

道すがら、出会う

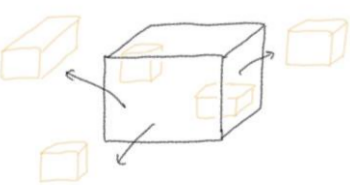
縦にも横にもつながりを持たない公民館を分解し、GLを道としてつながりを持つ

道を歩いている途中様々な空間や人に出会いさそわれる…

0. Background 非日常的な公民館

学習館は目的がないと入らない。習い事、検定、お祭り…
 その部屋で行われることだけを目的にし、隣の部屋や、違う階には全くかかわることなくその建物を後にする。
 そういった現状とは裏腹に、公民館には子どもからお年寄りまで様々な年代の人が訪れる。だからそんな学習館をもっと日常化し目的のない交流が行われる空間を設計する。

4. approach 分解 × GL



大きな箱に入っている小さい部屋たちを分解し一つ一つを建物として配置する。

そうすることで部屋と部屋の間がGLが廊下になり外と中があいまいに交わる

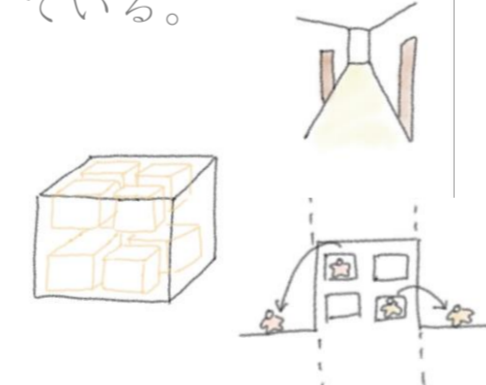
1. Site みんなの道すがら



立川・砂川学習館を敷地とする。
 北に大きな道路と神社、東にテニスコートと運動場がある。
 神社に参拝しに来た人運動、して帰る人みんなの道の途中にあるこの空間が人を誘い引き込んでいく

2. problem 整理された箱たち

今の公民館は大きな箱に部屋が整理された状態で入っている。

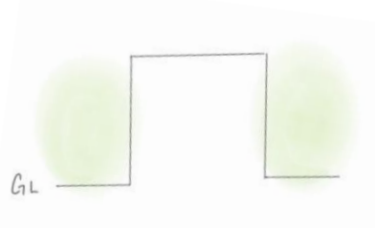


これだと
 ・部屋一つ一つが独立し他者を感じない
 ・一本道の廊下では交流が生まれにくい
 ・‘ちょっと外’に出ってしまうと何のかわりも持たない人たちに

→ 縦にも横にもつながりを持たない

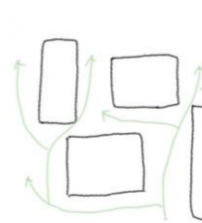
3. theme もう一つのGL

GLとは地盤面の高さを表すもので、おもに断面図や立面図で用いられるものである。これを絵として見た時、GLはその建物の‘ちょっと外’の空間を表しているとも言えるのではないだろうか。そのちょっと外の空間で縦と横のつなげる。



5. program 横のつながりー立川の道を組み込むー

横のつながりを生み出すために建物（部屋）を均一に並べるのではなくランダムに並べる。そうすることで



・今まで認識してこなかったほかの部屋を視覚的に認識するようになる
 ・気分を選んだ道で友達にあたり、または全然知らない人に出会ったり変化が生まれる

ここで完全なランダムで配置するのではなく立川の主要な道をこの空間での道とし、配置し、さらに道を再構築していく

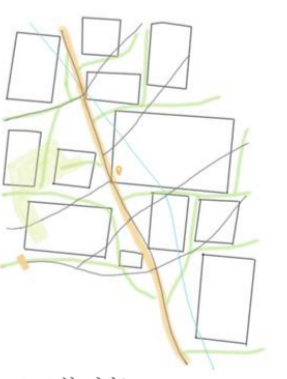
6. Process 道の構築



立川の主要な道



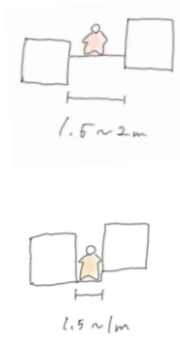
道と道の上に建物を配置していく



道の再構築
 ・配置した建物間が新たに道となる

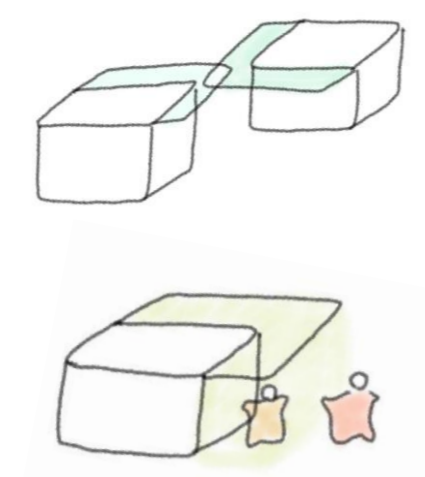
▶生まれた効果

・2種類の道
 メインの道とそこから枝分かれする道の二種類があることで選ぶわくわく感
 また、メインと別れた道の幅を変える



・通り抜け
 縦にも横にも広がる道によって目的がなくてもただ通り抜けるために空間を道として利用することができる
 →公民館の日常化

7.Plas α 軒のつながり/部屋の配置

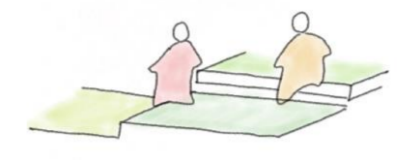


・各部屋に軒を付けそれを重なり合わせることで空間に一体感が生まれ、より横につながって行く
 ・部屋の延長のようにも感じられ、よりGLが外と中のあいまいな空間になる

・部屋の配置によって普段で会わない人と出会う
 Ex) 音楽室を使ったおばあちゃんコーラスと保育室の子供たち etc...

8.Program2縦のつながりーレベル差の利用ー

ーレベル差の利用ー
 レベル差を利用して空間をゆるやかにつなげる
 ・利用するレベルの種類とその効果



1. 全体の構成
 配置した建物一つ一つが違うレベルになっており隣の差はおおよそ500mmに設定
 効果…人は少しのレベル差があると興味が出て乗ってみたり降りてみたりする習性がある。
 全体の構成を小さなレベル差にすることによって興味が惹かれ思わず進んでしまう

2. 部分構成

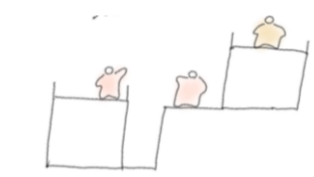
1 +500-1500mmの空間



効果…空間をあいまいに仕切る。1と同じく人の興味を引く。

活用…道の横にこの構成で作った広場を設置することで寄り道感覚で人と交流。

2 +3000~の仕切り



効果…大きな高低差異なるレベルの目線が一致

活用…1によりレベル差はだんだん大きくなる。それにより+3000のレベル差が生まれる。
 よって建物の屋上と地面が同じレベルになる場所が生まれる

3 +500mm

4 +500-1000mm

5 +2000-3000mm

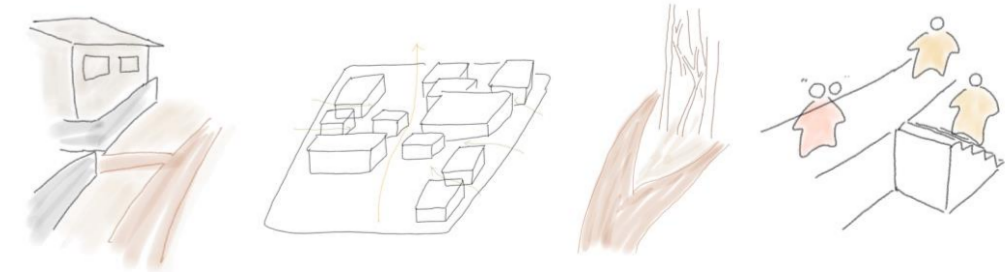


ー玉川上水を落とし込むー

立川を流れる玉川上水はここを利用する人の日常になじんでいるものである。その川沿いの地形をこの設計に落としこむ

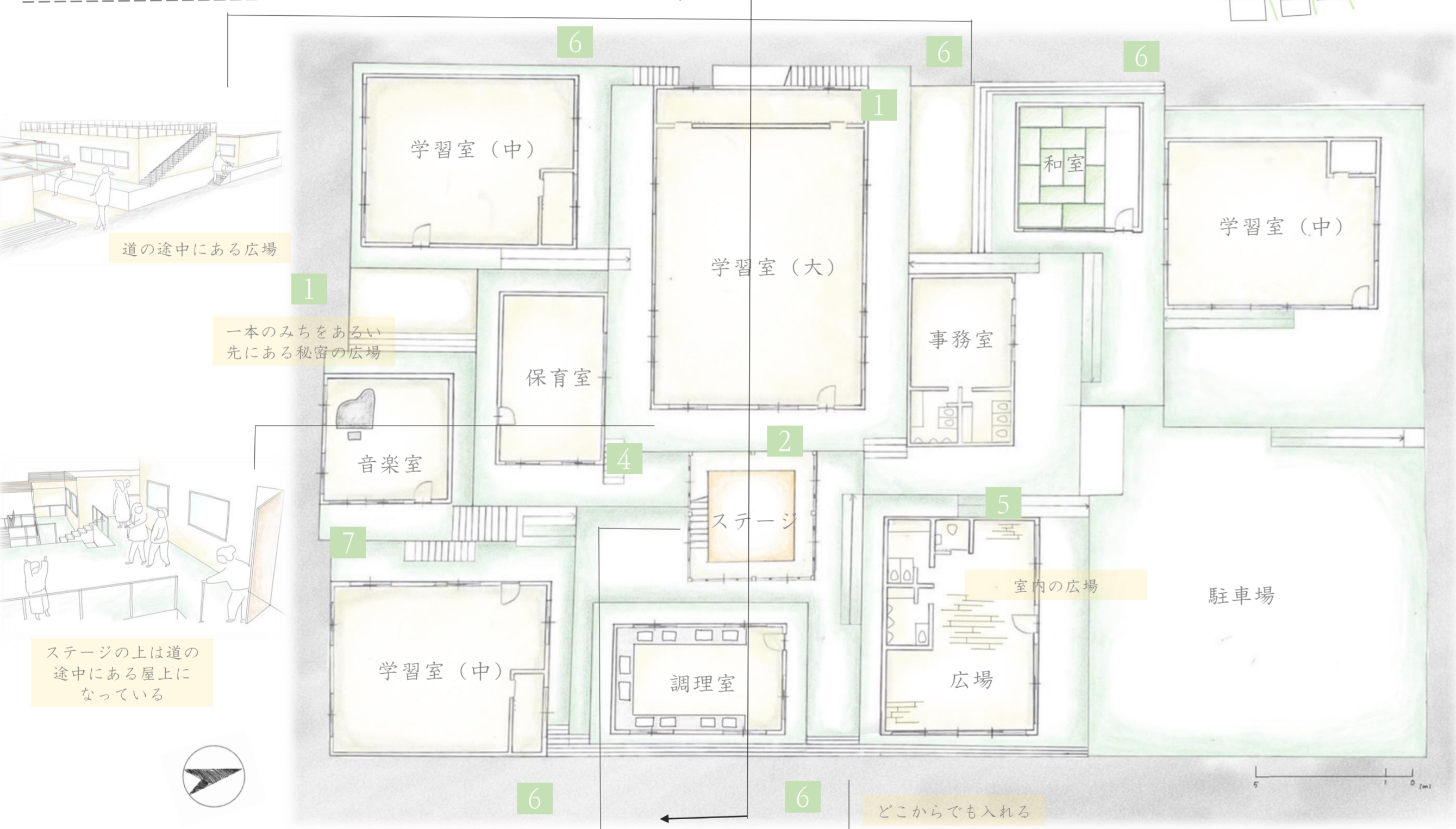
6 途中からの合流

7 高低差の選択



出入口を複数に。高低差の選択をできるようにし、いろんな方面からアプローチできることによって通り抜けや人との出会いにつながる

9.Plan平面図



1 一本のみちをあるい先にある秘密の広場



ステージの上は道の途中にある屋上になっている

ステージ
 子供の劇や小さなコンサートが人を誘う

どこからでも入れる

10.Section断面図

2

