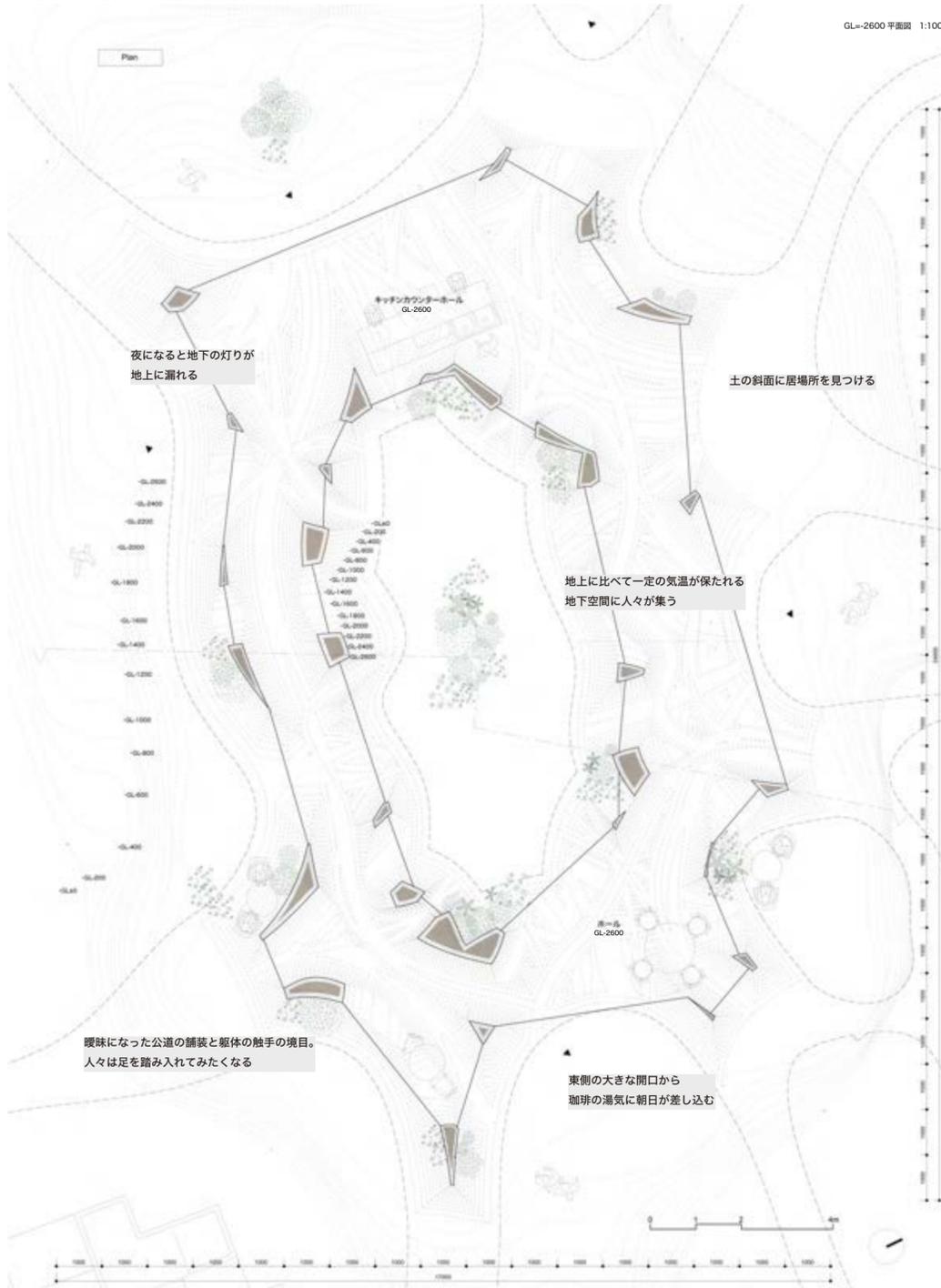
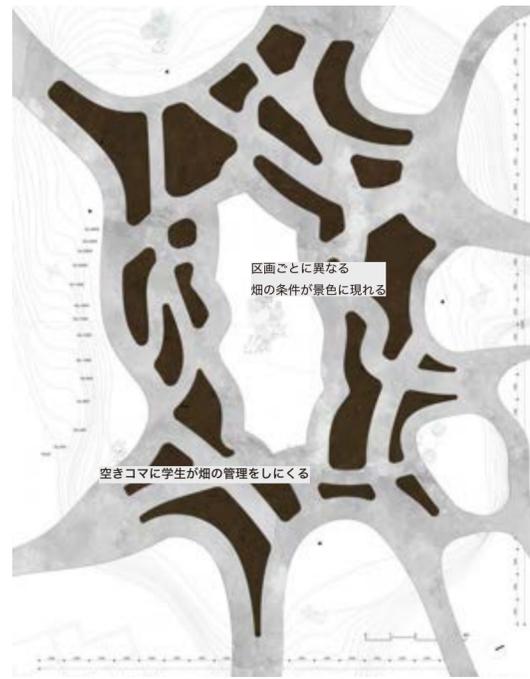


3. 育てる × 食べる = 豊かな経験



GL=2600 平面図 1:100

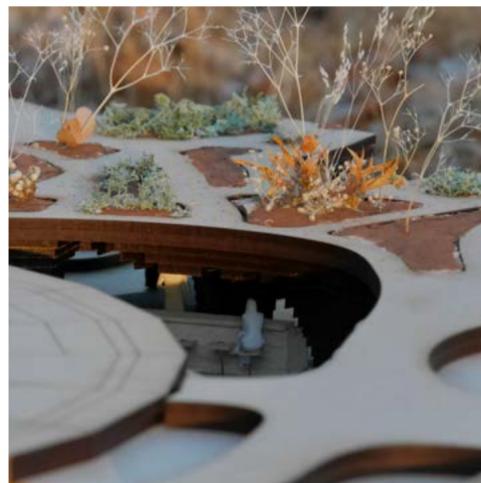
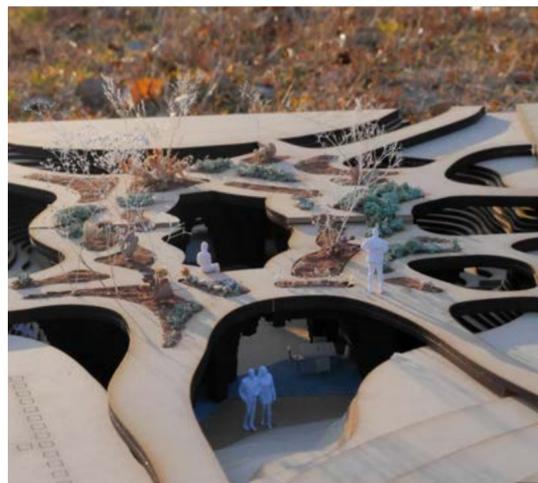
屋根伏せ図 S=200



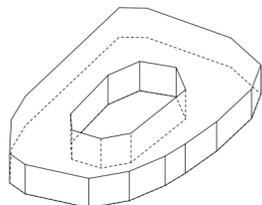
躯体の屋根に並ぶそれぞれの畑は、学生や地域の住人によって管理される。工法 7 における内部空間の掘り出し作業は有志の学生や地域の住人と共同で行い、その作業報酬としてレンタル畑の借用権を付与する。各自が自分の畑を作り、管理し、それらを地下のレストランで振る舞うことができる。躯体が大学と地域を物理的に繋ぐだけではなく、継続的に人々がこの場所に通い、大学が地域に開かれていくことを期待することができる。畑とレストランがかけ合わさったこの施設では、畑を育て、自分で育てた畑で作物を育て、そしてそれを食べることから得られる新たな豊かさを提供する。



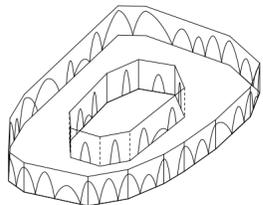
高級レストランとは違う「豊かさ」を提供するこのレストランでは、独特のメニューを展開することができる。人々は、レストランの食材も土から生えてくる植物であったことを思い出す。なっている野菜をそのまま食べてみたいという子供の頃の好奇心を取り戻す。土に座って空を見上げ、流れゆく雲に心を馳せる。このレンタル畑とレストランには来るたびに違う出会いや気づきがあるだろう。



4. 躯体の成形ルール —— ヴォールトを足し合わせることで現れる全体像



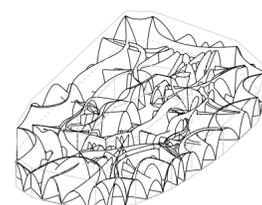
1. 敷地の形状に合わせて任意の多角形を描き、立ち上げる



2. 敷地内の動線を考慮しつつ多角柱の側面にアーチを置く



3. アーチとアーチを繋ぐ曲線を描く



4. アーチを3の曲線に沿ってスイープすることでヴォールトを作る



5. 1の多角柱から4のヴォールト群を取り除く



6. 触手を伸ばす

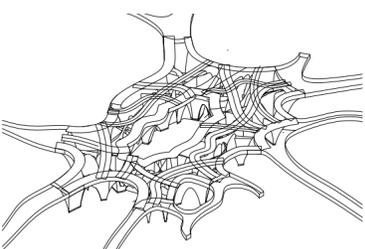
今回の工法を取るにあたり躯体の形状における制限は、上から下にかけて窄まる形であることのみである。この極めて自由度の高い形状を、敷地に合わせて設計するにあたり、左のようなルールを用いた。

まず、手順 1 にて多角柱を置くことで、大まかな面積や環境との関係性を調節することができる。次にアーチを描く過程で、敷地に必要であろう地下導線の確保をすることができる。この地下導線となるヴォールトを足し合わせることで、内部空間が生まれている。このような決定ルールを用いることで、必要な導線を網羅しつつ多様な空間を生み出すことができる。

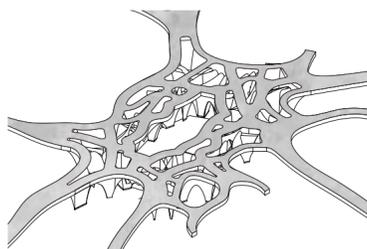


左：西を見る
右：東を見る

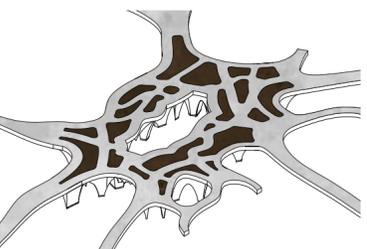
1の多角柱の高さと2のアーチの高さの差によって生じる立ち上げ部分は、周辺の滞在木のデッキの高さを考慮して決定している。レンタル畑の土を受けることはもちろん、滞在木同士を結ぶ地上のアプローチを提供する役割を担っている。さらにこのかたちの決定ルールは、手順 7 のように屋根のレンタル畑区画の規定も行う。これらを同時に解くことで、畑の直下には必ず柱が落ちている、すなわち躯体上の土と大地とを繋がっている状態を可能にしている。



7. 任意の3の曲線に幅を持たせ、畑の間の導線とする



8. フィレットをかけ、屋根の畑の区画とする



9. 掘り出した土を入れることでレンタル畑ができる