

# Attractivepolis

## ～興奮の跡と超効率都市の合成が生む新しい都市構成の提案～

1130029 浦本信之介

高知工科大学 システム工学群 建築・都市デザイン専攻

*Key Words* : ヒルベルザイマー、遊園地

### 1. はじめに

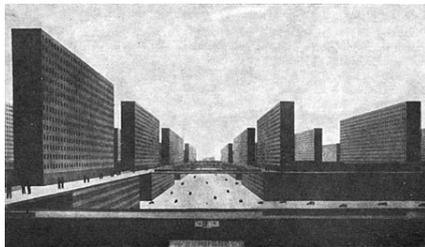
正確に割り振られた敷地を選び、どこにでも建てられる家を精一杯飾り立てている新興住宅は無秩序に増え続けている。住居としての機能の骨格はどれも変わらないのに、表層的な個性を出したり、楽しみを見つけたりする事に必死だ。住む機能という骨格に、個性や楽しみという偽りのヴェールを纏わせ、住人をあたかも面白い所に住んでいるように錯覚させる。私は、そんな住居の在り方に違和感を覚えた。これは住居としての面白さを真に充足させる方法ではない。住居の面白さとは、薄っぺらなものを纏うのではなく、純粋な骨格同士をぶつける事によって生まれると考える。「住む」という純粋な骨格と「楽しむ」という純粋な骨格。それ同士をぶつける。この行為は予期せぬ面白い空間を生むはずである。

本設計では、全く異なる次元に存在していた2つの純粋な骨格を見出し、それらの合成によって生まれる、魅力的な空間を持つ住居を提案する。

### 2. 2つの純粋な骨格

#### 2-1. ヒルベルザイマーの都市計画

ドイツの建築家である L. ヒルベルザイマーの“ホッホハウスシュタット計画(1924)”は、住むという機能の現



代的骨格の最たるものだ。上層に住居、下層にその住人の商業、労働施設というように、完全に機能の分離がなされている。住居そのものは人数ごとに規格化された部屋を反復し、通勤動線は上下のみ。いわば超効率都市であり、そこに装飾の入る余地はない。しかしこの計画は、計画者自身も「メトロポリスというよりはネクロポリスになってしまった。」と顧みるほど、ストイックなまでに画一的で、時代の流れとともに排除されてしまった。

#### 2-2. 遊園地

消費により、社会から隔離された空間で一時的な享楽を得られる遊園地。空間やアトラクションの配置、独特の雰囲気は、楽しむ事だけに特化されている。これは楽しむという機能の骨格にあたる。しかし最近では、ゲームや

映画等のエンターテインメント型遊園地が流行し、ジェットコースターなどの、ハード系アトラクションをメインとする古い遊園地への客足は遠のく一方である。実際に廃園になった例も多々ある。

### 3. 敷地

敷地として熊本県荒尾市にある遊園地“グリーンランド”を選定する。ここもハード系アトラクションをメインとする古いタイプの遊園地の一つ



で、最近ではあまり賑わう様子が見られない。いずれは完全に排除されるものと思われる。遊園地周辺はお決まりの新興住宅が広がっている。また、かつて炭鉱の町として栄えた荒尾市は工場が多く、それに伴い社宅や団地などの集合住宅がまばらな秩序のもとに多く建ち並んでいる。

### 4. 設計

#### 4-1. 方針

上記の、住む機能骨格、楽しむ機能骨格を等価に合成し、表層の装飾に頼った現代の住宅を越える、真の面白い住空間を設計する。

#### 4-2. 方法

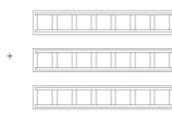
##### 4-2-1. 配置

ヒルベルザイマーの超効率都市を当時のスケールで、アトラクションと最も激しく交錯するように遊園地に配置する。ホッホハウスシュタット計画独特の力強い形は、遊園地の丘陵に浸食されて下層の階数を変化させ、上下層ともに、アトラクションに切り裂かれる。

配置マスタープラン



利用する既存のアトラクションを抜粋する。



グリーンランドの敷地の広さは、ホップハウスシュタット計画においての3街区とはほぼ同じなので、今回は3街区配置する。

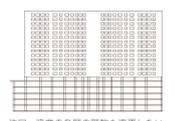


配置した3街区が、最もよくアトラクションと交錯するように位置を検討する。このとき隣棟間隔やスケールは変更しない。

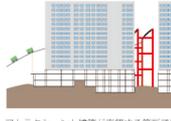
遊具と建築の合成



遊園地にはさまざまなアトラクションが、色んな高さで遊っている。



住居、商業の名義の階数も変更しない。力強い外観もそのまま遊園地に配置する。



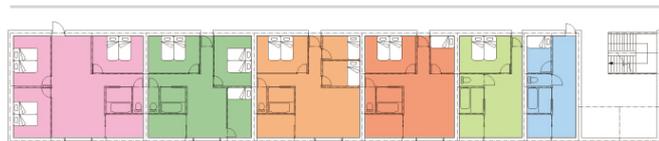
アトラクションと建築が交錯する箇所では、建築は切断されるが、アトラクションの骨組みを維持するように、人の行き来は可能。下層は、地形の変化に合わせて階数が変化し、様々な階層を持つようになる。

#### 4-2-2. 住居式の変換

ホップハウスシュタット計画において、隣棟間隔など住棟配置では、採光、効率が考慮されているが、都市全体、住居単位など各スケール間では、方位や効率の矛盾が見られる。これらの矛盾がないよう、中廊下式から南面に開口のある、片側北廊下の住居形式（現在の集合住宅の基本配置）に変換する。このとき1世帯当たりの住人数や1棟当たりの世帯数は変更せず、部屋割りのみ変換する。



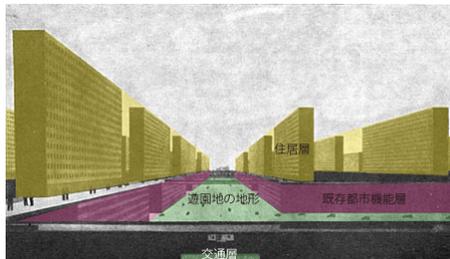
0 1 2 4(m) ホップハウスシュタット計画での住居基本平面図



0 1 2 4(m) 本設計での住居基本平面図

#### 4-2-3. 日常生活の動線の効率化

ヒルベルザイマーの計画では通勤動線の効率が重視されていたが本設計では日常の生活動線の効率を重視し、下層に、4-2-4.で紹介する荒尾市既存の機能にゴミ処理場などを付加して吸収する。



#### 4-2-4. 敷地周辺からの機能吸収

敷地周辺には様々な都市機能も存在する。その中で、生活から欠けてはならない機能を本設計の下層空間に吸収する。

敷地周辺の施設(吸収対象機能)	
施設名	面積
幼稚園	1000㎡
小学校	2700㎡
中学校	1800㎡
老人ホーム	1000㎡
図書館	2000~3000㎡
ギャラリー	2000㎡
ショッピングモール	42000㎡
スポーツクラブ	3000㎡
病院	25000㎡
消防署	
警察署	5000㎡
文化ホール	
文化教室	
コミュニティセンター	5000㎡
ゴミ処理場	2000~3000㎡
計	95200~97200㎡

#### 4-2-5. アトラクション、地形の利用

グリーンランドは起伏に富むがゆえに、移動に利用されるアトラクションが多くある。それに加え、動きのあるハード系アトラクションを交通インフラ、移動手段として採用する。一方、ミラーハウス等の箱形建築のアトラクションは、この都市建築の秩序を乱すため、採用しない。

#### 5. 生まれた魅力的な空間

集合住宅がアトラクションに貫かれる箇所は非常に迫力ある情景を生み出す。ただ貫かれるだけでなく、住人の日常にアトラクションが入り込み、またそれが新たな日常となる。ただの駐車場として使われる事の多い集合住宅のピロティや北側は、遊園地の敷地と滑らかに接続される事で、連続的で豊かな空間になる。しかも、これらは、表層だけの操作ではなく、骨格同士の合成によるものであるため、時代によって変化するものではない。都市と遊園地、双方の骨格が衝突してできた新たな骨格を持つ建築は、現代の「住む」ことと「楽しむ」ことのおかしな関係を改善するきっかけになるであろう。

