

中山人間科学振興財団活動報告書 2022

中山賞大賞

研究テーマ

多様な行為が生まれる空間：その創造のための理論と実践

青木淳

AS

東京藝術大学美術学部建築科

## 「原っぱ」と「遊園地」

そこを使うことではじめて行われることが決まってくる質をもった空間があり、その逆に、あらかじめそこで行われることが決まっている空間がある。空間がもたらす特性のこの両極を、私は「原っぱ」と「遊園地」という言葉で呼び習わしてきた。原っぱも遊園地も、楽しい空間であることには変わらない。しかし、前者が能動的な楽しみであるのに対し、後者は受動的な楽しみを提供する。

どちらが良いということはない。またそれらの境界は人によって異なるし、ひとつの空間において両者が交替を繰り返すこともある。にもかかわらず、これらの極をあえて取り上げたのは、いま私たちは「原っぱ」が等閑にされ、どんどんと失われていっている世界に生きているのではないかと危惧したからである。

たとえば「至れり尽くせり」という言葉がある。配慮が行き届いて、申し分のないことを言う。通常、私たちはこの語をポジティブな意味で使う。至れり尽くせりなキッチンとは、無駄がなく、使いやすく、どんな料理をつくらうと思っても、それにちゃんと対応できているキッチンのことを指す。しかし、それはその空間が私たちの思いを先取りしているという事態なのであって、考えてみれば、そこには私という存在の主体性は顧みられていないのである。もし世界が、究極の至れり尽くせりのレベルに達するとすれば、それは私たちを完全に拘束する空間の完成を意味している。それは檻の見えない牢獄であり、オルダス・ハクスリーであれば、「すばらしい新世界」と呼んだ世界でもある。

## 「原っぱ」をめざして

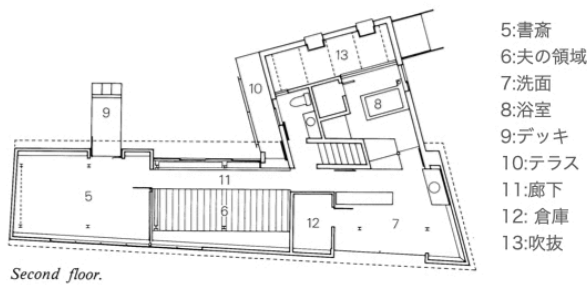
そこで様々な遊びをつくりだすことができる「原っぱ」は、ただただ無限定になにもない空間が広がっている環境ではない。もしそうなら、人はそこにきつといたたまれなさを感じ、身動きがとれなくなる。何も行動を起こせなくなる。「原っぱ」は、中性的な零度の空間ではなく、そのときの人の気持ちに応じて多方向の行動を促すことができる、ある特定の質をもった空間である。

では、そういう「原っぱ」をどうやってつくりだすことができるだろうか。私はそのことを、建築の設計という実践を通して継続して考えてきた。

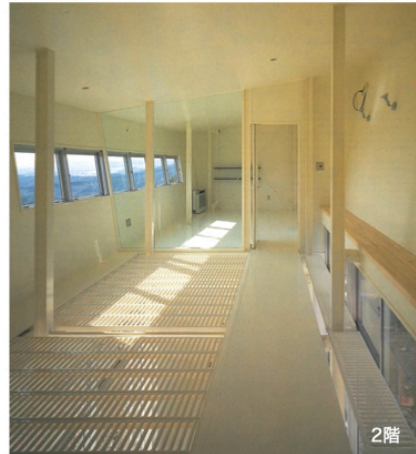
## <H>(1994)

<H>では、「つないでいる空間」だけで住宅をつくることを試みた。一般的に建築は目的をもった空間単位を連結することで設計される。住宅であれば、「食事をつくるための部屋」、「食べるための部屋」、「眠るための部屋」、「くつろぐための部屋」などから構成される。生活は、それら部屋を行

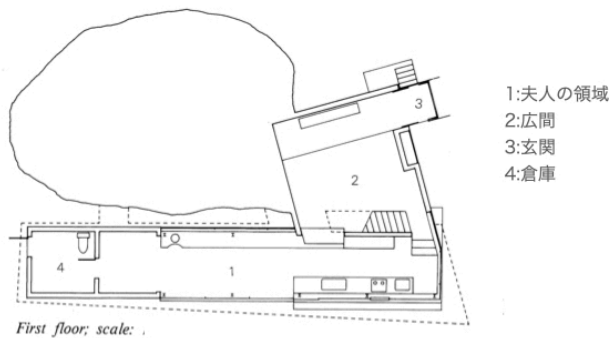
き来することで行われるから、それら部屋を「つないでいる空間」が必要になる。その代表が廊下であり階段などの動線空間である。そうしてみれば、住宅は目的をもった「つながれる空間」と「つないでいる空間」に二分されていることが了解される。そこで「つながれる空間」を「つないでいる空間」に溶解させ、住宅全体を人が動きまわる「つないでいる空間」で満たすことで、無方向の動きのなかから諸行為が分岐するような生活を想定したのだった。



Second floor.



2階



First floor; scale: .



1階

### <馬見原橋>(1995)

馬見原橋では、道という「つないでいる空間」だけでつくることを試みた。川のほとりまでたどり着いた道を上下に分離させ、徐々にその間の差を広げていって川の中央で最大にさせたのち、対岸にむけて差を徐々に狭めていき、対岸で融合させ1本の道に戻した。いわば道の変形だけで橋をつくらうとしたのである。その結果、川を渡るという行為だけでなく、下に流れる川を覗き見る、座って本を読む、車座の宴が開かれるなど、多様な行為が生まれることが確認された。考えてみれば、道は現在では交通というひとつの機能のみで捉えられているが、かつて道は、行商、街頭劇、井戸端会議、子供の遊び場など、そこから多様な行為が自然に生まれる空間であったことに改めて気づかされた。それがいつしか「つながれる空間」を成立させるための副次的な存在に貶められたと考えれば、「つないでいる空間」の復権として、もう一度、建築を

「つないでいる空間」のみからなるものとして構想し、そこから人の様々な行為を誘発させるということも可能と考え、そうした空間を「動線体」と呼ぶことにした。



### < 潟博物館 > (1997)

潟博物館は「動線体」のアイデアを徹底的に採用して設計した建築である。部屋＝「つながれる空間」はほとんどない。螺旋を描いて上るスロープや階段室、歩道橋など、動線空間の組み合わせだけで全体を構成した。新潟県に残る最大規模の潟「福島潟」のほとりに建ち、その潟の全貌が螺旋スロープを上るにつれて徐々に現れてくる。潟そのものがこの博物館のもっとも重要な展示物なのである。そのスロープ空間に、潟に因む資料を補足的に展示し、展示ギャラリーとしている。螺旋スロープ空間の最頂部は、実物の潟を背景とする展望ホールとして使われる。博物館という、見て回るといふ行為が優位にある施設であるため、動線体のアイデアが無理なく実現できたとも言えるだろう。



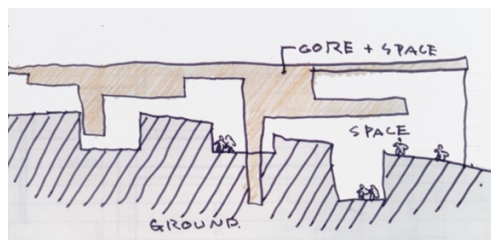
### <青森県立美術館>(2005)

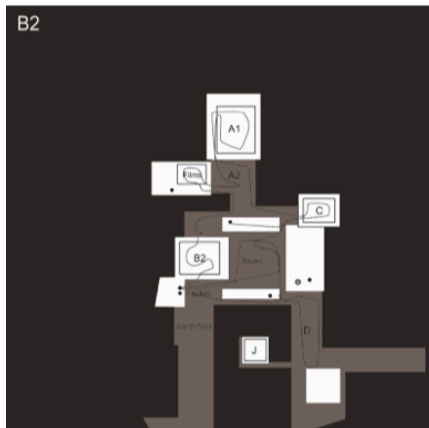
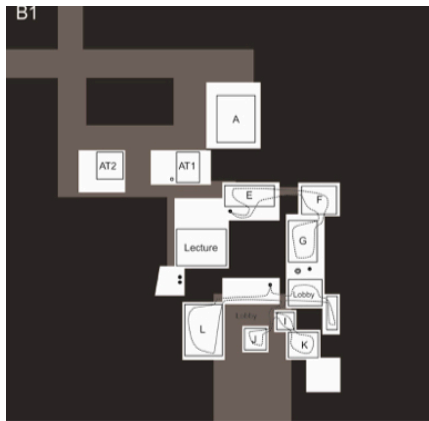
「原っぱ」、つまり多様な行為が生まれる空間は、「動線体」でなければつukれないということはない。実際、空間をすべて「つないでいる空間」で構成することはかなり強引な方策であり、「原っぱ」の実現をより一般的に達成するには別な方策の探求が必要である。そこで試みられた方策が、決定ルールのオーバードライブである。

たとえば、コンテンポラリー・アートのための空間は、別の機能のために建設された空間からのコンバージョンが多い。火力発電所をリノベーションしたテート・モダン、工場からのコンバージョンのディア・ビーコン、駅舎からのハンブルグ駅現代美術館。それらはたいてい、きわめて実用的な—しかもその機能のために最大効率化された—空間が転用されたものだ。そこでは、建物のかつての目的はもう見えなくなっている。しかし、その目的達成のために、隙なくとことん追求され、そこから隅々まで決められた力が残っている。

それらの空間は、人の気持ちを忖度してそこから逆算してつくられたものではなく、それとは対極的に人の気持ちを離れ、理想とする物理的な状態の究極的な達成を目指して、検討され考案され実現されたものである。そこから、①求められる機能とは無関係の無根拠の空間生成ルールを措定し、②そのルールを守るだけでなく、そのルールから派生する複数のルール（サブルール）を論理的に導きだし、③それらルールだけで、空間の全体から細部までを決定していくことで、「原っぱ」をつくることのできるのではないか、という仮説を組み立てたのである。

<青森県立美術館>はその仮説を検証した建築である。ここでの決定ルールは、美術館という機能とは無関係に、上向きに凸凹の地面のランドスケープに、上から下向きの凸凹をもった白いヴォリュームをかぶせ、噛み合わせるというものであった。上下の凸凹はそれぞれ独立して決められるため、その噛み合わせによって結果的に生じる「隙間」は、サイズ、プロポーションとも多様になる。人の行為を先取りしないで、しかし生まれる多様な空間は、そこで人が何かを「つくる」ときの「とっかかり」になる。その多様性は人工的なものであるが、自然が物理法則に従うことで生み出す環境の多様性に近い質を持つてはいるように思われた。





### 「原っぱ」のその後

多様な行為が生まれる空間、つまり「原っぱ」への試行は、「動線体」といういわば特殊解から始まり、のちに「決定ルールのオーバードライブ」という一般解に発展した。その後私は、「原っぱ」という概念を一般性を担保しながらも深めるために、「逸脱」という項目を付け加える必要を感じるようになった。たとえば、Dia Beaconが「原っぱ」になりえたのは、工場という機能からの逸脱があったからである。これは「遊園地」からの逸脱ということであり、となれば「原っぱ」は「遊園地」と二項対立するものではなく、「遊園地」に埋め込まれたルール（あるいは目的）からの脱皮、あるいは逸脱という行為のなかにある空間的質と捉えた方が正しいことがわかってくる。逸脱が行為という動的な行いであるゆえに、その逸脱の結果が長時間継続されると、それはいつしか固定化し、再び別の「遊園地」になってしまう。それゆえ、次の課題は、逸脱の初々しさを維持する術について、思考と実践を重ねることである。