

## 1. 背景と目的

日常の中で初めて訪れた場所であるのに関わらず、「懐かしい」といった感覚に陥る瞬間がある。この感覚はどこからやってくるのかということに関心がある。このような感覚は個人に潜在している空間体験から生まれるのではないかと考え、このような感覚を想起させる空間としての「原空間」の設計を試みる。そして「原空間」をもとに描く「原風景スケッチ」をもって、個人に潜在している感覚的な記憶である「原風景」を表出させることを目的とする。

## 2. 「原風景」について

奥野は『文学における原風景』で「原風景」について、「幼少期に無意識に形成され、深層意識の中に固着する魂の故郷のようなもの、或いは、青年期のもっとも感受性に強い人格形成期に受ける衝撃的な原体験や感銘に基づくもので、その後の人生に関わるもの」と述べる<sup>1)</sup>。

つまりここでは「原風景」とは一人一人異なり、個人の深層心理に根付く心の拠り所となる記憶として扱われている。本研究では奥野が定義した「原風景」について、建築的アプローチで可視化することを試みるものである。

## 3. 設計プロセス

本研究では、「原空間」の設計にあたり、作者のスマートフォンに保存された個人的な写真(以後、潜在的写真と呼ぶ)を設計の手がかりとする。その理由は、スマートフォンが普及し、景色やその場の出来事などを容易に手元に残すことができるようになったことを踏まえ、スマートフォンを用いた撮影による写真は「原風景」が想起される「原空間」を、直感的に切り取ったものであると考えたからである。以上より、「原空間」を設計するために、1、潜在的写真の選出、分類、2、要素の抽出、3、ドローイングによる空間の具現化、4、ストーリーモデルによる空間の顕現、5、ストーリーモデルの統合、以上の5つのプロセスを経て建築空間である「原空間」を創り出す。

### 3.1 潜在的写真の選出、分類

作者自身がここ数年で撮影した 22,000 枚の写真の中から、懐かしさの感覚を伴い、「原風景」との繋がりを感ずるいくつかのイメージを抽出する。写真を記憶と結び付けながら選定することで、「原風景」との繋がりを感ずられる当時の出来事を明確にし、より深層心理に近い潜在的写真の厳選ができるのではと考えた。その結果、潜在的写真から 200 枚が選出され、以下のように分類することができた。1、自然 2、光と影 3、奥 4、人 5、ス

リル の5つの空間イメージが見出された。

表1 選出された写真の分類

分類	細かい内訳(枚数)	総数
自然	空(39), 山(11), 海、川(10)	60 枚
光と影	木漏れ日(44), 直線的(17), 水面(4)	65 枚
奥	奥が明るい(15), 奥が暗い(15)	30 枚
人	空中廊下(7), 窓越し(4)	11 枚
スリル	細道(4), 高さがある(4)	8 枚

### 3.2 要素の抽出

以上の写真の分類から得られた5つの空間イメージである「自然」、「光と影」、「奥」、「人」、「スリル」は、抽象的なイメージで、それらに追随する空間体験が明確ではないと考えた。よって表1の細かい内訳と、自身の記憶をもとに、「原空間」となる空間体験をより明確にする要素を抽出する。以下が5つの分類に対応する抽出された要素であり、表1の上から順に番号が対応している。1、「空」 建物を見上げることが、その奥にある空を知覚させる(図1)。2、「居場所」 柔らかい光が入り、外と連続している空間が、居場所を作る(図2)。3、「先」 一点透視の奥にある、見えない先が物語を想起させる(図3)。4、「会偶」 人を認知できるが、近づくことのできない距離が、相対した時の感動を押し上げる(図4)。5、「道」 小高く細い道が、スリルとともに高揚感を与える(図5)。以上の「空」、「居場所」、「先」、「会偶」、「道」の5つが抽象的な空間イメージを、明確にするための要素として抽出された。



図1「空」



図2「居場所」



図3「先」



図4「会偶」



図5「道」

### 3.3 ドローイングによる空間の具現化

「空」、「居場所」、「先」、「会偶」、「道」という5つの要素は、潜在的写真から想起される、個人の記憶をもとに抽出された。つまりこの要素には、その当時の記憶に関連する、個人の深層心理にのみ存在するストーリーがある。このストーリーを要素に組み込み、形にすることで、写真に潜在する断片的な感覚を、空間へと具現化していく。そのための手段として、ドローイングを行い、写真に潜在するストーリーを、要素をもとに具現化していく。

一例として図4に対応する図9のドローイングを例に、具現化の流れを提示する。図9はお互いの姿を認知できるが、すぐには辿り着けないという状況である。しかし地続きに道は繋がっているため、深層心理では直接会うことができるという安心感のもと感動体験が生まれるとし、「会偶」の要素をもとに具現化を行った。

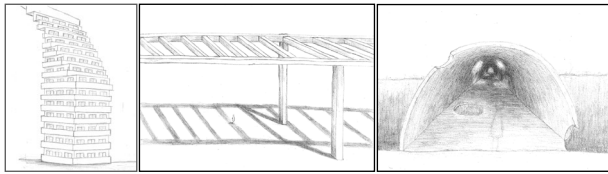


図6「空」 図7「居場所」 図8「先」

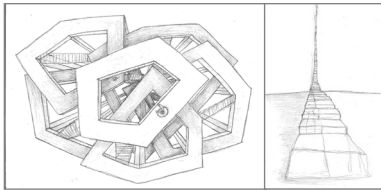


図9「会偶」 図10「先」

### 3. 4. ストーリー模型による空間の顕現

5つのドローイングに対応する1/100の模型を制作する。「原空間」の前段階として、模型を制作し実際の空間として顕現させる。

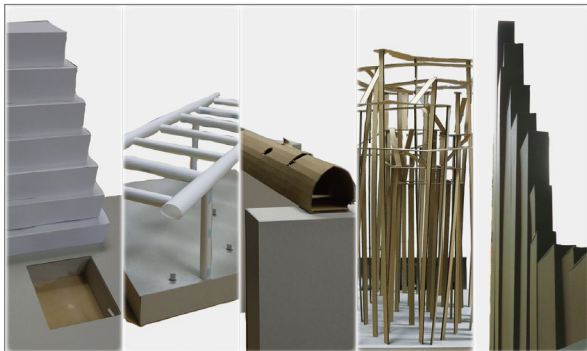


図11 シーン模型(左から空, 居場所, 先, 会偶, 道に対応)

### 3. 5. ストーリー模型の統合

下記のプロセスを経ることで5つのストーリー模型を1つの模型へと統合する。

「空」の要素が全体のかたちを作るものとし、シーン模型の形状を意識し前後左右、上下のずれを意識しながらスタディを重ねた。次に「道」と「会偶」のドローイングを



図12「統合模型」

もとに一本道を作る。そして上に向かう「先」を意識させ、ずれによる「居場所」の獲得を目指した。

### 4. 設計案

統合模型をもとに、5つの要素に基づいて「原空間」

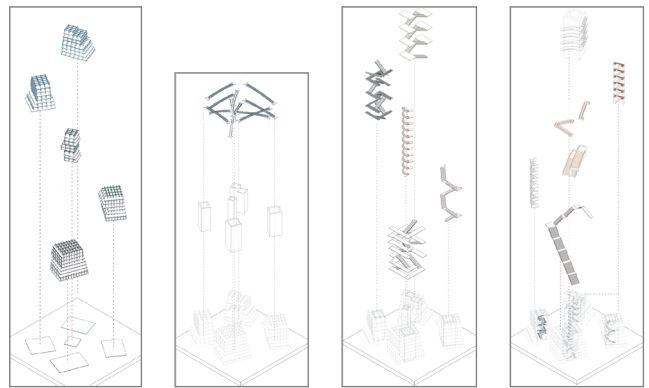
として一つの建築を設計する。

### 4. 1. 原空間の創出

統合模型をもとに「原空間」を創出していく。大まかな流れは統合模型のプロセスを参照し、実際の空間となるように建築的構成要素を落とし込んでいく。初めに「空」の要素から構造体を、「道」と「会偶」の要素から橋を創り出す。次に構造物の縦動線として、「先」の要素から創出された階段をコアの中に配置する。最後に「居場所」の要素から、非常階段、大階段などを創出し各々の構造体に配置していく。



図13 原空間



14 建築的構成要素の配置

### 4. 原空間から原風景の表出

以上より設計された「原空間」に潜在している、空間体験である「原風景スケッチ」を通して、「原風景」を表出させる。

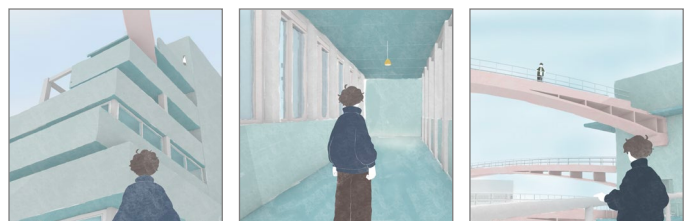


図15 原風景スケッチ

### 5. まとめ

本研究は、作者自身の記憶をもとに、上記のプロセスを辿り、「原空間」を設計する手法を用いて、「原風景スケッチ」を描き、個人に潜在する「原風景」を表出させることを試みた。本研究で示した設計手法を用い、懐かしさといった感覚的な心地よさを獲得できる空間を考える重要な足掛かりとして、今後の設計に生かしていきたい。

参考文献

1) 奥野健男「文学における原風景/原っぱ・洞窟の幻想」, 集英社, pp. 44-56, 1972