

愛着はあるけれど、つまらない高岡市中心部を活性化させたい。

高岡市は不便ではない。  
生活も悪くない。

問題は、悪くもないけど、良くもないところ。

刺激もない  
遊ぶところもない

人は毎日を単調に生きている。

刺激を与えたい。



高岡サティ



# クレバス - 既存建物を地形ととらえて設計すること -

私は、地元（富山県高岡市）に対する思いが強く、東京で何かを作ろうとしても意欲が湧かない。

愛着はあるけれど、つまらない高岡市中心部を活性化させたい。

都会は、新しいものがどんどん発進され、飽きない。

しかし、いなかも捨てたものじゃない。高岡市は不便ではない。

交通手段に車や路面電車が有り、大型ショッピングモールのイオンがあり、図書館やホールなどの公共施設も揃っている。

若者も生きているし、生活も悪くない。

問題は、悪くもないけど、良くもないところ。

- ・刺激もない
- ・遊ぶところもない

人は毎日を単調に生きている。

刺激を与えたい。

サティの隣にある高架橋を越えて母の実家やイオンモール高岡へ向かう車の中から左手にサティを眺めていた。  
今にして思うとその時から道をくみ込みたいと思っていたのかも。

そんな地元、富山県高岡市に「総合スーパー」高岡サティがある。

高岡駅から徒歩 10 分の場所に位置し、線路を挟んで中心市街地の反対側、駅の裏側に位置する。  
私の出身中学からは徒歩 4 分と近く、学校の帰り道にほぼ毎日行っていた。

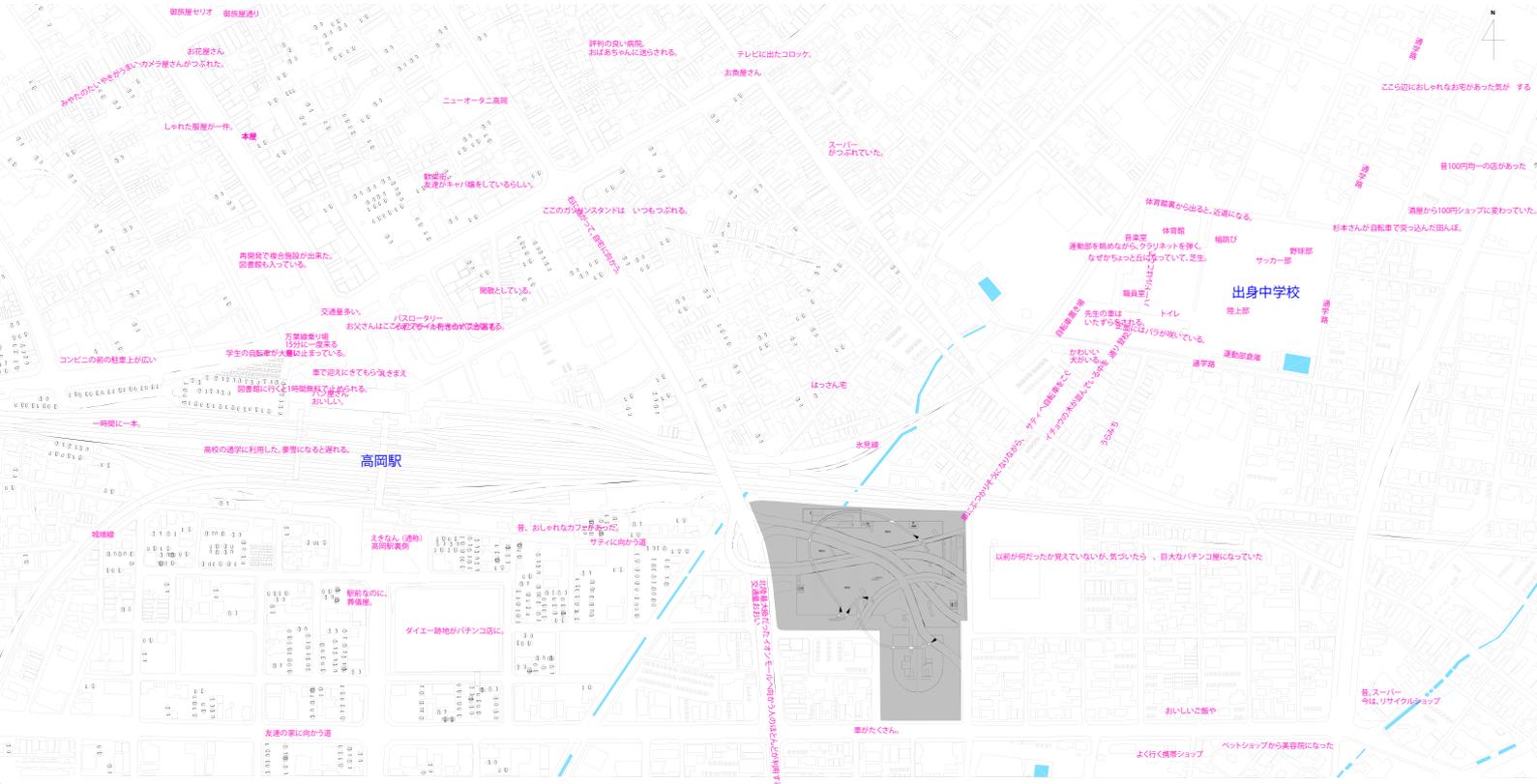
高岡駅から近く、電車を利用して、遠い地域の高校生等も訪れていた。

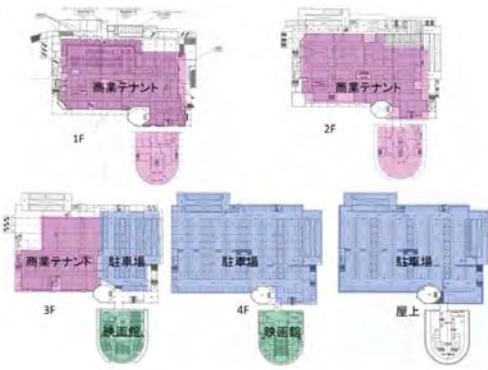
西と南面は主要地方道と面し、車でも行きやすい。郊外の沿線沿いに建つ大型店舗と違い、サティは高岡市の中心部に建つ。

しかし、1993 年（私が、小学校 2 年の時）に開店したにもかかわらず、2009 年閉店した。

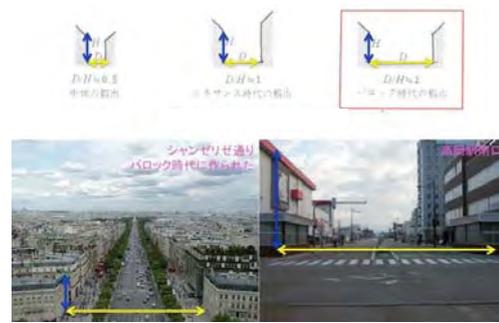
その後の跡地利用については新聞等で話題にはのぼるも、詳細は明らかにされず、現在にいたる。

本計画では、この高岡サティの改造を試みる。





開店	店舗名	区分	閉店
1937年	●大和	百貨店	1991年3月 移転 (現 御旅屋セリオ)
1971年	○いとはん		1971年11月8日
1970年代頃	○ユニー	総合スーパー	1994年
1970年代頃	○ダイエー	総合スーパー	1999年5月
1983年	●ジャスコ	総合スーパー	-
1993年	○高岡サティ	総合スーパー	2009年1月12日
1994年3月	●御旅屋セリオ	百貨店	-
2002年	●イオンモール高岡	ショッピングセンター	-



## H/D幅と高さの比率

私には、都会は人と建物によって街が作られ、地方都市では、車と建物によって街が構成されているという印象がある。「町並みの美学：H/D幅と高さの比率」では、街路の幅 (D)・建物の外壁の高さ (H) として、両者の比率 (D/H) について検討している。

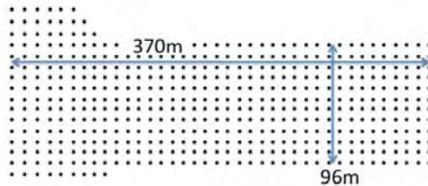
高岡の街はこの比率で考えると、 $D/H=2$  程度でありバロック時代の都市と同じと言う事になる。そのため、ヒューマンスケールを超えた街並みとなり、活気が感じられないのではと考える。



## 茫洋と広がる空間/まっすぐな道はつまらない

また、「ファスト風土化する日本」では、自動車という交通手段は街をつくらない。人々は道から道へ移動し、道沿いの店に立ち寄るだけだから、店と店が有機的に結びついて、ひとつの街を形成することにならないのだ。だから、郊外には茫洋と広がる空間しか生まれぬ。と述べている。高岡の街は、まさにこの通りであり、茫洋と広がる空間が広がる。

またさらに、この本では、ル・コルビュジェが述べた「まっすぐな道は仕事の道だ」「曲がった道の方が絵画的であり、休息に適している」という言葉を紹介してる。



これら、ショッピングセンターは巨大であり、これは、モーターレーゼーションの影響でもあり、グリッドの間隔はだいたい8mと、建物内に駐車場を設けられ、かつ経済効率の良い大きさで作られている。



## 街も

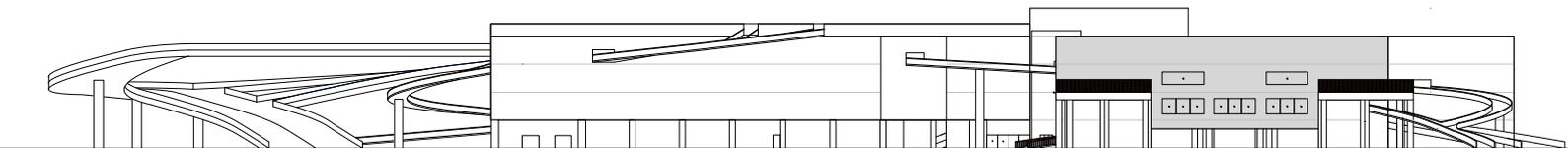
さらに、高岡の街もモーターレーゼーションが進み、歩いている人は見当たらず、どこへ行くにも車を利用するのが当たり前である。

## 建物

地上4階建てであり、1階・2階・3階半が商業テナント、3階半分・4階・屋上に駐車場、3階・4階に映画館が入っていた。

## 高岡市中心部 大型店舗

高岡市中心部では多くの大型ショッピングセンター・百貨店が出店し、撤退している。現在「ジャスコ」「御旅屋セリオ」「イオンモール高岡」が営業を続けている。私が久しぶりに帰ったとき、きれいで知らない建物が建っている事がよくある。スクラップ&ビルドが繰り返され、風景が安定しない現状がある。



南立面図

## 設計コンセプト

まず、高岡サティの建物を地形ととらえてみる。

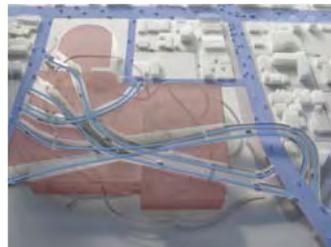
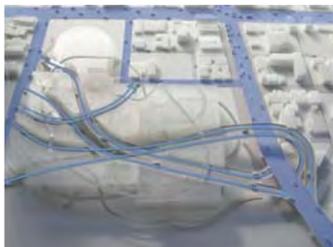
地形とは、すでにそこにあって、巨大であり、動かないものである。

私にとって高岡サティの建物もそこにあるのが当たり前ととらえている。

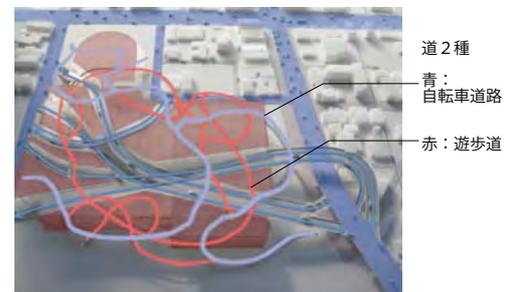
その高岡サティという台地に隣を通る高架橋から、

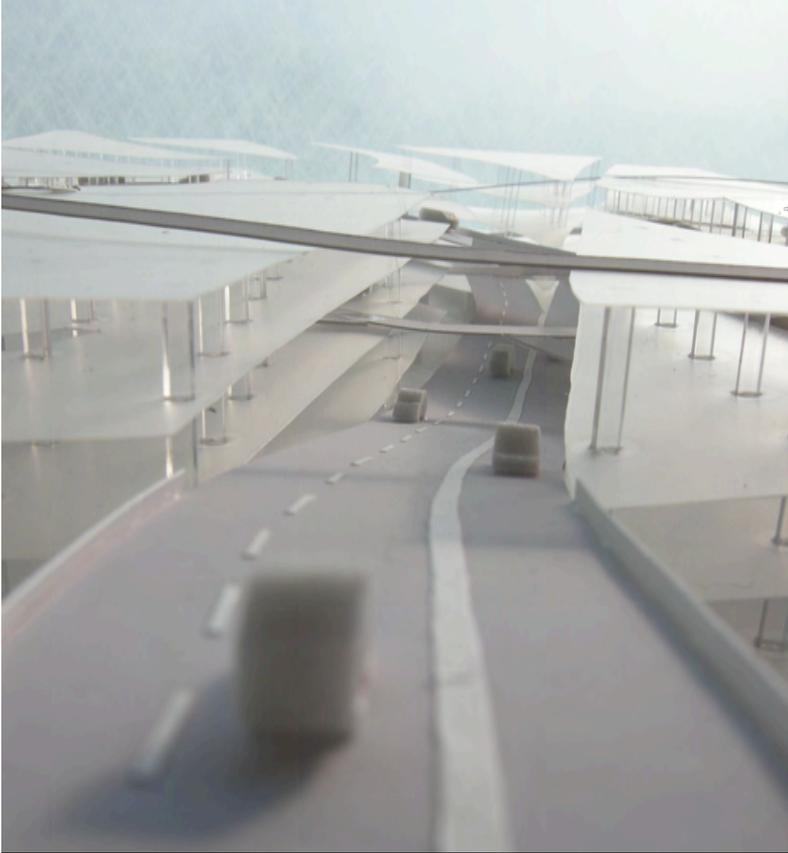
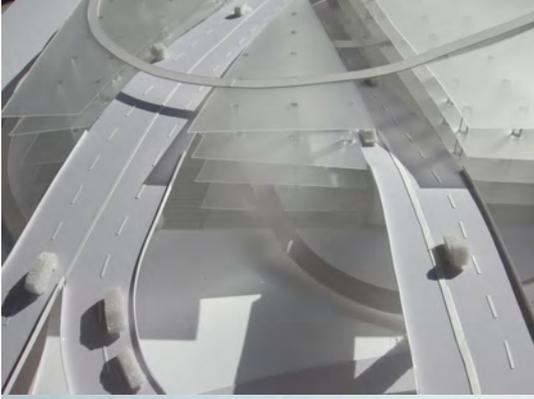
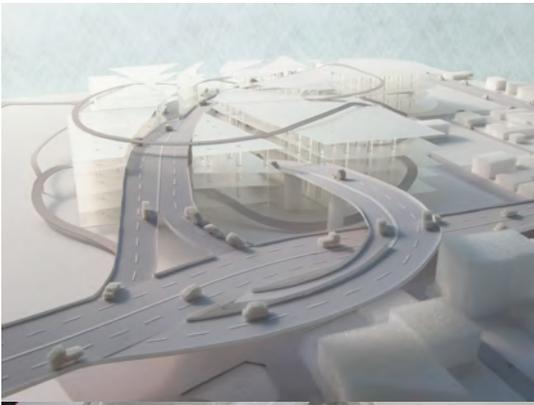
川のような道路を引き込み、街とつなげる

それによって、台地は切り裂かれ、クレパス (割れ目) が出る。



さらに、切り裂かれて残った台地には、人が歩く道2種が立体的に流れ込む。





## 道路

車でクレパスを通る事により、まるで、首都高から見える都会の街並のように、人のいるリアリティーを感じられるのではないかと考える。

## 用途

地方都市で満たされないもの  
 ・知的欲求  
 ・エンターテインメント性  
 ・仕事  
 ・自己顕示欲  
 が満たされるものを、詰め込む。

物欲はイオンモール、情報はインターネットで得られるようになってきてる。

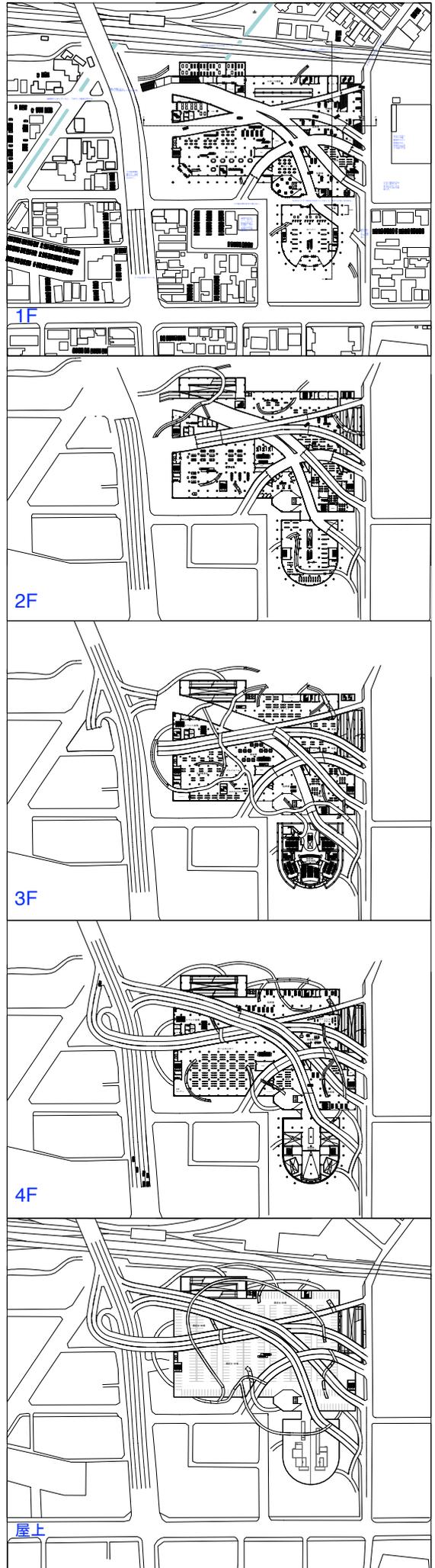
具体的には、街のものがはいつている

## 自転車道・遊歩道

切り裂かれて残った台地に立体的に流れ込む道は、空間を仕切る。

## 駐車場

また、各階に引き込んだ道路から直接アクセス出来る駐車場がもうけられている。



## 用途

1F  
 スーパー  
 飲屋街  
 ペットショップ  
 スポーツ施設  
 駐車場  
 駐輪場  
 本屋  
 カフェ

2F  
 スーパー  
 歯医者  
 オフィス  
 予備校  
 本屋  
 ホテル  
 スポーツ施設

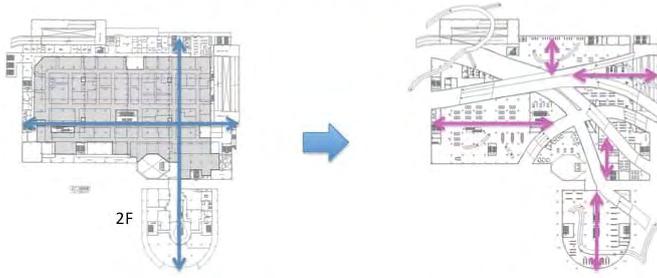
3F  
 映画館/研究施設  
 予備校  
 駐車場塾  
 本屋  
 ファッション  
 テナント  
 公民館  
 おみやげshop  
 プレイルーム  
 生活雑貨店  
 イベント会場  
 ファッション  
 テナント

4F  
 映画館/研究施設  
 駐車場  
 パン屋  
 薬局  
 ホームセンター  
 運営事務所  
 ファッション  
 テナント  
 イベント会場

屋上  
 展望台/広場

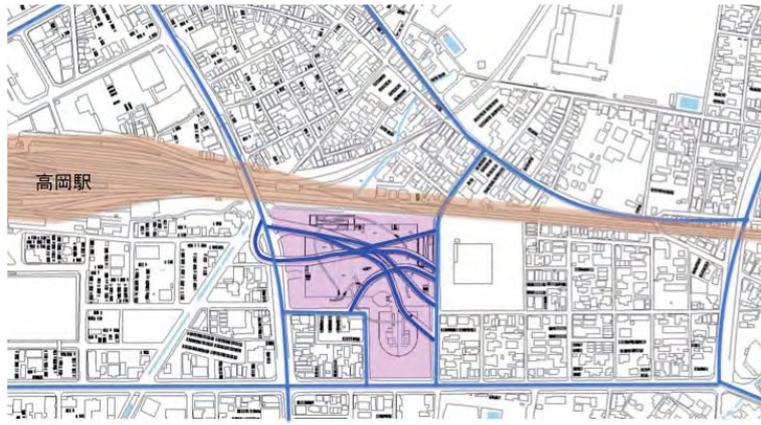
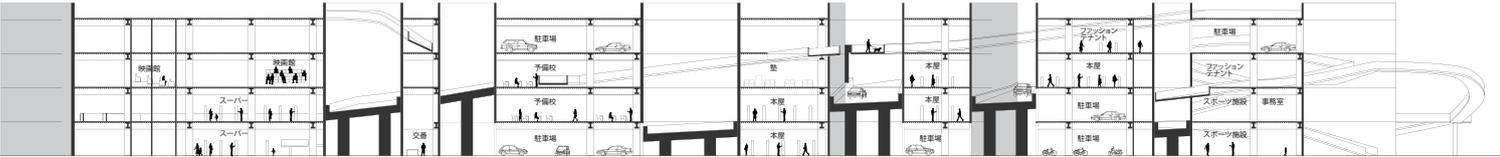
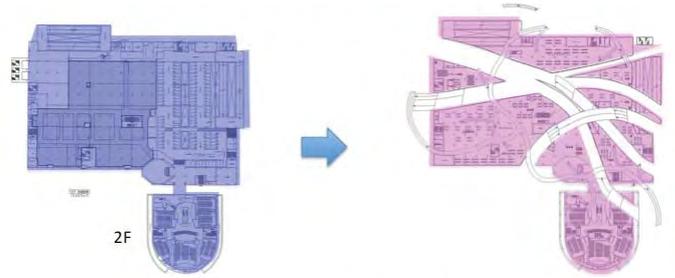
# アウトスケールがヒューマンスケールに

その結果として、街に対して大きすぎた総合スーパーが街の大きさに近づく。

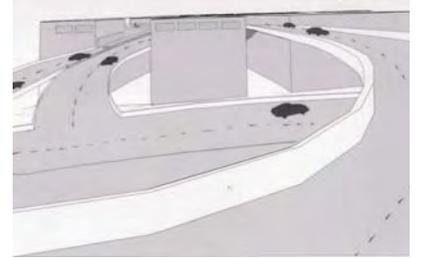
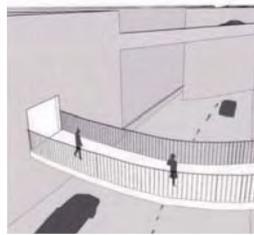


# キャラクターのある空間に

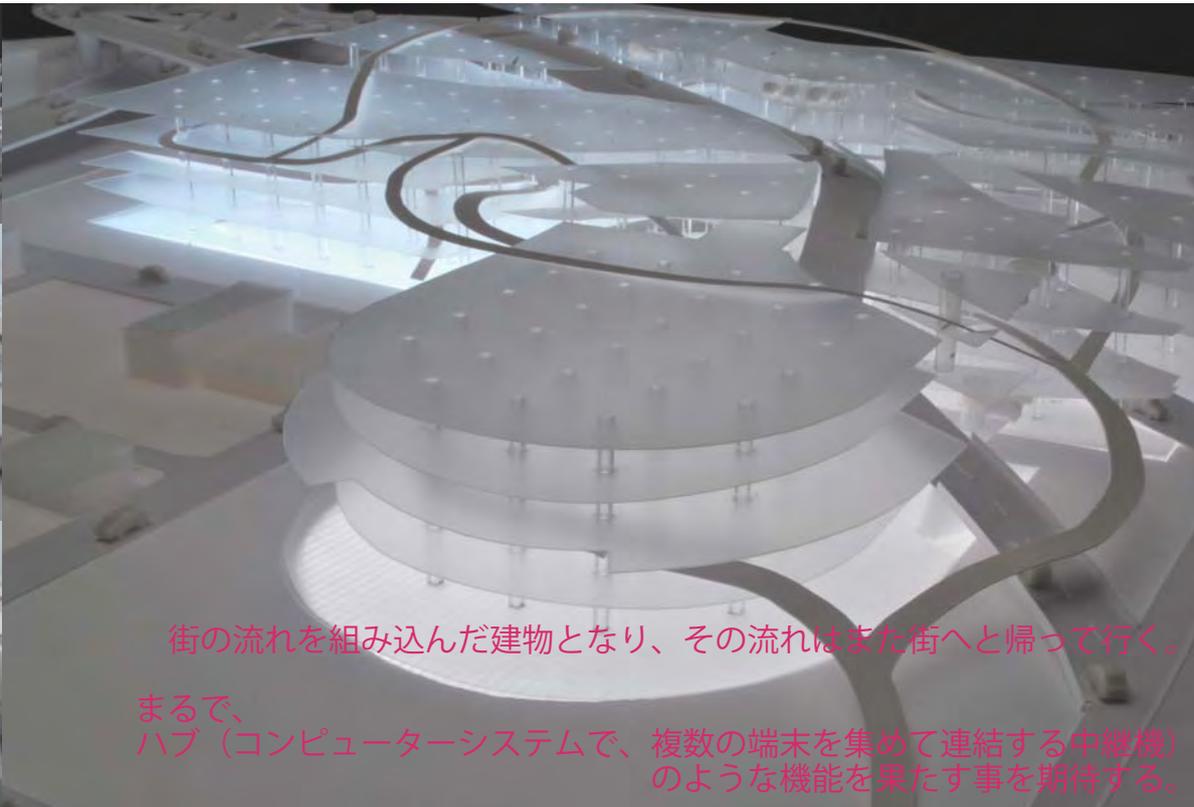
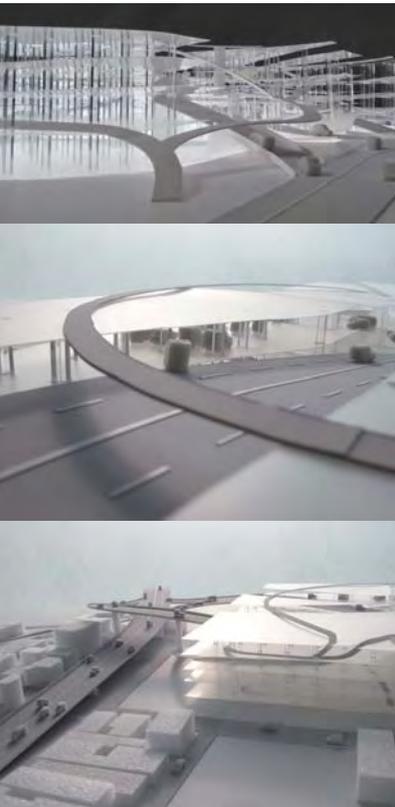
また、大きな一つの塊が、いくつかの塊となり、キャラクターのある空間となる。



街とラインがつながる。



はみ出した道からは、街へにぎわいが溢れ出る。



街の流れを組み込んだ建物となり、その流れはまた街へと帰って行く。

まるで、ハブ（コンピューターシステムで、複数の端末を集めて連結する中継機）のような機能を果たす事を期待する。