

1本の線を折り曲げ、折り返すという操作で空間を構成するストリートファニチャーのデザイン・制作を行った。公園のような美術館と言われる通り地域住民から観光客、外国人など様々な人が利用する気軽さを持った美術館の芝生広場には様々なアクティビティが垣間見える。その異なる活動を包み込み、“多義的な存在”として人々の感性と関わり合い、人と花による賑わいの空間を創出します。

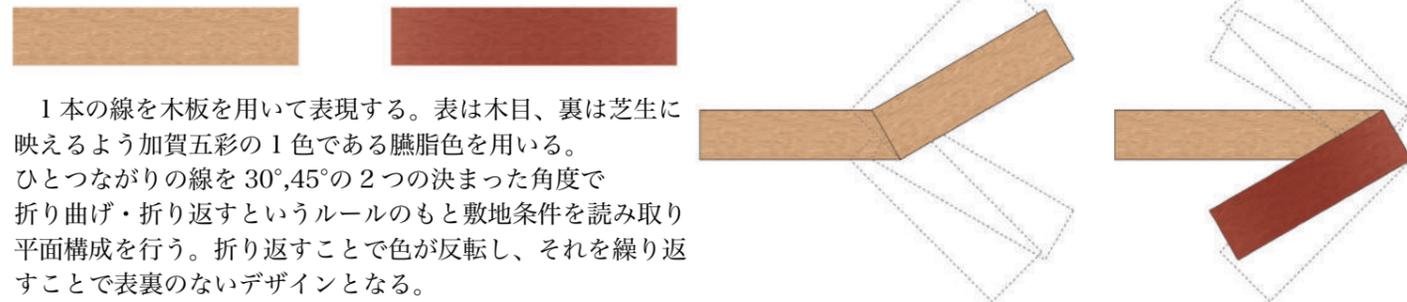
Site 芝生広場の要素から読み解く



対象敷地には3本の木が植えられており、美術館の外周を回る道がある。芝生広場を歩く人たち、木陰で休む老人、アートを楽しむ来場者、家族を待つお父さん、走り回る子供、芝生に寝転がる外国人、写真を撮る大学生、グループで楽しむ修学旅行の生徒、登下校に使う学生・・・  
様々な人が異なる目的で利用し、共有するこの空間はとても魅力的だった。そこで、一つのストリートファニチャーを通して同じ空間を利用する人が緩やかにつながるような秩序と領域を持った多義的なデザインを検討した。

Diagram 緩やかな秩序と領域を構成する操作

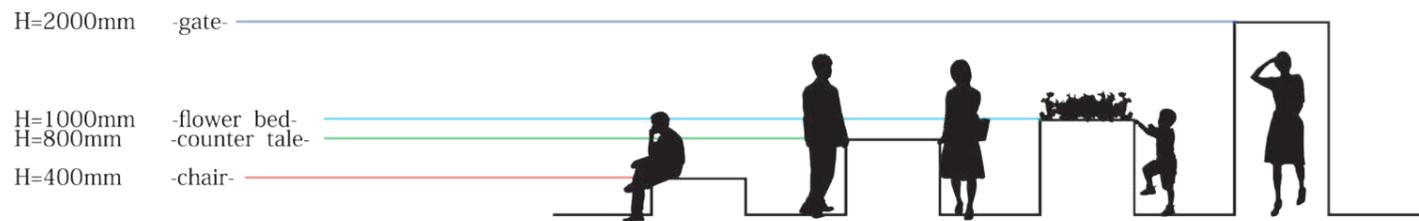
操作1 折り曲げる・折り返す



操作2 受け皿となる長さ



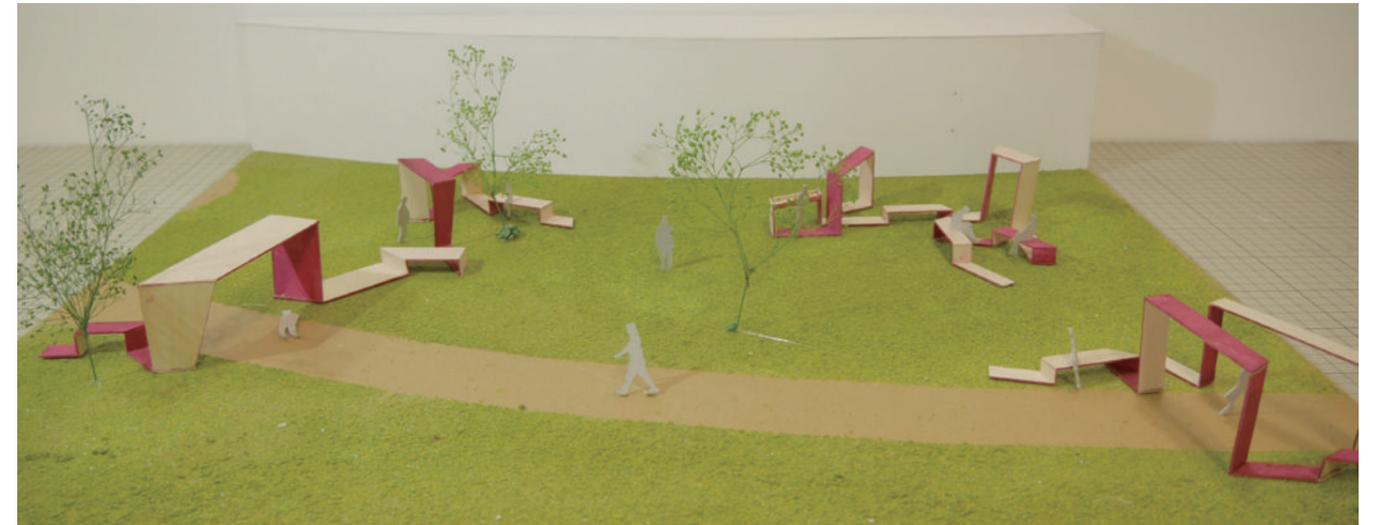
操作3 多義的な存在となる高さ



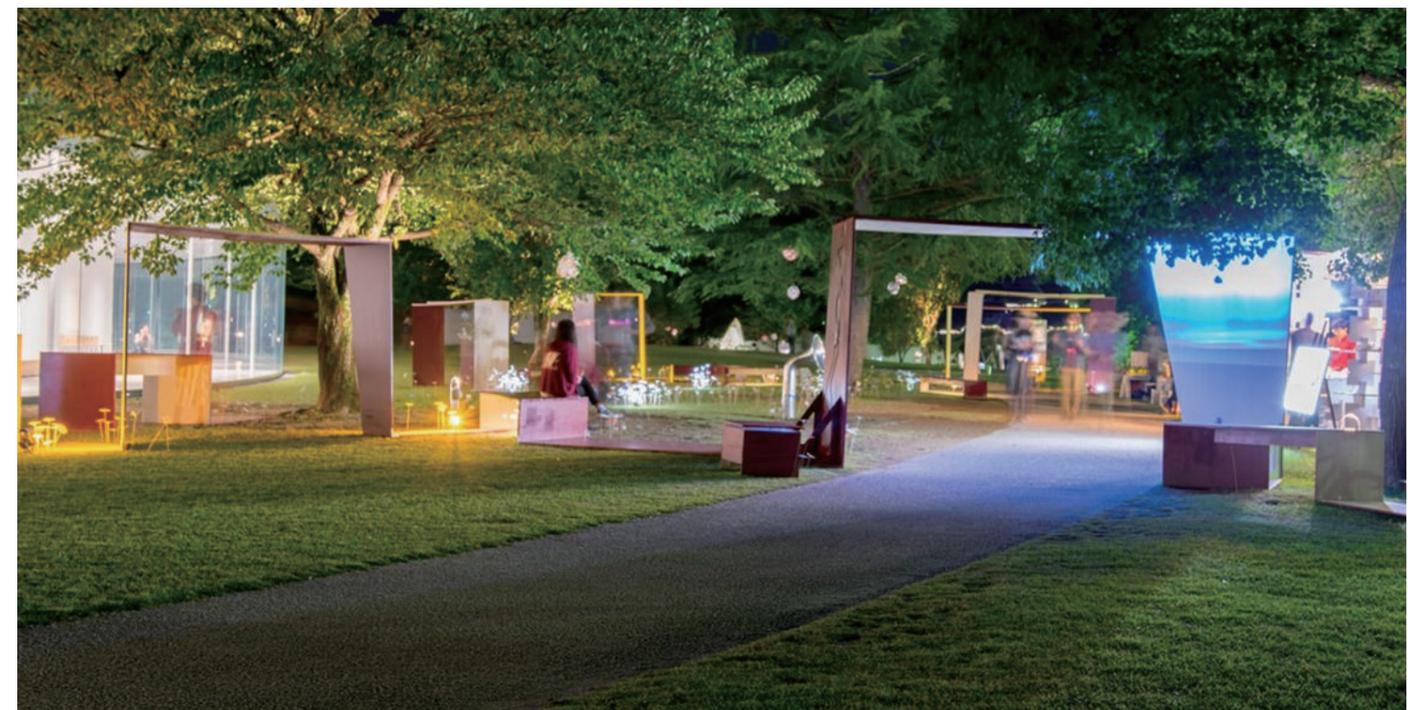
敷地で行われているアクティビティを読み取り、身体寸法を元に高さの決定を行う。大人の身体寸法においてベンチや机、花壇、ゲートなどの機能を発揮できるように高さを設定し、芝生広場に広がるアクティビティを内包する。また、ひとつながりの線の連続の中に様々なアクティビティを内包し、芝生広場全体に緩やかな秩序と領域を作る。



Space 要素からの空間構成



全体構成を芝生広場の要素とアクティビティから検討する。ひとつなぎの線を3つのエリアに分け空間を構成し、互いが繋がるよう終点と始点を直線につなぐ。  
・エントランスに近く、木陰のあるエリアはひとを引き込むようゲートを設け、木陰にはベンチや机を設え憩いの場とする。  
・芝生が広がるエリアは子供達が走り回る空間を確保し、親が見守れるベンチを用意する。  
・次のエリアに繋がる通路にはゲートを連続して用いることで気持ちの切り替えの場とする。  
3つのエリアで囲まれた空間はワークショップのメインエリアとして領域性をだし、人と花と作品が繋がることで芝生広場に新たな賑わいを創出した。





### Proposal アクティビティを引き出す環境デザイン

木板は直線展開ではなく、水平方向に様々な角度をつけながら伸びている。そのため、芝生広場の樹木を囲んだり、園路を跨いだりと広場空間に3つの領域と新たな秩序を作り出している。これに対応して、樹木を囲む部分はベンチやテーブルのような高さ、芝生が広がる部分には緩やかな境界と活動を促す様々な設え、園路を跨ぐ部分は大人が通り抜けられるゲートのような高さにするなど、芝生広場のアクティビティをより豊かに引き出す環境デザインとなるストリートファニチャーをデザインした。