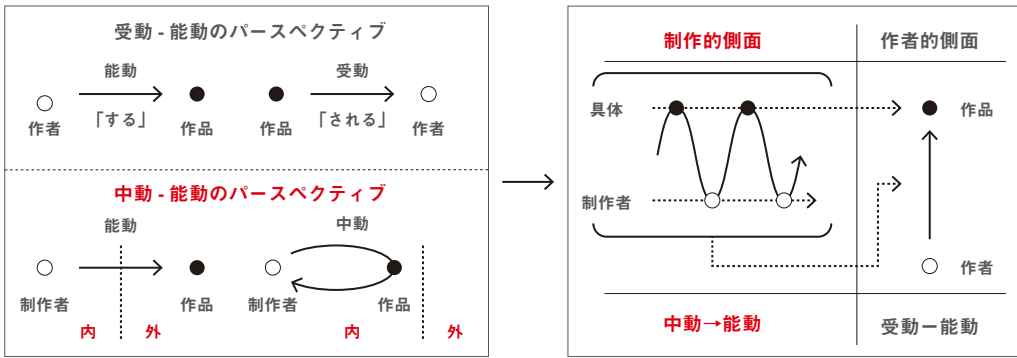


道具的建築

- 制作を通じたその場所への住まい方 -

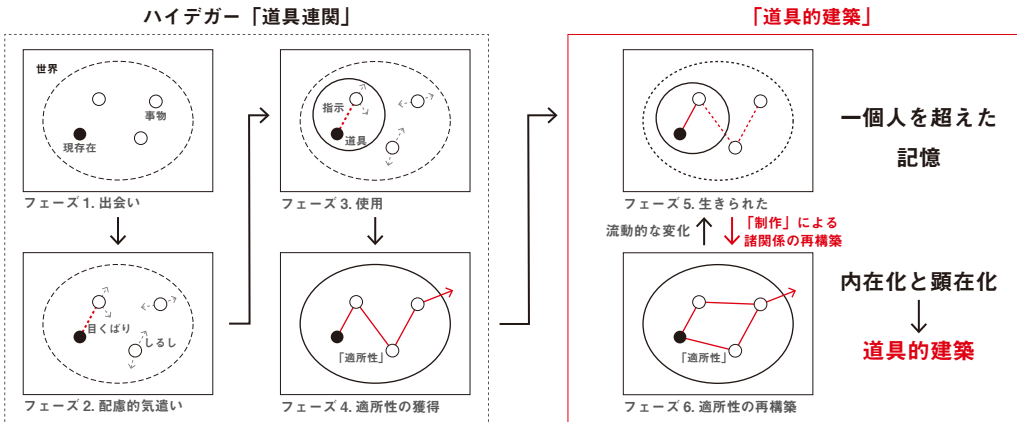


1. 中動態による制作



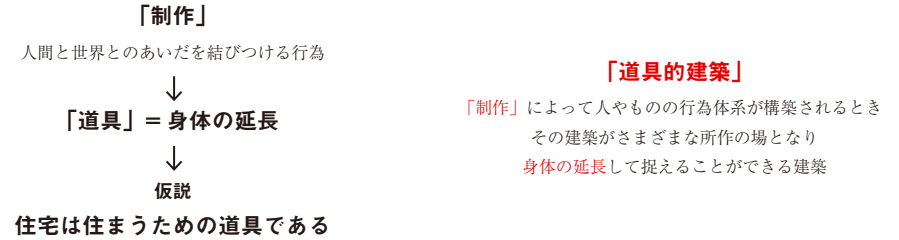
「制作」における制作者と作品の関係について中動態という概念から考察していく。ティム・インゴルドは著書『メイキング』で、「制作」とはイメージとオブジェクトの往復運動により完了することができることを述べている。しかし、これらは我々が日常で使う言葉ではうまく説明できない場合がある。現代において、行為は「する」「される」という区別による「受動と能動のパースペクティブ」によって分けられているが、それ以前には「中動と能動のパースペクティブ」が存在していた。これらは行為が主語が過程の「外」にあるか「内」にあるかが問題となる。つまり主体の行為により客体が変化するものが能動、行為がそのまま主体に還元されるものが中動となる。これを作者、制作者、作品の関係に当てはめると2つの側面が浮かび上がり、制作者が能動から中動へと作品を内在化する過程である「制作の側面」と、作者がその集合として責任を負う事後的な「作者的側面」の不連続なふたつの段階に分けることができる。

2. 制作による道具的建築



マルティン・ハイデガーは著書『存在と時間』の道具連関で、制作者ともの道具的な内在化の過程について言及している。まず、自己である現存在が目的を達するために事物と出会い（フェーズ1）、事物の持つしるしに対し配慮的気遣いを行うことで（フェーズ2）、事物を道具として使用することができ（フェーズ3）、それらの連関によって各々が適所に使われたとき（フェーズ4）、有意義性を得ることができるとしている。またハイデガーは講演「建てる・住まう・考える」で「建てること」と「住まうこと」と一致しているという指摘しており、住まうという目的に対して、適所性を獲得することで建築は内在化され、道具として使われるようになる。それらが時間のなかで流動的に変化することにより顕在化し、多木浩二のいうテキストとして一人を超えた記憶となる。こうした記憶を認め取り、諸関係の再構築を行うことで、もう一度住まうという目的へ向かわせる基盤をつくるのが建築の「制作」であり、建築家の役割になる。

0. 計画概要



古来から人間の本性には「制作」により環境を改変するという働きが備わっており、「制作」とは人間と世界とのあいだを結びつける行為である。そのような「制作」でできた建築は、身体を延長としてその場所へ住まうための道具であるといえる。そこで私は「住宅は住まうための道具である」という仮説を立て、「制作」によって人やものの行為体系の構築により、人やものに関わる建築を「道具的建築」と名付ける。そして、祖母の家を題材に「道具的建築」なるものを提示することで、現代における建築と制作者のあり方を考察する。

3. 建築家の制作

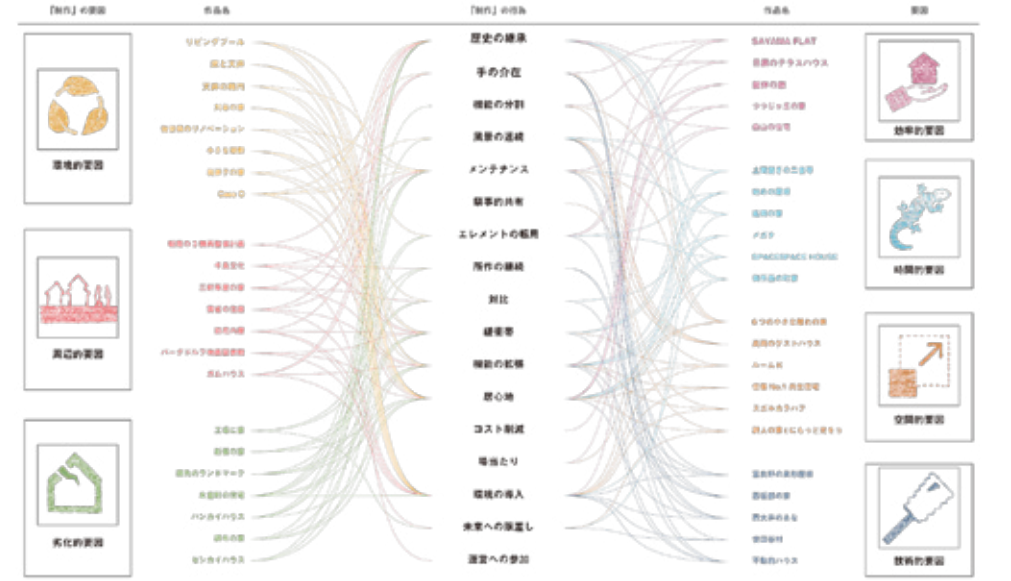
現代建築家による改修44作品を対象にした事例分析

7つの制作の「要因」と17つの「制作」の行為

- 環境的要因
- 時間的要因
- 効率的要因
- 劣化的要因
- 周辺的要因
- 空間的要因
- 技術的要因
- 歴史的継承
- 手の合意
- 機能的分割
- 風景の連続
- メンテナンス
- 継承的共有
- エレメントの転用
- 所作の連続
- 対比
- 継帯帯
- 機能の拡張
- 居心地
- コスト削減
- 場当たり
- 環境の導入
- 未来への展望し
- 運営への参加

ここでは建築家による建築の改修を、建築家の「制作」とみなし、建築における「制作」の行為体系を調査するために、現代建築家による改修44作品のテキストや図面から断片的に読み取り、分析を行います。その結果7種類の要因からなる、17種類の行為を抽出した。

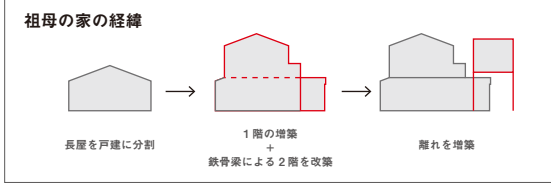
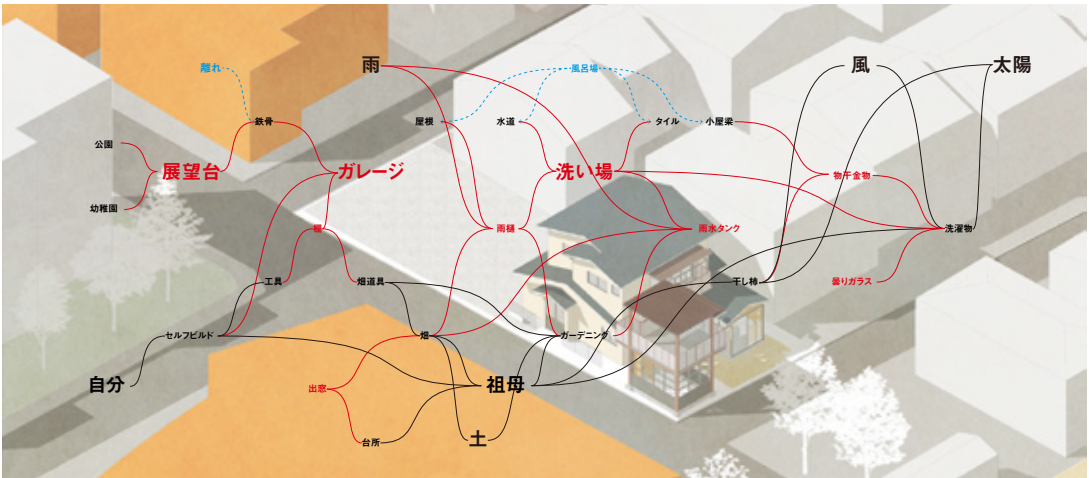
「制作」の行為関係図



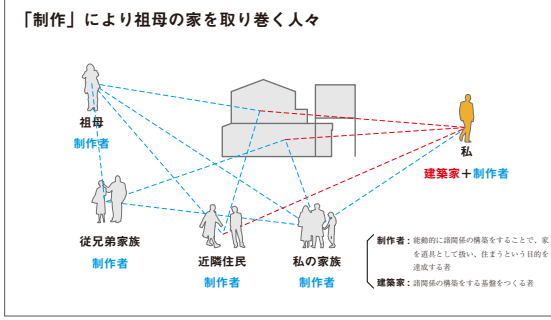
4. 道具の建築



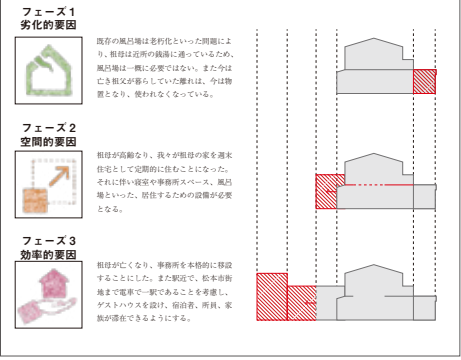
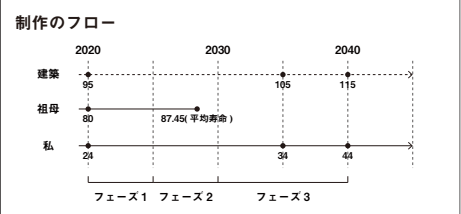
フェーズ1



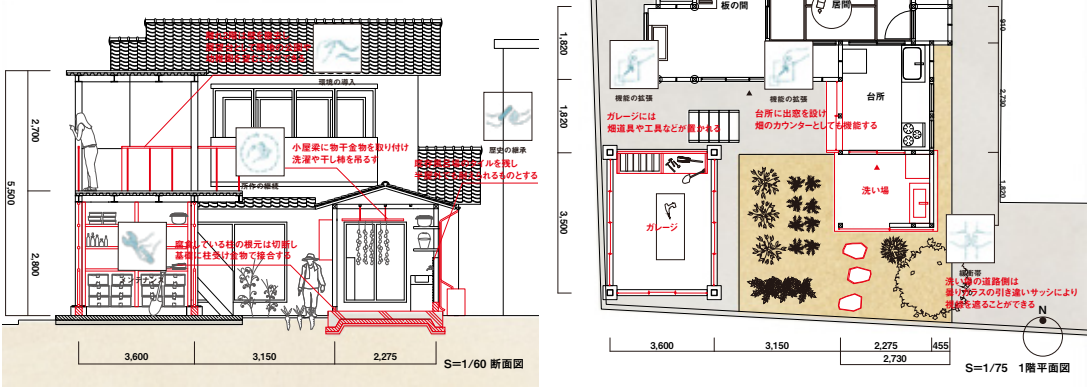
これまで論じてきた「制作性」の知見を元に設計を行い、「道具の建築」として提示する。敷地は長野県松本市にある私の祖母の家である。周辺には工場や住宅用の長屋が多くある。長屋は敷地分割されている、祖母の家をはじめとする一軒家として各々が増改築していくことで、個性を持った建物が多く存在するような「制作性」が見られる場所である。



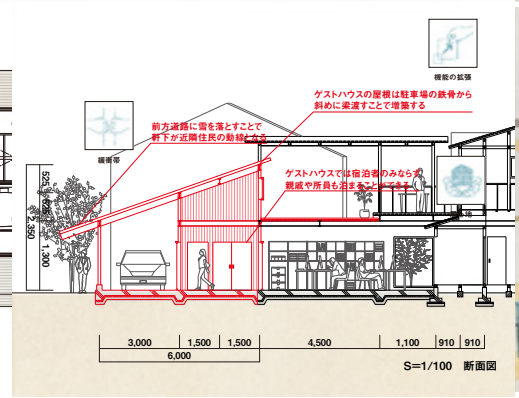
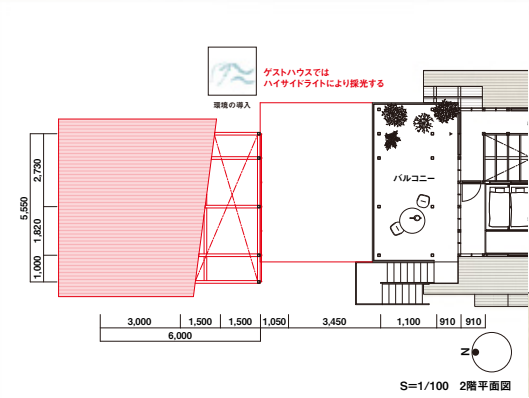
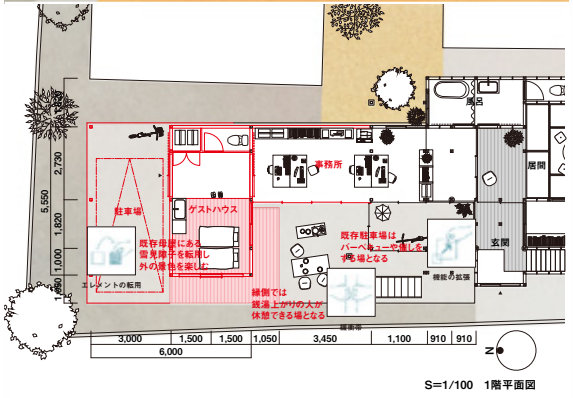
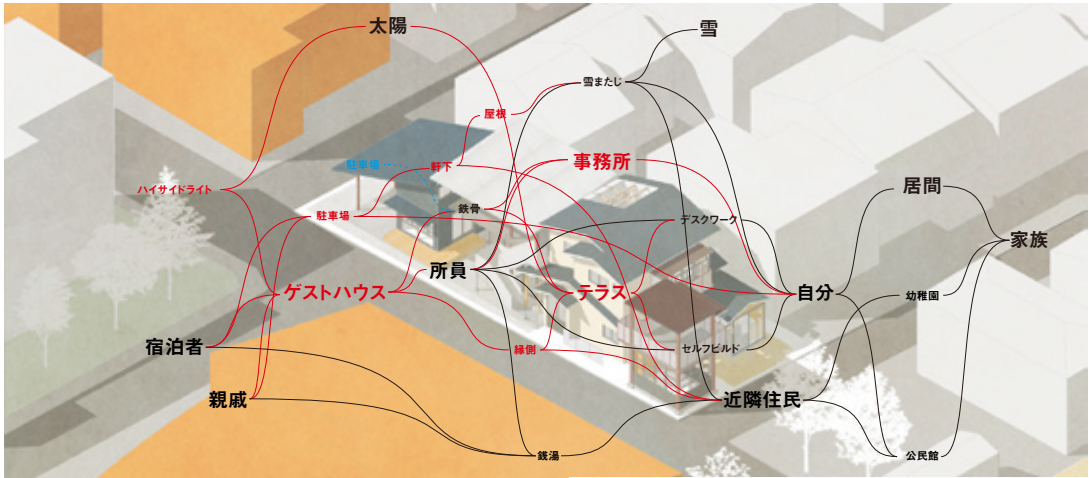
本提案では、設計手法として「制作」に着目し、私を建築家、この家を取り巻く人々を制作者として捉え、部分的な改修を複数回行う。そうした行為体系によって建築は様々な出来事として、人々だけでなくものにも開かれていく。そして住んでいる時間や場所がより全体の中にあると感じることができるとき、「道具の建築」となる。



この家は我々や親戚家族が集まる場所だったが、建物の老朽化や祖母の高齢化に伴いさまざまな問題が発生している。部分的な改修を行うにあたって、フェーズを2020-2025年、2025-2030年、2030-2040年の3つに設定し、それぞれのフェーズに想定される要因を想定して設計を行う。その態度行為体系をネットワーク状に構築していく、人によるその家の捉え方や所作の変化を可視化する。



フェーズ3



我々が建築に挑む以上、「制作」というものは必要不可欠である。その「制作」は建築家だけでなく様々な人やものにも開かれるべきであり建築と一体となってその場所へ住まうことができる。それこそが「道具的建築」であり私たちが住んでいる場所や時間が、より大きな全体の中にあると感ずることができることを願う。

