

視覚と認識の差異による不明確な空間

指導教員 吉松秀樹教授 印

6AEB3207 山田 匠

□問題意識 「外部階段の不明確さ」

外部階段に魅力を感じる。とってつけられたように見えたり、輪郭を崩したりすることで建築の範囲に不明確さを感じるのはなぜだろうか (fig.1)。



fig.1 外部階段

□調査・分析 「遊びによる視覚と認識の差異」

外部階段と建築物の関係に着目する。外部階段はなくてはならないものであるが、別のものに見えてしまうことで、視覚と認識の差異が生じていると考えられる (fig.2)。

ハンドルや機械における遊びは安全上、なくてはならないものと認識されているが、視覚的にはわからず、意識されていない (fig.3)。外部階段は建築の遊びと言えるのではないだろうか。

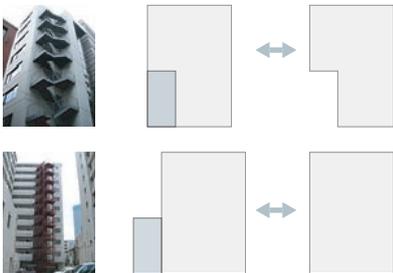


fig.2 視覚と認識の差異



fig.3 ハンドルや機械の遊び

□手法 「壁・床・天井の伸縮」

視覚と認識の差異に着目し、建築を構成する要素の壁・床・天井を伸ばしたり縮めたりすることで、視覚的に空間の広がりをもつ、遊びのある空間モデル生み出していく (fig.4)。

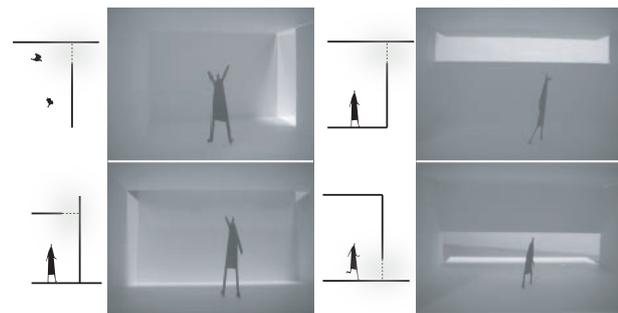


fig.4 伸縮による壁・天井・床の操作

□提案 「不明確な空間をもつ住宅」

手法で得た、遊びモデルを用いて住宅を設計する。各空間の範囲は認識において明確に区分されるが、視覚的には内部だけでなく、外部にも広がりを感じることでできる範囲の不明確な住宅を提案する (fig.5)。

遊びのある住宅は隣の部屋や庭、空などに空間を連続させて繋げていくことや輪郭を崩していくことで、実際の面積や高さ以上に空間や建築を広く感じることや高く感じることができ、はっきりとした範囲が不明確になっていく (fig.6)。



fig.5 広がりを感じる空間

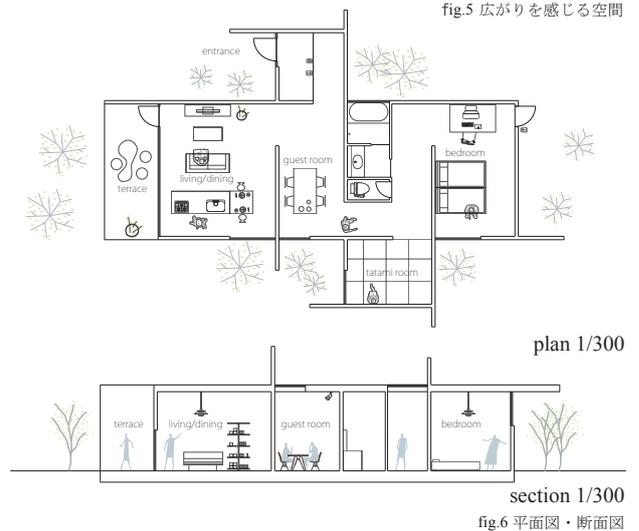


fig.6 平面図・断面図

□展望 「プログラムの不明確さ」

空間における遊びを更に探求していき、建築の範囲を不明確にするだけでなく、プログラムも不明確にすることができる建築を設計する。