

味わう建築

-味覚形成過程に倣う建築嗜好性の学習について-

Architecture to Appreciate

-Learning architectural preferences by imitating the process of taste formation-

12323018

主査 宮 晶子

副査 東 利恵

教授

特任教授

長瀬ルナ

キャズ・T・ヨネダ 特任准教授

私たちは、芸術作品に心を動かされた時「味わい深い」と表現することがある。物事をよく食体験に例えているが、これは食の体験が人間の感覚にとっての始原であるからである。食の体験は美味しいやまずいといった情動性の評価に優れているため、人々が日常的に語るコンテンツである。味覚は様々な感覚や記憶を統合することで味わいを経ており、とくに記憶は、その時の感情によって好みの形成に大きな影響を与えている。本論稿では、食の体験の構造から人間の情動的な変化を読み解き、味覚の嗜好性の獲得に関連する相反過程理論に基づいて建築空間を分析した。空間体験を5種の感覚刺激に分け、それぞれの時間経過による刺激のリズムをグラフに表し、分類化による考察を行なった。空間にはそれぞれ良さがあり、味わいがあるが、分類ごとに味わい方が違うと考える。本論稿で述べてきた分析方法を設計に応用し、新たな味わい方を提案することを目標に、既存の学校建築のリノベーションの計画を提案する。

Keywords: *Taste, Palatability; Texture, Reciprocal process theory; Rhythm, Renovation*

味覚, 嗜好性, 触感, 相反過程理論, リズム, リノベーション

1. 序論

1-1 研究背景と目的

一般的に、人々は生活の中で食を豊かな体験として気軽に楽しみ、記憶に残している。実際に、食については雑誌や SNS などのツールを使用して、身近に話題に上がり、評価される対象である。口腔内の体験は、美味しいやまずいといった情動性の評価には優れており、これは食物の好みと嫌悪の形成に関係している。このような直感的な感情の働きは、特に触覚的な知覚によるものが大きい。一定の時間軸を辿ることで嗜好性の獲得につながる。

現代社会では、都市や建築の空間を日常的に批評する人は少なく、建築の体験を強く記憶に残すことなく過ごしている。これは、空間に対しての好みの形成機能が発達していないためだと考えられる。心理的な一面から空間体験の刺激とリズムを紐解くことで、空間における嗜好性を獲得し、都市の中に愛着のある居場所を選択することのできる建築の在り方について研究する。

1-2 趣味嗜好と愛着

本研究では建築と味覚の相互関係を追求することのフィードバックの一つとして愛着を挙げる。今回は、味わいは人の感情によって

左右すること、人の趣味嗜好が個人によって異なることから、心理学の分野から人間の情動的な部分の成り立ちに着目する。どんな建築もそれぞれの形で味わうことができるが、空間の趣味嗜好を獲得するにはある程度の体験の構造が存在し、情動的な体験を分析することで、その空間の味わい方を把握し、愛着を持つことのできる空間作りに繋がるのではないかという仮説のもと考察を進める。

1-3 研究構成

第1章	研究背景・目的について述べる
第2章	建築と味覚の関連性・味覚の構造を明らかにする
第3章	味わうことと触感の関連性について述べる
第4章	心理学による好みの形成について述べる
第5章	建築体験への展開・事例分析
第6章	分類化による体験構造の分析
第7章	設計提案
第8章	これからの展望

図1 研究構成

2. 建築の味覚

2-1 建築と味覚の関係

フィンランドの建築家、ユハニ・パッラスマーは『建築と触覚 空間と五感をめぐる哲学』において、触覚と味覚の経験の間に現れる感覚の転換について言及しており、口腔内で感じ取る経験を呼び起こすような空間があると述べる（※1）。

芸術作品を「味わい深い」と表現するように、知覚は口腔内での体験と結びつけられることがある。今回は食の体験を辿り、食の体験が触覚的行動であることを前提とした上で、触覚的行動による心理的な働きを建築空間に転用することで、口腔内で感じ取る経験を呼び起こすような空間を実現することを考える。

2-2 手と口

大脳における人の新皮質の皮膚感覚野と運動野の機能局在図を見ると、手と口は多くの領域を占めていることがわかる（※2）。一つの中枢活動は何らかの形で、他の中枢活動に影響をあたえるものとすれば、関与する細胞数が多くて、大きな面積を占有している中枢活動ほど、他の諸中枢にあたる影響が大きいため、手と口での触覚による体験は特に人間の頭の働きに重大な影響があると考えられるため、食によって働く感覚は人間の始原であるといえる。

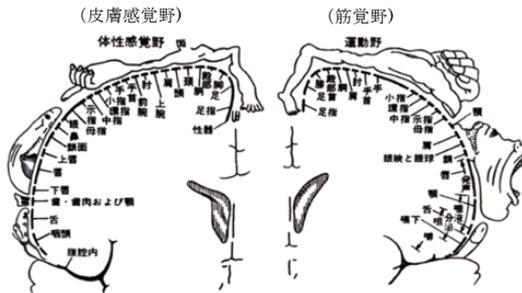


図2 大脳における人の新皮質の皮膚感覚野と運動野の機能局在

2-3 味覚の構造

食べ物や飲み物を味わうときに生じる複数の感覚に作用する要素を研究する学問にガストロフィジクスがある。香りや味に加え、舌触りや色、噛むときの音、手と口をくすぐる感覚まで

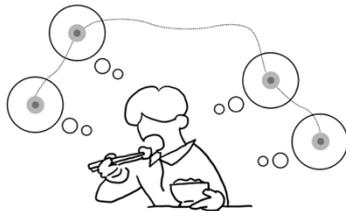


図3 「味わう」構造

すべて一つの事象として結びつけており、さらに記憶が加わることで、味以上の何かを感じられるようになる（※3）。このような多様な想起は人に感情を与え、自己の形成に大きく影響する。

3. 味わうと触感

3-1 テクタイトルの触感—モノ・身体・心的イメージ

触覚技術を基盤として、その発展的応用の開拓を視野に入れた研究団体の「テクタイトル」は、触感を触覚と区別し、「触にまつわる主観的な質感」として、頭の中で形づくられるとして定義している（※4）。触感を作るには、モノを変えること、身体を変えること、心的

イメージを変えることの3つのパラメータがあり、モノ・身体・心的イメージの構造を再構築することで触感を作ることができる。



図4 モノ・身体・心的イメージ

3-2 触感を作る方法

モノを変えることとは、触られる対象となるモノを変えることであり、身のまわりのモノの素材を変えることで多様な触感を得ることができる。またモノの状態を変化させることで異なる触感が得られる。

身体を変えることとは、触る側である身体の姿勢を変えることで普段とは違う触れ方をするのである。

「ロレックスラーニングセンター/SANAA」は緩やかに凹凸するスラブによって、床に座ったり寝転んだりすることを促しており、床スラブに普段とは違う身体の触れ方をする。「那須の山荘/宮晶子」では大きく階段状になった床や壁から出ている壁柱が多様な触れ方を促している。

このように、建築側（モノ）の形を変えることで、身体を変えることを促す建築事例がある。



図5 モノを変える・身体を変える例

心的イメージを変えるということは、例えばオノマトペなどに代表される触感を媒介するもの(媒触感)を理解・整理・伝達して他人と共有する言葉の変化に表れる。触感と心的イメージの対応関係をつなぐ媒触感をコントロールすることで、最終的に体験される触感が変わる。

「かみのいし/中山英之+砂山太一」は、一眼見た時は「ゴツゴツして重い石」と認識したものに触れて比較してみると、実際は紙でできたものであり、「軽くサラサラしたもの」であったと接触によって頭の中で認識が再構築される。過去に経験した石の「冷温感や硬軟感」と接触体験で得た紙の「冷温感や硬軟感」を比較することで心的イメージを更新しながら、触感を感じている。



図6 心的イメージを変える例

3-3 触感モデルから考える「味わう」

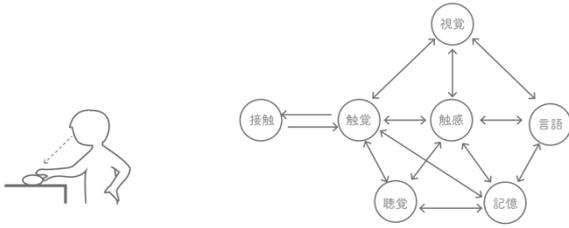


図7 テクスタイルが提唱する触感モデル

テクスタイルは、接触することで触覚が働くが、脳内で触覚・視覚・聴覚・記憶・言語を結びつけることで、心的イメージを作り出し、触感を感じていると述べる。

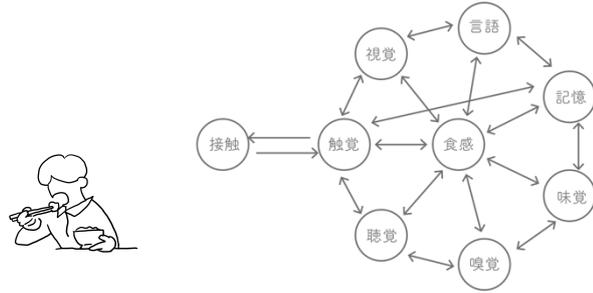


図8 食体験の触感モデル

2章で述べたガストロフィジクスの考えと、味わうことが触感的な行動であることから、複数の感覚に作用するテクスタイルのモデルを応用することができると考えられる。テクスタイルのモデルに嗅覚や味覚を追加し、食べたときに生まれる触感：すなわち食感を中心としたモデルとなると考えられる。味覚と食感の相互的な想起から、味わうことに関連づくと考えられる。

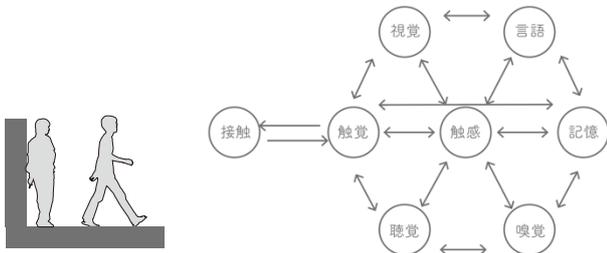


図9 建築を味わう触感モデル

建築において味覚を実現することは難しいため、味覚を外し、このモデルの構造を紐解くことで、多様な想起がある味わいのある建築となることを目指す。

4. 心理学による嗜好性の獲得

ここで、記憶は味わうことに深く関連していることを指摘する。食の好みと嫌悪の形成には、過去に経験した感情から受けている影響は大きい。好みの形成に関して、心理学の理論で相反過程理論というものがある。この理論は食だけに关するものではないが、同じ食事が続けば飽きてしまうことや、長期間かかって形成される食物選好の変化を動機づけの理論は、これによって説明することができる(※5)。

この理論から、建築においても空間の中で体験する刺激とそのリズムによって相反過程理論が成立し、嗜好性の獲得に繋がると考える。

4-1 相反過程理論の構造

相反過程理論では正・負(快・不快)にかかわらず感情喚起刺激が与えられると、同様の感情の変化をたどると考えられている。一次的感情をA状態、刺激が除去された後のAとは反対の感情をB状態とすると、人間は、「感情的中立→A状態→B状態→感情的中立」というパターンを経験する(※6)。

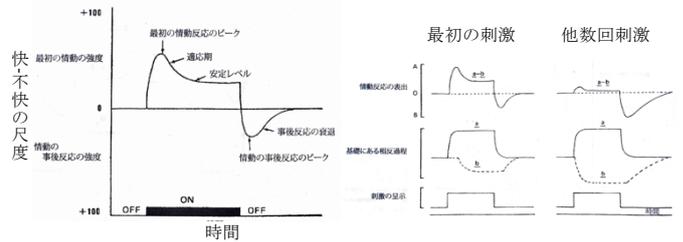


図10 相反過程理論の原理(情動変化の一般的パターン)

・新しい刺激との出会いの場合

図11は、個人の新しい刺激との最初の出合いにおける相反過程理論のグラフであり、横軸の黒い棒は何らかの情動喚起刺激の存在を、縦軸は刺激が存在するときとそれ以後の個人の情動反応の強度を描写しており、その情動が“快”であるか“不快”であるかに関係なく、刺激自体に向かう反応を常に正の方向にプロットされている。

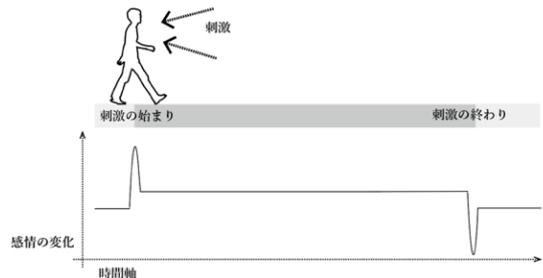


図11 新しい刺激との出会いの場合の相反過程理論グラフ

・繰り返される場合

図12は、b過程が増加することが示されている。繰り返し刺激することで、b過程はより早く上昇し、より高い最大値に届き、そして刺激が停止された後ゆっくりと衰える(※)。毎日食べることでおいしさを感じなくなってしまっているものを、しばらく食べない期間が続けば、再びそれを食べたときにおいしさが増して感じられると予測される。

このように、感情の変化を繰り返すことは人の嗜好性に大きく影響し、直感的に好き嫌いを評価する軸を作ることにつながると考えられる。

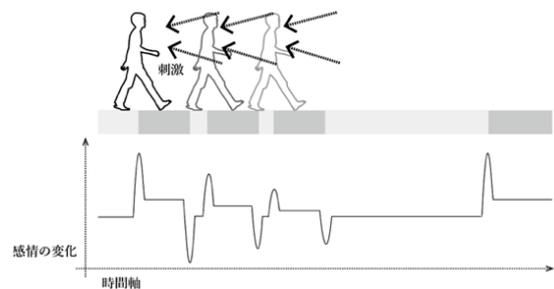


図12 繰り返される場合の相反過程理論グラフ

4-2 空間を味わう相反過程理論へ

空間を体験する時には、滞在や移動によって過ごす時間があり、その中で様々な知覚から感情が表出している。第3章で述べてきた触感は、いくつかの知覚刺激から作られており、味わうことにつながると考えてきた。これらの刺激によって相反過程理論は成立し、空間においても味覚形成段階に倣って嗜好性を養うことで、記憶までも食体験のようにイメージの中で統合し、自らが好き嫌いを選びながら建築を味わう構図が実現すると考える。

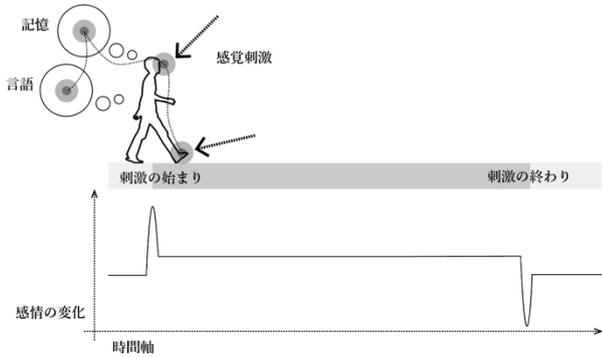


図1.3 空間における相反過程理論グラフ

4-3 総合的考察と分析ツールへの発展

これまで、触覚・視覚・聴覚・嗅覚・記憶・言語から成る触感は、建築の味わいを想起させると述べてきた。人間の始原的な感覚である、触覚・視覚・聴覚・嗅覚、これらの刺激によって経験し獲得する味わいの記憶、そこから思い起こす言語、さらにこれらを統合して得られる触感は、人に心理的な変化を与え、相反過程理論が成り立つことで身体に記憶よりも深く嗜好性が刻まれる。

心理学で提唱されている相反過程理論では、新しい刺激に出会った瞬間が一番強く感情の変化が現れると記述されている。この構図をもとに刺激の種類を分類し、これらの建築における刺激とその経路ルートを図面上に示した後、相反過程理論に倣ってグラフ化した。

建築内で知覚する刺激の種類やリズムを読み解き、具体的にどのような体験をすることで、好み形成されていくのかを考察し、次章で述べていく。

5. 事例分析による建築構成の分類化

5-1 経路体験による時間軸の分析

相反過程理論は時間経過によって起こる感情の変化によって実現される。空間体験による相反過程理論を考察するには、まず経路の存在が必要不可欠である。経路の体験構造によって、感情の表出が印象付く工程に差が生じると考えられる。

・経路が与えられていない建築：自由型

<金沢21世紀美術館 /SANAA>

数多くの回遊動線が構成されており、動線は明快であるが、能動的に動き回る必要がある。一定の質の経路空間が続き、特定の場所

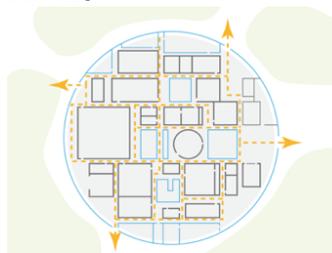


図1.4 <金沢21世紀美術館 /SANAA>の経路分析

が印象に残りにくい。そのため、個人の動き方の裁量によって嗜好性の獲得の量や質が変わる建築である。

・経路が与えられている空間：経路型
<那須塩原市図書館みるる/伊藤麻里>

主な動線が決まっており、強い方向性のある構成である。行き先が見渡せ、空間の構成は理解しやすい。経路によってある程度決められた体験をする建築である。

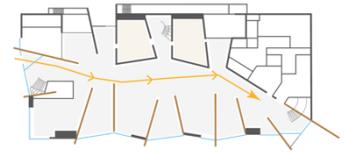


図1.5 <那須塩原市図書館 みるる /伊藤麻里>の経路分析

・経路が与えられているが選択もできる建築：自由経路型
<オリベッティショールーム/カルロ・スカルパ>

方向性がある動線で構成されており、経路を選択することで空間を経験する。空間の構成を理解しやすく、ある程度決められた体験であるが、選択性もあることで、嗜好性を記憶に残しやすい建築である。



図1.6 <オリベッティショールーム /カルロ・スカルパ>の経路分析

5-2 経路体験による時間軸の考察

以上のように、自身の経験による事例から、建築を体験するときのルート分岐と動線の構造を分析し、「経路が与えられていない建築：自由型」、「経路が与えられている空間：経路型」、「経路が与えられているが選択もできる建築：自由経路型」の3つの型に分類した。

「経路が与えられていない建築：自由型」は、体験者の諸事情によって左右されやすい構造である。建築内での過ごし方や滞在時間、さらにどの空間を体験するかも体験者に委ねられている。自由に空間を味わうことができるが、印象的な感情との出会いを担保できず、相反過程理論が成り立たない場合もある。

「経路が与えられている空間：経路型」は、主となる経路が決まっており、空間の構造を理解しやすい経路である。ある程度は空間体験による感情の表出が決まっているため、相反過程理論は成り立つ。

「経路が与えられているが選択もできる建築：自由経路型」は、ある程度の方向性があり、空間の構造を理解しやすい経路である。空間体験による感情の表出が担保できるため、相反過程理論が成り立つ。選択肢もあることで、嗜好性も獲得できると考えられる。

5-3 刺激による体験構造の分析

前章で述べてきたように、経路が自由型であるものは体験者に委ねる事情が多いため、経路型・自由経路型の建築について分析を行う。第3章で述べた刺激の種類(触覚・視覚・聴覚・嗅覚)に加え、三次元的な空間の大きさを分類し、経路上での体験を図面上にプロットした(図2.1)。さらに、相反過程理論のグラフに倣って、経路ごとに時間経過と刺激ごとのリズムの関係を表した(図2.2)。分析の基準についての記述は以下である。

5-3-1 触覚に関する視野【a.視覚】

人の視野角について、横方向の限界は左右とも94度であるが、そのうち、物をはっきりと認識できる範囲が中心視野にあたり、5~30度の文字の認識範囲は中心視野に当たる。その外側の視野が周辺視野であり、周辺視野は物を理解する前に体験的に認識する視野であるため、触覚に関する視覚であると言える。30~60度が色・輝度の弁別範囲であり、テクスチャの認識ができる範囲であることから、この範囲にテクスチャの変化がある場所を



図17 視覚の刺激

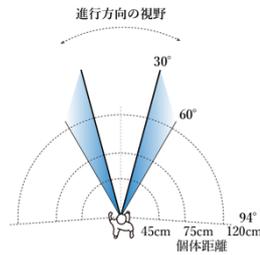


図18 触覚に関する視野刺激がある場所としてプロットする(※7)。

また、エドワードT.ホールは、『かくれた次元』で、目で見てテクスチャがわかる距離を個体距離である、45~75cm(近い距離)、75~120cm(遠い距離)の間であると述べている(※8)。このことより、視野角に加え、120cm以内の距離になった時により刺激が強まると考えられる。

5-3-2 マテリアルによる刺激【b.触覚】

佐々木正人は、『レイアウトの法則 アートとアフォーダンス』で周囲の表面には細かな粒が満ちており、肌理があると述べる。肌理は、差を感じ続けることで空間を比較し、光の散乱反射によって肌理を知ることができるという。さらに、「触る」ことは、周囲にある多数の

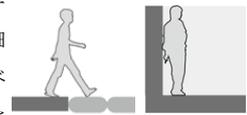


図19 触覚の刺激

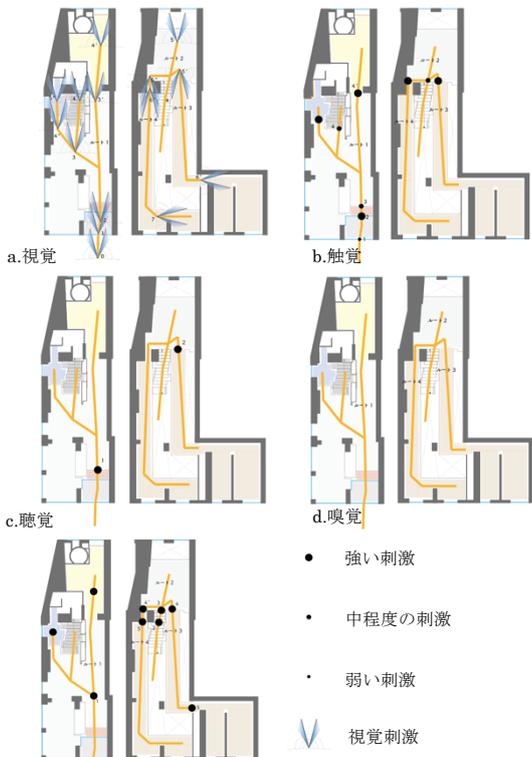


図21 <オリベティショールーム/カルロ・スカルパ>の図面分析

固さの集合に、多数の固さを作る身体の集合がレイアウトされることである。大規模な固さの勾配に、小規模な固さの勾配を差し入れることであると述べる(※9)。建築を体験するときは、足が常に触れている状態にある。身体を動かして経路を進むときには、床のテクスチャが変わる場所で触覚の差を感じ、刺激を受けていると考えられるため、床材が変わる場所をプロットする。

また、第3章では、テクタイルが普段と違う触れ方をすることで触感を作ることができると提唱していると述べてきた。建築物に触れる際に、足ではなく、身体他の場所で建築に接することのある場所にもプロットした。

5-3-3 空間の移り変わりによる刺激【e.空間の大きさ】

人は建築空間を認識する際、大きさによる空間の差が大きく作用している。建築内での刺激に関して、空間の大きさが変わる時にも刺激を感じて



図20 空間の大きさによる刺激

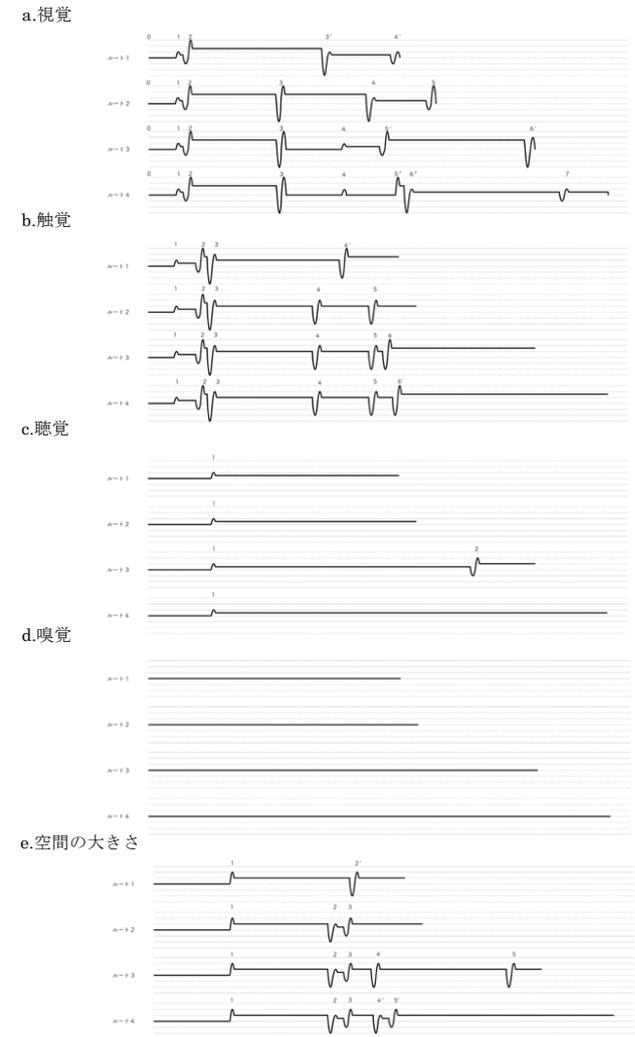


図22 <オリベティショールーム/カルロ・スカルパ>の相反過程理論グラフを用いた刺激のリズムの分析

5-3-4 マテリアルや環境からの刺激【c.聴覚】【d.嗅覚】

聴覚については、音の響きによる刺激が挙げられる。マテリアルや空間の大きさ、周辺環境など様々な要因があるが、実体験をもとに明らかに音の響きが変わった部分や、足音の響き方など、触覚の作用とともに聴覚が刺激される部分をプロットした。

嗅覚については、畳や木材などの元々香りを持つマテリアルによる刺激、中庭などの外部環境との関係によって起こる刺激などが挙げられる。これらの刺激が明らかに感じられる部分にプロットした。

6. 刺激による体験構造の分類化による総合分析

触覚・視覚・聴覚・嗅覚・空間の大きさに分類し、図化した時間経過と刺激のリズムを、建築ごとに重ね合わせ、総合的な刺激の重なりとリズムの分析を行った。

6-1 刺激の種類の内なる分析

刺激の種類について、触覚・視覚・聴覚・嗅覚・空間の大きさに分けて分析してきたが、建築空間に必ずしも全ての刺激があるとは限らない。また、刺激は単独である箇所、重なっている場所があり、第3章で述べたテクタイトルの触感モデルから、刺激される感覚の種類が重なるところが統合されるイメージが豊かになると考えられる。

6-2 リズムの様式についての分析

相反過程理論に基づいた、経路ごとの時間経過と刺激ごとのリズムの関係については、大きく分けて3つの傾向が見られた。不規則型・持続型（a.複層型・b.単一型）・局所型とし、それぞれの特徴は以下に記述する（図2.2）。

・不規則型

<オリベッティシヨールーム/カルロ・スカルパ>や、<中心のある家/阿部勤>が挙げられる。単一の刺激で見ても、刺激が重なった部分を見ても不規則であり、触感モデルによるイメージの統合も不規則に行われる。相反過程理論における中立の立場もありながら、重なった刺激とそれぞれの刺激の箇所が、不規則に繰り返されることで、より効率的に嗜好性が獲得できると考えられる。

・持続型

<那須の山荘/宮晶子>や、<那須塩原市図書館 みるる/伊藤麻理>が挙げられる。種類別に刺激が分散しており、相反過程理論における中立の立場が相対的に短くなることで多く、頻繁に刺激を受けている。不規則型に比べると箇所ごとではテクタイトルの触感モデルによるイメージの統合が少ないと考えられるが、その中でも刺激に重複箇所がある a.複層型と、刺激を受ける箇所がほとんど重ならない b.単一型に分けられる。<那須の山荘/宮晶子>は a.複層型にあたり、単一の刺激も重なった刺激も絶えず繰り返されるため、体験中はだんだんと刺激に慣れるが、身体には嗜好性が築かれ、数日訪れない中立の立場にあたる期間を経ると、また訪れたいくなるため、非日常の用途に向いている型である。<那須塩原市図書館 みるる/伊藤麻理>は b.単一型にあたり、弱く単調な刺激が絶えず繰り返されているため、体験に慣れやすく、感情の動きも少ない。そのため、人の流れが流動的な用途に向いている。

・局所型

<森の交流館・十勝/象設計集団>や、<長岡リリックホール/伊東豊雄>が挙げられる。建物に入ったときなど、強い刺激が局所的に集中しており、テクタイトルの触感モデルによるイメージの統合は起こると考えられる。相反過程理論における中立の立場もあるため、嗜好性の獲得は起こるが、刺激の繰り返しが少なく、不規則型に比べると嗜好性の獲得に時間がかかると考えられる。そのため、常に滞在はしないが、頻繁に集会などが開かれる用途に向いている。

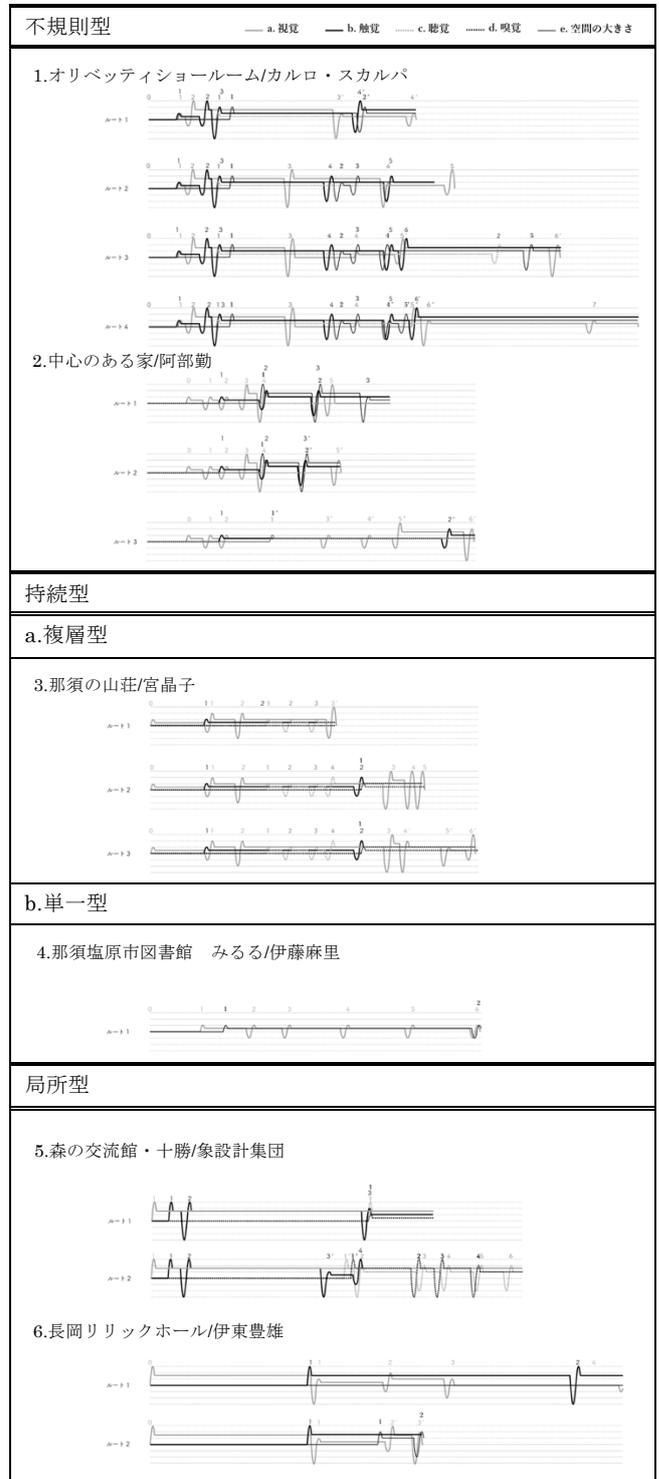


図2.3 相反過程理論グラフを用いた刺激のリズムの総合分析

作品名	設計者	用途	施工年	経路(型)	視覚刺激	触覚刺激	聴覚刺激	嗅覚刺激	空間刺激	リズム(型)
金沢21世紀美術館	SANAA	美術館	2004	自由型						
ロレックスラーニングセンター	SANAA	図書館	2010	自由型						
神奈川工科大学KAIT広場	石上純也建築設計事務所	広場	2020	自由型						
オリベティショールーム	カルロ・スカルパ	展示場	1958	自由経路型	○	○	○		○	不規則型
中心のある家	阿部勤	個人住宅	1974	自由経路型	○	○	○		○	不規則型
森の交流館・十勝	象設計集団	交流館	1996	自由経路型		○	○	○		局所型
豊田市逢妻交流館	SANAA	交流館	2010	自由経路型	○	○			○	持続型b
静岡市立芹沢介美術館	白井晟一	美術館	1981	経路型	○	○	○		○	持続型a
長岡リリックホール	伊東豊雄	音楽ホール	1996	経路型	○	○			○	局所型
那須の山荘	宮晶子	個人住宅	1998	経路型	○	○	○	○		持続型a
那須塩原市図書館 みるる	伊藤麻理	図書館	2020	経路型	○				○	持続型b
石の美術館	隈研吾	美術館	2000	経路型	○	○	○	○	○	持続型a
三鷹天命反転住宅	荒川修作+マドリン・ギンズ	個人住宅	2005	経路型		○				持続型b

図2-4 対象事例

7. 設計提案

7-1 敷地

敷地は北海道札幌市中央区南11条西9丁目にある、「あけぼのアート&コミュニティセンター」を選定し、リノベーションを提案する。

季節による寒暖差が激しい北海道札幌市では、外環境でも触覚の刺激



図2-5 計画敷地

が起る。また、明治時代の北海道開拓によって基盤の目状に作られた都市構造が特徴的である。敷地周辺の都市環境を第6章同様に分析すると、現在のアスファルトとコンクリートによって均質化された被覆都市での刺激は、弱く一定のリズムを刻んでいる。

7-2 リノベーション

「あけぼのアート&コミュニティセンター」は、平成16年3月に閉校となった旧「曙小学校」の跡施設をコンバージョンし、平成21年11月に開設された建物である。昭和26年(1951年)から



図2-6 既存建築の様子

残る建物は、札幌で初となる鉄筋コンクリート造り耐火建築校舎であり、戦後モダニズム建築時代に建てられた学校建築の一つである。

現在も当時から残る床材や壁材があり、これらには長年使い続けられてきたことによる特有のテクスチャが存在する。既存の柱割やマテリアルを尊重し、空間を再構築する。

7-3 建築用途

用途は、コミュニティセンターのままとするが、児童館やレクリエーションホール、多目的室、会議室、学習室などを新たに設ける。子どもから高齢者まで自由に訪れ、滞在時間も短時間から長時間と幅広く対応できる用途とすることで、空間体験の中から居心地の良い場所を選択し、愛着の湧く空間となることを目指す。

7-4 相反過程理論グラフを用いた現状の調査

既存建築の現状では、建築内での体験について、嗜好性を獲得するための構成になっていない。相反過程理論を用いたグラフによって分析し、建築の嗜好性が身体に刻まれることを目指す。

既存建物の状況を、経路体験による時間軸と、刺激による体験構造について分析した。経路体験の時間軸の分析の結果、経路は経路型であり、左右に分かれる程度で選択肢はほぼない。刺激の種類は視覚・触覚・空間の大きさの3つによる刺激であるが、どれも小さな刺激である。リズム型は等間隔型であり、テクタイルの触感モデルによるイメージの統合があまり起こらないと考えられる。相反過程理論では、等間隔に弱い刺激が続くため、感情の動きが少なく、嗜好性も獲得しにくい。

都市の中で人々が愛着を持ち、気軽に立ち寄れるコミュニティセンターを計画するため、考察で述べてきた特徴より、「自由経路型/5刺激型/不規則型」となるように増築・改築を行う。

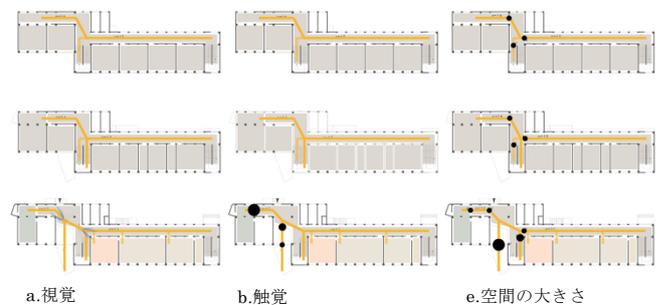


図2-7 既存建築の図面分析

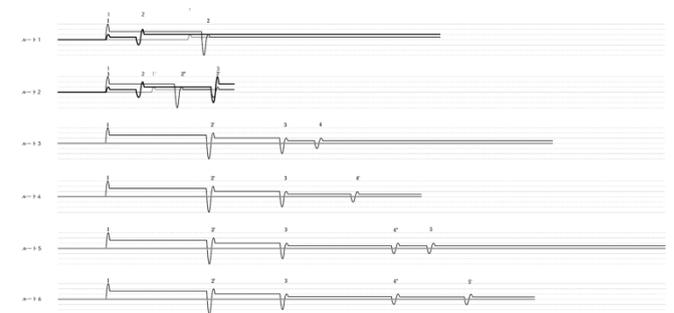


図2-8 既存建築の相反過程理論グラフを用いた刺激のリズムの総合分析

7-5 設計プロセス

① 経路空間の方向性の組み替え

現在の経路は一步通行にメインの動線が作られている。選択肢のある経路とするため、通路空間を拡張する。

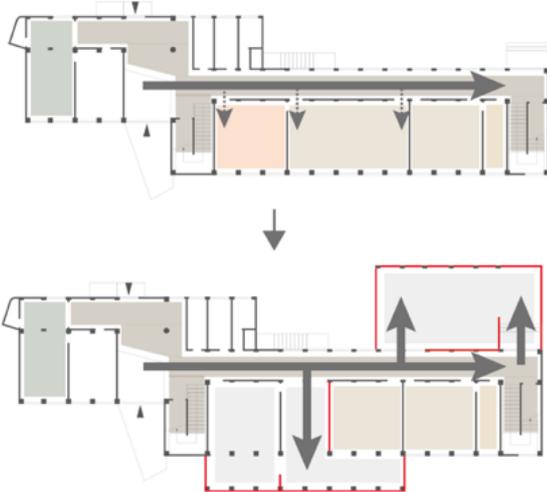


図 29 設計手法 1 : 経路空間の組み替え

② 刺激の重なりと分散を再編する

刺激と中立を繰り返すことで好みが身体に刻まれるため、経路中の既存のマテリアルや空間の大きさを変更することで、刺激を感じられる場所・同じマテリアルが続く箇所を作る。中立の空間も現れ、不規則型のリズムとなるように、再編成する。マテリアルによって変わる音や匂い、色などの刺激が重なることで、豊かな空間体験となり、嗜好性が築かれることを目指す。

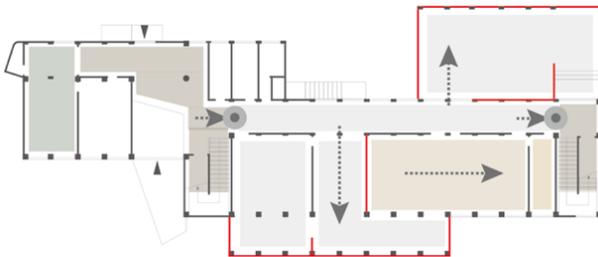


図 30 設計手法 2 : 刺激のリズムの再編

8. 結論・今後の展望

本研究では、芸術作品を「味わい深い」と食の体験に結びつけて表現することから、建築における味わいについて、感覚刺激の種類を明確にした。また、それらによって起こる感情喚起とその時間経過によるリズムによって、記憶に残り、身体に刻まれることでより建築を味わうことができると考え、分類化ごとにそれぞれの建築の味わい方があることを提唱した。本研究で提唱してきた分析によって既存建築や敷地を読み取ることで、今後スクラップアンドビルドが繰り返される都市の中で、味わい深く、嗜好性が築かれる建築を設計する手順の一つとなると考える。

参考文献

- ※1) ユハニ・パッラスマー：建築と触覚 空間と五感をめぐる哲学, 株式会社草思社, 2022年12月16日
- ※2) 田崎権一：触覚の心理学 認知と感情の世界, 株式会社ナカニシヤ出版, 2017年10月20日
- ※3) チャールズ・スペンス：「おいしさの錯覚」最新科学でわかった、美味の真実, 株式会社KADOKAWA, 2018年2月28日
- ※4) 仲谷正史 筑康明 白土寛和：触感をつくる—《テクタイル》という考え方, 株式会社岩波書店, 2011年12月6日
- ※5) 中島 義明・今田 純雄(編)：人間行動学講座 2 たべる (新装版) 一食行動の心理学, 株式会社朝倉書店, 1996年9月5日
- ※6) ジェームズ E. メイザー：メイザーの学習と行動, (有)二瓶社, 2008年6月20日
- ※7) 小松原明哲：ヒューマンエラー 第2版, 丸善, 2008年12月27日
- ※8) エドワード T. ホール：かくれた次元, 株式会社みすず書房, 1970年10月30日
- ※9) 佐々木正人：レイアウトの法則 アートとアフォーダンス, 株式会社春秋社, 2003年7月25日