



島

小嶋研究室 7104603 鈴野りつ子

1. 島



fig. 1.1 芝浦アイランド

「島にうちがある」とても面白い響きだと思った。これは最近、東京都港区で行われている、住宅開発 (fig. 1.1) のキャッチコピーだ。



fig. 1-2 現状

期待をして敷地に足を運んでみると、そこはただの東京の延長でしかなかった。そしてこれは「島」とほど遠い存在であることを直感的に感じた (fig. 1.2)。しかしその一件がきっかけで、私は「島」そのものに興味を持った。そして東京が様々

な島を有していることを再認識し、東京の島たるものに興味を持った。まず私は一般的な島の調査を行うと同時に、東京の島についての調査 (fig. 1.3) 及びフィールドワーク (fig. 1.4) を行った。それらのことから東京の島が抱えている問題を以下の章で述べることにする。

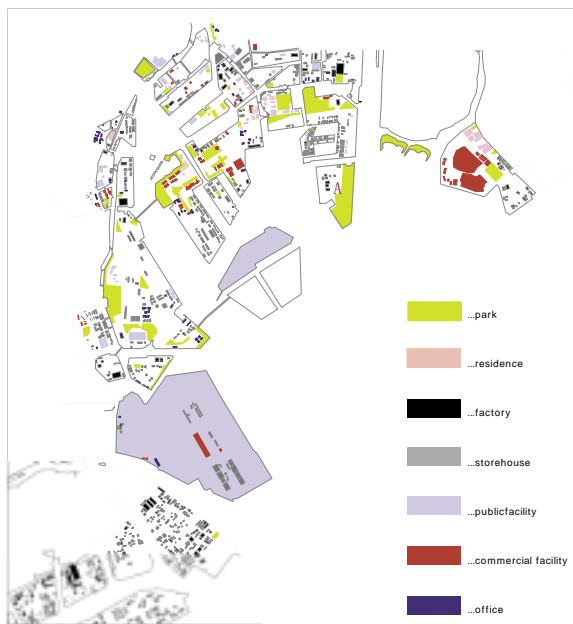


fig. 1.3 東京湾用途別分布



fig. 1.4 フィールドワークを行った場所。(黒が今回行った場所。グレイが以前に行ったことのある場所。)

今回フィールドワークした島。

<一回目>

東京都港区芝浦2, 東京都港区芝浦3 (芝浦工業大学の島), 東京都港区芝浦4, 芝浦アイランド, 品川埠頭, 天王洲アイル

<二回目>

三軒瀬 (千葉県市川市), 東京ディズニーランド, 葛西臨海公園西なぎさ

<三回目>

東京都中央区佃島, 東京都中央区月島, 東京都中央区勝どき1~4丁目, 東京都中央区勝どき5~6丁目

<四回目>

東京都江東区辰巳, 東京都江東区東雲, 東京都江東区新木場3丁目, 東京都江東区新木場2丁目, 東京都江東区若洲

<五回目>

中央防波堤/中央防波堤外側埋め立て地処分場

<その他>

・沖縄一本島/竹富島/西表島/石垣島/黒島

・ベトナム-メコンデルタ/ハロン湾

・東京~埼玉まで川をつたって、巡る「いちにちゆかり旅」に参加。

2. 「島」



fig. 2.1 竹富島.

「島」のイメージ

本来「島」というと、とてもほのぼのとした良いイメージを私たちは抱く。たとえばそれはサントリーニ島や、ハワイ、竹富島などに共通するようなものだ (fig. 2.1)。

東京の島々も、これらの島々も一様に島と言うことが出来る。しかし、東京の島々を歩いていると、そのようなイメージは抱きにくい。やはり工場や倉庫といった用途の島が多く、私たちと無関係性を保っていること、また一般的に島では臨海面が多いため、水との関係性が密接であるが、東京の島では「カミソリ護岸」や「スーパー堤防」などにより水との関係性が薄く、逆に島



fig. 2.2 一般的に「良い島」とされる島型を円にしたもの。黒島、竹富島などと似た面積をもつ島はたくさんある。

と大陸、あるいは島間を結ぶ道との関係性が強く表れていることなどが表立った要素としてあげられる。それと同時に、竹富島や直島、屋久島など、日本にも多くの良い「島」が存在することから面積や気候といった外的要因だけでは規定することの出来ない要素も存在する (fig. 2.2)。

<目的>

今後も芝浦アイランドのような臨海部の大規模開発が進む中、(今後10年で約6万戸の住宅が供給される予定である。)東京の臨海の風景について、今一度じっくり見直すことは大変有意義ではないだろうか。本研究では東京にある埋め立て地を島と改めて認識し、東京の臨海部を見直すと共に、「島」のイメージをかたちづくるものをとらえ、「島」の風景を設計することを本論の目的とする。

3. なにもない。そのことの良さ。



fig. 3.1 vacant space.

<風景>

良い「島」の要素とはいったい何か。そんなことを考えながらフィールドワークを続けていた矢先、新木場の少し先に何も建てられていない空き地に出会った。(fig. 3.1) この写

真は埋め立て地特有の風景の問題点とキーワードの両者を有している。まず問題点については、一般的に埋め立て地は「サンドイッチ工法」と呼ばれる工法で作られているため、四角く、平坦にならざるを得ない。そのため東京の臨海部の風景は均一的で、常に消失点が表れる。(fig. 3.2) それが私たちによりいっそう平坦なイメージを植え付けている。



fig. 3.2 消失点

<「広い」ではなく「広がっている」>

そして同時にこの土地を見たとき、いきなり何も無い土地が目前に現れた驚きと、その開けた感じが自分の中の「島」のイメージと重なった。ひとつは新木場の工場地帯の風景とはうって変わり、いきなり違う風景が飛び込んできたこと。これは、海というものを通してコンテキストが全く変わってしまう「島」の要素に酷似している。もうひとつは、周りの環境、そしてそれを越えた海や空に対してものすごく開けていて、ゆるやか



fig. 3.3 なにもない風景

な移り変わりがあること。

それら相反する二つの要素が同時にあることがとても面白いと思った。それはモンゴルやゴビ砂漠のように、なにもなくても「気持ちよい」「壮大だ」と感じることでできるものである。(fig. 3.3) その場所は本当になにもないわけではない。広がりを感じさせる「なにか」がそこにはある。それは、まわりとのゆるやかな移り変わりであったり、fig. 3.4に示すような空間や風景がゆらぐ要素だと考えた。

- ・不透明性一白/ホワイトアウト/半透明の濁った表現/ほの暗い/反射/鈍く光る
- ・対比一相対的に/余白
- ・空間を曲げる一丘/カーヴ /地面の不均一さ
- ・天井が高い
- ・空間的な奥行き
- ・陽の光
- ・予備条件
- ・距離を測る基準が有るルーバー/影/テクスチャ/柱
- ・トリミング一ふちどること/パノラマ/縦横比

fig. 3.4 ひろがりを感じさせる要素

4. 敷地



fig. 4.1 若洲

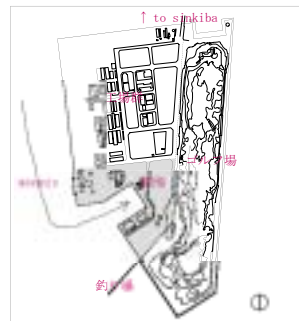


fig. 4.2 site.

東京都江東区若洲という島を敷地に選ぶ。(fig. 1.2, point A) ここには海が広がり、その先には遮るものが全くない、東京とは思えない風景が広がっている。それにも関わらず、都心からも一時間以内で行くことのできる場所だ。この場所は左側がゴルフ場で右側は工場地帯という荒々しい使い方がされている。(fig. 4.1) そしてそれらのぼっかり空いた場所にただ普通の公園が作られている。埋立地は液状化

現象や、土壌からの有害ガスの発生など地盤が不安定である点や、広大な更地が手に入るということを考えても、これらのプログラムは誤りではない。けれども、この美しく空と海が開けた土地に「誤りではない」や「理にかなった」以外のものがとても大事なのではないだろうか。それが先述した「島」らしいと感じたことに繋がってくるのではないだろうか。

この場所で、土地面積以上の広がりを持つ何もない場所を設計しようと思う。それはこの土地の物理的な面からも、そして前述したように、東京というものに対してコンテキストを変えるという点に対しても、とても合っている。

島の総面積は188ha。本設計では、この島全体の計画は行わない。なぜならゴルフ場や工場といった要素も大切な東京の島の風景の一つだからだ。むしろそれらがあっても成立しうる「島」を考えてゆきたい。本計画

では、工場やゴルフ場以外の、グレイで囲まれた部分、22haについて考えることとした。(fig.4.2)しかし、この敷地だけで完結するものではなく、周りの全てがなくてはこの場所が成立しないものを計画したい。

5. 場所のイメージ

| program. |
|-------------|
| ・海岸 |
| ・丘 |
| ・船着き場 |
| ・映画館(屋内/屋外) |
| ・プール |
| ・キャンプ場 |
| ・野外ホール |
| ・レストラン |

fig.5.1 program.

「広い」ではなく、「広がっている」場所を作る。そのためには、何も作らずにただの更地を作るのではなく、ラグーンを作り、海と大地をゆるやかにつなげ、丘を作り、空とゆるやかにつなげる。また海や丘は土地に奥行きを与える。さらにここに様々な人が集まれるようなプログラムを用意する。(fig.5.1) プログラムは、自分が大空や海を見たときに「何をしたいか」ということを中心に考えた。それは映画を星空の下で見ることであったり、波の音を聞きながら泳ぐことであったり、大空の下でおいしいものをほおぼることであったり、好きな場所で音楽に耳を傾けることである。さらにこの敷地へは、囲んだ海から船で入ることもできよう整備する。その理由として、船で行く方が交通のアクセスが良いこと、また、海に対しての認識が変わり、より「島らしさ」を感じることが出来る為である。

6. 壁ではなく



fig.6.1 at centralpark.

プログラムについても、その境界が明確にあることは「広がり」ではない。fig.5.1の行為がきっちりとした枠の中で行われるのではなく、壁の有無に関わらず、原っぱを歩いているような感覚で歩いて行けるものがふさわしい(fig.6.1)。それはおそらく、建築自身が次第に大地や空に繋がってゆくようなものだと考えた。そこでイメージしたものがfig.6.2である。外から次第にガラス(透明)ー(半透明)ーそして壁(不透明)へとゆるやかに移りかわってゆく。人々はドアを開けて「中に入る」のではなく、外気や音、においや視覚などによって中のプログラムに引き込まれるように歩いて行くことが出来る。また、建物の一部を「消す」ことで同時に「建物らしさ」を消すことが出来る。このイメージをもとに1/50でスタディした模型がfig.6.3である。光や風景、周りの状況などを考慮に入れてこの「開口ー透明ー不透明」を操作する。

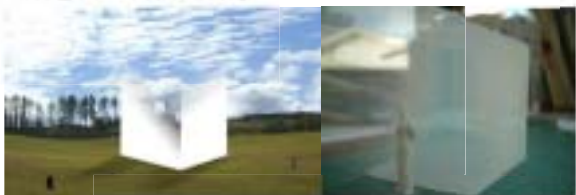


fig.6.2 建物イメージ

fig.6.3 スタディ模型

7. 均衡を保つ

各々のプログラムに関しては「施設」を作るのではなく、ひとつひとつを切り離して、ゆるやかに外を介して繋がっていく。そうすることによってエリアを広く認識することが出来ると同時に、様々な外部を作り出すことが出来る。それは近い場所だけではなく、遠くの場所にも少しずつ影響を与えてゆく。また、海岸や丘といった要素も互いに影響を与えあって存在してゆく。そうやってすべてのものの配置はfig.7.1のようになる。これらのものたちは一見ばらばらと散らばっているように見える。けれどもすべてがこの位置にある意味を持っており、マイクロからマクロまで、ひとつひとつが周りとの関係性で成り立ち、バランスを保っている (Fig.7.2)。

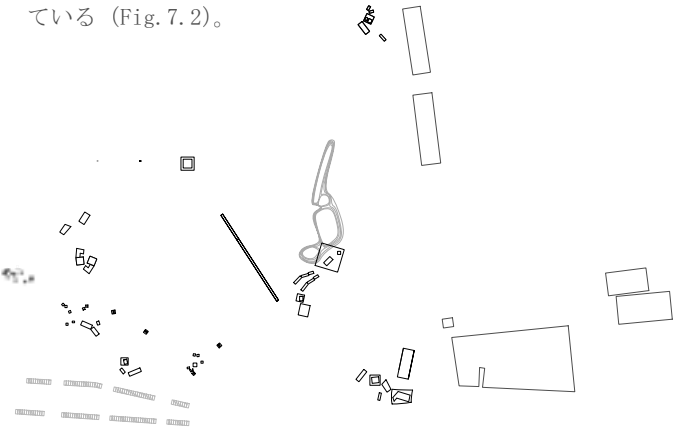


fig.7.1 balance.



以下各々の場所について簡単に説明を行う。

<海岸>

すぐそばを船が通るので、周囲の海底深さを変えずにラグーンを作る。まず島内の土地を削り、島内に水を引き込むようにする。その時に島内の土が極力外に出で行かず、水を引き込むような堤防のデザインを施す。(fig.7.3)



fig.7.3 堤防

<丘>

ラグーンを作る際に出た土を島内の丘を造成する為に使用する。丘の高さは、船着き場から工場群が見えない程度に造成し(約18m)、頂上を比較的狭くとり、全体の風景が揺らぐように計画する。(fig.7.4)



fig.7.4 映画館より見る

また、海岸、丘、両者のコンタラインに関しては、プログラム同士のアクセスを予測し、メインに歩く場所は緩やかな勾配(約1/12に抑える)になるように計画するなど、土木的なものも建築的に考え、プログラムとの関係性を深めてゆく。

< theatre >

この場所には映画館、野外劇場、カフェ、オフィス、トイレなどがばらばらと草原の中に散らばっている。一番オブジェクトが多い場所なので、様々な外部が作り出され、それによって様々な風景(狭い/広い/音がある/静か)が展開する。映画館本体を中心に関係性を作る。



fig.7.5 映画館 内部(上)と外部(下)

< pool >

緩やかに深い場所から浅い場所に繋がってゆくようにプールを計画する。さらにこの等高線が海岸の等高線と混じり合うようにそのラインを計画する。そうすることで、潮の満ち引きによってプールの表情を変えることが出来る(fig.7.6)。また、この場所は音楽のエリアに行く途中に位置するので、音の聞こえるエリアと関わりを持つ部分も有する。



fig.7.6 プール それぞれ満潮時(右)と干潮時(左)の変化

< camp >

この場所では、広がりを与えつつ、程よい近さが必要である。そのためコアを50m四方に存在するように計画した。さらにテントを張る際に木のようなものが大きく関係してくると考えた。そこでグリッドを設定し、オーダーを崩しながら木を設定した。



fig.7.7 キャンプ場

< music >

この場所は一番変化が激しい。基本的には何も無い場所だ。イベントの時だけぱっと華やかになる。いわゆる従来の都心の臨海部の使われ方をする。

< restaurant >

静かで、街を遠くにあおぐ。

そんな時間を過ごす為の場所である。高層階の頂上だけが「贅沢」の定義ではない。こういった「贅沢さ」も存在する。海岸の中央にポンツーンで浮いており、小舟でここに向かう。

8. さいごに

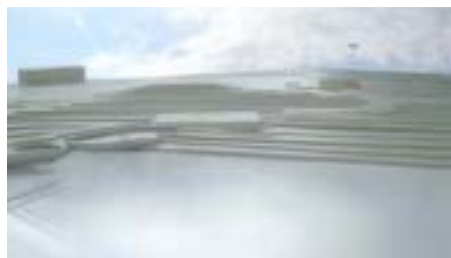


fig.8.1 船着き場より「島」を見る

本論では土木的に島の作り方を研究するでもなく、島自体の都市計画を行うのでもない、島という言葉から直訳した方法では実現できない空気感を生むことのできる、建築とランドスケープのひとつの在り方を追求した。計画自体は、「音が大きいから離して」「関係が近いから近づけて」など、「こうすれば気持ちよいのではないか」という本当にあたりまえのことをひとつひとつ丁寧に考えながら行った。建築と土木、近い場所と遠い場所、10cmと100mの間を何十回も行き来することによって出来た風景は明らかに東京、そして他のどの島でも見ることの出来ないこの島独自の風景である。