

秋葉原立体電気街

雑居性から考える都市更新

木幡耀

“ 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された。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、そこに入るの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。

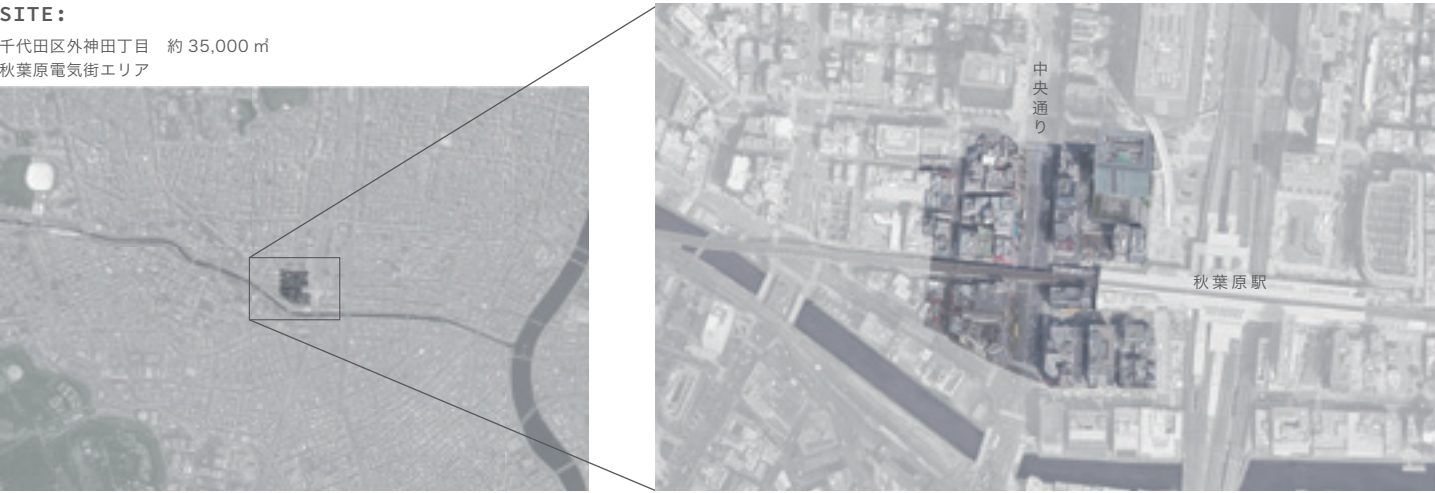
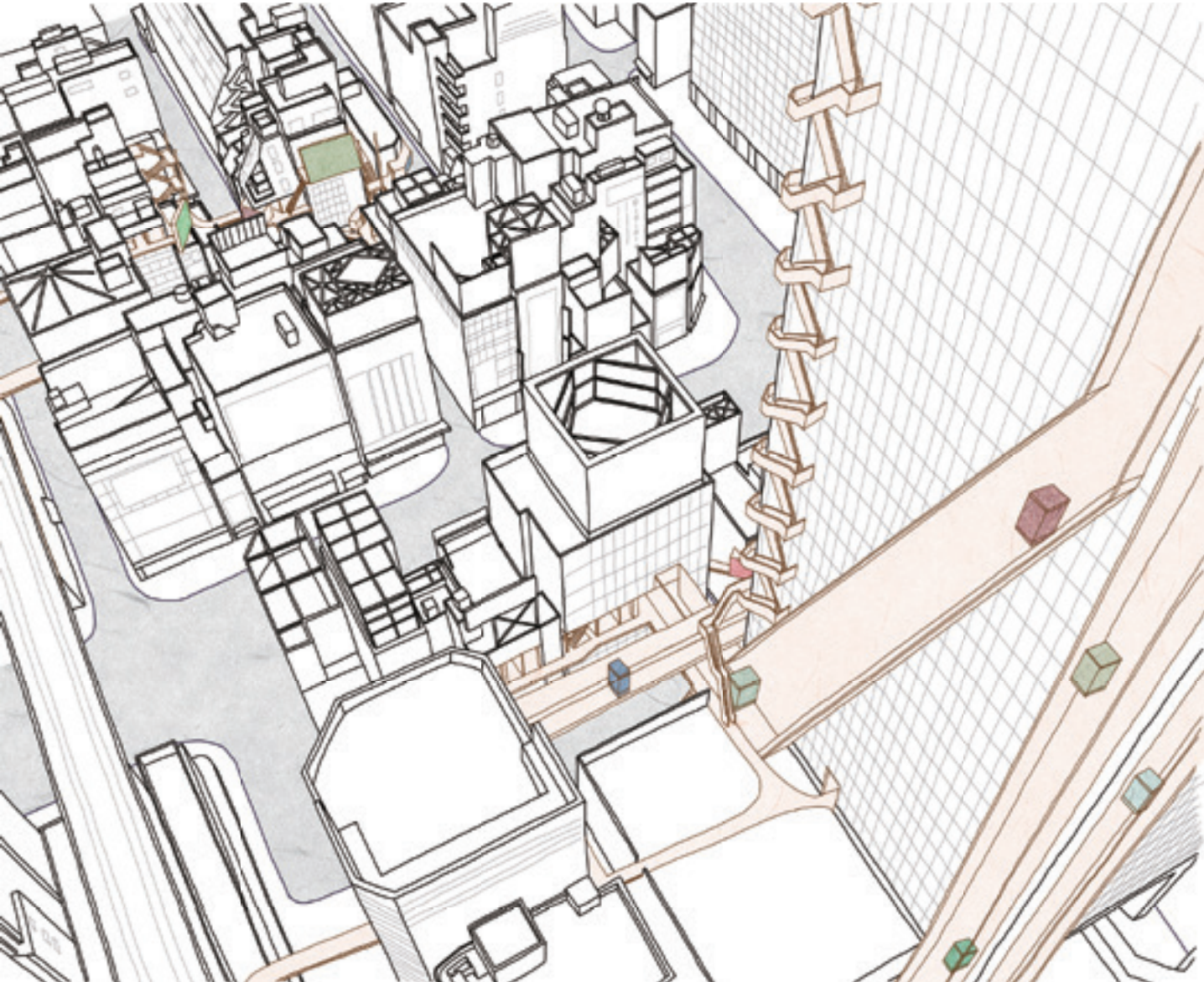
個人の活動を持った都市は、実態のわからない無機質なものである。そのような大きなもので単純化された無機質な都市に未来はあるのだろうか。

・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の高層ビルとは違い、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「小ささの集積としての大きさ」を持つ状態から生まれると言えるのではない。大きな都市の中の小ささ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。

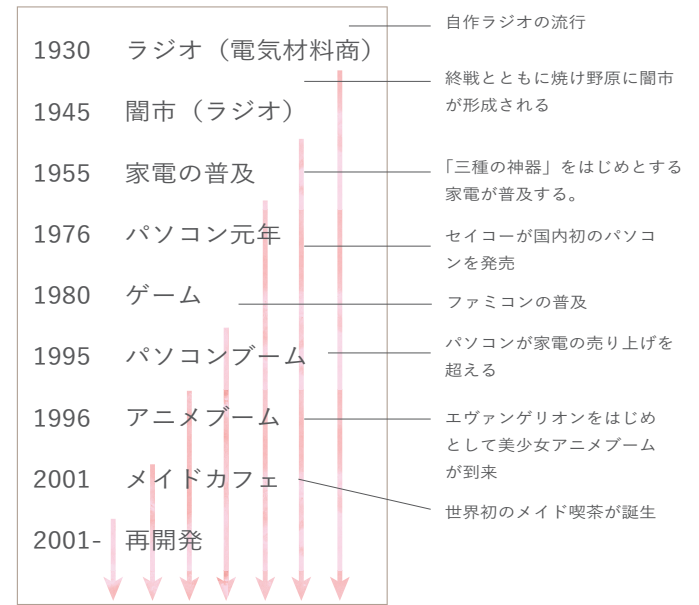
巨大化によって単純化される都市の中で、小資本による個人の活動を受け入れ、街全体に広げていくことで、「個」の活動の集積としての都市を作り出すことができるのではない。雑居性という観点からこれからの都市のあり方を模索する。



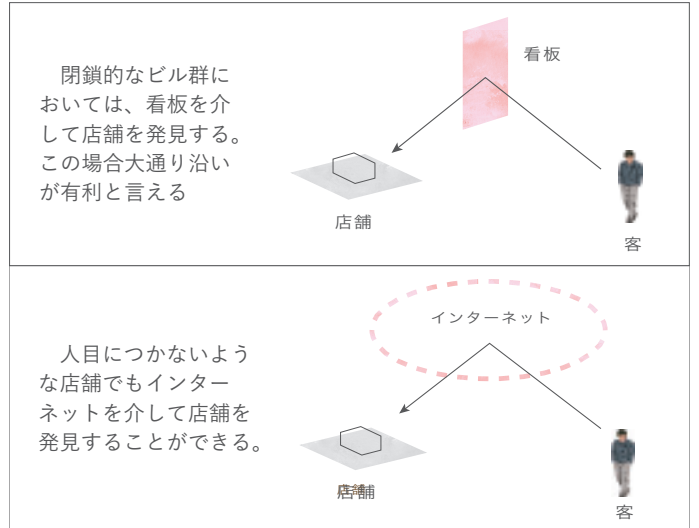
RESEARCH

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。



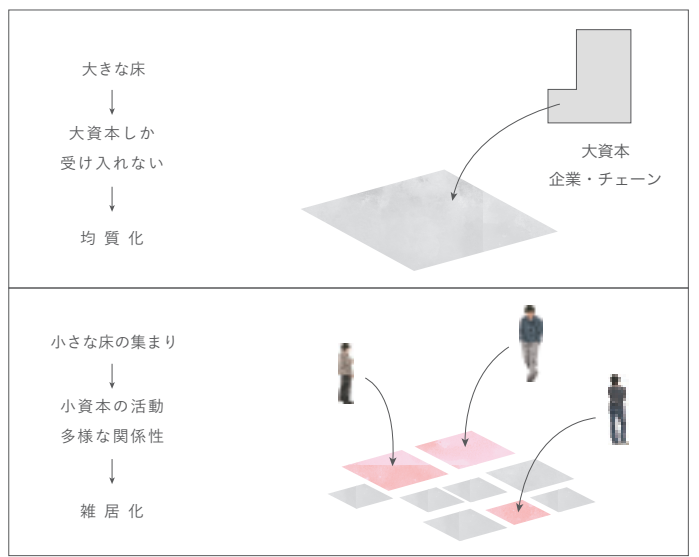
03 オタク的行動特性



■ ヴァーチャルの介入

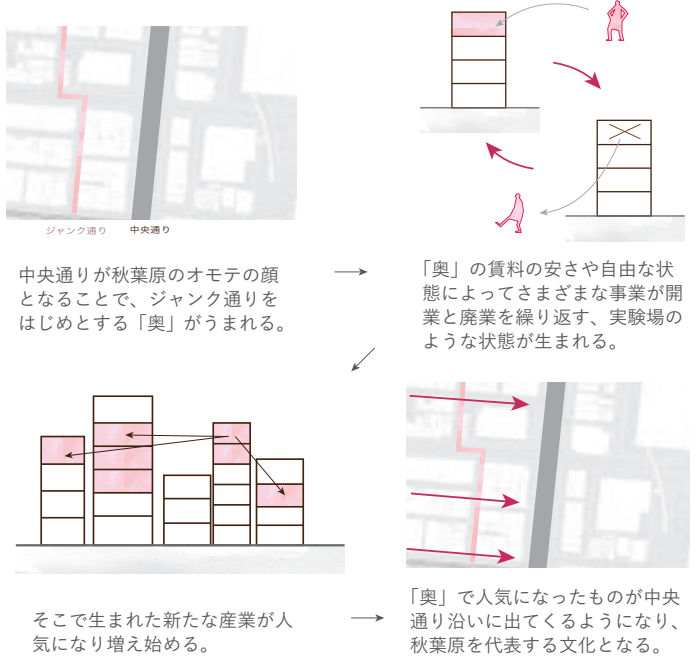
ヴァーチャルの介入によって、大通り沿いに対して奥に位置する店舗が商業的に不利ではないという、今までの空間的奥性を覆す状況が生まれている。

02 小ささの公共性



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へも、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。

04 文化発生の場所としての「奥」

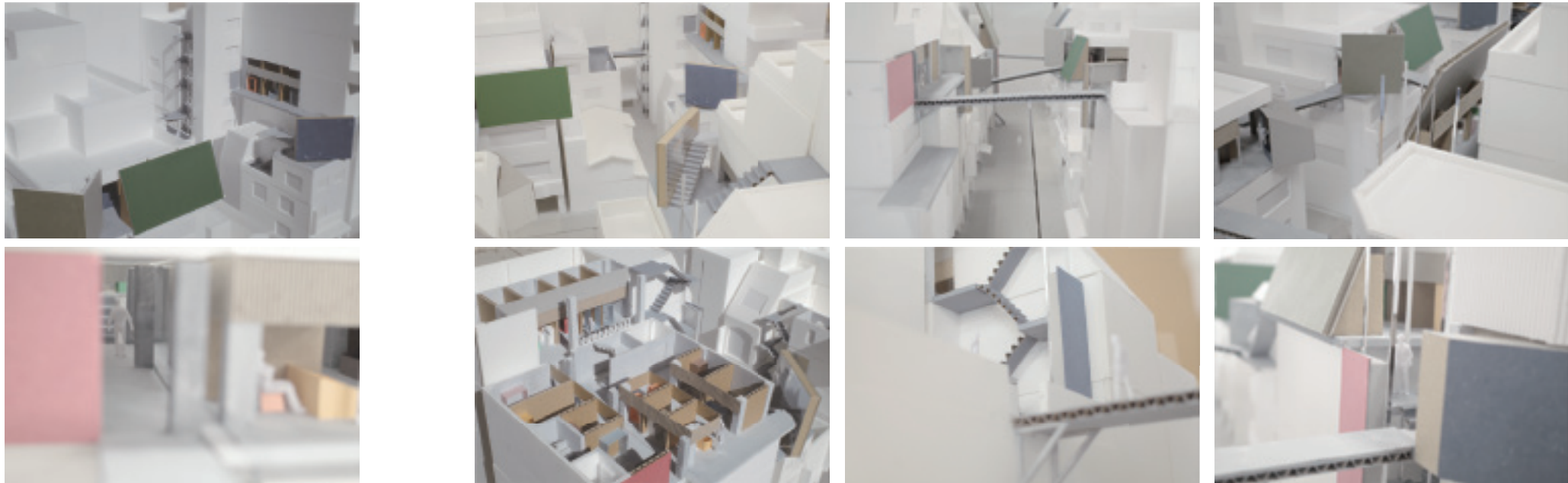


文化・産業の孵化器 となる立体路地

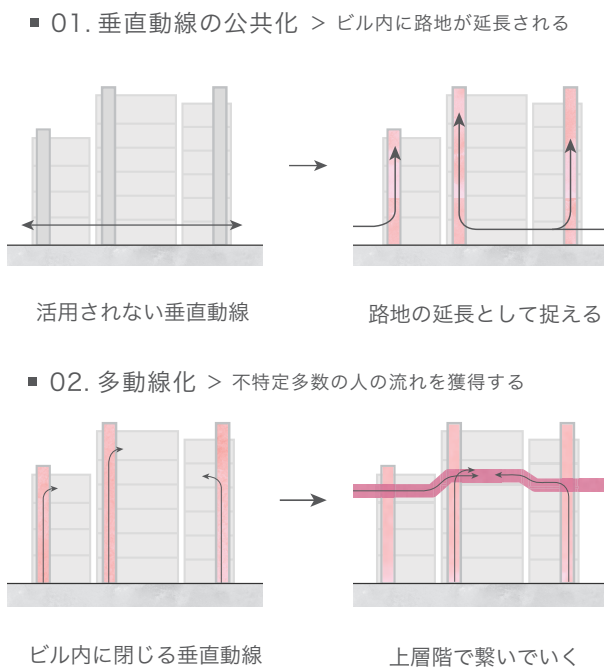
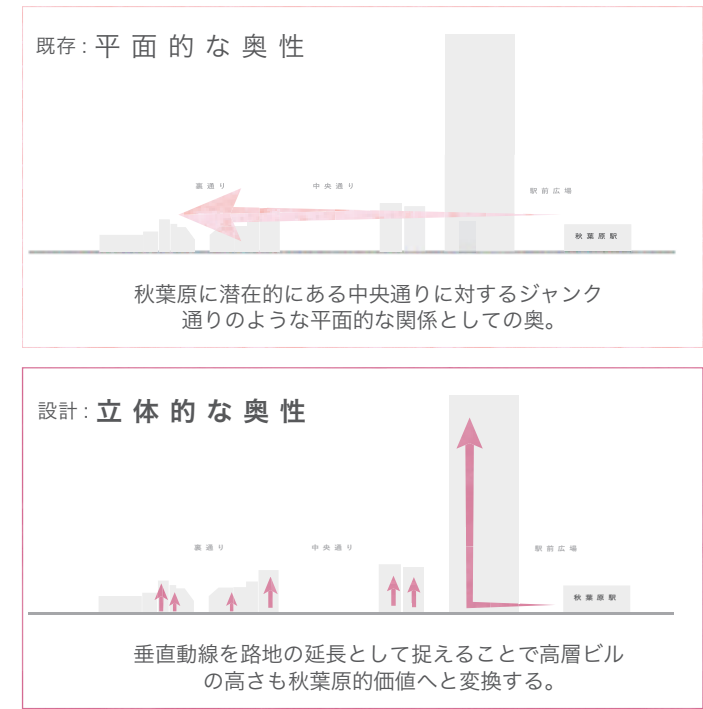
秋葉原電気街を立体路地という形で立体化する。

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。

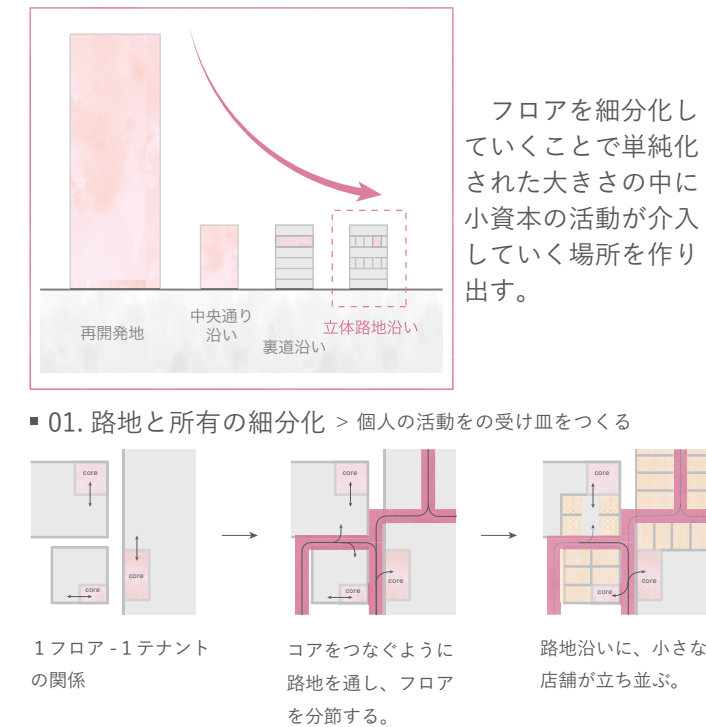
この立体路地と小さなテナントたちが、秋葉原における小資本の個人の活動を受け入れるとともに、大資本の商業にも秋葉原的な「小ささの集積としての大きさ」を生み出し、新しい在り方、使われ方が生まれるだろう。そして秋葉原において文化・産業を生み出す孵化器のような存在としてこの街に重要なストラクチャーとして根付いていく。自由と多様性を受け入れる「雑居性」が秋葉原の未来をつくっていく。



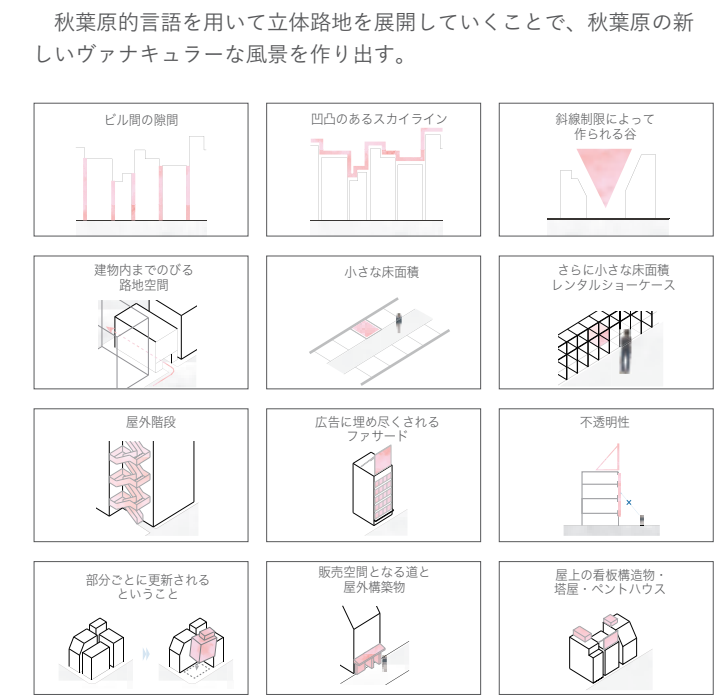
01 新たな「奥」を生み出す



02 細分化する



03 アキバ化する



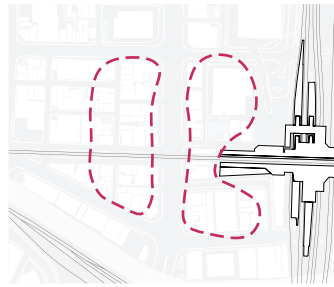
ジャンク通り北側立面



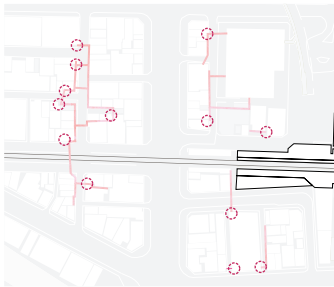
ジャンク通り南側立面

01 路地の通しかた

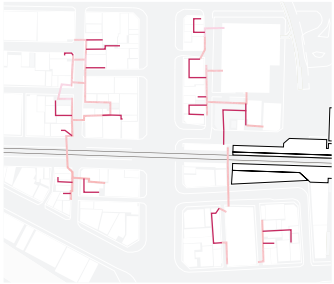
01. 設計エリアの選定



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

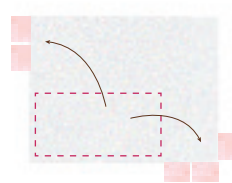


03. ビルの間やビルの中に迷路のように路地空間が伸びる。



02 高層ビルの雑居化

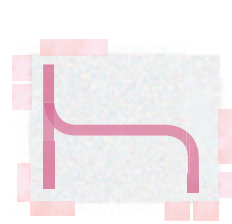
01. 垂直動線の分散・外部化



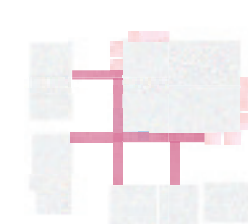
02. 階段幅の確保

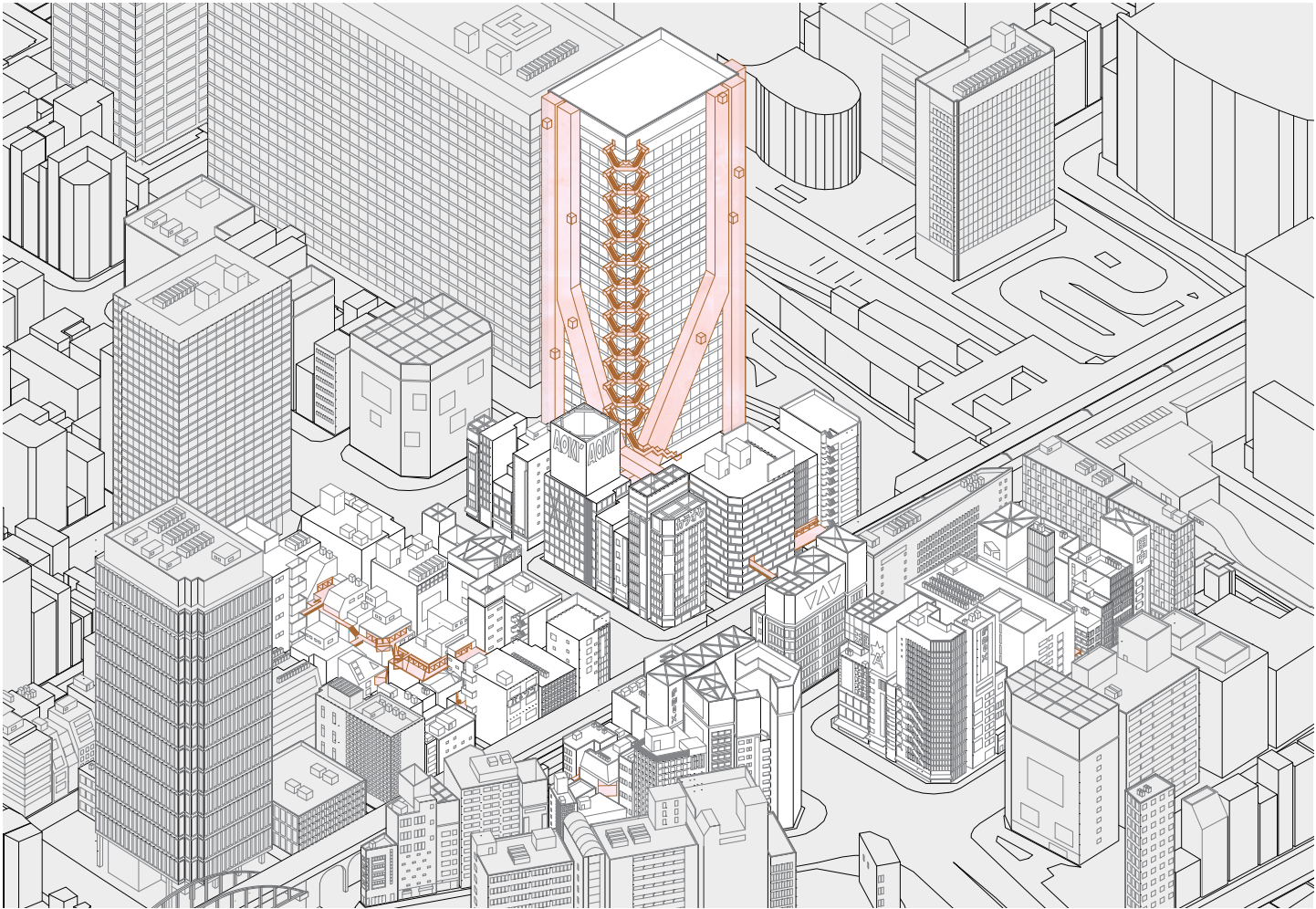
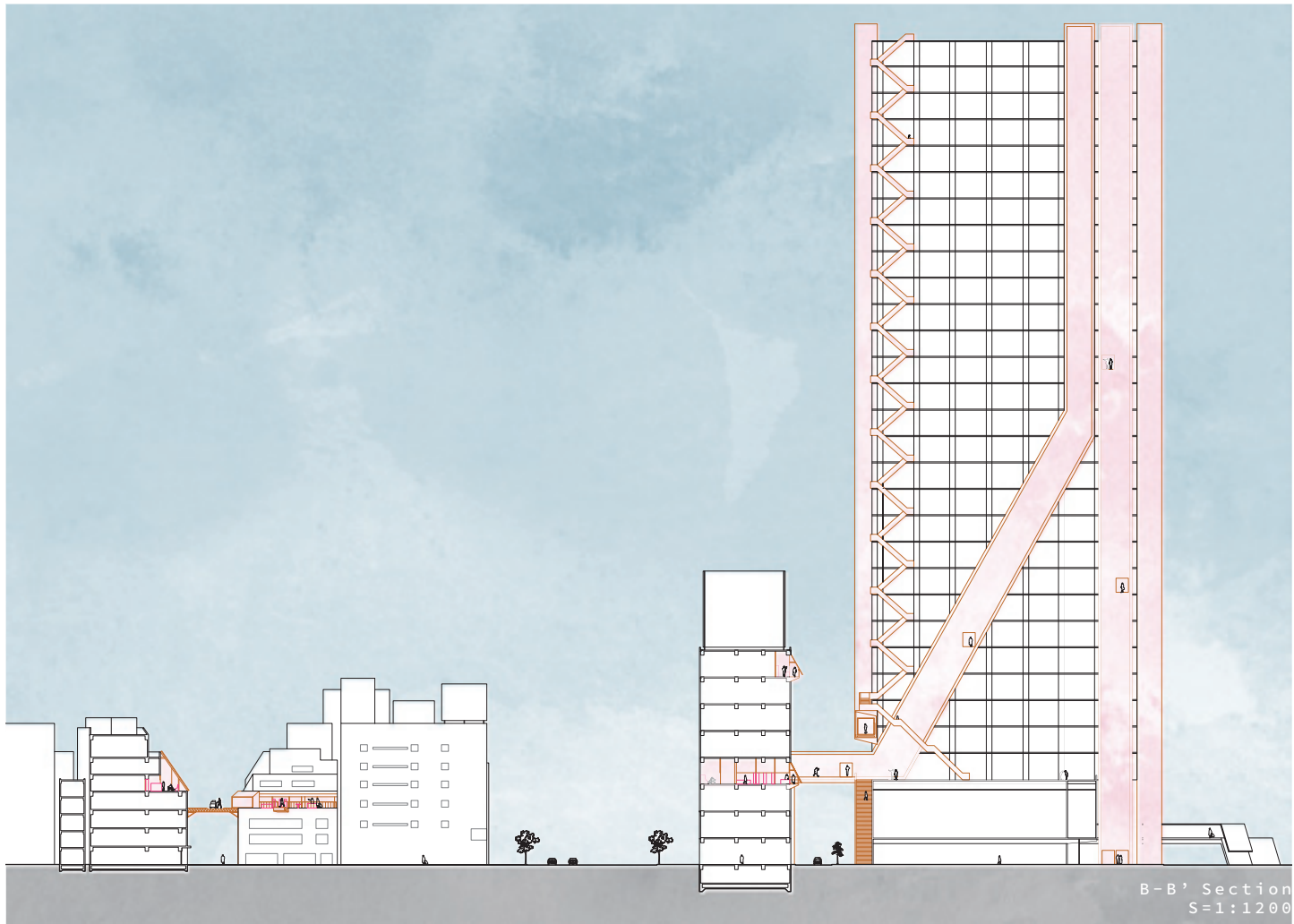
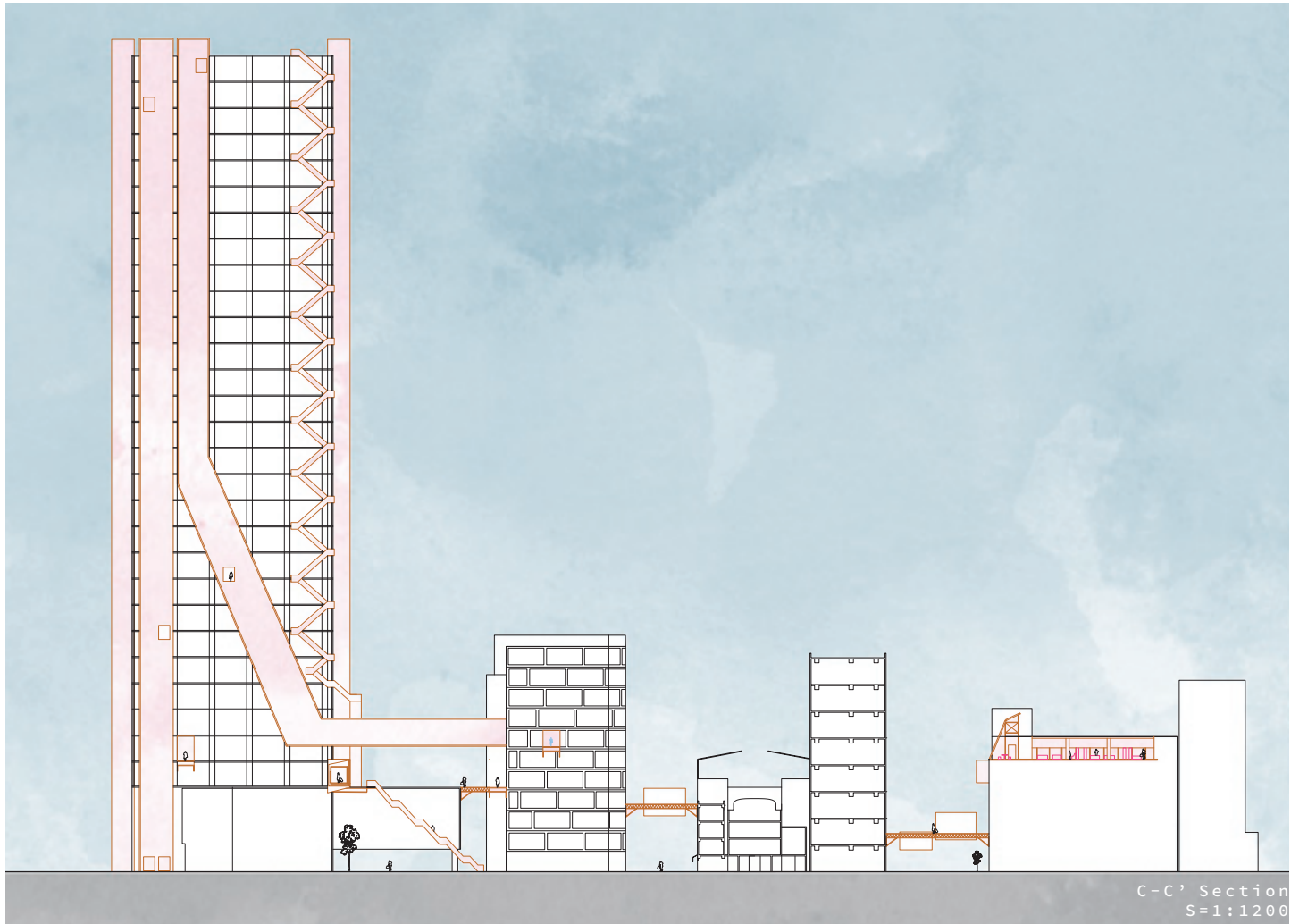


03. フロア内に路地を通す



04. 周辺の雑居ビルと接続する





Comments from Classmates

模型表現やプレゼンテーションボードの節々に巧みさを感じました。秋葉原の雑居性が資本主義を乗り越えるような可能性を秘めていることを設計した空間によって示しており、リサーチから設計まで非常にうまくいっていると感じました！センス分けてくれ～

藤澤太郎

素直にセンスが羨ましい。表現のセンス、プレゼンのセンス、発想のセンスとかいろいろ。細やかな操作でありながら、秋葉原のもつアイデンティティを言語化し、全体を一つの都市として計画する態度は特に共感するものがあった。きっとY-GSAではセンスでは乗り越えられない課題がたくさん出てくと思う。その時に自身の貪欲さや泥臭さを一層発揮して一皮剥けた木樫が見れることを楽しみにしている。あともうちょっと社交性を持った方がいいな。友達はちゃんと作れよ。

上田成夢

オタクの友人と秋葉原に行ったとき、自分ならば入るのを躊躇うような雑居ビルの上階や地下の、大した看板も出さないような店に、狭い階段を通じてガンガン入っていったのを思い出した。今でこそオタク文化は割と広く親しまれるものになっているけど、同じ趣味を持つ人々の間だけでひっそりと楽しまれるものというオタク文化の元々の性格が、あの奥まった店構えをつくったのかなと思う。そういう奥の中にグリグリ入って行って、ビルとビルを空中で繋ぐ道は、秋葉原の個性豊かな店々との出会いをより刺激的なものにしそう。既存を解剖すると中に隠れた設計箇所が現れてくる模型も面白かった。

高橋健

1年間にわたり秋葉原立体電気街を考えていたが、常に、本当に重要な部分を軸に持ち、ぶれずに考え続けていた気がする。あと、リサーチから形にするのが上手い気がする。

そして、大学院入試のポートフォリオに載せたグレードアップさせた図書館とアートセンターを見て、感心した。コンセプトや元の考え方を尊重しつつ、よりよい姿を追求しているのが模型から感じた。

建てるモノからも考え方からも、耀からは1年間、常に良い影響を受けた。

鍋平和輝

まず、ようは前期の一万平米で、最初はいろいろな敷地を転々としたけど、秋葉原でやるとなってから、リサーチからの着眼点という発見がすごいなあと思いました。

小ささという公共性や、奥性ということからさらに奥を産み出したり、細分化したりしていく提案は、無味な公開空地や巨大ボリュームを生む再開発に対して真逆のことをしているが、秋葉原ならそれができてしまうと思って、再開発に対する皮肉も効いていていいなと思いました。秋葉原のみならず再開発について考えさせられました。

秋葉原はまだ残っている小ささや、開発による大きいボリュームがあるので細分化させる一方で、大小のチグハグさから何かできる事もあるのかなと思いました。知らんけど。

レムのオデッセイみたいなエレベーターは結構好きでした。あとは、ようのボード表現が格好良くて、個人的に好きでしたね。

上山信