

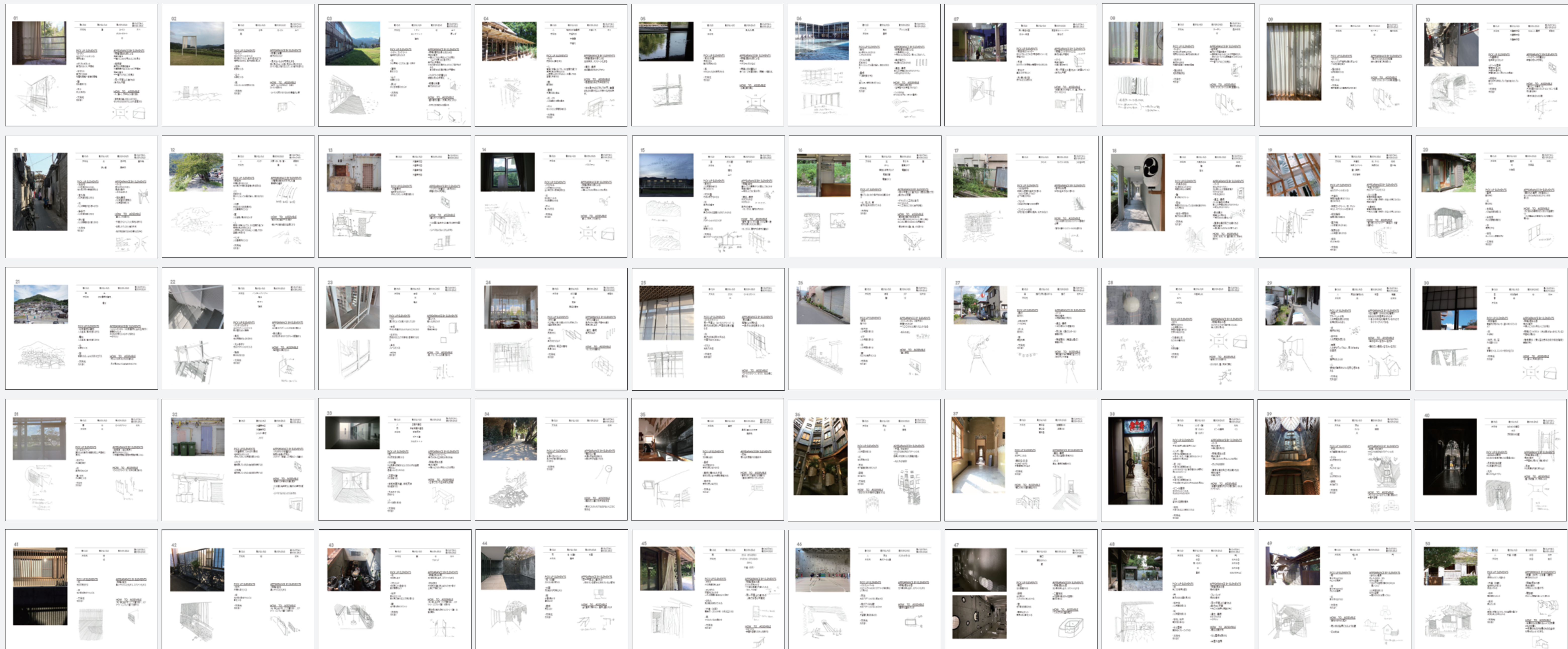
重層し、うつしあう空間 霧囲気の観察から見てきたもの

01. 研究の背景と目的

ふと、「あ、なんかいい雰囲気」と思うのは何故なのだろうか。屋間に子どもたちが賑やかに遊び、夜にはカップルが静かに過ごす広場や満月が照らす静かな帰り道。また、青く茂る街路樹に日が当たることでも木陰を作る光景に。

そういった雰囲気は物の生を感じ、心を動かされたことはないだろうか。

そこで、雰囲気自身の経験から分析し、雰囲気に心動かされる理由や雰囲気のあり様を明らかにすると共に設計の手がかりを見つけていくことを目的とする。

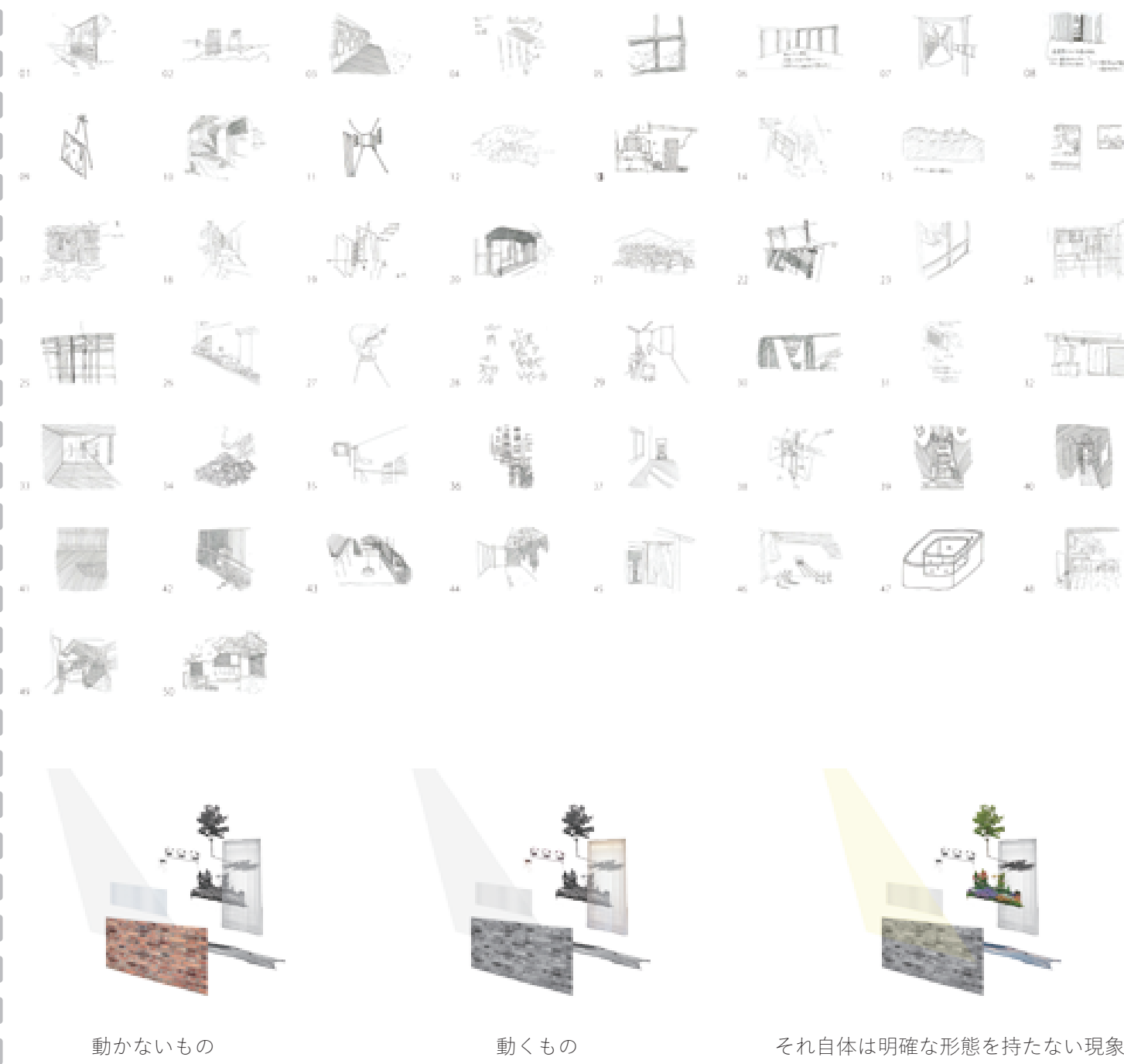


02. いい雰囲気写真の分析と考察

02-1 いい雰囲気写真のスケッチ化

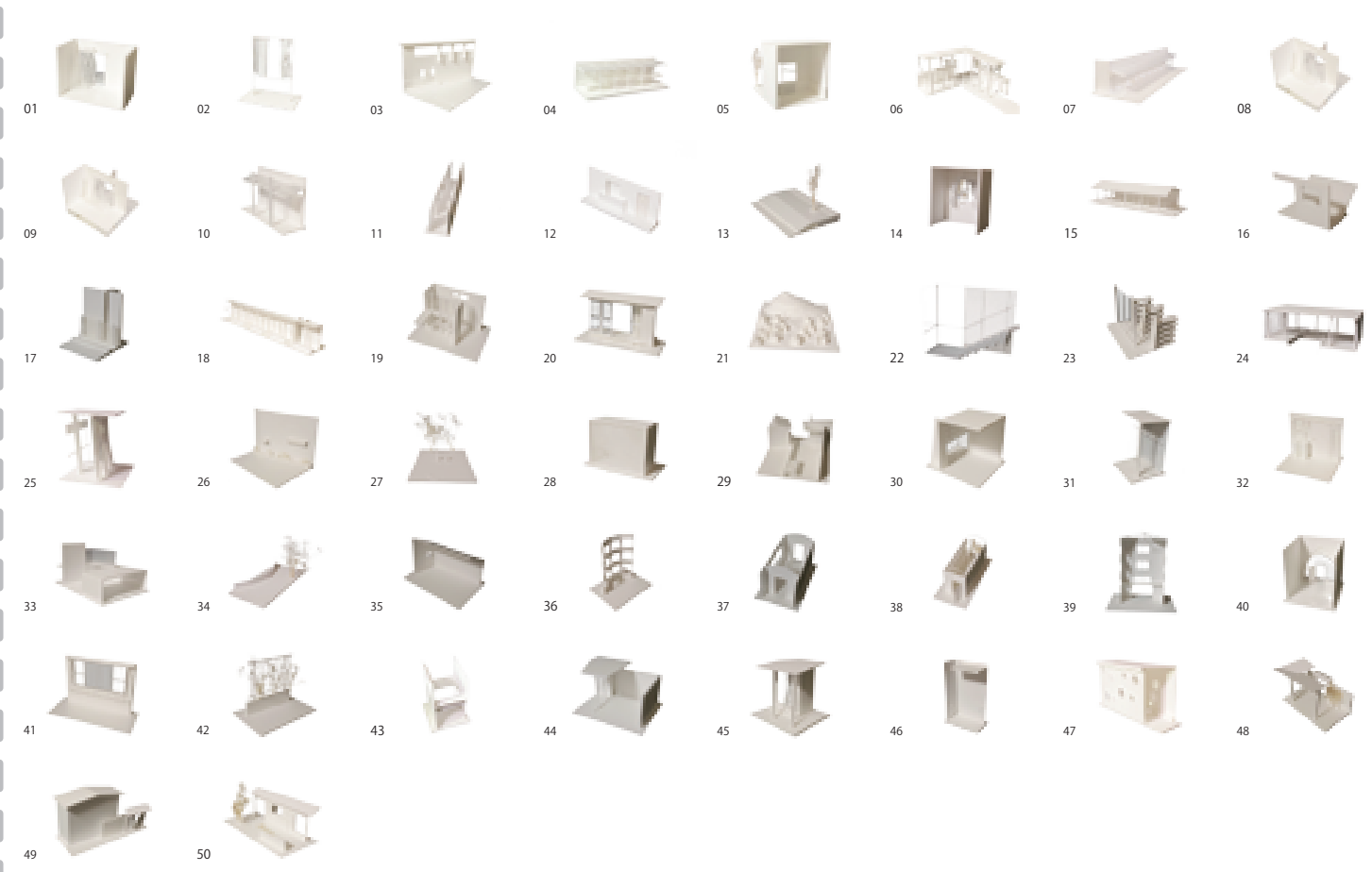
筆者が経験した、50枚のいい雰囲気の写真から、いい雰囲気を作る要素の抽出を行った。分析方法としてスケッチを用いた。

分析していくと、建築の要素である壁や柱などの動かないもの、人や家具やカーテンなどの動くもの、そして光や風や緑などそれ自体は明確な形態を持たない現象も雰囲気を作る要素として等価に関わっているという仮説を立てた。



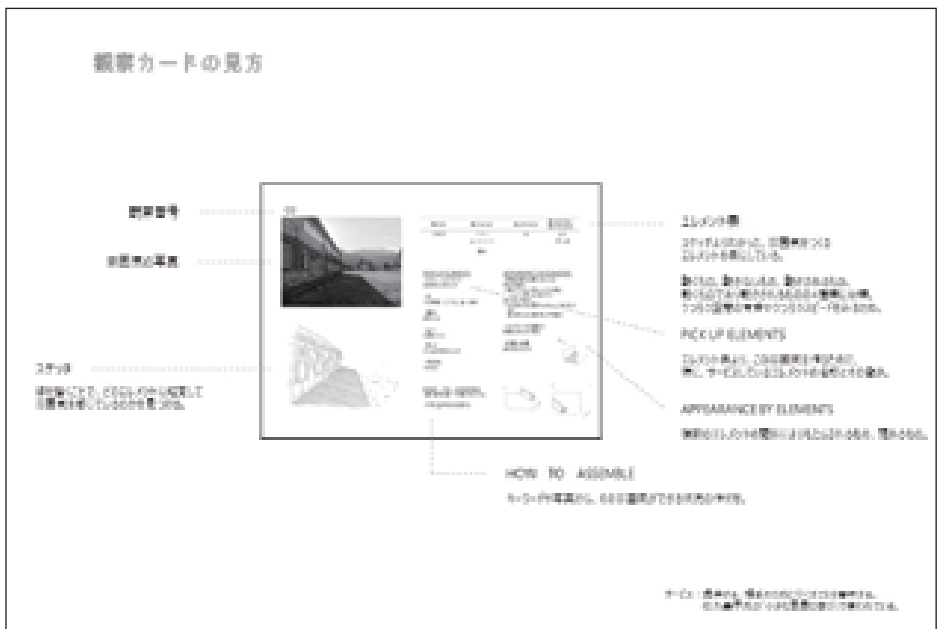
02-2 いい雰囲気写真のモデル化

筆者が経験した、50枚のいい雰囲気の写真から、いい雰囲気を作る構造の抽出を行うために模型を用いた。



02-3 観察カードの作成

いい雰囲気の写真やスケッチ、模型から観察カードの作成を行った。以下のようにまとめた。



02-4 設計要素の抽出

観察カードより、設計につながる要素の抽出を行った。



02-5 A面とB面 -新たな空間の創造の可能性-

分析していくと、エレメントには多くの働きがあることがわかった。例えば、カーテンは本来、遮光、防音などを目的として窓や出入りに吊り下げるものだが、ここでは、不透明になり影を映す働きなどが挙げられる。

つまり、ものには様々な面、キャラクターが存在する。これを私は、A面とB面で表す。B面でエレメントを見ると今までとは違う使い方が見えてくる。



○音楽
A面：タイトル曲（メイン）
B面：カップリング曲（その他）

○雰囲気の分析
A面：そのエレメントの一般的定義や特徴、使用方法
B面：「雰囲気を構成するための動き」といったフィルター越しに見た特徴や使用方法
筆者個人のフィルター越しによるものでもある

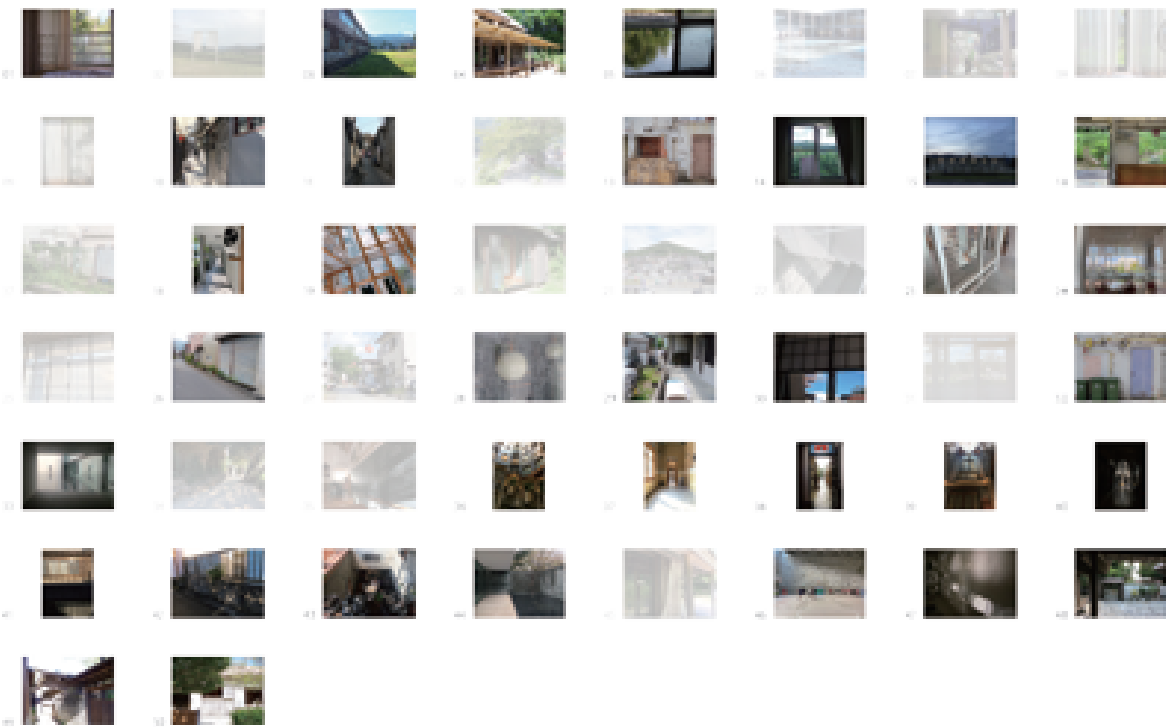
○新たな空間創造の可能性
例1) カーテン
A面：室内側の開口部に設ける
B面：風を伝えてくれることや植物の影を映す働き
→庭の配置計画につながる

例2) サッシ
A面：ガラスを支えるもの、断熱性を高めるもの
B面：視線を集めるもの
→風景の切り取り方につながる



02-6 現象を生む面の存在

さらに分析していくと雰囲気を作る要素として面の存在（壁や塀など）が大きいことが分かった。観察カード50枚のうち36枚が壁と関係していた。それらの面はガラスのような透過する面だけではなく、透過しない面がほとんどである。



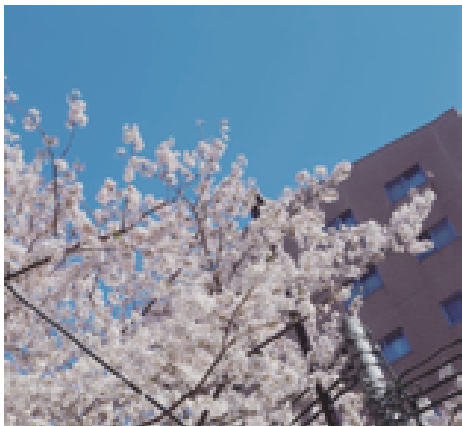
03. 雰囲気とは

03-1. ものがそれぞれ持つサービスできる時間やそのサイクル

例えば、桜がピンクの花を咲かし吹雪というサービスを提供してくれるのは一年というサイクルの中で1か月くらい。

そして、サービスというのは、そのものだけでは成立することができない。例えば、木は木漏れ日というサービスをしてくれるが、それは太陽があって初めてできるものである。

つまり、関係し合っているといえる。



03-2. 雰囲気の図式化

下の図は右上にある木漏れ日の写真をもとに上記で述べたことを図式化したものである。

エレメントとして、「西側に設けたベンチ」と「木」、「車」、「河原」、「川」、「太陽」、「月」があるとすると。配置は図のように置く。

木漏れ日の下でベンチや河原に人が座っている光景がいい雰囲気だとすると、この雰囲気を作るには、太陽が東側にあり、木が西側に影を落とし、西側にあるベンチにも木陰が伸び、人が思い思いに過ごしていることによりできる。

しかし、人はコーヒーを飲むなど休憩している時間のみベンチに座っているため休憩が終わると人が居なくなり、先ほどのいい雰囲気はなくなり、うつろっていく。

つまり、ものはそれぞれサービスできる時間やそのサイクルを持っており、それぞれのものがある時（または、ある瞬間）に関係し合った光景に雰囲気を感じるのではないかと。



言い換えれば、
「雰囲気」とは多次元的に重なった時間の中で、ある瞬間にそれぞれのものが関係し合った時にもたらされるものであると考える。

美術家、内藤礼氏は、密研究所のインタビューにて
変化が豊かであることは、不安定ということでもあります。けれどもその不安定な要素も含めて、すべてをうつす、『うつしあう』ことが大事であること。そして、そこで『地上の生の光景』を感じ取るのだらう。と、述べている。

つまり、雰囲気に心動かされるのは、ものが関係しうつしあう光景に、ものの生を感じるからなのではないか。

04. 設計提案

04-1. コンセプトとプログラム

2020年に発生したCOVID-19により、テレワークの推進で自宅にいることが増えた。そこで、「変化のある」集合住宅を提案する。長い時間過ごす住空間に、うつしあう空間をつくることで変化をもたらす。

04-2. 敷地：東京都新宿区内藤町



・街の素材①：緑

新宿区は保護樹林の管理者に対して助成する制度を行っているため前の住人から受け継いだ樹木を持つ住宅など緑が多くある。

雰囲気の写真分析より、緑の存在が大きいことから、この敷地は適していると考えた。



・街の素材②：コンクリート塀

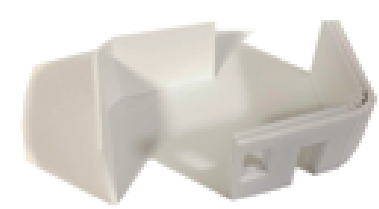
古くからあるような味のある塀が多く存在している。



04-3 手法

分析より、面の存在や光を入れるために開くことが大事であるため、閉じつつも開くことのできるアルのあるL字壁を採用する。

・角が90度であると映し出された影は角に沿って変形するようにうつすものを制限してしまうからである。

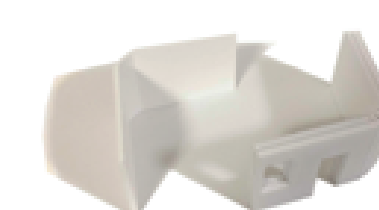


角がアル



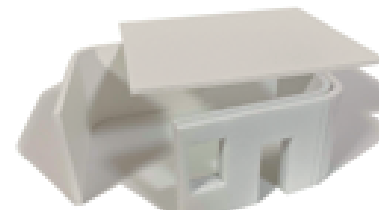
角が90°

・アルのあるL字壁＋コンクリート塀＝RC造



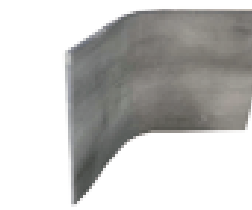
＝RC造

・壁とスラブのズレ



壁とスラブをずらすことで下階に光を入れることが、できるなど閉じつつも開くことができる。

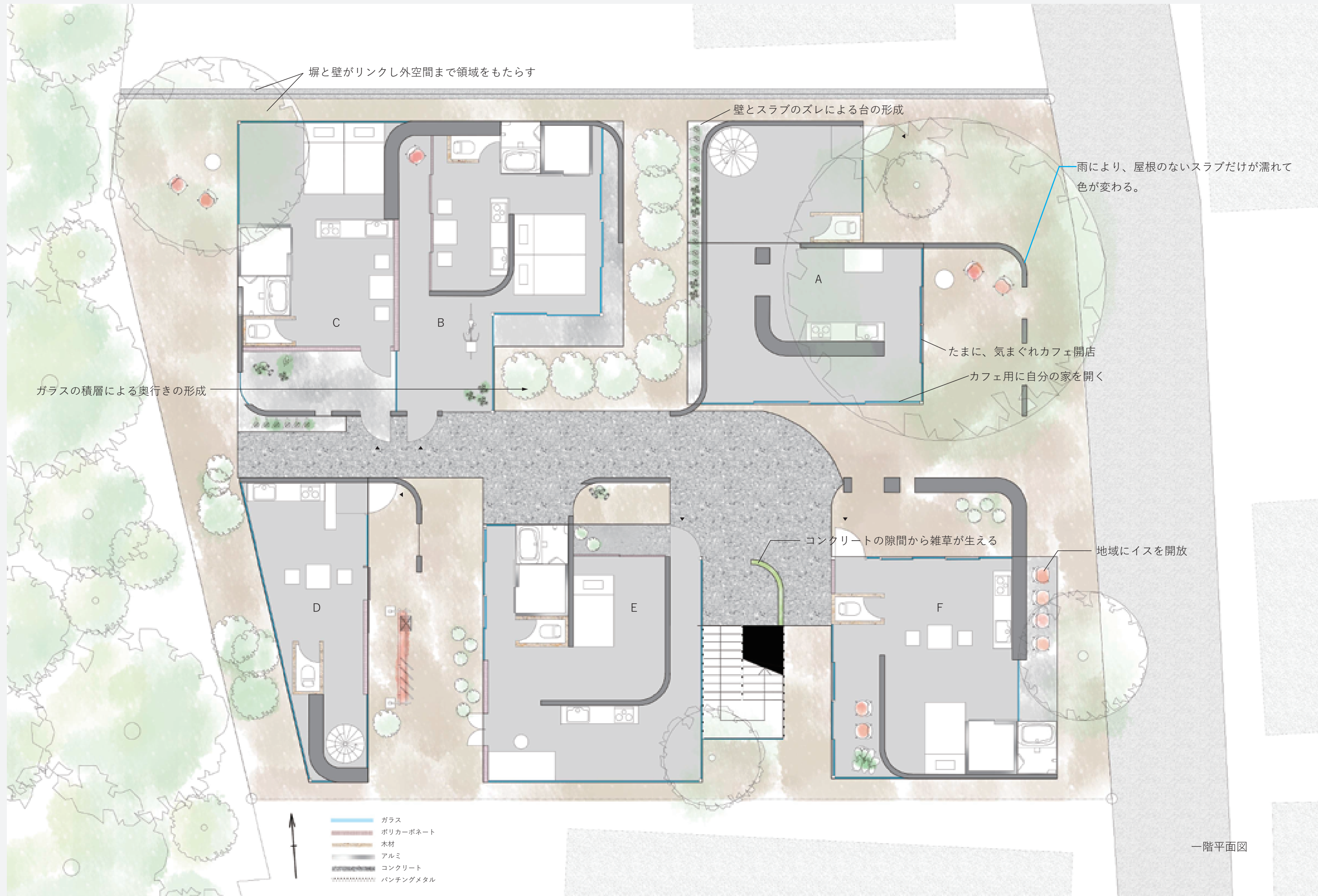
・壁厚を2種類：150mmと450mm



150mm



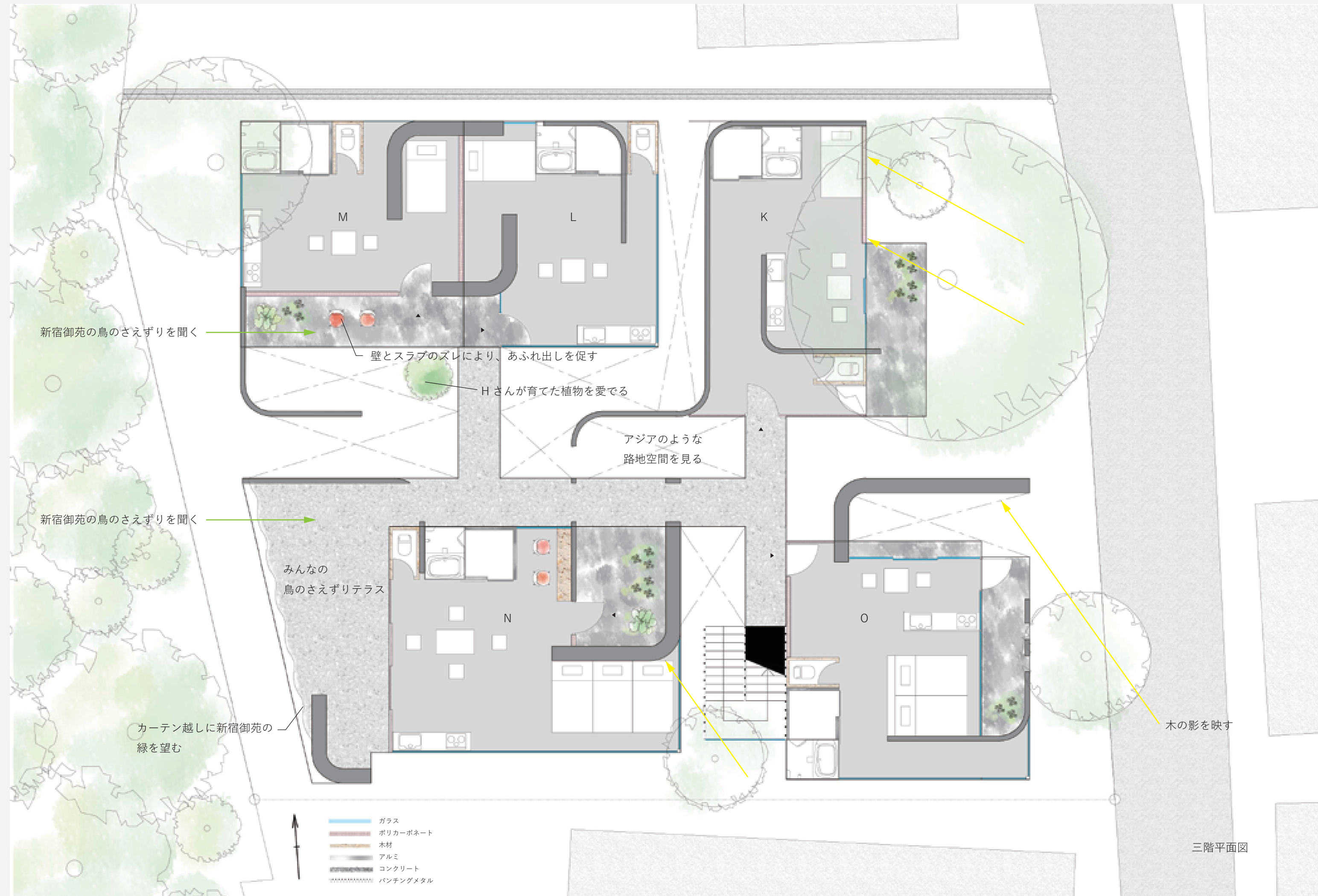
450mm



一階平面図



二階平面図



三階平面図



ガラス、ポリカーボネートなどあらゆる素材が重なることで感覚的距離間を生む

②



③



階段のパンチングメタルやガラス、樹木など様々な素材の影が差し込む

①



⑦



壁とスラブのズレによりできた隙間にイスが並ぶ

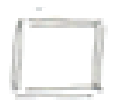
⑬



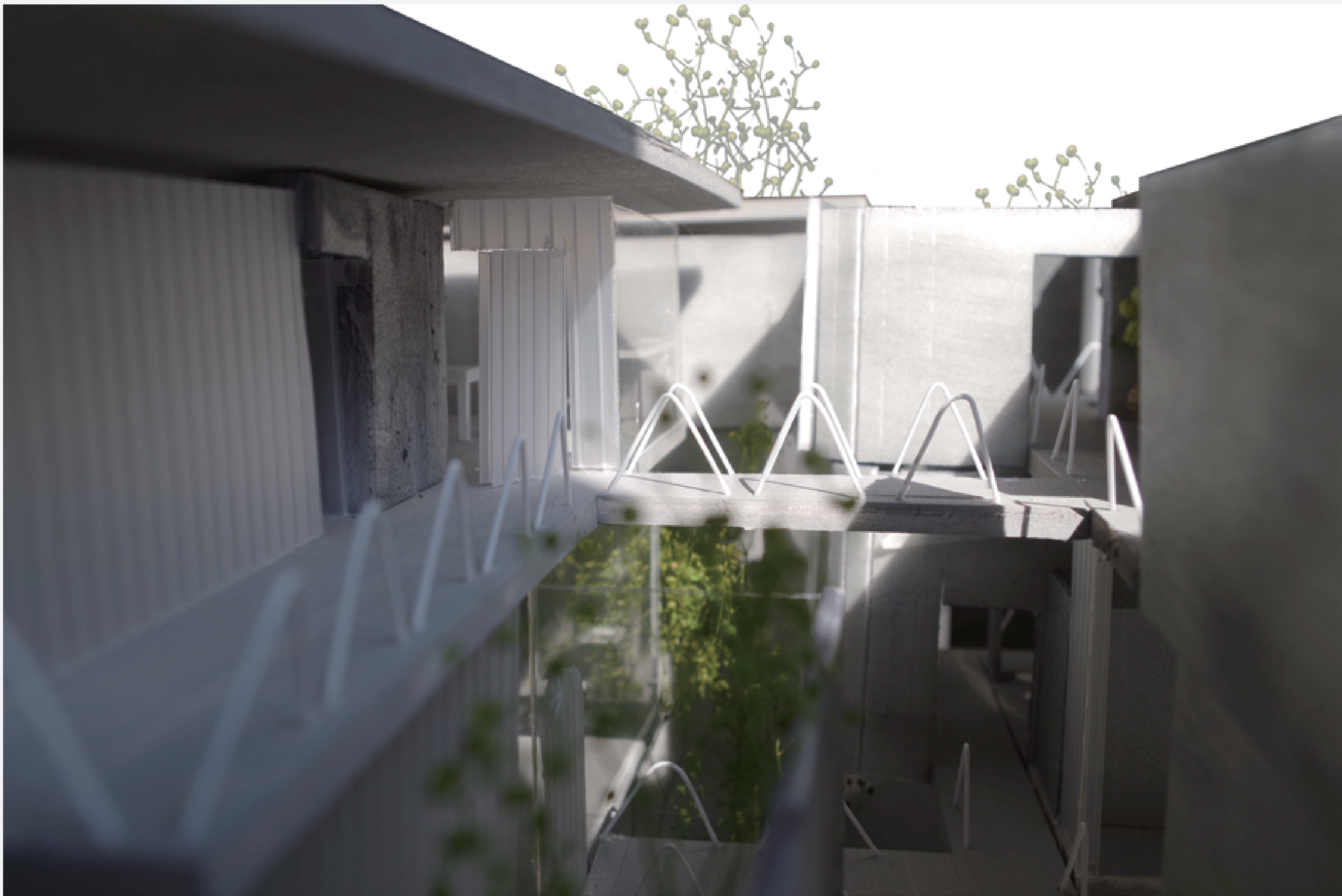
⑦



②①



②②



人や家具、光と影、内と外がうつしあう

①



②



③



④



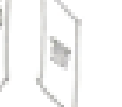
⑬



⑦



②①



②②



下の階の住人と影を共有する

①



⑬



⑦



隙間から光に当たった木々が見える

①



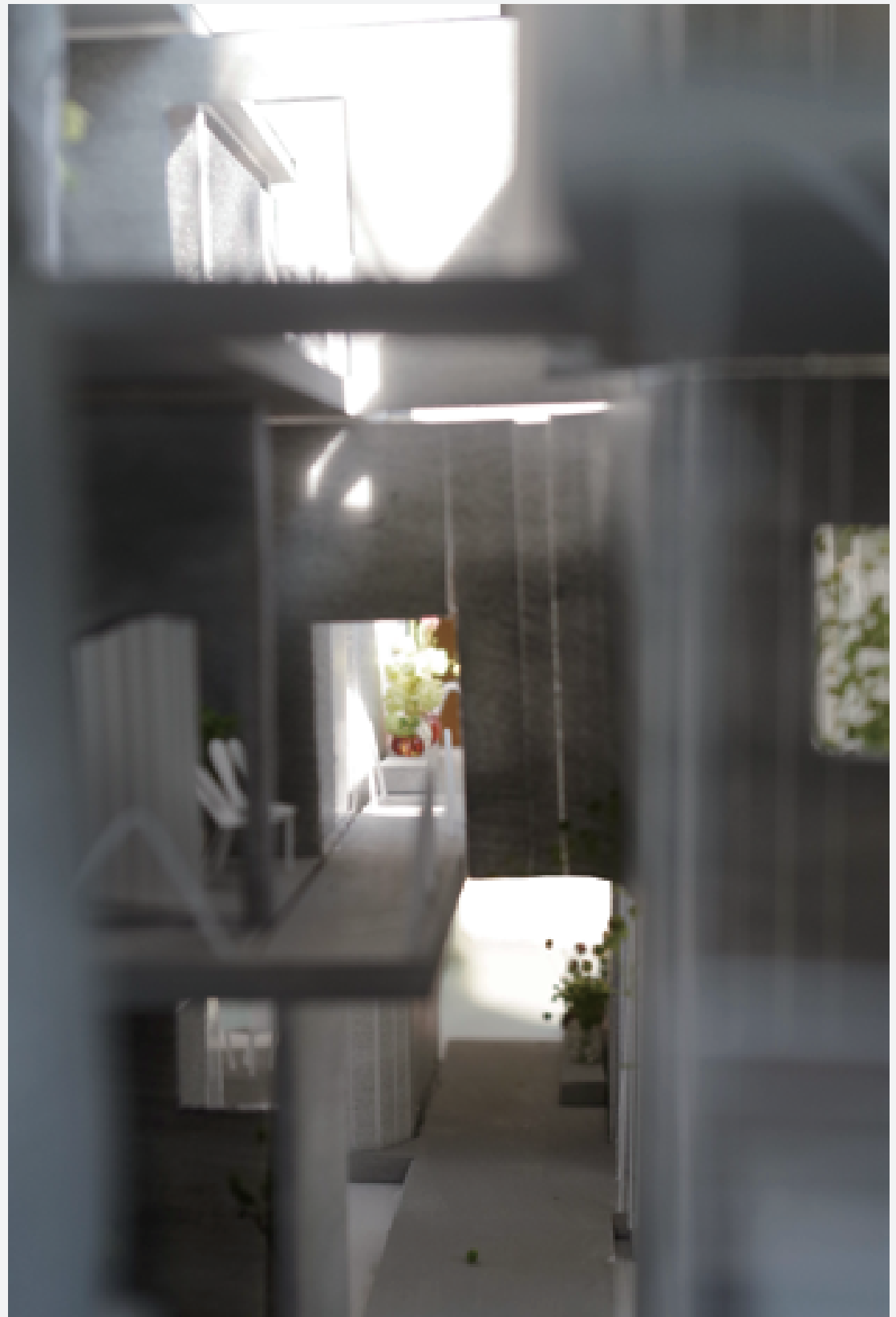
②



⑪



②①



歩いていると、住人の活動が垣間見える

⑨



⑬



②②

