



日常の風景と終わりの時間

「死」とは本来、
建設的で創造的な文化と生を形成する
人間社会の根幹である。

「死」は誰にでも例外なく訪れ、
避けることができない。
恐怖、悲観、絶望などとネガティブにばかり理解されている。
だから今の社会において、「死」の過程が
より孤独に、より非人間的に
なっているのではないだろうか。

私は、「死」が「生や誕生」と等価に扱われるべきだと思う。
そこで、「死」を否定する今の社会の姿勢に対して
「死の過程からつながる場所」を提案する。

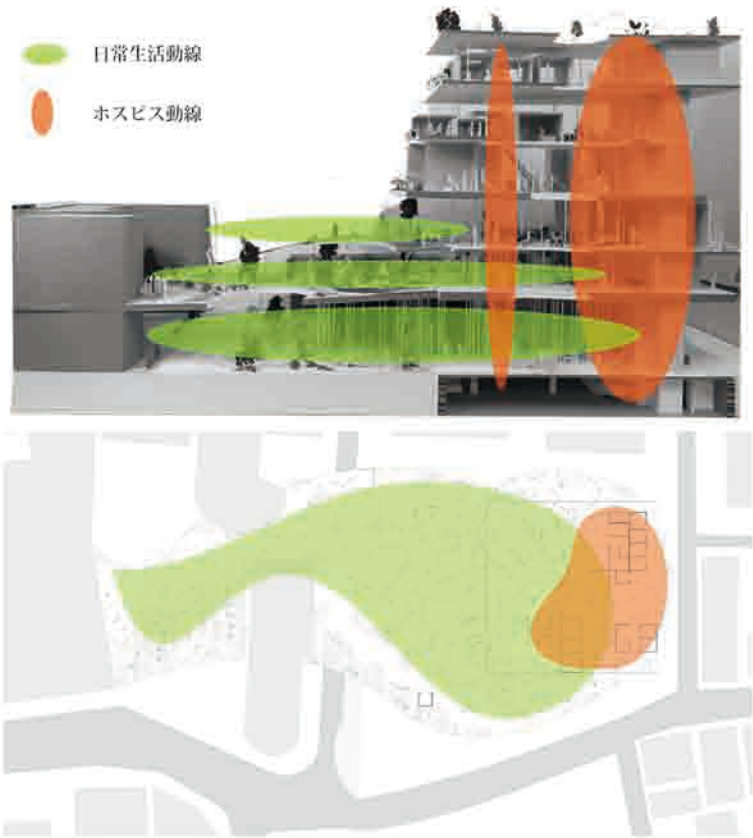
敷地は三軒茶屋。
雑多で生活感が溢れている街にホスピスを計画する。
人の生活が息づく街で、
生と死、そして日常生活と死までの課程、
二つの時間を両立する建築を目指した。



敷地模型置く



空間構成

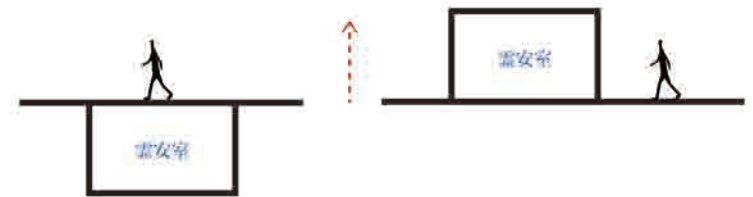


水平軸は街の生活動線となっていて、人々の道となる。建築の垂直軸はホスピスの動線となる。
人工地盤の公園が駅から延びてきて建築に貫入してくる。
1層2層3層部分で水平軸と垂直軸が交わり交流の場となり、そこは街のたまり場のような場所になる。
街の人々は日常の生活を通して、ホスピスの日常を垣間見ることとなり、
ホスピスでの生活者は今までと変わらず日常との関わりを保つことができる。

霊安室・礼拝堂

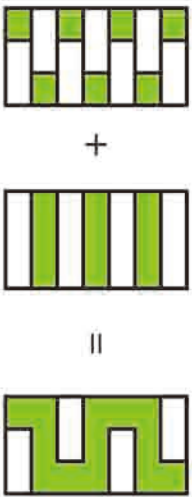
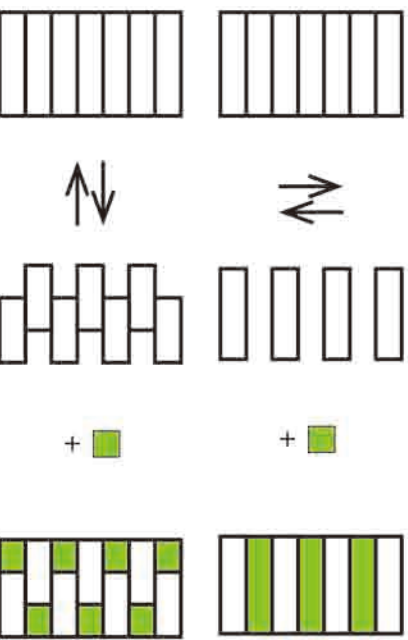


「死」を隔離された空間に置くのではなく、
ごくありふれた生活動線上に挿入することで、
そこに独特の緊張感が生まれ、
そこを通るだけで「死」を意識させられる。考える。
その結果「生」とはなにかを考えるキッカケとなり
生きる原動力となるのではないか。



今まで地下に配置されていた霊安室を地上に上げる。

個室計画



今までの病室は合理的に並べられていた。
雁行させたり少し離したり工夫はされていた。
そこにさらに外部的な空間を挿入してみた。
公園が貫入してきているかのように。
各個室は一つの建築の空間の中にあるのだが、
個室感を出すのではなく、一つの家がそこにあるようなたずまいに。
スラブ間にハコを置くように空間の抜けをつけた。
風や光、陰のような外部空間を建物の内部まで貫入させている。

構造構成



6層 積む



5層 積む ずらす



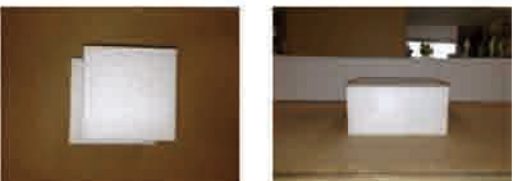
4層 積む



3層 積む ずらす



2層 積む ずらす



1層



層をずらすことによって建築の外形が変化するとともに
各層の内部空間にも影響をあたえる。

そこがバルコニーになり、外部空間とつながる。
屋根、トップライトになり、内部に光をいれる。
庇になり、陰をつくる。



