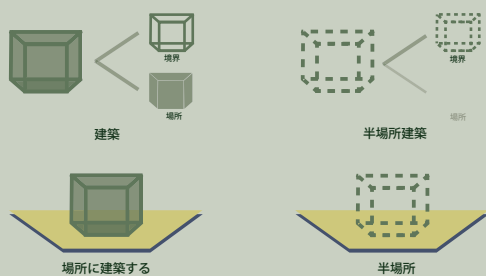


半場所建築
Hemi-place Architecture

私たちは、どんな《場所》にいても、何かをするのはそれをするための《建築》のなか。
 既存の《場所》の一部を切り取って、ソコでは従来行われていなかったコトをする《場所》を作り出す：これが《半場所建築》
 強い《建築》を作ることなく、弱く区切って、コトのための《場所》を作り出す《建築》
 ー 野生動物研究センター「フィールドミュージアム」から着想



場所に建築することから半場所建築へ



建築は既存の場所の上に、新たな場所とプログラムをまるっと乗せて作られる
半場所建築は、新たなプログラムのために、既存の場所の一部を切り取って作る
既に存在する場所のなかに従来おこなわれなかったコトをする場をつくるのが半場所建築である

あるとき誰かのために



固有の場所をもつ環境を区切ると、その半場所はその環境に固有のものとなる
同じコトをする半場所でも異なる場所にあれば体験は違うもの、あるとき誰かのための半場所になる
カントリーロードを田園で聴くのと、新幹線の高架下で聴くのとでは違う郷愁を感じるのではないか



フィールドミュージアム



MUSEU NA
FLORESTA

JST-JICA SATREPS (サトレプス)
フィールドミュージアム構想による
アマゾンの生物多様性保全
Biodiversity Conservation in Amazon
based on a new concept of "Field Museum"

(インタビュー: 幸島司郎先生 (京大野生動物研究センター特任教授))

フィールドミュージアムは地域の自然を展示物とみなした自然生息地型の生物観察施設
従来の「ハコモノ」に展示品としての動物が入る人工的な動物園ではなく、
基本的にその地域の動物や植物をそのまま展示する
敷地であるアマゾンのマナウスでは身の回りの自然環境を知る手立てが少なく、
フィールドミュージアムを通じて地域の人が身近な動植物を知る糸口になる



マナウス・ブラジル

f = ?



自然環境



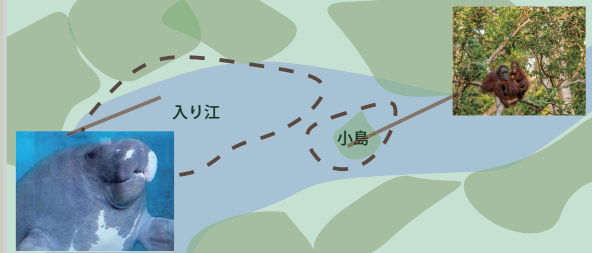
動物園



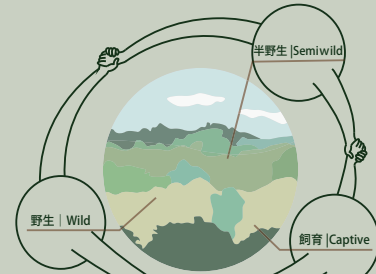
フィールドミュージアム

フィールドミュージアムを建築の視点から抽象化することを考える
敷地などの個別的条件下に影響を受ける前の姿を考える

f = 「既存環境の利用」 × 「場所依存でネットワーク」と考えた



野生と飼育の間の状態として半野生が存在する
半野生は生物の生息地の一部をそのまま飼育施設としたもの



野生・半野生・飼育の施設はそれぞれに適した環境に作られる
こうした施設のネットワークではじめて機能する



実験

桂キャンパスCクラスターで、三つの場合について人の行動を観察
半場所が新たな場所を作れているか検証する

左図面の通りに半場所を設置して
木の下と周辺における滞留者数の変化を観察した



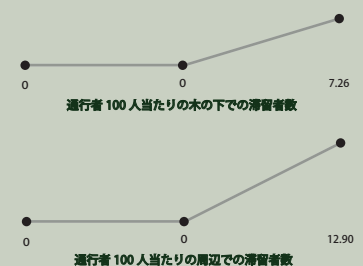
既存
6/13 12:30-13:30 (n=153)



机と椅子
6/15 12:30-13:30 (n=141)



半場所
6/14 12:30-15:00 (n=248)



半場所における人々の振る舞いの詳細
通行者: 248 写真を取った人: 10 立ち止まって見ていた人: 32
滞留者 18 名の動き一覧
1: O, S, T 2: Pa, Ph 3: O, E 4: O, S, Ph, O 5: O, B 6: T, O 7: Pa 8: O, S, B 9: H
10: O, Ph 11: T, T 12: O, S, G, O 13: S, Ph, B 14: B, B 15: O, B 16: O, S, C 17: O, B 18: O, B
O= ドアを開ける S= 椅子に座る T= 通り抜ける Pa= パントマイム Ph= 写真を撮る E=
ドアを締めない B= 後ろから出る H= 手を通す G= 眺める W= うろうろ

【結果 | Conclusion】

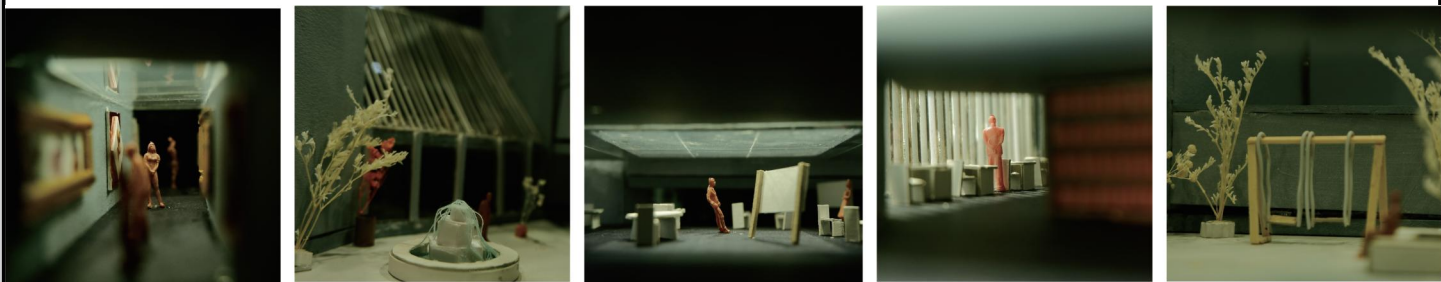
半場所は、滞留者数の差から周りとは異なる場と捉えられて、
その区切り方は十分小さい



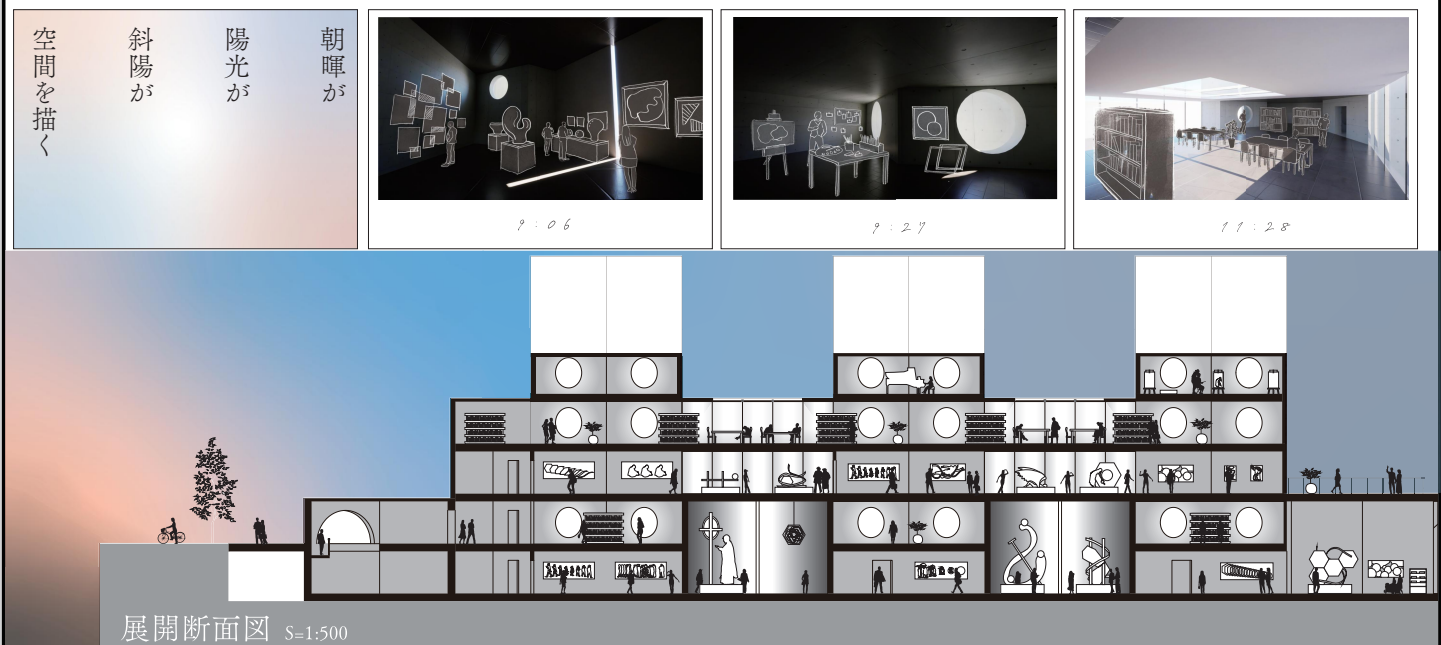
金鳥の止まり木

太陽に住むとされている金鳥、その名前は太陽の異称としても使われる。
 太陽から放たれた「光」は建築というキャンパスに空間を描き出す。
 「光」が描く異なる空間に文化施設を取り込み、都市の喧騒からの止まり木となるような建築を設計する。

太陽に住むとされている金烏、その名前は太陽の異称としても使われる。
太陽から放たれた「光」は建築というキャンバスに空間を描き出す。
「光」が描く異なる空間に文化施設を取り込み、都市の喧騒からの止まり木となるような建築を設計する。

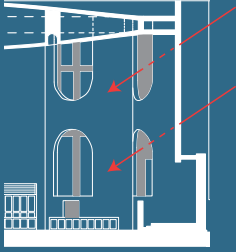


本課題では、設計を行う前に建築家の作品を分析し、そこから抽象化されたダイアグラムを抽出する。私はLouis I Kahnの作品を3つ分析し「光の取り入れ方/取り入れられる空間」である。カーン自身光と影を自身の建築思想のテーマにした建築家であり、自然光の取り込み方も作品によって様々な工夫がなされている。ここで分析するのは勿論この光の取り入れ方であり、さらにその光がどのような空間（空間の用途）に取り入れられているのか、つまり空間の印象にどのように寄与しているのかを分析する。そしてその分析から得られた光の取り入れ方/取り入れられる方のダイアグラムを抽出し、その取り入れ方/取り入れられ方に適した空間の使われ方を考え文化・複合コンプレックス施設を設計する。



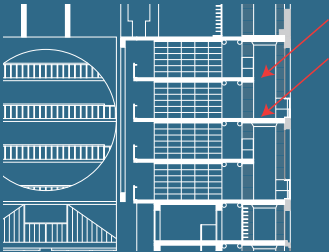
Analysis

01 Light Cylinder



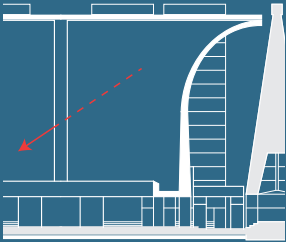
Mikveh Synagogue

02 スラブの積層



Phillips Exeter Academy Library

03 スリットとルーバー



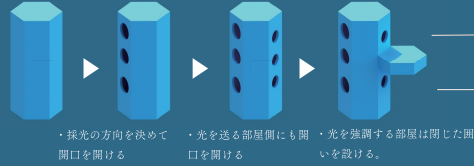
Hurvah Synagogue

Diagram

【分析：光の取り入れ方】

直接、外部光（直射光）を空間内に取り入れるのではなく光を一度 volume のある空間に取り込み、筒の内部で拡散させさらに窓への開口を通して光を取り入れる。光源となる外部を見せないことでより隔たりを強調する空間を作ることができる。

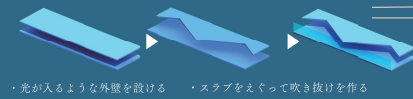
【Diagram】



【分析：光の取り入れられる空間】

中二階のように最外部まで伸びるスラブを用いて二層分の吹き抜けを作っている。そこに二層分の高さの窓がつくことで空間には直接光にみだされる。一方でスラブが重なっているところは直射光を受けにくいため日光から守ることができる。

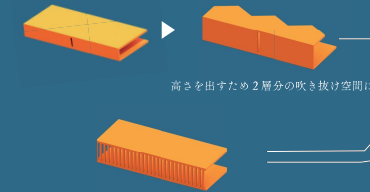
【Diagram】



【分析：光の取り入れ方】

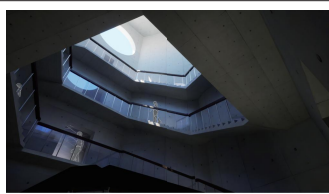
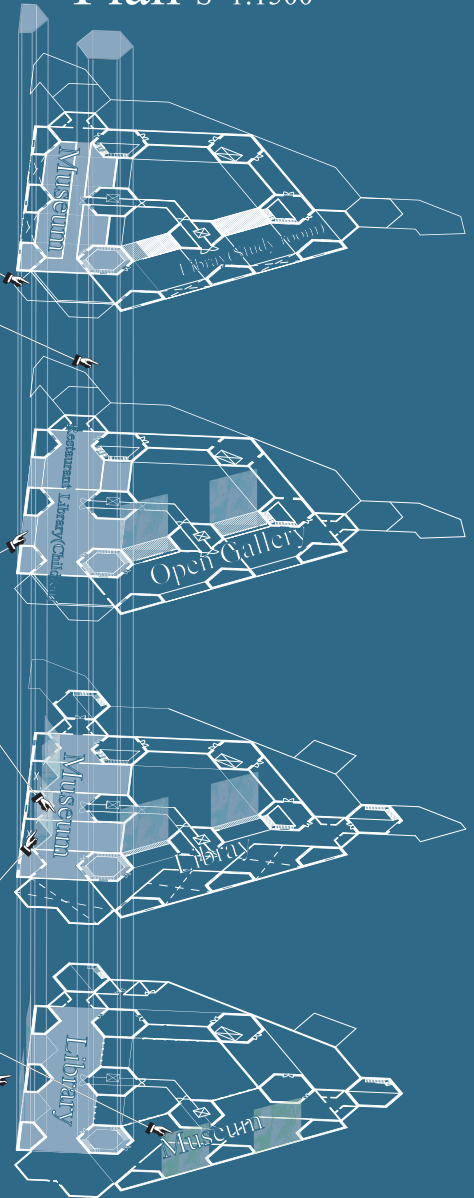
スリットを用いた採光は強い軸線を生み出す。スリットの向きが固定されているため強い軸が生み出されるのは時間的に限定され特別な空間になる。強い緊張感を生む空間はヒューマンスケールを超えた大きな空間に適している。

【Diagram】



スリットの採光とは対照的に光が空間全体に拡散されるように入ってくるのが縦ルーバーである。ゆっくりと過ごすための場所にはこのようなルーバーを設けた。

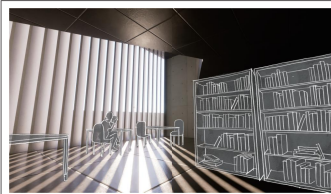
Plan S=1:1500



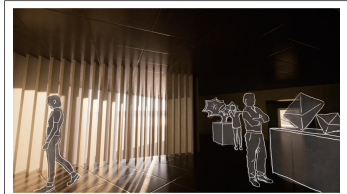
12:58



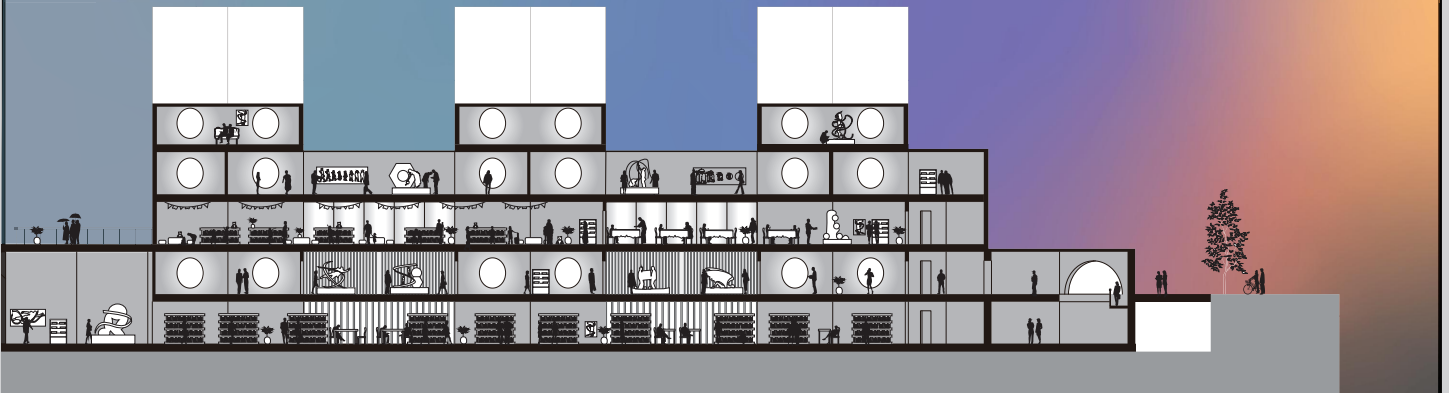
14:05



16:37

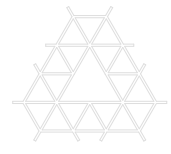


17:51





よりしろの街



― 敷地境界の相対化と非理想化平面に対する解 ―

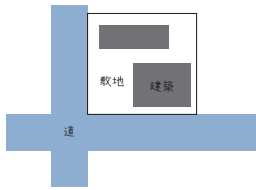
建築は敷地の上に立ちます。この建築の前提的構造を揺さぶることが今回の大きなテーマです。道路と敷地の境界、敷地と敷地の境界が特に強調されることの多い住宅街を取り上げ、道路区画・敷地区画ではない仕方では設計することを試みます。敷地は1960年代から70年代にかけて開発された住宅街・比叡平とし、土地が造成される前まで時間を戻し、比叡平に通ずる唯一の道である下 大津線が開通した1959年の状態から設計を始めます。地形に手をつけないことを拘束条件とし、「よりしろ」という新たな都市構成言語によって大きなスケールでの都市の骨格を設け、それらに対する住民の働きかけとその重なり合いによって街を形づくることを考えます。土地造成と道路区画をやめてみることによって約三千人の住むところを設計する、アナザー比叡平の思考実験です。

1 敷地と建築の関わり

建築は敷地を前提として、その枠内で建てられる。敷地は接道を要求され、一定の道との関係性を取り結ぶことが要求される。この道 vs 敷地境界の存在が、建築や都市構造の何を規定してしまっているのだろうか。

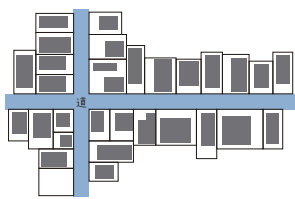
ミクロな視点で

道 vs 敷地境界によって規定されてしまう建築の何か



マクロな視点で

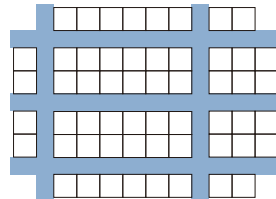
道 vs 敷地境界によって規定されてしまう都市構造の何か



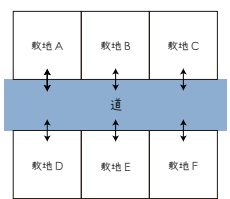
1.1 土地区画の問題点

新しく土地造成・開発される住宅団地においては、道路区画が特に徹底され、固定化された土地面積と道路が用意されることが多い。ここで、土地区画の問題点としてまず、道と敷地の関係性が単調であることに着目し、設計の足がかりとする。

一般的なグリッド街区



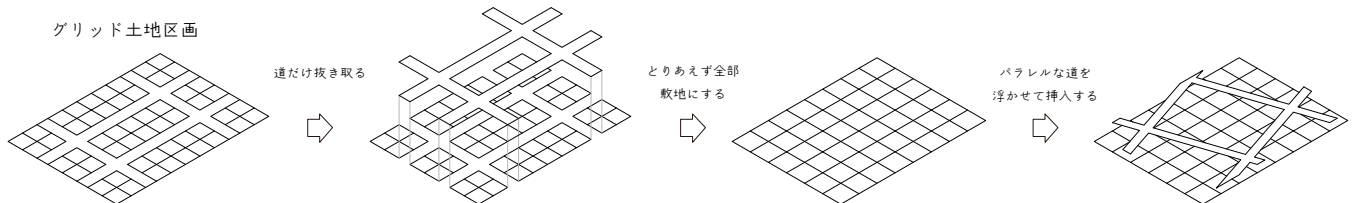
A ⇄ 道
B ⇄ 道
C ⇄ 道
D ⇄ 道
⋮



1.2 敷地境界の相対化

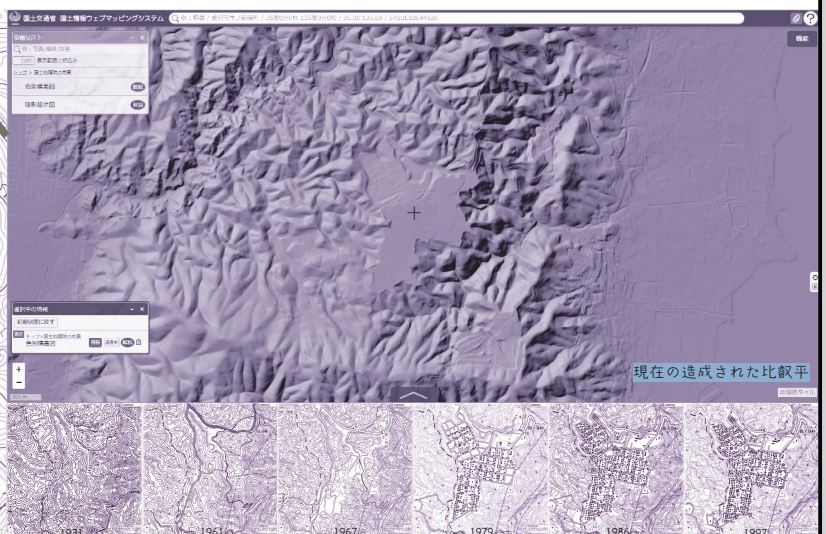
道路区画において、道は敷地境界の間を広げる形で設けられ、言わば敷地境界を強化する存在として用いられてきた。この道のあり方を問い直し、道路を含めた上下水道といったインフラパイプを敷地境界とは無関係に引き、敷地境界を相対化するために道を用いることを考える。

グリッド土地区画



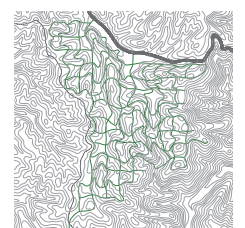
2 設計を始める条件

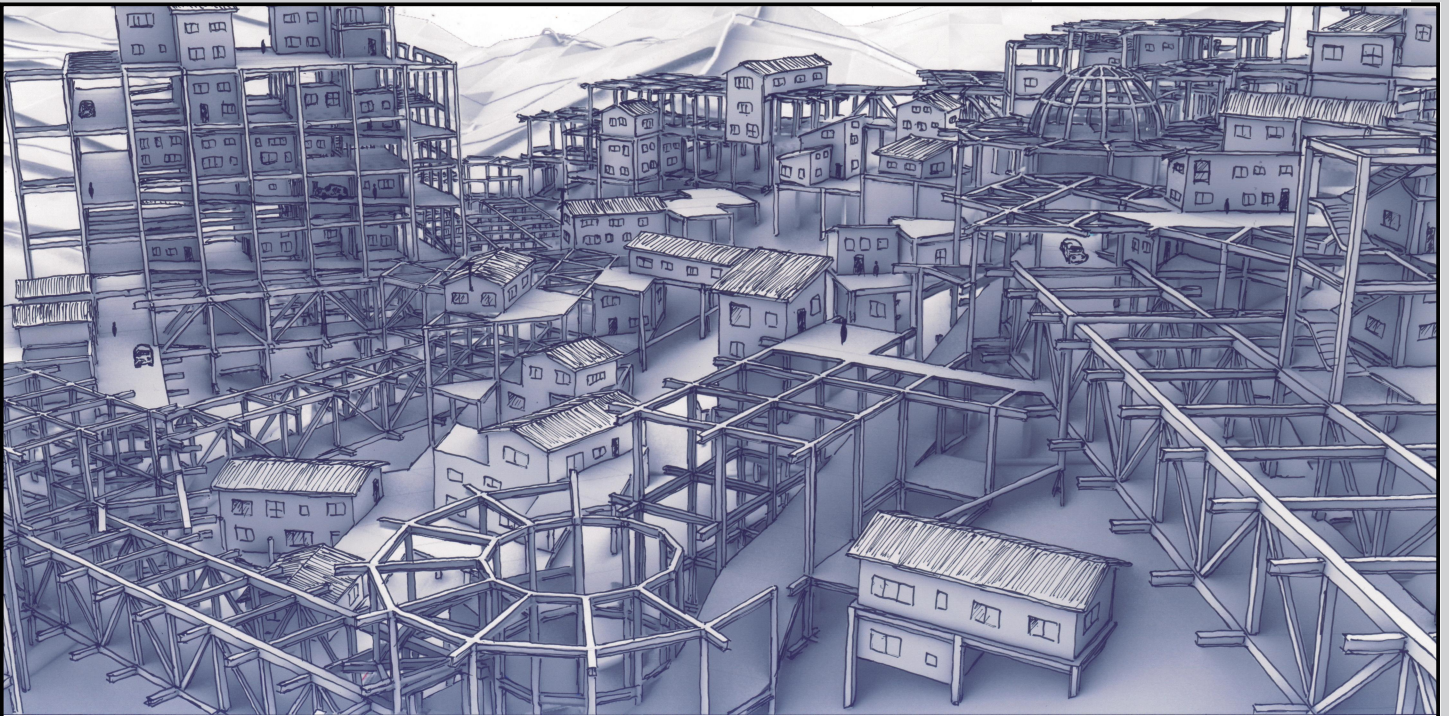
比叡平は1960年代後半から70年代にかけて造成されている。この比叡平の時間軸を開発・造成が行われる前まで戻し、比叡平に通ずる唯一の道である下 大津線が開通した1959年の状態から、現在の比叡平と同じような規模感の街を設計することを考える。時間軸を戻すことによって出現した自然地形には基本的に手をつけず、理想的な平面を想定しない形での街のあり方を探る。造成によって失われる場所の価値を見直す。



3 新たな都市骨格としてのよりしろ

主として道路の機能を果たす。よりしろの詳細はまた後述するが、地上レベルより3〜5m浮いた道路面とそれを取り巻く構造体によって構成される。よりしろは4つのよりしろ単位からなり、その連続が結果的に道として機能するわけだが、あらかじめその連続体のマクロな引き方を決めておく必要がある。その際、比叡平全体に100mグリッドのパラレルな線を引き、それだけでは道として機能し得ないほどの坂道が出現するため、そのグリッドを坂が緩やかになるように変形させる。よりしろに住まいを植え付けることで宿り木的に街が成長していくことを想定する。

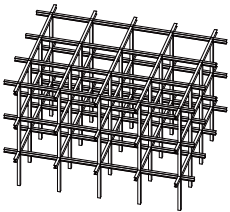




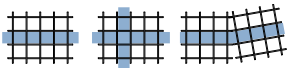
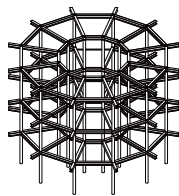
3. 1 よりしろ単位の記述

よりしろ単位を「とどのえる」「あつめる」「まどわす」「かける」の4つに設定し、それらを数珠状につなげていくことでよりしろを作る。4つの単位はすべて基本的に6mスパンで、グリッド形状を持つ鉄骨骨組である。4つに設定したのは、マクロに引いたよりしろ線にそわせるためのバリエーションを生むため、また道の均質性に区切りを与え場所性を獲得するためでもある。

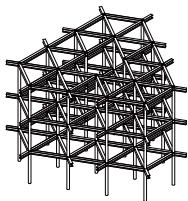
とどのえる



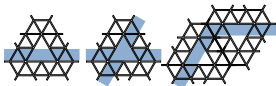
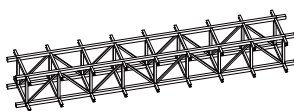
あつめる



まどわす



かける

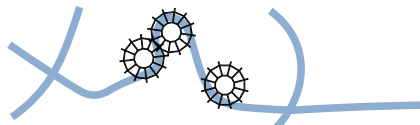


3. 2 よりしろ単位の配置手法

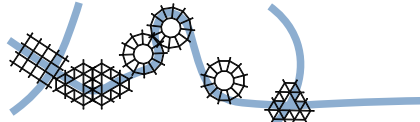
STEP 1 よりしろ線を用意する



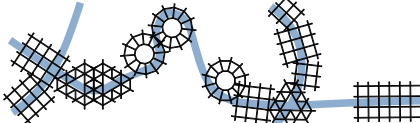
STEP 2 ラウンドアバウト部分に「あつめる」を配置



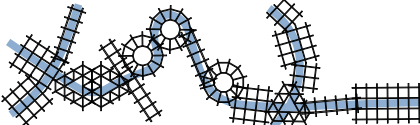
STEP 3 交差点の角度に応じたよりしろ単位を配置、外角30°ほどのカーブに「まどわす」を配置



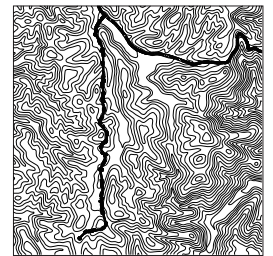
STEP 4 直線部分でゆるいカーブに「とどのえる」を配置



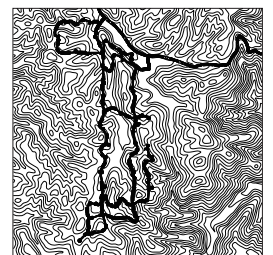
STEP 5 間を埋めるように「かける」を配置



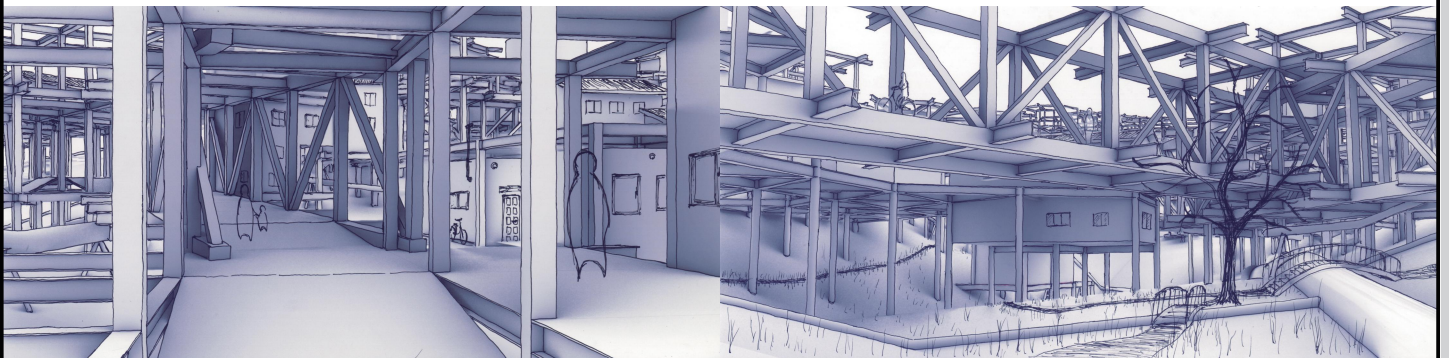
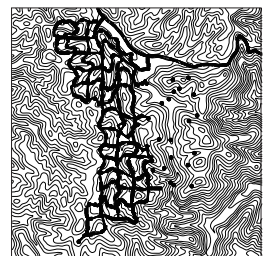
PHASE1 一本のよりしろが通る

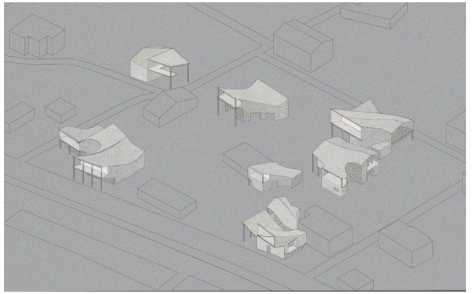
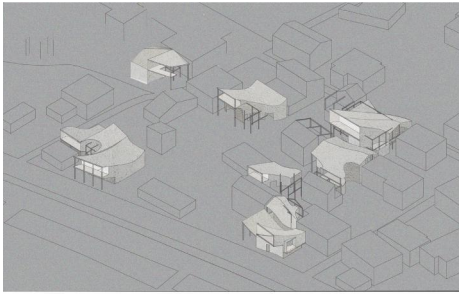
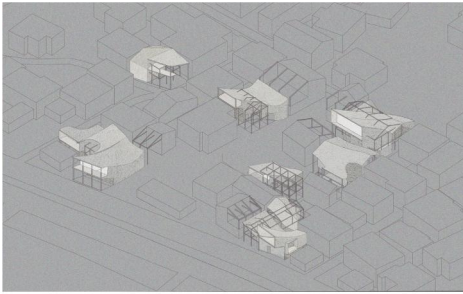


PHASE1 二次的なよりしろが通る



PHASE1 よりしろの部分制完成とさなる成長





ミラージュ イマージェンス

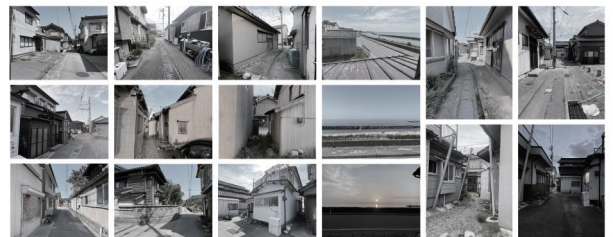
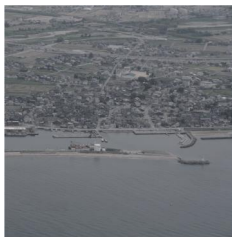
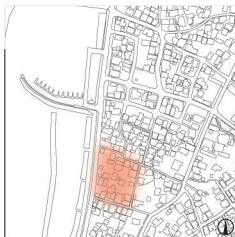
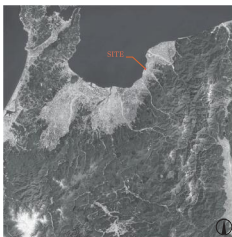


記憶の沈殿

いずれ周りの建物がほとんどなくなろうとも、
街の残り香を受け継いだ強いソリッドが次の世代に
それを発し続け、その沈殿物が街の記憶を浮かび上がらせる。
まるでパズルのピースの断片が全体像を想像させるように。
この非直接的な新しい保存方法は、蜃気楼（ミラージュ）の如く弱く
幻想的な総体を現出（イマージェンス）させる。

WHOLE MODEL S=1/150

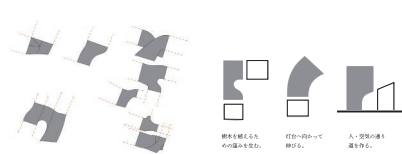
Research



敷地は富山県魚津市経田の一角。この地は「蜃気楼（ミラージュ）が見える街」として有名となっている。日本海に面し、背後には立山連峰の山並みが構えるこの敷地には緩やかな時間が流れる。昼間にはカモメの鳴き声が響き渡り、夕方には太陽が海に落ちる。潮風によって傷んだ建物の外壁や屋根は街に独特の郷愁を与える

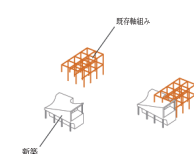
歩行者中心の道には住民の生活の気配が色濃く染み出す。灯台は住民の心の拠り所となってきた。近年、家族の減少などにより家を解体するケースが多くなっており、このエリアにはヴォイドが散らばる。消えつつあるこの街に、何を残して何を見捨てるかを考える。

Design



建物の接線を引継ぐ。
そして様々な目的はこの接線を平面・断面的に変形させる。
素材は永く遺るコンクリート。
建物そのものだけでなく、その周囲の記憶をもとめて1つの敷地の中に
凝縮する、そんな新しい街の保存の方法を提案する。

外部の人にとっては何か魅力的
な形の建築物。この街を知って
いる人はそのボリュームになん
となく街の記憶を投影する。多
様な解釈が響き合う建築である。



露出させた既存の軸組みは、新築物と
日常行為を馴染ませる促進剤となる。
ハードな塊とソフトな人の営みという
2つの異種なものの不思議な響きもま
たここに生まれる。



家族の減少により解体される家に対して上記のような操作を行う。そ
の際に住戸と公共施設を複合させ、このエリア一帯が点在型複合施設
のような形をとる。
また、人々の心の拠り所となってきた灯台への軸をもつ展望デッキ群
はこのエリアの新たなアイデンティティとなる。



SECTION MODEL (Site A) S=1/50

