笑道楽浪花街

モノゴトの効率化による、
デキゴトの均質化。場所性、
そしてその瞬間にしか味わえ
ない体験。時空間性による
アクションが消失する。

今。お笑い文化発祥の地、
大阪・道頓堀から笑いという
幸せが消えている。

笑いとは、唯一体現され、
視覚化される幸せである。

お笑い理論を建築に応用さ
せた建築的ボケ・ツッコミを
挿入する。笑いという幸せを
与える芸人と、観光客が道頓
堀の街を笑い歩く"笑道楽"を
創り出す。

一 設計趣旨

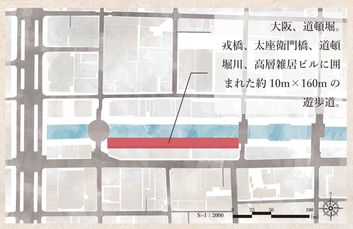
道頓堀の街裏を劇場化し、水辺空間を彩る空間を。

道頓堀では、かつて玄関（＝オモテ）であった道頓堀川が現在は雑居ビルのウラに。
水都大阪再生に向け、川は復興の方向に進んでいるが、川沿いは遊歩道が整備されたのみ。

ここには空間としての可能性がある。その公共空間のリノベにリノベを重ねる。この場に衰退傾向にあるお笑い空間を新たな形で挿入する。お笑い理論を建築に応用し、外部に開いたお笑い舞台は観光客を巻き込み、食い倒れの街での食べ歩きのように、笑い歩く空間＝笑道楽と化す。

浪花の街裏が笑いに溢れた劇場街としての色を放ち、水辺を彩り始める。

二 対象敷地



三 設計手法

お笑いの基本概念、
緊張と緩和理論を建築に応用

お笑いの基本概念、緊張と緩和理論を建築に応用
緊張：ネタのストーリーである主軸のこと。
緩和：主軸のリズム感に逸脱の変化を与えること。

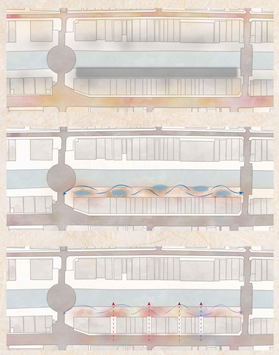
建築的ボケ：主軸から逸脱の変化を与え、緩和空間を作り出す装置。
建築的ツッコミ：建築的ボケに対して作用する装置。

四 配置

0：現在の遊歩道。
流れも淀みも生まれない空間。ビルの裏であり、かつてのオモテとしての面影はなく、リノベとしての遊歩道の機能がうまく果たされていない。

1：点在する小舞台と道の主軸を作成。
異なる特性をもつ5つの舞台とそれらを繋ぎながら起伏を伴い蛇行する道を遊歩道に作成。160m の遊歩道が舞台とそのホワイエで構成された半屋外の劇場と化し、視線の変化を繰り返すシーンが連続する。

2：建築的ボケとツッコミの挿入。
主軸の連続する劇場空間という緊張に対して緩和を与える、4つの建築的ボケ（水辺の親水空間）を主軸上にそれに応答する建築的ツッコミ（道頓堀通りから川沿いの親水空間へと導く抜け道）を林立する雑居ビル低層部の合間に挿入。川沿いの緊張に対して息継ぎをするように緩和を生み出し、また道頓堀通りの人々を流れ込む抜けとなる。



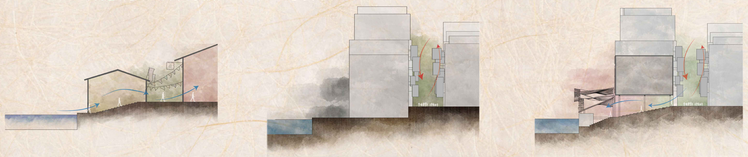
今、食べ道楽と化した賑わう道頓堀通りから、ボケの親水空間に対して、ツッコミ動線から観光客を引き込む。ボケ空間にツッコんだ観光客たちは主軸の流れに乗り、笑いの劇場を巡る。

その光景は水辺を彩る笑道楽を創り出す。たこ焼きを食べながら、お笑いを鑑賞する。食と芸の文化相乗。そんな空間を。

かつて、川から船でやってきて、お茶屋で身なりを整え、通りを歩き、劇場に赴く、という一連のストーリーが存在。

現在、空間同士が分断されたこの地に、かつて存在していたこの南北方向の流れを再編し、
賑わう道頓堀通りから、食い倒れの街を経て、親水空間に導かれ、劇場に赴く、そしてその光景が水辺を彩る、という、新しい流れを創り出す。

雑居ビルを挟んだ両側がオモテ面となる。しかしその性質は違っており、道頓堀通りのオモテは食の看板が中心のファサード、川沿いのオモテは笑道楽を味わう人たち自体がファサードをなす。



過去
川から舞台までの、
一連のシークエンスが存在

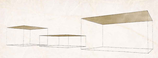
現在
高層ビルによりシークエンスが分断され、
川沿いが影を潜める。

提案
ボケとツッコミを挿入し、再編された
シークエンスを創り出す。

五 造形

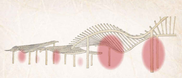
00：閉じたハコ

01：壁を失くす。東西の流れの視覚化。



02：屋根に起伏変化を与える。

03：三次曲面の屋根は多方に開きながら、空間の強弱変化を与える。

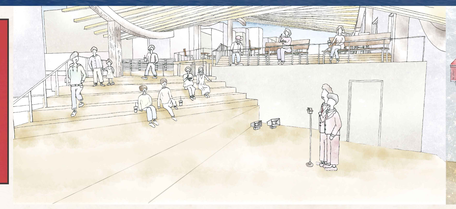


かつての浪花五座という劇場が栄えていた時代の道頓堀の街並みを形作っていた、上空でゆらゆらと揺れる蜻蛉吊り・垂れ幕・幔幕・幟のようにこの劇場を覆う屋根はゆらゆらと起伏を変化させる。

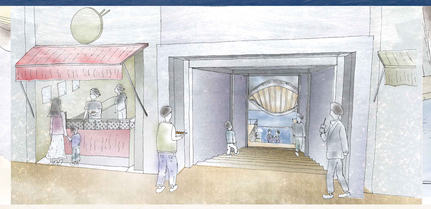
壁がないことにより、この劇場は東西方向の流れを視覚的に創り出しながらも、空間を分けるという点での壁の役割を屋根が果たす。

それぞれの舞台空間が適度に分かれながら強弱の持った空間が滑らかに繋がる。

六 各種情景

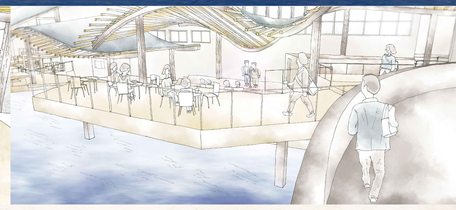


弁天座舞台より。
通り道が客席と化す。太座衛門橋からの入り口に位置し、
テラス空間へと笑いが流れていくように道が続く。



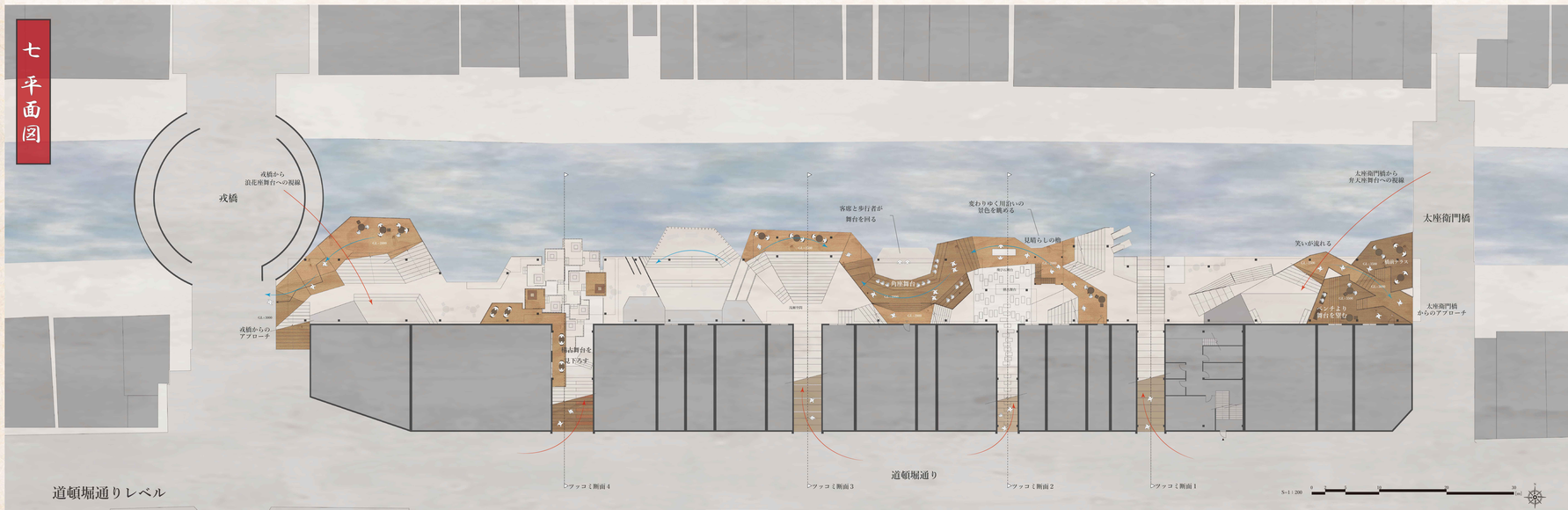
ツッコミ動線より、朝日座舞台を望む。
水中へのシークエンス、そして水面が背景となる
舞台により、水を近くに感じさせる。

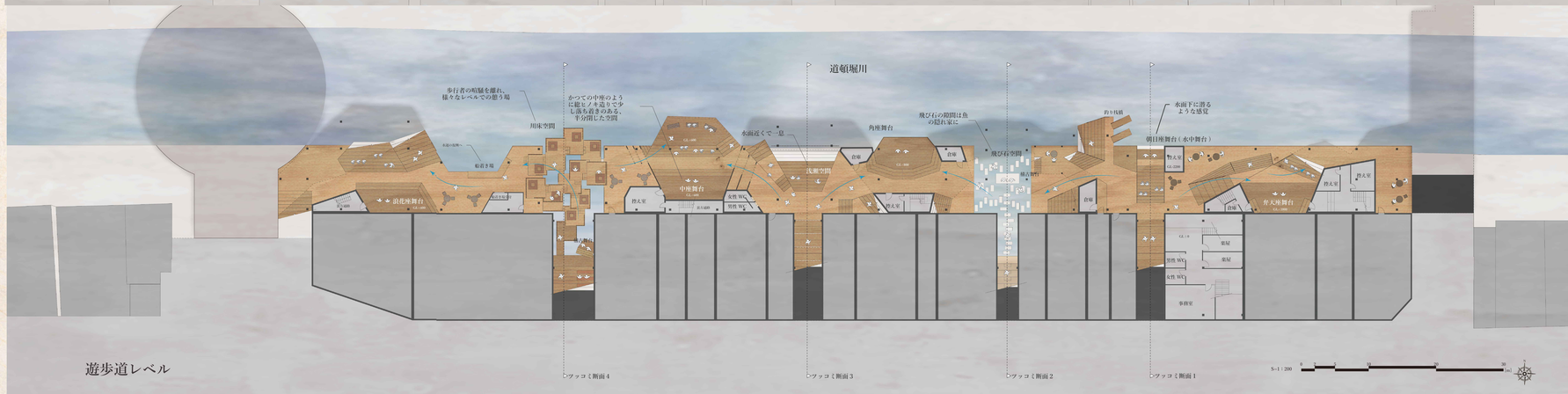
角座舞台を望む。
かつての角座を特徴づけたまわり舞台。
この空間では客席が舞台周囲をまわるような空間を演出する。



戎橋より浪花座舞台を望む。
グリコの看板に加えて、
笑道楽が戎橋からの新たな光景となる。

七 平面図

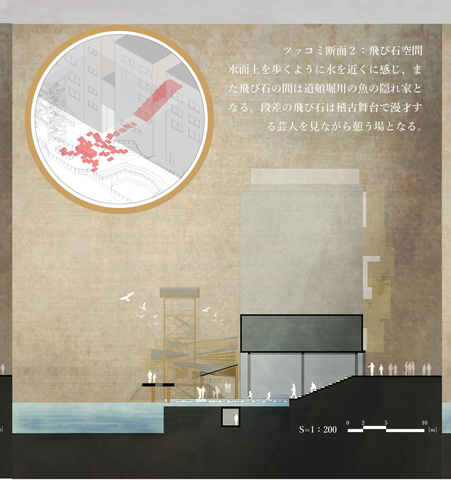




八 断面図

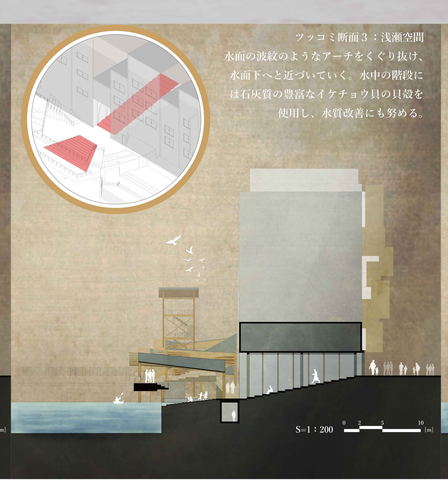
ツッコミ断面１：水中舞台
水中へのシークエンスを道頓堀通りに
映し出す。舞台は背景が水面となり、
水の存在を近くに感じさせる。

S=1：200



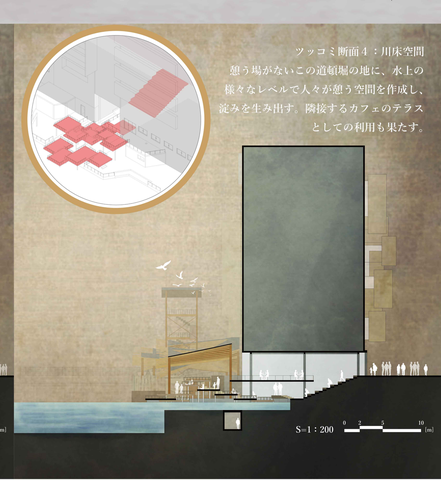
ツッコミ断面２：飛び石空間
水面上を歩くように水を近くに感じ、ま
た飛び石の間は道頓堀川の魚の隠れ家と
なる。段差の飛び石は稽古舞台で漫才す
る芸人を見ながら憩う場となる。

S=1：200



ツッコミ断面３：浅瀬空間
水面の波紋のようなアーチをくぐり抜け、
水面下へと近づいていく。水中の階段に
は石灰質の豊富なイケチョウ貝の貝殻を
使用し、水質改善にも努める。

S=1：200



ツッコミ断面４：川床空間
憩う場がないこの道頓堀の地に、水上の
様々なレベルで人々が憩う空間を作成し、
淀みを生み出す。隣接するカフェのテラス
としての利用も果たす。

S=1：200