

自由な断面

第13回まちづくりに関する提案～夢アイデア～

むかしむかしの都市。

それは、多様で、土着的で、不均質な町並みでした。

人々は自然を受け入れ、共に共存しながら生活していました。



ガルダイヤ（アルジェリア ムザップ）・・・人口2万人余りを収容する町。
防壁と橋あたりと水利の3点からこの谷地を選んでつくられた町。



マチュ・ピチュ（ペルー）・・・ペルーのウルバンバ谷に沿う美しい山の尾根
（標高約2,057m）に位置している町。3mずつ上がる段々垣が40段あり、
3,000段の階段でつながっている。



福山城下町地図（広島県 福山市）
・・・外堀と内堀には、満潮時には海水
を入れ干潮時には戸田川の水を引き
入れいつも満水としていて、外敵から
城下町を守った。



アンコールワット（カンボジア）・・・12C前半
ヒンドゥー教寺院として三十年余の歳月を費やし
建立される。純粋に宗教施設でありながら、その
造りは城郭に似ている。周回を堀と城壁に囲まれ
中央には樹園があり周りを見下ろすことができる。

こちらは現代のまち。

歩いてみると、画一的で均質な町並みがどこまでも続いています。
どこも同じような風景です。



ケンタッキー州ユニオン市に位置するアメリカの典型的な郊外住宅地

現代の町並みのルーツはどのようにして生まれたのでしょうか。



多摩丘陵に計画された日本最大規模のニュータウンの多摩ニュータウン。
居住環境の良好な宅地を大量に供給することを目的として計画された。



東京都新宿のビル群。
ハコ型のオフィスビルが立ち並ぶ。

↑東京タワーからのパノラマ。全体としてはいびつな凸凹で不均質だが、個々の建築は味気ないハコが立ち並ぶ。



ル・コルビュジエは近代建築5原則を提唱しました。

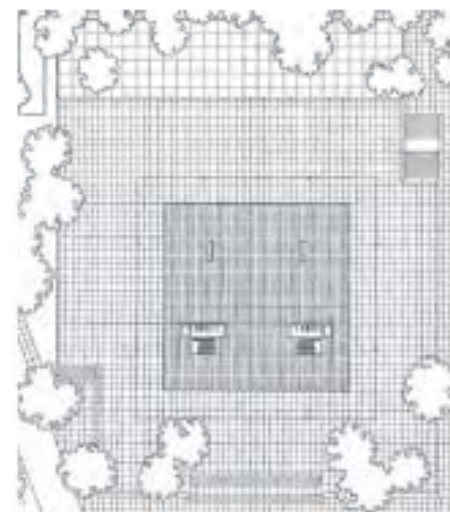
ミース・ファン・デル・ローエはユニバーサルスペースという均質な空間を提案し、水平な床と水平なスラブを無限に積層させた「ガラスの摩天楼」を提案しました。

近代建築の5原則 (1926)

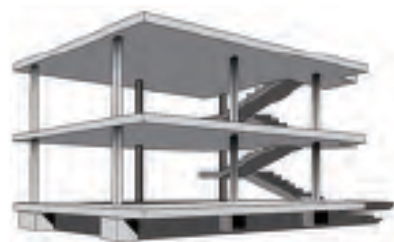
- ①ピロティ コンクリート（鋼）製ピロティが建築を空中に持ち上げ1階部分はサーキュレーションやほかの用途に使われる。
- ②屋上庭園 ピロティによって失われた1階部分は、陸屋根の屋上庭園が代替する。太陽、空、木々、眺望が開かれる。
- ③自由な平面 ピロティが建築の重さを支えている。それによって壁は平面を自由にアレンジするパーティションでしかない。
- ④横長連続窓 窓は柱から柱まで伸び水平になる。そして光が部屋にあふれる。
- ⑤自由なファサード ピロティが建築の重さを支え、壁は加重を負わない。光、眺望、建築の構成など自由に開口をもうけられる。



ガラスの摩天楼 (1921)



ユニバーサルスペース - ガラスの摩天楼 (1921)



FR/DXPA (1918)

それらはまさに20世紀の夢でした。

しかしそれから100年経った今、
ミースやコルビュジェが描いた
20世紀の夢は、おおかたすでに
実現されてしまいました。

近代主義は周囲に対して閉じた箱を
つくり、自然との関係を断ち切って
しまいました。均質な空間に僕らは
もううんざりしています。

これからは、ミースやコルビュジェ
に変わる新しい空間構成や空間概念
を発見していかななくてはいけないの
ではないでしょうか。



自然のなかには楽しい場所がたくさんあります。
洞窟のように少し暗くてどこが内側でどこが外か分からない所。
寝転がって本を読みたくなるような少しくぼんだ場所。
そんな人の行為を決めつけられないような偶然生まれる場所が、自然の中にはたくさんあります。

そんな自然のもつ楽しさや複雑さを建築に取り入れられないでしょうか。



そこで、自然界の中の断面を見てみましょう。



例えばキャベツは、複雑な断面をしています。
葉が幾度も重なって入り組んでいます。
自然界の中には、一見単純に見えるものでも
断面が複雑にできているものがたくさんあります。



木の年輪



オレンジ



キーウィ



巻貝

単純なルールで複雑さを内包させる。
そうすると、自然の中にあるような楽しさを見出せるのでは
ないでしょうか。



サンゴの群れ



葉脈

単純なルールで複雑な空間。
そんなルールをこれからは見つけなければなりません。

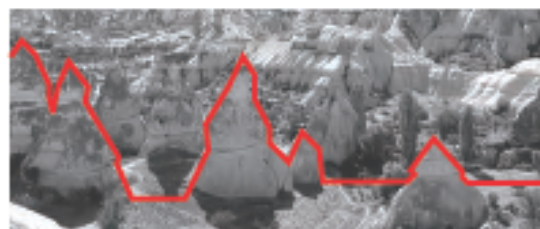
そこで、20世紀に代わる新しい空間構成（ルール）を考えます。

都市のビル軍のデコボコ。

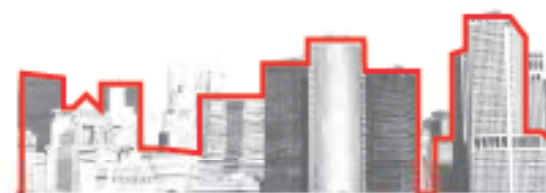
自然の中のデコボコ。

それらのデコボコを折りたたみます。

すると立体的な不均質ワンルームが生まれます。



自然（地形）のデコボコ



都市（ビル群）のデコボコ



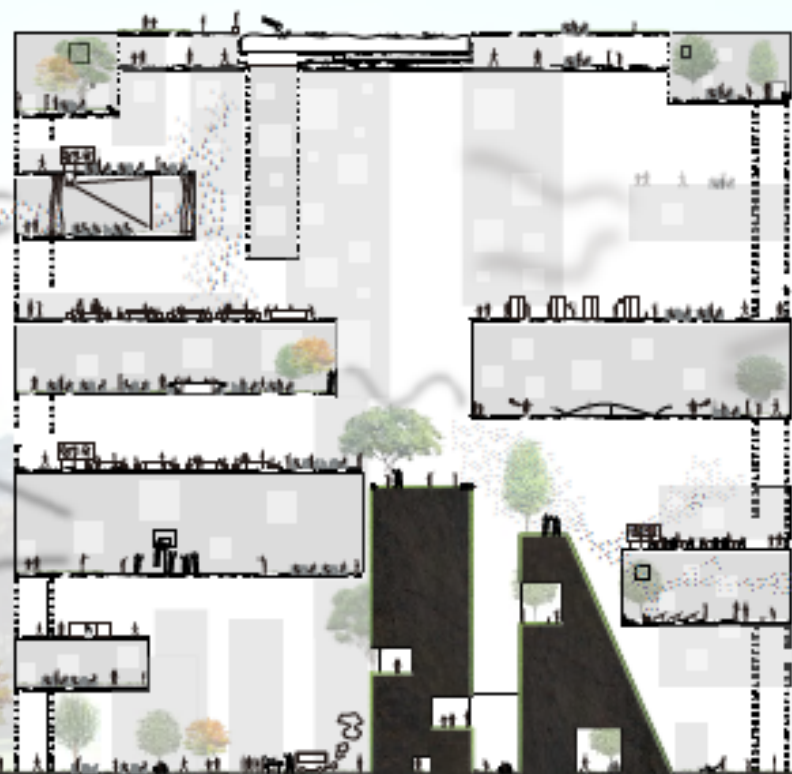
都市



折りたたむ



不均質ワンルーム



section S=1/800

平面的に離れていたものがゆるやかに近づき
コミュニケーションできるようになります。
こうして生まれる立体的不均質なワンルームは、
人の行為を分節することなく、コピキタスな空間をつくりあげます。



コンクリートモデル



■ 自由な断面

ル・コルビュジェが考えた自由な平面という二次元的コミュニケーションではなく、複雑なネットワークを生きる僕らにとって、三次元コミュニケーションこそが必要となります。

■ ルーズな建築

計画的な建築（一つの目的しかできない建築）ではなく、計画しすぎず、しなさすぎずといったようなルーズな建築です。現代の「一しながら一する」という複数の出来事もできます。



■ 空間を仕切らない気持ちよさ

離れていながら近かったり、聞こえてくるけど見通せなかったり、雰囲気だけがかすかに伝わってきたり、空間を仕切らないことでコミュニケーションの仕方の幅が広がり、行動の幅も広がっていく。



■ 内と外を緩やかにつなげる

距離によって内外がゆるやかに分かれていく。

内とか外とかそういう概念が、どうでもいいような状態になると、
内外という境界が限りなくなくなっていく、数居の低い建築となる。

それは、生き生きとした気どりのない建築となる。



都市を折りたたむことで、
より自由で自然に人々がふるまえる環境が生まれてきそうです。





まちを上から見てみましょう。
大小様々な公園がたくさんあります。
しかし、まちなかの公園はたくさんありますが、どこも
同じような風景でなんだか退屈です。



東京都心の上空から

もう少し人がわくわくするような公園はできないでしょうか。

そう、ハウルの動く城のような立体的に人が使える建築もしくは公園はできないでしょうか。



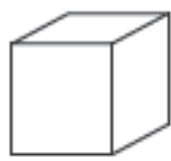
ハウルの動く城@ジブリ

立体的な公園。

そこでまず、単純な立体をいろいろ考えてみます。



円柱



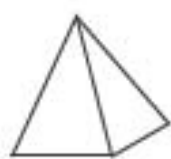
立方体



三角柱



円錐



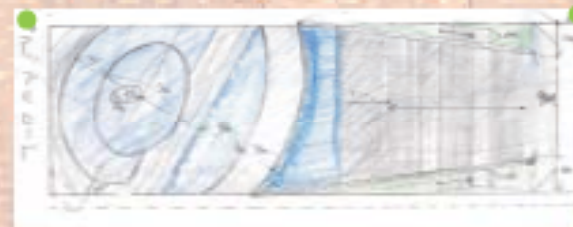
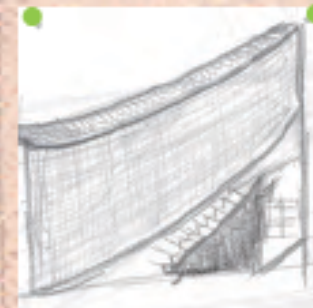
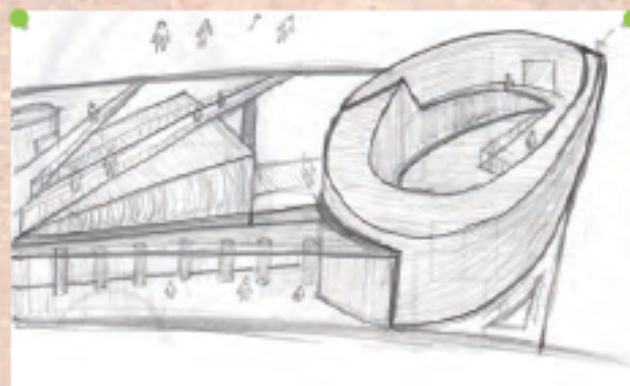
四角錐



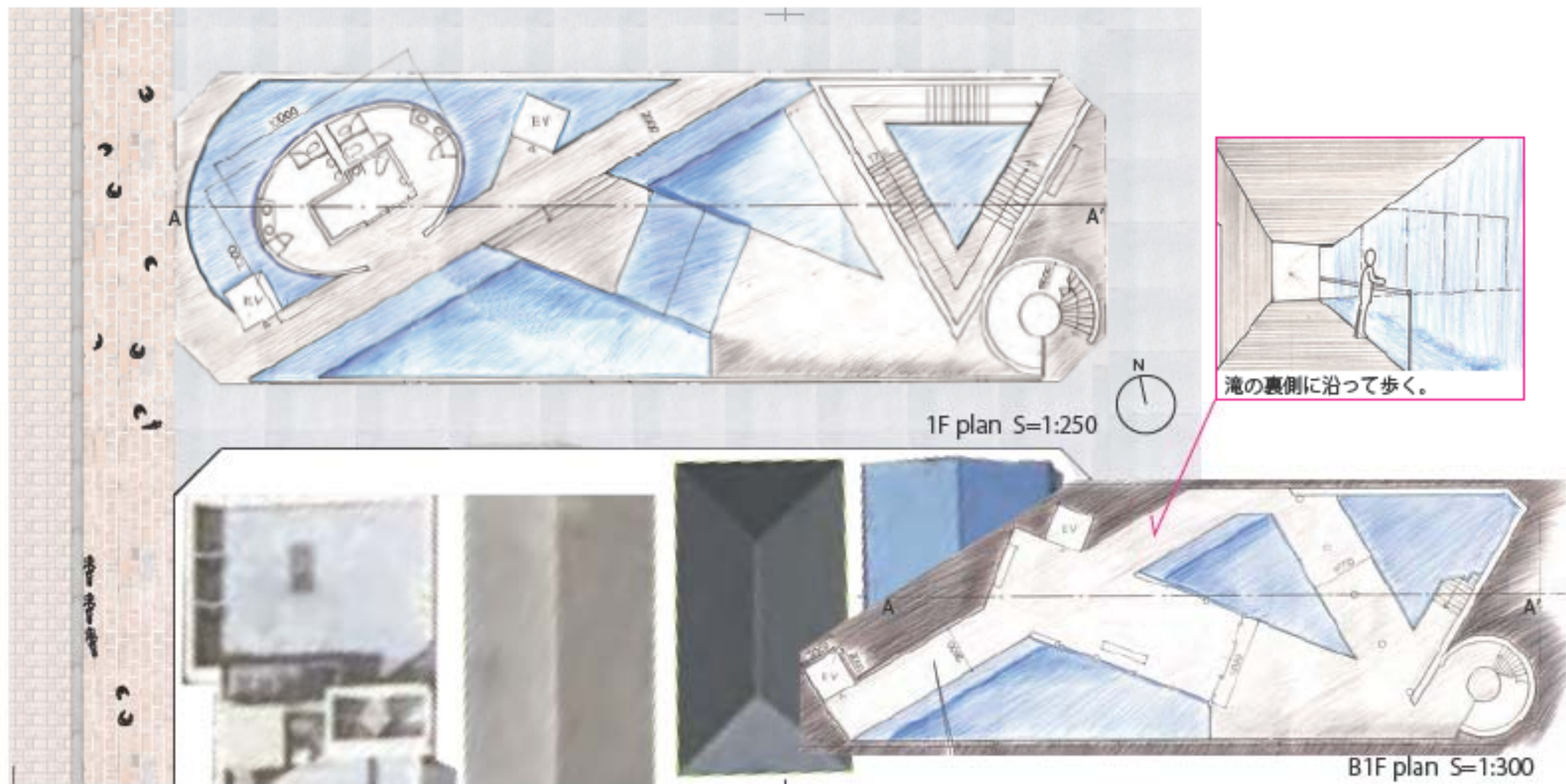
三角錐

など…

これらの単純な図形を使って、いろいろ組み合わせることで立体的に空間をつくっていきます。



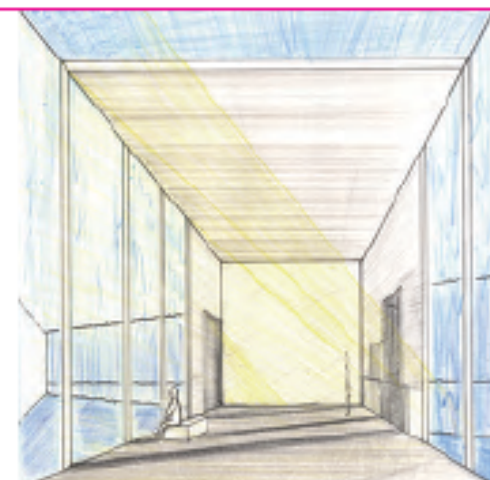
スタディ案の数々



このプロジェクトは、とある駅前商店街の一区画に公園をつくるというものでした。

そこで、この場所を地下空間として外部から切り離しここにしかない特別な空間をつくろうとしました。

ギャラリー。
水の中のような感覚。
光と水が戯れる。
ゆらゆらゆらゆらと。





全体俯瞰



三角吹き抜けから空を見る

単純な立体を組み合わせるだけで、思いもよらない公園や建築が
生み出されてきそうです。



このプロジェクトは、とある町の
公共文化施設の計画です。

この建築は、各階の床をずらし
ながらできあがっています。

床をずらしながらつくる。
するとどのような変化が生まれ
るのでしょうか。

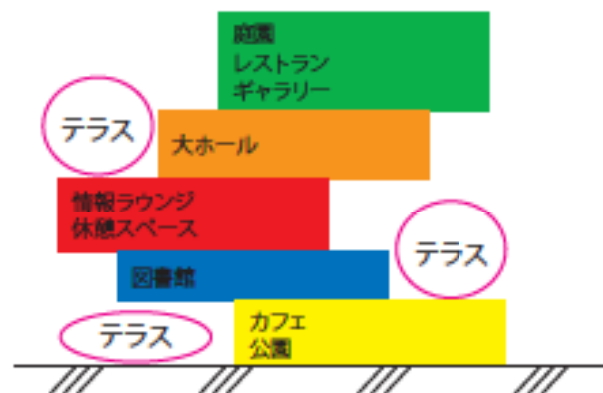


どのようにできるのでしょうか。



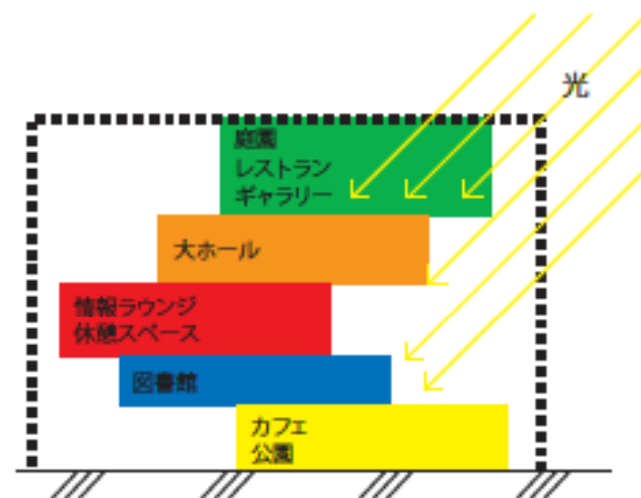
プログラム

各層をずらす



吹き抜けのダイナミックなテラスが各階に生まれる。
各層をずらすことで、モニュメント的な建築ができあがる。

網状パネル
覆う



建築の一部でありながら都市空間の一部でもあるような
半屋外空間の誕生。
覆うことでモニュメント的であった建築が自らの主張を抑え
環境に馴染んでいく。

ずれた床は上の階や下の階をのぞいたり、雰囲気伝わってきたり、三次元的なコミュニケーションが可能になります。



優しく覆われたメッシュからは、優しい光が注いできます。
空調でコントロールされた空間とは違った快適さがここにはあります。



断面も平面と同じように自由に考えるということ。

それは、平面の楽しさだけでなく三次元的な空間の楽しさがあるのです。