

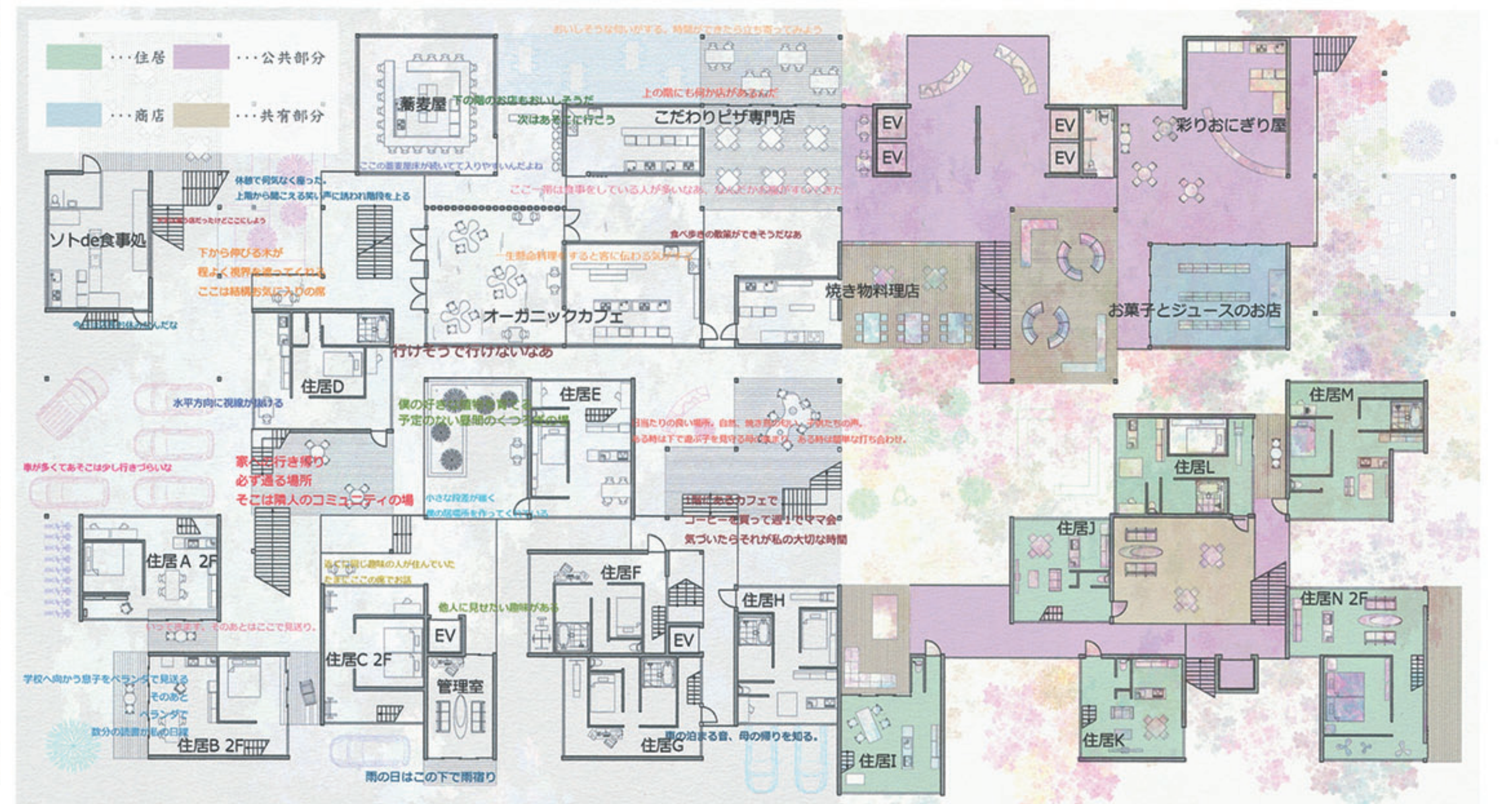
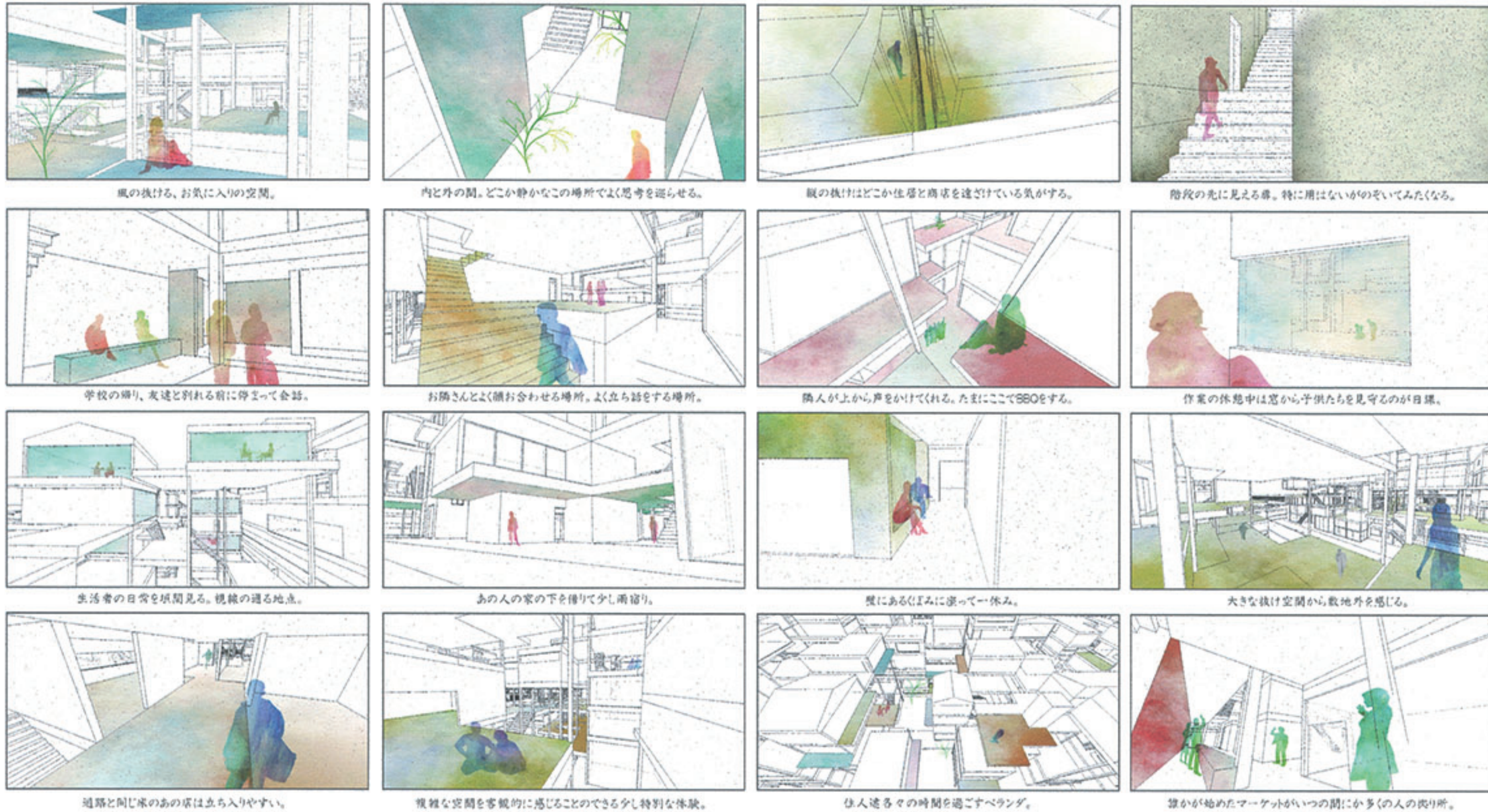


## しぜんのコ

太っ腹な家。それは建築自身の個性、そして人々の個性が表れる自由な建築。

居場所と居場所の関係が、個の自由なふるまいを生み出す。

「太っ腹な家」が集まる場所は、個性にあふれた「自由」な場所。



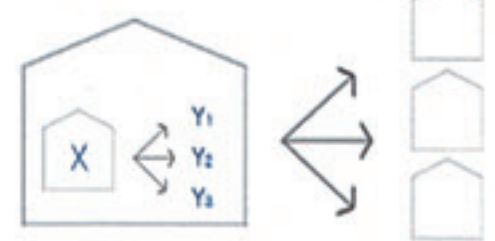
### ■太っ腹の定義「他者に何かを提供する」

例えば誰かにご飯をごちそうになったとき、私はごちそうしてくれた人のことを太っ腹だと思う。彼は私にご飯と時間を提供してくれたからだ。例えば、100万円を募金している人を見れば、その人のことを太っ腹だと思う。彼もまた、自分以外の他者にお金を提供しているからだ。これらはいずれも、提供した側には何も(物理的なものは)与えられない。つまり太っ腹とは「他者に対して何かを一方向的に提供すること」であると定義する。

$$X \rightarrow Y \quad X \rightleftarrows Y \quad X \leftarrow Y$$

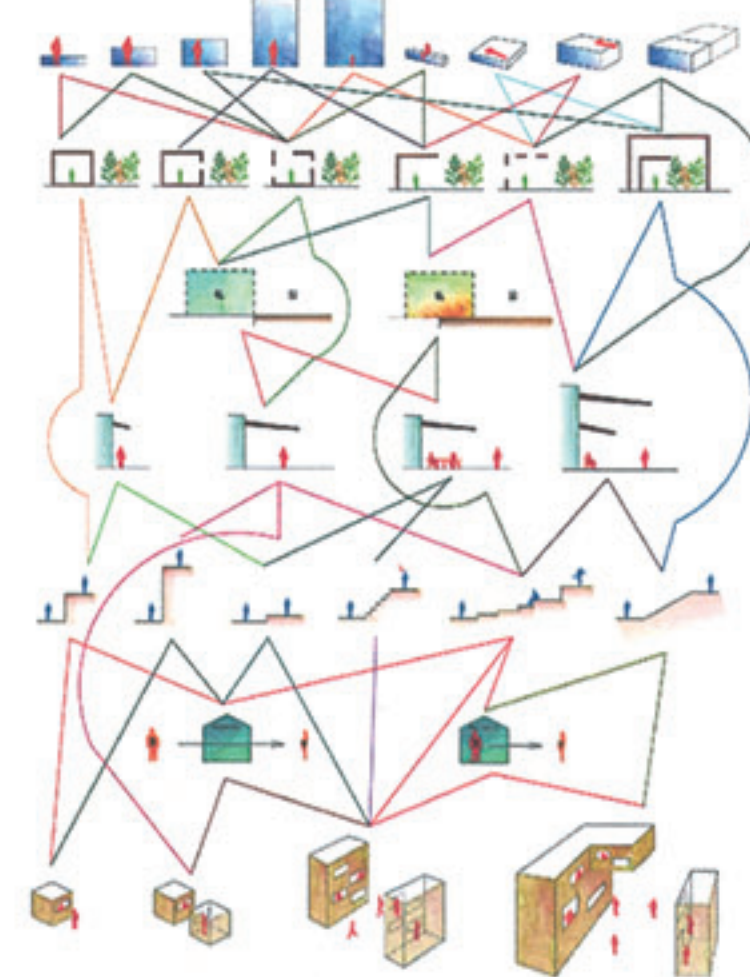
### ■太っ腹な家・建築 住人・使用者の感性を育て『自由』を与える

現社会には、他人との違いを窮屈に感じさせてしまう不寛容な現状が少なからず存在する。多くの人が、自身の持つ感性・個性を表現できずにいるのだ。家・建築が、感性を育て、個性を表現するきっかけを提供することで、家・建築における「太っ腹」な状態は私たちに現状を変える「自由」を与えてくれるのではないだろうか。さらに家・街、都市とフラクタルに関係を持った時私たちはより自由になるのではないだろうか。



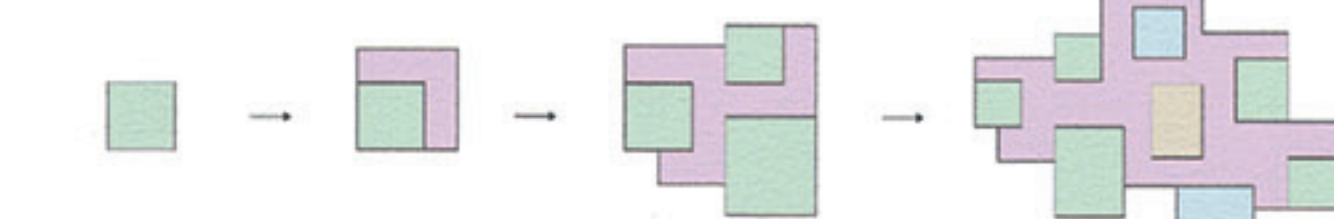
### ■建築を構成するソフト・ハード

太っ腹な家を構成するソフト(=プログラム構成)とハード(=生活空間の構築)の両面からの枠組みを提案・設定する。ソフトは家・建築の提供する感性等のきっかけを日常に近いレベルで強化するために、レストラン、ショップ、アトリエ、オフィス等、身近に存在する施設を、住戸とプラスして組み込んでいく。併せて、きっかけを誘発・操作する空間(ハード)として、表と裏、上と下、内と外、半外空間、レベル差等を駆使し、空間の提案・設定を行う。



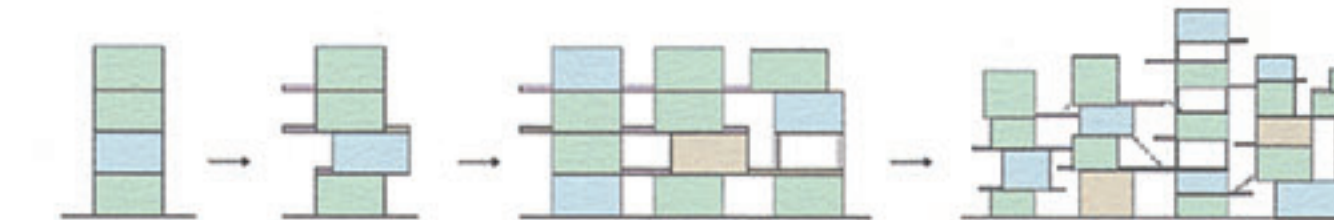
### ■感性・きっかけを提供する建築

#### □平面構成



スラブの一部を拡張、集合することで、拡張部分を公共の通路空間として開放。さらに集合することで、公・私空間を混合させてゆく。

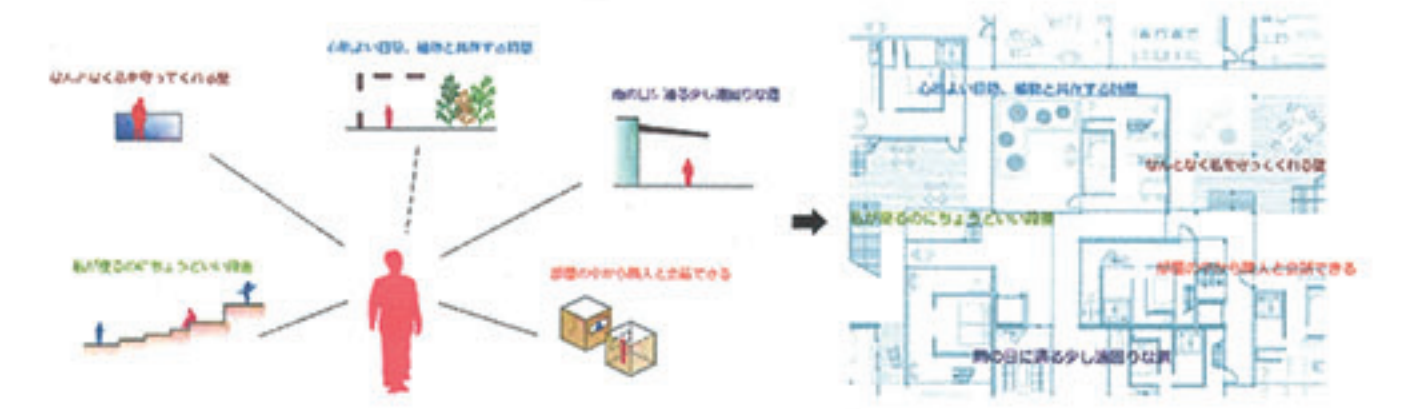
#### □立面・断面構成



スラブの一部を拡張、一部建築をずらすことで空間を生む。拡張部分の行き来が可能になるように接続。さらに集合し建築のレベル差がスレスレとなり複雑な構成を生む。そこに公・私空間を混合させてゆくと空間体験の多様性を生み出す。

### ■建築に住まう個々の空間利用

複雑に、ある種恣意的に作られた建築のハード空間が組み合うことにより、生まれた住み手の感性・個性。それは建築の個性となり、空間に現れる。



### ■集合体の建築としての更新・修正

ソフト・ハードに対してフレキシビリティのある枠組みを設定することで、住み手、生活者が自らの生活空間の部分修正と自動更新を繰り返す。家・建築は個性を生み、時間の経過とともに徐々に強化・形成されてゆく。住み手、住人が恣意的に空間を彩るようになる。