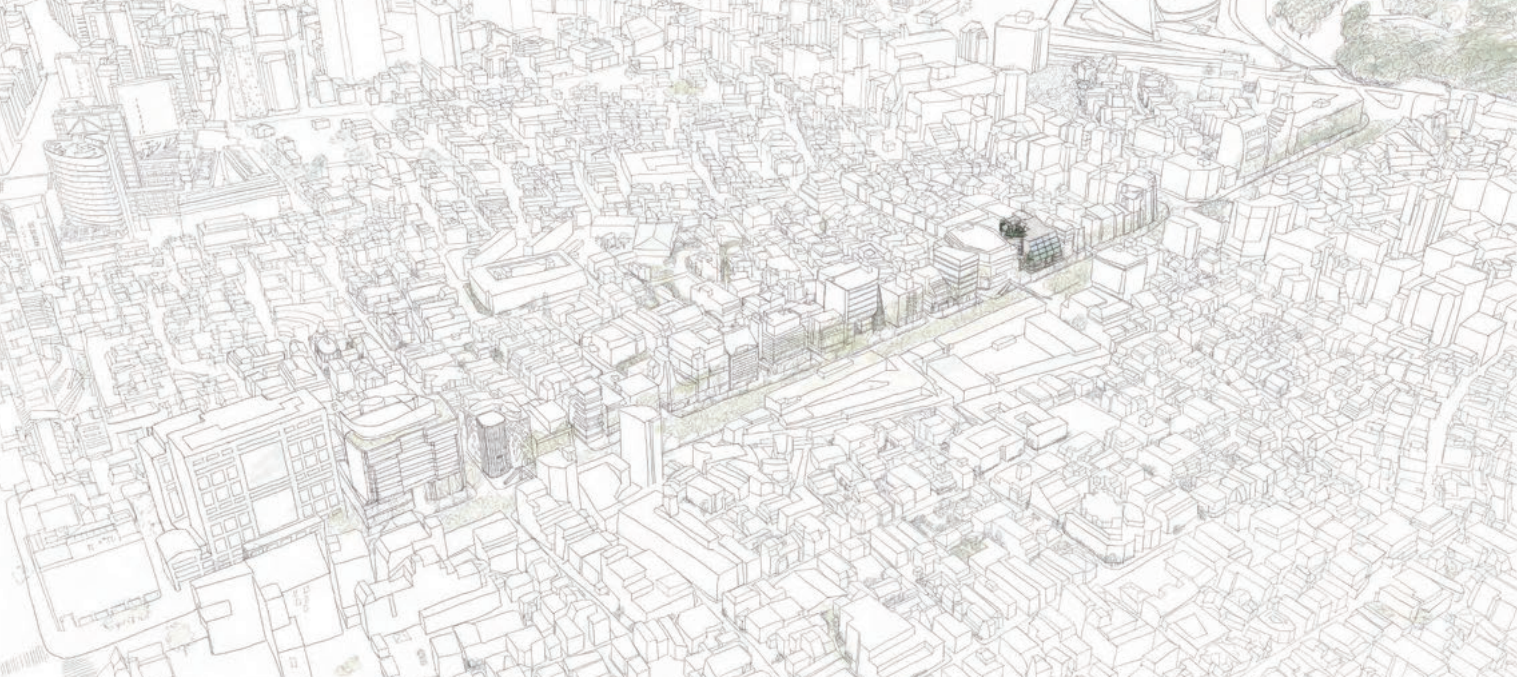


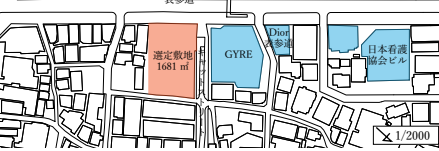
# 深き都市の表層 — 「奥性」を用いた複合建築の提案—



**都市としての奥行き**  
 「奥」の概念を生み出している一つの要素として建築の「表層」がある。これは横文彦氏の「見えがくれる都市」の一説で語られた道際に置かれた諸要素の複合全体を呼ぶ用語のことであり、街路風景の構成要素は表層と道であると語られている。現在の表参道においてこの「表層」と称される領域の多くは建築のファサードと樺並木のみで構成されている。美しくデザインされたファサードと大きく育った樺並木から生まれる街路風景はファッションの街として煌びやかな都市空間となっている。ところが、多くのファサードがデザインされた面として現れた街路風景だからこそ、どこか爽いもの以外を許さないような、その他の街並みを覆い隠すような都市空間になっているように見える。日常的な人の営みから外れたその空間は都市としてどこか白々しく、ハリボテのように薄っぺらくすら感じてしまう。表参道の裏側を見ると都市がハリボテでないことが見えてくる。表参道から染み出したようにあるアパレルショップや飲食店、人々が住まい、その営みが街路風景に現れる豊かで「奥性」のある表層で構成されている。表参道の裏側はプライベートや人の営みがあり、都市としての「奥」とするならば表参道が都市の表層であると解釈することが出来るのではないだろうか。そう考えると現在の都市の表層としての表参道は裏側と分離し強すぎるファサードを持っている。そんな都市の表層を切り崩し表参道の通りに対して垂直方向に「奥行き」を与え、街路の延長であるようなバリックな複合建築を提案する。

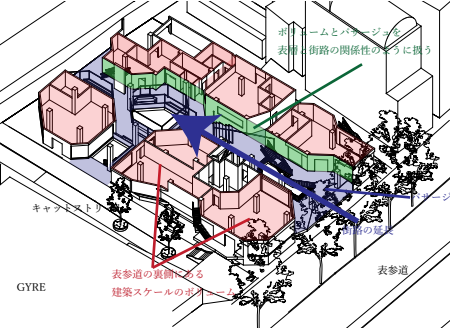
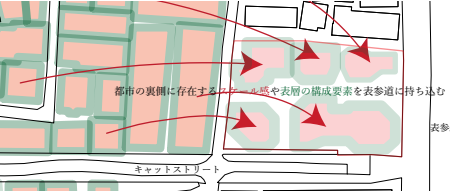
## 敷地選定

敷地はさまざまな建築家たちが設計した商業施設が立ち並ぶ表参道とキャットストリートに面する広さ 1681 m<sup>2</sup>の場所に設定する。現在その場には複数の中規模ビルが建っている場所となっておりそこには飲食店やアパレルショップが入っている。周辺には MVRDV の設計した「GYRE」や SANAA の設計した「DIOR 表参道」安藤忠雄氏設計の「表参道ヒルズ」などがある。



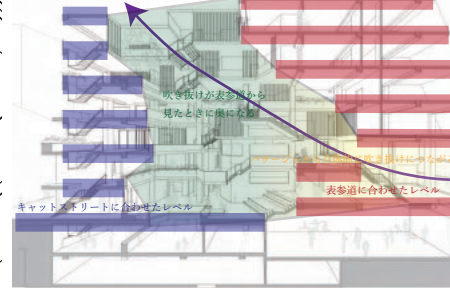
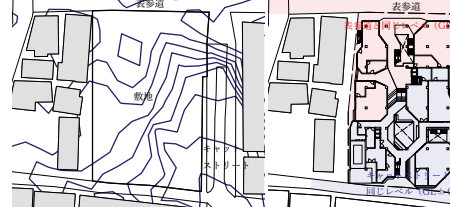
## 平面計画

この敷地を都市の表層と解釈した時に表参道に対してして人を引き込む街路の延長のようなパサージュの計画を行う。そのパサージュに巻き付くように住宅や小店舗など表参道の裏側にある建築スケールのボリュームを配置する。パサージュとボリュームの関係は街路と表層の関係のように扱うことで建築内部でありながら都市空間にいるような曖昧な空間を目指し計画を行なった。そのような曖昧な空間こそが「都市の表層」、「都市空間のひだ」になりうると考える。



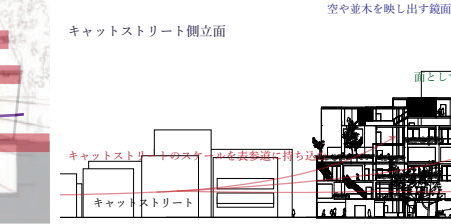
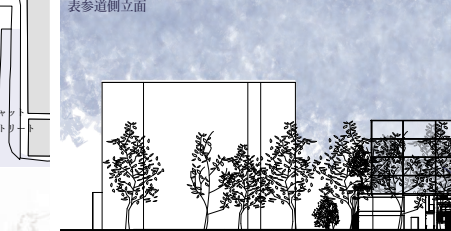
## 断面計画

断面計画では微地形の読み取りから行なった。本設計の敷地は表参道南側から北側にかけて傾斜になっている。表参道とキャットストリートのそれぞれに接する地面のレベルを考慮しつつフロアを二つのレベルに分けて計画を行う。微地形に沿って分けた二つのフロアレベルによって建築全体のボリュームにずれが生じることとなる。そのレベル差を利用して人々の居場所、立体的な回遊動線の計画を行なった。またパサージュを登っていくような吹き抜けを作ることでより建築内にできた表層を立体的に見ながら回遊することができる。屋上階はテラスとなっており表参道に隠された都市風景を眺めることができるようになっている。



## 立面計画

この敷地での設計ではファサードは2つあると考えている。一つ目は表参道に面するファサードだ。表参道に面する建築のファサードは多くの著名な建築家たちによって慎重にデザインされてきた。しかしその結果デザインされすぎたファサードが多く生まれ現状の表参道ができてきたと考える。本設計では表参道側のファサードを消すという事を考え表参道側の「表層」をデザインを行なった。方法としては3階部より上の階はガラス面に傾斜をつけ面的下に近く歩いている人からは面として認識されるにくくし、対向車線側に歩いている人に対しては鏡面ガラスに反射した樹木や空によって背景と同化するように見せる方法だ。これによってより低層部のパサージュが際立ち中へと人が誘導されることを促すとともに表参道に面する高いボリュームの連続の中でこの場所だけが抜けているような外観を計画した。二つ目はキャットストリートに面したファサードである。こちら側のファサードデザインは平面計画で考えたボリュームが直に表層に現れるようにデザインしキャットストリートからのボリューム感の連続を崩さないようすとも時間によって侵食する自然がそのままファサードに現れる。



パース1: フロアにできたレベルのずれに人の居場所が生まれる



パース2: 動線は建築の内側と外側を行き来しボリュームに付属したフレームに隣接する





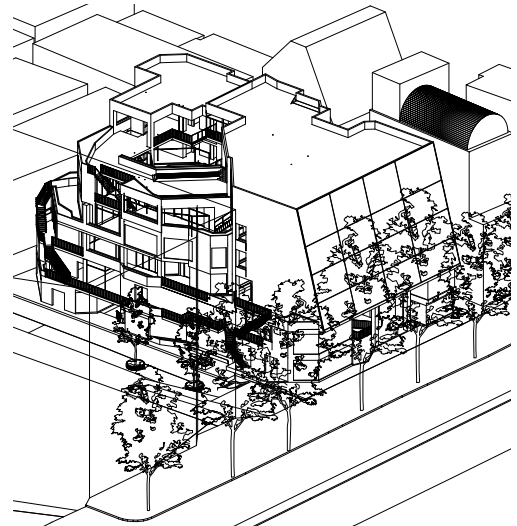
表参道側立面バース：鏡面ガラスに空と並木が反射し上階のファサードが消える



キャットストリート側立面バース：キャットストリートからのボリュームの連続が続き、時間経過によって植物に侵食されていく

全体構成

この建築のボリュームとしてはキャットストリートの店舗や周辺の住宅ほどの小さなボリュームの集合で全体を構成している。その小さなボリュームがパサージュと吹き抜けを立体的に囲うように配置することでその場を立体的に回遊できるようにしている。



プログラム計画

プログラムは低層にショップ、中層にオフィス、高層に住居になるように計画している。一般的な複合プログラムの計画だがこの建築は室内以外誰もが来ることができるようになっている。「奥性」を用いて行きづらい場所や曖昧に境界を設計しによってパブリックとプライベートをコントロールする。

	6F 屋上テラス、住居、オフィス
	5F カフェ、住居、オフィス
	ショップ、レストラン、オフィス、 男子トイレ、女子トイレ、多目的トイレ
	アパレルショップ、レストラン オフィス、女子トイレ
	アパレルショップ、カフェ、男子トイレ
	アパレルショップ、レストラン 倉庫、管理室、 男子トイレ、女子トイレ、多目的トイレ
	集会ホール、ショップ、 B1F 男子トイレ、女子トイレ、多目的トイレ
	B2F 駐車場、設備室

三つの「奥性」

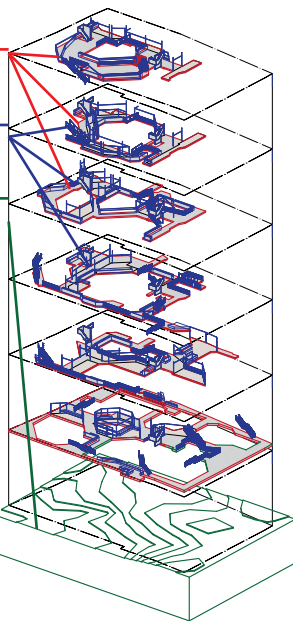
調査・分析によって分類した三つの「奥」と調査した「表層」と街路風景の設計要素を使い立体的な「奥性」のある建築の設計を行う。またその「奥」の概念を用いてパブリックとプライベートをコントロールし人の居場所となるような空間を作り出す。

1. 物理的な距離による「奥」  
この建築は人の動線の距離が長くなるように全体を構成しており、物理的に長い距離を歩き、その間に店やパブリックスペースでの異なった空間体験ができるようになっている。最上階に到達するまでの物理的な距離とそこまでの体験を通して物理的な距離による「奥」が生まれる。
2. レイヤー（分節）による「奥」  
階段やフレーム、植物や曲がり角など物理的な距離を歩く中で様々なレイヤーを抜けていくことになるように計画を行う。そのレイヤーによって生まれる「小さな分節」の連続によって空間が少しずつ移り変わっていくことでレイヤー（分節）による「奥」が生まれる。
3. 時間的な「奥」  
ボリュームや吹き抜けに絡みつくように植えられた植物によって時間の経過を感じやすいようになっている。この建築の多くが外部と接する面になっており時間の経過によって生まれる劣化や自然の侵食が人の活動場所である建築の内側に現れることによりこの場での時間の流れを感じ時間的な「奥」が生まれる。また建築をRCのラーメン構造にすることでリノベーションをしやすい作りになっている。地形をからとったレベルがその際に現れこの場の地形やこの建築が少しづつ残されながら更新される。

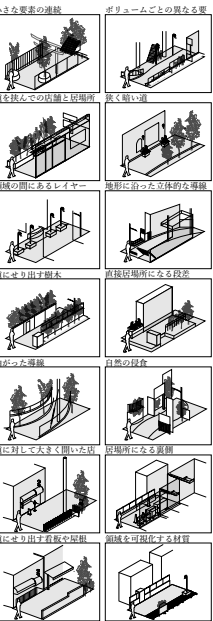
物理的なある動線      フレームや階段などの分節      侵食する自然



動線・パブリックスペースアクセスマップ



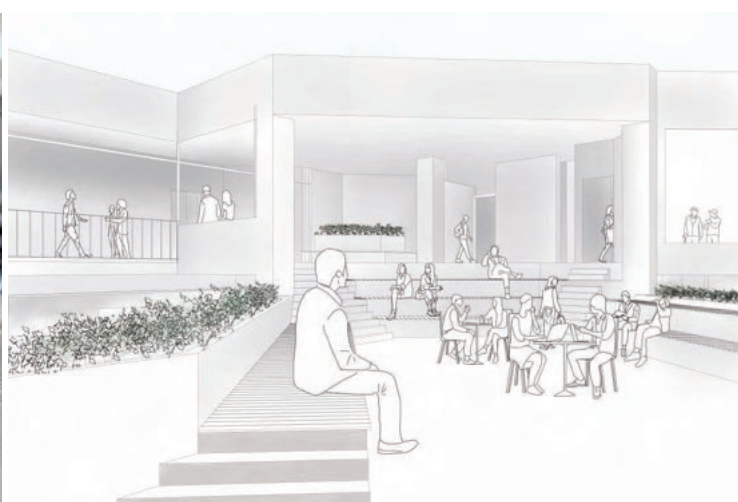
街路風景設計要素







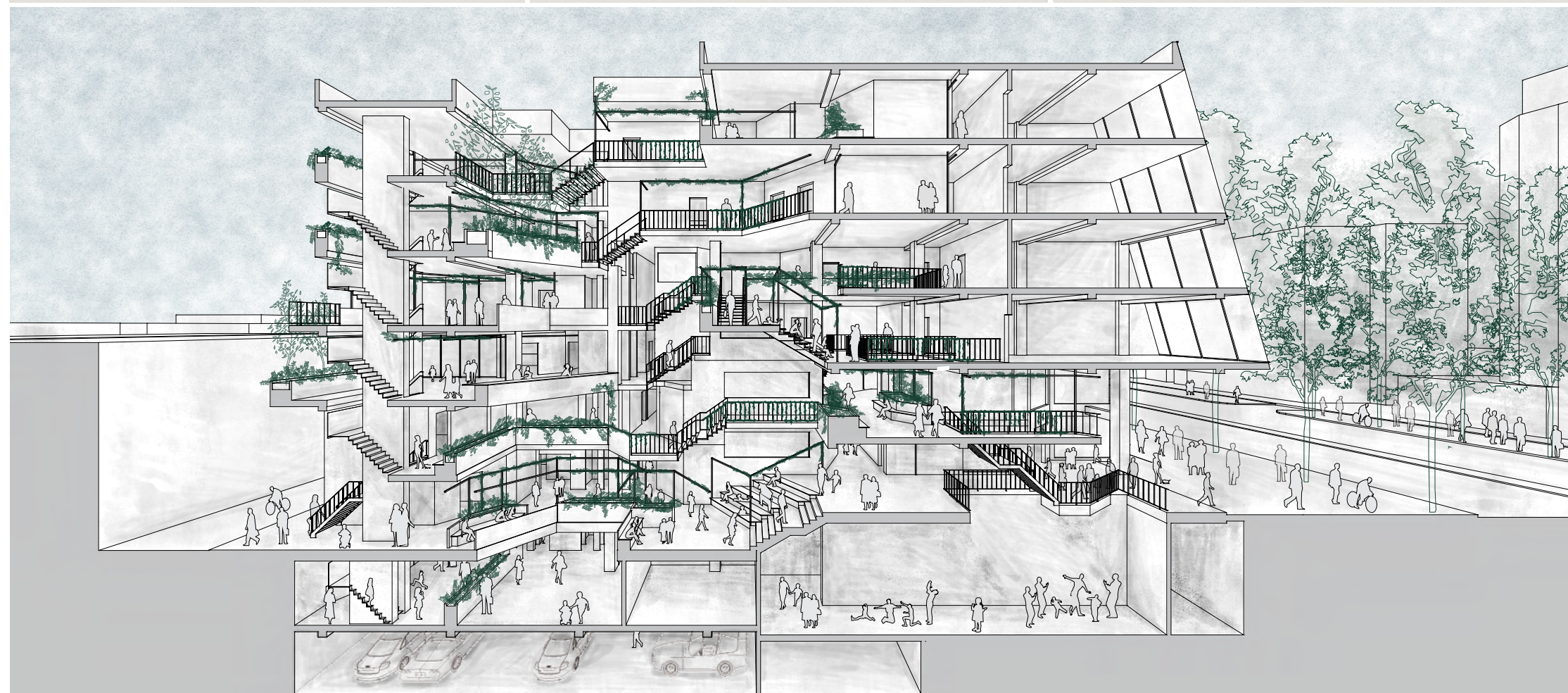
ファサード模型写真：それぞれの通りに対して違ったファサードを持つ



屋上テラススペース：庭のように住人と利用者を受け入れるとともにイベントなどにも利用できる



吹き抜け・パサージュバース：人の活動や動きが立体的に現れる



断面バース：ズレたスラブを立体的に人が回遊する。パサージュや吹き抜けに対して作られた表層に人の活動が現れるとともに表参道の通りにはない「奥」が生まれる。





1階平面図



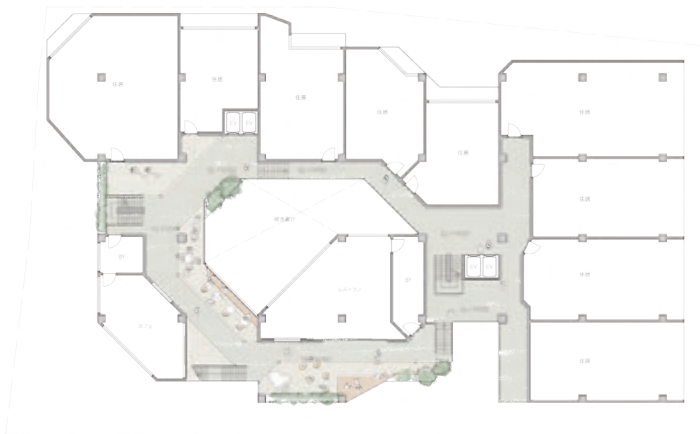
2階平面図



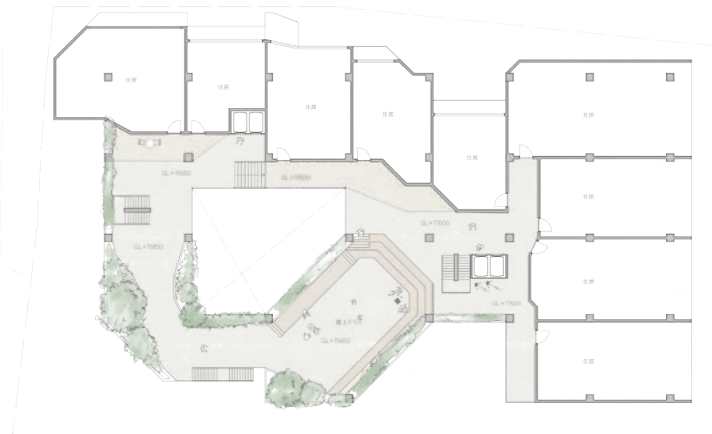
3階平面図



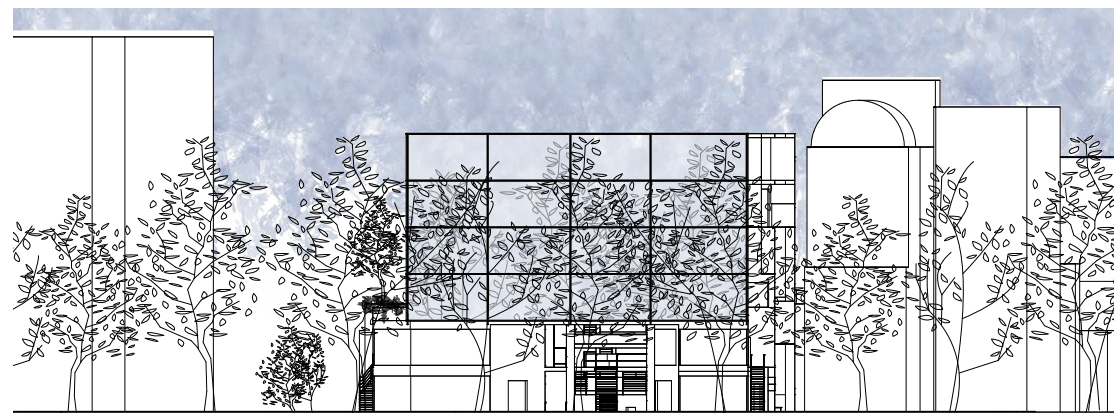
4階平面図



5階平面図



6階平面図



表参道側立面図



キャットストリート側立面図

