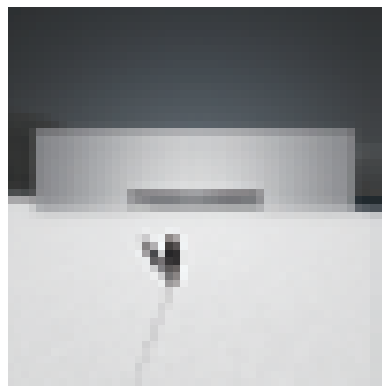
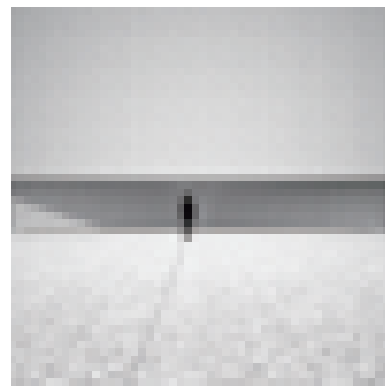


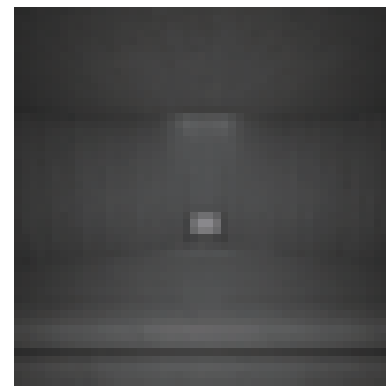
#5



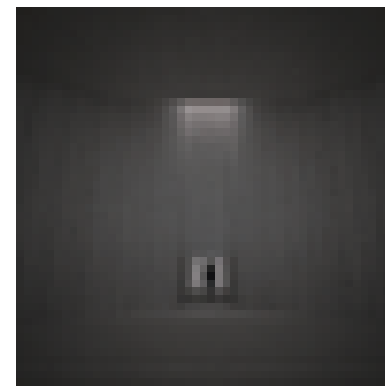
1-1



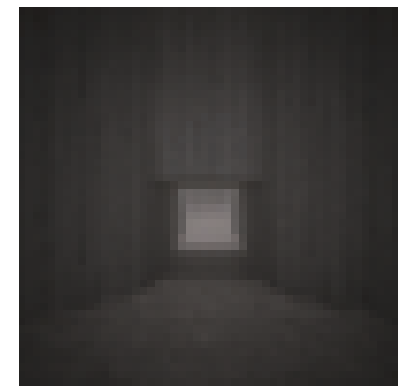
1-2



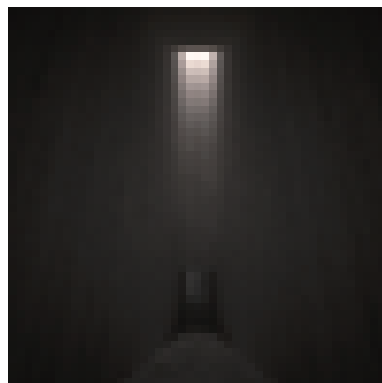
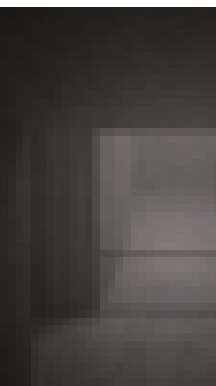
1-3



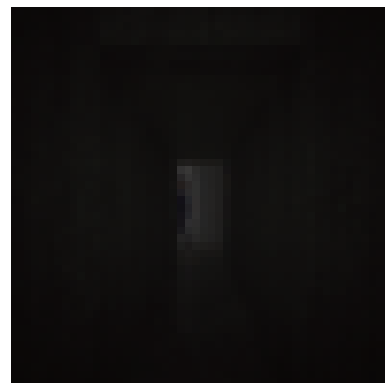
1-4



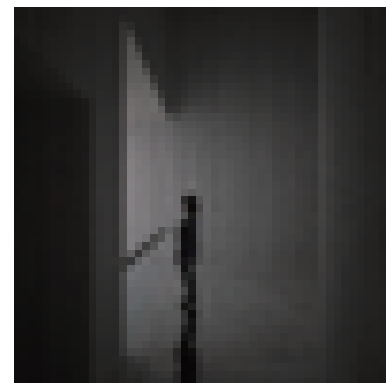
1-5



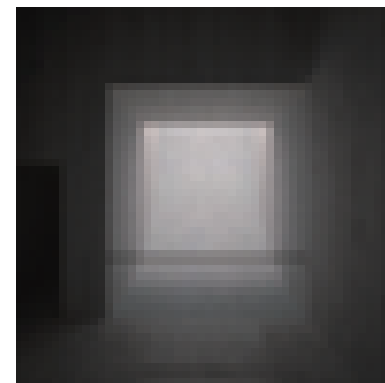
1-17



1-18



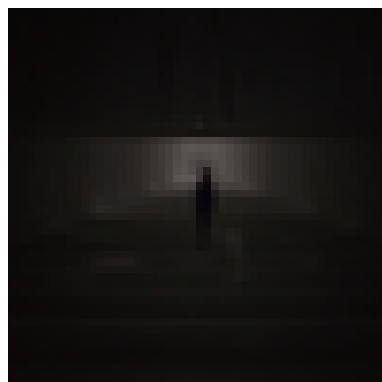
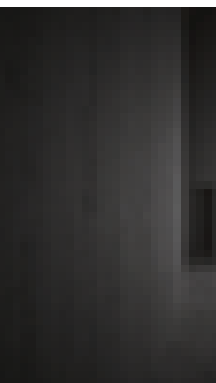
1-19



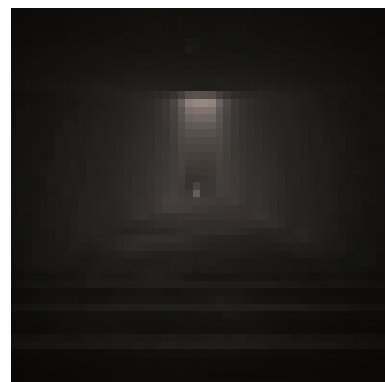
1-20



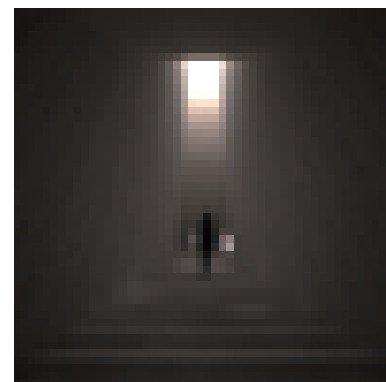
1-21



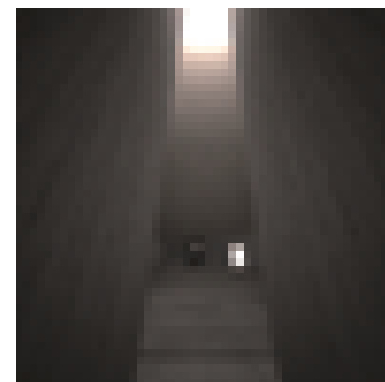
1-28



1-29



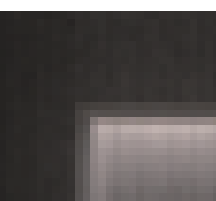
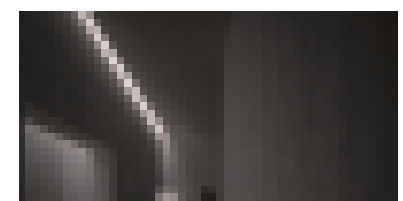
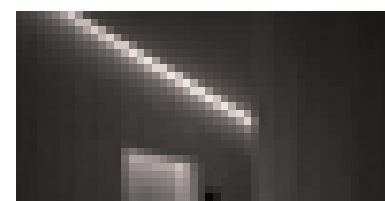
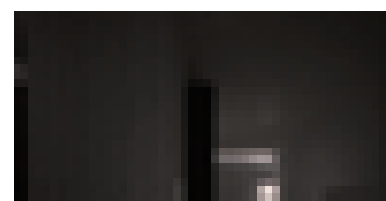
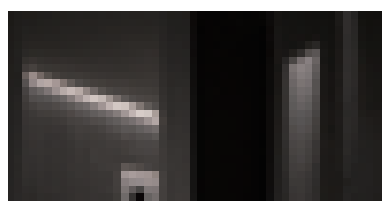
1-30

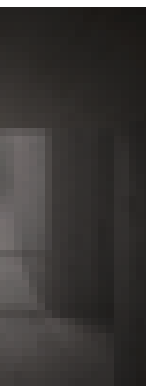


1-31



1-32





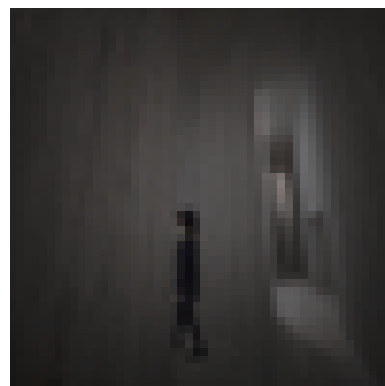
1-6



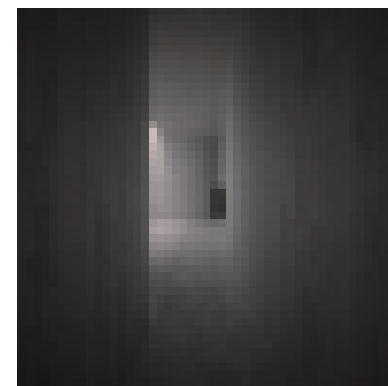
1-7



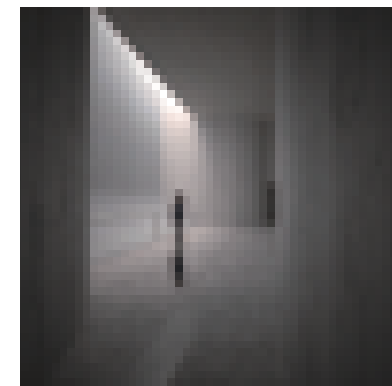
1-8



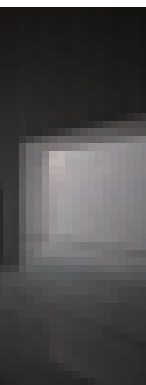
1-9



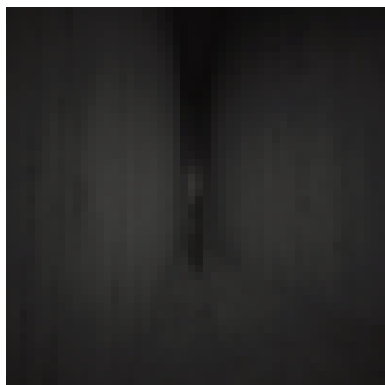
1-10



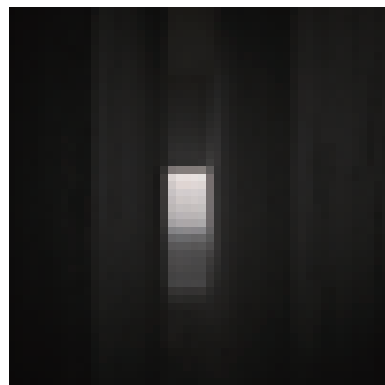
1-11



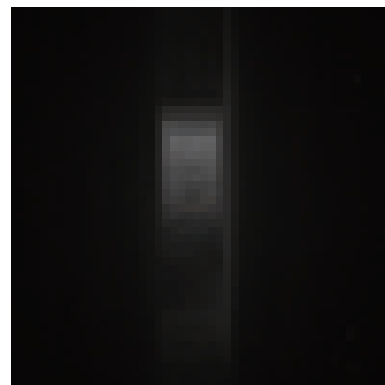
1-22



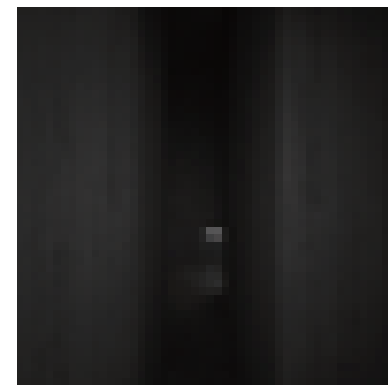
1-23



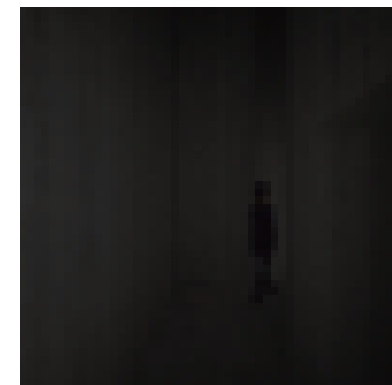
1-24



1-25



1-26



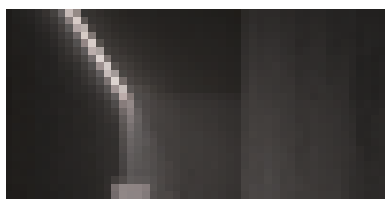
1-19

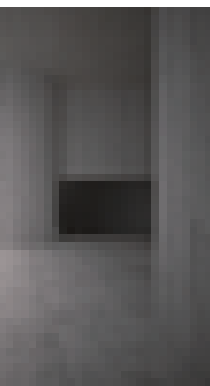


1-33



1-34

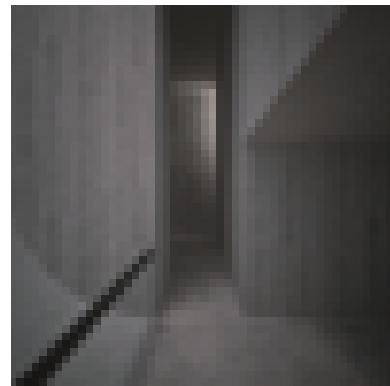




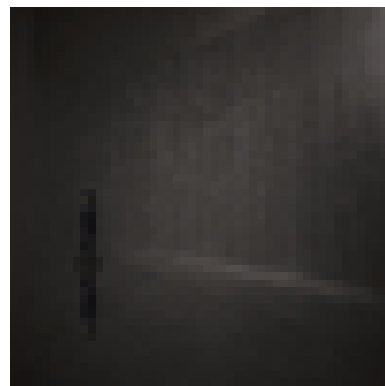
#1-12



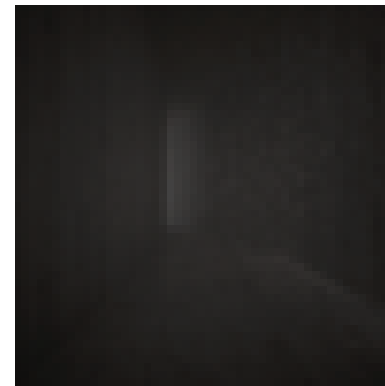
#1-13



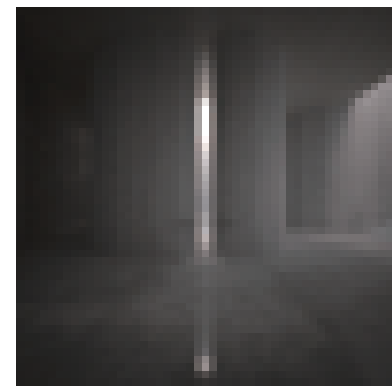
#1-17



#1-18



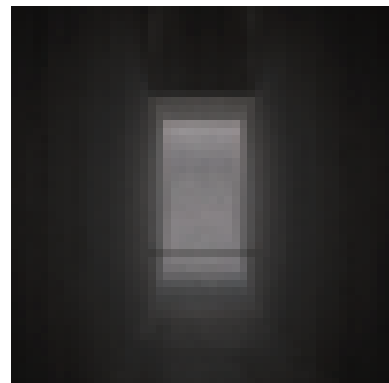
#1-19



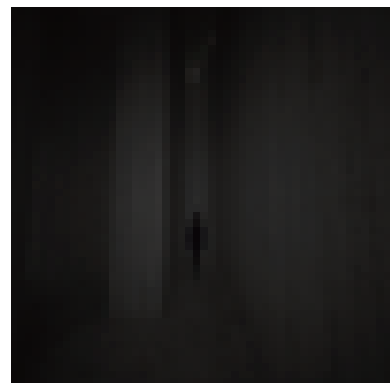
#1-14



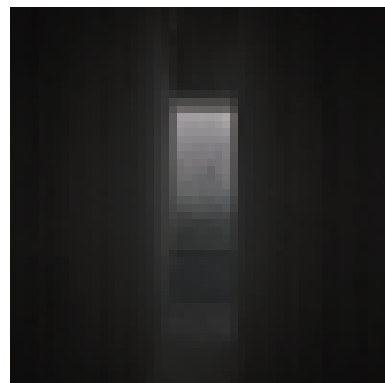
#1-20



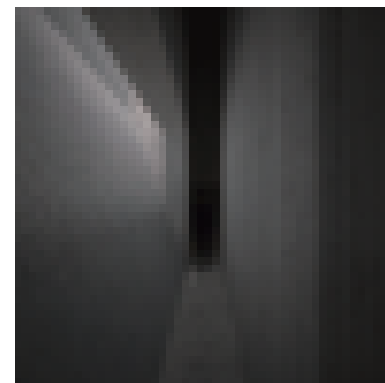
#1-21



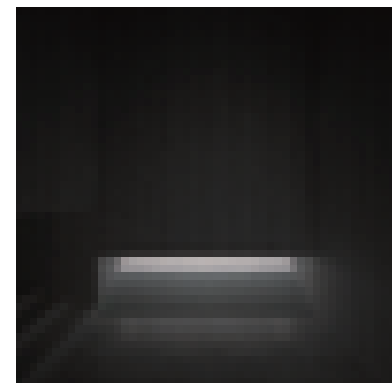
#1-22



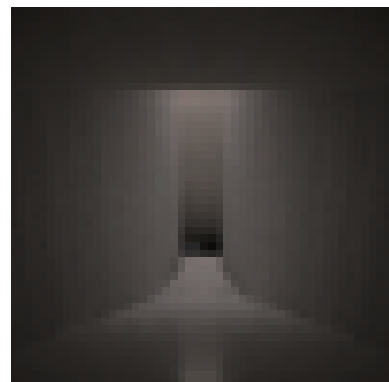
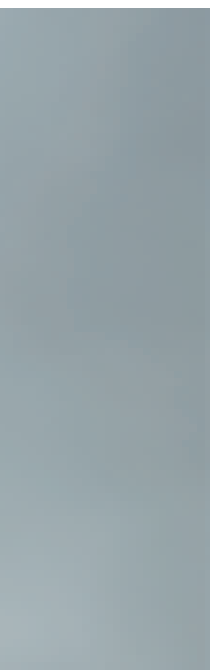
#1-23



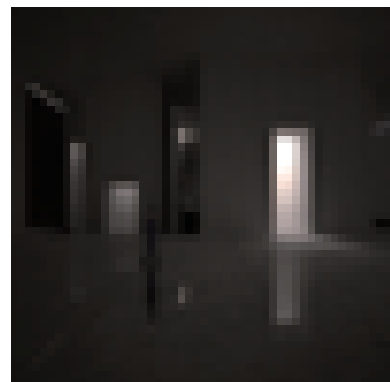
#1-24



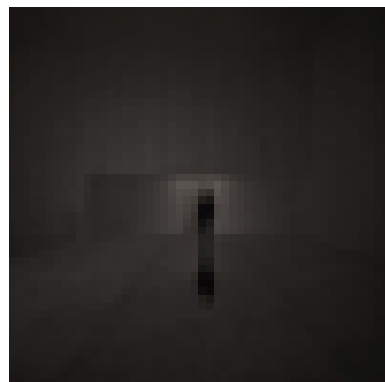
#1-25



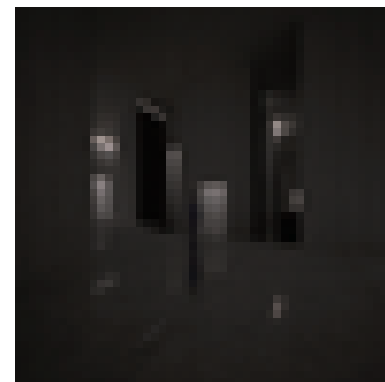
#1-35



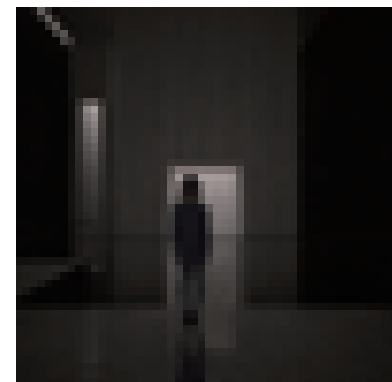
#2-1



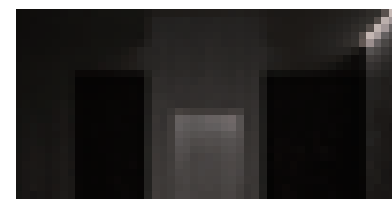
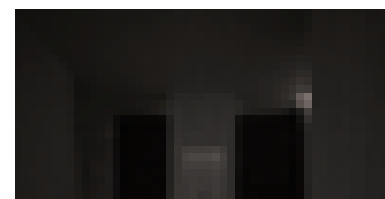
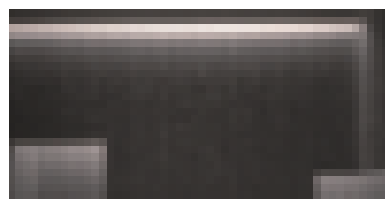
#2-2



#2-3



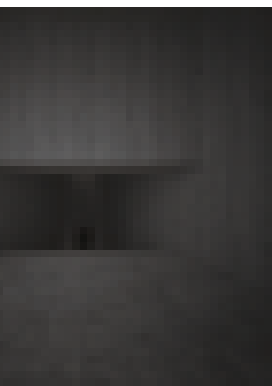
#2-4



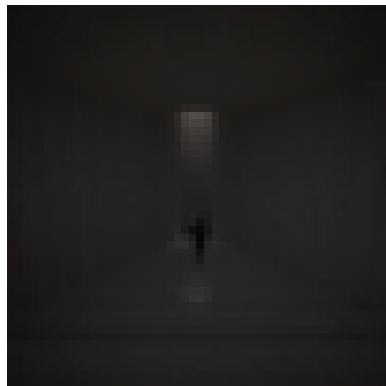
#6

空間のエチュード

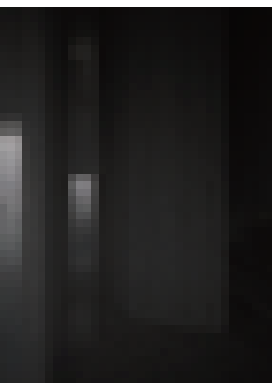
建築におけるプログラムやエンジニアリング、コンテクストがどのような意味を成すのか。現代の建築を見ているとコンテクスト以外はモダニズムによって肯定された最小限主義（ミニマリズム）から進歩が無いように見える。そしてコンテクストはポストモダンが生んだ文脈主義（コンテクスチャリズム）、一種の保守的な思考を引き継いで見えるのである。建築の形態がプログラムに沿っていると説明するも、壁の位置5センチの差異までは説明が付かない。コンテクストでいくら文脈を繕ってもやはり限界がある。これら限定要因（パラメーター）が建築のゲシュタルトを決定付けている部分の説明を試みても矢張り無理が生じる。すなわち形態はそれ自体に意味を孕んではないのである。こうしたシュルレアリスムの考察の元、逆に形態が何を生むかを見て行く。そこには空間（スペース）と立面（ファサード）がそこにはあり、これらの関係は現在、先のフェミニズム的観点から表裏一体の関係となっている。その結果、人は建築の立面から容易に空間の質を見極める。これはひとつの建築における均質性を生むのである。私は建築というものは常に変化を求め、決して全体を通じて均質性に陥ってはならぬものだ考える。これらを踏まえて整理すると、人が脳裏に思い浮かべた観念的な形態を、人が知覚した偶然の形状に付き合わせてみる為の、単純な物体（オブジェクト）を生むべきと行き着く。またここで、このオブジェクトが単なる形態（形式）主義的でなく、形状が内的に絡み合いつつ滞留した状態となる様式的操作になることを目指す。これは形態の反復行為として作品に反映されている。この反復させるという行為であるが、作品内では本質として軸を定義し、その軸に沿って、次の節では空間的観点において、それが素直に反復される。しかし立面はそれが反転しながら反復されるのである。この結果、視覚性（ビジュアルティ）な空間を決定す



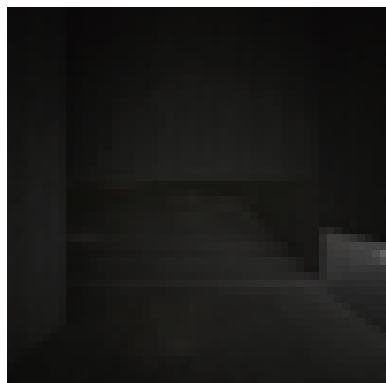
#1-15



#1-16



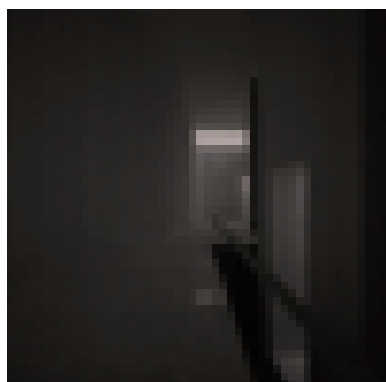
#1-126



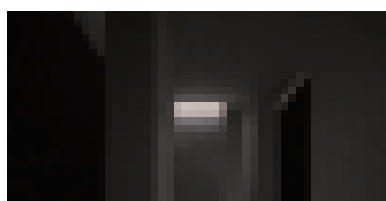
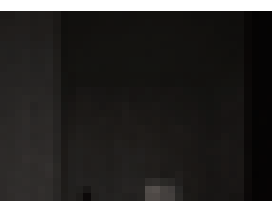
#1-27



#2-5



#2-6





#2-7



#2-8



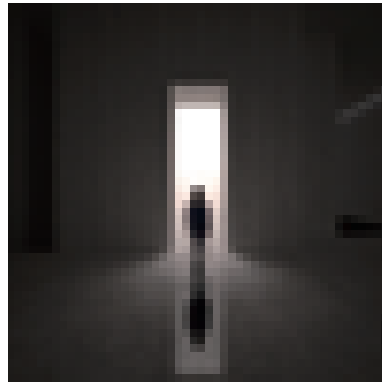
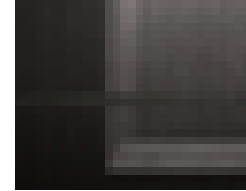
#2-9



#2-10



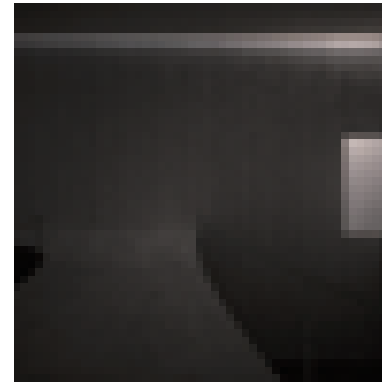
#2-11



#2-13



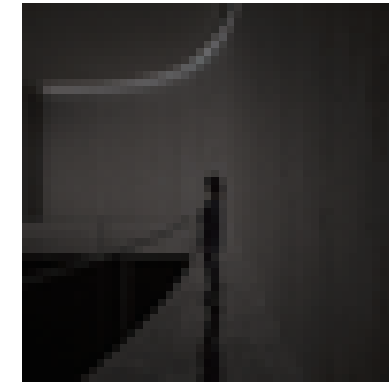
#2-14



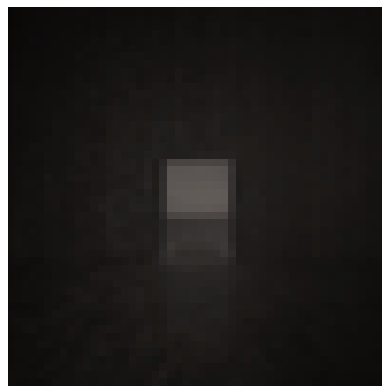
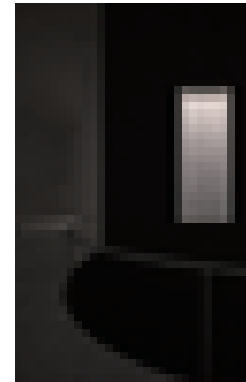
#2-15



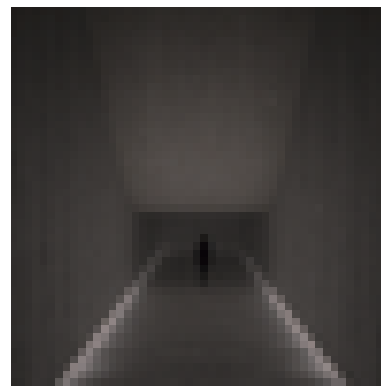
#2-16



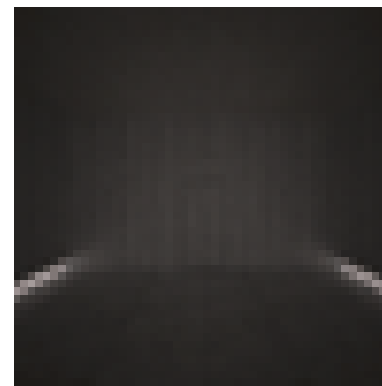
#2-17



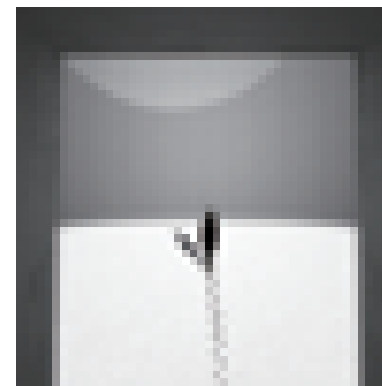
#2-21



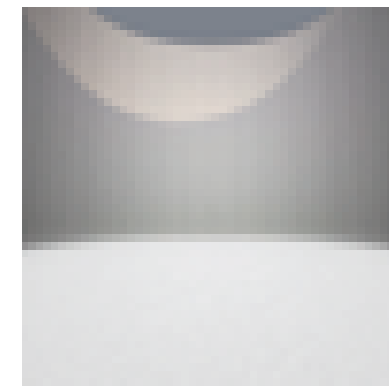
#2-22



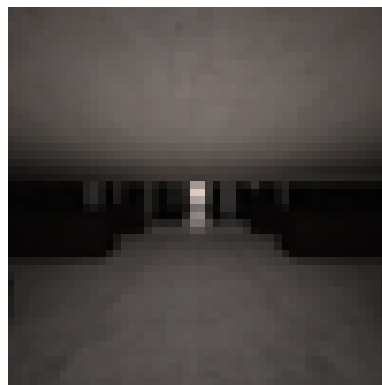
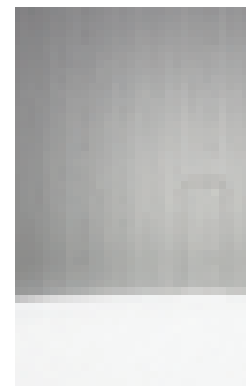
#2-23



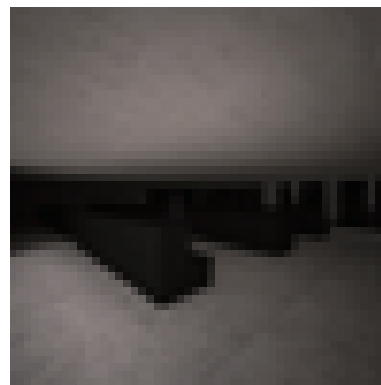
#3-1



#3-2



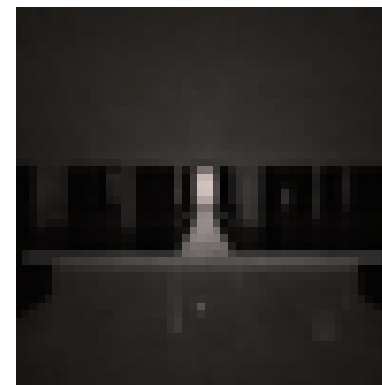
#4-5



#4-6



#4-7

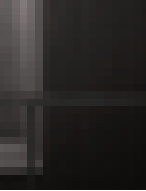


#4-8



#4-9





#2-12



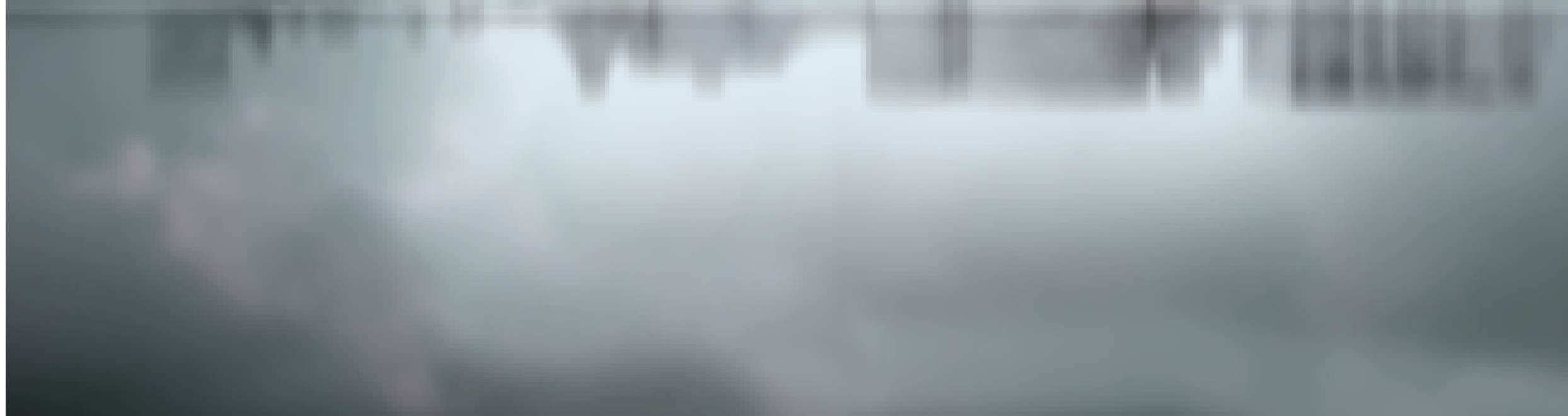
#2-13



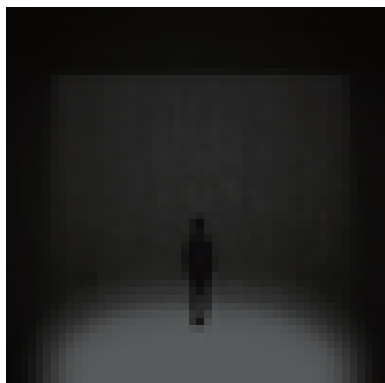
#2-18



#2-19



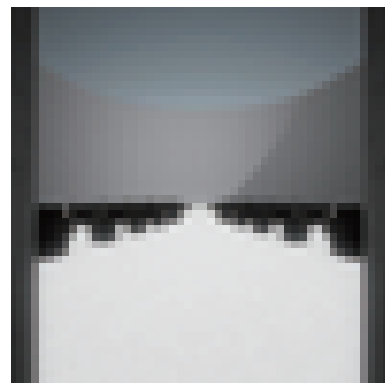
#3-3



#3-4



#3-5



#3-6



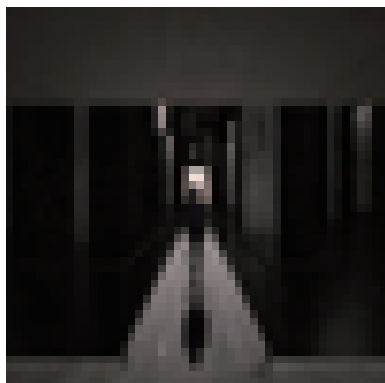
#3-7



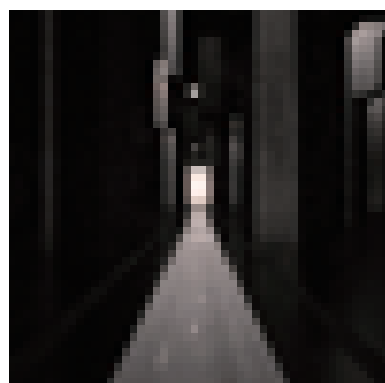
#3-8



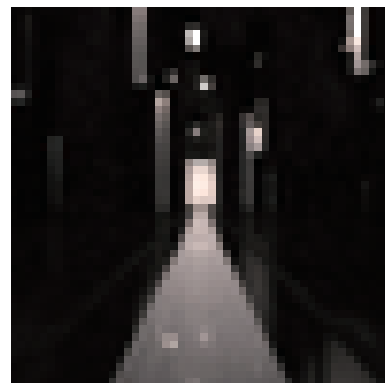
#4-10



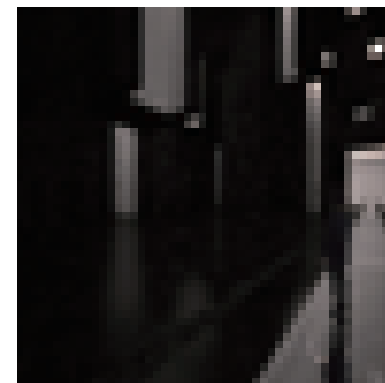
#4-11



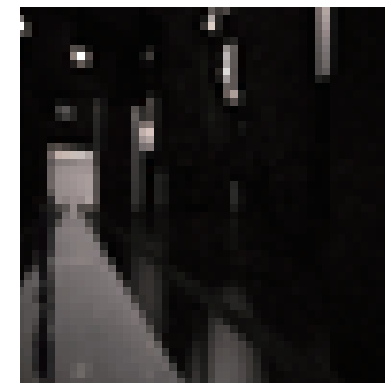
#4-12



#4-13



#4-14



#4-15





#0



#2-14



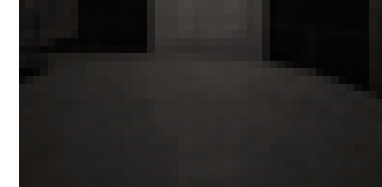
#2-15



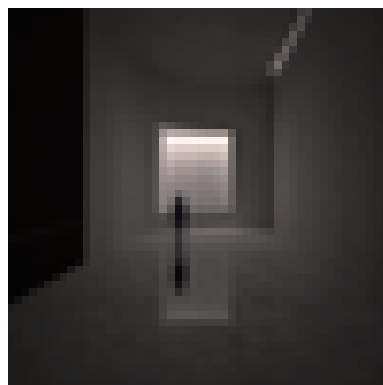
#2-16



#2-17



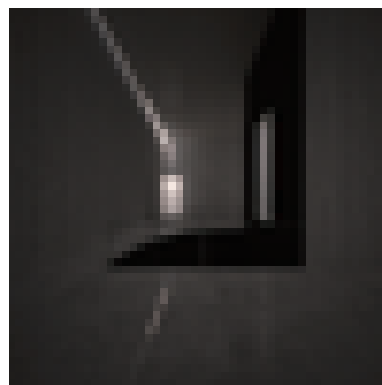
#2-18



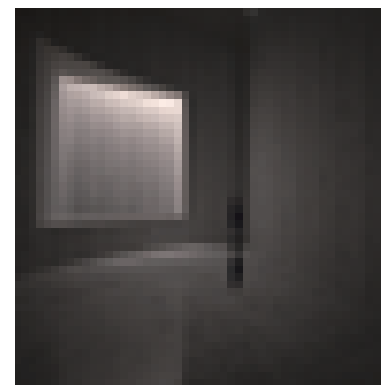
#2-10



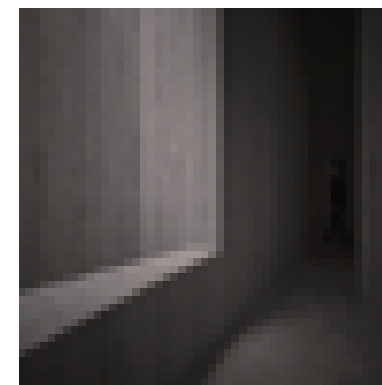
#2-11



#2-12



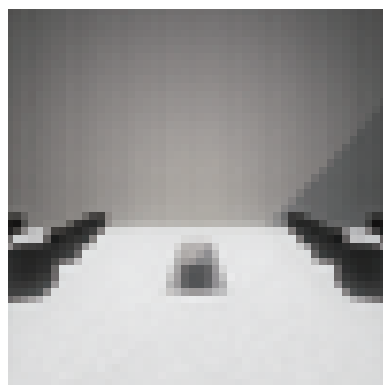
#2-13



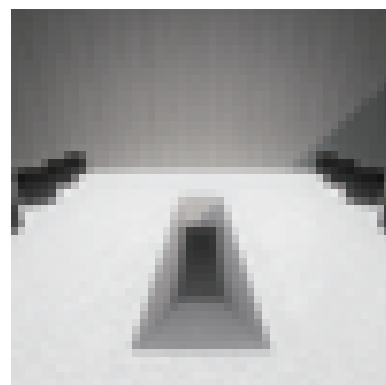
#2-14



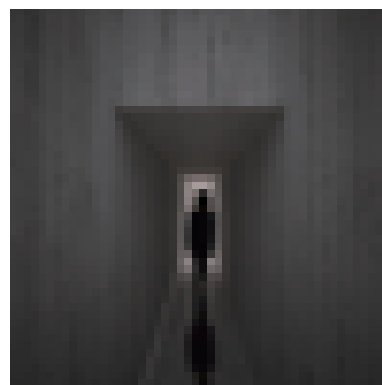
#3-9



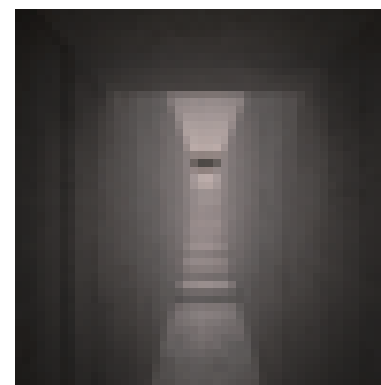
#3-10



#3-11



#3-12



#4-1



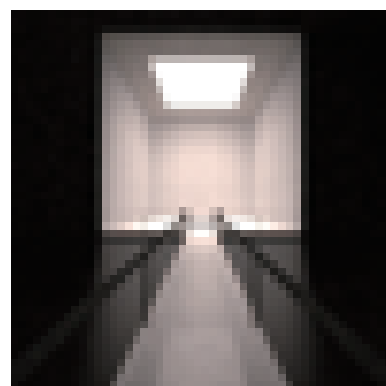
#4-2



#4-16



#4-17



#4-18



#4-19



#4-20



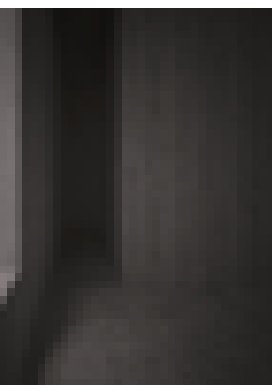
#4-21



#2-19



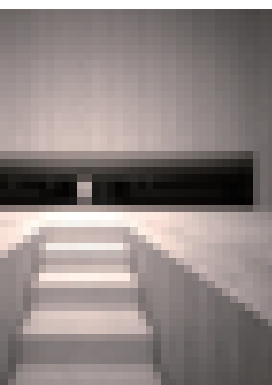
#2-20



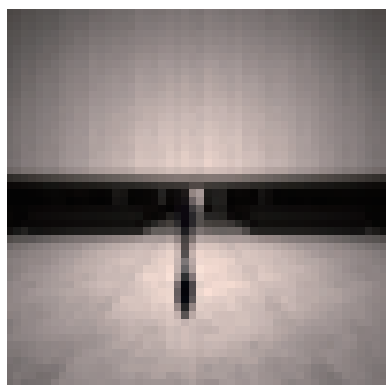
#2-b 15



#2-b 16



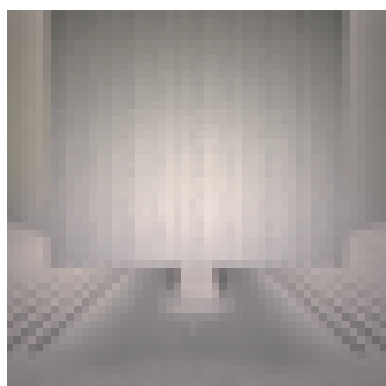
#4-3



#4-4



#4-22



#4-23

る際の光量に差が生じる。これを利用しながら次の節へ繋がって行く。そしてある一定量反復行為を繰り返すと人は先の観念的な形態を思い浮かべるようになる。これは反復練習を繰り返すことで本質に迫る－エチュード－である。人は、自分が進むに連れてこの先の空間が開かれて行く、閉じられて行く、のどちらかに向かわされていることがわかってくる。このシュルレアリスム的な空間性によって、現在の建築に見える、外見上での自己形成によって主体を失念している状態に警鐘を鳴らす。本来、ここで終結にしては結局は今日のネオ・バロック的思考建築の陥る先－恣意的な形態に溺れる傾向や、主体を消去する傾向－と同じになる。その先の形態として、オルタナティブを用意する。人は先の空間性を想起しながら、意図せぬ反恣意的な時期に二者択一を迫られるのである。2つの先は想起できない形状となっており人を試練にかける、－エチュード－である。これら選択を繰り返した後、章が終わり次章へ即座に切り替わる。次章以降は選択要素は無く、変わりに短い単位で章が終了して行く。その中身は視覚性上の変位が少なくなるものもあれば、終章においてはより細かく変位して行く。しかし、どんなに細かく変位し複雑さをましても人の身体性は変わらない。すなわち限定要因に身体性を見出しているのであり、逆にそれ以外は存在しない。先の反恣意的な時期の選択においても、厳密に言えば「自分の足にもとづく」から生まれるものである。身体は重要な尺度であり、身体を用いたエチュードが被験者になったかのような相互作用を交わし、こうした身体への参照は建築の形態との重要な繋がりのひとつであると考ええる。そうした身体性の試練すなわちエチュードをメタファーとしながら空間を設計すると同時に形態を設計する、また時を同じくして「見るための機械」としてのプログラムも生まれるのである。

5111011 大島 駿