

散歩が紡ぐ団地の風景

近年、用途や機能が優先され、使い手に特定の行動を促す能動的な建築や、決まった目的だけに使われる受動的な建築も多く見られる。集合住宅においても、通路としてのみ機能する共用廊下や、用途が限定された共用部では、住まい手の自発的な関わりが生まれにくい。こうした状況に対して、建築が人のふるまいを一方向的に方向づけるのではなく、住まい手自身が自発的に関わり、意味づけを行えるような余白をもつ中動的な集合住宅のあり方を散歩という体験を通して考える。



00 研究背景と目的

本提案では、散歩に着目した。散歩中、人は目に入る様々な事物を自由に選びながら、気に留めることもあれば、無意識的に流していくこともあり、これが中動的な心地よさを生み出している。



散歩は、身体を動かしながら脳の情報を更新し充足感を得る行為である。

建築は、身体と脳を統合するメディアとしての役割を持つ。

散歩を手がかりに、人と環境の関係性を探り、建築と体験者との新たな応答性を持つ環境のあり方を提案する。

02 散歩の特徴

①散歩が明確な目的やゴールを必要としない点

「どこかに行くために歩く」のではなく、歩くこと自体が散歩の目的となる。最初は何気なく歩き始めたとしても、次第に景色や道の雰囲気に取り込まれ、歩くという行為そのものが楽しみになる体験である。



②「見る」と「見える」が交錯する中で環境を体験する点

普段の移動では建物や壁がただの面として認識されがちだが、散歩では意識して「見る」だけでなく、環境が自然と感覚に働きかけることで、「見える」という半分意識半分無意識的な状態が生まれる。



普段の移動
建物や壁を「面」として認識
進行方向を「見る」

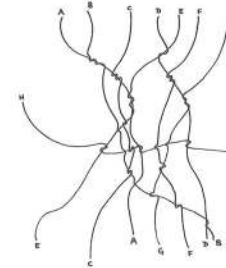


散歩
進行方向を「見る」
環境が感覚に働きかける「見える」

01 散歩の定義

人類学者ティム・インゴルドは、移動を「徒歩旅行」と「輸送」に分ける。前者は地図や最終目的地に依存せず環境との関係を探りながら移動するものであり、後者は目的地を目指して物資や人を運ぶための移動である。

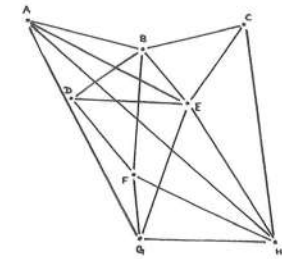
本研究では、「徒歩旅行」に着目し、この性質に近い行為として「散歩」という言葉を用いる。



徒歩旅行

The meshwork of entangled lines

身ぶりの軌跡
trace of gesture



輸送

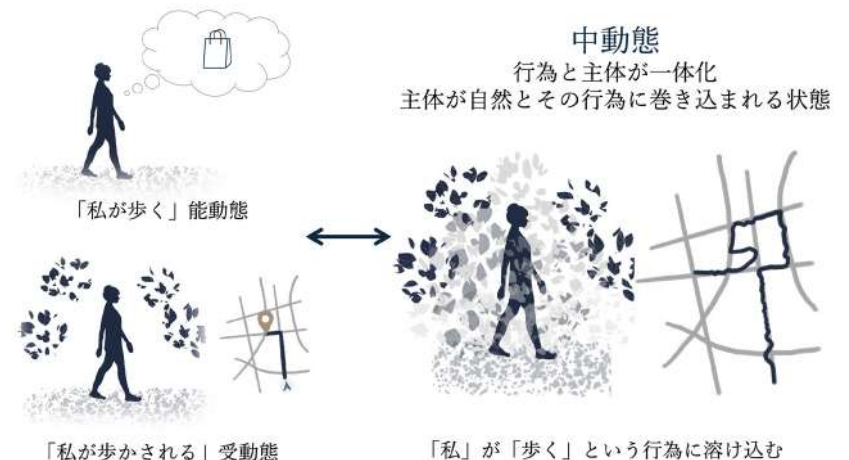
The network of connected points

点と点をつなぐ連結器
point-to-point connectors

03 散歩と中動態

これらの特徴は哲学者國分功一郎の提唱する「中動態」の概念に通じると考えられる。國分によると、中動態とは行為が主体の内側で進行する状態を表す概念である。

能動態(主体が行為を起こす)や受動態(主体が行為を受ける)とは異なり、行為と主体が密接に結びつき、主体がその行為に巻き込まれるような状態を指している。

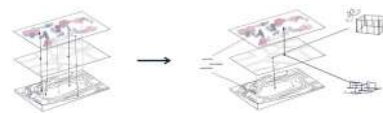


04 散歩知

散歩の心地よさは、様々な事物と中動的な意識状態があることで成立する。この心地よさの知覚を「散歩知」と定義する。

「散歩知」は、身体と環境の相互作用を通じて生まれる知覚のあり方であり、現代社会において失われつつある身体性や感覚的な豊かさを取り戻す視点であると考えられる。

心地よさ = 中動態 + さまざまな事物
主体と行為が一体化 複数のアクター



05-1 散歩知調査

「散歩知」を踏まえ、散歩中における身体と環境の要素の相互作用を探るため、散歩調査を実施した。

調査では、歩行者が身体感覚を通じて環境とどのように関わり、経路を選択するかを分析した。

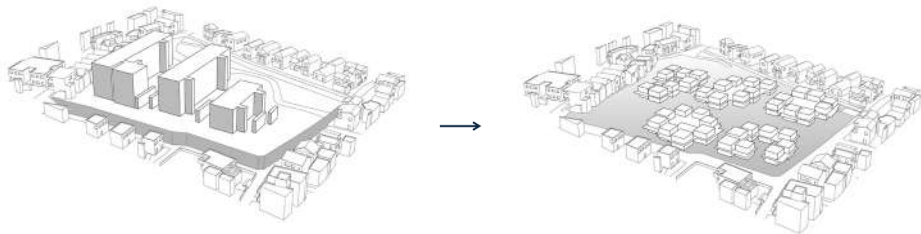


06 設計提案

①敷地

東京都大田区南馬込の都営アパートとする。区の地形は半分以上が台地で構成され、大小様々な坂道が走っている。

一方で、対象敷地には高い擁壁があり突出した建築ボリュームが「散歩知」を低下させている。敷地本来のなだらかな地形を取り戻し、南馬込の「散歩知」を取り入れるために適した場所と考える。



②用途

本計画では、多世代が共に暮らす集合住宅と、公共施設を併設した多世代複合型集合住宅を提案する。居住者同士のつながりや地域住民との交流を促進し、心地よさを感じられる場となる開かれた公共空間を設ける。

05-2 経路選択の要因

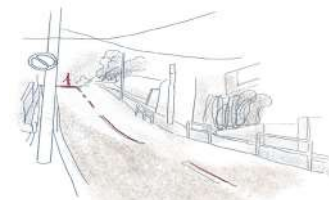
経路選択に影響を与えた要因を以下の3つに分類した。

環境的要因

経路選択の対象が、街の物理的な構成要素に基づく場合。

[例] 地形の特徴 (地形の起伏や場所の歴史性など)

[例] ランドマークの存在 (視認性が高い象徴的なもの)



心理的要因

経路選択の対象が、記憶や期待感などの心理的や情緒的な認識に基づく場合。

[例] 経験知 (過去の経験や記憶に基づく知識)

[例] 暗黙知 (個人の勘や直観などに基づいた知識)



身体的要因

経路選択の対象が、身体感覚に基づく場合。

[例] 生態学的視覚 (視覚的要素が身体の動きを誘導)

[例] スケール感覚 (幅や高さなどが身体の動きを誘導)



調査を通じて、散歩の心地よさは地形の起伏や歴史性、溢れ出しなどの場所に蓄積された要素と、半分意識半分無意識のような身体感覚の更新が相互に作用して形成されることが考えられる。

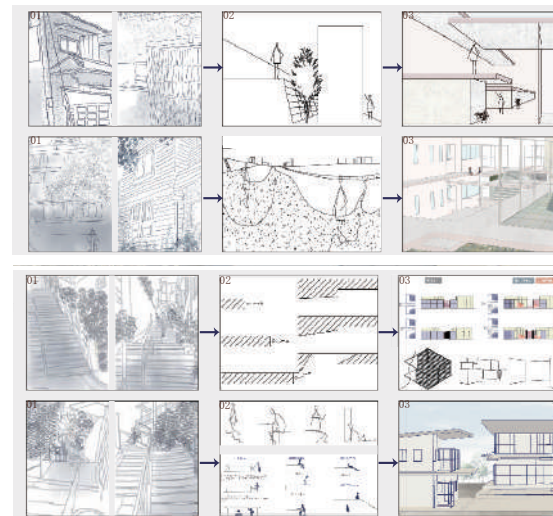
③設計手法

「散歩知」を建築に取り入れるには、単に散歩道を復元するのではなく、「散歩知」の濃淡のある場所を分析し、心地よさを構成する要素を抽出する。その後、抽出した身体的、情緒的、環境的要素を建築のエLEMENTに置き換える。

1. 経路選択に影響を与える散歩知の高い場面を記録。

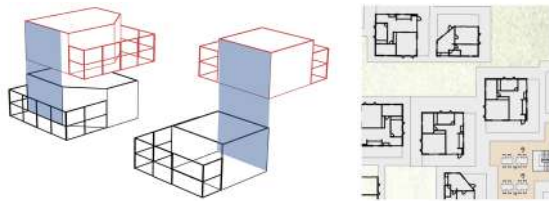
2. 場面からふと惹かれる様々な要素を抽出。

3. 要素を建築のエLEMENTに置き換え、新しい要素同士の関係性を統合する。



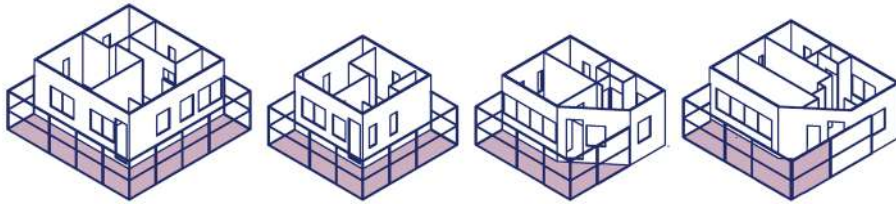
住戸計画

1ユニット内の住戸は組み合わせにより複数のパターンを生み出せる。また、配置方向の組み合わせによってはさらに複数のパターンを作ることができる。これらを連続的に配置することで、一見不規則な集合体が様々な景色を作り散歩知を高めてくれる。



各住戸にはサッシ付きのテラスがある。2つの住戸で1ユニットとし、それぞれはテラスを介してつながる。

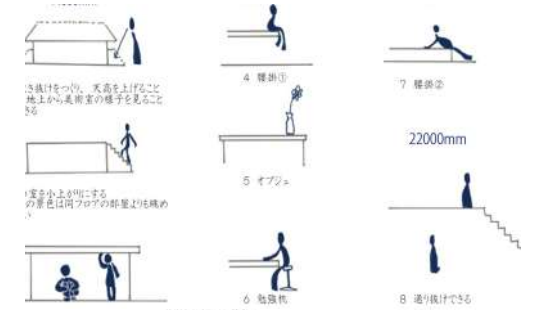
上下階は一部の壁が構造壁としてつながっている。



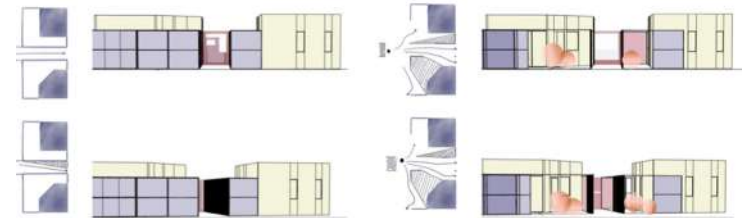
揺らぎ

散歩知の再現により、建築に機能性や形式性の多様な解釈・利用が可能になり、「揺らぎ」が生じる。

中動的な建築と体験者とが交わり、新たな応答性が生まれる。それにより心地よさが生まれ、人々が建築で過ごす行為そのものを楽しむことを期待する。



散歩知 低 → 散歩知 高
要素なし → 情緒的要素 → 身体的要素



散歩が紡ぐ

要素同士の関係性を分析すると、その多くが地形に関する要素である。古い道、坂道、台地といった高低差に関わるものや、植木鉢などの緑のしつらえ、縁側・土間玄関・中庭、路傍の文化へと繋がっていくことが分かった。設計では内部空間ではあるが外の心地を導入した中間領域を設定し、建築のエレメントを身体的、建築的、都市的というように空間が連続的でひとつつながりとなることを目指す。



廊下 住戸 廊下 縁側 公共空間(シェアキッチン) 縁側

住戸的かつコモン的な領域をもつこの空間は、サッシをあけ放つことで公共につながる。



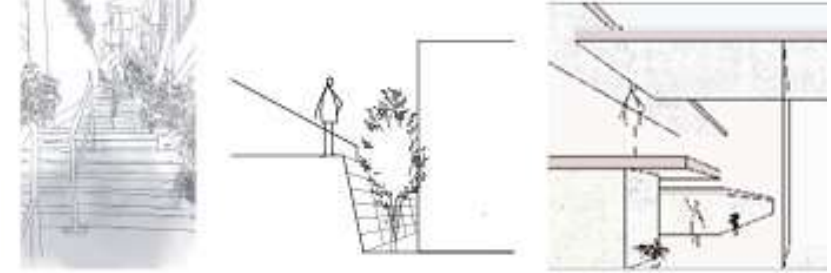
室内 土間玄関 テラス 共用廊下 縁側 土間



それぞれの要素の具体例を示す。

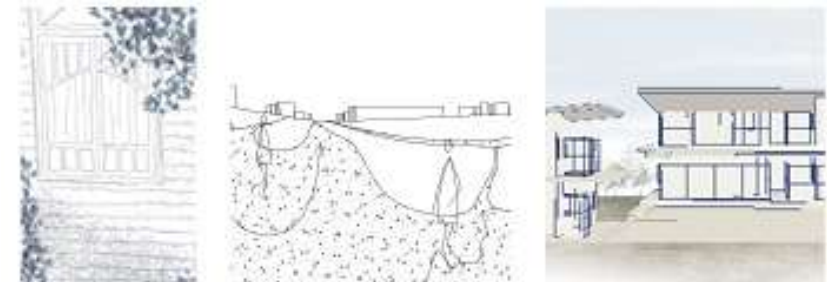
環境的要素

地形の高低差により視線の流れが生まれている。敷地の起伏に沿って建築スラブを積層させることで、空間構成に表情が生まれ、身体スケールに応じたふるまいが誘発される。



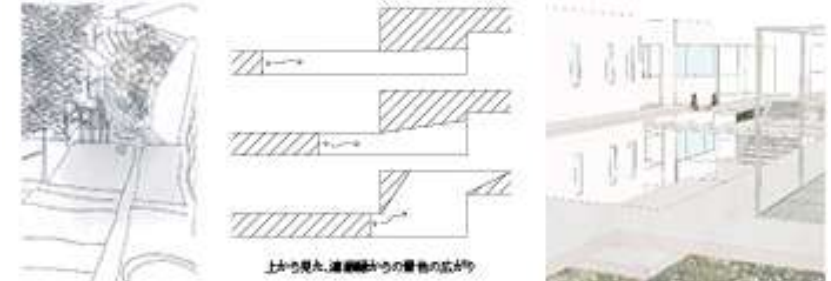
心理的要素

既存の道路に沿って歩くだけでは散歩知は低い。住戸、共用廊下、公共空間の境界を曖昧にすることで人それぞれの認識によって歩く場所や過ごし方が変化する。



身体的要素

坂道や曲がり道における景色の見え方は、遮蔽によって身体の動きが誘導されると考えられる。遮蔽縁をサッシに置き換え、開閉によって「見える」範囲の変化を生じさせることで、身体感覚に基づく道の選択を再現する。



1. 部分断面模型
公共空間から住空間を見る
2. 模型写真1
上空から会議室を含む住戸を見る
3. 模型写真2
北から敷地内の路地空間をみる。