

研究背景・目的・手法

— 「建築の社会性」への疑念と「建築の人間性」の獲得について

建築の「社会性」= 誰もが共有できる建築の普遍的な部分。

建築の「人間性」= 個人の心理・知覚によって異なる建築の特殊な部分。

建築における社会性と人間性を次のように定義したとき、私は建築空間における社会性に疑念を抱いている。「社会性」を問う前に、建築の根源はもっと個人的なものではないだろうか。建築が「人間性」を獲得することは建築の根源であり、無視されてはいけない。では現代において、個人の欲求はそのまま建築空間になり得るのか？

まさか。

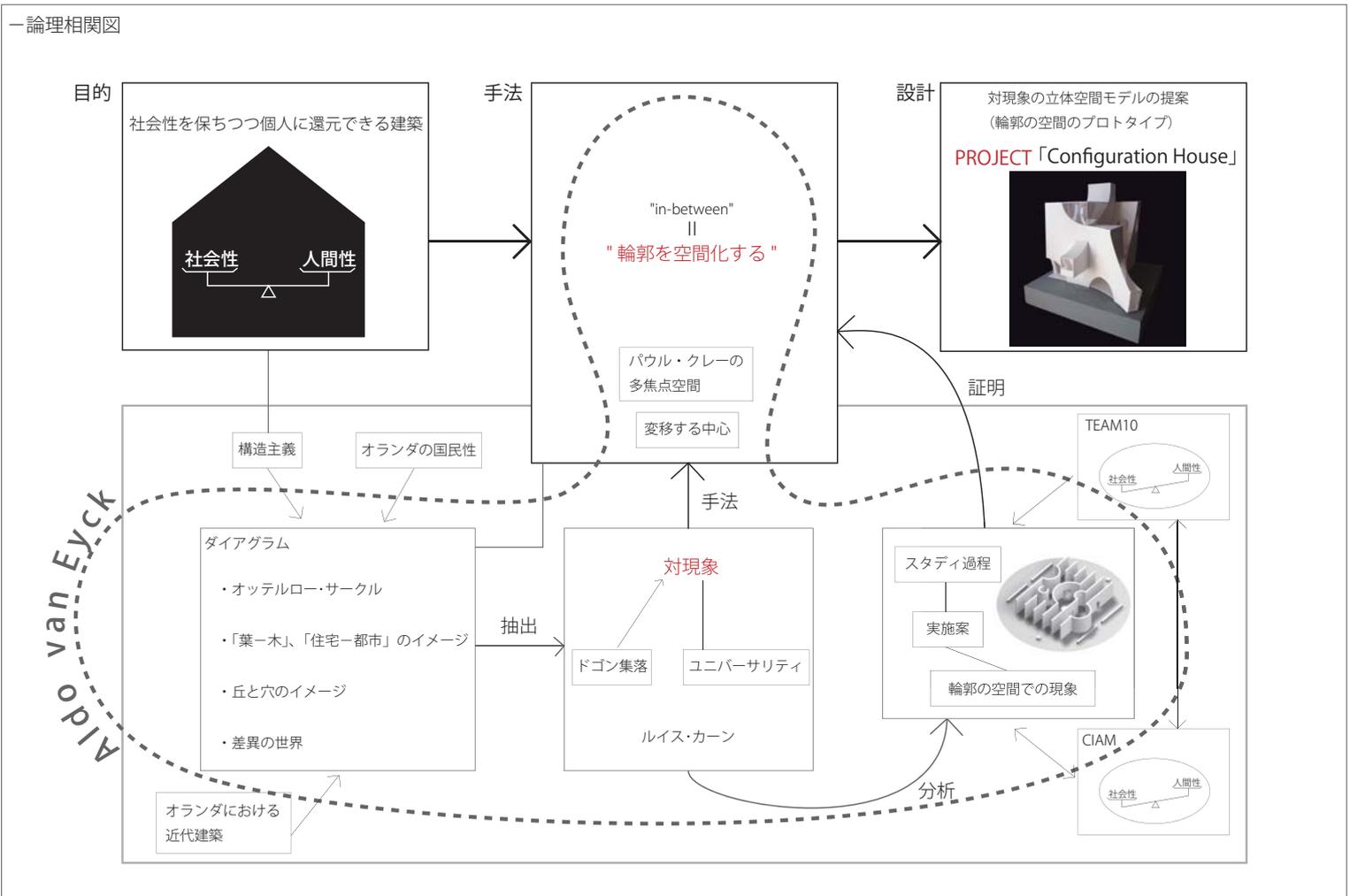
—Aldo van Eyck

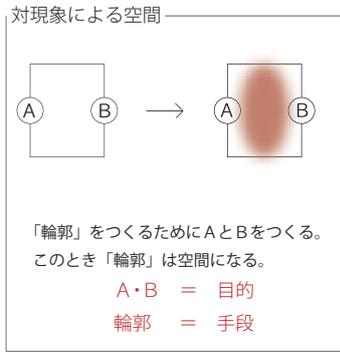
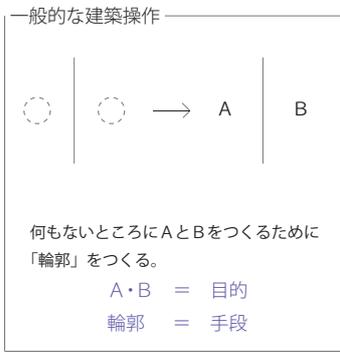
アルド・ファン・アイク (Aldo van Eyck 1918-1999) の作品の写真にはいつも人間と人間の行為と建築と一緒に写っており、その人間たちは皆楽しそうに何かしらの行為をしている。彼は建築にある一定の「社会性」を保ちながら、「人間性」を獲得していった建築家だといえる。この研究ではファン・アイクの建築思想と手法から建築に社会性をつなぎ止めたまま個人の欲求を満たす方法と空間を追究したい。

「如何に建築に社会性を保ち、個人に還元できるか」

これがこのプロジェクトの目的である。研究プロセスは次の論理相関図によって示される。設計過程（上段）においてどのようにファン・アイクの研究（下段）が関わってくるかを示した図である。本研究ではファン・アイクの建築手法である「対現象」が建築に社会性と人間性を同時に与えることのできる手法として捉え、対現象によって生まれた空間を「輪郭の空間」と呼ぶこととする。（* 次頁参照）彼の作品を分析し、ある1つの対を用いた対現象の空間を連続させると、空間の隣り合う関係によって様々な性質の空間ができることがわかった。そしてファン・アイクが平面的に対現象を用いたのに対して立体的に応用するためのプロトタイプの実験を行った。そしてそのケーススタディとして住宅を設計した。輪郭の空間の形態が個人の知覚・心理にはたらきかけることで、空間に差異を与えていく。ここでいう「個人」とは人間一人ひとりのことであり、その空間では家族や他者といった枠組みをはずし、自由に振舞うことができると考えた。

—論理相関図



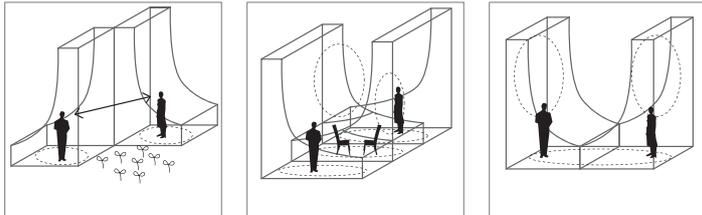


対現象とは、対となる性質(開く/閉じる、高い/低い...)で空間を構成する手法である。ファン・アイクは対現象によって "in-between" を作り出すと述べている。例えば普通、閉じる空間と開く空間の線引きのために空間の輪郭はつくられる。しかしファン・アイクは逆にその輪郭を空間化するために閉じることに開くことを結果ではなく手法として用いた。それが対現象である。つまり "in-between" をつくりだすことは輪郭を空間化することであり、輪郭が線ではなく空間になることで空間の絶対的な線引きがなくなる。だから、このあいまいな空間をどう知覚するかは個人の感覚に因るのである。私はこのあいまいな "in-between" を「輪郭の空間」と呼ぶことにする。

$$\text{in-between} = \text{輪郭の空間} = \text{「人間性」を獲得した空間}$$

この輪郭の空間では個人の欲求に合わせて行為が誘発される。建築を個人に還元するということは個人の欲求が建築に介入する余地を含んでいる。つまり人間性を獲得しているといえる。

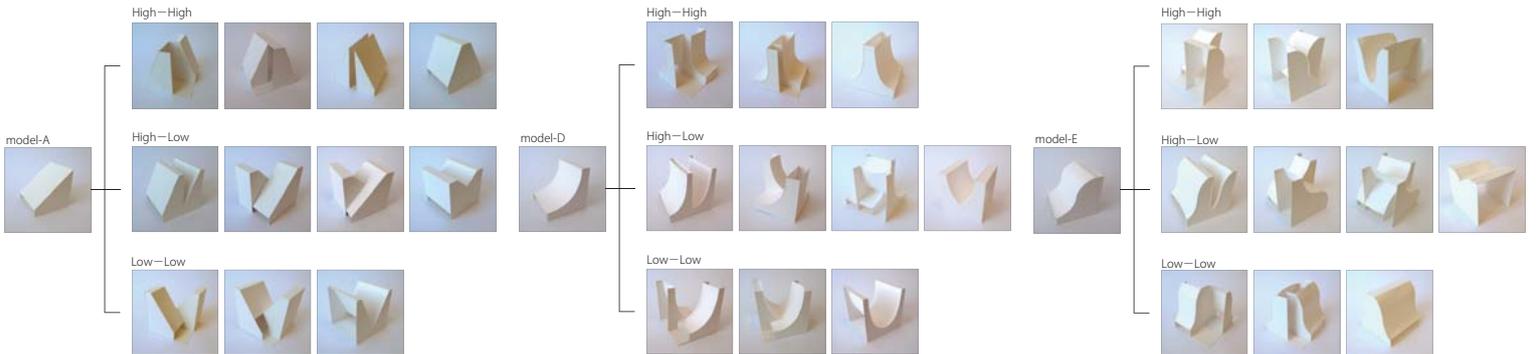
輪郭の空間のスタディモデル



①単体モデルが並列するとき完全に分かれているが、外部を介して知覚する
②単体モデルが重なるとき2つの空間モデルから2つ以上の場ができる
③単体モデルがつながるとき上部では分かれ、下部ではつながっている

対現象による輪郭の空間の立体モデルのスタディである。ファン・アイクは対現象を平面的な操作として用いたのに対して、私はこの対現象を立体的に用いて応用する。「高い-低い」という対が立体化に有効であると考え、輪郭の空間のスタディを行った。単体モデルの連続の仕方では1つのモデルから異なる性質をもつ空間が生まれることがわかる。このスタディをベースとして自身のプロジェクトへと進む。

<スタディの一部>



PROJECT「C Configuration House」

「個人に還元できる住宅」

家族の所有物として、プライベート性が高まり閉じる傾向にある現代の戸建て住宅。しかし中世の「会所」、民家にある「座敷」空間など住宅にはもともと家に住む者以外の人と会うための空間があった。このプロジェクトでは夫婦の要望でもある住宅の「外」を受け入れることについて考える。

ここでパブリックな性質を包含する住宅をつくることにおける、対現象の有効性を示す。ファン・アイクは対現象によって人間の行為が介入する余地を含む建築をつくった。これは田の字プランに人間のしきたりや慣習が介入することで住宅の機能が与えられる民家に通じるものである。民家は基本的に同じ空間が配列しており、その空間の配置や生活の中から生まれたしきたりや慣習によって住宅の機能が当てはめられていく。そこには人間の介入が不可欠だ。nLDKのような建築の計画学では機能から空間を考えるが、このプロジェクトでは対現象によって生まれた空間の質から住宅をつくっていく。機能から考えるのではなく、空間の配列や質の差異によって人間の行為を誘発し、最後にその行為に見合う住宅の機能が決定する。

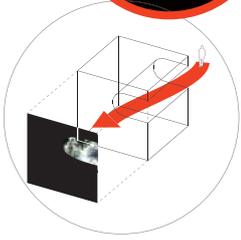
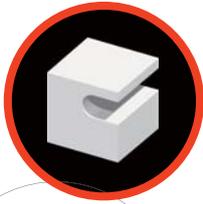
ファン・アイクは対現象によってモダニズムが生み出した建築の形式を歪ませた。ここではファン・アイクの手法を応用し、輪郭の空間によって計画学に規定された住宅の形式を歪ませ、新たな(もしかしたらかつてはあったが失われてしまった)住宅の地平を切り開く。それは、建築の形態もつ力によって人間の行為が誘発されるということである。

対現象は個人に還元できる手法である。ここでいう個人とは、人間ひとりひとりという意味である。対現象による輪郭の空間でつくられた住宅は、家族と「外」の者という枠組みを取り払い、個人が自由にふるまうことのできる住宅となる。それは、現代に必要な住宅のプライベート性を保ちつつ先に述べた「外」を受け入れることのできる住宅である。

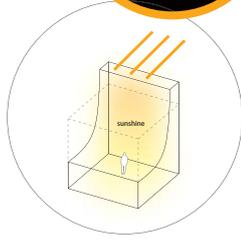
これはこの研究の目的である「社会性を保ったまま個人に還元できる建築」に一致する。

敷地条件やプログラムから、対現象の空間モデルスタディをベースに、輪郭の空間の要素を決定する。

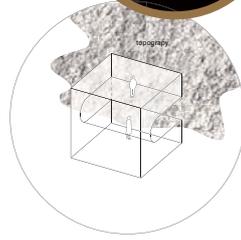
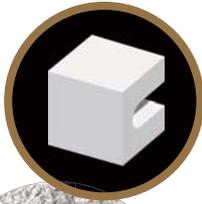
element A
引き込む



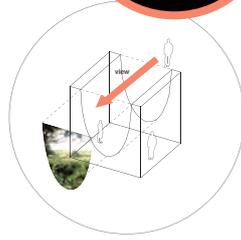
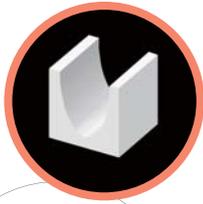
element B
たまり



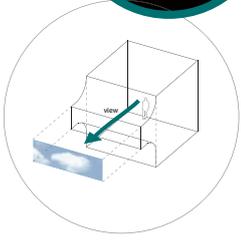
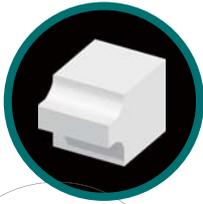
element C
地形の作用



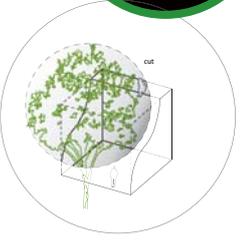
element D
つながっている
プライベート空間



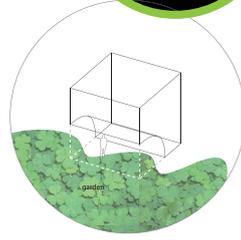
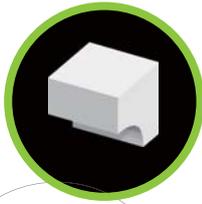
element E
景色を切り取る



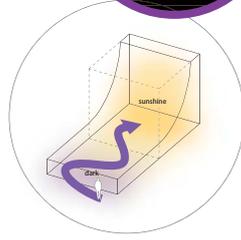
element F
既存の樹木の作用



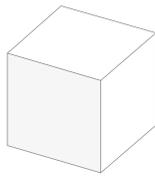
element G
入り込む庭



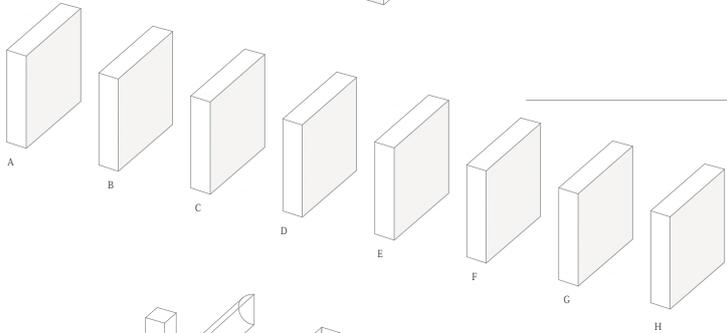
element H
奥へと誘う光



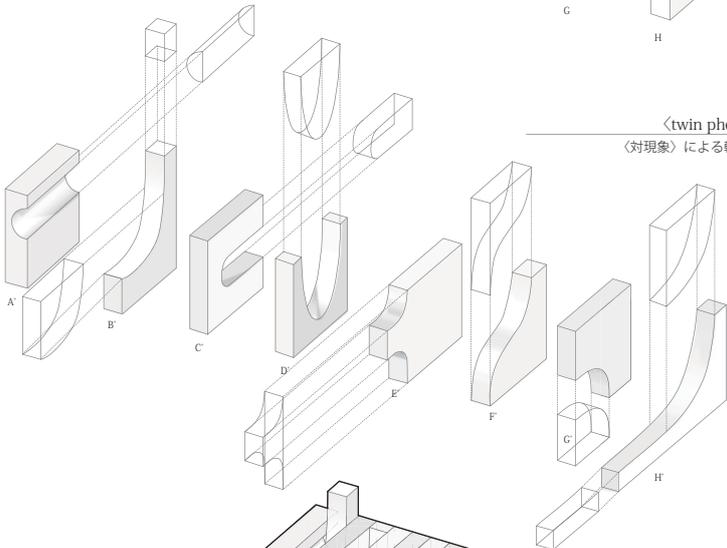
DIAGRAM



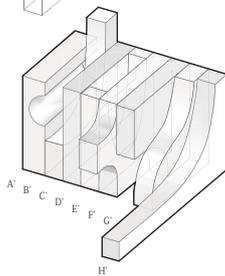
<formal>
住宅の<形式>



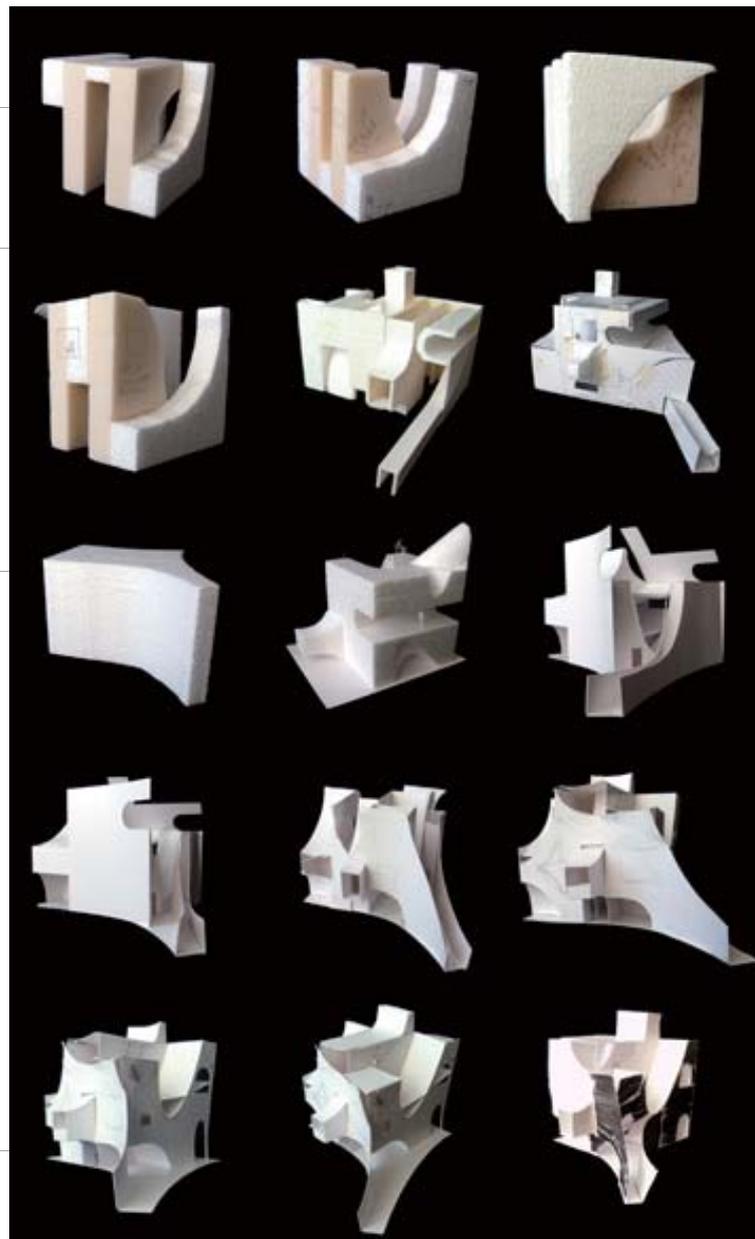
<division>
<分割>

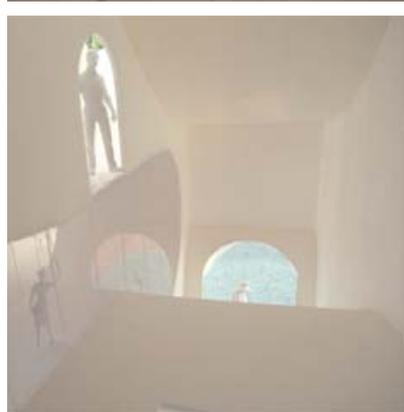
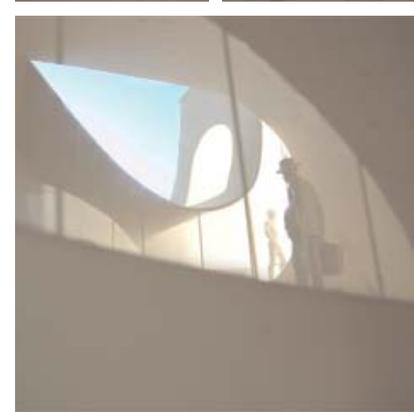
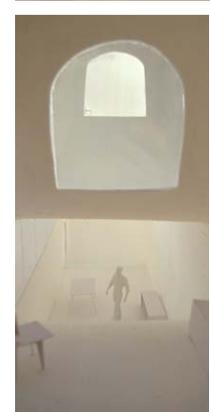
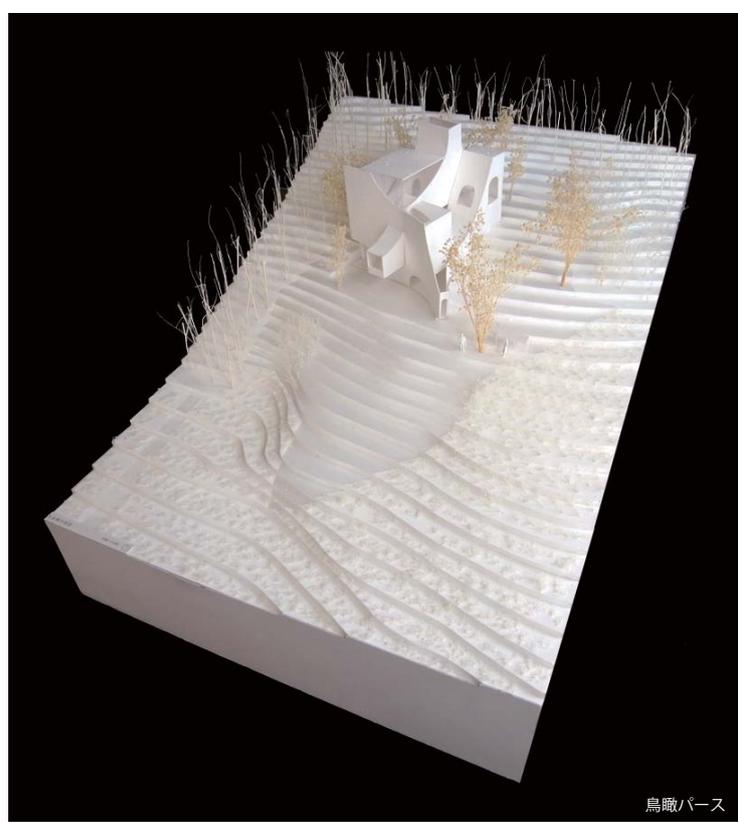
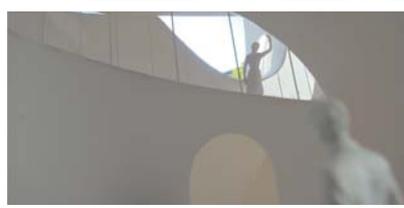
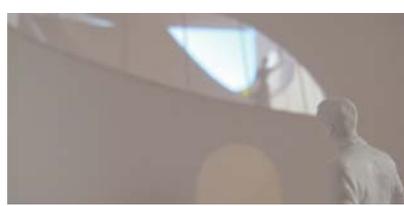


<twin phenomenon>
<対現象>による輪郭の空間化



<informal>
それまでの建築の形式が歪められる





輪郭の空間が連続することで空間に差異が生まれ、建築の形態・空間の性質が人間個人の知覚・心理に働きかけることで最後に機能が決定する。人間の知覚によって機能が配置されていくため、この個人に還元する住宅では1つの空間でもパブリックとプライベートが共存することが可能となる。このような住宅は機能論からは生まれることはない。このプロジェクトの目的は「建築に社会性を保ったまま、個人に還元する」ことであつた。その一つの解として導き出したのが「輪郭の空間」である。そして「個人に還元する」ことが「社会性を保ち続ける」ことになるのではないか。規制を持たず、人間個人に対して誘発を行う輪郭の空間。それは時代や文化、人種を超えて共有できる建築となるのである。