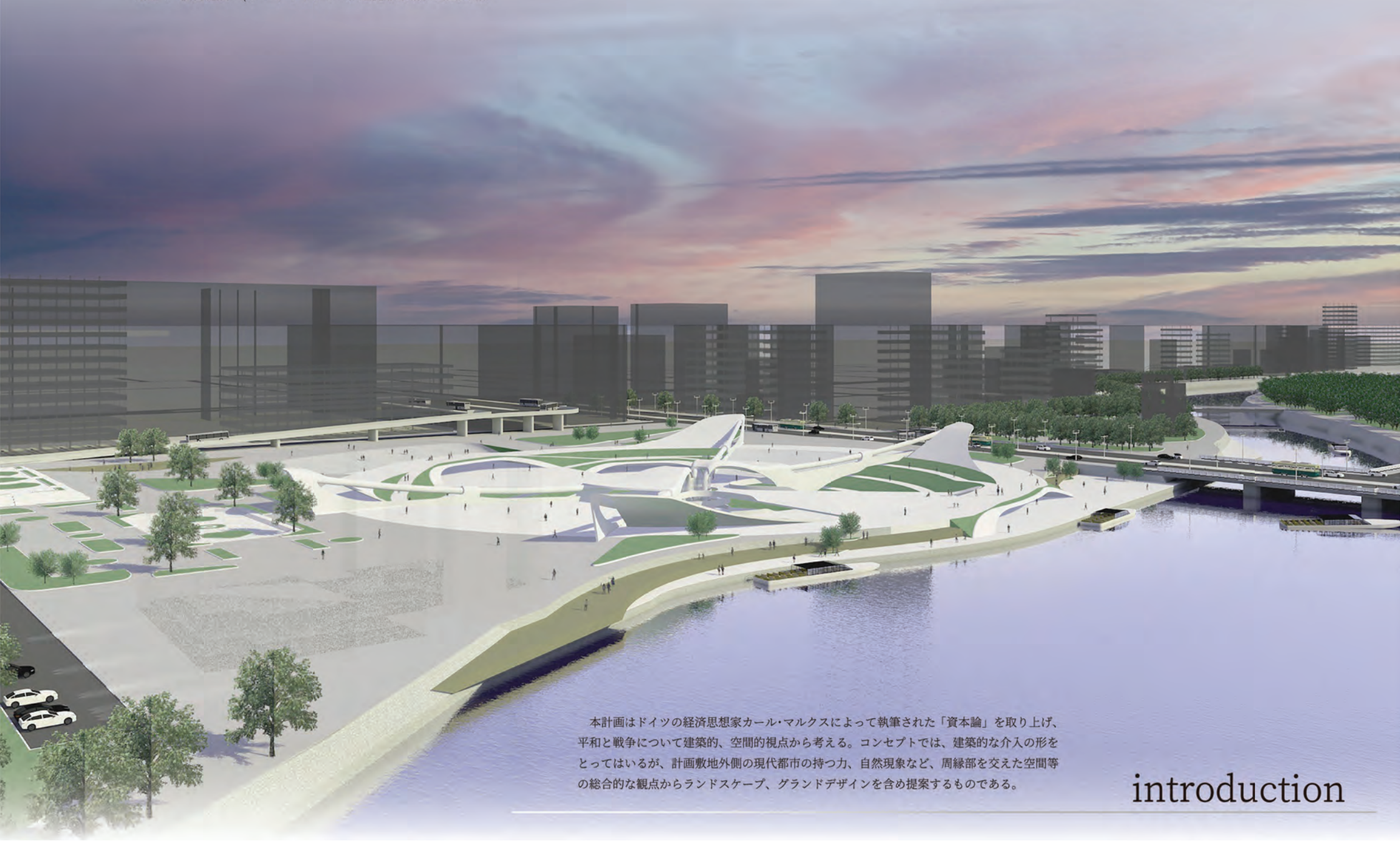


# 1

## 平和が存続する時間「一瞬」のために - 弁証法的手法による形態及び建築空間の設計提案 -

計画地： 広島市、旧広島市民球場跡地

用途： 複合施設（アートギャラリー、遊覧船乗場、公園広場）



本計画はドイツの経済思想家カール・マルクスによって執筆された「資本論」を取り上げ、平和と戦争について建築的、空間的視点から考える。コンセプトでは、建築的な介入の形をとってはいるが、計画敷地外側の現代都市の持つ力、自然現象など、周縁部を交えた空間等の総合的な観点からランドスケープ、グランドデザインを含め提案するものである。

introduction

# 2 concept

## 背景

今や人間同士の争いだけでなく、自然との共存のための静かな争いが常に起きている。第一次、第二次世界大戦ではヒトが戦争、争いをするという時代であり、これまで戦争と平和に関して、「ヒトとヒト」が争うことに対する平和という意識を持っていた。一方で、現代の人新生時代で戦われている対象は「ヒトと自然」の争いである。資本主義、社会主義、共産主義といった経済システムによる人間の生き様そのものが常に地球環境と対立し、戦争の原因になっている。既にその悪影響としての地球温暖化などが一つの戦争ではないか。今に始まった事ではないが、新型コロナウイルス感染症パンデミックにより格差は拡大し、顕著化している。

## 目的

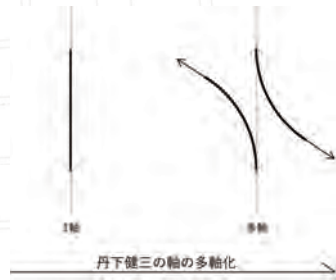
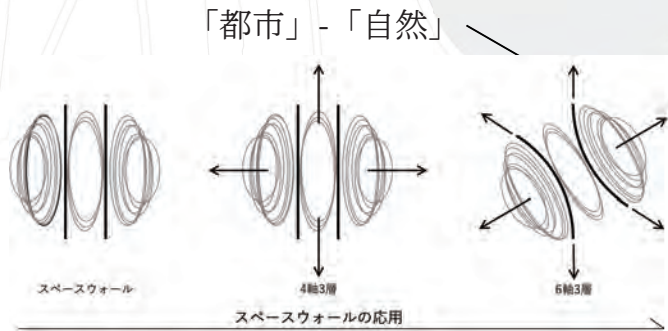
人新生時代における平和と戦争について考え、知覚体験するための建築的、空間的提案を行うことを目的とする。提案にあたり資本論を取り上げ、「階級闘争」や都市が農村に、先進国が新興国に代償を負わせる「外部化」といった資本による対立が環境に悪循環をもたらし、同時に人間の本来性を失っている点に着目した。産業革命以降、利潤を求め、資本が囲い込みを行い、本源的蓄積を行った結果、住まいと生産手段を失った農民は都市に仕事を求め流れ込み、土地は荒れ果て、農耕も牧畜も衰退した。また、潤沢な水力ではなく石炭や石油といった希少性の囲い込みによって資本が優位に立った。これ以降、化石燃料の排出する二酸化炭素は増加の一途をたどっている。根源的な原因は人間特有の物質代謝であり、人間だけが過剰な破壊をもたらしている。



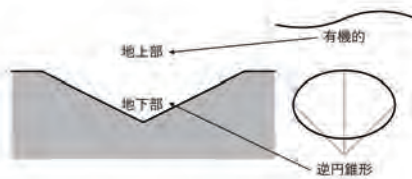
## 敷地

世界最大の原子爆弾が投下された広島で、今後の平和と戦争の向き合い方を提案する。丹下健三により、平和を創り出すことを目的に計画された広島平和記念公園の周辺一体は、原爆ドームを中心として南北に貫く軸により構成される都市形態を創り出している。しかし、一本の軸は完成された安定性を示すに過ぎない。平和の瞬間は戦争に挟まれた東の間であり、不安定の中の一瞬の安定性が平和の姿である。また、経済システムが引き起こす利潤や経済成長を最優先する社会によって格差が生まれるだけでなく、再び暴力による戦争も勃発したところだ。現在の平和という状態は、微妙なパワーバランスの上に成り立ち、その均衡はいつでも崩れる可能性がある。よって直線の軸を基に計画された広島平和記念公園北側に位置する旧広島市民球場跡地を計画敷地とする。

# 3 design vision



「流動的形態」 - 「純粹幾何学」



敷地周辺に見られる対立項

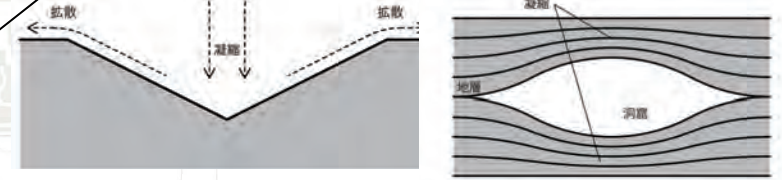
テーゼ	アンチテーゼ
1) 都市 (経済的、社会的力)	自然 (水の都広島)
2) 流動的形態 (多様性、緊張感)	幾何学形態 (成れの果て、初源性)
3) 凝縮 (精進、意識)	拡散 (行動、実行)
4) 静 (原爆投下、水や熱の滞留)	動 (街の発展、河川や風の道)
5) 無音 (冷静、休息)	有音 (スピード感、焦り)
6) ヒューマンスケール (気持ち、根源的部分)	アウトスケール (原子爆弾、資本)

## 弁証法を用いた形態的ビジョン

平和と戦争の関係性を伝えるために適した手法として、マルクスによる「資本論」から弁証法を用いた形態デザインの考え方を試みる。現状、対立する関係上の一瞬のバランスの上に成り立ち、均衡が崩れた時点で戦争が勃発するという非常に危険な状態にある。対立する概念を捉えることで、新しい見識を見出し、本来あるべき姿、平和な未来を創造することができると思った。

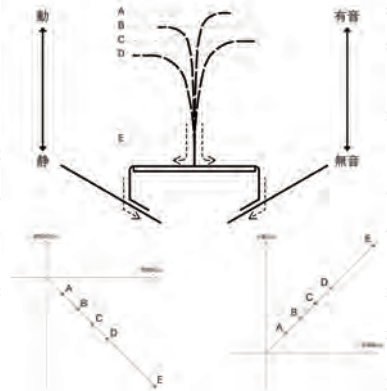
弁証法は、哲学において、真理に到達することを目的として提唱された方法の一つである。ある主張（テーゼ）とそれに対する否定、対立、矛盾する主張（アンチテーゼ）の双方を併せ持ち、高い次元で統合された新たな見識を見出す方法。双方の主張を止揚するため人類にとってより有意義で高次元な事柄を生み出す。そこで対立する双方を同時に併せ持ち、高い次元の結論へと導く弁証法的手法により建築を含む総合的空間へ応用することで、「ヒトと自然」の本来の共同性を呼び戻す。

「凝縮」 - 「拡散」



「静」 - 「動」

「無音」 - 「有音」



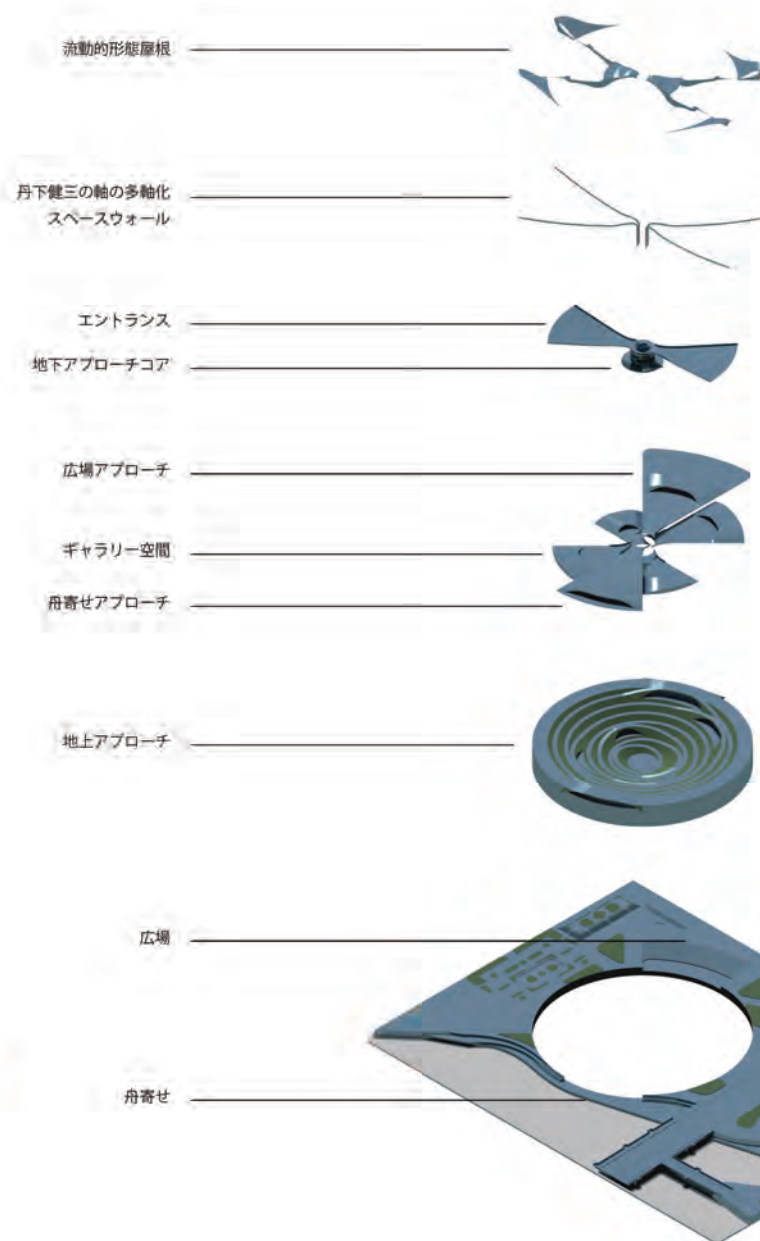
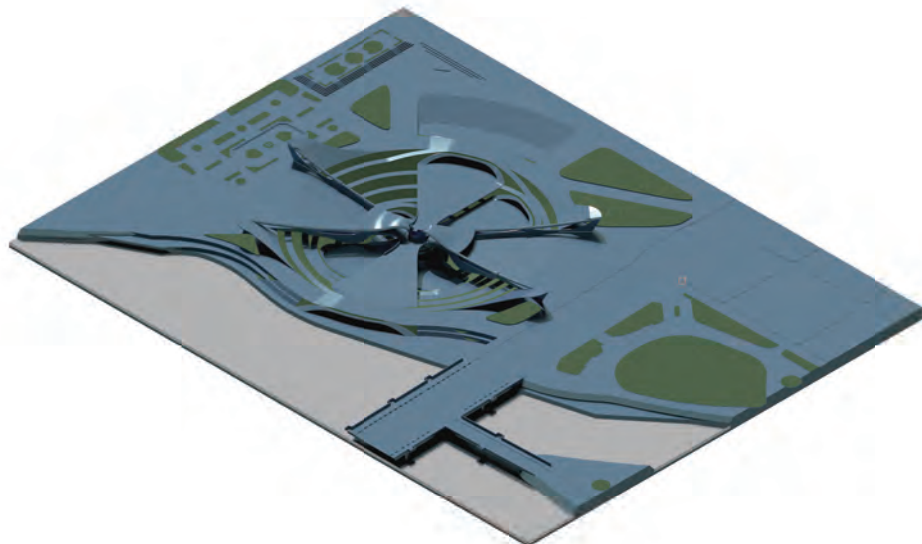
「ヒューマンスケール」 - 「アウトスケール」



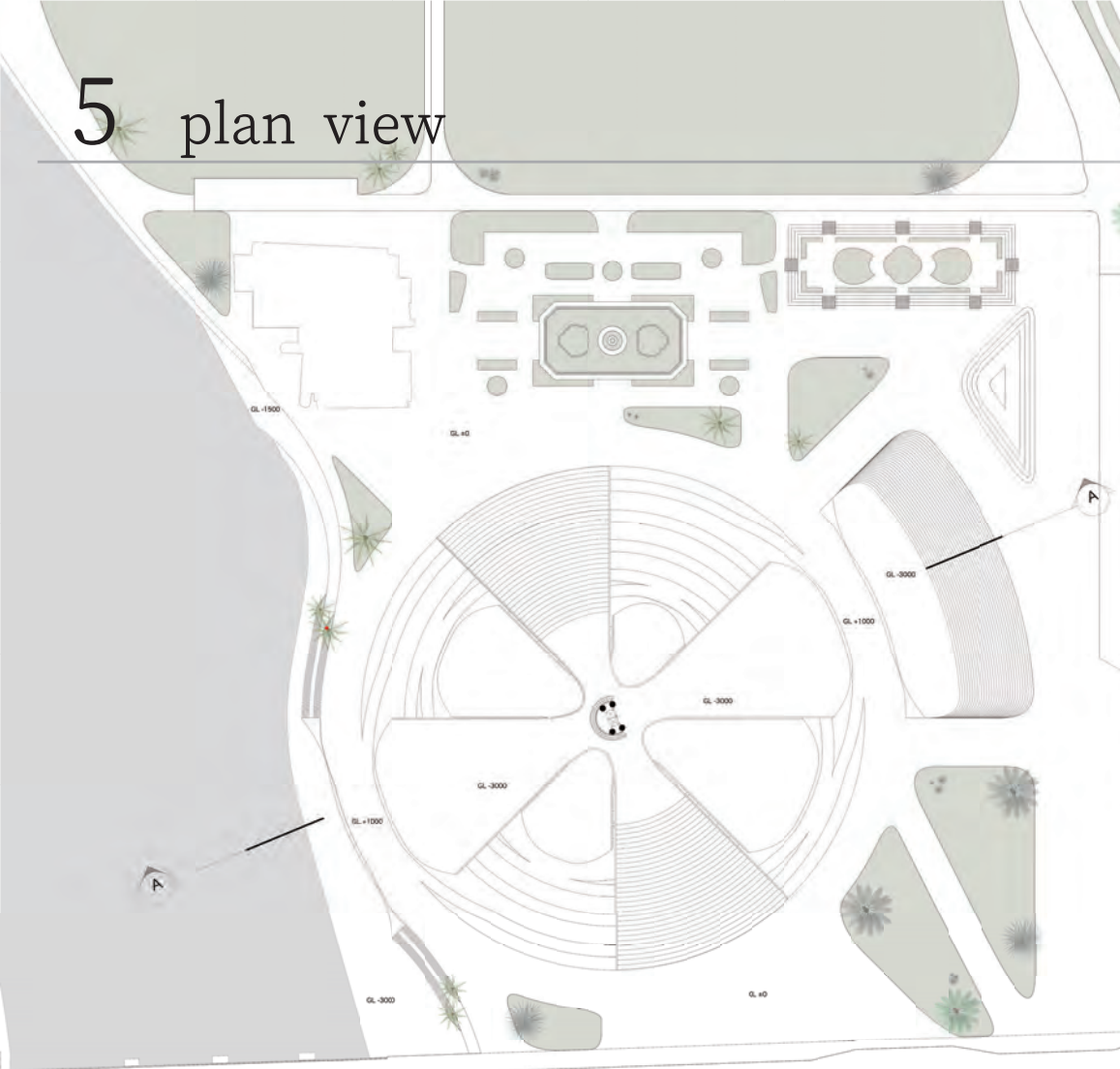
# 4 design vision

この建築空間のプログラムは、2つの主要な構成要素に分かれる。1つは敷地に潜んでいる都市、自然の力、哲学、文化などを多軸化した丹下健三の軸を介して集中させた地下部—「凝縮」の部分。もう1つはスペースウォールなどの形態により1点からの拡張性を示す地上部—「拡散」の部分である。この2つの構成要素は逆円錐形をとることで同時に表現でき、さらに地上部分の構造体を極限まで減らすことで広島平和記念公園からの景観を妨げることなく路面電車が走る広島のヒューマンスケールに合った街並みを形成する。この構成からなる空間に、戦争芸術、戦争画コレクションの新たなインスタレーションを与えるアートギャラリー空間を中心とした複合施設を計画する。

丹下健三の軸に沿ってエントランスに向かう動線と最底部から徐々に地上部へ登るよう計画したスロープは都市と自然のファブリックに溶け込み、当敷地周縁部、過去の歴史から未来まで全ての原点の場となる。はじめに誘導される地下部分には洞窟の発生原理に従った半屋外展示の場を設ける。さらに洞窟から湧き出る水を演出として付け加えることで時間の流れやスピード感など心理的にもインスタレーションを与える。最底部の水面には、6ヶ所の洞窟空間からの水が静かに流れ込み無音の状態と共に、水面では無限の奥の拡がりを見せる。その水面の波紋形状、丹下健三の多軸化により形成されたスペースウォールによって、地上に向かうに従い円形を基準に大きく東西方向に拡がる。中心市街地方面の東側の芝生広場には展示空間の広大な空間と反してヒューマンスケールに沿った屋外の小空間を設ける。イベント等の意図された利用の他、休憩や交流の場として賑わいの場にもなる。河川敷につながる西側には原爆ドームと宮島を結ぶ舟寄せを設け、地上レベルから1段下がった洞窟空間から直接アクセスでき、水との関係性をより深くする。



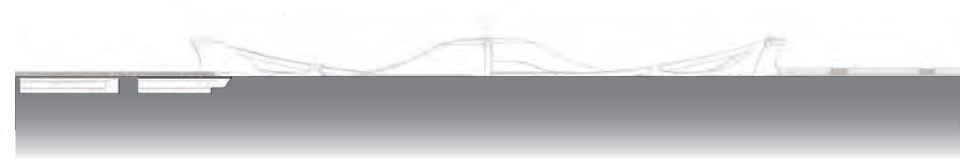
# 5 plan view



平面图兼配置图 (S:1/800)



西立面图



南立面图



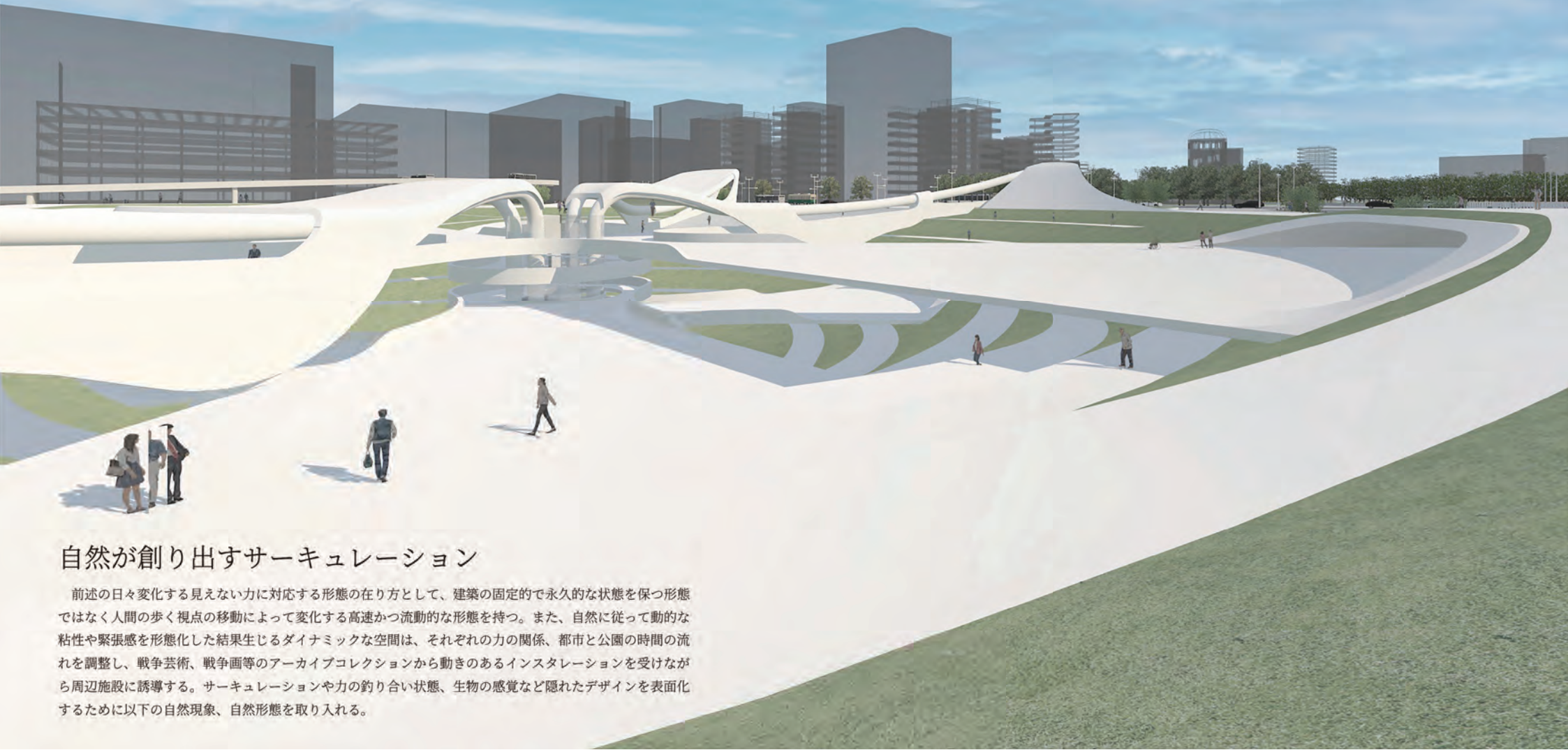
南東立面图



北東立面图

A-A 断面图 (S:1/800)

# 6 design inspiration



## 自然が創り出すサーキュレーション

前述の日々変化する見えない力に対応する形態の在り方として、建築の固定的で永久的な状態を保つ形態ではなく人間の歩く視点の移動によって変化する高速かつ流動的な形態を持つ。また、自然に従って動的な粘性や緊張感を形態化した結果生じるダイナミックな空間は、それぞれの力の関係、都市と公園の時間の流れを調整し、戦争芸術、戦争画等のアーカイブコレクションから動きのあるインスタレーションを受けながら周辺施設に誘導する。サーキュレーションや力の釣り合い状態、生物の感覚など隠れたデザインを表面化するために以下の自然現象、自然形態を取り入れる。

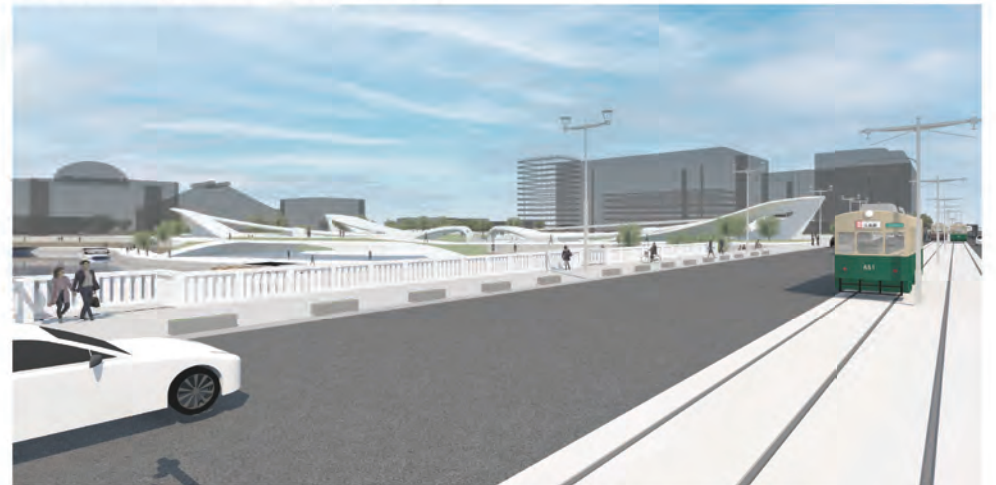
# 7 design inspiration



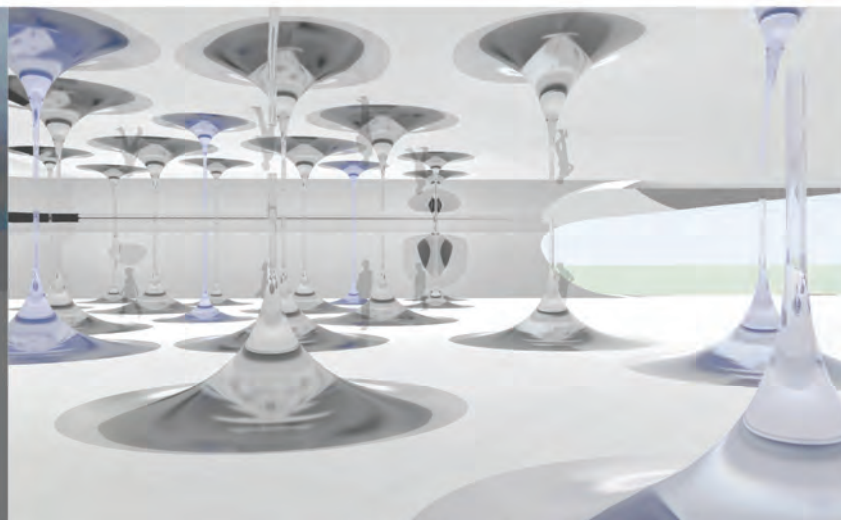
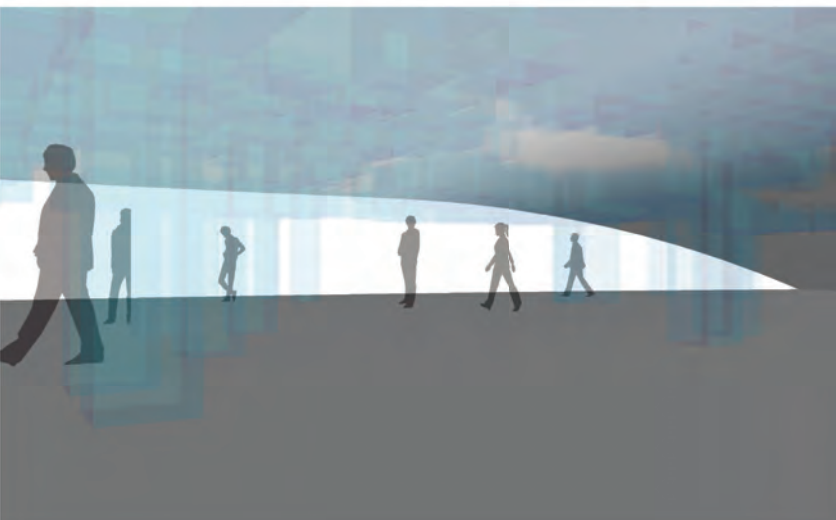
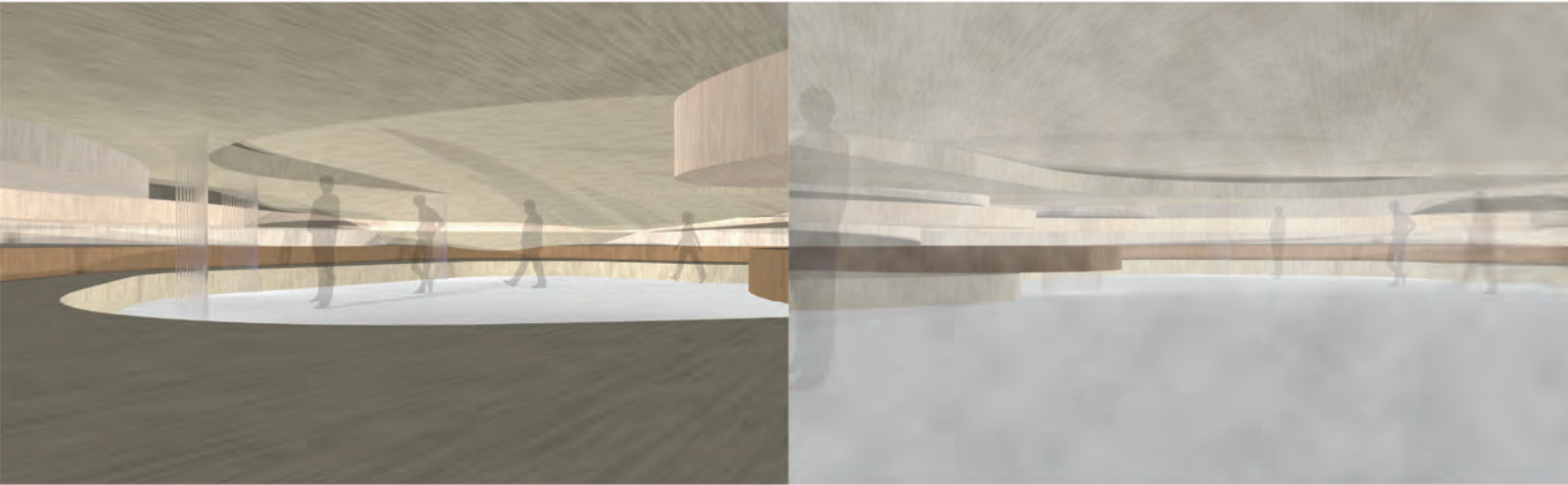
## 雫、波紋

最底部から地上部へ登るスロープは途中で折り返すことなく、シームレスに地上まで結ぶ。また、距離が長いので、勾配の緩やかな芝生で円錐壁を構成し、スロープと芝生は腰のかけやすい高さの境界で分けをしている。シームレスに繋ぐスロープに芝生と腰のかけやすい高さの境界が合わさり、水面に落ちた雫がつくり出す同心円状に拡がってゆく波紋の様子を表し、途中、建築でありながらも自然界に寄り添うことのできる環境を生み出す。

これらの分節された複数のデザインは、自然現象が持つ有機的デザインで構成することで、周辺を歩くことによって全て中心へ繋がり、再び同心円状に大地に拡がってゆくことがわかる。



# 8 design inspiration



## 水と重ねる

ほとんどの絵画や彫刻作品は一般的に1人で鑑賞することが適している。これらの作品は1人で制作された一人称視点である。この状況を資本主義システムに当てはめると作品は資本に該当する。そこで美術館施設での展示にあたり、多くの人に鑑賞してもらい共有財産にするための鑑賞方法、インスタレーションを構築するべきである。

自然という潤沢な共有資源が重なり合うことで、1つの作品を多くの人が同時に見ることを可能にし、共有財産化する。自然を取り入れることで制作過程が複数人称視点になるため、多くの人が訪れる都市においても、複数人同時に作品を鑑賞することができる。また、風景画、或いは象徴画など、リアルな世界との境界を無くし、作品コンセプトを掴みやすい展示空間を構築することができる。

