

建築と物が語りだすとき

— 容器と内容物という機能的な役割から解放される住宅 —

21818053 長島夏希
指導教員 宮晶子 准教授

「もの」	部分	日常
浮遊感	瞬間	機能

1. 背景と目的

建築ができてからはじまる物語について考えている。特に住宅は物が入り、人に使われることによってその生を全うする。建築と物と人の関係は、容器と内容物という関係ではなくもっと相互に作用しあうものであるべきではないか。建築そのものを見るには物が排除されてしまうこと、また物が入ると建築そのものは背景になってしまうことに疑問を覚えた。建築と物は、収納用品を介してしか関係していないことが容器と内容物に見える原因だと考え、建築と物が直接関係するなかで、それぞれがその「もの」らしさを見せ始め、機能的な役割から解放される住宅を提案する。

2. 機械住宅を脱する

現代の生活は、〈仕事や学業〉と〈生活〉のための空間を往復する二拠点の軸によって完結する人が多い。生活は変わり映えせず、機能を優先され、まさに容器に詰められた日々が繰り返されるのである。正確には同じようなルーティンの中でも一日として同じ日はないのであるが、建築や物を機能として見てしまう生活では微妙な変化には気が付かない。それらは日々色あせていくばかりだ。そのような機能としての住宅から脱し、見慣れたはずの建築や物に「もの」そのものとして出会い、新しい顔を日々発見できたら、生活はどのように変わって感じられるだろうか。たくさんの物に囲まれているにもかかわらず、寂しく独りに感じてしまう現代の容器住宅を脱して、自分の家なのに、どこか一種サードプレイスのように「もの」（他者）の賑わいを感じる場所を目指す。

3. ものとの生活の関係、「見る」ということ

普段の生活の中では、機能としての顔が先行し、ものそれ自体の姿はなかなか見えてこない。多くの物を見ているはずなのに感じていないように感じる。生活して見慣れると、建築が地だとしたら物も地となって見えてくる。「生活感」というものは排除されるのを良しとされ、物は見えないように隠されてしまう。

住宅において見ることは、基本的には部分を見て全体

を想像することだと考える。そのような考え方は、以下の文章にもある。

「内部に座ると室内の全体像を俯瞰することができないために、壁や床など部分の構成要素の関係性が頭の中で総体化されて空間が把握される。」（*1）

このようなことから、住宅は総体的な統合ではなく、部分の集合のような設計が適しているのではないかと考えた。建築の部分ごとの違いが、物の現れ方の変化に繋がり、それぞれが日々の生活の中で人に「もの」としての新しい姿を見せるきっかけになる。人が支配し、道具として物を使うのではなく、生を持った「もの」として人と共に生きる。彼ら一つ一つがキラキラと光りだし、なんとなく一緒に住んでいるように感じる空間、「もの」一つ一つに自我があるようにも感じる空間。そこには、同じような毎日の中で、建築や物が「もの」として語りだし、いつもと違う顔を見せる瞬間がある。

4. 物の姿

機能を離れた物の姿を見つめなおすため、自分の家にある物たちの計測スケッチを行った。

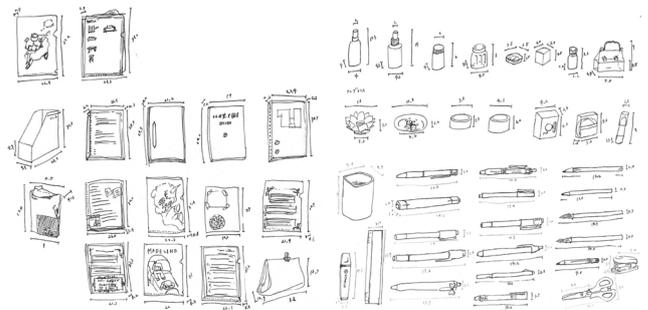


図1 物の計測スケッチ

形状が似ている物、たとえば箸とペンと歯ブラシなどは、機能・用途が全く違うために、一緒にしまわれることがない。逆になんとなく大きさが同じくらいだから同じ場所に置かれているという姿も見られる。また、梁に物が置かれるといった、物が建築物そのものと直接関わることはなく、家具・収納用具を介してしか関係していなかった。改めて建築と物の直接的な関係は希薄であることが分かった。

5. 設計敷地

東京都渋谷区神谷町の住宅街の一角の空き地を設計敷地とする。敷地周辺は高低差が激しく、敷地北側に広がる周辺住宅の様子が一望できる。しかし、その景色が遠近感を感じない平面に見え、高低差のある道を上っていった先で開けたこの景色は突如絵本の中に飛び込んだような、意外性を持った景色であった。「機能として見てしまう物を新たな見方で捉える」という目標を立てた住宅の敷地として、新たな見方ができる瞬間のあったこのロケーションは本設計に適していると考えた。



図2 敷地北側の眺望

い平面に見え、高低差のある道を上っていった先で開けたこの景色は突如絵本の中に飛び込んだような、意外性を持った景色であった。「機能として見てしまう物を新たな見方で捉える」という目標を立てた住宅の敷地として、新たな見方ができる瞬間のあったこのロケーションは本設計に適していると考えた。

6. 設計提案

本提案では、物が置かれる場所が移り変わったり、人の視点の移り変わることで、いつも見慣れている建築や物がふと違うものに見える瞬間が生まれるような住宅を設計する。見慣れたはずの家なのにどこか知らない場所でもあるかのような浮遊感を感じさせ、建築と物の相互作用によりただの容器と内容物という日常的な変化のない住宅から脱することを目的とする。

設計手法として以下の要素を軸として設計を行う。

・帯棚

住宅の中で、生活の要素（機能）によって物は分類される。しかし機能は全く違うが、その形が似ていて、機能に着目しなければ並びうる物もある（例、歯ブラシと鉛筆）。帯状の棚で水平方向に繋がりを持たせ、形の似たものがグラデーションに移り変わり、それに機能が追従する。普段と違うものと一緒にあることで物が違う姿を現し始める。

・腰壁

床から 1100mm ほどの腰壁によって空間を部分的に仕切る。人の手が届くところにある構造体は、人の手の動きを表し、物を置いたり、簡単な机として使われる。床からの動きは制限しつつ、視線は自由に動く。また、置かれた物の背後が空間であるため、物の輪郭が際立って見えてくる。

・スケールオーバー

大きさが人の動作範囲から外れた家具においては、手の届く範囲に物を置くとその物は機能を持った道具として、手の届かないところに物があるとそれは機能よりも「も

の」の姿が先行して見えるようになる。そのように置かれる場所によって物の存在の仕方が変わる。

・可動域の変化

たとえば天井が傾斜する場所で、その下の空間が人の入れないほどの高さになるとき、その場所は「もの」のための場所になる。傾斜によって段々人の空間から、もののための空間に、空間の機能性は薄くなっていく。

・部分欠如の壁

壁の足下が開いていて向こうの足下の動きが見えたり、天井との間が開いていたりという、部分的に見えている状態をつくる。隠されている部分もあることで、向こう側とこちら側の存在を認識する部分が変わる。

・近距離

建築や物のある程度離れたところから見ると、その概要を認識するが、かなり近いところから見るとその概要よりも部分が認識される。表面の質感や、微妙な色を、触るようにして建築や物を認識する。

・借景

周りの景色の一部を背景として用いる。手元にある物と景色として見える建物などにはかなりの距離があり、遠近感によって人にはそれらが同じような大きさに見えてくる。人の目の空間把握できる距離の限界を超えるとすべてが二次元化して見える特徴を利用する。この限界の平面のことを「最遠平面」という。設計敷地北側に広がる景色もまさに最遠平面的借景であり、その中で建築や物が違う「もの」に見える瞬間が生まれる。

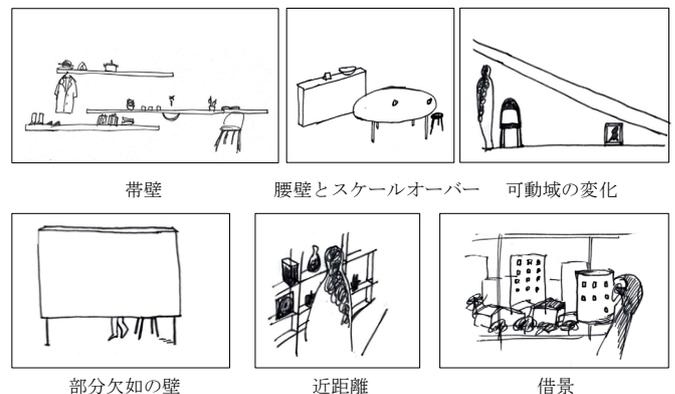


図3 設計手法スケッチ

引用文献・参考文献

- ・（*1）遠藤政樹・小泉雅生・佐藤光彦・下吹越武人『住宅の空間原論』彰国社、2011年、P.4
- ・中村雄二郎『共通感覚論』岩波現代新書、1979年
- ・齋藤亜矢『ルビンのツボ ー芸術する体と心』岩波書店、2019年
- ・近藤祐『〈狭さ〉の美学 草庵・茶室・赤ちょうちん』彩流社、2017年
- ・マーク・チャンギージー著、柴田裕之訳『ヒトの目、驚異の進化 視覚革命が文明を生んだ』早川書房 2020年