

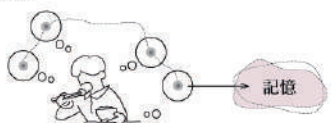
味わう建築

- 味覚形成過程に倣う建築嗜好性の学習について -



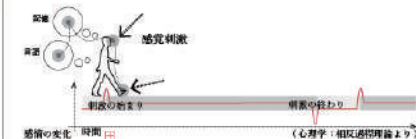
1. 背景：「味わい深い」とは

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。食の体験は美味しいやまずいといった直感的な評価に促されているため、人々が日常的に語るコンテンツである。食の体験に倣うことで、日常的に空間を批評する空間について研究し、味わうことで都市の中に「好みの空間」を見つめられる建築を設計する。人が「味わう」時の構造は、味覚や触覚だけでなく、様々な知覚を脳内で統合し、さらに記憶が加わることで、味以上の何かが感じている。味わいと身体への記憶は深く関わり合っている。



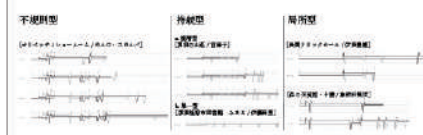
2. 文献調査：味わう構造と身体に残る記憶

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。同じ食事が続けば飽きてしまう事例等はこれによって説明でき、感情の動きによって身体に刻まれる嗜好性は、時間に対しての刺激のリズムの在り方によって誘導される。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、「味わい、好み」が記憶に刻み付けられる過程を再現できると考える。



3. 事例研究：刺激のリズムと嗜好性の構築

建築家によって設計された既存の建築空間13例の空間体験について、時間と感情の想起を軸とし、グラフ化することで刺激のリズムを分析した。その結果、大きく分けて3つの型に分類でき、それぞれに特徴があることがわかった。都市空間や建築用途に対する必要によって、建築空間の刺激のリズムの在り方は変容するべきであると考えられる。



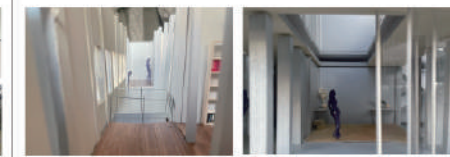
4. 敷地・用途：札幌市のコミュニティセンター

周辺には公園や山がありつつも、甚微の目録の街区であるため、一定のリズムの刺激・強い刺激がある都市空間である。既存建築は、戦後モダニズム建築時代に建てられた学校建築をコミュニティセンターとして使っている場所である。本提案によって、よりコミュニティセンターらしい刺激のリズムに改変する。



5. 手法・提案：リノベーションによって作る都市の居場所

本提案では、①刺激空間の方向性の組み替え、②刺激の重なりと分散を再編を行った。今後ス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、嗜好性が集められる建築を設計する予備の一つとなると考える。



刺激の統合とそのリズムにより、味わうように身体に嗜好性が築かれる設計手法論の提案 - 既存学校建築のリノベーション計画 -

1.はじめに
研究背景と目的

一般的に、人は生活の中で食を意欲な体験として気程に楽し、記憶に残している。実際、食については雑誌やSNSなどのツールを使用して、身近に話題にあり、評価される対象である。口腔内の体験は、美味しいやまずといった情緒的な評価には限られており、これは食物の味と咀嚼の形成に関連している。このような直感的な感情の動きは、特に触覚的な知覚によるものが大きい。一定の時間軸を進むことで嗜好性の獲得につながる。

現代社会では、都市や建築の空間に日常的に費する人は少なく、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と考えられる。心理学的に空間から空間体験の刺激とリズムを継続することで、空間における嗜好性を獲得し、直

味わいと愛着

本研究では、建築によって実際に体験を作ることではなく、「味わうこと」の構造を模索し、脳内でのイメージの想起を意欲にすることで、人間の根拠的な行動と結びつた研究・提案を行う。どんな建築もそれぞれの形で味わうことができるが、「味わうこと」によって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、情緒的な体験を分析することで、その空間の味わいの質を把握し、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仮説のもと考察を進める。

また、建築と味わい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と、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緒的な部分の成り立ちに着目する。

2. 建築の味覚
建築と味覚の関係

フィンランドの建築家、ユハニ・パラスマは「建築と感覚 空間と五感をめぐる哲学」において、感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。

芸術作品を「味わい深い」と表現するように、知覚は口腔内で体験と結びつけられることがある。今回は食の体験を通り、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動きを建築空間に転用することで、口腔内で感じ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。

味覚の構造

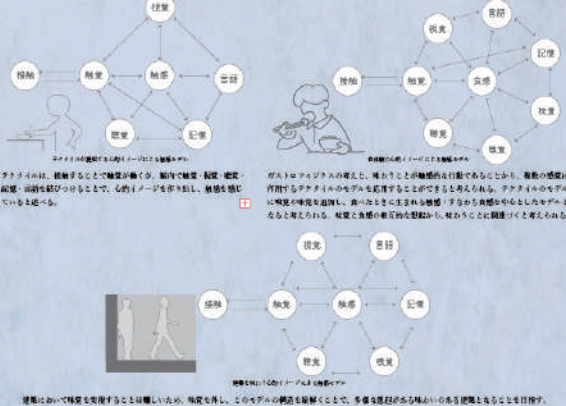
食べ物や飲み物を味わうときに生じる複数の感覚に作用する要素を研究する空間にガストロフィジクスがある。舌や味に加え、舌触りや色、噛むときの音、手と口をくすぐる感覚まですべて一つの事象として結びつけており、さらに記憶が加わることで、味以上の何かが感じられるようになる。このような多様な想起は人に感情を与え、自己の形成に大きく影響する。

3. 味わうと触

テクニカルな触感—モノ・身体・心的イメージ

触覚的な行動による脳内イメージの構成について、「テクニカル」という集団の研究を引用する。触覚技術を基盤として、その発展的な応用の開始を視野に入れた研究集団の「テクニカル」は、触覚という感覚を対象とするだけではなく、人の受ける印象も含めた、広く「触感」という枠組みで活動を広げた。「モノが持つ機能性に頼るだけではなく、モノを通じてわたしたち自身を高めるモノづくり。触感、そうした新しいモノづくりのあり方を導く存在。触感とは、人の身体性を呼び覚まし、モノから意味や感性を拾い出めることを促します。そうした行為を喚起し続けることで、わたしたちは豊かな感覚体験を享受できる心と身体を手に入れたるはずで、**「テクニカル」の目的は、触感のデザインを通じて、わたしたちの身体中心の感性を高めること**です。」と述べる。

「テクニカル」は、触感を触覚と区別し、「**触にまつわる主観的な質**」として、頭の中で形づけられるとして定義している。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構築**することで触感を作ることができる。

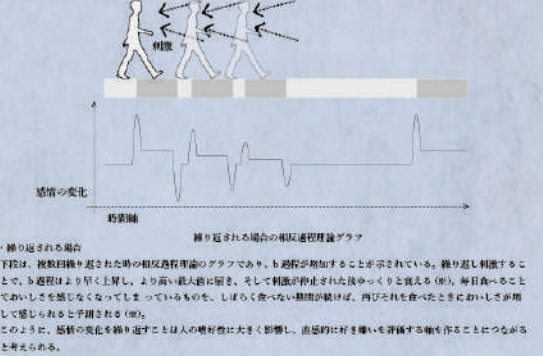
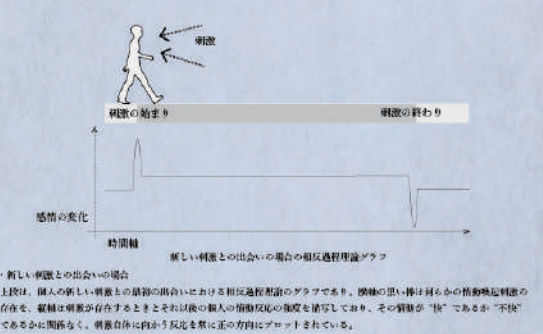
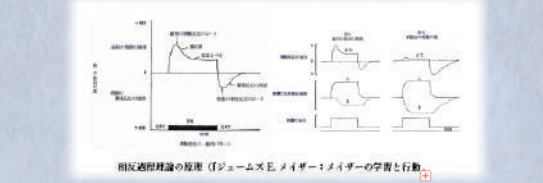


4.心理学による嗜好性の獲得

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。食の好みと記憶の形成には、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限するものではないが、同じ食事が続けられ飽きてしまうことや、長期間かかって形成される食物嗜好の変化を説明づける理論は、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。

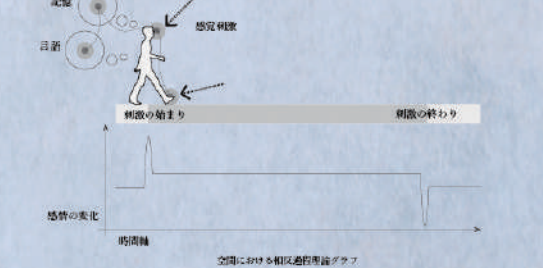
相反過程理論の構造

相反過程理論では正・負（快・不快）にわかれて感情喚起刺激が与えられ、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。



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。触感、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、空間においても趣味形成過程に似て嗜好性を食うことで、記憶までも食体験のようにイメージの中で統合し、自分が好き嫌いを遊びながら建築を味わう瞬間が実現すると考える。



5.事例分析による建築構成の分類化

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る配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工程に差が生じると考えられる。

以下のように、自身の経路による事例から、建築を体験するときのルート分類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。



刺激による体験構造の分析

経路が自由型であっても体験者に変わる事情が多いため、経路型・自由経路型の建築について分析を行う。「3.味わいと触感」で述べた刺激の種類（触覚・視覚・聴覚・嗅覚）に加え、三次元的空間の大きさを分類し、経路上での体験を平面上にプロットした。さらに、相反過程理論のグラフに似て、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。分析の基準についての記述は以下である。

プロットの基準



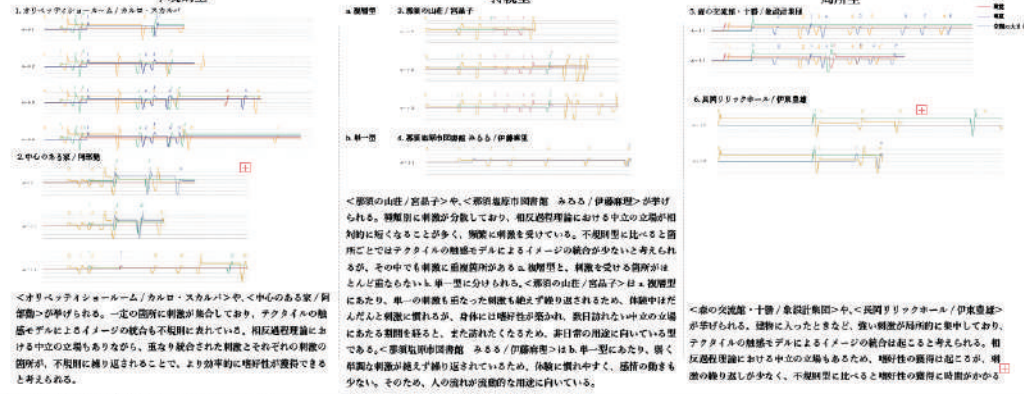
体験ルート上の刺激をグラフ化



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、時間経過と刺激のリズムを図式化した。さらに、図式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たものを建築における相反過程理論グラフとし、各建築の「味わい」を分析するツールとする。これを利用して、総合的な刺激の重なりとリズムの分析を行った。

リズムの形態についての分析



刺激の種類と重なりについての分析

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、「3.味わいと触感」で述べたテクニカルな触感モデルから、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浮かび上がると考えられる。

6. 設計論への展開

本研究は、「①経路空間の方向性の組み替え」、「②刺激の重なりと分散を再編」を行うことで、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、**嗜好性が集められる建築**を設計する手順の一つとなると考える。

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。



建築用途

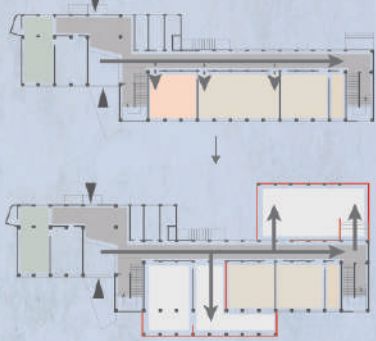
用途は、**コミュニティセンター**のままとするが、児童館やレクリエーションホール、多目的室、会議室、学習室などを新たに設ける。子どもから高齢者まで**自由に訪れ**、滞在時間も短時間から長時間と幅広く対応できる用途とすることで、空間体験の中から**居心地の良い場所**を造出し、**愛着の湧く空間**となることを目指す。

7. 設計提案

設計プロセス

①経路空間の方向性の組み替え

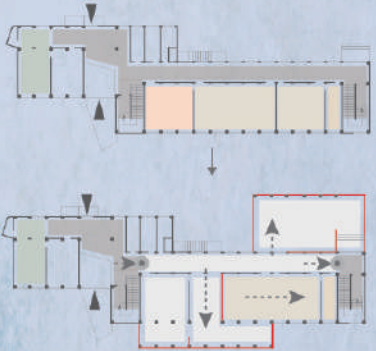
現在の経路は**一步通行にメインの動線**が作られている。選択肢のある経路とするため、**通路空間を拡張**する。既存建築の分析に加え、周辺調査から、**経路外にある刺激**についても情報を整理し、その方向に**経路を伸ばす**。



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や身体に馴染めるため、経路の中に**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、**嗜好性が集められること**を目指す。

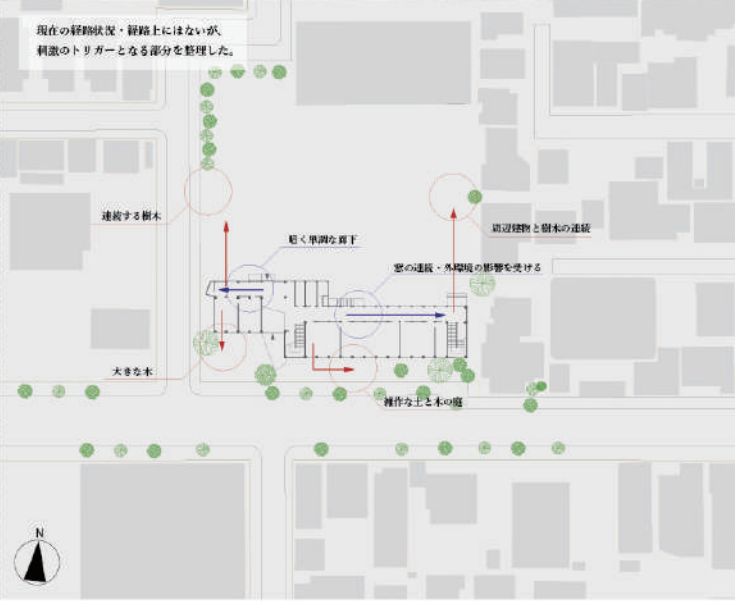
既存建築の素材を調査し、マテリアルや空間の大きさを変更することで、**刺激を感じられる場所・同じマテリアルが続く箇所**を作る。



敷地・周辺状況

敷地は北海道札幌市中央区南11条西4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、外環境にも**刺激の刺激**が起こる。

また、明治時代の北海道開拓によって**移転の状況**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創んでいる。

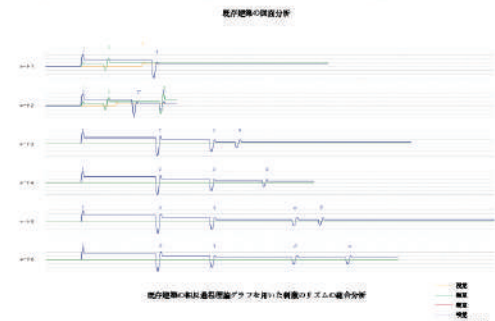
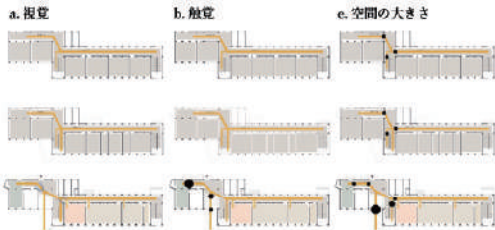


相反過程理論グラフを用いた現状の調査

既存建築の現状では、建築内での体験について、**小学校からコミュニティセンターへとそのままの建築で転用**しているため、用途の特性に合った状態で、嗜好性を獲得できる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**が身体に馴染めることを目指す。

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**原形型**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**持続型**であり、テクニルの触覚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、空間内に強い刺激が続くため、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。

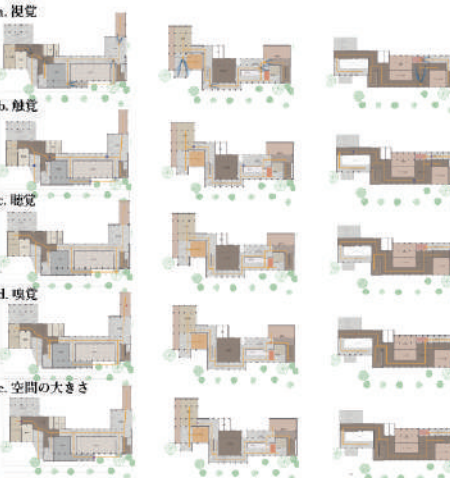


8. 設計結果

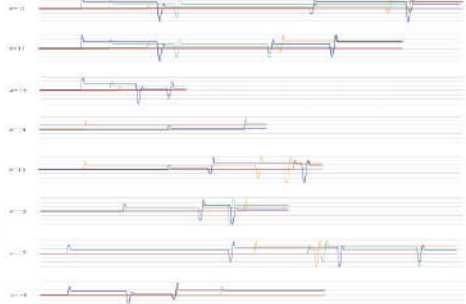
刺激がある場所、無刺激な場所が不規則にあらわれるように、テクスチャ・空間の大きさを変えた。

その結果、経路型は「**自由経路型**」、刺激の種類は「**5刺激型**」、リズムの型は「**不規則型**」となり、都市の中に愛着の湧く場所ができ、**コミュニティセンター**として、**日常的に訪れ、豊かな時間**を過ごすことのできる場所となると考えられる。

設計後の図面分析



設計後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



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、身体に馴染め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を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、嗜好性が集められる建築**を設計する手順の一つとなると考える。

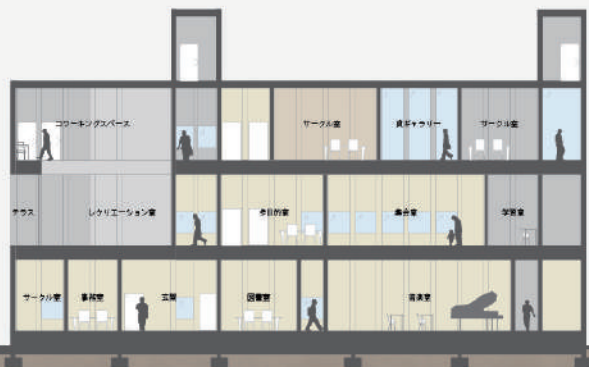




1F 平面図
1:100

0 1 2 3 4 5 10m

体育館



断面図

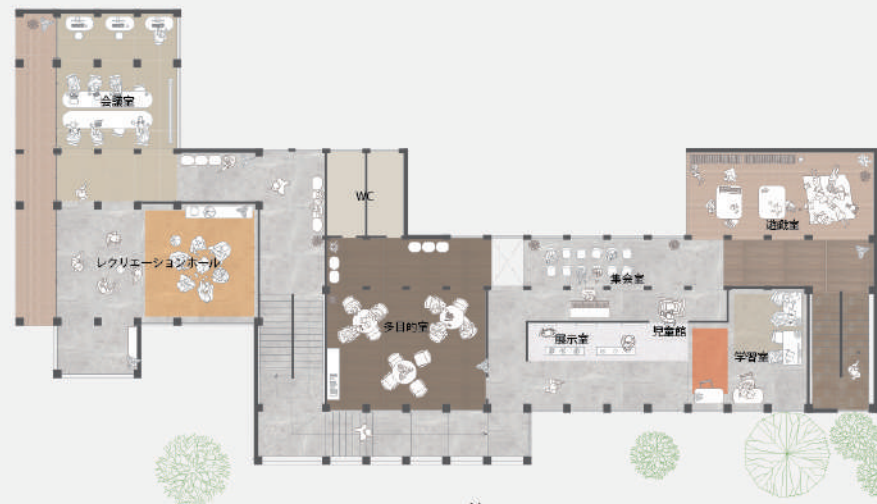
1:150

0 1 2 3 4 5 10m



2F 平面図
1:100

0 1 2 3 4 5 10m



3F 平面図
1:100

0 1 2 3 4 5 10m