

Project

UTOPIA / LANDSCAPE

竹山聖+竹山研究室

- 87 あえて愚行の誹りをうけようと、なお、ユートピアに向けて
- 89 ユートピアとは何か
- 90 都市公園比較
- 91 万博公園リサーチ
- 92 4年生作品紹介
- 98 伊丹空港リサーチ
- 100 ソフトな境界をめぐる
- 101 修士作品紹介

竹山聖

Kiyoshi Sey TAKEYAMA

それが革命的な機能を獲得するようになると、ユートピアになる。

——カール・マンハイム¹

ユートピア思想家には狂気と妄想がつきものだ、と喝破したのはエルンスト・ブロッホだった。²しかしこうした狂気と妄想が人類の歴史を進めてきたことも事実だ。それは現にある世界とは違う世界を思い描く能力であり、今ここにはない世界を思い描くという無謀な試みでもある。そして思い描くという限りにおいてそれは誤りを含んでいる。いや含んでいる可能性が高い、と言っておこう。しかしその誤りも含めて、人類はこれを希望として、未来を拓く原動力として、受け止め、とらえてきたのであり、今後もまた人類は変わらず、そのようにして歴史を築いていくに違いない。³

われわれはこのユートピアという言葉、これまでのさまざまな誤りも了解し、これに対する誹謗中傷をも理解した上で、⁴なお未来への希望を生み出す思考のスタイルとしてとらえていきたいと思う。それはただ現実を批判するのみでなく、あえてそこを超えてゆく道筋を示そう、という試みであるからだ。⁵そしてこの「道筋を示す」という一点において、建築設計とユートピア思想家の間にピンと張られた糸の震えを見いだすことができる。なぜなら、ただ冷静に現実を分析しつつその批判にうつつをぬかすばかりの賢者⁶と違って、冷静なる分析の道なき泥沼を抜け、あえてその先にあるかすかな希望の光に満ちた、あるいはことによれば狂気と妄想にかられた構想、これこそがわれわれに未来の姿をかいま見せてくれるかもしれないからである。たとえばそれが暴挙と誹られるにせよ、だ。それはもはや、分析から総合へ、などという滑らかな移りゆきではない。そこには飛び越えられるべき大きな断絶と、飛び越えに向けての、すなわち賭けにむけての決断が要求される。頭は冷たく、心は熱く。実はこれまでのユートピアにも、誹られることなどとうに折り込み済み、予測される非難を超えてなお、あえて提起せざるをえぬほどの燃えたつ情熱がこめられてきたのであったし、これからもまたそのようにあるはずである。ユートピアとはそうしたもののなのだ。人類はそのようにして、見果てぬ夢を描き出し、その失敗を糧にまた立ち上がってきた。この愚かしさこそが人生を豊かに彩ってきたのである。建築の構想とは、その愚かしさを引き受け、あえて未来へと投げかけることである。

今回、われわれは頼まれもしないのにあえて、跡地計画というものを思考のトレーニングの場として設定してみた。しかも原則として何もつくりたくない。つくることを否定する、そのためにはどのような詭計が、夢が、構想が、必要であるかを考えようとしてみた。

跡地というのはともすれば秃鷹たちに食い荒らされる修羅の場ともなりかねない。権力の空白にこそ争いは勃発する。金儲けの亡者たちに都市の貴重な余白を蹂躪されてしまわぬためにはいったいどのような手だてが考えられるであろうか。都市の余白を余白として、人生に潤いを与える無為の場所として、残していくにはどのような企みがふさわしいであろうか。

歴史上、都市の余白はつねに生成されてきた。これをどう埋めるか、という点に、都市の品格とでもいうものはかかっているのかもしれない。あるいはパルテノンが崖の上で開発しづらから残ったのかもしれない。トルコ軍の弾薬庫として用いられていたくらいだ。ただ、もしアテネからパルテノンが消え去っていたら、今日アテネを訪れ古代ギリシア文明に思いをはせるよすがも失せていたことだろう。もし江戸から東京へと変わるときに江戸城を焦土と化し、あるいは戦後のどさくさで皇居をただ功利的観点からのみ開発してしまっていたらどうか。「いかにもこの都市は中心をもっている。だが、その中心は空虚である」⁷とロラン・バルトが

1 カール・マンハイム『イデオロギーとユートピア』未来社、1968(1929)。

2 エルンスト・ブロッホ『希望の原理/第二巻』白水社、1982。この驚嘆すべきユートピア論は、人類の変革に向かう力への信頼が満ちている。ユートピアというものがもつ批判も妄想も狂気も、ブロッホにとっては人類の未来を開く原動力なのである。「フーリエのフーリエたるゆえんは、彼にはまったく遊びがないということである。もちろん、通俗小説にも妄想病的色調がないわけではないが、しかし、この生まじめごと、通俗小説的であるだけでなく妄想病的であることの特徴なのである。18世紀のフリーメイソンは自由主義的ユートピアを夢見た。彼らは定規と鉛筆の記章をつけたが、これら市民にさえ、かすかな狂気の混入が感じとれないだろうか。」(p.41)

3 ユートピア批判論者の極北に位置するシオランはその著『歴史とユートピア』(紀伊國屋書店、1960)において、善と正義の時間を凍結させる「ユートピア」に対して、創造性の源である悪をも併せ持つ時間を展開する「歴史」を置いている。ユートピアという単体の思想に拒否感をもつシオランも、ユートピアの性格の「歴史」という人類の打ち破られた希望の連続という考え方には共感を示してくれるのではないかと。

4 ジル・ラプージュの『ユートピアと文明』(紀伊國屋書店、1988)における周到なユートピア批判は傾聴に値し、また刺激に満ちてもいるが、壮大な社会主義実験の行われた20世紀も暮れ方の知識人がユートピア思想をどのようにとらえたかという時代的証言としても読むことができる。

5 エルンスト・ブロッホ、同書、p.172より：「それにもかかわらずこれらの夢想家たちは、誰も奪うことのできないひとつの地位を占めているのである。彼らの変革への意志だけは疑うべくもない。——中略——フーリエが次のようにいっているのは正しい。すなわち、政治経済学者たちは混沌にただ照明を当てただけだが、私はその混沌から抜け出す道を教えようとしているのだ、と。」

6 註5参照。賢者とは、たとえばこの「政治経済学者」など、行動に出ることなく大所高所から意見のみをたれながす、そうした人々のこと。

7 ロラン・バルト『表徴の帝国』宗左近訳、新潮社、1974(1970)、p.43。

メタフォリカルに描写した、東京を象徴する緑の余白が失われ、ひよっとすれば団地が林立していたかもしれない。

大阪の郊外に巨大な余白の可能性をもった場所が現れつつある。万博公園のエキスポランド跡地と、伊丹空港の、これはまだまったく可能性の段階ではあるが、跡地である。ここを禿鷹どもの餌場にしてはならない。功利的な観点からのみ開発してもらってはかなわない。都市は記憶の織物なのだから、日本の近代化の足跡を偲ぶような、そうした新しい場所へと変貌を遂げさせることはできないだろうか。これがわれわれの初心であった。初心は初心であって何の下心もない。純粹に理論的なスタディーである。

そこに、1492年コロンブスによる新大陸発見から1991年ソビエト連邦崩壊までの理念としてのユートピア、いわばヨーロッパ近代を導いてきたユートピア⁸、この思考形態を検証し、問題を洗い出し、ヨーロッパ近代から次の時代へと移行するにあたってのあらたな「ユートピア」が描けぬか。プロッホの言葉を借りるなら、「希望の原理」としての「ユートピア」をふたたび描き出すことはできぬか。これが今回、ヨーロッパ近代の終焉とともに、新たな時代に向けて歩み出す人類の課題として、われわれにつきつけられ、また重ね合わされた問題意識であった。

ユートピアという夢は終焉した。しかし希望は残っているのではないか。ユートピアという問題の設定は、限りある地球を認識せぬままの空間的膨張と、人間の欲望や矛盾を計算に入れぬ早計かつ短絡的な未来への時間の早回しによって、どこかでボタンを掛け違ってしまった。といて、悠久のアジア的思考に戻ってしまっただけでは、現実の改革は進まない。逃避しか生まない。時間の止まった退屈な永遠しかない。そして皮肉なことに、ヨーロッパ近代が生み出したユートピアという思考が結果的に生み出してしまったのも、そうした退屈な永遠であった。ただ、逃避と退屈な永遠とは違う。エピクロスは「隠れて、生きよ」と語った。もちろん西洋にも息衝いてきた叡智ではあるが、そうした逃避の必要性もまた、東洋の知は古来語り続けてきたし、いまなお引き継がれている。無為の時間の大切さ。

歩みを止めるのではないが、少し立ち止まって、今一度周りを見回してみるころのゆとりがあってもいいのではないか。開発し尽くすのでなく、都市には余白があってもいいのではないか。そしてことによるとそうした余白は、たゆまぬ努力の果てに、構想の向こうに、希望の先にしか姿を現さないものではないのか。そう、それは「平和」に似ているかもしれない。安穏と暮らしては、つねに脅かされ、ついには奪い去られる。近代は原則としては境界の撤去に向かう運動であった。しかし現実には理想はフラジャイルであるから、ユートピアはつねに、ハードな境界に守られた、あるいはほとんどの場合、孤立した島として、描かれ続けてきた。確かに、自由を守るには境界が必要だ。境界の撤去は均質空間に向かい、それはとりもなおさず管理される空間であることが明らかとなってしまったから。

とどまる場所にとって境界は必要だ。しかし移動の自由を妨げもする。とするなら、境界は強度をさまざまに設定しながら、閉ざされたり透過されたりする「ソフトな境界」とでもいうものであるべきなのではないか。「ソフトな境界」によって禿鷹の跳梁から守られ、あるいは隔てられたユートピア。ではその「ソフトな境界」とはいったいどのようなものであって、どのような働きをするのだろうか。

われわれのスタディーは、建築的な内容というより、これを支える空間的装置の構想に向かった。したがって、器を考え、中身を考えていない、という誹りはあえて受けねばならないだろう。にもかかわらず、われわれは、それだからこそ、中身をお金に換算して建築企画や計画を進めてゆくやり方とは離れて立つことができたように思う。

ユートピアもアンチユートピアも描かれ尽くしたヨーロッパ近代の「強者どもが夢の跡」に立って、そこから全く別の獣道へと迷い込んでしまうのでなく、レッセフェールで成り行きにまかせる無計画が結果として禿鷹の収奪をほしいままに許す道を選ぶのもなくて、やはりあらたな世界像を、あるいは世界へのささやかな夢を、われわれは語りたいと思う。問い続けたいと思う。

見果てぬ夢であり、未熟な夢の形でもあるけれども、われわれの思考の形と道筋とをここに示しながら、これらをさらに歩を進めてゆくための里程碑としたい。

8 ミヒャエル・ヴィンターは以下のように語っている。「ユートピアはヨーロッパ的思考の特殊な形式である。ユートピアとその文学的・政治的・科学的な創造物は、ほかの世界文化には存在しなかった。これは、ほかの文化にはユートピア的な夢と願望観念がなかったということではない。ただ他の諸文化は、これらの夢なり観念なりをヨーロッパ人のように歴史の最終目的に向けた進歩の観念に結び付けることをしなかったまでのことである。」『夢の終焉——ユートピア時代の回顧』杉浦健之訳、法政大学出版局、2007（1992）、p.12。

ユートピアとは何か

「ユートピアとは如何なる場所か」を考えるにあたり、まずは基本文献であるトマス・モアの『ユートピア』を読んだ。さらに、ユートピアを肯定的、否定的、建築的にと、様々な視点で語られる文献を参照することで、ユートピアの系譜を辿っていった。歴史を紐解くなかで、我々はそこで描かれてきたユートピア像にどこか違和感を抱いたのも確かであり、ユートピアに対する各自の見解を重ね合わせてみると、思い描くユートピアの姿がおぼろげながらも現れてきた。

未完結で不連続で不均質な場をつくること

無意味なエレメントを有すること

多様で多彩な obstacle の付置

完成が妨げられていること

滑らかで機能的な景観を形成せぬこと

驚きに満ちた変化と運動が込められていること

モノが効率と経済の原理で決定されぬこと

常軌を逸した広がりやスケールを持つこと

役に立つより喜びを優先すること

生成と消滅を繰り返す生命の原理にならうこと

循環する場であること

瞑想派も行動派も受容する身体感覚再編成の場であること

そこを訪れ、そして去っていく、そうした場であること

これらのキーワードを手がかりに、エキスポランド跡地(約 20 ha)と伊丹空港(跡地)(約 310 ha)に、ユートピアとしての場を構想する。
都市的スケールを有した 2 つの場所において、ランドスケープと建築、両者の観点から、「パブリックスペースの再編成」が目論まれている。

【ユートピア関連文献】

エルンスト・ブロッホ『ユートピアの精神』
 マルティン・ブーバー『ユートピアの途』
 アンリ・デロッシュ『キリスト時代のメシアニズム・ミレナリズム辞典』
 E.M. シオラン『歴史とユートピア』
 アレクサンドル・シオラネスク『過去の未来—ユートピアと文学』
 ノーマン・コーン『黙示録の狂信者たち』(『千年王国の追求』)
 ドミニック・ドゥサンティ『ユートピア社会主義者たち』
 クロード・デュボワ『ユートピアの諸問題』
 ジョルジュ・デュヴォワ『ユートピアの社会学』
 エルンスト・ユンガー『人間と時間についてのエッセー』
 アンドレ・リクタンベルジュ『ユートピア社会主義』
 カール・マンハイム『イデオロギーとユートピア』
 ロベール・ムッキエリ『理想都市の神話』
 ルイス・マンフォード『ユートピアの系譜』
 レーモン・リュイエ『ユートピアとユートピアたち』
 ジャン・セルヴィエ『ユートピアの歴史』
 ヘルベルト・マルクーゼ『ユートピアの終焉』
 ジル・ラプージュ『ユートピアと文明』
 高柳俊一『ユートピア学事始め』
 坂上貴之、他『ユートピアの期限』
 井口正俊、他『異世界・ユートピア・物語』
 ルイ・マラン『ユートピア的なもの：空間の遊戯』
 ミヒャエル・ヴィンター『夢の終焉：ユートピア時代の回顧』
 A.L. モートン『イギリス・ユートピア思想』
 井上達夫、他『新・哲学講義 7：自由・権力・ユートピア』
 カール・ポパー『開かれた社会とその敵、第一部：プラトンの呪文』
 ロバート・ノージック『アナキシー・国家・ユートピア』
 ヴォルフガング・タイヒェルト『象徴としての庭園：ユートピアの文化史』
 フレデリック・ジェイムソン『時間の種子—ポストモダンと冷戦以後のユートピア』
 マンフレッド・タフラー『建築神話の崩壊』
 コーリン・ロウ『コラージュ・シティ』
 磯崎新+篠山紀信 建築行脚 10『幻視の理想都市 ショアの製塩工場』
 彰国社『都市史図集』

Utopia Collage

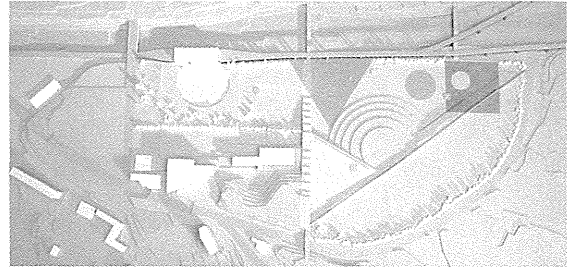
小川 沙也香
Sayaka OGAWA

ここでは、決められた「すべきこと」はない。風景 / 出来事 / 他者との出会い …そこに新たな発見や、気づきがある。
人はここを訪れ、そして立ち去る。理想とする完全な世界ではなく、理想の世界へとつながる「通過点」としてのユートピアは可能だろうか。
いままでの自分にはなかった新しい「気づき」に満ちた場所、現在をよりよいものへと変化させる原動力に満ちた場所。そんなユートピアを構想する。

エキスポランド跡地。周囲から隔離された '孤島' のような場所。
ここでは、人々が生きる「今」を離れて、そして帰りゆくまでのひと時「日常」から切り離された時間がある。この場所に、都市公園を計画する。

□ 場のコラージュを形成する

ある幾何学の範囲をもつ場に対して特性を与える。
そして特性のある場をコラージュする。
様々な場が折り重なり landscape を形成する。
隣り合う場や重なった場は干渉しあい、新たな場の特性を生む。



□ 特性を与える幾何学の領域 一面・線・点

面的特性

- 様々な広場
- 地形
- 植生の分布

おおらかな風景を作り、大きな活動の場を生む

線的安全性

- ミチ / ヤネ
- カベ

遠く離れたものをつなぎ、隣り合うものを隔てる
そうして、'向こう側' への意識を生む

点的特性

- 身体スケールの空間
- 屋根、床、くぼみ等

人の集まる目印や活動の中心になり、敷地内にアクティビティの濃淡を生む

□ 与えられた場の特性 一地形・素材・植生

地形

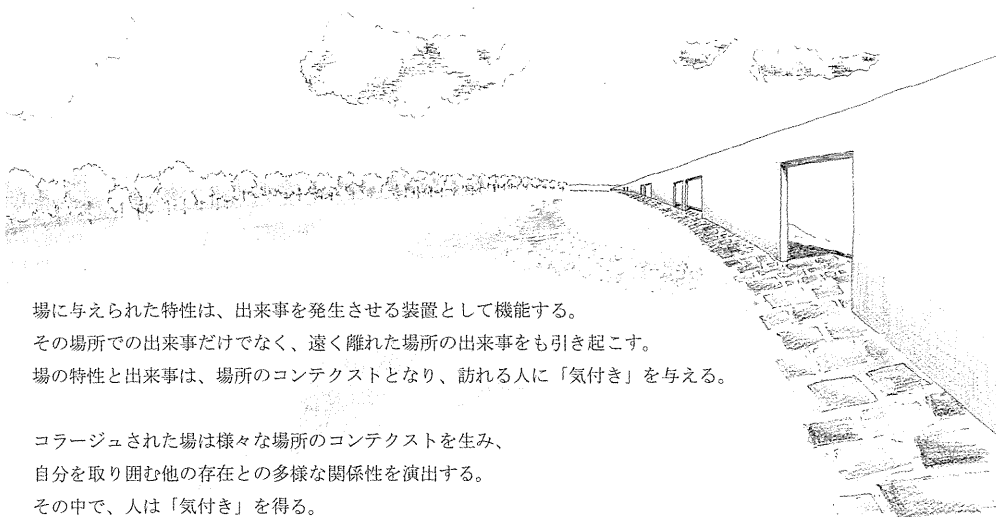
- 面 山 すり鉢 崖 緩やかな斜面 高台
- 線 細い階段道

素材

- 面 レンガ デッキ コンクリート大階段
- 線 砂利道 石畳
- 点 ウッドテラス コンクリートテラス

植生

- 面 芝 草地 花畑 野原 森
- 線 並木
- 点 木



場と与えられた特性は、出来事が発生させる装置として機能する。
その場所での出来事だけでなく、遠く離れた場所の出来事をも引き起こす。
場の特性と出来事は、場所のコンテキストとなり、訪れる人に「気づき」を与える。

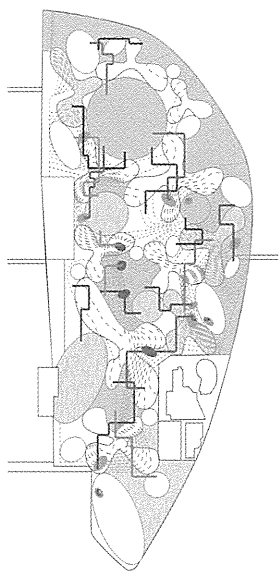
コラージュされた場は様々な場所のコンテキストを生み、
自分を取り囲む他の存在との多様な関係性を演出する。
その中で、人は「気づき」を得る。

夢空の王国

千藤 恭裕
Yasuhiro CHITOH

utopia... 人はそこに何度も何度も足を踏み入れる
現実の時間へと投げ込まれたそれは、やがて人に求められ、踏み荒らされを繰り返し、いつしか誰かにとっての「あたりまえの風景」へと取り込まれていくだろう
広大な家か、あるいは小さな王国か、ここは人間にとって根源的な「ありふれたもの」たちを寄せ集めることのできる場所
「ありふれたもの」たちが特異なあり方で存在することで、そこにはある「ありえなさ」が現出する
人は自らにとっての「あたりまえの風景」と、そこに垣間見る「ありえなさ」との間のズレを感じながら、訪れては去り、訪れては去りを繰り返していく
そこに夢のような物語を描き見ながら ...

機能を含むチューブ空間と地形操作によって場を生成していく



plan 1/15000

誘発

敷地を線的に横断するチューブと面的に広がる広場は、点的に接する
この接点は機能に依存する activity と landscape に触発される activity との間をゆるやかにつなぎ、新たな出来事を生み出す点となる
広場に打たれた点は、広場におけるひとつの基点となり動線や領域を制約してゆく

欲求・機能

チューブに与えられる機能は 4 つ
の欲求にもつづいたテーマと関連づけられる

- 創ること
- 食べること
- 知ること
- 教え教わること

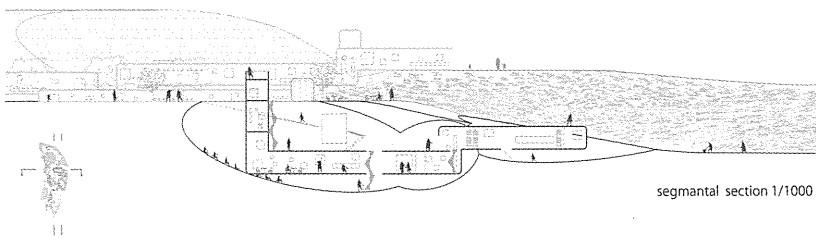
これらは他のチューブと関わったり、landscape の 7 つのテーマエレメントに影響を受けることで多様性を獲得しまた自然発生的な出来事のような振る舞いをもつ

装置

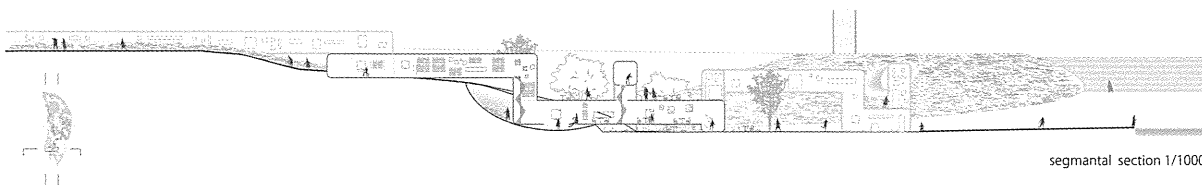
起伏を伴って連続する広大な広場の集合体、そこに張り巡らされた部屋のような断面をもったチューブ

極端にスケールの異なる 2 つの空間体験を伴って、何かを与えられたり、あるいは自らで発掘したりを繰り返す

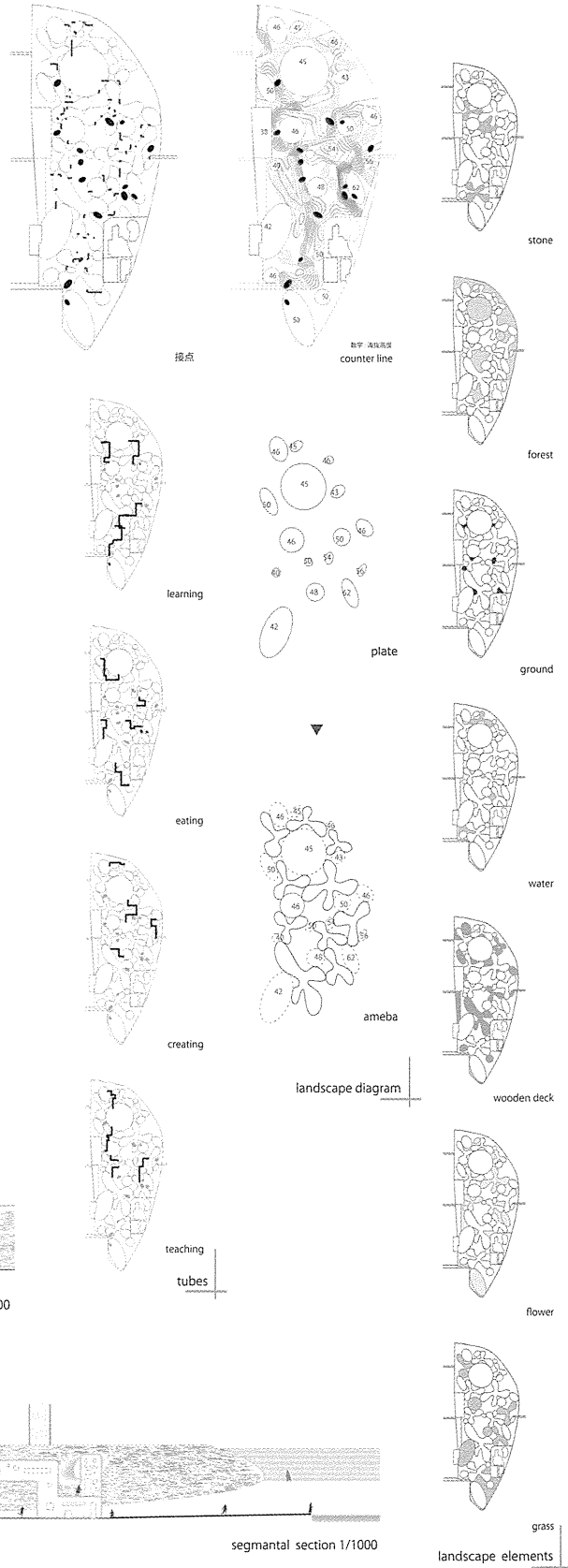
機能の与えられた場所とそうでない場所を等価に作り上げることで、出来事自体がまたある出来事を生み出してゆくような広大な装置が形成される



segmental section 1/1000



segmental section 1/1000



Utopia

常光 郁江
Ikue TSUNEMITSU

ユートピアの本質は束縛することで得られる自由にあったのかもしれない。
これまでのユートピア像では囲まれた閉鎖的な場所に理想が詰めこまれてきた。
そして人々は自由を求めて束縛された地へと逃げこむ。

ここでは閉じた万博公園という緑豊かな理想郷を外へ開き転移させることで、都市公園としてのユートピアの展開を試みた。

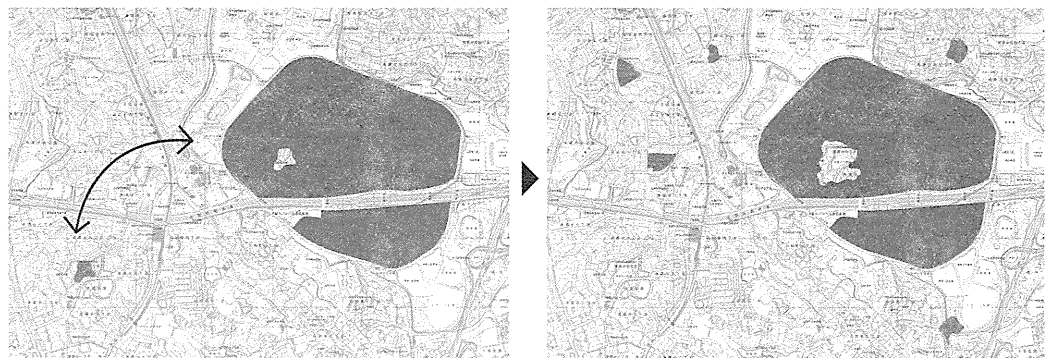
ユートピア

理想を定義する。

より多くの人がより充実した施設を共有できること。一部の人のみが利用している機能を交通アクセスのよいところへ集約することで、より広範囲の人が共有できるようにし、また、ひとつひとつの施設の充実を図る。万博公園は現在入場規制を行っており、ひと数も少なく都市公園としての機能は失われている。この土地でのユートピアは一度失敗した。その土地に「都市公園」を計画するには公園内部だけではなく周辺の地域、周辺都市までを視野に入れる必要がある。そこで「都市公園」のあり方に対する新たな提案として都市の機能と、万博公園のミドリのトレードを行う。都市の機能は万博公園に集約され、跡地には万博公園のミドリが転移していく。万博公園は都市にどのような影響を与えることができるのか。新たなユートピアを構想してみた。

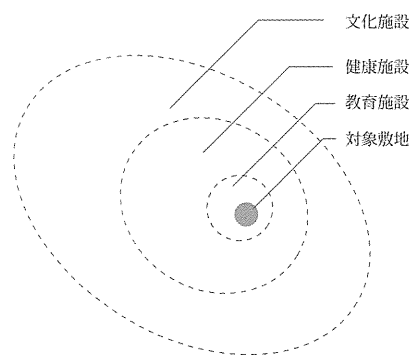
phase 1.

万博公園周辺には電車・モノレールが多く走っており、また東日本の連結点となっている吹田ジャンクションが近くにあることから車でのアクセスもしやすい。
この敷地の「都市公園」を構想するにあたり、敷地周辺だけでなく、より広域の人々を対象として計画する必要がある。



phase 2.

各々の機能に応じて対象とするスケールを決める。関西圏という広範囲においては美術館・博物館といった文化施設、公園周辺のローカルな範囲においては小中学校、高校といった教育施設、その中間のスケールではスポーツ施設をはじめとする健康関連施設を対象として考えていく。対象とする機能はトレードまたは新設により公園内にとり入れられる。施設の利用頻度が高いものは自然と対象範囲のスケールが小さくなる。



phase 3.

トレードの対象とする施設は日常的に市民に用いられるものも少なくない。そこで機能とミドリのトレードは公園からある一定の範囲（トレード可能範囲）内で行う。
ここでは、万博記念公園まで徒歩と電車のみで30分以内でたどり着ける範囲を用いる。

□文化都市

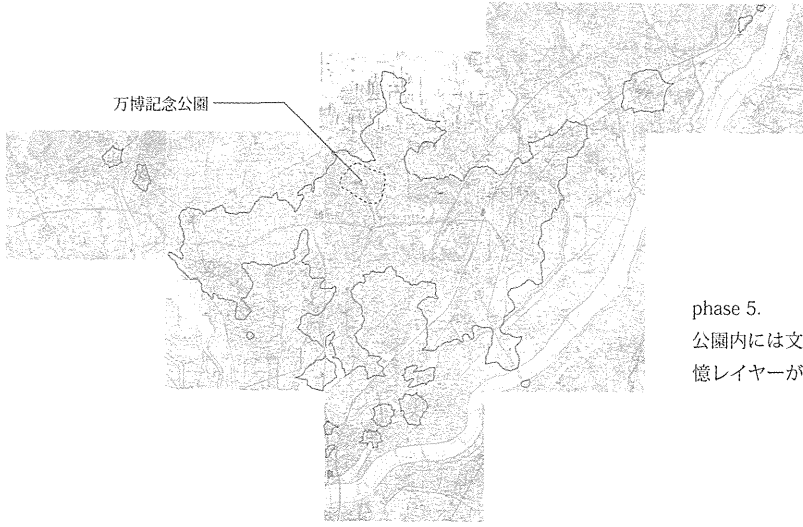
現在、美術館・博物館、劇場等の文化施設は湾岸沿いに集中し、大阪・神戸を中心に文化都市を形成している。一方対象敷地周辺は文化施設が少なく、市立の小規模のものがいくつかあるくらいで、充実しているとはいえない。そこで交通の便もいいこの敷地に大阪、神戸に次ぐ第三の文化都市を計画する。資料館等だけでなく、現代アートを中心とした大規模な美術館を計画し、またコンサートホールと野外音楽堂を設ける。また、図書館は中央図書館に移転された大阪府立国際文学館を敷地内に戻し、万博記念ビル内のインターメディアム研究所（IMI）と新たにメディアセンターとして計画する。以上のものは主に新設と既存のもの利用である。その他の文化活動を行う施設を対象範囲内からトレードする。

□健康都市

現在、対象敷地周辺は高密度な住宅地となっており、特に東部では緑地や近隣公園が不足している。対象範囲内のスポーツ施設・健康施設を万博公園内に集約しその跡地を近隣公園として緑地化する。近隣公園としての緑地を充実させるだけでなく、一部の人のみを対象としていた機能を交通の便もよい万博公園内に集約することで質の高い施設を設けるとともに対象範囲を拡大し、より多くの人が共有できるようにする。

□学園都市

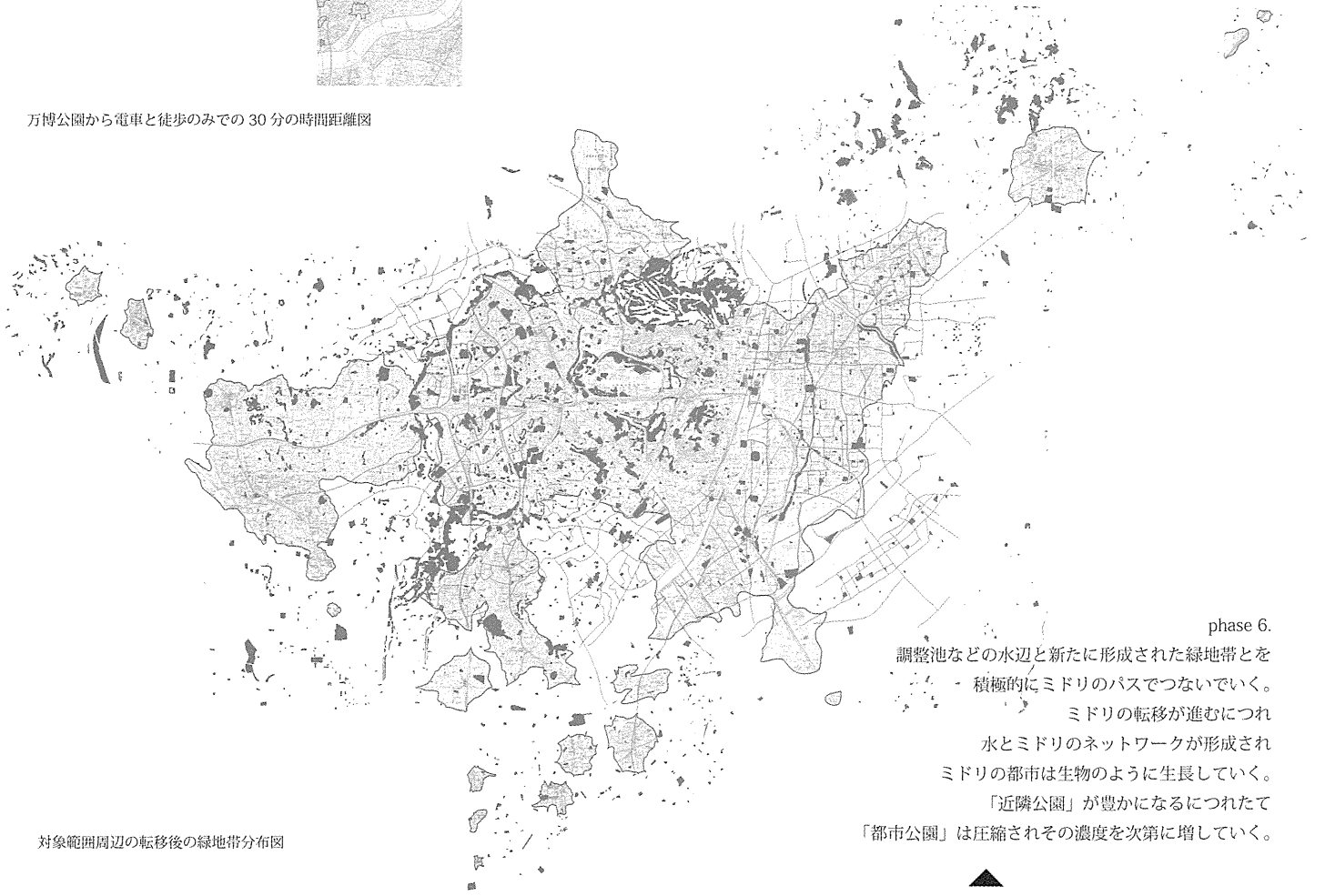
対象敷地周辺では人口減少が進み、人口減少にともなう小学校の統廃合が進んでいる。その原因のひとつとして千里ニュータウンの少子高齢化があげられる。千里ニュータウンは吹田市・豊中市に跨り、合わせて12の地区からなる。各地区ごとに小学校、近隣センター、診療所などを計画的に配置し、歩車分離を徹底するなど計画当時としては斬新な近代的都市を目指したが、モータリゼーションの到来を予測しきれず駐車場が不足し、多くの緑地を駐車場に転用せざるを得なくなったこと、諸施設導入用の空き地を十分に確保できていなかったため、その後の社会の変化により必要となった諸施設をニュータウン内に設置することが困難、などの問題がでてきている。
また、高齢化と子供世代の流出による人口の減少が急激に進行している。人口65歳以上の高齢者の比率が大阪府全体の15.7%を大きく上回る21.0%に達し、また全体の人口規模もピーク時（昭和50年）の12.9万人から平成13年には9.4万人まで減少している。このような人口減少を背景に、敷地周辺の過密に計画された小・中学校の需要は低下し、近年統廃合が著しく進んでいる。ここで対象敷地内に近隣の小・中学校、高校を集約した学園都市を計画する。豊かな自然と充実した文化施設に囲まれた環境が教育施設に与えられ、また学園都市は恒常的な活気を公園内にもたらす。



phase 4.
万博公園内のミドリと周辺の機能をトレードしていく。
公園内に集められた機能は圧縮され、機能に応じて
「文化都市」「健康都市」「学園都市」を形成してゆく。

phase 5.
公園内には文化都市・健康都市・学園都市の3つのレイヤーに加え万博公園の記憶レイヤーが重なり合い、圧縮された機能が点在する都市公園が形成されてゆく。

万博公園から電車と徒歩のみでの30分の時間距離圏



phase 6.
調整池などの水辺と新たに形成された緑地帯とを積極的にミドリのパスでつないでいく。
ミドリの転移が進むにつれ水とミドリのネットワークが形成されミドリの都市は生物のように生長していく。
「近隣公園」が豊かになるにつれて「都市公園」は圧縮されその濃度を次第に増していく。

対象範囲周辺の転移後の緑地帯分布図



現在の万博記念公園周辺の緑地帯



ミドリの転移が進み公園の周辺に緑地帯や近隣公園が増えていく

白昼夢

宮田祐次
Yushi MIYATA

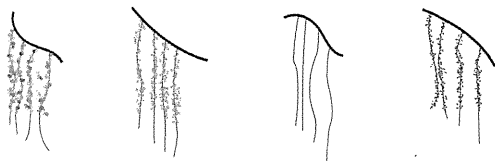
1970年、大阪万博。"人類の進歩と調和"をテーマに掲げ、人類は大阪の地にユートピアを思い描いた。
それから約40年。万博以来続いたエキスポランドが悲しき事故と共に幕を閉じ、ある意味ユートピアも終わりを遂げた。
この間、この地を見守り続けた太陽の塔。このエキスポの跡地にその太陽の塔との関係性を保存しながらも再編成し、時にふと過去を思い起こさせる場、ふと現れては消える場、新たなユートピアを思い描く。

緑のカーテン

風に揺られながらふらふらと動き回る。その場その場に時を刻みながら、時には過去を想わせながら。時には単独で、時には集まって壁のような存在になる。万博が行われ、それ以来エキスポランドという遊園地として時を刻みその幕を閉じたこの地にいろんな意味で"現れては消える空間"を生み出す。

緑の季節

緑は季節を受け入れる。秋に葉を落とし、冬には枯れてしまうもの。一年中、緑を保ち続けるもの。時期が来れば花をつけるもの。それぞれは日々違った顔を見せてくれる。違った空間を運んできてくれる。

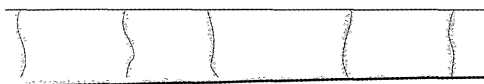


緑と地面

カーテンは地面にすれるものと、離れているものがありそれぞれ植生の違いにより地面に通った跡を残していく。

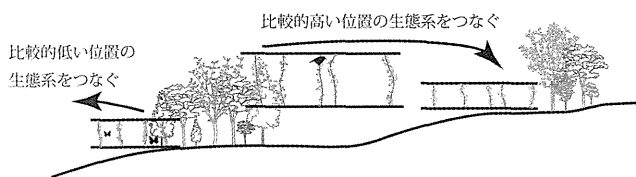


多肉植物 → 地面にすれて落ちることにより自らと同じ植物を増やしていく。

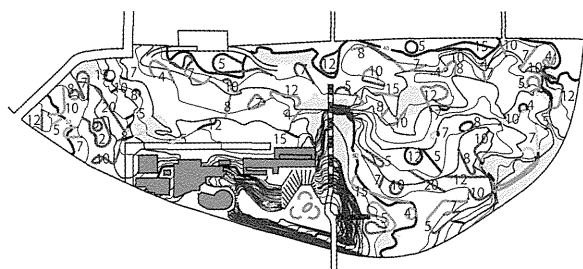


落葉植物 → 葉が落ちることにより土に栄養が与えられ植物が育つ。

既存の緑との関係性 — 生態系の移動 —



緑のカーテンの高さ

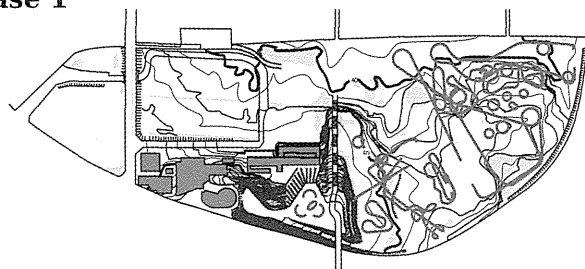


→ この点の標高からの高さ (m)
4.5, 7, 8, 10, 12, 15, 20m のカーテンが散在する。

plan 1/15000

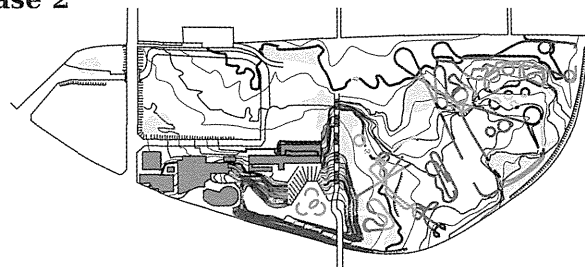
plan diagram

phase 1



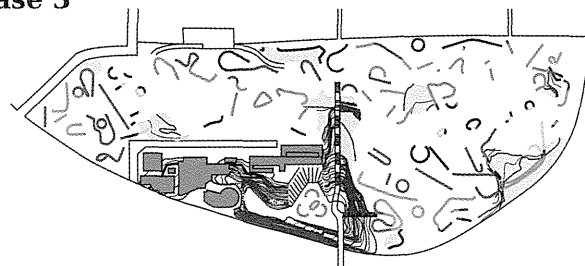
現在の等高線と緑の配置、そして今はなきエキスポランドのプラントレース

phase 2



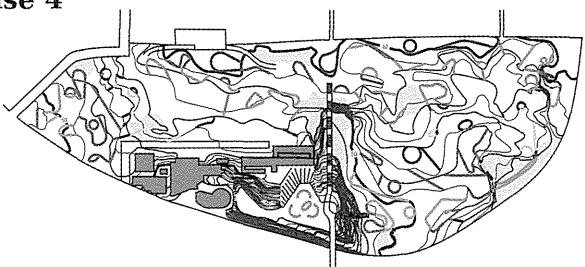
現在ある程度かたまっているところへの散在する緑の集積
エキスポランドプランの現等高線による高さ別色分け

phase 3



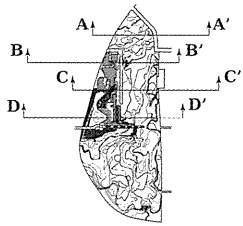
緑の地における等高線の保存と高さ情報をもったエキスポランドプランの分散

phase 4

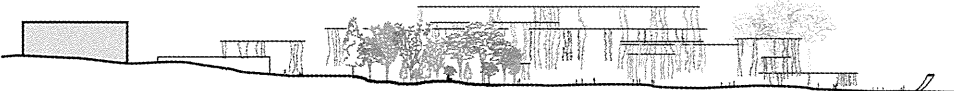


等高線の再構成

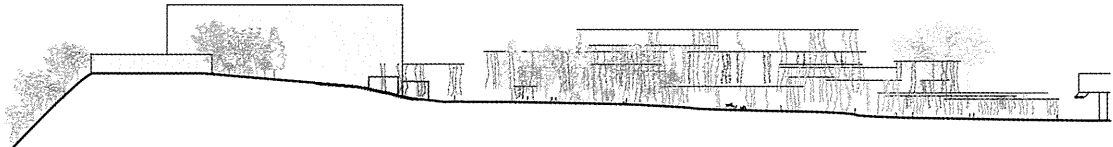
plan 1/15000



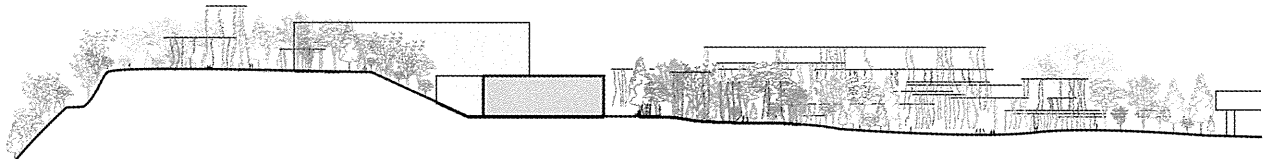
A - A' section 1/2400



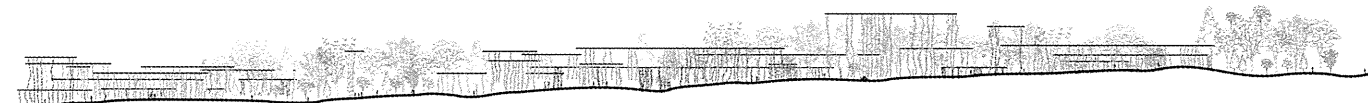
B - B' section 1/2400



C - C' section 1/2400



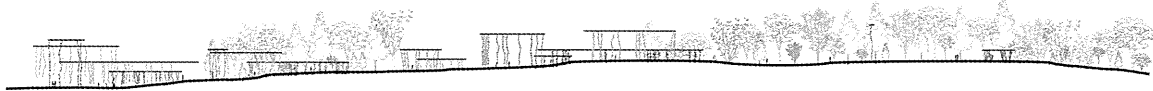
D - D' section 1/2400



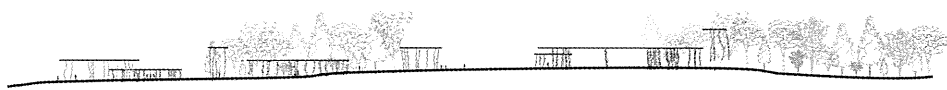
E - E' section 1/2400



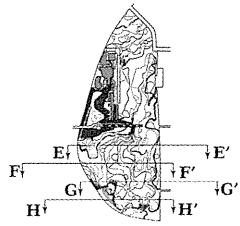
F - F' section 1/2400



G - G' section 1/2400



H - H' section 1/2400



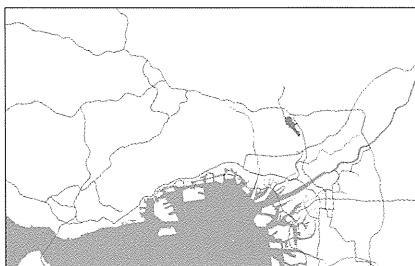
伊丹空港リサーチ

都市的視点から

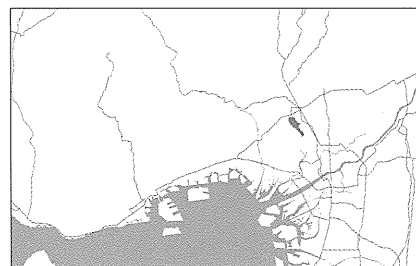
対象敷地の伊丹空港は兵庫県と大阪府の県境、神戸、大阪、京都と直線距離にしてほぼ同距離に位置している。西から北まで山々が連なっており、南から東にかけては神戸や大阪に向けて開けている。

神戸と京都を直線で結ぶと、敷地は直線上に存在する。しかし、現在は敷地周辺から新幹線以外の鉄道を利用するには大阪モノレールから阪急宝塚線に乗り継ぐか、歩いて阪急神戸線を利用するしか無く、鉄道利用でのアクセスは限られている。高速道路や一般道は敷地近辺を通過していて、車でアクセスは神戸、大阪、京都からでも同じくらいの時間でアクセスできる。

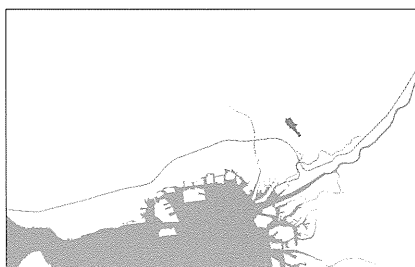
もし、京都ー伊丹ー神戸という鉄道路線の開通等があり、車でアクセスに加え、鉄道でのアクセスも容易になれば、人口、産業、商業などが集中し、神戸、大阪、京都を巻き込んだ文化活動圏の中心地として機能するかもしれない。



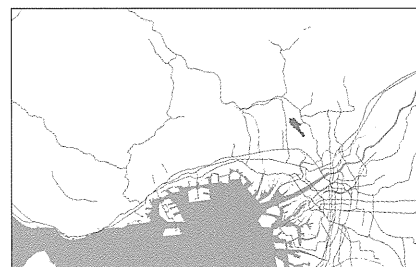
高速道路



主な県道・国道



新幹線

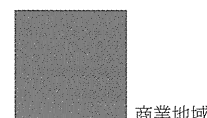
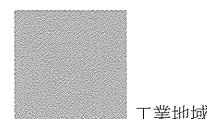
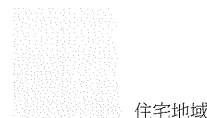
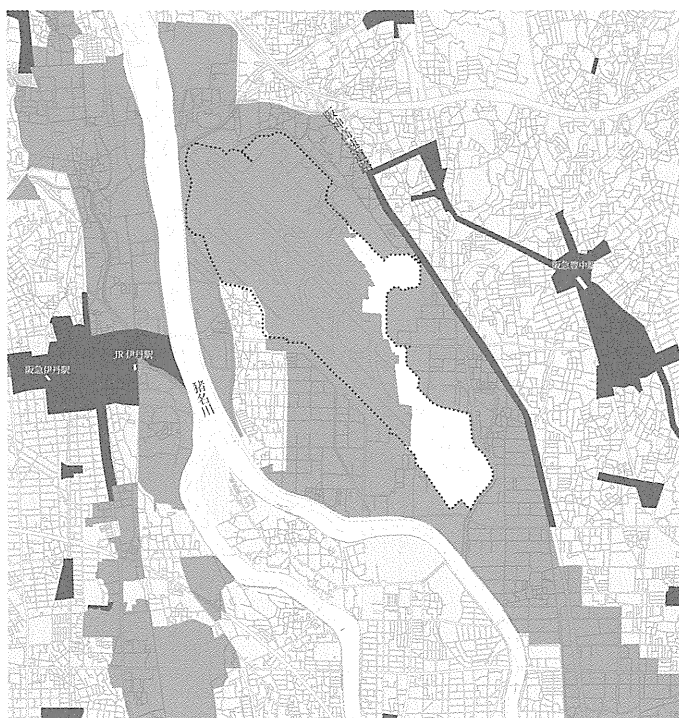


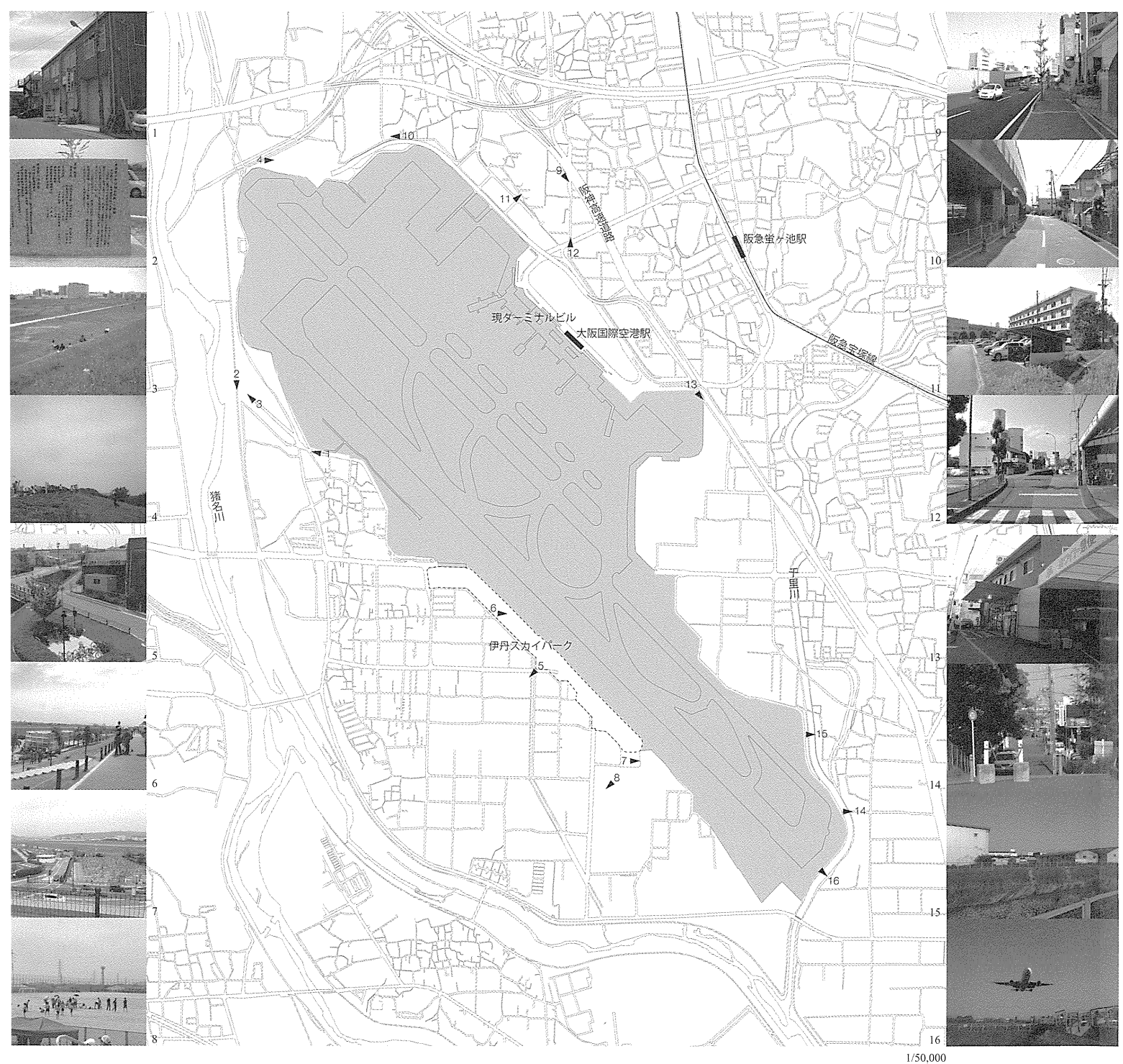
鉄道・地下鉄

用途地域区分

対象敷地周辺の用途地域は1970年の大阪万博以前以後で大きく変化した。万博以前は伊丹駅、豊中駅が商業の中心として計画され、空港周辺は主に住宅地域であった。万博以後人口が急激に増えたため空港周辺にはさらに住宅が増えた。現在、空港近辺は工業地域か準工業地域が主であり、特に騒音の被害が大きい南東、北西部にそれらが広がっている。開発が進む前と同じく、伊丹駅、豊中駅を中心とした商業地域、その周りに広がる住宅街という区分はそのままである。豊中市側では阪神高速道路が工業地域と住宅街の境界になっている。一方伊丹市側は猪名川が同様の境界になっているが、猪名川より西でも工業地域が道路沿いにのびている。

仮にこの敷地が都市公園として開発されることになれば、周辺環境も含めどのように開発がなされるべきだろうか。10年後、50年後の社会を見据えた計画をしなければならない。





北西部

空港と猪名川に囲まれた北西部は大きく分けて3つの異なる特徴を持つエリアからなる。閑静な住宅地のエリア、小規模の工場が点在する猪名川沿いのエリア、空港を見渡せる緑地公園のエリアである。猪名川に面する空地には、空港拡張事業に従事した韓国・朝鮮人労働者のための住居を移転した際に建てられた碑があり、そこから北へ伸びる道を猪名川沿いに歩くと気持ちの良い河原が見渡せる。

南西部

空港南西部は中小規模の工場が建ち並ぶ工業地帯となっている。空港沿いにある伊丹スカイパークには、噴水や遊具、東屋などがあり、休日には親子連れで賑わう。空港に沿ってさらに南へ向かうと、下水処理場やごみ処理場、ごみ処理場の熱を利用したプールなどを持つ健康施設がある。この付近は歴史のある地域で、田能遺跡などの遺跡、神社や寺院が多く残っている。

北東部

モノレール大阪国際空港駅（空港メインエントランス）周辺は、空港利用者のための駐車場、商業施設が大部分を占め、そこから阪神高速道路に沿う形で各種工場が密集する。北西へ移動するに従って、工場は大規模なものから小規模なものになり、また住宅もまばらに増えていく。高速道路を東に越えると、幼稚園や学校を含む住宅地になり、阪急宝塚線が高速道路に並行して走る。このように空港北西部の特色は、阪神高速道路を境にして、大きく2つに分けられる。

南東部

モノレール大阪国際空港駅から南に下ると、阪神高速道路に沿う形で、規模の大きい商業施設や工場が存在する。千里川と伊丹空港の間には、小規模の工場、広大な敷地を持つ運送会社、空地が目立つ。南に進み、千里川と阪神高速道路の間には工場と低層マンションが点在する。阪神高速道路を東に越えると、住宅街が広がり阪急宝塚線に近づくにつれて商業地が増えていく。空港敷地の南東部は、着陸時の騒音のための緩衝緑地となっており、広大な空地が広がる。

ソフトな境界をめぐる

この課題を進めるにあたり、ひとつの大きなテーマとなったのが「境界」という言葉である。この言葉に辿り着いた経緯、そしてそこから空間を創出した過程を示す。

1. 現代におけるユートピア像

現代におけるユートピアとは、過去のように強固な境界により隔離された「不変の理想を掲げるユートピア」ではなく、周囲の環境の変化に自在に対応する「変化する理想」ではないか。自由はあまりにも脆く弱い。そして気を抜くとすぐに消えてしまう。しかし、完全に守られている自由を本当の自由と言えるだろうか。

2. 変化を許容する「ソフトな境界」

ならば、自由を守るために必要なのは「ハードな境界」ではなく、変化を許容する「ソフトな境界」ではないか。その内側には縛られた自由ではなく、多種多様な自由が混在する。時間が凍結した理想郷ではなく、生成消滅を繰り返す循環する場が求められる。

3. 「ソフトな境界」とは何か

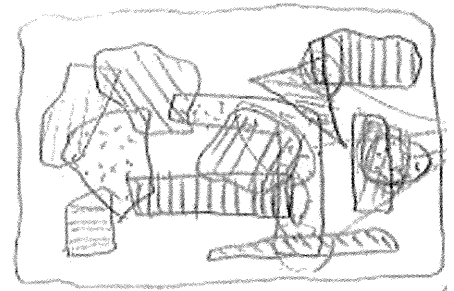
人工物ではなく、自然物によって生まれる境界。「もの」ではなく「こと」によって生まれる境界。しめ縄や鳥居といった結界、すなわち見えない境界。壁ではなくちょっとした丘。様々な意見が出た。どの意見にも共通するのは、「ソフトな境界」を越えるとき、何らかの体験をするということ。そして「ソフトな境界」はその「向こう側」を想起させる存在であるということ。

4. 境界から設計する

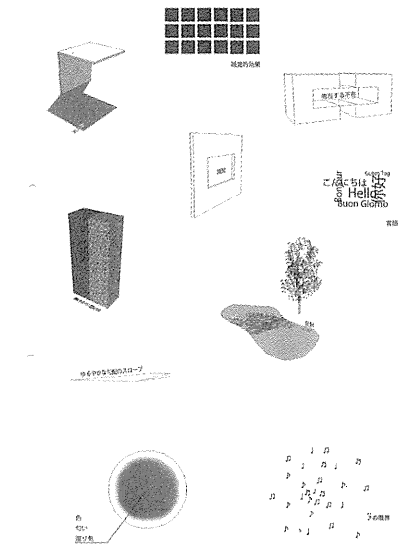
議論に行き詰った中、はじめに境界の内側を設計するのではなく、まず取っ掛かりとして境界から設計してはどうか、という提案が出る。境界設定により、敷地を定義し直すことはできないだろうか。

5. 「身体」「自由」「遊び」

境界から設計することを共通認識として、各チームそれぞれに派生したコンセプトで設計を進めていく。



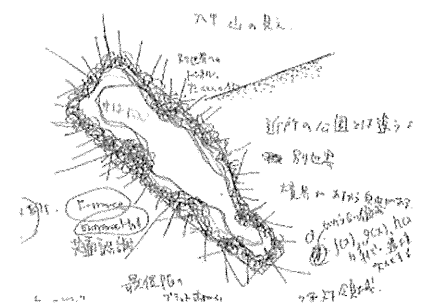
新しいユートピアの図式的イメージ



ソフトな境界の可能性



バリ島の割れ門



境界をつくることで生まれる領域イメージ

CASE I 身体

中井茂樹
Shigeki NAKAI

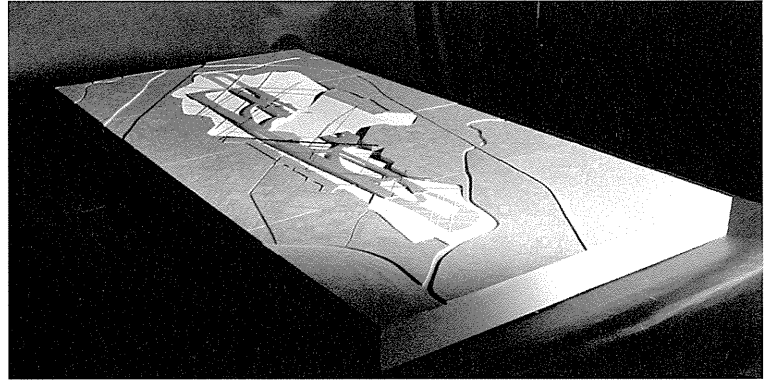
小澤瑞穂
Mizuho OZAWA

黒田弘毅
Hiroki KURODA

友廣祐理
Yuri TOMOHIRO

自らの運動や他者との遭遇を契機とする、身体感覚の再編成こそ、新たなユートピアに求められることではないか。

純粋な出来事と邂逅し、無為の時間を享受するとき、日常の中で失われつつある身体感覚が取り戻されるだろう。我々の身体を侵すものから自由であるためには、「ソフトな境界」で守られた場所が必要である。その境界は、自然や人工物による数々のLineや、あるいは谷という形態そのものとして現れる。しかし、それらはただ自由を守る境界となるだけでなく、通過し、越えられる空間装置でもある。この空間体験は、人間の知覚と感性を呼び覚ますきっかけとなることだろう。ここで計画する「ソフトな境界」とは、建築とランドスケープの融合した空間である。



CASE II 自由

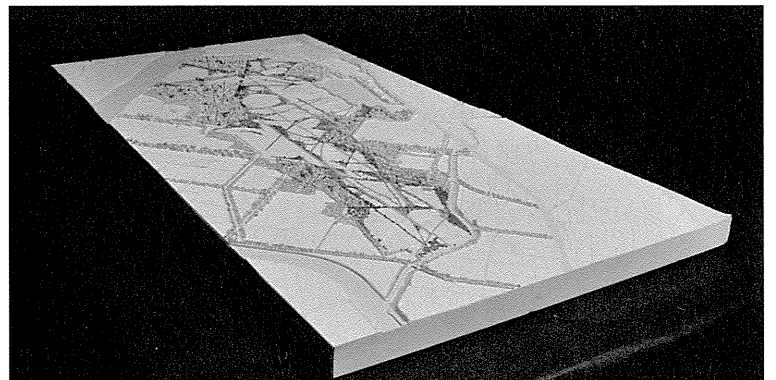
西澤隼平
Junpei NISHIZAWA

歌代純平
Junpei UTASHIRO

富田直希
Naoki TOMITA

かつて、自由を困難にするものと見做されがちであった「他者」や「制約」といったものを、自由への前提条件として読み替えることで、自由にとって境界というものが持つ意味もまた反転を被る。境界の撤去によって自由がもたらされるのではなく、剥き出しの「自由」を囲い込み、対地関係を調停する「ソフトな境界」を形成することによってこそ、＜自由＞は獲得されるはずだ。

ここでは、自由の領域を直接の対象とするのではなく、まずその領域の近傍において自由にとっての可能条件であるところの「ソフトな境界」を考えてみよう。その残余の空間こそが＜自由＞の領域＝＜UTOPIA＞として浮かびあがることだろう。



CASE III 遊び

梅木知
Tomo UMEKI

猪野雄介
Yusuke INO

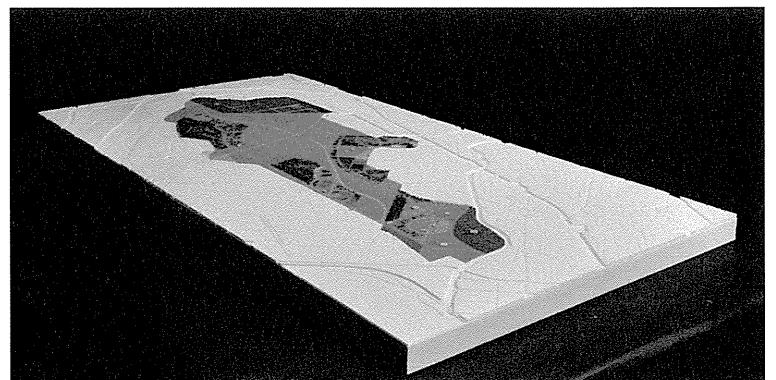
袖山暁
Akira SODEYAMA

平井良祐
Ryousuke HIRAI

広義の『PLAY』は、すべてのプログラムを包含する。走ることも、食べることも、育てることも、すべては遊びとして括られるとすれば、私たちが行っているプログラムを与える行為とは、遊びを局所的に濃縮し、特化させ、狭義の遊びを規定することに他ならない。そして余白は純粋な遊びの場となる。プログラムと余白の平衡状態によって、そこには遊びのユートピアがあらわれる。

プログラムとしての遊びは、反復され、習慣をもたらすだろう。遊びが狭義になればなるほど習慣化する傾向は強くなる。そこにもともとある遊びの場が刺激を受け、派生したプログラムに対し、この習慣化から逃れた領域を意図的につくりだすことは可能だろうか。

これは私たちが定義する余白であり、また同時に境界でもある。



未来遺跡

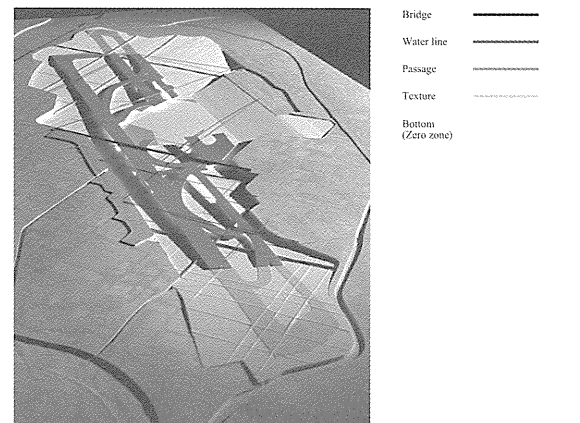
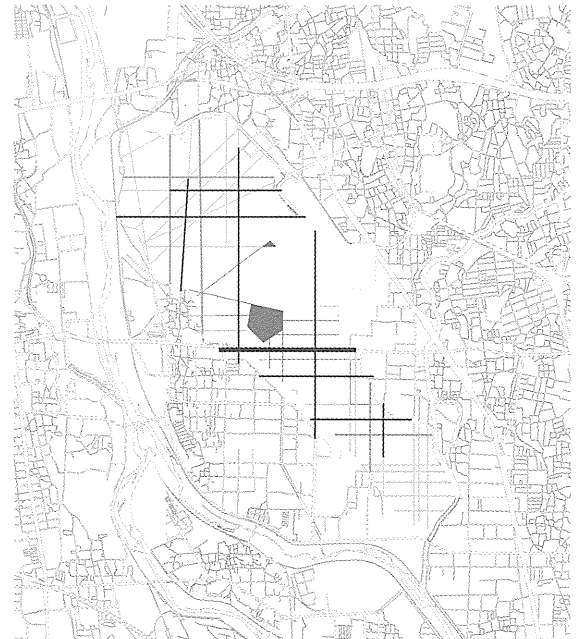
身体感覚の再編成。土木的造成に依存しきらず、計画的、建築的、空間的に構築するユートピア。

人が集まり、色々な活動が行われる舞台を、ただの都市公園という枠に縛られない、建築物として計画する。それは、与えられた空間装置によって受動的に物事を体験するだけでなく、自ら無為の時間を生み出し、純粋な出来事を創造する楽しみを得る、新たな都市空間である。



Construction

<p>大きな構想として水が溜まり人が集まる空間、ひとつの谷をつくる</p>	<p>最も賑やかな中心を周辺環境から導き出し底面とする そこに向かって掘削した谷「Slope」 両端は掘り下げた土を盛り、丘とする</p>
<p>土地の記憶を継承し、通常体験することのできないスケールのもので、滑走路を残すことにする</p>	<p>回遊する活動の舞台である滑走路「Runway」は、谷底から見上げた空への視界を確保するように切り取り、上面での活動が谷底にもこぼれていくような形態とする</p>
<p>現状では身体スケールとかけ離れているため、より人間に近づいた空間装置を計画する</p>	<p>敷地に接する道路を、内に延長するように Line を引く それらの Line のうち、対岸の道路の延長線と一致するものは、大阪と兵庫を繋ぎ、谷に架かる橋「Bridge」 既存水路を延長した Line や、谷底の三角形にかかるものは水路「Water line」とし、合流地点には湖ができる 主要道路を延長した Line で、周囲から人を誘うものは空間体験のための通路「Passage」 それ以外の Line は石畳や花の道など「Texture」とする</p>
<p>それにあたり、周辺の街区から手がかりを得る</p>	<p>Line に沿った並木道や森「Green」</p>
<p>滑走路の下の空間の設計 構造材と断面計画</p>	<p>Line に沿った平面をとり、滑走路を支える柱の内部は、イベントを補佐する機能空間「Function」 地面の傾斜に合わせて高さを変えるディスプレイ「Screen」</p>
<p>これらをそれぞれ Layer として重ね合わせ、景観を形成する</p>	<p>様々な Layer が重なってできた空間や、自然環境、時の経過が、一過性の現象を生み出す それらは、この場所に来来事を起こすきっかけとなり、人の活動や風景を次々と更新する</p>





滑走路の下から水面を臨む

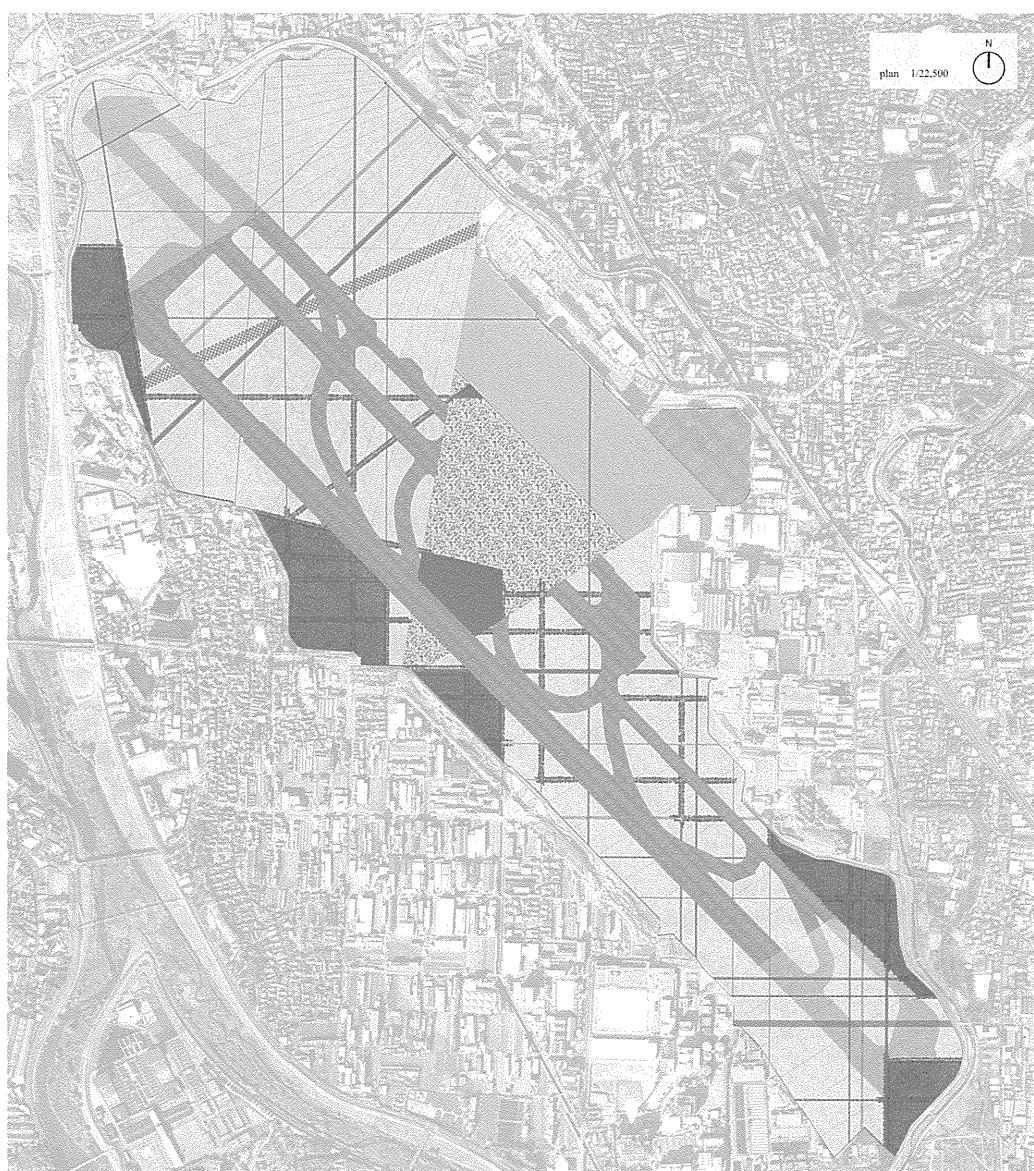
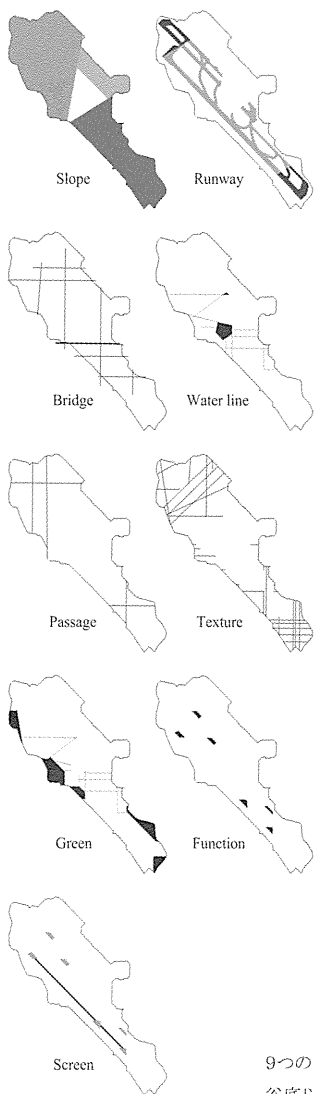


Winter



Summer

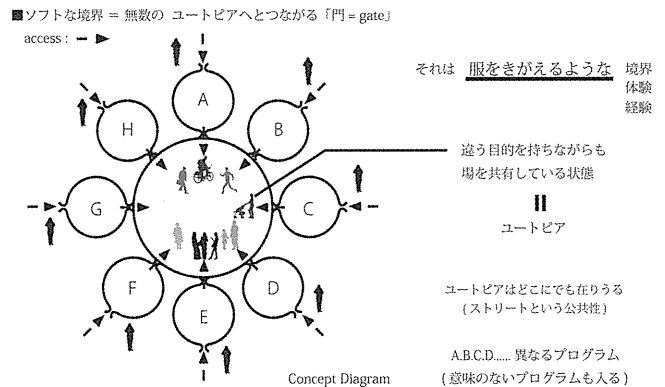
Composition



9つの Layer の重ね合わせで構成する
 谷底以外の部分には、Layer の重複により異なるものが出会う場所が幾つもあり、単層ではつくりえない、空間の奥行きが生まれる
 これらの Layer は、空間的な境界であり、自由を守るソフトな境界となる
 残った中心の谷底には、あらゆる出来事を許容し得る無為の空間「Zero zone」が生まれる
 それは、各々の Layer や環境の影響を受け入れる、この計画の中核である

Utopia2.0

自由を制約するものとして見なされがちであった他者の存在を、自由にとっての前提条件として捉え直すことで、現代におけるユートピア的なものを仮構することはできないか。グループ内・グループ間での対話の末に、我々が辿り着いた仮説は、「異質な目的、生活のリズム、慣習を持った人間集団が一つの場を共有する状態は、ひとつの理想像といえるのではないか」というものである。かつてのユートピアを構築する試みの失墜は、移行のプロセスへの配慮を欠いていたことに起因していたともいえる。よって我々は理想と現実の接続部にとりわけ留意した。今現在すでに社会の主流を占める、市場原理という、資本主義経済の根幹をなすシステムを忘却するのではなく、それを貫徹し、逆手に取ることによって、理想への回路を拓くことを試みた。

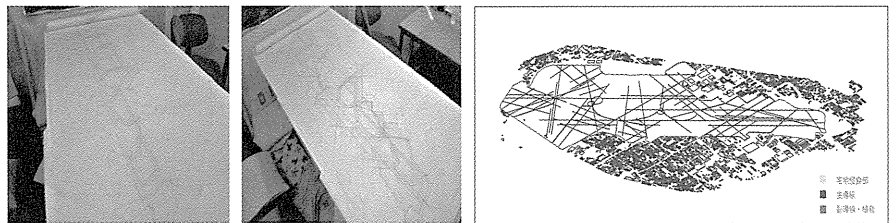


Process

- 2010 05 18 計画の意思を超えた計画と言う観点から、既存の滑走路の形を残すことに [fig.2]。
- 2010 05 27 チーム作業開始
- 2010 06 03 全体テーマの決定①:「ソフトな境界」境界を設計することによって、相対的に協会の内部を設計する。
- 2010 06 05 チームのコンセプトの決定
異なる目的を持った人々の集団が、そこをくぐることで一つの場を共有することができるような境界を設計する。それは「服を着替える」ような体験 [fig.1]。
- 2010 06 07 境界を越える体験としての「通過儀礼」。そこから出てきた言葉「冠婚葬祭 (ハレ) と日常 (ケ) から連想して場を形成できないか。
- 2010 06 15 全体テーマの決定②:「学びのユートピア」
- 2010 06 23 作業指針の決定
市場原理を逆手に取ることによって理想を実現する。「ポジティブな宅地造成」 [fig.3]。段階的に進む計画。
- 2010 06 25 具体的には以下のことを行う
・コンテキストの読解
・プログラムの検討 [fig.5]
・地形操作により場のヒエラルキーを構築
・開発 (不) 可能エリアの策定
・土地造成・植栽によるランドスケープの形成 [fig.4]
・敷地内外の段階的開発・循環
- 2010 06 28 思いついたアイデアを付箋で図面に貼り付ける [fig.5]、グリッド状「に切り分けた敷地を囲んで各々掘り下げたり盛り上げたりする [fig.6] など、チーム内で合意を形成しながら具体的に設計を進めてゆく。

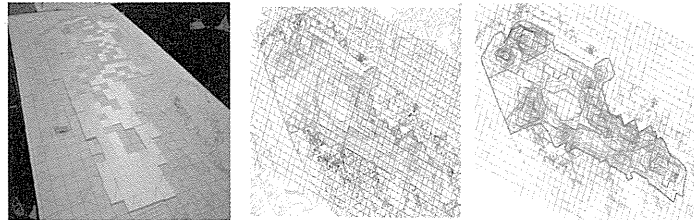
グリッドを細分化して同じことを繰り返し、なだらかな起伏を形成する。

滑走路と都市軸線からゾーニング (宅地開発による侵食の度合いを決定) [fig.2]

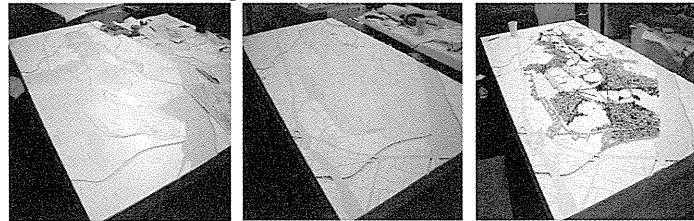


[fig. 1]

総体として ±0 の土地造成 (掘り下げた分だけ盛る) [fig.3]

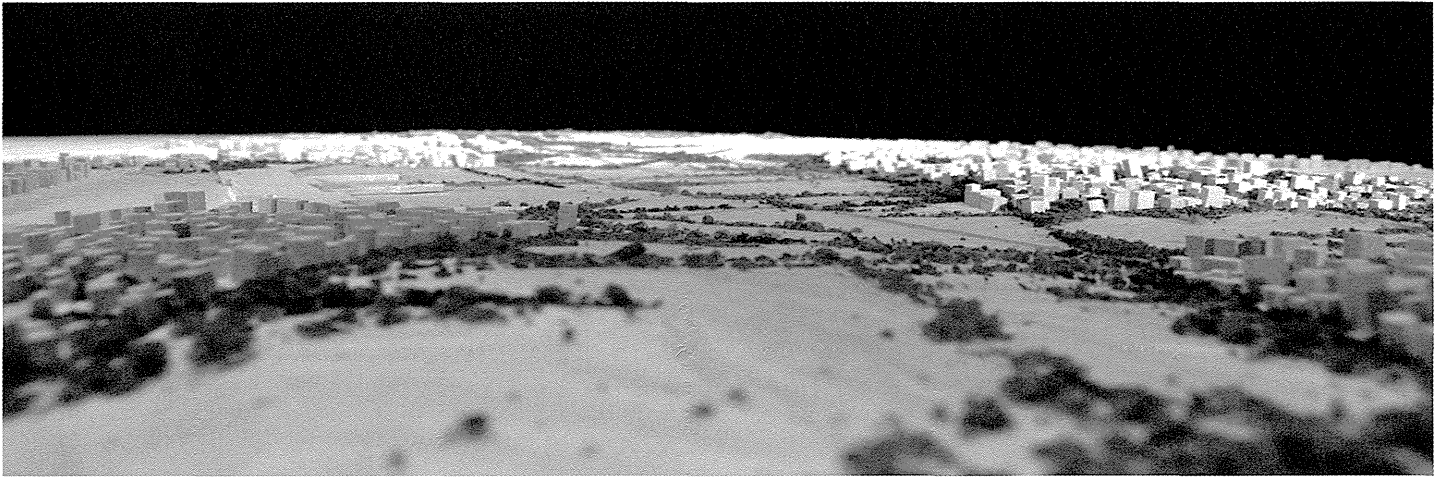


植栽計画・導線処理 [fig.4]



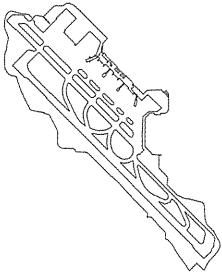
周辺敷地の変化に対応するプログラムの考察 [fig.5]



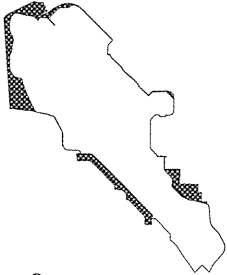


Story

PHASE 00



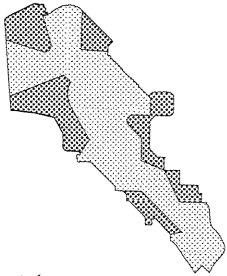
PHASE 11



PHASE 12



PHASE 13



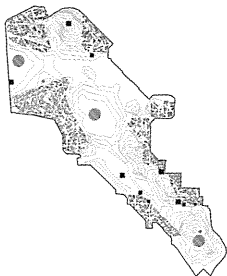
PHASE 14



PHASE 21



PHASE 22



00:現在の敷地 11:周辺地域の空港関連施設及び空地への敷地拡張 12:ディベロッパーによる開発の可能性を考慮に入れたランドスケープの形成(地形操作)
 13:開発を行わない(=都市公園として残す)エリアを定義 14:滑走路の形、都市軸線、交通網を手掛かりに敷地内外の導線・植栽を計画 21:ディベロッパーの参入により住宅地や商業地域の開発が進行 22:PHASE 21にて得られた土地の売却費用、および住宅や商業地域の賃料の一部で公共施設を配置

PHASE 3

PHASE1=「土木」 PHASE2=「開発」を経て計画は PHASE3=「代謝」へと移行する。
 PHASE3ではPHASE1-2の開発、および周辺環境の変化を受けて、敷地内外の建て替えが行われるだろう。



1/30,000

TRANSCAPE

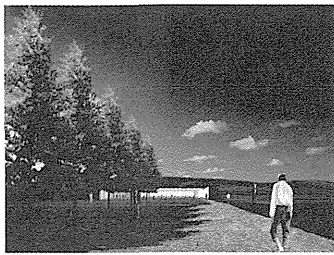
純粋な遊びの場

遊び。広義的に捉えれば、食べること、走ること、育てることなどすべての動作が遊びに包含される。そして、プログラムを与えるという行為は、その遊びを局所的に濃縮し、特化させ、狭義の遊びを規定することに他ならない。

5つのプログラムと、それらを包み込むように広がる余白。特化された場と場の間にできるこの余白こそが、純粋な遊びの場として厚みをもった境界、つまりソフトな境界となるのではないか。

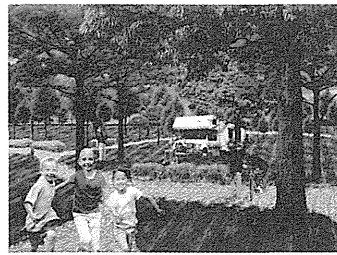
広大なランドスケープの前に、計画の意図はさながら砂の城のような危うさを孕む。それでも時の移り変わりの中で、プログラムと余白の平衡状態は、そんな意図さえ凌駕する風景を形作るだろう。

5Fields



CULTURE FIELD

このエリアは文化活動・体験のための場が広がっている。エリアは身体性により3つに分類されており、「Feeling Zone」・「Watching Zone」・「Listening Zone」となっている。文化の学習や体験をテーマとし、将来的には北東に現在広がっている住宅地帯と一体となり、町全体に文化的施設を誘致し文化発展に貢献する都市の創生を志す。



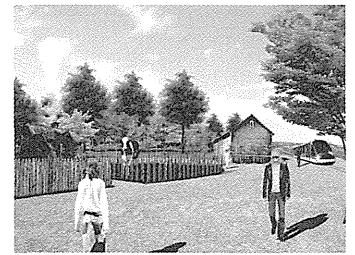
NATURE FIELD

このエリアは野外活動のための場が広がっている。エリアは3つに分類されており、「Camping」・「Trekking」・「BBQ」となっている。純粋に自然と触れ合うことを第一と考え、Public Gardenで取れた野菜などを使ってBBQを楽しんだり、森の中にいる虫や鳥たちと触れ合ったりすることによって非日常的な自然体験を感じることができ感性が磨かれるような場。



SPORTS FIELD

このエリアはさまざまなスポーツ施設が整った場所である。エリアは3つに分類されており「Active Hills」・「Indoor Ground」・「Outdoor Ground」となっている。将来的に南西の地域に住宅地が広がった時に、市民がスポーツを通じて交流する憩いの場となっていくことを見据えている。



RESEARCH FIELD

このエリアは鑑賞・研究のための場が広がっている。エリアは3つに分類されており、「Botanical Garden」・「Farm」・「Bird Watching」となっている。自然のサイクルや生態系・生命の研究をテーマとし、将来的には南東に現在広がっている工場や空き地スペースに研究施設を建設し、大阪大学の学生などと連携して学術的な都市への展望を志す。

Process

2010 06 01

チーム作業が開始。
インテリジェントなゲームを展開することを心がける。
チームのコンセプトとして「PLAY」の概念を考える。

2010 06 08

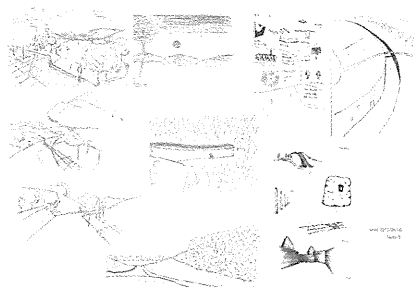
チーム内で、個人の考える敷地内の断片的イメージをスケッチする (fig.1)
ゾーニングのイメージスケッチを描いてみる。 (fig.2)

2010 06 13

六甲山などの周辺景観を踏まえ、地形による境界の操作を考察。
敷地へのアクセスの改善として、モジュールの引き入れを検討。
敷地内の移動手段としてLRTを検討。

2010 06 15

ゾーニングのスタディを行う。(fig.3)
現段階ではルールは特に無く、既存の線情報をもとにしてみる。
敷地内の移動手段としてLRTの採用が決定。
全体テーマの決定：「学びのユートピア」



各々がイメージするユートピア (fig.1)



ゾーニングスケッチ (fig.2)



既存の線情報をセントに描いたゾーニングスケッチ (fig.3)

50 Years later

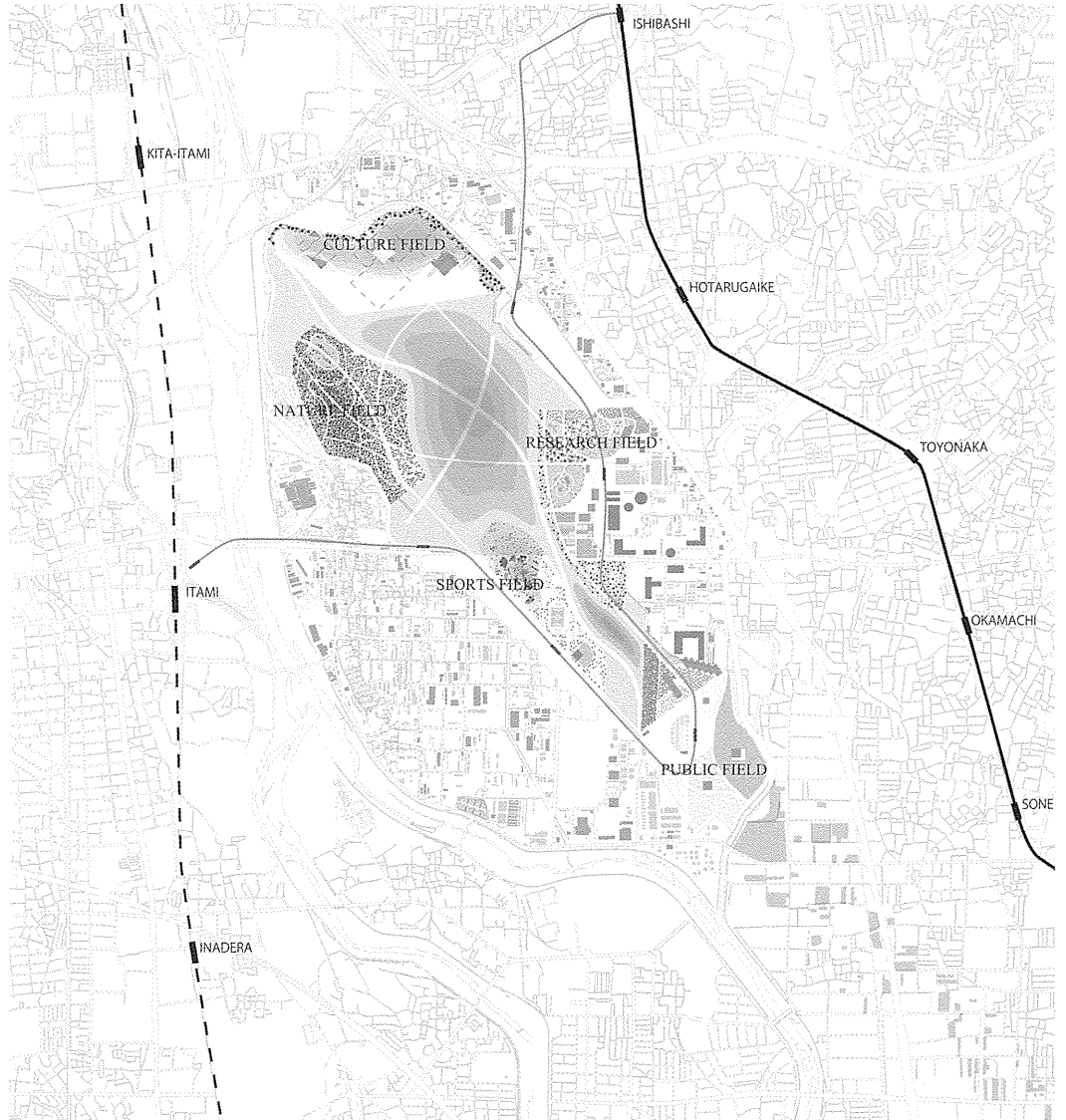
現在、空港周辺の街はその大半が航空機騒音区域に指定されており、航空機の離着陸時の全のためにも、第1種住居地域や準工業地域の用途指定を受けている地域がほとんどである。旅立ちの場所という華やかな機能のウラには、空港関連施設や各種工場、倉庫が建ち並ぶ雑然とした街の姿が浮かび上がる。

50年後、空港がなくなったこの地は、そこに新たにできた「Utopia」の影響により、学びの街として生まれ変わる。



PUBLIC GARDEN

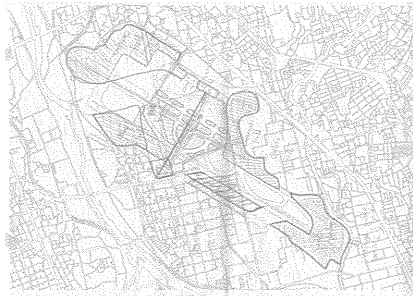
このエリアは生産活動のための場が広がっている。エリアは3つに分類されており、「Orchard」・「Flower Field」・「Crop + Vegetable Field」となっている。訪れる人に多様な生産活動を体験させるとともに、そこでの収穫物は他のエリアに持ち出されたり、余剰分は南西に広がる住宅地のアグリセンターで流通・消費される。



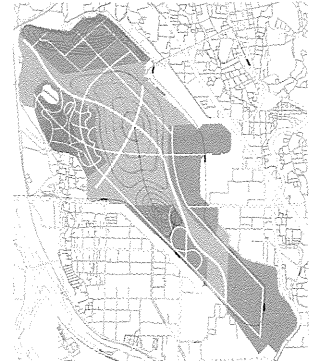
- 2010 06 22
内部のプログラムの議論
(この時点では敷地北部と南部における)
あわせて周辺環境の変遷の議論
地形操作のプロセスについて。やはり、論理的思考のプロセスが重要。
空港という機能がなくなった後の周辺の変遷と敷地の関係が重要。
- 2010 06 24
必要なプログラムの候補を挙げ、整理する。
動線計画、地形操作のプロセスについて検討。
敷地周辺の用途および建築スケールを調査し将来像を考察。(fig.4)
- 2010 06 27
プログラムのゾーニングにおけるルールを決定し、スタディをする。(fig.5)
動線計画、地形操作のプロセスは目下検討中。
必要なプログラムとその定義について決定。
各プログラムをフィールドと呼ぶことになる。
- 2010 06 29
プログラムのゾーニングルールに基づいてゾーニングをする。
動線計画、地形操作の方向性を決定。
ゾーニングと周辺環境から地形についてスタディをすすめる。(fig.6)
- 2010 07 04
各プログラムおよびPLAY内部における動線、地形の設計を行う。あわせて敷地内を走るメインのパスについてスタディを繰り返しながら設計を進めていく。



敷地周辺の用途および建築スケールの調査 (fig.4)



ルールに基づいたゾーニングスタディ (fig.5)



地形スタディのスケッチ (fig.6)