

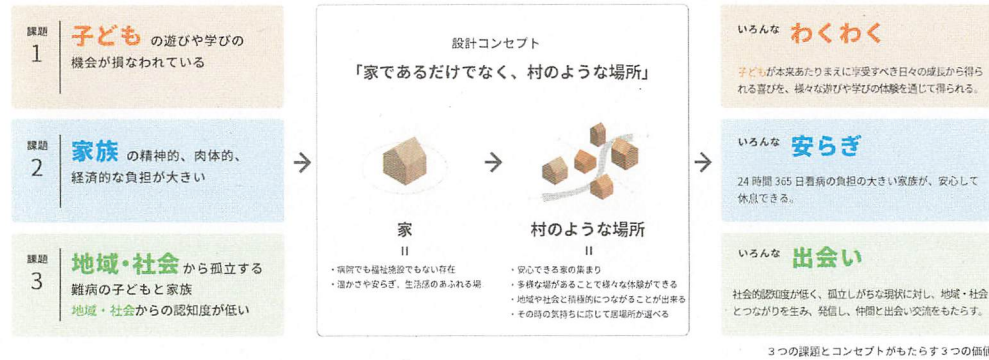
都市公園に立地する「家だけでなく村のような場所」

「設計コンセプト・周辺コンテクスト」

「家だけでなく、村のような場所」を目指す

日本に前例のない「コミュニティ型こどもホスピス」の設計にあたり、まずここでの生活のシーンを想い描き事から始めた。ここで過ごす時間の中には楽しいだけでなく辛いときもある。「その時の気持ちに応じて居場所が選べること」「それぞれの居場所が孤立せずに緩やかにつながっていること」これらのことが、大切なことではないか。

それは、家のようにくつろげる空間であるだけでなく、村のように多様な空間や居場所があり、繋がりを持つ、「いろんな」であふれている場所。「家だけでなく、村のような場所」を設計コンセプトとし、「いろんな」には、多様性と寛容性のふたつの意味を込めた。「コミュニティ型こどもホスピス」は、子どもと家族に「いろんな」わくわく・安らぎ・出会いという3つの価値をもたらすようなあり方がふさわしいと考えた。



地域に開かれた「道の空間」が「6つの家」を繋ぎ、「いろんな」であふれる場をつくる

「配置・平面計画」

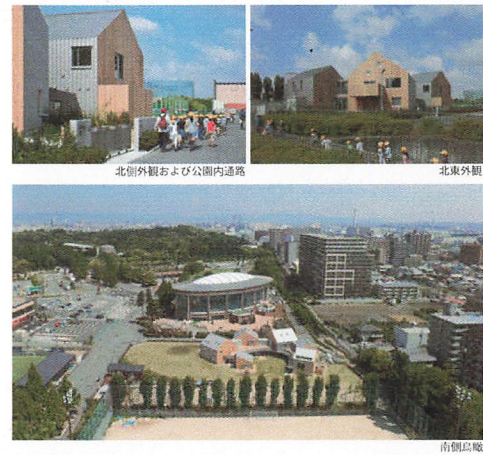
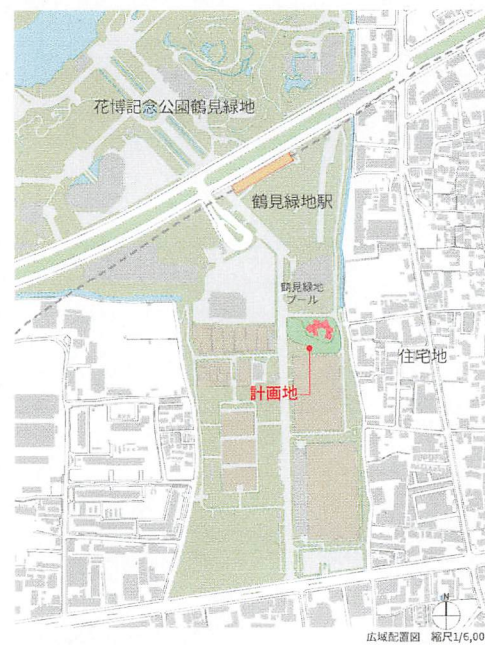
TSURUMIこどもホスピスは、「道の空間」が「6つの家」を繋ぐ全体構成である。家には「おおきな部屋」や「お庭の部屋」など、様々な特徴をもった部屋があり、道を歩くとき楽しみや喜びに満ちたわくわくする場面に出会う。家の間には小さな溜まりのスペースやいろんな形の庭があり、ちょっと離れて休んだり、時には隠れて泣いたりもできる。内外装の仕上げには木材をふだんに使い、タイルや金属、ふわふわしたサインなど、優しさでわくわくにあふれた手触りを大切に計画した。

中庭に面した南側の縁側の深い軒は夏の日差しを遮り、道の空間には心地よい風が抜け、一年を通じより多くの時間にありのままの自然を感じながら安らげる。家を繋ぐ道は敷地全体へ伸びていき駅と住宅街へと繋がる。緩やかなカーブを描く道の合間に描いた「まちの広場」「遊びの丘」「みんなの中庭」「育みの森」といった特徴的な場では、地域の子も遠くへ遊びに遊びに、季節のイベントを通じて新たな出会いが生まれる。



都市公園・鶴見緑地に立地し、地域住民の生活動線に接する敷地

TSURUMI こどもホスピスは、都市公園である花博記念公園鶴見緑地に立地する。敷地周辺には緑豊かな環境の中に運動・スポーツ施設や温浴施設が点在し、敷地東側には住宅地が広がっている。敷地北側の公園内通路は、地域の幼稚園児からお年寄りまで老若男女、さまざまな公園利用者の通行だけでなく、通勤や通学で地下鉄鶴見緑地駅へ向かう地域住民の日常の生活動線にもなっている。

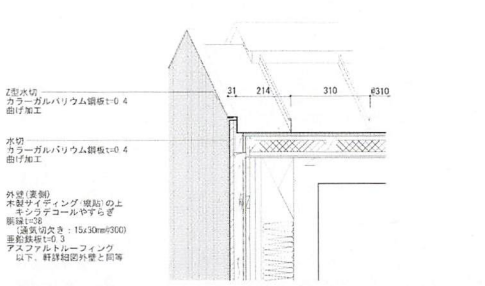
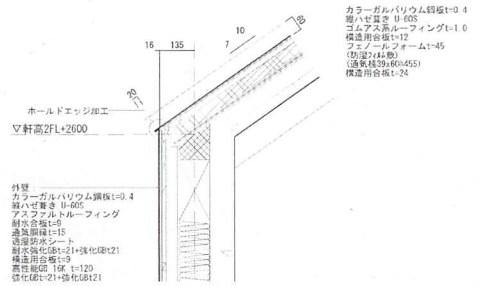


誰もが家と感じられる普遍的な家型が集まり、村のような風景をつくり出す

「ファサード・外装計画」

「病院ではなく家であること」が求められた。訪れる子どもと家族、地域の、あるいは世界中の人、すべての人が家と感じられる普遍的な家型の姿を目指し、プロポーションやディテールの検討を重ねた。軒は樋を設けず水切直下に砂利敷側溝を設ける計画とし、棟包みはけらは手前で止め、純粋な家型形状とした。

さらに家型が木の柔らかい表情となるよう、木製サイディングと板金の取り合い部は、木の小口をZ型水切でシンプルに押さえた納まりとした。家々が角度を変えながら配置されることで、歩くたびに木の家型の面がばらばらと表情を変えていく、まるで村のような風景を生み出した。



軒詳細 S=1/20

けらは詳細 S=1/20



外壁はガルバリウム鋼板縦ハセ目と木製サイディング本実張り。家型と家型の間は「こどもの庭」「小さな庭」といった植栽で緩やかに区切られた屋外の落ち着いた居場所となる

小さな発見に溢れ、子どもと家族が主役になるやさしいインテリア

「インテリア」



目線の先のいろんな天井

設計において常に子どもの目線を最優先に計画した。車椅子やバギーを使う子ども達の目線は自然と上向きになりがちである。そこで、天井を放射状の梁や家型に梁が斜めに上る高天井の部屋、空が見える天窓など、子どもの目線の先にはわくわくできるいろんな天井があるよう計画した。



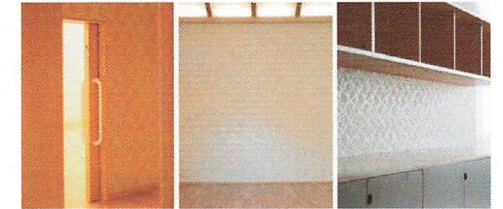
家型モチーフを散りばめる

外観の家型デザインに加え、インテリアにおいてもその家型の構造体がそのまま表出するよう仕上げを施した。また、インテリアの随所に家型をモチーフとした要素をさりげなく取り入れた。家らしい要素が自然と目に入ってくる事で、ここが病院ではなく自分の家だと自ずと感じられるよう計画した。



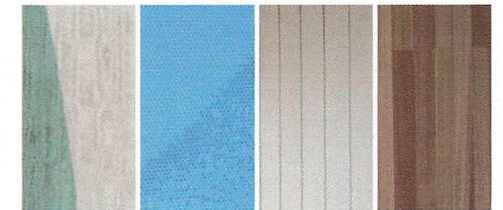
白地に白柄のやさしいアクセント

壁仕上は白地の壁紙とベースとしつつ、各部屋の一面には、白地に光の反射で白の柄が浮かび上がったり、表面の凹凸がつくる陰影でパターンが生まれるようなアクセントクロスを国内外から厳選し設けた。誰もが安らげる空間でありながらふと気がつくような様々な発見のあるインテリアを目指した。



触れて感じる建築

仕上材は厳選した樹種の木材を使用している。ムク材や合板・集成材を適所に用い、仕上げは素地や塗装を場所や機能によって使い分けた。アクセントに、艶のあるタイルや触ると少し冷たい金属を採用した。視覚だけでなく木の香りに溢れ、触れて感じる建築とし、建築に親しみを感じ、ここでの体験がかけがえのないものとなるよう心がけた。



特別な時間を彩る、デザイナーとの協働から生まれた家具・ファブリック・照明

「家具・ファブリック・照明」

TSURUMI こどもホスピスに来ることを、難病の子とも家族、きょうだい、みんなが楽しみにしている。普段したくても出来ない遊びや学びの機会が得られたり、ゆったりと心を休めたり、ここで過ごすのはそれぞれにとって特別な時間である。その「わくわく」する想いに寄り添えるよう、家具やカーテンは彩りが添えられるようにしたいと考えた。インテリアや照明は「安心」してこの空間に居てよいと感じられるよう、優しく寛容な場となるよう配慮した。

空間に居場所をつくり出し彩りを与える特注家具。空間に表情を生み出し、風の流れが感じられるファブリック。主張せずに生活をそとと支える照明計画。空間・環境にあるモノすべてに意味があり、大切にされていると感じられるられるよう、家具やカーテン、照明にいたるまで、様々なデザイナーとの協働によってつくられている。



優美で色彩豊かな家具により多様なシーンを創出。デザイナー・コーディネーターは、藤森泰司アトリエ



屋内・屋外の空間を読み解き、ほどよい距離感と居場所が家具によってつくられている



風でゆれるとモアレが動くダブルオーガジーのファブリックのデザインは安東園子デザイン



カーテンと共鳴したカラフルな特注家具。統一感と多様性を併せ持つコーディネーター



光源が直接見えない特注器具によって柔らかな光を建築に添え、障子の中に浮かびあがる村のような風景を生み出した。照明計画はシリウスライティングオフィス・戸恒氏との協働

子どもたちの「わくわく」を喚起し、楽しい空間を演出するサイン

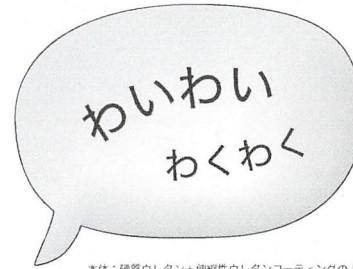
「サイン」

わくわくをつなげる柔らかい吹出しサイン

部屋の中での活動が道の空間に溢れ出すようなサインを目指した。部屋のサインは、子どもが遊ぶ姿を描いたピクトグラムと子どもの声をイメージした吹出しサインからなる。部屋の中から子ども達のにぎわいが伝わり、道の空間を歩く人に楽しさや好奇心を誘発する。吹出しサインは柔らかい素材で触れてさらにわくわくをもたらす。



吹出しサイン・ダイアグラム

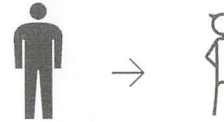


本体：硬質ウレタン・伸縮性ウレタンコーティングの上トップコート
吹出しサイン図 S=1/3



楽しさを伝える無数の子どもピクトグラム

トイレや ELV、室名サインには 50 種類近い子どもたちが遊ぶ様々なシーンのピクトグラムを描いた。さらに衝突防止サインとしても活用し、ガラスに浮かぶこれらピクトグラムサインは、実際に子どもたちの遊ぶ風景と溶け合い、様々なわくわくを誘発する。



ピクトグラム・ダイアグラム



ピクトグラムサイン図 S=1/6

