

没入し、余韻に浸る
— 個人のための公共建築 —

22019038 氏名 吉田 菜乃
指導教員 教員名 宮 晶子 教授

映画 没入 余韻
日常と非日常 場所性 個のための公共

1 序論

映画館で映画を鑑賞すると、人は作品を媒体として自己と向き合うことになる。映画の中の人や言葉、情景、体験との「偶然の出会い」により、「見えていた世界」、すなわち価値観や感性が変化する。映画を鑑賞した後、作品と出会う前とは少しだけものの見え方が違う自分がそこにいる。そして余韻に浸ることで、その映像作品に対する考えや感性を再確認する。

ところが、今日の映画館は、その多くが商業施設に含まれており、形は一律に「ハコ型」である。そのため観客は徐々に映画の世界へと入り込んで行く過程を体験することなくシアターへ入り、非日常体験である映画を鑑賞し終わると突如として日常に引き戻されてしまう。すなわち作品鑑賞の前後にあるべき、没入し余韻に浸る時間が、今日の映画館の形態では失われているのである。

本制作では、場所と映画体験を重ね合わせることで場所性のある体験をつくり出す。すなわち没入し、余韻に浸ることのできる映画館を設計する。それは地形やまちとの対話であり、自己との対話でもある。今日の映画館の形態では分断されてしまっている日常と非日常とをグラデーショナルに繋げることで、まちを歩きながら映画体験の続きを味わうことができる空間を設計する。映画を鑑賞した後ももの見え方が変化するように、本制作によってまちの見え方が変化する場の提供を目指す。

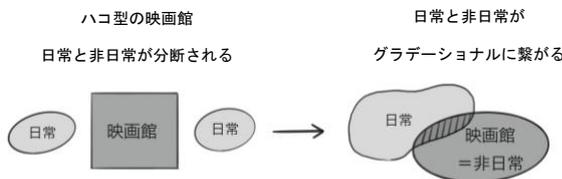


図1 映画館 (非日常空間) と日常の関係性

2-1 没入と余韻

情報過多な今日においては、何かに没入し、その余韻に浸るという体験が少なくなっている。今日の映画館において、シアター内では暗闇の中で人々は浮かび上がるスクリーンに集中することができるが、シアター外は一転し、照明が煌々と照らすフラットな空間となってしまう。

う。すなわち、「ハコ型」の映画館では、映画を鑑賞するという機能のみが働き、映画作品を鑑賞するまでの道のりや、作品に対する自分の考えや感情を反芻し再確認する時間を奪われていると考えられる。

本来はシアターまでの往路と、鑑賞後の復路を含めて映画体験と言えるのではないだろうか。

映画の世界へと没入し、作品の呼び起こす感情に浸る時間を、自然地形を活かした場所性の助けを借りることにより提供する。

2-2 日常と非日常の連なり

日常と非日常は表裏一体であり、共存している。日常の中で何らかの非日常的な体験をすると、感性が揺さぶられ、「気づき」が得られることがある。これは自分自身が変化したわけではなく、日常生活の中では気づいていなかった、自分の中に蓄積されていた感性によるものである。「ハコ型」の映画館では分断されている日常と非日常の関係を再編成し、人々に「気づき」と出会うきっかけを与える。

3-1 個人のための公共空間

映画館は公共空間でありながら、観客は閉じられたシアターで作品に集中して、登場人物や情景、ストーリーに自己を投影する。映画監督の安藤桃子は、「人は映画という作品を媒体として自分の内側にある感性と向き合う」と主張する。自宅でも職場でもない、都市の中の特別な空間で自分の居場所を見つける。人々は互いに共存しながらも、それぞれが作品に対して異なる受け取り方をし、その余韻に浸ることができる。

3-2 空間と作品を共有する映画鑑賞

映画館での鑑賞は、シネマトグラフ的体験、自宅での映画鑑賞はキネトスコープ的な体験と言える。シネマトグラフは投影し、多くの観客が一度に鑑賞する点で今日の映画と直接的に繋がっている。一方キネトスコープでは鑑賞者がひとりで覗き込むようにして映像を鑑賞する。他者と空間及び作品を共有しながらも、それぞれが異なる受け取り方をするシネマトグラフ的な体験により、都

市の中で個人が居場所を見つける。一人ではない、しかし自己と向き合うことのできるシアターの空間は、人々に自宅でも職場でもない特別な居場所を与えてくれる。

4 設計提案

4-1 敷地

場所は東京都渋谷区代官山とする。

代官山は地形に起伏があり、渋谷と中目黒という空気感が異なる二つの谷の間に位置し、文字通り山状の場所である。渋谷は雑多な大都市の象徴であり、高層ビルや高速道路が交錯し、谷型で、人々が各地から集う。中目黒には目黒川を軸に、リノベーションされた小規模の建物が並ぶ。緑豊かな環境と、多様な文化や機能が混ざり、溶け合いながら共存している代官山は、「個人のための公共空間」を持たせる建築を包括するまちとして最適であると考えた。

敷地選定場所は旧山手通の中程の目黒区と渋谷区の区境に位置し、眼下を切り通しの道が通る立体交差が特徴的な西郷橋とした。

次に述べる歴史と地形によって生まれたストリーートの高低差を活かした「没入・余韻」を生む映画館を設計する。

4-1-2 歴史を刻む西郷山

西郷山公園は昔刈公園と共に、豊後岡藩主中川家の抱屋敷であった場所である。明治以降は西郷隆盛の弟・従道の屋敷となり、一帯を西郷山と呼ぶようになった。屋敷はその後国鉄用地などを経て、目黒区の公園として段階的に整備、開放された。公園からは目黒の谷及び富士山を臨むことができ、桜の名所でもある。

西郷山は渋谷川と目黒川に挟まれた複雑な地形を持ち、目黒川の低地から見上げると崖線の尾根の南西側に位置する。尾根上の旧山手通りにはかつて玉川上水から分水した三田用水が流れていた。西郷山の芝生の山頂と同じ高さにある西郷橋は、三田用水の水道橋として機能していた。

これらの歴史的背景を有する地形を設計に取り入れ、まちの歴史を感じることができる建築を設計する。

4-2 設計手法

人が居心地の良さを感じる建築とは、その建物自体があたかも都市に居場所を見出し、くつろいでいるかのように建つものである。街路、ランドスケープと建物を一体化させ、「以前からそこにあったかのような建築」を目指す。建築の内外の連続した風景とそのまちの歴史を接

続することにより、建築及びまち全体が一本の映画のように連続するように設計する。

4-2-1 地形とストリーートの連続

西郷山公園のランドスケープや街路と繋がる建築をつくり地形に沿うようにする。代官山のストリーートを建物の中に引きこみ、内部には地形を反映したスロープを設け、非日常空間であるシアターでの没入に導く。映画鑑賞後は、山頂部の代官山から谷底の中目黒・渋谷へと降りていくすり鉢地形を取り入れた「溜まり場」で没入の余韻に浸り、街を歩きながら映画体験の続きを味わえるようにする。

地上階では窓が外の景色を切り取り、地下階では洞窟のように上から自然光が差し込むことで、人々は周囲の環境に対し自分がどこにいるのか、地理的な空間内における位置を自覚することができる。

4-2-2 アーチによる文化の連続

アーチが建物の開口部及び内部に連続する。アーチは自然の洞窟のようであり、三田用水の通り道であったかつての西郷橋のオマージュでもある。古来から宗教建築に用いられていたこの形状は、東京バプテスト教会や複数の大使館がある周辺環境とも調和する。

4-2-3 シアターと鑑賞前後の体験を繋げる

繭状の「膨らみ」が機能同士に明確な境界のない洞窟のような空間をつくり、照明の彩度もシアターに向かって徐々に落としていく。人々はシアターまで没入していき、鑑賞後「溜まり場」で余韻に浸るまで、ひと続きとなった体験が可能になる。



図2 人が居場所や用途を決定できる空間

5 まとめ

没入し、余韻に浸る空間を持つ映画館を設計することにより、人々が自己と対話できる時間をつくる。

また映画体験を場所性と重ねる建築によって、今まで見えていなかったまちの良さに気づき、さらに建築の内外の一つ一つの場面が一本の映画のように繋がって行くことを目指す。

6 主要参考文献

皆川典久『東京スリパチの達人 分水嶺東京南部編』