

# エコロジー空間論 News

2

2011年4月21日(木) 14:40~16:10  
京都精華大学春秋館101号室

## 第2回 六角美瑠 「景を空間デザインに取り込む」

- 00: 自己紹介
- 01: はじめに／「景」とは?
- 02: 「景」の見立て
- 03: 「景」の操作手法
- 04: 建築設計における「景」とその空間効果
- 05: まとめ／エコロジー空間と「景」



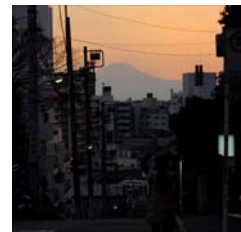
六角さん

(講義1時間、学生グループの質疑15分、コーディネーターとディスカッション15分)

### 01: はじめに／「景」とは?

「富嶽三十六景」

ある対象のインパクトをもって立ち現れる風景。  
過去に珍重された風景が現在はどうなっているか。  
東京の富士見坂の現在。都市のなかの風景。  
風景を守る? 都市の変化は我々には止められそうも無い。



視点場を創る

笠森寺(千葉県)の懸造り、梅田スカイビル  
構造で、見晴らしのいい場所をつくることは可能。



富士見坂(上:目黒、下:護国寺)  
(田代博 <http://homepage3.nifty.com/tasiro/>)

景を創る

ランドスケープ。アースワーク。建築自身が風景になる。

⇒都市の高密度化。住宅の土地割が小さくなるなかで、どのように風景を得るか?

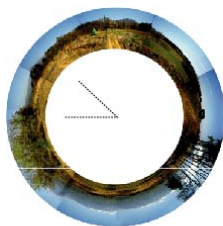
### 02: 「景」の見立て

焼き物一つにも「景色」がある

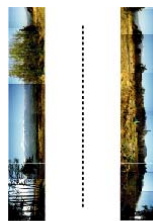
つや、深み、焼きむら、釉薬の上のしみなど、予測不可能な表情。

壁による風景の分節と連続

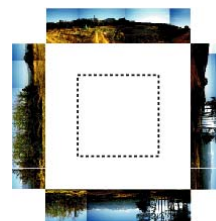
自分を中心とした360°の風景。壁、建築、敷地による分節。



景 360°



景 2/2



景 4/4

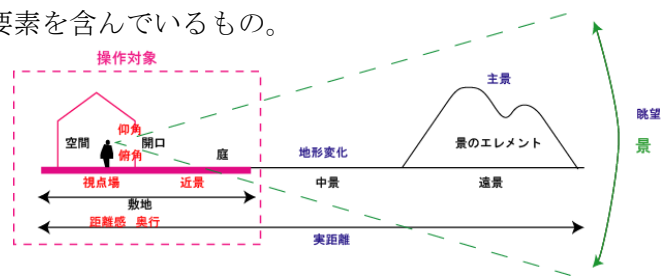
壁による風景の分節と連続

「景觀」－客観的・分析的概念であり、科学的に記述できるもの。

「風景」－主観的・総合的であり、人間的・文化的要素を含んでいるもの。



「景」－設計という操作によって客体的に扱われる対象であり、空間を介して、人によって感受され、立ち現れるもの。



建築設計における「景」の操作対象

専門領域	領域 スケール	景の構成要素 (エレメント)		景の可変要素 (添景)			景の種類	デザイン領域
		点景- (図)	背景- (地)	時間	現象	活動・状態		
天文学 宇宙工学	天文・宇宙	天空：太陽、月、星、etc	空	1日 (朝・夕・夜・星空) 四季 (夏空・冬空)	気象：雨、雲 靄空、虹、霧	天候変化 雲の動きの変化 イベント：花火	遠景 (眺望景觀「景」)	景觀として 設計に活用できる領域
地理学	地形・地理	地形：山、丘、谷 etc 自然要素：水 (池、川、林・森 etc)	山並 森・林	四季 (新緑・紅葉・冬枯)				
土木工学 都市計画	都市	シンボル：ランドマーク、橋、鉄塔、etc サイン計画、看板 etc	街並 家並 ビル群	長期的 (町並み変化)		照明計画、 ライトアップ		
造園学	造園・庭	植栽：樹木、草花 etc オブジェクト：灯籠、彫刻 etc	植栽・地面	四季の植栽の変化		屋外活動風景 屋外照明	近景 (圍繞景觀「境」)	外構
建築学	建築物	空間構成要素：床・壁・天井 柱・梁 階段 開口	床・壁・天井	1日の変化 四季の設えの変化	室内現象： 光 影 風 熱	模様替え変化 利用方法の変化 生活風景 室内照明	室内景 (視点場)	建築 インテリア
インテリア	家具・建具	家具：椅子、テーブル etc 建具：格子 扉 障子 etc				レイアウトの変化 開閉による変化		

六角美瑠 / 「景」の構造 (「景」の工学系分野における専門領域と建築設計におけるデザイン領域について)

### 03：景の操作手法

中国園林技法から学ぶ

借景、框景、对景、漏景、障景、抑景、透景、通景、添景、挾景

人の視覚を操作し、ものとの距離に、ある関係性をつくり出す。

### 04：建築設計における「景」とその空間効果

■建築設計における「借景・框景」－フレーミング、景の取り込み、距離・縮尺

円通寺、慈光院書院、坂茂 / ピクチャー・ウィンドウの家、J.タレル / トップライト・空の切り取り  
山口誠 / 中山の住宅、感覚ミュージアム、大雪展望棟

(構造・RCによる水平窓、タレルの薄いフレームによる切り取り、素材による虚像)

浅間観荘 (実作)－借景・框景・障景

360°の風景から、浅間山を切り取る。

フレーミングすることで、浅間山が外で見るよりも近く感じたり、濃く見える。

床を黒く、周りの家具も黒く塗ることで床に吸収させて、風景を際立たせる。

筒上の部屋の中を風景に向かう、退く。外との関係性。

人は拳骨サイズに焦点が合う

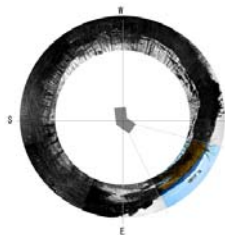
ある距離を経ることで、山も拳骨によって隠せる。

設計は様々なスケールを扱う

ヒューマンスケール、平面図スケール、配置スケール、  
近隣スケール、地図スケール。

立面は、それらの係わり合い。

方位記号は空の動き。どのスケール図面にも表れる。



六角美瑠 / 浅間観荘

- 建築設計における「通景・狭景、障景」 — パースペクティブ、シークエンス、実距離・距離感  
椅子と人の間にどのような仕組みを置くか。距離感、経験。  
銀閣寺のアプローチ、庭園、茶室へのアプローチ・にじり口

ORU (実作)

一枚の壁を折り込みながら、敷地や風景を読み込み空間化した建築。

半永久的に保たれる沢と林。ほしい風景を切り取るための壁。

- 建築設計における「縮景」 — 入れ子

何必館 (京都・祇園の画廊) 坪庭

- 建築設計における「光景 (現象)」 — 光を束ねる、拡散する

葉祥栄 / 光格子の家、伊東豊雄 / 中野本町の家

ダニー・カラバン / ベンヤミンへのオマージュ

- 建築設計における「漏景・障景」 — 調景装置・素材の使用

坂茂 / カーテンウォールの家、

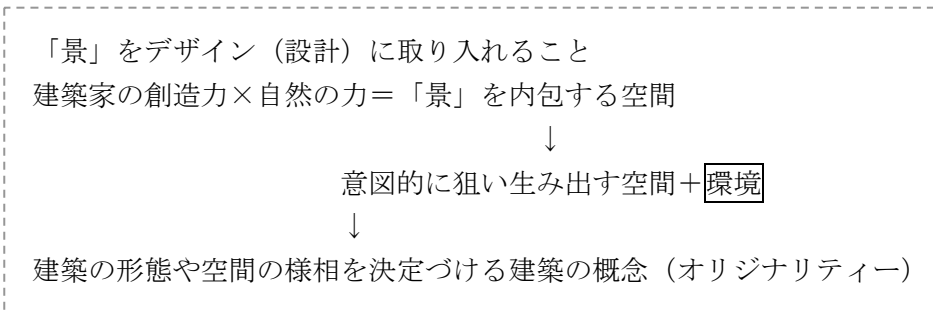
パンチングメタルのスクリーン、ガラスブロック、

曇りガラス、ルーバー、壁によるパース (龍安寺石庭)



六角美瑠 / ORU

05 : まとめ / エコロジー空間と「景」



建築家にできることは、植栽することだけ？  
 今あるものを、空間を介していかしていくこと。

[ 質疑・ディスカッション ]

●チーム オーバー 21

学生：

例えば、自然豊かなところ、軽井沢みたいところで、いい景色、いい環境、景色と人が1 : 1のようなどころでは、気持ちがいいと思います。「景」は、スーパーやコンビニでも考えられますか？

六角：

都市ではどうするのか。良好な風景を探すより、内側につくっていくことが考えられます。手掛かりは光、空、素材、見たくないものをテクスチャ化していくこと。私の実作は外向きですが、内向きになること。スーパーだと商品などが鍵になるかも。アドルフ・ロースの住宅はイスが全部内を向いています。内部の関係性が距離感を生み出し、風景をつくっていると云えますね。

学生：

風景は視覚的、エコロジーは生態的。その関係性は？

村松：

虫とか、生物多樣的とか。



チーム オーバー 21

六角：

空間をつくることは、新しい環境をつくること。生態的な環境とはリンクしづらいですが、新しくつくりだした環境が、エコロジーに繋がる。

村松：

取り入れられるものとそうじゃないものがある。光とか、風とか。においは難しい。風景という視覚的なもののなかに、違うものが入ってくる可能性がある。

六角：

いい風景を取り入れるというといい人っぽく思われますが、風景と思えないものが面白い。山は当たり前。都市のすきまやゆがみに関係性が見えて、風景だと思えた瞬間が面白いですね。そういう空間をつくりたいと思っています。

村松：

不謹慎に思われるかもしれませんが、震災の風景についてはどう考えますか？

六角：

例えば、軍艦島は廃墟として認識され、サッシなどがむき出し。そのように、ものがテクスチャ化、オブジェクト化される風景もあると思います。

### ●チーム いつもの3人（今日は2人）

学生：

建築に風景を取り入れる操作に対して、建築が風景になるというお話もはじめにされました。逆のアプローチのように思いますが、後者については？



チーム いつもの3人

六角：

中だけでなく、外から見られることも考える必要がありますね。例えば私は、山の中腹にあるなら、かわいくあってほしい。彫刻のような。もしくは、地形になじむか、あるいは、消すか。安藤忠雄さんの住吉の長屋のように、無表情になるか。外からの見え方に対して応えるアプローチは用意しておかなければいけないですね。

### ●チーム以外からの質問

学生：

現在4回生で、卒制があります。六角さんが風景を扱うようになったきっかけを教えてください。

六角：

学部の卒業制作の時に、日頃発見できないものを発見したいと思い、教室の隅にある木の椅子を黄色に塗って、それを持って旅に出ました。筑波大学のキャンパスのなかです。身体スケールの椅子を持って旅をし、座りたいところに置いて座る。そこをシッティングポイントとしました。椅子を中心に、風景をどうつくっていくか。イスが建築。あるところで止まって、座って、観察をする。発見が大事なので、日頃気になることに対してアクションすることにしました。

村松：

それでぼくは、サカダチスポットを探しています。

### ●鞍田

見たくない景や取り入れたい景、景の選び方があると思います。六角さんの感性や好みと、景そのもののコンテクスト。その判断はどうしますか？建築家がつくった景に住まう人は、ある意味それを強制されます。しかし、建築家がつくりだした景から、住み手もなにか発見したい。景の完成ではなく、そこからの拡がりば？

六角：

大切にしたいのは、ハードだけではなく、なかでの生活。景は、プランニングと一緒に扱います。いろいろ想像しながら、スペースの使い方に余地を持たせたり、光の変化によるなかとの応答を考えたり、家具の配置によるシークエンスを考えたり。浅間観荘の浅間山に面する部屋は寝室ではありませんが、施主さんは新年に必ずそこで寝て、朝日を浴びるそうです。

## ●林

建築において操作できる範囲は敷地の中。それを操作しながら景を操作するということをされていますが、景をきちんと考えながら建築をつくったほうがいいという、ウリになるポイントは？

六角：

日常のなかに非日常を持つてくることの大事さ。住宅のベースは日常生活です。景がないと、生活の風景が景。山、森、あるいはパースを効かせた空間が入ってくることで、日常生活にあるスケールを越えた非日常が入ってくる。ごちゃごちゃに置いてある生活用具も、非日常の景を見た瞬間に頭から消えるように思います。

林：

スケールの話があって、こぶしのやさしさを感じました。山を取り込むという話とは別に、山を見たくないとき、こぶしによって隠せる。景を取り込むことによって、環境的にいいということがどう言えるのか考えると、3Rなどのほうが、明らかに環境にプラスになることをしている。しかし、何もしていないんだけど、マイナスにもならないやさしさ。木を引っっこ抜かずに、こぶしで隠せる。見たくない隣の家とか。そういうものをコントロールできるよさがあると思いました。

村松：

こぶしのやさしさと同時に、スリットの恐さとかもあるかもしれない。エコロジーは背景と、前回鞍田さんは言いました。六角さんは、背景を前景化する。見えないものを、非常に簡単な操作によって意識化する。建築家として、それを利点にするのか、やさしさにするのか、倫理観が問われますね。自分自身が見られるものにもなります。こぶしのやさしさと同時に、建物の恐さ。

次回：2011年4月28日（木）14：40～16：10

京都精華大学春秋館101号室

第3回 神松幸弘「京の自然 一造られたものと生まれたもの一」

## 編者感想

第2回は、学生さんの設計に対する志しと、エコロジーに対してアクションできることへの考え（第1回で挙げたのは、3Rや建築素材について）が広がるような話題提供を、六角さんがしてくださいました。学生さんの質問も鋭かったです。視覚の操作が生態的なエコロジーにつながるのか？非日常を取り込んだ建築（建築家のアクション）が、知らず知らずのうちに私たちの「エコ」観を育む。間接的であるけれども、建築と人間のそんな関係もいいなと、感じました。

文責：田口純子（東京大学生産技術研究所村松研究室）