

# HANOI4D

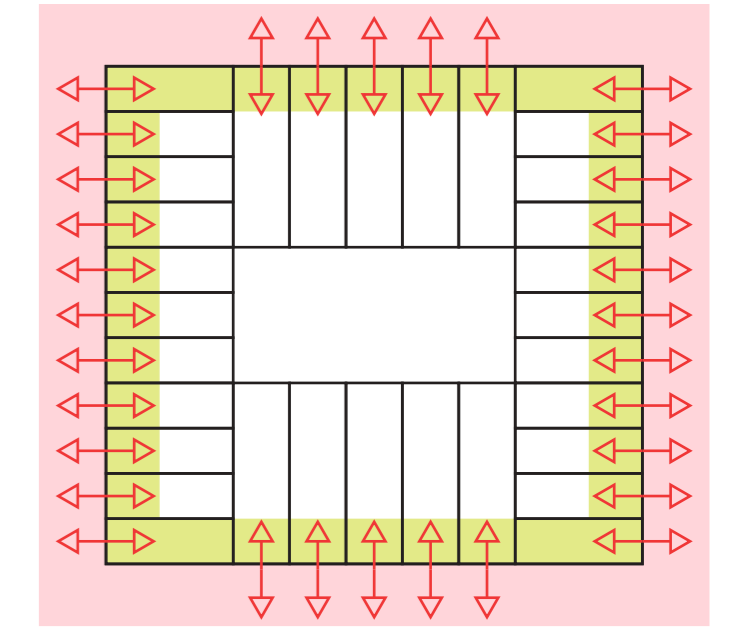
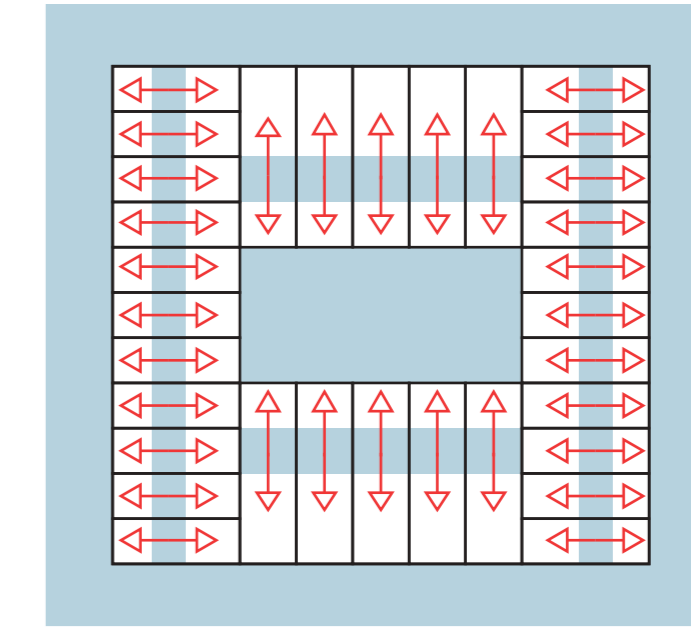
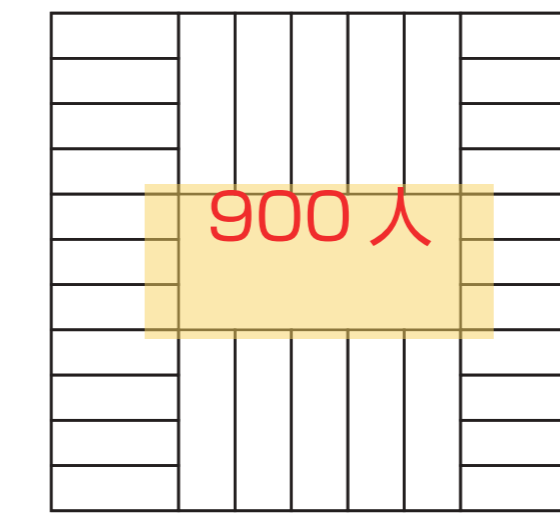
## 街路の立体化によるオルタナティブな都市更新手法の提案



# SITE ANALYSIS

” にぎやかさを生む3つの都市指標”

長屋一棟=30m×3～4m



長屋形式の立ち並ぶ都市構造によって担保された3つの都市指標

### ①高密度

多くの人々が住み、訪れるハノイ36通りには多くの人々が訪れる。人が人を呼び、にぎわいをつくる。

### ②内外度

豊かな外部空間を持つ長屋形式。街路、坪庭、通り庭といった多くの外部空間で活動が行われ、にぎわいを作り出す。

### ③職住近接度

長屋形式の都市は、街路に面する部分にショップ、それ以外に住居を設けることで、職住近接を実現し、にぎわいをつくる。



# SUMMARY

環境に適応して自己成長するハノイ旧市街地

ハノイ旧市街地は、蒸し暑い気候をしのぐために様々な増築要素をつぎ足しながら植物が成長するように、高密度でエコ、職住近接の都市構成をしている。しかし、そうした暮らしを壊してしまうようなセルフビルドの増築やコミュニティを破壊するようなショッピングモールの進出といった問題を抱えている。私は、ハノイ旧市街地が現状の良さを保ったまま少しずつ増築していけるような都市に処方箋を与えるような都市リノベーション手法を提案する。

# SITE

”ハノイらしさ” = ”にぎやかさ”  
外部空間で行われる多くのアクティビティ



# PROBLEM

人工移転計画

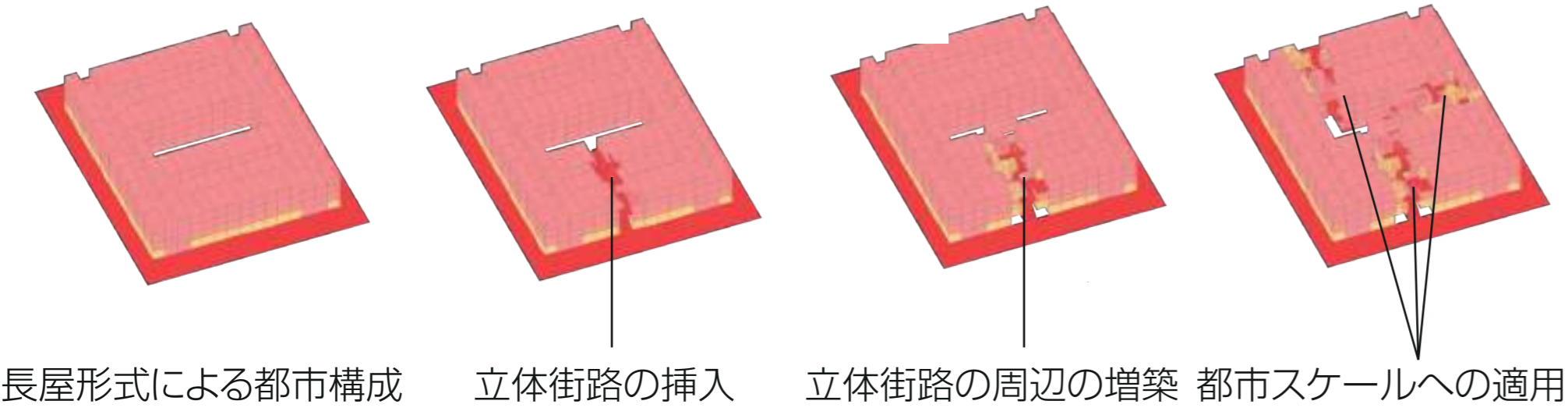
ボイドをつぶす増築

大型施設の開発

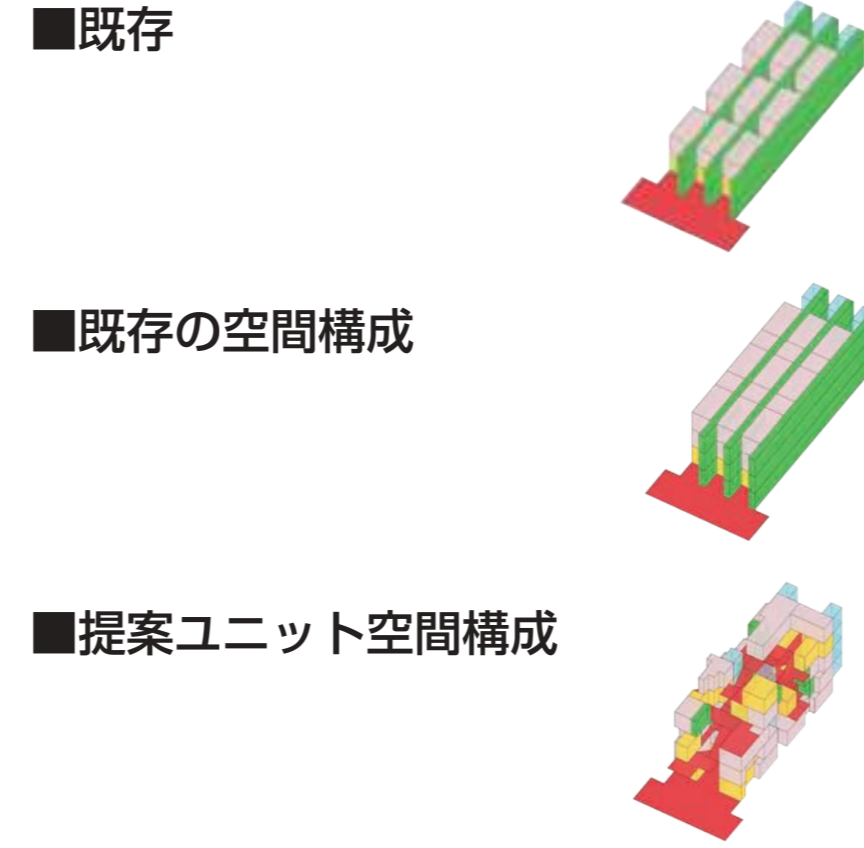


# HANOI CITY DEVELOPMENT METHOD

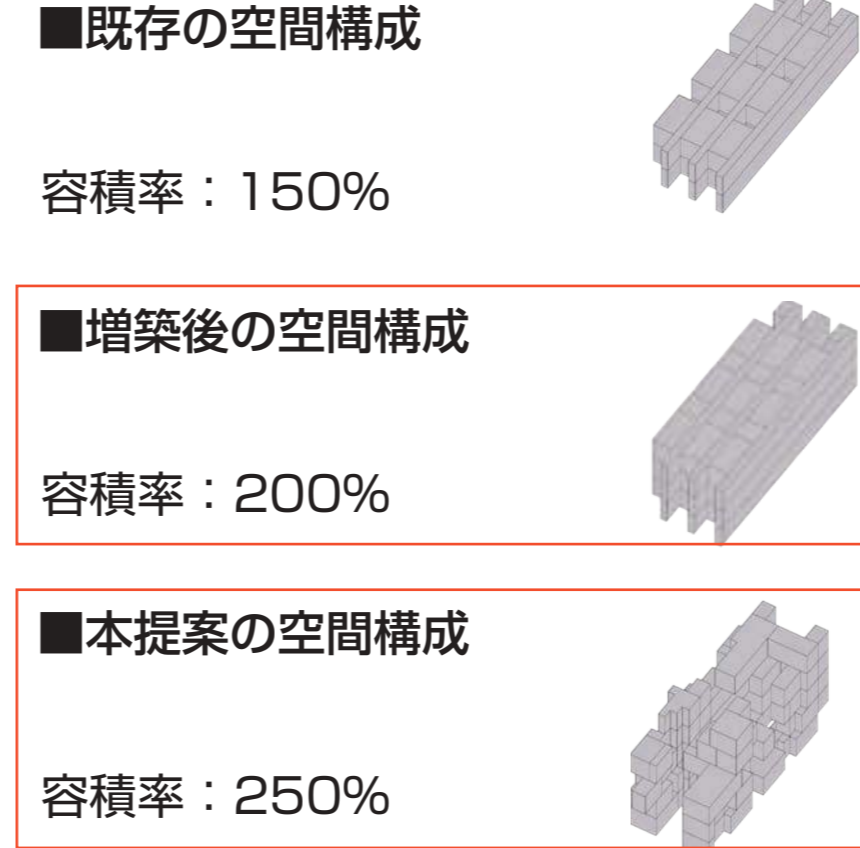
居住環境の改善のため、長屋を単位としたポイドと立体街路の挿入  
 一棟の長屋を単位としてポイドスペースを創出する。  
 ポイドスペースに、立体街路を設けることで、3つの都市指標の向上を図る。



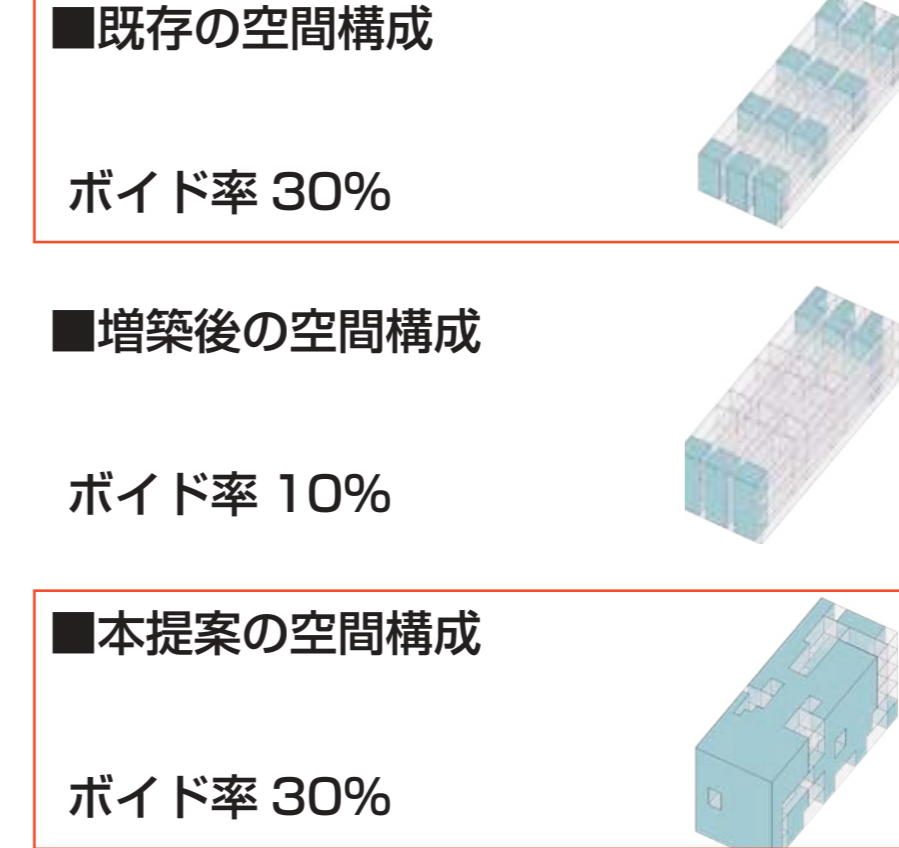
長屋形式による都市構成 立体街路の挿入 立体街路の周辺の増築 都市スケールへの適用



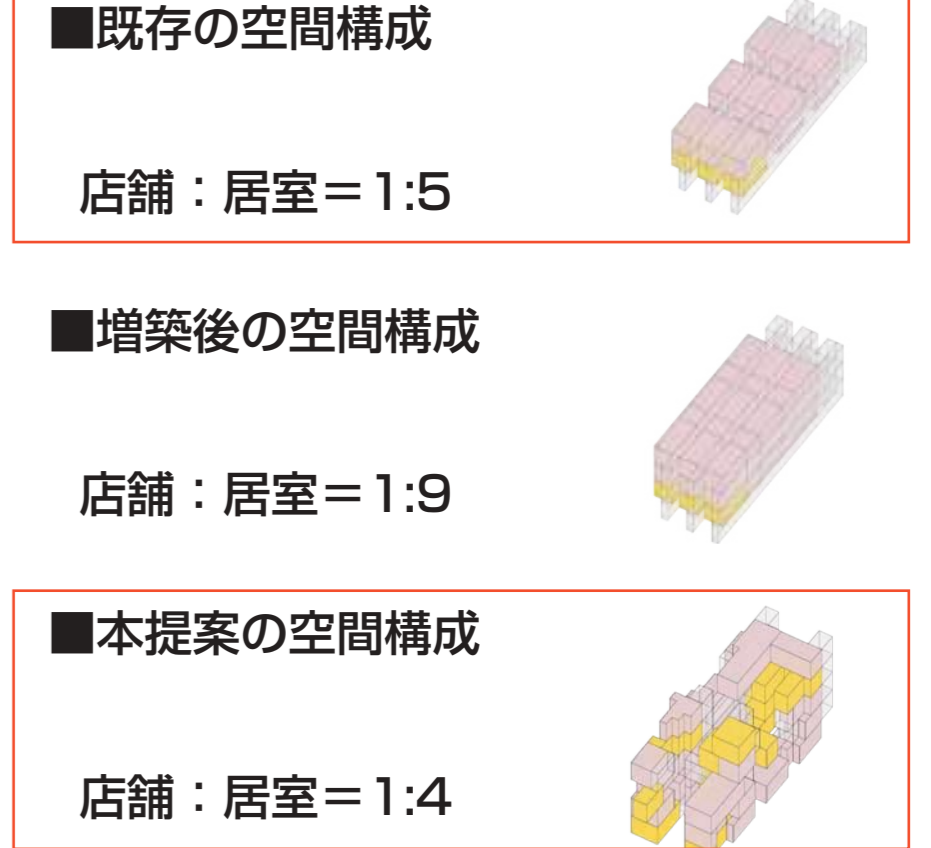
高密度



内外度

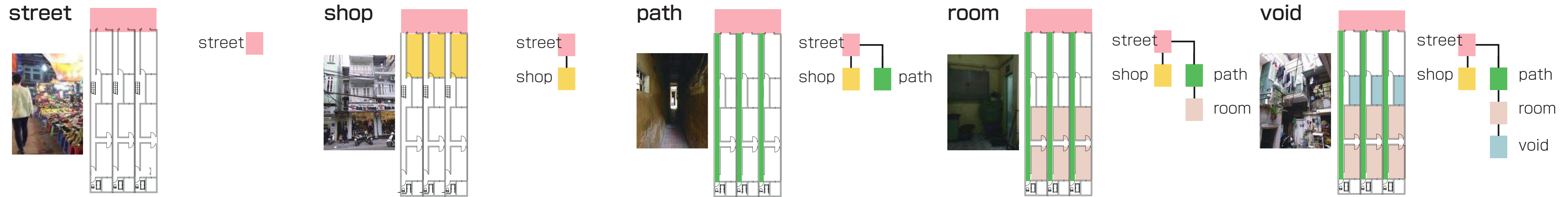


職住近接度



# SITE ANALYSIS : HANOI 2D DEVELOPINT METHOD

既存の2次元の空間ルール  
 店舗は街路とする構成  
 居室は通り庭を介して街路と接し、ポイドと面する構成がとられる

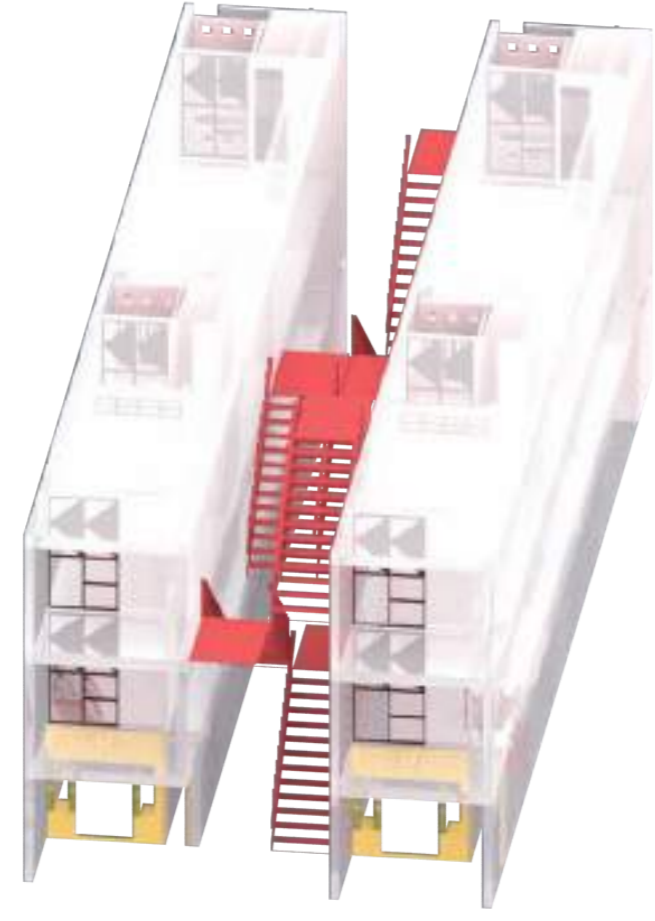


# HANOI 3D DEVELOPMENT METHOD

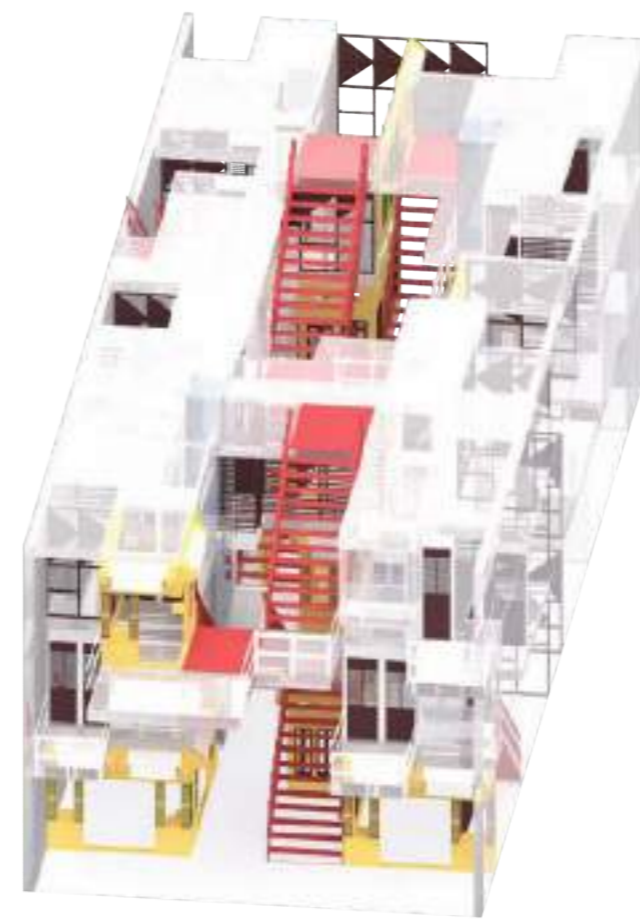
既存のショップハウスの構成  
 同じプランの反復のため、住居のみ増えて  
 おり、失業率の向上や郊外化のリスク。



立体街路の挿入  
 一棟の長屋の代わりにポイドと立体街路を  
 設ける。



街路に面する部分に店舗ができる  
 街路が拡張されたため、これまで作られな  
 かった部分にも店舗を設けることができ



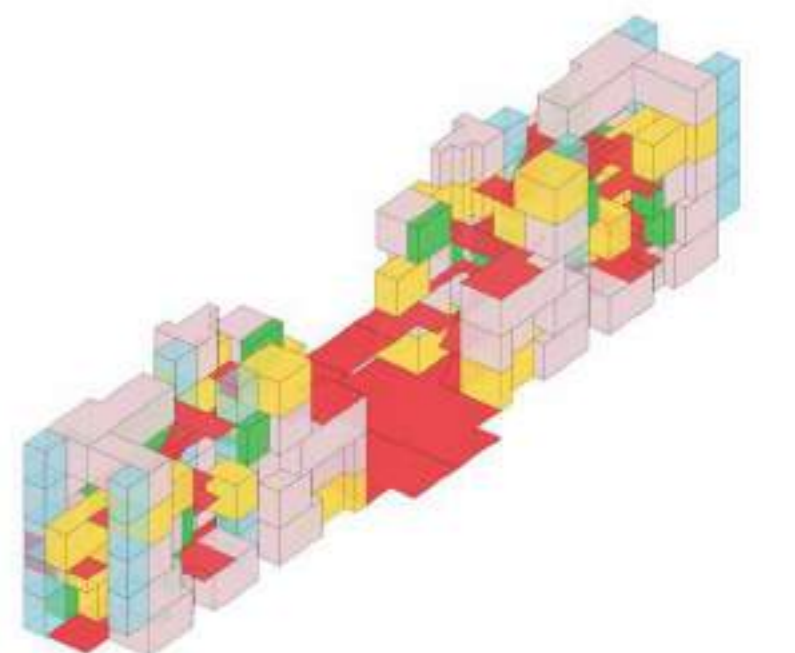
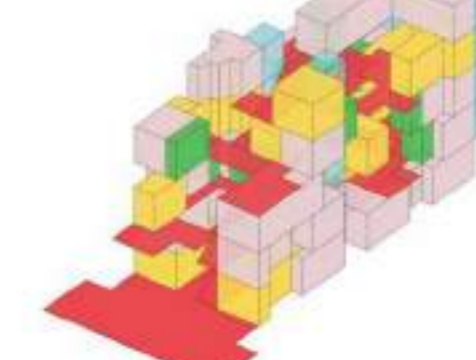
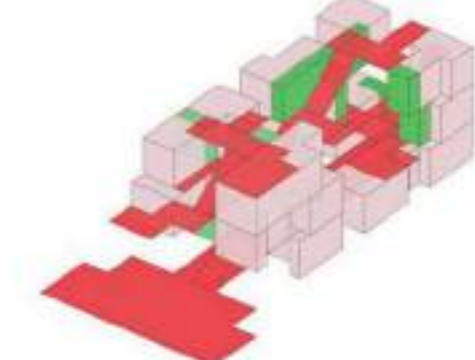
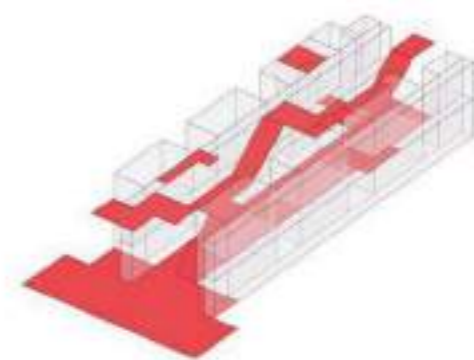
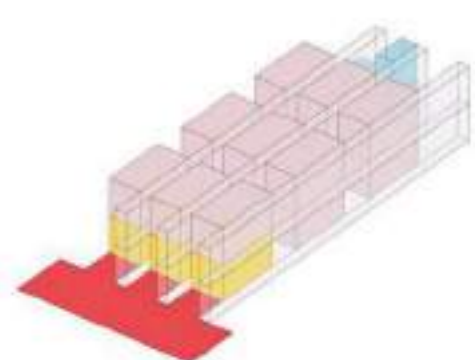
通り庭を介した居室へのアプローチ  
 居室へは通り庭を介することで、プライバ  
 シーを確保する。



同じルールで増築していく  
 ポイドが設けられたことで、周辺を高く増  
 築を行っても居住環境の悪化の恐れがな



ユニットが連結する  
 ユニット相互が連結することで、より街路  
 が立体的になる。



# SECTION

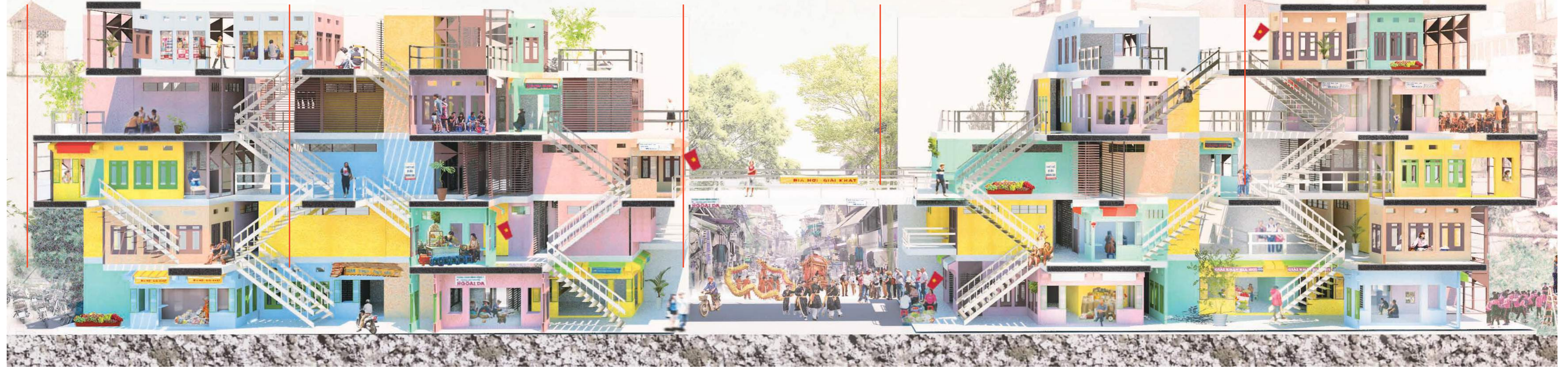
街区の中の路地へとつながる。  
路地はコミュニティスペース  
として使われており、その良  
さを残した開発モデル。

街路に面した設えになる。  
ショップが街区の中側にも作  
られ、よりにぎやかな都市構  
造となる。

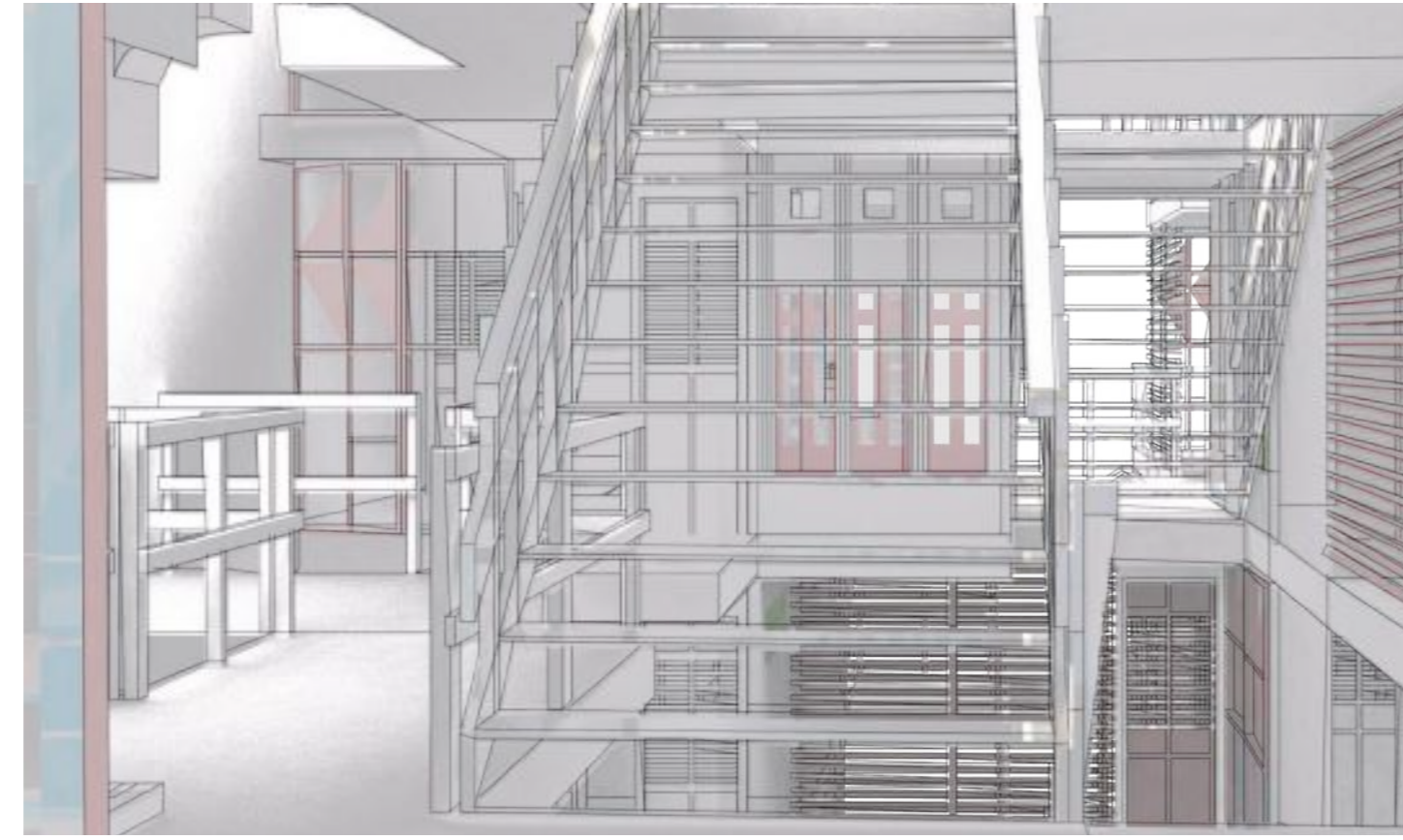
街路が拡張され、街区の中に  
人が入っていく。

ユニットがつながり、街路は  
より立体化される。

街路が立体化され、上層にも  
ショップができる。



# SCENE



# PLAN

既存：平面図

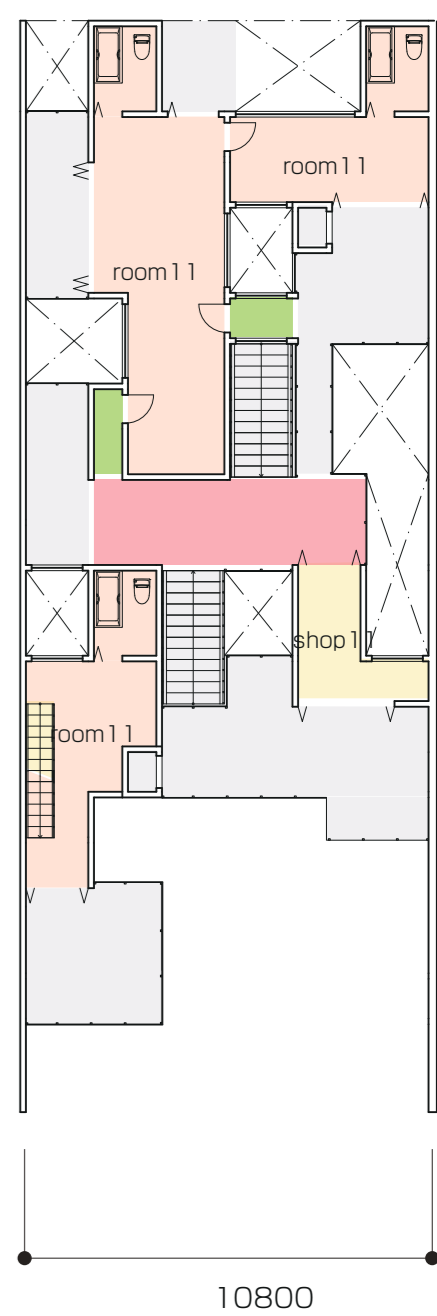
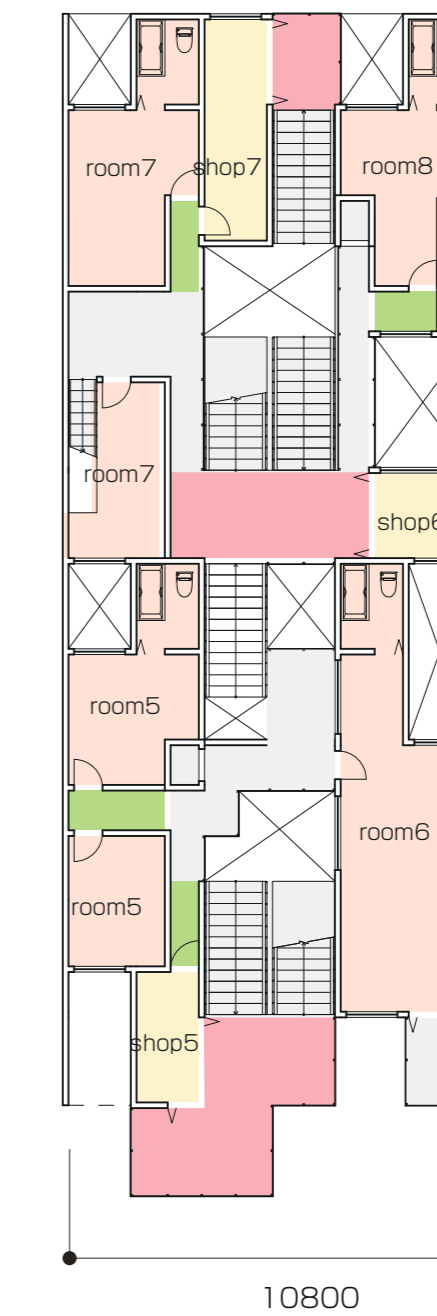
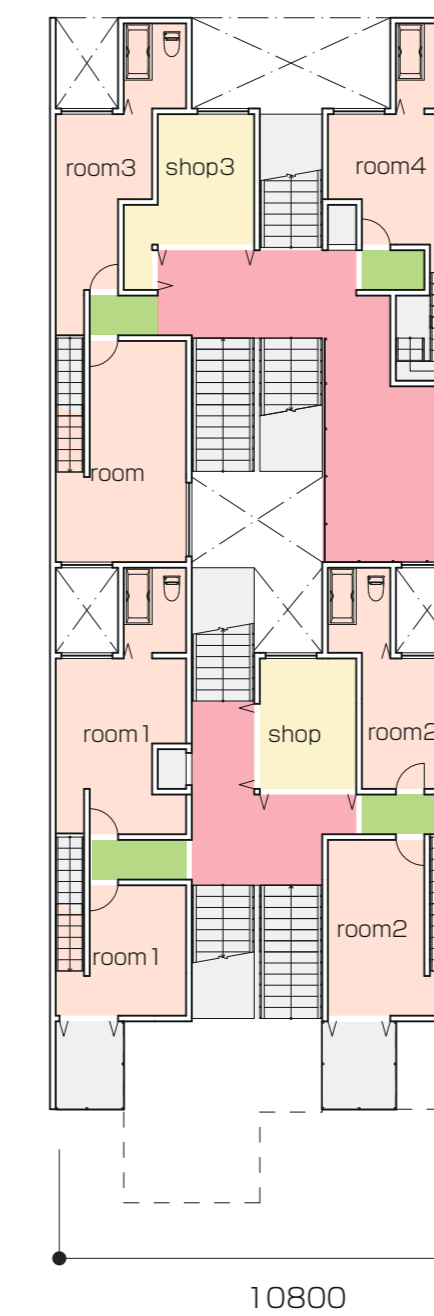
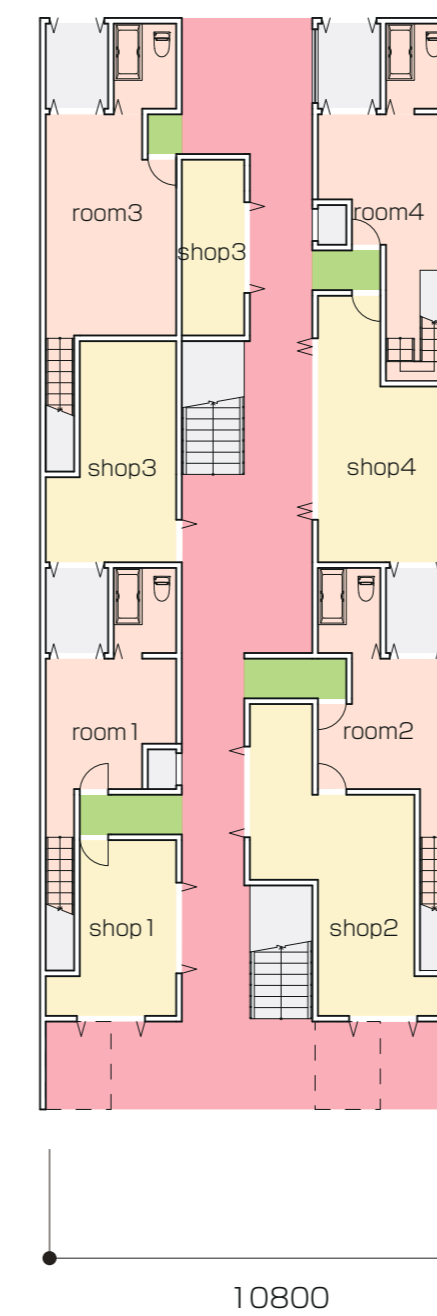
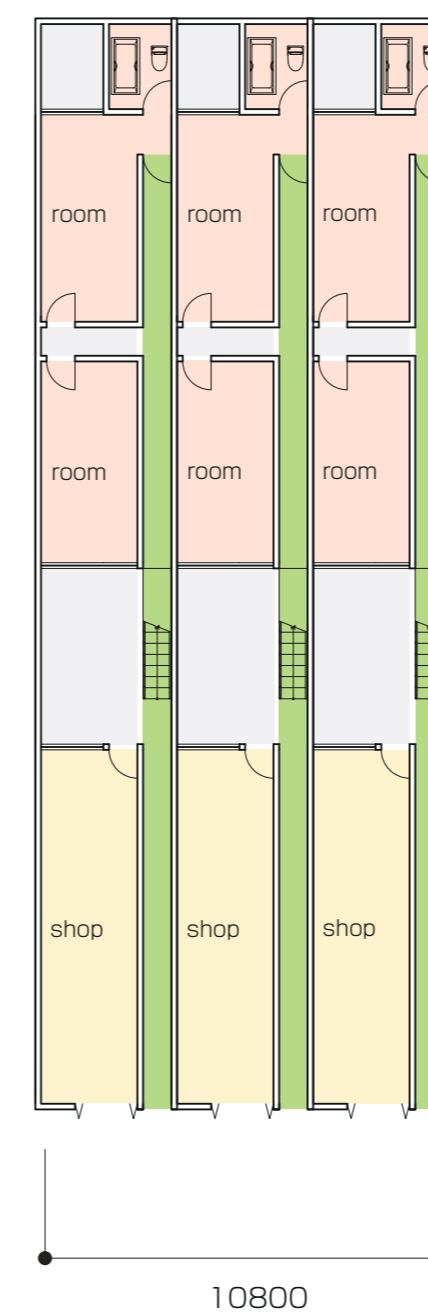
提案：1F 平面図

2F 平面図

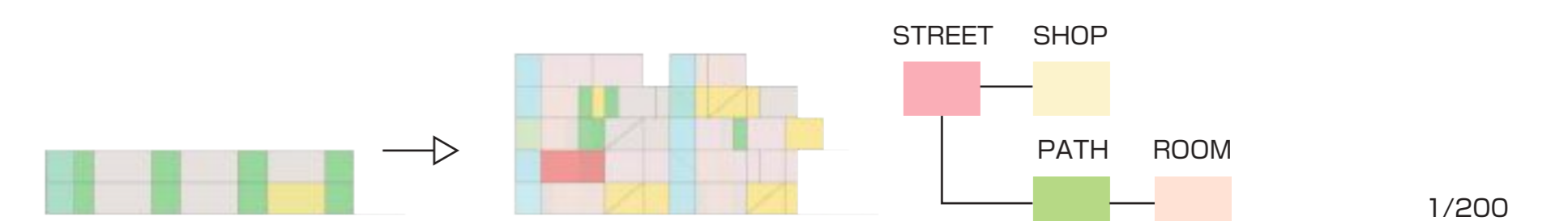
3F 平面図

4F 平面図

5F 平面図



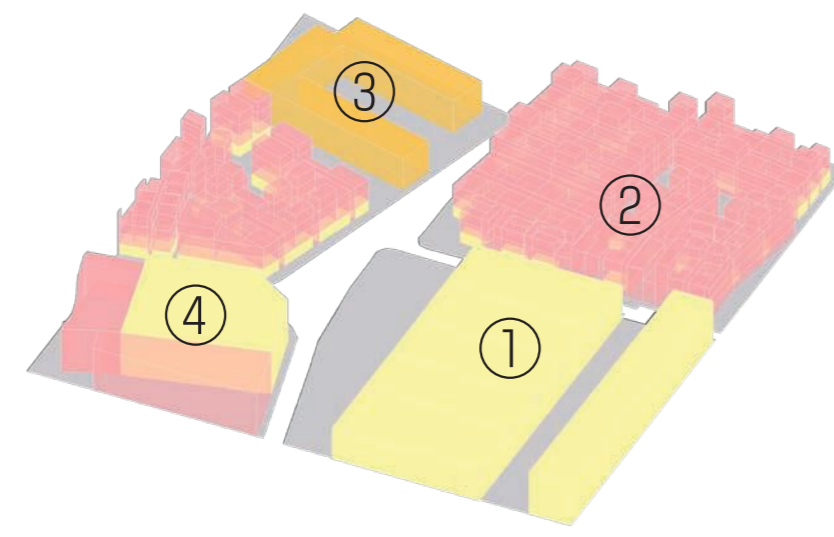
既存の空間構成 = 2次元  
本案の空間構成 = 3次元



# 4D URBAN DESIGN METHOD

## ハノイ36通りにおける都市デザインへの適応

4つの街区を対象に、街路を立体化することで都市デザインを行う。  
4つの街区はそれぞれ特色が異なるため、それぞれにおいて、ユニットの挿入方法を提案する。



街区①  
マーケット



街区②  
長屋の立ち並ぶ街区



街区③  
観光客の多い場所にある  
小学校

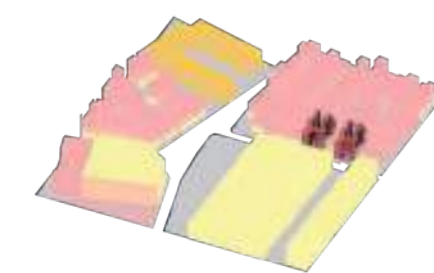


街区④  
ショッピングモールの予定地



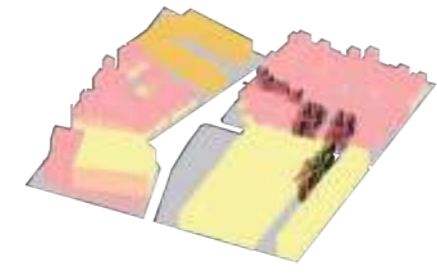
## 漸進的な都市更新手法

立体街路の挿入



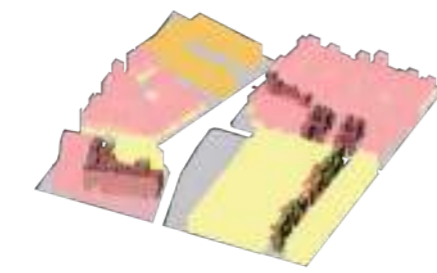
2015

立体街路がつながっていく



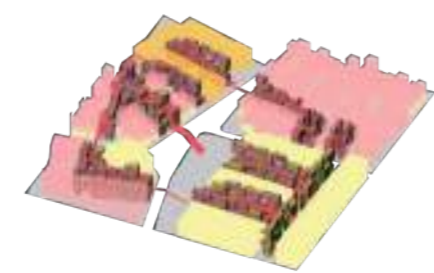
2020

大きなボリュームに貫入



2025

立体街路によって町がつながる



20X5



# ELEVATION

街区① マーケット

スケールアウトしているため、ユニットを挿入し、周辺とつなぐ。

街区② ショップハウス

ボイドを設けつつ、立体化することで、密度を保ちながら居住環境を向上させる。

街区③ 小学校

観光客の増加により、移転する。そこで、ユニットを挿入し、伝統工芸品の学校兼アトリエ、ショップとしてコンバージョンする。

街区④ ショッピングモールの建設地

大規模施設が立ち並ぶ際には、動線部をユニットが貫通することで、周辺とのつながりを担保する。

