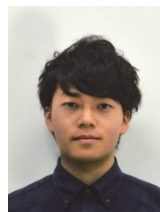


“デザインの場”の設計とコラボレーション

- 京都大学附属図書館ラーニング commons のデザイン -

The Experience of Designing Kyoto University Library Learning Commons



太田 裕通

OTA, Hiroto

京都大学大学院工学研究科建築学専攻修士2年
京都大学デザイン学大学院連携プログラム1期生

1 はじめに

本論考は、この春にオープンした京都大学附属図書館ラーニングコモンズ（以下ラーニングコモンズ）のデザインプロジェクトについてそのプロセスを振り返り論じたものである。このプロジェクトは学内の施設を学生のアイデアで実現、設計から竣工まで約半年という短期間、これまでの学内施設とは異なる空間等、大学における他に例を見ないプロジェクトであり学びや気づきも多かった。本プロジェクトをインテリアデザインという狭義のデザインとしてだけでなく、より広義のデザインとして捉え、なぜ実現へ至ったのかを振り返ることがデザイン学について可能性を示してくれるのではないかと筆者は感じている。それと同時にこの論考が学生による主体的なプロジェクトのモチベーションにも繋がって貰えると幸いである。

2 空間デザインとそのプロセス

先ず初めに具体的な空間デザインのプロセスから述べる。計画敷地は附属図書館一階の北西の辺りである (fig.1)。図書館教職員を始め学生、教員のコラボレーションチームによってデザインされた (詳しくは後述する)。京都大学における新たな学びの場であるラーニングコモンズのデザインに際して、このチーム内でのイメージは初めから一つであった。京大らしい、ここでしか出来ないような空間にしようというものである。図書館の方々の要望を整理し、議論を重ねた結



fig.1 附属図書館一階平面図(附属図書館HPより)

果、この場所の中央に存在する大きく威圧感のある柱4本 (pic.1) と、巨大な既存書棚 (pic.2) の活用の問題が明らかになった。そして図書館建設当初から使われてきた味わいのある木の家具の再活用も是非取り入れたいという意見や附属図書館内部スタッフによる空間への工夫や学生の自主性を重んじたいという意見から、京都大学に初めて出来るアクティブラーニングのための学習空間は既存の図書館と対応した空間を提供しながらも学生たちが自由に利用でき、自分たち自身で空間を作り上げることの出来る場とすることが決まった。設計段階において、「床面積を出来るだけ残したい」、「天井には触れることが出来ない」等の具体的な条件も出て、それらを統合しながらスタディを重ね、結果4つの柱をなめらかに繋ぐアーチ状の形態が生まれた。この中央の木の造作は天井から200mmの余白を持ち、照明に照らされ美しい陰影を描き、揺らぎのある新しい空間を創り出すものである。従来の図書館学習とは全く異なる能動的な学びの場を図書館内部に挿入するプログラムに呼応するように、均質な図書館の空間に柔らかな曲線のデザインを挿入し、互いに緊張感を持った状態で共存させることを目指した。また、既存の書棚には可動ホワイトボードを取り付け、状況に応じて緩やかな空間の分節ができるものとした。この書棚と柱周りの書棚は学生が自由に使うことが



pic.1 中央に聳える柱4本



pic.2 既存の大きな書棚



pic.3 完成した空間の様子。光の揺らぎある有機的な知の空間を作り出している。

出来、常に新たな変化が起こることが期待される。但しこの学習空間は未完の状態であるとも言える。なぜなら今後学生によってカスタマイズされ、変化を受け入れていく中で、学生や図書館と共に育っていくような場となることを次の目標として見据えているからである。

3 本プロジェクトを広義のデザインとして捉える

さてここからはこのプロジェクトの意義を筆者なりに考えてみたい。以下のいくつかのポイントがデザインやコラボレーションについて重要な示唆を与えてくれているような気がしている。本プロジェクトを単なるインテリアデザインとして終わらせることなく、広義のデザインとして捉えてみようと思う。

3.1 デザインの場のデザイン

ラーニングコモンズは附属図書館職員をはじめ学内教職員と学生のコラボレーションによってデザインされた。fig.2に示すような様々な所属・専攻の人々の横断的な議論の場が設けられた。ここまで至るプロセス自体が非常に意義深いものであると筆者は感じている。それは学内においてある種特殊な状況であるデザインの場を創り上げており、これはイノベーションの一つではないかと思う。その経緯を簡単に説明する。去年の9月に附属図書館内部でコンテンツ作成共同研究が立ち上がり、ラーニングコモンズのコンテンツやデザインを考える場が設定された。その後筆者が履修していたデザインスクールのFBL/PBL「学習環境のデザイン」において学内学習環境のフィールドとして附属図書館を

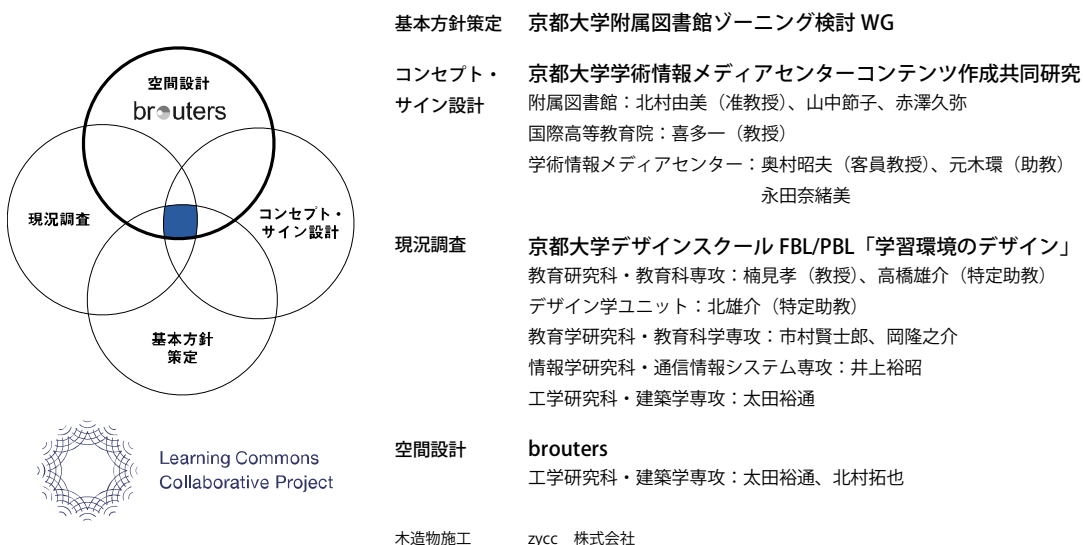
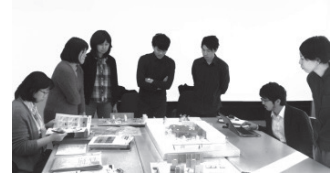


fig.2 デザインの場の構成図

訪れ、物理環境測定や現状利用状況等の調査をした。履修する学生は教育学、情報学、建築学を専攻する本学の院生であり、それぞれの観点から図書館の学習環境について議論をした。この時点で二つの異なる活動が繋がりを持つこととなり、図書館内部にこのような施設が作られることを知ることとなる。しかし、半年後に完成を予定していた



pic.4 コラボレーションの様子

プロジェクトのため時間的にこのFBL/PBLチームが大きく関わることは出来ず、代わりに筆者が普段設計活動をしているチームで関わることを提案し、筆者と同じ建築学専攻の北村君に声を掛け、ようやくデザインする場がデザインされた。異なるクラスターが一つの課題に向かって手を取り合い、対話を積み重ねデザインをする場をデザインすることが大きな一歩であった。ここに関わるどのクラスターが抜けてもこのプロジェクトは成り立っておらず、当初から想定されたプロジェクトではなくその場その場の意思決定によってつくられたプロジェクトであった。FBL/PBLの波及によって得られた成果であると言える。

3.2 コラボレーションと複数の中心

コラボレーションは近年益々よく聞く言葉となってきた。勿論デザイン学においても最重要なキーワードの一つであることは間違いない。筆者は異なる専門や所属の人間が同じ問いに対して協力して取り組むグループワークであると捉えているがその過程としての重要性和結果としての成果物は別問題である。実際筆者自身デザインスクールにおける数少ない経験の中でも、他の専攻の方とのコラボレーションでは個人のパフォーマンスが上がらず、全体としてもうまく機能しない場合も経験している。もし同じ所属であればリーダーとなる者が決めやすく（あるいはあらかじめ決まっている）、そのリーダーがグループ内の中心となり全体が機能すると考えられる。それならばコラボレーションは中心無きグループなのか。悶々とこのようなことを考えていた筆者にとって、今回のプロジェクトは一つの解答を与えてくれたように思う。それはこのプロジェクトでは中心が1つではなく、様々なクラスターが重なり合って全体を構成しており中心が状況に応じて移動しているような体験が出来たことである (pic.4)。その結果として冒頭で述べたような高いパフォーマンスを発揮出来たのではないかと考えるⁱ。コラボレーションとは本来そういうものではないか。主体が状況に応じて中心へととなりうるような全体の在り方。つまりグループワークを考える際、全員がリーダーの可能性のあるような主体の関わりこそが重要であり、プロジェクトのメタ的なデザインが必要であると感じた。

ⁱ 実際、学外でも評価を得ており、日本空間デザイン協会による空間デザイン賞2014において、「空間デザイン協会特別賞 学生賞」を受賞し、日本商環境デザイン協会による"JCD Design Award 2014"では一次審査を通過し、BEST100に入選している。

3.3 デザインの質的価値の共有化

このラーニングコモンズの空間において一際目に付くのは中央の4つの柱にまたがる木のアーチだろう。この木のアーチを実現させることは容易ではなかった。ここにデザインの非常に難しい問題があると思っている。所謂デザインの質的な価値はその効果は実現するまでどうなるか分からないし、実現してもすぐに結果が出るものではないにも関わらず、設計段階においてその価値を共有化し意思決定をしなければならないのである。基本的にはデザイナーとクライアントの関係では1対1の幾度とある対話の積み重ねやプレゼンテーションによって共有化するのであろう。それはグループワークにおいても同じである。曲線的なやわらかい造形とクリエイティビティの関係やブランディング効果、他の実例等や図面、模型をフル活用した対話の積み重ねの結果、グループ内においては全員が共有化し意思決定へと繋がった。しかし問題はここからである。グループ内で共有したものをグループ外にも共有しなければ実現はしない。とりわけ大学内の施設であるため予算の関係等もあり、簡単にはいかない。什器の購入はその用途（機能）がはっきりしているためその価値は非常に共有しやすい。それに比べ空間の価値というものは共有が容易ではなく、共に対話を続けてきたグループ内では共有出来たとしてもそのプロセスを経ていない他者には簡単には伝わらないものである。しかし、空間の質的な価値についてはその共有をするためのアプローチを考えなければならぬと感じた。居心地の良さや適度な緊張感、気持ちの切り替えなどは空間に非常に左右されるはずである。建築の業界ではデザイナーが気持ちの良さそうなパースを描き、プレゼンテーションすることでユーザーに共有化を図ろうとするが、それだけで本当に共有されているかは分からない。今回の経験から共有化するためにはデザイナーとユーザー双方の歩み寄り、努力が必要ではないかと考える。

3.4 デザイナー兼ユーザーであるということ

最後にデザイナーである筆者が、京都大学の学生であり附属図書館のユーザーでもあるということを強調しておきたい。つまりデザイナー兼ユーザーであるということである。オープンから数か月が経った現在、少しずつ利用者の状況や要望というものが出来て来ており、竣工後も引き続き空間のデザインや使われ方をより良いものにするような働きかけが可能である。実際、今後このデザインチームでこれからのラーニングコモンズについて考える会議が予定されている。基本的にデザイナーは竣工と同時にクライアントに引き渡し、それ以降その空間に口出すことは無いが、筆者らはユーザーとしてこの空間を使い、また大学に居る限り持続的に関わることが出来るのである。このような空間とそ

の関係性を育てるようなデザインの事例は実験的な試みとしても非常に興味深い。

4 終わりに

以上のように筆者なりの本プロジェクトを広義のデザインとして捉えその意義を述べた。学内で学生を交えたデザインプロジェクトを実現させたことは一つのイノベーションである。さて文化人類学者の山口昌男の提唱した中心一周縁理論というものがある。これは社会の中心性及び周縁性に関して、中心だけでなく従来重要性を指摘されてこなかった周縁にも重要な役割があることを論じたものでありⁱⁱ、他者性をはらむことで多義的な豊穡性を再生産し続けるという一面が意味付けられている。つまりイノベーションは周縁で起こると言いかえることが出来る。今回のプロジェクトをこれに当てはめて捉えるとどうなるだろうか。計画自体は附属図書館の改装計画であるため中心は附属図書館である。またデザインスクールの中心は筆者らを含む本科生であると言える。これらが交わりかつ建築学専攻の院生を巻き込んだことによってこのプロジェクト自体はどの中心からもずれた周縁に位置付けられる。つまりコラボレーションとは異なる中心の間に発生するプロジェクトであり、イノベーションへと繋がっているのである。

今回の経験から京都大学デザインスクールは他者を巻き込むことで中心から外れた周縁でのプロジェクトをつくり、イノベーションを起こすハブとして存在していることに改めて気づかされたのだった。

「デザイン学」への問い

- + 広義のデザインの評価軸はどのように立てることが出来るのか。
- + 誰にでもデザインの質的価値の共有化は可能か。
- + デザインの意思決定を可視化することは出来るか。

ⁱⁱ 『文化と両義性』, 山口昌男, 岩波書店, 1975