

# 瞬刻に置かれるプンクトウム

- フレーミングで知覚する「歪み」の生じる建築の研究 -

## 1

### 本論に関して

#### 研究背景

携帯電話の発達により誰もがカメラを持ち歩く現在、以前よりも写真スポットというものに対しての注目が高まったように思える。ガイドブックに載っているような定番の写真や、奇跡の一枚のような写真など、ある一点の角度からしか撮れない写真を SNS でよく見かけるようになった。全世界の人が利用可能な SNS での拡散効果は非常に高く、「インスタ映え」「フォトジェニック」な写真を求める若者が、注目を集めたスポットへ訪れ撮影をして SNS に投稿をするというムーブメントも生まれている。フレーミングによる世界の部分的抽出は、逆に消去された現実を想像することに出来ない。現実と見かけ（あるいは擬態）、実態と表象、在と不在、外界と内なる世界——こうした形面上の二元性をそれぞれ同じレベルで見つめ、その調和や多義性を探究したいと考えた。

#### 研究目的

シンボリックな建物は人を魅了する。そのような建築は写真は多くメディアに露出し、都市に対してアイコン化されたが故に飽きられてしまう、あるいは街に繁華をもたらすこともあるだろう。私は瞬間というものに着目し、ある一点でしか視覚的に成立しない建築風景、あるいは、ある一点から動き出すと視覚で認知されていたその予想を裏切るような建築を提案したいと考えた。本研究では視覚的なトリックを用いた二次元アートや、三次元アートを手法を分析し、その分析結果を元にした新たな建築設計手法を考案する。そしてそれが人や都市にどのように影響し、どんな可能性があるのか提示することを目的とする。

視覚で認知していた予想を裏切るような、  
建築設計手法と建築の考案

#### 本論の構成

第二章では、空間に対するイメージの構成・知覚についての原理を明らかにしていく。空間イメージの構築について、記憶や経験・体験による空間の予想（想像）解釈、いわゆる「視知覚」の原理と二次元的空間に現れる「遠近法」について明らかにしていく。第三章では前章で記述した視知覚や遠近法を踏まえ、写真と建築がどのような結びつきで、メディアとして発展していったかを述べていく。第四章では「二次元作品」における遠近法を用いた空間構造の分析と、その分析を元にした「三次元作品」における表現の分析を行い、遠近法が応用された建築設計手法への見かけかりとする。第五章では第四章の考察を元にモデルの作成し、分析を行う。二次化された（写真/画像）有名建築を実際にいくつかの階層表現を用いて、立体的に再編成し、「歪み」について論を展開させる。第六章では以上のことを踏まえて、洗剤にて設計を行う。本論で展開してきた「遠近法」と「階層表現」の建築への応用の有用性を示すために、建築の設計を行い、本研究の結びとする。

## 2

### イメージと空間

過去に体験したことが心理的に相互に結び合うことでイメージは作られる

#### 2-1 視知覚による空間認知

過去の体験の貯蓄と結びつき物体や空間をイメージを決定する「視知覚」



「視知覚」により断片的な点や線だった情報が、一つの形として具体的にイメージ（空間認知）され、目に見える空間の一部だけでなく、全体像を把握することが可能となる。

二次元面の空間把握には「遠近法」の表現が必要となる

作者と二次元面、また二次元面と鑑賞者との関係を考察するため、古代の遠近法から変わっていく空間認識の流れを探索

#### 2-2 遠近法

年代	遠近法
B.C.30c	垂直遠近法
B.C.8c (古代)	平行投影法
B.C.8c (古代ギリシャ)	上下遠近法
B.C.4c (古代ローマ)	空気遠近法
B.C.3c (ヘレニズム)	投影法
3c	内射法
	色彩遠近法
	大小遠近法
中世 (ルネサンス以前)	
5-15c	
15c	曲線遠近法
	階層遠近法
17-18c	階層遠近法の確立

遠近法の表現の変化



遠近法は「視」より「知」を重視する空間認識の方向へと転換をみせ、  
絵画平面に取り入れられた空間には、より抽象的な表現が強まった

## 3

### 建築と写真

写真だからこそできるフレーミングや編集と、(意図せず)変容していき生まれた撮影表現「[歪み]」

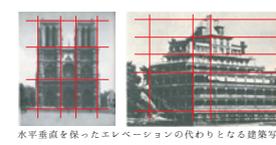
#### 3-2 建築写真



写真によって作られた明快で強いイメージは、擬似的な経験となり、記憶として代わりに定着されている



#### 3-2 建築写真とメディア



水平垂直を保ったエレベーションの代わりに建築写真

インターナショナルスタイルの時期になる  
写真は歪み始めた





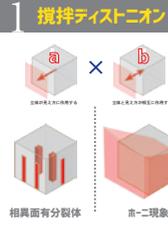
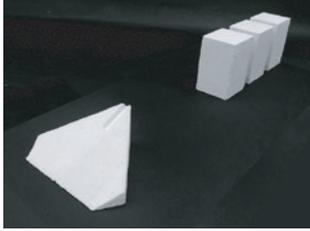
# 5 名建築再編成

写真に表出する意図しない「ズレ」がもたらす体験

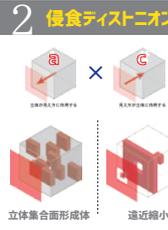
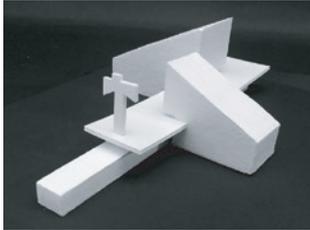
画面に表出した「ブクドゥム」(三次元体験)は、実物と向き合い移動した時に(三次元体験)確かに「歪み」となり、それは「驚き」を生み出す

## 5-1 モデル分析

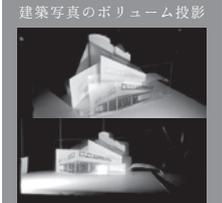
### 母の家 | スラッシュティスタンス



### 母の家 | サイズコンピネーション

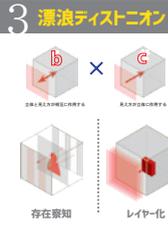
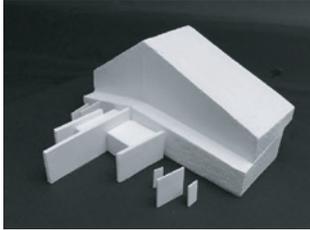


1. 「サヴォイア邸」の、コルビュジエ
  2. 「母の家」 ロバート・ヴェンツウリ
- 二つの名建築を第四章から抽出した立体錯視の表現方法を用いて、二つの建築を再編成する。

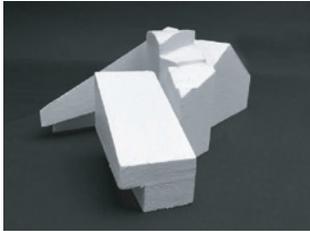


- 建築写真のボリューム投影
- (i) 名建築写真の選定 - 名建築の中でも有名な写真の角度を選定する。その中でも本人が写真の編集にも関わったとされるものを優先的に選ぶ。
  - (ii) ボリュームの配置 - 第四章で抽出された錯視の立体的表現手法「ディストニオン」の中から、本設計に有効だと思われる手法を用いて、それに適当とされるボリュームの配置を目指す。
  - (iii) 建築写真の投影 - ohp シートに印刷した建築写真を指定された距離から単光源で照らし、ボリュームに写真を投影させる。
  - (iv) ボリュームの成形 - ボリュームに投影された写真を額りにマーキングを行い、ボリュームを適当な形へと成形する。

### サヴォア邸 | ピロティウォール

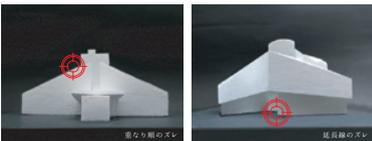


### サヴォア邸 | クラッシュリパース



## 5-2 瞬時に置かれるブクドゥム

### 『細部に現れるズレ』



「ブクドゥム」を語る上で、もう一つ大切な要素がある。それは「スタジアム」である。スタジアムとは、写真の主眼であり、「撮影者の明確な意図」をもって撮影された(写真におけるコード化された)被写体である。そして、「ブクドゥム」とは(コード化された)意味が固定されたスタジアムと、他の複数の意味に対し、メタニメティックに開かれた存在である。ブクドゥムは単一の、かけがえのない存在である一方で、偶然性にはたらくことで、「代替的」に他のオブジェクトを呼び寄せる効果を持っているのである。

スタジアムとブクドゥムの間にはフィードバックのループが発生する。「意味が固い全体→誤の撮影」を往還し続けることで、イメージが「壊れ」続けるのだ。それが生み出すのはイメージの「歪み」と言える。

本画に現れている意味の置換

「スタジアム」→「認知」  
「ブクドゥム」→「歪み」

画面に表出した「ブクドゥム」は、実物を目の前にし、その場所(固定)から移動した時に起こる「歪み」となり、それは一つの「驚き」となる。そして自分が撮ってきたイメージを視覚のみならず、過去の体験をも参照させるだろう。その前提は「歪み」からの「驚き」への経路である。

「写真がふいにとらえてしまった謎の物体やズレ」のようなものを、バルトは著書『明い部屋』のなかで、「ブクドゥム」と呼んだ。

# 6 建築設計

写真に表出する意図しない「ズレ」がもたらす体験

四章で定義した「歪み」を生み出す建築設計ガイドの「ディストニオン」を用いて、建築を設計し、画面で生じる「ブクドゥム」を空間的「驚き」に昇華させる建築の創造を目指す。

## 6-1 敷地概要



敷地について

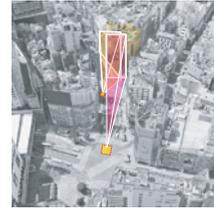
所在地 東京都渋谷区道玄坂2丁目29-1

現在この土地には、東京を代表する建築風景の一つである「SHIBUYA109」が建築してある。

誰かが知っている建築物の建て替計画を本論の設計手法を用いて行いたいと考えた。そこで1979年以降40年間に渡って、若者を魅了し続けた「SHIBUYA109」の所在地を本設計の計画対象地として選定する。



建物単体としての知名度もさることながら、スクランブル交差点やパチ公前止橋など、駅周辺の都市空間と一体的に想起される点(認識)もある。例えるなら、自由の女神像の写真を見て、反射的にニューヨークが思い浮かんでしまうのと同じレベルであろう。もし商業ビルである「SHIBUYA109」は、建物単体としてだけでなく、渋谷の街そのものほとんど一体化して認知されるに違いないのである。



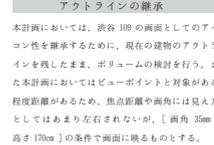
撮影者が多い地点は明確に二箇所限定されていた。それは左図の[A]と[B]のポイントである。[B]ポイントは歩道であるためゆくりとシャッターを切る可能性があるが、[A]ポイントでは短時間で撮影となる。本設計では撮影においても、目視することに関して、瞬間的なイメージが刷まれる[A]ポイントを109のショットポイントと選定し、画面としての形態表現のエッセンスとする。



「SHIBUYA109」と周辺状況

「SHIBUYA109」メインとなるのは1Fのエントランスであるが、この建物は正面のエントランス以外、1Fのセンター街側のみしか外部との接続がない。そのため画面は前に対して閉鎖的な印象を受ける。渋谷は109を分岐に明確に二分化されており、緑路側(図左)は飲食店街、センター街側(図右)はファッション/雑貨店がそれぞれにひしめき合う。この二分化された渋谷に調和をもたらす、特定の若者以外侵入し難い109の印象を払拭する必要があると考察する。

## 6-2 設計方法



アクトラインの継承

本計画においては、渋谷109の画面としてのアイコン性を継承するために、現在の建物のアクトラインを残したまま、ボリュームの検討を行う。また本計画においてはビューポイントと対象がある程度距離があるため、焦点距離と画角には見え方としてはあまり左右されないが、[画角 35mm / 高さ 170mm]の条件で画面に映るものとする。



ディストニオンの選定

視点高から距離までが一画面に収まる  
視点高と対象は300mmの距離がある  
画面の中心から距離が等距離であることができない  
三角錐であるため、建物の形状が写り込める

以上の条件から、角度はもちろん距離の変化においても効果的に建物が変形する。第4の「歪み」を生み出す建築設計ガイド「編撃ディストニオン」を用いて建築の設計を行う。

## 6-3 建築設計

### 遺伝建築 NEO109

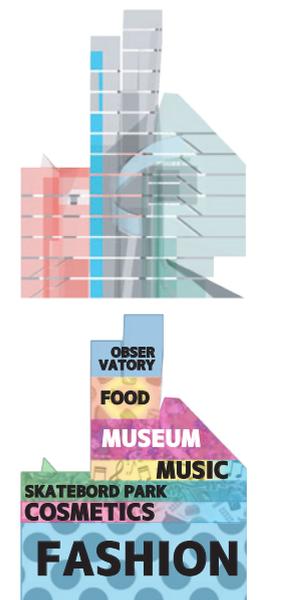


### 「壊れた建築には「心地良い驚き」がある」 吉村順三

プログラム

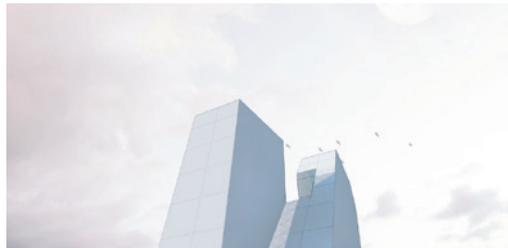
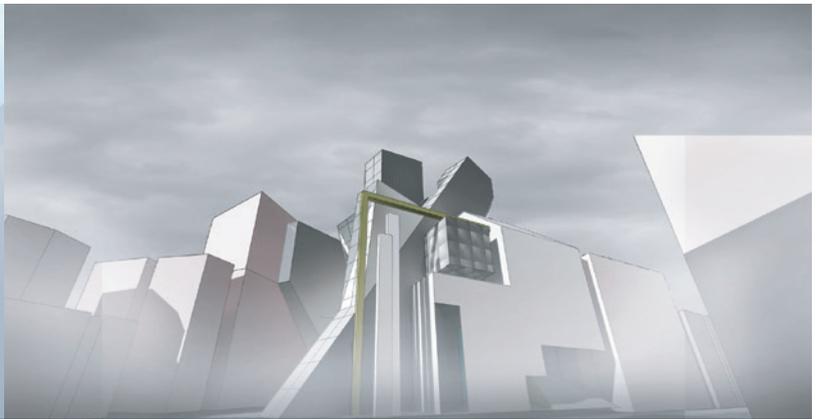
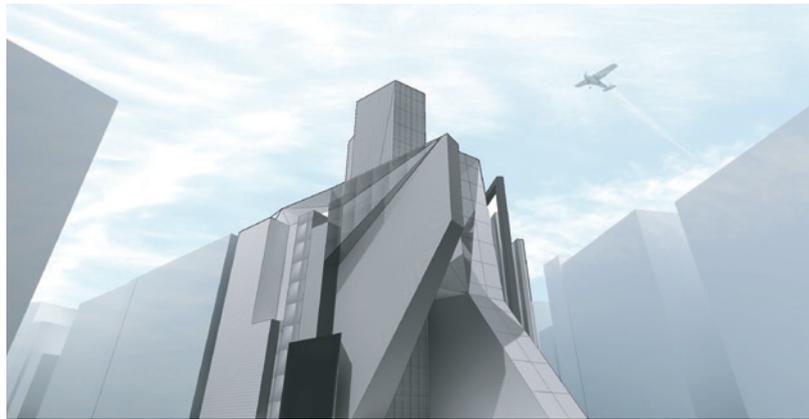
従来のようなファッション関連ショップの他に、ネオ渋谷の文化の発祥の場、そして発信場としての、渋谷文化ミュージアムを、8.9階に計画する。

- 14F 展望エリア
- 13F 展望エリア
- 12F 展望エリア
- 11F レストラン
- 10F レストラン
- 9F ミュージアム
- 8F ミュージアム
- 7F ミュージック
- 6F ステイパーク
- 5F コスメ
- 4F ファッション
- 3F ファッション
- 2F ファッション
- 1F ファッション



上図は各階のメインプログラムである。4階から8階まで直道のスパイラルエスカレーターがあり、階のレイヤー(「衣服→美容→アクティブ→音楽」)文化)が視覚的に移り変わることで、それぞれのイメージがミュージアムに直接作用し、体験のダブルイメージを生み出す。





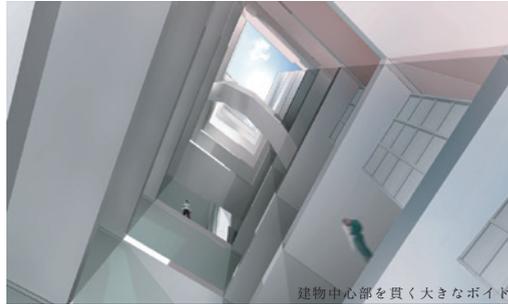
カタチは違えど感じる面影



6Fの室内スケボーパーク / ストリート文化を内部に取り込む



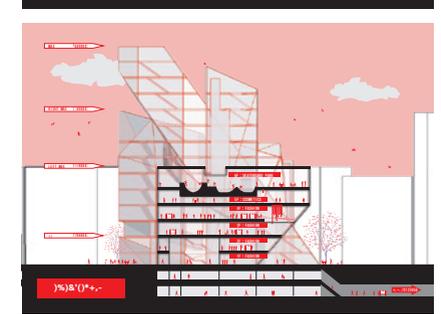
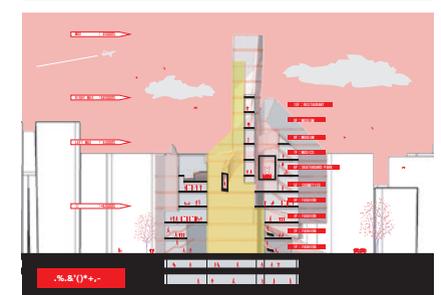
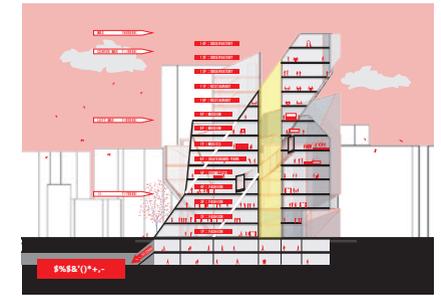
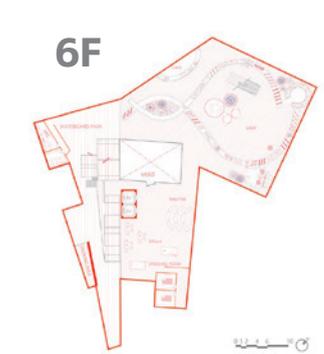
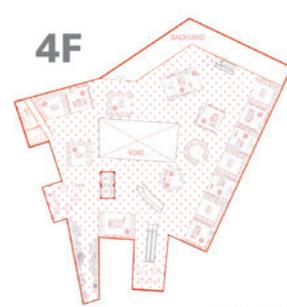
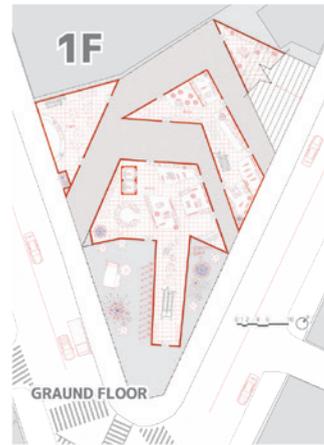
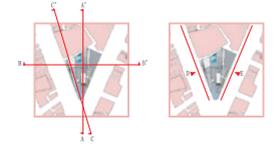
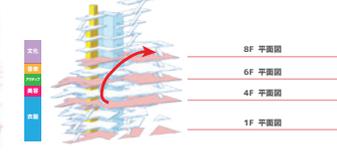
1Fの外部通路 / 南北を繋ぎ交流の拠点となる



建物中心部を貫く大きなボイド

平面計画

各階のプログラムにふさわしい平面の検討を行う。本設計においては視覚的で認識できるフロア同士(レイヤー)の移り変わりが重要となるため、各々のフロアのプログラムにフィットする個性ある平面プランを計画する。本論においては、[1F/4F/6F/8F]の平面プランを提示する。



SKATEBOARD PARK FLOOR

SHIBUYA MUSEUM FLOOR