

空間における闇の演出手法に関する提案

「谷崎潤一郎『陰翳礼讃』とロラン・バルト『表徴の帝国』を通しての空間試行」

一、研究背景と目的

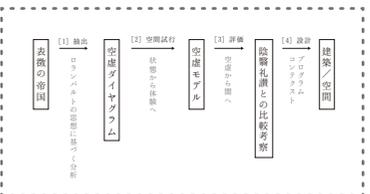
日本の夜は明るすぎると文豪・谷崎潤一郎が『陰翳礼讃』で嘆いたのは一九九三年、彼は光と闇がつくりだす陰翳の機能を無限の色彩と捉え、日本の文化は闇と光、陰翳のゆらめきにある、闇は単なる陰影ではなくかけり移りであるとした。
 かけりうつる、曖昧に変化し続ける、あるいは薄暗さに包まれた「闇の空間」は、照明技術の発達した明るすぎる現代では得られない、五感を使い空間の手探りを獲得していくような身体感覚を私たちに与えてくれたのではないかと考える。
 本設計では「闇の空間」を子供の遊び場の背景として提案する。

- 照明対象：闇の空間、現代における闇の空間
- 照明技術：照明技術の発達した現代
- 照明技術の発達した現代では得られない、五感を使い空間の手探りを獲得していくような身体感覚を私たちに与えてくれたのではないかと考える。
- 本設計では「闇の空間」を子供の遊び場の背景として提案する。



闇について記述されたもの一例として、谷崎潤一郎による『陰翳礼讃』を引用し、現代において「闇の空間」として「陰翳礼讃」に描かれたのと違いたが、手立てであるという事が挙げられると考える。

二、プロセスの概要

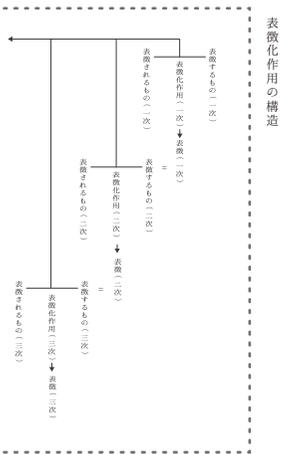


三、分析

『表徴の帝国』において、バルトは日本において発見した様々なものの表徴を視覚的記号として、その分在列の状態を構造的に分析したうえで日本と西洋について図のよう表現している。

- ・ 表徴 I：表徴するもの（モノのあらわれ）
- ・ 西洋：意味の帝国
- ・ 表徴するものと、されるものの関係が断定的
- ・ 表徴 II：表徴するもの（モノのあらわれ）
- ・ 表徴するものと、されるものの関係が断定的
- ・ 表徴するものと、されるもの、その関係の三つが定まる、重層的な多義的・空虚

『表徴の帝国』をロラン・バルトの思想に基づき、表徴化作用が読み取ることの出来る部分の構造を明らかにすることで、「(空虚)の状態を記述していく、二十の異なる状態を表すダイアグラムが抽出された。



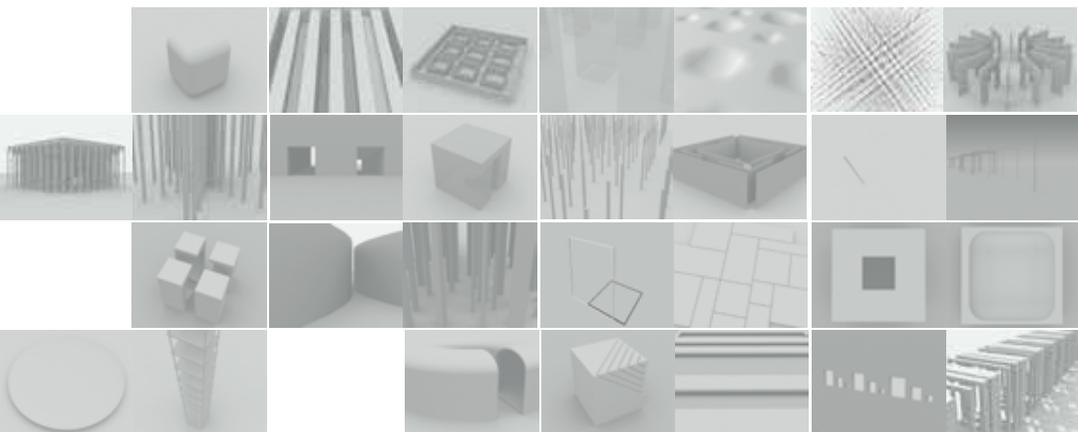
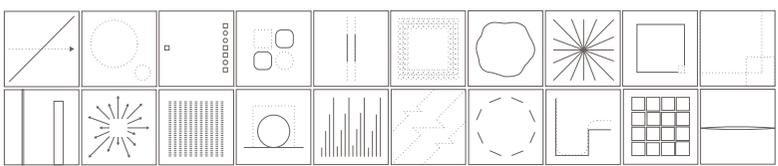
【一】の表徴化作用
 一 表徴化作用：表徴するもの(一次) → 表徴するもの(二次) → 表徴するもの(三次) → 表徴するもの(四次) → 表徴するもの(五次) → 表徴するもの(六次) → 表徴するもの(七次) → 表徴するもの(八次) → 表徴するもの(九次) → 表徴するもの(十次) → 表徴するもの(十一回) → 表徴するもの(十二回) → 表徴するもの(十三回) → 表徴するもの(十四回) → 表徴するもの(十五回) → 表徴するもの(十六回) → 表徴するもの(十七回) → 表徴するもの(十八回) → 表徴するもの(十九回) → 表徴するもの(二十回)



四、ダイアグラムから空間へ

描かれた二十のダイアグラム(表徴の抽出要因)と、それをもとに空間モデルを試行した結果を次に示す。陰翳礼讃に描かれた描写との比較を容易にするよう、現代的な体験という一つの視点からデータをを行った。また多角的な視点からの空間試行を行い、考えたため抽出する空間モデルの数は限定はなかった。

- 一 階段の直線
- 二 傾斜した直線
- 三 起点のある直線の連続
- 四 端み持たない直線
- 五 曖昧な始まりと終わり
- 六 階段を纏う
- 七 内外の区別のずれ
- 八 内外の区別のずれ
- 九 内外の区別のずれ
- 十 区別の区別
- 十一 空間の広がりを感じる瞬間
- 十二 要素の分散
- 十三 不在の可視化
- 十四 見かけの形態
- 十五 見かけの形態
- 十六 見かけの形態
- 十七 見かけの形態
- 十八 見かけの形態
- 十九 見かけの形態
- 二十 見かけの形態



五、まとめ

本研究及び設計制作は、日本人が固有の感覚として持っていることと広く認識されている、闇に対する美意識を、現代の空間設計に生かすことによる手法を提案する、という試みである。柱や梁、深い庇によって成立する、日本の伝統的な空間構成に固執せず、単なる「暗闇」でない「闇の空間」を試行するアプローチとして、闇の空間を創り出す条件にある部分、または言葉により規定することで、手法及びそれを用いた設計提案を行った。



十三不在の可視化、十四見かけの形態、二十の集約については、空間モデルの作成に到らず、言葉のみでの規定にとどまった。



中心から全体を見渡すことのできない、またレイヤー状の壁によって周辺グラフィティムをはっきりと確認できない迷路のようなこの空間の中で方向や位置を確認するために重要な要素として、太陽光の入り方や暖かさ、壁や床の素材の違いなどがあげられるのではないかと考える。

中心のない求心×昇降口

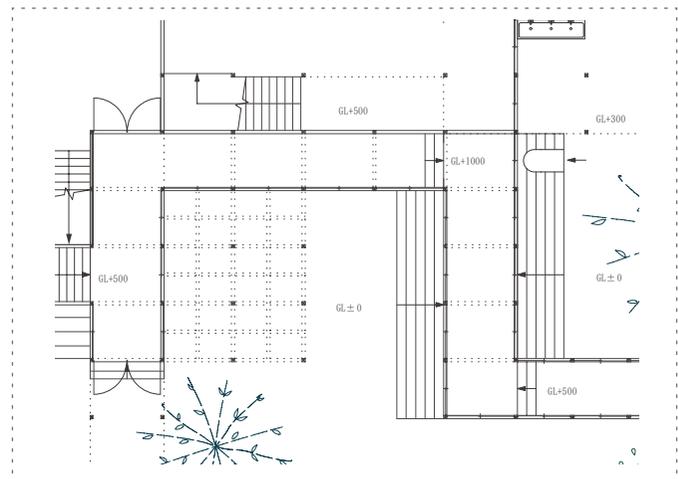
空間の中心に行くにつれて開口が小さくなる空間としており、中心に行くにつれて空間のスケールは身体に近しいものになっていくが、同時に頭上に出るための余白に薄暗くなってゆく。これは、中心に向かうにつれて徐々に薄暗くなることで、視覚情報を削られていく空間をつくり出している。そのため、視覚以外の情報が、空間の質を決定するの重要な要素となると考える。



この設計においては、図面に表している柱以外に、伸縮性のあるゴムや、柔らかな素材から硬い素材までの細い材を、天井から床にはりつめる形で柱の配列の間に無数に配置している。そのため、通り抜られる場所や寄りかかれる場所を、柱や材の間隔または素材の質感から感覚体験として読み取り、空間を使いこなしていく。

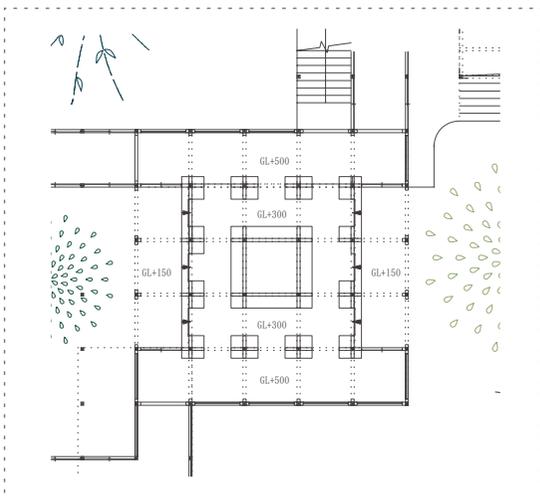
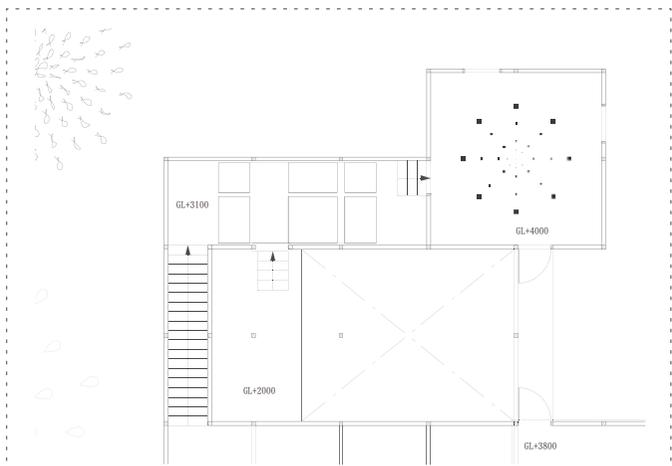
中心のない求心×五歳児教室

放射状に疎密をつけた配列で柱を並べること、中心へ行く程柱が密となり、壁で囲まれたような空間場が出来るのに対し、外側では柱が疎に配列され、中心のとも離散的とも捉えられる空間が出来ると考える。



視覚的枠組み×広場

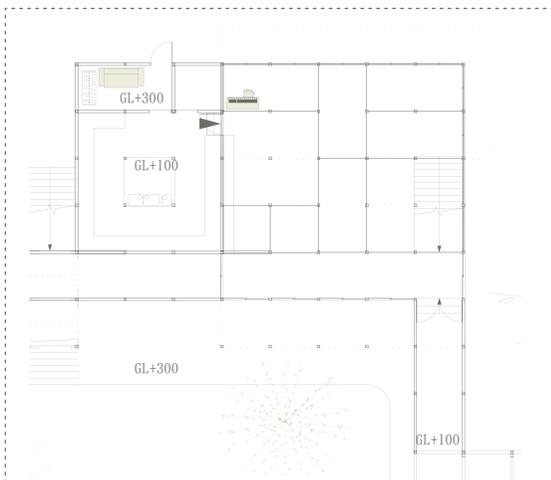
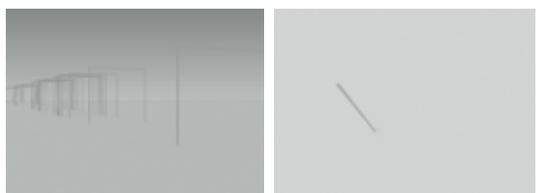
この空間は、梁の格子によって広場の頭上に出る領域の規定に物理的には影響のない枠組みと、それによって地面に映るグリッド上の影が、視覚的枠組みをつくり出していると考え、地面に落ちる影を利用した様々な遊びに活用されることが期待できると考える。さらにその際、影の落ちる地面のテクスチャーや手触り、温度などの触覚的な要素が遊びの方法や内容を決定する重要な要素となるのではないかと考える。よってこの空間では視覚に加え、触覚という五感要素をもとめた体験が期待できると考える。





曖昧な始終×橋・散歩道

この空間は、門型のフレームの配列と、また柱の持つ領域の曖昧さを利用し、空間や領域の始終が曖昧な空間を作り出している。フレームや柱の大きさ、太さ、また配列の幅などによって、それの作り出す領域の範囲は伸縮し、それの感じ方によって曖昧に変化する。その際、影の落ちる部分の範囲などの視覚情報に加え、テラスチャイルド・温度などの触覚情報によって柱などへの近寄りやすさが変化し、空間の範囲の感じ方にも影響すると考えた。



視覚的枠組み×食事室・多目的室

この空間は、梁または横材の格子によって室内の面上に出来る領域の規定に物理的には影響のない枠組みが作り出される。また、利用者の目線の高さや手を伸ばして届く範囲によって、横材の作り出す間性が変化する。



例えば、ある場合には鉄棒のようにから下がついて遊ぶことのできるような遊具、またある場合は、椅子や階段・トンネルなどのように使われ方が変化する。その際、横材のテラスチャイルドの違いや、太さ、幅さといったような触覚的情報を読み取ることで、その場所を使いこなして行くことが出来る。よってこの空間では視覚に加え、触覚という五感の要素をとらえた体験が期待できると考えた。



要素の欠如×音楽部室

空間内の際を埋め、内部に落ちる影の境界が不明瞭な曖昧なものにすることで、空間の奥行きを測る際の重要な要素である陰影をばらし、なくすことでホワイトアウトしたような空間をつくり出している。視覚情報を持たない空間では、視覚以外の情報が、空間の質を決定するのに重要な要素となると考える。

音の反射が際のある空間に比べ、空間の中心へ向いやすくなる。そのため、本設計においては、音楽室というプログラムを与えることで、音の違いや響きを強く感じられる空間でのクラブ活動を行うことが出来る。と考えた。

