

# 動態と静態の隙間 Interaction

時間の劇場 ■■■■■

## 映画に学ぶ動態と静態について

法政大学大学院デザイン工学部研究科  
石捷倫



### A. 前期について

**静態** ↔ **動態**

(相対的静態)

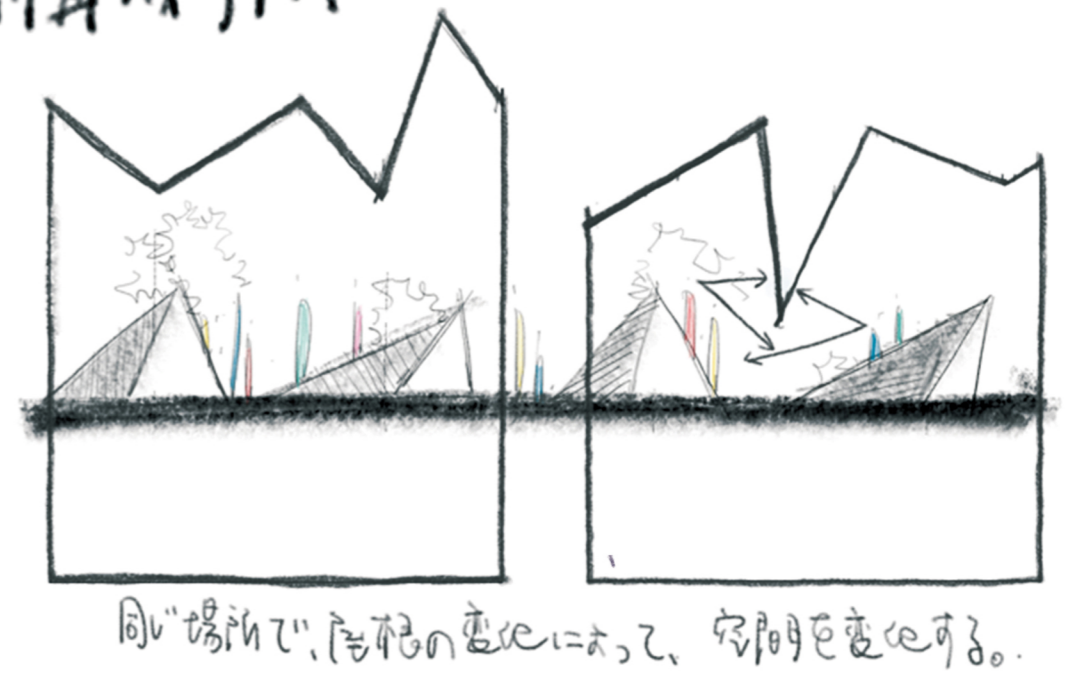
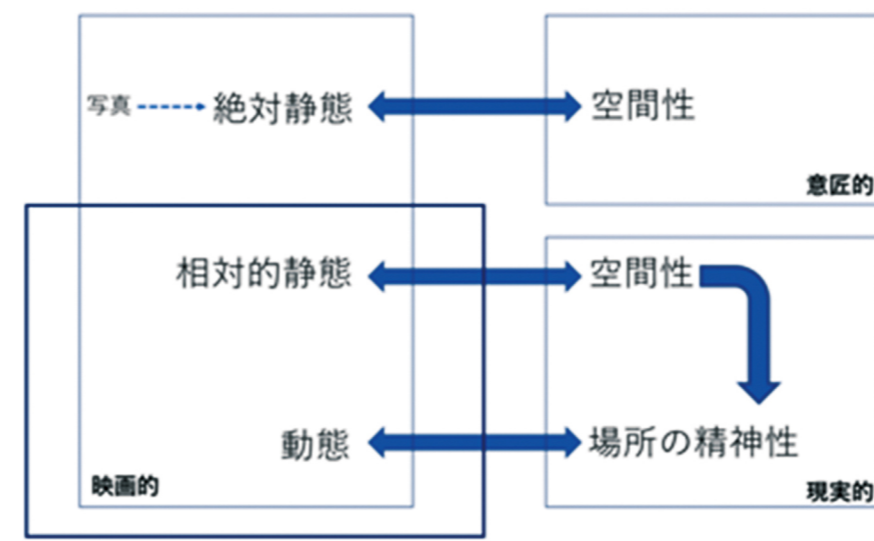
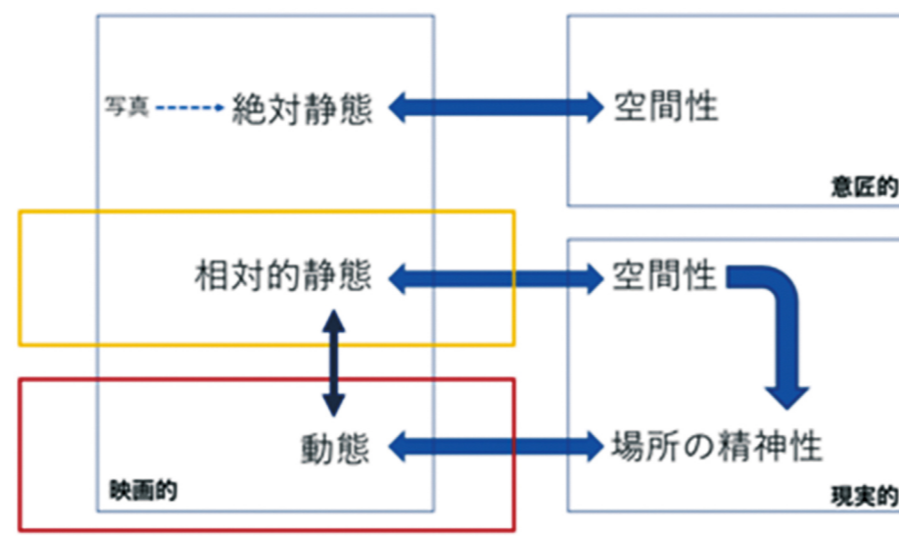
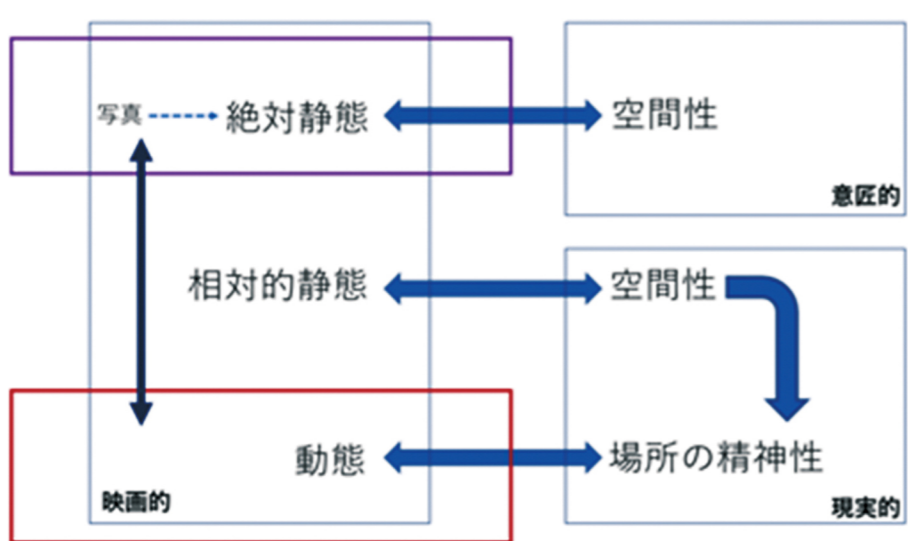
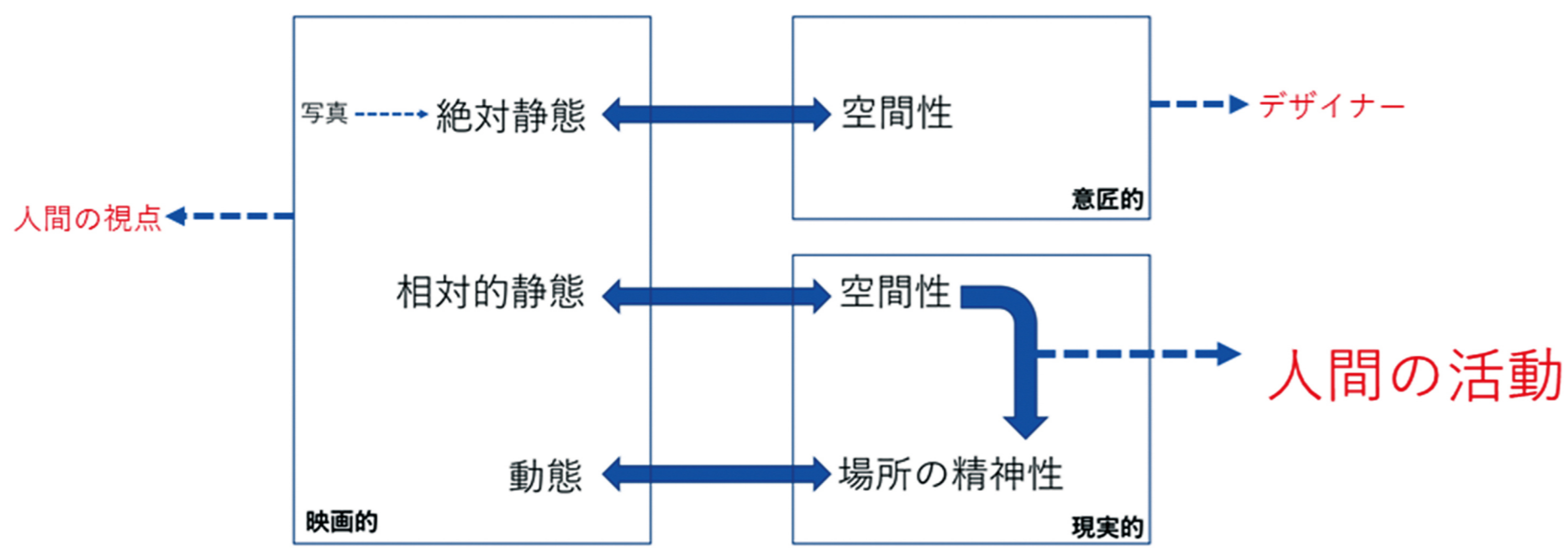
世界上には絶対静態的なものがないと思う。それがあっても、相対的静態だと言われている。

### 空間性と場所の精神性について

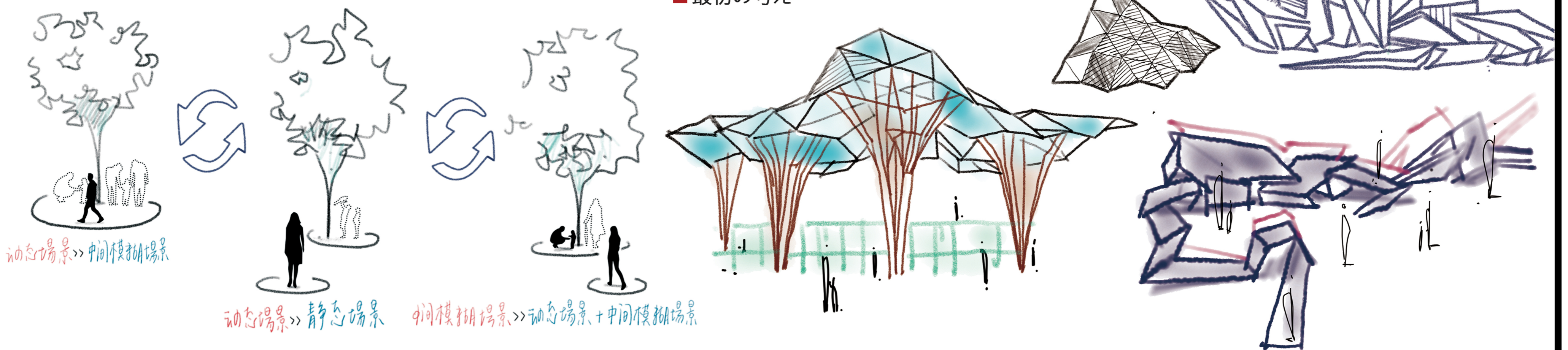
空間性というものは時間と相対的になっているものであり、客観的存在形式になっていると思う。場所は空間により構成されていますが、空間は境界線により限られている。

場所の精神性というのは、人間の活動と周辺環境の関係がお互いに調和しているということだと思う。場所の精神性を作るときに一番大切なものは帰属感を作ることだと思う。

お互いに影響し合う、相互に作用する



■ 最初の考え

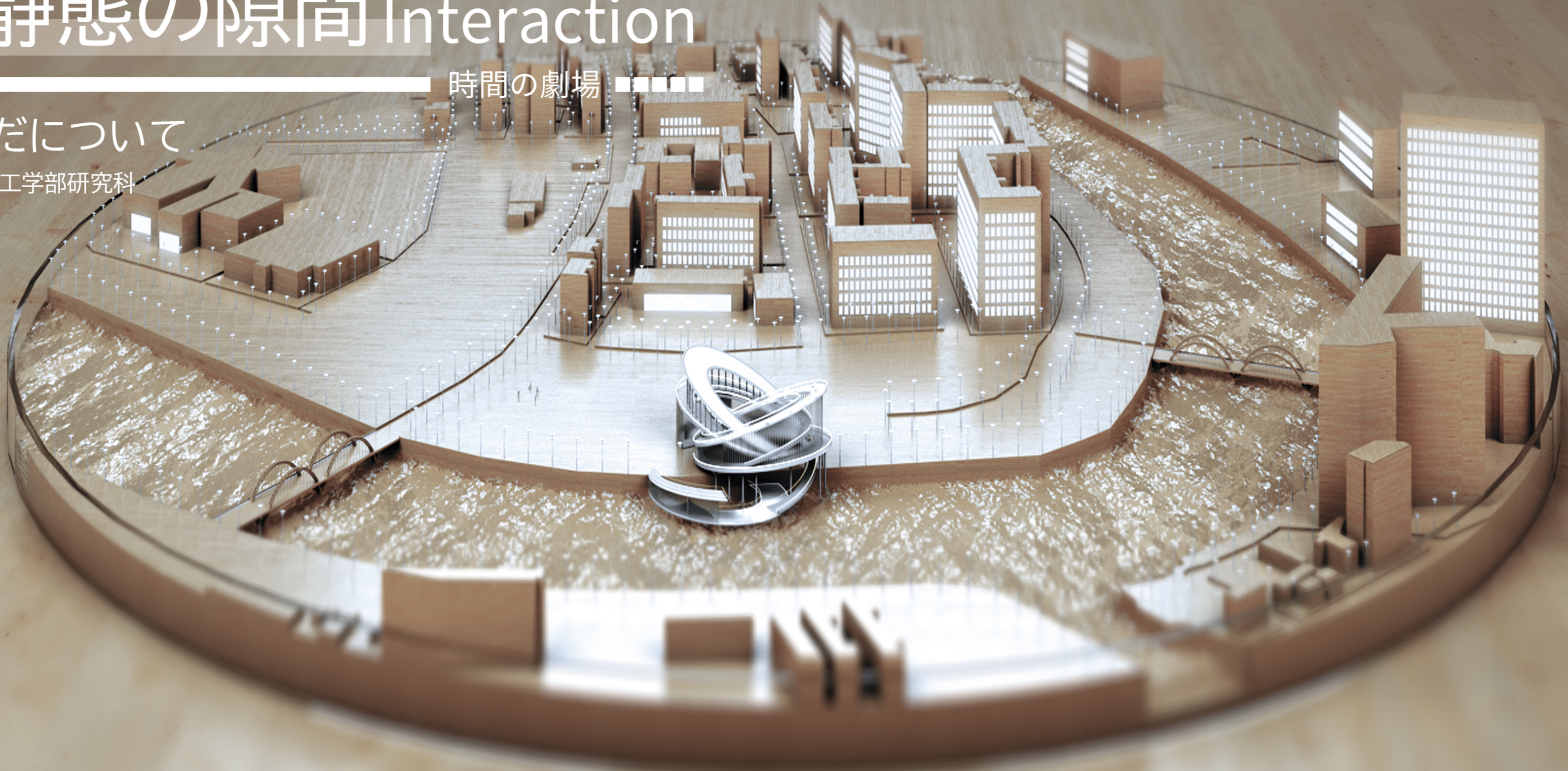


# 動態と静態の隙間 Interaction

時間の劇場

空と間のあいだについて

法政大学大学院デザイン工学部研究科  
石捷倫



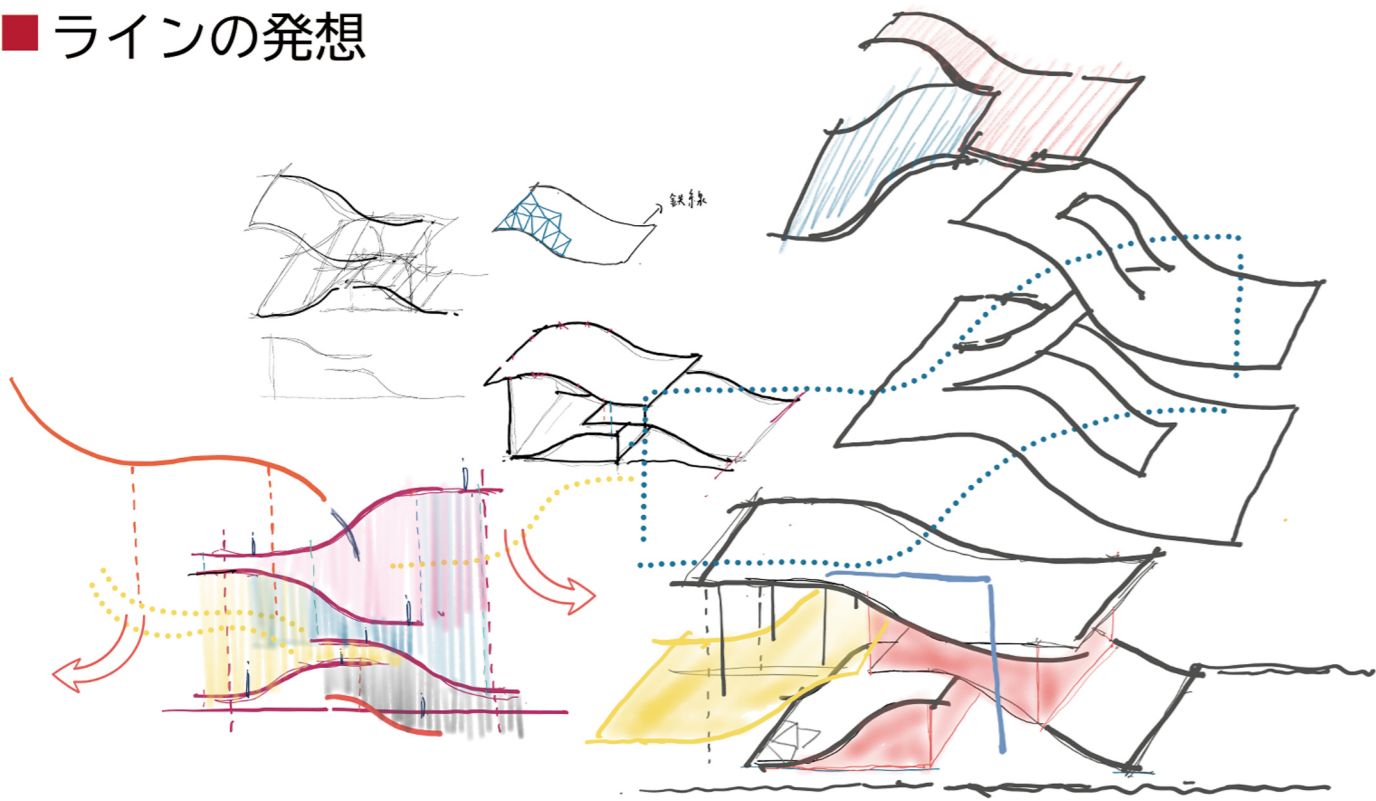
## A. 前期について

### ■ リングの繋がりかたの発想

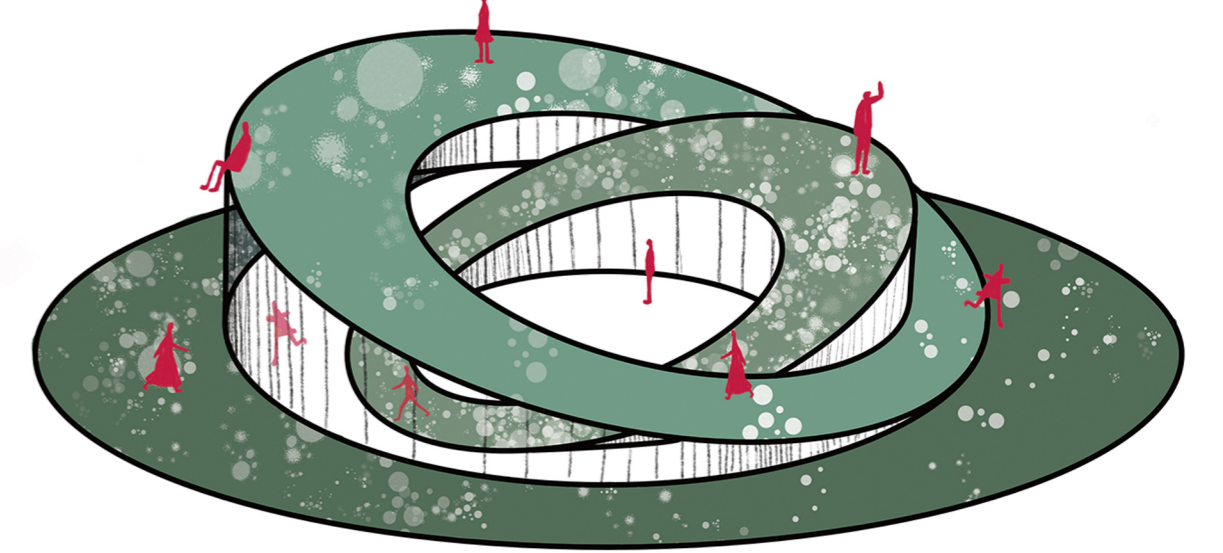
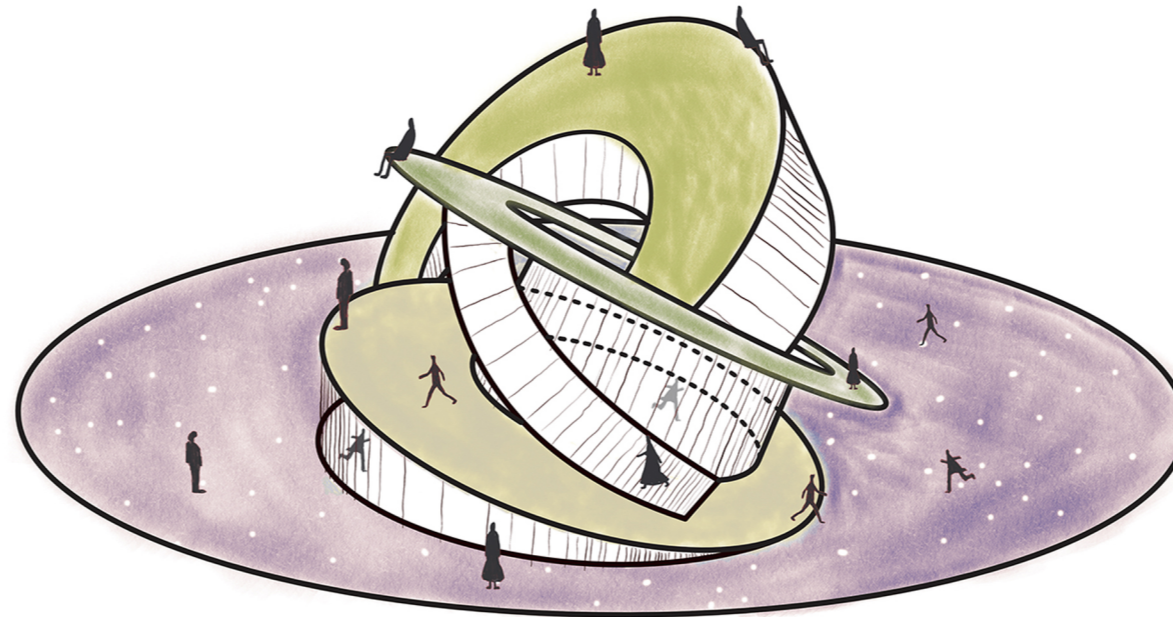


包囲①    バックル①    前後バランス    バックル②    包囲②    織り込み    変化    基本形

### ■ ラインの発想



円環を基本形として初め、いろいろな組合によってインタラクションを具象化した。ポイントは、動態、静態あるいは曖昧空間を作るときに、どうやってバランスおよび接続するか。

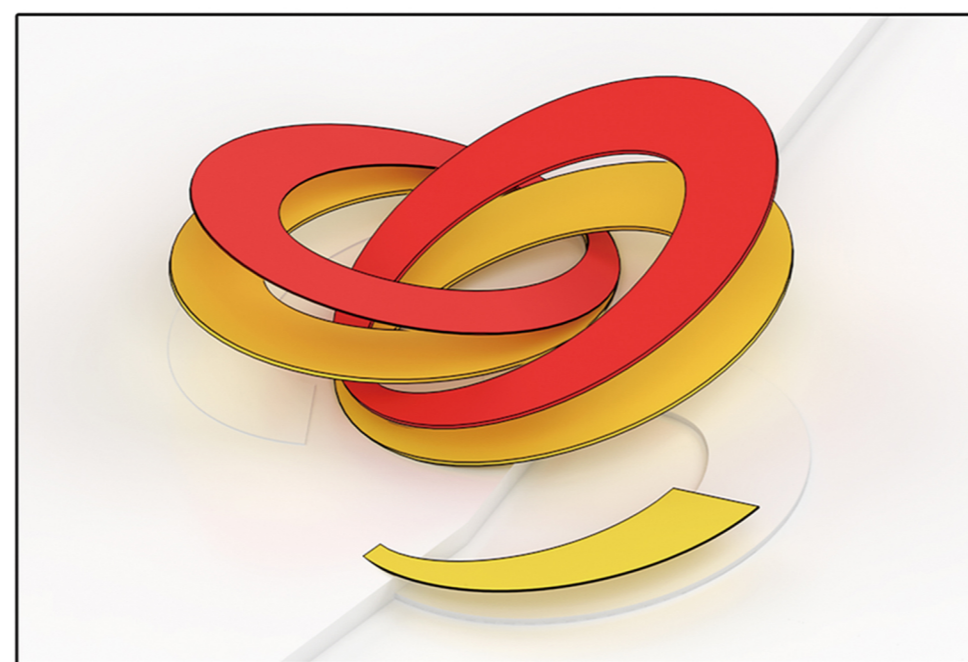


### ■ 概念生成について

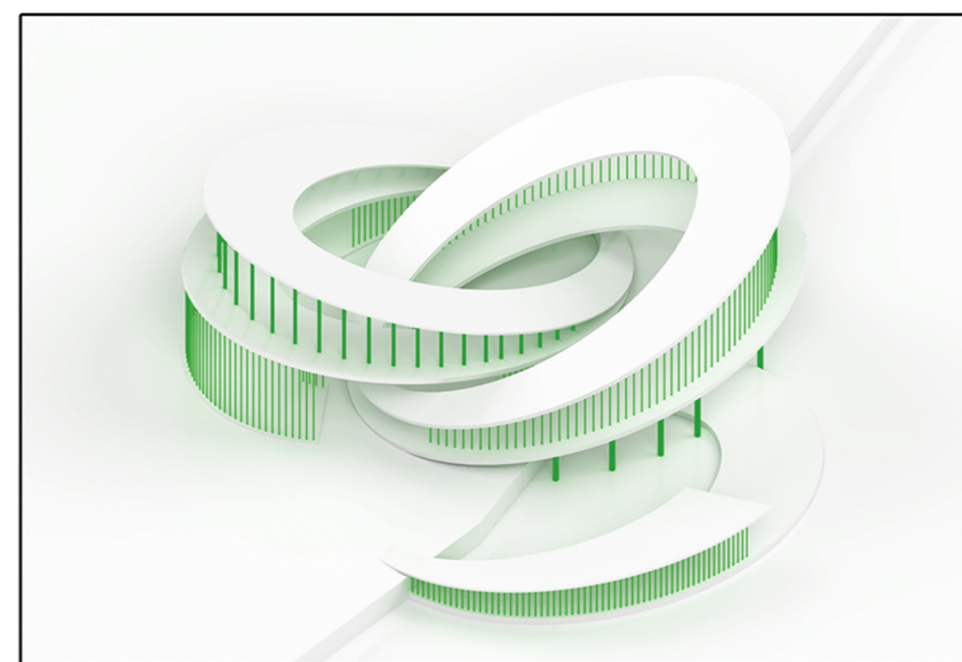
中間発表終わったら、インタラクションという概念をどうやって表現するかを考え直した。今回はリングと線から発想した。造形については、リングとリングの重ね、ずれなどにより、また移動という概念も含めて、デザインした。そうしたら、各空間はお互い影響でき、さらに空と間のあいだも表現できると思う。



1：動態と静態をリングに妄想し、範囲を確定する。



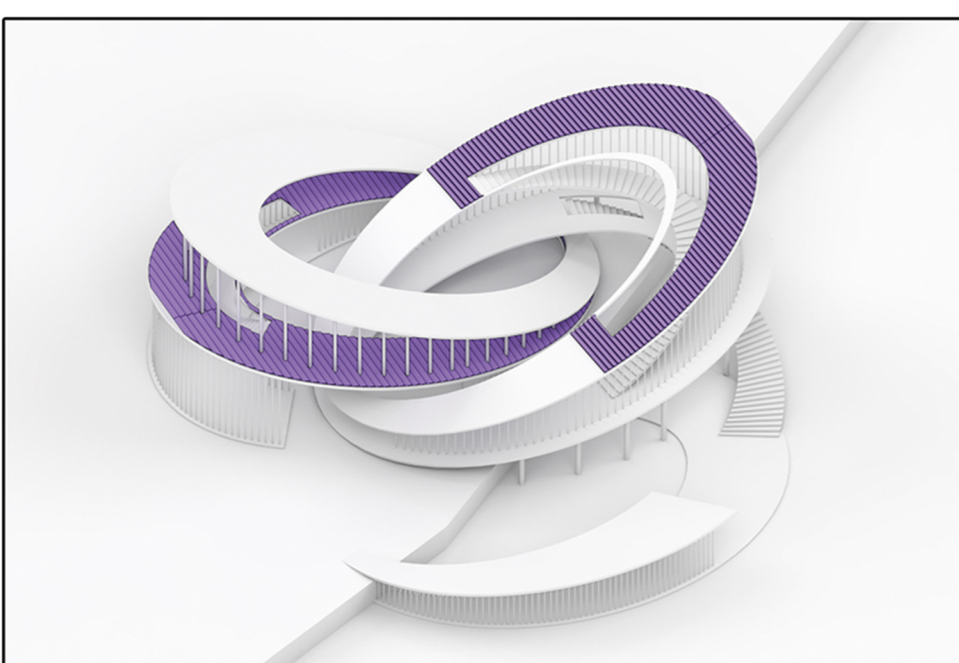
2：インタラクション空間を作るため、リングで三重床を作る。



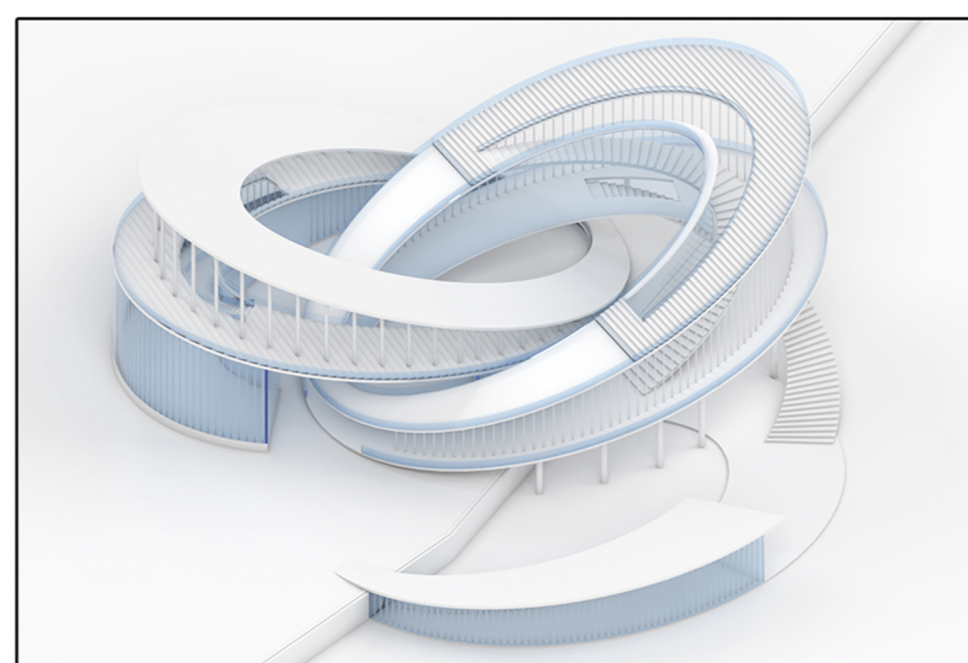
3：柱を確定する。



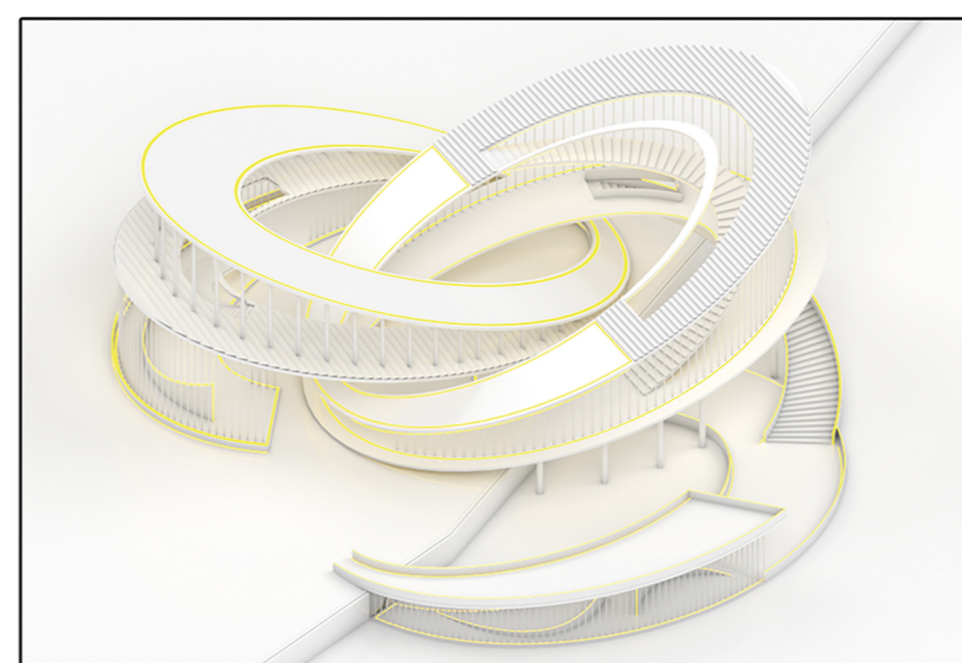
4：静態を代表する線（階段）でリングを回遊的に繋げる。



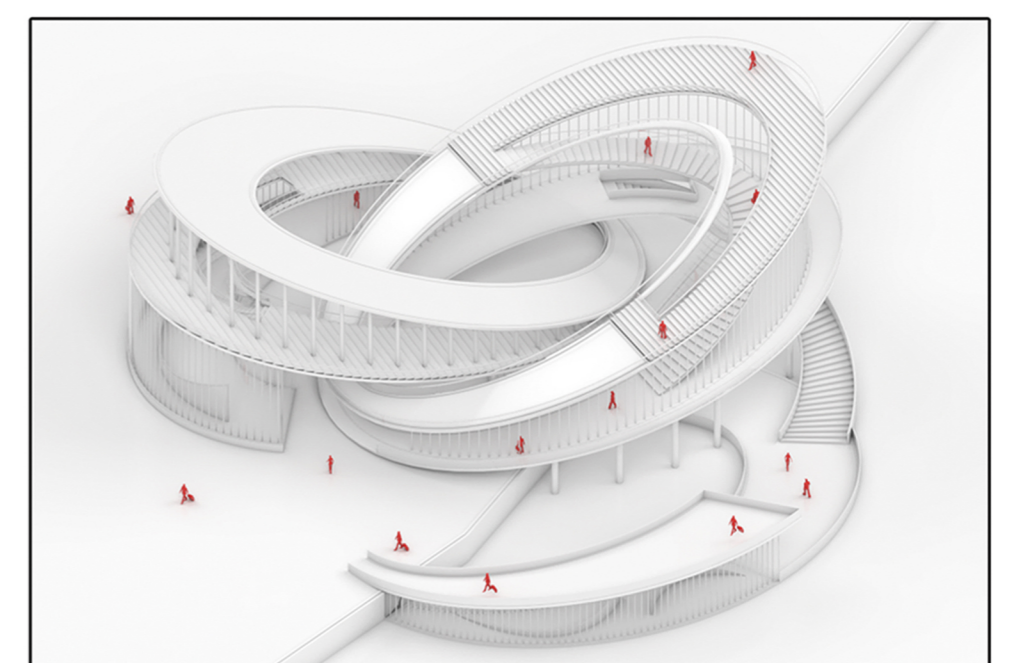
5：一部のスペースを階段休憩スペースになる。



6：ガラスで各種空間を確定する。



7：静態を代表する線を一本のライトにし、更に多数の踊ってる線によって、動態を表現することができるのではないだろうか。

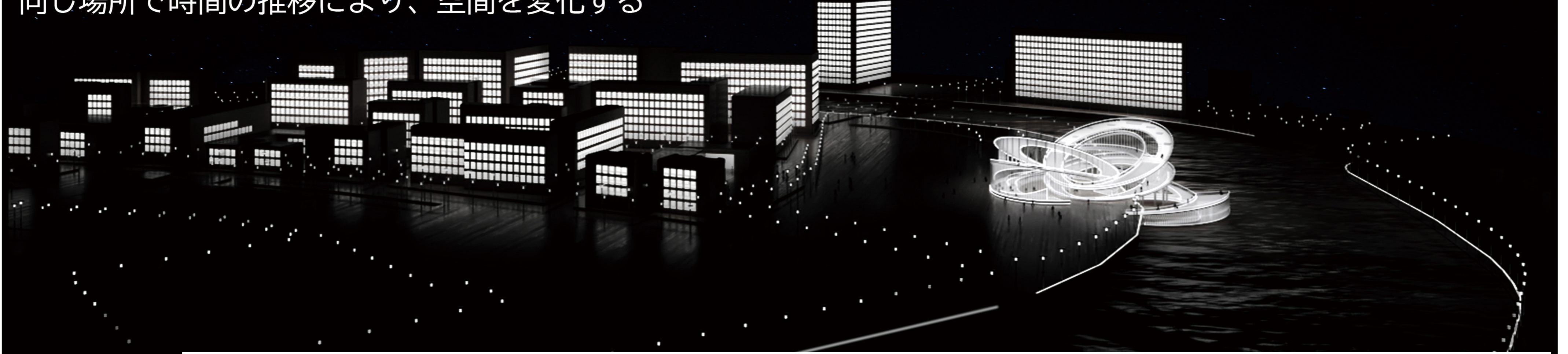


8：完成状態である。

# 動態と静態の隙間 Interaction

時間の劇場

同じ場所で時間の推移により、空間を变化する



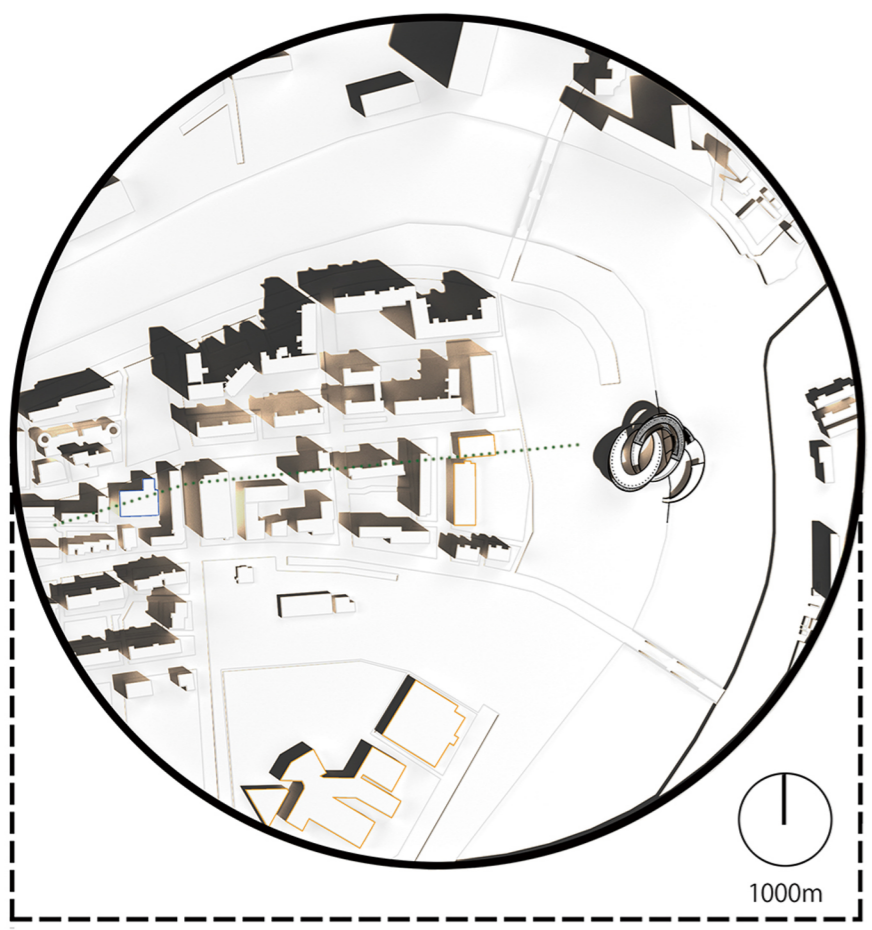
## B. 図面について

### ■ サイトプランニング

今回の提案は一番重要なポイントが時間および空間の変化をどうやって表現できるか。つまり、同じ場所で時間の推移によって、空間も変化することである。

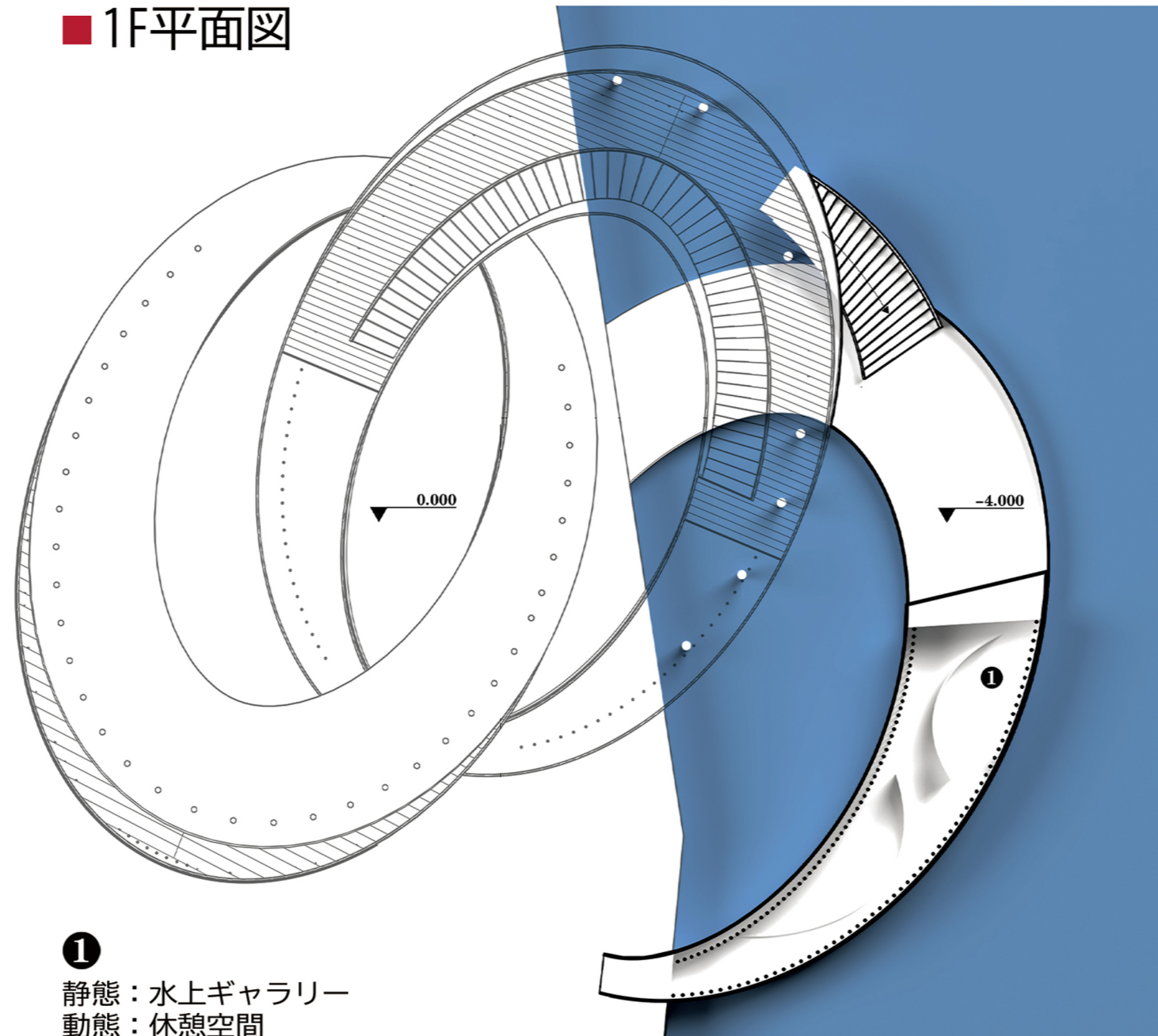
例えば、普段、特に夏のときに、人間は室内空間で休憩している。このときに、室内空間は静態空間になり、室外空間は動的空間になっている。しかし、花火大会などイベントがあるときに、どうやって室内空間を動態にし、室外空間を静態にすることができるか、これは今回のテーマだと思う。

### ■ サイトプランニング



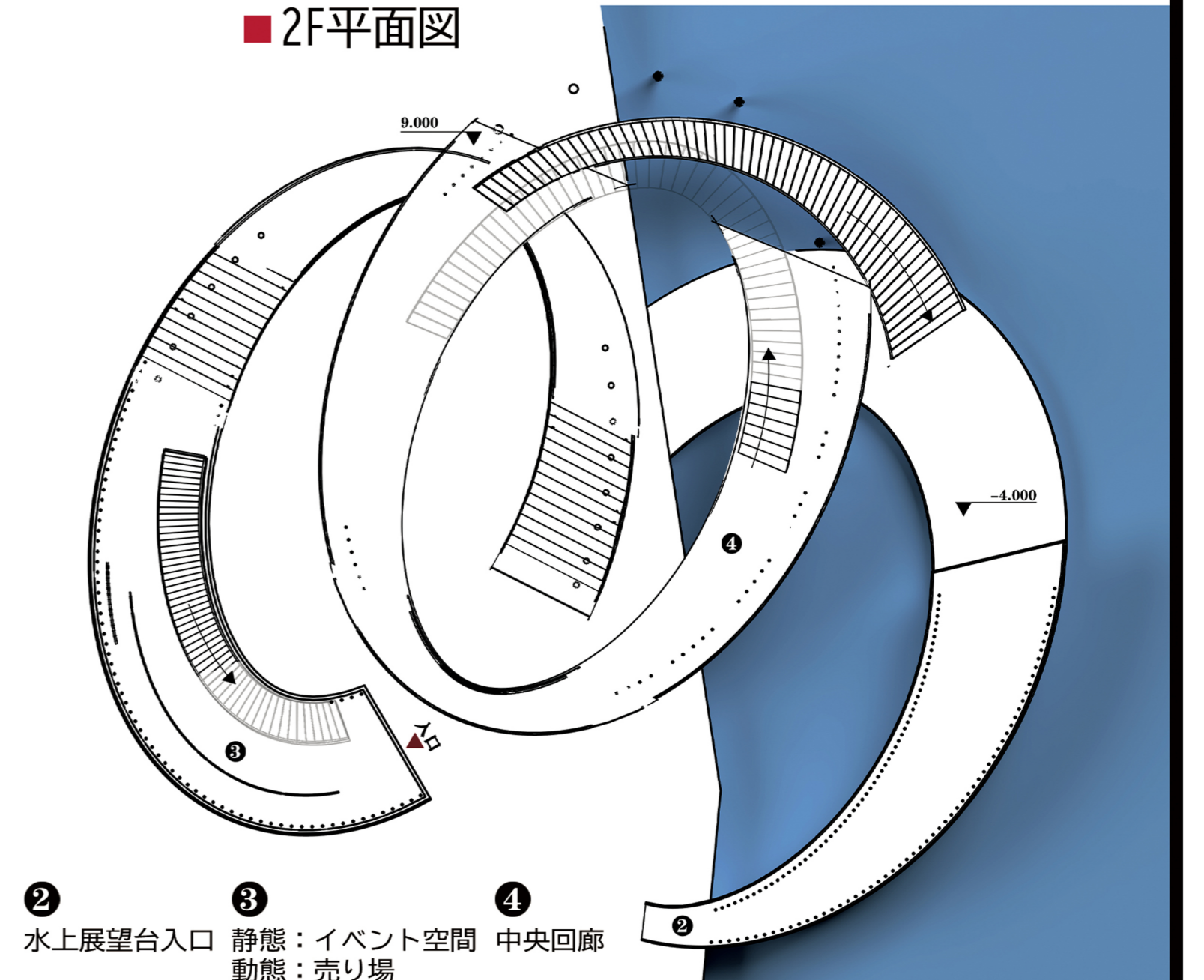
■ 学校 ■ 病院 ■ 集合住宅 ■ メイン道路

### ■ 1F平面図



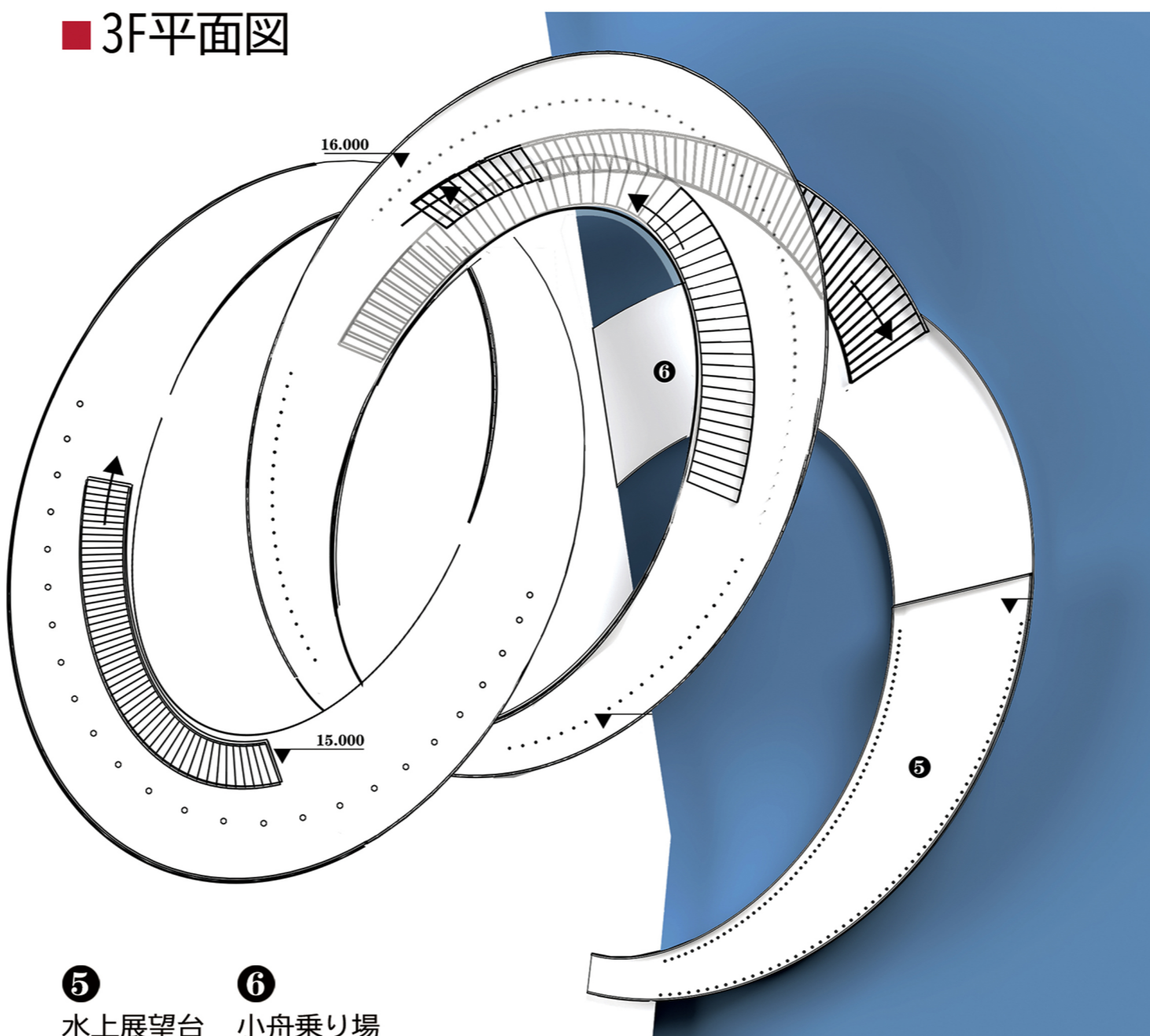
① 静態：水上ギャラリー  
動態：休憩空間

### ■ 2F平面図



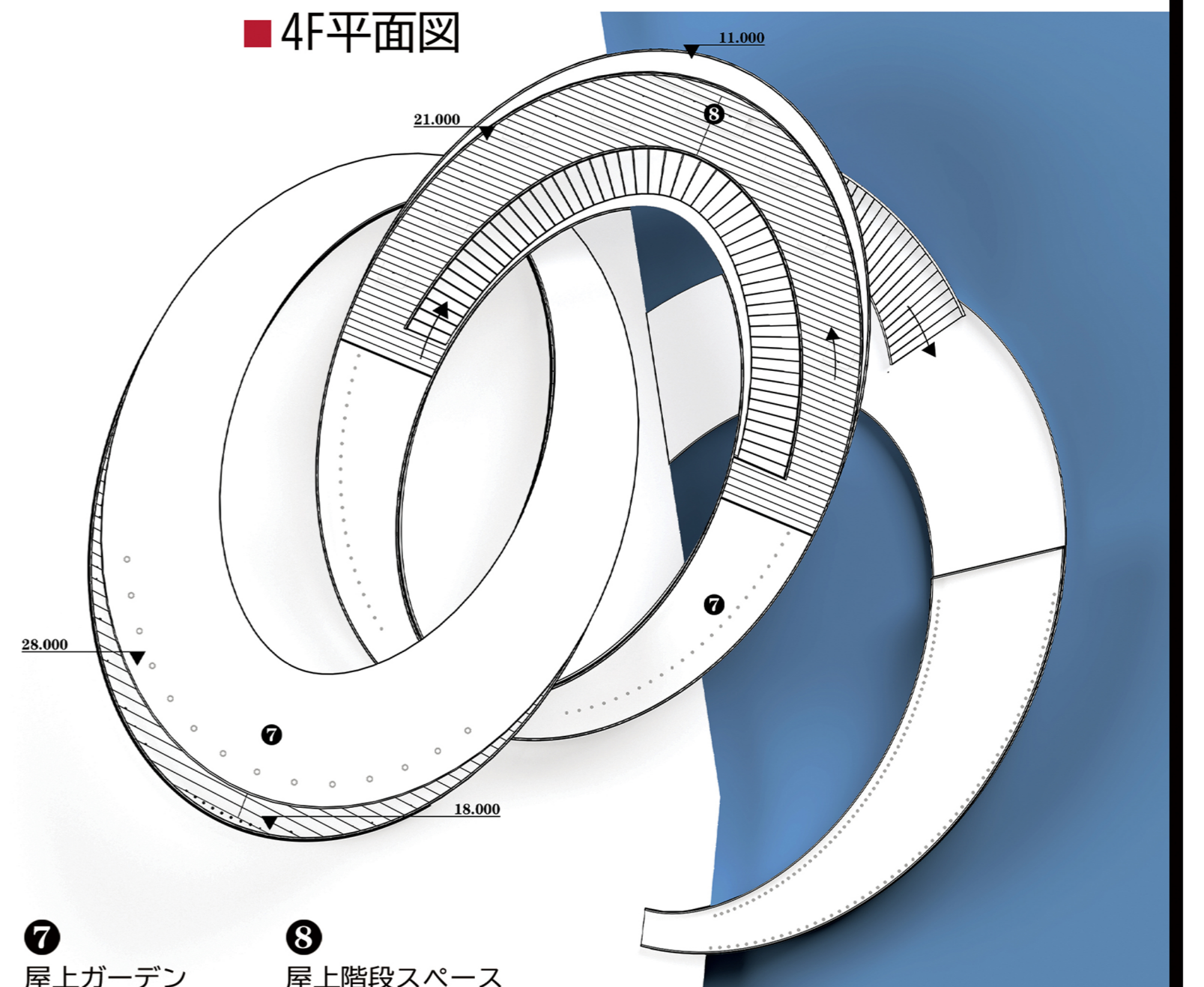
② 水上展望台入口 ③ 静態：イベント空間  
④ 中央回廊 動態：売り場

### ■ 3F平面図



⑤ 水上展望台 ⑥ 小舟乗り場

### ■ 4F平面図



⑦ 屋上ガーデン ⑧ 屋上階段スペース

## C. 夕方パース



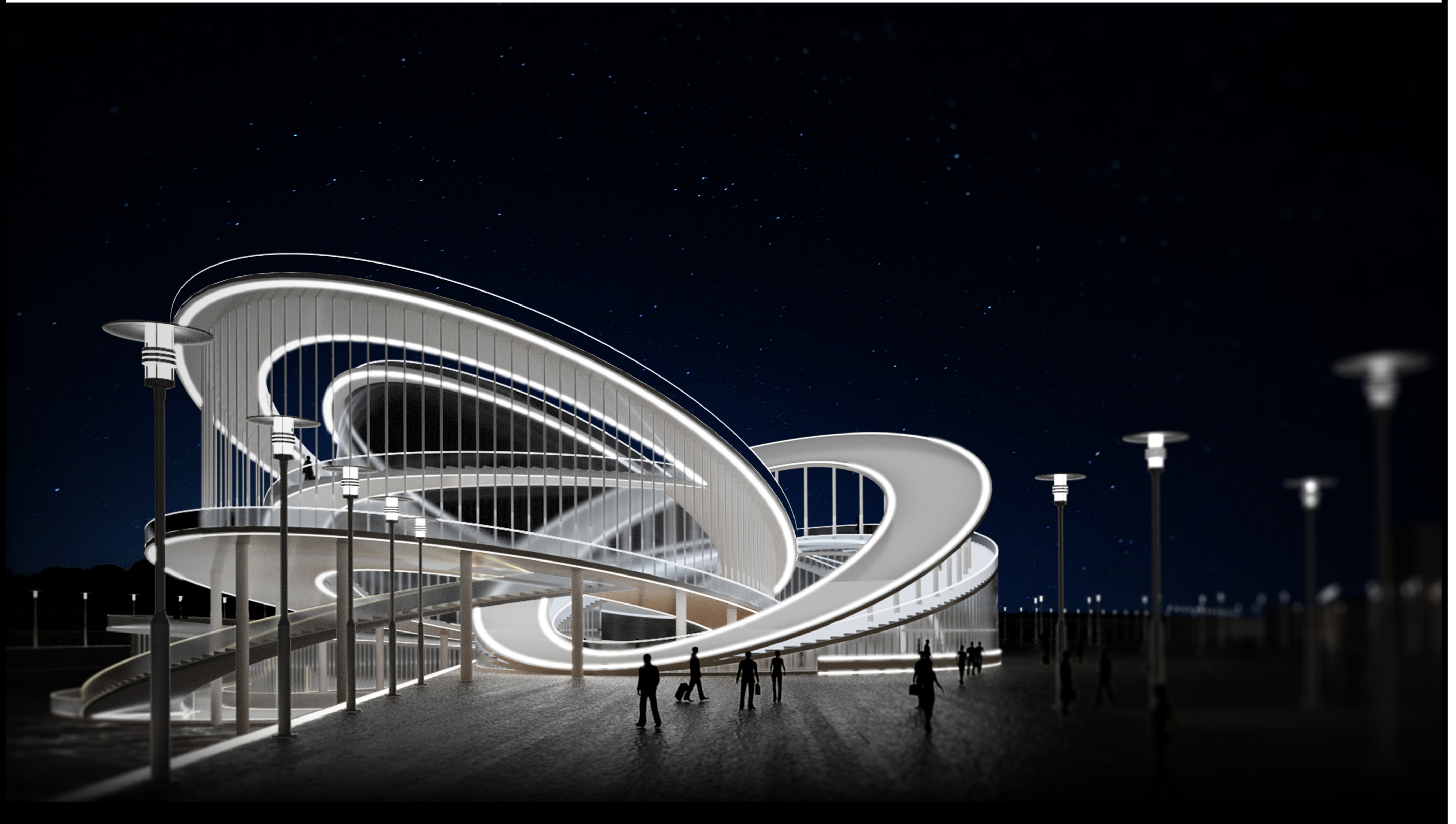
# 動態と静態の隙間 Interaction

時間の劇場 ■■■■■

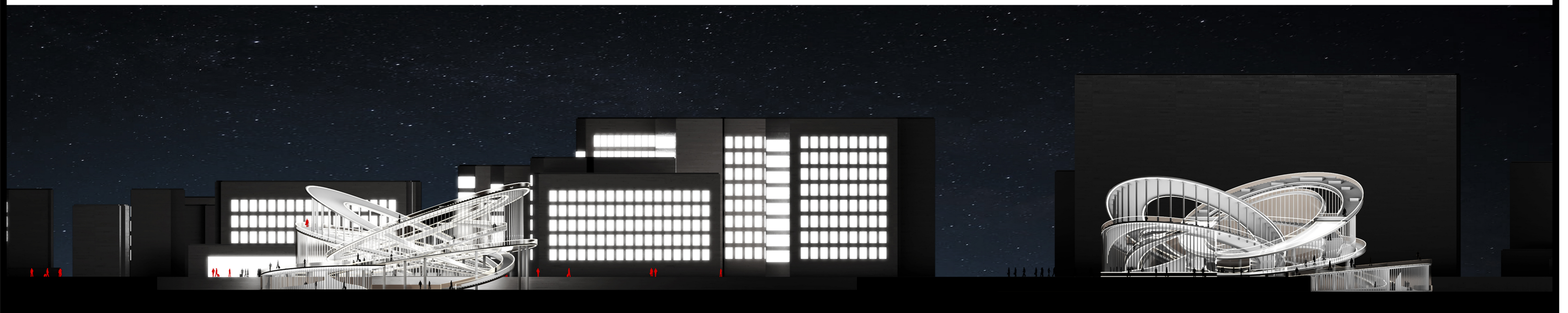
流動・時間・空間



D. 近景パース



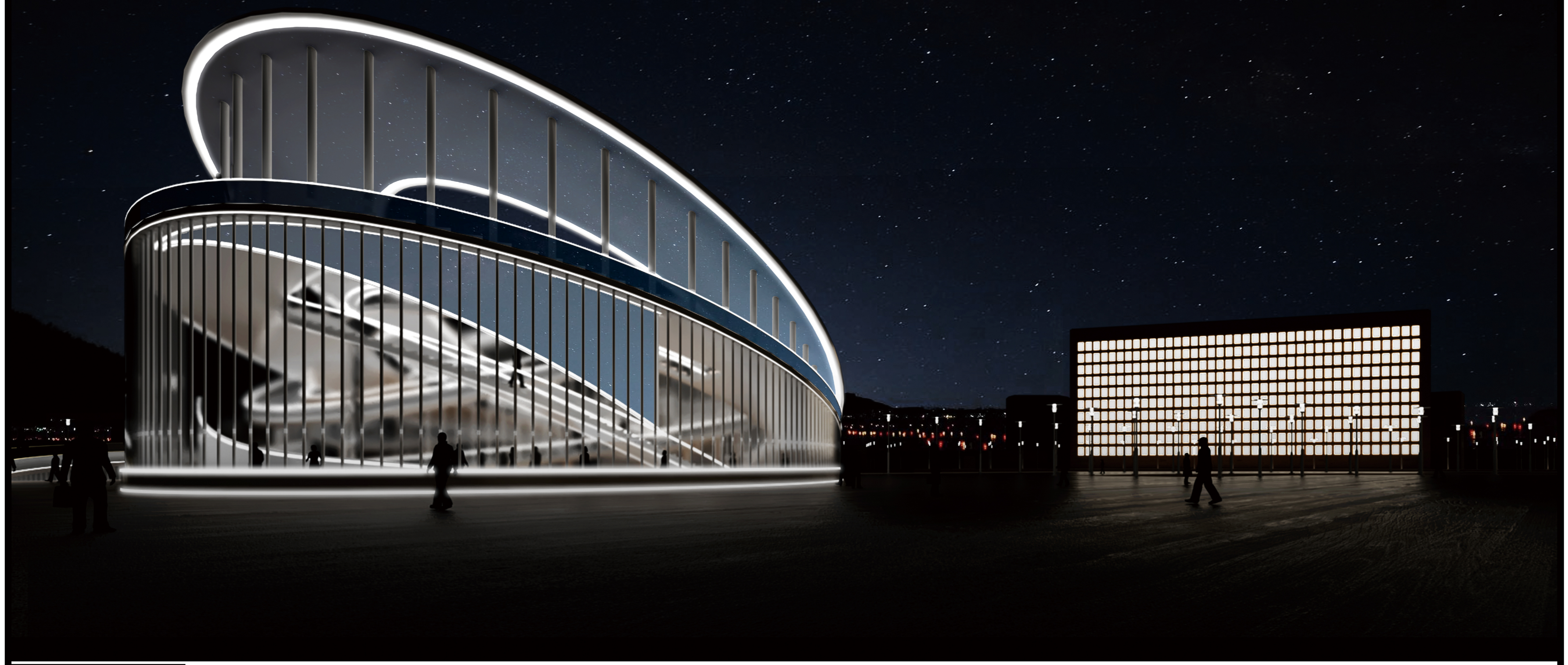
E. 立面について



# 動態と静態の隙間 Interaction

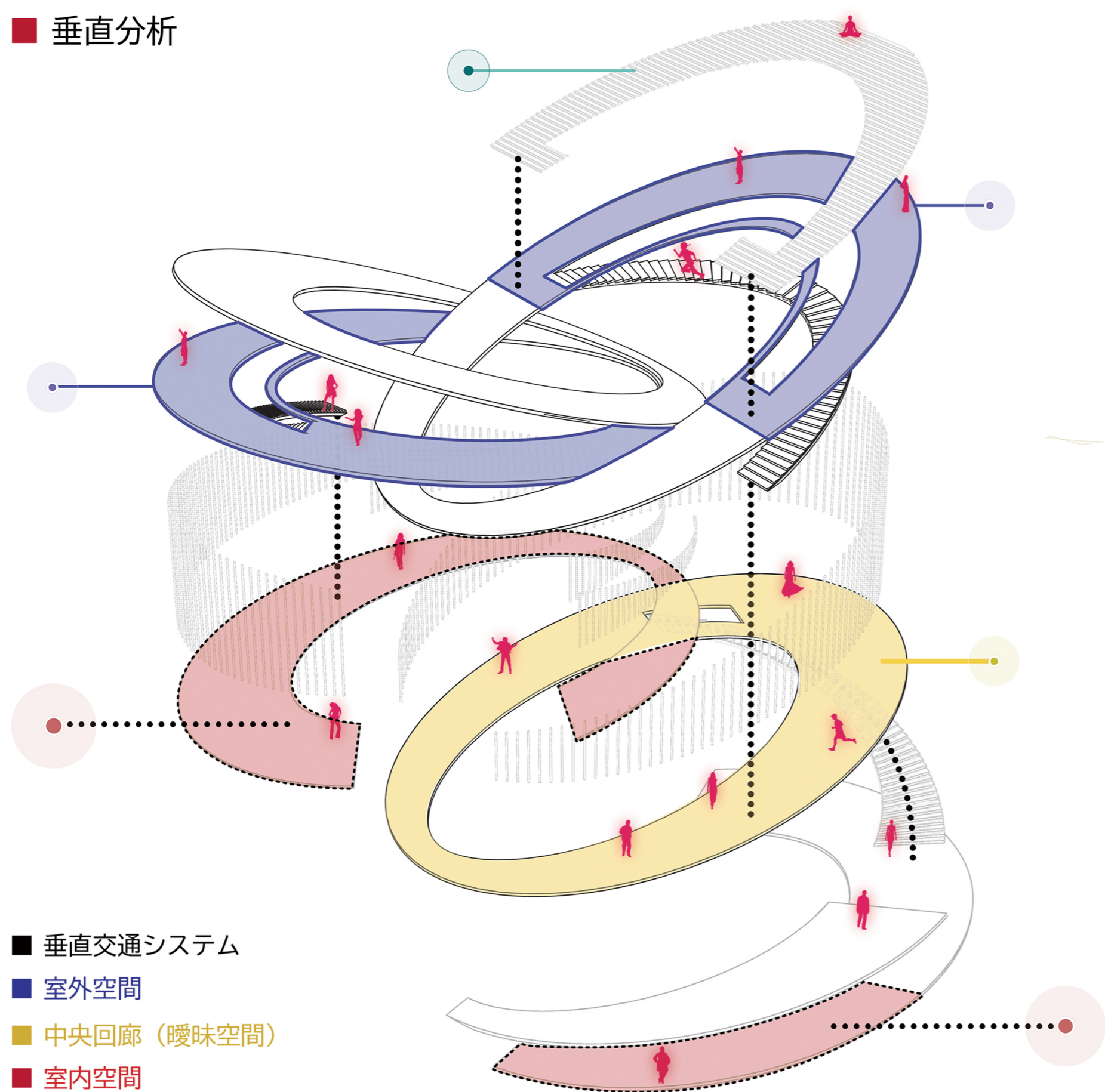
時間の劇場 ■■■■

静態の環境で動態の空間を作る・動態の環境で静態の空間を作る

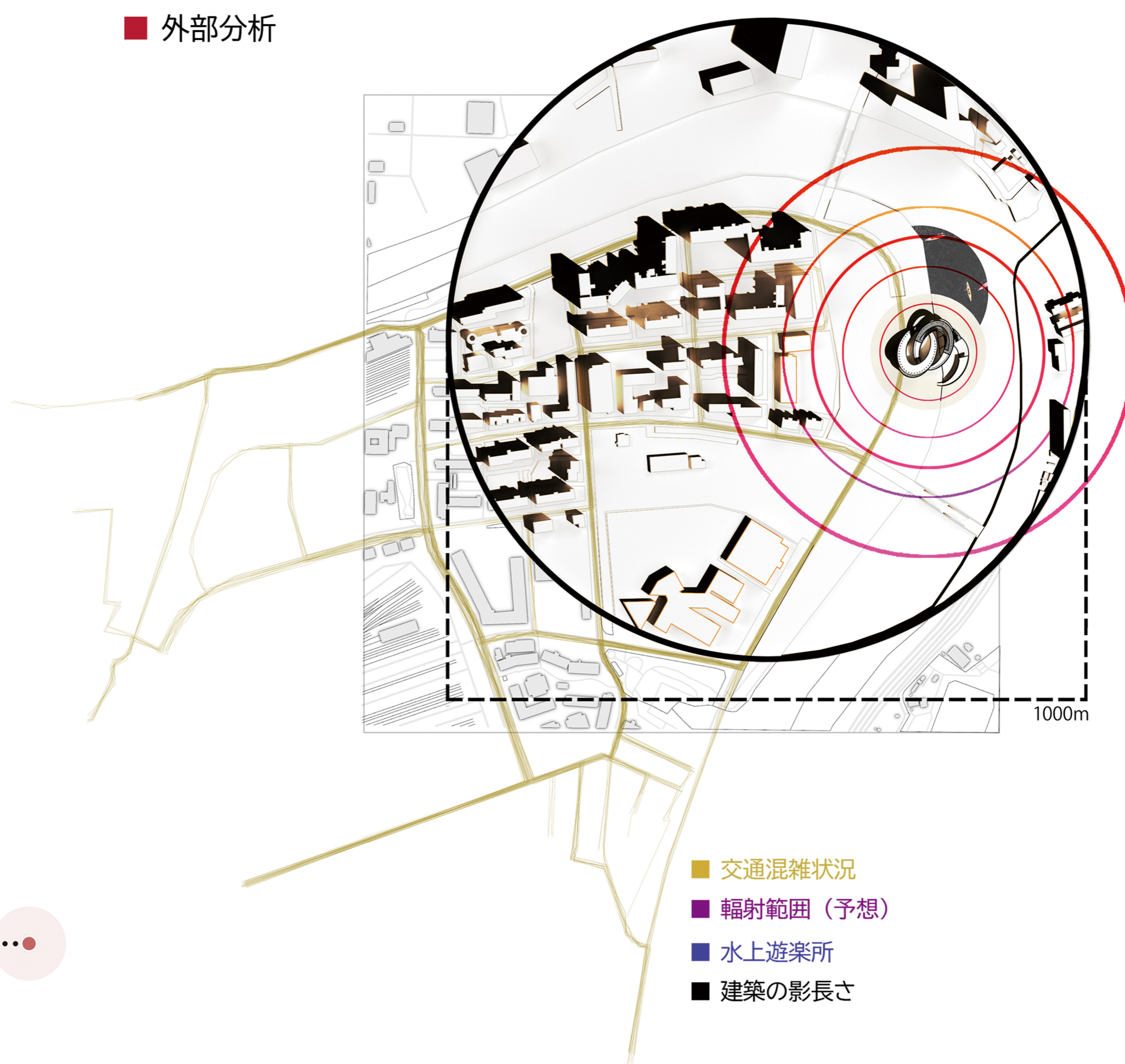


## F. 分析について

### ■ 垂直分析



### ■ 外部分析



## G. 断面について

