

写真と体験の狭間に身体を感じる
～既知と未知の空間操作～

21619038 森 菜央
指導教員 宮 晶子 准教授

写真 SNS 既知と未知
内在的時間 視覚 空間体験

1. 研究背景と目的

スマートフォンや SNS が普及し、人は遊びに出かける時、旅行する時、ご飯屋さんに行く時、SNS が口コミとなり行き先の選択肢を増やし人々が様々な場所に行くことを誘発した。その時に個人個人が撮影した写真は、情報量が多くその場所を知ることができる媒体として活躍する。しかし、明らかに写真に映る建築と実態は異なる。建築にはその場所に行って経験することでしか分からないものもあると考える。

SNS メディアが発達した現在は、建築による実体験と同時に写真による事前情報の影響を考える必要があるのではないだろうか。今では事前情報なしに空間を経験することはほとんどなく、様々な写真による情報を経て体験される建築の発見的体験について考える必要がある。また、多数写真を撮られて行ってみたいと思わせる建築はどのようなものか、その両方から考えその狭間について研究し提案したい。

2. SNS メディアの写真について

2-1. 今と昔の写真の違い

「非日常でしか頼むことのなかった写真が日常のものとなった。写真を撮るために日常が非日常化されていく。とにかく何かあればシャッターを押すようになった。」

富岡多恵/1991 1)

昔は身近ではなかった写真が今では日常生活の中で常にカメラに収めるべき瞬間に敏感になり探している。

2-2. 写真と建築の関係

「建築写真とは「この建築」について語ることであり、建築に対して具体的に発言することである。」

増田彰久/2008 2)

写真に収まっているのはその場所を正確に伝えるものではなく、撮影者である人がその場所のどこに目をつけたのかということを表している。その人にとってどこが目を引くもので、そこがどのように目に映っているのか。インスタグラムなどのアプリで気になる場所の検索をかければ様々な人があげたその場所の写真が一覧で出てくる。一枚の写真でその場所を知ろうとするのではなく、複数枚の写真を見てその場所の雰囲気をつかむ。雰囲気をつかんだまま実際にその場所に訪れると、その場所には写

真で見て知ってる場所と写真では伝わらなかった、おさまらなかった空間が存在していることがわかる。体験者は、知っている空間の確認と知らなかった空間の発見という、既知と未知の空間の体験をする。大事なのは一枚の写真ではなく、たくさんの写真が並んだものが示すものであり、写真の並びからこれから行く人に想像する余地を与えることで行きたいと思わせることができる。すでに行った人の写真を多数見れば、また自分の経験を他者に簡単に発信できる SNS は人々がどこかへ出かけるまでの流れとその場所の体験の仕方に大きく影響を与えた。

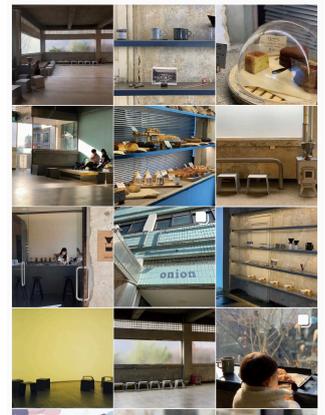


写真1 写真の並びから雰囲気をつかむ例 3)

3. 分析

3-1 写真の構図について

人の視野が 120° 広がっているに対してスマートフォンのカメラがおさめることができる範囲は 67°。カメラに収めようとする構図が自ずと定まる空間とどこにカメラを向けるのが人によって異なって来る空間がある。



奥行きのある空間



一面に広がる空間

図1 写真の構図が定まる空間

3-2. 写真にうつる線情報について

写真を見てその空間を想像する時、写真にうつっている”線”情報が重要である。床は下に広がっていて、壁は垂直方向にたっているという認識のもと、写真にうつる線情報を解釈する。しかし、その線情報が解釈しづらかった時に実際とは異なった解釈をしてしまう。

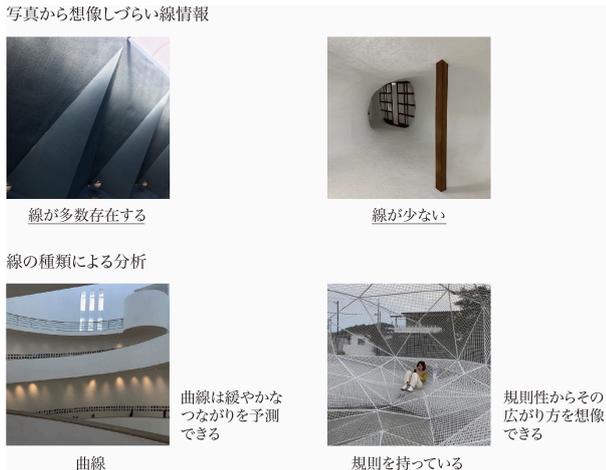


図2 写真の線情報の分析

4. 提案

4-1. 設計コンセプト

その場所にいる、という自分の存在の確認ができることは建築の持つ“写真には写ることのできないもの”である。しかし、写真から想像する事が容易だったり写真で想像する以上の体験ができない場所も多い。分析で考察した写真に写りやすい空間や写りにくい空間を発生させる線情報を操作することで写真によって知っていると思っている「既知の空間」と訪れてみて初めて感じる「未知の空間」を設計し、既知と未知を錯綜させる。そうすることで新しい実存的身体体験を生む。

4-2. 敷地

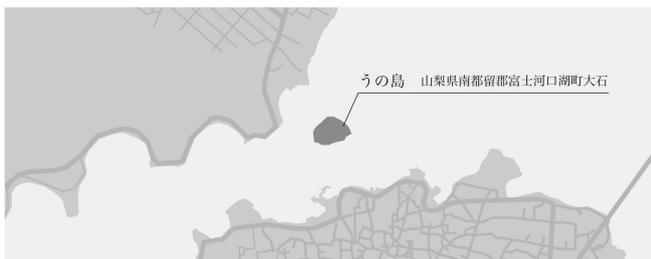


図3 敷地

敷地に選定したのは山梨県の河口湖に浮かぶ、うの島という無人島である。近くには富士山があり観光客も少ないエリアだが、敷地は陸路から少し離れて存在し、行くためには自分でボートを 20 分ほど漕いで行くしかないため、偶然辿りつくこがなく行きたいと思った人だけが写真というメディアを通じて建築を目指すことができる。また、島が持つ独特の場所性も本提案に用いる。

4-3. 手法

▶構成単位

ピタゴラス三角形のうち底辺と高さの比が二倍強である 5:12:13 の直角三角形の鉄板を構成単位とする。直角を持ちながら平行な線がなく消失点生まれ、パースを強め

ることが可能になる。また、一辺に平行に埋めつけるとプロポーションを変えずに大きさが変化したり、プロポーションを保ったまま群になる事ができる。その為自然の中に在る建築物としての形状に適している。

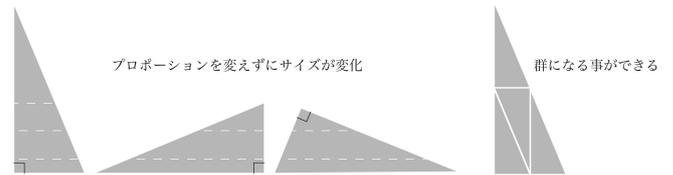


図4 形状のイメージ

▶操作

基本この三角形を折り、面と曲線を作り出し、組み合わせながら線情報と空間を操作する。富士山の景色を望む場、島の沿岸線上にいることを感じる場、山の傾斜を感じる場などのスポットごとに建築が存在し、三角形が一つのものもあれば、二つ以上が組み合わさっているものもあり、場所ごとによって様々な空間、見え方を作り出す。島に点在している建築は写真では一つ一つの建築しかとらえることができないが、歩いてみるとそれぞれが繋がりを持って体験することができる。

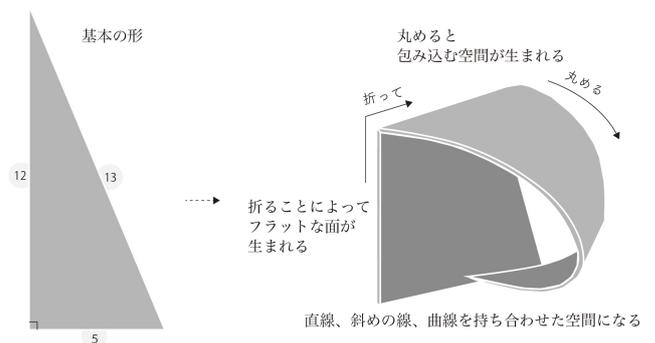


図5 形状のイメージ

5. 体験イメージ

ここでは人が建築、場所と向き合うことができ、個人的な空間体験を行うことができる。自分が知っていると思っていた知らない場所にいると感じる。このことを感じるこそが新実存的空間である。身体と同時に意識を揺さぶる実体験である。写真と建築の関係を考えることから考えられた新しい体験である。

参考文献

- 1)富岡多恵子,写真の時代,筑摩叢書,1991
- 2)増田彰久,写真な建築,白揚社,2008
- 3)Lev Manovich,Insagram and contemporary image ,BNN 新社,2018
- 4)ノベルク・シュルツ,実存・空間・建築,鹿島出版会,1973