

# 空間構成による経験と想起

ぼ一つとできる建築

Experience and remembrance by the space constitution

Building to be able to be daydreamed

12023011

森菜央

主査 宮 晶子

准教授

副査 片山 伸也

准教授

江尻 憲泰

教授

コロナ禍での自粛生活で、身体運動に伴った空間や環境の変化がなくなったことで、記憶の中の時間軸がなくなり、時間経過を感じられず常に目の前の現実のみを過ごしている感覚が窮屈に感じた。それは、ひとりの人がもつ“複数のリアリティ”が住宅の中には持てないということともいえるのではないだろうか。機能性だけでなく、本来自己を充足するための住宅に、その複数のリアリティをもたせるために、わたしは、“今、ここ”という身体の確かな経験を伴いながらそこから離れ、自由な空白を想起する、「ぼ一つとできる建築」が必要だと考える。身体の経験から想起を行うためには建築の構成が大きく関係していると考えた。ここで言う、建築の構成とは頭の中だけでわかるような構成ではなく、自身が歩いた経験など頭の中の情報と、見える景色など知覚している情報を合わせて主観的視点と客観的視点を行き来しながら把握できる構成のことであるという仮説を立て、具体的にどのような構成が良いのかを実体験と事例をもとに分析を進め、構成以外の建築の要素も考慮しながら集合住宅の提案を行う。

**Keywords:** Memory, Experience, Subjective and objective, Middle movement, Composition, Housing complex

記憶、経験、主観と客観、中動的、構成、集合住宅

## 1. 序論

### 1-1 研究背景と目的

コロナ禍での自粛生活によって人々が不要不急の外出を控え家にいる時間が増えたときに明らかにそれまで普通に外出していた生活との経験や記憶に関する違いを感じた。“おうち時間”というキーワードを検索して家にいる間、常に何か目的を探して時間を過ごそうとしていた。しかし何かをして時間を過ごしてもそれを思い出した時にそれをいつおこなったのか、どのくらい前の記憶なのかわからなくなっていた。記憶が断片的に思い出され、“過去”と“今”の連続性がなくなっている感覚だ。身体運動に伴った空間や環境の変化がなくなったことで、記憶の中の時間軸がなくなり、時間経過を感じられず常に目の前の現実のみを過ごしている感覚が窮屈に感じた。そんな中、ネット世界でもなく目的的な活動でもなく、何もせずぼ一つとするような時間を持つことへの欲求を感じた。しかし、わたしの家の中には、そのような場所はなく、いつしか散歩にでかけるようになった。現代都市においては、そのような人は多いだろう。多くの人が散歩をはじめたことは話題となっていた。

東京大学の石田康平氏は新建築 2021 年 10 月号の論考『夢の中で暮らすことから始まる都市の公共性のこれから』※1)でコロナ禍で

の自粛生活に対しての結びで次のように述べている。「我々は現実から逃れるためではなく、現実のありようを受け入れるために夢を求めている。単一の現実にいる時、人は本当のところ、現実を見ることはできない。物事を絶対評価しながら理解することは容易ではなく、我々は物事を比較しながら、相対性の中で位置付けていくことでしか世界を理解することができないのだ。(中略)だから我々を知るために夢を見る必要がある。それこそが居場所をつくるということの本質ではないかと思うのである。」そして石田氏はそのことを“複数のリアリティを生きる”と表現していた。

コロナ禍以前には、空間と場所の移動によって“複数のリアリティ”を補完していたが、“複数のリアリティ”が住宅の中のみでは持てていないということが、あきらかになっていったのだ。ほんらい自己を充足するための住宅に、その複数のリアリティをもたせるために、わたしは、“今、ここ”という身体の経験を伴いながらそこから離れ、自由に想起する瞬間が必要だと考える。自身の実体験をもとに分析を進め、ぼ一つとすることができる建築を設計することを目的とした。

### 1-2 本制作の構成

「1. 序論」では研究背景と目的、本制作の構成について述べ、「2.

中動的であること」では意識的に経験を想起するのではなく中動的に想起することの重要性について述べる。「3. 経験の蓄積/想起と建築の構成」で経験の想起に大きく影響する建築の構成を事例とそれに対する考察をもとに明らかにする。そして「4. 事例分析と構成のモデル化」で事例の分析から構成が持つべき特徴をまとめる。「5. 建築の諸要素の働き」では構成以外の建築の諸要素の経験に影響を与えるものについて言及する。「6. 設計、提案」では分析のまとめを応用して設計を行い、「7. 結論」では結論と今後の展望を述べる。

## 2. 中動的であること

どのような状況にいたとしても、意識的に経験を想起することは可能ではあるが、それを外的要素によって中動的に行うことが重要であると考ええる。

中動態とは、能動・受動を超えた自然的な展開である。人形なき人形劇[トランク劇場](写真 1)ではあらかじめ出来上がった形象や装置は一切なく、紐や紙を使って花や動物を形作りそれらしく動かす。観客は動くヒモに対して魚だ、猫だ、という認識をもつ。「ある」でも「ない」でもない、「存在している」と言えないものを見ようとしている状態のことを中動態と呼ぶ。森田亜紀氏は著書『芸術の中動態 受容/制作の基層』※2)の中で、「中動態という言葉の範疇は、私が私であり、私の体が私のものであり、私の知覚する世界がリアルな世界であることを成り立たせているはたらきを捉えるための、思考の範疇として利用できる」と述べている。外的要素に対して中動的に働きかけ何かを感じることは自我感へとつながるのである。

コロナ禍の自粛生活において、わたしをはじめ人々が精神的にも辛くなった経験は、現代都市の住空間においては受動的にデジタルメディアを見るか、仕事や家事などの目的を能動的に行うかのどちらかに限られてしまい、受動と能動の中で生きていることによる自己充足の喪失につながるのではないだろうか。そのため多くの人が散歩という行為によって自己充足を無意識に補っていたのではないかと考える。



写真 1※3)

## 3. 経験の蓄積/想起と建築の構成

経験の蓄積と想起、つまり経験や記憶に働きかける建築の構成とは頭の中だけでわかるような構成ではなく、自身が歩いた経験など頭の中の情報と、見える景色など知覚している情報を合わせて主観的視点と客観的視点を行き来しながら把握できる構成のことであると仮説を立て、具体的にどのような構成が良いのかを実体験と事

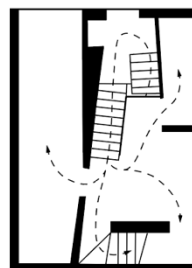
例をもとに分析を進める。

### 3-1 内部での経験の蓄積

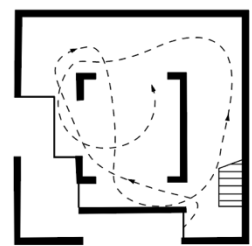
経験が蓄積する建築の構成とは、体験をしてそれが主観的視点だけでなく客観的視点だけでなく、主観的な経験の積み重ねによって客観的な総体が心の中に思い描けるようなものではないだろうか。主観と客観を行き来しながら体験を実感し記憶されていくことで、経験として想起可能になるのではないかと考える。

坂牛卓氏設計の『坂牛邸』(図 1)は、主観に働きかける身体的な建築であるが、動線に回遊性がないため、一回通った場所を再び見る事がなく、常に進むごとに見える新しい光景に自然の洞窟の中を進むような感覚を覚えながら体験をする。進んだ先でこれまでしてきた空間を想起するようなきっかけがなく、心の中で全体の像を描くことができないため、豊かな空間体験ではあるが、経験は蓄積していないと考える。

対して、阿部勤氏設計の『中心のある家』(図 2)は、中心の空間が回遊動線を産み、曲がったことを実感したり、中心の空間の入れ子の壁によって緩やかに囲われていることで先程通った空間が見え隠れしていたりする経験を積むなかで、どこかに身を置いてもその壁の向こうの空間を思い出すことができ、蓄積した経験の想起から想像することが可能である。また、心の中でその経験から全体像を思いえがくこともできる。



坂牛邸  
図 1



中心のある家  
図 2

このように、身体による経験によってトレースすることで空間の構成を認識できる関係にあることが、経験の蓄積と想起にとって重要なことではないかと考える。

### 3-2 内外での経験の蓄積

建築は、外観を見たあとに内部を経験する。そのため、外部と内部の経験の仕方も重要である。前項の2つの事例は、外観からは内部構成がはっきりとわかる構成ではなく、内部における経験の違いを比較した。この項では内外における経験について考察する。

宮晶子氏設計の『那須の山荘』は木々が並ぶ敷地から家形の建物を認識した経験と建物の中から連立する家形を形作る壁の一部を見ている経験が繋がる。外部で対象化した家型の中に包摂され、外部を想起しつつ、中ではその全体像は壁によって見渡すことはできず、身体の移動とともに体験されながら、自分の存在から外へと意識が伸縮する。

古澤大輔氏設計の『古澤邸』は建物は、コンクリートの柱梁が身体に影響し、生活の場を局所的につくりだしているが、建物に入る前に、そのグリッド状に配置された柱や梁が空間を構成していること

が見える。外観から構成の全容がわかってしまうため、歩いて経験が蓄積することによって主観と客観を行き来して構成を解釈することができず、客観的に空間構成が把握されてしまう。それによって経験の蓄積は起きにくい。

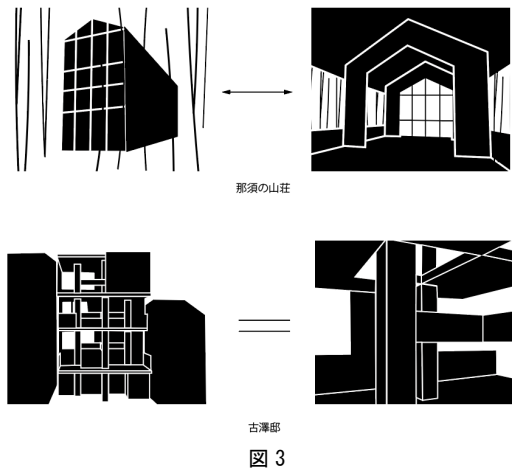


図 3

このように外観からその建築の空間構成が捉えられしうことは、建築内での経験の蓄積を妨げてしまうことにつながると考える。

### 3-3 想像の余地がある

連続した経験が蓄積するだけでなく、想像の余地があることで見ている景色に対して中動的に自身の経験を想起し景色に足し合わせて見ることへつながる。全てが見えてしまっていると想像するものがない状況であり、逆に全く見えないと見えない先を想像できるとしても中動的な想起にはならない。

武田清明氏設計の『鶴岡邸』(図 4)は、ヴォールト天井の連続によって一空間の中で多様な空間性が生まれている。平面方向に広がるヴォールト天井が積み重なった構成である。鶴岡邸は二世帯の住宅であるが、屋上に行くことができるため、一階に居ながら、二階にも同じような構成の空間があることはわかる。しかし、上下階の関係性を生んでいないために違う階への想起のきっかけが生まれていない。また平面方向に関しても壁などではなく天井が構成を作り出しているため、[見えない先へ想像をする]という状況がなくなっている。各階ごとにヴォールト越しの建物の前に池があり、それを眺めてぼーっとすることはできるが、階を超えた建物の体験をとおして、今いる自分を包む建築の体験の総体を想起する想像の余地はない構成であるといえる。

アトリエワン設計の『House&BowBow』は鉄骨の屈折した柱を中心にスキップフロアが続いている。スキップフロアであることで隣の空間が部分的に見えるだけでなく、中心的存在である屈折した鉄骨の柱の存在によって上下に続く空間の積層が想起される。

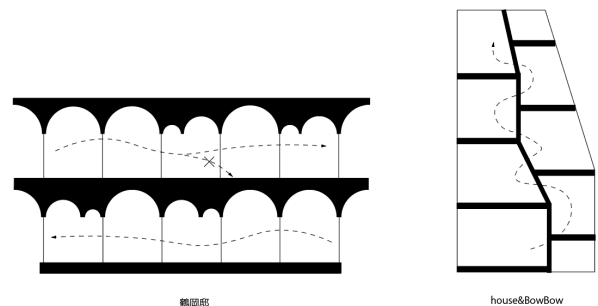


図 4

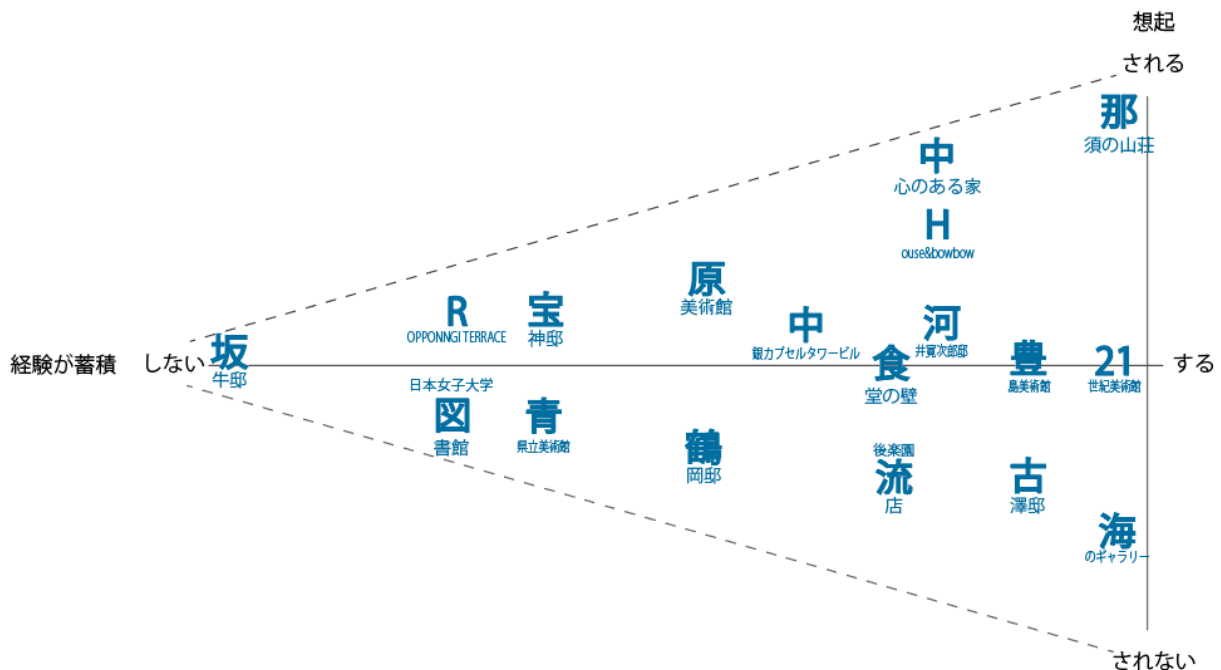


図 5

#### 4 事例分析と構成のモデル化

以上の複数のリアリティを自己の中に与えうる建築が持つべき特徴[経験が蓄積すること]、[経験が想起されること]をもとに事例を分類した。(図 5)そしてその事例を参考に建築の空間構成がどのようなものであることが相応しいのかを明らかにしていく。

以下にまとめる特徴はどれか一つだけでは成り立たず、建築の空間構成はこれら全ての特徴を持ち合わせる必要があると考える。

##### 4-1 構成に方向性がある(図 6)

構成に方向性があることは、歩行体験、移動した時にその運動に伴って空間に変化があり、移動したことを実感し、経験として蓄積するために重要であると考えられる。

構成自体に方向性を持たせるか、外部環境を取り入れたりすることでその空間に方向性を作り出すことが必要だと考える。

例えば、アトリエワン設計の『House&BowBow』は建物の真ん中に傾いた鉄骨の柱が通っている。真っ直ぐな柱に沿って登るのではなく柱が曲がっていることで垂直方向に方向性が生まれ、上下に動く

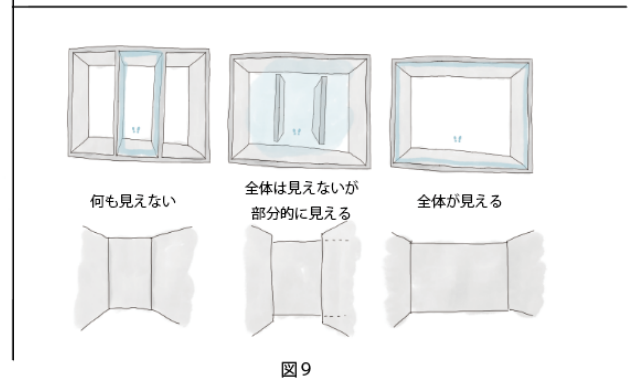
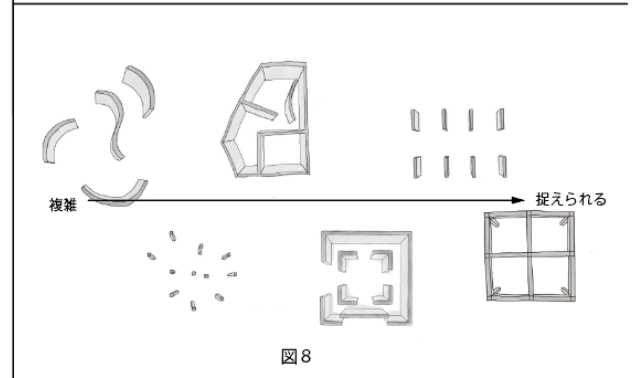
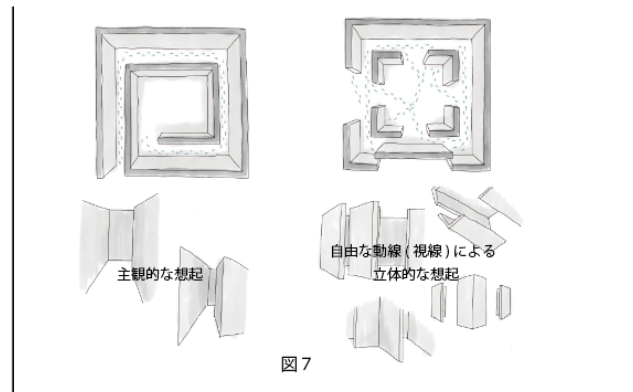
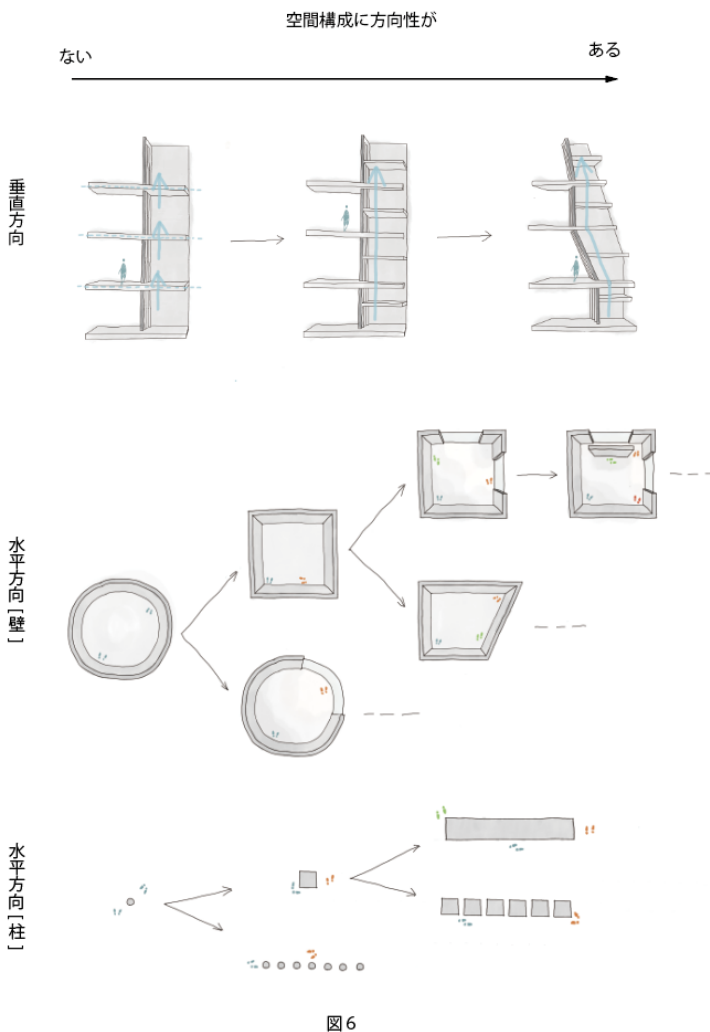
周りの空間に変化ができ、上っていることや下がっていることを実感する。

##### 4-2 構成に対して自由な視線/動線がある(図 7)

建築を一側面から見ると壁や天井、としか思えないものを連続した経験の中で複数の側面から見ることで頭の中で主観から離れて立体的に想起することができる。また、「3-1 内部での経験の蓄積」の二つの事例からもわかるように、洞窟的な空間の展開は壁の先やその壁の形状が想像できないが、回遊性のある構成だと角にたつ壁がL字であると知ることができ構成を作り出す要素だと気づく。経験による構成に気づききっかけ、つまり全体像の把握へとつながるために重要である。

##### 4-3 複雑すぎない/捉えられる構成(図 8)

捉えることができる構成であることは、建築が想像の余地を与えるために重要である。空間や建築の構成要素がバラバラと不規則に存



在しているのではなく、ある程度の規則性やルールがある構成であることで、経験した空間を想起しやすくなり、また先を想像することができる。『那須の山荘』の壁の連立や、『中心のある家』のように正方形の入れ子状の空間という幾何学的構成など、把握するには規則性や幾何学性を持った構成であることが必要であると考え。

#### 4-4 全体を見渡せないが、見える部分もある(図9)

一つの場所から全体を見渡せないことによって、想像の余地が生まれ、自分の記憶に頼って想起する。また、部分的に見えることで中動的にその続きを想像する。

『中心のある家は』家の中で中心を作り出すL字の壁の存在によって中にいて正方形の外殻を一度に見ることはできない。しかし、それぞれの空間は構成を成す壁以外の壁で仕切られることはないため、部分的に見えることでその先を想像してしまう。また、2階まで吹き抜けている部分が存在することで構成を作り出しているL字の壁が2階まで伸びていることを知ることができる。上下に関しては床によって見えないことが多いために、こういった吹き抜けやスキップフロアなど上下で少しでも見える部分を作ることが連続した経験のために重要である。

#### 4-5 行けない先に対する想像の余地

上記でまとめた経験が蓄積し想起される構成とは体験者が歩いて体験する範囲に限られている。行くことができない、見えない部分が建物の中にある場合、その先に想像の余地を残すにはどのような構成が相応しいのかを考えたい。

階ごとに部屋が同じ方向を向いて並んでいる建物は明快な構成ゆえに、他の階に行かなくてもその構成がわかるが、その構成を想起する身体的きっかけがない。しかし、複雑な構成になってしまうと行かないとわからない部分に対して想像できなくなってしまう。

自然に囲まれた敷地では木々が並ぶ中ではそこまで歩き回らなくてもその広がりを見た景色から正確ではないが想像することができた。それに対して建築物が立ち並ぶ都市では木のような匿名性の高いものではなく一つ一つが個性を持った建築物で成り立っていて一つの場所にいながら街の広さを想起することは難しい。そこで行けない範囲へも広がる構成は自然界のようにどこまで続いているのかはわからないが一つの場所にいながらそれ以上を広がりを持って想起できる構成が相応しいのではないかと考えた。また、「3-2内外での経験の蓄積」で述べたように、客観的把握を避けるために、構成を一望できないことが重要である。全体の構成を一望はできないが、反復性のある構成単位の集合で成り立っているものが良いのではないかと考える。(図10)

例えば、若松均氏設計の『セタガヤテラス』は八戸のからなるコーポラティブハウスで、筒状のユニットという小さな単位の集まりでできた建築である。同一パターンの繰り返しによってできる広がり提案している。自分は一つの筒を体験しながら周りにも同じような筒が存在することはどこまであるのかは把握できないからこそそこに広がりを感じる。また、反復構造によってその建築の構成や空間のイメージが住人同士の互いの共有感や安心感を抱くことにつながる。筒状の一住戸単位のユニットが垂直方向に積層するのではなく、平面方向に広がる構成であることで、複数のユニットが並んでいる姿を一望することができず、どこまで広がっているのか想像の

余地を残すことができ、広がりを感じることに繋がっていると考える。

古澤大輔氏設計の『十状の集合住宅』では、集合住宅内を3.5mグリッドの柱と梁が横断している。グリッドを作り出す柱と梁とは独立して壁や天井、床が存在していることで立体的なグリッドを想像させ、それらが壁の向こうでも続いて並んでいることを思わせる。またその規則性から一部を見ただけで広範囲への広がりを想像できる事例である。

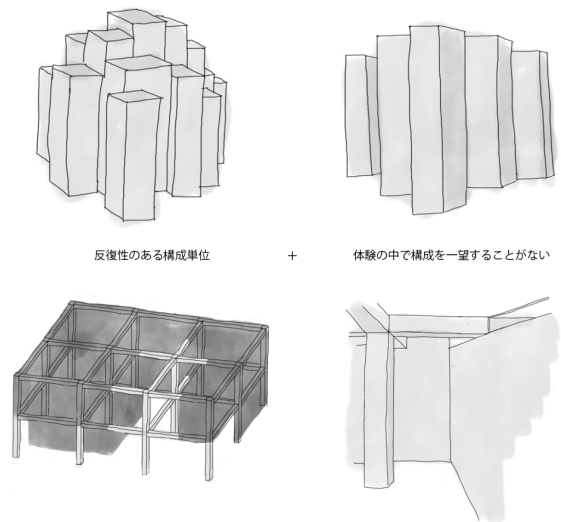


図10

### 5. 建築の諸要素の働き

構成だけでなく、建築でのその他の要素も経験や知覚に影響を及ぼしていた。知覚していることから経験をもとに主観と客観を行き来することは頭の中で空間のスケールが変化する。リアルのスケールと自分の頭の中でのスケールに感覚的なギャップがあることで主観と客観の行き来による現実の実感につながると考える。

#### 5-1 建築の仕上げや素材

レンガの壁はコンクリートの壁に比べて一面をみただけでその厚みを実感的に捉えることができる。(図11)このように建築を作る壁などに素材特有の模様や質感があることによって抽象度が低くなり、その壁をスケール感を持って記憶される。それによって見えない先へ、建築全体へ想起を広げる時にも知覚と想起にギャップを持ちながら頭の中で行き来する。

建築に対して覆い隠して抽象度を上げるのではなく、その成り立ちを可視化することで、建築が空間からモノに感じられる、つまり主観的視点と客観的視点を行き来するきっかけを生み出す。『terrace H』のように壁の仕上げなど構造物に重ねるものその重なりを見えるようにすることも効果的であると考え。(図12)



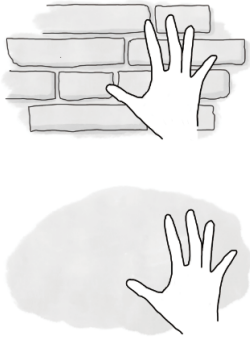


図 11

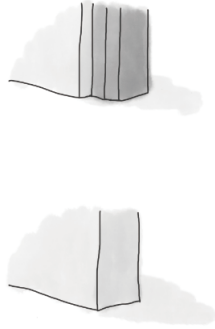
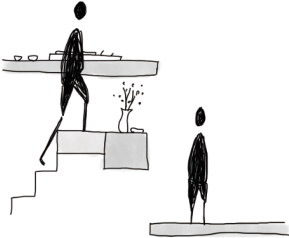


図 12

## 5-2 ものの在り方

建築に対して家具やインテリアなどがどのように置かれているかということも重要である。部屋の角に合わせてものを置くだけでなく、吊したり、立てかけたり、ものの在り方が多様にあることでものが建築から独立して別のレイヤーとして捉えることができると考える。また、古澤邸のように梁が棚のような高さに通っていることで小物を置けたり(図 13)、『House&BowBow』のように鉄骨造の H 鋼の窪みに小物を置けたりする(図 14)ことは、頭の中でスケールが変化する建築の空間構成に対して、スケールの変化がない[もの]というレイヤーが重なることであると考え。このレイヤーがあることで経験の主観客観を行き来する感覚のギャップを作り出す存在になると考える。



古澤邸  
図 13



house&BowBow  
図 14

## 6. 設計提案

「4. 事例分析と構成のモデル化」において経験の想起を起す構成についての分析を述べた。そして「5. 建築諸要素の働き」では抽象度の低さが必要であると述べた。これらの考察結果をもとに、提案を行う。

### 6-1 コンセプトとプログラム

以上までの分析をもとに人が建築の中での経験をもとに複数のリアリティの中を行き来できる建築の提案を目指す。建築の中でも人が過ごす時間が長い住宅、特に経験の規模に多様性があり他者の存在が絡んでくる集合住宅を今回の研究の最終提案として採用する。

### 6-2 スケールの違う構成の共存

分析をしたように、自分自身が体験することでその経験が蓄積する場合と、行くことができない場所へ見た景色から想像する場合がある。前者に対しては、一住戸単位の構成として、後者に対しては集

合住宅全体の構成として相応しいと考える。そしてそれらの規模が違う構成が経験の中で連続して存在しているべきだと考える。一つの場所に身をおきながら、自分の家へ、建築全体へと経験の想起が広がっていくためにはそれらの構成が経験の中でつながっている必要がある。

そこで幾何学的構造である、フラクタル構造を参考にする。フラクタル構造は部分から全体が成り立っているながら、部分を全体にも捉えることができる。例えば、木は太い幹から先端に至るまでに枝分かれを繰り返している。一つの枝を見ると、他の同じような枝がたくさんありその集合体が木として捉えられている。しかし、一つの枝からもさらに小さな枝が広がっていてそこだけでも幹と枝の関係性が生まれていて一つの木のようにも思える。(図 15)

このように集合住宅とその住戸の構成についてもフラクタル構造のように連続していながら一つの住戸にも一つの構成があるように感じることを目指す。

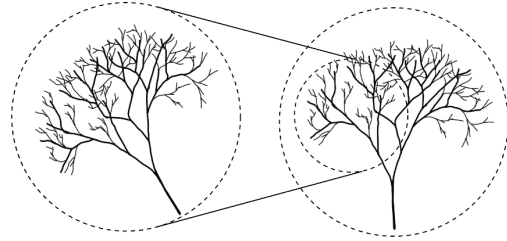


図 15

### 6-3 模型スタディ

フラクタルな関係性を持つような二つの規模の構成の在り方を模型を使ってスタディを行った。

規模ごとにフラクタルな構成を作り出すために大きさがさまざまな壁柱を採用する。

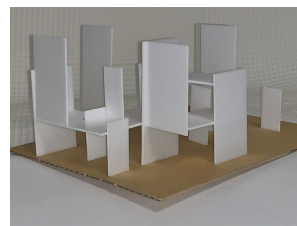


写真 2

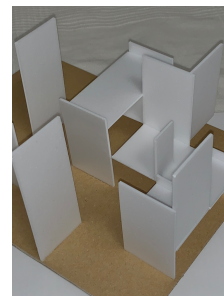


写真 3

また、「4-5 行けない先に対する想像の余地」での分析を参考に、この壁柱を利用して平面方向に反復性のある構成単位を作り出す。

### 6-4 敷地

敷地は東京都西東京市谷戸町。西東京市は 23 区に接した市であり、郊外のいわゆるベッドタウンである。西武池袋線ひばりヶ丘駅から徒歩 10 分のあたりに位置するこの敷地は、周りを団地や集合住宅に囲まれた住宅街である。付近にスーパーや商業施設などが多くあり、住みやすいエリアではあるが、大きな公園など緑が少なく散歩をしづらい街である。また、この敷地の南側は集合住宅の駐車場を挟んで 6 階建ての集合住宅(写真 4)、北側が道路に面しているがその目の前に 4 階建の団地(写真 5)と景色に対してぼーっとできる隙間がないと考える。

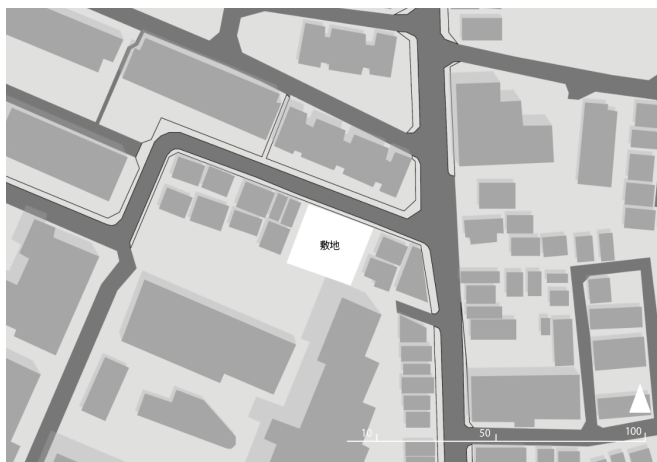


図 12 敷地



写真 4



写真 5

## 7. 結論

本研究では身体を介した経験の想起によるそこでの時間や自己の存在の実感を目的とした。眺める景色がない自室でもぼーっとしたいという思いから、ぼーっとするとは身体的にどういう状況なのかを調べ、無意識におこなっていたことの重要性和建築との関係性に気づくことができた。コロナ禍での気づきが研究の動機にはなったが、コロナ禍での生活に限らず、建築の中で何をするでもなく、ぼーっとしながらさまざまなことを感じるというのは、豊かな空間体験のために建築が持つべき良さのように感じた。また、景色の良し悪しに関わらず建築のなかで何もせずぼーっとできるということはその空間こそが景色のように飽きることなく眺めることができるものであると考える。良い景色としての空間は住宅に関わらずどの機能の建築に対しても求められるもので、今後の自分の設計の基盤になることと思う。

### 参考文献

- 1) 齋藤環、『”感染”した時間』、<https://note.com/tamakisaito/n/n4f33ed806037>、2020年5月13日
- 2) コーリン・ロウ、伊東豊雄、松永安光『マネエリスムと近代建築』株式会社彰国社、昭和56年10月10日
- 3) 岡崎乾二郎、『ルネサンス 経験の条件』、文藝春秋、2014年2月20日

### 引用文献

- ※1) 新建築 2021年10月号、株式会社新建築、2021年10月1日
- ※2) 中田亜紀、『芸術の中動態 受容/制作の基層』、萌書房、2013年3月1日
- ※3) 劇団風の子 ホームページ、<http://www.kazenoko.co.jp/what.html>、2022年1月17日