

映画的高揚空間の模索

その先の空間予側について

指導教員 吉松秀樹教授 印

6AEB2233 稲谷彩子

1. 問題意識—アプローチ・シーケンス/空間予測

神社の参道空間、建築へと導くアプローチ空間で心理的高揚を感じた。物語を体現する様に滑らかで、時に劇的な景観変化の魅力の要因に興味を持った (fig.1)。



fig.1: 参道、アプローチ空間

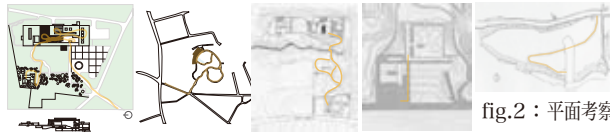


fig.2: 平面考察

異なる手法により様々な印象を与えるアプローチ空間 (fig.2)。

2. 調査・分析 1—予測不可能空間

映画は人に高揚感を与える。物語の展開予測が容易い構成よりも予測が難しい構成である方が高揚感が増す (fig.3)。



自分は何者か、誰が犯人か、どちらが結ばれるのか。ストーリー展開は予測できない方が高揚する。

fig.3: 物語予測

神社の参道空間では、経路が折れ曲り (fig.4)、見え隠れ (fig.5)、明暗 (fig.6)、敢えて建築の全体像を認識させない (fig.7) 事でこの先にどんな風景が広がって居るのかと、心理的高揚感を与える。これらの要素は映画のような予測不可能な空間構成に有用であると考える。



fig.4: 経路折れ曲がりにより次の空間への期待感が増す



fig.5: 見えそうで見えないことで想像が膨らむ



fig.6: 明暗の差による高揚効果
人は暗部から明部に向かう



fig.7: 桂離宮の回遊式庭園
次々現れる空間、全体把握は難しい

3. 調査・分析 2—三次元的視点移動

映画に頻繁に登場する事故やロマンス、建築に於いては開口部や階段 / 高低差 (fig.8) など同等と捉える。それらは元々建築構成に不可欠な要素である

が、用い方により、空間をドラマチックに演出出来る。同一平面上を移動している視点に高低差を与えると、新たな軸が加わり三次元的移動をすることで心理的高揚効果が期待できるからである。



fig.8: 高揚感に影響を与える要素としての建築言語例

4. 手法・提案—高揚要素を含む回遊式庭園を持つ建築

調査・分析 1/2 より、人へ高揚感をもたらす要素として【1: 経路折れ曲がり】、【2: 見え隠れ】、【3: 明暗】、【4: 全体把握が難しい】、【5: 高低差・階段】が挙げられた。これらを適応することにより映画的高揚空間提案する。次々と期待感を増し高揚させる空間であるから庭園を持つ建築 (ギャラリー) が適当と考え設計した (fig.9)。



fig.9

5. 展望

映画と建築における高揚感を比較し、それに関わる空間について考察した。映画の様に人々に高揚感を与えられる空間を更に追求し、他の要素についても分析を深め設計に活かしていきたい。