

歩行を中心とした建築の研究と提案

[歩道橋モデル] から考える建築体験

Research and proposal for architecture focused on walking

Architectural experience based on [the pedestrian bridge model]

12323014

鳥飼 小華

主査 宮 晶子

教授

副査 片山 伸也

教授

東 利恵

特任教授

健康志向の高まりから「散歩」という歩行体験に多くの注目が集められているが、建物での歩行体験はあまり脚光を浴びていない。現代の建築の潮流では、歩行空間は多様なアクティビティに対応できるあいまいな場に吸収され、歩行がフォーカスされるサーキュレーション（移動空間）は失われるか、逆に隔離されるかの二極化が進んでいるように思われる。前者は空間体験に時間軸が生まれにくく、後者は空間体験に人間の主体性がなくなり、記憶に織り込まれにくい。そこで本研究は、移動手段として道路上に便宜的に設けられた歩道橋の秘められた魅力に着目し、建築学の先行研究から分析をする。心理的・知覚的な観点からも分析を補足して実際の建築空間の調査へと発展させることで、歩行体験ならびに建築空間の体験を意識的に行うために必要なきっかけとなる歩道橋モデルを得る。さらに、建物の中でそのきっかけとなる要素がどのように構成されているかを考察する。その後の修士制作においては、研究で得られた歩行を喚起させる要素や構成を用いて、意識的な歩行が喚起される新しい公共空間の設計を行う。

Keywords: *Walling, Pedestrian Bridge, Topology, Dishabituation, Space for movement, Architectural experience*

歩行, 歩道橋, 位相, 脱馴化, 移動空間, 建築体験

1. はじめに

1-1. 研究背景と目的

近年、健康志向の高まりから「散歩」という歩行体験に多くの注目が集められているが、建物での歩行体験はあまり脚光を浴びていない。さらに、歩行空間は多様なアクティビティに対応できるあいまいな場に吸収され、歩行がフォーカスされる移動空間（サーキュレーション）は失われつつあるか、逆に隔離されたものとなり二極化が進んでいる。前者はサーキュレーションとアクティビティが混在し、空間体験に時間軸が生まれにくい。後者のサーキュレーションとアクティビティが乖離したものは空間体験に人間の主体性がなくなり、記憶に織り込まれにくい。

しかし、横断を目的として便宜的に設けられた歩道橋はサーキュレーションの空間であり、アクティビティの空間を含んでいないにも関わらず記憶に残る。また、物語の主人公が何かを起こしたくなる転換点となるような人間の主体性が生まれる空間である。つまり、歩道橋には単純なサーキュレーションの目的以上に歩行を伴う移動空間として秘められた魅力があるのではないかと着目し、分析を行う。

本研究では、歩道橋の特異性を心理的・知覚的な観点から分析し

ながら空間の問題とすることで、歩行体験ならびに建築空間の体験が意識的行われる方法を考察する。そして、その研究に基づきながら意識的な歩行が喚起される新しい公共空間を設計する。

1-2. 研究構成

研究構成は以下の通りである。(図1)

1 はじめに	歩行体験が意識的であるかに関する問題提起
2 歩道橋の体験	心理学から歩道橋について分析する
3 歩行空間の構成分析	建築学系の研究から歩道橋の魅力を整理し歩行体験と空間体験の結びつきを検討する
4 建築空間全体での歩行分析	建築空間全体を移動する際の歩行体験が意識的に行われる事例を分析する
5 研究に基づく設計提案	移動空間とアクティビティの関係性を考慮し公共建築を設計する
6 おわりに	意識的な歩行と空間体験への展望

図1 研究構成

2. 歩道橋の体験

1章で述べた歩道橋の魅力や、本章では詳しく分析する。

2-1. 歩道橋の魅力

歩道橋は移動手段として道路上に便宜的に設けられたものであり、道路を渡る手段としてとても有用である。しかし、渡っているときに足を止めて佇む人が生まれることがある。

そして、歩道橋と聞けば、誰もが立体的で具体的な空間を頭に浮かべることが出来る。それはイメージの中で、“自分が今都市にいること”や周囲の都市の情景を強く描写する。そのため、小説やドラマ・映画・アニメといった多くの作品において、ストーリーの転換点として歩道橋は用いられてきた。

建築家・堀越優希も「歩道橋の高さは街のどこにも属さない。ふと横をみれば、道路の上空はぼかんと抜けていることに気がつく。まるで街から飛び出してしまったかのように思われるこの瞬間(1)」と書き記しているように、都市の構成物でありながら、どこか都市から突出した存在として記憶に残る魅力的な場所が歩道橋である。

2-2. 歩道橋の体験分析

歩道橋を発見して階段を上る。階段を上った達成感が生まれる。視線を街に移すと立ち並ぶビルのファサードが目に入る。視界に映るものを日常とは異なる高さから眺める。すると、都市を構成する多くの事象のひとつひとつがはっきりと見えてくる。手摺に従い、前に視線を戻し歩くと行き止まりになり、方向転換をして階段を下る。そして地に足がついたとき、自分がいる街並みは変わらないはずだが、少し新鮮な意識で都市を見る。(図2)

視界が見つめるファサードなどの静止した情報と昇降や直進などの身体の運動を伴って体験される情報の刺激を多数受けることによって、意識的な歩行が歩道橋では発生する。

2-3. 心理学における刺激の種類

歩道橋を分析したとき、通常の地面を歩く行為では受けにくい刺激を多く受けることで歩行を意識的に行っていることが分かった。そこで心と行動を研究する学問である心理学を参照することで分析を客観的に捉える。心理学の分野には「馴化」・「脱馴化」・「鋭敏化」

という概念がある。これらは刺激を受けた際のリアクションに対して用いられる。

馴化

反応を誘発する刺激が繰り返し提示されれば、その反応の強度が減少していく現象である。同じ刺激が繰り返し提示されたとき、反射的な反応が減少し最終的には消失する。馴化は重要ではない繰り返し現象を無視する能力を生物に与える。

脱馴化

ある刺激に馴化した状態で別の新しい刺激を与えられると、刺激に対応が復活する現象である。新しい刺激が与えられる事によって馴化した刺激に対する反応が戻るものである。

鋭敏化

同じ刺激を繰り返し経験することで、その刺激に対する反応が大きくなることであるが、馴化と異なる点は刺激の大きさの変化に起因する。また、反応初期は鋭敏化するが、そのあと馴化に転じることもあるため時間経過には注意が必要である。

2-4. 歩行体験を振り返る

「馴化」・「脱馴化」・「鋭敏化」を用いて、歩道橋そして建築や都市での歩行体験全般における刺激を考察する。

2-2. で分析した歩道橋の体験に「馴化」・「脱馴化」・「鋭敏化」を当てはめると、歩道橋は歩行者にとって馴化してしまった都市の具象や事象を「対象化する」という点で脱馴化のトリガーとして機能している。そして、歩道橋自体の発見によって、一連の体験が想起されるため、歩道橋という刺激に対して鋭敏化しているともいえる。(図3)

現代の建築や都市での移動の行為は急速に単純化・効率化されており、馴化にあふれている。目的地に着くまでの歩行体験は画一的なサーキュレーションによって刺激が薄れ、その道程が記憶にも残りにくくなっている。結果として、目的を持った空間の体験の繋がりが失われ、アクティビティのみが記憶の中で個々に漂うことになる。

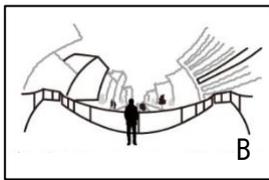
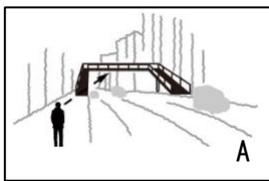


図2 歩道橋で起こる事象の例

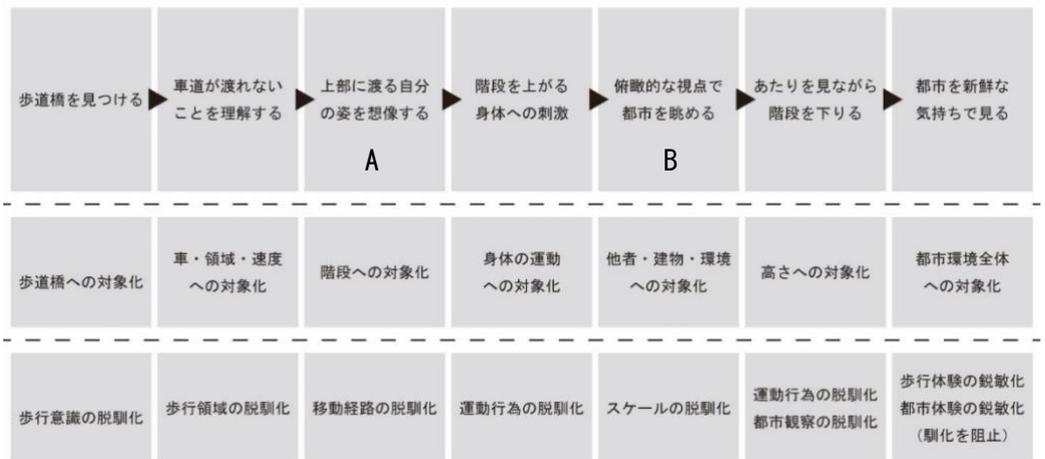


図3 歩道橋での一連の体験・体験の中で発生するリアクション

本来、生物は移動を行う中で歩行と空間の体験を往復しながら空間の連なりを把握し、環境全体を理解し記憶する。つまり、歩行体験が馴化して刺激を受けなくなりアクティビティの刺激だけになると、環境の理解や記憶が薄れてくる。生物にとって馴化は必ず発生するが、脱馴化のきっかけとなる刺激を受け、時間経過後に再度馴化をしたとしてもまた脱馴化するという繰り返しが絶えず発生し続けると、刺激は学習されて記憶の中に残っていく。学習によっては、刺激の受け取り方が常に敏感になる鋭敏化が起こる。この連続したリアクションを建築全体に組み込むことで歩行体験の刺激が空間体験の刺激と重なり、ともに環境の理解と記憶に刻まれる。刺激によって歩行に対する脱馴化が生まれ、次に建築に対する脱馴化が生まれて、都市全体の歩行体験に対する脱馴化が発生する。(図4)

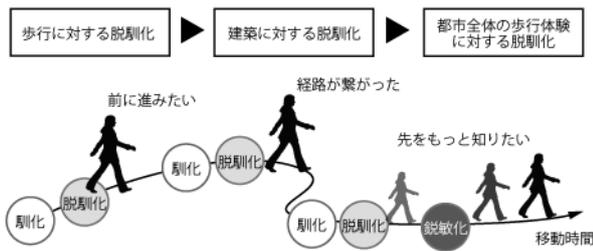


図4 馴化と脱馴化の繰り返し

3. 歩行空間の体験分析

前章を踏まえて本章の1節では、建築学系の文献をもとに歩行者が歩道橋によって周囲の環境とどのような関係を持って脱馴化しているのか建築学や計画学の観点を交えて分析する。そこから脱馴化が起きる歩行が喚起される手がかりを探し、歩道橋モデルを作成する。そして、2節ではその歩道橋モデルが建築空間の中で見られる事例の分析へと進める。

3-1. 歩道橋の建築学的分析

都市に対しての脱馴化が起きるとき、つまり環境が理解されたとき、人間はその環境に定位していると言える。建築学の話としてノベルク・シュルツは『実存・空間・建築』の中で、人間が色々な対象に向かって定位することは、「人間と環境の間に力動的な均衡を打ち立てること」であり、定位はものと環境の関係の認識が重要になってくると述べている。ここでは歩道橋で起こる脱馴化を歩行者と環境の関係から捉える分析をする。

3-1-1. 【俯瞰的視点】が想起できること

歩道橋モデルにおいて、歩道橋の下で歩道橋の上の人を環境の一部として認識し、反対に歩道橋の上から歩く人々から環境の一部として見られていると感じる事象がある。

鈴木毅氏は『体験される環境の質の豊さを扱う方法論』の中で、居場所の質を語る重要な項目を挙げている。そのなかで「周囲との関係」として本人が他者や環境をどう認識しているかと同時に、その人が他の人からどのように認識されているかの視点が必要になると述べている。また、都市はその視点の集合として、他者が居合わせる場としての都市像を目指すべきであり、自分・他者・環境の三者の関係は、観察者自身の環境認識の重要な材料として提供されていると鈴木氏は述べる。

歩道橋は人がいない場合でも、歩くであろう私の存在を歩道橋と共に浮かべることができる。歩道橋のように俯瞰的な視点が想起できることは刺激となり歩行に対して脱馴化が促される。(図5)

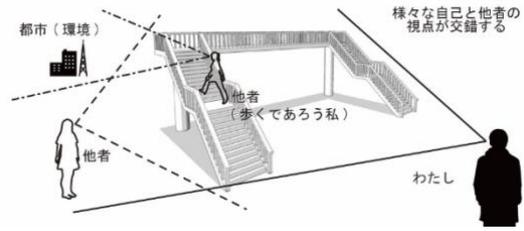


図5 俯瞰的な視点が想起できること

3-1-2. 【方向性】が感じられること

歩道橋モデルでは自分が行くべき経路が決まっており、周囲を見ながらも方向性を失うことなく前に歩を進めることができる。

ノベルク・シュルツによると、人間の体格や人間と重力・宇宙の普遍的な関係性から、方向の意味は太古から人間に課されているもので、あらゆる場所には既に方向が具わっているという。広い環境の中である場所が方向によって脈絡の中に位置づけられるのであり、方向がなければ人間は力動性を欠くと述べる。また、目標に到るまで辿られるある方向が通路(path) だとも述べている。

歩道橋では、向こう岸という目標によって定められた方向性によって、自分の進むべき進路が明確になり歩行が脱馴化される。(図6)

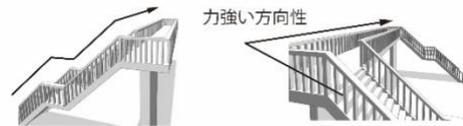


図6 方向性が感じられること

3-1-3. 【領域の中の遷移帯】を感じられること

歩道橋では、渡る前・渡った後に意識の違いや歩く場所と車が走る場所などのさまざまな領域の対比が強調されて感じられる。

ノベルク・シュルツを再び参照すると「場所は、際立った限界あるいは境界線を必要とする」としている。加えて、境界やその輪郭をなぞる道は、今ここに存在している既知なる環境に対して、これから進む未知なるものへの先に進み続ける緊張があるという。さらに、境界にはこちらとあちらが侵入し合う遷移帯があると述べている。人の認識によって領域が明確にこちらとあちらに分けられることで一連の体験が分節化されて、安心と緊張が生まれる。

歩道橋の場合は、橋の上と下や歩道と車道という領域の境界を自分の中で意識的に判断する点で、歩行に対して脱馴化しているといえる。また、歩道橋の存在自体が両岸の領域の遷移帯であると言える。(図7)

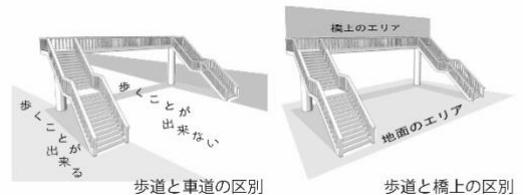


図7 領域の中に遷移帯を感じられること

3-1-4. 【位相差】が捉えられること

歩道橋では、歩行者の歩く速度と自動車が行く速度、地面の高さと歩道橋の上の高さや街並みのスカイラインのように視界に映る様々なものたちの位相差を各所で感じることができる。

再びノベルク・シュルツによると、運動とは変化の性質を具えたもので絶え間なく連続として続くが、そこには律動(リズム)と形態があるという。人は、ものそれぞれに個々の律動や形態があることによって、異なる位相の存在を認識している。また、自分の律動が変化することでその変化に作用したものを認識する場合もある。

歩道橋の場合、車と歩行者という混じりあわない関係から歩行者の運動の仕方は変わらない。そこで自分と対峙した存在が比較されることで歩行という運動や自己の存在自体が脱馴化される。上記のように律動・高さ・密度などの様態の位相差が挙げられる。(図 8)



図 8 律動の位相差を感じる

3-1-5. 考察

歩道橋では〔俯瞰的な視点〕を感じられること・〔方向性〕を感じられること・〔領域の中の遷移帯〕を感じられること・〔位相差〕が捉えられることの4つの項目が挙げられた。これらは、馴化した歩行が脱馴化するきっかけとして、歩行者が環境に対して持つ関係性であり、これらによって歩行が意識的に喚起される。これらを歩道橋モデルと名付ける。(図 9)



図 9 歩道橋モデル

3-2. 建築空間での関係性の分析

前章でまとめた歩道橋モデルが実際に体験した建築空間の中でどのように反映されるか、自身の体験をもとに考察する。

3-2-1. 【俯瞰的な視点】を感じられる事例

内藤廣の《十日町情報館》は、開架書庫のある通路が段々に配置され俯瞰的な視点を獲得する。通路の人や開架書庫と見る・見られるの関係をもち、それらを通路がつなぐことによって歩行が喚起される。(図 10)

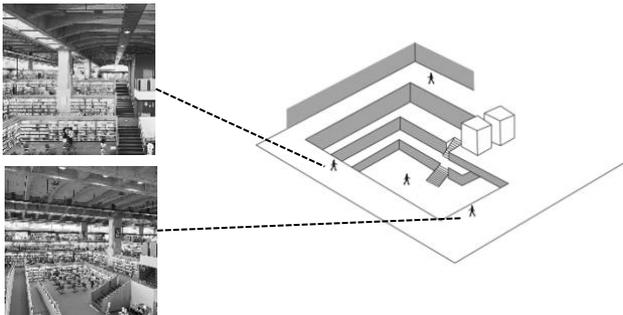


図 10 俯瞰的な視点を感ぜられる事例

3-2-2. 【方向性】が感ぜられる事例

象設計集団の《宮代町コミュニティセンター・進修館》は、アーチが水平方向に伸びた空間を構成することで、自分の位置と〔方向性〕が定義される。その時、歩行者は進むべき前が分かり歩行が喚起される。(図 11)



図 11 方向性が感ぜられる事例

3-2-3. 【領域の中の遷移帯】を感じられる事例

横文彦の《ヒルサイドテラス》は、視界を遮る壁によって空間が少しのズレやすき間を持ちながら幾重にも奥に繋がって〔遷移帯〕となる空間のひだを作りだしていることが分かる。その空間のひだによって空間が分節化されたことでこちらとあちらが想起できて、歩行が喚起される。(図 12)

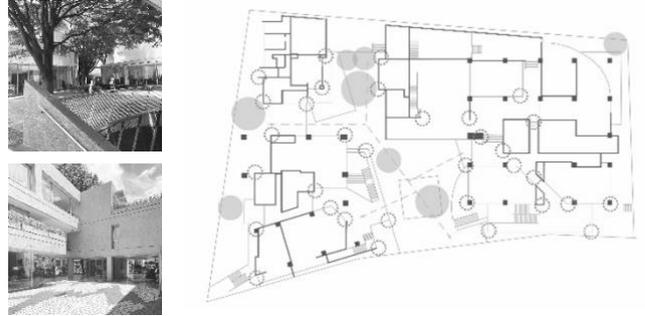


図 12 領域が感ぜられる事例

3-2-4. 【位相差】が捉えられる事例

原広司の《京都駅》は、大きな斜行空間が広がりその中にも大きな形態が浮かんでいることで、身体と空間のスケールが対比される。エスカレーターと階段が並列しており律動の〔位相差〕も感ぜられて、歩行が喚起される。(図 13)

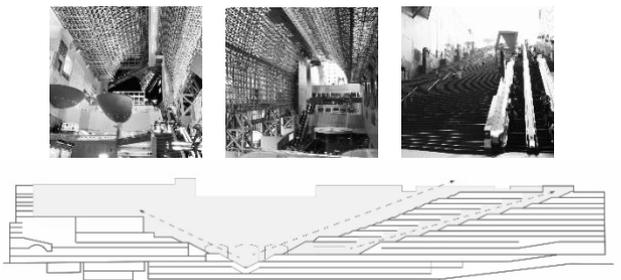


図 13 位相差が捉えられる事例

3-2-5. 4つが同時に感ぜられる事例

磯崎新の《北九州市立美術館》は、宙に浮く踊り場と両サイドの通路から〔俯瞰的な視点〕を得られる。また、階段が入口の正面にあることで先への〔方向性〕が感ぜられる。そして、天井高が違う空間が見えることで複数の〔領域〕や律動が感ぜられる。構造のダイナミズムによる吹抜と自分のスケールから〔位相差〕も感ぜることが出来る。(図 14)

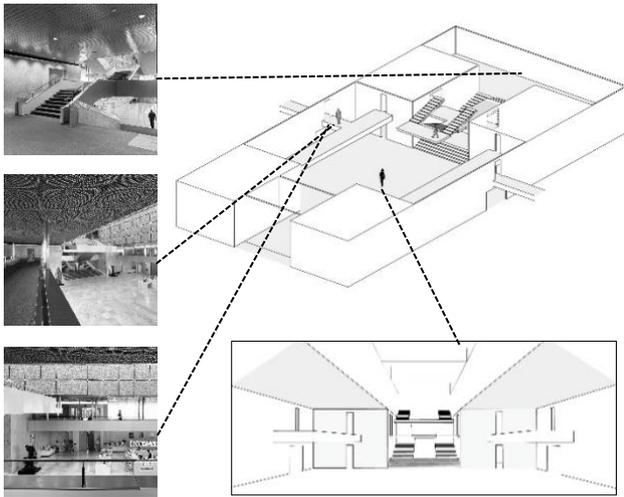


図 14 4つが同時に感じられる事例

3-2-6. 考察

これらの分析を見ていくことで歩行が喚起される建築の構成が浮かびあがる。〔俯瞰的な視点〕は交差する配置や吹抜によって多く見られる。〔方向性〕は列柱廊・アーチ・多層吹抜のリズムのある並びによって得られる。また、〔領域の中の遷移帯〕は空間のズレや遮蔽縁、スキップフロアなどから感じられる。そして、〔位相差〕は人の流れや物の密度から感じられる。

《十日町情報館》・《宮代町コミュニティセンター・進修館》・《ヒルサイドテラス》・《京都駅》も、より細分化していくと歩道橋モデルの要素を複数同時に持つことが見えてくるため、ひとつの空間に脱馴化を起こす要素がいくつも重なり合う関係も見られる。

4. 建築空間全体での歩行分析

本章では建築全体の歩行体験について考える。図面を用いて、建築空間全体を移動する中で脱馴化がどのような場所や状況で発生しているか分析を行う。

4-1. 脱馴化が起こるときの分析

歩行が喚起される、あるいは要素や空間から刺激を受けた場所を脱馴化点と呼ぶ。

次の分析では脱馴化点を、場所と視線が向いている方向を示す▲で平面図の中にプロットした。この際に、主な移動空間(サーキュレーション)となりうるところには色を塗り、アクティビティが起こる目的を持った場はそのまま白で表現している。そして、両者と脱馴化点の配置と向きがどのような関係性を持つのかについても分析を行う。

4-1-1. 境界面近くで起こる事例

西沢立衛の《十和田市現代美術館》は主に展示室に入る際にはか領域の変化を感じるため脱馴化点が配置されるが、経路空間に変化が少ないため室を出る際は脱馴化が発生しない。(図 15)

また、SANAA の《金沢 21 世紀美術館》は内側から外部に向かってはとても激しく脱馴化している。しかし、中心部に対する脱馴化は少ない。展示室も光庭もほぼすべてがキューブであるためその隙間の領域の性格が似ており、内部空間に対する脱馴化は希薄である。(図 16)

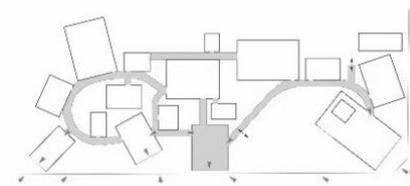


図 15 脱馴化が境界面近くで起こる事例 1



図 16 脱馴化が境界面近くで起こる事例 2

4-1-2. ひとつの中心で起こる事例

平田晃久の《太田市美術館・図書館》は中心の吹き抜けと螺旋階段に向かってはとても激しく脱馴化している。一方で外周部に向かうほど脱馴化は起こりにくくなる。いずれのキューブも壁に開架書架が連続して配置されており、書架に意識を取られつつ歩くとまた中心に戻ってしまうため脱馴化が少ない。(図 17)



図 17 中心で起こる事例

4-1-3. 曲線の中で起こる事例

象設計集団の《宮代町コミュニティセンター・進修館》は経路に沿って常に脱馴化が発生する。リズムのあるアーチの架構が曲線上に配置されるため、先が常に見えがくれを繰り返す。また、アーチの柱が飛び出しているため、左右にかいま見も発生し、同じ領域に居ながらも常にほかの領域からの刺激を受ける。そして、室から出たときは曲率の中心に向けて脱馴化が発生する。(図 18)

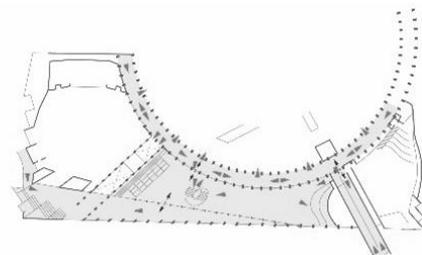


図 18 曲線の中で起こる事例

4-1-4. 構造体や家具によって起こる事例

伊東豊雄の《長岡リリックホール》は幅広いホワイエの中に、林のように柱が立っている。また、数本の曲線に従ってデザインされた家具が柱の中を走る。一つの空間にいながらも、柱の位置が変わるごとに空間の見え方が変わり、脱馴化される。また、屋外に斜材が配置され外の見え方が変化することで、位相差を感じ取りながら、脱馴化を促す。(図 19)

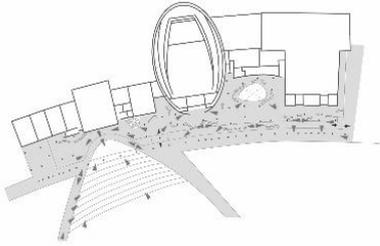


図 19 構造体や家具によって起こる事例

4-1-5. 体の向きが常に変化して起こる事例

前川國男の《熊本県立美術館》は敷地へのアプローチから幾度も進行方向が変化し、体の向きがその都度変わる。また、エスプラナードによって階段を上り下りすることで、首も上下し、視界も様々な方向に動かされる。さらにその視界の先に、木々や壁、次の階段が配置されて、常に脱馴化が起こる。(図 20)



図 20 体の向きが常に変化して起こる事例

4-1-6. 複数の中心がある事例

ジョン・ジャディの《キャナルシティ博多》5つの要素が建物全体に数多く散りばめられている。また、建物の中心ともいえる吹き抜け空間が大きいものだけでも3ヶ所あり、歩行が脱馴化されるだけでなく、建築の全体像の把握に関しても激しく脱馴化が起こる。(図 21)



図 21 中心が複数ある事例

4-2. まとめ

4-2-1. サーキュレーションとアクティビティの関係

サーキュレーションとアクティビティが明確に分かれている場合は、次に来る刺激が予測できるため刺激に対するリアクションが薄れて脱馴化が起きにくくなる。また、逆にサーキュレーションとアクティビティの差が感じられない時もまた、建築の中での歩行体験は刺激を受けづらくなり馴化に近づく。

サーキュレーションがアクティビティをつなぐ要素として明確な機能を持ちつつも、サーキュレーションにアクティビティがにじみ出すことが大切である。これらの共存が建築空間に“この場所”で行う意味を持たせ、空間体験の刺激が生まれる。この刺激が歩行や建築に対する脱馴化につながり、意識的な歩行体験を喚起させる。

4-2-2. 身体の向き

《宮代町コミュニティセンター・進修館》・《長岡リリックホール》・《熊本県立美術館》・《キャナルシティ博多》(図 18, 19, 20, 21)は、建築全体にまんべんなく脱馴化点が配置されているが、それは身体の方が様々な向きに変化するたびに、見えているものが変化することで脱馴化が繰り返し発生しているためと言える。繰り返し脱馴化が起きて刺激に対して敏感な状態が続くので、建物に対して鋭敏化しているとも言えるようになり、歩行行為をとおして建築全体を堪能している状態となる。

5. 研究に基づく設計提案

歩行体験が喚起される建築においては、視界に映る物の認識と対象化を繰り返すことで馴化が慢性化してしまうことからの脱却、あるいは脱馴化をし続けて鋭敏化することが重要である。そのためには、目的先行で配置された部分的な場でのアクティビティの記憶だけでなく、サーキュレーションがその場所までの建築空間の連なりとして歩行体験と空間体験を記憶に残す存在になることが建築にとって大切なことである。ここでは、これまで述べてきた歩行者と環境の関係性やその構成・配置を用いて、脱馴化と鋭敏化が起こる建築の提案を行う。

5-1. 敷地

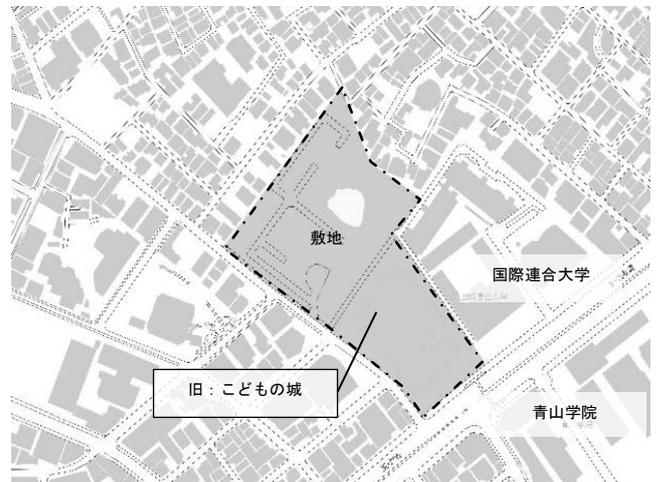


図 22 敷地

敷地は東京都渋谷区神宮前5丁目53-1(図22)、渋谷駅・表参道駅どちらからも徒歩8分に位置し、現在閉鎖中の仮称・都民の城(旧:こどもの城)が建つ敷地である。渋谷と表参道・原宿をつなぐ青山通りに面している。周囲には青山学院大学や国連大学・オフィスが立ち並ぶが、渋谷と表参道の間位置する立地性から、どことなく街の特性が間延びをして歩行や都市の体験が馴化してしまっている地点とも捉えられる側面を持つ。しかし、閉鎖中の仮称:都民の城には2種類の劇場(旧青山劇場・旧青山円形劇場)があり、隣の国連大学ピロティや広場では毎週末10~16時にファーマーズマーケットが行われているため、この敷地自体にはダイナミズムに通じる人の流れや祝祭性といったポテンシャルが既に備わっている。

ここに歩行を喚起させる建築を設計することで、馴化した歩行の中で「歩いて行って行きたい」という建築への誘引の気持ちを掻き立てることが出来る。人々が建築体験のゴールを目的先行の場として捉えるのではなく、建築空間そのものの体験とそこから得られる自分の感情や記憶となることを期待する。

5-2. 建築用途

用途は敷地が公有地であることも踏まえて公共建築とする。既存の施設にあった機能の一部である、劇場・造形スタジオ・児童館機能に加えて、ライブラリーとしての役割を追加した都民のための複合施設とする。劇場は、公演日と休演日のハレとケの二面性や、公演前に人が次第に集まり、公演中の場内の熱気と対照的なホワイエの静けさや公演後に一斉に退場していく人の流れといった様々なダイナミズムが見られる施設である。

また、ライブラリー機能は、書庫のすき間を散策する歩行の中で思いもよらない書籍を発見していくという、都市体験と発見の模倣を行う施設として提供する。室内散歩ともいえる。

さらに、都民のための施設としながらも児童館機能を保持する理由としては、この建築体験を幼少期に行うことで、意識的な歩行体験を習慣として学習させる目的がある。

5-3. 設計イメージと構成要素

これまで考察してきた歩道橋モデルに基づいて、歩行体験を喚起させる脱馴化の部分要素と脱馴化点の配置を参照し、設計のスタディを行う。(図23)

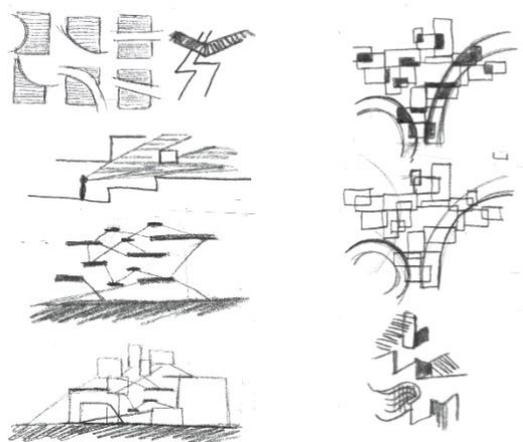


図23 設計イメージスケッチ

6. おわりに

本研究は歩道橋の特異性に着目し歩道橋モデルとして4つの項目に定義した。そして建築空間における歩道橋モデルを分析し、サーキュレーションとアクティビティの関係性も加味して、建築全体で歩行体験が意識的に喚起される方法を分析した。

サーキュレーションがアクティビティを生み出す“場”の中をにじみないながらもある程度の棲み分けをしながら共存し建築を構成していかなければ、人々はいずれ空間の意味を忘れてアクティビティに対しても馴化していくだろう。

空間の意味を意識的な歩行体験の獲得として建物自体に担保することで、目的までの道中が豊かな空間として認識される。それらが歩道橋モデルのような良い歩行体験事例として提供されるために、公共建築として提案を行なった。この設計提案を通して体験し学習された意識的な歩行を建築から都市まで応用することで、「歩かされているのではなく、歩いている」という手応え感覚をつかんでほしい。その感覚は人びとが建築、ひいては都市に飼いならされたいめにとても重要であり、メタバースが台頭していく現代社会で建築空間をつくるために設計する者が忘れてはならない大切な意識ではないだろうか。

参考文献

- 1) J.J.ギブソン.古崎敬訳(1986).『生態学的視覚論』.
- 2) ノルベルグ=シュルツ.加藤邦男訳(1971).『実存・空間・建築』.鹿島出版会
- 3) ノルベルグ=シュルツ.加藤邦男・田崎裕生訳(1979).『ゲニウス・ロキ 建築の現象学を目指して』.住まいの図書館出版局
- 4) 舟橋國男他(2004).『建築計画読本』.大阪大学出版
- 5) ティム・インゴルド(2014).『ラインズ』.左右社
- 6) ティム・インゴルド(2018).『ライフ・オブ・ラインズ 線の生態人類学』.フィルム・アート社
- 7) 槇文彦他(1980).『見えがくれする都市』.鹿島出版会
- 8) 中田準一(2015).『前川さん、すべて自邸でやっていたんですね』.彰国社
- 9) 蔵元由紀(2016).『新しい自然学-非線形科学の可能性』.ちくま学芸文庫
- 10) ジェームズ・E.メイザー.磯博行訳(2008).『メイザーの学習と行動』.二瓶社
- 11) エー・アンド・ユー(2024).『a+u 2024年10月臨時増刊 槇文彦 ことばと場所』.エー・アンド・ユー
- 12) 永瀬節治(2007).『街路歩行者の景観体験における視線方向と景観認識(かいまみ景観)概念の適用性に関する研究』第619号、p.109-115
- 13) 近藤紀章(2023).『都市に野生を取り戻すための散歩』.新建築オンライン.2024年12月23日閲覧
- 14) 堀越優希(2019).『[連載]なにもしない時間のみえない建築』.(WEBサイト)LUCHTA.2024年12月23日閲覧