

# もぎれ石

- 一、長い時間を通して自然（石・草・水・土・木）と共生し生活を営んできた。
- 二、石のように長くを渡り変化せず、自然と営む生活が続けるべきである。
- 三、体験は最強の記憶媒体なり。
- 四、体験を通して、文化・技術を伝える施設とす。
- 五、自然の各要素から空間を創出し、自然との共生を営む空間とす。
- 六、石は永遠に近い時間を過ごし、地に根づく。石は、その地を導き、道を与える。
- 七、水はこの地を流れ、食・営み・生活に豊かさを与えた。いまだに流れる水は人と人を結ぶ。
- 八、草はこの地に四季を与え、生活に色を与えた。次はこの地に、華を与える。
- 九、土は栄養と生活の場を与えた。その土は面をなし、場を新しい境地へ導く。
- 十、木は時代を伝え、その技術は心を魅了する。その巧みな技術を永遠に。



◆ 課題

長野県須坂市は百々川によって形成された扇状地に繁栄した街である。谷街道と大笹街道、山田道の交わる通商として栄えた。様々な蔵の街並みや建物が当時の姿のまま残す。蔵の街須坂は「須坂市まるごと博物館構想」を打ち出し、建物の中の展示を脱却し、市全体を博物館と定義し、地域の文化を街を通して学ぶことのできる構想である。

機能分散型博物館を街の中に点在し、街の景観と資料を保管・収集・展示・教育している。6の中心となる施設を連携し考えている。

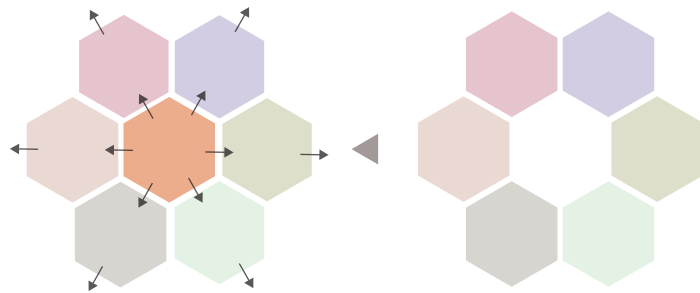
課題

- 須坂市立博物館
- 傘鉾会館ドリムホール
- 旧小田切家住宅
- ふれあい館まゆぐら
- 文書館
- 文化財保存活用倉庫

主要6館の施設において、資料の展示・収集がメインであり、小さい子供は飽きてしまったり、何が面白いかわからないで終わってしまう。子供目線の展示方法や休憩施設等の配備、トイレの設置は進んでいるが、別視点の仕組みが必要なのではないかと考えるところである。

◆ 体験中心型博物館

現状の主要6館に加えて、体験を中心とした、体験中心型博物館を提案する。人の記憶にとって経験すること、体験することの価値はとも大きく記憶に残りやすいとされる。須坂の文化・魅力の基盤となる体験を通して主要6館への興味関心を高めていく狙いをもつ。見るだけでなくので子供への誘致も狙える。



体験中心型施設を設けた7館

現状の6館制イメージ

◆ 敷地周辺



須坂駅から徒歩15分圏内に点在する主要6館のうちの5館。7館目となる体験中心型博物館は、旧越家を改修することで街に開く。旧小田切家住宅より、徒歩3分ほど近く、文化財となる町屋が建ち並び地域である。蔵の街並みの残る街道からそれほど近く、観光客も行きやすい立地である。また、須坂創成高校（造園学科等）や、須坂東高校・須坂小学校などの文教地区でもあり、地元住民や学生への教育の場としても活用が見込める。

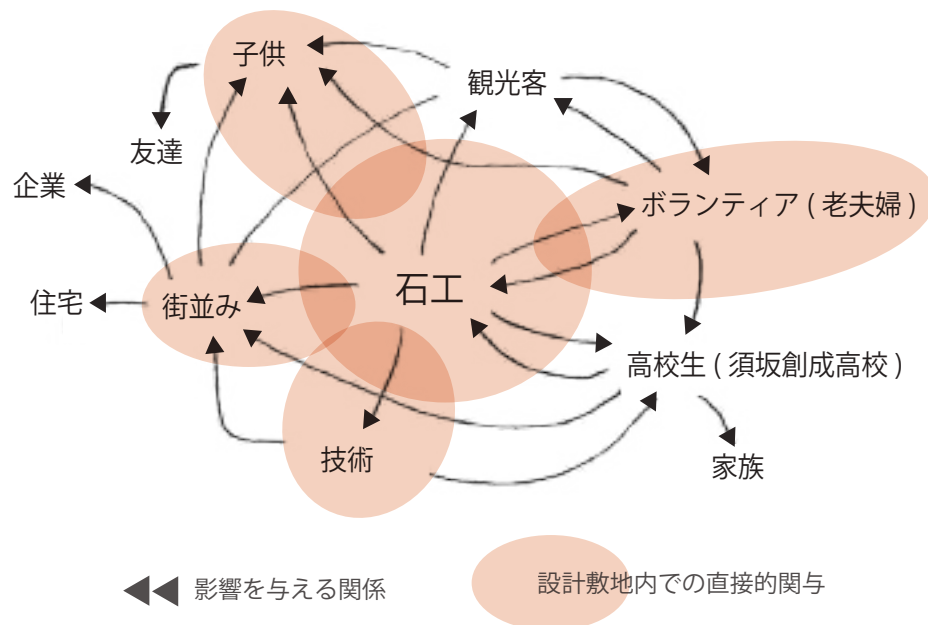
◆ 設計

設計要素として5つの既存建築より自然からの建築要素を抽出し、再構築して設計した。



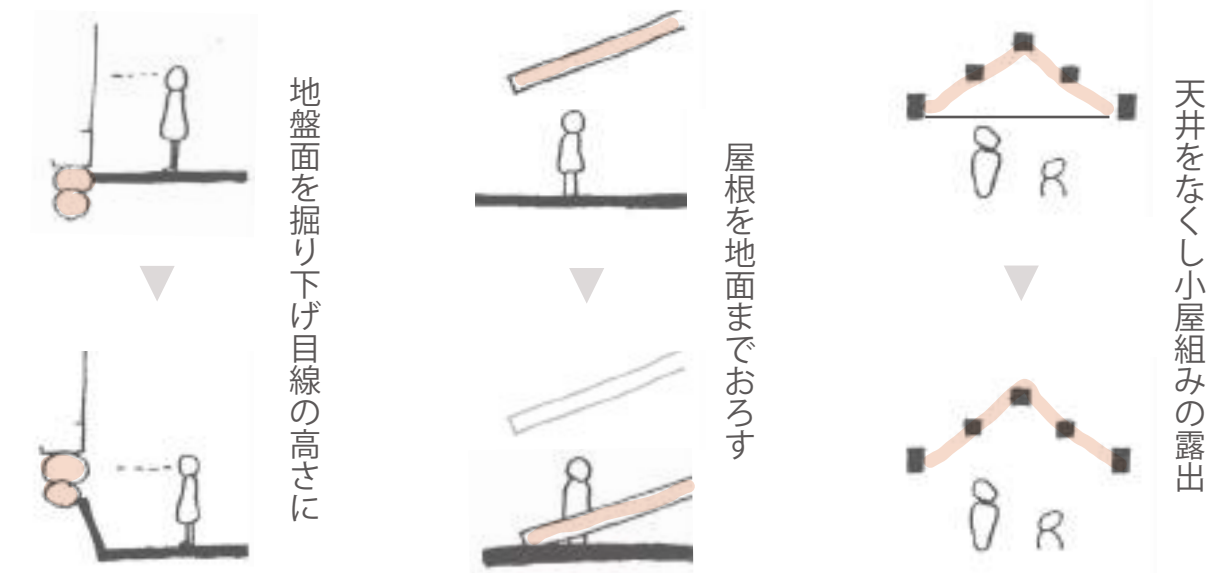
◆ 石工と影響関係フロー

体験中心博物館として、石工による石細工体験とした。長い歴史の中で使い続けられてきた石。永遠の時を刻む石には、長い時を超えて記憶・意思が刻み込まれてきた。須坂の街並みにも欠かすことのできない石を用いて体験をし須坂への関心へと繋げる。ボタモチ石積みは、須坂の景観を支える技術の一つで、現在は再現できないとされるが、その技術の高さを保存し展示する空間を構成し後世へ残す博物館とする。

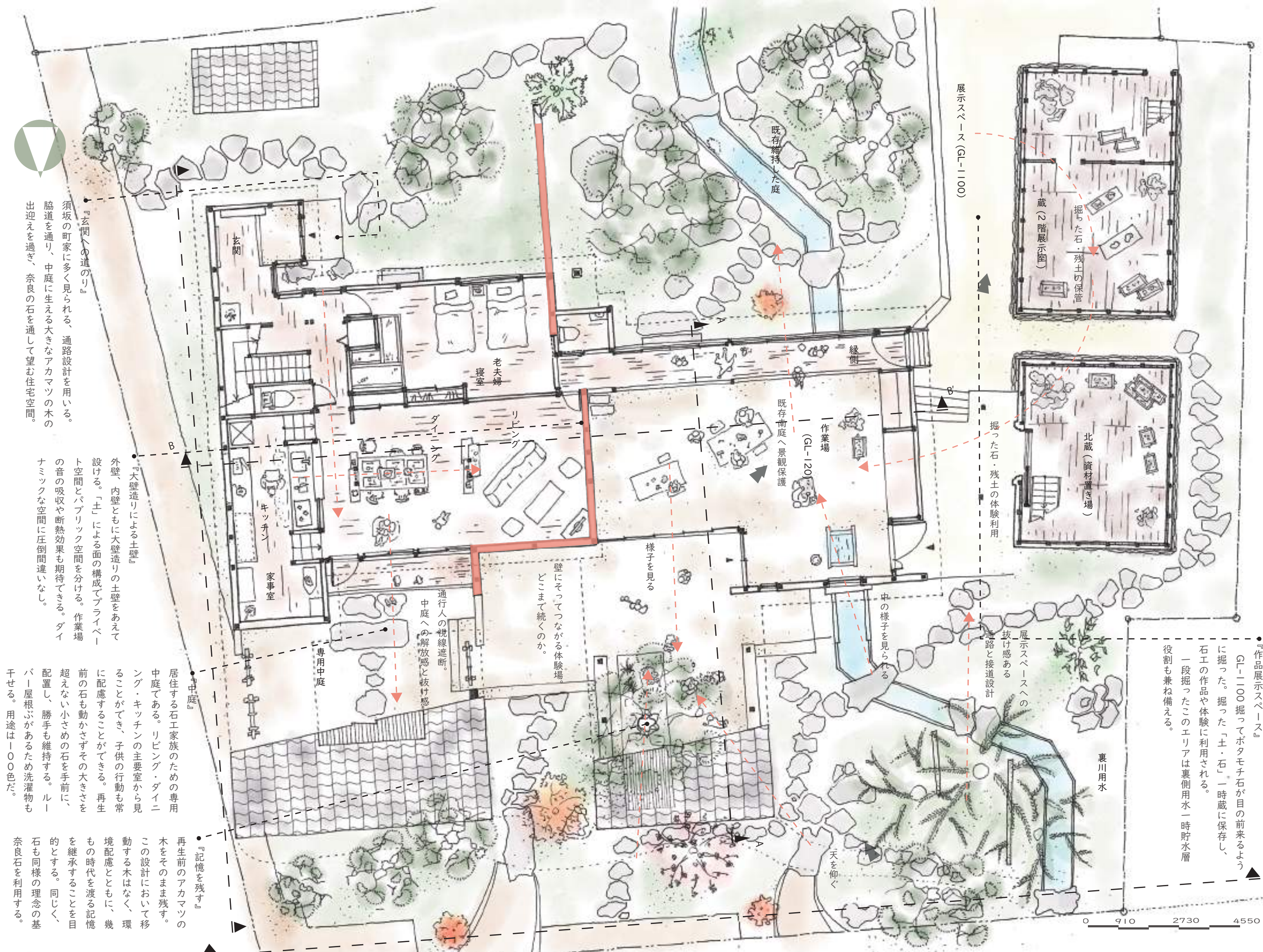


◆ 展示理念

従来の博物館と同様に展示スペースの空間づくりをする。体験中心型の博物館であるため、体験作業中にもさりげなく視線に入ったり、見る位置に展示物を持つてくる。三例あげて紹介する。







『玄関への道のり』  
須坂の町家に多く見られる、通路設計を用いる。  
脇道を通り、中庭に生える大きなアカマツの木の  
出迎えを過ぎ、奈良の石を通して望む住宅空間。

『大壁造りによる土壁』  
外壁、内壁ともに大壁造りの土壁をあえて  
設ける。「土」による面の構成でプライベ  
ー空間とパブリック空間を分ける。作業場  
の音の吸収や断熱効果も期待できる。ダイ  
ナミックな空間に圧倒間違ひなし。

『中庭』  
居住する石工家族のための専用  
中庭である。リビング・ダイニ  
ング・キッチンの主要室から見  
ることができ、子供の行動も常  
に配慮することが出来る。再生  
前の石も動かさずその大きさを  
超えない小さめの石を手前に、  
配置し、勝手も維持する。ルー  
バー屋根があるため洗濯物も  
干せる。用途は100色だ。

『記憶を残す』  
再生前のアカマツの  
木をそのまま残す。  
この設計において移  
動する木はなく、環  
境配慮とともに、幾  
も時代を渡る記憶  
を継承することを目  
的とする。同じく、  
石も同様の理念の基  
奈良石を利用する。

壁にそってつながる体験場。  
どこまで続くのか。

様子を見る

既存南庭へ景観保護

中の様子を見られる  
抜け感ある  
展示スペースへの  
通路と接道設計

裏川用水

『作品展示スペース』  
GL-1100 掘ってボタモチ石が目に来るよう  
に掘った。掘った「土・石」一時蔵に保存し、  
石工の作品や体験に利用される。  
一段掘ったこのエリアは裏側用水一時貯水層  
役割も兼ね備える。

蔵(2階展示室)  
掘った石・残土の保管

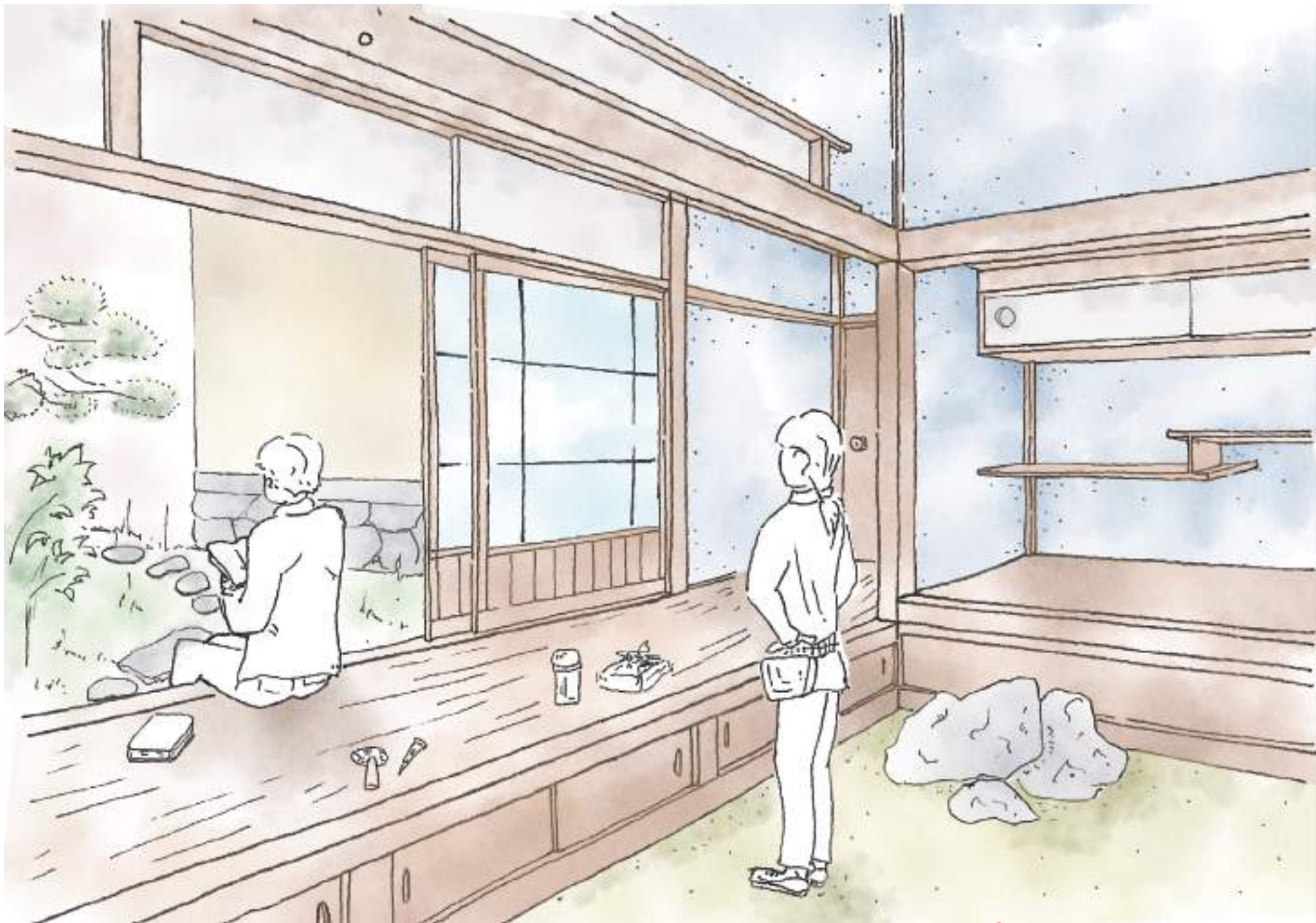
北蔵(資材置き場)

掘った石・残土の体験利用

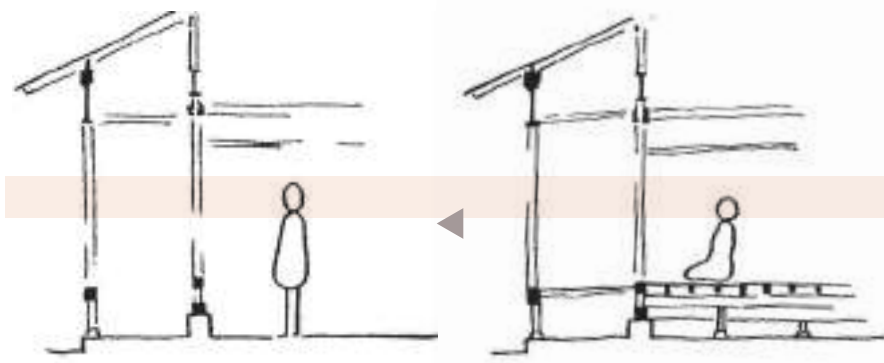
展示スペース (GL-1100)

天を仰ぐ





◆ 奥座敷からの景色とパース

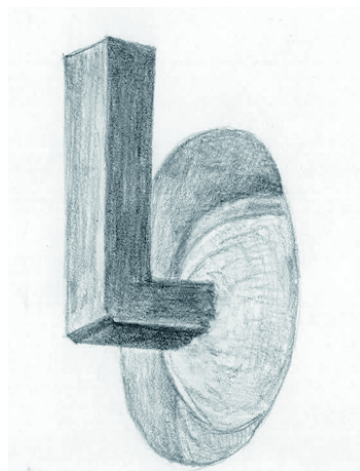


視線高さ(立位)

視線高さ(座位)

奥座敷・座敷からの庭の景色は昔の習慣上、座った位置からの景色が一番美しい。そのため、その景色の視点高さは、座位の高さに合わせる形で、土間の高さを「100」として設計した。畳敷きの慣習の日本において、正座又は胡座が一般的であり、視点高さを座位に合わせた庭設計、開口設計がなされていた。庭の樹木、石等は基本的に動かさず、既存を残す形での設計のため座位での視線高さでの設計を取り入れた。

『折れ釘』  
折れ釘とは土蔵の柱に打たれて、壁の外まで抜き出ている金物である。土蔵は漆喰や土で外周壁が覆われている。修理の際に壁に直接、梯子をかけて漆喰にひび割れするのを防ぐために梯子をかける場所である。また、庇などを掛けたり置屋根の煽り止めの役割がある。

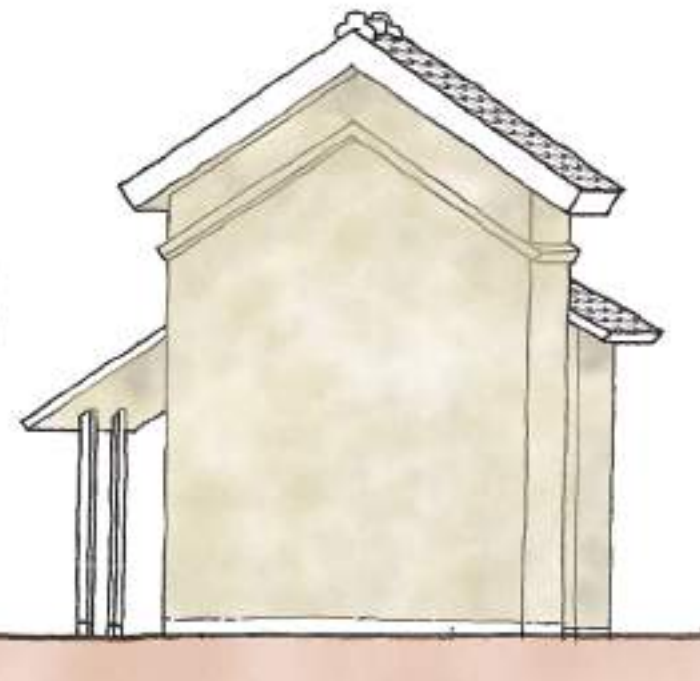


◆ 座ってみることの尊重

◆ デイテールスケッチ

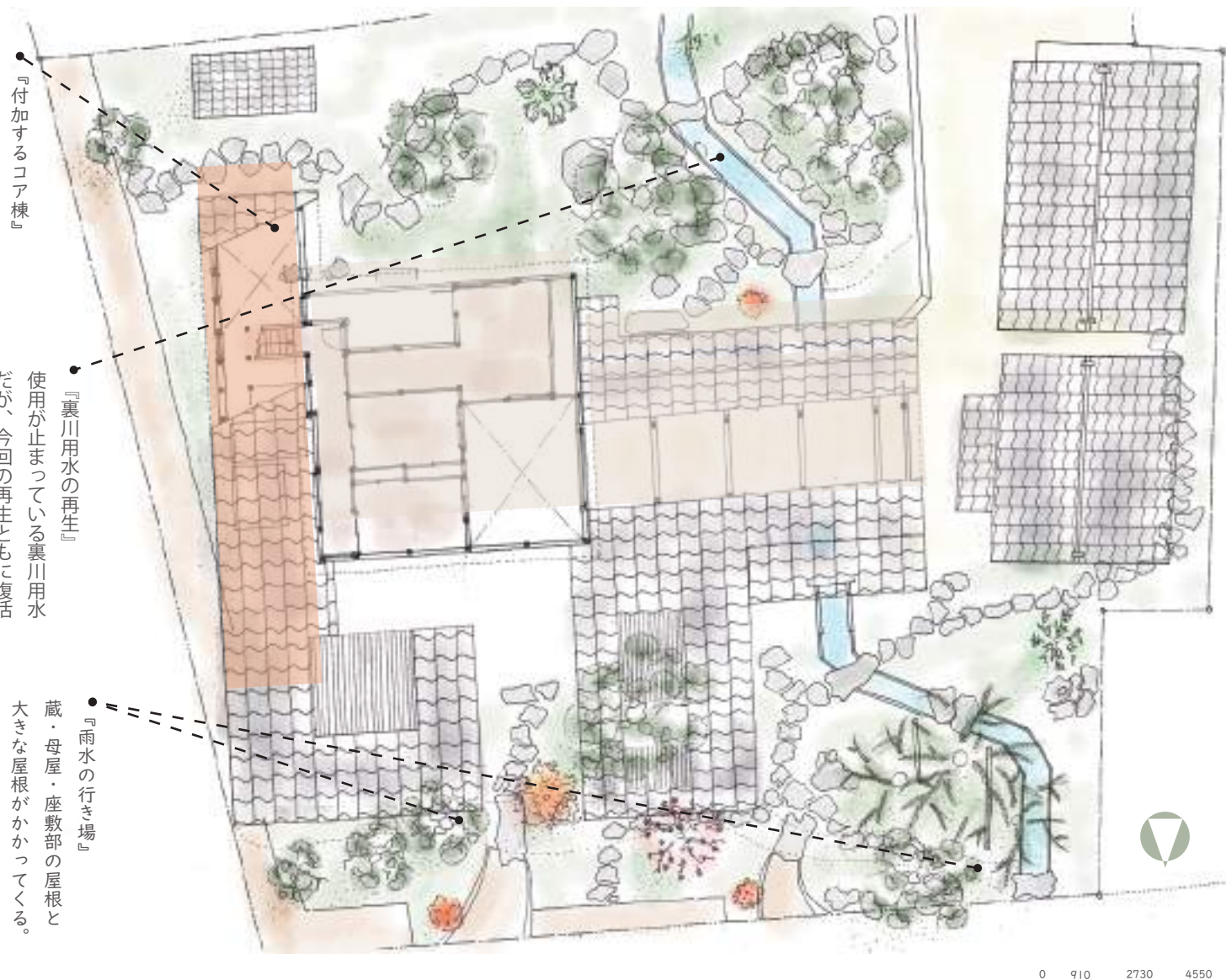
◆ B1F 断面図 (1/10)

座敷の設計は、基本的にすべて土間とした。床・棚は既存の空間を維持し、その所室が座敷として使われていた空間としての痕跡を残すとともに、重厚感を空間に与える。あえて用途を与えず、残す。強いて与える用途があるなら、博物館としての展示物となる。





◆ 2階平面図 1階屋根伏せ図 (1/200)

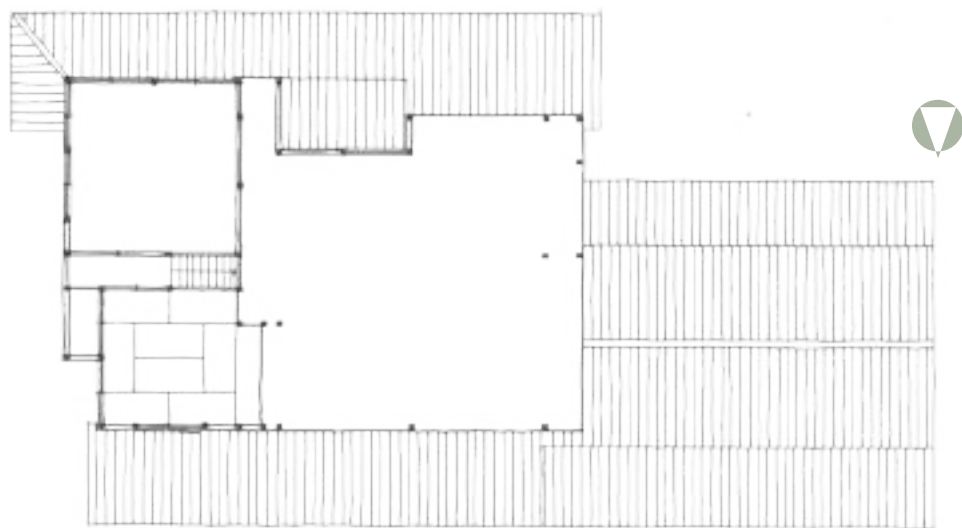


●『付加するコア棟』  
構造上別躯体とし、新しく水回りを入れた棟を隣接させた。別等に水回りを移すことで既存建物の損傷や負担を削減させる。また、ユニットバスなどの規定品を使用することも可能とした。

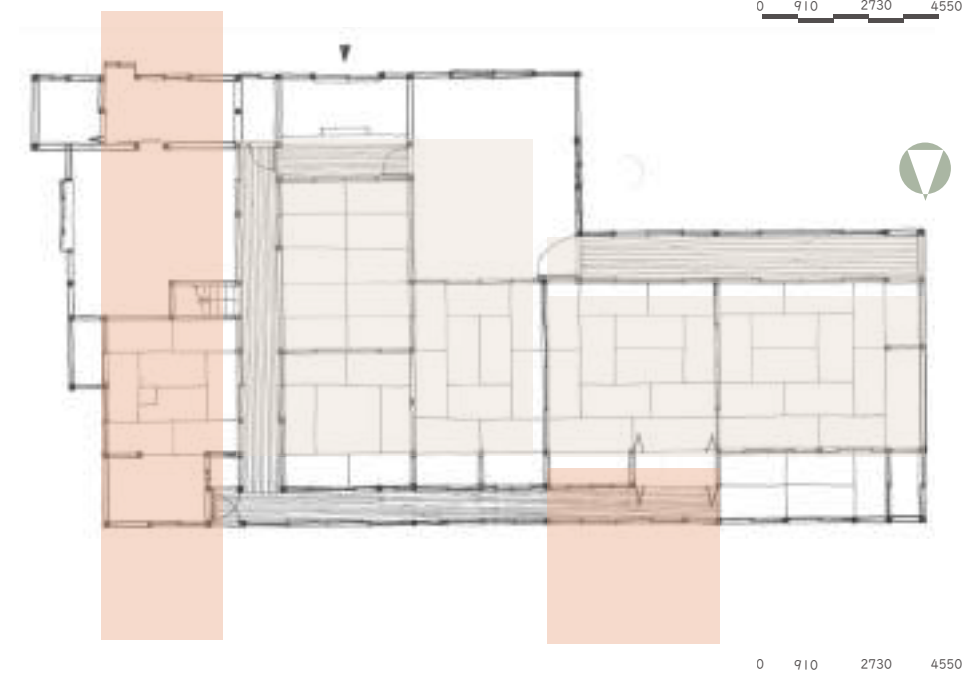
●『裏川用水の再生』  
使用が止まっていた裏川用水だが、今回の再生ともに復活させる。基の水路経路から変更せず、ふたを外すことで南庭に水を与え、奥座敷からの景色は今まで以上に厳格なものとしてあらわれる。石工の手洗いや掃除用の水として作業場内に水汲み場を設けた。

●『雨水の行き場』  
蔵・母屋・座敷部の屋根と大きな屋根がかかってくる。雨水は点線の道を通り裏川用水へと流す。点線部の川は晴天時では道として利用されているが、雨天時は、雨に道となり別の道が雨によって現れる。川や、水を越えて人は結ばれ、川の隔たりは越えるために設けた。

◆ 既存2階平面図 (1/200)



◆ 既存1階平面図 (1/200)



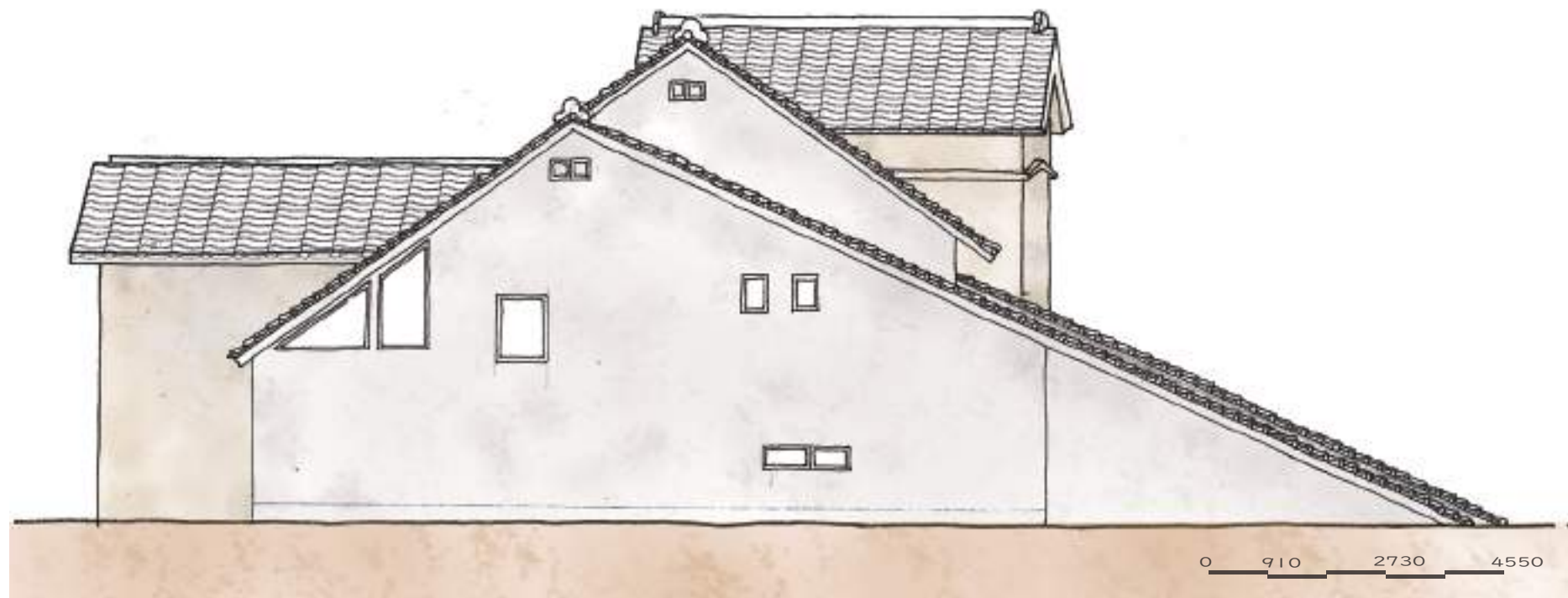
◆ 北立面図 (1/100)



◆ 区画割ダイアグラム



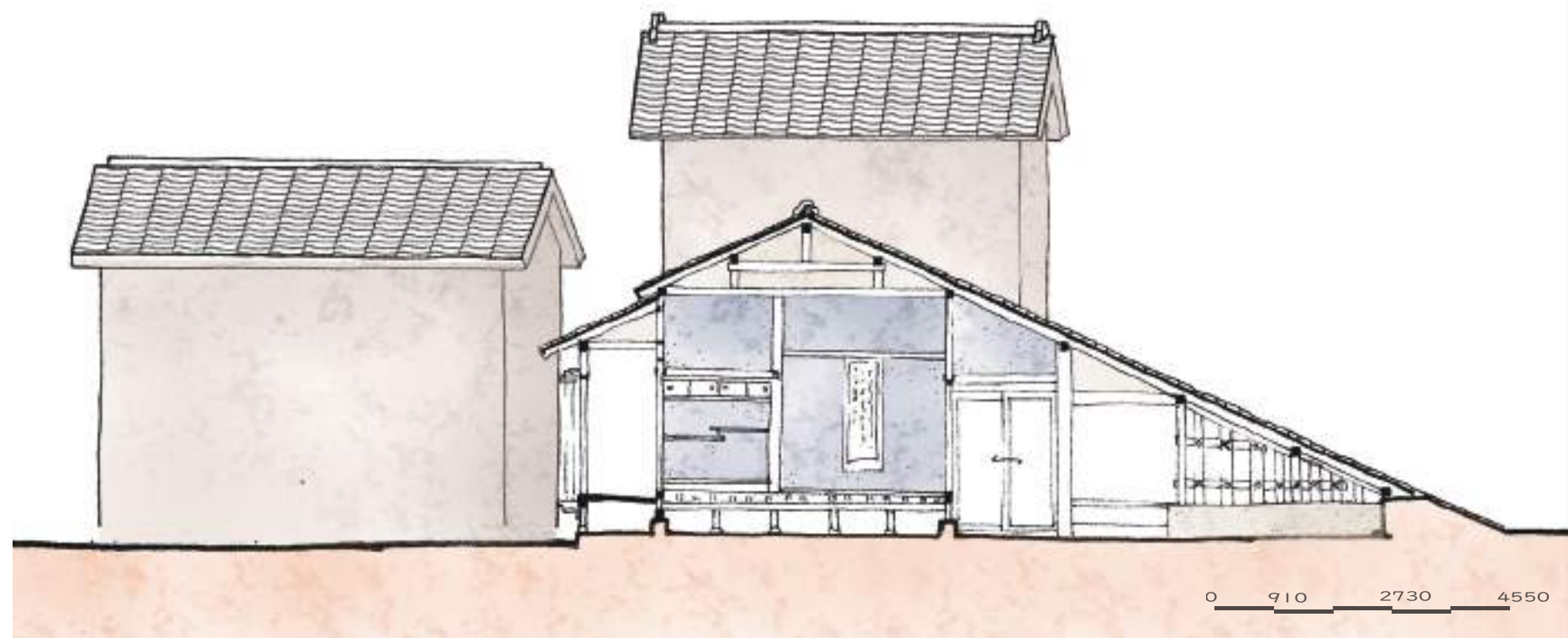




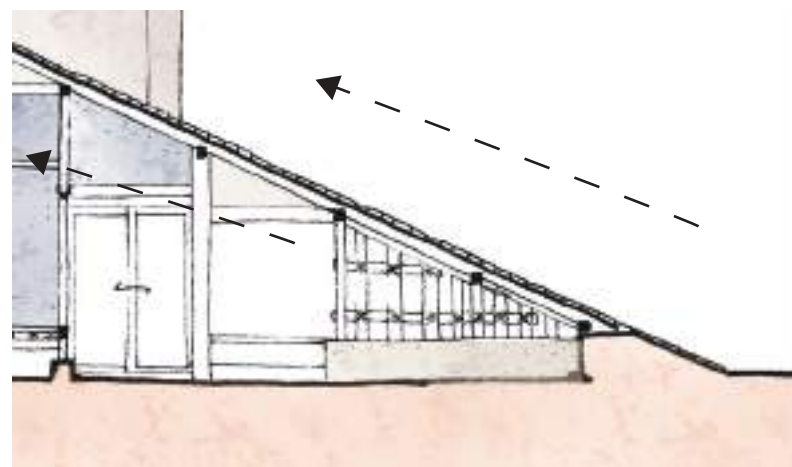
◆ 東立面図 (1/100)



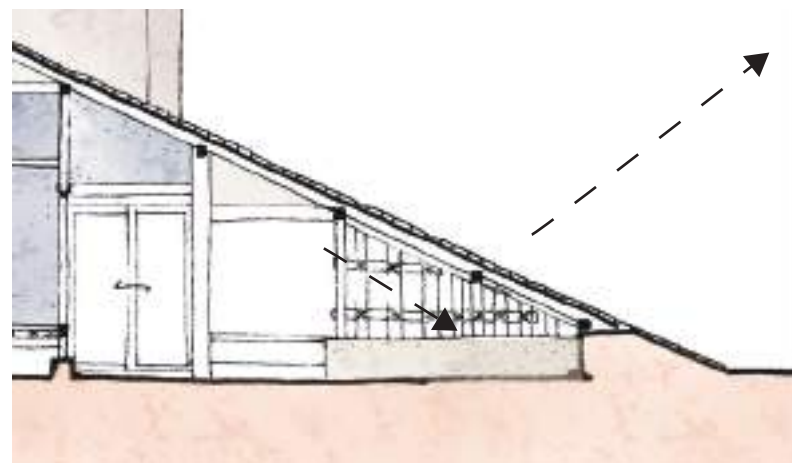
◆ 一部参照平面図 (1/100)



◆ A-A'断面図 (1/100)



上方行への視線の誘導  
屋根面にそって上を見る。



下方行への視線の誘導  
屋根に寝て大空か下の法へ  
子供への対応をする。

◆ 断面兼立面 ダイアグラム



メインパースより一部抜粋して記す。  
上方行への視線の誘導によって既存  
建物である母屋のほうへ視線を向ける。  
また、屋根面上へと成長を続けるアカ  
マツへの視線の集中は、歴史を残すもの  
への願いと共有である。  
また、地面へ伸びる瓦屋根は、触れら  
れる高さまで折り、触って五感を味  
わう博物館としての機能も保持する。