

平成 23 年度 学生おもしろ企画  
実施活動報告書



主催団体：arch-unit2011(建築史・意匠学研究室)  
代表：秋山 洋大

## ■はじめに

arch-unit 2011 (建築史・意匠学研究室)は、昨年度までの活動同様、大学祭期間中(2011年11月5、6日)仮設の建築空間を企画・制作・展示いたしました。

本年度は「video, ergo sum. 我見る、故に我あり。」と題し、昨年度までの活動と比べ、より多くの方にご来場いただくこと、またよりレベルが高く、充実した企画・作品とすることを目標として企画を立ち上げました。

本報告書では、本企画の概要、反省、今後の展開について、昨年度までの企画との比較を踏まえつつご報告いたします。

## ■主催団体

### □arch-unit 2011 (建築史・意匠学研究室)

arch-unit は広島大学大学院工学研究科建築学専攻、建築史・意匠学研究室の大学院生を中心としたデザインユニットです。1996年から毎年、広島大学で企画されている「学生のおもしろ企画」に参加しており、本企画を大学で習得した建築の知識を生かす実践の場として位置付けています。活動内容は、仮設の建築空間の制作および、大学祭当日に行うその年の成果物展示会です。今年度で、第16回目の参加となりました。

### □構成員

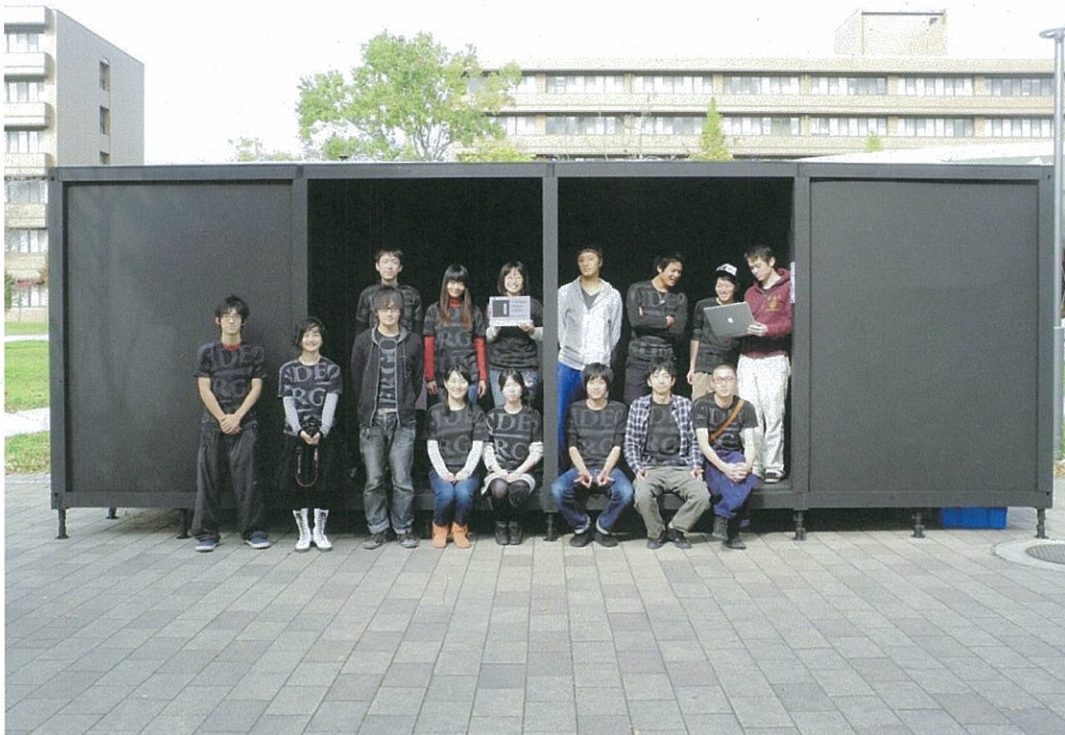
工学研究科建築学専攻の大学院生・学部生・社会人ドクター18名のほかに総合科学部の留学生2名、社会人1名が本企画に参加しました。

代表 : 秋山洋大

スタッフ : 平尾慶太、米舛伊代、松尾薫、小山知弘、小谷啓介、三阪貴俊、孫藝榕、馬冬梅、市川俊介、宮本慧、辰巳正春、花園新太郎、桂正彦、立野宏紀、栗栖侑己、山下絵梨佳、西浦勇毅、山賀華奈子、宮川壮大

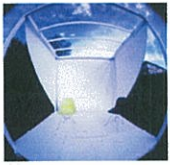
プロデューサー : 赤木良子

(計 21 名)





## □過去の作品



### 1996 small house

プロトタイプとしての住宅、工業製品としての住宅をテーマにぶどう池の南（角脇川周辺）の緑地に木造の白い箱（建築）を3棟建てました。



### 1997 slit with monolith

映画「2001年宇宙の旅」のモノリスから着想を得て、それらを乱立させることで非日常的な、思考の場を出現させました。



### 1998 sound garden

「訪れる方々がより参加しやすいスペース」を意識し、角脇川の横に休憩スペースと展示スペースを建てました。



### 1999 balloon garden

「おもしろく体験できる」をテーマに、144個の風船が浮かぶ空を見上げる場をつくりました。



### 2000 空間育成プロジェクト

植物を育てるかのように空間を創造するという考えのもと、植物と人間との新しい関係、建築材料としても新しい植物の創造の提案を行いました。



### 2001 poly sack

「ポリサック」は携帯し持ち歩くことのできる2メートル四方のモバイル型建築です。外気を閉じ込めることによって簡単に小空間をつくり出すことができます。



### 2002 PI:S

「認識」をテーマに、各場所における要素からつくられた空間を体験し、思い思いの場所にパンジーを植えていただいて一緒に新風景をつくっていきました。



### 2003 Cubic space(s)

テーマは「境界」。建物の内と外とを分ける表面（サーフィス）に特に焦点を当てました。様々な表面を持った8個のキューブが重なり合い、多様な空間をつくり出しました。



### 2004 patchwork architecture

「軽いということ」をテーマとして、布の透過性を利用し、視覚的に軽くすることに加え、布を3次元的に重ね合わせることで空間としての軽さを表現する空間構成手法を提案しました。



### 2005 filing\_Film

「積層する風景」ということをテーマに、風景に「filing\_Film」という様々なテクスチャーのレイヤー装置を挿入する事で得られる視覚的効果について追及しました。





#### 2006 post-flat

「post-flat」をテーマに、直行三次元座標によらず、自由曲面を使うことにより、床、壁、天井を連続させて空間をつくり、新しい感覚が見出すことを迫りました。



#### 2007 『ハコ』 ～分散された異空間～

美術館の「分散」をテーマに、異なる「色」の5つの小さなハコを点在させ、それらをめぐりながら人々はアートを楽しむ。ハコと自然がおりなす非日常的で新しい風景とアートの展示について提案しました。



#### 2008 [ARis] —建築的錯覚空間—

「建築的錯覚空間」をテーマに、訪れた人に連続する部屋の中を巡りながら、自身の身体の大きさや部屋の広さの錯覚的な体験する空間を提供しました。



#### 2009 「森のすみか」

「自然との共生」をテーマに、環境問題に対しても目を向けてもらう空間を構成する試みが行われ、また壁を皮膜にすることで建築内部と外部を曖昧にした空間構成を提案した。



#### 2010 Kankyo

「感興」と「環境」をテーマに、非幾何学による新たな空間を創造しました。建築の根本的要素である壁・柱・天井の概念を無くし、未体験な躍動的空間を提案しました。



## ■企画趣旨

### □企画背景

私たちは空間を認識する上で、空間を構成する要素（天井や壁、床など）のスケールや、位置関係、色彩、光、影などを意識的あるいは無意識的に手掛かりにしています。

中世の頃は、遠近法などによる錯覚は広場や舞台など、様々な建築空間において用いられ、現在では遠近法だけでなく、色彩、鏡や映像、光と影などの操作により錯覚を引き起こし、商業施設やインスタレーションなどにも広く用いられています。

このように、私たちが空間を認識するとき「視覚」は最も重要な感覚であると言えます。

### □目的・コンセプト

では、視覚（見る）とはどういうことでしょうか。本企画は、「見る」ということに焦点を当て、鏡と照明、色彩を用いた錯覚空間を提案し、来場者にその錯覚空間を楽しんでもらうと同時に、「見る」という行為を再認識してもらうことを目的とします。

・来場者にトリックがばれてしまわないように、企画内容を説明しすぎない。

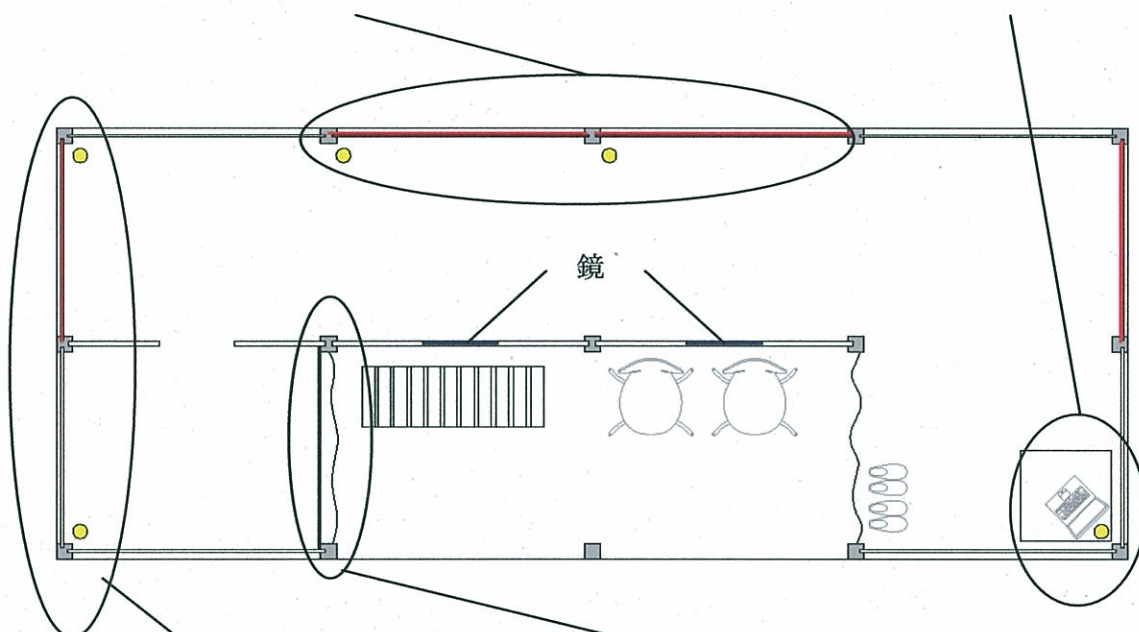
### □タイトル

video, ergo sum. とはラテン語で「我見る、故に我あり。」という意味で、デカルトの有名な言葉「cogito, ergo sum. 我思う、故に我あり。」をもじったものです。「見る」とはどういうことか、私の見ている世界と他人が見ている世界は同一であるのか、鏡に映っている鏡像と私自身は同一出るのか、といった哲学的な命題を来場者に考えてもらうため、このようなタイトルにしました。

### □プラン

赤線の壁は木材による構造壁とし、長辺方向、短辺方向それぞれに設けた。その他の壁は、コスト削減、また壁の継ぎ目をなくすために段ボールを用いた。

MAC に、「見る」についての偉人たちの格言をテクノ系 BGM とともに流し、空間の非日常感を増す。



左右対称にライトを配置し、開口部を鏡のように見せる。

本来は必要のない、ダミーのカーテンを掛けることで、裏側はこちらから入るように思わせる。最後の錯覚空間をカムフラージュする。



## ■広報活動

昨年度までのポスターでの広報活動に加え、momiji 掲示板での告知、HP・twitter を開設することで、より広く本企画を告知しました。また当日はパンフレットを配布しました。

### □参加者募集・展示会用ポスター

- ・展示作品とデザインコンセプトを統一。
- ・ロゴの意図は、来場者が展示空間体験後に気付くようデザイン。  
(外観を表す黒い四角と、グレーの長方形により、仕掛けである開口部を表現。)
- ・具体的な内容をあえて伏せることで、企画へ興味を持ってもらう。
- ・スタッフ募集の案内を掲載。
- ・学内の各掲示板に加え、作業場・施工場所（展示場所）にも掲示。

### □HP (archunit.web.fc2.com)、twitter 開設

- ・学外への情報発信源として、HP、twitter を開設。
- ・展示作品とデザインコンセプトを統一。
- ・twitter、同専攻の他企画のHPのリンクを貼る。
- ・企画趣旨、過去の作品、活動状況などの情報を掲載。



(HP)



## Arch-Unit 2011

@ArchUnit2011 広島大学

Arch-Unitとは、広島大学大学院工学研究科建築学専攻、建築史・意匠学研究室の大学院生を中心としたデザインユニットです。具体的な活動内容は、仮設の建築空間の制作及び、大学祭当日に行うその年の成果物の展示会です。2011年度は第16回目の参加となります。

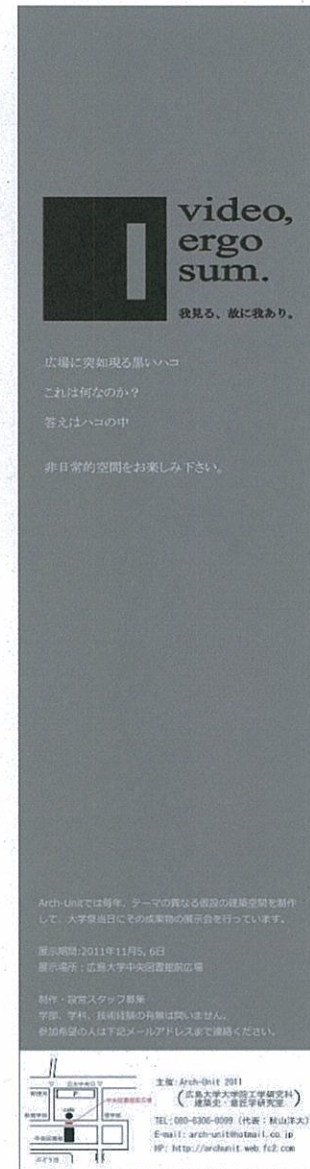
<http://archunit.web.fc2.com/index.html>



ツイート お気に入り フォローしている フォローされている リスト ▼



(twitter)



(ポスター)

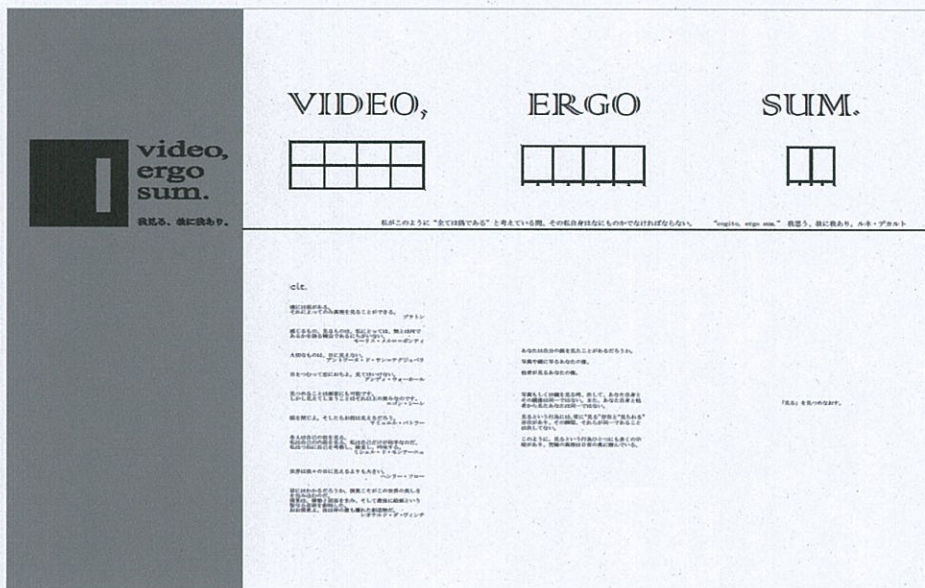


□パンフレット

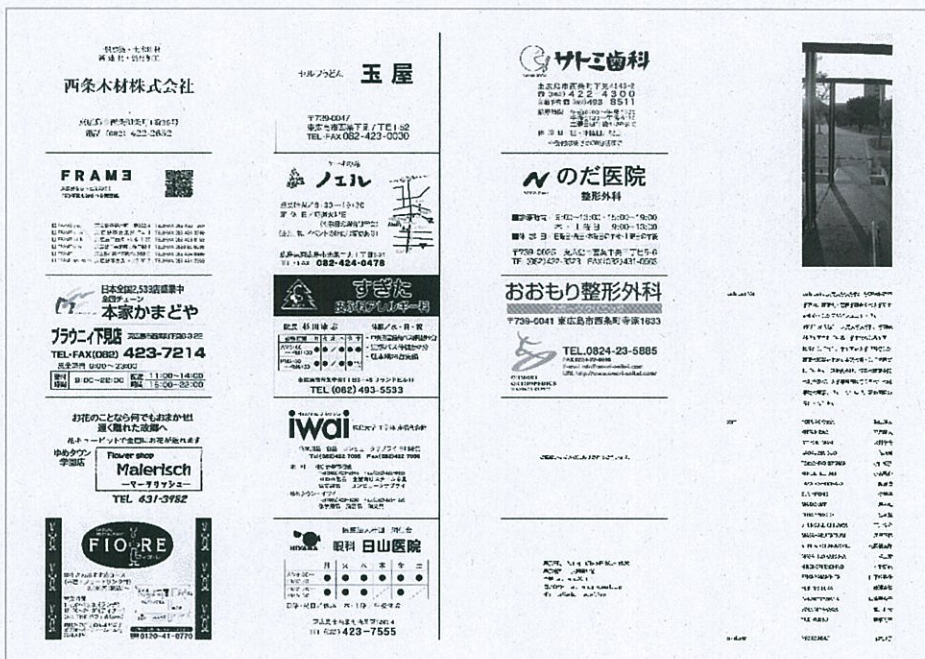
制作途中で予算不足であることに気づき、パンフレットを作成し地元企業から広告料をいただくことを急遽決定しました。(詳細は予算報告を参照)

結果として、来場者に企画の趣旨をよりわかりやすく伝えることができました。

- ・展示作品とデザインコンセプトを統一。
- ・厚さがあり、硬いケント紙を使用。
- ・四つ折りにし、開いたとき、閉じたときの両方を考慮してデザイン。
- ・展示空間の未体験者には興味をそそり、かつ仕掛けがばれないようにデザイン。
- ・展示空間体験者には企画の趣旨をより深く理解・納得し、「見る」ということを考えてもらえるようにデザイン。



表

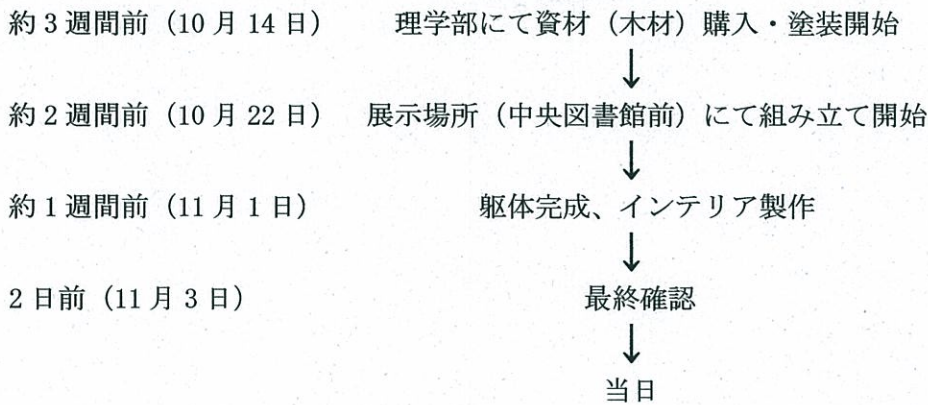


裏



## ■制作活動

### □制作のおおまかな流れ



### □制作

理学研究科のご協力いただき、10月14日から理学部 E002 講義室横の屋外スペースにて制作(主に資材の塗装)を開始しました。

- ・展示場所である中央図書館前から近い。
- ・作品資材の規模が大きく、また量も多い。
- ・組み立ては展示場所で行わなければならない。

などの理由から、工学部ではなく、理学部へ協力していただくよう依頼しました。

### ○作業風景

ある程度材木店で加工された資材(木材)に塗装を行いました。

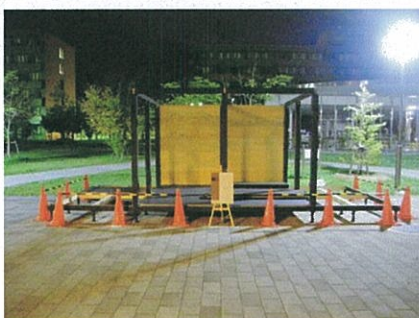




## □施工

上記と同様の理由から、校友会、マーメイドカフェ、管財グループ、中央図書館、のどのご協力いただき、2週間前より展示場所である中央図書館前で施工（躯体組み立て）を開始しました。

## ○作業風景





## ■作品展示

大学祭期間中は雨天で、また、展示空間は1名もしくは2名ずつ体験しもらい、回転率が悪いにもかかわらず、1日目は110名、2日目は183名、2日間で合計293名の方にご来場いただきました。これは過去最高の来場者数になります。

学生だけではなく、大学職員、一般来場者、親子連れなどいろいろな世代の方にご来場いただき、多くの方に本企画を楽しんでいただきました。

□展示日時：2011年11月5日～8日 9:00～19:00

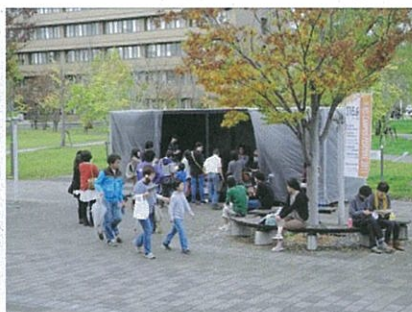
大学祭期間中の2日間にわたり悪天候が続き、ブルーシート等で養生をせざるを得ない状況にあり、本来の外観を表現することができませんでした。そこで、大学祭終了後すぐに解体せず、当初の予定より2日延長して展示を行いました。延長期間中は主に昼休憩時間をに展示時間としました。

□展示場所：中央図書館前

昨年度まではぶどう池周辺を展示場所といていました。しかし、ぶどう池周辺は大学祭の裏手に位置し集客力がある敷地とは言えません。そこで今年度は、大学の玄関口であり、ホームカミングデー会場のすぐそばである中央図書館前を展示場所としました。

その結果、上記の通り過去最高の来場者数を記録し、多くの方に本企画を楽しんでいただくことができました。

□展示風景





## ■アンケート

今年も例年同様アンケートを行い、企画を評価していただきました。また、「見る」とはどういうことか、いろいろな意見もいただくことができました。

### □目的

- ・展示空間を体験した来場者に、「見る」ということについて考える時間を与える。
- ・仕掛けの説明。(タネ明かし。)
- ・企画を評価してもらい来年度以降の参考にする。
- ・「見る」ということのさまざまな意見を集める。

## アンケート

■よろしければ下記についてお知らせ下さい。

男・女 ( 歳 )

高校生以下・大学生 ( 学部 ) ・ お勤めの方 ・ 自営業 ・ その他 ( )

■この企画をどこで知りましたか？

ポスター ・ 大学祭パンフレット ・ ホームページ ・ 知人から ・ 通りすがり

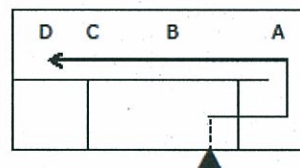
■この企画を評価して下さい。

■下記の段階で、当てはまるものに○をつけて下さい。

●—————●—————●—————●—————●  
非常に面白い      面白い      普通      面白くない      非常に面白くない

■3つ目の鏡の中入れることにごどこで気づきましたか？ A~E (右図参照) に○を付けて下さい。

- A: 入ってすぐ
- B: 中間地点
- C: 直前に
- D: 正面に来るまで気付かなかった
- E: 気付かなかった、何のこともやらさざり



■この企画の良かった点

[ ]

■この企画の悪かった点 ・ 改善すべき点

[ ]

■あなたにとって「見る」とは？(感想でも構いません。ご自由にお書き下さい。)

[ ]

ご協力ありがとうございました。

Arch-Unit 2011



## □アンケート結果

大学祭期間中に加え、延期期間中の来場者 63 名、4 日間で計 356 名の方にご来場いただきました。

### ○3 つ目の鏡の中に入ることができるどこで気付きましたか？

- A 入ってすぐ : 1 名 約 0.2%
- B 中間地点 : 5 名 約 1.5%
- C 直前に : 87 名 約 24%
- D 正面に来るまで気付かなかった : 209 名 約 59%
- E 気付かなかった : 54 名 約 15%

という結果になり、C、D 合わせると約 80%の来場者が直前まで、鏡でないと気付かなかったこととなります。

### ○この企画の良かった点

- ・体験できる場所、ドキドキ感、真っ暗なところ、不思議な空間などといった非日常的な空間体験。
- ・BGM、光の使い方、入る前に何の説明もなかったところなどといった、補助的な演出。
- ・鏡のトリック、後で題名の意味に納得した、目の錯覚を利用している点など鏡のトリック自体。

以上のような意見が特に多くありました。他にもさまざまな意見があり、なかには「自分が見ているようで、見ていないことに気付いた点」と答えて方もいました。展示空間を体験しただけで、企画の意図を感じ取っていただけたということだと思います。

### ○この企画の悪かった点・改善すべき点

- ・暗すぎる、暗順応するまでじかかんがかかるといった、照明について。
- ・目的が分かりにくい。
- ・何の企画かわからない、告知をもっとすべき、パンフレットが目立っていないなどといった広報関連。

以上のような意見が見られました。それ以上に空白やこのままで良いと答えた方も多くいました。トリックがばれないようにするため、来場者一人ひとりに「見る」を考えてほしかったため、作品のイメージ、などの理由から、内部は真っ暗、説明も最小限にとどめたことが裏目に出たと言えます。2 日目は初日の反省を生かして、説明の仕方、アンケートの質問文を変えるなどし、トリックがばれないようにしつつも企画の意図が伝わるよう工夫しました。

### ○あなたにとって「見る」とは？

- ・情報をえる手段、確認すること
- ・見られるの裏返し
- ・思い込み、先入観
- ・感じる
- ・生きること、自然なこと
- ・不思議なこと
- ・理解すること、知ること、考えること
- ・見つめること
- ・刺激
- ・最も頼りにしているもの

などの意見が見られました。そして、「今まで見ているようで見ていなかった。」「先入観で見ている。」「見るということに興味があった。」「見えるけど、見えていないものがいっぱいあると思った。」「色や奥行きを感じるのだと、あらためてわかった。」「鏡に映らなければ自分の存在が不安になる。」といったように、企画の意図を感じ取っていただけた方の感想も多くありました。

### ○アンケートまとめ

企画の意図することを感じ取れた方も、そうでない方も間違いなく「見る」ということを改めて考え直していただけたように思います。また、企画が意図すること、期待すること以上の反応（開口部を何らかの新しい素材と思い込み、向こう側に空間があると気付かなかった方が数名おられました。）も見られ、企画した側の私たちも気付かされることもありました。



## ■おわりに

この機会を講義で習得した設計・意匠・環境・構造の総合の場と捉え、「video, ergo sum. 我見る、故に我あり。」と題して、私たち arch-unit2011 は、現代建築の様相からコンセプトを得て設計を行い、実際に形にするというインスタレーションを行い、訪れる人々に提案した作品を体験し、評価して頂きました。

ここでは、私たちが普段取り扱うミニチュアサイズの模型におけるスケールではなく、実物大のスケールでしか表現できない空間、本企画の趣旨である「錯覚空間」をよりの確に、また効果的に表現することができました。また、展示空間そのものが作品となり、来場者が体験できる空間（インスタレーション）としても多くの方に楽しんでいただけました。

ポスターやパンフレットでは、この企画のコンセプトや作品の趣旨等をあえて抽象的に表現し、企画のトリックを隠しつつも、企画への興味を持ってもらおうと試みました。多くの方にその意図が伝わり、楽しんでいただけた一方で、空間体験後も意図がわからないまま帰って行かれる方もいました。私たちが提供する企画の趣旨をいかに空間と言葉で来場者によりわかりやすく伝えるかが今後の課題であると考えます。

企画の準備段階において、「見る」という日常に潜む非常に深い命題について考え直す機会を持てたこと、また、実物大のものを手作業で制作するという大学の講義では得られない貴重な体験の場となりました。

奇しくも初日から雨が降り、作品の維持ためブルーシート等による養生をせざるをえませんでした。残念ながら本来の外観を多くの方に見ていただくことはできませんでしたが、二日間でおよそ 300 名の方に来場していただき、アンケートでは多数のご意見・ご感想を頂きました。

多くの方に「見る」ということを考え直す機会を提供できたとともに、建築に対する魅力や、私たちに影響を与える空間の可能性というものが少しでもお伝えする事ができたのではないかと思います。

最後になりましたが、本企画を成功させるにあたり、多額の助成をしていただきました広島大学工学研究科長の吉田総仁様をはじめ、工学研究科学生生活委員会の皆様、また作業場所、展示場所の確保にご協力してくださり、多大なご迷惑をおかけした工学部学生支援室の花田朋代様に心より感謝申し上げます。

arch-unit2011(建築史・意匠学研究室)  
代表：秋山 洋大