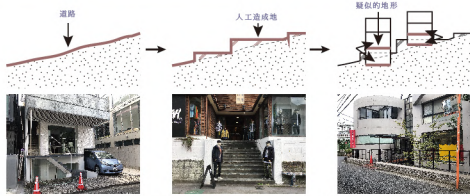
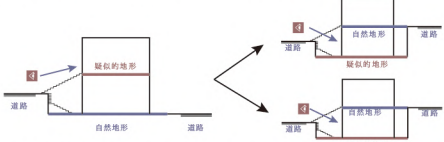


【第三の地形 - 疑似的地形 -】



道に現れる自然地形、そこに造られた人工造成地による人工地形。2つの地形が混在する場所に建築が建つことで、その建築の床面が地形の一部見え、偶発的に第三の地形【疑似的地形】が生まれる。これによって都市には様々な道と建物の境界部が現れる。



道から敷地前面の余白を経由したアクセスがあり、視覚的に地形の一部に感じる床面を【疑似的地形】と定義する。

微地形によって、建築の床面が地形に起因するものなのか、地形とは関係ない高さのずれた床面なのかわからなくなる。もしかしら地形の一部かも視覚的に感じる床面が、この街に存在する第三の地形、【疑似的地形】となる。

自然地形と人工地形が混在する都市に現れる【疑似的地形】

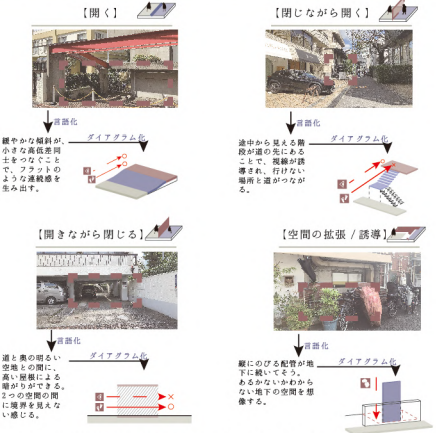
建築の床面が地形の一部・延長のように見えることで、第三の地形が生まれる。

各建築ごとが、意図せず創り上げた疑似的地形と、道と疑似的地形の境界部には、都市での空間体験に多様性を生み出す。

建築内部には存在しない、偶発的に生まれた境界部を分析し、建築内での内外の境界部を再構築することで、新たな空間同士の関係性とそれによる豊かな空間体験を有する建築を提案する。



【疑似的地形が生み出す独自の空間体験】



現地調査に基づき、観測地点での空間体験の記述と、疑似的地形とそれに付随して発生する、壁/壁/擁壁/植栽/その他周辺の構成要素とともに、その境界パターンをダイアグラム化を行う。同時に用いられている寸法を実測し、境界パターンごとに集計することで、その寸法体系も把握する。これらを設計手法とする。

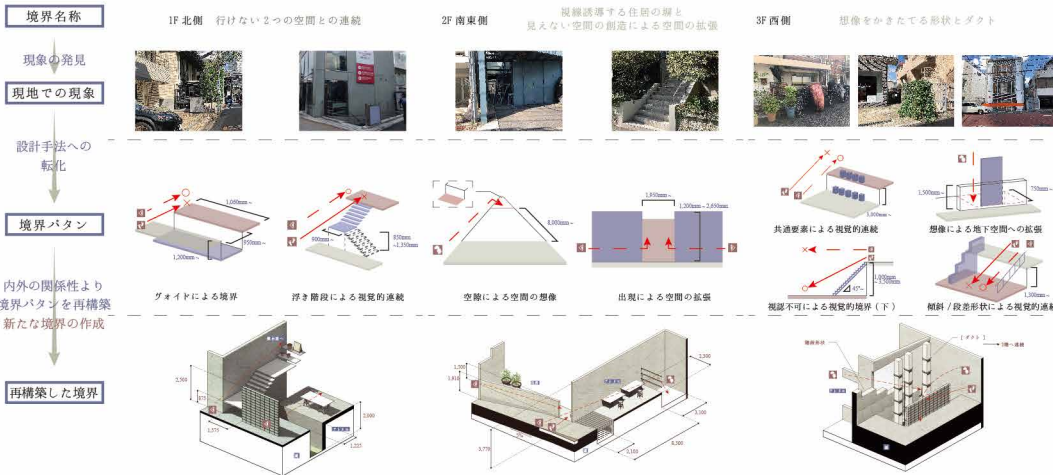
【 疑似的地形 】に基づく建築内外の境界の再考

【25+1の境界パターンによる設計手法】 - 街から採取した境界部のパターンと寸法を含むダイアグラム -

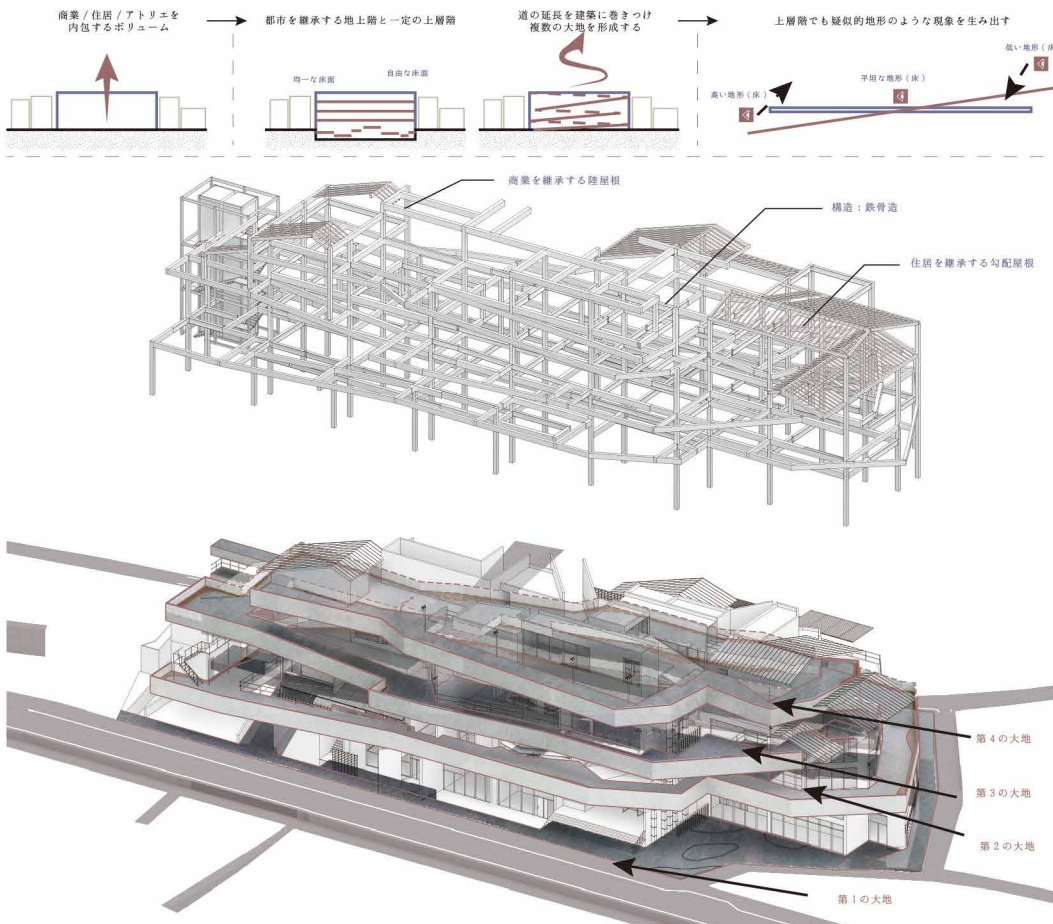
境界部に影響を及ぼす【操作】

	【床面高さ】	【壁・擁壁】	【階段・スロープ/傾斜】	【素材/その他】	
(開く) (閉じながら開く) (開きながら閉じる) (効果)	<b>a</b> 低い段差は移動も可能で、道に対して内部が連続する。 	<b>e</b> 幅の狭いグォイドは、速くからは一見連続しているように感じる境界を創る。 	<b>b</b> 緩やかな傾斜がつながり空間は、流れるように人の移動を可能にする。 	<b>c</b> 街路に現れる素材と類似のものが使われることで、道の連続のように感じる。 	
	<b>d</b> 小規模な高低差による連続(上) 直接の移動はできないが、視線は抜けるため、視覚的には開いた状態。 	<b>f</b> 高さの違いのため移動はできないが、見下ろすことで内の様子が見える。 	<b>g</b> 階段のような形状は、その先に続く空間に向け視線を誘導する。 	<b>i</b> 急な傾斜は、移動しようとは思わないが、それに沿って先の空間と視線が連続する。 	<b>k</b> 同系素材による連続 高低差のある場面に植栽などの共通要素があることで、連続しているように見える。 
	<b>h</b> 高低差による視覚的連続(上) 大きな高低差は視線の抜けも阻むため、明確な境界が生まれる。 	<b>m</b> 高低差による視覚的連続(下) 明らかな空間の間に暗い場があることで、視覚的には暗闇が境界として作用する。 	<b>h</b> 傾斜/段差形状による視覚的連続 大きな壁面によって行き止まりのように見え、先の空間との境界を生み出す。 	<b>j</b> 浮き階段による視覚的連続 一部現れた階段は、地面から離れ移動はできないが、視線を誘導し連続を生む。 	<b>l</b> 共通要素による視覚的連続 街路には現れない素材が用いられることで、境界があるように見える。 
	<b>i</b> 高低差による体験・視覚的境界(上) 低い広いグォイドによって、下の空間が見えることで、視認できる空間が拡張する。 	<b>n</b> 明暗による境界 速くに見えるグォイドは、全貌が見えずその先に続く空間を想像させる。 	<b>i</b> 視線の衝突による境界 壁の隙間から突如空間が見えることで、視線が集まり空間が拡張したように感じる。 	<b>k</b> 視認不可による視覚的境界(下) 傾斜の急な階段が道から見えず、下の場所とは隔離されたように見える。 	<b>m</b> 異端な素材による視覚的境界 街路には現れない素材が用いられることで、境界があるように見える。 
	<b>j</b> 高低差による体験・視覚的境界(下) 低い広いグォイドによって、下の空間が見えることで、視認できる空間が拡張する。 	<b>o</b> 空隙による空間の想像 壁の隙間から突如空間が見えることで、視線が集まり空間が拡張したように感じる。 	<b>j</b> 視線の衝突による境界 壁の隙間から突如空間が見えることで、視線が集まり空間が拡張したように感じる。 	<b>l</b> 連続する道の想像 一部だけでも階段などの空間を続けるものが見えることで、先に続く空間を想像させる。 	<b>n</b> 方向性による分断と連続 壁によって一方の視線が遮られることで、方向によって空間の見えに変化が起きる。 

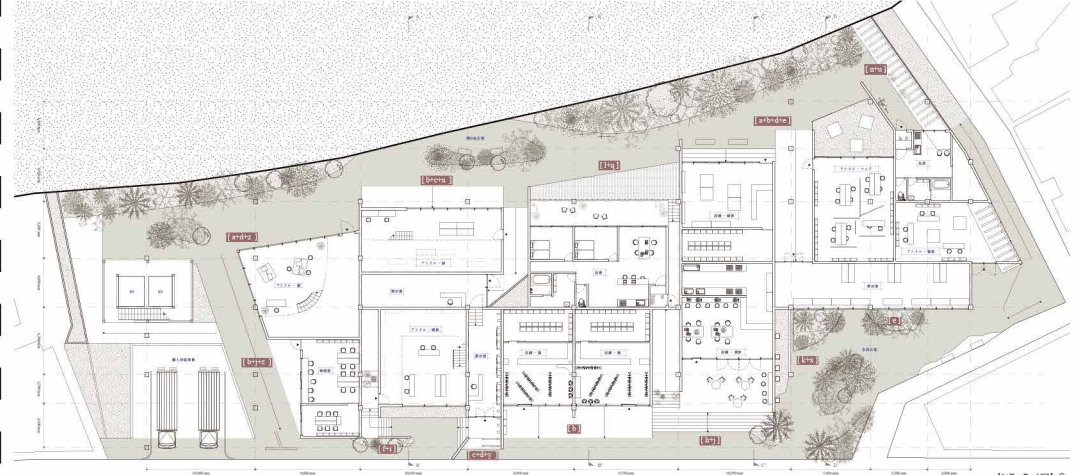
# 【境界パターンに基づく境界部の再構築】



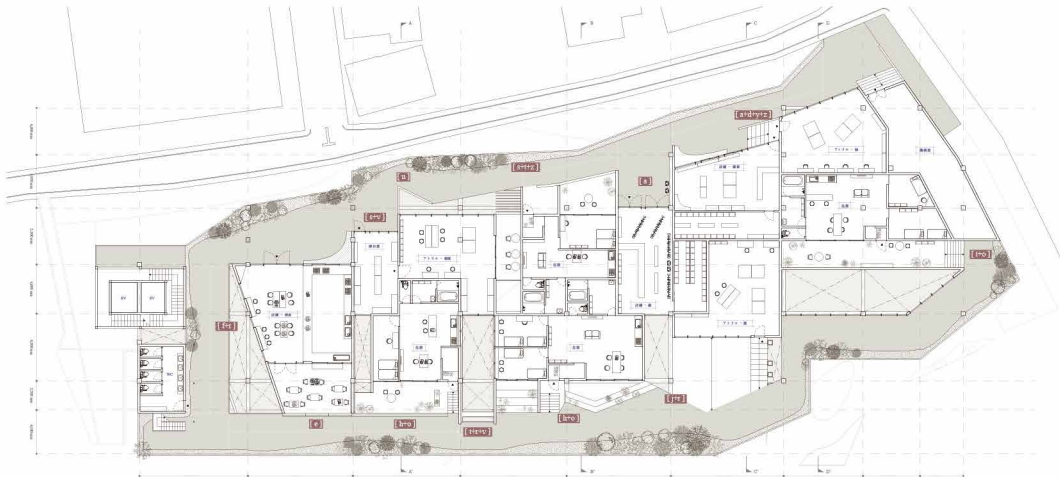
# 【全体構成 - 巻きつく街路 -】



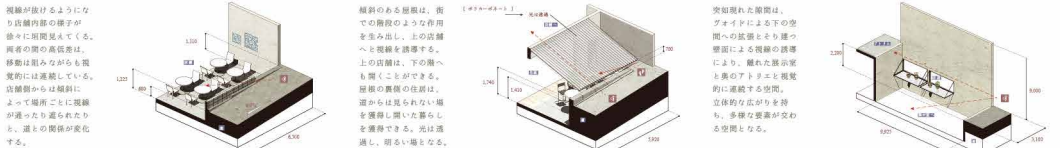
# 【地上階 / 都市の延長】



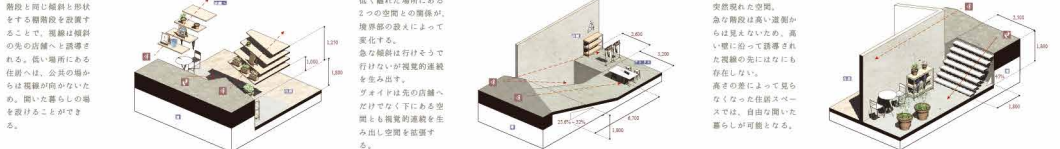
【2階 / 傾斜のある道による上層階での疑似的地形】



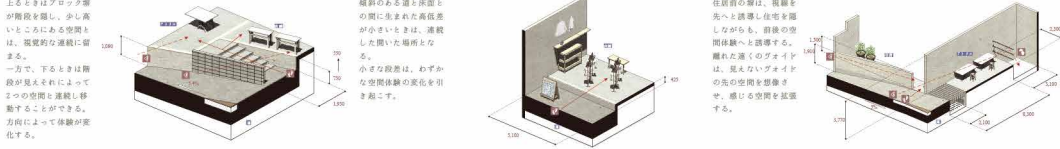
【e】 周囲見える商業の賑わい 【h+o】 視線誘導による開いた暮らしの獲得と店舗の上下への連続 【+r+v】 離れた2つの空間の突然の出現と連続



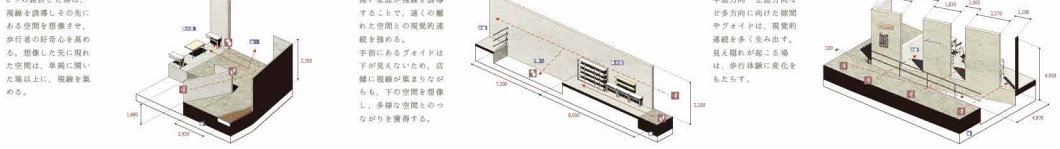
【h+o】 階層による店舗への視線誘導と離れた暮らしの場 【+r】 ゴイドと傾斜によって変化する離れた場との関係性 【f+o】 隙間の出現と視覚的乖離による開いた暮らしの獲得



【a+d+y+z】 方向と高さ変化による内外の関係の移り変わり 【a】 小さな高低差による開きながらもわずかな変化の誘引 【s+t+z】 視線誘導する住居の扉と見えない空間の創造による空間の拡張

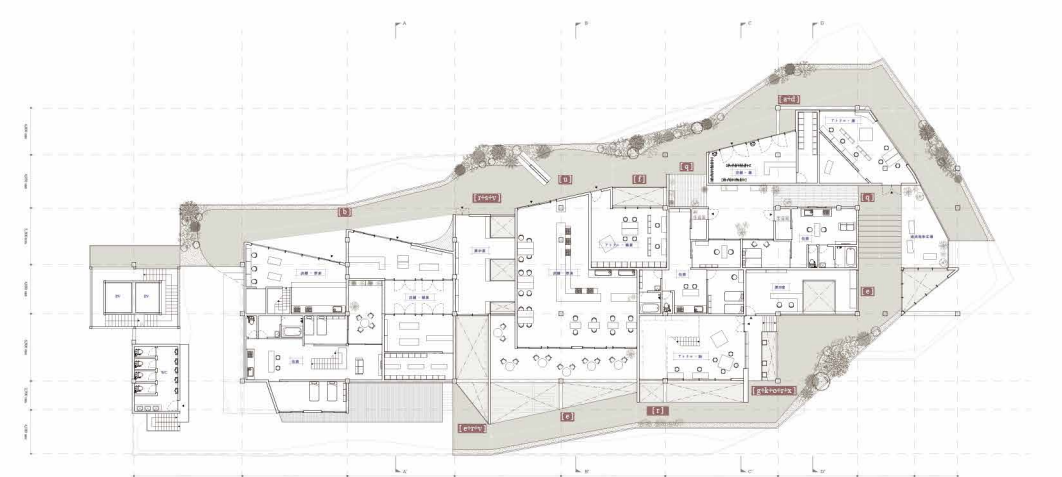


【u】 階の先の空間の想像とその先の室との出会い 【s+v】 視線誘導による先の空間の強調とゴイドの先の想像 【f+r】 多方向への視線の連続による歩行体験の変化の創出

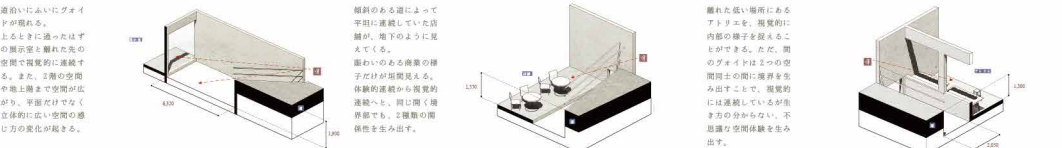


【ゴイドによる空間の想像 / 創造】 遠くに見えるゴイド。その先にある空間を人は想像し、見えない空間を創造する。 【誘導と開放】 傾斜の屋根や階層によって上層階へと視線を誘導される。突如現れた吹き抜けは、空間の広がりを感じさせる。 【高低差と見えない階段による境界】 大きな高低差の間をつぐ急な階段は、道からは見えない。実際はつながっている空間同士の間境が生まれる。

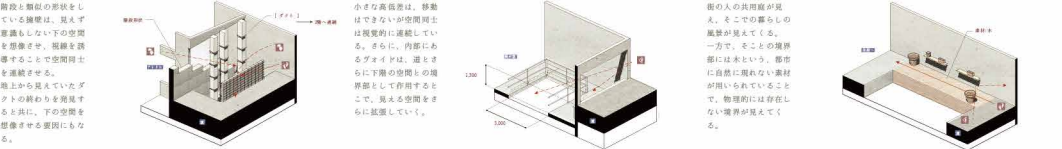
【3階 / 傾斜のある道による上層階での疑似的地形】



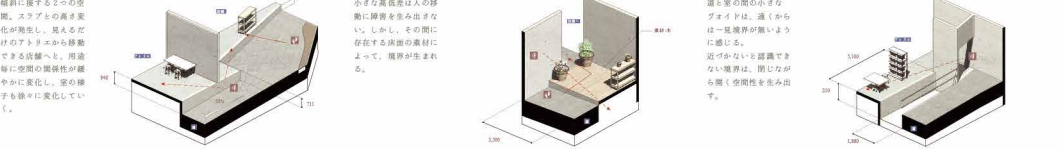
【e+r+v】 ゴイドによる離れた空間との唐突な連続 【e】 高低差が生み出す視覚的連続 【r】 行き方のわからないアトリエ



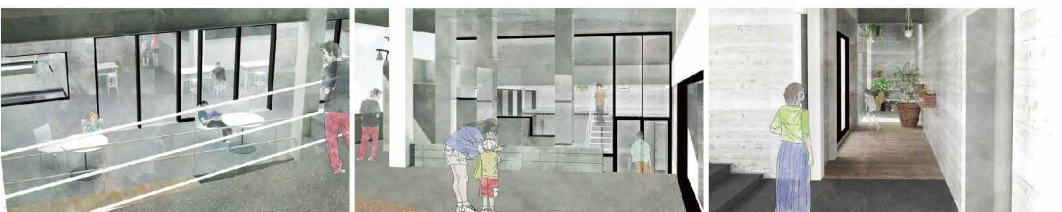
【g+k+o+r+x】 想像をかきたてる形状とダクト 【e】 高低差と室内のゴイドによる多様な境界 【q】 暮らしの見えと境界の見え



【a+d】 高さ変化による内外の関係の移り変わり 【q】 素材による空間の境界 【r】 ゴイドが生み出す境界



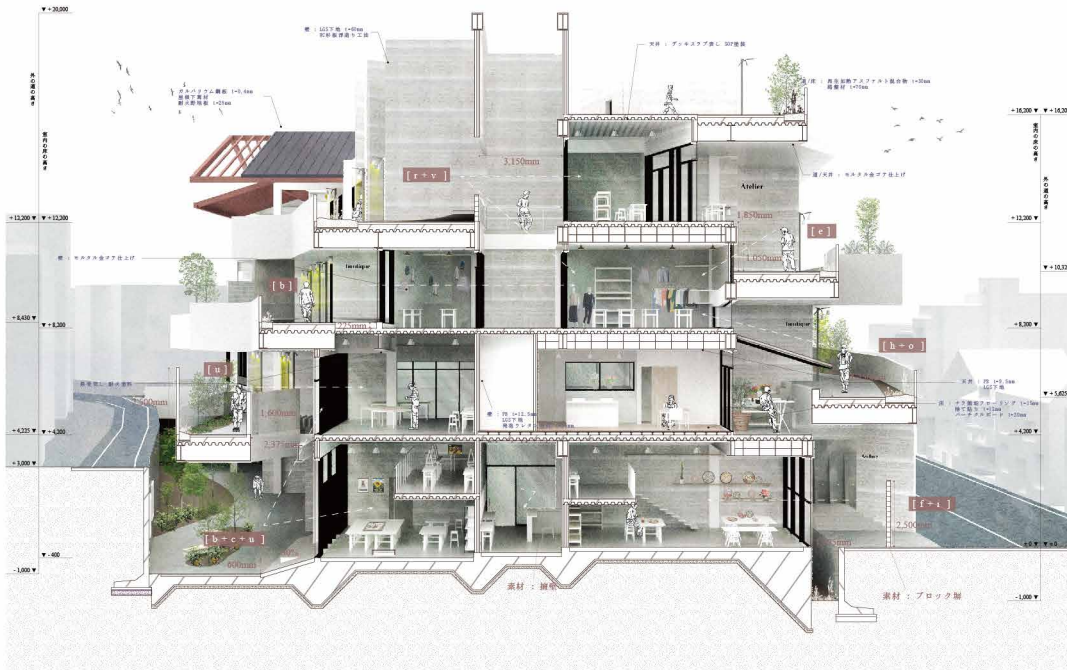
【u】 方向性による視線の誘導 【r+s+v】 距離感の変化するゴイドによる多様な空間体験 【b】 振り付けによる高低差の消失



【疑似的な地下への空間の拡張】 きつまでいた場所が地下のような場所に見える。下のぞりたりに上を見上げたり内との関係性が変化する。 【相似形態による空間への誘導と連続】 下に続く階段のような形状をしている擁壁。続く先にある空間を意識させ、人の視線を誘導する。 【異質な素材が生み出す視覚的境界】 連続するスラブ間にある木は、階路には見えない素材。その先にある空間は見えるが、なに行かない境界を感じる。

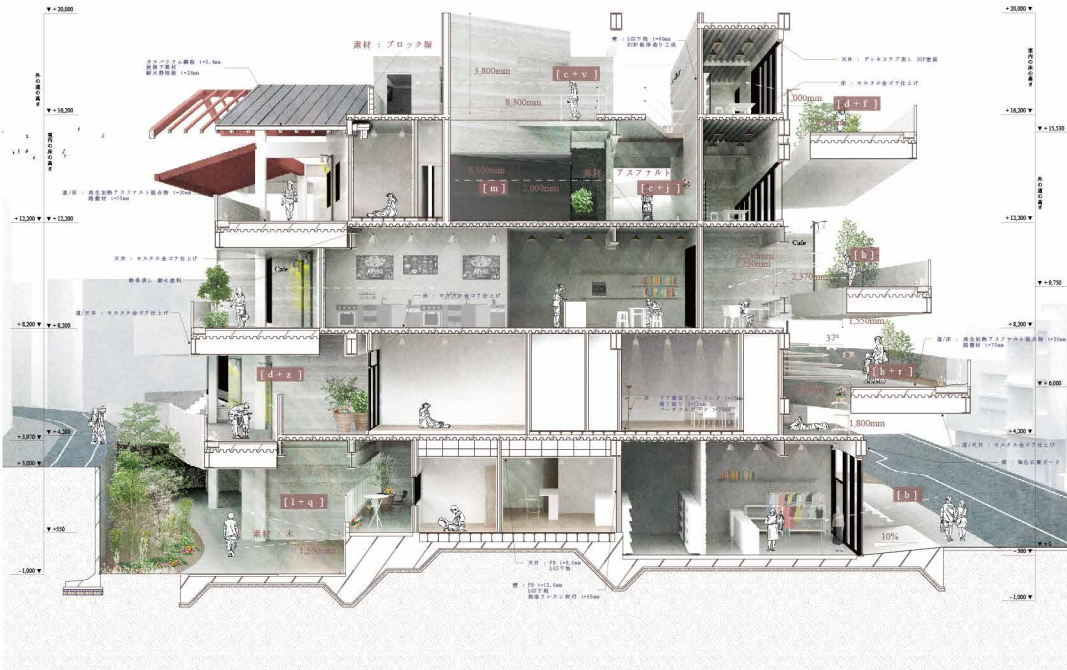
[A-A' Section Perspective]

Scale=1:100



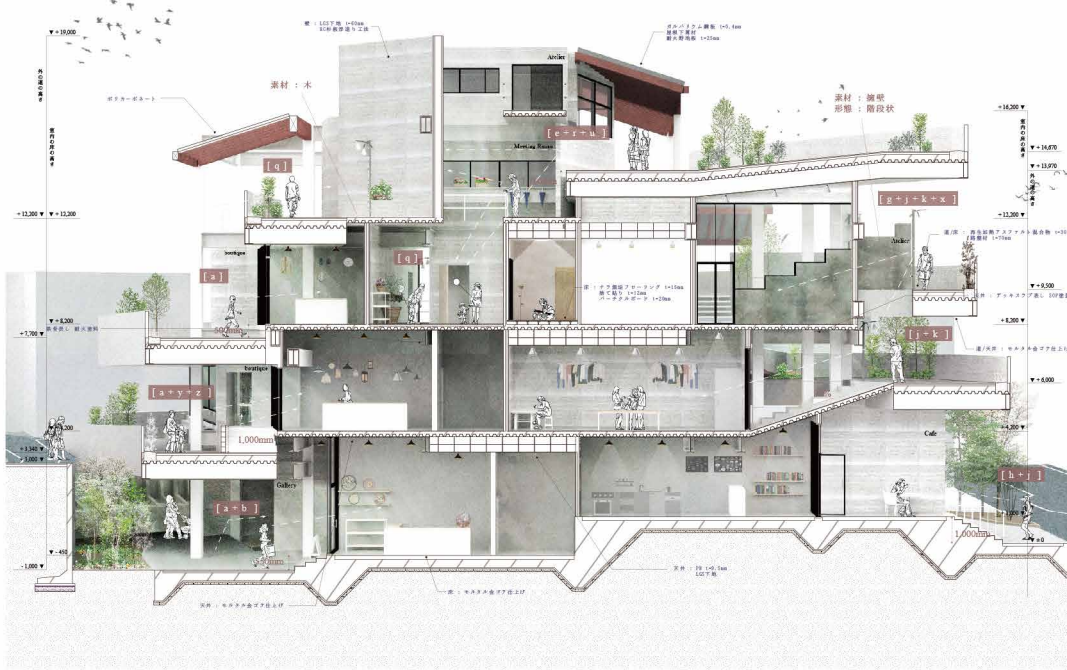
[B-B' Section Perspective]

Scale=1:100



[C-C' Section Perspective]

Scale=1:100



[D-D' Section Perspective]

Scale=1:100

