

「商業建築における現代的ヴァナキュラーについての考察と設計提案」

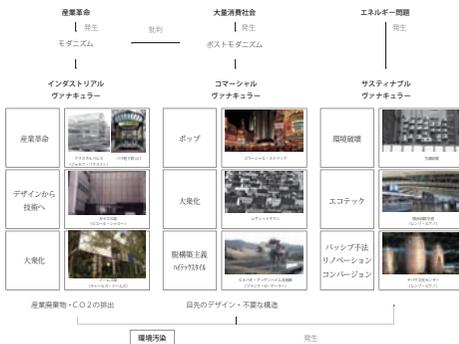
背景と目的

建築においてヴァナキュラーという概念は、モダニズムにおける機能主義やインターナショナルスタイルに対するアンチテーゼとして、風土性を重視する建築の在り方を再考するきっかけとなった。しかし、風土性が欠落し、経済的合理性によって設計される現代の都市の建築においては、形態は画一化し、そこに地域による変化を見つめるのは難しくなっている。特に日本の商業建築では、経済的理由から容積率を最大限確保し、その上で斜線制限や高さ制限といった法律上の規制によって形態が決定されることで、その画一化が顕著に表れている。

この様な日本の商業建築の現状に対し、本計画では、建築の表層から読み取るコンテンツを新たな風土性として捉え直す。このコンテンツを用いて建築の設計について考察することで、現代的なヴァナキュラーという視点から新たな設計手法を導き出すことを目的とする。

I モダニズム以降のヴァナキュラー

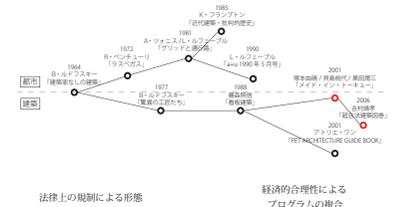
ルドフスキーが提唱したヴァナキュラーとは「非職人性」「非商品性」に大きな特徴を持つものであった。しかし、現代の都市においてはそのような建築を見ることは難しい。岩本真明と川島龍久はヴァナキュラーを三つに分類し分析している。



II 既往研究の分析

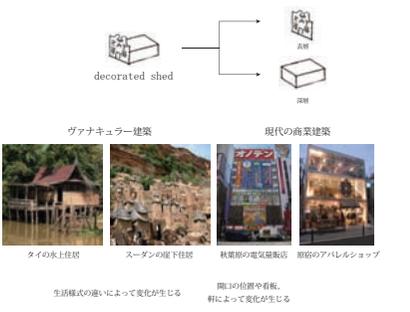
バーナード・ルドフスキーの「建築家なしの建築」(1964年)から現代までのヴァナキュラー研究を建築と都市に分けて体系的に捉える。その上で現代の日本におけるヴァナキュラー建築を考察するため、塚本由晴らの「メイド・イン・トーキョー」、吉村清孝の「超合法建築図説」を参照する。これら著書に紹介されている日本独自の建築は、法律による形態の決定、経済的合理性によるプログラムの複合が多く確認され、その形態は画一的である。

そこで本計画では経済の影響を強く受ける現代の商業建築に着目し、「風土性」という視点からヴァナキュラー建築における新たな視点を獲得することを試みる。



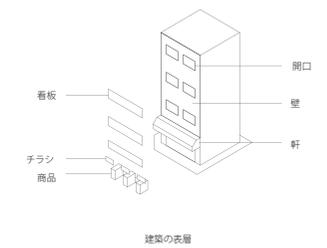
III 商業建築と表層

現代の商業建築においてもその構造が当てはまることから、ヴァナキュラーのデコレイテッド・シェッドの概念に着目した。デコレイテッド・シェッドでは、象徴が空間のプログラムの要求に基づいて作られるのに対し、そこから無関係に裝飾が分離する構造を持つ。すなわち、商業建築は表層と内層に分離されていると言える。社会学者である若林幹夫は、「ウチ」と「ソト」という言葉を用いて人間の住居と動物の巣の違いを述べている。人間の住居は「ウチ」と「ソト」の境界が本能的ではなく意識的かつ規範的に決定されるものとし、「ウチ」の構成の違いがその地域の文化であり、ヴァナキュラーな建築とはそれ自体が生活を表すメディアであるとする。しかし、現代の商業建築においては、経済的合理性で決められるウチの構成ではなく、むしろ「ソト」すなわち表層にその文化的特徴が表れていると考える。



IV ヴァナキュラーの再定義

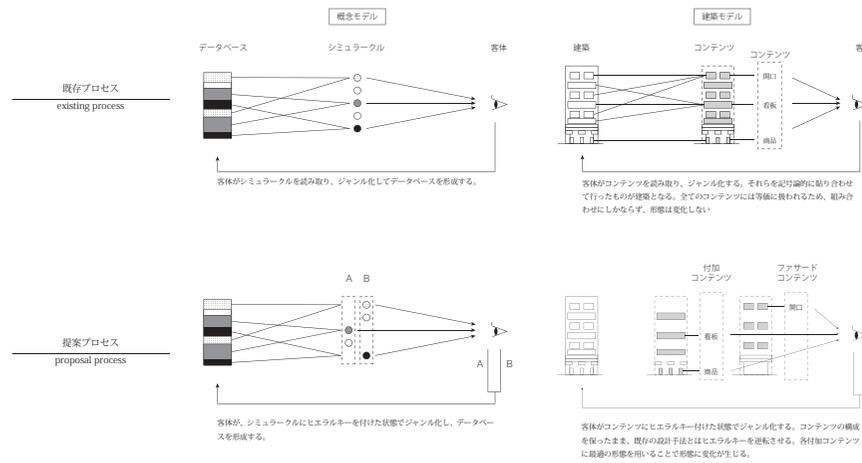
現代においてコマースヴァナキュラーやサステイナブルヴァナキュラーという新たなヴァナキュラーが発生したように、その意味は変化をしている。よって建築の表層に着目してヴァナキュラーについて考察するために、現代的ヴァナキュラーを「風土的特徴をその表層に持つこと」その特徴が特定の地域において多用されていることと再定義する。その上で、表層を構成する看板、軒、開口などの要素を「コンテンツ」と名付ける。



V 設計プロセスにおける概念モデルとの比較

現代の商業建築の表層のつくり方を表すモデルとして、東浩紀の著書「動物化するポストモダン」(2001年)の中で提唱されたシミュラクルとデータベースという概念モデルを採用する。これは、客体がシミュラクルという表層を観察し、類似性のある要素をジャンル化してデータベースに蓄積することで、そこから新たなシミュラクルを生み出すというループの概念である。現状の建築の設計プロセスはこれに当てはまる。

提案する設計プロセスは、シミュラクルとデータベースの概念を踏襲しつつ、コンテンツにヒエラルキーを付けることによって形態の変化を発生させる。コンテンツを細分化し、既存の設計プロセスを逆転させ、通常最後設計される看板や商品の並べ出しといったコンテンツから設計することによって、より風土性を強調する設計を提案する。



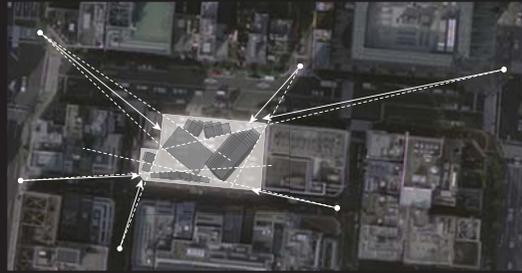


敷地は電気街にあり、敷地北面は幅員12mの大通りに面し、南と西側は電気街としての風景を構成する雑居ビルが並び通りを面する。東側には高さ39mのビルが残り、西側は高さ17mのビルによって約半分切り欠かれた状態である。この敷地において、街並みに溶け込むボリューム感と、各々異なる敷地の東南西北の面に応えることが重要だと考える。



大通りに面する敷地北側のファサードを大きくえぐられた開口がエントランスの表情を作り出す

視線による看板位置の決定

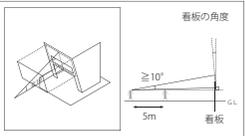


敷地外の、建物を認識し始める点を起点として視線の方向を決定し、看板の位置と大きさを決定する。秋葉原においては地階部分のみ外部からの視線でボリュームを決定し、上階は同じ手法を内部動線に適用することで全体を構成する。

ボリュームの決定

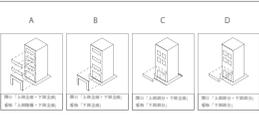


看板における設計手法



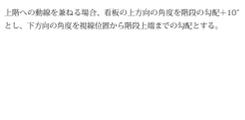
視点を高さ1.55mに設定し、人の視より、水平方向から10°上及び下角度で看板の上端を捉え、これを高さ5m以内高さ1.7mの人にかからない角度で上端までと写真機になるように下端を捉え、看板の角度を決定する。

看板における構成



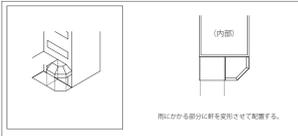
軒は上下のスラブがからない位置に配置し、各ボリュームにおいて上階があるものをA、最下階の開口の幅が広いものをDとし、残りのボリュームにBとCを交互に配置する。

上階への動線を兼ねる場合の看板における手法



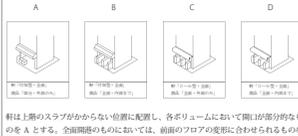
上階への動線を兼ねる場合、看板の上方向の角度を階段の勾配+10°とし、下方向の角度を視線位置から階段上端までの勾配とする。

商品における設計手法



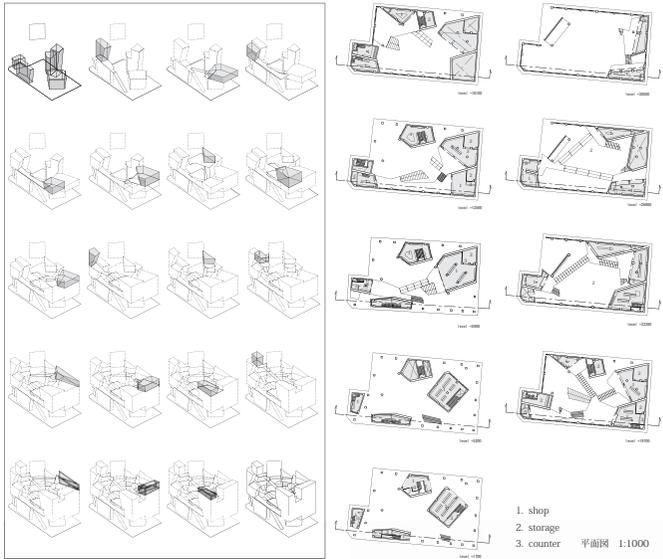
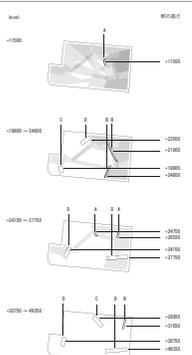
秋葉原ではファサード前面の全面において商品が溢れ出す傾向があることから、対象階のファサード前面において上階のスラブが上にかからないように軒を配置し、商品が溢れ出す空間を設ける。

商品における構成

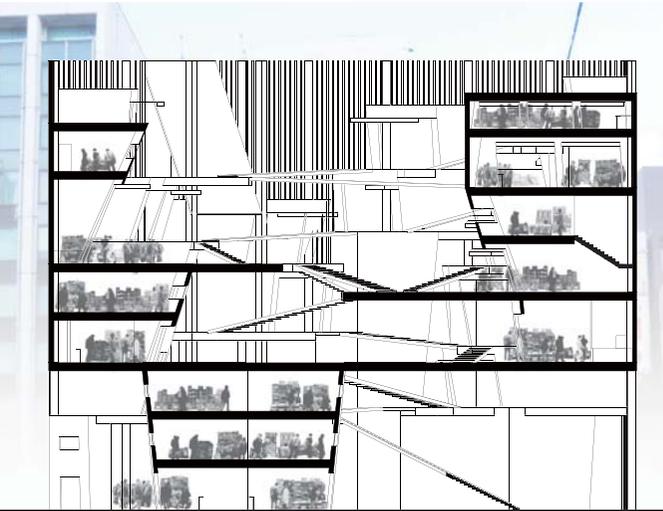


軒は上階のスラブがからない位置に配置し、各ボリュームにおいて開口が部分約なものAとする。全階階のものにおいては、前面のフロアの形状に合わせてものをB、その他において開口が10m以下ものをC、10m以上のものをDとする。

軒の配置



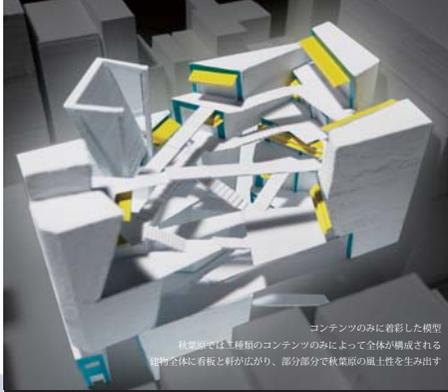
1. shop
2. storage
3. counter 平面図 1:1000



秋葉原の電気街は一階部分に店舗が集約し、二階以上には空きが多くみられる。店舗を積層させ、動線がでなくことで建物全体にぎわいが生まれる。 A-A' section 1:300



屋外広場
各々のファサードが秋葉原の風景を作り出す



コンテナツツのみに着彩した模型
秋葉原では多種のコンテンツのみによって全体が構成される建物全体に看板と軒が広がり、部分部分で秋葉原の風土性を生み出す

ルーバー

建物全体が一つの塊と見えるように建物全体を囲う。周辺の建物と呼応するボリューム感を生む。

柱

梁が通る位置に柱を取付ける。内部にグロイドが空いたような建物であるため、外側には約6000mmピッチで配置する。

軒

上階のスラブと階段のかららない位置に配置する。秋葉原特有の商品の溢れ出す風景を生み出す。

ボリューム

形態は看板の見え方によって決定される。地上に面するボリュームは外側から、その他は内部動線からの見えによる。



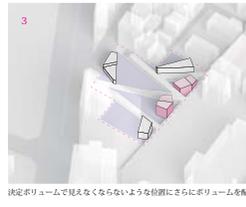
敷地南側
ルーバーと壁面によって街並みに溶け込むボリューム感を生む



敷地西側
柱間の隙間から看板が見れる



敷地はキャットストリーの南端、明治通りと接する位置にあり、渋谷からも人が流れてくる場所である。敷地西側にキャットストリートが面し、東側は公園に接するが、東西では高さ4mの高差があり、現状では完全に分断されている。よってこれを繋ぎ、キャットストリーの歩歩きの流れをそのまま受け流すようなヒューマンスケールの建築を設計することを試みる。



視線の方向によって看板の位置をスタディし、敷地内の街路以外の部分(建築エリア)に適合するようにボリュームを増やしていくことで建築エリアを細かく分割し、看板の位置とボリュームを交互に決定することで全体を構成する。

敷地の東西をつなぐように分割する

視線方向からボリュームを決定する

視線方向からファサードを決定する

公園へと上下動線が通る。キャットストリーの東通りにも歩道を設ける

看板 における構成と手法

敷地境界線の一番近い辺を、近い方から1/4の距離の点を見るように視線を設定し、これと垂直になるように看板を配置する。ファサードの一部を内上にする事で看板を設置し、この延長線上に内部では歩居空間を設ける。

ショーウィンドウ における構成と手法

ショーウィンドウとして配置される商品を引き立たせるため、商品の後ろに試着室の一部となる白い壁面を配置する。

商品 における構成と手法

原宿では、建物の一部が軒となり商品が置かれる構成、ロール型の軒がかかる構成が多かったことから、平面上で全面道路に水平になるようにボリュームを切り欠く、あるいは伸ばすことによって歩行者からファサードを認識しやすくし、商品が浮かぶ空間を設ける。

積載 における構成と手法

冬の南中高度で切り欠き階段にする

北側に積載のためのスペースを確保し、南向きに冬の太陽高度である31°でボリュームを切り欠くことにより、積載が当たるように計画する。切り欠かれた部分は上階への階段とし、上階部分にエントランスを設ける。

ベンチ における構成と手法

$l = \text{キャットストリーの全長} \div \text{ベンチの数}$
(1228m) / (38) = 32m

壁の一部を埋めてベンチを配置する。配置に関してはキャットストリート沿いのベンチの歩居距離で決定する。

