

都市の創造環

ー 精神的な豊かさを取り戻す滞在拠点 ー

Keywords

情報社会 アーティスト・イン・レジデンス 都市
創作 思考 交流



DZ22205 佐藤 佳蓮

1. はじめに

情報技術が発展し、インターネットやAIが普及した現代社会において、私たちの生活の利便性や効率性は大きく向上した。場所の制約を受けず、いつでも最新の情報にアクセスすることができ、SNSをはじめとするプラットフォームで他者と交流したり自ら情報発信をしたりすることも可能になった。しかし、それで本当に「豊かさ」を手に入れたのだろうか。

2. 研究背景

2.1 「豊かさ」とは

本提案では「豊かさ」を、物質的な豊かさと精神的な豊かさの2つに分けて捉える。物質的な豊かさは、所有物や経済的安定、基本的ニーズの充足、生活の快適さや利便性によって支えられる。一方、精神的な豊かさは、自己理解や自己実現、人との関係性、多様な経験、そして心の安定といった要素によって育まれる。

情報技術は主として物質的な豊かさを拡張してきた一方で、思考や創作、人との直接的な関わりといった精神的な豊かさの領域は、次第に希薄化されつつある。

2.2 現代社会と豊かさ

情報が溢れる社会において、結果や成果のみが消費され、思考や創作に至るプロセスは不可視化されやすい。さらに、多すぎる情報は私たちに絶え間ない刺激と即時的な判断をもとめ立ち止まって考える余白を奪う。また、情報技術は思考や交流を可能にする一方で、それらの体験は身体から切り離され画面上で完結されてしまう側面をもつ。

創作や思考は、身体を伴った経験、他者との直接的な交流を通してこそ精神的な豊かさとして実感されるのではないだろうか。だからこそ私たちは、情報の量や効率性から距離をとり、自らの頭で思考すること、自らの手でつくりだすこと、そして人と出会い交流することの価値をあらためて求め始めている。

3. 研究目的

情報社会において、精神的な豊かさを取り戻すことを目的としてアーティスト・イン・レジデンス(以下、AIR

と略す)の設計をおこなう。

4. 事例調査

4.1 既存のAIR

提案に先立ち、既存のAIR¹⁾の特性を調査する。

AIRとは、アーティストが一定期間、普段とは異なる土地や文化環境に滞在し、創作活動やリサーチを行うこと、また、その活動を支援する事業を指す。事業としてのアーティスト・イン・レジデンスに参加する場合、ポートフォリオや面接による選抜を経て、滞りながら作品制作・発表をおこなう。

4.2 既存のAIRの課題

既存のAIRでは地域住民との交流を通じて作品制作や発表がおこなわれる一方で、創作の主体はあくまでアーティストに限定され、地域住民や訪問者は作品の受け取り手にとどまることが多い。

また、現代社会では思考や創作、他者との関わりが情報技術によって代替・抽象化されつつある中で、既存のAIRもまた、創作のプロセスが閉じられたものとなり、精神的な豊かさを共有する場として十分に機能しているとは言い難い。

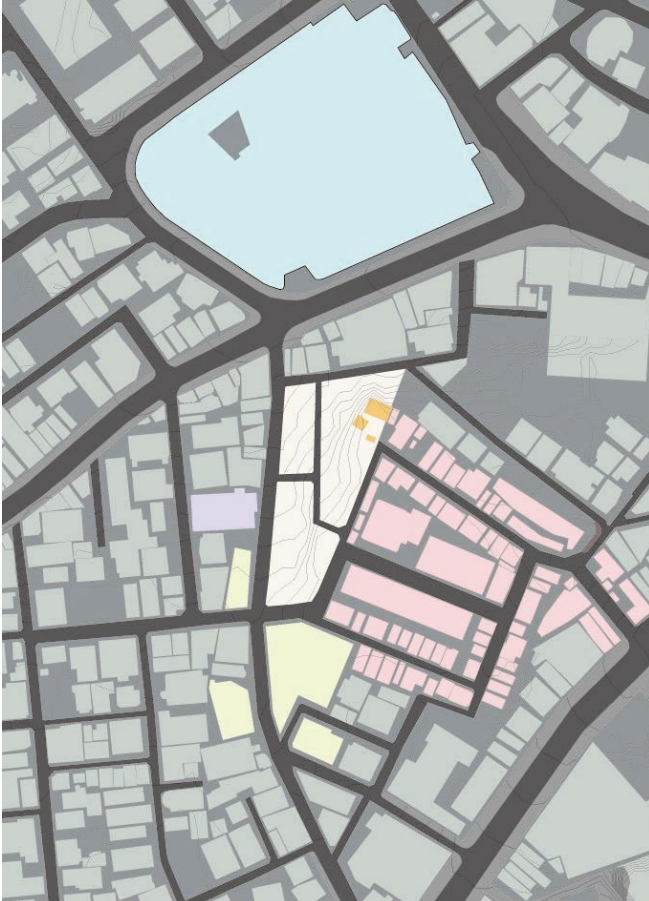
5. 提案

本設計では、社会に溢れる情報から距離を置き、創作・思考・交流という行為を都市の中に開き、身体的な経験として共有する場として、AIRを提案する。

6. 敷地

6.1 敷地概要

対象敷地は東京都渋谷区道玄坂2丁目の渋谷百軒店の一画に位置する。東は渋谷百軒店、西はミニシアター、南はライブハウス、北はBunkamuraに囲まれている多様なカルチャーが交錯する境界性の高い場所である。



6.2 敷地分析

歴史的背景をもとに周辺の既存建築に注目すると、渋谷百軒店に属する建築の多くは小規模で、一部建て替えが進行した建築は規模が大きくなっている特徴がある。

地形に注目すると、敷地の北西から南東にかけて標高が上がり、敷地内では東西を分けるように5m～10mの標高差が存在する特徴的な斜面地である。

敷地周辺は、廃墟となったラブホテルや老朽化した建物、フェンスの落書きや不法投棄などにより寂れた印象を受ける。飲食店と風俗店で構成される渋谷百軒店やライブハウスに囲まれているため、日中の人通りは少なく、夕方以降に増えていく。特に敷地西側の道路(通称：ランブリングストリート)はライブハウスの利用で賑わいをみせる。

7. 設計概要

7.1 設計趣旨

創作・思考・交流という行為に対して、社会に溢れる大量の情報や効率性から距離をとり、身体を伴った経験、5感を刺激する体験を重視した空間を設計する。

7.2 プログラム

- ①居住者のみが利用できる住居・共有スペース
- ②滞在せずに創作活動をおこなう利用者も利用できる
アトリエ・スタジオ・ライブラリー

③立ち寄った訪問者にも開かれた飲食店・ギャラリー以上の3つの機能を段階に分け都市に開く。それぞれの機能に対して連続性のあるゾーニングをおこなう。

7.3 設計手法

創作・思考の場を外に開き、交流の場をつくるため、壁面を平面的、断面的に操作することで空間同士のつながりを設計する。

身体を伴った経験の場として身体感覚に刺激を与える空間をつくるため、敷地のもつ傾斜を利用したレベル差のあるフロアデザインにより自分の居る場所を知覚でき、活動の柔軟性を向上させる。加えて、壁自体に傾斜をつけることで直角のみで構成された“静”の空間に属性を付与し“動”の空間をデザインし身体感覚の伴った空間体験を生み出す。

そして、普段の生活において視覚から入手する情報に依存しがちなことから聴覚・嗅覚・触覚が刺激されるような空間構成および素材を選択する。

8. 終わりに

この建築が、情報技術の発展に伴って失われた豊かさの価値を再考し、取り戻すきっかけとなる場として寄与することを目指す。

9. 参考文献

- 1) 「AIR_J 日本全国のアーティスト・イン・レジデンス総合サイト」 <https://air-j.info/>