

空間の先立つ建築

マゾヒスティックな設計手法の構築の試み

研究背景

空間とは何の、例えば、壁を思い浮かべる。壁は単に配置してあるだけでは彫刻のような存在かもしれない。しかし、人間が壁を認識した時に、その周辺に空間を生成する。空間は人間の認識によって出現する。それは、『生物学的発覚論』で知られる生物学者 J.J.Gibson の記述からも読み取ることができる。空間は知覚を通して認識されるのである。そして、人間によって空間は得られるので、人間に寄り添う、先に挙げた壁のようなかたちあるものを認識した結果として空間は立ち現れる。空間とはつくるものではなく、認識によって生じうるものであることがある。

空間と認識



研究目的

本研究では、人間が「空間」をどのように認識しているのか、その認識の手がかりとは何であるのかを明らかにすることが目的である。空間を捉えるにあたって、『生物学的発覚論』で知られる J.J.Gibson を手がかりとして、建築の形態の結果から得られる空間を理解する。その前に建築の形態を決定しているのは面であり、その面に対する人間の認識を調査・分析し、その情報源から空間構成を再考する。最終的には行われた設計のためのエレメントを元にして、機能や用途、行為ではなく空間の先立つ受け手、つまりマゾヒスティックな空間の設計とその設計手法の構築を試みる。

J.J.Gibson

「生物学的発覚論」

認識の対象

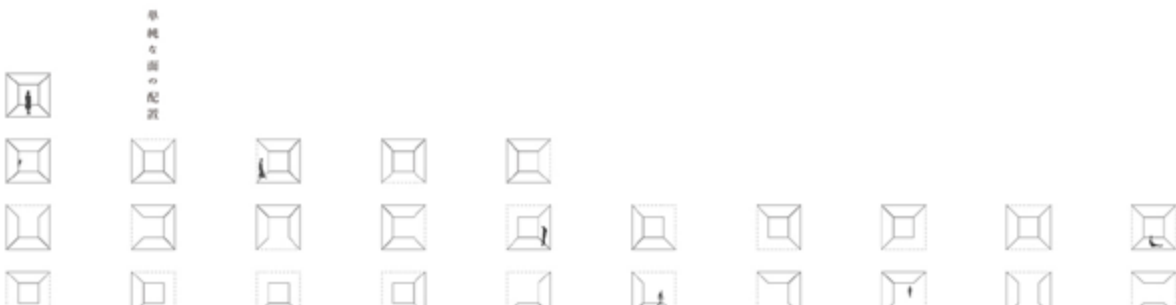


空間概念

空間の概念そのものは、古代ギリシアから存在するが、これは哲學的な空間であり、建築における空間ではない。建築において空間の定義がなされるようになったのは 19 世紀以降である。これは建築革新によってたらされた建築のノーマライゼーションを表現するための言語としての必要性はもたらした。加えて空間構成の重要性が認められたことにも起因する。古代、中世にかけての一定の空間から複数の空間を持つものへと建築はシフトし、空間と空間の関係性の構成は脚光を浴び、様々な試みがなされた。空間自体の役割は何が面白いのか、空間自体の考え方が主題になる。

単純な面の配置

建築における面は、天井面・床面・壁面が挙げられる。これらを組み合わせることで出来上がる面の配置には限りがある。それらを単純な面の配置として、これらの配置を人間が認識した時に、そこに立ち現れた空間に対してどのような感覚を得るのかを分析する。ここで得られた結果は、マゾヒスティックな設計手法の手がかりとなる。『建築のかたちと空間をデザインする』で知られる Francis D.K.Ching は、単純な面の配置が人間に与える感覚を記している。この感覚を元にして、各面の配置に対して自ら得られる感覚を視覚的に表すスタディから得る試みをしていく。



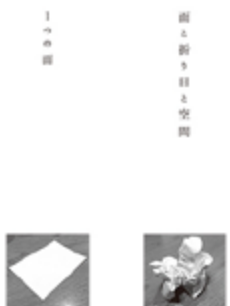
「建築のかたちと空間をデザインする」

立方体の面と感覚



非予定調和であること

独立した面々の面の配置は天井面・床面・壁面の組み合わせによって必然的に推測した。決まる組み合わせはどのように推測すべきか。もし、ここで私がスタディから得られた結果から導きたい「感覚を並び取り、面の配置の組み合わせを考えた時、それは予定調和的であり、行為の手続きされたマゾヒスティックな設計になる。非予定調和的な面の配置を人間が体験することで、用途でも機能でも行為でもなく、空間が先に立つ建築となる。そこで、非予定調和的な空間を考へる。手がかりとなるのは、1つの面である。面に寄り目を入れることで、面が生成されると同時に空間も生成される。



面の配置の構成

面にペンで線を引いて部屋という空間を作るのと同時に、面に寄り目という線を付けて空間を作る。面を作り出して空間をつくる手法として「部屋割」がある。立方体の部屋割は全部で 11 種類ある。その中から 1 つを選ぶ。部屋割は定められた形に寄り目し、全ての寄り目を同方向に併せることで 1 つの立方体という面の配置を作る。もし、寄り目を互方向に寄り曲げたら、もし、定められた形に寄り目さなかったら、この「もし」を実行することで、非予定調和的な面の配置の構成を推測することができる。推測した面の配置の構成が人間の体験し、認識の対象となる。



山／谷 寄り目による再構成

面の配置の認識

人間の体験と認識を共有するために図式化を図る。面の配置を認識するとき、3次元で認識をする。アプローチする方向によって面の配置の様子は変化する。その変化に伴い認識も変化する。そこで、平面図や断面図では表しきれない、3次元の体験を図式化する。3次元を2次元で表した図形として「キュービズム」の図形がある。代表的な画家としてはパブロ・ピカソが挙げられる。客観的対象である物体そのものの形態と主観的対象である人間の認識とが1つの2次元上に表現されている。この概念を手がかりにして、『シークステン 天竺』を参考にし、面の配置の認識をしていく。



3次元から2次元へ





空間の言葉ははじまった。世紀初頭、新古典主義が流行する中、建築革新は未だかつてない単純にシンプルな建築をもたらした。Sigfried Giedion は、これらの建築に見られる「平面+壁」で構成された近代建築を顕彰した。この考えが、近代における建築評価の主題になった。Mies van der Rohe の建築もその評価を受けた作品の一つである。「面」の操作だけで多様な空間構成を実現した。そして近代、建築には平面、断面のような様々な「面」が利用されるようになった。ここで、私たちに立ち返ってみる。単純化した面の配置は人間に何をもちたらずか、人間世界の捉え方を知る。

4



「シート・エンズ」で構築した面の配置から、次にスウェーデンで獲得した面の配置に対する感覚を表現していく。感覚は面の配置のように顔があるものではないが、面の配置から得た感覚であるので直感的でありつつも顔がある。このような表現したものととして、Paul Klee の絵画を参照する。彼の作品は全体としては抽象的な表現であるが、構成する1つ1つに顔を持ち、顔に合う表情の要素となっている。この概念を手がかりに「顔面」を構成する。表情によって得る感覚に色彩を入れ、その感覚は感覚の強度を表す。さらに、感覚ごとの個性性も明らかにしていく。

面の配置と感覚

11



10

3次元で体験した面の配置を2次元で表現したパーツを組み合わせて「シート・エンズ」を構成する。展開図の再構築をすることで得られた面の構成を、各面ごとに平面図に起こし、その面を当てはめていく。そうすることで、この面の配置の中で体験している全ての面の認識を把握することができる。1つの面の配置を含む対称性から1つの面の配置を選び取ることでシート・エンズを得られる。ある地点に立つ時、そこには認識する方向によって1つの面の構成ではなく、異なる面の配置を認識することができる。1つの地点でも異なる感覚を得ることができることもわかる。

a.

b.

c.

d.

e.

f.

g.

h.

i.

j.

Obeg が要素の中でし字型をした面の配置などに代表される単純な面の配置によって引き起こされる感覚として挙げているものは、顔表情-フェローム感-内方向性-網い込み感-方向性-空間の広がり-連続感-安定感である。これらが、面の配置によってどのように変化し人間に認識されるのかをスタディによって得る。10名に対して行い、これらの評価の順位を取ることで面の配置ごとの評価を得るだけでなく、評価自体をも整理されている場合との相対評価を行うことで、各面の配置ごとの各感覚の優先度も同時に得る。これをマゾヒスティックな批評手法のツールとする。

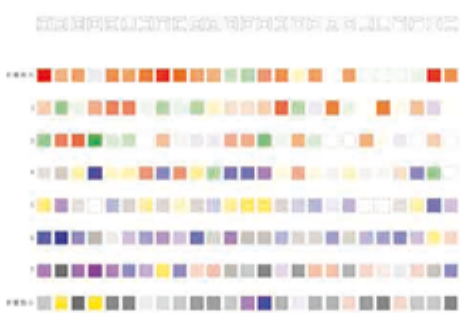
6



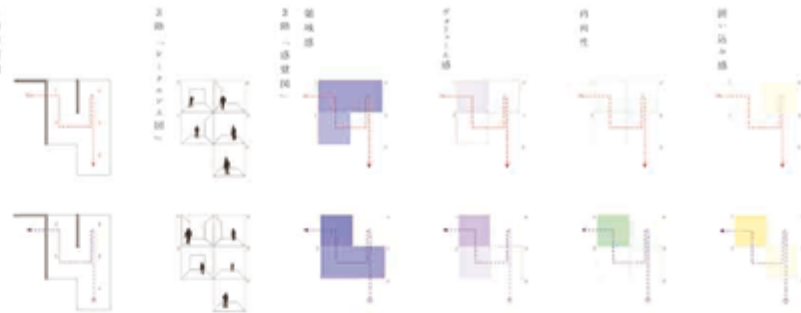
階の配置による感覚の部位



階の配置による感覚の部位



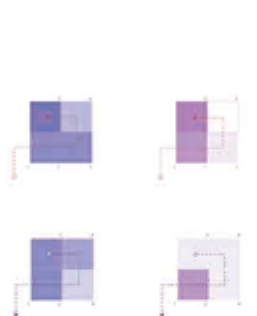
各階ごとの「感覚」



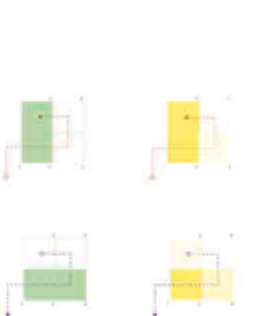
3階平面図



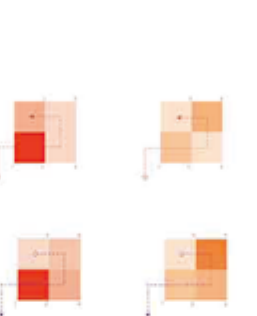
3階平面図



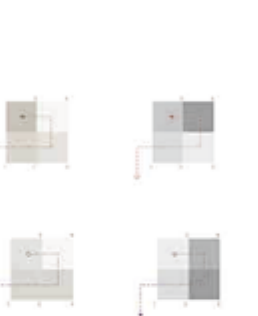
3階平面図



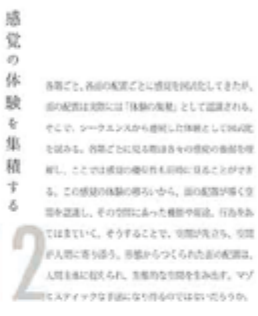
3階平面図



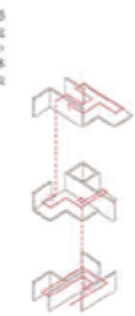
3階平面図



3階平面図



3階平面図

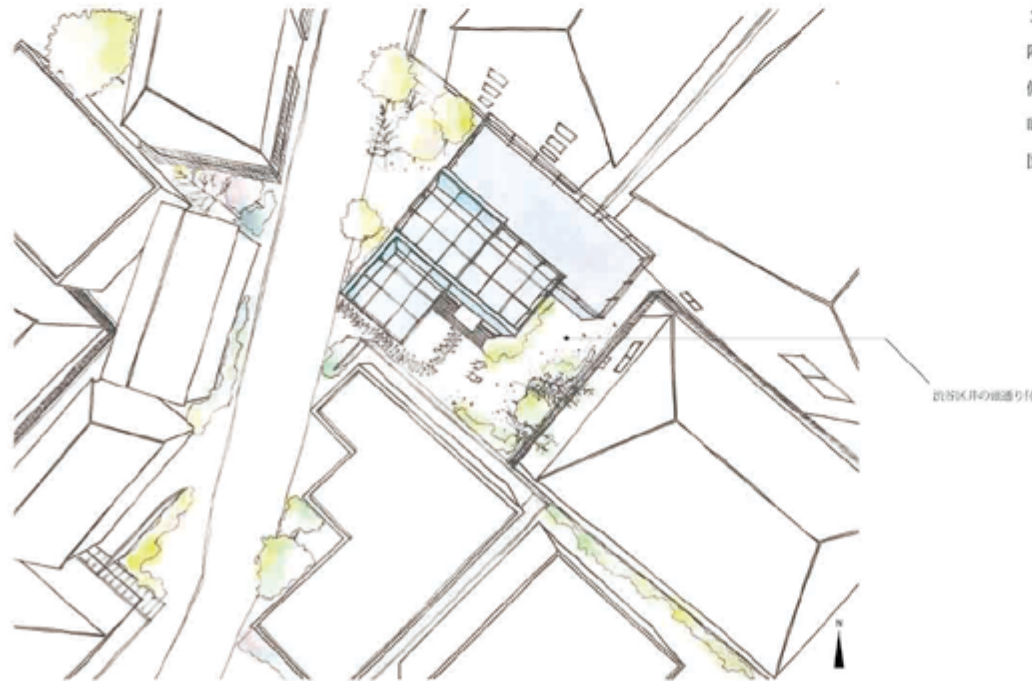


感覚の体験を集積する

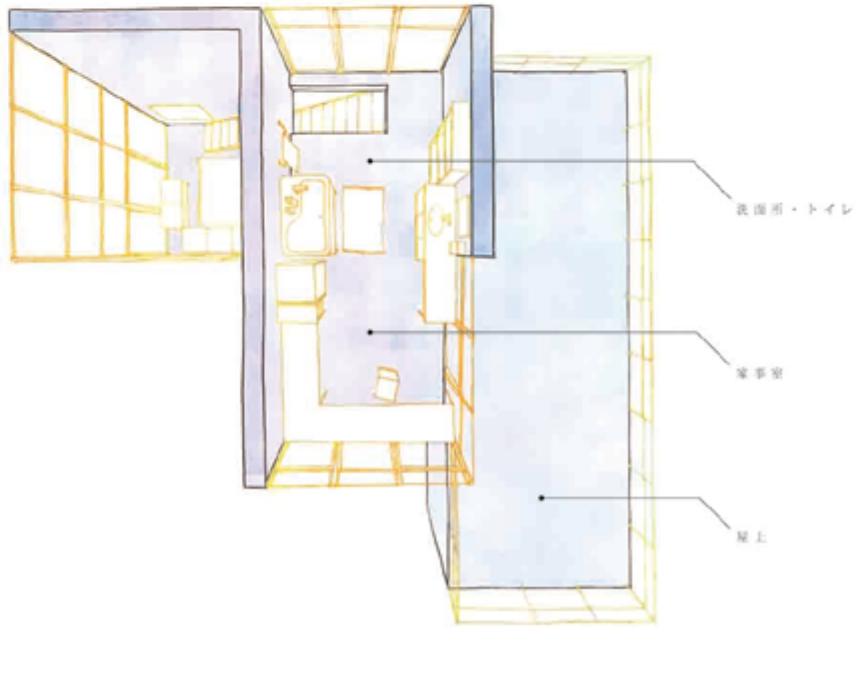
12

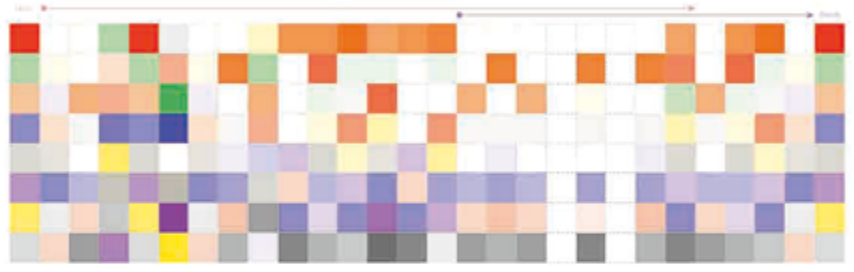
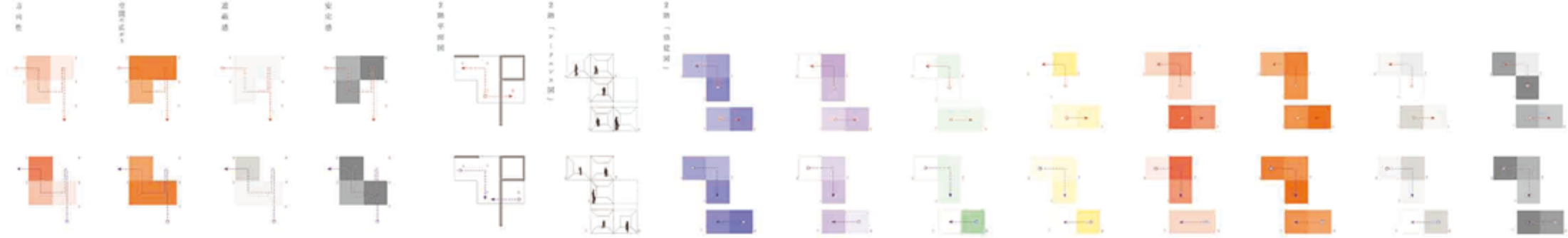
各階ごと、各階の配置ごとに感覚を統合してきたが、この配置は空間には「体験の集積」として認識される。そこで、ワークスペースから感覚した体験として体験を積み重ねる。各階ごとに異なる色は各々の感覚の集積を表現し、ここでは感覚の集積も同時に集積することができる。この感覚の集積の場から、階の配置が深く空間を認識し、その空間にある体験や用途、行為などはまぎれなく、そうすることで、空間が先立ち、空間が人間に寄り添う。空間からつくられた配置は、人間を導きだされ、各階の空間を積み重ね、マゾヒスティックな空間になり得るのではないだろうか。

敷地俯瞰図



3階俯瞰図

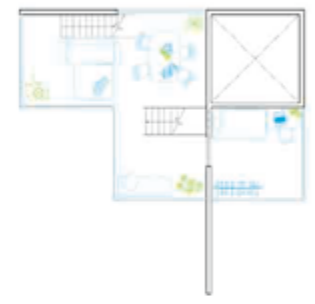




3階
平面図



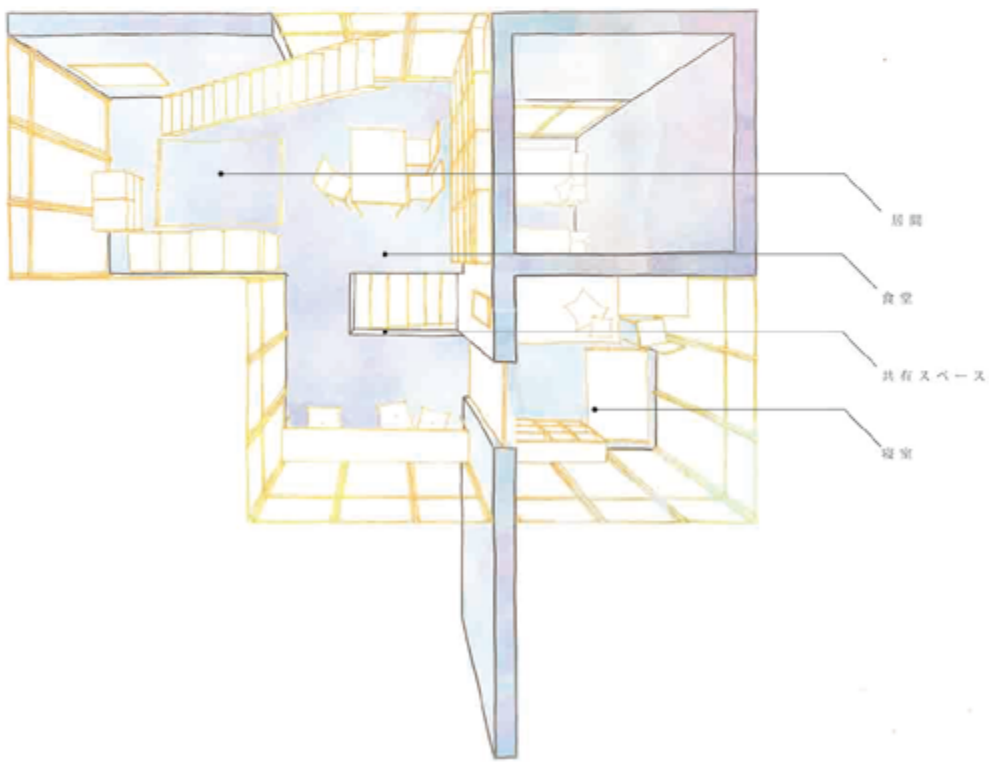
2階
平面図



1階
平面図

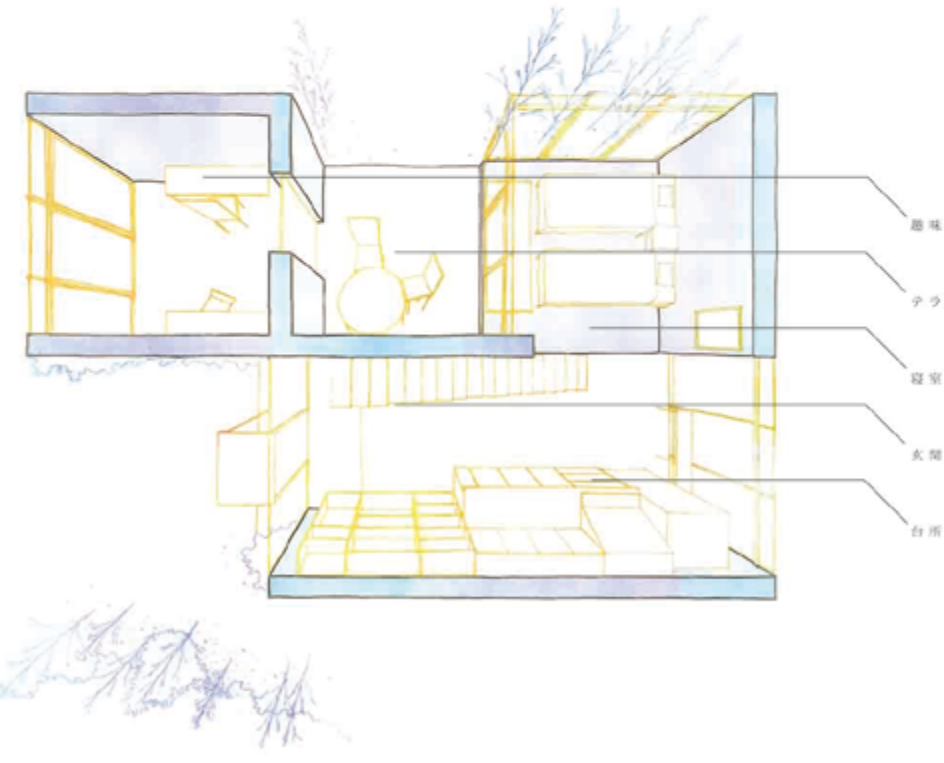


2階
俯瞰図



- 居間
- 食堂
- 共有スペース
- 寝室

1階
俯瞰図



- 廊下
- トイレ
- 寝室
- 玄関
- 台所