

物語りたくなる建築

光による動的空間

Architecture that makes you want to tell a story

Dynamic space with light

11823001

天野乃慧

主査 宮 晶子

准教授

副査 篠原 聡子

教授

片山 伸也

准教授

物語はこの世界にどれだけ存在しているだろうか。人は生を宿した時から物語を生み出している。そして物語がつくる世界に、幼い頃の絵本に始まり、大人になった今でも、人は入りこんでしまう。物語がもつ魅力は、この生まれてくる力と人への影響力である。物語が時につくり出され、そこに親しまれ、存在していく。そして人はふとした瞬間に物語を読みたい、物語の世界に浸りたい衝動に駆られてしまう。この物語が引き起こす連鎖が建築空間でも生じるのではないだろうか。

本研究は「物語」の構造と「物語」の人との関係性を探求することで、物語りたくなる建築空間について考察し、空間化することを目的とした。物語の構造分析から、物語の登場人物の行為は定項であること、それは時間の概念を含むことで構造化されることが重要であった。ここから、物語を生む空間のかたちと要素について考察し、万物の根源的な形である「螺旋形」、時間の概念から移り変わる連続的な視覚の動きを生む「光」を抽出した。これらの「物語」の要素を「建築空間」へと置換していくことで人の心を動かし、空間を動かしていく、物語りたくなる空間を提案する。

Keywords: story, time, spiral, light, visual, flow experience

物語、時間、螺旋、光、視覚、フロー体験

1 序論

1.1 研究背景

物語は民族、文化問わず誰もが親しむものである。これをつくり出し、読む、伝えるこの行為は絶えない。そして物語は良い悪いに関わらず、存在し続けることができる。私は物語を読んだとき、または舞台などで物語を観たときの高揚感や興奮する時間にとっても惹かれている。そしてこの体験は物語が多くの人に読まれていることや、舞台が観客によって埋まることからも共感を得るであろう。物語の中に入り込み、その世界を体験する。日常生活からの逃避だけかもしれないが、この体験からまた教えや感情を得ることもある。そして再び物語を体験するときには同じ感覚、感情を得られるとは限らない、再びいいなと思う部分や忘れていた予想外の場面もある。それはその時々自分の状態によっても物語の解釈、世界への入り込み方は違って来るからだ。

物語を読むことは、幼い頃からことばに触れたり、登場人物の行為や心情を知ったり、私たちの世界を広げることができた。物語は、人にとってずっと身近な存在で親しまれ、生まれ続けることがあたりまえとされている。建築に置き換えると、身近な存在で生まれ続けてはいる部分では物語と似ているが、物語のような親しみが建築

にはあまりないように思う。

そこで、「物語」を追求することで物語がつくり出す人との関係性が建築空間でも生じるのではないかと考えた。

1.2 研究目的

本研究では、物語がつくられる過程、また読まれること、伝えられることが人にどのような関わり、影響を及ぼしているのかを考え、物語のようにつくり出され、物語りたくなる建築空間について考察し、空間化することを目的とする。

物語がどうやって生まれしてきたのか、どのように扱われているのか、物語を構造的に分析した、ウラジーミル・ブロップ、レヴィストロース、ロラン・バルトの三者から捉え、物語と人との関係を探る。また、物語と繋がる時間の概念をベルクソンから考察する。これらをもとにして、「物語」から「建築」に置換するためのかたち、設計の手法となる要素を抽出する。これらの結論から、人の心を動かすような物語りたくなる建築を提案する。最終的にこの物語りたくなる建築が人にとって、物語や音楽と同じように日常生活の中でふとした時に体験したくなる空間として存在していくことを目指す。

1.3 研究構成

本制作の構成を、図1に示す。

第1章 序論	物語への興味から探求をすることで物語と人の関係性が建築空間でも生じるのではないかと、物語のようにふと体験したくなる世界を建築空間に置換することを目的とする。	1.1 研究背景 1.2 研究目的 1.3 研究構成
第2章 物語の構造	物語がどうやって生まれたのか、どのように扱われているのか物語の構造を明らかにする。	2.1 物語とはなにか 2.2 物語の構造 2.2.1 ウラジミール・プロップによる物語の構造分析 2.2.2 レヴィストロースによる物語の構造分析 2.2.3 ロラン・バルトによる物語の構造分析 2.3 物語と人の関係
第3章 物語の構造	物語と繋がる時間の概念をベルクソンから考察する。	3.1 ベルクソンによる時間の概念
第4章 物語を生むかたちの分析	「物語」から建築に置換するためのかたち、要素を抽出する	4.1 螺旋構造の選定 4.2 光の抽出について 4.3 光のモデル化
第5章 提案	「物語」、「時間」の考察と物語を建築に置換する要素から人の心を動かすような物語りとなる建築を提案する。	5.1 設計提案 5.1.1 設計手法 5.1.2 空間提案 5.1.3 敷地 5.2 おわりに

図1 研究構成

2 物語の構造

2.1 物語とはなにか

「物語」とだけ言葉を聞いたとき、最初に想像するのは「不思議の国のアリス」のようなおとぎ話かもしれない。しかしながら物語は日々生まれ続けて、存在しているものでもある。小さな非日常や大きな非日常なことが起こるたびに私たちは誰かに伝えい衝動に駆られて、語る。これはもう一つの物語が日々の中で生まれているのである。

ロラン・バルト「物語の構造分析」1979の冒頭でも、「世界中の物語の数はかぎりが無い。まず、驚くほど多種多様なジャンルがあり、しかもそれがさまざまな実質に分布していて、人間にとっては、あらゆる素材が物語を託すのに適しているかのようである。…そのうえ、ほとんど無限に近いこれらの形をとりながら、あらゆる時代、あらゆる場所、あらゆる社会に存在する。物語は、まさに人類の歴史とともに始まるのだ。…物語は、人生と同じように、民族を越え、歴史を越え、文化を越えて存在するのである。」と述べている。このように人が日々生きている時間を更新している限り、物語は続いている。それは良いこと、悪いことでもすべてを物語として存在させることができる。

また物語はそのときときによって状態が異なる。というも物語は語りたというだけでは存在し続けることができないからだ。物語はさらに語られる受け手がいることによって存在が認められている。そしてその受け手の状態によって、語り手の思うままに受け取られるかは定かではない。しかしながらそれはそれで、また違った物語として受け手の中にできあがった物語として存在していくことができるのである。

物語が生まれるということは、先述したとおり、非日常なことが起きた場合である。それはなにか変化を感じたときにその変化を語りたい、残したいという思いによるものだ。人はなにも変化のない日々を過ごすことはあるだろうか。ものすごく小さな変化でも変化が起きていることをとらえているならば、それは物語になりうると言える。

千野帽子氏は著「人はなぜ物語を求めるとか」の中で、「人は物語る動物である。…ストーリーを物語るときには「できごと」と「状態」が形作っていて、「状態」と「日常のできごと」が繰り返される中で、「一回性のできごと」を報告することによって物語ができあがる。…「地」となる背景があり、「図」の意識の志向性があることで物語られることになる。」と述べている(図2)。つまり、「図」となる意識の志向性が現れないと物語は生まれない。そして「地」となる背景は「図」から意識が向かなくなった、日常化、あたりまえとして捉えられ、背景へと移り替わってしまったものである。しかし背景として移り変わらなければ、新たな物語が生まれてくることもない。



図2 物語の地と図の関係

2.2 物語の構造

ここでは物語を構造的にとらえた文献ウラジミール・プロップ「昔話の形態学」、レヴィストロース「神話の構造」、ロラン・バルト「物語の構造分析」から物語の成り立ちを探る。また各々を図としてまとめることで、空間と結びつける材料とする。

2.2.1 ウラジミール・プロップによる物語の構造分析

ウラジミール・プロップ「昔話の形態学」の中で、物語は可変項(登場人物)、定項(登場人物の行為)と分けられている。その定項を機能と呼び、この機能こそが物語の構成部分であり、変わらないものであるから、機能の数は限られているとさらに分類化した。それが登場人物の機能として31種類挙げられている。プロップが一語に簡略化した定義のみここでは表にして記す。(表1)

1 留守	2 禁止	3 違反
4 探り出し	5 情報漏洩	6 謀略
7 帮助	8 加害 (8a 欠如)	9 仲介
10 対抗開始	11 出立	12 贈与者の第一機能
13 主人公の反応	14 呪具の贈与・獲得	15 二つの口の間の空間移動
16 闘い	17 標づけ	18 勝利
19 不幸・欠如の解消	20 帰還	21 追跡
22 救助	23 気付かれざる到着	24 不当な要求
25 難題	26 解決	27 発見・認知
28 正体露見	29 変身	30 処罰
31 結婚		

表1 機能の31種類

そして機能の継起順序は、常に同一であって、この構造は単一の類型に属すると四種のテーゼを証明した(①~④)。これには31種類の機能の中から、「闘い」「勝利」「難題」「解決」が構成要素として含まれている。

- ① 「闘い/勝利」[という一対の機能]をふくむ
- ② 「難題」[と「解決と」]をふくむ
- ③ 「闘い/勝利」と「難題/解決」の双方をふくむ
- ④ いかなる形の「闘い」も、いかなる形の「難題」もふくまれない

2.2.2 レヴィストロースによる物語の構造分析

レヴィストロースは「神話の構造」の中で、「神話は言語体系(ラング:構造的)の不可欠な構成要素。神話が認識されるのは言語行為(パロール:統計的)を通じてであり、それは言説(ディスクール)に属している。ラングは可逆的時間の領域に属し、パロールは不可逆的時間の領域に属す。神話はこの二つの時間体系の諸特性をあわせ持つところの一つの時間体系過去に定義される。しかし、神話に返される固有の価値は、ある時点において展開するものとされるそれらのできごとが、恒常的な構造をもなすことからくる。この構造は同時に過去、現在、未来、に関わる。」と述べている。

物語には時間概念が挿入されており、構造的に話が並べられていく可逆的時間と、神話の中で起きていること不可逆的時間を合わせ持つことで一つの物語を形成している。これは政治のイデオロギーと似ているとフランス革命が例に挙げられている。過去の諸事件の継起ではあるが、しかしまた恒常的な有効性を付与された図式でもあって、現在のフランスの社会構造、そこに現れる対立を解釈したり、将来の発展のあらましを垣間見たりすることを可能にする。神話はこういった歴史的でもあり、非歴史的でもある二重構造を持っているとしている(図3)。



図3 2つの時間を持ち合わせた物語図(フランス革命)

物語はその時間に起きた出来事、過去を伝えるために残したものであり、さらに伝わっていくことによって同じようなことが起きた場合どのようになるか、またはそのことを踏まえての現在が未来へ続いていくことまでも示すことができるということだ。このレヴィストロースの考えによって時間が流れていく中でしか物語が存在しえ

ないことがわかる。逆に考えると、物語を語ることによって時間というものも語るようになるのではないかという仮説が生まれてきた。時間という概念は私たちにとって、とても捉えにくく、意識しない間も絶えず進む。

何かを媒介としてしか時間は測ることができないが、物語を媒介とすることによって、時計などのとられた時間ではなく、自己が感じた時を示すことができるのではないか。

2.2.3 ロラン・バルトによる物語の構造分析

ロラン・バルト「物語の構造分析」ではこれまで論じられてきた物語について構造分析を整理し、自身の論をまとめている。

「物語を理解することは、単に物語内容の展開を追うことではない。物語に階層を認めることであり、物語の筋の横の連鎖を暗黙の縦の軸に投影することでもある。物語を読むということは、単にある語から他の語へ移っていくことではない。それはまた、あるレベルから他のレベルに移っていくことだ。」と述べられている。(図4)

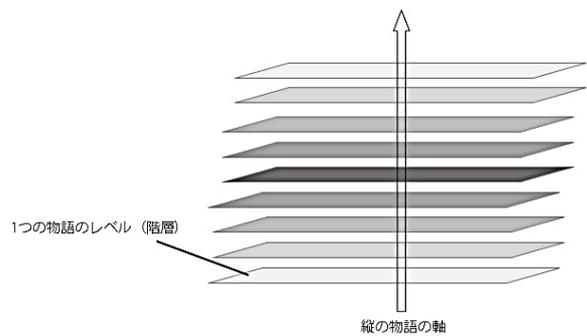


図4 物語の階層と縦の軸

さらに、物語を三つの記述レベル《機能》、《行為》、《物語行為》に分けることによって識別することが提唱されている。《機能》は物語の単位を構成する。そしてその単位全てに重要性があるというのではなく、核となるものと、触媒(補足的性質)を持つ「行為の機能性の単位」と情報と情報提供者を持つ「存在の機能性」の単位もあり、これは互いに連帯の関係を生み出して、物語を構造化している。(図5)

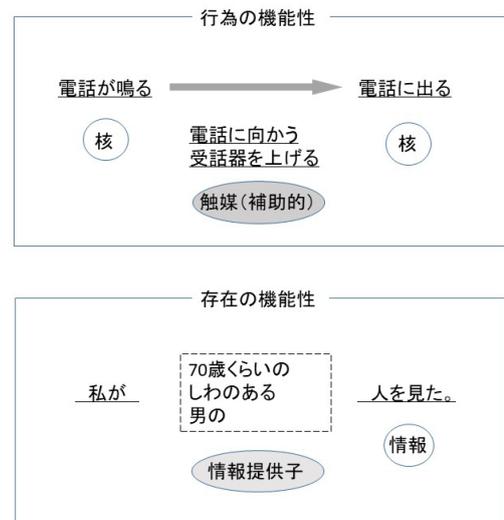


図5 行為の機能性と存在の機能性の図

2.3 物語と人の関係

物語を読むとき、人はその世界に入り込んで、登場人物に感情移入したり、展開にわくわく、興奮させられたりする。物語を読んだ後にはどのような効果があるのか、「物語世界への没入体験」小山内秀和氏の研究を参考とした。

その中でこの没入性について、Tellegen and Atkinson(1974)によって提唱されている概念を用いており、没入とは、ある特定の注意対象を体験したりそれらを頭の中でモデル化したりすることに、すべての表象機能が用いられてしまう状態とされており、風景、音楽人間、過去の記憶などの表象に、すべての注意が向けられる傾向と記述されているとしている。それは心理学で言われている「フロー体験」も没入体験と同じく、それはもともと人間の自発的活動や行動したことに對する喜びを体験することのメカニズムとして提唱されたものであり、物語体験はフロー体験の対象となる。フロー体験は、その対象となる活動からもたらされる喜びや楽しさと関連しており、物語読解時に感じる「楽しみ」体験の重要な要素でもある。さらに小山内氏が提唱した、物語世界の構築において重要とされる時間、空間、人物、の状況モデルと既存の没入に関する理論を踏まえた「物語没入—読解モデルの概念図」を以下に参照する。(図 6)

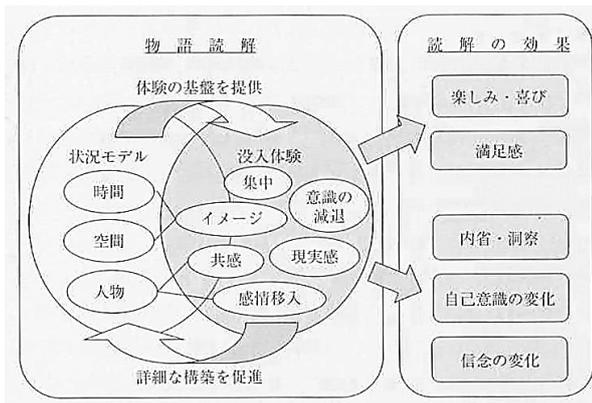


図 6 物語没入—読解モデルの概念図

「物語世界への没入体験」2017 より

物語の読解において、状況のモデルである時間と空間と登場人物の情報を理解するために、意識の中心を現実から物語の世界へ没入体験させていく。そうすることで、物語の世界のイメージが形成されたり、人物への共感が生まれやすくなる。そしてこれは相互作用をすることで、理解した状況モデルが物語を構築していく。この相互作用は楽しみや喜び、自己意識の変化を与える。これによって、物語を読解するプロセスが単純な一直線で効果を得られるのではなく、物語の状況モデルを理解するために没入することで状況モデルに戻って構築をするプロセスを環状に経ていくことで読解の効果が生まれることがわかる。

3. 時間と空間

3.1 ベルクソンによる時間の概念

2章でのレヴィストロースや小山内氏の著でも出てきたように、物語は時間が必要不可欠であることがわかる。ここでは時間とはど

のようなものか「ベルクソン=時間と空間の哲学」中村昇氏の著より、時間という概念と空間の考えを知る。

中村氏は、「真の時間のあり方は、「持続」だとベルクソンはいう。ほかの哲学や科学は、時間をひとつの数直線だとかんがえて、その直線上に点時刻 t を前提する。…時間は、そんなものではない。点時刻などでは特定はできない、つねに流れていくものだ。つまり「持続」なのである。「持続」は、流れゆく幅をもった時間であり、つねに動きつづけていくものなのだ。」と述べている。

ベルクソンの時間の概念は人の意識の中にあり、「時間」という名詞ではなく、「持続する」と動詞になるように、動的であると考えられていた。

さらにベルクソンの「持続と同時性」の冒頭では、

「おのずと体験させるこの移り変わりだけが持続そのものなのだ。この移り変わりは記憶であるが、しかし、故人の記憶ではない。記憶がとどめるものの外にある記憶でもなく、記憶がしっかりと保存している過去と区別された記憶でもない。変化そのものの内側にある記憶である。すなわち、後のものの中に前のものを延長する記憶であって、これらのものが、たえず再生する現在のなかであらわれれば消える純粋に瞬間的なものであるのをさまたげる記憶なのだ。」と瞬間と記憶についての記述もある。絶えず流れている中で移り変わっていくことが時間であるとしている。それは移り変わる、瞬間、瞬間をたがいに結びつける記憶があることによって瞬間が積み重なり、記憶の場が形成されて、時間が流れていくと解釈されている。

さらにベルクソンはこれを聴覚世界において求めたと言われている。視覚はかたちを持っていて、記憶とともに正体を提示してしまうが、聴覚は、かたちが固定されることなく連続的である。これによってメロディのもつ質、恣意性を消す。「流れ」をつくることによって有機的な持続が生まれる。持続は変容し、うごめきながら流動するものであるとしている。

時間は持続、流れをつくることによって現れてくる。ベルクソンは聴覚世界の持続を求めていたが、時間という概念が生まれるに至ったもとは、天体の動きが考えられるのではないかと。かたちが固定化されることなく、連続的な動きである。これは中村氏も、ベルクソンはわれわれの生きている世界そのものも、〈持続そのもの〉ととらえられるが、「空間的なもの」としてまちがって考えられてしまうことから、持続の典型は意識の中だけに置いていたことを、論にねじれがあると指摘している。私たちの生きている世界にある天体の移り変わり、瞬間、瞬間を記憶することによって、視覚世界でも持続が生まれるのではないだろうか。さらにベルクソンは、

「時間はわれわれにとってはまず、みずからの内的生命の連続と混ざっているのはたしかだ。…ものと状態は、移り変わりを人工的に撮影したスナップショットにすぎない。おのずと経験される移り変わりだけが、持続そのものなのだ。」

時間は内的生命の連続という考えは、時間という概念も人が生きていることで存在し、脈打つこの連続性から感じ取れることであるということだ。その連続性をおのずと経験するというのが大事なのであって、それは第2章でも述べたフロー体験に似ている。以上のベルクソンの時間の考えから、物語は時間そのものを現すものであり、時間という持続を感受することが必要であることがわかる。

4 物語を生むかたちの分析

第2章、第3章での物語の構造や時間の概念までの繋がりから、物語が生まれるような、空間体験した後に物語として語りたくなる建築空間を考える。物語が構造化されていく不変項は、不変という意味だけを建築に置き換えると、固定化されてしまう建築のハコと同じであると言える。しかしこの物語の不変項は登場人物の行為＝機能が意味づけられている。そこで、つくりあげられた建築の空間にこの物語の機能を意味付ける要素、この空間を構造化することによって生まれる持続の空間要素を抽出し、入れることで、物語を生むかたちを提案に生かす。

4.1 螺旋構造の選定

「生命のいとなみは、瞬間の感覚体験を通して、非日常化され、いわば「垂直化」される。換言すれば、別の空間、別の時間にわれわれは移し入れられる。その際、日常性から非日常へのこの一瞬の変化の構造は、螺旋形式をとるのが常である。「垂直化」というのは、日常的な平面の世界に対して、螺旋状に垂直に、上昇もしくは下降する、という意味に他ならない。」

これは「螺旋の神秘」1978 ジル・パース著によるものである。私たちは生がある限り、螺旋状に日々を過ごしているのである。垂直化といってもそのまま真っすぐに進むことではない、山頂へ向かうのには最短距離の真っすぐな近道を通るのではなく、もう少し楽な山道のような螺旋状の坂道を登っていかなければならない。そうして生起する現実はずべて螺旋形であると述べられている。思い返してみれば、最終的に真っすぐなまどめられる道筋だとしてもその間には寄り道がたくさん入ってきている。物語においても単に主要な機能だけが一行に並んでいるわけではない。ロラン・バルトのいうように「物語に《階層》を認めることであり、物語の《筋》の横の連鎖を、暗黙の縦の軸に投影することでもある」というのは螺旋状のことにも当てはまる。ここで、物語の筋も螺旋形を示しているのではないかという仮説が立てられる。「一般にマクロコスモスとマイクロコスモス、大自然と人間の意識とは一方では無限の持続を、他方では力動的な統一性をその本質としている。もしわれわれが螺旋の発端と末端とを、球体またはドーナツ型の輪となるように結びつけるなら、無限の螺旋というよりは、むしろ統一を保った渦巻のこの運動は、自分の中心をめぐる、拡張と収縮を続けながら、発端も終末もなしに永久に前進し続ける姿を通して、この本質をもっと適格に表現しているといえるであろう。」(図7)

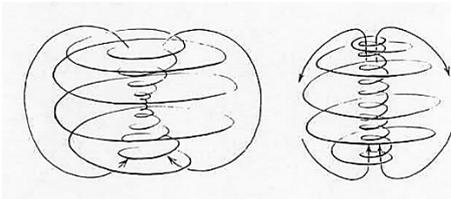


図7 螺旋の運動 「螺旋の神秘」1979 より

これも同書による引用である。私たちを取り巻く大自然と人間の意識は無限の持続（バルクソンでいうこれは時間）と他方、統一性を本質として、これが螺旋の構造になっている。この螺旋の構造も私たちが生まれてきたと同時に発生しているものであることがわかる。また、「われわれの意識は一つの空間であり、この「意識空間」の中をわれわれは螺旋状に生活の軌跡を描いていく。そしてこの意

識空間全体もそれ自身ひとつの螺旋の道を歩む。水から回転しつつ太陽のまわりを回転する地球の螺旋運動をわれわれのマイクロコスモスの意識活動とは、共通し対応している」とも述べられている。

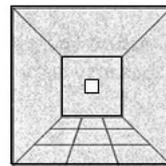
以上のことから螺旋形が私たちにとって潜在的に内から形成されているかたちとしてわかる。螺旋形は、私たちの根源の形として人との内的生命に近づくことになるのではないか。それは第3章での時間の概念にあてはまる。螺旋形が私たちが繋がることによってそこに時間が生まれてくることになる。

4.2 光の抽出について

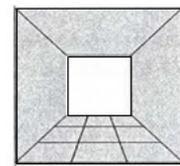
ベルクソンのいう持続は聴覚世界でしか求められていなかった。しかし第三章でも例に挙げたとおり、天体の動きは連続的である。視覚世界ではこの天体の動き、ここでは自然光の動きを物語の機能として位置付けることによって定項（行為）として捉えられる中でもその動きは連続的になっている筋として扱うことができるのではないか。空間に光を与えることによって空間は動き出す。その光の空間は人の心を動かすことも可能である。空間自体に物語性を与えるためにも、光を空間のひとつの要素として取り上げる。

ここでは既往論文「建築空間における光が人に与える心理的影響に関する研究と提案/日本女子大学大学院家政学専攻中里友美 2014 年度修士制作」を用い、光の空間を抽出していく。

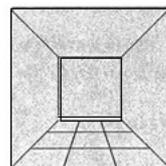
「立方体構成の開口部による光の抽象モデル」による印象心理実験の結果として、開口部から入る光は、開口部の違いによって、印象の偏りが生じ、強弱が空間によって明らかになっている。この印象の偏りを固有の心理性を帯びた空間と印象にばらつきのある空間として分類している。これは開口部の違いによって、形容詞な空間（明るい、暗い、やわらかい）と動詞的な空間（とどまりたい、近づきたい、緊張する）が、印象に強く現れているものにも分けられることで、物語の機能をこの光の空間の心理結果を参考に置き換えて、扱うことができるのではないか。(図8)



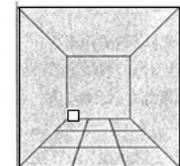
影響率:55% 心理印象の偏り:4.25
求心力、静的=とどまりたい



影響率:62% 心理印象の偏り:5.10
光を感じる、コントラストが弱い、明るい



影響率:54% 心理印象の偏り:3.50
コントラストが強い、静的、緊張感



影響率:53% 心理印象の偏り:3.74
コントラストが強い、光を感じる、近づきたい

図8 光の抽象モデル心理実験結果例 既往論文「建築空間における光が人に与える心理的影響に関する研究と提案/日本女子大学大学院家政学専攻中里友美 2014 年度修士制作」より

4.3 光のモデル

4.2で抽出した光の抽象モデルをVELUX Daylight Visualizer 3を使用して、自然光の時間、方位による空間への入り方を分析し、設計提案による光の空間配置への手立てとする。

5.1 設計提案

人は日常と非日常の空間を螺旋状に移動していくことによって時間、内的生命の連続を感受していく。その1つ1つの空間は階層であり、これらを垂直化、構造化していくことでこの空間体験に没入し、物語が構築される。

人が物語を読み、その世界に浸るように、この建築空間で過ごすことによって、自分自身の時間をつくりだし、物語りたくなる空間を提案する。

5.1.1 設計手法

I 物語の構造形態四種のテーゼを一般化し、空間の構成要素として捉える。(図8)

四種の物語に配置された光の空間が多重螺旋に組まれる。この空間を体験していくことによって、体験者自身だけの1つの物語が構築されていく。

- ① 「闘い/勝利」[という一対の機能]をふくむ→二項対立の状態からどちらかが正の状態になる
- ② 次に、「難題」[と「解決と」]をふくむ→生じたものを正の方向へ向けていく
- ③ 「闘い/勝利」と「難題/解決」の双方をふくむ→闘いと難題があるが最終的に良い方向へ向かう
- ④ いかなる形の「闘い」も、いかなる形の「難題」もふくまれない→①②はないが、物語としての変化は起き、進んでいく。

①「闘い/勝利」[という一対の機能]をふくむ



闘いには勝ちと負けがあり、勝利へと向かう二項対立の存在がある。

②「難題」[と「解決と」]をふくむ



難題は必ず解決へ、良い方向へと進んでいく

③「闘い/勝利」と「難題/解決」の双方をふくむ



闘いと難題が合わせてあるが最終的には良い方向へ

④ いかなる形の「闘い」も、いかなる形の「難題」もふくまれない



出来事は起こるがそこでは闘いや難題は現れない

図8 共通の構造と個々の構造形態

II 「立方体構成の開口部による光の抽象モデル」からIとの組み合わせを固有の心理性を帯びた空間と印象にばらつきのある空間、形容詞的、動詞的から分類し、抽出する。

III I、IIでの四種類の構造形態によって、四重になる多重螺旋構造を「立方体構成の開口部による光の抽象モデル」により、立方体構成で組み立てていく。(図9)

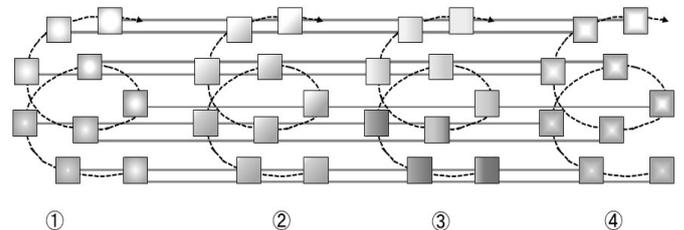


図9 螺旋構造と光の抽象モデル配置イメージ

IV IIIを光の方向を考慮し、組み込んでいく(図10)

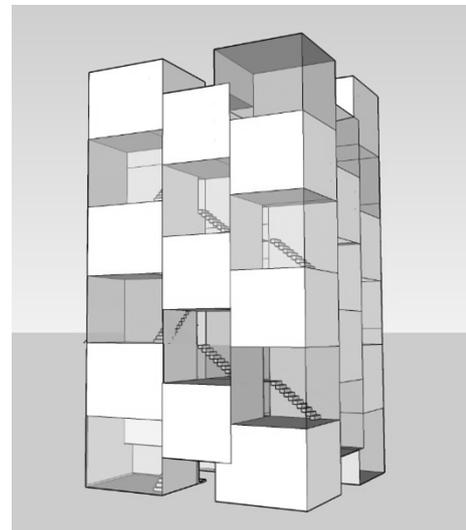


図10 全体パース想定図

5.1.2 空間提案

多重に組み込んだ空間を螺旋状に移り変わっていくことによって、自らの中に物語を構築していく。そして1つの螺旋による物語体験が与えられるのではなく、四重の螺旋は互いに同じレベルからレベルに移ることができる。(図11)



図 11 手前の螺旋から奥への螺旋への視線

つまり、体験する人のそのときの状態によって物語の構築していく機能の選択が変化し、思わぬ展開を生むこともある。このとき、物語の構造形態は始まりと終わりが交わらないことによって少しの逸脱を踏まえた、全ては持続の一環である時間をつくり出し物語といえる。さらに光の空間は時間によって移り変わっていく。その中でさらに自らが螺旋状に回りながら移り変わっていくことで自らも時間を作り上げていくこととなり、物語をつくりあげることと同義の空間体験となっていく。

5.1.3 敷地

敷地については、ふと体験したくなるような、人にとって物語や音楽のように近くに存在するものとしたため、人々の営みがある生活範囲の中で光が外部に遮られることのない場所を対象とする。

5.2 おわりに

本研究では、物語のように作り出され、物語りたくなる建築空間について考察し、空間化することを目的とした。物語の構造から紐解いていくことで、物語、時間と人との関係性を探求することとなった。これらはすべて「内なるものの時間」から成り立ち、本研究の軸となったといえる。今後はどのような場所にこの建築空間が適しているのかを考察し、人々に物語のように親しまれる存在となることを期待する。

参考文献

- 1) ウラジミール・プロップ：昔話の形態学 白馬書房 1987年8月15日
- 2) クロード レヴィ=ストロース 構造人類学 みすず書房 1972年5月30日
- 3) ロラン・バルト 物語の構造分析 みすず書房 1979年11月15日
- 4) 千野帽子 人はなぜ物語を求めるのか ちくまプリマー新書 2017年3月10日
- 5) 小山内秀和 物語世界への没入体験 読解過程における位置づけとその機能 京都大学学術出版会 2017年3月31日
- 6) 中村昇 ベルクソン=時間と空間の哲学 講談社 2014年1月10日
- 7) ジル・バース イメージ博物誌 7 螺旋の神秘 平凡社 1979年3月10日
- 8) 日本女子大学大学院家政学研究科住居学専攻 2014年修士制作
中里友美 「建築空間における光が人に与える心理的影響に関する研究と提案」