

The Ground

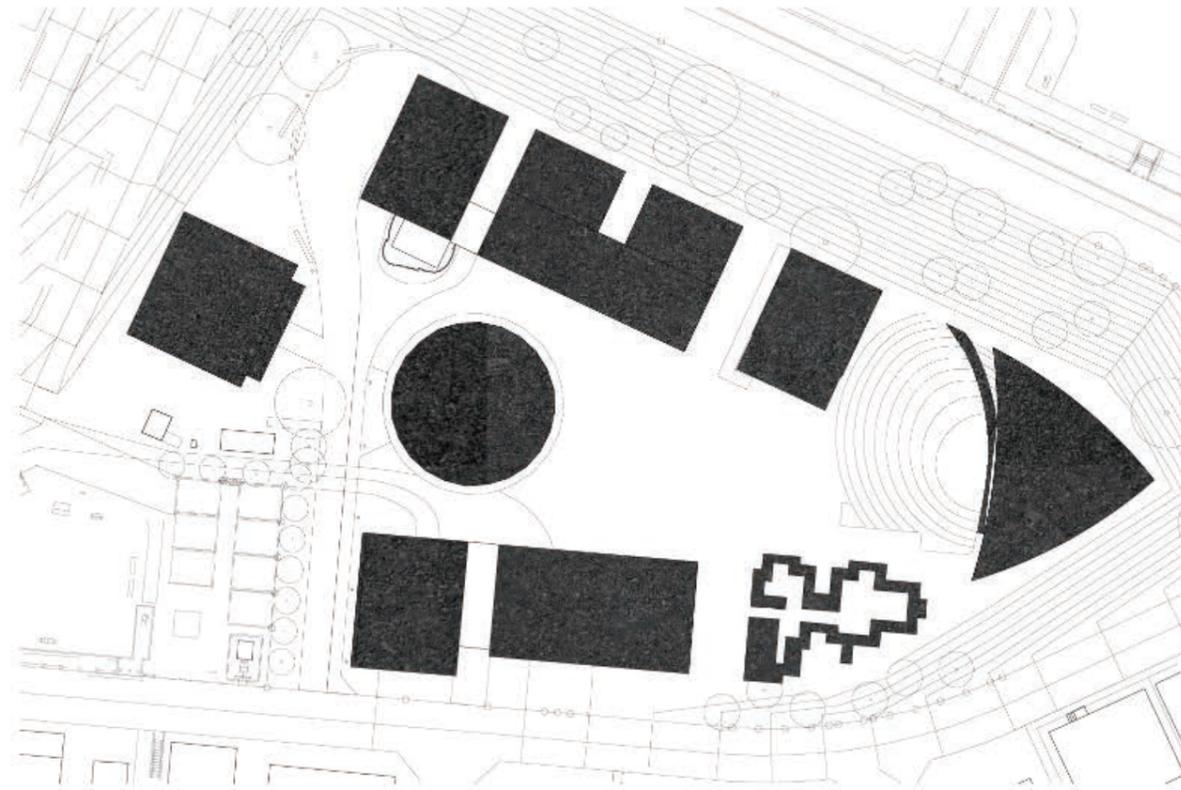
レンタル畑とレストラン



1. 舞台は大学内の滞在棟群_____敷地 - 既存建築

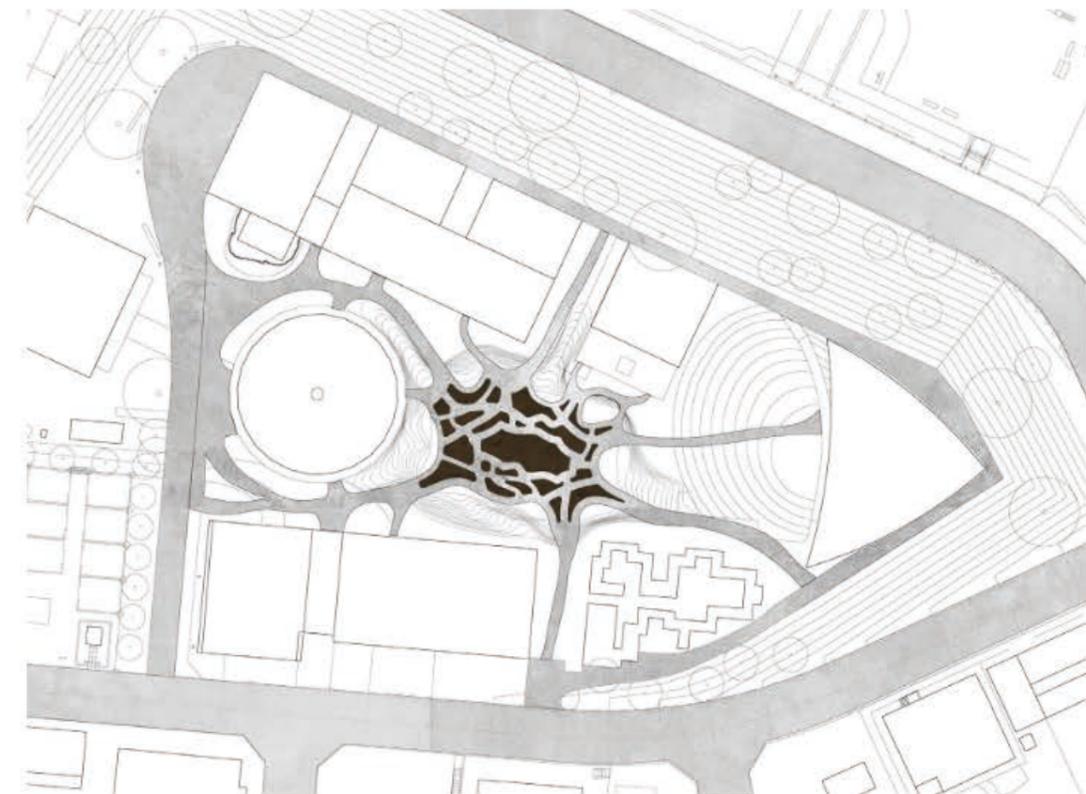
Siteplan





現在のたちならび [A+B+C...]

個性豊かな滞在棟群が図として存在している



本提案 [敷地-(既存建築 A+B+C...)]

地の部分を汲み取った The Ground が各滞在棟を繋ぐ



2. 地を活かした工法_____分割打設





1. 敷地の土を掘る



2. 躯体の形の空洞になる



3. 土をおく



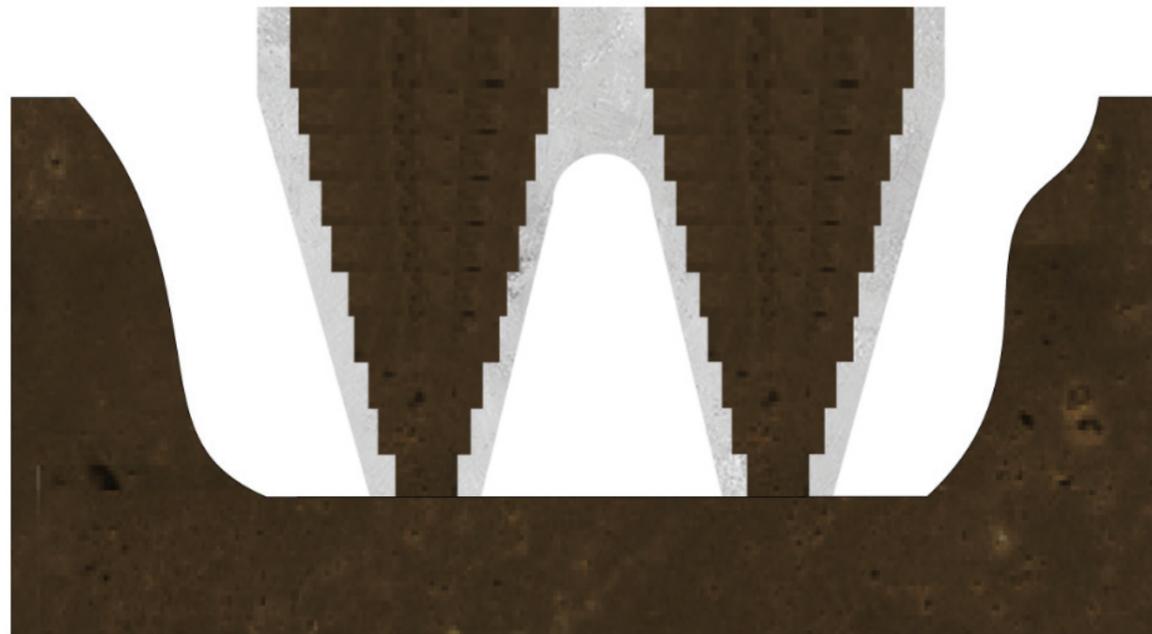
4. その層までセメントを打設



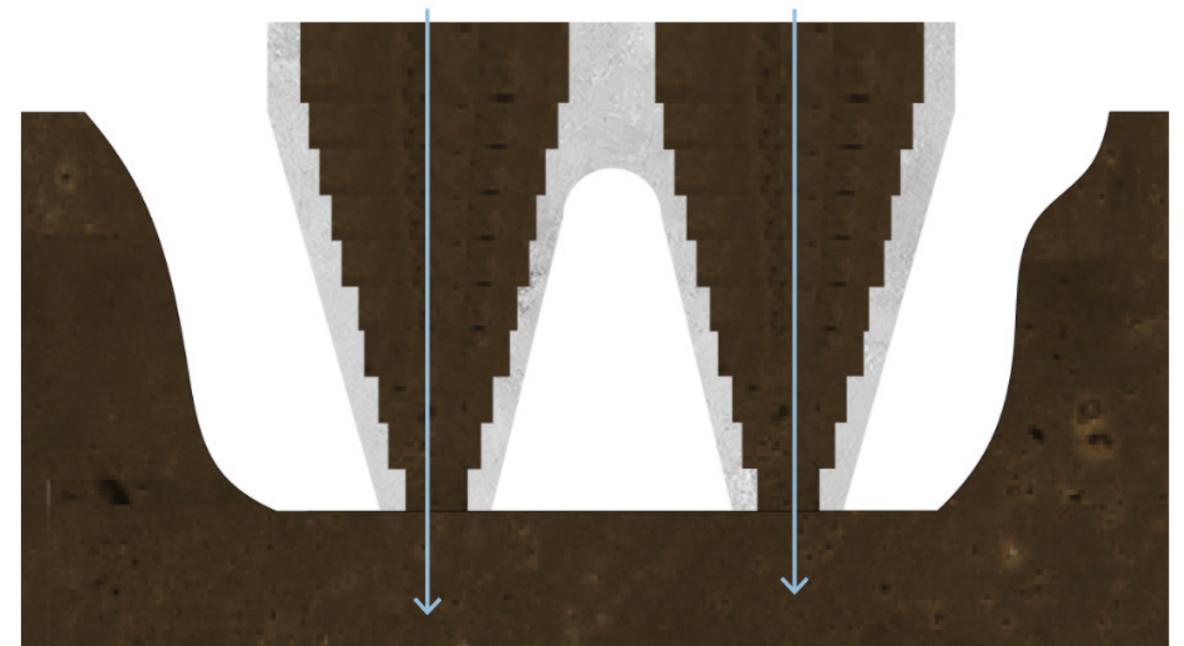
5. うちまししていく



6. さらにうちまししていく

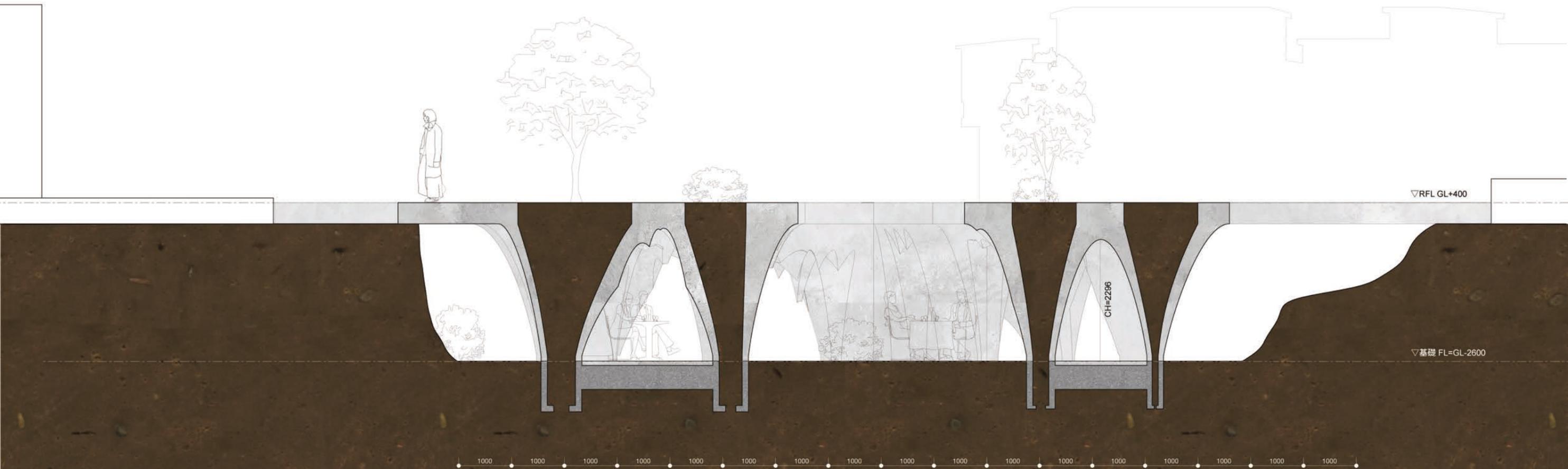


7. 躯体を掘り出す



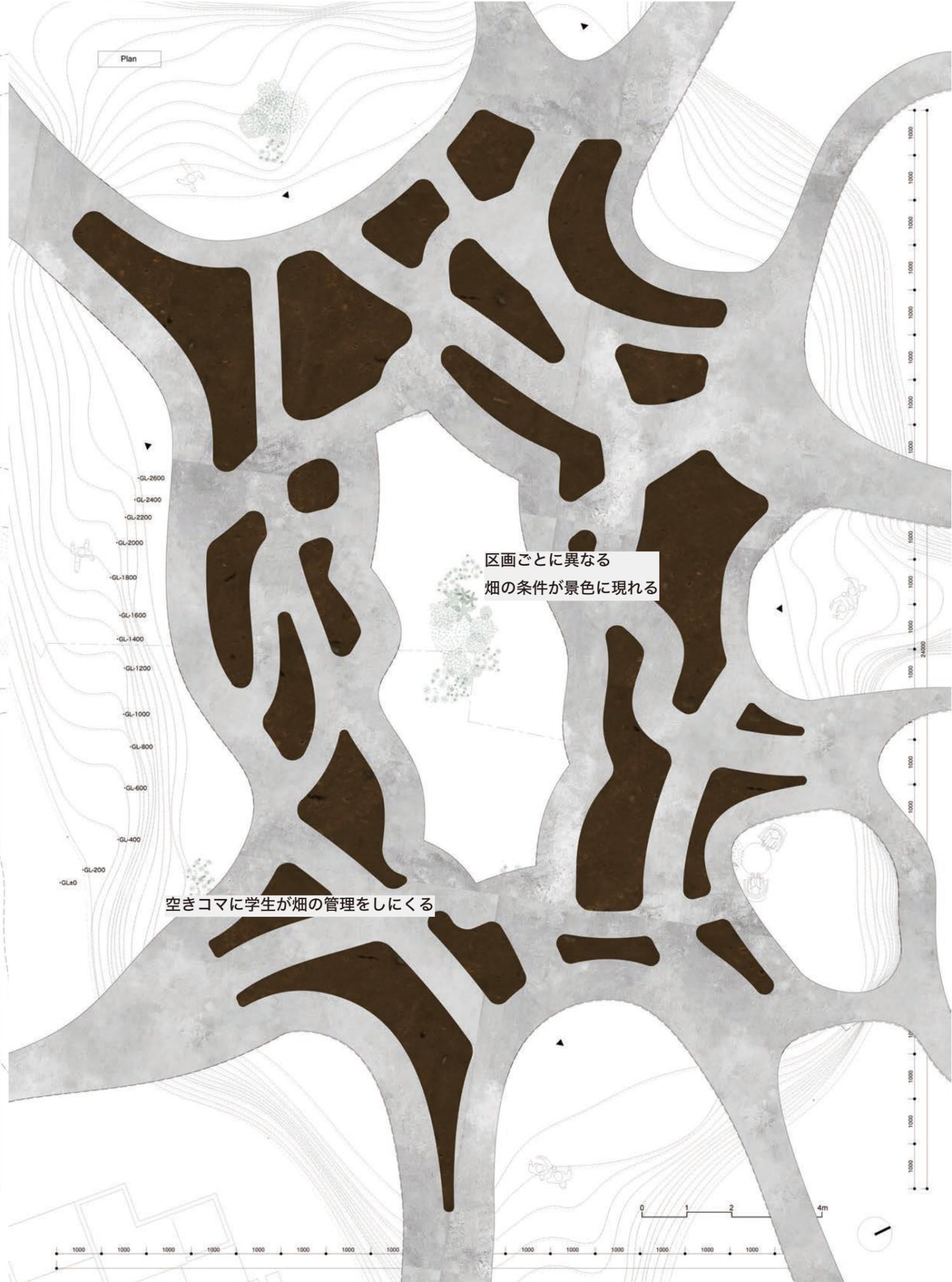
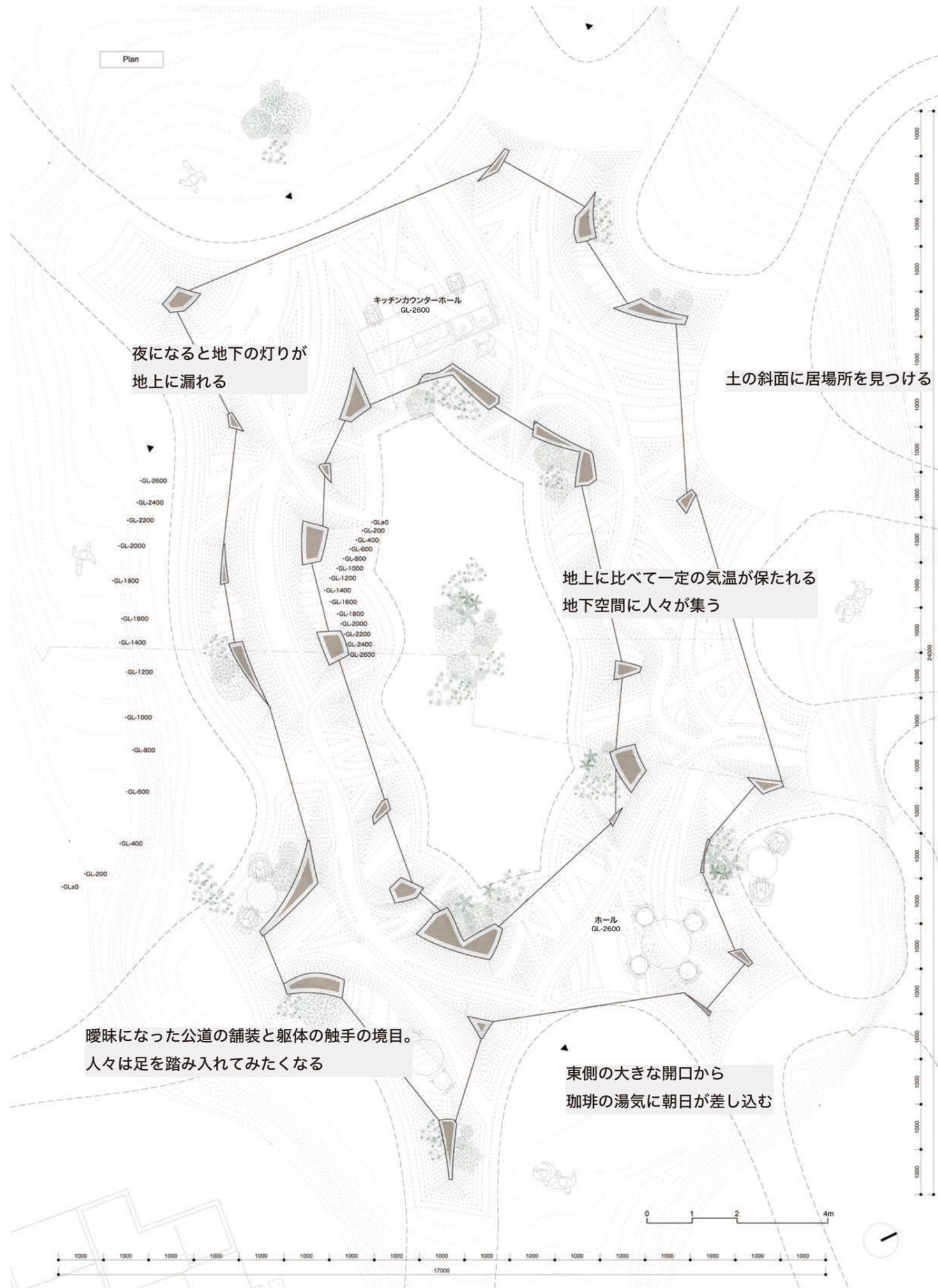
雨などは大地に流れる

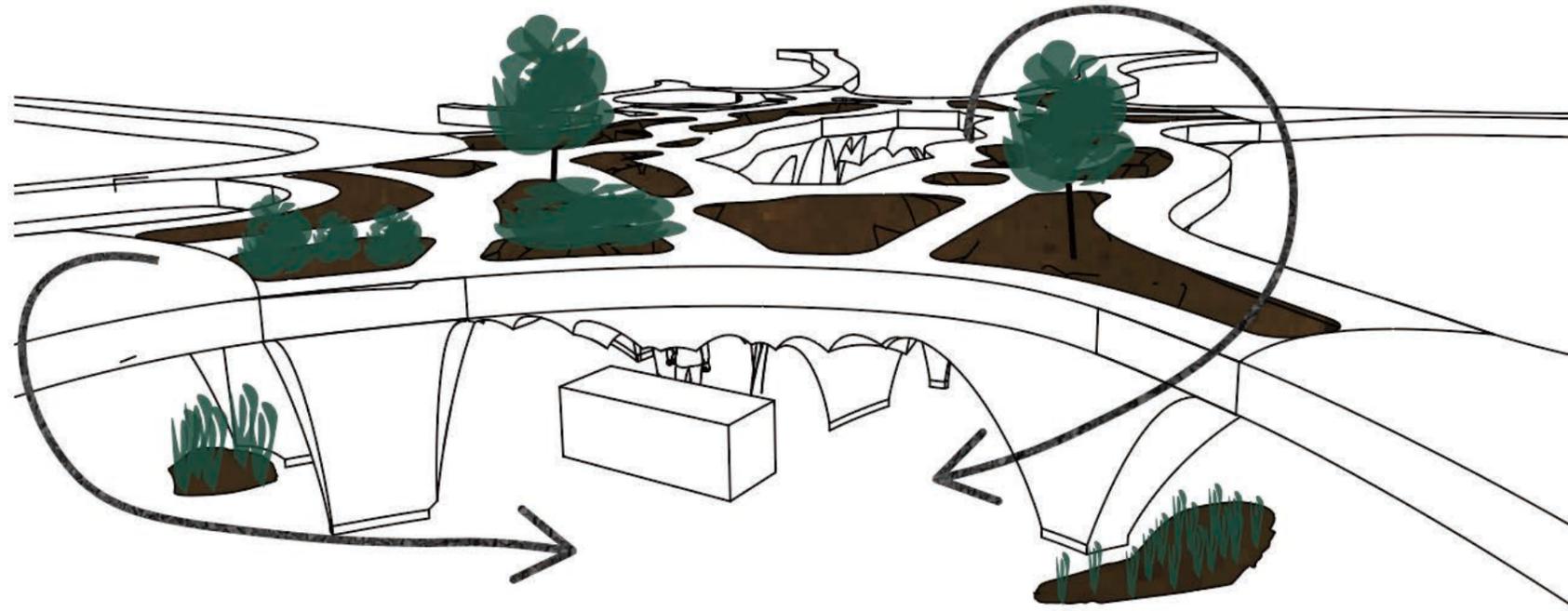
Section



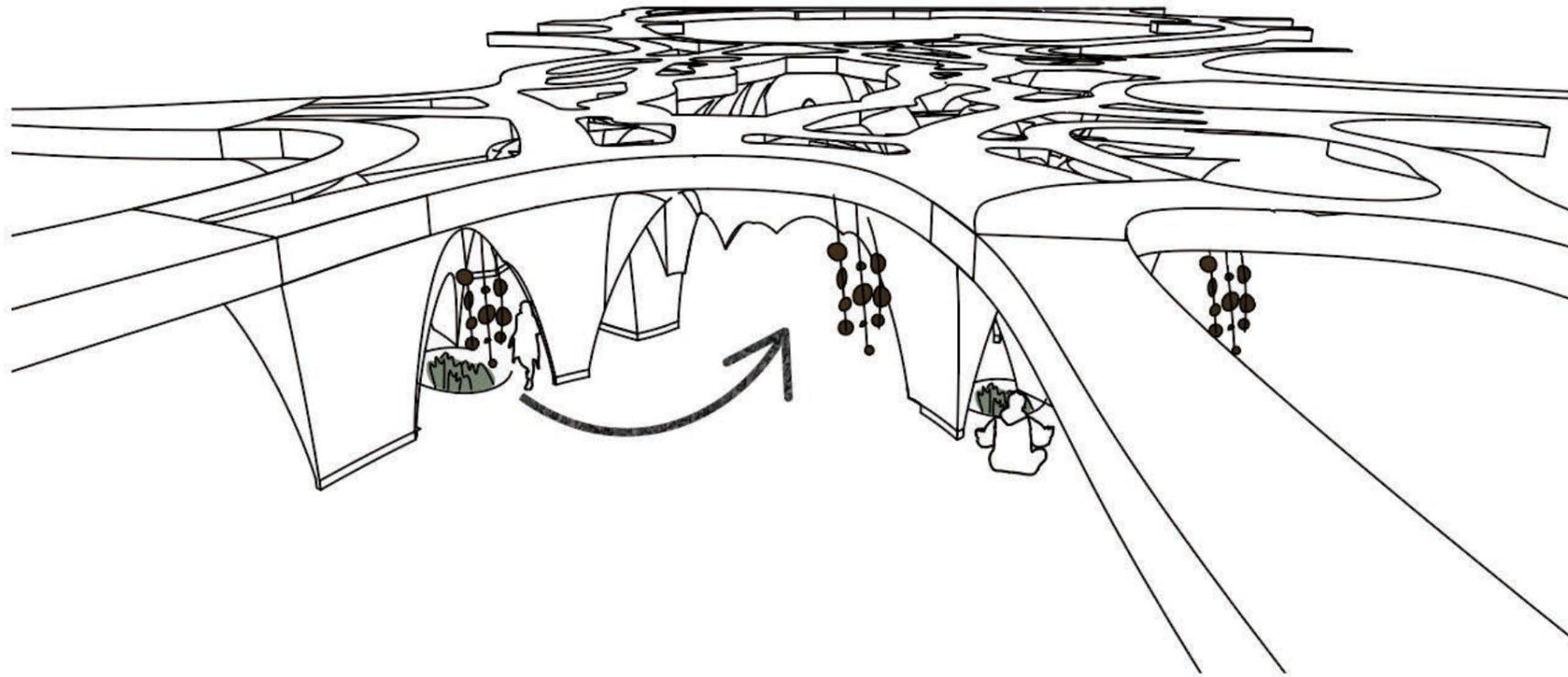


3. 育てる × 食べる = 豊かな経験

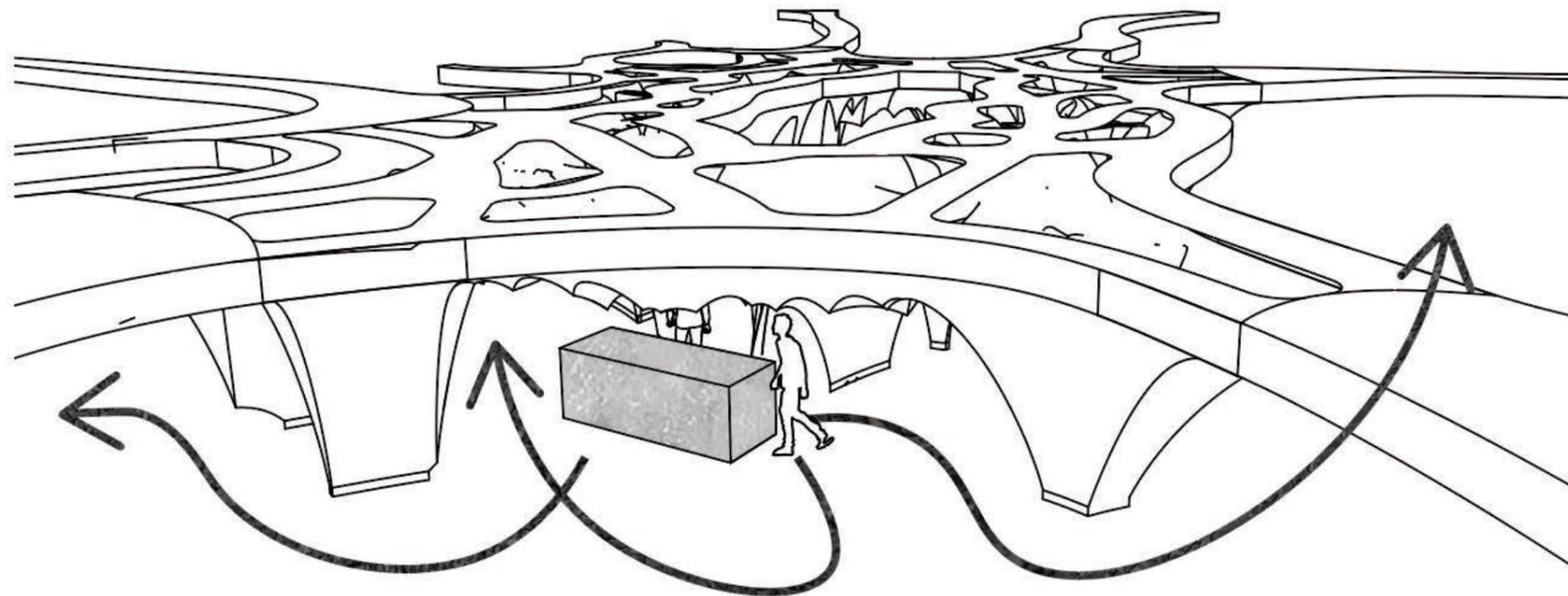




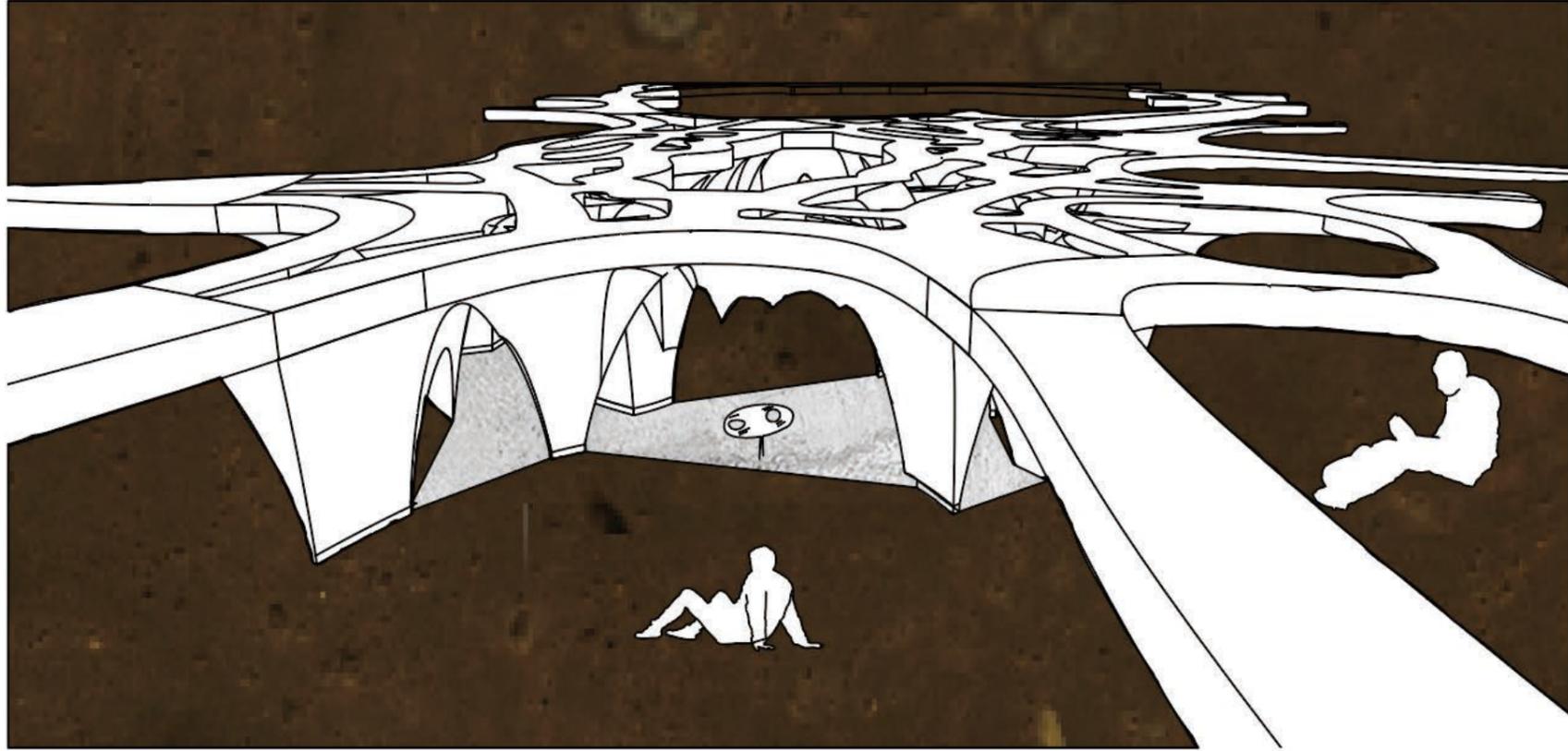
育てる



貯蔵する

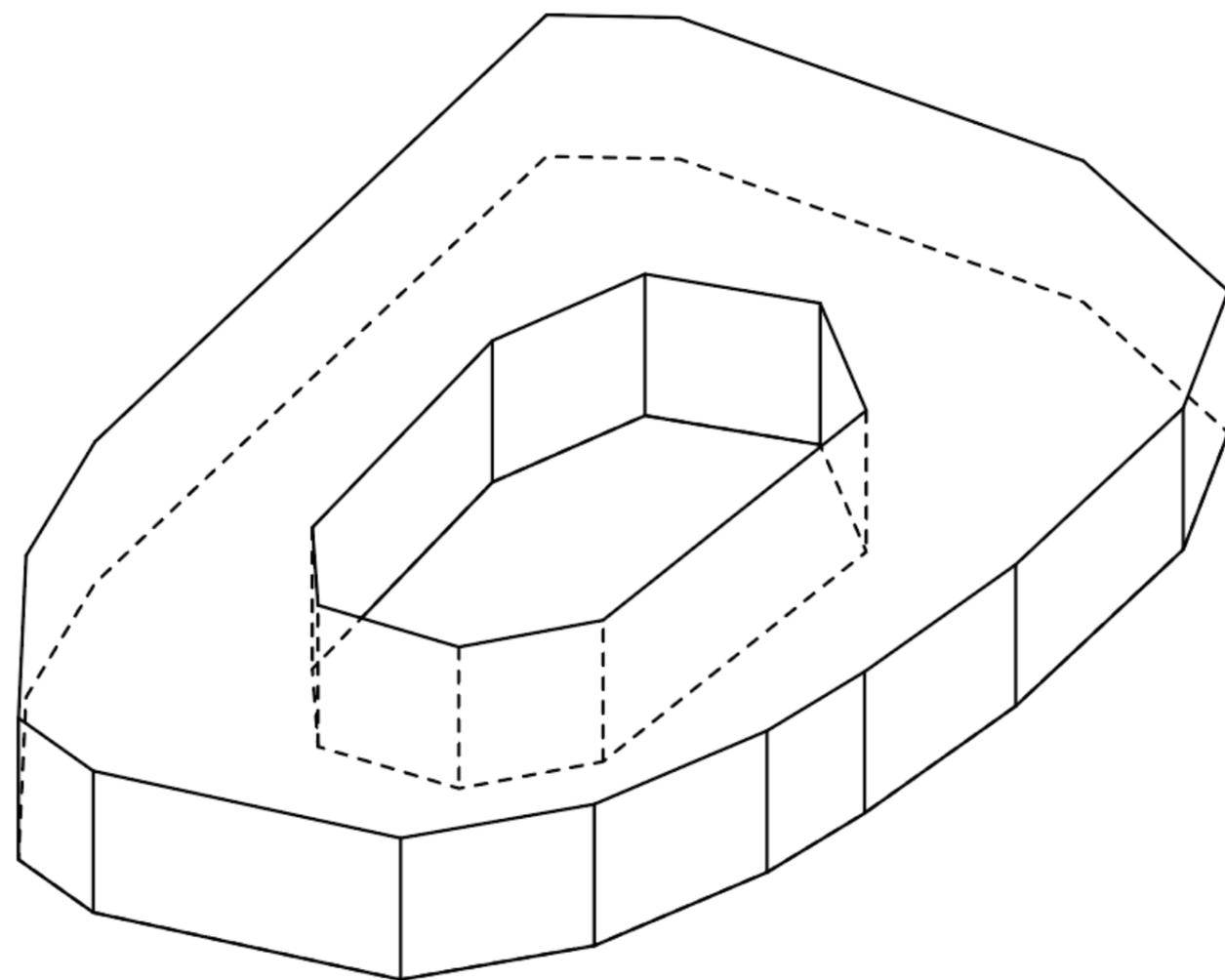


調理する

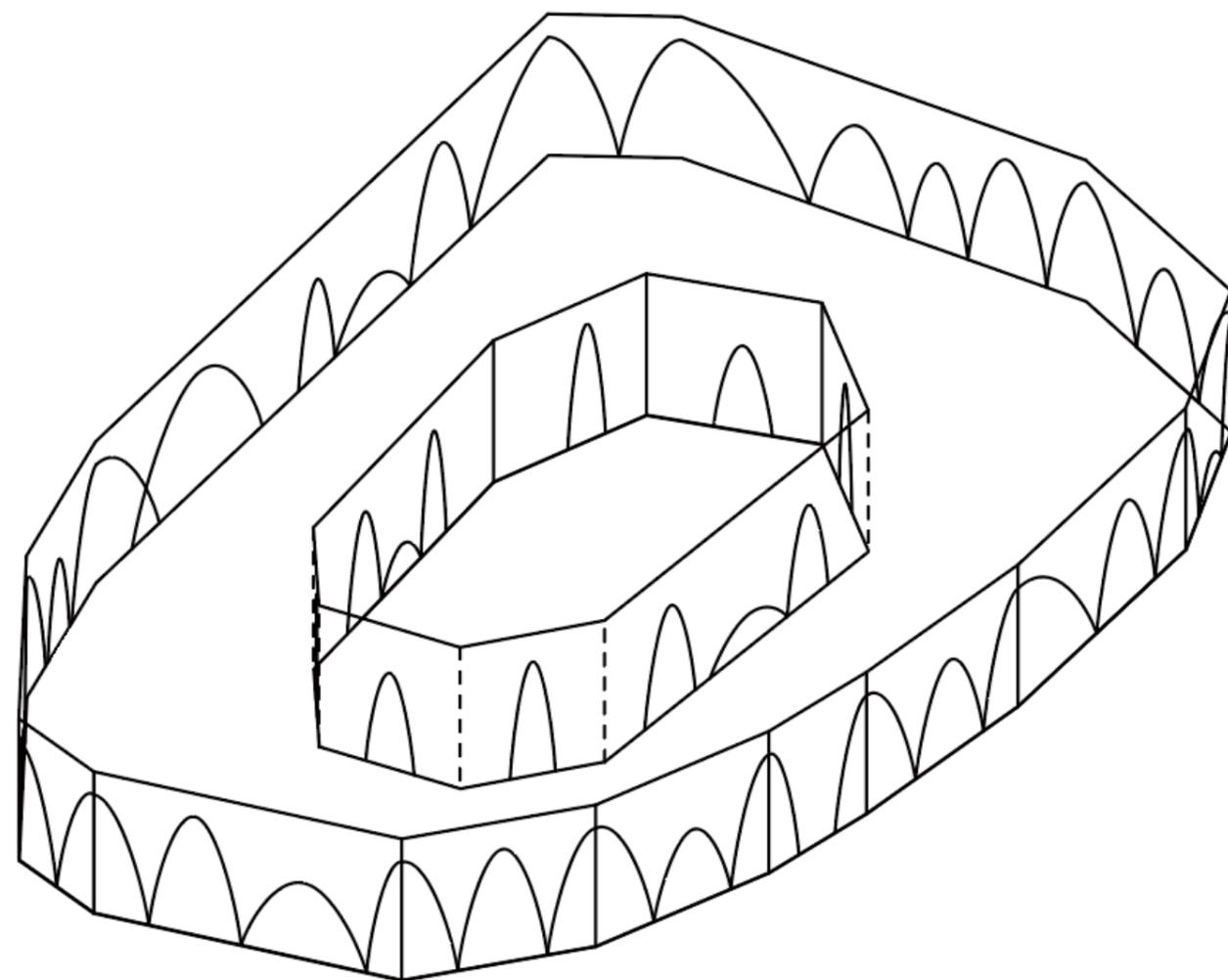


食べる

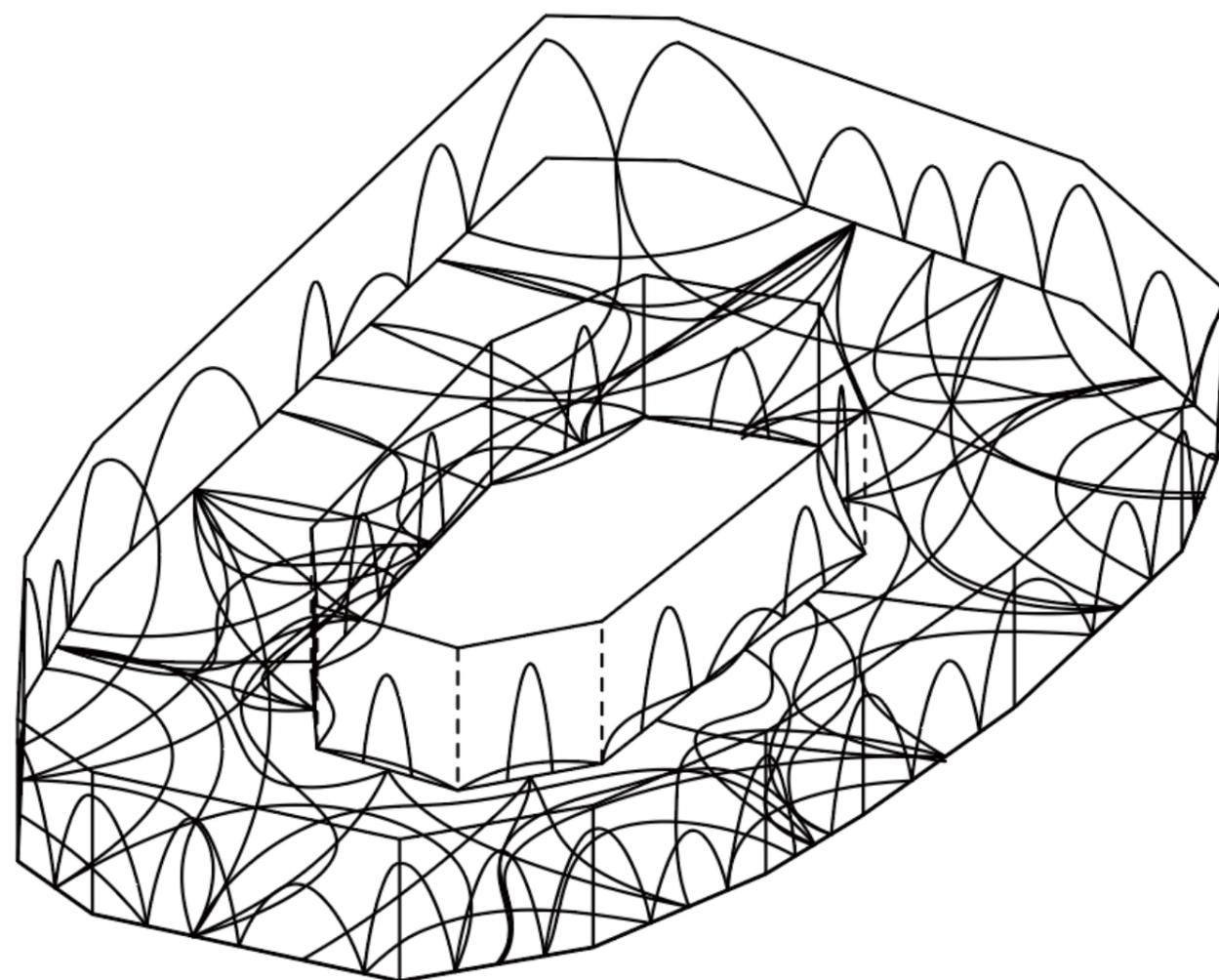
4. 躯体の成形ルール_____ヴォールトを足し合わせることで現れる全体像



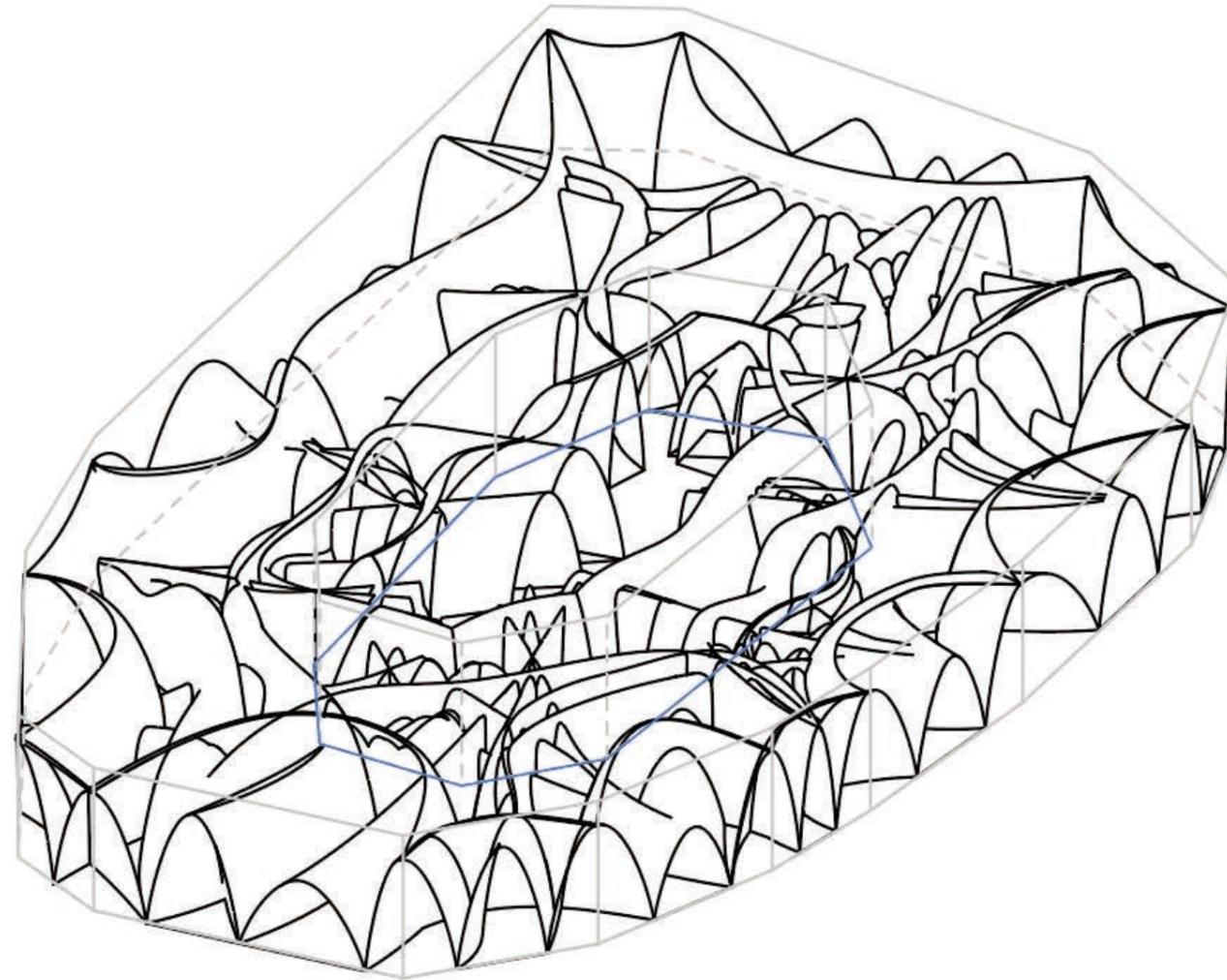
1. 敷地の形状に合わせて任意の多角形を描き、立ち上げる



2. 敷地内の動線を考慮しつつ多角柱の側面上にアーチを置く



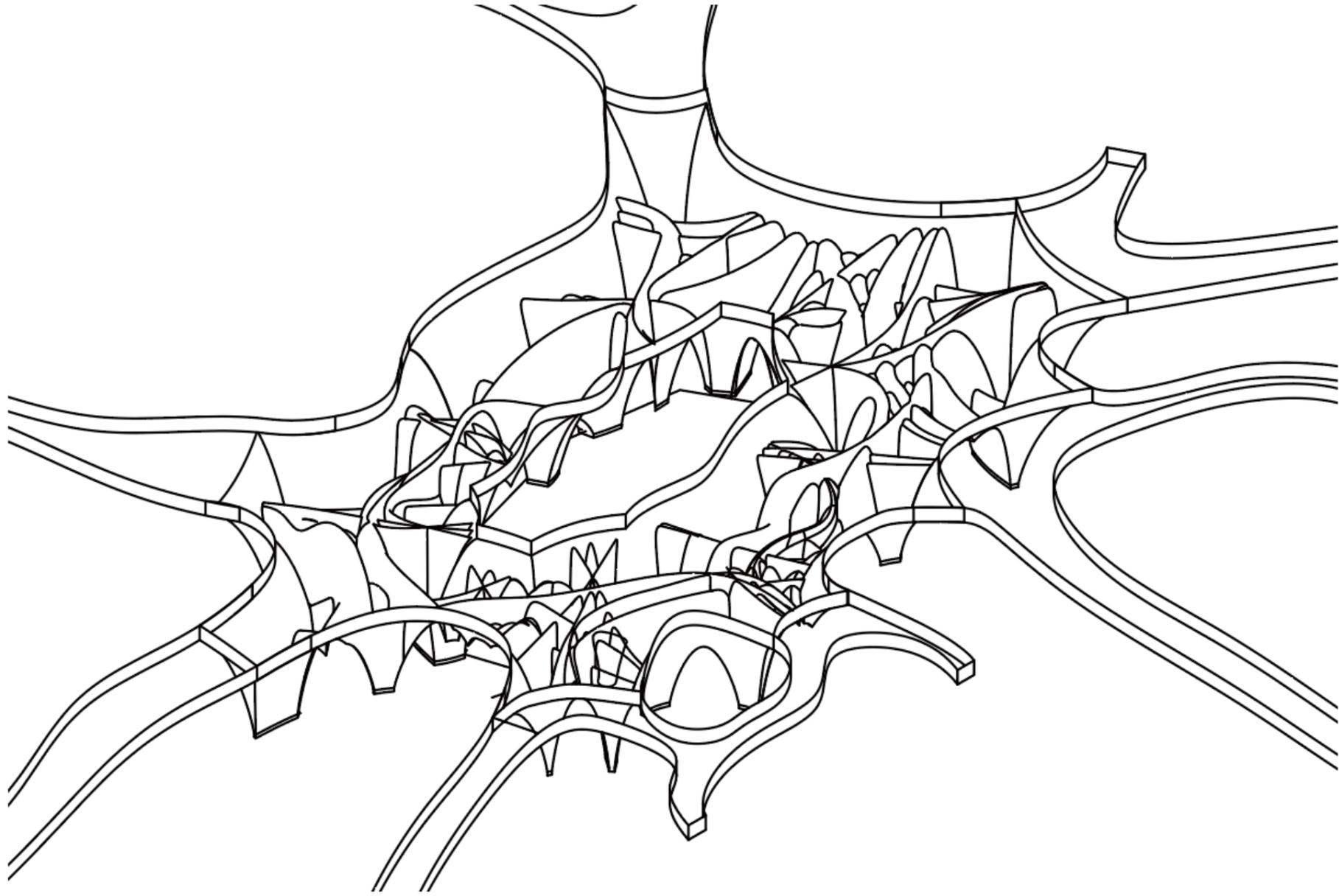
3. アーチとアーチを繋ぐ曲線を描く



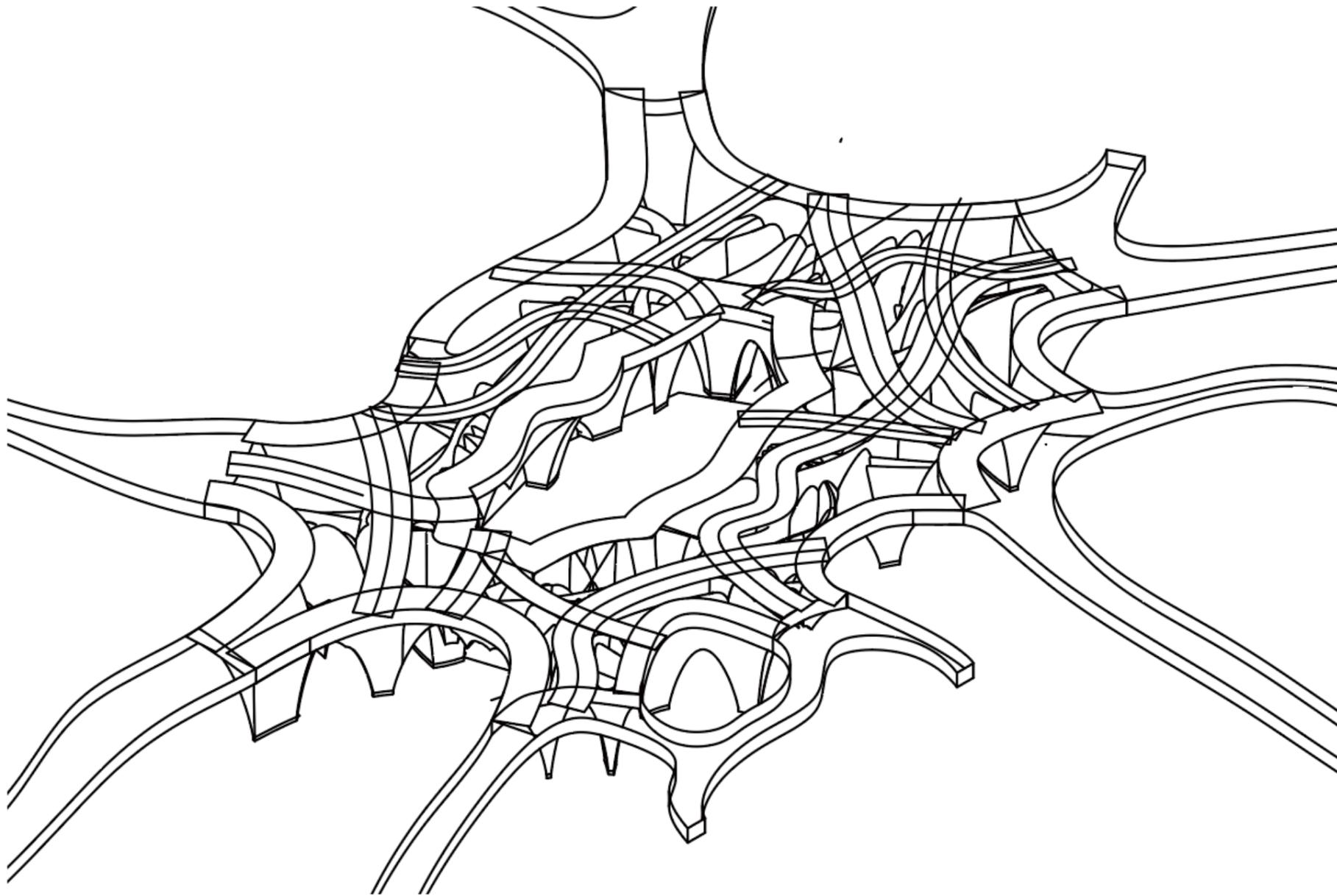
4. アーチを3の曲線に沿ってスイープすることでヴォールトを作る



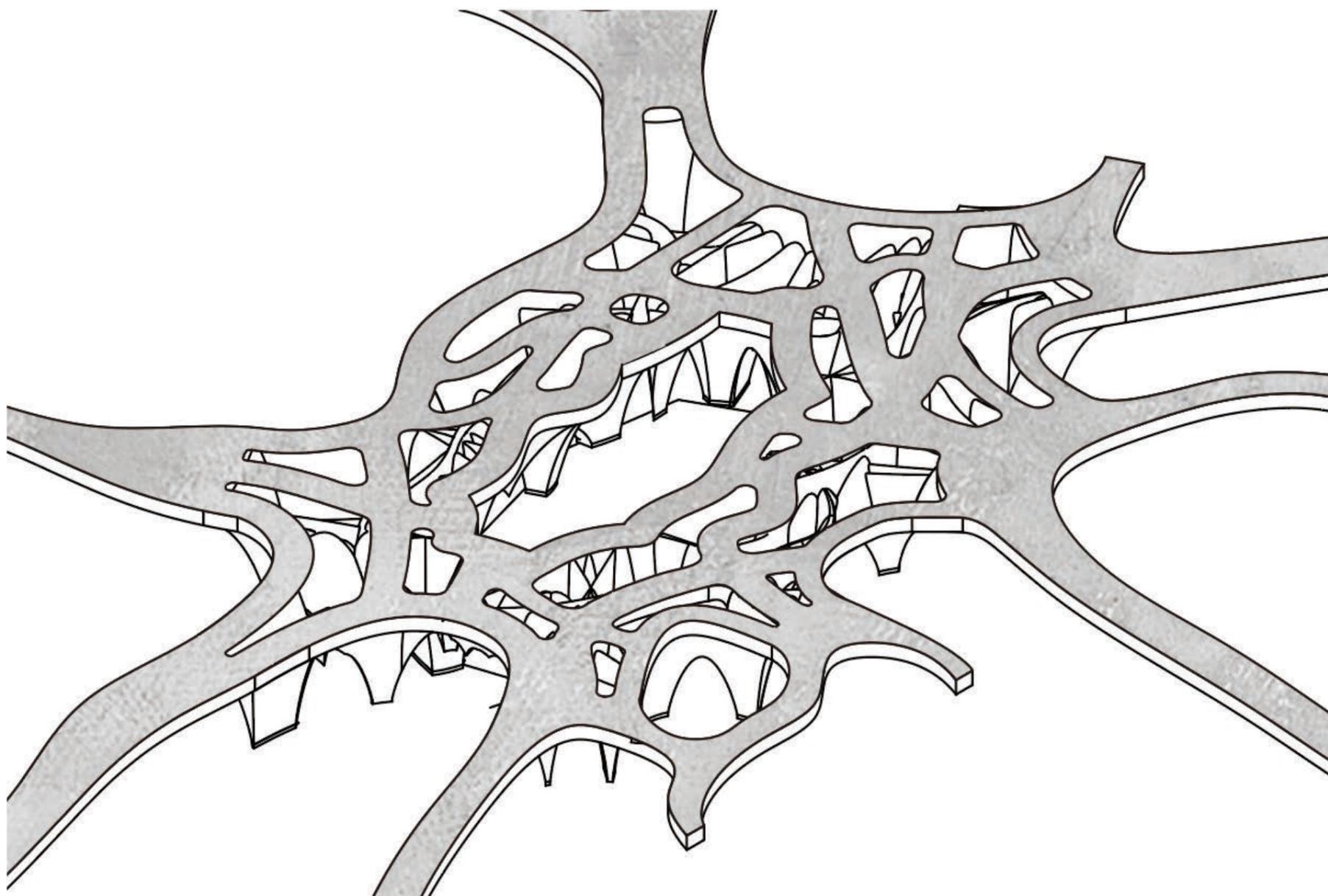
5.1 の多角柱から 4 のヴォールト群を取り除く



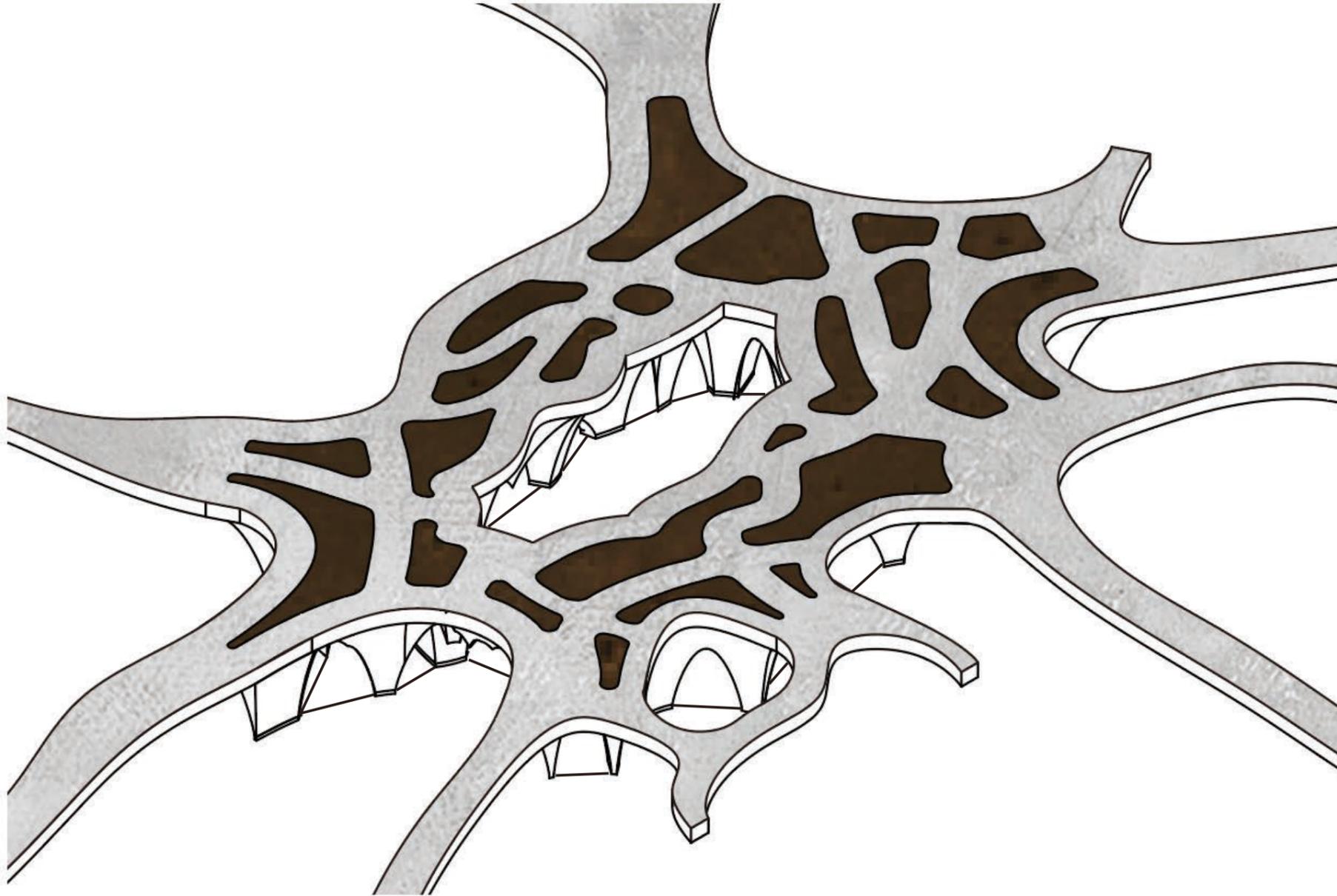
6. 触手を伸ばす



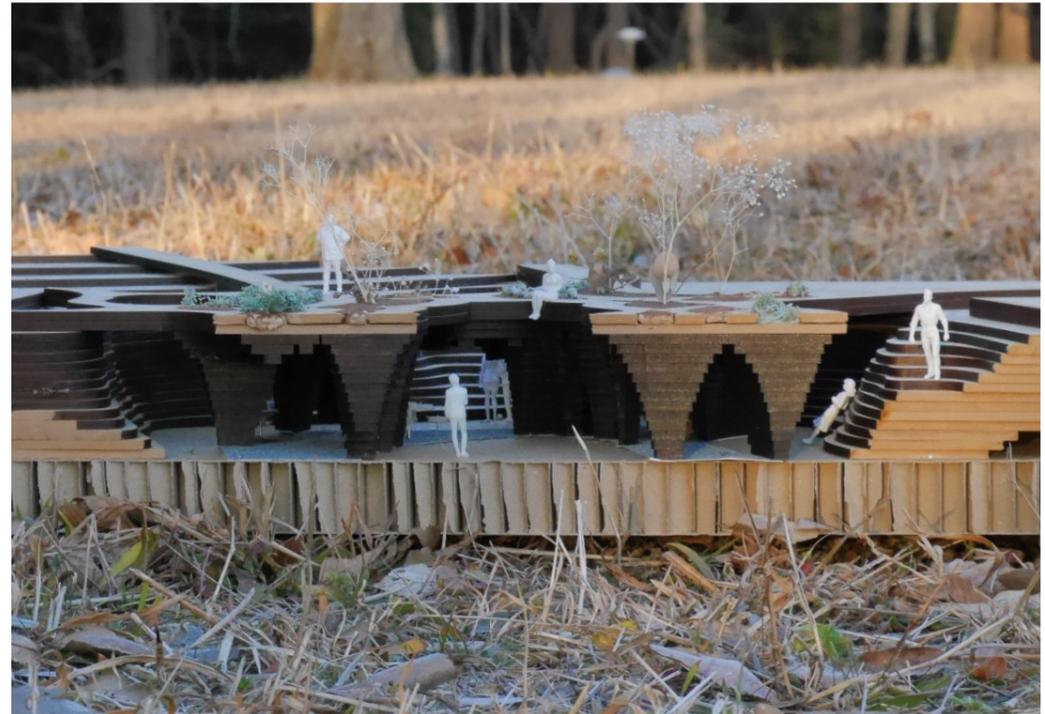
7. 任意の3の曲線に幅を持たせ、畑の間の導線とする

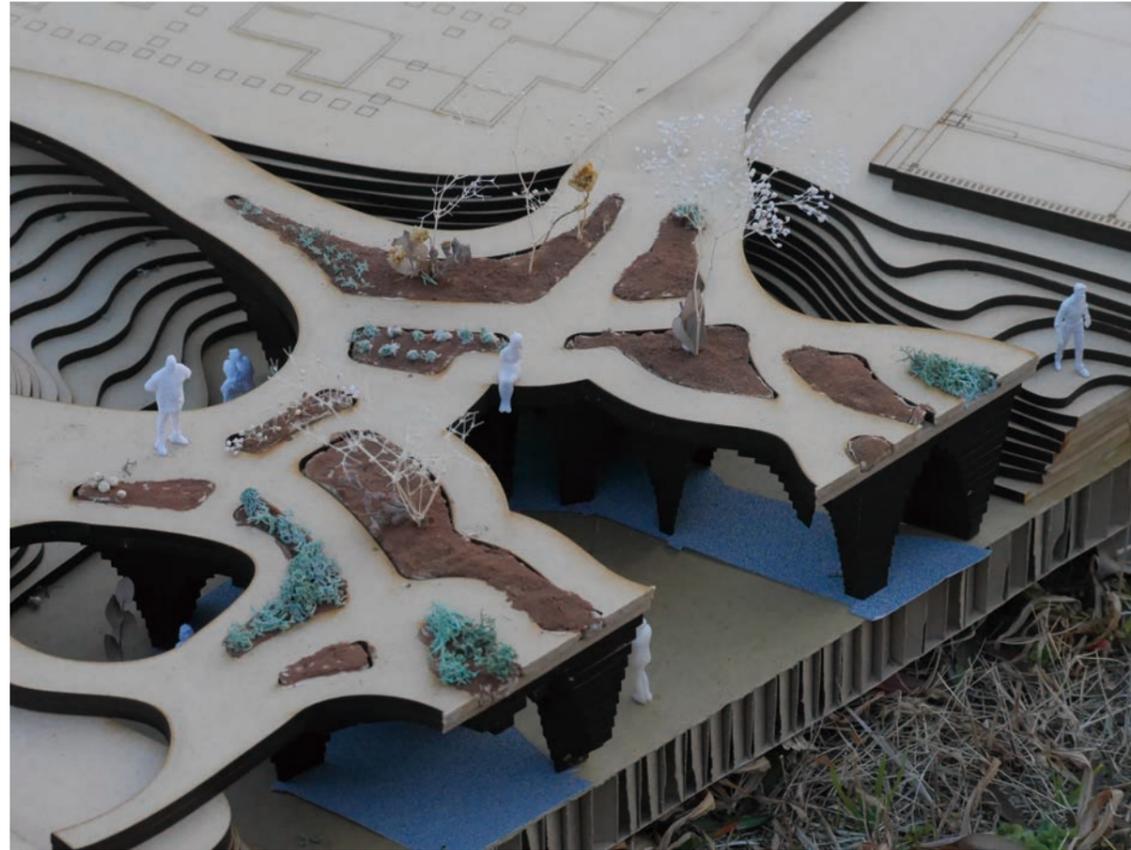


8. フィレットをかけ、屋根の畑の区画とする

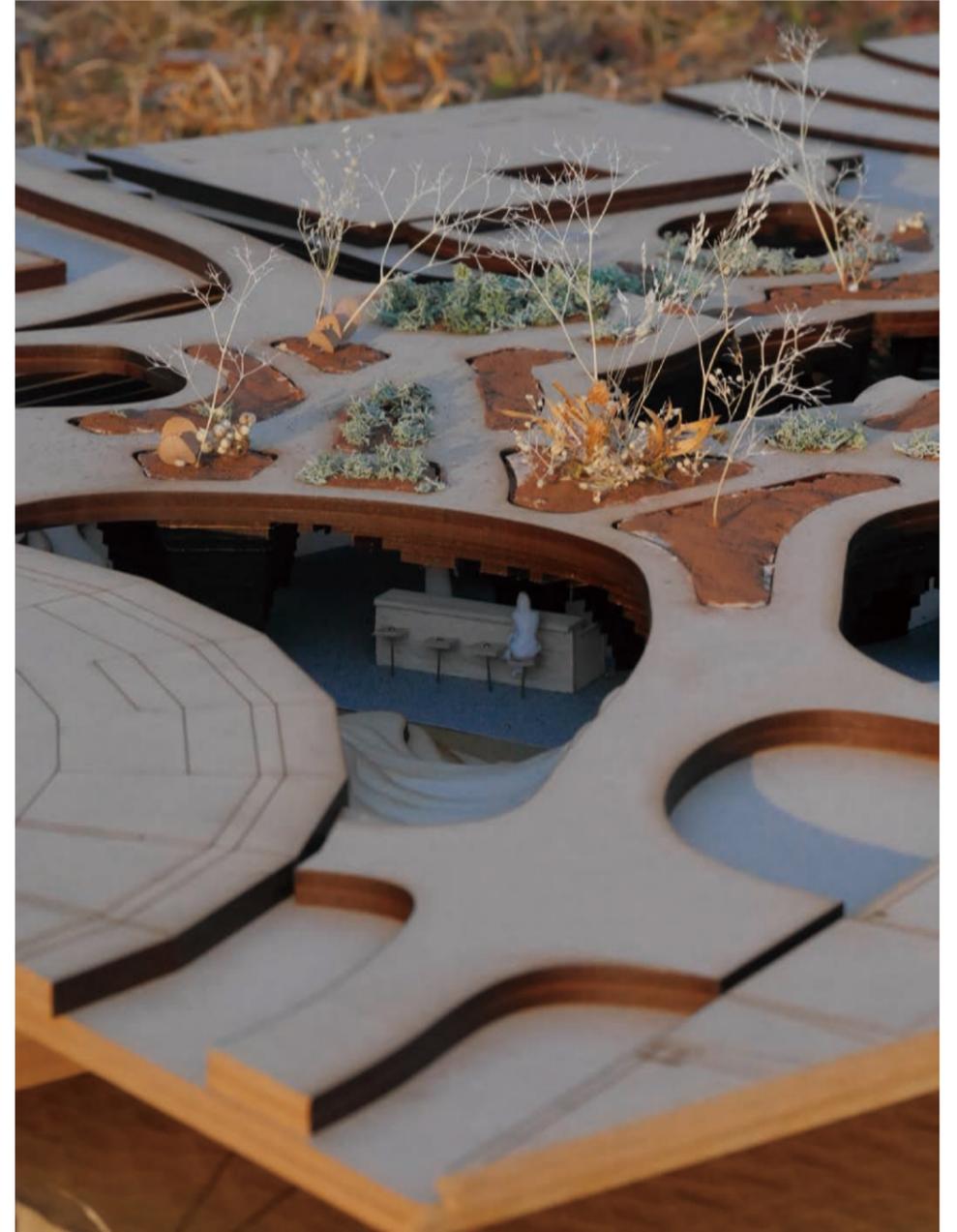


9. 掘り出した土を入れることでレンタル畑ができる

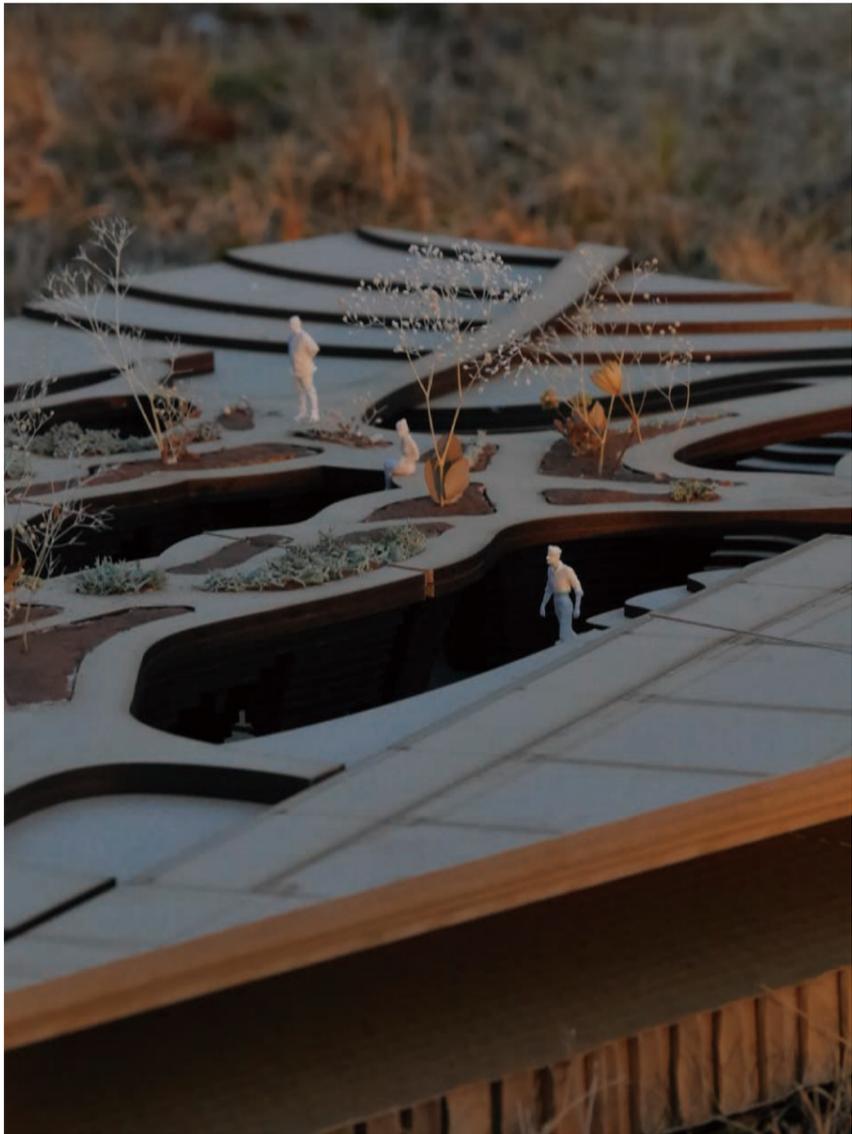




eastside



westside



details