1.背景 background

私は実家に帰りたいと思わない。健全な家族像として機能しておらず、ギクシャクしていて息苦しく感じる。それは過去のネガティブの要素が現在までに引きずっているからだ。時間で解決できなかった「実家のわだかまり」は建築で解決できないのだろうか？

型が決められた住宅

柔軟に対応できる住宅

2.提案 proposal

現代の住宅は開放性や経済性が重視され、型が決まった住宅があふれている。それにより私たち家族は家族関係が変化しても住宅の型が固定されることで問題が発生してきた。空間が一義的な意味に固定されなく、柔軟に住み手に寄り添うことができた、生きられた家を提案する。

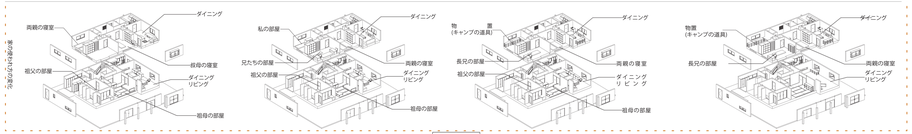
3.自邸設計手法 desing method

私の家のあるべき姿をつくるとで、既存住宅を各年代ごとでパラレルワールドのように改修することにした。実家の問題点を改修することで住み手にとってあるべき姿が獲得できるのではないだろうか。

既存住宅の改修から学んだ項目を解決するようスタディを行う。何かがただよう曖かれたような方法を取り、私の家のあるべき姿に対して、（箱や壁を微妙に動かしながら）ランダムゆえに柔軟にプランを詰めていく。

長瀬家の変遷

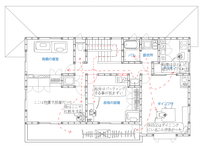
	昭和				平成								令和			
	1975	1995	1997	2000	2007	2016	2019	2020	2022	現在
出来事	主生に住む	両親が結婚する 二世帯住宅の家が建つ 叔母が１人暮らしを始む	叔母が入籍で家を出る 双子の兄が誕生	私が誕生	私に自分の部屋ができる 私が小学生になる	兄２が大学生になり１人暮らしを始める 兄１は調理の仕事に携わる 兄１は１人部屋になる	兄１が仕事辞める 私が大学生になり１人暮らしを始める	祖父の認知症がひどくなる	祖母が指定難病の発症 →老人ホームへ	祖父が数歩で倒れ脊髄損傷 →老人ホームへ
家族の構成	祖父・祖母 母 叔母	祖父・祖母 父・母 叔母	祖父・祖母 父・母 兄１・兄２	祖父・祖母 父・母 兄１・兄２ 私	祖父・祖母 父・母 兄１・兄２ 私	祖父・祖母 父・母 兄１ 私	祖父・祖母 父・母 兄１	祖父・祖母 父・母 兄１	祖父 父・母 兄１	父・母 兄１



既存の住宅への介入（パラレルワールド）

その時々の人間関係に応じて自邸を改修する。1995 年は叔母と父、2007 年は私と兄、2019 年は引きこもりになった兄１、2020 年は祖父と父の関係を調節する。
家の形がこうだったら私たちの関係は良くなったかもしれないという設計を行い、そこで起こる事を図面に書き込み、カルテのように記録する。

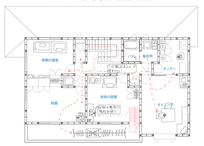
1995 － 1. 建具の位置の変更



・収容と婚入りの父は２階の廊下でパッティングすることが嫌だった。少しでもパッティングする距離を短くするために建具の位置を変更する。

→廊下１に対して固定が何個もつく形態を無くし動線を複数にする

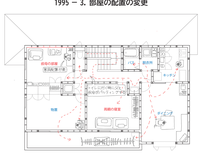
1995 － 2. 叔母専用の階段の設置



部屋に一人でいることよりもリビングにいることが多かった叔母。リビングから直接自分の部屋に行くことが出来る専用の階段を設置。

→固定の入り口は１つという形態を無くし複数から入れるようにする

1995 － 3. 部屋の配置の変更



パッティングさせないために居住者を固定し、叔母の部屋は１型の壁に囲まれた部屋にする。

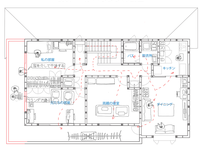
→人間関係に応じて住居関係を調整しやすくするために居室を多く設ける

1995 － 4. 専用玄関の設置

・一続の玄関を使うのが嫌だった父のために外部からの専用玄関・専用階段が存在する。

→家の中に二つの領域が存在できるようにする

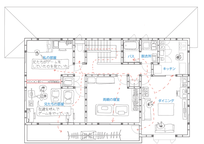
2007 － 1. ベランダの設置



室の最も隅に存在する間たちと離ともての子供の部屋は完全に分断された二つの領域を作り出し私と兄たちは干渉しなかったため、ベランダを設け外部を通じて私と兄２を干渉させる。

→ベランダは気温調整を手ごまかう役割だけではなく子供たちの遊び場という空間になる。空間に一義的な意味を与えない

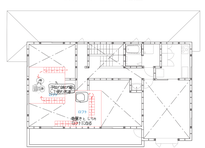
2007 － 2. 壁の変更



壁（無が見えない壁）によって完全に私と兄たちは分断されわれが見える壁を設け家族を少しで干渉させる。

→部屋を完全に閉じないようにするため居室の一部を繋げる

2007 － 3. ロフトの設置



私の家には居住者全員の共有スペースと個人のスペースしかなかった。隣の部屋同士の２人だけの共有スペースを設ける。

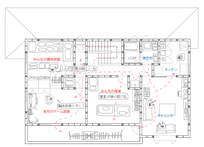
→２人だけの共有スペースを設けるためたくさんの部屋を用意する。

2019 － 1. 部屋を離す

兄がゲームに夢中になり防音の部屋を望んだ。防音部屋とうも家族との距離を取らせ、離れをつくる。

→距離感が調整できるようにするためたくさんの部屋を設ける

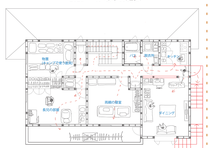
2019 － 2. 部屋の細分化



一つの部屋で１日が完結してしまうから兄は部屋から出てくることが少なくなった。行動を細分化し一日を部屋１つで終わらせないようにする。

→閉ざされた部屋ではなく開かれた部屋にするため空間を行動で細分化する

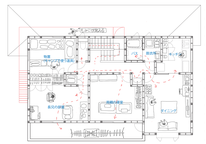
2020 － 1. 廊下の延長



部屋と部屋を接続するために与えられた薄暗い廊下には行きたまりが存在し、そこに祖父が迷い込んでいるイメージだった。そんな廊下を外へのアプローチ空間にし、こなることを目的も住宅にする。

→行きたまりが存在しないようにする

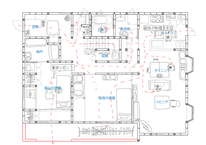
2020 － 2. 枝分かれの階段の設置



階段は廊下と同様に１階と２階をつなでたもの役割が固定した階段室になっていた。外へのアプローチにしなくてを回れる住宅にする。

→階段は２階に行くという役割と外にいくという役割を持て、空間に一義的な意味を与えない

2020 － 3. 外部と繋がる



自分の部屋にいることが多くなった祖父に内部と外部の段差をなくし外部と繋げる。

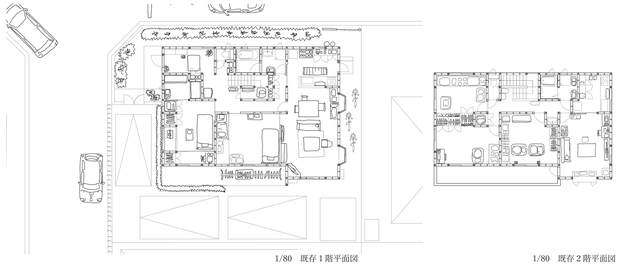
→外に対して開くことで、街を介して人間関係を調整する

2020 － 4. 階段の素材の変更

音もなく現れる祖父が嫌だった父に階段の素材を鉄板に変更させ音で存在を気づかせる。

→視線が通らない場所は音で知らせるための素材にも注目する

家族の媒体としての住宅
－過去から学び、新自邸に応用する－

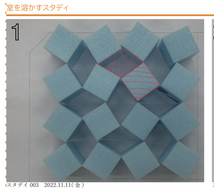


1/80　既存１階平面図　　1/80　既存２階平面図

スタディ

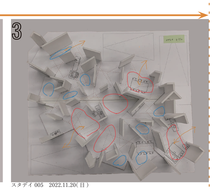
一手一手に、問いや狙いを見つけ出しながらスタディを行う。

箱を溶かすスタディ



・スタディ 003　2022.11.11(金)
ボックスを設置していくだけだ。室の大きさを 2730 として角度を振って配置。角度を振ってもボックス（室）は記載できてしまう。重ねてみたり離してみたりするのはどうだろう。
解決した項目
たくさんの部屋が存在する

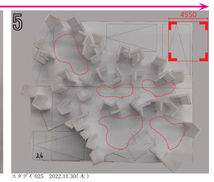
スタディ 004　2022.11.12(土)
ボックスを自由に重ね角度を振ってみた。
角度が自由だとカドが噛み合わない。また重ねようとすると窓を設ける。→曖昧な窓様
ボックスはカドがでてしまいこれ以上重ねて室内の動きを制限してしまうことに繋がるサイズができていない。壁を短くしてみるのはどうだろう。
解決した項目
部屋の一部が繋がっている・一義的な意味を与えない



スタディ 005　2022.11.20(日)
ボックスの重なりをもとまとしく。壁の長さを短くしてみた。
壁の長さが短くなれば、開かれた空間になっている。また壁が噛み合わないことによって、自由度の高い空間ができ、空間が行動時で細分化しやすくなるのではないか。しかしかさくなりすぎる部分がある。室のスケールを評価する。
解決した項目
面に対して開く・空間を行動時で細分化する

室の大きさのスタディ

・スタディ 008　2022.11.28(月)
複雑は嫌なので簡潔・空間の使われ方の広がりがないことに気づく。全てに壁を配置することも、壁のドアやっと住う距離がかしこしれない。ボックスの数を減らしたほうがいいかもしれない。
→はぐれる部屋が強いことが分かった。

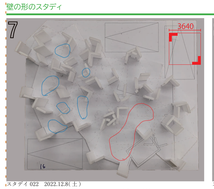


スタディ 025　2022.11.30(木)
スケール 3640 で室の平面配置をつくってみた。
区切る要素が強い壁を四隅に配置して人区くなりすぎてしまう事が分かった。3640 というキ室の寸法を変へていく方が良い。

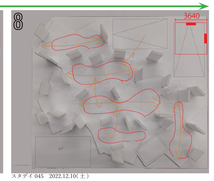
スタディ 025　2022.12.2(土)
スケール 3640 で室の平面配置を３辺で室の数を１４個でやってみる。
室の数を減らしすぎたとボックスを認識できてしまい、様々な部屋が無くなってしまった。やはり室はある程度あった方がいいと思う。

室の数のスタディ

壁の形のスタディ

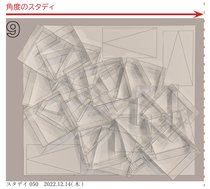


・スタディ 022　2022.12.8(土)
スケール 3640 で壁の平面配置パターンを２辺（向かい側）でやってみた。
→はぐれる要素は得意だが空間を仕切ることは苦手。壁の配置的にも原点的に高度だったり規制度高っだりするほうがよさそう。



スタディ 045　2022.12.10(土)
壁の種類を一つ引いて面配置を３辺でやってみた。
室内を縦長さ で空間を調節しやすい設備を持っている。

角度のスタディ

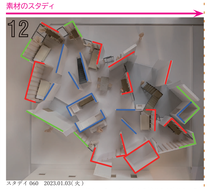


スタディ 059　2022.12.14(水)
角度が自由過ぎるから、絞るために 15 度での角度を振っていった。
角度を振ることで広がった室に空間が調節し、室から見える方向の風景を切り絵る。

プラン調整のスタディ

・スタディ 053　2022.12.19(月)
道順の入り口を複数設けるために、壁のパターンを４種類を配置する。
壁間の入り口が複数になることで行きまとまりが存在しにくい。水回りは分散しどこかの部屋が少なくとの居り場所が無くなる。
解決した項目
異形の入り口・行きまとまりが存在しない

スタディ 057　2022.12.20(土)
各年代ごとにドライブしていき１階と２階が繋がって往いくうえなに吹き抜け・階段を設置する。また空間の調節が出来てなかったと感じるので、ドッグハウス・ストーブ・ベンチ・ベッドを設置。２つの場所で調節を図り、ちょうどる居心地をとする。
解決した項目
複数の動線・２つの領域が存在する

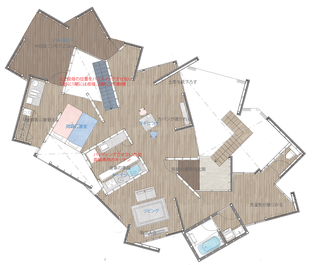


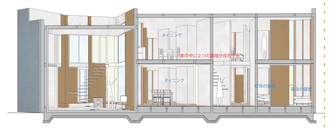
スタディ 060　2023.01.03(水)
内部に囲まれる外部の連続によって、外部環境との繋がりを感じられる構成にする。ドッグハウス・ストーブ・ベンチ・ベッドを配置する。
→不規則な「内部」の形
ドッグハウス（内部）
ボックス（外部）
解決した項目
繋がりを意識する

素材のスタディ

各年代ごとの平面図　S:1/50

パターン１(1995 年)

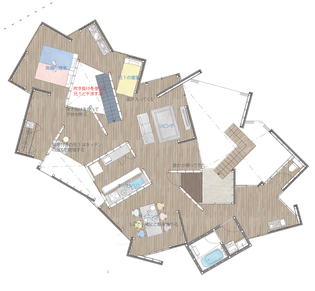




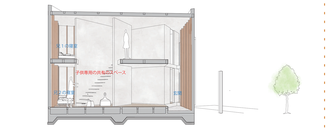
家の中に二つの領域を取り入れる

家の外の風景は室をランダムに組み合わせることで生じる隙間で切り抜く

パターン２(2007 年)

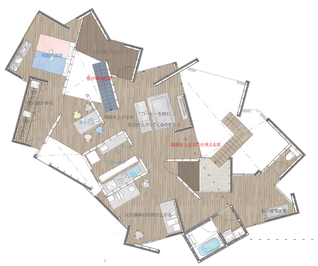


道路から１階を見渡す



吹き抜けを使いかどっちたちを呼ぶ

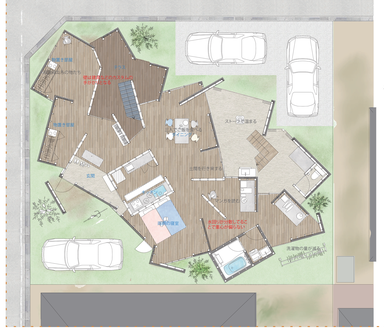
パターン３(2019-2022 年)

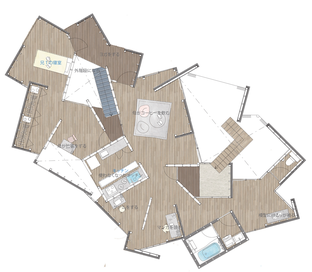


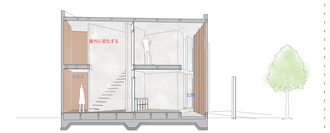
たくさんの部屋があることで行動性で細分化することを可能にする

祖父が上がってくるのを見る場

パターン４(2023 年)







室内だった部分が室外へと変化する

残った人達は思い思いに隙間をカスえんする