

想像的空間認識

現れては消える場

指導教員 吉松秀樹 教授 印

7AEB1127 加藤 隼之介

1. 背景・問題意識 「遺跡・廃墟での感覚」

遺跡や廃墟建築などの壊れた建築を見た時に、その建築の荒廃する前の姿を想像し、当時の生活風景さえも同時に想像できる様に感じられた (fig.1)。



fig.1 遺跡から当時の風景を想像する

2. 分析 「想像的空間認識」

遺跡や廃墟では、現存する部分を手がかりにし、本来存在したはずの部分を想像している。受け手の自由な解釈により、一人一人想像しているものが違うことが、完成された建築には無い遺跡や廃墟の魅力なのではないだろうか (fig.2)。

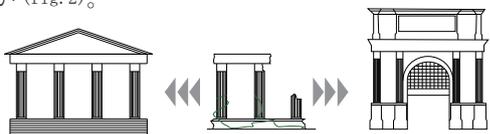


fig.2 想像的認識

3. 手法 「動きの予測」

知識や経験以外にも想像的認識を知覚する術として動きの推測が挙げられる。これは動きの規則性を捉えることでその後の軌跡を予測できるためである。建築においても何らかの規則性が感じられる形態は動きがあるといえ、形が途絶えてもその続きを予想できる (fig.3)。また、使いづらい空間 (=不完全な空間) と感じるほど想像的認識を喚起しやすい。想像によって足りない部分を補う事で、より良い環境を造り出そうとするためである (fig.4)。



fig.3 動きによる想像的認識



fig.4 完全・不完全

4. 提案 「現れては消える Plan」

前述の手法を用いて住宅を設計する。床のへこみによって緩やかに空間を分ける。この状態では分けられた空間個々に性格が感じられない。天井ランドスケープの「動き」により想像的認識を喚起させる。そのことで空間の性格を強めていく (fig.5)。



fig.5 想像的空間認識提案

へこみの中にもう一つ新たな空間を想像させたり、幾つかのへこみを跨ぐように空間を想像させたりする。想像する空間の選択肢を増やすことで、様々な行動に対応できるようになる (fig.6)。利用者の必要とする空間の変化に伴い想像的空間認識も移り変わり、その都度 Plan が現れたり消えたりする (fig.7)。想像的空間認識を設計に用いることで利用者ごとに空間認識の違いが生まれる (fig.8)(fig.9)(fig.10)。

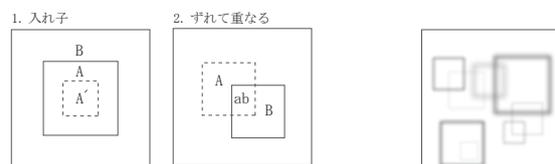


fig.6 空間合成のパターン

fig.7 現れては消える場

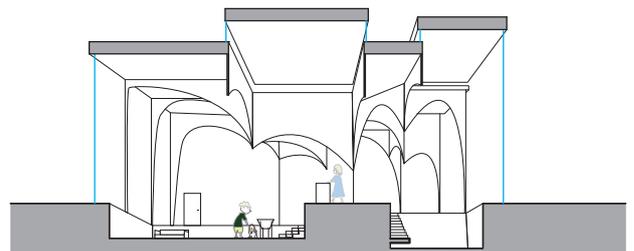


fig.8 Section S=1/300

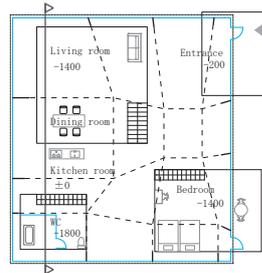


fig.9 Plan S=1/500



fig.10 模型内観