

人為的变化の様式

- 使用者によって変化する「タネ」と建築の提案 -



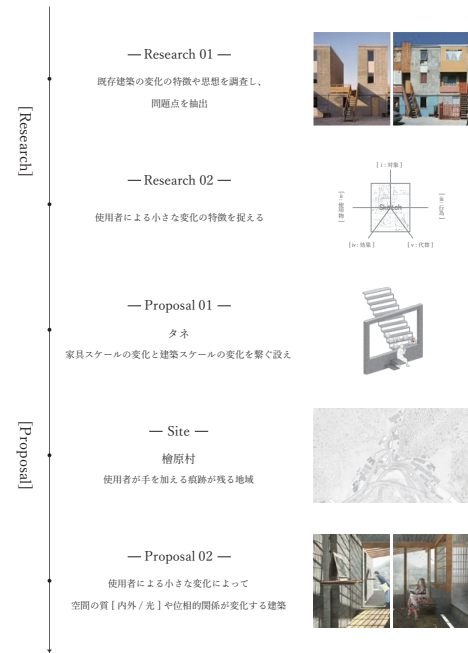
0 Introduction - 小さな変化を建築スケールに -

家具を移動させたり、新しく買い足したり、
私たちは日常の中の、そんな小さな変化を楽しんでいる。

小さな変化が連鎖して、建築スケールの変化につながる。
そんなことを実現する設え「タネ」と建築を提案する。

これは使用者が建築に手を加えることが当たり前ではなくなってしまった現代において、
リノベーションなど、「従来の変化の様式」の枠組みに捉われず、
使用者主体の「新たな変化の様式」を構築するための試論である。

1 Outline - 使用者による変化を建築に組み込むプロセス -



Research - 変化の収集・分析 -

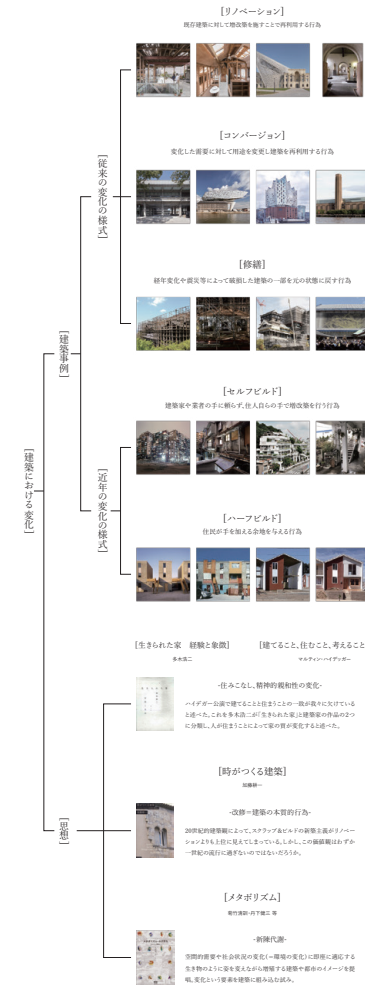
大小のスケールの異なる変化の分析を通して、使用者主体の「新たな変化の様式」のポイントを探る

2 Research 01 - 建築における変化 -

既存する建築の変化の特徴や思想について調査を行った。

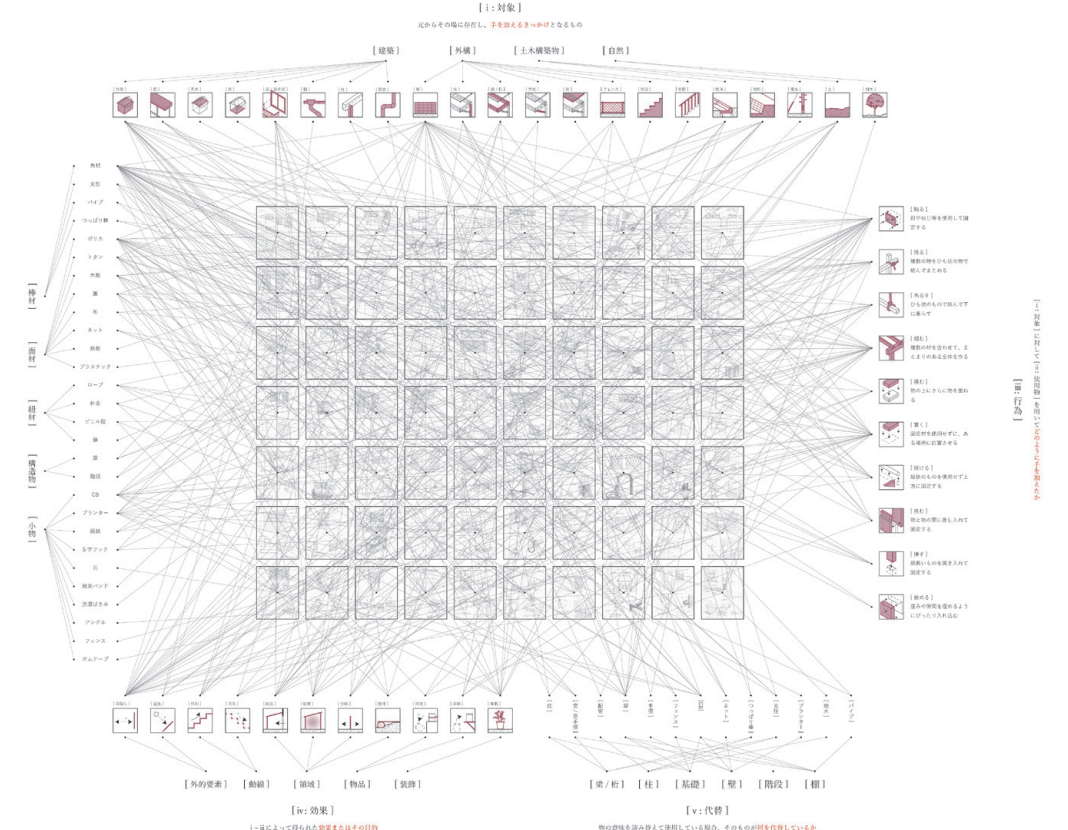
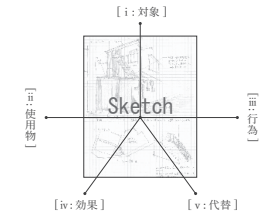
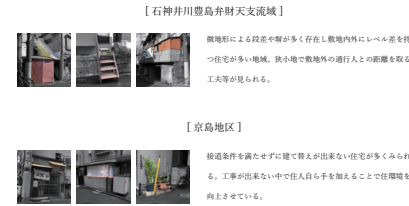
元来、建築に手を加えることは当たり前の光景であったが、20世紀的建築観によって新築と改築は分けて考えられるようになった。メタボリズムやハーフビルドは建築に再び変化という要素を組み込む試みであったが、大掛かりで一定の技術が必要とする。

建築における変化を再び生活の中に落とし込むために、特殊な技術が必要とせず、誰でも簡単に手を加えられる基盤となるような「新たな変化の様式」が必要だ。



3 Research 02 - 使用者による小さな変化の収集 -

使用者が手を加えた痕跡が多く残る地域にて、使用者が身の周りの物に与える変化の収集を行う。フィールドワークにてスケッチで記録し、5つの視点からその特徴を捉えた。



建築の構造体は手を加えにくい対象であると考えられる。
使用者が手を加えやすい状況を意図的に作り出すために、上記の要素を混在させる。

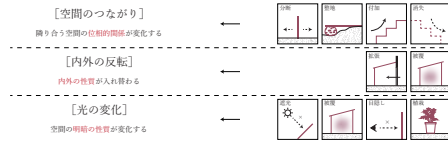
元のものとは別の解釈を与えることで空間性(位相性や質)が変化している。
手を加える際に、その対象や周辺の物の役割を変化させることで可能性を広げる。

4 Definition - タネの定義と提案の概要 -

私たちに身近な変化として、模様替えやDIYが挙げられる。そこで行われている、物を付加・移動させるといった簡単で小さな変化を建築スケールに転換するための、[家具と建築のスケールを繋ぐ設え=タネ]を提案する。

また、3章で得た「iv:効果」をもとに、使用者による変化が引き起こす建築スケールの変化を導いた。

使用者による建築スケールの変化の導出

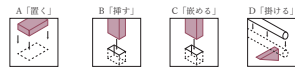


5 Method - タネの作成方法 -

-STEP1-

「行為」の抽出

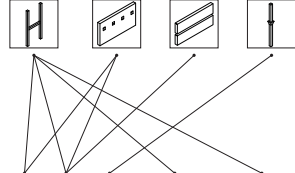
変化の可逆性を考慮し、余物を使用しない行為であるA「置く」、B「挿す」、C「嵌める」、D「掛ける」を抽出する。



-STEP2-

「行為」の具象化

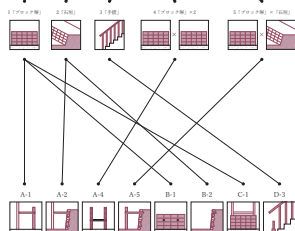
「行為」を建築に取り入れるために、各「行為」に応じた機構を構造体にする。



-STEP3-

身の周りの物で代替

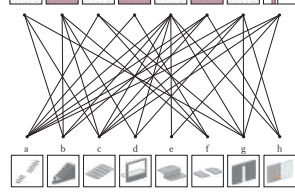
STEP2で作成した構造の一部を石垣やブロック解をはじめとする身の周りの物[外構/土木構築物/自然]で代替する。



-STEP4-

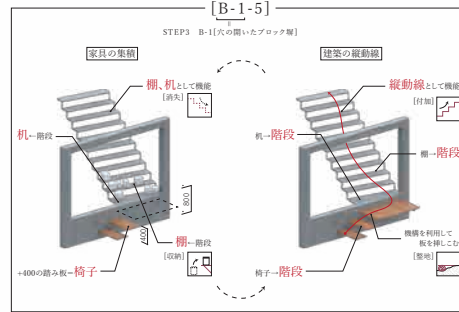
「二面性を持つ建築要素」と組み合わせる

手を加えることで役割が変化する「二面性を持つ建築要素」を組み合わせて家具スケールの変化と建築スケールの変化を結びつける。



6 Encyclopedia - タネ集 -

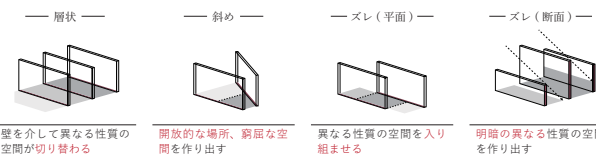
A「置く」、B「挿す」、C「嵌める」、D「掛ける」の4種類の行為を抽出し、各53種類のタネを作成した。STEP3で得られた構造ごとにタネを整理し、その特徴を記述する。



7 Rule - タネによる変化を際立たせる建築のルール -

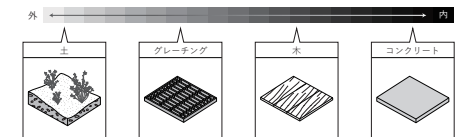
Rule 01 - 性質の異なる空間を作り出す -

各空間に内外や明暗などの異なる性質を与えるための図式。暗い場所が隣接する明るい場所と接続して少し明るくなるなど、性質の変化をより大きくする。

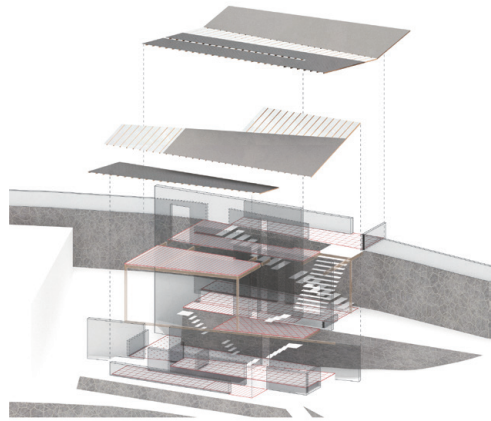


Rule 02 - 空間の性質を強める素材の定義 -

内外の性質を床の素材によって強めるために、「コンクリート」「木」「グレーチング」「土」の4つの素材を用いてグラデーション的に定義する。

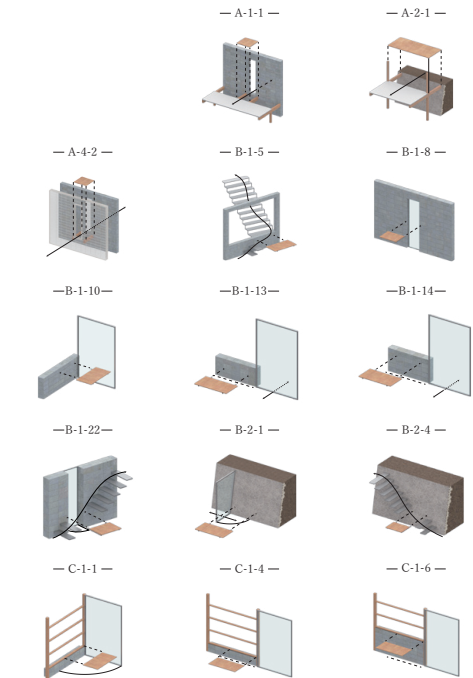


8.1 Project 01 - 空間の質 [内外 / 光] が変化する住宅 -



-コンセプト / 全体構成-

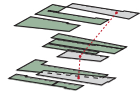
境界の変化による空間の質の変化をコンセプトとする住宅。暮らしの中で起こる家具の移動や付加という小さな変化によって、内部と外部が入れ替わったり明暗の性質が変化する。レベル差が大きいところに、立体的なタネである「B-2-4」「B-1-5」「B-1-22」を用いることで、手を加えたと石垣の上下の関係が変化するようにデザイン。



8.2 Case Study - 使用者による変化の記述 -

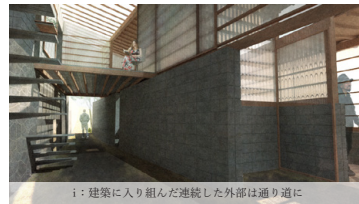
[CASE 1]

一立体公園に佇む小さな住居一

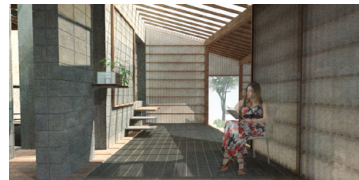
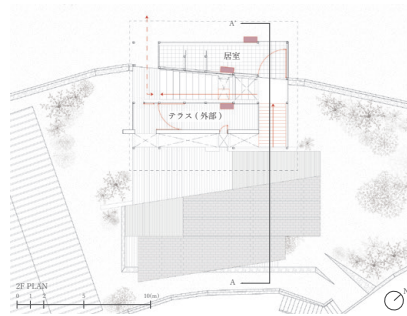


外部の割合が大きく、外部と内部が入り混じった構成。

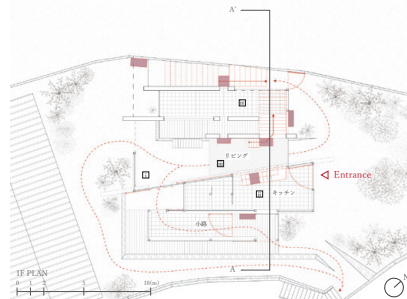
立体的なタネ「B-1-5」「B-1-22」に板を挿入することによって石垣の上下が繋がりが、様々なレベルに室が分散している。



i: 建築に入り組んだ連続した外部は通り道に



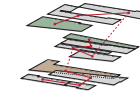
iii: 階段を上がると、押し込んだ欄によって内部化した居間



iv: タネの持つ隙間から光が差し込む

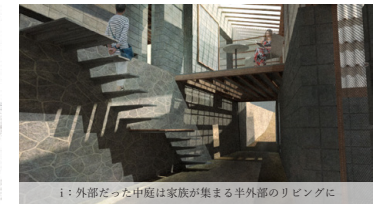
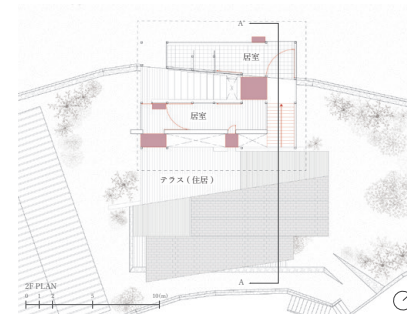
[CASE 3]

一半外部の中庭を中心に広がる住居一

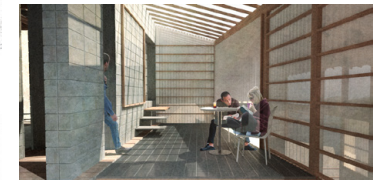
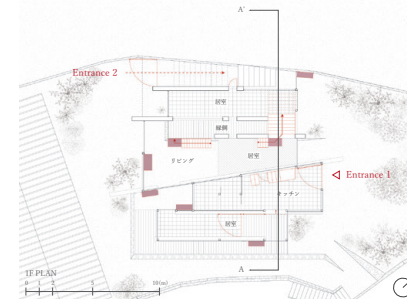


内部の割合が大きく、半外部の中庭を内包している構成。

「B-2-4」に板を挿入し、「B-1-22」の踏板を取り外すことで中庭を境に建築全体が2分されている。



i: 外部だった中庭は家族が集まる半外部のリビングに

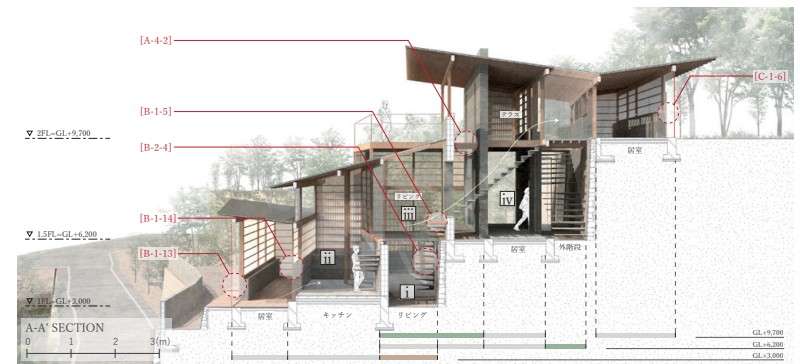
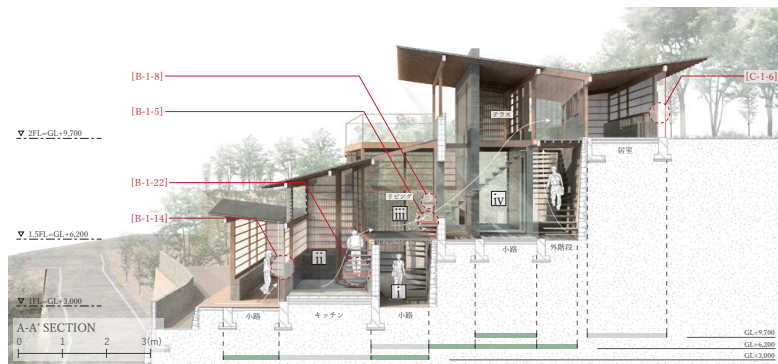


iii: 棚のあったスリットを抜けて居室へ

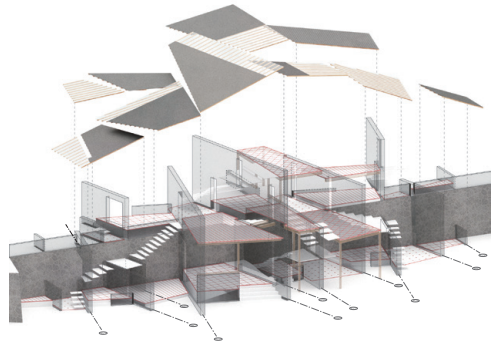


iv: 2Fのタネ [A-4-2] に手を加えたことで、薄くなった居室

8.3 Case Study - 空間の質 [内外 / 光] の変化の記述 -



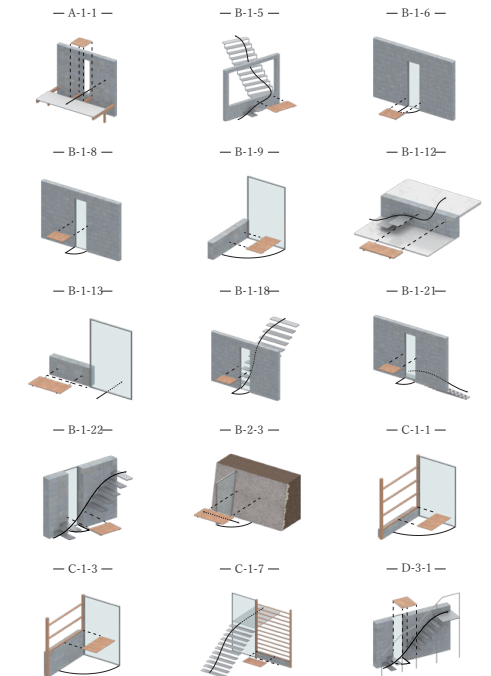
9.1 Project 02 - 位相関係が変化したし、シーケンスが変化する公共施設 -



- コンセプト / 全体構成 -

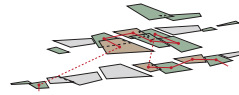
位相性の変化による建築を巡る経路の変化をコンセプトとした、ギャラリーを含む公共施設。ギャラリーの展示の棚の配置を変えたりという小さい変化に回答して、空間の位相性が変化する事で訪れるたびに異なるシーケンスを体験できる。

棚と動線が連動したタネ「B-1-5」「B-1-8」「B-1-18」「B-1-21」「B-1-22」「B-2-3」「C-1-3」を多く用いることでギャラリーの展示の変化と位相性の変化が連動するように計画している。

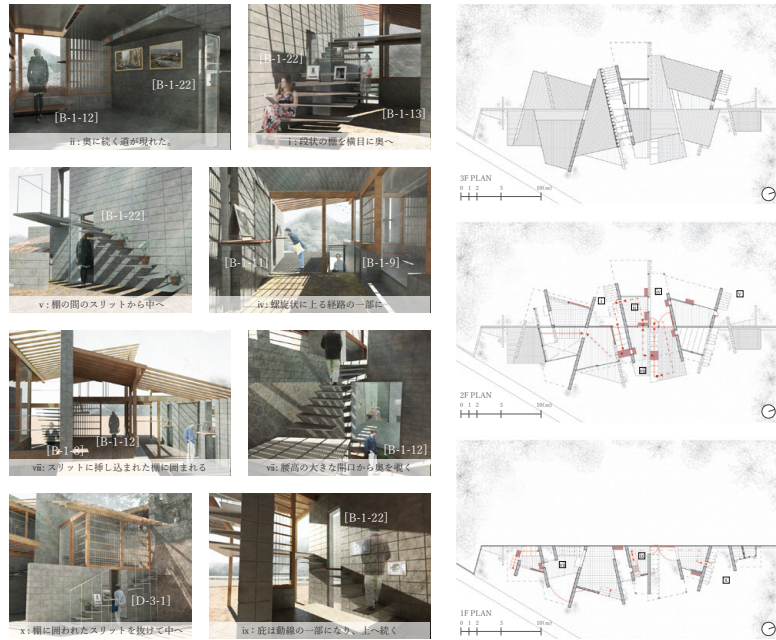


9.2 Case Study - 使用者による変化の記述 -

[CASE 1]
一筆書きの大きな経路

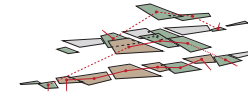


建築内に散りばめられている 20 箇所の領域の内、12 箇所を巡る一続きの大きな経路で構成されている。



9.2 Case Study - シーケンスの変化の記述 -

[CASE 3]
一横に並走する 3 つの経路



並走する短い 3 つの経路で構成。3 つの経路はルート 1 が 1 階、ルート 2 が 2 階、ルート 3 が 3 階と、それぞれ異なるレベルに展開される。

