

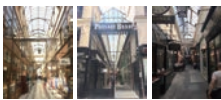
図と地が反転する建築

都市を室内空間と認識するための手法



背景・問題意識

1 背景 パサージュという空間



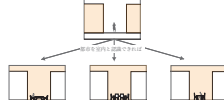
路地を室内空間化しているパサージュという空間に感動した。内部のような外部に人々はいこい、思い思いの時を過ごしている光景がとても印象に残りその印象を持って日本の都市をみると問題が見えてきた。

2 問題意識 外部が内部の残余空間という意識



日本の都市には余白がおり、人の通れない隙間や、使われていない公開空地などがその例の一部である。それは外部空間は内部空間の残余空間という意識のあらわれではないだろうか。

3 目的 都市を室内空間と認識できる建築



都市を室内と認識することができるのであれば、現在都市にある余白もまた違った見方ができるのではないだろうか。本提案の目的は、都市を室内と認識することで、外部において人々が豊かに過ごすきっかけをつくることである。

4 解決手法 図と地の反転



内外の役割が反転している
図と地が反転している
オフィス街の休日に人がいないというある種の余白を、外部を人の居場所とすることで解決したのが凡の内である。これは内外の役割が反転しており、つまり、図と地が反転していると言える。

図と地の反転

5 図と地の反転とは



二種の見え方が交代して現れる事象
輪郭線が二つの意味を表す
図と地の反転とは、ある図形において一定の領域が図に見えたり地に見えたり、二種の見え方が交代して現れる事象である。その条件として、輪郭線が二つの意味を表すということが挙げられる。

6 都市・建築に置く図と地の定義

認知心理学における図と地の考え方
1. 領域の小さい方が図となる → 地表に比べて隙間空間は小さい
2. 原則として輪郭線は図に属する → 隙間が立つことで輪郭線ができる
3. 一様に広い方が地となる → 地表と見られる
4. 地になった領域は境界線が終わるわけではなく、図が生じることで一部に存在する → 地表と見られる

図：内部空間または人々の居場所として作られるもの
地：外部空間または図のために働き帰属するもの
認知心理学の観点と現在の建築が果たす役割から、図を建築内部空間または人々の居場所として作られるもの。地を外部空間または図のために働き、図に帰属するものと定義する。

都市・建築に置く図と地の反転

7 都市における図と地の反転



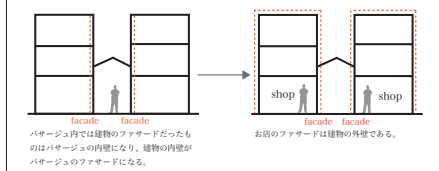
輪郭線が一つの意味→反転しにくい



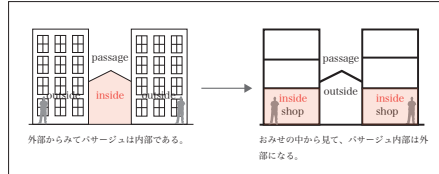
輪郭線が二つの意味→反転しやすい

8 建築における図と地の反転の例・パサージュ

内外の反転



ファサードの反転

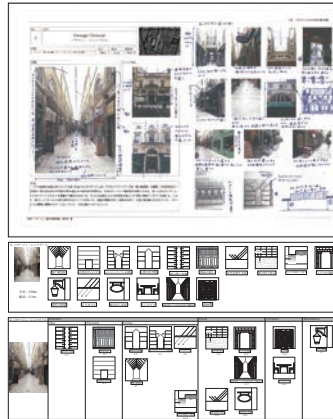
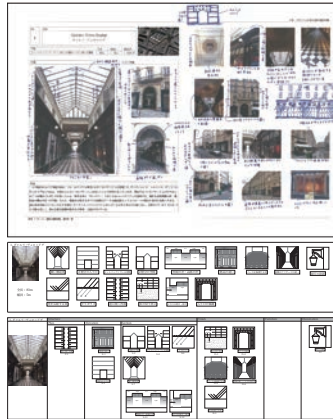


都市を室内と見た時、建築のファサードは都市の内壁

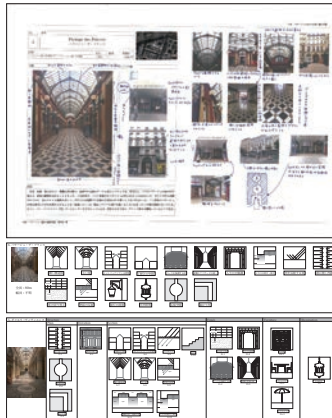
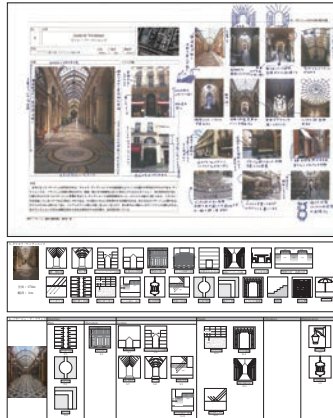
パサージュ調査・分析

図と地の反転が起きている建築空間としてパサージュの調査・分析を行う。実際に訪れることのできた17のパサージュについて空間要素を抜きだし、アイコン化する。

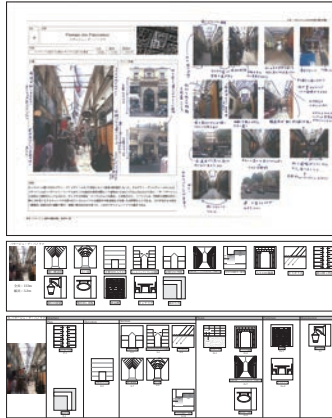
データシートに空間的特徴を書き出す
↓
アイコン化
↓
分類



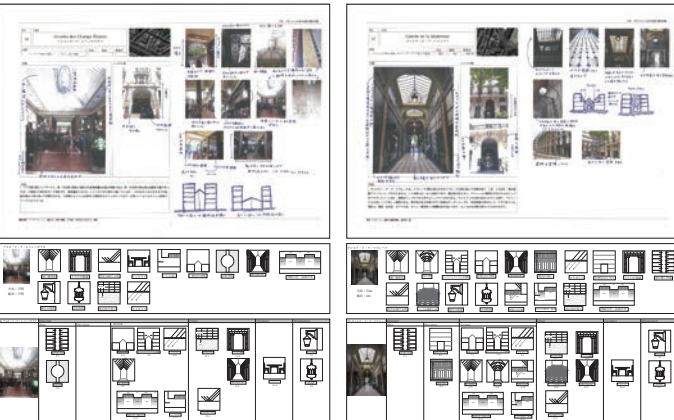
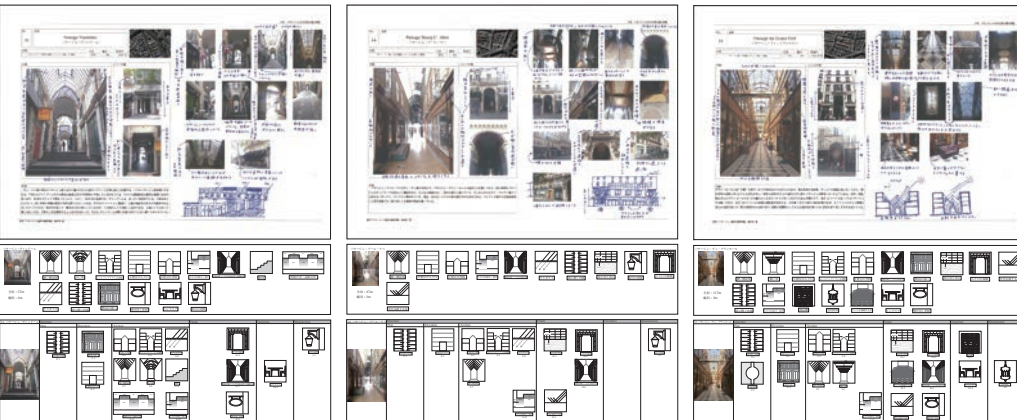
データシートに空間的特徴を書き出す
↓
アイコン化
↓
分類



データシートに空間的特徴を書き出す
↓
アイコン化
↓
分類

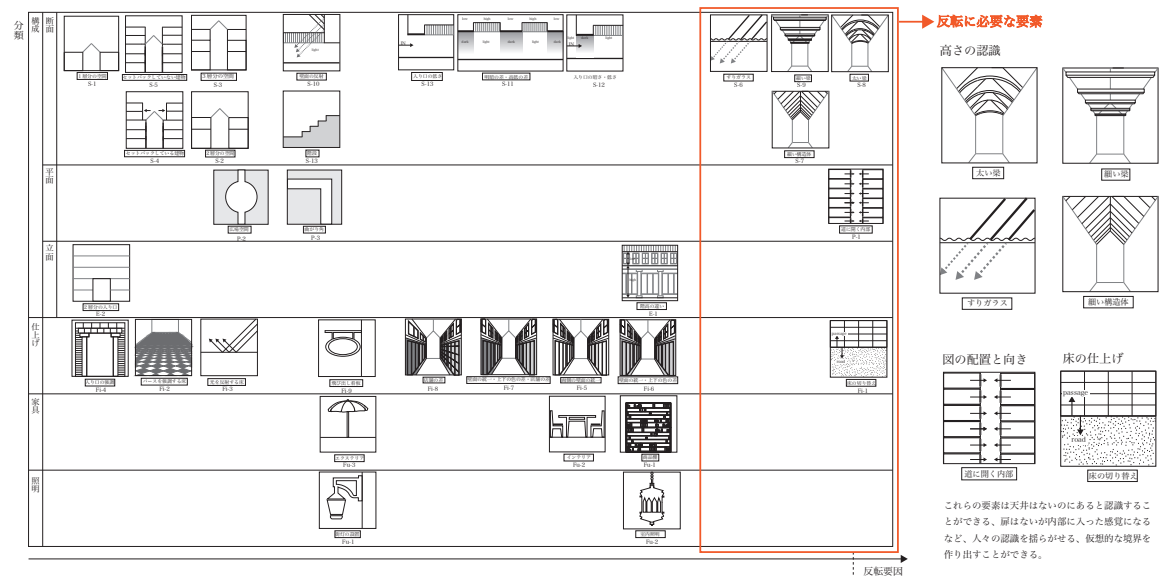


パサージュでは内外の反転とファサードの反転が起こる。これらを総合すると、都市を室内と見た時、建築のファサードは都市の内壁と見ることができる。



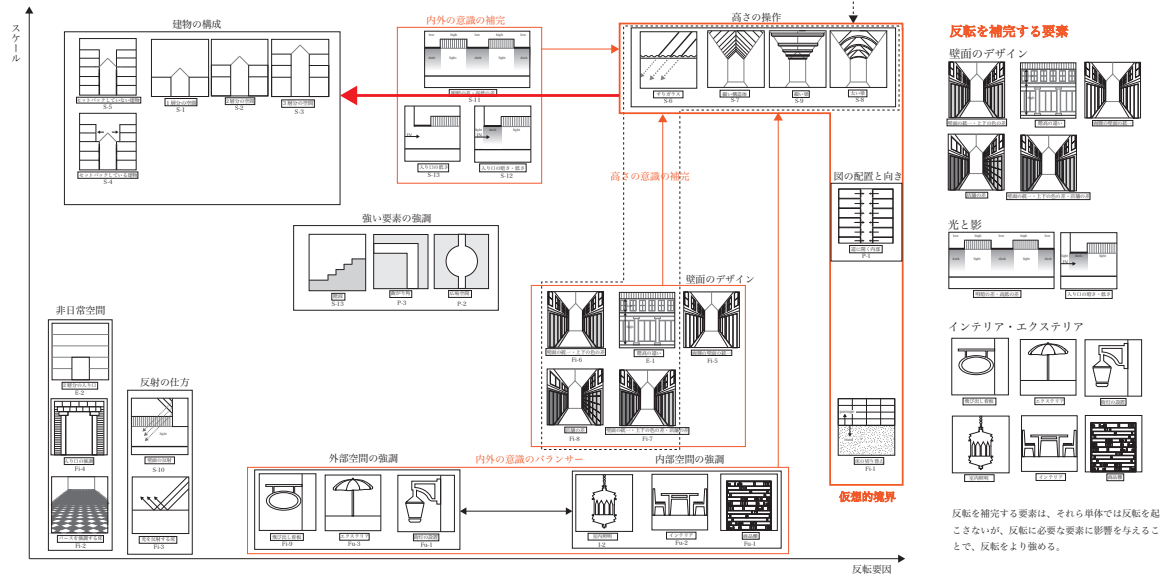
9 分類ごとの反転要因

空間要素アイコンを構成・仕上げ・家具・照明で分類したもののから空間要素それぞれの分析を行い、どの空間要素が反転に関係しているのかを因にまとめる

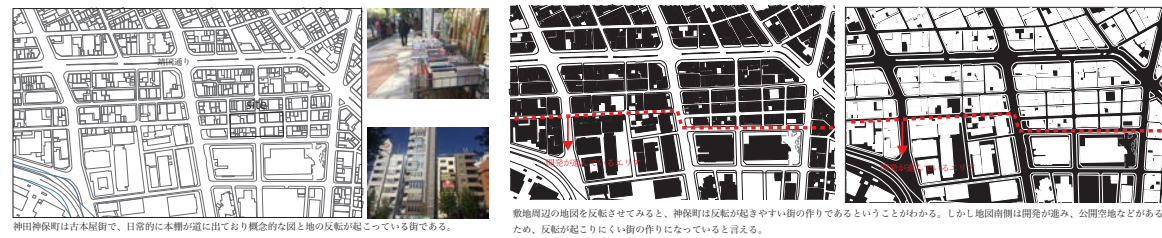


10 空間要素相関図

それぞれの空間要素がどのように相互に影響を与え合っているのかを、反転要因・スケールを軸に空間要素相関図としてまとめる。

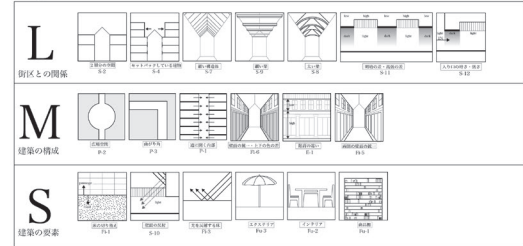


計画敷地 神田神保町



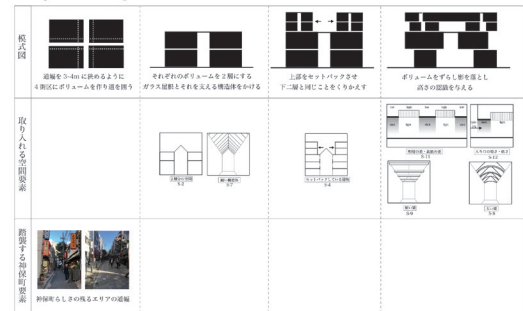
4街区にまたがって提案をし、主にあいだの路地を室内空間化する。
それらを横断させ断面的な反転も引き起こす。
様々な居場所を持った複合商業施設を提案する。
神保町の空間要素や素材を取り入れることで神保町の反転をより強める。

Step 1 取り入れる空間要素をL M Sに分ける



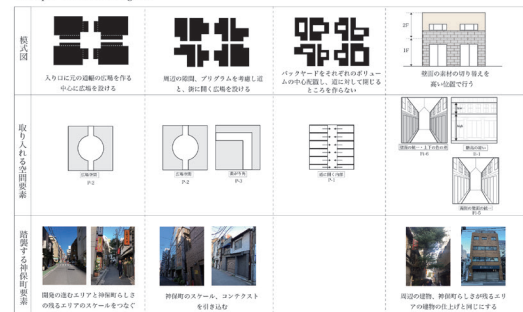
L 街区との関係

Step2 L scale diagram



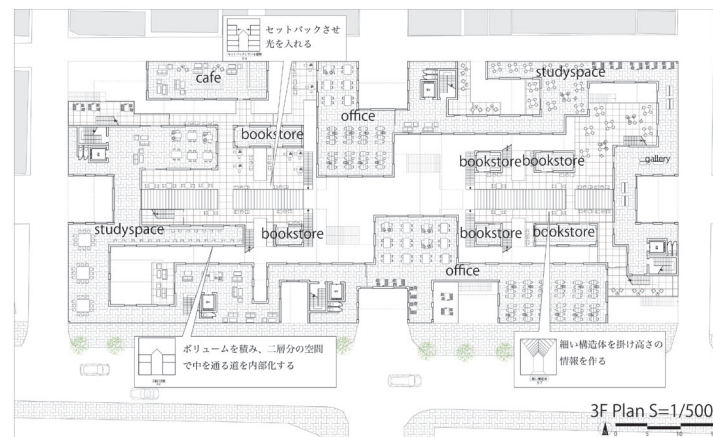
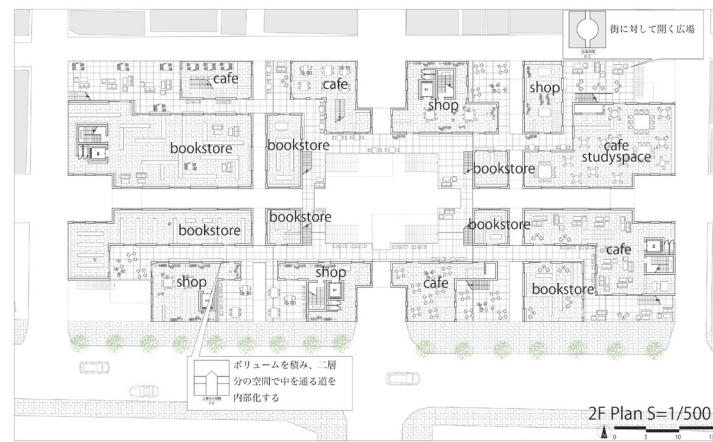
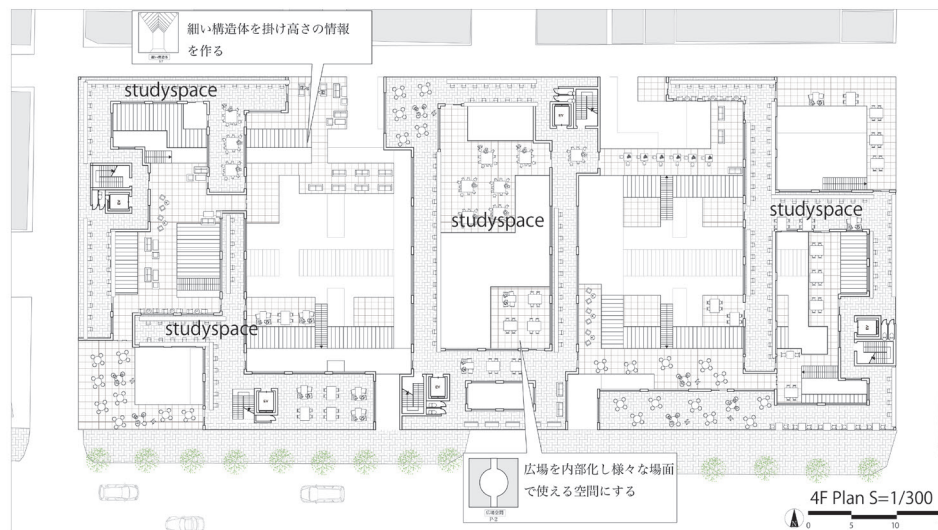
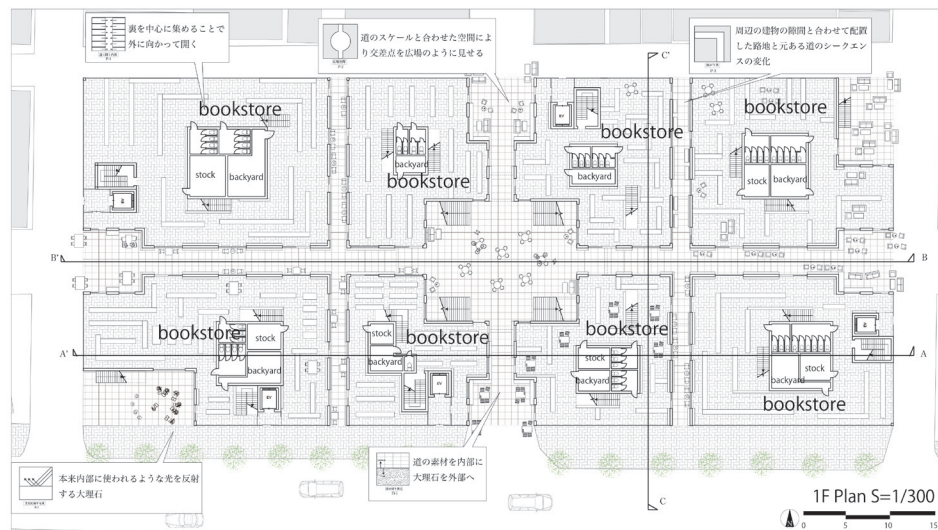
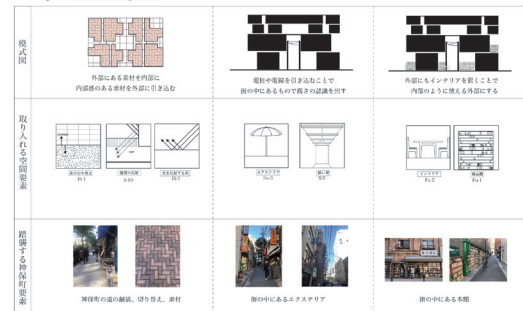
M 建物の構成

Step3 M scale diagram



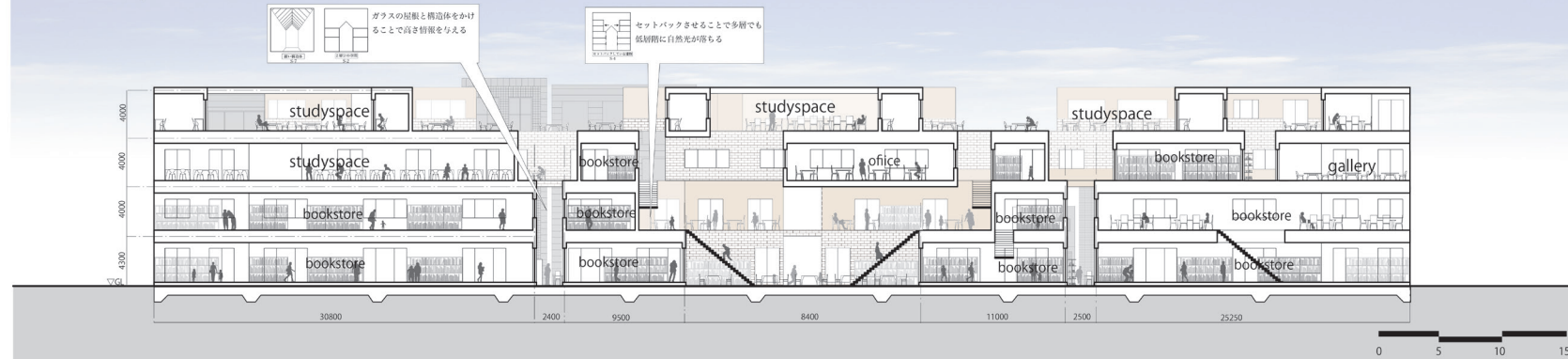
S 建築の要素

Step4 S scale diagram

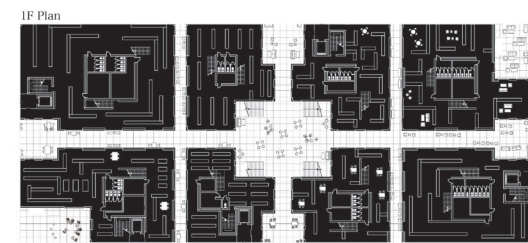


Section

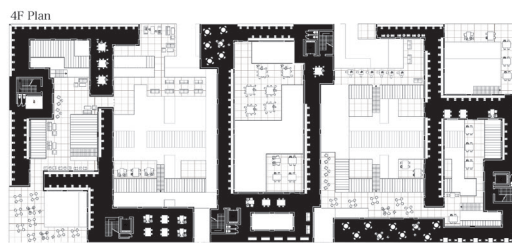
□A-A' Section 1/200



1 平面図 反転

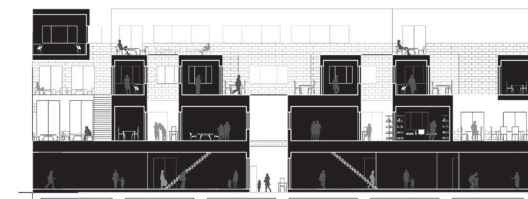


1階は主に内部を繋ぐための路地を内部化している

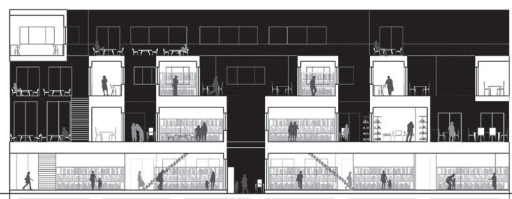


4階では内部は内部化された外部を繋ぐための路地のよう空間になる

2 短手断面図 反転



C-C' 断面を反転させると外部と内部が上下の反転を起こし、ほぼ同じ形になっており、上下階で反転が起きていることがわかる。



3 長手断面図 反転

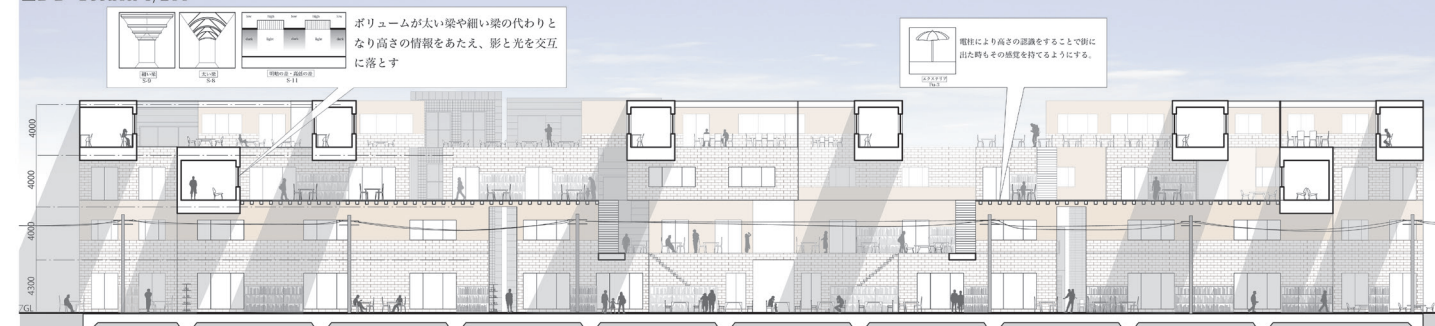


A-A' 断面のネガポジの反転を行うと壁面が内部を表すとともに、外部空間の形を示していることがわかる。



Section

□B-B' Section 1/200



0 5 10 15



光と影が交互に反復して落ちることで内外の認識を揺らかせる



建物のボリュームや構造で高さの認識を与える



落ちる影で内外の認識を揺らかせる



吹き抜けにより上下を繋げ、光を広場に落とす



取手を揃えることで側面に向く広場に仮想的な境界を作り出す



入り口部分の高さを低く影を落とすことで内部に入る感覚を与える

□C-C' Section 1/200

