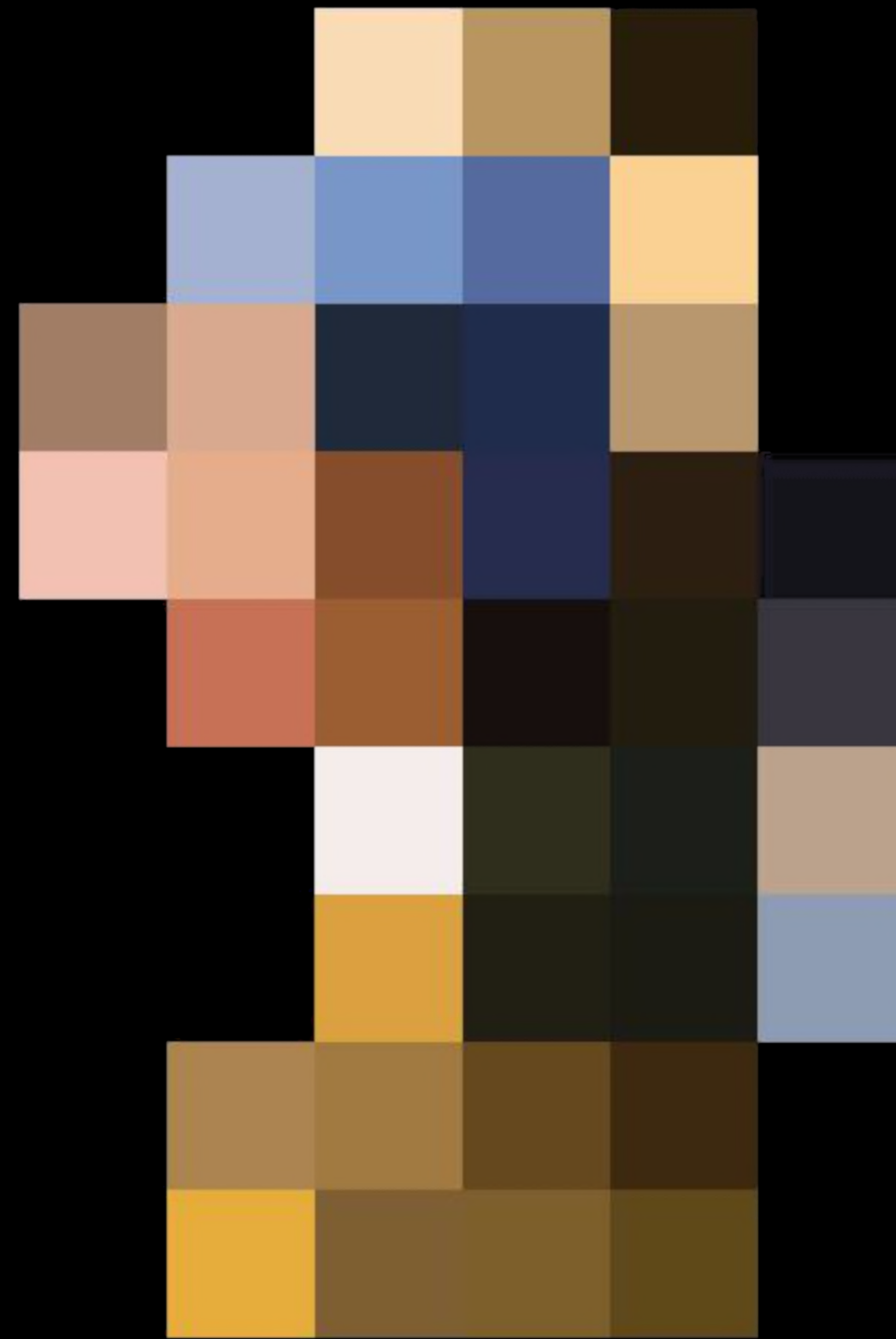


# 創造への変容

私達は創作をするとき、自然や原風景、絵画、優れた文学作品などからインスピレーションを得る。取り込んだ情報や感情を自身の体内で咀嚼、消化、吸収し、独自のインスピレーションとして昇華させる。作家のトレイシー・シュヴァリエはフェルメールの絵画「真珠の耳飾の少女」から着想を得て、小説を書き上げた。

グラウンドレベルを**創作の原点**と捉えると、**情報をインスピレーションに変化させる道のり**がグラウンドレベルになるのではないか。

今回私が行ったのは、**「真珠の耳飾の少女」を建築化する**試みである。



## 絵画から建築までの道のり

- 1 解像度を下げる
- 2 ピクセルのカラーコードを書き出す
- 3 カラーコードの数字をすべて足す
- 4 ルールに則ってピクセルを移動させる

## ルール

- I. カラーコードの和を求める      $abcdef \rightarrow 12345$  に変換
- II. ピクセルを交互にずらす     通常  $\rightarrow$  和  $\times 10\text{mm}$    和が素数  $\rightarrow$  和  $\times 100\text{mm}$
- III. ピクセルを回転させる     偶数  $\rightarrow$  回転なし   奇数  $\rightarrow$  和  $^\circ$  回転
- IV. ピクセルを立体にする  
通常  $\rightarrow 3000 \times 4000 \times 2400$  の直方体  
和が3の倍数  $\rightarrow 4500 \times 6000 \times 2400$  の直方体
- V. 空間が交差した部分  $\rightarrow$  壁を除き空間を一体化させる
- VI. デッキ、階段、柱をまとわりつくように設置し全体を統一する

		28	24	19	
	13	41	32	34	
26	24	11	19	37	
16	26	29	22	13	15
	31	26	18	9	30
		25	13	20	18
		28	27	10	29
	22	15	29	19	
	22	29	26	26	

ピクセルの位置とカラーコードの和

※ 素数  $\rightarrow$  オレンジ   3の倍数  $\rightarrow$  青

