

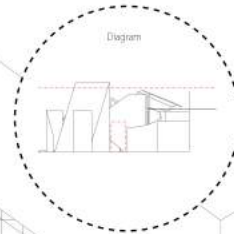
01.

私は、大学の前にある歩道橋の下の空間でよくタバコを吸っていた。斜めに伸びてくる階段の裏側が私に場を与えてくれているようだった。この歩道橋は人の通行のために作られ、タバコを吸うための場所ではないがこの偶発的にできたかもしれないエレメントの距離感に居心地の良さを感じた。この空間を発見してしまった時に、タバコを吸って良かったと思うことができた感性でなく知っていること(理性)でもない惰性的な状態を設計でも話かせないか。



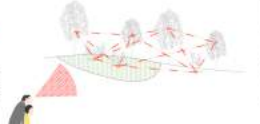
本研究は、**設計者の主体性を空間を「見つける」ことに置く**ことで設計者の新たな主体性をつくらうと試みているものである。
「知っていることではなく、見えたものを描く」**観察者の設計手法**を考える。

- 設計者の主体性
- 感性
- 知っていること(条件操作、地域性、構造)
- 見えたもの



02.

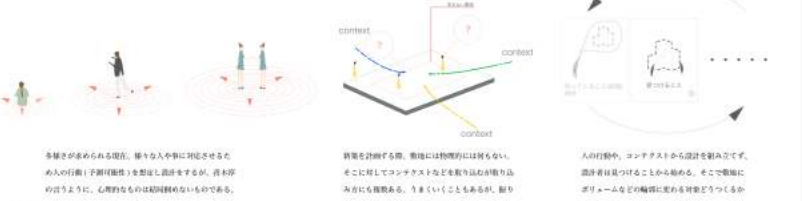
人は、空間を「見つけること」の能力に長けていると思う。ピクニックに行くと、人は寛げそうな空間を探し見つけ、そこにブルーシートを敷く。木の配置、地形、土や芝生、などを手がかりに空間を「見つける」。「建築とは高密度なモノたちの集まりである」とアンドリュー・ホルダーは言う。私たちが占有する空間は、ずらりと並んだ**ワッドな要素の間に残された隙隙ではないこと、建築は隣り合って存在するモノの十分な密度の集まりである**ことを相対している。



2つのことから、人は、エレメント(モノ)の配置関係を手がかりに、寛げる空間を探し、見つけていると言えるのではないか。



一方で現代建築は、人の行動に対する「予備可能性」を前提に進められること、コンテキスト(歴史、文脈 etc...)を手がかりに設計をするが、建てられた建築や都市計画が必ずしもうまく機能していないことから明らかであると考ええる。現代建築の特徴としては、空間が大きく、モノの表現は薄く軽くなると物質性を欠いたモノが多い。人はモノを手がかりにしているのに、モノの表現を後退させた、手がかりのない空間をつくってしまっている。このことから空間を見つけないという能力にフォーカスした建築をつくることの有効性を感じる。はじめに輪郭をつくることから始まる設計段階ではなく、見つけることから始まるような展開の仕方が考えられるのではない。



03.

設計者の主体性を空間を「見つける」ことに置くために、建築の大まかな輪郭を想定させるためのデザインを設計者は行わない。文脈や人の行動(予備可能性)などの条件操作や設計者のフィルター(美意識)を通して後では、単純な「見つけること」をしにくくする恐れがあるため、本研究内容を知らない人に手がかりとなる輪郭を生成してもらうことにした。その際にも美意識や計画性、**意図のある配置をしにくくさせるために他人によるオートマティスム的配置**を行ってもらった。そしてオートマティスム的配置を行ってもらうためにエクササイズを行った。これにより単純な図面をつくる。

step 01

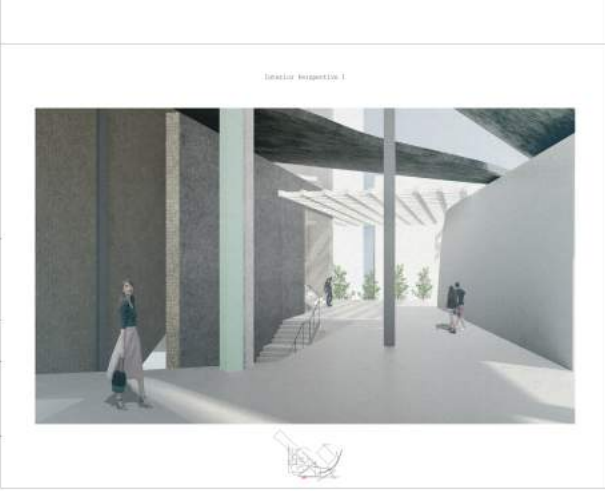
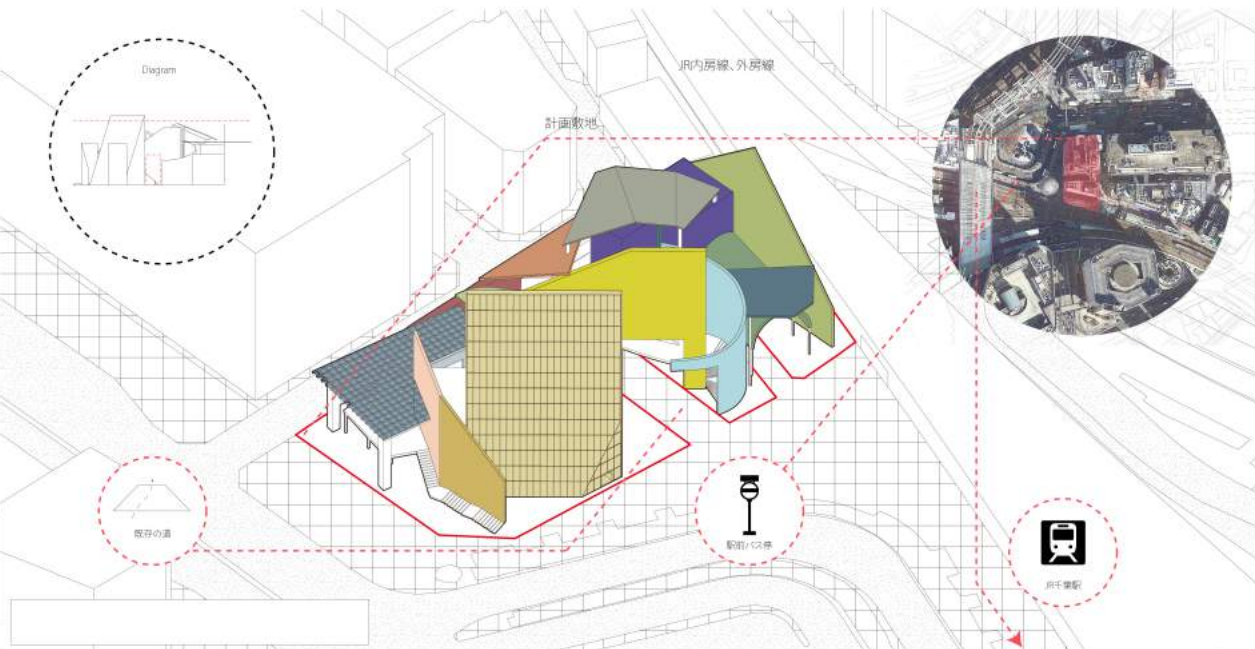
step 02

step 03

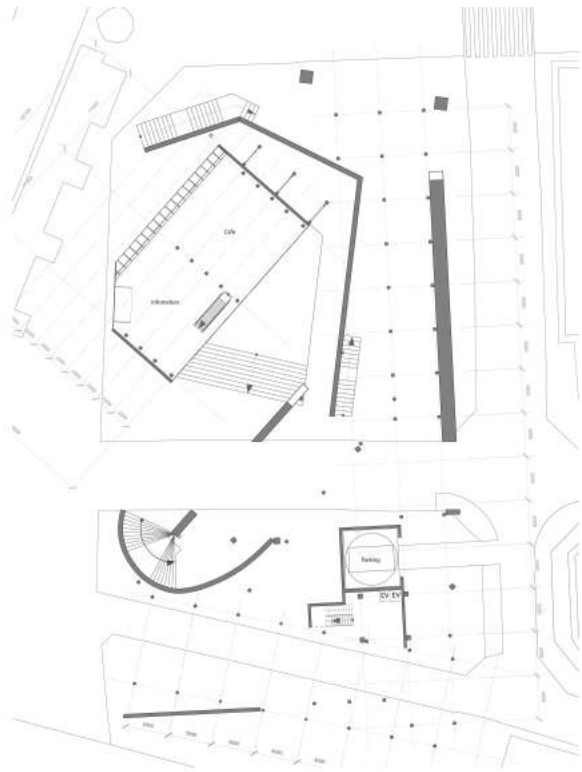
step 04

step 05

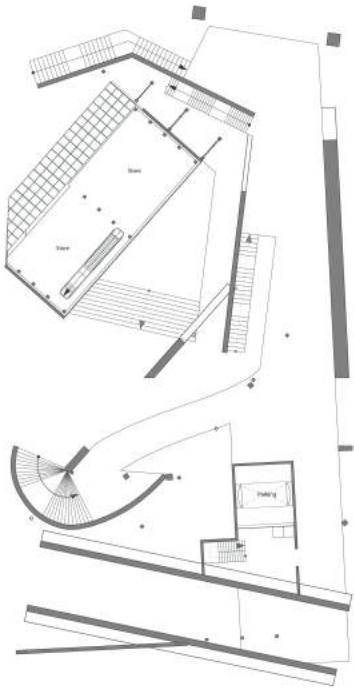
step 06



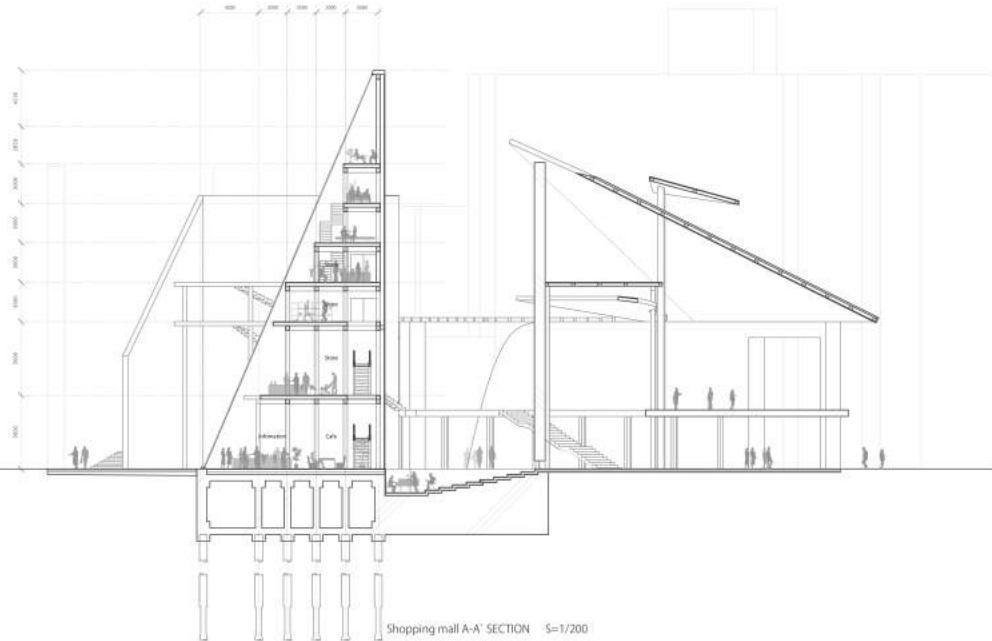
知っていることではなく、見えたものを描く



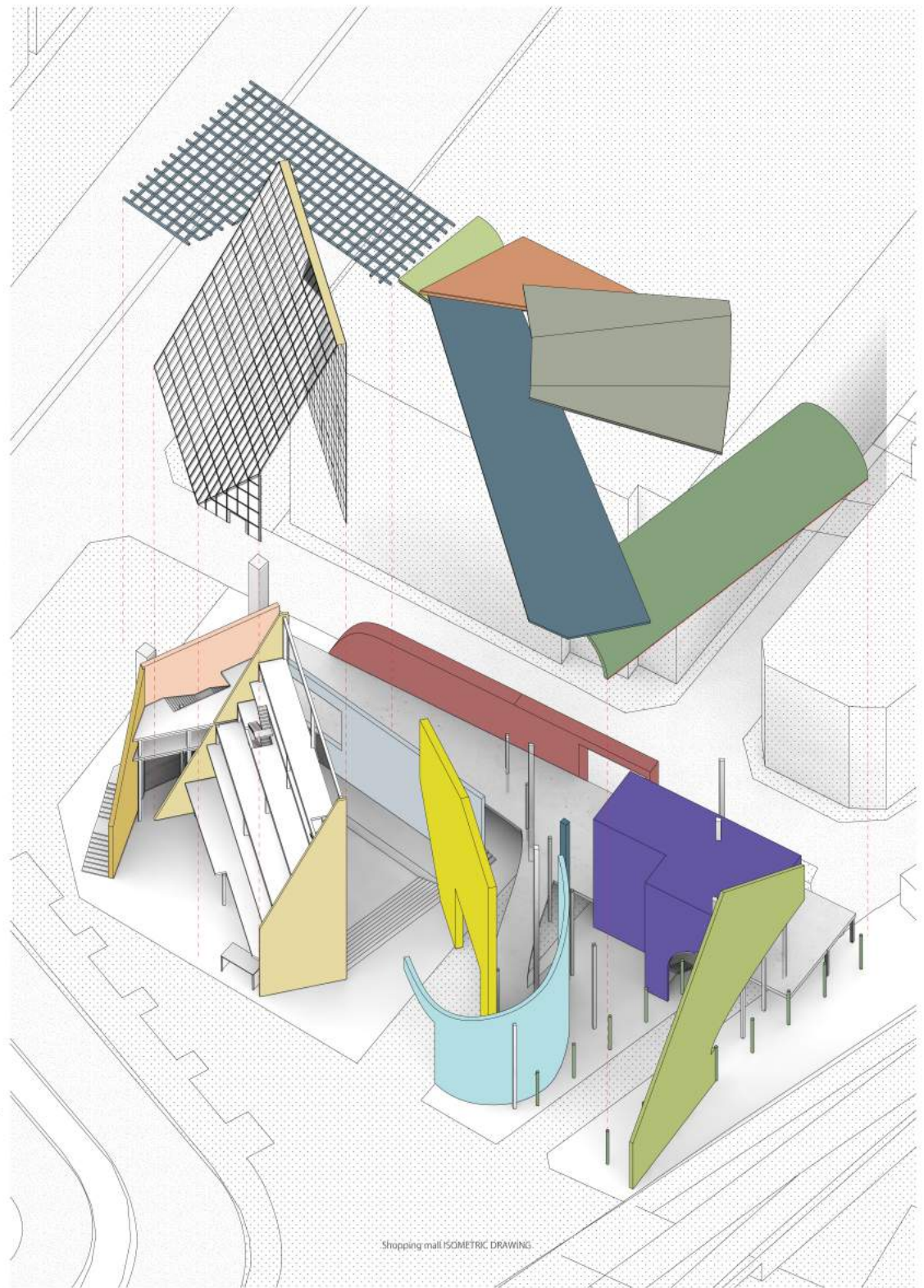
Shopping mall 1F PLAN S=1/300



Shopping mall 2F PLAN S=1/300



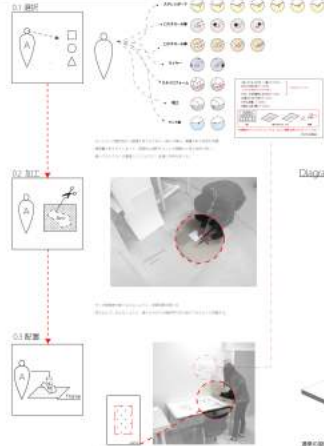
Shopping mall A-A' SECTION S=1/200



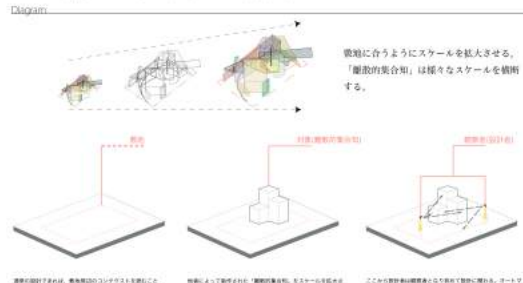
Shopping mall ISOMETRIC DRAWING

04.

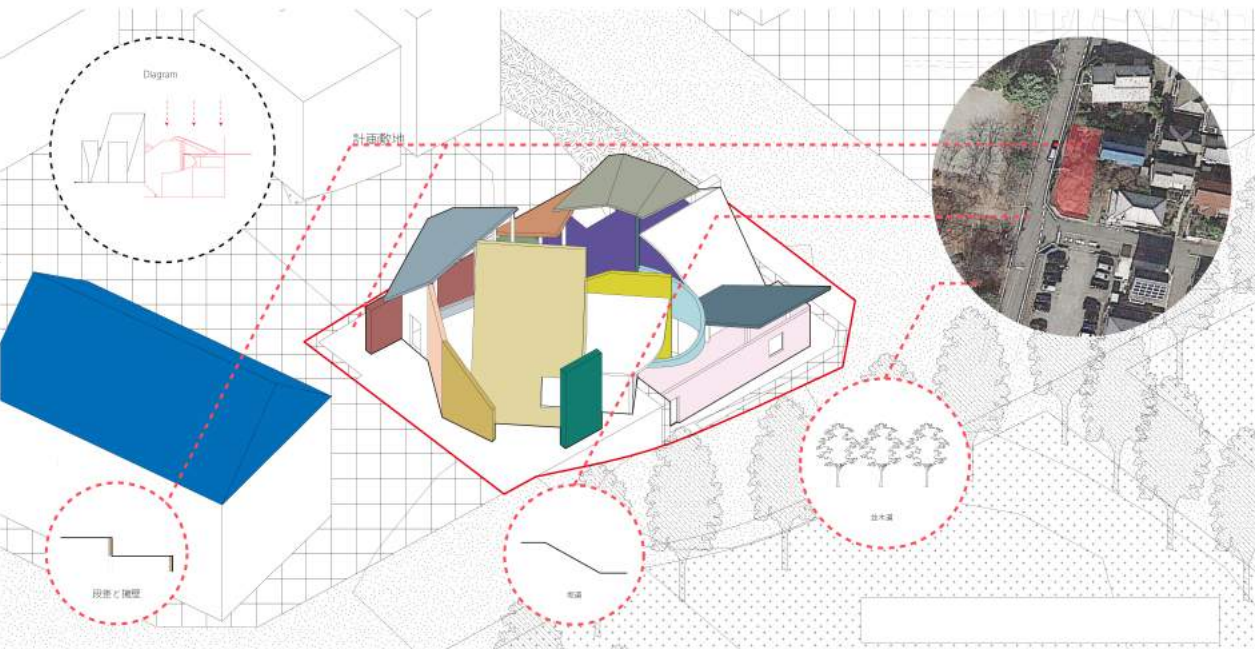
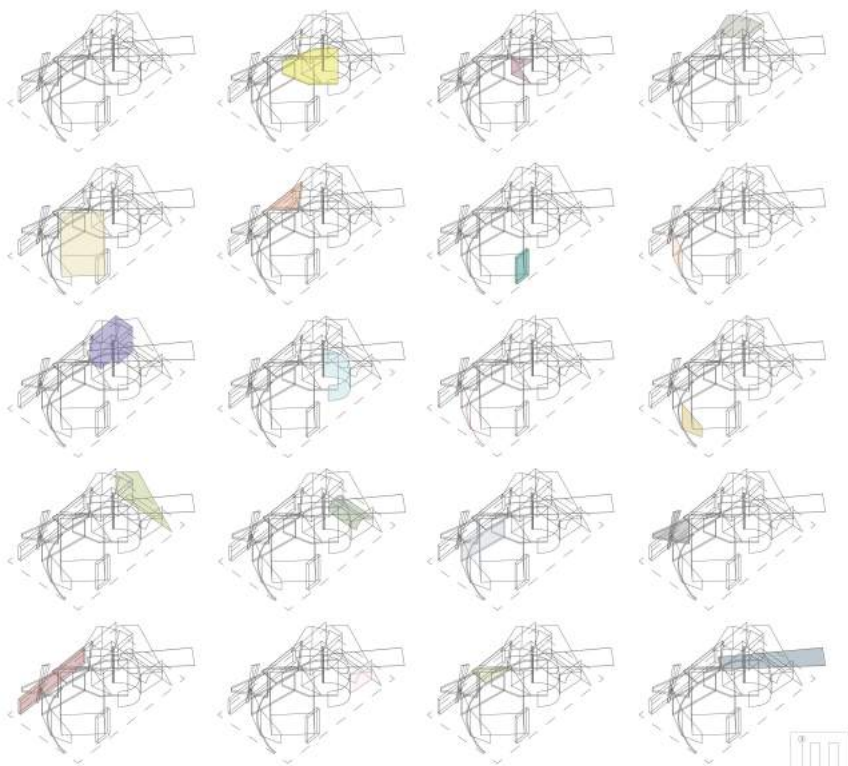
「離散的集合知」つくるためのフローチャート

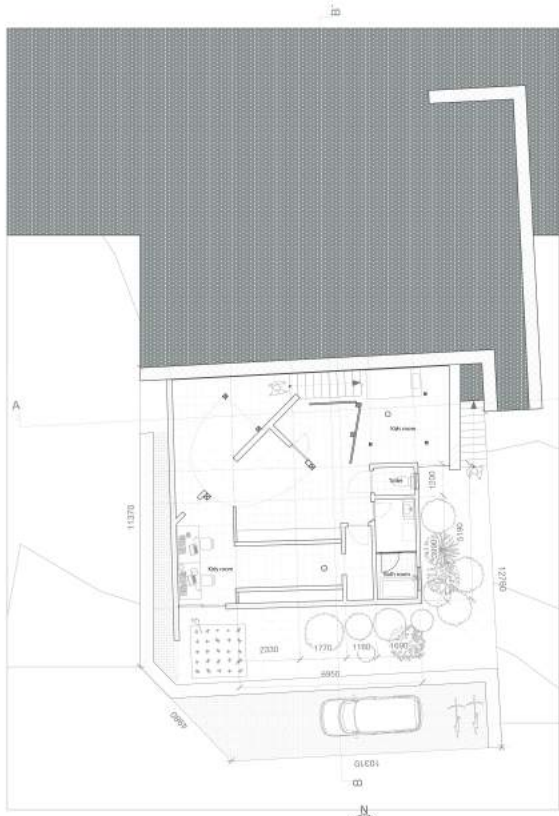


Step 01-04を参考に繰り返し制作を行った。このプロセスでできた輪郭を「離散的集合知」と名付ける。これは、敷地にあるかじめ対象として配置するものである。制作時はスケール、美意識、計画性のないモノの配置関係と密度という情報のみもつ。追加されたルールは制限時間内とにモノを切った本人がそのままに配置していったことである。この実験では制限時間を設けることにより、制作者が迷わず間もなく配置することができ、美意識や計画性を外したであろう配置関係ができたため、この「離散的集合知」を設計に反映させる。「離散的集合知」を初期条件として敷地に配置し、コンテキストやプログラムを与えたいうえで観察者となり設計を行う。本計画では、スケール感の異なる住宅と商業施設の2つを設計することで、様々なスケールを併用しても「離散的集合知」が間取りとしての手がかりとなるのかを実験する。

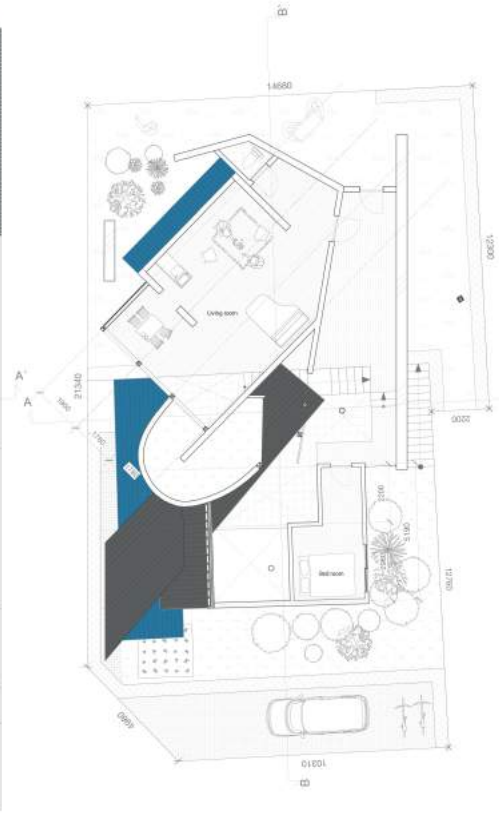


制作された離散的集合知の配置順序

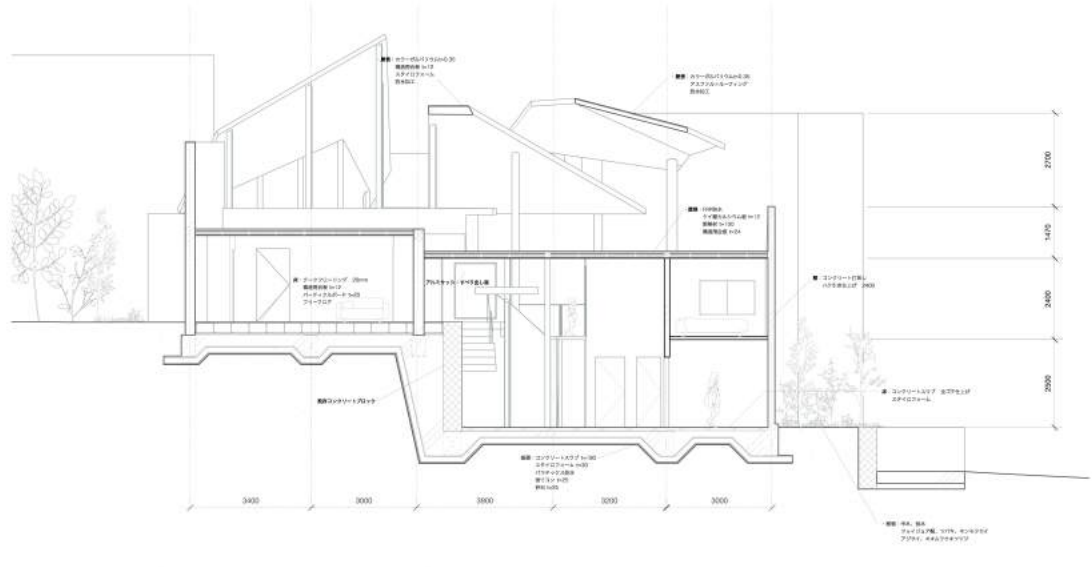




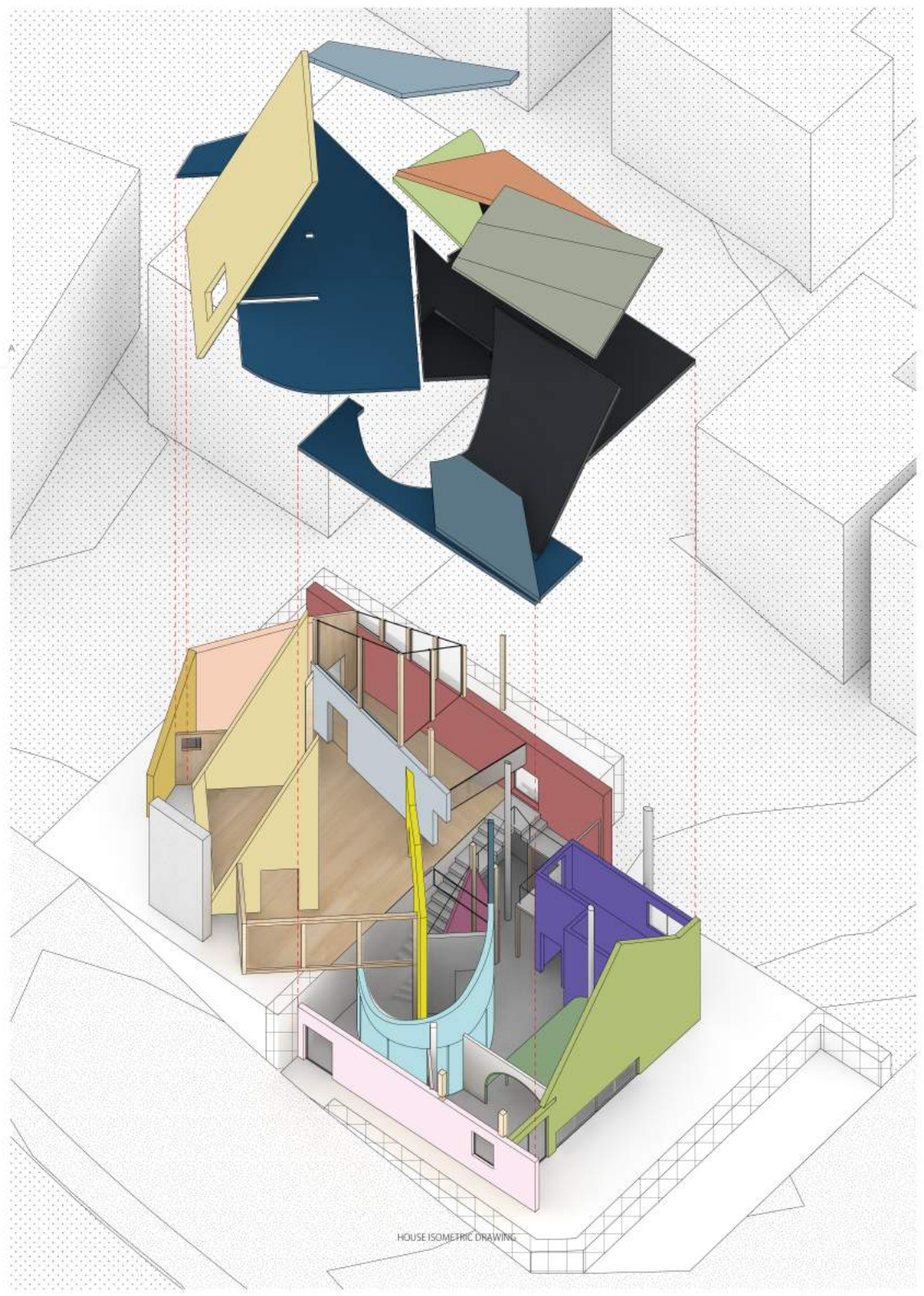
HOUSE 1F PLAN S=1/100



HOUSE 2F PLAN S=1/100



HOUSE B-B' SECTION S=1/75



HOUSE ISOMETRIC DRAWING