



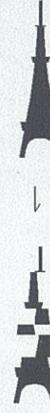
街を感じる建築

.background.



fig.1

.diagram.



・テレビ塔。

高さ 180 メートルある名古屋の観光シンボル。展望台のほか、腰部には送信機室、レストラン、ギャラリーなどを収めた三層の建屋設けられている。建築の高層化で高さの魅力は半減し、展望客は減少の一途をたどっている。平成二十三年度のテレビのアナログ放送の中止あたり、電波塔として役割を終える。

.塔の断面化。

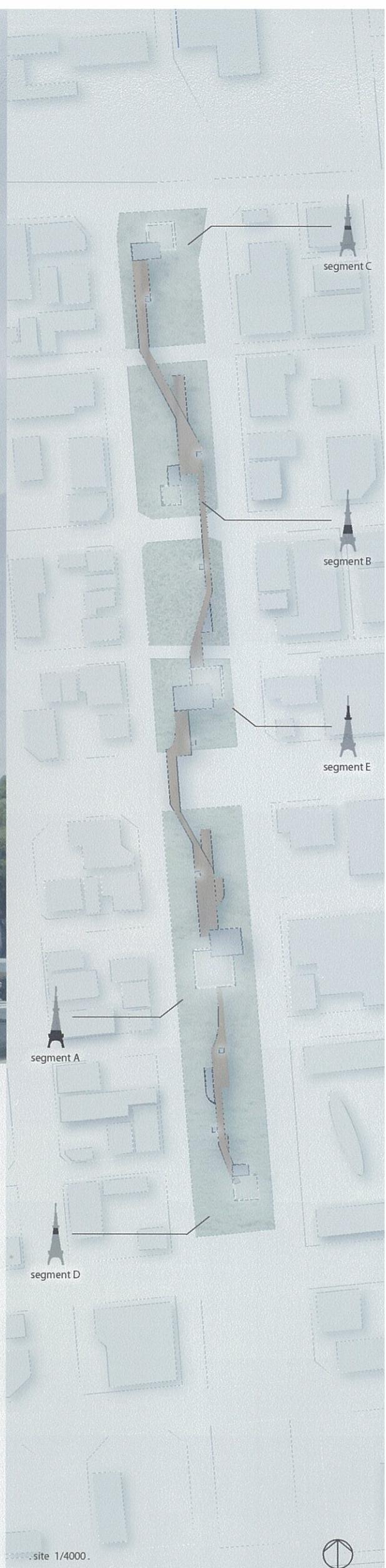
高さという特色を捨て、塔を五つに分解する。高さを失った断片のボリュームはヒューマンスケールに少し近づく。ボリュームを切り分けるルールは完全なランダムではなく、既存の建屋の空間を保持すること、構造的な安定性を失わないためにトレスの接合部を行うことを中心的な決まりとする。

.断面化したボリュームの点在 / スラブの挿入。

断面化したボリュームを敷地内に点在させる。それぞれのボリュームにスラブを挿入し、人が入り込める空間をつくる。人と塔との距離がぐっと近づく。

.ボリューム間の接続。

南北に点在するボリュームを低層のデッキで水平方向に繋ぐ。デッキ間とスラブ内に新たにエレベーターを設置し鉛直方向を繋ぐ。デッキの高さ及びエレベーターのスピードはオーバースケールを防ぐものとなっている。



.concept.



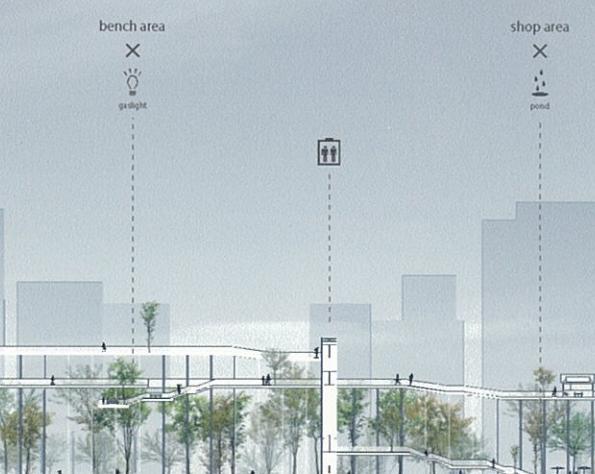
fig.2



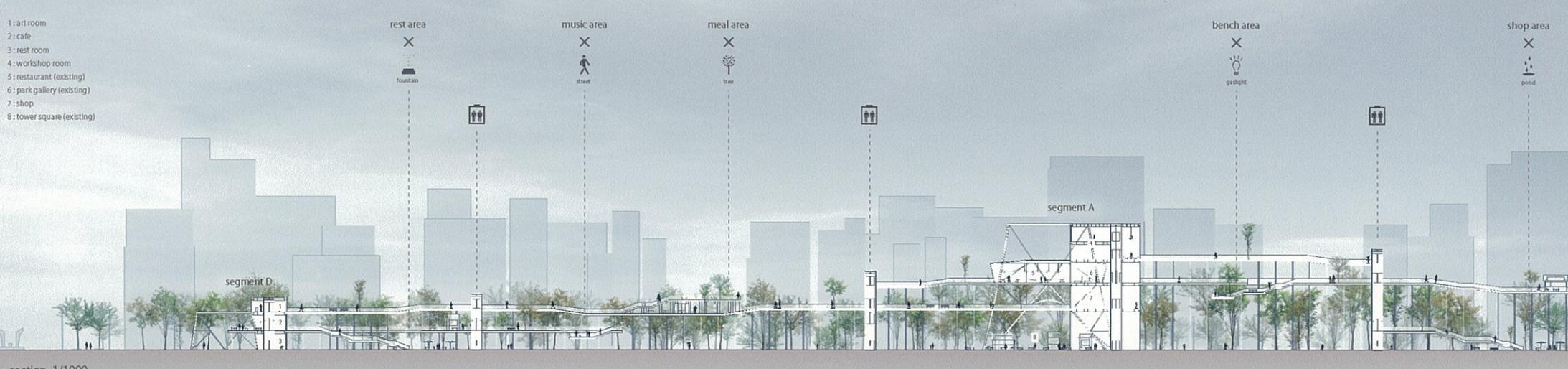
fig.3



fig.4



- 1: art room
- 2: cafe
- 3: rest room
- 4: workshop room
- 5: restaurant (existing)
- 6: park gallery (existing)
- 7: shop
- 8: tower square (existing)



.section 1/1000.

## ・作品のタイトル・

「街を感じる建築」

## ・解説文・

### 近代における建築とエレベーター

高度経済成長期から現在にかけて、都市の街並みには大きな変化があった。産業の急激な発展に伴い、資本・資源・活動が都市に集中するようになり、それを限られた敷地の中で受け止めるために建築は容量を増大せざるを得なくなつた。都市部では建築は形態を過去と変え、あらゆる施設は鉛直方向に大きく伸びた高層ビルと呼ばれる建築が主流となつた。

建築の高層化への変化と平行して、建築内部における移動手段も当然変化を見せた。その変化の中心にあったのがエレベーターである。建物内を貫くエレベーターは、人々の鉛直方向の移動を容易にした。また、建物内の高効率化に向けた高速化・大容量化にも柔軟に対応してきた。また、インテリア・エクステリアの一部としても機能しているものも多く、今やエレベーターは建築における大切な構成要素のひとつである。しかし一方で、高効率化を目指すあまり、単なる上下階をつなぐ役割を持つのみという人の移動装置としての意味合いを強めている。

### 名古屋の街とテレビ塔

戦後の名古屋の街の復興はテレビ塔と共にあった。太平洋戦争後の復興に向けた都市計画は、東西と南北に百メートルの幅員を持つ道路を中心に据えて進められた。そしてその双方の道路が交わる中央分離帯に都市公園が設置され、その公園の中心に街のシンボルとなるテレビ塔が建設された。テレビ塔は単なるシンボルではなく、昭和二十七年から電波塔としてテレビ放送を開始し、さらに同時期に観光客に向けた展望台としての働きを持つようになった。街の発展を見守り続けていたテレビ塔であるが、近年は周辺に高層ビルが林立するようになり、都市のスカイラインに埋没しつつある。そのことにより、建設当初は話題になった高さとしての魅力は半減して展望台としての価値は無くなりつつある。また平成二十三年のテレビのアナログ放送の中止と同時に電波塔としての役割を終えることとなる。

しかし近年、東京タワーが小説や映画などで昭和の象徴として取り上げられ、テレビ塔は懐かしさや哀愁をもたらす存在になりつつある。先進性の象徴であったテレビ塔は、また違った価値を持つ建築物へと移行する時期に来ている。

## 街におけるエンターテインメント

建築物の高層化が進んだことにより、人々は高所で生活するようになり、高い場所から街を眺めるということは非日常では無くなっている。そのため、高所から街を体験することはエンターテインメントとして魅力を失いつつある。しかし、五感で街を体験すること自体は、依然としてエンターテインメントとして重要なものであると考えられる。なぜなら、人間の行動範囲がどれだけ拡大しようとも、周辺に広がる空間を五感で感じ取るのはあくまで「人間」であるからである。

## コンセプトと敷地

ヒューマンスケールで街を体験することができる建築を提案する。これは、過度に進んだオーバースケールの都市の中で失われつつある、ヒューマンスケールの街の体験を誘発する建築である。本計画の敷地は名古屋の中心地である栄とし、久屋大通の中央分離帯に横たわる公園に全長約八百メートルの建築を計画する。

## 全体の構成

計画の構成主に二つの要素から構成される。一つは断片化したテレビ塔であり、もう一つはそれらをデッキとエレベーターである。

一つ目の要素であるテレビ塔は、断片化したボリュームを敷地内に点在させる。その断片化したボリュームに、既存の機能を残しつつも新たにスラブを挿入することにより、人が入り込める空間が生まれる。これにより、今までエレベーターで通りすぎるのみだった部分が無くなり、人と塔との距離をぐっと近づくことになり、テレビ塔そのものの魅力の再発見につながる。そのことにより、長らく名古屋の街のシンボルであったテレビ塔にまた新たに観光のシンボルとしてのいのちが吹き込まれる。

二つ目のデッキとエレベーターは、断片化したボリュームを接続する役割を持つ。デッキは水平方向の繋がり、エレベーターは鉛直方向の繋がりを生み出す。デッキの高さは最高でも三十メートル程度であり、オーバースケールを防いでいる。また、公園内部にある既存の噴水・ガス燈・池に対して親和性の高い休憩エリアや音楽エリアを設けており、施設としての厚みを持たせている。エレベーターは一見、従来のものと大差が無いものに見えるが、大きく異なるのが利用者の視線の抜けとかごのスピードである。シャフトとかごに透明な材料を採用し、利用者の視線が抜けるようにして街の体験の中斷を防ぎ、また、かごのスピードは低速で歩行の延長線上にあるものとする。これにより、エレベーターによる移動を「鉛直方向への歩行」に類するものとなる。

## まとめ

人々を速く高所へと移動させてきたエレベーターは、異なる役割を持つことができる過渡期にある。鉛直方向をつなぐ役割はそのままに、スケールを人間のレベルへ落とし込むと、人の行動へ限りなく近づけることができる。

街を見て、街に触れ、街を感じる。

ヒューマンスケールの喪失により、失われつつあった街の体験というエンターテインメント。計画する建築は全体として、高さ・速さを中心としてヒューマンスケールを獲得させるものとなっている。この建築から見える風景は、決して非日常ではないが、温かく優しい街の姿ではないだろうか。五感で街を感じることができ、街の魅力を最大限に喚起させる建築を提案する。