

# 建築と秩序

予定調和を超えた質をもたらすくしなやかな秩序



## 1. Concept

建築の本質的な性質は秩序をつくりだすことである。私は近代の一義的な秩序ではなく、もつと持続的・動的な秩序を求めながら物理的・感性的に働きかける「しなやかな秩序」が必要であると考えている。「しなやかな秩序」は必然と偶然、再帰性や多様性、不確定性を包括して扱うことのできる発音性と柔軟性を併せ持っている。そしてその「しなやかな秩序」によって、**時代を超えて人を惹きつけ続ける、生きた空間を持った建築をつくりたい。**例えば古い民家や自然発生的な都市などの時代を超えて評価されている建築は、人々を惹きつける、言葉では言い表せない豊かさを獲得しており、本提案の目標とする質に非常に近い。

こうした質を現代の都市において新たに獲得するにはどうしたら良いのだろうか？ それは「しなやかな秩序」によって再帰性や多様性、不確定性を取り入れるという方法があると考えている。日々新たな気づきや発見、人や出来事との出会いに溢れた状態。コンテキストや流行、時代が次々と移り変わっても色褪せず人を惹きつける。そうした生きた空間を持った建築をつくりたい。

### 1-1. 抽象と具象



### 1-2. オープンエンドな状態



### 1-3. 動かない建築と変動する現実



秩序を考えると 与 空間を考えると

強い構造や形式による 持続性や弾力性は必ずしもない

自発性と寛容性を併せ持つ秩序

## 1-4. 普遍的なパラメータ

スタディは特定のプログラムを設定せずに建築の普遍的なパラメータを絞りこむところで行う。普遍的なパラメータを絞りこむことで「今現在」に固執することなく持続的な発音性を獲得できると考えているからである。本提案で設定するパラメータは《重力》《光》《人の集合》《敷地条件》とした。

<p>《重力》</p> <p>人や物動のための 水平面の確保</p>	<p>《光》</p> <p>空間中の壁による 光のバリエーション</p>	<p>《人の集合》</p> <p>流動性 密度 規模 距離感</p>	<p>《敷地条件》</p> <p>敷地形状 スケール</p>
<p>《壁》</p> <p>スラブ間隔距離などの構造的要素及び、機能や人の活動のための水平面の確保</p>	<p>《光》</p> <p>方向、スラブや壁面の空間性、広がり方</p>	<p>《人の集合》</p> <p>流動性、密度、規模、距離感、明るさ、移動距離など</p>	<p>《敷地条件》</p> <p>敷地形状、スケール、人の流れ</p>

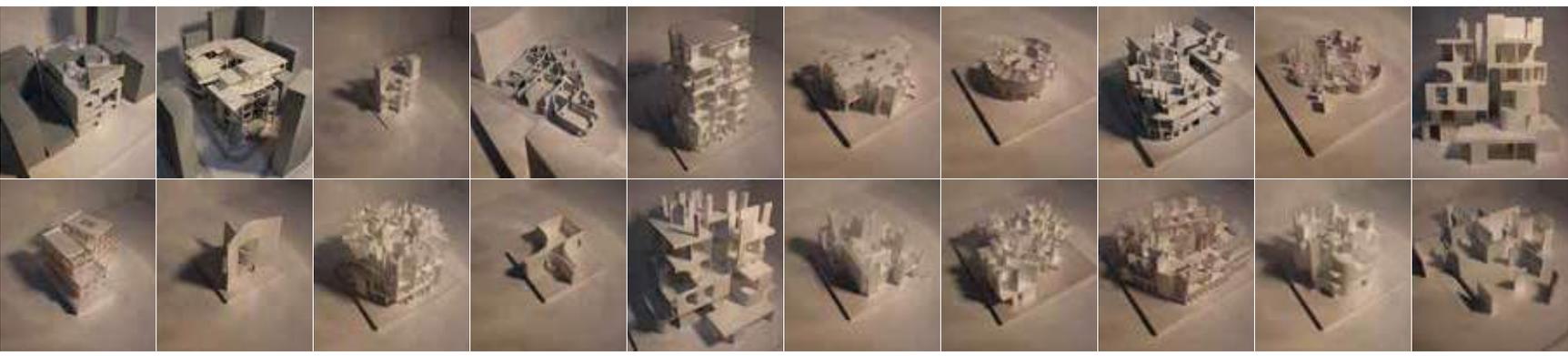
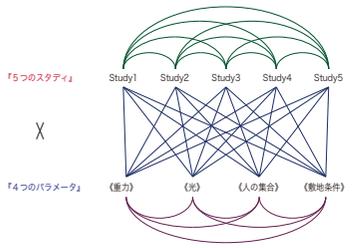
突き詰ると全てのプログラムは 人の集合の仕方、人同士の間接性を構築することであると考える理由から、パラメータを選定した。

敷地条件は設計者の思考能力を拡張する 他者となる。敷地は本来的に小さな建築とその下の小さな秩序性で、高層化建築と低層の小学校など様々なスケールやプログラムに囲まれている。日比谷、丸の内、銀座に囲まれた糸割のような場所である。様々な建築の状態が見られる場所として選定した。

## 2.5 つのスタディ

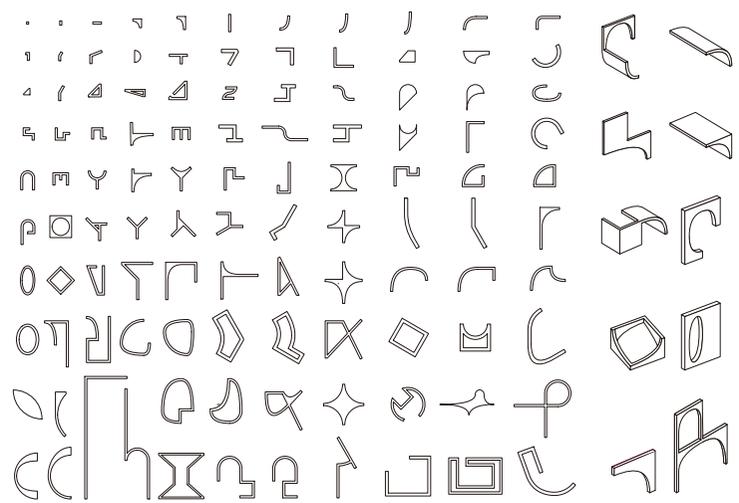
普遍的なパラメータを取り所としながら「しなやかな秩序」を獲得する方法を模索していく。  
 模索していく中で、例えば直線と曲線、凸と凹、方向性、厚と面、新旧シグナレーションなど多種多様な形態や状態をフラットに扱うことによって、特定の性質に発着することのない開かれた状態となるのではないかと考えた。そしてその方法を論議して5つのスタディに分類し、それぞれを併用定着させるということを行った。

各スタディは濃密なく等価に扱い、パラメータを共有することでゼラトティス状に複雑な関係を持つことになる。スタディは非線形的に行われ、各スタディが複雑に重なり合っているため、結果として現れる空間は多様な性質の性質を持つ。



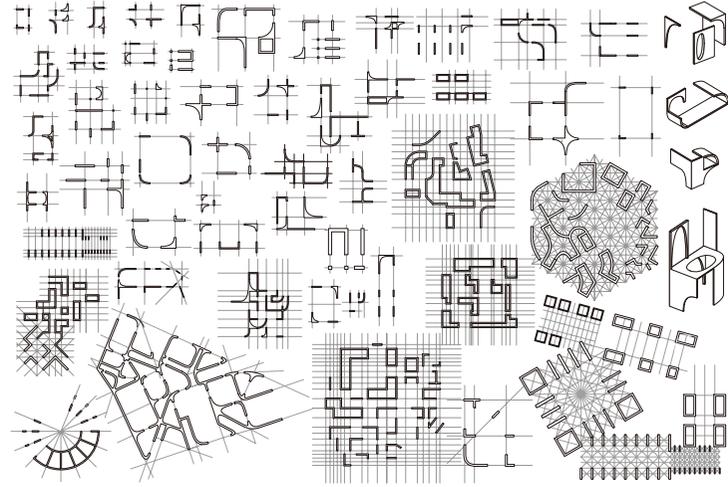
### 2-1 Study:Scale\_1

水平面を支持するための壁や柱のスタディ。  
 壁や柱は人に対して物理的・感覚的に働きかける。大きさや折れ方、断面の曲率の变化など、主に身体スケールでのスタディとなる。壁や柱は輪廓でもあり、境界でもあり、さらに流動性や安心感を生み出して人の感じ方や行動を決定するという重要な役割を担う。



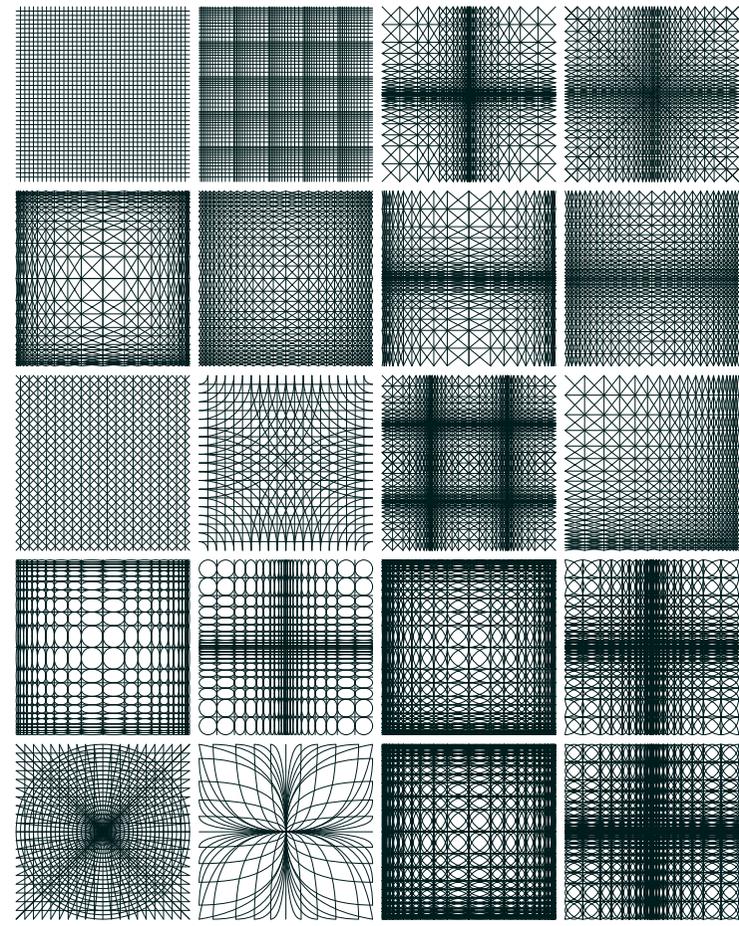
### 2-2 Study:Scale\_2

壁や柱単体ではなく、幾つかの壁や柱によって囲われた領域及び、その周りとの関係のスタディ。  
 他者の存在を感じながら様々な距離感で繋がり、孤立するわけでもなく自分だけの居場所を見つけたような距離可能な連続した領域を模索した。使い手や状況によって一人のための居場所になったり大勢が使える居場所になったり自由に空間の質や意味を変えていくことができる。領域が自由に拡張することで壁なり出し、そこから再帰的に新たな集まりの仕方や運動が生まれる。中のコンテキストや都市的・社会的な変化を参照しながら、領域の拡張の仕方や集まりの方法も徐々に更新されていく。



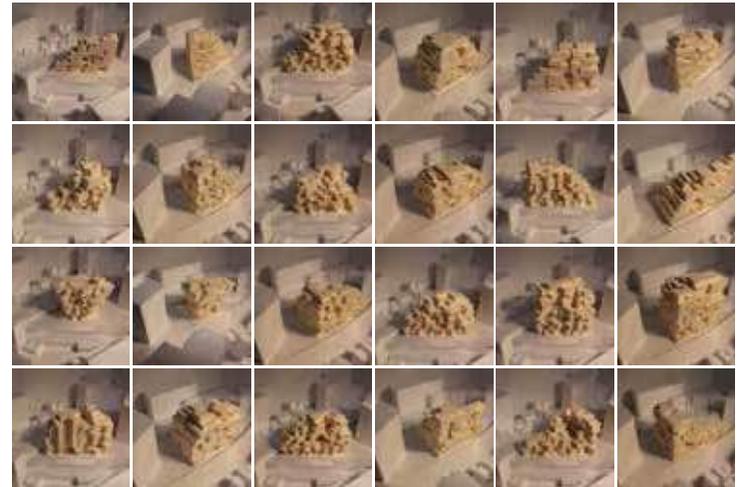
### 2-5 Study:Grid

均質なグリッドや異質なグリッドなど、様々なグリッドでのスタディ。  
 このグリッドは壁や柱を配置する。グリッドは設計者の制約であるとともに建築的な制約する条件を生む。またこのグリッドは他者が集まるための空間的な制約である。均質の面や不均質の面を組み合わせる。視覚的に異なるグリッドを連続状態を作り出し、均質性はあるけれども変化のある状態をつくり出す。



### 2-3 Study:Scale\_3

空間単位のスタディ。  
 様々な大きさの単位空間とそれらの連続の仕方をスタディした。ブロック部分だけでなくブロックとブロックの隙間となる部分も同時に考えたい。繋がる断り線が内外の空間を組み合わせる。動線の中心的な場所で大勢の人が集まる場所。



### 2-4 Study:Scale\_4

主体の配置やボリューム感を決めるスタディ。  
 列状空間の入り方や人の流れ、各辺のスケール感などに配慮しながらも、人が多く集まる場所として空間に埋め込まないような自立した性格を求めた。敷地条件に依存しすぎずに自律性を求める。

