

# 痕跡の行方

## 生を具現化した風景がつくる死と人との新しい距離感

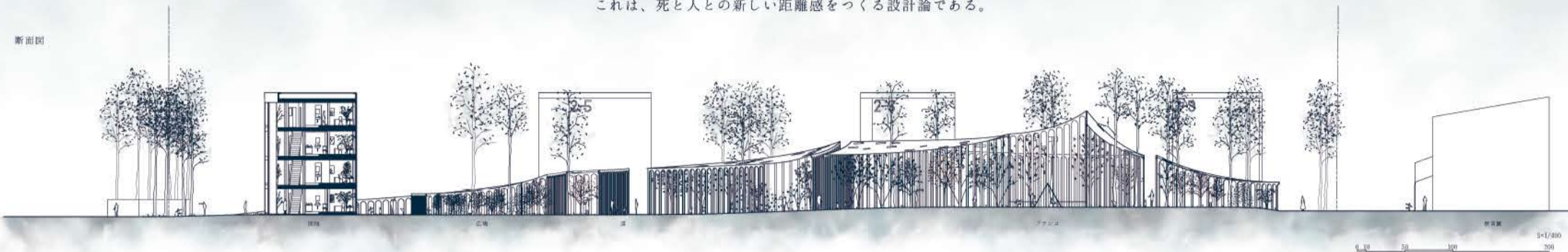
私は死についてよく考える子どもだった。  
 死という果てしない概念は難しく、子どもの私は一人悩んだ。  
 しかし、それを大人や友達に話すことはできなかった。死を考えると悪いことのように感じた。

墓の管理や無縁墓地の増加などといった問題の根底には、人々の「死への無関心」があると感じる。  
 その原因は現在の聖域のような墓や、死が見えないように作られたまちが  
 死を考える機会を奪ってしまっているためであると考えた。

そこで、「人がなくなった空間」に残された「人がかつて居た痕跡」を頼りに、生の具現化を行う。  
 すると自らが死について考え、死との距離を選び取れる場ができるのではないか。

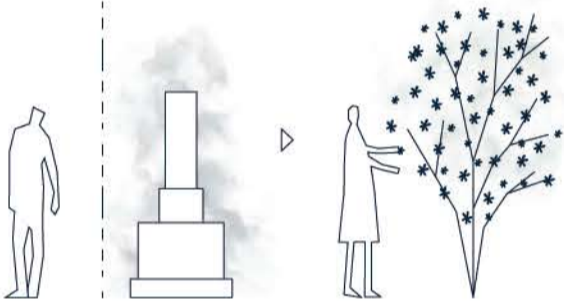
これは、死と人との新しい距離感をつくる設計論である。

断面図

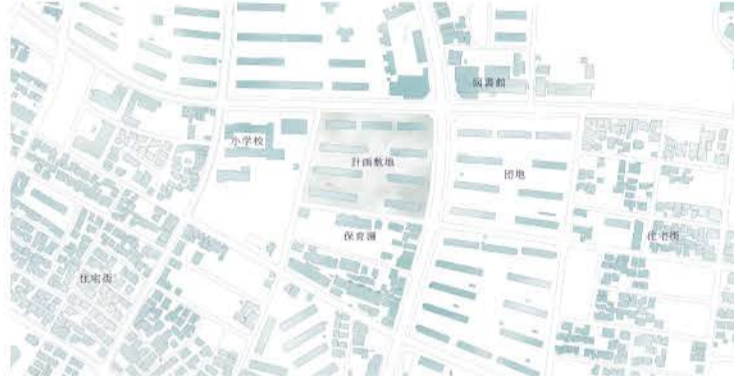


### 死と人との新しい距離感

現在の聖域のような墓ではなく、  
 日常として死を感じられる場所を計画する。  
 そこでは人々の活動と死を顕在化させ、生と死が同時にある風景をつくる。  
 その風景は人々の死に対する価値観を変え、死との向き合い方を変える力を持つ。

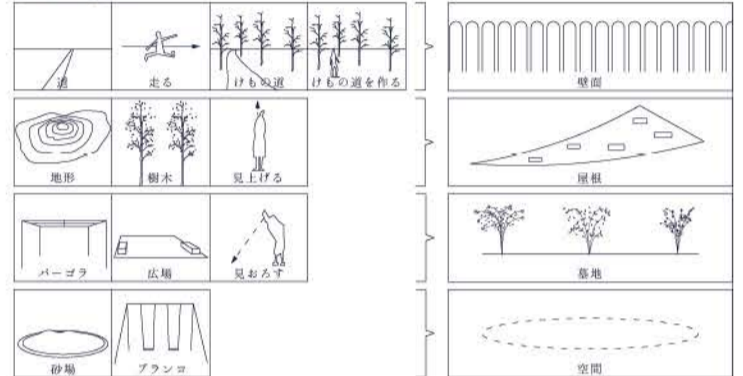


### 計画敷地



計画敷地が含まれる松戸市常盤平団地は築60年になり、空き部屋の増加が顕著だ。  
 孤独死の現場でもあり、松戸市では年間218人（平成28年度）の孤独死が起こる。  
 その敷地に残された、痕跡から立ち上がる集合墓地を計画する。  
 団地に残る生活感、人が居た当時を想起させ、死を考える場としての強度を持つ。

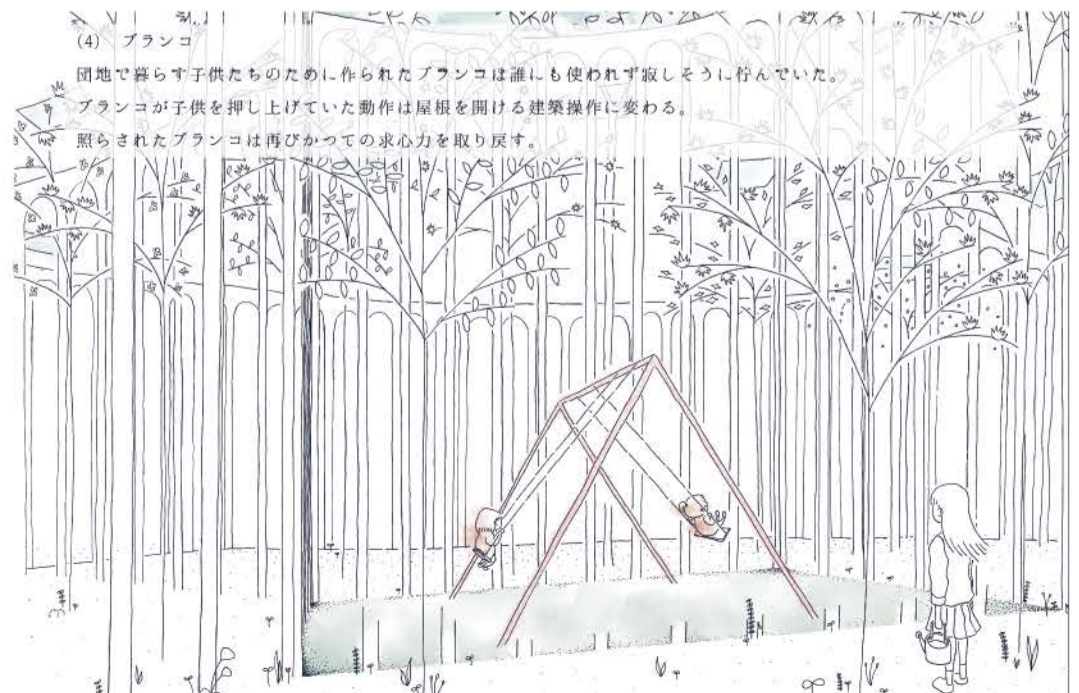
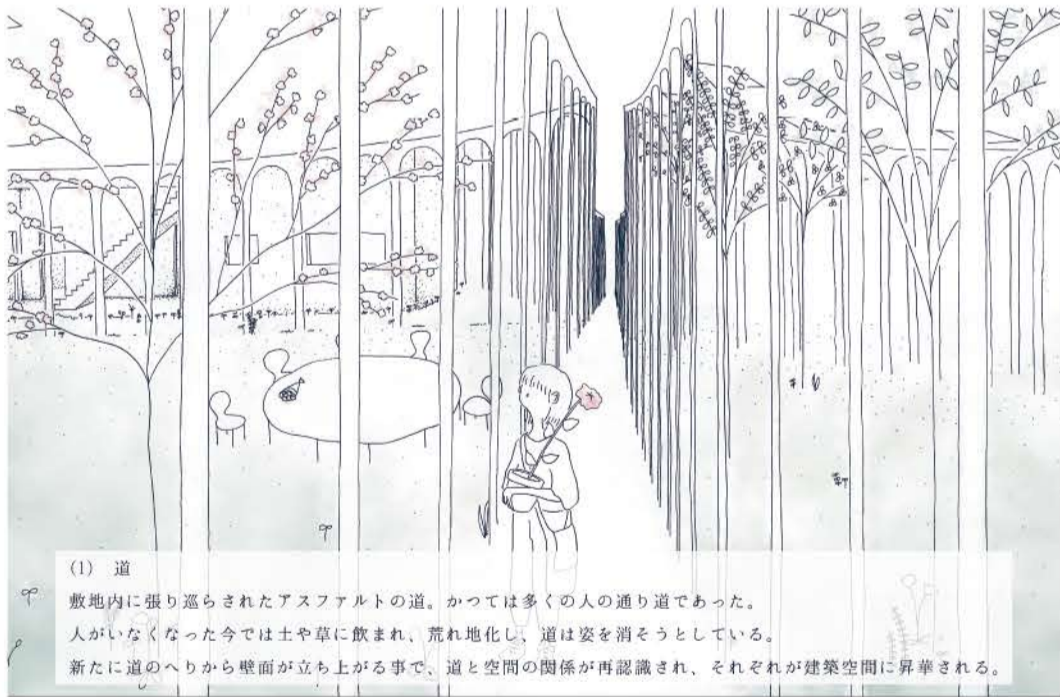
### 痕跡の抽出



土地に残された痕跡を抽出する。  
 対象は道や広場、ブランコ、団地などといった既存から、けもの道を作ることや見上げる、見下ろすなどの目には見えない人の行為まで様々である。それらを摘み取り、痕跡として等価に捉え、空間操作の頼りに用いる事で生の具現化を行う。

### 痕跡1: 団地が供給する計画的な体験

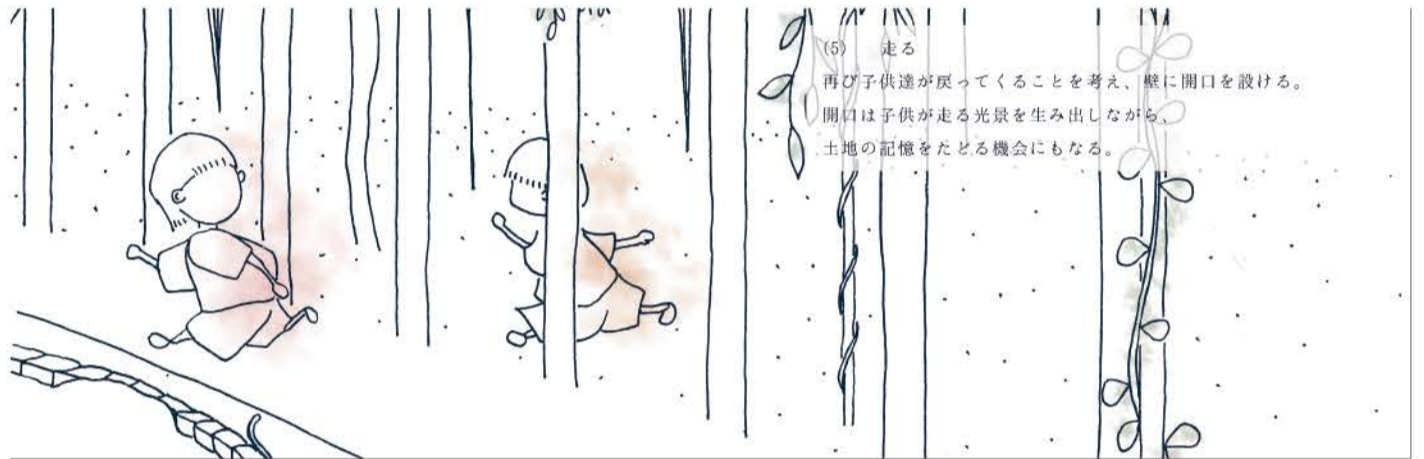
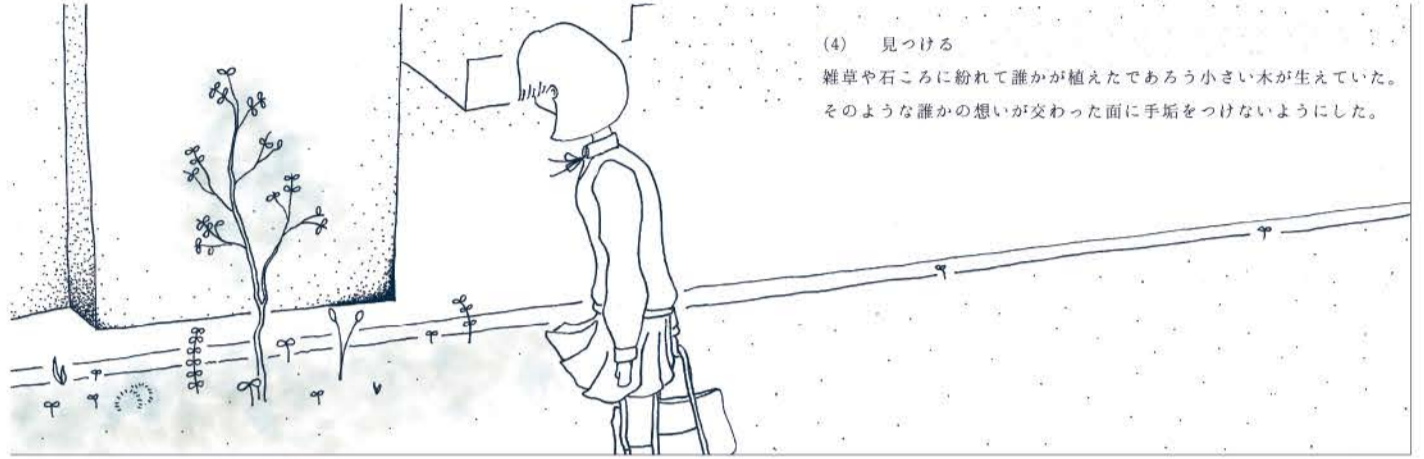
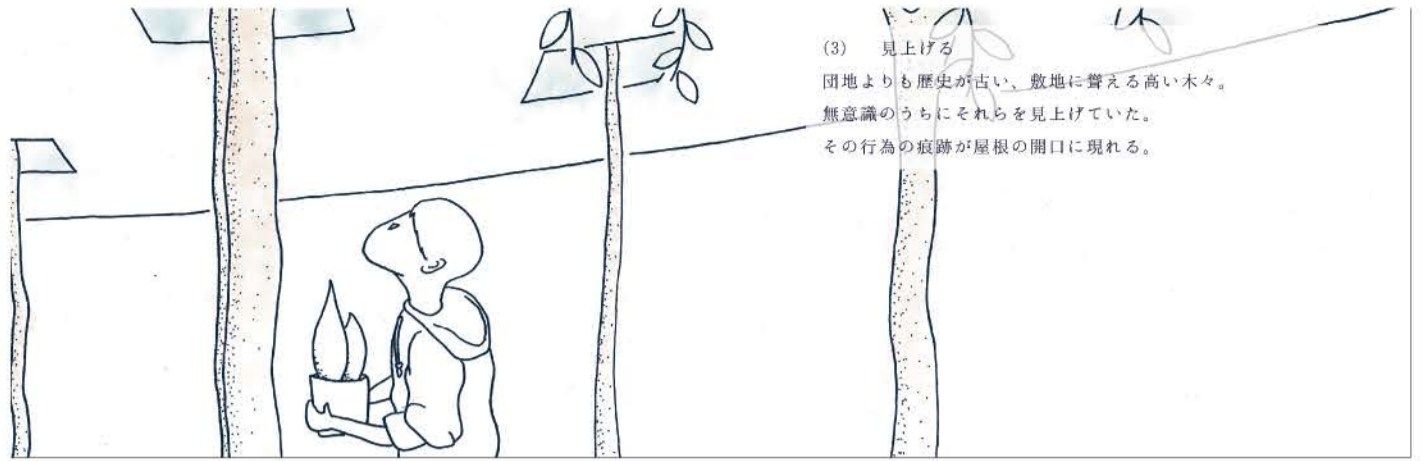
道やブランコ・広場などといった、かつて人がいたことを指し示す痕跡を建築が立ち上がる頼りとして用いる。  
 この操作によって立ち上がる建築は人がいた痕跡を具現化し、その空間を再編する。



## 痕跡 2: 団地によって生まれた身体的な記憶

そこで生じる行為や暮らしの中のパターンなどといった身体的な記憶。

生活の中で生まれるけもの道や、その土地にきたことで生じる、見上げる、見おろす、走る、などの行為。目には見えないこれらも重要な要素として取り入れる。



## 痕跡 3: 建築と人を弔う

団地も人がいたことを示す痕跡である。建築の死を迎えつつある団地に樹木葬地を配置し、死者の住居として再編する。空間操作の方法として、樹木葬、土葬、風葬、水葬などといった葬いを団地を再編する際の頼りに用いる。

再編された各団地はそれぞれ異なった死との向き合い方ができる空間を持つ。

