

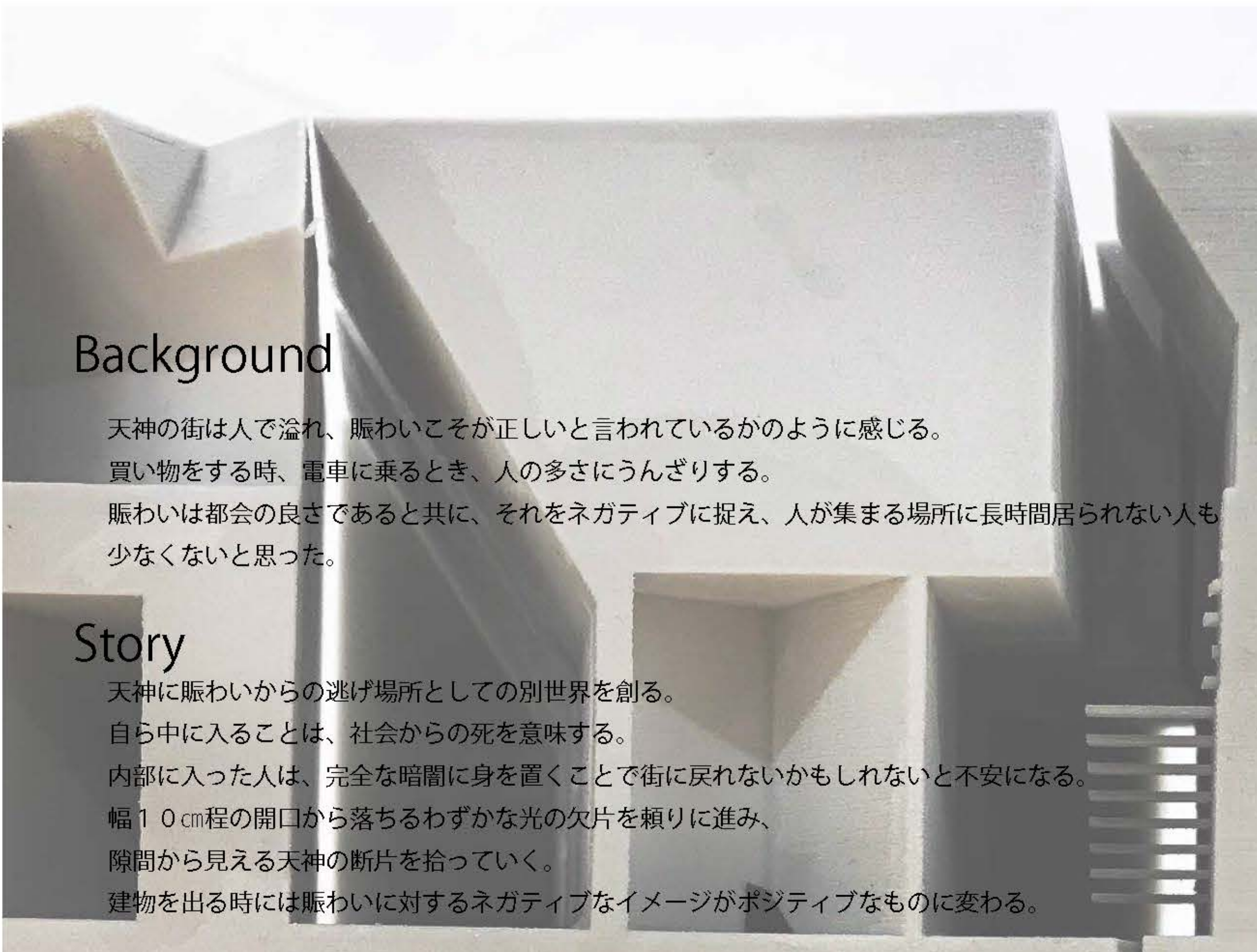


白と黒 ～毒と薬～

賑わいで溢れる街。天神。

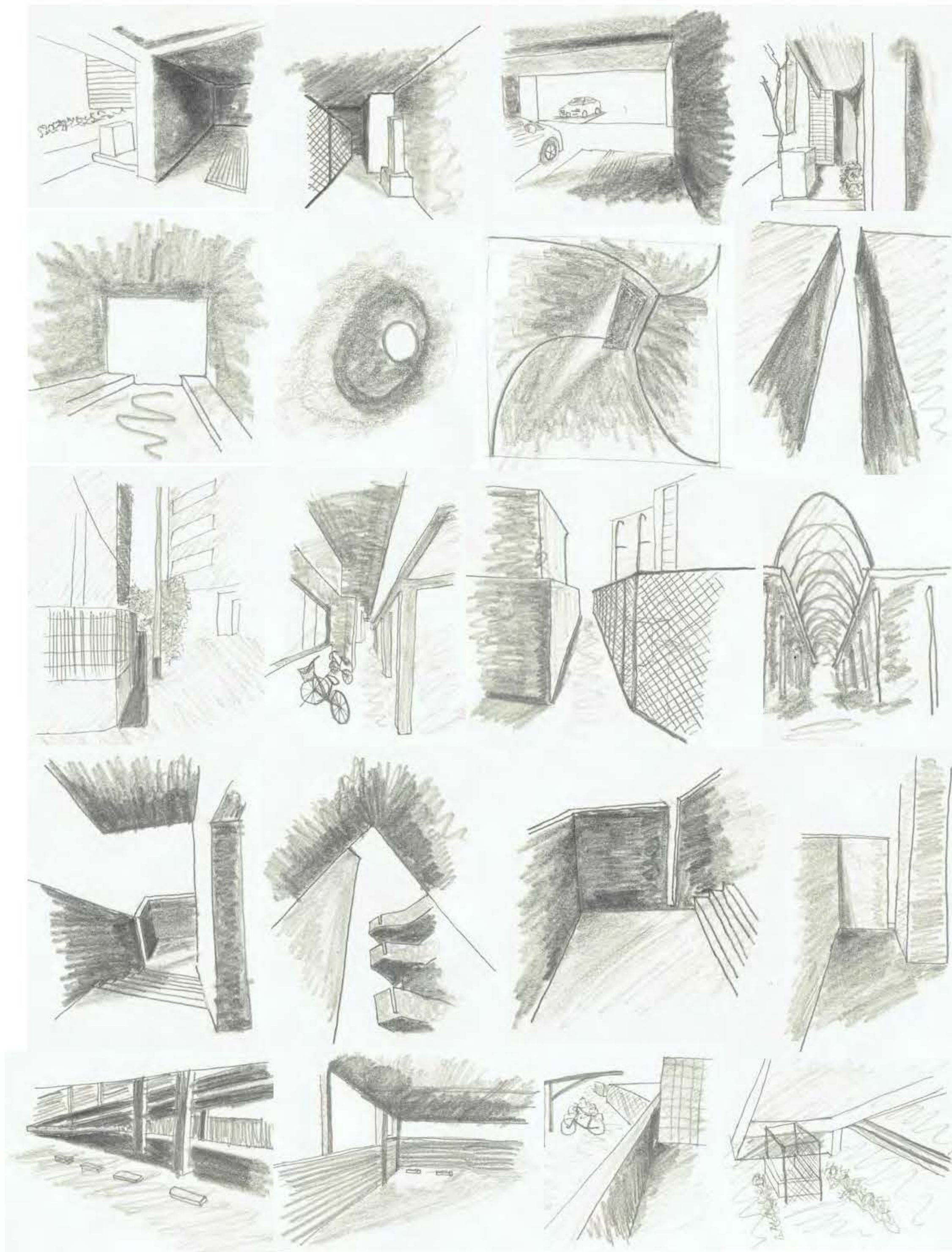
賑わいは都会の良さであると共に、人が集まる場所に長時間居られない人も少なくない。

「賑わい」から逃げ、「賑わい」へのネガティブな捉え方を変える、心理的なリセットのための薬としての建築。



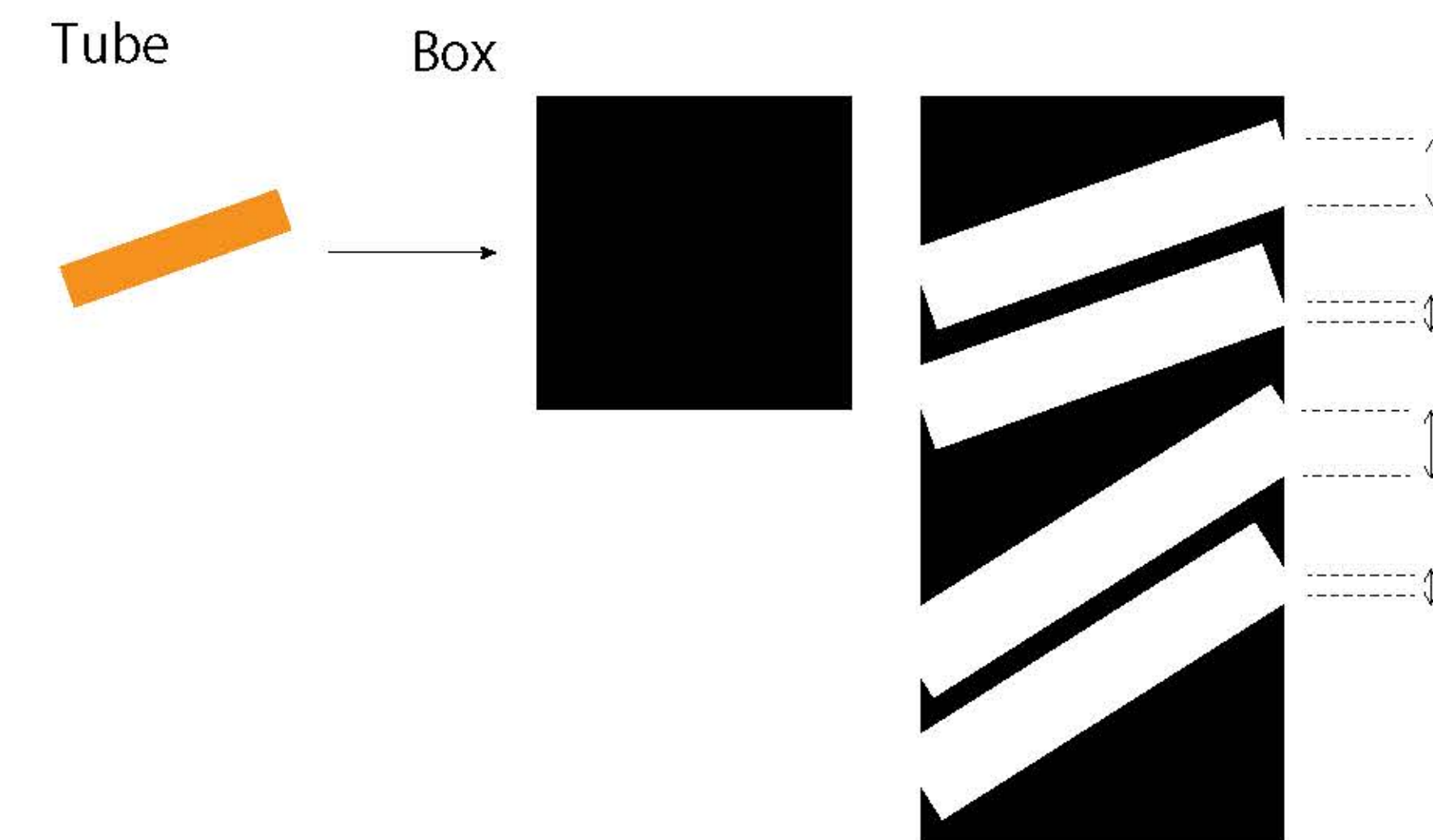
Formative Experiences

「賑わい」「人混み」をネガティブに捉えてきた自分の体験を振り返ってみた。
逃げる行為には「影に身を置き、光を形として強く意識できる」ことが重要と考えた。

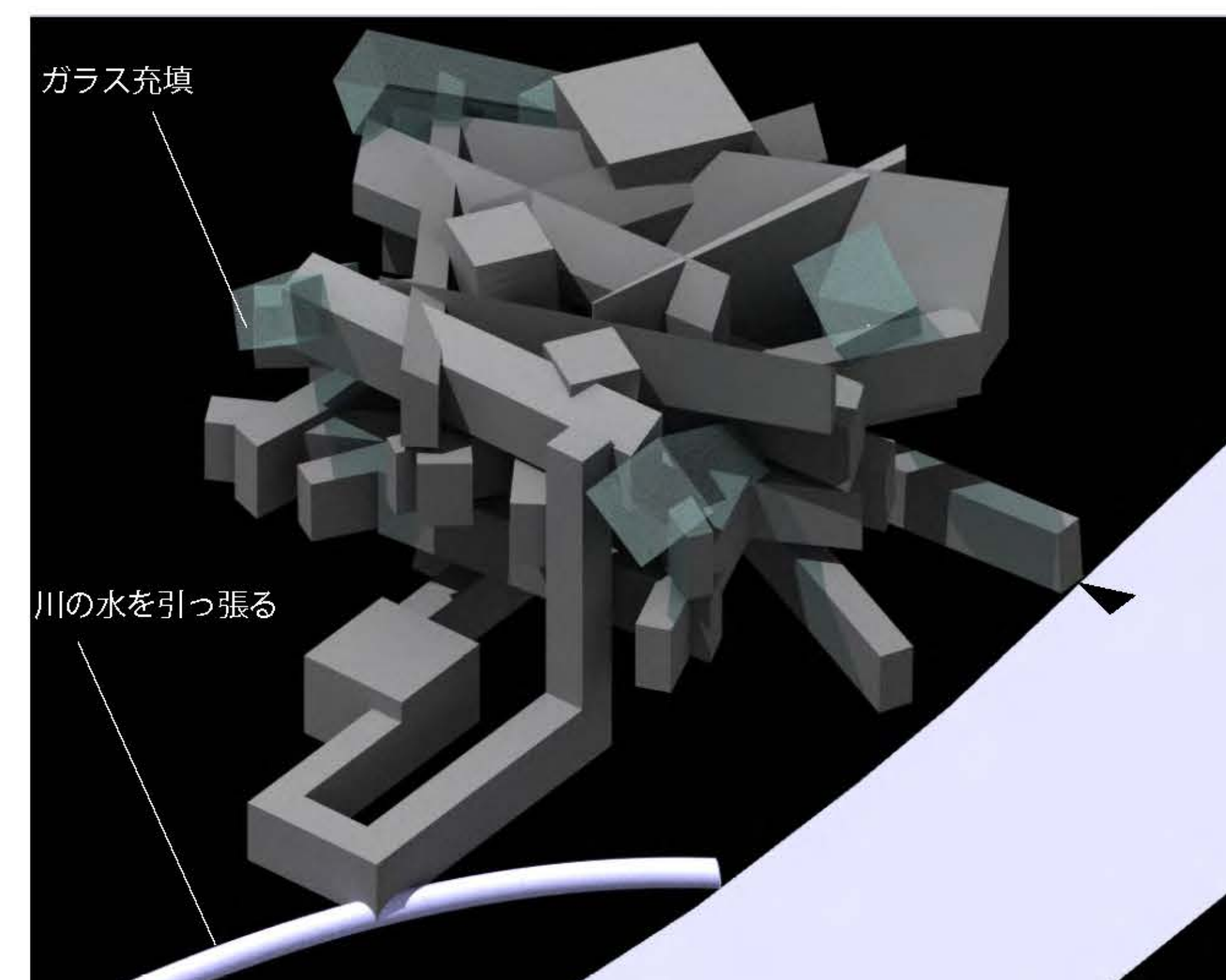


Form Diagram

チューブの形を変化させ、箱型に対して様々な角度でヴォイドを開けることで、開口幅・壁の厚み・エッジの鋭さを変化させ、様々な光を採り入れる。



様々な断面を持つ水平、垂直、斜めのチューブを上下左右にかみ合わせながら積層することで幅の広い通路や狭い通路が複雑に枝分かれする。



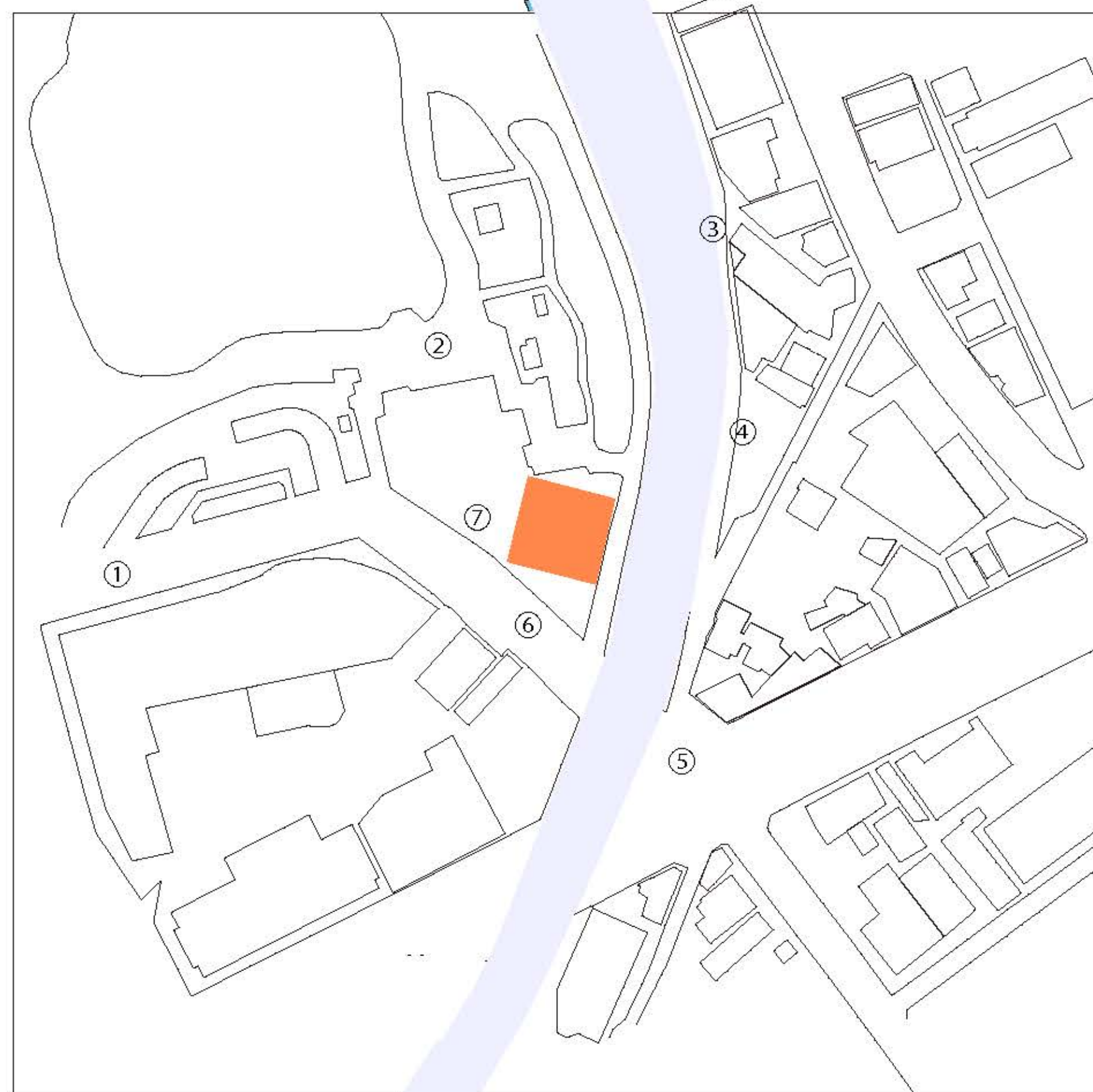
Site

敷地は天神中央公園の一部の角地。

商業地区である天神地区に位置し、交通量の多い道路、穏やかな川の流れ、様々な高さのビル、木々の揺れ、など複数の異なる移動速度が集まり交差する場所である。



10cm の隙間から覗き、拾う、天神の断片



scale=1/1000



①交差点の向こうに天神駅。活動的な側面。



②歴史的建造物、公園の緑、ビル、近代建築が向かいあうのが見える。



③ガラスをよけて進み、飲食店の裏口、ベランダなど様々な裏側を見る。



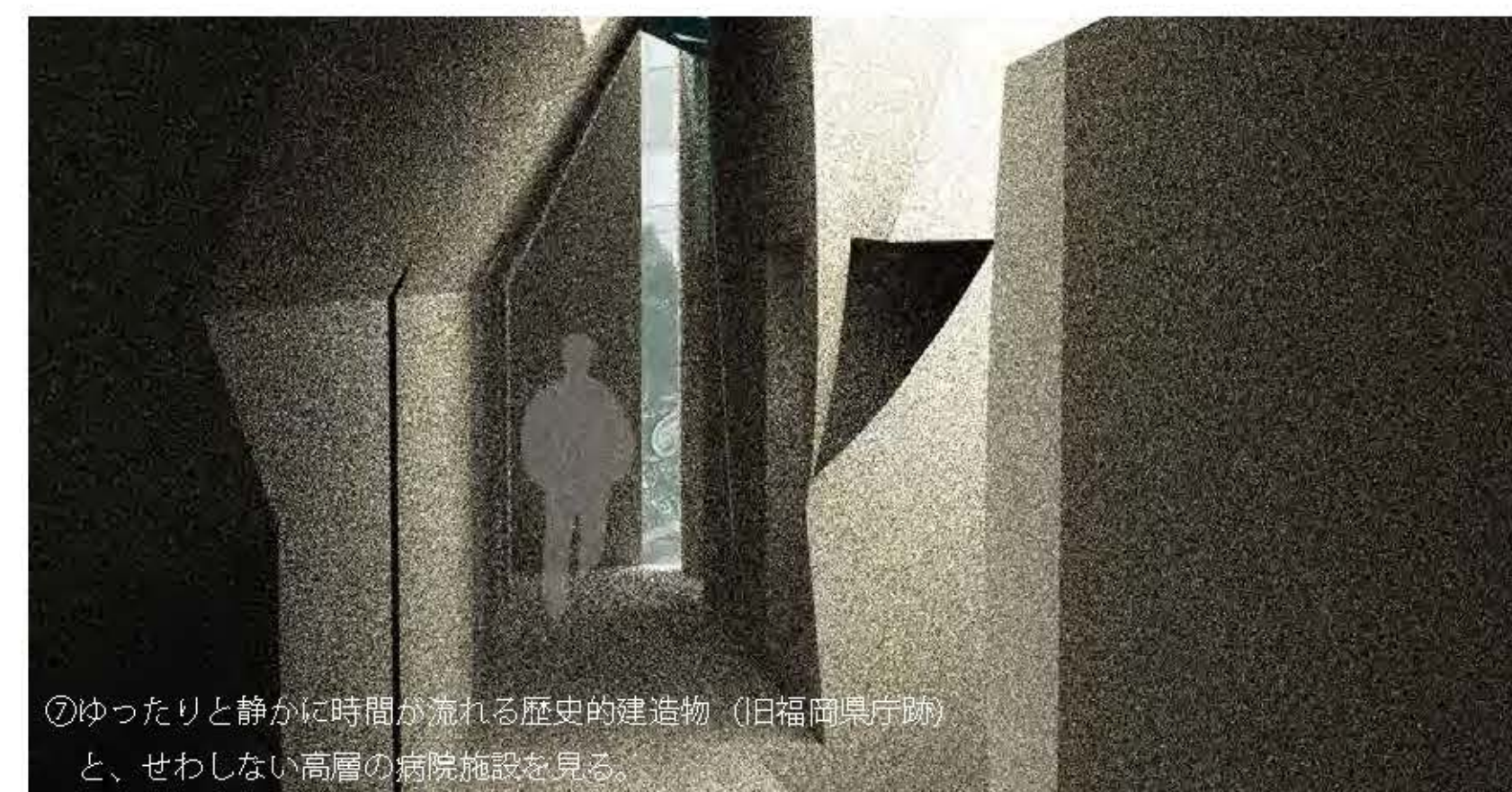
④天神の雑多さを垣間見る。



⑤青いガラスの結晶の向こうに街が光る。騒がしい交差点を遠目に見る。



⑥多方向の光が交差するところ。敷地側側を見る。



⑦ゆっくりと静かに時間が流れる歴史的建造物（旧福岡県庁跡）と、せわしない高層の病院施設を見る。



工事の様子。天神の雑多さが増していく予感。



南側の道路。建物動線はこの下を通り、車の音を聞く。



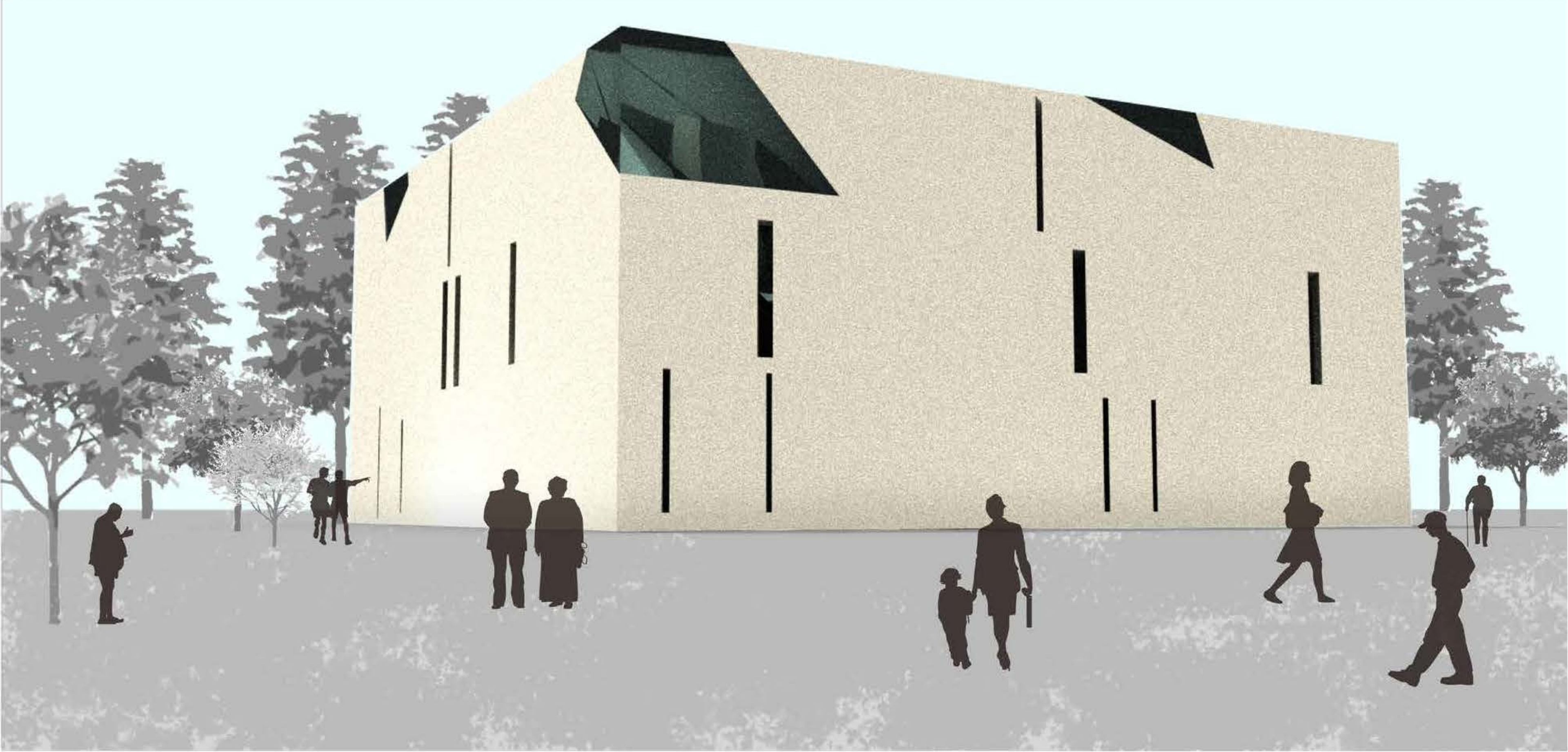
社会からの死とリセット

天神に賑わいからの逃げ場所としての別世界が生まれた。
自ら中に入ることは、社会からの死を意味する。

光から逃げて内部に入った人は、暗闇の中に身を置くことで街に戻れない
かもしれないと不安になる。

幅10cm程の開口から落ちるわずかな光の欠片を頼りに進み、
隙間から見える天神の断片を拾っていく。
建物を出る時には光に対するネガティブなイメージがポジティブなものに
変わっている。

「賑わい＝光」の捉え方を変える、心理的なリセットのための建築。



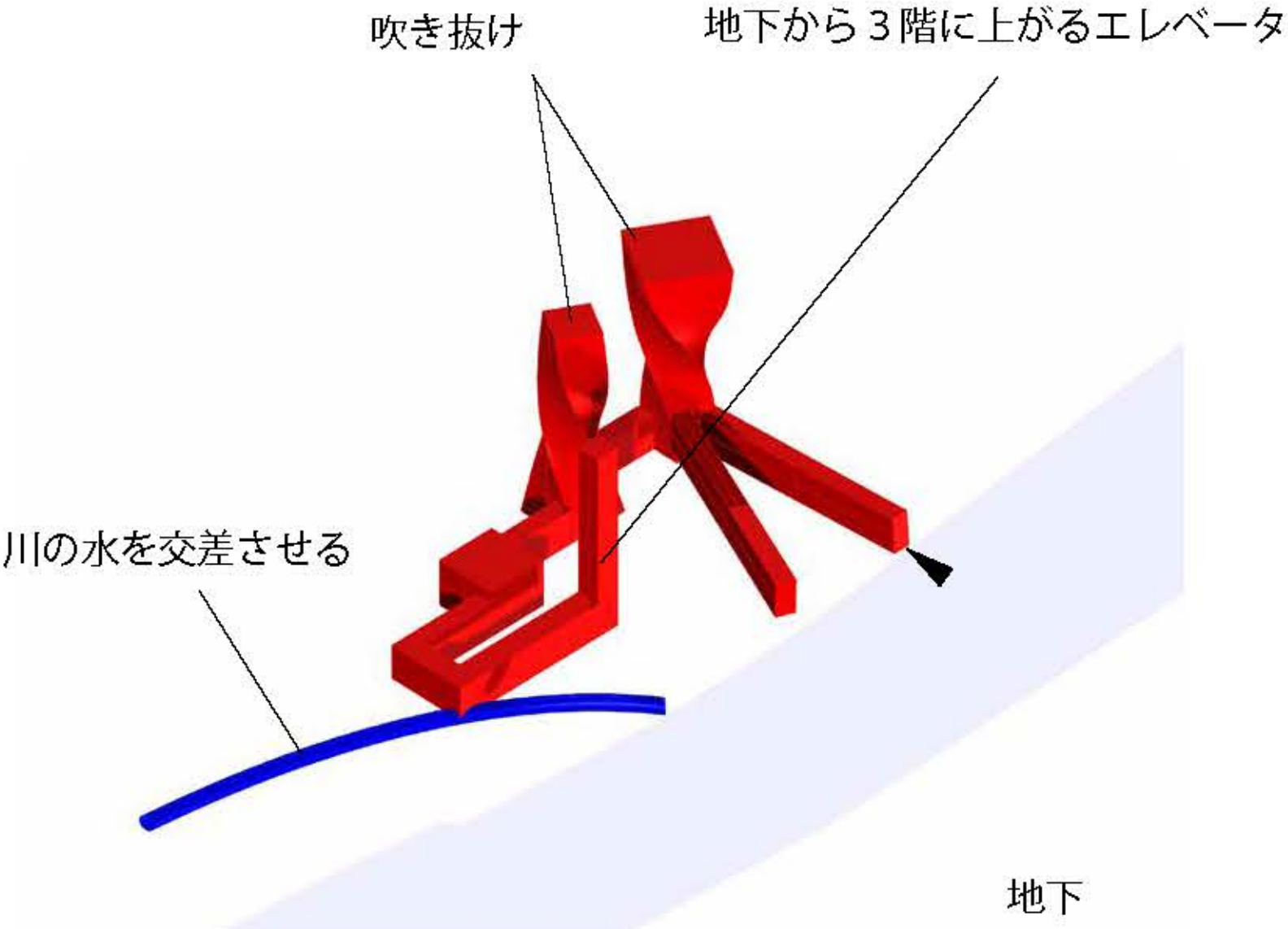
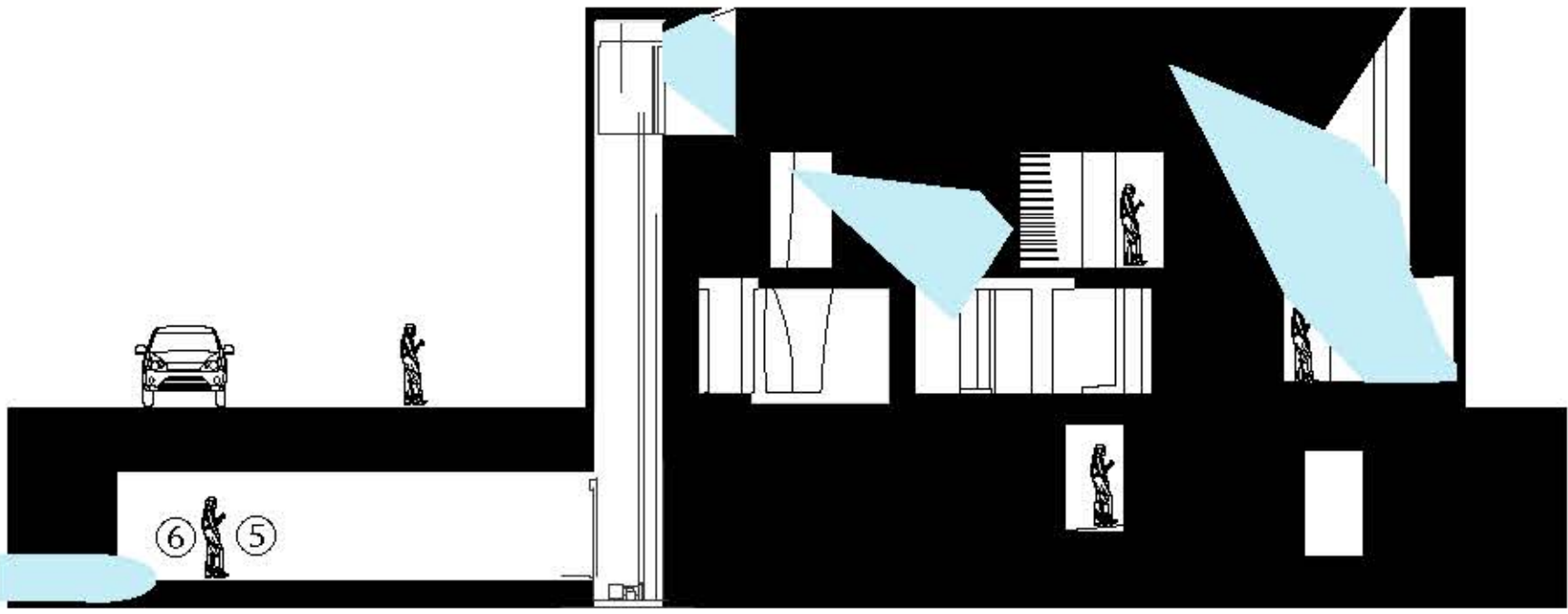
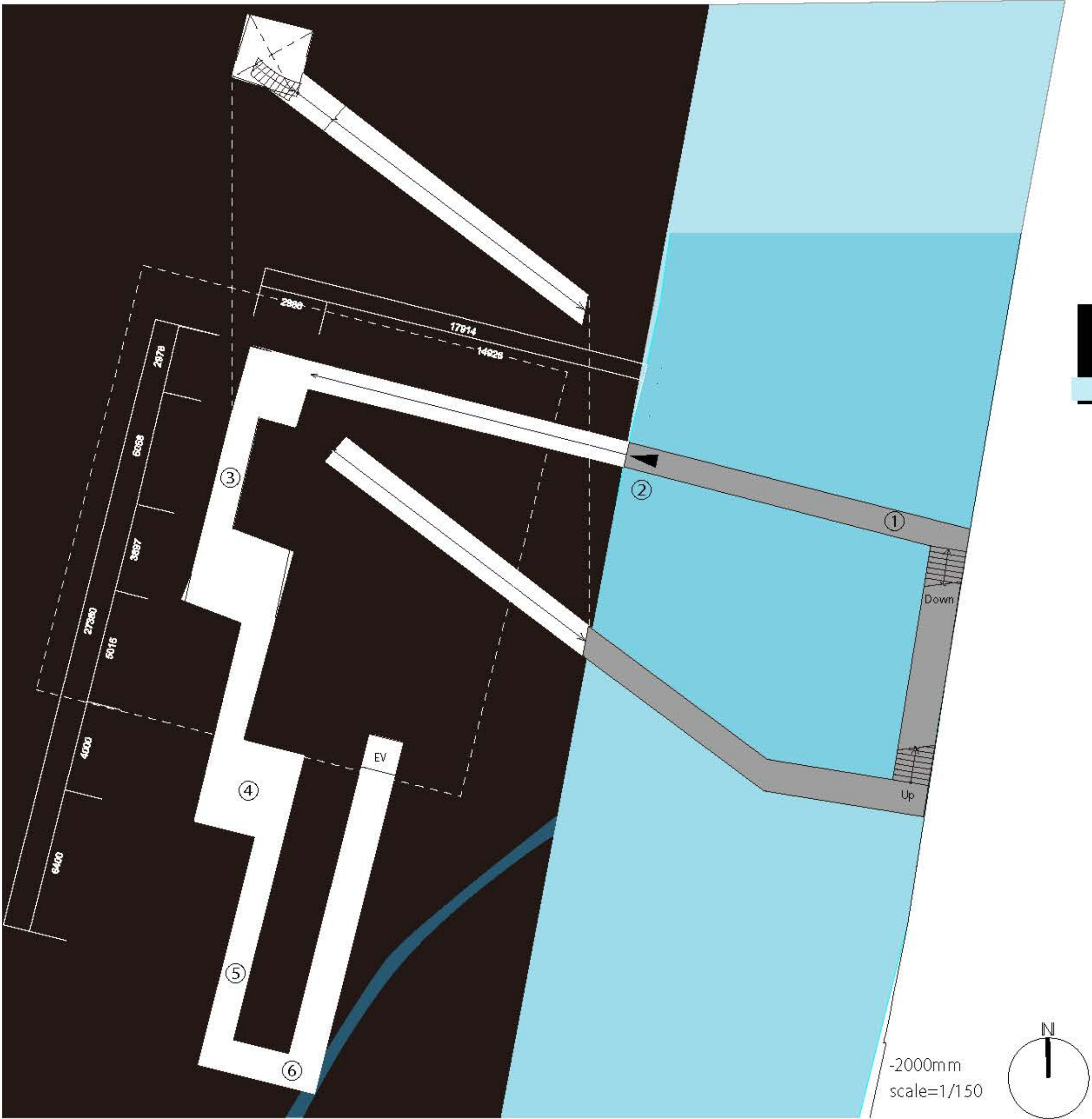
Underground Perspectives

①地上からの入り口はない。
内部に入るためには、賑わった社会から自ら外れて死ななければならない。
まずは川を渡って地下から入る。

②奥行のある入り口。
暗闇に逃げ込む人を吸い込む。



- ③吹き抜けによる明暗を繰り返しながら
徐々に暗くなる。
- ④ここで一度完全に光がなくなる。
光から逃げて内部に入ったが、暗闇の中で不安になる。
- ⑤暗闇の中、音を頼りに進む。
ここは道路の真下。上を通る車の音を聞いて自分の位置を確認する。
- ⑥川の水を引っ張ったチューブに出会う。
少し濁った水という天神の断片を拾う。



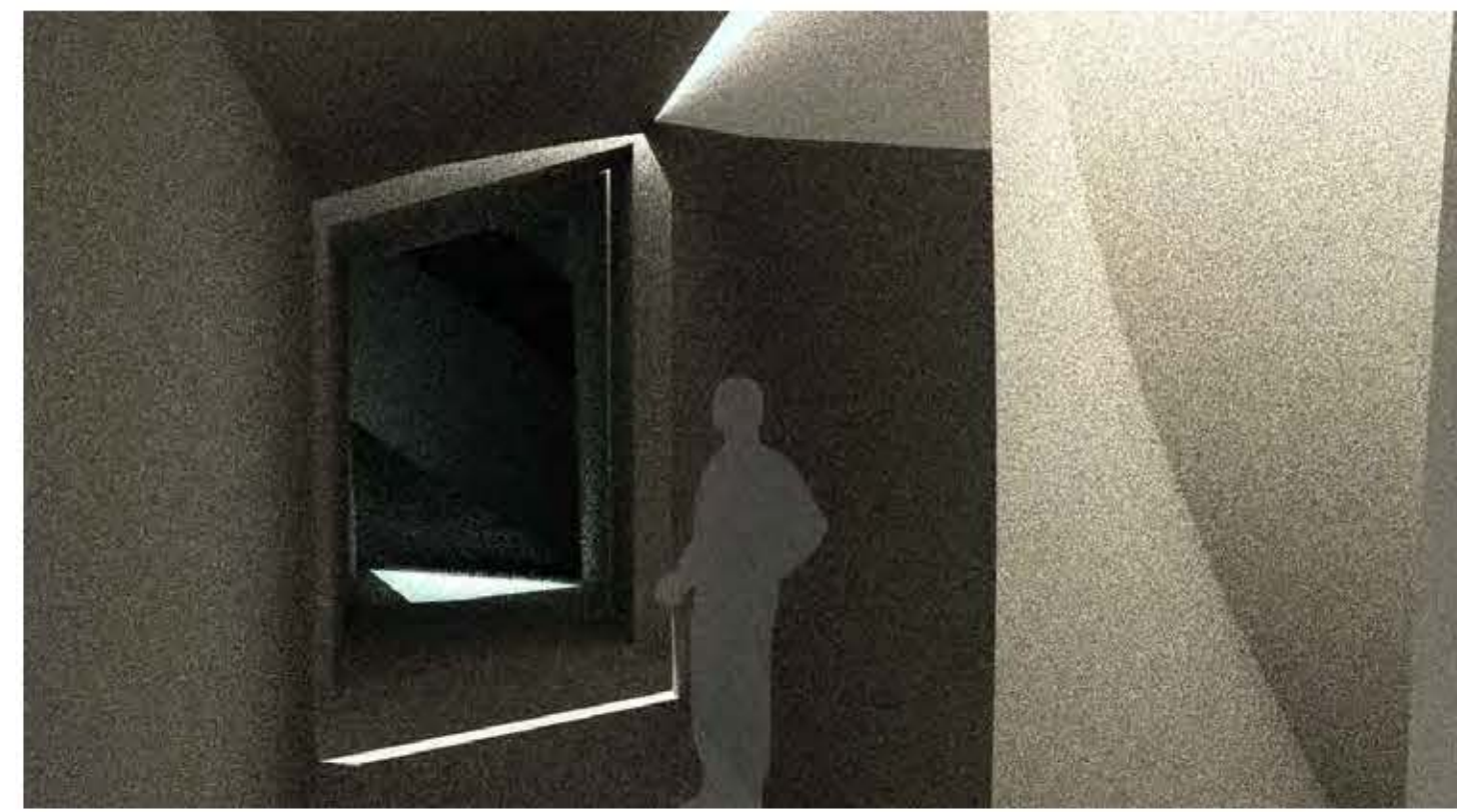
3F Perspectives

入り口から出口までの一連の体験。

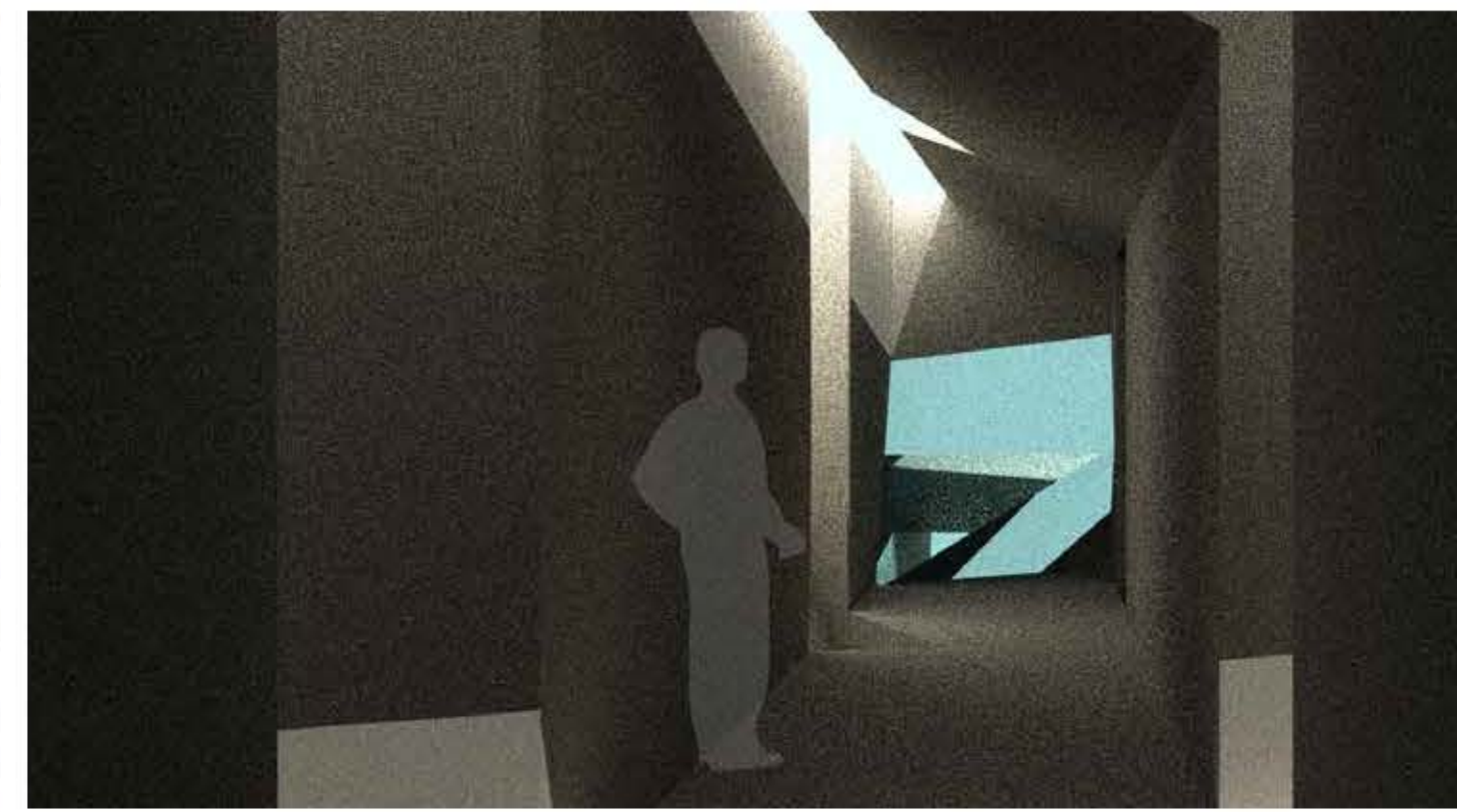
影に身を潜め、自分の隠れ場所を探しながら漂う様に歩く。

3 階では、天井の切れ込みから入る直線的な光が進路を示す。

建物に入ったばかりで、賑わいをネガティブに捉えているため、幅の狭い開口から少しだけ天神を覗き見る。



①エレベータで上がって最初に見えるところ



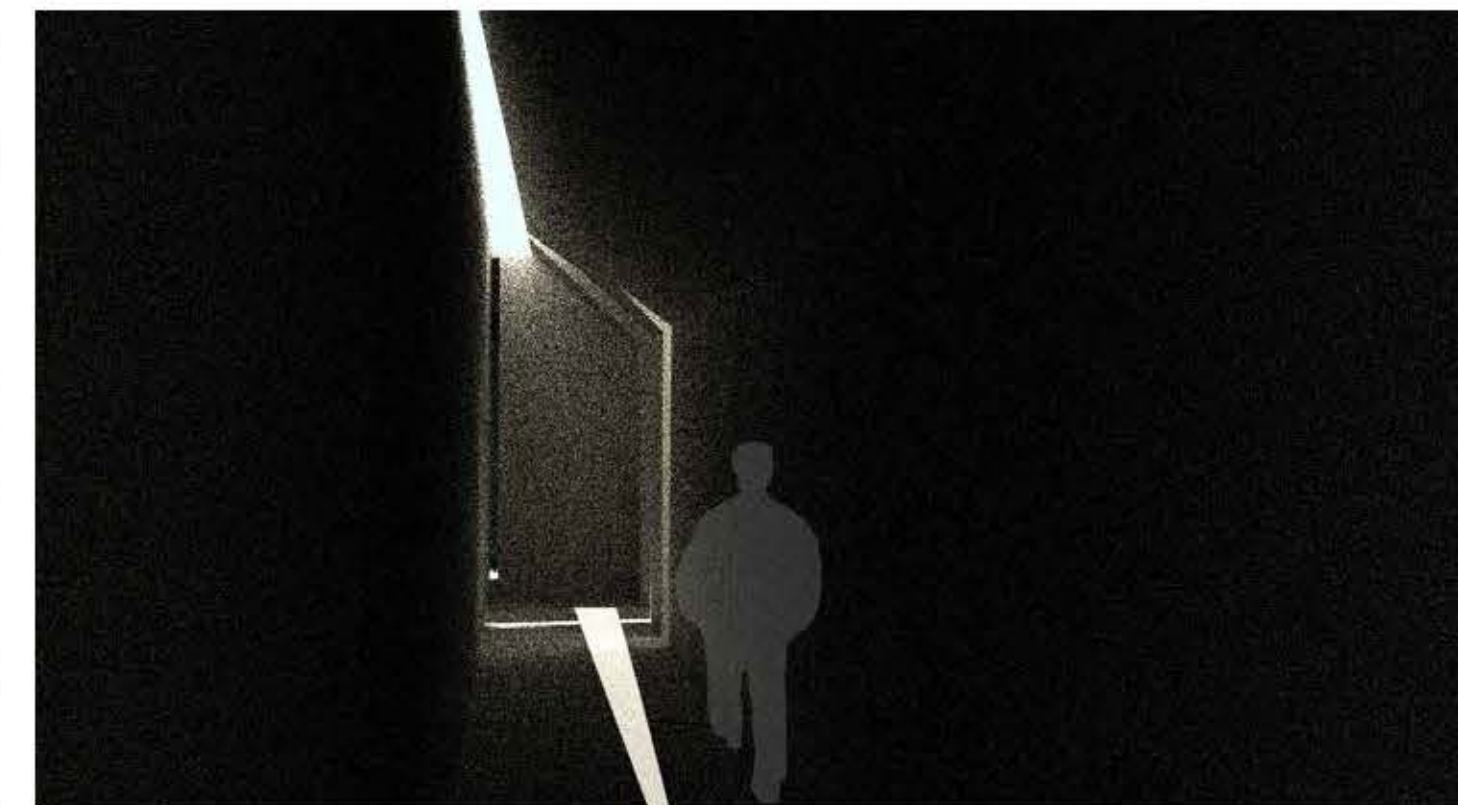
②青いガラスの結晶の向こうに敷地東側の街が光る



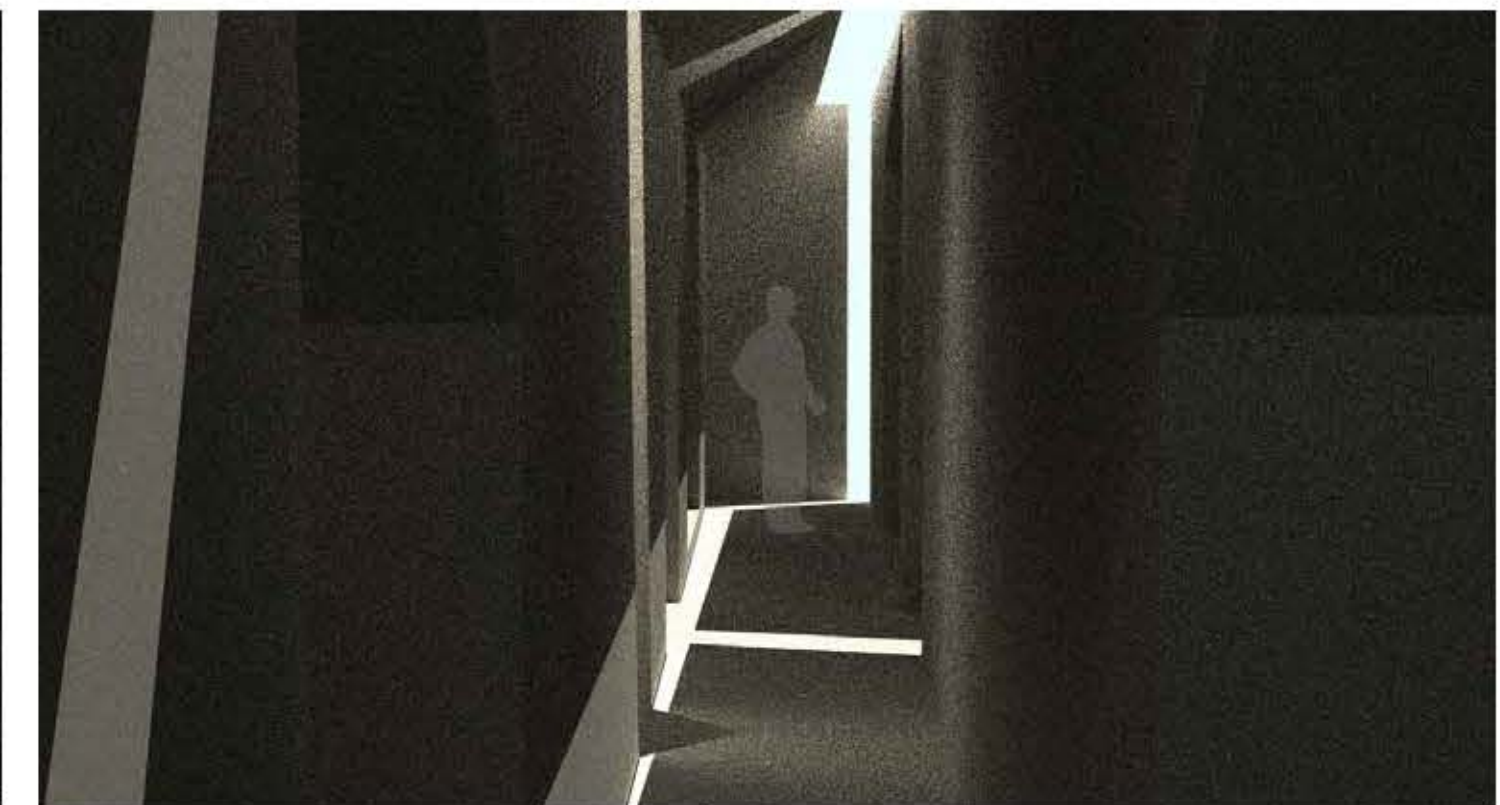
③通路と吹き抜けが交差するところ。鋭い光が入る



④狭い開口から敷地東側の街を覗ける



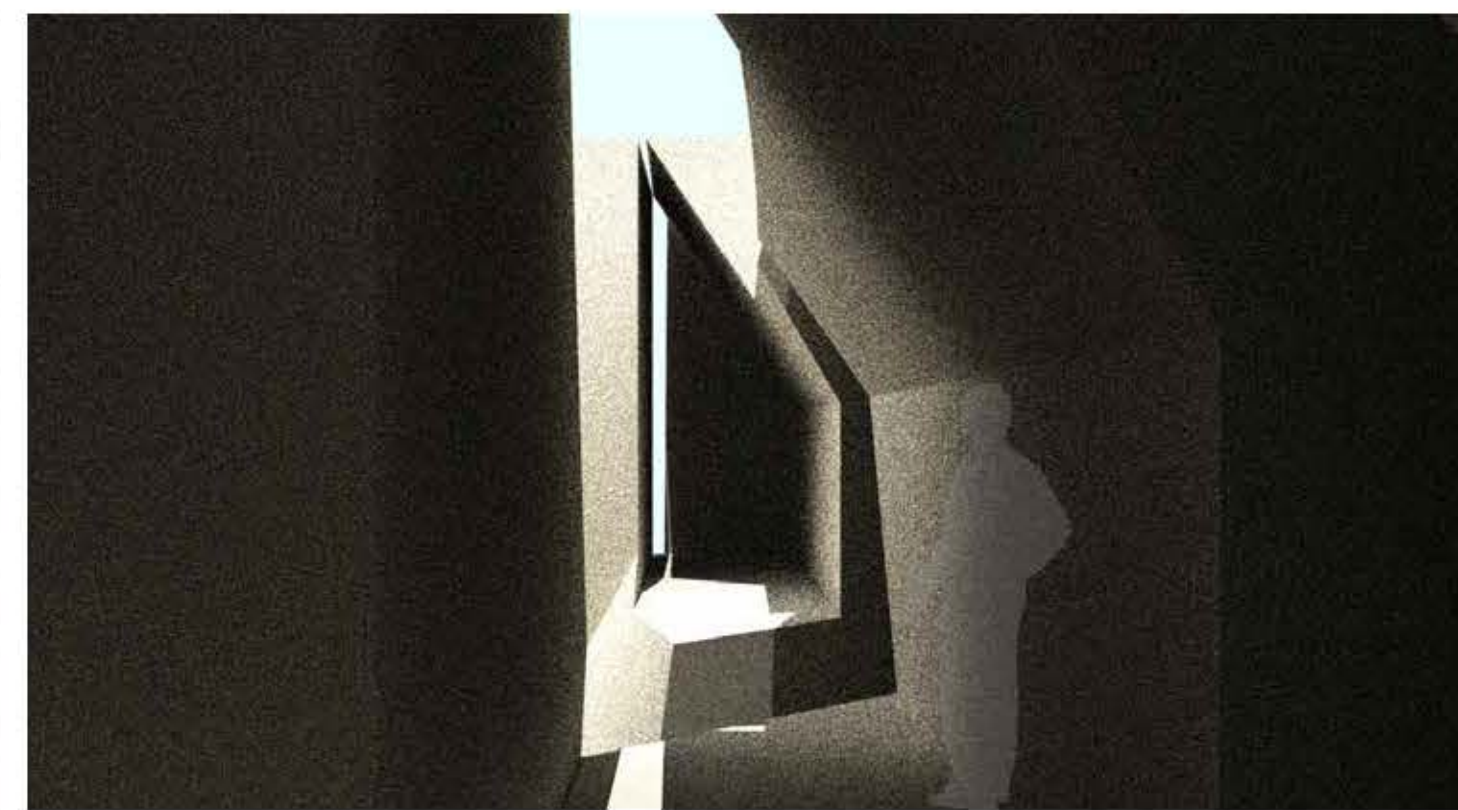
⑤暗い位置から明るい先を見る



⑥多方向の光が交差するところ



⑦壁と床に光が落ちる



⑧通路が吹き抜けで断ち切られたところ



⑨見上げ



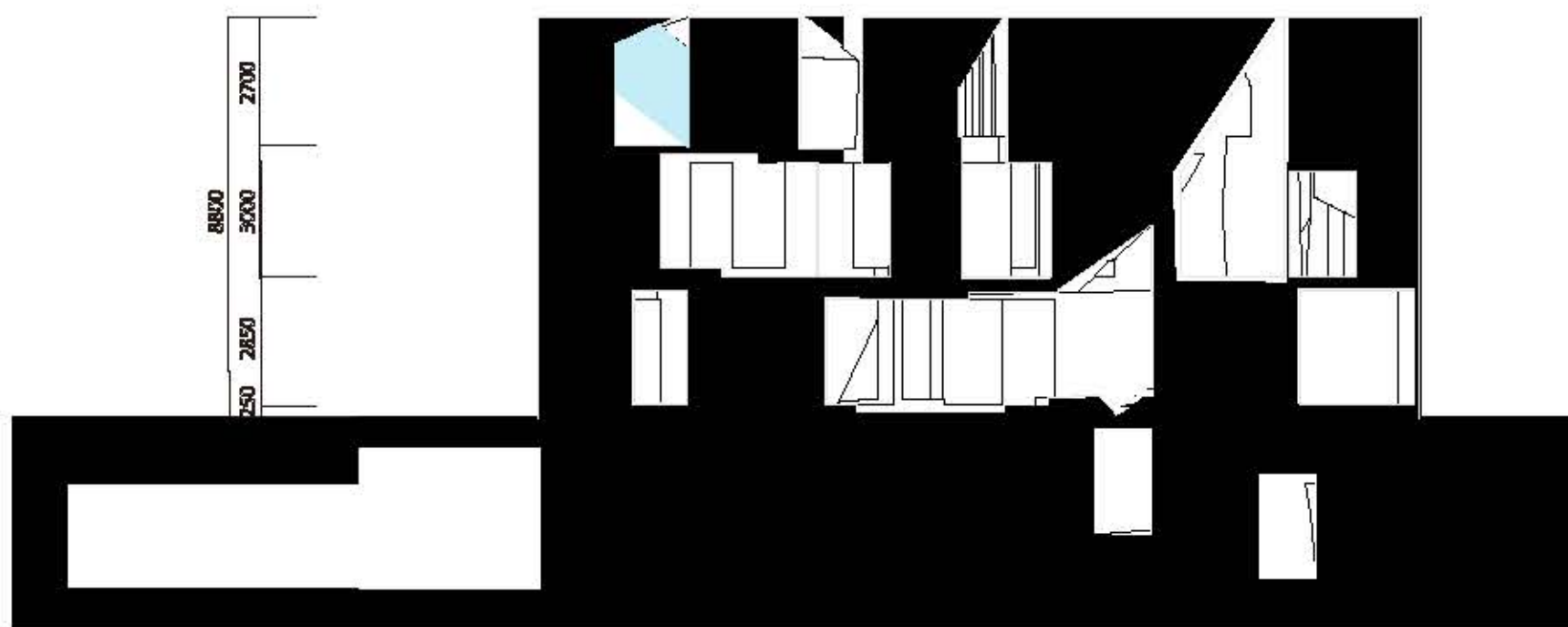
⑨吹き抜けから 2 階を見下ろす



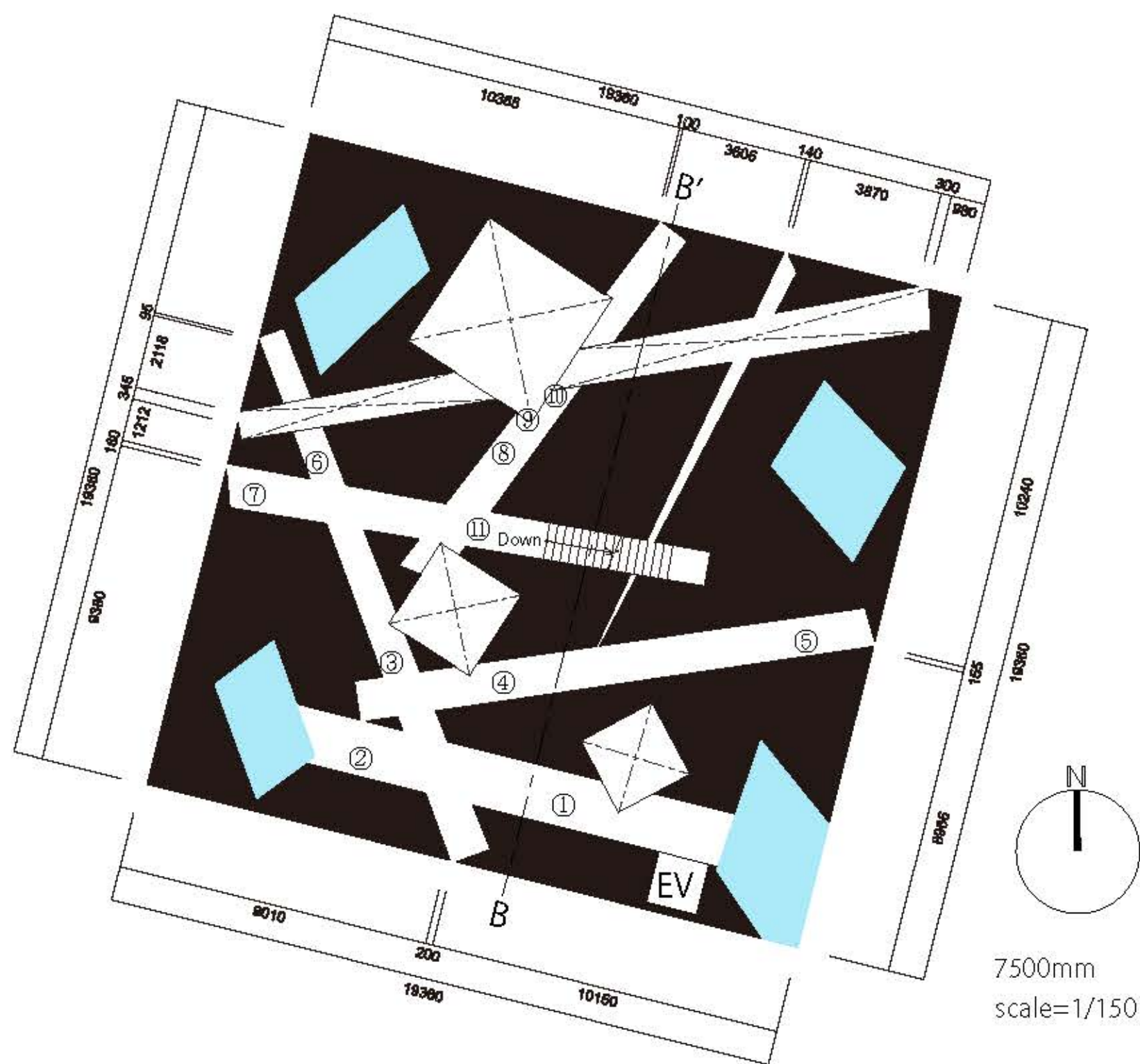
⑩吹き抜けから 1 階を見下ろす



⑪階段を降りて 2 階へ

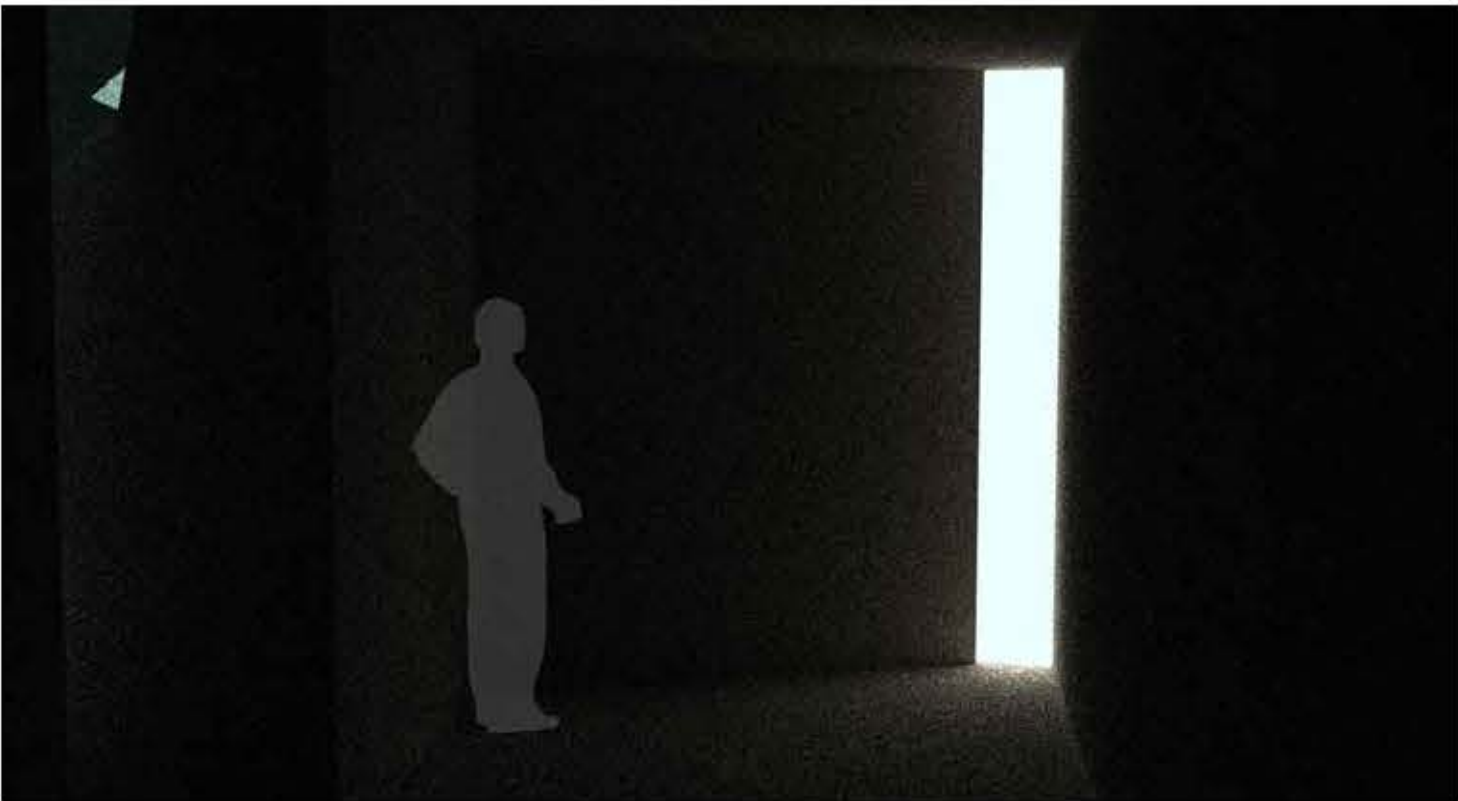


B-B' Scale=1/150



2F Perspectives

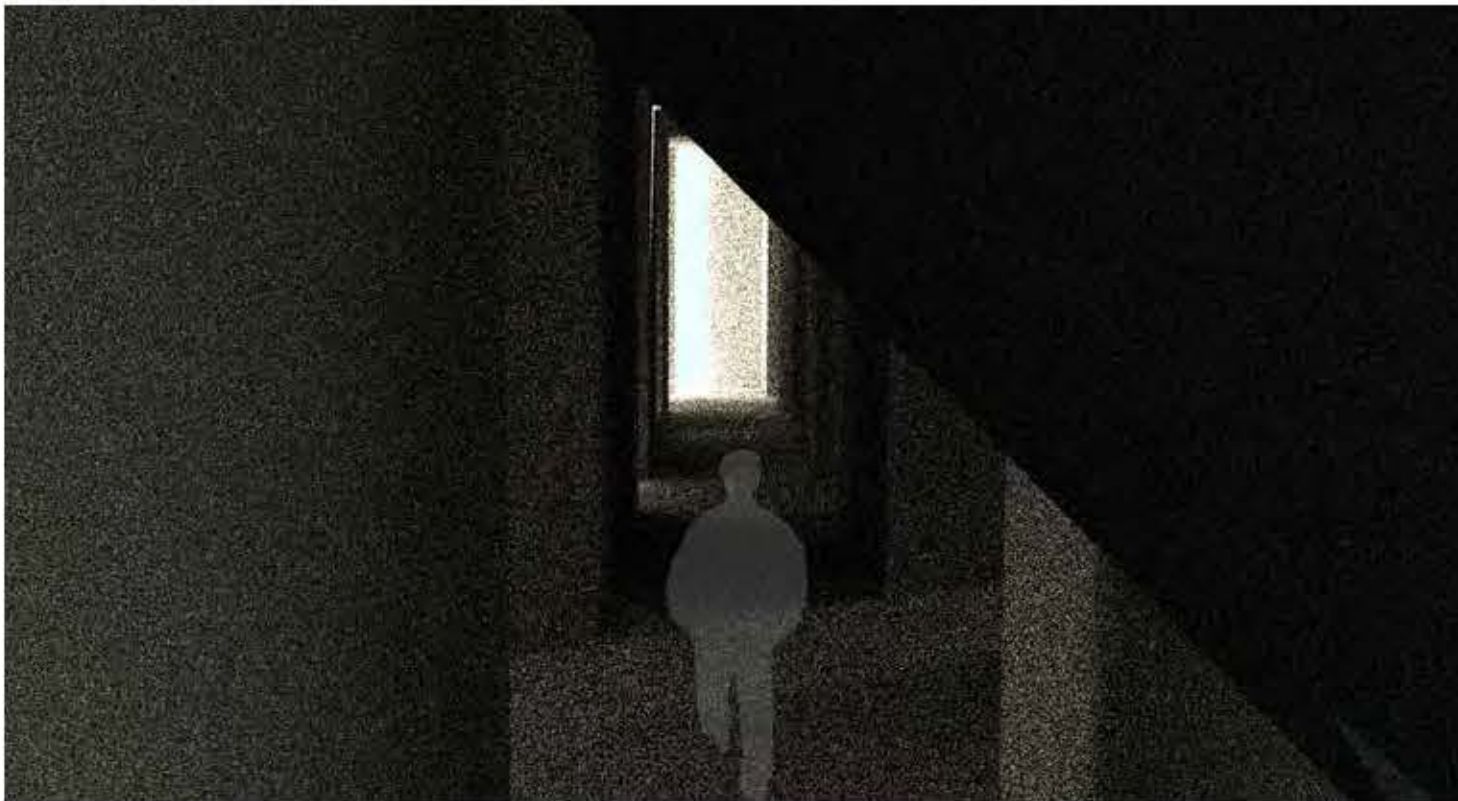
光に対する嫌悪感を少し克服して2階に下りてくる。
2階では、3階よりも幅の大きな開口から天神を見る。



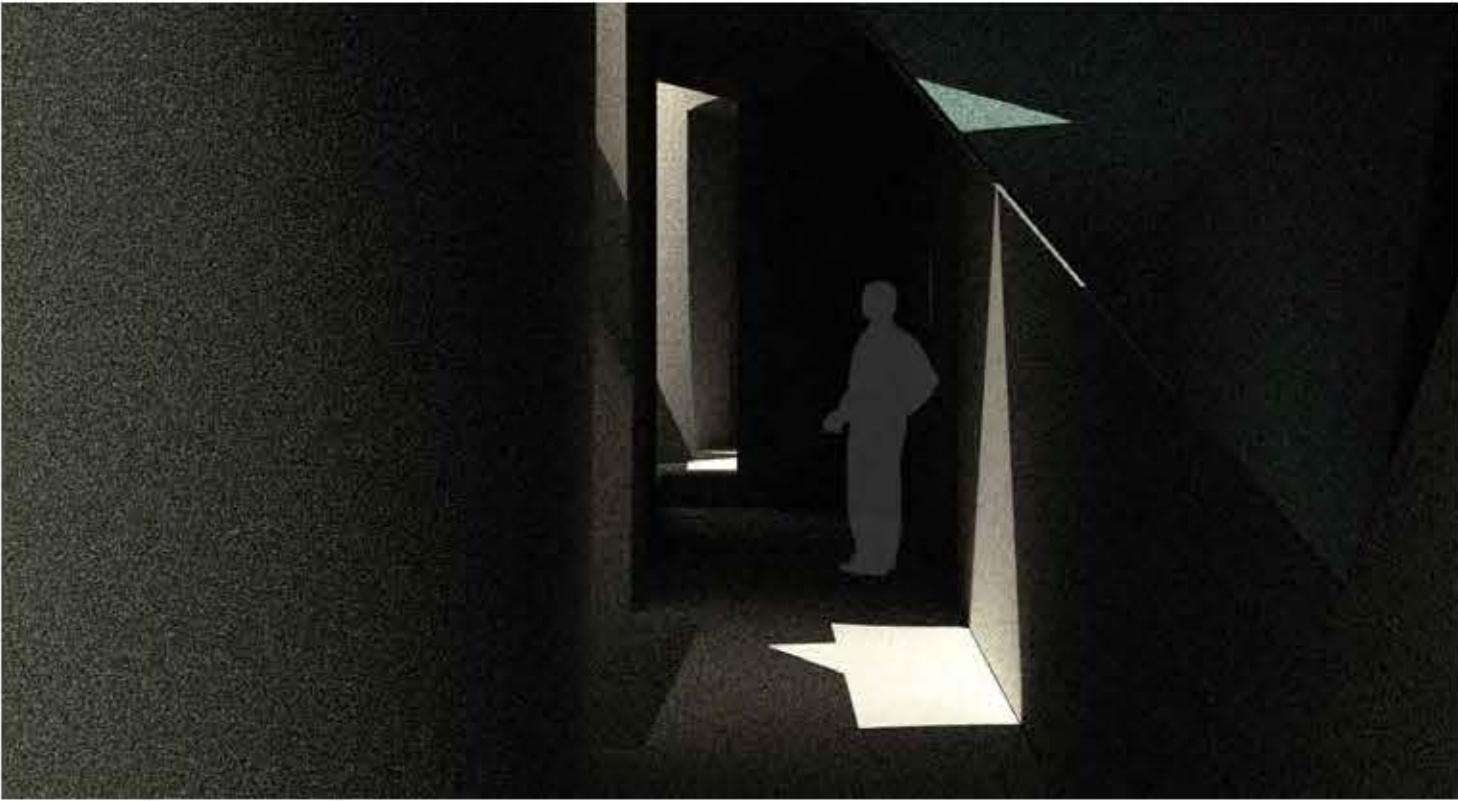
①幅の広い開口から街を覗く



②ガラスをよけて進む



③暗く細い通路を進む



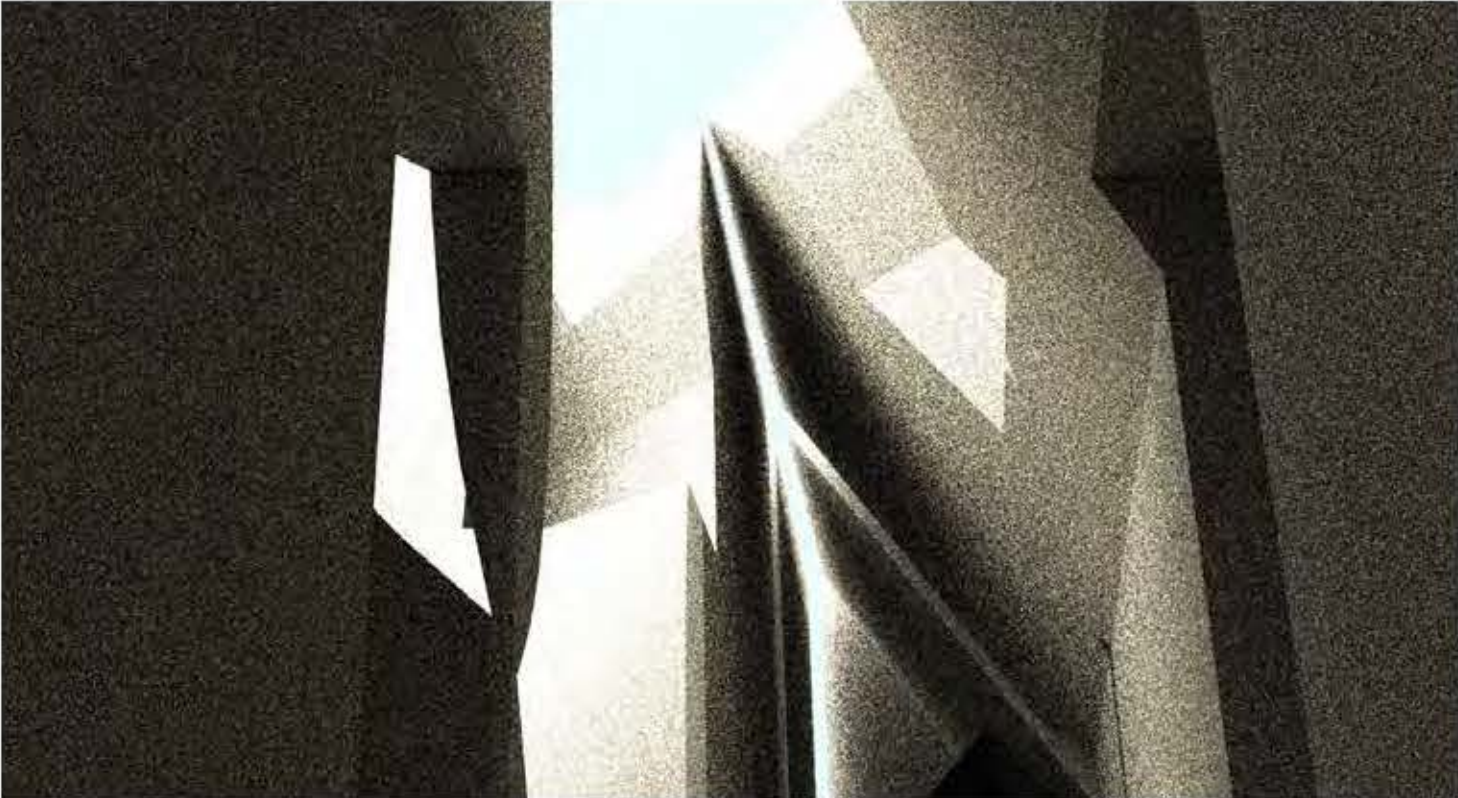
④通路の端に身を隠す



⑤角に身を隠し、光を見る



⑥ガラスが通路を遮る



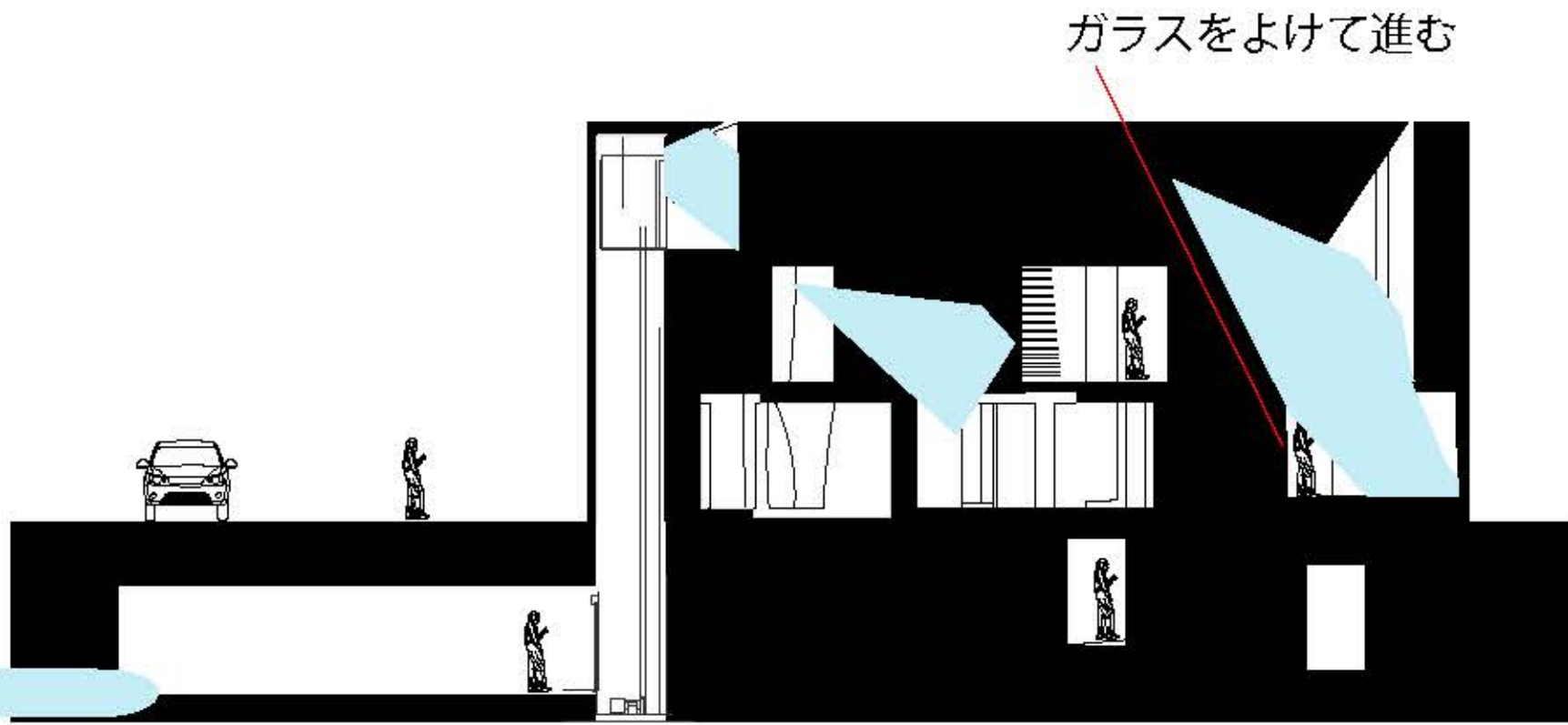
⑦見上げ



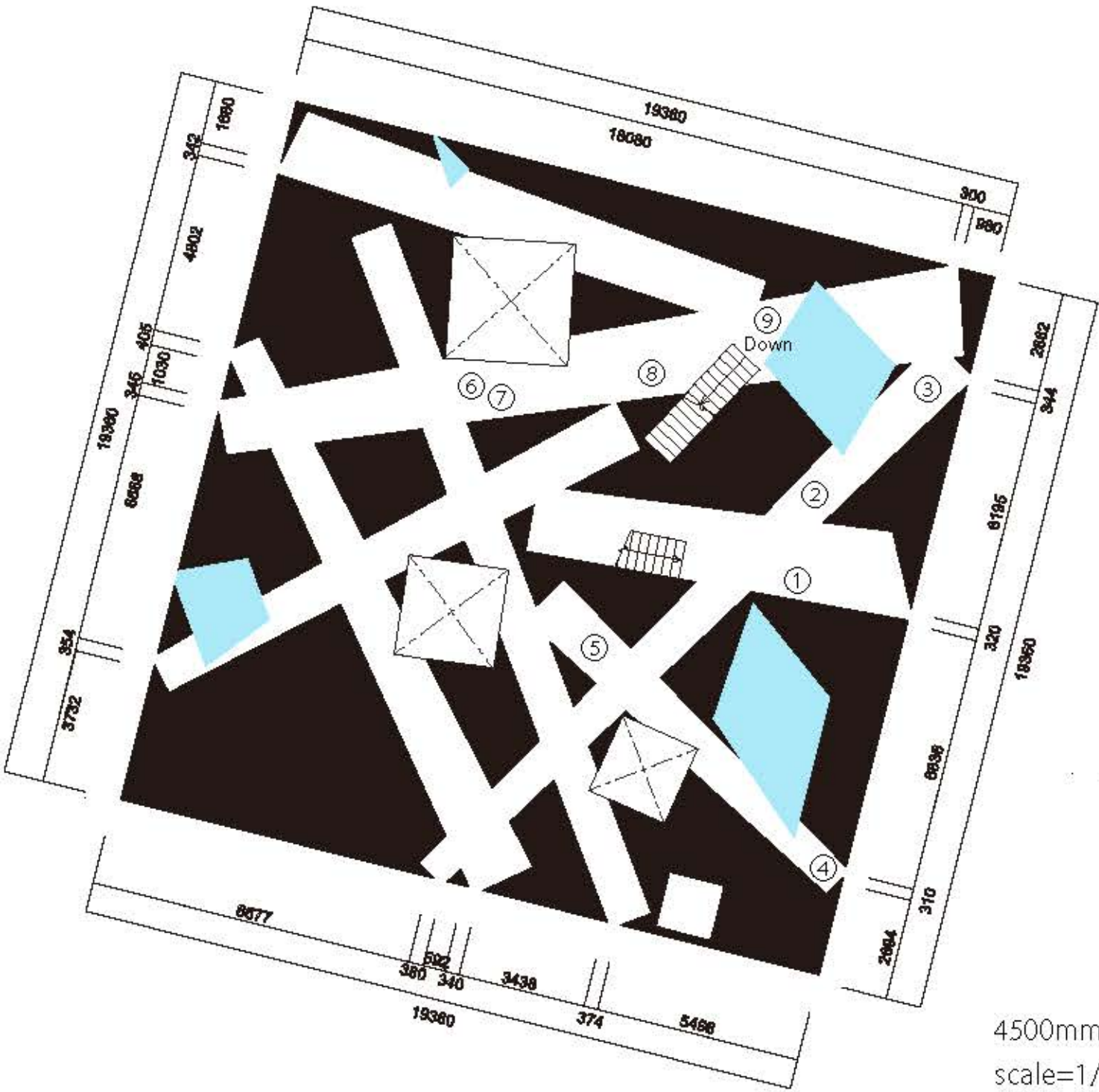
⑧吹き抜けからの強い光



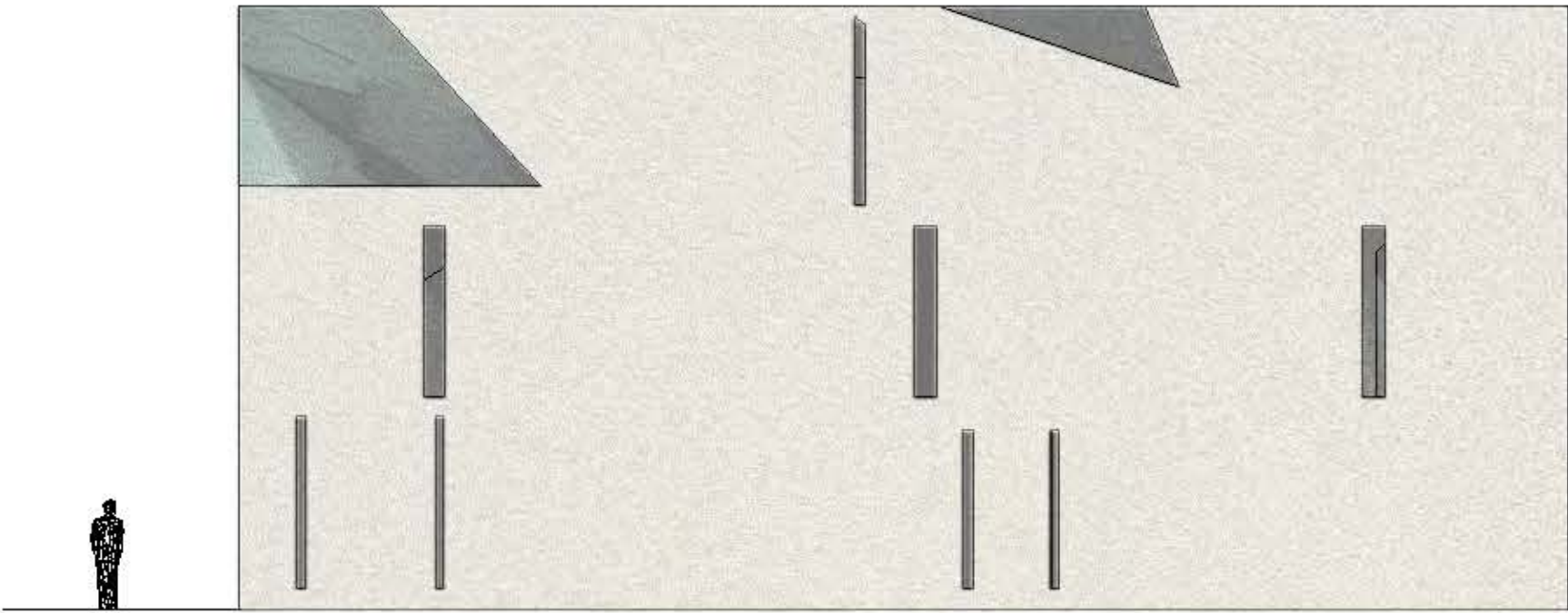
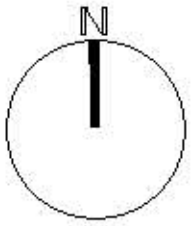
⑨階段を下りて下階へ



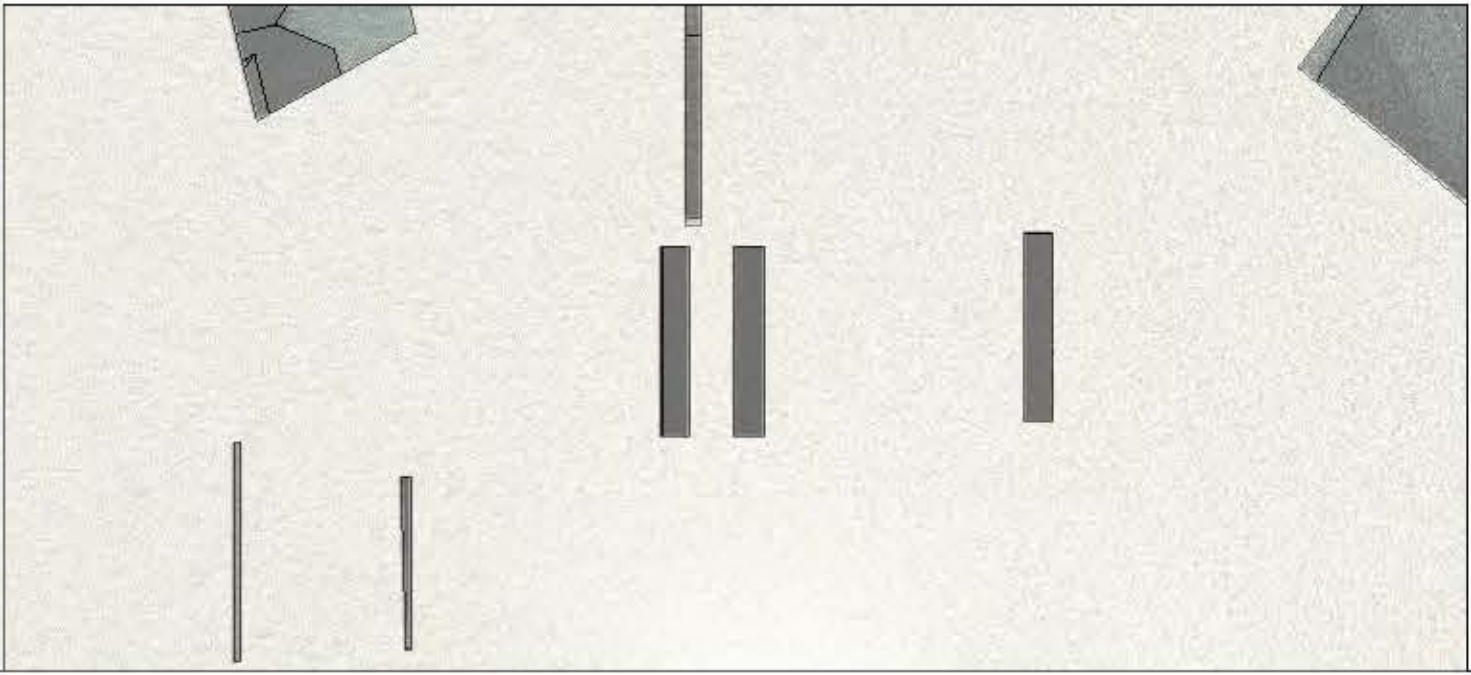
A-A' Scale=1/150



4500mm
scale=1/150



南東側立面 scale=1/100

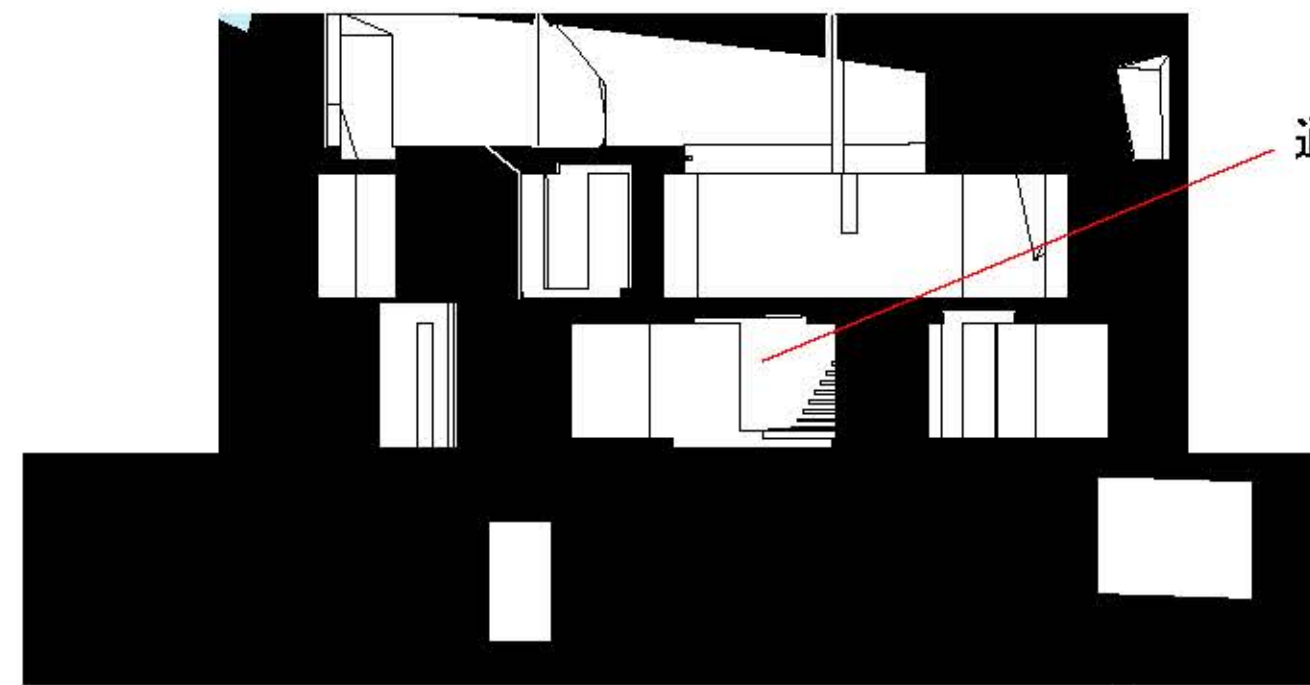


南西側立面 scale=1/100

1F Perspectives

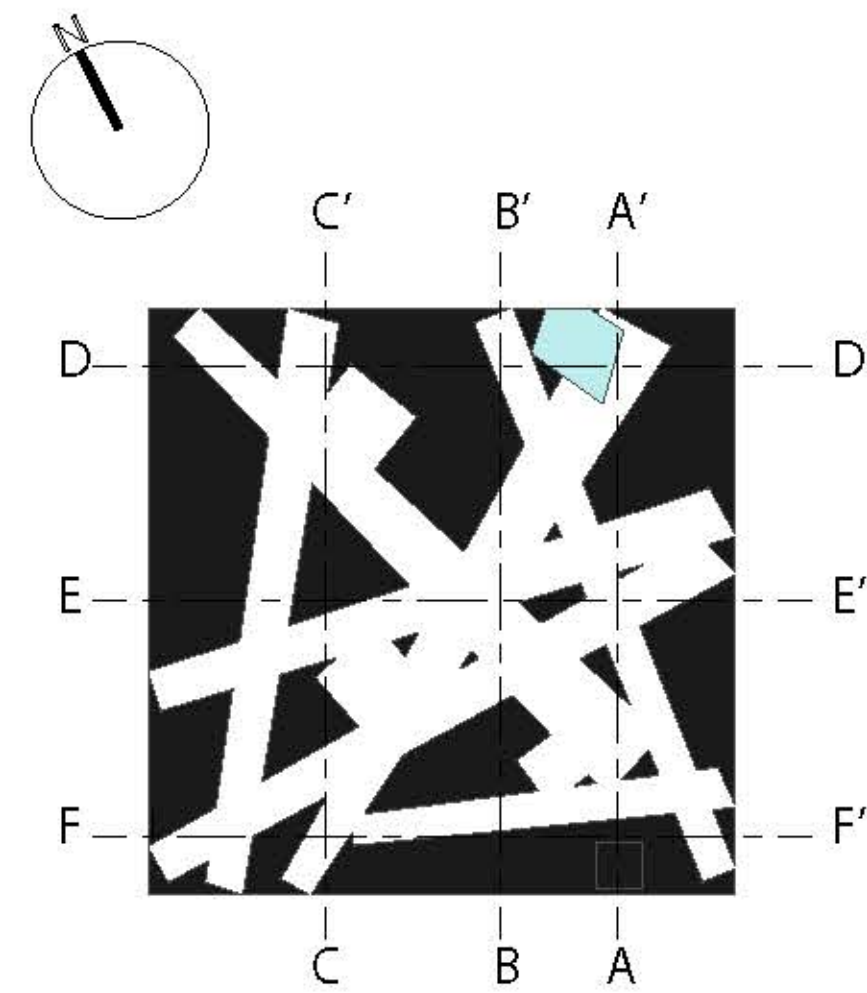
1階は街との距離が近いので、開口幅を狭くしており外から姿が見られない。

通路が密に交差しているため、壁が薄い。
上階よりも暗い空間で外にでる準備をする。

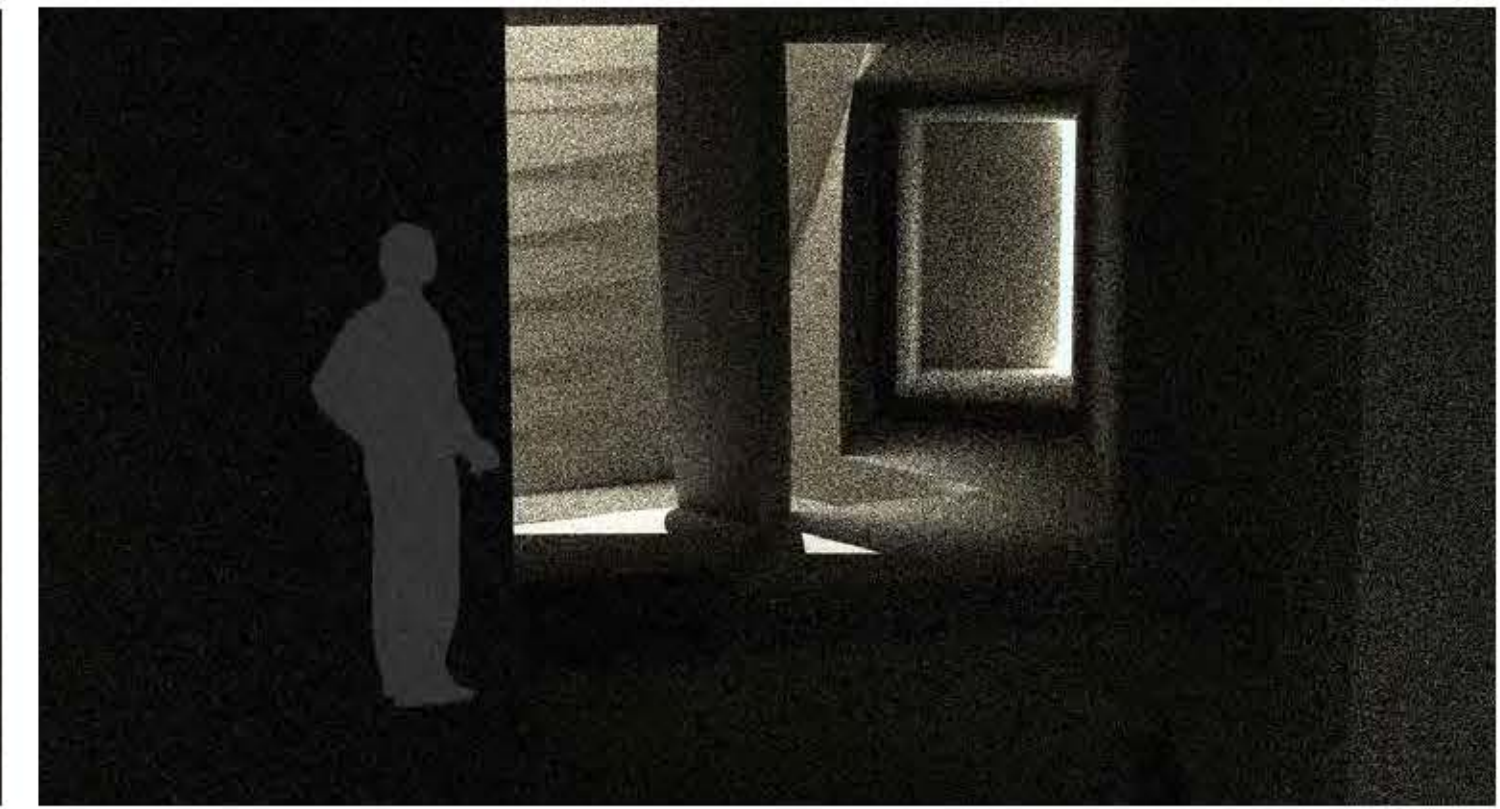


E-E' Scale=1/150

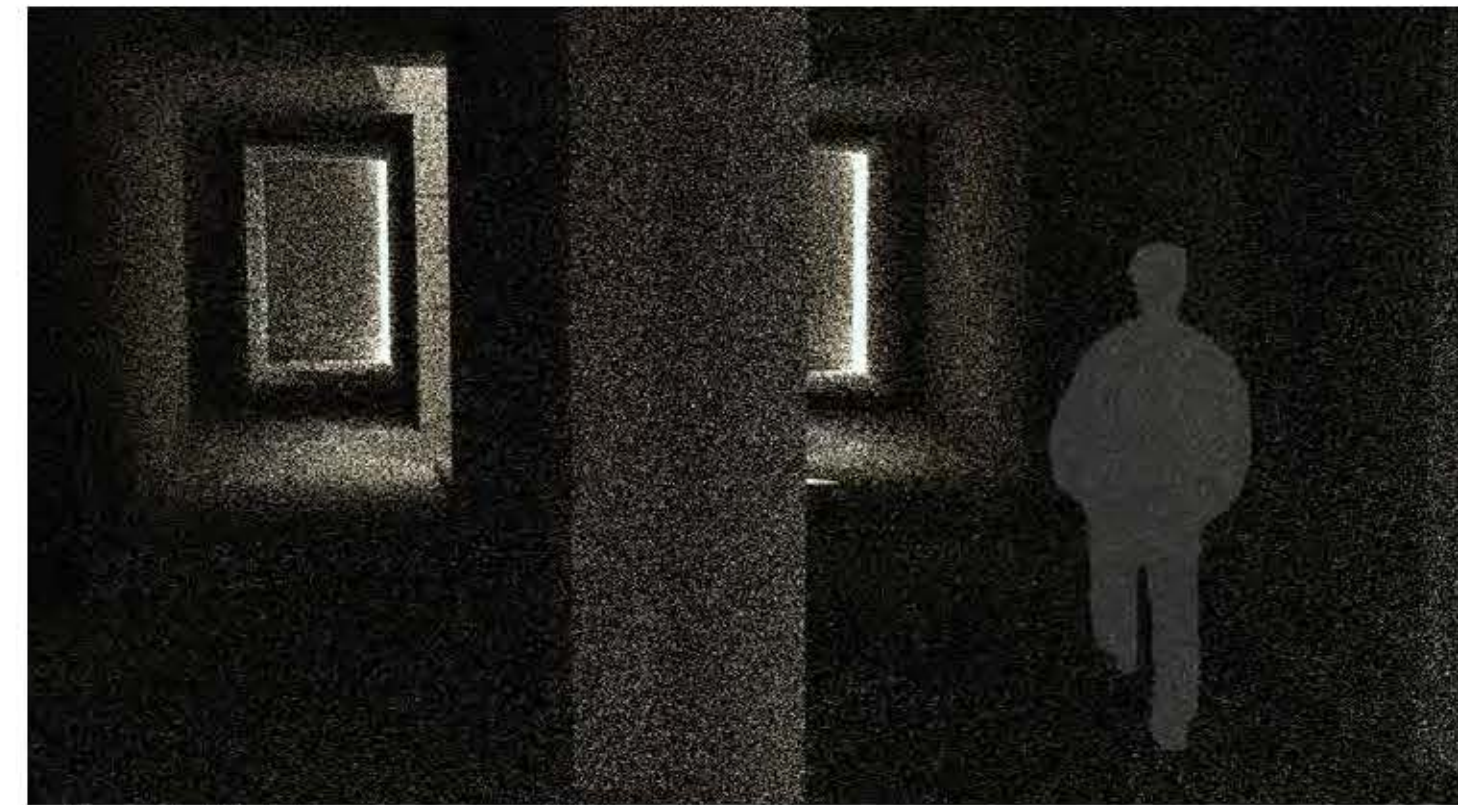
通路が密に交差しているところ



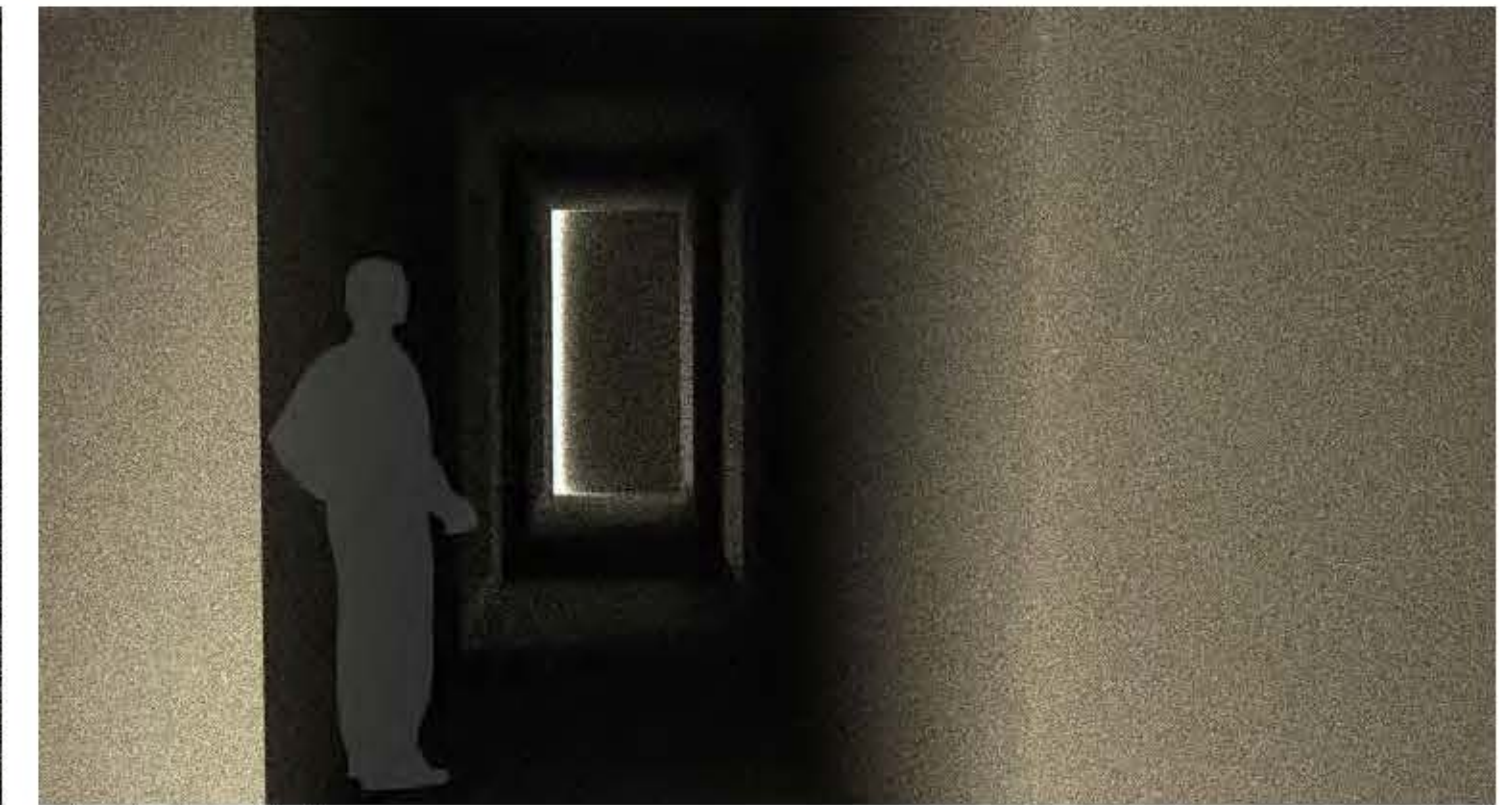
①



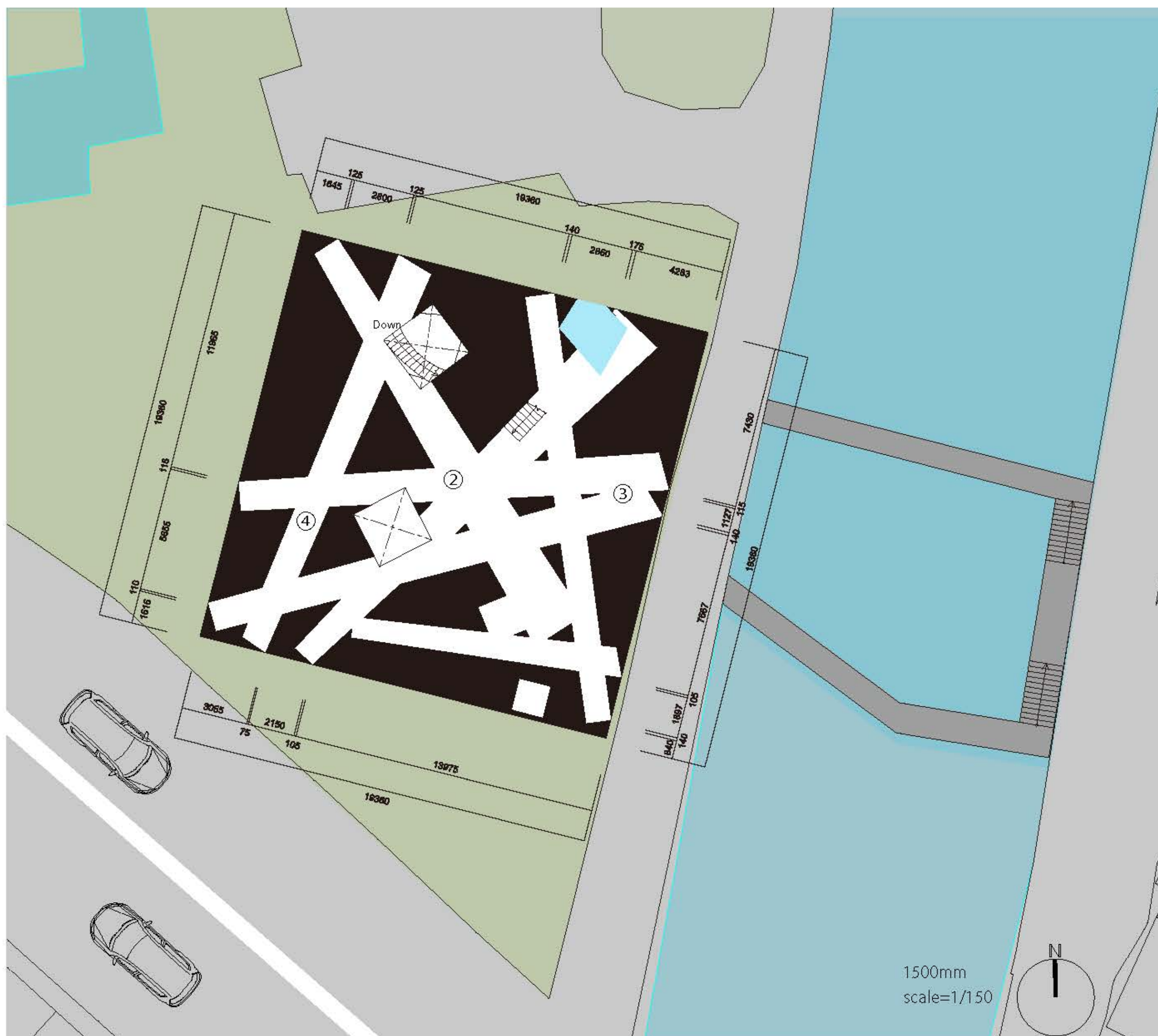
②吹き抜けの傍の影に隠れる



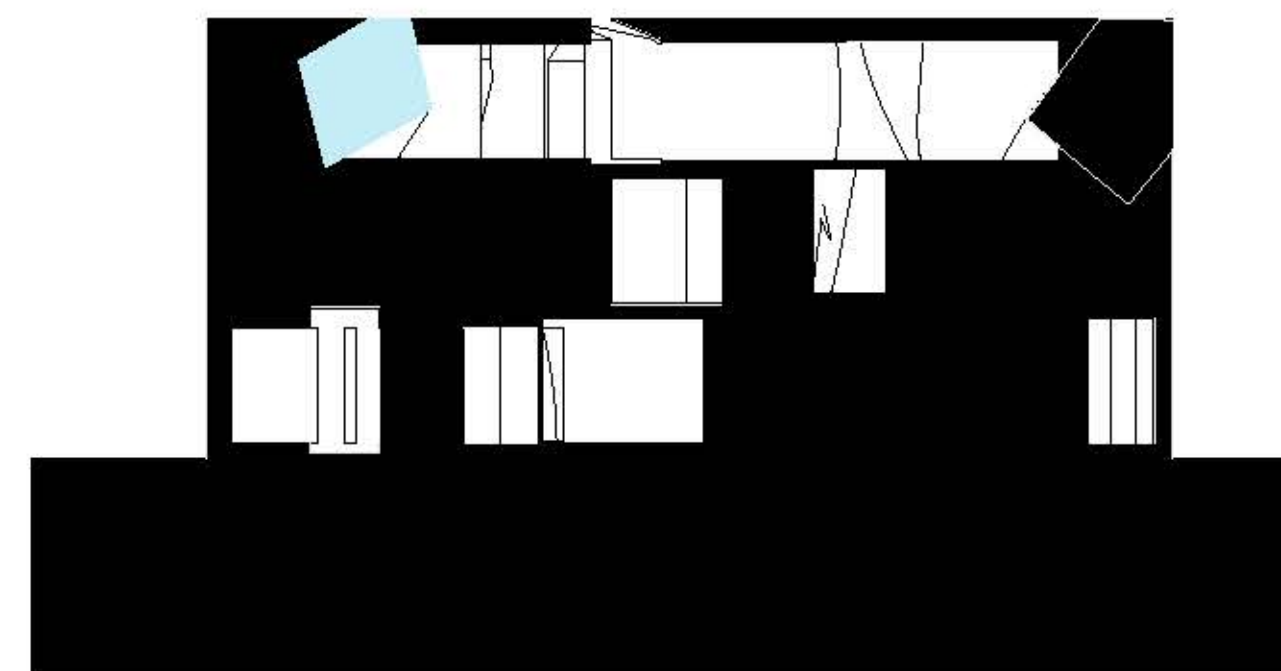
③通路が密集して、壁が薄いところ



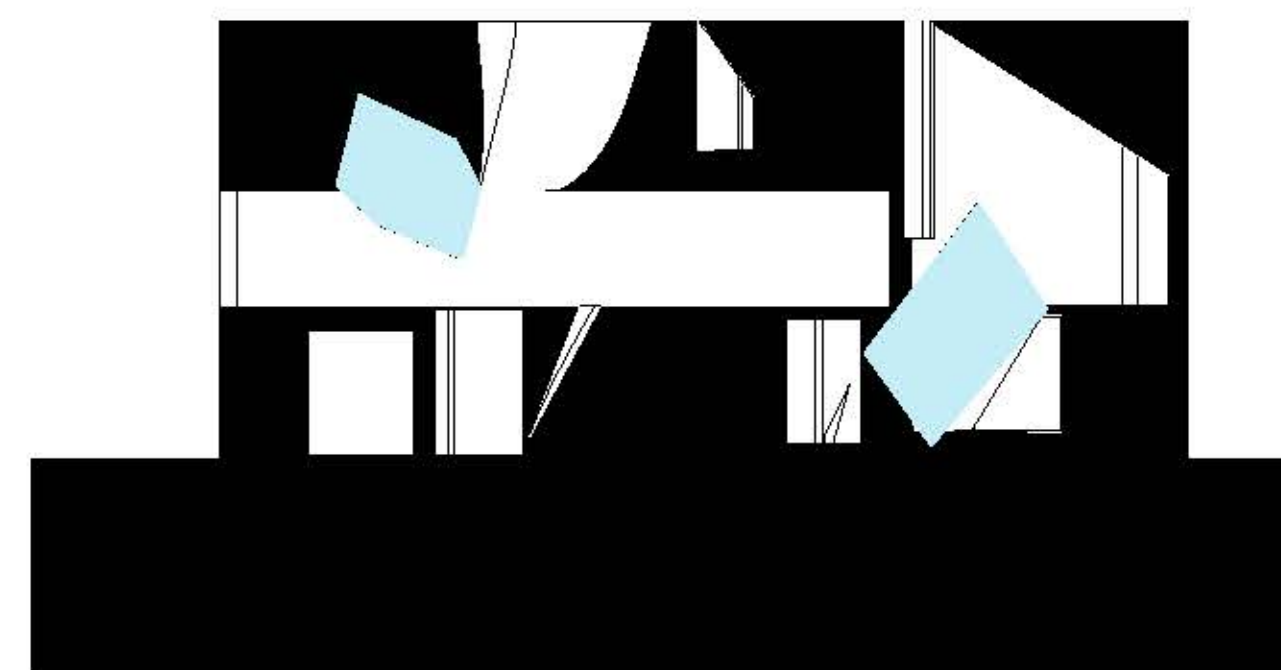
④遠くに光を見る



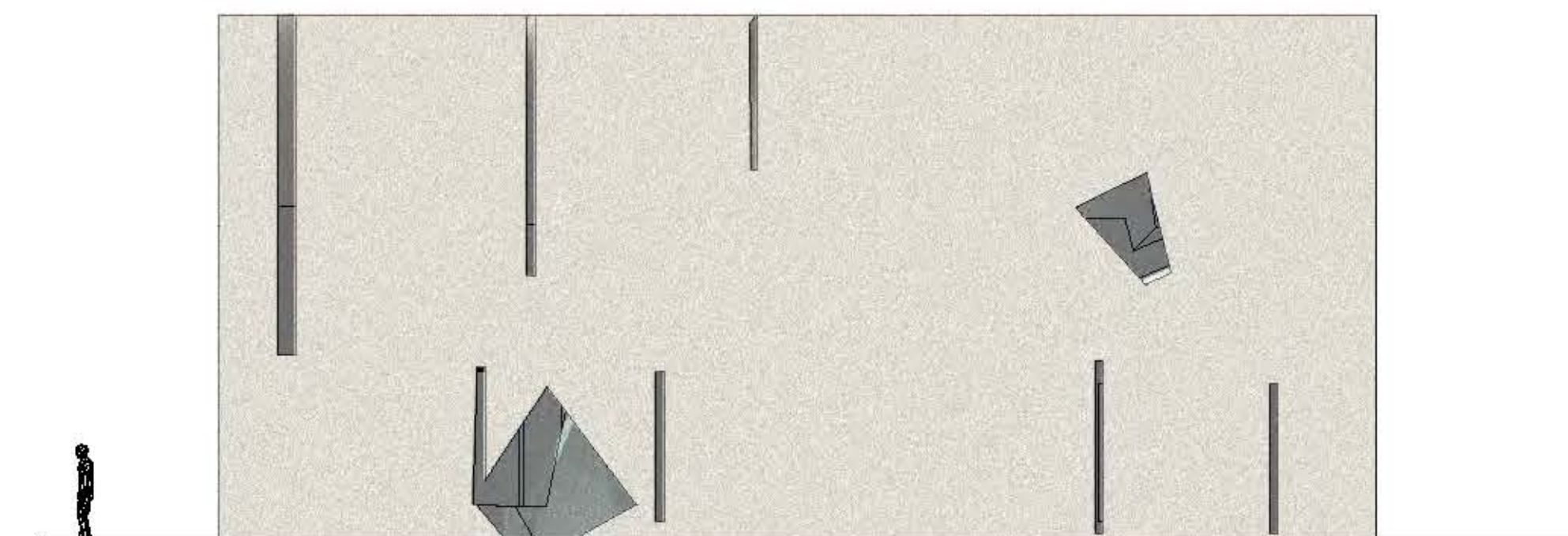
C-C' Scale=1/150



D-D' Scale=1/150

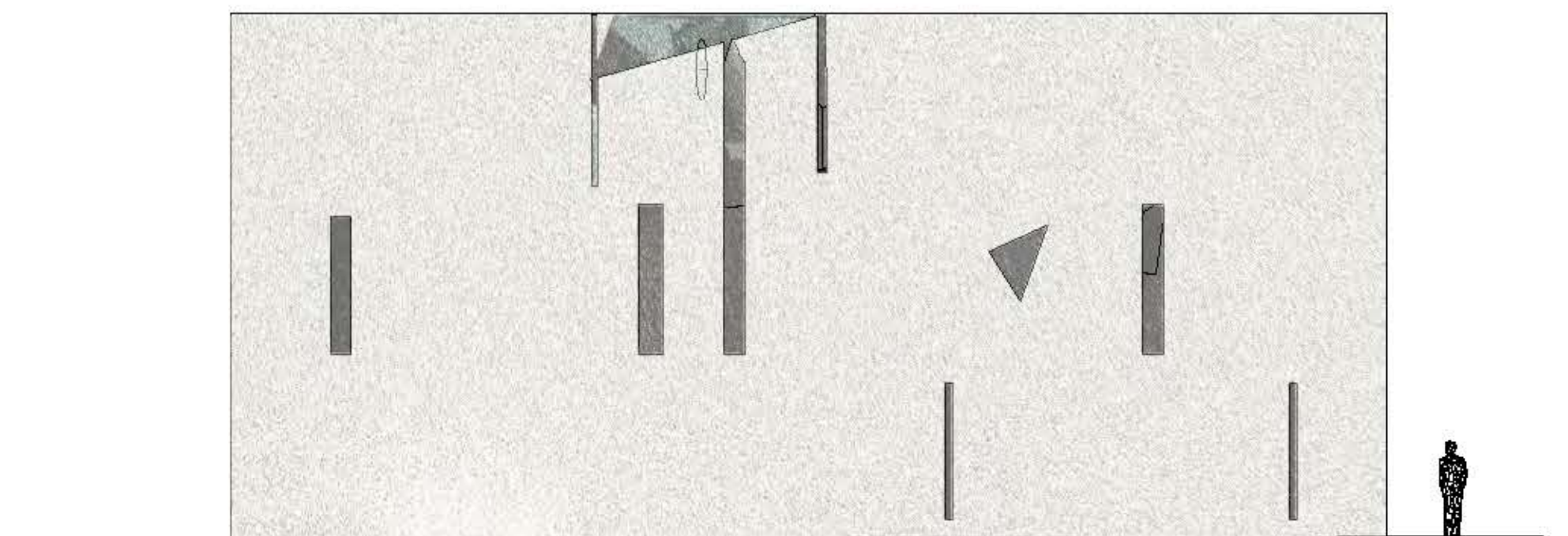


F-F' Scale=1/150



北東側立面 scale=1/100

建物を貫通したガラスブロックは、北東側の地面に落ちる影に変化をつける。



北西側立面 scale=1/100

街との関係に合わせて開口幅を調節する。

3階は内部体験の序盤。街の光との距離を取りたいため、幅の狭い開口。

2階は比較的幅の広い開口。

1階は距離が近いので、幅10cmほどしかない。