

空間における身体感覚の変化がもたらす自己認識の揺らぎに関する研究

建築デザイン分野 田口美沙

近年建築とファッションの関係に注目が集まっている。両者の「第2の皮膚」としてのアイデンティティの表出を表層的な共通点だとするならば、わたしたちの「身体感覚」の変化がもたらす自己認識が本質であると考え。よってその構造を明らかにし、設計の手がかりを掴む事を目的とする。そこで本研究はファッションと建築についてそれぞれ「身体感覚」を指標に考察する。ファッションについては鷺田清一氏の著書をもとに考察し、建築については「移動」することによって空間を生み出すことから、「移動」の特性について検証することをもって検証した。その結果、両者には「視覚情報」と「身体体験」によるずれから「身体感覚」の変化を引き起こし自己認識がゆらぐことがわかった。その結果を基に新しい歩行空間の提案を行い、その有用性を示す事ができた。

1. 研究の概要

1-1 研究の背景目的

近年建築とファッションの関係性に注目が集まりつつある。両者に関する論考や、展覧会が開催されるなど、その関係性は無視できないものになってきた。両者の共通点は、「第2の皮膚」として、アイデンティティを表現するためのものとよく言われているが、これは表層的な共通点であると考え。しかし、表現されるべき「わたし」とは一体何であるのか？そこで、「わたし」をどのように認識しているかを問う事が本質的な問題だと言える。共に「身体空間」を演出するものとして、わたしたちの「身体感覚」の変化を引き起こすことが本質的な共通点であると考え、それを考察することが必要である。よって本研究は、身体感覚の変化によってどのように自己が認識されるのか、その構造を明らかにし、それを設計の手がかりとする事で新しい空間を生み出す事を目的とする。

1-2 研究の方法

本研究は、ファッションに関しては、哲学者である鷺田清一ⁱの著書を基に検証し、建築に関しては、「移動」することによって初めて建築の空間的特性が浮かび上がってくることから、「移動」による「身体感覚」の変化について検証し、その構造を明らかにする。

本研究を進めるに先立って、言葉の定義を行う。「身体」に関係する語句として、以下の3つを定義する。

【**身体空間**】自分と空間との関係性あるいは構造的なことⁱⁱ

【**身体感覚**】アリストテレスのいう五官のうち、視・聴・味・嗅以外の全ての感覚。従って皮膚感覚と深部

感覚のほか、平衡感覚、内蔵感覚まで、多種多様なものを含むことがある。例えば、“居心地”や“着心地”のような感覚の事を指す。

【**身体体験**】主に上記で定義した『身体感覚』を引き起こすような体験。視・聴・味・嗅の感覚以外で体験する行為。

2. 身にまとうもの

2-1 ファッション哲学—鷺田清一論—

今日のファッションは多様化してきている。今の時代に流行を語る事は、何かを身にまとう事の本質的な意味について触れるという点においては、さほど意味が無い事のように思える。

よって、わたしたちの身体について興味深い論考を展開している鷺田氏の著書である「モードの迷宮」「ちぐはぐな身体ファッションって何?」「てつがくを着て、まちを歩こう」の3冊を基に、人が何かを身にまとう事とはどういう意味があるのかを検証していく。

■ 身体の輪郭

まず、わたしたちの身体について考える。自分の身体というのは、自分の目で捉える事のできる部分はほんの一部であり、よく知っているようで実は人から教えられた情報や、鏡や写真などの媒介を通してしかその全体像を把握する事はできないと言える。それは、私たちが何かを認識する時、その大部分を視覚情報に頼っているためⁱⁱⁱ、わたしたちが自分の身体について持っている視覚的情報とは身体の表面しかないからである。では、どうして私たちは自分の身体の全体像を知っているような気がするのでしょうか。

そこでファッション、つまり身にまとうものの役割

が見えてくるのである。

■曖昧な身体

わたしたちの身体は全体を把握できないため、その実体はイメージであり、それを補強しているのが身にまとうものである。わたしたちが想像する以上に自分の身体についての認識があやふやであり、自分の身体を認識する上で、身にまとうものが大きな手がかりとなっていると、鷺田氏は述べている。つまり、私たちの身体というのはイメージであり、状況に応じてゆらぐものであると言えるだろう。

例えばわたしたちの日常生活を考えても、過剰なくらいに身体を覆ったり、逆に露出したりする。この事から考えても、身体の保護という理由で何かを身にまとうわけではなく、身にまとうものを調節することで、身体のイメージに濃淡をつけているのである。

では、身体がどのようなものを定義した上で、ファッションにおける身体感覚の変化について検証していく。

■他者の他者としての自己

何を身につけるかは、個人の好みであったり、社会的帰属などから決まっていたりする場合もあるが、だからといって自分の全く好き勝手に選んだり、規範通りにしか身につけなかったりするわけではない。何を基にしてファッションを選んでいるそこに、身にまとうことによる「身体感覚」を明らかにする手がかりがあると考える。鷺田氏は著書の中で、「おしゃれというのは、着飾ることではなく、それを見る人の気配りであり、他人の視線をデコレートする発想を取り入れる事が大事ではないか」と述べている。このように「他人から見られる自分」というのを考えたうえで、何かを身にまとうという事が重要であり、私たちは日常的に無意識の内にそれらを実践しているのではないだろうか。そして、そのように他者を意識することで、「他者の他者としての自己」として自分を認識するのである。

つまり、「身にまとっている」こと自体に意味があるというよりは、「身にまとっているわたし」を見られることに意味がある、と考えた方が適切である。

2-2 場の獲得による自己認識

さらに、TPO(time place and occasion)^{iv}という言葉は、この考えに近いと言えるのではないだろうか。TPO に合わせた服装をすることは、まさしく他人の視線をデコレートするという発想と同じである。これは、誰に、どのように見られるのか、を意識して身にまとうことであり、常に他者というものが存在している行為である。しかし、TPO というものは、同時に発生するものではない。Time というのは絶対的なものとして、存在するものものであるが、それに対し Place は



相対的なものであり、他者の視線を感じた時に生まれるものである。つまり、他者の他者として、の自己を認識した瞬間に空間として場が生じ、そしてその二つが揃ってはじめて Occasion が発生するのである。つまり、TPO という概念自体が、他者無しでは語れないのである。言い換えると、その時々で他者の視線を意識することが場を生み出し、それを含めて自己認識することによって、ある空間が形成されることである。以上の事から、身にまとう事は、他者の他者として自己を認識する事である。そして着替えることは、自己に揺さぶりをかけ、新しい自分を獲得していく作業であり、わたしというイメージの編集作業である。これがファッションにおける身体感覚の変化である。このようにして、私たちは生きている間に何度も編集を繰り返し、再構成して自己を揺るがしていくと言える。

3.移動

3-1 空間体験における移動の重要性

ル・コルビュジエが提唱した「建築的プロムナード」という概念は、建築における「移動」することの重要性を示唆している。ゆえに、「移動」について考える事は、建築における身体感覚への思索と同義であると考え、「移動」という行為に関して考察していく事で、わたしたちの身体感覚がどのように変化するのかを明らかにする。

3-2 受動的移動と能動的移動

わたしたちが一般的に使う移動手段を、能動的移動と受動的移動の二つに分類すると、バス、電車、新幹線、飛行機、船が受動的移動、自転車、バイク、自動車、身体、が能動的移動と分類することができる

これは、一般的な人が自分で運転して移動することができるか否かで分類を行った。

■能動的移動



fig. 2 拡大原理

これらの移動方法は、いわゆるペリパーソナル・スペース^vの拡大が起こると考えられている。自動車に乗っている時にはペリパーソナル・スペースが車全体に広がっているとは、よく言われていることである。これは、車を自分の身体の延長として捉えているから起こるのである。このようにわたしたちは、操作している時に乗り物が自分の身体の一部として感じているのである。これは、自ら操作しているという事と、身体からの距離が近いことが関係していると考えられる。

■受動的移動

受動的移動は、能動的移動とは違い、自分で移動のための操作をせずに乗り物に乗って移動する方法である。公共交通機関は殆どがこれに含まれる。受動的移動は、能動的移動のように、ペリパーソナル・スペースが拡張する確立は低いと考えられるが、私たちの身体感覚というのは、能動的移動とは違った形で確実に変化している。

3-3.受動的移動による身体感覚の変化

ここで、さらに受動的移動における身体感覚の変化の構造を明らかにする。このことにおいて、興味深い芸術作品がある。夜行バスからの風景が延々と続く「ナイト・バス」^{vi}というビデオ作品である。この作品は、夜行バスで誰もが体験する夢うつつの状態を表現している。^{vii}よって、この作品の性質を考えると、「移動距離」と「風景の連続性」の2つが「移動」にとって要になると考えられる。

■移動距離と風景の連続性

「移動距離」とは、各移動手段がどのくらい移動するかを表したものである。次に、「風景の連続性」とは、移動中にわたしたちが目にする風景が、一連の流れを持ってどのように移り変わっていくのかを示す言葉である。この時の「風景」という言葉は、自分が今どこにいるのか、位置を特定できる情報としての風景である。これは、中継点としての駅などの情報は含まないものとする。

ここで、この二つの指標を用い検証していくにあたり、移動の種類をさらに細かく分類する必要がある。

よって、電車を地下を走っているものと、地上を走っているものに分類し、バスに関しては、路線バスと、高速バスに分類する。これに、飛行機、船、新幹線の3つを加え、移動距離は相対的に見るとどのようになっているのかを比較する。

これは、受動的移動は移動する場所があらかじめ決められていることから、同じ乗り物においても移動する場所によって移動の性質が変わると考えられる。

この二つを合わせて表したのが **fig2** である。この図より、能動的移動と対角線上にある、移動距離が長く、かつ不連続な移動体験がより、わたしたちの身体感覚に影響を及ぼすことは、想像に容易い。「ナイト・バス」が、見ている者たちを夢うつつの状態へと導くのは、上図のような関係が成立する所以であろう。例えば、そのような移動を経験した時、わたしたちはふと、自分が自分でないような感覚に襲われることがあるであろう。

そして、能動的移動によって引き起こされるペリパーソナル・スペースの拡大とは逆に、自分自身に乗っているような感覚になると言えるかもしれない。

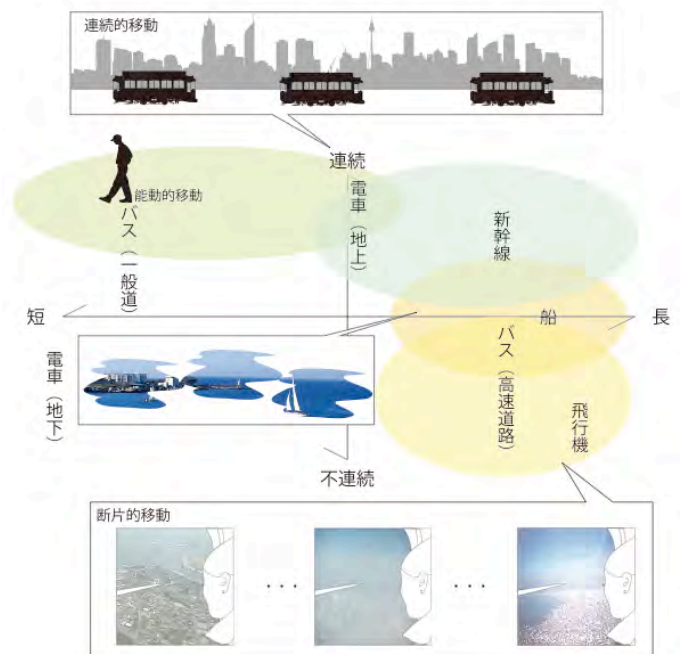


fig. 3 受動的移動の分類

4.結論

建築とファッションは、両者共に視覚情報と身体体験のずれから、身体感覚の変化を引き起こし、自己認識に揺さぶりをかけるという構造が、浮かび上がってきた。

「建築」というのは、「移動」という行為を通して「空間」を体験・生産するものであり、「ファッション」というのは「他者」を通して「空間」を生み出すものであるといえる。

そしてそのようにして得られる「身体感覚」の変化というのは、絶えず「自己認識」を揺るがすもので、それが「建築」と「ファッション」の本質的な共通点であり、新しい空間をつくる上で重要な手がかりとなり得ることが明らかになった。

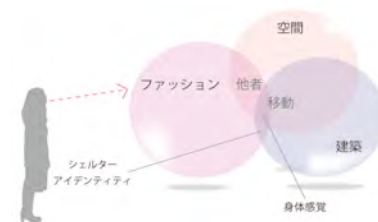


fig. 4 建築とファッションの関係

以上より、視覚情報と、身体体験にずれが生じた時に変化が起き、自己認識がゆらぐと言えるであろう。

よって、両者には fig.3 のような関係が成立すると

言える。

5. 谷町9丁目駅～上本町駅地下連絡通路歩行空間計画

本計画は大阪市営地下鉄、堺筋線と千日前線が交わる谷町9丁目駅と、近鉄電車の上本町駅を結ぶ地下連絡通路の歩行空間の提案である。

■コンセプト

結論を踏まえた上で、身体感覚の変化がもたらす自己認識のゆらぎを空間化する。また、fig2 の図より、

現状の移動では存在しない、不連続で短距離な移動についての空間を計画することで、新しい空間体験を提案する。

■敷地説明と問題点

本計画の敷地は谷町9丁目駅と、近鉄上本町駅を結ぶ、約200mの連絡地下通路であり、このエリアは大阪の主要な交通結節点であ



fig. 7 計画敷地

る。通路幅はおよそ18mと広いが、真ん中に駅務室や機械室などの諸機能が入っていて、通路が二分されており、その必要が無いにも関わらず通路に裏表ができてしまっている。



fig. 6 敷地写真



fig. 8 フレームの持つ意味

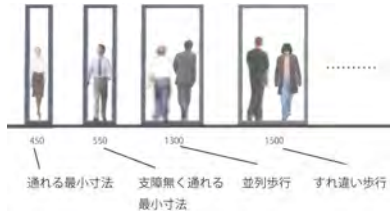


fig. 9 フレームの横幅のスタディ



fig. 10 鋼管の規格のスタディ

またぐ事のできる最大の幅と、人が座る事のできる高さを考慮して決定した。また、身体スケールより、フレームの高さ、幅を決定した。

■配置計画

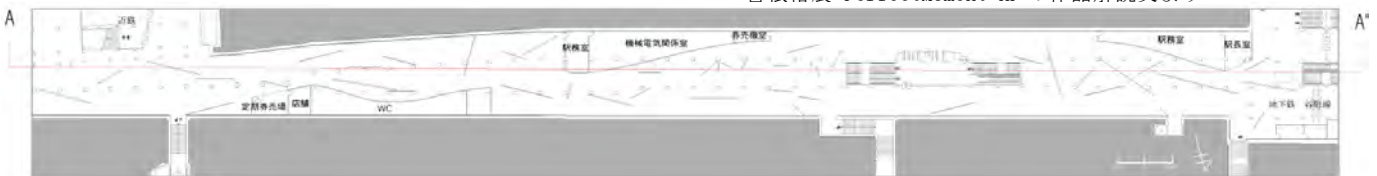


fig. 12 平面図



fig. 11 A-A'断面図

■設計手法

「視覚情報」と「身体体験」のずれを起こさせるための方法

として、フレームを用い空間を作っていく。

フレームの素材は、角形鋼管・鏡面仕上げを用いる。街を歩いていて、ふとガラス越しに映る自分の姿に目をやるように、フレームに断片的に映る自分を認識する。

鋼管の規格は、人が

まず、通路の中央に配置されている駅務室、電気・機械室、店舗等の機能を壁側に寄せる。そうすることによって、通路のヒエラルキーを排除する。

時間によって、極端に人が多くなったり少なくなったりする。この流れを調整するために、動線に対して、規格の細かいものから内側に配置する事で、人の増減にあわせてバルブのような役割を果たす。主に動線となるルートを確認し、それに合わせて色々動線を作った。

■空間について

わたしたちは壁を沿うように、フレームに沿って歩いたり、ゲートのようにくぐったり、フレーム越しにその間を行き交う人たちを見たりしながら空間を体験する。それは、他者の視線との出会いの場であり、断片的に風景を切り取る場でもあり、自己を揺さぶる空間でもある。



fig. 5 内観パース

■まとめ

以上より、ファッションと建築の本質的な共通点を明らかにし、その結果を設計の手がかりにすることで、新しい空間を生み出す事ができたとと言える。本計画はその一例として提案したものであり、本計画のタイプに当てはまらないものにおいても、その考えを適用し、多様な空間を生み出す事ができると考えている。

i 哲学者。専攻は臨床哲学。現国立大学法人大阪大学総長。(1949~)

ii デザインディレクター 川崎和男 (1949) が提言している

iii 日本色彩学会 視覚情報基礎研究会によると、人間が外界から得る情報の約8割は視覚情報でありフルカラーイメージの情報である、との発表がされている。

iv この概念は「VAN」ブランドの創始者石津謙介が発案したもので、和製英語である。

v 脳科学の世界で使われる言葉。人間が自分の「身体の延長」であると感じている空間のことである。

vi コンセプチュアルアーティストの曾根裕 (1965~) が制作した。

vii 曾根裕展 PerfectMoment HP の作品解説文より

討 議 等

◆討議 [鈴木広隆准教授]

ファッションの話と移動の話と、身体体験のずれという話の関係がよくわからないのですが。本文の中でタレルの話がありますが、タレルの場合にはあり得ない視覚環境を提供して、視覚をゆさぶる手法をとっているけど、この話とファッションと移動の話の関係性がよくわかりません。

◆回答：例えば移動の話であれば、視覚情報と身体体験のズレが起こるのは、移動の種類を分類したこの図の中で言えば、右下にあたる飛行機や、高速バスが該当すると考えています。それは、長距離を走っているにも関わらず、自分の居る場所を特定するための、風景としての連続性がないので、視覚情報と身体体験のズレが生じます。そのことが、自分の身体感覚に影響を及ぼすと考えています。

◆討議 [鈴木広隆准教授]

2章でファッション、3章で移動について述べていますが、この事例がズレを起こさせる要因の一つだと考えていいのですか。

◆回答：そうですね。今回は、ファッションと移動に関してズレというものに対して、共通点があるとしているのですが、論文中でも例に挙げたように、例えばアート作品であれば、タレルや、オラファーエアソンの作品のように、そのズレを生じさせる事を目的としているものがあって、それらは、私たちの視覚情報を操作して、そのズレを起こさせているのに対して、本論で扱ったファッションと建築に関しては、私たちが日常的に生活している中で生じるズレであると考えています。

◆討議 [鈴木広隆准教授]

そうであればやはり、視覚情報と身体体験のズレを生じさせるものがこれだけあって、というように提示して、その中で、建築とファッションの共通点について述べた方がよかったですのではないですか。

◆回答：はい。

◆討議 [横山俊祐教授]

ファッションと建築の関係性が現在どのような議論がなされているのか。その議論の中身を教えてください。

◆回答：スキンボーンズ展の開催に見られるように、建築とファッションには多くの共通点があり、両者が似ているという事が最近注目されはじめています。

◆討議 [横山俊祐教授]

昔から服は最小の建築と言われていたから、そんなに新しい事ではないのではないですか。

◆回答：昔から議論はされていたかもしれませんが、両者に着目した展覧会が開催されたのが、ここ20年の間でスキンボーンズ展がまだ3回目にあたるという事や、以前は形態や、素材などが顕著に違ったが、最近では、技術の発展によってその境界が薄くなってきており、技術などに焦点を当てている事が新しいのではないかと考えています。

◆ 討議 [横山俊祐教授]

身体感覚というものが何なのか教えてください

◆回答：身体感覚については梗概や本論の中でも定義しています。

◆討議 [横山俊祐教授]

視覚情報と身体体験のずれについて説明してください。

◆回答：視覚情報と身体体験のズレというのは、例えば具体的に言うとオラファーエアソンの作品であれば、ある部屋に単周波ライトを設置しただけの作品があるのですが、これは、この部屋の中にあるもの全てがモノクロに見えるという作品で、実際に私たちの身体というのは様々な色をみにまとっているはずなのに、視覚から得られる情報とは違う事から、ズレが生じると考えています。ファッションに関していうと、実際は自分自身の身体はその全体像を自分の目でみる事はできないが、何かを身にまとうことによって身体感覚が変化し、そのずれが起こる事によって自己を認識できると考えています。