

05 設計基礎 A2

開講年次：学部1年生第3クォーター

[担当教員]

後藤沙羅 (助教)

[Teaching Assistant]

大内崇弘 (A72) 田中慶人 (A72) 徳山さき (A72)

■課題概要

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（紙を素材とした立体構成作品や、スケール感覚を養う立体作品の模型・シート制作）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とそれらを表現する能力を養う。また、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。

紙を素材とした立体構成作品制作については p.26 参照。スケール感覚を養う立体作品制作については、彫刻・マテリアルを展示するための光を利用したギャラリーの制作を行う。



講評会の様子

■課題スケジュール

| 内容 | 制作課題 |
|---------------------|---|
| ガイダンス | - |
| 即日課題 (ゲスト講師：大谷弘明先生) | 紙の立体構成作品 |
| 模型制作 | スケール感覚を養う 立体作品 (彫刻・マテリアルを展示 する光のギャラリー) |
| 模型制作 | |
| 模型仕上げ・シート作成 | |
| 模型仕上げ・シート作成 | |
| 講評会 (全員発表) | |



講評会の様子

松村悠大「日常の原像」

■□□□
夜間人工灯、底面からの反射
であつても、余計なラインが入ら
ないよう設計されている。

□□□□
日中、夕方の自然光、70L9-の
反射で透過によって変化を生む。

□□□□
昼の自然光、子供の背丈であつても、
直接上部が見えない。

□□□□
朝の自然光、開口上部と大人の
目線が一致する。人間スケールで
も矛盾が生じない収まりとした。

日常の原像

私たちの生活は複雑化したカラクリの末端に存在する。日常に埋もれることで、その仕組みと原因から目を背けようとする。この赤く奇妙な原像は、白箱によって緩やかに写像され、人々の意識の中に訴えかけるものである。

主題
日常に見え隠れする原像

① 大窓の開口
② X 全斜の直視
③ 神前/正倉
完全 複製 光線
部分の露出
光/影/変化

参考
谷口吉生
茶室 (木)

第一課題
光の原像

再構築
70L9-
原像
70L9-
開口

再構築
70L9-
原像
70L9-
開口

(モデル例)
再構築
70L9-
原像
70L9-
開口

寸法決定
① 1000
② 1000
③ 1000
④ 1000
⑤ 1000
⑥ 1000
⑦ 1000
⑧ 1000
⑨ 1000
⑩ 1000

A-A 断面図 1:50
素創立位図
平面図 1:50

設計基礎 A2

即日課題『美しく高い塔、自分たちが考え出した塔。』

[担当教職員]

大谷弘明 (客員教授 / 日建設計 CDO 常務執行役員、チーフデザインオフィサー)

後藤沙羅 (助教)

[Teaching Assistant]

大内崇弘 (A72) 田中慶人 (A72) 徳山さき (A72)

■課題概要

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、未知の空間体験をたくさんしていくはずですよ。

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ものではありません。手を動かしながら考えます。建築とはこれらの思考と試行の果実なのです。

みなさんの頭の中にある塔のイメージをもとに実際の立体を造形しましょう。夢に出てくるような美しい塔、これをチームの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、出来上がりを他チームと比べ、感じて、批評しあう、これらのプロセスそのものが、建築設計です。これらの活動すべてが建築的な原体験となります。

| | |
|-------|--|
| ・日時 | 10月18日(金) 3、4限 (13:20 ~ 16:40) |
| ・場所 | 百年記念館 六甲ホール・ホワイエ |
| ・時間配分 | 各自の作業場確保 13:00 ~ 13:20 @ ホワイエ 事前説明 13:20 ~ 13:25 @ ホール 制作 13:25 ~ 15:55 @ ホワイエ 作品の移動 15:55 ~ 16:00 to ホール 講評 16:00 ~ 16:30 @ ホール 清掃 16:30 ~ 16:40 |

- ・材料 A3 ケント紙 20枚
- ・持ち物 定規、はさみ (カッターは不可)、テープ、ホッチキス、作品を持ち帰るための袋、床に敷くビニールシートや段ボール、マットの類、床での作業用の動きやすく汚れても平気な服装

* 課題当日までにチームとなったメンバーで集まり、ブレインストーミングを行いましょう。ここが肝心。他のチームをどのように出し抜くかの戦略を練らなければなりません。

* 出来るだけ大きく高くつくりましょう。

* ケント紙は20枚全部を使い切り、余らせてはいけません。

* ケント紙の材料特性をよく理解し、効率的な作業時間と構造的な安定性の確保を同時に達成しましょう。

* 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撮影しましょう。できれば自然光のもとで。



作品制作風景

■大谷先生コメント

グループによる製作に切り替えて2年目、その成果がはっきり表れた。百年記念館のホール舞台に様々な工夫を凝らした、高さ、意匠ともに多彩な「塔」たちが20ほど立ち上がり、正直言って去年以上に壮観だった。この日の体験は皆さんの原体験となるとうれしい。建築学科を志望して入学された皆さんに「小さい時からものづくりは得意でしたか」と質問して誰も手を挙げなかったので一瞬心配になったが杞憂だった。童心に帰ることのできる喜びをまず感じてくれたと思う。

当日の1週間前にお題とグループ分けを発表したのは、話し合いと「作戦」を立てる時間を与えるためであった。できるだけ高く、もしくは美しく、というテーマを実現するには、ケント紙の特性の理解(硬さ、しなやかさ、どのくらいのアールなら曲げやすいか)、加工の工数を減らして強度を保つ方法、つまり「楽しんで得する」作戦、などをよく考える必要がある。幸いにいくつかのグループで入念な下準備をおこなったことが成果から見て取れた。一方、立体特殊曲げを見つけたチームも、その加工のむずかしさが製作時間全体へおおよす完成度への影響まで考えることは難しかったようだ。

製作中の各グループの動向を観察(諜報活動)するように各チームに助言した。同じようなアイデアに向けて走らない。いかにして抜け出るか(抜け駆けするか)、同じ時間と同じ材料で、どのように他と違うオリジナリティを生み出すか。競争という言葉に悪い響きを感じるかもしれないが、選りすぐりのアイデアを引き出すために、競争=コンペは避けて通れない。これが建築世界の現実である。実際敷地は一つしかないから、複数案を同時に建設できない。この日のこの課題で、これらのことを同時に一気に体験してもらうことが出来た。



大谷先生の作品講評