

Multiply coexisting space

satoshi aoki

■ 1. 計画の背景と目的

公共のビルディングタイプの多くは教育や芸術といった理念をかかえるがゆえにその価値を保持し、その発展を妨げてきた。つまり、ビルディングタイプというカテゴリーがもつ固定化した機能概念が根底に存在し、規定しているためである。

そこで、ビルディングタイプというカテゴリーで建築を考えるのではなく、建築における空間と機能の関係を広く都市的状況として捉え、その可能性を探ることで新たな空間の在り方を見出すことができないだろうか。



【fig.1】 せんだいメディアテーク（古谷案）

【fig.1】は日頃都市の中で経験する情景を建築化したものであるといえる。

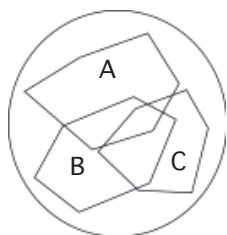
■ 2. 空間と機能の関係

2.1 建築に見られる空間と機能の関係の概念

建築に存在する機能と空間の関係には次の4つの概念が挙げられる。【fig.2】における3の概念は再定義の意図とは異なる。2と4のふたつの概念を区別する境界は曖昧であるが、2の概念はここでは箱形建築のような用途無限に近い状態を意味し、4と区別している。ゆえに本設計においては1と4の概念の考察から始めることで建築の空間と機能の在り方を探る。

1. 対の概念	2. 許容範囲を広げる概念	3. 空間の転用の概念	4. 共存の概念
空間1 = 機能A	空間1 = 機能A/機能B/機能C	空間1 = 機能A → 空間1 = 機能B	空間1 = 機能A & 機能B
空間と機能の関係は1対1であるという最も普及した概念。両者のつながりは強い。	対の概念から拡張し、空間と機能の関係は1対10であるという概念。ひとつの固定した利用法ではなく、さまざまな利用に対する概念。	対の概念により作られた建築の空間を、予期していなかった別の機能のために転用するという概念。この概念により機能が建築を決定する最大要因だとは考えにくくなった。	異なる利用法のものと同じ空間に存在している概念。共存関係の意味は様々である。

【fig.2】 空間と機能の関係にみられる概念



【fig.4】 幾重にも折り重なるひとつの共存状態

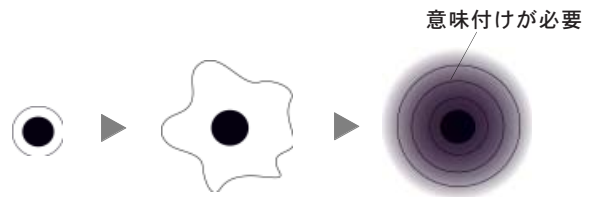
	1	2	3
共存状態			
効果	AとBでひとつの大きなまとまりを生み出す。	AとBで異なった形のまとまりを生み出す。	AとB、ただそこに存在している。
意味	機能的に補助し合う関係。	機能的に対立する関係。 (機能の融合を図ると同時に空間を変質させる可能性がある)	機能的に無関係。

【fig.5】 共存の概念に見られる状態

2.2 対の概念と共存の概念

対の概念において、機能と空間の両者の強い関係は何によって拘束されているのか。【fig.3】において○がひとつの単一空間の状態から、ある逸脱した条件を与え、スケールや物量といったパラメータが拡張すると機能と空間の関係におけるバランスが崩れ、そのままでは両者の関係は成立しない。

ここで拡張した部分、つまり既成の概念からは判断できない部分に意味づけを行うことが必要である。



【fig.3】 単一的空間から拡張する空間へ

ここでの意味づけは、意味を消す行為、意味を希薄にする行為が制度や束縛からの解放を意図するのと対照的に、元来の機能と空間の概念の拡張を図るものである。それは意味として幾重にも折り重なった空間を試みる行為である。（【fig.4】）

【fig.5】において、図式的には隣接関係であるがさらに発展させてここでの輪郭が融合を示すものだと考えると、2の状態は機能の融合を図ると同時に空間を変質させる可能性があるといえる。

2.2 幾重にも折り重なった共存状態

都市にバラまかれているビルディングタイプや事象は偶発的な共存状態＝等価な状態にあると捉え、その事象を建築空間に組み込むことで意味づけを行うこととする。この共存状態を幾重にも折り重なった共存状態と捉え、都市像と絡めることで都市における建築空間のモデルを提示する。

■ 3. プロセス

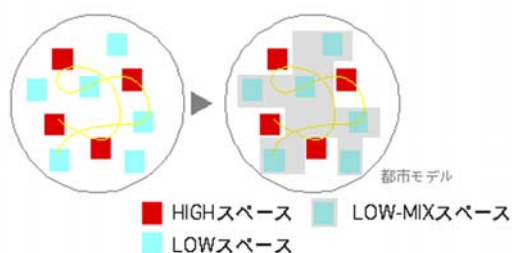
3.1 都市像について

私たちの日々の活動というものは、建築や場所を介しながらその軌跡を描いている。テクノロジーの発展にともない、私たち個人の活動にも変化が生じ、それまで場所にとらわれていたことが異なる場所でも同じ作業が可能になるといったワークエリアの拡大など、今までの場所からの制約が取り払われてきた。この状況は建築や場所に対する依存度が今までと変わって薄れたり、また強まったりとその強弱がはっきりと出てくるに違いないことを示す。建築の機能と呼ばれるものもそのように変化し、依存度の強弱をもつ場所の集合体として建築が作られていくのではないだろうか。

3.2 依存度の強弱

機能ごとのビルディングタイプの複合ではなく、場所の依存度による人間と空間の在り方から考える。私たち人間が建築や場所に依存しなければならないスペースをHIGHとし、また依存度の低いスペースをLOWと仮定する。人間はこのHIGHとLOWの間を行き交い軌跡を描くこととなる。その時HIGHに対してLOWのスペースは場所による依存度が低いいため緩やかに連続する。ここで連続するLOWはひとつの大きなLOWと認識できるためLOW-MIXとする。(MIXはLOWが混ざる意味合いを含む。)

一方、HIGHはその中でも各々の領域を明確にもち、LOW-MIXの中にその存在がはっきりさせる。人間はこれら依存度の異なる場所を移動し、活動することで刺激を受けることとなる。



【fig.6】 HIGHとLOW、HIGHとLOW-MIX(都市モデル)概念図

3.3 二つの領域

都市モデルの状態において建築のもつ領域は二つの性質をもつこととなる。依存度の高い場所と低い場所、inとout、onとoffなどその関係は反転されたものであり、いくつかのパターンをもつものである。建築が幾重にも折り重なった共存状態の空間であることを目指しているため、活動領域が別の領域に内包される形態を選択することで、それを骨格とする。

内部領域に都市モデルを挿入し、HIGHとLOW-MIXが連続する都市のような多重する共存空間を建築内部に作り出す。



【fig.7】 内部へ挿入される都市モデル

内部領域は様々な密度の活動が営まれ、情報が流れている。外部領域はこの密度をパーソナルにコントロールするものである。自分の目的以外のことから意識的に回避することを可能にし、自分の得たい情報や空間にアクセスする。それは、建築のパーソナルな編集である。

■ 4. 建築化

4.1 プログラムの選定

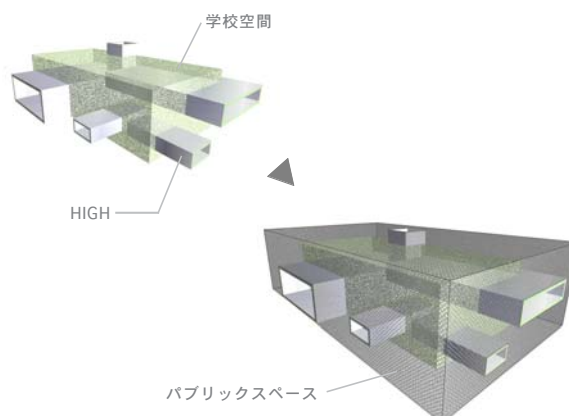
○学校空間と公共空間の複合

複数の所属意識を維持する個人像の出現と、地域住民の教育への参加・自由通学区制・経験学習・チームティーチングなどの教育改革の進展は、学校を個人が所属与えられる場所から、社会的な関係性を選択・編集する場所へと、役割を変化しつつある。

そこで、このような学校建築を取り巻く環境と、成熟化、流動化しつつある公共空間(文化体育施設)に対して、空間と機能の関係を都市的状况として捉え提案した建築モデルを活用して、その可能性を探る。

4.2 建築モデルとプログラムの対応

HIGHには学校の特別教室、LOW-MIXにはそれ以外の学校空間、外部領域にはパブリックスペースを対応させる。HIGHは空間と機能が対なものであるが、教科の持つ教育の区分、つまり美術、音楽等の「カテゴリー」をLOW-MIXと外部領域に意味付けとして作用するものである。つまり、HIGHは建築内にカテゴリーを作り出す。また、特別教室は、学校と公共施設において重複する空間であると捉え、HIGHは共有空間とする。



【fig.8】 建築モデルとプログラムの対応

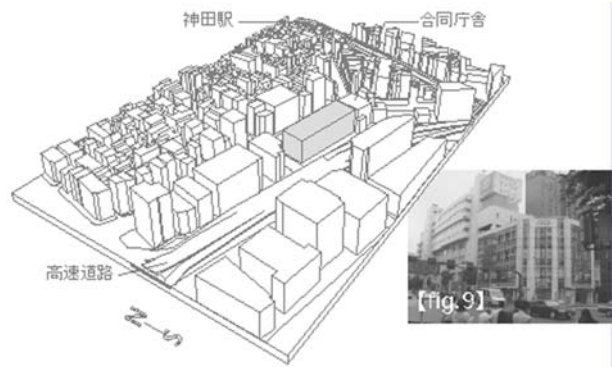
4.3 敷地の選定

千代田区の学校は統廃合などの影響により、地域施設との複合化・高層化が進められてきている。

しかしそれらは、オフィスビルのように1階が幼稚園、2,3階が児童館・公民館、4,5,6階が学校というフロアで切られ、互いの関係性がないというケースが多々ある。

そこで本設計では、このようなタイプの学校と公共施設の複合・高層建築に対して試みる。

神田駅からほど近く、現在、総合体育館(1F~3F)と内神田社会教育会館(4F~8F)があるところを敷地とし(【fig.9】)、近隣にある廃校危機の今川中学校(生徒数約120名)を複合する学校の規模として考慮する。



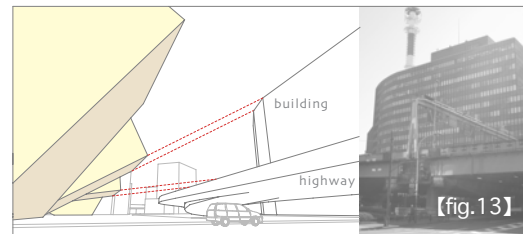
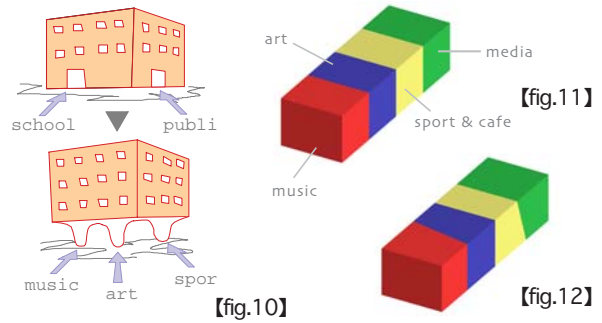
4.4 設計のプロセス

1. ヴォリューム

従来の施設はエントランスに現されるように、社会制度(学校)やコミュニティ(公共施設)が建築のあり方を保証していた。しかし、本設計では社会制度やコミュニティがより個人的なレベルへ還元されることを試みるため、個人の活動がなんらかに属すであろう

「カテゴリー」を建築の骨格とした。(【fig.10】)

「カテゴリー」として[music],[art],[sport&cafe],[media]の4つを設定し、全体ヴォリュームを4つに分割する。(【fig.11】)次に、下層に体育館(sport&cafe)、ホール(music)といった大空間を配置することにより、ヴォリューム間にせめぎ合いによる変形が生じる。(【fig.12】)



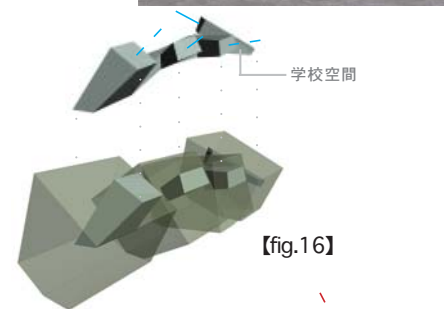
2. オープンスペース

各々のヴォリュームを周辺環境により決定された回転角により垂直方向に回転させる。(【fig.13】 【fig.14】)G.L.に、ヴォリュームの外形により分節されつつ連続したオープンスペースが作り出される。(【fig.15】)



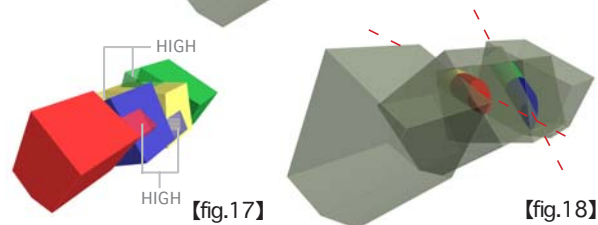
3. 内部領域(学校空間)

2.による回転は同時に建築内部への光りを獲得する。各ヴォリュームで得られた光はヴォリューム化され、それらをつなげる空間と共に建築に内部領域をつくりだす。(【fig.16】)これが学校空間となる。学校空間はすべてのカテゴリーヴォリュームをまたがり、様々な方向性をもつこととなる。



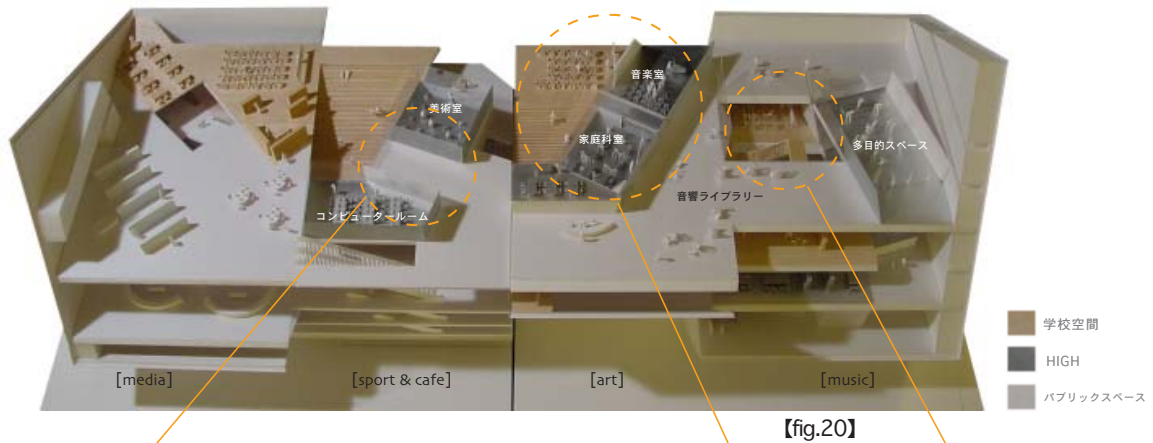
4. HIGH(特別教室)

HIGHによりカテゴリーの多重状態を作り出すことを試みる。まず、ヴォリューム間の断面的なズレから、隣接する他のカテゴリーヴォリュームに空間を拡張させ、これをHIGHとする。(【fig.17】)例として、[art]ヴォリュームから拡張するHIGHは美術室、技術室が挙げられる。次に、HIGH同士を建築内部で接近させ、ヴォリュームのズレとズレを結ぶように配置する。(【fig.18】)ズレを開口とし、連なるHIGHに沿って動線を計画する。



HIGHは先(隣り)にあるヴォリュームのカテゴリーを示唆し、ズレはサーキュレーションに展開を生み出すと同時に場所性を明確にする。(【fig.19】)





【fig.20】



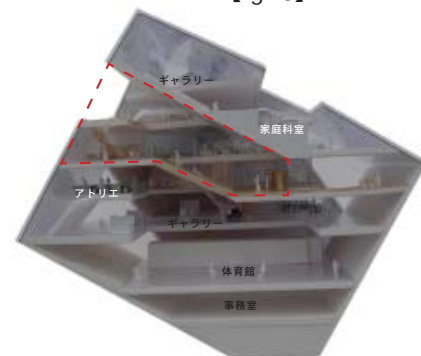
【fig.21】



【fig.23】



【fig.22】 [sport & cafe]ヴォリューム断面



【fig.24】 [art]ヴォリューム断面

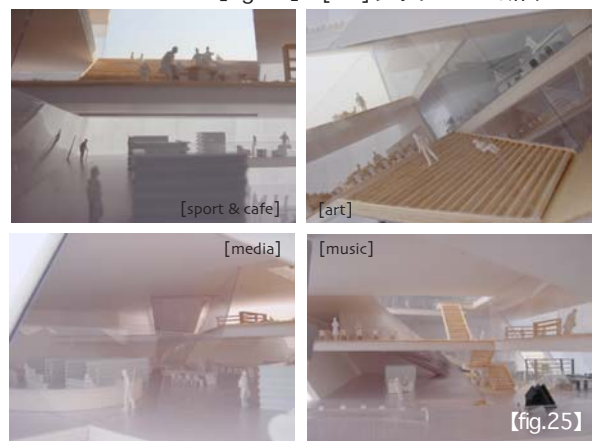
■ 5. 模型による検証

【fig.20】はパブリックスペースと学校空間が主従関係なく共存しているのを表す。それは、HIGHが共有空間であるため、パブリックスペースと学校空間との緩やかな境界として機能しているためである。

【fig.21】はHIGHがパブリックスペースに意味づけをもたらしているのを表す。[art]から拡張されたHIGH(美術室),[media]から拡張されたHIGH(コンピュータールーム・視聴覚室)がヴォイドを介して重なり合うことにより、新たに[visual]というカテゴリーが作り出され、隣接するパブリックスペースが映像ライブラリーとして性格づけられている。さらに【fig.22】では、中央に位置している学校空間(赤点線部)は、上層の[visual]と下層の[sport]というカテゴリーが断面的に折り重なった空間であることを表している。

【fig.23】は様々なHIGHが学校空間にまわりついている様子である。学校空間は様々な情報や視線が重なり合う刺激的な場であり、分科を基本としている従来の学習環境にはない可能性を秘めている。

また学校空間に入射される光は、パブリックスペースと学校空間の共存状態を作り出すエレメントとして成立している。(【fig.25】)



以上の検証により、様々な要素が幾重にも折り重なった共存状態であるといえ、同時に都市の中のように利用者は遭遇と相互触発の機会を得ることができる場であるといえる。

■ 6. 結

日々の思考がいくつかの線につながり、ひとつの実を結ぶことは建築がいかにも多くの要素と関連性を帯びているかを実証してくれる。本テーマは、そのいくつかの線につながったものを書き留めるものとして今後もさらに研究する必要がある対象である。