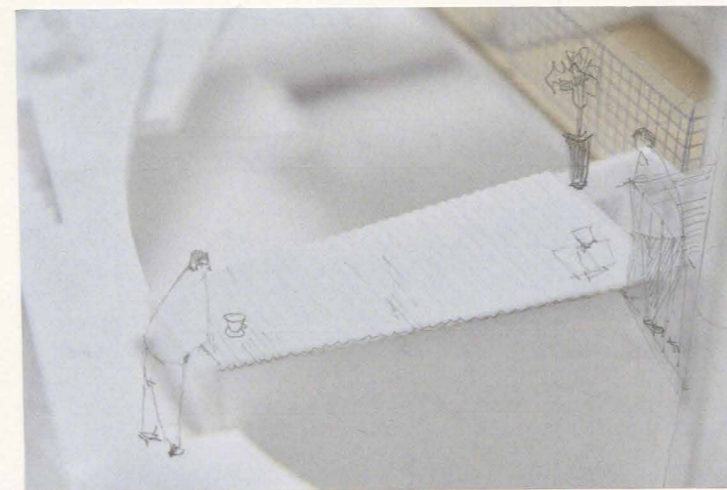


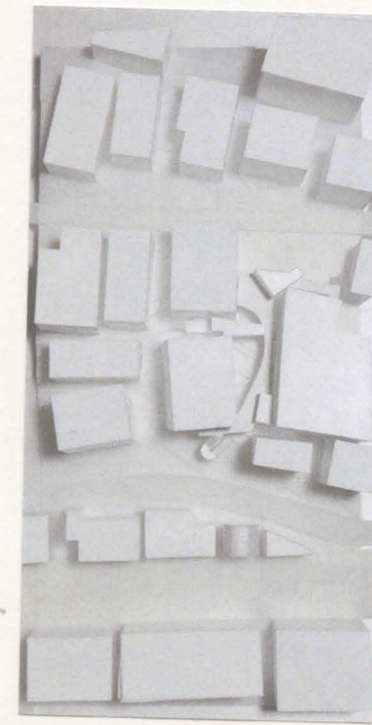
人は一人では生きていけない。それは家も同じであるはずだ。
この住宅では、それらは住宅の入り口が隣家の入り口を活用したり、隣家の壁面の高さによって設計物の居住空間に高さが出たりなど、隣家の存在によって成り立っている部分が大きい。
これにより、自然と隣家通しのつながりが生まれ、それを促していくように設計した。



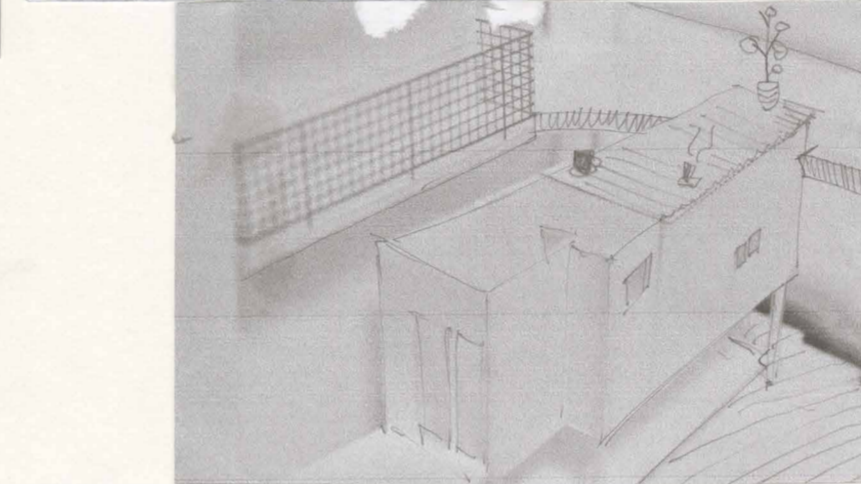
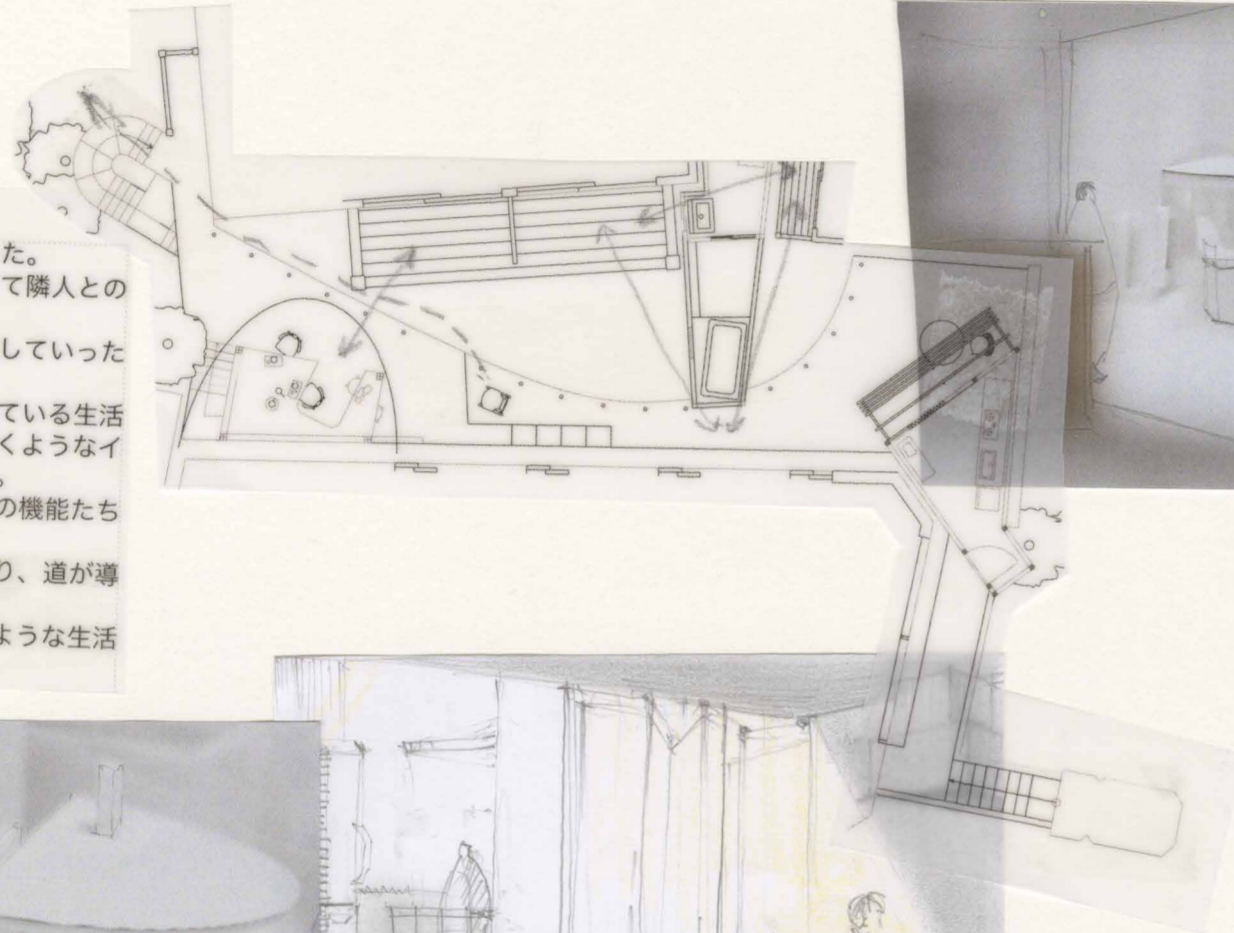
住宅街

敷地

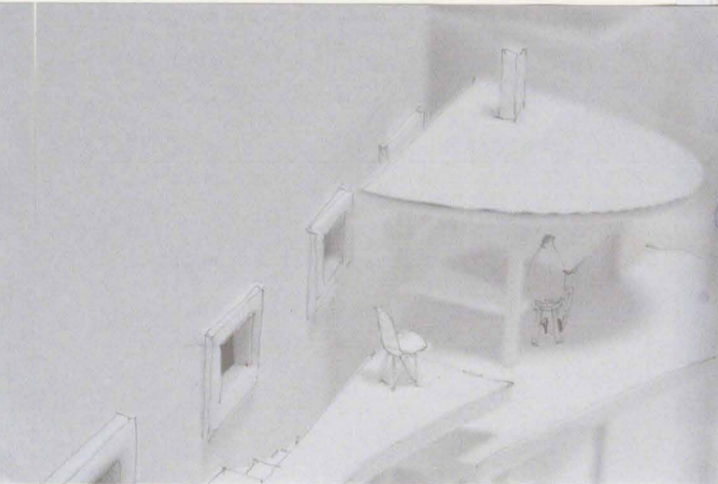
フロントストリート



この土地の家たちはそっけなかった。皆同じ顔をして、互いに壁を隔てて隣人との距離を取ろうとする。それを意図的に自分の設計から崩していった。
普段ボックスの中に押し込められている生活の循環たちを、ボックスを切り書くようなイメージで、別々の塔に分散させた。それと同時に、普段隣り合うはずの機能たちをわざと遠ざけた。これによって、長い動線ができた。道が導線となったりした。これにより、普段人には見せないような生活の質が溢れ出ていく。



笑い合う家



現代の日本にある家で「笑う家」はどのくらい存在しているのだろう。
まず、「家が笑う」とはなんなのか。笑うというのは人の行為。だから、人は家の代弁者であり、人と家は一心同体なのである。良くも悪くも、家は人なしでは生きてはいけない。人の営みの循環が止まってしまうと、家は朽ち死んでしまうのである。サザエさんの家のような、井戸端会議を想像してみる。エンディングのアニメーションにもあるように、サザエさんたちの喜怒哀楽が家によって表現されている。こんなふうには昔から、家と人は一心同体として考えられてきた。しかし、サザエさんの井戸端会議は、家の中行われるわけではなく、ただ「家のような感覚の場所」で行われるコミュニケーションなのだ。
家と家の狭間は、2軒が共用している、どちらにも属さない空間の存在である。そこが、コミュニケーションの成立、つまりは「家同士が語り合うこと」と、「家が笑うこと」に向かって大きな役割を担うのではないかと考えた。

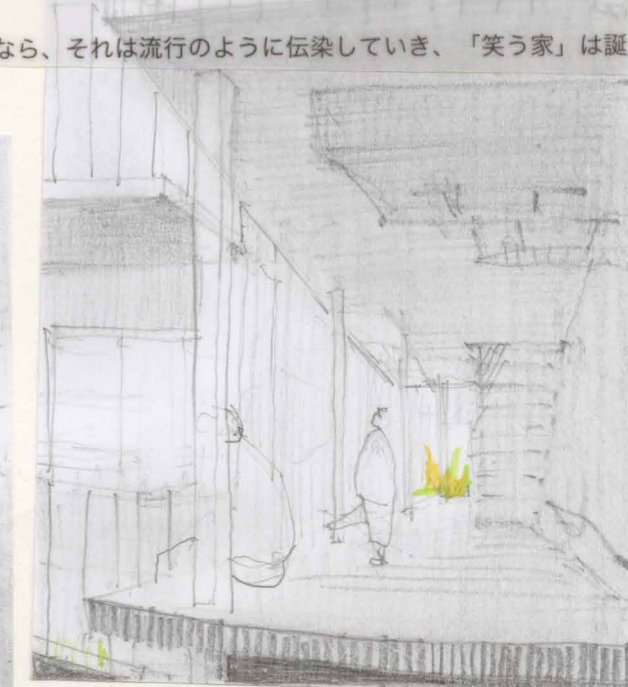
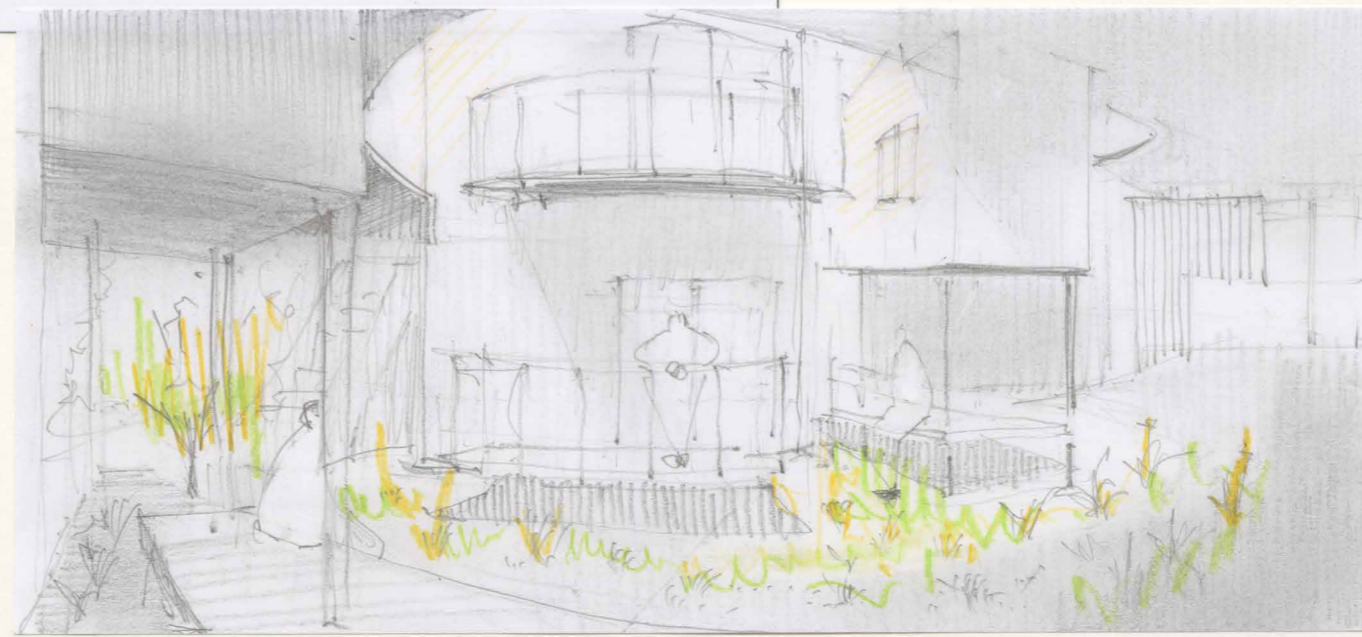
「笑う家」は「笑い合う家」なのではないか。



家というのは、人々の織りなす物語を俯瞰しているような側面があると感じる。この家の主人は鑑賞者であり、製作者である。隣人の「笑い合う」対象となる欲割ももつのである。

住民のお風呂上がりに、キャットストリートのすぐそばを歩く姿を目撃したならば、どこにでもある生活の様子と、こんな場所でこんな光景が見れるなんてというギャップに、思わず笑ってしまうかもしれない。

締め切っていた窓が開かれ、周りの家の生活も溢れ出した瞬間に、「笑う家」が完成するのではないだろうか。



原宿に「笑う家」を探しに出かけた。ここは昔、原っぱの中に宿屋がポツポツとあるような田舎の宿場町だった。宿屋同士はそれぞれの商いを守りながらも、心地よい距離感で存在していた。だが、今となっては、家と家の間の距離感が心地良かった時代の名残は無くなってしまった。しかし、その距離感は、代わりに「道」として残っていた。暗渠である。

夜、キャットストリートを歩いていると、真っ暗になった店舗とは対照的に、ぼつりぼつりと温かい光が溢れ出てきた。この光は、キャットストリートの激しい流れから、溢れ出す分流のような道のそばに、居場所を残すように微かに存在していた。この光、一つ一つに暮らしがあり、笑いがある。しかし、日中になってしまうとその暮らしはかき消され、隙間なく連立した店が目立ち、そこに隙間なく人が溢れて流れていく。こんな状況では住民間のコミュニケーションなど生まれず、家は流行に侵食されていってしまう。ついに、家だったものは、家として重要な人の生活の営みまで奪われ、家の外側だけを奪われてしまう。それは、家を店舗として生殺し、もはや家ではない。こんな状況は甚だ笑えない。この、中身の循環を奪われ外側だけを取られていくこと、家同士の間のコミュニケーションの隙間がないこと、これによってこの場所の家は孤立してしまい、「笑い合う」ことは少ないのではないかと考えた。

こんな場所に立つ、こんな家の中に「笑いあうこと」を作ることができたのなら、それは流行のように伝染していき、「笑う家」は誕生するのではないかと、そう考え設計を進めていった。