はじめに

空間を考える上での問題として、空間がある形式という全体を前提としていたり、また、そこでの活動内容（機能）によって根拠づけられているということがある。
こういった手法は、ある空間とある機能に強い関係を持たせることで「～するため」の空間として成立している。
それは合理的で機能的な空間を作る上で適切な方法であると言えるかもしれない。
だが、それによって起こったことには、その空間がある目的のためだけに使われてしまうということがある。
つまり空間同士の関係性、そしてそれを使う私たちの行動に拘束が生じてしまう。
現在のように空間の用途が複合的で曖昧なものとなっているような中ではこのような方法が必ずしも有効であるとは言えないのではないか。
というよりそもそも空間を決められた通りに使うということなどできるのだろうか。
本計画では、空間を形式や機能というような前提によって根拠づけてしまうのではなく、全体を作る断片である空間同士の接続方法や隣接関係を再考する。
空間がある決められた「～するため」に独立して存在するのではなく、常に空間同士が互いに影響し合いながら成り立っているような空間の状態となることを目的とする。
それは空間、機能、行為というものの間に新たな関係性を生むものであると考える。
そしてその方法を実際の設計において応用し、モデルを生成することで提案する。

空間の関係性の変化

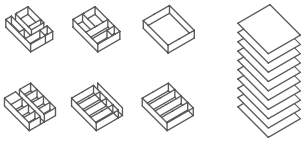
そもそもなぜ「～するため」の空間に不自由さを感じてしまうのか。
それはその空間が生まれた当時と現在において私たちの生活する環境に変化が生じ、それを建築の空間が満たせていないからではないだろうか。
私たちが生活する環境において、あらゆる空間と空間の関係に変化が生じている。
それは建築に限らず内部・外部であったり、リアル・バーチャルであったりする。
空間を考える出発点として、こうした私たちが生活する環境と建築における空間の差異に着目した。

インテリア化した都市

私たちが生活する都市には、途切れることなくビルが建ち並ぶ光景がよくある。
これは20世紀の間の技術の進歩を付加しながらより使いやすく効率の良い空間を求めてきた中で生まれたユニヴァーサルスペースなどの考え方を基礎としている。
これらは今日の高層ビル建築の基礎であり、近代建築を語る上で欠かすことのできない要素である。
その結果できた現在の都市における建築は、ファサードが壁のように並び、あるものは均質なガラス、あるものは看板が貼り廻されたりしている。
こういった記号化された建築群の中を移動する際、個々の建築の形態を把握することは困難で、まるで建築という壁に囲まれた内部を移動しているような感覚にさせる。
都市とは膨大なインテリアのような空間の連続となっている。
この現象は個々の建築同士の境界を曖昧なものにしている。
現在の高密化した都市の中では、路上や広場のような本来外部として認識するはずの空間に対して建築の割合が多くなってしまったため、内部と外部が反転してしまったような状況が起きている。
こうした状況は、内部と外部が曖昧でどちらの空間ともが重なっているような状態で連続している。

パブリックとプライベート

建築同士の境界が曖昧でインテリア化し、本来別々の空間である内部と外部の境界が曖昧なまま重なり合ってしまっているような状況が私たちのライフスタイルの中にもある。
それはパブリック・プライベートという関係の変化である。
インターネットや携帯電話などのツールにより、内部であろうと外部であろうと場所性に限定されずにパブリック・プライベートという空間を自由に行き来することができるようになった。
例えば携帯電話は都市などパブリックな空間においても意識的にはプライベートな空間に存在しているし、インターネットはプライベートな空間に居ながら意識的にはグローバルなパブリック空間に存在している。
これらに共通するのは異なる空間同士があるツールを通して自由に行き来していることであり、私たちはそれを無意識に行っている。
こういった状況から、現在の私たちの生活する環境では相反する空間同士が重なり合っている中で直接的に関係を持たずに存在することもでき、また相互に接続可能な状態になっているということが言える。



都市空間と建築空間との差異

現在の都市における状況のような相反する空間と空間が重なり合いながらつながっているような状態は近代建築においてはタブーとされてきたものである。
近代建築はゾーニングを基本とし、「～するため」の空間を作ってきた。
建築に要求されるあらゆる要素を分離、または排除しながらより単純で明快なものを求めてきたのである。
結果、空間と行為の関係は1対1対応で行われることとなり、他の空間、行為との関係が生まれにくくなっている。
こうして単純性をうまく受け入れられないまま増えた以下同文な建築群は、単調な都市を作るだけになってしまったのである。

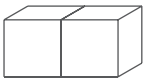
重なり合うことの建築空間への変換

現在のように建築における目的が多様化した状況が受け入れられるべきであるとするなら、本計画が目的とするように空間の生成法が再確認される必要があると考えられる。
その１つの方法として前述までの調査から現在の私たちの生活する環境で起こっている異なる空間同士が重なり合いながらつながっている状態を建築の空間に変換する。
建築において重なり合っている状態、すなわち他の空間に常に影響を与えている状態を空間同士が互いの空間を干渉し合っている状態と捉え、その関係を探求する。
その空間と空間が干渉するという関係から建築を作ることで、現在の世の中の経験的事象の曖昧さを受け入れうる空間が生成できるのではないかと考える。

空間が空間を干渉するということ

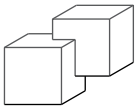
空間と空間に重なり合う場所ができている状態、すなわち空間が空間を干渉している状態が持っている質とは、それぞれの空間がそれぞれで個別に存在している状態と、ある空間が絶対的なものではなく、常に他の空間との間に相対的な関係が生じているということである。
ある空間にいても常に次の空間を知覚してしまうような状態ができている。
それは他の空間への行為を誘発する可能性を持っていると考えられる。
本計画では、この空間と空間が干渉しているという状態の連続体として建築を作っていく。
それはゾーニングによる明確な分節ではない,空間と空間の境界が曖昧なままだらだらと連続していく状態となる。
現代の生活は多様化して、建築の空間における用途も複合的で曖昧なものが増えている。
そういった多様なものが同時に存在している空間は、常に他の機能と関係を持てるような可能性を持った空間が必要だと考えられる。
では実際に空間と空間が干渉している状態とはどのような状態なのか。
その状態を考えるにあたって、建築をある空気の塊のようなボリュームの集合体だと考える。
そして空間同士が互いを貫き合う関係をスタディしていく。
まずは純粋な独立した空間と複雑な干渉した空間との違いを、そしてそこから干渉している関係を類型化し、それぞれの特徴を分析する。

本計画では、平面の結果として事後的に空間ができるのをではなく、まず空間ありきの状態から考える。そしてその空間がある空気の塊のようなボリュームとして考えてみる。しかし、それが1つで独立して存在している場合、それは自己完結した空間であり、空間と行為が1対1対応した状態を作り出してしまう。



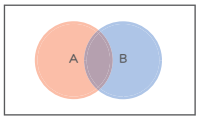
それが複数のヴォリュームになったとしても、近代のゾーニングによって明確に分けられ、隣接して存在している中ではある境界面を隔て個々の自己完結性が強いため、他との関係は希薄である。

↓



前述した通り、概念上、このボリュームが空気の塊のようなものだとすると、それは互いが互いの空間へ入り込むこと、すなわち干渉する関係が可能となる。この空間と空間が干渉し合うことにより、両者の境界のあり方は多様な選択肢を得る。この選択肢の多様さにより1対1であった空間の使われ方

↓



この空間と空間が干渉し合っている関係とは、数学の集合で言うベン図のような状態ができているのではないだろうか。
ベン図はAという集合を表す円とBという集合を表す円が交わっているものである。するとただそれだけで、AでありBでないところ、BでありAでないところ、AでありBでもあるところ、AでもなくBでもないところの4つの領域が生まれる。単純な操作で生まれる多様な状態、これは本計画が求めている空間の質である。

重合

ある空間に別の空間が縦横それぞれ1つ以上の面を同時に通過して干渉する。多くの面から干渉できることで、干渉の仕方として最も多くの方向につながることができる可能性を持つ。境界面を消した場合、最も一体化した感覚を受ける。

侵入

侵入はある空間の中に別の空間が入り込んでしまっている状態である。包まれている空間にとっては完全に重なっている状態であり、他の空間と関係するにはまず外側の空間と関係することになる。包んでいる空間にとっては異なる空間が完全に同時存在している状態ができる。境界面を消した場合、１つの空間になってしまう。

貫入（垂直）

ある空間に別の空間が垂直方向から貫入している関係は、上下のどちらか一方向へのつながりを生む。上からの貫入は同じ空間内で同時に活動が行われている状態を作り、下からの貫入の場合は、空間としては同時性を持つが、互いの活動を直接的に知覚するには見えるところであったり聞こえるところであるところまでまで移動してはじめて互いの活動を知覚できる。境界面を消した場合、上下どちらか一方に開口のような穴ができる。

貫入（水平）

ある空間に別の空間が水平方向から貫入している関係は、左右、もしくは手前から奥の一方向へのつながりを生む。貫入された空間にとってはある水平方向へ空間の奥行きが生まれる。当いの空間の活動はその高さ、幅、空間の大きさによって知覚の度合いが変化する。

貫通（垂直）

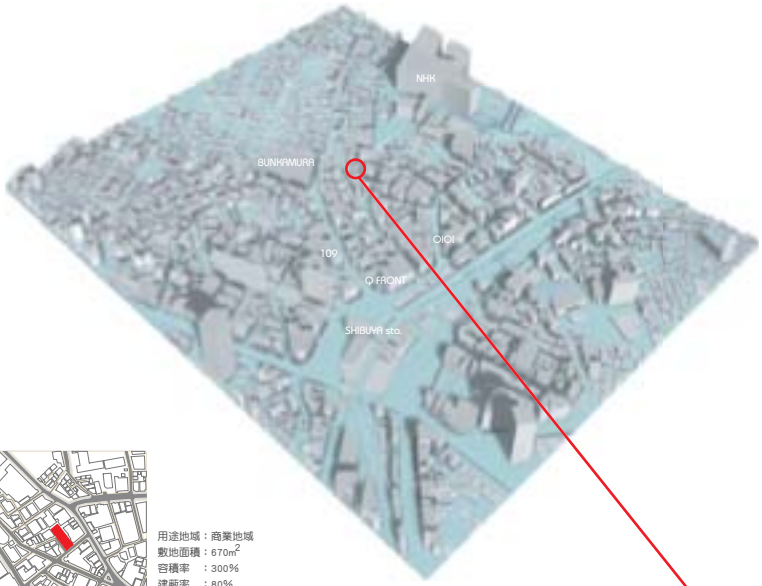
ある空間に別の空間が垂直方向に貫通する関係は、上下方向同時に空間のつながりを生む関係である。垂直方向への貫通は同一平面上で活動が行われることはないが、上下両方向へ奥行きを生む。干渉している空間に対して見上げる関係と見下ろす関係が生まれる。重なっている部分の境界面を消すと上下に開口のような穴ができる。

貫通（水平）

ある空間に別の空間が水平方向に貫通する関係は、左右もしくは手前から奥に対して同時に空間のつながりを生む関係である。干渉している空間に対して通いの場合はブリッジのように、床となる面が接している場合には直接的に隣接した空間へと導く。重なっている部分の境界面を消すと左右に開口のような穴ができる。

敷地について

これまでの空間の干渉に関する一連のスタディを実際の建築の設計において用いる。
計画地は渋谷区宇田川町にある、現在は駐車場となっている場所である。
渋谷駅周辺では地下鉄13号線の開業及び東急東横線の地下化・13号線との相互直通運転化を契機として、再開発計画があって街が変化しようとしている。
宇田川町には繁華街となっている所とその外側に広がる住宅地や文化施設の地域との境界となるゾーンがある。
このあたりは中小のビルに細街路とストリートと呼ばれる通りが絡み合い、渋谷の多様な文化を許容してきたエリアの１つだと言える。
ここに再開発的手法である超高層のような開発ではなく、このスケールを逸脱しない中で計画を行う。
決して広くはない敷地の中で空間が干渉するという関係を用いて計画する。



用途地域：商業地域
敷地面積：670m^2
容積率　：300%
建蔽率　：80%
道路斜線：12.5m
隣地斜線：31m

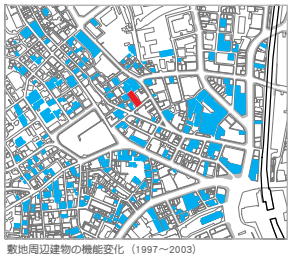
専用商業
貸しビル（商業・オフィスなど）
宿泊
住居
公共施設
宗教施設
その他

計画内容と計画地周辺の構造

渋谷は商業の街として発展してきた。現在はモノの消費からコトの消費へというような動きもあるように、消費者のモノに対する見方が厳しくなってきている。渋谷という街はその利便性から今までの売るだけの街からオフィスや住居なども増えている。つくる、すむ、あそぶといった行為が入り交じっている。だが渋谷に自分の空間を持つことは若い人には困難で、それはモノを生み出すクリエイターやアーティストにとっても同様である。やっと手に入れたショップなども数年持たずに手放すことも珍しくない。本計画ではショッピングとしての機能を残しつつ、こうした若手のクリエイターやアーティストが自由に創ることや展示すること、売ることができる空間を提案する。それぞれが個々で活動することもでき、時にはともに活動できるような空間、そこを訪れる一般の人もそういった活動に参加することも可能である。モノがあふれる物質社会において、「よりいいもの」を生み出すための手段として、異なる活動同士のコミュニケーションを触媒できるような空間を空間が干渉するという方法を用いて提案する。

敷地周辺建物の機能変化（1997～2000）

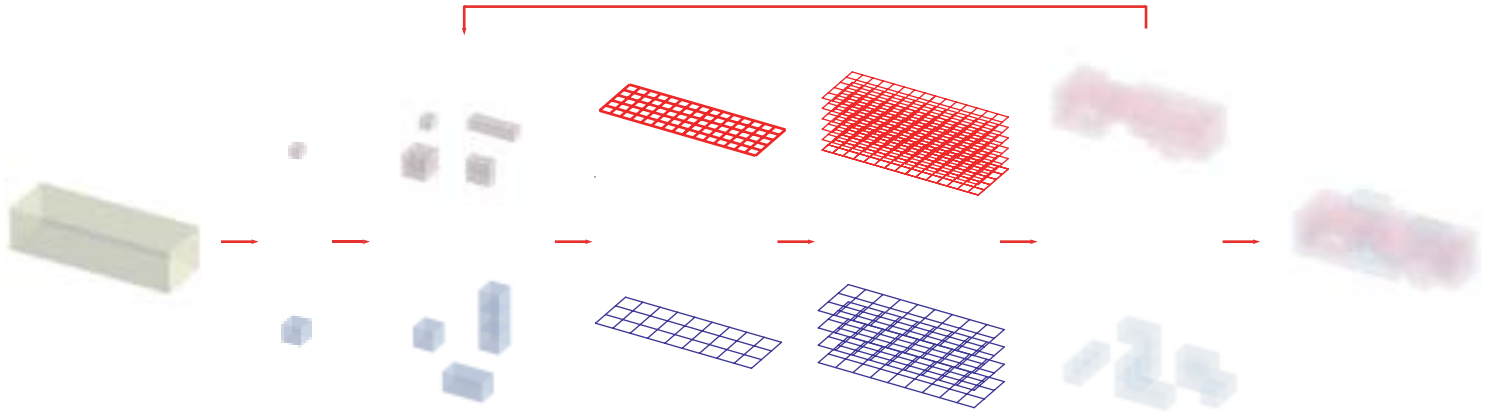
敷地周辺建物の機能変化（2000～2003）


敷地周辺建物の機能変化（1997～2003）

左の図は1997年から2003年までに機能変化を起こした建築物を示したものである。駅前周辺から計画地にかけての広いエリアで、多くの建築物が建て替えなどによって機能変化をしている。明確な中心を持たず、分散的な変化をしている。それは渋谷が細街路とストリートと呼ばれる通りによって街が中心街の変化と連動しつつ、ただの通りとしての「移動」という目的だけでなく、こうした機能変化に伴った「変化」というものを包含し、多様なネットワークを形成してきたからだと考えられる。まず動き回れるフィールドがあり、そこに様々な文化が溶け込んでいて、それらがどこで途切れるでもなくつながっているという構造が見られる。

計画の手法

実際に設計していく中で、どのように空間が干渉している状態を用いるのか。本計画においては、干渉するということにおいて起きる空間のズレをある一定の原則の中で操作するために、１辺が３mと５mというスケールの異なる２つのボリュームを用いる。このスケールの違いはズレだけでなく、用途の多様な建築においては基本ユニットにもバリエーションがあることが有効なのではないかということから用いている。３mは居室として用いられている空間単位として、５mはそれより大きな空間を必要とする場合のための基本ユニットである。この基本ユニットはそれ１つで用いられる場合もあればいくつかを組み合わせて欲しい空間を作ることもできる。それらを３次元上に広がった３mと５mのグリット上に配置する。それは敷地上で重ね合わされ、ボリューム同士は３mと５mというスケールの違いからズレが生じ、干渉する関係が生まれる。この操作は一義的に決定されるのものではなく、何度でもシミュレーション可能である。ボリュームが干渉していること、求められている空間の質、機能などを考えながらシミュレーションを繰り返す。基本ボリューム、グリッドという原則の上で成り立っている空間であるが、それらが重ね合わされることで、その原則が見えない空間となる。



敷地において設計可能なボリューム

様々な空間に対応するための異なる２つのボリューム

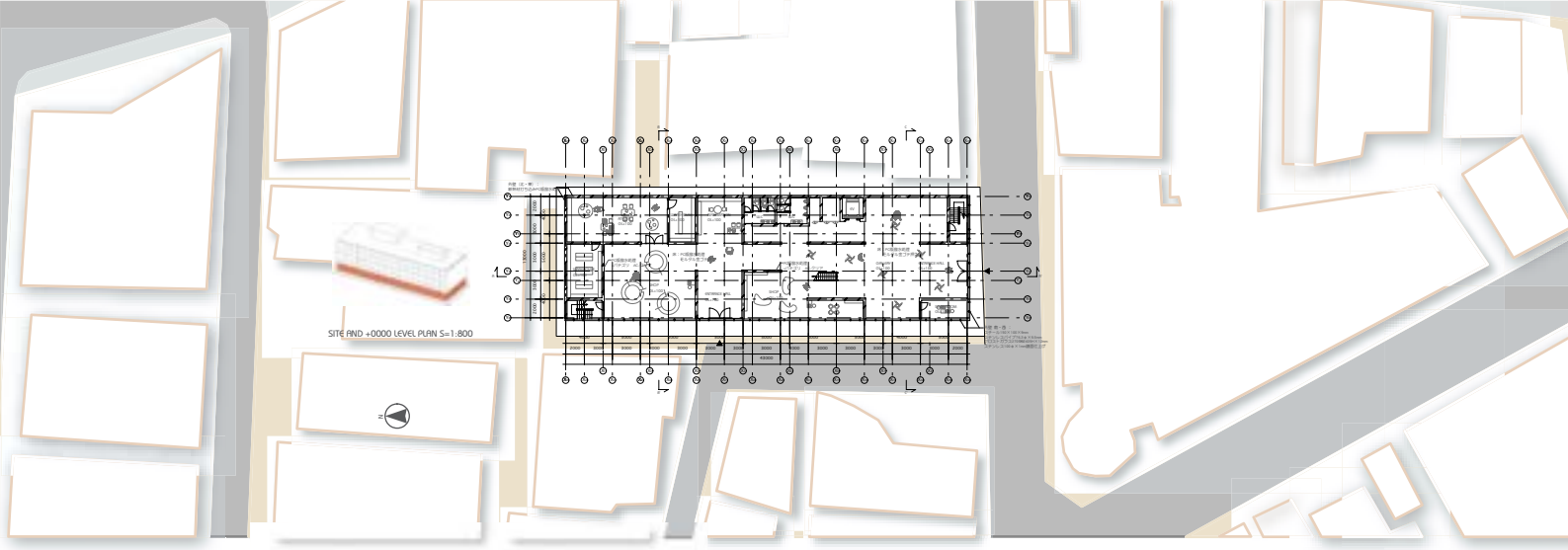
機能などから欲しい空間の大きさになるようにボリュームを組合わせる

敷地においてそれぞれのボリュームを配置するためのグリット

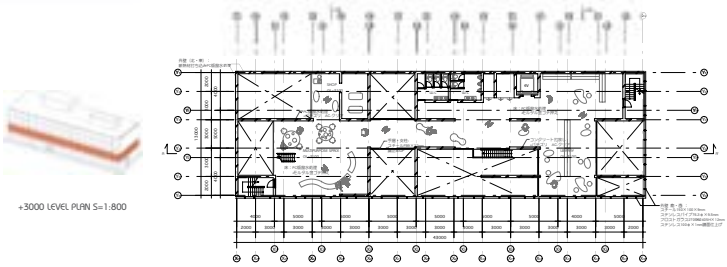
グリットを３次元的に配置する

機能や求められる空間の質などを考えながらそれぞれのスケールの３次元的に広がったグリット上に配置する

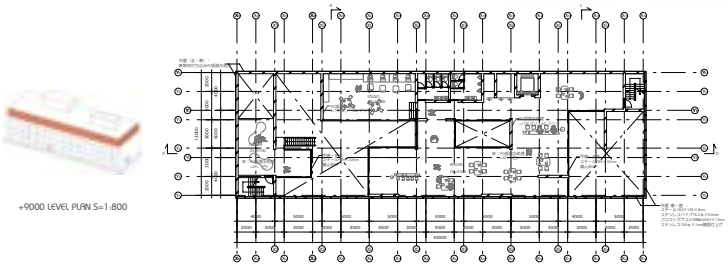
異なるスケールの３次元グリット上のボリュームを重ね合わせると干渉が起きる



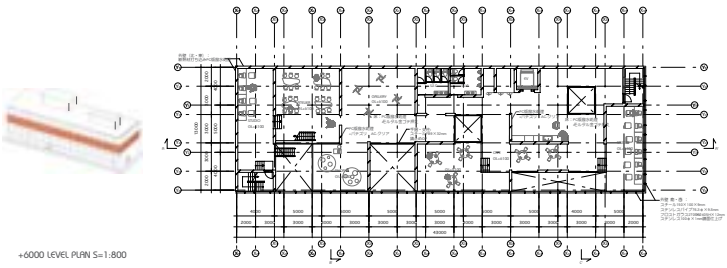
SITE AND +0000 LEVEL PLAN S=1:800



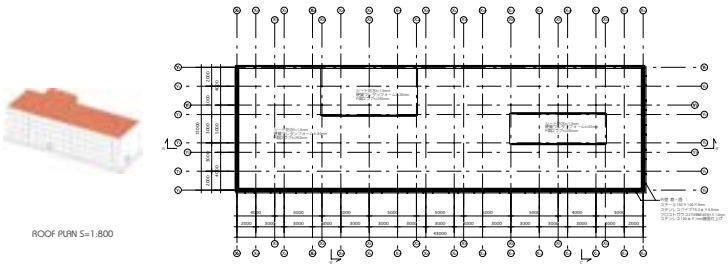
+3000 LEVEL PLAN S=1:800



+9000 LEVEL PLAN S=1:800



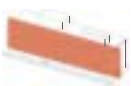
+6000 LEVEL PLAN S=1:800

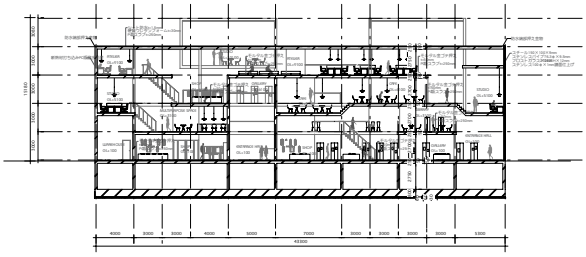


ROOF PLAN S=1:800

WEST ELEVATION S=1:800

SOUTH ELEVATION S=1:800

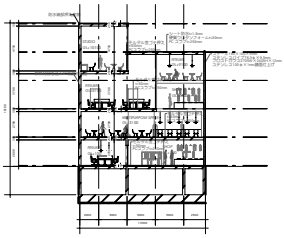




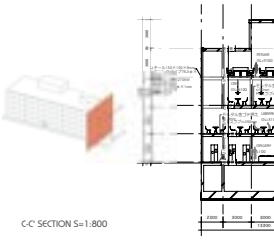
A-A'SECTION S=1:800

EAST ELEVATION S=1:800

NORTH ELEVATION S=1:800



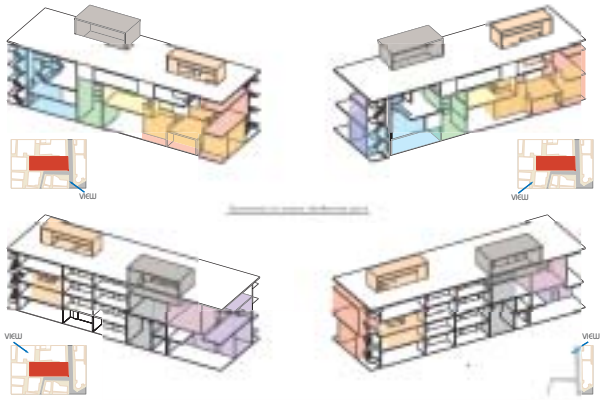
B-B' SECTION S=1:800

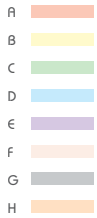


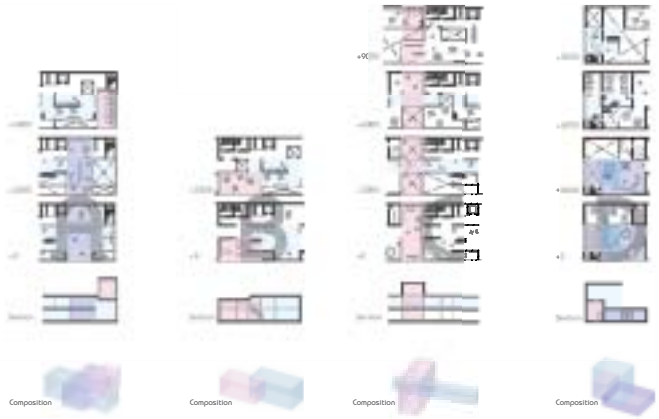
C-C' SECTION S=1:800

空間の干渉の抽出

本計画で設計した建築において、どこでどのような空間の干渉が起きているのかを抽出する。
常にボリュームを干渉させながら空間を連続させている。
その中でも干渉が顕著なポイントを抽出し、その後平面、断面、ボリュームという形で検証する。
まず設計した建築のあらゆる方向から見て、8つのポイントを抽出した。
連続してつながっているので、同じボリュームが数回抽出されている場合もある。

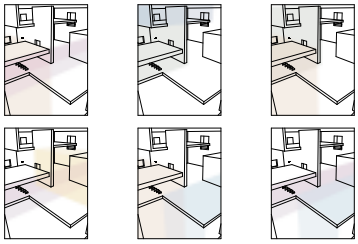


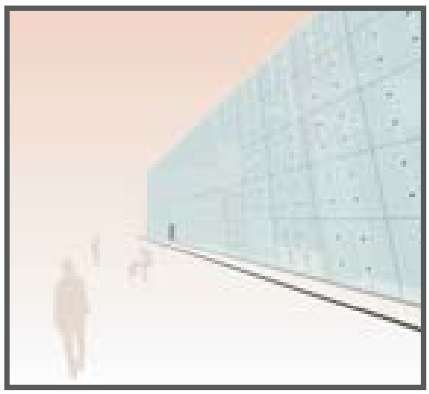




空間構成の分析

実際にできた空間の中にどのように干渉する関係が起きているのか検証する。
例えば一枚の模型写真の中でさえも・・・





結論

私たちが普段生活する都市空間と建築の空間の差異に着眼し、インテリア化した都市を起点として、私たちの生活の中で当たり前のように起きている異なる空間と空間が重なり合っているということが、次の空間への自由な接続を可能にしているという現状から、その関係を建築の空間に応用することで表出する新たな空間の可能性を提示した。今回のようないくつかの機能が複合された建築は珍しくないが、その多くが平面の積層の中に機能を詰め込んだようなもので、垂直動線で目的地までつながれていることが多い。本計画の空間が空間を干渉するという関係を用いたことで異なる空間との関係を空間体験の中から創出できたのではないだろうか。建築の形態が消失した都市において、全体をまず形作るのではなく、部分としての空間と空間の関係性を再考し、その隣接性や接続方法を変え、内側から建築を作っていくという方法によって、建築における空間と空間、そして人と空間の関係性を変える1つの方法となったと考える。

おわりに

建築が空間の集合体であるとするならば、それを形式や機能というようなものでどんなに分類しようとも、そこには必ず個々の空間同士の関係というものが生じるはずである。そのような断片としての空間の関係から建築を作ってみるのも1つの方法であると考える。どんな断片であっても全体を形成する可能性を持っているのではないだろうか。かつどんな断片にも独自の個性が与えられ、どんな断片とも明確に差異化されていながら、それだけ取ってみても意図した意味で機能しないような断片の過剰な集合のために、そこにある個性や原則が相対的に消失していくような全体を獲得すること。空間というものを分節するものされるものと捉えるのではなく、私たちが生活する環境の中にたまたま現れたコントラストとして捉えてみること。そんな考えの中から本計画のような手法を試みた。本計画は空間の関係性を考える手法の1つにすぎず、空間のあり方には可能性が∞にある。もはや明確な形式など存在しない現代において、他の空間との差異を特異な形であったり、特別な機能を付加したりするようなことで表現するのではなく、あたりまえのような空間であっても少しだけあたりまえから足を踏み外すような変化を与えることで現実との境界がほとんどないようなフィクションとして現象させること。そのような形式や機能といったものが別の次元に回収された空間の強度に可能性を見いだしている。