

- 触覚で味わう光空間の探求に基づく市民センターの設計 -

現代の市民センターのような公共建築は、様々な用途に対応できるように体育館や料理室、和室まで様々な機能が盛り込まれ、どこか教条的で人が踊らされているのと同じではないか。

また、集客力を機能に頼ることで機能というソフト面と建築というハード面での時間軸の摩擦が著しく露呈してしまう。

「われわれは建物を形作り、建物が我々を形づくる」と、故ウィンストン・チャーチル卿は言った。

また、ユハニ・バルラスマは「われわれは、自分が何者であるかを最初に環境と建築物を通して記憶する。」と言い、人々の記憶とアイデンティティは共に生活を営む内部空間と切っても切り離すことがないことを提唱している。

公共建築とは使いやすさだけではなく、人が自己を自覚しアイデンティティが確立できるような場を目指すことで、自由な人が主体を変えることができるような場となり、そのほうが公共にはふさわしく、結果施設が長続きする。

公共建築たる市民センターは、その体験を通じて人が自己を自覚するような場所。日常において社会に組み込まれて機械的になってしまふところから離れることができる場所、それが公共の役割ではないかと考える。



横浜市網島にある市民センターも、まさに機能の詰め込まれた施設である。

かつて関東の有馬温泉とまで言われた網島の人々は温泉が恵みの場であったが、政策等により温泉街は衰退し市民センターが恵みの場となることはなかった。

さらに湯けむり、すなわち湯に浸かることと人々の脳波状態は理想状態と類似していることが医学的に提唱されている。瞑想とは、自己に向き合い、思考を洗練していく行為であるがこれは五感を総動員し、目の前の事象を深く味わおうとする状態になる。

かつてモスタワの救世主キリスト大聖堂跡地に作られた直径129.5mの大浴場では一日中浸りながらテニスをする人やゲートとして利用する人などそれぞれがそれぞれの世界にいるけれども異なる人たちが混ざり合うようなまさに混地であったらしい。



しかし、何か光の下で市民が集うことに私の考える公共性への可能性を感じた。

また、古くから教会のような純粋空間は、自己と向き合う場として光の落ち方が重視されていた。光に浸かる経験は、人々に喜びや豊かさをもたらし、自己と向き合い自我を確立する空間である。そのような経験を通して人々に永続的な影響をもたらす空間自体も自発的で普遍的純粋空間となる。

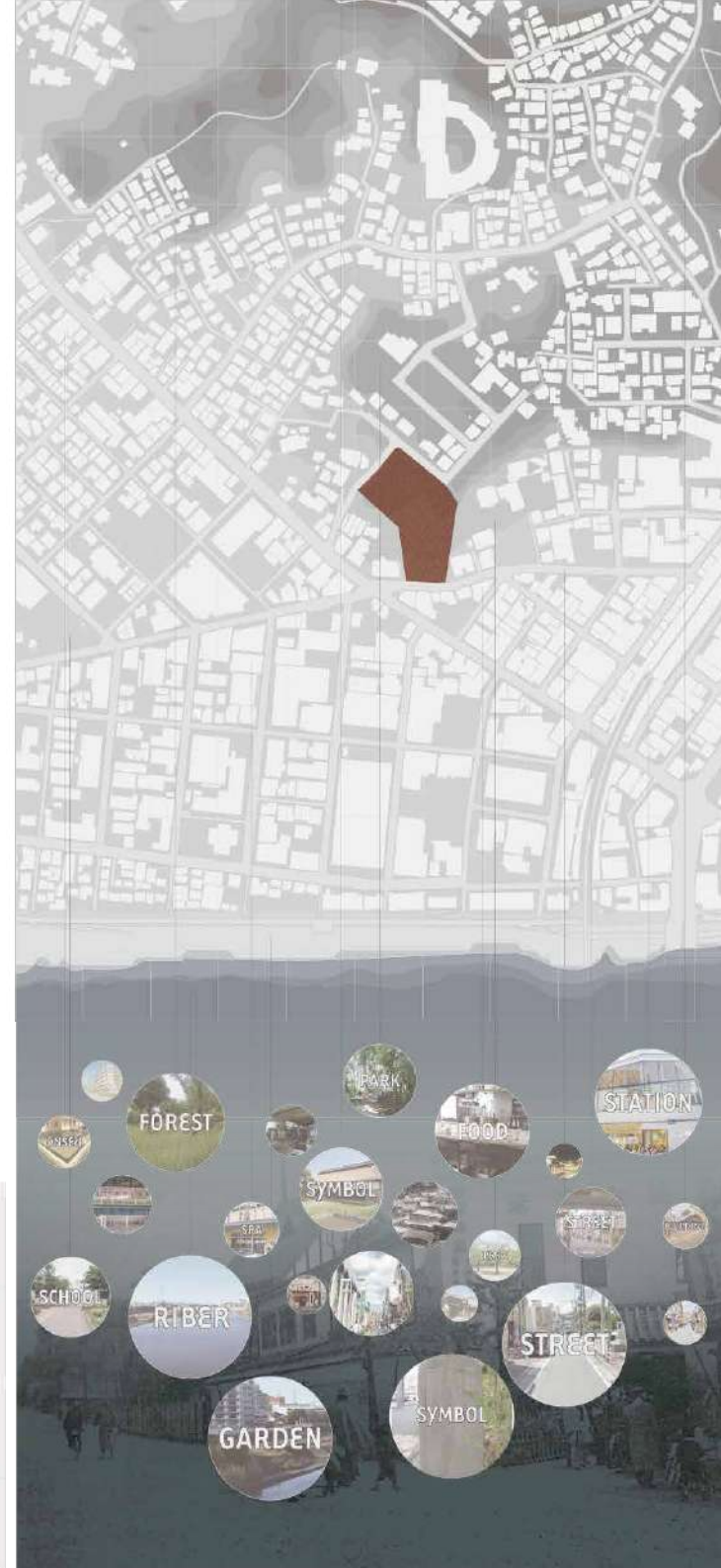
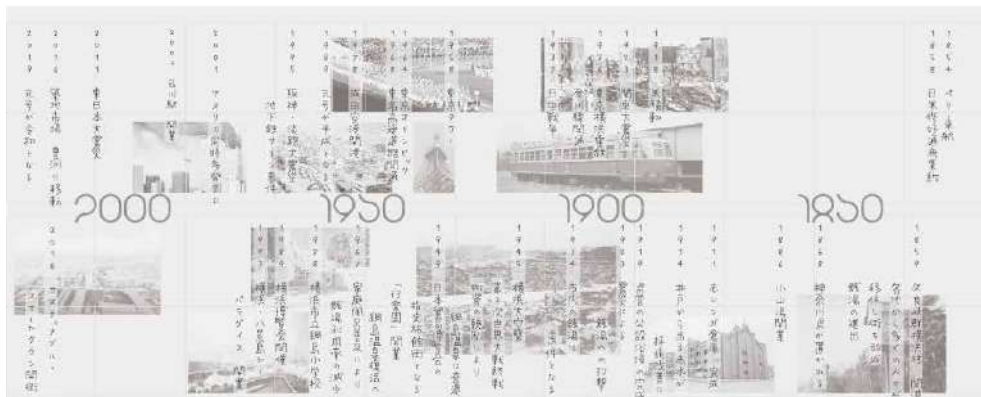
湯けむりで繋がる網島に、網島独自のプログラムとしての温泉と図書館による市民センターを計画する。

「私たちは光をみることはないが、私たちは光のなかで見ている」

メルロ・ポンティ

「経験としての器は、永遠である」

アリストテレス

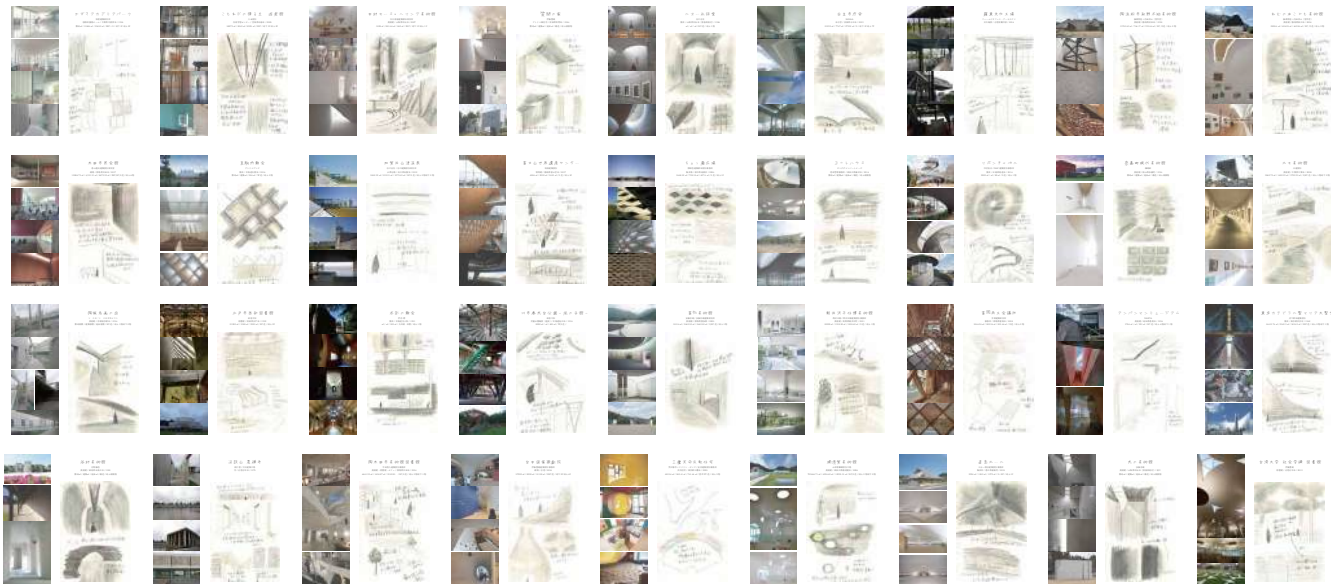


体験した時の私の目とカメラの目に大きく幅がある空間ほどもう一度行きたいと思う建築であることに気が付いた。

こういったもう一度いきたいと思わせてくれる空間というのは決まってひたひたになっていた気がする。

こういった体験をすると、良い空間は自己を自覚させるとよく言われているのがなんだかわかるようになる。複雑に絡み合う要素を少しずつ紐解き、情動を描るがされた空間の、何か一端を掴みたい。

空間と私、一対一で語り合った空間 52 例を写真とスケッチに書き留めた



見ただけでは違いを感じられずとも触ると違う素材感、異様に反響し、どこか心地よいような音を生む空間、雑誌よりも彩度が低い事はあれど、季節により変わる風景と一体になっているような色味、季節や時間、訪れることに違う空間の表情を現す光、雑誌をめくるだけではわからない物語性をもつようなシークエンス...

本当に様々な要素であるが大きく括るとするならば、

素材	素材の共鳴
音	空間の響き
色	色彩
光	エーテルに満ちた空間
シークエンス	シーンの重層性
スケール	身体に呼応する空間

などが重要であることがわかった。

これはまさに五感に関する要素であり、視覚だけでは捉えられないからこそ写真に映らない。

しかしそんな単純なことではない。

上記6つの中で唯一光だけがなぜか視覚で語られることが多いが、カメラの目と人間の目に幅をもたらしもまた光である。

スケッチの中でも一番多かったのは光関連であった。カメラの目に捉えきれない光はどのようなものであるか。



視覚のみで語られる光。これはそもそも光に限ったことではない。19世紀以降、メディアの進化に伴い建築も視覚偏重される事が多くなった。

さらに SNS の普及により写真に映る範囲での「映え」が求められ、昨今ではコロナの影響によりさらにこの傾向に拍車がかかっている。

最近の音楽はイントロがない傾向にあると言われている。ストリーミングが主流となった現代特有の特徴である。建築もまさに同じことが起きているのではないだろうか。雑誌は表紙や1枚目をこだわらし、インターネットサイトに特集が載るときは決まってサムネイルがある。

媒体を通した体験は決められた両角でしかみることができない。しかし現代では媒体を通した体験では一面的な情報しか得ることができないという事実が忘れられ、メディアを通し大部分がわかった気になってしまう人が少なくない。さらに最近ではそれこそ映えの影響で、実際体験時ですらカメラを通した体験で留まってしまう人が多いのではないか。

そもそも視覚とはどういうことだろう

ギブソンが提唱するには、人間は、まず見るために身体を使って周囲を探索する。そして、周囲を探索するために頭を動かし、最後に眼によってセントを合わせていくということ。

つまり、視るということは、決して眼だけでは成し得ないのだ。

そもそも視覚偏重の現代において、一般的に視覚が優位感覚とされていることは言うまでもない。しかし、本来の本質的感覚はそもそも視覚なのだろうか。

人間にとってだけでなく、動物にとっても、世界のもっとも根源的な関わり方は「触れる」ということである。動物の祖先とされる単細胞のゾウリムシは視覚も聴覚も嗅覚も持たない。ただ、触覚しかない動物は存在しても触覚を持たない動物はおそらく存在しないだろう。

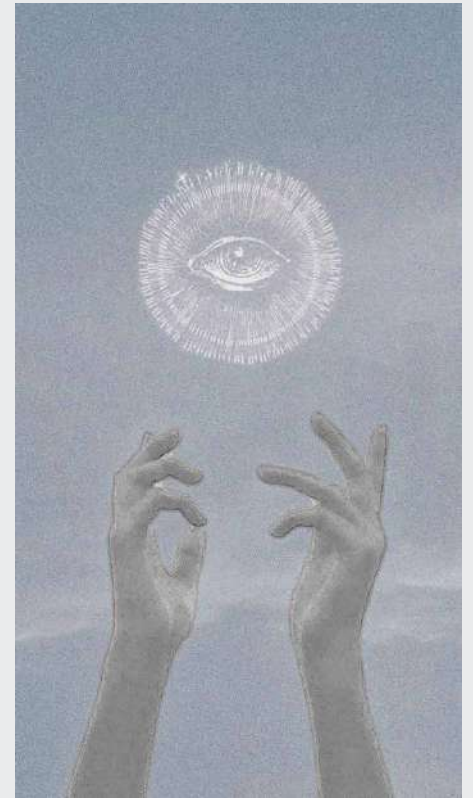
生物の本質である「刺激-反応」からみて、触覚は動物にとってもっとも基本的な感覚だと言われている。

パークリーにとって視覚とは、心の中と外を構成するような何かである。視覚とは、心の中に何かを見ていれこむことであり、フレームの外のものか、随ってしまっているものか、明らかに「外部」がある。

視覚は心の中に余てを囲い込み、パースペクティブを与えることである。触覚はそうではない。ある1つの、どこまでも動ける身体と言ったものを概念として持っていて、そこでタッチした時の心地よさに基づいて世界を構成するのが触覚である。

つまり、視覚には内外が存在するが触覚には内外が存在しない。

情動を描るがされたというだけでは生ぬるい、私が空間の一部となったのか、空間が私のなかに入り込んだのか、そういった空間は触覚的による作用があるとと言えるだろう。



もしかしたら、私が心を揺るがされた空間の光は視覚で捉えきることではない光が浮遊していたのかもしれない。

特に強く光という要素によると考えられる。

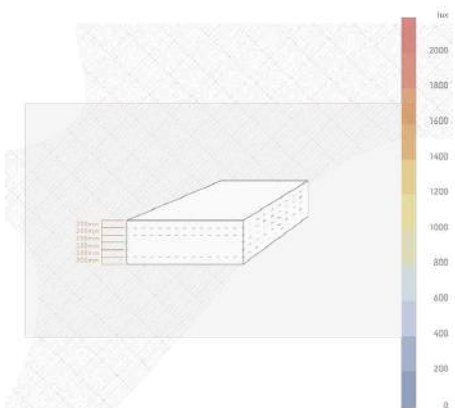
東京カテドラル大聖堂、谷村美術館、録ミュージアム、奈良町現代美術館の月、空間の家、鈴鹿教会

の空間6例を、最初の経験スケッチから厳選し一度床面照度解析をしたらほとんどがFL±0地点では500Lx以下と、だいぶ暗い空間であった。

そういえばアルトのセイナツツアロ村役場を解析した時も、様々な文脈で神秘的空間であると評される職場への階段アプローチの床面照度解析をしてみたらかなり暗い結果が出たことを想起すると、

情動的な光というのは床まで届くことなく空中に浮遊しているのではないかという仮説が立つ。

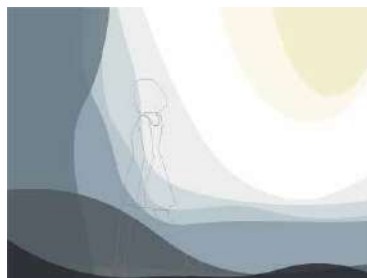
そこで、この6例の雑誌等から図面化されていない部分までモデル化し、Honeybeeを用いて6例全ての床面から人間の頭上まで、300mmずつ区切って面照度解析してみることにした。



結果としてわかったことは大きく3つある。

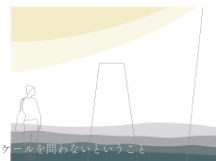
これらの結果を通して体験を想起すると、漠然としていた私にとっての情動的な光の全体像が少しは私には浸かっているような感覚で、身体を持って光に浸かっていたのだろう。

そして、共通点を見出せたことから、光に浸かるような空間は今回の解析結果をもとら形状であれば意図的に設計可能であると言える。



① 光を層状に捉えること

FL±0地点では500Lx以下、FL±1200±1800Lx乃至最大天井1000Lx程度、FL±2000以上では2000Lx以上であったことがわかった。これを私の身体スケールと照らし合わせてみると、ちょうど頭上から腰あたりまでは薄暗く、腰から頭上にかけて明るくなっている。頭を覆ったところに自然光入りの明るさが確認されていることになる。



③ これらの光はスケールを問わないということ

ほとんどの空間と上記の浮遊する光と照度した部分に向かってもアラブシェンを照らすことほど、数値的にも改善がなされた。これをパーソナルの感覚を伴って捉えると、情動的に、全、物と浮遊する光に照らされるのに対して視覚ではそこを抜け出したような暗さを予知している。自身の知覚が組み込まれていることで何が情動的に届るかをある程度予測できるのではないだろうか。

光に浸かる場をデザインします。

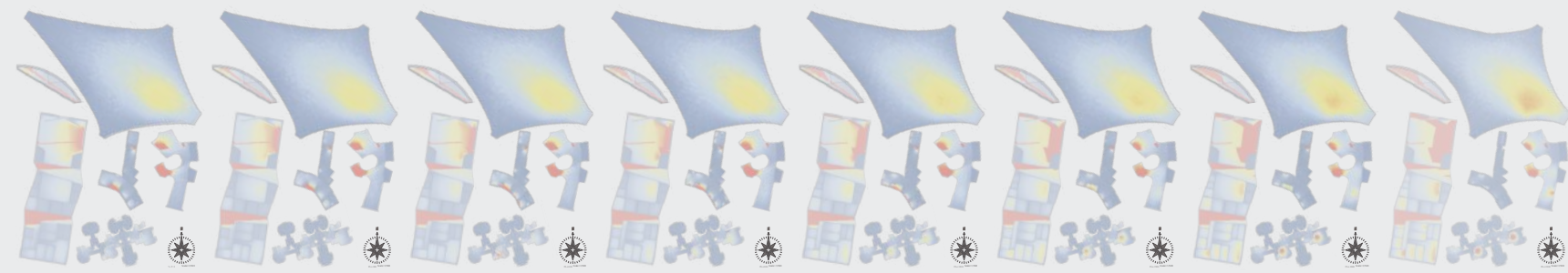
このようなひかりだまり部分と暗いまりのような部分は常に接続します。しかしこれらを実現するのにスケールは問いません。

これらを踏まえ、立っている状態、座っている状態、寝ている状態... いろんな光に浸かる場をゾーニングしてみる。さらに、ひかりだまりとくらいたまりを常に相互的關係にしてみると、一室空間になっていった。

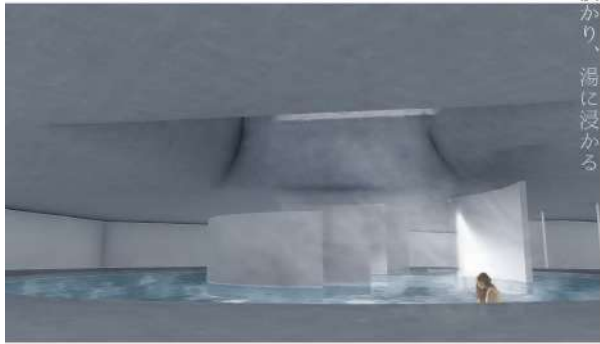
光に浸かる場のデザインをする上で、一室空間を目指すあたり屋根操作によって実現させたい。一度さまざまな形態の屋根を想定し解析をかけてみると、直方体から曲面は生えていき平坦部分に繋がっていく形態が、最も展望があった。ここからゾーニング時に目指した光を作り出していくため、FL±0が500lx以下、FL±1500が1200lx程度、FL±2100に200lx以上となるように筒の数を微調整していった。

そうすると、同じような形態でバラバラの煙突のようなものがぼこぼこでてくるような外観となった。

敷地近くの公園で、1/20の部分模型を用いて30分間隔で観測した。解析通り、光に浸かる場が再現できることがわかった。



光に浸かり、湯に浸かる



09

公共性とは、機械でなく自己を自覚する器として在るべきだ。という観点から、写真には映らない空間の調査を始めた。写真に映らない空間はどのようなものになっているか。それはまさに十人十色、十空間十色である。自身の空間体験を元に、恣意性・創造力を用いて空間を収束。そこから「身を持って光に浸かる」という状態を見出し、照度解析とフィードバックを繰り返し、上記の状態の等質化を導き出した。

温泉街として栄えていた御島。その中心に市民の集う温泉施設と図書館という全く異なるプログラムを隣り合わせて一室空間とした。計画したそれぞれの場は、使用目的による空間名で示されるものではなく、研究で得られた光の質の違いによって位置付けられるものである。したがって、公共建築では珍しく内に開いた建築となった。

アリストテレスの「建築としての器は永遠である。」という言葉がある。完全機械主義でなく、自己を自覚する場、いわば自己を自覚する器としての市民センターとして普遍的で永続的な純粋空間を目指した。

光に浸かり、湯で遊び



光に浸かり、本に浸り

