

■はじめに

私は『身体と建築の関係性』について考えることで建築の持つ非物質的な要素に再解釈を与えたい。

建築は人がいて初めて成り立つものである。しかし、なにか、いつもそこからとても遠いところでつくられているように思えてならない。建築はもっと人の肌にとわりつくような触覚的なものであり、中身が密実に詰まっているものである。私は本当に自分の肌の側から建築を考えることで、身近な、普遍性を持った建築を思考したい。身体という自分自身であり、共通言語である要素を軸として。

身体、肌と密接に関係しているものとして衣服・ファッションがあげられる。衣服は衣・食・住と言われるように、誰もが毎日身につけるもので、人にとって装飾するものであり、自分を定義するいれものでもある。そういった考えを象徴するものとして、Comme des Garçonsの'97ss、通称こぶドレスがある。このドレスは変えることのできない身体を如何にして変形させ、拡張できるかに挑戦している。これは、衣服の身体化であり、装飾という次元を超えた知覚的なモノのあり方を提示している。このように衣服は、つくられるときも、使われるときも常に身体について思考することでできあがっており、そこには装飾（カタチ）とともに身体の拡張として感じる感触が存在する。その衣服から建築を考えることで、カタチだけではなく、身体的に知覚される建築を実現できるのではないかと考えた。私は建築を衣服的に思考することで、触覚的な身体感覚を空間化したい。自分の周りを取り囲む空気、空間をまとう。



fig.1 こぶドレス



fig.2 '97ss

■背景

なぜ人の感覚を空間化する必要があると考えるのか。それは現代における価値観の移り変わる早さに疑問を感じるからである。ファストファッションに見られるように、毎日、商品の位置が少しずつ変えられて行き、1週間たつと以前に見た服がもうどこにも見当たらないという異常な状況はある種の新鮮さを感じると同時に底知れない虚しさも感じる。このように更新され続ける社会の中で、人々の価値観は多様化していき、移り変わる速さは加速度的に速くなりつつある。それはファッションに限ったことではない。建築においても同じである。この猛スピードで流れる時間の中で、建築にはいったい何ができるのであろうか。価値観は多様化し、変化して行く一方で、そこにはもう誰もが共感できる普遍性は存在しないのだろうか。本論考では、更新され続ける価値感とは違った次元のつくりかたを思考することで、人と建築を含めたあらゆるモノとの関係を見つめ直すための問いかけである。

■目的

では、実際に身体性を前提とする計画とはどういったことか。本計画では、身体という共通言語を用いて触覚的に知覚される状態をつくり得るものを計画することで、現代におけるモノの価値観を再考することを目的とする。それを可能にするのは自分自身、つまり身体でしかないのではないかと考える。漫画喫茶やカプセルホテルというようにより細分化された機能を都市が担保し、それらが均一に広がっている中、場所に縛られることなく生活する人が現れ、建築における機能や場所といったことにそれほど強い意味を見いだすことができなくなると感じている。その中で、人に共通するものは身体だけなのである。人は決して身体からは自由になれない。私は私という身体を携えて生きていき、それは誰も脱ぎ去ることはできないのである。そこには時代的に反映される感覚と根源的に変わらない感覚というものがある。私はこの根源的な感覚を設計に持ち込むことでそこに見える可能性を考えたいと思う。そこには時代性が反映されつつも、未来にも

共感を得られる質を持った空間が生まれるのではないだろうか。

### ■抽象的なイメージとして

身体性を考える上で、触覚的な状態というイメージを手がかりにする。衣服は身体にかなり密着している存在である。建築は本来、身体とは独立して存在しているもので、決して一体化することはない。しかし、建築がもつ非物質的な要素。空気という塊でできた私の周りを意識化し、身体の一部ととらえることができれば、触覚的な状態が実現できるのではないかと考える。建築は空気の塊を定義する手段であり、形式でもなければ、外形でもない。形式や外形はこれに至る手段であり、目的ではない。この密実に詰まった空気を私の一部として体感できたとき、この建築は完成する。私が思い描くこの抽象的なイメージから具体化を進める。

### ■具体化

では具体的にどういったことに留意し、設計を進めていくか。触覚的というもつとも表現しにくい状態を実現する上で、重要なこと。それは私と建築の間である。この間をなにによって表現し、どうつなげるかである。それを身体と衣服の関係性から抽出し、建築に置き換えていく。

□身体と衣服の関係性、間に存在する空気の塊

身体と衣服の関係性を考えるとき、表面とはいったいどこのことを呼ぶのか。身体にとって皮膚は表面である。しかし、皮膚は衣服の感触を常に感じていることから身体の一部ととらえることもでき、今度は衣服の外側が表面になる。つまり、身体にとって衣服の裏は表であり、裏でもあるという

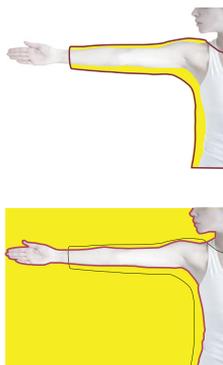


fig.3 身体と衣服の関係性

両義的な意味を持つ。このことを建築との関係性に置き換えてみると、そこに生まれる関係性は、建築表面との関係のみとなる。そう考えると、どのような建築であっても、身体との関係性は同一であり、それは建築の内外に関わらず言えるということになる。つまり内は内であり外なのである。それをわかりやすく表現しているものとして Ruth Bernhard の Nude in Box, Horizontal である。これ

は、女性の裸体を身体より少し小さい箱で包み込み、そこに生まれる関係性を明確に示している。この間にひろがる空気の塊を意識化し、私の周りに存在する空間、空気をまとう。

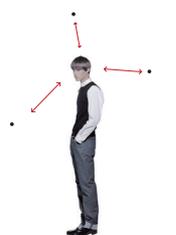


fig.4 Nude in Box, Horizontal



□まわりを意識化する

ではどのように空気を意識化するのか。透明で見えない粒子をどう表現すれば良いのだろうか。その糸口を人がまわりをどのように把握しているかを思考することでみつける。自分も含めて視野の中に見えているまわりが静止している瞬間を想像してみる。そうすると、見えている世界が本当に3次元なのか全てが疑わしくなる。もしかすると向こう側まで進むと、端が存在していて、今まで3次元に見えていた世界が急に2次元になってしまう可能性さえ出てくる。つまり、人は自分を取り囲む表面との位置関係の変化で3次元の世界を知覚しているのである。人はなにもないところでは自分の位置、まわりを把握できない。しかし、昔の人が星空を見て位置関係を把握したように、点との位置関係の変化で自分とそのまわりを把握できる。それを構築物として成り立たせる最小限の要素、線で建築をつくる。線は空気の視覚化であり、意識化せあり建築である。



人は自分から一番近いものと身体の関係性において自分のまわりを知覚し、空間を把握している。

fig.6 まわりを意識化する

### ■敷地の選定・分析

敷地は葛西臨海公園にある人工干潟、西なぎさに設定する。ここにはどこを見ても連続的な風景が広がり、とても心地良い。その感覚は、東京という高密度に埋め尽くされた街

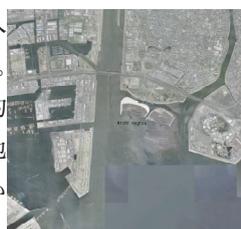


fig.7 敷地

の隙間に迷い込み、そこから東京を眺めているようなとても新鮮な感覚である。それでいて、工場、風力発電機、羽田から飛び立つ飛行機、東京タワー、富士山、ディズニーランド、アクアライン風の塔など、日本、東京を象徴する全てが凝縮されている。この日常的なものを非日常的に感じさせてくれる原初的な場所に、私が考える衣服的建築をつくる。このように広大な場所では建築的スケールや建物が持つファサードが意味をなさない。つまり、ここには、風景をファサードに持つ建築的スケールを逸脱した広大な世界が広がっている。内、外という概念のそと、それを可能にしてくれる理想的な状態である。私はこの場所に身体的スケールから風景まで、私のまわり、空気をまとう場所をつくる。



fig.8 敷地の風景



fig.9 ランドマーク

## ■ プログラム

本設計におけるプログラムをライフラインを持つ広場とする。そもそもプログラムとは何か。美術館、図書館、学校などのプログラムはおそらく文明が発達していく中で人々が建築を細分化していった結果である。その細分化される手前を考えてみる。人が即物的に建築を作り、衣服ではなく、建築が最小限の環境として存在していたときである。住まうという私的行為の次には大勢が集まり、様々なことをするための大きい公の場がしつらえられていたに違いない。そのような徹底的に未分化でさまざまな行為を許容する場所、広場をつくる。そこには、最小限の機能で多くを許容する衣服的な建築ができあがるのではないだろうか。

## ■ 設計概要

### 【衣服を重ねるように】

下着、肌着、シャツ、上着と衣服を重ねるように、身体的スケールからオーバースケールまで空間を重ね合わせる。動くたびに衣服同士のあいだが変化していくように、動くたびに私がまとう空気の塊も変化していく。



fig.10 スケールの重なり

本当に身体に近い人体寸法から、すこしづつスケールを広げて行き、空間のレイヤーをつくり出す。

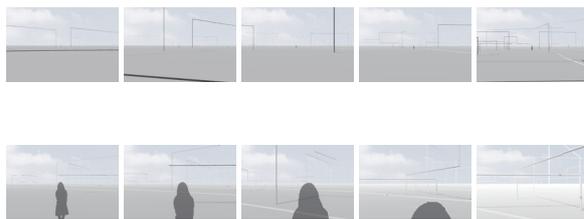


fig.10 空間の重なり

### 【オーバースケールであるということ】規模

なぜオーバースケールまで広げる必要があるのか。それは、内、外という概念のそとで建築を考えることで、建築がある物質として存在している状態とは違い、見通せる中身も風景の一部として体感できるためである。オーバースケールになることで、遠くにある線は風景と同化し、存在として希薄になる。それはより粒子、つまり空気に近い状態と言える。線の存在を近づけば現れ、遠ざかれば見えなくなる、まるで雲のような存在へと昇華してくれる。その場所にいる人だけではなく、海上や、電車、展望台からなごきを眺める人にとっても、体験できるものとして存在させる。

### 【配置】配置

おおきな敷地のなかでもともとこの場所が持つ良さを最大限に生かせるように配置することが重要だと考えた。この場所が持つ良さとは、空間的な広がり、静けさ、人がばらばらと低密度でいることである。それらから配置を検討し、どこからが始まりでどこで終わりなのかわからないそれ単体として完結しないようなおおらかさを持った状態を意識的につくる。

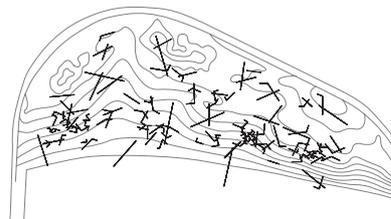


fig.11 平面

### 【寸法】

敷地条件を考慮に入れた上で、身体を中心として、自分自身が感じる感覚を中心に寸法を決定していく。

#### ①高さ

敷地条件から高さ40m以下という制限があるため、最高で40mを限度とする。最小は身体的な寸法から、またげる限界である60cmから考えることにした。そうすると、段階的に小さいスケール、中間

のスケール、オーバースケールとおおきく3段階に分けられる。この3段階の重なりによって空間を構成する。

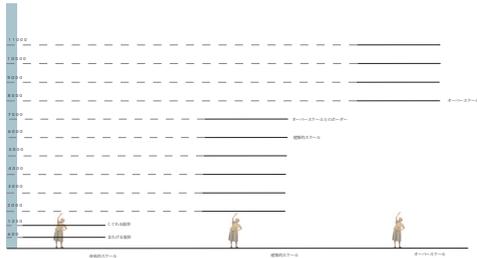


fig.11 高さ寸法

## ②横幅

横幅は人が無理せずに視認できる寸法を高さから割り出し、それをモジュールとして考える。ここでは線全体がすぐに認識できるというよりは、どこからきているかわからないように、2以上の寸法からモジュールを採用した。

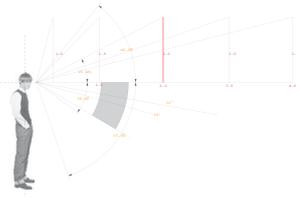


fig.12 視認寸法

## ③線の幅

線の幅は、それ自身が細いことを目的としている訳ではなく、見え方として近づくとだんだん見えてくるようなそのような寸法を採用した。

## 【身体的な要素から】

様々な要素に囲まれている敷地から読み取ることのできる、身体的な要素、視覚、聴覚、触覚、それらから想定される使われ方を線の決定要素とする。具体的には風景、波の音、歩いたときに感じる足下の感触である。

〈敷地条件から〉

- ・砂浜 / 芝生の境界線
- ・波の音が聞こえる / 聞こえないの境界線
- ・東京タワーが見える / 見えないの境界線
- ・砂浜 / 芝生
- ・満潮時に海になるところ / ならないところ

〈許容しうるプログラムから〉

- ・野外劇場
- ・野外映画館
- ・キャンプ場
- ・カフェ

線はこれらの要素から具体的に決まっただけで、それがはつきりとはわからないようなそのような決め方をした。肌触りの良い衣服をそう感じ

るときと同じように自分が良いと思う場所はそこがどうできているかより、どう感じるかが重要であるからだ。

## 【もっともミニマルな建築として】

ここには線があり、その線にライフラインとして水、電気が通っているという事実しかない。それは衣服が最小限のシェルターであるように、一番ミニマルな要素で建築が存在する状態をめざした結果である。機能は美術館といえば、美術館と建築に必ずあるものとして無根拠に受け入れられるが、それを理由にして建築をつくれればいいというものでもないと思う。もちろん機能は必ず考える必要はあるし、それをしないということではない。私たちが考えるべきことはその建築にデザインとして生まれる空間としての質である。それは建築をつくるときも、使うときも、使われなくなったときもそこに存在するものとして。である。



fig.13 上空から見た様子



fig.14 海上から見た様子

## ■まとめ

建築を衣服的に思考することで、人々の身体記憶として残す。そうすることで、変わりゆく価値とは違った次元で存在するモノへと変えていく。もちろん、衣服的に考える意外にも方法はある。重要なのはそこに潜む普遍性である。