

序論

第一章 本研究について

■研究背景

クリストファー・アレグザンダー^[1]は良い建築の源について「時を超えるすべての建設の道は無意識という意識から始まる」と述べている。それでは良い建築を受容することとは何なのだろうか。観光名所に行ったときに感じる違和感は何であろうか。この場所にいるのというのになじめないし、まるで次元違ったものを見ているような気分になるのは。我々が観光名所でいつもやるように微に入り際にわたり観察するのはいい方法には思えない。建築になじむとはどういうことなのだろうか。本研究の出発点はここにある。

■研究目的

本論文の目的は以下の通りである。「建築になじむ」という感覚の一端を明らかにするために、記述された「なじみ」の分析を行いその構造を明らかにすること、そしてそれを現実の形に還元することである。三つの段階に分けて、(1) われわれが何に対して「なじみ」を感じるのか、(2) 「なじみ」の表現とは何か、(3) 「なじみ」という感覚は作れるのか、三点を明らかにすることが本研究の目的となる。

■研究方法

第二章で「なじみ」を分析する際の方法論の検討として、クリストファー・アレグザンダーの『形の合成に関するノート』における方法論を参照し、本研究への適用を試みる。また分析対象の検討も行う。次に第三章で具体的媒体を選択し「なじみ」の記述の抽出、分析を行う。最後に第四章では得られた結果をもとに建築として「なじみ」をつくりだすことについての考察を行う。

■論文構成

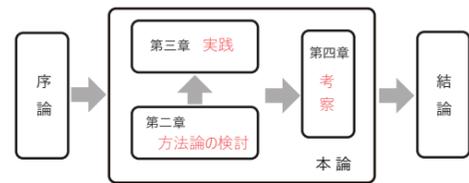


図1 本論文の構成

■既往研究

◇『形の合成に関するノート』

『形の合成に関するノート』はクリストファー・アレグザンダーによるデザイン理論が記された初期の代表的著作である。アレグザンダーはここで、かれが「自覚された (self-conscious) プロセス」と呼ぶ我々の世界におけるデザインのプロセスについて「無自覚な (unself-conscious) プロセス」との比較において問題点を指摘し、解決策としてデザインの手法を提唱している。

◇「なじみ」に関する既往研究

建築に「なじむ」ことに関する既往研究では研究対象の傾向は主にふたつあり傾向1：グループホームの入居者を対象としたもの、そして傾向2：地域の生活必需施設とその利用者を対象としたものに分類できる。既往研究では建築に「なじむ」ことは時間の経過によって獲得されるものと扱われている。これまでの研究では「なじみ」とは経時的に獲得されるものだといえられていることが分かった。

本論

第二章 「なじみ」を分析するにあたって

■クリストファー・アレグザンダーの方法論

「なじみ」を分析するための方法論としてアレグザンダーの『形の合成に関するノート』を参照した。彼がこの著書で扱うのは、デザインの問題の解決方法である。それは直感的に行われることを、非直感的な方法で説明する方法である。アレグザンダーはデザインの問題を次のように説明する。まず「アンサンブル」と呼ばれる全体があり、これは「形」と「コンテキスト」に区分される。そしてデザインとは形をコントロールすることによって、そのコンテキストとの間の適合をよいものにしていく過程である。アンサンブルの区分の仕方は一通りではなく、デザインの目的は、アンサンブルが望み通りの特質を持つために、それぞれの分け方で生じる形とコンテキストの適合が全体で最大値となること、と位置付けられる。デザインの問題における求めるべき解答は「適合」である。そして具体的な記述方法として「集合論」が採用される。集合とは「なんであろうとその共通性には関係なく一まとまりのものを指し、与えられるまでは内部構造を持たない」^[2]要素の集まりである。アレグザンダーの方法論は図2のダイアグラムで表される。

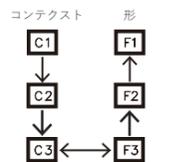


図2 アレグザンダーのプロセス

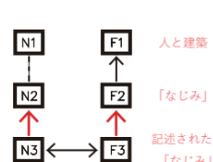


図3 本研究でのプロセス

■方法論の適用

アンサンブルの適合状態についてアレグザンダーが最も身近なものとして例に挙げているのが、生物と環境がつくるアンサンブルである。したがって「なじみ」とはアレグザンダーの言う「適合」の一種だと考えられる。以上から、本研究では記述された「なじみ」を集合論的な方法で分析することを研究方法とする。本研究の方法論は図3のダイアグラムで表される。記述された「なじみ」として、分析対象は「物語」として完成された媒体から抽出を行うこととした。その理由は、物語には「生活を織りなす原因・結果の連鎖」を「明確な姿で顕現させる」機能がある^[3]からである。

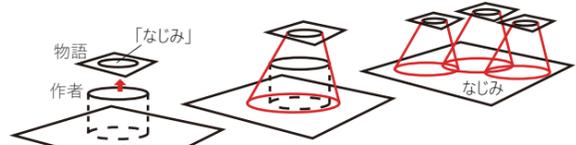


図4 物語から「なじみ」の分析

具体的にはテキスト、写真、映像の三媒体を対象とし、作品の中で作家が意識的・無意識的にかかわらず「なじみ」を表現している箇所を抽出する。これらの分析結果の有効性は二つの観点から説明できる。第一に対象として選択した媒体の性質として、自覚されることのない感覚を描くことが可能であるということ。「なじみ」を私(筆者)・記述・複数の作家というように三次元的に捉えるということである。第二に、クリストファー・アレグザンダーの方法論を用いたことである。集合論を用いれば三次元的に捉えた「なじみ」に、恣意的フィルターを通すことなく、構造を与えることが可能となる。

第三章 「なじみ」の記述の抽出と表の作成

■記述の抽出

以下の8作品から、全14の記述の抽出を行った。(括弧内は抽出数)

テキスト	・ポール・オスター著『ムーン・パレス』(3) ・深沢七郎著『檜山節考』(1) ・トルーマン・カポーティ著『冷血』(1) ・和辻哲郎著『初版 古寺巡礼』(5)
写真 映像	・藤原新也著『印度放浪』(1) ・アンドリュウ・ニコル監督『ガタカ』(1) ・リチャード・リンクレイター監督『ピフォアンライズ』(1) ・ロバート・ゼメキス監督『キャストアウェイ』(1)

■記述の分析

集合論的な分析は以下の通り行った。

- (1) 記述を抽出する
- (2) 記述を並列して差分を洗っていく(裏面図8)
- (3) 得られた要素から記述の全体図を描く(裏面図9)

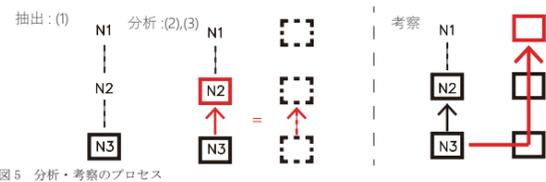


図5 分析・考察のプロセス

◇「時間」についての軸の設定

「場所(記述)の時間経過」と「なじみの時間」に着目して、経時的表現と共時的表現のふたつの軸を設定した。抽出した記述を経時・共時の二軸で分けると、経時的表現は8記述、共時的表現は6記述あることがわかった。

◇三つのなじみ

記述の全体図(図9)から「なじみ」には三つの種類があることがわかる。それぞれ「経験的」「身体的」「反射的」と呼ぶこととする。「経験的ななじみ」とは新しい環境に対して、自分の過去の経験、記憶が要因となって「なじむ」場合である。新しい環境や状況に対して主体がなつかしさを覚える場合とも言い換えられる。「身体的なじみ」とは主体が環境において生き延びるすべを獲得していく場合や、時間経過が直接的に「なじみ」の要因になる場合である。とくに前者は主体が環境に適応して変わっていくため「積極的・身体的なじみ」といえ、後者は環境に対する慣れから生じるため「消極的・身体的なじみ」といえる。「反射的ななじみ」とは何かしらの潜在的なイメージが刺激され、頭で考える前に場所に「なじむ」場合、主体にとって何かしらの条件がそろう、新しい環境を瞬間的に受容することが「なじみ」に直結する場合である。

第四章 考察

得られた結果をふまえて、以下のダイアグラムで「なじみ」は表現できる。このようにプロットすると、四つ目として「なじまない」場合を考えることができる。この章では分析で得られた三つの「なじみ」に「なじまない」場合を加えて四つの場合について建築に関連させた考察を行った。

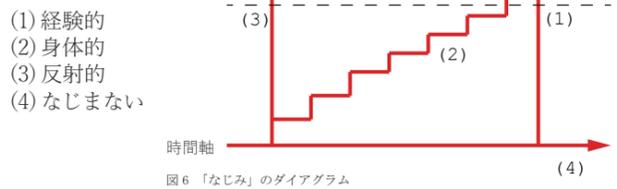


図6 「なじみ」のダイアグラム

■例を挙げて

先に挙げた(1)~(4)の場合について具体的に例を挙げて「なじみ」をつくりだす(またはつくりださない)ことの可能性について考察を行った。

- (1) 『バタン・ランゲージ』(2) 『実践感覚^[4]』
- (3) 『アウラ^[5]』(4) SI住宅^[6]

以下の考察結果を得た。

- ・「経験的ななじみ」は『バタン・ランゲージ』で用いられた方法によってつくりだすことができる可能性はある
- ・「身体的なじみ」は建築的に時間とふるまいを操作することでつくりだせる
- ・「反射的ななじみ」はベンヤミンの「アウラ」の概念をかりて、「アウラの経験」によって生じ、それは人と環境のアイコンタクトである、と説明できる
- ・「なじみ」が生じるためには環境側に経時的な一貫性が担保されている必要があり、逆に「なじまない」建築は、経時的な一貫性を無効にし、カタログによってつくられるSI住宅のようなシステムによって実現可能である



図7 『バタン・ランゲージ』より

■会津若松飯盛山・栄螺堂^[7]

ここまでの考察をふまえて、具体的建築として、「会津若松飯盛山の栄螺堂」を対象とし、栄螺堂の構築から見えてくる「なじみ」について考察を行った。

以下の考察結果を得た

- ・時間とふるまいの操作、一回性、インスタント性などの観点からこの栄螺堂は何重もの意味で「なじみ(なじまないもふくむ)」建築であるといえる
- ・さらに毛綱モン太によって指摘されたメビウスの輪的な性質^[8]から「なじみ」は右-左、此岸-彼岸、過去-未来等の絶対的転換点であると考えることができる

結論

本研究では「物語」という媒体から記述された「なじみ」を抽出し、分析を行うことで「なじみ」という感覚の構造を明らかにすることを試みた。方法論としてクリストファー・アレグザンダーの『形の合成に関するノート』を参照し、集合論という考え方を分析方法に採用した。「なじみ」は経時的に限らず、共時的に表現される場合もあること、経験的、身体的、反射的の三種類があること、場合によっては建築的操作でつくりだすことができるということを明らかにすることができた。

注釈

[1] クリストファー・アレグザンダー(1936年-)はウィーン出身の都市計画家・建築家で、建築・都市計画の理論である『バタン・ランゲージ』(1977)など多くの建築理論を提唱し、建築界に大きな影響を与えた人物である。[2] クリストファー・アレグザンダー『形の合成に関するノート』稲葉武司訳、鹿島出版会、1978、p67 [3] 中山真彦『物語構造論』『源氏物語』とそのフランス語訳について、岩波書店、1995年、p1 [4] ビーエル・ブルデュによって提唱された概念 [5] ヴァルター・ベンヤミン(1892-1940)によって提唱された概念。[6] 建物の骨格部分と内装部分を分離して建築する方式の住宅。間取りや設備などが自由に変更できるのが特徴。[7] 栄螺堂は江戸時代後期に考案された、観音像をまつるための特異な仏堂形式である。室内は3層につくられ、右回りの通路にそって百観音や三十三観音などの仏像が安置されている。室内を一巡することで、観音霊場を巡礼したと同じ霊験が得ることができるという考えのもと建設された。[8] 毛綱モン太『寄館異感-2- 江戸三大奇館(異形の建築-2- 輪廻転生の建築/栄螺堂)』『建築』154号、1973、pp.45-50、p50

図版出典

図1,4,5,6,8,9 筆者作成 図2 Christopher Alexander, Notes on the Synthesis of Form, Harvard University Press, 1964, p76より(邦訳は筆者) 図3 図2を参考に筆者作成 図7 クリストファー・アレグザンダー『バタン・ランゲージ 環境設計の手引』鹿島出版会、2013、p447より

目次構成

序論

第一章 本研究について

- 第一節 研究動機
- 第二節 研究目的
- 第三節 研究方法
- 第四節 既往研究
 - 1.C. アレグザンダー『形の合成に関するノート』
 - 2. 「なじみ」について

本論

第二章 「なじみ」を分析するにあたって

- 第一節 頭の中の像の問題について
- 第二節 問題を記述することについて—C. アレグザンダーの方法論
 - 1. 直感を非直感的な方法で扱うこと
 - 2. 頭の中の像のその形
 - 3. 論理と数学・「集合論」による構造化
- 第三節 客観性を持つ媒体を扱うことについて
 - 1. 記述された「なじみ」
 - 2. 具体的作品の抽出基準
- 第四節 方法論の適用

第三章 「なじみ」の記述の抽出と表の作成

- 第一節 テキスト・写真・映像作品からの抽出
 - 1. テキストからの抽出
 - 2. 写真からの抽出
 - 3. 映像からの抽出
- 第二節 抽出された表現から読み取れること
 - 1. 表から読み取れること
 - 2. 二つの時間
 - 3. 三つのなじみ

第四章 考察

- 第一節 はじめに —「なじみ」のダイアグラム
- 第二節 それぞれについて例を挙げて
- 第三節 なじみ建築として「会津飯盛山・米螺堂」
- 第四節 設計への展望 —スポットライト理論をとりあげて

結論

- 参考文献・資料
- 謝辞

	記述1	記述2	記述3	記述4	記述5	記述6	記述7	記述8	記述9	記述10	記述11	記述12	記述13	記述14
メディア	テキスト	テキスト	テキスト	テキスト	テキスト	テキスト	テキスト	テキスト	テキスト	テキスト	写真	映像	映像	映像
記述の人称	一人称	一人称	一人称	三人称	三人称	一人称	一人称	一人称	一人称	一人称				
状況	はじめての一人暮らしに不安で部屋に始めなさを感ずる・窓から見えた光景がきっかけて部屋に愛着を持つようになった・いるべき場所にいるという感覚を得た	家賃が払えずアパートを追い出される・暑さをしのぐために入った映画館・内装の様子やほかの人が気になる・ある映画が上映され始めたことがきっかけで感情が爆発	路上暮らし・一日目の夜から二週間ほど・公園で寝ることに対しての恐怖から街の中で唯一快適な場所であることの発見・リラックスして人間観察するまで	息子に背負われて捨てた山にやっていた・ちよふとよい場所を見つけて落ち着いたあと	ずっと追っていた犯罪者を逮捕後・移送する車内・刑事二人と犯罪者の三人・刑事の一人が状況に不快感を感じることから犯罪者に対して哀愁を感じるまで	奈良について日ごと・最初は奈良のイメージについて語る・数時間後周りの好ましい状況と友人との会話・旅という状況・理由なくつかしさを感ずる	奈良市内から郊外への移動・子供の頃の記憶から車から見える山の様子に親しみを感ずる	仮面に関する新発見	今いる場所のカラ風呂というものが気になる・いろいろと考えたが気づいたら幼少期の心持が蘇る・いる場所に対してなつかしさを感ずる	はじめて訪れた際の強烈な印象が何度も訪れるうちに変わっていく	水際に立つ男性・目を閉じている・寒さに耐えるように服にくるまっている	初対面の男女が夕方から明け方まで一箱に閉じこもる	下半身不随の男・普段は絶対に行かない家の中で他人に対して空間になじんでいることを演出	無人島に漂流した男・一日目からその四年後の表現・間の記述はない
場所	ワンルームアパート	映画館	セントラルパーク	山中	車内	ホテル	車内	部屋	遺構	法隆寺	川辺	ウィーン	一室	無人島
対象	ワンルームアパート	映画館	セントラルパーク	山中	車内/状況	奈良	車窓から見える景色	部屋/状況	遺構	法隆寺	川辺	ウィーン	一室	無人島
新しい環境か	y	y	y	y	y	y	y	y	y	y	y	y	y	y
場所(記述)の時間経過	2, 3日	約4時間	二週間程	一分程	数時間	数時間	数時間?	数分	数分	数年	数十分?	数時間	約1分	4年
なじみの時間(経・共時)	一瞬	ワンクッションおいて一瞬	二週間程	一動作	数時間	ワンシーン(数分?)	ワンシーン(数分?)	一瞬	数分	数年	数十分?	数時間	一瞬	4年
主体	一人	一人	一人	一人	三人	一人	一人	一人	一人	一人	一人	二人	一人	一人
インタラクション	なし	なし	あり(一方的)	あり(一対一)	あり(三人の会話)	あり(一対一)(一方的)	なし	あり(一方的)	なし	なし	なし	あり(不特定多数)	あり	なし
ファクター	風景	映画	時間経過		人間関係の変化		風景	新発見	時間経過	複数回の訪問	時間経過	時間経過/人間関係の変化		時間経過
ファクター(具体的)	『MOON PALACE』	『八十日間世界一周』					幼少期の記憶		幼少期の心持					
ファクター(潜在的)	ピクサー伯父	ピクサー伯父												
ファクター(主体)			正しいふるまい方を学んだ	死に場所ということ				なにかに気を取られた					正しいふるまい方を模倣した	正しいふるまい方を学んだ
ファクター(一般化)			「適応」					「忘れ」	「忘れ」			「忘れ」		
必要性			あり	なし										
自主的な状況か	y	y	n	y(不可避)	n									n
快適さを感じているか				y	n									
心持	説明不可能な運命的なものを感じる	説明可能な運命的なものを感じる				説明不可能なつかしさを感ずる	説明可能なつかしさを感ずる		説明可能なつかしさを感ずる					
集中について	空間に集中→空間に集中	空間に集中→自分の状況に集中	空間に集中→集中なし	自分に集中										
状況の特殊さ				死の直前										
カテゴリー	反射	経験	積・身体	積・身体	消・身体	反射	経験	消・身体	消・身体	消・身体	消・身体	消・身体	積・身体	積・身体

図8 記述・要素一覧表

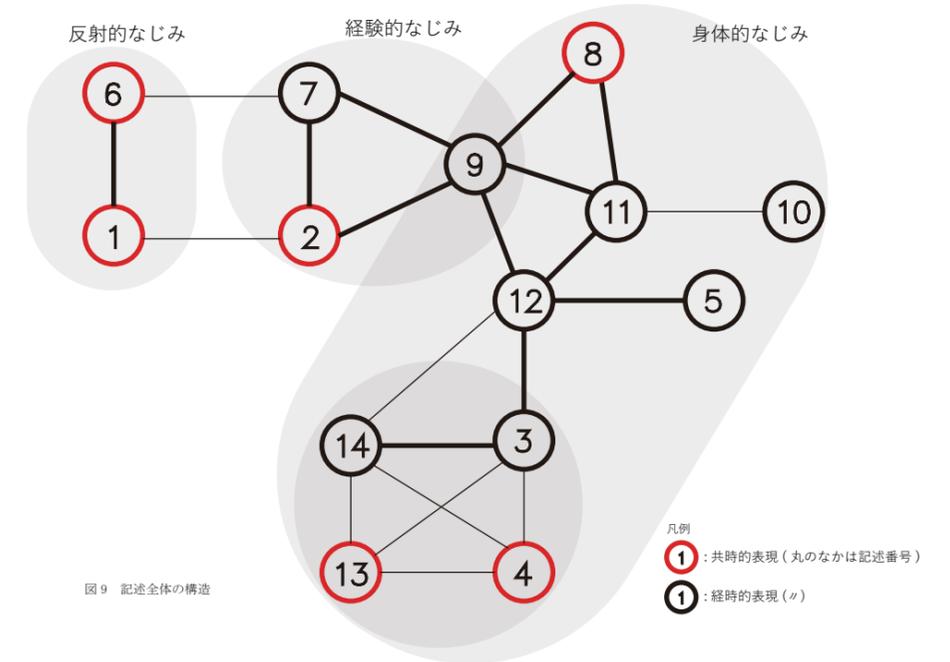


図9 記述全体の構造