

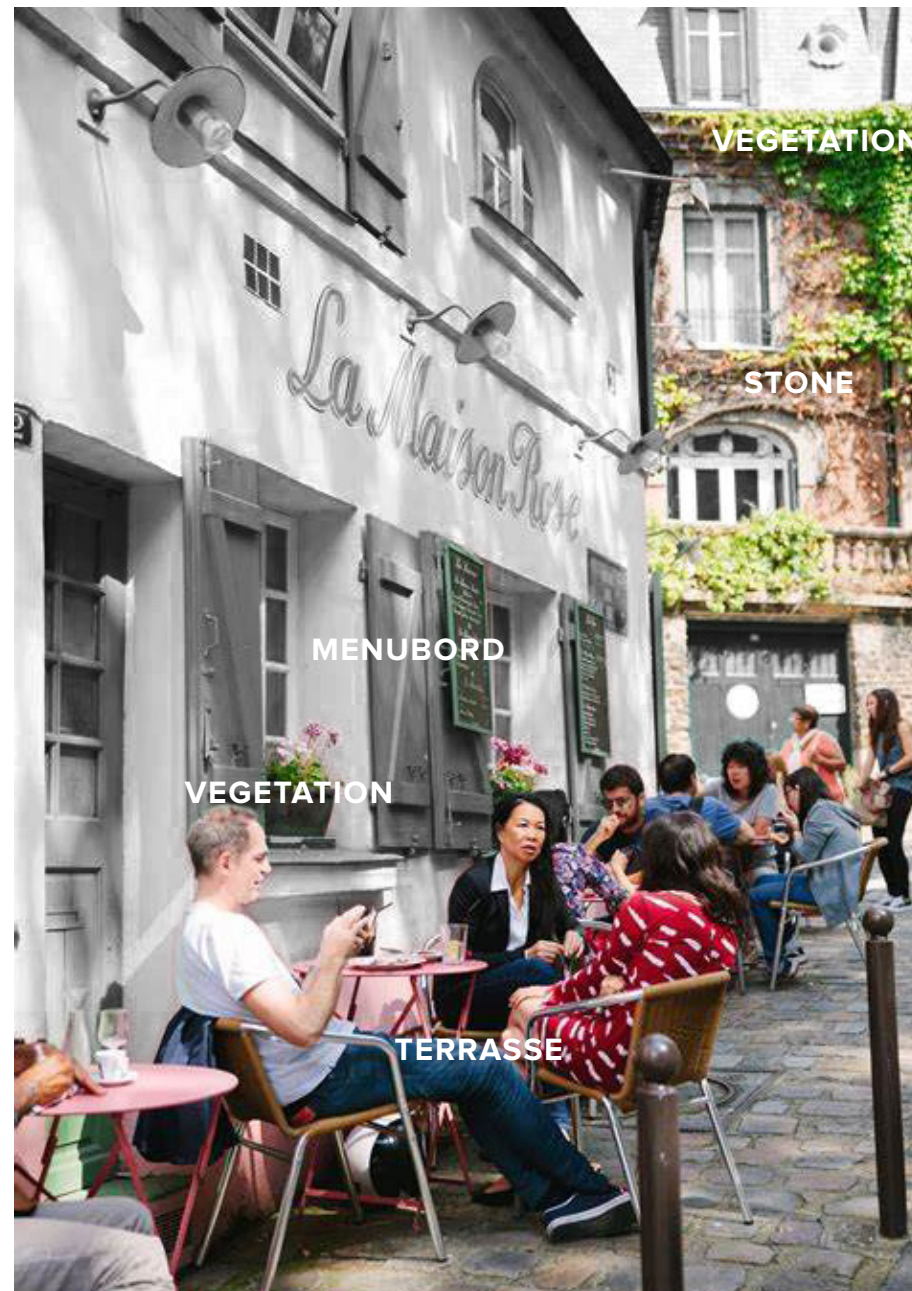
0232 | BRICOLAGE



「空間を BRICOLAGE する」

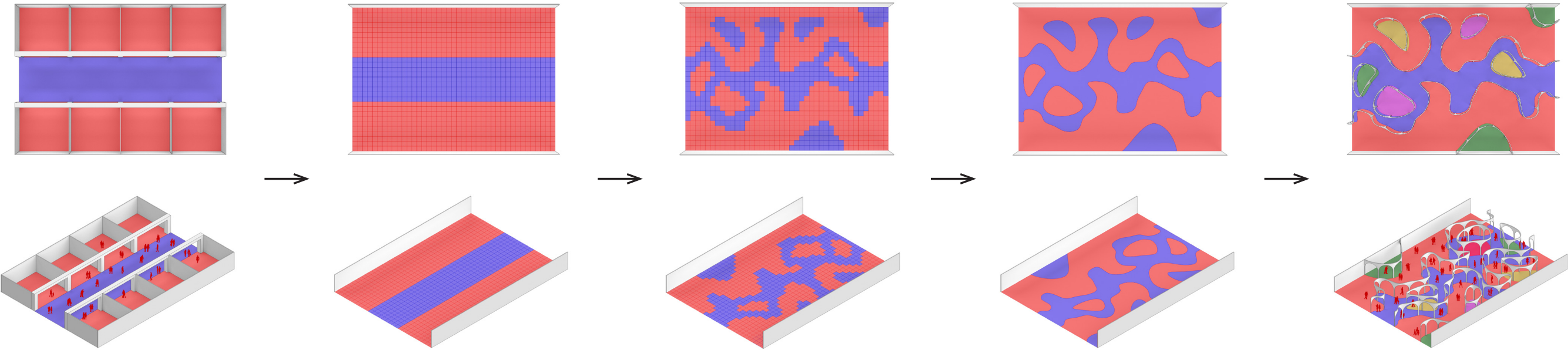
コロナ禍でコミュニケーションの選択肢が増え、バーチャル空間上でのやり取りが一つの手段として定着しました。物理的な距離をゼロにでき、いつでも世界中の人と繋がることのできる方法は魅力的ではあるものの、一方でフィジカルで体感できないことに対するストレスを強く感じました。ロックダウンが解除されて久しぶりに人と対面で会った時の人々の嬉しそうな様子が印象に残っています。やはり人間が人間である以上、現実空間でリアルに体験をするということの喜びに勝ることはないのではないかと思います。安易にデジタルテクノロジーに頼るのではなく、数字で表すことのできない、ある種の非合理性が生み出す人の手垢を感じることのできる、感情や感覚に訴えかけることのできる、ワクワクする空間を目指します。

ANALYSIS OF THE INTERESTING CITY



街歩きしている時に感じる都市の楽しさに着目しました。不思議とを感じる楽しさがどこから来るのかを考察した時に、人々が思い思いに街をブリコラージュしている様が、街並みを彩る特有の賑わいを創出しているのではないかと思います。歩道を利用したテラスや外壁に据え付けられたメニューボード、多様な植栽、大きく外部に開かれた開口、パブリックスペースに椅子やテーブルを出しての井戸端会議、家の前をバルコニーとして使い洗濯物を干すなど、ある境界から自然としみだしているこれらの要素になるのではないかと思います。そしてこれらは厳密に計画されたものではなく、自然発生的に生まれた「偶然性」によるものと考えます。さらに使われているマテリアルも、均質的でケミカルなマテリアルではなく、石やスタッコ、レンガなどの人の手垢を感じる、ブリコラージュ的なマテリアルであり、それらがさらに街並みを特徴づけていると考えます。

COMPOSITION OF THE SPACES



Typical type of retail store

Differential

Elaborate

Smoothing

New type of retail store

- Circulation
- Retail
- Retail + Living
- Retail + Balcony
- Retail + Terrasse

従来型の合理的な区画構成のデパートメントストアを「微分」して次数を上げて構成を考え直します。面積比と大まかな動線の構成は崩さずに、少し入り組んだ止まりのある空間になるように構成し直します。さらに次数を上げて微分したラインをスムーズにし、そのラインに沿うように壁を建て、それを連続したアーチ形状とします。連続したアーチとしての穴を穿つことにより、全体の見通しを良くすることと、店内とファサード、裏と表の認識を曖昧にすることで店舗としての境界も曖昧になることを考えています。そういった曖昧な感覚、ある種の非合理性や、ヒューマンエラーを許容することのできる、大らかな都市の街並みのような空間。特徴的なこの場所で自然発生的に生まれるアクティビティや、ここでしか経験することのできない賑やかさや豊かさをもつ新しい場所の在り方を目指します。

RENDERING IMAGE 01



使用するマテリアルは、スタッコ、レンガタイル、テラゾーをベースに、木や鋳造した真鍮などアクセントとして使い、ケミカルなマテリアルを極力使わないように考えます。

さらにそれらの形をきちんと綺麗に作るのではなく、敢えて湾曲させてヒューマンエラーを起こすような形とし、多少の曲がりやあばれなどを許容することによって、均質的な味気のない空間ではなく、唯一無二の特徴的な空間、人々に行きたいと思ってもらえる場づくりを目指します。

RENDERING IMAGE 02



さらに地形的な段差を各所で設けることによって、人々がそこに腰をかけて休んだり、テラスのように座ってコーヒーを飲んだり、思い思いに使える使えるような場所を作りました。それらの要素が、都市の考察で述べた、人々が空間をブリコラージュする、そういったアクティビティを生み出す要因の一つになるように考えています。