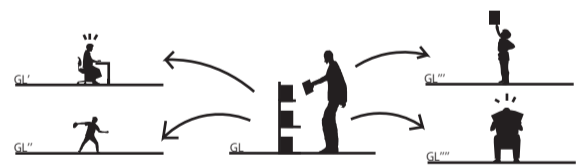


広がり、出会い、始まり

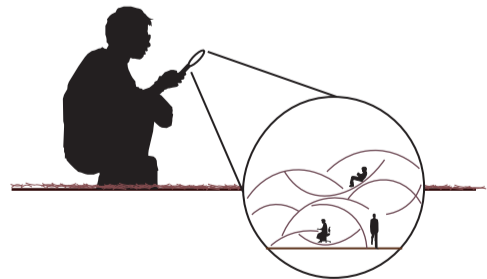
GLに立つ

01. グラウンドレベル：広がる GL

新たなモノとの出会いが、人のある学問、思想、価値観などの知識のグラウンドレベルに立たせる。この新たなモノとの出会いをグラウンドレベルの上で人の営みを介して広げていく。



私たちは GL を地面という二次元の面で捉えている。しかし、今持っている視点では面と思っていた GL も、別の視点で、GL を広げて見ると豊かな空間が広がっている。



02. 提案：広がり立つ

書店では

読んだ本は自分が居たイスや机に置きっ放しにする。次にそのイスや机を使う人が、前に居た人が何を読んでいたかわかる。その本を読んで興味を持ってみたり、はたまた、興味がわからず、すぐに読むのをやめてみたり。

アートギャラリーでは

複雑化し、順路が無いギャラリーの中で自分の直感だったり、他の人に付いて行ったりいろんな視点で作品を観る。

日常的に使う書店と同じ空間にアートギャラリーがある。隙間を作り、書店に居る人にアートギャラリーの存在を感じさせ、日常に、非日常に行くきっかけの場を与える。

新しいモノに触れた瞬間に、そのモノのグラウンドレベルに立つ。偶然の出会い、人と本・アートを通じて、視野を広げる。そして、新しいモノとの出会いを広げていく。

03. プロセス：広がりを作る

三次元に広がり、豊かになったグラウンドレベルの空間で想定される営みを思考する。意味を持つ空間の集合とすることで、一見無作為に見えるファサードの中に、有意義な空間を構成している。

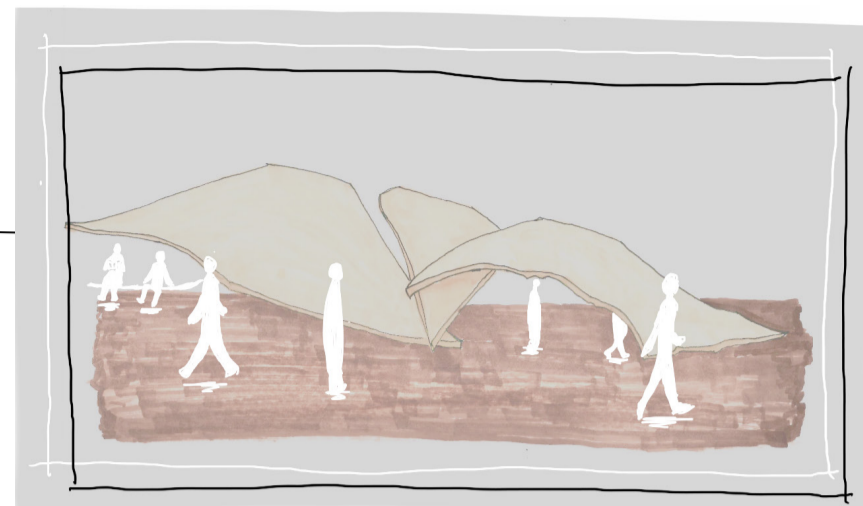


スタディで、各々の部材にナンバリングをし、空間を一つ一つ構成していく。

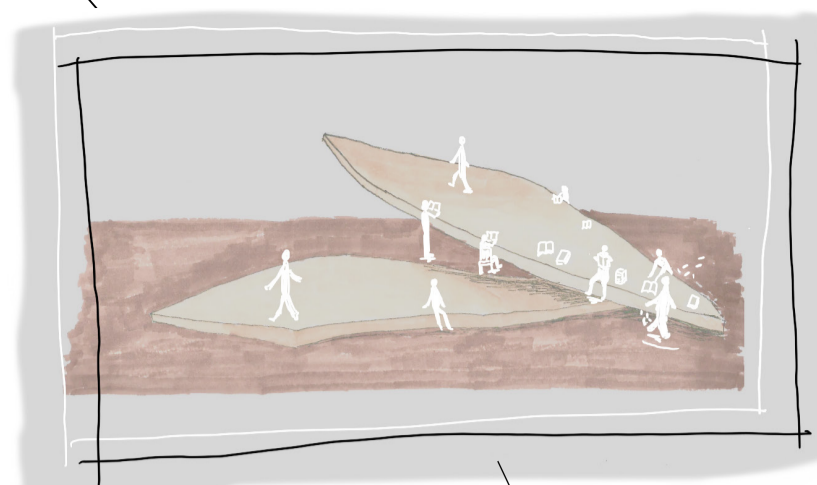


部材接地図面

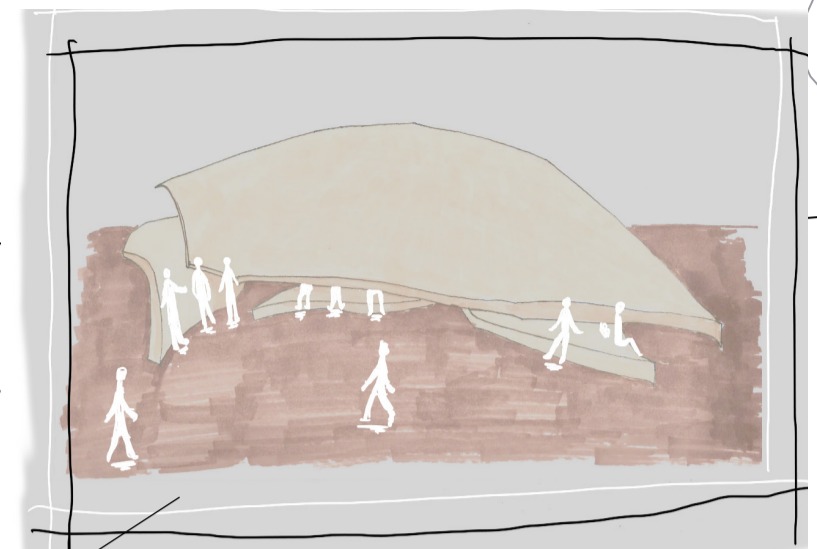
04. 空間体験：広がり始まり



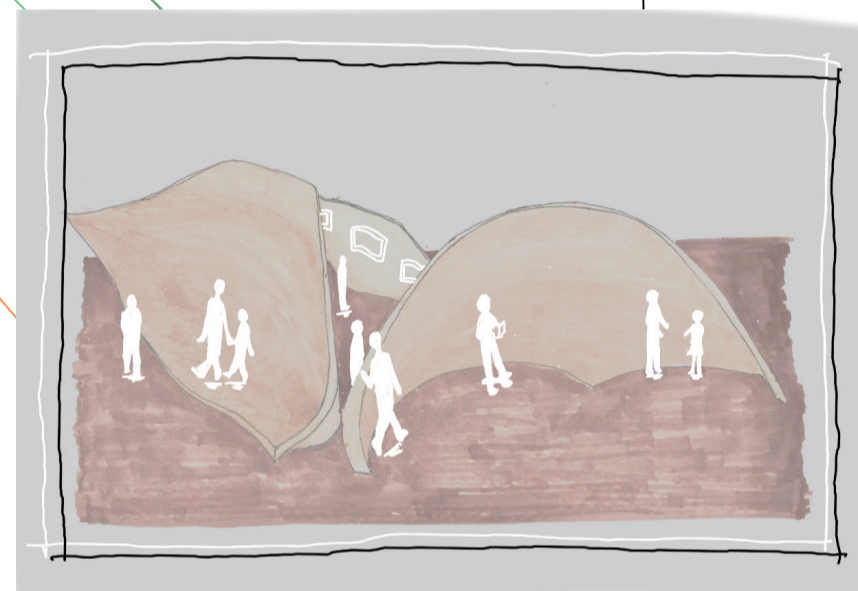
通り沿いだが、内部の人が受ける視線が少ないため軒を高くし、内部から都市の流れを感じながら過ごせる。また交差点に面したファサードでは、アートギャラリーの内部も外からうかがえる。



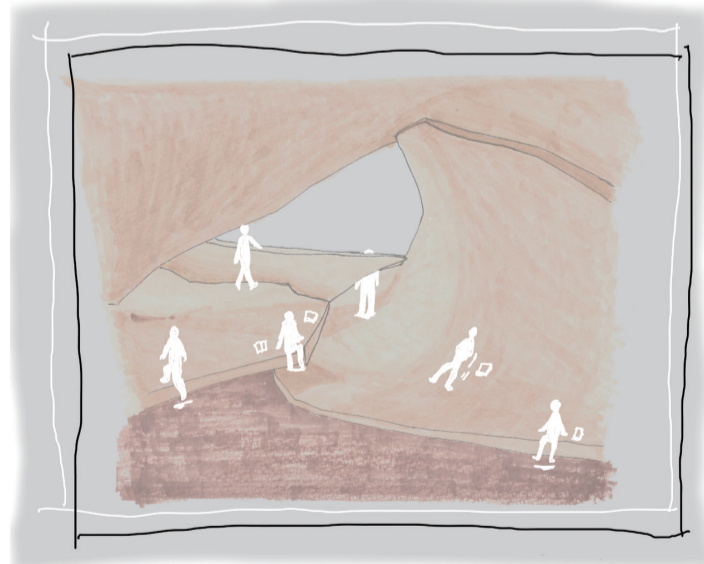
イスから机へと流動的に変化する。緩やかな傾斜が、人に豊かな行動と思考をもたらす。



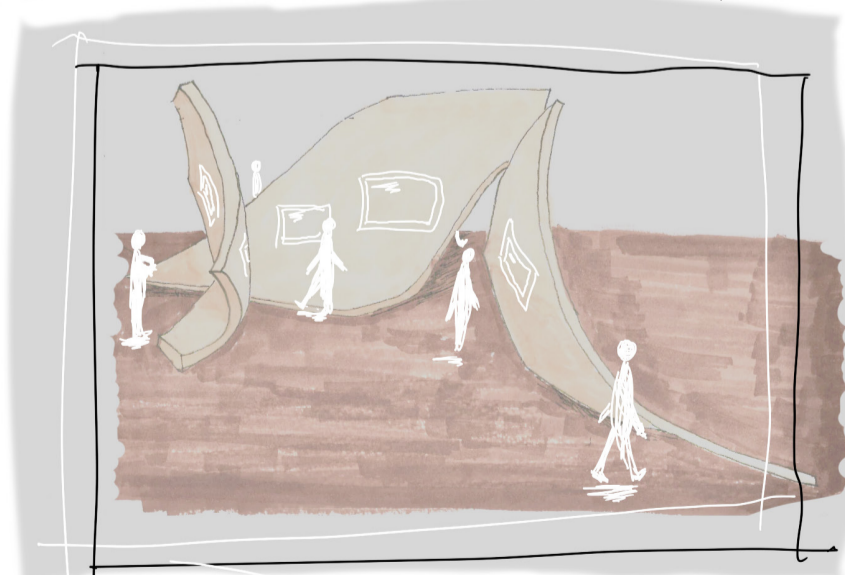
通り沿いのファサードでは書店で本を読む人が都市を歩く人を感じつつも、軒が視線を遮る。屋根を支える小さな部材は、待ち合わせる人の居場所となる。



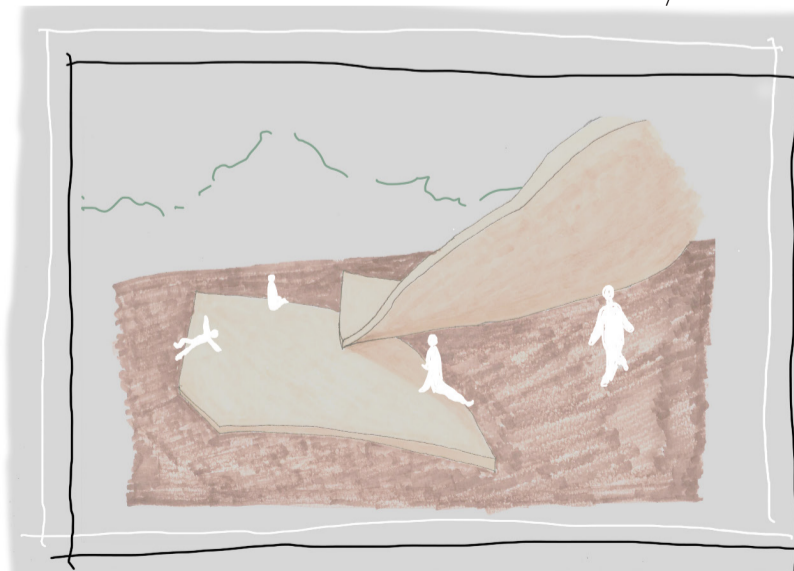
書店側の隙間からアートギャラリーの空間が垣間見えることで、アートギャラリーへと足を運ぶきっかけとなっている。



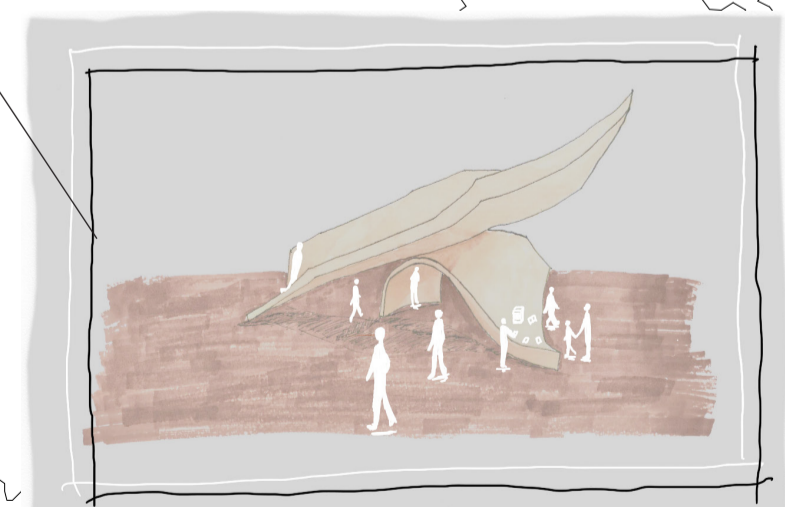
部材により包まれる感覚と隙間から落ちる優しい光によって、落ち着いて本を読む環境を生み出している。



順路が定まってないアートギャラリー。直感で進んでいっても、誰かに流されて進んでいっても良い。



内と外を繋ぐ腰掛けを置く。建物の内側ではギャラリー鑑賞後の人々の休憩スペースに、外側では自然を感じる外気浴スペースを作っている。



読んだ本を置きっぱなしにすることで、次に立ち寄った人が新たな本に出会い、新たな知識のグラウンドレベルに立つ。

