



はじめに

「物事は誕生するときより

消失するときのほうが意味深い」

この根拠のない思いを論考の出発点とする。去年、1926年からの歴史を有する表参道の同潤会アパートメントが経済的な問題と老朽化を理由に取り壊された。(図1)その地域に歴史を刻み、町の雰囲気をかたちづくっていた同潤会がなくなるとは表参道にとって大変な損失といえる。経済的な要因とは別の理由でなくなってしまったものもある。9.11グラウンド・ゼロである。(図2)経済の象徴としてそびえ立っていた2本の塔は一瞬にして崩れ去ってしまった。あのニューヨークの中心に表出した空虚な穴の中で、今も人々の様々な思いが交錯している。一方で、ものがなくなる、失うことによって生み出される機能というものもある。peter van der jagt(図3)はハサミを片割れにすることによって、レターオープナーとしての機能を生み出した。これは従来の生産体制を変えることなく製作することができ、デザイナーの手の痕跡を完全に消去したオブジェクトといえる。

ものがなくなる、消失するときというのはそこに積み重ねられた歴史による時間性、その地域固有の場所性、それがつくられた背景を浮かび上がらせる。樺並木と同潤会が時と共にかたちづくってきた表参道の質やプロダクトとデザイナーの応答関係が表象となったレターオープナーからそれが理解できる。このことから、わたしは「ものがなくなる」ということに潜む要因や価値を最初から整理することで、ものを生み出すための新しい価値観を見出せるのではないかと考えた。

背景

なぜものを生み出すための新しい価値観が必要であると考えたのか。それは現代の消費の在り方を再考しなければならないと考えたからである。人はものから瞬時にさまざまなメッセージを受けとることができ

る。ドロ付きの大根からは手作りの苦勞からくる豊かな味わいを想像する。しかし、建築やプロダクトとなるとものができあがるまでのストーリーを途端に想像できなくなってしまう。現代人はものを消費していくために、あえてものの背景を見ないようにしてきたのではないだろうか。そういった状況に対して、ものとの新しい関係を築こうとしているのがA-POC(図4)である。A-POCのキングアンドクイーンニットはチューブ状のロールをハサミで裁断することで製品になる。ユーザーがものをつくる当事者となるのである。これはものにつくられ方や背景を知ることによって形成される新しい消費の在り方であるといえる。

本論考は建築が「なくなる」プロセスを思考することで、ものにつくられるストーリーを可視化し、ものとの新しい関係を築くための問いかけである。

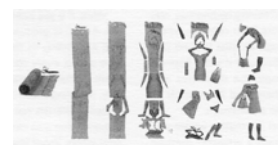


図4 キングアンドクイーンニット

目的

では、実際に「なくなること」を前提とする計画とはどういったことか。本計画では、10年でなくなる建物を設計することで、その敷地、地域の過去から現在、そして竣工後の10年、さらには建物の消失後の未来をもデザインの射程に組み込み、ものの価値や消費についてを再構成する。

建築における永遠性が信じ続けられる現代において、ここではなくなることを前提とした設計法に新しい価値があると考えられる。つまり、本計画において重要なことは、建物を100年間保持することのできる躯体の強度ではなく、10年でなくなることに留意した素材の選択とそのアプリケーションを思考することである。ここでは、素材のアプリケーションを思考する際に、建物をあるひとつの物質として捉えてみる。建物を物質として捉えるということは、ものがなくなることを機能的なことやプログラムに対する建物の構成を見出す手立てとするのではなく、ある物質の多様な相を浮かび上がらせる物理的な現象として扱うということである。

サグラダファミリアは100年以上つくり続けられている。(図5)それは人々の決して数値化することのできない感情に触れ、バルセロナという場所をこえ、世界中の人々の心の中に、建築という認識のされ方とは異なるあるひとつの「もの」として定着する。本設計の目的は、「ものがなくなること」に焦点を当て、非物質化のリアリティが強調しつつある現代において



図5 サグラダファミリア

の immaterial な要素、つまり、ものがなくなることによって生まれる数値化することのできない感情や思考が、表面から躯体、またその周辺環境にまで拡大したある種のモノメンタリズムを備える建物を構築することである。

具体化

具体的にどういったことに留意し、設計を進めていくか。

[1] 「なくなること」を前提とした建物において、そこにその素材が用いられる必然性をもっていること。

[2] 建築化する際に用いられる素材として、加工しやすいといった素材のプロパティとは別に、採集された地域や過去の記憶といった固有性も素材における付加価値として重要であるということ。図6は牛糞を圧縮してつくった球根パッケージで、肥料の堆積した山が典型的なランドスケープとなっているオランダ固有の場所性を内包しているオブジェクトである。こういった付加価値を内包した素材が普遍性を獲得する。



図6 球根パッケージ

[3] 広いサイクルでの素材のアプリケーションを思考し、設計するにあたって廃棄に対する想像力を要するという。図7はサハラ砂漠の写真であるが、ここでは土を練り、乾燥させたものを壁として使用する。土壁は時と共に風化し、再び砂漠の中に溶融していく。このサハラ砂漠の土の在り方に物質の循環性が見える。つまり、この循環性という事象に関してどう応答するかが、なくなことを前提とした建物があるひとつの物質として扱うときに必要とされる条件といえる。

図7 サハラ砂漠

以上の点をふまえ、なくなことに留意したプログラムと敷地を選定し、具現化していく。

プログラム

本設計においてホテルをプログラムとする。建物を出来るだけ純粋にあるひとつの物質として扱うために、種々の関係を機能的な要請にしたがって構築する必要のあるプログラムではなく、「なくなること」を通して、建物という「もの」と人との関係性の中に、ある種のロマンティズムを見出せるようなプログラムが適当であると考えた。ホテルとは、世界中からあらゆる人々が集い、そしてまた別のどこかへと旅立っていく場所である。ホテルは旅の途中に存在し、人々の記憶の中に貯まってく「もの」として捉えることができる。ここにある種のロマンティズムがみえる。また、「ものがなくなる」という日常



図8 アイスホテル

では起こりえないストーリーがこのホテルの最高のサービスであり、ホスピタリティなのである。特殊な環境がサービスとなっている事例として、スウェーデンのアイスホテルが挙げられる。ここでしか体験することの出来ない氷でつくられたインテリアがこのサービスであり、ホスピタリティだといえる。(図8)

敷地の選定・分析

100年以上つくり続けられるサグラダファミリアに対し、10年間なくなり続けるホテルがローマに存在する。次々に建物を取り壊され、そこにある風景がめまぐるしいはやさで変容していく東京ではなく、過去の遺構や建物の形式を継承し、保持し続けるローマにおいて、10年でなくなる建物は未だ疑われることのない建築における永遠性を相対化する。

【チェントロ・ストリコ】歴史的中心地区と訳され、既存の建物を保存し、容積率を超える増築は認められておらず、基本的に修復のみによって成立している地区である。また、特殊な場合にのみ新しい建物の建設が認められている。ローマの場合、チェントロ・ストリコとして区切られている地区は、ローマ時代および中世の城壁によって区切られた領域に対応する約1350ヘクタールである。

【ヴィットリオ・エマヌエレ2世広場】ローマにあるエスキリーナ地区は産業廃墟となっており、現在、この地区の中心に位置するこの広場を起点にして、ここをどのように商業地区として再生させ、不動産価値を高めるべきかが問われている。この敷地の新しい在り方が問われる現状は、なくなることによって見出される価値を相対化することができるかと考え、この広場を敷地とした。また、この地区は現代の都市機能を付加する必要性と同時に、チェントロ・ストリコ内に位置するため、ここを保存する絶対的な必要性についても認識しなければならない。(図9)



図9 ヴィットリオ・エマヌエレ2世広場

【なくなること】そうした状況の中、まちに対して10年でなくなるホテルを増築し、広場をリニューアルする。エスキリーナ地区の現状を理解し、ローマという都市の中での新しい建物の在り方とは、即物的な利潤に基づくものでは決していないはずである。歴史が重層する都市の中で敷地の現在の状況を継承し、広場としての新しい在り方を具現化する方法をなくなりゆく建物を設計することに求める。そうしてできた空間の先には、人々の記憶や心の中に残っていく詩的な世界がひろがっている。これは機能性や合理性を超えた新しい再生の方法である。

設計概要

この広場を保存すると同時に、ホテルを建築化しなければならないという矛盾を実現するために、広場を覆うガラスケースの上に大きな石の塊が存在する。



図10 ガラスに載る石/イメージとして

【ガラスケース】広場に林立する木が10mに満たないことを考慮して、グラウンドレベルから10mの高さのガラスケースで広場を覆う。そこには10年間立ち入ることはできない。これは広場を保存しながら、ガラスの反射性によって緑を視覚的に増幅させる方法である。ここにガラスという透過性のある物質が、10年という歳月を経て帯びてくるモノメンタルリズムがみえる。このガラスケースの上に、ホテルが建築化される。

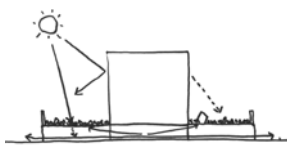


図11 建物の構成

【採石場】ローマ近郊にあるトラヴァーティン採石場をこの建築のイメージとする。(図12)なくなることを



図12 採石場 図13 掘削にて

前提とした場合に、必要とされる「物質の循環性」を有する建物の在り方がホテルを内包した採石場なのである。これはここでしか体験することのできないサイトスペシフィック性をそなえた在り方だといえる。この石の塊を掘削するときに生成される穴蔵がホテルの客室となるのである。(図13)また、客室を確保するのに掘削した石(採石)が、ガラスケースの上に堆積していくことで、ここは採石場として機能する。採石を素材とすることは、なくなることを前提とした必然性を有する素材の選択であるといえる。加えて、採集された地域や過去の記憶といった固有性を有する付加価値が素材に与えられる。

【配置】広場に対して石の塊が密実な状態から空白な状態へと明確に反転する状況を顕在化するために、敷地境界線から引きをとり、広場と同じ比率によって縮小されたものを建物のフットプリントとして中央に配



図14 密実から空白へ

置する。この配置は本計画が建物の物質的側面に焦点を当て、シンボリズム、モノメンタルリズムといったものをここに具現化するための建ち方として有効であるといえる。(図14)

【石の総量】ガラスケースの上に10m分の石が堆積することを基準にして決定される。この採石の堆積するところとホテルを形成する石の塊を同じ容積率とする。

また、ある種のモノメンタル性が内包された建物の在り方を目論んでいることから、このオブジェクトが遠くから視認できることが重要であると考え。このことと、前述の配置計画に留意し、 $104\text{ m} \times 52\text{ m} \times 48\text{ m} = 264384$ に規模を決定する。

【機能性と物質性】このホテルは大きな石の塊を掘削することで、客室を確保していく。これは機能としての客室が増えていくと同時に、物質としての石は減っていくという、機能と物質の反転性を内包した形式なのである。

このときガラスケースは、石の塊が掘削され、ガラスケースの上に石が堆積していくこと、言い換えるとホテルがなくなっていくことで視覚化される現象(光など)をとらえるショーケースに変容する。

【なくなることで視覚化される現象】こうしてガラスケースの上に堆積していく石によって形成される光は、はじめ柔らかく広場を照射し、年を重ね、石が堆積するにつれ徐々に光量を失っていく。この光は広場に広がる緑に今までとは違った様相を与えてくれる。そして10年後、ホテルとして石の塊がなくなったとき、ホテルの輪郭をなぞったコントラストの強い光が、ローマにおける光と石の中庭として、モノメンタルな様相を呈して現れる。(図15)

【10年後】採石場から切り出された石は大きな塊となって現れ、採石された石はこの場に堆積し、さいごには、建材としてローマの街に溶け込んでいく。こ

に残るのはあるひとつの物質ではなく、記憶や数値化することのできない感情や思考といった非物質的なものなのである。これは大きな石の塊とガラスケースという2つの物質によってなされたエスキリ - ナ地区における広場のリニューアルであり、ローマにおける新しい廃虚の在り方なのである。

【あるひとつの抽象的なものとして/石とガラス】密実につまった大きな石の塊と入ることのできないガラスケース。これは塊と空隙、密と疎、実像と虚像、実在と不在、透明と不透明、人為性と自然性、物質性と非物質性といったあらゆる対概念が分離し、対立したまま同居するオブジェクトであり、「ものがなくなるとき」のはじまりの形式である。このなくなることを前提としたのはじまりのオブジェクトは、大きな石の塊によって想像される物質世界とガラスケースにあらわれる光と影の現象によって想像される仮想世界を同時に顕在化させる形式なのである。(図16)

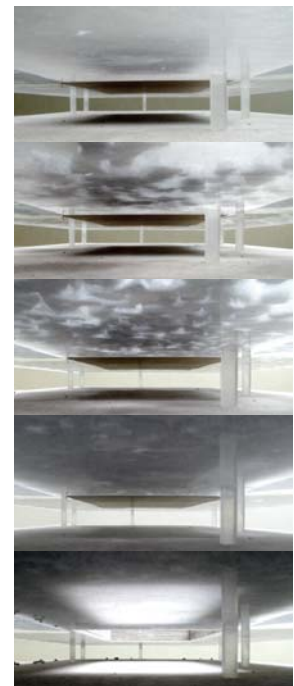
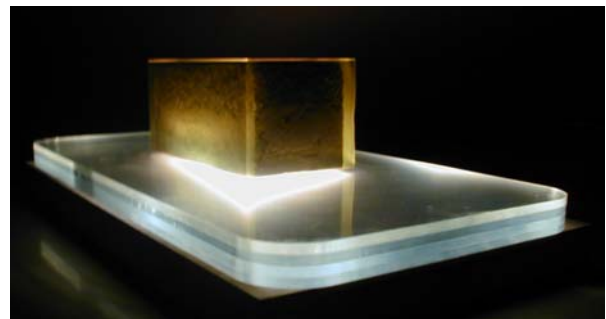


図15 広場にあらわれる光の現象



設計詳細

図16 物質世界と仮想世界

【ガラスケース上部】大きな石の塊からなる物質世界とガラスケースからなる仮想世界の境界面ともいえるこの部分に、あるものの在り方によって作りだされる非物質的価値を見出すことができる。このガラスの上にはカフェ、浴場、エントランスが配される。(図17)

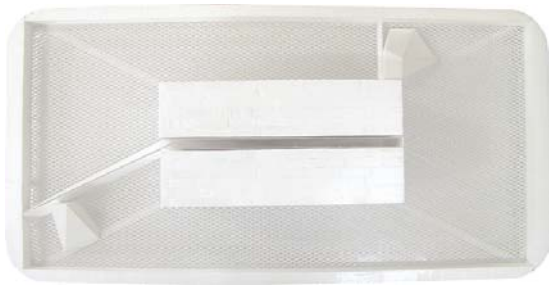


図17 ガラスケース上部

【カフェ/浴場/レジデンス】カフェと浴場は石をシンボライズしたカタチをしている。これらとガラスの上に広がる夥しい量の採石からなる異常な風景は、宿泊客に対して、日常からかけ離れた非日常性を演出する。スタッフのレジデンスはガラスケースの上に堆積する石に対して、擁壁となっている部分に配される。(図18,19,20)

【エントランス】エントランスは石がガラスケースに堆積する高さと同じ10mの高さを有しており、天井部分と床はガラスになっている。このガラスの天井から、ホテルがなくなるまでの10年間、広場に光が届けられる。(図20)



図18 レジデンス

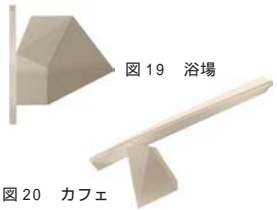


図19 浴場

図20 カフェ



図21 エントランスから落ちる光

【ガラスのラウンジ】広場を覆うガラスケースの内側にもうひとつのガラスケースがホテルのラウンジとして存在する。このラウンジはグラウンドレベルの緑を内包し、360度パノラミックに広がる石と緑と光のインテリアによって形成される場所であり、ここにホテルを利用する付加価値を見出すことができる。(図22)



図22 石と緑と光のインテリア

【石塊の設計】なくなることを前提とした建物を設計する場合、建物を支える構造には当然に意味が必要である。このことから部分の秩序が集積することによって全体をかたちづくる組石造を、大きな石の塊が自立するための構造とする。

【掘削の手順/組石の秩序】石の種類は日干しレンガa、トラバーティンb、凝灰岩c、石灰岩dの4種類。石のモジュールはw 4m x d 4m x h 3mとした。客室は中国のヤオトン住居のように横穴式に石を掘削し確保していく。まず、1層目を掘削し客室を確保する。次に2層目を掘削したとき、ブロックのずれに伴い、部分的に石は落石し、それにより1層目の客室部分は石で埋まる。この掘削作業が10年間続いていく。つまり、客室は常に1層目のところに一定数確保され、10年間にわたって、更新され続ける。

本計画では、この掘削と落石の関係を成立させる組石の秩序を構築した。

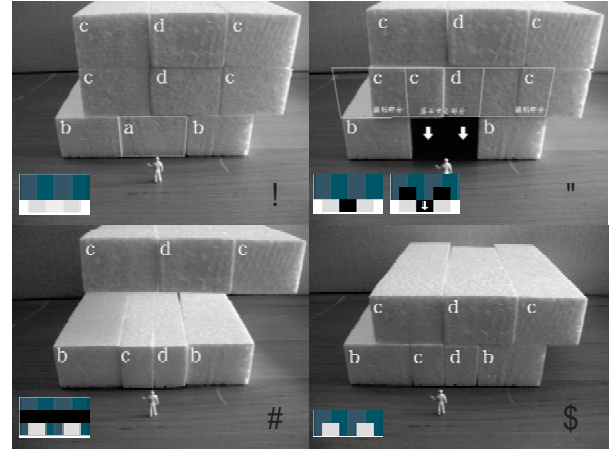


図23 落石過程

【石の総量】総量 5360。

これは1年で536、おおよそ1.5フロア分を掘削する計算となる。また、廊下を挟んで同一に組石された石の塊を時間差で掘削することにより、片側を客室として機能させる一方で、逆側を掘削していく。

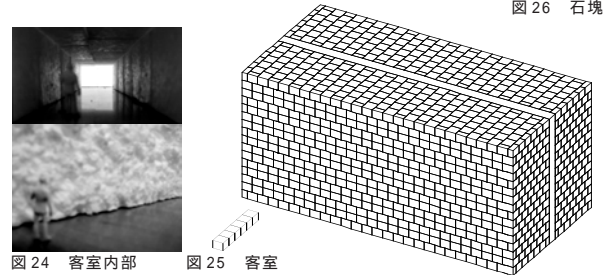


図26 石塊

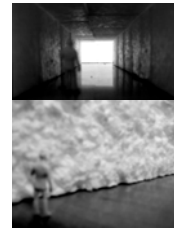


図24 客室内部

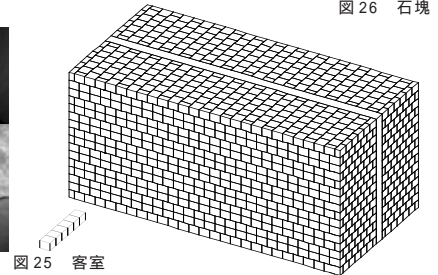


図25 客室

【平面計画】ディグニティ、モニュメンタリズムを意識し、異常なまでにシンプルなカタチとした。中央を垂直に裁断し、そこから差し込む光は上層から下層にまで達する。さらにここは採石の運搬経路として機能する。また、客室のプロポジションは中廊下から石塊の最端部まで掘削して生成される4 x 24 x 3mと異常に細長いものとした。



図27 中央部 4m x 104m x 48m

【倒壊】石が倒壊し、中央のガラスが露わになっていく。内部への光量は徐々に増えていき、上への視界は開けていく。48mの高さで組石された大きな石の塊は下層が掘削されることで、ガラスの上に崩れていく。

まとめ
ものがなくなることを通して、建物のあるひとつの物質と捉える。このある種の合理性を超えた建物の在り方とは、巨大なオブジェクトである建築と人とが新しい関係を築くためのわたしたちへの問いかけである。



図28 10年後