

重心のずれた 2 つの円による構成とすることで、グラデーションな一室空間を実現させた。はっさく（猫）とマチルダ（猫）が走り回って楽しむこともできる。（わたしとパートナーが共に内向的であるため、閉じた円を志向した、という理由も少しばかりある。）

トップライトからさす光は、膜屋根（ETFE）で反射し、天井（しっくい）や壁（砂しっくい）にやわらかな表情を生む。『（まわる）かべの中』は、膜屋根（ETFE）を透過した光で満ちるとともに、トップライトと『（まわる）かべ』の位置関係によって明暗が変化する。

敷地は、わたしの実家の近くにある緑豊かな場所。（いつかここに大きな家を建てたいな、と小さい頃から狙っていた場所でもある。）

『かべは知っていた』（三田村信行（作）「おとうさんがいっぱい」理論社、1975 年）という、夫婦喧嘩がきっかけで、お父さんが壁の中に入って出られなくなってしまう物語がある。純粋な子どもは壁と向き合うことで壁の中のお父さんとなんとか会話を続けるが、信じなかったお母さんは壁と向き合うこともなく、やがて別の相手を見つけて、子どもを連れて家を出ていってしまう。物語はそこで終わりを迎える。壁に入ってしまいたい、家に帰りたくない、子どもの頃はそんな気分のときも多かった。大人になった今でもそういう気分のときはある。（『かべは知っていた』のお父さんも大人だけど、酔っぱらった勢いで、どういわけか壁の中に入ってしまった。）人の気分は上下するけれど、家というものには気分がないし、なかなか変化もしてくれない。もし、わたしの気分に反応して家に変化してくれたなら、どんな暮らしができるだろうか。壁の中に入ることができたり、家が自由自在に変化してくれたなら、憂鬱なときでも家に帰りなくなったりするだろうか。気分があるのは人だけじゃない。地球にだって気分はある。気分によって晴れたり雨を降らせたりするし、規則的に動いてみえる太陽だって、毎日日が昇る時間は違う。（太陽フレアみたいに激しい気分の時だってある。）もし、地球（空や光）や誰かの気分に反応して、家の中の空間が多種多様に变化してくれたなら、わたしの気分に合わせて好きな居場所を選べたりするだろうか。これは「わたし」と「（おおよそ結婚しそうな）わたしのパートナー」と「将来うまれるかもしれない子ども」、そして「地球」の気分に反応して変化する家の提案である。家が気分に反応して変化してくれたなら、家族と喧嘩したときも、誰かの機嫌がわるいときも、前向きに家に帰りたくなるし、人と住まうことへの不安も、帰りたくない気持ちも受け止めてくれるのではないだろうか。（もちろん、『かべは知っていた』の家族が住んでも大丈夫なように、壁の中に誰かが入ったとしても、お互いが壁と向き合ったときだけ壁の中がみえるように計画してみる。）

（ある日の）わたしの気分の軌道

視覚制御フィルムと瞬間調光フィルムでつくられた『（まわる）かべ』。かべの中の人スイッチをオフにした上で、かべの外の人がかべの中をまっすぐ見つめたときだけ、かべの中がみえる。

わたしを含む（住人や地球の）気分の軌道は日々ゆらぎ、その変化に応じて『（まわる）かべ』の位置を少しずつ調整する。気分の軌道の重なりは毎日に小さな出会いを与え、「帰りたい」という気持ちをささやかに作り出す。

雨樋を兼ねる回転軸を中心としてキャスターとストッパーのついたかべが回転する。かべの回転によって、家の中の空間が多様に変化し、わたしは気分によって好きな居場所を選ぶことができる。

DRAWING TITLE	DRAWING No.	登録番号
配置図兼平面図	M-10	0271
SCALE	1:50 (A2)	2025.10.15