

目次

| | |
|----------------|-----|
| 0. コンセプト文 | p.1 |
| 1. スロープ | p.2 |
| [境界をつくる] | |
| 2. 箱の門 | p.2 |
| 3. 照明 | p.3 |
| [風景をつくる] | |
| 4. それぞれの箱 | p.3 |
| 5. 資材置き場 | p.3 |
| 6. プレイリーダー | p.3 |
| [会場イメージ] | |
| 7. プリセットイメージ図面 | p.4 |
| 8. イメージ写真 | p.4 |

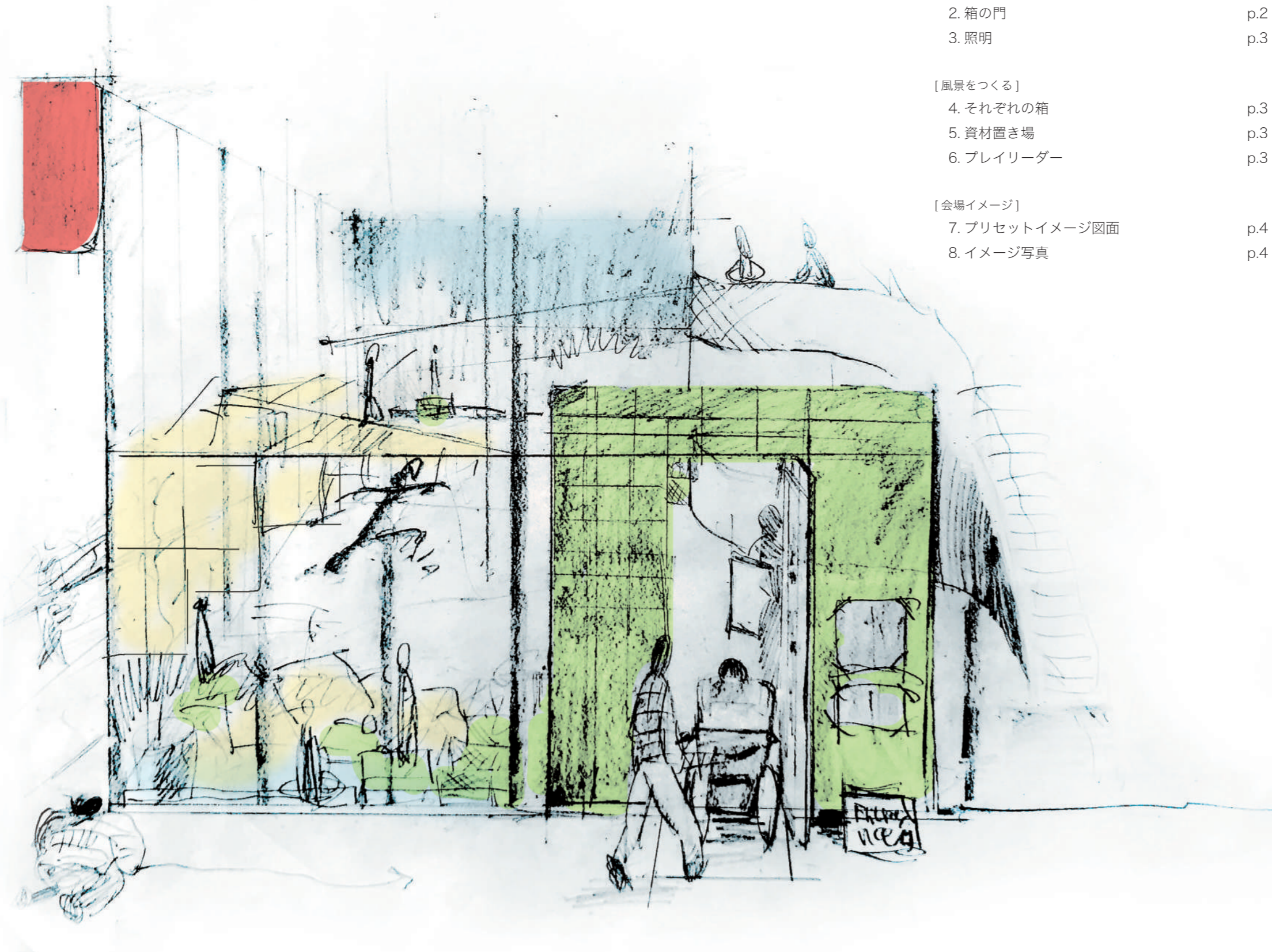
0. コンセプト

SHIBAURA HOUSE は新聞広告の製版業務を行っていた会社の社屋を建て替えて生まれた。特徴的な建築は人間の体のスケールをたびたび超えて設計されており、巨大な窓のようなドアや高い天井のサイズを持って生活で通過しえない浮遊感と開放感のある経験を演出している。一方で現地に下見に向うとお客さんやカウンタースタッフからは「外から見えずぎて入りづらいという人が多い」「入り口のドアが重くて重くて」などの声を聞く。ここにある黄緑のスタッキングケースは、さまざまなイベントに合わせてその役割を変えることができ、ふらっとやって来た来場者の手によっても自由に使って構わないそうだが、そんな人はまず現れたりしないらしい。

募集要項によると今回のセノグラフィーのテーマは「DIY できるアクセシビリティ」である。「DIY できる」ことの第一条件は、自ら関わることでなにかが生まれる可能性を感じられることだと思う。さらにそのためには、専門性が高すぎない素材を用意し、線や形を生み出し引いては風景に影響を及ぼすことが許されている場であるところから明示する必要があると考える。

本計画は SHIBAURA HOUSE という鉄でできた「大きな建築」へ、鑑賞者を含む関係者が手を加えたり汚したり、掃除したりすることを許容する態度を表明するものである。その最初の作業として、会場をより平時の営業とは別の空間として切り分ける、象徴的な門と照明を設置する。物理的バリアを解消することと矛盾するようだが、あえて境界を鮮明につくることにより、普段より積極的に空間に対してアプローチできる感覚を促す。

その一方で、最初から飾りつけすぎることの控えた状態で初日を迎えるよう心がける。空間は人々の行動とその最中、最終日に至るまで移り変わり、参加者の能動的な動きや移動、痕跡がセノグラフィーの一部になっていく。それらの可能性の糸口を複数用意しつつ、同時に新しい発見を待つ気持ちでありたい。鉄もくずすと砂になる。近所の公園にある砂場のように、普段私たちが暮らす家のように、居心地や楽しみを想像して試行する場として使用されることを願っている。



[物理的バリアの解消]

1. スロープ

市販の折れ鉄板を発注。

扉の開閉範囲に接しない幅と形状のため常時設置が可能。

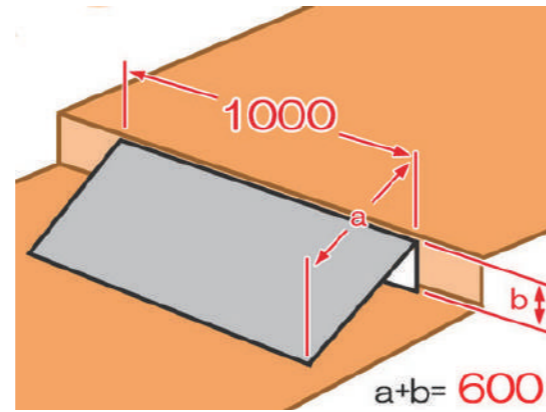
耐荷重は問い合わせ中。

=

材質：鉄・ステンレス

幅サイズ：1000 × 600(mm)

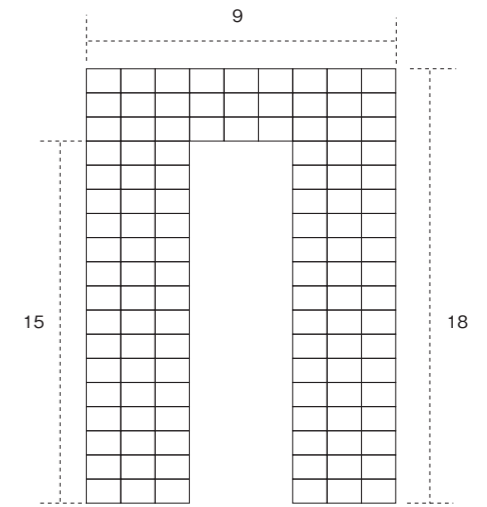
板厚：3.2mm (鉄) / 3.0mm (ステンレス)



[境界をつくる]

2. 箱の門

SHIBAURA HOUSE に元々ある 170 個の箱のほぼ全てを入り口付近に集めて門を作る。約 120 個弱を PP バンドを使用して連結し設置することで、基礎となる形が出来る。余りは門から染み出すように連なりながら適当に重ねておき、後述する配布用に使用する。



必要個数：117

詳細

下見の際に実験した様子に、実際に行う場合のスケール感を記載したもの

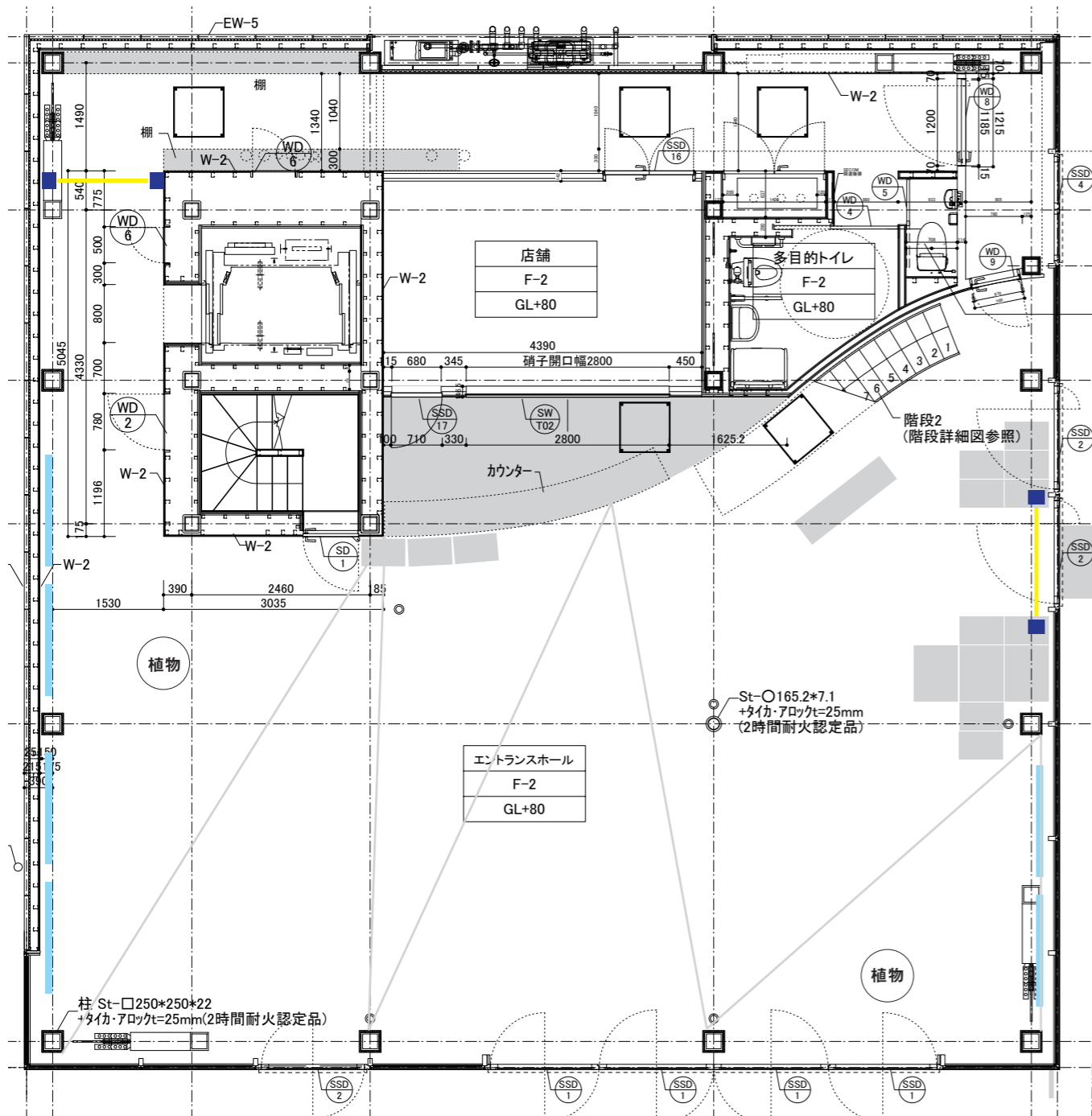


[境界をつくる]

3. 照明

入り口と廊下に人感センサーを置き、人が反応ラインを横切ると蛍光灯が光る。建物そのものが時々呼吸するようなイメージと、人の存在や気配の感覚。電球も置か検討中。

- 照明 (蛍光灯)
- 人感センサー
- 反応ライン



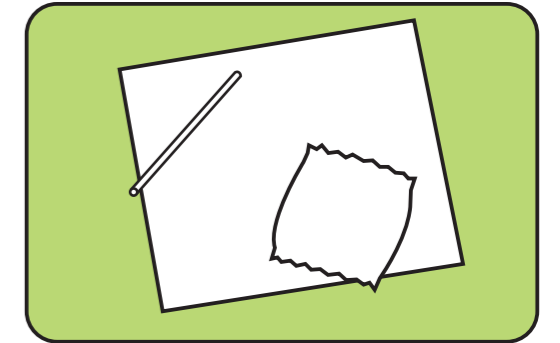
[風景をつくる]

4. それぞれの箱

受付を済ませた来場者に門のそばに貯めておいた中からひとつ、箱を渡す。一見建築のように見える巨大な構造物の一片を剥ぎ取って手渡すアクション。

[中身]

- ・ライトスティック (光るプレスレット。入場確認にも)
- ・駄菓子
- ・座布団ほどのターポリンの切れ端 等

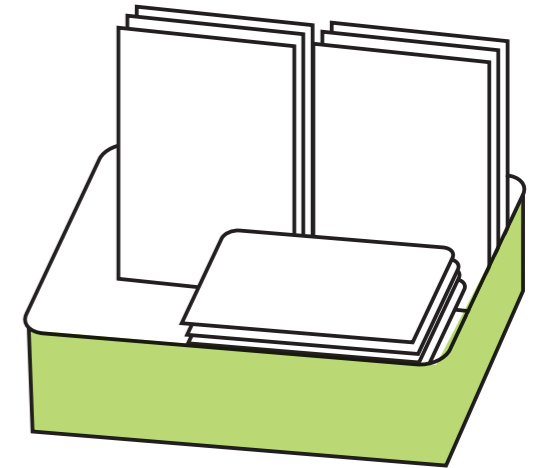


5. 資材置き場

可能性を感じるものを集めて箱にまとめておく。これらは自由に持ち出して使用して OK。例えば木の板、チョーク、マステ、水、水溶性ペン、新聞紙等。その他思いつくものをいろいろと詰めておく。

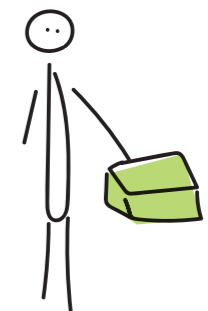
[使用例]

- 木の板… 描画の支持体等。また、箱を椅子にすることは基本禁止されており、その場合は変形防止の為木の板を天板にする必要がある。
- チョーク… 床面や素材において自由に使用可。
- マステ… マステ自体で線を引く、あらゆる素材を貼り付ける等。
- 水… 飲んだりこぼしてみたり。
- 水溶性ペン… 紙等およびガラス面への描画。
- 新聞紙… 描画の支持体であり空間を仕切る簡易的な壁や床や天井。場所の記憶。



6. プレイリーダー

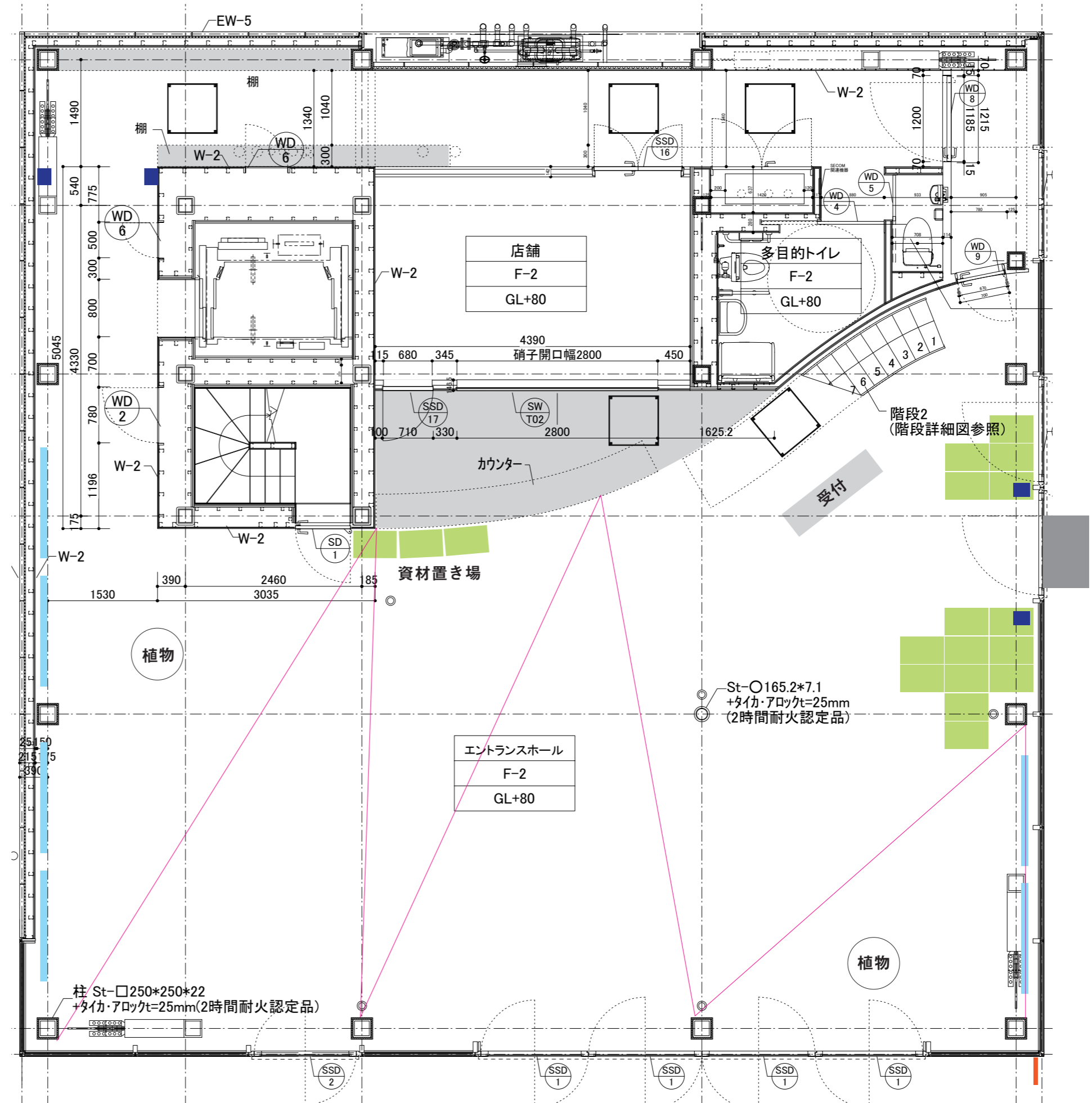
最低一名、いつでも動ける余剰の存在を配備する。公園で子供を見守るプレイリーダーのように、危険や問題を阻止する引率者の役割と、遊びを誘発する呼び水のような役割。どの程度干渉するか、どの程度触れないべきか、場を見てちょうどいい行動を判断する。とにかくこの人がまず楽しめていることが大事!



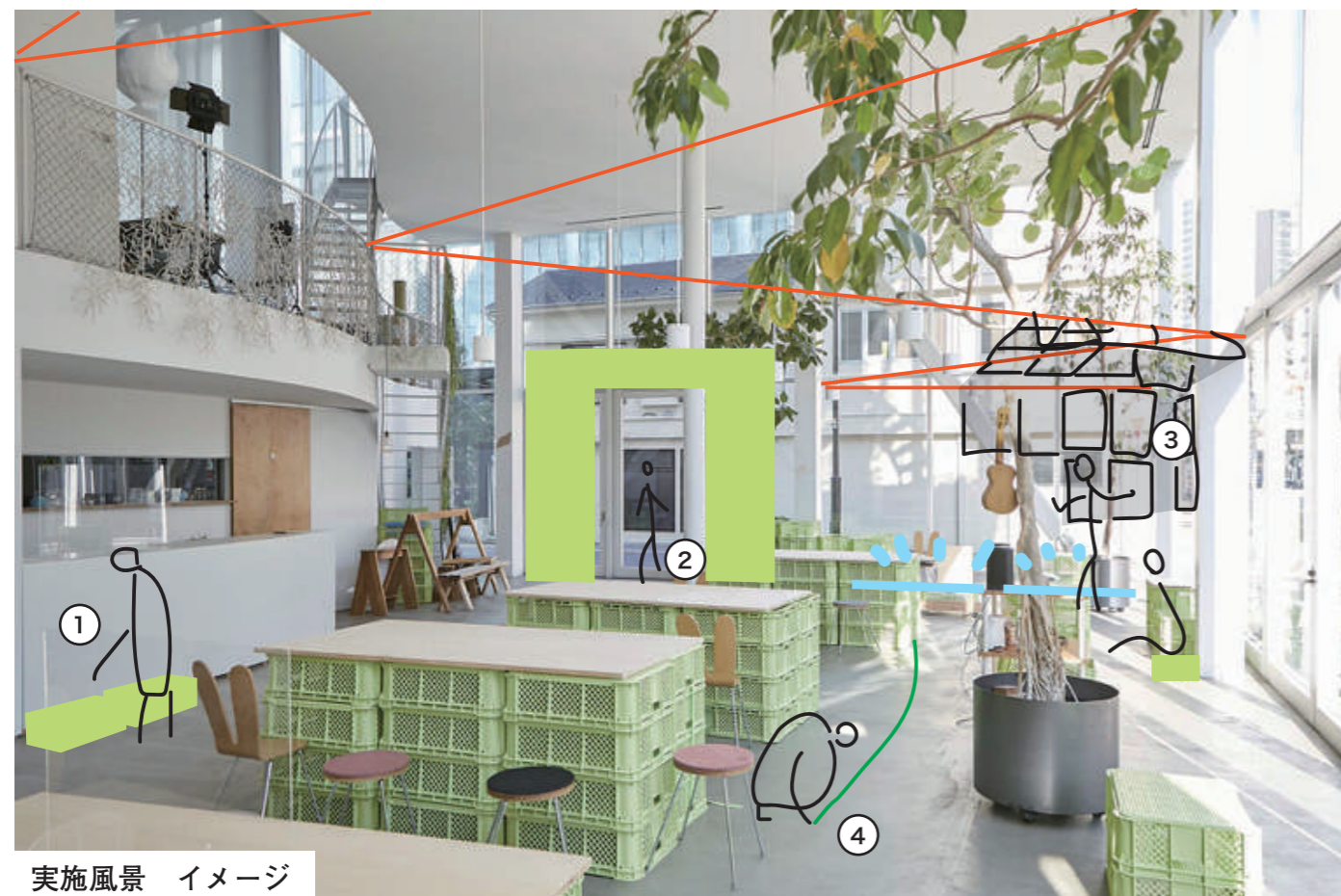
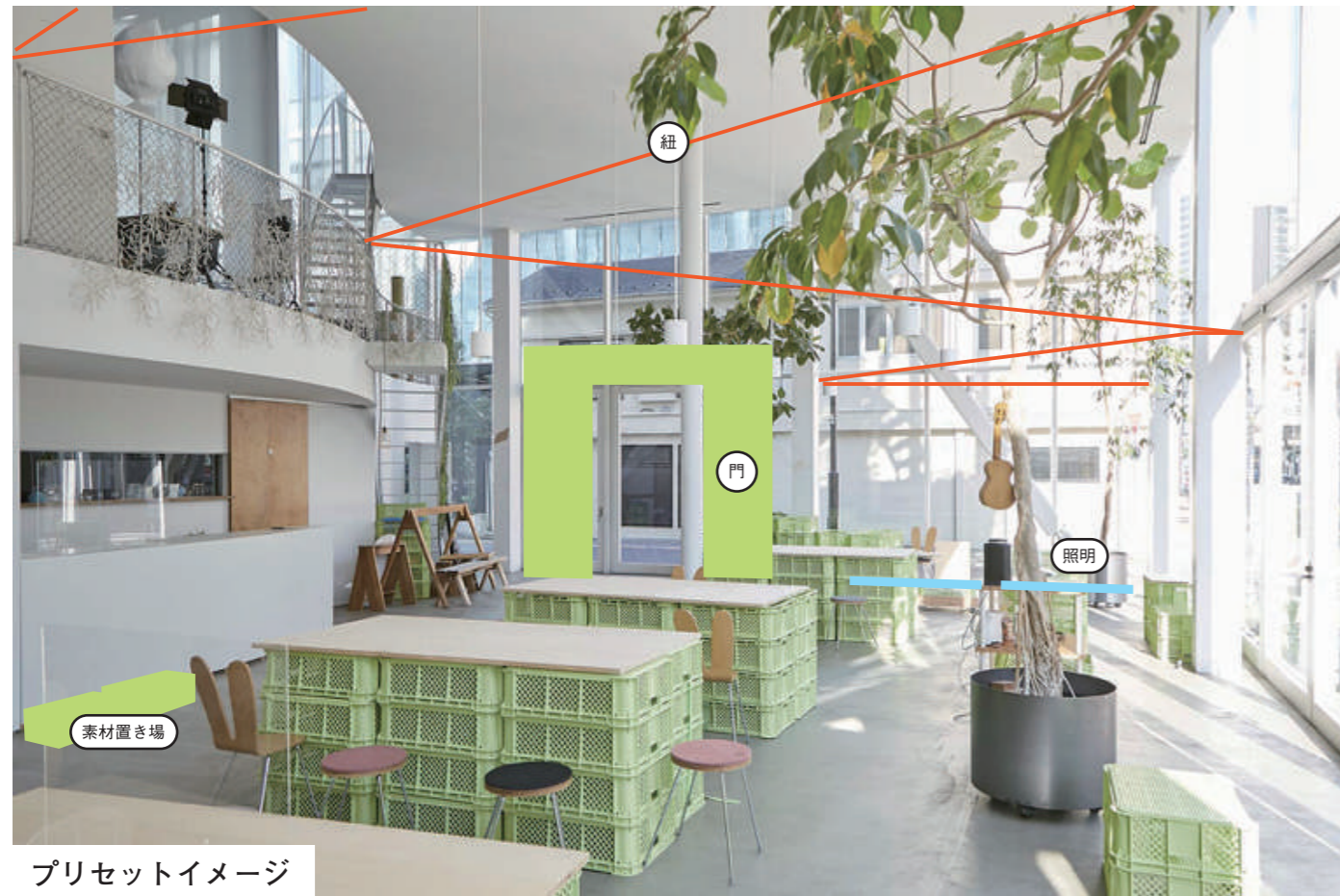
[会場イメージ]

7. プリセットイメージ図面

開場時点の状況。手を加えられる前の基礎的な構造を作っておく。



| | |
|--|-----------------|
| ■ | 箱 |
| ■ | フラッグ (屋外2階より支持) |
| ■ | 照明 (蛍光灯) |
| ■ | センサー |
| — | 紐 |



8. イメージ写真

●プリセットイメージ

門・照明・資材置き場・紐は最初から配置する。

●実施風景

- ①資材置き場で物を調達する。
- ②入り口を通る人がいると照明が点灯する。
- ③新聞紙をつなげて壁をつくったり、それを紐の上に乗せると仮設の屋根になったりする。
- ④床にチョークやマスキングテープで線を引いたりしてエリアを分けたり。

●外観

2階のテラスの鉄網よりサイン用のフラッグを掲示する。

