富士のまち。一そしてそれから一





武藤 圭亮 建築設計計画研究室





【設計理由】

私が生まれ育った地域は郡内織物と呼ばれる 織物が盛んな地域です。しかし、機屋は減少 し、賑やかな音に包まれた織物の街である事 を今の子供は知らないのかもしれない。この 現状を機屋の息子として淋しく思います。ま た、職人の高齢化や跡継ぎ不足など、OEM の様な受け身な販売体制が危ぶまれている。 そこで、私は織物の街であると再認識させる と共に職人とデザイナーを育成する文化施設 を設計したいと考えた。



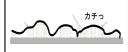




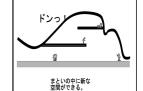
既存の建物へ向い 布が落下する。



布が既存の建物を 覆い隠す。

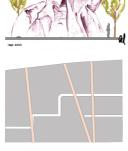


まといが形成され
外形となり現る。



【プログラム】

忘れてしまった織物の街を認識されるために は意識を強制的に織物に近づける必要がある と考え、シンボリックな建築を設計する。機 能として1FLには織物を作るための工程を学 ぶ空間になっている。そして、展示場やinfo. center、託児所がある。また、動物との触れ 合いもできる。2FLにはアトリエやイベント 会場を設けた。プレイグラウンドでは富士山 を眺めるための空間。ここでは、山梨の名産 に舌鼓を打ちながら、くつろぐ事ができる。



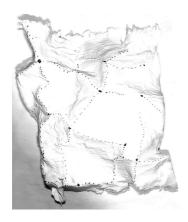


【設計手法】

布をモチーフとする。布を既存の敷地に投 げ、外形が現れる。その中に空間を作り入れ る。また、住宅の高さ関係では圧迫的なので 必要な高さを与える。これにより、既存のス ケール感を崩す事なく周辺環境に配慮。西裏 の路地体験が面白いと感じたので、敷地に路 地を取り込む。既存の路地は残し、垂直方向 の動きを作るために外部の路地を延長させ西 裏との関係性を強くさせる。加え、セットバ ックを取り、広場としての要素を作りだす。



纏う空間

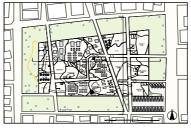




既存の建築群にかけた布にはシワができる。そのシワを図面に落とし込み 壁化させるとマトイを帯びた建築空間が現れる。まといの空間には洞穴の 様に方向性がない。そこにアーチ状の開口を開け、方向性を持たせ次の空 間へ誘導する。アーチ開口の連続がカーテンの隙間から見える風景の様に 人の動きを透明にすることで交流と期待を誘発します。









包み隠されているものって ワクワクしませんか?





【1FL と 2FL の説明と play ground】

1FL には織物を作るための工程を学ぶ空間になっている。工程は原糸製造、撚糸、かせあげ、染色、製織、整理。そして、展示場や info. center、託児所がある。また、動物との触れ合いもできる。2FL にはアトリエやイベント会場を設け、手を動かしながら企画を考える空間になっており、void から見える 1FL の作業工程を見ながらイメージを練り上げていく。プレイグラウンドは富士山を眺めるための空間。ここでは、山梨の名産の吉田のうどん、宝刀、とりモツ、やワインなどに舌鼓を打ちながら、くつろぐ事ができる。







【終わり】

織物に詳しいのは、もちろん職人でもデザイナーでもある。しかし、この敷地においては戦後からの郡内織物の変化を見てきた 高齢者達ではないだろうか?この敷地で高齢者と交流を持つことでで本当の織物の街が語られる。