

キャンパス空間における暗闇空間の創出に関する研究

近畿大学大学院 総合理工学研究科 宮本 雄太
近畿大学理工学部 社会環境工学科 岡田 昌彰

1. 研究の背景と目的

照明の技術進歩により日常生活での明るさの常態化が進む中、必要以上のネオンや過度な照明などにより、動植物や人間の精神状態に対する負の影響が、問題として懸念されている現状にある。このように常に明るさを伴う現代の日常生活の中で、「暗闇」の認識は弱まっていると言える。

本稿では、このような「暗闇」に非日常的空間としての価値を見出すべく、その価値に着目した日本の伝統的美学や現代アート及び評論、新聞や評論といったテキストによる記述を基にその特性を把握した。加えて、大学キャンパス内にて暗闇空間を仮設し、そこを訪れた学生を対象としたアンケート調査を行い、創出される価値を実証的に明らかにすることを目的としている。

2. 暗闇空間に対する社会的動向

近年は、照明の美しさを演出するための夜間景観のみならず、光の伴わない「暗闇」を再評価するプロジェクトが行われている。『100万人のキャンドルナイト』のように、夏至と冬至に行われているライトダウンの地域イベントが全国各地で行われている。これは地球温暖化を緩和すべくCO₂削減や省エネルギー対策として環境省とも連携した事業となっている。¹⁾ また、『暗闇カフェ(東京都府中市)』『暗闇レストラン(アメリカ・ロサンゼルス)』などのように、暗闇の中での飲食を通して視覚以外の五感を研ぎ澄ますとともに電光の意義を再発見することを意図したものもある。



図-1 100万人のキャンドルナイトによるライトダウン
増上寺と東京タワー¹⁾

ダイアログ・イン・ザ・ダーク(Dialog In The Dark)²⁾はワークショップ形式の暗闇エンターテインメントであり、ドイツのアンドレアス・ハインズ博士考案のもと日常的環境

を暗闇の中で視覚以外の感覚を使って体験するものとして企業の研修等でも採用されており、2005年のグッドデザイン賞のユニバーサルデザイン賞を受賞している。暗さの文化論³⁾や体験記⁴⁾、また『夜』を日本の美学の1つとして価値づけも行われている⁵⁾。

これらはいずれも表象文化もしくは美学として暗闇の価値に言及しているに過ぎず、その評価過程の具体的記述には至っていない。

3. 暗闇の価値体系

本章では、日本の伝統的美学や現代アートなどの芸術作品、ならびに新聞や評論といったテキストから暗闇の創出価値を抽出し、その特性を分類整理した。

(1) 芸術作品にみられる暗闇の価値(図 2)

香川県直島の南寺における「家プロジェクト」では、民家、整備された隣接する庭、焼杉板の壁の南寺が対比され新旧の共存が図られている。境内には暗闇が広がり、訪問者は方向感覚を失い“恐怖感”が体験される。その後、暗順応により微光が浮かびあがって認識され、特殊な瞑想空間が創出されている⁶⁾。

いっぽう、宮島達男「メガデス」では、カウンター・ガジェット(LED)を人間の生命の輝きとして象徴している。これらが9 1とカントダウンして暗闇となり、ふたたび9 1に戻ってそれを繰り返す。数字が変化し輝いている様は人間の「生」を象徴し、“0”の暗闇は「死」を象徴しているとされている。⁷⁾

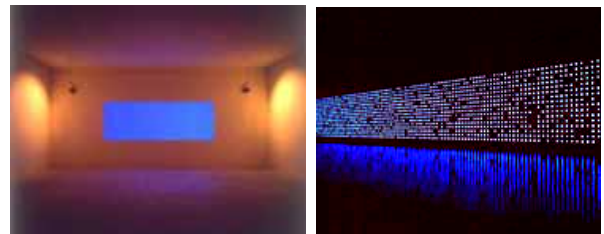


図-2 左) ジェームスタレル「Backside of the moon」⁶⁾
右) 宮島達男「MEGA DEATH」⁷⁾

(2) 文化思想にみられる暗闇の価値(図 3)

清水寺の胎内巡りでは、随求菩薩の胎内に見たてた「随求堂・堂下」の暗闇空間を、数珠を頼りに巡り一点の光明から「心身新生」を発見する仕掛けが施されている。

また、東京都府中市で開催される「暗闇祭り」では、暗闇が神聖なものを見ることを慎むための装置として用いられている。



図-3 左) 清水寺 随求堂⁸⁾
右) 暗闇祭り⁹⁾

(3) 暗闇の特性抽出

以上より、暗闇の価値として()明瞭な視覚像を曖昧にする「ぼかし」、()非日常的な祝祭性の創出手段としての「一過性」ならびに()日常的空間や明瞭な空間との「対比」による価値創出が抽出できる。

4. キャンパスにおける暗闇空間の導入と生成価値の検証

3章で得られた暗闇のもつ潜在的可能性を実証するため、本稿ではキャンパス空間における暗闇空間の創出による実験を行った。

(1) 実験概要

照明教育の一環としてキャンパスイルミネーションが実施される例は既にあるが¹⁰⁾、暗闇を主体とした空間演出は未だ殆どなされていない。利用面・安全面で必要とされているキャンパス内の照明が昼夜存在するが、本稿の対象地である近畿大学 16 号館付近の庭広場には草木が繁茂し偶発的に暗闇空間が生成している。この空間を活用し、前章の「ぼかし」「一過性」「対比」の特性を用いて暗闇空間の演出を行った。

学生を被験者とし、予め指定した順路()を通過してもらった後、各地点での印象をアンケートにそれぞれ記述してもらった。抽出語彙を KJ 法を用いて分類整理し、暗闇から生成される価値を検証した。

表 - 1 実験調査概要

実験日時	2006 年 1/9 ~ 1/11、1/19 18:00 ~ 20:00
実験場所	近畿大学本部キャンパス 16 号館付近の庭広場
被験者数	25 名



図-4 実験対象地

近畿大学本部キャンパス 16 号館付庭広場

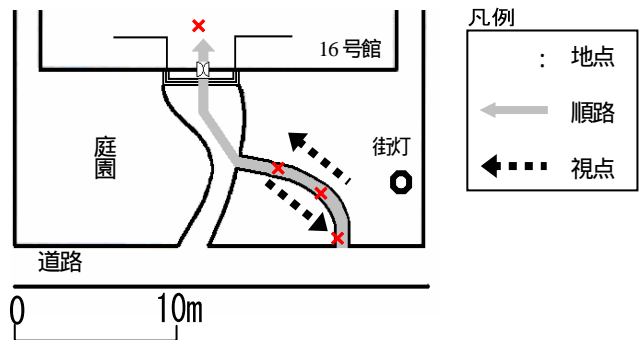


図-5 実験ルート概要

(2) 各地点における演出方法と実験結果

A) 地点



図-6 地点

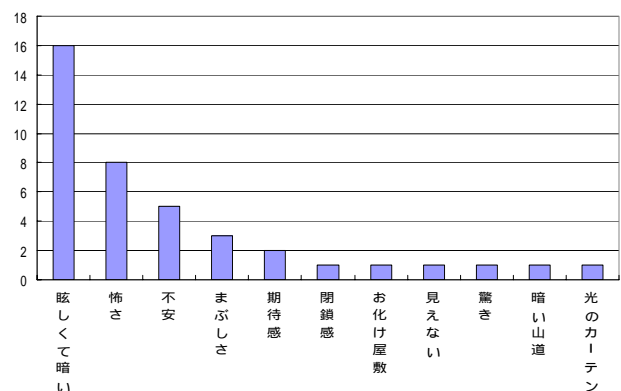


図-7 地点 に対する印象

草木が繁茂する空間の小径導入口に 750W のハロゲンランプを設置した。被験者にハロゲンランプを照射し、通過した際に起こる暗順応を誘発させて対比を演出した。

被験者の回答では、明るさと暗さの併記が 64.0% あり、暗さを認知する傾向があると考えられる。「怖さ」「不安」「期待感」といった闇に対する叙情的印象が挙げられていることが特徴的である。

B) 地点



図-8 地点

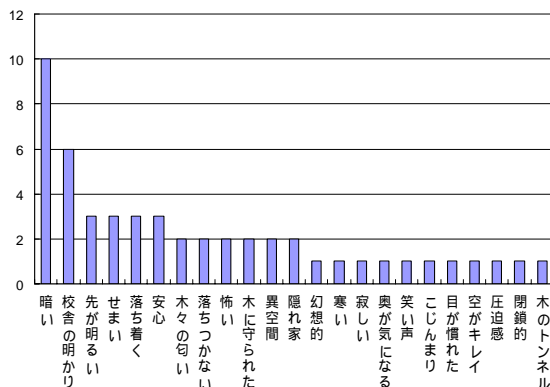


図-9 地点 に対する印象

周囲の高木に囲まれた生垣により生じる暗闇において、滞留を体験させることとした。

「暗いと感じた」という意見が40.0%みられ、さらに「次第に目が慣れた」という意見からも、地点 で試みたハロゲンランプによる暗順応の誘発効果が指摘できる。また暗順応の遅れに伴う視覚による三次元的な空間認識の鈍化により、闇に包まれるような感覚や、周囲の高木による囲まれ感が強調された結果、これらの描写がなされたものと考えられる。「草木の匂いを感じる事ができた」といった記述から、視覚の遮断による視覚以外の五感の鋭敏化が見られる。「木に守られた感じ」や「隠れ家」「幻想的」のような記述もみられた。

C) 地点



図-10 地点

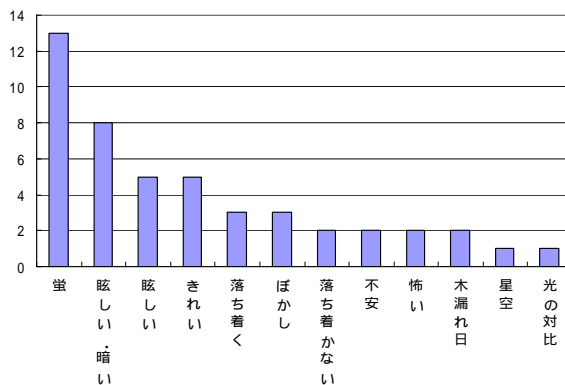


図-11 地点 に対する印象

街灯の対面に座ってもらい、小径の両側に350Wの微光群50個を施し、「ぼかし」と街灯逆光による相対的な暗さを感じてもらおうよう演出した。

眩しさと暗さの併記が見られ、暗闇の相対的認識が検証できたほか、微光群や“模糊たる視覚像”に奥深さや叙情的な印象を指摘する回答が56.0%みられた。

D) 地点



図-12 地点

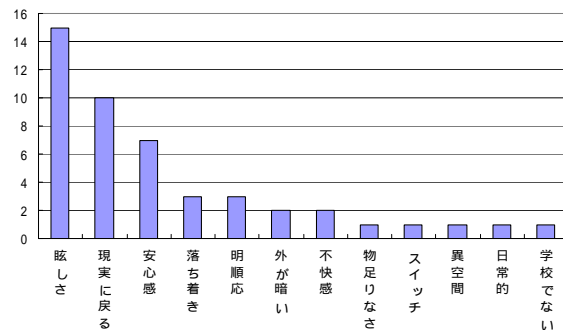


図-13 地点 に対する印象

暗闇から明度540Luxの空間に入ることによって明順応を起こし、日常的空間に戻ることによって一過性と対比を演出した。

光を再び感じることで現実に引き戻されるという指摘は40.0%であった。「異空間」や「暗い方が落ち着く」といった暗闇の価値認識は68.0%でみられた。最後に一連の空間の役割を尋ねたところ、落ち着ける場所との指摘が36.0%みられた。また、「ゼロにリセットされる感覚を得られる」という指摘も得られた。

(3) 総括

地点 では導入口のハロゲンランプによる眩しさの印象が強く、通過した際に暗さを感じさせることができたと言える。暗順応によって空間を把握することができないことから、不安感や恐怖感が生まれたと考えられる。また、期待感やお化け屋敷といった意見は、この空間が“学内”にあるという、いわば安全性の担保を前提とした評価であると考えられる。

地点 では視覚が暗闇に慣れることにより、空間が把握された上での行動が誘発されている。校舎の光を感じることにに対する安心感や、「木に守られた感じ」「隠れ家」「幻想的」といった空間に対する特徴の記述が得られた。また「草木の匂いを感じることができた」「学生の笑い声が気になった」といった記述から、Dialog in the Dark で試みられたような視覚の遮断による「視覚以外の五感の鋭敏化」が生じていることがわかる。

地点 では、街灯による逆光で暗さが相対的に認識されていると考えられる。微光群や模糊たる視覚像に蛍や星の光が想起されることや、「落ち着き」「奥深さ」「ぼんやり」といった叙情的印象の存在が指摘できる。

地点 では、校舎の光を「眩しい」とする指摘が60.0%あり、今まで暗闇の空間にいたことによって明順応が生じたと考えられる。また、そこから現実(日常)に回帰し、「しっかりしないといけない」「何かスイッチが入った」といった指摘が得られたものと考えられる。

これまでの一連の空間の役割とはと尋ねたところ、「落ち着く場所」や「一人でいたい」や「ゼロにリセットされる感覚を得られる」といった指摘を得ることが出来た。

なお、実験後に、キャンパス内における「暗闇空間の必要性」について質問したところ、賛否の指摘がほぼ同数に得られた。賛成派の指摘は、暗闇が「落ち着けること」や「奥深さ」「何か違う発見の生成」といった内容が述べられている。いっぽう、反対派の指摘は、安全性や恐怖感から不必要というものが多く見られた。

5. 結語

今後、このような一種の「学びの場」として、現実的な空間に暗闇の特性を活かした空間を演出することが検討されてよい。ラウンジやカフェなどといった単なるリラククス目的とは異なり、新たな発想や着想を得るいわば「自己創発装置」へと昇華する暗闇空間の可能性が指摘できよう。暗闇における外部空間は恐怖を感じさせることから安全面を担保することが前提ではあるが、一種の祝祭性を帯びた非日常的空間として活用することのほか、日常から一

過的に簡易に脱却する装置としても可能性があると考えられる。

荒川化学工業の筑波研究所においては、研究者が熟考するための空間として「思索の庭」というものが施されている。研究オフィスの一画に石畳敷きの間が設けられ、大型ガラス越しに木々が生い茂り、中世の修道院を思わせる風景が演出されている。研究所といういわば新たな発想が求められる場所においても「簡易な非日常的空間」が活用されうることの証左ともいえる事例であり、このことは暗闇空間においても同種の空間創出の可能性を示唆していると言える。大学という空間の質をさらに向上させる上で暗闇空間の意義について、さらなる検討を進めていく余地があるものと考えられる。

【参考文献】

- 1) 100万人のキャンドルナイト HP : <http://www.candle-night.org/> (2007.6月現在)
- 2) ダイア・ログ・イン・ザ・ダーク・ジャパン HP : <http://www.dialoginthedark.com/> (2007.6月現在)
- 3) 乾正雄 (1998) 「夜は暗くてもいいじゃないのか - 暗さの文化論 -」 朝日選書
- 4) 中野純 (2006) 「闇を歩く」 光文社
- 5) 森本哲郎・今道友信 / 橋本典子 / 多田一臣 / 山本節 / 小松和彦 / 板倉聖哲 / 星野鈴 / 小林忠 / 近藤瑞男 / 松村友視 / 小森陽一 / 岩本憲児 (1995) 「日本の美学 - 夜 -」 ペリかん社
- 6) ベネッセアートサイト直島 HP : <http://www.naoshima-is.co.jp/first.html> (2007.6月現在)
- 7) 宮島達男 HP : <http://www.tatsuomiyajima.com/jp/> (2007.6月現在)
- 8) 清水寺 HP : <http://www.kiyomizudera.or.jp/> (2007.6月現在)
- 9) 大國魂神社 - 暗闇祭 - 祭り好きの隠れ家 : <http://rokusya.hp.infoseek.co.jp/> (2007.6月現在)
- 10) 小林茂雄 (2003) 「照明教育としてのキャンパスイルミネーション」 照明学会誌 87 巻