



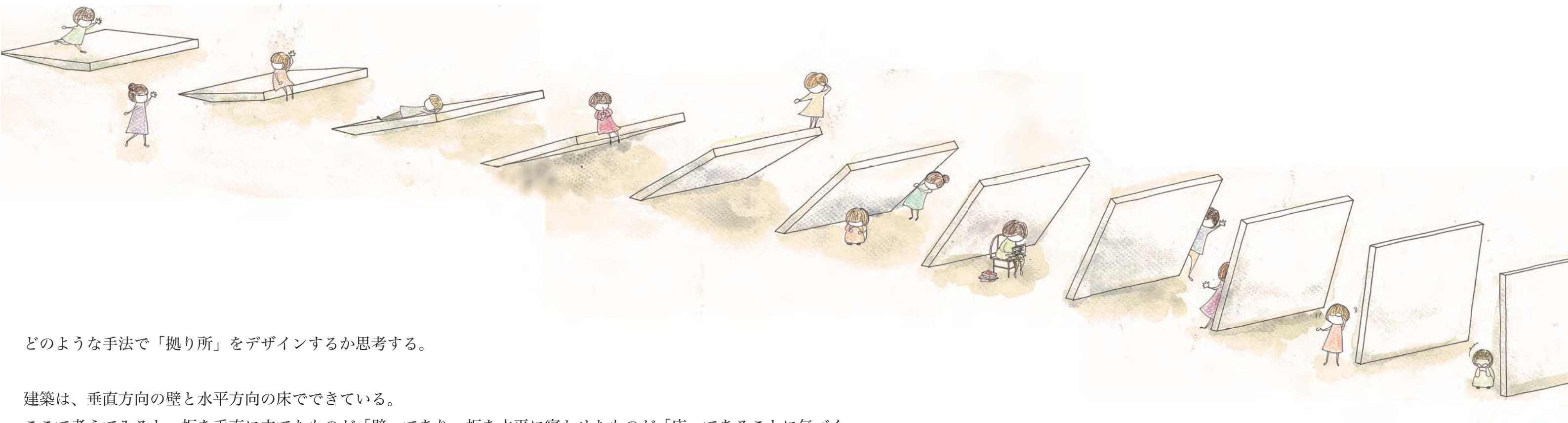
—現代の都市には「拠り所」が不足している。

都市で人々は齟齬と流れていく。

そこで、本来人が留まるべき場、広場に対して「人の拠り所を内包する空間」を提案する。建築を構成する床や壁を元に、「場」すなわち環境をつくりだすことで、「拠り所」を構成する。

イダマリ

—人の拠り所になる空間の提案—



どのような手法で「抛り所」をデザインするか思考する。

建築は、垂直方向の壁と水平方向の床でできている。

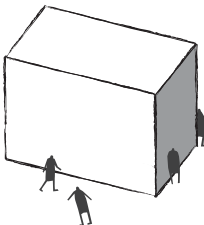
ここで考えてみると、板を垂直に立てたものが「壁」であり、板を水平に寝かせたものが「床」であることに気づく。

要するに、角度の異なる板が建築を構成している。垂直である 90°と水平である 0°以外の角度で建築を構成できないだろうか、と思考を進める。

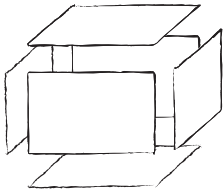
0°から徐々に角度を付けていく。5°、10°、15°、20°、30°…。角度を上げる度に、異なる空間が現れる。角度を上げれば上げる程、空間は人間から離れていく。角度を上げれば上げる程、光は力強くまっすぐに差し込むようになる。角度を付けると、死角も生じる。光、音、風、入れる・入れない ... 変化に富み、人に刺激を与え、人に対してアクティビティを誘発する。

これをヒントに設計をすることにする。

箱の解体

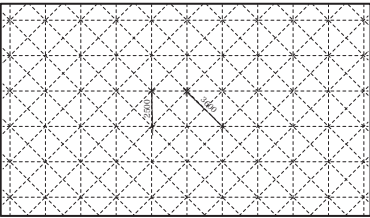
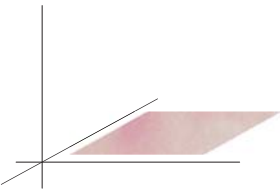


箱は、閉じた空間である。
抛り所を見つけることは難しい。

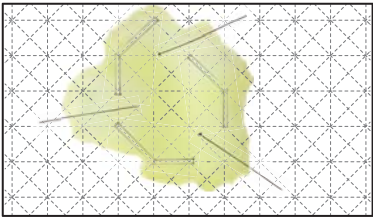


そこで、「箱の解体」を目指す。
「箱」は、0°の角度を持つ「床」と 90°の角度を持つ「壁」に分解される。

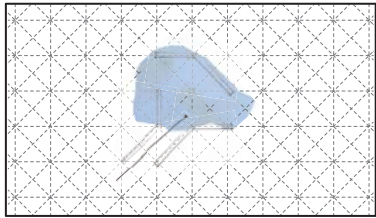
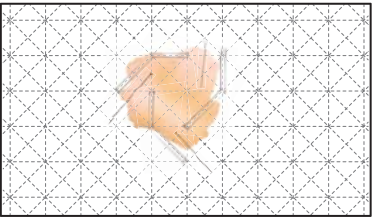
x, y 平面上の操作



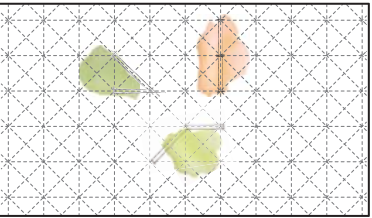
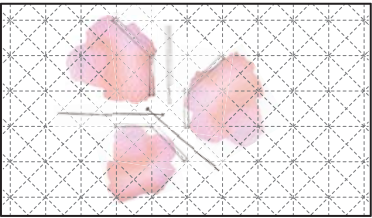
駅前広場のタイルの目地の方向に沿ったグリッド



大きな広間のような空間・小さな部屋のような空間。内側と外側の概念が生まれる。

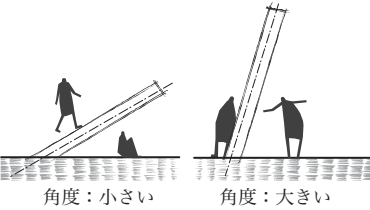
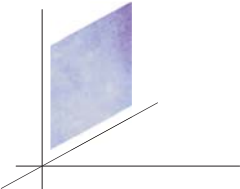


通路なのか、部屋なのか。通路と部屋という異なる性質を持つ空間が、同じレイヤーの中で重なる。



角度に応じて、違う空間が生まれる。

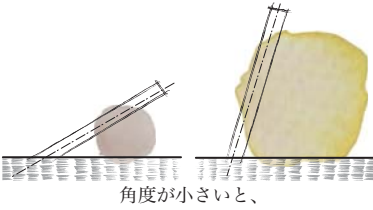
z 平面上の操作



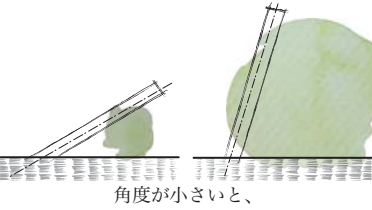
角度：小さい



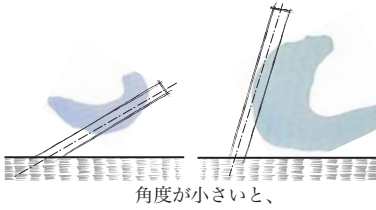
角度：大きい



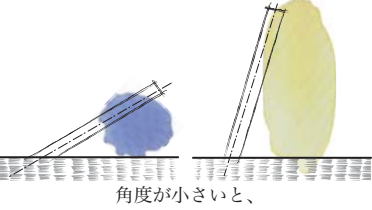
光が遮られ暗くなる。
角度が大きいと、
光が降り注ぎ明るくなる。



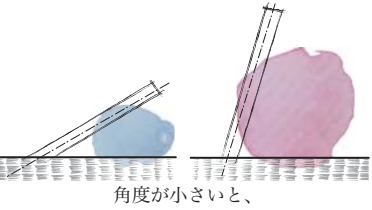
音は内部で小さくまとまり籠る。
角度が大きいと、
音は周辺に溢れじわりと広がる。



風は上部で緩やかに流れ、内部でたまる。
角度が大きいと、
風は上部では風が弾かれ、内部には吹き込む。



天井高は低くなり、圧迫感が出る。
角度が大きいと、
天井高は高くなり、開放感を得られる。



内部に入ることはできないが、上部に登れる。
角度が大きいと、
内部に入ることはできるが、上部には登れない。



敷地を、横浜市にある桜木町駅の駅前広場に設定する。ここは大きな広場であるにも関わらず、広場としての役割を果たさず、ただ人が流れる空間となっている。そこに「抛り所」を内包する空間を提案する。

まず、広場の動線を確保する。その動線を巻き込むように、タイルの目地に沿って90°の板を立てる。そこに海からの風の流れが吹き込み、風の抜ける場所・溜まる場所を内包しながら、板にはz方向の角度が与えられる。板は互いに寄り添い、支え合い、様々な雰囲気を帯びながら空間を構成していく。そこに人々は自分の好みの「抛り所」を見つけていく。

