



カタチのアラワレ

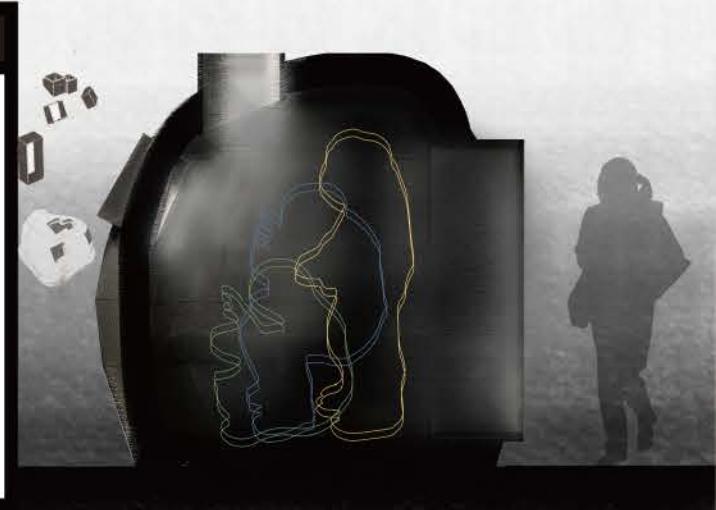
「動きのカタチの存在」と  
それに基づく設計



01 ペンでなにかを描くための建築



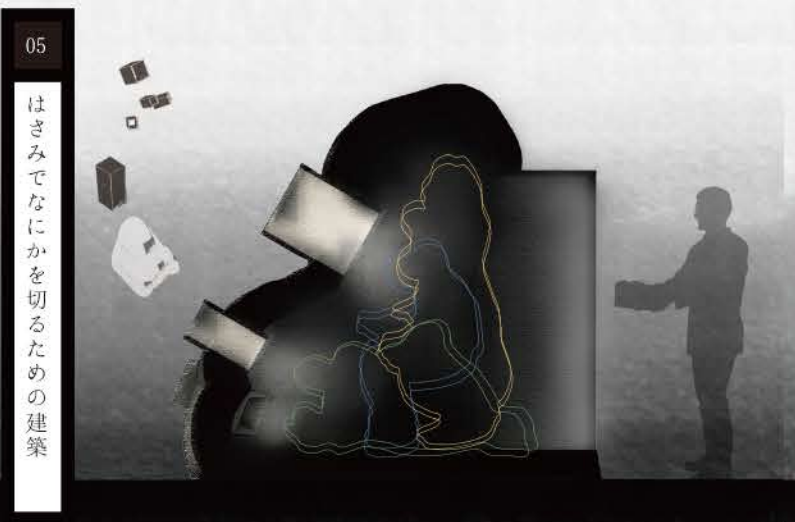
02 カレンダーで日付をめくるための建築



03 ギターで音楽を弾くための建築



04 望遠鏡で星を覗くための建築



05 はさみでなにかを切るための建築



06 本で物語を読むための建築



07 時計で時間を見るための建築

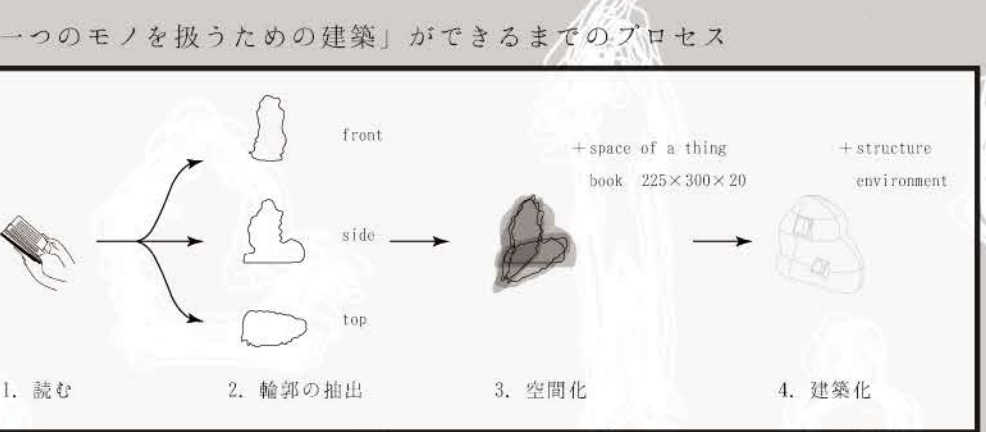
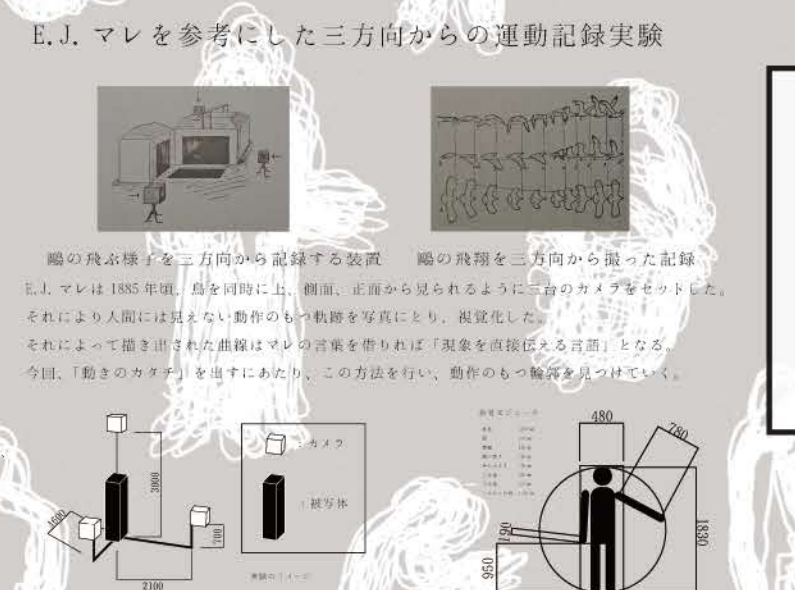
そこにあるカタチ

「描く」というカタチ

木の棒が地面に落ちていて、木の棒を地面にこすりつけると線が引ける。このとき「描く」という動作が生まれる。かつての原始人もこうやって線を描いていたのではないだろうか。

そして、扱うモノは異なれど、今も昔も動作のもつカタチは変わらない。しかし、そういったカタチは目には見えないし、気が付かないものである。スマートフォンによってそういったカタチが単調なカタチに置き換わっていき、現在、本来あった動作のもつカタチを見失っている。

そして、カタチが建築になることで目の前で立ち上がり、そういったカタチのもつ様々な「見え」を「観」を込める中に生じさせ、日常に埋もれ、目に見えなかった「カタチ」が立ち上がってくる。



道具と機械

道具の合理化

機械の合理化

道具は人類が言葉をもつ前から、我々の生活を動物的なものから知的なものへと発展させ、手などで持ち、扱うことにより身体を延長して人間の感覚を拡張してきた。人間の生活は時間が経つことにより変わり続け、道具はそういった変化に合わせて合理化され、変形を変えてきた。現在、デジタル技術が進み、より多様な人間の動作とそれに伴う多様な道具が非物質的に集約され、機械に置き換わっていった。例えば、スマートフォンの登場により一つの機械が複数の道具（ペン、はさみ、カレンダー、時計）の機能を併せ持ち、道具が無くてどこでもその動作を「画面をタッチする」という動作一つで行うことができるようになった。それにより我々の生活の質は向上したが、我々の日常から動的な振舞いがなくなり、我々の生活は単調なものになってしまった。

