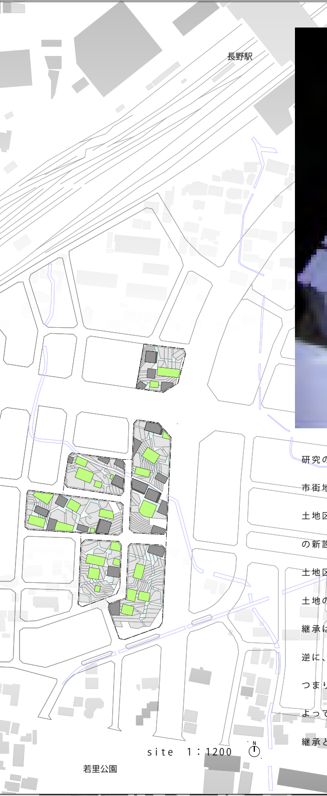
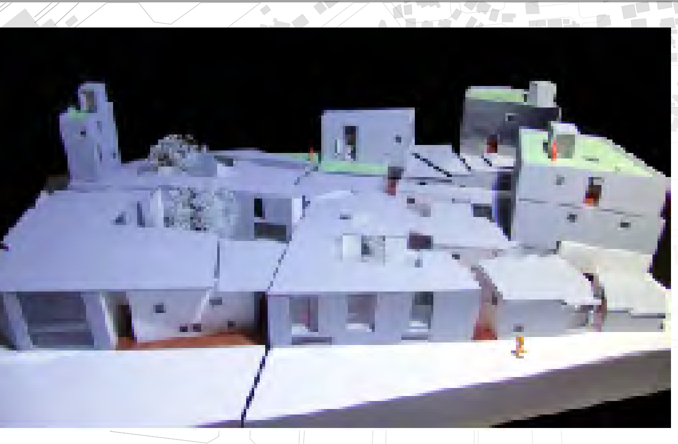
継承と断絶

Concept Site


長野駅
site 1：1200
若里公園



研究の背景と目的

市街地整備の代表的手法の一つに土地区画整理がある。

土地区画整理とは、土地の区画形質の変更及び公共施設（道路・公園・広場・河川等）の新設又は変更を目的とする、2次元的な土地の整備システムである。

土地区画整理後は3次元的な街づくりが行われるが、その際に既存の街区を継承しつつ、土地の合理的な整理を考える必要がある。言い換えると「継承」と「断絶」の共存が不可欠だと考える。

継承はその土地の歴史を積み重ねていくことになるが、継承だけでは現代の変化に対応することはできない。

逆に、土地区画整理という断絶は新たな社会ニーズに応えるものではあるが、街の歴史を捨象する。

つまり、双方の視点に重きを置いた計画が望まれるのである。

よって、本研究の目的は、土地区画整理後の建築に、継承と断絶を内在する建築デザインを検討し、設計することである。

建物概要

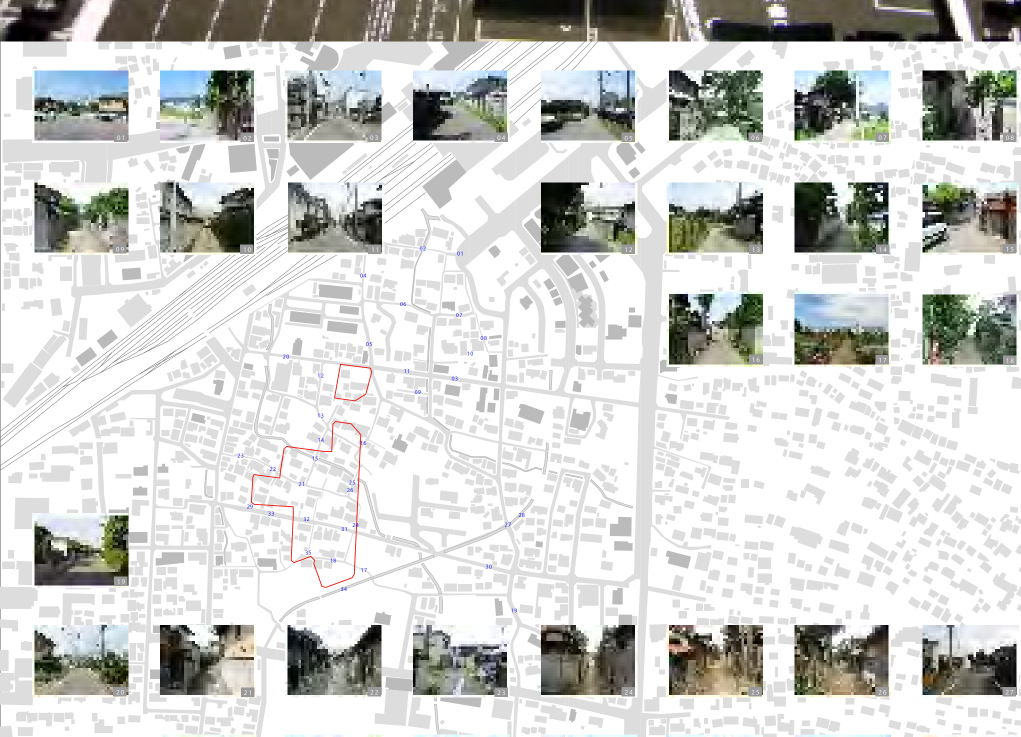
面積	
敷地面積	14246. 19㎡
建築面積	10006. 93㎡
建蔽率	70. 24%（許容72. 65%）
述べ床面積	28414. 09㎡
容積率	199. 45%（許容200%）
階数	地下1階、地上5階
構造	鉄筋コンクリート造

継承 ——→

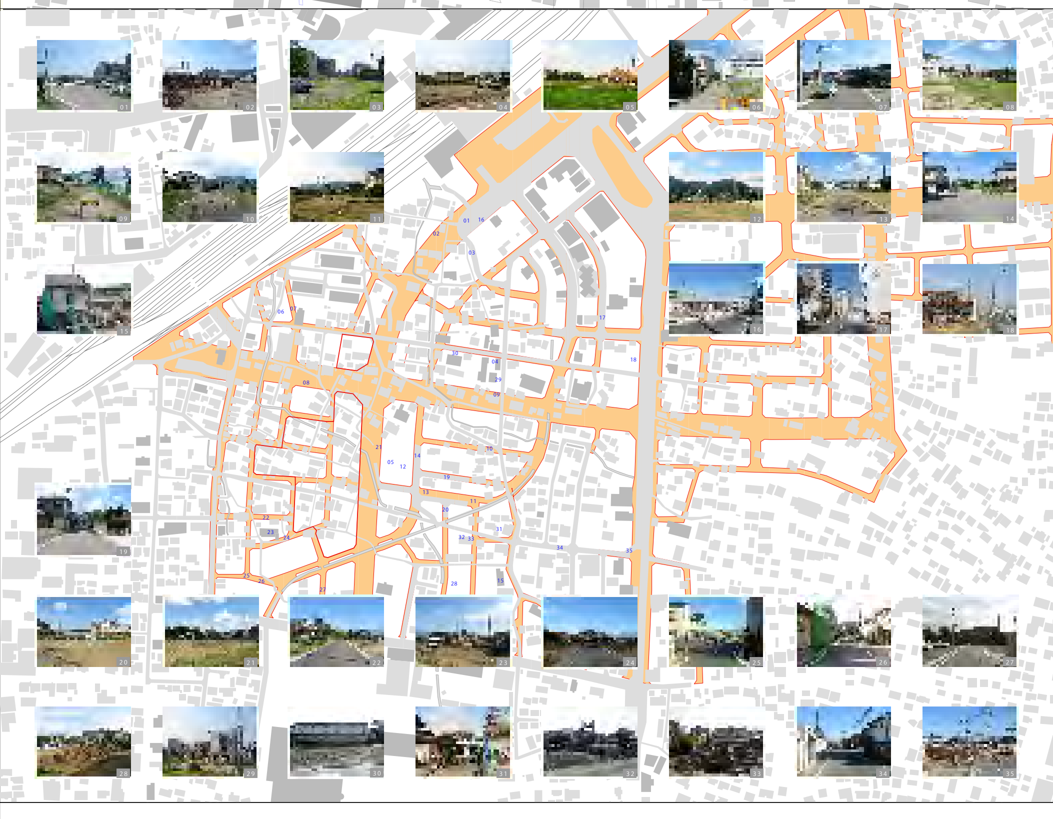
断絶—土地区画整理—→

- Ⅰ 周辺環境の物理的要素の継承
- Ⅱ 周辺環境の抽象的要素の継承
- Ⅲ 先行する形式の読み替えによる継承

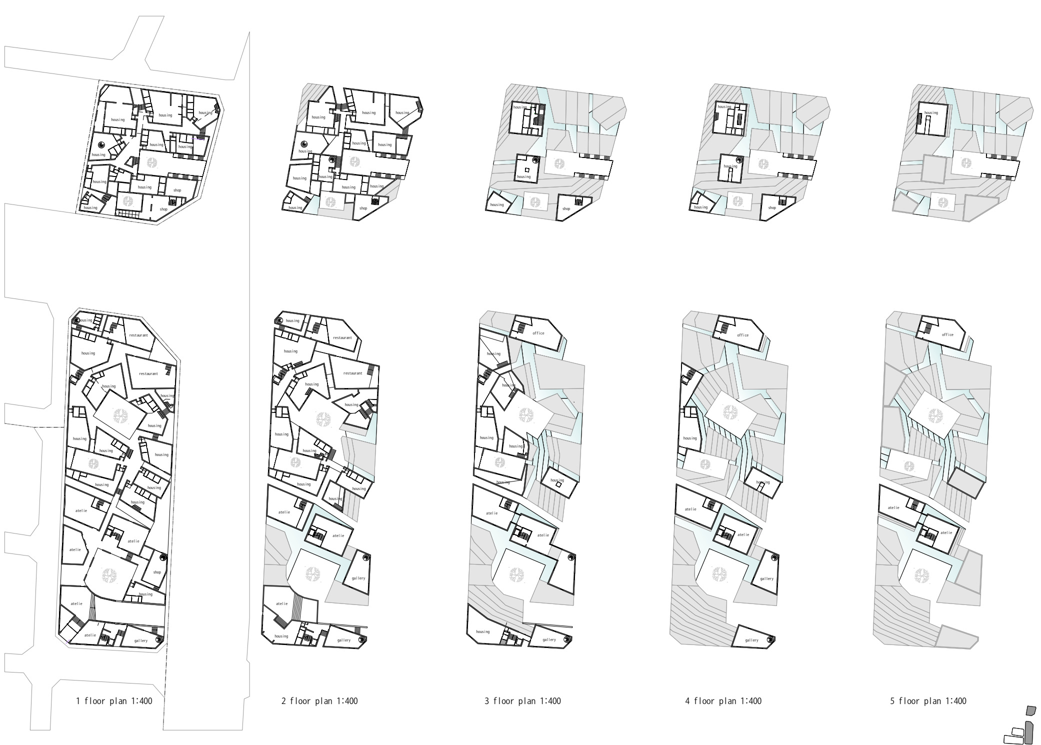
The existing around environment



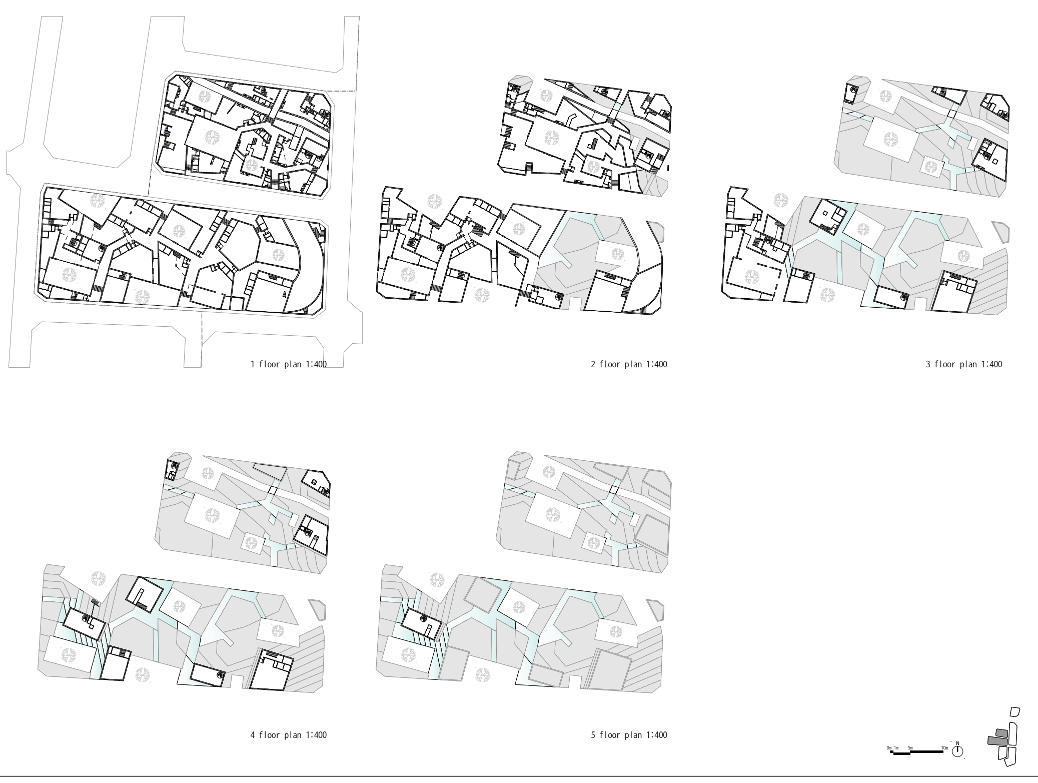
New around environment



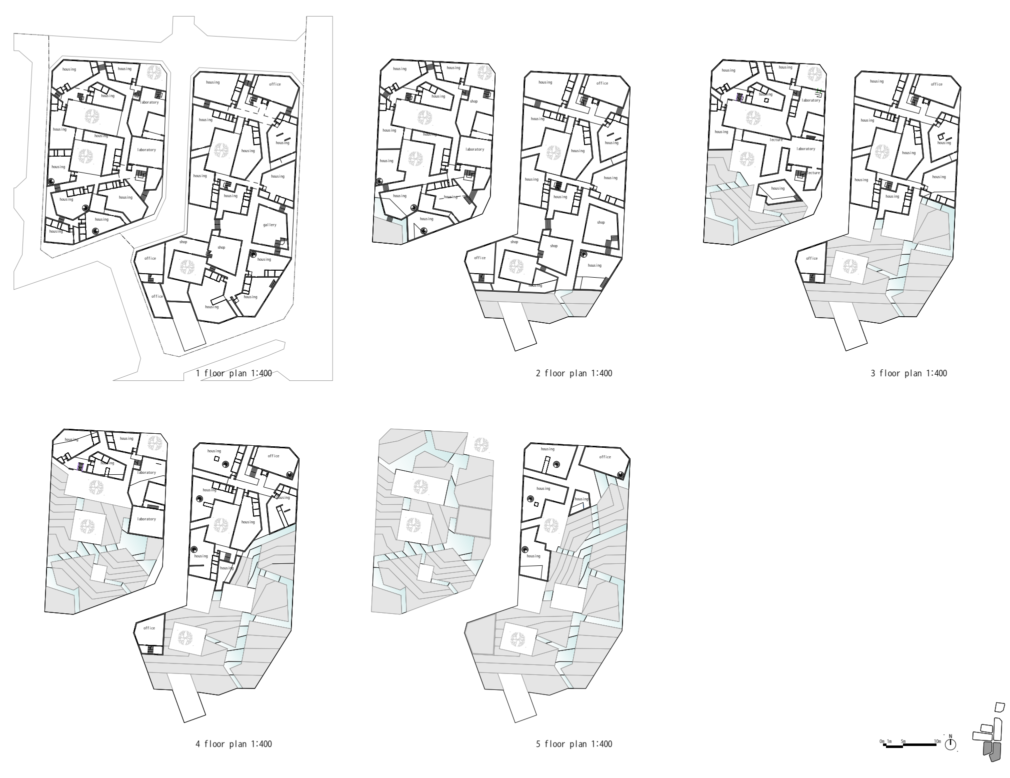
Plan Ⅰ


1 floor plan 1:400
2 floor plan 1:400
3 floor plan 1:400
4 floor plan 1:400
5 floor plan 1:400

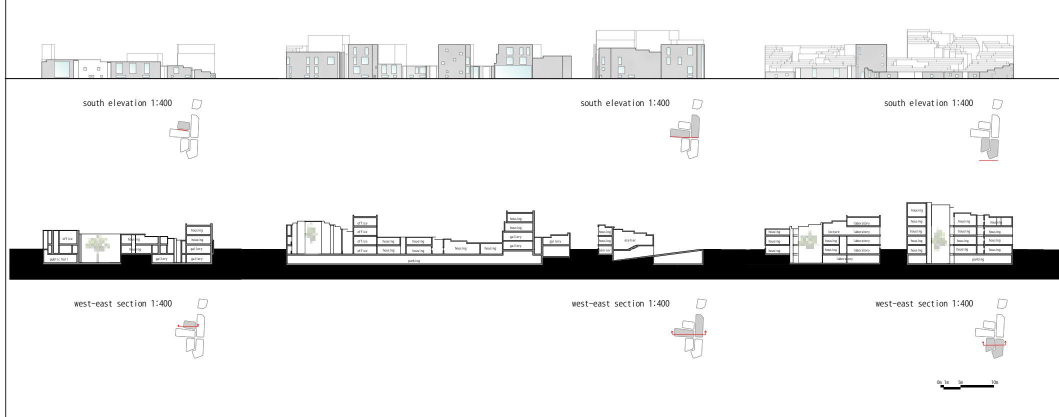
Plan Ⅱ


1 floor plan 1:400
2 floor plan 1:400
3 floor plan 1:400
4 floor plan 1:400
5 floor plan 1:400

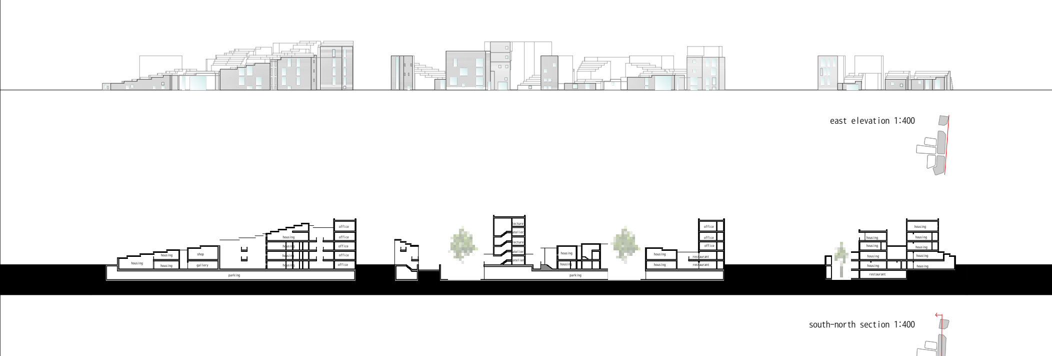
Plan Ⅲ

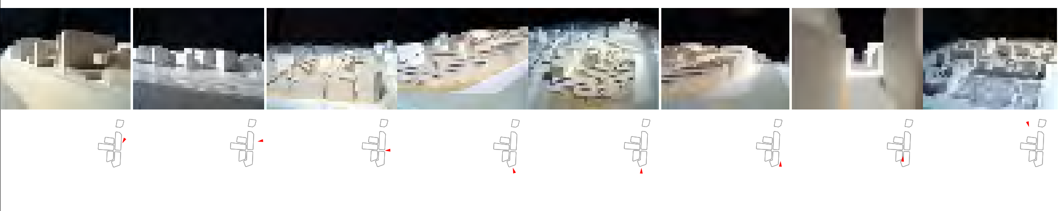

1 floor plan 1:400
2 floor plan 1:400
3 floor plan 1:400
4 floor plan 1:400
5 floor plan 1:400

Elevation Ⅰ Section Ⅰ


south elevation 1:400
south elevation 1:400
south elevation 1:400
west-east section 1:400
west-east section 1:400
west-east section 1:400

Elevation Ⅱ Section Ⅱ


east elevation 1:400
south-north section 1:400

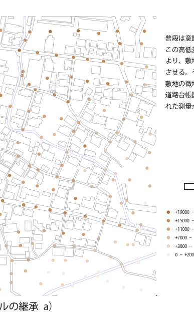


Succession Ⅰ

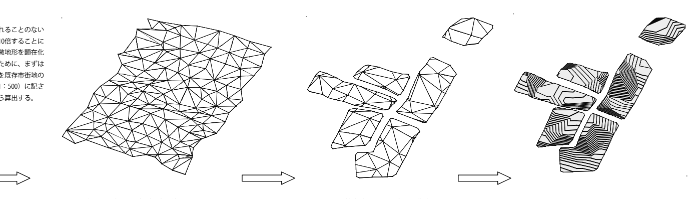
周辺環境の物理的要素の継承

Succession of the physical element of around environment

周辺環境の物理的要素を既存のスケールと捉え、既存スケールを継承する


+19000 − +22000
+15000 − +18000
+11000 − +14000
+7000 − +10000
+3000 − +6000
0 − +2000

普段は意識されることのないこの高低差を10倍することにより、敷地の微地形を顕在化させる。そのために、まずは敷地の微地形を既存市街地の道路台帳図（1：500）に記された測量点から算出する。

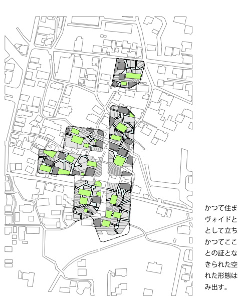


次に、10倍にした各測量点を結んでできたボリューム自体を建築の基壇ボリュームとして適用する。

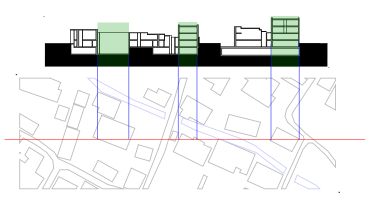
その基壇ボリュームを新しい街路によって切り取る。つまり、敷地自体を立ち上げたような形態となる。

切り取られた基壇ボリュームに沿う形で屋根の形を決定する。屋根は、600㎜の段差をつけて配置。

既存スケールの継承 a）



かつて住まいだった空間は、ヴォイドとなるかボリュームとして立ち上げる。これらは、かつてここに建物があったことの証となり、そのかつて生きられた空間によって規定された形態は新たな街並みを生み出す。



ヴォイドは中庭として利用され、採光・通風のための空間となる。立ち上げたボリュームは、住宅やその他の機能が積層する。

既存スケールの継承 b）

Succession Ⅱ

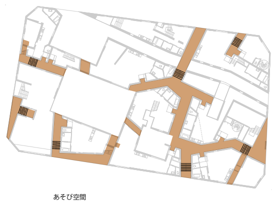
周辺環境の抽象概念の継承

Succession of the abstract notion of around environment

お互い対概念となるような既存の街と土地区画整理後の街の抽象概念を抽出し、建築に取り込み共存させる

既存の街				土地区画整理後の街
建物、道の集まり→街区	部分	⇔	全体	都市計画街路→区画道路→街区→建物
敷地は不整形で、境界は一見曖昧	複雑・曖昧	⇔	単純・明快	敷地は整形され、建物も整然と並ぶ
奥行きがあり、視線が通りにくい	深奥	⇔	平面	建物は並列に並び、奥に入り込めない

この3組の抽象概念を用いて、それぞれの対概念の中間的な空間を創出する。それは、街の急激な変化に対する緩衝帯である。その中間的な空間を"ゆとり"や"余裕"という意味で**「あそび空間」**と定義する。



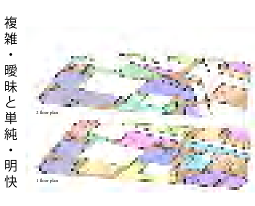
あそび空間

3つの対概念から生み出した「あそび空間」の中間的な性格は、内部と外部、プライベートとパブリックの中間領域をも持ち合わせたものとなる。

部分と全体

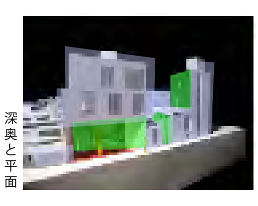
街区は全体から決まる。それに対し、敷地の中では各住戸の領域をまず配置する、その領域と街区の間が**「あそび空間」**となる。各領域は他の要素に分節されたり、隣接する領域と結合することで、様々な大きさの世帯に対応する。

複雑・曖昧と単純・明快


2 floor plan
1 floor plan

左図は各住戸ごとに色分けしたものである。外部と建物全体の境界は街区の形そのままであるのに対し、各住戸の境界は**「あそび空間」**を介し、複雑に絡み合っている。

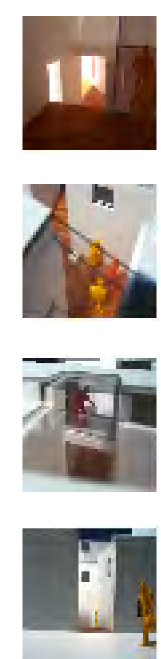
深奥と平面



平面

深奥

街区によって切り取られた立面は平面的であるのに対し、街区の内側の立面は様々な角度に振られ、奥行き感が強調されている。また、**「あそび空間」**への入り口は斜めに入る形となっている。

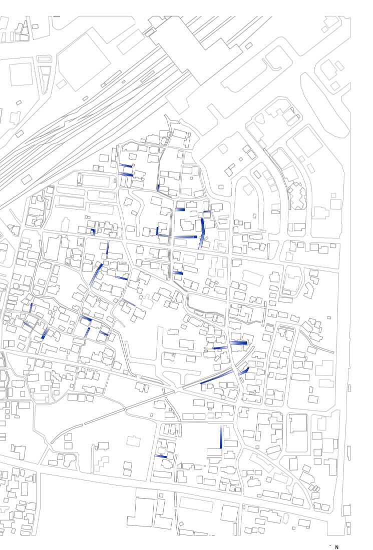


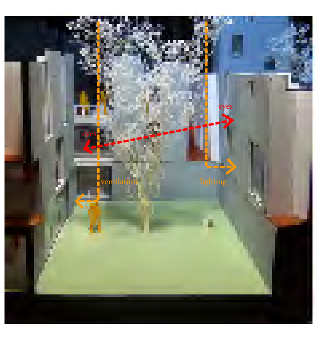
Succession Ⅲ

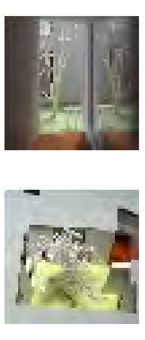
先行する形式の読み替えによる継承

Succession of the form to precede depended for reading

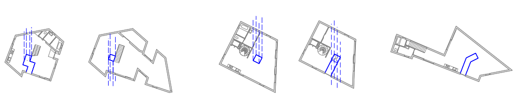
先行する形式として袋小路がある。この袋小路は、既存の街の特徴であり、新たな都市計画には見られない。そして、行き止まりという消極的な意味を含みがちな袋小路の意味を読み替える。

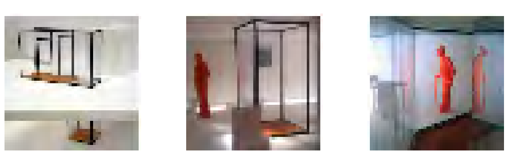



eyes
eyes
ventilation
lighting



袋小路a）・・・共有庭　建物を貫くヴォイドにより、外部と各住戸をつなぐ。そのヴォイドは中庭となり、それと接する住戸の共有庭となる。そして外部を介し、向かい合う住戸同士を互いに意識させ合うものとなる。また、植栽によって他の住戸からの視線を緩やかに遮る。

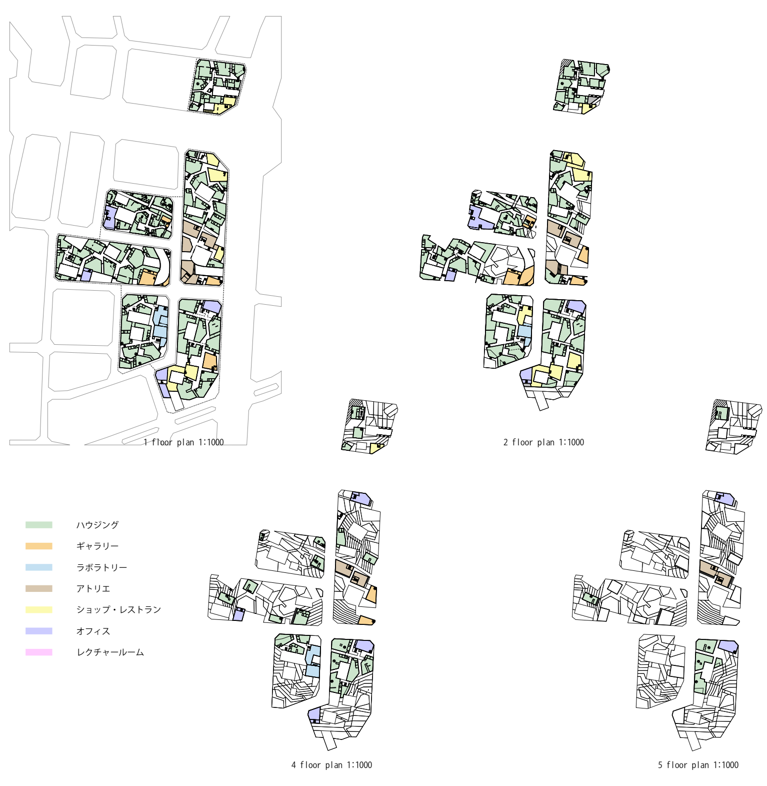




袋小路b）・・・テラス　部屋に間にゅするガラスの箱は、テラスであり、外部を部屋の中まで引き込んでいる。このガラスの箱は、部屋を緩やかに分割し、間仕切りとして働く。このガラスの箱を介す視線のやりとりは、向こう側の部屋の行為・テラス内の行為などの行為の重なりを映し出すものとなる。

袋小路を通るのは隣人のみであり、そこには大きな街路には見られないような親密な空間があると考える。そこで袋小路独特の奥行きのある閉じた形式を用いることで、親密的な空間の創出を試みる。

Function


1 floor plan 1:1000
2 floor plan 1:1000
3 floor plan 1:1000
4 floor plan 1:1000
5 floor plan 1:1000
ハウジング
ギャラリー
ラボラトリー
アトリエ
ショップ・レストラン
オフィス
レクチャールーム

集合住宅を中心とした複合施設であるが、それらの機能は棟ごとに分かれているのではなく、お互いに混在している形となっている。住む以外のパブリックな機能をもった施設は、住まいとの距離が近いため、住民を意識せざるを得ない。逆に住民は、自然とそれらに興味を持つことができる。

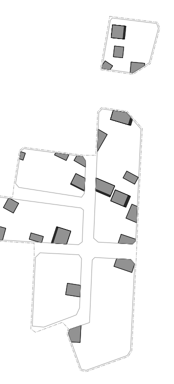
生活+アート+ラボラトリー

生活：一人暮らしから数人家族、または店舗付住居など多様な生活形態に対応している。

アート：ギャラリーを点在させ、生活と密着したアート活動を行うことができるようにする。アトリエは近隣の住民や、近くの大学や美術専門学校の学生などに開放し、ワークショップや日曜大工など気軽に製作活動を行うことができる。

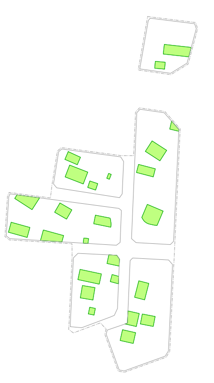
ラボラトリー：敷地の南方にある信州大学工学部が街に展開していくための拠点となる。講義室は、企業や市民も利用できるようにする。また、外部からの来訪者のための宿泊施設も備える。

Element abstraction



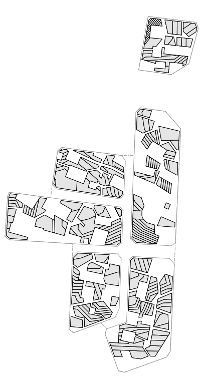
立ち上げたボリューム　（1:1000）

スケールの継承で立ち上げたボリュームは街区によって切り取られている。



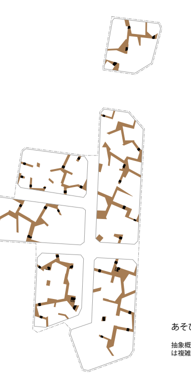
中庭（ヴォイド）　（1:1000）

スケールの継承でのヴォイドは、採光や通風のため、しきちの内側に多く配置した。



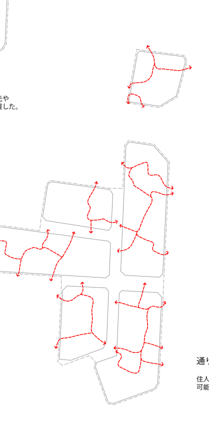
段々屋根　（1:1000）

スケールの継承で、敷地の微地形を顕在化させた結果の屋根形状。



あそび空間　（1:1000）

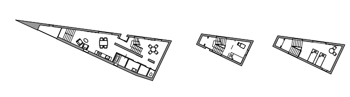
抽象概念の継承での「あそび空間」は複雑に入り組み、3次元的に展開する。

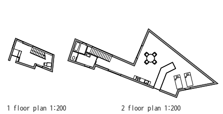


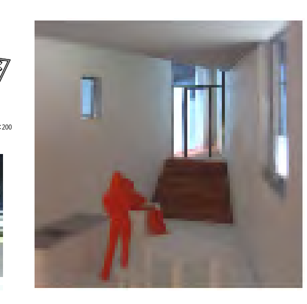
通り抜け　（1:1000）

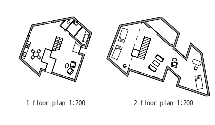
住人でなくても通り抜けが可能なルート。

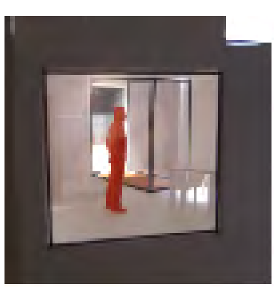
Housing plan

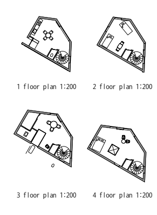

1 floor plan 1:200
2 floor plan 1:200
3 floor plan 1:200

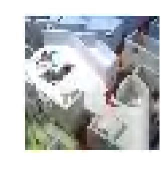

1 floor plan 1:200
2 floor plan 1:200




1 floor plan 1:200
2 floor plan 1:200

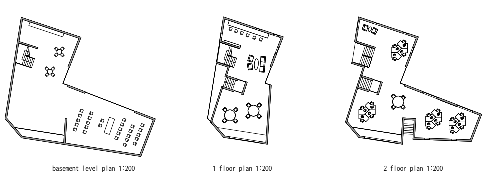


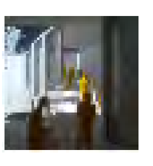

1 floor plan 1:200
2 floor plan 1:200
3 floor plan 1:200
4 floor plan 1:200

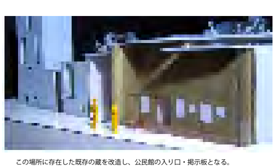


Office and Public hall Gallery and Housing

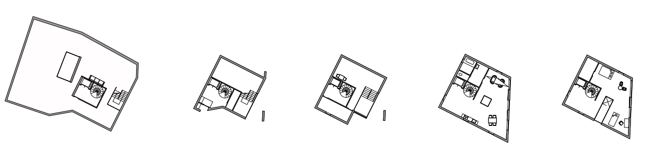
公民館の様子。　一階・地階が公民館となっており、中庭は地階レベルにある。
2階は土地区画整理事業を行っている長野駅周辺整備局のオフィスとなっている。


basement level plan 1:200
1 floor plan 1:200
2 floor plan 1:200

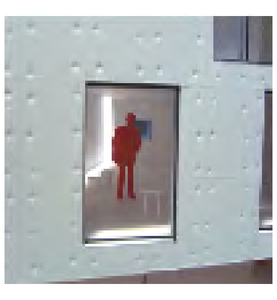




この場所に存在した既存の蔵を改造し、公民館の入り口・掲示板となる。

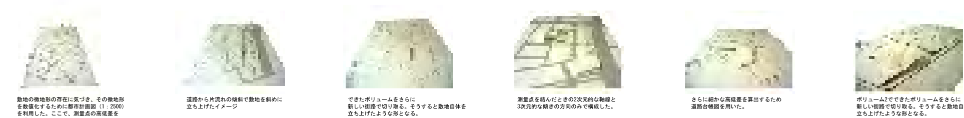

basement level plan 1:200
1 floor plan 1:200
2 floor plan 1:200
3 floor plan 1:200
4 floor plan 1:200

地下から2階までがギャラリーで、3・4階はオーナーの住宅となっている。



Study Process

ボリュームスタディ



敷地の微地形の存在に気づき、その微地形を数値化するために都市計画図（1：2500）を利用した。ここで、測量点の高低差を10倍することにした。

道路から片流れの傾斜で敷地を斜めに立ち上げたイメージ

できたボリュームをさらに新しい街路で切り取る。そうすると敷地自体を立ち上げたような形となる。

測量点を結んだときの2次元的な軸線と3次元的な傾きの方向のみで構成した。

さらに細かな高低差を算出するため道路台帳図を用いた。

ボリューム2でできたボリュームをさらに新しい街路で切り取る。そうすると敷地自体を立ち上げたような形となる。

層状ボリュームスタディ

スケールを継承するというコンセプトが固まり、層状にボードを積んでいきボリュームの確認。

平面構成スタディ

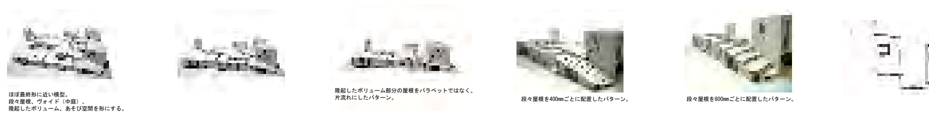
斜め線を多用して「あそび空間」を創出するパターン。

道路と平行したグリットに従って、平面を構成したパターン。

領域をそのまま円で構成。領域と領域の間には、カーブに囲まれた不思議な空間になる。

「あそび空間」を2mの幅で統一し、構成したパターン。

1街区模型、屋根スタディ



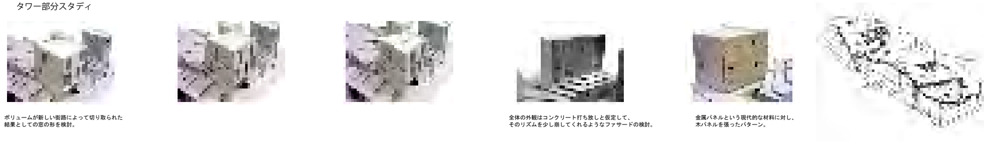
ほぼ最終形に近い模型。段々屋根、ヴォイド（中庭）、隆起したボリューム、あそび空間を形にする。

隆起したボリューム部分の屋根をパラペットではなく、片流れにしたパターン。

段々屋根を400㎜ごとに配置したパターン。

段々屋根を800㎜ごとに配置したパターン。

タワー部分スタディ



ボリュームが新しい街路によって切り取られた結果としての窓の形を検討。

全体の外観はコンクリート打ち放しと仮定して、そのリズムを少し崩してくれるようなファサードの検討。

金属パネルという現代的な材料に対し、木パネルを張ったパターン。