

3. 対象地域

(i) 渋谷駅周辺の概要

対象エリアは、延床面積の最大化を原理として生成される建築群、合理的に交差するインフラ群、渋谷駅を谷底とする微地形、微地形に従い放射状に広がる街路、といった都市的かつ渋谷特有の要素を併せ持つ、視覚体験に富むエリアである。

(ii) 分析対象

渋谷駅を中心とした半径500mの円の内部に存在するセンター街・道玄坂・宮益坂・明治通り・国道246号線などの主要な街路と、半径250mの円内に存在する全ての街路、計51本の街路を分析対象とする。

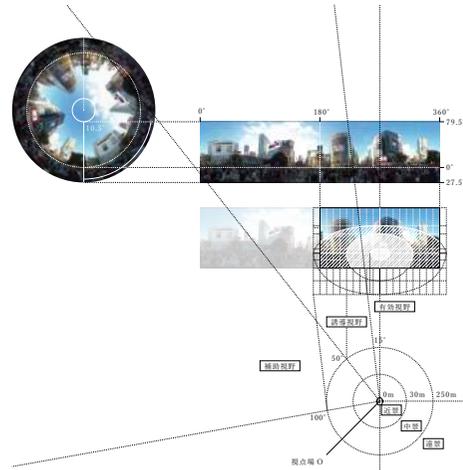


fig. 07 動画の展開と記述の視点

4. 視覚体験の記述

(i) 記述方法

都市空間での視覚体験を把握するため、全天球カメラで撮影した動画を基に視覚的流動パタンの構成の推移を連続的に記述する。各時点で発現する視覚的流動のパターンを、視点場からの距離と視界上の領域の2つの視点点を併せて記述する。

(ii) 視覚体験の分析

例としてセンター街での視覚体験を記述し、分析を行う。全37時点での視覚的流動パタンの構成の推移の記述を行った。

視覚的流動の発生は往路で37シーン、復路で32シーンであり、往路の方が視覚構造の変化が豊かである。これは駅前のスクランブル交差点で視界が開け、様々な視覚的流動が知覚されるためだと考えられる。発現している視覚的流動に着目すると、「連続」が多く発現しており、これは駅前から隙間なく建物が建っているためである。また、有効視野内で「沈込」が発現するのは、街路形態がグリッド状ではなく駅を中心とした放射状になっていることが影響していると考えられる。

5. 記述から空間へ

(i) 空隙形態の抽出

都市で体験される視覚的流動の各パターンにおいて、遮蔽線の構成および視線の抜けの状態を空隙として抽出する。都市空間の構成要素は私たちの視線を遮る量塊である。それに対して空隙は、構成要素により削り取られ形作られた空間であり、知覚者の視線を通す抜けのボリュームと言い換えられる。

(ii) 再構築手法

視覚体験の記述方法を建築設計に援用する際、各時点での視覚体験の構成を把握しやすくするために、視点場の連続として捉え直し表記する。この記述を用いて建築的な再構築を行う。歩行経路を決定し、再構築する視覚体験の時点数で経路を分割し、各視点において記述上で発現している視覚的流動パターンとその相対的な位置関係を保存しながら空隙形態をサーフェスで生成する。サーフェスに厚みを与える事で建築的な再構築を行う。

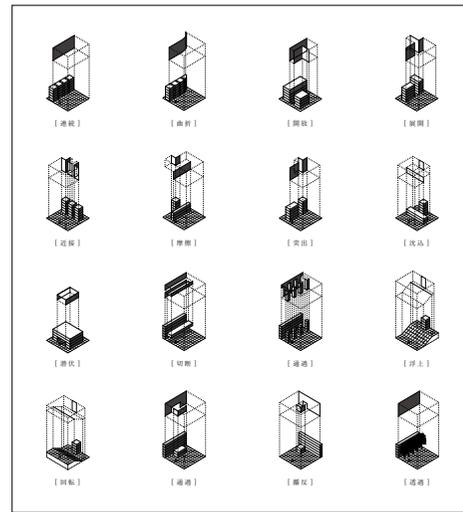


fig. 10 空隙形態の抽出

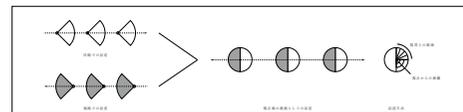


fig. 11 記述における視点変換



fig. 08 センター街のシーケンス

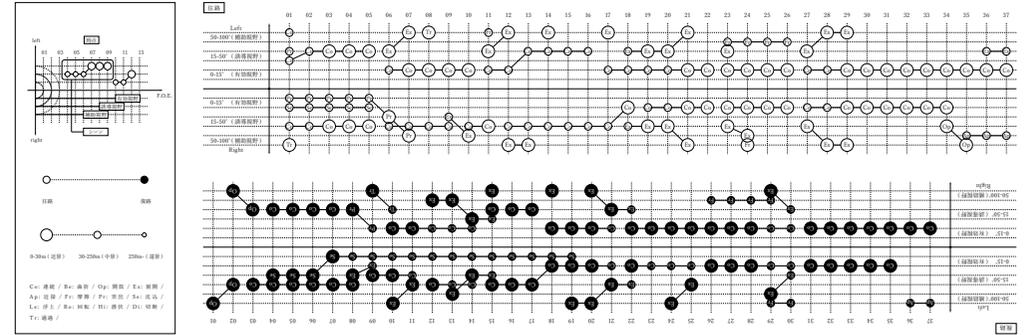


fig. 09 視覚体験のノーテーション

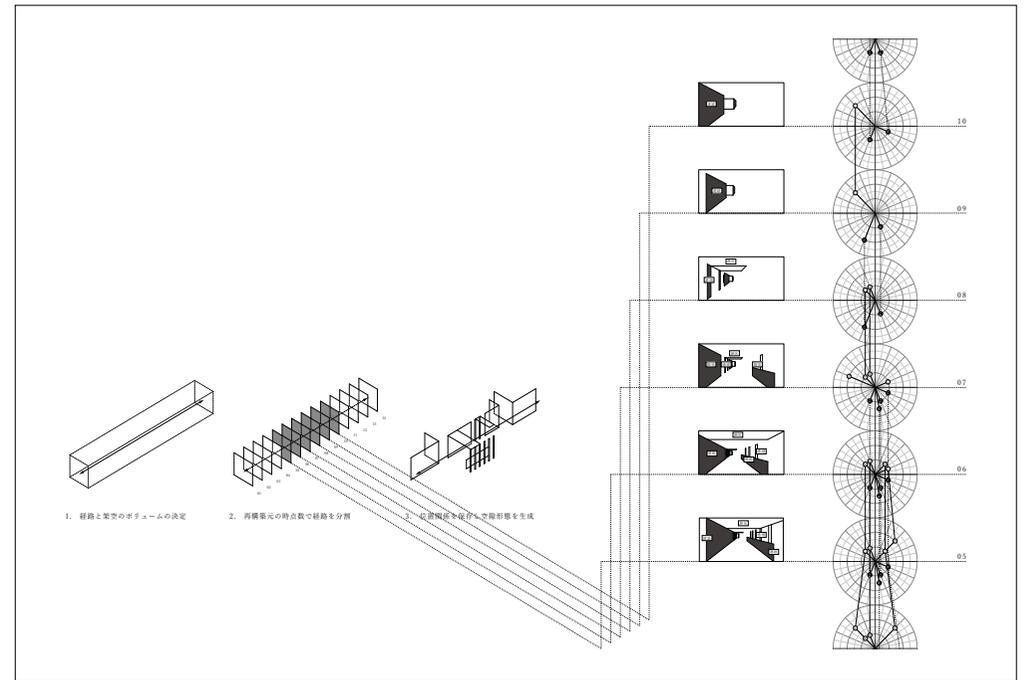


fig. 12 視覚体験の記述に基づく建築的再構築

Project_01 『並走』

都市の記憶が立体的に並走する渋谷の肖像としてのギャラリー

thesis project _ from urban experience to architecture
presentation board _ no.003
project _ 01 _ "parallel"

(i) 設計図の取得

渋谷駅を取り囲む4本の街路空間での視覚体験を記述した。対象とした街路空間は、「通過」や「切断」、「潜伏」など、巨大な都市の構成要素によって引き起こされる視覚的流動のパターンが多く発現し、都市的・渋谷的な視覚体験を形成している。



ID_001 ID_002

(ii) 建築計画

渋谷駅を取り囲む4つの視覚体験の記述を基に生成された視覚体験モデルを立体的に並走するように配置する。並置された視覚体験は互いに干渉せず、都市における視覚体験のみが転写された状態を目指した。



ID_003 ID_004

ペンシルビルの量塊が林立する大通りにギャラリーを計画する。地上部分では明治通りから渋谷川への抜けを想定し、ギャラリーの受付とパブリックスペースを設けた。テナポラリーな展示空間としての要求に応えるため、1-4階部分をギャラリーとし、5,6,7階は倉庫・テナントスペースとした。建物高さは周囲のペンシルビル群と揃えた。

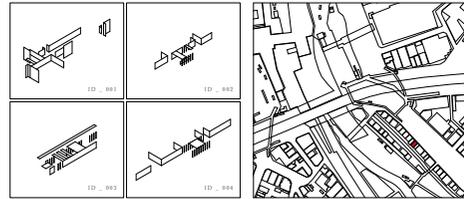


fig. 15 4つの視覚体験モデル

fig. 16 site map (S = 1 : 5,000)

(iii) 視覚体験

それぞれの経路に展示空間としてのボリュームを与え、視覚体験モデルを生成し配置することで、知覚者は渋谷駅周辺の交通インフラが引き起こす「切断」や「潜伏」の視覚体験とともに展示空間を回避する。「切断」や「潜伏」によって生じたサーフェスをブリッジや展示棚として、空間的・建築的に再解釈しながら設計を行った。

fig. 13 対象となる街路空間の情景

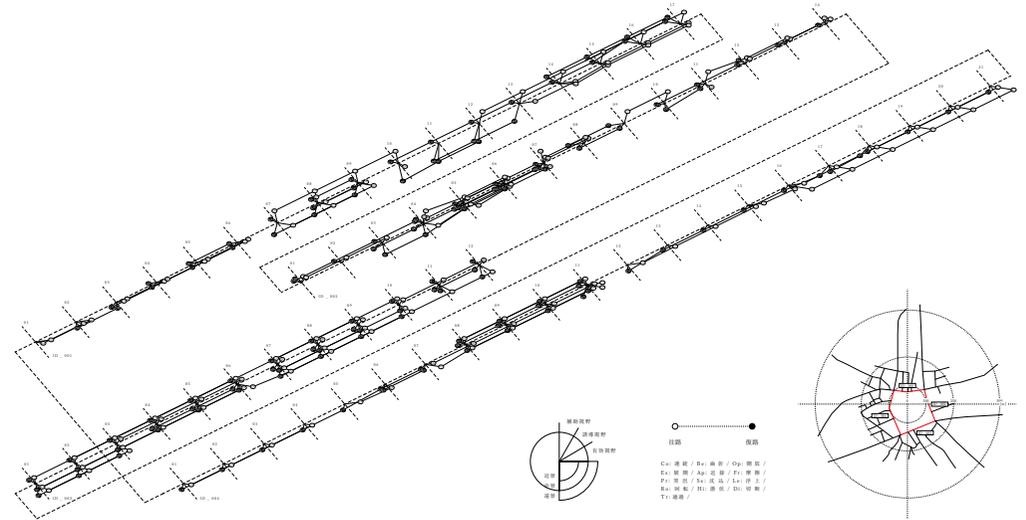


fig. 14 取得した設計図(視覚体験の記述)

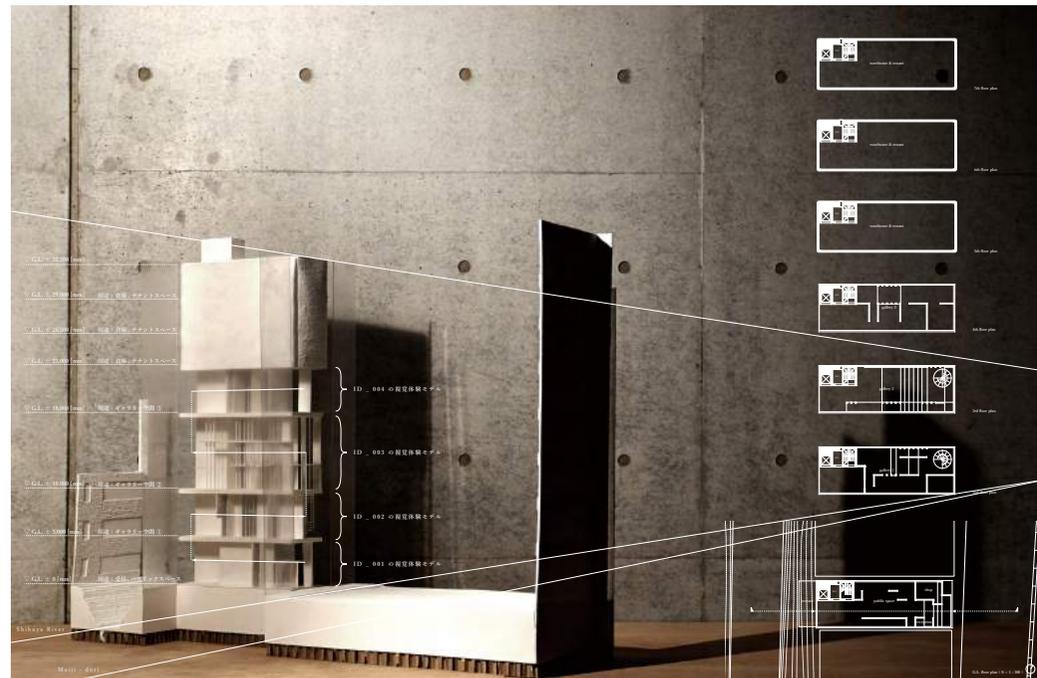


fig. 17 模型写真



fig. 18 イメージ

Project_02 『横断』

thesis project _ from urban experience to architecture
presentation board _ no.004
project _ 02 _ "complication"

記憶の断片が縦横無尽に浮遊する渋谷の残像としてのコンプレックス

(i) 設計図の取得

対象街路51本における視覚体験とその繋がりを記述した。この51の記述を設計図として、現在 SHIBUYA109 が建つ街区に商業コンプレックスを計画する。

(ii) 平面計画

中心の十字型のコアが水平力を受け、搬入などの異動線と利用者の上下動線を納める。そのコアを視覚体験モデルが貫くように配置し、そこからそれぞれの視覚体験モデルへ転移することで、知覚者は複数の都市体験を横断していく。

(iii) 断面・立面計画

高さの異なる視覚体験モデルが交差することで、内部空間と外部空間が入り乱れながら立体的に空間が進捗する。サンプリングした街路に存在する特徴的な外装材を、生成した視覚体験モデルの内装材に転用することで内と外が常に反転し続けるような状態を目指した。

(iv) 視覚体験

どのように視覚体験が変容し展開されるかを把握するため、センター街の視覚体験モデル部分の視覚体験を記述する。経路序盤では様々な視覚体験モデルが交差することでお互いが干渉しあい多くの視覚的流動パターンが発現していることがわかる。また、経路終盤ではセンター街での視覚体験と類似した視覚的流動が発現していることがわかる。

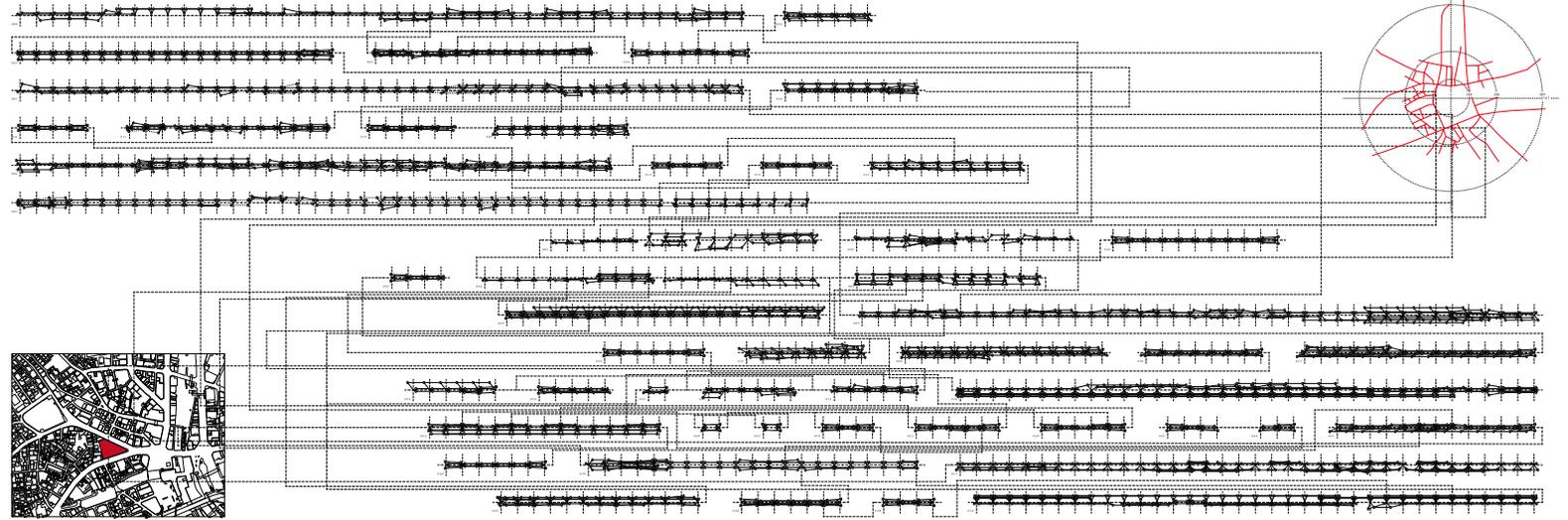


fig. 20 site map (S = 1 : 10,000)

fig. 19 取得した設計図 (視覚体験の記述)

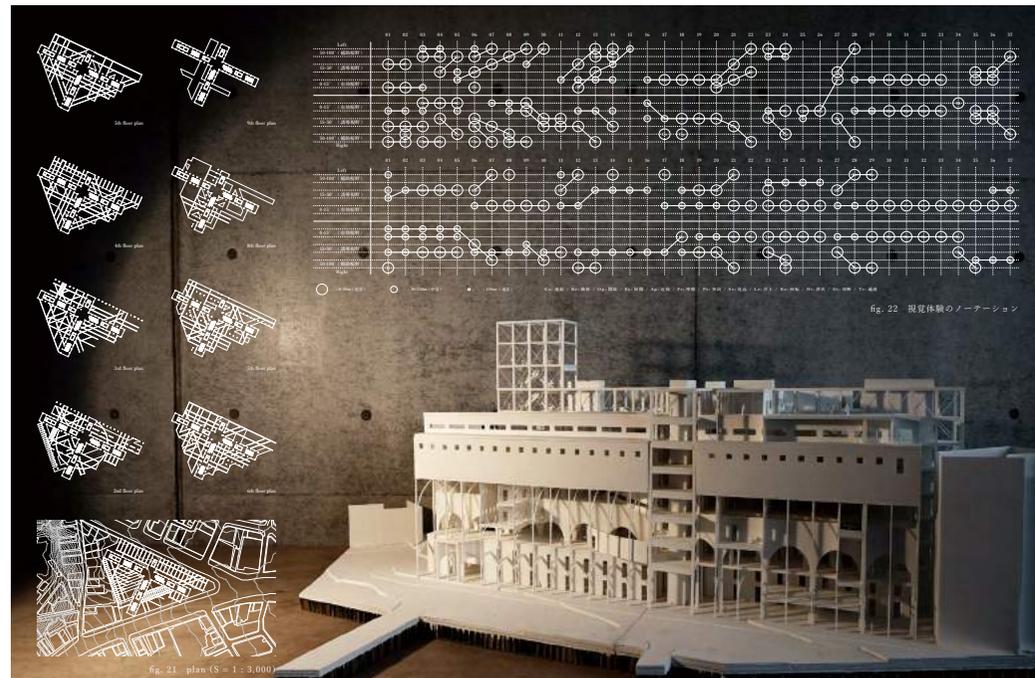
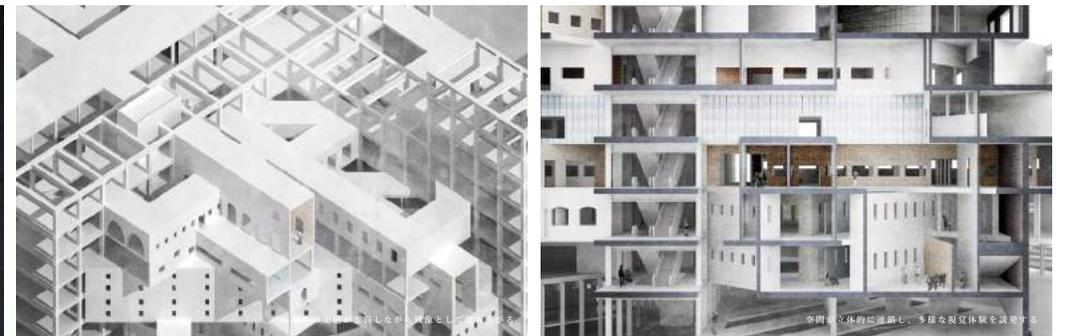


fig. 21 plan (S = 1 : 3,000)

fig. 22 視覚体験のノーテーション



異なる空間を貫通しながら異動し続ける

空間が立体的に進捗し、多様な視覚体験を誘発する



視覚体験が重なり合い、新たな視覚体験が生

多方向に視界が「展開」するよりに穴を穿つ

十字に展開するコアが空間に秩序を与える

fig. 23 模型写真

fig. 24 イメージ