






# 学生卒業設計制作NCF空間ディスプレイアワード受賞作品

受賞年	2023年	
受賞タイトル	最優秀賞	
区分	Ⅲ. エンターテインメント・ディスプレイデザイン	
フリガナ	イチバ ワタル	
制作者名	稲葉 渉	
フリガナ	トウヨウダイガク ライフデザインガクブ ニンゲンカンキョウデザインガッカ	
大学・学部・学科	東洋大学 ライフデザイン学部 人間環境デザイン学科	
フリガナ	サクライ ヨシオ	職名
推薦者名	櫻井 義夫	東洋大学大学院ライフデザイン学研究科人間環境デザイン専攻 東洋大学客員教授
作品名	有楽町アンダーグラウンド -地上と地下を縫合する文化発信拠点-	
概要	<div style="display: flex; align-items: flex-start;"> <div style="flex: 1;"> <p><b>1F</b> エントランス</p>  <p><b>1F</b> スタジオ</p>  <p><b>B1</b> ギャラリー</p>  <p><b>B2</b> ギャラリー</p>  <p><b>B3</b> ホーム</p>  </div> <div style="flex: 2; padding-left: 20px;"> <h2 style="color: red;">有楽町 アンダーグラウンド</h2> <p style="font-size: small;">-地上と地下を縫合する文化発信拠点-</p> <div style="background-color: #333; color: white; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">はじめに</div> <p>世界中の大都市では土地の利活用の面から、地下空間の開発が行われている。その空間は本来人間が到達しえなかった空間の獲得を意味し、都市開発への飽くなき欲望を想起させ、地下が持つ自由な発展可能性に広がり続ける都市のポテンシャルを感じざるを得ないものだった。しかし実際は厳しい制限と、乏しい利用形態により<b>現代日本の地下空間は無味乾燥としており、通路としての認識に留まっているのが現状</b>である。今回の敷地である有楽町エリアには日本で最長の地下空間の一部が足元に広がっている。日夜最新の情報やトレンドが生まれ発信される地上に対し、<b>地下に求められる機能とはどのようなものだろうか。</b></p> <div style="background-color: #333; color: white; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">有楽町アンダーグラウンド</div> <p>パリの地下鉄ではミュージシャンやパフォーマーを駅構内で見かけることができる。彼らの活動はリジットな空間にゲリラ的な劇場性を与え、乾いた空間に華やかな賑わいをもたらしている。本提案ではパリ地下鉄でのアーティスト支援の事例を参照し、<b>首都高高架下の既存部を改修しながら地下に地上とつながる文化発信拠点を設計する</b>。地上でつくられたものが地下へ下るにつれて、地下特有のおどろおどろしさを帯びながら自由に展示されてゆく。そしてその空気感が通路や駅、商業ビルといった様々なインフラと接続して他の地下空間へと拡張されてゆく姿を目指した。地下を地上と同一化するのではなく、その<b>価値や特性を生かす</b>ことで地下の利用価値を上げ、地上全体のネットワーク強度を高められるのではないかと考える。</p> </div> </div>	

制作者名	稲葉 渉
作品名	有楽町アンダーグラウンド -地上と地下を縫合する文化発信拠点-

【コンセプト解説】

背景	事例	提案	事業
地下と芸術、閉じた両者	文化が地下に浸透する	地上と地下の縫合	アーティスト支援としての舞台
<p><b>01</b></p> <p>地下：物理的に閉鎖的な空間 美術館：システムとして閉鎖的</p>	<p><b>02</b></p> <p>文化活動は効率主義的に作られた空間にも入り込む余地があり、空間の価値を高める効果がある</p>	<p><b>03</b></p> <p>地上と接続しながら文化施設を挿入することで、地下のある街に根ざした文化活動を許容する場として解放</p>	<p><b>04</b></p> <p>若手アーティストや学生団体を対象に、アーティスト支援とその先の文化振興を支える制作・展示の場</p>

有楽町アンダーグラウンド -地上と地下を縫合する文化発信拠点-



この計画で目指すもの

- 01** 地下という従来無味乾燥とした空間に文化が浸透することによる、ハードとソフト両面での場づくり
- 02** ブラックボックス化しやすい文化施設と、地下空間が組み合わせることのできる施設の都市性



3つの「対峙」と「反転」

制作と展示を行う「コア」を中心として、相反する地上と地下のように機能・素材・空間の3要素を既存に対し「対峙」・「反転」して計画する。

**01 機能の反転**

地上層＝開く  
地下層＝閉じる

背景部分を閉じる（＝地上層へ）、開いている展示部門を閉じる（＝地下層へ）

**02 素材の対峙**

既存のRCの強い存在感に対し、計画部では弱い素材を使用する。存在感のある構造体が活動を規定し、その中で柔軟な素材の曖昧な境界が、自由な構成の空間を作る。

**03 空間の対峙**

既存部の規則的なグリッドに対し、計画部は有機的な曲線を持った地面とスラブを対峙させる。地面と既存躯体が干渉する部分は仕切りになったりアーティストの舞台とったりする

