



## 活道領域

- 「職住近接」の建築モデル提案 -

明星大学大学院  
大滝航平

### 00：はじめに

戦後より進めてきた「職住分離」生活の問題が顕在化している。通勤時間が増大し、家庭事情より家を離れられない人が増え続けている。これに対し「働き方改革」という言葉が一般化してきた。フレックスタイム制やテレワークなど多くの提案がされ実験的に導入されてる。また「情報革命」がおき飛躍的に発展している「情報技術」は、多くの提案を支えるための重要なソフトとして充実を見せている。このように日本人の生活が大きく変わろうとしている。そこで次世代の生活スタイルとして住空間や職場さらに娯楽空間が近接している「職住近接」の生活スタイルを提案する。

### 01：中間領域

次世代の生活スタイルを提案する糸口として、繋ぎの空間「中間領域」に目を付けた。建築空間の作り方として、日本と西欧では大きな違いがみられる。この空間の違いについて商業空間で見ることができる。1つが京都の「錦市場」、そしてもう1つがパリの「パッサージュ・デ・パノラマ」である。この2つの建築は道を中心にして両側に店舗が並ぶ日本という「商店街」である構造は同じだが、道から店舗のつなぎ方に違いが見られる。京都の「錦市場」では、道に対して店舗は大きく開口を開け、商品棚を道にはみ出しながら陳列している。そのため店舗と道の教会が曖昧になっている。一方パリの「パッサージュ・デ・パノラマ」は道に対して開口は人が出入りする最小限に留め、ショーウィンドウを作り店舗と道の境界をはっきりと分けている。上記のように日本と西欧では、建築が道に接する部分のつくりが大きく異なる。そのため最初に日本的な中間領域と西欧的な中間領域の違いを明確にとらえる事から始めた。



錦市場

パッサージュ

日本の中間領域は”重層しており多元的”(牧文彦.1980)という言葉にあるように、幾つものレイヤーが重なることで中間領域を作っており、外部から内部までグラデーションのようにになっている。一方西欧の中間領域では、ヘルマン・ヘルツベルハー(2011)の”建築形態として具象化された領域”という言葉にあるように、外と内つの領域が重なることでまた別の空間をつくる事であり、白と黒の間に明確に分かれた第3の空間であるグレーの空間が出来る。次にヘルマン・ヘルツベルハーの作品と同時期に日本で「中間領域」について作品を作っていた黒川紀章、2人の事例調査を行った。さらに現代における「中間領域」の手法調査として「オンデザイン・隈研吾・kw+hg・SANAA・TNA・平田晃久・山本理顕」の7つの事例調査を行った。以上の調査を踏まえて、次世代の生活スタイルを実現する建築空間について、自分なりの解答として修士設計で提案を行う。





# 選定敷地

## 02：歴史

選定敷地として港区北品川一丁目を選んだ。  
この地は古くから「品川宿」として発展を遂げてきた。東海道の第一宿場町であり、板橋宿・内藤新宿・千住宿と並んで江戸四宿と呼ばれた。江戸時代は、幕府が築いた台場・漁業を営む狐師町・宿場町の3つから構成されていた。5街道の中でも重要視された東海道の初宿であり、西国へ通じる陸海両路の江戸玄関口として賑わい、旅籠屋数・参勤交代の大名通貨数において他の四宿と比べて多いといわれている。



品川宿周辺の埋め立て工事は江戸時代に始まる。徳川幕府が近くにあった御殿山を崩して台場を作ったのが始まりである。その後は大正から昭和にかけて大規模な埋め立て工事が行われた。昭和8年には品川の海は失われた。



## 03：現在

「品川宿」の面影を現在も残し続けている品川商店街をはじめとし、新幹線の停車駅として東京の「サウスゲート」の役割を担う品川駅、ビジネスの街を象徴する超高層ビル群など特徴的な町を形成している。



選定敷地西側には、築50年程の都営アパートとその足元に都営バスの車庫があり、東側には桜の名所として地元民に愛される豊川稲荷がある。南側は船溜まりがあり、そこに面して戦前の木造住宅群が残っている。



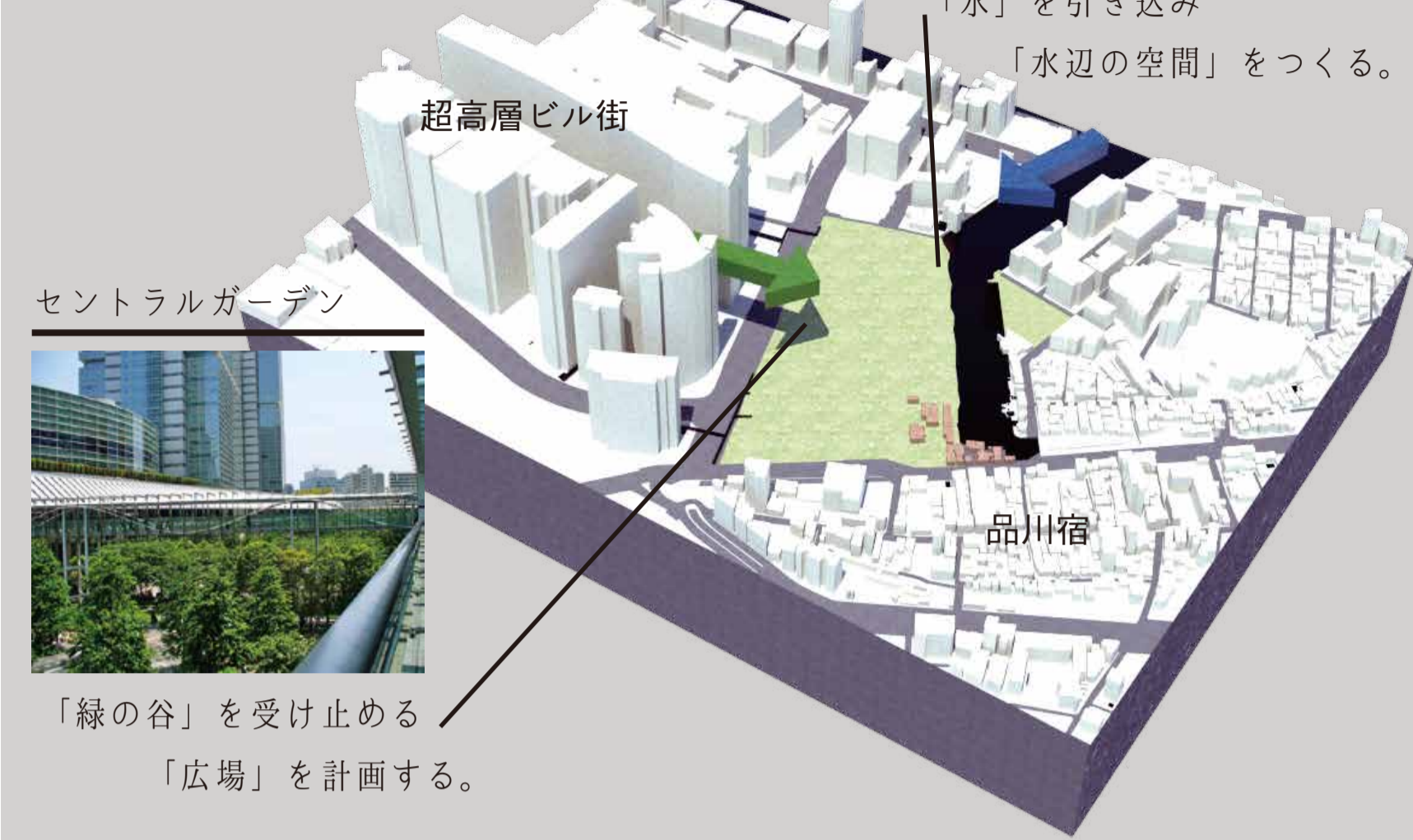
- ① 都営アパート
- ② 都営バス車庫
- ③ 豊川稲荷
- ④ 歩道橋
- ⑤ 船溜まり
- ⑥ 木造住宅群



# 設計プロセス

## 04：都市軸の可視化

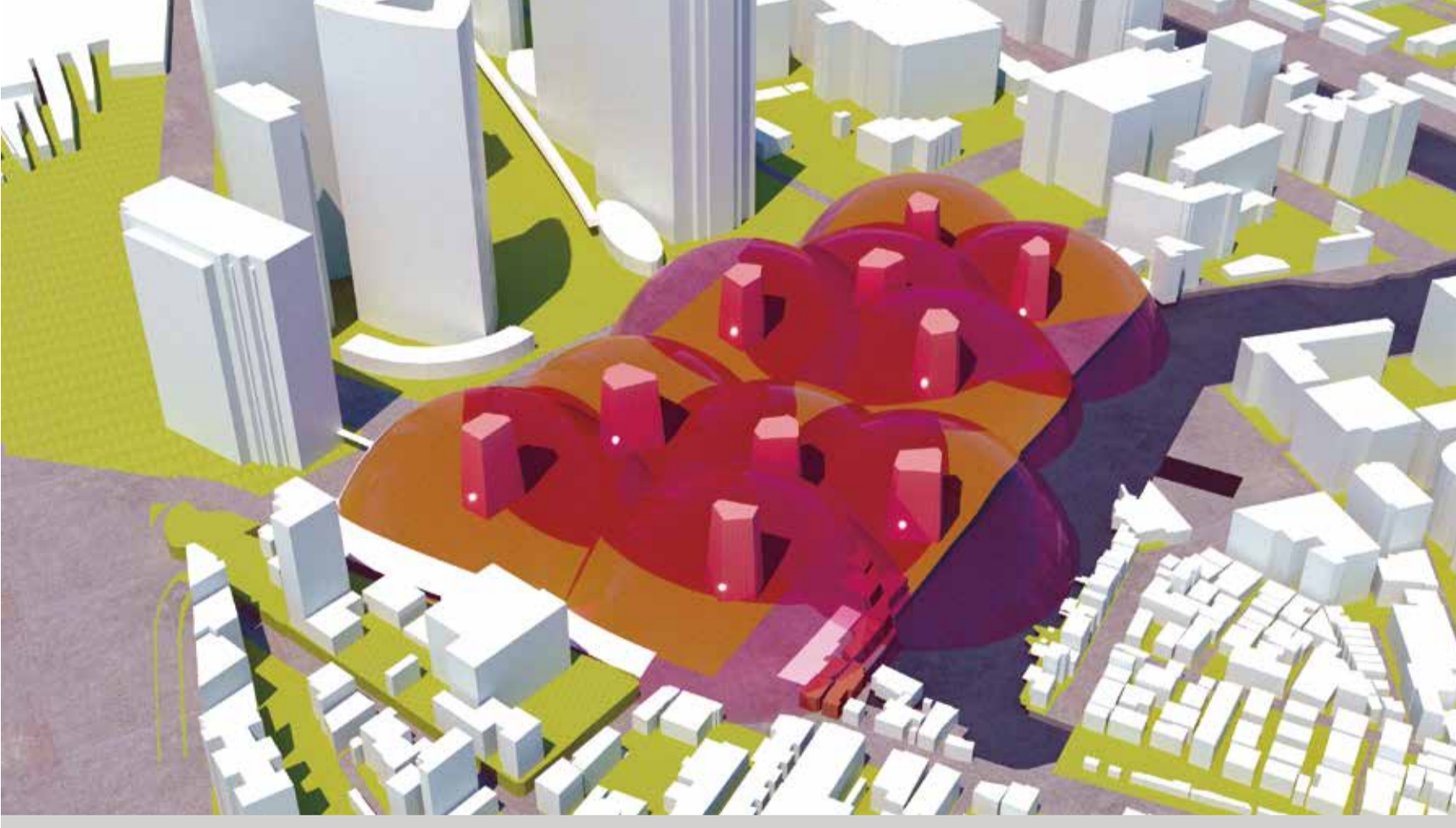
この敷地には超高層街の中央を駆け抜ける品川セントラルガーデンの「緑の谷」と、運河からくる「水」の軸線がある。さらに大きな視点で町のスケールを見ると超高層街の「ビッグスケール」から品川宿の「ヒューマンスケール」との境界になっていることも読み取れる。そこで「ビッグスケール」から「ヒューマンスケール」への「緩衝地帯」としての機能が果たさないと考えた。そのため「緑の谷」を繋げるのではなく、受け止める「広場」を計画する。「水」の軸線に対しては、敷地に水を引き込むことで、かつて品川浦にあった「水辺の空間」を計画する。



## 07：縦導線の検討

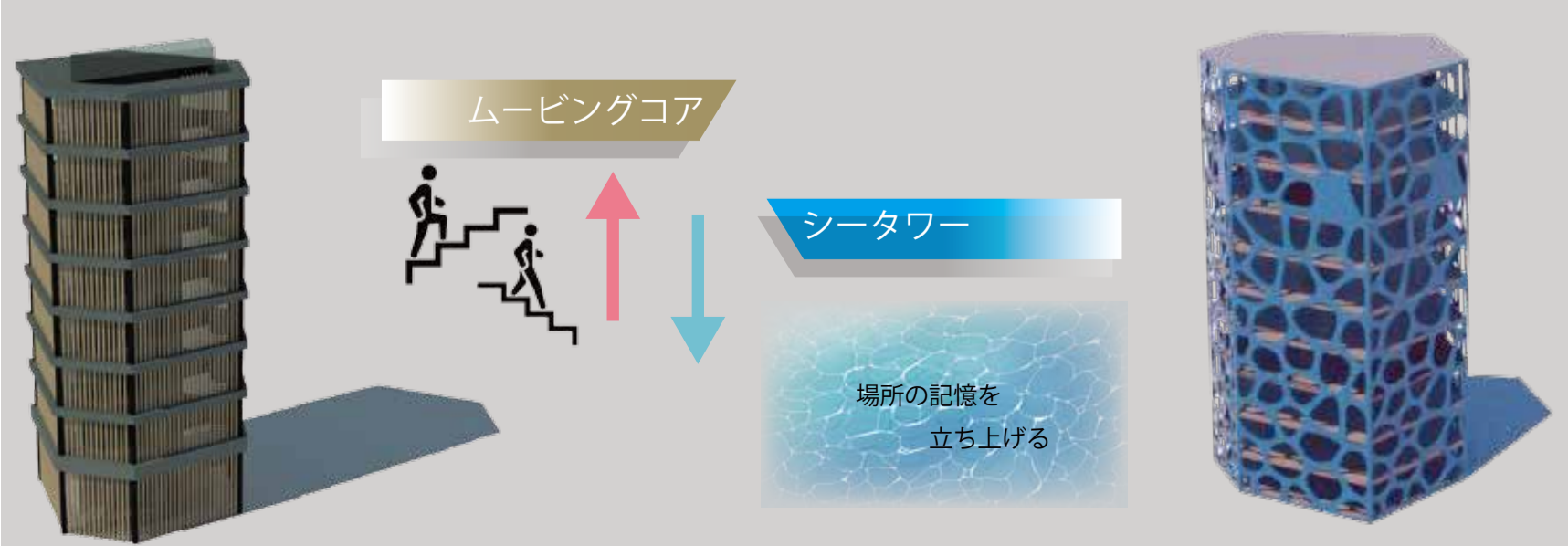
造成した立体を一つの町と捉えた。この町を効率的に運営していくために、縦の移動を担う「縦導線」となる建物を設定する。この「縦導線」を担う建物を「ムービングコア」と名付けた。「ムービングコア」は階段やEVなどの縦導線を担うと同時に、EPやPSなどの設備的縦導線も担う。「ムービングコア」の場所を法規より14階以下の場合「60m」以内に2つ以上の避難経路が必要」ということから、「60m」のサークルを敷地内に描き敷地内すべてをカバー出来るように10棟を設定し、さらにアクセス面などを考慮し2棟追加した計12棟を「ムービングコア」として設定した。

「ムービングコア」を骨格として、その周りに付随している建物を「機能」を担う場所として「シータワー」と名付けた。この「シータワー」の1階～5階までを商業スペースとして、ショップやオフィスが入る。6・7階は住居スペースとしてシェアハウス型の住居が入る。



## 08：立面デザイン

「縦導線」を担う「ムービングタワー」は、「上がり下がり」の動きから立面のデザインを「縦ルーバー」とした。「縦ルーバー」にすることで「階段」の場所が明確になり目印としても使われる。「機能」を担う「シータワー」は、この土地が元々「海」だったという事から、水面のようなデザインとした。場所の記憶を立ち上げる事で、「品川浦」と「船溜まり」を知ってもらうきっかけになる。



## 05：建築スケール検討

超高層街の「ビッグスケール」から品川宿の「ヒューマンスケール」への「緩衝地帯」としてのスケール検討を行う。町と町を繋ぐ大きな視点での検討を行うため、デジタル空間で周辺の街並みを再現した。そこにセームスケールで世界の都市を下敷きに作成したボリュームを当てはめる事で、町並みの「密度・高さ」関係のバランスを確認した。

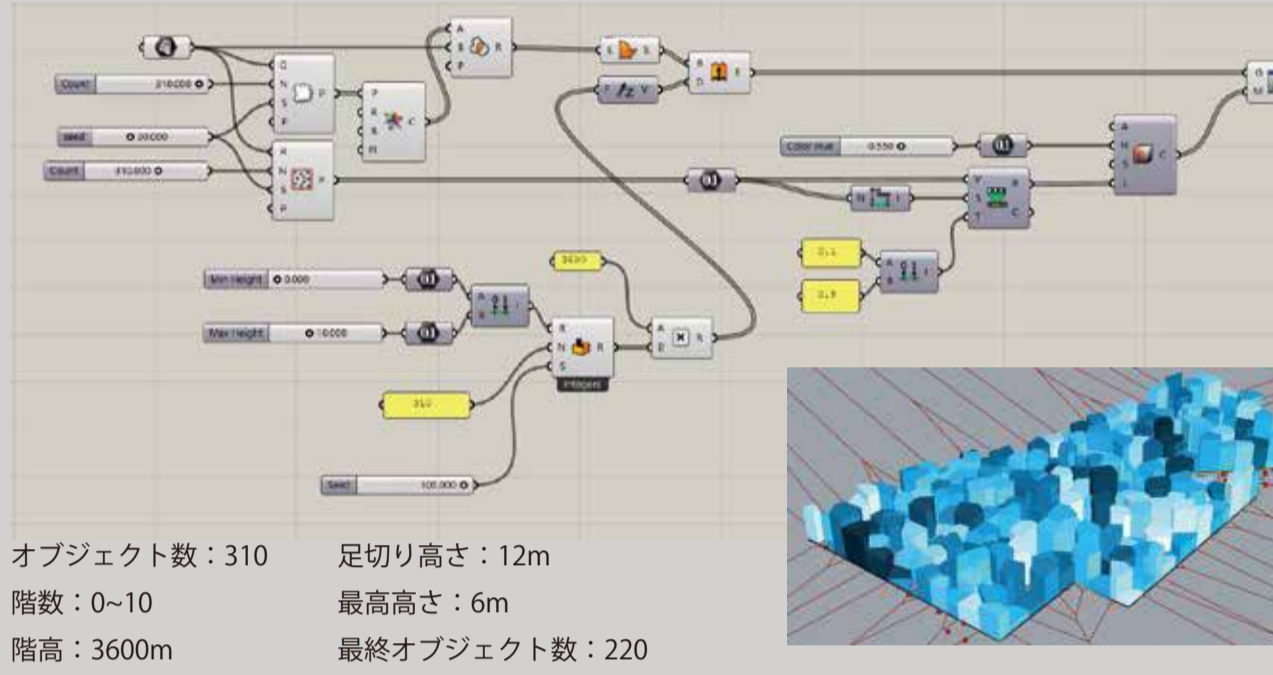


スケール検討より「ヴェネツィア」の「密度・高さ」が周辺の街並みとあっていると判断した。そこで「ヴェネツィア」と同じ「密度」の建築を設計するため、「ヴェネツィア」を下敷きに作成したボリュームの数をカウントし「220」という数字を算出した。また高さは品川宿との高さ関係を最重要視しながら、「ヴェネツィア」・「法規」などを考慮し最高高さを「30m」と設定した。

## 06：ボリュームの造成

「ヴェネツィア」の雰囲気を残しつつ新しい建築を設計するため、「コンピュテーショナルデザイン」の手法を採用した。モデリングソフト「Rhinceros」のプラグインである「Grasshopper」を使用した。「Grasshopper」上でボロノイ図から立体を作成する簡単なプログラムを組んだ。

まず最初に、階数を「0～10階」で階高「3600」の立体を敷地内に「310個」作成するように数値を設定した。そこから、敷地境界により完全なボロノイ図が描けなかった物、足切りを「12m」と設定し到達しなかった物、高さ「30m」を超えてしまったものを除去し、最終的に「220個」の立体物を造成した。



オブジェクト数：310  
階数：0-10  
階高：3600m  
足切り高さ：12m  
最高高さ：6m  
最終オブジェクト数：220

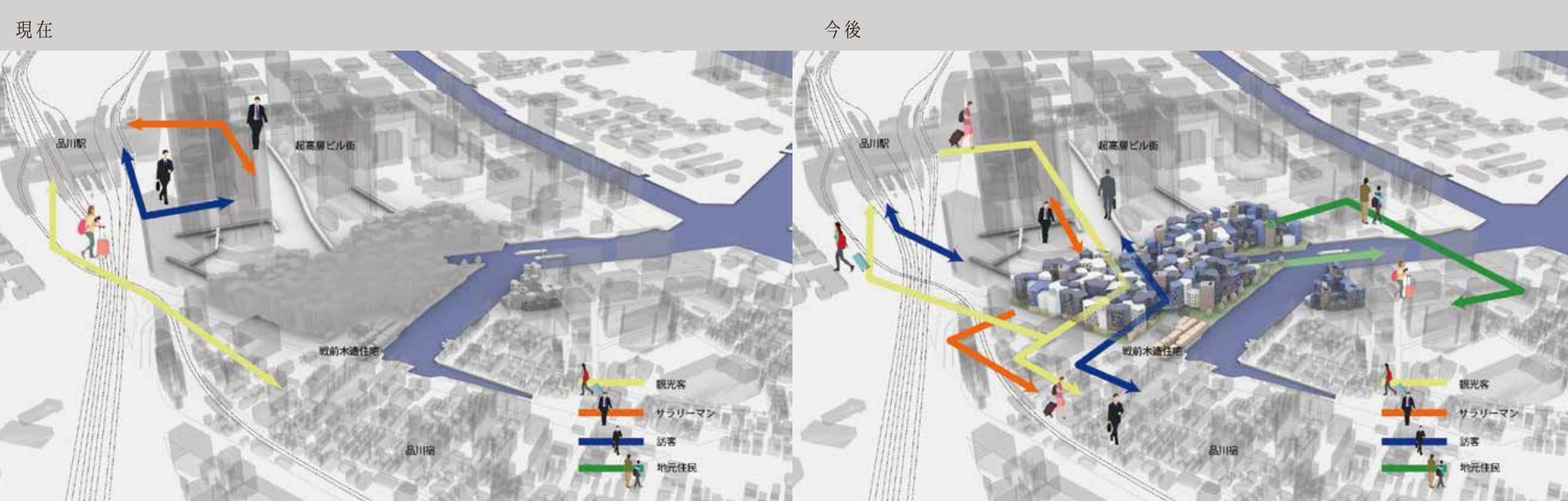
## 09：用途検討・・・起爆剤



## 10：独立しない建築

現在「超高層ビル街」と「品川宿」では雰囲気が大きく異なる。「品川駅」で降りるほとんどの人が「超高層ビル街」に入っていくため、「品川宿」まで人の流れが出ていない。その結果、「超高層ビル街」では多くの「サラリーマン」が急ぎ足で往来する状況に対し、「品川宿」は利用者が少なくそのほとんどが「地元住民」という形になってしまっている。この状況を打開し、「品川宿」まで多くのお客を結びつける接点として用途を検討した。

「水上バス」は品川駅を通過してしまいう観光客への大きな求心力になることが期待できる。そこに「観光案内所」など「品川宿」の魅力発信の場を作ることによって「品川宿」へ興味を誘う。さらに「超高層ビル街」のサラリーマンが貸会議室やホテルを使うとき、「品川宿」からのアンテナショップを目にする事で地元のお店を知るきっかけになる。「超高層ビル街」へ商談に来た人は、サテライトオフィスを利用することで帰社する必要がなくなり、余った移動時間などで寄り道してもらうことを期待する。

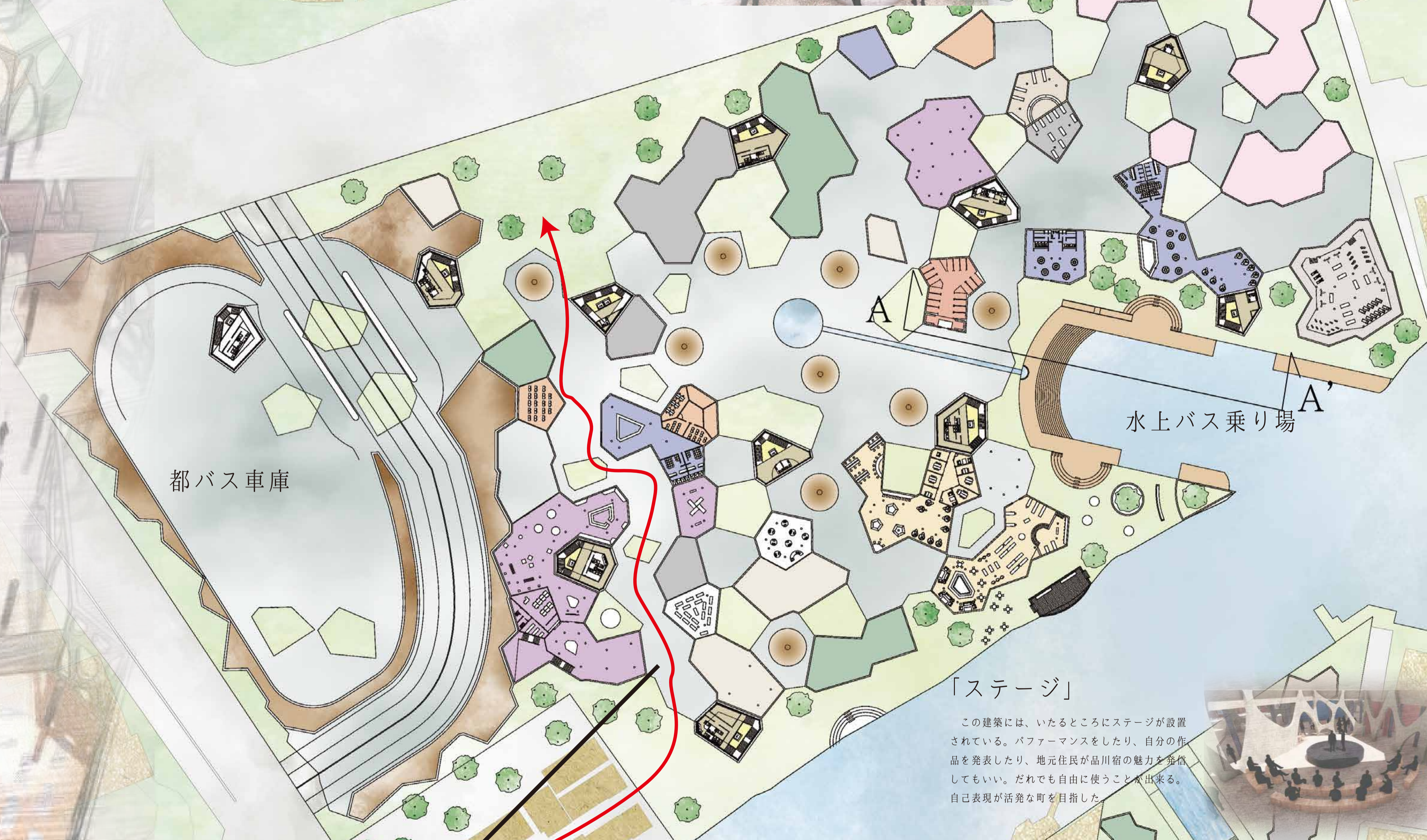




# 超高層ビル街

## 「ギャラリー」

「品川宿小路」に面したこの場所は、バス手前がギャラリーになっており、奥がワークスペース更に子供たちが勉強する「塾」になっている。大人から子供まで様々な人が入り込むことによって、直接の「コミュニケーション」がない場合でも刺激しあえる空間をめざした。



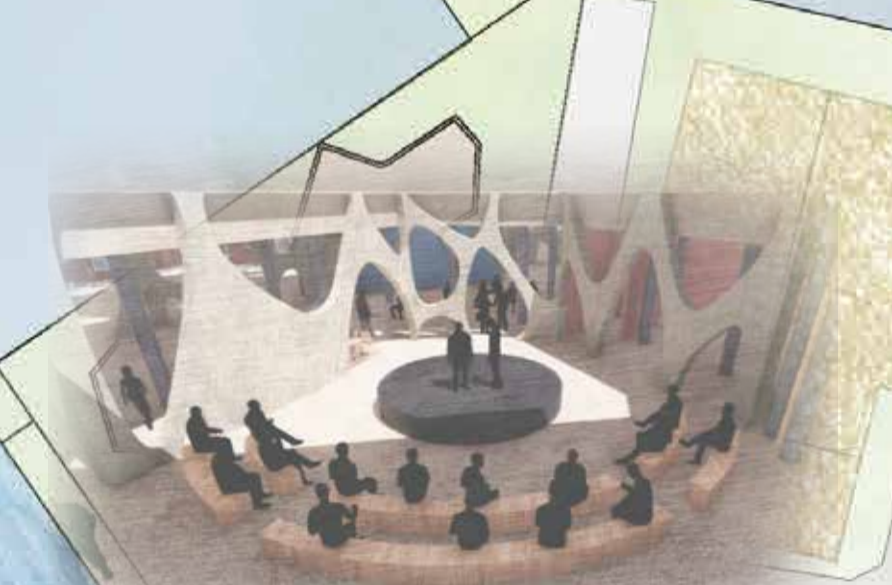
都バス車庫

水上バス乗り場

戦前木造住宅群

## 「ステージ」

この建築には、いたるところにステージが設置されている。パフォーマンスをしたり、自分の作品を発表したり、地元住民が品川宿の魅力発信してもいい。だれでも自由に使うことができる。自己表現が活発な町を目指した。



船溜まり

## 「品川宿小路」鳥瞰パース

1階ピロティ空間に超高層ビル街から戦前の木造住宅群まで抜けられる「品川宿小路」を計画した。「超高層ビル街」から「品川宿」へ自然な流れで繋ぐ。

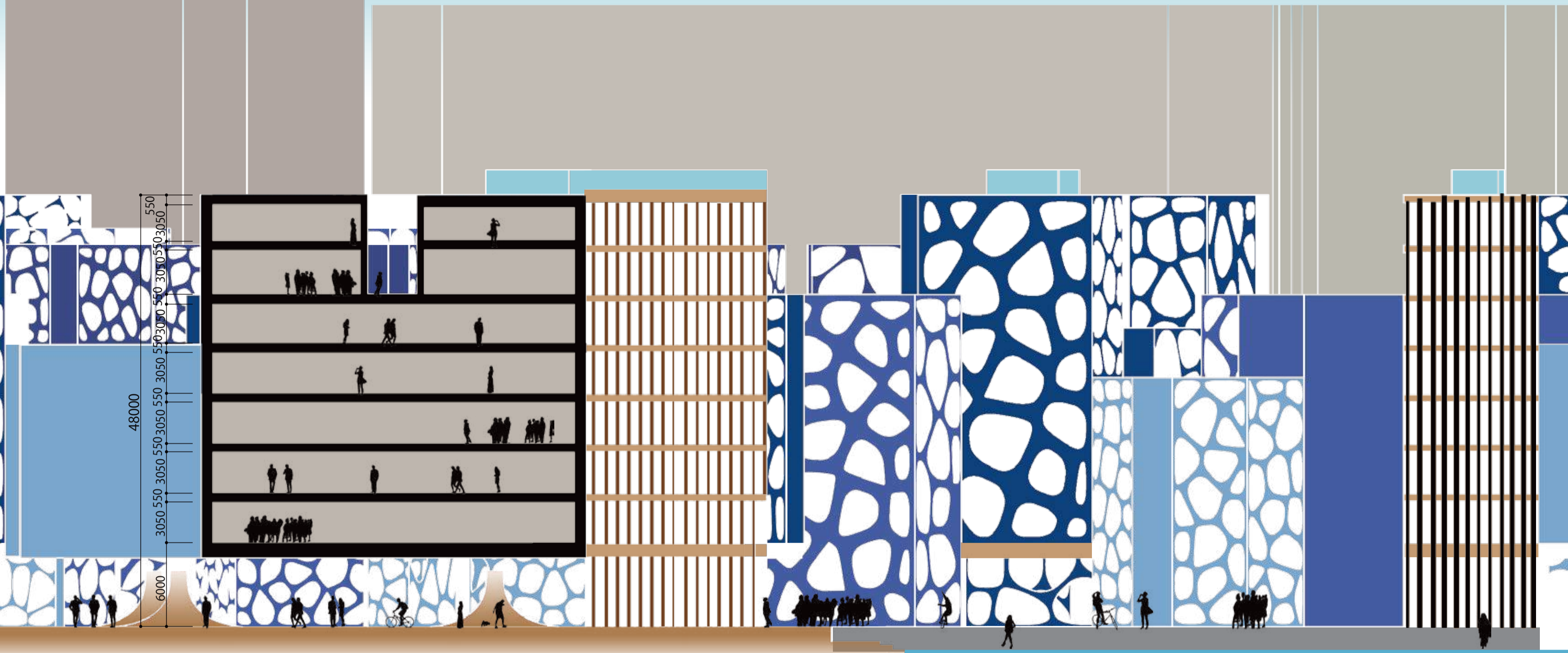


0 10 40 100m





断面イメージ図 (A-A' 断面)



鳥観図



模型写真

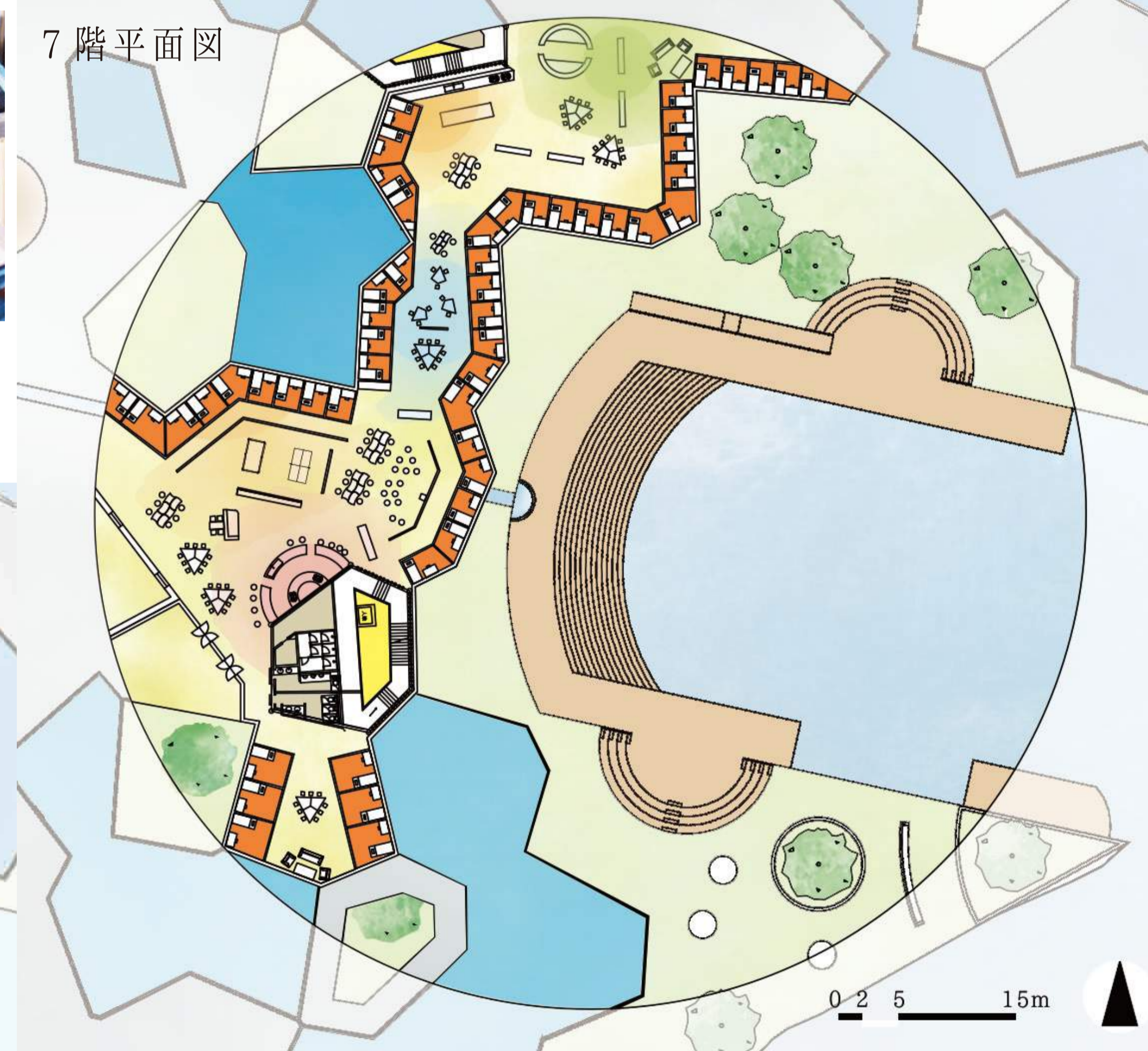


2階～5階はアンテナショップ、貸会議室、サテライトオフィスなどがはいている。各機能の専有面積を最小限にした。レストランならキッチン、ショップなら倉庫などである。その他の大部分を占めるのが「活道領域」と名付けた共有空間である。各機能の区切りはなく、すべてがシームレスにつながっているので、訪れた人は「冒険者」のように探検しながら建物内を巡る。そのため普段は使わないお店にいつのまにか迷い込んだり、品川宿のアンテナショップで思いがけないものを発見することが出来る。

2階平面図



7階平面図



5階～7階は住居階となっている。こちらも下層階同様、各部屋の専有面積は最小限になっており、約8㎡程度となっている。これは、この家一つで完結することを想定していない。東京に「実家」をもつ学生や若いサラリーマンなどの独身者、郊外に「週末ハウス」などを所有している人を想定した。「家」を郊外に所有しつつ都心に「部屋」を借りるイメージになっている。このような生活スタイルをとることで、現在深刻な社会問題となっている「通勤時間」から解放される。

「部屋」にはベッドとデスク、少量の収納しかない。大部分が共有空間である「活道領域」となっている。キッチンでもさまざまなものがあり、一緒に食べる人数や飲み具合をみて選択しながら使う。机やイス・ソファも多くの種類があり、その時の気分や人数によって選ぶことが出来る。「活道領域」においてある棚は最初すべて空になっており、住民たちが自由に装飾していく。好きな小説や仕事に関する参考書、趣味の写真や応援しているスポーツチームのグッズ、さらにはクリエイターとして作った自分の作品などを自由に置くことが出来る。そのことで非常に広いシェアハウスなので直接のコミュニケーションがない人でも、どんな人がいるのかが分かることが出来、コミュニケーションのきっかけになることを期待している。



7階「活道領域」イメージ

8階平面図

