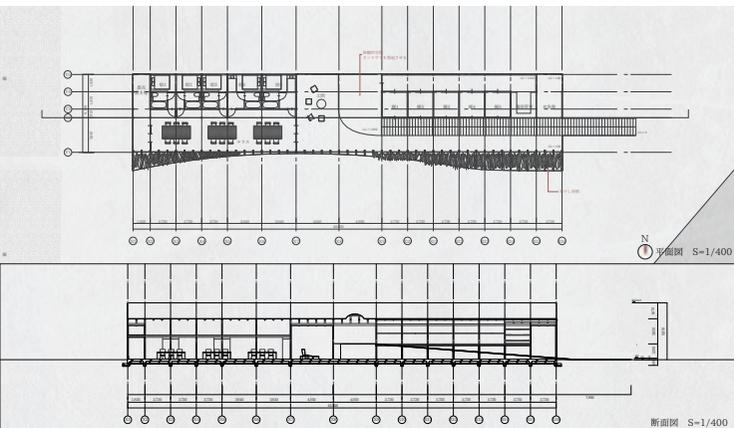




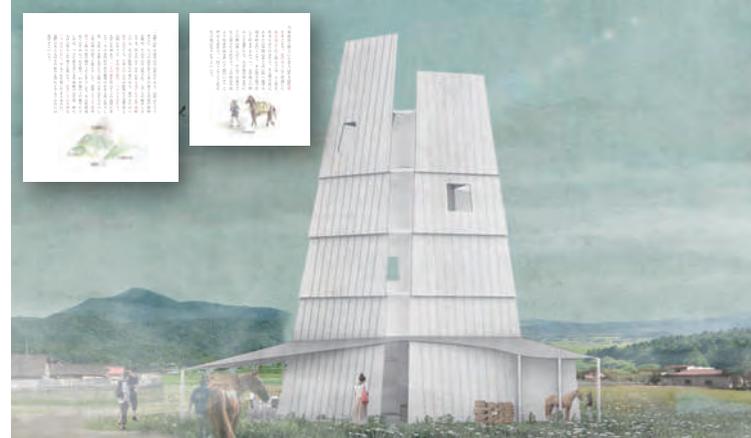
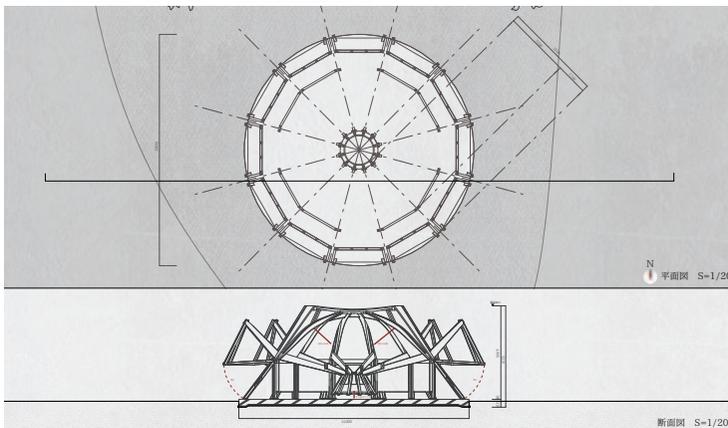
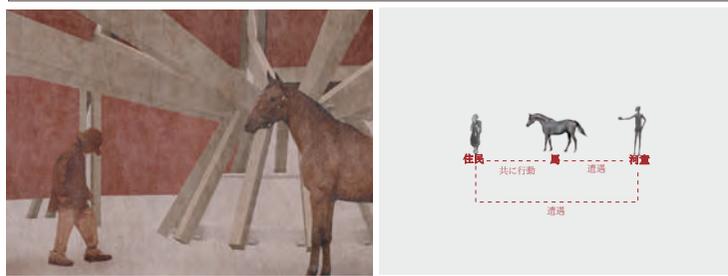
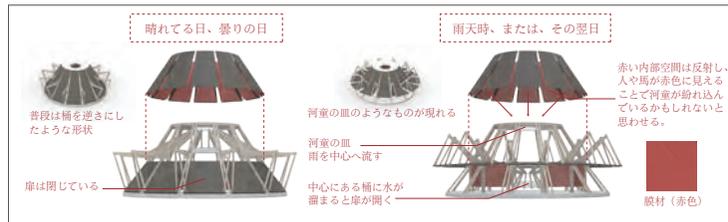
オシラサマを伝う建築「宿」

遠野物語から、同じの家の中で人と馬と共に暮らしていた関係性が読み取れる(第69話)。そこで、馬の訓練や飼育を行っている「馬の里」に併設して、馬と人が共に過ごす宿泊施設を計画する。また、農業と連携させることで、土壌改良に有効な馬糞で堆肥を作り、そこで収穫された食材が馬や宿泊する人の食事となる。遠野の名産であるビールの工場兼飲食店が製造の際に廃棄するビール粕は、馬の腸内環境を整えるのに有効であることから餌として仕入れる。馬の居住空間には、糞を敷き詰めることで、排泄物吸収、足の保護、滑り止め、横臥休息促進などの効果が得られる。この糞は入れ替えが必要なため、箱を乾燥させ糞をつくる際に、それらが宿の屋根の一部となり、暑さに弱い馬の目除けとなる仕組みをつくる。そこで干された糞は翌日の馬の良好な寝床となる。また、オシラサマという馬の神様とその物語を想起させる空間を馬と人の動線が交わる箇所につくる。



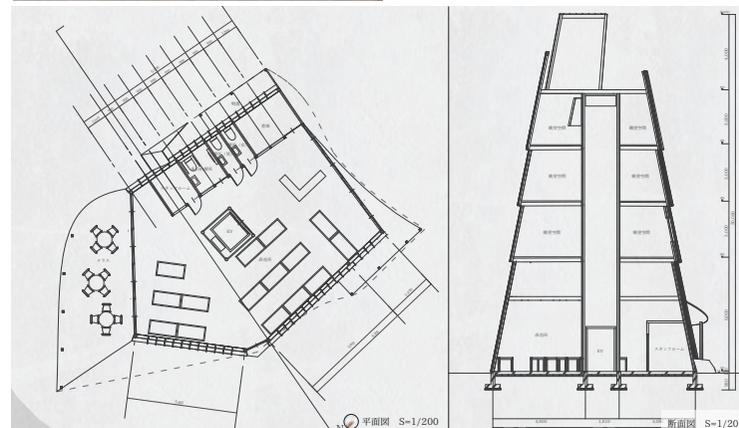
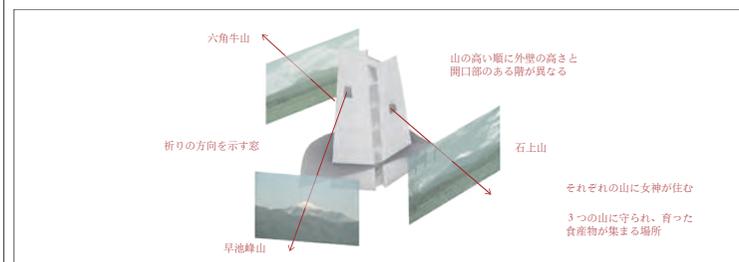
河童を伝う建築

遠野物語では、妖怪と神様の話がいくつか語られる。均一化する街並みや暮らしによって、妖怪がいる世界とかけ離れたつある遠野の地に、かつての人々の体験談をもとに、それらの出来事、妖怪話を想起させる建築の設計を行う。そのひとつとして、河童の話(第57話、第58話、第59話)を題材とした建築を設計する。物語によると、河童は川や淵などの水辺に生息し、水を好むため、雨の降った日やその翌日には、河童の足跡が目撃されたという。また、遠野の河童は赤い形相である。そこで、菅段は桶のような何かわからない形をしているが、雨が降ることで溜まった水の重みで屋根が開き、突如姿を現す建築を設計。内部空間は赤色が反射し、その中に入った人や馬、動物達が赤い形相になる。互いを河童のように認識してしまうのか。もしくは、本当の河童が混ざっているかもしれない。



地勢を伝う建築「直売所・展望塔」

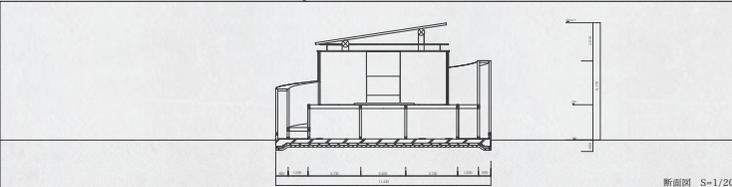
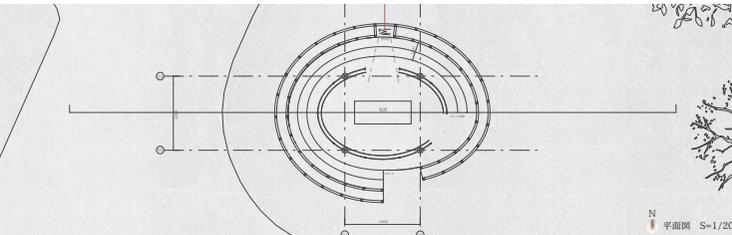
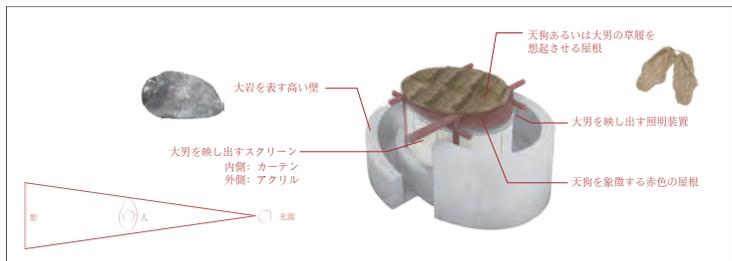
馬に米を担いでもらい、運搬する馬傭の話がある(第5話)。馬と人が共に遠野の地を巡り、その道中で巻き起こる出来事が語られる。そこで、周辺の農家や山林からの収穫物を馬に運んでもらいながら集め、直売所として機能する場所を計画する。これにより、車の運転が困難な高齢者が多い農家にとっては、馬に運んでもらうことで運搬の負担を減らすことができる。街へ運び出す出発地、かつ、街から仕入れた物の集結地となり、人と馬が動くという行為を介して農家と街が繋がる。また、遠野盆地を囲む3つの山と、それぞれ3人の女神が住んでいる物語(第2話)と遠野の地勢を感じる展望塔としての空間となる。





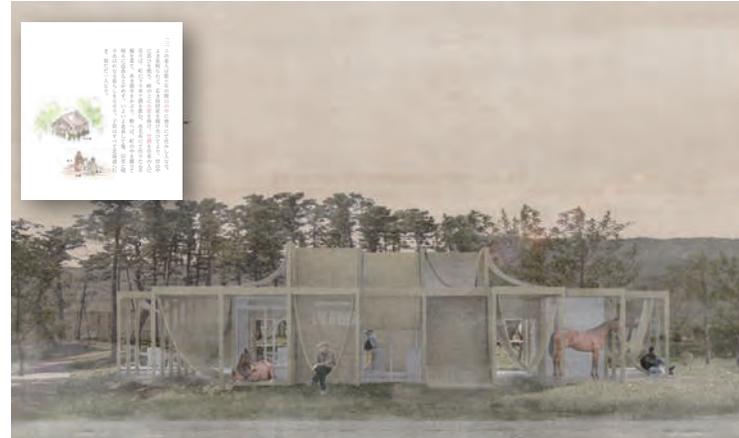
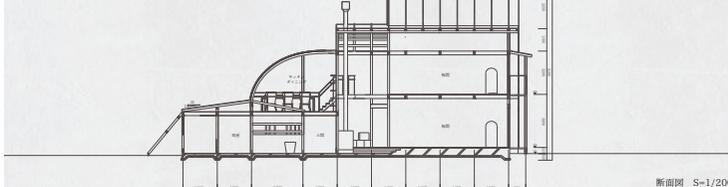
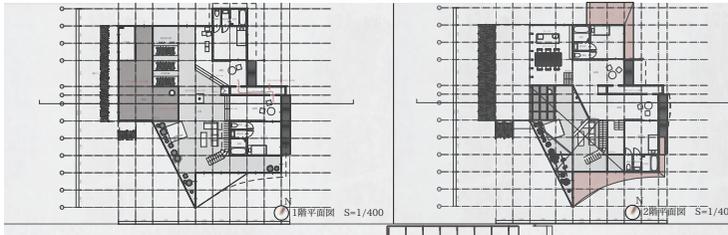
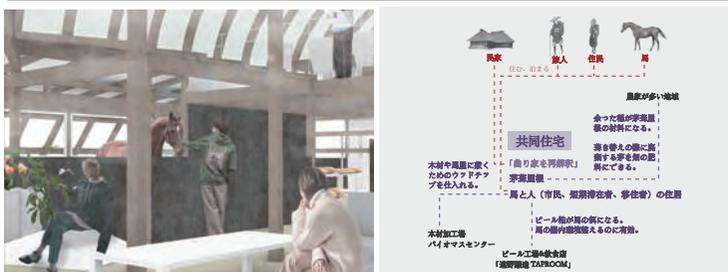
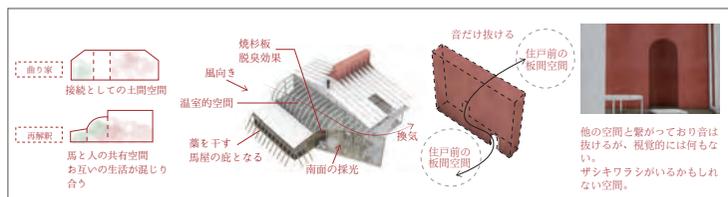
天狗を伝う建築

天狗と山男、山の神は同一であるかもしれない、別物かもしれない、同一の可能性がある理由としては、物語の中で共通の特徴が語られていることが挙げられる(第29話)。その特徴とは、赤い形相でよく人をさらう大男ということである。また、天狗にフォーカスした特徴としては、赤い衣を羽のようにして宙を舞うことや岩の上に屯していることが語られている。そこで、大岩の上に幕を張り、暗くなると映し出される人の影が大きく映し出され、まるでそこに大男がいるように見える空間をつくり出す。



ザシキワラシを伝う建築「共同住宅」

情当時、遠野に多く存在した住居形態である「曲り家」での暮らしが語られる(第80話)。そこで、曲り家を再解釈し、人と馬の共に暮らす共同住宅(4住戸)を設計する。市街地郊外の田畑が広がる場所に位置し、住民、短期滞在者、移住者を対象に計画する。馬屋と母屋が土間を介し、一体となっていた形態を共同住宅に置き換える。そこで、土間空間に温室的役割を持たせることで、夏は風が通り、冬は馬屋と住戸へ流れる暖かい空気をつくり、中間期は心地よい日光を求めて馬と住人が集まる場所となる。これまで、馬と人の居住空間を接続する役割だった土間が、馬と人の生活の中心として罷り合う空間となる。民家を主体とする物語で、ザシキワラシが住み着くと富に恵まれるという話がある(第17話)。誰もいないはずの部屋からの物音が、その存在を思わせる。そこで、視覚的には行き止まりで誰もいないように見えるが、開口により他の空間と繋がっている部屋を、住戸同士の間に配置する。これにより、物音だけが聞こえ、ザシキワラシを想起させる空間となる。



語り場を伝う建築「休憩所・飲食店」

馬借や旅人が立ち寄る山小屋は、馬や人々が休みながら移動するための拠点的役割があり、噂話や体験談が集まる場所であったことが語られる(第13話)。そこで休憩所兼飲食店を、現代における流通の主要な道である国道の交差点の角地に計画する。この場所は、馬の里からの歩行距離が、馬が休憩を必要とするおおよその距離間隔に位置し、馬と人が休み留まる場所となる。山小屋は、山で暮らす人、または、そこを拠点としている人が使う小さな居住空間である一方で、旅人からすると移動の途中で突然安宿を現すという意外性を持っている。そういった性質を持たせるため、一見、個々の小さな空間が立ち並んでいるように見えるが、ある角度から見ると突如1つの形を表す建築とする。また、飲食スペースを、キッチンを中心とした求心型の配置にすることで、山小屋で囲炉裏を囲んで休みする風景が生まれる。

