

導

～路地の魅力による導き空間の提案～

4AEB2133 丸山佳奈子

1.問題意識 ～路地の魅力～

路地は大通りより魅力を感じる。それは『前に進みたい』という衝動に駆られるからである。視界が狭いことにより目に入るものに興味を持ちやすくなるからと考える(fig1)。



2.調査・分析 ～垣間みる～

魅力的な路地とは細長く突き当たりが見えず、進むにつれて見えるものが変化する道で、進行方向への好奇心が生まれる。その反対に魅力を感じない路地とは、奥行きが無く視線の先が明確な道である。つまり路地の魅力は道の先にある要素の一部が垣間見えることである。そこで「垣間見え方」について、視線の先にどのような関係性があるのかを比較する(fig2)。

開口の大きさ:

小さい方が視界が狭いので先にあるものへの興味が湧きやすい。

開口の形:

スリットでも四角でも丸でも魅力の感じ方は特に変わらない。

空間のスケール:

空間の大きさとスリットの大きさは関係がない。しかし空間が大きくなるにつれて開口の位置が問題になってくる。

開口の位置:

広い空間になると開口の位置があまりにも人の視線の高さから離れてしまうと、意識が行きにくく魅力を感じなくなる。

開口のあり方:

開口にガラスが一枚でも入ってしまうと、開口の向こう側の空気を感じることができなくなり魅力的ではなくなる。

以上より『全体像が想像出来ない』『空気がつながっている』開口が誘引をしやすい、と考えた。

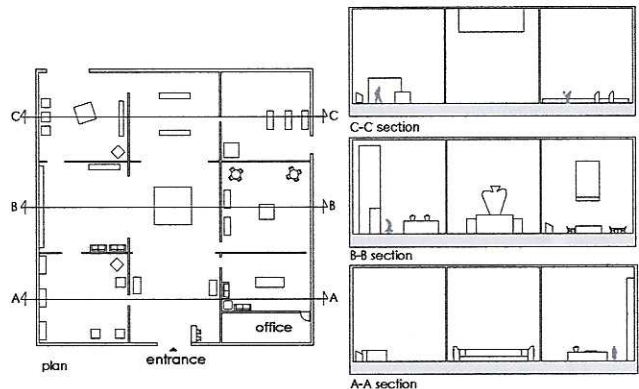
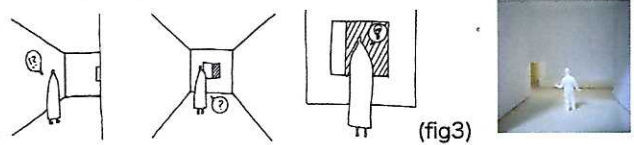
3.目的 ～空間に導かれる～

路地空間によって抽出された開口パターンを用いることで、前へ進みたくなる空間を提案する。その結果『空間に導かれる』という動作が生まれる。

4.提案 ～『開口パターン』を用いたギャラリー～

ギャラリーで作品を見ているとき、どちらの方向に進めばいいのかわからなくなることがある。それは展示空間と順路とがかみ合っていないためだろう。このことからギャラリーの中では頭を使わず、順路のとおりに進んでいることがわかる。しかし、もし空間が導いてくれたら・・・まるで作品の中を探検しているように回ることができるのではないかと(fig3)。

そこで分析によって『開口パターン』をもつ空間をいくつも並べ、開口から隣の空間が、そして隣の空間の開口からさらに隣の空間が垣間見え、次の空間へ導かれるようにして進むことができるギャラリーを提案する。



5.結果 ～導かれ空間～

視線の先にあるものを追いかけてギャラリーを回るようになり、能動的に作品を楽しむことができる。

また人によって、そのときの気分によって見方が異なり何通りもの楽しみ方ができ、リピーターが後を絶たないギャラリーとなる。

6.今後の展望 ～組み合わせの立体化～

開口の重なりが2個ではなく複数個になることでもっと違う感覚を引き起こすのではないかと。また平面だけでなく積層させることで進むことへの楽しみが増すのではないかと。

