

「運動的本質」を呼び起こす建築

日本女子大学大学院 野田理裳



1. 無意識に働きかけるもの

身体と空間が結びつく感覚

何かを「しなければならぬ」「してはいけない」と受動的な運動には、目的が先行し空間に意識が向かず身体と空間との乖離を感じる。一方「こっちに行ってみよう」「ここに座ってみたい」などの能動的な運動を行うことができる場所には、自分自身で場所を把握したと身体と空間が結びつく感覚がある。

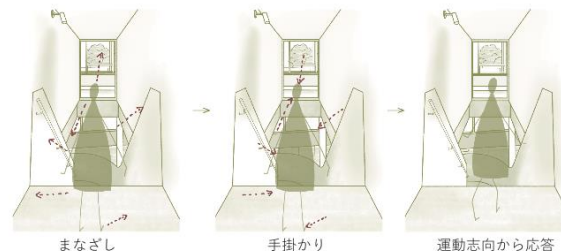
行動の手前には無意識に働きかける何かがある

例えば、幅の広い道を歩いていたときに横に細い路地があったとしよう。その路地は家が両側に並び少し曲がっていることで先が見えず、木漏れ日が少し差し込み心地よい風が吹いている。足元はゴツゴツとした石畳と、所狭しに並べられた植木鉢が置かれている。このような路地を見つけると無意識に「この路地に入ってみよう」と足を進めてしまう。一步進むごとに五感でその場所を感じ、今まで見えなかった場所を獲得していく感覚を得たとき、自分自身がこの場所に在るという感覚が生まれる。このように、無意識的にでも直感的に行動することができた時、身体と空間が結びついたと感じ心が満たされる。そして、これらの行動の手前にはそれらを喚起する機能や用途を超えた無意識に働きかけるものがあるのではないかと考える。



2. 知覚と運動が一つになったシステム

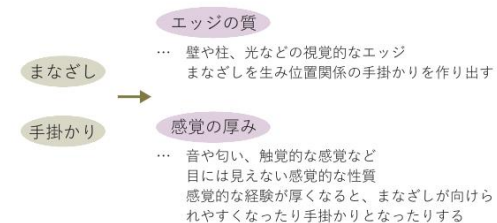
哲学者メルロ＝ポンティは『知覚の現象学』によると、私たちは目の前のものに意識を向けると「見つける」という知覚と運動が一つになったシステムが働くと言っている。



1. まなざし
まなざしを向け「大きさ」「距離関係」「異なる表面構造の差異を反射させる照明」を捉える。
2. 手掛かり
「上と下」「奥行」「運動-背景」の位置関係を捉えようし運動の本質が呼び起こされる。
3. 運動志向から応答
運動の本質によって運動が動機づけられ場所を認識し応答を受け取る。
この知覚と運動が一つになったシステムが働くことで身体と世界が噛み合ったと知覚する。

3. 運動の本質が働くためには

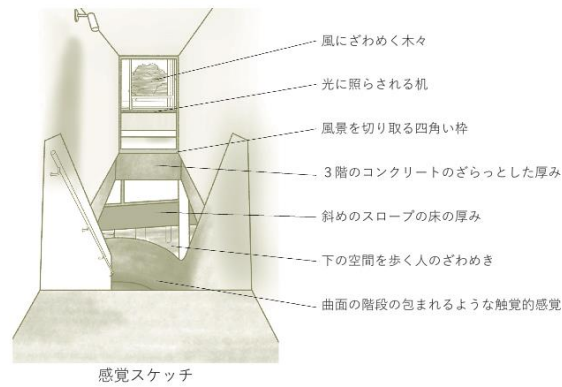
光景に対し「まなざし」を向け「手掛かり」を得る。その「手掛かり」から運動の本質が動き一步を踏み出したいという「運動志向からの応答」が生まれる。その結果能動的に場所を獲得していくような感覚となり身体と噛み合ったと感じるのである。その運動の本質を生むまなざしと手掛かりには、「エッジの質」と「感覚の厚み」が関わってくると考える。



運動の本質を生む「まなざし」と「手掛かり」には様々な位置関係を生み出す「エッジの量」と感覚的な経験による「感覚の厚み」が関わってくると仮説を立てる。

4. 事例分析

「エッジの質」と「感覚の厚み」について既存の建物を評価し、運動の本質が働く空間について考察する。実際に体験したことがある空間を、視覚的・聴覚的・触覚的・嗅覚的に感じたことをスケッチしより強く感じたものを太い線、濃く表現する。



感覚スケッチ

メルロ＝ポンティの『知覚の現象学』の中で出てきた項目について表にまとめ、言葉で記述し運動の本質が働かきかけとなる構造を探る。

No.27	日本女子大学 図書館（2 階）／ 妹島和世 / 2019			
消在的運動 （まなざし）				
	小さい窓や地下空間が気になる 包み込まれる階段と空間の安心感			
	評価	エッジの質	感覚の厚み	運動の本質
	大きさ	緩やかにカーブをしながら降りていく階段		
消在的知覚 （手掛かり）	距離	小さな窓から見える木々と車		
	異なる表面構造の 差異を反射させる照明	グレーの絨毯とぼんやりとする光		
	上と下	白い硬い天井とグレーの柔らかな絨毯		
	奥行 （運動・背景）	階段が手前にあり踊り場から奥の薄暗い地下が見える 階段の白い側面の薄い板とカーブする階段 木々と車と自然光の動きと図書館の静かさ		
運動思考から応答		奥にある地下空間や小さな窓の動きが気になり先に進みたくなる 曲面の階段が身体を包み込むような安心感がある		

以下 50 事例を分析する。

1 那須塩原市図書館 みるる	26 日本女子大学 杏彩館
2 京都市京セラ美術館	27 日本女子大学 図書館
3 TOTOミュージアム	28 アクロス福岡
4 十日町市中央公民館	29 倉敷市美術館
5 中心のある家	30 BONUS TRACK
6 賀川豊彦記念松沢資料館	31 十日町情報館
7 桜台の家	32 仙台市文学館
8 コレッツィオオーネ	33 粟津邸
9 ベネッセハウスミュージアム	34 京都駅ビル
10 表参道ヒルズ	35 越後妻有里山現代美術館MonET
11 ANDO MUSEUM	36 岡山県庁舎
12 KAIT工房	37 福岡市美術館
13 KAIT広場	38 代官山ヒルサイドテラス
14 北九州市中央図書館	39 スパイラル
15 北九州市立美術館	40 JPTower-KITTE
16 長岡リリックホール	41 那須の山荘
17 せんだいメディアテーク	42 フロム・ファーストビル
18 アイランドシティ中央公園中核施設 ぐりんぐりん	43 新宿フラッグス
19 岡山市立オリエント美術館	44 国立西洋美術館
20 岡山県立美術館	45 九州国立博物館
21 根津美術館	46 豊島美術館
22 アオーレ長岡	47 那須塩原市まちなか交流センター くるる
23 フォレストゲート代官山 MAIN棟	48 ハラカド
24 仙台市博物館	49 Urban Green
25 日本女子大学 百二十年館	50 sarugaku

5. 事例結果

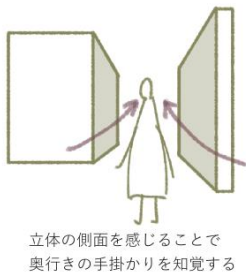
エッジの質を横軸に、感覚の厚みを縦軸に 4 象限にまとめると図のようになり、エッジの質が良く、感覚の厚みが厚い事例が運動の本質が働きやすいことがわかった。



6. 運動の本質が呼び起こされる構成

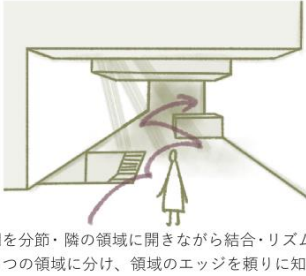
比較分析の結果、以下の 3 つが運動の本質を呼び起こすために必要なのではないかと考える。また、分析事例にはないが曲面の壁も運動の本質を呼び起こすためには関わっているのではないかと考える。

1. 立体の側面を感じる



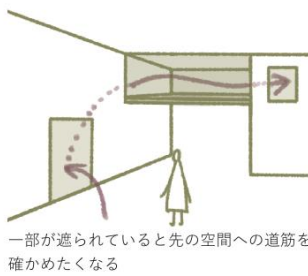
立体の側面を感じることで
奥行きの手掛かりを知覚する

2. 3つの領域を経験する
（分節・結合・リズム）



空間を分節・隣の領域に開きながら結合・リズムによって 3つの領域に分け、領域のエッジを頼りに知覚する

3. 頭の中で道筋を描く



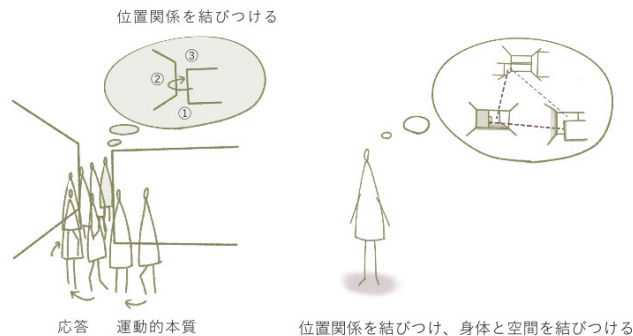
一部が遮られていると先の空間への道筋を
確かめなくなる

4. 曲面の壁



感覚の少し先を感じ取ろうと
進みたくなる

7. 身体と空間が結びつくためには



知覚と運動のシステムとシステムを一つの経験として結びつける

運動の本質によって運動が誘発され、目の前の光景が変化しその度に応答を受け取る。このシステムを繰り返すことで空間の位置関係を把握しているのだが、身体と空間の結びつきを強く感じるためにはこれらのシステムとシステムを一つの経験として結びつけることが必要なのではないかと考える。システムの結びつきが繰り返し起こり、位置関係の経験として更に結びつくことでやがて建物全体の経験として認識していくことができるのではないかと考える。システムとシステムを結びつけるためにはシステム間の手掛かりの重複が必要であると考える。

9. 提案 — 彷徨いながら空間を経験する本屋 —



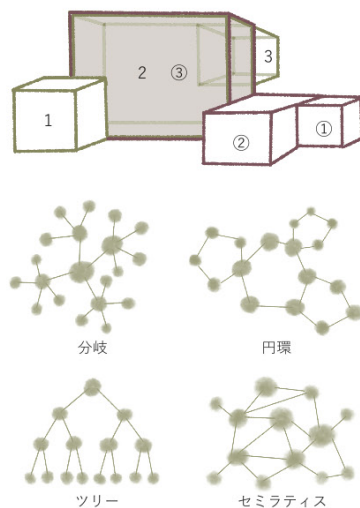
プログラム：本屋

運動の本質が呼び起こされる方法を用いて、本屋の提案を行う。本屋には身体的な空間の中で本に出会い手に入れるという心が躍る体験があり、実空間でしか体験できない豊さがある。人々の行動の手前に無意識に働く運動の本質を取り上げる本提案において、本屋が持つ本来の豊かさを更に増幅させ、彷徨いながら宝探しをするように本に出会う空間を提案する。そして、本屋に行くということも動機づける本屋を目指す。

敷地：新宿御苑

東京都新宿区内藤町11の新宿御苑の広場の一角とする。風景式庭園や整形式庭園、日本庭園、温室などがあり、様々な特色の庭園がある。この場所に運動の本質が働く本屋を提案することで、公園を訪れた人が散歩の途中に彷徨いながら建物に入り本と出会う空間を提案する。

8. 経験が結ばれる構成



手掛かりを重複させる

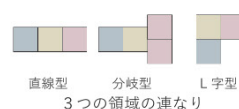
知覚と運動のシステムとシステムを結びつけるために、運動の本質が働くように構成した3つの領域の一つを、他の3つの領域の連なりと関連するように構成し、重複した手掛かりによって結びつける。

様々な結びつきかた

運動と知覚が一つになったシステムの結びつき方は中心から広がっていく分枝や円環状になっている形、枝分かれするツリー、それぞれが結ばれるセミラティス状など様々な結びつき方があり、これらは場所や建築のプログラムによって適している形があると考えられる。

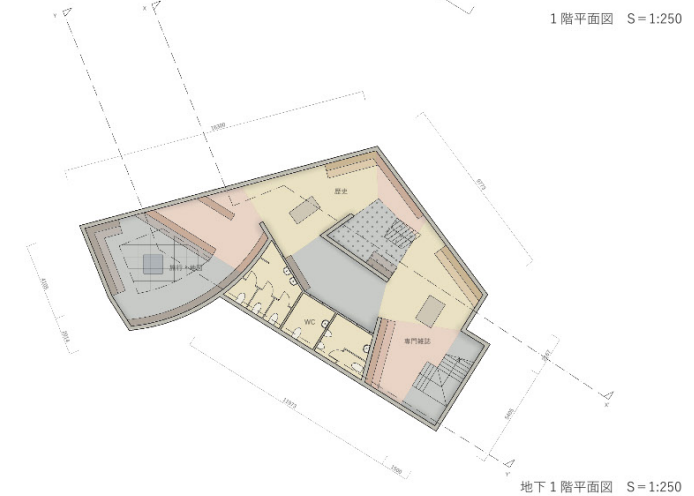
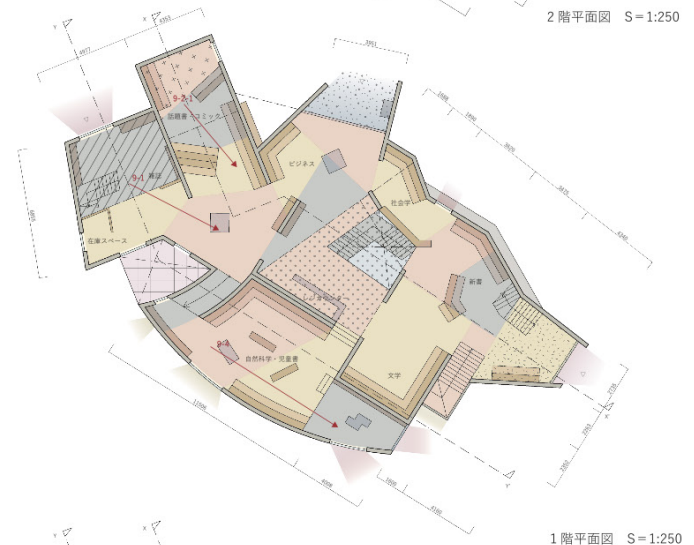
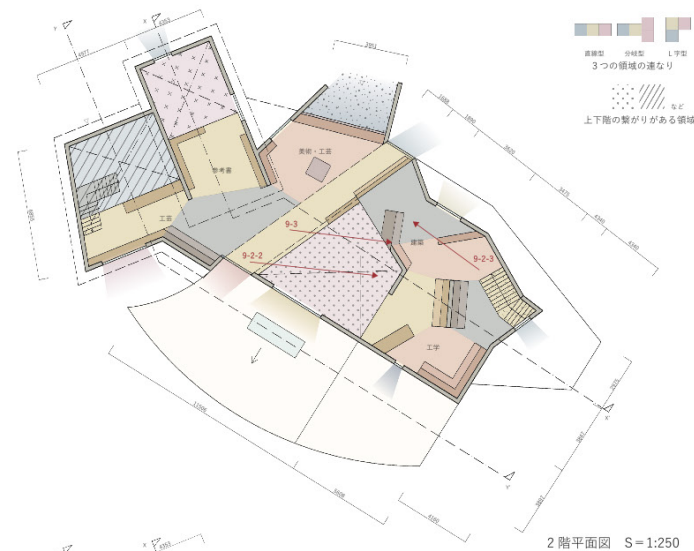
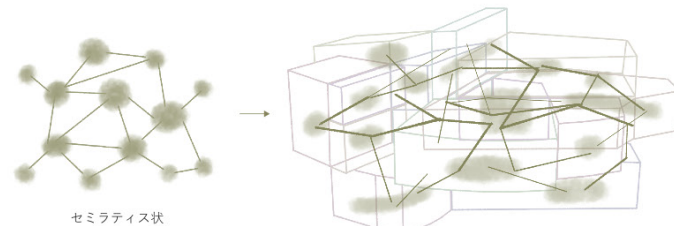
構成

3つの領域の連りの一部が他の3つの領域の連りと共有するように空間を構成する。



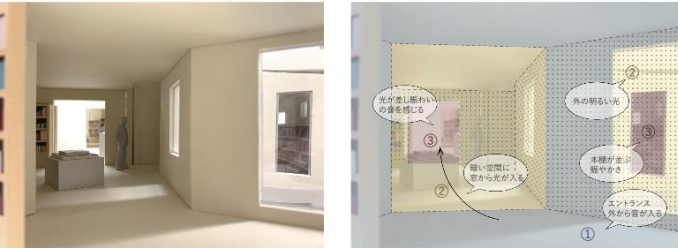
本屋の経験の結ばれたかた

本屋は彷徨いながら自由に行き来する多様な知覚と運動のシステムが働くプログラムである。そのため、セミラティス状に経験が結ばれることが適していると考えられる。運動の本質が働くように構成した3つの領域の一つを、他の3つの領域の連なりと関連するように構成することで関連している要素を手掛かりにセミラティス状に経験が結ばれていくように空間を開き、結びつきが生まれるようにする。その結果、行き来しながら頭の中で結びつけられる建築を目指す。



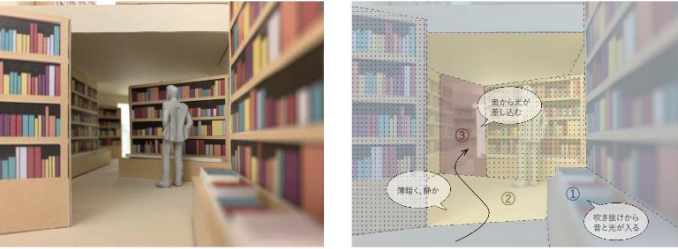
10. 運動の本質が働く空間

10-1. 立体の側面を感じる



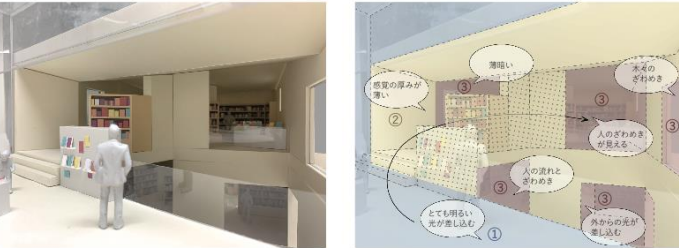
立体の側面をより感じることができるよう壁を斜めに開くように角度をつけて配置する。斜めになった壁により立体的に空間を感じることができ、奥へと誘われるように運動の本質が働く。また、手前の賑やかなエントランスの空間から暗い空間、そしてその先のさらに明るい開けた空間が広がっていることを感じ取ることができ、開けた明るい空間が手掛かりの一つになると考える。

10-2-1. 複数の領域を経験する（分節）



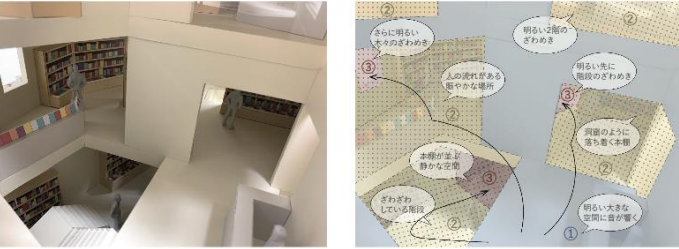
一つの空間を本棚によって分節することで3つの領域を構成する。本棚の高さが天井まで届いていないことで向こう側の空間の光が差し込み次の領域があることを予測することができ、まなざしが向く。本棚を斜めに配置することにより、こちら側から向こう側へとまなざしに向きが生まれ、その先へとまなざしを向けやすくなっていると考えられる。

10-3. 道筋を頭の中で描く



向こう側に部屋があり左側の階段を上ると辿り着くことを予測することができるが、道筋の途中が壁によって遮られていることでその道筋を確かめにくく考える。1つ目の領域はとても明るく開放的で光が差し込むが、3つ目の領域からは人のざわめきや沢山の本棚が見え1つ目の領域とは違った感覚の厚みがある。それらの領域の間に感覚の厚みが薄い2つ目の領域があることで、それぞれの領域が認識しやすくなり手掛かりとなる。

10-2-2. 複数の領域を経験する（結合）



吹き抜けによって、地下空間・1階の複数の領域・2階の領域を吹き抜けに対し開きながら結合する。1階、2階共に吹き抜けに面する面の一部を壁で覆うことにより領域を1つではなく複数の増やし、異なる感覚の厚みが生まれる空間が結合するように構成した。様々な3つの領域の連なりが吹き抜けによって共有されることで、それぞれの場所での経験が結ばれる場所になると考える。

① 1つ目の領域 ② 2つ目の領域 ③ 3つ目の領域 エッジの質 感覚の厚み 運動の本質を呼び起こす要素

10-4. 曲面の壁



曲面の壁によって奥へ誘う。曲面になっていることで窓の先に木々も見え外の景色に対してもまなざしが向く。感覚の厚みが異なる領域を曲面の壁に沿って連続して体験することができる空間となっている。

10-2-3. 複数の領域を経験する（リズム）



本棚と棚を斜めに連続するように配置することで空間を分ける。窓から差し込む光の強さや静かな空間と賑やかな音によって感覚的な経験に厚みが生まれ、斜めに現れてくるエッジのリズムを頼りに運動の本質が働く。また、リズムを構成する要素が領域を閉じるものではなく、次の領域に対して開かれていることでよりそのリズムを感じながら前へと進みたくなる。

