

《街の文脈》

敷地は茨城県土浦市中心部であり、土浦城跡公園の正面に位置する。敷地に南面する道路下は暗渠であり、その水脈は今も霞ヶ浦まで続いている。国道6号は旧水戸街道であり、土浦城が水路と陸路によって強固に遠方と結び付けられていた背景が伺える。敷地周辺が城下町として栄えた時代が土浦市の第一期であり、現在においてもこの場所は文化・公共の中枢である。やがて敷地から東へ1km程離れた場所にJR土浦駅が完成すると、市の玄関口として娯楽・商業施設が充実し、城下から駅前へ中心が移り変わる第二期が訪れる。その後、モータリゼーションの急速な進展と、それに伴う大型ロードサイドチェーンの台頭によって駅前の中心性が消散する第三期を迎え、現在に至る。歴史を概観すると、物資を巡って街の核が転々とし、中心性を失った場所が空洞化していくという地方都市が抱える典型的な問題が見えてくる。

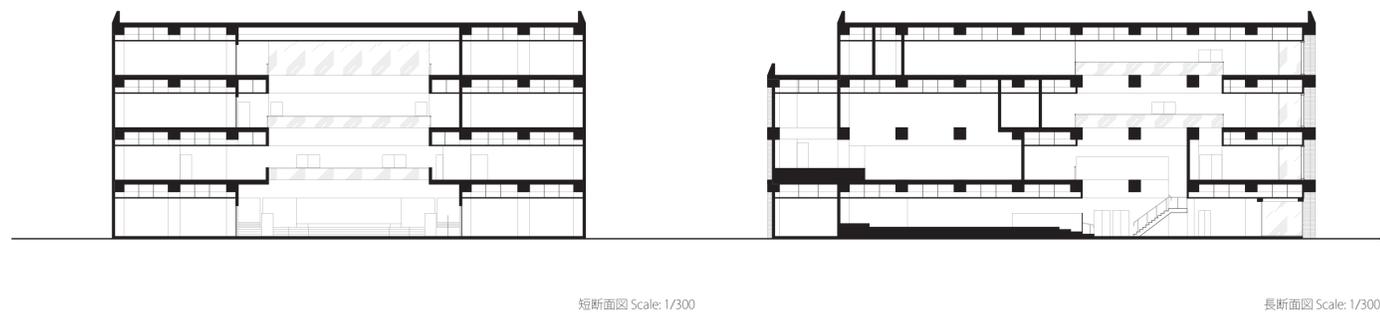
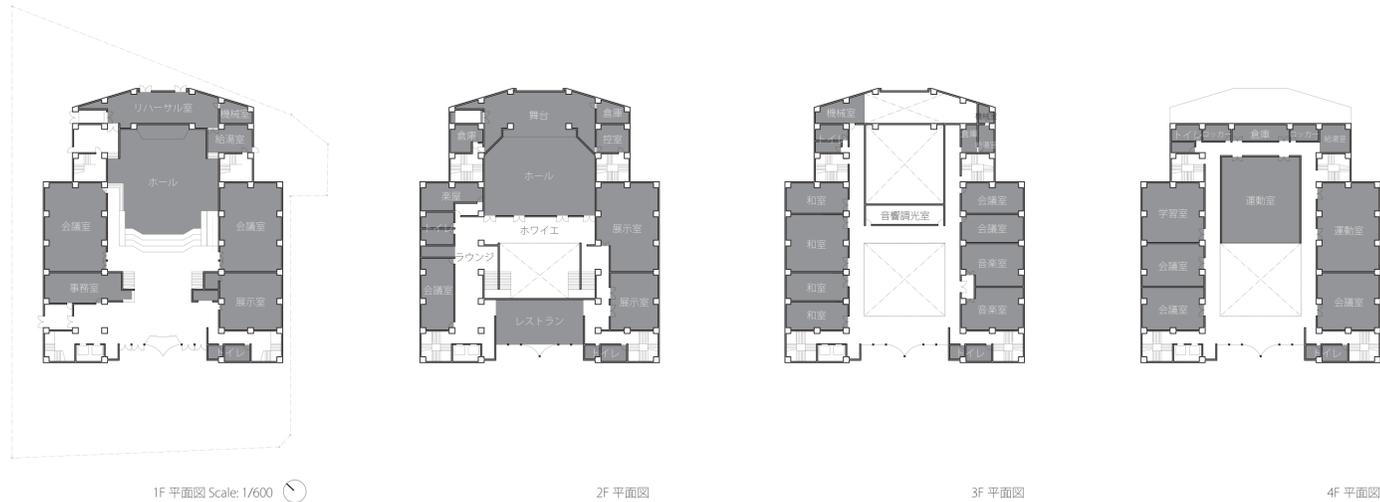


《既存文化ホールの問題》

「亀城プラザ」は地下駐車場と地上四層から成り、エントランスから垂直に貫くヴォイドで束ねられている。パッケージされている内容は約400㎡のホールが2室、会議室8室、和室4室、展示室3室、音楽室と運動室がそれぞれ2室と学習室が主用途であり、残りはそれらに付随するサーバントスペースである。この施設にはハード、ソフトの両面において行政から問題が指摘されている。土浦市が公表した平成23年度公共施設白書によると、築年数が30年を経過したことに加え、先の震災によって脆弱性が確認されたことが報告され、早急の改修または改築が指摘されている。また利用者数-4.9%、貸室稼働率-13.5%も前年に対して減少しており、長期的な観測では年々減少傾向であることが示唆されている。これら報告された問題に加え、私は文化ホールが全国的に画一化された様相を現在まで持ち続けていることに一つ目の疑問を感じる。過去に依存した実績主義の産物でありながら、現代のニーズには適合しない負の遺産のようなものである。また、この施設が周辺に対して暴力的／閉鎖的なその風貌を露呈していることが二つ目の疑問である。外観は良く知られているのだが、中で何が行われていることを知る者は少数なのではないだろうか。ホール＝劇場という伝統的なタイポロジーにおいて、どこに革新を行えば良いのかということが設計の争点となる。

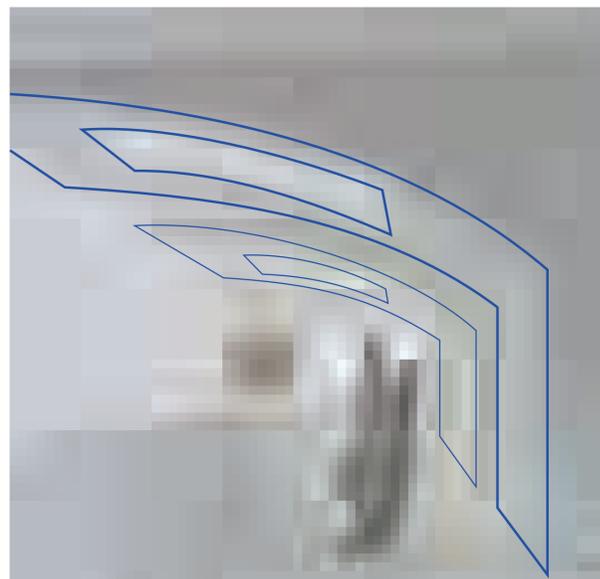
《第四期へ向かって》

この街の現状をいかにして克服するか。過去を反省し、「物資」を追い求めるのではなく、「文化」という価値を再び見つめ直す必要を強く感じた。ここで言う文化とは芸術としての文化ではなく、日常に結びつけられた人の知恵や工夫、技芸としての「文化」である。この街には残念ながら、伝統工芸や芸能のようなきらびやかな文化財はないが、秀でた「文化」を持つ人は数限りなくいるだろう。それを共通言語として訪れる市民が相伝し合う場をつくることのできるのならば、どれほど素敵なことだろうか。この敷地には現在「亀城プラザ」という文化ホールが建っており、ここは大衆商業化の波に文化中心として対抗する最後の砦となるべき、街にとって貴重な場である。しかし、この施設も街同様、大きな問題を抱えているのである。

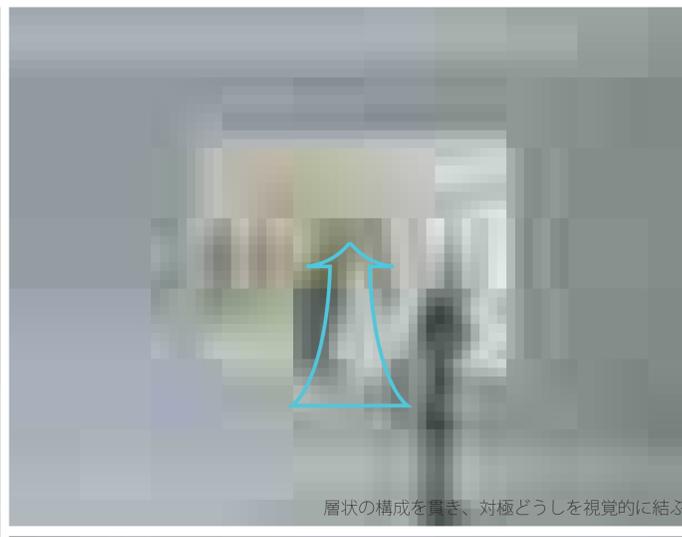




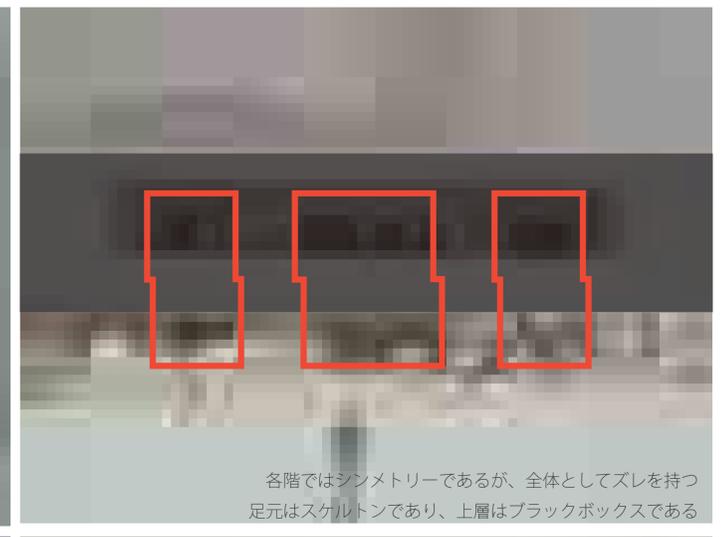
間仕切るものは存在しないが、懐のある壁厚によって空間を分節する



明暗差や梁の形状変化によって空間にリズムを持たせる



層状の構成を置き、対極どうしを視覚的に結ぶ



各階ではシンメトリーであるが、全体としてズレを持つ
足元はスケルトンであり、上層はブラックボックスである



階段という垂直動線領域を囲い出し、その奥ではEVという領域をさらに囲い出す



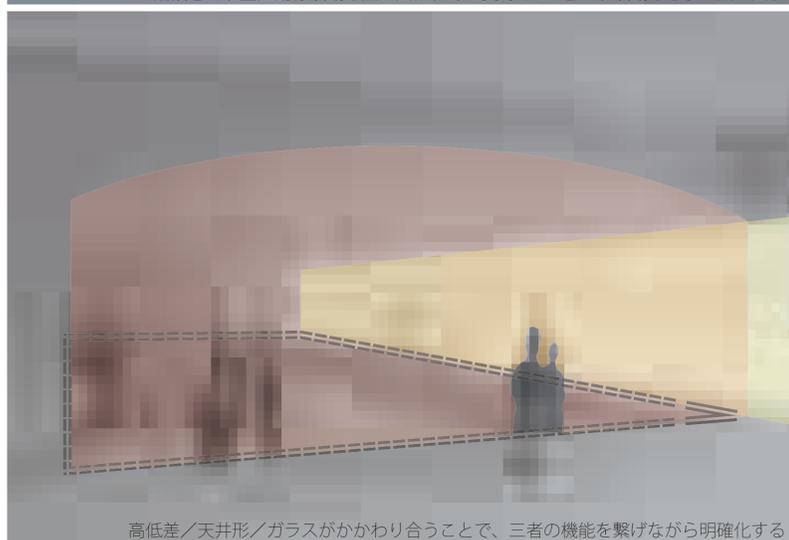
一本の大柱という記号的特徴により空間は自立的な性格を帯びてくる



水平／垂直方向に曲線が絡み合う
トップライトは明暗のストライプを作り出す



長い庇は内部性を拡張し、外部を迎え入れる



高低差／天井形／ガラスがかかり合うことで、三者の機能を繋げながら明確化する

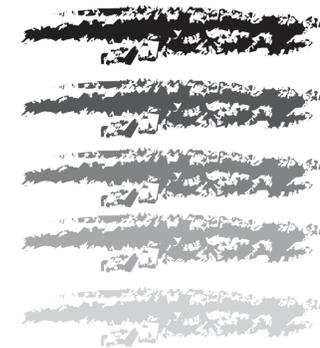
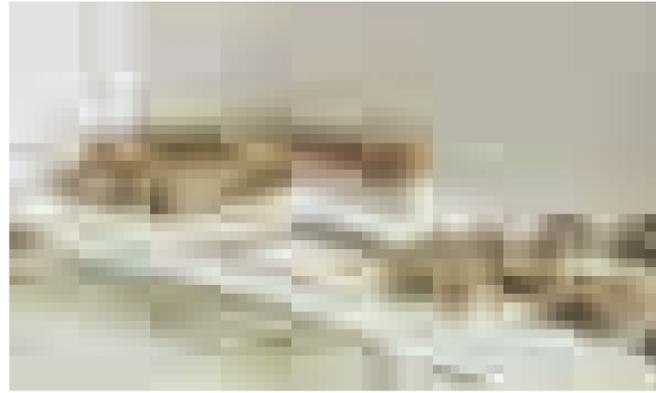
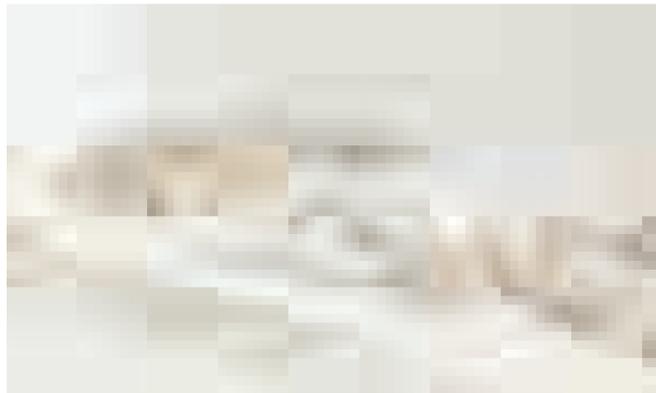
《マルチアクティビティ／プログラムを閉じ込めない境界》

機能の自立を担保しながら、プログラムが関係し合うことによって複合化が成されるような建築のタイポロジーこそが、新しい文化ホールに求められているのではないかと考えた。やわらかく諸機能が関係づけられた空間は利用者がいつでも／どんなアクティビティにも参加可能なアイドリング状態を保てるはずである。その過程で予定不調な活動を通じたコミュニケーションの同時多発が起こりうる。視覚的に認識可能な境界とは、微分すると水平方向と垂直方向に大別できる。それらが人と相互のやり取りを経て、空気は変形され、空間としてはじめて認識されるのではないだろうか。空気の流れを歪めるためのノイズを鏝め、空気として一体になって繋がりがながら、視覚を主とした知覚に訴えかける領域の変化によって、この施設は成り立っている。

《空間のメリハリ》

開かれた機能どうしは干渉し合い、互いに癒着、あるいは対立することで複合可能となるが、ゆるやかな線引きはともすれば冗長な空間の連続による空虚な建築となりかねない。境界を示唆するあいまいな空間のディテール(ここで意味するディテールとは異なる要素どうしを結びつけるものとする)が互いに激しく対立し、その中に見る者が緊張関係を見出せるとしたら、境界は見逃されること無く享受されるはずである。ディテールの対立から逆説的に生まれ得る調和がより一層連続的空間を創出してしてくれる。

「やわらかな境界」という線引き／「干渉と対立」という緊張関係



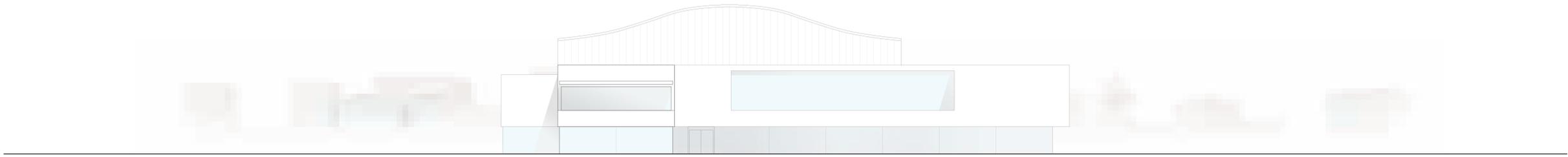
1F



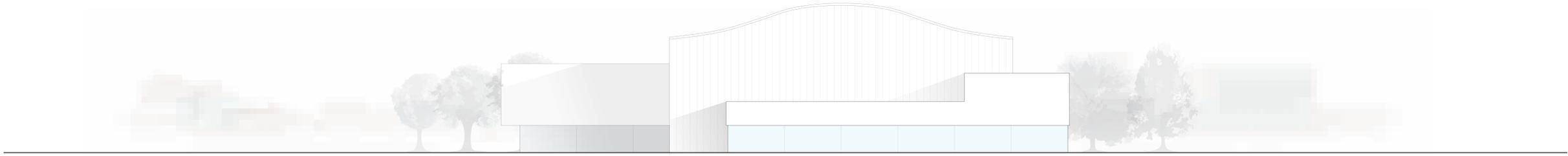
2F

《重なり合うレイヤー》

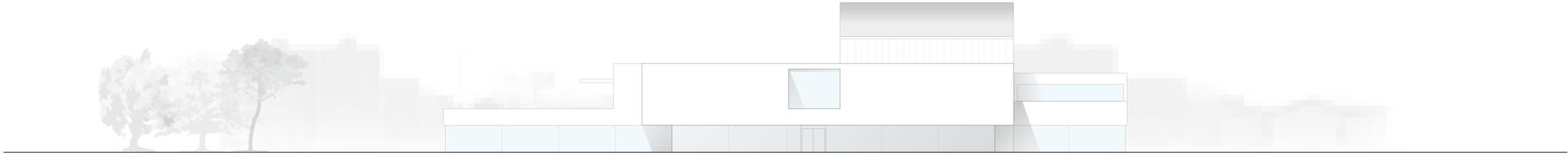
足下には公園と並行するレイヤーを設け、さらにガラスを巻き付けることで利用者の様々な活動が重なり合うファサードをつくることにした。また上層部は外部に対してすべてを明らかにせず、この建築に足を踏み入れてはじめて分かる発見を盛り込みたいと思った。1Fと直交するレイヤーを用いて必要十分な大きさの窓を公園に向かって放たせた。シンプルな構成ながら、利用者どうしの接触可能性の多い動線計画である。これらのスタディを通して、内部にはプログラムが連携する仕掛けを設ける必要を感じた。



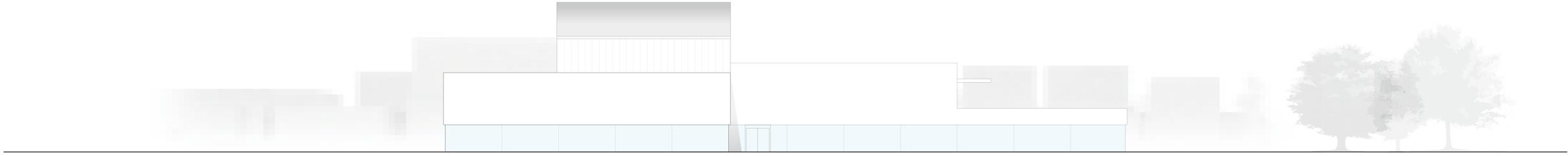
南側立面图



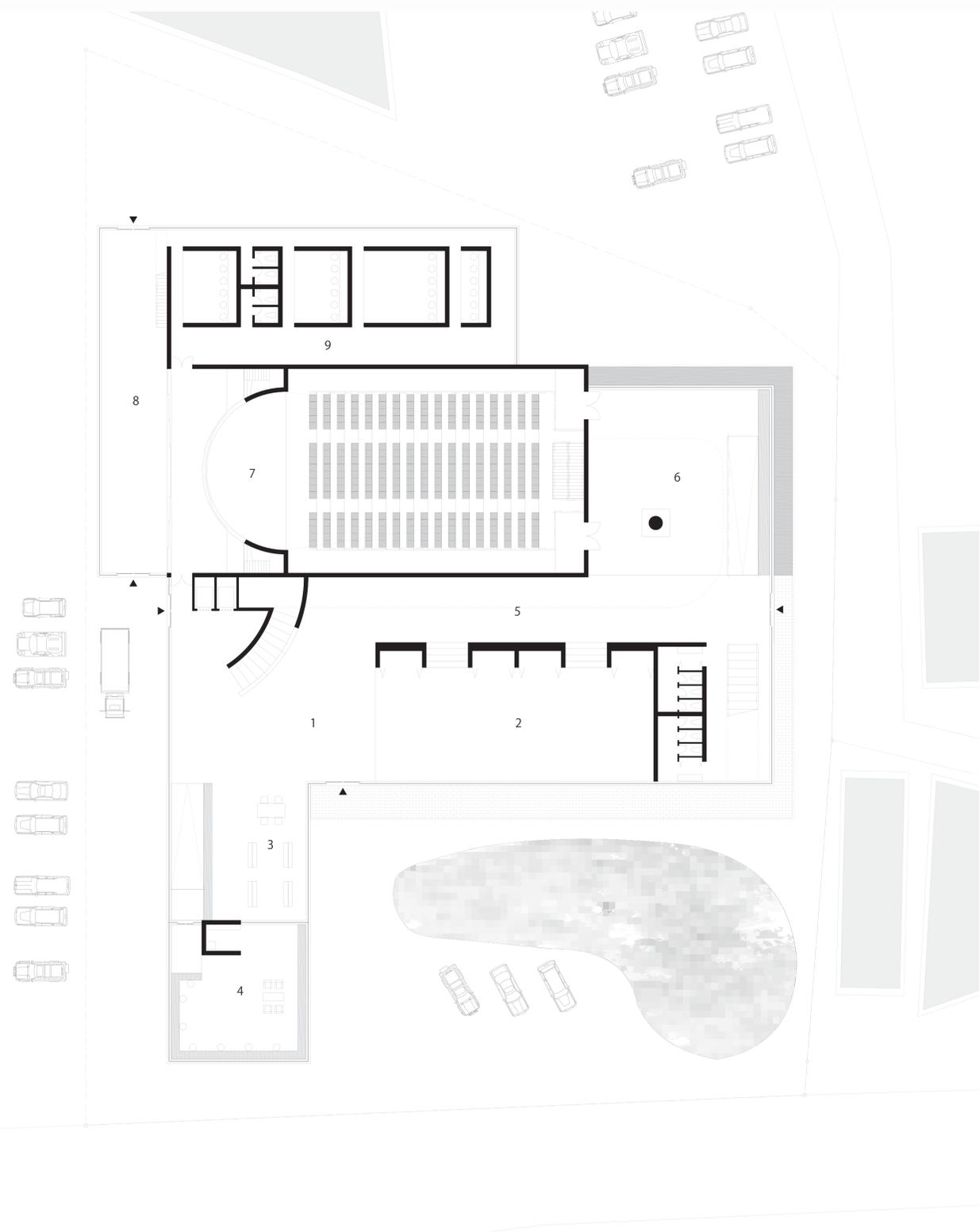
北側立面图



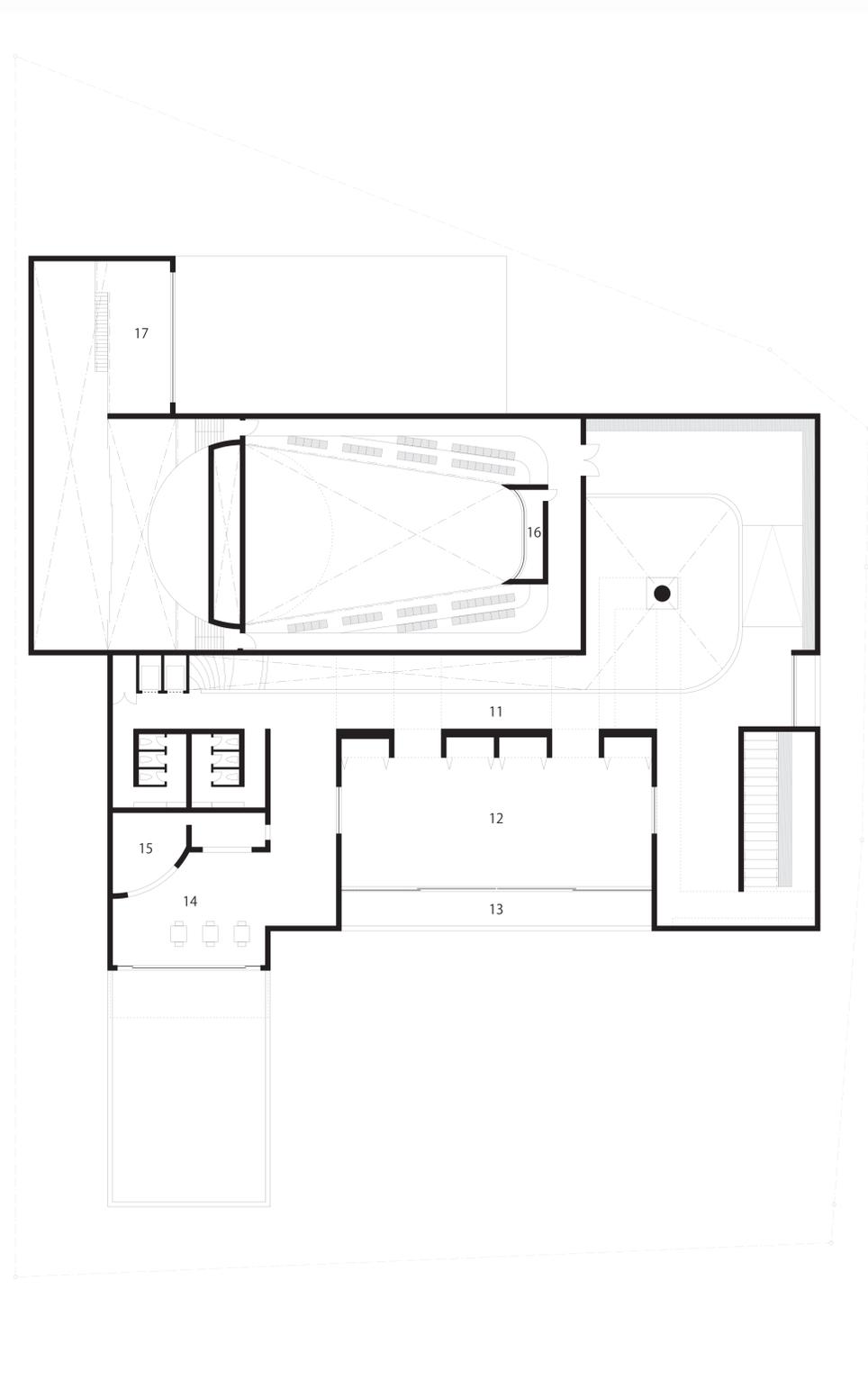
東側立面图



西側立面图

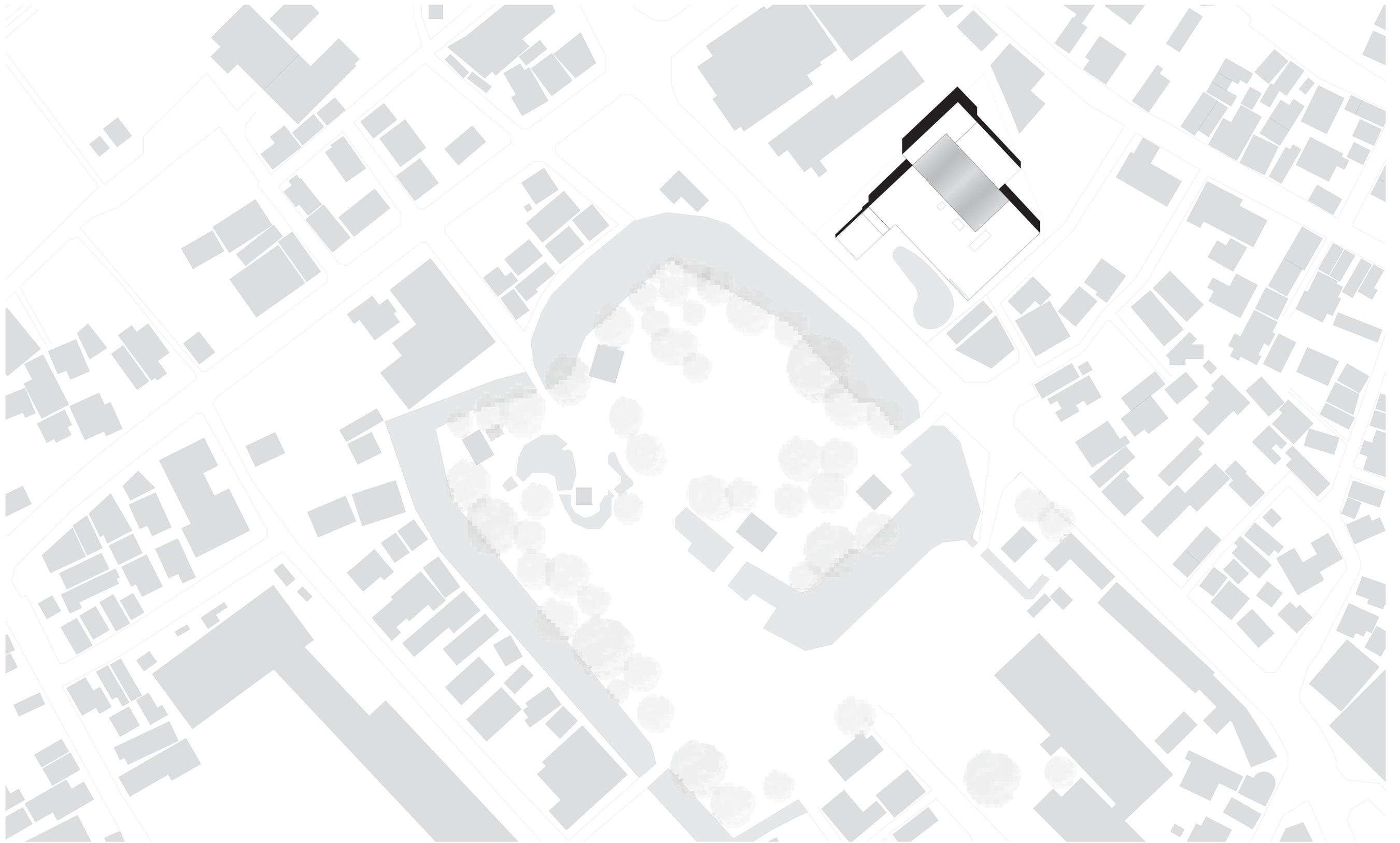


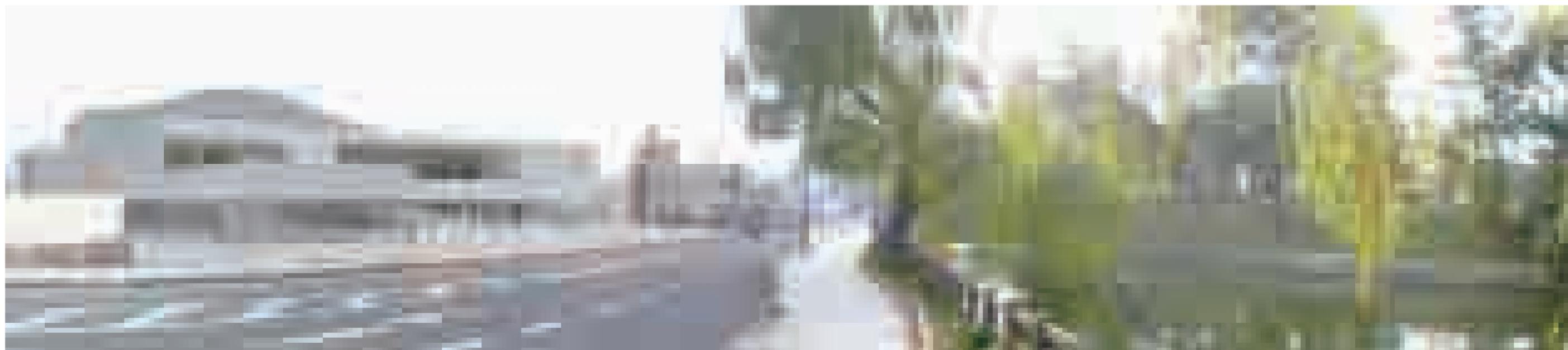
1F 平面図



2F 平面図

1. 玄関
2. 白のスタジオ
3. 直売所
4. 事務室
5. プロムナード
6. ホワイエ
7. ホール
8. 搬出入路
9. 楽屋
10. 市民農園
11. ギャラリー
12. 実験劇場
13. バルコニステージ
14. レストラン
15. 厨房

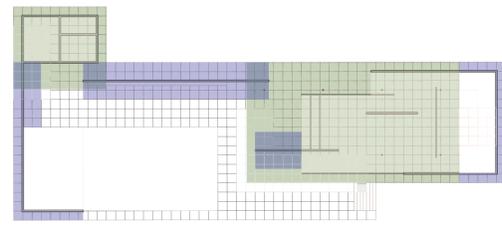




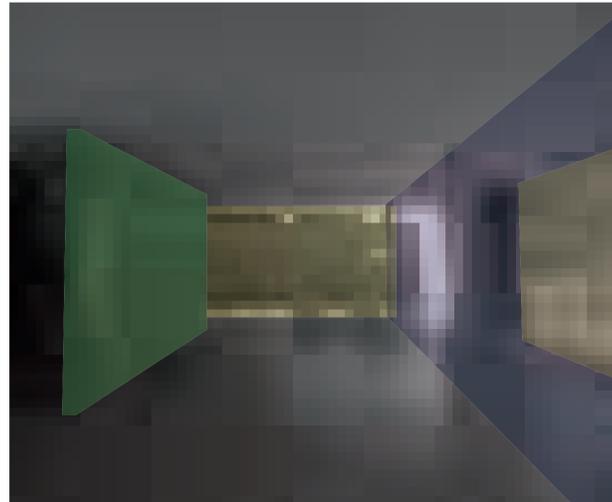
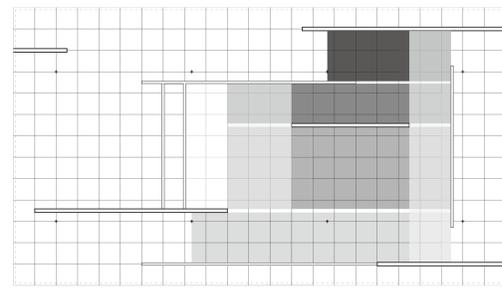
CULTURAL COMMUNICATION CENTER

疲弊する街でカタチの無い文化をカタチづくる

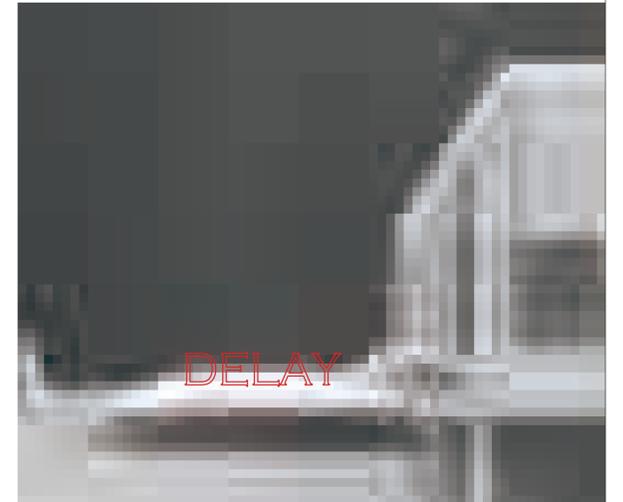
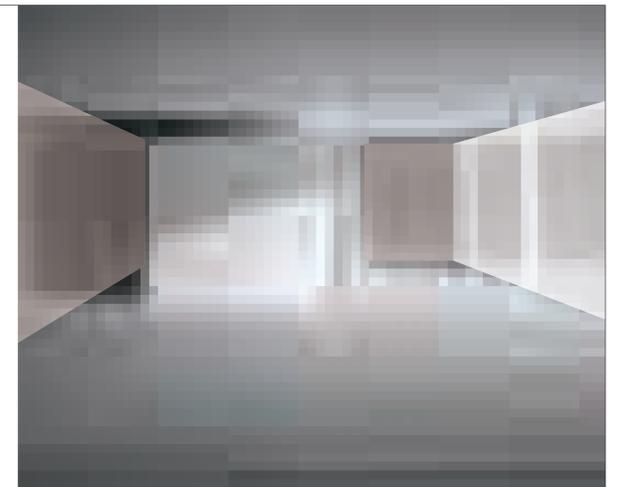
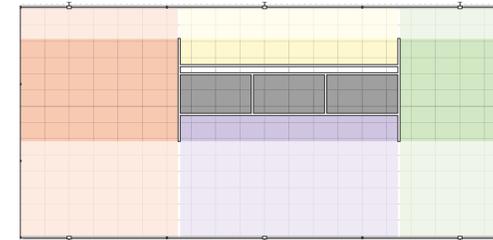
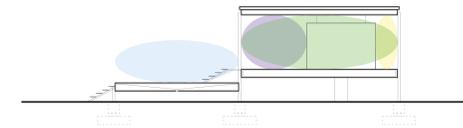
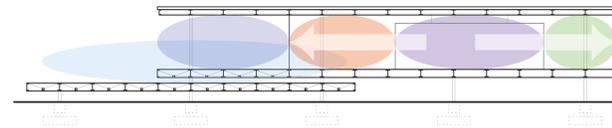
Barcelona Pavilion



- 水平かつ垂直な境界領域
- 水平な境界領域
- 垂直な境界領域
- 見えない垂直な境界領域



Farnsworth House



《ミースにおける境界言語》

“Less is More” という標語に象徴されるようにミースが手がけた数々の名建築には建築を構成する諸要素が極端に少ない。しかし眼に見えるパーツが極小的建築という中で、干渉／対立し合うあらゆる機能を調停するために何らかの境界付けが成されているはずである。仮にそのような境界が存在するならば、私が標榜する建築全体が一つに繋がりながら、異なるプログラムが同時進行していく新しい文化・公共施設という目的を大きく手助けしてくれると考えた。空間を分節するための緩衝帯となる一見不可視であったり、メタ的である境界を、彼の代表2作から主観的に参照／分析した。ここでは特に今回の設計におおいに影響を与えてくれた数例を抽出し、記述を行う。

Barcelona Pavilion	①	③
	②	④

《バルセロナ・パヴィリオン》

①は建築における二元的境界成分である水平／垂直ということに着目した境界分布図である。重複／独立して内部性は担保され、完全な外部として残る未着色部分は動線として浮かび上がる。②はさらに母屋内部に絞った境界図である。一見一枚の量塊的な独立間仕切壁があるだけのように見える。しかし④で示す柱間を結ぶスクリーンのような非存在的境界や、ガラスという透過性が高い材質による非物質的境界を描定すると、この空間には②で示す層状構成が生まれる。それを裏付けるかのように境界区分ごとに椅子が鎮座している。③では一見完全な外部に見える動線に内部的な性格付けが成されていることを示している。④は水盤による垂直な、壁が落とす日影による水平な非存在的境界が外部を囲い込むことで、二棟を一つの建築として連続させている事実を示している。

Farnsworth House	①	②
		③

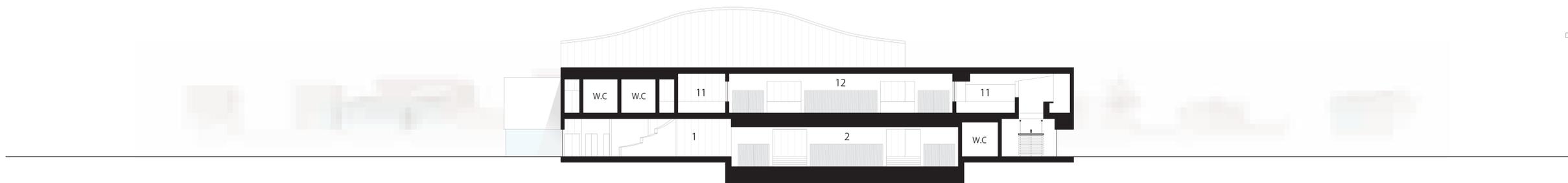
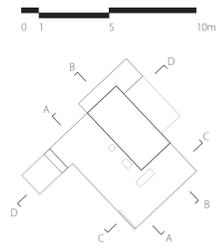
《ファーンズワース邸》

①はコアを巡る輪状の空間が、非存在的境界によって4つに分節されていることを示している。コアから短辺の壁を突出させ、延長線を想起させることで境界を知覚に訴えかけている。しかしそれらは完全な分割を意味せず、貫通する水平ヴォイドによって抑制された一つの空間となる。①の内容は②において三次元的な補足が成されるが、加えて外部との境界であるガラスという非物質的境界が内部に視覚的な拡張性を持たせていることが分かる。③では非存在的境界の時間成分について言及している。無意味にも見える中間階スラブがタイムラグを生じさせ、外部からゆっくりと切断させていることが分かる。

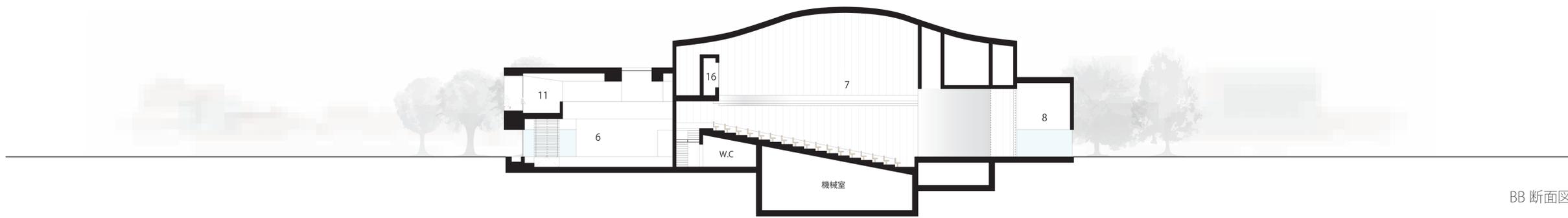
部分が全体に大きくはたらきかける



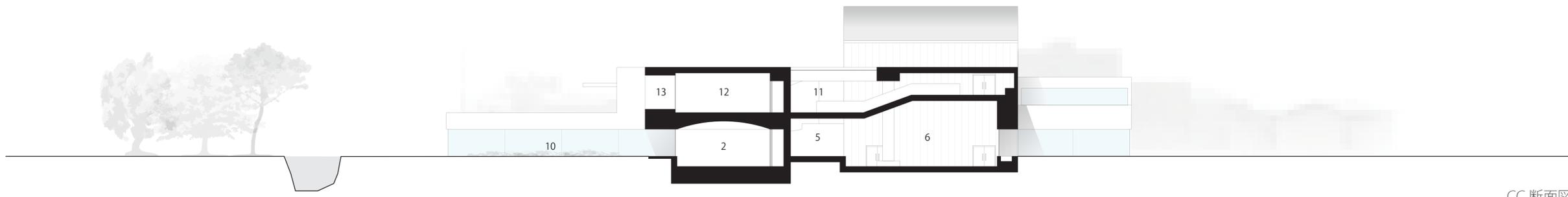
断面全体見取絵



AA 断面図

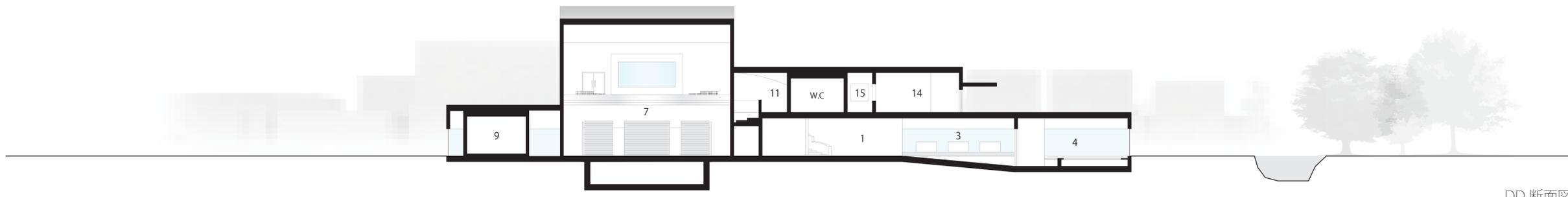


BB 断面図



CC 断面図

- 1. 玄関
- 2. 白のスタジオ
- 3. 直売所
- 4. 事務室
- 5. プロムナード
- 6. ホワイエ
- 7. ホール
- 8. 搬出入路
- 9. 楽屋
- 10. 市民農園
- 11. ギャラリー
- 12. 実験劇場
- 13. バルコニーステージ
- 14. レストラン
- 15. 厨房



DD 断面図