

設計演習 III

2. 面構造によるメモリアル空間

開講年次：学部3回生前期

[担当教員]

李暎一 (atelier Be・cause・Lee) 竹口健太郎 (アルファヴィル代表)

遠藤秀平 (教授)

[Teaching Assistant]

中川寛之 (A62) 中村未明 (A62)

■課題主旨

メモリアル空間を（面状の構造により）計画する（面状の構造とは柱や梁による線材の架構ではなく、壁面／床面／屋根面の連続により構造躯体として成立するものとす）。構造計画に関しては厳密な構造計算による根拠は求めないが、モデル検討及び構造力学的見地に立った基本的な考察を必要条件とする。この構造体を構成する材料は石・コンクリート・鉄・ガラス等一般的に流通するものとし、社会的な合意を得られるコストを前提とすること。また、平面計画や建築造形において形態的メタファーによる合意を目的とせず、計画する環境（場・空間）に対して身体的な関心と理解を探求すること。個人を象徴する空間を考慮し、そこに必要な空間と場の特殊性を構造・構成・構築概念を手がかりに物理的提案として創出すること。

■概要

各自が社会的実績を勘案し顕彰に値すると判断する人物を選択、その個人のためのメモリアル空間を設計する。敷地の選定においては、選択の必然性を前提とすること。その他必要空間を設定し理想的な外部環境・ランドスケープを含めてのメモリアル空間を提案すること。延床面積は2000平米程度とする。

■敷地

各自設定。設定した人物にふさわしい敷地を選ぶこと。

■提出物

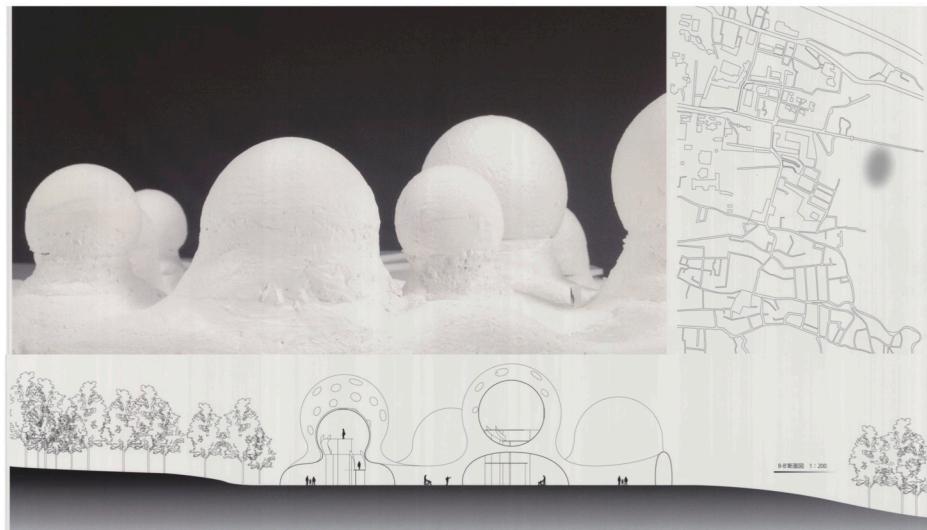
A1図面3～5枚程度、完成モデル1:100、必要図面は各自設定し、第三者に十分な理解を得られることを目的とする。

CELL

伏見公輔

影刻家、名和晃平のメモリアル空間の計画。

湧きあがるように生まれたcell(展示空間)の中で、人々は彼の作品と向き合います。



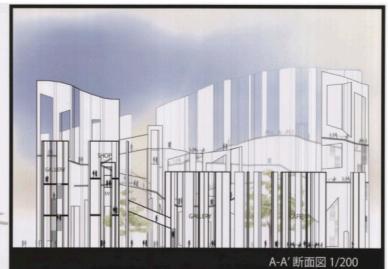
アンディ・ウォーホールのメモリアル空間

馬場智美

アメリカンポップアートの巨匠アンディ・ウォーホールの絵画を解体することで得られた「重なり」「ずれ」「反復」という3つの要素を、建築として再構成する。彼の作品の一部になる擬似体験をする複合型美術館。

重なり、ずれ、反復の拓く世界観

メモリアルにする人：
アンディ・ウォーホール (1928-1987)
1960年代から活動する
ポップアートの巨匠。
「重なり」、「ズレ」、「反復」など、この3つの要素を用いて、色彩豊かな絵画や、モノクロームの絵画などをもつくるアーティスト。
品評家によると、彼の絵画は「モノクローム」や「スクリーン印刷」など、商業的な技術で作られており、その視覚効果は「商業化された芸術」として評価される。
彼の絵画は、モノクロームや、色鮮やかな色彩で、視覚効果を追求する。
彼の絵画は、モノクロームや、色鮮やかな色彩で、視覚効果を追求する。
彼の絵画は、モノクロームや、色鮮やかな色彩で、視覚効果を追求する。

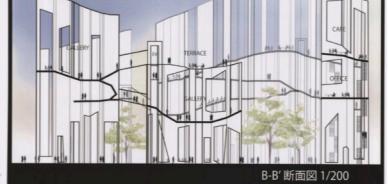


アメリカン・ポップアートの巨匠

アンディ・ウォーホールのメモリアル空間

ワーホールのアートの特徴

ワーホールのアートの特徴は、モノクロームや、色鮮やかな色彩で、視覚効果を追求する。
モノクロームや、色鮮やかな色彩で、視覚効果を追求する。
モノクロームや、色鮮やかな色彩で、視覚効果を追求する。
モノクロームや、色鮮やかな色彩で、視覚効果を追求する。
モノクロームや、色鮮やかな色彩で、視覚効果を追求する。

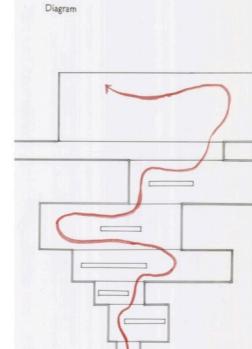


奥へ奥へ

増成唯

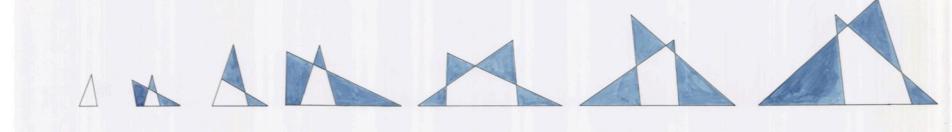
サンテグジュベリの代表作「星の王子さま」の物語を空間化する。物語では、主人公の王子様が自分の住む惑星を出て、様々な惑星を旅する。旅の中での人々、動物、花たちとの出会いによって、王子さまは本当に大切なものは何かを見つける。

Diagram



奥にある海を最後まで見せないように、奥へ奥へと引き込まれるように設計した。

平面図より、一つ一つの建物を王子さまが旅した惑星に例えている。



日常をぐぐる～浅川巧の痕跡～

後藤沙羅

朝鮮民藝の研究家である浅川巧の思想を伝えるための空間。彼の思想をもとに構成した連続屋根の隙間から差し込む光が刻々と変化し、彼が美とした『ざれ』を生み続け、人々に日常に潜む美や自然とのつながりを再認識させる。



ながめる

藤本奈美

山と川と人々の生活—そんな様々な景色を有する夙川にある詩人・金子みすゞのメモリアル空間。メモリアルの中を回遊しながら彼女の詩を読み、移り行く景色を眺めることで、ありふれた景色の中に新たな発見を見出す。

