



呼吸

○背景

パブリックな休憩地を提案する。屋外床空間に木材を扱うにあたって腐食について考えた。防ぐために隠すのではなく、腐食を受け入れ、腐食すると取り換えられるようにし、変化をする。木や人間のように呼吸する建築を想像しシステム、構造を設計した。変化することで自然により溶け込み長くの残り続ける建築を目指す。

○構成

○構造

11ピース

断面150×40の平材を使用する。11ピース10の型で造る。型どりを内側の隅部で鉄筋で緊結する。ピースのパターンは全16種類。

○床空間のメタボリズム

- ①設置
完成して設置する。簀の子の流れを一方方向に統一し、凹凸も連続するようにする。
- ②腐食
設置して年月が経つとピースの各所で腐食が見られるようになる。
- ③乱す
腐食したピースを取り除き新たなピースをはめる。その際、以前とは異なる形のピースや、簀の子の流れを乱して設置する。
- ④新旧が混ざる
新旧が混ざって乱れることで子どもが覗き回っただけだったのかもぐったり、こもれる空間ができるようになる。床空間が複雑化し新たな居場所、流れをつくれる。

1820×1820のグリッドの土台に同じく1820×1820のピースを並べて凹凸を作る。ピースは取り外し可能なように土台へ固定する。

○選定敷地

本提案では、京都市左京区下鴨神社に隣接する**糺の森**を選定した。糺の森は、約樹齢200年～600年の大部分を落葉樹により構成され多くの鳥類と昆虫が生息している。そのため夏は木陰に冬は地表面まで日が届く。木々によって街の生活音は遮断され、葉漏れ日、鳥、虫の鳴き声、敷地に流れる3本の小川により清涼感のある空間となっている。

○ターゲット

地域住民
観光客 学生

断面図 1/100

立面図 1/100

立面図2

断面1

断面2

平面図 1/100