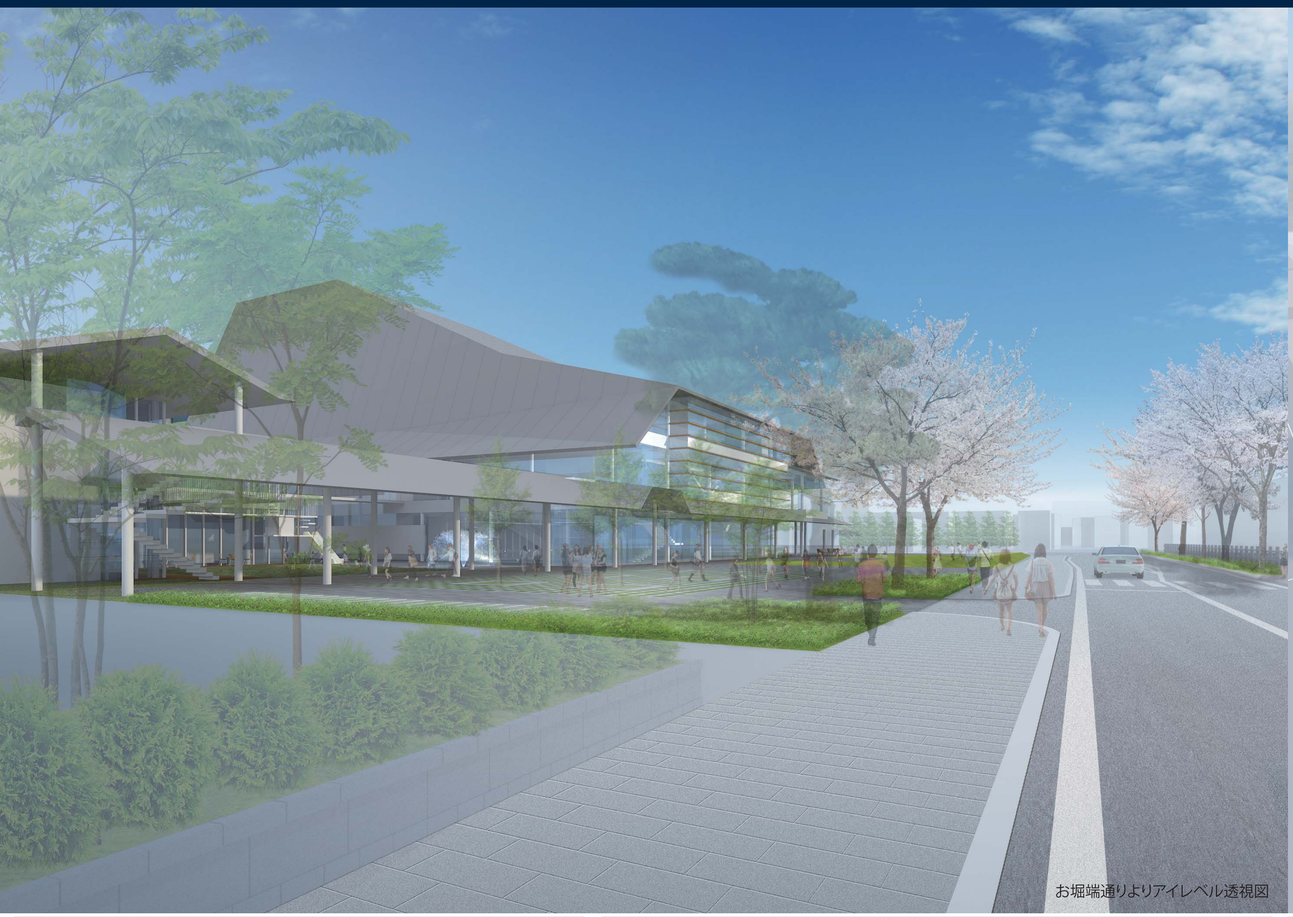
まちを活性化させる『新しいにぎわい拠点』小田原市市民ホール

ODAWARA CITY HALL



お堀端通りよりアイレベル透視図

お堀端通り側鳥観図

1）まちの回遊に連動し、多様な回遊性を持つ市民ホール

8つの基本ゾーンと5つの回廊

■凛とした廊による新しいにぎわい拠点

- 小田原市民の多様な活動を生み、育てる「小田原市市民ホール」は、**まちの回遊性**に連動します。
- お堀端通りと国道1号線をつなぐ**新たな動線軸**をつくることにより、結節点（ノード）として、本ホールから新しい**まち歩きのネットワーク**が広がります。

■シンプル、フレキシブル、サーキュレーション

- 「**敷地の有効利用**」が可能になります。
- 関連する複数の施設間、すなわちギャラリー、大・小ホール、ロビー、スタジオ、創造回廊、ギャラリー回廊等の「**効率的な連携活動**」が可能になります。

■回遊により開いた市民ホール

- 全体の利用者の回遊性を高めるため、にぎわい創出のための設計理論である「遊環構造」を応用した**5つの回遊**を提案します。

■8つの基本ゾーン

- 西側のお堀端通りと、東側の国道をつなぐ**新たな導線**は、本施設における**8つの基本ゾーンをつなぎます。**
- ホール：A、B、Cゾーン
- 広場：P1、P2、P3、P4
- 東西軸：S

■様々な活動をつなぎ、広げる「5つの回遊」

- **5つの回遊動線**を設け、**施設回遊性が豊かな空間**を作ります。

【① 1階アート回廊と2階シアター回廊の回遊】
1Fギャラリー、オープンロビー、アート回廊、2階の小ホール入口、シアター回廊、大ホール入口、カフェをつなぐ立体的な回遊。大規模展示イベント開催時の動線にもなる。

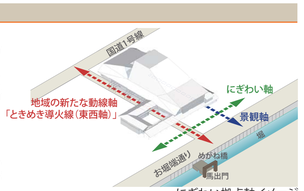
【②創造・支援エリアの回遊】
創造活動の活性化を促す、創造・支援エリアとホールバックゾーンをつなぐ立体的な回遊。

【③にぎわい広場との回遊】
にぎわい広場とホールをつなぐ回遊。2階ではシアター回廊、大ホール入口とにぎわい広場、1階ではオープンロビー、アート回廊とにぎわい広場をつなぐ。

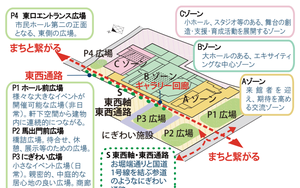
【④オープンロビーとエリア展望の回遊】
西側、広場に面したオープンロビーと、城・箱根の山々の景観を望むエリアの立体的な回遊。

【⑤2階の回遊】
デッキも介した、2階全体をつなぐ回遊。シアター回廊、舞台創造回廊、デッキ、小ホールホワイエをつなぐ回遊と、シアター回廊、舞台創造回廊、デッキ、カフェ、大ホール入口をつなぐ回遊が8の字状に交差する。

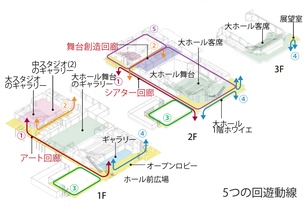
人々の行動をうながすためには、行き止まりの空間構成でなく、回遊性のある空間構成が良いと、アメリカの児童環境心理学者ニルダ・コスタ教授が、遊環構造理論を補完して唱えています。円環状の園路の方が、直線形、行き止まりの園路に比べ、行動が活性化するというものです。今回提案する、5つの回遊によって、利用者の利便性と活動は大きく広がると期待しています。



にぎわい拠点軸イメージ

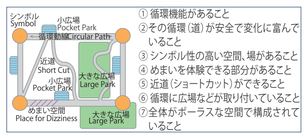


8つの基本ゾーンをつなぐ



5つの回遊動線

【遊環構造のモデル図と7つの条件】



① 循環機能があること
②その循環（道）が安全で変化に富んでいること
③ シンボル性の高い空間、場があること
④ めまいを体験できる部分があること
⑤ 近道（ショートカット）ができること
⑥ 循環に広場などが取り付いていること
⑦全体がボーラスな空間で構成されていること

2）東西通路とにぎわい広場の提案

まちの回遊性の導火線（東西軸）

城下町の都市構造と現況

現況の都市利用パターン

街区が大きくて歩行回遊性が低いことが、小田原のまちの課題のひとつ

小さい回遊ブロックをつくり、回遊性の高いエリアを形成。

街区の大きさと歩行回遊性（左：現況、右：提案）

にぎわいポテンシャルの空白エリア

新たな拠点空間によって3つのエリアをつなげる、広げる。

各にぎわいの焦点からの近接性（左：現況、右：提案）

三の丸地区には、公共施設などが多く、店舗が少ない、小田原城と、商店街を「つなぐ」新たな機能が、この場所に求められている。

動線の屈折回数を基にした近接性の指標を見ると、現況では人通りのポテンシャルが分散していることがわかる。
本施設が新たな焦点となることで、複数の拠点間を回遊することが容易になり、賑わいエリアが強く、広くなる。

「各にぎわいの焦点からの近接エリア」解析方法
・設定した起点から、対象エリア内、各所へ進む際の「方向転換の回数」と「道のり距離」を計算し、合成したもの。
・現況の起点としては、小田原駅、駅東口の繁華街（ショッピングセンターの集中している地点）、小田原城、かまぼこ通りを設定した。提案では、現状で設定した地点に加え、本施設を起点とした。

追加提案

■にぎわい廊（商廊）の3つのタイプ

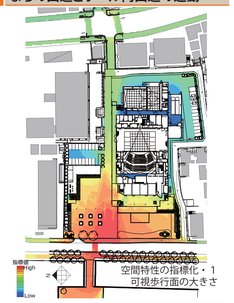
- にぎわい廊（商廊）は基本的に民間施設、商業施設として建設し、ホール施設をサポートします。内容については、今後市民の皆さんと協議し、**賃貸収入をにぎわい演出費として充当**することを提案します。

■商業施設としては、
物販：本、花、おみやげ、CD、図書等、ホール関連ミュージアムショップ、
飲食：レストラン、コーヒーショップ、その他チケットセンター機能も付加することが考えられます。
■市民利用施設としては、
市民ブトリエ、教室、会議室、多目的スペース等が考えられます。

商廊とにぎわい広場

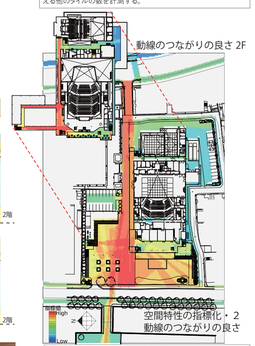
第１次提案では、将来開発用地として提案しましたが、具体的な計画例として作成しています。商廊は規模・内容について、広場の形成と共に市民・関係者との協議のもと、また外構予算等も考慮して、決定していきます。

まちの回遊とホール内回遊の連動



空間特性の指標化・1
可視歩行面の大きさ

［意味］東が高い（赤系）ほど、より多くの人に認知され、人が集まりやすい場所となる。逆に、値が低い（青系）ほど、目立たない場所となる。
［計算］各タイル（単位空間）からの視界の範囲を描き、そこから見える他のタイルの数を計測する。



空間特性の指標化・2
動線のつながりの良さ

［意味］値が高い（赤系）ほど、その空間が対象エリア内の各空間を繋ぐ上で重要な場所であり、空間構造的な「幹」としての特性が強いことを示す。つまり、そのような場所へはエリア内各所から自然にたどり着きやすく、経路として選ばれる可能性も高いと言える。
［計算］それぞれの単位空間からの直線移動可能範囲を描き、それらの範囲の相互接続関係をグラフ理論（近接中心性）を用いて解析する。
指標の計算方法は Hillier /Hanson(1984) の理論を用いる。

3）凛とした廊

馬出門側アイレベル透視図

国道１号線側鳥観図

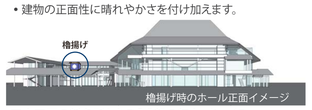
小田原らしい清々しい美しさ

■前面ファサードの高さを下げ、城に従う廊

- 我が国の伝統的なまちなみの特長は、仏閣を含め、瓦屋根の大屋根と町屋の屋根により構成されています。その伝統を引き継ぎ、全体をコンパクトないぶし銀の大屋根により構成します。
- その形態は伝統的民家の兜造りに似た形となりますが、第一次提案時のデザインから、前面のファサードを約3m下げ、先端の軒先の高さを12mに抑えます。**城に従う、凛とした廊門**の形式を継承します。

■桐座の伝統の踏襲と格揚げ

- かつて小田原にあった歌舞伎小屋、**桐座**を引き継ぎ、本ホールで歌舞伎公演を行う際には、正面の廊の上に**格揚げ**を行います。
- 建物の正面性に晴れやかさを付け加えます。



格揚げ時のホール正面イメージ

■小田原の新名所となる「眺望の舞台」をつくる

- 市民ホールの1階から3階までのロビー、ホワイエ、カフェテリア、展望室等西側は、城址公園と小田原城天守閣、その背景の箱根の山々の四季の景色は眺められる「**景観劇場**」となります。

■東西両面が正面

- お堀端通りに面する西面と国道1号線に面する東面両方がそれぞれ本ホールの正面となるよう、すなわち、**表裏のない立面計画**とします。

■小田原らしい、清々しく、凛とした佇まい

- お城に正対する西面も、お城を背景とする東面も、**小田原らしい、清々しく、凛とした佇まいをもつ外装計画**とします。また、お城に従い、大きすぎない屋根とします。第一次提案に比べ、西側立面は約3m下げ、屋根も中折れにしました。

■開放的で入りやすい外観

- 建物の接地する部分はできるだけ**開放的で入りやすい外観意匠**としています。また、内外に見る、見られる関係性が生まれ、休憩、滞留できる、庇のある立面とします。

■長い庇により"もてなし性"を強調

- 西側広場に面して、長い庇を設け、入りやすさと**もてなしの空間の意志**を強調します。

■空間の分節を演出する結界を用いた空間立面構成

- お堀端通りと国道1号線を結ぶ東西通路は**庇、廊により結界をつくり、分節により小さな回遊を演出**します。

まちを活性化させる『新しいにぎわい拠点』小田原市市民ホール

ODAWARA CITY HALL

使い勝手の良い機能的なバック動線

■ **画期的な舞台バック動線の実現**

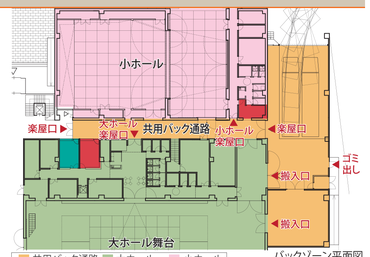
- 共用バック通路（■部）による大ホール（■部）、小ホール（スタジオ）（■部）の自立と連携を両立します。
- 大ホール南北の楽屋口、通用口、大道具、備品等搬入経路、舞台ゴミ出し経路を確保します。
- 小ホールゾーンが自立するための、**二重遮音用仕切**とします。

■ **楽屋ゾーンの構成**

- 楽屋口に集結した舞台スタッフ室（■部）と楽屋事務室（■部）による出入管理により、スムーズに舞台運用します。
- 大ホールにとっての不足しがちな**楽屋を容易に大幅補完できる構成**とします。
- 小ホールを転換する大スタジオ、中スタジオ（2）にて作品づくりの過程での分割練習やリハーサルも可能です。

■ **大・小ホール（スタジオ）の連携利用**

- **大・小ホール間**で不足楽屋や楽屋トイレ等の**相互補完**が可能な計画とします。
- 小ホールの大スタジオ、小スタジオへの転換によるバック機能の強化や、両ホールにおいて上演する作品づくりへ向けた舞台創造活動の充実がはかれる仕様です。
- 音響反射板兼遮音壁の可変によって、**空間稼働率の向上、単位空間の多機能性の獲得**が可能です。



バックゾーン平面図

■ 共用バック通路 ■ 大ホール ■ 小ホール
■ 舞台スタッフ室 ■ 楽屋事務室

利用パターン	①各ホール独立利用	②大ホール拡大利用	③小ホール拡大利用
各ホール	大ホール	公演	大ホール公演	公演なし
各ホール	大ホール楽屋	大楽屋	大楽屋	小楽屋
各ホール	小ホール	公演	大楽屋orリハーサル利用	公演
各ホール	小ホール楽屋	小楽屋	大楽屋	小楽屋

利用パターン（例）と各パターン時のホール・楽屋ゾーンの利用用途

芸術が生まれ、人が育つ芸術文化創造の場 ―「舞台創造回廊」

舞台創造回廊（創造系・支援系エリア）イメージ

市民自らの手による発表・上演活動を主眼とした小ホール

■ **施設内における騒音・振動対策**

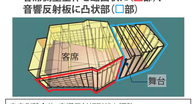
- 大ホール部分とは、エキスパンションジョイントで構造を分離して、固体伝播音を遮断します。さらに、壁はRC躯体、床はRCスラブ+弾性床とし、騒音・振動に配慮します。
- 舞台バックの共用バック通路を大ホール側で使う場合においても、小ホールの遮音が保たれるように、共用バック通路側の開口部は2重遮音とします。

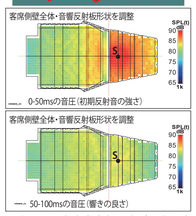
■ **外部に対して全て2重遮音の構成として、自立性の高いエリアを形成**

- 小ホール客席⇔前室⇔小ホール2階ホワイエ
- 大スタジオ⇔前室⇔共用バック通路
- 中スタジオ⇔2重扉⇔共用バック通路
- 1階小ホール舞台⇔小ホール楽屋通路⇔共用バック通路
- 1階小ホール舞台袖⇔2重扉⇔共用バック通路
- 1階小ホール楽屋⇔小ホール楽屋通路⇔共用バック通路

■ **音響シミュレーション**

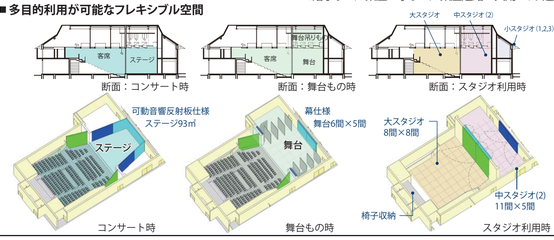
客席側壁全体を鋸歯状に（□部）、音響反射板に凸状部（□部）





- 小ホール客席中央部に音が届きやすいホール形状とします。

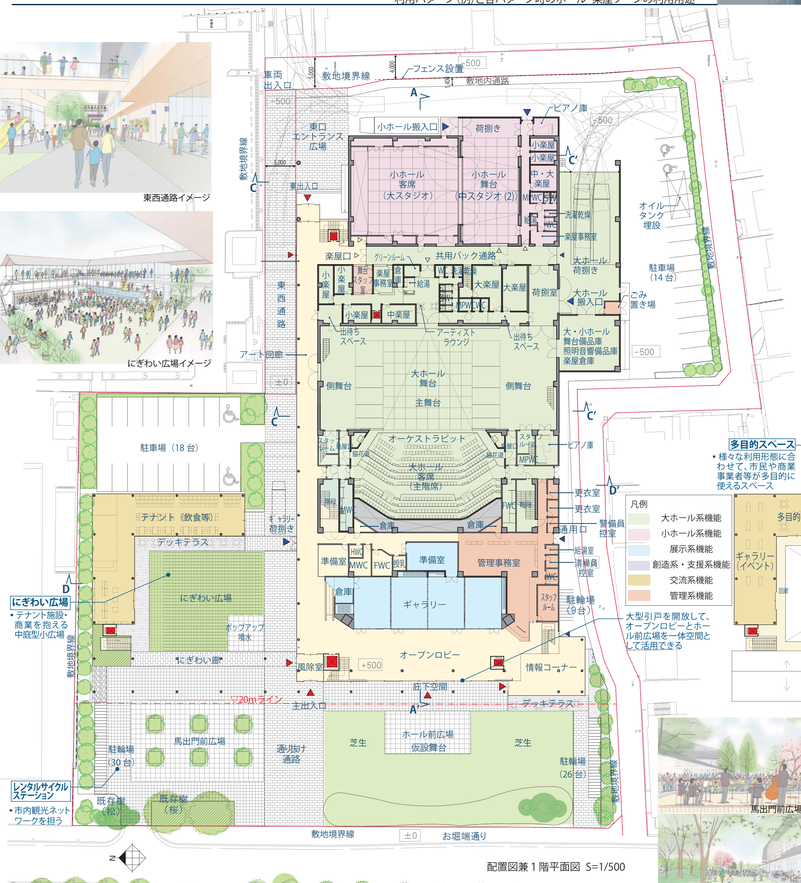
■ **多目的利用が可能なフレキシブル空間**



小ホールイメージ

東西通路イメージ

にぎわい広場イメージ

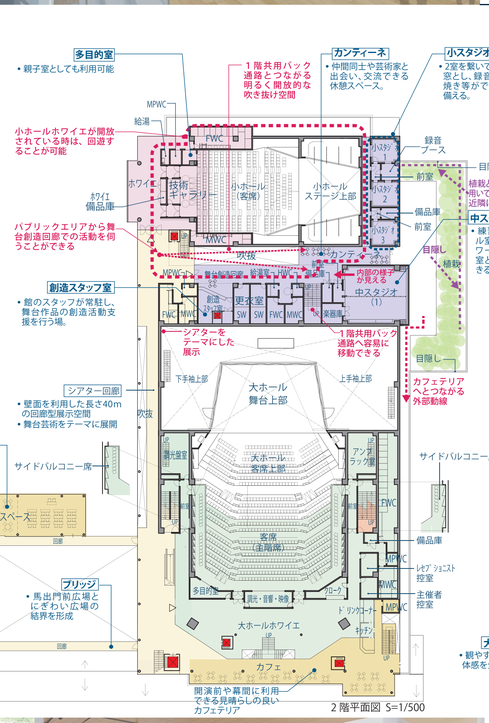


配置図兼1階平面図 S=1/500

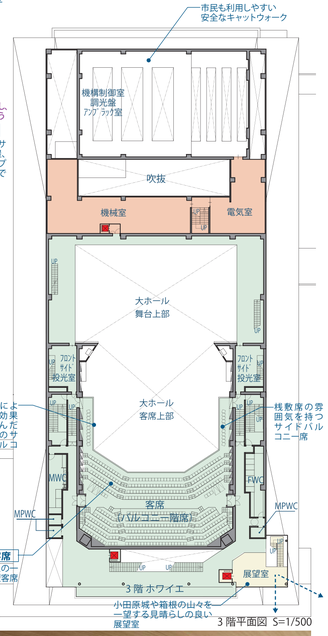
馬出門前広場イメージ

ギャラリーイメージ

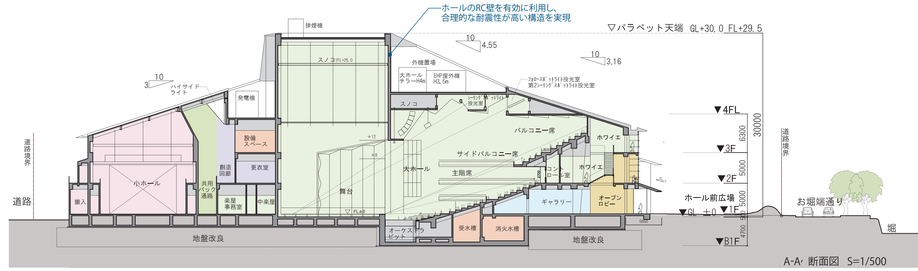
大ホールホワイエイメージ



2階平面図 S=1/500



3階平面図 S=1/500



1Fアート回廊イメージ

2Fシアター回廊イメージ

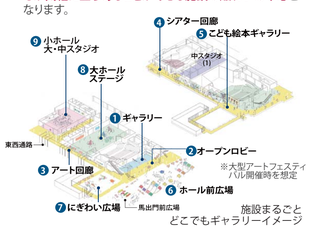
にぎわい広場イメージ

オープンロビーイメージ

施設まるごとどこでも ギャラリー

■ **にぎわいの中心となる開かれたギャラリー**

- ギャラリーはオープンロビー・庇下空間・ホール前広場と連続した空間として活用することが可能な配置とし、**だれもが気軽に立ち寄ることができる施設の賑わいの中心**となります。

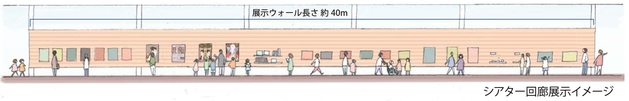


※大型アートフェスティバル開催時を想定

施設まるごと どこでもギャラリーイメージ

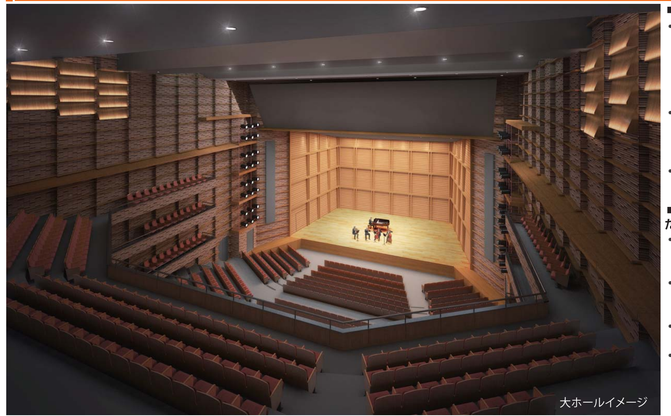
■ **施設内に拡張、展開する9つの展示空間**

1	ギャラリー	約200㎡　天井高4.0m 可動展示パネルにより4分割	芸術作品等の有料企画展示 芸術に関連するワークショップや講演会
2	オープンロビー	約350㎡をギャラリーと連続した一体空間として使用 天井高4.0m ギャラリーとの間の可動展示パネルを開放することによってギャラリーと合わせて約550㎡の一体空間となる	小規模コンサート ライブビューイング （大小ホールのライブ映像を放映）
3	アート回廊（1階）	壁面を利用した40mの回廊型展示空間（アートがテーマ）	グラフィック等の平面展示 （入れ替えが容易な仕組みを導入）
4	シアター回廊（2階）	壁面を利用した40mの回廊型展示空間（シアターがテーマ）	
5	こども絵本ギャラリー	カフェに併設されたこどものための体験型展示コーナー	絵本ライブラリー こどもたちのための芸術に触れる体験型展示
6	ホール前広場	イベント広場	屋外芸術作品の展示
7	にぎわい広場		
8	大ホールステージ	アートイベント時　機能転換	大きな立体物の芸術作品の展示 ワークショップ
9	小ホール 大・中スタジオ	アートイベント時　機能転換	大きな立体物の芸術作品の展示 ワークショップ



シアター回廊展示イメージ

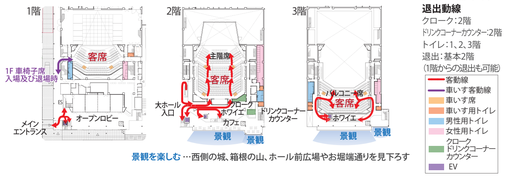
大ホールのアッパースタンダードを実現



大ホールイメージ

■ **ユニバーサルデザイン**

- 体の不自由な方、車椅子利用の方、高齢者、小さなこども連れの皆さんが安心して利用できるよう、ユニバーサルデザインを徹底します。小田原市の福祉のまち条例を遵守し、さらに多様なイス、手すりを設置します。
- 主階席の1、2階とバルコニー席に車椅子利用者席を設けます。入退場は基本EV利用を想定しますが、主階席1階は、別入口からの入場を案内します。
- 1、2、3階に車椅子対応トイレ（みんなのトイレ）を設置します。



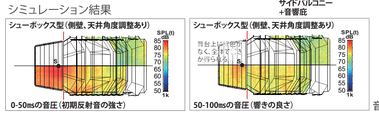
景観を楽しむ…西側の城、箱根の山、ホール前広場やお堀端通りを見下ろす

■ **ホール空間の形態操作による優れた響きの獲得**

- シューボックス型、初期反射音が弱いゾーンへ音を配る側壁角度、及び**天井角度の調整**を行った形状とします。
- **サイドバルコニー**に加え、側壁の**音響庇**が効果的に客席へ反射音を届けることを可能とします。
- **音響反射板に、格子状にリブ**を設け、舞台内からの反射成分増加を見込みます。
- 上記の形態操作によって、客席内における音圧のムラの解消や、響きの向上を実現します。

基本平面形・断面形の想定

シミュレーション結果

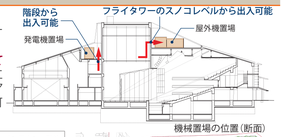


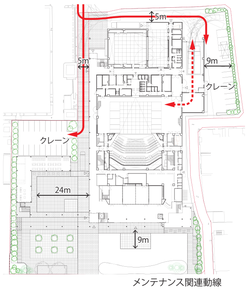
音響庇、サイドバルコニーの例

維持管理しやすい建築計画

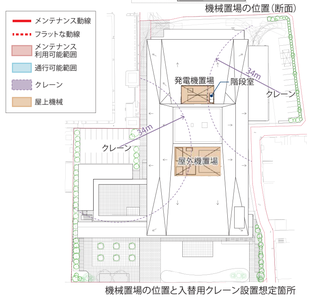
■ **大ホールの改修や舞台設備の維持管理・更新への配慮**

- 大ホール等の大規模修繕を計画する時期になった時、ホールでの工事には、大規模な仮設の設置が必要となります。
- 今回の計画では、**大ホール荷捌きから備品庫を通過して主舞台への動線がフラットに計画**されているため、更新工事が容易であることと、舞台設備の更新も最小工事エリアで計画でき、また、そのような際に、小ホールの運営も可能なレイアウトとなっています。





メンテナス関連動線



機械置場の位置と入替用クレーン設置想定箇所