

## ■出発点

つくる空間の出発点は、都市に存在する「道＝途中の場所＝境界部分」である。都市空間は異なる場面を抜けることで、空間的なコントラストが生じた連続体であるとして、建築は、その道の延長上に強いコントラストが生じてできたものとして存在できないだろうか。細長く連続して常に次の場面へとつながっている建築である。

## ■都市と建築の関係

道という、途中の場所としての建築を都市に付加していく方法は、部分から建築を発生させる意味をもつ。それはものとの隣接性やその接続方法を変えていくことである。境界部分を抜けることの連続の中に建築を組み込み、都市と建築の境界部分を曖昧にしていく、都市のやどり木のような建築の在りかたを示す。つまり、都市の中で、どのようにして自らを制御しながら、都市の一部になれるのか探る。

## ■空間のイメージ

具体的に、道を探索すること、つまり、繰り返し異なる領域を横断したりとどまったりすることで、場所を把握していくような状態を目指す。中野ブロードウェイという建物がある商店街の道の、「何回も入る」構造を建築のつくられ方に反映させる。この建築を歩くことで光や影、空間の特質が次々とコントラストをもって変化する。

## 観察

敷地は中野駅北口の南北400m×東西120mの商店街一帯である。駅前から北に300mのびるアーケードは中野ブロードウェイという商業テナントビル+集合住宅の中まで続いている。商店街はアーケードを幹に細かい道が毛細血管のように広がっている。商店街の道はクランクしたりカーブしたりして歩く速度がゆるむ鬱血のようなどころがある。中野ブロードウェイの建物はアーケードから入れるだけでなく、商店街の小道にあるスーパーや、ゲームセンターから入っていくことができる。この商店街には中野ブロードウェイの入口が多数散在している。つまりこの商店街を歩くという行為は中野ブロードウェイに何回も入るといふ行為なのだ。



## 方針

「何回も入る」という商店街の道の構造は、例えばたまねぎの皮の上を延々と歩き続けるかのようなので、「たまねぎ構造」とよぶ。この、幾度となく入っていくけどその先が細々と続く路地のつくられ方を、建築のつくられ方に反映させる。さらに、この建築では歩くことで光や影、空間の特質が次々とコントラストをもって変化する。歩く人が主役の建築である。多数の入口は来る人をいつのまにか奥へと引き込みまた、抜け出さるだろう。いわば中野ブロードウェイの建物をこのエンドレスな道の循環の中に組み込んだ。



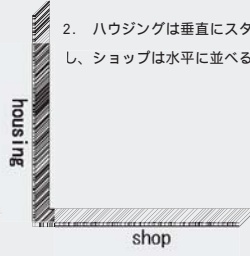
## 計画、設計の概要

探索すること、つまり、繰り返し異なる領域を横断したりとどまったりすることで、空間のコントラストが出現し、場所を把握していくような状態を目指す。また、敷地の道と連続することは、新しい道の生成に他ならない。

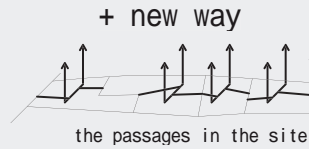
1. ショップ400店舗と住戸150戸を、ストライプ状に隙間なく集めて並べ、各ストライプ空間を均質な状態にする。ストライプを直交する道を確保する。



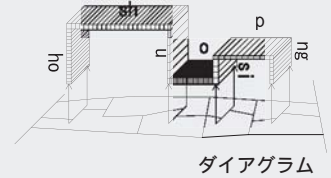
2. ハウジングは垂直にスタックし、ショップは水平に並べる。



3. 既存の道から連続する新しい道をつくる。

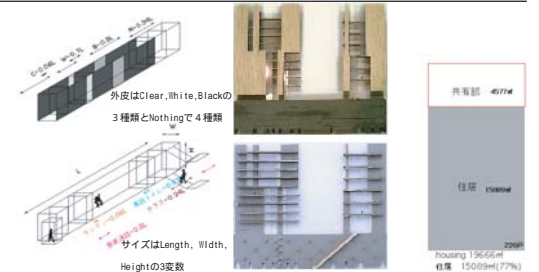
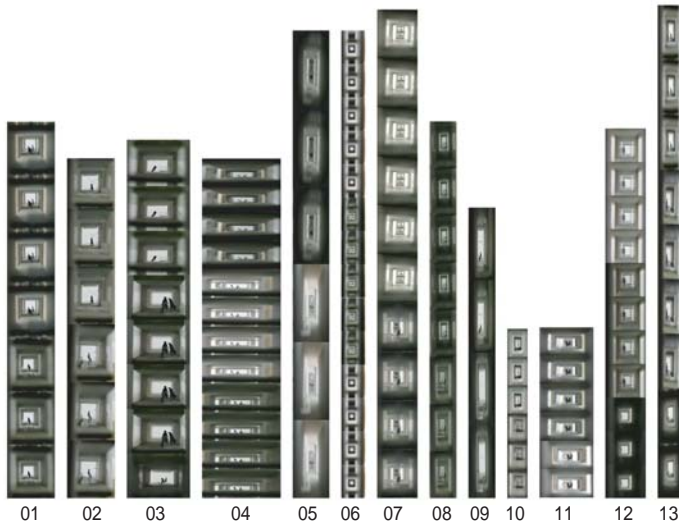


4. ハウジングとショップを同種のストライプ群で集めて交互に配置していく。



## housing

エレベーターで垂直移動



houseストライプ

houseストライプ群

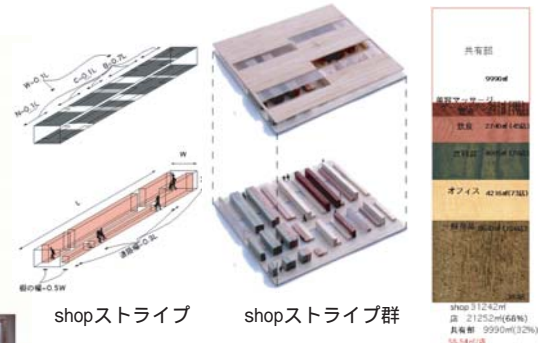
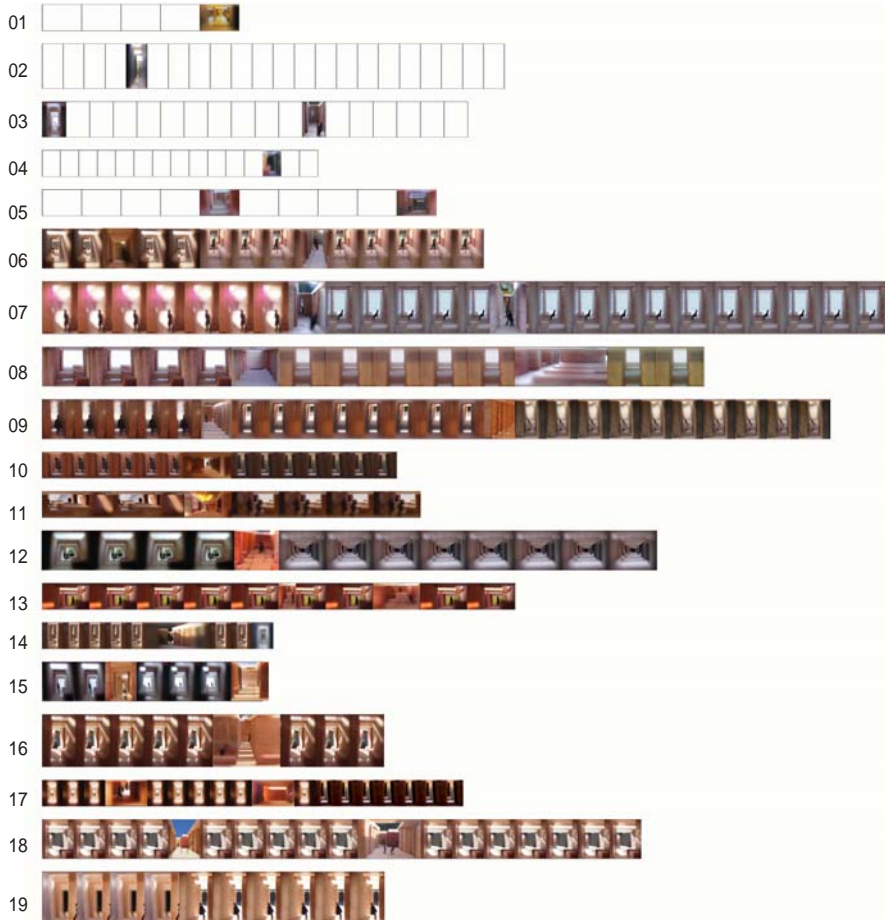
ハウジングにおけるストライプ空間では、キッチン、トイレ、風呂、外部テラスの体積の割合が一定である。ストライプの外形の3サイズの変動に従って各部屋のサイズも変動する。3種類の外皮も部屋に合わせて変動していくので、結果的に全体として3種の材料がランダムに配されたスキンとなる。

その効果は、ストライプの端部からの見えに顕著に現れる。ハウジングにおいては移動手段はエレベーターであり、端部を垂直に上下する。その時見えるストライプ群は、光と影の差異の連続コマ送りである。

20%の共用部は、垂直の道（エレベーターと階段）となる。

## shop

柵と平行に歩く 柵と直交して歩く

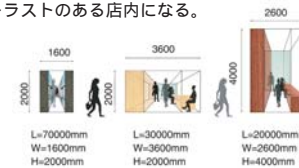


shopストライプ

shopストライプ群

ショップにおけるストライプ空間では、レジ、倉庫、商品、もしくはテーブルがぶつぎれになった柵として存在する。ストライプの3サイズのバリエーションは様々。3種類の外皮も部屋のサイズに合わせて変動していくので、結果的に全体として3種の材料がランダムに配されたスキンとなる。

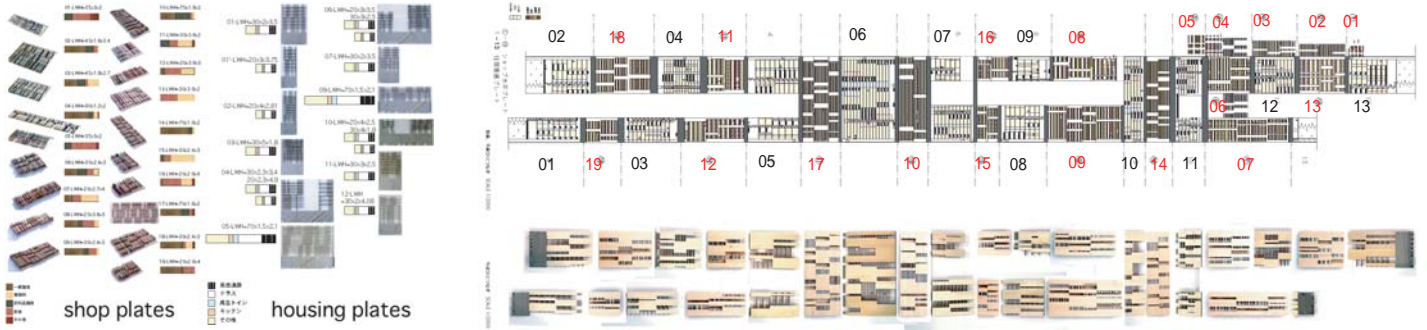
その効果は、柵を直交して歩く時と、平行して歩く時に、顕著に現れる。一つのストライプには3種の外皮により、光と影の交差が起きて、コントラストのある店内になる。



30%の共有部（廊下、ロビー等）は柵を直交して歩く為の道となる。また、中野ブロードウェイに出ている店の種類は大きく分けて5つ（一般雑貨、オフィス、飲食、衣料品、その他）ある。ストライプのサイズによって店の種類も決まってくるため、店の種類の分布は均一ではなく、偏りが生じる。例えば、幅が狭く長いストライプには自然とマニアックな中古漫画屋等が集まり、幅が広いストライプには椅子が置かれ、飲食店になる。このように、サイズによって、プレートごとに色味が変わりグラデーションが自然に発生する。

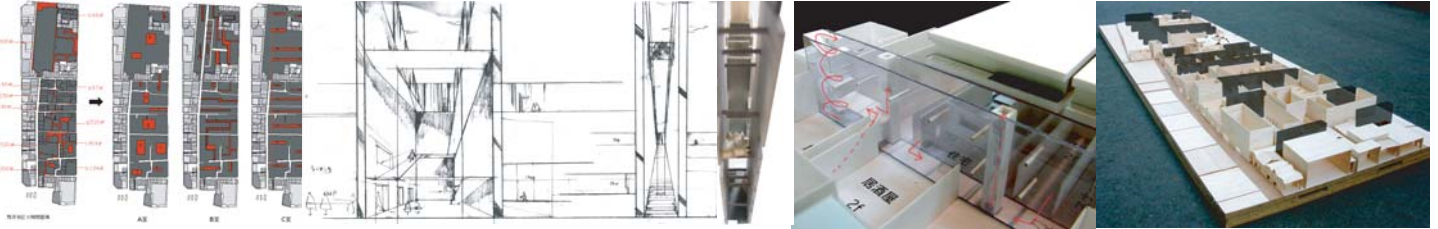
# housing+shop

ハウジング(01-13)とショップ(01-19)のストライプ群(プレート)を、垂直と水平に、交互に配置していくこととなる。両者の床・壁が90度回転で対応していることが、展開図から分かる。



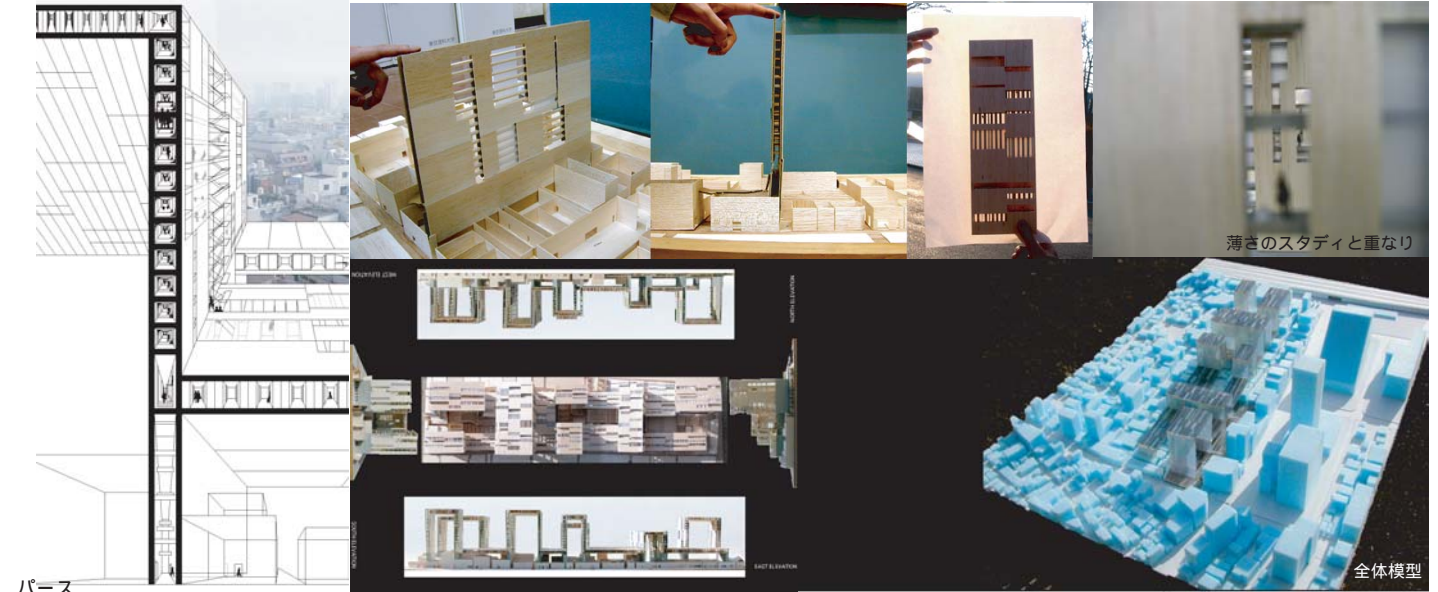
## new way

新しい道は、既存街区の建物の隙間の面積を通路化可能面積として保ち、既存建物の裏側につくり替えられる。つまり、店と店の背中合わせの裏部分が表になっていく。各街区にあった店の裏が消滅し、どこまでも通り抜けていくことができる。建築の入口にも気付かない。



## new landscape

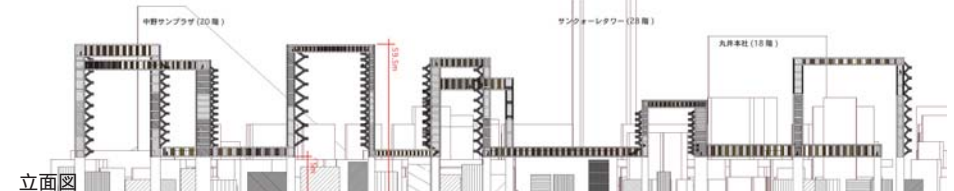
ハウジングとショップのストライプをフラットに並べていくと、全体は極度に薄くなる。薄さが環境にもたらすことは、敷地の上空に大屋根のように存在するのに、威圧的でなく、木漏れ日が降り注ぐような状態になること、また、間に空気を挟んだ重なりができること。重なりは、見え隠れによる距離というものを生み出す。



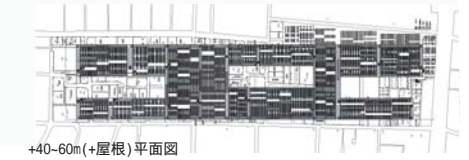
パース



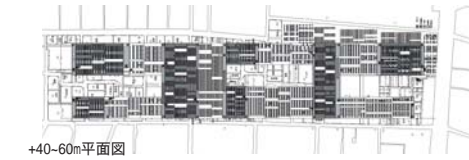
GL平面図



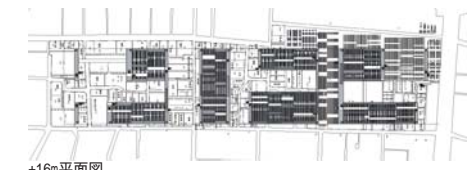
立面図



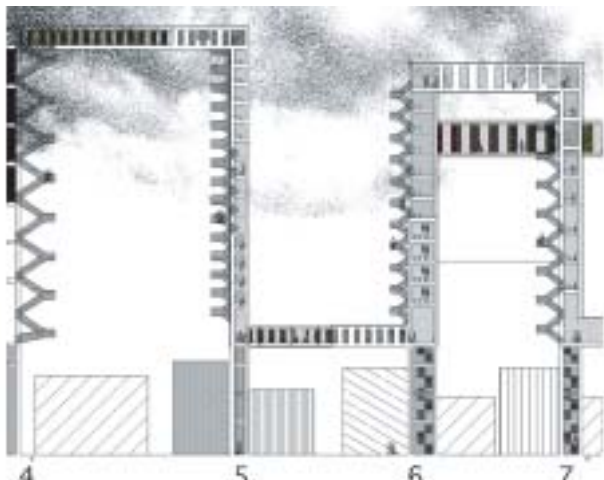
+40-60m(+屋根)平面図



+40-60m平面図



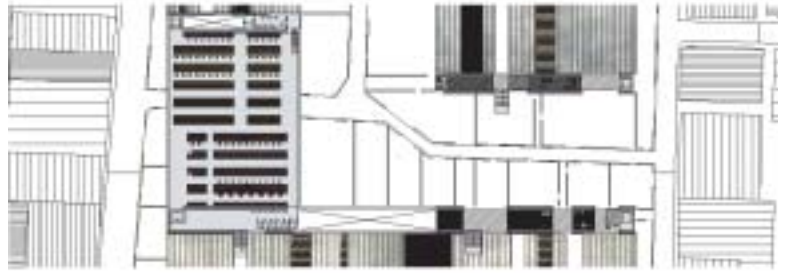
+16m平面図



長手断面



+コア部平面



ショップ・住居平面



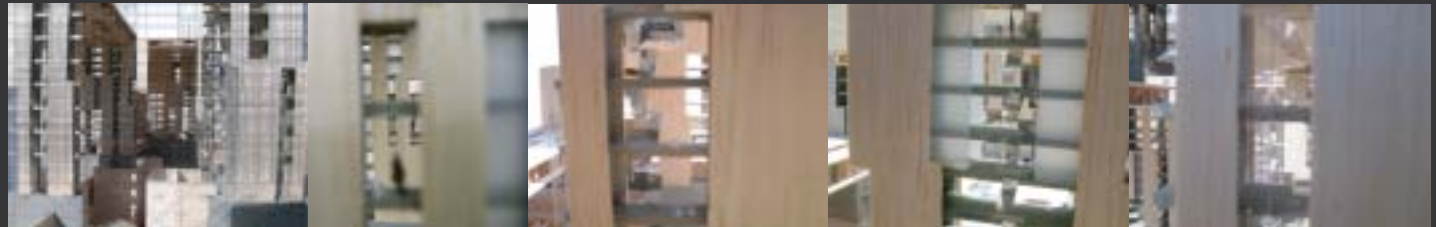
短手断面



GLの道平面



道の延長 建築の入口は、店と同じ並びや、店の裏への抜け道である



重なり1 立面で薄く何枚も外皮がずれて重なっている。ここでは、物体が重なりによって見え隠れすることで、距離が生まれる。動くことで変動する重なり。



重なり2 時間という要素が、変動する光影のスクリーンをつくる。これによって重なりはさらに複雑化する。



外皮の狭間の空間を歩くこと 個々のストライプの道は光影の差異であったりサイズの差異であったりする。それら差異の集まりである全体は時間と移動にともなって変化する道として都市に存在する。中野ブロードウェイ  
中野 blurway へ