

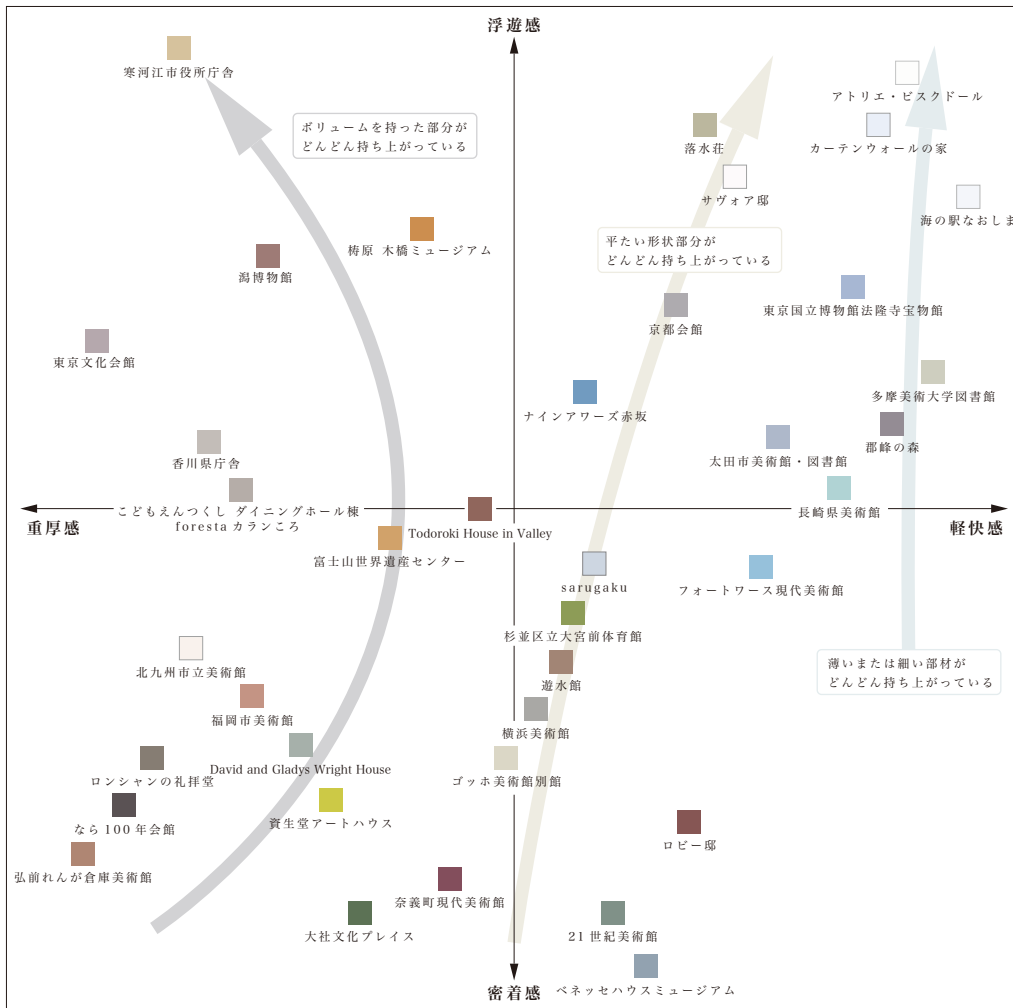
建築と地面

建築にとっての「地面」とはなんだろうか、建物の基礎としての土台、それだけではないはずだ。多くの情報を含みあたりまえに存在するこの地面の面白さにスポットを当て、建物の土台に留まらず設計の主題として扱うことにした。

外観図

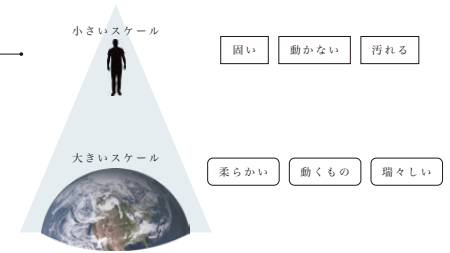
「必ず周囲に影響を与える」「建物に入る時も、最初に目に触れる」と考えると、内部空間と同じくらい「外観」も重要な要素である。自分の外観に対する印象・感覚を分析することで、自分の狙った表現を生み出しやすい。

→ 外観の印象・感覚図を作成

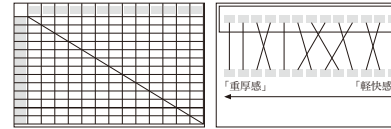


「地面」イメージ

普段「地面」と聞いて思い浮かべるイメージはヒトとしての小さいスケールによるものだが、地球規模の大きいスケールだとそのイメージは正反対のものとなる。今回は大きいスケールのイメージを外観に表現する。

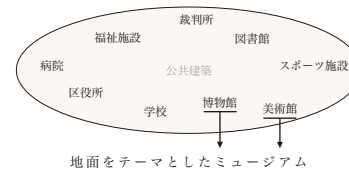


外観に特徴のある有名建築をピックアップし、軸ごとに総当たり方式で順位を付け、図にプロットした。



アトリエ・ビスクドール	落水荘	ロビー邸	梅原 木橋ミュージアム
カーテンウォールの家	サヴォア邸	21世紀美術館	Todoroki House in Valley
海の駅おおしま	京都公会館	ベネッセハウスミュージアム	富士山世界遺産センター
東京国立博物館法隆寺宝物館	ナイアワーズ赤坂	福岡市美術館	北九州市立美術館
多摩美術大学図書館	sarugaku	弘前れんが倉庫美術館	ロンシャンの礼拝堂
郡峰の森	杉並区立大宮前体育館	寒河江市役所庁舎	奈良町現代美術館
太田市美術館・図書館	遊水館	東京文化会館	資生堂アートハウス
長崎県美術館	横浜美術館	海博博物館	なら100年会館
フォートワース現代美術館	ゴッホ美術館別館	香川県庁舎	大社文化プレイス
こどもえんつくし	ダイニングホール棟 foresta カランころ	David and Gladys Wright House	

イメージに適した施設



住宅と公共建築のうち特徴的な外観に適しているのは、人の流動が多い公共建築だと考えられる。その中でも、ランドマークや集客の必要があったり「地面」というテーマが活かされるものが博物館や美術館であると考えた結果、地面をイメージしたアイデアを提案する建築の区分としてミュージアムを選定した。

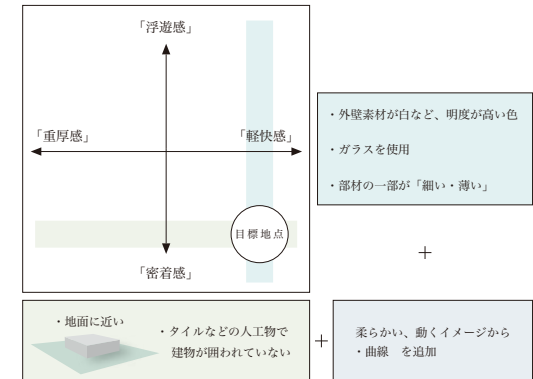
目標となる外観の構成要素

地面を理想させるため、地表に近づける

「浮遊感」
→ 「密着感」

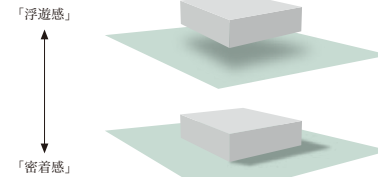
大きいスケールで見た地面

柔らかい 動くもの 端々しい
「重厚感」 → 「軽快感」



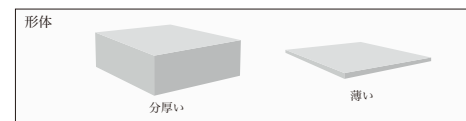
形体法則

縦軸：ボリュームが地面から離れているように感じるか



横軸：形体・素材・色が軽そうに見えるか

「重厚感」 ← 「軽快感」



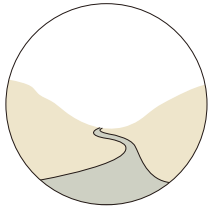
伊勢原ランドフォームミュージアム

「埋没谷」というテーマを中心として

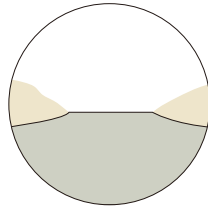
教科書や今の伊勢原を見ただけでは分からない

ダイナミックな地形や時間軸を感じてもらうミュージアム

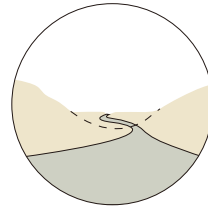
埋没谷とは：元々谷だった場所が土砂の堆積により埋め立てられて平地になった場所



海面が今より低い最終氷河期に川の流れて侵食された河谷が形成



海面が急激に上昇し、海の中で沖積層（この時代以降の地層）が堆積し、谷が埋まる



その後、海面が下がるが堆積した地形はそのまま残り、谷が埋まった平地が誕生した

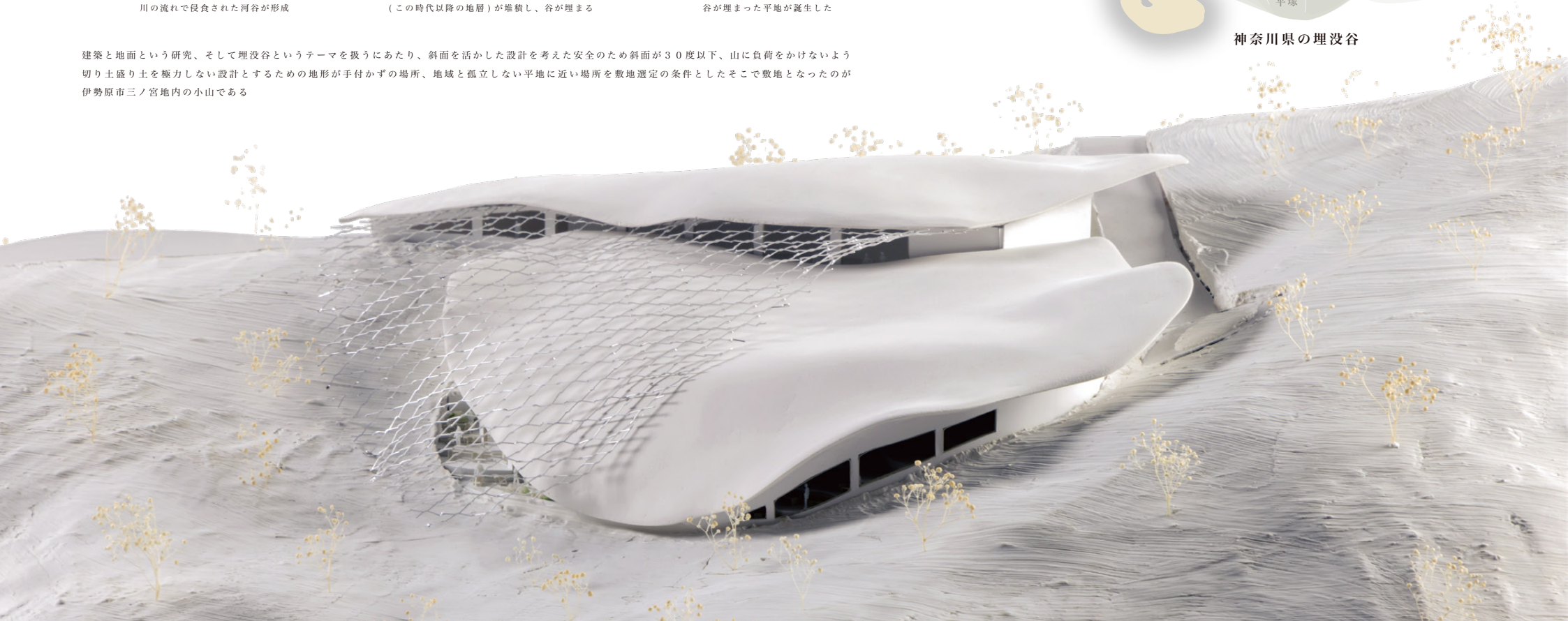
建築と地面という研究、そして埋没谷というテーマを扱うにあたり、斜面を活かした設計を考えた安全のため斜面が30度以下、山に負荷をかけないように切り土盛り土を極力しない設計とするための地形が手付かずの場所、地域と孤立しない平地に近い場所を敷地選定の条件としたそこで敷地となったのが伊勢原市三ノ宮地内の小山である

ランドフォーム
→[landform] 地形・地勢のこと

ミュージアム
→アートか説明物か、線引きを行わない

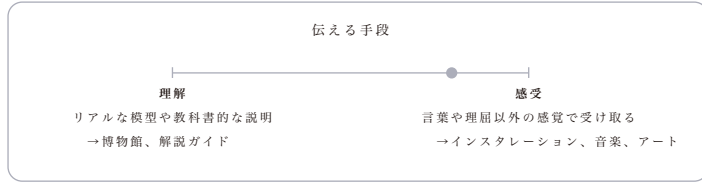


神奈川県埋没谷

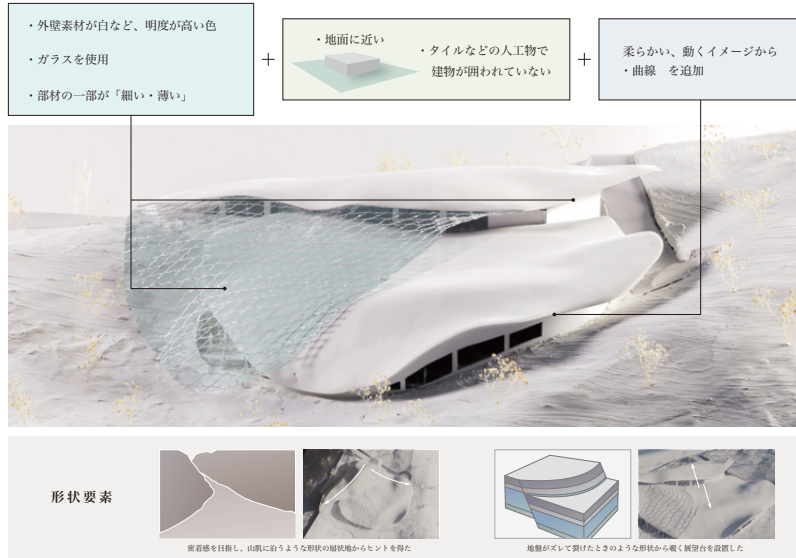


インスタレーション展示

3つのインスタレーション空間は区切らず一続きとなっており
地面が形成される長い時間経過とその中に表れる形体変化を見ることができる



「軽快感」+「密着感」を目指した外観



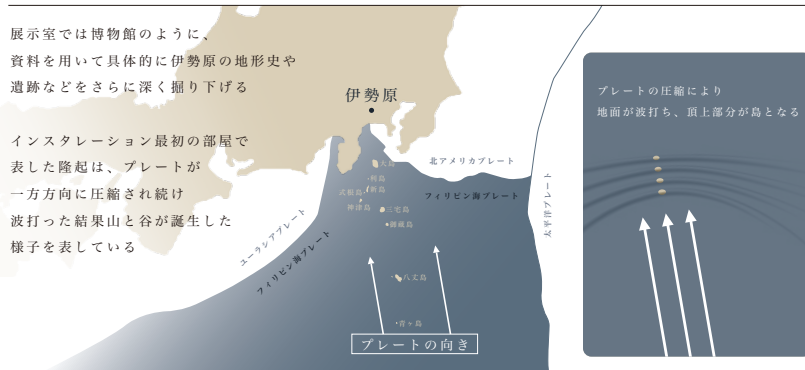
展望台

展望台からは、なだらかな屋根とその先にある今の伊勢原が見える
その屋根は今の伊勢原と、昔の伊勢原の姿である埋没谷の展示をつなぐように位置し、
地下と地上の位置関係と時間軸を示している

展示室の解説内容

展示室では博物館のように、
資料を用いて具体的に伊勢原の地歴史や
遺跡などをさらに深く掘り下げる

インスタレーション最初の部屋で
表した隆起は、プレートが
一方方向に圧縮され続け
波打った結果山と谷が誕生した
様子を表している



1 隆起

埋没谷が作られる前、伊豆方面からの力によって圧縮された地面が
神奈川の山々を形成した
ここでは横からの力で折れ曲がる地面のダイナミズムと柔らかさを表現した



2 海面

神奈川の山々が形成されたあと
海面が上昇し、陸であった場所は徐々に海の中へと滑ってゆく



3 海中

陸が海中に沈んだあと
水の流れによって土砂が堆積し谷が埋まっていった
深い部分では水の量が多い分地面を変えてゆく

