無の衝撃

1981年、ヨウジヤマモトは黒い服を作り出した。当時、服における「黒」はタブーであったため最初は否定されていたが、賛成の声がだんだん上がっていき、「黒」がトレンドや流行になり、のちに「黒の衝撃」と呼ばれた。では、建築におけるタブーとは何だろうか。それはプログラムを剥奪することだと考えた。これを私は「無の衝撃」と呼ぶ。

第一章 ヨウジヤマモトとは

ヨウジヤマモトとは山本耀司が設立した日本の三大ファッションブランドの一つである。服作りの根底にあるものは「反骨精神」で、独特なデザインセンスが特徴的である。

山本耀司

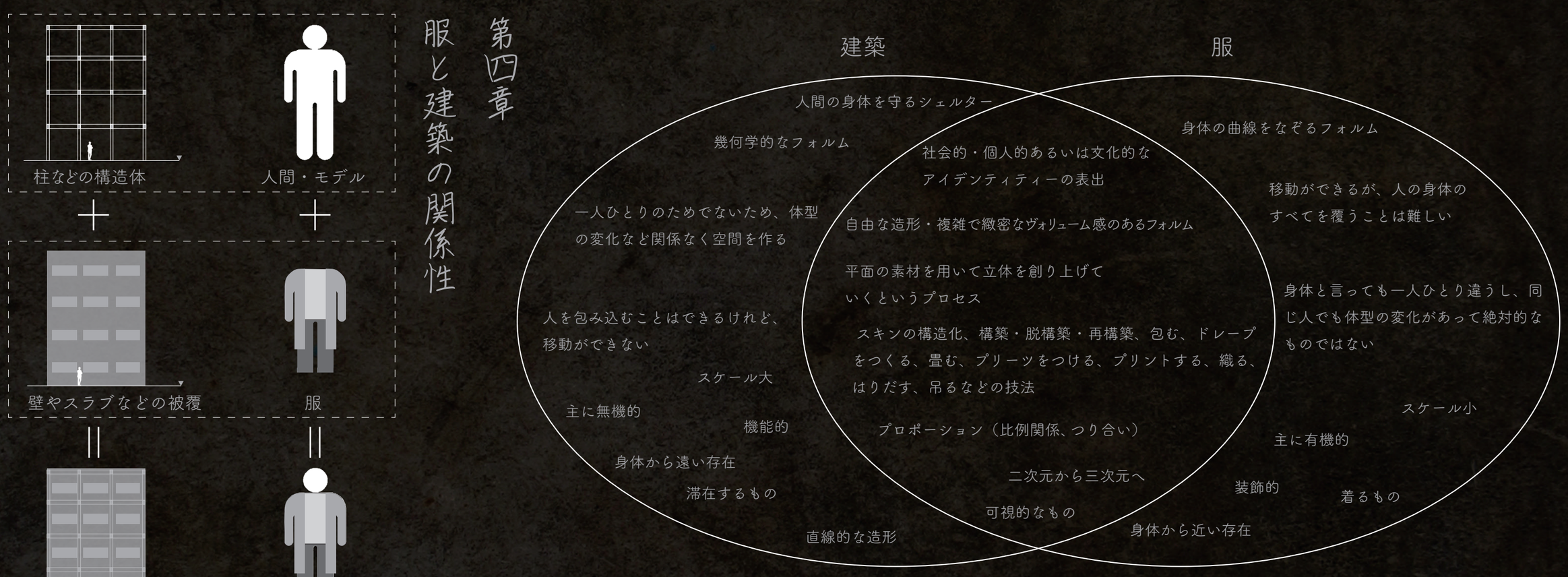
第二章 ファッション界を驚かせた、「黒の衝撃」

当時のファッション界では重く、暗いイメージの「黒」は印象も悪く反抗や反逆というイメージがあったためタブーとされており、「黒」を使うブランドはいなかった。しかし、ヨウジヤマモトはそれを最大限に生かした今までにない新しい服を生み出した。

1981年のパリコレクションにて、体の全身を「黒」で身にまとい、布切れ同然のカッティングを施した漆黒の世界観を作り出した。これはそれまでの当たり前の概念を粉々に打ち砕き、ファッション界にとてつもない衝撃を与えた。賛否両論の評価を受けつつも、時代に流されないその反骨精神が、モード業界に革命をもたらすこととなった。そんな一大ムーブメントを作ったこのデビューコレクションは、のちに「黒の衝撃」呼ばれるようになった。

実際にパリコレクションで出された作品

第三章 服は建築のメタファーになりうる

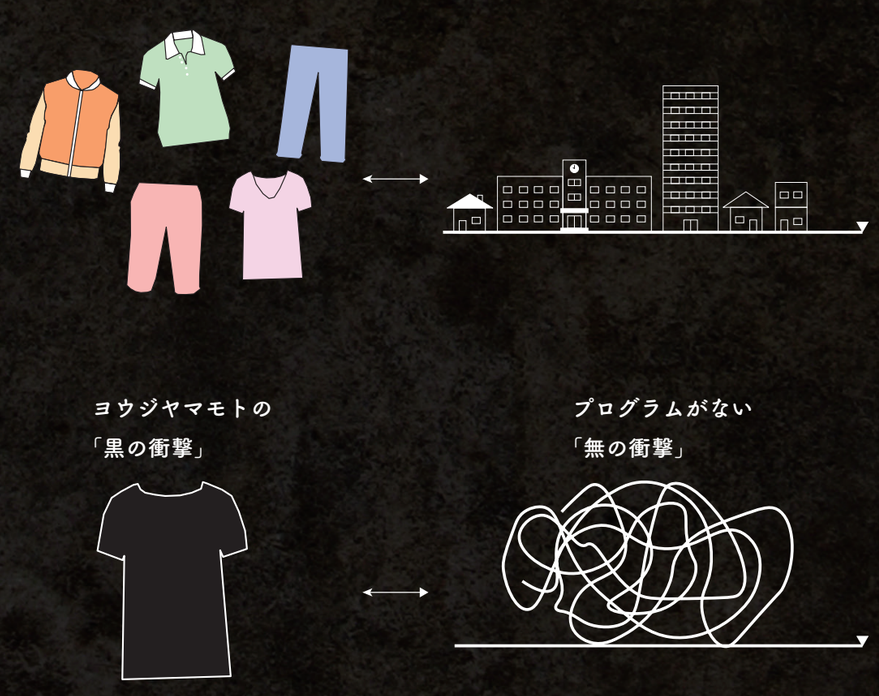


第四章 服と建築の関係性

第五章 設計主旨「無の衝撃」

黒の衝撃が起こる前までのカラフルな服を建築に置き換えると多様なプログラムであると考えた。ではヨウジヤマモトの「黒の衝撃」を建築に置き換えるとなにになるのか。それは建物にプログラムを与えない「無の衝撃」であると思った。今ある建築は社会のためにあるもので街に対してどうやって公共的に正解を求めていくかが重要であった。しかし、私はそれは他人の目や世間体を気にしながら色のある服を建築に着させているかのように見え、気持ち悪いと感じた。

今回はプログラムが決められているカラフルな服を着た建築が集まる敷地にプログラムがないヨウジヤマモトの「黒い服」を着た建築を建てる。その建築にはプログラムがないため、建物の中で人間はひとりひとり自由に、違う行動をする。「あえてここでこんなことをするのか」、「このスラブをそう使うのか」。人はこの「黒い服」を着た建築のなかでひとりひとり自由な行動をする。それにより、人間本来の潜在能力を発揮する。



第六章 スタディガーメント

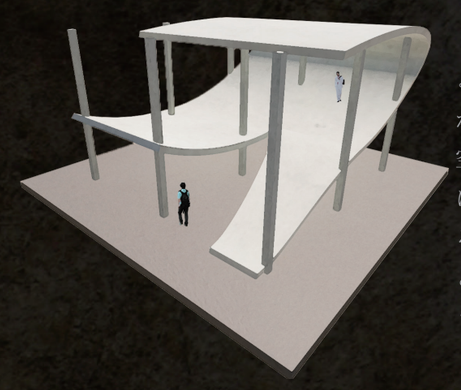
ガーメント（garment）とは衣服の一点という意味である。ヨウジヤマモトの「反骨精神」という自由な思想をインプットするためにヨウジヤマモトの服をトレースしてみた。山本耀司の「反骨精神」という思想によって、自由な服をどのような手法を使って作っているのか。またその手法を使ってどのような建築空間を生み出すことができるのかスタディした。

第七章
十四個の「黒い服」の被覆化

ヨウジヤマモトの中でも「反骨精神」という自由な思想を用いた「黒い服」を被覆化していく。

壱、一枚の布

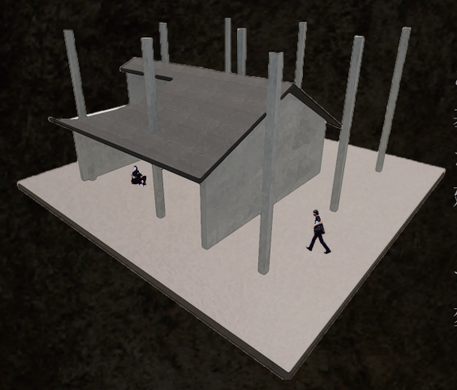
艶やかな生地を繊細なストラップでつるしたドレスは、ショルダーラインが露わになっていたり、キャミソールやドレスを複雑にレイヤードした着こなしからは、片方の腿をさらけ出していたり。布で包まれた身体は、ボディラインこそ隠れているものの、どこか一部は大胆に露出されている。一枚の布で服を作ることによって胴体、足、手などの体の部分の境界がどこだかわからなくなる。



一枚の布で作っているかのようにスラブ、壁、天井全てが繋がる。これにより各階の空間が連続しているかのようになる。また屋根になっているところとないところがあり、どこか一部が露出しているようになる。

弐、ジャケット

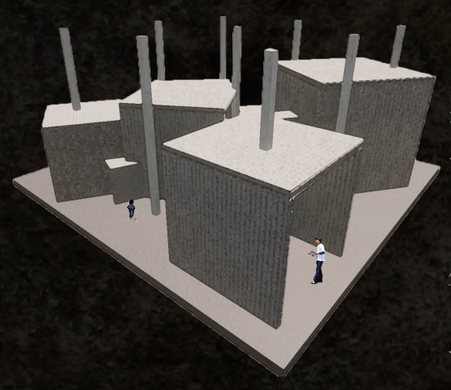
格子柄のストールを差し込んだスタイリングかと思ったら、その“チェック柄”を 2D や 3D といった観点から生地の上で表現。“くりぬく”というカッティングによって生まれた網目模様のチェック、そしてチェック＝図形としてとられたかのような、四角形の集合からなる立体的なモチーフ。



ジャケットとは昔からある伝統的な服であり、基本形態だと自分は捉えた。この基本形態な形の建築の壁を一枚なくしたり、屋根を変形させたりすることで基本形態とは変わった空間になる。

参、チェック柄

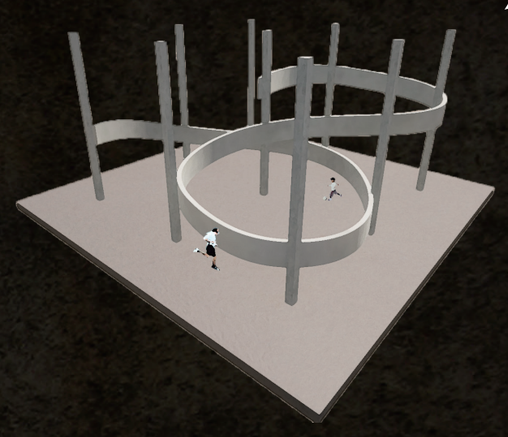
黒のテーラードジャケットは、ラペルやボタンの位置、身体を包むアウターとしての役割など、洋服本来の形・意義を保ちながらもモダナイズされている。アシンメトリーだったり穴が開いていたり。同じ黒のテーラードから生まれているのに、それぞれが強い個性を放ち、全く異なるものに生まれ変わっている。



チェック柄が 3D になるようにスケールが様々なボックスを配置した。そのボックスがかぶさるところが生まれることによって、影になる場所が生まれたりする。くりぬくという手法は壁をなくすことで空間を繋げる。

四、帯

服という本来の機能は持っているものの、体のラインが微かにみえていたり、肌を露出していたりしている。一本の帯を体に巻きつけていることで体が露出する部分がでたり、隠れる部分が出たりする。そうすることで胴体と服の境界が曖昧になる。また手の部分から胴体の部分まで繋げることで体全体が繋がれる。



横に長い帯のようなものを用いて、高さを 1m にすることで、空間を繋げたり、分節したりすることができる。長く伸ばすことでそれが動線になる。

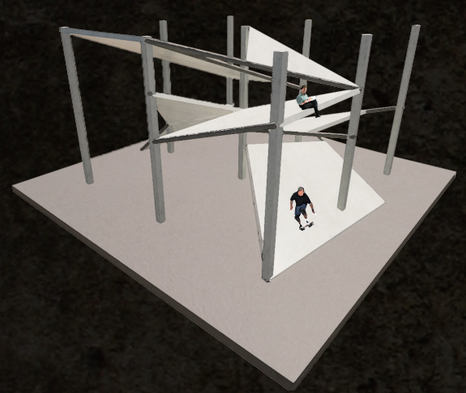
伍、自然と人工

山本耀司は布を垂らすことで布がどのような服になりたいのか訴えかけてくる。つまり、自然と服の形が決まっていく。一方、ところどころ人為的にカッティングされているところがある。布の自然さとは逆に人はどのような服を求めているか考える。そうすることで自然と人為的が混ざりあった服が生まれる。服は自然と人工の繰り返しであると私は思う。

スラブに人為的にヴォイドを開けて植栽を通すことで自然と人工というものが共存する。また季節の違う植栽を用いることでまるで人間がここに埋めたかのようになる。

陸、クリノリン

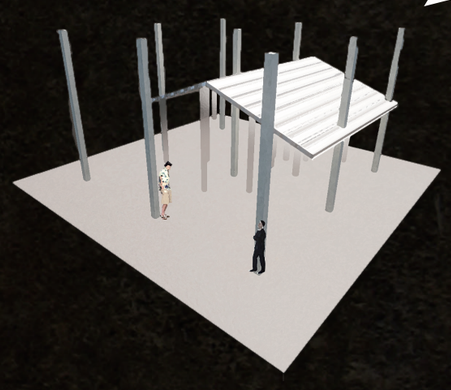
クリノリンとはスカートを大きく広げるために着用するもの。クリノリンによってしなやかな布地の動きが変わり、服と身体の間に独特な空間が生まれる。服地の流れを生かす形で仕立てられた、それまでのドレスルックとは対照的で、クリノリンという要素が加わることによる、作為的な服の“変形可能性”を浮き彫りにする。



通常の柱とは違う斜めの柱を用いることでスラブが斜めになり、壁になる場所が生まれる。また、斜めの柱が見える場所が生まれることでその斜め柱を使って人は独自の行動を行う。

七、雨に濡れる

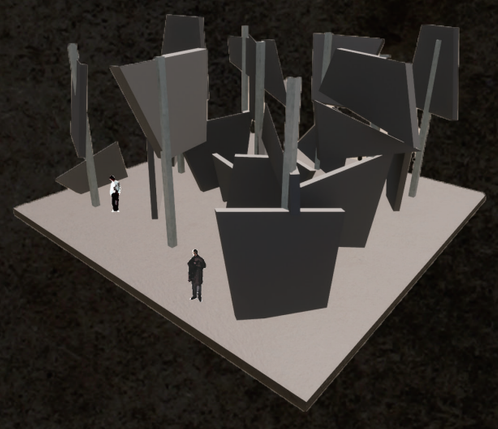
一見普通のジャケットのように見えるが、雨に降られて濡れたような模様が浮かび上がっている。普通だと雨に濡れるとダサく見えるが、ヨウジヤマモトの作ったこの作品はかっこよく見え、とても印象的である。



柱を浮かばせることで雨が降っているような形態になり、この浮かんだ柱は空間を曖昧に分節する。また、屋根にポリカーボネートを用いることで雨の心地よい音が聞こえてくる。

八、解体と再構築

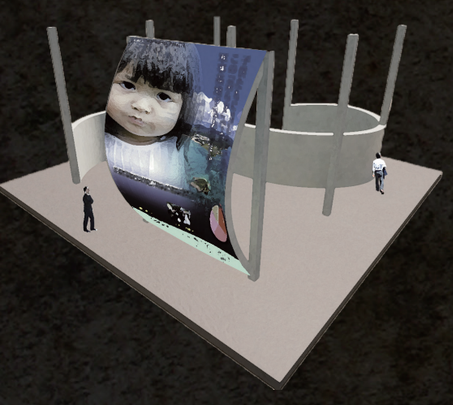
秋冬らしい暖かみのあるウールで仕立てられたコートは、解体され再構築され独自のフォルムで佇んである。身体を包みこむコート、それとは別に肩から脱ぎかけのようなもう一枚のアウターが、時が止まったように静かに存在する。完成された服を解体して再構築することで、今までにない新しい服が誕生する。



様々な形の壁があるが、それらすべてを繋げると一つの壁になる。壁を解体して新たに再構築することで空間を曖昧に分節し、個人個人の空間が生まれる。また隠れることができる場所も生まれる。

九、文字

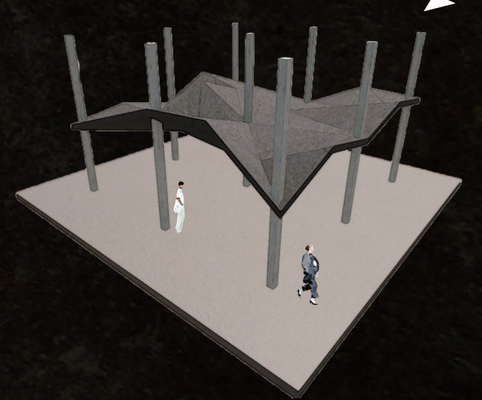
服にはたまに文字やイラストが入っているものがあるがはたしてそれは本当に意味があるものなのか。ヨウジヤマモトのように自由に服を作ることでその文字というものが見えやすくなったり、動いているかのように見えることがある。



文字というものを建築に置き換えると広告のようなものになると考えた。ヨウジヤマモトから生まれた壁に広告を配置することで、その広告が目立って見えたり、動いているかのように見える。

拾、オリガミ

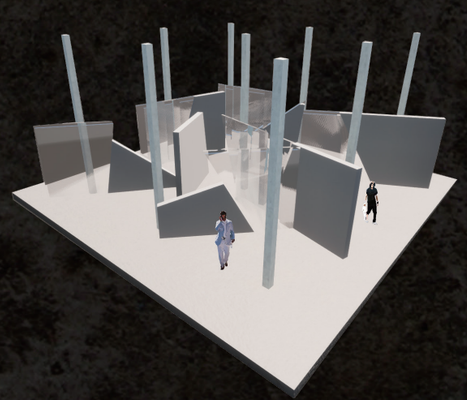
いくつもの小さな折り紙を組み合わせたようなドレスは、どの角度からみても立体的なデザインが、まるで芸術作品のようだ。胸元でカットされた生地を複雑に絡ませたベアトップのドレスは、裾にむけて広がる繊細なプリーツに目をうばわれる。折り紙を用いることで服という二次元的なものを三次元的に表現する。



屋根を折り紙のように折るような形にすることで空間を曖昧に分節し、小さな三角形にすることで小さな空間が無数に生まれる。

拾壱、透け

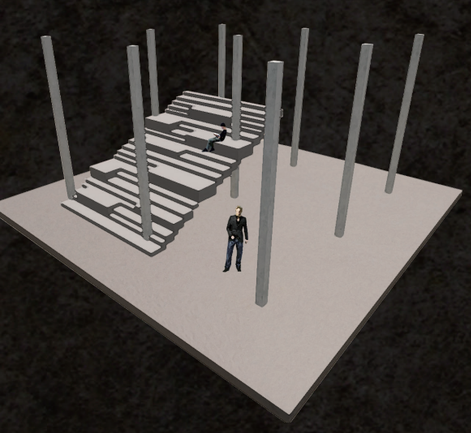
ドキッとするような色っぽい女性像が、ブランド独自の視点を通じて映し出されている。あからさまな肌の露出ではなく、服の隙間から見え隠れする素肌。何気ないようで、計算しつくされたその加減は、どのアングルから見ても誘惑されてしまうような美しさがある。一概にセクシーといっても様々であるが、男性デザイナーならではの感性が存分に反映された。



あからさまに見えるガラスを使うのではなく薄く見えるようなガラスを用いることで奥で行っている行動に興味を持つ。ここでは通常の壁、薄く見えるガラス、ヴォイドの三つを用いる。

拾弐、装飾

アクセサリーなどの装飾品はつけることによって体のパーツが繋がるものだと私は考えた。アクセサリーを体に複雑に身に着けることによってヨウジヤマモトはこのアクセサリーを一つの服として捉えられているように感じた。また、ひとつひとつのパーツの大きさがバラバラであるため、奇妙な感じが得られる。



装飾とは体の連続されていない部分を連続させる物であり、建築に置き換えると階段のようなものになると考えた。またヨウジヤマモトは装飾を服の一つとして捉えているため階段の踏面が毎回ずれていたり、一つの空間になったりする。

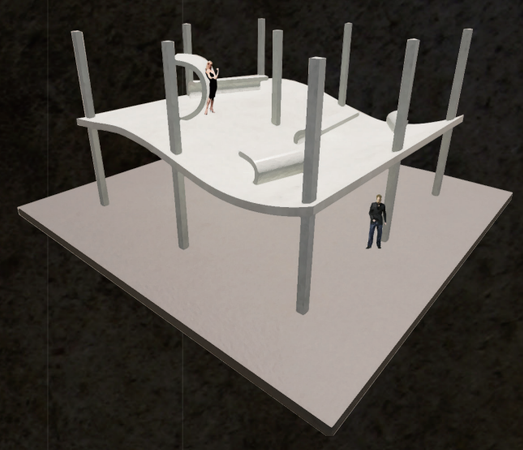
第八章 敷地選定

敷地は渋谷駅から徒歩一分の場所に選定する。渋谷とは日本の流行やトレンドなどの「いま」がわかる若者文化の発信地であり、人々が多種多様な目的を求めて集まる場所。いわゆる、資本主義、機能主義、大量消費が盛んでありカラフルな場所だと自分は感じた。この渋谷に資本主義、機能主義、大量消費とは真逆のプログラムのない建物を配置することで自分とは何者なのかを再認識する。

第九章 十四個の分析

拾参、しわ

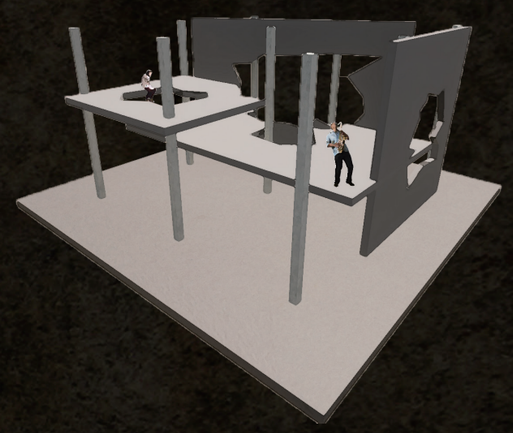
不均一な形にカットされた布地は所々でシワを深め、象徴的に白でペイントされた部分はその部分のみ異なる細胞で組織されているかのような異質性を浮き彫りにする。剥き出しになったクリノリンは華奢で弱々しく、しなだれる布地を支えながらも退廃的な雰囲気を漂わせている。



しわとは服に絶対できるものであるので、建築に置き換えると家具のような物であると感じた。スラブがしわのように浮き出ることでそれが家具のようなものになり椅子になったり、机になったりする。

拾四、退廃

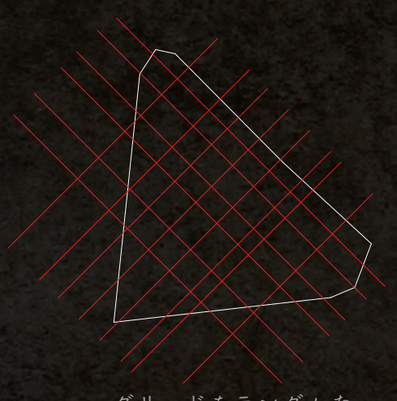
目に留まるのは白い糸の装飾。黒い生地に不均一に張り巡らされた糸は、未完成であるかのような粗野さを漂わせつつも、複雑に構築されたウェアの造形に寄り添うようにしてあしらわれているのが印象的だ。袖口や裾を断ち切りにしたオーバーサイズのテーラードジャケットには、あえて途切れ途切れに刺繍を施し、退廃的に仕上げた。



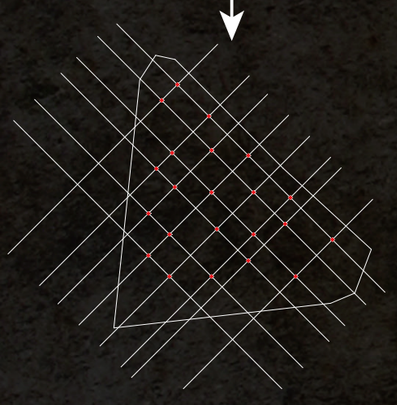
スラブに穴が開いたり、壁が分断されてたりしている。まるで自然や災害によって建築が崩壊しているかのよう。あえてこのような形をつくることで退廃的にみせる。

第十章 モデル選定

ヨウジヤマモトは毎回作る服に合ったモデルを使用している。では、今回の建築となるモデル（柱などの構造体）はどのようになるのかと考えた。人間本来の潜在能力を発揮するには、より自由な空間にできる柱配置を考えた。



グリッドをランダムな間隔に配置する。

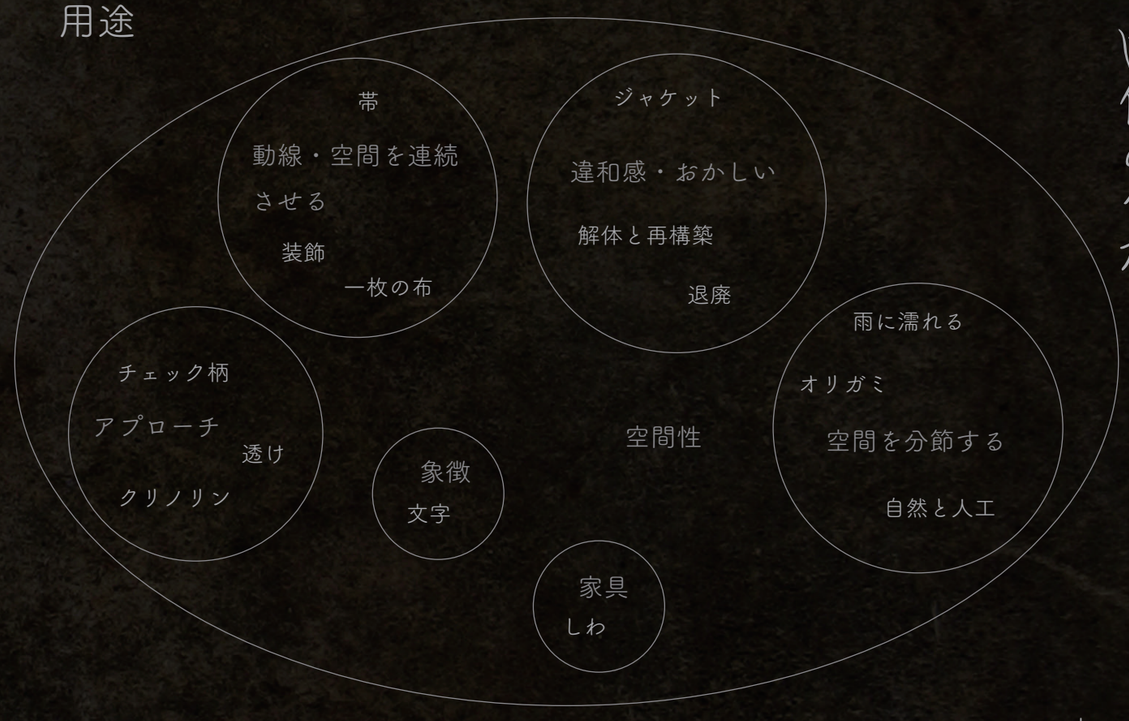


ずらすように柱を配置する。

レイヤー

屋根	スラブ	壁	階段
オリガミ 雨に濡れる	自然と人工 しわ	帯 透け 解体と再構築 文字	装飾
チェック柄			
	クリノリン 退廃		
ジャケット 一枚の布			

用途



スケール

大　　小

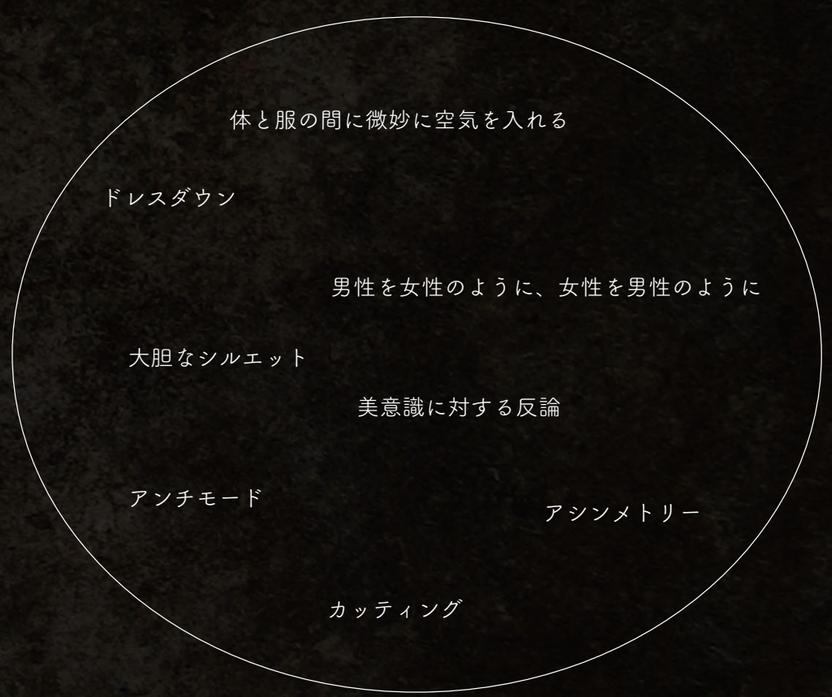
一枚の布　チェック柄　透け　自然と人工　退廃　オリガミ　文字

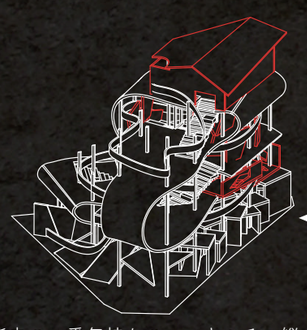
帯　クリノリン　解体と再構築　ジャケット　雨に濡れる　装飾　しわ

第十一章 配置方法

山本耀司が実際に服を作る順番をオマージュして、十四個を配置していく。

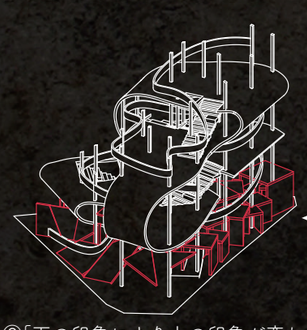
山本耀司の服の全体的な考え方





①「まずボディーに布を垂らしてイメージする」

「動線・空間を連続させる」ものを布を垂らすように全体に配置する。

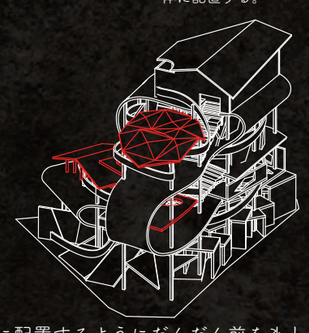


②「下の印象により上の印象が変わる」

下に「アプローチ」になるものを配置する。

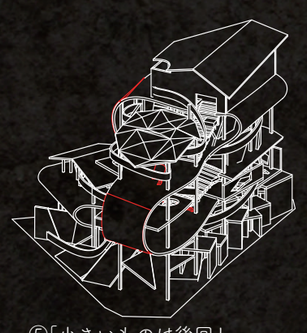
③「背中の一番気持ちのいいところに縦の生地をすーっと吸いつける」

「違和感・おかしい」ものを後ろに縦一列に配置する。



④「斜めに配置するようにだんだん前をまとめていく」

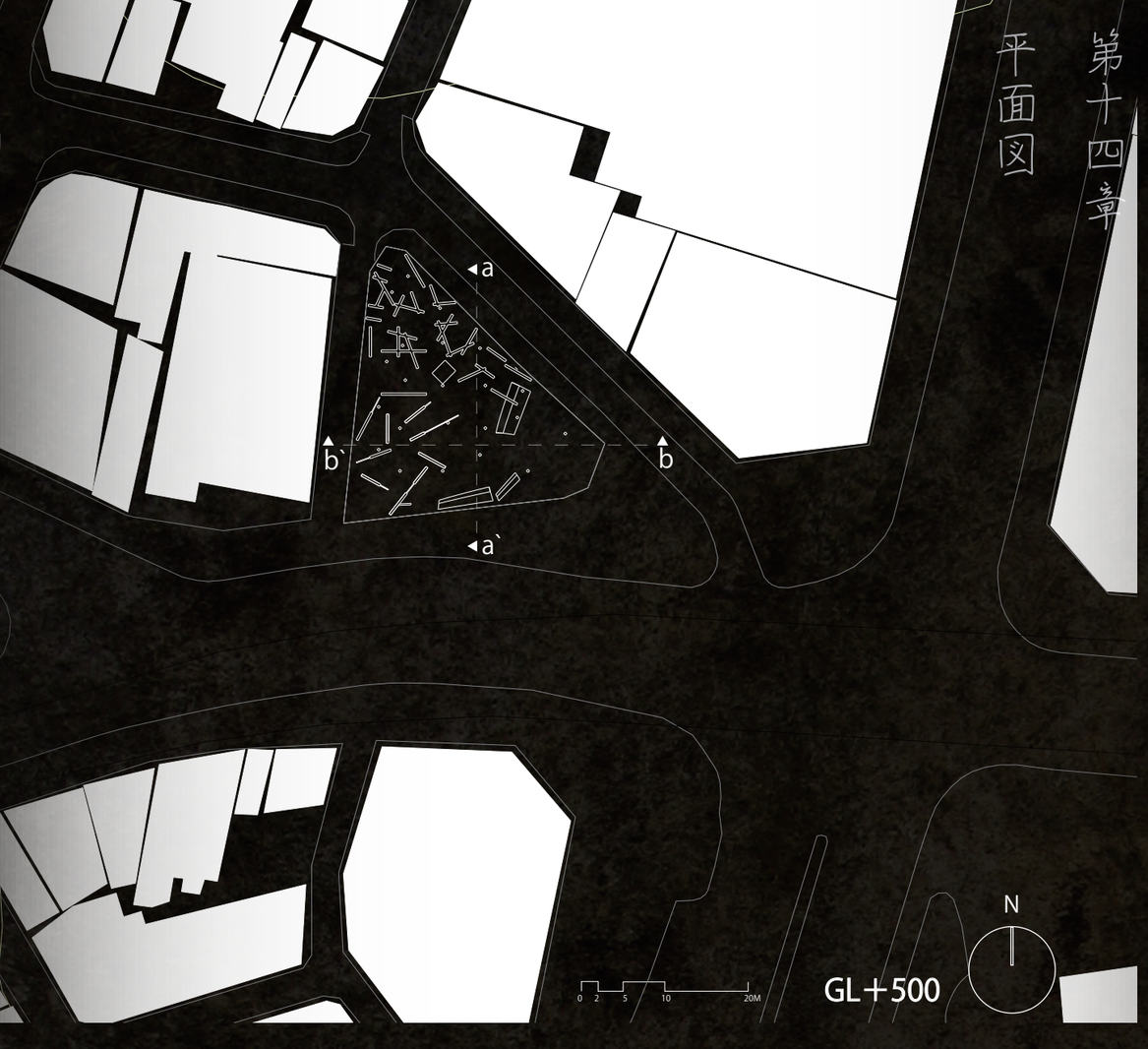
「空間を分節する」ものを斜めに配置していく。



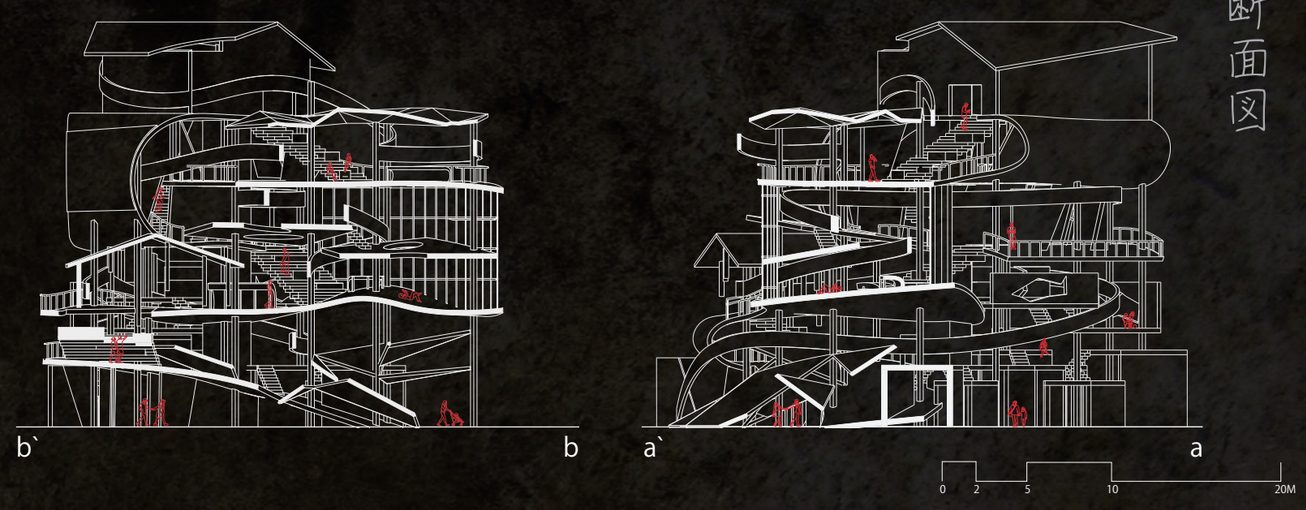
⑤「小さいものは後回し」

「象徴」、「家具」を散らばすように配置する。

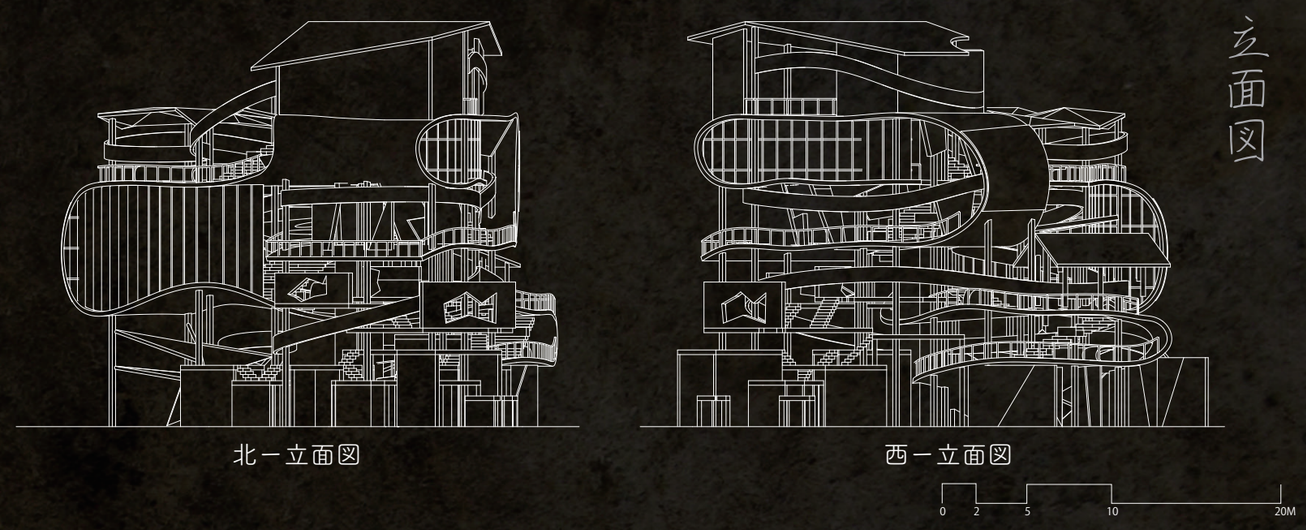
第十四章 平面図

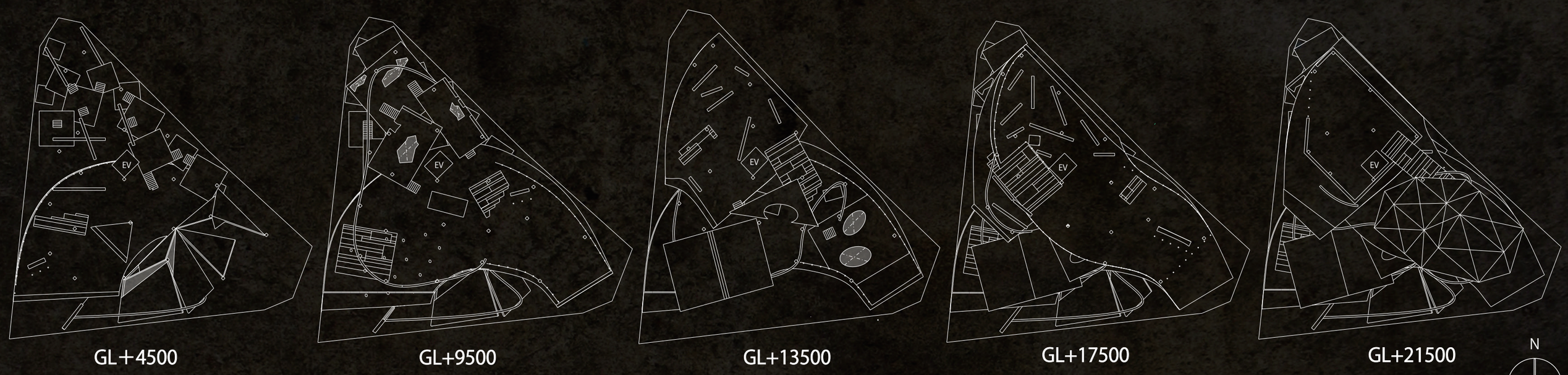


第十二章 断面図

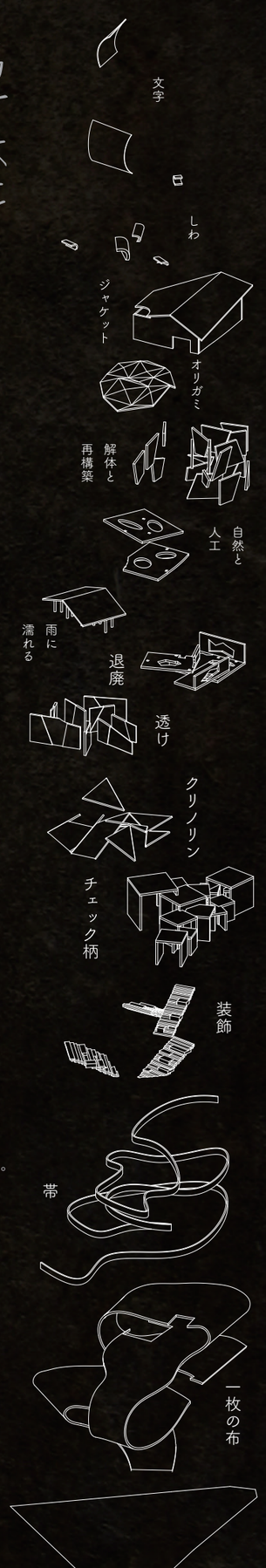


第十三章 立面図



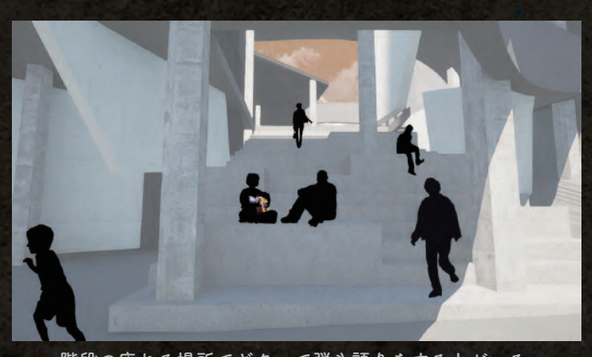


第十五章 アイソメ図

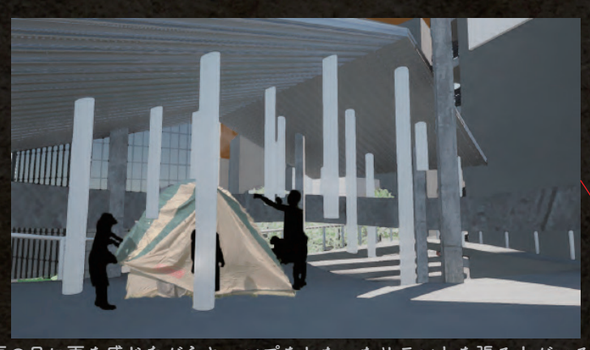


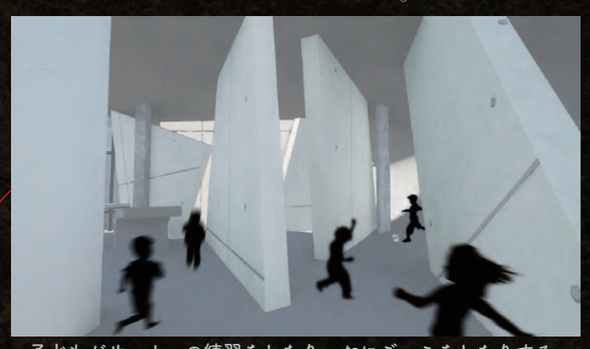
第十六章 パース

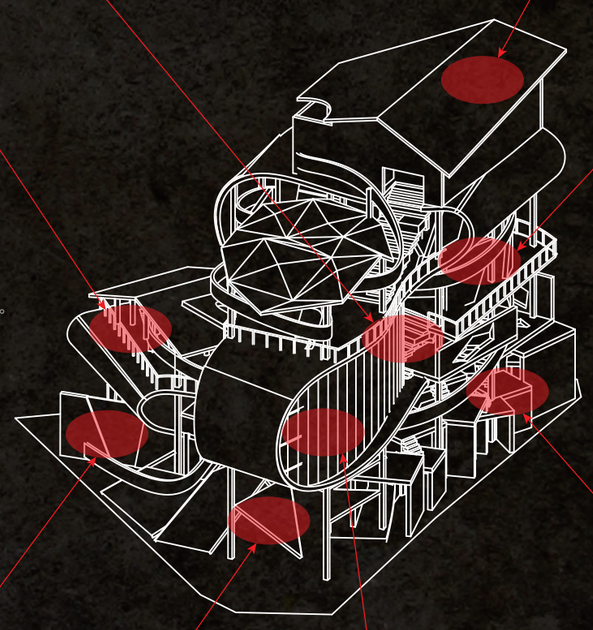
この8つのパースはただの一例に過ぎない。

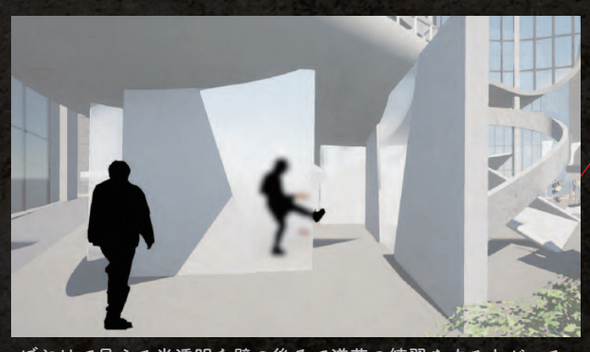

階段の座れる場所でギターで弾き語りをする人がいる。

夜、天井高の高い場所で映画を見始める人がいる。


雨の日に雨を感じながらキャンプをしたいためテントを張る人がいる。

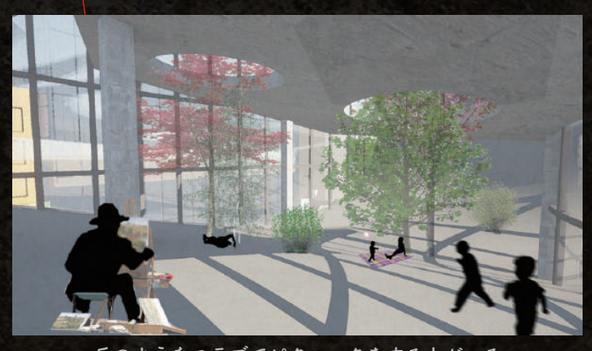

子どもがサッカーの練習をしたり、おにごっこをしたりする。




ぼやけて見える半透明な壁の後ろで道芸の練習をする人がいる。

スラブが舞台のような形になっているからその上で踊り始める人がいる。

斜めの壁や柱でスケートボードの練習をする人がいる。

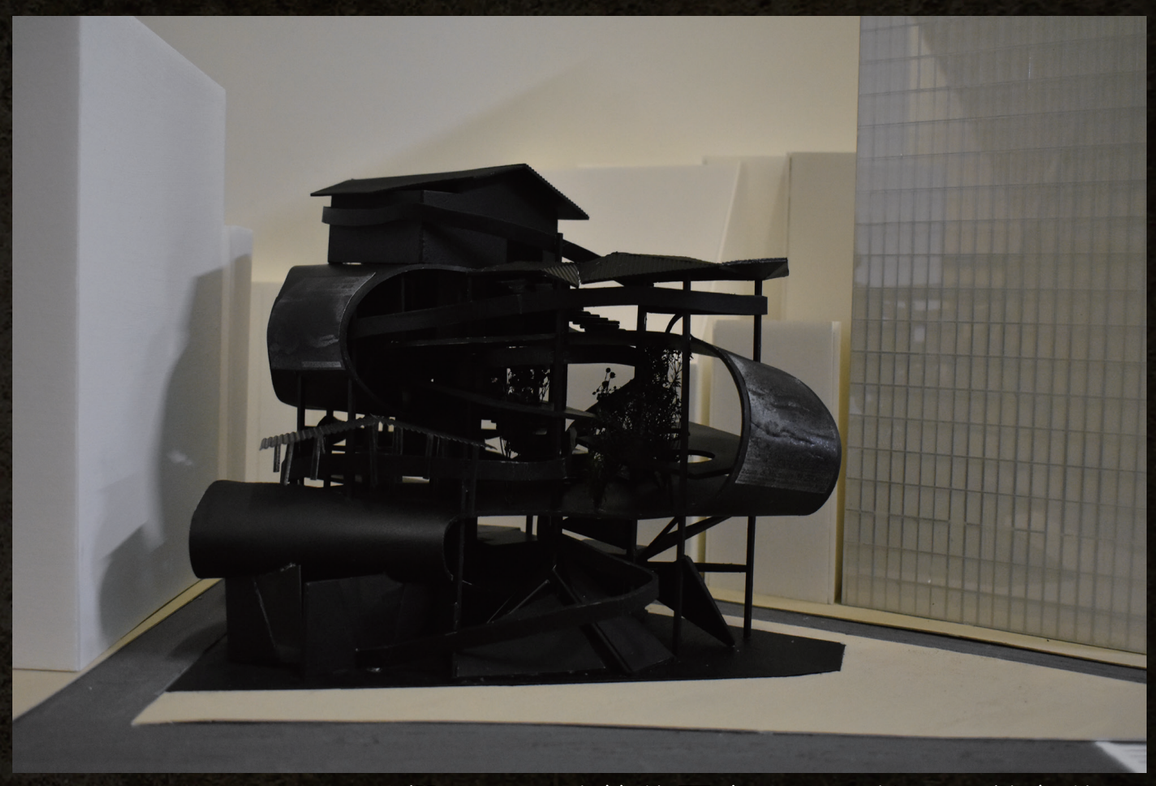

丘のようなスラブでピクニックをする人がいる

第十七章 「プログラムがない」という一つのプログラム

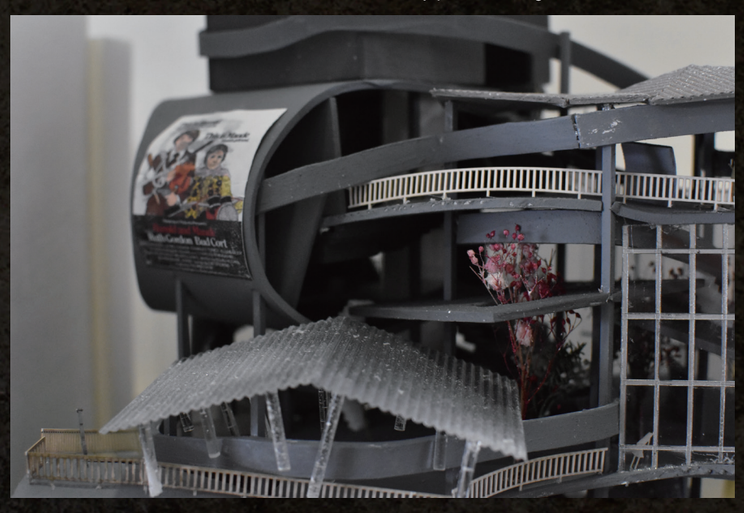
ヨウジヤマモトの「黒の衝撃」によって最初は黒の服というものは否定されていたが、だんだん賛成されていき、のちに「黒」というものが流行やトレンドになった。この出来事のように現在プログラムのない建築というものはないが、のちに一つのプログラムになり、「無の衝撃」といわれる日が来るかもしれない。

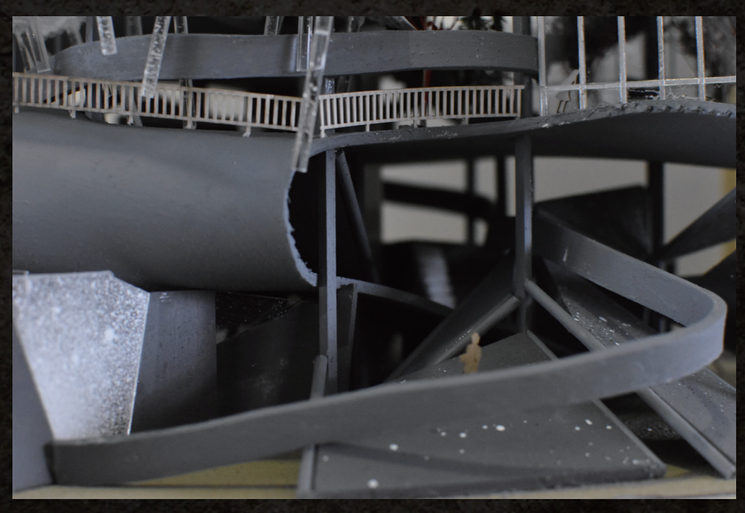
本模型。実際に渋谷に建つとどのような感じになるのか表現した。

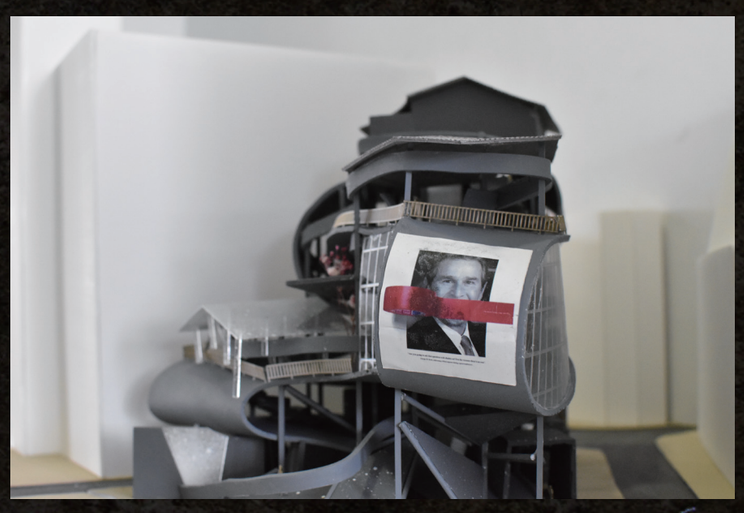
渋谷の広域模型。周辺の既存は「カラフルな服」を着ていて、自分の考えた建築は「黒い服」を着ている。



カーテンウォールや手摺などの建築的要素を取り払った抽象的な模型。十四個の「黒い服」を1つにまとめたことを伝えるために作った。







「黒い服」を被覆化した十四個の模型