

観性の建築

—心的トポロジーにより再生するかたちを共有するための形態—

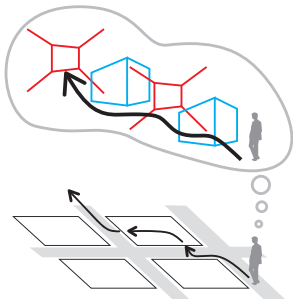


1. 利用者の感情により「再生する」

我々は、歴史ある地域の人々の営みが、空間性を持つ風景と共に連綿と繋がり、感情と共に存在していることを、多くの災害や、その復興を通して学んでいる。再生するかたちとは、利用者の形而上に位置する、時空を超えるものとする。本計画は建築を、設計者の理論のみでなく、利用者の理論からも構想することで、人の感情・空間と形態の関係性を探求し、再生するかたちをつくる提案を行う。

2. 建築の境界と心的トポロジー

日本建築は、風土に抛り曖昧な境界を築いた。その境界がつくる風景と図面(地図)で、利用者は、建築・都市を知覚し生活している。その知覚上優先されるのは、抽象化を経ず現前する風景であるが、現代の建築設計は主に、計算・体系化し易い図面が使用されて来たため、図面(地図)で表記できる単調な境界が多くなり、その結果、建築と都市の感情が、分断され易くなっている。そこで、利用者に自然発生する心的トポロジー(人が風景で感情の抑揚を得る心理位相幾何学)を設計に援用し、空間の境界の制御を試みる。利用者の感情の連続性を獲得することによって、建築の物理的な境界を超えた形而上の連続体として粘り強く繋がる再生するかたちを構想する。

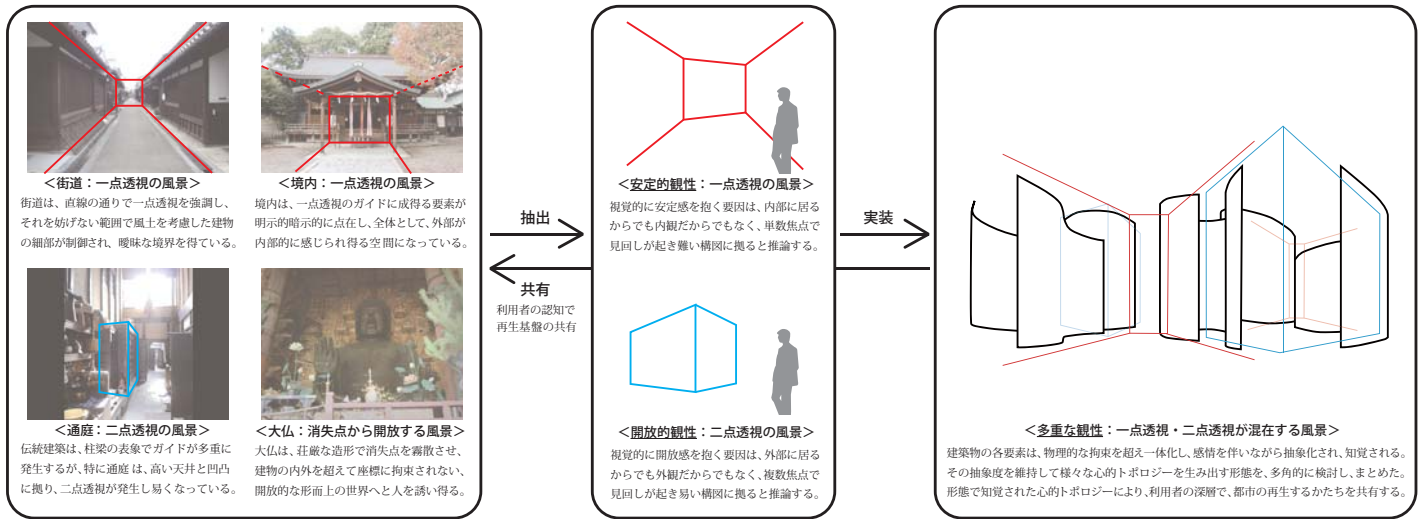


<再生するかたちをつくる心的トポロジー>

設計者の図面による明確な境界で不連続な都市を、利用者の風景から得る心的トポロジーを考慮することで形而上の連続体にし、再生するかたちを得る。

3. 観性：歴史ある地域の固有性から類推する心的トポロジーを持つ形態の性質

風景による心的トポロジーを含む空間の性質を「観性」と名付けた。建築物は、その境界面の性質上、外観は開放感のある二点透視、内観は安定感のある一点透視の風景として、記述・知覚される傾向にある。しかし、特に都市には、図面(地図)の内外の区分と、構図や感情が同期しない様に感じる空間がある。このことは、図面(地図)で知覚する外部か内部かに拠るもの以上に、風景で知覚する二点透視や一点透視等の構図の方が、開放感や安定感等の感情により強く影響していることを示唆しているが、私はその原因は、消失点の数に拠る視線の誘引が、先天的・後天的な感情と結びつくことにあると推論する。本計画は、歴史ある地域から抽出した観性を得る要素を用いて形態生成し、利用者に心的トポロジーを意識付け、都市に再生するかたちを共有することを提案する。



<街道：一点透視の風景>

街道は、直線の通りで一点透視を強調し、それを妨げない範囲で風土を考慮した建物の細部が制御され、曖昧な境界を得ている。



<境内：一点透視の風景>

境内は、一点透視のガイドに成得る要素が明示的暗示的に点在し、全体として、外部が内部的に感じられる空間になっている。



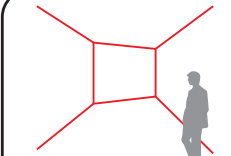
<通庭：二点透視の風景>

伝統建築は、柱梁の表象でガイドが多重に発生するが、特に通庭は、高い天井と凹凸に抛り、二点透視が発生し易くなっている。



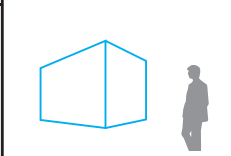
<大仏：消失点から開放する風景>

大仏は、荘厳な造形で消失点を霧散させ、建物の内外を超えて座標に拘束されない、開放的な形而上の世界へと人を誘い得る。



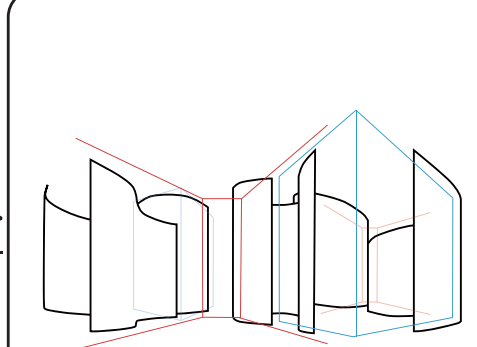
<安定的観性：一点透視の風景>

視覚的に安定感を抱く要因は、内部に居るからでも内観だからでもなく、単数焦点で見回しが起き難い構図に拠ると推論する。



<開放的観性：二点透視の風景>

視覚的に開放感を抱く要因は、外部に居るからでも外観だからでもなく、複数焦点で見回しが起き易い構図に拠ると推論する。

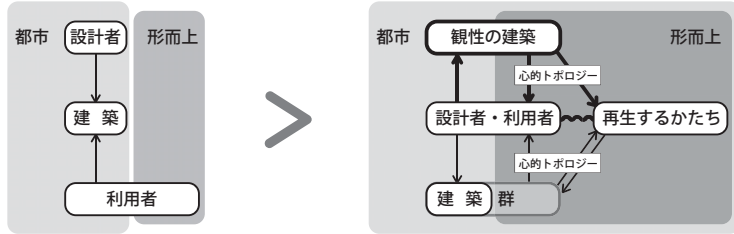


<多重な観性：一点透視・二点透視が混在する風景>

建築物の各要素は、物理的な拘束を超え一体化し、感情を伴いながら抽象化され、知覚される。その抽象度を維持して様々な心的トポロジーを生み出す形態を、多角的に検討し、まとめた。形態で知覚された心的トポロジーにより、利用者の深層で、都市の再生するかたちを共有する。

4. 建築の起源に鑑みる合理性と「再生する」かたち

観性の発想元の遠近法は、大陸を越えて日本に渡来し、各地域の風土と関係した上で、固有な再生するかたちを築いている。ブルネレスキは、ルネサンス時代に彫刻と建築とが分化する只中で、遠近法による空間性を一般化した一方で、工法に対しても大きな業績を残している。これは、建築・空間の設計者と利用者が、本質的に不可分な存在であることの表れではないだろうか。人の感情・空間と形態の関係性は、確率的に理論化可能で、人間の共通な体験のため、合理化・主義の共有への基盤を持ち得る。そこで、設計者と利用者の関係を下図の様に整理する。その上で、帰納の立場を明示して実験・検証も援用し、提案の合理性を高める。



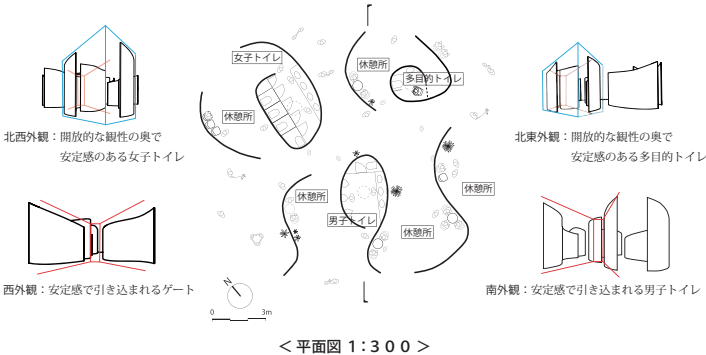
< 設計者・利用者が分離された設計プロセス > < 提案：設計者・利用者が不可分の非線形な設計プロセス >

BIM等は現在、主に設計者の施工管理仕様のため、本質的に製造業のCAD/CAMの応用に留まり、建築独自の形態への寄与が弱い。本提案では、設計者と利用者を考慮してデザインとコンストラクションを融合し、建築独自の形態を得るための主題・手法を得る建築をつくる。建築は、利用者の感情を伴い形而上に位置した時、設計者の想像を超えた再生するかたちとして都市に共有され、主題の源泉となる。



観性を伴う認知設計

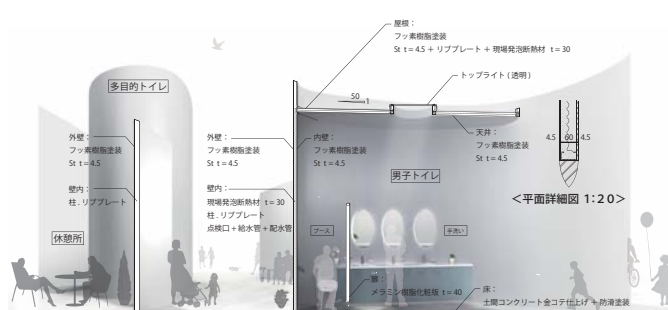
地域の人々が集まる公園に、心的トポロジーが抑揚する、レストスペースを計画する。利用者の構図の基となる建物の輪郭を、曲面の壁の群造形とした。視点の移動に伴い、一点透視・二点透視が動的に混じる移動位相空間とし、利用者の感情に働きかける。各トイレへは、利用者の視線と性別による感情の傾向を考慮した構図の組み合わせとし、その上で、動的な屋根の反りを決める様に全体を制御・審美的判断を行い設計した。



< 平面図 1:300 >

観性を伴う工法設計

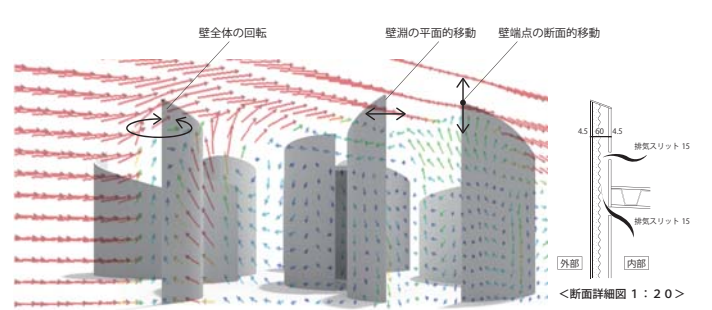
利用者の心的トポロジーが軽やかに移ろぐ構図となるように、工法の検討を行う。壁の小口を薄く納めることで、知覚する小口の線と建物の輪郭の線の差を無くし、空間の内外が強く攪拌される体験を、利用者の深層心理に経験させることができる。主に絶対的指標を扱う設計者の構造が、相対的指標を扱う利用者とは不可分なことを考慮して、曲面化・材料最適化した壁で、観性を持つかたちを設計した。



< 断面図 1:100 >

観性を伴う流体設計

利用者の心的トポロジーにセバールネスを与えられるように、流体の検討を行う。北西と南西からの風で計算し、壁の向き・高さを制御することで、風を建物中心方向に導き、気流が匂いが攪拌・臭いが排気され、空間体験を抑揚ある快適なものにする。環境要素は、意識的に感覚を澄ませる・無意識で順応することにより、相対的に知覚される。この様な環境要素の相対的指標と絶対的指標を連動させ、観性を整える。



< 流体解析図 >