

はじめに

高密度都市の中心部に広がる都市空間では、建築の立面や街路形状などにより内外の境界が規定され、その周りではあるまとまった環境が形成されている。(図1)そこでは、本来建築内部に担われる活動や機能が外部空間にみられたり、反対に外部空間の活動が建築の内部に取り込まれていたりするなど、建築立面はプログラムを内包する表皮であるのみならず、建築の内部と外部の双方をとりもつ境界面としても機能する。とりわけ様々なスケールの建築物や空間が隣接して混在する東京の中心部においては、このような都市空間における建築の内外の階層性は薄まり、プログラムを内包する環境はその境界面の構成により定義される事ができると考える。

このような都市と建築の間に位置する、空間のまとまりを持ちプログラムを内包している環境(註1)を「インターフェイス・アーキテクチャー」と位置づけ、東京渋谷における4つのプロジェクトを通して、高密度都市における境界の形成により成立する新たな都市像を提案する。

1-1 都市の境界面

都市空間と建築とを隔てる境界面について、都市空間を取り囲む建築群の壁面をインターフェイス・アーキテクチャーの境界面としてとらえる。高密度に建築物が建ち並び、高低差や複雑な街路形状をもつ都市空間においては、建築壁面のみならず屋根面、天井面などの水平面も境界面として考えることができる(図2)。

またこうした多様な境界面は都市空間と建築との関係において、一方向接続・双方向接続といった性質的側面から分類され、双方向接続は動線の有無においてさらに間接接続・直接接続に分類される(図3)。

1-2 境界面の配列形式

現状の都市空間における境界面の配列形式についてみる。(図4)の例1は境界面により囲われた空間が形成されているものである。例2は、都市空間に対して連続する境界面により建築群と残余空間が内包され、例1と反転した関係にある配列を形成するもので、街区構成の町並みに多くみられる。例3は、連続する建築群の境界面により、方向性を持った廊状の空間を形成するものである。例4は境界面により連続的つながりを持つ入り組んだ空間を形成するものである。このような様々な境界面の配列形式は、高密度で多様なスケールの空間が混在する東京では、建築立面に限らず様々なスケールにおいて捉えられ、体験されるものである。それらの境界面の種類や性質と、その配列形式をみることは、インターフェイス・アーキテクチャーによる空間を検討する上で有効であると考えられる。

2 インターフェイス・アーキテクチャーにおける4つのプロジェクト

前章で得られた境界面の構成形式を各敷地において適用し、具体的なプロジェクトにおいて提案を行う。「マルチドメイン・インターフェイス」は建築から、「アバンスタジアム・インターフェイス」と「パサージュ・インターフェイス」は都市外部空間からの提案であり、これらは前章で得られた構成形式を具体的な敷地環境について検討し、それぞれ新たな都市と建築の境界のあり方を提案する。



図1 都市空間を取り囲む建築群の立面(渋谷駅南口交差点)
空間を切り出す立面はそれぞれスクリーンもち、駅前広場の空間は他の外部空間から切り分けられた空間とプログラムを連携している。

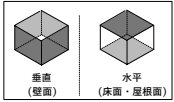


図2 境界面の種類

(註1)「空間のまとまりを持ちプログラムを内包している環境」とは建築内部、都市空間の双方における空間を対象としているが、高密度都市においてはこれらを同様に扱うという視点から、まとめて「インターフェイス・アーキテクチャー」と位置づけることとした。
(註2)計画対象地域の渋谷においては、街路空間の性格が都市の性格を決定づける大きな要因の一つとして考えられ、様々な形で街路と関係をもつ敷地を抽出することで、異なるタイプの計画を提案することができると考えた。

双方向接続		一方向接続
間接接続	直接接続	
窓(開口) デッキ テラス	エントランス 外部動線 昇降階段	看板 ディスプレイ ショーケース

図3 境界面の性質

図 い 込 み	完 結	パ ツ ケ ー ジ	一 列 連 続	複 雑 連 続

01 マルチドメイン・インターフェース

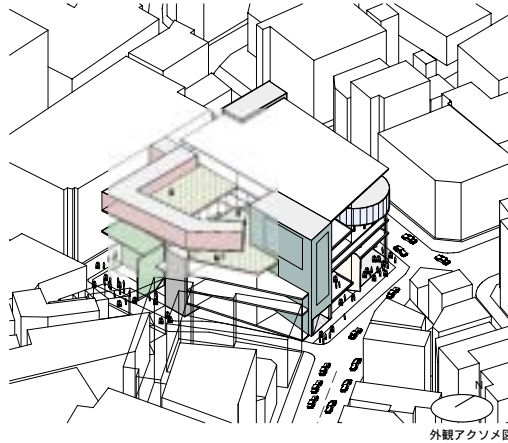
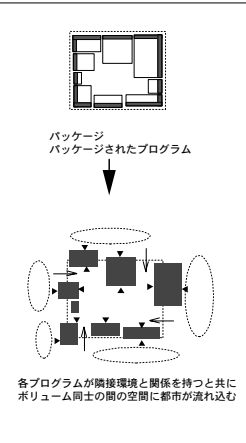
INTERFACE ARCHITECTURE
Type-01 Multidomain Interface



現状：ビルディングタイプとしての百貨店は、街路空間が内部化され、様々なプログラムを内包する複雑な構成一つの外皮（パッケージ）で覆っている。

提案：内に隠された多様なプログラムのもつ空間をパッケージの外に突きだし、積極的に都市環境に対して関係を持つようにする

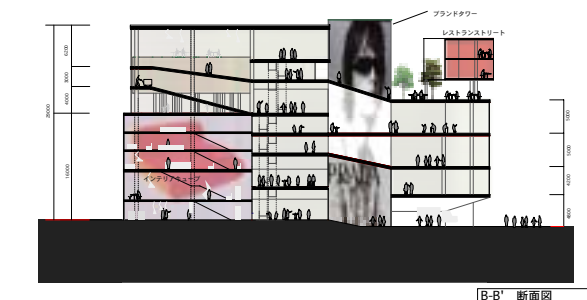
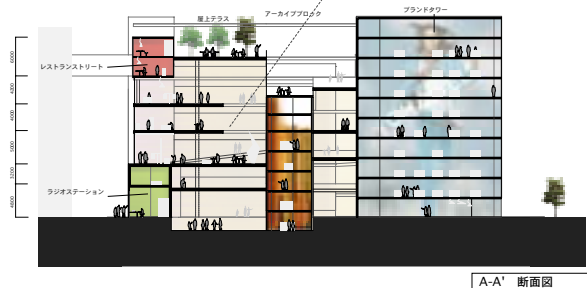
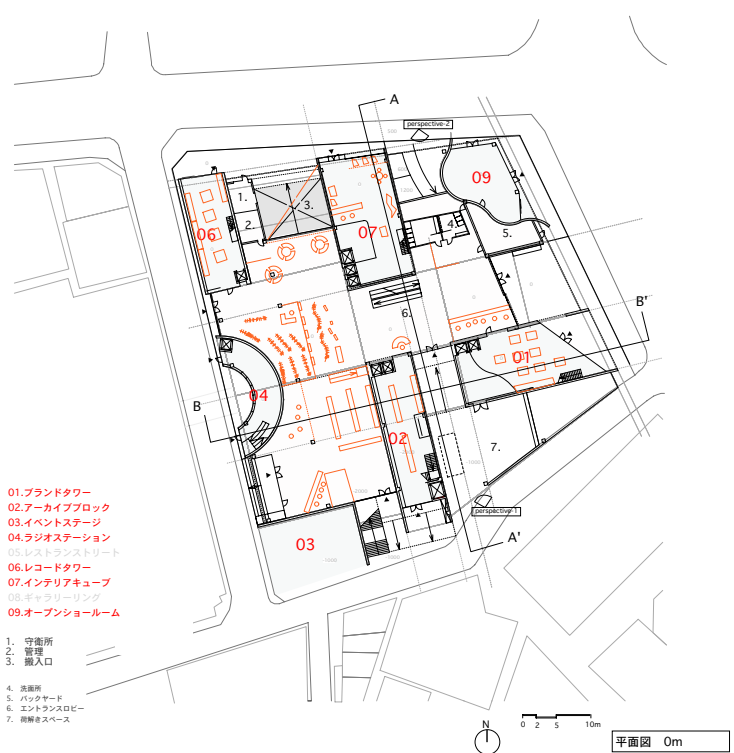
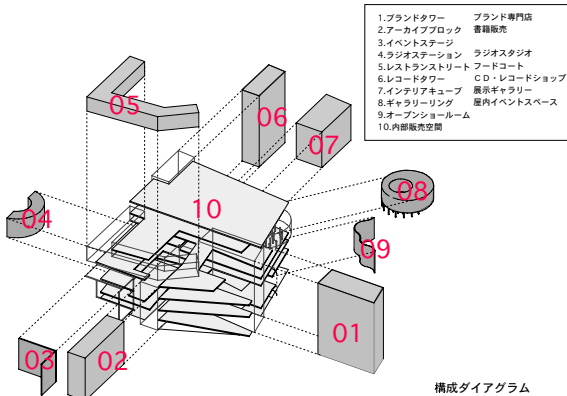
「マルチドメイン・インターフェース」は、百貨店に内包されている多様なプログラムのもつ空間を、外接する街路空間に対して突き出し、それぞれのヴォリュームが内部の機能を表す独立したファサードを持つ。各ヴォリューム間の空間を街路の延長状の空間として形成し、都市に対して隠蔽されていた多様な建築物内部の活動を可視化することで、従来の閉鎖的な百貨店に対して都市空間に連続した売り場空間をもつ百貨店のあり方を提案している。また、接地しているヴォリュームは街路に対して個別のエントランスを持ち、専門店としての機能性を持つとともに、全体として内部空間を分節し、都市空間・建築内部空間双方に対して領域を形成する。



表出したボリュームは単体としても機能し、独自のファサードを持つ。各ボリュームをつなぐ内部空間は渋谷の緩やかなスロープ道が中に引き込まれたような空間になっている。ボリュームは内部の空間に接続する百貨店のインターフェースとして機能する。

各ボリュームとスロープの内部空間は、美術館でいう常設展示と企画展示のような関係として位置づけられ、内部空間は随時テナントやパーティション割りが変化し、それぞれ複数の店舗が同じ空間を共有している。

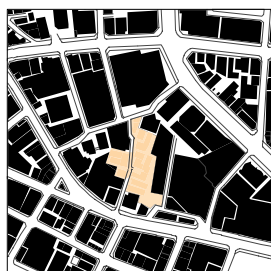
街路を歩いても百貨店のもつ個別の機能（飲食店やギャラリーなど）が固有のファサードにより認識される。突き出されたボリュームは取り扱う商品のイメージをファサードに投影させ、百貨店内部空間は渋谷特有の地形である緩やかなスロープ空間を中に引き込み、そこでの多様な活動を都市に投影する。



02 シリンダー・インターフェース

INTERFACE ARCHITECTURE
Type-02 Cylinder Interface

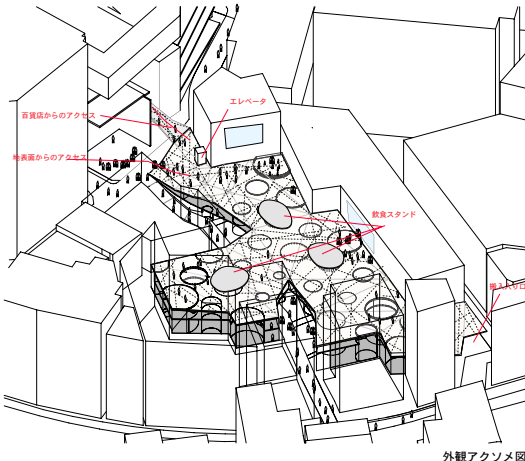
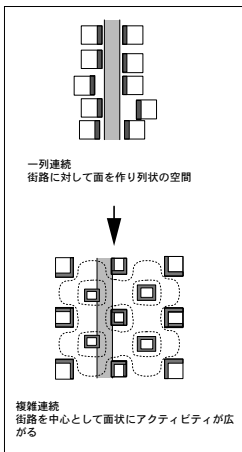
シリンダー・インターフェースは、坂道の街路空間に対して面状の広がりを持つ境界配列を適用し、シリンダー状のヴォリュームを反復して配置することで、街路からのアクティビティが連続した広がりをもつ商業空間を提案している。街路レベルでは、様々なテナントの活動がシリンダーを中心にあふれだし、その周囲に領域が形成され街路空間の延長に店舗空間が面的に広がる。シリンダー内は商業施設の機能部分と縦動線が組み込まれ、上層階へのアクセスをもつ。外部空間が屋根面から地上面まで貫入しているものや、上層まで外部になるものなど、外部空間と機能が様々に入り交じり繰り返されることで、街路からの境界を曖昧なものにしている。上層階は、複数のシリンダーが同じ趣向をもった一つの空間としてグループ化され、そこから別の店舗へと移動して行くことができる。屋根面は敷地の高低差を反映して地形化されており、シリンダーの上面が波紋の様に地形に現れ、そこを歩く人に対して水平のファサードとして機能する。



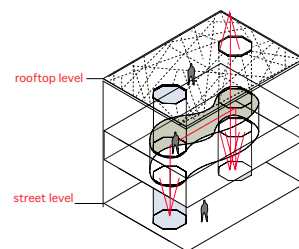
・現状：高低差を利用して低層のテナント群が動線を奥に引き込む事で、スペイン坂の街路空間を中心にアクティビティがあふれ出している

提案：

・街路空間に面状の広がりをもつ「複雑連続」の境界配列を適用することで、既存街路空間のもつアクティビティを活性化させる。散立するシリンダーヴォリュームの繰り返しによってできる空間により、街路からのアクティビティの広がりが連続的に導かれる

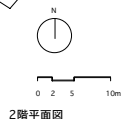
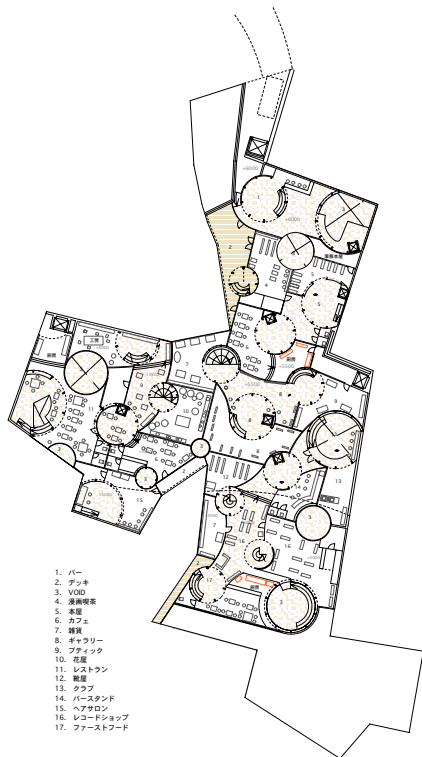


外観アソメ図

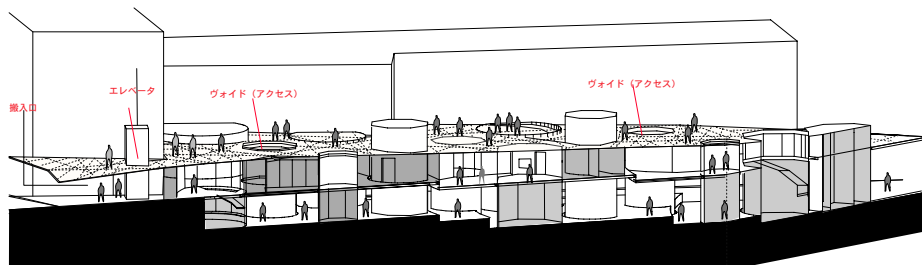


各シリンダーは動線を持ち、街路と上層部を接続させる。幾つかのシリンダーはヴォイドとして、視覚的なつながりを生み出す。

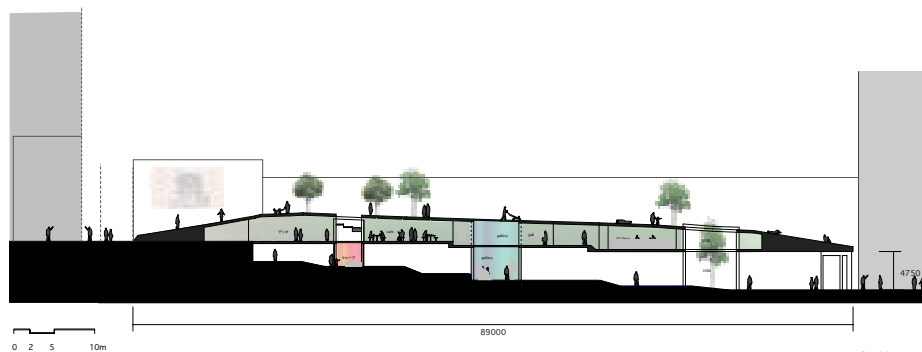
屋根面はゆるやかなスロープ空間で、シリンダーの上面やヴォイドを通して下で行われている活動が見え、水平なファサードとして見える。上層階は幾つかのシリンダー同士が空間的につ



2階平面図



外観アソメ図



A-A' 断面図



パースペクティブ スペイン坂街路空間より見上げる

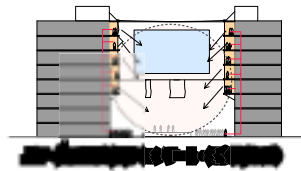
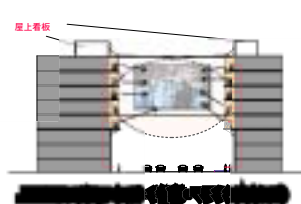
03 アーバンスタジアム・インターフェース

INTERFACE ARCHITECTURE
Type-03 Urban Stadium Interface

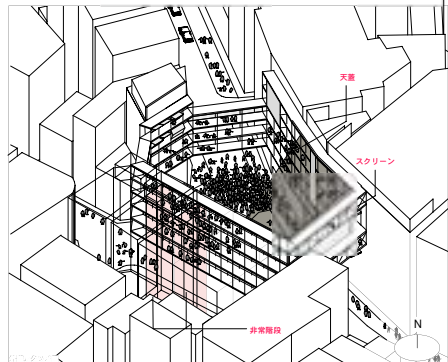
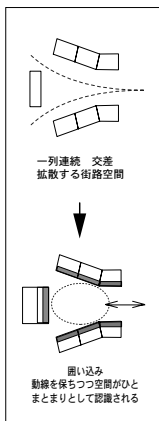


・現状：三本の街路が合流する空間で各街路に面する建築立面により、台形状の都市空間を形成している。

提案：
三本の空間に対して外接建築群に厚みを持ったファサードをとりつけることで、外部空間のまとまりを持った領域が浮かび上がる。ファサードが外部空間に対して観客席となることで、三叉空間は都市に開かれたシアター空間として機能する。



断面ダイアグラム



・三叉空間を囲うファサードはイベント時には開放され、スタジアム空間になる。
・地上部の交通を制御することなく、半開きのシアター空間となる場合と、交通を遮断して地上面をステージとする。外部空間が全体で機能する場合の二通りの使い方が想定される。
・総動線は建築物内部の階段を利用することで、周辺建物全体の利用価値が向上する。また隣接建物同士が水平方向につながることで、各テナント間の関係が生まれる。



a-a' 展開立面図



03

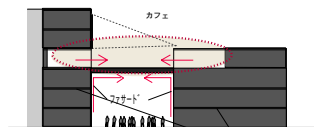
04 パサージュ・インターフェース

INTERFACE ARCHITECTURE
Type-04 Passage Interface

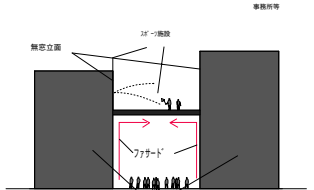


現状：幅員のせまい街路空間に列状に建築群の立面が対面して廊状の空間を形成している。

上部の街路に隣接する立面を垂直に折り曲げることで、街路としての連続した空間を形成し、現れた天井面は水平のファサードとして機能する。

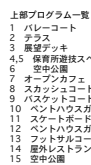


・両端が開口を持つ場合

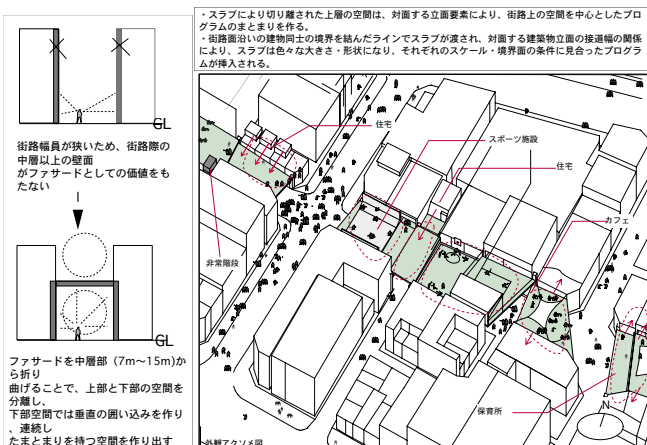


・両端が無窓立面の場合

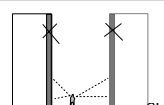
断面ダイアグラム



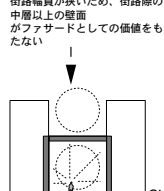
平面ダイアグラム



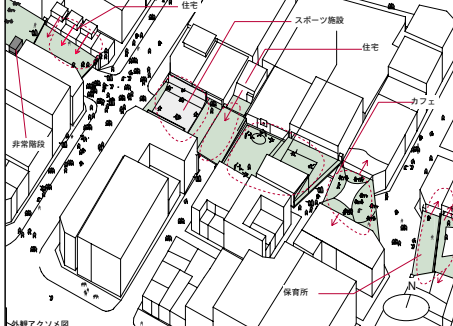
・スラブにより切り離された上層の空間は、対面する立面要素により、街路上の空間を中心としたプログラムのまとまりを作る。
・街路面沿いの建物同士の境界を結んだラインでスラブが渡され、対面する建築物立面の接道幅の関係により、スラブは色々な大きさ・形状になり、それぞれのスケール・境界面の条件に見合ったプログラムが挿入される。



街路幅員が狭いため、街路際の中層以上の壁面がファサードとしての価値をもたない



ファサードを中層部（7m～15m）から折り曲げることで、上部と下部の空間を分離し、下部空間では垂直の囲い込みを作り、連続したまとまりを持つ空間を作り出す



パサージュ図