

建築物の基本的な機能を理解した上で 時代が求める建築空間を創造する



小川 晋一
教授

建築物は、設計者のこんな建物を作りたいという思いが具体的な形として表されたものであり、こうして作られた形を建築意匠という。従って、建築意匠は単に外側のデザインだけではなく、内側の空間構成も全て含んだ建築物全体のことである。建物を設計するには、材料をはじめとして構造、設備、施工方法など、さまざまな要素や技術が必要になるが、それらを最終的に全体としてまとめ上げるのが意匠設計の仕事である。

哲学や思想を背景にして 「心」を「形」にするのが意匠

意匠の「意」は心を意味しており、「匠」は優れた技術でものを形作ることを意味しています。一般的には、意匠は、工業製品などにおいて視覚的に美しいと感じさせる形や色、柄などを指す場合が多いのですが、建築における意匠（建築意匠：以下、単に意匠）は、文字通り「心」を「形」にする行為、またはその結果として作り出された建築物のことです。建築家が作りたいと思いつく建築物を、具体的に設計することが意匠設計であり、その結果完成した建築物が、外観や内部空間も含めて意匠となります。

意匠で大切なことは、最終的な形に至るまでの考え方です。なぜ、この形にしたのか、なぜこの配色にしたのかについて、意匠設計者は、きちんとコンセプトを説明できなくてはなりません。そのコンセプトを支えるのが哲学や思想ですから、意匠設計を学ぶ人は、哲学や思想について深く学ぶことが推奨されています。

例えば、ヨーロッパでは、形而上

学^(注1)の考え方に沿って建物や街並みが作られてきた歴史がありますし、「ポストモダン^(注2)」や「ディコンストラクション（脱構築）^(注3)」といった現代思想に影響を受けて、ポストモダン建築や脱構築主義建築などが次々と興ってきました。建築学科の科目の中には「建築史」がありますが、これは単に建築物の変遷を追う科目ではなく、その形の背景にある思想や考え方の源泉をたどる科目なのです。

そのため、建築学科の学生や大学院生には、哲学や現代思想の本をできるだけ多く読むことを強く薦めています。建築を決めるのは、目に見えるデザインだけではなく、社会を形成している考え方や価値観なのです。なお、「建築デザイン」という言葉もありますが、個人的には平面的なものをさすイメージが強く、思想まで含んだ「意匠」と呼んだ方がしっくりきます。

建築計画学を基本にしながら 現代建築に求められるものを 反映させる

建築物は、その種類ごとにある一

定の機能が求められます。例えば、住宅であれば人が快適に過ごすための生活空間が必要ですし、学校であれば大勢の児童・生徒が安全に学び、運動できる空間が必要です。また、病院なら患者が安心して医療を受けられ、医療スタッフが治療しやすい衛生的な環境が求められます。

こうした機能は建築物の種類ごとにだいたい決まっています。そのため、建築物の目的ごとに、どんな大きさや機能が必要かを、人間の行動や心理に基づいて決定していく学問としては「建築計画学」があり、その成果は、さまざまな建築物について必要な広さや機能などをまとめた「建築設計資料集成」としてまとめられています^(注4)。意匠設計では、この建築計画学を基本にしながら、さらに、今という時代に求められているものを、建築に反映させていきます。

意匠設計の能力を身につけるには、簡単な建築物から複雑で大規模な建築物まで、徐々に設計のトレーニングをしていくことが必要です。本学の場合、2年次における設計課題として、「将来の自邸」「コミュニテ

(注1) 形而上学…哲学の一分野で、存在するものを存在するものたらしめていることについて探究する学問。

(注2) ポストモダン…モダニズム（近代主義）の合理主義を超えようとする考え方・運動。

(注3) ディコンストラクション（脱構築）…フランスの哲学者ジャック・デリダによる哲学的な考えを示す言葉。

(注4) 建築設計資料集成…欧米で出版されていたものを参考に、日本では、1942（昭和17）年に『建築設計資料集成』の初版本が刊行された。現在に至るまで折々に改訂され、最近では2001年に日本建築学会編の『建築設計資料集成』が刊行されている。

<写真>近畿大学工学部建築学科の卒業設計(例)

建物の模型とともに図面や設計のコンセプトなどをまとめたものが展示されている。



「イ・センター」などを、3年次に「美術館」「集合住宅」「小学校」「複合施設」などを課しています。集合住宅の場合、学生は集合住宅に求められる基本的な機能や広さなどを押さえた上で、現代の集合住宅に足りないものや、求められているものを自分なりに考え、整理して、設計に生かしていかななくてはなりません。そして、どのようなコンセプトで設計したのかをわかりやすく示したうえで、それを具体的に表した図面と、建物の模型を作成して提出することになります。

意匠設計を学ぶ上で特徴的なことは、授業における設計課題に加え、全国規模あるいは世界規模のコンペティション(設計競技、以下コンペ)に応募できることです。授業の設計課題は学内での評価ですが、学外のコンペに参加すれば、より多様な考え方をもちた学生たちと競うことになります。入賞すればモチベーションが高まりますし、入賞を逃しても他の人の作品に刺激を受けて、努力しようという気になります。ですから、私の研究室の学生には、できるだけコンペに参加するように指導しており、好成績を上げています。

海外の学生との交流が 意匠設計の幅を広げる

意匠設計で最も重要なことは、設計の基本となるコンセプトです。それが、いかにオリジナリティに富み、かつ時代を捉えたものになっているかが問われるからです。かつて、建築には大きな潮流があり、価値観が一定の方向に向かっていった時代もありました。しかし、現在は、一人ひとりの価値観が多様化し、さまざまな建築物が登場するようになってい

ます。だからこそ、コンセプトの力強さが必要になるわけです。

その力を鍛えるには、異なる社会構造や文化的背景の中で学んでいる海外の学生との交流が非常に効果的です。本学はイギリスのエジンバラ大学や、タイのタマサート大学との交流授業を行っており、海外の学生とチームを組んで設計課題に挑むような交流を続けています。海外の学生と活動をすると、例えば美術館の設計でも、美術館の捉え方が日本人とはまったく異なることがわかり、ものの見方や建築に対する接し方などが、大きく広がるのです。

私の研究室では、学内での海外交流に加えて、海外の有名建築を見学したり、東京オリンピックの国立競技場の設計で話題になったザハ・ハジド氏など、海外の著名な建築家の設計事務所や、有名大学に学生を連れていき、交流する機会を設けています。世界最先端の図面や模型などに触れ、時には設計者の話を聞く

ことで触発され、学生は大きく成長していきます。

現在、意匠設計の世界は、大きく変わりつつあります。IT技術の進展によって、図面という2次元の世界に建築物を記していたものを、床や壁、柱、天井など全てが連続している3次元の世界としてコンピュータ上で設計することが可能になりました。そうすると、建築家が作成した図面をもとに建築するという従来のプロセスとは異なり、コンピュータ上のバーチャルな建築物から立体解析によって図面を作るという方法に変化していきます。

ただ、技術や設計プロセスがどのように変化しようと、意匠設計そのものは、自分が作りたいと望むものを、具体的な建築物として提示することに変わりありません。歴史や哲学、思想への理解を深めつつ、世界のさまざまな価値観に触れながら、アイデアの引き出しを増やしていく以外に道はないのです。