

故郷を知り、次世代へつなぐ —変化するまちと不変の Timeless Place—

故郷	原風景	まち	1230061	小嶋 香穂
Land Art	Timeless Place	小学校	指導教員	渡辺 菊真

0. はじめに

私が幼いころに見てきた故郷のまちの風景は、絶え間なく変化を続けている。少しの間、故郷から離れ、戻った時には、古い家が壊され空き地になっていたり、空き地に新しい家が建っていた。そんな故郷のまちを見て、もともとどういう町だったのか思い出すことが難しくなってしまった。現在の故郷を見ても、その風景を思い出せない。それが、とても残念であり、しかも、自身の故郷ではないという感覚にすら襲われてしまう。

この経験から、故郷の原風景は、常に思い出せるようにする必要があったと感じた。もし、変化し続ける故郷の中に、不変の場所があれば、故郷の原風景を常に思い出せるようになるのではないだろうか。

1. 設計の目的

本設計では、故郷の原風景を思い出すことができる不変の場所を設計することを目的とする。

この不変の場所を Timeless Place と呼ぶ。

2. Timeless Place について

Timeless Place とは、変化するまちの中に設計する不変の「場所」である。この Timeless Place を構成する要素空間を Timeless elements と呼ぶ。

Timeless Place を体験する主体を小学生に設定する。小学時代は、自身の意思で自由に行動できる範囲が広がる時期であり、さまざまな事物に触れ、感性や情緒を育む時期である²⁾。Timeless Place に触れ、原風景を知ること、小学生が成長し、大人になった時に Timeless Place を見て、故郷のまちの原風景を思い出すことができる。

Timeless Place の設置場所は、小学生の行動範囲の中心である小学校周辺の場所とする。

2.1 Timeless Place の空間

Timeless Place によって、思い出す故郷の原風景に強く関わるものとして、以下の要素が上げられる。

山・空・川・地形・道

これらの要素と、Timeless Place を重ね合わせることで、原風景の感受を強める。

2.2 Timeless Place と Land Art

Timeless Place は、風景の見えにくい特質を気づかせ、かつ、強化する空間装置である。同じ機能を持つ空間に Land Art がある。これは、天体・地形・社会事象など、普段は気づかない特性を知覚させるものである。事例として、「sun tunnels」、「double negative」¹⁾がある。

Sun tunnels (Nancy Holt)

砂漠に十字型に並べられた円筒。それらの向きは、夏至、冬至、日昇と日没の方角と一致している。円筒上部の小さな穴は、星座の形と対応している。



図 1. Sun tunnels 4)出典 : Peapix

Double negative (Michael Heizer)

卓上台地の傾斜面の渓谷に対し、それを挟み込むように2つの向かい合う空洞を刻み、地形を知覚させる。



図 2. Double negative 5)出典 : Artwork

2.3 ひとつの中学校にある小学校

他のまちの原風景を知ることは、自身の原風景の特質を改めて知るために重要である。そのため、中学校をひとつ設定し、その校区内にあるすべての小学校に Timeless Place を設置する。本設計では、香美市立鏡野中学校区を

設定する。ここでは、5つの小学校(香長小学校・山田小学校・舟入小学校・楠目小学校・片地小学校)がある。



図3. 鏡野中学校区の小学校

3)出典：地理院地図に文字、図形、方位を追記

3. 設計の手順と内容

I. 原風景要素の把握

II. 敷地選定

III. Timeless Place の設計

IV. とどまる場所の構築

以上の項目を、2校を題材に説明する。

A. 香長小学校



図4. 香長小学校周辺航空写真

3)出典：地理院地図に文字、図形、方位を追記

I. 原風景要素の把握

香長小学校の原風景要素 → 山

中心の大きな山の左右で、連なり奥へ続く山々(図5)



図5. 香長小学校周辺の大きな山と連なる山々

II. 敷地選定

原風景要素である大きな山と連なる山々を体感できる場所を選定する。(図6)



図6. Timeless elements の敷地

3)出典：地理院地図に文字、図形、方位を追記

III. Timeless Place の設計

大きな山と連なる山に対して、Timeless elements を以下の図のように設計する。

↓中央の大きな山に向かって開ける Timeless elements

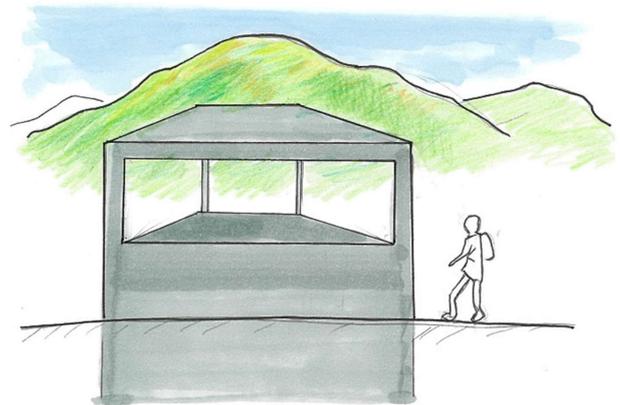


図7. ①の Timeless elements 東から見た図

↓大きな山へ開ける視線

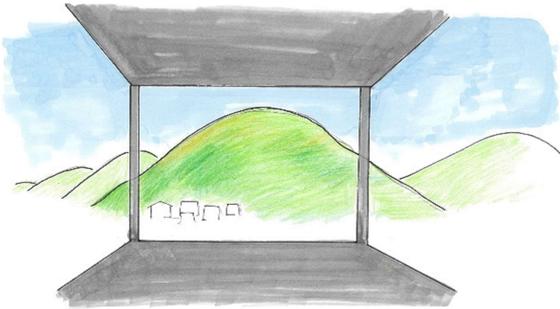


図 8. ①の Timeless elements 東から西へ

↓東から西へ大きな山に向かい広がる

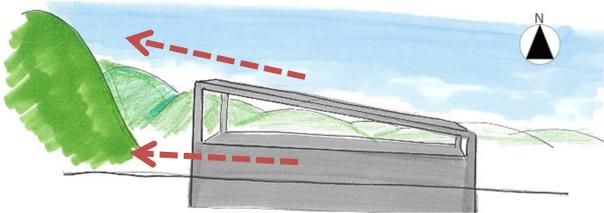


図 9. ①の Timeless elements を横から見る

↓西側の奥へ連なる山々が手前にある電線を介して見える

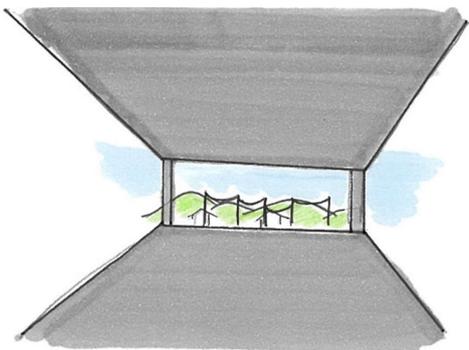


図 10. ②の Timeless elements 北から南へ

↓南から北へ大きな山に向けて広がる

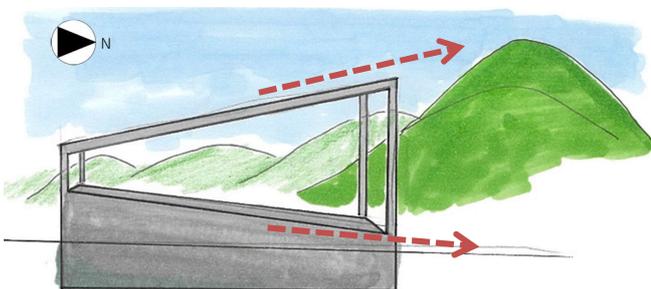


図 11. ②の Timeless elements を横から見る

IV. とどまる場所の構築

Timeless elements の下にできる洞窟のような空間をとどまる場所として構築する。

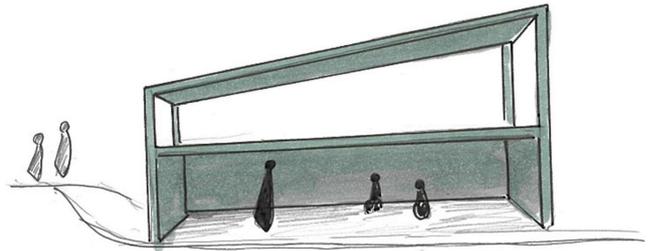


図 12. ①②のとどまる空間

B. 楠目小学校

I. 原風景要素の把握 →地形と山

北側には住宅が立ち並ぶまちが、南側には平たんに広がる田畑があり、その間に小学校がある。3つの空間は段々につながっている。



図 13. 楠目小学校の地形

田畑

II. 敷地選定

中間の小学校から、まちと田畑が見える場所を選定する。



図 14. Timeless elements の敷地

3)出典：地理院地図に文字、図形、方位を追記

III. Timeless Place の設計

中間地点であることがわかるように、中間である小学校の目線から、直線的にまちと田畑を見られるようにする。(図 15 参考)

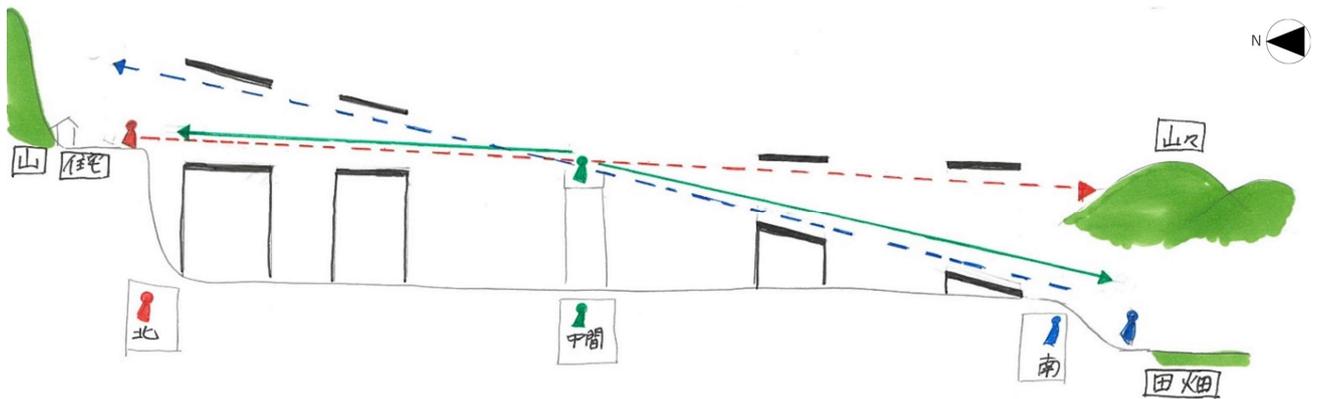
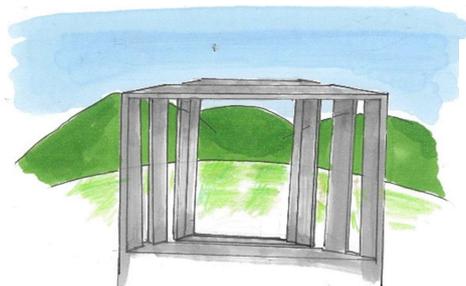
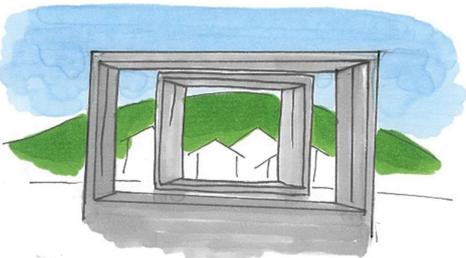


図 15. 視線について



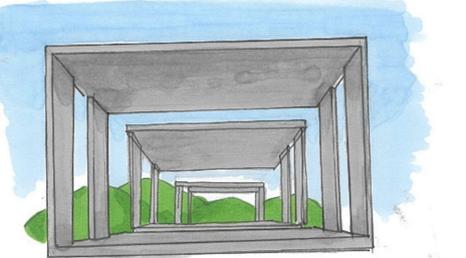
← 田畑の広がりを感じることができる

図 16. 中間から南側(畑)へ



← 住宅が立ち並ぶまちを感じることが出来る

図 17. 中間から北側(まち)へ



← 奥に並ぶ手の加えられていない山々が見える

図 18. 北側(まち)から南側(田畑)へ



← 宅地開発が進められる山が見える

図 19. 南側(田畑)から北側(まち)へ

IV. とどまる場所の構築

Timeless elements の下側にできるトンネル空間をとどまる場所として構築する。

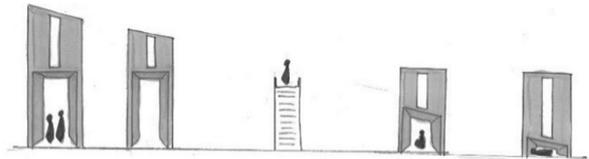


図 20. とどまる場所

4. 香長小学校と楠目小学校の比較

香長小学校と楠目小学校を見て、どちらも「山」という原風景要素を取り上げている。しかし、香長小学校は「山のかたち」であるのに対し、楠目小学校は「地形に気づかせるための山」であるという違いがある。そして、Timeless elements のかたちも山へ注目している点で似ているが、地形の違いによってそれぞれ個性のあるかたちとなっている。

5. 最後に：原風景の共有

以上の2校のような場所を残りの3校でも設計する。この5つの Timeless Place は、どこか似ているが、それぞれ個性ある原風景を感じられる場所である。これらの Timeless Place を中学校に進学し、共有したときに自身の故郷がどのような場所であるのかをより明確に感じることができる。原風景を感じる場所が未来でも、色あせることなく、魅力を放ち続けるであろう。

参考文献

- 1) ジョン・バーズレイ, 三谷 徹: アースワークの地平, 環境芸術から都市空間まで
- 2) 寺本 潔: 子どもの知覚環境, 遊び・地図・原風景をめぐる研究
- 3) 国土地理院: 地理院地図/GSI Maps, <https://maps.gsi.go.jp/>, (accessed 2023.02.09)
- 4) Peapix: サン・トンネル, <https://peapix.com/bing/6873>, (accessed 2023.02.09)
- 5) Artwork: double negative, <https://www.artwort.com/>, (accessed 2023.02.09)