

塵の眼が空間に棲み、建築する。塵の眼の建築。

空間計測装置としての建築

建築は広義な空間に対し計測を繰り返す。結果として立ち上がる建築物も、周辺環境を反射しつつ、絶えず時間と空間を再構成し、空間計測を終えることはない。建築は不断の空間計測行為によって裏打ちされる知的総体である。

思考にこびりつく表記方法

空間計測は場合によって、情報を保ちつつより低い次元へ転写される。分析や操作を前提に表記される。建築家によるあらゆる設計行為の前提に、空間を記述する術の習得がある。空間の表記方法を学び、図面を読めるようになり、描けるようになる。そして表記を交換しあう。まるで言語のように使いこなしながら空間や造形に対する思考を進めていく。

この空間の記述法=空間表記方法は客観的思考を育て、空間を把握・操作し整合させるための、クリアな視界を与えてくれる。この客観的視点=仮想の外部視点こそが人類の最大の発明であり、進化の源であると考えることができよう。

一方、表記方法はつねに思考の出発点に深く根ざし、発想にこびりつく。アイデアを何気なくスケッチしていても、無意識に平面や立面、断面の絵を描いていることもしばしばであり、表記方法なしには発想することすら

危うい。

このような、いわば空間の言語、空間表記方法のオルタナティブを探ることはできないだろうか。異言語での発想や思考に、異なる思考プロセス、異なるアウトプットを期待する。

描けない空間

平面図や立面図といったスタンダードな空間表記を駆使し表記してもわかりづらく見えにくい空間がある。空間が表記方法にフィットしていないと同時に、そのような空間の図面は描きにくい。そのような空間は、スタンダードな空間表記上の設計によっては生まれにくい、ということである。

コントロールの欲求

表記方法は、どこから対象を視てコントロールするか、その欲求をはっきりと内包している。地図は領地を把握し、領主の資産・地勢をコントロールする欲求、透視図法は、目に映る像を平面に写し、視界・景色をコントロールする欲求、といったように。これらのコントロールが正確に作用していくためには、対象をよく把握できる位置に視点が設置される必要がある。コントロールとはすなわち対象の把握であり、視点の設置・定義から始まる。

私たちは、自分のなかからしか外界を見ることはできない。客観的な視点を持ちつつも、それは仮想的・概念的なものである。空間の対象の位置を指し示すのに3軸x、y、zの距離を測るよりも、自分から対象の方向を指し距離を告げたほうがより直感的であろう^[fig.1]。

俯瞰的で概念的な視点を配置しそこから空間表記を行なうx、y、z座標=カルテジアン座標の表記、つまり外部的・客観的な視点ではなく、視点をつねに空間の中心に配置し、そこからの方向と距離によって空間表記