

## 加算的復元法による建築模型における空間想起

旧山中温泉観光ホテル河鹿荘を対象として

学籍番号 23413549 氏名 寺島 由梨

指導教員 北川 啓介 准教授

はじめに 人は建築物やまち並みに対して、個人の価値や経験を通して独自の記憶を蓄積しており、本来の建築物やまち並みの価値を評価するためには、対象物の素材、構造、空間構成といったハード面の料に加え、人々の記憶の内容も資料として集積することは重要である。このような建築物やまち並みの描写に限らず、当時のエピソードも含めた人々の記憶の内容を空間想起と定義する。また、人々の記憶を引き出す手がかりとして様々な提示物が考えられるが、本研究では、既報<sup>1)</sup>で対象とした旧山中温泉観光ホテル河鹿荘（以下、河鹿荘と記す）を建築模型として復元し、ヒアリング調査を通じて空間想起の内容を明らかにすることで、想起を引き起こす提示物の違いによる空間想起の特徴を明らかにすることを目的とする。

**研究方法** 河鹿荘を縮尺 1/200 の外観建築模型で作成し、その模型を用いてヒアリング調査を行う。まず、予備調査により、調査手順の検討を行い、決定した（図 1）。全発言内容から、主として語られる事柄を主体として抽出し、分類する。主体の性質と様態を描写した内容を状態として抽出し、分類する。次に、主体と状態について調査毎にコレスポネンス分析を行い、得た散布図から両者の関係の強さを分析することで、模型を提示した場合の空間想起とそれ以外の場合の空間想起の差異を考察し、提示物の違いによる想起内容への影響を検証する。

**加算的復元法による建築模型の作成** 河鹿荘の縮尺 1/200 外観建築模型を加算的復元法を用いて作成する（図 2）。平面図をはじめ、意匠詳細図、仕上げ等が網羅されている株式会社大林組住宅部所有の五百十五枚の基本設計図を基礎史料図面として参考にする。また、基礎史料図面から読み取れない情報は古写真や旅館パンフレット、映画キャプチャ等の参照資料により情

対象	取り壊される前の河鹿荘と関わりのある人
被験者	元従業員 5 名、利用者 4 名、周辺住民 2 名
調査手順	調査は、各個人に対するヒアリングとする。 提示前ヒアリング～3DCG 提示後ヒアリングまでの一連の流れを一度の調査で行う。 提示前ヒアリング 資料：なし 個人の記憶を元にした空間想起を記録するため、手がかりのない状態で河鹿荘について想起する事柄を質問する。 模型提示後ヒアリング 資料：外観建築模型 外観建築模型を手がかりとした空間想起を記録するため、外観について作成した建築模型を提示して河鹿荘について想起する事柄を質問する。 3DCG 提示後ヒアリング 資料：内観 3DCG アニメーション 内観 3DCG アニメーション（以下、3DCG と記す）を手がかりとした空間想起を記録するため、内観について作成した 3DCG を提示して河鹿荘について想起する事柄を質問する。
質問項目	はじめに「河鹿荘と聞いて何を思い出しますか。」と質問をするが、被験者の自由な発想における空間想起を記録するため、上記以外の質問項目は設けない。

図 1 ヒアリング調査概要

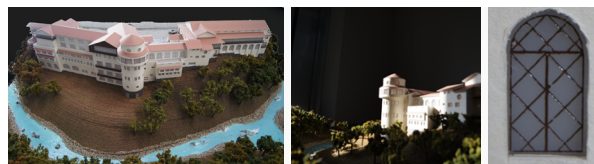


図 2 加算的復元法により作成した建築模型

報を補完する。さらに、以上の資料では把握しづらいテクスチャの彩度及び経年変化の表現については、当時の河鹿荘を知る方にヒアリングを繰り返して作成する。このように段階を踏んで不足する情報を補完しながら加算的に復元することで、当時の様子をより鮮明に表現した。

**提示前の空間想起** 個人の記憶を元にした空間想起を明らかにするため、提示前ヒアリングで得られた発言内容について想起の主体と状態の組み合わせによるコレスポネンス分析を行い、得られた散布図から両者の関係を整理し、以下の空間想起を得た（図 3）。建物の構成といった日常生活の中で無意識に蓄積された空間想起、職場で生まれた人間関係の善し悪しといった河鹿荘での出会いについての空間想起、河鹿荘を取り囲む当時の日常的な周辺環境についての空間想起がみられた。

**模型提示後の空間想起** 建築模型を想起の手がかりとした空間想起を明らかにするため、模型提示後ヒアリングで得られた発言内容つ

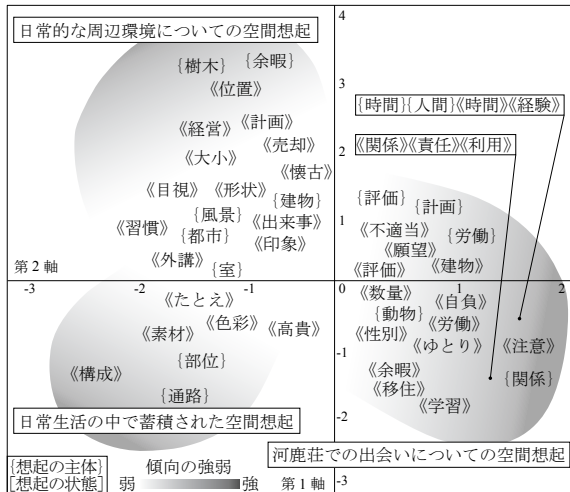


図3 提示前の主体と状態のコレスポネンス分析散布図

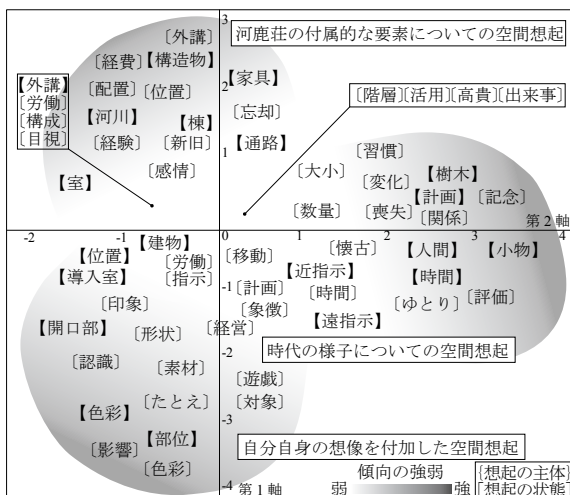


図4 模型提示後の主体と状態のコレスポネンス分析散布図

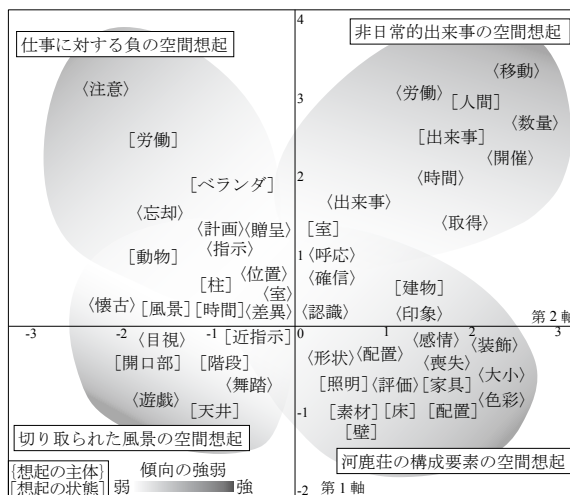


図5 3DCG 提示後の主体と状態のコレスポネンス分析散布図

て想起の主体と状態の組み合わせによるコレスポネンス分析を行い、得られた散布図から両者の関係を整理し、以下の空間想起を得た、子にめつての空間想起当時は屋根の形態まで見れない状態にあって曖昧な記憶であった

め、自分自身のイメージや写真で情報を補完した空間想起、河鹿荘の周辺環境について発言の中でも鶴仙溪や橋というような河鹿荘に価値を付加している付属的な要素についての空間想起がみられた。

**3DCG 提示後の空間想起** 建築模型を想起の手がかりとした空間想起を明らかにするため、3DCG 提示後ヒアリングで得られた発言内容について想起の主体と状態の組み合わせによるコレスポネンス分析を行い、得られた散布図から両者の関係を整理し、以下の空間想起を得た(図5)。従業員に対する日々の教育の厳しさについての空間想起、長期間の労働の中で一度しか遭遇しなかったような非日常的な出来事についての空間想起、アーチを描く特徴的な窓で切り取られた風景の空間想起、室を成す要素に対して具体的な形状や色について指摘している河鹿荘の構成要素についての空間想起がみられた。

**結論** 建築模型における空間想起について考察を進めた結果、以下の所見を得た。提示前の空間想起では、日常的な行為や長期的な状態のような反復性のある記憶を想起していたが、提示物を用いることで風化した記憶を呼び覚ますことができる。3DCG を用いる場合、建築部位に指摘をするような、断片的で非連続的であるが細密な想起内容を導きだしたが、模型を用いる場合、自分自身の想像も加味した空間描写からそこでの活動を想起するような、曖昧ではあるが連続性のある広がりをもつ想起内容を導きだした。これらは、提示物が発言者の記憶の補完を行うこと、提示物の不可視な部分や不明瞭さの程度によって補完される情報が異なることによる違いである。以上より、空間想起を導くための提示物のもつ曖昧性の違いにより引き出される空間想起の内容と細密さに差異がみられることが明らかとなった。それらの差異を知り、実験者は目的に即した提示物を選択することが必要である。

参考文献

1) 幸田峻太郎, 北川啓介: 3DCG による加算的復元法の提案 旧山中温泉観光ホテル河鹿荘を対象として, 日本建築学会東海支部研究報告書, 第49号, pp.770-772, 2011.2