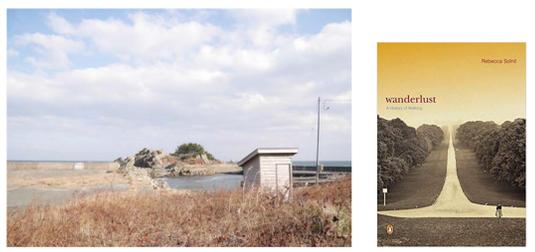


歩く都市横断  
・ロングトレイルによる非効率的経験とその価値化

01 背景



図られたものではない、歩くことでしか見えない風景 R.ソルニット「歩くことの精神史」

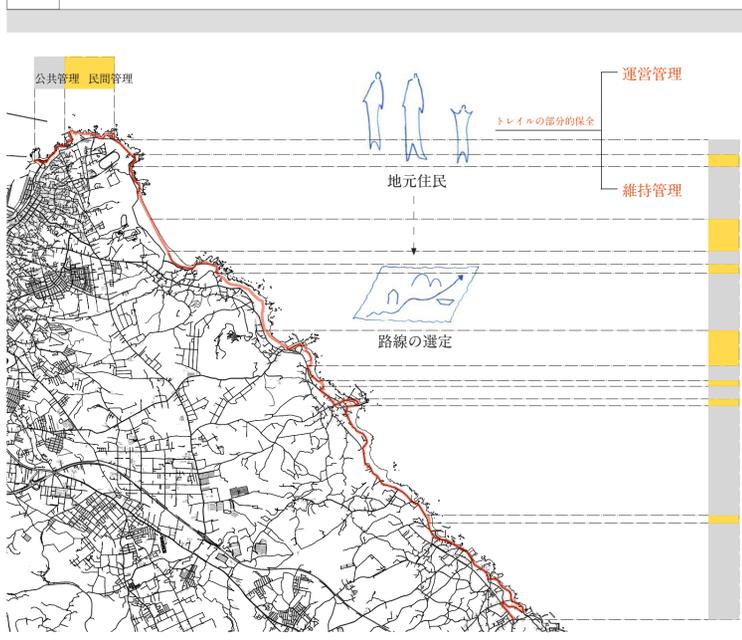
「歩くこと」は思考と文化に強く結びついている。自動車や鉄道などの発達しすぎた交通網によって、人は歩かなくなった。初めて訪れるまちでは、事前にSNSやインターネット等で情報を入手し、そこに最短ルートで向かいまた次の場所へと移動していく。これら大きな「点」での都市の経験がごくごく一般的になってきてしまった。しかし、最も本質的な都市の経験はこの「点」と「点」の間にあるのではないだろうか。「歩くこと」はこれを取り戻す非効率的な経験なのである。



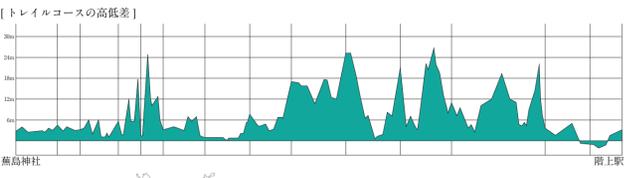
歩くことによる都市の身体的体験 R. ロング「foot print spiral」  
その場所・素材でしか創造できない作品

「歩く」ことによる経験から、そこにしか存在しえないものを創造する

02 対象



青森県八戸市 蕪島神社～階上駅間



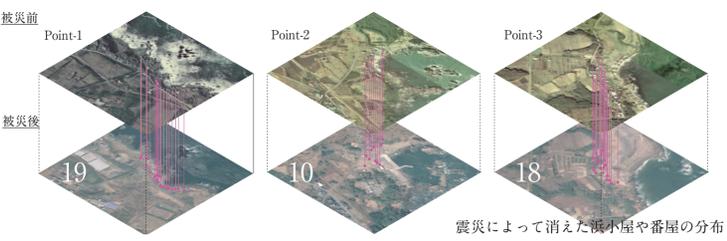
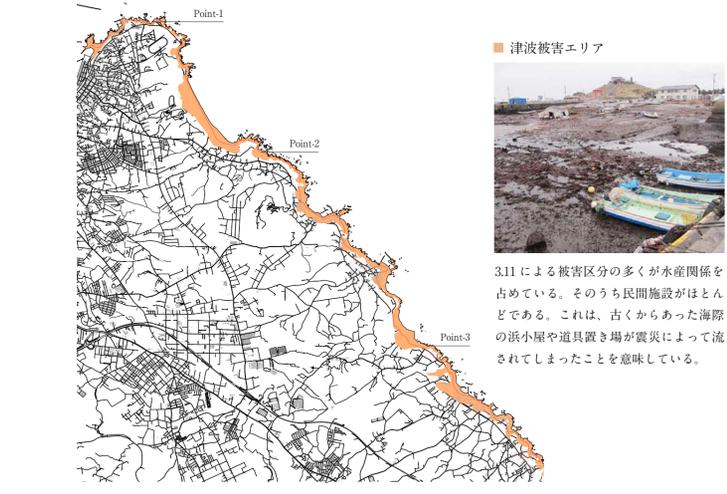
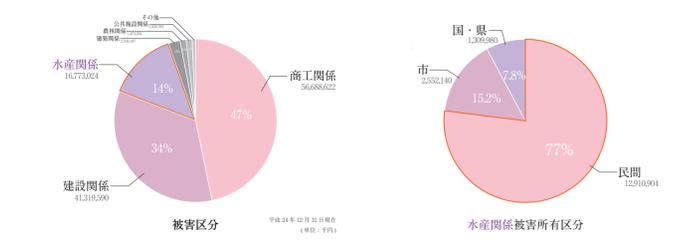
ロングトレイルとは、2016年より発足した日本ロングトレイル協会によって定められた長距離歩道である。林道や古道を接続した長距離のものであり、現地民のふれあいや土地の文化・自然を楽しむものとして作られている。



03 コンテキスト



海女たちにとって良好な漁場となる岩場は魚つき林（魚の隠れ家となる影をつくる林）などの裏にあるため、海女たちは彼らの拠点となる場所からここまで回り道をしなければならない。これが海沿いに踏み分けられた道を作る。これのほとんどがロングトレイルコースの軸となっている。



震災によって消えた藪小屋や番屋の分布

No.4



No.5



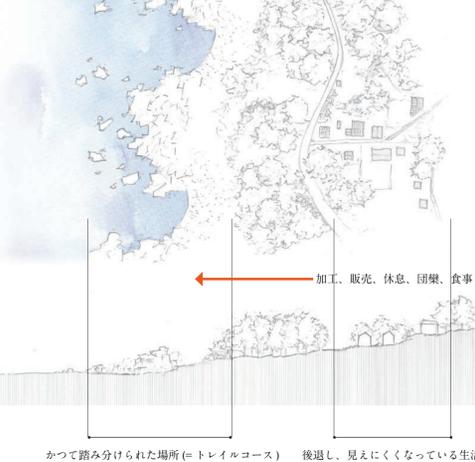
No.6



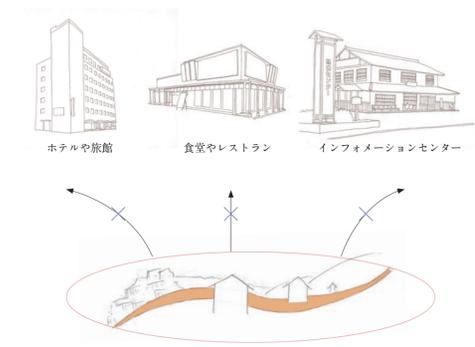
04 提案

歩くことでしか経験できない風景・文化の旅路と建築

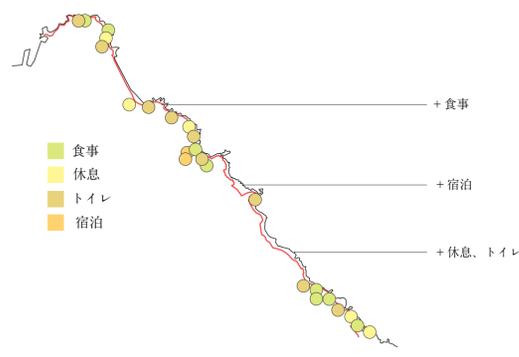
① 海際で失われつつある生業の風景を踏み分けられた道  
=トレイルコースへ再び引き戻す



② 生業の傍にハイカーを受け入れることのできる建築



ハイカーのための機能を成すものを、地元住民の生業の中に内包する



コース上で利用できる既存の公衆トイレや食堂などのまちのインフラと照らし合わせながら、必要な場所に機能を補填していく

SITE-1 [共同加工場 + 食事処]



敷地面積 = 約 900㎡  
  
<概要>  
建築面積: 385㎡  
構造: 木造  
階数: 1階 (平屋建て)

SITE-2 [監視浜小屋 + 簡易宿泊所]



敷地面積 = 約 560㎡  
  
<概要>  
建築面積: 125㎡  
構造: RC + 木造  
階数: 2階

SITE-3 [漁場 + 迂回遊歩道]



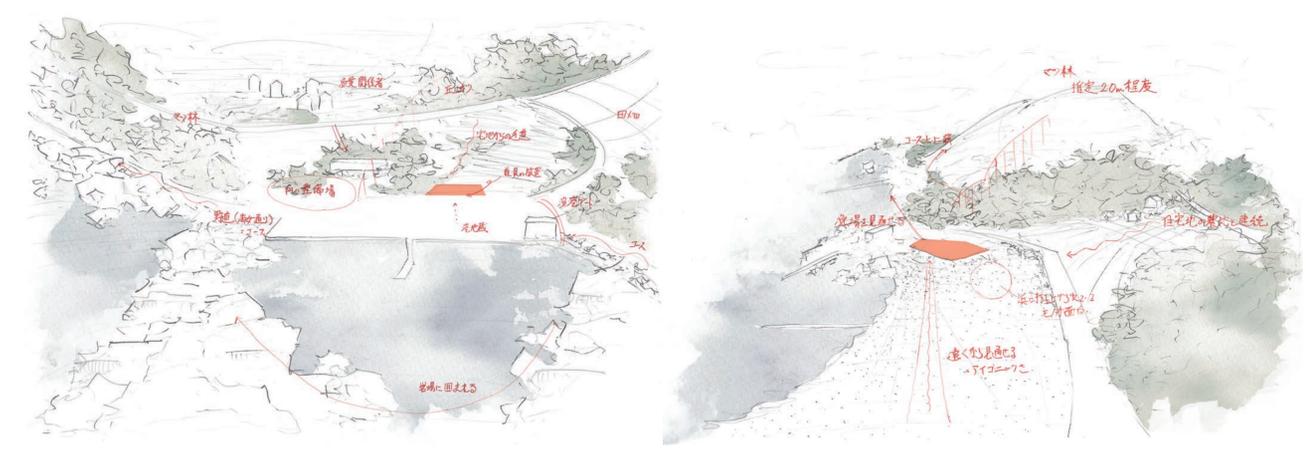
敷地面積 = 約 3000㎡  
  
<概要>  
建築面積: 119㎡  
構造: 木造  
階数: 休憩所...2階

05 設計手法

① 歩いた経験を収集し、地図には表れない実空間を掴む



② 部分 (= 設計敷地) と全体 (= 地形と環境) を体感し読み込むこと



設計敷地として選定した場所を、単体としてリサーチするのではなく、自分の足で地形・環境全体を体感することで読み込んでいく。



