

デザイン分析 ～良いデザインを考える～

システム科学技術学部 建築環境システム学科

2年 工藤 徹

2年 野瀬 尚起

指導教員 システム科学技術学部 建築環境システム学科

教授 荻谷 哲朗

1. 目的

私たちはある建築物を見た際、無意識に「カッコいい」や「美しい」などそのデザインに何らかの印象を持っているだろう。中でも「良いデザイン」と評される建築物があるが、では一体何が人々にそういった印象を与えるのだろうか。何か法則性があるのだろうかと私たちは考えた。

そこで本研究は『デザイン分析』と題し、一般的に良いデザインと評される指標の一つとしてグッドデザイン賞を取り上げ、大賞・金賞を受賞した建築作品を題材とし、『良いデザイン』とは何か分析を行っていく。また、本研究を通し、デザインについて思考を凝らすことで私たちなりの『良いデザイン』について考察していく。

2. 研究内容

2.1 グッドデザイン賞とは

グッドデザイン賞は、様々に展開される事象の中から「よいデザイン」を選び、顕彰することを通じ、私たちの暮らしを、産業を、そして社会全体を、より豊かなものへと導くことを目的とした公益財団法人日本デザイン振興会が主催する「総合的なデザインの推奨制度」です。（www.g-mark.org/より）

2.2 分析対象



図1 せんだいメディアテーク（以下事例1）

2001年グッドデザイン大賞受賞。
設計は伊東豊雄。



図2 金沢21世紀美術館（以下事例2）

2005年グッドデザイン金賞受賞。
設計はSANAA。（妹島和世・西沢立衛）

2.3 研究方法

単にデザインといってもそのさす範囲は広いので、本研究では印象、コンセプト、建物における重要要素等の項目ごとに評価・分析し、その結果を総合し、『良いデザイン』と呼ばれる要因を考察する。また、実際にグッドデザイン賞での評価と見比べ、異なる視点からもアプローチすることで多角的分析を行う。

3. 調査分析結果

3.1 事例 1. せんだいメディアテーク

3.1.1 印象

- 建物を貫くチューブ
→構造的に安定なのか
- インパクトのあるガラスのファサード
→開放的すぎて内部の人のプライバシーは守られるのか
→ガラス付近の温熱環境はどうか(夏季は日射が厳しく冬は寒いのではないか)



3.1.2 コンセプト

『ラーメン構造建築の均質性の破壊』

ラーメン構造建築	事例 1
等間隔に建てられる四角い柱、梁から構成	不規則に配置したチューブ 梁がない、6枚の床と13本のチューブ

近代建築の巨匠と呼ばれるミース・ファン・デル・ローエやル・コルビュジェは均等に柱を配置し、柱と梁から構成されるラーメン構造によりその建築を広く普及させ、そのシステムは現代においても多数用いられている。一方、伊東豊雄はそういった歴史の流れに逆らい、ラーメン構造建築の均質性の破壊を試みた。柱の概念を解体する試み。それを実現させている要素が以下に列挙する要素である。

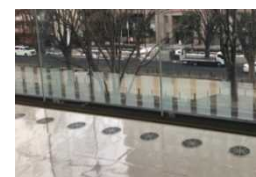
① チューブ

柱の解体。柱ではなくチューブと呼ばれるスパイラルを描く細い鉄骨。それにより柱の内部に空間が生まれる。その空間をエレベーターや階段などの人の動線や採光や空調の通り道とすることで縦に動線が配置されている。チューブの上部はトップライトになっており十分な採光が得られる。



② ガラス

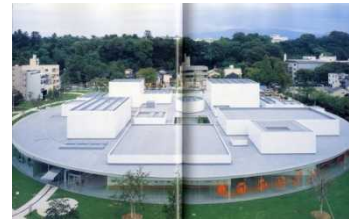
温熱環境に関して疑問があったが、南ファサードはダブルスキン、ガラス付近には空調が備え付けられており、対策がなされていた。実際にガラスに触れてみると、ガラスの冷たさは感じず、逆に暖められていることが体感できた。



3.2 事例2 金沢21世紀美術館

3.2.1 印象

- ガラス張りのファサード
→ 開放的で美術館の持つかたい雰囲気がない
- 円形に囲まれた内部・中を見せる建築
→ 内部を散策してみたいと感じる平面



3.2.2 コンセプト

『美術館の新しいコンセプト』

近代までの美術館	事例2
閉じた外観で入りづらい ルートが一本だけ	気軽に入りやすい建物 ルートの複数性・選択制を持たせる

来場者の減少が美術館の問題となっている。従来の作品の保存や一方的に作品を見せていく美術空間では来場者が見込めない。21世紀美術館では広場のような公園のような建物カフェやシアターを展示室やホワイエと混ぜることによって、市民が気軽に訪れることのできる公共空間を建築の中に作ることが考えられた。

① 2つのゾーン

誰でも無料で入れる交流ゾーンと有料の美術館ゾーンを合わせ持つ。

施設の端から端まで貫通する通路や離して配置された展示室は二つのゾーンのどちらにいてもそれぞれの空間で何が起きているか感じられる工夫。

② ガラスの外周

明確な境界でもあるが、内と外の曖昧さも感じられる。反射や透過で印象が変わるのがガラスの良さ。

表裏のない正円で4つのエントランスを持ちどの方向からもアクセス可能。



3.3 2事例の比較

共通点	相違点
<ul style="list-style-type: none"> ➤ 両者ともガラスを多用したデザインで現代的（過去からみると異質） ➤ 中を見せる建築 ➤ ガラスの下に空調がある ➤ 梁がない ➤ 佐々木睦朗構造計画研究所による構造設計 ➤ 円形を使用した人が集まる空間 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 建物の概形が四角形と円形 ➤ 事例1は空間の用途がフロアごとに分かれているのに対しおう事例2は空間の用途が混在している ➤ 事例1はガラス戸が開閉可能であるのに対し、事例2は不可能

3.4 グッドデザイン賞での評価

事例1: アートギャラリー, 仙台市図書館, 映像センター, 視聴覚障害者の為の情報提供という4つの機能を融合し, 新しいメディア環境を軸に情報化された空間を実現した公共施設. チューブ, プレート, スキンのシンプルな要素から建築が構成され, これが内外観の特徴となっている. 従来の建築のもつバリアを解き放つ空間を作ることにより重きを置き, 物理的なバリアだけではなく, あらゆる意味でのバリアを取り除く空間づくり, 運営システムが目指されている. これまでの多くの公共事業の枠組みを乗り越え, 人と人, 市民と行政, 都市と人との新しい関係性を創造した新しいタイプの複合文化施設の実現として評価された.

事例2: 芸術の表現の場として, 作品の扱い方から演出について考えられた美術館. 画期的なプランニングを示唆している. 内部と外部という建築の概念を覆す画期的なプランニングを示唆している.

4. まとめ

まず, 目を引くのはガラス張りであるということ. では, ガラス張り建築の良さは何なのか. 今回の研究を通し, ガラス張り建築はただ見た目が美しいということだけが取り柄ではなく, あえて建物の中を見せることで人が入りやすい点にあることが分かった. また, 言い方を変えれば内と外との関係性を切り離すのではなく, 緩やかにつなげているともいえる. 事例1に関して言えば, イベントの際に南面のガラスが全て開かれ, 内と外とを繋げることが可能になっている. 建築はその内部を利用する人がいて成り立つものであり, 今回取り上げた2事例もその根本には人を呼び込む狙いがあった. 結果2事例は建築以前よりも客足を伸ばし, 街のシンボリック役割を果たすこととなった. よって, 『良いデザイン』とは単に格好良いや変わっているということだけでなく, 人の行気がしやすい建物なのだろう.

ここで改めてデザイン (design) とは何なのか, その語源から考えてみると, signつまり何かを指し示すという意味を強調している言葉であり, 建築をデザインするということは設計者がその建物を媒体として, 私たちに何かを指示したり訴えかけたりしているのだろうと考えた. では, 今回取り上げた2事例の設計者の訴えたかったものは何だろうか. 伊東豊雄はせんだいメディアテークを通して, SANAAは金沢21世紀美術館を通して, 新たな建築, 建築の可能性をまた一つ広げることに成功したのではないだろうか. また, 伊東豊雄は内部空間に関して壁で明確に空間を区切るのではなく, 机や椅子の配置により, 緩やかに空間を区切り, また, 利用する人それぞれの利用パターンに沿うように自由度の高いものになった. 今後の建築のあるべき一つの姿を指し示してくれているのだろう.

5. 参考文献

- (1) www.g-mark.org/
- (2) 新建築 2001.3
- (3) 新建築 2004.11