

空間の記号論的側面についての考察

…ネクサスワールドを対象として…

芸術研究科 デザイン専攻生 デザイン学科 スペースデザイン

平 田 克 二 ・ 定 松 修 三

A Study of Semiotic Approach on Space “NEXUS WORLD”

by Katsuji HIRATA and Shuzou SADAMATSU

目 次

はじめに
 本論の目的
 住まい空間における記号
 空間記号伝達マトリックス図
 おわりに
 文 献

はじめに

ネクサスワールドというのは福岡市香椎地区の5 haの新住宅街区である。

福岡地所という地元デベロッパーが1990年、分譲集合住宅として第一期分を完成させ、多くのマスコミが取り上げた。話題を呼んだのは、これらの集合住宅群が6人の建築家、スティーブン・ホール Steven Holl (アメリカ)、レム・クールハース Rem Koolhaas (オランダ)、マーク・マック Mark Mack (アメリカ)、石山 修武 (日本)、クリスチャン・ド・ポルザンパルク Christian De Portzamparc (フランス)、オスカー・トウスケ Oscar Tusquets (スペイン) の手になる11棟(住居192戸+店舗16戸)がそれぞれ個性的な特異性を競い、従って、他の一般的な分譲集合住宅に比してネクサスワールドの「特殊性」「差異性」が強く付加され、つまり、記号性の高い商品として出現したからである。

ネクサスワールドは続く二期工事として磯崎新

の高層住宅ツインタワー、マーサ・シュワルツによる公園、ザハ・ハディットとダニエル・リベンスキンドの2つのフォーリーを1993年に竣工する予定になっている。

そのときに至った評価はまた変わり得るとしても、この時点の社会の話題をさらっている6人の建築家たちのデザインした空間、それぞれを記号的側面から考察することは、デザイン研究の面白い題材になり得るものである。

実はこのテーマは当大学芸術研究科デザイン専攻の授業「特論」において、「空間演出」の講義中にこのネクサスワールドを取り上げたことから始まる。その後、これらの住宅群を記号論的に解読してみようということになり、「環境デザイン研究」という時間に舞台を移し、研究をスタートさせた。実際の舞台は現地ということになる。当大学から近い。一方、ネクサスワールドを取り上げ、何等かの論評をしている雑誌も15~16誌に及んだ。研究生は一人だが、教師の方は授業を担当しているいないにかかわらず、話題の高い対象だけに論を交わし合う時間が多くなった。

さて、研究としてこうして世に問う形になると、いささか力量不足は否めない。何しろ週一の授業であり、学期歴があり、期限内に修めなければならない。研究生にとっては他の講義科目も受けている。教師はもっと多忙で該当時間以外はほとんどスレ違う。しかしそれでも現地での調査を

重ね、推論し検討を重ね、研究生の授業レポートとして、ともかくまとめることができた。研究生、教師とも意欲的に臨んだ結果である。但し、当学紀要に投稿するに及んでは全レポートは膨大なので抄記しなければならず、記号論、商品論、消費論等を空間商品論的に解釈し、一般論として論述している部分は削除し、ネクサスワールドに関わる部分に限っている。従って当初からの舌足らず箇所以外にも多少、強引な導入また意味不明箇所が増したことを案じている。こうした空間研究はタイムリーに是非を問うべきであらうから、投稿を急いだ経緯もある。

本論の目的

人間は社会の中に生き合うその経過において、互いに必死に自己の存在を表し合い、メッセージを送り、読み交わし、相互のアイデンティティを認め合う。一人一人、領域空間を確保し合った上で、それを尊重し合わなければならない。

それは決して比喩的に語られるものではない。

存在の空間、身体周囲空間、それはパーソナルスペースと言ひ、人はこの最低限の空間をまとわなければ生きられない。

しかし衣服と違い不可避の空間はそれでいて常に不安定な状態にあり、シェルターを構えた、より強大な空間で身体空間ごと身体及び精神を護らなければならない。そのシェルターに包まれた空間こそ人の生活空間、即ち雑多な記号を取り込んだ人為空間なのである。

人が作る空間は形とさまざまな意味をつくりだし、メディアとしての役割を果たす。

当論はそのメディア空間、即ちここではネクサスワールドにおける各棟空間をテキストとし、係わり得るコードに沿って文化的記号を読み取ってみようというものである。文化的記号をとというのは記号論において重要なコノテーション的、即ち内側に隠された比喩的な意味内容を引き出そうということである。

この空間群は各建築家のデザインに特性を持ち、その中に多くのメッセージが込められている。

従ってその形態、色彩、素材、機能等を理解するとき、表出しているシニフィアン（記号形態・表現）的な設計法や意図、機能役割等の明かにできるものをキーにして、購入者側の意図、思惑、活用と照合してみると、コードの一致やズレを仮想することができる。その仮想するときシニフィエ（記号意味・内容）をもまた想定するのである。

かくして、幾つかのコード、例えば建築家のコード、社会のコード、住まい手・個人のコード等を結ぼうとするとき、読み取れたシニフィエを相互に関連する位置に図示しながら、全体の理解を果たすことにしたい。それは6人の建築家の順を追いながらそれぞれマトリックス図に構成することによって試みたい。

もとよりデザインは、もの・空間の記号化の役割を果たすものであれば、その記号を解釈することは消費傾向や社会状況、文化的価値などを理解することともなり、デザインの評価を正当に行うことに役立つ。また解釈のシステムを適正なものと認識することができるならば、逆にデザインの方法を適正化する目的にも意味が出てこよう。

当研究はデザインの情報行為を効率化し、デザインの意味伝達の効果を高める方向を目指し、そしてデザインが社会的、文化的規範に沿うことに役立つことを願うものである。

住まい空間における記号

人間にとって空間はメディアである。

なにかなく住まい空間はアイデンティティのシンボルであると同時に、自己を表現することができる主要な舞台である。

住まい空間は住み手の生活の慣習・方法に基づいて、無意識にアレンジされる。それも単なるアレンジではなく、住み手の思想、性格、趣味、嗜好に合致させる個別化が遂行される。いわゆるニオイ付けである。

住まい空間の個性と住人の個性とが合致していることを理の当然と見なせば、住まい空間は住み手の記号体であり、その住み手の個体よりむしろ読み取りやすいテキストだといえよう。

さて、人（住み手）は平生、自己を過大に認識しているか、階層的上昇願望を抱き続ける傾向がある。そのため、自からの空間に対し自意識との大きなギャップを感じている場合が多い。

従って人間の空間は単なるニオイ付けでおさまる様子はなく、そこに「演出」という概念が入り込んでくる。場合によっては、既存の空間より高ランクと考えられる空間をあるバリュー、ある記号体として購入する。ネクサスワールドが記号性十分な住宅として発売した根拠がそこにあり、またその意味で、大きな話題を巻き起こしたこと自体、成功であったと言わなければならない。

さて住まい空間に付されるバリューや記号は、まずその住まいが存在する地域・区域に付いている「意味するところの記号」が付帯してくる。

ネクサスワールドの場合、地域記号はまだ不確かである。新興地であること、また区域周辺に小学校があり、いわゆる団地としての集合住宅群が既設されている。しかしもちろん高級住宅街を志向しているものではない。近くの市街地区香椎商店街区も注目するほどのイメージを作り上げる材料は何も持っていない。

そこでむしろこのネクサスワールドの街区の完成によってバリューアップが期待されていると見てよいだろう。

また住まい空間には開発企業体や建設企業体名が持っているイメージによって染付けられる記号があり得る。このネクサスワールドの場合、開発企業体である「福岡地所」は地元では高いイメージを形成しているようであるから、それに基づくバリューや記号は当然付与されていると見てよいだろう。

一般に住まい空間は建築家・デザイナーのスター性をもって特別な記号が付けられるということの少ないものとみなされている。しかし、個性の強い建築家等に設計を依頼した場合など、雑誌等のメディアが取り上げ、記号・意味を示す事例は相当数あると思われる。個性が強いということは家屋の形態が個性的であるというに等しく、つまりは著名な氏名と特異性のある形との相乗の話

題性によって特別な記号が与えられるというものと考えられる。

このネクサスワールドの場合、6人の建築家に開発側が設計を依頼した形になっている。6人はネクサスワールド全プロジェクトの中心となった著名な建築家・磯崎新が推薦した若手気鋭の建築家たちである。日本の一人を除いて他は欧米人であるから、日本で一般には著名ではなかったと言えるが、その点は福岡地所がFIAC即ち福岡建築家会議（Fukuoka International Architects Conference）を主催し、幾度かのシンポジウムを開催し補った。また建築家たちの思想と仕事を紹介する広報冊子等にも多大の投資をするなど、より話題性を高める広報活動をし、知名度を補うどころか、むしろ過分の幻想をかきたたせる結果となった。

従って6人の建築家はそれぞれのデザインにおいて集合住宅での常識的空間形態を打ち破った新味、特異性を出した空間と外国人建築家及び特に個性の強い日本の建築家の名前において、ややエキサイティングな意味記号が付帯したものと見てよいであろう。

また住宅であればその性能、即ち、広さ・材料・機能・設備といった価値が本格的な意味で、あるバリューを付し、何等かの意味記号を与える。

ネクサスワールドの場合は、これら6人それぞれのデザインの中に多くのメッセージが込められている。彼らはやや大げさにコンセプトを書き表し、一般の人々がそれら設計の中に込めている記号を100パーセント読み取ってくれることを期待している。

もしコンセプトが分からなければ空間の価値が半減すると考え、かつ恐れる面があるのであれば、彼らはそれほど特異性を競ったことになろう。

そうした経緯により空間の物理的価値はこの場合、デザインというソフトの陰に隠されているとみてよい。

さて、こうした住まいの空間に付される記号の様態を、ごく一般的な観点から整理を試みる必要があると思われる。

なぜなら、もともと空間は本質的に意味記号を抱え込む性質を有しているのだが、住まい空間として所有される経緯や形式の違いなど、状態の変化によって抱え込む元の記号に違いが生じることが考えられるからである。

例えばメーカーによるモデルハウスや建売り家屋それに分譲集合住宅といった商品家屋は ●その地域に付いている地域記号 ●その家屋を造ったメーカー或は設計した建築家・デザイナー名に対して付いてくる記号 ●家屋のスタイル（数寄屋とか洋風コロニアルとかの）、形態（俗にいうデザイン）がどうだということで付く記号 ●特別な機能や性能、いわゆるテクノロジーによって付く記号、などが複合し織り合わさったかたちで商品に付帯する。

それら記号群はデノテーション（外示）的記号であれコノテーション（含意）的な記号であれ、その一部はセールスキャッチフレーズとして、消費者のイメージづくりの役を果たすのである。

またある場合にはメーカーに変更注文またはオリジナルデザインを注文する場合もあり得る。

そのときは上記以外の記号として●差異化による特殊な何らかの記号が加わるものとみてよいだろう。

また、住まい空間の獲得手段として、小数派ではあるが、建築家に設計・監理を依頼する。

その際は差異化することの目的に沿った記号が最も大きな役割を果たすことになる。

中古家屋を購入したり借家或は賃貸集合住宅を借りる場合などは●地域記号や●デザイン記号など諸々の記号の他に、その住まい空間に●あらかじめ潜含されている文化的記号が重要なものとして付帯している場合がある。

いずれにしても新たな住まい手は何らかの改造をすれば●差異化記号を付け加え、意識するしなにかかわらず新たな生活のためのアレンジを加えればそこに●ニオイ付け記号が付加されることになるのである。

空間記号伝達マトリックス図

前章までに述べた記号群はそれぞれ何らかのコードに沿って解読され、またコードに生出してくるものとみてよい。

コードはある意味で記号の区分を意味したり、そのベースとなっていたりする。

先出の記号とそれなりのコードを関係付けると、まず社会的コードに沿うものとして

- 地域から付けられる記号
- もともと含まれている文化的な記号
- またデザイナー等が絡むコードに沿うものとして
- メーカーの持つ記号を冠する記号
- 建築家等の計画によって或はネームバリューによって付く記号

また実体を認識するときの現象に関わるコードに沿う記号としては

- スタイルや形態から発せられる記号
- 性能や機能を築くテクノロジーによって形成される記号

また個人的事情、個別の生活を通したコードに沿ったものとしては

- 増改築などの差異化手段に派生して付く記号
- 住まい手が空間を自分化して自分を表出させる記号

などといった関係になると思う。

もちろんこれらの記号は通常、複合的に意味を絡ませ織り込まれる。

結果はあるバリューアップの相乗効果を呼ぶこともあれば相殺してしまうこともある。

ただ、あるコードに沿って記号を読み取ることが可能だし、そうした上で、それらを総合した判読を試みることに於いて、コノテーション的な含みの多い意味記号も読みやすくなるであろうと思われる。

さてそこで、いま上記の社会的コード、デザイナーコード、現象コード、個別コードに沿って、このネクサスワールドの住まい空間を対象として記号形成の場、因、経路などを図示することにする。可能なコードは併記し、同時的に図式化すれ

ば、それぞれの付帯した意味記号を想定し、解読することも試みやすくなるのではないかと考えられる。

そこでここでは仮説的に、一応、空間記号伝達のマトリックス図として図式化を試みることにする。これはもちろん完結的な解読図表として提示するものではないが、とりあえずこうした手段によって、図中の経路を見てそれぞれの意味記号のコード的ズレやすり替え等が容易にあり得ることも分かり、記号構造の多層化も、異なった価値体系への関連もあり得ることなどが想定される。

ところで、原型としてここにあげた空間記号伝達マトリックス図（図-1参照）は受け手である住まい手が、社会的コミュニケーションにおいては、発信側に回ることになるが、本論では住まい手が受信した段階、即ち、記号を読み取って何等かの行動（購入するなどの）を起こす以前の段階までにとどめて想定している。

空間デザインの6人の建築家の記号が伝達されるかたちのマトリックス図には、そこに具現化されている空間形態、色彩、材質感、機能等をシニフィアンとして取り上げた。つまり各空間の現象コードと建築家のコード上の記号群である。

但し、ネクサスワールドの場合は建築家の設計通りに具現化された空間であるから、現象コードと建築家コードはほとんど重なっているものとみてよいだろう。その他、住まい手が読み取る筈のシニフィエをオーナー（住まい手）のコードに属するものと想定した上で、それらシニフィアン群の中からシニフィエを導き出そうとしている。

ところで、この各建築家による住まい空間のマトリックス図においては最初にコードの種類を示した。また後段にはそのマトリックス図に対応す

る部分の凶像（写真）を貼付し、シニフィアン照合を分かりやすくした。

マトリックス図に使用したコードについて

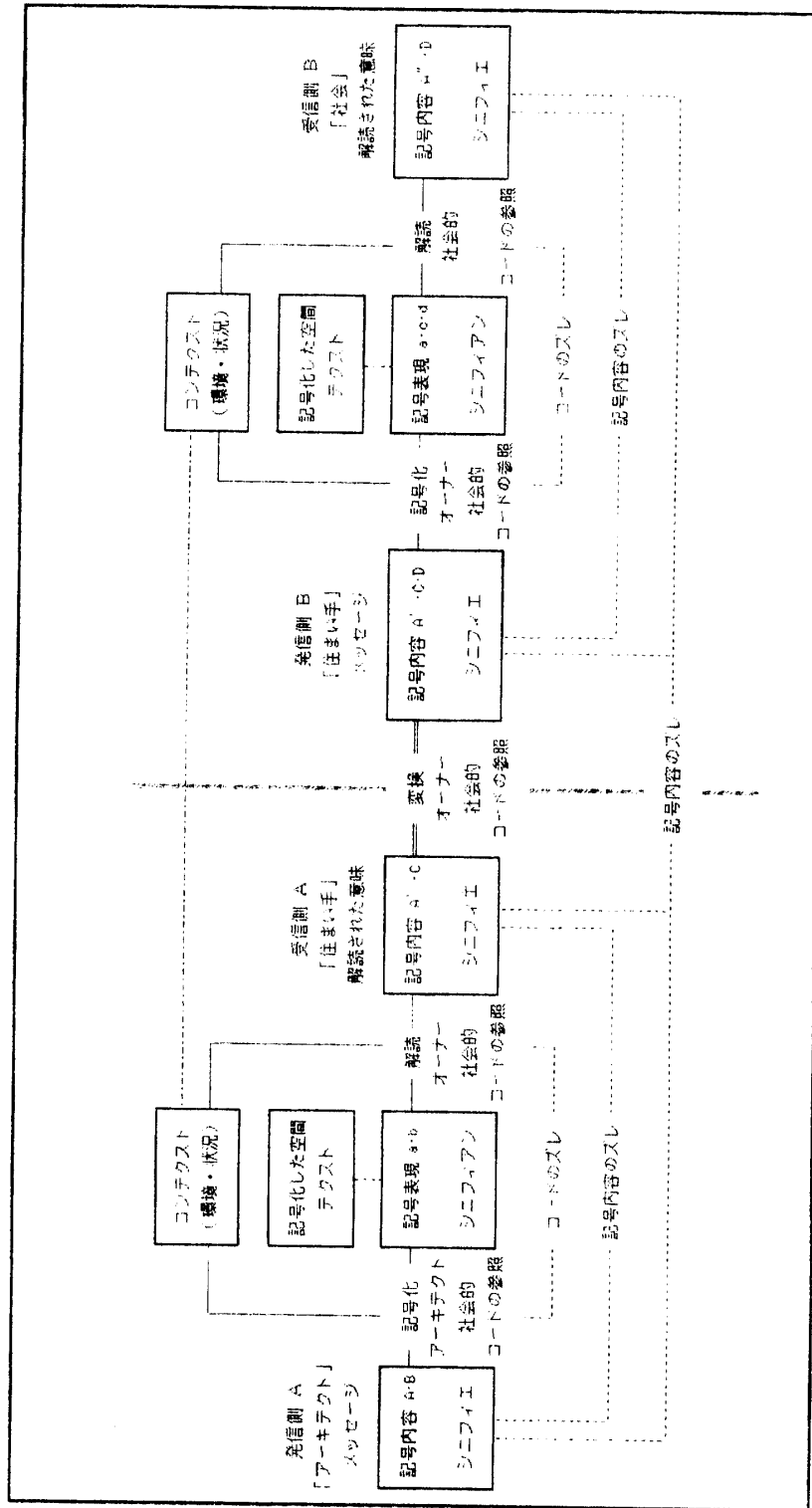
住まい空間の記号伝達マトリックス図において参照したコードは、アーキテクトのコード（Architecture's Code: A.C）、住まい手のコード（Owner's Code: O.C）、社会的コード（Social Code: S.C）、コードのズレ（Deviant Code: D.C）によって分類している。

また空間的コード体系（表-1参照）として、規約・参照・超主観的コード形式と凶像・空間・機能コード作用によるコードの分類とイメージ展開の形式によって収束・転換・複合の3つの状況も挙げた。これらのコードを略記号で表記し、シニフィアンからシニフィエの読み取りがどのコードに沿ったものかを示した。この略記号の前には建築家によるものか、住まい手によるものかを示すためにA：、O：の記号を加えた。

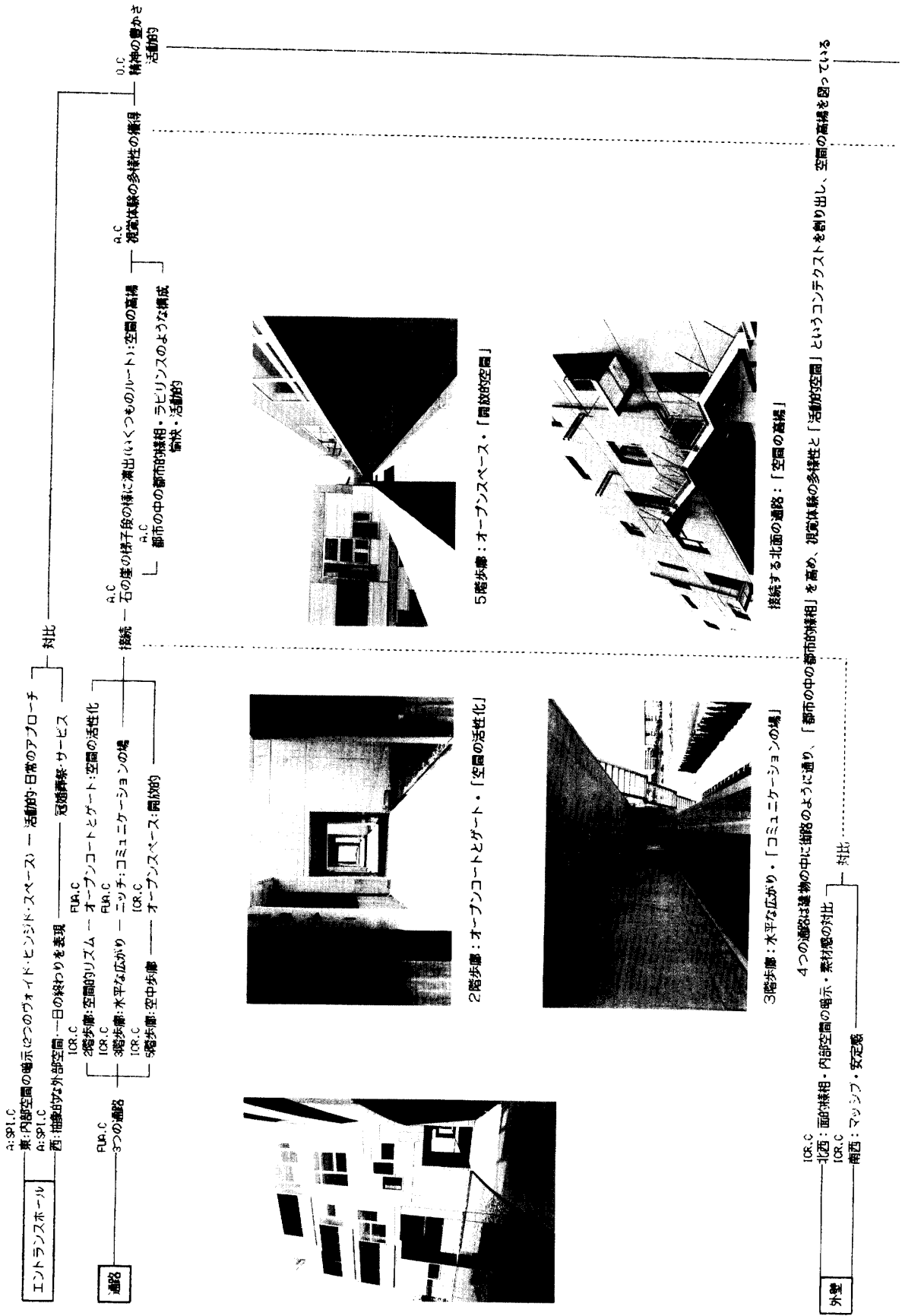
表-1 空間的コードの体系 註1)

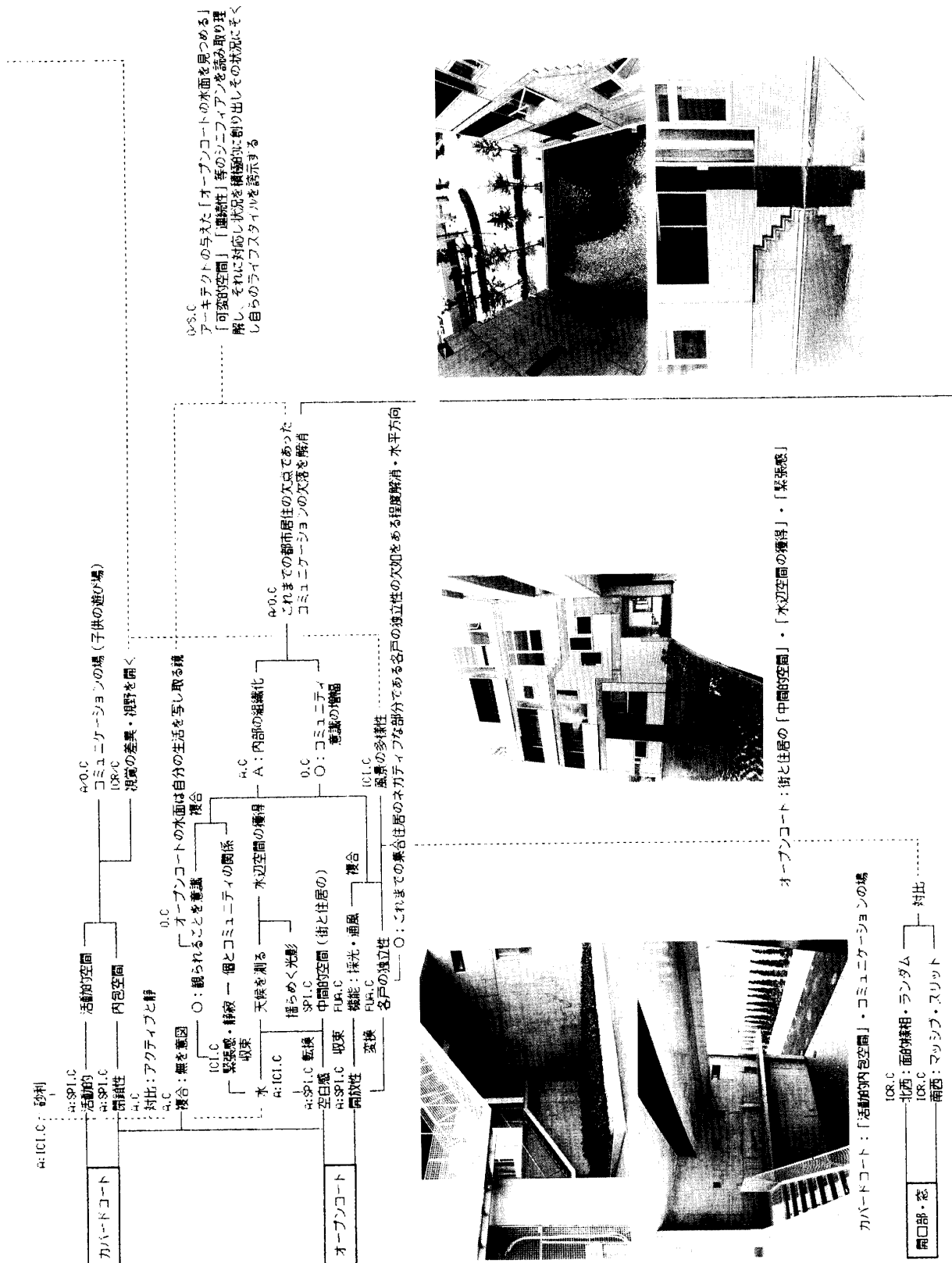
	凶像 icon	空間 space	機能 function
規約 agreement	ICA		FUA
参照 reference	ICR	SPR	
超主観 id	ICI	SPI	

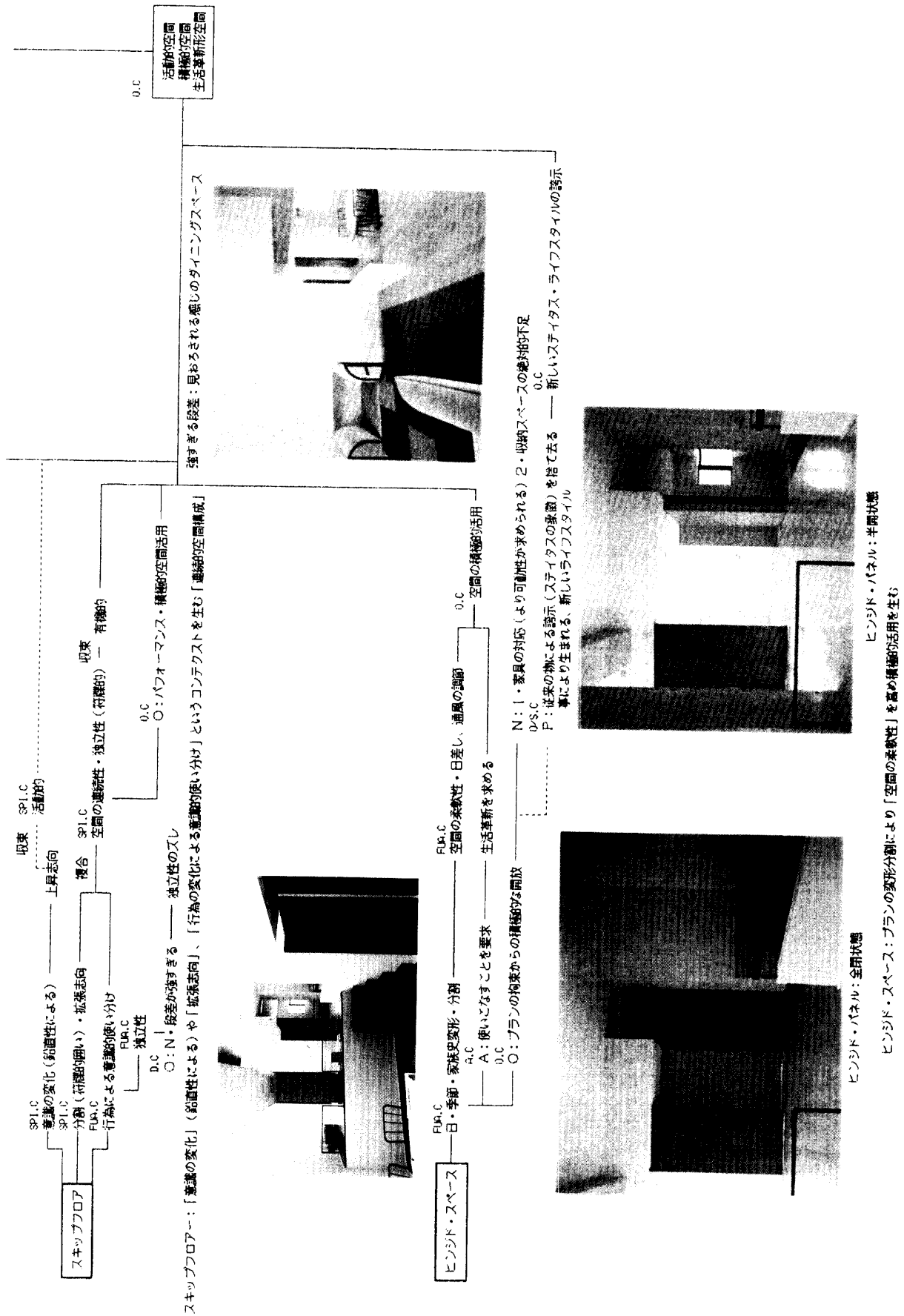
図 一 空間記号伝達マトリックス図

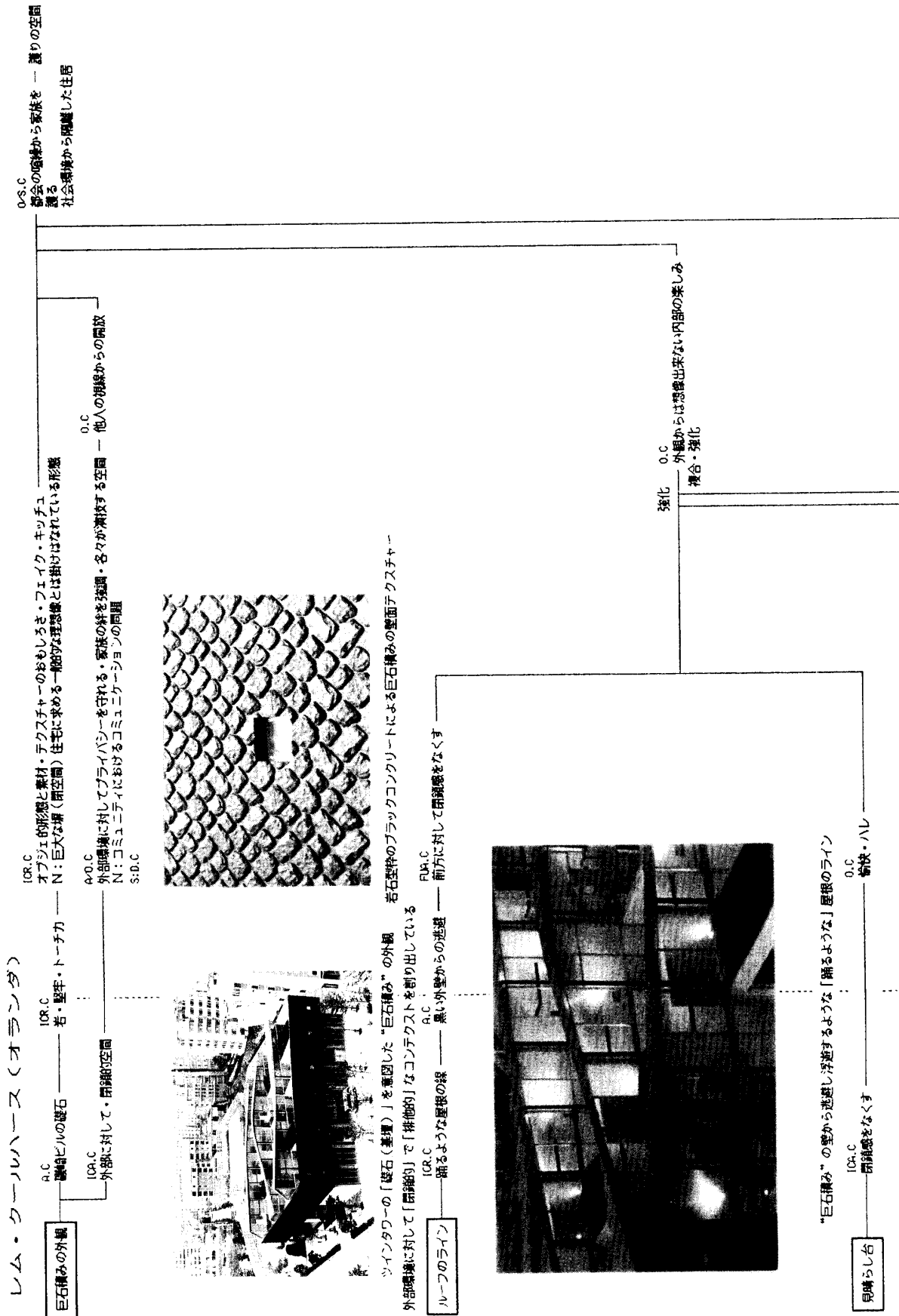


ステイブゾン・ホール(アメリカ・東海岸)



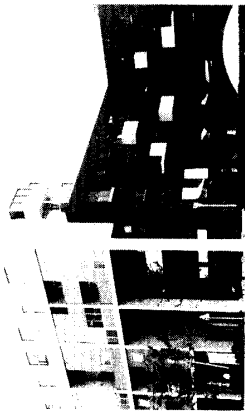






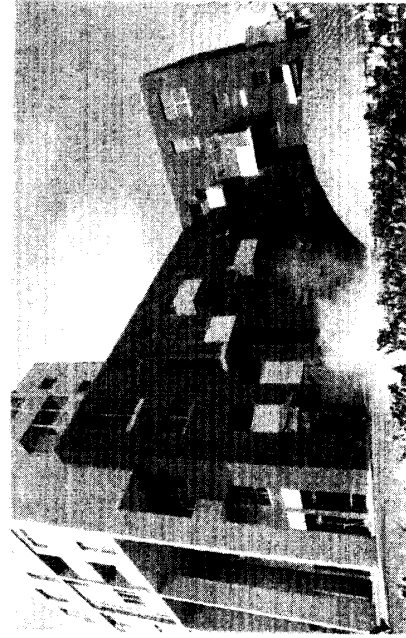
マーク・マック (アメリカ・西海岸)

スラブビル・レッドビル
A.C./OR.C
二元性・コーナー・調和
A.C
都市の形態



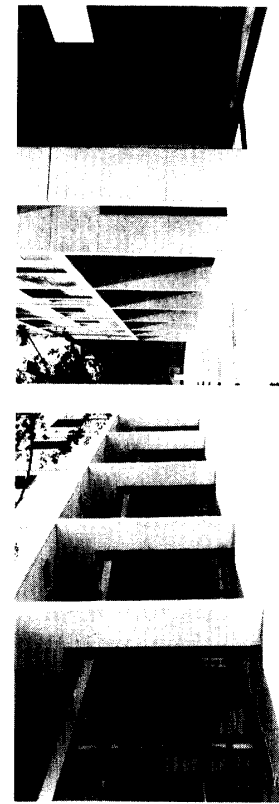
コーナーでつながり一体となったスラブビルとレッドビル
ICI.C/RI.C パブリックスペース
地球の緯線線、動きの象徴

アーバンプラザ
A.C
住戸までの戸外の生活の暗示

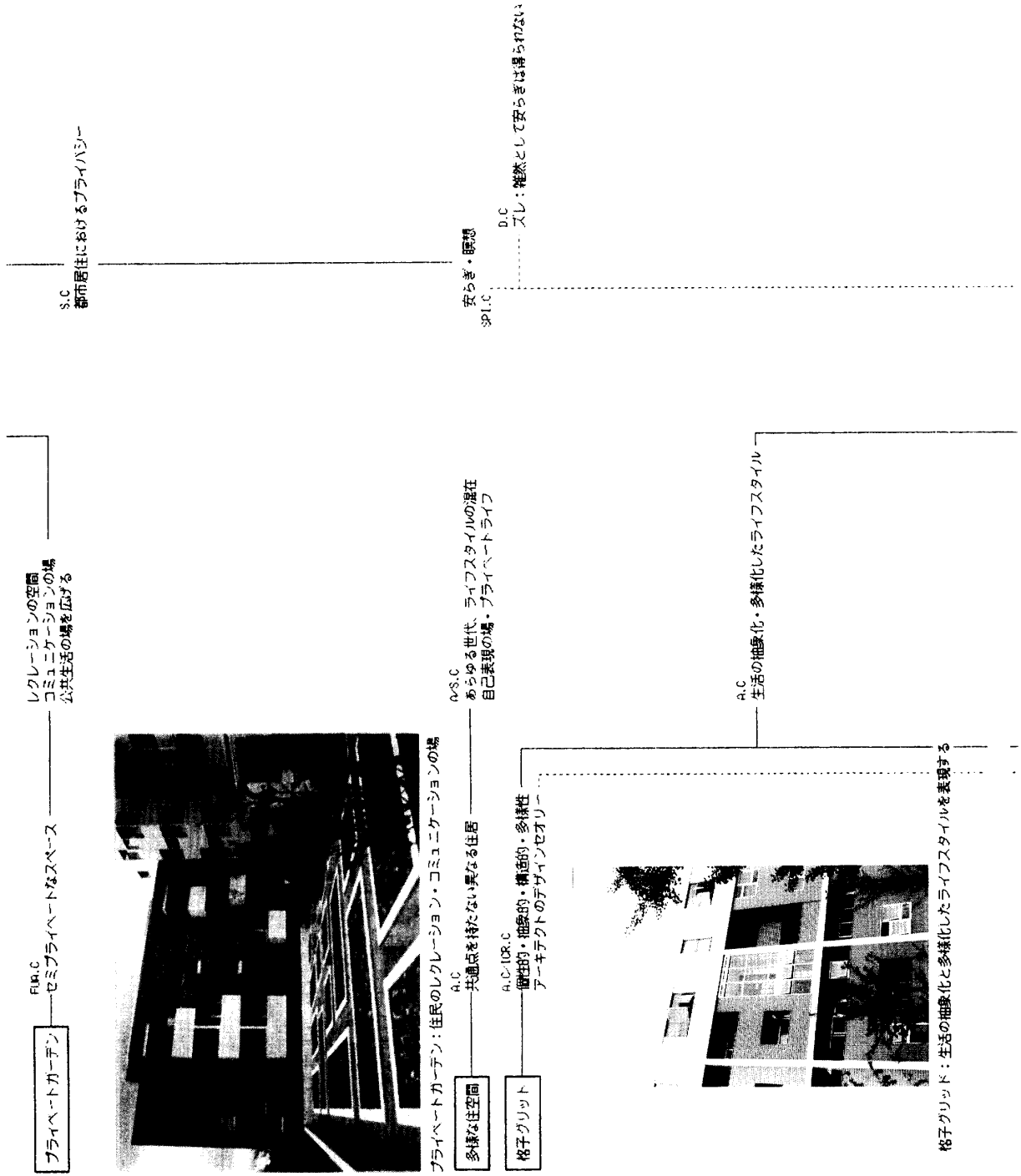


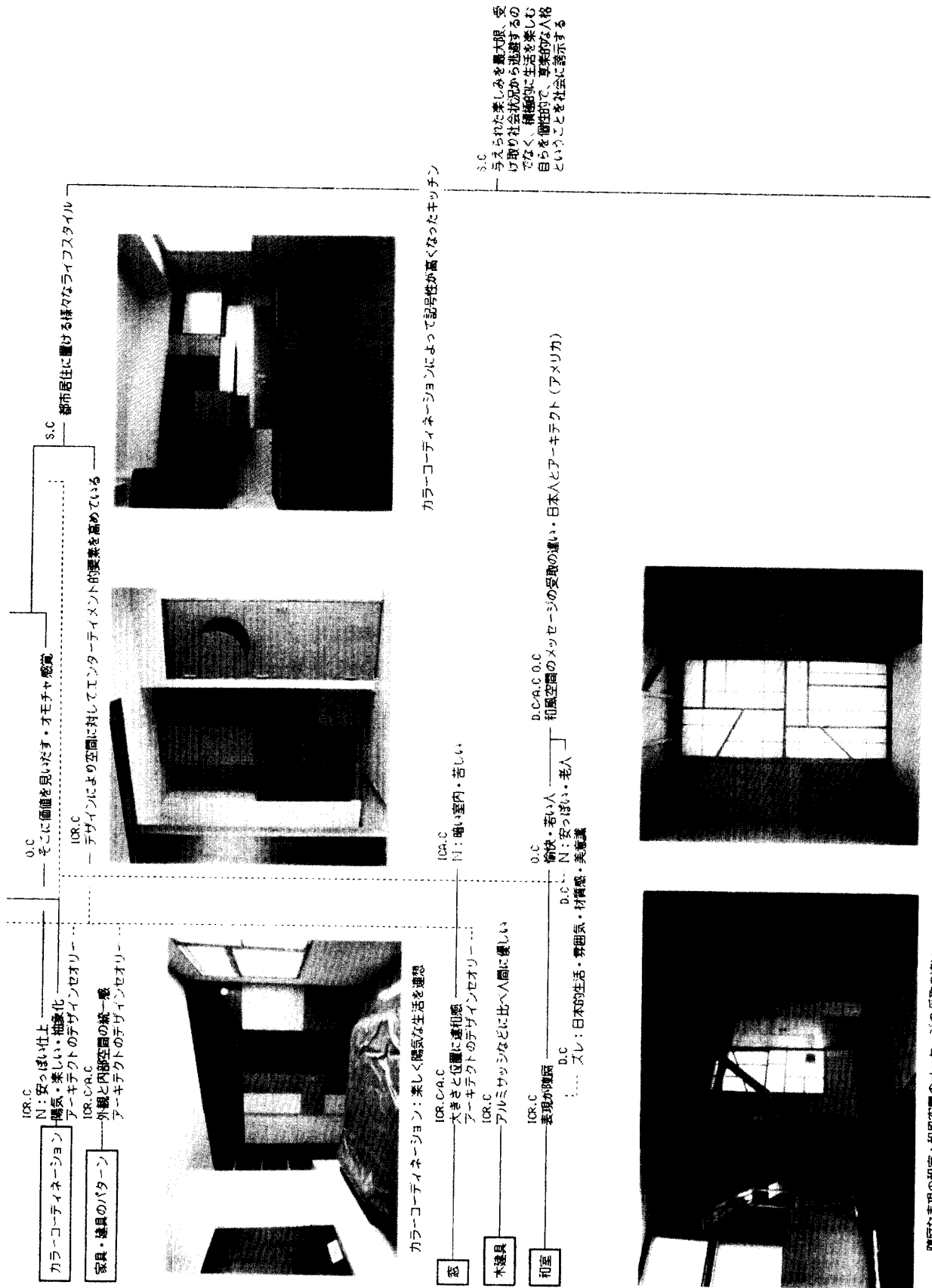
アーバンプラザ：地球の緯線線と動きの象徴・霧森生線による非日常感覚を演出
S.C/O.C
公共性とプライバシー

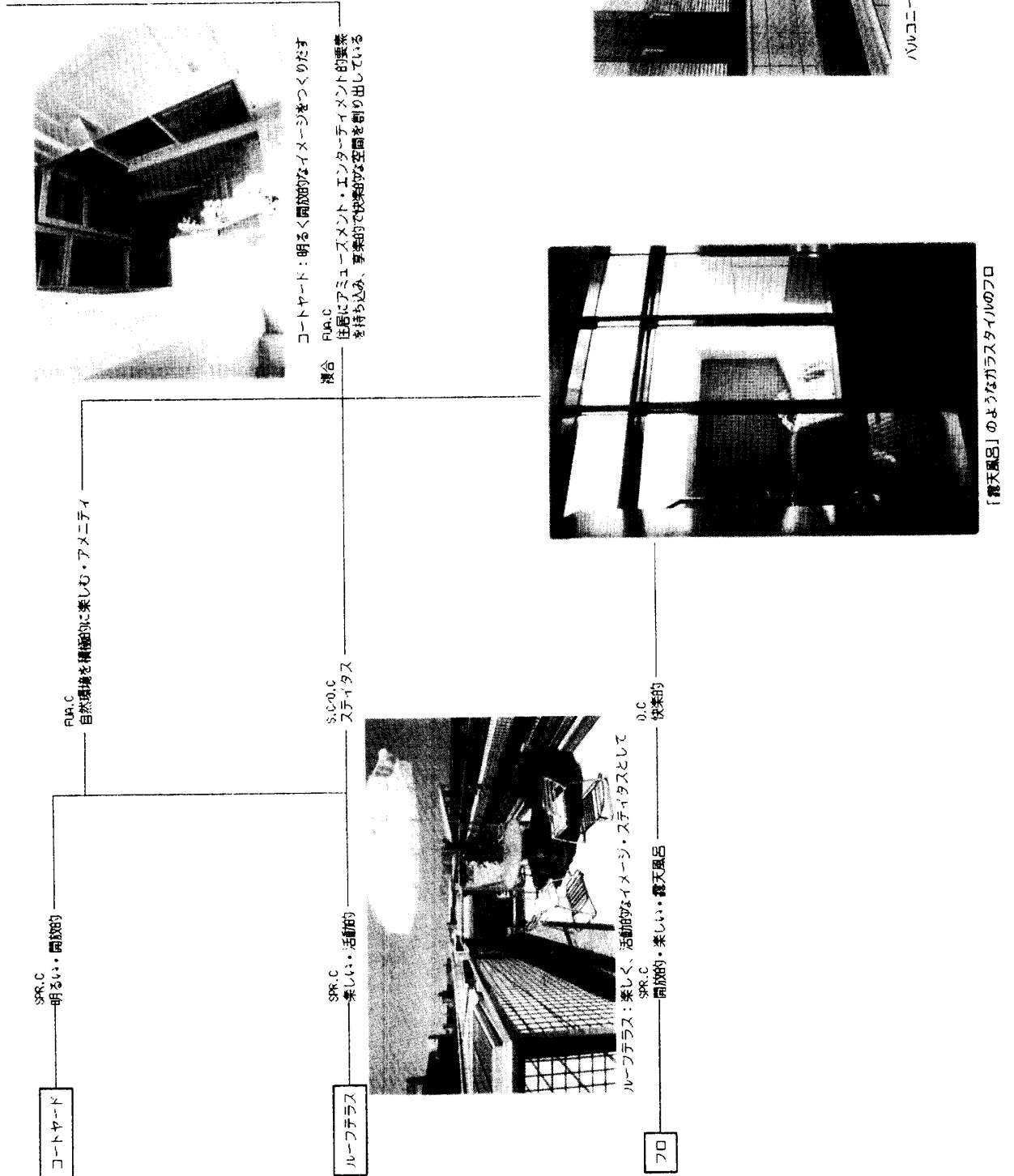
コマースシャルアーケード
ICI.C/RI.C
都会の感じ
境界線
R/C
公共ゾーン・来訪者のための空間



コマースシャルアーケード：プラザ的商業エリアとして街路空間を形成







石山 修武 (日本)

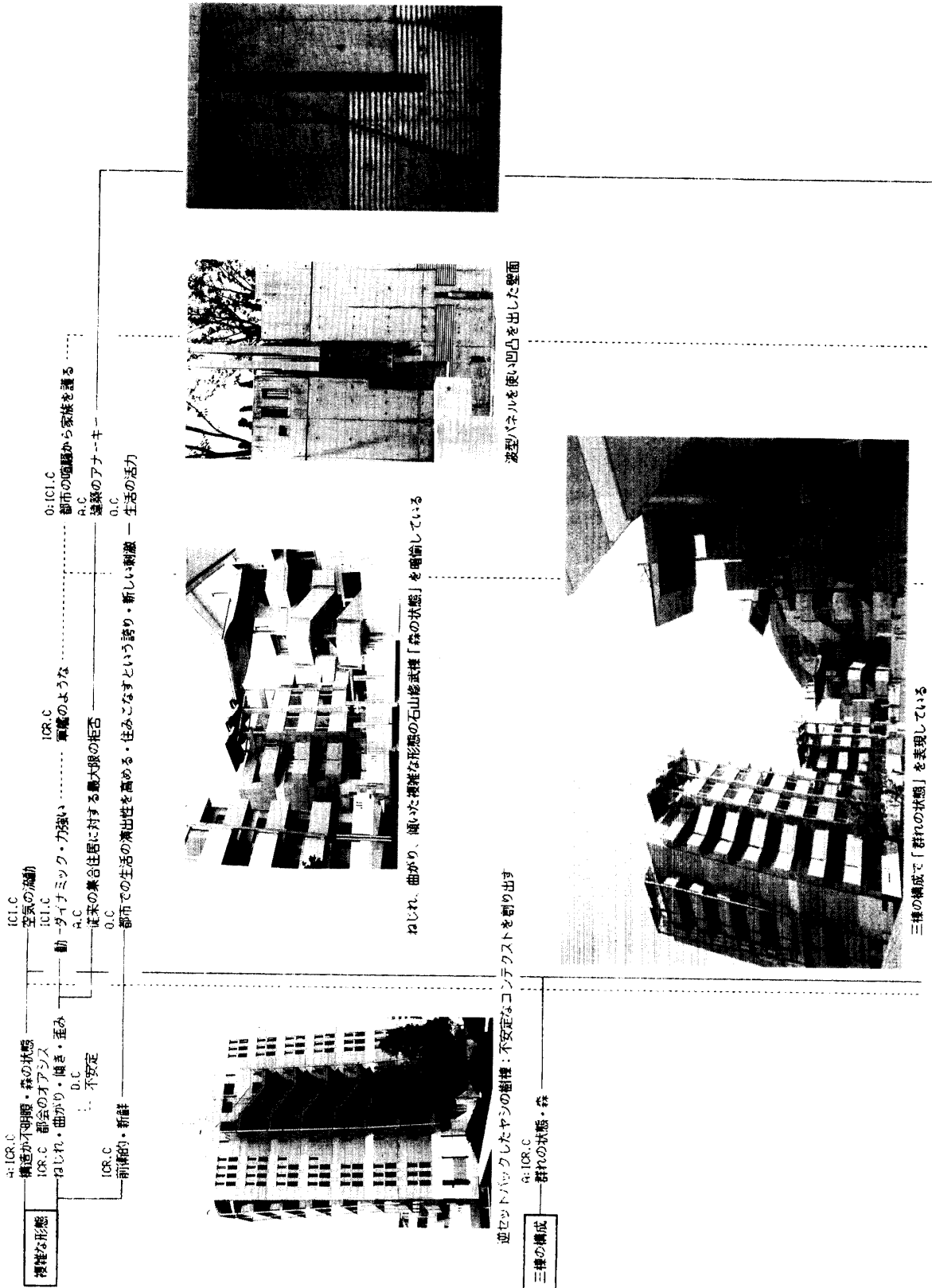
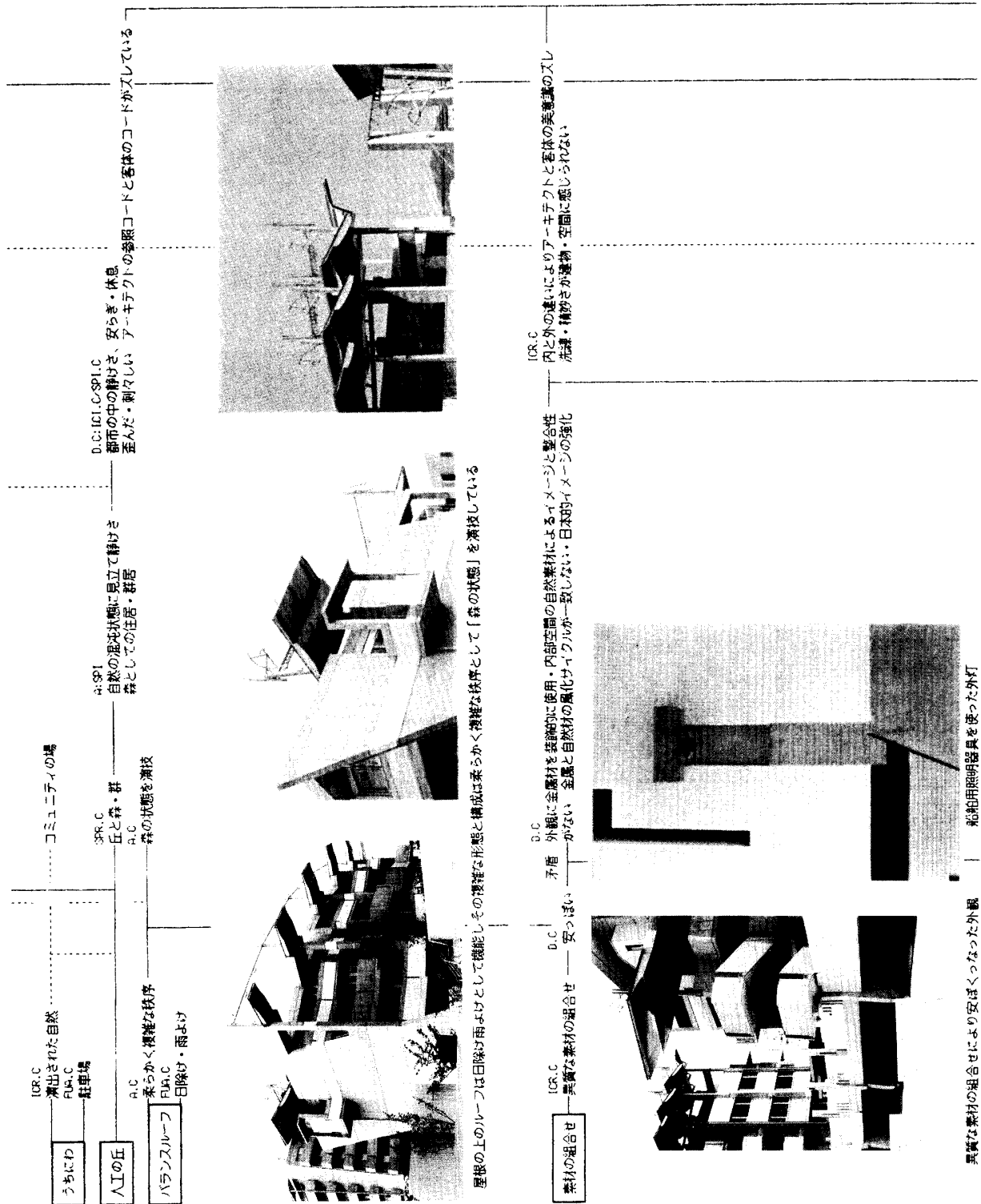
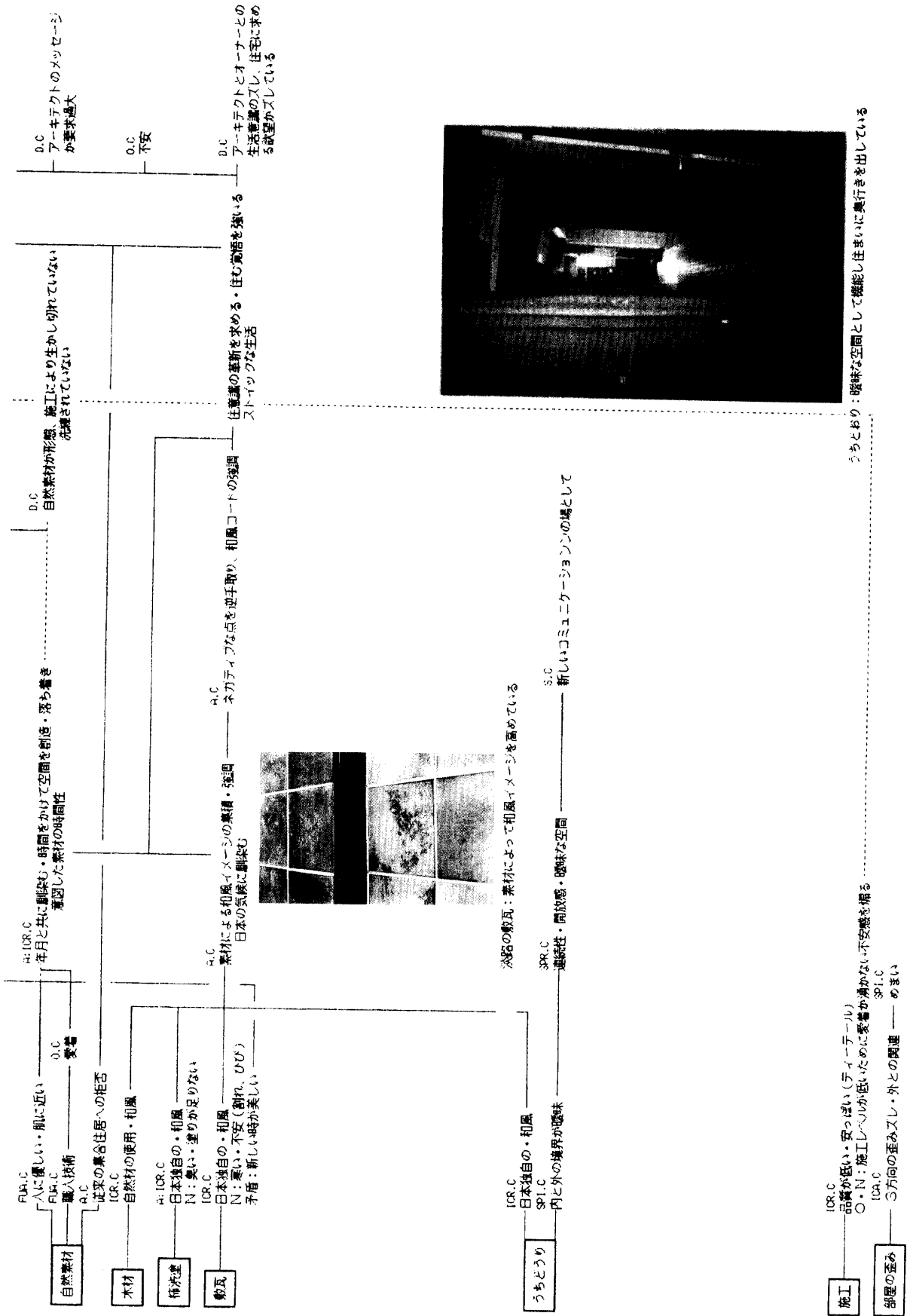
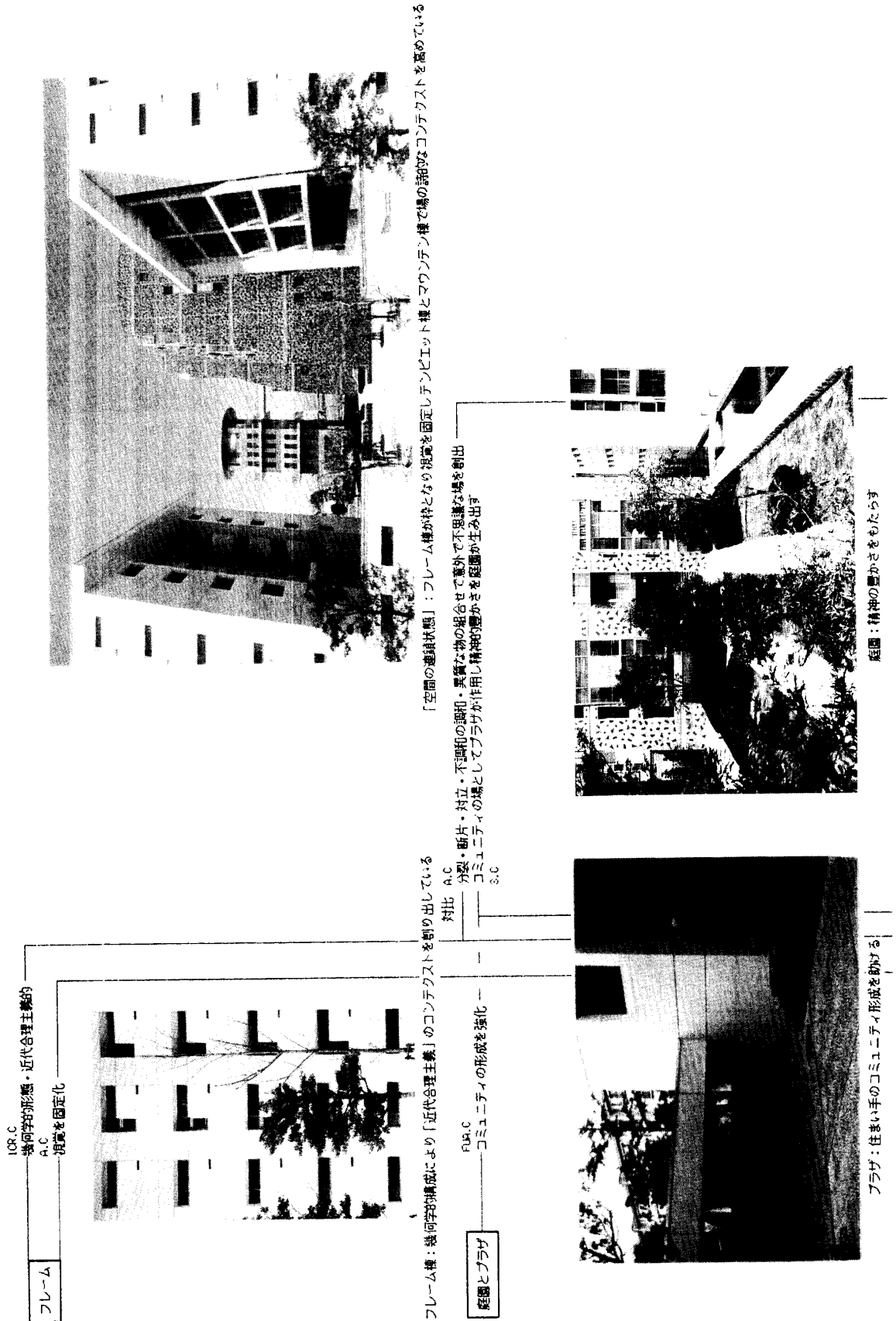


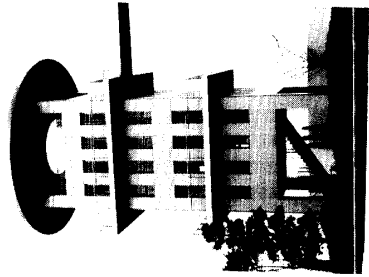
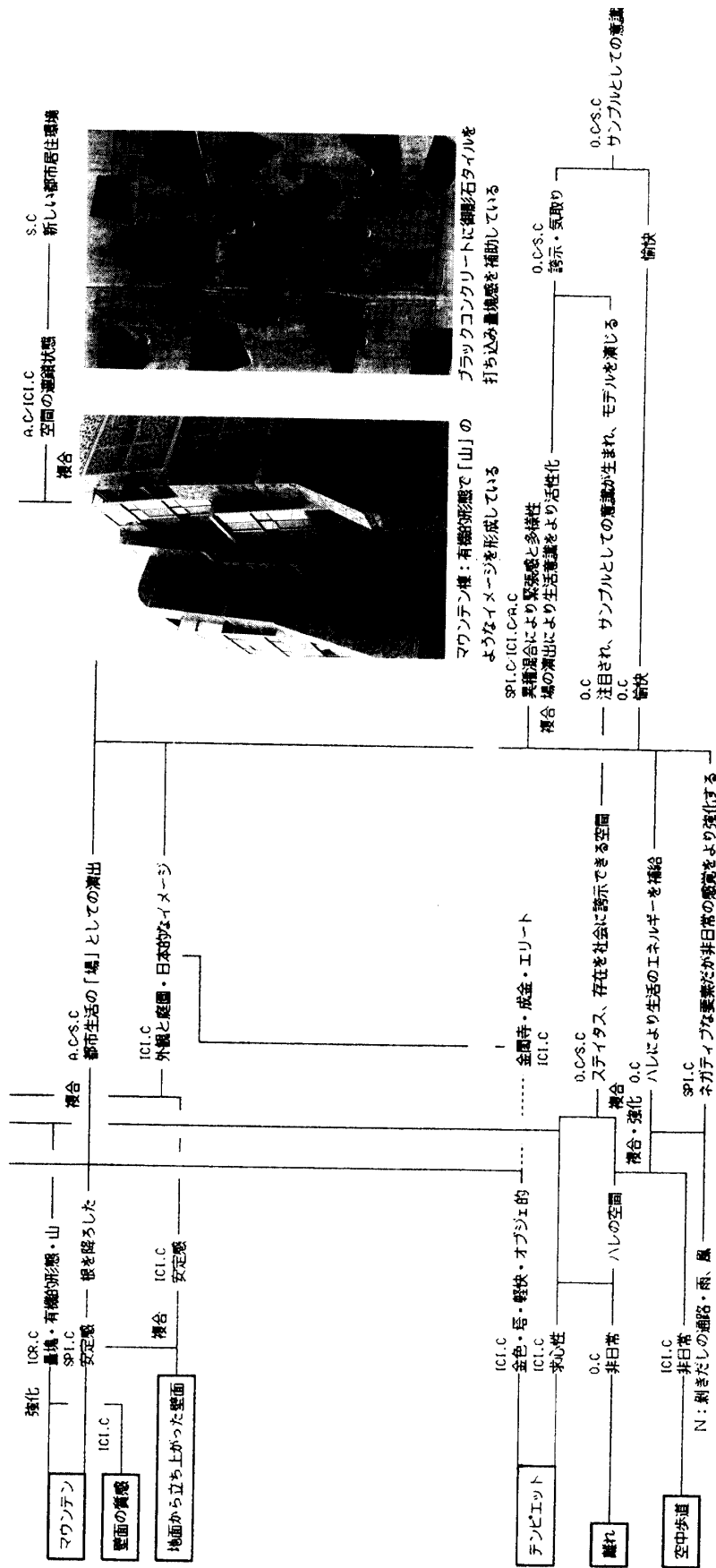
図 14



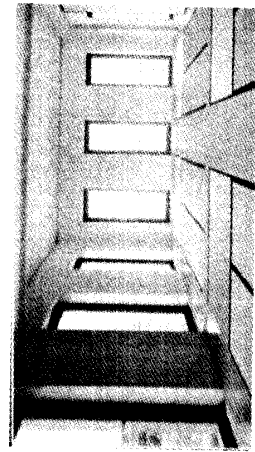


クリスチャン・ド・ホルゼンパルク (フランス)

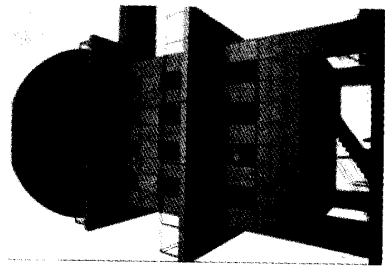




テンピエット構の離れは空中歩道によっ
て接続され非日常性を演出されている



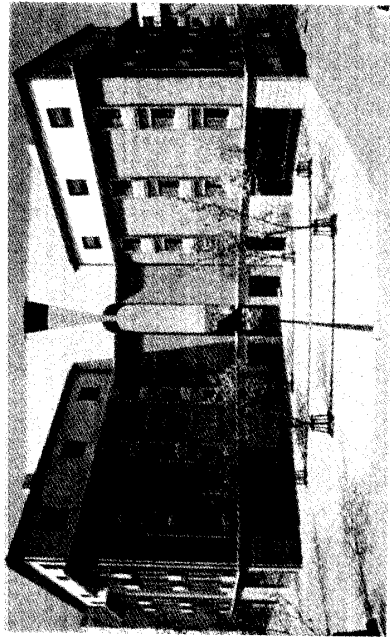
和室で構成された離れ・接客空間として・・・



テンピエット構：「人」をイメージしている野状な形態の塔

オスカー・トウスケ (スペイン)

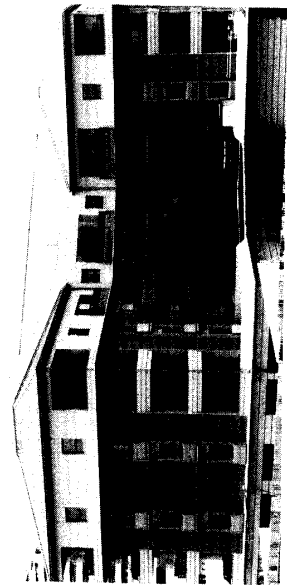
10a.c
調和のとれた・安定感
10a.c
シンメトリックな外観
ヨーロッパの伝統的建築コード



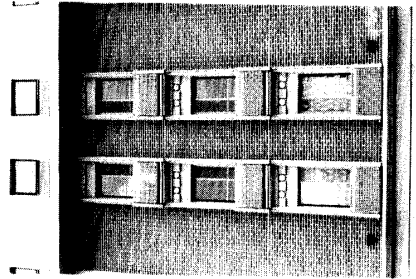
西ウィングのシンメトリックな外観

10a.c
シンプル・堅牢・美しい
10a.c
煉瓦タイルの外壁
ヨーロッパの伝統的建築コード

0: 10R.c
美しい・優雅な雰囲気 (保守的)



東ウィングの形態

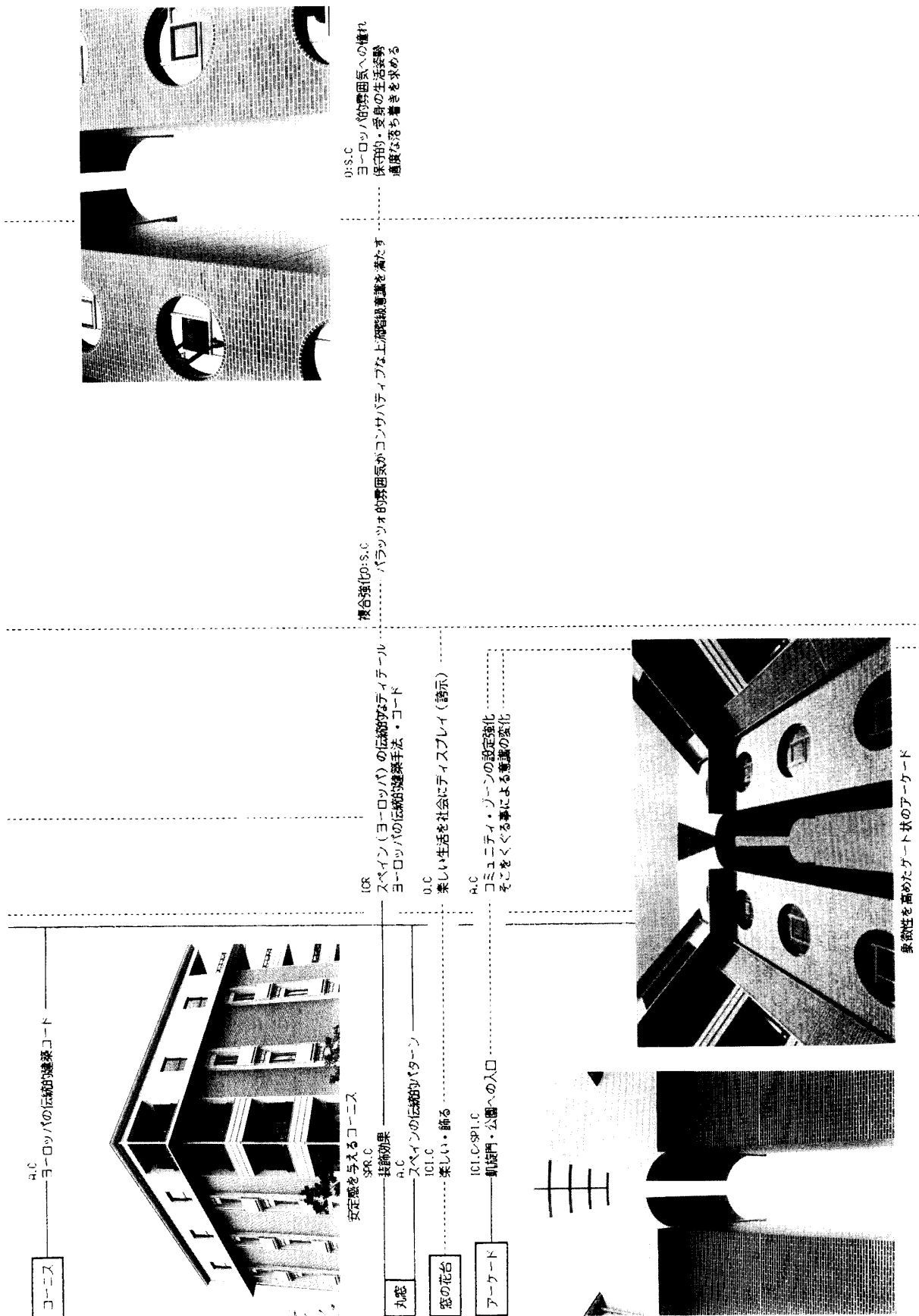


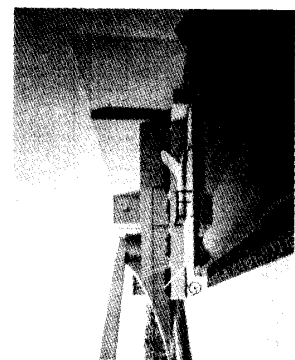
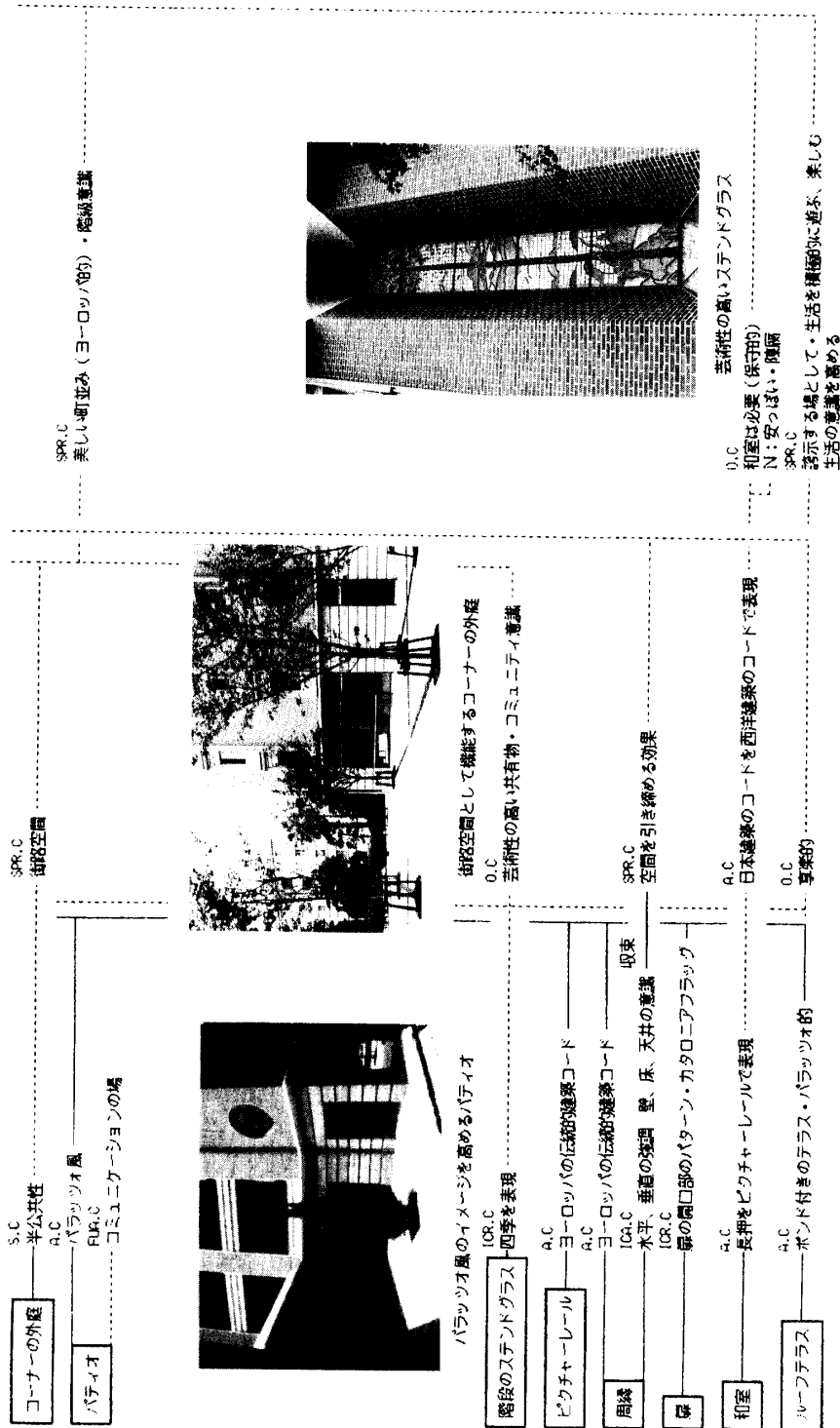
煉瓦タイルの外壁は堅牢でヨーロッパ風のイメージを創り出している

10R.c
ヨーロッパの外観

10a.c
美しい
10a.c
スペイン風の瓦

10a.c
美しい
10a.c
スペインの建築コード





享樂的なイメージを高めるポント付きのルーフテラス

以上、記号解読の一システムとして各建築家棟に対してマトリックス図を提示した。

この解読試みなるものの作業をおこなってみると、記号を読むという面白さもさりながら、空間記号をいかに設定するか、或は予測するかということは今後、デザイン情報作業の上で、重要な意味を持ってくるものであるということを確認する結果にもなった。

それぞれの家屋の意味記号を社会の中で正当に評価し合うこと、人々が相互に理解し合うあり方が実現すれば住居の、或は、街区の環境整備に多大な利益を伴うに違いない。

従って、今後、空間を所有するということはその企画段階での記号的なものの綿密な検証が重要な作業になると予測される。

おわりに

前章のはじめにことわりを記したように、当論の記号検証、即ちマトリックス図は決して十分なものではなく、一つの試みとして検証したに過ぎないものである。

現在、ネクサスワールドでは6割強の住居にて生活が実現しているといわれているが、本来、住まい空間の記号は、その生活者にとってこそ最も意味あるものでなければならない。ということは、その人々の意識を通して確認しながら、空間記号がいかに受け入れられ、いかに築かれたかを知ることにならなければ、記号自身明確なものとはなり得ないし、把握し得たことにもならない。

その意味で、もし、次年度の研究科時間において継続研究することができれば、再度、当紀要に報告をするつもりである。

註1 図表-1の空間的コードの体系とコードの分類・形式・展開は瀬尾文彰「詩としての建築」P,240～281 現代企画室1986瀬尾文彰作成のコード表による

文 献

参考文献

- 星野克美「消費の記号論」講談社 1980
 星野克美「記号化社会の消費」 オルトサウンダーズ 1985
 J・ボードリアル 宇波彰訳 「物の体系」法政大学出版 1980
 U・エーコ 池上嘉彦訳 「記号論I」岩波書店 1980
 瀬尾文彰「詩としての建築」 現代企画室 1986
 定松修三「空間演出についての考察」 九州産業大学 芸術学部 研究報告1989
- 参考文献**
- 星野克美「消費の記号論」講談社 1980
 星野克美「記号化社会の消費」 オルトサウンダーズ 1985
 J・ボードリアル 宇波彰訳 「物の体系」法政大学出版 1980
 J・ボードリアル 今村仁司 塚原史訳「消費社会の神話と構造」 紀ノ國屋書店 1979
 池上嘉彦「記号論への招待」 岩波書店 1984
 瀬尾文彰「詩としての建築」 現代企画室
 篠田浩一郎「都市の記号論」 青土社 1982
 西原清之「空間のシステムデザイン」 彰国社 1972
 定松修三「空間演出についての考察」 九州産業大学 芸術学部 研究報告1989
 中野取「コミュニケーションの記号論」有斐閣選書 1979
 フランシス・D・K・チン「建築のかたちと空間をデザインする」 彰国社 1986
 福岡地所株式会社 ネクサスワールドプロジェクト室 「NEXUS WORLD」福岡地所株式会社 1991
 福岡地所株式会社「NEXUS WORLD」(カタログ)福岡地所株式会社 1991
 新建築社編「新建築」新建築社 1991年5月号
 SD編集部編「SD」鹿島出版会 1991-07号
 新建築社編「新建築 住宅特集」新建築社 1991年5月号
 アクシス編集部編「AXIS」 アクシス 1991 SUMMER 40
 スタジオM 編「F・P」学習研究社 1991 7
 日経ホームズ出版社編「日経トレンディ」1991年6月号
 工作社編 「室内」工作社 1991年6月号