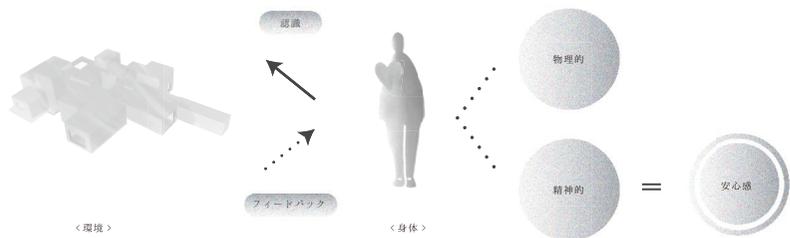


イメージの中で再構築できる建築



00 背景

実体ある身体を通して認識し、観念という心の中で建築を捉えなおせることは、自己存在を充足し安心感に繋がると考える。理解できることが建築の体験をより複合的なものにし、部分ではない建築での体験全体が記憶として身体にすりこまれていくのではないだろうか。



■ 身体と認識

日本という身体は物理的な体と精神的な心を持ち合わせた総体を指し、そんな身体を通して私達は感覚器で感じ、知覚で捉え、環境を認識している。そのため身体と認識の関係には、物理的な体と対象との関係をうみ、環境を理解できるようになることだけでなく、フィードバックとして認識できるといった感覚が精神面において深く影響してくる。この身体がもたらす心理的な面から認識を総観することで、建築を捉えることができいかを考えていく。

01 認識と安心

認識することで得られる安心感が想像の余地を生む。認識を重ねながら感情移入がされていったとき「主観的認識」が形成され、個人的な記憶が生まれていく。



つまり自分が今どこにいるのか、建築のどの位置にあるのか「わかる」「理解できる」ことが重要であり、身体の移動に伴い自分の位置を認識できることが、イメージの中で捉えなおせる建築の体験構造に必要なのではないだろうか。

■ 素人と専門家の絵画の視線計測の分析 【神経美学と芸術の脳科学】

認知心理学では「心的処理が容易に行われること」を楽であるとし、情報処理のしやすさが心理面に影響すると指摘されている



全体を見るよりも顔の一部分を中心に視線が偏っている

意識的に視線を抑制し、部分で終わらずに全体を見ている

素人は視線をコントロールできていない状況から、情報処理が流暢に行われておらず、認知心理学でいう心理的に「楽である」状態とは言えない。専門家のように全体に目が向けられる。注意をコントロールできる余裕を生むには、情報処理の流暢性、つまり認識のしやすさが必要であると云える。

■ 移動と認識



＜認識の過程＞

移動によって、変化する環境と、想像の中で部分と全体を往復しながら、今置かれている状況を認識している。つまり環境を認識する上で移動するというのが重要である。また環境に理解できる仕組みや手応えを持つことで認識しやすくなり、認知心理学でいう楽な状態を作り出すことができる。

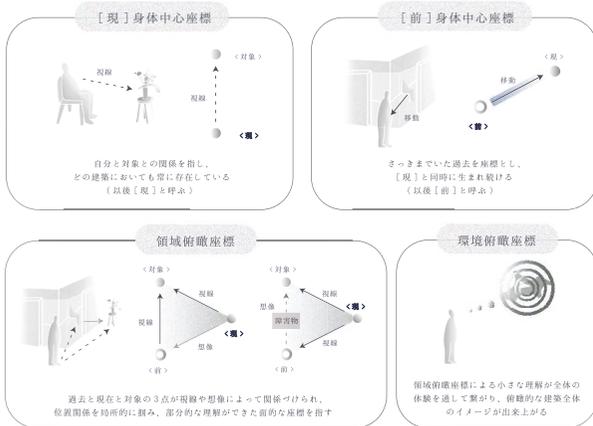
02 建築における座標系

認知神経科学という座標系は対象を捉える見方だけでなく、対象によって自分の位置を把握できるといった場所や自分を取り巻く環境を掴むことにも繋がると考えた。そこで対象によって自分の位置を掴むための建築における座標系を提唱する。

対象の位置を知る
[認知神経科学における座標系]

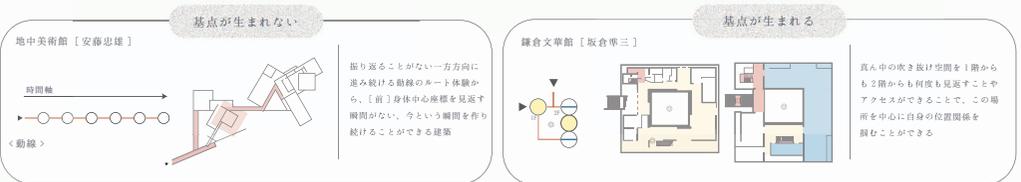
対象により「自分の位置」を知る
[建築における座標系]

自己中心座標系と環境中心座標系により、対象を捉え認識している



ルートの体験構造による基点形成の分析(a)

建築物の経験のされ方によって、形成される座標イメージの位相は、異なると考えられる。そこで建築座標イメージを構成する手がかりとなる基点がどのように生まれるのか、ルートの体験構造をもとに考察する。

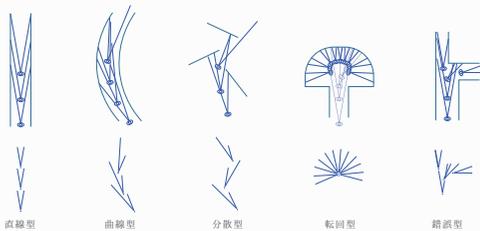


形による基点ではなく、建築座標イメージの形成に繋がる経験によって生まれる基点を3つあげる



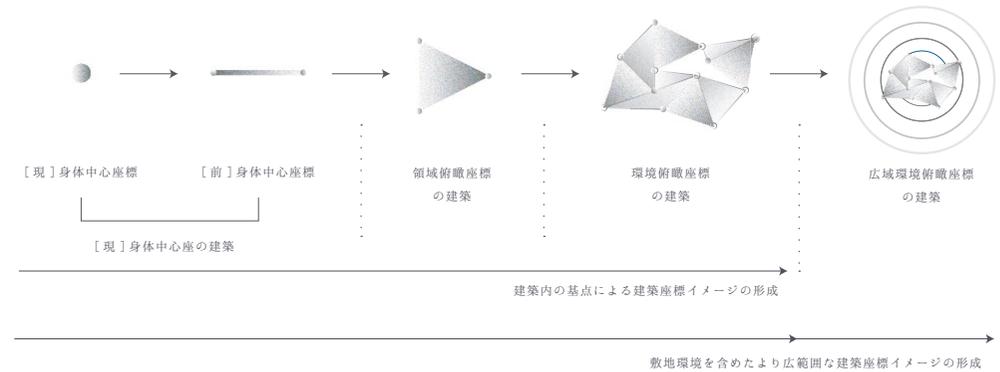
ルートの基点形成に関わる形状分析(b)

身体の動きとともなった視線の広がりやふつかりが生まれた基点を補強する。ルートの体験構造で生まれた基点に加わることで、身体的より強い基点になる。

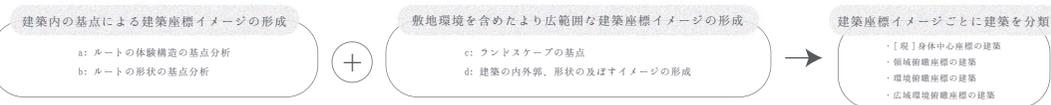


03 建築座標イメージと分類

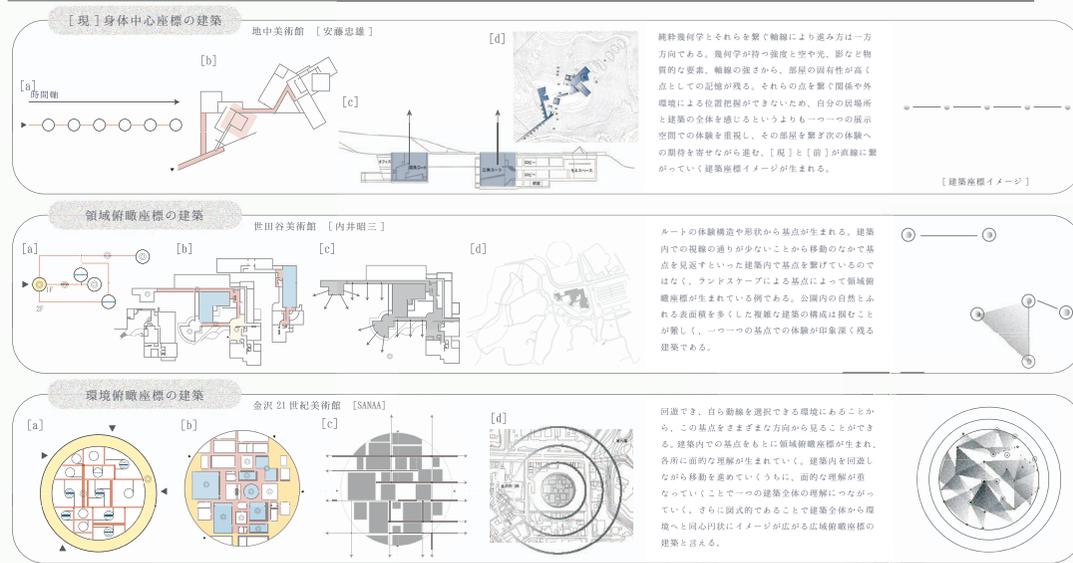
建築における座標系により建築をどうイメージしているのか、座標系をもとに主観的に形成される建築のイメージを建築座標イメージと呼ぶこととする。



基点をもとに領域俯瞰座標が生まれること、それらが関係づけられていくことで建築全体に環境俯瞰座標が出来上がり、敷地環境との関係が加わることで、より広域の環境俯瞰座標を形成されていく

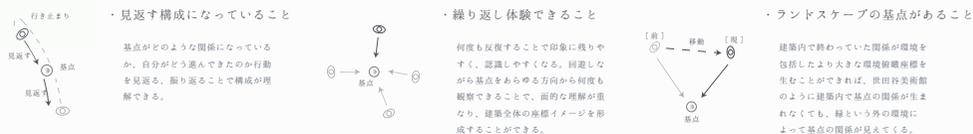


総合的分析と分類(a, b, c, d)

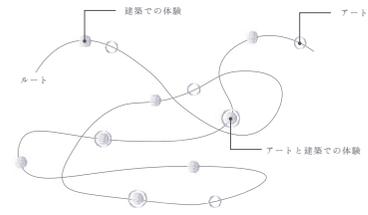


基点と基点が関係づけられること

敷地環境を含んだ建築全体の座標イメージを形成するには、頭の中で建築全体の構成を描ける必要があり、基点と基点を関係づけるために必要な条件を3点挙げる



用途 / 美術館

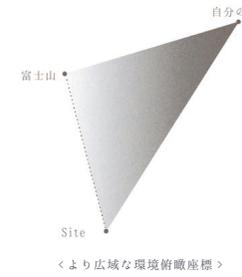
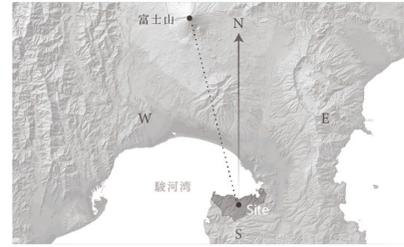


主体的にムートを巡りながら、アートと建築体験が場所と結びつき、自分の行動が蓄積した全体を通した建築のイメージが生まれていく美術館を設計する。美術品を飾るホワイトボックスとしての背景の印象で終わらずに、建築に自身の座標を持ちながら巡ることで、美術品と場所が組んで記憶される時間軸を作った複合的な建築体験を目指す。

敷地

SITE 静岡県沼津市 西浦

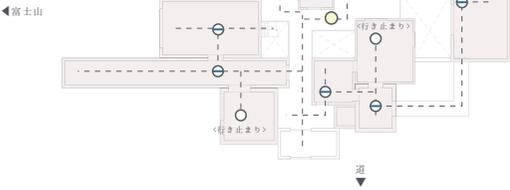
北には富士山があり、東西南北ははっきりと観むことができるこの敷地は、富士山を通したより広域な環境俯瞰座標を形成できる可能性を持つことから選定した。敷地の北東には町が広がり、南東にはみかん畑が広がる趣やかなこの地域に、美術館を設計する



動線タイプと美術館内の経路

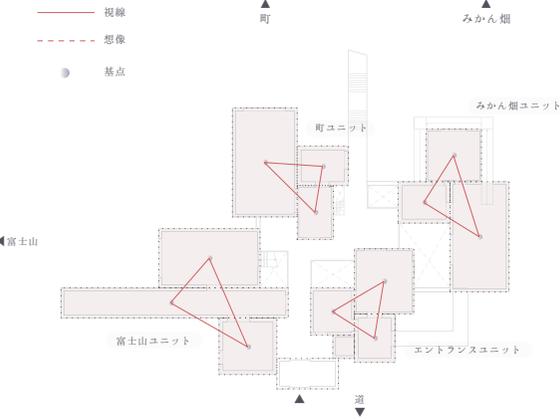
経路になる部屋は繰り返し通る体験が生まれ行き止まりは見返す体験が生まれる

- 室
- ⊖ 経路空間
- 活動空間



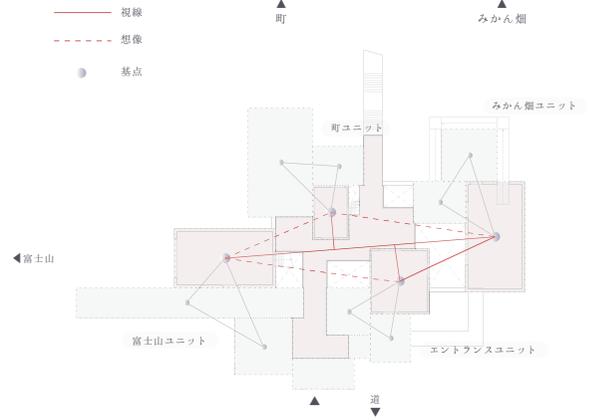
1 建築内で形成される小域の三角形

- 視線 (視線)
- - - 想像 (想像)
- 基点 (基点)



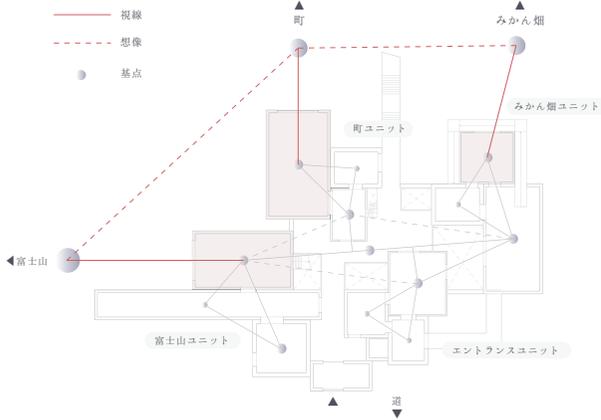
2 建築内で形成される中域の三角形

- 視線 (視線)
- - - 想像 (想像)
- 基点 (基点)



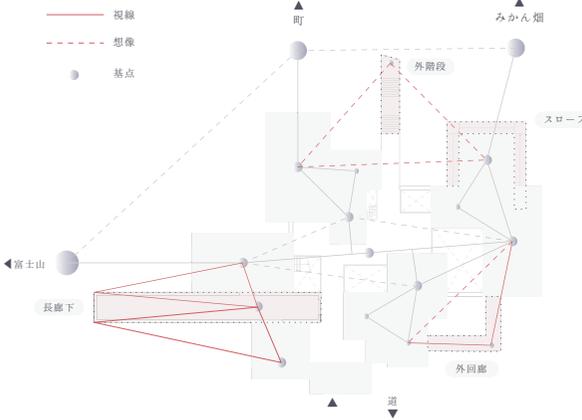
3 ランドスケープにより形成される大域の三角形

- 視線 (視線)
- - - 想像 (想像)
- 基点 (基点)



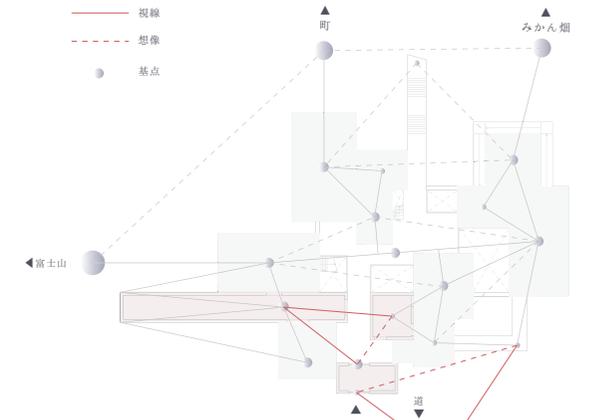
4 外部を通して形成される三角形

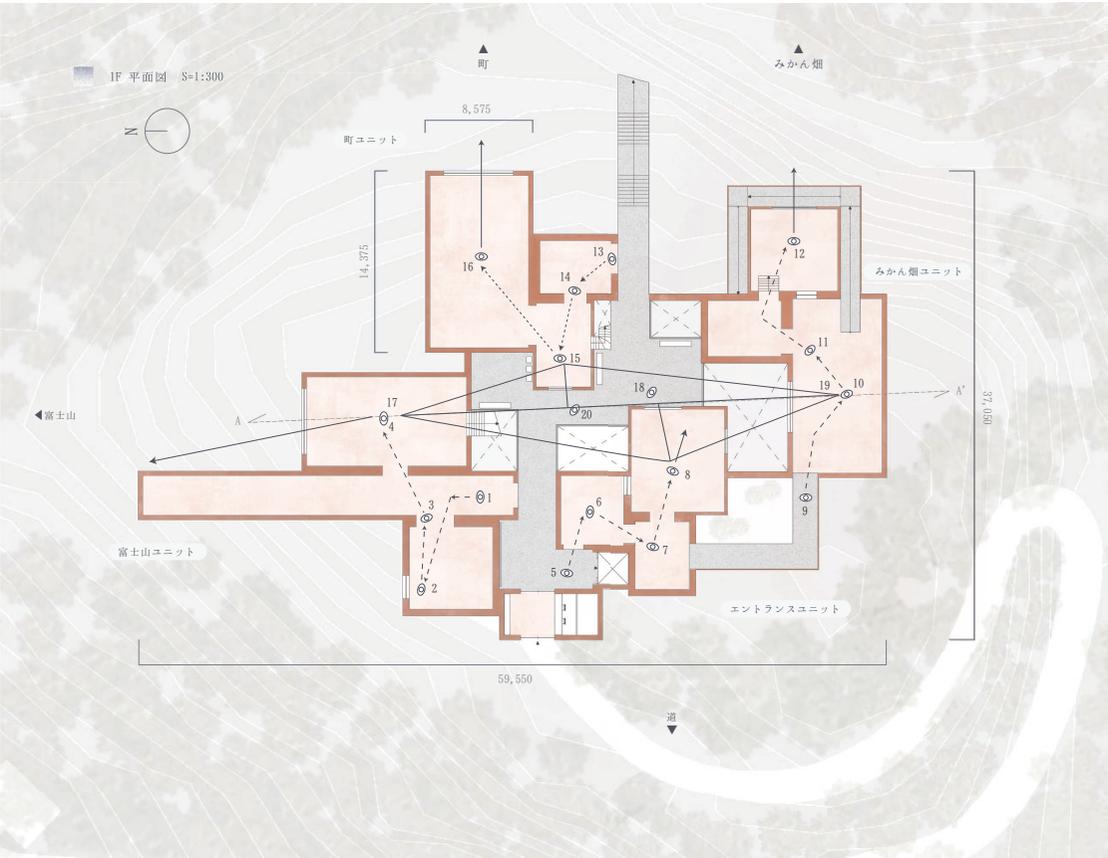
- 視線 (視線)
- - - 想像 (想像)
- 基点 (基点)



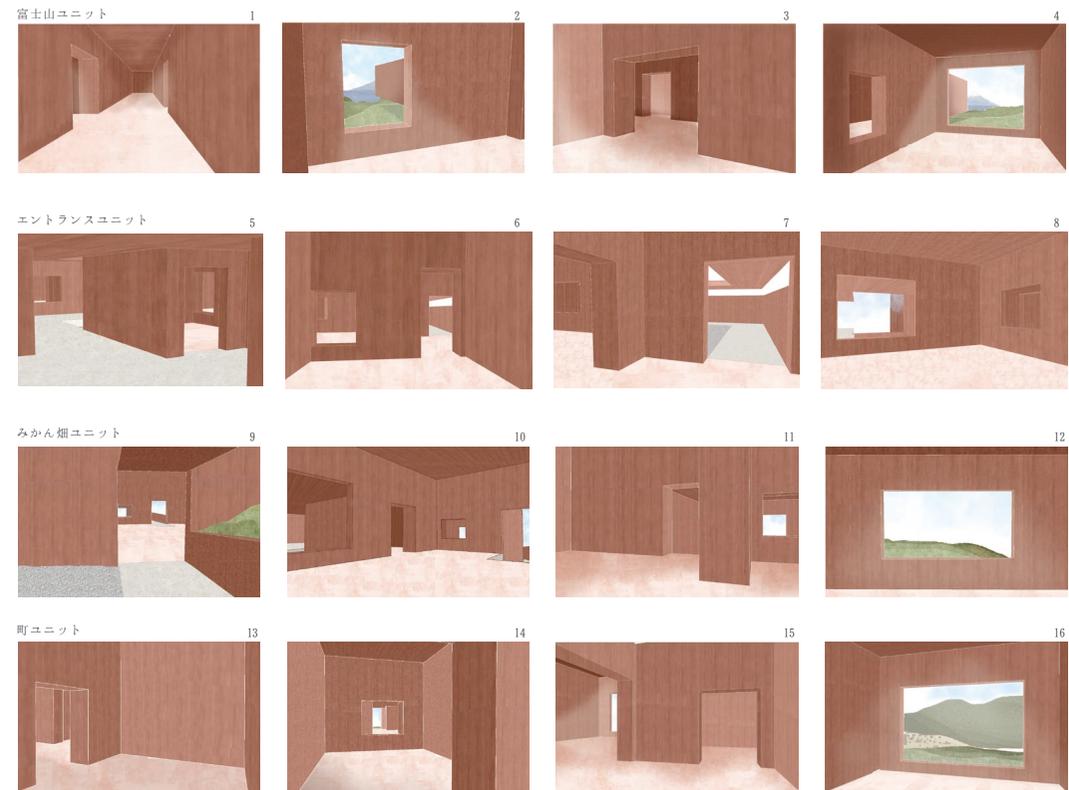
5 エントランスを一つに限ることで生まれる三角形

- 視線 (視線)
- - - 想像 (想像)
- 基点 (基点)





小城の三角形の形成

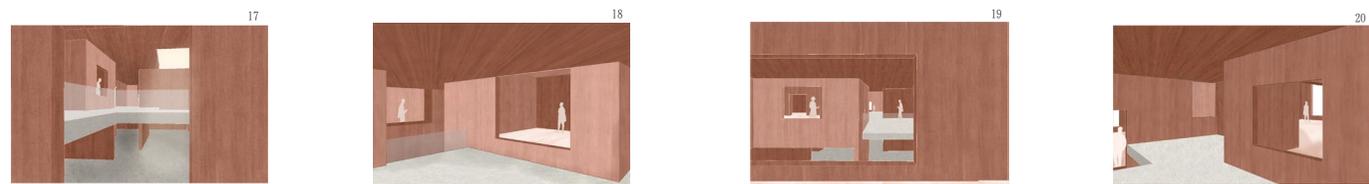


展示室高さによって変化する壁厚

3種類の壁厚を用いることで場所によって開口部の壁厚が異なる
部屋を移動した感覚、時間軸を通じた体験の変化が身体に刷り込まれていく



中城の三角形の形成

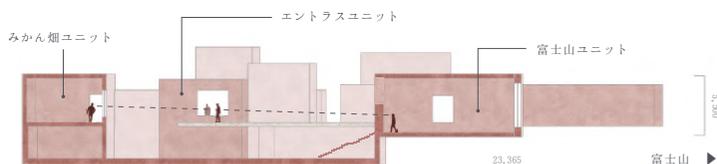


中城の三角形ではそれぞれのユニットの一つの展示室を視線によって繋いでいる。中央に配された動線と直接行けなくても、室同士に通る視線や、展示室をつなぐ道を歩いているときに通る視線により、[前]身体中心座標をあらゆる場所から見返すことでそれぞれのユニットの位置関係を把握することができる。

B1F 平面図 S=1:300



・A'-A' 西断面図



・A-A' 東断面図

