

海賊拠点

海賊活動の拠点となる空間を設計せよ。ただしこの海賊は魅力的である。

隠れ家として特徴のあるロケーションを設定する。少年時代に戻り、ロマンの感じられる物語性の建築を創れ。ロマンとは、物語とは、近代文明社会、現代管理社会に対するアンチテーゼだ。実際の海賊の歴史や、物語に依拠するのも一つの方法である。

場所は自分で設定する。カリブ海でも、バルト海でも、北海でも、カスピ海でも、マレー沖でも、瀬戸内海でもよいが、場所性は非常に重要である。

原則として現代。特に中世や未来を設定してもいい。

そのまま壁に飾れるような美しい図面にせよ。表現方法はすべて自由、写真のコラージュを使ってもいい。ただし、手描きは高く評価される。

規模は自由。

当該海賊社会の組織が分かるような図を添付せよ。

一人、または二人一組で行う。

A1、一人の場合は2枚に、二人の場合は3枚にまとめる。一人で3枚も可
模型提出も可

中間チェック

6月26日 A2一枚スケッチとスタディ模型を提出して説明、その場で返却する。場所の設定と組織と建築の概要が主

7月7日 A2一枚のプレゼンテーションとスタディ模型を提出、イメージ図が主、これは採点の対象とする。