

# ViNAWAVEで放浪する 都市のヒーリングガーデン

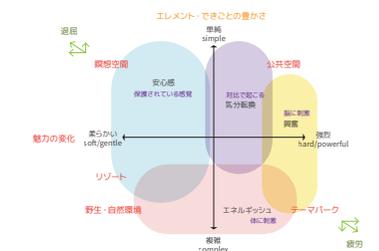
## 01 背景と目的

### 「都市のヒーリングガーデン」とは

都市生活のストレスが徐々に厳しくなっている現在、癒しの場所は日々人々にとって重要な存在になっている。現状のヒーリングガーデンは病院などの医療施設の一部として付属していることが多いが、私は都市の間かれた場所にもあるべきだと考える。

回復効果のある環境をより多くの人に提供することは、病気になっていない人にも心身に良い影響をもたらす空間であると考えます。都市のヒーリングガーデンは都市にいる全ての人の心を治愈し、より暮らしやすい都市を生み出すことができる。

癒し空間のイメージスケール



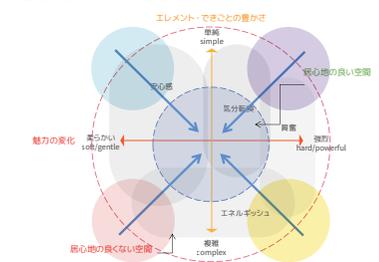
### 癒し空間の分類と組み合わせ方

癒し効果のある空間の構成要素をまとめ、空間のエレメント・空間での出来事の豊かさ与人に与えるイメージの強さを合わせて分析し、上図の座標系に書かれた四種類の癒し空間に分類できる。このイメージスケールは修士研究の中で、最も重要な成果だと考える。

各空間の特性のバランスをとることにより、居心地の良い空間を作ることができる。より合理的な組み合わせ方は下の図に参照する。

すなわち、対角線になっている空間を組み合わせた方が、より居心地の良い空間をできやすくなる。

空間の組み合わせの想定



## 02 敷地紹介

### 敷地場所



海老名中央公園  
海老名市中央1-291-3  
小田急・相模鉄道海老名駅東口前



本敷地は、1985年6月1日に開園し、2002年4月公園の周囲の商業施設「ピナウォーク」の整備に伴う公園整備後に再開園した。現在では、複合商業施設に囲まれている状態である。外部と内部空間を含め、安心感を感じにくい場所である。

### 周辺施設



施設名称「ピナウォーク」の「ピナ」(VINA)は自然礼賛を意味する「VIVA NATURE」の略語であり、ロゴマークの英字表記「Rambling Terrace」(ランプリングテラス)のRambling (ぶらぶら歩き)と組み合わせて「歩いて楽しめる界隈」を意図している。

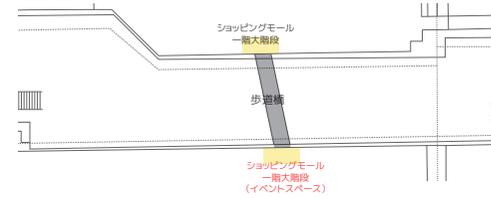
Wikipediaより



Google Mapsより

### 現存問題

ショッピングモールを繋ぐ歩道橋の下では光が入りにくい。また現在、ショッピングモールの片側の大階段のところは、イベントスペースとしてよく利用されるため、この場所は混雑しやすい。そして、圧迫感を与えやすい。



違和感のある七重の塔



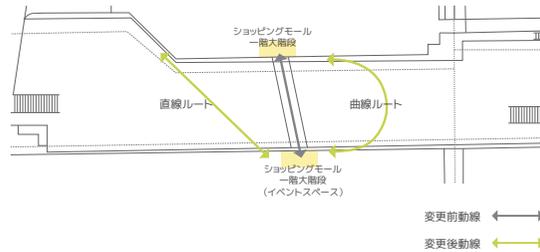
周辺建物の内部空間が複雑で、色彩はカラフルであり、疲労感を与えやすい。また公園全体の古いため、暗く見える。緑があるが、面積が足りないため、癒し効果をもたらしくにくい。

## 03 計画概要

### 橋の変更について

ショッピングモールを繋ぐ貫く歩道橋を二つに分け、直線ルートと曲線ルートを作り出す。このことにより、ショッピングモール中の大階段にあるイベントスペースを保留した上、歩道橋の下の圧迫感を改善することができる。

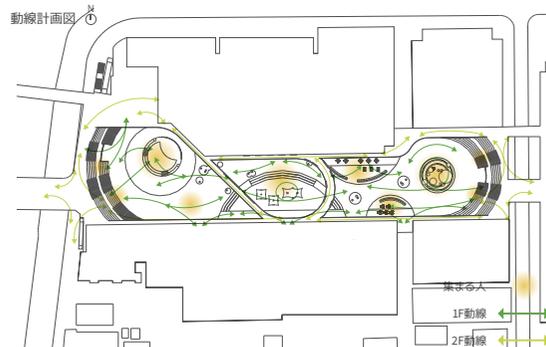
また、直線橋は、ショッピングモールの利用者たちの通路を保つ。曲線橋の上では、歩きながら変わる風景を見ることができる。そして、二つの橋に休憩できるベンチも配置する。



変更前動線  
変更後動線

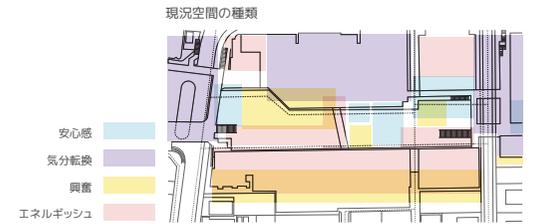
### 変更後の動線

現存する入口と周辺の店舗を保留し、利用者の集まる場所を分析した。再整備を行った後利用者の動線は右図になる。

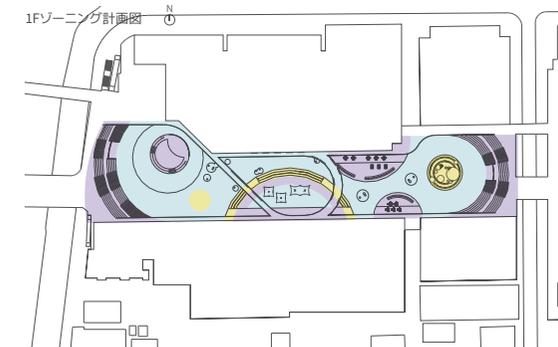
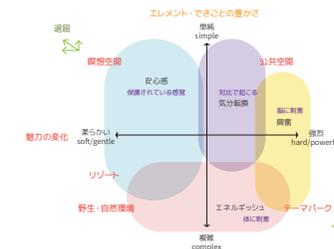


### ゾーニング

前述の「癒し空間のイメージスケール」において、敷地周辺の施設は「エネルギーギッシュな空間であり、癒し空間の配置のバランスをとり、より居心地の良い環境へ改善するためには、公園は対照的な「安心感」のある空間として計画すべきである。

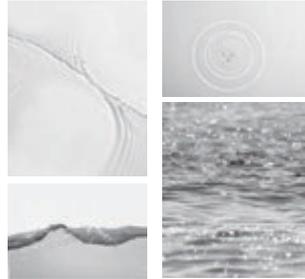


### 癒し空間のイメージスケール



コンセプト

イメージ 平穏なさざ波



pngtreeより

ViNAWAVEで放浪する

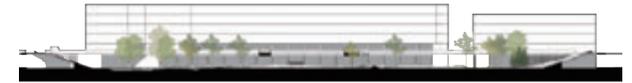


wanderは「さまよう」「さすらう」という意味ですが、マインドワンダリングのような注意発散の方が、特定の方向性に固着することがなく、抑制をきかせすぎない思考ができて好適なであり、新しいアイデアを多く生み出すことができます。

本提案のコンセプトである「ViNAWAVEで放浪する」は、波にそのまま流される様に、知らず知らずのうちにリラックスすることを意味している。

断面図

S=1:1000 10m 20m



1F平面図

S=1:1000



2F平面図

S=1:1000



05 提案内容

景観階段

公園の両方の入口にある大階段は、さざ波の形態を取り込み、人を公園の内部に誘導する。階段とし、休憩場とし、展望台として利用される。

休憩スペースは植栽と芝生を配置し、緑のある居心地の良い空間を作る。展望スペースは向こう側の風景を眺めるができる。下には通過できる空間を築る。

イメージ



休憩スペース



展望スペース



オープンシアター

既存する野外ステージ空間を再設計し、ステージに宣伝できるスクリーンを付け、観客席を増やす。スクリーンを設置することにより、公園に入る次第、スクリーン画面を見ることができる。そして、景観階段と展望台で違う角度、距離での鑑賞も可能になる。鑑賞方の可能性を増やすことにより、利用者たちのストレスを減少することができる。また、シアターの外側と内部に柔らかい芝生を増加し、より観客に安心感を与えしやすくなる。

ステージ



休憩スペース



## イベント広場



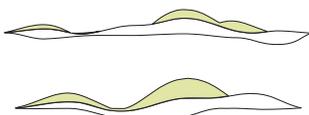
舗装を全体的に明るく変更し、色彩的にポジティブなイメージを与える。  
ショッピングモールに接する部分にフロアーに変え、広場に集まる人が多い時でも、通過の邪魔をしない。それにより、混雑しやすい問題を改善する。  
また、上にある歩道橋のルートを変更することにより、広場空間が圧迫的なイメージを解消する。

ベンチの高さの変化は波の満ち引きをイメージする。  
好きな高さで休むことができる。ベンチの形態の変化、歩道橋の影の変化を楽しむことができる。  
ベンチに囲まれている広い空間でテントなどを設置するだけで、多くの一時的なイベントを行うことが可能になる。

## 遊び場

さざ波の断面をイメージし、床に形態の変化を与える。  
でこぼこの幅、大きさ、組み合わせにより、楽しめる可能性が増える。遊び場空間は周りの環境と比べ、強烈なイメージがある。利用者の興味を引き起こし、遊し効果を与える。

断面の「さざ波」の変化



スケート場  
(一時的)

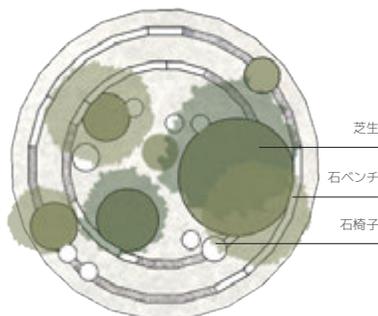


## 交流コーナー

交流コーナーを俯瞰すると、さざ波の形が見える。  
石ベンチの高さの変化が漂う波をイメージし、複数の人が座れる。  
しぶきをイメージする丸い石椅子は一人で居たい時に座れるところである。

多くの形の配置により、その間でそれぞれ違う空間が生まれる。  
体験の多様性を楽しむ回復空間である。

平面詳細図



芝生  
石ベンチ  
石椅子

## 歩道橋



直線ルートでショッピングモールに行ける。曲線ルートで歩くと、視野が変化しながら風景を楽しめる。広場でライブイベントが行われる時期、橋の上でも鑑賞できる。

二つの歩道橋に休憩できるベンチを配置し、買い物終わりの休憩場、待ち合わせ場としても利用できる。

## 飲食コーナー

飲食コーナーの位置はショッピングモールの一階にある飲食店に  
合わせて設置する。開放的な場所で飲食、休憩と会話のできる  
リラックス空間である。

飲食コーナーの隣の商業空間にクリニックがある。ここには格子を  
加え、外の空間と比べよりプライベートな空間に変わっていく。

両側座れるベンチ



格子で空間を分ける



交流空間

