

・ ・ ・ 身体/感覚器官により獲得する(非抽象的)空間に関する考察 ・ ・ ・

■序

・ 高密度化・高層化する都市

都市は膨張を止めることなく広がり続けている。水平方向への広がりには限界を迎え、垂直方向へと広がり空を侵食していく。スラブの積層により成立する建築は空間としての多様性を失い、自分が建築内部の何処にいるのかさえ把握できない状況を生み出している。そして機能は複合され、もはやビルディングタイプで建物を分別することは困難になりつつある。それは受動的に空間を体験することを示す。

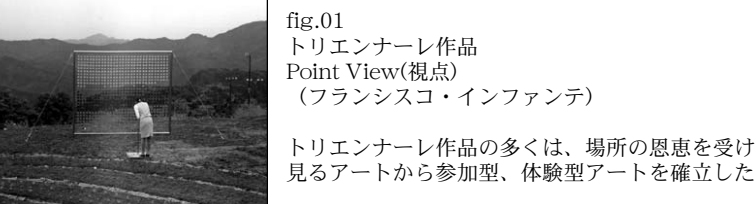
・ 情報技術の発展

携帯電話、インターネットなどの仮想現実空間上では、多種雑多なコミュニケーションが場所や身体とは無関係に成立し、誰とでも接続する事を可能にした。情報技術の発達は利便性と引き換えに場所・身体の持つ意味を希薄化している。

このような状況は、人間から能動的行為を剥奪しつつある。

・ 環境・場所の力

大地の芸術祭・越後妻有トリエンナーレについて中原祐介氏(美術評論家)は「今回のトリエンナーレ2003は、上から降ってくるのではなく、特定の地面から湧き出す作品ということを顕著に示した。」と述べている。これはホワイトキューブ内で展示されている状態を良しとする芸術作品ではなく、その土地固有の文化を取り込み、地域の人々を巻き込んだ芸術作品の重要性を示している。前者は制作者と鑑賞者という二項対立の関係にあるが、後者は制作者、鑑賞者、参加者、体験者という複雑な関係を導き出した。また、前者は視覚的な訴えかけによる芸術であるのに対して、後者は体験的(身体/感覚器官)芸術である。感覚器官を巧みに駆使することで成立する芸術であるといえるのではないだろうか(fig.01)。

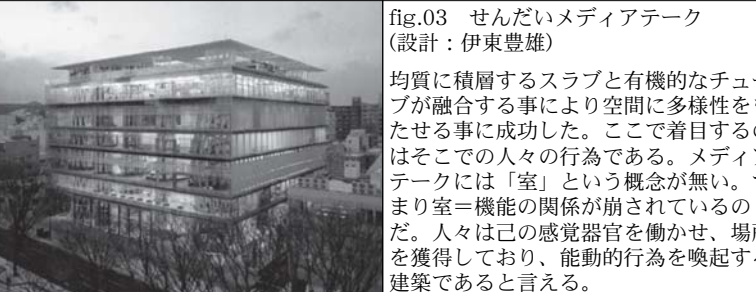


■事例収集・分析・考察

・ 収集

身体と建築、または場所と建築が密接に関わっている建築事例(計40個)の収集・分析を行った。ここでいう身体的建築とは能動的な身体行為を喚起する建築を指す。例えば、せんだいメディアテークを考えていただきたい(fig.03)。空間内では多様な能動的行為が展開され、人々の生み出す情景が空間をより魅力的なものへとしている。

収集した事例は平面的、断面的、あるいは立体的な視点に基づき図式化を行い、そこから読み取れる場所との関係、空間構成に関するキーワードを抽出した(fig.04)。



・ 能動的な身体行為

「世界には二種類の場所がある。…(中略)… 放っておいても物事が起こってしまう場所と、自分の方からアクションをしなげないと物事がなかなか起きない場所。」と今福龍太氏(文化人類学者)は述べている。これは、場所の特性が行為を生み出す要因となっていることを示している。

20世紀はテクノロジーの強力なエネルギーが社会を牽引してきた。結果として今日の都市は多種雑多な物質や情報が交錯し、都市空間を移動するだけで様々な情報を入手する事が可能である。それらの情報は受動的に得る情報であり、人間の意志とは無関係に個人に蓄積される。つまり、都市に住む人は受動的な立場でも生活することが出来るのである。よって現代の都市は「受動的都市」と言える。しかし、それは人間の自立性を妨げていると考えられ、個人がアイデンティティを確立するためには能動的な行為を誘発する建築空間が必要である。

ここで、アジアの発展途上国を考えてみると、そこで生活する人々は、能動的に生活していると言える。それには、経済的な背景などが起因している事は論じるまでもないが、理由はそれだけではない。欧州の秩序だった社会とは対比的な混沌とした状況が、良い意味での抵抗感を兼ね備えた場所をもたらし、そのことが能動的行為を誘発する引き金となっていると考えられる(fig.02)。



日本は多くのものが与えられ、利便性の高い生活を保障されている。能動的行為を行わずとも生活できるのが実状である。しかし、アジア各国の人々は能動的に自分の場所を獲得し、コミュニティーを形成している。

■研究目的

今や、建築は場所と切り離されたまま完結し、身体の能動的行為を喚起しない状況を生み出している。本研究では、都市空間において失われつつある身体性と呼応する建築を再構成する事を目的とする。

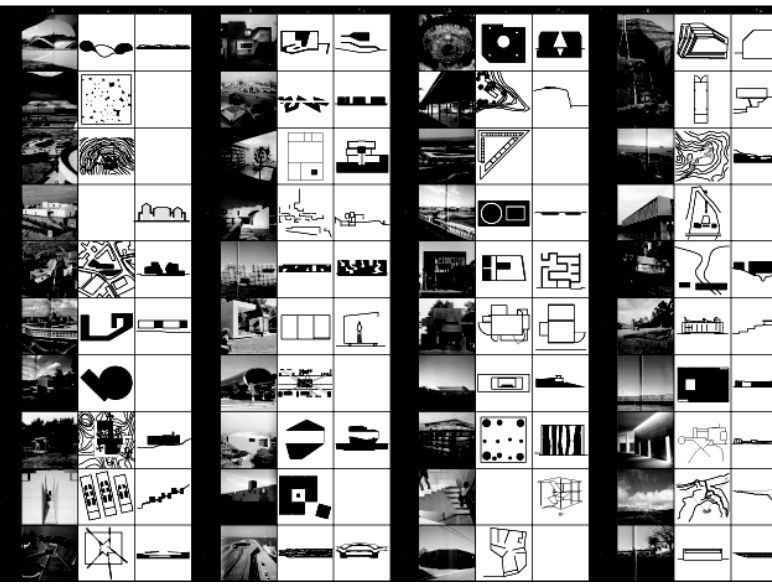


fig.04 収集事例一覧(※テキストは省略)

・分析

収集した事例を場所との関係に着目し、fig.05に示す5つの形式に分類した。場所との関係により分類したのは建築の形態は場所との関係によりその本質が決定されると考えたからである。

fig.06は5つの形式より分類した結果を図式化したものである。図を元に空間構成のためのキーワードを抽出した(fig.07)。2方向の視点(場所との関係、空間構成)から図式化したのは、場所と空間の関係を考察するためである。

寄生・・・	地形に柔軟に対応し、建築が地形に沿って建っているもの	
同化・・・	建築が周辺の景観や地形と連続する事により、風景と同化しているもの	
軸・・・	都市軸や歴史軸を基盤とし建築を構成しているもの	
埋没・・・	建築が地形に埋没し、建築の形態を消失させているもの	
切断・・・	建築が周辺の景観や地形と切り離される事により、自律性を獲得しているもの	

fig.05 場所との関係による分類

場所との関係 空間構成	寄生	同化	軸	埋没	切断	他
貫入						
流転						
屈折						
内包						
包囲						
対比						
転位						
連続						

fig.06 場所との関係、空間構成による分類

貫入	流転	屈折	内包	包囲	対比	転位	連続

fig.07 抽出された空間構成言語と概念図

・考察

＜地形的概念＞

分析の結果、能動的行為を誘発するための場には地形的要素が含まれている事が分かる。地形は有機的、かつ複雑な形状を有し、時に不自由に、しかし人々の行為を誘発する。例えば獣道がそれにあてはまる。ただし、ここで言う地形とは単に形態として地形的という事だけではない。地形が擁する最大の特徴は人と人、人と場所の様々な関係性を構築することであろう。地形が生み出す各場所の分節や接続により生まれる関係性こそが、都市において希薄化する身体性を再構築するための手掛かりと捉え、設計を行う。

■計画概要

・＜都市地形＞

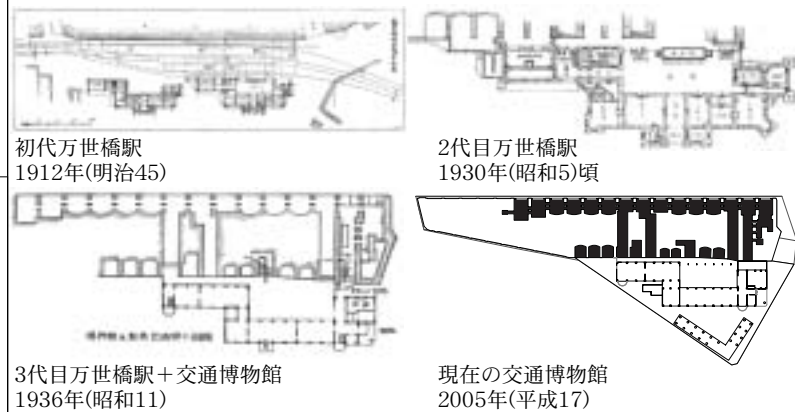
計画地は東京都千代田区神田須田町一丁目と設定する(fig.08)。計画地の一部上空にはJR中央線が通っており、北側には数少ない自然環境である神田川が存在する。現在、既存施設として交通博物館が建っているが、その機能は2006年5月で停止し、建物の取り壊しが決定している。その場所に新築の複合文化施設を計画する。また計画地内には歴史的価値のある赤煉瓦アーチ(旧万世橋駅)があり、その高架下部にプログラムの導入を行う。計画地は秋葉原、御茶ノ水、神田、神保町など個性豊かな地域に囲まれており、不特定多数の人々が偶発的に出会う場所である。また高架鉄道などの各インフラがエッジとなり各場所を空間的、機能的に分節し、それらの結節点に位置する場所でもある。多元的な事象が作り出すダイナミックな様相は人工的な都市地形と読み取れる。



fig.08 計画地基本情報	所在地：千代田区神田須田町一丁目 面積：3538㎡(現博物館部)+1800㎡(高架下部) 建蔽率：100% 容積率：600%(一部800%)	商業地域 防火地域 第1種高度地区
-------------------	---	-------------------------

・歴史の痕跡 (旧万世橋駅)

歴史的な観点から見ても重要な場所である。かつて中央線の一大ターミナル駅であった万世橋駅(設計：辰野金吾)が存在しており、日本橋と並ぶ商業の中心地であった。現在でもホーム、階段、赤煉瓦アーチなど歴史の痕跡が随所に残されている。この場所を人々の記憶にいつまでも残る場所とすべく、旧万世橋駅との積極的な関係を構築する。



初代万世橋駅 1912年(明治45) 2代目万世橋駅 1930年(昭和5)頃
3代目万世橋駅+交通博物館 1936年(昭和11) 現在の交通博物館 2005年(平成17)

万世橋駅の変遷 (資料：交通博物館)



■プログラム

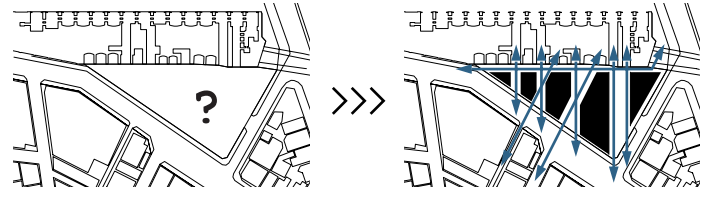
千代田区では庁舎移転計画が進行中であり、新庁舎には図書館機能が複合される予定である。しかし、蔵書数は他区の図書館と比較し不足しているため、図書館機能の一部を本計画に導入する。

図書館は知的情報の集積体である。人々はそこにストックされている情報を入手するために図書館を訪れる。しかし、情報技術の発達によりインターネット上で情報の入手・提供・共有が可能になった今、図書館というビルディングタイプはその様態の変化が迫られている。利用者が一方的に情報を入手するだけでなく、提供や共有を可能とする図書館が必要とされていると考える。また知識を得るために滞在するためだけの図書館ではなく、都市を能動的に活用するための起点となる施設を目指す。

具体的なプログラムに関しては千代田区の既存公共プログラムの分析結果(fig.09)及び、周辺の特徴的な街の分析を踏まえ、不足している機能(アート、福祉など)を補強する(fig.10)。

■空間構成

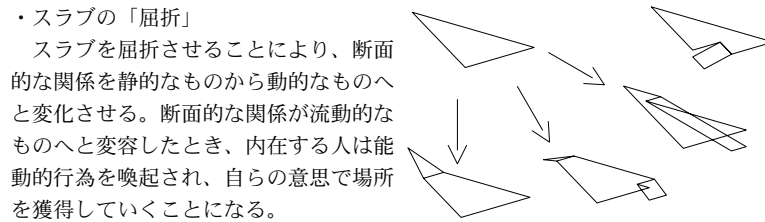
事例収集の考察と、計画地周辺環境から捉えられる都市的文脈を基盤とし設計を行う。地形的概念を空間内に手繰り込むことにより人々が能動的に場所を獲得する事を可能にする。ここでは貫入、転位、屈折の要素を導入するものとする。



・歴史軸/都市軸の「貫入」
プログラムと法規制よりヴォリュームと主構造となる3つのコアを決定する。歴史軸、都市軸をヴォリュームに貫入させ、敷地内に都市のアクティビティを誘い込み、歴史を顕在化させる。その路地的空間は歴史を感じるための都市の裏庭ともなる。



・スラブの「転位」
スラブを平面的に転位させ、上下間のズレを生じさせる事により断面的な関係を構築する。空間は平面的な合理性を得ながら、断面的に展開する。



・表層について
表層はヴォリューム部(壁面主体)と透過部(ガラス主体)より成立する。ヴォリューム部は軸線と1200mmグリッドにより開口を決定している。1200mmグリッドは視線と行為に関係しており、ワンルーム空間に様々な場所を構築する。

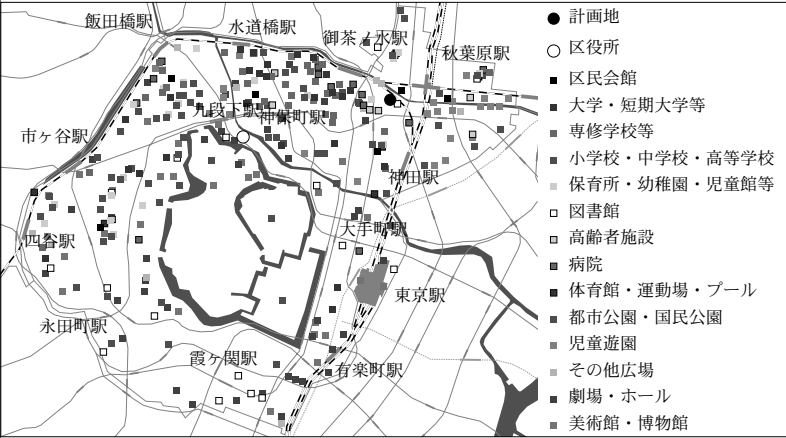
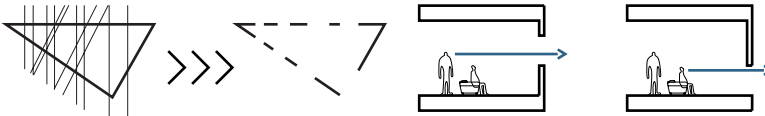
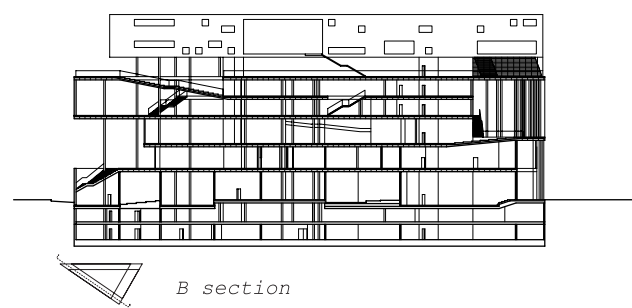
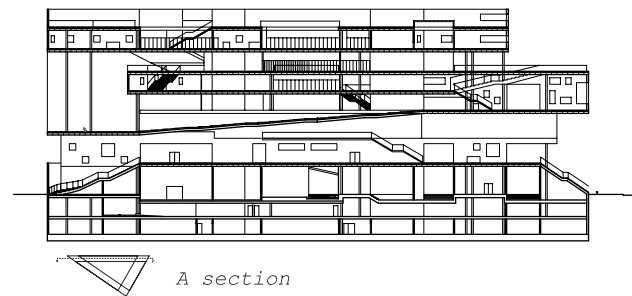
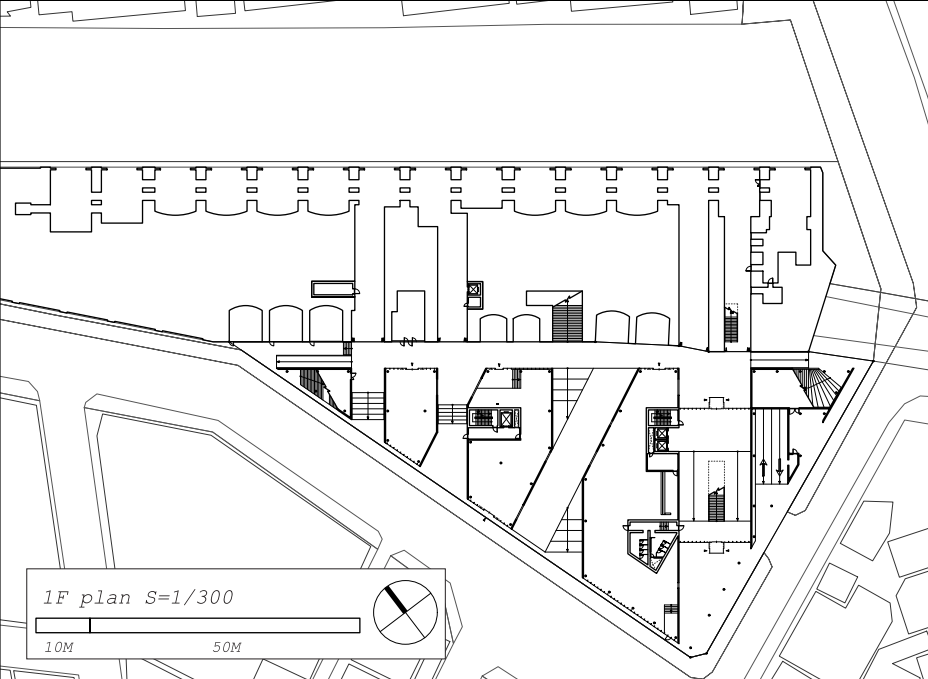


fig.09 千代田区の既存公共プログラム (資料: 千代田区ホームページ)

文化	交流	サービス
図書(閲覧、PCメディア) ギャラリー 店舗 会議室 ホール	福祉施設 児童館 広場 多目的ルーム ワークショップ	カフェ インフォメーション レンタルスペース

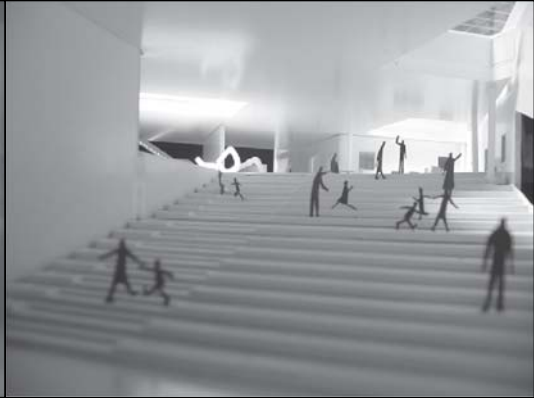
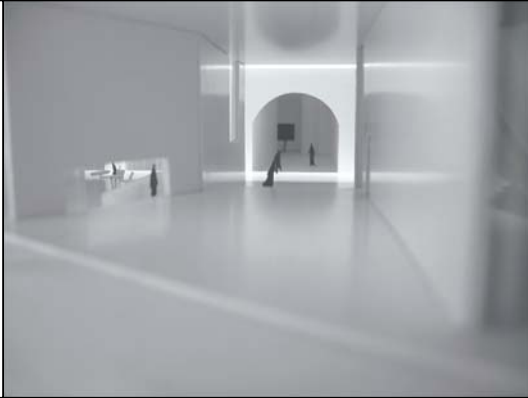
fig.10 導入プログラム





■終

テクノロジーは都市に同質の空間、表層をした建築を乱立させ、人間の能動的行為を剥奪しつつある。それは身体・場所の持つ意味を希薄化している。



本研究では外神田という多くの人々で賑わう場所に、地形的概念を取り入れた空間構成による複合文化施設を計画し、能動的身体行為の誘発を目指した。

テクノロジーが生活基盤を牽引する今日の都市において身体性と呼応する建築を再考する必要がある。

