

相互関係性のデザインにおける「ふるまい」の概念の可能性について

On the possibility of the concept of "behavior" in interrelationship design

○小川朋大¹, 田所辰之助²

Tomohiro Ogawa¹, Sinnosuke Tadokoro²

Abstract: We describe the possibility of "behavior" occurring in interrelationship in architectural design. We define "behavior" as overlooked value, and recognize it as essential for modern society or society from now on. If we can incorporate the behavior into building design, it is possible to establish the building as a sustainable culture, not just a product. How effective is the building method established in the period of high economic growth in Japan with various problems such as poetry aging and population decline? We insist on the importance of shifting design entities from single individuals to interrelationships to these problems and incorporate indices of behaviors in architectural design.

1. ふるまいとは

私に取り上げているふるまいとは地域固有の資源や物事の相互関係の中に生じる人々の動き、気候や環境、材料や材質、規範や習慣などの挙動のことであり、人の動きだけを指しているのではない。

2. 研究の目的

戦後日本は、都市の復興や経済発展のために、建築を文化の領域から切り離し、工業の領域へと移行した。住宅やオフィスの大量供給、社会基盤の整備が進められ、結果として、建築や自然環境は計測可能なものとして数値化される。建築の工業化は、私たちの暮らしに便利・安全をもたらしたが、「その過程で山や里の手入れをして良好な環境を保全することや地元の材料と大工で家を建てる」といった生活文化の一部であった営為は、工業化による産業の領域に差し替えられていった」¹⁾工業化によって相互関係の中に生じるふるまいが見落とされてきたのなら、こういったミクロな部分に目を当てて建築や都市を考えることを目的とする。

3. 研究の方法

建築家の塚本由晴氏が言及している「コモンナリティの広がりをつめるための33の言葉」と思想を基盤として、科学者、哲学者、社会学者、建築家などの視点から、ふるまいに応用できる言説を概観し、多角的視点から考察することで、建築設計におけるふるまいの設計提案への可能性を模索する。

4. 相互関係性のデザイン

建築の工業化が、相互関係の中に生じるふるまいを見落とすことによって、人々の共同体意識を分解することに繋がった。人々は、有機的に関係性を持った生活から、生産システムによって莫大な選択肢を与えられることで、個人の固有性を確保するようになる。その結果プライバシーという考え方が急速に広がった。少子高齢化・人口減少、経済が成熟したとされる現代において、これまでと同じ手法で建築や都市を考えていくことがどれほど有効なのか。こういった現状に対して設計の主体を単独の目的や単独の敷地ではなく相互関係性へと移行することの重要性を主張する。

Table 1 コモンナリティの広がりをつめるための33の言葉

| | | | | | | | | | | | | | | |
|------|------|-----------------------|-------|------|-----------------------|-------|------|----------------------|-------|------|-----------------------|-------|------|----------------------|
| No.1 | 1879 | 民衆の藝術 W・モリス | No.8 | 1958 | 遊びの形式 R・カイヨウ | No.15 | 1966 | 複雑な全体 R・ヴァンチューリ | No.22 | 1971 | 共同性 ルイスカーン | No.29 | 1987 | 全体性 C・アレクサンダー |
| No.2 | 1889 | 広場の造形 C・ジッテ | No.9 | 1958 | 中間的なもの A・ファン・マイク | No.16 | 1967 | 連帯性 A&P・スミッソン | No.23 | 1973 | コミュニティ 神代雄一郎 | No.30 | 1999 | 都市の物語 F・アリス |
| No.3 | 1919 | 歴史的意識 T・S エリオット | No.10 | 1959 | スペーシャルシティ Y・フリードマン | No.17 | 1968 | 遊戯的中心 H・ルフェーブル | No.24 | 1978 | 集団的創造性 L・ハルプリン | No.31 | 2001 | スケートボーディング I・ボーデン |
| No.4 | 1978 | 子どもと都市 A・ファン・マイク | No.11 | 1960 | タイム&タイミング C・ブライス | No.18 | 1968 | スレショルド H・ヘルツベルハー | No.25 | 1979 | 街並み 芦原義信 | No.32 | 2007 | 脆弱性 藤原雅武 |
| No.5 | 1948 | 建築の内奥にあるもの J・ウッツォン | No.12 | 1960 | 大地 川添登 | No.19 | 1969 | 人間のための街路 B・ルドフスキー | No.26 | 1979 | ペイサージュ L・クローレル | No.33 | 2012 | コモン化 D・ハーウェイ |
| No.6 | 1951 | 住まうこと M・ハイデッガー | No.13 | 1961 | 都市の多様性 J・ジェイコブス | No.20 | 1969 | コリオグラフィ L・ハルプリン | No.27 | 1983 | 後衛主義 K・フランプトン | | | |
| No.7 | 1958 | 出現の空間 H・アレント | No.14 | 1966 | 類型 A・ロッシ | No.21 | 1971 | 実存的空間 C・ノベルグシュルツ | No.28 | 1987 | 建築の間のアクティビティ J・ゲール | | | |

1 : 日大理工・学部・建築 2 : 日大理工・教員・建築

4-1 暗黙知の次元

マイケルポランニーは、知識には明示化できる知識とできない知識があることを明らかにしている。どうやったらピッチャーが投げたボールをバットで打ち返すことができるのか、という問いに対して的確に答えるのは難しく、繰り返し練習することで打ち返すことが出来る。と答えるのが一般的だろう。この例え話から知識には知的に知ることと経験的に知ることの二種類あることが分かる。ふるまいに着目して建築を考えた時に、ふるまいがどのように生成されているのかは、知的に知ると同時に、利用者が経験的に知るしかなく特定のふるまいのみに着目して空間化させるだけではふるまいから建築を成立させることは出来ないことが分かる。

4-2 建築的無意識

難波和彦氏は「建築と人間の相互作用によって形成される固定回路を建築的無意識²⁾と呼ぶ。それは身長や容姿などの遺伝的な回路、祭りや冠婚葬祭などの文化的な回路、癖や習慣などの個人的な回路などの回路が存在している。このように様々なレベルで存在している回路=ふるまいと捉えるならば、設計者の役割は、工業化によって断片化してしまったふるまいを把握し、復元するのではなく、異なるふるまいを新しい形で統合し、日常的に知覚できる状態にするために物事の関連性や物理的な設えを提案することであり、そうすることによって人々の自律的なふるまいが反復されるようになる。

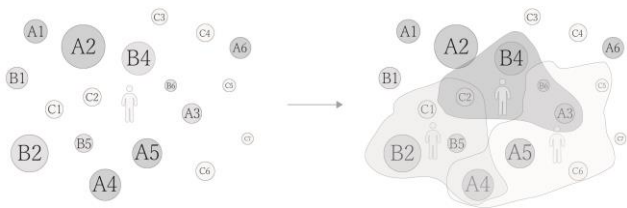


Figure1 断片化したふるまいを再編

5. 文化として持続可能にする条件

ふるまいから建築を考えた時に、ふるまいのみに着目するのではなく、異なるふるまいを再編しそれを知覚するための物理的な設えを提案する必要性が分かった。ふるまいイベントなどの一時的な資源としてでなく持続可能な資源として扱うための条件を考える。

5-1 小さな経済圏

山本理頭氏が提唱する地域社会圏での住居、通称イエは見世と寝間によって構成される。その地域の内側で

既存の生産システムに依存しない「小さな経済圏」³⁾を媒介として共同体意識の回復を試みている。塚本氏によると「B・ルドフスキーは、小さな経済によって捉えた人・モノを含めた相互関連の全体性を人々に内包された習慣によって見ようとする」⁴⁾と述べている。これは、相互関係性を考えることなく唐突に挿入される市庁舎などの広場が上手く機能していないように、その場の特性や環境を考えることなしに小さな経済だけでは、ふるまいから建築を考えることは出来ず、その場の物的環境を考える必要性があることを示している。

5-2 原っぱ

青木淳氏は、特定の機能から生じる単一の行為ではなく、「そこで人が独自に楽しい行動を発見し独自に発展させるきっかけがある空間」⁵⁾を原っぱと呼ぶ。利用者が設計者から空間を一方通行的に与えられるのをやめ、利用者が能動的に空間に関わることを空間成立のための根拠としている。塚本氏によると「H・ルフェールは、経済の中心（商業活動の集積）とは別に、スポーツや演劇など身体の遊戯性が持つ集合の原理を遊戯的中心と呼ぶ」⁶⁾これからの建築には、単一の目的や機能で完結するのではなく、様々なパーソナルを受け入れることのできる公共性の必要性が考えられる。

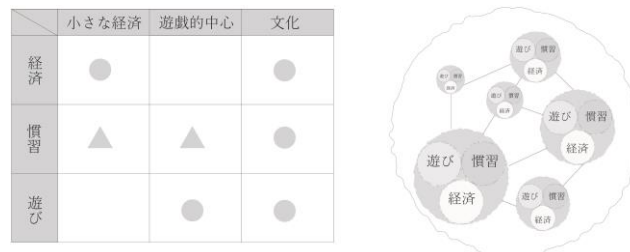


Figure2 文化として持続可能にする条件

まとめ

ふるまいから建築について考える際に、ふるまいのみに着目して考えるだけでは不十分であり、相互関係性を考えることが必要であることが分かった。また、ふるまいを一過性のものとしてではなく、持続可能な資源として建築的要素として扱うために経済・慣習・遊びの三つの条件を満たすことも必要である。

【主要参考文献と引用】 1) アトリエ・ワン『コモンナリティーズ ふるまいの生産』LIXIL 出版 2014年 p.6-2) 難波和彦「建築的無意識」『10+1』No.49 p.206-213 LIXIL 出版 2012年 3) 山本理頭『地域社会圏主義』LIXIL 出版 2015年 p.12-4) 塚本、前掲書 p.144 5) 青木淳『原っぱと遊園地2』王国社 2008年 p.27-6) 塚本、前掲書 p.145 7) アトリエ・ワン『空間の響き/響きの空間』LIXIL 出版 2016年 7) 中村拓志『微視的設計論』LIXIL 出版 2012年 8) 青木淳『原っぱと遊園地』王国社 2004年 9) S・Eラスムッセン 佐々木 宏訳『経験としての建築』美術出版社 1996年 10) アンリ・ルフェール 斎藤 日出二訳『空間の生産』青木書店 2000年 11) マイケル・ポランニー 高橋 勇夫訳『暗黙知の次元』ちくま学芸文庫 1980年

【図版出典リスト】 Table 1. アトリエ・ワン『コモンナリティーズ ふるまいの生産』LIXIL 出版 2014年 p.147 Figure 2 筆者作成