

DIZZINESS OF ORNAMENT



1.はじめに

近代建築は、十九世紀まで所有していた様式の意味を否定することで確立した。それは抽象的で無機的な表現を確立し、後にモダニズムと呼ばれる一つの様式。すなわち象徴的な白い箱として建築界に浸透していった。近年の建築が未だその影響下にあるとはいえ、装飾的な意匠・造形はモダニズム期に比べ増加し、その影響力を無視できない。しかしそれは旧来の装飾と違い、装飾自体の「意味(装飾が持つ構造・内容)」が失われ、デザインと装飾の区別がつかなくなった結果といえる。造形をデザインと装飾という要素で分けられた時に、両者はその性質上複雑に絡み合っており、結局のところ装飾は、人間が持つ一つの欲求、つまり過剰な表現と考える事ができる。そこで本論は現代建築における装飾の位置づけを行い、その結果を基に近年の装飾的特徴を明らかにする。また、長野市松代地区における火葬場計画を、装飾の観点から設計することで、装飾に主眼を置いた設計手法の一つを提示することを目的とする。

2.装飾論の変遷

美術批評家の海野弘は、装飾論を考察する際にウィーン学派から装飾を考察し直す必要性があるとしている。よって本論もこれに習いウィーン学派を起点として、現在までの装飾に関する変遷を概観する。

2.1.ウィーン学派とハーバード・リードの装飾論

ウィーン学派の装飾論を先導したアウグスト・シュマルツマンによれば、装飾を付加していない部分を地、付加した部分を図とし、図が地から明確に区別できる状態を装飾だと定義している。しかし1930年代には、こうした装飾の概念は消失している。その過渡期に活躍した美術批評家ハーバード・リードは、美術と装飾を区別した上で、装飾は美術品に付加するものと定義し、装飾自体を美術ではないとした。更に海野によれば、リードの装飾概念は「意味」が剥ぎ取られ、デザインとしての表面上の形式、つまりパターンのみを注目することとなり、「形式のみの装飾(模様、パターンなど)」を生む背景となった。

2.2.モダニズムとポスト・モダニズムの装飾論

一般的に、アドルフ・ロースによる装飾の否定は、後のモダニズムに影響を与えたとされる。モダニズムの基盤となったインターナショナル・スタイルは、装飾を単に否定している訳ではなく、優れた装飾事例も紹介している。しかしポスト・モダニズム期では、インターナショナル・スタイル=機能主義的モダニズムとイメージがつけられ、その機械主義の単調さを批判されるようになった。

インターナショナル・スタイルの建築理論に対して、建築家ロバート・ヴェンチューリは、モダニズムの単純性に対し、多様性や曖昧さにも美的な可能性があることを指摘し、モダニズムは形式を標榜としただけで、その意味を置き去りにした事を批判している。ヴェンチューリの意図は、抜け殻となった形式を引用することで生じる、「意味」のずれや偶発的な階層による象徴性である。ヴェンチューリの批判は装飾を参照する契機とはなったが、それは「形式のみの装飾」であり、形式の組み合わせによって発生する意味を重視しているが、それは旧来の装飾が持つ「意味」の代わりにはならない。

2.3.現代における装飾論

装飾が「意味」を失った現代において、装飾論を崩壊している美術史学者の鶴岡真弓と文化評論家である山崎正和の主張を概観する。鶴岡は、装飾を表面における視覚によって把握するものと捉える。そしてそれは「計算不可能性=視覚によって捉えられる形が無数に存在する」から「めまい」が起これると定義しており、またそれが人に概念的な情報を送ると定義している。ここでいう「めまい」とは無数の形を見たときに、多数の見方が生じる視覚現象を指す。また山崎は個物の基本的な形を計画し、その全体を統一する原理をデザインと定義し、それに対して過剰な造形を付け足す原理を装飾と定義している。つまり山崎は、人が持つ造形意思と呼べるものから過剰に働くと、その造形は装飾的であり、統一的に働くデザイン的だと述べている。更に装飾だと判断する「社会的過剰」を失った現代では、造形を装飾的かデザイン的かの両端でしか語れないとしている。

2.4.装飾と「めまい」

装飾とは本来「意味」を備えており、本能的ともいえる人間固有の喜びであり、また装飾と判断するには一種の「社会的過剰」が必要である。しかしその前提が消滅したことで、装飾の判断が困難になり、形やデザイン、装飾の区別がつかなくなったといえる。装飾とデザインの区別がつかない現

在において、制作者の過剰な付け足しや逸脱といった造形意思が「形式」のみの装飾を生む。その成果品が「めまい」といった見方の「多重性」を生み、人に概念的な情報を送る時に旧来の装飾に近い存在といえる。

3.現代建築における装飾

2.4.を参考に装飾の効果をも「計測不可能性」によって起こる「めまい」とし、現代建築における装飾の定義を行う。

3.1.二次元/三次元における基本形と過剰/物語装飾の定義

装飾を付加する前の状態として「基本形」を定義する。「基本形」とはインターナショナル・スタイルを参考にし、「二次元における基本形」を「平滑で単一な平面」、「三次元における基本形」を「直方体」とする。また二次元において、「平滑で単一な平面」に付加し、その他の部分と図との関係をつくるものを「二次元オーナメント」と呼び、三次元において、「直方体」に加えるもの(例えば構造的に負荷が生じるもの)を「三次元オーナメント」と定義する。またそれぞれのオーナメントの「意味」の有無で過剰装飾と物語装飾と呼ぶことにする。

3.2.分析方法と対象

現代建築を分析するにあたり、世界中の建築情報を伝える代表的な建築専門雑誌『建築と都市-Architecture and Urbanism』を分析対象とする。また分析範囲を、20世紀以前を対象外とし、2001年1月号から2007年12月号までとした。

分析方法としては、3.1.で定義した「二次元オーナメント」の構成を「線分」と「面」に分け、それぞれの「意味」の有無で分類し、また無い場合はどの部分に装飾を用いるかで分類を行う。また「三次元オーナメント」では、まず形態の「意味」の有無で分類を行い、無い場合はどのような操作を加えているかで分類を行う。

3.3.現代建築における装飾の事例

3.3.1.二次元物語装飾の事例

図1は、二次元物語装飾における分類例である。「線分」が意味を持つ構成として、「文字」と「図形/画像」に分けられ(図1左)、「面」自体が意味を持つ例として「素材」が挙げられる(図1右)。

3.3.2.二次元過剰装飾の事例

二次元過剰装飾の場合だと「線分」にも「面」にも意味が含まれない。よって、「線分」では幾何学的な構成になり(図2左)、「面」においてだと「地」と「図」の関係を作ること特定の「面」の強調を行っている(図2右)。

3.3.3.三次元物語装飾の事例

三次元物語装飾は形態が意味を持つもので、さらにその意味をアイコン的かシンボリックで分類できた(図3左)。

3.3.4.三次元過剰装飾の事例

三次元過剰装飾は形態に意味がなく、「三次元における基本形」に加えた操作で分類でき、直方体に付加した場合、欠損させた場合、体積は変わらないが形状が変化している変形の場合の3つに分類できた(図3右)。

3.4.小結

以上より、装飾論の変遷を概観し、現代建築における装飾の位置づけを示した上で類型化を行った。近年の装飾的特徴として二次元物語装飾では「金属」を用いた事例が多く、二次元過剰装飾では「幾何学模様」を用いた事例が多く、三次元物語装飾より三次元過剰装飾の事例が多いことが明らかになった。以上より、二次元では「素材」を含めた模様のような表現(線分で構成されている)が多く、三次元では意味のない奇抜な形態が装飾的な表現として多いといえる。

これらの見解を基に、「めまい」を構成する「線分」に着目し、設計手法を提示する。

線分		面					
装飾	文字	装飾	線	装飾	金属	装飾	ガラス
事例数	4	事例数	5	事例数	28	事例数	1
装飾	図形/画像	装飾	木	装飾	土	装飾	光/照明
事例数	7	事例数	7	事例数	1	事例数	5

図1 二次元物語装飾分類例

線分		面					
装飾	幾何学模様	装飾	窓枠	装飾	スラブ	装飾	壁
事例数	25	事例数	7	事例数	3	事例数	23

図2 二次元過剰装飾分類例

物語				過剰					
装飾	アイコン	装飾	シンボル	装飾	付加	装飾	欠損	装飾	変形
事例数	5	事例数	6	事例数	26	事例数	4	事例数	20

図3 三次元装飾分類例

□設計コンセプト

「めまい」を構成する「線分」に着目し、それを用いることで会葬者の精神を昂揚させ、死者を葬るのに相応しい空間を提示する。

・火葬場の非日常性（「無為の共同体」としての器）

死は、他者からしか訪れない  
息を引き取った瞬間に、私は私でないものになり  
私の「死」は他者からうけとめられ、他者から追悼されるものとなる  
私の死は、他者が引き受けることで、他者が骨を拾うことで  
はじめて成就する

一以上より、火葬場は他人の死を悲しみ、人の死を記憶する施設  
この施設を装飾することで、他と分離させ非日常性を助長させる

・装飾の効果-「めまい」  
「めまい」は個物の形による「計測不可能性」が原因である  
「めまい」は人に観念的な情報を送る（「めまい」による「恐怖」）  
「めまい」があるからこそ非日常性を帯びる

一「めまい」を利用することで、会葬者に昂揚感を与える

・装飾模様における「線分・面」について

面にしても、線分の構成で意味が決まる  
面がある社会的遺伝を持つとテクスチャーといった面として認識され  
それが無い場合だと、幾何学模様といった線分として認識される  
個物の形（還元された線分）の増加は「めまい」につながる

一「めまい」を構成する線分（模様）に着目し、火葬場の各シーンに合わせて線分を増減させる事で昂揚感を助長させる

□装飾の表現

一外部への表現  
非利用者は装飾を控えめに  
関係ない人に装飾の過剰さ（めまい）をアピールしない  
利用者には火葬場に向かうにつれて装飾模様が現れる

一内部への表現  
内部構成をエントランス→告別→炉前→待合→拾骨とし、炉前ホールで昂揚感がピークを迎えるように線分を増加させ、減少させる

□立面計画



遠距離からみた外部装飾

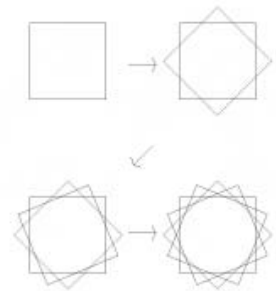
近距離からみた外部装飾

外部に張り巡らされている装飾壁は、内部にも続いている。装飾壁は光を当てることで模様浮かび上がる。

□世界遺産の森の火葬場



□回転によって抽象的な花模様となる



□断面計画



地下に駐車場を配置し、出入り口も地下に配したため、地上部分には装飾壁しか現れない、また池を通っているため、距離の制限が行える。このことから、施設に近づかなければ装飾の模様を確認できない。

□火葬炉数

$$T_r = C_r \div \{(R_r - B_r) \div R_r + 1\} \quad N_c = O_r \div R_r \times T_r$$

同時受入数	Tr=4.6	必要火葬炉	Nc=6.325
火葬受入数	Cr=23	受入時間間隔	Rr=2
受入時間帯	Rt=9	火葬炉運転間隔	Oi=2.75
受入休止時間	Bt=1		

□ランドスケープ/配置/駐車場コンセプト

池（水）→火葬場の雰囲気を作る（非日常化）  
不可侵の領域→絶対的距離をつくる  
山の配置、周囲の状況で建物の配置・向きを決める  
駐車場は地下、建物の邪魔にならないように

□平面コンセプト

火葬場を持つ非日常性（他人の死を受け止める場）  
他者の死は各遺族に共有されている  
その共有を共有する（開きつつも、閉じている平面）

□断面コンセプト

光庭は斜めに設定されている  
（光に逃げることで模様が浮かぶ）  
各室内に合った高さ  
（線分の増減に関係させる）

□外形コンセプト

外部への表現（三次元装飾）→控えめに（装飾なしの基本形）  
内部への影響（外形ラインが内部に影響を及ぼす）

□装飾の適用範囲（奥行きの設定）

外壁、内壁、構造といった装飾を施す範囲を壁と設定し、  
その壁が光によって模様が浮かび上がる様に設定する。  
構造や外形には装飾を施さず、壁を際立たせる操作を施す。

□装飾内容コンセプト

火葬場（用途）が装飾内容を左右する  
死者を手向け、会葬者を慰めるなど  
受けて次第で印象が変わる花  
花に必要な以上の意味を含まない

一以上より抽象的な花とする  
（花は受け手によって様々な精神の昂揚を促す）

\*象徴的な火葬「炉」をどう扱うか？  
隔す、日本では煙突を目立たせない様に技術を発展させた（負のイメージが強い）

□動線計画



→ 遗体の流れ → 会葬者の流れ

□光庭（装飾壁）



■ 光庭

□池上には装飾壁以外は存在しない



□不完全ゆえにつながる平面



□外形はシンプル（装飾なし）な直方体とした



□会葬者側に3' 傾け光を入れる



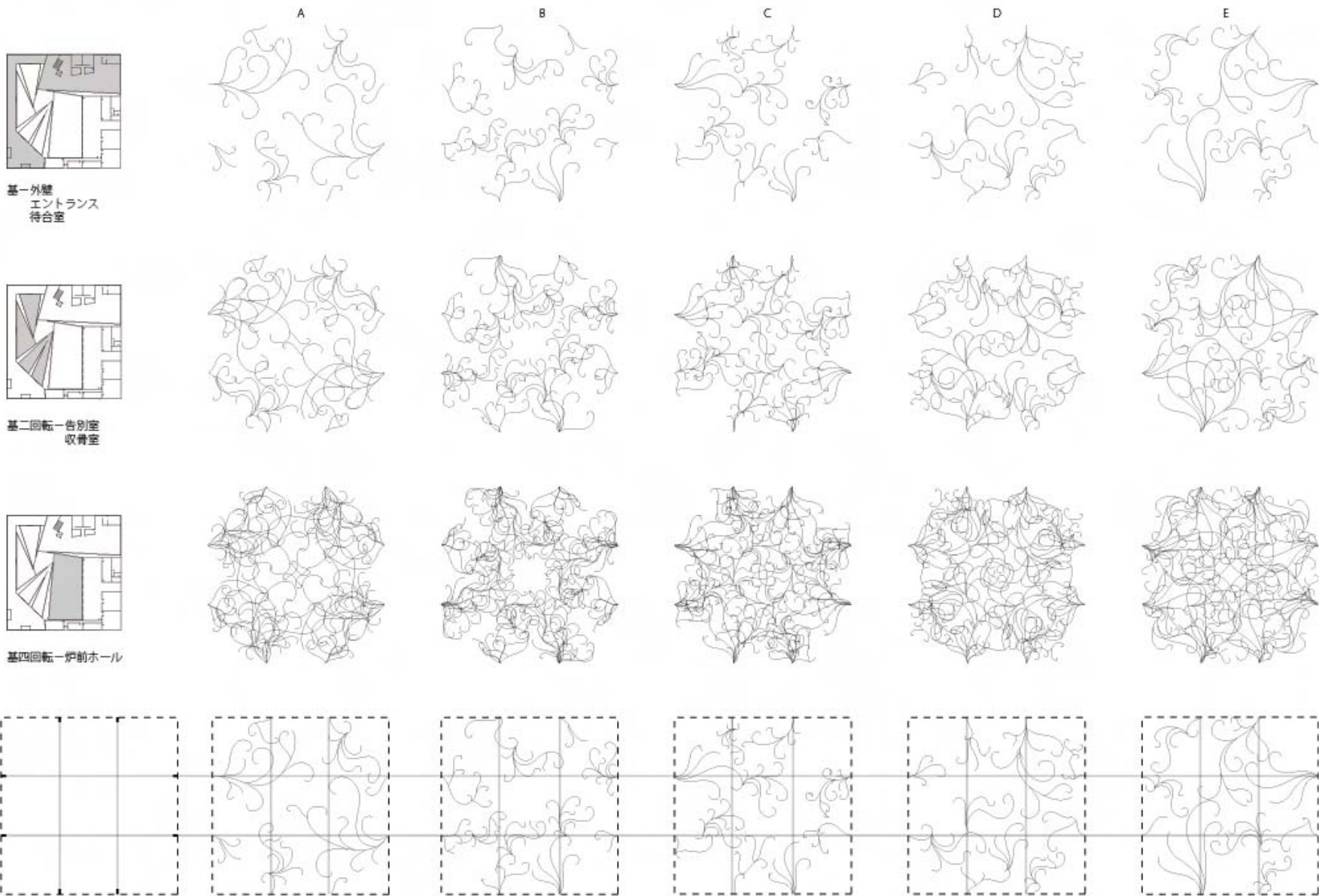
閉じつつも開かれた三角の開口。  
プライバシーを確保しつつも、死を施設全体で弔うように曖昧にした。

光庭の装飾壁は直角から3度斜めに構えている。これはトップライトの効果と、装飾を訴えかけるための操作でもある。光に照らされた装飾は、花の模様が浮かび上がってくる。



□ 裝飾模様

裝飾模様を任意の形にしてしまうと意味を持ってしまふ。火葬場は施設自体が非日常的であり、これ以上意味を付加することは不適切だと考えた。そこで基となる裝飾模様を決めておいてその模様を回転させることで花のように見せるように意図した。炉前ホールを一番多い回転数（一番目に登場する場面）とし、収骨・告別室を一つ少なめの回転（二番目に登場する場面）とした。また五種類の裝飾模様を設定し、模様の境界でパターンが連続するように設定することで模様が続く様に意図した。



基一外壁  
エントランス  
待合室

基二回転 告別室  
収骨室

基四回転 炉前ホール

松野市火葬場一画敷地と現状

「第四次長野県総合計画」によれば、既存火葬場の老朽化・大規模更新が、大新斎場の建設計画が予定されている。既存の斎場とは、大崎斎場、松代斎場、野宮斎場である。松代を除く二つの斎場は、長野市街から離れており、交通の利便性も悪い。本計画では、既存斎場が、より利便性が高い松代地区に軒並み移る。

松代地区（火葬場）周辺のコンテキスト

従来ある可成りに、奥野が山に囲まれた盆地となっている。敷地は上信越自動車道と国道385号線に挟んでいるだけで、周囲は田と畑に囲まれている。人里にも近く、主要道路に挟んでいる理由から、この敷地を選定した。

敷地所在地：長野市松代

用途地域：指定なし

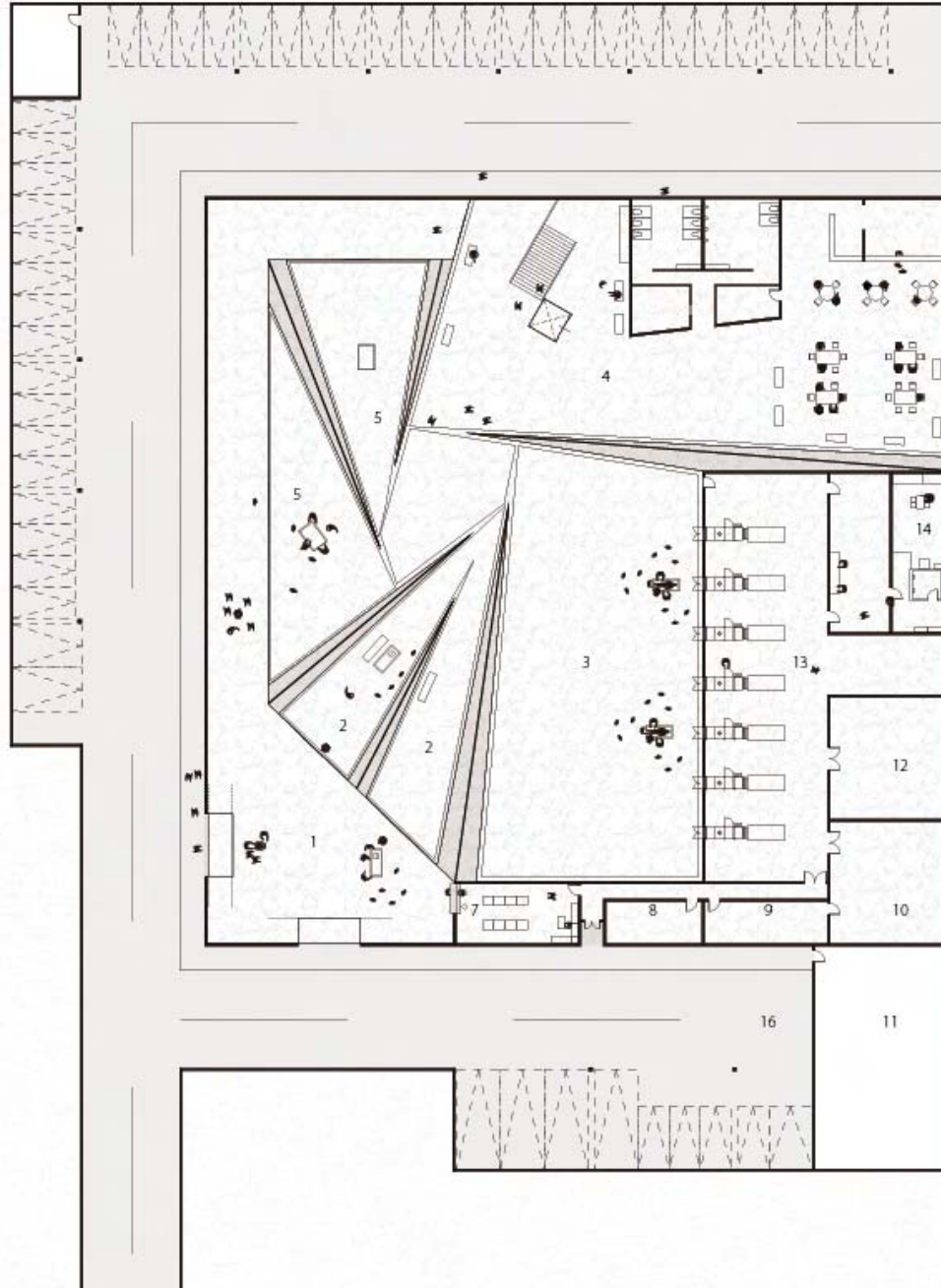
建築率：60%

容積率：200%

敷地面積：約19546㎡



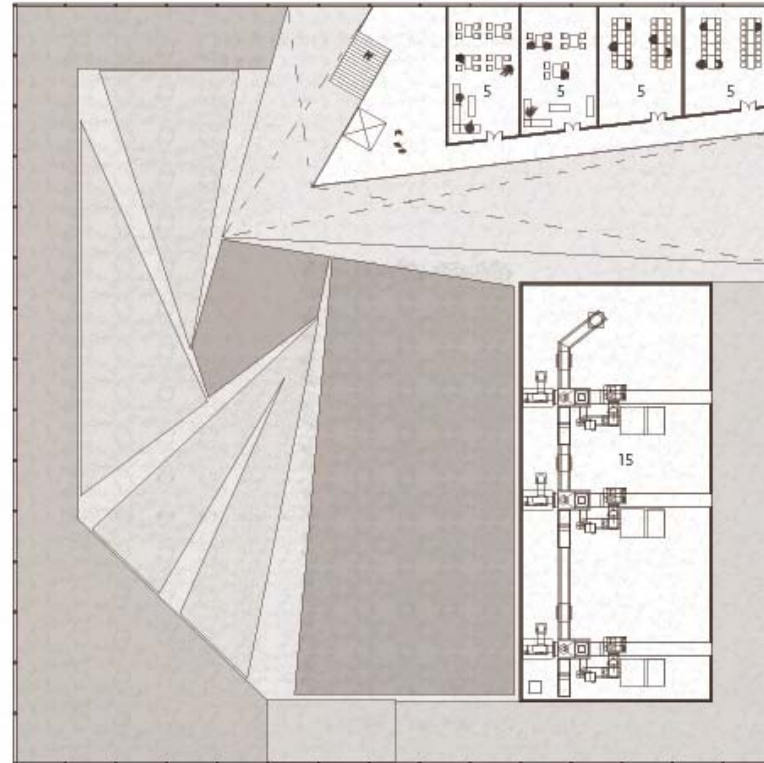
SITE PLAN & PHOTO S=1:10000



BIF PLAN S=1:250

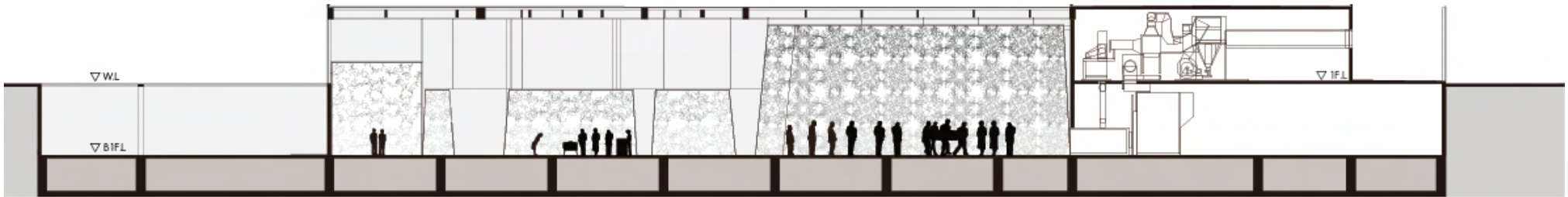
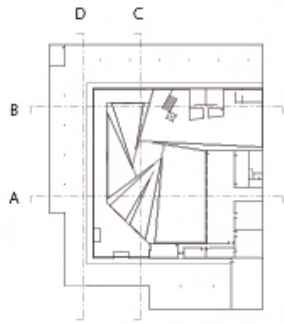
- |          |           |
|----------|-----------|
| 1 エントランス | 9 空調室     |
| 2 告別室    | 10 発電・電気室 |
| 3 炉前ホール  | 11 機械室    |
| 4 待合室    | 12 残灰室    |
| 5 休憩室    | 13 火葬炉    |
| 6 収骨室    | 14 作業室    |
| 7 事務室    | 15 集塵室    |
| 8 倉庫     | 16 駐車場    |



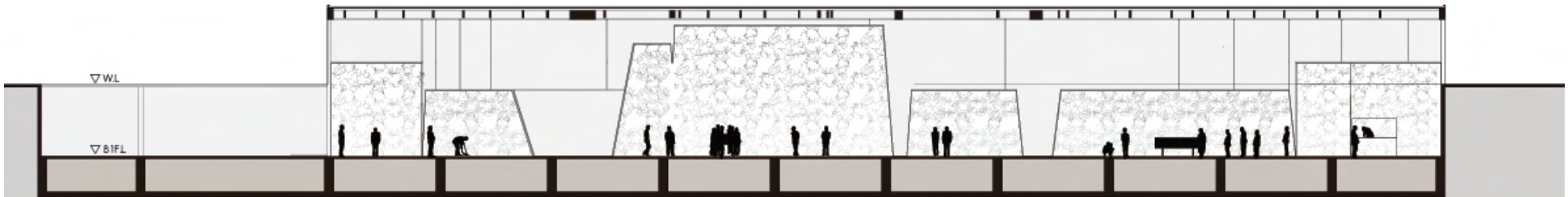


1F PLAN S= 1:250

- |          |           |
|----------|-----------|
| 1 エントランス | 9 空調室     |
| 2 告別室    | 10 発電・電気室 |
| 3 炉前ホール  | 11 機械室    |
| 4 待合室    | 12 残灰室    |
| 5 休憩室    | 13 火罉炉    |
| 6 収骨室    | 14 作業室    |
| 7 事務室    | 15 集塵室    |
| 8 倉庫     | 16 駐車場    |

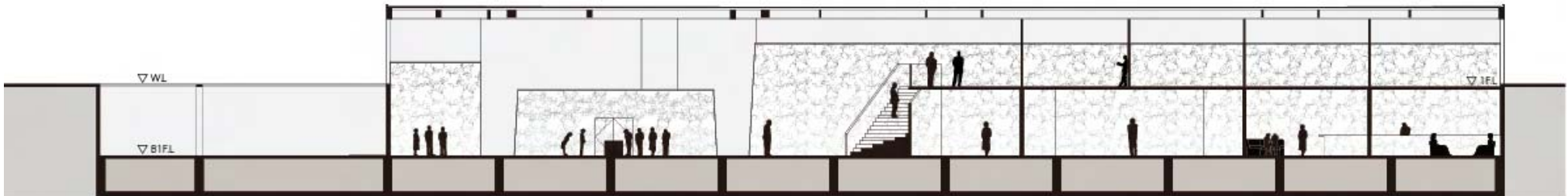


A SECTION S=1:200

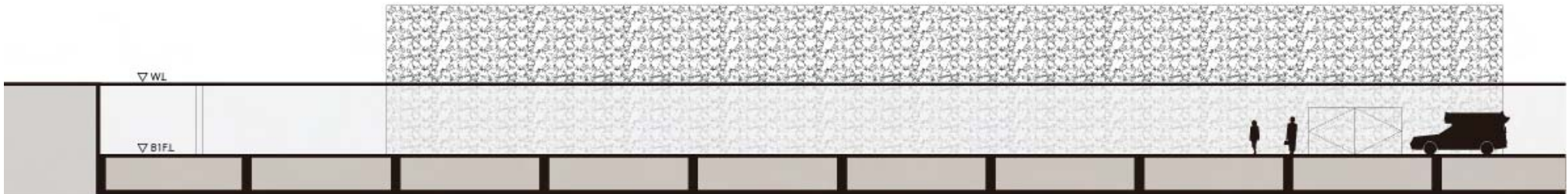


C SECTION S=1:200

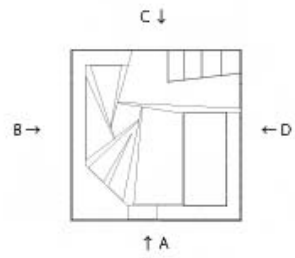




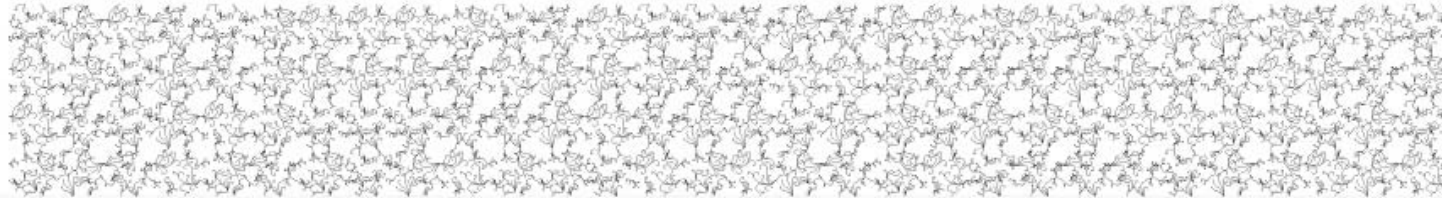
B SECTION S=1:200



D SECTION S=1:200

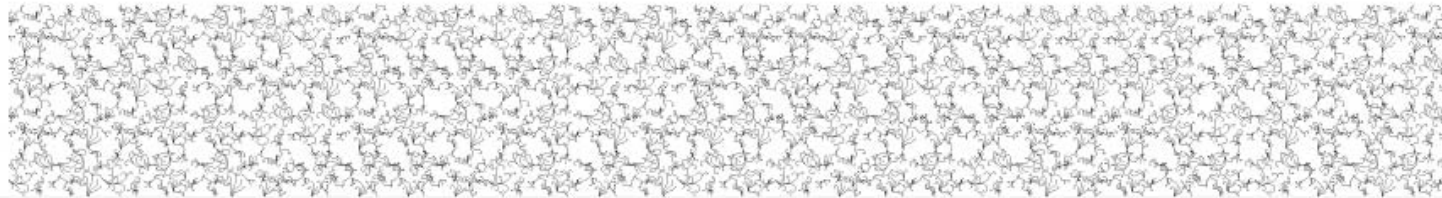


▽WL



A ELEVATION S=1:200

▽WL



C ELEVATION S=1:200

▽WL

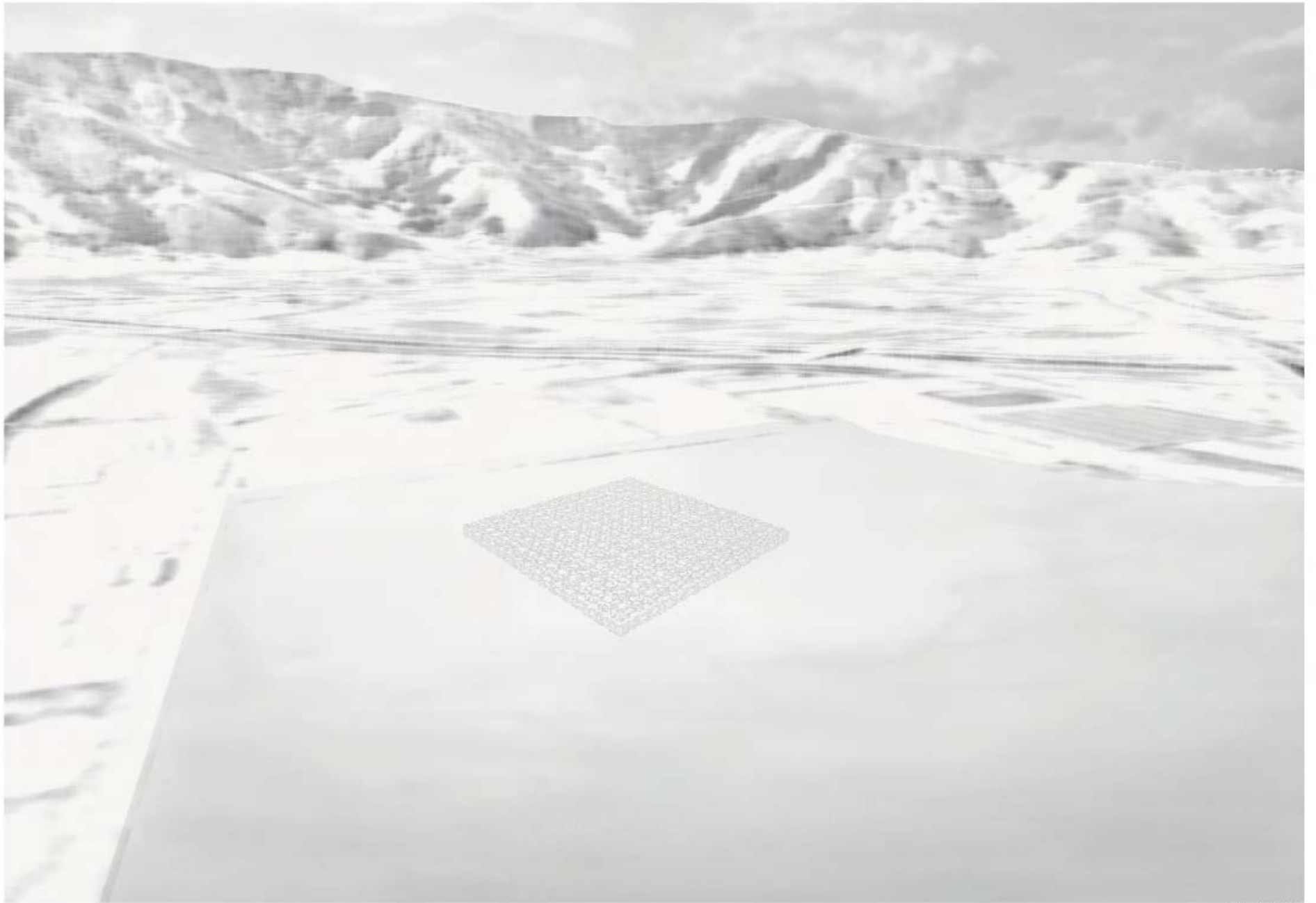


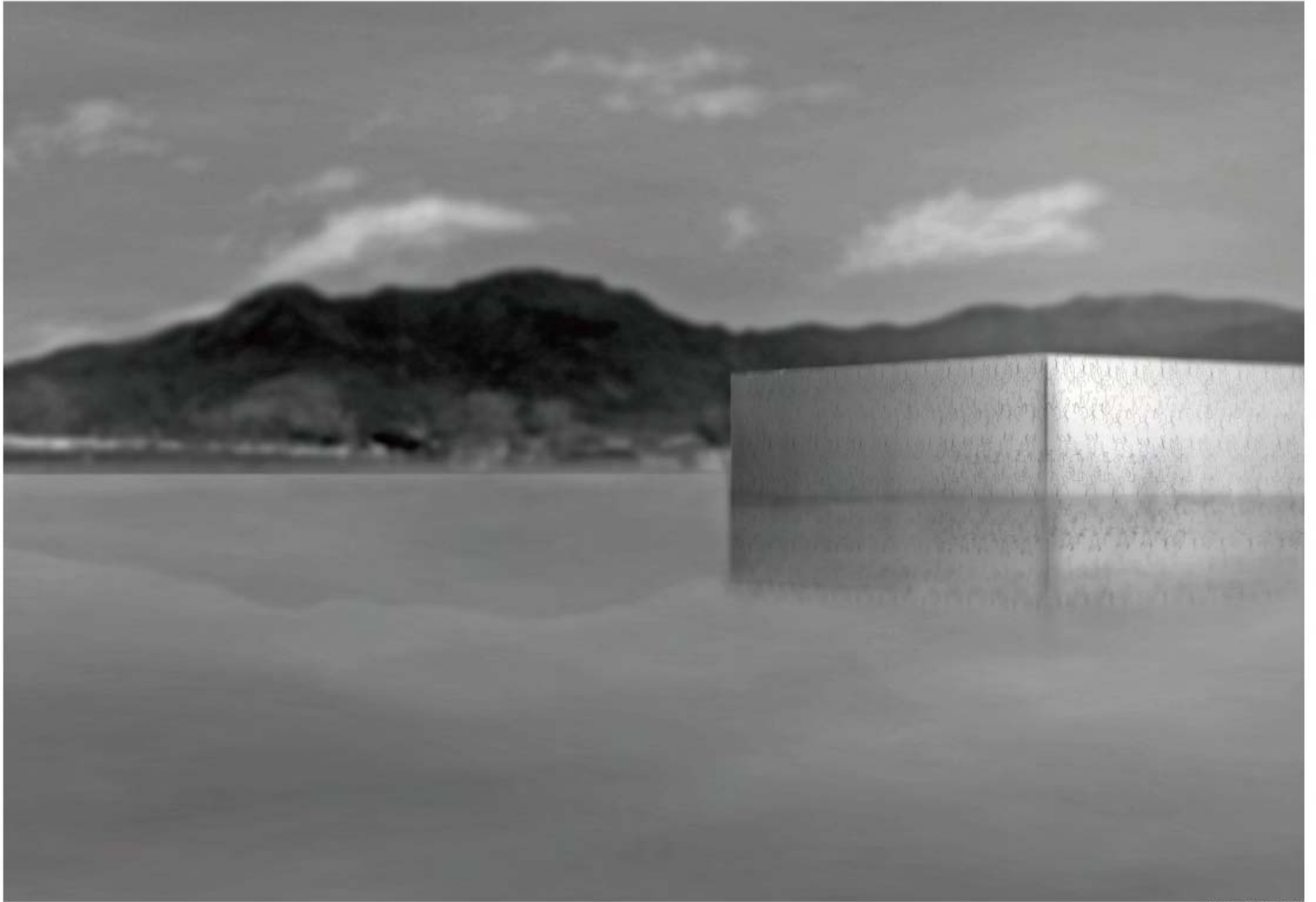
B ELEVATION S=1:200

▽WL



D ELEVATION S=1:200





建物近景 (イメージ)



エントランス (模型写真)  
基一模様



エントランス (模型写真)  
基一模様

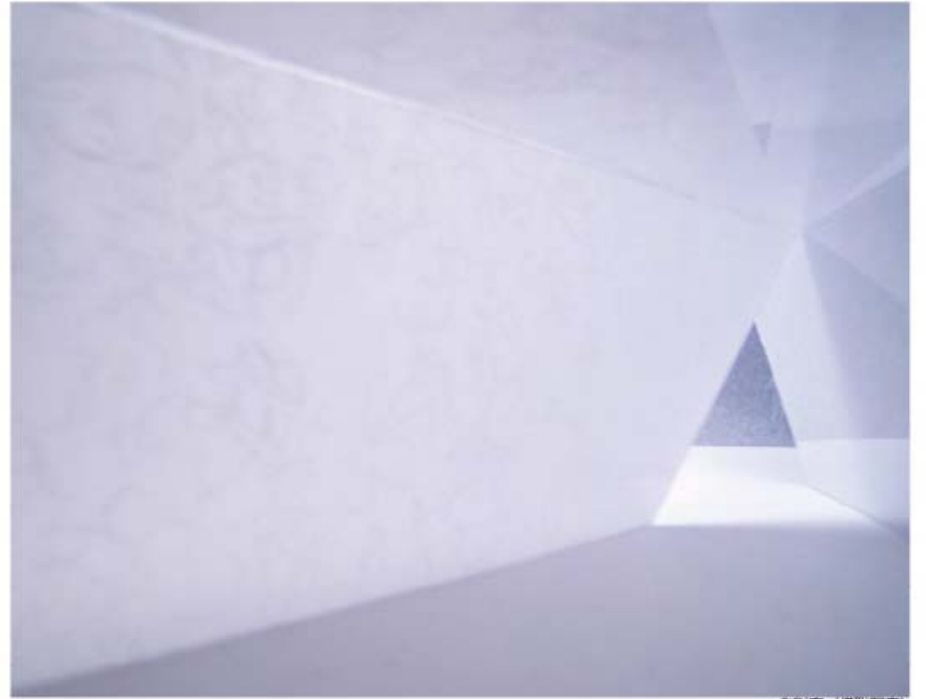
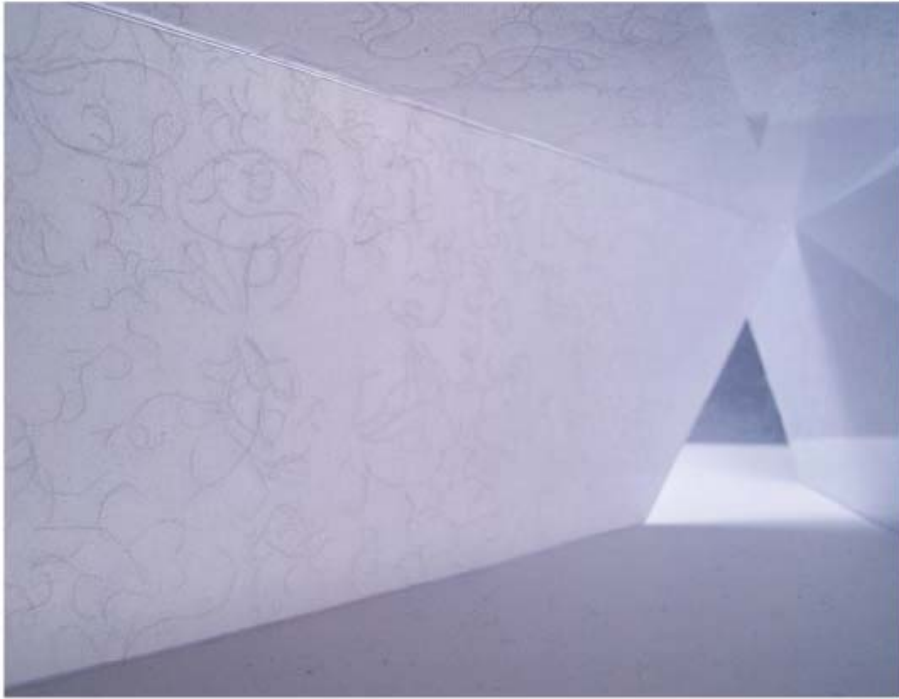


告別室 (模型写真)  
基一二回転模様

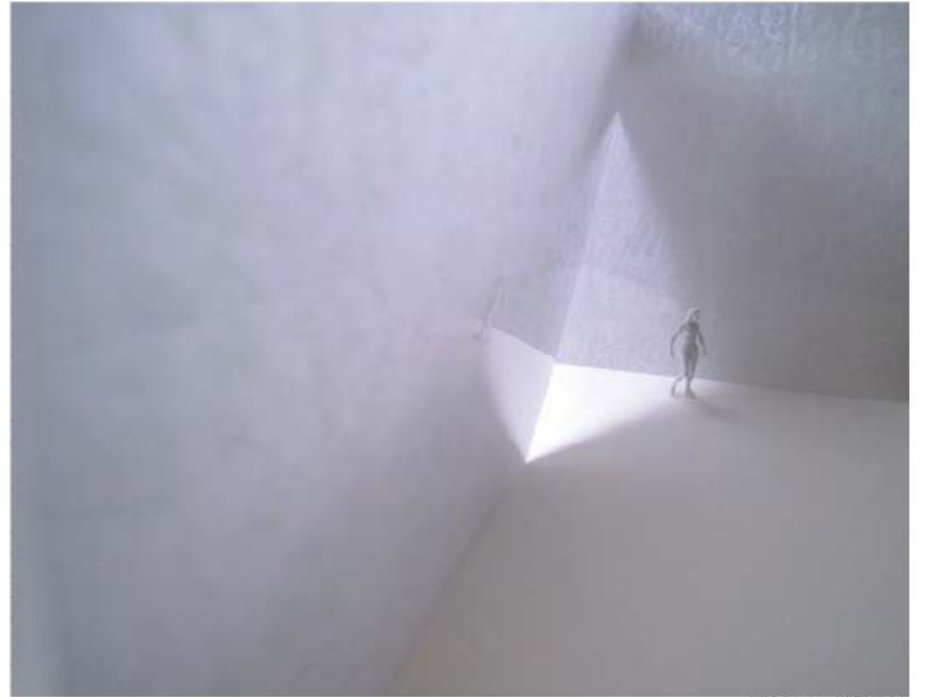




告別室 (模型写真)  
基一 二回 転模様



告別室 (模型写真)  
基-二回転模様



炉前ホール（模型写真）  
基一四回転模様



炉前ホール（模型写真）  
基一四回転模様



炉前ホール（模型写真）  
基一四回転模様



炉前ホール（模型写真）  
基一四回転模様



炉前ホール（模型写真）  
基一四回転模様



待合室（模型写真）  
基一模型





待合室（模型与真）  
基一模樣



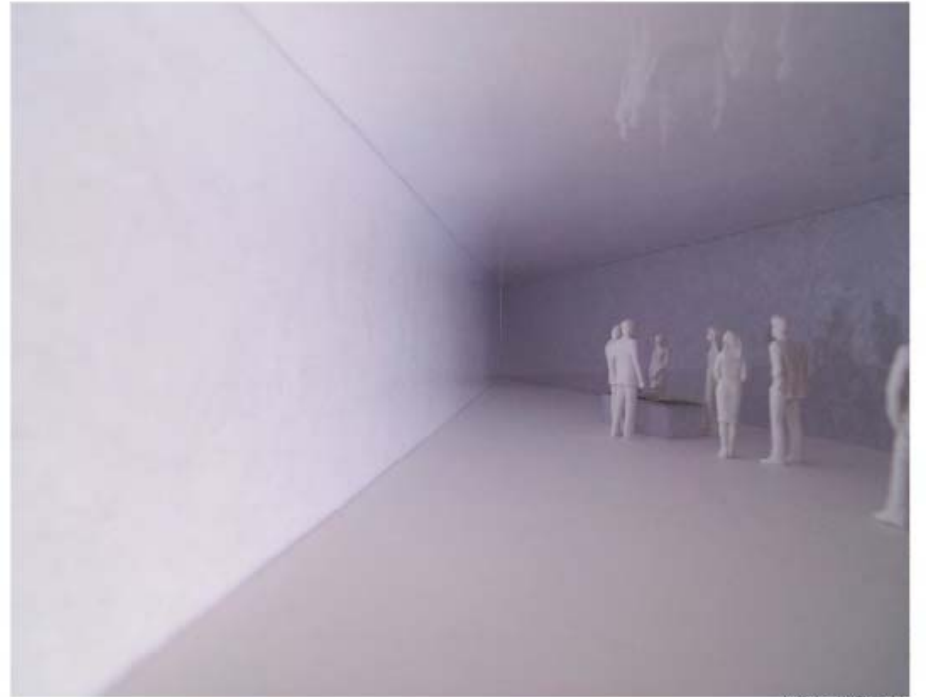
待合室（模型写真）  
基一模块



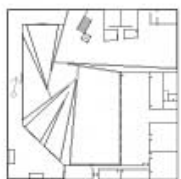
待合室（模型写真）  
基一模樣



收件室 (模型与真)  
基一 二回 転模様



収骨室 (模型写真)  
基一二回転模様



收件~廊下 (模型写真)  
基一模様



廊下〜エントランス (模型写真)  
基一模様

□建物データ

・所在地：長野市松代

・運営方式

施設の休日：1月1日

火葬受付形態：電話予約システム、インターネット受付

1日最大受入数：23件（想定）

利用時間：8時30分～17時30分

・面積

用途地域：指定なし

建蔽率：23.69% < 指定 60%

容積率：26.73% < 200%

敷地面積：29547㎡

建築面積：6999㎡

延床面積：7899㎡

1F - 2207㎡

エントランスホール

告別室 - 199㎡

収骨室 - 286㎡

炉前ホール - 557㎡

待合室 - 797㎡

火葬炉室 - 368㎡

2F - 728㎡

休憩室（個室） - 241㎡

火葬炉設備室 - 487㎡

・主体構造：S造、一部RC造、べた基礎

・規模 - 地下一階、地上一階

最高高さ：4.125m（GLから）

最高天井高：7.000m（B1FLから）

最低天井高：3.000m（B1FLから）

・主要室の概要

火葬棟：火葬炉 - 7基

告別室 - 2室

収骨室 - 2室

待合棟：待合室計3室（和室2室、洋室2室）

ARCHITECT

SHINGU TAKAAKI

STAFF

TERASHIMA YURI (B3)

NAKASHIMA KEIKO (B2)

YANO YUGO (B2)

SPECIAL STAFF

OGURA KAZUHIRO (ラーター)

OBINATA YUKA (M1)

KUDO YOUKO (M1)

SAKURAI AYUMI (M1)

YAMADA TAKUYA (M1)

KAGAWA SYOKUN (B4)

TAKAGAI MIHO (B4)

MARUYAMA HIYOSHI (B4)

SYLLABARIC ORDER