

### 1. 問題意識 「空気感を捉える」

私たちは自然や生物などから、印象や雰囲気といった空気感を敏感に感じとる。都市が発している空気感とは何だろうか。

### 2. 調査 「重さ軽さ」

都市の風景は時間経過や物質的な重さによる変化はあるが、実体そのものである。よって、建築が醸し出す空気の重さ軽さを感じることは出来ない(fig.1)。



fig.1 都市の空気感

### 3. 例証・分析 「airy hair」

髪に空気を含ませるようにセットすることで、同じ髪の量でも雰囲気がかなり変わる。原型からのわずかな変化で大きな効果をもたらしており空気を含むことで、軽さを実感する(fig.2)。



fig.2 エアリー感による変化

### 4. 手法 「空気の可視化」

分析で得たエアリー感を醸し出すために、空気を可視化させる手法をとる(fig.3)。これにより周囲に光、音、匂い、といった雰囲気が漏れ出したり感じとれる。



fig.3 空気可視化モデル

### 5. 提案 「空気感操作」

建築に空気を可視化させエアリー感をもたせる手法をとることで、重いと感じるものを軽そうに実感させることができる。それは都市や建築に対してアプローチしやすくすることにつながり、都市の活性化につながると考える。また、エアリー量の違うものが同時存在したり、余韻を基準にすることで、雰囲気の違いに敏感に反応する (fig.4)。



fig.4 model photo 2

### 6. 設計 「事務所を併用するairyな住宅」

一枚の直線的な壁の間に膨らみと凹みを設ける。空気を可視することで、壁の裏側で起こっていることを想像する。airyな建築は、空間の雰囲気や印象を変えると同時に、人々の想像によって空間が周囲へ膨張していくものとなる (fig.5)(fig.6)。

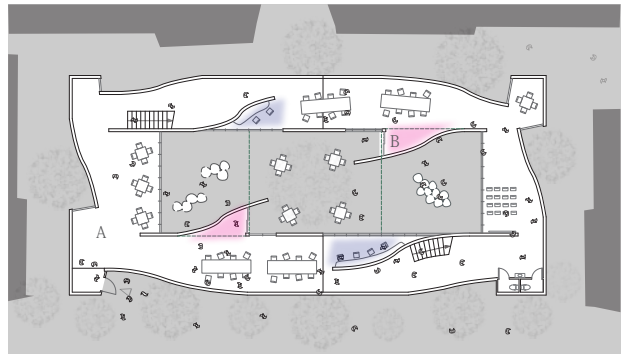


fig.5 site plan



fig.6 model photo AからBを見る