

身体感覚誘発設計論



背景・目的

私たちは身体全体で建築空間を体験している。さらに、この全体体験を自覚するときは、同時に自己の感覚を分析している。そのため全体体験を誘発する空間は、そこにいる人に自己の相対化を促すという点において価値がある。

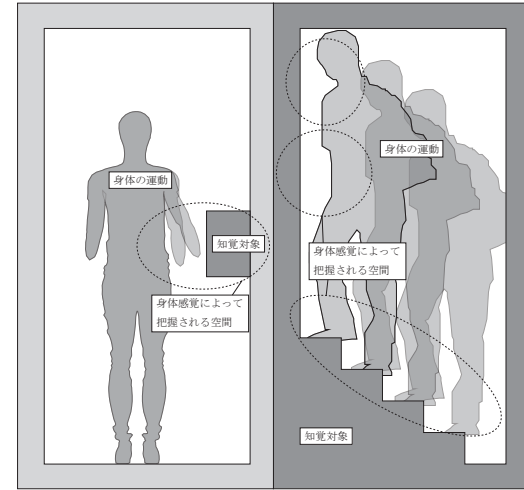
そこで本研究では身体感覚による空間把握を定義し、これを誘発する建築の設計手法とその手法に基づいた建築の提案を目的とする。

身体感覚による空間把握の定義

本提案ではフランスの哲学者、メルロ＝ポンティの知覚についての身体の論理を参照し、建築空間を身体感覚によって知覚することで行われる空間把握を定義する。空間把握の定義にあたり以下の言葉を用いる。

- 1) 知覚対象:空間を把握するために知覚する「モノ」を知覚対象と呼ぶ。知覚対象は壁や天井のような建築の部分や家具のような独立した物であることもあるが、いずれも物理的に存在しているものであるとする。
- 2) 身体の運動:空間を把握するきっかけとなる身体の動きである。「行為」と異なり、ある目的のために身体が行うことではなく、その「行為」のために身体の各部分が動く動きそのものである。

本研究では、“身体感覚による空間把握”を、“知覚対象と身体との距離感をとらえることによって、知覚対象と身体との間にある隙間の大きさを得ること”と定義する。人が知覚対象と身体との距離感をとらえるとき、身体は身体の運動を用いるが、ある身体の運動がその知覚対象との間で可能かどうかを確認し、知覚対象の影響で身体の運動が変化することで距離感を得る。以上のような空間把握はメルロ＝ポンティによれば常に行われていることであるが、本論では知覚者が自覚できた空間把握のみを分析の対象とする。



身体感覚による空間把握の収集

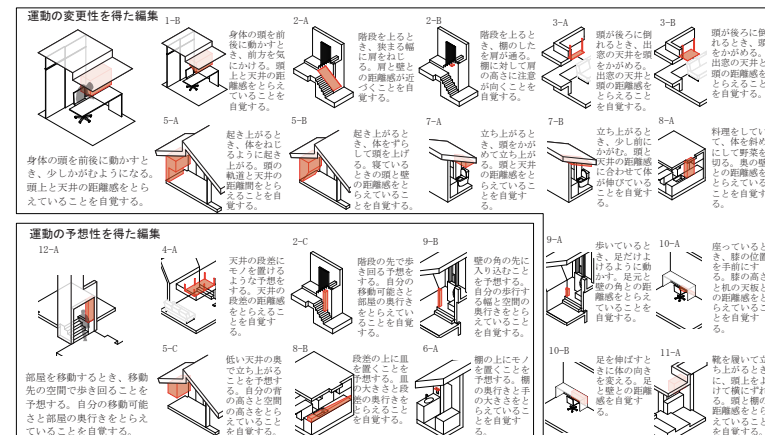
身体感覚による空間把握が起きている空間を収集し、それらの把握を誘発する空間の特徴を抽出することで、身体感覚による空間把握を誘発する空間の設計手法を見出す。身体感覚による空間把握の収集を筆者が23年間生活し建築内での運動について熟知している筆者の自宅で行った。収集、記録の結果12の身体感覚による空間把握を収集した。

1. 作業部屋	知覚対象 天井（段差がある） 身体の運動 頭部が前後に動く 感得る距離感 天井と頭部の距離感 把握する空間 頭上の空間	2. 階段	知覚対象 壁にかかる洋服 身体の運動 上部をわたる 感得る距離感 洋服と壁の距離感 把握する空間 肩付近の横の空間	3. 出窓	知覚対象 天井・壁 身体の運動 頭部の前後運動 感得る距離感 天井と頭部の距離感 把握する空間 出窓のくぼみ空間	4. 吹き抜け	知覚対象 天井 身体の運動 上部の回転 感得る距離感 天井と天井距離感 把握する空間 吹き抜け空間
5. 寝室	知覚対象 天井 身体の運動 上部が起き上がる 感得る距離感 天井と頭部の距離感 把握する空間 頭上の空間	6. 洗面所	知覚対象 壁 身体の運動 腕をタオルへ伸ばす 感得る距離感 壁と腕の距離感 把握する空間 腕の周辺の空間	7. トイレ	知覚対象 天井・壁 身体の運動 全身が立ち上がる 感得る距離感 天井・壁と全身の距離感 把握する空間 身体と天井・壁の空間	8. キッチン	知覚対象 キッチン台 身体の運動 手、腕の曲げ伸ばし 感得る距離感 キッチン台と手の距離感 把握する空間 腕の周辺の空間
9. 廊下	知覚対象 壁（角） 身体の運動 足の前後運動 感得る距離感 壁と足の距離感 把握する空間 足元の空間	10. 勉強机	知覚対象 壁 身体の運動 足の曲げ伸ばし運動 感得る距離感 壁と足の距離感 把握する空間 足元の空間	11. 玄関	知覚対象 壁 身体の運動 全身が立ち上がる 感得る距離感 天井と全身の距離感 把握する空間 頭上の空間	12. 小階段	知覚対象 壁と壁の間の壁 身体の運動 進行方向の奥の壁 感得る距離感 進行方向の奥の壁 把握する空間 進行先の壁

身体感覚による空間把握の特徴

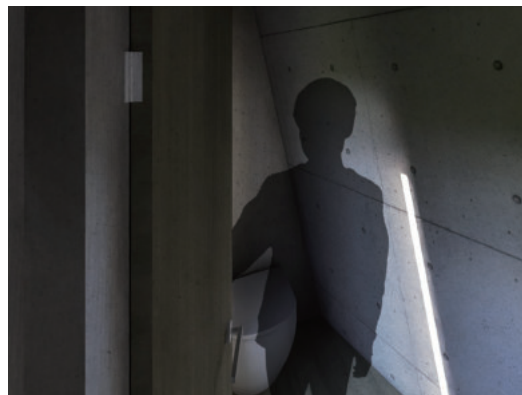
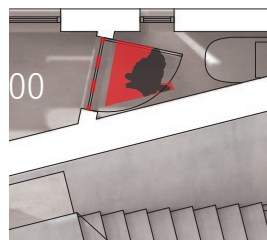
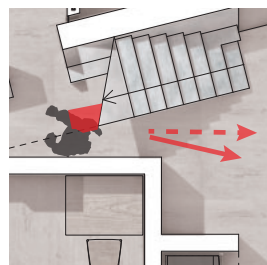
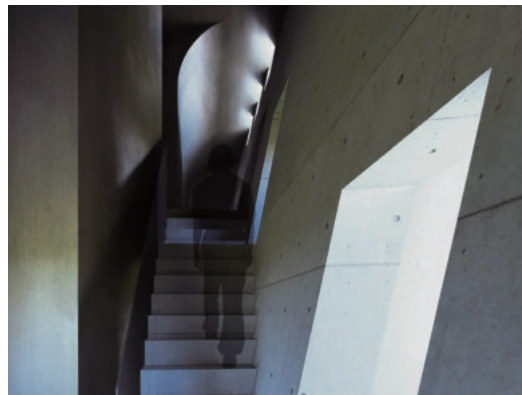
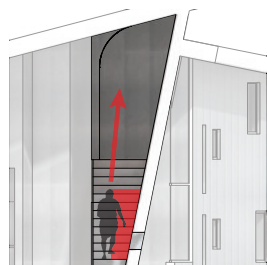
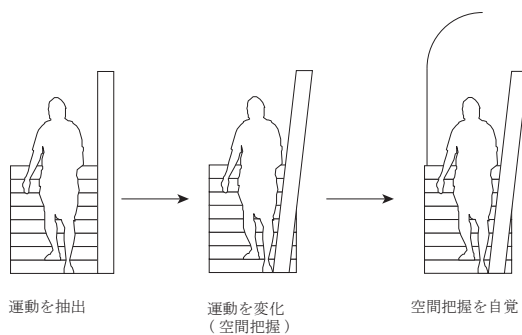
身体感覚による空間把握の特徴を見出すため、収集した空間の特徴を強調する編集を行い、効果的であったものを分類することで二つの特徴を見出した。

- 1) 運動の変異性:主に狭さを感じた時に起きた体験だが、モノをよけるなどの知覚対象による影響で運動に変化が起きたことである。この時行為は変わらず、身体の運動のみ変化が起きた編集が効果的であった。
- 2) 運動の予想性:知覚対象との距離感を把握したときにそこで可能な運動および行為を予想させられる体験があった編集が効果的であった。



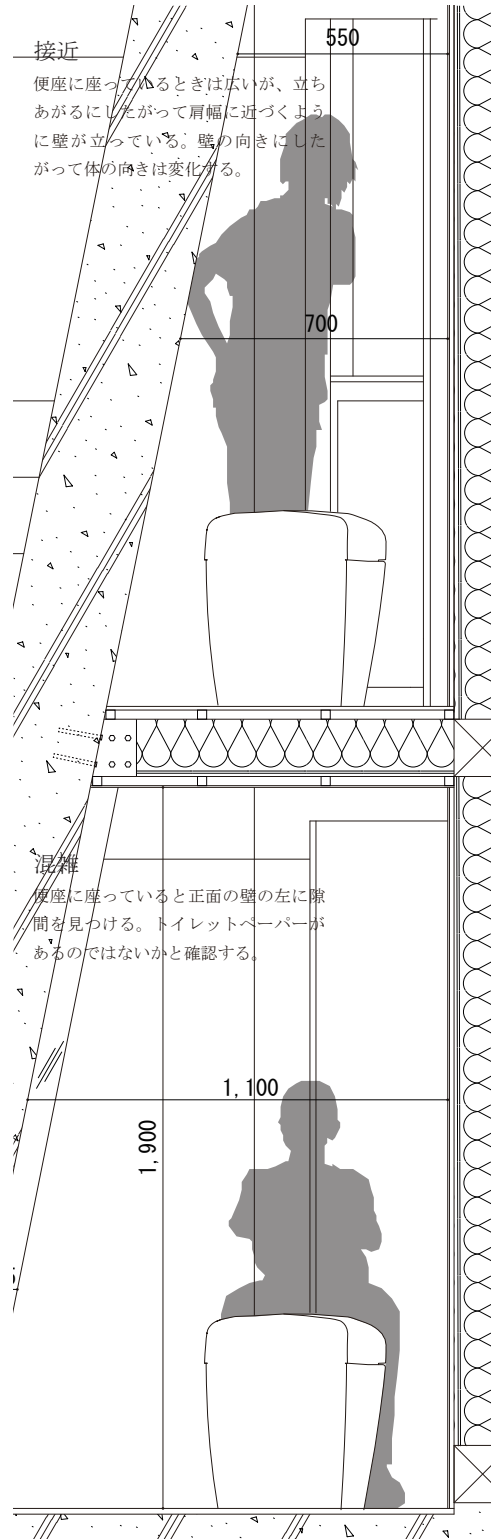
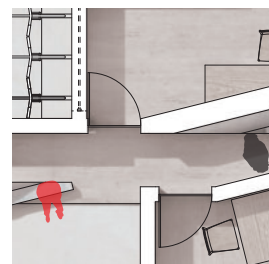
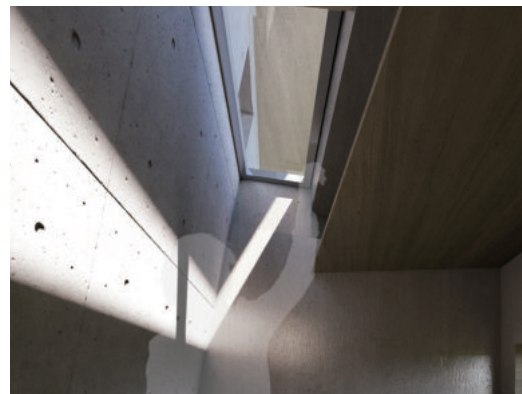
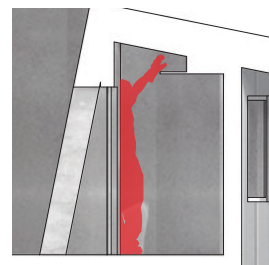
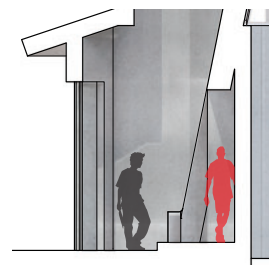
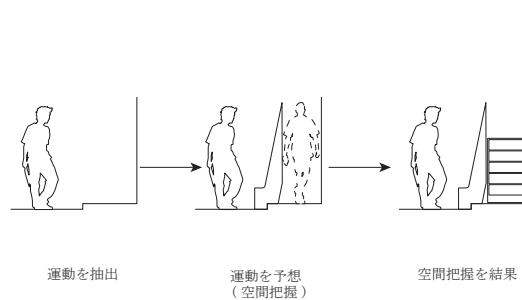
接近

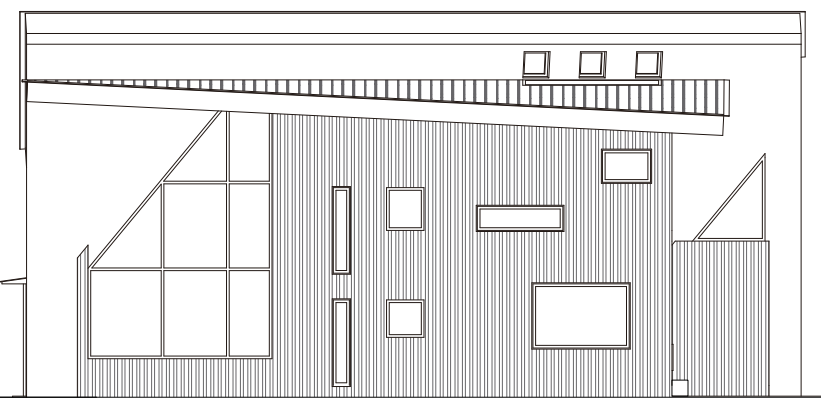
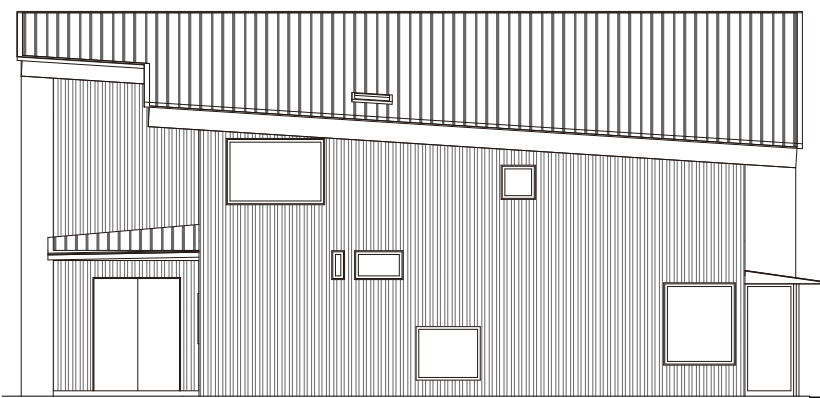
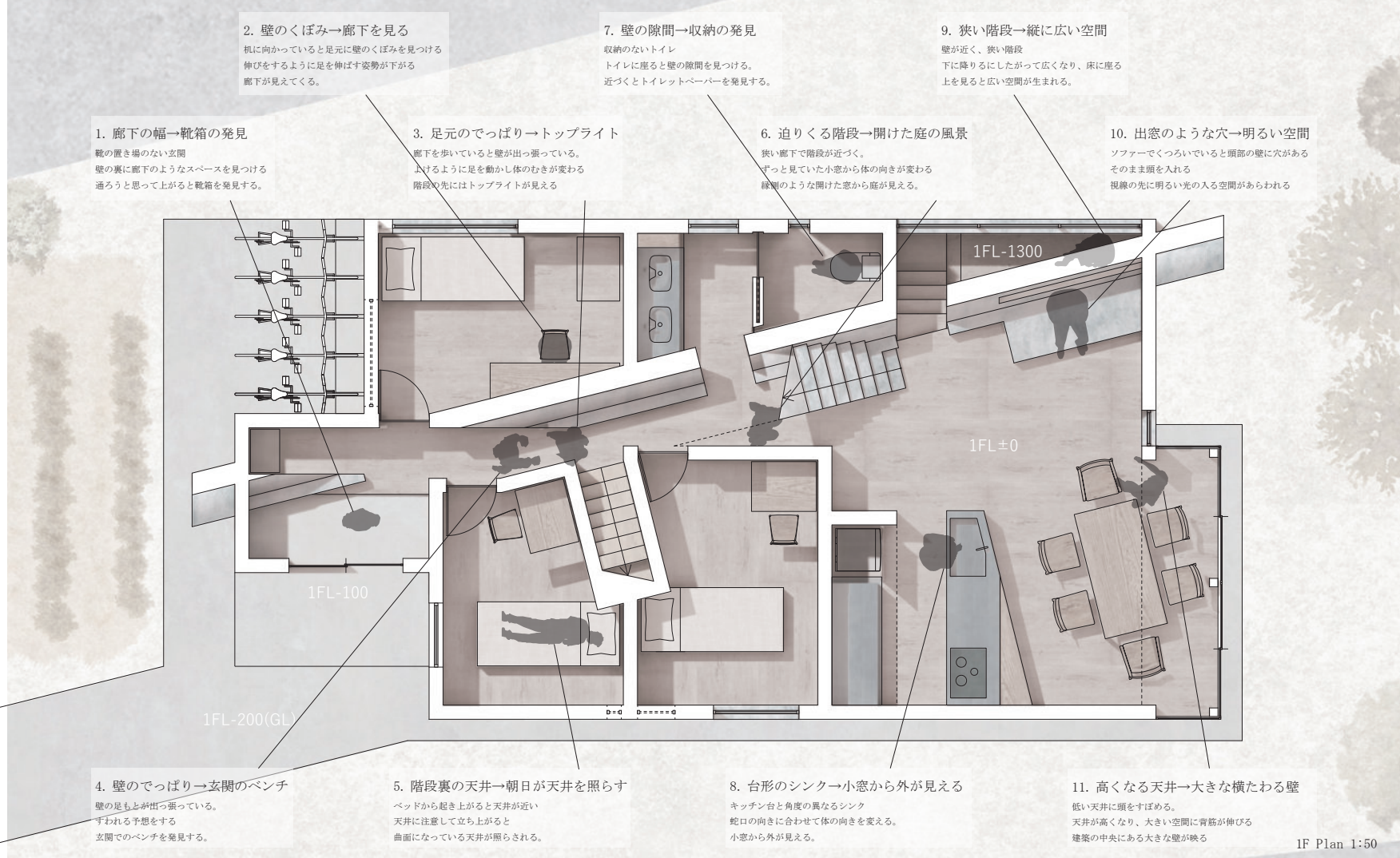
身体による空間把握が起こる空間の特徴である運動の変更性を引き起こす手法として「接近」を提案する。ある運動に対して、建築が物理的に接近することで、運動へ変化を与え、空間把握を誘発する。さらに、その空間把握の結果として得られるシーンを生むことでその空間把握の自覚を促す。



混雑

身体による空間把握が起こる空間の特徴である運動の予想性を引き起こす手法として「混雑」を提案する。ある運動に対して、別の運動を予想させる形態、寸法を建築に与えることで、自分の運動を予想するとともに空間把握を誘発する。空間の予想の結果として、棚などの発見により空間把握の自覚を促す。





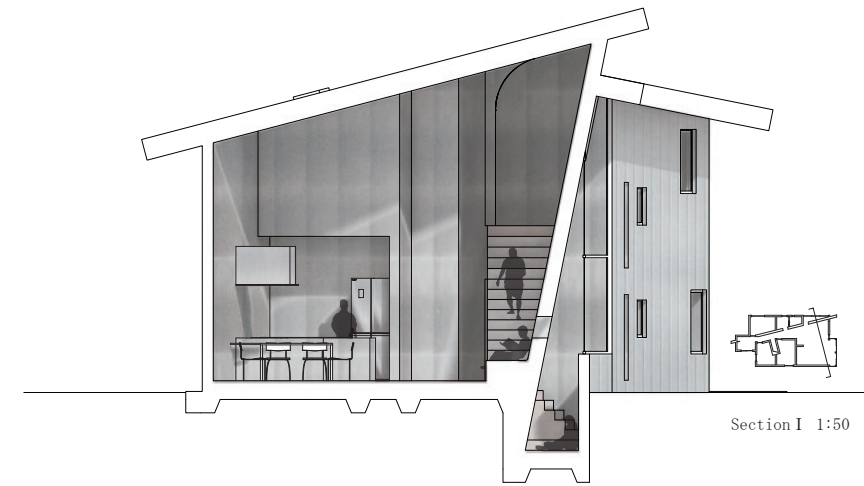
天井の段差→本棚の発見
モノを置く余裕のない部屋
天井の段差にスペースに注目する
手を伸ばすことで棚を発見する。

床が持ち上がる→光が差し込む
机に向かっていて足もとの床が高くなる。
床の面にしたがって体の向きが変わる
体の向いた先に光が差し込む窓がある。

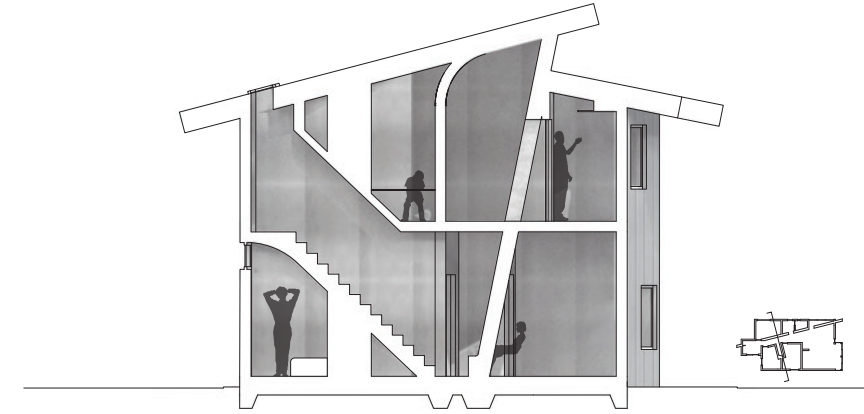
階段の壁が遠ざかる→天井が輝く
異常なほど狭い階段を上る。
遠ざかる階段に意識が上方へ向く
見上げると光を反射する天井を見る。

迫りくる壁→ドアの向きに気づく
トイレから立ち上がると壁が近い
自然と体の向きが変わる
普段斜めなドアが正面に現れる。

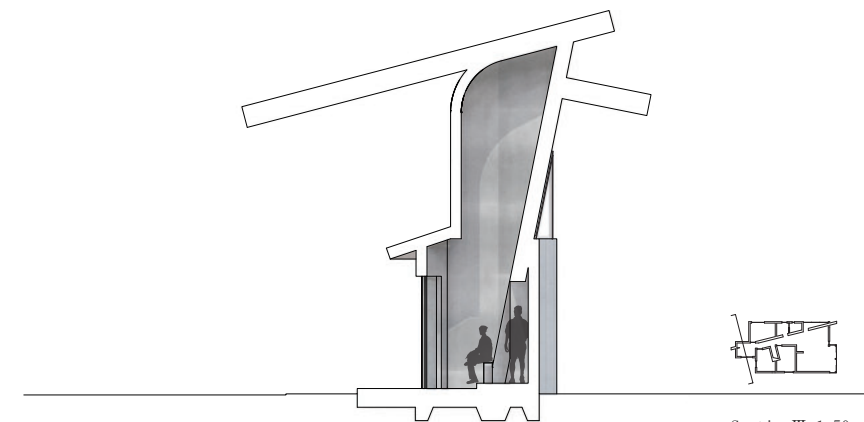
天井の低い風呂→外が見える窓
立ち上がると天井が低い浴槽
しゃがんで湯につかる
そとの見える窓がある。



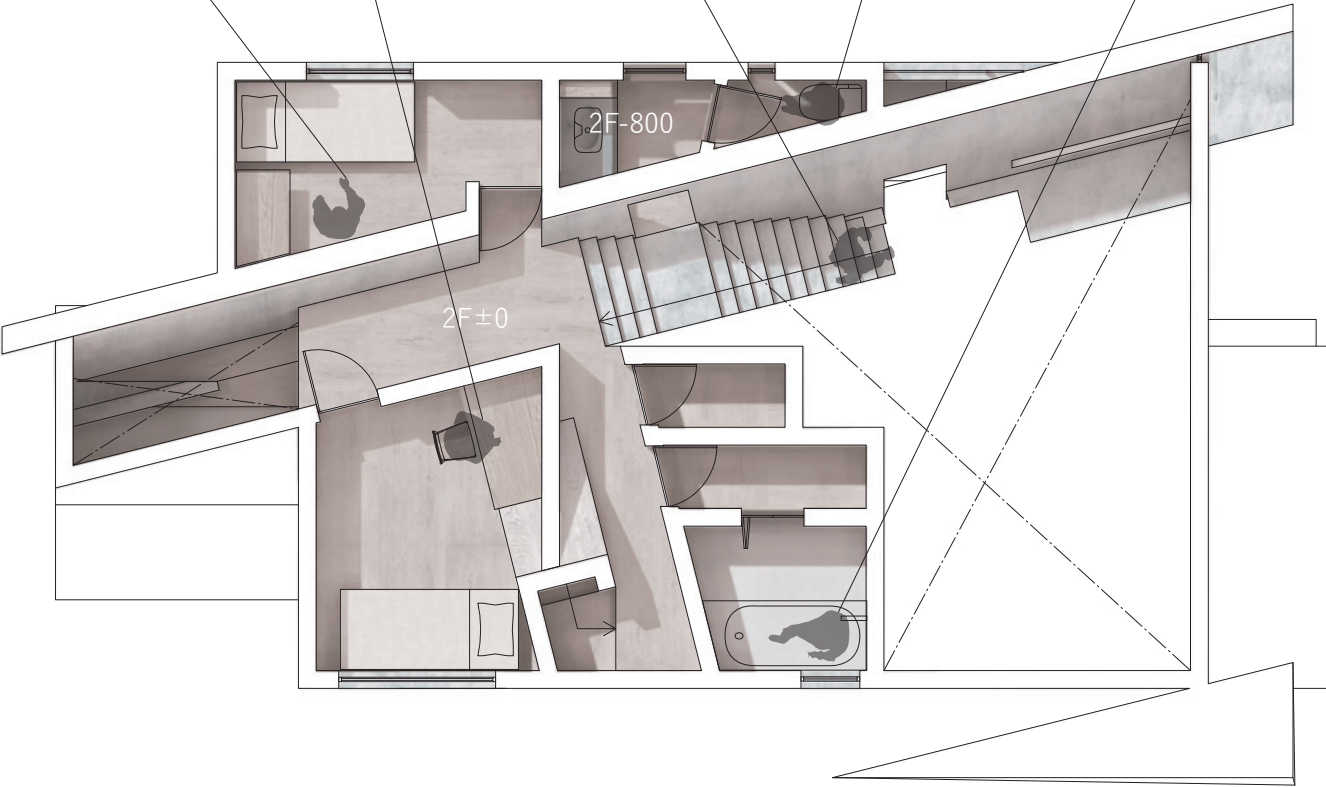
Section I 1:50



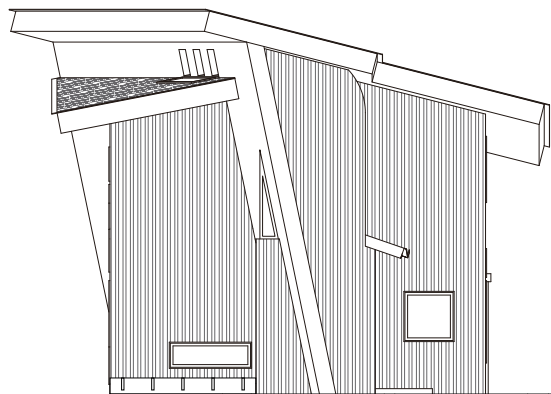
Section II 1:50



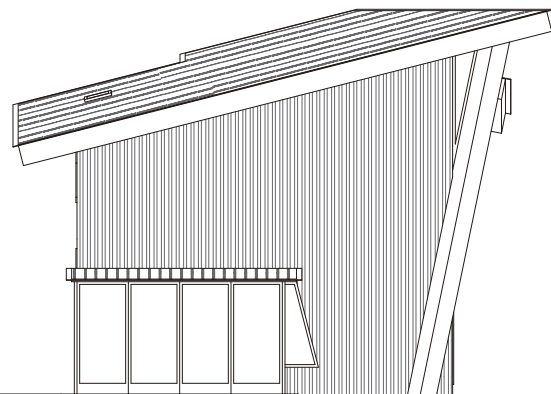
Section III 1:50



2F Plan 1:50



South Elevation 1:50



North Elevation 1:50