

松原児童センター「僕らのスミカ」

～巣の形態を模倣した原初的な児童施設の提案～

古くなったら、建て替える、そこを新たな住処とする
この行為は「**自然の流れに抗う行為**」であるといえる。
私たち、子どもたち、人間、生物、世界
全ての事象に優しい建築を目指し、「**自然に還ることを許す**」場を
この「松原団地開発エリア」に生み出す。

巣の持つ「力強さ」、そして確かなロジック
子どもの持ち「未知の可能性」と不確かな行動
レギュラーと**イレギュラー**のその先の新たな建築空間を
この児童センターと解析シミュレーションを用いて生み出すのだ。

■ 松原児童センターに求められること <都市分析>

松原団地を始めとした、このエリアは
「都市のインフラ」に囲まれた町である。
また、**子ども達の過ごしやすい**持続可能な
都市を目指し「再開発」が求められている。

このような背景のもと、「UR都市機構」の
「朽ちつつあるモノを、破壊し再生させる」
スクラップ&ビルドの提案疑問を投げるべく
「**自然に還ることを許容する建築**」を
生物の多様性や環境解析、子どもの振る舞い
を用いて解決する。

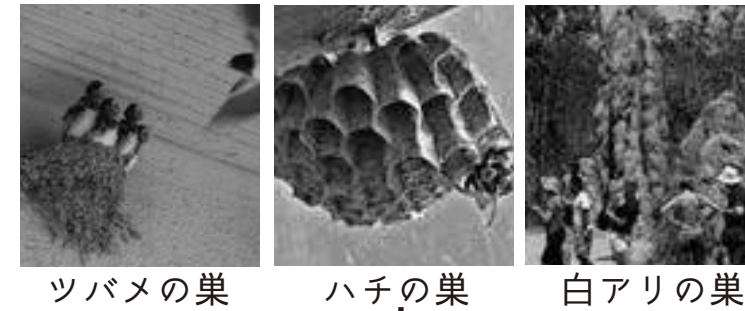


■ 自然に還る、それを許容する建築のあり方 <コンセプトメイキング>

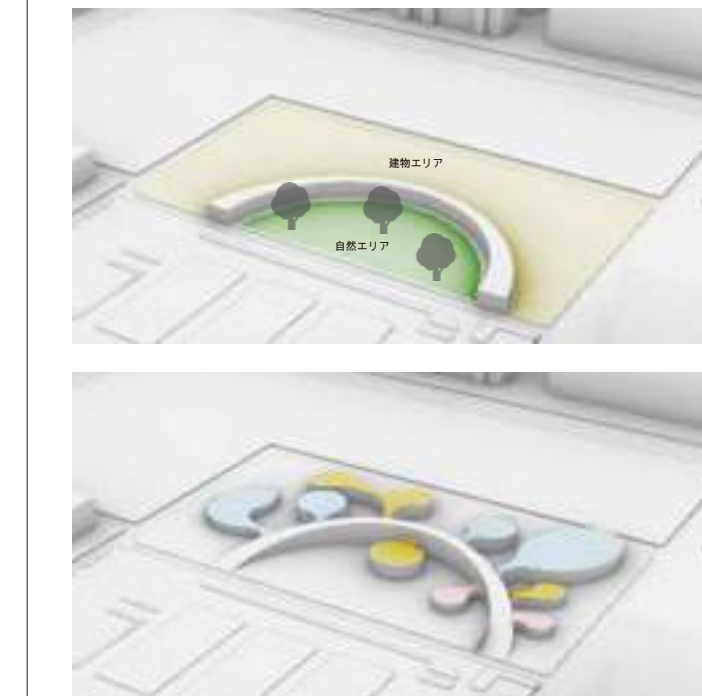
二つの側面から考える。

・里帰りする巣の形態
生物は「**力強さ**」のもと古巣
に戻ることを許容している

・子どもの空間
子どもは**自然との接点**を多く
持つことで刺激をうける。
その体験を得るため
触れられる空間を生み出す。

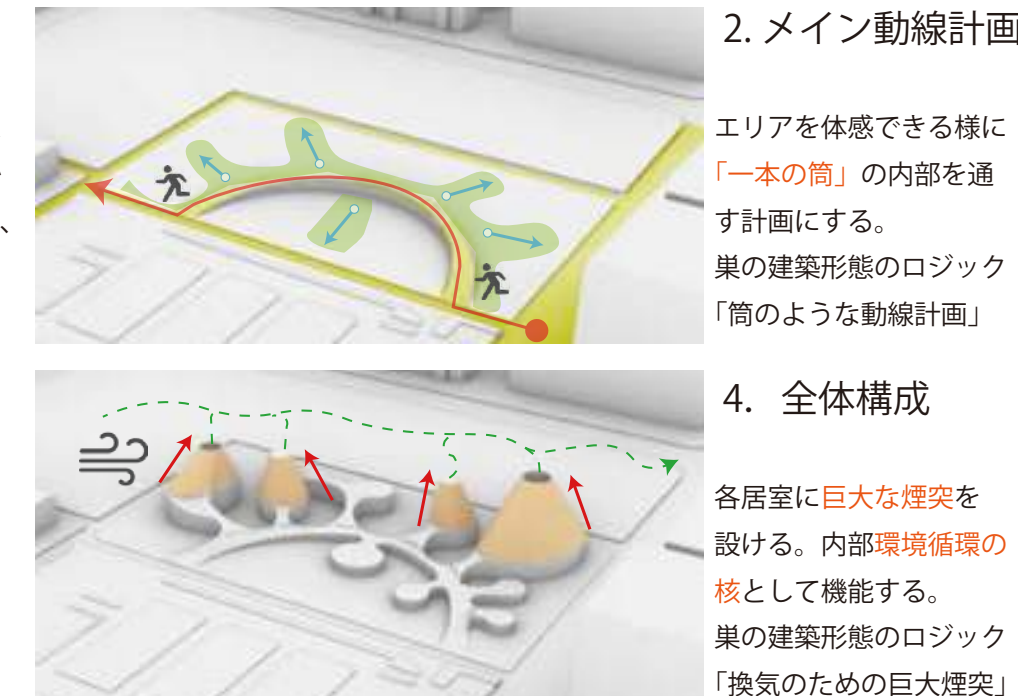


■ 自然の三つのロジックをもとに構成する <筒のような動線 / 調和の円 / 換気の煙突>



1. ゾーニング
前面に計画されるテニスコートとの関係性を活かし、自然を守るエリアと、建築によりデザインする**エリアに二分化**する

1. 空間構成
「安らぎ、賑わい、助け合い」の**三つの機能の「円形の空間」**を創る。
巣の建築形態のロジック「調和させる円形広場」

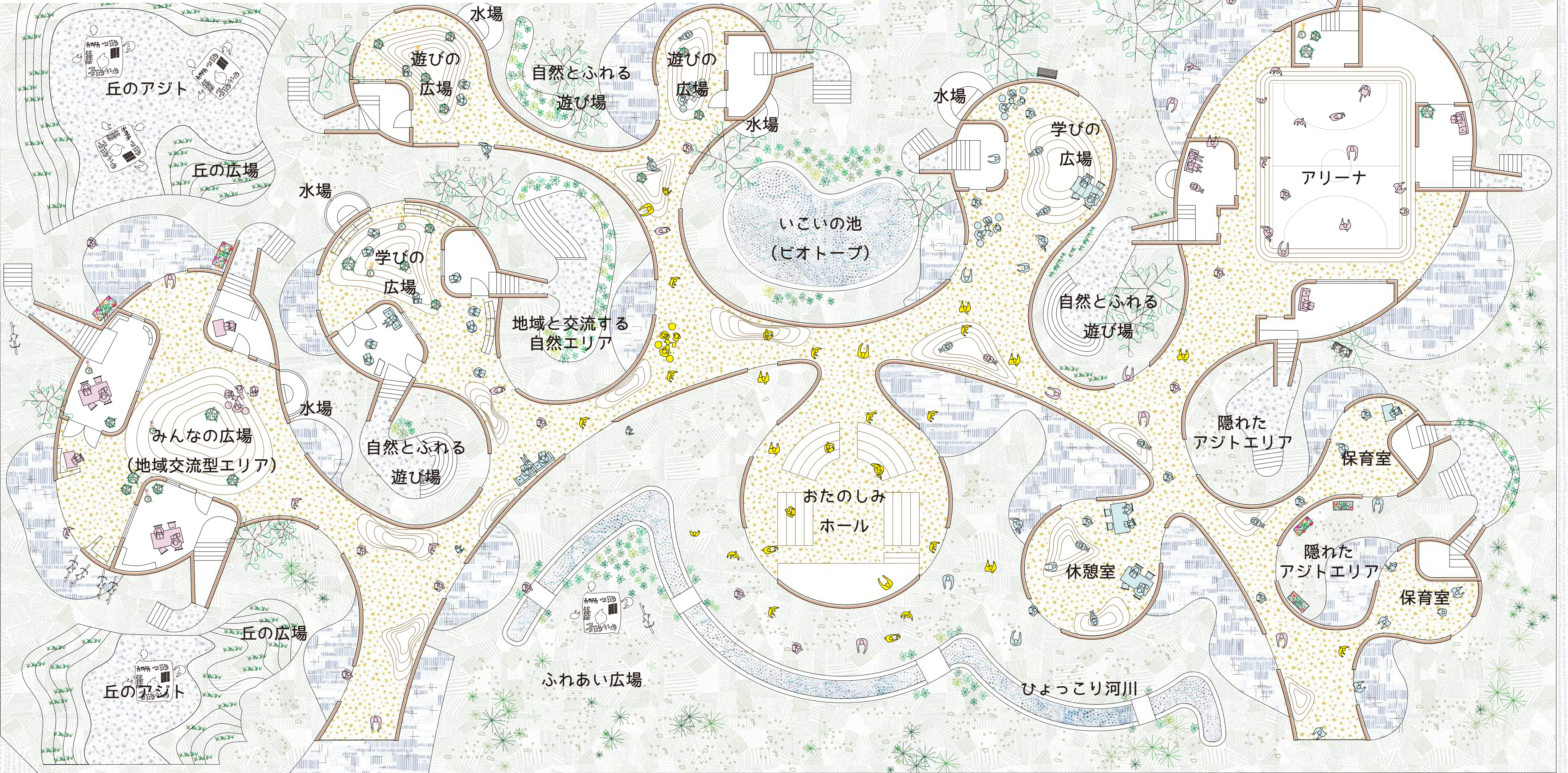


2. メイン動線計画
エリアを体感できる様に「**一本の筒**」の内部を通す計画にする。
巣の建築形態のロジック「筒のような動線計画」

4. 全体構成
各居室に**巨大な煙突**を設ける。内部**環境循環の核**として機能する。
巣の建築形態のロジック「換気のための巨大煙突」



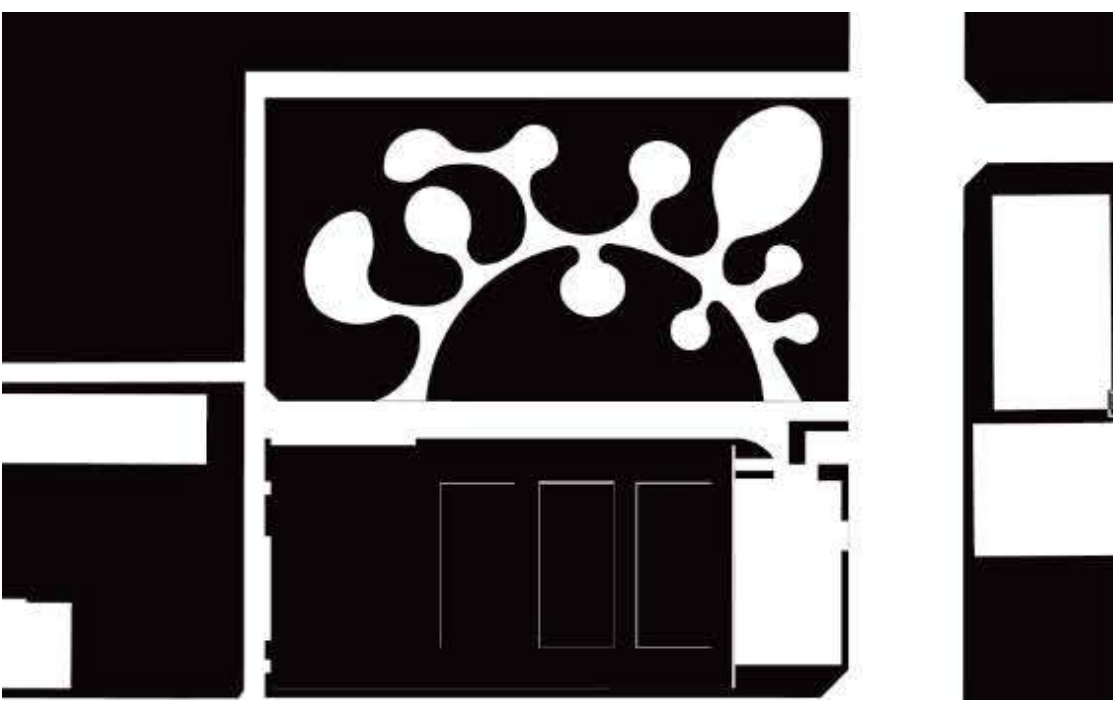
巢のような平面形態が生み出す、多様な居場所



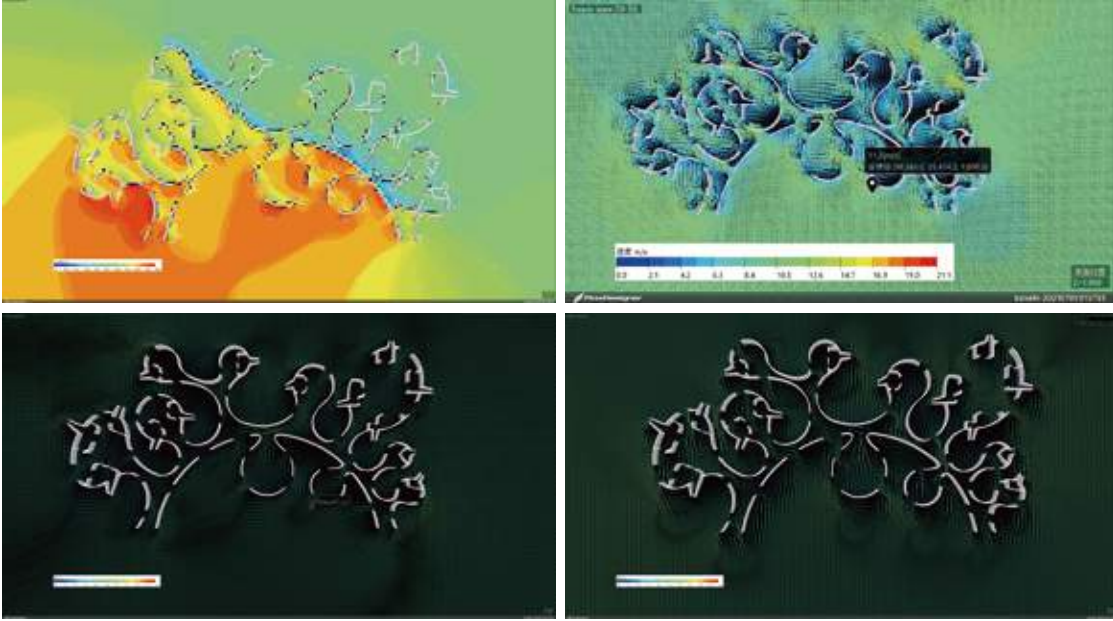
風の抜ける筒と調和する円／環境の黒と白
<解析検討>



1、入り組んだ場に風を良く取り組むため、円と筒の配置で風解析スタディをする



2、「黒と白の空間をよく利用させるため内外の環境要因の差を無くさせる。

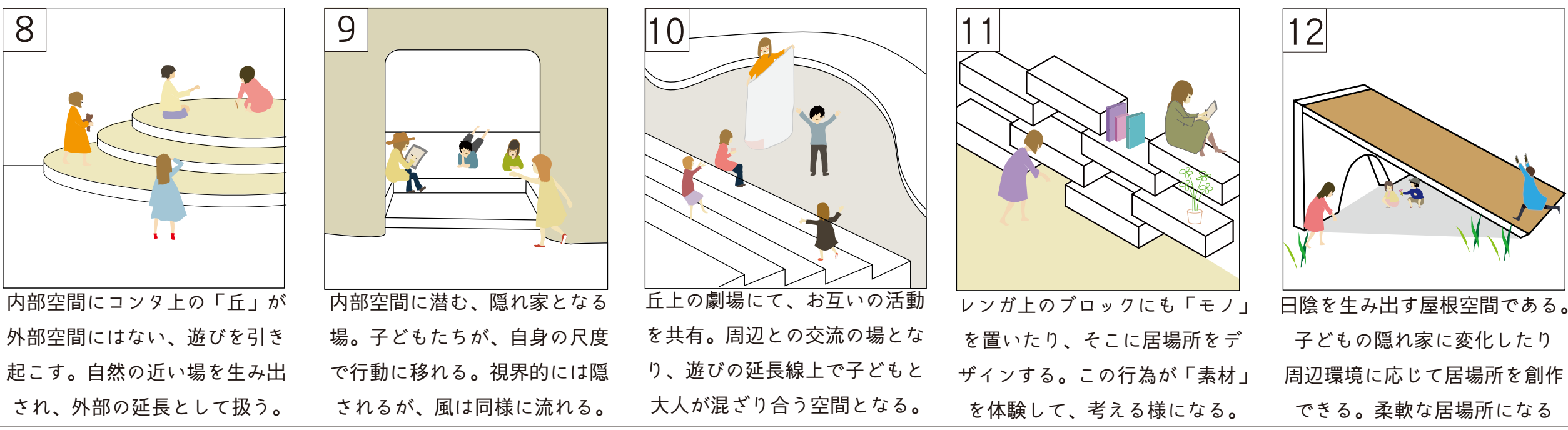


3、各方位 各日時に置いて「風の流れ」が正確に起きるように解析し、開口を検討する

周辺環境で想定される子どもの遊び空間 <自然からの問いかけ／環境から考えられる子どもの遊び>



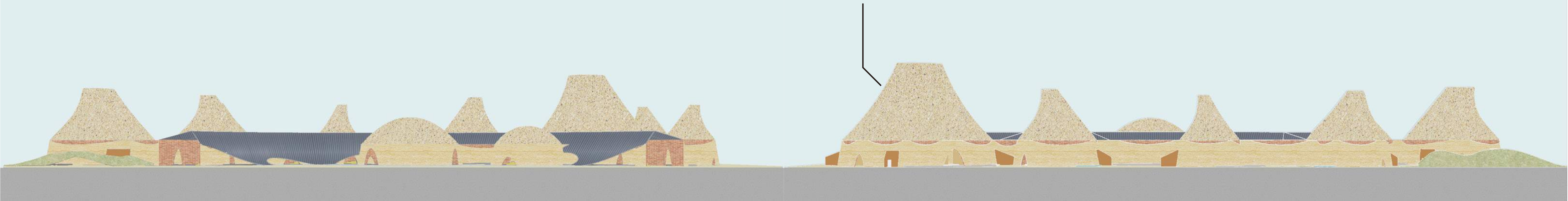
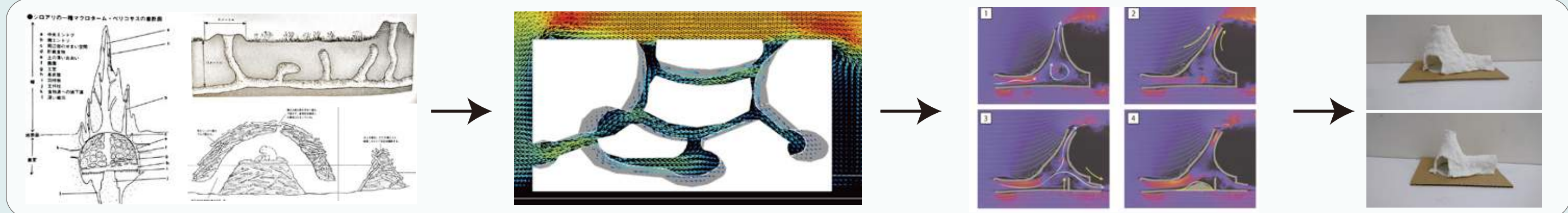
建築空間内で想定される子どもの遊び空間 <人工からの問いかけ／カタチからアフォードされる遊び>



子どもたちのスミカ、生態系のスミカ、自然のスミカ

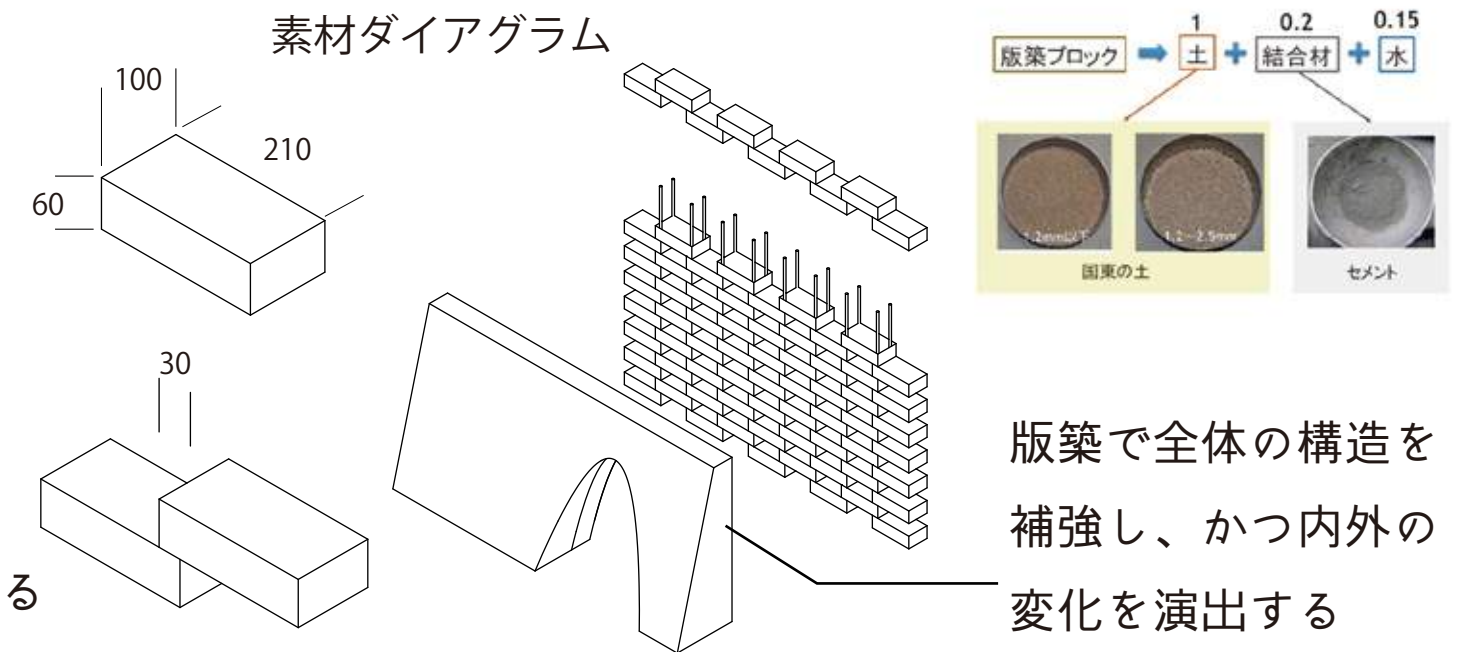
これからとこれまでを配慮した環境建築

巢のような換気システムのスタディ方法



レンガを用いた触って感じる素材感 <素材検討>

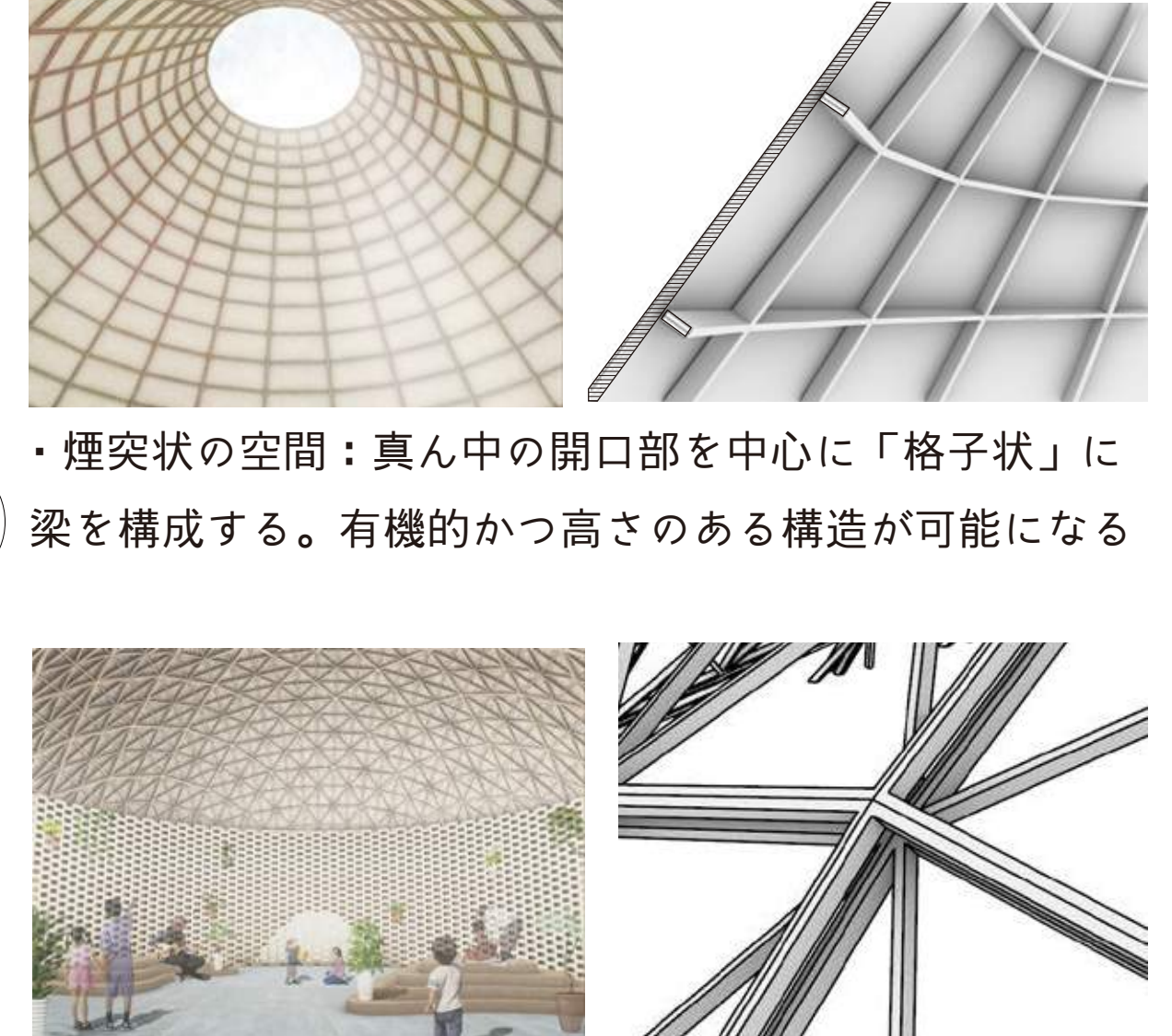
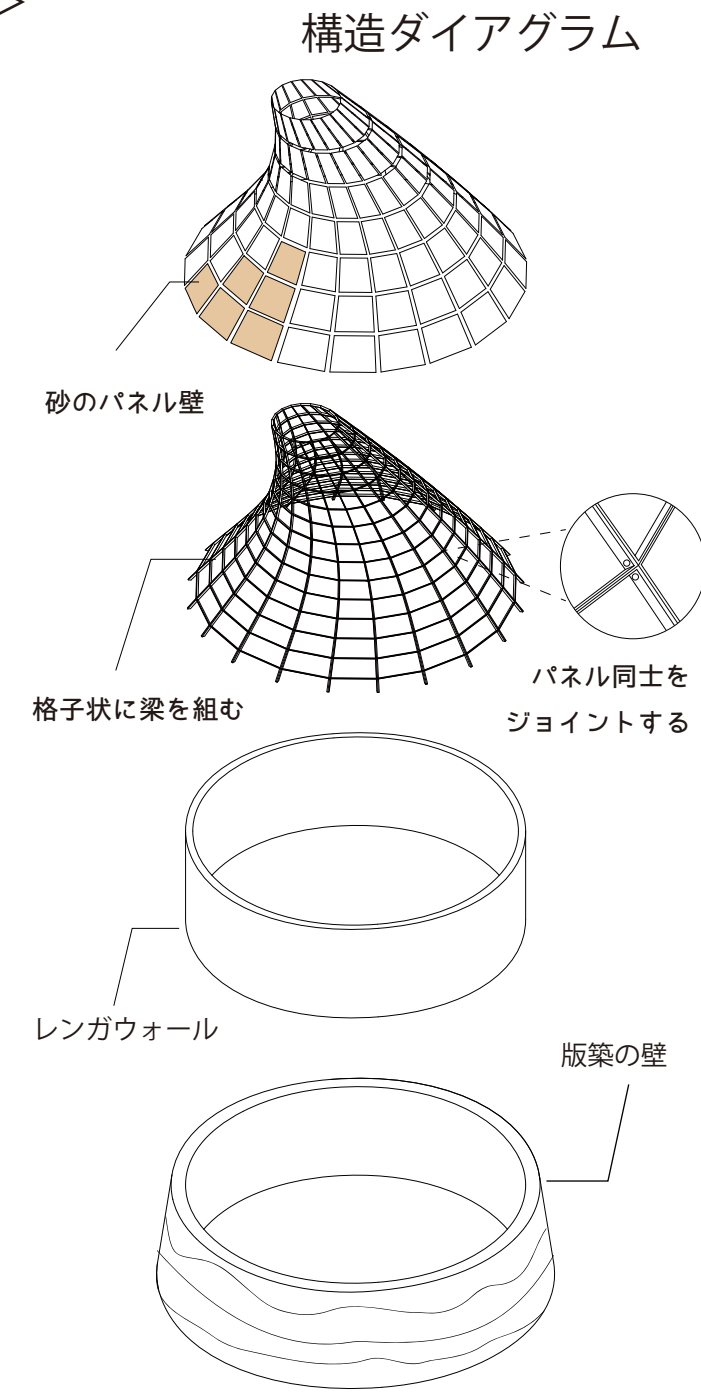
建材に触れて「体験する」ことが子どもの遊び空間の発達に役立つ
そのため、建築の内部ファサードをレンガという振れやすく素材感が
分かりやすい材を利用する。
また、外部ファサードは「砂の素材感」を感じさせるため
レンガの構造壁に付属して「版築の仕上げ壁」を設ける
これによって、構造体としても強く素材を手で感じられる建築空間にする



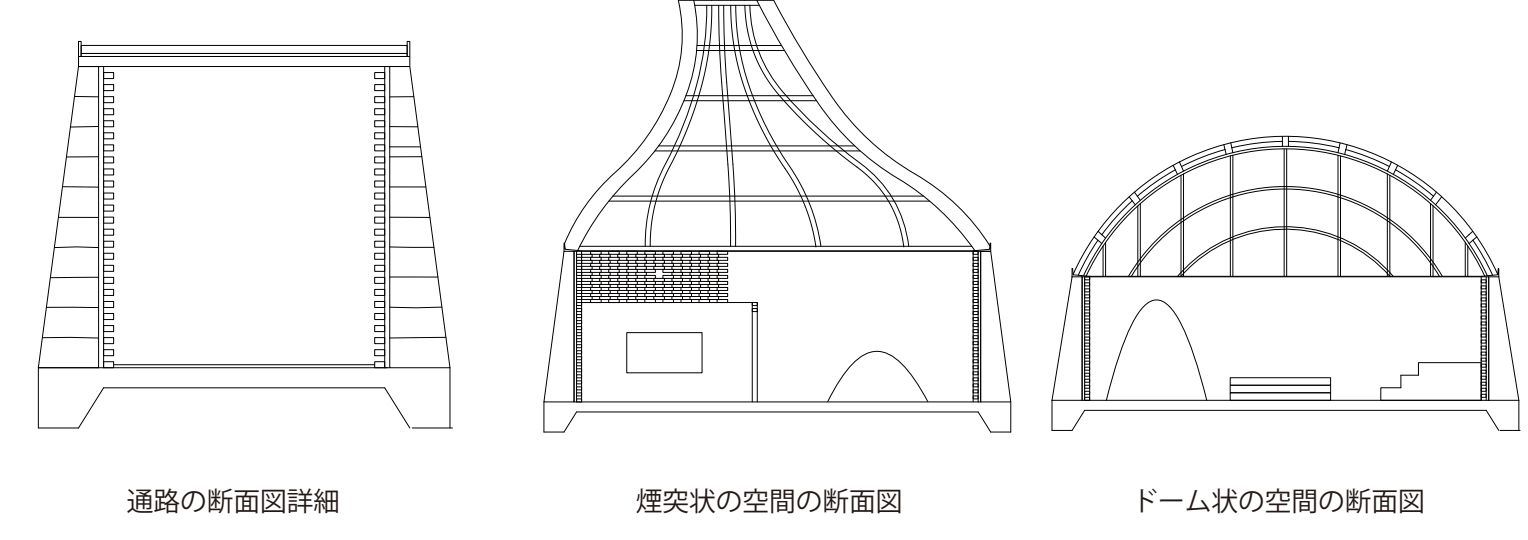
レンガと木材、そして砂の自然を用いて強い建築を <構造検討>

建築の構造形態を「コンクリート」を最小限にし、空間構成をつくる
ことで、自然に優しい建築のあり方を示す。

- ・通路の断面構成：レンガの構造壁に版築の壁を付属させ「基礎 / 壁」を築く。その後上端に「木材」を並べるように簡素なつくりにする。
- ・煙突の断面構成：版築とレンガウォールの上に、鉄板をかませ、格子状の梁を書けて煙突の有機形態をつくる
- ・ドーム状の断面構成：円筒と同様な基礎構造に、アーチを組むように梁をかける。二重梁を使用することによって構造美と強度をつくる。



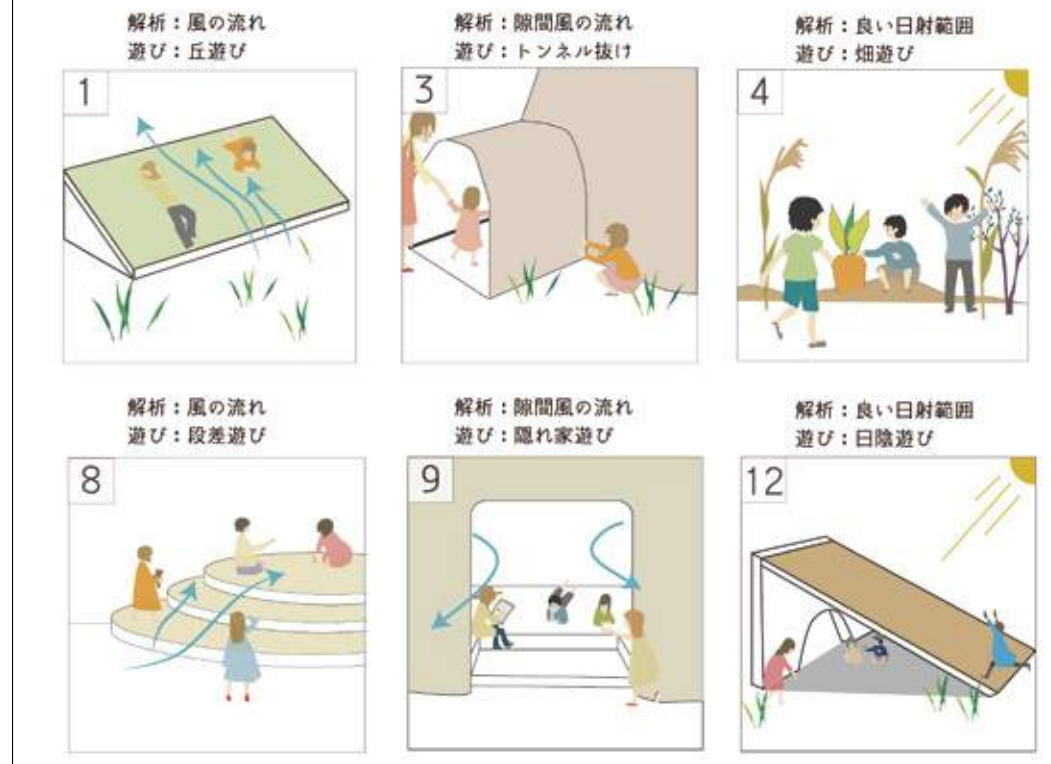
・煙突状の空間：真ん中の開口部を中心に「格子状」に梁を構成する。有機的かつ高さのある構造が可能になる



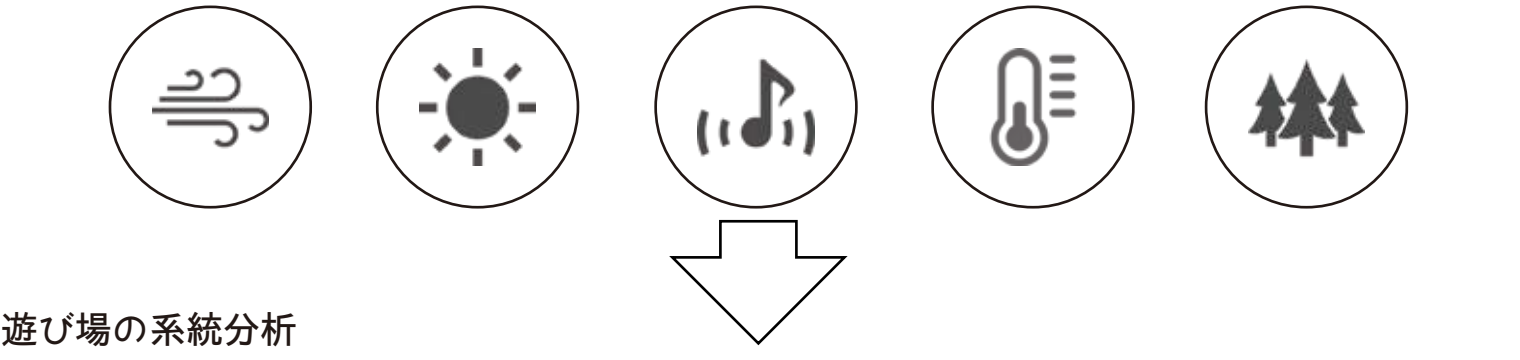
遊びと環境シミュレーションの相互評価 <環境解析の新提案>

環境シミュレーションは「空間の正解」を出すことができる。一方で、子どもの遊び空間は「子どもの遊技（絵画）」から現れるように「好奇心による居場所の探求（イレギュラー）」から生み出される。
この解析の「レギュラー」のデータと、子どもの遊び空間に置く「イレギュラー」の情景をオーバーラップし空間構成に落とし込む。

この評価手法によって、解析データでは不具合が生じる場であったとしても、そこから連想される「遊び空間のぎっかけ」が存在すれば「解析データの空間的誤差」を「遊び」によって修正することができる。



環境シミュレーション技術



遊び場の系統分析



環境シミュレーション技術

