

2次元・3次元空間の交錯
 - 無意識を顕在化するミニシアター -

21518019 塩田 佳織
 指導教員 宮 晶子 准教授

2次元/3次元 無意識の知覚 奥行き
 ミニシアター シークエンス 渋谷

1. 研究背景と目的

日常生活の中で、ふと目に入り視線を捉える風景がある。そういった風景は日常の中で小さな気づきをもたららし、印象的であるため写真や記憶に残したいという感情を生む。

私は視界が制限されることでかえってその先の風景に意識が向くという体験から、視界を遮るといった空間特性によって自分の知覚が無意識に惹き寄せられていると感じた。こういった無意識に知覚が惹き寄せられる空間を研究対象とする。日々の生活の中で常に共にある建築空間が無意識ながらも知覚に影響を与えていることに着目し、視覚をはじめとする感覚や身体性を通して自己の空間への意識の顕在化を促す建築的現象を創造することを目的とする。



写真1 視界の遮蔽の一例

2. リサーチ

2-1. 2次元 / 3次元的空間

自分の無意識に従っていくような空間の設計を行うにあたり、実体験から意識の惹き寄せられた空間を採集し分析を行った。



図1 空間採集・分析の一部

それぞれの空間の特徴に着目すると「平面的に感じるもの」「奥行きを感じるもの」という構成が無意識に惹き

寄せられる空間として大きな要素になっていると考察される。本研究では平面的に感じる空間を「2次元的空間」、奥行きを感じる空間を「3次元的空間」と呼ぶこととし、以下の表のように整理した。

	2次元的空間	3次元的空間
距離	測れない 遠い、測る手がかりがない	測れる 測る基準が存在する
見る対象/状態	対象そのもの/フレーミング	対象と自分、対象同士/関係性
主客	客観的 自分との関わりが薄い	主体的 自分との関わりによる認識

表1 2次元的空間 / 3次元的空間の定義

2次元的空間は自分との距離が測れないほど遠くの風景や、対象そのものからなり、客観的視覚によるものである。風景との距離と比べると自分の位置による見えの変化は相対化される。つまり、自分の動きが視界の変化にほとんど影響しないという点で客観的と捉えられる。

一方で、3次元的空間は対象との距離が推測可能な関係にあり、対象と自分、対象同士の関係性までを含めた把握を行う主体的な視覚によると捉えられる。

2-2. 言説表現からの考察

▶ 連続性と不規則性について / スティーヴン・ホール¹⁾

スティーヴン・ホールは設計したキアズマ美術館の空間と身体の間接性について、連続するパースペクティブの中にある不規則性が無意識的に身体に動きを働きかけると述べている。

身体の動きとともに感じられるパースペクティブな空間は3次元的空間と捉えられ、その中に不規則性の要素として2次元的空間である面的な見えの要素が挿入されることで自発的な動きを誘発することができるのではないだろうか。

▶ 浮遊について / ピーター・ズントー²⁾

ピーター・ズントーは建築内の移動に関して、空間に導かれ歩みを進めていくことを「浮遊」と表現している。

2次元・3次元空間の切り替わりが起こる瞬間が浮遊の状態に大きく関わり、建築空間の中で無意識が顕在化する要素となると考えられる。

▶ 虚の透明性について / コーリン・ロウ³⁾

コーリン・ロウは透明性を実と虚の二種類に区別した。リテラルな透過性を表す「実の透明性」の一方で「虚の

「透明性」とは、現象としての透明性であり概念的なものである。見えない空間の存在を感じることで得られる透明性が虚の透明性と言える。

自分の視覚で把握できない範囲に空間を測る要素が現れた時、その場所に広がる空間が虚の透明性として想像、認識される。自分との関わりを見出している点から 3 次元的空间において見られる現象と考えられる。

3. 設計

3-1. 敷地

東京都渋谷区神南 1 丁目 1 3 番



図 2 敷地周辺図

敷地として選定した渋谷区神南は地形に特徴のある渋谷エリアの中でも起伏のある場所である。高低差のある土地に比較的小さい建物が密集しているこのエリアは歩みを進めるたびに新しい風景が現れる。提案敷地のみに収まらずに都市という大きなシークエンスの中に体験をうまく溶け込ませることができると考え敷地を決定した。また、大量のモノや情報で溢れる渋谷という都市では個々の対象への意識に重きが置かれ、風景としての都市が感じられないように思われる。その一方で再開発は急速に進められており、現在進行形で都市の風景は変容している。本設計では渋谷の風景を純粋な”面”としての見えと扱うために 2 次元的空间を用いる。

3-2. プログラム

- i) 2 次元/3 次元的空间が移り変わる過程や瞬間の体験
- ii) 無意識/意識に働きかける”浮遊”の体験

二つの体験を含むプログラムとしてミニシアターを提案する。日常としての都市空間と非日常世界としてのシアター空間の間にまたがる場について考える。映画を見るという目的以外にその過程や前後の時間を過ごす場として都市の中で居場所となる空間とする。

3-3. 手法

▶二重螺旋

動線を伴う大きな全体構成を二重螺旋とする。大きな二つの螺旋の交錯により順路は一つに限られず、訪れた際の無意識の導きによって浮遊することで身体性を伴う空間体験が生まれる。

▶シアターまでの過程

曲がり角や上下方向の移動による視界の変化がより感じられるように 2 次元的な面を挿入する。この面は、窓として渋谷の都市風景が切り取られる場、建築内を行き交う人が見え隠れする場、映画の予告編や映像作品が映し出されるスクリーンにもなる。このように日常・非日常を面として等価に扱うことで、映画という作品へのシークエンスを作り出す役割を建築が担うこととなる。

▶シアター

従来、重く分厚い扉で閉じられた空間であるシアターだが本提案では音や光がシアターから溢れ出し、周囲で過ごす人の知覚を促す形を提案する。



図 3 二重螺旋イメージ

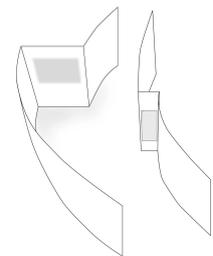


図 4 面の挿入

3-4. 全体計画

明るい場所から暗いシアターへ、3 次元の現実空間から 2 次元の面としてスクリーンの中の世界へ、シアターに向かう動的状態から鑑賞する静的状態へ。シアターは様々な移り変わりが行われる場所である。この移り変わりに対して建築で視覚的操作を行うことで、ミニシアターは映画をみるという目的だけに止まらない空間体験の場となる。この空間で自己に内在する意識に従い空間を体感した訪問者は、再び都市の日常へと帰っていった際にここでの体験をもとに様々な場所で自己の意識と向き合うこととなる。

参考文献

- 1) Steven Holl, *PARALLAX*, America: Princeton Architectural Press, 2000
- 2) ペーター・ツムトア (鈴木仁子) 『空気感(アトモスフェア)』(みすず書房、2015 年)
- 3) コーリン・ロウ (伊東豊雄、松永安光) 『マニエリスムと近代建築 コーリン・ロウ建築論選集』(彰国社、1981 年)