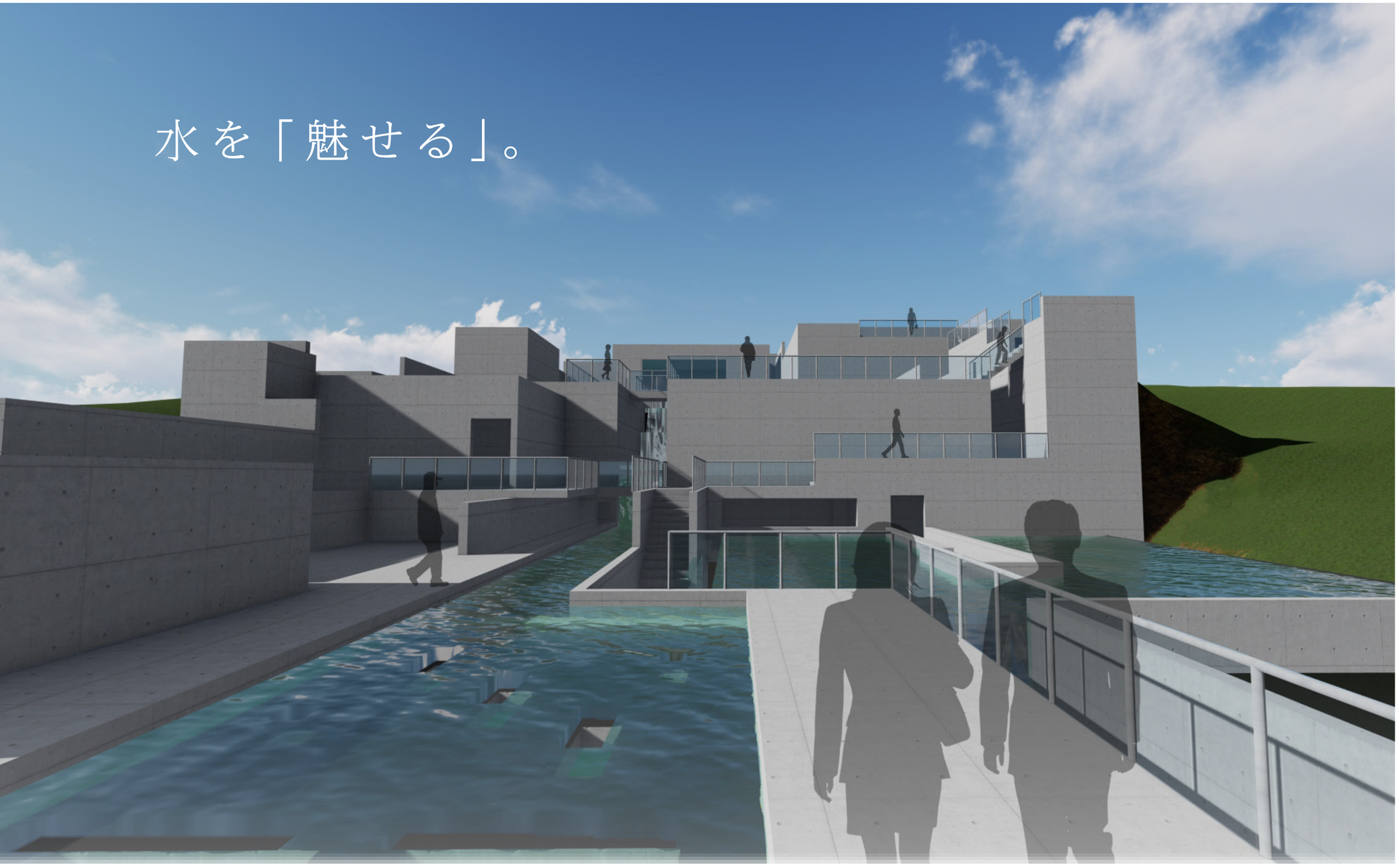
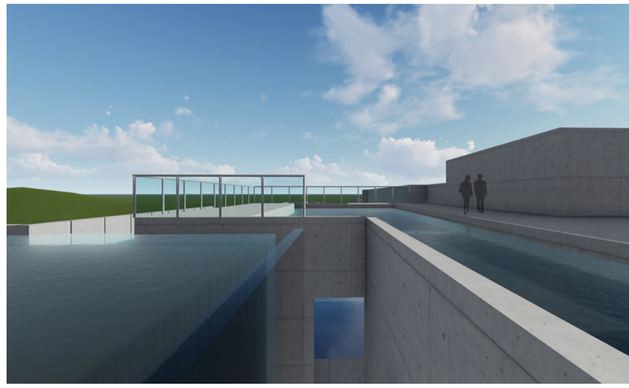
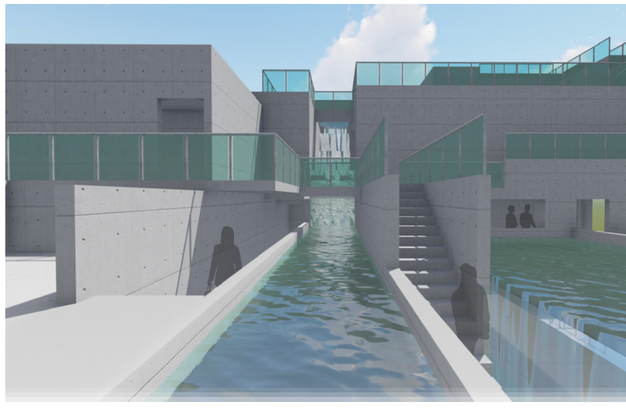






01.Background

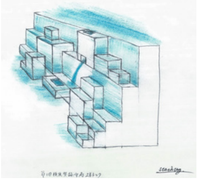
建築に水を導入することにより、その建築が魅力的なものになり、逆に建築により水が魅力的なものになる。以前から、土門拳記念館や佐川美術館のような水を用いた建築空間に魅力を感じる。土門拳記念館に実際に足を運んだ際、水面を取り入れた名建築を初めて目にしたが、水面の水平性に呼応するかのように設計された横長の外観に魅了された。
前期卒業研究はこれらを調査・分析することから始まった。調査を進めるうちに、このような空間に魅力を感じ、後期卒業制作では自身で水空間を設計するに至った。

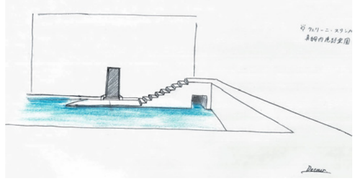
02.Concept

水を導入した建築空間は数多く存在するが、それらはあくまで水を「導入した」建築空間であり、主体は建築物であるものが大半である。本制作では、水を主体とした「水の展示・歩行空間」を考える。水を眺めるための場所は存在するが、美術館、カフェなどの機能は敢えて排除している。

03.Output

最終設計に至るまでに、様々な水空間のスタディを行った。本研究は、自身が思いつく水空間をアウトプットする作業から始まった。まず、自身の水空間を考える上で 26 の水空間のスケッチが作成した（下にその一例を、【Fig.1】に一覧を示す）(以降、「水空間スケッチと呼ぶ」)。これらは、ある空間の模写ではなく、前期に行った、事例研究や自身の経験をもとに作成されたオリジナルのものである。各々のスケッチは、ひとつのモデル例であるため、それぞれがひとつの空間モデルとして柔軟にアレンジ可能である。この 26 のスケッチから連続した水空間の創作が可能か検討を行った。





04.Studies

26 の水空間スケッチを連続した一連の空間として構成することができるか検討を行った。Part.A~Part.C によりそのプロセスを説明する。

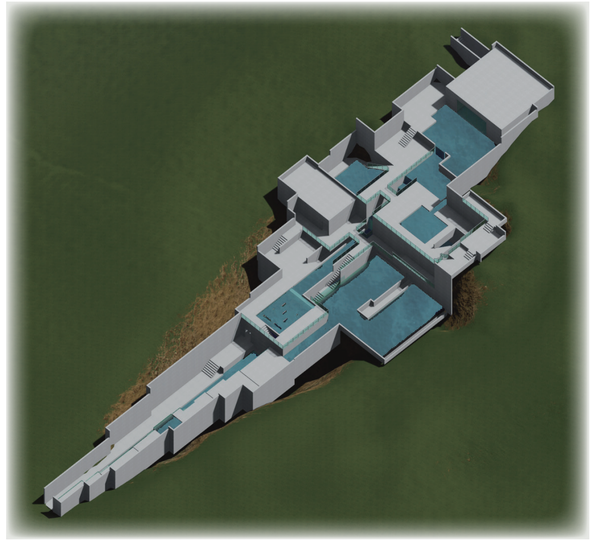
04-A

設計の手立てとして、【Fig.2】「代表的な水のイメージとそれに伴う感動の例」[1] を用いる。表の右側に「流動」、「水平面」といった水のイメージが、それに伴い発生する感動の例が表の左側に示してあり、それぞれがネットワーク化されている。なお、この表は筆者が現代の都市や建築空間にある水を観察し、それに対する他者のイメージを尋ね、さらに、日本の古典文学や水に関するいくつかの文献を探りつつ、物理的要素に起因する、心を動かす水のイメージを究明していく方法により作成されたものである。

04-B

【Fig.2】の左側、「水のイメージに伴う感動の例」（以降、「感動例」と呼ぶ）に 26 の水空間スケッチを主観でカテゴライズした【Fig.3】。

[1] 鈴木信宏『水空間の演出』鹿島出版会（1981）pp.84-85

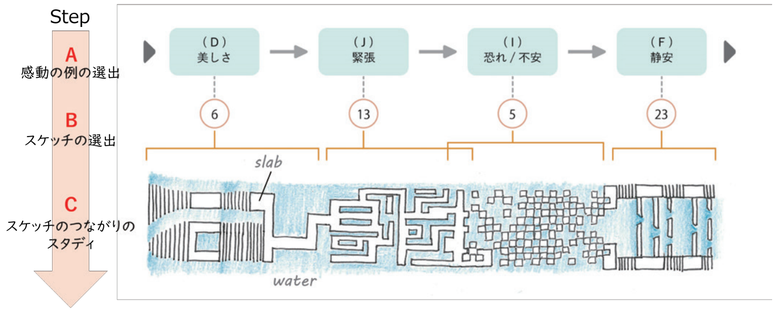


04-C

【Fig.3】を用いて、水を伴う動線空間を考える。いくつかスタディを行ったが、そのうち２つを示す。

Case.1

手順
Step.A：【Fig.3】より言葉を４つ選出する
Step.B：その言葉に該当するスケッチ番号を選出する
Step.C：それら４つの空間を一直線的につなげることが可能かスタディする
作成した空間の平面図が C に示したものである。水の上にスラブがある一直線上の空間が完成した。



分類	水のイメージに伴う感動の例
A	快適さ
B	やさしさ
C	生々　変化　無常 快活　誕生　親密　興味 楽しさ　不安
D	美しさ
E	純粋　清らかさ
F	静安
G	豊かさ
H	力強さ　たくましさ すさまじさ
I	恐れ　不安
J	緊張

水のイメージ	水特徴
湿潤、冷たい、柔らかい、快適なうるおい、快適な涼しさ、快適な柔らかいもの	湿・潤・冷
流動、流す、変化・流動、穏やかに流動、撫でる、揺する、柔らかな水音	流動
激しく流動、襲い来る、引っ込むもの	
水平面、穏やかな水平面、広がる面、（快適な広々とした面）	水平面
満々たる水崇、深さ、沈める、漂う	水崇・深さ・浮沈
澄んだもの、透明、色を際立たせる、形を際立たせる、反映する、反射する、色彩	澄賀・透光・光反射
溶かす	溶解
（空間の方向性） 空間を方向づける、空間に水平基盤を設ける、空間を広げる面、二空間を併置する面、空間を深める	連続体
（空間の限定） 空間を限定する、空間を分離する	
（空間のまとまり） 空間をまとめる、二空間を連続させる	

【Fig.2】代表的な水のイメージとそれに伴う感動の例

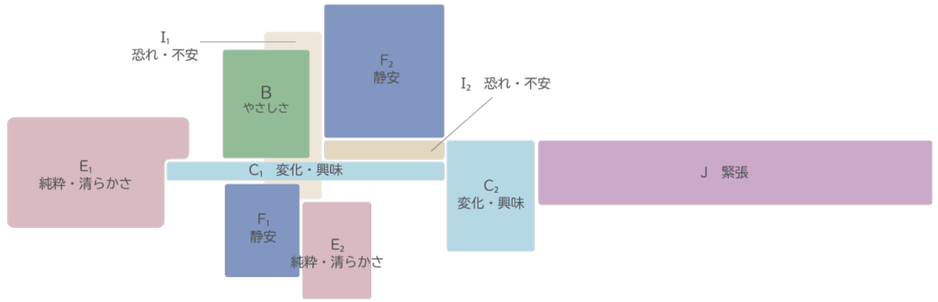
分類	水に伴う感動の例	スケッチ番号
A	快適さ	1,19
B	やさしさ	15,18
C	生々 変化 無常 快活 誕生 親密 興味 楽しさ 不変	4,5,6,8,9, 10,13,14, 15,17,18, 19,20,21,22, 23,24,25
D	美しさ	2,3,4,5,12,17,18, 19,20,21, 22,23,24,25

分類	水に伴う感動の例	スケッチ番号
E	純粋　清らかさ	17,21,23
F	静安	7,23
G	豊かさ	11,16,23,24
H	力強さ たくましさ すさまじさ	24,25
I	恐れ　不安	5,10,16,24
J	緊張	5,6,7,11,12,13

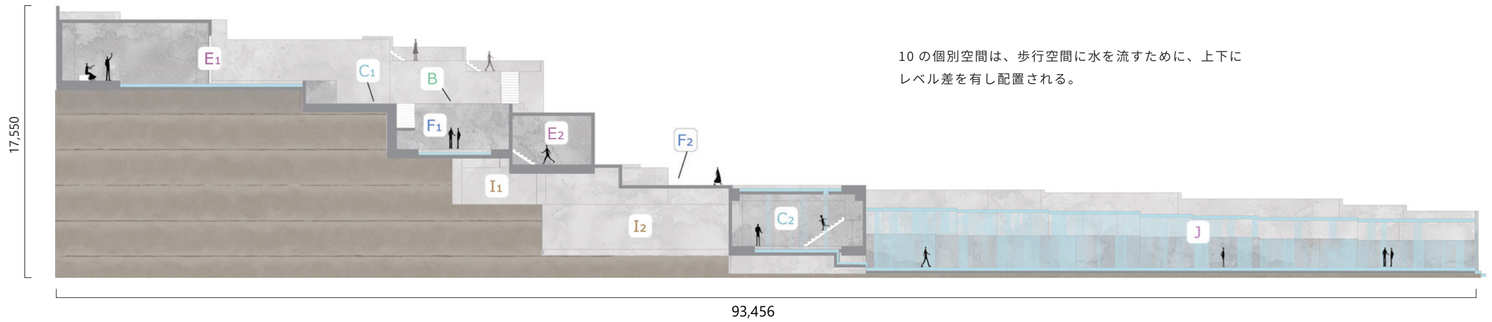
【Fig.3】26 の水空間スケッチのカテゴライズ

05.Placement

“04”で水空間のつながりのスタディ重ねるうちに、水を「展示する」空間は歩行空間が良いという考えに至った。最終設計は、水を「魅せる」空間として、水を伴う歩行空間を設計する。
“04”では、「水空間の作成⇒【Fig.2】の感動の例にカテゴライズする」という手順を追ったが、「【Fig.2】の感動の例⇒水空間の作成」という逆の手順により、26 の水空間スケッチとは別に新たな 10 の個別空間を作成した。
これらを一直線上に並べることで、右に示すダイアグラムのようなプランとなった【Fig.4】。
“04”のスタディでは、コンセプトの異なる水空間どうしを密接させたゆえに、連結が難しかったり、空間のコンセプトが崩れてしまったりしたため、最終設計は、水空間の間に躯体や水空間以外の空間を挟むことで密接を避けている。



【Fig.4】10 の個別空間の配置ダイアグラム

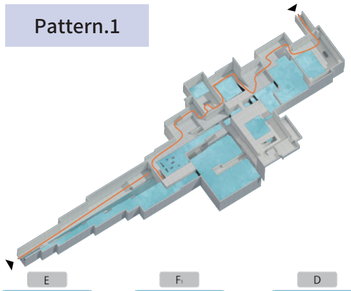


10 の個別空間は、歩行空間に水を流すために、上下にレベル差を有し配置される。

06.Pattern

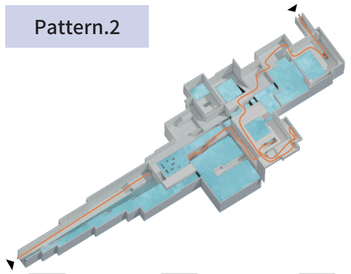
個別空間をめぐる順序により、いくつかの動線パターンが存在する。
歩行空間にへの出入り口は２か所あり、どちらからも出入り可能だが、上流から入るか、下流から入るかによって、体験する空間や順番、空間の見え方が変わってくる。歩行空間を通り抜けるという前提もとに、いくつかの動線パターンの例を図表で示す。なお、図表の左側（E 空間）が上流、右側（J 空間）は下流の個別空間である。

Pattern.1



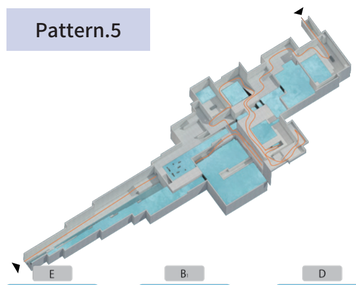
上流から入る場合、体験する空間の順序は E→F→D と 穏やかな感動を生む体験空間が展開していくが、最後に J を体験することで感情が一転する。

Pattern.2



下流から入る場合、体験する空間の順序は J→C→I と　緊張や恐れといった感動を基調とする体験空間が展開していくが、最後に B→J を体験することで感情が穏やかになる。

Pattern.5



[Pattern.1,2] よりも、多くの空間を巡る動線パターンである。10 の個別空間が上下左右に配置されており、同一直線上に存在しないため、一度通った道をもう一度通ることで新たな空間を発見し、体験することが可能である。
上流から入ると水流の方向に逆らうことになり、下流から入ると水流に対して順方向となるため、入り方によって水への印象は変わってくる。

Inspiration　東鴉川第一堰堤（福島県 福島市）

水を「魅せる」空間を設計するにあたって、この場所での体験からインスピレーションを得た。

ー基本情報ー
1948 年完成、1951 年増築の登録有形文化財（建造物）：阿武隈川水系荒川右支東鴉川の最下流部、荒川との合流点に近い土湯温泉地区に築かれる。堤長 56m、堤高 7.5m規模の重力式コンクリート造堰堤。温泉街に位置し、その歴史的景観に寄与している。
※堰堤…川水を他に引いたり、流れを緩やかにしたり、また釣り場をつくったりするために築かれる堤防。ダムよりも小規模。

水流に対し散歩道が設置され、川沿いを歩行できる。左に示すように空間が展開して行く。水の動きを観賞しながら歩行できる空間であった。この空間体験により本設計のインスピレーションを得た。

ー空間体験のメモー（【Fig.1】の「感動例」に則る）
C（興味・変化）奥がどうなっているか（どこ前続いているのか＝好奇心）
D（美しさ）エメラルド色の水の美しさ
E（清らかさ）山からの清らかな水流
G（豊かさ）：大量の水
H（力強さ）：大量の水
I（恐れ）：氾濫し得る、落下したら流されるのではないか
このような感情を生む歩行型体験空間であった。

07.Experience space

【Fig.2】により作成した 10 の水空間である。各々が表中の「水のイメージ」をもとに「水のイメージによる感動」を演出する空間として設計されている。

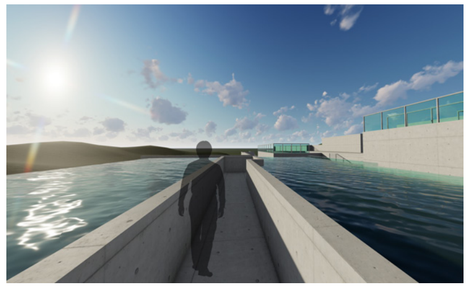
F_1 空間

穏やかな水平面を設置し、「静安」の感動を生む。敢えて水面を迂回させることで、水面の存在を意識させる。

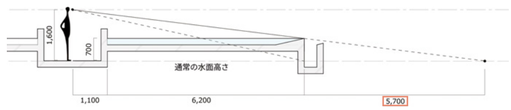
F	静安	水平面、広がる面 穏やかな水平面

F_2 空間

広がる水平面により「静安」の感情を生む。水面よりも 0.7m のレベル差をつけることで、実際よりも 5.7m 水面の広がりを大きく見せている。

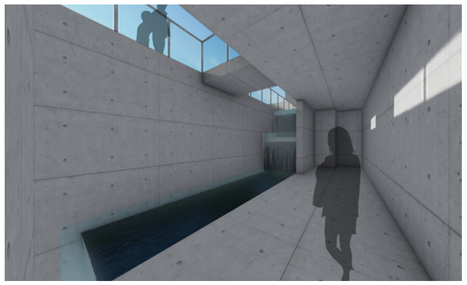


F	静安	水平面、広がる面 穏やかな水平面



C_1 空間

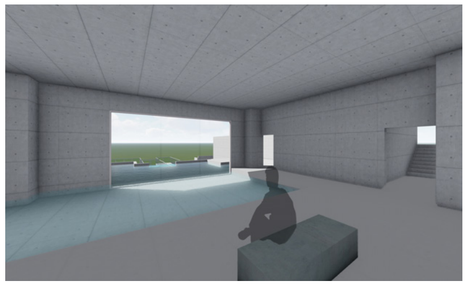
歩行空間の中心には、幅 2m の水流がある。砂防のように滝を重ねることで水流を穏やかにしている。TIME’S（安藤忠雄）から着想を得た。



C	変化　興味	変化・流動、穏やかに流動する、撫でる、揺する

E_1 空間

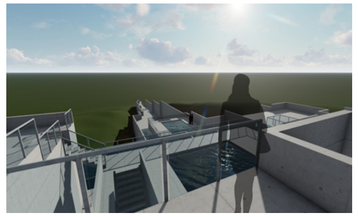
水面の反射性により、「純粋」、「清らかさ」といった感情を生む。この空間が歩行空間の終点であり、座位で全体を俯瞰できる。



E	純粋　清らかさ	澄んだもの、透明、色を際立たせる、形を際立たせる、反映する、反射する、色彩

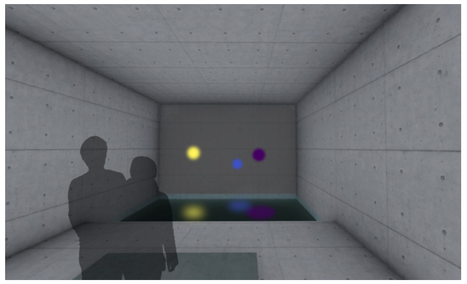
展望デッキ

空間全体を俯瞰できる。山留め壁にスラブを敷く。

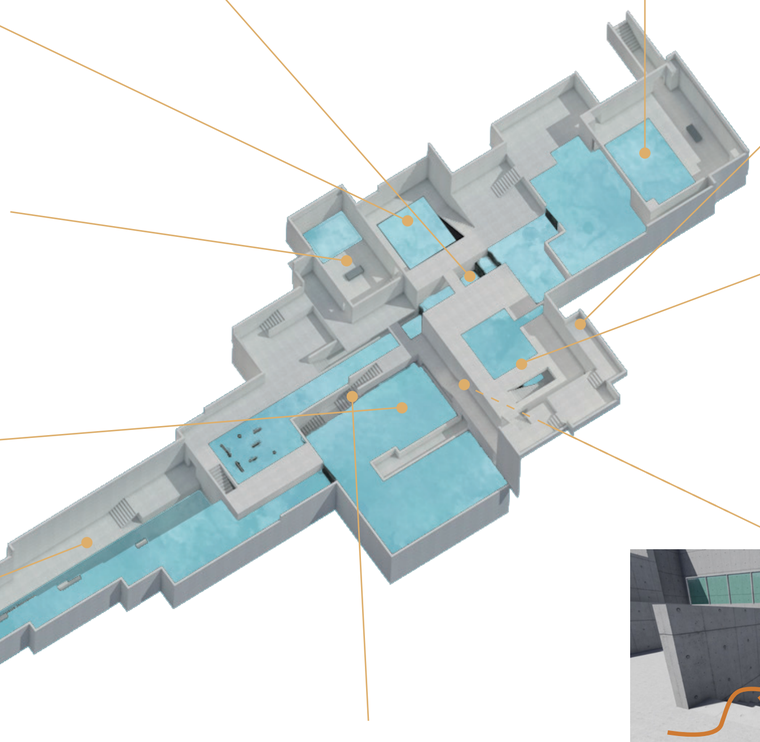


E_2 空間

半屋外の仄暗い空間で照明を水に反射させる。様々な色彩や水面への反射で「純粋、清らかさ」を演出している。

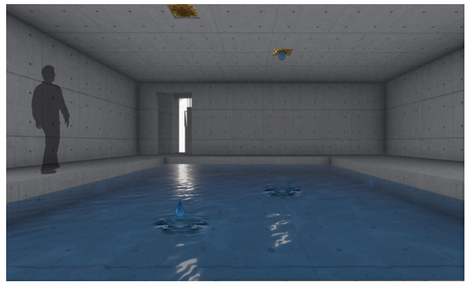


E	純粋　清らかさ	澄んだもの、透明、色を際立たせる、形を際立たせる、反映する、反射する、色彩



B 空間

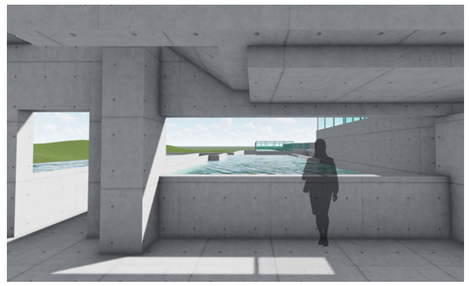
上層の水面から土を通り、下層に水滴が染み出る。水音とともに、美しく波紋が広がる空間。水音により「やさしさ」を演出した空間。



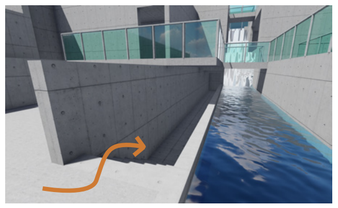
B	やさしさ	流動、流す、変化・流動、穏やかに流動、撫でる、揺する 柔らかな水音

I_1 空間

隣接する空間から、レベルを 2.5m 下げ、天井高 2.2m と低く設定。半水面下にいるような場所とし、「恐れ、不安」といった感情を生み出す。



I	恐れ　不安	満々たる水嵩 深さ 沈める、漂う



C_1 空間の水路の横道から、I_2 空間に入る。

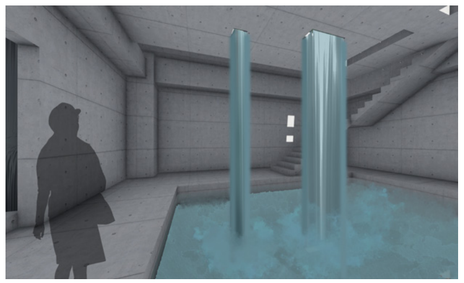
J 空間

一直線の水路が空間を二分化する。奥に行くにつれて道幅が減少し、壁が迫りくる。「緊張」を演出した空間。

J	緊張	（空間の限定）空間を限定する 空間を分離する

C_2 空間

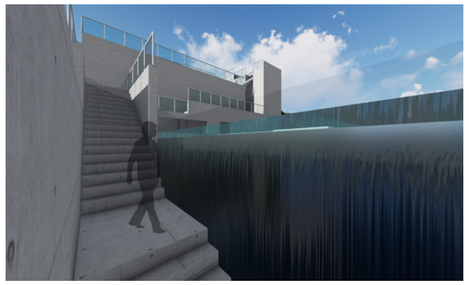
上層の水面に空いた穴から、下層に水が落ちる。水の落下により、鉛直方向に水流を生み出す。「変化、興味」を演出した空間。



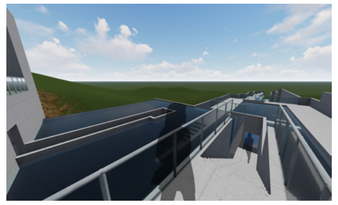
C	変化　興味	変化・流動、穏やかに流動する、撫でる、揺する

I_2 空間

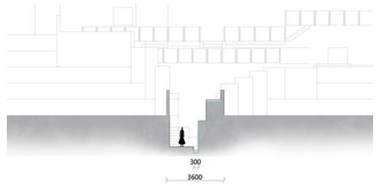
高さ 3.5m の水面からの落水をガラス越しに眺める階段。水の「深さ」のイメージからくる「恐れ、不安」を演出した空間。



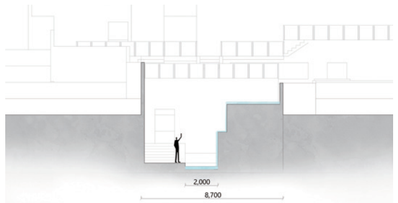
I	恐れ　不安	満々たる水嵩 深さ 沈める、漂う



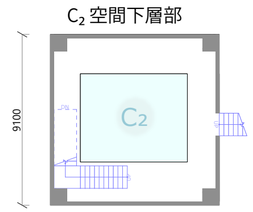
08.Plans & section

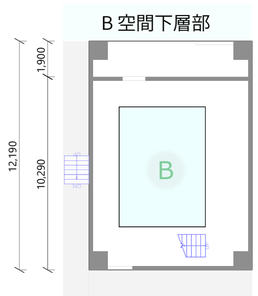


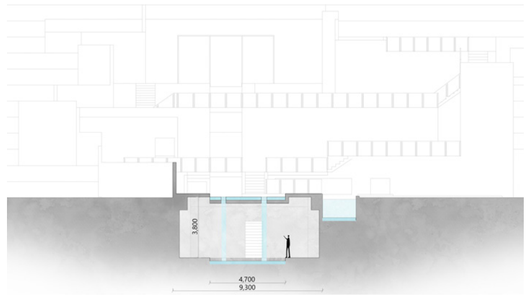
a-a' Section 1:150



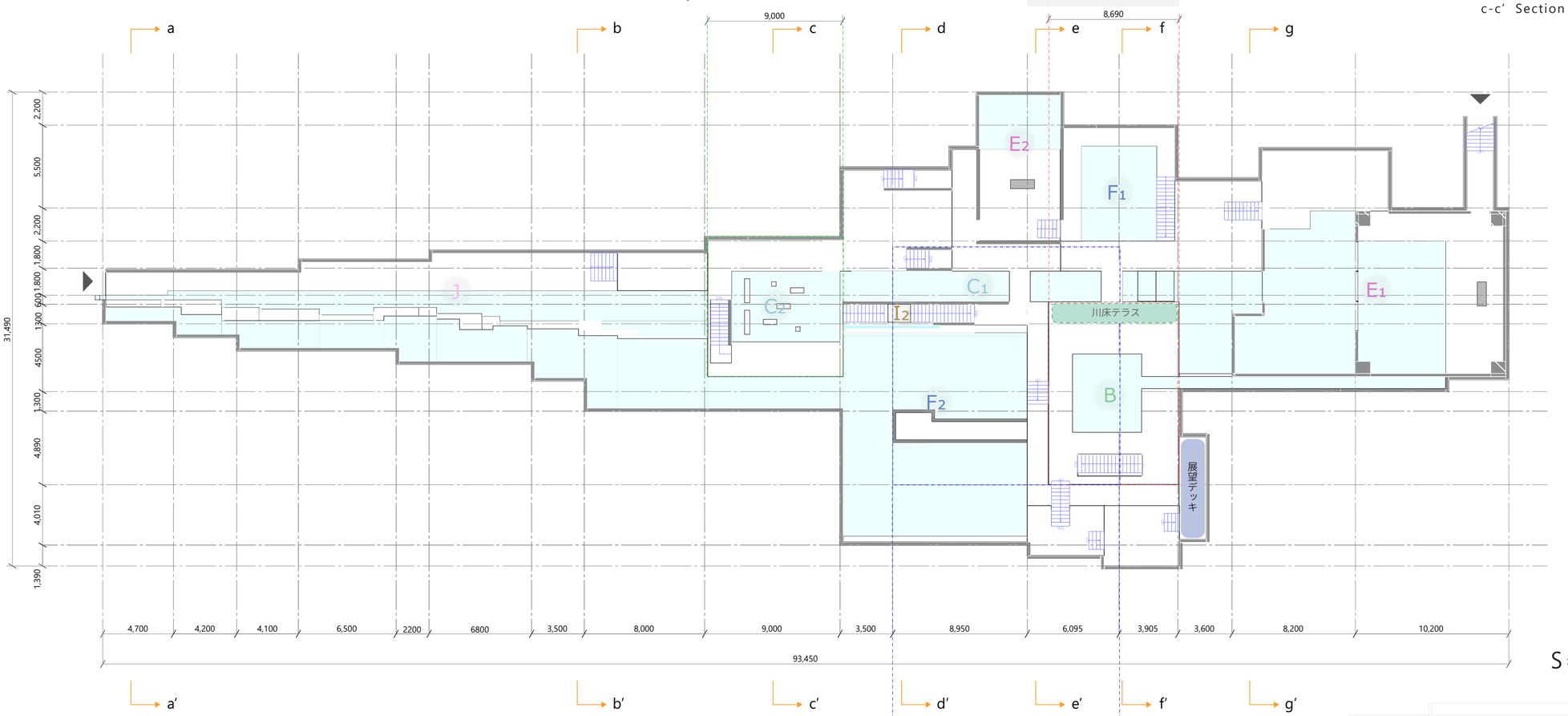
b-b' Section 1:150



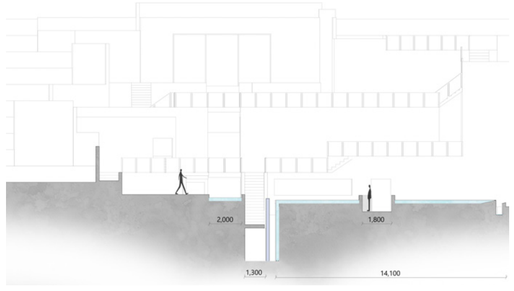




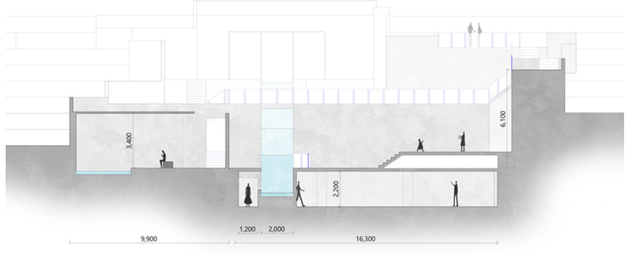
c-c' Section 1:150



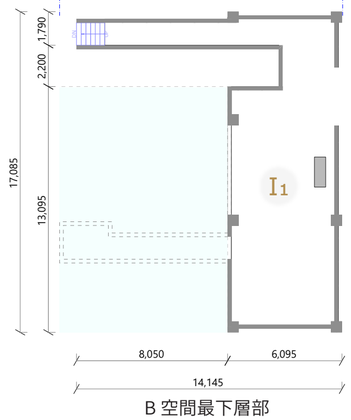
S=1:200 N



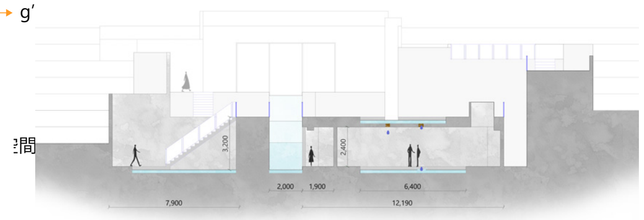
d-d' Section 1:150



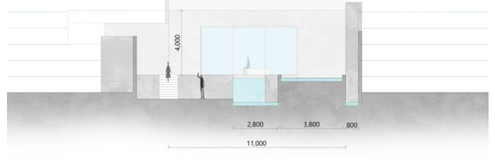
e-e' Section 1:150



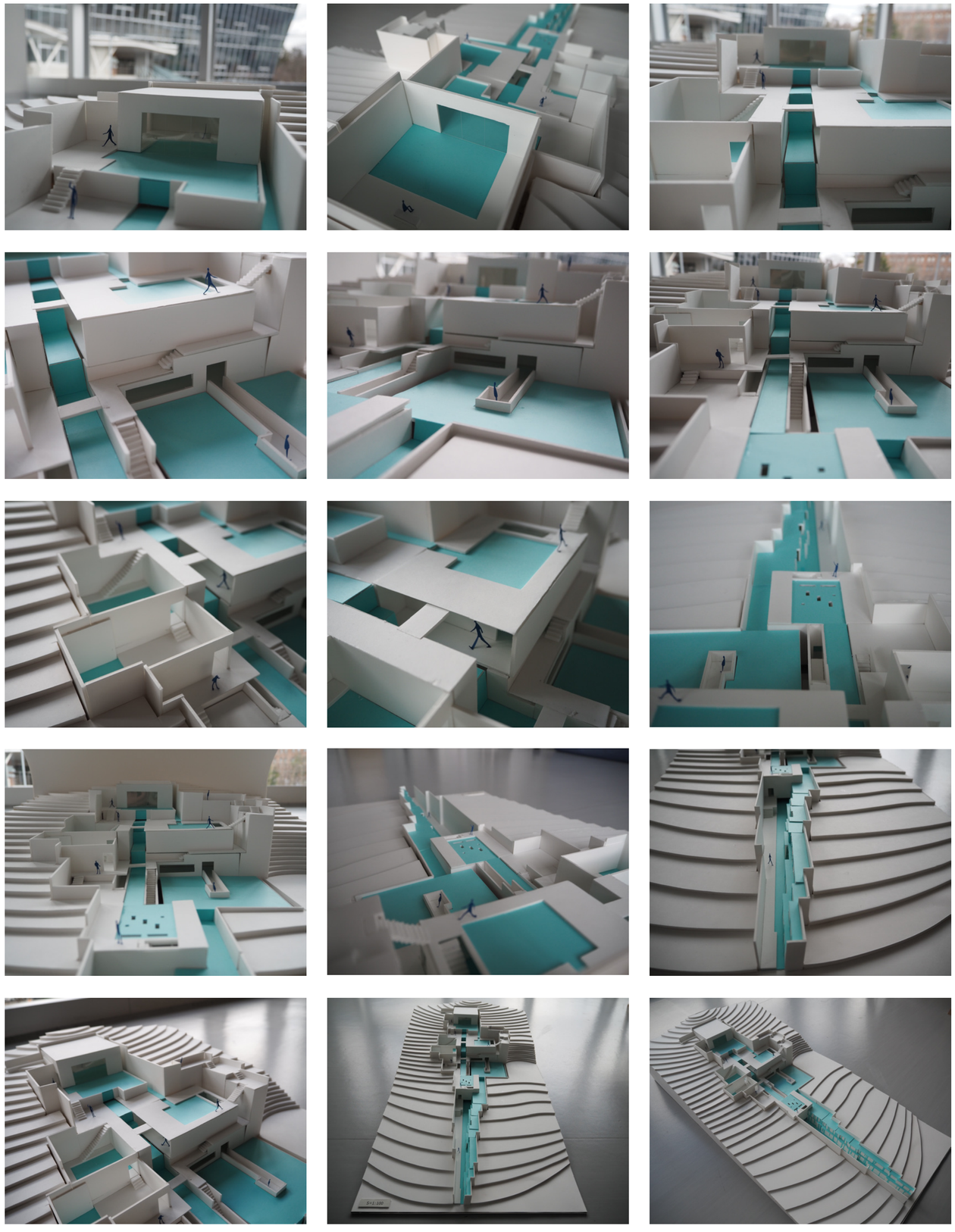
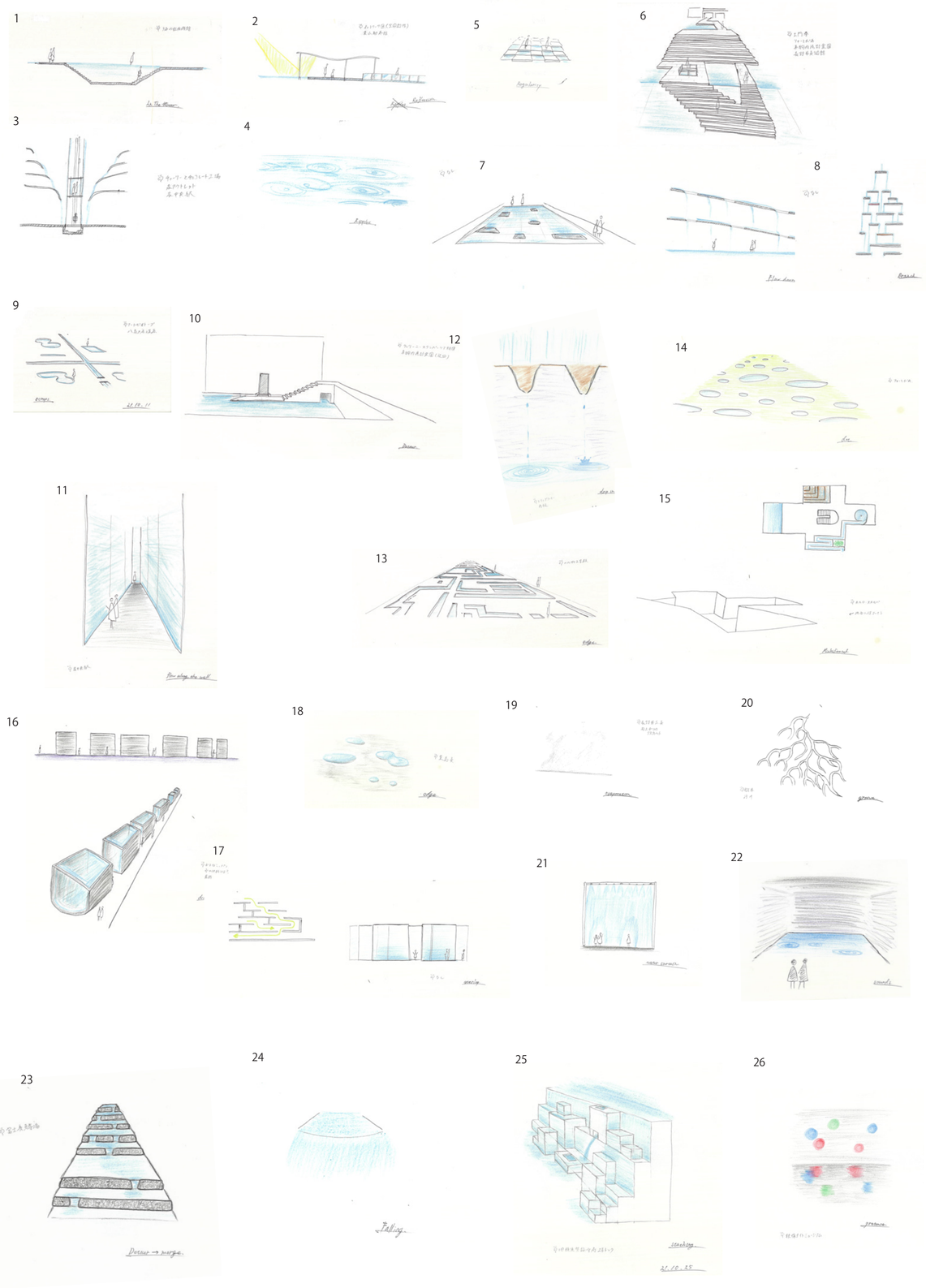
B 空間最下層部



f-f' Section 1:150



g-g' Section 1:150



【Fig.1】26 の水空間スケッチ一覧