

イメージの中で再構築できる建築

ARCHITECTURE RECONSTRUCTED IN THE IMAGE

12123002

伊藤万由子

主査 宮 晶子

教授

副査 葉袋 奈美子

教授

片山 伸也

准教授

日本でいう身体は物理的な体と精神的な心の総体を指しており、私達はそんな身体を通して建築から精神的フィードバックを得ている。その一つが安心感であり、建築を体験していくなかで空間を認識し、自分のイメージの中で建築を抽象化して捉えなおせることが安心感に繋がると考える。つまり自分が今どこにいるのか、建築のどの位置にあるのか「わかる」「理解できる」といった一定の認識のしやすさが、安心できる建築の体験構造には必要なのではないだろうか。そこで本研究では建築の体験構造から、私たちがどう空間を認識し、どのようにイメージの中で建築が再構築されるのか、事例をもとに身体移動が形成する建築の体験構造から考察を行った。本研究をふまえて修士制作では、体験によって抽象化することができる建築を考えていく。それはただ認識しやすい単純な幾何学では終わらない、その人が動き、感じ、認識し、イメージの中で基点が結ばれていくことで建築を再構築できる状態を目指す。

Keywords: Recognition, Calm, Route, Coordinates, Image

認識, 安心, ルート, 基点, 座標, イメージ

1. 序論

1-1. 研究背景と目的

日本でいう身体は物理的な体と精神的な心を持ち合わせた総体を指し、そんな身体を通して私達は感覚器で感じ、知覚で捉え、環境を認識している。そのため身体と認識の関係には、物理的な体で対象との関係をうみ、環境を理解できるようになることだけでなく、フィードバックとして認識できるという感覚が精神面において深く影響してくる。建築を訪れて居心地の良さを感じたり、また行きたいと思わせる感情などが認識によってもたらされる心理的的一面であるといえる。この身体がもたらす心理的な面から認識を紐解くことで、建築を作ることができないかを考えていく。

1-2. 認識と安心

本研究では精神的なフィードバックの一つとして安心感を挙げる。安心感は建築を考える上で根本的な問題である。建築物を支える構造に安心できるといった物理的で視覚によるものもあれば、目には直接見えない建築内での体験全体を通して安心感をえていることもある。今回はこの後者について考え、認識のしやすさが安心感に繋がっているのではないかと、安心できる建築にはある程度の認識

の構造が関係しているという仮説のもと考察を進める。

1-3. 研究構成



図 1 研究構成

2. 認識と安心

2-1. 認知心理学

認知心理学という分野がある。この学問はコンピューターと人間を比較対象とすることから始まり、脳だけでは解決することができない人の認知について研究されている。ここでは人を「身体を備えたエージェント(行為者)」とし、「環境に対応するように時々刻々と学習、また進化する存在」⁽¹⁾とみなしている。身体を重要視し、感情を研究対象にしている点で、身体の心理的な面から認識を考察するために参照する。建築を他分野の知識を交えながら客観的に捉え考えていくこととする。

2-2. 認識のしやすさ

認知心理学では「心的処理が容易(流暢)に行われること」を楽であるとみなし、情報処理のしやすさが心理面に影響するという。



図 2 素人と専門家の視線計測の結果⁽²⁾

石津智大によると図2、素人は人など目立ちやすい部分に目を奪われている(ボトムアップ型)のに対し、専門家は視線が固定されずに全体に対して目が向けられている(トップダウン型)と指摘されている。この場合素人は知らない部分・複雑な部分への処理が優先されるため、刺激的や興奮ともいえるが、処理に忙しくしていることから認知心理学でいう「楽である」状態とはいえない。専門家のように全体に目が向けられる余裕を生むには、情報処理の流暢性、つまり認識のしやすさが必要であると言える。認知心理学では「処理流暢性」⁽³⁾と言い、この処理を流暢にする方法として以下2つが挙げられる。

- ① 「対象を反復して観察する」
 - ② 「対象の見た目を明瞭にする(知覚流暢性)」⁽⁴⁾
- これらの“対象”を“建築”に置き換え考えていく。

2-3. 想像による主観的認識の生成

私たちは環境を認識する上で無意識に規則的なものや関連性を見つけている。また認識の過程には部分の理解と全体の理解の過程があり、特に対象が複雑な場合その両方が必要であるという。この部分と全体を関連づけるためには移動を要し、移動によって変化する環境と想像の中で部分と全体を往復しながら今置かれている環境を理解している。その際自分がどう動いたかによって理解が深まる、“手応え”を得ているのではないだろうか。この一定の手応えや理解できる仕組みが私たちの認識に関わる潜在的欲求を満たし、認識できるということが安心感という心理に繋がっていると考える。

さらに建築に身を委ねられる安心感があることで余力が生まれ、

他に気を取られることなく、体から切り離された想像の世界を広げていくことができるのではないだろうか。つまり認識することで得られる安心感が、認識以上の想像の余地を生む。そんな認識を重ねながら感情移入がされていったとき、“主観的認識”が形成され、個人的な記憶となっていく。そして建築への感情移入がされ、愛着やまた訪れたい気持ちにつながるのではないか。

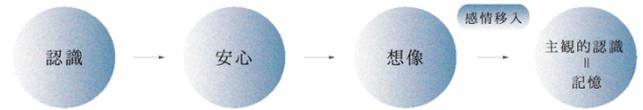


図 3 主観的認識の形成

3. 座標とイメージ

3-1. 認知神経科学

認知神経科学を専門とする乾敏郎著『イメージ脳』によると、「私たちが外界のものを脳内で把握する方法は大別して二つある」という。それが自己中心座標系と環境中心座標系である。前者は「自分の体を中心に、どの方向にどのくらいの距離にあるか」、「ある物体が背景の真ん中よりどちらにあるか」という見方をする。後者は「自己の身体と切り離れた環境の記述」を指し、「二つの物体がどのような位置関係にあるか」という見方である。我々はこの二つの見方で対象を捉え、イメージの生成にも大きく関わるといえる。

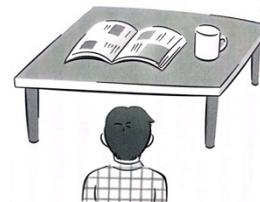


図 4 自己中心座標系と環境中心座標系⁽⁴⁾

3-2. 建築における座標イメージ

これらの座標系は対象を捉える見方の表現だけではなく、対象によって自分の位置を把握できるといった、場所や自分を取り巻く環境を掴むことにも繋がると考えた。つまり自己中心座標系は対象をもとに今の自分を位置付け、環境中心座標系はこれまで自分がいた場所のそれぞれの位置関係を俯瞰的に掴むことができるといえる。特に建築の体験において、自分が今どこにいるのか、建築のどこの位置にいるのかわかる・想像できることが安心感に繋がる。そのため自分の位置を認識し、自分なりに解釈できることが大切である。そして建築を認識するには、この自己を中心とする座標と自己から切り離れた環境を中心とする座標の二つのイメージを行ったり来たりすることが重要である。そこで対象を掴むための座標系という認知神経科学の考えと区別するべく、対象によって自分の位置を掴むための建築における座標系を提唱する。

[現]身体中心座標 (今見ている世界)

自己を中心として今見ている世界。視界に映っている中で生まれる自分と対象との関係を指し、イメージの次元までには及ばず、

実在するリアルな世界の中で起こっている。[現]身体中心座標はどの建築においても常に存在し、私たちはひたすらに[現]身体中心座標を持ち今を生きている。



図5 [現]身体中心座標

[前]身体中心座標 (さっきまでの世界)

さっきまでいた過去を座標とする。[現]身体中心座標が生まれ続けると同時に過ぎ去っていく[前]身体中心座標も生まれ続ける。

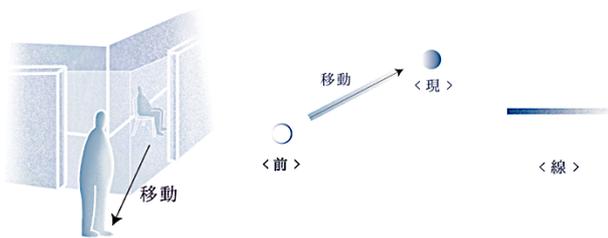


図6 [前]身体中心座標

領域俯瞰座標 (現在と過去がつくる新たな座標)

[現]身体中心座標だけでなく、[前]身体中心座標とすり合わせることで感じることができる座標である。

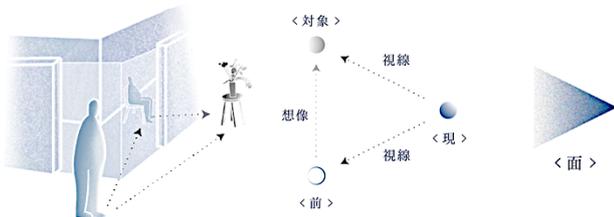


図7 領域俯瞰座標

過去いた場所から見ていた対象を今いる別の方向から見ることで過去と今との位置関係が見えてくる、または今いる場所から過去いた場所を見返すことでそこから見えていた対象を思い出す。この三つの点が繋がり、線から面へと変わる。そして対象と過去いた場所、現在いた場所の位置関係が想像を通して見えてくる。この現在と過去の往復により生まれた面から身体を中心とした領域的な広がり認識する。この領域俯瞰座標では、環境や建築全体を俯瞰できるまでの大きな理解ができたのではなく、自分が今見えているものを中心にこれまでの過去との関係を領域くらの範囲で、小さな部分的な理解をしている状況を指す。

環境俯瞰座標

環境中心座標系のように自己の身体から切り離れた俯瞰的な認識の視点であり、建築全体のイメージを持ち建築を座標に環境へと意識が広がっていく。

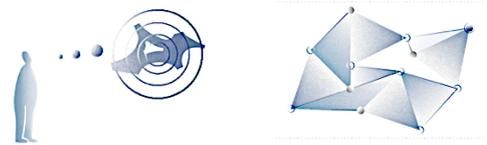


図8 環境俯瞰座標

領域俯瞰座標によって生まれた領域的な理解は、建築内の経験を通じて関係が見えてくることで、小さな面が結びつき大きな面となる。そして環境俯瞰座標へとより大きな建築全体のイメージができていく。

建築における座標系をまとめると以下の図になる。[現]身体中心座標と[前]身体中心座標の関係に対象が加わることで、領域俯瞰座標ができ、領域俯瞰座標によって生まれた面が広がっていくことで、環境俯瞰座標ができていく。これらは対立するのではなく、位相は異なるが、領域俯瞰座標によって環境俯瞰座標が見えてくるという同じ線上に位置している。

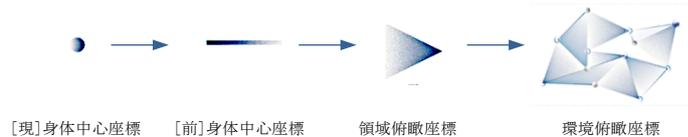


図9 建築における座標イメージ

4. 座標イメージの形成

認知神経科学で提唱されている、外界を認識するために必要な座標系をもとに、建築における座標イメージの形成があることを3章で述べた。しかし建築に訪れた記憶として全体のイメージはないが、一部だけが印象に残る建築があるように、全ての建築に環境俯瞰座標までの座標イメージが形成されるわけではない。つまり建築物の経験のされ方によって、形成される座標イメージの位相が異なると考える。そこで具体的にどのような体験をしたら、建築にこれらの座標イメージが形成されていくのか考察する。

4-1. 座標イメージとルートによる体験の基点

2-3で触れたように認識の過程には部分と全体を関連づけるための移動を要することから、座標イメージの形成にはルートの体験構造が関わると考える。3章であげた[現]身体中心座標と[前]身体中心座標の線状の関係がルートを進みながら絶えず生まれ続け、場所ごとに記憶の強弱が生まれる。複雑で大きな建築ではよりたくさんの[現]身体中心座標と[前]身体中心座標が生まれるが、どのような時に体験が場所と紐づき、記憶(主観的認識)となる基点になるのか、またそれらがどのように座標イメージを構成する手がかりとなるのか考察する。

4-2. ルートの体験構造による基点の分析

ルートの体験構造によって生まれる基点について考察する。そのため筆者が訪れたことのある美術館を取り上げる。建築内での動線のタイプを動線・室・経路空間(動線と室が同等)・活動動線(場となる動線)に分け、動線体験において基点がどこで生まれ、どう建築の認識のしやすさに寄与しているか分析を行い、基点が生まれている場所に◎をおくこととする。ここではルートの構成が重要視されるため形状などは分析対象にしない。



図 10 動線タイプ

ケース 1：[前]身体中心座標が見れないため基点が生まれない

地中美術館 [安藤忠雄]

一方方向に進むことしかできないルートの場合振り返ることができないため常に[現]身体中心座標は生まれるが、[前]身体中心座標は生まれても見るができない。そのため基点が生まれない建築といえる。

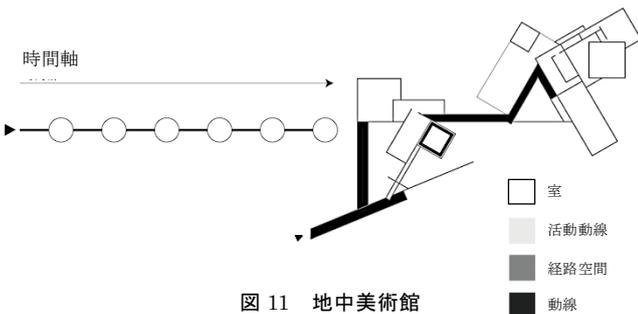


図 11 地中美術館

ケース 2：[前]身体中心座標はあるが基点が生まれない

富弘美術館 [ヨコミゾマコト]

[現]身体中心座標と[前]身体中心座標という関係は常に生まれるが、いくつも生まれる[前]身体中心座標にヒエラルキーがなく、同じようなルートの体験が続くことで、[現]身体中心座標との位置関係を想像することが難しい。

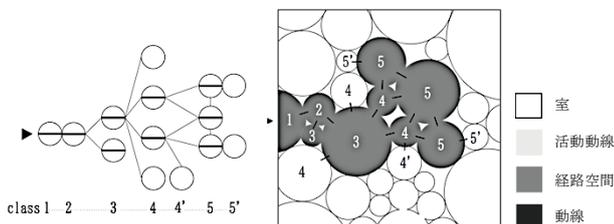


図 12 富弘美術館

ケース 3：基点が生まれる

原美術館 [渡辺仁]

動線の先が行き止まりになりもう一度同じ道に戻るという体験と異なる展示室に向かう際に何度も動線に出ることから、ピンクで示されたカーブを描いた動線部分がこの建築を認識する上での基点になると考える。

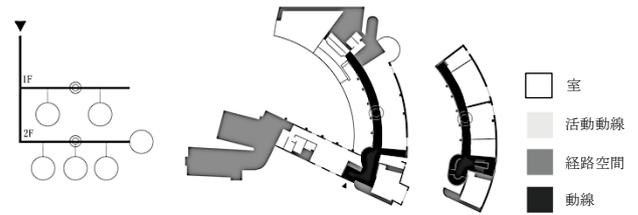


図 13 原美術館

考察 1

自身の経験による事例から、ルートの形成によって基点が生まれる建築と生まれない建築があること、また[前]身体中心座標があるにも関わらず基点が生まれない建築があることがわかった。基点が作られない建築では、印象に残るポイントがあったとしても部分的な印象のため、どこでその体験をし、どのような順序であったか場所と結びつけにくい。建築体験が自分にインストールされず、座標イメージとして思い出すことが難しいといえる。曲がった時に見えた、この絵が好きといった記憶があるように、その体験が場所と結びつき強く思い出されるには、ルート上の基点をもって建築を認識し、主観的認識をつくるのが重要であるのではないかと考える。

考察 2

その他自分が経験したことのある、美術館のルートの体験構造による基点分析を同様に行った結果、人が建築を認識するために必要な、座標イメージの形成に繋がる基点を3つ挙げる。

・動線上に停止点があること

移動の中で立ち止まる場所があることで今いる場所やこれまでの道を思い出す瞬間が生まれる。

・動線の選択肢があること

自分がどのように進んできたか行動に主体性を持たせることで体験が身体に刷り込まれやすい。

・動線タイプの変化があること

突如異なるタイプの動線が生まれた時、体験が異なることから印象に強く残りやすい。

4-3. ルートの基点形成に関わる形状分析

人は身近な距離から方向などの視覚情報を得ようとしている。視線が移り変わることで得られる移動の手応えから自分の動きを省みることができる。このルートの形状による体験と場所の結びつきが、4-2 で述べたルートの体験構造で生まれた基点に加わることで、身体的でより強い基点になると考える。例として原美術館¹³は行き来できるルートの体験構造と曲線の形状を持つ廊下によって、より強い基点が動線部分に生まれている。一方で地中美術館¹¹は三角形など記憶に残る形状もあるが、座標イメージに繋がるものではないため、ルートの基点形成には関わっていないといえる。ここでは座標イメージに繋がることを軸に、ルートの基点形成に関わる形状の考察を行う。そこで形状ごとに移動と視線の関係を考察していく。視線は人の有効視野である 20 度を基準とする。

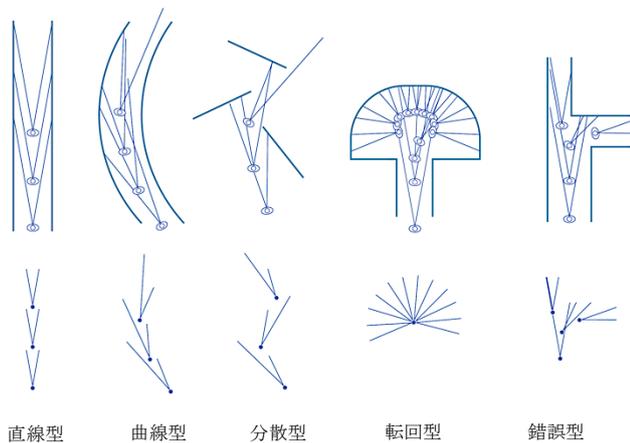


図 14 視線の変化による身体的特性の分類

直線型は 4-2 であげた、動線タイプの違いにおいて強い印象を残すものの視線が真っ直ぐで、大きな変化はない。曲線型は視線が流動的に変化していく体験は進むたびに移動の手応えを掴みやすい。分散型では視線が離散しているため瞬間ごとに印象的な場所が生まれるが、全体としては似たような印象を持ちやすい。転回型では移動は少ないものの、パノラマのように視線を大きく動かすことでその場での視覚情報が多い。錯誤型では視線が抜ける方に意識が向きやすい他の型と異なり、視線が行き止まる方向に意識が向く例である。これらより印象的に残りやすい形状は、前後左右のような直線的なものよりも、曲線や回転のような移動の手応えを得やすい形状がより強い基点を生むと考える。

5. 座標イメージ形成の総合的分析

4章ではルートによって生まれる、どのような基点をもとに建築内の座標イメージが形成されていくのか考察を行った。(a,b) 5章では敷地を含めたランドスケープによる基点と、建築の内外部・形状が及ぼすイメージを加え(c,d)、建築体験の座標イメージについて総合的な考察を行う。これらの考察から領域俯瞰座標が生まれる建築、環境俯瞰座標が生まれる建築、または両方が生まれない[現]身体中心座標で終わる建築の三つに分類する。その結果から、建築内、または環境のどんな基点により環境俯瞰座標が形成されているのか、されていないか、認識のしやすさの構造には何が必要なのか考察する。

5-1. 事例分析と分類

[建築内の基点による座標イメージの形成]

a : ルートの体験構造の基点分析

b : ルートの形状の基点分析

[敷地環境を含めたより広範囲な建築イメージの形成]

c : ランドスケープの基点

d : 建築の内外部、形状の及ぼすイメージの形成

・ [現]身体中心座標の建築

基点が生まれない建築。

ex) 富弘美術館 [ヨコミゾマコト]

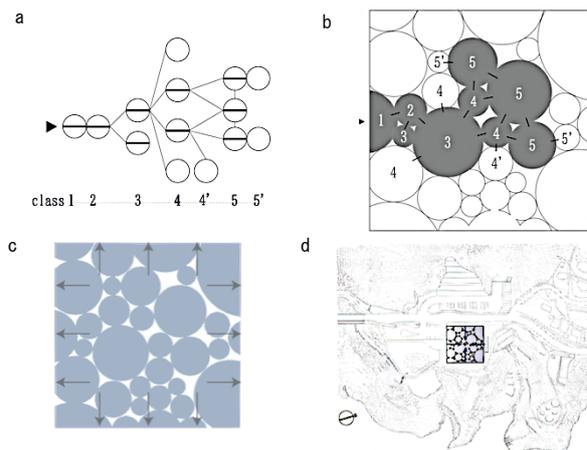


図 15 富弘美術館

a : 4-1にあげたように基点は生まれない。

b : 円形の空間のため転回型視線もあるが、全てが同じ形でできているためヒエラルキーがつけにくい。また室と室の移動は直線移動のため直線型の視線とも言える。結果、基点は生まれにくい。

c : 外環境が遮断されているため基点が生まれない。

d : 幾何学で構成されているため正方形に円形の大きささまざまな部屋があることは体験せずとも想像はできる。

[まとめ]

図式的なため建築の構成は想像できるも、基点が生まれていないため、何処かを基準に自身の位置関係を把握することは難しい。領域俯瞰座標も環境俯瞰座標も生まれない建築と言える。ひたすら基準にならない点と線が広がっていく、幾何学的な建築ではあるが、座標イメージは生まれない。

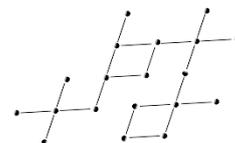


図 16 座標イメージ

・ 領域俯瞰座標の建築

建築の部分的な認識がされる。基点は生まれるがそれぞれをつなげる必要はなく、自分を座標として領域が広がる建築。建築内のどこにいるか全体まで認識はできていないが、今私はここにいるといった、定位している感覚は持つことができる。

ex) 太田市美術図書館 [平田晃久]

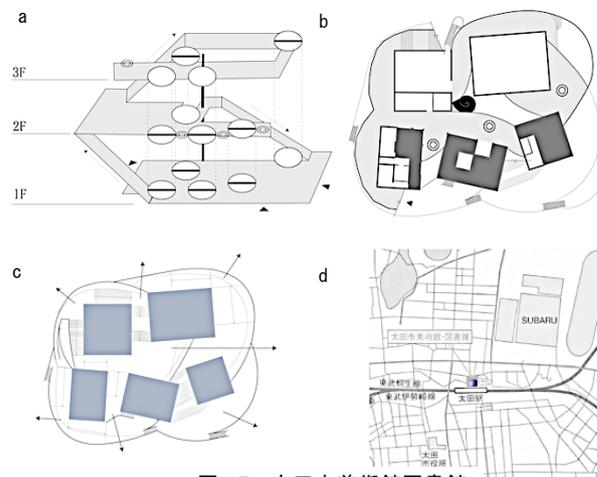


図 17 太田市美術図書館

- a: 停止点となる行き止まりの部分や吹き抜けといった下の階との関係を掴める部分が基点となる。
- b: 有機的な形をした活動動線は曲線型の視線を生むため印象には残りやすいが、全体的な印象に終わり、どこかの道が特に印象に残るといった強い基点は生まれにくい。
- c: 室内の動線とは別に外のテラス動線によって環境との関係を図れはするが、外の景色によって自身の居場所が理解できるほど強いランドスケープによる基点はない。
- d: 四角い箱と有機的な形の動線が絡まっていることは理解できるが、複雑な体験からどのような形をしているか全体は想像しにくい。

[まとめ]

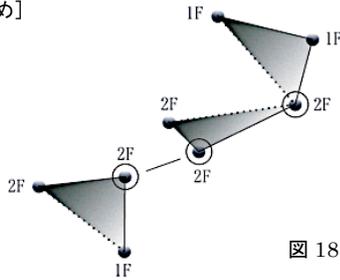


図 18 座標イメージ

建築内で基点はいくつか生まれ、その基点をもとに階をまたいだ局所的な理解ができるため領域俯瞰座標が生まれているといえる。しかしそれらを関係づける可能性を持つ活動動線の回遊が複雑なため、全体の把握には至らない。また形態も四角い部屋と動線が絡まっていることは理解できるが、それらの位置関係を掴むことは難しく、環境による基点も生まれていないことから、環境俯瞰座標は生まれず領域俯瞰座標の建築とした。

ex) 世田谷美術館 [内井昭三]

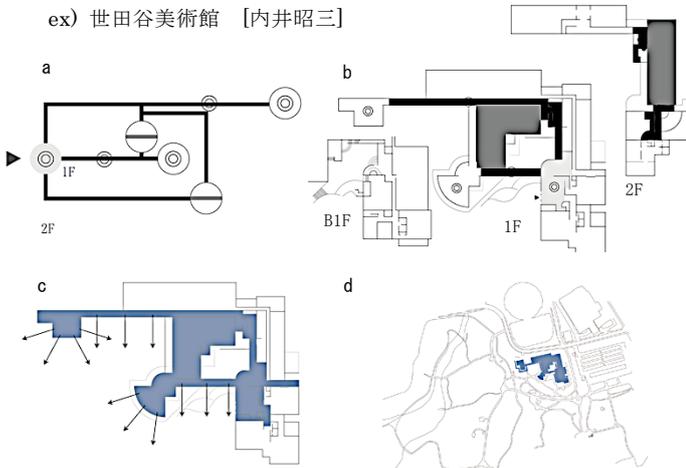
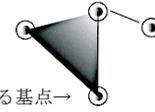


図 19 世田谷美術館

- a: 展示室やレストランのように動線の手前で行き止まりで切り返しが必要になる場所や行き止まりに向かうまでの動線が基点になる。
- b: 直線型から四半円の部屋にでた時、パノラマのように視線が広がり、回転型の視線が生まれる。形状の影響からより強い基点が生まれるといえる。
- c: 展示室をつなぐ直線の廊下や四半円の部屋から外の景色を見え

- ることで、3点の位置関係を把握できる。そのためランドスケープの基点があるといえる。
- d: いくつかの幾何学により構成されているがそれらがどのような配置になっているか、複雑であるため観念的に外形の形を捉えることができない。

[まとめ]



ランドスケープによる基点→

図 20 座標イメージ

ルートの体験構造や形状から基点は生まれるものの、建築内での視線の通りが少なく、回遊していても基点を見返すことができないため、建築内だけで基点を繋げていくことができない。ランドスケープによる基点をもとに領域俯瞰座標を形成することはできるが、そこから建築全体に広がっていくことがないため、環境俯瞰座標が生まれにくいとする。

・環境俯瞰座標の建築

バラバラだった領域俯瞰座標が基点や移動により結びつき、局所的な理解が広がっていくことで、建築の全体のイメージを持ちはじめ、自分の中で抽象化された建築全体のイメージを生むことができる。

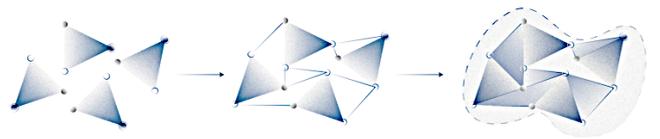


図 21 環境俯瞰座標の形成

ex) 金沢 21 世紀美術館 [SANAA]

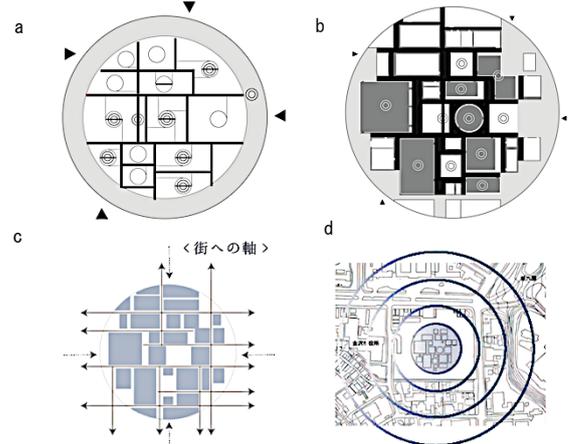


図 22 金沢 21 世紀美術館

- a: 自由に選択しながら歩いていた動線から進む方向が決まっている経路空間に入ると、動線タイプの違いや入った場所と出た場所が異なることで、今いる場所を振り返る瞬間が生まれ、印象に残

りやすい。経路空間が基点になると考える。

- b: 唯一円形になっている部屋は転回型の視界になること、また他の動線に比べて道幅が狭いことで視線がより直線に近づく「緑の橋」部分が基点になりやすい。またガラス張りの光庭部分も視線が一気に広がるため転回型のようなパノラマ的な視線の広がりから印象に残りやすく基点になると考える。
 - c: 基盤の目状に広がる動線は迷路のような印象を持ち、視線が通る先に広がる外環境も手がかりにはなるが、外環境よりも a.b であげた建築内で生まれる基点を中心に位置関係を把握している例といえる。
 - d: わかりやすい幾何学のため頭の中で図式化しやすい。
- [まとめ]

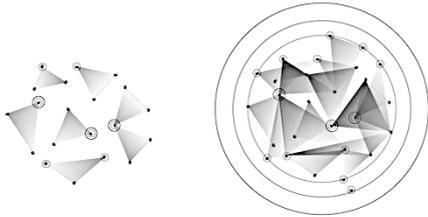


図 23 座標イメージ

建築内を回遊でき、自ら動線を選択できる環境にあることから、この基点をさまざまな方向から見る事ができる。建築内での基点をもとに領域俯瞰座標が生まれ、各所に面的な理解が生まれていく。建築内を回遊しながら移動を進めていくうちに、面的な理解が重なっていくことで一つの建築全体の理解につながっていく。さらに図式的であることで建築全体から環境へと同心円状にイメージが広がり、この街のここにいることをより強く感じる。

5-2. 総合的分析結果の考察

座標イメージの総合的分析の結果から、基点をもとに領域俯瞰座標が生まれること、それらが関係づけられていくことで建築全体に環境俯瞰座標が出来上がり、敷地環境との関係が加わることで、より広域の環境俯瞰座標を形成できることがわかった。これら座標イメージの位相は建築によって異なるため、形成される座標イメージごとに建築を分類した。[現]身体中心座標と[前]身体中心座標によって、基点が生まれない建築を[現]身体中心座標の建築、基点が生まれることで領域的な理解が可能となる建築を領域俯瞰座標の建築、基点同士が関係付けられることで建築全体の理解に繋がった建築を環境俯瞰座標の建築とした。さらに敷地環境によって、建築を超えた環境全体にイメージが及ぶ建築を広域俯瞰座標と呼ぶこととした。

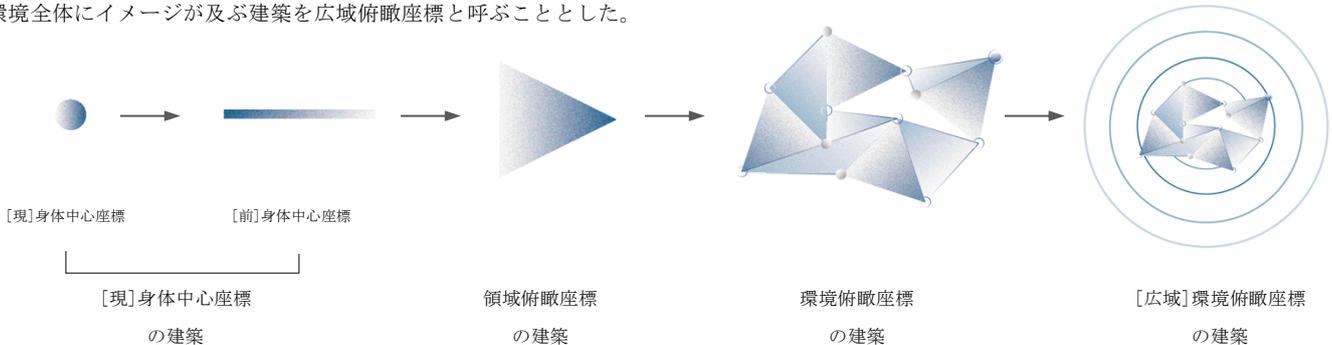


図 24 座標イメージの建築分類

また 2-2 で認識のしやすさの一つとして②“対象”の見た目を明瞭にする(知覚流暢性)ことが挙げられていたように、建築が幾何学でできているものの方が抽象化する際に観念的に考えやすい。一方で図式的だとしても、自身の位置を掴むことができない建築には環境俯瞰座標は生まれない。ある程度認識しやすいために幾何学で構成される必要はあるが、外形の形だけによって生まれる理解では座標イメージは生まれないことがわかった。

つまり敷地環境を含んだ建築全体の座標イメージを形成するには、頭の中で建築全体の構成を描ける必要がある。そのためには基点と基点の関係を理解できることが重要であり、それらが広がっていくことで大きな面としての環境俯瞰座標を形成することができる。そこで分析によって得られた基点と基点を関係づけるために必要な条件を以下にまとめる。

・基点と基点が関係づけられること

・見返すことができる構成になっていること

基点がどのような関係になっているか、自分がどう進んできたのか行動を見返る、振り返ることで構成が理解できる。原美術館のように、行き止まりや展示室から自分が通ってきた曲線の廊下を見返すことができることで、それらがどのような位置関係にあるか把握することができる。

・繰り返し体験できること

何度も反復することで印象に残りやすく、認識しやすくなる。金沢 21 世紀美術館のように真ん中の動線が基盤の目であっても、回遊しながら基点をあらゆる方向から何度も観察できることで、面的な理解が重なり、建築全体の座標イメージを形成することができる。

・ランドスケープの基点があること

建築内で終わっていた関係が環境を包括したより大きな環境俯瞰座標を生むことができれば、世田谷美術館のように建築内で基点の関係が生まれなくても、緑という外の環境によって基点の関係が見えてくる。

6. 設計

安心できる建築には認識できることが重要であり、体験と場所が結びつき、抽象化された建築の全体イメージが頭の中で描けた時、固有な記憶となり主観的認識が生まれていくことがわかった。建築のイメージを持てることで建築の中にお気に入りの椅子や自分の好きな場所をみつけたくなるように、自分は今ここにいると感じられる、領域俯瞰座標を形成できる建築は重要であり、良い建築だと考える。しかし領域俯瞰座標が生まれた先に見えてくるもう一つのステップ、環境俯瞰座標が生まれることで、建築の部分的な記憶だけでなく、自分の行動の軌跡が蓄積した全体としての建築体験を好きといえるようになるのではないだろうか。そこで環境俯瞰座標が形成される体験によって、建築を抽象化することができる、イメージの中で再構築できる建築を目指す。

6-1. 建築用途

人は目的を持つとそこまでの最短のルートを通ろうとするように、目的地までのルート体験に対して鈍感になりやすい。本研究ではより主体的にルートを通りながら建築全体を体験できることを考察し、全体に散らばったアートを巡りながら建築自体をも体験できる、美術館を設計することとする。美術品を飾るホワイトボックスとしての背景の印象で終わらずに、建築に自身の座標を持ちながら巡ることで、美術品と場所が紐づいて記憶される体験ができることを目指す。

6-2. 敷地

敷地は静岡県沼津市西浦を選定する。この地域はかつて9つの村が合併して発足した西浦村をはじめとし、現在は撤廃され沼津市に編入している。北には駿河湾越しに富士山を構え、その背後には特産であるみかん畑が広がっている景色のいい穏やかな町である。町並みは石造りや土蔵、板壁など多様で、趣きある集落の名残が残っている。

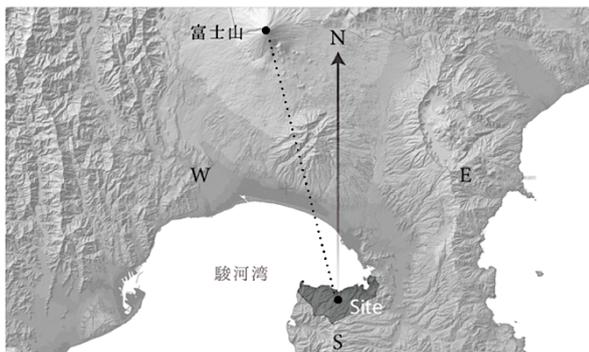


図 25 対象地域

この対象地域に点としての美術館を建てる。美術館から北には富士山、駿河湾の左は西、右は東と、私たちに根付いている東西南北の方向をはっきりと掴むことができる場所である。そのためここに訪れ、美術館([現]身体中心座標)から富士山という対象を眺めた時、過去いた場所([前]身体中心座標)との位置関係が浮かんでくる。この時美術館を越えたより大きな三角形の環境俯瞰座標が出来上がる。建築内だけで建築の全体イメージが出来上がり、さらに敷地による

建築の広域な環境俯瞰座標が浮かび上がる。さらに富士山という対象物があることで日本全体の巨大な俯瞰座標が浮かび上がることを期待する。

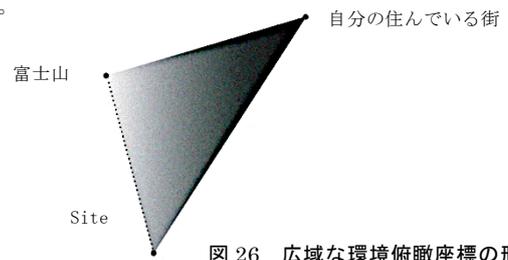


図 26 広域な環境俯瞰座標の形成

6-3. 設計コンセプト

考察により基点を中心に三つの点が終わられてくことで面が生まれ、それらが関係し合いながら全体にネットワーク状に認識が広がっていくことがわかった。実際の印象としてははっきりとした三角形の面ができていく経験ではなく、よりおぼろげなものではあるが、認識しやすいこと、また想像しやすい形としてこの三角形のプロットを用いて設計を進めていく。建築内の基点を中心に面が広がりながら、時にはランドスケープによる基点がより大きな建築のイメージを結びつける役割を果たしたりと、頭の中で一つの大きな建築が関係性を持ってイメージが再構築されていく。

このように一本の線状だった体験に基点が生まれることで認識で

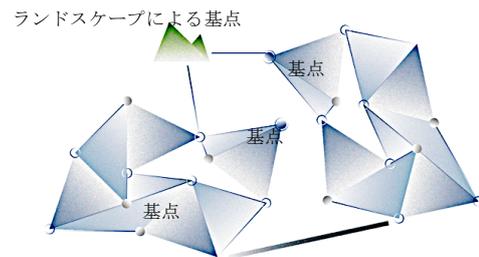


図 27 設計コンセプト

きるものとなり、線をつなぎながらイメージの中で建築を再構築することができる。このとき認識と想像を重ねながら感情移入されていくことで、より主観的な記憶が作られていく。この基点をもとにイメージの中で繋がり、再構築されていく建築体験は、主観的認識が重ねられた自分だけの固有な体験となり、純粋な建築に対する想いが生まれていくことであろう。

参考文献

- 1) 服部雅史・小島治幸・北神慎司：「基礎から学ぶ認知心理学」有斐閣，p.208，2015年
- 2) 石津智大：「神経美学 美と芸術の脳科学 共立スマートセレクション」共立出版，p.61，2019年
- 3) 三浦佳世・河原純一郎：「美しさと魅力の心理」，ミネルヴァ書房，p.2，2019年
- 4) 乾敏郎：「岩波 科学ライブラリー 156 イメージ脳」，株式会社岩波書店，p.55-56，2009年
- 5) 新建築データ：https://data.shinkenchiku.online，2023年1月10日
- 6) KADOKAWA：「角川日本地名大辞典 22 静岡県」，KADOKAWA，1982年
- 7) 菅村玄二：「<身>と気づきの関係を考える 現代の心身論の臨床および文化的課題」，2016年