

04

設計基礎 A

開講年次：学部1年生第3クォーター

[担当教員]

槻橋修 (准教授)、後藤沙羅 (助手)

[Teaching Assistant]

黒木孝司 (A68)、向上沙希 (A68)、吉川文乃 (A68)

建築をデザインする上で必要となる基礎的な造形力を獲得することを目的とし、立体造形制作を通じて、構成力や造形力を習得するとともに、形態や色彩感覚、素材の質感、スケール感覚、平面と立体との関係などの空間造形感覚をそれらを表現する能力を養う。

課題を通してスタディからプレゼンテーションまでのスキルを身につける。

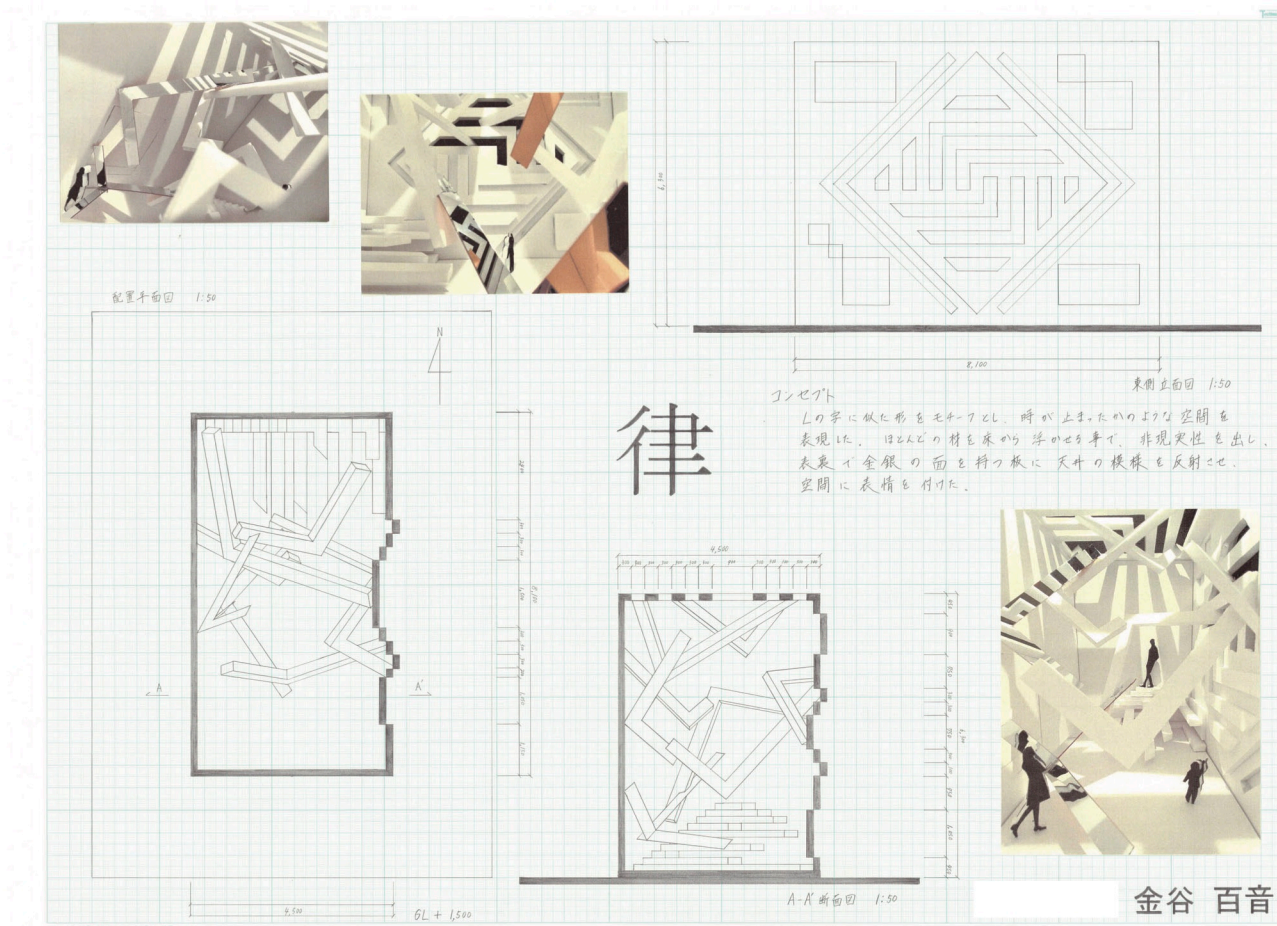
■課題概要

設計の基礎を学ぶ初学者に分かりやすいように講義と実習を適宜取り混ぜながら行う。課題は段階を踏んで模型製作とスタディーのプロセスを学び、より自由な建築表現の方法を学ぶ。



パート1 (3限) (即日課題)	パート2 (4限) (即日課題)
1-1 ガイダンス	1-2 道具の使い方 (ビデオ)
2-1 箱をつくる	2-2 スケールと配置を考える
3-1 光の空間を考える	3-2 彫刻・マテリアルを考える
4-1 光の効果と空間体験	4-2 光を入れながらの実験
5-1 空間を表す (プレゼン)	5-2 空間を表す (プレゼン)
講評会 (全員発表)	

金谷百音「律」



[担当教職員]

大谷弘明 (神戸大学客員教授/日建設計常務執行役員、設計部門プリンシパル)
遠藤秀平 (教授)、槻橋修 (准教授)、後藤沙羅 (助手)、山本一貴 (技術職員)

[Teaching Assistant]

吉川文乃 (A68)、向上沙希 (A68)、黒木孝司 (A68)

■ 即日課題

みなさんが神戸大学工学部建築学科に入学されたことを喜ばしく思います。これからいよいよ建築の専門教育をみなさんは学ぶことができます。

建築とはオブジェではありません。見るものではなく使うもの、体験するものです。人間を取り巻くすべてが建築といっても過言ではありません。みなさんは今後、驚くべき未知の空間体験をたくさんしていくはずで

今日は、みなさんと建築をつくるとはどういうことなのか、一緒に考えたいと思います。

考えるといっても頭で考えるではありません。手を動かしながら考えましょう。建築とはこれらの思考と試行の果実なのです。

テーマ『美しく高い塔、自分が考え出した塔。』

頭の中にある塔のイメージをもとに実際の立体造形にしてみましょう。夢に出てくるような美しい塔、体験してみたい展望の空間。これを独力でつくってください。

考えながら形にし、実際に組み上げて、出来上がりをまわりと比べ、感じて、批評しあう、これらのプロセスが建築の設計には大切です。これらの活動すべてが建築的な「体験」の事始めになります。「原体験」となります。

・ 日時 10月2日(金) 3、4限(13:20～16:40)

・ 場所 鶴甲第一キャンパス K棟 K202

・ 時間配分 事前の説明 13:20～13:30

製作時間(150分) 13:30～16:00

講評 16:00～16:40

・ 材料

目の前に用意されているケント紙(5枚)。

各自が用意した定規、はさみ、テープ、ホッチキスをつかいます。

* 製作のスケールは自由ですが出来るだけ大きく高くつくりましょう。ケント紙を余らせてはいけません。

* 縮尺自由の人型をつくり、自分のつくった造形の上に置いてください。もし立体に内部を作る場合は、その中を覗けるようにしてください(疑似体験できるように)。

* 出来上がった塔は、より大きく見えるように下から見上げて自ら撮影してみましょう。できれば自然光のもとで。



今回の立体構成に、皆さんのこれから始まる建築人生の萌芽が予見した。「建築」のかたちは多くの場合、手を動かし、暗中模索の中から生まれてくる。この原体験を忘れずに、たくさん模型を作りデザインを考える習慣を身につけてほしい。一方、自己のアイデアは極力客観的に眺めよう。何かを創り出す熱い自分と冷めた目でそれを批評するもう一人の自分と、「一人二役」となることが必要だ。

この課題のテーマは、白いケント紙を使うだけでどのくらい高いものを創れるかだが、誰も重力(1G)には逆らえない。地球上にある建物(模型)である限り、あまねくこの重力が降りかかる。高く出来なかった人はこの1Gを甘く考えた。

5枚のケント紙があったら、それを余さず使い切るように考えよう。ケント紙の備えている特性(硬さ、しなやかさ、どのくらいのアールなら曲げやすいか)を把握し、加工回数を減らして強度を保つ工夫をしよう。

周りにいる同期の製作中の動向を眺めてみることも大事(ただしカンニングしたくともできない)。同じ方向に向かわず、同じ時間内で、いかにして集団の中で自らを際立たせるか、目的を達成するか、この次、課題を始めるときには常に考えよう。

(大谷弘明)



作品制作風景



作品制作風景



作品講評風景