

場所に意味(情報やテーマ)を表現し空間をデザインする方法 ー東北芸術工科大学子ども芸術大学の外構デザインの事例ー

A Design Method for Space with the Meaning of a Place

-A Case of Landscape Design for 'Kodomo Geijutsu Daigaku' in Tohoku University of Art and Design-

山本 博一

はじめに

日本では、古来より森羅万象に神が宿るとされ、特に山岳や巨岩、大木などの自然がつくりだす特殊な景観の一部が、神体または神の座として考えられている¹⁾。また、それらには連縄が掛けられるなど人々の畏敬の念が標されている場合が多い。これを空間の構造という視点から解釈すると、まず、日本という文化的背景、巨岩などの神という意味(情報やテーマ)を発信するエレメント、そして連縄などの、発信される意味を増幅するためのエレメントの存在が読み取れる(図1)。逆説的には、大木や巨岩などの神を意味させるようなエレメントがあれば、日本人にそれを意識させることが可能であり、また、その意味を増幅させるエレメントが存在すると、効果的に神が存在するような空間を表現できるといえる。

そこで本紙では、場所に意味(情報やテーマ)を表現し、空間をデザインする技術である「スペースデザイン」の概要を紹介し、2005年度に着工された東北工科大学芸術大学の子どもの芸術大学内における筆者の作品を事例として公表する。



図1 夫婦岩、写真：二見町役場HPより

空間を認知する「人間の主観」

空間の把握や言葉を操る人間の認知能力には、育っ

た環境などにより個人差が存在し²⁾、発信されている場の持つ意味の享受と解釈の能力、およびそれを得ようとする意識においても個人差がある。本紙では、人間の認知のプロセスには言及しないが、人間が空間を認知する一種の器官としての「人間の主観」の存在を意識しておく。また、空間に関するデザインの評価で、しばしば客観的という言葉が使用されることがあるが、以上のような観点から、これは、多数の主観が特定の意味などを共有できている様を指している場合が多い。

「スペースデザイン」で対象とされる空間

「スペースデザイン」の対象になりうる空間は、人間を取巻く空間を、自然的環境(Natural Environment)と人工的環境(Built Environment)と区分した場合、後者が対象となる。具体的には店舗空間、展示空間、住居空間、舞台空間、見本市空間、街路空間や庭園など、人間が直接関わるような空間で、これまでのデザイン分野を横断するような空間が対象となる。

ケーススタディ

場所に意味(情報やテーマ)を与え、空間をデザインする試みを、東北工科大学芸術大学内の敷地に存在する子どもの芸術大学の外構でおこなった。プロジェクトに対する与件は；

- ①子どもたちが屋外で楽しく活動できること
- ②子どもたちに人や自然を敬う心を育ませること
- ③機能的であること
- ④その他

であった。

1) 対象の場所

デザインの対象の場所は、建物内ステージ背面側の屋外空間であった。そのステージと建物に対して平行に清流が通っており、対岸の護岸はこの地域で出土する自然石が積まれ、手前側はコンクリートの修景とな

っていた。建物内から全面ガラスを通して眺望できる
その対岸には地蔵が存在し、大学外部からも頻繁にお
参りされていた。周辺の建物は、屋根の傾斜を背景の
山にあわせるなど、景色や地形に調和をもたせるよう
なコンセプトであった（図2、図3）。

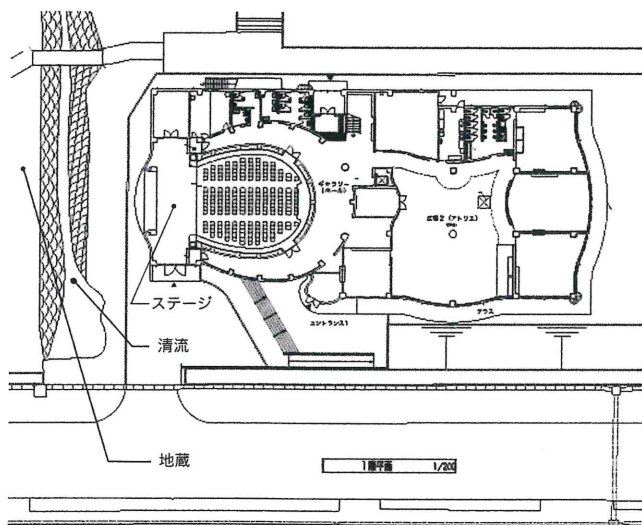


図2 子ども芸術大学、図面：（株）ア・ファクトリー



図3 上：建物内ステージから 下：対岸から 撮影：筆者

2) 提 案

まず、対象の場所に存在する地蔵、清流、石垣、橋
と建物内ステージというエレメントに着目して表現す
る意味を模索した結果、場所全体を「地蔵と自然環境
に敬意を表すような空間」とし、与件を満たすことと
した（図4、図5）。

デザインは、まず地蔵側に向いたステージを建物内
ステージと一体化して設けた（図6）。このステージは、

地蔵に向かって、建物の縁側のような空間構造で奉納
的な意味をもたせ、機能的には建物内外の双方に向か
って演技が出来るようになった。手前側のコンクリー
ト護岸は撤去して、対岸と同様の自然石を使用し清流
が大地を削りだしているような演出を施し、遊べる空
間とした（図6）。道路側には、新たに橋を設置して地
蔵とステージを回遊できる通路を創出し、場所全体が
地蔵の空間であるという意味をもたせた（図4、図5）。

おわりに

建築家であるクリスチャン・ノベルグ＝シュルツは、
場所とは独自の性格を有する空間であり、「場所のスピ
リット（ゲニウス・ロキ）」という言葉を用いて建
築を施す場所について述べている³⁾。この言葉は、建
築は場所のもつ特性と与件とせよというメッセージと
して捉えられるが、この言葉を借りて表現すると「ス
ペースデザイン」は「場所のスピリット（ゲニウス・
ロキ）」そのものを創造する行為であるといえる。

また、1970年代に百貨店が従来取りあつかう衣・
食・住の商品販売から、遊・休・知・美・健に及ぶ企
業文化戦略を包容するようになったり⁴⁾、1990年代の
ラーメン博物館のように、食と文化を一つの空間に同
居させてアミューズメント性をもたせたりなど、空間
を取り扱う産業の領域にも、常に変化がある。つまり、
振り返ると、1970年代以降、現在の産業区分における
分野を横断的に捉えられる空間のデザイン領域の専門
性が、徐々に必要とされ始めてきており、近年になっ
て、社会にその自覚が芽生え始めてきた。

締めくくると、「スペースデザイン」の領域では、人
間の生活にとっての空間を一種の「装置」と考えてデ
ザインし、人間は、その装置の質により生活が楽しく
なったり、食事がより美味しく感じられたりする。特
に現代の物質に充足された社会において「スペースデ
ザイン」は、生活の質をより向上させる大きな手段と
いえよう。

引用文献

- 1) 松村明：大辞泉。小学館（東京）、1385、1995。
- 2) R.プロミン、J.Cディフリース：知能はどこまで遺伝
で決まるか。日経サイエンス、28（8）：26-35、1998。
- 3) クリスチャン・ノベルグ＝シュルツ（加藤邦男、田
崎裕生訳）：ゲニウス・ロキ。住まいの図書館出
版局（東京）、36-45、1994。
- 4) 高橋信裕、藤井一比古ら：ディスプレイデザイン。
鹿島出版会（東京）、61-66、1996。

■屋外ステージ

施設には屋内ステージを延長した屋外ステージを設置し、屋内外貫通のステージで小さなイベントが開催出来るようにする。傾斜のきつい斜面は修景が必要となるが、気候の良い日はお地蔵さまの側からステージを鑑賞出来るようにする。

■親水エリア

護岸は対岸と同様の素材（石）を使用し、上流側は横斜に合わせて、下流側は親水エリアとして水辺にアプローチ出来るような組み方とする。

■お地蔵さま空間

親水エリアやステージを包囲した回遊空間は「お地蔵さま空間」として、「人」の心を育む小宇宙となる。

■橋

親水エリア付近に橋を設置し、対岸とのアクセスを確立する。お地蔵さまを中心に兩岸を結んだ回遊路（回遊空間）を創出する。

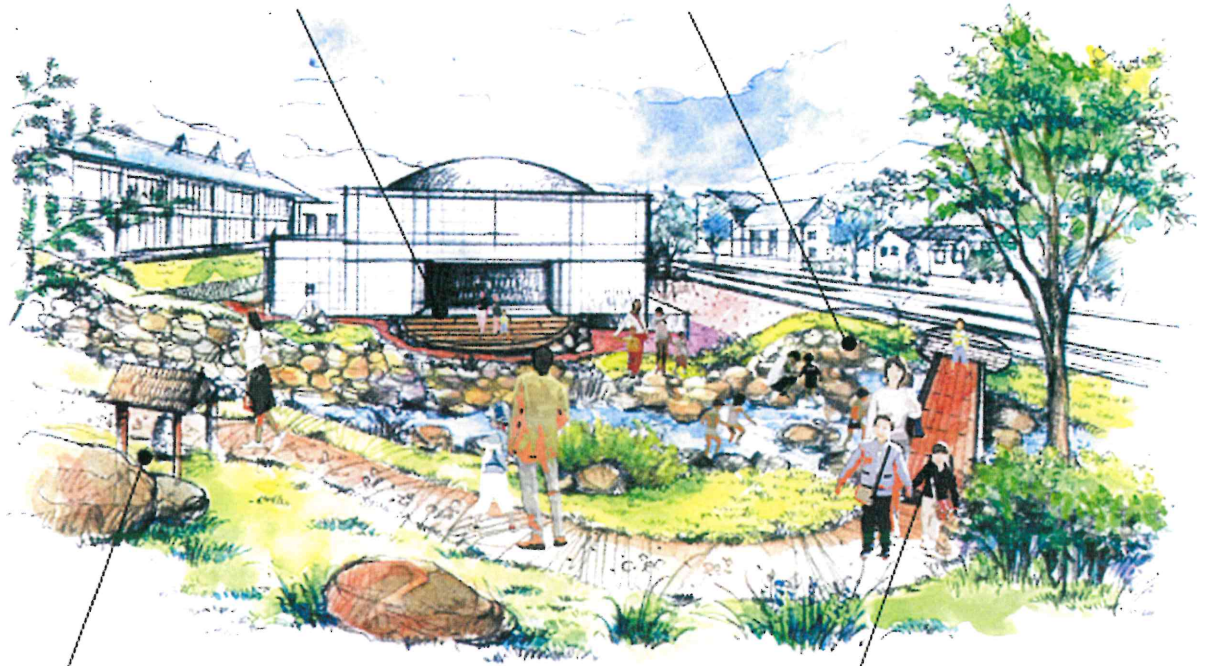


図4 プロポーザル：全体スケッチ デザイン：筆者

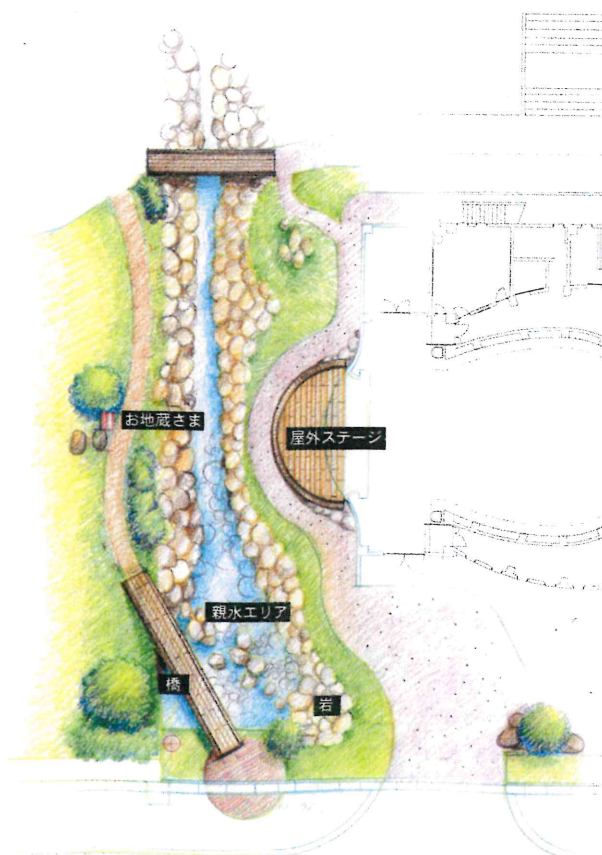


図5 プロポーザル：全体プラン デザイン：筆者



図6 上下：施工中 撮影：（株）ア・ファクトリー