

論 題 「イダマリ 一人の拠り所になる空間の提案—」

学籍番号 20919040

指導者 宮 晶子 准教授

氏名 豊 彩子

## 問題意識

— Students or Workers —



— Homemaker or the Elderly —



人々の居場所は限られている。

—現代の都市には、「居場所」が不足しているように感じる。自宅こそが自分の「居場所」であり、一度外に出ると人々は「居場所」すなわち「拠り所」を失う。その「拠り所」を失うことで、人々の自発的なアクティビティやそこから生じる偶発的な出会いは減少してきた。かつて、このような状況だったのだろうか。

日本には、西洋に見られるような「広場」という概念は存在しなかった。その代わりに、日本には「辻」と呼ばれる都市空間が存在した。「辻」とは、生活行為や経済行為が溢れ出すような広い道のことを指す。人々は、その「辻」を行き交う中で、「拠り所」を見つけてきた。しかし時が経つにつれ、道はかつての包括力を失い、ただの「交通の為の手段」に成り下がってしまった。その一方で、反比例するように充実していったのは建築である。かつて道で行われてきたアクティビティは、建築に吸収され、アクティビティは閉じたものとなり、互いに触発されることはなくなった。道は齟齬と流れ、人はそこに留まることを知らない。こうして「居場所」は次第に失われてきた。この状況を疑問に思う。

## 敷 地

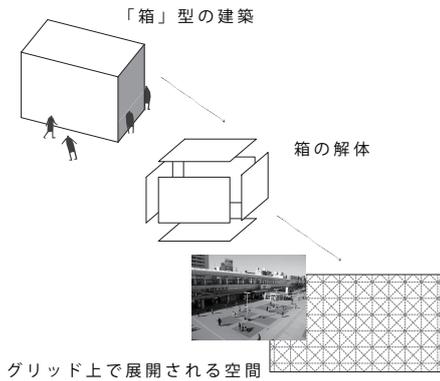
敷地は、神奈川県横浜市の JR 桜木町駅駅前広場である。みなとみらい地区、赤レンガ倉庫方面、馬車道・関内方面などの主要地区への人々の流れが錯綜する場所である。大きな広場であるにも関わらず、人々はまるで渋谷の「スクランブル交差点」を通行するかのようになり、互いに交錯しながらせかせかと通り過ぎる。本来あるべき「広場」の姿ではないように感じる。そこで、この広場に新たな空間を配置することで人々に対して「居場所」を生み出すことを目指す。



## プログラム

何か特別プログラムを設定する訳ではない。人々が空間に触れながら、自ら居心地の良いと思える場所を見つけていく。まるで「陽だまり」をみつけて日向ぼっこするように、「居心地のいい場所」つまり『イダマリ』を見つける。その見つけた場所で、各々の好みのアクティビティを行う。そのアクティビティとアクティビティが重なり合うことで、出会いが生まれ、何か影響が波及するような空間を目指す。

## ダイアグラム



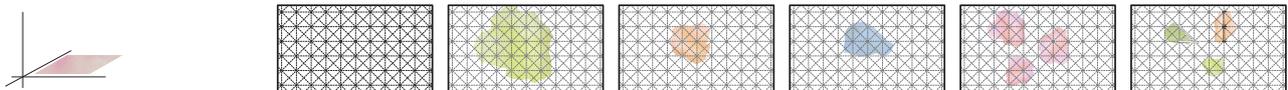
新たな空間を配置するにあたって、建築という「箱」を置くのではなく、「箱を解体しグリッド上に配置する」イメージをする。「箱」を解体することで、包括力を広場全体に持たせるような、「居場所」を提供するような空間を目指す。そこで、桜木町駅前広場の床面のタイルの目地をヒントにグリッドを設定し、グリッドに沿って空間を設定していくように考える。その際、人の流れ・広場におけるイベントのような現状を取り込むようにする。

## 手法

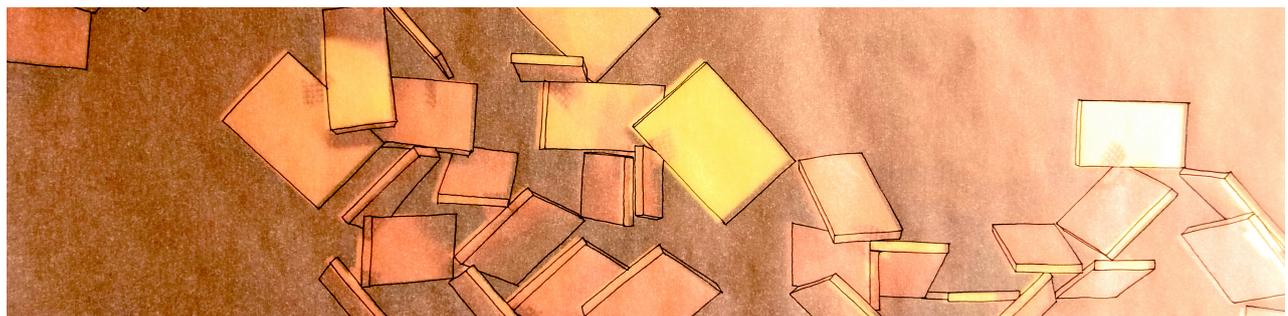
建築は、垂直方向の壁と水平方向の床とが組み合わさってできている。ここで考えてみると、板を垂直  $90^\circ$  に立てたものが「壁」であり、板を水平  $0^\circ$  に寝かせたものが「床」であることに気づく。要するに、角度の異なる板が建築を構成している。 $5^\circ$ 、 $10^\circ$ 、 $15^\circ$ 、 $20^\circ$ 、 $30^\circ$ …。角度を変化させる度に、異なる空間が現れる。これをヒントに設計を行うことにする。

## デザイン

グリッド上で、 $x$ 、 $y$  平面方向に角度を振ると、囲われた広間のような空間、路地のような通り道になるような空間、独りになれるような小さな部屋のような空間など様々な空間が立ち現れる。



さらに、 $z$  平面方向にも角度を振ってみる。そうすると、光、風、音が様々な要素が表情を変える。さらに、角度を付けることで登れるような空間、潜り込めるような空間、包み込まれる空間のような空間ができ、空間が人に対して過ごし方を誘発するようになる。



参考文献：「マゾヒスティック・ランドスケープ —獲得される場所を目指して—」／LANDSCAPE EXPLORER 著