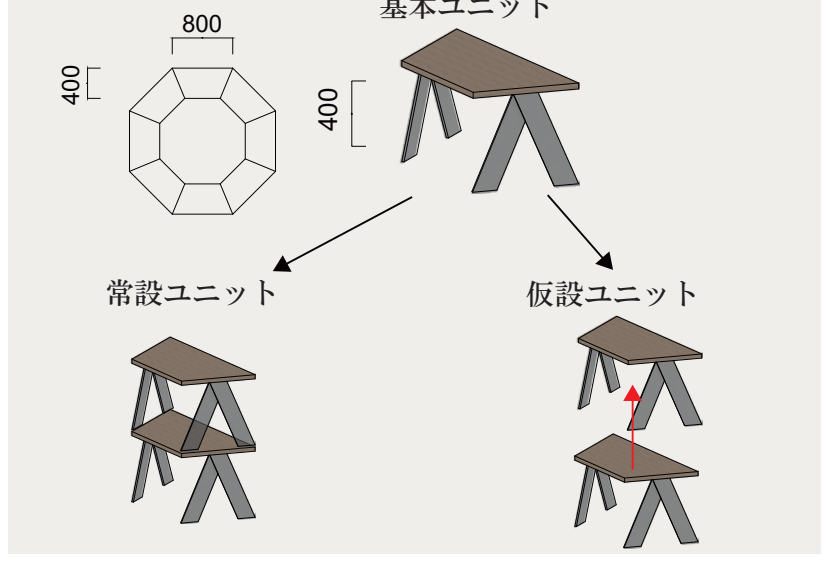


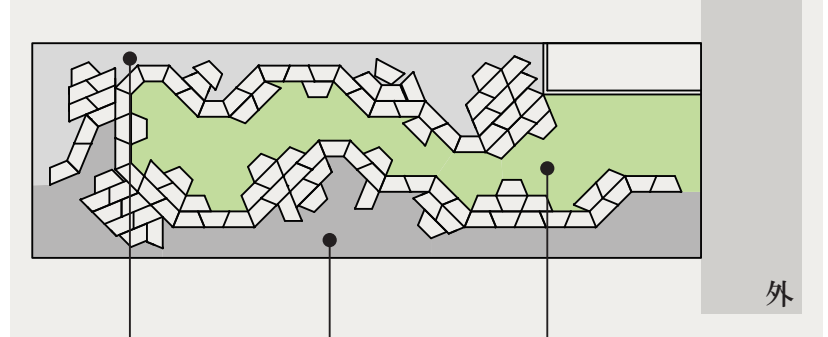
まちの住人とクリエイターが入り交じりながら「繋がり」が生まれる工房

□ユニット

「八角形をベースにした天板」



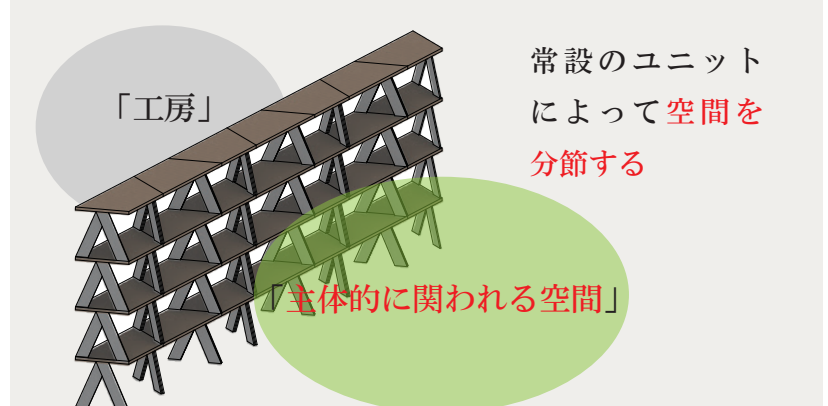
□ゾーニング



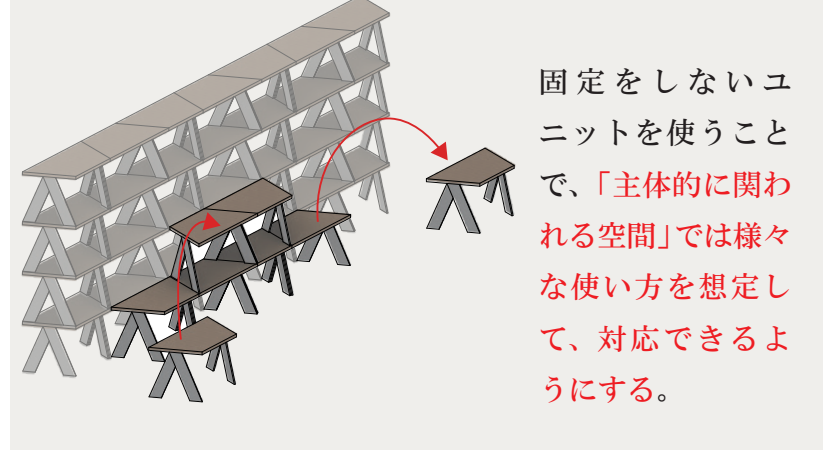
「組み立てスペース」「工房」「住民が主体的に関わる空間」外に面して前面いっぱい配置することで、住民が自由に入り、自分なりの過ごし方をしながら、自分だけの居場所をつくる。

□パターン

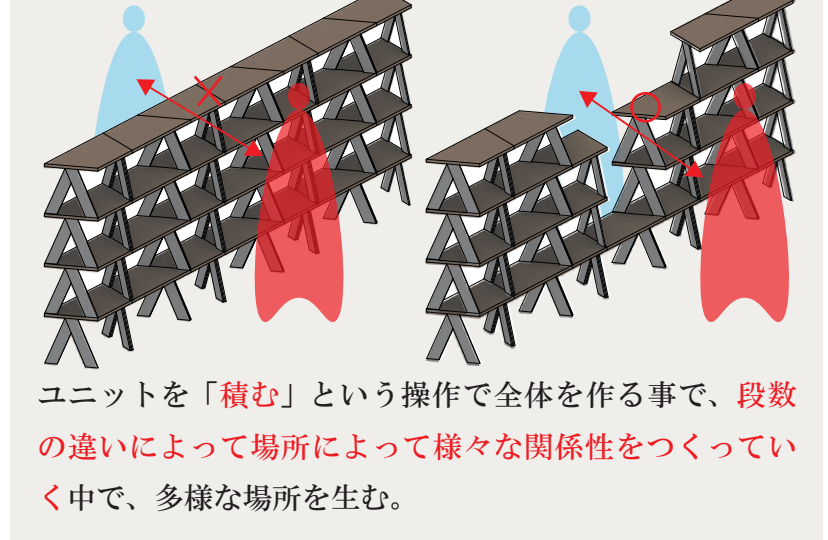
・常設ユニット - 空間の分節 -



・仮設ユニット

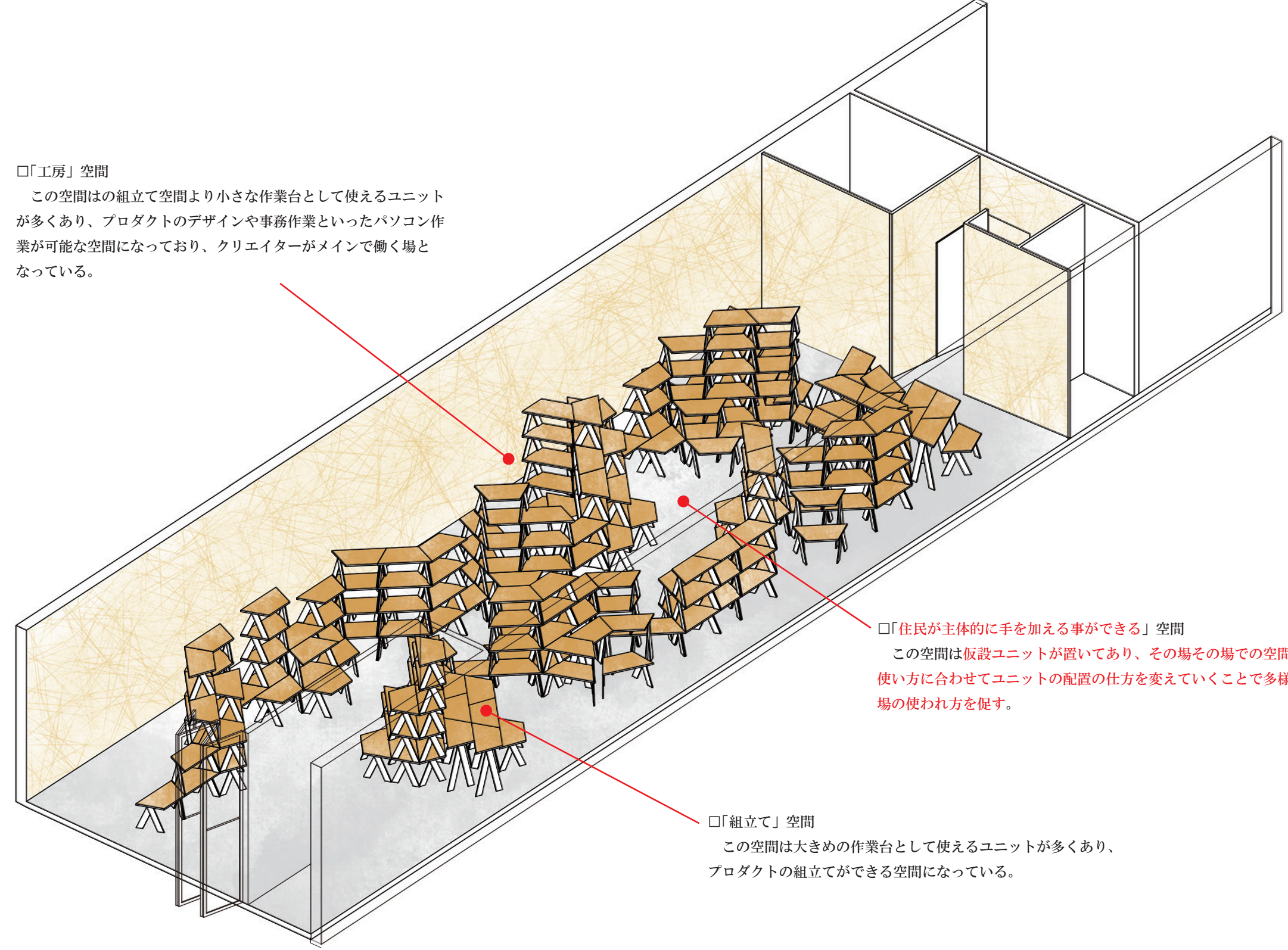
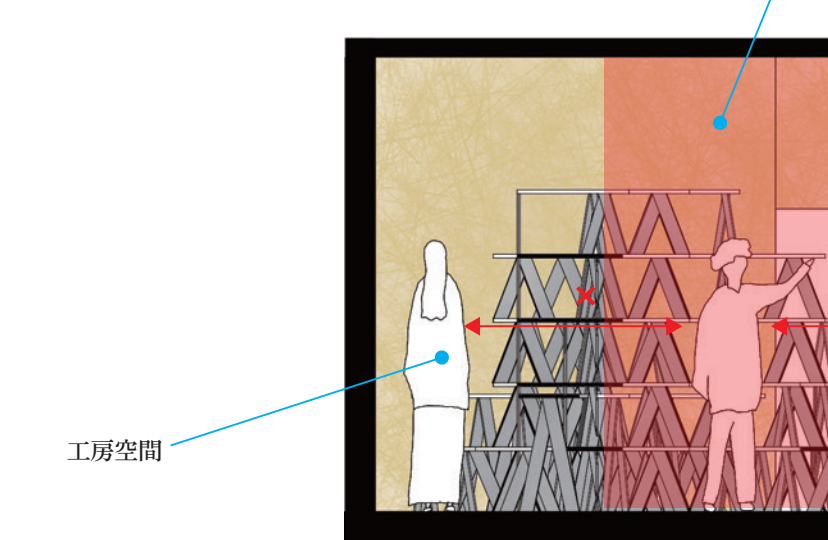


□ユニット操作 - 空間をつなぐ -

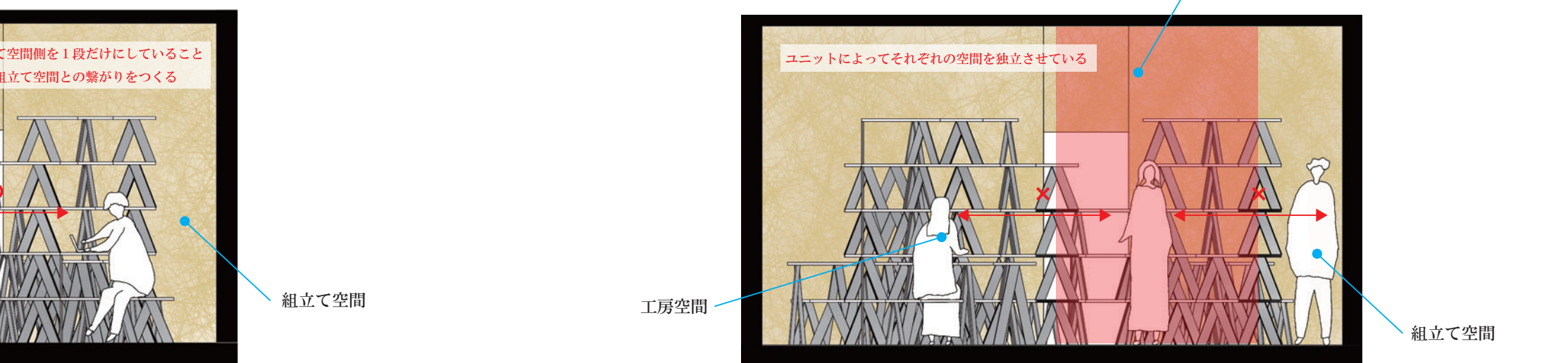


□SECTION

・短手断面図 b-b' S=1:50



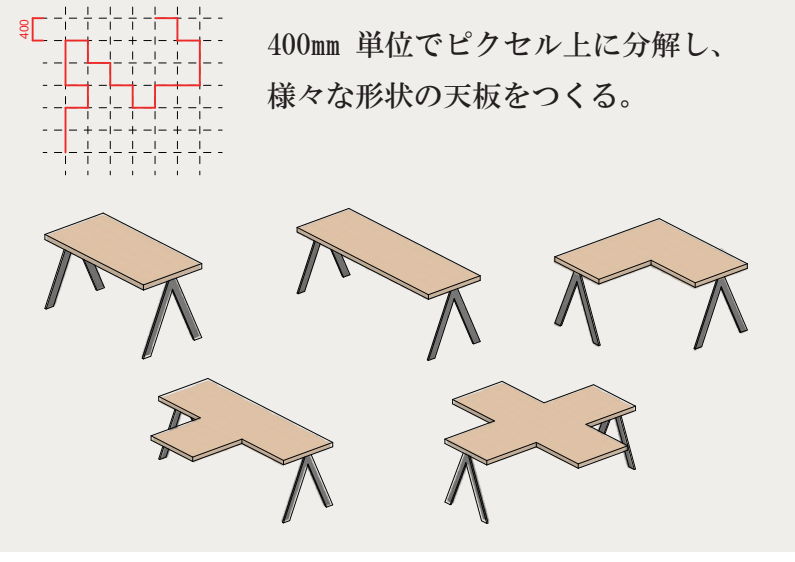
まちの人々が自由に入出入りできる主体的に手を加えることができる空間



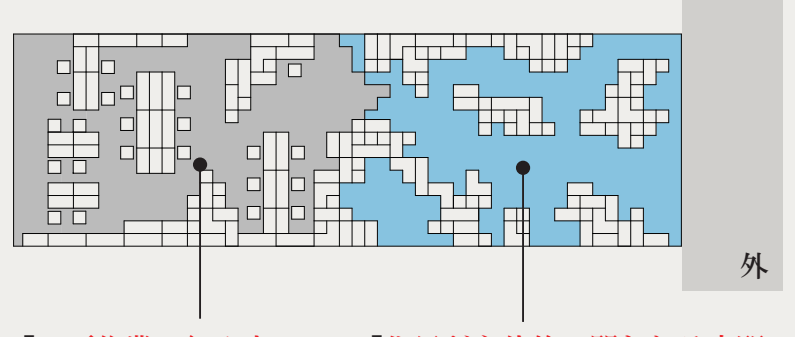
多様な大小の場所がつくるまちの住人にとって「居場所」となる工房

□ユニット

「ピクセルで形成する天板」



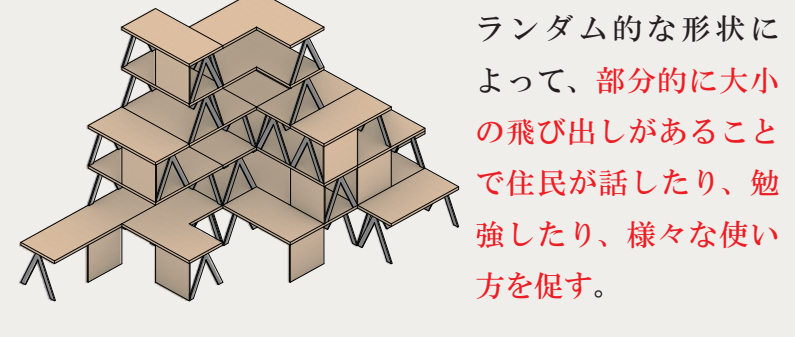
□ゾーニング



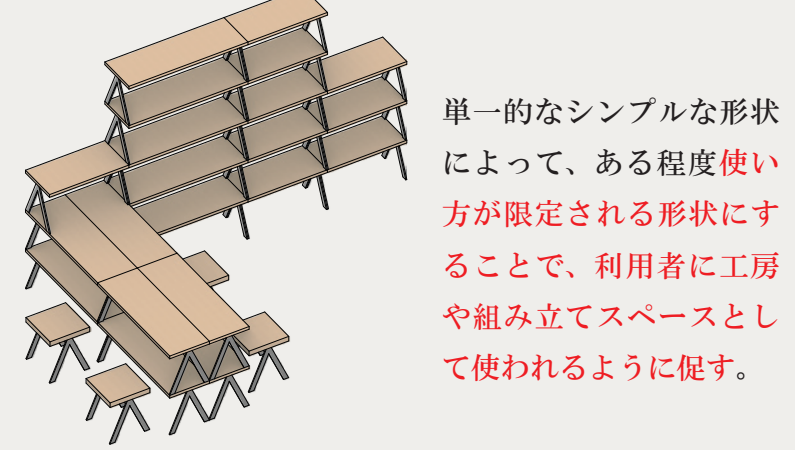
「工房作業・組み立て」工房での事務作業やプロダクトの組み立て作業、打ち合わせを行なう。「住民が主体的に関わる空間」外に面して前面いっぱい配置することで、住民が自由に入り、自分なりの過ごし方をしながら、自分だけの居場所をつくる。

□パターン

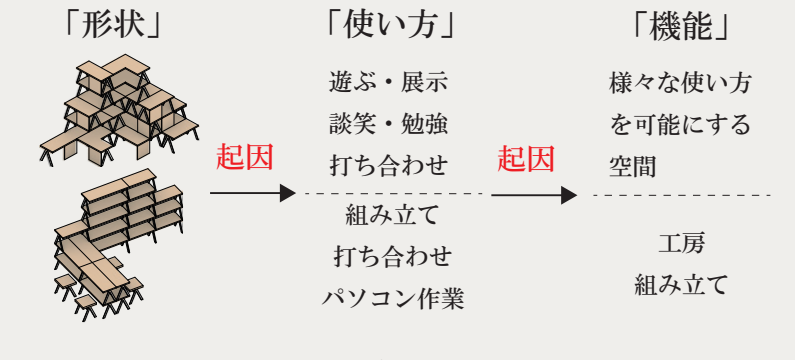
・様々な使い方を促す自由な形状



・使い方を限定する単一な形状



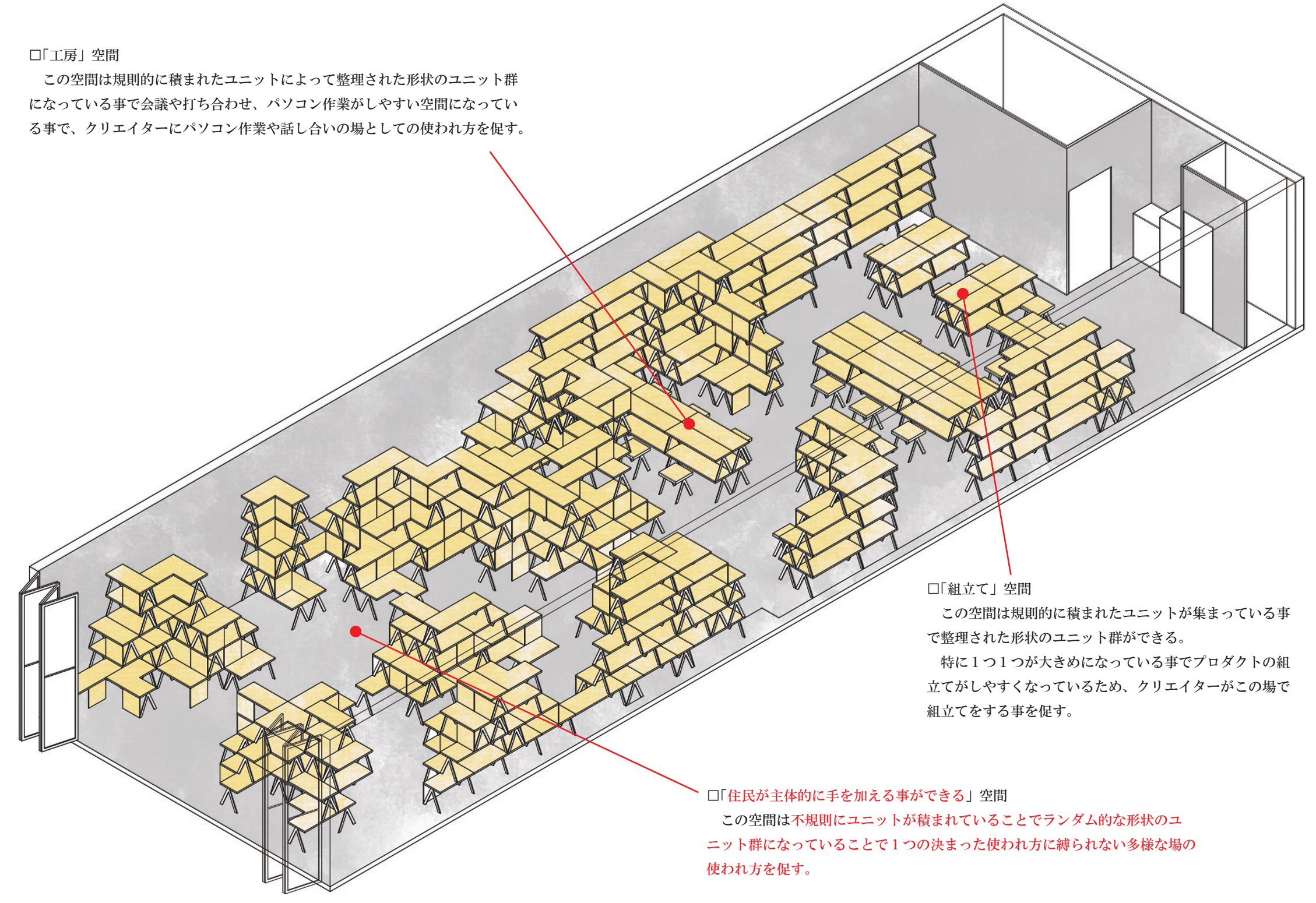
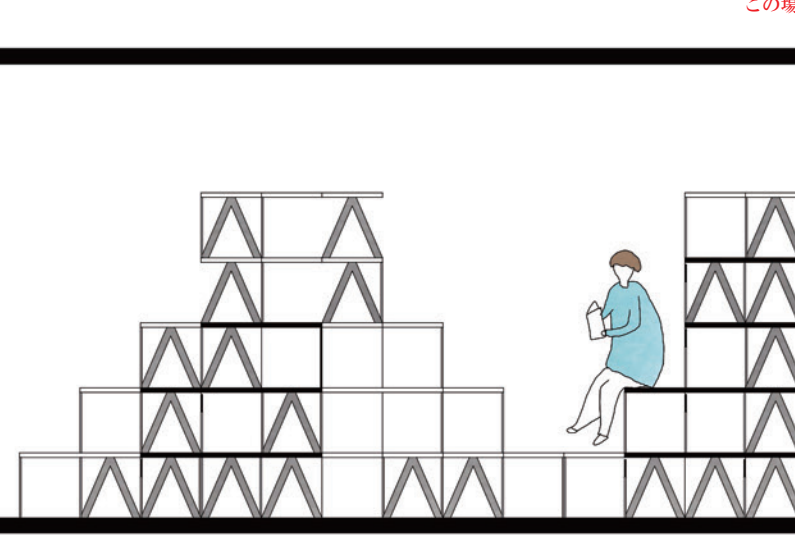
□空間操作 - 形状から機能へ -



ピクセルによってある程度自由に形状を形成することができる。ランダム的、単一的な形状を形成することで形状が起因してユニットの使い方が決まり、その場所でのユニットの使われ方が起因してその場所での機能が決まる。結果として形状がゾーニングに起因する空間になる。

□SECTION

・長手断面図 a-a' S=1:50



ユニットを不規則に積んでいくことで、ランダム的な形状にすることで、それによりこの場を利用する人に打ち合わせや事務作業といった規則的な使い方を促す

