

■研究背景

建築を計画し建てることは、建築物そのもの作り出すだけでなく、その中で行われる行動や、集まる人や物、それらにより引き起こされる地域や社会の変容も作り出すことでもある。

表現作品はそれを受け取る人間が思考したり想像を巡らせたり新しい表現を作り出したりするきっかけになる。人間の思考や想像をかきたてることも「建築すること」であると考え、本計画を行う。

■研究手法

表現作品として漫画を描き、その物語に登場する建築および空間の計画、設計を行う。漫画のストーリーには描かれない設定まで計画、設計を行うことで、漫画の世界観の奥行きを増し、受け取り手の想像をかきたてる効果をより増やすことができる。

■計画

1. 漫画「まちの鍵屋」を描く

1-1. あらすじ

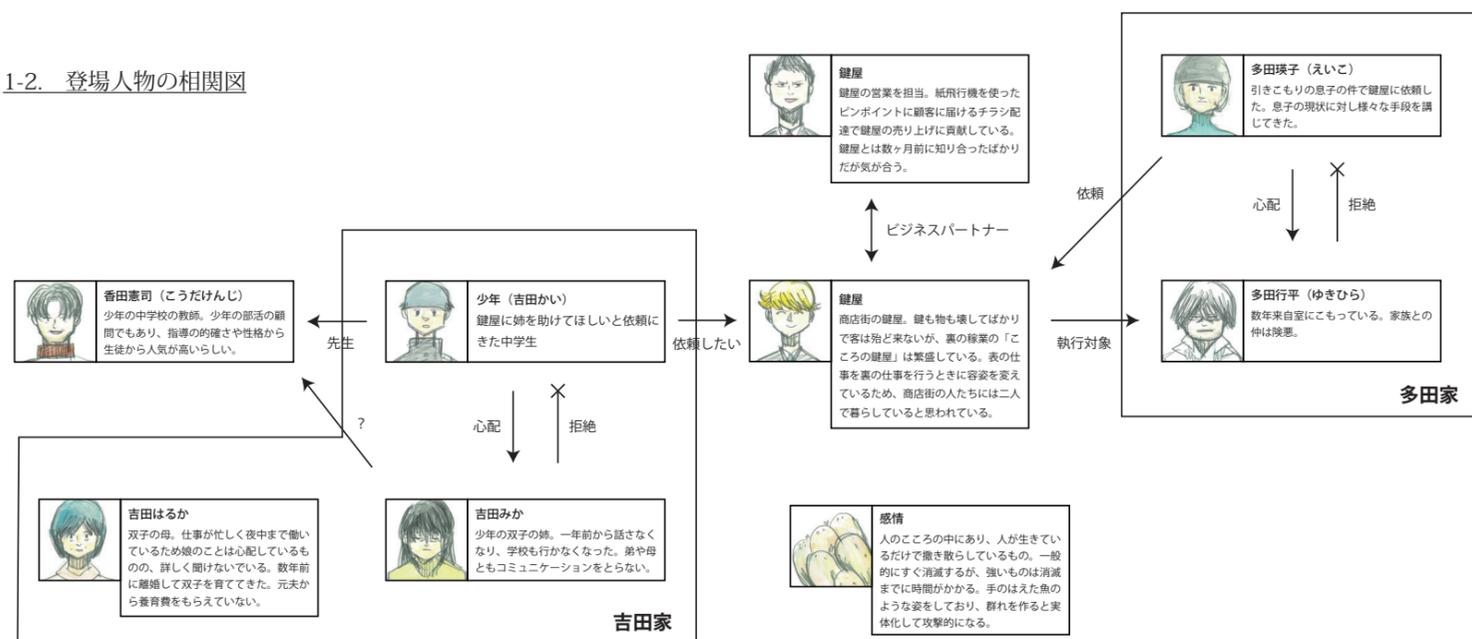
少年がある町の鍵屋を訪ねてくる。少年は自宅の郵便受けに届いた不思議なチラシを頼りに鍵屋を訪れたのだった。

鍵屋は商店街にあるごく普通の店舗だが、少年がチラシを見せると裏の顔としての店舗に切り替わる。心の扉を閉ざした人を元のように元気にさせる仕事も請け負っている「この町の鍵屋」に、少年は引きこもりになった双子の姉を助けて欲しいと依頼する。しかし依頼料は高額で少年に払える金額ではなかった。

借金をする覚悟があると意気込む少年に対し、鍵屋は依頼を考える前に、「ここを開く」ということが実際にはどういうこと意味するのか知っておくべきだとして、鍵屋の仕事に同行し見学してみてもどうかと提案する。



1-2. 登場人物の相関図



■計画

計画1 鍵屋店舗 (表)

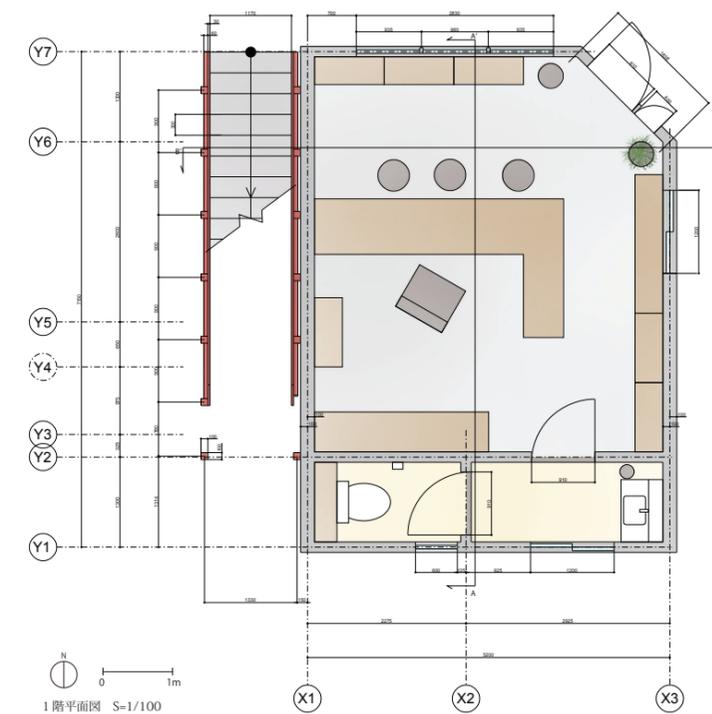
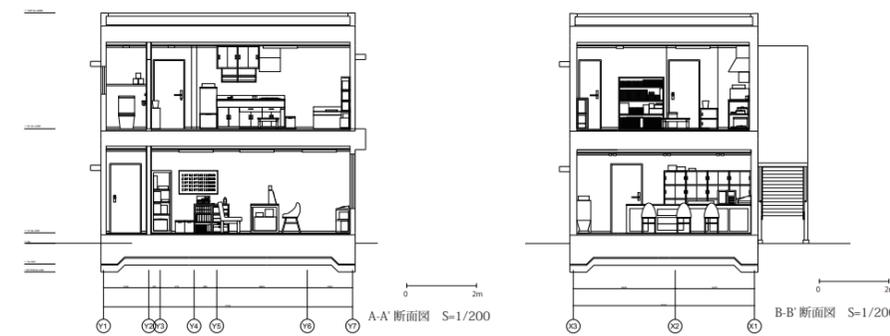
商店街に鍵屋の店舗。仕事の腕が良くないため地元の客は滅多にこない。二階は鍵屋の住居になっている。



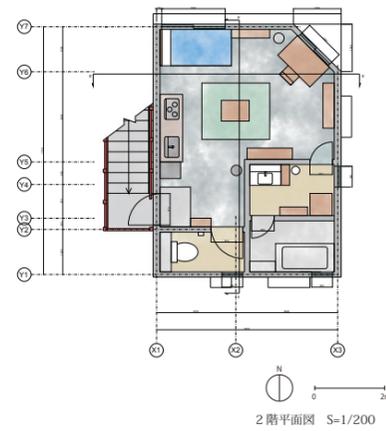
外観



1階内観



1階平面図 S=1/100

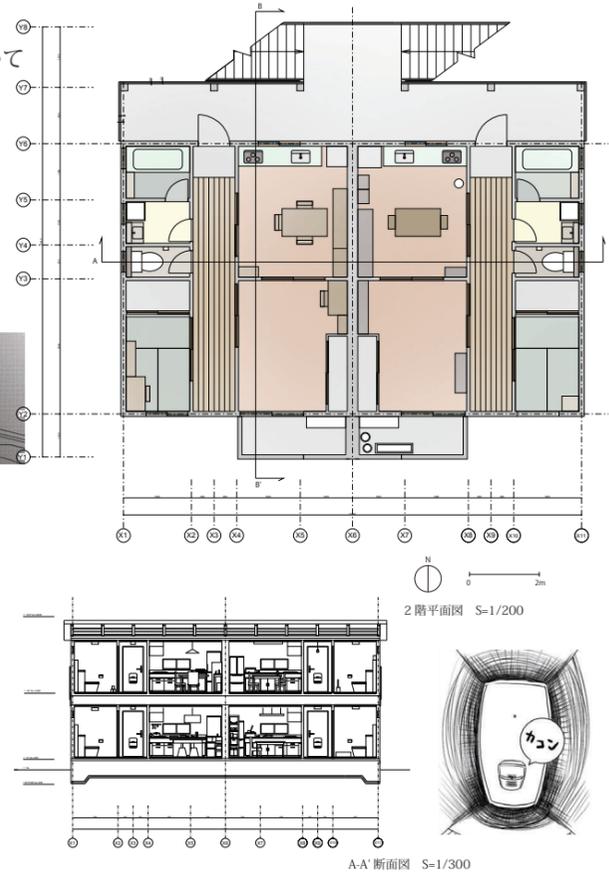


2階平面図 S=1/200

■計画

計画2 アパート (吉田家)

吉田家が二階に入居しているアパート。中学校まで歩いて10分。吉田家は5年前に引っ越ししてきた。



計画4 鍵屋店舗 (裏)

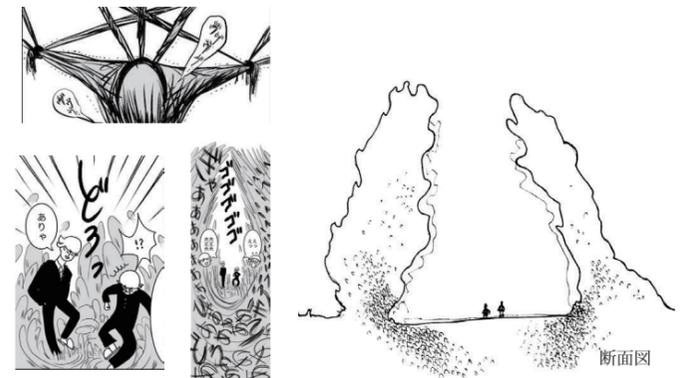


配置図

鍵屋の店舗内の紐を引き、表の店舗と裏の店舗が入れ替わることで現れる。表の店舗と同じ場所に存在するが、範囲の限界がない。この中と同じような様々な空間が多々あり、鍵屋が執行対象のこのところの中に入った際の対応訓練の場にもなっている。これは鍵屋が行く先で拾ってくる「感情たち」の作用によるものであり、そのため「感情たち」が消えていくとそれらの空間も消滅する。元の店舗の部分だけは消滅しないため、顧客はそこに案内され契約を結ぶことになる。



計画5 執行対象 (こころの中の空間)



計画3 戸建て住宅 (多田家)

大きい住宅が立ち並ぶ住宅街の一角にある。

