

創生物尺度による設計論

「僕は自然の彫刻である。」小説家、間高健のエッセイのなかの言葉である。建物の素材の價は、「変化」ではなく、「経年変化」であり、人間と同じように日々変化していく。

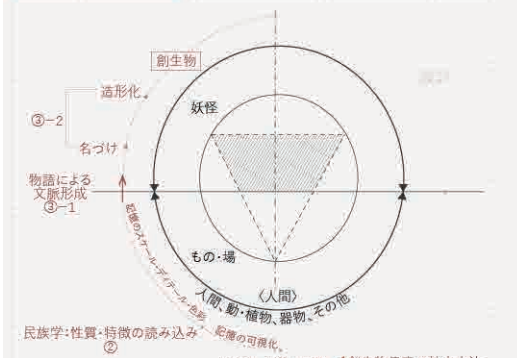
「建物は時間を表すもの」であり、積み重ねた時間の哀れが記憶とリンクした時に「要素」として受け入れることができる。

私は、この「記憶」を読み解き、設計における「ものさし」として、建築の基となる基礎を作り出していきたい。その「記憶のものさし」から始まる設計は、歴史と人間、自然と人間の流動的な関係性を作り出し、連続した新たな更新方法となりえる。これは、文化や生活、空間に基づいて、街並みの要素を等価に扱うことで、持続可能な新しい建築の発展を取得するための建築プログラムにおける一提案を示すチャレンジになっている。

1. 創生物尺度

1-1. 創生物尺度の抽出方法

記憶が創られてきた場所から、建築の特徴を尺度としていく。
対象の家、周辺において、訪ねたされてきた記憶を収集していく(①)。そこから、その記憶が留まる要因となった形態の特徴を分析し(②)、記憶のものさしを抽出していく。記憶の分析(②)では、スケール・ディテール・色彩に着目し、それぞれ、創生物の大きさ・表面の皮膚・生物の色見へと読み替えていく。



2. 設計手法

2-1. 創生物尺度から建築へ

記憶を基軸として創成した創生物の動きの変化から、現在の建築に連続的に繋がって設計を行う。創生物の動きを、そのまま残し続け「永住」(●) / 「減らす」とし「復食」(◎) / 「新しくする」とし「進(新)化」(④)の3つの手法に大きく分類し、創生物の活動記録、すなわち設計手順計画表を作成していく。

2-2. 文脈と秩序

創生物の特性を活かし動かして以上で、その動きを指揮する秩序を用意する。創生物のみでの設計では、記憶は内包しつつも、人の活動を支える器としての建築の機能は欠如してしまう。そのうえで、連続的な記憶を作り出すために、現在の記憶の物語である「文脈」と「創生物の活動」との関係を再考していく。

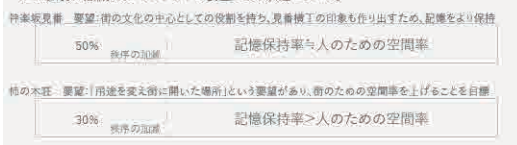
「デザインとは「創生物の活動」とそれを取り囲む「文脈」との間の適合を検討する事であり、その動きを秩序により指揮し人のための空間へと設計していく。」

秩序 → 周辺や温熱環境の物語の要因があって創生物は動き、生活領域範囲内のみとする。
・現時点、永住している箇所を定点として、創生物の活動を始める。

2-3. 秩序の強弱

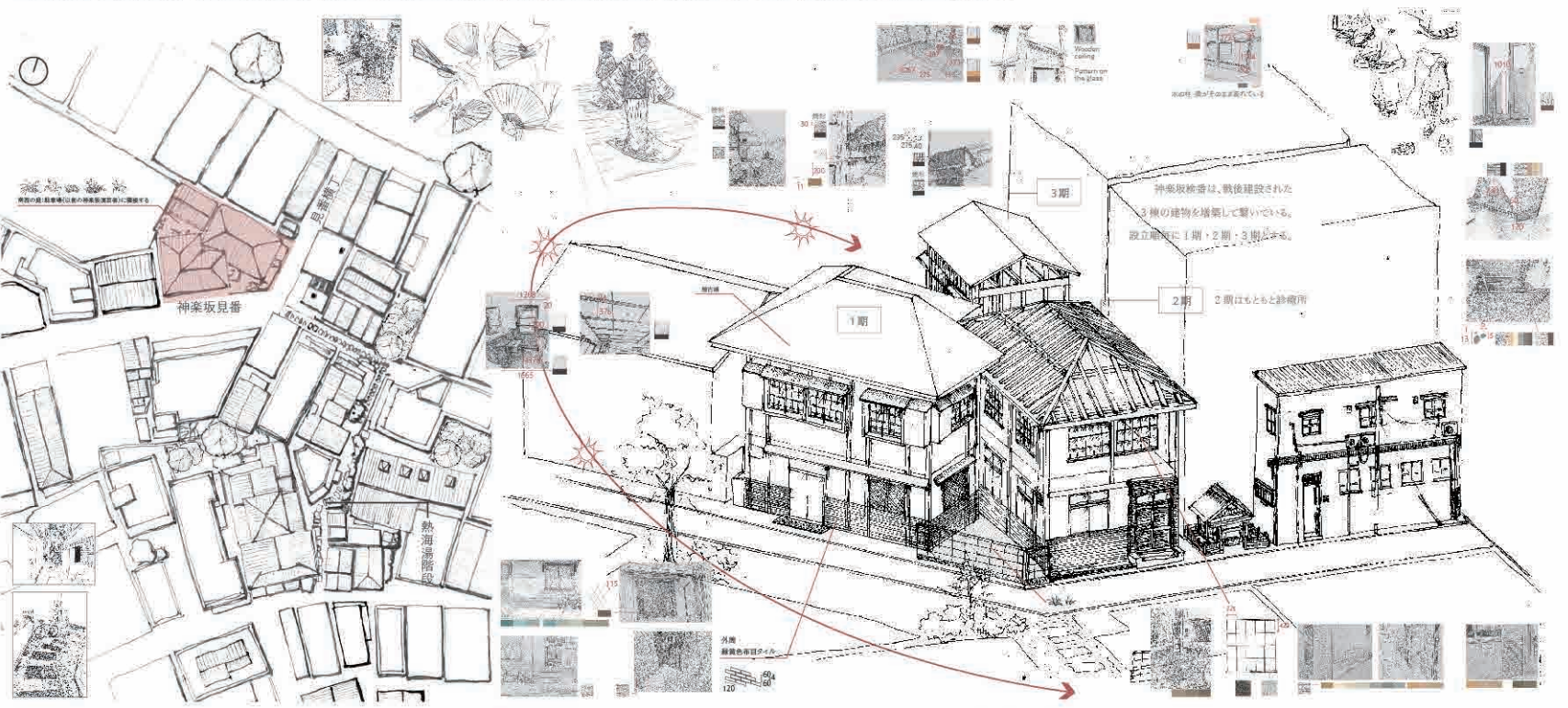
秩序の強弱により、人の活動のための建築とアートとの境界を明後にしていく。強弱の加減が強いと、記憶保持率→人のための空間率となり、建築よりアートに偏ったものとなる。一方、強弱の加減が弱くなると、記憶保持率→人のための空間率となり、形式よった典型的な建築空間となる。

この強弱の加減は、クライアントの要望により決定していく。



3. 研究対象-神楽坂-

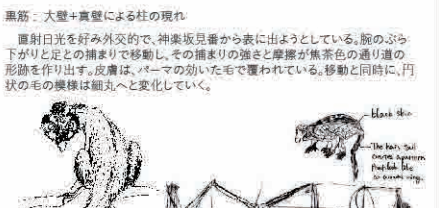
中世より牛込城址や社寺による都市空間の骨格が形成されており、現在に至るまで多くを継承し、記憶が多様に存在している東京都新宿区神楽坂地域を対象地域とする。
・神楽坂見番: 神楽坂において築後50年が経過した東京神楽坂組合事務所兼稽古場。芸者衆の手配、玉代の計算などを行う花柳界の事務所や稽古場のこと



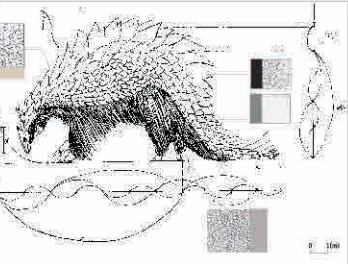
2Fの床は金茶色の木で組まれている。何度も舞の練習を重ねた稽古場の床は、つるつるに輝いている。窓からの光も反射させ、水面のように床に風景が浮かんでいる。



梁は現れ、白い内壁に黒の色見の線は際立っている。また、床も同じ色で黒色が広がっている。一定の高さで部分的に黒の面は壁にも現れ、木の材材の凹凸が模様となり現れている。



地面と建築の境界の基礎は見え、苔の侵食で地面と繋がった色見となる。植物も侵食し、コンクリートの地面は少なくなっている。



建築と一体的な既存家具。一方向の統一された木の構成を持っている。



見番(改修後)

前生物を抽出し、残し続ける(「永住」譲らず)という「復
古」新しくするという「更新」の3パターンにエリア
分けしていく。そこから、前生物ごとに変化させていく。

(増改築の箇所を解体し、素材を分別していく。三種の
建築の残りが前生物は断片的に残っている。そのた
で、その箇所を解体し、建築的価値を留めていく。)

- 緑黄大蛇の形跡を取り出す
- 砂利脚の形跡を取り出す

● 緑黄大蛇を奥の扉へと移動。(①→②)
移動と同時に、緑黄大蛇の遺跡を覆り戻し、土間か
ら中庭を繋げる。土間は内部に広がる歩道空間(二
つ)であると同時に、道路や隣地から歩道の歩道
空間となる。土間工法は、土をそのまま掘りた
タタキ工法を用いる。

● 砂利脚が土間を走り回る。(②)
砂利脚の間隔で走り回り、足跡の履歴として、一三
張りで石が埋め込まれていく。また、1日のうち最も長く
日射が当たる奥庭に砂利脚は集まり大きな石の跡が
出来、人の通り道を作り出す。

● 緑黄大蛇の傾斜拡張。(→) 窓際に付いた
外壁を傾斜させていく。(→)
● 黒筋の傾斜拡張。太陽に向かって、黒筋が
永住していく。(→) 閉ざされ、利用されていなかった
黒筋の隙を玄関口として土間に変化させる。南東から建
物全体に光を取り込むための吹き抜け空間となり、自然
環境を調整していく。(→)

● 緑黄大蛇は南西の中庭と横丁手前の歩道に
移動し、土に埋もれて徐々にながら、表面に形跡を作り
出していく。横丁手前は、広い土間からの勢いで外側
に飛び出してくる。そのため、影の境界面に、緑黄大蛇
の跡の断面が生じる。勢いにより、部分部分ズレている

● 庇伸板が緑黄大蛇の飛び出しに驚き、急に飛
び出てきた緑黄大蛇に向けて、庇伸板は下向きに羽
を広げる。庇はより狭い飛び出し、開口も小さくなる。

● 庇伸板が緑黄大蛇に挨拶の握手をする。
神楽坂見番の内部に新たに緑黄大蛇は現れ、庇伸板
は羽を広げ、庇は800まで伸びる。緑黄大蛇に近づくと
下に羽の尻尾を伸ばし、翼を下す。

● 緑黄大蛇の傾斜拡張。裏側では黄色の羽を脱
ぎ捨て、裏庭を回り歩道は焼杉で覆われる。
(→) 裏庭を歩道に繋ぐために、焼杉の裏側をこぼして、水
洗材は防汚処理して内部を守り、室内で一年を通じて
安定した湿度環境を保持することができる。

● 黒筋の往復で柱は大きく黒筋は道をかさを求
めて奥庭に向かって移動し、黒筋は取り付けられる。水
洗材として柱には断りなどが残るようになる。

● 黒筋の傾斜拡張。(階段と廊下の床面を奥
の内部に連続させることで、可能な空間の構成となる。)

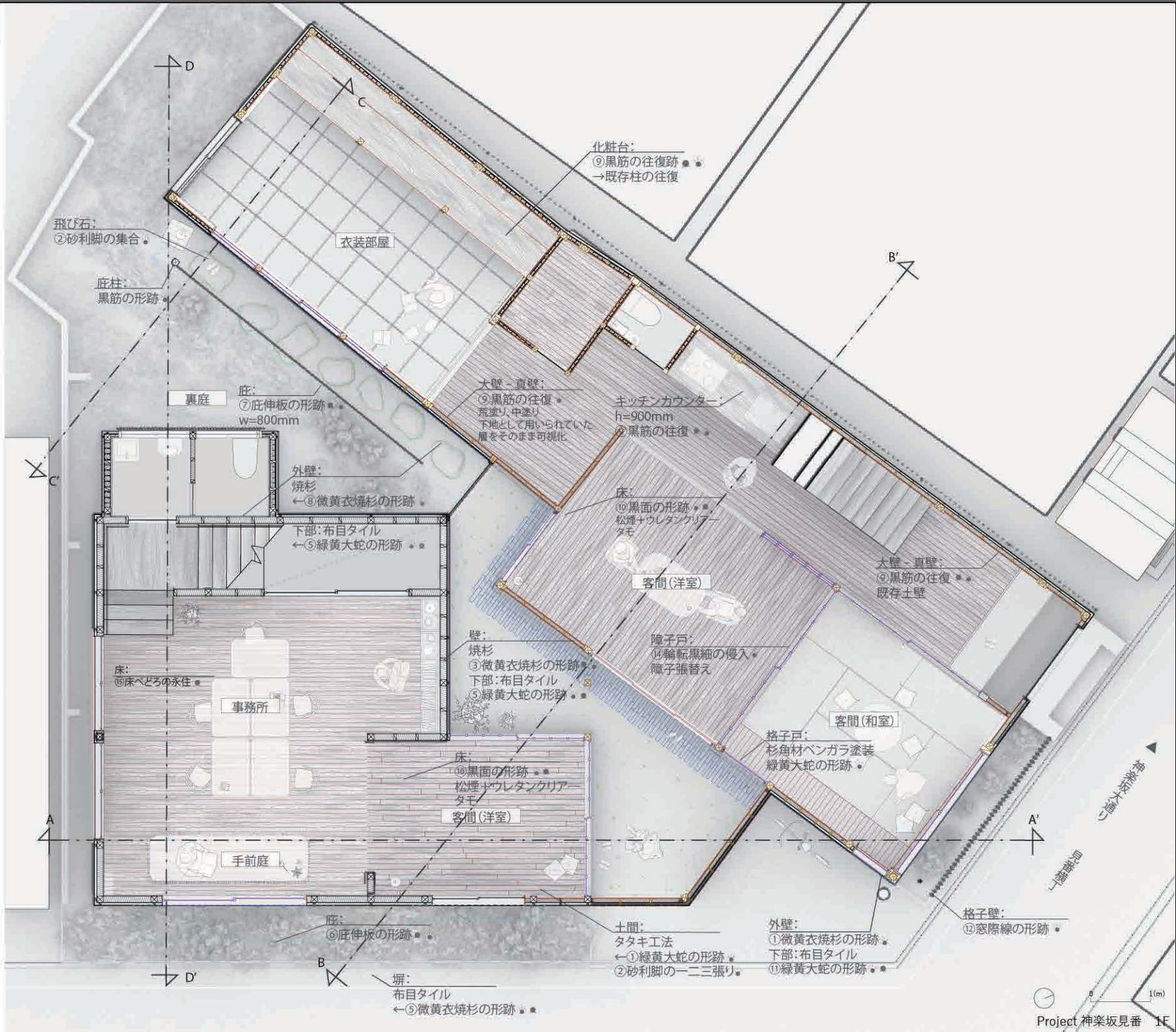
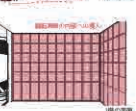
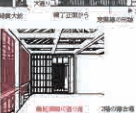
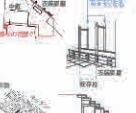
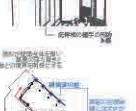
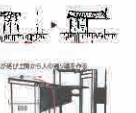
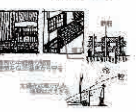
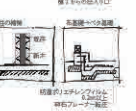
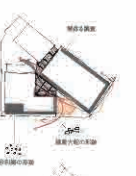
● 大通りから見える正面玄関は、植物が降り、緑
黄大蛇の形跡も残る形跡もあり続ける。
● 黒筋が手前の小へへと移動し、手でもら下っ
ていたのが地に叩きつけ大通りを創設する。

● 輪転黒筋の傾斜拡張。
2の建物の2階に存在する輪転黒筋は太陽光の正面へ
と前に移動し傾斜を拡張していく。下半分の影が落ち
し土間と繋がり、自然環境を整えていく。

● 輪転黒筋は土間から内部に入り込む。
土間に繋がる2階の3の建物の影と打ち合わせの境
界を輪転黒筋が通り抜け、形跡を残していく。

● 緑黄大蛇はそのまま永住し続ける。
● 黒筋は2階の廊下から土間の当たる方へ傾
斜拡張。
1・2・3階を繋げる2階の床面は壁外空間となり、太陽
光をそのままに受け、光を吸収する黒筋は、その箇所
を走り来し、床面を無くし、1年間を通じて遠くから土
間となる。また、光を壁に吸収する際に、直射日光が当た
る箇所は黒筋は行き来するが、その中で壁内と壁
面が生じている。これは土間に叩きつけた大きな
開口であり、緑のような場所となっている。

● 1・2・3階それぞれの建物の断面は太陽光が
多量に「蓄積」される。黒筋は多量に蓄積する。そ
のたのたの柱・梁は大きく、黒筋にそのまま残り、発見せ
天井となる。



飛石:
②砂利脚の集合

庇柱:
黒筋の形跡

裏庭
庇:
⑦庇伸板の形跡
w=800mm

外壁:
焼杉
←⑧微黄衣焼杉の形跡

下部:布目タイル
←⑤緑黄大蛇の形跡

床:
⑤床べとの永住

事務所

手前庭

庇:
⑥庇伸板の形跡

塀:
布目タイル
←⑤微黄衣焼杉の形跡

化粧台:
⑨黒筋の往復跡
→既存柱の往復

大壁-真壁:
⑨黒筋の往復
荒塗り中塗り
下地として用いられていた
層をそのまま可視化

キッチンカウンター
h=900mm
⑨黒筋の往復

床:
⑩黒面の形跡
松煙+ウレタンクリア
タモ

客間(洋室)

壁:
焼杉
③微黄衣焼杉の形跡
下部:布目タイル
⑤緑黄大蛇の形跡

障子戸:
④輪転黒筋の侵入
障子張替え

大壁-真壁:
⑨黒筋の往復
既存土壁

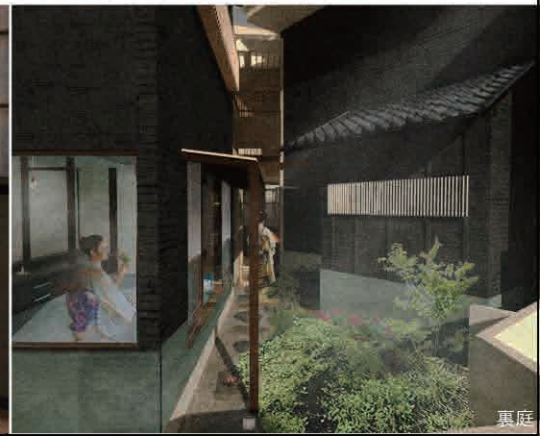
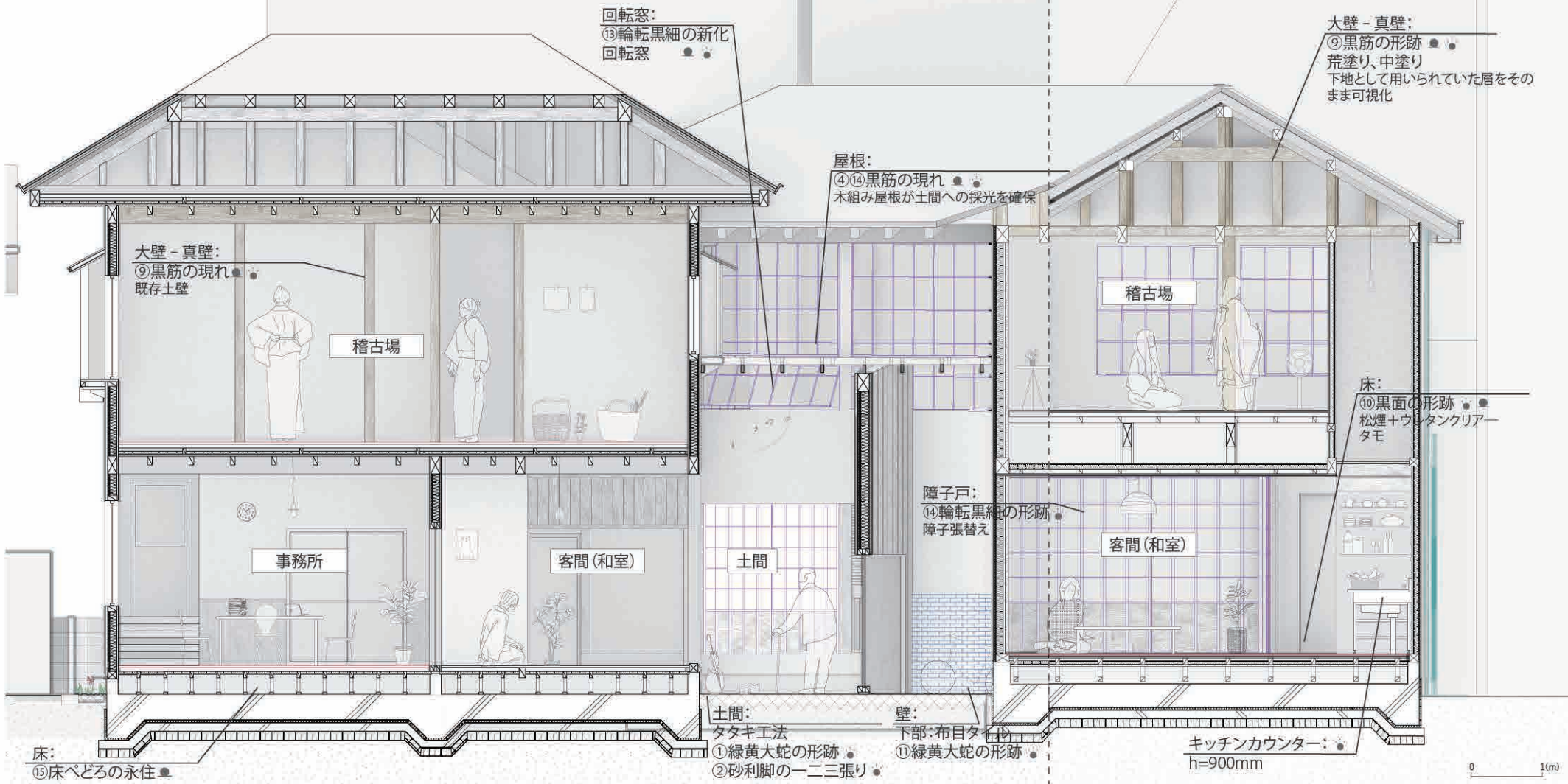
客間(和室)

格子戸:
杉角材ベンガラ塗装
緑黄大蛇の形跡

土間:
タタキ工法
←①緑黄大蛇の形跡
②砂利脚の一二三張り

外壁:
①微黄衣焼杉の形跡
下部:布目タイル
①緑黄大蛇の形跡

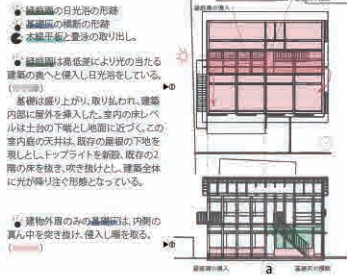
格子壁:
②窓隙線の形跡



柿の木荘(改修後)

SECTION B-B'

創生物を抽出し、残し続ける「永住」領域とする「健康」刷新し「新しい」という「進化」の方向にエリア分けしていく。そこから、創生物ごとに進化させていく。



光が降り注ぎ、雨をしのぐことのできる建物の内部、特に建築師の侵入で開いた中央部は遮断し、玄関から開口をつなぐ通り廊下を作り出す。中央部は、定位を見つけた後、吹抜けがなくなった階層に押しやられる。高さh=800mmのところ、h=980mmとなりキッチンカウンターとなる。

● 建築師の敷居
 建築師により日射の当たるところが半分広がり、光と影の境界をくっきりと画し直している。

● 建築師の敷居
 建築師により日射の当たるところが北側に伸び、光と影の境界を一掃し、1Fで動き回る創生物を網羅している。

● 建築師は斜めの庇から降り落ち、建物の中央から降り注ぐ光におききせられる。そして、早朝、手前の玄関からの光におききせられる。外へと出ていく。室内にも建築師の形跡が残り、緑の壁面が内部にも現れ、外と中が繋がったような親近感を作り出し境界を曖昧にしている。

● 木細至板の形跡
 雨の後ろ壁に隠れている木細至板は、間接的な光が当たる場所を好み、bの奥へと侵入していく。

● 木細至板の形跡
 柱・梁の隙に隠れながら、上へと昇っていく。水を飲みながら移動し開口へと近づいていく。

● 建築師の永住 (1)
 建築師は入りを探し、建物の内部に現れた建物一帯に柱・梁の隙に隣接する1F南西の一面に永住する。

● 建築師の永住
 ● 建築師、雨を探しに行く
 ● 建築師、雨を探しに行く
 雨を探しに地面の建物へと近づくと、開口は壁に伸び、窓から扉へと変化させる。

● 建築師の敷居
 南西と北東の中央は光を全面に浴び、光の当たる面内で走り回る。壁に開口が開き、壁の木細みも現れ、建物の高さの奥行きを広げる。

周辺環境に溶け込み、自然とグラデーションな境界を持つ柿の木荘

