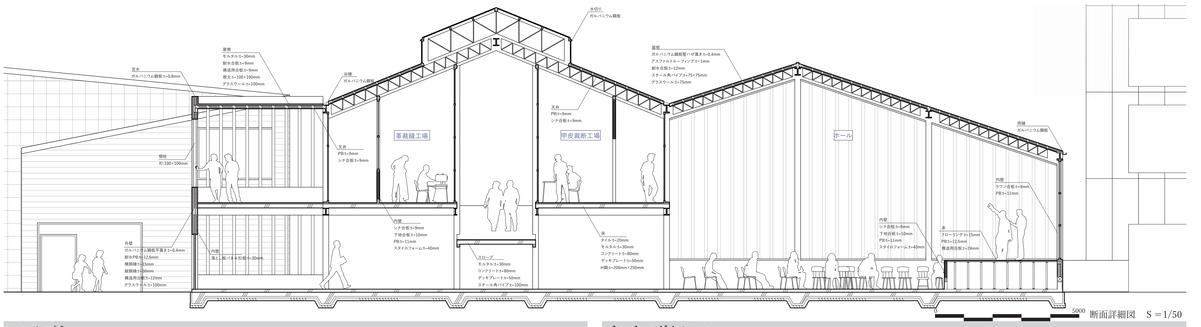
都市の拱廊 —工場を中心としたアーケード空間の再編—

松田達研究室 1239027 太田恭輔



断面詳細図　S＝1/50

コンセプト

復興災害、そうよばれる神戸長田の再開発地区では、綺麗になったはずの町には人も活気も還らなかった。そこにはかつて人が賑わい、靴づくりの産業が存在していた。震災によって町工場や商店街は焼け野原になり、産業は息をひそめた。かつての面影が残る駅前商店街にはシャッターがおり、長く伸びるアーケードだけが寂しげにかかる。商店街としての役目を失ったアーケードは都市のヴォイドとなった。

都市のヴォイドに機能を与える。

300mのアーケードを建築化することによって町と広く接する施設をつくる。アーケード空間を再編し、かつて長田を支えた靴づくりの町工場の集積する。地域に開いた商店街としての記憶を保ちつつ、地域施設と工場施設を共存させる。
人々の生活に食い込みながら産業を復興させることで、より産業は地域に根付き、長田の町は再び栄える。

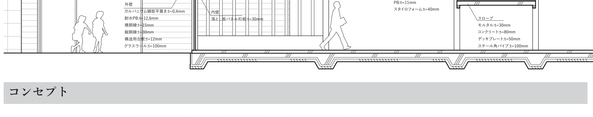
イントロダクション

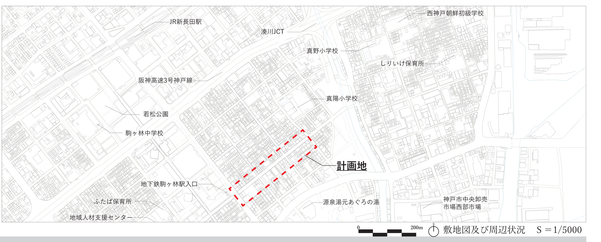
計画地である神戸市新長田は 20 年前の阪神淡路大震災によって壊滅的な被害を受けた町である。かつて長田には下町の活気があふれ、1950 年代より栄えたケミカルシューズ産業があった。最盛期には長田区の半数近くの人口が従事していた神戸ケミカルシューズ産業は 1995 年の震災により地に落ちた。神戸市による復興再開発では、スクラップ・アンド・ビルドによる大型マンションや商業施設が建てられ、足元の道路や区画は整備されたが、肝心の住人は戻らず、産業も目の目を見ることはなかった。長田区は今や震災後市内で唯一人口流出が止まらない区であり、高齢化が急速に進みつつある。

計画地所在地

敷地概要

対象敷地である六間道商店街は、新長田駅の南にあり、再開発地区のすぐそばにある六間道商店街である。ここは、約 300m にもわたるアーケードが今でもかかり、昭和期から震災以前までは神戸西部では最も賑わいを見せた場所である。しかし震災や地域の高齢化による影響をうけてシャッターを下ろす店舗が増え、現在では日中ほとんど人の姿を見せることのないシャッター街となってしまっている。六間道商店街周辺は、小学校・中学校・保育園が点在し通学路が交差する地点であり、そばに人材センターがある。かつてこの一帯では、無数の町工場による靴づくりの産業が栄え、最盛期(1965 年頃)では 1600 社が産業に関連し、当時の長田区の人口約 21 万人に対し 50 ～ 60%もの人々が産業の関連業に従事していた。しかし 1995 年の震災以降、工場やメーカーは激減し、震災翌年には約 200 社に、現在では 80 社程度まで落ち込んでいる。

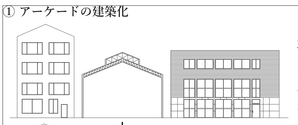

六間道商店街の様子



敷地図及び周辺状況　S＝1/5000

ダイヤグラム

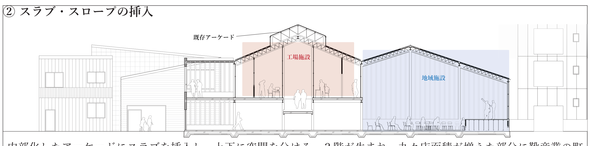
① アーケードの建築化



かつては新長田の街の生活の拠点であった六間道商店街は、現在屋根だけが残り内部の活気はすっかり消え失せてしまった。商店街はシャッター街と化し、辛うじて営業を続ける店舗も孤立していく。衰退化するシャッター街と老朽化するアーケードは、さらに人を遠ざけていく。街に風穴があいたような様子は、軸線の強い都市のヴォイドである。

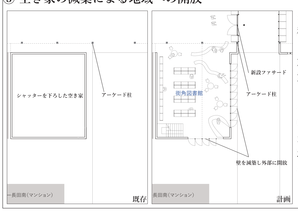
そこで、アーケードにファサードを設け、内部化する。長く伸びる屋根は「建築化」される。役割を持たないアーケードは、建築になることによって機能を持ち、街はアクティビティを取り戻す。脇に並ぶ建物は屋根の下にファサードを持つ。それらを内包するように建築化し、アーケードとそれに沿う一帯を繋がった一体の空間として捉える。

② スラブ・スロープの挿入



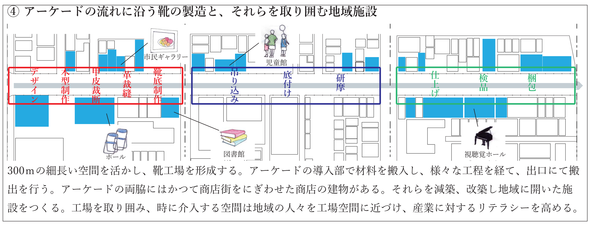
内部化したアーケードにスラブを挿入し、上下に空間を分ける。2 階が生まれ、丸々床面積が増えた部分に靴産業の町工場を集積し、アーケードに工場としての機能を持たせる。また、スラブによってできた 2 階を貫くようにスロープを通す。それにより、工場と周りの空間はスロープを吹抜けを通じて断面的につながる。スロープは屋根の上まで伝っていき、アクティビティが外部に漏れだしていく。人の動きと居場所が立体的になり、アーケードを通して建物の賑わいが街に染み出し、地域を巻き込んで界隈性を取り戻していく。

③ 空き家の減築による地域への開放



シャッターを下ろした建物に減築・改築などの手を加え、積極的に街に開いた場所をつくる。アーケードにはファサードを設けてあえて閉鎖的にするのに対し、アーケードから左右に手を伸ばすように空き家を減築する。アーケードに対して短手方向に開放的な場所をつくる。大通りに面したファサードとは違い、住宅地や路地のある方向に対して壁を減築し、大きな開口部をとる。そこが日常的に開かれていることにより、アーケード内部と外部がゆるやかにつながっていく。中心に流れる工場施設の空間と左右に伸びる地域施設が繋がっていくことで、より街に根付いた施設となり、自然に人を内部に呼び込んでいく。

④ アーケードの流れに沿う靴の製造と、それらを取り囲む地域施設



300m の細長い空間を活かし、靴工場を形成する。アーケードの導入部で材料を搬入し、様々な工程を経て、出口にて搬出を行う。アーケードの両脇にはかつて商店街をにぎわせた商店の建物がある。それらを減築、改築し地域に開いた施設をつくる。工場を取り囲み、時に介入する空間は地域の人々を工場空間に近づけ、産業に対するリテラシーを高める。

工場施設

靴産業は、工程・パーツごとに異なる職人が請け負う。本計画では、デザイナーが靴のデザインを考えて材料を仕入れ加工、製造し出荷するまでの産業に必要な工程がアーケードとともに流れる。

1.搬入倉庫
革やゴムなどの靴産業のための材料を仕入れる際に、搬入したものを置いておく倉庫。材料ごとに区画は、アーケードに入ってすぐ入口に見えるスペースになっており、人々は搬の原材料から見て選ぶことができる。

2.材料倉庫
搬入したものを2週間ほど、ドミストックしておくストレージ。入れ子状に連結する機を間引くように配置することで倉庫としての容量を確保しながら、それぞれの工程にスムーズに合わせることができる。

3.デザインアトリエ
靴デザイナーが靴を設計するためのアトリエ。吹抜けに対し大きな開口部を持ち、エントランスに面しているなど、かなり開放的なアトリエだが、一般の人々から仕事内容までは見えない高さ開放にある。

4.本型保管棚
靴の木型を保管しておく棚。足形は人によって微妙に形が異なるので、膨大な量の木型が生成される。使い終わった木型を展示するように保管することで、ギャラリーのような空間になる。

5.木型製造工場
靴を製造するためのガイドになる木型を製造する工場。木材を削って加工するため、壁面がコンプレッサーや外部に面した開閉にあり木屑に対応する。

6.革のストレージ
革を保存するためのストレージ。大きな一枚革をもめて保存し、日射による劣革の劣化を防ぐために北側のなかなか入らない部屋にある。開閉されたカウンターの上に位置し、一般の目に触れるストレージになる。

7.甲皮裁断工場
革を靴のパーツの大きさに裁断する工場。型裁断や裁ち圧さみでの裁断を行う。

8.革裁縫工場
裁断工場で切られたパーツを木型に合わせて縫い合わせる工場。スローガ通る人に見えるガラスのショールームとなり、材料が靴の形になっていく工程を目にすることができる。

9.ソール工場
靴底になるソールを作る工場。作りためをしておくことが可能なため、機を多めに設置している。革のレザーソールとゴムのラバーソールがあり、工程が呼吸は同じだが原材料異なるため、分かれて配置している。

10.吊り込み工場
縫い合わされた革と木型を取り付ける工場。子供が出入りする遊歩道と面しており、子供の遊び場の中心位置するような工場になる。

11.底付け工場
吊り込んだものをソールを張り合わせる。木型を抜き外す工場。ここで、靴の形の全貌が見えるようになり、作業場をギャラリーのように開放し、人々の目をひく場になる。

12.研摩工場
ソールが靴になじむように研摩をする工場。製造過程では最終の工程であり、保存する前に展示するように作業過程が観が必要。

13.仕上げ加工工場
靴のコーティングや縁を通す作業など、出荷前の仕上げをする工場。最の形が出来上がってから、作業の専門性が高いため、子供や一般の人々の体験工房としても開かれる。

14.保管ストレージ
完成した靴を出荷前に保管しておくストレージ。倉庫とギャラリーの間のような空間で、完成した靴を展示的においておくことができる。

15.検品テーブル
搬出前に、靴の状態をチェックするための長いテーブル。流れ作業で大量に靴を検品ができるようにムーズなテーブルになっている。

16.視聴示唆麻薬ショップ
検品したものをストーブで強タフ。この空間に保管する。1階の公共性や強いこの場所では、靴の販売も同時に行うことができる。

17.梱包室
搬出前に靴を梱包するための部屋。梱包したものは、貨物用エレベーターにのせ、搬出口の目の前に直接降ろすことができるようになっている。

18.搬出口
完成した靴を小走りで梱包室に出荷する搬出口。搬入口と反対にあるとで交通の流れを一定にし、スムーズな運送ができる。

19.管理事務所
搬入口と搬出口に付随する施設管理事務所。それぞれが独立した体制であった町工場システムであった産業の可分性さとり、靴産業をサポートする。

20.食堂
アーケードの中心にあり、従事者が食事をとるための食堂。見習期の子供や、交通往民も使用することができ、コミュニケーションの場にもなることができる。

21.集合住宅
従事する職人やその家族、職人を目指す人が住む集合住宅。梱包状のスロープに巻き付かれるように住戸があり、それぞれ大きな庭を持つ。屋根と壁がなアプスが梱包された一階などとして梱包された空間の点在する。

地域施設

地域住民が日常的に触れられる機能を計画する。周辺に多く位置する小学校に合わせた児童館や、街のアーカイブを保存する資料館など敷地の特徴に寄り添った計画を行う。

1.ラウンジ
壁が建具のように複雑な空間。壁があっていろさまは路地かのようなエントランスのようさ。必要に応じて閉じることができる。究抜けがある事のない工場の空間を感じる。公共と工場の空間を繋ぐ場所。

2.ホール
アーケードの構造を拡張したかいう空間。現在の高い屋根を利用しそれと連続した開閉式のホールになる。寄寄せのためにアーケ外かーった開台に対して、表寄が地界なアーケードを取りはる。

3.市民ギャラリー
市民に開放された貸しギャラリー。3軒の空き家を繋げるように減築し、路地と広場に直接つながることで、気軽に立ち入る敷は道のようなギャラリーになる。

4.まちの坪庭
休憩所、ギャラリー、民家に囲まれた場所は、ガラスの壁に囲まれた坪庭になる。通常の広場とは違った閉鎖空間はイベントなどに利用されたり、ギャラリーの延長に利用される。

5.屋根のある広場
アーケードの屋根が広場に伸び、日陰をつくる。半分屋根の下になる広場はカフェのテラス席になったり、見習期の子供の遊び場になったりなど、フレキシブルな使いかがやける。

6.カフェ
スロープの下の空間を利用したカフェは、既存の商店街ではみえないテーアードの裏下やなに位置する。広場を挟んだ子供方面から利用でき、遊もが利用できるカフェとなる。

7.街角図書館
路地に面し、街家開に大きく開いた空き家を、小さなミニライブラリーとして、街に開く。街角に気軽に入ることができる図書館は子供の気を引き、工場と外部の緩衝材になる。

8.保育の広間
路地に面し、広場の向かいのかさな空き家の一階を保育の広間として開放する。従事者の子供や近隣の幼児を遊ばせておくことができ、さまざまな大人がいる工場内では意に謝かが見ることできる。

9.遊び場
近隣にある小学校が多く、通学路が超超しており、児童館を設けることで、子供の集まる場所をつくる。子供が産業を触れ合うことを地域に産業が強化される。

10.遊びの坪庭
子供の遊び場に囲まれた小さな坪庭。大人の目に届く範囲で遊ばせることができ、子供にとっては秘密基地のようなと空間となる。

11.交流の通り
アーケードの中央付近にイベントや交流のためのスペースを設けた。フリーマーケットやセコーナーイベントなど地域のイベントを行うことができる。

12.フリーキッチン
集合住宅の1階を開放し、パーティなどを行うことのできるフリーキッチンを設ける。こじんまりとしたスペースは少人数での語り合いやイベントに対応する。

13.街角資料館
街の生きるための資料をアーカイブとして保管しておくことのできるのは、資料館。震災の記録や商店街の歴史を記憶しておく。

14.シェア倉庫
店舗や近隣の人がシェアして使うことのできるストレージ。空き家を倉庫として活用して地域の人が日常的に施設を利用するきっかけをつくる。

15.隠れ家バー
入り組んだ場所にひっそりとたたずむバー。大人の隠れ家のようにおちついた空間は下町の雰囲気を引き立たせる。

16.チャレンジショップ
実験的に商店を構えた、異なる店舗がコラボレーションしたりなど、仮設的に店を構えることのできるスペース。商店街としての活気を思い出させるため、交流を促す場所。

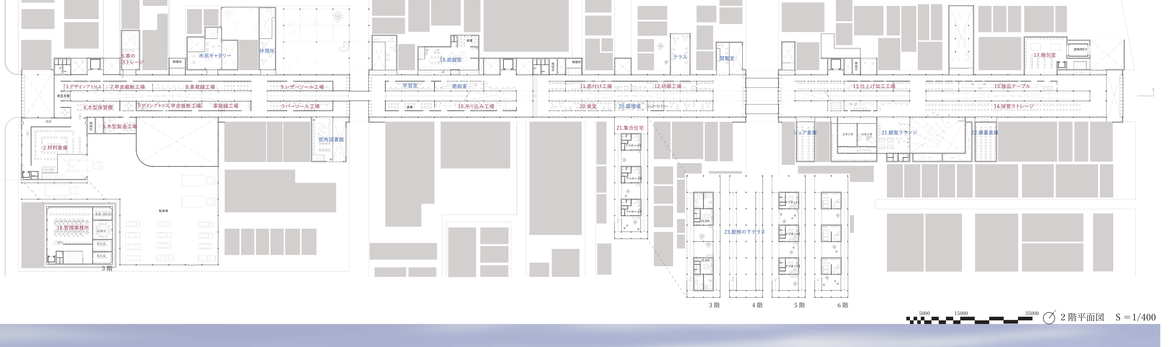
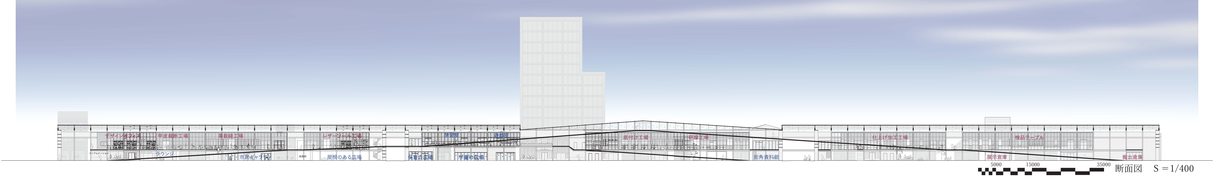
17.スタジオ
地域の活動の場として、空き家を貸しスタジオとして開放する。工場の裏の空間と地域の裏の空間が近づき、公共施設と工場という関係ではまた違った関係が生まれる。

18.視聴覚ホール
本通の空き家の間を通すように反C の壁を挿入することで防音壁をつくり、さらに既存の空き家の壁を残しパッケアーアーケードを設けることで、近隣に迷惑をかけない防音室を形成する。

19.遊戯室
見習期の子供とそこから拡張するように遊戯室を設け、工場の空間に、一部子供の遊び場をつくる。施設全体が子供のさらえる領域になり産業がより開かれ子供たちの興味を誘う。

20.調理場
食堂に隣する調理場は常に解放され、工場の従事者、地域住民、料理教室など、フレキシブルに開放され、工場空間と公共空間の交点となる。

21.視聴ラウンジ
視聴覚ホールの客席の上に2階席のようにラウンジを設ける。観の保管ストレージに面しており、イベントや産業を連続して観賞することができる。

22.屋根の下テラス
集合住宅の4階部分はアーケードの屋根の高さとそろい、テラスとして開放される。アーケードのアクティビティが不足のように物びるテラスから外部に漏れだし、活気を街にあふれさせる。

ドローイング