



馬とすれちがう建築

〈人工的な空間に自然を拡張させていく〉

人工的な建物が並ぶ都市の中では、時折、人間以外の動物の存在に気付かされる光景を目にすることがあります。左の写真は東京、世田谷で幼い頃から私が見てきた光景です。

東京農業大学馬術部の馬が、付近にある馬事公園という馬術施設での練習を終えて世田谷通りを渡っているところです。私はこの光景に出会う時、横断歩道という人のためにつくられた人工的な場所が、馬の大きさや歩くリズム、蹄鉄の音、視線などによって、自然に触れているかのような感じと、すこしの緊張感をまとう空間に変わっていることに興味を持ちました。

そしてこの光景に見られるような、人と動物の生活する場所を完全に分けてから考えるのではない、人の使う場所と動物の使う場所が重なってくるような場所、動物を都市に呼び戻すことで、現代の人工的な人のための空間に自然を拡張させていく建築のあり方を考えたいと思いました。



〈騎馬警官警察署の設計〉

西洋だけでなく、騎馬警官は日本でも皇居周辺や京都の観光地で日常的に活動しています。今制作で私はその騎馬警官を配備している警察署の、都市の中で馬を管理する施設、という側面に注目しました。そして、人の使う場所と馬の使う場所が重なってくるという視点を、警察官や周辺住民と、飼育されている馬たちとのそれぞれの生活空間の関係に取り入れることで、都市部における馬と人の境界が変化していくのではないかと考えました。

〈人工と自然の融和を象徴する〉

敷地を新宿御苑の新宿門周辺、東新宿の人工的な建物群と新宿御苑の広大な樹々の間に設定し、人のためにつくられた空間と馬のためにつくられた空間が重なり合う、人工と自然の融和を象徴するような建築を考えていきました。

〈設計プロセス〉

騎馬警官を有するシティオプロンドン警察署の管轄範囲を新宿御苑周辺地域の警備範囲として参照し、10頭の警察馬が所属するものとした。さらに騎馬警官10名、その他警察官事務管理など15名をあわせて、計10頭の馬と25名の人間を想定しました。その上で、以下の2つのプロセスを通じて設計を進めていきます。

【プロセスA】

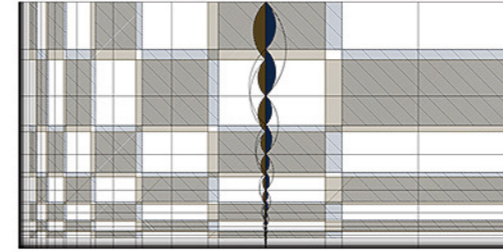
- 馬定規の作成。
1. モデュロール
 2. コンパス
 3. 分度器
 4. 雲形定規

【プロセスB】

- 馬と人が混ざり合うための構成。
1. 積層する
 2. 同じ要素を使う
 3. ひとつながりの形
 4. 平面的に並べる
 5. 同じ場所を使う

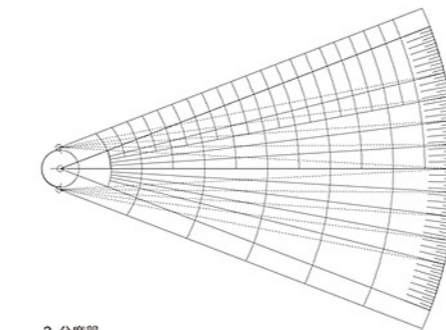
【プロセスA：馬定規を作成する】

：馬の生活や馬に関する建築のリサーチを通し、馬と人それぞれの居場所を描くための4種類の定規を作成する。人の居場所を人の寸法で、馬の居場所を馬の寸法で、共有部分は2つが重なる寸法を用いて設計を進める。



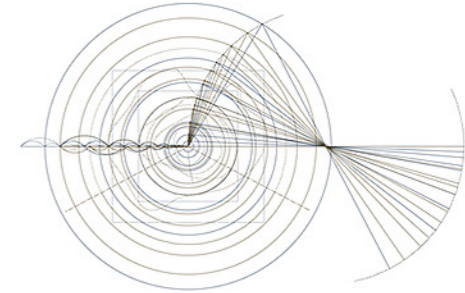
1. モデュロール

：馬の脚にコルビジェのモデュロールを当てはめると、各関節や体高、歩幅などの寸法に近似する馬モデュロールが得られた。さらに人の背丈を1776mmと設定することで、人と馬の片方の数値が重なる「人馬モデュロール」が得られた。



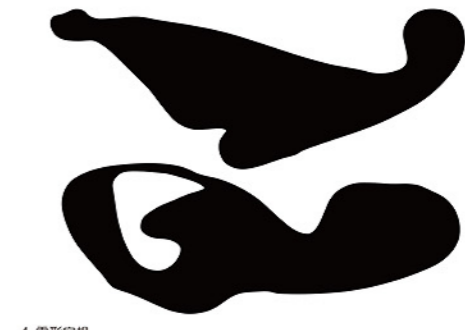
3. 分度器

：馬の登れるスロープや階段の傾斜、また開閉時の脚の位置を考慮するための道具。



2. コンパス

：馬と人それぞれに関する転回と集合の範囲を、モデュロールで得られた寸法を用い円に表した道具。



4. 雲形定規

：馬の移動経路、移動パターンを分析から、馬が放牧される場所の形を設計するための道具。

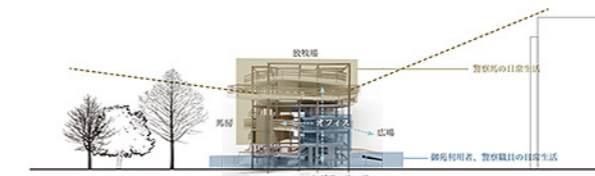


【プロセスB：馬と人が混ざり合うための構成】

：馬定規から得られる寸法や形を、馬と人の建築をつくる基礎として使用しながら、全体の構成としての5つのトピックを用いて、さまざまなレベルで馬と人が混ざり合う空間を考える。

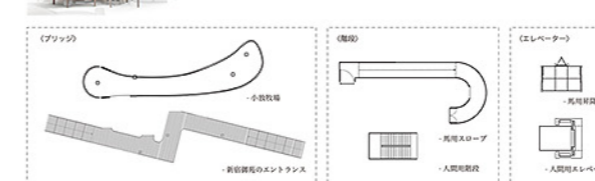
1. 積層する

：人の仕事場を囲むように馬の居場所が配置され、今までの平面的な馬場構成に比べて管理が容易である。また馬の居場所が浮遊することで、GLを人のために開放できると同時に、馬の生活空間は登るにつれて人や周囲の建物から遠ざかり視界が開けていく。人が馬を飼育するという関係が、馬が人を見下ろす、高層の建物の中で共に生活するという光景によって、両者が対等な存在として人々の目に映るのではないか。

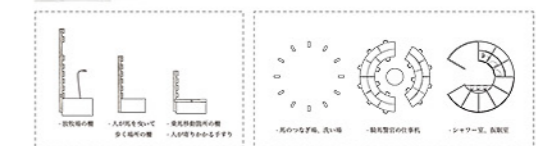


2. 同じ要素を使う

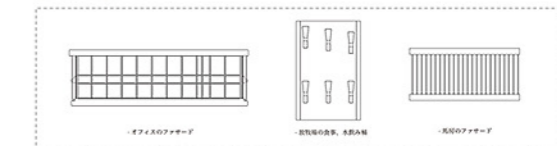
：ある要素の中で、馬が人と同じような行為を行なっている様子をつくる。そのことで、人のためにつくられた形を、動物のための形に置き換えていくことができるのではないか。



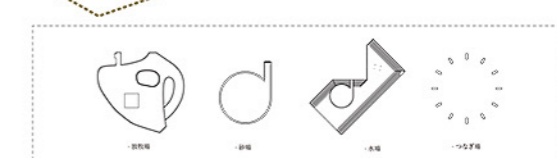
3. ひとつながりの形
：一つのモジュールがある箇所では人のための、別の箇所では馬のための要素に変化する。そのことで、馬と人それぞれの居場所がシームレスに繋がっている空間ができるのではないか。



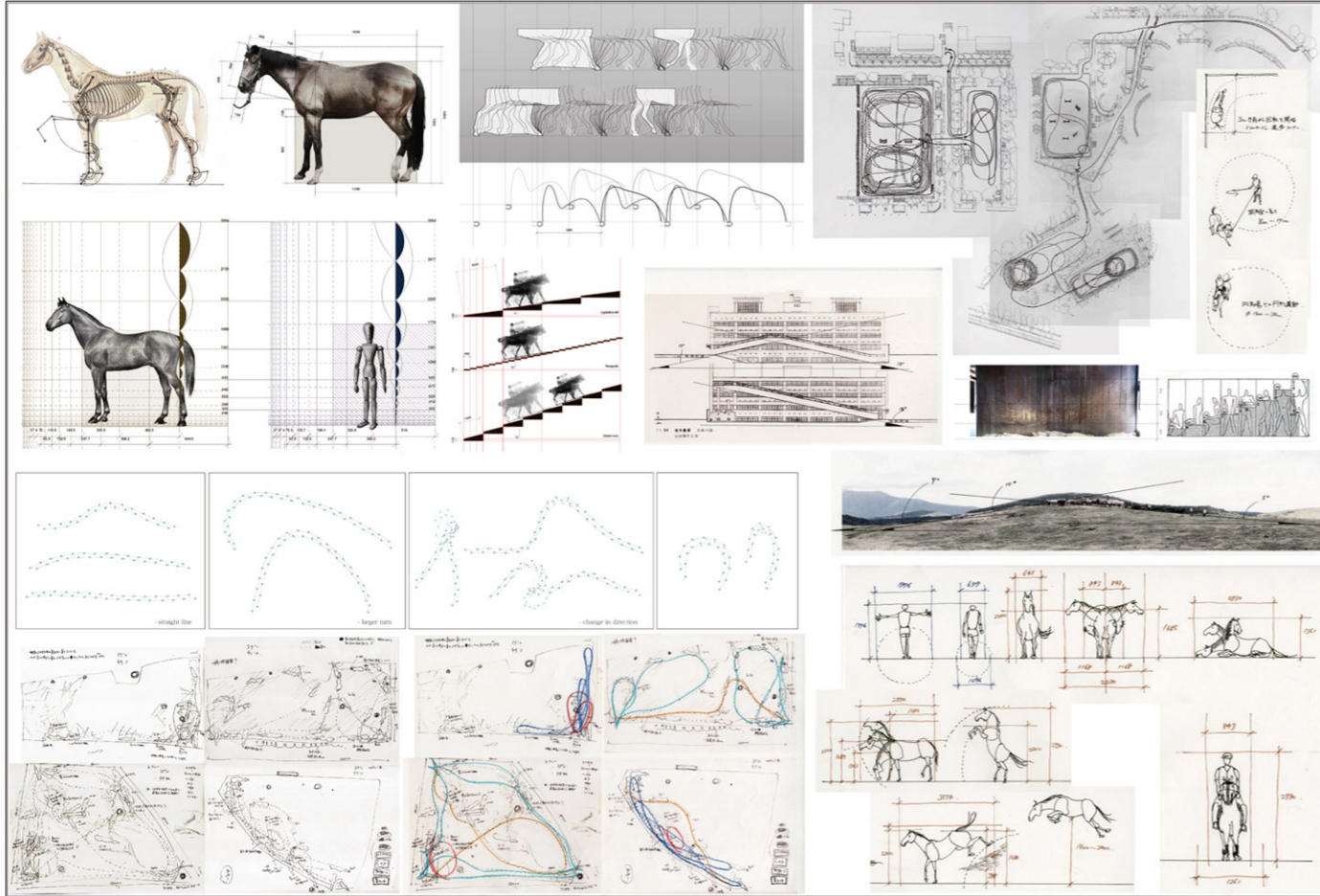
4. 平面的に並べる
：馬と人それぞれの行動が平面的に見えてくることで、互いの行為が空間を印象的に飾る要素になるのではないか。



5. 同じ場所を使う
：馬と人が同じ場所を使うことで、人の居場所を直接的に馬の居場所に置き換えることができるのではないか。

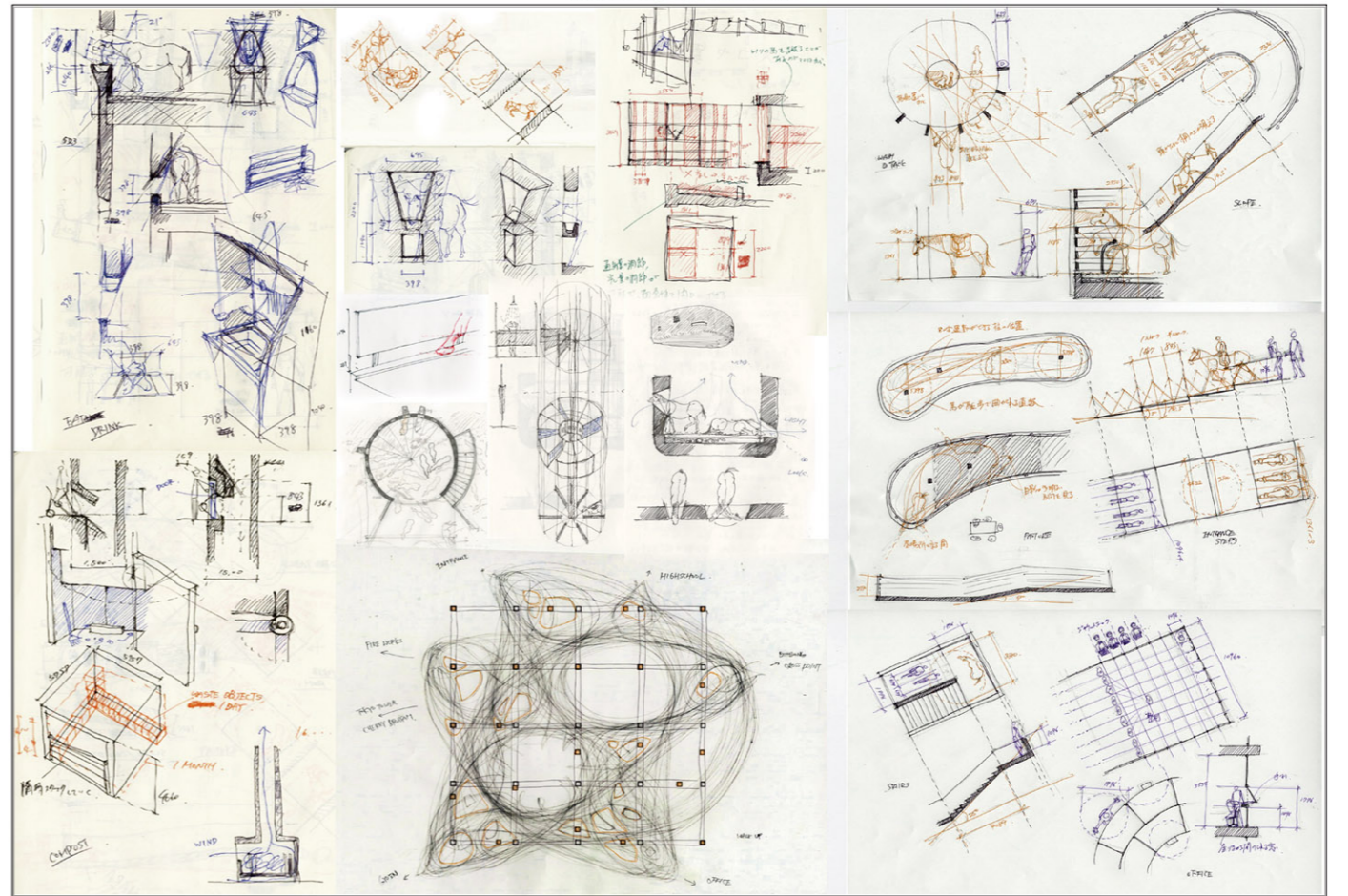


馬とすれちがう建築 : A Crossing of Horse and Human



: 馬定規作成のためのリサーチ

馬とすれちがう建築 : A Crossing of Horse and Human



馬とすれちがう建築 : A Crossing of Horse and Human

