



群円のパビリオン

<concept>

これだけ広くて自然豊かな広場がなぜ閑散としてしまっているのか、それはメリットであるはずの広さがデメリットにもなってしまうからではないだろうか。広すぎて何もない空間は人に不安感を積もらせる。本能的に寄り添えるヒューマンスケールを作る必要があると考えた。それを地面、柱、屋根の3つのレイヤーで表現した。

地面は400mmのコンクリートでヴォリュームを持たせることで人の居場所を作り出す。(このコンクリート部にコンセントを設ける)

柱はひとりひとりの居場所を示しており、人の行動の複雑さを柱をランダムに置くことにより表現。そこに様々なレベルの板を設置することで座る以外の休憩方法を可能にすることで多様性を出した。

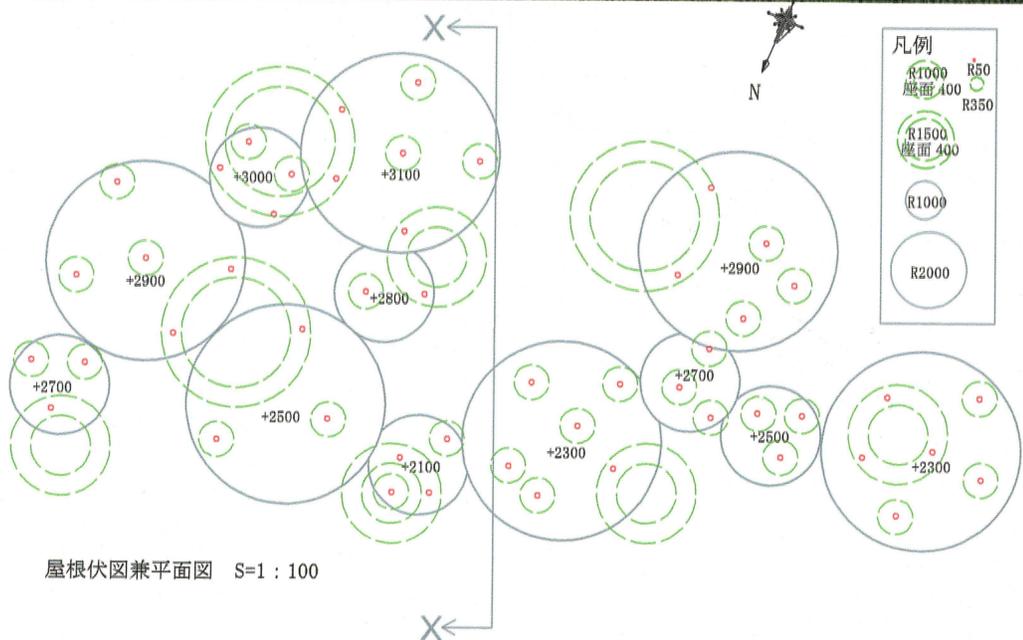
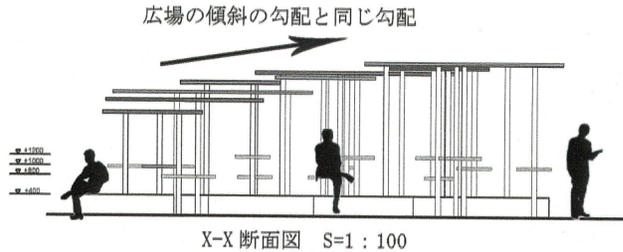
屋根は円形の屋根を用いて人の居場所を抽象的に表現することで休憩所を認識させる。また屋根と柱による抜け感で広場との調和を図りつつコンクリートによるヴォリュームで休憩所としての存在感を出した。

人の数だけ行動パターンがあるように休憩所にも様々な休憩するパターンがあるべきだと思った。その中で自分に合った休憩方法をとることで気持ちよく利用してもらうことができる。利用者のニーズに合わせた空間を提供することが利用機会を増やすきっかけとなりそれが広場全体の賑わいにつながるのではないかな。

建築材料：鉄板（屋根、柱の板）
 コンクリート（その他）

面積表：A=(1×1×3.14)×6=18.84㎡
 B=(2×2×3.14)×6=75.36㎡
 合計 94.2㎡

A=R1 m
 B=R2 m



すり鉢状になっている広場の底面に設置することで求心性を持たせ、人を誘導できる。

