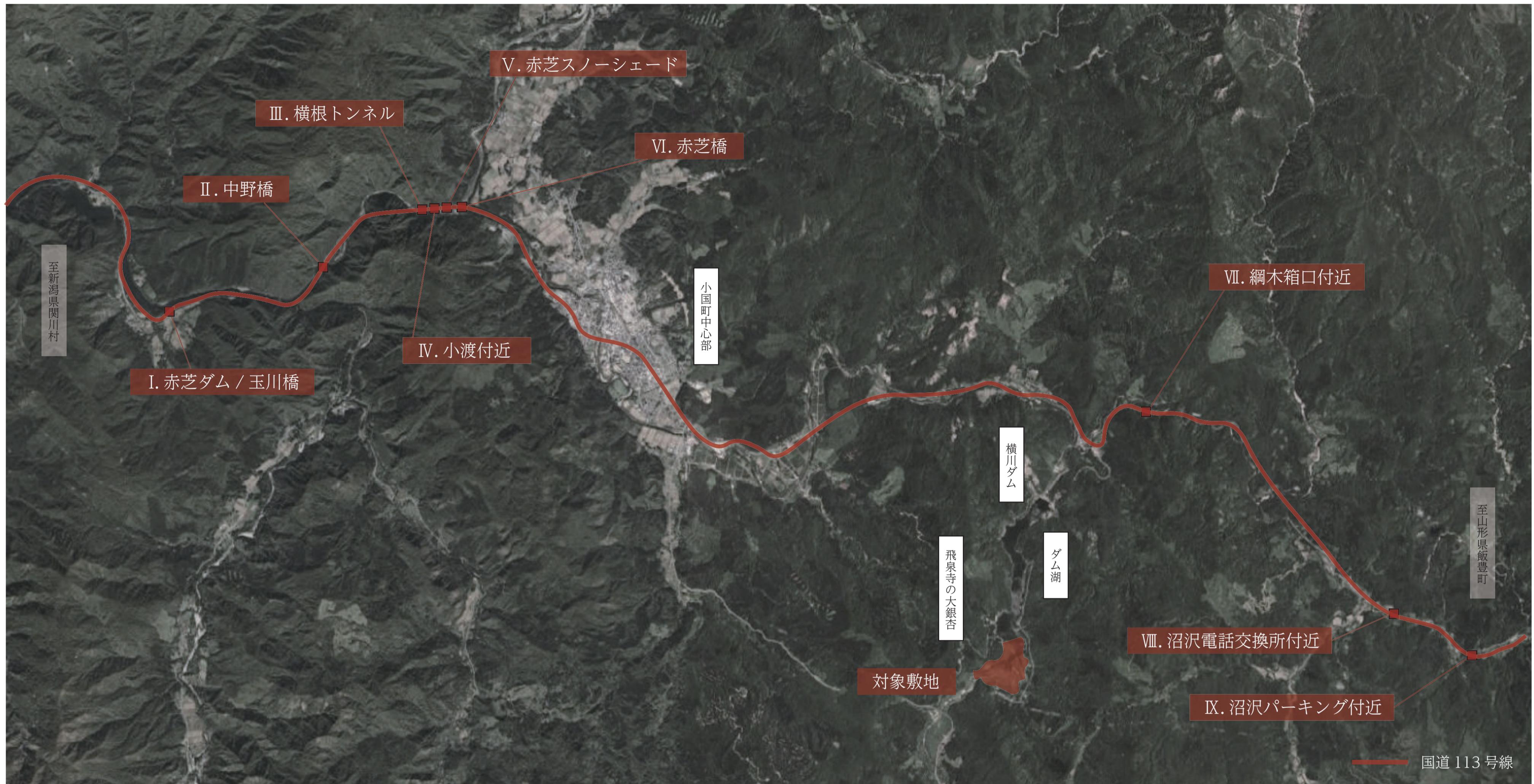


10 | 国道 113 号線の記憶

陸の孤島である小国町に、道を通すための土木構造物の建設という合理的な作行為によって生まれた無作為の風景は、合理的な作行為が小国町の陥しい自然と対峙することで印象的な風景を生み出し、これらが記憶に大きな影響を及ぼしていると考えた。無作為の風景の要素を作為的に組み込み、元々の合理的な作行為を建築体験として変換することで小国町の記憶を蓄積した豊かな建築を設計する。



10-1 無作為の印象

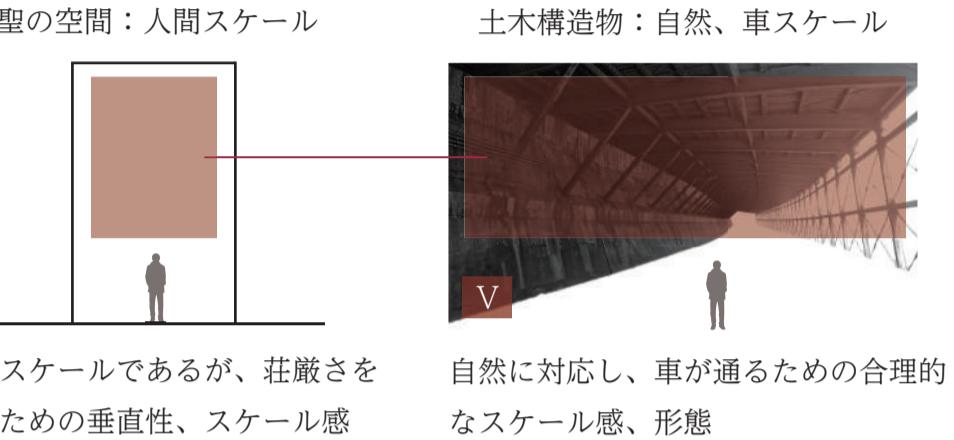


10-2 作為の再解釈

作為は土木建築のための合理性を主として設計されるため、人間がその場所で感じる空間性も建築とは似て非なる部分がある。土木の面影から記憶を引き出し、かつ豊かな空間体験をもたらすために、印象的な風景と空間性を分析し、設計に利用する空間要素として下記の 5つを抽出した。

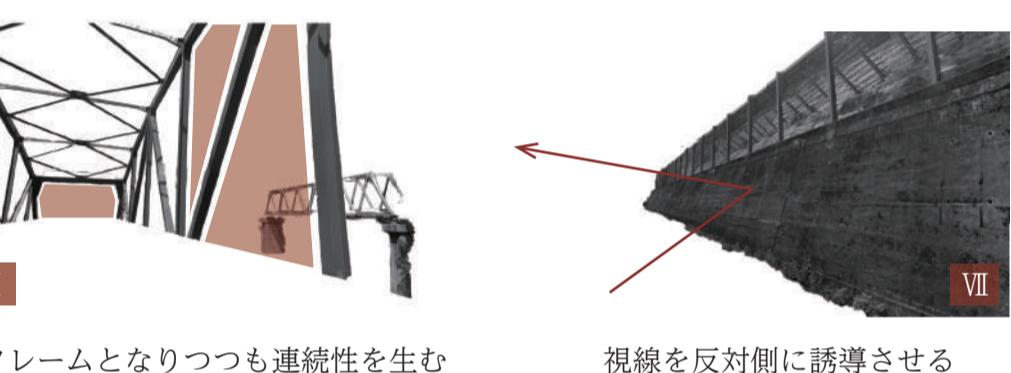
A- スケール感の対応

聖の空間的特徴である莊厳さの中には、垂直性、スケール感、シンメトリーなどの様々な要素がある。一方で土木構造物にも似たような特徴が見受けられるのではないかと考えた。これらを引き合わせて聖の空間を設計した。



B- 連続と遮断

聳え立つ土木構造物は私たちの視界にとってフレームとなりながら連続性を持たせることがある。一方で面として風景を確実に遮断していくこともある。そして、面として遮断しながら視線を反対側に誘導させることもある。このような特徴から視線の誘導、境界を生むように設計した。



C- 構造の入れ替え

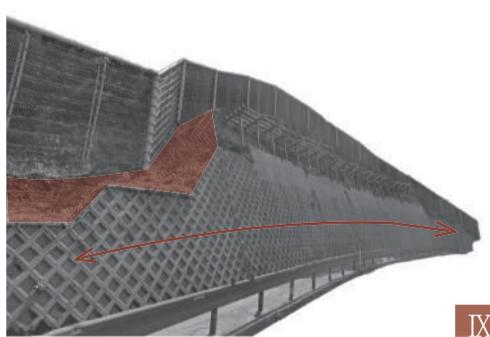
土木構造物は、土に接する部分は土圧に耐えるため面(壁)に、そうでない部分は線(柱)による構造になっている。それらの位置関係を考慮することで、土木の面影を残しつつ、未知の空間や見え方・印象が生まれるのではないかと考えた。



線の構造: 空間の余白に多い
軽い印象、縦ライン
面の構造: 山に這う時に多い
重い印象、横ライン

D- 染み出す自然

土木構造物を作ろうとするとき、完全に人工に押さえられることなく、そこにある自然が染み出てくるように現れてくる時がある。そのような染み出す余白を多くもたらせるように設計した。



E- レベルの錯乱

道を走っているとどこで高低差が生まれて自分がどの高さにいるかを正確に把握することは不可能である。このような道を歩いているうちに失うレベルの感覚を利用し、面白い空間体験を誘発する。

10-3 無作為の印象 × 作為の再解釈

無作為の印象的な風景はその形態・既視感が記憶に直接的に訴えかける。一方、作為の再解釈による空間性は、速度を落としその空間を体験することで、ゆっくりと記憶を引き出していく。これらが合わせることで、視覚的にそして空間的に記憶を引き出し、面影を残した新たな空間体験を生むことができる。そしてこれらを踏まえ①無作為の印象・②作為の再解釈・③無作為の印象 × 作為の解釈の 3つの観点から設計していく。