

**序：** 建築の要素には、柱、壁、塀、垣、窓、門、扉、屋根、天井、床、階段、スロープ、縁側、テラス…など多くのものが挙げられる。これらは過去から現在に至るまで（技術の進歩などによってその形体が変化していることはあるが）その存在が変わることはない。そしてこれらの要素は建築を成立させるためにはなくてはならないものだが、現在見られる多くの建築では、これらはあくまで二次的な要素であり、設計のメインとなること、そして建築要素そのものが意味を持つことは少ない。それはコストの問題や商品建築の誕生、社会情勢などによって建築の形態・存在意義が決められてしまうということが原因として挙げられるのではないか。過去の建築作品から、柱を例に挙げて述べると、ペルセポリスの百柱の間、フランスのアミアン大聖堂、ジュゼッペ・テラーニのダンテウムなどは建築の要素を象徴的に用いており、建築要素そのものが意味を持って存在している様子が伺える。これらは宗教的、象徴的、構造的であり、人の心象に影響を与えるものだ。現代においても建築要素そのものが意味を持って存在している作品は見られるが、それが人の行動や住まい方、または建築の形体にダイレクトに影響を与える作品は稀であり、多くの作品における建築要素は建築の形体を成り立たせるための二次的な要素に留まっているように思われる。我々が建築に触れる際、必ず存在している建築要素を新たな視点をもって捉え直し、その特性を設計の手がかりとすることで建築と人との密接に関わり合いつつもふたつの関係が変化するような新たな空間が生まれるのではないだろうか。本制作では、各建築要素が持つ特性、空間に与える影響をスタディし、建築要素から生まれる空間の可能性を、複数の設計をもって提案することを目的とする。

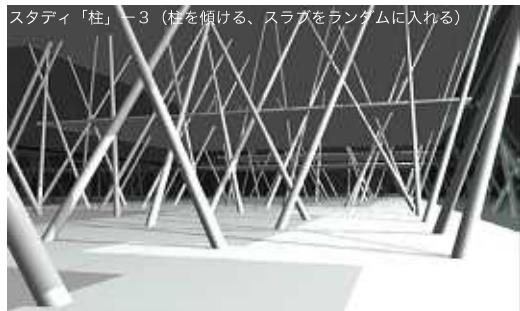
各建築要素のスタディ



柱を様々な方向へ傾けるスタディ。傾いた柱が交差気味・平行に立つ場合は人の行き来がしにくく壁のような場所となり、逆に柱が交差しない場所は廊下のように通り抜けられる場所となることが確認できた。



柱の傾きによって生まれる開けた空間や閉じた空間が各フロアで異なり、上下階での柱の位置から決められる室等の構成に対しての制約から解放される。また、構造的視点に立って見ると、傾いた柱が水平力を負担するため、新たに斜材を設ける必要がなく、傾いた柱のみで成立することが期待できる。



ある広さを持った空間において柱に対してスラブを入れるスタディを行った。先ほどの床を折るスタディで生まれた上下の関係や、それぞれの場所の特性（見えや天井との距離）がより緩やかになる。穴をあけたものでは、壁を曲げたスタディの時と同様に奥行きが重なっていく様子が伺える。傾いた柱がつくり出すダイナミックな空間を体験するという魅力が確認できた。

**方法と対象：** 各建築要素に対し、どのような変化が与えられているか、実際の建築作品（プロジェクトを含む）から読み取り、それを元に各建築要素に変化を与えていく。作品を通して見たところ、建築要素に与える変化と部材との組み合わせとして、①空間にダイレクトに変化を与え、かつ破綻がないもの。②他の変化と合わせることで空間に変化を与えるもの（そうしないと成立しないもの）。③他の変化に付随して、自動的に行われるもの。の3タイプが見られた（表 1）。このうち③の変化は無視するものとし、①と②をメインの変化としてスタディを進めていき、その結果現れた空間がどのような特性をもつか、どういった用途が適しているかを考察し、そこで得たものを最終的な設計につなげる。スタディを経るごとに、ある建築要素が具体的な空間を形成していくプロセスを意識し、序盤はただひたすらプリミティブな状態のスタディを重ね、ビュアな状態の建築要素が空間及び人に与える影響を考察する。次にその影響によって実現される空間が用途・機能の面でどう作用するか、どういった問題を解決できるのか、について考察しつつ、最終的に具体的な敷地に対し展開していく方法をとる。

また、設計の対象とする建築要素は「柱」、「壁」、「床（＝スラブ）」とする。これらはあらゆる建築要素の中でも特に原始的なものであり、空間を語る際、特に重要な要素となるからである。これら3つの建築要素に変化を与えることで生まれる空間は建築と人、両方にダイレクトに反映されることが予想される。

表 1. 各建築要素とそれに与える変化の表（抜粋）

| 建築要素 \ 変化 | 回転する | 伸ばす | 縮める | 拡大する | 縮小する | 穴をあける | 形を |
|-----------|------|-----|-----|------|------|-------|----|
| 柱         |      |     |     |      |      |       |    |
| 壁         |      |     |     |      |      |       |    |
| 床         |      |     |     |      |      |       |    |
| 床         |      |     |     |      |      |       |    |



「壁」に対し「折る」という変化を加えたスタディ。本スタディでは折り目を水平方向に設定している。その結果折る方向によって通路のような場所で開けている、室のような場所で閉じている、というように上下で空間が異なる様子が見られた。



壁を傾けることによって生まれる単位空間のスタディ。傾きとその組み合わせによって、（写真左から）閉じた・開いた・斜めの・方向性を持った、というように性格の異なる室が表れる。室単位ではなく、壁の単位で組み合わせることで開口を上げると全く性格の異なる空間が突如現れるような体験が期待できる。



先ほどの床を折るスタディで生まれた上下の関係や、それぞれの場所の特性（見えや天井との距離）がより緩やかになる。穴をあけたものでは、壁を曲げたスタディの時と同様に奥行きが重なっていく様子が伺える。傾いた柱がつくり出すダイナミックな空間を体験するという魅力が確認できた。

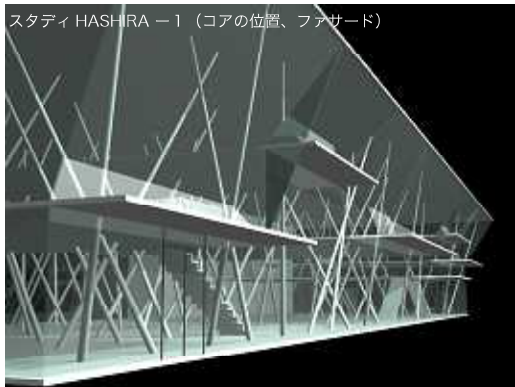


ふたつのコアを傾斜した床によってつなぐスタディ。傾斜した床を広くすることで、単なるブリッジやスロープとしての床ではなくそこで行為が行われるような場所になると考えられる。また、傾斜した床のみで構成される空間のダイナミックさを体験できることに加え、様々な人や行為が交差する状態も魅力的である。

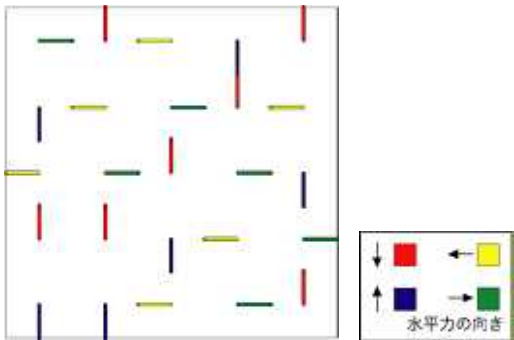
建築要素Ⅰ「柱」

これまでのスタディで確認できたこととして、傾いた柱の疎密によって視線・動線の抜け方が変化する、上下階で異なるプランが可能である、構造的にも傾いた柱のみで成立する、などがある。そういった点をヒントとし、用途を複合商業施設とした。商業施設のように多数の人が行き来する場合、周囲にある傾いた柱によって作られる空間が刻々と変化していくことは人と建築の新たな関係を築くことになることが予想される。また、上下階で異なるプランが可能のため、様々な種類の店舗を入れることができること、それらの店舗がスキップフロア上に存在することで様々な人のアクティビティを感じることができる。また、複合商業施設という用途及び、柱が乱立する空間と人のアクティビティそのものがファサードとなることから、カーテンウォールのファサードを持った建築が建ち並ぶような、発展した商業地区を敷地として想定し、具体的なスタディを進める。

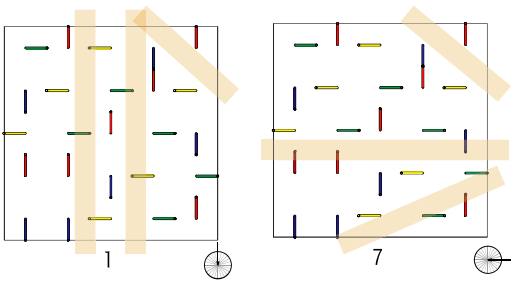
スタディ HASHIRA ー 1（コアの位置、ファサード）



スタディ HASHIRA ー 2（構造的視点）



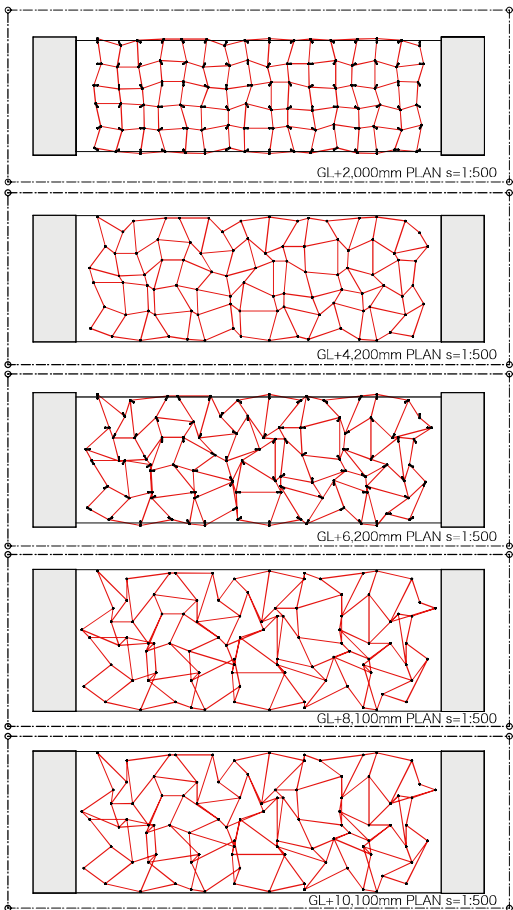
スタディ HASHIRA ー 3（視線の抜け）



スタディ HASHIRA ー 6（敷地）

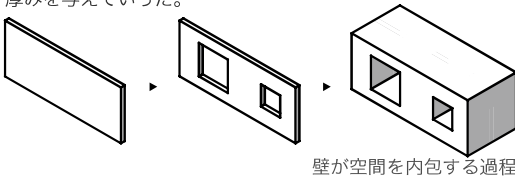


スタディ HASHIRA ー 4（傾きによるグリッドの変化）

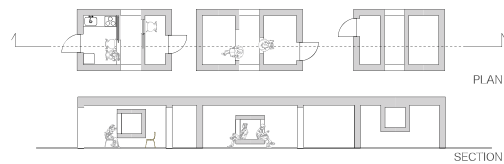


建築要素Ⅱ「壁」

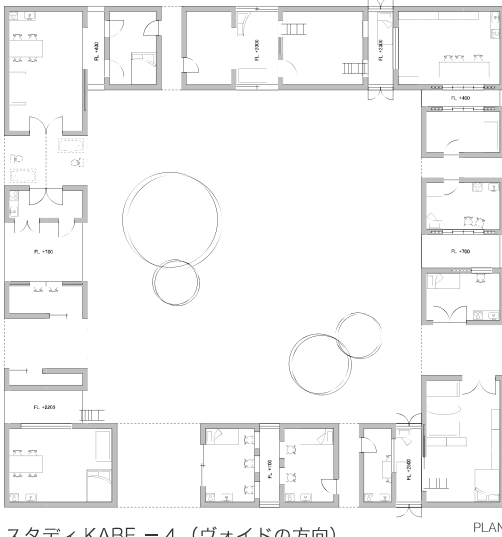
スタディ KABE ー 1（壁に厚みを持たせ、空洞にする）  
これまでのスタディから、ある壁に厚みを持たせ、それを空洞化することによって壁の中に空間を作り出すという意識で具体的なスタディを進める。壁そのものが空間になっていることを意識させるため、まず壁に開口を明け、それに対して厚みを与えていった。



そうしてできた空間において使われ方を考察する。特徴的だと思うるのは、開口の軌跡によってできるヴォイドである。それに関して、開口の位置、スケールなどでその使われ方は異なる。小さなスケール（住宅など）ではそこはテーブルや椅子、ロフトのようになり、大きなスケール（美術館、図書館などの公共的な建築）では、そこは部屋のように使うことができるのではと考えた。



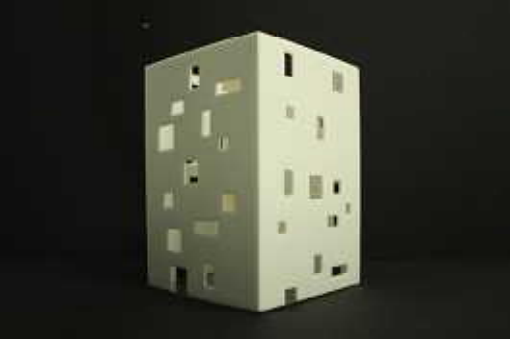
スタディ KABE ー 3（壁で囲まれる空間、ヴォイドのスケール）



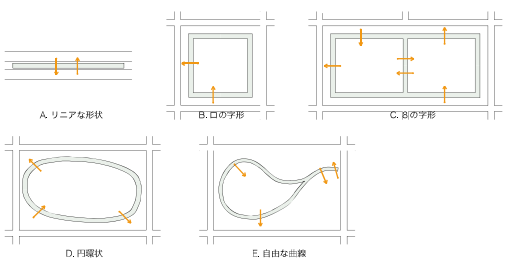
スタディ KABE ー 4（ヴォイドの方向）



スタディ KABE ー 7（壁に囲まれた空間 2）



スタディ KABE ー 9  
（平面形状からみる視線・動線の抜けから敷地の可能性を探る）



スタディ KABE ー 10（敷地）

複数の敷地形状、周辺状況から敷地を渋谷区恵比寿の一角に設定した。ここは住宅や商業施設が混在する場所であり、敷地内には様々な用途の建築が密集して建てられている。また、敷地南側は店舗が多く活気のある通りであるが、北側の通りは戸建て住宅が建ち並び、人通りもほとんどない。さらに西側には巨大なスケールの集合住宅・商業施設がある。このように密集した建築群があり、性格の異なる通りに囲まれた敷地において本作品を展開することで通りと通りの関係が変化すると考えられる。

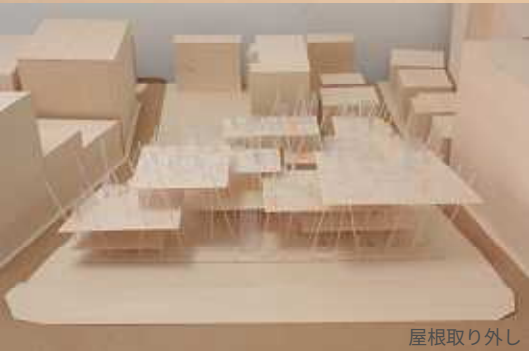


作品「HASHIRA」

作品「HASHIRA」の柱は画一的なグリッドによって構成されており、それぞれの柱の太さ、屋根までの距離も同じである。唯一特殊な点はその柱が12方向に向かってある一定の角度で傾いていることである。それは極めて単純な変化だと考えられるが、結果的に現れる空間は一般的な空間とは全く異なるものとなる。1F部分は柱が比較的均一に並ぶため、見通しが良く、オープンな空間となるが、上階にいくにつれ複雑な空間が現れる。複合商業施設として提案する本作品は、傾いた柱によって作られる領域に各店舗が存在する。様々な人のアクティビティが柱とともに錯綜し、人と建築が「建築要素」を介して密接に関わり合いつつも、その関係は絶えず変化し続ける。



立面



屋根取り外し



1F 近景



中層部分近景



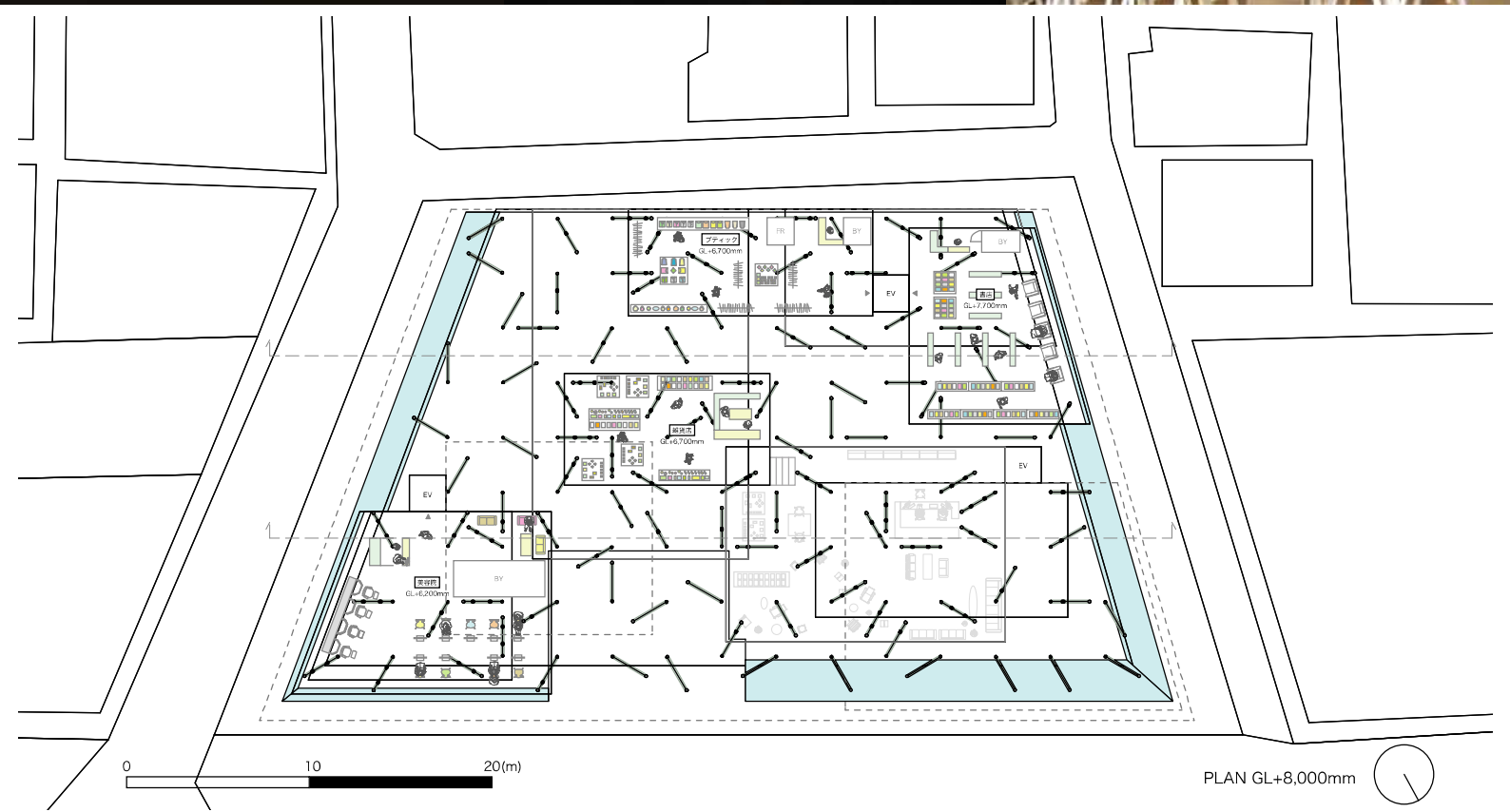
立面2



1F 近景2



上層部分近景



作品「KABE」

都市において密集した建築群から壁のような印象を受けることがある。そういった場所では、その奥に何があるかわからず、中に入っていくことも叶わない。本作品は周囲のボリュームと比べ、巨大なものだが、人の視線、行動を遮るものではなく、むしろ壁とヴォイドによって建築と人、通りと通り、壁のあちら側とこちら側を繋いでいる。具体的な内容は、店舗兼集合住宅。1Fは店舗、2Fからは集合住宅であり、壁によって囲まれた中庭に1Fの店舗から生まれるアクティビティが表出することを目指し、具体的な用途・機能を設定した。そうすることでアクティビティがヴォイドを通して周辺の通りに垣間見え、人を引き込むことが期待できる。またヴォイドによって切り取られる空は、壁のあちら側が持つ魅力を伝えてくれるだろう。

中庭見下ろし



北側から俯瞰する



西側交差点から端部を望む



ヴォイドから見る空



インテリア

