

偶発を導く迷路空間

～複雑な路地空間における選択性と偶発性～

指導教員 吉松秀樹 教授 印

4 A E B 3 2 3 3 福田 欣久

1. 問題意識

『迷う』ことに興味がある。街を歩いていて交差点や分かれ道に遭遇するとそこに確かな情報がないと勘を頼りに進むようになり、結果的に道に迷うことになる。情報化が進む現代では、ケータイからの情報により正しい道順を取得でき、迷わずにたどり着くことが可能である (fig. 1)。だが、そのような行為は予期しない場所に行き着くことでの新しい発見や体験を失ってしまう。「道に迷う」ということは、迷路のような感覚に陥ることになるのではないか。



fig. 1

2. 調査・分析

碁盤目状のような交差点は視線が抜けており方向性がはっきりしていて迷いにくい (fig. 2)。それに対し、高低差がある路地やカーブしていて先が見えない路地は方向感覚を狂わせる (fig. 3)。その先には何があるか分からず、進むことで新しい発見を得ることができる。



fig. 2



fig. 3

迷いやすいものと迷いにくいものを比較する。

視線の抜け…閉鎖的で視線の抜けない空間は現在地を把握することが困難であり迷いやすい。

選択性…選択が増えれば増えるほど方向性が失われ迷いやすくなる。

高低差…分かれ道がフラットに対して高低差があり複雑になることで現在地、方向の把握を狂わせる

迷う要素は視線の抜けが無く、選択肢が多く、高低差のある路地、となる (fig. 4)。



fig. 4

3. 目的

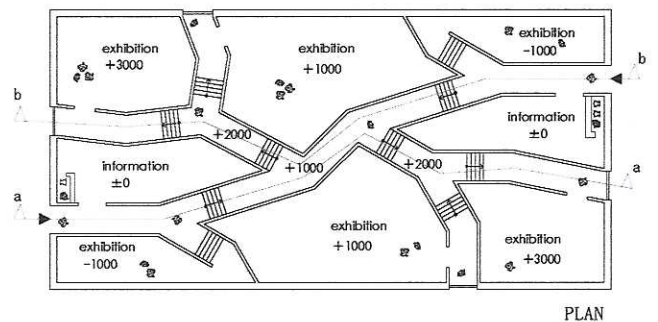
目的地に向かうまでに新たな発見や体験ができる様な空間創りを目的とする。分析で抽出した迷う要素を取り入れることで、現在地が把握しづらくなり、予期しない場所に行き着きやすくなる。路地空間の特徴である選択性や偶発性を利用した空間を生じさせる (fig. 5)。



fig. 5

4. 提案

迷う要素を踏まえ、ギャラリーに応用する。美術館の多くは進む方向が決められており、自らの意思で美術館を楽しむということができない。決められたルートではなく、分岐に遭遇しどちらか選択させる。その先に何があるのかという期待感とこの道で合っているのかという不安感の両方を兼ねることでギャラリー全体がひとつの迷路空間を作り出すことができる (fig. 6)。



PLAN



fig. 6

5. 展望

迷いが生じる空間は自らの意思で決断をし、次の行動へと移す。本提案を踏まえ、路地空間で発見した迷いを利用し、偶発性・選択性をさらに考察し、機能・敷地を当てはめ建築を設計していきたいと考えている。

