

“雑居”の可能性

・巨大化する都市

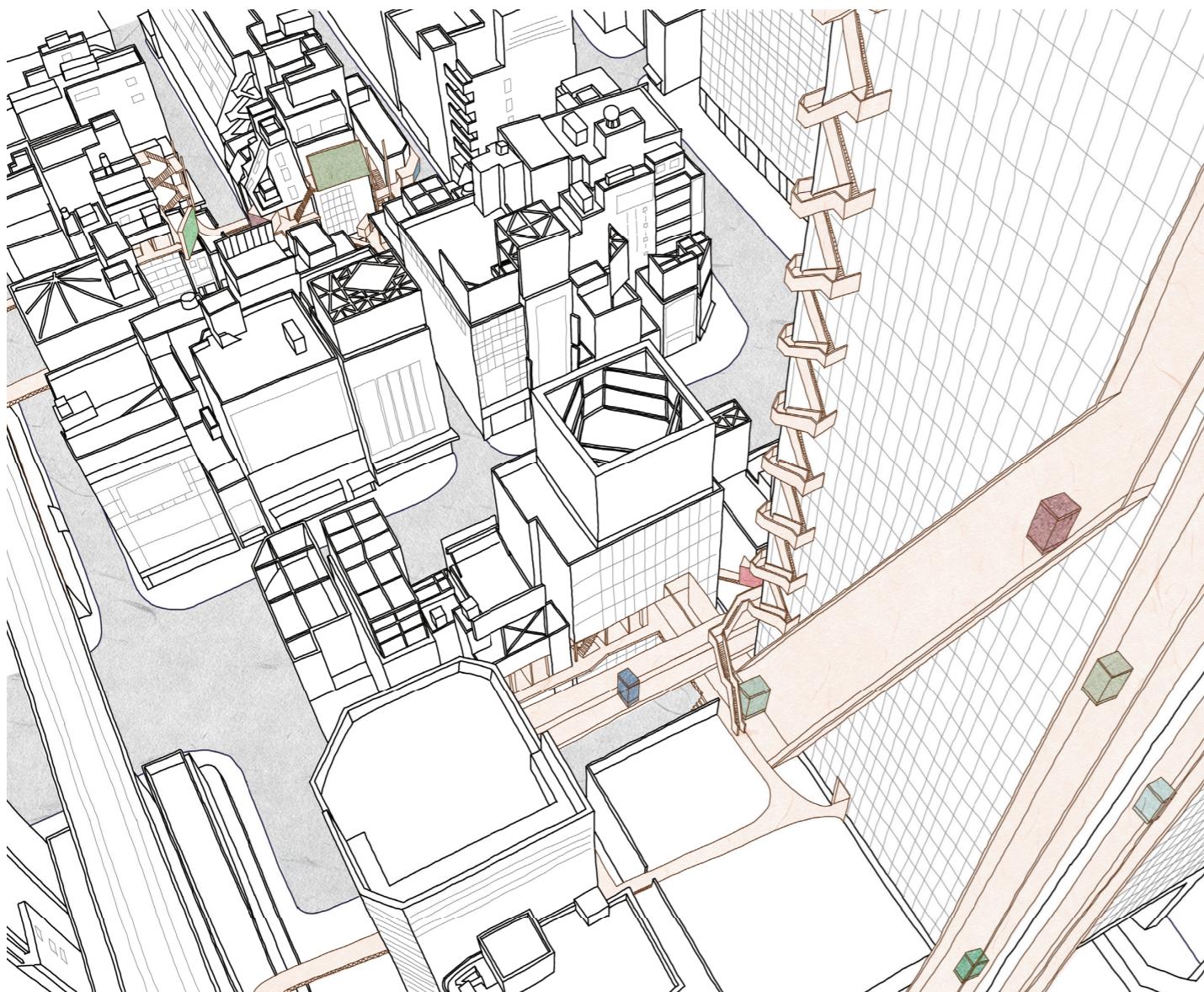
東京はその密度の高さゆえに雑居ビルというビルディングタイプを生み出した。それは本来、平面的に広がるはずのさまざまな種類のプログラムが、積層され、垂直方向に伸びていったものである。東京への人口集中とともに、雑居ビルは東京を埋め尽くすように立ち並んだ。多くの商業地域は雑居ビルとともに発展してきたと言えるだろう。

一方で、近年多くの街が行政やディベロッパーによる再開発によって小さな建物の粒は巨大なボリュームと公開空地という単純化された形に置き換えられた。それらによって大きな床面積と高さが生み出されたが、大きさゆえに小さなものを受け入れず、そこに入るには大資本の企業やチェーン店で、そこに小資本の個人の活動は入っていくことはできなくなっているのが現状である。

個人の活動を失った都市は、実態のわからない無機質なものである。そのような大きなもので単純化された無機質な都市に未来はあるのだろうか。

・雑居性と公共性

雑居ビルなどの都市における匿名の建築たちが生み出す「雑居」という状態は都市におけるひとつの公共性を持った形式であると考えている。それは、大資本の企業やチェーン店しか入ることのできない巨大な高層ビルとは違い、小資本の個人経営の店舗からチェーン店まで、分け隔てなく受け入れる



公共性である。このような雑居性の持つ公共性は大きな単位で単純化された巨大ビルとは違った、路地の小ささや所有の小ささが生み出す複雑な関係性を内包した公共性である。つまり、雑居性は「小さな集積としての大きさ」を持つ状態から生まれると見えるのではないか。大きな都市の中の小さな人が個人の活動の受け皿となり、多様で複雑な関係性を持った生きられる都市を作るのではないだろうか。

巨大化によって単純化される都市の中で、小資本による個人の活動を受け入れ、街全体に広げていくことで、「個」の活動の集積としての都市を作り出すことができるのではないか。雑居性という観点からこれからの都市のあり方を模索する。



SITE:

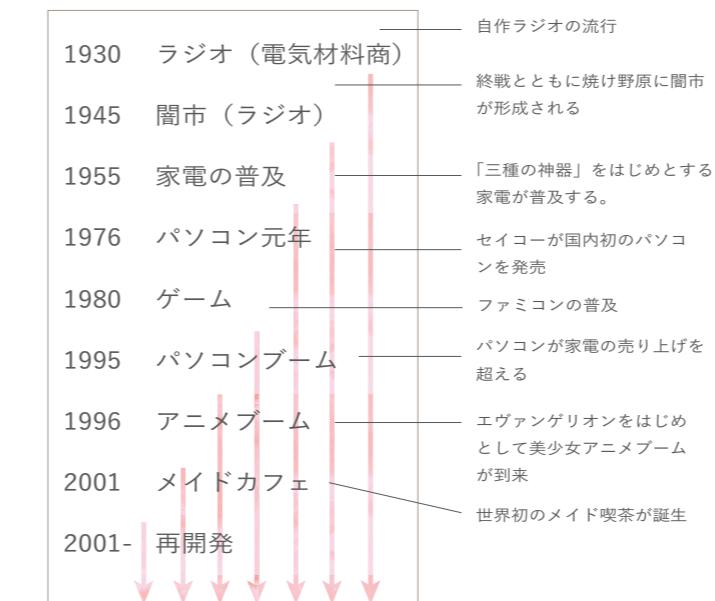
千代田区外神田丁目 約 35,000 m²
秋葉原電気街エリア



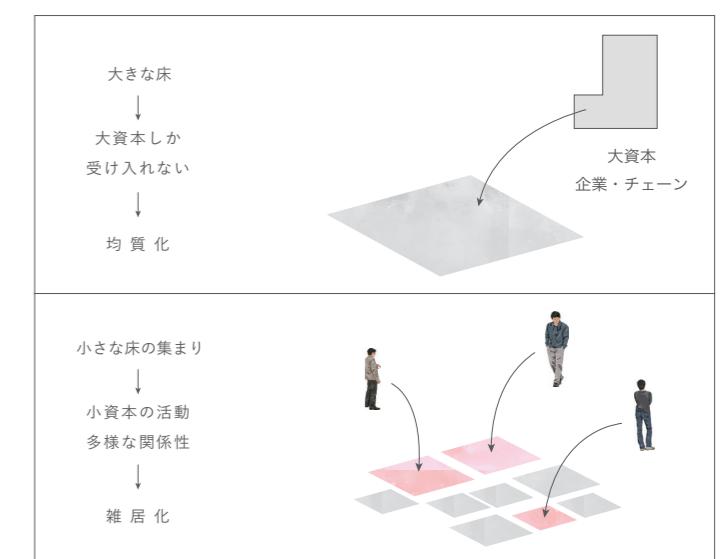
R E S E A R C H

01 秋葉原の変遷

秋葉原は時代ごとに流行となる文化がある。それらは年代とともに移り変わり、それらが地層のように現在まで残っている。

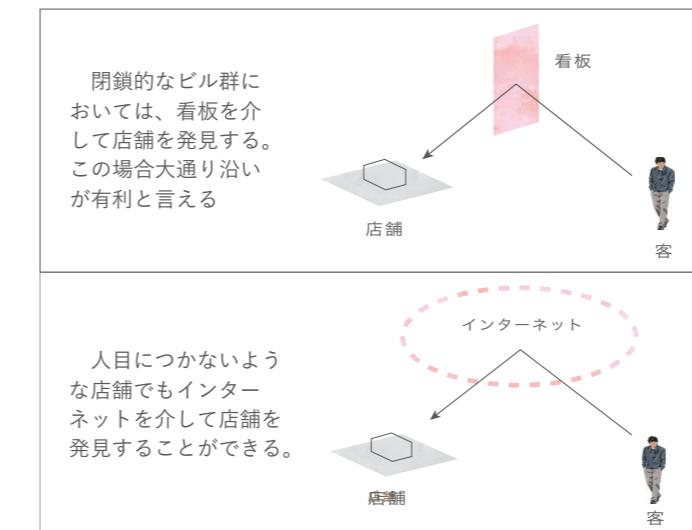


02 小さな公共性



小ささには個人単位の小資本での活動を受け入れる経済的合理性がある。マニアックな商業形態さえも、一定のマニア層からの支持があることで成り立つ。そこから多様性と雑居性が生まれる。

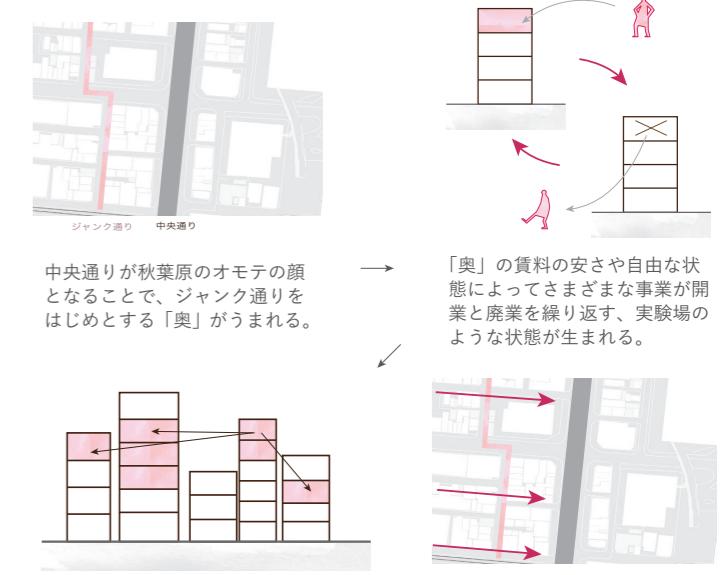
03 オタク的行動特性



■ ヴァーチャルの介入

ヴァーチャルの介入によって、大通り沿いに対して奥に位置する店舗が商業的に不利ではないという、今までの空間的奥性を覆す状況が生まれている。

04 文化発生の場所としての「奥」



「奥」の賃料の安さや自由な状態によってさまざまな事業が開業と廃業を繰り返す、実験場のような状態が生まれる。

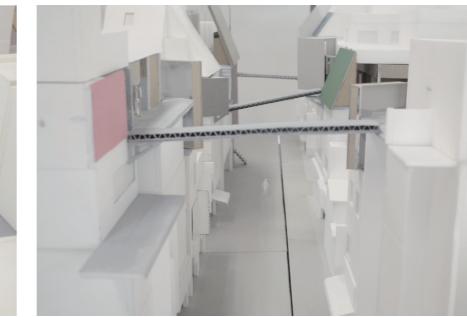
そこで生まれた新たな産業が人気になり増え始める。

文化・産業の孵化器となる立体路地

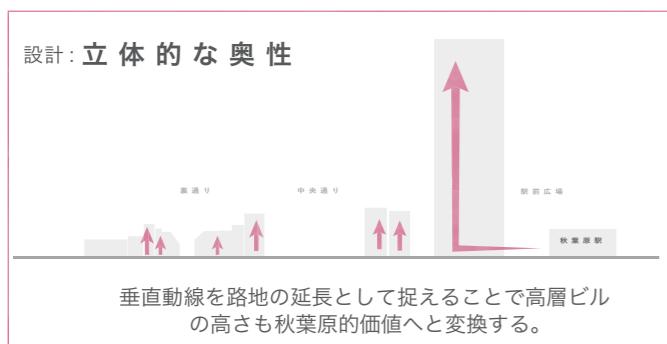
秋葉原電気街を立体路地という形で立体化する。

この路地空間は、「奥性」と「小ささ」に基づき、秋葉原全体の雑居性を最大化するとともに、今まで秋葉原と相入れなかった高層オフィスビルも雑居化していく。

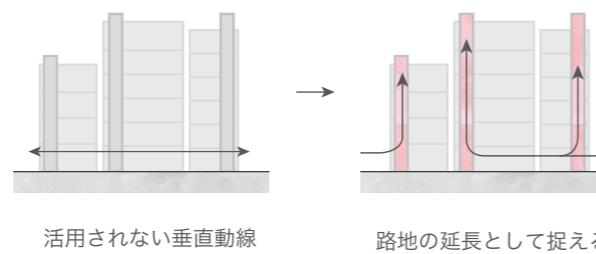
この立体路地と小さなテナントたちが、秋葉原における小資本の個人の活動を受け入れるとともに、大資本の商業にも秋葉原的な「小ささの集積としての大きさ」を生み出し、新しい在り方、使われ方が生まれるだろう。そして秋葉原において文化・産業を生み出す孵化器のような存在としてこの街に重要なストラクチャーとして根付いていく。自由と多様性を受け入れる「雑居性」が秋葉原の未来をつくっていく。



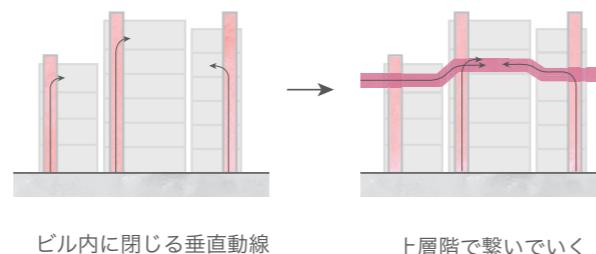
01 新たな「奥」を生み出す



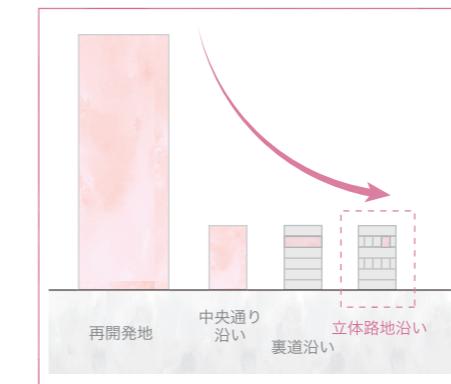
■ 01. 垂直動線の公共化 > ビル内に路地が延長される



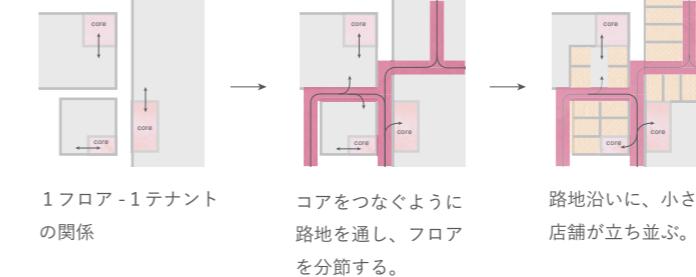
■ 02. 多動線化 > 不特定多数人の流れを獲得する



02 細分化する

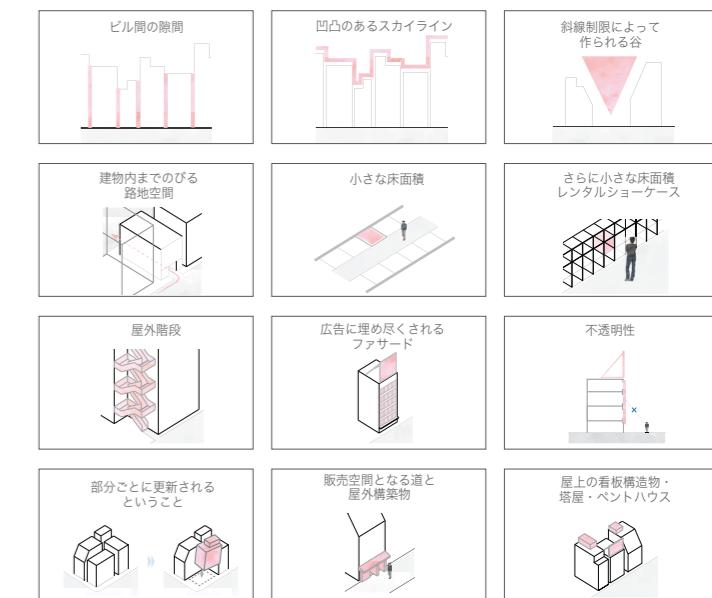


■ 01. 路地と所有の細分化 > 個人の活動をの受け皿をつくる



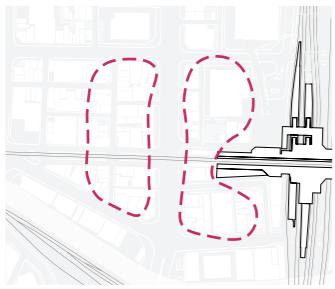
03 アキバ化する

秋葉原的言語を用いて立体路地を開拓していくことで、秋葉原の新しいヴァナキュラーな風景を作り出す。

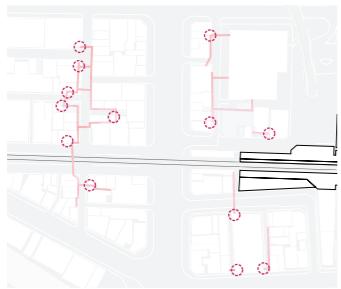


01 路地の通しかた

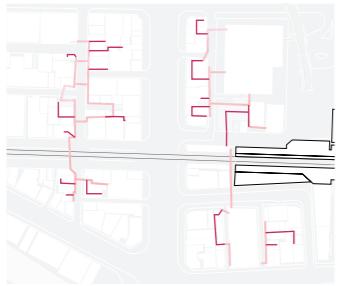
01. 設計エリアの選定



02. 屋外階段をつなぎ、わかりやすい避難経路となる路地空間を設計

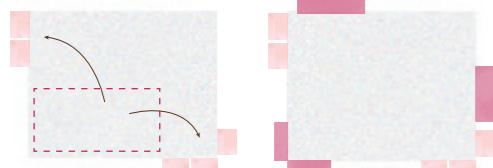


03. ビルの間やビルの中に迷路のように路地空間が伸びる。



02 高層ビルの雑居化

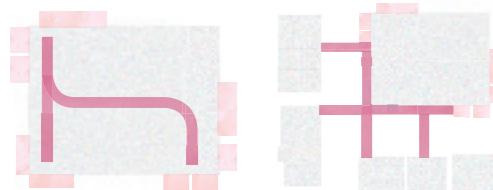
01. 垂直動線の分散・外部化



02. 階段幅の確保



03. フロア内に路地を通す



04. 周辺の雑居ビルと接続する



