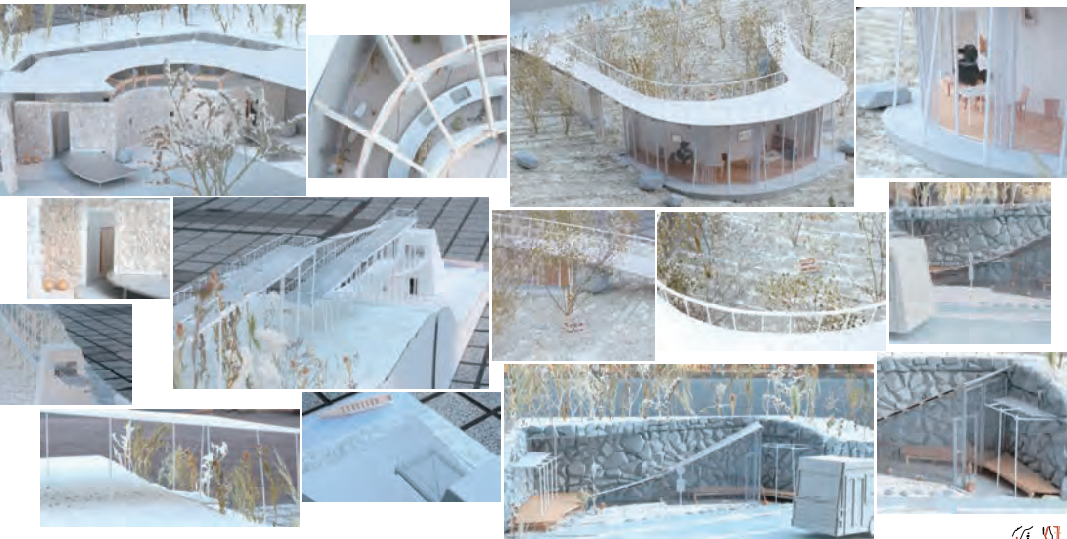


ペリパテティックの観測図



斎藤 詩織

01 歩きと対話

1-1 私の話

あまりにも多くのものに取囲まれてしまった私は、自分の力以上のことができてしまうことに違和感を覚えなくなっている。しかし、まるで自分は強くて無敵だと思っている人間も、大自然の前には無力であることを思い知らされる。では、この世界で実体験を作って、取り繕った武装ではなく、自分自身が強くなるためにはどうしたら良いのだろうか。私は、まず歩いてみることにした。特別な道具やスキルは必要ない。自分の足でどこまで行くことができ、何を体験することができ、何が出来るのか。本当の強さを探求する。



1-2 ペリパテティック

ペリパテティック (Peripatetic)

逍遙学（しやうようがく）は、またはペリパテス派（希: περὶπατητικός, 英: Peripatetic school）とは、アリストテレスが創設した古代ギリシアの哲学者のグループである。彼の学派であるリュケイオンの学説の総称。 「ペリパテス」（希: περιπατεῖν, peripateō）とは、「逍遙・そぞろ歩き・散歩」あるいはそれを行う「歩廊・散歩道」のことであり、彼らが逍遙学派（ペリパテス派）と呼ばれるようになった。理由としては以下があげられる。 ・アリストテレス等が、逍遙（散歩）をしながら講義を行ったから。 ・アリストテレス等が、リュケイオンの歩廊（ペリパテス）を拠点として講義を行ったから。 ・アリストテレス等が、リュケイオンの歩廊で散歩をしながら講義を行ったから。

古代ギリシア 歩くことと思考すること 身体動きと頭の動きが連動していた

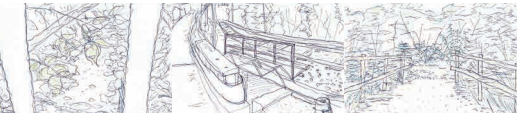
1-3 歩きと天気

歩く中で天気は非常に重要な要素である。 天気は地形が反映し、変化させる。土地に理解を持てば天気を予測し、読むことができる。 とても大きく見える天気や環境も、“観よう”とすれば自分と1:1の関係＝身体スケールで感じ取ることができる。歩くことで世界と接続し、それが土地を知ることになる。土地を知ることによって天気を予測することができ、さらに天気を知ることができることに繋がる。 歩くこと土地、地形、環境、天気は常に影響しあっているのである。

02 土地との対話

2-1 敷地 - 埼玉県長瀬町

埼玉県西部の秩父地域に位置する長瀬町は、古くから続く歴史的な観光地として知られている。秩父の三大神社の一つである宝登山神社をはじめとし、歴々と受け継がれてきた歴史の断片が多く存在する場所である。 また、秩父の雄大な山々に囲まれ、町の中心部には荒川が流れる。夏には荒川ライン下りが開催され、春には桜、夏はレジャー、秋は紅葉、冬は観梅という一年を通して自然が楽しめるところである。 山や川といった自然が作りだした壮大な地形が特徴的で、環境者が設定するロングトレイルの一つである、首都圏自然歩道の一部に含まれている。



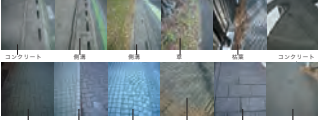
03 リサーチ

3-1 トレイルの地形

歩くことにおいて、足への感覚は重要である。平坦なのか、傾斜があるのか、上がるのか、下がるのか。また、どんな素材の道なのか、それらは歩く人の体力に影響を与える。 足の感覚でわかること = その場所の地形であり、つまり歩く人は地形の感覚を頼りながら歩を進めていく。 また、地形とはその場所特有の風景をつくり出す重要な要素であるだけでなく、先に述べたように天気の変化にも大きく関係している。

3-2 足の感覚

トレイルの道はほとんどが歩きやすく舗装されている。 多くが車道と同じコンクリートで、駅近くの商店街は数種類のタイルが敷き詰められている。 川沿いの木々が生い茂る道には枯葉が多く見られ、道から少し外れると土の地面が露出する。 川沿いは砂利、砂利、石、岩など多数のテクスチャで構成されている。コンクリートやタイルは時間の変化をあまり感じさせないが、土や草など自然の地面は季節や天気によって表情を変える。



3-3 道上の素材

トレイルを歩いていると、この地域特有の様々な素材が見られる。それらは人工的に作られたものもあれば、自然によって生み出されたものもある。これら一つ一つが必ずしもこの地域にしか存在しないものではないが、この場所における人々の生活や、自然環境を感じさせるには非常に重要な要素であると言える。特に印象的なのは、木、石の素材でできたもので、それらは様々な形で道上に現れていく。 本設計では、これらの素材を建築材料や建具、装飾として用いることで、この地域特有の風景の延長としての建物を狙う。



2-2 歩きから生まれる建築

ロングトレイルの存在意義は、「旅の醍醐味」、「広域性」、「連続性」である。単にハイカーが歩くことだけを目的とするのではなく、地域の資源やコミュニティを踏まえ、「適性ではなく持続可能で、社会が広く共有できるロングトレイルの価値を見出さなければならない。 トレイルを歩くことこの価値と、それを体験する人々の独自の物語性がある旅」であり、大地の大きさを体感し、自分自身を一つの動物として認識し、種族のありのままの姿を立体的に持つことが出来ることである。 本建築では、私がトレイルを歩く中で見たものや発見したものなど、自然の要素を踏まえて歩く中で感じる建築を追求する。歩く中で得られた身体的な体験を元に、小さな人間と大きな大地の関係を読み解いていく。それが私の建築を追求する手段の一つとなるのではないだろうか。



観測図Ⅰ - 桜並木のトイレ



宝登山神社手前の参道は桜並木として、春にとても美しい風景を作り出す。
この場所に元々ある公衆トイレを、地形を感じられる新たなトイレに改築する。
人工的な擁壁と、自然の水の流れからできた池という相反する地形を結ぶように屋根をかける。トイレの中では擁壁の素材を生かすような配置とすると共に、壁には自然の石を用いた石壁を使用する。
神社に向かって登っていく参道に対し、トイレに入るのに下がる地形を新たにすることで、足の感覚を研ぎ澄ますきっかけとする。



・敷地について〈1〉

操作：地形を取り戻す

長瀬駅から宝登山神社に向かって登っていく参道には、カフェなどの飲食店が立ち並び、車も通れる幅の広い道路にはタイル貼りの歩道が整備されており、一年を通して参拝者が訪れる。
山に向かって上っていく傾斜は決して緩くはない。傾斜の影響で、斜めの地面に対して水平の人工地面が多く見られ、それにより人工擁壁が散見される。
大自然である山と、山を流れてくる水によってできた池など、自然物も多く見られる中で、人の手が入った擁壁といった人工物も混在する場所である。

天気の観測：素材・木の下環境

・熱伝導の高い素材は温度変化に影響されやすい
→温度の変化を感じることができる

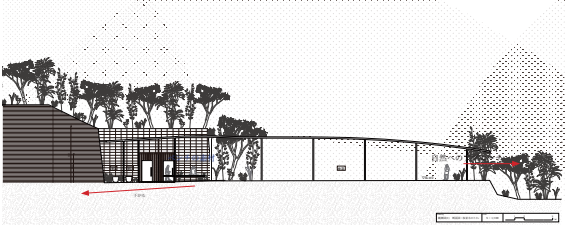
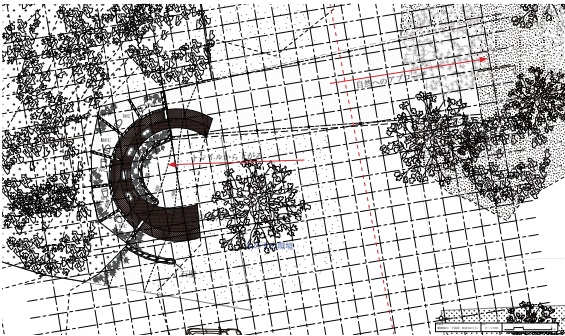


・木の下は、風の防壁や散骨から地面を守ること、また地面の熱を逃がさないという環境が生まれている。
→環境の変化が大きすぎない。

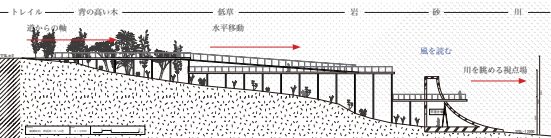
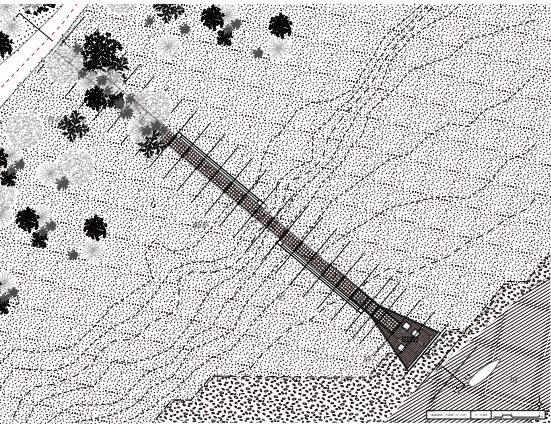
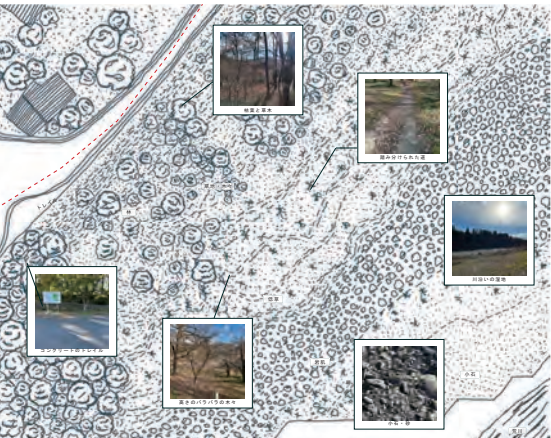
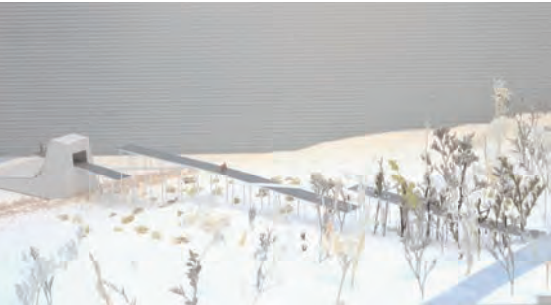


・道で見られる素材と設計〈1〉

観測図Ⅰの近辺では、人の手によって作られた素材がよく見られる。それらを設計に取り入れていく。
山道で見られた石はトイレの外壁や、足元のタイルとして用いる。
参道の店前に置かれた丸太はベンチとしての役割や、トイレ個室内の手洗い場の水受けとして利用する。
その他、擁壁はトイレ個室の壁に、タイルは新しい足元タイルとの差別化として用いるなど、元々敷地にあったものを生かす。



観測図Ⅱ - 川への途



長瀬の荒川では、夏のライン下りが有名である。川の急流に乗って一気に下る様子は、見るだけでも勢いと風情を感じる。そこで、町に沿ったトレイルから荒川に向かうための橋を計画する。
橋は下がついていく地形に対し水平に設け、高い木々から低草、岩、砂へと変っていく地面のテクスチャを感じるように、網で構成する。
橋を渡った先にはライン下りで使用する平置き場を配置する。
橋を渡る歩行者は、川に向かって歩き、平置き場を突き抜けて風を感じる視点場へと到達する。



・敷地について〈2〉

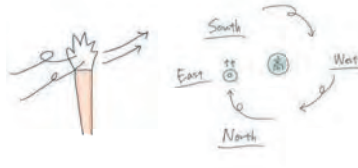
操作：自然への直交軸をとる

有名な観光地である岩壁から南に向かっていく自然歩道では、青の低い木々、低草という緑を感じながら、川の流れる音が常に聞こえてくる。
川とトレイルはかなりの高低差があり、人の足で下づきの困難である。しかし、ライン下りをする様子が見えたり、掛け声が聞こえたりと、自然の中にも人々の活動の様子が見られる場所である。
河川敷では岩壁と同じように岩肌が露出し、川に近づくほど、雨られ、丸くなった石がよく見られる。
風景を作り出している木々は落葉樹で、季節によって様子が大きく変わる。葉が落ちる季節は、地面が一面枯葉で埋まり、足の感覚も大きく変わる場所である。

天気の観測：風を読む

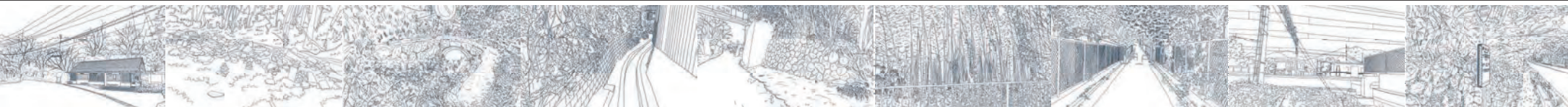
・観測だけに限らず風の音を聞く
→なるべく高く手をあげ、風の温度が同じ向きを探す

・天気は西から東へ移動する
→右図の場合、高気圧の中心が自分の方へ向かってくるので、天気は良くなっていくと予想できる。



・道で見られる素材と設計〈2〉

観測図Ⅱの近辺では、自然によってできた素材が多く見られる。高い木々や、豊かな緑の地面、そこから川に向かって岩や石といった素材に変わっていくかに、鉄橋という強い人工物というコントラストが見られる。鉄橋という強い人工物の形から着想を得た観測図Ⅱでは、植物や砂利といった自然素材と、建築という人工物が絡み合うように素材を考える。地面のテクスチャとの隔たりをなくするために、橋は網で構成することで下を透かして見ることができる。また、スロープには植物が入り込む余地をつくることで、建築と自然の共存を目指した。

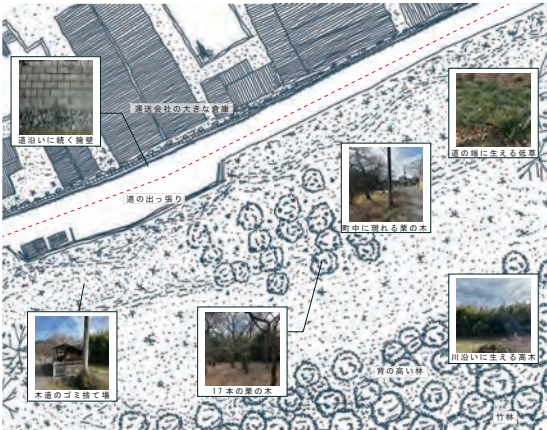


この建築は、私のトレイル体験を記述し、他者に伝えるための一つの手段である。(＝ノーション)
観測図＝建築によって、歩くことが日常に埋もれてしまっている今の豊かさを再認識する一つの手段であることに気づき、歩きを通して本当の強さについて思考を巡らせるきっかけを生むことを期待する。

観測図Ⅲ - 町中の栗拾い



自然を抜け、次の駅に向かう町中で、印象的な栗の木に出会った。この地域では昔、栗産業が盛んだったそう。そんな見過ごされてしまいくる地域の歴史を掘り出すため、栗拾いの場を建築する。
17本の栗の木の間を縫うようにスロープを設け、栗と断面的に近づくため、高さを上げていく。
スロープの下には歩行者のための休憩場と、栗拾いの道具置き場を配置する。
川に沿って高く立ち並んだ木々や竹を眺める視点場となるとともに、ハイカーだけでなく周辺住人のコミュニティの場としての役割を担う。



・敷地について〈3〉
川沿いの自然を抜け、上長瀬駅に向かっていく町中に差し掛かる場所である。
大通りが通り、歩行者のための道はやはり狭く、川の音よりも自動車の走行音が鳴り響き、自然とは少し離れた印象を与える。
広い敷地に大きな家が立ち並んだり、大きな車の工場があったりと、無機質な素材を感じる。
樹壁も自然の石で作られたものではなく、コンクリートできれいに作られた樹壁で直線的に仕切られている。
この場所で突然現れる大きな17本の栗の木は、異質な雰囲気を感じ出し、時代の流れに逆らうように、変わらずに続ける力強さを感じさせる。

操作：栗の木に近づく
歩く中で発見した、昔から変わらずある栗の木を見つめるため、栗の木の間を縫うようにスロープを設け、栗と断面的に近づくため高さを上げていく。

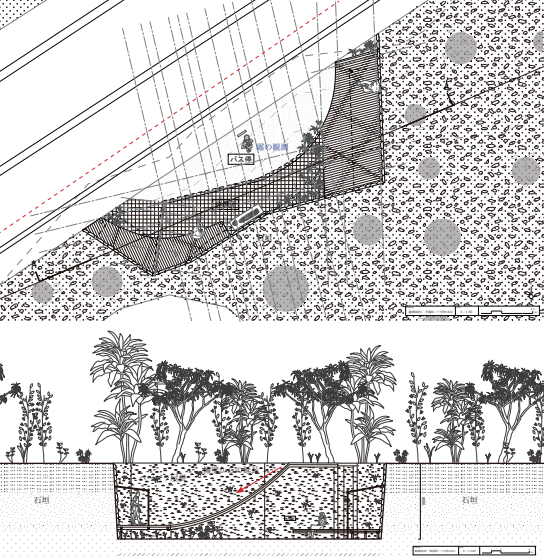
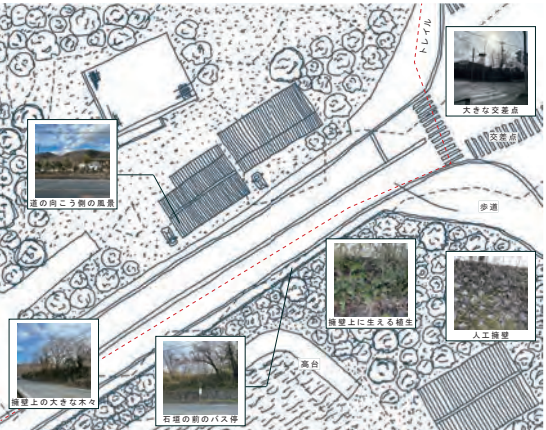
天気観測：陽だまりを探す
木が生えた南斜面や日差しを受けやすい角度では陽だまりを見つけやすい。
直接日光が当たり、熱の吸収が最大で、貴重な熱が逃げにくいところである。

陽だまりは歩く人にとってとても大事な保温の役割を果たすと考えられる。

・道で見られる素材と設計〈3〉
観測図面の近辺では、様々な大きさの岩がよく見られ、それらは足元の小さなものから、人よりも大きなものまで存在する。
観測図面の設計では、これらの岩を構造体や家具というように、多用途に利用する。
背の高い大きな岩は、スロープを支える構造体として、足元の小さな岩は、柱と一体化したベンチとして使われる。また、陽だまりを探すスポットとしてのベンチとしても利用。
栗の木と岩を掛け合わせることで、トレイルでの長い体験と、この場所での体験を同時に感じられる場所となる。



観測図Ⅳ - バス停のあな

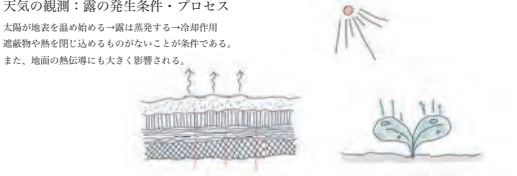


町を抜け、荒川に掛かる大きな橋を渡ると開けた交差点に差し掛かる。今までのような自然と人間の1:1の関係はあまり感じられず、自動車が行き交う、大きく機械的な場所である。
ちっぽけな人間のための場所は「バス停」と呼ばれる。ただ棒が立てられただけの道の一部分である。
歩道は狭く、不自然に連続する人工樹壁と石垣が歩道に向かって迫り出し、南側に高く上がった地形に生える大きな木々が歩く人に影を落とす。
そんなこの場所に、歩く人とバスを利用する人が交錯する、空間としてのバス停を設計する。



・敷地について〈4〉
上長瀬駅からさらに南、荒川に掛かる大きな橋を渡ったところに位置する、大きな交差点である。
これまで北西に山がある南東向きの斜面であったトレイルから一変、南に山を構えた北向きの場所である。
昔の面影を残す石垣と連続するように突然人工樹壁に切り替わる。およそ3mの樹壁には大きな木々が生え、太陽の光を遮り、歩道に陰影を落とす。棒が立ちただけの簡易的なバス停は、人のための空間とは言えない。
道をさらに進んでいくと、長くこの土地に住んでいるであろう地域住民の町に差し掛かっていく。

操作：余白をつくる
石垣と樹壁といった、大きなスケールの地形に、小さな人間の居場所を挿入することで、歩きと地形を繋ぎつなげる。



・道で見られる素材と設計〈4〉
観測図Ⅳの近辺では、年月を感じられる石垣が特徴的であるとともに、ぶどう農園といった地域の生業が由来の素材が多く見られる。
この場所では、石垣とぶどうのパーゴラを掛け合わせる。石垣を壁、パーゴラを屋根というように、建築材料として利用する。また、パーゴラの内外の暖かさという概念を設計に反映させるとともに、今はあまり感じることでない石垣の力強さを感じるために、物理的に距離を近づけるように設計をした。

