

都市からのイメージ/イメージからの建築 : 異化時間観光都市鎌倉

福島, 将洋 / FUKUSHIMA, Masahiro

(出版者 / Publisher)

法政大学大学院デザイン工学研究科

(雑誌名 / Journal or Publication Title)

法政大学大学院紀要. デザイン工学研究科編 / Bulletin of graduate studies.
Art and Technology

(巻 / Volume)

12

(開始ページ / Start Page)

1

(終了ページ / End Page)

3

(発行年 / Year)

2023-03-24

(URL)

<https://doi.org/10.15002/00030219>

都市からのイメージ / イメージからの建築 異化時間観光都市鎌倉

IMAGE FROM CITY / ARCHITECTURE FROM IMAGE
CATABOLIZED TIME TOURIST CITY KAMAKURA

福島将洋

Masahiro FUKUSHIMA

主査 下吹越武人 副査 高村雅彦・山道拓人

法政大学大学院デザイン工学研究科建築学専攻修士課程

The purpose of this research is to extract images from the city and assumptions about how they can be reflected in the design and methods. The power of the image manifests itself in reality while broadening the range of design. I feel a sense of incongruity.

In this study, it is a tourist city. Targeting Kamakura, which is a popular tourist destination, among the architectural proposals that make an experimental attempt to fit.

Key Words : Image, Unbuilt, Shape words

1. はじめに

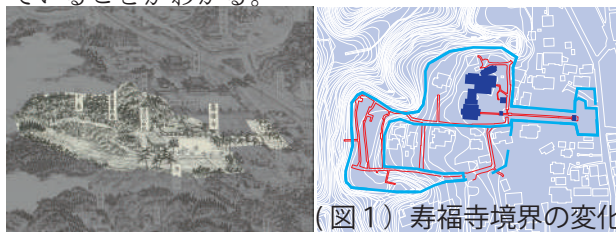
本研究の目的は都市からイメージを抽出し、建築設計にいかに関与させることができるか、その仮定と方法の追究である。飯島洋一はアンビルの建築は実現しない建築的イメージだからこそ、純粋な形態、純粋な批判性をもつと述べている。そういったイメージの力は設計の幅を広げる一方で現実に現れると違和感が出てしまう。本研究では観光都市である鎌倉を対象とし、観光をアップデートする建築提案のなかで、イメージと現実のすり合わせる実験的試みを行う。

2. イメージということば

建築においてイメージという言葉はどんな意味を指すのか確認するため、「アンビルの終わり」飯島洋一、「言葉と建築」エイドリアン・フォーティ「建築意匠講義」香山壽夫の三書を参考にした。中でもフォーティの建築と言語のアナロジーは建築とイメージのアナロジーを考える際に参考になる。本文では過去に建築と言語のアナロジーについて議論された場面について、規則批判 / 芸術 / 歴史的起源 / 意味 / 体系 / 形態の6つに分類し相関関係を記している。建築は言語のようなものだという共通性からアナロジーが組みあがる。これはイメージを設計に活かす際の観点となりえるのではないだろうか。

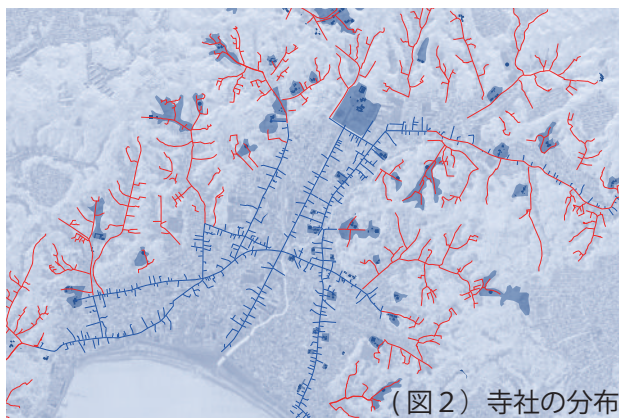
3. 鎌倉の都市性

まず鎌倉の特徴である寺についての分析で鎌倉五山の領域境界の過去と現代の比較を行った(図1) 絵図を見ると寺は地形によって囲まれ総門によって蓋がされているが現代は総門の内側に住宅が建てられている。これによりかつての寺の境界は乱れていることがわかる。



(図1) 寿福寺境界の変化

つぎに寺の都市の中での分布をみると、ほとんどの谷戸の奥に寺社か寺跡があることがわかる。(図2)



(図2) 寺社の分布

そして古地図で谷戸の道を比較すると、寺へ行くための道が読み取れる。(図3) 寺から伸びた道は下町の大きな通りに続いており、平地のほとんどが畑であったことから、この道は寺社の空気をもった参道の延長の意味を持っていたことが読み取れる。

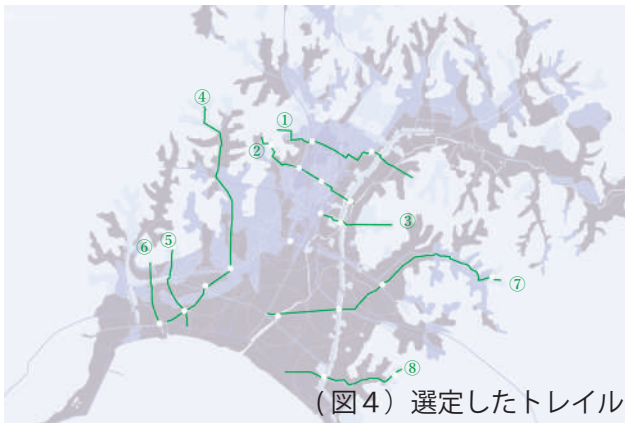


(図3) 古地図 谷戸の奥へ続く道

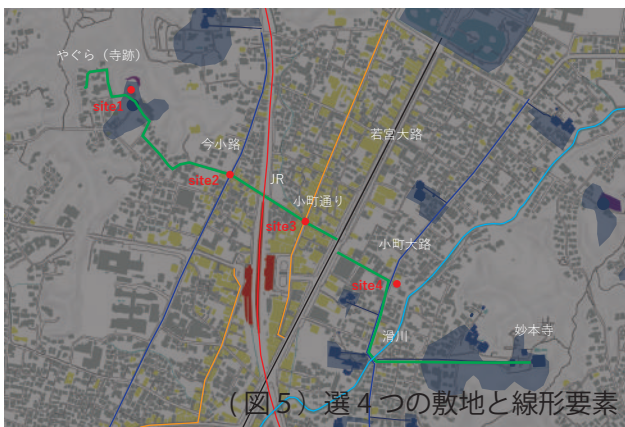
以上のリサーチより鎌倉は歴史的に不変な地形、寺、道の3要素が点在する都市であり、これから当時の時代の景観や意味を想像することができる。この体験を時間のトレースと名付けた。鎌倉の特性とは今とは異なるの時間体験をトレースでき、いくつもの時間体験を行き来することができることだと考える。

4. プログラム

観光体験の中に都市の時間トレースを組み込むために既存の道をトレイルとして再認識することから始める。都市の成り立ちを歴史ごとに地図で領域を示し、トレイルを谷戸から中心へ引くといくつかの時代の領域をまたぐことができる。(図4) 今回はその中から②と③を連続したトレイルと捉え設計した。トレイルにはいくつかの特異点があり、4つ選定しそれぞれプログラムと都市における役割を与えた。(図5)



(図4) 選定したトレイル

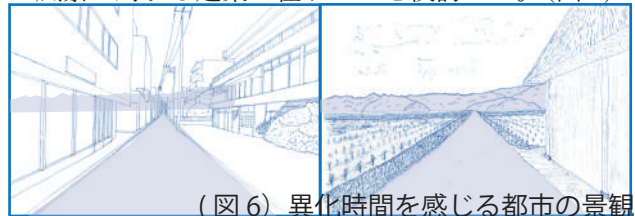


(図5) 選4つの敷地と線形要素

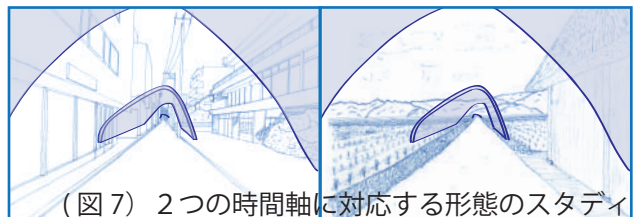
プログラムは、現在の鎌倉観光に不足している宿泊関係の機能を分散配置する。また都市の中での役割として門、塔、堂をそれぞれの建築に与えた。site1は寝室であり堂、site2はレセプションであり門、site3はランドリーであり、塔 site4は風呂であり堂とした。門は街並みの変わる境界にあり道の意味を再認識する場所である。塔は街の交差点にあり町を俯瞰することでかつての賑わいを感じ取る場所である。堂はトレイルの端部にあり、場の中心を感じる空間である。

5. 異化時間のトレース

特異点は観光者が都市を歩く中で道や寺や地形など鎌倉特有の不変の要素から過去の都市を自然と読み取れる場所である(図6) 都市の中の特異点に門や塔や堂という、鎌倉の都市構造を体験する建築を建てることで、建築が異化時間への媒介となって、都市の読解が観光の体験の一部となるのではないか、という仮定から過去と現代の風景に対する建築の在りかたを検討した。(図7)



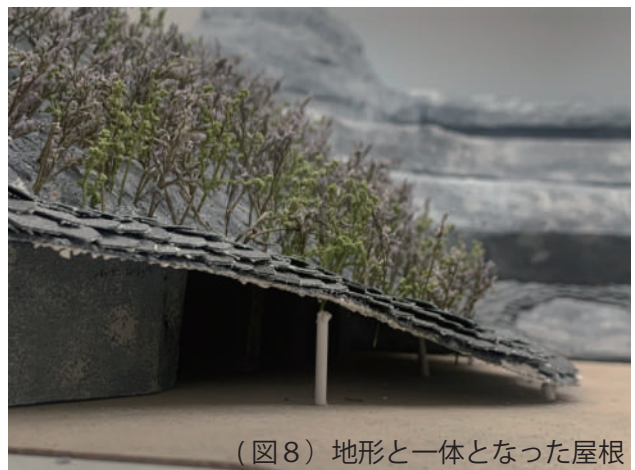
(図6) 異化時間を感じる都市の景観



(図7) 2つの時間軸に対応する形態のスタディ

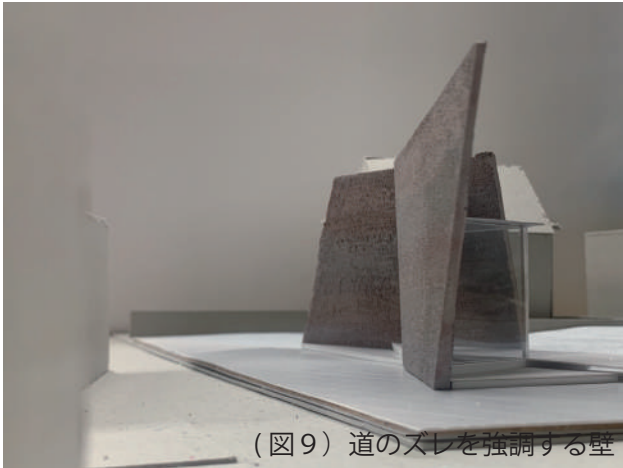
6. 設計

4つの設計案はそれぞれ都市の中でのその場所の持つ意味から始まる。site1は廃寺の谷戸に寝室を作る。横穴式の墓を持つヴォイドが持つ浄土の静けさと、谷戸の持つおおらかに囲うその囲い方から、その場所の見えない中心を読み取った。その谷戸の中心性を体験するために、地形と一体になったささやかな屋根を架け、その下を歩き谷戸の形をなぞることによって中心を感じることを目指した。



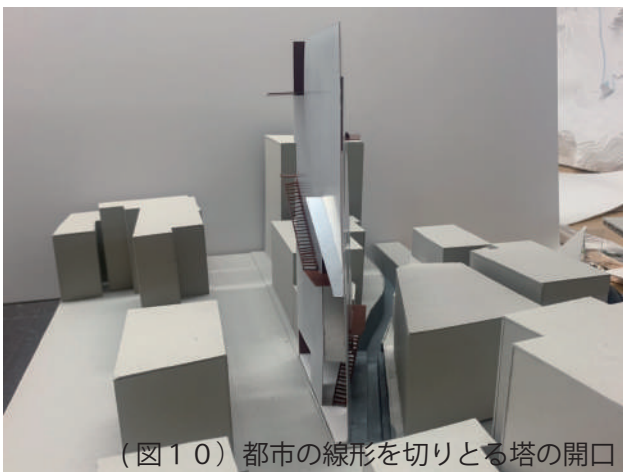
(図8) 地形と一体となった屋根

site 2 は谷戸にの入り口を示す門を建て、そこにレセプションを設置した。この場所は若宮大路から垂直に伸びる道と、谷戸奥の寺へ続く地形によって曲がった道が交わる場所である。2つの道のズレに鎌倉の都市の特性が詰まっている。こそのため観光者にズレを動線的、視覚的に感じさせるような建築を設計した。



(図9) 道のズレを強調する壁

site3 は現代のにぎわいの中心地に塔を建てる。塔を登っていく中で鎌倉のさまざまな線形要素の眺めを切り取り、屋上にて現代の賑わいと、鎌倉の不変の景観を同時に眺めることで、図6のような時間体験のトレースを誘発させるための建築である。



(図10) 都市の線形を切りとる塔の開口

site4 は小さな神社の境内に堂として風呂を建てる。この敷地は隣接する滑川に影響で参道が曲がっておりその折れによって中心が生まれている。この見えない中心は神社、御神木、神輿の配置からわずかに読み取ることができる。この中心を示すためこの敷地では建築によってそれを囲うことを目指した。屋根は二より境内の中心が強調され、内部の川に続く壁に意識を載せて、下流にあるトレイル③へとつながりを作った。



(図11) site4 谷戸のように中心を囲う大屋根

7. 避難所としての観光都市

鎌倉における観光の起源は、八幡宮と谷戸の長勝寿院の関係だと考える。当時の政治の中心の時間と、死者の静謐な時間が、谷戸を境に隣り合っていた。時代の中心が江戸や東京に変化しても、鎌倉には現代とは異化された時間が流れ続けており、それを求めて人は観光に来る。それはある意味、日常生活からの避難でもある。避難するとは鎌倉にきて特有の歴史的都市体験をすること、すなわち異化された時間のトレースをすることだ。このプロジェクトでは異化された時間へのトレースを引き起こす建築、およびアクセスする時間軸を拡張するプログラムの提案であり、これにより鎌倉観光文化の根源的な意味を再構築し、かつ現代社会から異化された時間を体験できる避難所としての観光都市の在りかたの提案である。

8. 最後に

イメージを介した設計とは単にアンビルトなドローイングを書くのではない。ジオグラフィ / コンテキスト / プログラム / 形態 / マテリアルなどを考えるのなかで常に観念を参照しながら空間で何が起こるのか考え続けることだった。観念と空間を思考が行き来することは設計手法であると同時に空間体験と等しい。都市の中の多層な時間軸と多様なスケールを建築として場所にまとめ、空間体験を通して他所と共感できる。これこそが建築のイメージがもつ最大の魅力である。

9. 参考文献

- ・飯島洋一 アンビルトの終わり 2020 青土社
- ・エイドリアン・フォーティー 言葉と建築 2005 鹿島出版会
- ・市原出 建築 / かたちことば 2022 鹿島出版会
- ・市原出 建築論の問題群 01 〈形態言語〉 かたちことばと建築のかたち https://note.com/aij_theory/n/nc963d191dbf2
- ・香山壽夫 建築意匠講義 1996 東京大学出版会
- ・アート & ソサイエティ研究センター SEA 研究会 ソーシャリー・エンゲイジド・アートの系譜・理論・実践 2018 フィルムアート社
- ・東浩紀 ゲンロン 0 観光客の哲学 2017 ゲンロン