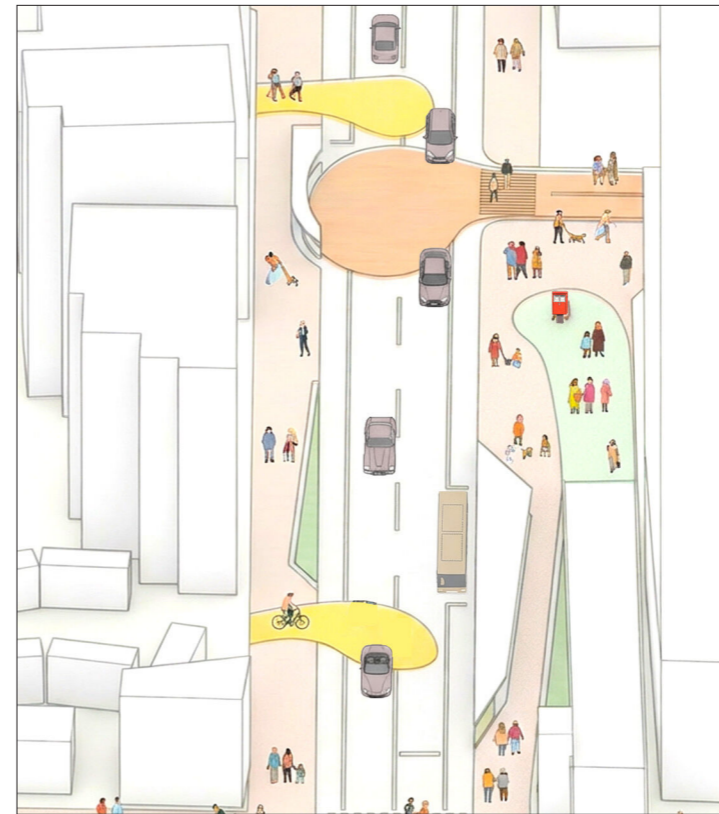
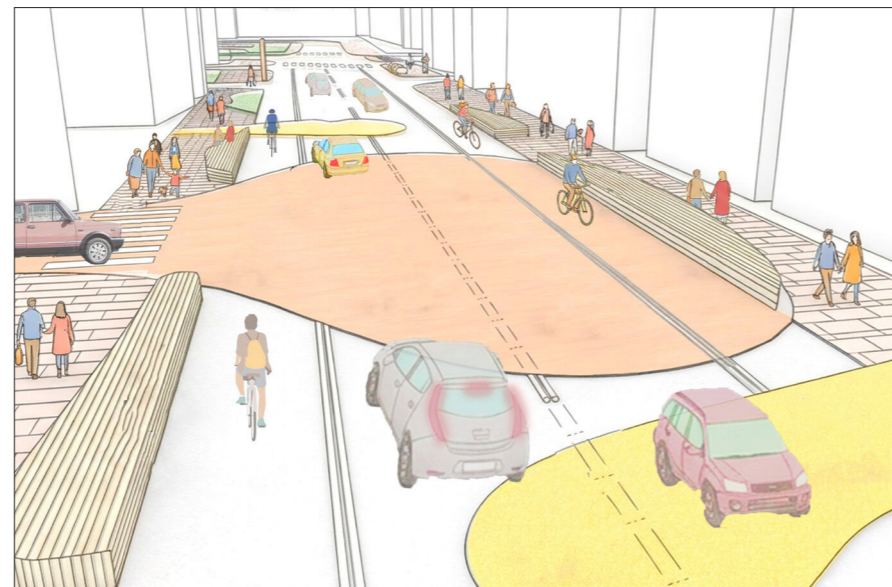


ロード・マッピング





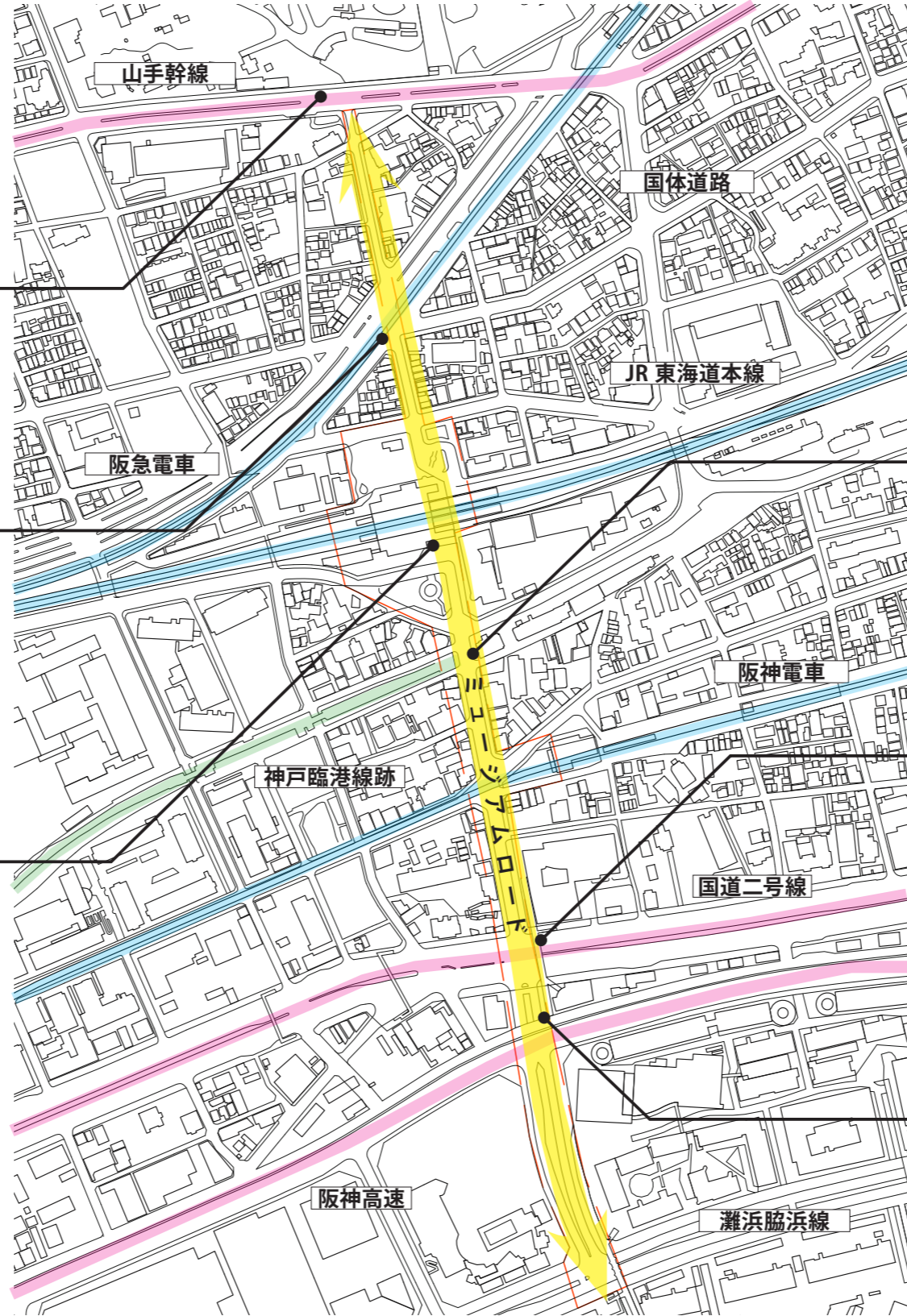
山手幹線



阪急電車



JR 東海道線



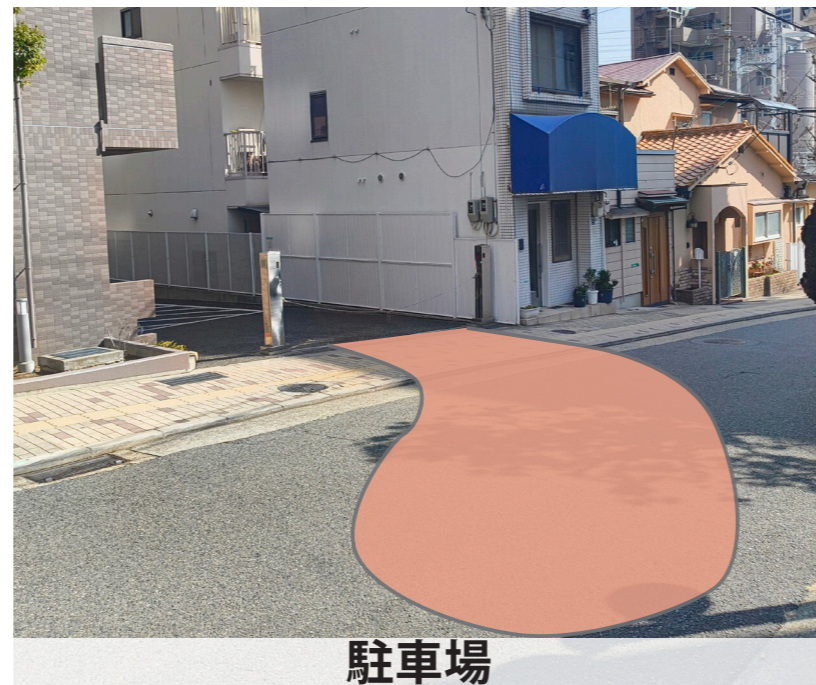
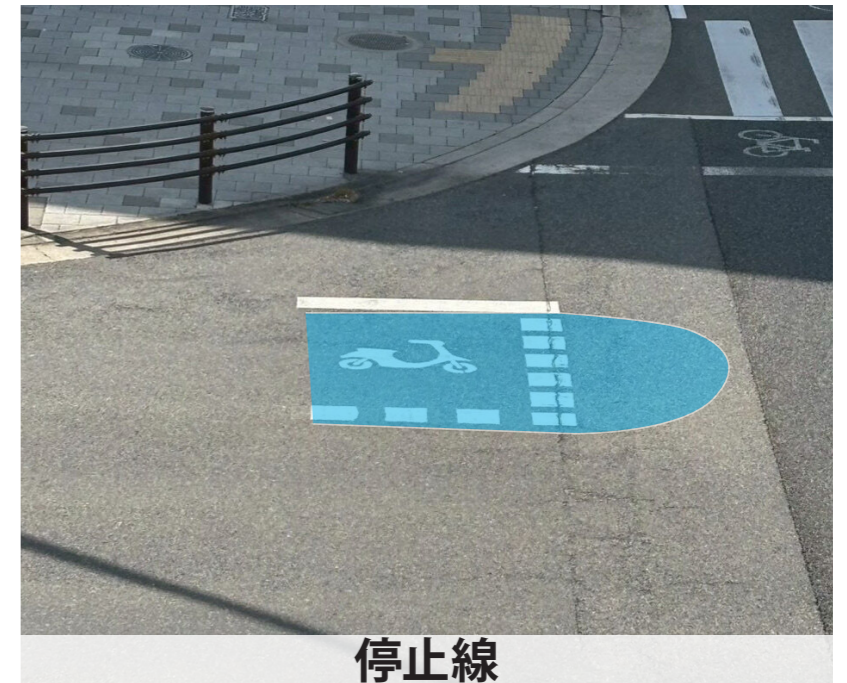
神戸臨港線跡



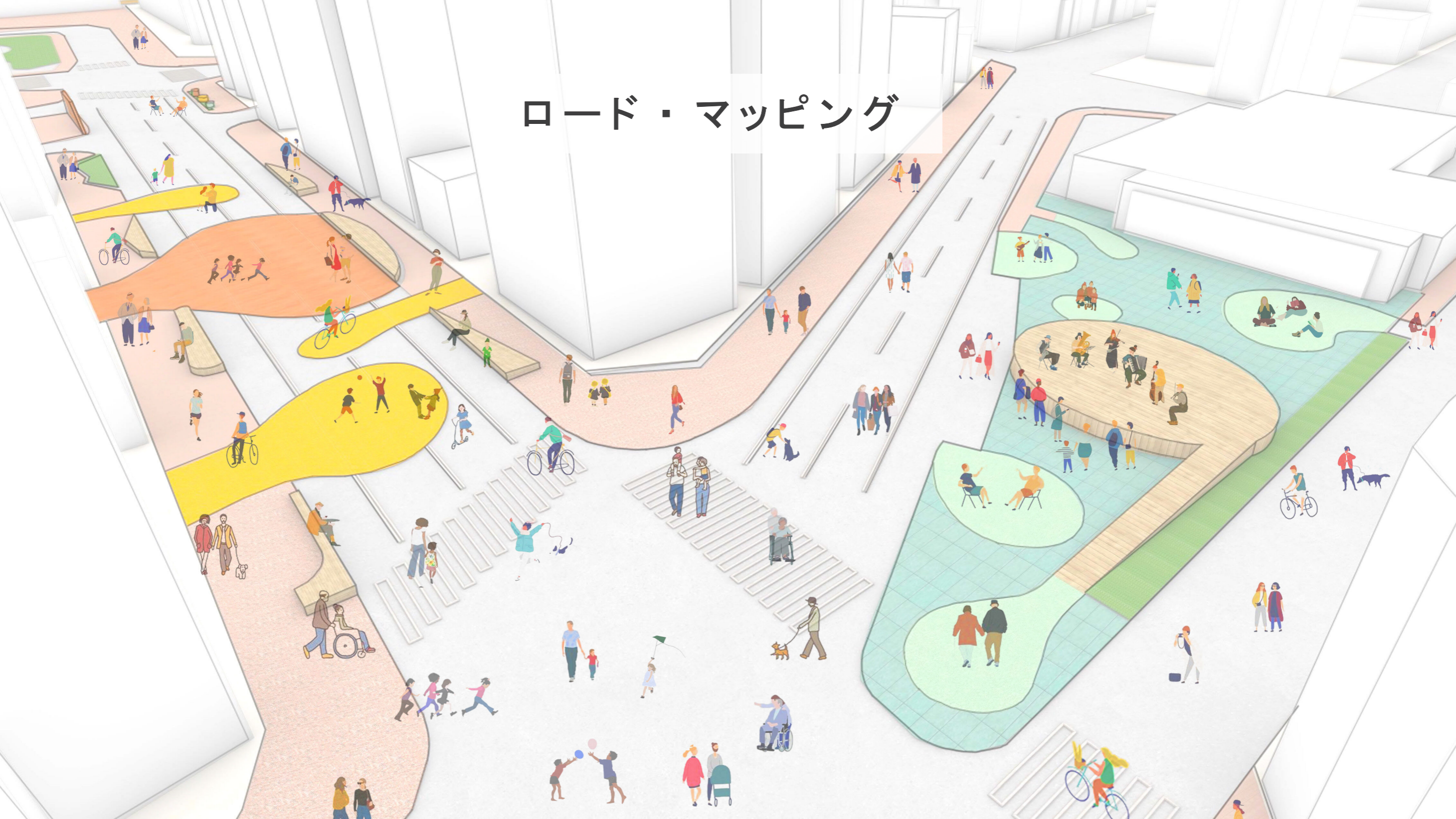
43号線



阪神高速



ロード・マッピング





兵庫県立美術館王子分館
原田の森ギャラリー



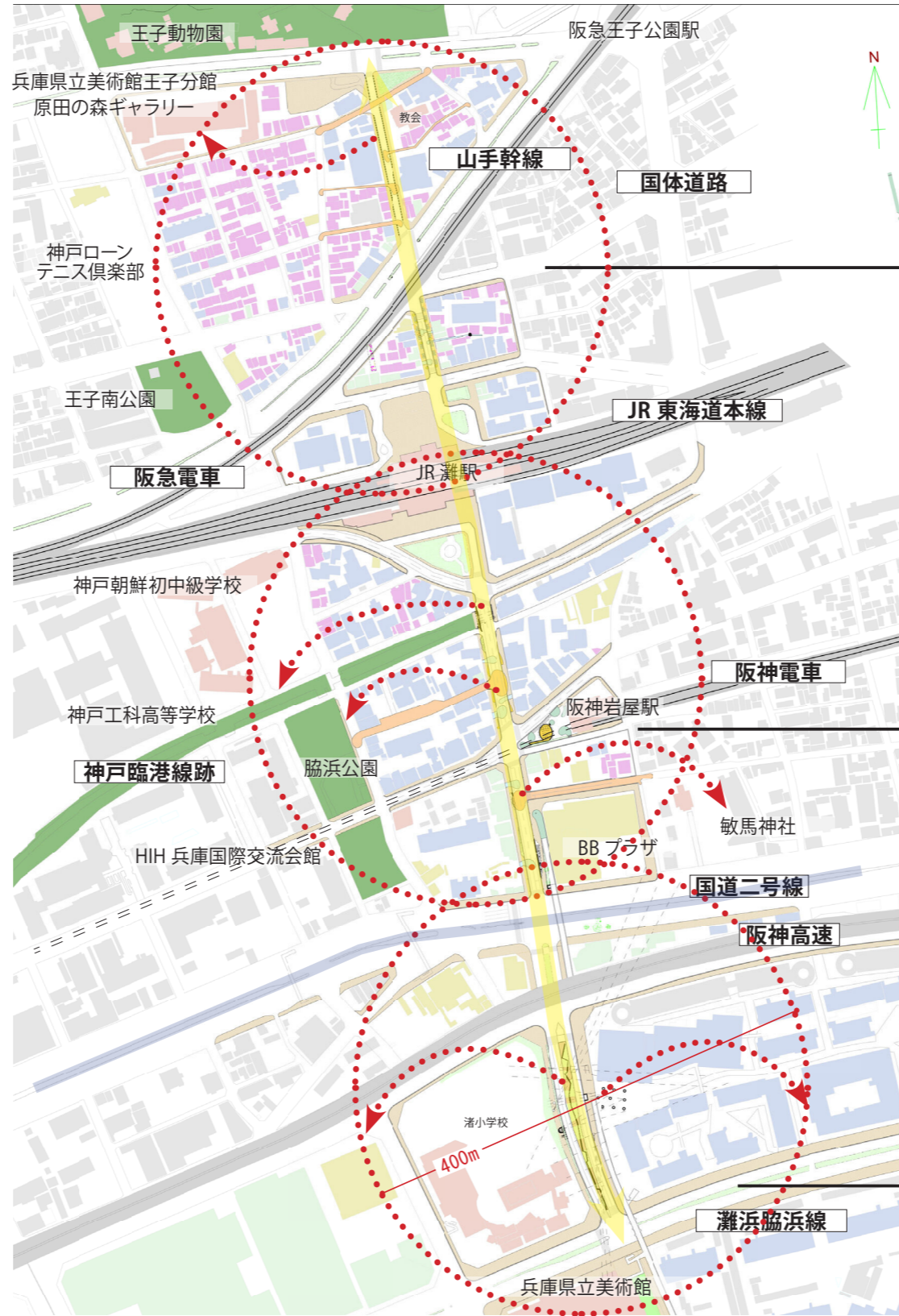
神戸臨港線跡



敏馬神社



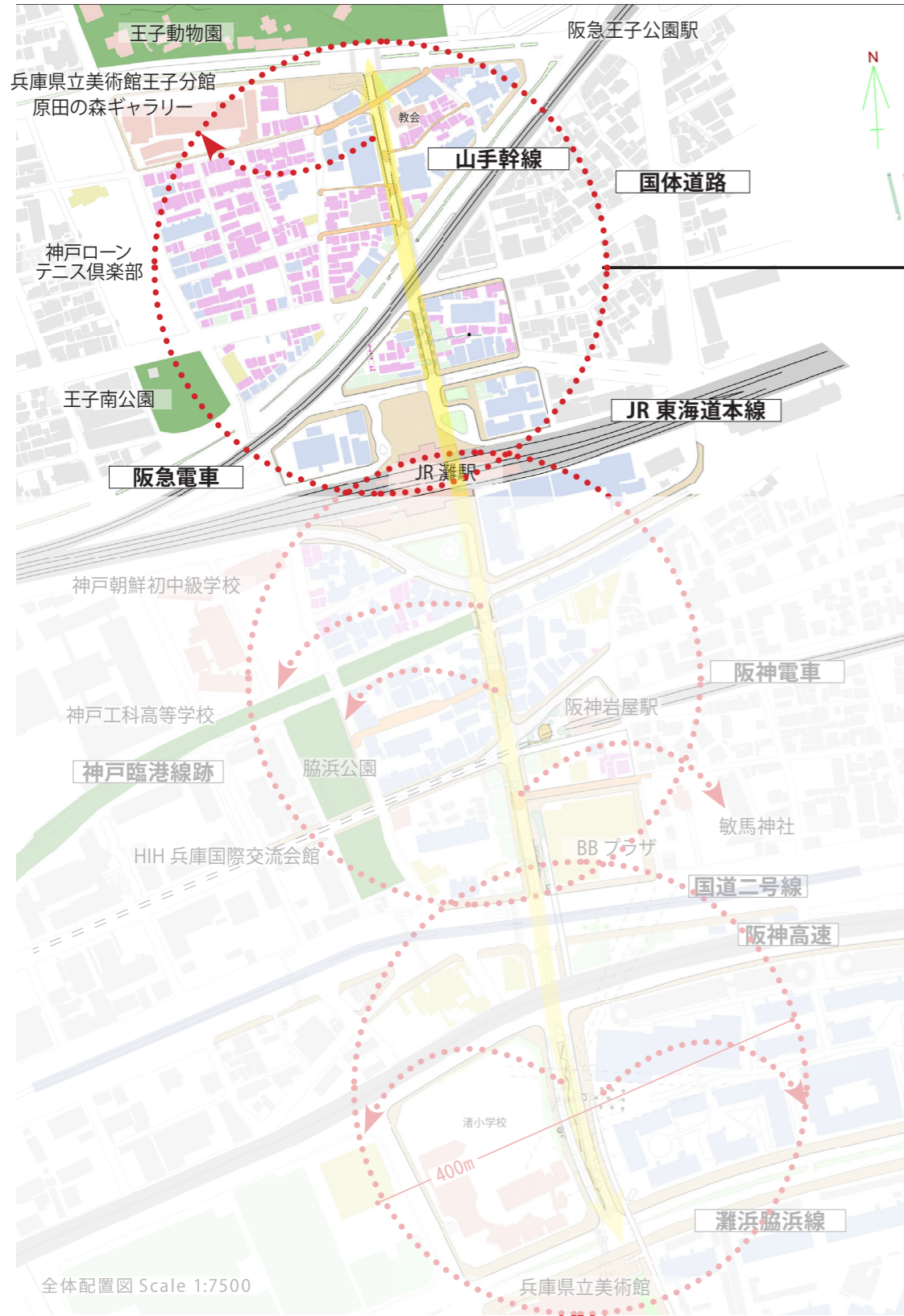
兵庫県立美術館



王子動物園 - JR 灘駅エリア
細い路地道とミュージアムロードの衝突に
着目し、歩行者空間を中心に据えたエリア。

JR 灘駅エリア - BB プラザ美術館
車道とミュージアムロードの衝突に着目し、
歩行者と車が共存しながら人の居場所を
生み出すエリア

BB プラザ美術館 - 兵庫県立美術館エリア
高層マンションの間から見える六甲山など
開けた空によって生まれる視線の抜けと
ミュージアムロードの衝突に着目したエリア



王子動物園 -JR 灘駅エリア
 細い路地道とミュージアムロードの衝突に
 着目し、歩行者空間を中心に据えたエリア。



王子動物園



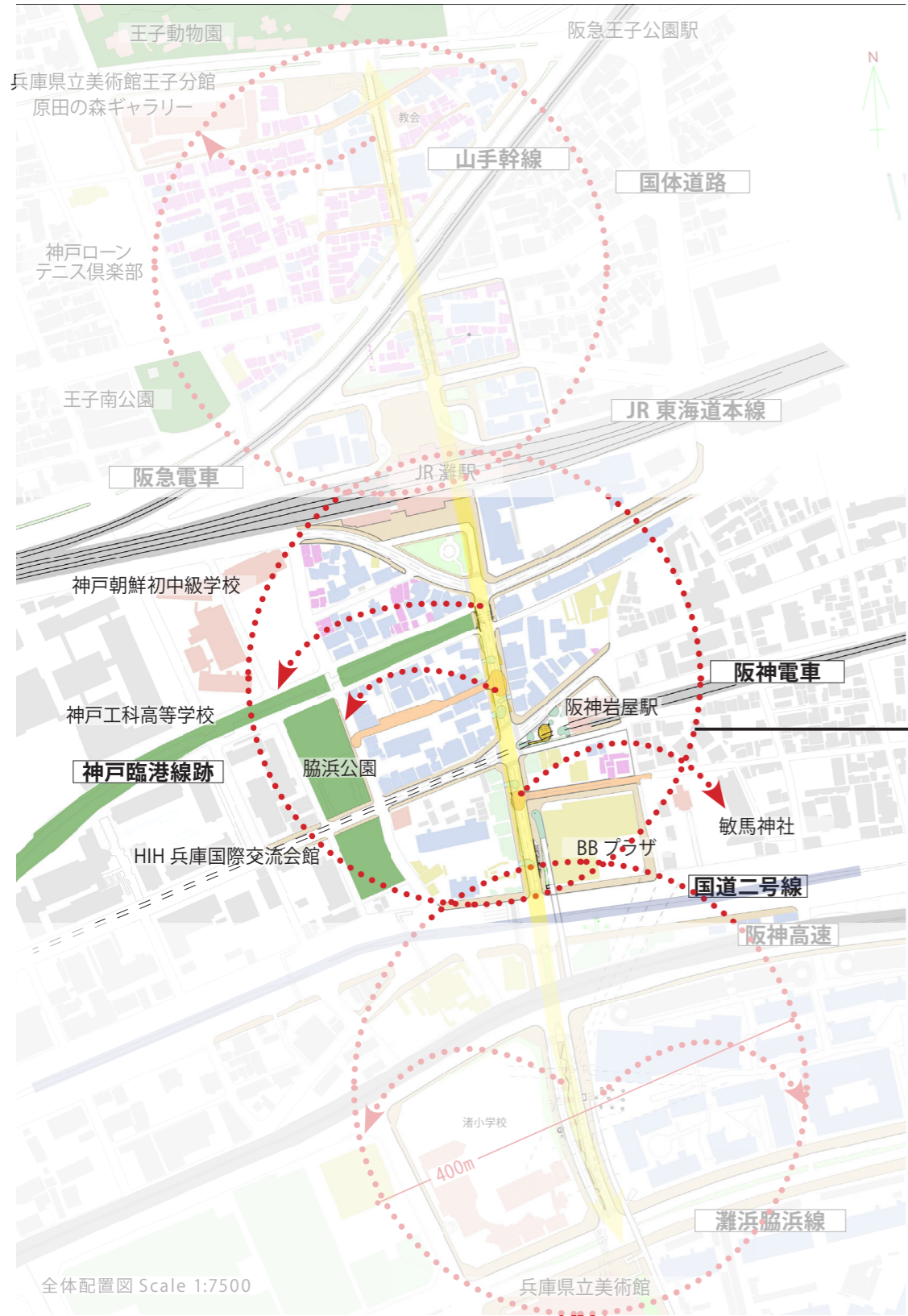
山手幹線



阪急の高架橋



原田の森ギャラリー



全体配置図 Scale 1:7500



神戸臨港線跡



岩屋駅

JR 灘駅エリア -BB プラザ美術館
 車道とミュージアムロードの衝突に着目し、
 歩行者と車が共存しながら人の居場所を
 生み出すエリア



BB プラザ



バス停



敏馬神社



六甲山の風景



兵庫県立美術館



中央分離帯

BB プラザ美術館—兵庫県立美術館エリア
 高層マンションの間から見える六甲山など
 開けた空によって生まれる視線の抜けと
 ミュージアムロードの衝突に着目したエリア



兵庫県立美術館王子分館
原田の森ギャラリー



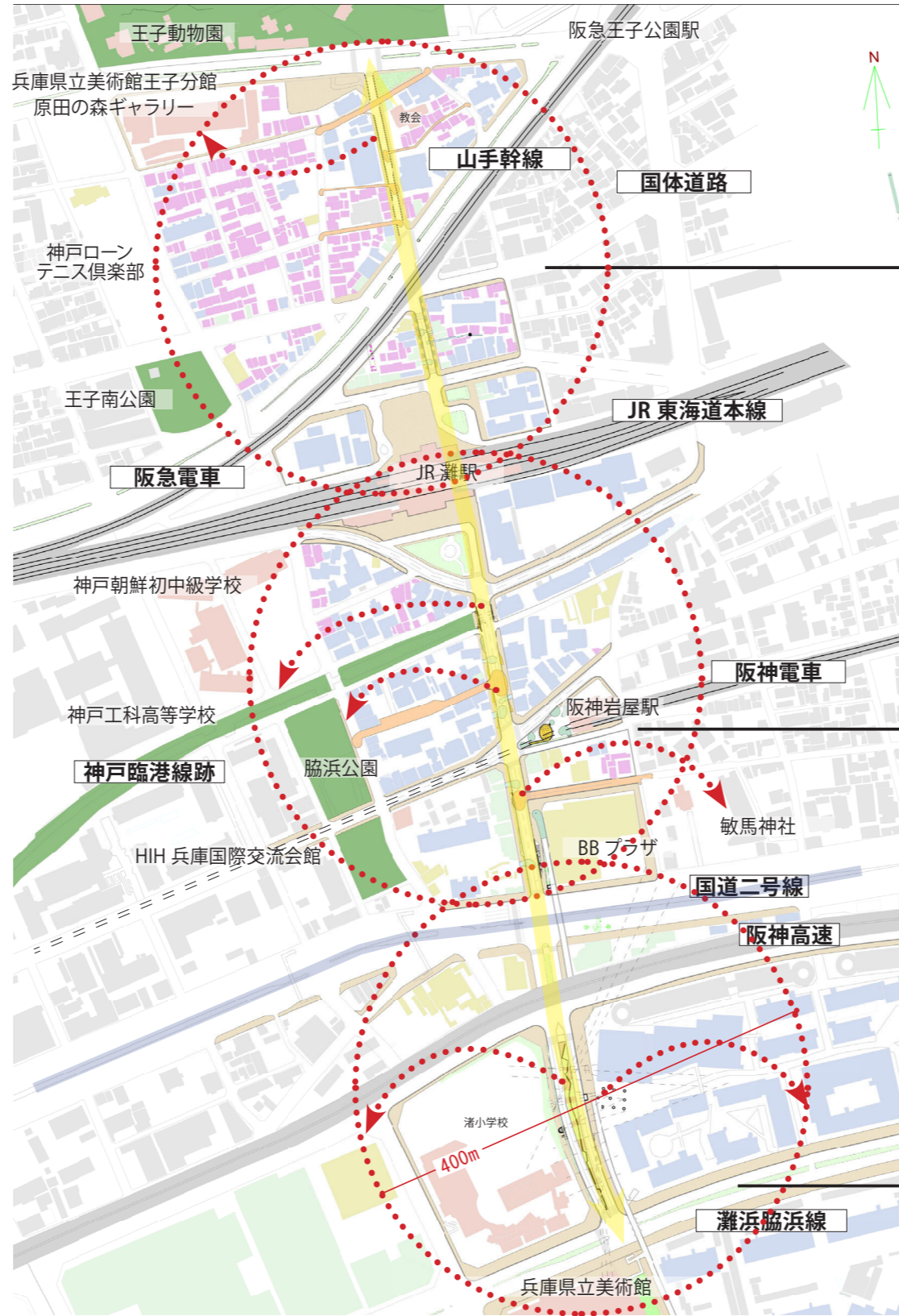
神戸臨港線跡



敏馬神社



兵庫県立美術館

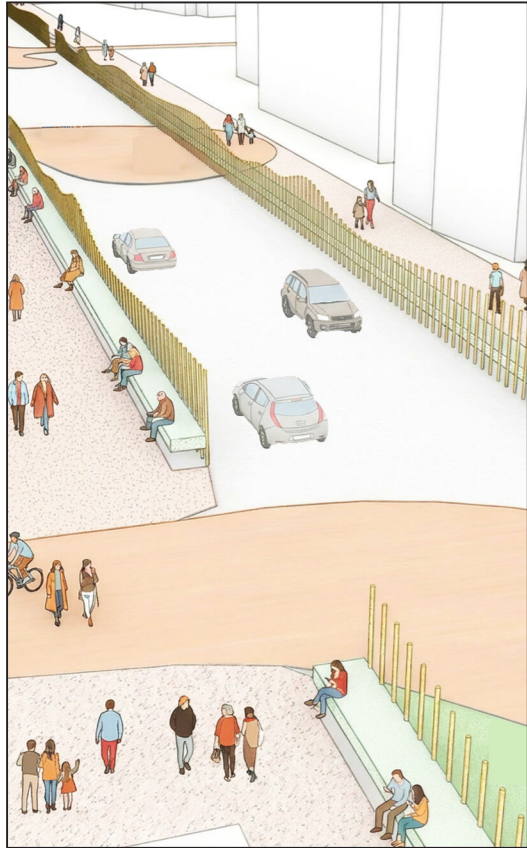


王子動物園 - JR 灘駅エリア
細い路地道とミュージアムロードの衝突に
着目し、歩行者空間を中心に据えたエリア。

JR 灘駅エリア - BB プラザ美術館
車道とミュージアムロードの衝突に着目し、
歩行者と車が共存しながら人の居場所を
生み出すエリア

BB プラザ美術館 - 兵庫県立美術館エリア
高層マンションの間から見える六甲山など
開けた空によって生まれる視線の抜けと
ミュージアムロードの衝突に着目したエリア

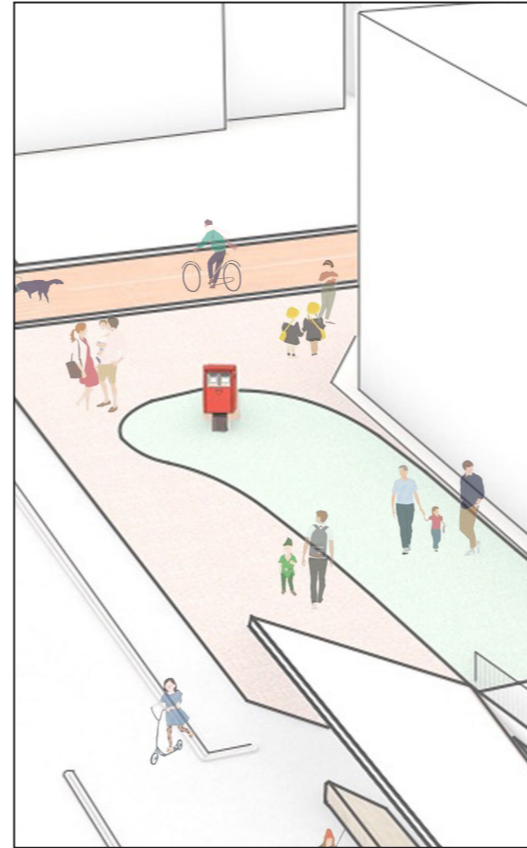
5つのデザインコード



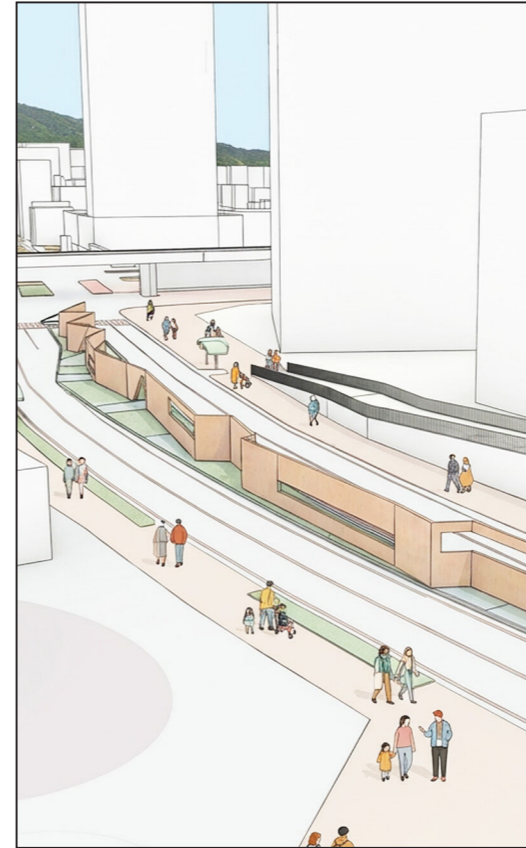
①大きくする



②はみ出す



③塗り分ける



④枠をつくる



⑤高さを変える

①大きくする

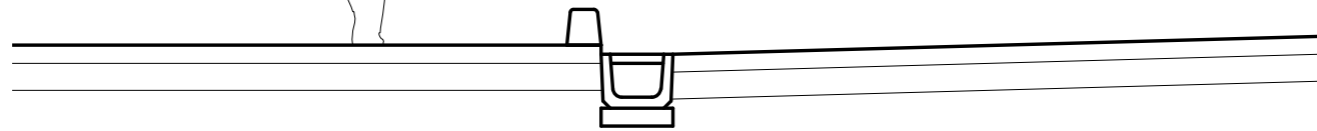


①大きくする

歩道



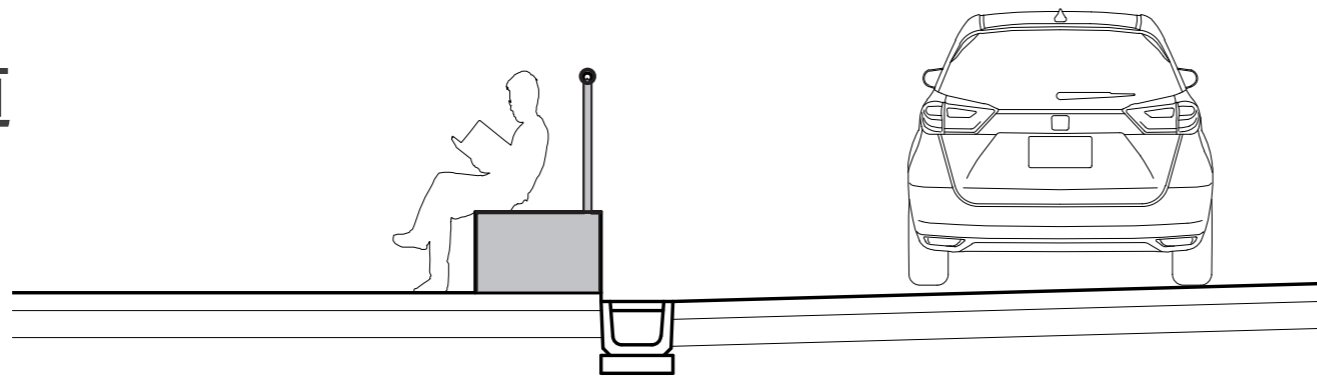
車道



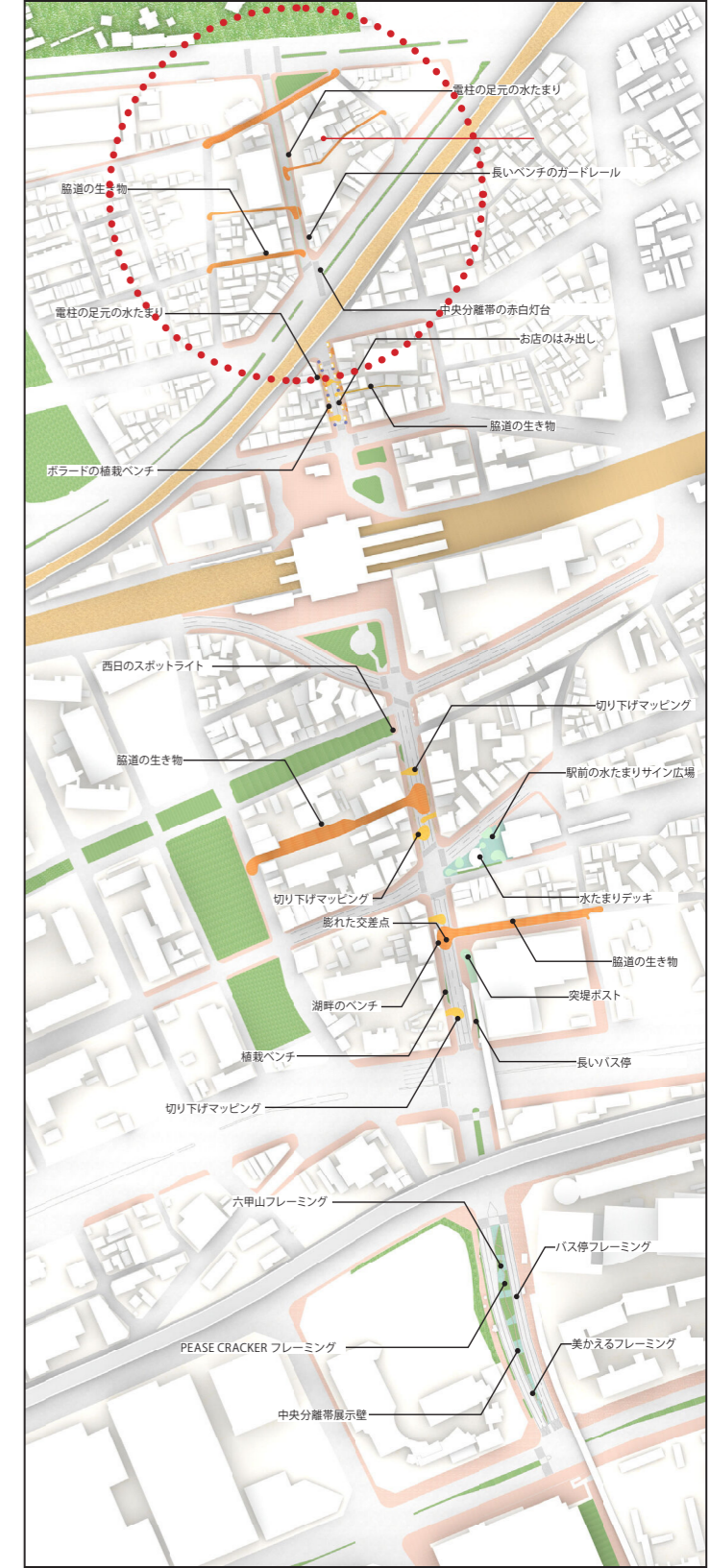
歩道



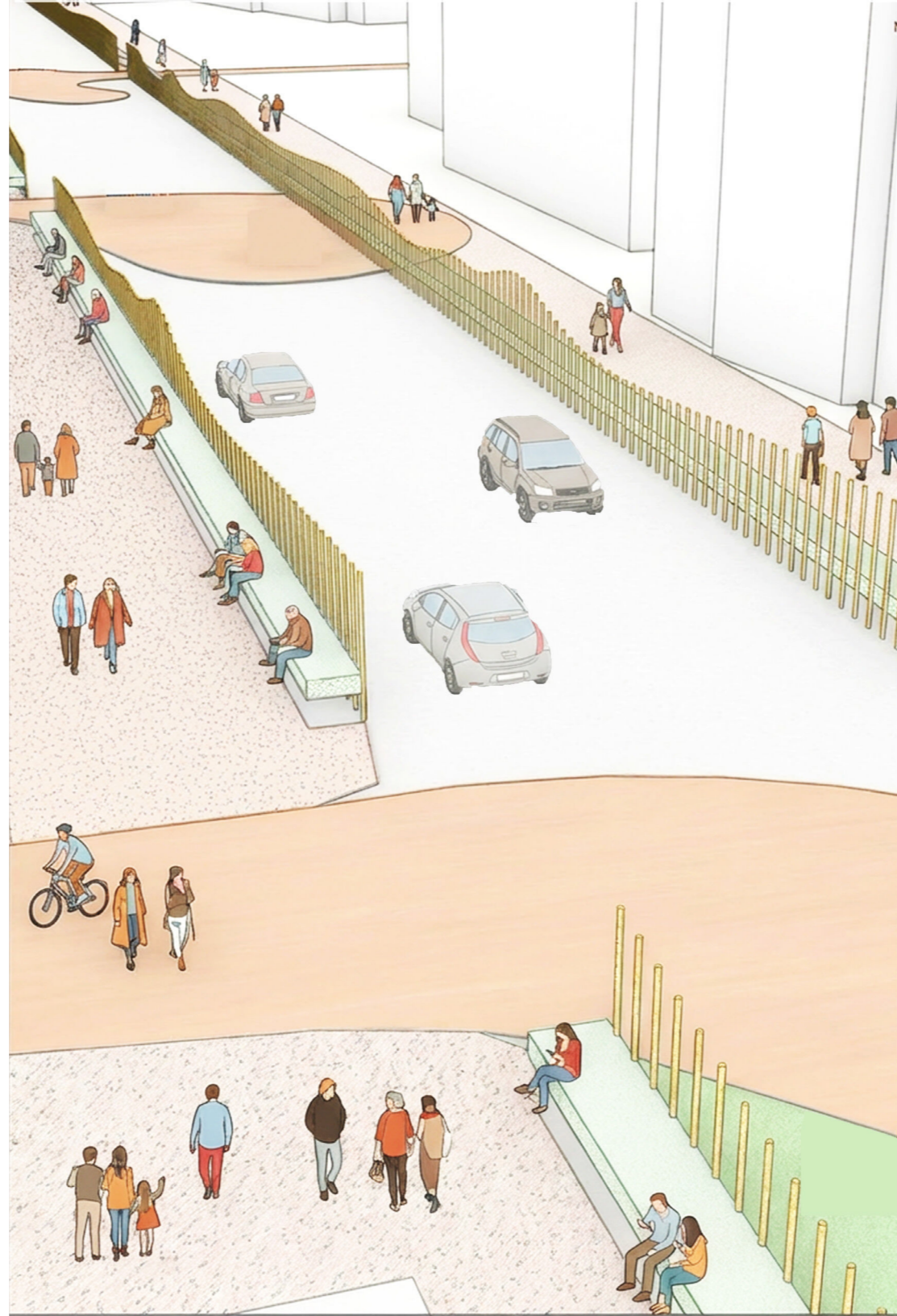
車道



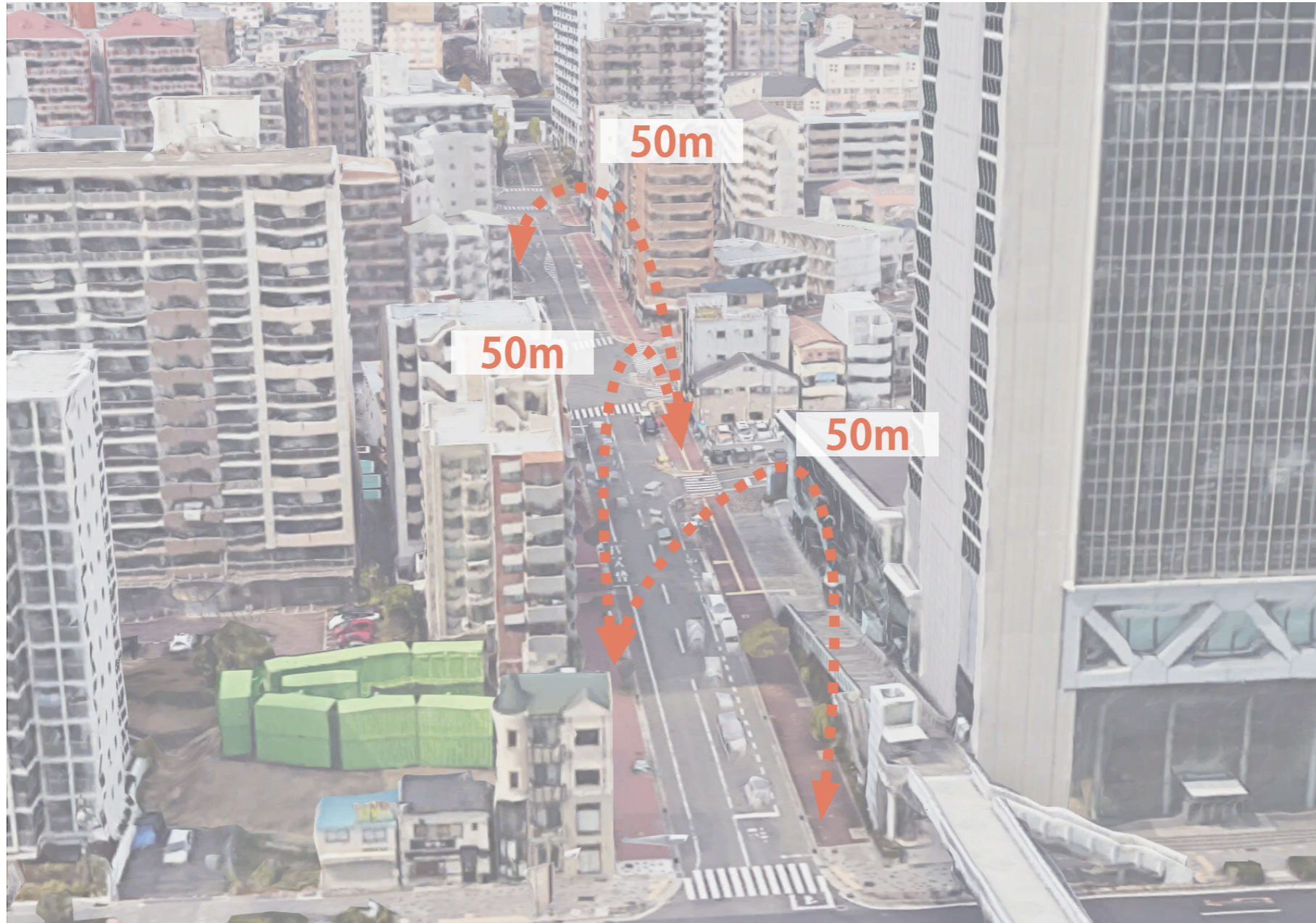
例えば歩道と車道の間には、そのスピード差からガードレールや縁石がもうけられています。
ガードレールを大きくすることによって、道端の長いベンチを設えます。



①大きくする



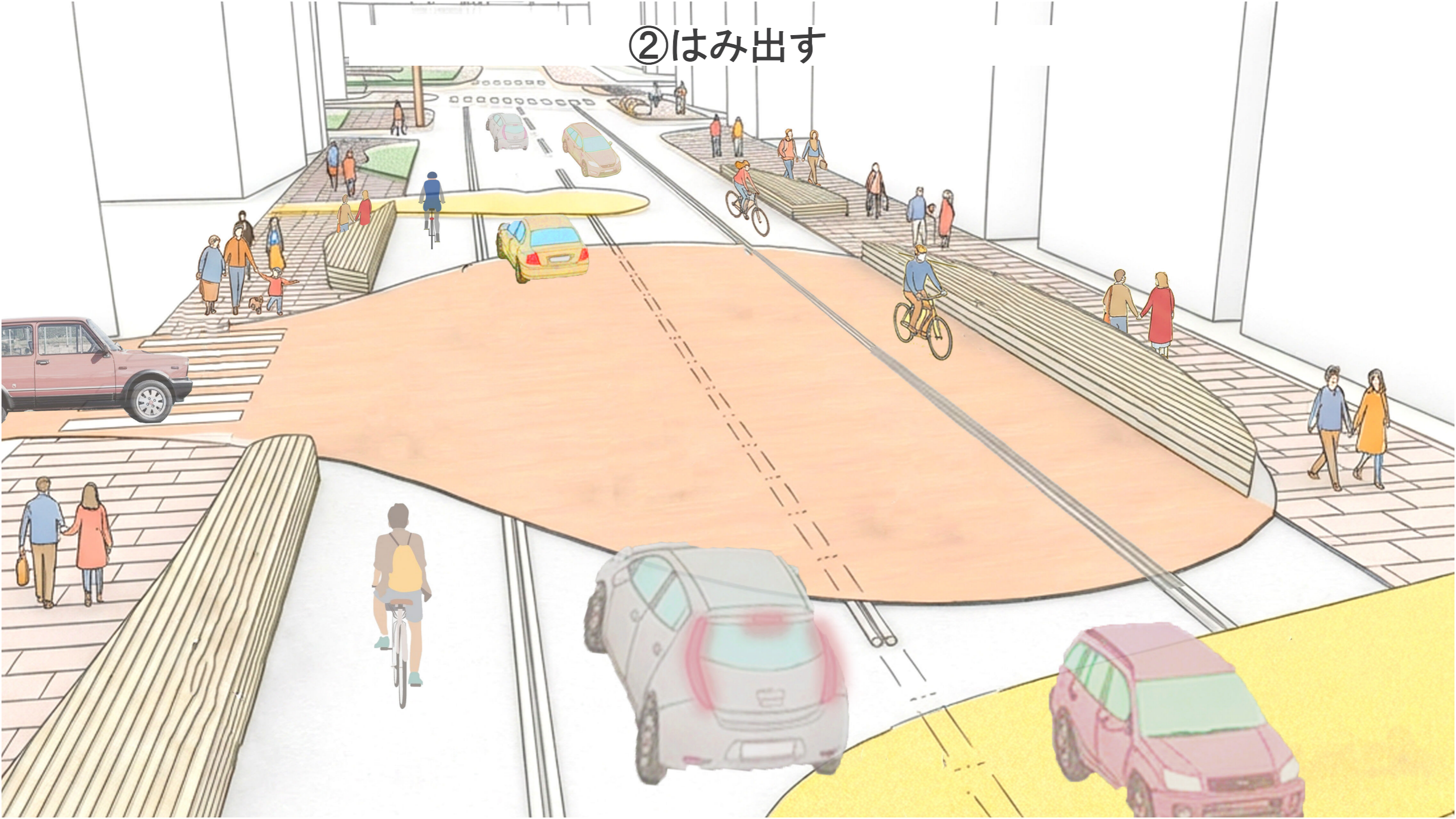
子供たちが歩道から飛び出ることを防止するのと同時に、長い坂道の途中の少し座って休むことができる居場所を作ります。



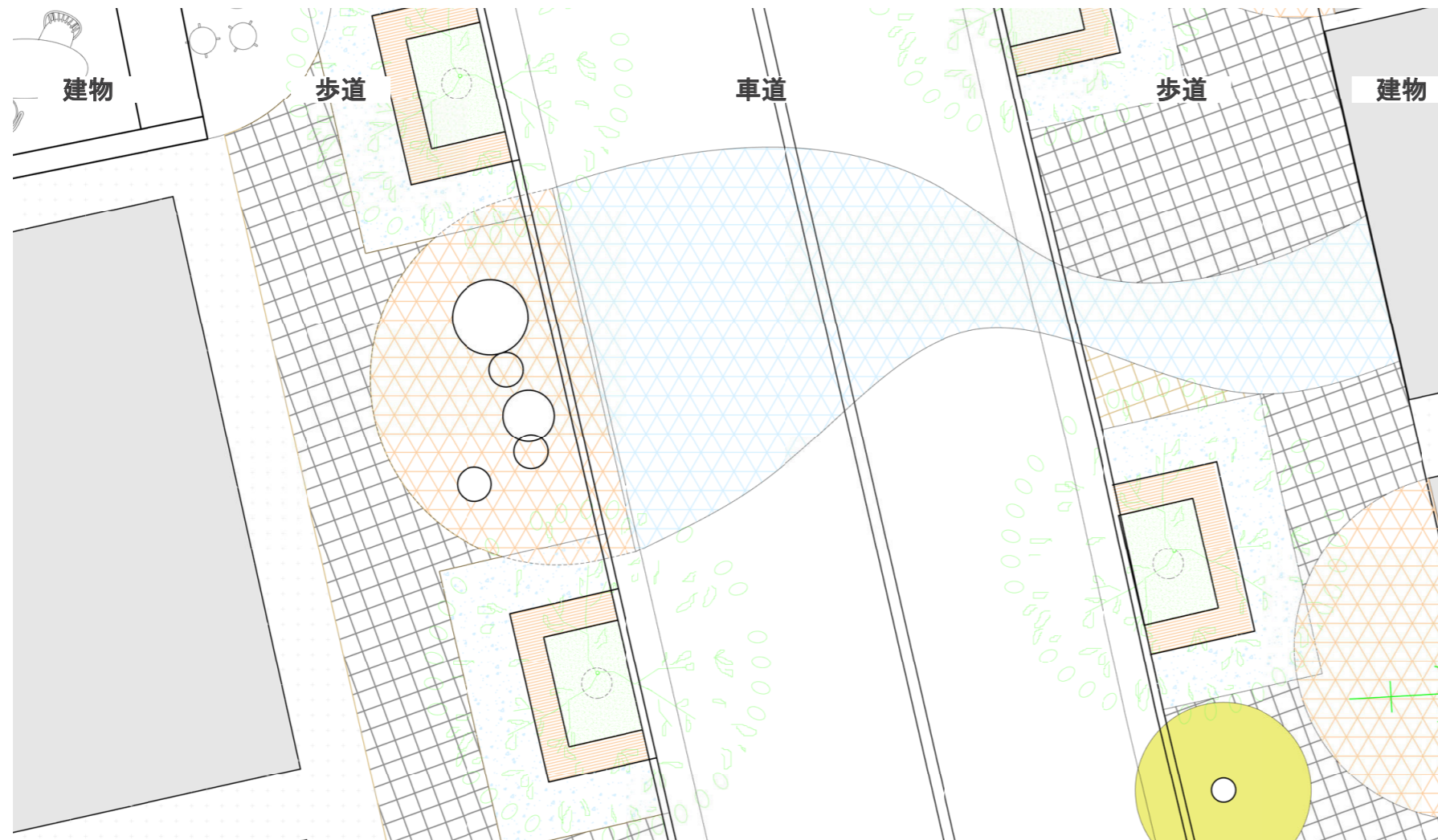
こういった設えを使いながら、道端に 50m ごとに座れるベンチを配置します。

単なる休憩所であると同時に、時には展示台に、時には鑑賞するための視点場にもなる、そんな場所を点在させます。

②はみ出す

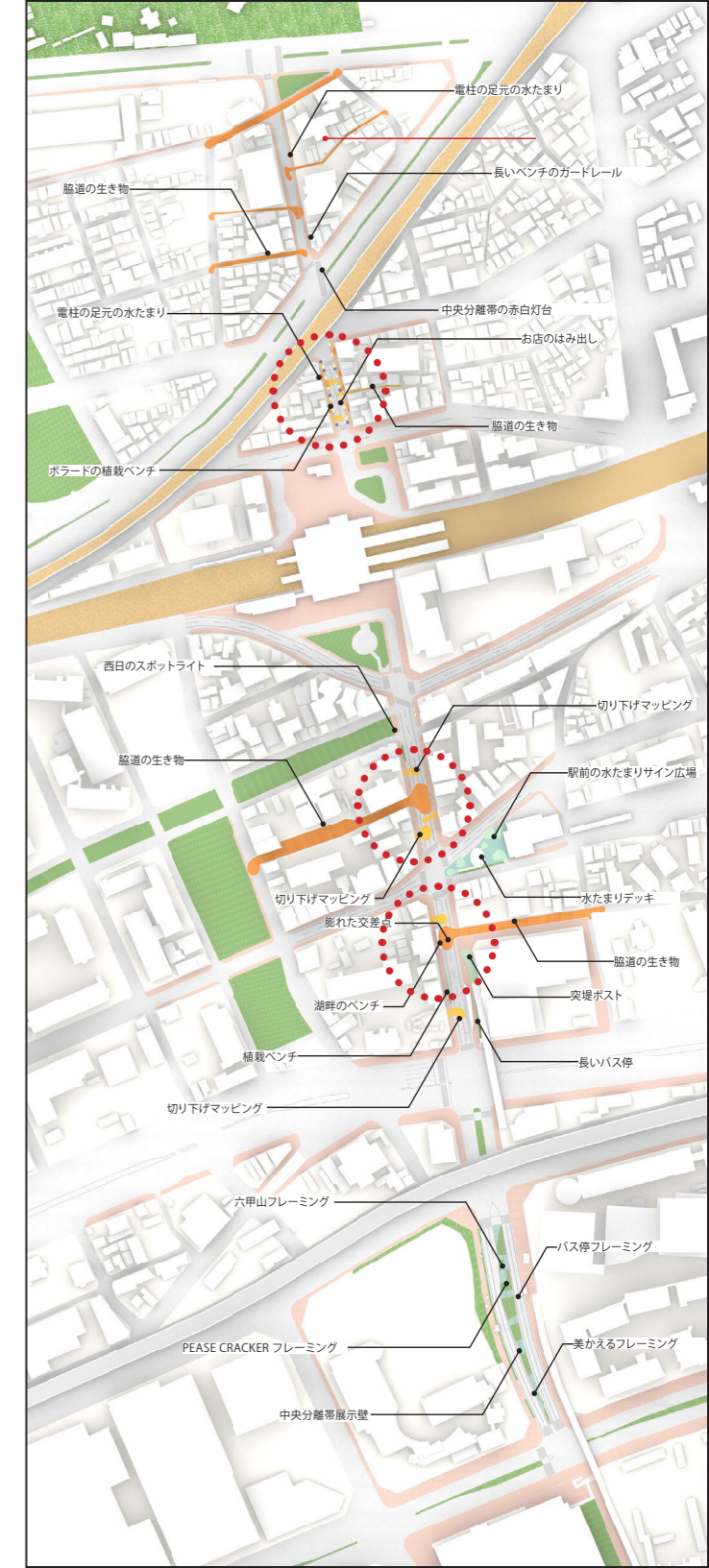


②はみ出す



平面図

例えば灘駅北側の道で歩道の切り下げの部分をはみ出して舗装を変えています。
車が出てくることを示しながらそこにあるお店の看板にもなっています。

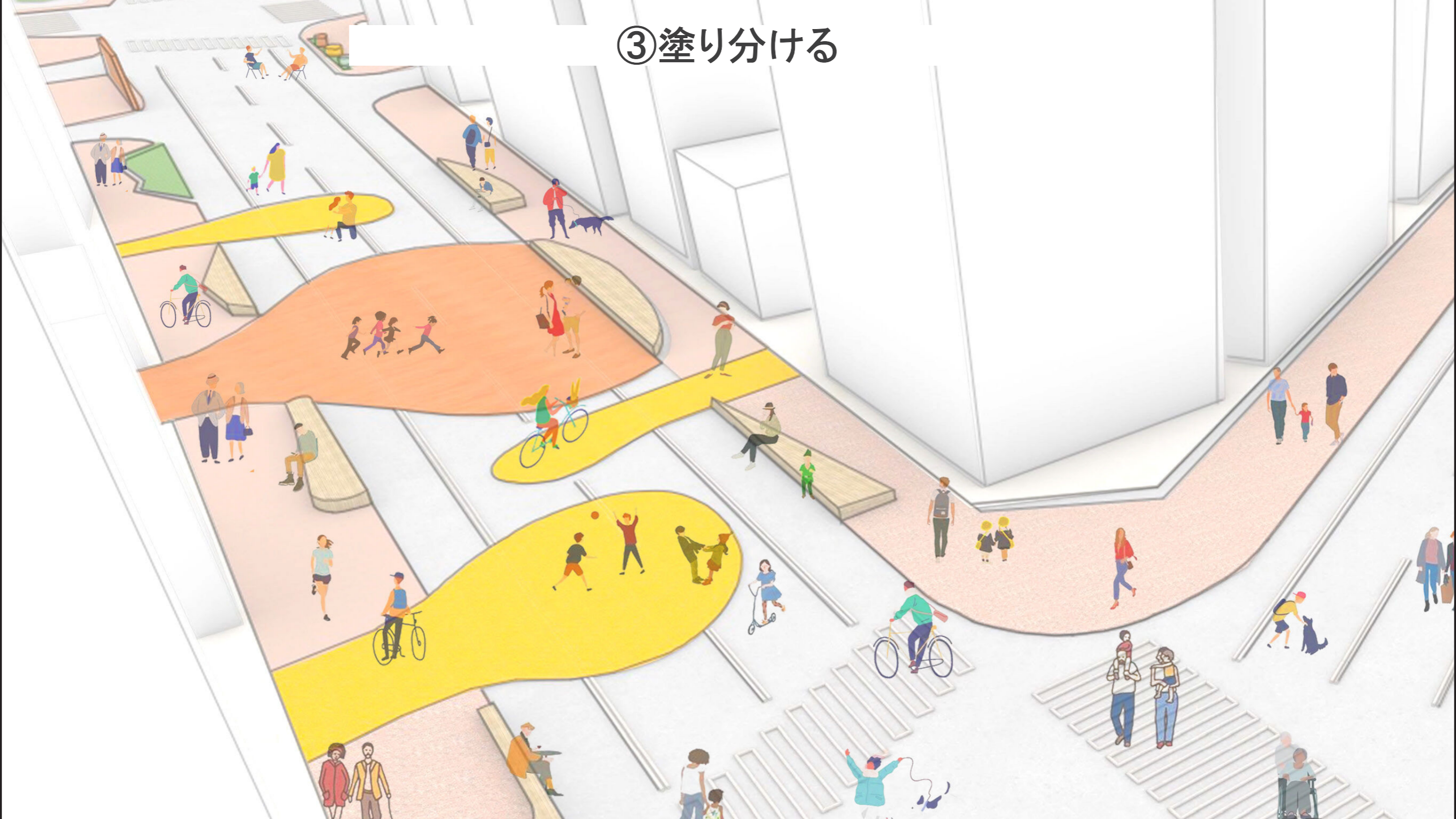


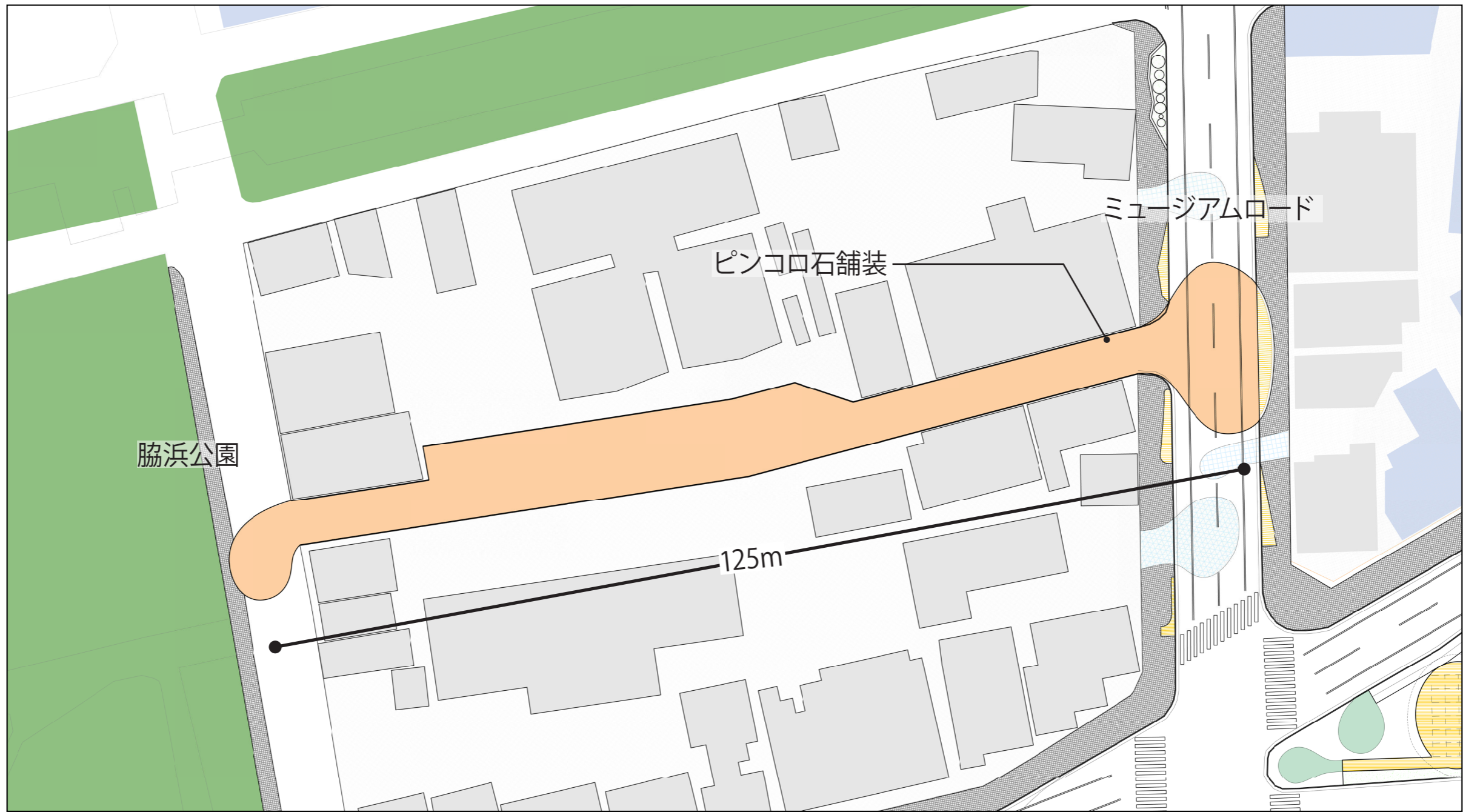
②はみ出す



一時的に車両を通行止めとして
歩行者天国のイベントを行えば、
普段の注意喚起のマッピングが、
人が座ったり立ち止まったり
したくなる居場所へと変化すること
もあるかもしれません。

③塗り分ける





平面図

あるいは脇道の舗装を変えてみると、飛行機から見れば大きな生き物が街の中に横たわっているように見えます。
これらのマッピングは、神戸空港から飛び立つ飛行機からも見つけられる、街の新たな名所となります。

インターロッキング



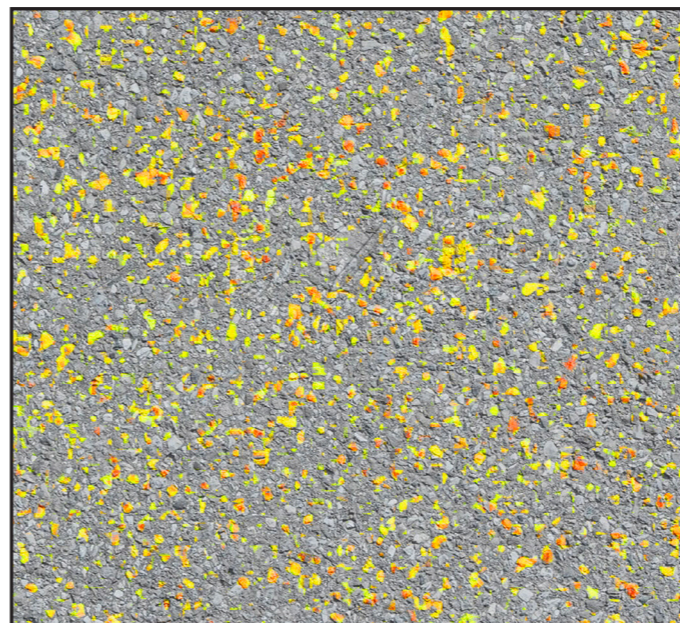
様々なサイズがあり、部分交換が容易で雨水浸透を促進できる。

ピンコロ



耐摩耗性があり、表面の摩擦係数が高く、滑りにくい仕上げ。

カラーアスファルト



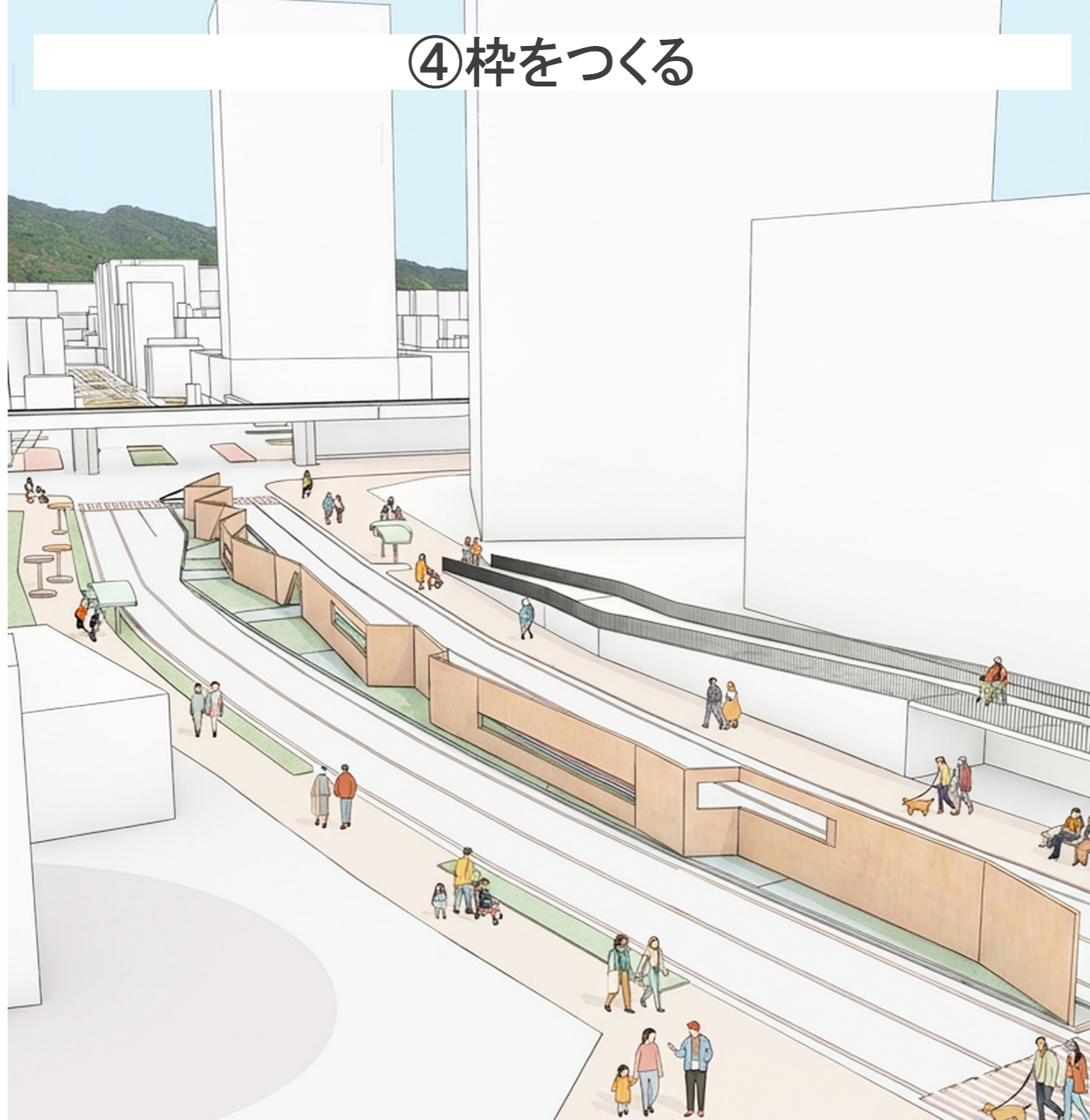
様々な色を選定可能。
修復時にも対応しやすい仕上げ。

緑化スペーサー

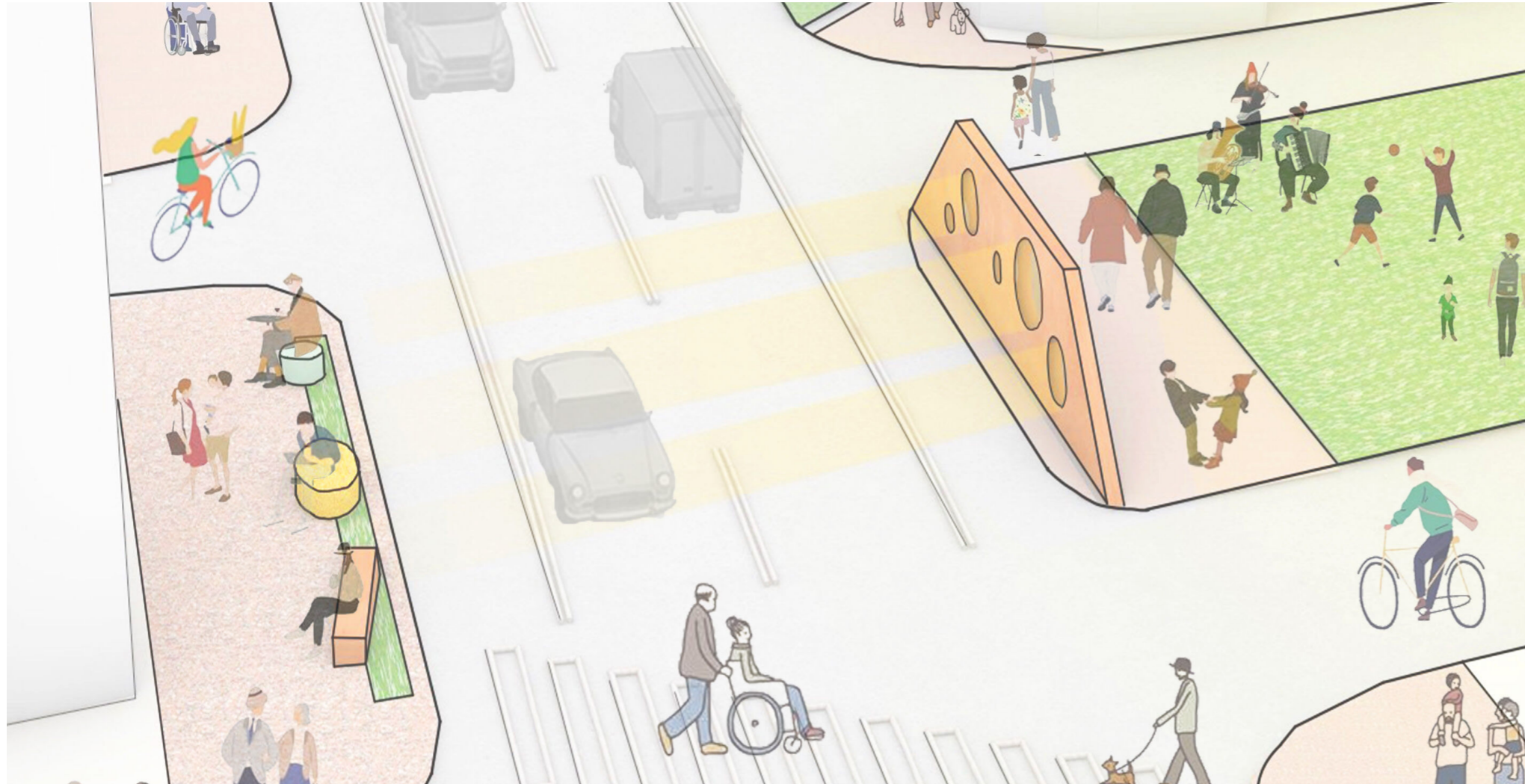


緑化によって、表面温度の上昇を抑えることができる。

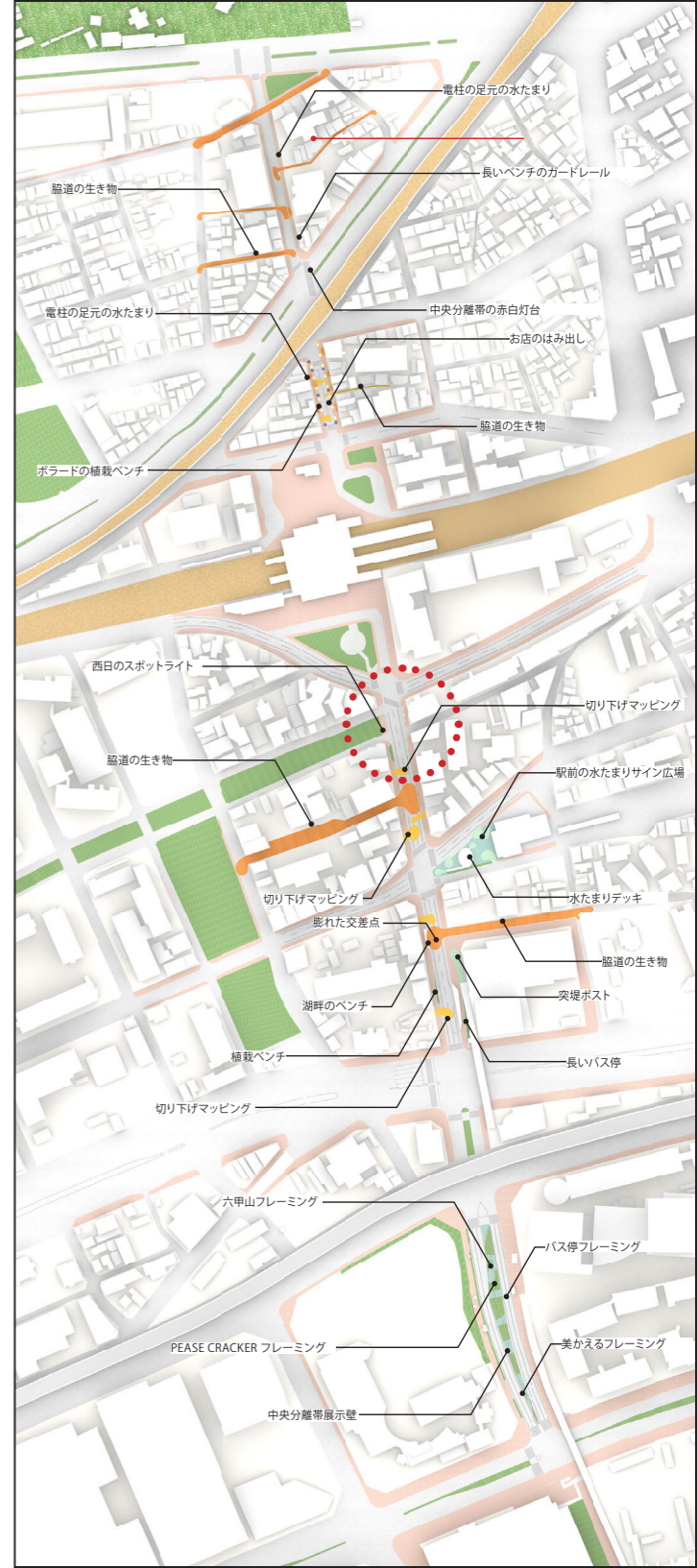
④ 枠をつくる



④ 枠をつくる



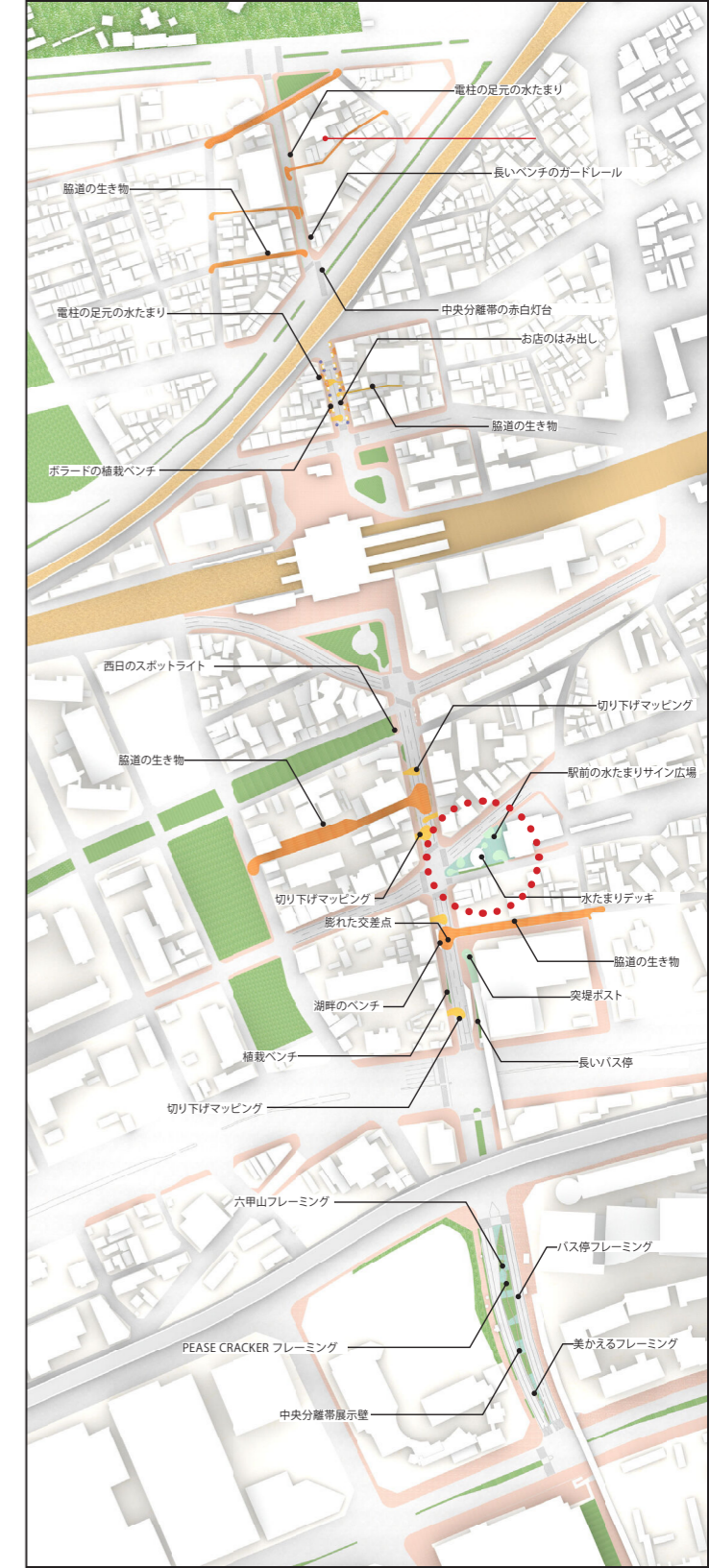
あるいは、壁に空いた穴からは西日が差し込み、対岸のベンチを照らします。
そこで休憩している人が絵になる瞬間がある、そんな特別な展示空間になるかもしれません。



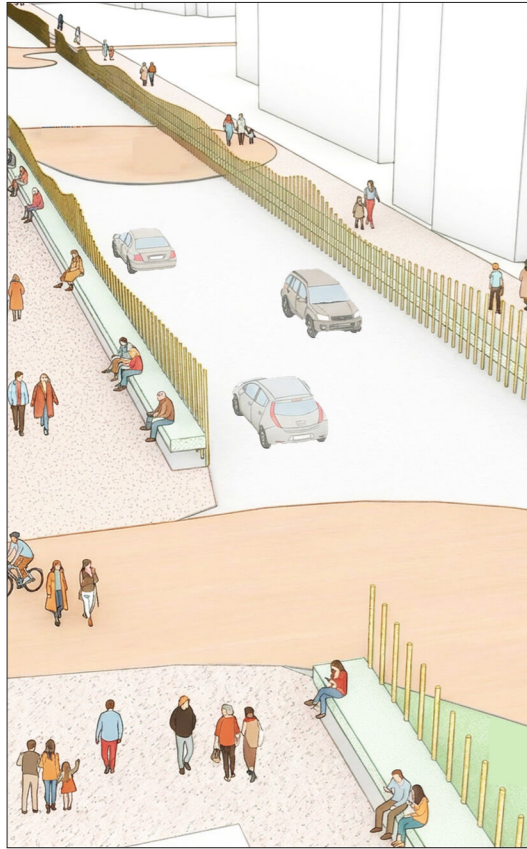
⑤高さを変える



⑤ 高さを変える



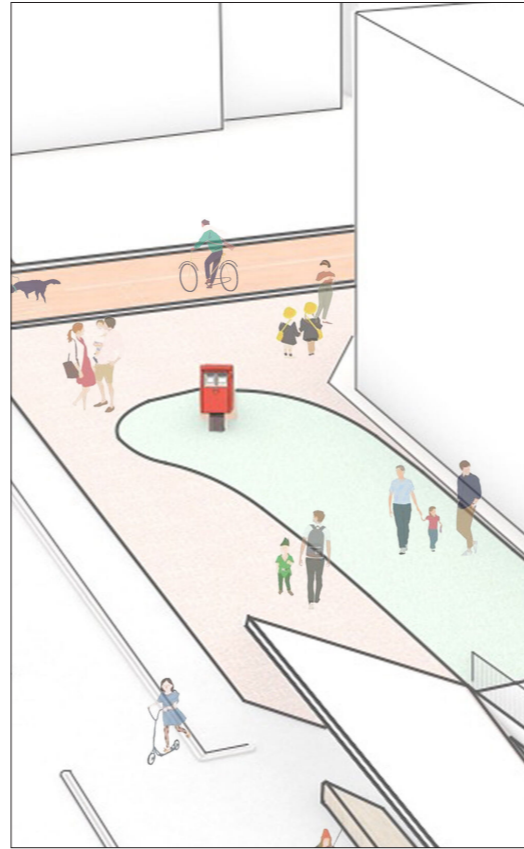
① 大きくする



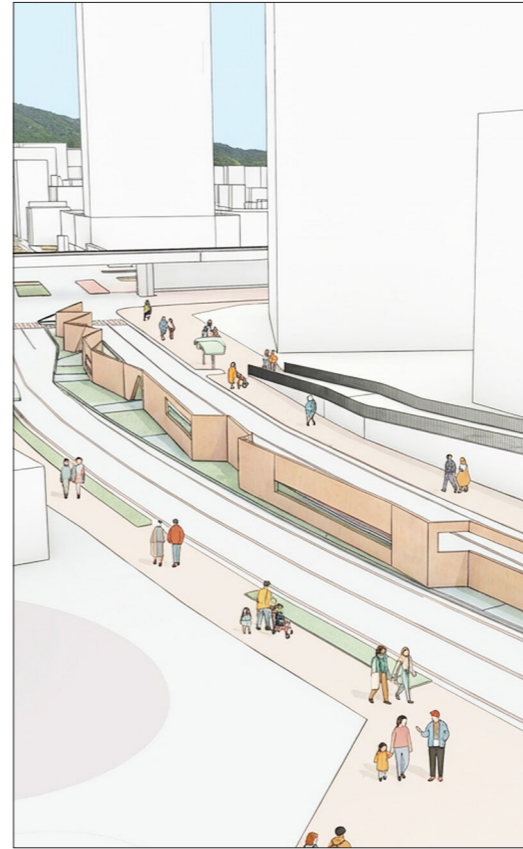
② はみ出す



③ 塗り分ける

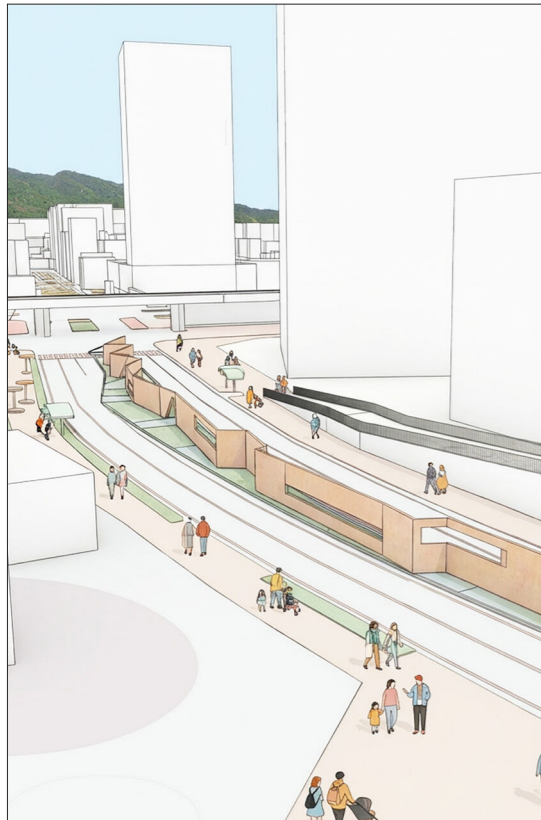
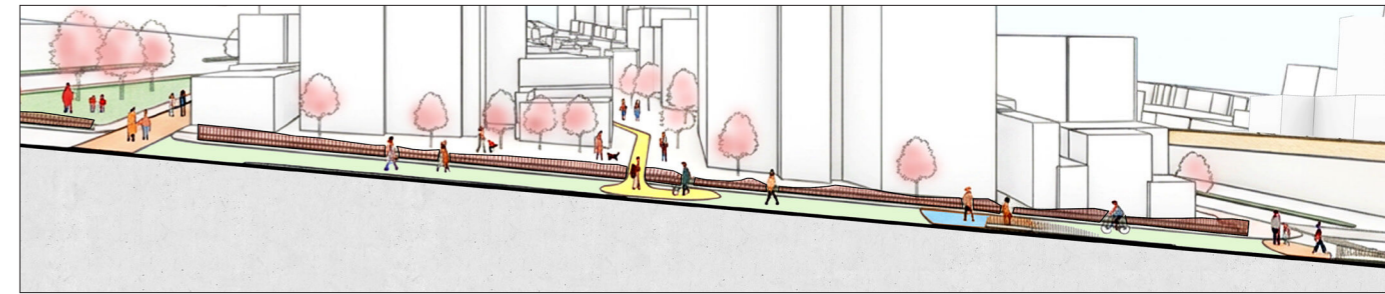


④ 枠をつくる

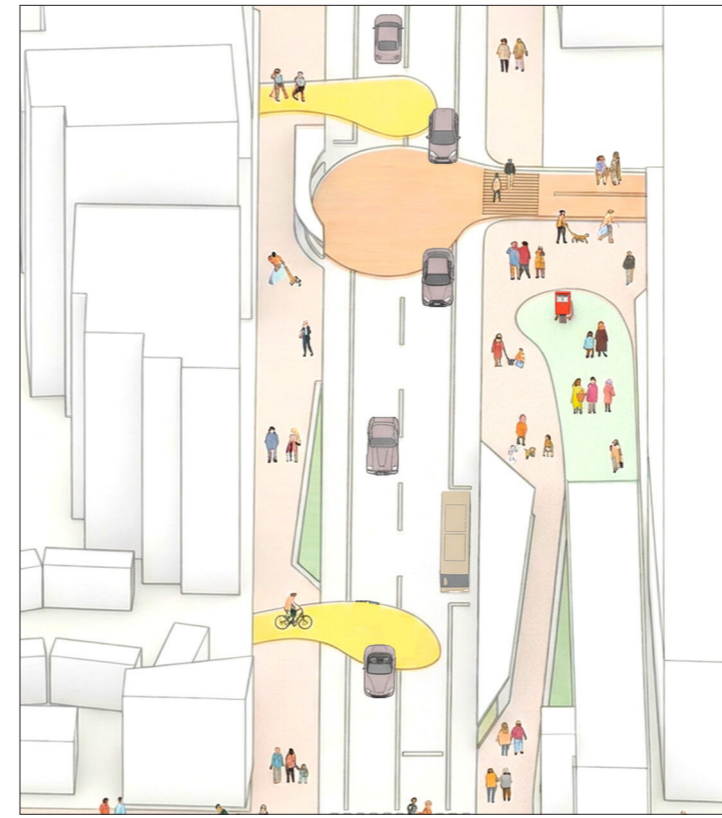
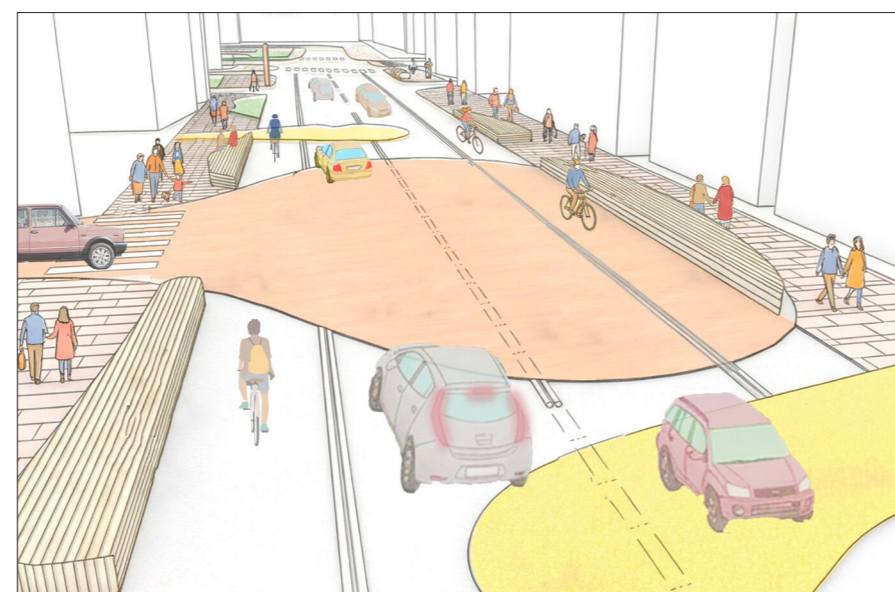


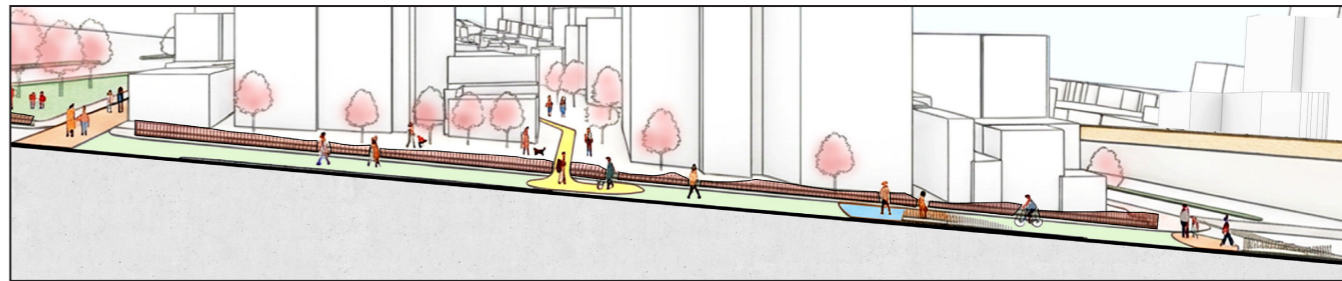
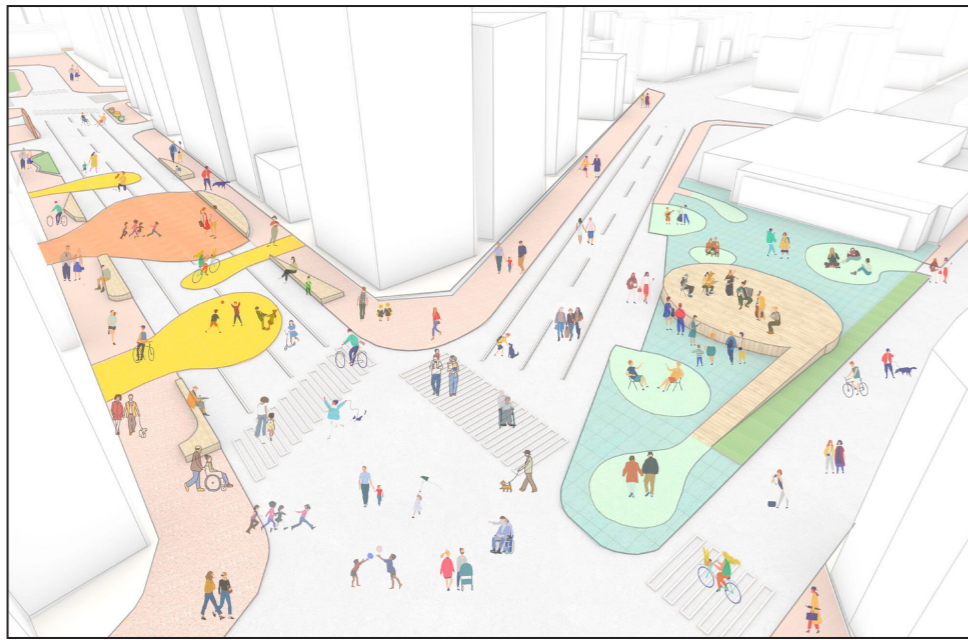
⑤ 高さを変える





ロード・マッピング

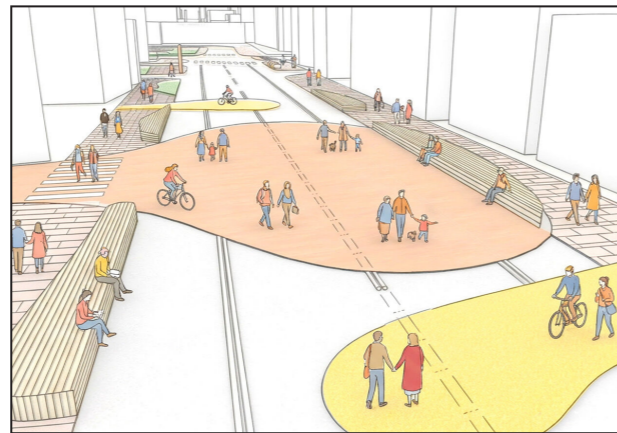
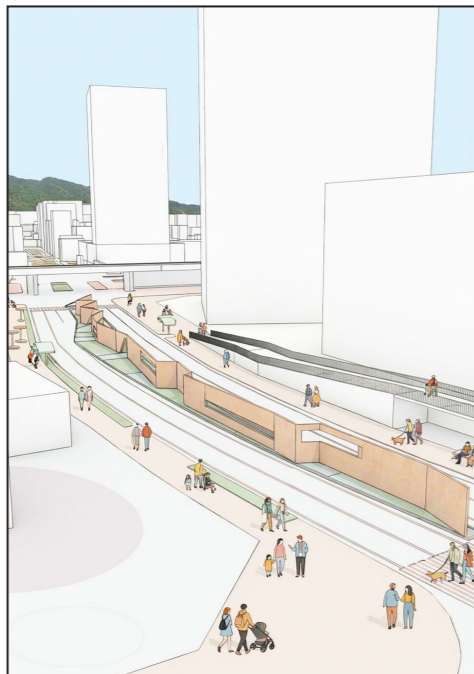




ロード・マッピング

ミュージアムロードには、電車、高速道路をはじめ、小さな路地や緑地、電線までも、様々なものが交差して衝突しています。

物と物、あるいはルールとルールが衝突している場所を調停するのではなく、その現象をそのまま表現＝ロード・マッピングしてゆくことで、私たちの身の回りにあるインフラストラクチャーやストリートファニチャーの元々持っていた機能を強化しながらも、日常の風景に新しい意味と視点を発見する道を提案します。1.2kmのミュージアムロードは新たな補助線が与えられることで、長大な展示室へと変わりはじめます。それは同時に、ミュージアムロードを歩くこと、そして生活することが、展示に参加していることになる、そんな道が作れるかもしれません。



この1.2kmの道に新たなオブジェや作品を持ち込むのではなく、もともと街路に備わっているサイン、段差、衝突や分断の痕跡を塗り分けたり、囲ったり、大きくしたり、補助線を引いてみます。それらは本来、交通や安全のために配置された要素ですが、その存在をさらに強調読み替えることで、風景そのものが展示のように立ち上がるのではないかと考えます。

道でおきている現象をマッピングする

ミュージアムロードと交差する道や線の先には、原田の森ギャラリー等の美術館、臨港鉄道跡地や敏馬神社といった歴史的史跡、脇浜公園のような運動公園などの施設へ接続されています。
ミュージアムロードにマッピングされた衝突は、その場所を変化させるだけではなく、その道の先にある施設や場所への誘導、脇道に逸れてふらっと立ち寄りたくなる、そういった波及効果が生まれるかもしれません。一本の道への衝突している物事を丁寧に拾い上げることで、その両隣の道や街までも豊かにすることが可能です。

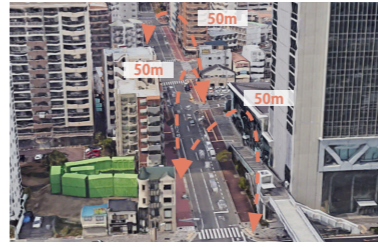


衝突をそのままに



道路には、交差点マークや、標識、カーブミラーなど、危険な場所を示すための設けがたくさんあります。それ以外にも小さな路地道や建物の出入り口からの飛び出しなど、様々な危険が存在しています。
そんな道と交差し衝突する場所に対して、その衝突をマッピングすることで、危険な場所をあらかじめ示すことで安全性を高めます。

座れて、歩ける



神戸は山と海が近接する坂道の街です。そこで、約 50m ごとに、休むことのできる小さなベンチを配置します。
それらは単なる休憩所ではなく、街路に点在する展示物を“鑑賞するためのベンチ”であり、時には展示台としても機能します。道を単なる移動の経路ではなく、1.2km の展示空間として扱うための設けを準備しておきます。

既存のものを強調



ボラード、歩道と車道の段差、排水溝、縁石、などの安全装置これらは本来交通の秩序と安全性を確保するための設備です。
それらをあえて強調したり、線的・面的に可視化したりすることで、新しい風景を生成する可能性を探ります。既存のインフラを“展示装置”として読み替え、街の構成要素を過不足なく活用する道のデザインを目指します

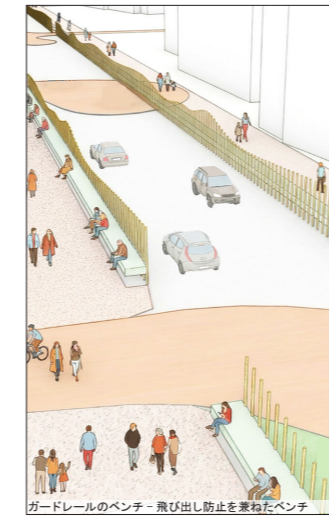
マッピングのための五つのデザインコード

3つのコンセプトを達成するために、大きくする、はみ出す、塗り分ける、囲う、高さを変える、この5つのデザインコードを設定しました。これらのコードを組み合わせながら、さまざまな形の設けを生み出しました。

①大きくする

既存の形態やサインを拡大・延長すると、その場所に元々潜んでいた性格が誇張され、空間の読み取り方が変わります。それらは、元々あった機能に加え、新たに別の機能、役割や意味を帯び始めます。危険や注意を誇張することが、遠い場所への誘導や危険な場所を人が座れる人のための場所に変化してゆきます。

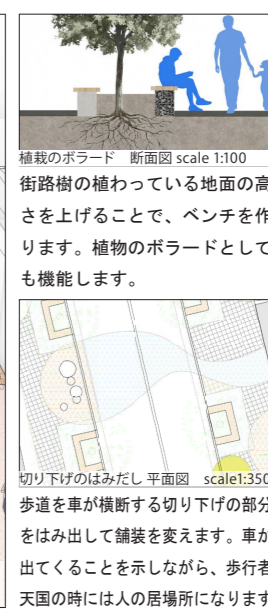
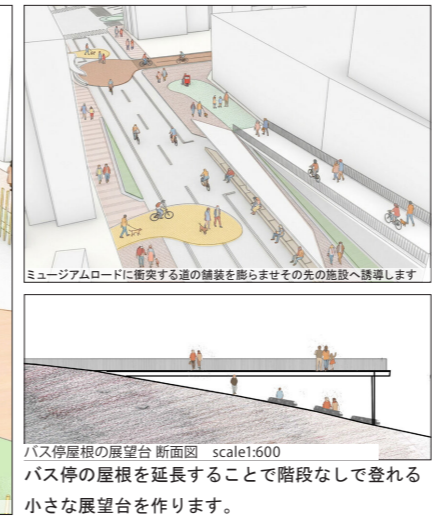
ガードレールの幅を増やしてとても長いベンチを作ります。子どもたちが車道に飛び出るのを防止します。



②はみ出す

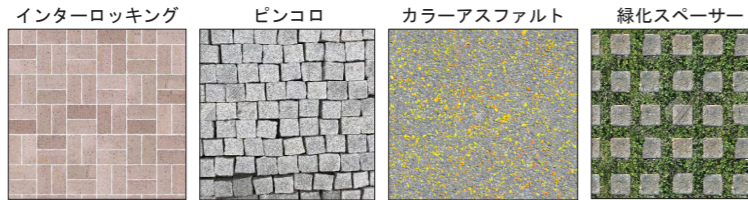
道にははみ出すものは、注意を引くと同時に、自らを示す“看板”になっています。通常は危険回避のために隠されてしまう設備も、あえて路上へと表出させることで、街の情報が読み取りやすくなり、歩行者の認知を助け、同時に草原にレジャーシートを敷くように、人の居場所を作ります。

ミュージアムロードに接続する道の舗装を変えます。その先にある公園や施設への誘導を兼ねるとともに、交差点の位置を示すマークにもなります。

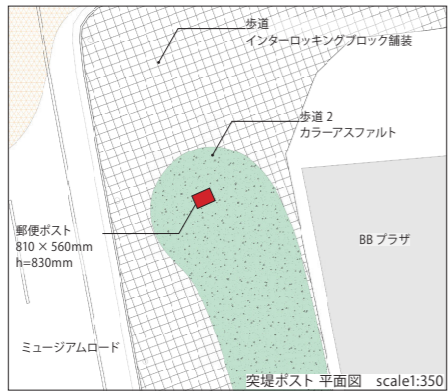


③ 塗り分ける

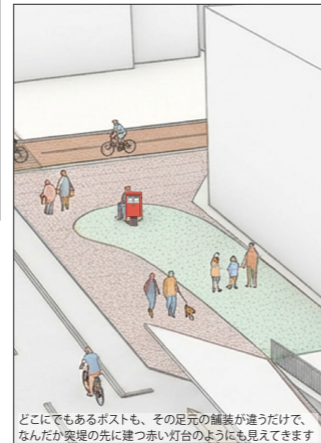
床面の色や素材の差異は、部屋の中に敷かれたトルコ絨毯が室内の印象を大きく変えるように、日常の物体を異なる存在へと見立て直します。そこはレッドカーペットのような舞台面にもなり、あるいは都市の“柄”を読み替える装置にもなります。



様々なサイズがあり、部分交換が容易で雨水浸透を促進できる。耐摩耗性があり、表面の摩擦係数が高く、滑りにくい仕上げ。様々な色を選定可能。修復時にも対応しやすい仕上げ。緑化によって、表面温度の上昇を抑えることができる。



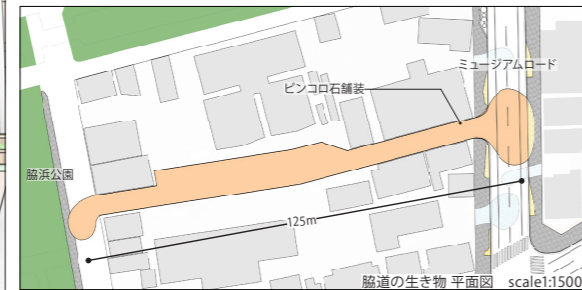
ポストの周りを半径5メートルで塗り分けてみます。真っ赤なポストが防波堤の先の灯台に見えるかもしれません。同時にポストの位置を周りに知らせます。



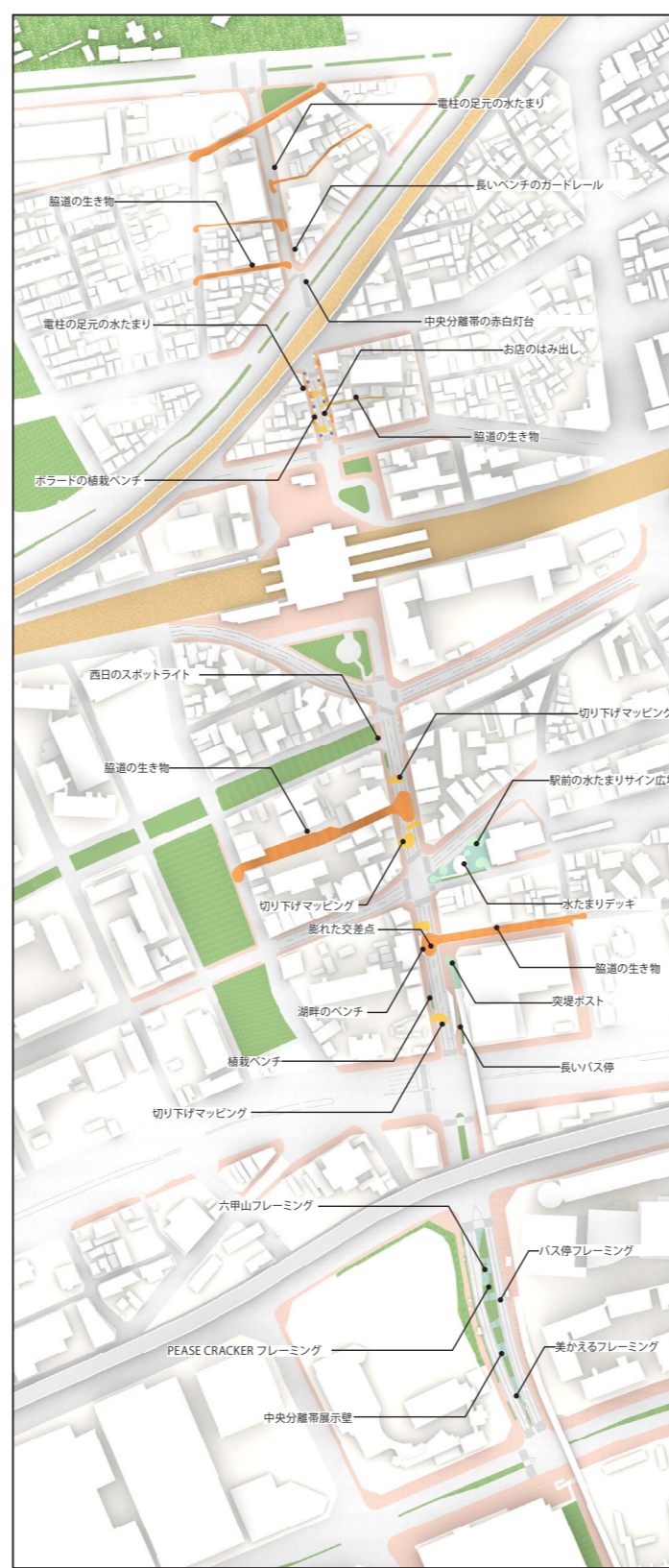
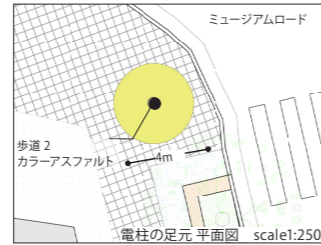
どこにでもあるポストも、その足元の舗装が違うだけで、なんだか突堤の先に建つ赤い灯台のようにも見えてきます



脇道の舗装を変えてみると、なんだか、大きな生き物が街の中に横たわっているように見えます。その先にある公園や施設への誘導を兼ねるとともに、交差点の位置を示すマークにもなります。



夜間の道には、街灯がつくる円形が一定のリズムで並んでいます。この“光の場”は、一直線の動線の中に滞留の“間”を示す役割も果たし、歩くことと立ち止まることの両方を受け入れる道の余白を発見します。

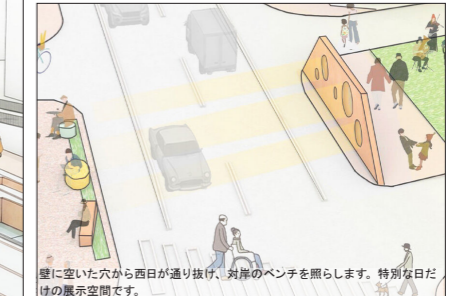
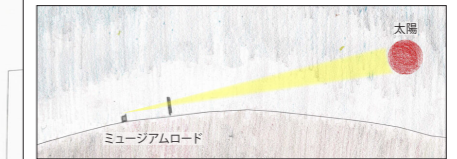


④ 枠をつくる

街の背景でしかなかった山並みも、額縁に収めると特別な構図になって風景となります。フレーミングすることは都市の視線を整理し、周囲の環境を“風景”として立ち上げるための補助線です。



大きな緑石の壁面に空いた穴からは、冬のある日の夕方道の向かい側のベンチに座る人を照らすスポットライトとなります



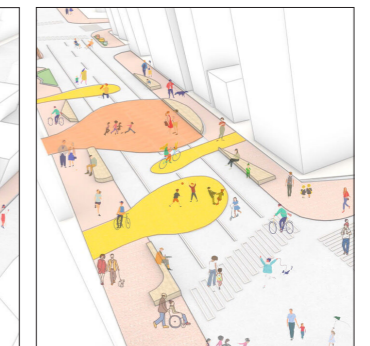
壁に空いた穴から西日が通り抜け、対岸のベンチを照らします。特別な日だけの展示空間です。

対向車のライトを防いだり、逆にスポットライトになったり、遠くの風景になったり、中央分離帯に折れ曲がって穴の開いた展示壁が続きます。

ヘッドライトの眩しさをとどめながら、隙間から六甲山の山並みや建物の上の彫刻を発見します。

⑤ 高さを変える

10センチの縁石は障害ですが、45センチの縁石はベンチになります。わずかな高さの調整が、同じ形のを全く異なる機能へと転換させます。高さの操作は、街路に新たな居場所と振る舞いを生み出します。



道端の縁石を拡大しベンチとします。車道と歩道を適切な段差で分離しながら、休憩できる場所を作ります。

岩屋駅前広場の地面も差分けられていることで、子供たちにとっては、鬼ごこの平野に、ミュージシャンにとっては小さな舞台に、あるいは、出入口のサインにもなっている。

広場の地面に出入り口から膨らむ風船を描きます。出入り口のサインを示すとともに、ステージにもなります。

