



設計

私は牧田等を古材の倉庫として設計するほか、その古材を再利用した建物も設計した。敷地調査から牧田古材(牧田家)の北側に放棄された棚田があることが分り、その土地一帯に3つの建物の提案を放牧地の設定を行うことにした。南段としては牧田古材が南側の一番高い場所にあり、駐車場を抜け遊歩道を下ると右手に牛舎、その先に食堂が見えてくる。蛇籠に囲まれた空間と、建物のある空間は昔棚田だった場所である。敷地の東側には放棄された棚田がさらに広がっており、そこを放牧地とした。食堂の建物は棚田を横した水盤に飛び出たような、浮かぶようなデザインを考えた。内部の構造材には牧田家の材として使われていて120度の材を用いている。また、奥には解体された他の建物から回収された材を利用していることを表現している。この食堂からは壁紙の棚田が一瞥できる。設計の間に問題となったのが日影である。北側のたけ日当たりが悪い場所を避けるために、等高線を読み解き針葉樹の影にならない場所を求め、敷地の答えを出した。またそれぞれ光を届け建物内部まで光を届くように設計した。しかしながら軒先以外の日影を見てみると、最も北側斜面に位置する集落であり牧田家は南側の居室が少ないなど、この地域の特徴としてあまり日光を重要視していない様にも思えた。

	遊歩道
	道路
	蛇籠

平面図 1/100

N