

第一段階は、空気感を可視化することでパレットを作成するプロセス。パレットとは空気感の素材集のことで、１６種類のオノマトペごとに作られる。

（１６種の決定方法について：空気感という共通テーマで写真を選びタイトルを付けた際、約８０枚の写真の１６種タイトルでの分類が可能だったため）

1. 「空気感」の抽出　＜写真＞



写真を用いる理由：写真はその一瞬を切り取ったもの。情報が限定されている故にダイレクトな情報とも言える。建築の直接的な素材にするために写真を利用。

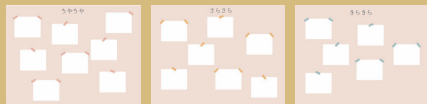
選ぶ場面：「空気感」を感じる場面を選ぶ。建築に限らず、風景やモノなど様々な場面。建築でないものも建築につなげられる。場所もひとつの場所ではなく様々な場の写真を使用し、限定しないことで多様な場面の設計に応用できる。

2. 写真の分類

16種オノマトペ

- ・うつつ・ぼんやり・ぽつんと・きらきら
- ・そっと・ふわふわ・もやもや・ぽつぽつ
- ・うやうや・ざわざわ・しとしと・さらさら
- ・がやがや・はらはら・ぼうっと・つるつる

↓このように似た空気感の写真をピンナップしていきオノマトペでタイトルを付ける

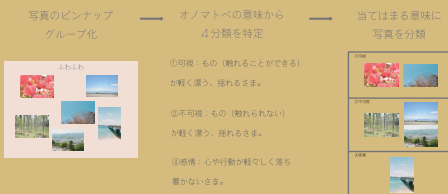


i) “オノマトペ” 16 種で分類

スナップの量を増やしていくと共通する空気感のグループが構成されていく。そのグループの題名として当てはめることができるコトバ（オノマトペが簡潔で感覚的な意味も含めることができやすい）を付けていく。

16種オノマトペ4分類

- ①可視：あるものがあることで意味を為している
- ②不可視：透明感のある想めなもの意味を為している
- ③音：音がしそうな状況や撮影時に音がしている
- ④感情：擬人化した存在の感情が意味を為している



ii) オノマトペ内の4分類でさらに振り分け

オノマトペは「可視」「不可視」「音」「感情」という4つの意味を持つ。

例えば「ふわふわ」というオノマトペには「可視」「不可視」「感情」という3つの意味がある。ふわふわでグループ化したスナップがこの3つの意味のうちどれに当てはまるのか、さらに分類する。

3. ふるまいの抽出 / 建築的要素への変換



i) 写真からふるまいを抽出する。

オノマトペの空気感を作り出している“ふるまい”を抽出する。

（例：左写真は可視・ふわふわに分類された写真。

可視の「ふわふわ」を作り出しているふるまいは「透けのあるマットな質感の重なり合い」）

ii) 建築的要素への変換

i) で導いたふるまいから建築的要素に変化する。

（例：keyword「透け」「重なり合い」「マット」

→複数のシアー布を重ねるように配置

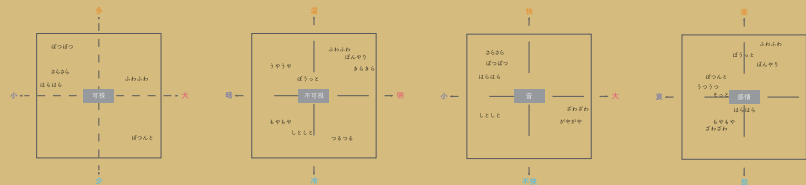


この作業を繰り返し、パレットを作成する。

←パレットの例　オノマトペの意味・写真・建築的要素をひと目で分かるように配置。

（成分分析表の作成）

オノマトペ4分類で成分分析表を作成する。例えば可視の写真を集めてみた時に、ものの多さ・大きさがそれぞれ異なることがわかる。このような強弱関係で各表を作成し、当てはまるオノマトペを配置していく。



1. 場の「らしさ」から植え付ける空気感を決定

“場の空気感の成分分析”と“もののふるまい”を見ることにより、その場の「らしさ」を特定するプロセス。「らしさ」を特定後、植え付ける空気感を決定する。

①. らしさの特定→もののふるまい・成分分析で証拠づくり

設計する場の「らしさ」を分析するために、場に存在するもののふるまいを見る。

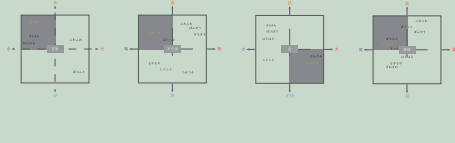
そのモノがなぜそこにあるのか、どのような使われ方をされているのか、どのような効果があるのかを見ることで、「らしさ」の証拠にしていく。また、場の空気感の成分分析からく場のオノマトペを決定する。これが植え付けるオノマトペの基準となる。

(ex:



くらしさの分析>

モノ同士がひしめきあっている
お互いに窮屈な印象　モノの量が多い



く場のオノマトペ>

可視： ぼつぽつ　音：がやがや
不可視：うやうや　感情：うつつ

②. 植え付ける空気感＝オノマトペの決定

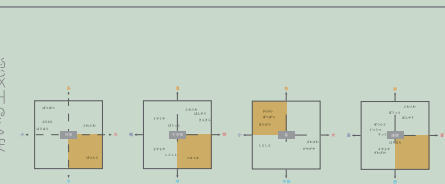
1. で得た、場の「らしさ」から植え付ける空気感を決定する。

場のオノマトペに対し、１同象限オノマトペ、２対称象限〃、３第1,2 象限〃、４第3,4 象限〃のいずれかを決定。

(ex:

場の空気感を強める　同象限オノマトペ
場の空気感を弱める　対称象限〃
明るい空気感　第1,2 象限〃
落ち着いた空気感　第3,4 象限〃

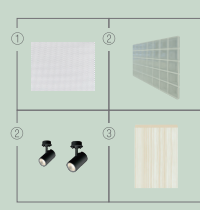
らしさの分析より、「暗い印象」はもの同士がひしめき合っている状況から来ていることがわかった。
対称象限の空気感を植え付けることにより、現在の場の空気感を中和させる。



対称象限の空気感

可視　不可視　音　感情
① ぼつぽつ　② つるつる　③ きらきら　はらはら
ぼつぽつ　はらはら

使用面改善：可視　ぼつぽつと2つあるシンクのうち、右手側のシンクは塞ぐ。広すぎるスペースは収納に変える。



2. 好みの空気感を植え付け

（この段階は省略可　状況により植え付ける）

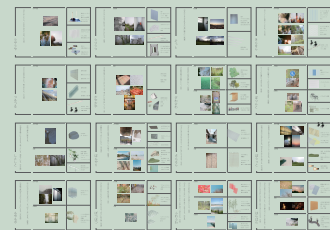
好みの空気感を植え付ける場合は2パターン

①パレットをみてもらい、好みの空気感が見つかった場合

②ヒアリング結果から得たキーワードより空気感を決定

①

第一段階において場の「らしさ」から空気感を決定しすでに植え付けていると場の問題点は解決されているため、新しく好みの空気感を植え付けても違和感が生まれにくい可能。



不可視：うやうやの空気感好き！



②

例：西日暮里駅付近高架下

ヒアリング結果
・治安を良く、公園の様に休めたりできる場が欲しい
→感情：ぼんやり
・あまりうるさくならない程度に明るめの場所がいい
→音：しとしと
・周りにはあまり印象的な場所がないので少しアクセントが欲しい
→可視：ふわふわ

ヒアリングで得たキーワードのイメージが合致する空気感をパレットから選ぶ

第Ⅱ段階

①キャンバスの空気感の決定

キャンバスを「場」として捉え、植え付ける空気感の系統を決定する。

第1・2象限は「陽」のイメージ、第3・4象限は「陰」のイメージの空気感。

同象限：同象限のオノマトペは性質が似ている為、場の空気感が強まる

対称象限：性質の異なるオノマトペを植え付けると場の空気感が中和される（原点对称）

第1,2象限：4分類の明るい性質が集まっている

第3,4象限：4分類の落ち着いた性質が集まっている

1,2-3,4象限を混ぜる：混沌とする効果

この性質を比較し空気感を決定する

②植え付ける空気感 = オノマトペ の決定

①で空気感の系統を決定したら、象限とパレットを確認、用いるオノマトペ を決定する。

オノマトペ を使用しストーリーを考え、イラストを構成する。

(ex:

- ①コンクリートの階段（うつうつ）
- ②スツールと猫、人（ぼつんと）
- ③ポピー（ぼつぼつ）
- ④通らざるを得ない道（その先にトイレがある）（はらはら）

ストーリー

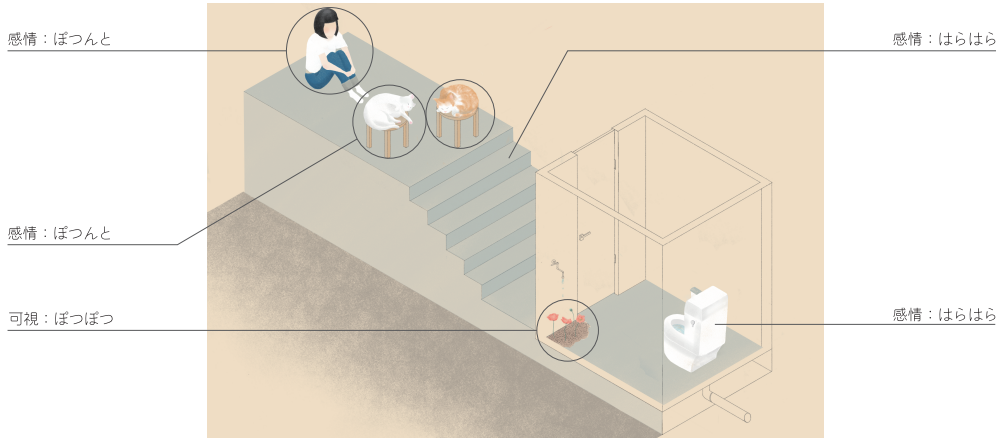
コンクリートの階段を降りた先にトイレがあるけれども、椅子に乗った猫が行き手を阻んでいます。どうしようか迷ってしまっている体育座りのひとがいます。トイレは広めで手洗い場の下にはポピーが咲き誇っています。

用いる空気感

対称象限の空気感

混沌とした空気感を作り出したい
陽の印象である第1象限と陰の印象の第4象限を混ぜる。

制作例



成分分析表拡大図

