



# Clopen Nest - 新しい生のプラットホーム -

後藤 潤 (京都造形芸術大学通信大学院)

**1. 建築の用途**  
 Art Brut (生の芸術) という芸術がある。これは、アウトサイダーアートとも呼ばれ、特に芸術の伝統的な訓練を受けずに自然に表現した作品のことである。  
 今回は、この中の生きづらさを抱えた人 (一般に言うところの重度ではない精神病患者) を対象としたアトリエ兼ミュージアムを提案する。

**2. 自己の再構築**  
 彼らが作り出す作品には、他者の意思が介在せず、自らの創造の源泉から自然的に発生する。その作品を生み出す過程において、自己の再構築が行われる。

右の作品は平川病院で行われていた造形教室に通う本木健さんが描いた「家路」という作品です。はじめは背中を曲げてみじめな姿を描こうとしていたのですが、描いていくうちに「背中を曲げなくていいんだ、背筋を伸ばして家に帰っていく」というふうに気持ちが変わったそうです。  
 このように表現された作品には「生きたい」という感情がダイレクトに反映され、鑑賞する側にもむき出しの「生」がぶつかり、影響を与える。対して、表現者は他者に対して作品をつうじて自分を言葉でも表わすことができ、社会的意義を見出す。



本木健「家路」

## 3. 建築の目的

- 「Art Brut」と「日本建築」を重ねることで
- 生きづらさを抱えた人にとってよい環境
- 2種類の内と外の関係を作る
- 上記の2つを満たすことを目的とする。

## 4. 精神病患者の環境について

- 今までの環境
- とりえず入院させて、投票する
- 医者と患者の一対一での会話

## これから必要な環境

- 自分の居場所は自分で選択する
- 隠れられる場所がある
- 「なにもしない」をする場所
- 作品を作る過程においての自己の再構築
- オープンダイアログによる複数人での対話
- 他者に認められることでの社会的意義の確認

## 5. 対象敷地

敷地は滋賀県近江八幡市にある西の湖の西側に群生する葦原の上とする。近江八幡は水郷巡りやアールブリュットの活動が盛んな地域である。



## 6. 建築の構成

- A. 日本建築
  - B. ラウムプラン
  - C. 建具と作品の一体化
  - D. 葦 (ヨシ)
- 上記の4つの要素を用いて建築を構成する

### A. 日本建築

- 日本建築の中からは以下の3つの要素を用いる
- 1. 連続する平面計画
- 2. 深い庇と縁側
- 3. 可動式建具



### B. ラウムプラン

アドルフ・ミュラーが提唱する部屋割りを三次元の展開において考えるもので、各部屋は相互に関係づけられながら、全体の空間を文飾し、各々の位置を占め、立体的に配置されるこれにより、部屋は分かっているけど視線ではつながっている関係をつくる



### C. 作品と建具の一体化

表現者が自らの作品を建具として建築にはめこんでいく。建具を移動させる、付ける、外すという操作によって自分の居場所を乗のように作ってゆく



### D. 葦 (ヨシ)

冬場は伸びた葦を刈り、葦の垣を作り外とのつながりを調整する。刈った葦は建具やすだれに加工し、建築に組み込んでゆく



## 7.2 種類の内と外の関係

- 身体的な内と外：身体が建物にいて守られている感覚と外にいて危険にさらされている感覚
  - 精神的な内と外：言語による人と他者との関係
- この2種類の内と外の関係は相互に作用しあって変化するものである





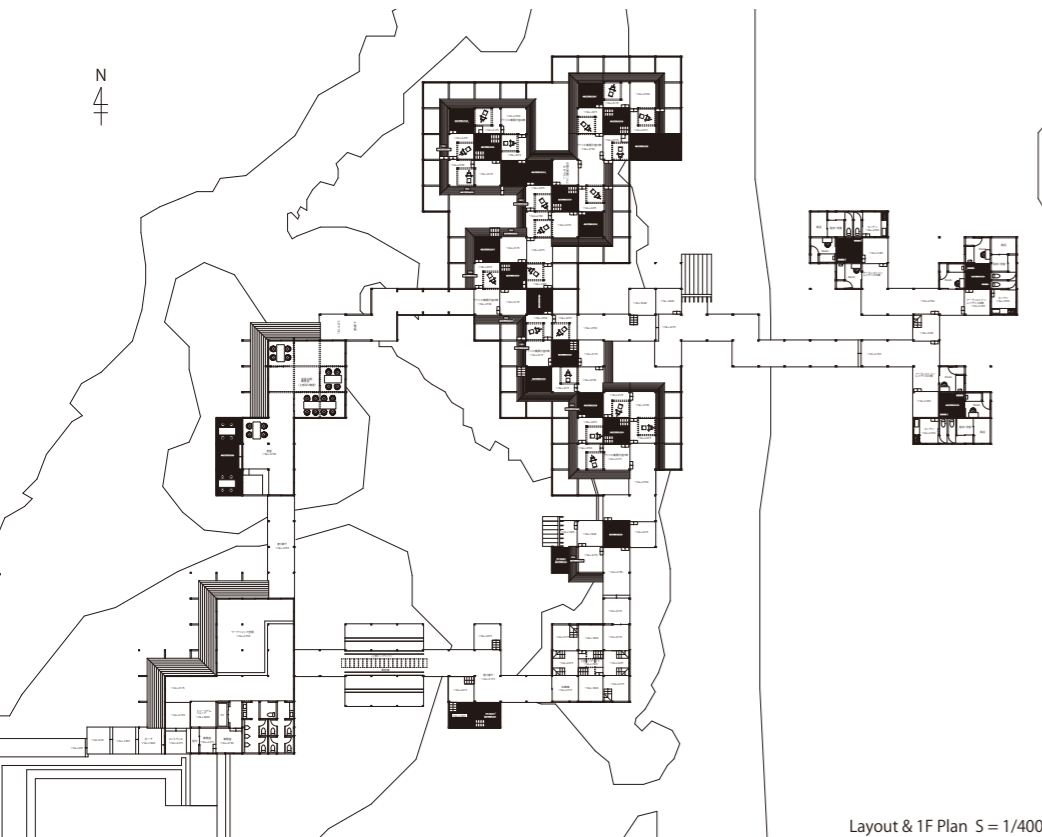
アトリエ兼展示室：作品を通じて新しい形のコミュニケーションが生まれる



受付・ワークショップ空間：ここでは製作者の講演会や刈り獲った葦を用いて建具の製作を行う



葦倉庫：冬場に刈った葦を乾燥させる



Layout & 1F Plan S=1/400



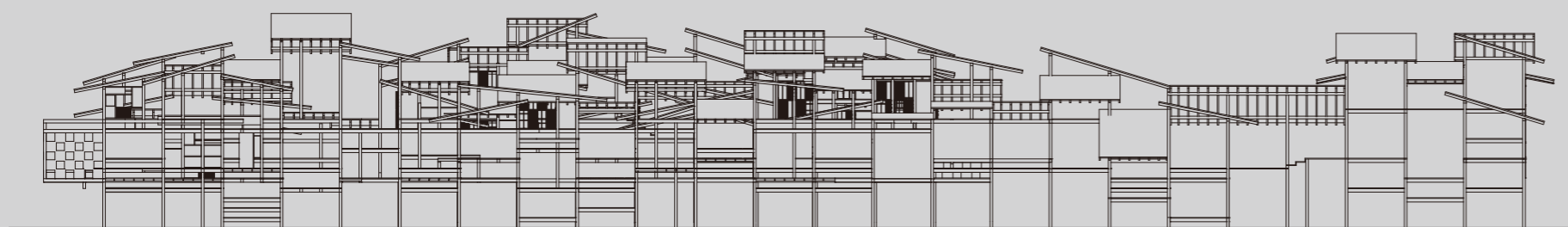
2種類の内と外の間をみる



アトリエ兼展示室：階段を排して空間のつながりを見る



囲み縁



a-a'断面図 S=1/200



## (1) 研究旅行テーマ

- 人の営みとパブリックとの関わり方を調べ、都市のあり方を住宅設計まで引き込む -

### 1. 卒業設計の過程で考えたこと

私は、卒業設計の構想の段階で、「取り入れると決まったこと」、「取り入れるかもしれないこと」などを箇条書きの文章にして、それを形にするという手法をとりました。その中の初期のアイデアの一つとしてイタリアのヴェネツィアの都市構成を取り入れることができないかと考えました。

ヴェネツィアの都市構成として、運河と歩行者の道という二つの動線で構成されていること、小さな路地がたくさんつながっていること、ネットワークの中に大きな節としての広場があること等が挙げられます。これらの構成要素から現れる魅力は、船から見たときは群としての美しい街並みが見ることができ、路地の中に入ると、この先に何があるのだろうかという期待感や、見えているのにたどり着けないもどかしさ（楽しさ）があると考えられます。

上記のことや、建築の規模、建築のあり方を考えた上で、対象敷地は滋賀県の近江八幡市の西の湖の隣に群生する葦原の上に行きました。この場所は水郷巡りやアールブリュットを広める活動が盛んな地域で、ヴェネツィアと共通している部分もあります。ただし、大きく違う点はヴェネツィアは人の手によって固定された運河と地盤があるのに対し、対象敷地は自生している葦の上のため、地盤はなく可変的なことです。そのため建築の形態はヴェネツィアのように運河に面して住宅の壁がそり建つ形式ではなく、床を持ち上げて、街のような構成を内包した建築が風景に透けるような形態になりました。

### 2. 魅力的な街（街並み）とは

私の卒業設計では、一つの建築の中で、個の空間となるアトリエと、公の空間となる展示空間（廊下や小さな広場）が相互に浸透しあうような構成を取りました。アトリエにはめ込まれていく建具と一体化した作品は人の細胞が入れ替わるように更新されてゆき、訪れるたびに違う表情を見せます。これを街並みとして置き換えるとアトリエが住宅で、展示空間が路地や広場になり、作品は人の営みであるといえます。つまり、私が思う魅力的な街とは、人の営みが公の空間である路地や広場ににじみだし、住宅にも街全体の営みがにじんでくるような関係性をもった町です。

私は今、京都造形芸術大学通信大学院で住宅建築のプロから学び始めました。学部卒業設計では大規模な群造形を設計しましたが、大学院では一つの住宅を突き詰めたいと思っています。なぜなら、良い街並みは良い住宅から生まれ、良い街からは豊かな生活が生まれ、それが一人の住人にも返ってくると思うからです。

今回、実際にヴェネチアを訪れて街の中に入り込むことで、人の営みとパブリックの関わり方や、地形（又は自然）と建物による路地の現れ方、住宅の構成要素など、地図や写真では分からない部分を見つけ、それを日本で生かすにはどのように置き換えていけばよいかを模索し、今の日本の崩れた町並みに投じる一石となるような住宅を作る力をつけたいです。

### 3. 訪問予定の地域と建築物

訪問を予定している場所はヴェネツィア周辺の住宅や広場とカルロ・スカルパの建築です。

#### ヴェネツィアの住宅タイプ

ヴェネツィアの街並みは現在の姿となるまでに、住宅の形式が「裏庭・前庭型」→「ブロック型」→「L型」→「C型」と、コルテと呼ばれる中庭の場所が移り変わってきました。それに伴い街並みも変化していき、現在では運河側と広場側の両方にファサードをもつという特異な形となりました。今でも数は少ないながらもL型以前の住宅が残っているらしいので、訪れたいです。

#### カルロ・スカルパ

カルロ・スカルパはヴェネツィアに生まれ育った建築家で、イタリア内で展示会の会場構成や既存の建物の改修を多く手掛けています。スカルパの作品にはヴェネチアの風土の特徴と日本建築の要素を現代化したような特徴が表れていて、彼の作品を研究することで、ヴェネツィアと現代の日本を結びつける手がかりとなるのではないかと思います。

## (2) 訪問予定の外国の都市・街並み・建築物の内容



(上)ヴェネチアの街並み

(左)ヴェネチアの航空写真



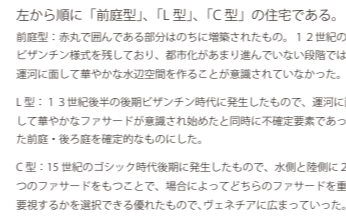
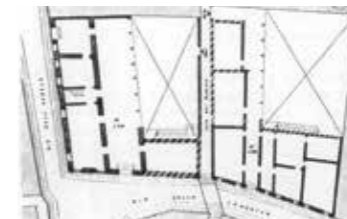
路地の使われ方

路地空間に人の営みにしみており、コミュニケーションの発生を促す。また、必ず建物のはみ出しがあり、空間に彩りを与え、豊かなものになっている。



コルテと呼ばれる中庭

中心に井戸が設けられ里長なコミュニケーションの場となっていた



左から順に「前庭型」、「L型」、「C型」の住宅である。前庭型：赤丸で囲んでいる部分は増築されたもの。12世紀のビザンチン様式を残しており、都市化があまり進んでいない段階では、運河に面して華やかな水辺空間を作ることが意識されていなかった。L型：13世紀後半の後期ビザンチン時代に発生したもので、運河に面して華やかなファサードが意識され始めたと同時に不確定要素であった前庭・後ろ庭を確定的なものにした。C型：15世紀のゴシック時代後期に発生したもので、水側と陸側に2つのファサードをもつことで、場合によってどちらのファサードを重要視するかを選択できる優れたもので、ヴェネチアに広まっていった。

#### カルロ・スカルパ

カルロ・スカルパの作品の中からはヴェネツィアの風土がよく表れている「クエリーニ・スタンバリア美術館」と「カステルヴェッキオ美術館」、日本的なエッセンスがよく表れている「オリヴェッティ社ショールーム」、スカルパの傑作である「プリオンヴェガ」に行きたいと思えます。

クエリーニ・スタンバリア美術館とオリヴェッティ社ショールームはヴェネツィア市内にあり、カステルヴェッキオ美術館とプリオンヴェガはヴェネツィアから1時間半ほどで行くことができます。



クエリーニ・スタンバリア美術館



カステルヴェッキオ美術館



ヴェネチアからカステルヴェッキオ美術館まで



クエリーニ・スタンバリア美術館



オリヴェッティ社ショールーム



オリヴェッティ社ショールーム



プリオンヴェガ



ヴェネチアからプリオンヴェガまで