

従来、建築物は完成した瞬間から古くなるていく存在だ。

その時代または街を象徴する様な建築物なら尚更時代から取り残される。

一方で、常に変化を続ける街に完成形はない。街は生きているからだ。

人間の細胞が数日で全て入れ替わってしまうように。

十年経てば街の様子はがらりと変わってしまうこともある。

そんな街に呼応するように「建築し続ける」ことで、

その時代の瞬間を象徴し続け、街らしさを継承し続ける。

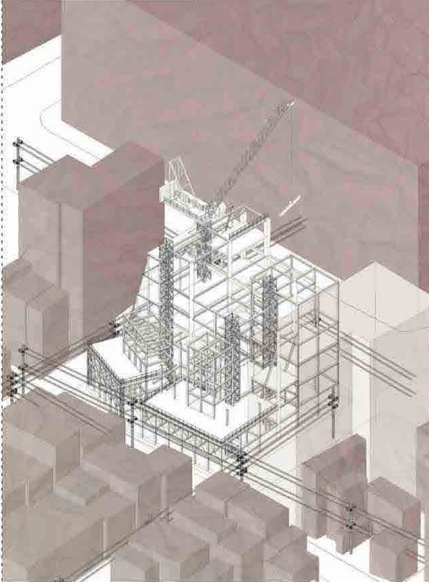
「生きた建築」を考えられたいだろうか。

本計画は形態のシンボル性だけでなく、観光客や地域住民、居酒屋、商店などの

街らしい人やプログラム、活動が溢み上がり、通りの賑わいが上澄まで届く立体的な「路」が軸となった

常に変化し続ける「街」のような建築を設計した。

①原っぱスラブ(1年目)

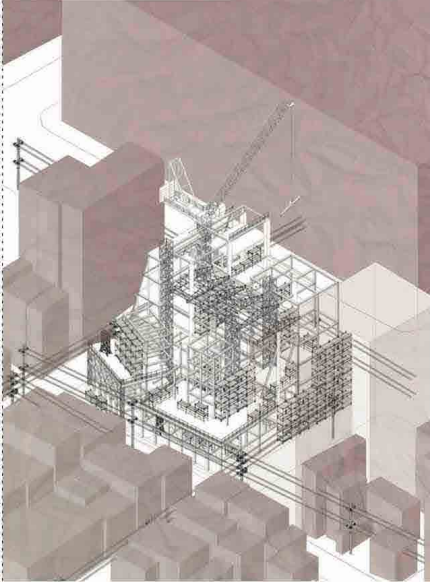


5つの野毛モジュールを基に建築の骨格と全ての始まりとなる「原っぱスラブ」を5つのゾーンごとに建ち上げる。「原っぱスラブ」に機能を持った「野毛らしき」が構築されていく事で「原っぱ」は「路」になる。



躯体のみで建ち上がった「原っぱスラブ」。下はプロティ空間として解放される。

②つくりながら使う(1年目)

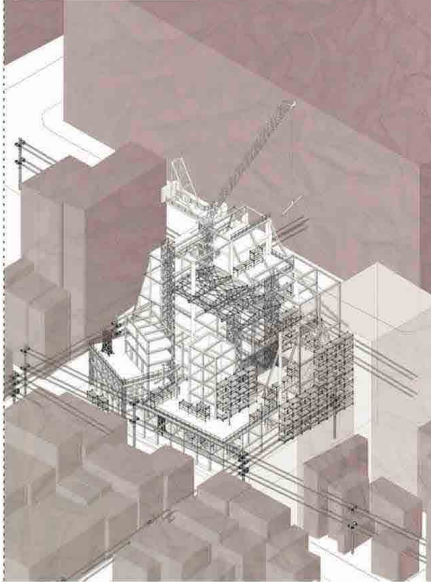


5つにゾーニングした建築の骨格に細胞がついて全体が出来上がるように工事が始まる。1つのゾーンを工事中に4つのゾーンを広場や野外ホール、イベントスペースとして解放する事で「つくりながら使う」を可能にする。



徐々に「原っぱスラブ」に機能が入り込み、貸し出される。

③街の単位(1~10年目)

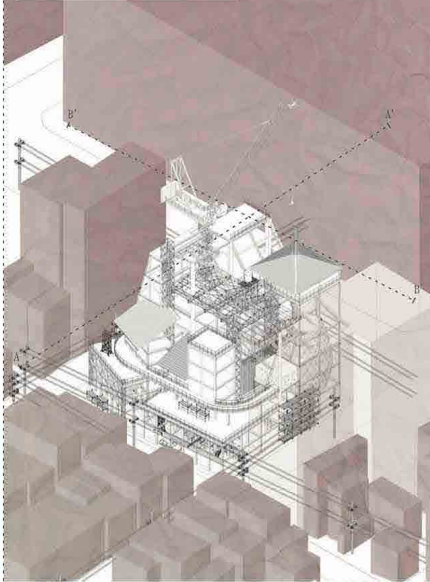


用途や規模に合わせて「多様な部分」つまり街の単位を抽出し、積み上げる。この時、街の単位には「野毛らしき」を継承する。様々な街のスケールによってできる多様な場には街の行為と活動が溢れる。



人間の体のように骨格に細胞が付いていく。細胞は用途や機能に合わせて増減築を繰り返す。

④風景の一部へ(10~30年目)

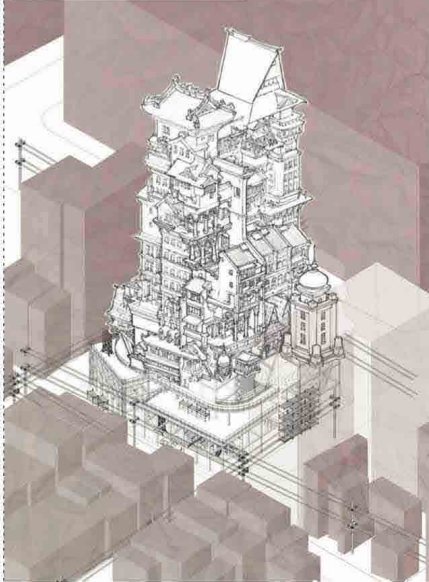


「原っぱスラブ」の老朽化または用途変更に伴って部分的に解体しながら新たな「野毛らしき」を継承した構造体を挿入していく事で構造の安定性を保ちながら「街らしき」で統一された建築が作り続けられる。



老朽化に伴い、RC造や鉄骨、木組みで骨格の構造補強を行いながら「建築し続ける」

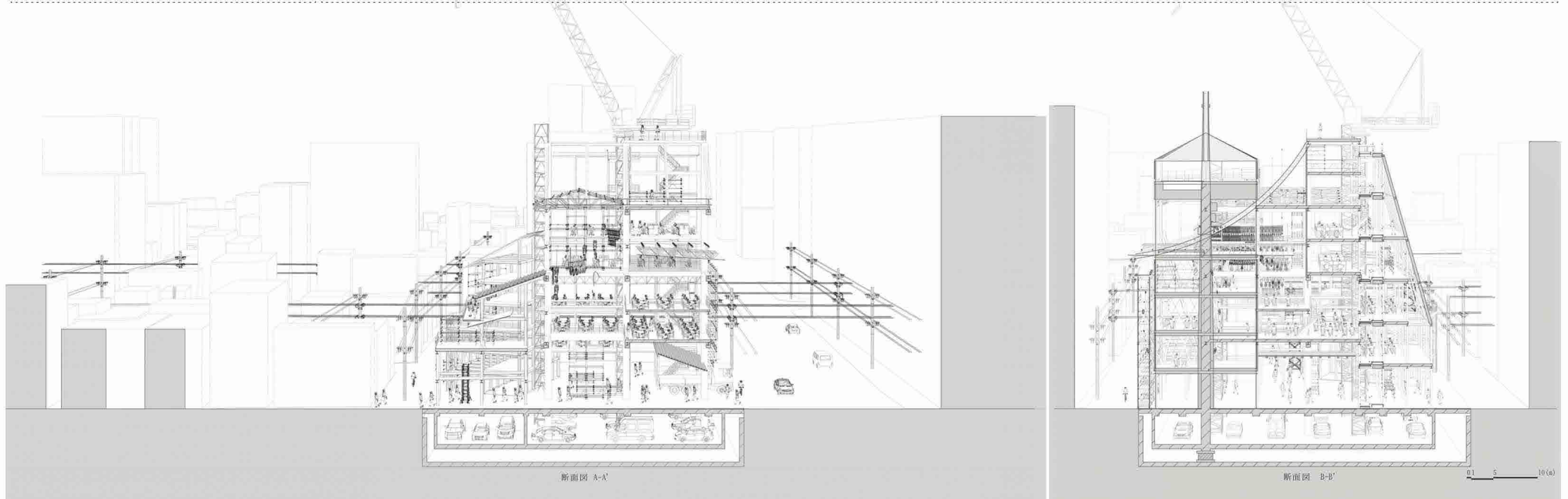
⑤建築し続ける(30~100年目)



5つのゾーンを1ゾーン2~3年程で更新し続ける事で約15年で建築全体が更新される。街の変化に呼応して建築も更新し続ける事で「建築し続ける」を可能にした。高層化や観光地化が進み、野毛はみなとみらいのような姿に??



「建築し続ける」事で野毛らしきは積み重なり続ける。

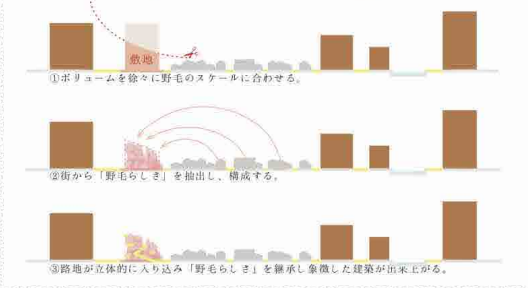
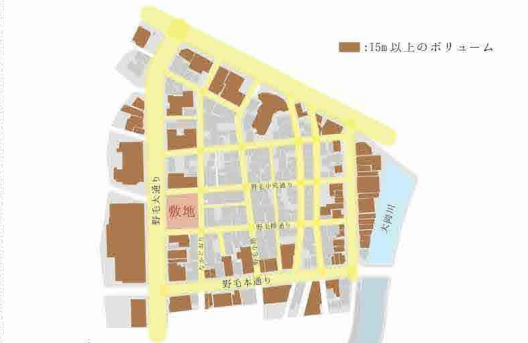


断面図 A-A

断面図 B-B

・野毛町

街を歩くと野毛はさまざまな顔をもっている事に気が付く。横浜開港の面影を150年後の今日に伝える「歴史の町」、図書館や音楽堂、大衆演劇がある「文化の町」、緑豊かな公園が多く、動物園もある「レジャーの町」そして何よりも半径250m以内に約500店もの飲食店がひしめく「飲み食い町」また、野毛には独自の街おこしイベントがある。「野毛大道芸」は観客動員数で横浜最大のイベントである。最近では「ジャズde盆踊り」や「野毛ハロウィン」など、新たな路上イベントが生まれている。賑わいは建物から通りに染み出しているのではなく、むしろ路で賑わいが多発的に発生しているようだ。野毛の魅力はいつも「路」から生まれ、賑わい、発展しているのだ。



・空間分析

「野毛」を感じた136枚の写真



街の構成要素分類

人の行為や活動

建築物

街路

「野毛の単位」

「野毛らしき」カード

1次路

2次路

3次路

歩行者と車が一体となった街区からなる通り縁間は車が交り交わらぬが夜は人で溢れ、歩行者が優先となるような空間を持つ。

街区を貫く路地空間。車は入り込めないが人々の通り抜け空間として利用されるパブリックな路地空間。

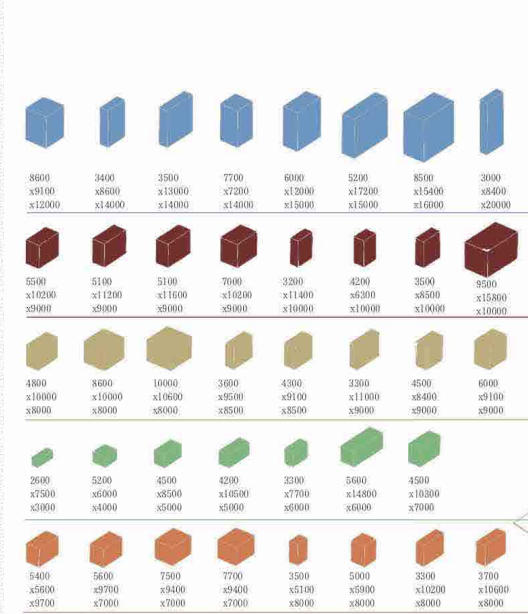
アライメントの高い道路路地空間。住民の生活感がそこには現れる。フェンスや柵などで領域を区切っている事が多い。

6910mm/4151mm/929mm
5712mm/5641mm/6200mm

2770mm/1205mm/1600mm

802mm/915mm/910mm
761mm/740mm

・「野毛の単位」から建築の骨格を構成



5つの野毛モジュールから建築の骨格を構成

・「野毛らしき」カードで全体を構成

看板建築 (ゲストハウス)
野毛に訪れる観光客や海外の方々が見られる。必要最低限の部屋お風呂は銭湯へ、食事は野毛の街へ

道路斜路交差屋根 (貸しオフィス/店舗)
野毛の飲食店のスケールに近いモジュールで構成された骨格からなるオフィス。

積層長細モジュール (貸しオフィス/店舗)
野毛の飲食店のスケールに近いモジュールで構成された骨格からなるオフィス。

「野毛らしき」カードで全体を構成

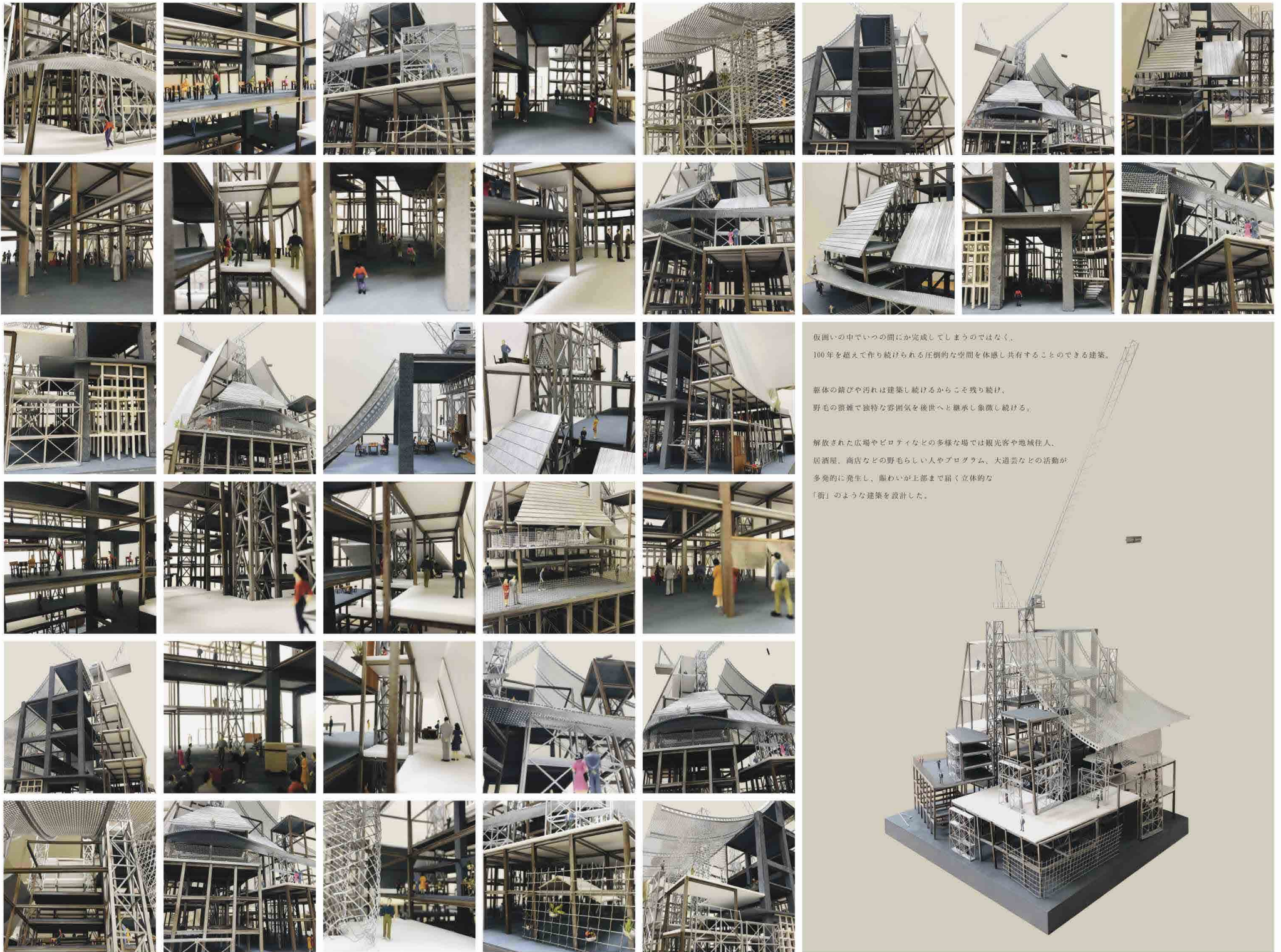
高曲屋根 (路/シェアルーム)
4つの骨格から機能が染み出して層が出来上がるようなフリースペース。ここでは「路」と呼ぶ。滞在する場では様々なコラボレーションが巻き起こる。

トンナリ屋根 (銭湯)
地域の生活にコミットした銭湯。野毛の住民、訪れる観光客などが利用できる。

屋上サウナ (カフェ/レストラン)
地域生活にコミットした飲食店。

ゴウゴウ屋 (カフェ/レストラン)
地域生活にコミットした飲食店。

100枚の「野毛らしき」カードで目的や意味を読み替えて建築化する。



仮囲いの中でいつの間にか完成してしまうのではなく、
100年を超えて作り続けられる圧倒的な空間を体験し共有することのできる建築。

躯体の錆びや汚れは建築し続けるからこそ残り続け、
野毛の狼狽で独特な雰囲気の後世へと継承し象徴し続ける。

解放された広場やピロティなどの多様な場では観光客や地域住人、
居酒屋、商店などの野毛らしい人やプログラム、大通芸などの活動が
多発的に発生し、賑わいが上部まで届く立体的な
「街」のような建築を設計した。

