

影を楽しむ家~The most imminent art~

・「影」という生き物・

朝、目を開くと、窓から差し込む陽光の眩しさに気づく。
強く、生命力に満ちた光を浴びて身体は目覚める。

ふと視線を落とすと、強い光を受けテーブルの上のグラスから、
輝きを帯びたもうひとつのグラスが姿を現す。

ベッドを離れ床に立つと、私の足元からもう一人の私が姿を現す。

太陽が少しだけ位置を変える。もう一人の私が姿を変える。身長
が伸び、床に寝そべっていた彼は壁に頭をぶつけ、さらには壁を伝
うように首を折り曲げる。恐らく、このまま一日中私が動かなくとも、
彼は動き、姿を変え、そして静かに消えてゆくだろう。

テーブルの上のグラスも、柔らかに輝きを放ちながら徐々に伸び
てゆく。テーブルの端まで転がって落ちるかと思われた瞬間、グラ
スはしなやかに姿を変え、テーブルの端に溶けていく。

部屋には私は一人しかいないし、グラスも一つしか置いていない。
しかし、色づいた世界の狭間から、私は二人となりグラスは二つに
なる。彼らは淡く、それでいて深い色に身を包み、ここへ訪れる。
しなやかに姿を変え、静かな温もりを帯びた彼ら。それは硬く冷た
いグラスと、なかなか変わる事の出来ない私から生み出されてゆく
「それぞれのもうひとつ」。—「影」を楽しむ。

・「光」を遊ぶ・

影に必要なもの。それは当然、光である。

単純に、大きな開口部を設け、天井にトップライトを開ければ光
は最大限に入り、影はいくらでもできる。しかし、それではただ採
光性を重視し、明るい空間を作ったにすぎない。それは「光を求め
た家」であって「影を楽しむ家」ではない。

この家にとって大切なのは、いかに影を楽しむか、である。
そのために必要なこと。それは、『光』を遊ぶことである。
少々おかしな言い回しであるが、要は「影を生かすための採光を考
える」ということである。単純に光を欲張るのではなく、向き・強
さ・色といった光の表情を工夫して影を作り出していくこと。それ
が、『光』を遊ぶということである。





・万華鏡に学ぶ・

光を上手に遊ぶおもちゃがある。それが万華鏡である。

小さな穴の奥に広がる宇宙は、老若男女を問わず多くのものを魅了しつづけてきた。

人々は、その無限に広がる色とりどりのシンメトリーに魅せられるのである。

万華鏡には多種多様な構造があるが、最もポピュラーなものが3枚の鏡を用いるものである。3枚の鏡を全て向き合うように張り合わせ、筒の中にセットする。その鏡に中の素材が映りこみ、あの小さな宇宙が現れる。

その魔法の源は言うまでも無く「光」である。そして、「映る」「光る」「見える」・・・司るのが、光。

・影を楽しむ家・

さて、先述の「影という生き物」→「光を遊ぶ」→「万華鏡」という一連の流れを踏まえて私が提案するのは「影」という、あまり注目されることのない自然を楽しむ家である。

「光」という自然の副産物程度にしか見られないが、「影」も立派な自然であり、日常の生活を送っていれば必ず出会う、最も身近な自然なのだ。

そんな影を楽しむための家。

まず、全ての生活空間をワンルームにまとめる。これは生活に必要なもの、つまり家具や生活雑貨など「影の材料」となるものなるべく多く取り入れるためである。

次に、昨今の開放的な住宅設計にお決まりとなった大きな開口部は設けず、必要最低限そして最小限の開口部を基本とする。これも、出入り、通風・換気が目的であり、採光性は無いものとしたい。これは、後述する「『影』を楽しむ」ための演出を、最大限生かすことが理由である。

最後に、「『影』を楽しむ」ための演出として、部屋の中心に、三角形のスペースを設ける。ここは3枚のフロートガラスによって囲われ、室内とは異なる。言うなればガラスの柱のようなものである。このスペースからは陽光が柔らかに差し込み、他に開口部が無くとも決して暗い空間にはならない。むしろ、その光だけが強調されるのである。

そして、このガラスの上端および下端にはそれぞれ、鏡を設置する。

これは万華鏡からヒントを得たもので、光の反射を狙った。斜めに入った光は、複数の鏡によって反射を繰り返しながら部屋内部に入る。太陽の角度が変われば届く光も変わり、反射の仕方・強さ・透明感も変わる。

このように変化に富む光により、室内に置いてある家具や雑貨、さらにはそこに立つ人は、様々な影を刻々と作り出してゆく。影は伸び、縮み、床や開口部の無い壁に映る。

それは、博物館に飾られた「影」という生き物でもあり、美術館の壁や床にかけられた「影」という絵画でもある。

こうして、静かに目を楽しませてくれる「影」は、最も特別な自然であり、逆に特別な環境でなくとも出会うことの出来る、最も身近な自然である。

そんな身近な自然、「影」を楽しむ家。

