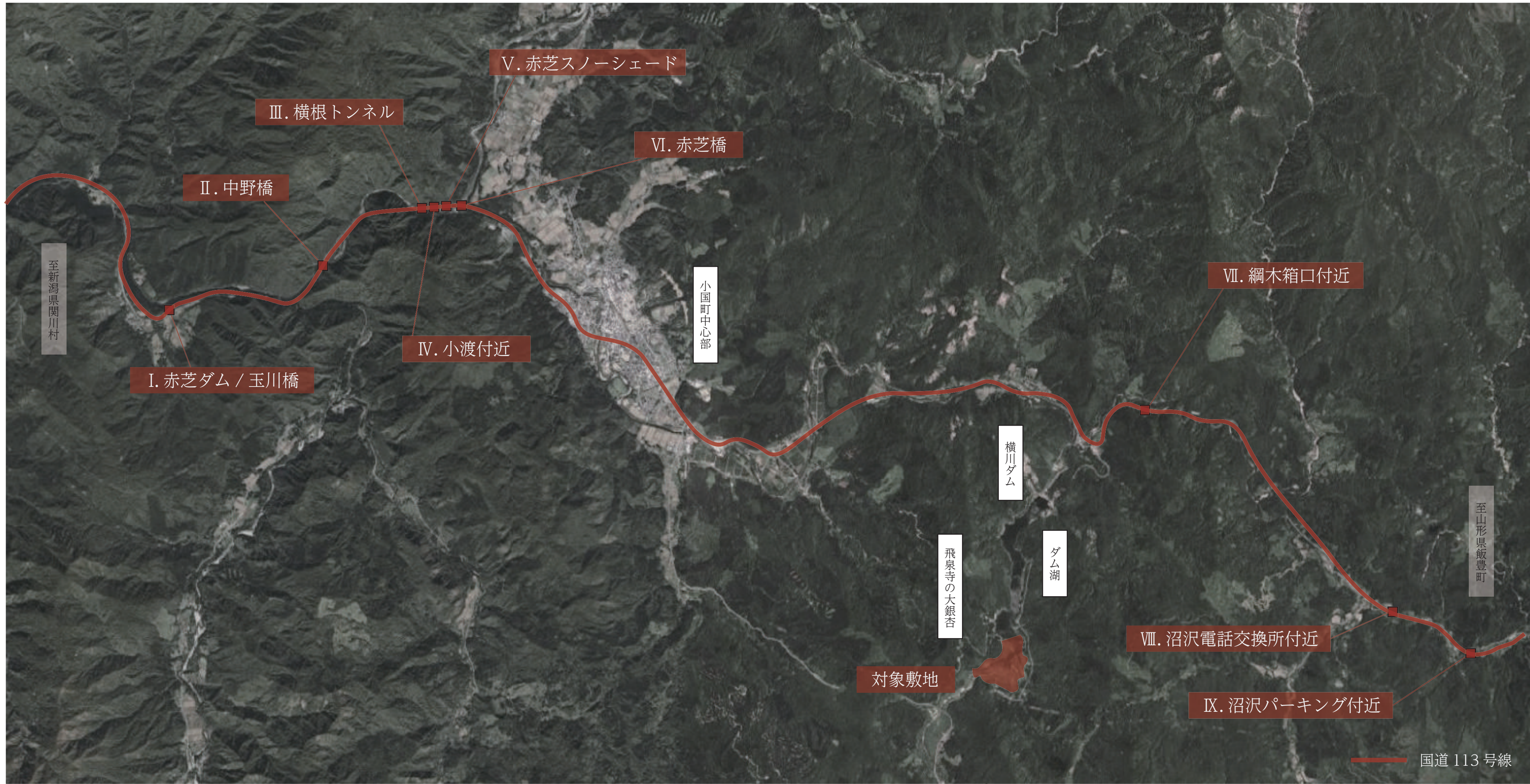
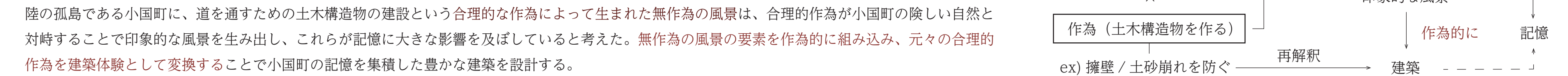


10 | 国道 113 号線の記憶



10-1 無作為の印象

国道 113 号線の中で印象に残っている場所から、土木構造物が無作為に与えた印象を整理する。
(小国町に住む人、住んでいた人、自分の印象から)

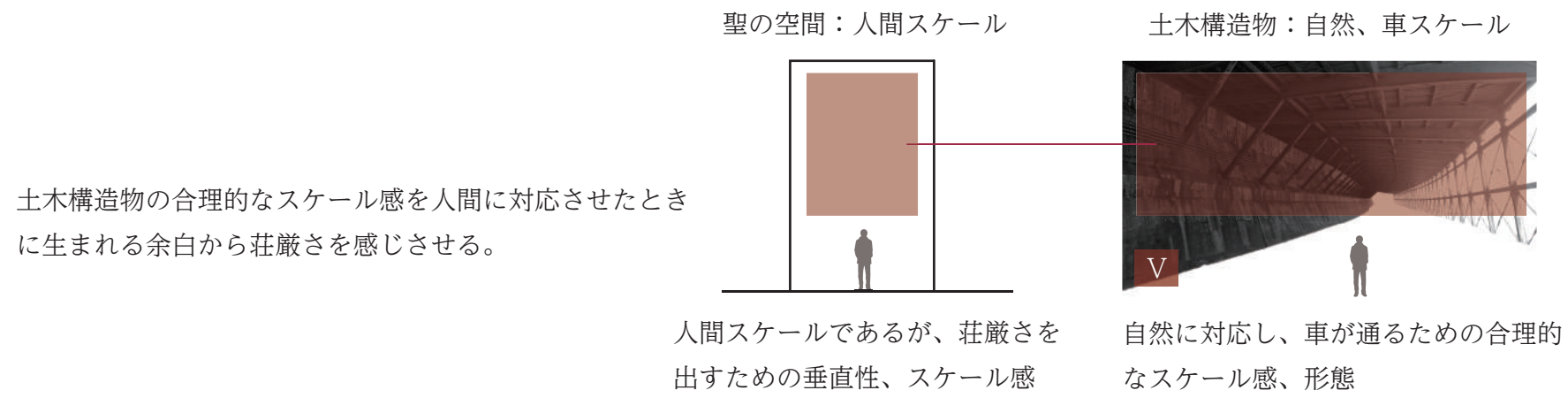
<p>I. 赤芝ダム / 玉川橋</p>  <p>「あのカーブの先には何があるんだろう」 「存在感のあるダムが境界のようだ」</p> <p>先の見えないカーブ / 不思議さ 立ちの上がるダム / 境界</p>	<p>IV. 小渡付近</p>  <p>「壁が高くて怖い」 「吸い込まれそう」 「壁に沿った分かれ道の先には何がある？」 歩いてみたくなる」</p> <p>高い壁 / 怖い、吸い込まれそう 壁に沿う別れ道 / 行ってみたい</p>
<p>II. 中野橋</p>  <p>「車の道と電車の道の橋が重なり合う」 「リズム感が心地いい」</p> <p>材の交差 / リズム、心地よさ</p>	<p>V. 赤芝スノーシェード</p>  <p>「左右の印象が全然違う」 「この赤いいな」 「囲われてる感、安心感がある」</p> <p>赤い材 / 印象に残る 構造 / 安心感</p>
<p>III. 横根トンネル</p>  <p>「トンネルは出口の光がより輝くから好きだな」 「トンネルの上のフードが不思議な形をしている」</p> <p>トンネルの出口 / 明るさ</p>	<p>VI. 赤芝橋</p>  <p>「景色が綺麗なな」 「水と壁が面白い、その間の岩？ も不思議」 「景色が綺麗だから壁の存在が打ち消される」</p> <p>水と構造物とその間 / 面白さ、不思議さ</p>
	<p>VII. 綱木箱口付近</p>  <p>「強そうな壁」 「よく見る光景だな」 「左奥の山が綺麗」</p> <p>高い壁 / 強そう</p>
	<p>VIII. 沼沢電話交換所付近</p>  <p>「これは何？」 「交わることができない場所にある」 「境界を作られていたい」</p> <p>上を通る管 / 不思議さ、境界</p>
	<p>IX. 沼沢パーキング付近</p>  <p>「また強そうな壁」 「飛び出ている斜めの柵が不思議、落ちてきそう」</p> <p>斜めの柵 / 不思議、落ちてきそう</p>

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。

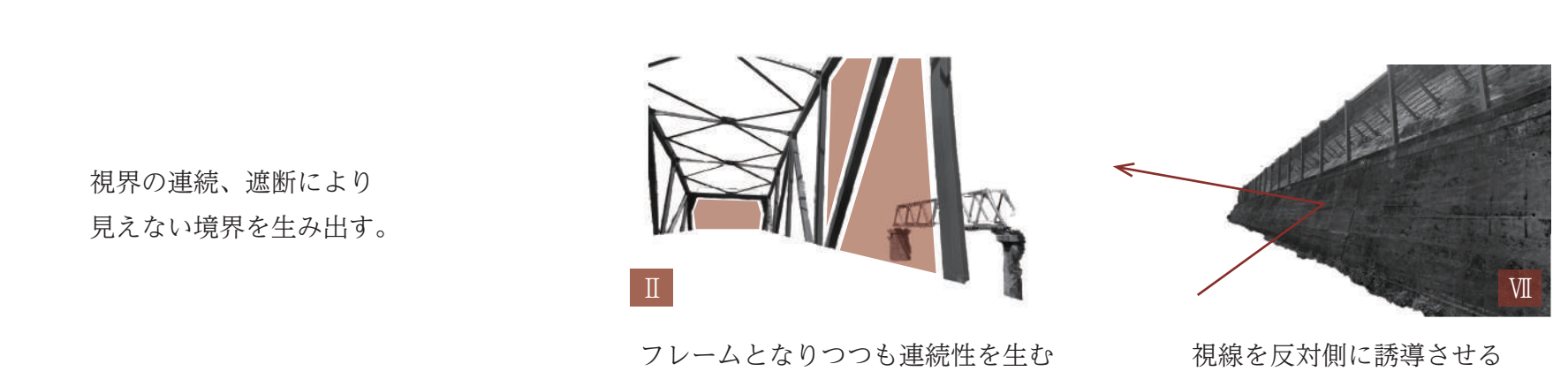
A- スケール感の対応

聖の空間的特徴である荘厳さの中には、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。



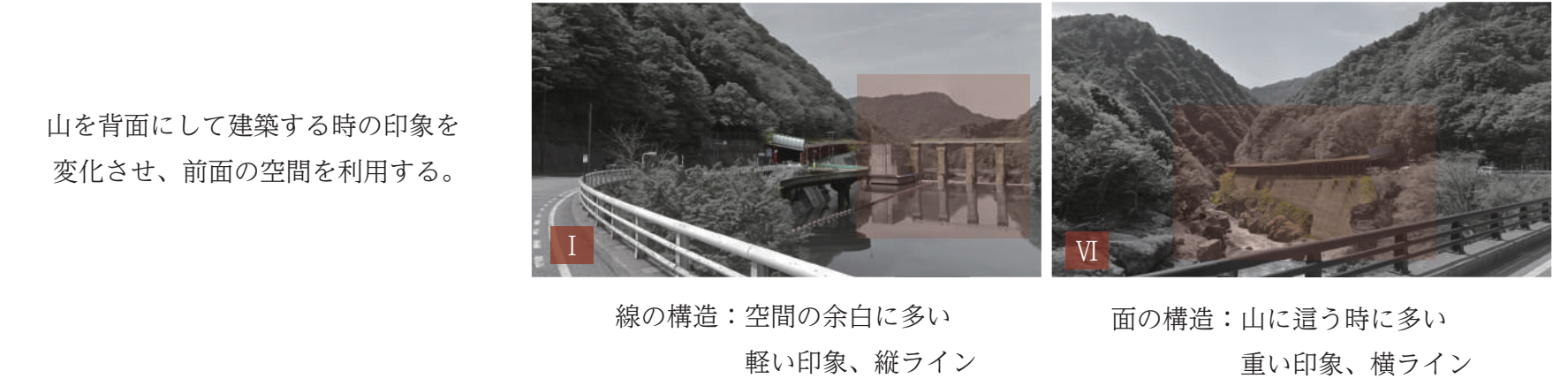
B- 連続と遮断

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。



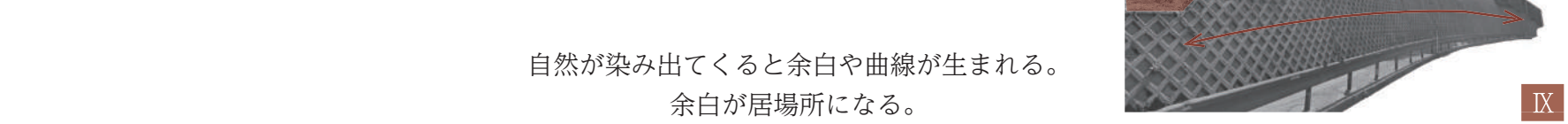
C- 構造の入れ替え

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。



D- 染み出す自然

土木構造物を作ろうとすると、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せるように設計した。



E- レベルの錯乱

道を走っているとき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。