

抽象的な生命
 インタラクティブ
 センサー
 コンピュータという他者
 恣意性の消去
 環境そのもの
 うつろい
 変化
 アニメグラム
 メタポリズム
 デコン
 フラクタル
 カオス
 動的から生的
 プログラム
 進化
 アップデート
 更新可能
 エンジニア
 テクノロジー
 産業革命
 情報革命
 情報空間
 ユニバーサル
 ギャラリー
 卒業制作
 アンビルド
 建築の可能性



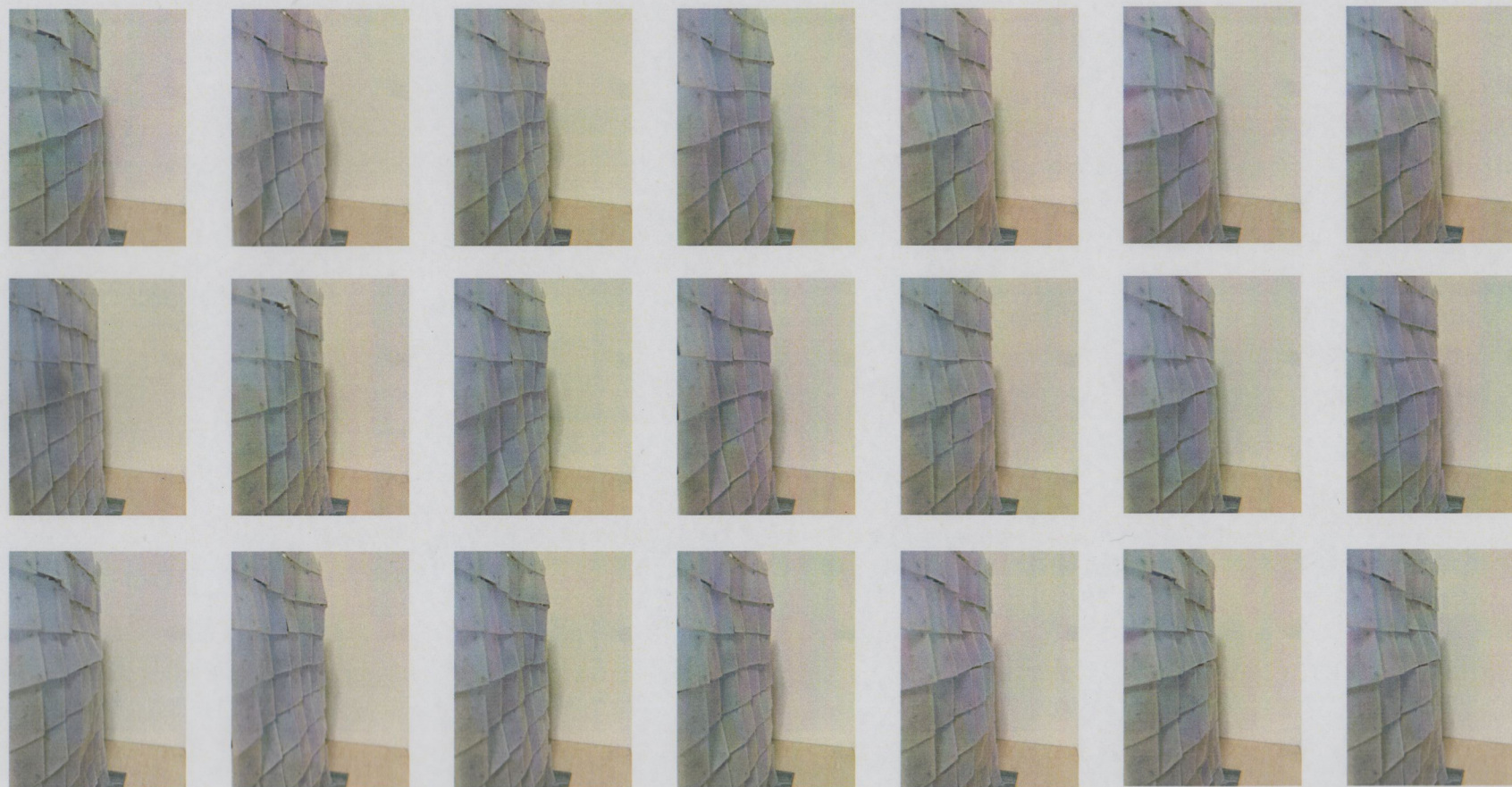
■ 建築の生命化

sky

空は絶えず変化する。日本語ではゆっくりとした変化を“うつろう”という。僕は空のように無心となって眺めてしまう、変化に富んだ豊かな様相の建築を見たいと思った。結果的にそれは、建築を物理的に動かし生命化することへと帰結した。建築らしさを保ちながらも、生物的に変化する。建築と生き物の間、抽象的な生命を創りだした。

picture : Eric chane

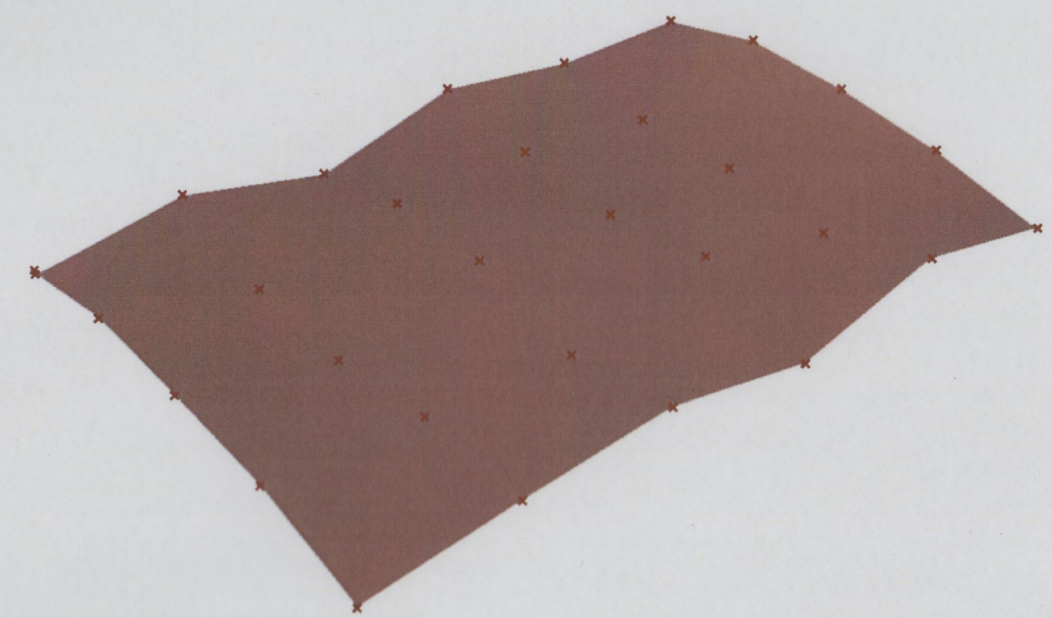
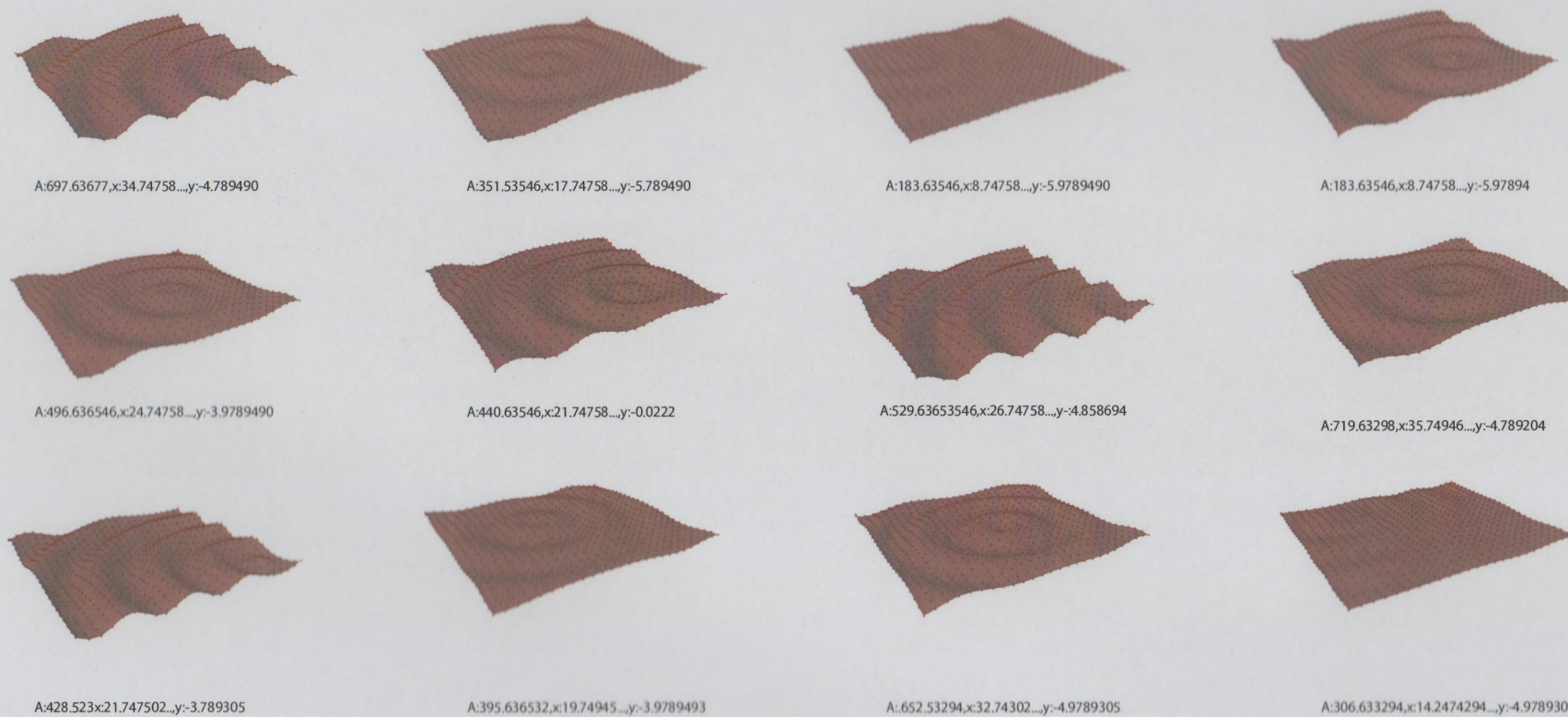


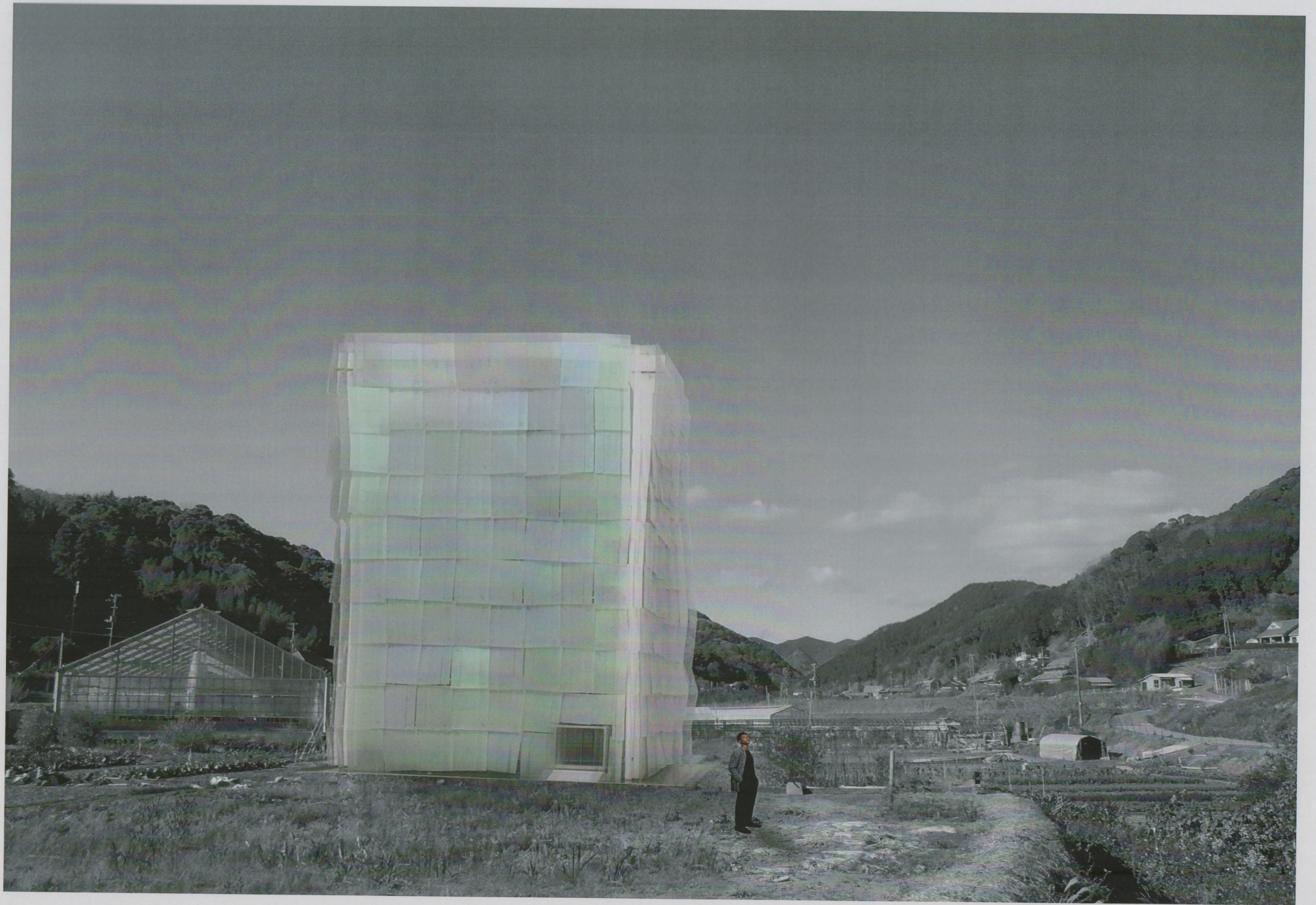


Autonomy / Interactivity

これまで建築が動かなかったのは、純粋に技術的に困難であったからと考える。今回の提案では、ファサードを動かし、その変化が内外に影響することを目指した。各ファサード4枚のパネルが微妙に重なり合う中心点のうち、10カ所をモーターで押し出すことで、豊かな曲面を生成している。押し出す距離は、シミュレーションのUVポイントの移動距離を、モーターの回転角度に置き換えて決定する。

曲面の動きは、環境音から異なるパターンで生成され、外界の音の変化を乱数を発生させる、コンポーネントの変数とすることで、波の始点、周期、高さが無秩序的に変更されている。また、そのほか各種センサーを取り換え、プログラムを書き換えることで、建築が生物のように、環境とあらゆるインタラクティブな関係を気付くことができる。Autonomy, Interactivityとは人口生命 A-life の研究分野で生命の定義として重要視される要素である。

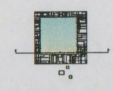
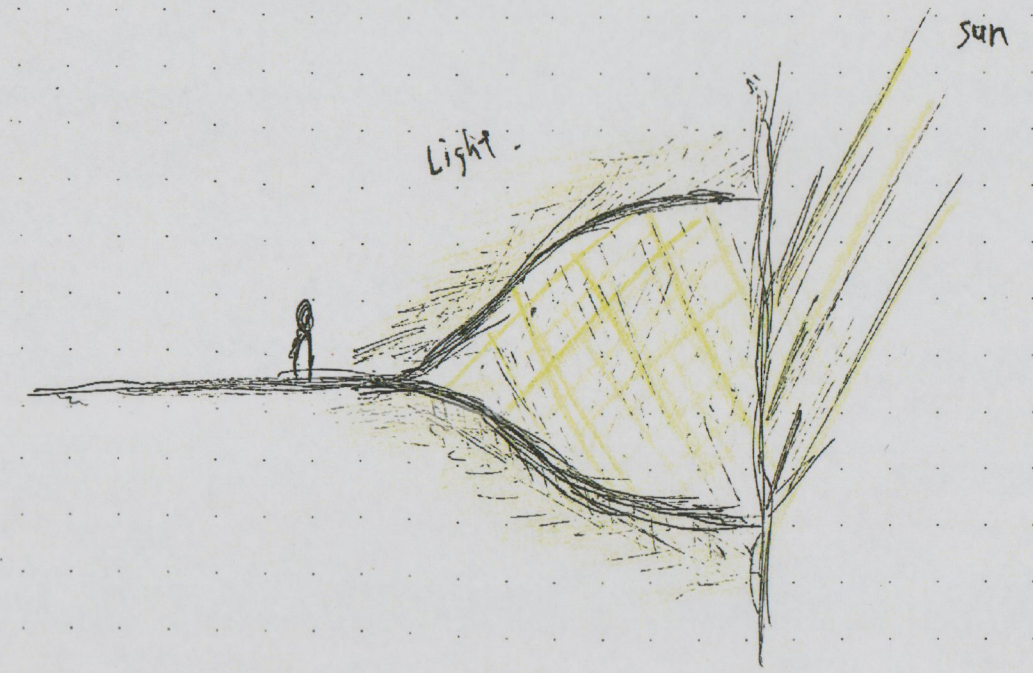
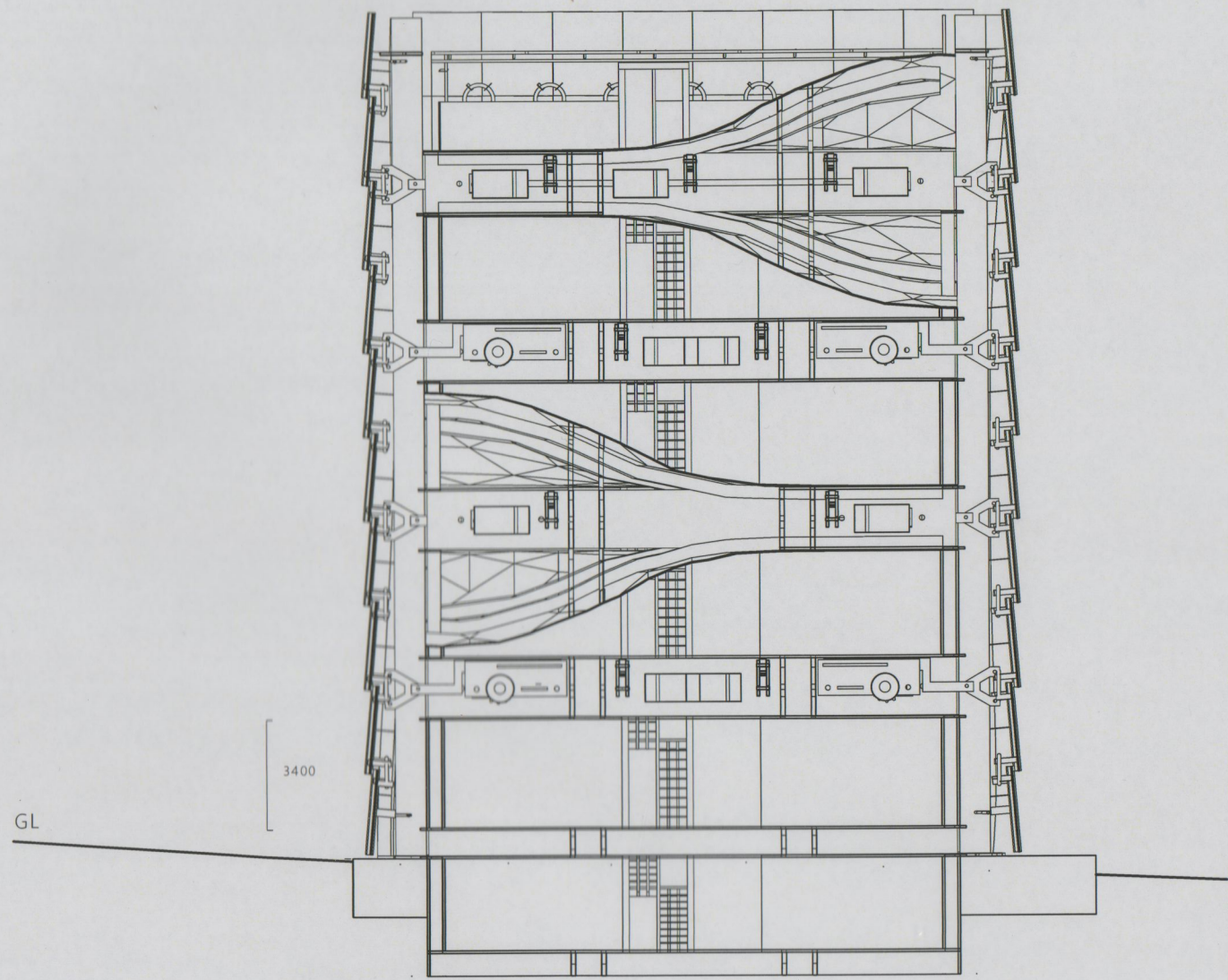





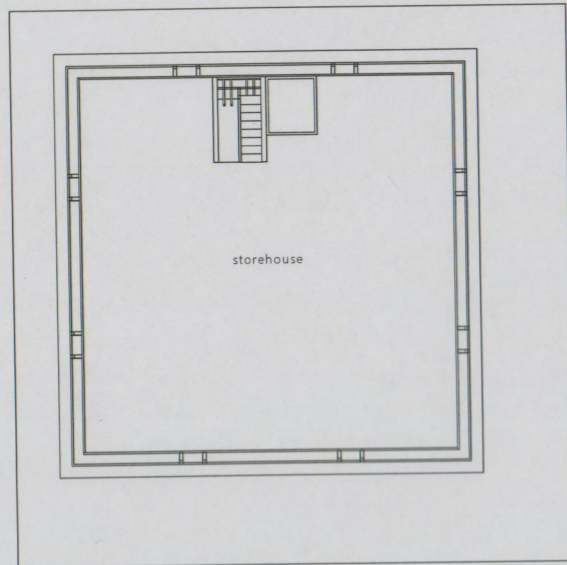


cave

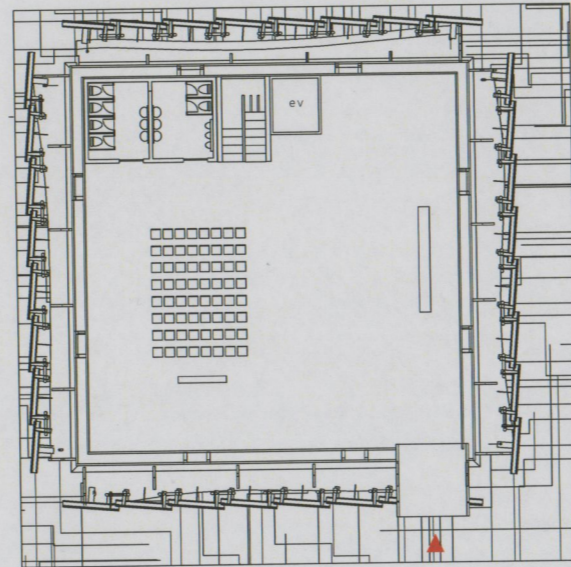
内部空間は光る鉱石の洞窟のような展示スペースである。ファサードの動きの変化を内部空間に引きこむことを考えた。スラブの一端を大きく開き、半透明な素材を用いることで、揺らぐ自然光を取り込む。自然の無秩序的要素を抽出し人工的な自然を構築することで展示スペースに求められる中性的な環境を提供する。



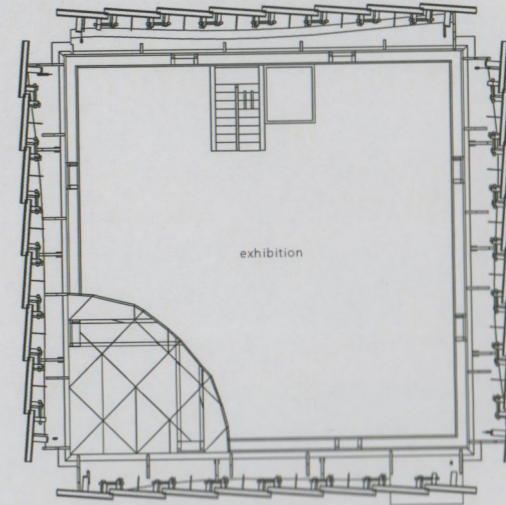
Plan S=1:300  N



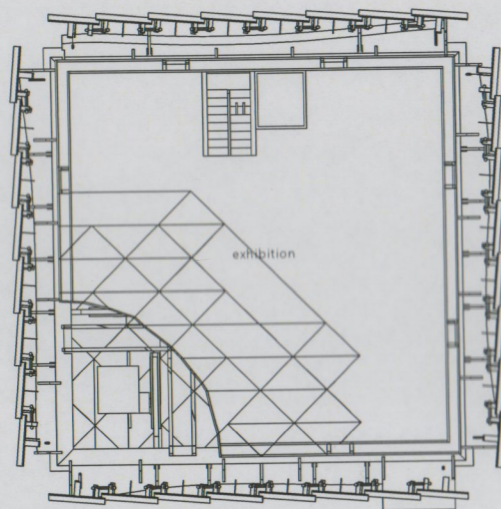
GL-1000



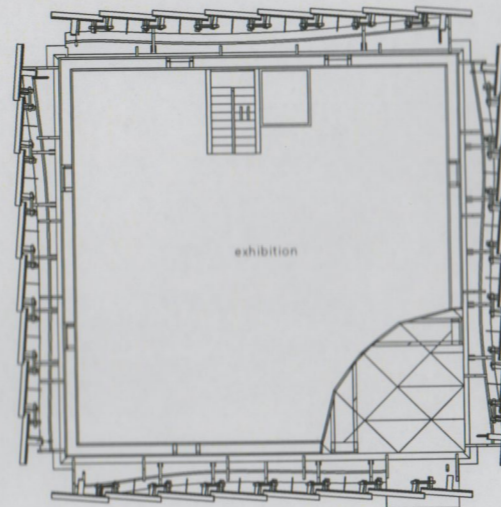
GL+3000



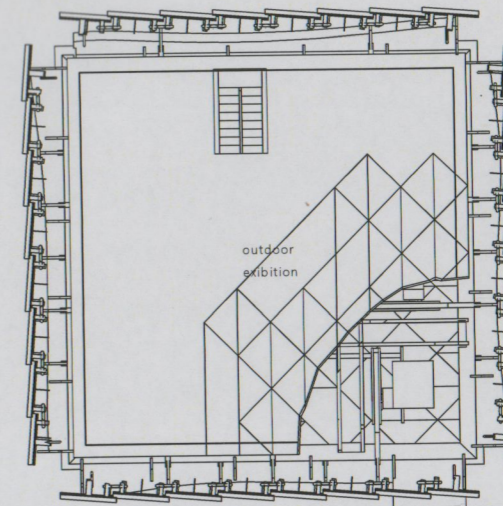
GL+8000



GL+13000



GL+18000



GL+23000

Elevation S=1:200

