

## &lt;原初的操&gt;が繰り返される建築体験

## AN ARCHITECTURAL EXPERIENCE IN WHICH "PRIMORDIAL OPERATIONS" ARE REPEATED

12223011

亀田 鈴香

主査 宮 晶子

教授

副査 片山 伸也

教授

定行 まり子 教授

子どもの積極的想像力つまり自由で柔軟な想像で溢れる感性が、大人になるとなぜ失われるのだろうか。本論考では、メルロ＝ポンティの著書から乳児期や幼児期の認識過程である<原初的操>の考えを元に大人と子どもを比較考察した。子どもは対象を理解できないまま何度も<原初的操>を繰り返すが、大人は瞬時に対象を認識すると同時に心像が固定されるように、対象物を認識するに至るまでに<原初的操>が繰り返される長さの違いがあることが分かった。修士制作では、この<原初的操>が繰り返される感覚を建築体験に展開させる。心像と対象の結びつきにくさ、場所のイメージの身体への刷り込まれやすさが同時存在していることが必要であるとし、建築の空間体験を2軸4象限で分類し、建築構成とその組み合わせを分析する。比較分析を通じて、<原初的操>を引き起こす建築構成を整理し、その気づきを応用してモデル化を行い、都市の中の公開空地に広場を設計する。提案した建築によって、主体がその建築やその場にいる人、その外部環境といった対象に対して柔軟に関係を構築し続け、身体を通じて心像が変化し続けている居場所が生まれることを目指す。

**Keywords:** Primitive operations, Recognition, Mental representation, Active imagination, Symptom, Index

原初的操, 認識, 心像, 積極的想像, 徴候, 索引

## 1. 序論

## 1-1. 研究背景と目的

お地蔵さんを指して「にゃんにゃん！」と言って興奮する子どもと、「これはお地蔵さんだよ」と言ってスルーしてしまう大人。子どもは想像の中で見えているものに似ている猫のイメージが意識に上り、「にゃんにゃん！」と発したのだろう。このような状況を目にした時に、子どもの頃のような積極的想像、つまり自由で柔軟な想像で溢れる感性に憧れると同時に、それをいつしか失ってしまったと感じることがある。しかし、大人は既に得ている「お地蔵さん」という知識を忘れ、再び無知に戻ることはできないとしても、認知科学・言語学者であるダニエル・ヘラー＝ローゼンが云うように、心の中に子どもの頃に頻繁に体験していた積極的想像の瞬間は、痕跡の様に含み続けているのではないかと考える（※1）。そこで、修士制作では、この出来事から認識の起源を、人間の（学び・考える）成長の過程として乳児期や幼児期の様子に着目している哲学、心理学、言語学の考えを参考に、子どもの頃のように想像力でものを見る感覚を生み出すことができるかについて考察する。そして、積極的想像が特に鈍ってしまう見慣れた場所でも私たち人間の原初的な能力に働きかけ、積極的想像による柔軟に関係を構築し続ける新し

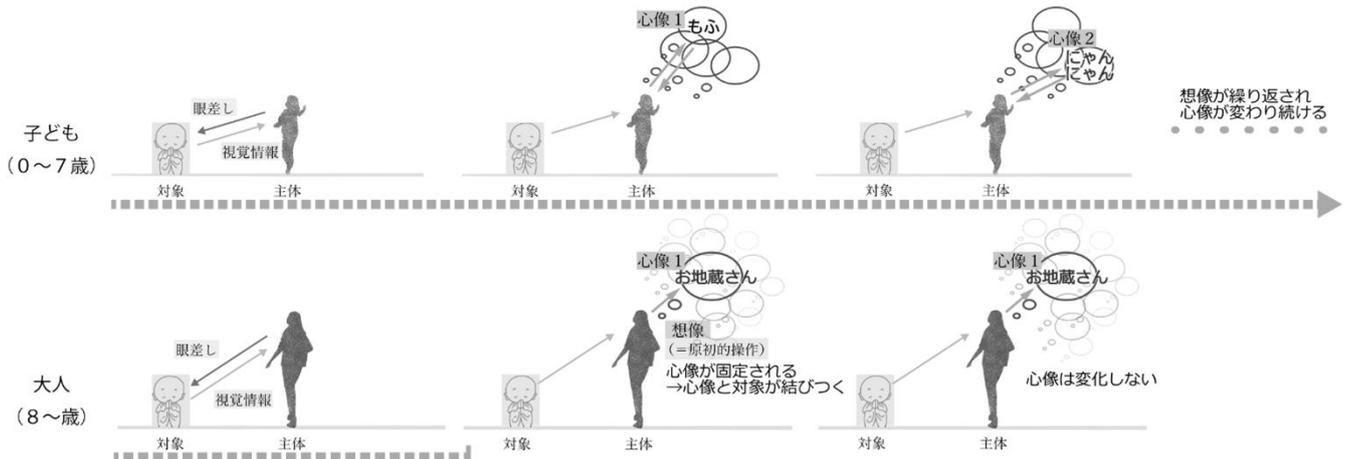
い居場所を設計していく。

## 1-2. 研究構成

1章では、研究背景と目的、本研究の構成について述べる。2章では、主体が対象を認識する前の仕組みについて文献を元に研究背景で述べた現象を図化し大人と子どもの比較を行う。そして3章では、対象次第で<原初的操>を繰り返すことができるという仮説を立て、<原初的操>を繰り返される建築体験の実現を目指すために、建築事例を整理し、比較分析を行い、そこから建築が持つべき構成をまとめる。4章では分析のまとめを応用して、モデル化と設計を行い、5章で、結論と今後の展望を述べる。

1章	研究背景・目的・構成について述べる
2章	主体が対象を認識するまでの仕組みを明らかにする
3章	建築体験へ展開、<原初的操>が繰り返される空間体験の分析
4章	分析結果を応用してモデル化・設計を行う
5章	まとめ・これからの展望を述べる

（図1 研究構成）



( 図2 主体が対象を認識するまでの仕組み=<原初的的操作> )

## 2. 主体が対象を認識するまでの仕組み

### 2-1. 大人と子どもの定義

主体が対象を認識するまでの仕組みを明らかにするために、言葉に出す等の行動として認識の過程が表面化しやすく、観察しやすい子どもの頃の積極的想像が起こっている現象について語られている著書(※2・3・4)を参考にして考察する。著書によって観察している主体の年齢は異なるが、本研究では、哲学者 M.メルロ＝ポンティ氏のグループ分けを採用する。レベルの異なるものを同一視するとされている0歳から7歳という乳児・幼児含めたまとまりを子ども、自他の区別がつかない論理的なレベルに達するとされる8歳以上を大人と分類して、考察していく。どの時期の主体もすべてひと繋がりの人間の発達過程の一つであると考え、比較する便宜上大人と子どもという言葉を用いる。

### 2-2. 主体が対象を認識するまでの仕組みとその長さ

メルロ＝ポンティによると、心像イマージュとは、はっきりとした輪郭をもつ画像とは異なり、瞬間的に表れる図式で思考作業を要約する思考対象を、象徴的に指示するために意識的に表れる感覚的存在である。想像することとは、対象との関係の様式を設定することであり(※5)、知覚において、認識主観と認識対象の関係の手前にいる状態の想像的なものを組織し上げる<原初的的操作>が重要であると述べている。(※6)

この内容を元に、子どもが対象を認識するまでの仕組みを研究背景で述べた現象に合わせて図化し、さらに、なぜ積極的想像力つまり自由で柔軟な想像で溢れる感性が、大人になると失われるのかについての理由を明らかにするため、大人が対象を認識するまでの仕組みも図化を行い比較ができるように下段に加えた。(図2)

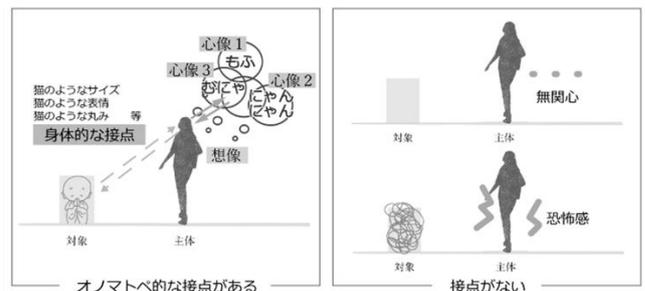
大人と子どものどちらの主体も、まず対象に目を向け、次に視覚情報から、完全ではない感覚存在である心像を組織し上げる想像が何通りにも起こりながら、直観的に他の事物との関係づけを始める。子どもは、分からないなりに対象を認識しようと何度も心像を想像し内省することを繰り返し、対象を認識できないまま「にゃんにゃん」と言葉として自身の外部へ表出することがある。対して、大人は瞬時に対象を認識し、積極的想像は途切れる。その瞬間心像は固定され、以降変化しない。

図化し比較したところ、大人と子どものどちらの主体も認識する

までの仕組み自体には違いがなく、心像と対象が結びついて心像が固定されるまでの過程の長さ(図2点線矢印)によって大人と子どもが違う見方をしているように感じることが分かる。対象次第では、早く結ばれ心像を固定する大人も子どもの様に長くすることはできないのだろうか。

### 2-3. 定まっていない心像が身体に刷り込まれる必要性

メルロ＝ポンティの、認識が定まっていない乳幼児が微笑み返すように、言語を用いずとも主体は対象に対して認識する前に身体的に関係を結ぶことを試みるという考え(※7)や認知科学・発達心理学者の今井むつみ氏、認知・心理言語学者の秋田喜美氏の、人間は観念的な記号と物理的な身体をオノマトペのように互いを繋げていないと学習できないという考え(※8)がある。それに基づき、図2を観察すると、子どもは、図3の左側のように、お地蔵さんと分からなくても、直観的に猫のような丸みを持っていて柔らかそうと感じる身体的な接点に着目したことで<原初的的操作>が発動したことが分かる。



( 図3 <原初的的操作>を発動させる身体的接点 )

その接点がなかった場合、図3の右側のように、そもそも想像自体が発動せず、知ろうと目を向けられないもしくは得体が知れなく恐怖を感じる。このように、心像と対象が結ばれることよりも先行して、身体は対象から何かを感じたことを接点にその定まっていない心像が身体に刷り込まれることが必要だと分かる。

そして、心像と対象がなかなか結び付くことがない状態の中、心像が身体に接すると、「○○ではないか」「○○っぽい気がする」と正しいか間違っているかを恐れることなくいくつもの推論が積極的

に行われる。これは、哲学者チャールズ・サンダーズ・パースの言葉でいうアブダクション推論にあたり、誤ることが多いが、人間が新しい発想をする上で必要な推論形式であるという考え（※9）である。主体は対象を見て分かっただけでも<原初的的操作>は繰り返されず、分からな過ぎても同じである。

建築内部の体験に限ることとし、外部からの体験は含めないとする。対象は、建築内部にいる主体から感じる、建築内部とそこから見える外部のみに絞ることで、建築空間の構成として相応しいものを探るための検証とする。

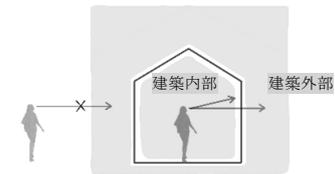
3. <原初的的操作>が繰り返される建築体験を作る空間構成

3-1. <原初的的操作>が繰り返される建築体験とは

積極的想像で溢れる感性が原初的な能力であるということは、子どもに限らず全ての人が、対象の検討次第で<原初的的操作>を繰り返すことができるのではないかと。そこで、<原初的的操作>が繰り返される建築体験を目指す。

3-2. 2軸4象限への分類

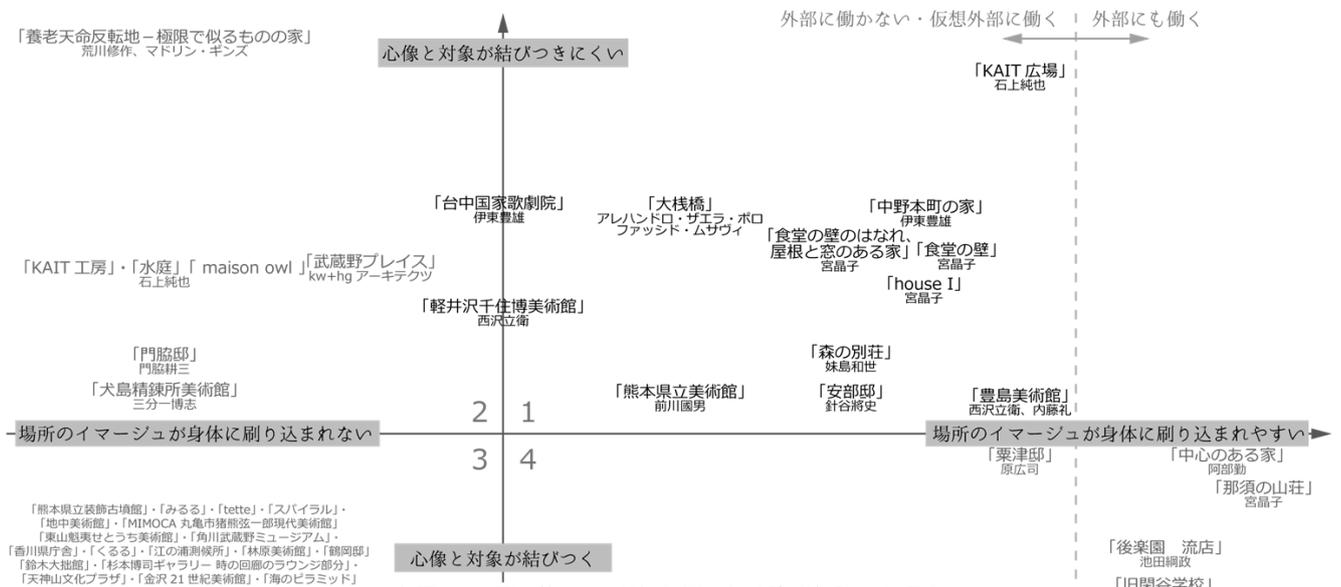
<原初的的操作>が繰り返される建築体験も、心像と対象が結びつきにくいことと定まっていなかった場所のイメージが身体に刷り込まれることが必要であるとし、自分の体験したことのある建築を中心に図4の2軸4象限に分類する。ここで、建築体験は、図5のように、



(図5 この研究で扱う対象)

3-3. 分類結果の比較分析

そして、第1象限に属する建築の共通する構成要素を探るため、第1象限に位置する12事例を中心に他3象限のうちから抜粋した事例(表1)の体験や図面から言語化と比較分析を行い、<原初的的操作>が繰り返される建築体験を整理、ビジュアル化して、<原初的的操作>が繰り返される建築体験に近づく空間構成の共通点を探る。



(図4 <原初的的操作>が繰り返される建築体験の分類)

表1 対象事例

象限	作品名	設計者	用途	延床面積	主要構造	竣工日
第1象限	神奈川工科大学 KAIT 広場	石上純也	多目的広場	1,376.42 m <sup>2</sup>	鉄骨造	2020年12月
	大棧橋	ファシッド・ムサヴィ アレハンドロ・ザエラ・ボロ	国際客船ターミナル	34,732 m <sup>2</sup>	鉄骨造	2002年
	中野本町の家	伊東豊雄	専用住宅	148.25 m <sup>2</sup>	鉄筋コンクリート造	1976年5月
	森の別荘	妹島和世	別荘	198.84 m <sup>2</sup>	鉄筋コンクリート壁式構造	1994年2月
	house I	宮晶子	専用住宅	108.41 m <sup>2</sup>	鉄筋コンクリート造、木造	2009年1月
	食堂の壁	宮晶子	飲食店	120.67 m <sup>2</sup>	木造	2014年3月
	豊島美術館	西沢立衛、内藤礼	美術館	2334.73 m <sup>2</sup>	鉄筋コンクリート造	2010年9月
	熊本県立美術館	前川國男	美術館	6,813.67 m <sup>2</sup>	鉄筋コンクリート造	1976年3月
	安部邸	針谷將史	専用住宅	190.35 m <sup>2</sup>	鉄骨造	2022年12月
	台中国家歌劇院	伊東豊雄 (十大建築事務所)	劇場、物販、飲食、公園	51152.19 m <sup>2</sup>	鉄筋コンクリート造	2016年9月
	軽井沢千住美術館	西沢立衛	美術館	1818.42 m <sup>2</sup>	鉄骨造	2011年1月
	食堂の壁のはなれ、屋根と窓のある家	宮晶子	個人住宅	65.85 m <sup>2</sup>	木造在来構法	2016年11月
第2象限	養老天命反転地極限で似るものの家	荒川修作、マドリン・ギンズ	公園施設	約 240 m <sup>2</sup>	(鉄筋コンクリート造)	1995年
	KAIT 工房	石上純也	工房	1989.15 m <sup>2</sup>	鉄骨造	2008年1月
	門脇邸	門脇耕三 (+明治大学構法計画研究室)	専用住宅	106.20 m <sup>2</sup>	鉄骨造	2016年10月
第3象限	須賀川市民交流センター tette	畠森泰行 (+石木建築事務所)	図書館、生涯学習支援、子育て支援、市民活動支援	13,698.58 m <sup>2</sup>	鉄骨造	2018年8月
	海のピラミッド (熊本県三角港旅客上屋)	葉祥榮	フェリーターミナル待合室	1,052 m <sup>2</sup>	鉄筋コンクリート造	1990年2月
第4象限	那須の山荘	週末住宅	宮晶子	80.58 m <sup>2</sup>	木造在来構法	1998年4月
	中心のある家	阿部勤	専用住宅	102.00 m <sup>2</sup>	鉄筋コンクリート、木造軸組工法	1974年
	粟津邸	原広司	住宅・アトリエ	256.4 m <sup>2</sup>	鉄筋コンクリート造	1972年

### 3-3-1. 心像と対象の結びつきにくさ<縦軸>考察

どのような建築構成によって心像と対象の結びつきにくさを感じているのかについて図面や自分の体験を言語化し、照らし合わせて考察する。その結果、第1・2象限には、①一望できない分らなさ②初等幾何学に分解できない分らなさ③規則がなく予想できない分らなさ④見えている風景同士が中で繋がらない分らなさの4つの建築体験が関係しており、先が見通せない構成、建築要素が一体化して非初等幾何学的な構成、構成要素自体とその配置に規則がない構成、外部を断片化する構成で起こると考えた。(図8)。代表事例比較を以下にまとめる。(図6)

図6①の2事例はどちらも第1象限で1室空間であり、構成要素が一体化して構成要素自体とその配置に規則がない構成である。第1象限上側に位置する石上純也氏設計の『KAIT 広場』は一望できず心像を想像するよりも先に次々と体験が変化して何度も心像を想像し直すのに対して、第1象限下側に位置する西澤立衛氏設計の『豊島美術館』は入ってまず一望した瞬間に体験よりも先に心像の想像が固定される感覚があり新しく想像し直すことが少ないという違いがある。このことから、先が見通せない構成であることは、心像と対象の結びつきにくさに影響を与えていると考える。

図6②の2事例はどちらも口の字型の構成だが、第1象限の針谷将史氏設計の『安部邸』は、非初等幾何学な梁の構成に合わせて立方体の空間が一体化し、一つの空間に見えたり、複数の空間が組み合わさって見えたりと、心像を構成しにくく対象が結びつきにくいに対して、第4象限の阿部勤氏設計の『中心のある家』は初等幾何学の構成であり、重層する空間体験を通じて心像と対象が着実に結ばれていく感覚が安心感のある心地よい建築となっている。このことから、建築要素が一体化して非初等幾何学的な構成は、心像と対象の結びつきにくさに影響を与えていると考える。この構成は、『台中国家歌劇院』のような天井と壁と床が一体化している構成、『豊島美術館』のような壁と壁が一体化した曲面の壁の構成もある。

図6③の2事例は構成要素の規則性において両極端な事例である。第2象限の荒川修作氏、マドリン・ギンス氏制作の『養老天命反転地-極限で似るものの家』は、構成要素自体も一つ一つ形が異なり、その配置も不規則であり予想外の風景が広がり続け心像が覆され続け何度も想像し直すのに対し、第3象限の葉祥栄氏設計の『海のピラミッド』は構成要素自体もその配置も規則性があり、その先に何が見えるのか想像が追い付き体験し切る前に心像と対象が結びつきゆるぎないシンボルとしての機能を果たしている。このことから、構成要素自体とその配置に規則がない構成は、心像と対象の結びつきにくさに影響を与えていると考える。

図6④の2事例は共に配置は不規則だが、開口部に異なる特徴を持つ。第1象限上側に位置する宮晶子氏設計の『食堂の壁のはなれ、屋根と窓のある家』は一つの空間から見える複数の窓からの風景が異なり断片化するように壁と床が配置され、見えている風景同士が何度想像しても頭の中で繋がらない分らなさがあるのに対して第1象限下側に位置する前川國男氏設計の『熊本県立美術館』は一方に大きいピクチャレスな開口部が設けられており、一目で大きなインパクトを受けた以降心像が変わることがなく心像と対象が結ばれることから、外部を断片化する構成は、心像と対象の結びつきにくさに影響を与えていると考える。

#### ① 一望できない分らなさ

・先が見通せない構成

■「KAIT 広場」石上純也 (第1象限上側)

床の角度に合わせて視界が変化しながら、天井によって先を見通すことができない



S = 1 : 1000

■「豊島美術館」西沢立衛、内藤礼 (第1象限下側)

床や壁で視線が遮られておらず、建築全体を一望することができる

S = 1 : 1000

→「KAIT 広場」は「豊島美術館」に比べて一望できないという違いから、対象の全貌が掴めなくなっており、心像と対象の結びつきにくさに影響を与えている

#### ② 初等幾何学に分解できない分らなさ

・建築要素が一体化して非初等幾何学的な構成

■「安部邸」針谷将史 (第1象限)

非初等幾何学な梁の構成に合わせて立方体の空間が一体化している



S = 1 : 500

■「中心のある家」阿部勤 (第4象限)

構成要素が独立している壁と床によって構成されている



S = 1 : 500

→「安部邸」は「中心のある家」に比べて、建築要素が一体化して非初等幾何学的な構成という違いから、心像と対象の結びつきにくさに影響を与えている。

#### ③ 規則がなく予想できない分らなさ

・構成要素自体とその配置に規則がない構成

■「養老天命反転地-極限で似るものの家」荒川修作、マドリン・ギンス (第2象限)



S = 1 : 500

■「海のピラミッド」葉祥栄 (第3象限)

構成要素自体一つ一つ形が不規則に異なり、その配置も平断面に規則がない



S = 1 : 1000

→「養老天命反転地-極限で似るものの家」は「海のピラミッド」に比べて規則性がないという違いから、心像と対象が結びつきにくさに影響を与えている。

#### ④ 見えている風景同士が頭の中で繋がらない分らなさ

・外部を断片化する構成

■「食堂の壁のはなれ、屋根と窓のある家」宮晶子 (第1象限上側)

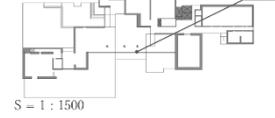
一つの空間から見える複数の窓の風景が全く異なるように壁と窓が配置されている



S = 1 : 500

■「熊本県立美術館」前川國男 (第1象限下側)

一方のみに大きな開口部が開けられており、外部そのままの風景が見える



S = 1 : 1500

→「食堂の壁のはなれ、屋根と窓のある家」は「熊本県立美術館」に比べて見える風景同士が頭の中で繋がらないという違いから、心像と対象が結びつきにくさに影響を与えている。

(図6 <縦軸>に基づいた比較分析抜粋)

### 3-3-2. 場所のイメージの身体への刷り込まれやすさ<横軸>考察

どのような建築構成によって場所というイメージの身体への刷り込まれやすさを感じているのかについて図面や自分の体験を言語化し、照らし合わせて考察する。

自身の体験を言語化する上で、宮晶子氏による『那須の山荘』の解説に用いられている(※10)「予感と徴候」「余韻と索引」という精神科医である中井久夫氏の言葉を用いる。(※11)「予感」とは、自分のこれからの体験を想像することであり、「徴候」とは、それを想像する手掛かりとなる要素のことを指す。「余韻」は今までの体験を想像することで、「索引」はそれを想像する手掛かりとなる要素のことを指す。例えば、じめっとした空気が肌にまとわりついたという身体的感覚(徴候)が、過去に同じような身体的な経験をした感覚(索引)のことを想起させ、雨が降るのではないかと想像したり(予感)過去の雨が降ったときの体験の思い出に浸る(余韻)ことが挙げられる。身体的に感じた経験による心像の想起であり、建築空間の体験においては、身体を介して予感と余韻を繰り返すことで、場所というイメージが身体に刷り込まれていると考える。

その結果、第1・4象限には、①時間的予感・余韻と②形的予感・余韻の2つの建築体験が関係し、移動に伴い中心を感じる構成、一定の構成要素が連続する構成、身体の移動によって外部を認識する構成、シンプルなダイアグラムに置き換えられる形で起こると考えた(図8)。代表事例比較を以下にまとめる(図7)。

図7①(1)の2事例はどちらも複数のボリュームが重なり合っている住宅だが、第1象限の針谷将史氏設計の『安部邸』は移動に伴い常に中庭に面していることや、柱の連続が一周していることから中心を感じ、そこを接点としてこれまでとこれからの自分の体験を想像するのに対して、第2象限の門脇耕三氏設計の『門脇邸』は身体的な経験による場所のイメージを想起する中心となる接点がなく、人ともとの関係が定まらずにそれぞれが自由に存在している感覚があり、作者の思惑通りの体験ができる。このことから、移動に伴い中心を感じる構成は、場所のイメージの身体への刷り込まれやすさに影響を与えていると考える。

図7①(2)の事例では、第1象限の宮晶子氏設計の『那須の山荘』は移動に伴い門型の壁柱が連続してこの先も続いているのだらうと予感しながら自分が移動してきたという実感を持って余韻に浸る感覚があるのに対して、第2象限の荒川修作氏、マドリン・ギンス氏制作の『養老天命反転地』は、構成要素自体一つ一つ形が異なり、その構成要素も不規則に配置されており、場所のイメージを想起する接点がなく、俯瞰した視点を持つことができずにどこにいるのか分からなく宙に浮いたような恐怖感があり、作者の思惑通りの体験ができる。このことから、一定の構成要素の連続は、場所のイメージの身体への刷り込まれやすさに影響を与えていると考える。

図7①(3)の事例では、第1象限の宮晶子氏設計の『食堂の壁』は移動と共に断続的に新しい風景に出会い、風景同士を身体通じて繋ぎ合わせていくうちに、外部環境含めてこれからや今までの自分の体験の予感や余韻を繰り返されていくのに対して、第2象限の石上純也氏設計の『KAIT 工房』は、柱壁が細く、移動に伴い見える外部環境が大きく変化することがなく、移動したという実感が沸く接点がない。このことから、身体の移動によって外部を認識する構成は、場所のイメージの身体への刷り込まれやすさに影響を与えている

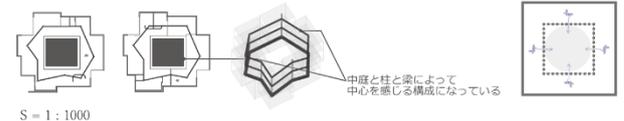
と考える。

図7②の事例では、第1象限の西澤立衛氏設計の『豊島美術館』は複雑な形状でありながら、しずくを想像する形をなんとなく想像するのに対して、第2象限の畝森泰行(+石本設計事務所)設計の『須賀川市民交流センターtette』は複雑に場所が重なり合い、なんとなく想像するもできず本の森の中をさまよう感覚がある。このことから、シンプルなダイアグラムに置き換えられる形は、場所のイメージの身体への刷り込まれやすさに影響を与えていると考える。

#### ① 時間的予感・余韻

・(1) 移動に伴い中心を感じる構成

■「安部邸」針谷将史 (第1象限)



■「門脇邸」門脇耕三 (第2象限)



・(2) 一定の構成要素が連続する構成

■「那須の山荘」宮晶子 (第4象限)

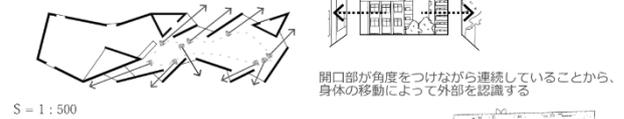


■「養老天命反転地-極限で似るものの家」荒川修作、マドリン・ギンス (第2象限)

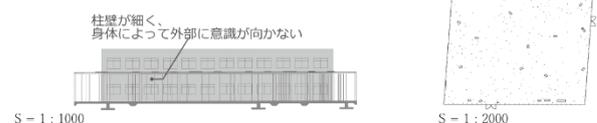


・(3) 身体の移動によって外部を認識する構成

■「食堂の壁」宮晶子 (第4象限)



■「KAIT 工房」石上純也 (第2象限)

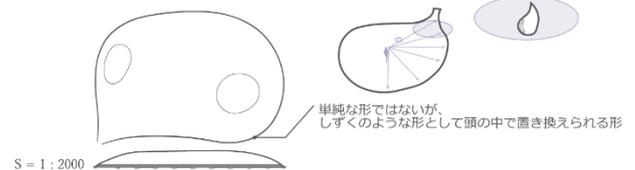


→「安部邸」は「門脇邸」に比べ常に中心を感じる構成という違い、「那須の山荘」は「養老天命反転地」に比べ一定の構成要素の連続という違い、「食堂の壁」は「KAIT 工房」に比べ身体の移動によって外部を認識する構成という違いから、移動に伴って場所のイメージが身体に刷り込まれていく感覚に影響を与えている。

#### ② 形的予感・余韻

・シンプルなダイアグラムに置き換えられる形

■「豊島美術館」西澤立衛 (第1象限)



■「須賀川市民交流センター tette」畝森泰行(+石本建築事務所) (第3象限)



→「豊島美術館」は「tette」に比べてシンプルなダイアグラムに置き換えられる形であるという違いから、場所のイメージが身体に刷り込まれていく感覚に影響を与えている。

( 図7 <横軸>に基づいた比較分析抜粋 )

3-4. 分析まとめ

3-4-1. 建築構成の矛盾・相互阻害

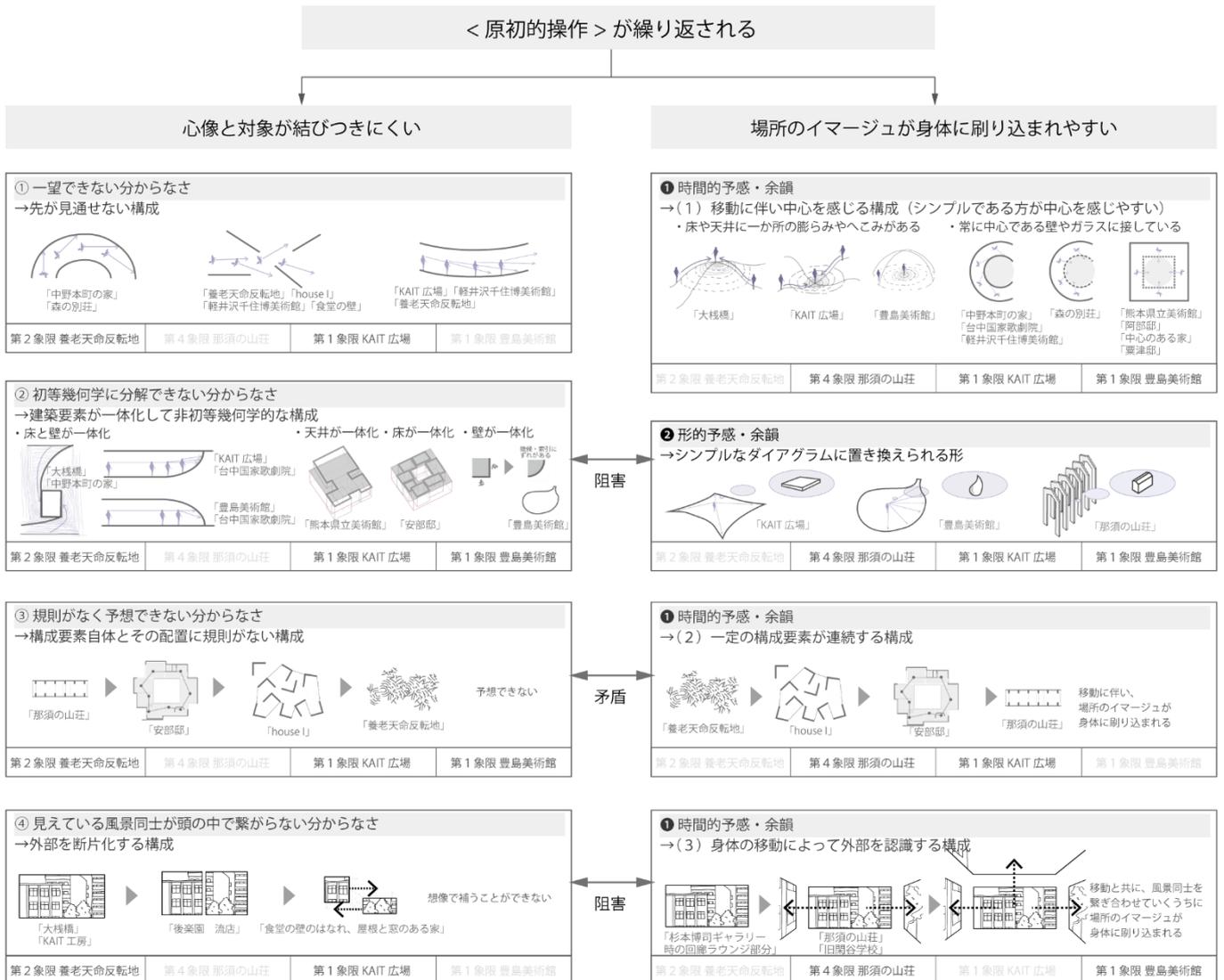
これまでに分析して整理してきた図8の1つ1つの建築構成を見ても、①と①(1)の建築構成を除いて、心像と対象が結びにくい構成と場所のイメージが身体に刷り込まれやすい構成が、互いに矛盾したり、阻害し合っていたりすることが分かる。例えば、②初等幾何学に分解できない分かなさのある空間体験は、②シンプルなダイアグラムに置き換えられる形になりにくく時間的予感・余韻の体験を阻害してしまう。

そのため、心像と対象の結びつきにくさと、心像の身体への刷り込まれやすさを同時存在できるように、矛盾した建築構成同士、阻害し合う建築構成同士を同時存在させることができるように設計し、モデル検討しなければならないと考える。また、①と①(1)の建築構成は同時存在させやすい構成であることから、優先して検討すべきと考える。

3-4-2. 多くの建築構成を同時存在させる重要性

図8にまとめた建築構成が図4の2軸4象限と対応しているのか、第1・2・4象限のそれぞれ特徴的な事例を用いて確認する。

- ・最も左上に位置する第2象限の『養老天命反転地』  
心像と対象が結びつきにくい建築構成（図8左側4つ）のみすべて該当し、場所のイメージが身体に刷り込まれやすい建築構成は1つも該当しない。
- ・最も右下に位置する事例の一つである第4象限の『那須の山荘』  
場所のイメージが身体に刷り込まれやすい建築構成（図8右側4つ）のみすべて該当し、心像と対象が結びつきにくい構成は1つも該当しない。
- ・最も右上に位置する第1象限の『KAIT 広場』  
心像と対象が結びつきにくい構成と場所のイメージが身体に刷り込まれやすい構成の両方に跨り、①(3)以外すべて該当する。
- ・『KAIT 広場』の真下に位置する第1象限の『豊島美術館』  
同じく両方に跨り該当するが、『KAIT 広場』よりも心像と対象が結びつきにくい建築構成で該当するものが少ないことが確認できた。



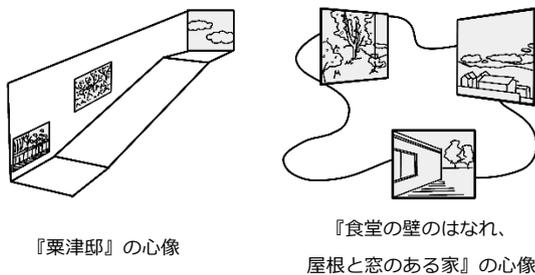
( 図8 <原初的的操作>が繰り返される建築体験を作る建築構成 )

このことから、心像と対象が結びつきにくい建築構成が該当するほど図4の縦軸において上側に位置し、場所のイメージが身体に刷り込まれやすい構成が該当するほど横軸において右側に位置する建築事例と、自分の感覚を裏付けることができた。そして、<原初的的操作>が繰り返される建築体験が起こっている第1象限の建築は、心像と心像が結びにくい構成と場所のイメージが身体に刷り込まれやすい構成を、兼ね合わせれば兼ね合わせるほど<原初的的操作>が繰り返される建築体験となることが分かる。

そのため、設計するにあたって、多くの建築構成が同時存在するように兼ね合わせていくことを計画することを考える。

### 3-4-3. 優先して採用すべき建築構成

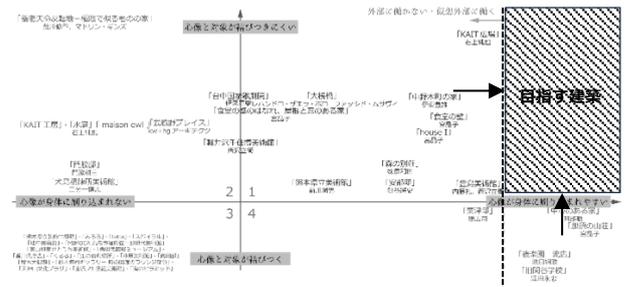
④のみ当てはまる構成の建築は、心像と対象が結びつきやすいことから、④は、①②③のいずれかを満たしたうえでのみ成立する条件ではないか。例えば、原浩司氏設計の『栗津邸』は『食堂の壁のはなれ、屋根と窓のある家』と同じく、全く異なる風景が見える開口部を持つが、④の構成のみ当てはまる『栗津邸』の体験には『食堂の壁のはなれ、屋根と窓のある家』のような建築自体を認識することが追いつかないような分からなさはなく、体験している建築自体が心像として想像するのがし易いからこそ異なる風景同士であっても頭の中で繋ぎ合わせやすかったのだと考える。つまり、④の体験は①②③いずれかの体験によって建築自体も分からないような感覚になった上でのみ生じると考える。このことから、設計するにあたって、①②③の建築構成を満たすことを優先して検討するべきと考える。



( 図9 見えている風景が頭の中で繋がらない分からなさ )

### 3-4-4. 外部にまで働きかける建築構成

図4の第1象限に位置する事例は認識が追いつかない分からなさを生むための建築構成によって、外部環境と建築内部を切り離され、異世界に放り込まれたような感覚が生まれると同時に、建築外部にまで働きかけることができず、仮想の外部のイメージが身体に刷り込まれていく感覚に陥り、第4象限に位置する建築事例ほどの刷り込まれ感が得られない。積極的想像が特に鈍ってしまう見慣れた場所でも私たち人間の原初的な能力に働きかけ、積極的想像による柔軟に関係を構築し続けるような建築体験を作るためには、心像と対象の結びつきにくさを維持しつつ、リアルな建築外部にまで働きかけて場所のイメージが身体に刷り込まれることができるのか検討するべきである。



( 図10 外部にまで働きかける建築構成 )

このことから、設計するにあたって外部にまで働きかける建築構成として、第4象限に位置する建築が必ず有している①(3)の身体の移動によって外部を認識する構成を積極的に採用するべきだと考える。

## 4. 設計

### 4-1. 設計コンセプト・プログラム

以上までの分析をもとに、子どもの頃の様に自身の周辺の環境に対して積極的に興味を持ち、関わりを持てるような都市の中の広場の設計を行う。主体が、その建築、その場にいる人、その外部環境といった対象に対して、柔軟に関係を構築し続け、身体を通じて心像が変化し続ける居場所を作ることを目指す。

### 4-2. 敷地

近年の都市の更新は、高層ビルに人を効率的に収容する代わりに、足元に容積分のオープンスペースを確保し、建物と広場のセットで広大な空間を作る再開発が多い。その結果、公開空地の累積規模が多くなっていることから、都市の居場所としての可能性を感じる。また、公開空地は一般的に街中にある行政が提供しているポケットパーク等に比べて、民間提供だからこそ設計者の思考・デザインの面からアプローチできる可能性がある。



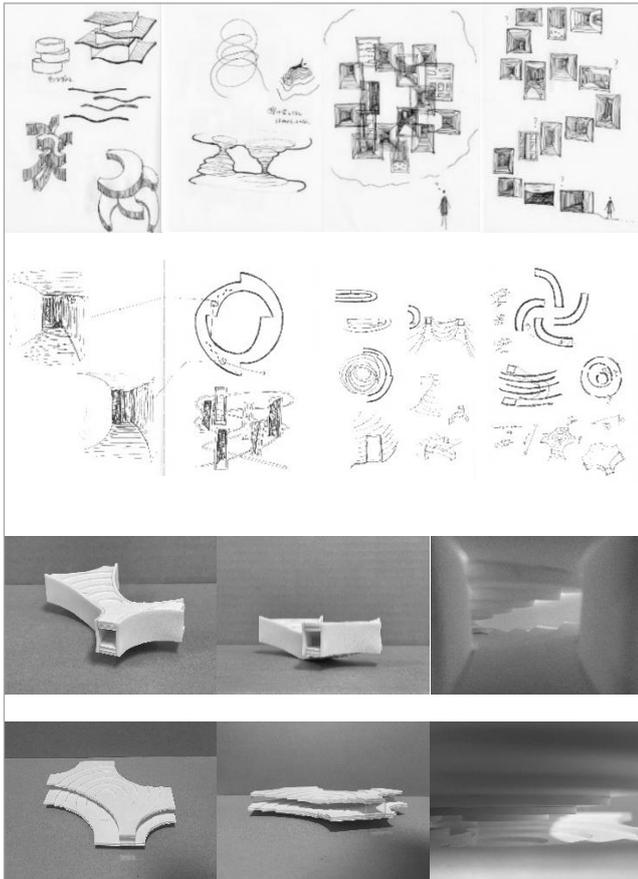
( 図11 敷地図面 )

敷地は、東京都港区芝3丁目8。(図11)芝公園駅から3分、赤羽駅から6分、三田駅から7分、田町駅から11分に位置する敷地にオフィスビルと集合住宅の2つの建物で約3839.3㎡の公開空地を作っており、道路に沿って木が植えられ、木のサイドに一人掛け

のブロックがぼつぼつと置かれている典型的な公開空地と言える。修士制作では、経年によって更新などの対応が必要になった公開空地における、人間の本質的な欲求に焦点を当てた、新たな日常生活の延長にある広場の在り方を考える。

現在の法規では、公開空地にアトリウム型の広場を作ることは可能である。2020年、西新宿のペンシルビルの公開空地に国内最大級の全天候型屋内アトリウム「三角広場」が設計された。この事例の様に公開空地に大型の屋内広場が作れるようになるなど活用方法に幅が広がってきているが、法規上では太陽光が入ることが重要とされていることが窺える。しかし、四季を通じて広場を考えるならば、日本の日よけや雨除けも必要と考える。公開空地とは、日常一般に開放され、歩行者が自由に通行・利用可能な場所を設けることが本来の目的であり、容積率の緩和を受けることができるというメリットを作ることで積極的に設けることを促している。都市の中に空地が生まれてきていることは、その法規の成果といえるが、一般の人への開放性や利用可能な居場所が生まれているかという点に関しては疑問が残る。屋根の上を歩行者が自由に通行し、利用することができるような高い開放性を持った屋根付きの広場であれば、作る意義があるのではないか。そこで雨や日をよける屋根のある半屋外広場の設計を行う。

#### 4-3. 設計イメージ



( 図 12 イメージスケッチ・模型 )

これまでの整理によって出てきた矛盾・相互妨害をする建築構成を同時存在するように兼ね合わせていくために、スケッチを通じて

体験をイメージしながらモデル模型のスタディを行った。( 図 12 )

- ①先が見通せない構成
- ②構成要素が一体化して非初等幾何学的な構成
- ③構成要素自体とその配置に規則がない構成
- ④外部を断片化する
- ①(1)移動に伴い中心を感じる構成
- ①(2)一定の構成要素が連続する構成
- ①(3)身体の移動によって外部を認識する構成
- ②シンプルなダイアグラムに置き換えられる形

<原初的的操作>が繰り返される建築となる8つの建築構成を同時存在するように兼ね合わせ、対象に対して関係を構築し続け、身体を通して心像が変化し続ける居場所が生まれることを目指す。

#### 6. 結論・今後の展望

本研究では、子どもの積極的想像が大人になるとなぜ失われるのだろうというきっかけから、イメージや概念を図化や言語化をして、建築体験に落とし込み、<原初的的操作>が繰り返される建築体験の建築構成を明らかにすることができた。これにより、普遍的に<原初的的操作>が繰り返される体験を作る足掛かりとなり、その体験と建築構成との関係性に気づくことができた。そして、本設計によって、高層化を目的として作る公開空地を人間の身体感覚に焦点を当てて計画する新しい本来の公共的な広場の在り方が示せたのではないか。

#### 参考文献

- ※1) ダニエル・ヘラー＝ローゼン：『エコリアス 言語の忘却について』、みすず書房、2021年1月22日第5版
- ※2) メルロ＝ポンティ：『眼と精神』、精興社、1990年。
- ※3) メルロ＝ポンティ：『大人から見た子ども』、みすず書房、1990年。
- ※4) 今井むつみ、秋田喜美：『言語の本質 ことばはどう生まれ、進化したか』、中公新書、2023.06.03。
- ※5) メルロ＝ポンティ：『眼と精神』、精興社、p.35.36、1990年。
- ※6) メルロ＝ポンティ：『眼と精神』、精興社、p.103、1990年。
- ※7) メルロ＝ポンティ：『大人から見た子ども』、みすず書房、p.4、1990年。
- ※8) 今井むつみ、秋田喜美：『言語の本質 ことばはどう生まれ、進化したか』、中公新書、p.90-91、p.187-192 2023.06.03。
- ※9) 今井むつみ、秋田喜美：『言語の本質 ことばはどう生まれ、進化したか』、中公新書、p.209、2023.06.03。
- ※10) 宮晶子：「那須の山荘」、一般社団法人日本建築設計学会(ADAN)、『ポストバブルの建築家展－かたちが語るとき－アジュール・フロタッソ復活プロジェクト』、Echelle-1、p.76.77、2021年12月1日第一刷発行
- ※11) 中井久夫：『徴候・記憶・外傷』、みすず書房、p.18-19、2022.09.02。

#### 図面参考文献

- ※新建築データ：<https://data.shinkenchiku.online/search>、2024年1月7日
- ※阿部勤：中心のある家 建築家・阿部勤自邸の50年、学芸出版社、2022年9月22日
- ※塚原史：荒川修作の軌跡と奇跡、NTT出版株式会社、p.142-143、2009年4月17日