

共話する建築

Architecture that creates “synlogue” environments for harmonious human-building interactions

12123003

江崎有咲

主査 宮 晶子

教授

副査 江尻 憲泰

教授

片山 伸也

准教授

あらかじめ決められた機能に従って行動する建築や、自分の興味に従って行動できる能動的な建築。前者は建築と人が会話できない状態で、後者は建築と人が会話できる状態と言えるのではないかと感じる。現代建築においては会話できる建築が増えてきていると感じる。しかし「建築と人が一緒に何かできる感覚」にまでなることは多くはない。そこで複数の話者が未完成の言葉を投げ合い協働して会話をつくる「共話」という会話形式を分析し、人と建築が共にいることで生まれる「共話する建築」を考えていく。この研究は大きく分けて、言語からの分析と事例比較によって行い、共話の設計手法を模索していく。そして、建築と私たちはどのように語り、何を語り合うのか、人と建築が共に語り合える関係について考える。修士制作では公共建築での共話のありかたとして、地域のための交流センターを提案する。人と建築が対話を越えて共話するという事は、言い換えれば人が自分の身体や気持ちと向き合い、語り合えるということではないか。そのような場所は、住宅でも公共空間でも、大勢でいても一人でいても、満ち足りた気持ちになるだろう。そのような、共話する建築についての研究と制作である。

Keywords: Synlogue, Dialogue, Standing wall, Individual distance, Elevation angle, Encounter

共話, 対話, 壁柱, 個体距離, 仰角, 遭遇

1. 序論

1-1. 研究背景と目的

あらかじめそこで行われることが決まっている機能偏重の建築への批判から、空間を自分の興味に従って能動的に発見できる対話型の建築が増えてきた。しかし建築と自分が一緒に何かできたという感覚にまでなれることはそう多くはない。対話は成立しつつも建築と自分とはあくまで他人同士という感覚が強くなり、それぞれの主体が混じり合うことはとても難しいことである。

そこで私たち日本人が日常で用いる「共話」という会話形式から、新たな建築のあり方を探求していく。日本人は相手に話を聞いてもらうときに、相槌が全くと不安になったり、相手が話し終わる前に自然に会話をつなげたりすることがある。このように共話はそれぞれの話者の主体が混じり合い協働して会話を作り上げていく会話形成のことを指す。

この「共話」を考察することで、建築と私たちはどのように語り、何を語り合うのか、人と建築が共に語り合える瞬間について考えていく。修士制作では地域のための交流センターを設計し、建築と自分、さらには他者やものの主体が交わり合いながら、新たな共同体が生まれる環境を設計していく。

1-2. 研究構成

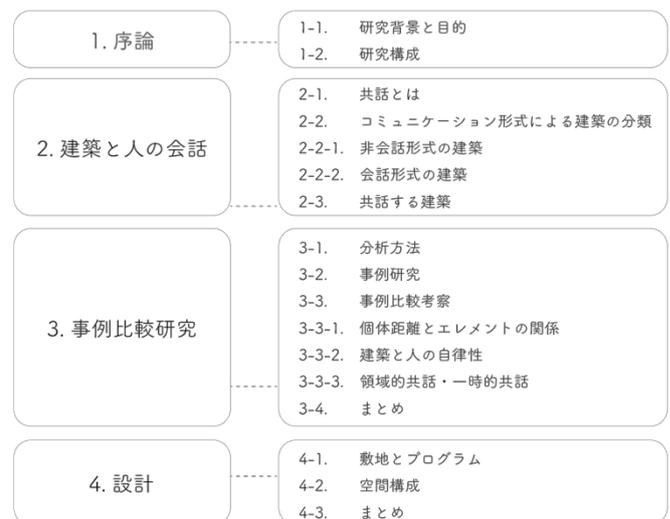


図1 研究構成

1. 建築と人の会話

2-1. 共話とは

「共話」は日本語教育学者の水谷信子氏による造語（1981年8月号の『言語生活』が初出）で、Aの話者が発話を完結させず、Bの話者に発話を引き取ってもらうことで完結へつながっていくという、日本語によく見られる会話形式である。また日本語は特に、会話中に頻繁にあいづちを打つことで、相手の言うことを確認し補強する傾向が見られる。その内容はリアルタイムで生成され、話せば話すほど自分と他者が溶け込んでいき、それぞれの主体がコミュニケーションの場に溶け込んでいく。このように相手との共通の理解を前提とし、両者が共に会話をつくっていくことが特徴である。

一方、欧米でよく見られる会話形式は対話であり、Aの話者が話を終えるのを聞き終えてからBの話者が話しを始める。文には主語があり、それぞれの主体が会話の中で混じり合うことはない。そのため、話せば話すほど他者と自分の主張の差異が明確になる。両者が自分の話を完結してから相手の話を聞くのが特徴である。

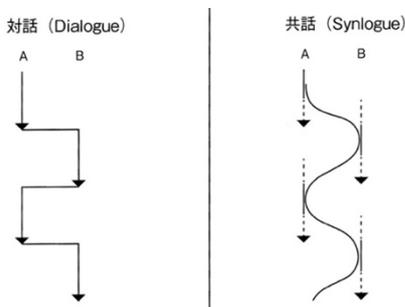


図2 対話と共話のダイアグラム (*1)

このように共話は知っているもの同士の話し方、分かり合っているもの同士の話し方であるため、水谷信子氏は、「全部言わなくてもわかってくれる相手がいることは、心を暖かくする。同じ気持ちの人間と一緒にいることは心づよいことである。」(*2)と共話について述べている。

日本語の、相手の文を完成しながら話を聞き、頻繁にあいづちを打つ会話形式は、外国圏の人にとって、子どもと話しているような違和感があるとされている。しかし日本語ではむしろ会話に積極的な印象を持ち容認されている。例えば会話例①のように、「…で」「…から」「…けど」「…けどね」のような句が、あいづちを挟んで延々とつづく会話形式がある。

会話例①

「——あの、先生……
——ハイ。
——お忙しいところ、まことに恐れいますが……
——イヤイヤ
——実はこの作文のことなんです……
——ウン
——ちょっと見ていただけないでしょうか。」(*3)

また日本人が個人的な話し合いをするとき、あいづちを打ちながら話の流れを助けると同時に、会話の途中で相手の言ったことを確

認したり、言い直したりすることがある。例えば会話例②のような「相手が途中で言ったことを引きとって文を完成させる」形式がある。

会話例②

「——ゆうべの地震……
——大きかったねえ」(*4)

このように短い文であってもそれぞれの話者が協働して会話をつくりあげることよく見られる。これはあいづちの中に含めることはできないが、聞き手が積極的に話し手に協力し、話に参加しようとする姿勢はあいづちと似通った性格を持っているといえる。

2-2. コミュニケーション形式による建築の分類

本研究ではまず建築と人の関係性を、会話形式に置き換えて分類していく。ここでは目的の空間にただ行くのではなく、自分の興味に従って空間を能動的に発見できる建築は、建築と人が意思疎通をできているため「会話形式の建築」とする。しかし、私たちは建築に対して受動的になってしまうことも少なくはない。こうした建築はあらかじめ使い方が決まっている要素が大きく、建築が一方的に話していると言えるため、人の自由な意志が反映されることが少ない「非会話形式の建築」と分類した。

2-2-1. 非会話形式の建築

・命令する建築
これはあらかじめそこですることが決まっている機能主義の建築である。「会議室」、「食堂」といった様々な機能を持つ部屋が分かりやすく配置されているため、多くの人にとって初めて来たときも分かりやすい。しかし機能を超えた使い方をできず、人は建築に対して自らの意思を語ることはできないため、建築が命令している状態と言えるのではないだろうか。多くの人々が利用し様々な建築の機能が求められる病院建築や学校建築などではその必要性もあり、今ある多くの建築がこれに当てはまるといえる。

・独話する建築
これは建築自体の方で見る人を圧倒する建築である。建築が饒舌に語るのを感じ感動が生まれるが、自分から何かを働きかけるというよりはただ一方的に感動を受け止めているようである。そのため建築に対して人は黙ったままの状態と言えるのではないだろうか。例えば多くの教会建築がこれに当てはまると考える。

・選択を求められる建築
これはパーテーションや移動式什器を自由に動かすことで空間を変えられる建築である。一つの固定された使い方だけではなく、様々なシチュエーションに合わせて空間を変えられる多様性がある。これは一見すると人が自分の好きなように空間を変えられる自由な建築に感じるが、実は建築側の限られた選択肢の中から人が選択を暗に求められているのではないか。そのため、人は建築からの問いに答えなければならず、自らの自由な意思を語ることはできていないのではないかと考える。

2-2-2. 会話形式の建築

・対話する建築

建築と自分の主体の差異が明確なまま、自分の興味に従って空間を能動的に発見できる建築である。目的に向かってただ歩くだけでなく、建築そのものへの興味が湧き空間を発見する喜びがある。しかし主体の差異が明確なため「大きな建築の中にいる私」という感覚があり、建築と自分はあくまで違う存在と認識された状態が続くといえる。例として太田市美術館・図書館(平田晃久)を考える。

・共話する建築

対話する建築がさらに発展したもので、建築と人の主体が交わりあいながら「建築と人が一緒に何かをできる感覚」がある建築である。次の章から共話する建築について具体的に述べていく。

2-3. 共話する建築

そもそも建築は人よりもはるかにスケールが大きいため、自分とは大きくかけ離れた存在という認識が強い。そのため、建築と自分の主体が交わり共話が生まれるには「大きな建築の中にいる私」という感覚ではなく、まず建築をより小さく認識し、自分とより親しい存在に感じられることが大切なのではないか。たとえば、大きな箱状の建築よりも、空間をある程度分節するようなエレメントが散りばめられていたり、空間を一度に認識できる範囲が狭い構成になっていたりする方が、建築の大きさをより感じにくくすると考える。そのため本研究では、主に壁柱などの空間の構成要素が分節されて見えるエレメントを事例対象とし、共話する建築について考察していく。

3 事例比較研究

3-1. 分析方法

壁柱などのエレメントはどのような条件になったら、共話が生まれるのか。事例分析では、自身の経験に基づいて住宅から公共建築まで幅広く研究を行なった。

まず平面図のエレメントの間に円形のスタンプ(以下、エレメント間スタンプとする)を押していった。

ここでエドワード・ホールが提唱したパーソナルスペースの一つである個体距離の遠方相は、人と人の距離が1,200mmほどであり、真の意味で身体的支配の限界とされている。この距離を超えると容易に他の人に触れることができなくなるため、この数値が人間の身体が触れ合う最大限度と言われている。

そのためこの事例分析では、このエレメント間スタンプの上に個体距離を示した半径1,200mmの円(以下、個体距離スタンプとする)を当てはめていき、人間の体験との関係性について研究した。またその際に人が見通せない什器や固定家具があった場合はその箇所を避けてこのスタンプを押していった。エレメント間スタンプは、個体距離からどのくらいはみ出ているか分かる指標となる。

次に家具によって居場所が誘導される公共建築では、椅子やベンチを起点に、個体距離(450~1200mm)の範囲に色をつけたスタンプ(以下、ドーナツ型個体距離スタンプとする)を押す。このスタンプは椅子に座ったときの建築と人の距離感を測ることができ、公共

建築における共話する家具の場所のあり方についても調べることができる。また建築によってはイベント時のものの配置や人の密度が普段と大きく異なることがある。その特徴が特に顕著である事例のみ日常の使われ方とイベント時の使われ方を比較して分析を行った。このイベント時のスタンプは、椅子だけではなく、密度間を測るために人にもドーナツ型個体距離スタンプを押していく。

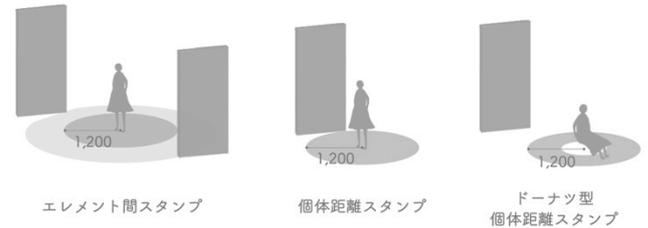


図3 個体距離の検討方法

次にエレメントから個体距離(1,200mm)離れたところから建築を見上げた角度を調べ、建築に近い距離感での壁柱による囲われ感について分析した。メルテンスの法則では45度になると完全に囲われている状態になると言われているため、仰角が45度に近づくほどエレメントの上端のエッジが消え、囲われ感が強くなる。

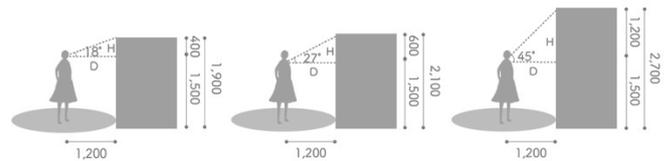


図4 メルテンスの法則を応用した仰角とエレメントの関係

最後に、エレメントの幅・形・配置の均質性、素材、床・壁・天井の独立性、構造の自律性、人の自律性といった項目についても調べ分析を行った。

3-2. 事例研究

研究対象は表1に掲載した建築とした。実際の経験と照らし合わせるため、主に私が行ったことのある建築の中から選び、事例としては興味深い足を運ばなかった建築に関しては、実際に経験した人に意見を聞きながら研究を行った。ここでは調査した建築の事例分析の中からいくつか紹介する。

house I (宮晶子)

裏表のないL字の壁柱が、内と外に多様な環境を生み出す住宅である。L字の壁柱に沿って個体距離スタンプを押していくと、空間全体がぴったりと埋まることわかる。このことから、「house I」は移動空間も含めて常に自分の身体が建築にまわりついている感覚があると言える。そのため移動のたびに見ている領域が変化する。また、個体距離からの仰角が45°以上あり、対象を近く大きく、客観的ではなく知覚し、常に壁柱に囲われた感覚が続く。

Good Job! Center KASHIBA (大西麻貴+百田有希)

ワンルームの中に大小様々な大きさの壁柱が千鳥状にランダムに配置され、多様なスケールのスペースをつくり出している建築であ

る。壁柱の間に個体距離スタンプを押していくと、通路空間には個体距離が多かった。しかし見えがくれが起きそうなランダムに壁柱が配置された場所には社会距離が多かった。この場所は壁柱と人の間の距離が離れているため、歩きながらその先の空間と出会う感覚が少ない。さらに、千鳥配置の壁柱や地面に接していない壁柱が、構造の流れを見えにくくしている。そのため一部の壁柱が自律していない装飾的なものに見えるように感じる。

えんぱーく 塩尻市市民交流センター (柳澤潤)

3層連続した約100本のプレキャストコンクリートの壁柱が構造だけでなく、空間をゆるやかに分節する間仕切りにもなった、図書館や子育て支援センターなどがある公共施設である。2階の壁柱の間に個体距離スタンプを押していくと、個体距離から公衆距離まで様々な距離感が連続してあることが分かる。個体距離から見た仰角は、フロアごとに階高が異なっていたり、吹き抜けの箇所があったりすることから印象が変化する。吹き抜け部分は10m以上で仰角が80°以上あることからその大きさに圧倒される。3階は階高が低いため、壁柱による程よく囲われた感じを感じることができる。

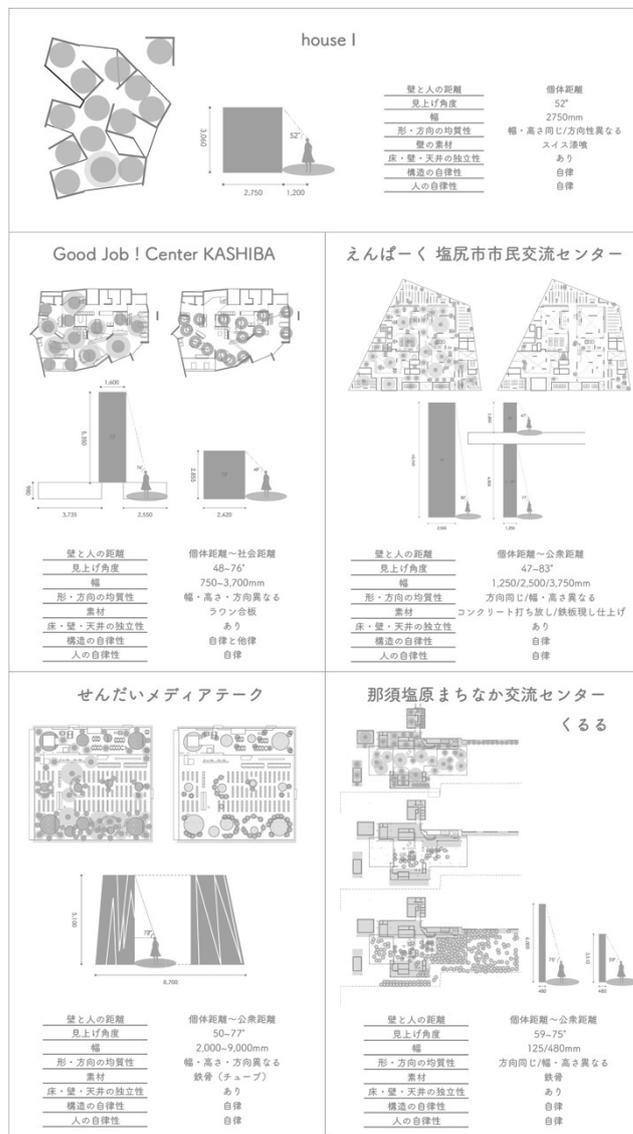
せんだいメディアテーク (伊東豊雄)

構造体の役割も担ったうねる13本のチューブが各フロアを貫き、その周りはガラスで覆われている、複合施設である。このチューブは直径が大きく、壁柱のような見え隠れが起きるため研究対象とした。柱となるチューブや見通せない本棚の間に個体距離スタンプを押していくと、個体距離から公衆距離まで様々な距離感が連続してあることが分かる。また、居場所となる椅子やベンチにドーナツ型個体距離スタンプを押していくと、チューブとの距離が個体距離ほどである場所が多いことが分かる。これは単に椅子があるから人の居場所が生まれているのではなく、すぐ傍にチューブが立っているからこそ建築と一緒に何かしている感覚となり憩いの場が生まれているのではないかと考える。建築全体で得られる共話とは違い、人が自ら建築に近づくことで生まれる共話の形であるといえる。

那須塩原まちなか交流センター くるる (藤原徹平+針谷将史)

構造を支える薄い壁柱は人の拠り所や活動が生まれるきっかけにもなり、多様な目的に使用できる大空間を持った地域交流センターである。壁柱の間に個体距離スタンプを押していくと、個体距離から公衆距離まで様々な距離感があることが分かる。この建築はイベント時になるとものや人の密度間が大きく変わり空間の印象も大きく異なるため、それぞれのシーンごとにドーナツ型個体距離スタンプを分析していく。まず日常では、ほとんどの席が壁との距離が個

体距離以上離れていることが分かる。しかしイベント時には群衆により大きなスタンプの塊ができた。このことから、日常は歩いているときも、椅子に座っているときも建築との距離を感じ少し寂しい印象になるが、イベント時に新たな仮設のブースが生まれたり大きな群衆が生まれたりすると、ものや他者だけでなく建築との距離感も密接となる。そのとき、壁柱があることによってその距離の変化から建築と一緒に何かをしている感覚が生まれているのではないかと考える。



図・表1 事例研究

表1 研究対象

作品名	設計者	用途	形式	延床面積	階数	主要構造
那須の山荘	宮島子	住宅	壁柱	81㎡	地2階	木造在来構法
house I ●	宮島子	住宅	壁柱	108㎡	地上1階	鉄筋コンクリート造
houses K	宮島子	住宅	壁柱	139㎡	地下1階地上2階	木造
古澤邸	古澤大輔+日本大学理工学部古澤研究室	住宅	柱・梁	91㎡	地上4階	鉄筋コンクリート造
食堂の壁	宮島子	飲食店	壁柱	121㎡	地上2階	木造
寄居駅南口駅前拠点施設設計業務公募型プロポーザル案	宮島子研究室+針谷将史+武田清明	複合施設	壁柱	396㎡	地上2階	木造
Good Job! Center KASHIBA ●	大西麻貴+百田有希	障害福祉サービス事業所	壁柱	471㎡	地上2階	木造
那須塩原まちなか交流センター くるる ●	藤原徹平+針谷将史	交流センター	壁柱	1,318㎡	地上1階	鉄骨造
軽井沢千住博美術館	西沢立衛	美術館	壁柱	1,818㎡	地上1階	鉄骨造一部鉄筋コンクリート造
えんぱーく 塩尻市市民交流センター ●	柳澤潤	複合施設	壁柱	11,901㎡	地下1階地上5階	鋼板鉄筋コンクリート造
神奈川工科大学KAIT工房	石上純也	工房	柱	1,989㎡	地上1階	鉄骨造
せんだいメディアテーク ●	伊東豊雄	複合施設	チューブ	21,682㎡	地下2階地上8階	鉄骨造・鉄筋コンクリート造

※梗概では●の建築を掲載

3-3. 事例比較考察

3-3-1. 個体距離とエレメントの関係

視線対象型と視野遭遇型

対話する建築と共話する建築の最も大きな違いは、「建築と一緒に何かしている感覚」があるかどうかであった。その感覚が建築全体を通して続いていくためには、空間との出会い方が大切であることがわかった。一度に建築を広範囲まで認識できてしまうと、その奥の空間に行かなくても何かわかった気になってしまい、会話する必要がなくなる感覚に陥る。視覚で先に建築を認識して身体が動くことは受動的であり、これを「視線対象型」と定義する。また建築と人との距離が個体距離ほど近くその先の空間が見えない構成になっていると、一步一步歩くごとに見える風景が変わっていく。このとき視線でその先の空間を認識してから身体が動くのではなく、身体が先立ち視線の発見がほぼ同時に起こっていると考える。これを「視野遭遇型」と定義する。

この体験を強く感じると、人は建築を通して一緒に空間を発見した感覚となり、両者の主体が交わり合っていく。このとき、建築全体を通して共話を体感することができるのではないかと考える。



図5 視線対象型



図6 視野遭遇型

建築と人の距離

「Good Job! Center KASHIBA」は壁柱がばらばらと異なる角度で建っており上記の視野遭遇が起きそうな配置になっているが、壁柱と自分の間が社会距離ほど離れているところがあるため、視覚が身体よりも先行する視線対象型の体験が起きている。それに対して「house I」は壁柱と人の距離が常に個体距離ほどであるため、視覚と身体との発見がほぼ同時に起こる視野遭遇型の体験が起きている。この分析から、同じ壁柱でも建築と人の距離感が近くなるほど、その先の空間が認識しづらくなり、視野遭遇型が起これやすいことがわかった。そのため個体距離の最大値である 1,200mm に近いほどその感覚は強くなると言える。逆にこれ以上近いと個体距離を超えてくるので、圧迫感が生まれると考えられる。



写真1

Good Job! Center_KASHIBA (*5)



写真2

house I (*6)



図7

Good Job! Center KASHIBA

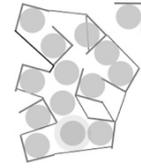


図8

house I

建築の全体像の認識

どちらもエレメントとの距離が個体距離の場所がある。「KAIT 工房」は、柱との距離が近く身体とからまるような場所も多くあるが、華奢で細い壁柱を用いているため、広い空間の奥まで見通せる。そのため視野遭遇は起こっていないといえる。それに対し、身体がすっぽり隠れる大きさの壁柱を用いた「house K」は奥まで見通すことができない。ここで個体距離から有効視野(4~20°)で見える壁の幅の最小値を求めると 424mm であることがわかった。この値より幅が狭いと対象物の先まで見通せてしまう。そのため視野遭遇が起きるには個体距離との関係で有効視野角から割り出した遮蔽度合いについて考えることが有効である。



写真3 神奈川県立工科大学 KAIT 工房



写真4 house K(*8)

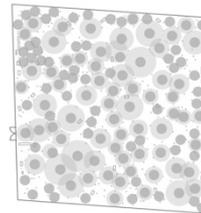


図9 神奈川県立工科大学 KAIT 工房

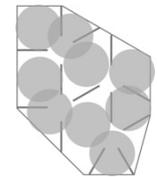


図10 house K

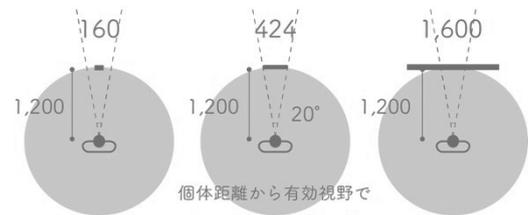


図11 個体距離からの遮蔽度

個体距離からの仰角

どちらも同じ「塩尻市市民交流センター」の壁柱であるが、階によって高さ寸法が異なる。3Fの壁柱の高さは壁柱による囲われた感覚がちょうど良く自分の身を委ねられる安心感があるのに対して、1Fの壁柱は仰角が80度以上あり、かなり見上げないと認識できな

いほどの高さのため、壁柱自体に圧倒され、建築と自分の主体の差異をより明確に感じてしまった。



写真5

塩尻市市民交流センター3F(*9)



写真6

塩尻市市民交流センター1F(*9)



図12

塩尻市市民交流センター3F

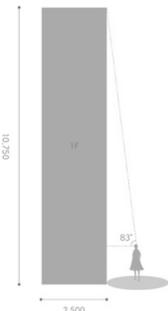


図13

塩尻市市民交流センター1F



写真9 古澤邸(*11)



写真10 那須の山荘

個体距離と椅子の関係

「せんだいメディアテーク」では、チューブや前面のガラスから個体距離ほどの距離にベンチが置かれており、ここに座っているときは、建築や外の風景と自分が共にある感覚となり共話している状態だといえる。このように、スケールが大きい公共建築にも個体距離のスケールがあることがわかる。



写真11 せんだいメディアテーク(*12)

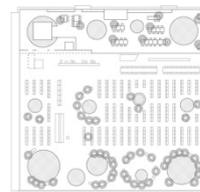


図14 せんだいメディアテーク

3-3-2. 建築と人の自律性

建築と自分が互いに対等な存在として話すためには、互いが「自律した存在」であることが必要となるのではないかと。つまり建築のエレメントが、他に依存することなく自律して建っていること、そして人が主体的に行動できることによって、互いに対等な関係で信頼を持って会話することができるのではないかと考えている。では自律している建築とはどのような建築か。例えば「Good Job! Center KASHIBA」の一部の壁柱は、全てが構造として働いているのではなく、見映えのためにあるようである。一つひとつのエレメントが自分の役割を持っていないように感じた。それに対して「house I」は全ての壁柱が自律している安心感がある。



写真7 Good Job! Center KASHIBA(*10)



写真8 house I(*6)

3-3-3. 領域的共話・一時的共話

エレメントの働き

「古澤邸」では自然と座りたくなるような高さの梁に腰掛けたくなる。また「那須の山荘」にも、もたれかかって居場所をつくりたくなるような壁柱やものを置きたく余地がある。このようなエレメントに働きがあることも自ら意味を発見し行動しているという点で、建築と一緒に何かしている感覚がある。

群衆により生まれる距離感

「那須塩原まちなか交流センターくるる」では、日常と使われ方とイベント時の使われ方ではものや人の密度が多く異なる。イベント時の密度が大きいときは、人はものや他者だけではなく建築との距離感も日常の時よりも近くなるため、密接距離～個体距離の隙間が多く生まれている。このようにものや人の状況によっても空間の感じ方が大きく変わる。



写真12

那須塩原まちなか交流センターくるる(*13)

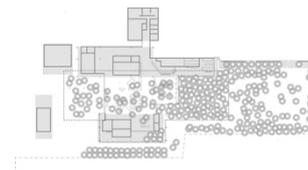


図15

那須塩原まちなか交流センターくるる

3-4. まとめ

以上のような事例比較考察を全て満たしたのが共話する建築なのではなく、多くなるほどより共話に感じるのではないかと。その中でも視野遭遇する空間の出会い方が、重要になると考える。共話する建築は、一度に全ての風景が見通せるのではなく、歩くたびに今ここにある風景が移り変わり、自分の中に新たな空間の発見が起き続ける。それは建築にあいづちを打ち、確かめながら一歩一歩歩いていくようでもある。こうして自分が主体となって発見した空間は、自分があるとき見つけた特別な居場所となっていくのではないかと。公共建築においては広い場所が必要であり、より共話する状態が生まれないと考える。そのため、大きな空間も必要となる公共空間で共話のあり方を修士制作で探求したい。

4-1. 敷地とプログラム

東京都杉並区荻窪の市街地にある「桃井原っぱ公園」を敷地にする。この公園は約 40,000 m²の広大な原っぱが広がり、周囲は複数の団地で囲まれている。都市の住宅街に空いた広大な原っぱは、ベッドタウンである荻窪にとって近隣住民との交流の場にもなっている。

この場所の歴史を振り返ると、かつてはエンジンを設計、製造していた中島飛行機株式会社の原動機工場が建っていた場所であった。戦後は日産自動車株式会社荻窪工場となったがその後工場は移転され、跡地は売却されることになったがその際に日産自動車株式会社が公共性の高い跡地の利用を望んだ。そのため「防災公園街区整備事業」を活用して防災公園と市街地を一体的に整備した。普段は地域の人々の憩いの場である公園であり、災害時には避難拠点施設にもなる。

この公園は入口広場、原っぱ広場、広場、四季の広場の4つの広場で構成されている。原っぱ広場には遊具がないためサッカー、バドミントン、フリスビー、キックボード、凧揚げ、一輪車、ピクニック、犬のお散歩、ジョギングなどを行っている人など、自分の思い思いに居場所を見つけて遊ぶ賑やかな風景が広がる。対して四季の広場は、小道を通った小さな広場でベンチに座って過ごす人や、お散歩する人などゆったりとした雰囲気が感じられる場所であった。そして真ん中に位置する広場には現在は仮設の杉並区新型コロナワクチン接種実施会場が建っている。普段の桃井原っぱ公園はこのような風景がよく見られ、特に休日は原っぱを埋め尽くすほど多くの人で賑わい、親子連れも多くなる。

また毎年11月頃に開催される「すぎなみフェスタ」の会場にもなっており毎年多くの人々が訪れる。このイベントでは、家族で楽しめるステージイベントやたくさんの食べ物、遊び、学びのテントなどが出店し、原っぱ広場全体にたくさんの仮設テントが建てられる風景が見られる。

この修士制作では桃井原っぱ公園のメインである原っぱ広場を敷地として、地域のための交流センターを設計する。この地区センターは、何も無い原っぱ部分を残しつつ、案内所、カフェ、託児所、自習室、老人施設など多様な人を受け入れる場所を設定している。思い思いのままに原っぱで活動する人々が、この交流センターでも建築と共話することで、自分だけの居場所を発見できる環境を考える。



写真 13
桃井原っぱ公園(*14)



写真 14
すぎなみフェスタ(*15)

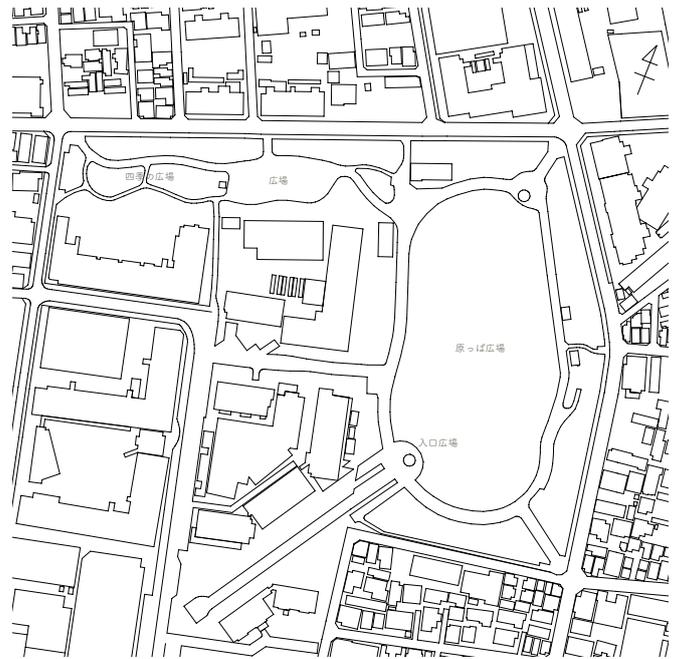


図 16 敷地図

4-2. 空間構成

第3章で分析した具体的な建築の設計手法をもとに、公共建築での共話する建築を設計していく。今まで、壁柱と人の距離感を小さくすることを述べてきたが、公共建築では、広い空間を必要とすることも多い。そのため、いかに空間を広くとりながら視野遭遇型の体験を起こせるかについてスタディをしていった。

まず平面は個体距離～公衆距離の大きさのスタンプを下書きとして入り混じるように押し、その境目に壁柱を立てていく。特に、大きな空間の円は隣り合うと空間が広がるため、できるだけ隣り合わないようにした。そして壁柱の向きは様々な向きや大きさになることで、見えがくれる体験がより起こるようにしていった。

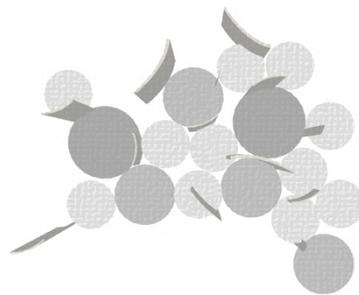


図 17 平面エスキス

次に床の断面に大きな起伏をつけていった。スロープを登っているときは、頂上付近までは見えるが、その先の下りの空間は見えない。そのため、大きい面積の空間をつくりながらその先が見えない視野遭遇型の体験を起こすことができる。また、スロープの上に壁柱が立つことで、下から見上げたときと登って近くに行ったときの仰角の差が平坦な床よりも大きくなる。これにより、壁柱の印象が歩くたびに変わっていき、そこに新たな会話が生まれると考える。

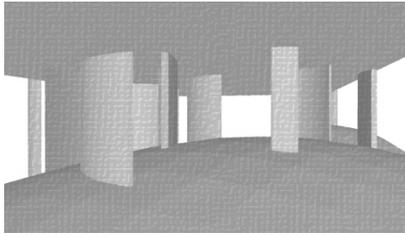


図 18 断面エスキス①

さらに床の起伏のふもとはにスラブを入れていく。そうすることで、下から見上げたときにその先の空間が見通せず建築の大きさを小さく感じることができる。また、スラブをくぐると今まで見えなかった景色が開け、視野遭遇する体験も生まれるのではないかと考える。

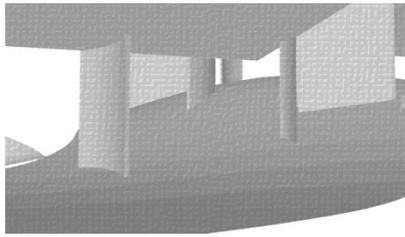


図 19 断面エスキス②

4-3. まとめ

今の原っぱには、子どもから大人まで多くの人が何もない空間だからこそこできる自由な活動をしており、地域の交流の場にもなっている。そこに建築を建てることは一見すると今ある人の自由を奪うようにも見えるが、建築の力を信じるためにもこの場所こそ共話する建築を建てる意義があると考えた。原っぱという環境しか手がかりがない状態の中に、共話した建築という新たな要素が入ることで、より人が発見的な居場所を見つけ居場所をつくっていく。そして、自らの身体や気持ちにも向き合い、無意識の中で、満ち足りた時間を過ごしていくことになる。

引用文献

- *1 ドミニク・チェン:『未来をつくる言葉 わかりあえなさをつなぐために』, 新潮社, p. 163, 2020 年.
- *2 水谷信子:「「共話」から「対話」へ」,『日本語学』第 12 巻第 4 号, 明治書院, p. 9, 1993 年.
- *3 水谷信子:「あいづち論」,『日本語学』第 7 巻第 13 号, 明治書院, p. 9, 1988 年.
- *4 水谷信子:「あいづち論」,『日本語学』第 7 巻第 13 号, 明治書院, p. 10, 1988 年.
- *5 Good Job! Center KASHIBA: グッドジョブ!センター 香芝
<http://goodjobcenter.com/architecture/>2022/10/9
- *6 宮晶子 miya akiko architecture atelier: house I
<http://www.miyaa-aatelier.jp/house-i.html>2022/10/9
- *7 新建築データ: 神奈川工科大学 KAIT 工房 (石上純也建築設計事務所)
<https://data.shinkenchiku.online/articles/SK_2008_03_058-0>2022/10/9
- *8 宮晶子 miya akiko architecture atelier: house K
<http://www.miyaa-aatelier.jp/house-k.html>2022/10/9
- *9 新建築データ: えんぱーく 塩尻市市民交流センター (柳澤潤/コンテンツポラリーズ)
<https://data.shinkenchiku.online/articles/SK_2010_10_084-0>2022/10/9
- *10 新建築データ: Good Job! Center KASHIBA (大西麻貴+百田有希/o+h)

- <https://data.shinkenchiku.online/articles/SK_2016_11_074-0>2022/10/9
- *11 100%LIFE: 見たことないつくりのRC住宅 都会の狭小地で街とつながって暮らす
<https://100life.jp/architecture/39373/>2023/1/17
- *12 新建築データ: せんだいメディアテーク (伊東豊雄)
<https://data.shinkenchiku.online/articles/SK_2001_03_076-0>2022/11/26
- *13 新建築データ: 那須塩原まちなか交流センター くるる (藤原徹平+針谷将史+フジワラテッペイアーキテクトツラボ)
<https://data.shinkenchiku.online/articles/SK_2019_11_062-0>2022/11/28
- *14 UR 都市機構: 公園を活かしたまちづくり (都市公園事業)
<https://www.ur-net.go.jp/produce/machizukuri/park.html>
- *15 すぎなみ: イベント
<https://www.sugifes.com/event/>

参考文献

- ・水谷信子:「あいづち論」,『日本語学』第 7 巻第 13 号, 明治書院, p. 4-11, 1988 年.
- ・水谷信子:「「共話」から「対話」へ」,『日本語学』第 12 巻第 4 号, 明治書院, p. 4-10, 1993 年.
- ・ドミニク・チェン:『未来をつくる言葉 わかりあえなさをつなぐために』, 新潮社, 2020 年.
- ・エドワード・ホール:『かくれた次元』, みすず書房, 1970 年.
- ・見え方, 見せ方の手法: 金崎周行, 日原邦夫
<Maertens, H.: Der Optische Masstabindenbildenden Kuensten, Wasmuth, 1884. > 2022/7/27
- ・新建築データ: house I (宮晶子/STUDIO 2A)
<https://data.shinkenchiku.online/articles/JT_1999_07_101-0>2022/6/28
- ・新建築データ: Good Job! Center KASHIBA (大西麻貴+百田有希/o+h)
<https://data.shinkenchiku.online/articles/SK_2016_11_074-0>2022/6/28
- ・新建築データ: えんぱーく 塩尻市市民交流センター (柳澤潤/コンテンツポラリーズ)
<https://data.shinkenchiku.online/articles/SK_2010_10_084-0>2022/6/28
- ・新建築データ: せんだいメディアテーク (伊東豊雄)
<https://data.shinkenchiku.online/articles/SK_2001_03_076-0>2022/6/28
- ・新建築データ: 那須塩原まちなか交流センター くるる (藤原徹平+針谷将史+フジワラテッペイアーキテクトツラボ)
<https://data.shinkenchiku.online/articles/SK_2019_11_062-0>2022/6/28
- ・人と車の安全な移動をデザインするシンク出版株式会社: 周辺視野は加齢とともに低下する 2023/1/17
<https://www.think-sp.com/2013/08/07/tw-tyuushinshi/>
- ・桃井原っぱ公園: 施設案内
<https://www.city.suginami.tokyo.jp/shisetsu/kouen/04/momoi/1007363.html>2022/3.1.10
- ・国土地理院: 基盤地図情報ダウンロードサービス
<https://fgd.gsi.go.jp/download/menu.php>2023/1/11