

帰宅大作戦

二三

の

学校から帰ってきた玄関の前で
家の鍵を忘れたことに気づく。
両親は仕事で夜まで帰ってこない
まま待ちぼうけを食うには
いささか退屈すぎる。

どうしても家に帰りたい。
どうにかして帰りたい。

目の前に家はあるのに、
帰りたくても帰れない。
毎日、息をするように帰つてくるこの家が、
今はとてもなく^ク帰りたい家^ハである。

毎日、息をするように帰つてくるこの家が、今はとてもなく帰りたい家である。ふと、自室の窓に鍵をかけていないことを思い出す。何としても家に帰りたいぼくの、新たな帰宅路開拓のはじまりである。

玄関から入れない今、頼りになるのは外構と外壁のみ。生活とは切り離されたものとして捉えられがちな装飾的な外壁や仕上げも、このときばかりは、

自身感覚と密接に関係して幾能する道具となる。

柵の網目に手をかける、
豎樋を登る、
倉庫にある箱を台にする、
窓枠に足をかける、

外壁や外構などの家を取り巻く環境を設計する。提案するのはあくまで、散らばつた「きづかけ」たちを自身の身本感覺と結びつけるプロセスである。

ぼくは、家の外側で断片として現れた要素を自らの身体に基づいて把握する。と同時に、要素の関係を読み解き、あらゆる侵入方法を導き出す。

挑んだ帰宅大作戦は、心躍る体験として胸に刻まれる。身体感覚が養われていく場が

家のントはも扱かれていくこと、「帰りたい家」の概念もまた、拡張されていく。

R75

