

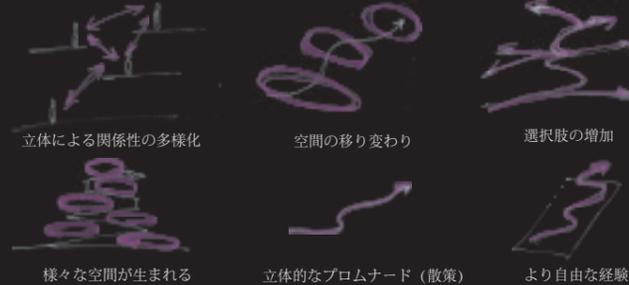


建築のもつプログラムや機能に付随して現れる移動という経験は大部分の建築が持っているものである。通常、移動の空間は～室と呼ばれるような目的空間へのつなぎの空間であることが多く、移動のための空間である。

移動空間が豊かなものは移動とプログラムが伴う空間。美術館など。移動のみではない移動空間。使う人にとって違う使われ方。水平垂直、直線的経験ではない流れていくような空間。三次元的な移動経験。立体交差など。

移動での経験が豊かな建築は、建築の持つ空間の可能性があるのでないか。建築の持つ移動で生じる経験が重要ではないかと考えた。

立体的な移動空間の可能性



移動の経験の中で、立体的移動空間である上がっていく、登っていく経験は、階段やスロープなど多くの建築が持つ要素の1つであり。そこに建築が建つことによりその場に登るといふ運動が生じる。三次元的に空間が展開されることで建築の経験の豊かさが倍以上になる。

このような建築内の登る経験は建ち方によって、登ることへの捉え方が変わり、まちを豊かにできるのでは無いかと仮定し、登る建築を探求する。



高層化してきた建築は登るために高層化してきたわけではない。それぞれの目的のために高層化しており、登る・移動という経験は後から付随してくるものである。目的に向かう途中に登るといった経験がある。

従来、目的となるものと移動や登ることはヒエラルキー上、右記のように目的とそれに付随するものに分けられる。そこで、それらの移動と登ることを従来の目的と同じヒエラルキーとして扱い設計することを試みる。



敷地は横浜市中区元町1丁目、山手町97-1。アメリカ山公園周辺一帯である。

敷地は元町商店街の入り口に位置しており、元町中華街駅も位置している。山を登った先には、外国人墓地、港の見える丘公園、インターナショナルスクール、元町公園、洋館、横浜雙葉中学高等学校、そして住宅が広がっている。山の上のさまざまな目的に向かう人、山の上から駅や商店街に向かう人など、人の行き交う要所としてのある。

2009年に開園した現在のアメリカ山公園は隣接する元町中華街駅と約18mの高低差があるため、駅舎を増築して高低差を解消し、エスカレーター、エレベーターを設置し元町から山手への円滑な歩行者導線を整備している。

敷地周辺は山の手が広がるような地形をしており、坂の多くに名前がつけられている。元町プラザ辺りに古くは、山の麓から斜面にかけて真言宗の海龍山本泉寺増徳院があり、町の信仰の中心的存在であり、昔から登る経験が生活の中に存在した。

元町プラザや駅舎をはじめとする建築は山を隠し、擁壁のように建っている。また、駅から山に登る経験はエスカレーターやエレベーターのみで、登る行為が痩せ細っている状況にある。

これらに対し、山との関係性を見直し、登る経験の捉え方、価値が変化することでこの町がより豊かなものとなる建築を提案する。また、建築の中での移動や登る経験の可能性を、設計を通して提示し、建築空間の一つのあり方を提案する。

移動や登るという経験も目的の一つとなる様な設計を計画する。それが敷地において、商店街、元町中華街駅、アメリカ山公園を繋ぐ、登っていく道のような建築を計画する。山を登った先には住宅や学校、洋館、外向人墓地などあり、様々な目的を繋ぐ存在としての建築を目指す。この建築が建つことで、山のエッジが捉え直され、普段の経験とは異なる登る経験がより明確に現れる。

敷地にある元町中華街駅の諸機能、元々存在する店舗や飲食店、公園をプログラムとして設計する。



山を出現させる

現状、山に対して擁壁のように建築が建っている。高い壁のように存在する垂直なエッジを崩し、山を感じ取り、かつ奥に続いていくようなエッジを形成することで、登りたくなる空間を創出する。



大きい移動空間・選択肢の多い動線

従来の目的と同じヒエラルキーとして設計するため、単純に建築の移動空間の比率を高くすることで、追いやられた移動経験ではなく、ひとつの目的として扱われる。



緩やかに登る動線

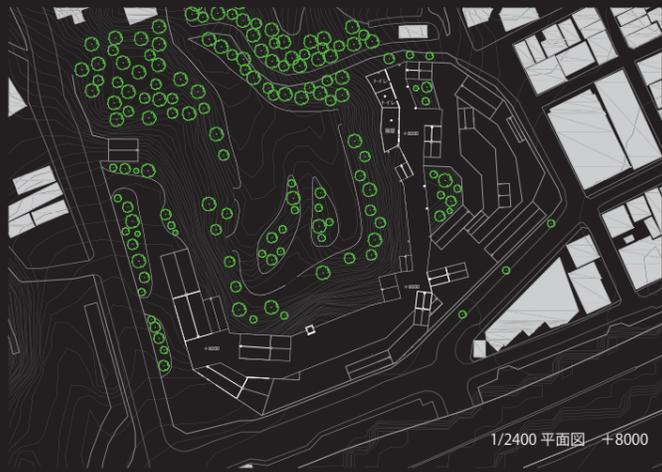
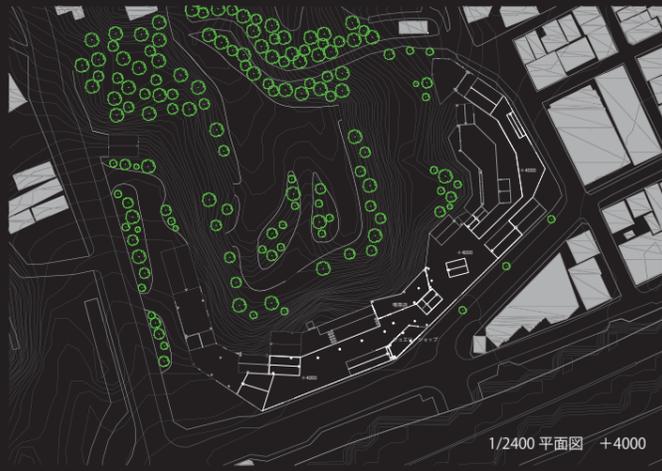
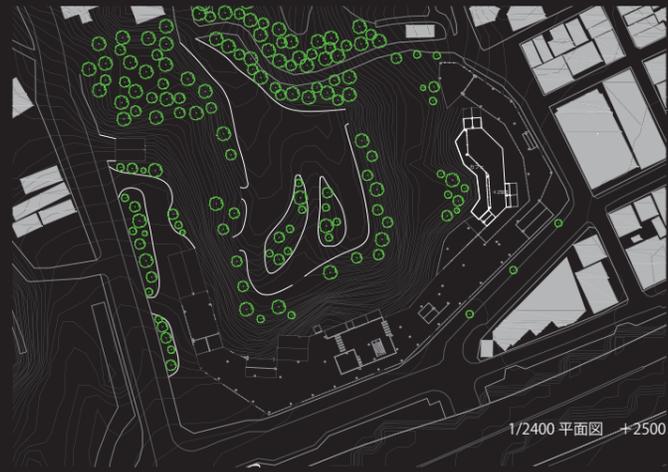
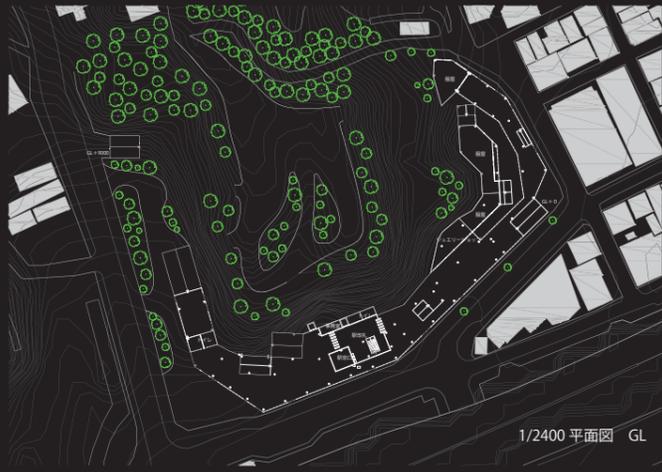
最短距離を結ぶような、ただ目的地を目指す動線計画ではなく、山の高さに合わせて張り出したスラブに対して沿うように登っていく緩やかな動線を計画し、登る経験を増やし、より表面化させる。



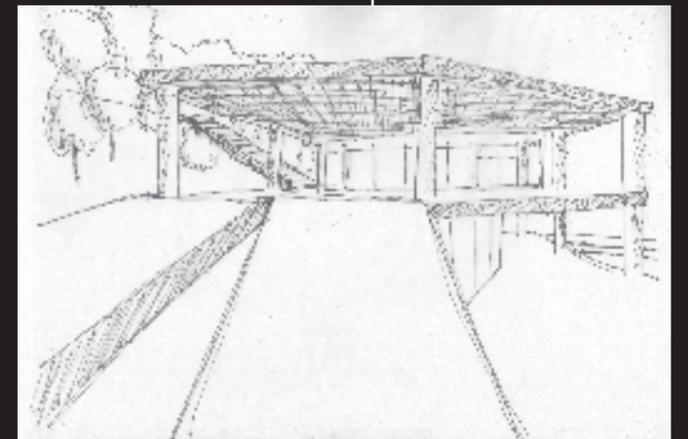
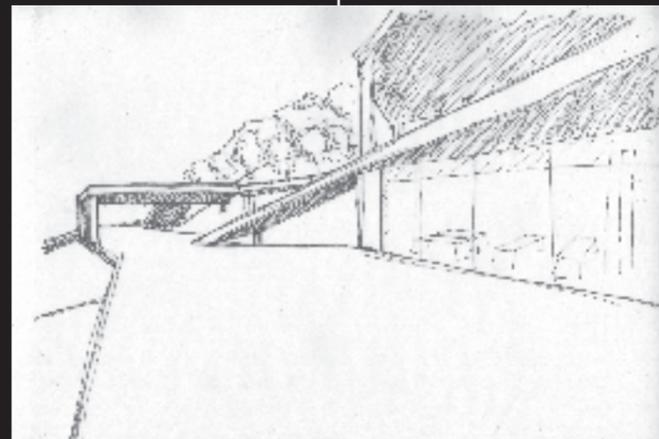
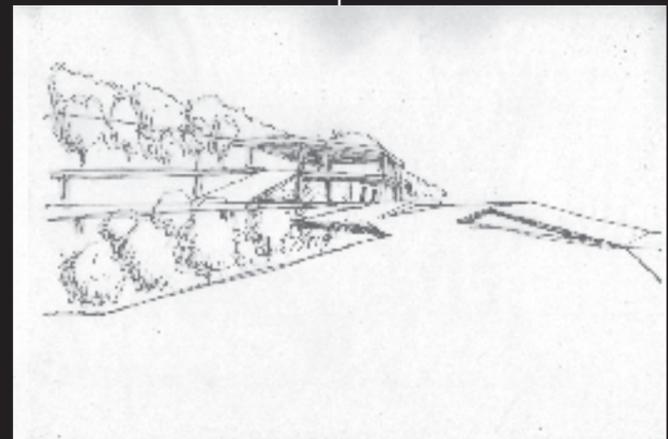
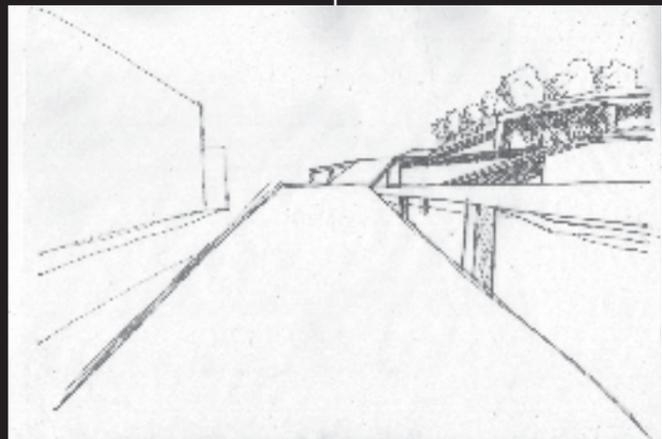
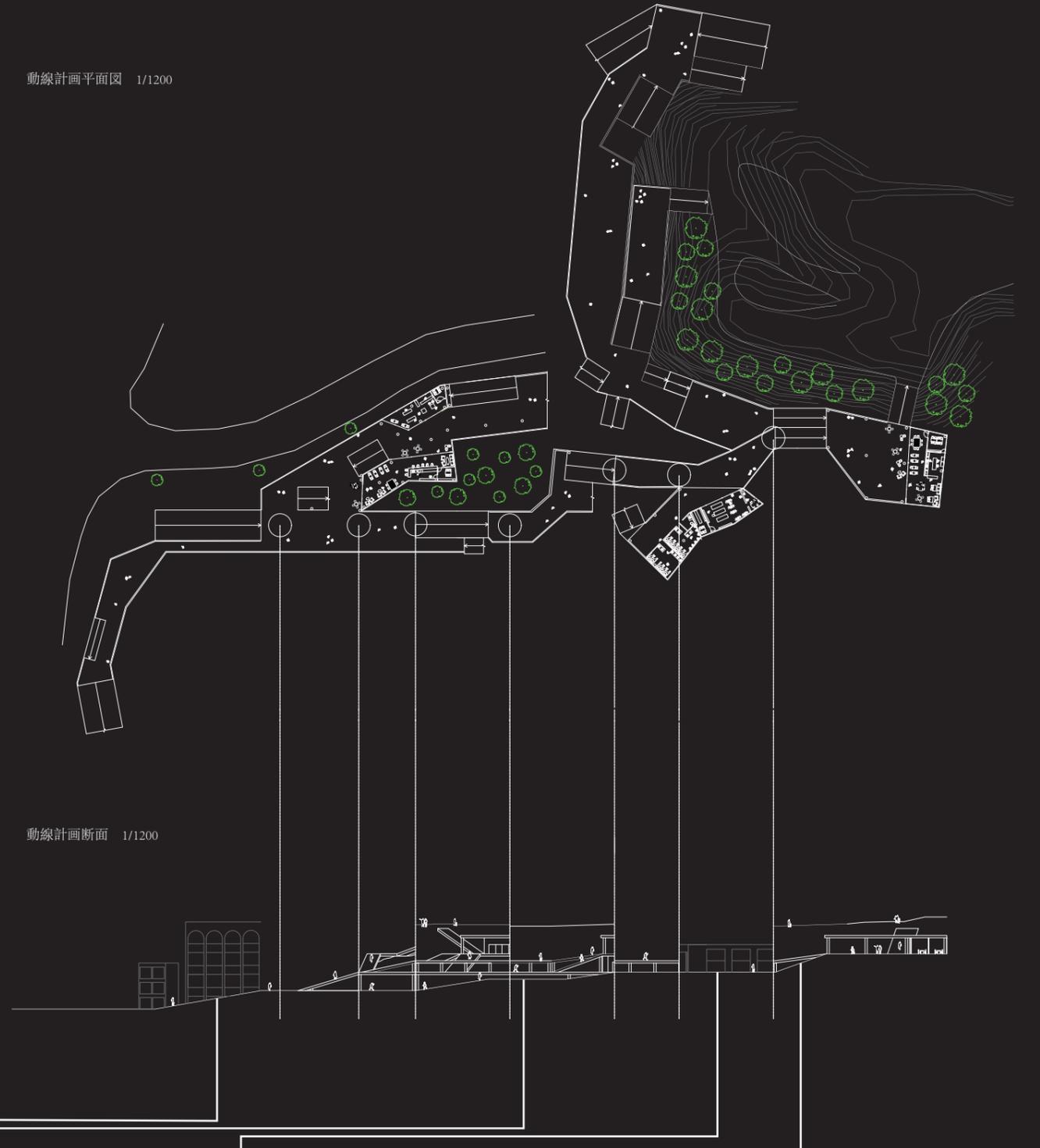
自由に通り抜けられる

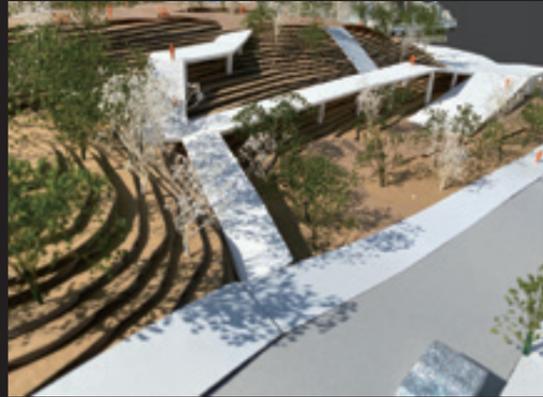
建築が公園のように自由に通り抜けられるものとして存在することで、建築を移動する経験がプログラムに付随して現れるのではなく、初めから現れてくる。



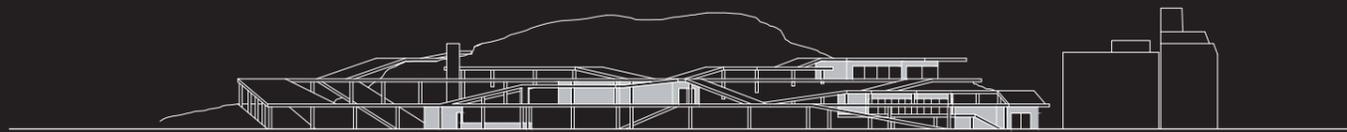


動線計画平面図 1/1200

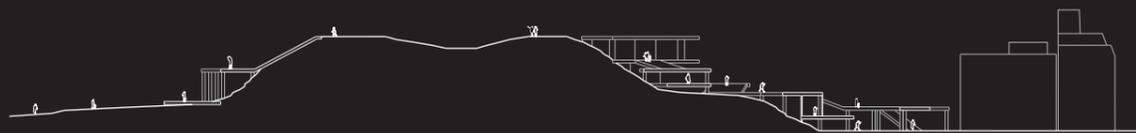




立面図 1/1200



断面図 1/1200



Comments from Classmates

ずっと敷地に悩み、最後まで敷地を悩み続けていた印象。もっと自分なりの「登る」という行為と空間の関係を深く掘り下げて、建築の形への提案につなげて行って欲しかった。ただ、プログラムはどうであれ可能性のありそうな形だと思った。

木幡耀

移動行為の中でも、登ることがもっとも建築を面白くするのだという考えは、かみしんが学部でつくった建築に一貫してあらわれていたように思う。機能だけで語る事のない建築は、伸びやかな風景としてあらわれていて良いなと思いました。

前本哲志

水平垂直の均質的な空間を批判し、登るという行為によって純粋に建築空間を考えるという卒制の切り口や独自の動線計画断面、巨匠のようなドローイングなど、かみしんらしさを感じました。設計としてはもう少し内部空間にも立体的な移動空間が出てくるとさらに良いのではと感じました！

藤澤太郎

4.9 畳スタジオにはお世話になりました。図面だけで複雑な建築を立ち上げていて。なんでそうなったかぱっとみ分からなくて、何度か上傳の設計の模型を作って考えてみて、考えが進んだこともあります。ありがとうございます。最後はかみしんの好きな移動経路自体を設計できてよかったねと思ってました。模型死ぬほど重かったです。

阿部ほなみ

かみしんのいい意味での愚直さが「登る」というテーマ設定と建築によく現れていると思う。空間的な経験からこのテーマを選ぶことには納得できるし、良かったと思う。その中で、登るということが単に移動という視点だけでなく、登るという行為がプログラムや活動にどう影響を与えるのか、また登るということ自体にあたらしい価値を生み出すような提案がされていたらもっと良かのかなと思う。あとは一緒にかみしんちで作業できたことはいろいろ家に対しての不満はあったけど、助かった(笑)

上田成夢

「登る建築」というテーマになって、立体的な空間体験の純な感動を作るような話だったかと思ってたけど、そもそもは豊かな移動空間を作ろうというのがあったことを卒本を読んで理解した。そういえば万平はそんな話だった。同じく移動をテーマにしていたあべほの案についてしょっちゅう聞いていたけれど、移動する体験自体を意識的につくろうとしたのはいいものの、やはりその目的から切り離された純粋な移動というのは考えようがなくて、当初の意図と外れて目的を設定するところからやらないといけなくなって悩む、というのが共通していると感じた。

これはむしろ、整然と積み重なる既存の目的空間たちを対象に、その秩序を破壊する新たな経路を提案するという方向があったのではないと思う。既存建築たちにボリボリ穴を掘ったり張り出しを作ったりして、既存の街路と全く異なる体験を与える道を通すというようなやり方。新築であれば一度描いたプランのなかに全く異なる動線を寄生させてしまうとか。

高橋健