

シュルレアリスムとシェアハウス
ー日常の中に夢をみるー

22019003 今井 祐伊
指導教員 宮 晶子 教授

夢 シュルレアリスム 無意識 デパイズマン 欲望 グラッタージュ

1. 研究の背景の目的

夢の中であるはずなのにまるで現実のように感じられる。そのような瞬間に心が揺さぶられ、夢の世界に興味を持った。夢の中では何者にもなれ、願望を叶えられたり、現実ではあり得ないことが起こったりするように、夢は現実の硬直した部分を解いてくれるのではないか。このように、夢の世界を体験することは現実を見て理性的に働く現代人に豊かさを与えるものになると考える。

また、精神分析学者ジークムント・フロイトによると、眠るときにみる「夢」は睡眠中において意識に混入してくる「無意識」の表象であり、意識が受け入れられないものが「抑圧された願望の充足」を動機として選別される合成物の混合体であるとされる。⁽¹⁾つまり、欲望に導かれている人間がみる夢はその欲望の現れである。

本研究では「夢」に着眼し、現代において「無意識」を感じられるような空間を、20世紀の芸術運動シュルレアリスムの手法を用いて設計し、現実の中に夢を見ているかのような空間を提案する。

2. 夢の構造

2-1 無意識と夢

夢を形成するための主役となるのは、無意識的な願望であると言える。フロイトはこの無意識的な願望が顕在的な夢の内容を潜在的な夢思想に還元することを「夢の作業」と述べている。また、通常は意識に昇らないが、努力すれば意識化できる記憶等が貯蔵されている無意識の領域のことを前意識という。前意識に含まれている覚醒時の生活の豊かな内容が、決着の着かないまま昼間の残滓となり夜の夢の中に入り込み得る。このような無意識の願望こそが、夢の作業に独特な性格を与えるのであり、前意識的な素材をして濃縮や転換をして夢がつくられる。

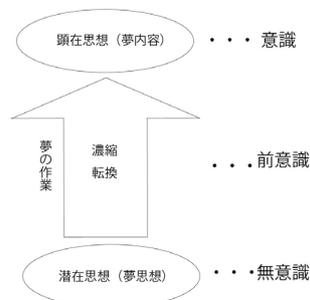


図1 「夢の作業」の構造

2-2 夢の時間軸

夢を見ている時は過去のことも未来のことも、反実仮想「もし〜だったら」も全て今現在起きていることとして認識される。また、夢の中では現在に未来が紛れ込んだり時間の流れを自由に折り曲げられたりする。つまり、夢の世界には時系列がない。



図2 現実の時間軸 (左) と夢の時間軸 (右)

3. シュルレアリスムと夢

3-1 シュルレアリスムとは

シュルレアリスムとは第一次世界大戦後にアンドレ・ブルトンが筆頭に出発した芸術運動であり、日本語では「超現実主義」といわれる。アンドレ・ブルトンの『第一宣言』によると「シュルレアリスムとは口頭、記述、その他あらゆる手段で思考の真の過程を表現しようとする純粋な心的オートマティズムである」と定義されている。つまり、シュルレアリスムは人間精神の無意識の領域を意識化したものであり、無意識の言語化といえる。前述したように夢は無意識の領域を体現したものであり、シュルレアリスムの実践の場として夢を捉えることができる。

現代人は、「現実」を惰性的に見つけ、なんとか現実生活を送っている。そんな日常を送っているうちに、無意識的に、なにか違和感のある未知の驚きを呼び起こす現実が現れたときにそれを「超現実」と呼ぶことができる。

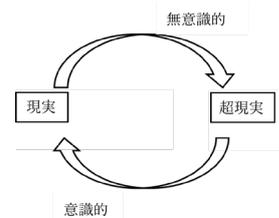


図3 現実と超現実のイメージ

3-2 シュルレアリスムの技法

(i) デペイズマン

デペイズマンとは本来の環境から別のところに移すこと、置き換えること、本来あるべき場所にないものを出会わせて異和を生じさせることを指す。日本語では「転置」「違和感」などと訳すことができる。



※図4



※図5

デペイズマンの技法で描かれた作品

(ii) グラッタージュ

グラッタージュは絵画を乗せたキャンパスを何らかの物質の上に置き、絵具を削り取ることでキャンパスの下の素材表面の凸部にあたる部分の絵具がかきとられ画面に質感が浮かびあがるという技法である。“かき落とし法”とも言われ、複数に重ね合わせたパターンの中に何かのイメージを導入する過程でおそらく無意識が混入してくるとされている。



※図6



※図7

グラッタージュの技法で描かれた作品

4. 用途

本設計の用途はシェアハウスとする。シェアハウスは見知らぬ他人同士の同居から始まり、行動が予測できない。そのため、無意識に生じる重なり合いによる行動が起り、シュルレアリスム的な反応が広がるのではないだろうか。また、集団のルールが求められ人間関係の硬直化を招く恐れもある。それを常に打破し続けるためにも、シュルレアリスムな空間が有効に作用すると考えた。

5. 敷地

敷地は東京都文京区にある、中古の戸建て住宅の建つ場所とする。本設計では空き家となる可能性があるこの住宅の、シェアハウスへのリノベーションを提案する。また、文京区音羽の周辺には多くの大学が点在しており、大学生がメインユーザーであるシェアハウスが位置するのに最適な場所であると考えた。一般的な住宅が立ち並ぶ閑静な住宅街の中に違和感のある「超現実」な住宅が建つことによって住む人だけでなく周辺を歩く人にもシュルレアリスムな体験をすることができると期待する。

6. 設計提案

(i) デペイズマンの手法

建築の要素を機能と見た目が不一致になるように構成し、デペイズマンを起こす。

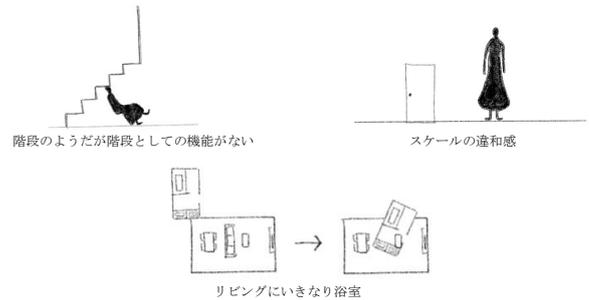


図8 デペイズマンのイメージ

(ii) グラッタージュの手法

個室部と共有部は分けずに混ざり合うゾーニングとし痕跡の重なりが全体に起こるようにする。一方で、居住する環境であるためそれ相応のプライバシーが守られなければならない。そこで、個々のテリトリーをつくるきっかけとなるものをデペイズマンの手法で作りグラッタージュを生みやすくする。



図9 グラッタージュのイメージ

無意識の言語化とされるシュルレアリスムの技法や夢の構造を設計に取り入れることで、無意識に引き起こされた無為な行動によって人は理性のみに捉われずに思いのままに自由で豊かな生を受けることが出来ると考えた。このシェアハウスでは、シュルレアリスムの違和感が多様な行動を引き起こし、各々の痕跡の重なり合わせが無意識に働きかける“現実の夢”が広がることを期待する。

主要参考文献

(1) ジークムント・フロイト『フロイト、夢について語る』光文社 2021年

(2) 塚原史『シュルレアリスムを読む』白水社 1998年

図4 ルネ・マグリット「人の子」 1964年

図5 ルネ・マグリット「選択的親和力」 1933年

図6 マックス・エルンスト「森と鳩」 1927年

図7 マックス・エルンスト「森」 1927年