

記憶の座標

ー 人と記憶を結ぶ新しい建築のありかた、身体化された記憶の拡張を目指して ー

Keywords

記憶 身体化 想起
回想法 デイサービス 暗渠

DZ21208 角田 耀



1. はじめに

人は自分が生きた時間やその途中で出会った人や出来事のことをどれだけ覚えていられるのだろうか。どんなに強く忘れたくないと思っていたとしても、時間が経つに連れて薄まり、いつかは自分の中から消えてしまうのではないかと私は思いたまに怖くなる。

私たちが生活する家には家具や雑貨といった住み手によって集められた事物が偏在すると同時に、目には見えない時間や記憶が折り重なり、私的な気配が漂う。(図1)家は自分が過去に経験した時間や場所を内包し、自分の記憶の中を歩くことができる小宇宙であると言える。

これらの記憶は家での日常行為における繰り返しの動作や五感による感覚により次第に身体化されていく。



図1 住人によって設えられ住空間

2. 研究背景と目的

2.1 デイサービス施設の現状

1970年代以降、高齢化が進む中で家族介護の負担を軽減させるための施設としてデイサービス施設の必要性が認知されはじめた。認知症に関する社会的な理解が進み、専門的なケアが求められ、認知症ケアに特化したデイサービスが増加した。

2.2 認知症と非薬物療法

認知機能の向上を図ることで認知症の進行を緩和する非薬物療法としてガーデニングや創作活動などのリハビ

リテーションや散歩をはじめとする運動療法、これまでの思い出を想起する回想法がある。

回想法とは高齢者が自分の過去を整理し、過去と未来に向き合うことを目指す心理療法である。回想法では記憶を呼び起こす手段として昔の建物や写真、絵などが用いられることが多い。しかし、多様化が進む現在、複数人の過去のイメージが一致することは時代と共に難しくなると考えられる。そこで、特定のモノを介した記憶の想起よりもそれぞれが暮らす家のイメージによって想起される記憶を回想法に取り入れることができれば効果的に認知症の進行を遅らせ、予防することが可能になるのではないかと考える。

本研究では、デイサービス施設の中に人々の身体化された記憶に働きかけるデザインを用いることで回想法と同様の効果を得る可能性を探ることを目的とする。

3. 身体化された記憶の定義

脳はかつて受けた身体への刺激を記憶と共に覚えている。例えば特定の匂いやリズム、音が安心感や懐かしさがその一例である。また今回、日常生活や家族との交流を通じて、身体的感覚や行動パターンとして無意識に形成された記憶のことをまとめて「身体化された記憶」と定義する。(図2)



図2 日常生活によって身体化された動作

4. 敷地

4.1 対象敷地

東京都目黒区中町2丁目を対象とする。

祐天寺駅と目黒駅の間にある東京都目黒区中町2丁目周辺のエリアはインテリアを取り扱うお店が数多く並んでいる。1990年頃から店舗数が増え、2004年頃に最盛期を迎え雑誌にも取り上げられたことでこのエリアは家具・インテリア雑貨を取り扱うお店が集まる場所として認知されるようになった。

目黒川の支流であった谷戸前川は水系整備事業により蓋がされた。幅約3mの暗渠は車が通らない歩行空間として建物の間に残された。本提案では祐天寺駅と目黒駅の間に伸びる暗渠のうち最も整備がされていない祐天寺駅に近い全長200mの暗渠と隣接する空き家が建つ敷地を設計対象とする。(図3)

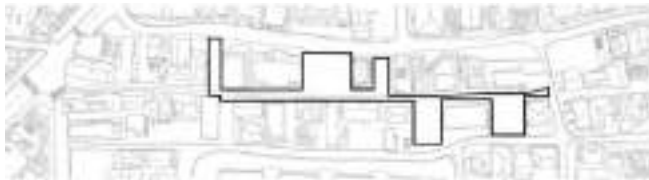


図3 目黒区三丁目を通る谷戸前川緑道

4.2 敷地の特徴

- ・東西に全長約200mの暗渠は南北を戸建て住戸やマンションに囲まれており、外部空間でありながら閉ざされている場所である。
- ・幅約2mの暗渠道は自転車や車は侵入できず歩行空間として地域住民の散歩道として使われている。

5. 設計概要

5.1 コンセプト

普段暮らしている家を想起させ、身体化された記憶を喚起させ、身体への記憶を保存する建築を建てることで建築と人の記憶を介した関係をつくる。この建築を体験することが認知症の進行を遅らせ予防することができるようになることを目指す。

5.2 設計手法

人間の脳は何かを記憶しようとするときに、関連し合うもの同士を網の目のように結びつける機能を備えている。つまり、あらかじめ受けた刺激が、その後の判断や行動に無意識のうちに影響を与える。この効果と五感による経験を建築の設計手法に用い、敷地全体を1つの家に見立てて設計を行う。

まず家を構成する諸室を矢印を使って図式化して整理する。イメージと合わせて造形をつくる。そしてそのイメージを補強するよう素材やリズム、オブジェクトを加える。(図4)

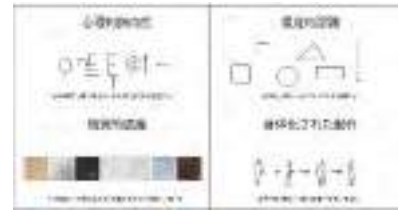


図4 設計手法

5.3 プログラム

敷地全体を1つの家に見立てて設計を行うがプログラムは実際の住居のお風呂やトイレ、キッチンなどとは異なる経験が起こるように計画する。1つの場所に直接関係のない出来事を加えることで都市に存在する空間と自宅の空間が身体化された記憶を介して相互に作用している状況を作る。ここでの出来事は日常において想起されることで私たちの意識に潜り込み、やがて身体化された記憶になるだろう。

- ・暗渠入り口→玄関
- ・暗渠→廊下
- ・敷地1→トイレを想起させる塔
- ・敷地2→お風呂を想起させるギャラリー
- ・敷地3→キッチンを想起させる陶芸室
- ・敷地4→リビング・ダイニングのデイサービス施設
- ・敷地5→駐車場

施設利用者の製作物を販売・展示する、コインランドリー、カフェ、展望デッキの機能が日常空間と記憶の中で繋がっている状態を目指す。

6 おわりに

本提案は記憶を忘れてしまうことへの恐怖に対抗することから始まった提案であるが、記憶が忘れてしまうかもしれない儚いものであるからこそ人々はその瞬間を大切にし、忘れたくないと思うことができるのかもしれない。むしろ記憶がその儚さを持ち合わせているからこそ、過去の思い出を愛おしく感じさせ、思い出した時に喜びや懐かしさを感じるのではないだろうか。より多くの人々が忘れたくないと思う記憶を集めながら暮らしていけるような社会をつくりたい。

参考文献

- 1), 公益財団法人長寿科学振興財団 認知症に対する非薬物療法,
<https://www.tyojyu.or.jp/net/byouki/ninchishou/hi-yakubutsu.html>2025年1月19日閲覧
- 2) 「生きた家」 多木浩二著
第五章 象徴とパラドックス1. 痕跡と宇宙

01 Introduction

02 家と記憶

1-1 家と記憶

モノには時間という厚みを持った体積がある。忘れたくないと思ったり何か特別な時、反射的に写真を撮る。写真には過去を想起させる力があり、モノにも同様にそれを見た時に記憶を呼び起こす力がある。住み手によって集められモノによって作られた家の雰囲気は自分を写像したものと言えるだろう。



1-2 私が捉える暮らしの環境



産業革命以降、様々なモノが生産され、私たちが暮らす都市や住宅には様々なモノで溢れるようになった。リビングやダイニングなど同じ名前と呼ばれていてもその実態は多様である。個人がそれぞれの様式を持つようになった現代では実に様々な住環境が存在する。

1-3 家のレイヤー

私の捉えている家のレイヤーは、視覚的には同時に見えているがビルディングエレメントとインテリアエレメントの2つのレイヤーによって分けられて認識されている。



私たちは家という建築に住んでいるのか、それともインテリアなどのモノに住んでいるのか。家という経験において家そのものを直接意識することは少ないのではないだろうか。

1-4 インテリアは装飾か

装飾とは人間の愛すべき弱さの表れである。部屋にモノを飾ることで身の回りに変化を起こし、単調な日常から一瞬逸れようとする行為。どんな人間なのかを部屋という空間を使って表現し繰り返し見ることで、ある種の安心感を得ようとする行為。「図案」を縁起物として大事にし、それに自らの運命の安泰への願いを込める行為。全て、自分という存在の不確かさに不安を覚えることから来る営みであると考えられる。



サンドニ大聖堂内部 (ゴシック建築 1136 年頃)



桂離宮の市松模様

03 敷地分析



周囲を戸建て住宅やマンションで囲まれたこの敷地は別々の理由で建てられた壁により閉ざされた外部空間が形成されている。

密集した建物の隙間からまちを覗くこの感覚は自宅の窓から外を見ているような暗渠は廊下を歩いているような感覚に似ている。

私はこの敷地が外部でありながら内部のようなまるで室内が反転した状態に近いと感じた。



身体化された記憶

