

# 映画に見られる空間性の研究および設計

(Research and design on spatiality in a movie)

福田 俊 (Suguru Fukuda)

We can see the another world from our daily place when watching a movie. The movie makes us imagine the world outside the screen which has not been projected there. Then, the movie is consisted of the relationship with that world. It is not the space of Near Future Science Fiction movie. It is like the space that is buried into daily part. Further, it would be something that lurking in right side of our daily part always. Lorraine Levy of the movie director said. "A movie is sharing, conveying, exchanging. It is way to Experiencing and understanding others." The movie's space which does not actually exist is gives us the experience that is connecting with the world of our daily outside. Moreover, the experience that is connecting with someone.

## 1. はじめに

映画を観るとき私たちは自分の置かれた日常とは別の世界を観ることができる。映画はそこに写っていない画面の外の世界を同時に想像させ、その世界との関係で成り立っているものだと言える。それは何も SF 的な近未来の空間ではなく、日常の中に埋没してしまったようなもので、私たちの生きる日常のすぐ横で身を潜める何かではないだろうか。映画監督のロレーヌ・レヴィは「映画とは共有すること、受け渡すこと、交換することであり、他者を理解し、経験するための方法」だと語っている。実際に存在していないものであるはずの映画空間は、私たちに自分の日常の外の世界や自分以外のだれかと繋がる体験を与えてくれる。

## 2. 目的

本修士学位設計では、映画的空間体験を持った建築を作ることが目的とする。それは自分を中心として固定された空間体験ではなく、意識が空間を浮遊するような空間体験を生む。映画において二次元平面であるスクリーンの中に現れる空間には、自分を中心とした中枢的知覚が存在しないため、他者を通じた代理体験として映画の空間を経験する。建築が日常を構成する一部となってしまった現代において、日常は壁に囲まれた領域によって守られており、そこでは空間体験も自分を中心とした固定されたものと言える。映画のように切り取られた領域の先を想像させるような空間体験を持った建築によって、日常の外側を想像させ、限定された個人の領域を緩やかに解体するような繋がりをつくりたいと考える。

## 3-1. 建築における空間体験

建築における空間を体験するとき、私たちは自分自身を主体として相対的にモノとの距離を計り、移動に伴う位置関係の変化によって三次元の世界を知覚している。遠近法という概念の登場によって、空間認識はより身近なものとなり、誰しもが建築空間の中に無意識的に自らの知覚を固定してしまっている。そのため建築における空間は、それ自体は動くことのないものだと認識される。

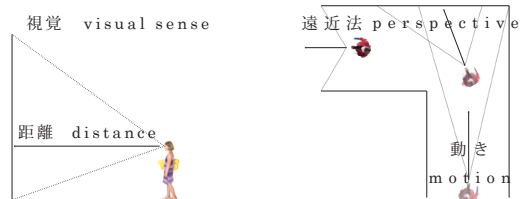


fig.1 空間の知覚について

## 3-2. 彫刻の家での体験

スイスのジョルニコに建つハンス・ヨゼフソンの彫刻作品のために作られた小さな美術館。ピーターメルクリによって設計された。扉を開けた瞬間、50mほどはあるであろう距離は圧縮され、まるで自分の身体から意識だけが抜き出され、空間内を浮遊するような空間体験だと感じた。どこまでも続いていくような視覚的で仮想的な、日常とは異なる世界、彫刻の家は私を日常の外側に連れ出してくれる心地良い場所であった。



fig.2 「彫刻の家」平面図



fig.3 「彫刻の家」断面図

#### 4-1. 映画に置ける空間体験

映画における体験は視覚的体験である。しかし、そこには主体としての私は存在しない。自分ではない誰かの動きなどによって代理的に空間がそこにあることを知覚する代理的体験と言える。スクリーンによって隔てられていた、あちら側がこちら側を行き来するような感覚こそが映画における空間体験には重要であり、建築とは異なる空間体験を生むのではないかと感じる。つまり映画における空間体験とは現実には存在していないし、実際にはいけないながらも先を想像させることで成立していると考えられる。映画は私たちを日常の外側に連れ出してくれる。



fig.4 視線を通る道駁物

#### 4-2. 小津映画

日本を代表する映画監督である小津安次郎の映画には、派手なストーリーは存在せずたんたんと家族の日常を映し出していく。繰り返される日常が時間とともにすこしずつズレていくような展開が小津映画の特徴と言える。舞台となる空間も常に似通った日本家屋がメインであり、一見どれがどの作品であるかわからなくなるほどである。小津は固定されたカメラによって舞台となる場を断片的に映し出し、それらを絶妙なモンタージュで繋ぎ合わせることで舞台の全体像を記録していく。空間が細かなカットに分割されることで、観客の知覚は方向性を失い、舞台上で展開される他者の行動によって、先の空間を想像させる。小津の独特の技法によって、観客は実体を持たない幽霊のような存在として映画の中に引き込まれていく。そのとき観客は二次元平面であるスクリーンの中に豊かな空間を体験することができる。



fig.5 小津安次郎

fig.6 小津の映す日本家屋

#### 5-1. フレーミング

小津の作り出すシーンは正方形が重ね合わされている。室内のシーンのほとんどが少なくとも2つの正方形によって構成されており、室内が外部に向けて開講していく。そして外部に開口していきながら、視線は唐突に平面的に断ち切られる。奥に進のびていくはずの視線が唐突に断ち切られることで平面的なものとして現れてくる。正方形の重なりによって空間は平面上に織り込まれ、相対的に距離を測ることができなくなる。小津は日本家屋の仮設性を使い、シー

ンごとに正方形による独自の構図をつくることで、いかなる中心を持たず、人物や活動とは無関係にただそこにある場を形成している。



fig.7 正方形によるフレーミング

#### 5-2. コントラスト

コントラストの効果は、他の要素を補足するかのよう働く。光によって画面を構成するオブジェクトはその形を成し、空間を形作る。映画は光によって投影されるものなのだから、その点は建築における空間と同じである。暗闇は、構図によって生み出された平面性をより強いものへと変えていく。構図を作り出していたオブジェクトは、視覚によって認識できる質感を失い、ただそこには「不在」という状態だけが残る。視界の中に闇の比率が多くなると平面性はより強く現れ、観客の知覚は主体性を失い、自分自身の知覚は意味を成さなくなっていく。

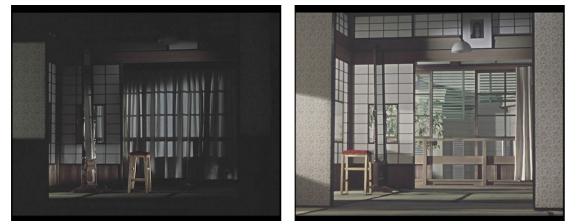


fig.8 コントラストによる奥行の印象変化

#### 5-3. 反復とズレ

カメラは次から次へと切り替わり、日本家屋内部を映し出す。そこで気づくのは小さなズレである。反復とズレによって観客を映画の中に引きずり込んでいく。繰り返されるシーンは観客を他者との同化を促し、いつしか観客は映画の中にいることに気づく。カメラが少し前に出ていたり、少し下がっていたりすることで、構図が変わりそこには居心地の悪さが残る。何度も繰り返されることで自分の体験として記憶した空間が流動的に変化し、別のものになってしまうような感覚。反復が繰り返されながら、微妙なズレを伴うことで空間はゆがみ、観客の知覚は揺らぐ。



fig.9 反復される画面とズレ

## 6. 視覚奥行きと空間的奥行き

空間の知覚には、視覚的な奥行きと実際の奥行きが存在する。建築を体験するとき、まず視覚的な奥行きを知覚する。さらに空間内を移動することで、距離を計り、実際に奥行きとの誤差を埋めていくことで空間を体験する。また、映画空間では視覚的な奥行きしか存在していないため、そこには主体としての自分自身は存在せず、空間内を動き回ることにはできない。他者の動きがなければそれは静止した写真のように感じられる。一点透視図法などの遠近法の発展が空間認識を容易なものに変えてしまった現代では、視覚的奥行きと実際の奥行きのズレは大きくないと言える。しかし、映画における空間は演出された空間であり、視覚的な奥行きと実際の奥行きには歪みが生じている。

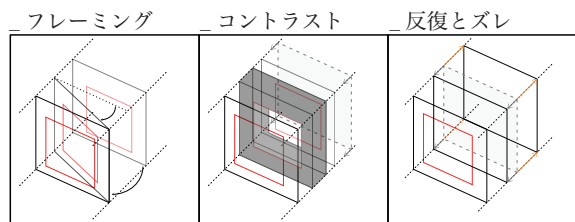


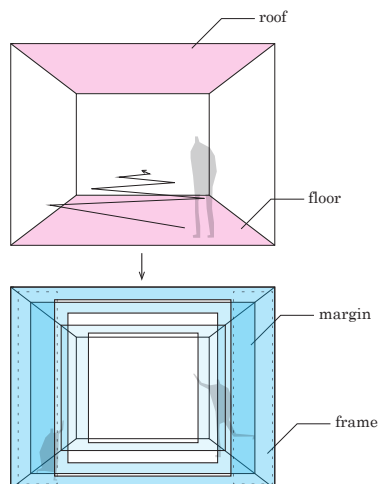
fig.10 小津映画における空間要素ダイアグラム



fig.11 一点透視図法による画面

## 7. 多重に連続するフレーム

遠近法による空間知覚にとって、水平方向に延びる床や天井は重要な要素と言える。遠近法的奥行きの知覚とは異なる空間認識を作るため、フレームによって水平面を多重に分割する方法を用いる。小津が映画の中で試みていたように、正方形のフレームの連続によって空間を分節していく。また、フレームは限定された視野を作るため、様々な方向に隠された余白空間を作り出す。



## 8-1. 一方向視点モデル

16モデルを制作し、①フレームの位置による変化、②開口の位置による変化、③フレームの角度による変化、④光による変化、⑤天井高による変化、⑥各要素の複合を検証した。



fig.13 一方向視点モデル

## 8-2. 多方向視点モデル

次に一方向モデル得た要素を多方向に複合して展開する。実際の建築では、観測者が止まり続けることがないため、動きに合わせて多方向に視線が抜けるようにスタディを行った。多方向視点モデルでは、様々な視線が入り交わりながら、観測者は空間を体験する。しかし、同時に観測者は他者の観測対象となる。

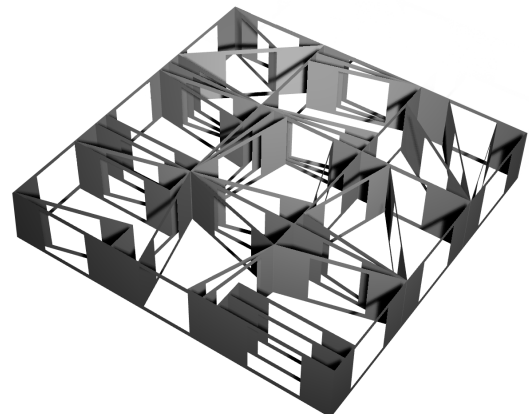


fig.14 多方向視点モデル

## 9. 対象敷地

敷地は仙台の中心部から近い霊屋下である。幹線道路が近くあるため交通量が多いが、住居地域であるためスケール感の小さい街並を形成している。また、広瀬川に面しているため景観も良く静けさも併せ持った場所である。広瀬川を持つ自然の大きなスケールと住宅地を持つ小さなスケールとが並列して存在しており、この場は都市における余白であると感じた。この敷地の持つ空虚で不安定な曖昧さは、日常と非日常的な空間の結節点として有効な場であると感じ、本計画で目指す空間に適していると考えられる。

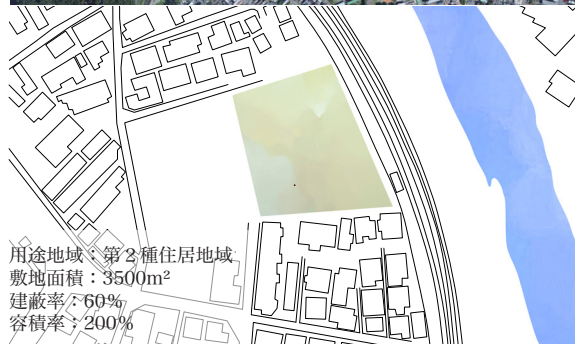


fig.15 敷地写真と周辺状況

## 10. グリッド計画

小津映画にみられる反復とズレは、基本単位の反復から作られるため空間の基本単位が必要となる。そこで基本単位として4500mm×4500mmのグリッドを用いる。ひとつのマスが約20m<sup>2</sup>であり、寝室やリビングなどの各機能を無理なく内包できるような大きさである。広瀬川方向への視線の抜けを考え広瀬川に平行するようにグリッドを展開していく。



fig.16 敷地に対するグリッド

## 11. 周辺との関係

広瀬川沿いの遊歩道を積極的に導線として活用する。遊歩道との連続性を持たせるため、余白を広めに設けるようにする。また、周辺の住宅への「南側からの採光を遮らないために高さを押さえたヴァリュームとする。敷地西側に大きな空地があり今後、何かしらの建物が建つことが予測されるため、余白を大きく残しておく。敷地南側は樹木が茂り、住宅地の裏側であることと、南側からの採光を考え余白を多くとる。各住戸の外部に向けた窓からは、広瀬川や生い茂る樹木、街並など様々な風景が切り取られ、住戸内に浸透する。

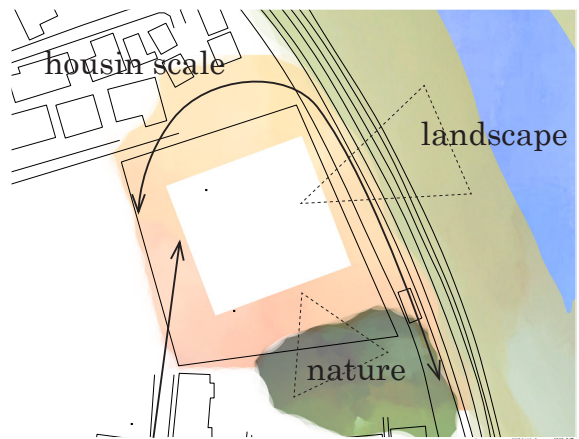


fig.17 周辺との関係

## 12. 住戸の構成

各住戸はそれぞれの部屋は導線的に連続するように構成する。線的に並んだ生活空間が折れ曲がりながら絡み合うことで、住居内や住戸間に視線による関係を作っていく。室内の窓からは他者の生活の断片が重なり合い、室内の動きに合わせて様々なシーンが連続する。同時に外部に向けて開かれた開口も同一の寸法とし、室内の風景と外部の風景が並列的に並ぶことで、外部の風景は内部に浸透する。いくつものシーンが多角的に重なることで知覚は主体性を失い、他者を通じた代理体験として空間を知覚する。そこには非主体的な知覚の混ざり合った空間が生まれる。

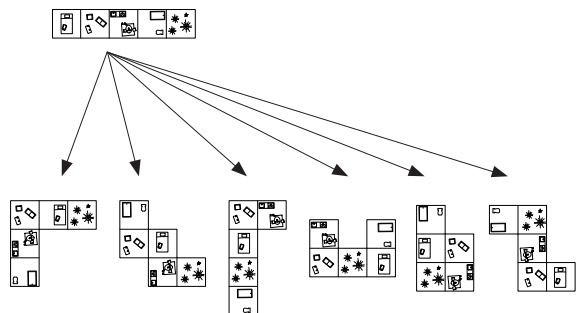


fig.18 住戸の配置計画

### 13. フレーム

住戸ごとの境界は多重に折り重なったフレームによって分節される。

開口は 2000mm×2000mm を基本とする。

この寸法は開口がが扉となり窓にもなるような大きさと視覚的な効果から決定した。壁の中心に開いた開口、中心軸から左か右に 500mmズレた開口の 3 種類とする。3 種類の開口が折り重なることで緩やかに空間を分節していく。

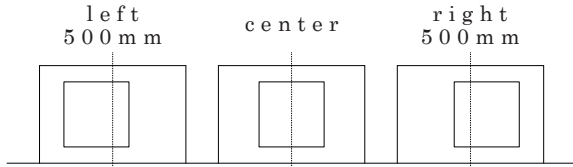


fig.19 フレームの種類と開口の寸法

### 14. 住戸間の境界

住戸どうしの境界線上に角度に変化をもたせたフレームを配置し、住戸間に余白を作っていく。この操作によって生まれた余白空間は、比較的プライベート性の高い場として様々な用途で使用される。余白空間は隣り合う住戸との関係からも影響を受け、用途を変えていく。



fig.20 境界の変化

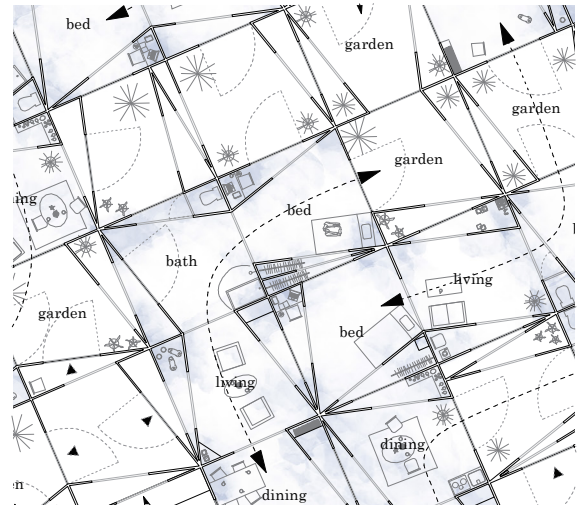
### 15. フィクショナルな空間体験

複数の住戸の生活の風景が多重に重なり合いひとつの風景として切り取られていく。フレームによって切り取られるのは、生活の断片であり、どこまでがひとつの住戸であるかわからないようになっている。他者の生活の断片が重なりあうことで、先の空間を想像させ、仮想的な奥行きを体験する。時には大きなリビングがみえたり、大家族の食卓のような風景が見えてくる。現実の重なりがフィクションとしての空間を生み、住民同士のフィクショナルな関係を作り上げていく。



fig.21 重なり合う生活風景

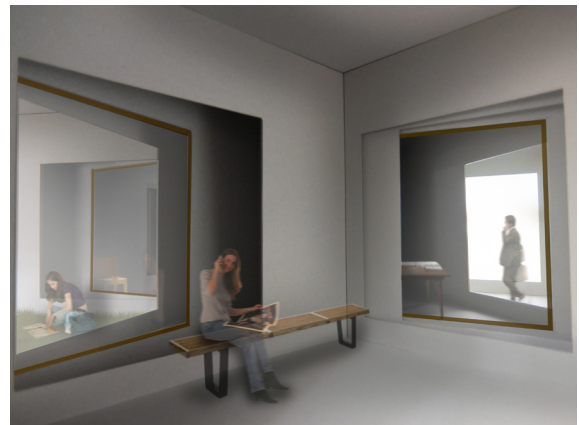
### 16. 部分平面図



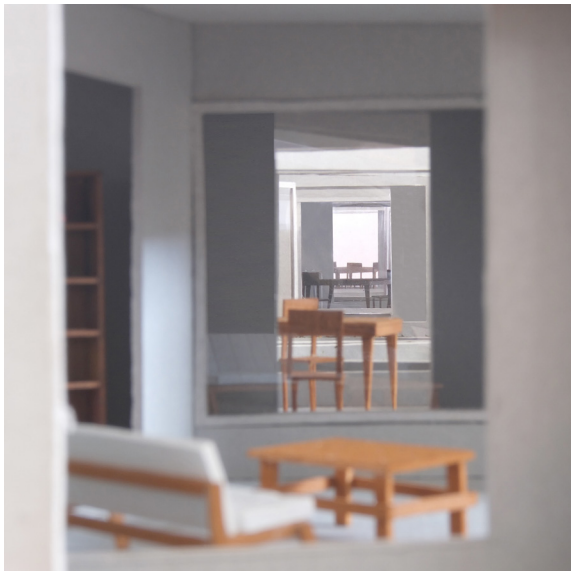
### 17. 部分断面図



### 18. パース



## 19. 模型写真



## 20. 映画的空間体験を通して

本設計では、映画的空間体験を建築によって作り出すことを目的としてきた。様々な技術の発達によってリアルとフィクションの境が曖昧になった現代において、建築は絶対的な現実の象徴のようであり、自分の中に閉じこもる殻のような存在ではないだろうか。決まりきった日常の外に出なければ、新たな関係は生まれない。映画が他者と繋がりを与えてくれるように、建築も映画のような機能を持つことによって、決まりきった空間と人、人と人の関係を変えることができるのではないだろうか。私は建築とは日常を構成する一部ではなく、私たちが日常の外側に連れて行ってくれるものであると考えたい。そのとき建築はリアルとフィクションの中間のような存在となる。