ma0
10 oppositions

01
Performance vs. form

Form is the origin and destiny of architecture, that which outlives every intention of its author. Architecture's valuable duality comes from its form, which is able to be simultaneously language - material, proportion, geometry – and device, capable of sustaining, stimulating, obstructing forms of use and interaction. Of the two, in this era of unstable and ambiguous meanings, of simple and spectacular metaphors, we chose the second, aiming to research an ethic of architecture based on performance rather than form, based on the capacity to respond to our necessities and desires.

주장의 감에서 더 정확하게, 기념비의 감에서 형식. 대신 당신은 어떻게 공간의 사용을 위한 가능성 및 클 것에 목표에 스튜디오의 일 초점 지속적으로 및 소규모 깨달을 것이다 (PSP 큰 천막에 바리에서 Drancy에 자전 벤치 또는 많은 탄력 있고는 transformable 공간을, 보십시오). 점은 스튜디오의 일과 프로젝트의 레퍼토리가 정의하기 한계 (공간에 있는 모양)의 건축으로 건축술과 장치로 건축술 사이에서 때문에 모양의 관계와 성과 사이 지속적인 논설, 또는 더 정확하게, 공동으로 읽힐 수 있기 이어 다수와 자연스러운 역동성 (한동안 많은 모양)를 일으키기.

02
Play vs. game

Architecture can be reduced to a system of spatial rules – walls, thresholds, interfaces. Like the lines in a playground, they define the rules of behavior, opportunity of usage, modality of communication between different spaces. Architecture becomes a game where its value, as in any game, can be measured by the richness of play it is able to offer. One asks what one can do with a space or object rather than what it represents.
And if our desires and necessities do not possess the stability and inertia of the body of architecture, but mutate over time, over the course of one's life, or over several instances, changing according to one's state of being, then this game will have to necessarily become more play than game: a playing field of opportunities offered to its inhabitants.

놀이에 강조는 ma0 일에 의하여 앞으로 일반적으로 제시하지 않는다 게임 놀기에 묶인 모양을 가상하는 것 또는 레크리에이션 건축술을 뒀다. 대신, ma0는 실행 행위 자체에 흥미있다, 2개의 단어 뿌리 langue (일반적으로 주어진 언어)와 맹세 (말하기의 행위)의 합병와 비슷한. 이 유례에서는, 장군에게서 낱말에서 말한 언어, 사람에 특성에 통행은, 공간의 생태학 언어와 유사한 건축술의 시각을 위한 모형을 더 정확하게 찾아낸다:

를과 공존 그리고 연대감을 육성시키는) 독창성을 높이는 일반적인 실존에 있는 스피커를 결합하는 무언가, 개인적인 표정. 회적인 공존에 있는 기본적인 놀이. 우리가 에 대해서 이야기하고 있는 무슨을의 보기는 잘 모양의 실행 논리의 이 아이디어를 표현하는 첫번째 프로젝트의 한에서 찾아낼 수 있다: 바리에서 진행 중에 광장.

03
Actor vs. author

As in a theatrical script – also a type of play – the inhabitants become actors within a story above mentioned within which the player or the actor can measure one's own creative and free improvisation. The architect takes a step backward, the author's intervention becomes minimal in order to leave space for the construction of a story belonging completely to its protagonists.

위치는 1개의 측에 그것의 센터에 있는 떨어져 오래된 샘 및 학교를 가진 작은 광장이다: 아이들과 부모를 위한 회의 그리고 대기 장소. 프로젝트는 몇몇 근본적인 성분으로 구성된다: 포장 도로, 나무, 벤치 및 streetlamps. 기념비 해석은 고도의 연루된다, 복잡한 공적, 가늠자, 물동이, 또는 원형 극장이, 세련한 minimalism를 위한 복잡한 건축 내정간섭 또는 강제적인 수색을 닮는 아무것도 아니다.

04
undefined vs. defined

The rules blur, the signs and traces which we leave behind become slighter, our words become more vague, architecture becomes more undefined, because it is literally unfinished, to be completed in time, beyond the time allotted for project construction. In turn, this becomes the starting point of a progressive, creative process of change where it is impossible to establish an end; indefinite because spatial and time limits are not taken into consideration, where they become weakened in order to multiply the possibilities of communication and relation between spaces and people.

실제로, 프로젝트의 초점은 모양에 있는 실험, 공공 장소의 가정용을 요구하는 이 아이디어로 번역하는 공간을 충당하는 것을 거주자를 실행 행위를 위한 수색 (모양에서 절대 적이고 포함해) 이다 (그것에게 그들의 자신을 만들기 위하여 느끼고). 정확하게 주민이 가정 내의 비품의 작풍 그리고 위치를 선택하기 때문에, 거주자는 단 하나, 이동하는 성분에게 성분 (벤치, 나무, streetlamps) 감사의 조합을 통해 그들의 앉는 배열의 '작풍을' 선택하는 가능성이 있다: 벤치. 지상에 1개의 끝에 고쳐진 이 성분은 작은 회전 목마 같이 자체적으로에, 자전할 수 있다.

05
Open vs. closed

If the rules blur, the borders become more permeable and less solid, then relations open up within the territory becoming active elements of an ecology of the constructed space (Ernst Haeckel's science of relations). Even though it does not abandon the principle of individualization and protection, architecture becomes media: this term, which is the plural of the Latin word medium meaning "halfway mark" as well as "center" and "compromise" and transforms its constitutive elements - walls, thresholds, diaphragms- from borders to interfaces; additionally as middle ground it goes beyond its specific nature and interacts with other points of view, immersing itself in the economic and social dynamics which make up the territory, allowing it to be traversed by a complex reaction of causes and effects.

주장의 감에서 더 정확하게, 기념비의 감에서 형식. 대신 당신은 어떻게 공간의 사용을 위한 가능성 및 클 것에 목표에 스튜디오의 일 초점 지속적으로 및 소규모 깨달을 것이다 (PSP 큰 천막에 바리에서 Drancy에 자전 벤치 또는 많은 탄력 있고는 transformable 공간을, 보십시오). 점은 스튜디오의 일과 프로젝트의 레퍼토리가 정의하기 한계 (공간에 있는 모양)의 건축으로 건축술과 장치로 건축술 사이에서 때문에 모양의 관계와 성과 사이 지속적인 논설, 또는 더 정확하게, 공동으로 읽힐 수 있기 이어 다수와 자연스러운 역동성 (한동안 많은 모양)를 일으키기.

06
Continuous vs. discontinuous

Architecture becomes a support system to the communication between individuals, spaces, territories – an instrument of construction creating spatial continuity – social and natural – according to different scales, and sews together the contemporary city's public spaces fragmented by multitude of impassable barriers.

놀이에 강조는 ma0 일에 의하여 앞으로 일반적으로 제시하지 않는다 게임 놀기에 묶인 모양을 가상하는 것 또는 레크리에이션 건축술을 뒀다. 대신, ma0는 실행 행위 자체에 흥미있다, 2개의 단어 뿌리 langue (일반적으로 주어진 언어)와 맹세 (말하기의 행위)의 합병와 비슷한. 이 유례에서는, 장군에게서 낱말에서 말한 언어.

07
Mobile vs. immobile

Against the inertia of its material components, architecture becomes mobile, capable of responding instantaneously to the impulses of its inhabitants.

를과 공존 그리고 연대감을 육성시키는) 독창성을 높이는 일반적인 실존에 있는 스피커를 결합하는 무언가, 개인적인 표정. 회적인 공존에 있는 기본적인 놀이.

08
Complete vs. incomplete

The architect takes a step backward, leaving things incomplete, tracing what is barely necessary in order to allow for the development of a process which leads to multiple solutions. Disorder, the unexpected, the unthinkable enter into the project, becoming a lifeline upon which the city is constructed over time.

위치는 1개의 측에 그것의 센터에 있는 떨어져 오래된 샘 및 학교를 가진 작은 광장이다: 아이들과 부모를 위한 회의 그리고 대기 장소. 프로젝트는 몇몇 근본적인 성분으로 구성된다: 포장 도로, 나무, 벤치 및 streetlamps. 기념비 해석은 고도의 연루된다, 복잡한 공적, 가늠자, 물동이, 또는 원형 극장이.

09
Action vs. representation

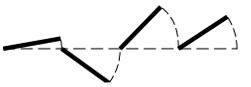
Within this type of architecture, the form does not represent mutation/change but simply allows it to take place. What becomes communicated is nothing but the invitation to interact, appropriate, and enter into action.

실제로, 프로젝트의 초점은 모양에 있는 실험, 공공 장소의 가정용을 요구하는 이 아이디어로 번역하는 공간을 충당하는 것을 거주자를 실행 행위를 위한 수색 (모양에서 절대 적이고 포함해) 이다.

10
Scenery vs. image

The image becomes replaced with scenery: the static representation of space housing inhabitants internally as secondary figures used to give a spatial proportion to buildings extends over time becoming a story of innumerable possibilities, thousands imaginable upon which this architecture is constructed.

를과 공존 그리고 연대감을 육성시키는) 독창성을 높이는 일반적인 실존에 있는 스피커를 결합하는 무언가, 개인적인 표정. 회적인 공존에 있는 기본적인 놀이. 위치는 1개의 측에 그것의 센터에 있는 떨어져 오래된 샘 및 학교를 가진 작은 광장이다: 아이들과 부모를 위한 회의 그리고 대기 장소



Three strategies

Borderline Architecture is the name given to this collection of projects that, with extremely diverse means and scales, have worked upon the margins of space in the attempt to negotiate these oppositions and transform the border/confine in cum-finis, the "communal end", a shared space of individuals.

The story of these experiments is divided into three parts, according to the three principle strategies used:

- **looseness**: the borders become thresholds or grounds, they thicken and become shared places expanding in a succession of spaces, they bend and shape around movement and relations, they dissolve.

- **interaction**: the borders react to actions of inhabitants, bending, changing and transforming into multiple, diverse and reversible configurations.

- **process**: the borders are traced and defined over time, along the lines hinted to within the projects extending beyond in a successive sedimentation of choices, memories, and identities.

프로젝트는 몇몇 근본적인 성분으로 구성된다: 포장 도로, 나무, 벤치 및 streetlamps. 기념비 해석은 고도의 연루된다, 복잡한 공적, 가늠자, 물동이, 또는 원형 극장이.

실제로, 프로젝트의 초점은 모양에 있는 실험, 공공 장소의 가정용을 요구하는 이 아이디어.