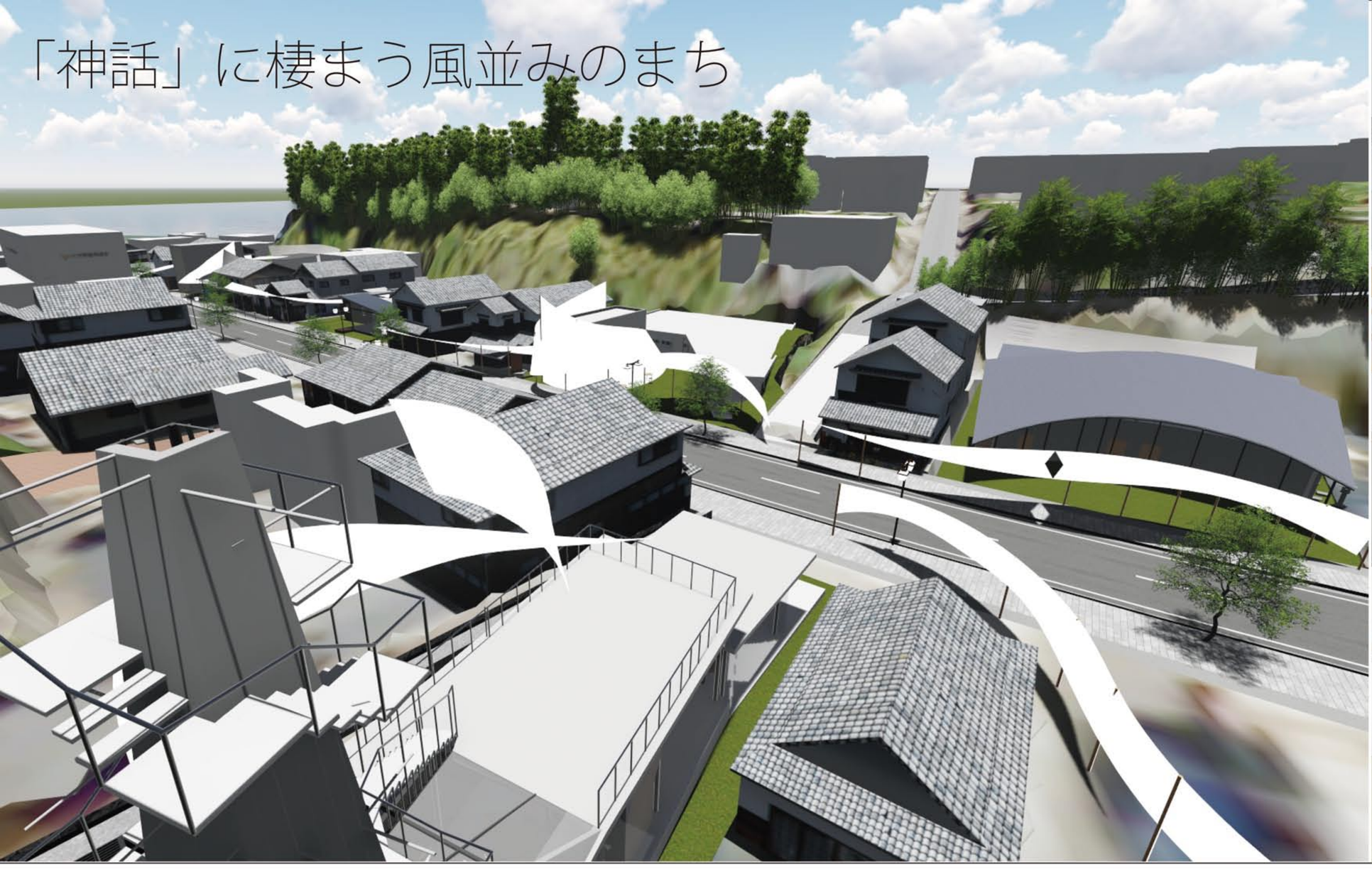
「神話」に棲まう風並みのまち



敷地④寺子屋で街のお年寄りや学校帰りの子どもたちが勉強したり絵本を読んだりしている。

敷地⑥着物を着た観光客がチャレンジショップで料理講座を聞きながら街の地域産品を知る。

1.「神話」に棲まう風並みの街

私たちは杵築に現代的神話を創り出します。

神話というのは、その土地の風土に根ざした寓話です。かつて人々は風土と向き合い生活していました。それは現代でも同じです。大分の風土に根ざした建築的工夫は「やわらかい境界」を創り出しています。一方で江戸時代から残る武家屋敷や瓦屋根などに見られる杵築の建築的工夫は「かたい境界」を創り出してきました。私たちは大分・杵築の両者の建築的工夫を掛けあわせて、風土を顕在化させることで、杵築に神話を創り出します。

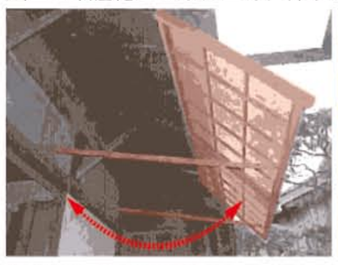


fig.1 やわらかい境界 - 可動式日よけ

fig.2 やわらかい境界 - 山風を取り入れる

fig.3「かたい境界」- 瓦屋根は町並みの景観を揃えることと、火災などの災害に対する配慮から始まった。

fig.4「かたい境界」- 北台の武家屋敷の土壁。火災の延焼を防ぐために土壁であった。

2. 谷あいを流れる風 < 杵築の風土 >

杵築は谷あいに流れる特徴的な風をもちます。朝は温まった陸へ海上の風が流れ込む。夜は熱を放射し冷えた陸から海へ陸風が吹く。二つの風はこの街の風に多様性を生み出すきっかけとなっています。私たちは街の風を取り入れて計画することによって、「やわらかい境界」と「かたい境界」をシームレスにつなぎ、人々の活動空間を広げることを志向します。

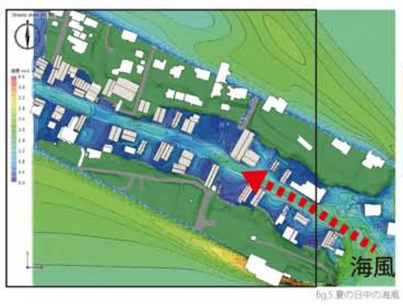


fig.5 夏の日中の海風

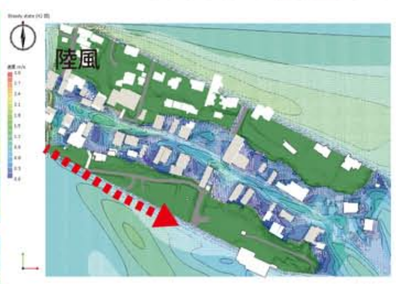


fig.6 夏の夕方

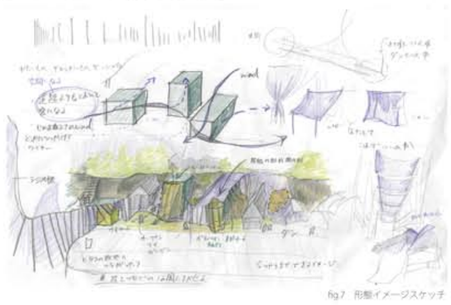
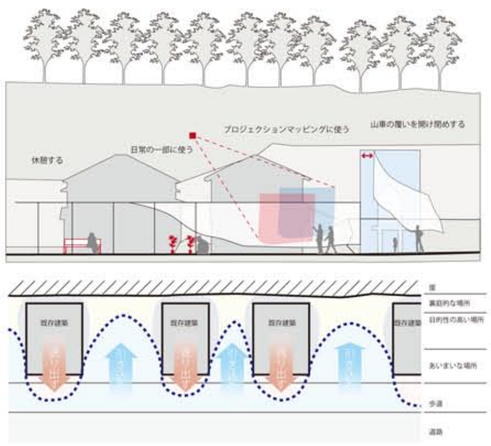


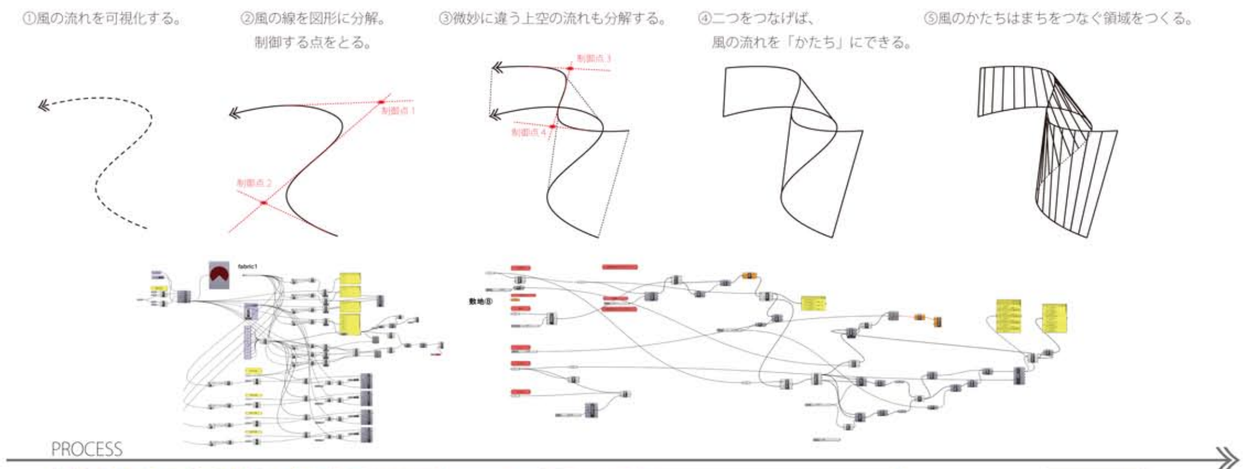
fig.7 形態イメージスケッチ

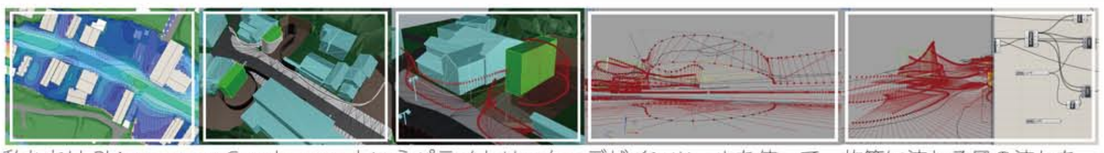
3. 領域を拡大する風

風は領域を超えて流れます。風が創りだす空間は住民の活動空間を店の外へと拡張し、観光客はその空間によって引きつけられ店の中へと誘引していきます。住民にとっては日常の風景に刻まれる新しい空間であり、観光客にとっては風に導かれるかのように神話の体験をすることができます。杵築の着物文化を布というデザインコードに置き換え街中に散りばめました。これらは杵築のシンボルとなるだけでなく、観光を目的としこの街を訪れた人々が、街中の布を視覚的に捉え、杵築の着物文化に触れることを誘発できるのではないかと考えました。



4.「やわらかい境界」を生み出すパラメトリックデザイン





私たちは Rhinocerous+Grasshopper というパラメトリック・デザインツールを使って、杵築に流れる風の流れを可視化、分解することで、風に「かたち」を与えることを考えました。杵築に吹く風は、様々に形を変え、様々な場所へと変化する「やわらかい境界」をつくりだします。「杵築の人々の活動」と「風の流れ」が重なり合い、現代の杵築に、神話の息吹が息づいていきます。

5. 全体計画

敷地⑥ 地域住民や地場産品と出会う市場空間

敷地⑧ 着物を着た人のカフェテラス・着付けの場

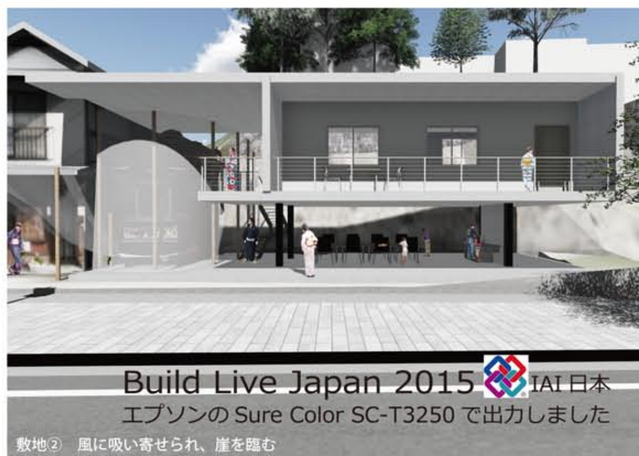
敷地④ 地域のお年寄りや子どもたちが遊びに来る。

敷地⑨ 着物を着て記念 CM を撮影出来るスタジオはいつもたくさんの人で溢れている。

敷地⑩ 地域の住民や観光客が集う街の浴場。

敷地⑪ 夏の夜の風に吹かれながらバーでお酒を飲める落ち着いた空間

敷地⑫ 宿泊客は、庭空間や共用キッチンによって、まちの人々とつながる。



敷地② 風に吸い寄せられ、崖を臨む

Build Live Japan 2015 IAI 日本

エプソンの Sure Color SC-T3250 で出力しました