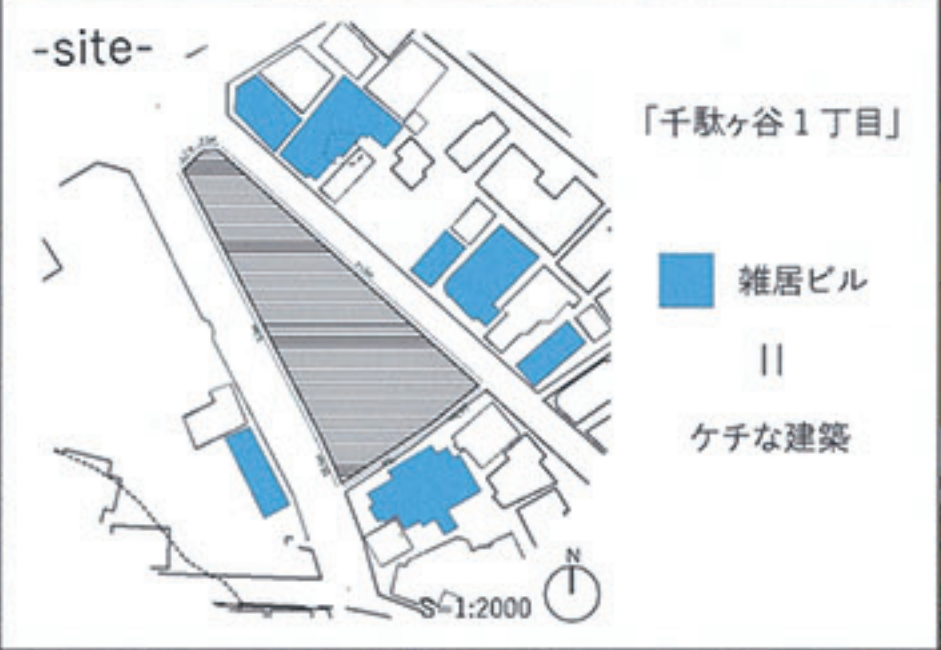


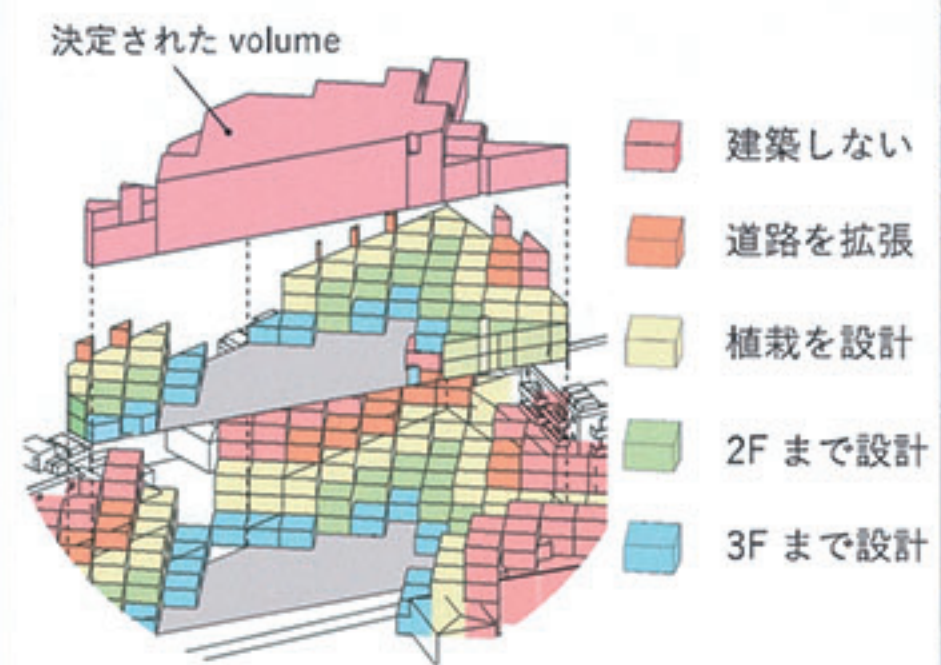
# Manual Algorithm

30戸の集合住宅を半オートマティズム的に設計した。  
このアルゴリズムの最初の入力情報は、周辺に建つ建築のファサード。解として設定したのは、「街を楽しむこと」。  
周りに建つ建物の素材、開口、機能などを詳細にリサーチし、それに対して向けられるファサードは、どのようなものが良いかを最初に考えた。そこから、そのファサードの内部に合う室を計画し、連鎖的にLDKの配置を行った。

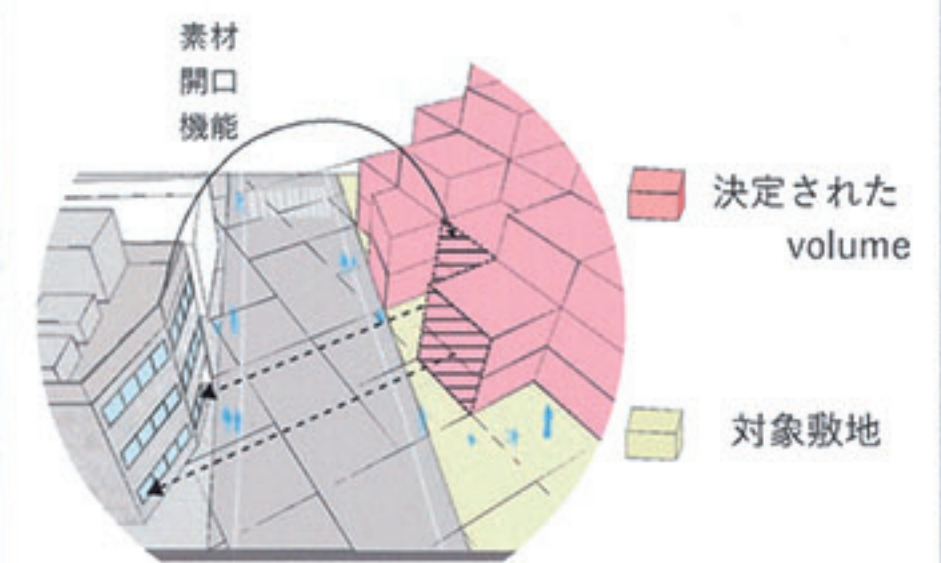
現在の東京の街には、そこを使う人とのことしか考えられていないケチな建築が多いように感じる。  
本計画で提案したいのは、「周辺建物を使う人、街を行く人が楽しくなることをまず最初に考える。そんな太っ腹な家」



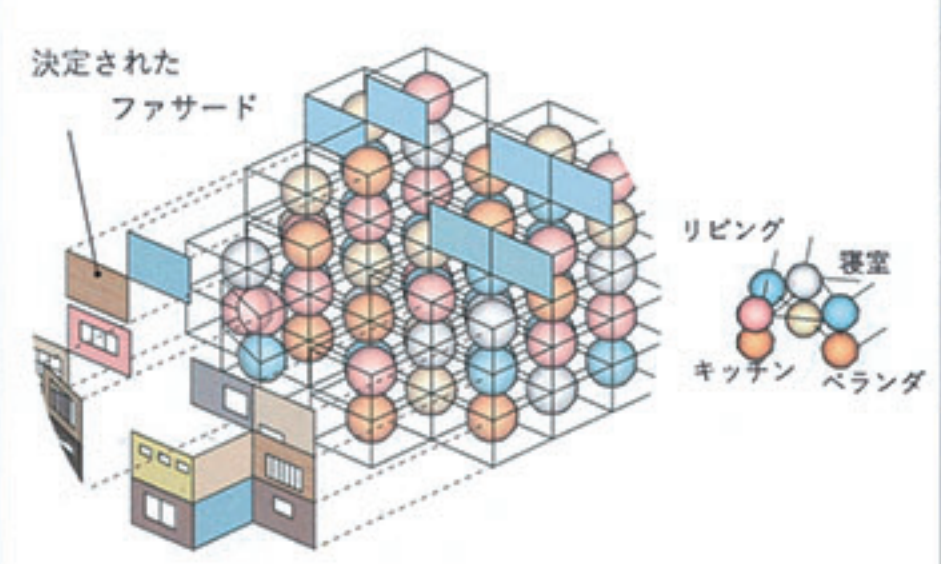
## マニュアルなアルゴリズム



1. 敷地に対して、グリッドを用いて、街の圧迫感が減るようなルールを設定して、volumeを決定する。



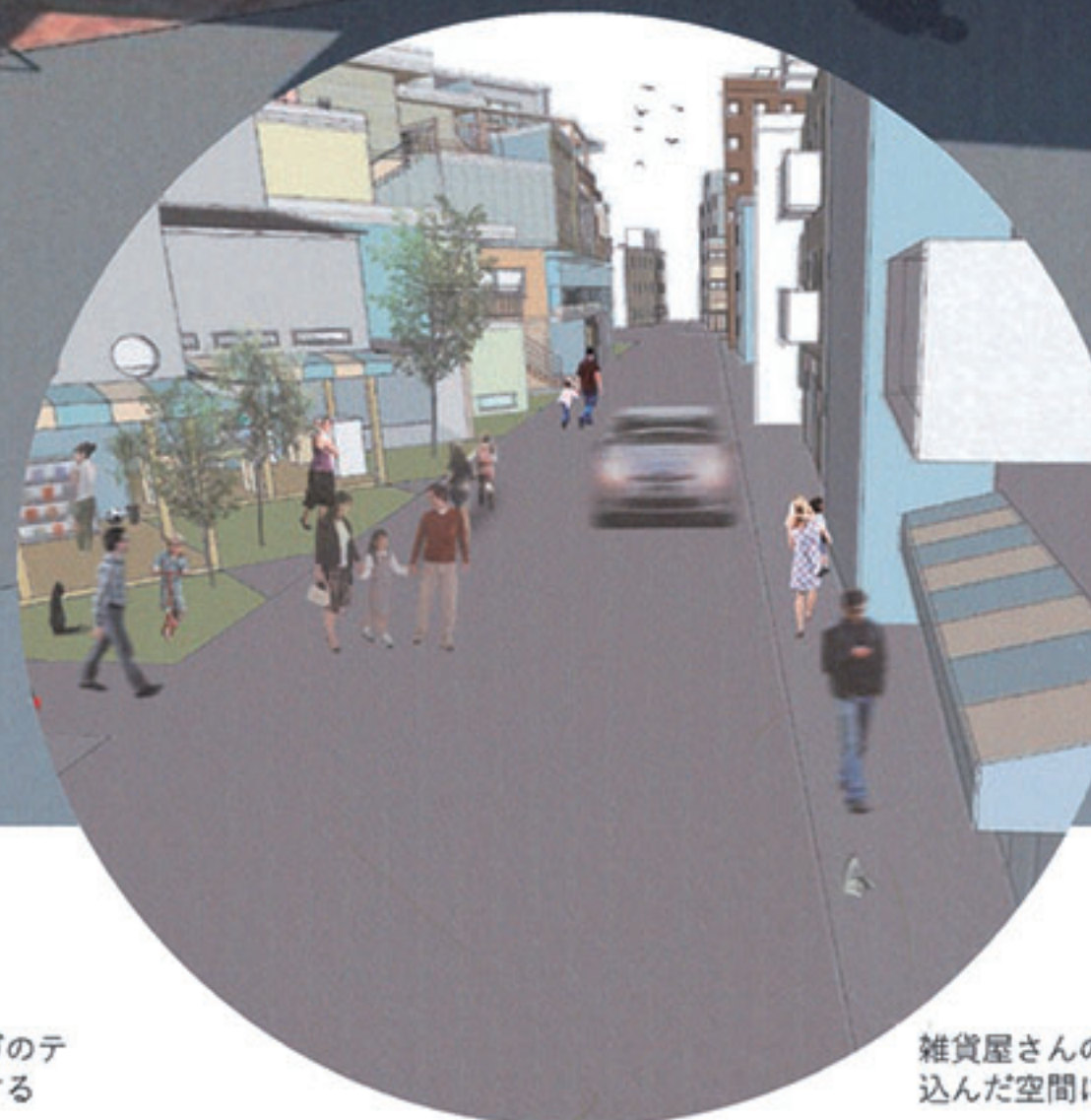
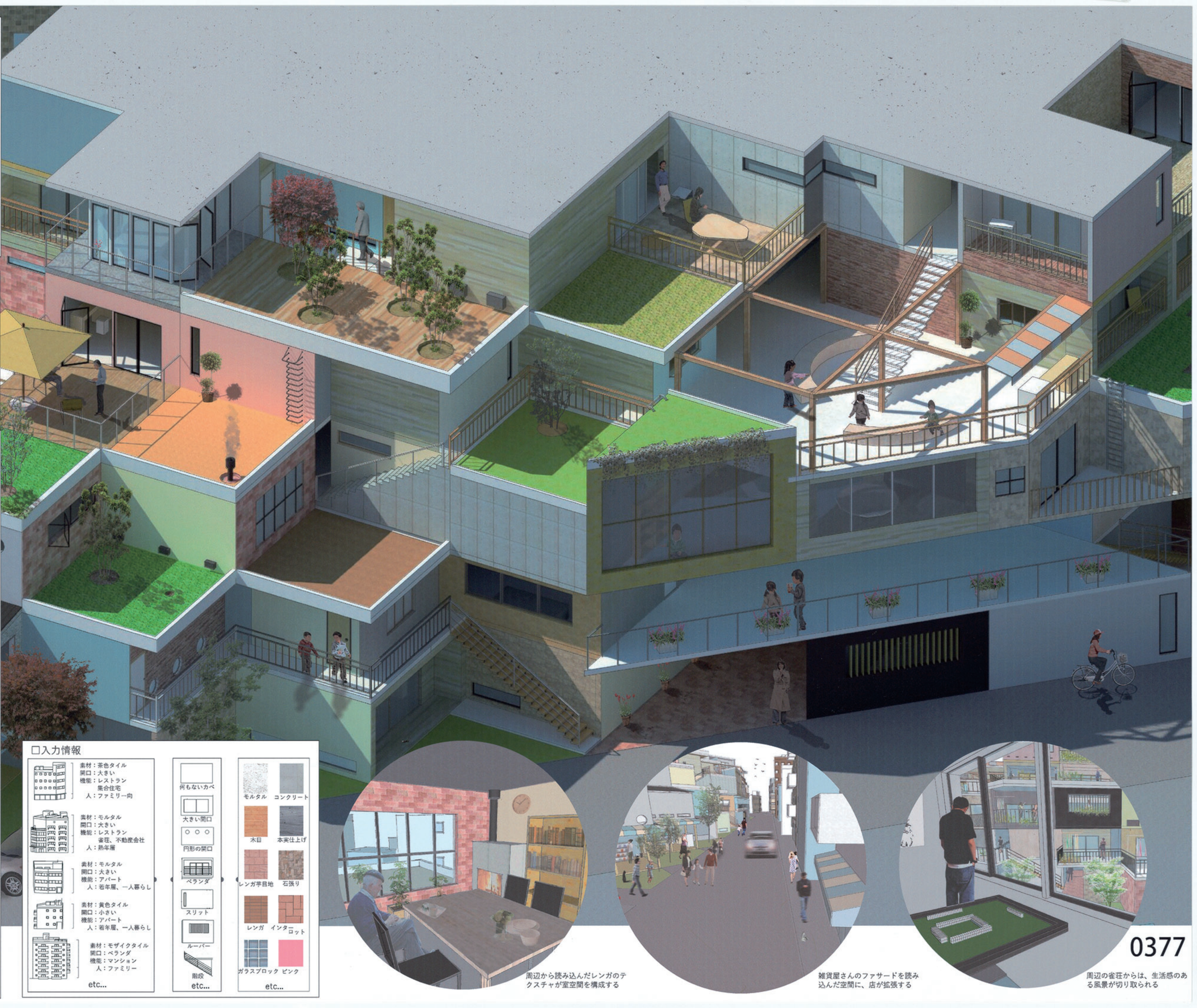
2. 決定された volume の一番町側のファサードを、グリッド上で向かい合う周辺の建物の素材、開口、機能を読み込み検討する。



3. ファサードの開口の量や素材から、適した室空間を配置し、そこから連鎖的に集合住宅を計画する。

### 入力情報

<p>素材：茶色タイル 開口：大きい 機能：レストラン 集合住宅 人：ファミリー向</p>	<p>何もないカバ</p> <p>大きい開口</p> <p>円形の開口</p> <p>ベランダ</p> <p>スリット</p> <p>ルーバー</p> <p>階段</p> <p>etc...</p>	<p>モルタル コンクリート</p> <p>木目 本実仕上げ</p> <p>レンガ平目地 石張り</p> <p>レンガ インタロット</p> <p>ガラスブロック ピンク</p> <p>etc...</p>
<p>素材：モルタル 開口：大きい 機能：レストラン 雀荘、不動産会社 人：熟年層</p>		
<p>素材：モルタル 開口：大きい 機能：アパート 人：若年層、一人暮らし</p>		
<p>素材：黄色タイル 開口：小さい 機能：アパート 人：若年層、一人暮らし</p>		
<p>素材：モザイクタイル 開口：ベランダ 機能：マンション 人：ファミリー</p> <p>etc...</p>		



0377

周辺の雀荘からは、生活感のある風景が切り取られる