

# 地勢と建築 —採石場跡地の再生と活用—

Topography and Architecture —Regeneration and utilization of quarries



## Background

産業の発展に伴い日本各地の様々な場所が採石場として開発されてきたが、その役目を終えた採石場は増加している。

採石活動は産業の発展のためには必要とされてきたが、採石場の多くは郊外に存在するため、その活動や環境は人々に認知されづらい。

その一方で、採石場は本来の地形と大きく手を加えられた地形が隣接または混在し、自然と人工の両方の要素が感じられる非日常的な場所でもあり、人々が環境との関わり方について一定の批評性を持って再考できる場であると考え。

## Concept

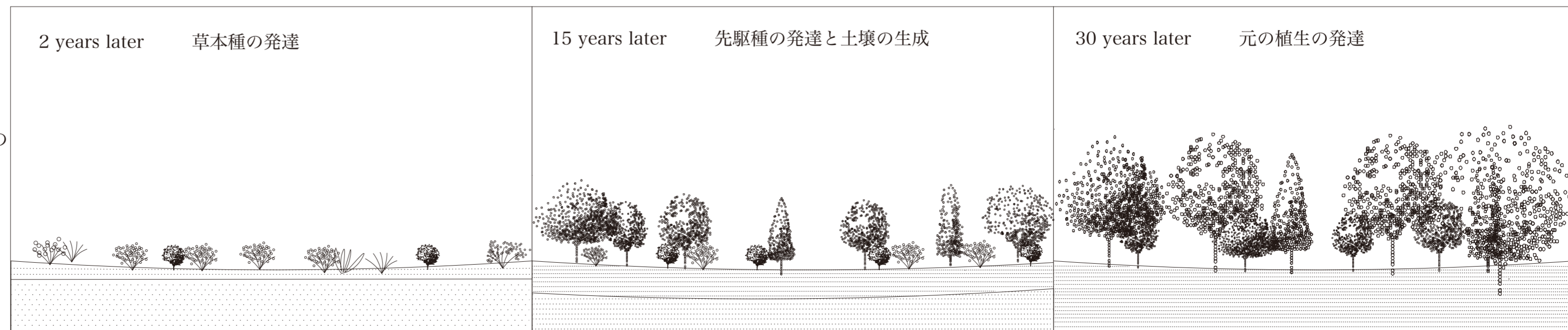
採石場では本来の地勢に加え、人為的にえぐられてできた地形が見られ、地形そのものが採石活動の記憶を持つ。

この計画では人の手が加わった特有の地形をそのままのかたちで留めるとともに地勢を活かした施設計画を行ことで建築や遊歩道での採石場による非日常的空間体験を通して人々が環境との関わり方について再考できる空間を生み出す。

## Greening

菅島の採石場は蛇紋岩による特殊な土壌を有し、一般的な苗木の移植による緑化が困難であるため菅島に自生する蛇紋岩植物の吹き付け工法による緑化を行い、自然回復緑化を試みる。

これによって荒廃した土壌を回復させ長い年月をかけ、島に自生していたクロマツ・紅つげなどの植生を回復させることで自然の景観を取り戻す計画とする。



## Site

Quarry in Sugashima

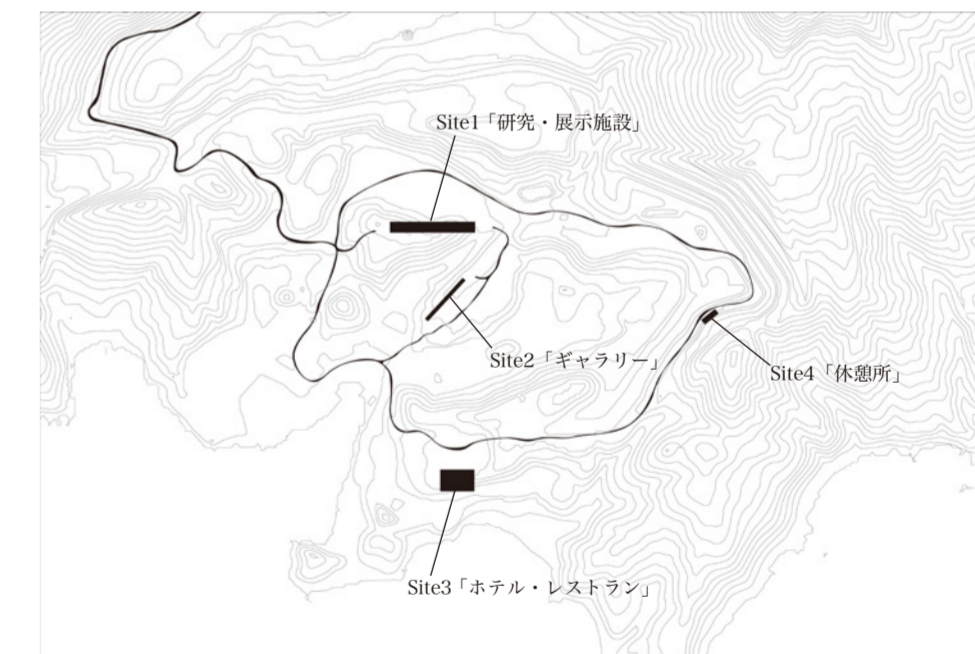
菅島は伊勢湾口に位置し、島の西部では 100 年以上前から採石場が発展し現在では採石場は約 130ha まで拡大してきた。

その一方で、菅島を含む鳥羽市全域は伊勢志摩国立公園に指定されているため、環境面や景観面から採石場は深刻な問題となっている。



## Plan

採石場における起伏に富む地勢に対し、「研究・展示施設」、「ギャラリー」、「ホテル・レストラン」、「休憩所」をそれぞれ配置し、遊歩道でこれらをつなぐように全体を計画する。採石場による非日常的空間を体験できる場として都市から人々を呼び込み、観光拠点への発展を図る。



# Site1 Museum&Laboratory

## 地形

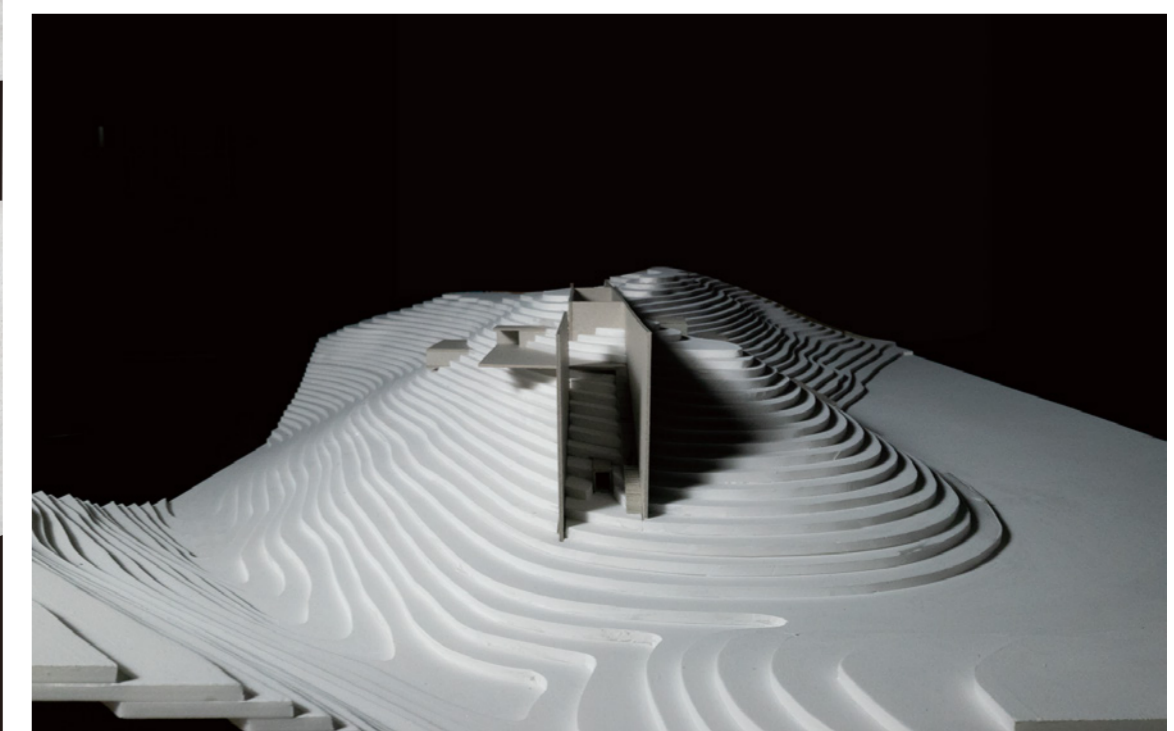
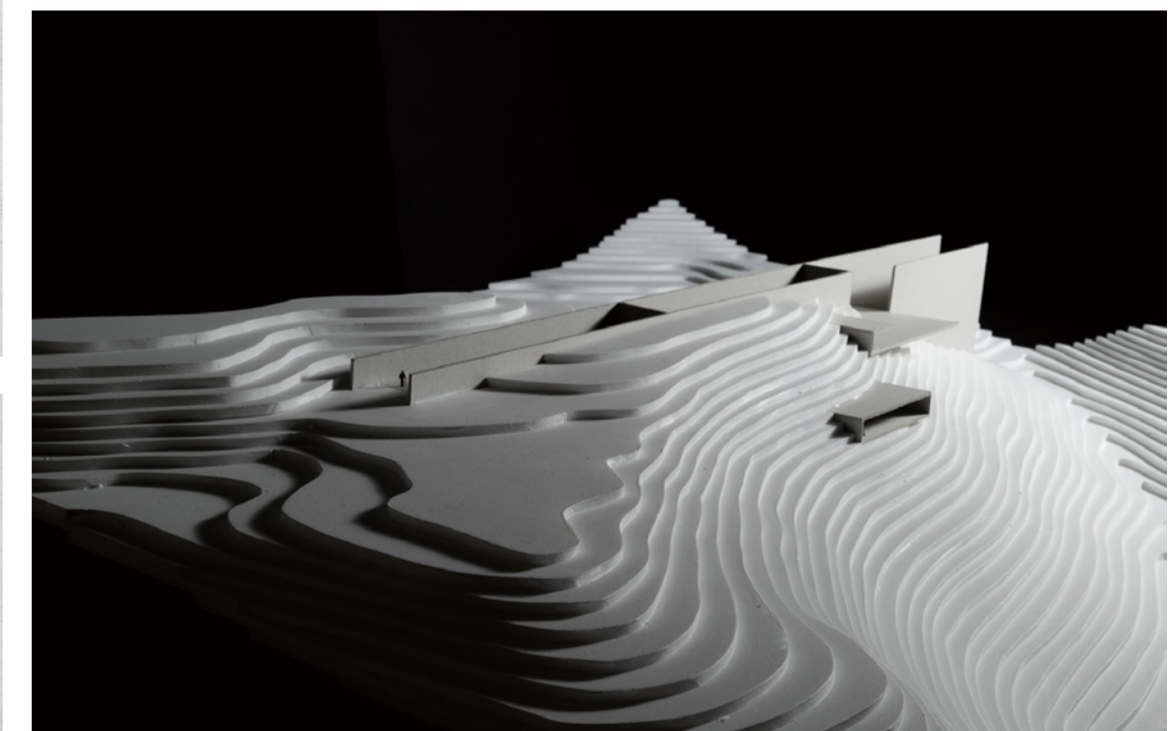
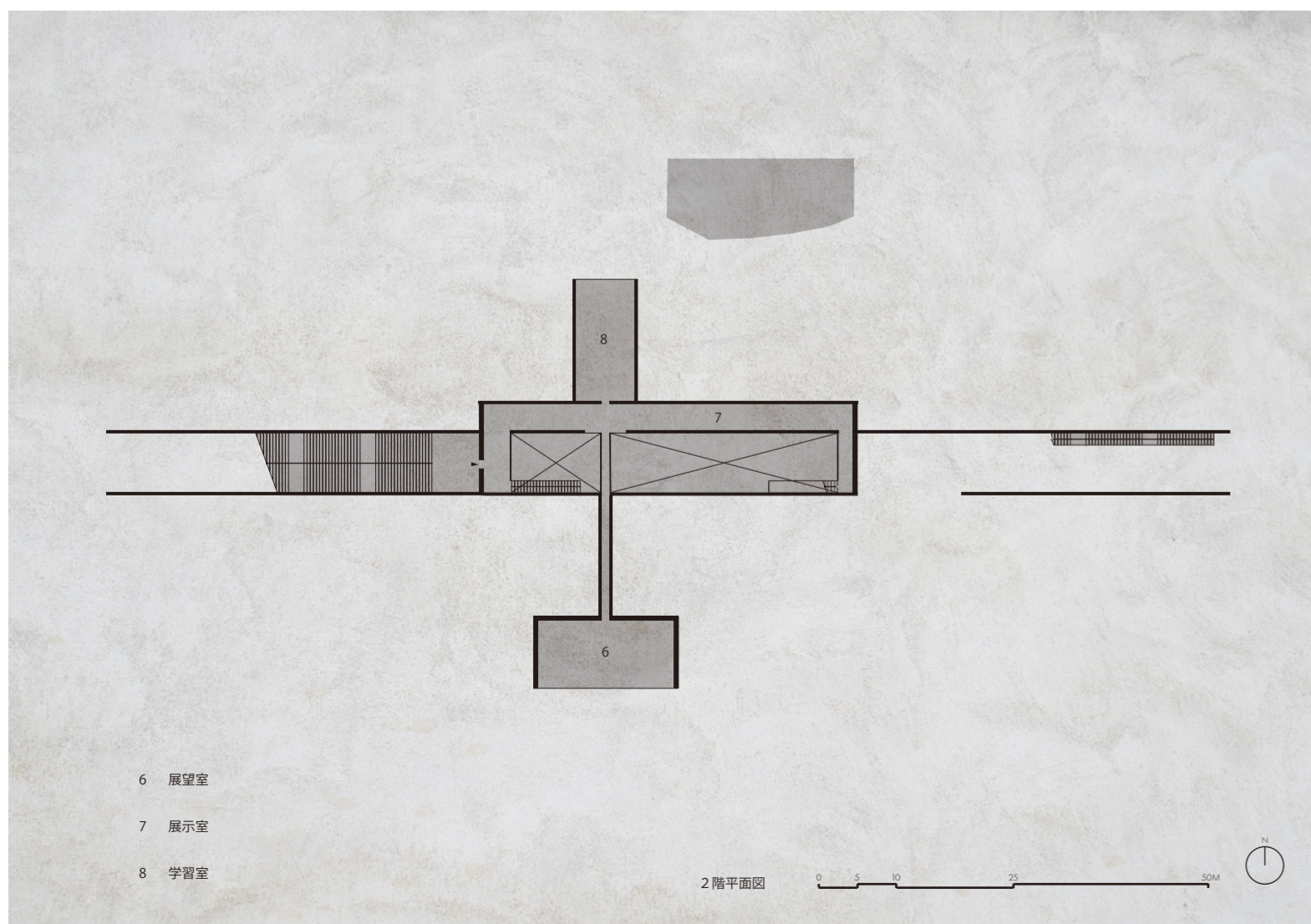
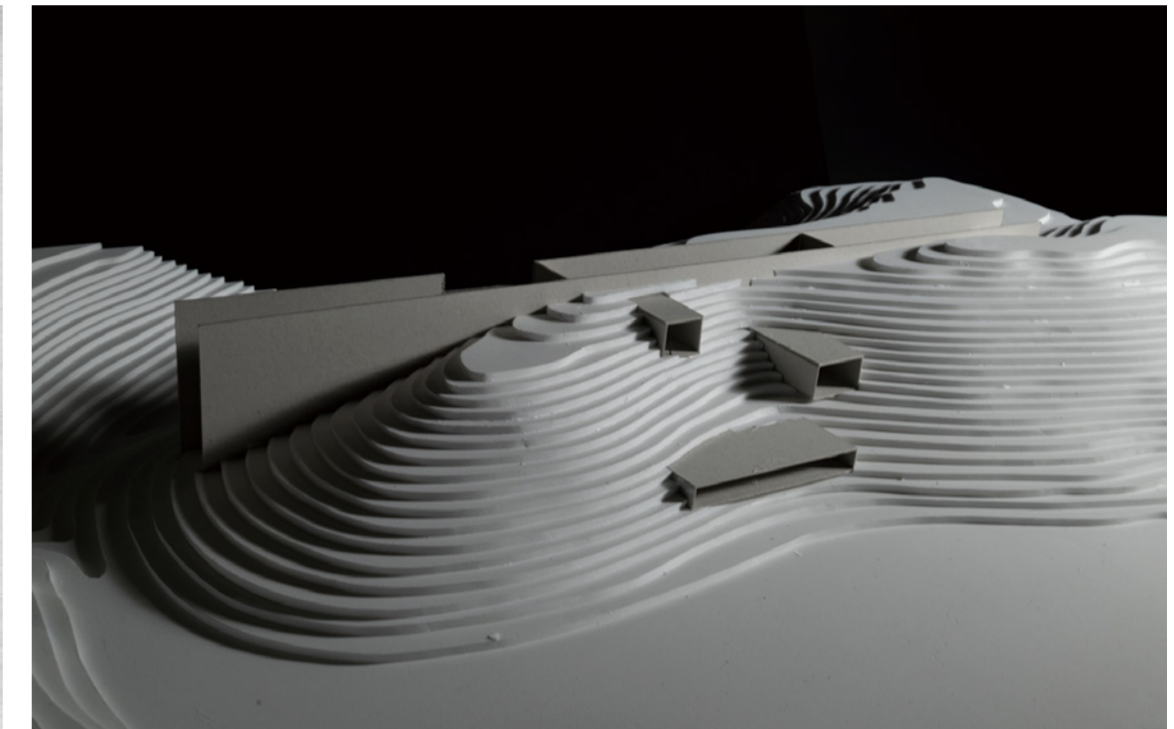
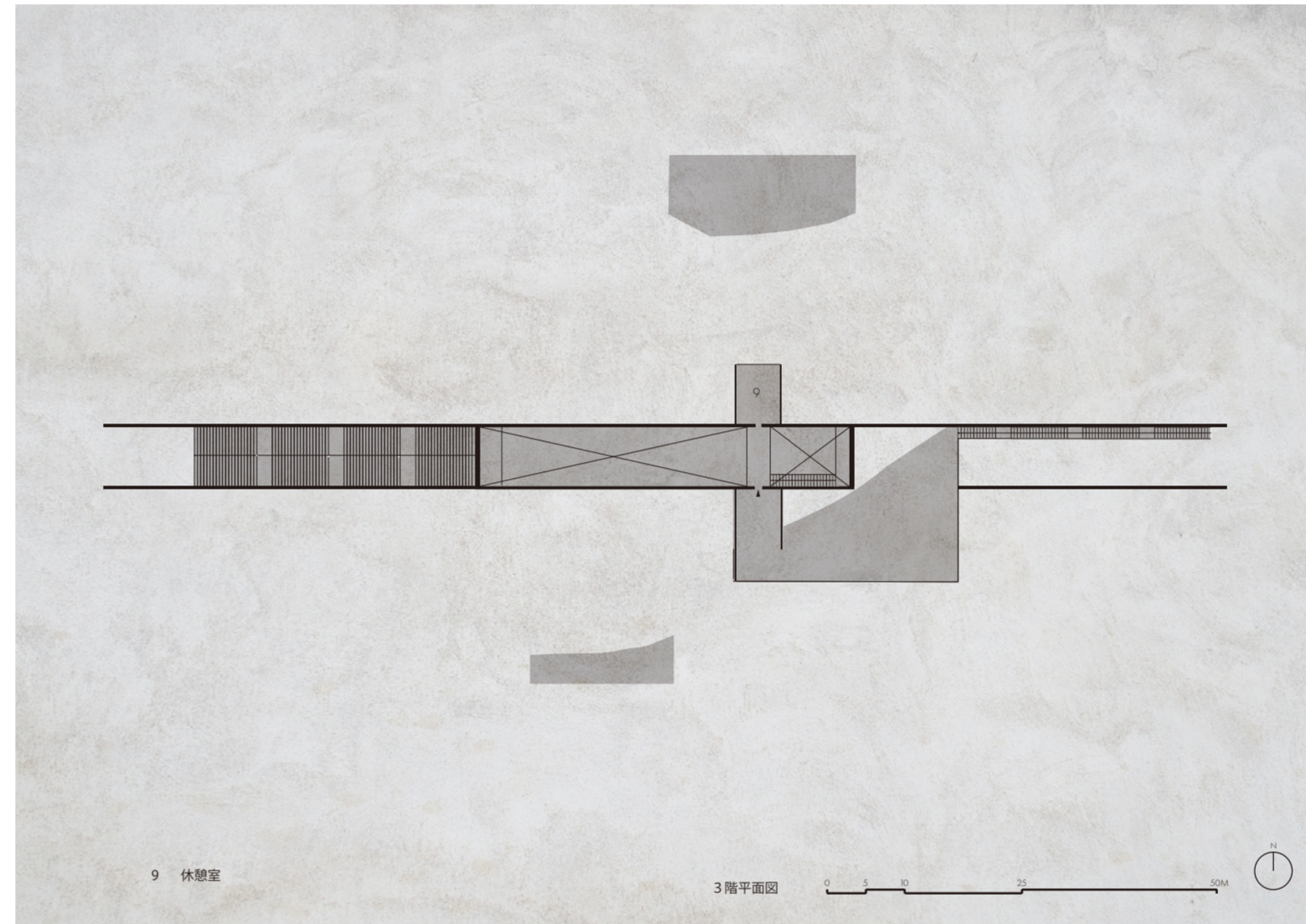
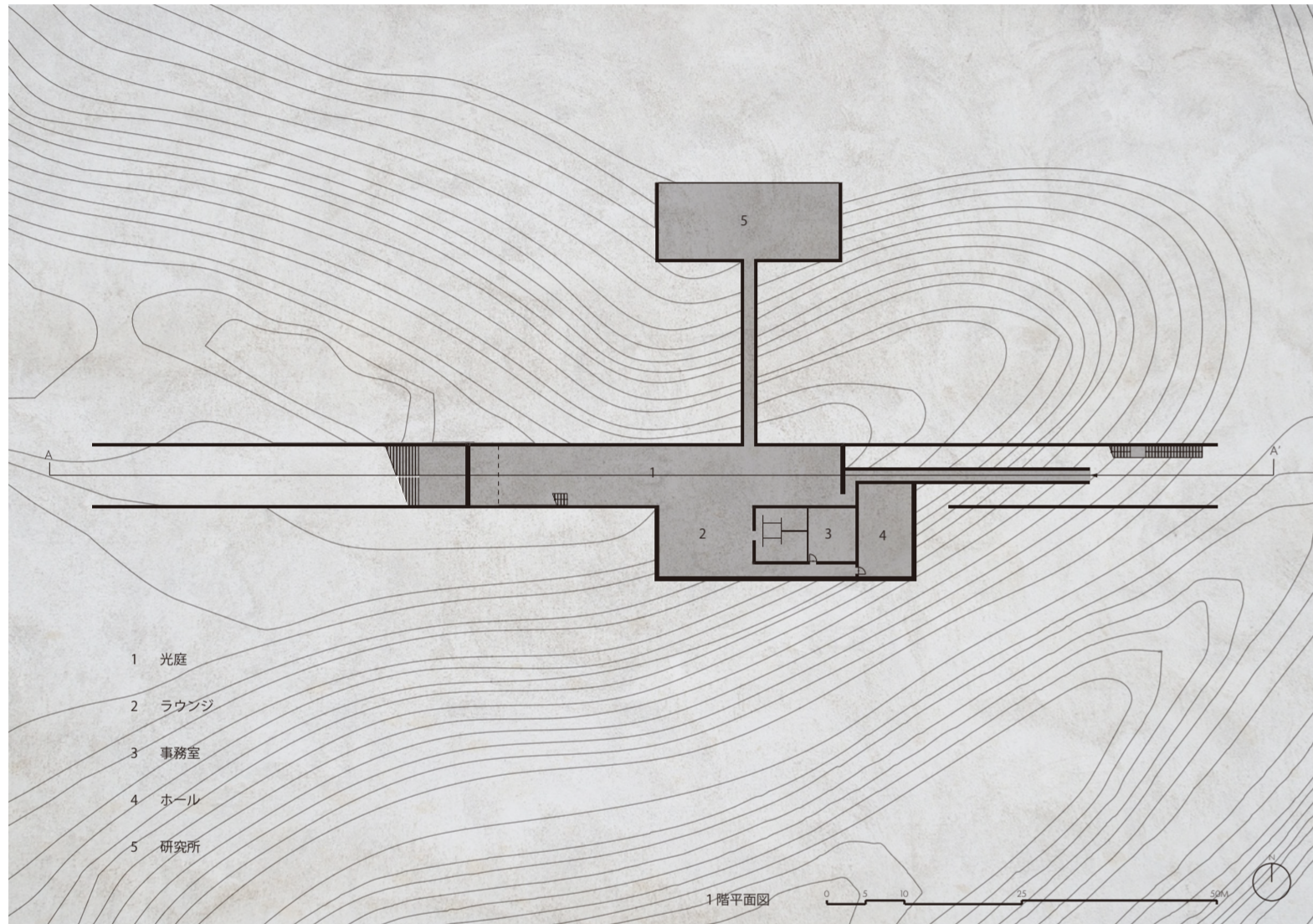
台形状の急な斜面地 地表に抉られた跡が残る。

## 地勢を再編する

ボリュームを地中に埋め、空間を地勢から延伸させることで地勢と建築の一体感を生み出す。

地質調査と緑化のための研究所、島の歴史に関する資料の展示空間、海に対する展望空間を有する施設を計画する。

コンクリートを構造体として用いることで地勢と建築が融合する空間を意図し、この場所本来の斜面によるアプローチと建築の階段による移動を組み合わせることで、地勢との一体感を強める。



## Site2 Gallery

### 地形

採石場の中央に位置する緩やかな傾斜を持つ斜面地

### 地勢を引き込む

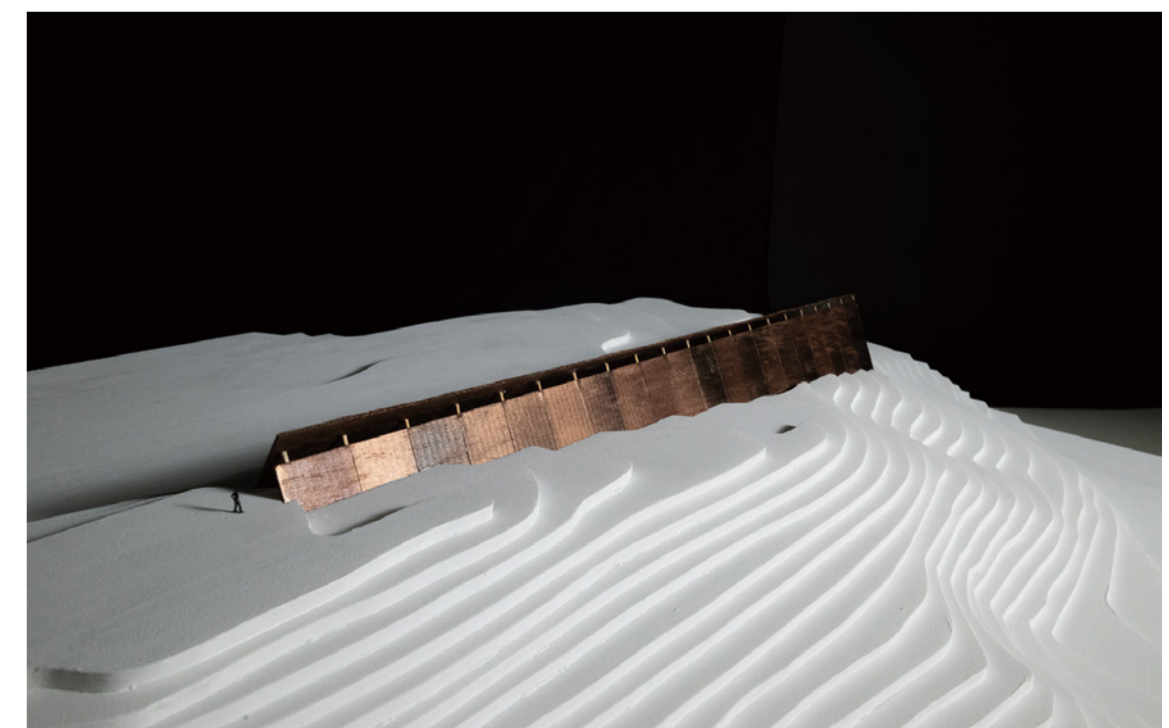
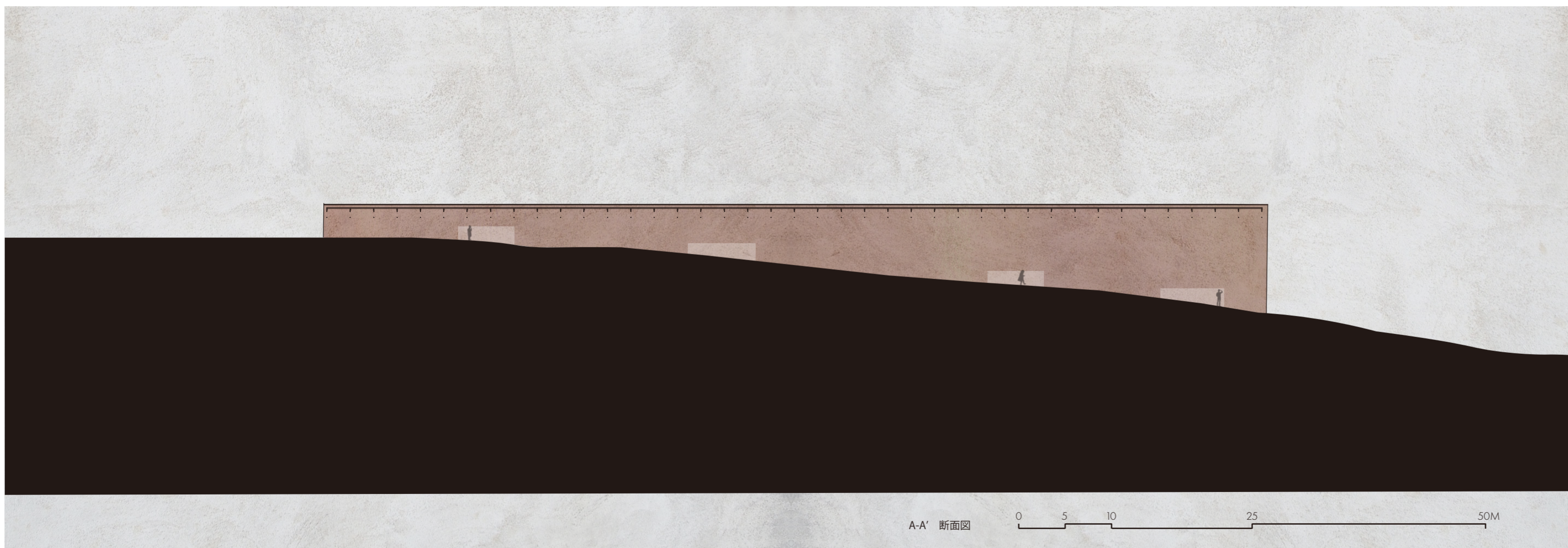
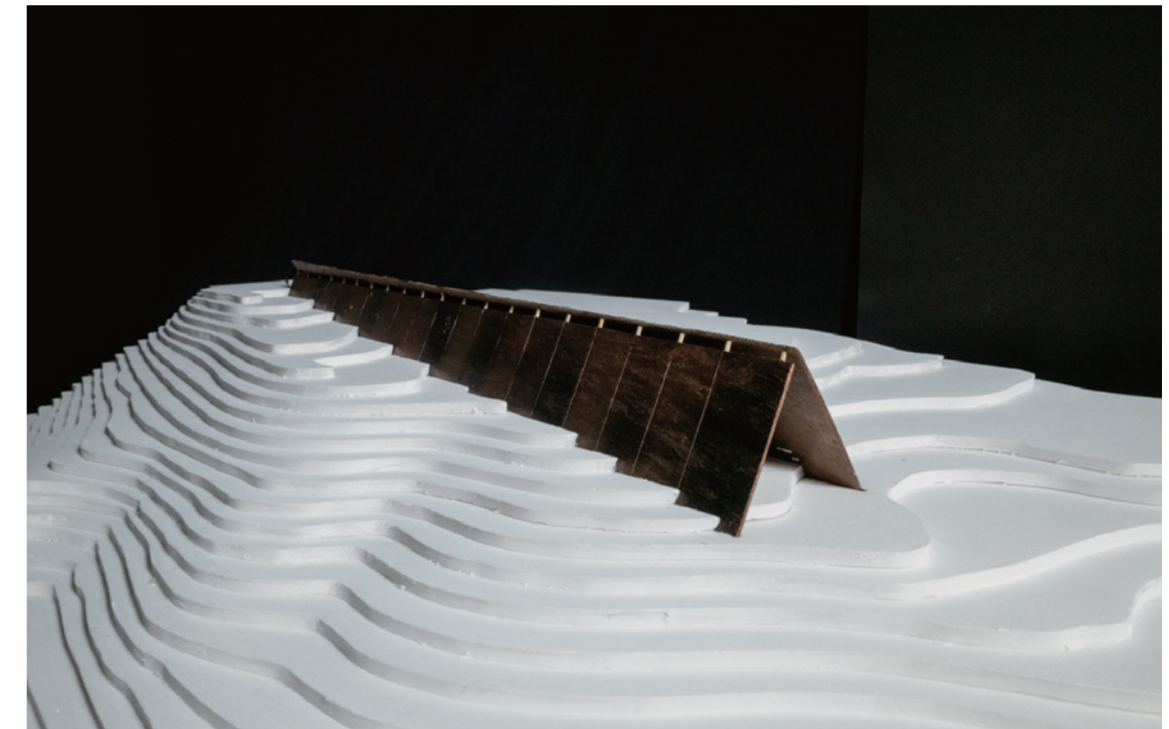
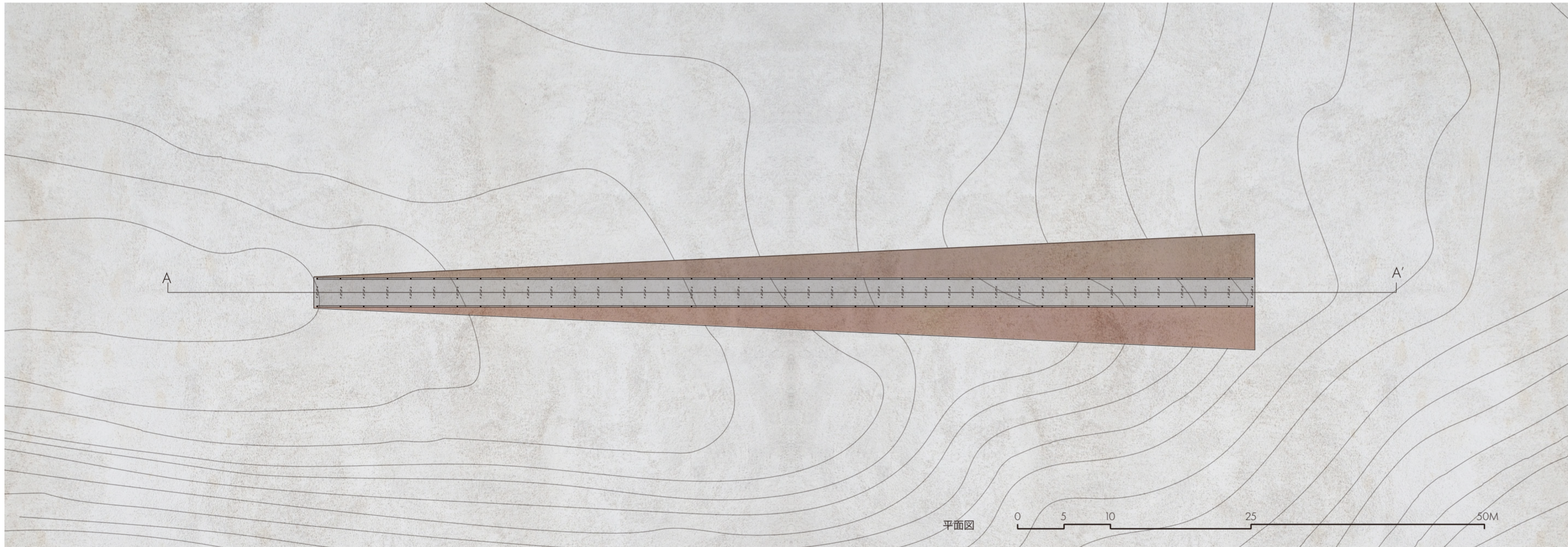
斜面を内部空間に取り入れる手法を用いることで地勢を残し、斜面による空間効果を図る。

採石場における採石活動の歴史を残すためのギャラリー空間を計画する。

棟となる部分は水平に伸び、斜面による高低差から内部空間の高さが決定される。

歩くことで空間のスケール、開口面積が大きくなることで次第に開放的になることで流動性を生み出し歩くことを誘発させる。

床スラブを張らず採石場の斜面をそのまま残し、実際に砕石活動が行われた場を歩くことによって地勢や採石の歴史について体感的に学ぶことができる。



# Site3 Hotel&Restaurant

## 地形

海沿いに位置する緩やかな傾斜を持つ斜面地

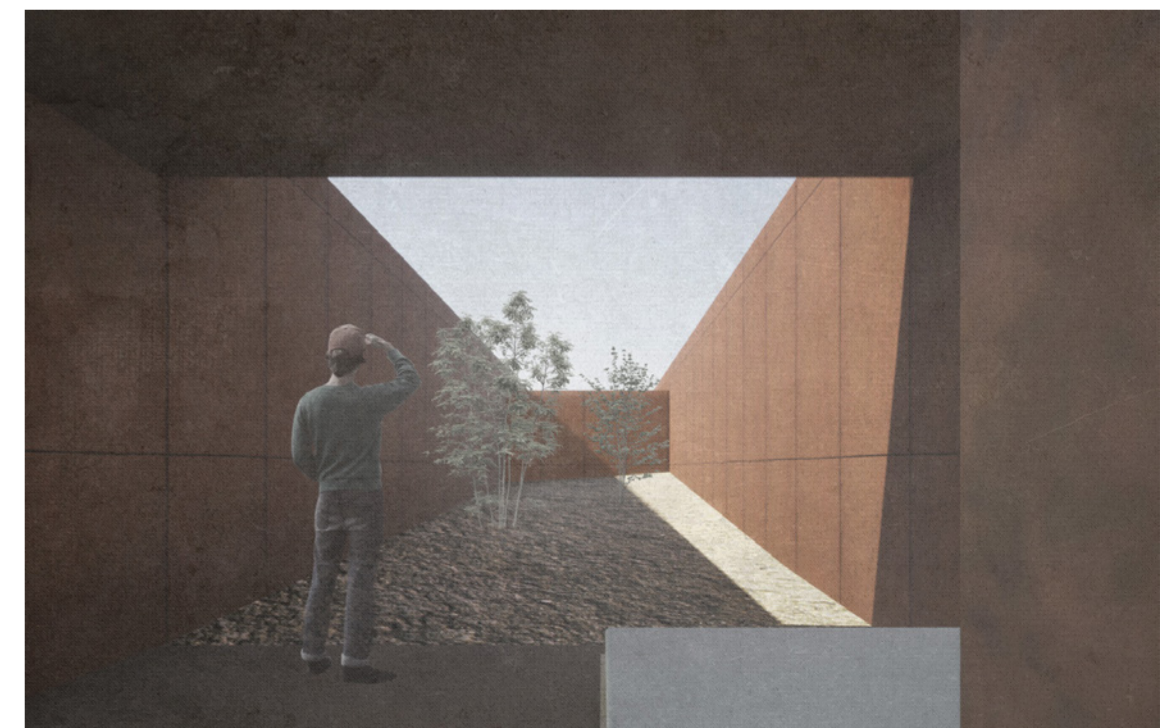
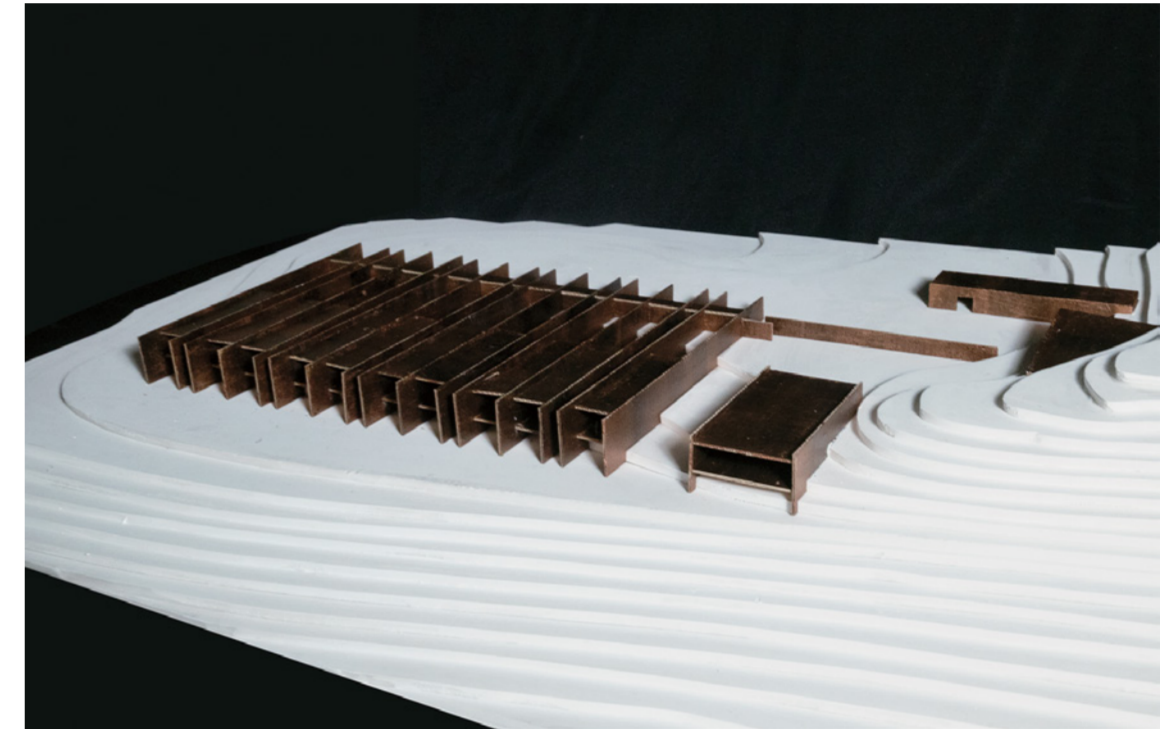
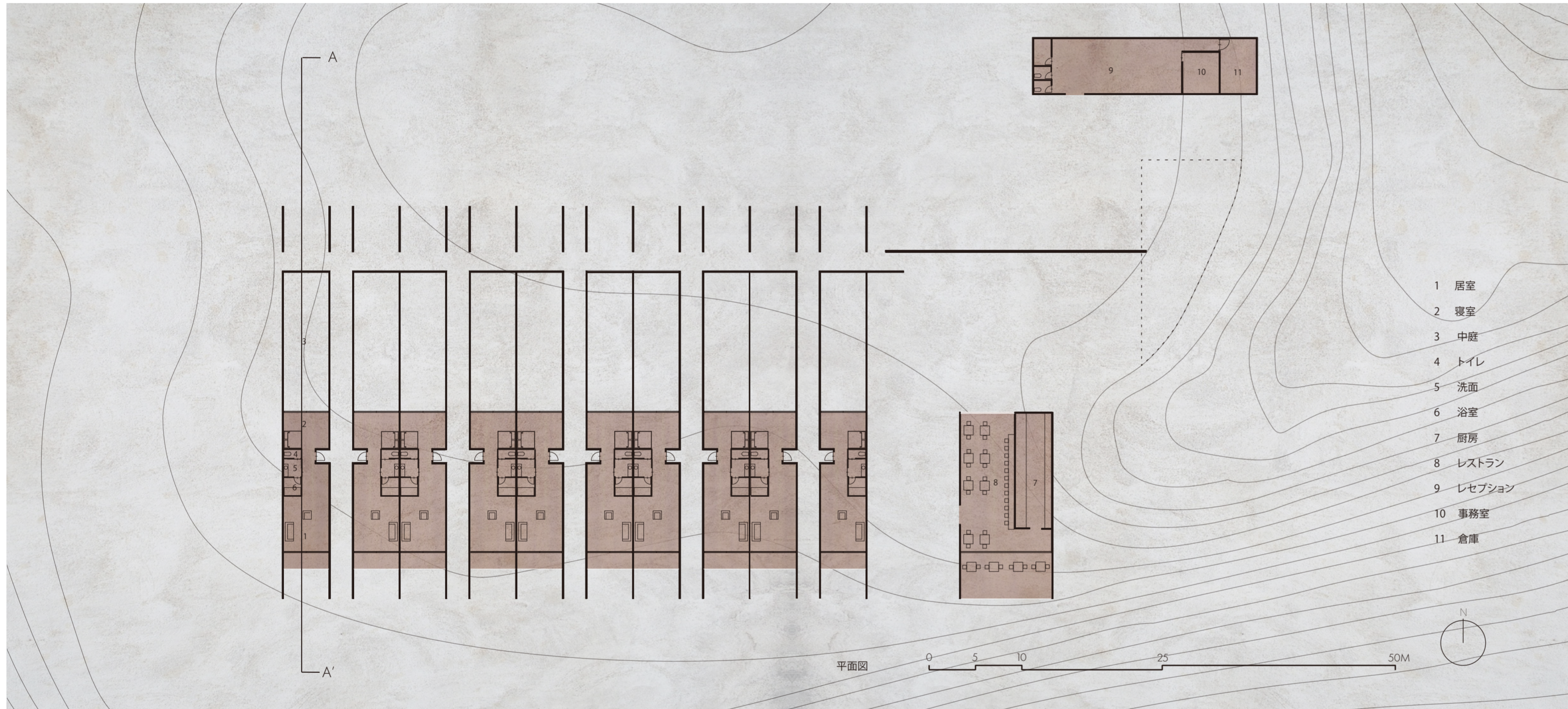
## 地勢を囲う

斜面に対し直線的な壁を並列させ地勢を囲い、建築と対比させることで強調させる。

海への眺望を持つ宿泊施設を計画する。床スラブと屋根スラブを並列させた壁で支えることで内部空間を構成する。

緩やかな斜面から生み出される方向性によってそれぞれの部屋へとアプローチする。

各居室で斜面を中庭として切り取ることで内部空間においても地勢の存在を意識を向けさせる。



# Site4 Rest Space

## 地形

急な斜面と緩やかな斜面が入り乱れる地形

## 地勢と呼应する

ボリュームを半分埋め、屋根の勾配を斜面の形態と呼应させることで地勢とのつながりをつくる。

遊歩道沿いの採石場を見渡すことのできる場所に休憩所を設ける。

ボリュームを半分程度埋めることで片流れの曲面を持つ屋根が地面から浮くような構成を持つ空間となる。

内部空間はレベル差をつけた2つの床による構成であり、天井の高さに応じて斜面下方方向の開口へと視線を誘導させることで内部空間においても採石場の斜面の存在を感じさせる。

