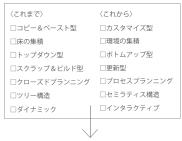
I . Introduction

☐ Text

建築に対しての新築は都市全体に対しては増築 であり、更新することである。都市は決して完 成しない。この提案は都市に集合する意味を再 考し、都市の持つ有機的な小さな成長を建築に 取り込もうとしたものである。そして、「現在」 のコンテクストに柔軟に反応するための「形式」 と「境界」をデザインソースとして設計した。 こうした方法論は時間軸を内包した「生きたシ ステム」であり、無限のデザインを展開するた めの有効なツールと考える。

□ 都市が求めるキーワード



これらの条件を満たす「形式」と「境界」の研究



II. Background

□都市の歴史

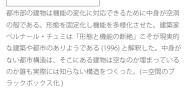
コピー&ペースト型 都市のはじまり

20 世紀初頭、合理主義的な芸術、建築が時代背景から考 えられ始めた。ル・コルビジェの「300万人の都市」垂直 都市のモデル「ヴォアザン計画」など単一のユニットが次々 に繰り返されるコピー&ペーストによって集合住宅の形式 が発明された。空間が複製されて建築ができていくという ような建築の形式はそれまではなかった。コピー&ペース トの建築で暮らす人や使い方もコピー&ペーストできる1 つの要素として構成された。つまり、人や暮らし方もユニッ トとしてカテゴライズされる構想がこの時生まれインター ナショナルスタイルが始まった。



20世紀半ばになると都市は経済行為を行う装置であり、 都市に集合する根拠とは経済そのものになっていった。 かつて空間はそこにあり続けるもので売り買いするもので はなかったが、20世紀の都市は空間が私有の対象であり、 売り買いの対象であり、空間も商品であることを発見した。 売りやすいハコ、高く売れるハコを優先する基準によって 都市の均質化は加速した。空間を取り巻く環境(場所性) を省略し床(m)だけを積層させたシステムは規格化され たハコの中へ生活を埋め込む建物を発明した。

都市のブラックボックス化



現代のハコに入る機能は、場所に捉われない、コンテクス トに捉われない性格ゆえにどこにでも入り込んで更新を促 す。逆説的に機能を制限する。













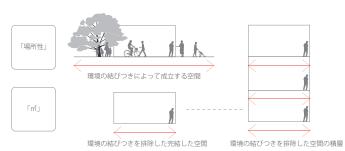


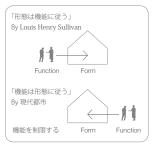


1914 Domino System / Le Corbusie

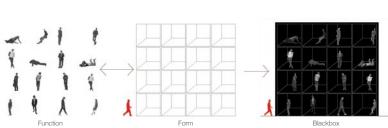
コピー&ペーストできる形式と コピー&ペーストできる暮らし 方としてカテゴライズされた。







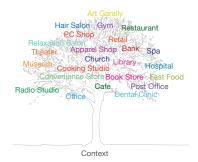
→商品化した建築



III. Proposal

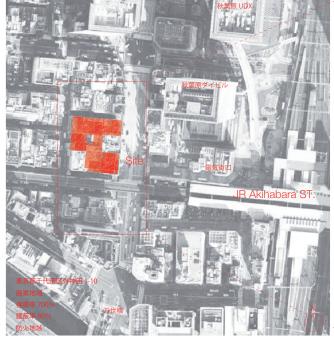
□プログラム

共同建築(区分所有法)による複合商業施設の提 案。街区の再構成で、都市の中に埋もれていた機 能空間を時間軸に応じて繋ぐことでその土地の色 をそのまま複合商業施設へ変換する提案である。 木が土地に影響を受けるように場所のコンテクス トによって商業施設が成長していく。



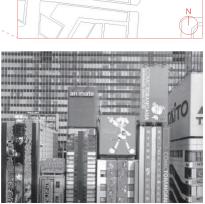
□ 計画敷地

1997年からわずか3年の間で秋葉原が急激に「お たく」の聖地へと変貌した。この変化は、単に おたく向けのキャラクター商品を扱う専門店が 集中しただけではない。97年以降の秋葉原の変 化が都市の変容として新しいのはそれが「おた く」という人格的傾向がそこに集中し、その結 果として街が変わったというプロセスにある。 おたくの街として商業開発をしようという主体 的な力が働いたのではなく、個人のアクティビィ ティーが、歴史や地理、行政、資本といった、 旧来的な構造に代わる自然発生的な新しい街の 形成構造として働いた点である。しかし、現在 秋葉原も大規模開発が進み高層ビルが次々と建 てられ、街の場所性は失われつつある。場所性 を保存する再開発を「秋葉原のまちのできかた」 から提案する。





できた街からつくられた街へ



JR 総武線

中央通り

IV.形式

□ 再構築の形式

既存の杭と基礎を再利用し柱を同じ位置に新築す る。そして、時間の経過とともにスラブがボーダ レスに入り、機能に縛られない自由な平面計画で 場所を構成していく。この形式は建物の更新サイ クルに合わせて段階的に開発に参加できる成長し ていく再開発である。都心部の建蔽率の高い構成 がこの形式を可能にし、人間のアクティビティー が時間軸に応じて空間を絡ませていく。既存の建 物を撤去した更地に高層ビルを建てる都市計画的 なダイナミックな再開発ではなくインタラクティ ブに既存の文脈を読みヒューマンスケールの小さ た更新の積み重ねで空間を形成していく。





建物の年齢



□ 成長するための 4 つのルール

1. 漸進的成長

小さた変化の集積によって不連続を連続的た変化に均す 為のルール。既存の部分との接続性を確保し続けなけれ ばならない。共有スペースの重なりは道になる。

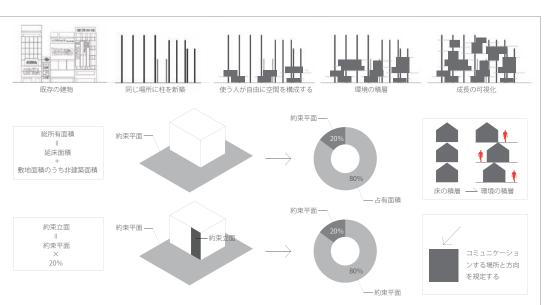
都市に commit するアクティビティーのための場所を提 供するためのルール。所有面積のうち少なくとも 20%は 何らかの形で都市に commit しなければならない。これ を約束平面と呼ぶ。

3. 約束立面

アクティビティーを表出するためのルール。視認性の観 点から「どこで commit するのか」 commit する方向を 規定する。約束平面に対してある一定の 20%で約束立面 を規定する。この部分は、開口とし視認性を確保しなけ ればならない。

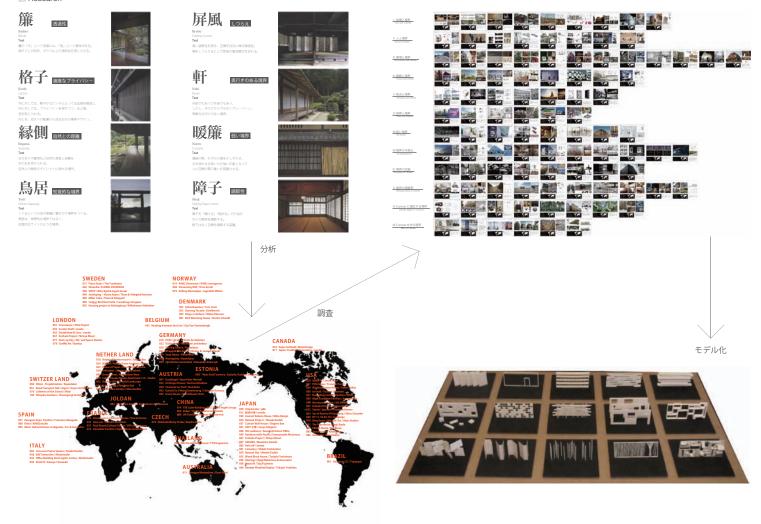
4「回転の境界」を使用する

内と外を繋ぐ境界を使う。建築の全体性を明快にする。

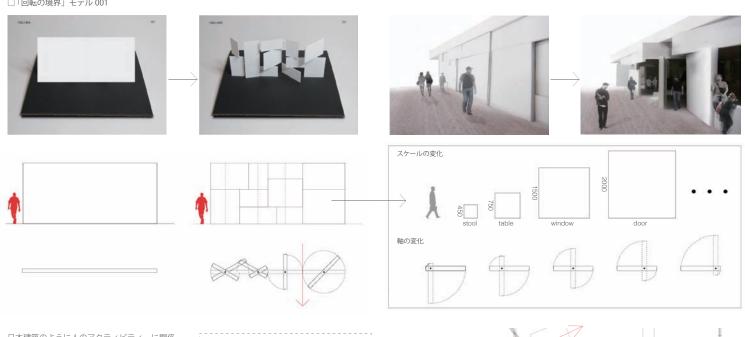


V. 境界

Research

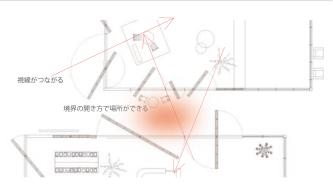


□「回転の境界」モデル 001



日本建築のように人のアクティビティーに関係 し、環境をコントロールする「境界」に着目し 事例収集・調査・分析・分類を行いモデルを作成 した。「回転する境界」モデル 001 は、回転する 壁が家具のように環境の要求に応じて姿を変化 させる。内部と外部を緩やかに繋ぐことと時間 軸があること、そして、境界の開き方の重なり によって場所の質を多様化させる。また、この 境界を通して空間をカスタマイズしていく行為 はその場所のアクティビティーの状態を視覚化 させる。本研究ではこの境界を使用し設計する。





II. Drawing

