

媒介的オブジェクト設計論

-様相・指示に着目した設計手法の提案-



建築はあらゆるものと関係しながら成立している。関係することで多様な価値観を持ち込み建築を豊かにすることができる。

しかし、関係のみで全てを捉えていては建築およびオブジェクトそのものとしての純粋な価値は取りこぼされてしまう。

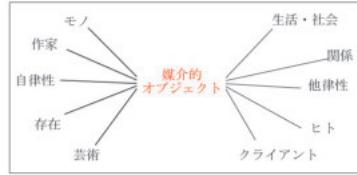
本提案では関係性を含みながらオブジェクトの在り方を追求する。

オブジェクトを追求しながら 関係性・生活へと還元媒介する

本設計手法はモノそのものの魅力を高める「オブジェクトの追求」を行なうながら、それらの発する作用を軽やかに読み解くことで人の生活や社会に応答していく。これらはどちらかが優位となるものではなく、設計行為の中で同時に連鎖的に追求していくものである。

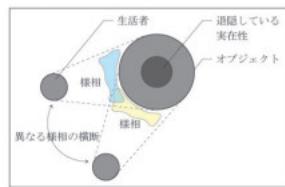
設計と応答はオブジェクトの持つズレを過剰にしながら3つの属性を獲得するなかでなされる。本稿では自邸の改修・増築案の提案を通して、より具体的なオブジェクトとクリアントの要望に応答していく。

この建築（オブジェクト）に接触する全てのヒト・モノは個々のオブジェクトの不可意識に出会うことで、自然と関係を持ちオブジェクトを取り巻くネットワークに巻き込まれていくだろう。



オブジェクトの本性への媒介

異なる様相が対象の認識にズレを生み、そのズレの過剰さがオブジェクトの本性を示す。



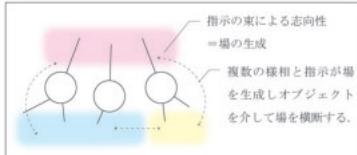
スタディの連鎖としての媒介

周囲のオブジェクトとの関係性を抽出することで、オブジェクトの編集により生じたズレが関係性を更新しながら統合される。

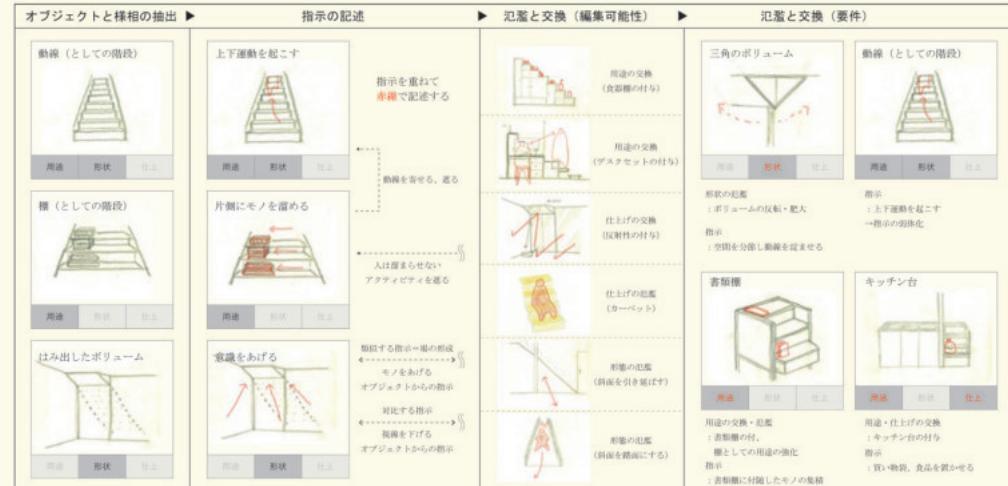
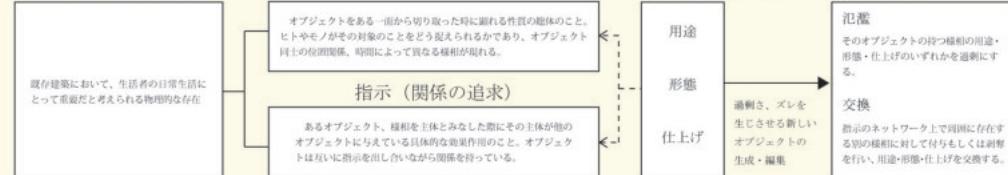


場の生成・横断としての媒介

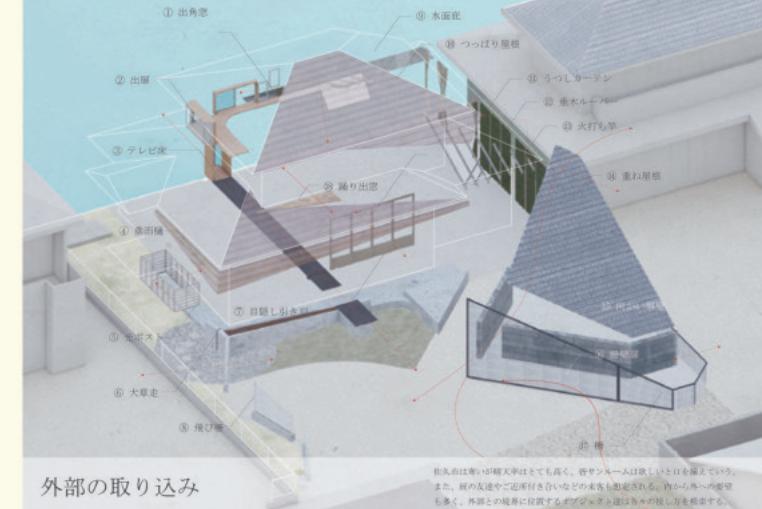
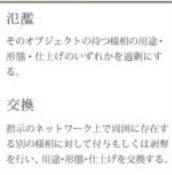
オブジェクトの様相・指示の集合による場がオブジェクトの持つズレを介して切り替わる。



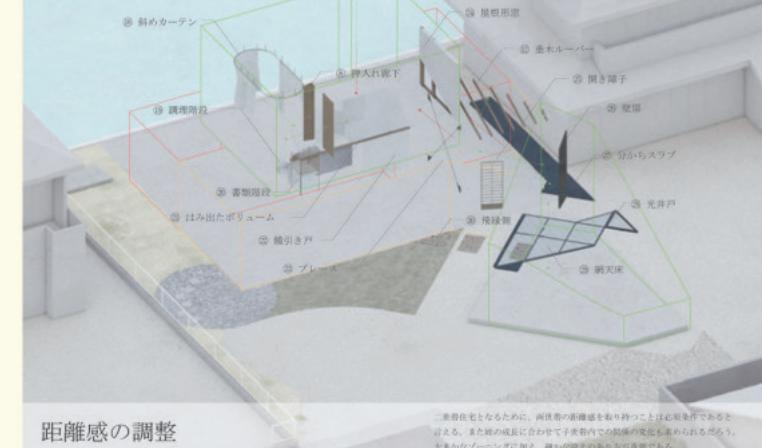
オブジェクトの定義



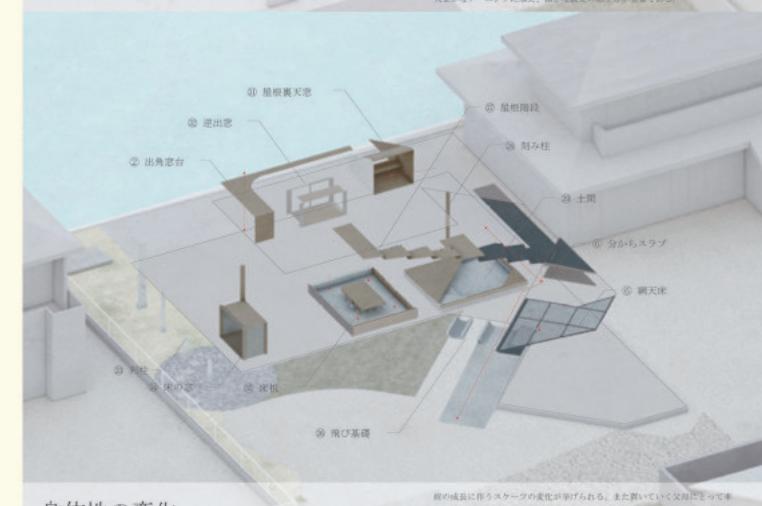
設計手法



外部の取り込み

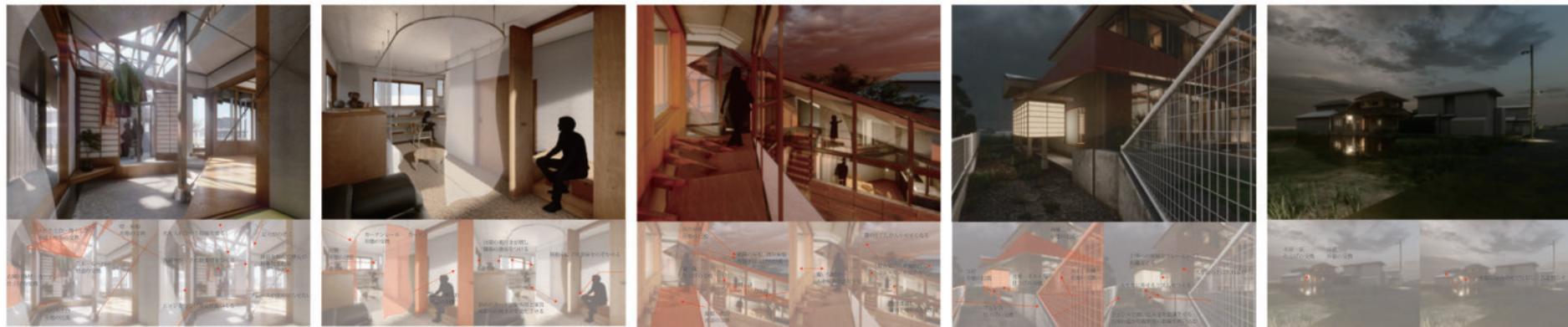
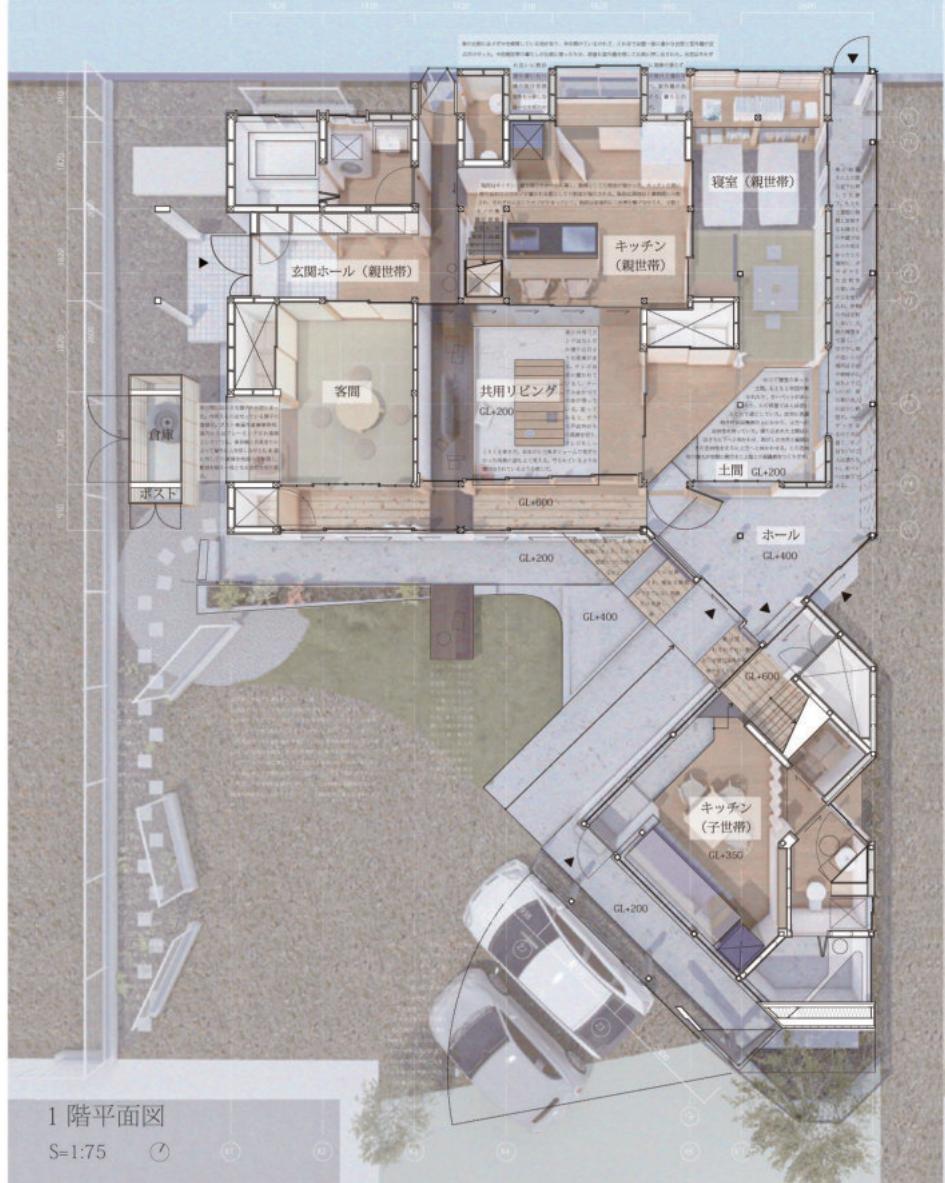


距離感の調整



身体性の変化

既存の構成に作るスケーブルの変化が挙げられる。また描いていく仮想によって車椅子の人間も規則に流れられる。身体のリズムや筋肉の変化に対して、場所ごとに答えていく必要があるだろう。



オブジェクトの記述

改修・増築を通して新たに設計・編集したオブジェクトの様相と指示を記述する。新たなオブジェクトは既存のオブジェクトと参照しあうことで、既存のオブジェクトは既存のコンテクストとのズレからもとどめを行った性質が過剰になることで、不思議さを持ち始め。そしてこれらは互いに、そしてヒトやモノに指示を発し、新たな場のネットワークを形成している。

