

2013年度 森基金 活動報告書

M1/81324293/ 亀岡 千花

『簡易建築における土着性の取り入れ方について』

■研究概要

20世紀から社会は産業発展を中心に構築されてきた。しかし現在、環境問題で顕著に現れたように、効率性や利便性を追求する資本主義社会の欠点を問い直す時代に入っている。都市におけるスクラップアンドビルドも資本主義社会の課題の一つである。再開発により土地性が希薄になり、商業施設などの賑わいで一見活性化しているように見えても、場所の力は弱体化している。

それに対する危機感は、2003年に再開発のために解体された青山の同潤会アパートをめぐる保存運動でも見られたように、多くの人が抱き始めている。

本研究では、建物の保存と継承の事例研究を行った上で、茶室で用いられる「写し」という手法をモデルとした都市における空間の記憶の継承方法を提案し、また、実際の都市で活用できるか、フィールドワークベースとしたシミュレーションを用いて検証し、そこから新たな可能性の探究をする事を研究の大枠として位置づけている。

■活動報告

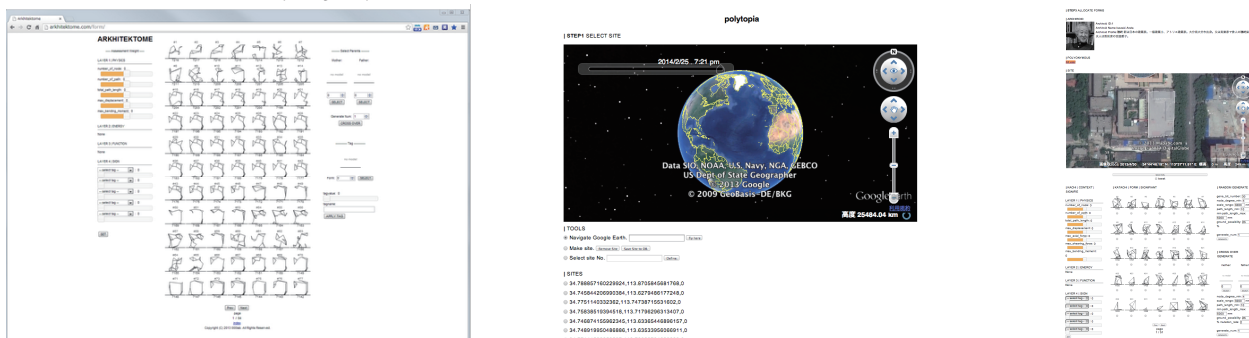
上記の概要を大枠とし、今年度は以下二つのシステムを研究室単位で行い、並行して個人ではそのシステムの応用・発展について考察及び調査を行った。

ー TKG



30mm 四方の一種類の単一部分材に切り込みとボルトのための穴を空けるだけで梁や机、椅子といった違う複数の物質を構成できる。このシステムは、松川昌平が研究している Topological Grid に基づいて行っていることから Topological Grid Kit と呼ぶ。

ー ARKHITEKTOME/polytopia



node (点) と path (線) を bit 化することで様々なかたちが作れるネット上システム「ARKHITEKTOME (アルキテクトーム)」bit 化することによって、遺伝的アルゴリズムを用いてかたちの生成における適応地形を探ることが出来る。また、そうした生成のプログラムに加えて定性的または定量的な評価をすることが出来る。それらの評価は、点数の重み付けによ

ってランキングにされる。この評価におけるシステムがネットという情報空間に置かれる事で、複数のユーザーによってかたちを生成することが可能となる。このシステムを実空間へと発展させたのが、「polytopia(ポリトピア)」情報空間において多数の人がかたちの生成に介入出来るシステムを利用する事で、従来のトップダウン的手法にしか成り得なかった都市計画をボトムアップ的手法へと転じさせる布石のような段階になると位置づける。

■活動成果・展開

システムを使って単一部分材から複数物質・生成と評価を実装することで、均質から特質化するプロセスを学ぶことが出来た。この基礎を利用して、評価におけるパラメーターをより方向性のある恣意的なパラメーターへと変化させる応用段階における定性的及び定量的評価を考える。そのような評価を考える際、土着性という定性的評価がどのように生み出されるのかへとつなげられる。