



## 4 | 恐怖に対するリサーチ



ステューブキング「死の舞踏：恐怖についての10章」より

「恐怖とは秩序や日常が崩壊する感覚だ」

「恐怖」を扱うにあたり、ホラー映画だけではなく、精神分析学や地理学を参照した。恐怖や不穏さを招かせるものは何かという命題で議論がなされてきた。その議論は、計画道路予定地というある力を受け続ける不穏な現象を理解するために有用だと考えた。

例えば、精神分析学の始祖であるフロイトは、「不気味な」の言語の領域から探り、ドイツ語「Unheimlich」において二つの圏域（馴染みの良い・居心地の良い圏域 / 隠されたもの・秘密にされているもの）に注目した。結論として、「不気味な」とは隠されたままに留まるべきなのに現れてしまった状態と定義し、事例収集を行った。

また地理学者であり(トポフィア)に挙げられる空間と自身の感覚を結びつくような現象を模索してきたイーフトゥアンは、恐怖の原風景を探る『恐怖の博物誌』を刊行した。

これは筆者が世界中を巡る経験をもとに、「恐怖を感じるメカニズムに文化的な差異は見られるか」という命題を俯瞰的に観察している。先のフロイトの『不気味なもの』を受けて、(hiem)という単語が引き起こす建築分野においてアンソニー・ウィドラー『不気味な建築』続編である『歪んだ建築空間』が挙げられる。建築心理学ともいえる建築や空間の中に潜む恐怖や線外感、不安に、建築界において初めて論じた名著である。



ジークムント・フロイト | Sigmund Freud  
1856 - 1939  
人間の心の深部に存在する意識の領域の奥にまで目を向け、従来の意識領域のみに注目する心理学的な見方とは異なる見方として心理学の発展を促した。精神分析学の創始者。



「恐怖の博物誌」- 人間を驚かし立てるメカニズムの探求 | (原題) Landscape of Fear  
イーフトゥアン・ファン・デル・ヘーフト  
人間の心の奥に潜む恐怖のメカニズムを探る。恐怖のメカニズムを文化や歴史の観点から探る。恐怖のメカニズムを文化や歴史の観点から探る。

不安定なもの (1998)  
不安定なものを描くことで、不安定なものを描く。不安定なものを描くことで、不安定なものを描く。不安定なものを描くことで、不安定なものを描く。

「恐怖の博物誌」- 人間を驚かし立てるメカニズムの探求 | (原題) Landscape of Fear  
イーフトゥアン・ファン・デル・ヘーフト  
人間の心の奥に潜む恐怖のメカニズムを探る。恐怖のメカニズムを文化や歴史の観点から探る。恐怖のメカニズムを文化や歴史の観点から探る。

## 5 | ホラー映画における二つの恐怖

ホラー映画は時代背景を映す鏡となっている。

そこで70年以降を含めポストモダンホラー、近代ホラー、現代を俯瞰してみると人間の活動領域の拡大や社会構造の背景を理由に、アイコンや舞台として立ち上げる事が判る。これらを通して我々は個人や社会に抑圧された事象を体験することが出来る。



ロビン・ウッドの"An Introduction to the American Horror Film" (1970)

「ホラーのジャンルの真の主題は、われわれの文明が抑圧し、あるいは圧迫しているすべてのものを露顕することだと言えるかも知れない」

抑圧された対象：

- ・ジェンダー・労働者階級・異文化
- ・他民族・異なるイデオロギー・子ども等



魔人ドラキュラ (1931)  
古い西洋の民間伝承発祥しながら当時の性的欲求の暗喩。



フランケンシュタイン (1931)  
科学技術の発展が信仰心を揺らかし、身を亡ぼすという暗喩。



ナイトオブリビングデッド (1968)  
ベトナム戦争における現地民にまぎれたゲリラ+サイレントマジョリティー

スクリーンを通して

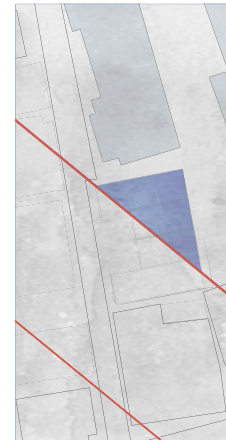
「恐怖・脅威にさらされた人間」=「犠牲者」を体験し、個人・社会に対する権力の作用を浮彫にする。

## 8 | 概要

板橋から大井町まで放射状に延びる都市計画道路「補助26号線」の用地取得対象地域。その中の目黒本町の約1kmの区間であり、残る4つの敷地で今まさに切断されようとしている。切断されてもおおその場所に留まる選択肢を考える。



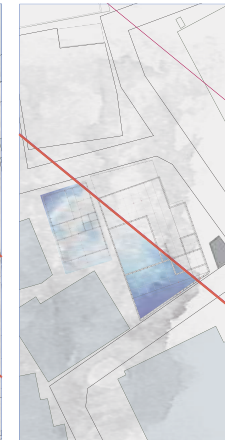
住宅+ペランダ・駐車場



母屋を失うアパート

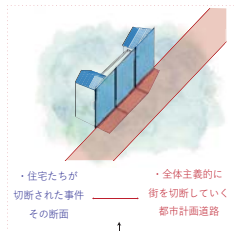


壊れぬれになる公園

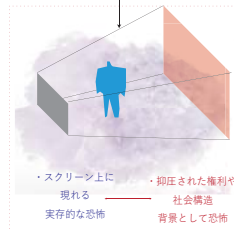


住宅+金工作家のアトリエ

## 7 | 仮説都市計画道路とホラー映画の類似性

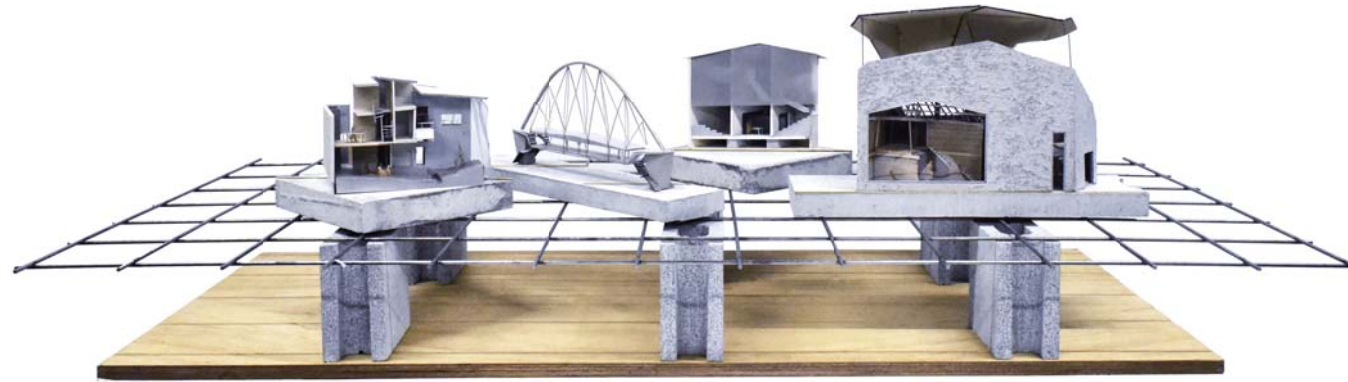


・住宅たちが切断された事件その断面  
・全体主義的に街を切断していく都市計画道路



・スクリーン上に現れる実存的な恐怖  
・抑圧された権利や社会構造背景として恐怖

都市計画道路によって切断される住宅たちの事件を、ホラーの構造を参照しながら紡いでいく。



SITE 1 住宅+小劇場



「断面に小劇場を露顕する」

SITE 2 住宅+ランドリー



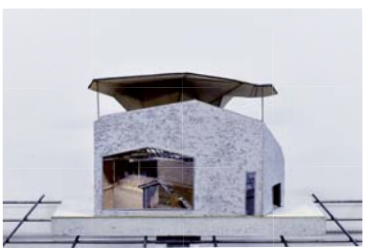
そこに公園があったこと

SITE 3 歩道橋



そこに公園があったこと

SITE 4 住宅+ギャラリー



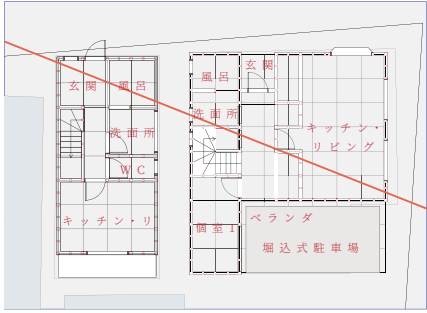
「それは破壊されているのか」

# SITE1: 住宅とギャラリー

## ■住宅と金工作家のアトリエ



## ■既存図調査



計画線により隣家の大部分は切断され、ベランダと掘込式の駐車スペースのみが残ることが判明した。

## ■設計手法・ダイアグラム

東急東横線（南天寺 学芸大前駅）に一般の家と住宅の跡地があった。取り壊された隣家を沿うかのように建物たちが揃えられた。

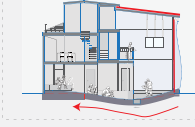
二軒を水回りのコア共有しながらを存命させる。計画線により隣家の大部分は切断され、ベランダと掘込式の駐車スペースのみが残ることが判明した。

そこで既存する隣の基礎高さまで駐車場の曲線をつなげ、屋根と背景を設ける事で、そこが小さな劇場空間に見立てられた。（元-駐車場）は劇場の舞台と観客をつなぐ。

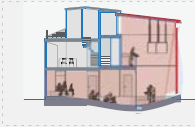
（元-ベランダ）は照明や背景幕、吊物を操作する舞台の構成要素となる。

（元-駐車場）では、既存の投入した雨水のための既存構造と既存の舞台装置とを兼ねて、背景のカーテンが去来まで回り、建物たちを東側の日光から遮光し環境を整える。置かれたオブジェクトたちが読み替えられ、目的の主観関係が曖昧な空間。

## ■ダイアグラム

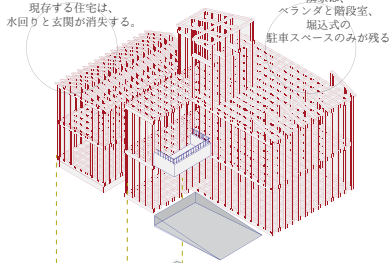


そこで既存する隣の基礎高さまで駐車場の曲線をつなげ、屋根と背景を設ける事で、



中空部分を含めて、そこが小さな劇場空間に見立てられるのではない。

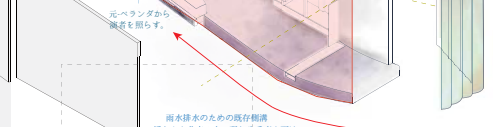
既存する住宅は、水回りと玄関が消失する。



隣家は、ベランダと階段室、掘込式の駐車スペースのみが残る



（元-駐車場）は劇場の舞台と観客をつなぐ。（元-ベランダ）は照明や背景幕、吊物を操作する舞台の構成要素となる。



雨水排水のための既存構造と既存の舞台装置とを兼ねて、背景のカーテンが去来まで回り、建物たちを東側の日光から遮光し環境を整える。置かれたオブジェクトたちが読み替えられ、目的の主観関係が曖昧な空間。

# SITE2: 住宅とランドリー

## ■アパートの機能を失うもの



■模型写真・1/200撮影

## ■既存図調査



元一 賃貸アパート（6部屋のワンルームと母屋）



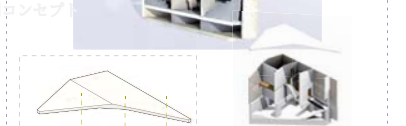
## ■設計手法：対岸でキャッチボールを

アパートの母屋部分がなくなってしまう。賃貸用のワンルームも斜めに切り取られ、本来の用途を潰さないだろう。大家はそれらを改修し、その土地の上で住まうことを決めた。

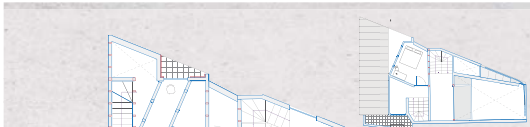
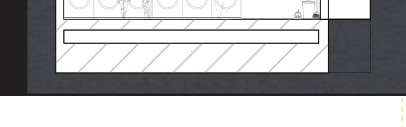
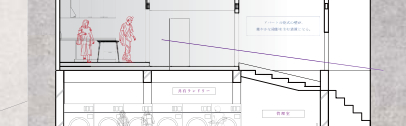
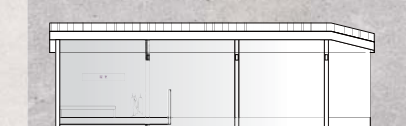
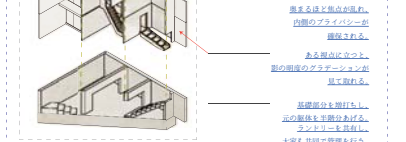
既存の乾式の壁、個人の住宅のための壁やに見せる方法を考える。住宅の下部には、基礎部分を押し打ちし構造補強しながら、半地下にバリアブルの残像として共有ランドリーを設置する。

上部では、断面を外観手前のように半透明なスクリーンで結合する。ワンルームが持っていた均質な壁面が、残るにつれて光の透過距離が深まり、壁一枚毎の陰影が異なる。ある視点に立つと、影の明度のグラデーションが見て取れる。切断を肯定にしたことで生まれる構成。

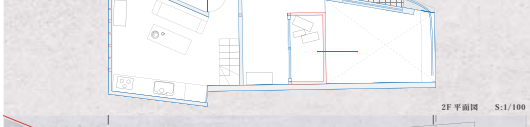
## ■設計手法：乾式の壁を艶やかに



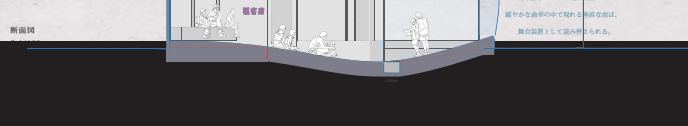
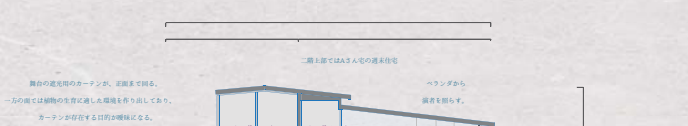
■アパートの乾式の壁が、艶やかな空間を演出する。



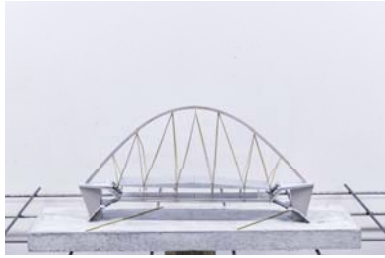
3F平面図 S:1/100



2F平面図 S:1/100



■離れ離れになる公園



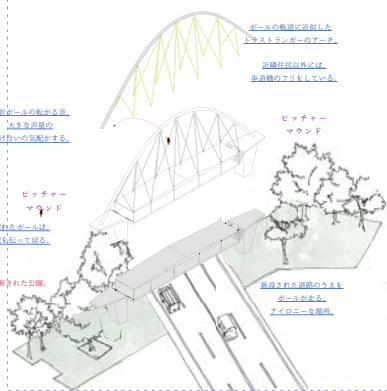
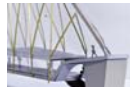
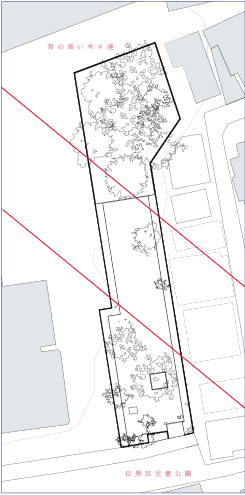
■視角写真：1/24 縮尺

■設計手法：対岸でキャッチボールを

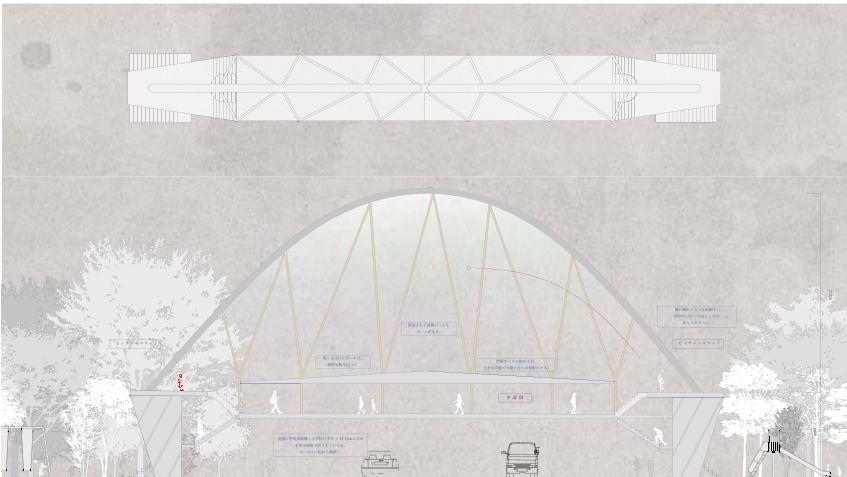
南北に実行がある公園。その中央を新設される道路が抜けていく。そこにあった遊具は撤くなり、既存の背の高い樹木まで伐採されてしまう。そんな木々の存在感を残しながら、そこが公園であった事を伝え続けるにはどうすれば良いか。まずは新しい道路を見渡すための「歩道橋のフリ」をすることにした。

近隣の子供たちだけが知っている。架けられたアーチ内部の中央でキャッチボールが出来たことを。それぞれ橋脚の上部にピッチャーマウンドがある。相手の側が見える。まるで空を舞うボールだけが、その場が公園であった事を覚えていてるような。下を走る自動車に対してのアイロニーな場所。

■設計手法



中央を分断される公園。そこが公園であった事を伝え続けるにはどうしたら良いか。まずは新しい道路を見渡すための（歩道橋のフリ）をすることにした。まるで空を飛び交うキャッチボールだけが、公園を繋ぐ言語となるように。



■住宅と金工作家のアトリエ



■リサーチ・既存図作製



■設計手法・ダイアグラム

計画線はその線の内か外かのルールのみで、住宅の余命を決めてしまう。ある建物は幅2mの角が線に触れたため、取り壊されし返りとなった。隣の金工作家の家も、アトリエの大部分が切断される運命にある。

スタディにより住宅が切断されるとき、家型モチーフの断面が生まれることが分かった。そこで大きな橋と構造用合板で二軒の家を接合し、家型の開口を補強する。内部は金工作家の作品を巡るギャラリーの計画とした。

一見通りからはマッシブな物体から住宅が取り除かれたように感じ、内部のギャラリーでは住宅が保存されており、最後にはそれが切断により生まれたものど分かる。その場面、住宅に反した骨格の把握を巧妙に隠させ、住組を知る前に、不思議を醸成して、新たな知覚を獲得する。

① 通りからは何が取り除かれたように感じ、家型の部分が取り除かれたように感じ、骨格が取り除かれたように見える。

