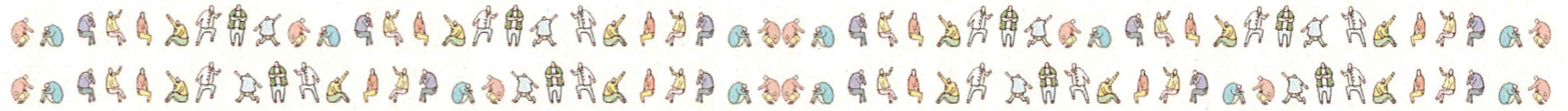


# くまじゆく

## 『建築を目指した、より実践的な学習を』

本組織はプロダクトデザインの開発を中心に、その過程における組織のマネジメントや思考方法の改善をするなど、より実践的な学習を行うことで個々の能力を高めることを目的とする。



建築を学ぶ学生として、都市にアクションを起こすことで大学/商業/学生を繋ぎ、地域を活性化させる夢を持っている。

大学近隣の文房具屋の店舗を借り、発表する機会に乏しい大学の部活動やサークル活動を巻き込んだギャラリー展示を行っていく。

私たちは、ギャラリーの展示空間や展示台デザインを行うことで、学ぶだけにとどまらず、より実践的な学習へと繋げていきます。

これらの活動は学生をはじめとした大学と商業をつなぐプロジェクトとして発足しており、連鎖的に私たちの活動が展開していくことで、建築を学ぶ学生として地域に関わっていきたいと考える。そして、このプロジェクトが夢への第一歩となると考える。



## 『建築を目指した、より実践的な学習を』

本組織はプロダクトデザインの開発を中心に、その過程における組織のマネジメントや思考方法の改善をするなど、より実践的な学習を行うことで個々の能力を高めることを目的とする。

### 大学と市民を繋ぐ結節点の存在

ヨーロッパでは2年に1回開催されるヴェネチア・ヴィエンナーレ国際建築展に代表されるように都市内のギャラリースペースやフリースペースを中心に大学と市民生活の結びつきが強められている(図1)。このように豊かな都市生活を志向していく上で、大学キャンパスと市民の生活とを繋ぐ結節点になり得るものが黒髪キャンパス周辺にも必要であると考ええる。

### キャンパス周辺の問題

しかし現在、黒髪地区は昔からの運営方法や複雑な土地の所有権の問題などから、若者らによる新しい事業の参入を妨げてしまっている面がある。さらに熊本地震の被災によって消極的ながらも運営をされていた店舗などが撤退しつつあり、土地の所有権の問題だけを持ったまま黒髪地区の商業は衰退していく傾向にある。

### 学生による文化活動の盛り上げ

一方、熊本大学の学生にとって自分たちの活動を定期的に発表する場所は、大学内では紫熊祭などに限られており(図2)、恒常的に不足している。一部の団体は、上通りなどで展示会を開催しているが(図3)、これは例外といえる。



図1. ヴェネチア・ヴィエンナーレの作業風景



図2. 美術部による簡易的な展示例(学内)

### 新たな動き

だがその状況下で、熊本地震をポジティブなターニングポイントとして捉え、助成金の活用を周辺の店舗などに推奨し、申請などの協力をすることで店舗の改装を促し、若者でも積極的に利用したくなるような空間デザインへと転換させようとする動きがある。

京文堂は助成金を利用した店舗の改装を行い、今年度からリニューアルオープンをしており、店舗は単に購買を目的とした無機質なものであるデザインが施されている。また、前面道路に接する1階は敷地境界線からセットバックさせることで歩道を広げ、歩行者にゆとりのある場を提供するなど街にデザインを還元させている(図4)。

このような働きかけをしているのが京文堂店舗事業部門「文具房 tomorrow laboratory」であり、その方との話し合いの中で本組織を企画した(図5)。

### 目的

私たち建築学を専攻する『学生』が、自身の専門である空間デザインを活用し、主体的に関わることで『大学』と『商業』との連結を目的とした結節点の新たな創造を試みる。これによって熊本大学と近接住区との関わりは十分に構築することが可能である。

これは学生の生活圏の拡大や学業・部活動の支えにもなるなど、黒髪地区周辺の経済圏を活発にすることに繋がると考えた。また、熊本大学内でも活動を発信することを望む声もあり、大学と商業との双方にメリットがある。



図3. ダイビング部による展示例(上通り) 熊本大学・学生が実践してきた企画展示



図4. 協力先である文房具店(京文堂)



図5. 会議の様子

## 組織構成

当組織は建築学を専攻する『学生』で幅広い学年から構成されている(表1)。

また、学生による主体性を維持するために代表を固定し卒業後も継続的かつ主体的にこのプロジェクトを運営する。そうすることで運営の経験や理解度、コネクションは蓄積される。また、参加する学生も建築を実践する社会人との交流や主体的な活動に対する支援を受けることが可能となる(図6)。

年月が経ち卒業生が増えることで、このプロジェクトへの建築分野の参加者は徐々に増加する。学生から社会人へと進む中で黒髪地区を中心に各々にプロジェクトを開拓・拡大していく過程で、より活発な活動を引き起こすことができると考えている。

表1. 参加者

修士2年	1名(代表)
修士1年	3名
学部4年	7名
学部3年	3名(副代表1名)
学部2年	3名

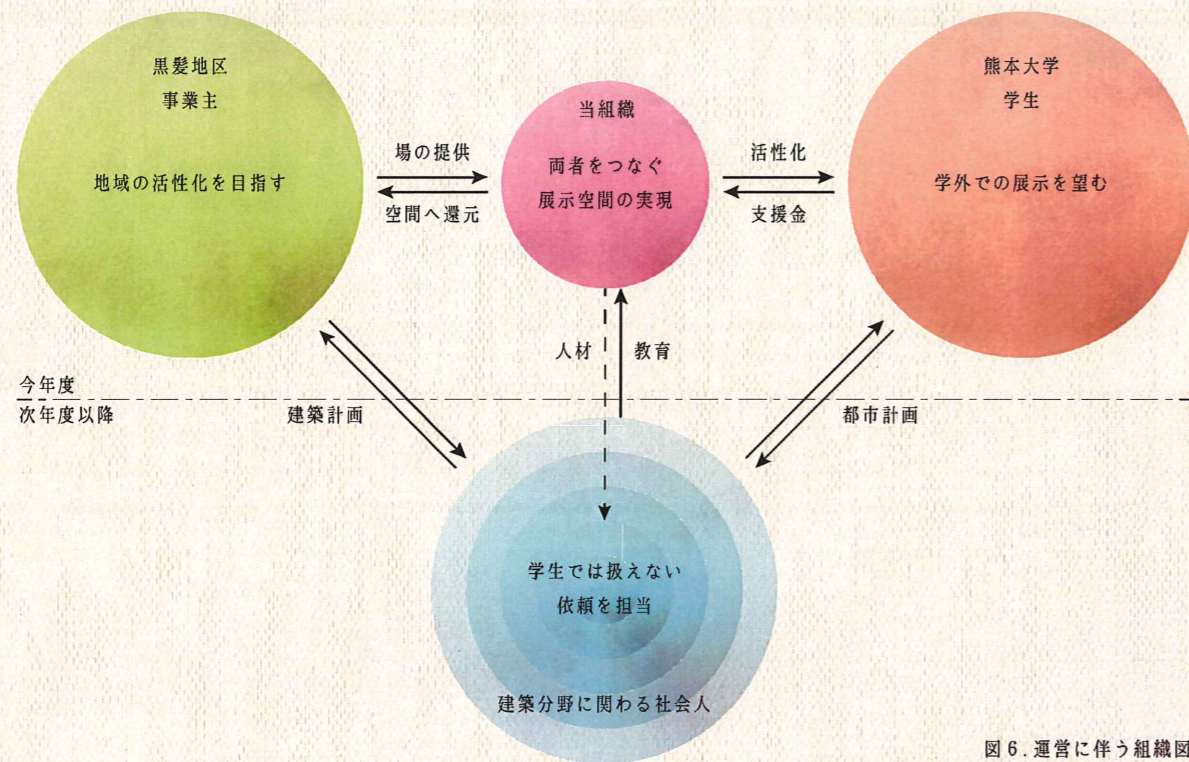


図6. 運営に伴う組織図

## 本企画の意義と学生にとってのメリット

学生は主にプロダクトデザインを中心的に行う。建築学科の学生は授業プログラムの構成上、在学期間中は建物の設計に実践的に参加することが難しい。本企画はその点を補うことができる。加えてプロダクトデザインを通して生活をより身近に捉えることが可能となる(図7)。

熊本大学には様々な芸術的分野で活動する部活動やサークル活動があるため、他分野における芸術の傾向・歴史的な背景等を学び、現代に求められるデザインを考えながら実施でモノを作ることのできる経験は大きい。これは建築を最終目標としたデザインの教育活動として複数の学年にまたがることで価値観やデザインの教育などができることに意味がある。

学生にとって本計画のメリットは、企画の運営・実施・営業を通して、事業の発足・デザイン・施工・効果測定・改善・維持の一連の流れを学生のうちに地域社会と関わりながら行うことにある。



図7. プロダクトデザイン例

## コンセプト

今回の家具デザイン、レイアウトのコンセプトは陳列と展示を両立させながら、空間を魅力的にみせるということである。今までの商品陳列だけのための家具からギャラリーの機能が加わったことで、場面に合わせて対応できるフレキシビリティのあるデザインが求められた。

また、プロダクトデザインとして他にも様々な場面で使うことも考慮し、デザインを検討した。

### 輪郭

文具店の現在の空間は家具そのもののデザインや商品の溢れ出しにより、空間の輪郭線が失われている。(図4)そこで家具に輪郭線を与え、また商品の陳列の再検討をすることで、輪郭を生み出し、空間の美しさ、魅力を生み出すことを検討した。



図4. 文具店内観

### 拡散性

家具によってもたらされる方向性を操作することで空間における方向性を分散させ、陳列、展示それぞれに合わせて動線や空間の意識を誘導することを検討した。

### 家具によってもたらされる空間への影響

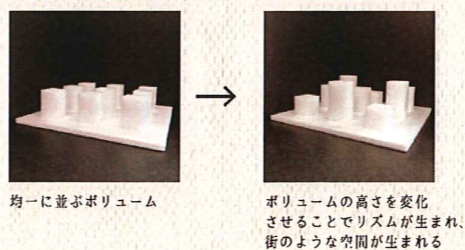
単体ではなくいくつかの家具を用いることで空間に方向性を与えたり、リズムを与えることができる。ここでは家具は単なる家具としての装置ではなく、空間に大きな変化をもたらす装置でもあるといえるだろう。

今回のプロジェクトにおいて、家具による空間への影響を考えることはスタディーの重要なポイントであった。以下に示すのは家具による空間への影響の概念を簡単に示したものである。

### 方向性を与える



### リズムを与える



今回の家具製作、レイアウトにおいて

- ・輪郭 (店内の空間的美しさ)
- ・拡散性
- ・回遊性 (店内における動線)
- ・柔軟性 (企画ギャラリーと通常の商品陳列の両立)

の4つが重要であり、これらの要素を踏まえた上でレイアウト、家具デザインを行った。

### 柔軟性

今回のプロジェクトで製作する家具は、通常時における文具店としての商品陳列機能とギャラリー時の展示機能が求められ、その二つを両立する必要があった。そこで家具の一部を可動式にすることでどちらの機能にも対応できるようにし、また展示内容の変化やそれに伴うレイアウトの変化にも合わせて変化できるようにした。(図7)

棚板を引き出すことで展示物を立て掛けて展示することができ、平置きでも見やすい。

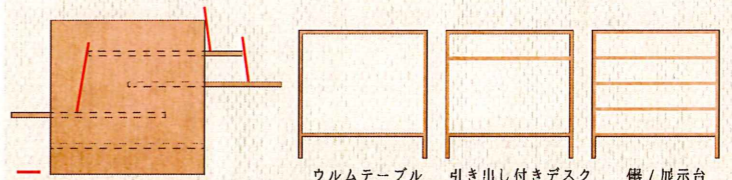


図7

### 回遊性

今回のギャラリーは展示空間としては広くない空間であり、商品陳列と展示それぞれの回遊性を考慮した上で家具、レイアウトのデザインを行った。(図5,図6)

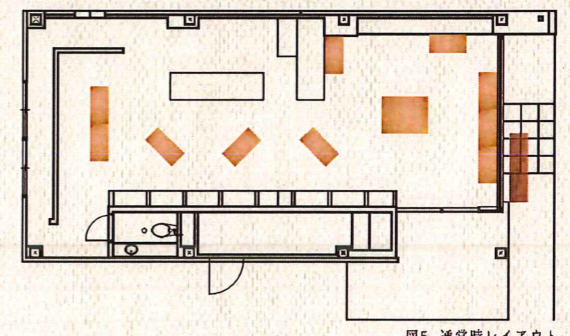


図5. 通常時レイアウト

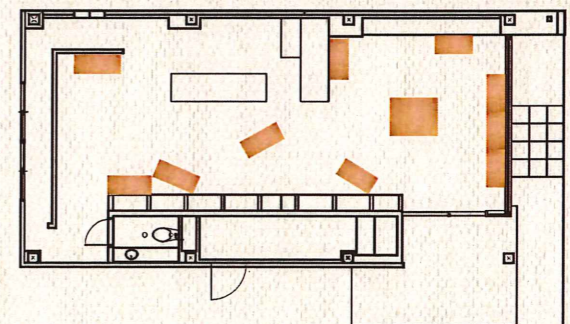
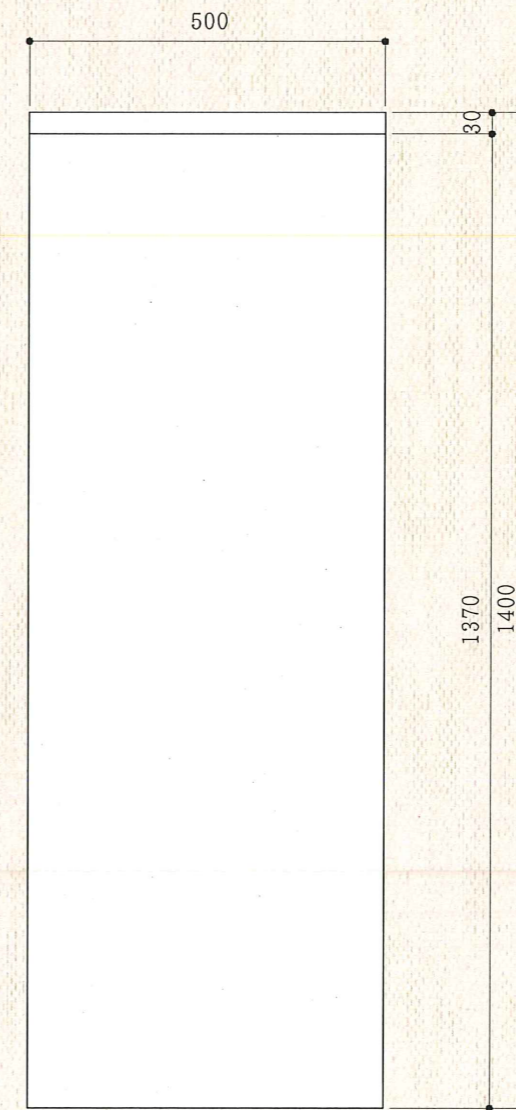
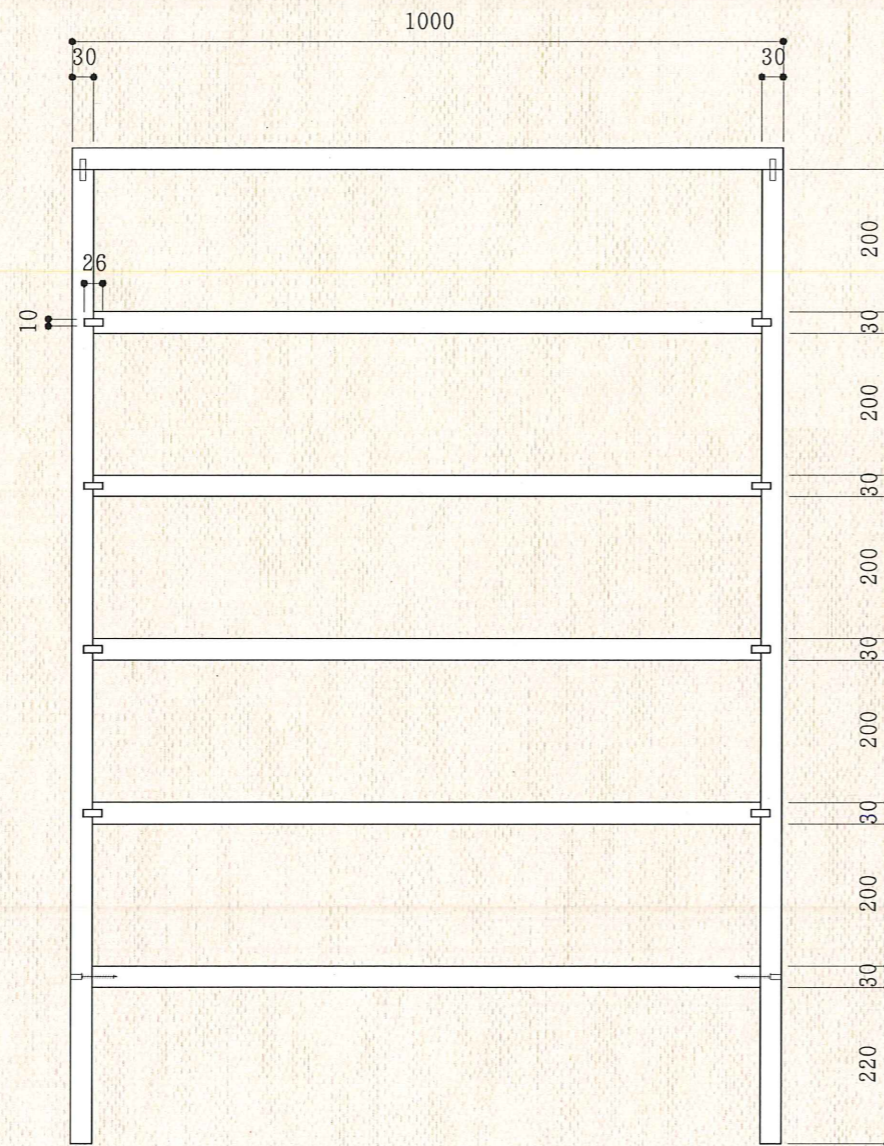


図6. ギャラリー時レイアウト

家具図詳細 (scale=1/10)

ウルムスツールの構成を基本とし、ほぞを用いた棚板を挿入することによって、引き出せる什器です。一方の側面と天板を面とすることで方向性を作り出すと同時に逆方向への抜けを生み出します。

- 本体 x1
- 天板：メルクシパイン集成材 自然塗装（バトン） 30x500x1000(x1)
- 側板：メルクシパイン集成材 自然塗装（バトン） 30x500x1370(x2)
- 棚板：メルクシパイン集成材 自然塗装（バトン） 30x500x940(x5)
- さね：チーク無垢材 自然塗装（バトン） 10x26x500(x8)
- 接合部材
- ダボ：x 16
- ビス：x 8

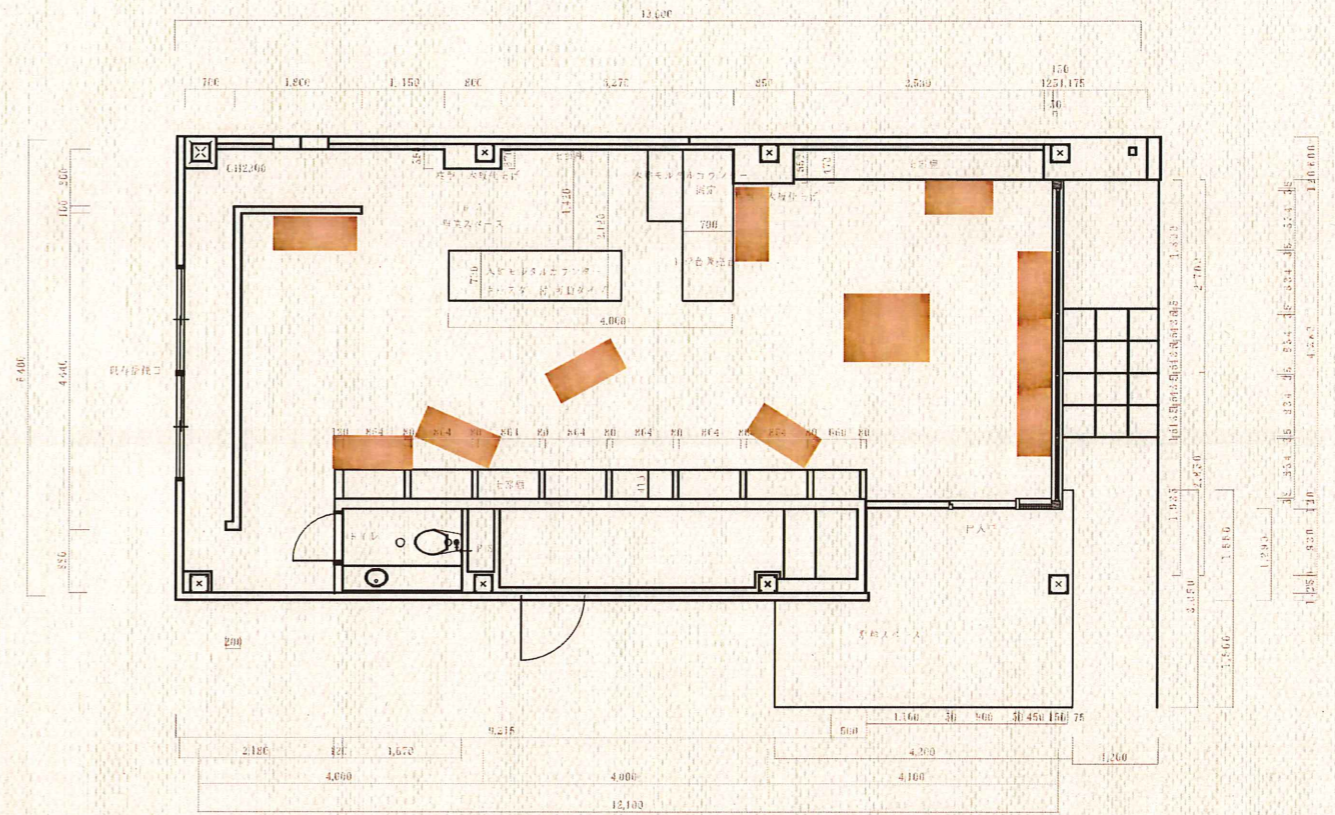


【模型スタディ】

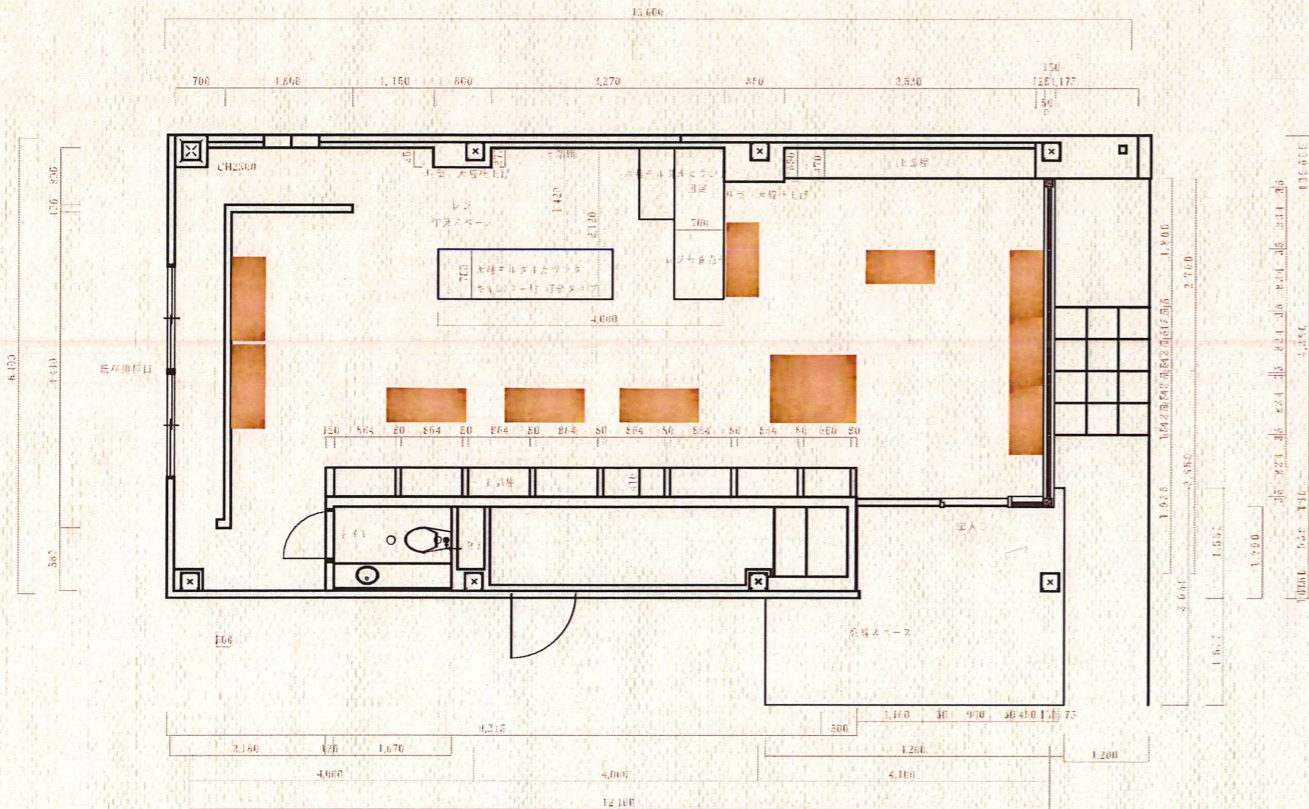
図面スタディだけでなく、実際に模型を作ってゾーニングや家具の大きさなどを検討している。基本計画段階のレイアウトから、ギャラリー時のレイアウト。さらに、店舗の什器として使われる際のレイアウトまでスタディしている。



【ギャラリー時レイアウト】



【基本計画レイアウト】



【通常時レイアウト】

