

余白の理由^わ_け



令和一年春・夏

余白から考える

加藤文俊

案内してもらおうつもりで待っていると、奥から店員がやって来た。そして、席が空くまでしばらく待つことになると告げられた。店のなかを見渡すと、いくつも空席が見える。満席ではないはずなのに、ぼくは、店の前で待たされることになった。きつと、似たような経験があるはずだ。なぜ、ぼくはすぐ席に案内してもらえなかったのか。空いているのに、埋めることができない、埋めようとしていないのはどういう事情によるものなのか。わざわざ空けてあるのだろうか。空いているじゃないかと言って、強引に掛け合ってもよかったのかもしれない。

一人の客として向き合っていると、この状況はわかりづらい。レストランという場所は、さまざまな「モノ・コト」の連携によってつくられているからだ。たとえば厨房にはシェフがいるし、フロアの担当も、準備や片づけを担うスタッフもいる。絶えず注文の情報が飛び交い、料理をのせた皿が行き来する。客を席に案内する役目には、その移りゆく店内のようすを逐次

考えに入れながら、切り盛りすることが求められているのだ。空席があったとしても、すでに店にいる客からの注文で厨房がフル回転で調理をすすめているときには、あらたに客を迎えることは避けたい。しばらく落ち着いてから、準備が整ってからになる。

つまり、空席があるのにぼくが席につけなかったのは、その時、一人の客を受け容れる余裕のない状況だったからだ。それは、すでに食事をしている客たち、当日働いていたスタッフの人数、目に見えない厨房の事情など、さまざまな「モノ・コト」のようすから、そう判断されたのだろう。

すぐに席に案内されたとしても、こんどはメニューを眺めたり注文したりするのが遅れたかもしれない。注文できたとしても、すぐに料理が運ばれてくるとはかぎらない。余裕がないとき、「余白」が必要になる。結局のところ、その時のレストランの「キャパ（許容力）」が問題だったのだ。そして、「キャパ」の有無が、店内に入ったときのコミュニケーションに表れたということだ。

どこにでもありそうな、このちいさなエピソードを入り口に、「余白」について考えてみたい。一人でも

多くの客にサービスを提供し、レストランの売り上げを増やすという観点で考えれば、できるかぎり空席を減らしたほうがいい。だが、ぼくがしばらく待たされたという（ちよつとした）出来事は、時と場合によっては空席をつくっておくこと、つまり「余白」を残しておくことが、最良な判断になりうることを示唆している。たんに売り上げを伸ばすだけではなく、客の満足度を高めたり、クレームを受け取るリスクを減らしたり、あるいはスタッフへの負荷に配慮したり。さまざまな理由で、しばらくの間は客を待たせて、空席を残しておくという判断になる。

こうした考えをふまえて、自分自身のまわりを眺めてみると、さまざまな形で、「余白」との向き合い方が巧妙にデザインされていることにあらためて気づく。当然のことながら、「余白」は空間的な側面だけでとらえられるものではない。席に案内されなかったという出来事のなかには、すでに「余白」の時間的側面がふくまれているからだ。空席がないことは、空間的な状況としてすぐさま観察されるが、じつはその状況がもたらされているのは、調理という過程にかかわる時間的な事情によるものだ。その意味で、「余白の

理由」は、空間的・時間的な側面から考えていく必要がありそうだ。

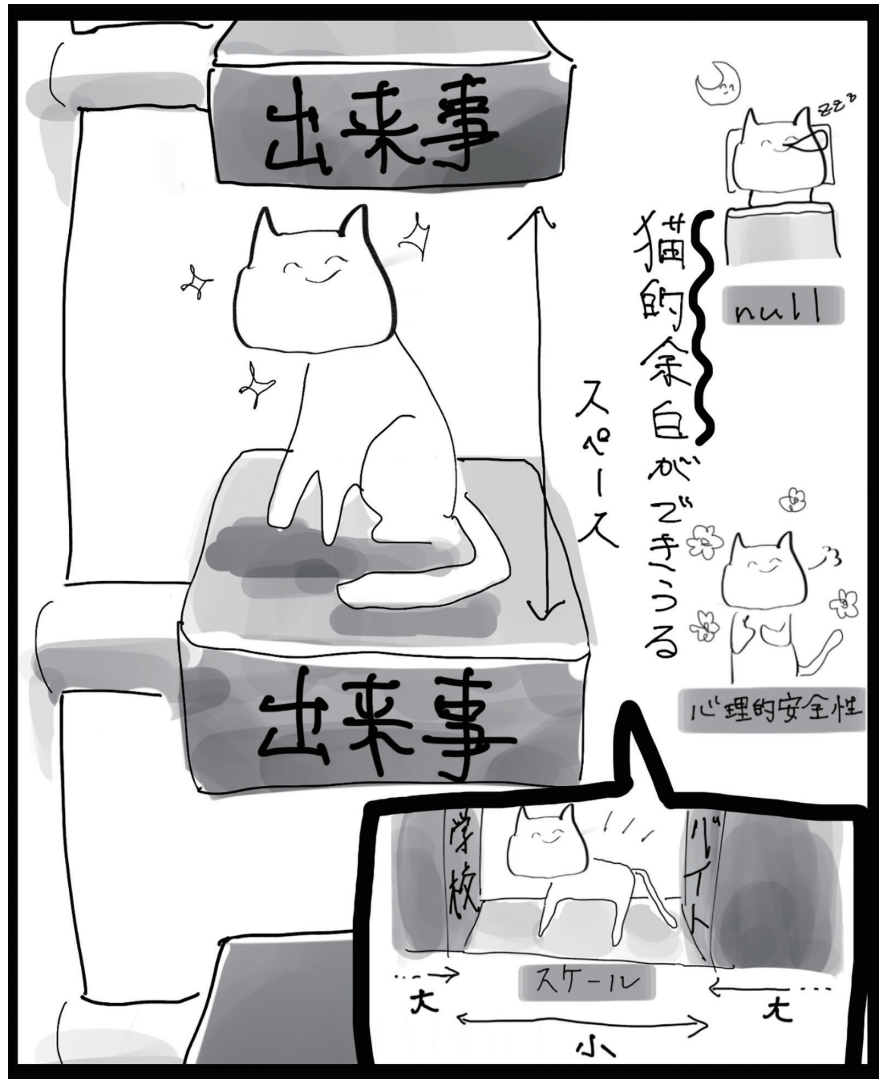
合理化をすすめて「余白」のない場所ができること自体にも価値はあるはずだが、いささか慌ただしい。素っ気ない感じもする。友だちとおしゃべりを楽しみながら、外の景色に目をやりながら、ゆっくりと食事をする時間も大切だ。そんなときには、急かされることなく、席についてからメニューを眺め、料理がはこばれてくるまでの時間さえも愉しみたい。そのためには、ぼくたちにも余裕がなければならない。そう考えると、「余白」には心理的な側面もあることに気づく。心に余裕がないと、人との接し方にも影響がおよぶ。不要なミスを招くこともある。

ぼくたちの日常生活のなかには、どのような「余白」があるのか。その意味や価値は、どのようにとらえることができるのか。そして、たとえば一日の時間の流れにどのように「余白」を配置すればよいのか。まずは、フィールドワークに出かけて、身の回りにある「余白」をさがすことから始めよう。「余白の理由」を考えることは、結局のところ、ぼくたちの「気づく力」を育むのに役立つはずだ。

猫的余白

堤 飛鳥・安藤 あかね・太田 風美・佐藤 しずく

[ドミニカの大地]



余白Ⅱカフェという仮定を立てる

私たちは各々が「余白」の具体例を上げることから始めた。コース料理の一品一品が運ばれてくる間の余白や、突然予定がキャンセルされたことによる余白などが上げられた。それらを見ていくと、余白は、時間的・空間的・精神的の三つの要素があるのではないかと、う発見をした。その中で、「カフェ」という場所や「お茶をする」という言葉が浮かび上がった。私たちはカフェという場所には余白があるのではないか、余白が前提となって成り立つ場ではないかという仮定を立てた。時間的にも、空間的にも、さらには精神的にも余白を感じられる場所がカフェであると、実際にカフェに足を運び、余白を観察することにした。

カフェ・フィールドワーク

まず初めてのフィールドには、カフェが多い町である東横線・自由が丘付近を選んだ。目星をつけていたものの、その日は街自体が混雑しており、目的のお店に入ることができなかった。途方に暮れている中、「周辺のカフェ」と検索して上から順番に電話をかけて行ったところ、ある一つの喫茶店が快諾してくれた。

偶然お邪魔することになったそのお店には、今までごとくと断られてきたことが嘘だったかのよう、誰もいかなかった。昼間なのに薄暗く、とても雰囲気のあるお店だった。マスターは私たちに興味を持ったように、昔に書いた文章を見せてくれた。居心地があまりにも良かったので、この偶然の出会いのように、余白は偶然起こるものではないだろうか、と考えた。

コーヒーブレイク的余白

しかし研究会でプレゼンテーションをした時にもらったフィードバックをきっかけに、カフェという場所、本当に私たちが見たい「余白」を見ることができるのだろうかという疑問を抱くようになった。そこで、カフェという場所から一旦離れて、より時間の使い方の中に現れる余白にフォーカスを当てた、「コーヒーブレイク的余白」について考え始めた。まずはコーヒーブレイク的余白とはどういうことだろうかと話し合った。例えば、本が並べてある本棚に、本来の用途ではない花瓶や人形が置いてあるとすれば、その置いてあるスペースが余白として考えられる。このスペースは、花瓶や人形以外にも、何にでも置き換えることができ

るし、いくつも作ることができる。この本棚の例を、一日に置き換えて考えると、コピーブレイク的时间は余白であると捉えることができるのではないか、という考えに至った。また、本棚の本がなければ、花瓶や人形が別の用途のものであることは認識できない。これより、行為があるからこそ、余白は起こりうるのだということが私たちの中で明確になった。

スケール感

以上を踏まえ、自分たちの一日の中にどのような「行為」がどれほどあるのだろうかというのを調べてみようということになった。方法として、何かアクションを起こす場面を動画に撮影してくるビデオログワークと、一日のタイムラインを振り返って書き起こすワークを各々行った。持ち寄ったビデオやタイムラインを見せ合った結果、本棚の的部分、つまり行為が多い場合の方が余白を感じやすいということがわかった。また、新しい「ルー」という考えも出てくる。これは「空白の時間」を意味しており、余白にはならない時間のこと(例…睡眠時間など)である。このワークから、私たちが見たい「余白」のスケールは、一日

という枠の中で、スケジュール帳にわざわざ書かないような時間の程度であるということが明確になった。

心理的安全性

これらの自分たちで立ててきた余白の定義を踏まえ、動画を撮影する個人ワークを再度行った。今回は、無意識的な余白を観察することを目的に、アルバイトに行く前後を長回しで撮影することにした。このワークを振り返った時に面白かったのが、メンバーの一人が、最近新しく始めたアルバイトに向かう時の話である。彼女はアルバイト前に十分な時間を持て余していたため、ウインドウショッピングをしていた。欲しいものを手にとって見ている様子も撮影されていた。しかし話を聞くと、その時は時間があっても内心はアルバイトに行くことに緊張しており、上の空状態で手にとって見ているものことは考えていなかったという。また別のメンバーは、長い間休んでいたアルバイトに久しぶりに出勤する際、感覚を取り戻そうというよりも早く家をでたそうだ。そして、早くついて仕事場で上司と話す時間はとてもリラックスできて、余白を感じたという。以上のことから、余白の要素として

「心理的安全性」が必要なのではないだろうかと考えた。

猫的余白

つまり、私たちが定義する余白は、「一日の中でスケジュール帳に書かれないというスケール」で、「心理的安全性」が担保され、「行為と行為の間に発生」し、「偶然起こりうる」ものであるという結論に至った。そして以前から、「コーヒーブレイクの余白」と表記することに対して違和感を覚えていたのだが、ついに私たちはしつくりとくる新しい表現を見つける。それが、「猫的余白」である。キャットタワーで遊ぶ猫を想像してほしい。猫は、キャットタワーの障害物の間を自由に行き来したり、居座ったりして過ごす。そしてその顔には、どこか自信ありげな表情が浮かんでいる。キャットタワーを一日と捉えると、障害物は一日の中の出来事であり、その間に出現する余白が、猫なのだ。猫の自信ありげな表情や態度には、余白に必要な心理的安全性を想起させる。まさに私たちが「余白」と呼ぶために必要な要素を兼ね備えているのが「猫」であったのだ。

まとめ

このようにして、私たちは余白を「猫」として捉え、解釈した。最初にあったアイデア・仮説とは全く違う結末となったが、ポンとでたアイデアをまず試し振り返り次の方法を探るという点でうまく「余白の理由」という抽象的なテーマを考えることができていたのではないかと考える。「猫」と、余白を言語化してから、私たちは多くの「猫」を自分たちの生活の中に見つけた。急にバイトがなくなつて家事やゲームで来たこと、お店の予約時間まで少し空いた時間に全く別の場所に行つてみたこと、移動しながら済ませようと思つていた食事の時間を思いがけずピクニックのように過ごしたこと、シフトがない日に行つたバイト先で新作のコーヒーを飲みながら話したこと。これらの時間や体験は、今までだったら「いい時間だった」という一瞬の感情だけで終わってしまうものだった。決まった時間に決まった場所に居たり、効率性重視でスケジュールを組んだ時間ではなく、むしろその合間に気まぐれに現れる時間に目を向けその価値を認識すること。これが私たちが見つけた余白を捉える方法、余白の姿だった。

バームクーヘン

加藤 夏奈・染谷 めい・Nuey Pitcha Suphantarida

[かもキッチン]



メタファーで表現する

余白は一種の状態であり、移り変わりやすく人によって見方が異なる。時間的・空間的・心理的など様々な側面を含めて包括的に考える必要があるため、私たちは余白を理解する切り口にメタファーを用いることにした。状態としての余白の複雑さを残しつつ、わかりやすく余白の意味を表現することを目指した。「サンド」「チーズ」からはじまり、「ミルフィーユ」を経て、最終的には「バーククーヘン」というメタファーへとたどり着いた。

余白とは「何かと何かの間に存在しどちらにも属さないもの」であり、余白自体はその場では気がつかず、振り返ることでそれが余白だったと気がつくことが多い。前者の要素を「サンド（余白はパンによって挟まれている）」、後者の要素を「チーズ（熟成中に気がつく」とチーズに穴が開いている）」と定義した。より大きなスケールで見ると、「サンド」の挟むパン自体が、具と空気に挟まれる状態になる、つまり具だけではなく、挟むパン自体も余白になりうると考え、無限サンドⅡ「ミルフィーユ」が生まれた。このメタファーは、サンドの要素と、切り取り方によって見える余白が異なるという要素を含んでいる。これにさらに時間軸を加え

ることで、余白を理解するための3大要素である「間にある」「振り返ることで気がつく」「見え方が違う」を含んだ「バームクーヘン」というメタファーにたどり着いた。

バームクーヘンの層の違いは時間と立場の違いを表す。生地を一枚一枚重ねて焼いていくため、一層一層の出来上がる時間が異なり、内から外へと時間軸が置かれる。また、焼き加減は完全に均一化することはできないため、一層一層が異なるものになる。バームクーヘンの層を移動することは、余白を気づくプロセスを表す。例えば自分の余白と誰かの余白を観察したいとき、ある一つの層にいと、自分と観察対象の余白に気づきにくい。自分の余白はふりかえることで気づき、誰かの余白は異なる立場から観察することが必要であるため、同じ時間帯や同じ立場にいては、余白に気づきにくいのだ。そこで、一歩外側の層に出る。時間軸がずれることで客観的にふりかえる自分の余白を気づきやすくなり、異なる立場に立つことで観察対象の余白にも気づきやすくなる。

余白の中にある要素

余白という言葉は他の言語に直接翻訳できない、日

本独特の考え方である。直接余白が使われることはないが、日本伝統では余白と似た言葉である「間」と「無」がよく使われる。「間」と「無」は何もないということではなく、なにもないことに意味があるという捉え方をする。例えば、茶道家が茶を点てる際に一瞬動きが止まることがある。何もない時間のように思えるが、それは作法の美しさを際立たせるために必要な時間なのだ。人と人の会話にも同じのような間が多く見られる。日本の芸術の中に入れ込まれている余白は、日本の日常的な文化にも組み込まれているのだ。また「余白」という言葉を腑分けしてみると、「余」は一字では存在できないことがわかった。余白も同様、余白以外の何かが存在していないと、存在できないのだ。

ワールドワークで気づいたこと

まず町にある色々な余白を探そうと、アメ横と日暮里でワールドワークを行った。ワールドワークの結果、余白は出会った瞬間に気づく（認識する）のが難しいとわかった。アメ横と日暮里で見えたものはあくまでも余白のサインであり、余白自体は振り返ってからから気づくものであった。余白のサインには自由と余裕の要素がある。例えば、お店の敷地からはみ出て、

入口の前にも商品が置かれていたとする。商品が店の境界を超えることは、店の外に商品を置くことが許されている自由があることと、そのスペースが商品を置ける場所となる余裕があることを表している。アメ横では、みんなが同じように店の入口の外にも商品を配置するようになった結果、ごちゃごちゃとした風景が作られた。アメ横は余白がなく混沌という印象を持たせるが、店前までせり出た商品をサインとしてふりかえると、全体のルールのゆるさという、認識しにくい余白が存在していたとえる。アメ横でのワールドワークの結果、私たちはパブリックとプライベートスペース間の曖昧な領域に存在する余白を認識できるようになった。

ワールドワークを行ううちに、私たちは人の余白に注目するようになる。私たち自身の余白を考えるだけでなく、他の人がどう時間を過ごしているのかを実際に見てみたいと思ったのだ。そこで、私たちと全く異なる世代であり、異なる時間を過ごしているような高齢者に注目することにした。まずは地元の街で高齢者の時間の使い方を観察し、自分の祖父母にインタビューしてみた。巣鴨のワールドワークでは、実際に出会った人やお店で働いている方に話を伺った。さらに

は世田谷区にある「たまごの家」という住民主体型デザインサービスに足を運び、高齢者の時間の使い方をより近くで観察しようとした。「たまごの家」は、要支援1・2にあたる高齢者の方を対象にした施設だが、高齢者だけではなく、小さな子供、ボランティアの方や学生も集まって交流ができる場であったため、同じ場所でありながら世代をまたいで観察を行うことが可能であった。

バームクーヘンのくに

私たちは、高齢者は自分たちよりも自由な時間が多く、余白が大きいと思っていた。しかし実際に観察してみると、必ずしもそうではなかった。高齢者のなかにも、私たちとは同じように、忙しく余白がないと感じていた人が多くいたのだ。たまごの家の利用者のひとりが「自分の今の生活は、自分の今までの経験や体験・人との関係性によって決まる」と話していたように、余白の大きさは世代間による違いはなく、結局は人よって様々であるのだとわかった。

これまで気が付いたことを物語にまとめ、紙芝居「バームクーヘンのくに」を作成した。「バームクーヘンのくに」は、余白が目に見える世界が舞台である。

毎日忙しく働き「自分の余白を見たことがない」と悩むヘンリーが散歩に出かけ、道中でたくさんの人と余白たちに出会い、自身の生活を振り返りながら自分の余白を探していくお話である。この紙芝居に込められた大きなメッセージは「みんなそれぞれ余白の大きさや見え方はちがう」「自分の生活をふりかえることで余白を見つけやすくなる」である。前者は登場人物ごとに姿の異なる余白のキャラクターをつけることで表現し、後者はヘンリーが散歩をしながらバームクーヘンの層を移動し、さまざまな人との出会いを通して、今までの生活を客観的にふりかえることで余白を見つけてというストーリーで表現した。

「バームクーヘンのくに」は、お世話になった「たまごの家」へのおかえしをするために作成したものである。たまごの家でのフィールドワークが、余白への理解を深める大きなきっかけになったからだ。感謝を込めて、ヘンリーもおばあちゃんをきっかけにして自分の余白を見つけてというストーリー構成に仕上げている。

可能性の余白

田村 糸枝梨・坂本 彩夏・牧野 岳

[weekday_w/o 木金 .hbd]

日常的にバッグを
カゴに入れてきた

Aさんは



早くゴミを手放したい

Bさんは



花を植えるための
場所を探している

Cさんは



「自転車のカゴを」



ための余白として見ている



身近な場所での余白探し

「余白の理由」を考えるにあたり、まずは身近な場所でも余白だと感じる場所を探すことにした。その前に、今の段階での「余白」のイメージを話しあった結果、「余白は何かがある」ことで存在する」という共通イメージができた。この考え方をもとに、メンバーそれぞれに親しみのある町田、自由が丘、学芸大学、そして余白がないイメージのある下北沢をフィールドに「余白」を探していった。

自由が丘ではちょうどフェスティバルが開催されており、野外で色々な物を売っているイベントスペースを見つけた。しかし、そこは普段、駐車場として使われていた。つまり、駐車場としての余白である場所を、イベントスペースとしての余白と捉えて活用していたのである。自由が丘に親しみのあるメンバーは駐車場だと知っているのだから「駐車場」に見えてしまうのだが、それ以外のメンバーには「イベントスペース」の場所としか認識できなかったのだ。

町田では、東急ツインズ（デパート）の前の場所に人工芝のシートが敷かれていて、その上に座って休憩している人々を発見した。シートが敷かれていること

で、なんでもないデパートの前の余白を、人々は「座ることができる場所」として感じていたのだ。余白に何かを加えることで、その余白の持つ意味や価値が変わり、さらには人々の振る舞いも変化していたのである。

これらの他にも四か所それぞれの場所において余白が感じられる場所を多く見つけた。全てのフィールドワークにおいて一番強く感じたことは、「余白としての意味を果たす基準は人それぞれにある」ということだった。つまり常に余白は存在しているが、それを認識できるかは個々の感性によるということである。自由が丘で見つけた余白は経験の違いによってメンバー毎で認識が異なり、町田で見つけた余白は、「芝生の上は座る場所」として座っている人により座るための余白となっていた。またこれに加えて、私たちが注目していた「余白」は全て空間に関わるものであったため、空間の余白について考えていくようになった。

『仕掛字』からイベント

このように様々な場所で「余白」のサンプルを集めたが、次の段階で迷走する期間が続いた。そして、あ

るメンバーが読んでいた『仕掛学』という本から我々はヒントを得ることになる。この本では、仕掛けとは行動を変えるきっかけになるものだと述べられている。これをヒントに、私たちは余白に気づくための仕掛けを作れば「余白としての意味を果たす基準は人それぞれにある」ことから、普段はその余白に気づけない多くの人たちが、それを感じ取ることができるようになるはずだという仮説をたてた。例えば、京都の祇園にある建物には、ゴミのポイ捨てを防ぐために神聖さの象徴である鳥居の小さなモチーフを取り付けている。これは「ゴミを捨てるための余白であった場所を「小さな鳥居」という仕掛けによって、神聖な雰囲気がある場所に変えて、人が簡単にゴミを捨てられないようにしている。町田の人工芝シートが敷かれていた場所もまた、人工芝シートという仕掛けがデパート前のスペースに施された結果、休憩場所としての余白へと変化したと考えることができる。

余白を感じる仕掛け実践

こうした「仕掛学」の考え方のもと、私たちは余白の可能性を他人に感じてもらうための仕掛け作りをし

てみようと考えた。そこで、どこでどのように行うべきかを考えていても良い案が思いつかなかったため、ひとまず手を動かしてみることにした。そこで、開かれた場である公園にて、簡単な仕掛けを作ってみた。腰ほどの高さのある岩の上にテーブルクロスを引くことによつてテーブルとして活用するなどを試みたが、満足のいく仕掛けにならなかった。ここから、まだ気づかれていない余白を見つけ、そこに新しい使い方を見出すことは難しいことであると実感させられた。

アフオーダンスとシグニファイア

不完全燃焼で終わった仕掛け作り後、再び悩む時期が到来した。そこで新たな知識からヒントを得るため、様々な手段からインプットを心がけた。ここで出会ったのが「アフオーダンス」という概念である。調べてみると、アフオーダンスには二人の学者が提唱した二つの解釈があることがわかった。そのうちの一人、ノーマンは著書『誰のためのデザイン?』にて、アフオーダンスとは「モノの属性とそれをどのように使うことができるかを決定する主体の能力との関係」のことであり、モノと使用者双方の性質に依存しているとして

いる。モノはもちろん使う人によりアフォードダンスは異なるということである。また、加えて「シグニファイア」という概念も提唱しており、これはアフォードダンスの存在を示すシグナル的要素のことだとしている。というのも、アフォードダンスは全ての人が知覚できるわけではなく、人の能力によって知覚できる範囲が異なる。そして、知覚できていない人にその存在を知らせるためにあるのがシグニファイアだ。私たちはこのノーマンのアフォードダンスの考え方を余白とつなげて考えた。

アフォードダンスからの余白

動画内では、荷物を入れるための余白であった自転車のカゴが、ゴミ箱としての余白、花を植えるための余白として捉え直されていく様子が描かれている。動画の流れとしては、まず、男性が自転車のカゴにゴミを入れたあと、「他の人も捨てているから大丈夫」と、女性が他のゴミを入れる。そして、最後には自転車の持ち主までもがゴミを入れてしまう。この時、男性は経験的に、自転車のカゴにゴミを入れることができたため、「自転車のカゴ」ゴミのための余白」として捉え、

従来とは異なるアフォードダンスを見出した。そしてその男性が捨てたゴミは、カゴが「ゴミを捨てられる場所である」というアフォードダンスを示すためのシグニファイアとなる。それを受けた女性や持ち主がそのアフォードダンスを知覚できるようになり、今までは違う余白の捉え方が伝播するのであった。

以上のように、シグニファイアにより、知覚されるアフォードダンスの数が増え、人に認識されるモノの使い方も増えていく。これは余白にも当てはめられ、仕掛けの存在は新しい余白の可能性を感じさせてくれる。つまり、町田の芝生シートや公園でのテーブルクロスは、余白のシグニファイアとして、それぞれの場所にある「座って休憩するための余白」「立った時に丁度良いものをおくための余白」というアフォードダンスを示していたと考えられる。このように、余白とアフォードダンスを繋げて考えた時、アフォードダンスが「モノの属性とそれを使う主体の能力との関係」であるならば、余白とは「ヒトとモノ・環境の間に生まれる多種多様な関係性の可能性」と考えられる。したがって、私たちの余白とは「可能性」そのものではないかと考えられる。

余白の理由

<https://vanotica.net/yohaku/>

2019年12月1日発行

編集・発行 慶應義塾大学 環境情報学部加藤文俊研究室 <http://fklab.today/>

〒252-0882 神奈川県藤沢市遠藤 5322 デザイン棟B (ドコモハウス)

Phone 0466-49-3619 Fax 0466-47-5041