

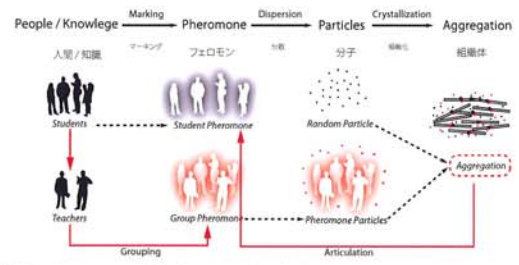
世界の環境は私たちの想像のスピードを超えて変化しています。建築はこの状況の中で進歩を続ける一方、自然とは距離を置き私たちの生活環境の維持のための発展を続けました。建築を作ること、又はその形態を生む方法論は経済的な合理性によって解釈され消費される。本プロジェクトではその問題に対し、より自然に近いシステムを構築し建築と自然が鼓動しあう様な環境を作り出すことを目的としています。私たちの生活が建築を介し、自然と迎えるような姿が将来の建築の『かたち』であると考えます。

# Lingering Nature

建築を作るプロセスは多くの場合概念的な枠組みによって単純化され細やかな関係性などが排除されている。新しいシステムを構築するには建築の要素や人間の行動を解体し、それらが分子レベルで関係を持ち干渉しあうことで、自然界に見られるような非線形な構築システムが生まれるのではないかと考えた。そのシステムの高に本プロジェクトでは様々な個性をもったエージェントを用いて、色々な要素の干渉によって自己生成的に生まれる空間を建築のベースとして抽出している。

このシステムを用いてアメリカ、フィラデルフィアにある大学施設を設計した。この施設では教育によって生徒や教師の間に生まれるコミュニケーションや、プログラムの空間定義に着目し、エージェント同士が外部の環境とどう干渉しながら建築を生み出していくのかを試みている。そのシステムが作り出す干渉は蓄積され徐々に空間へと変換されていく。それを表現するためにここでは集合体を形成する組織を用いて建築の形態を作り出している。その結果、すべての要素が他のすべてに関係した小さな自然の様な建築が生まれた。

## Organization Rules

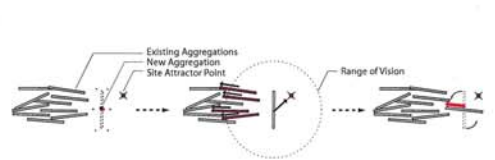


学校内で起こるコミュニケーションの規模や種類によって特定の行動が定義されている。多くの場合人はより知識の多い人間に群がる形でグループを形成し一時的なプログラムを発生させる。空間の定義のない場合、グループはそのプログラムの痕跡をその場に残留させる。これをプログラムのマーキング行為と見ている。

プログラムのマーキング行為によって残された痕跡はフェロモンとなり同じようなプログラムを持った新たなグループを引き寄せる。またフェロモンは効力が薄れていく課程で空間を定義する組織を発生させる。時間の経過によりプログラムのフェロモンは強く残る部分が現れ、そのプログラムのための空間が構築されていく。

一連のプロセスで構築されていく組織は各々が集合体を形成していくための意志を持ち、他の組織や周囲の環境と干渉しながら全体として成長していく。このシステムは植物が自然界で繁殖する形に近く、建築が自然と密接な関係を構築し呼応していく開かれた組織になるということを目指している。

## Aggregation Alignment



組織は周りで行われているプログラムの状況を判断してそのプログラムが必要している空間を作り出すために自身の位置や角度を決める。新たな組織が生まれる時には周囲の組織や外部環境をコントロールするポイントとの関係をチェックしそれに従う形で集合体を形成していく。このプロセスを各々の組織が同時繰り返ししながら様々な場面で生まれる干渉を処理していく。

## Generation Process

