

建築の表現

新しい建築とその表現は切れない関係にあるだろう。本企画では、現在活躍するアトリエ事務所で描かれた独特な絵に着目し、描き手にアプローチした。1枚の絵を巡る制作背景・手法・工程などを紐解くことで、今求められている表現のあり方、さらにはこれからの表現におけるヒントを探りたい。また、建築表現に潜む設計コンセプトや設計姿勢を通して、建築と表現との密接な関係をより多く感じて頂ければと思う。そして、このような素晴らしい表現が広く認知されることを願う。

中山英之建築設計事務所

中山 英之

2017.04.27

o+h

大西 麻貴

2017.04.26

インタビュー・編集

浅古 陽介

JARA会員／有限会社N A U建築デザインスタジオ

宮崎 岳彦

JARA会員／アトリエ・アルム

黒田 克史

JARA会員／株式会社モノグラフアーツ

有澤 雄介

株式会社ヴィック

中山英之建築設計事務所

中山英之氏に聞く

どの様な模型を、どの様なカメラで撮影すれば、これらの写真が出来るのか。手品のタネ明かしなど不粹ではあるが、O-House の「組写真」は左右で高さ方向のスケールが全く違う模型を撮影したもので、六花の森のパノラマ写真の様なアングルはカメラでの撮影後、かなりの加工が加えられている。どちらにおいても、現実的制約に縛られない自由さは真っ白な紙の上にペンを走らせる様な、立体的ドローイングのようだと僕は考えている。しかしこの表現の自由さは、巧みな演出技術がなければ不可能であるだろうと思う。／浅古陽介



中山 英之

HIDEYUKI NAKAYAMA

- 1972 福岡県生まれ
1998 東京藝術大学建築学科卒業
2000 同大学大学院美術研究科建築学専攻修士課程修了
2000 伊東豊雄建築設計事務所入所
2007 中山英之建築設計事務所設立
2014 東京藝術大学准教授
2004 SD Review 2004 鹿島賞
2007 第23回吉岡賞
2008 六花の森 Tea House Competition 最優秀賞
2014 Frans Masereel Centrum 増築設計競技1等
2010 著書「中山英之／スケッチング」

中山 ずっと前に建築家のダニエル・リベスキンドが似たことを言っていましたが、僕はどこかで、ドローイングや模型を、実際に作っている建築と等価なものと考えたいのだと思います。出来上がった建築を使っている人はドローイングなんて見ないじゃないか、と思われるかもしれません、それを自分の頭の中やスタッフたちと生み出していく時間の中で、日々どんなふうに対象を捉え続けていくのかということに、とても関心があります。だから、何を描くか以上に、どう描くかが大問題なんですね。

浅古 凄く分かります。観念的なものは人間

にはどうしても必要だと僕は思っています。
中山 そうですよね。たとえば金環日食というの、見上げている目には丸い輪っかでしかないけれど、頭の中には広い空間がひろがっていて、そこに球体が三つ並んで浮かんでいる様子がちゃんとイメージできますよね。足元に見えているのはアスファルトの地面かもしれないけれど、自分が立っているのがその球体のうちの一つでもあることを、想像することだってできます。空に見えている丸い輪やアスファルトの地面を実物大、つまりライフサイズの経験とするなら、頭の中に浮かんでいる球体はスケー

ルサイズの経験と言えると思います。僕たちはその両方を同時に受容することで初めて、日食を見て「美しい」と声を上げる。スケールサイズの経験は実物を見ることとは違いますが、本で見た天体図や、時には天体模型などに繰り返し触れるうち、いつの間にかそれを感じができるようになる。つまりドローイングや模型というのは、そういうスケールサイズの経験を作るものなんですね。それはライフサイズの経験の単なる代理表記ではないと思うんです。スケールサイズの認識や経験は、それ自体がライフサイズの経験に作用することで、経験の質そのものを様々に変容させるような働きがあります。それは図鑑を手に夜空を眺める読者のためだけではなく、それを考える天文学者自身のために描かれ、作られるものもあると思います。全く新しい天体モデルを思考してみようすることは、結果的に私たちの天体を眺める体験そのものを、根本的に変質させるかもしれないのですから。



左／制作資料



O house／模型写真

O house

浅古 この『Ohouse』は組写真として、2枚で一つなんですね。

中山 そう、2台のカメラで捉えた全く同じ瞬間、というつもりなんです。これは模型写真なのですが、絵づくりは撮影の段階でほとんど終えています。奥に見えている街角は、実際の現場の写真を大きく印刷したものに、強めにデイライトを当てて撮っています。あと、青セロハンでくるんだ小さなLEDライトを死角に置いて、室内に光で家の形を浮かべたり。そもそも模型作りが撮影と並行していて、ずっとファインダーをモニターしながら、ドアの開き勝手を変更したり、その奥に見える部分だけ家具を作ったりしています。

室内の壁が、そもそも角のないホリゾントのような形なので、CGではライティングに相当手を入れないと、のっぺりとした絵になってしまいます。ひとつなりの壁にいろいろな質の光が回折しながら同居するような状況は、模型を使って一発で作るしかない。光だけではなく、実はこの模型、

縦方向だけスケールが200%になっています(笑)

浅古 え、そうなんですか。

中山 はじめに屋根を外した模型で見下ろしの写真を撮っていたんですけども、上方向に壁を付け足さないと、手前が切れてしまつた。仕方なく壁の高さを延長したのですが、今度は扉が潰れたように写ってしまってうまくいかない。それで縦だけ200%にした扉も作りました。そんなふうに、ファインダーの絵から逆算的に模型を直していくから、設定としては同じ瞬間ですが、最終的には2枚の写真で使っている模型は、ほぼ別物なんです。

浅古 右と左では違う模型なんですか。

中山 そうなっちゃったんです。

浅古 元の模型は2枚の壁だけだったということですか？

中山 そうですね。奥で丸く繋がっているので、正確には壁1枚の模型です。外から強いライトを当てるときち光が漏れちゃつたので、アルミホイルで裏打ちをして…。

浅古 すごい。即興的にこうなっていったということですね。

中山 縦を倍にする指示は結構初期段階で出しました。はじめスタッフは戸惑っていましたが、ひとりがカメラのファインダーを外部のモニターに表示することを思いついて、そこからはみんなでドローイングを描くように模型を作り変えていくような感じでした。当然、実際の建築では同じ絵は撮れないんですけど、その時みんなの頭の中にあった印象にとても近い経験があります。

複数のカメラが同じ場面を同時に撮っているのだとしたら、絵の中に時間とともに変化する被写体がないと、そのことが伝わらないですよね。人がいて、しかもその人が動作の途中にあるような状況だとより分かりやすい。それで、人形を作つて走らせていました。同じ人を後ろや上から眺めるので、平面から切り抜いた人型みたいなものではダメで、そうしたら一人のスタッフが針金で作った骨格に、色紙を巻きつけて、関節の動く立体的な人形を作ってくれました。



手作り模型人形

スケールは 1/20 で、自由なポーズをとらせることができます。鉛筆書きのスケッチでは、同じ対象を複数の視点から何枚だって描けますが、立体では苦労します。

我ながら変な手間をかけているなあと想いますが、スケッチやドローイングを描くときに、僕は同時多視点をかなり頻繁にやるんです。ひとりの視点を移動させていくシーケンス設計というのは基本の基本という感じですが、僕はひとつの場面に複数の別々の経験が同時存在しているような感覚で建築を思考したいんですよね。そのせいでこんな人形を作る羽目になってしまふのですが(笑)。

ここだけのはなし

中山 あと、これはここだけの話にしておきたいのですが、模型の中に置く人間というのは、僕は意外と作家の思想というか、ちょっとと言語化の難しい部分を代弁してしまうような存在だと思うんですね。たとえば、いろいろな角度から撮られることに対処するなら、鉄道模型用のフィギュアが手っ取り早く良いのですが、僕たちはこれを使いません。というか、僕が禁止しているんです。

プレゼンでは模型を写真に撮ることが多いので、SANAA がよく使っている黒いシャドウの人間も、とても理にかなっていますよね。模型に置いた人だけでなく、後から Photoshop で加えることも楽だし、むしろ模型の中には遠近感を把握するためのガイドとして数体立たせておいて、撮影後にゆっくり時間を掛けて人の配置を決められる。だけどこれも僕の事務所では禁止です。理由は、鉄道模型用のフィギュアも、黒い紙を切り抜いた人も、既に他の作家の署名になってしまっているから、というかなり内向きなものなんですね。

浅古 けど僕はそれが凄く重要な事だと

思っています。田中（智之）さんにインタビューした時、「パースにおける人って事務所のハンコみたいなものだ。」と仰っていました。田中さんは NASCA に居た時、人を描く事があまり好きではなかったと。僕が思うに、田中さんが NASCA で人を描くという事が自分のハンコではなく NASCA のハンコになる。だけど、自分のハンコを NASCA に押す気もない。絵を描かれている方達は多くの人がそういう感覚を持っているようです。

中山 田中さんの気持ち、わかる気がします。署名とかハンコとか話してはいますが、表現的な個性みたいなお話しでもないんですよね。そもそも悩んだり考えたりなんて、本当はしたくないです。でも、建築も一緒ですよね。個性の表出として作っているわけではなくて、自分なりの仕方ではあっても、それがある明晰な考え方で組み立てられたものとして、開かれたものでありたい。僕や、もしかしたら田中さんも、そんな開

かれた、けれどもある固有の仕方みたいなものに対する敬意とか、誇りのようなものを大切に感じているのだと思います。この人形はあまり明晰なものにはなっていないけど(笑)。でも、そういう気持ちをこじらせた末の、小さなモンスターみたいなものかもしれない。

浅古 人間の立ち位置も個人的に気になつていました。これでもそうだけど堂々と立つてないというか(笑)。

中山 先ほどお話ししたように、同時多視点を伝えるための動いている人、というのがひとつある理由ですが、人を置くとき、なんとなくその場所からいなくなろうとしている感じにしがちなんですね。どうしてなんだろう。きっと演出的な絵づくりをしてしまうことが恥ずかしいというか、表現になってしまふことを後ろめたく思っているかもしれません。

O house／模型撮影風景





六花の森／CG パース

六花の森

中山 この絵は一次審査を通過した時に作ったものです。一次では確か10組くらいに絞られて、二次審査ではもっと詳細なプレゼンを作り直して、現地で公開審査があつて、それで最優秀賞を頂きました。

浅古 僕がネットでこの絵を検索した時に、色々なバリエーションが出てきたのですが？

中山 よく見てくださっていて嬉しいです。1次審査はA2だったのですが、この絵と平面図と断面図、あとは2行くらいの文章だけで提出したので、その時は空に気球を飛ばしたり、少しだけ賑やかな感じにしていました。でも、コンペの後にレイヤーをいくつか削除しまして。演出的な気球とかが、やっぱりちょっと恥ずかしくなったんですよね。A2のパネルにはそのほかにも、はじめは詳細図とか施工プロセスとか、もっといろんな情報をレイアウトしていたのですが、提出の前の日に全部やめてしまいました。その方が画面がきれいだったし、僕は建築というよりは何もない場所が作りたかったので、それさえきちんと伝わるよう

な画面になっていればよくて、あとは二次で説明すればいいや、って。ずいぶん自信があったんですね。（笑）

浅古 僕がCGやってるもんだから、ぱつとみた時凄く驚いたんですよ。何を使って描いているのかが分かりませんでした。多分、芝生は写真だなと思って、そしてこのドアがついている本体自体は多分、模型。更に色鉛筆もテクスチャとして入っている。色々な事が重なっていて、模型がベースの絵だから模型写真かなと考えると自分の中ではそうでもないと思う。要するにデジタルでなければできない、模型写真をベースにしたドローイングというのが僕の中で近いと感じます。まずその、この本体自体は模型写真で良いんですよね？かなり大きなものかと。

中山 先ほどの模型写真とは違って、この絵はPhotoshopでかなり修正を加えています。こちらも建物や人は模型ですが、縮尺もバラバラなものを合成しています。

浅古 もう一つ驚いたのがこのアングルなんですよね。視点が動いたような感覚になっ

ているというのは凄く面白いなって。

中山 組写真で設計を伝えるのではなくて、一枚の絵にしたいという気持ちがまずありました。ここではないどこかに繋がっている扉が両側にあって、そのあいだの何もない草原が僕にとっての建築だったので、それだけを伝えようとしました。そのため、本来ならひとつの視野には納まらない画角の絵を作る必要があった。あと、北海道って、視界の中に人工物が何もない風景があちこちにあるんですよね。そういう場所だと、大きさや広さの感覚が掴みづらくて、たとえば遠くに見える木までの距離が、ここからどのくらい離れているのかよく分からなくなったりする。逆にサイロとか道路のようない、知識として大きさを知っている何かが見えれば、それが定規になって距離感が掴めます。じゃあ、だいたいの人が大きさを知っている物を、わざとすごく大きく作って置いたらどうなるのか。もしかしたら相対的に、大きな草原がおもちゃの庭のように見えたりするんじゃないかな。そういうようなことを考えて、大きい扉を作りました。

建物本体は扉の陰に隠れて見えなくて、ただしインテリアが白くペイントされているので、ガラスの屋根越しに太陽光が当たると、レフ板みたいな感じで、扉の奥の空間がホワイトアウトする。そういういろんな意図を、たった1枚の絵に同時に表すことを考えていたら、複数の写真を1枚の構図に展開したような絵になりました。絵を作るうえでいちばん考えたのは、実は地面です。まず大きな紙に、わざと色鉛筆のストロークが残るように描いた手書きの素材を、いろいろな角度から撮影します。全方向視野のカメラでグリッド目地の地面を撮って、それを平面に展開すると、歪んだパターンが生じますよね。その効果を、色鉛筆のストロークがそれとなく表現するように写真を合成しました。本来草原には目地がないので、こういう操作を加えないと、首を振って眺めた視野をひとつの画面に展開したような感じが出ない。結果的に、手書きの絵のような、模型写真のような、ちょっと独特な雰囲気の絵になりましたが、表現的に選んだ手法だったわけでは必ずしもなくて、わりと論理的に積み上げていった結果そうなった、という感じなんです。

浅古 色々な要素が入っていますが、お話を聞いてみると不要なものがない感じがします。

中山 見た人に何の違和感も感じさせずに、感覚的にすべてを理解してもらうためにはどうしたらよいのかを考えて、そこから逆算的に手法や技法を選んで組み立てていく感じでした。

浅古 表現したいと思うところもこここの真ん中のなにもないところですよね？それもちゃんとパネルの中心にあるっていうのが凄くちゃんとできているって思います。

中山 まあ、正直あんまり効率の良い絵の作り方ではないので、けっこう時間がかかるんですよね。だから絞り込んだ表現にならざるを得なかった、という台所事情もあります。

浅古 そういうことをするととても時間がかかりますよね。

中山 そうですね、かかります。あと、こういう、やや絵画的な表現になってくると、なかなか人任せにできなくて。模型や人形を作ったり、撮影の時にはスタッフといっしょにチームプレイでやるけれど、Photoshopの作業に入ってしまうと、そこからは一人の時間です。

浅古 じゃあ、今でも自分で作業されてい

るのですか？

中山 今では皆が色々なことができるようになってきたので、シェアできることも多いです。模型や図面はスタッフの方が全然早く上手だし。でも、模型写真の構図やCGの絵作りについては、どうしてもスタッフから仕事を取り上げてしまうことが多いです。特にPhotoshopの作業は、自分で長い時間をかけてやることになります。

浅古 作業時間はどれくらいかかりますか。

中山 これだと一晩くらいでできたかな。

影響のはなし

浅古 影響を受けた人っていますか？

中山 表現という意味では、建築家の影響は受けないようにしています。だって、そうすると自分ではなくなりてしまうので。ただ、建築以外の表現からは、かなりいろいろな影響を受けています。例えば『ヒッチコックの映画術』という本が凄く好きです。ヒッチコックの映画の組み立て方というのは、シナリオや設定から画面やシーンを練っていくのではなくて、映画的な表現や手法のひらめきや発明がまずあって、そのことから逆算的にサスペンスが導き出されていくような、独特な組み立てられ方をしているんです。この本を読むとそのことがとてもよく分かります。僕はこの考え方には、すごく直接的な影響を受けました。

浅古 凄く手の込んだ映像的表現を自分の手元でやろうとすると、デジタルツールって欠かせないと思うんですが、その辺りどうですか？

中山 ああ、そこはちょっとがっかりさせてしまうかもしれません。3DCGの技術は、僕はあんまりないです。やらないことはないけれど、スピードが遅い。楽器の演奏みたいに、練習しないと下手になりますよね。ただ、模型写真や手描きや、2次元的な合成など、本当にさまざまな手法を組み合わせて絵を作っていくので、やっぱりPhotoshopは核になるものです。僕の本棚には建築の本が全然ないのですが、メッセージを一発で伝える新聞漫画家のドローイング集とか、画集でも、画材の特質が直截に現れる習作や素描集とか、そういうものは結構あって、よく見ているかもしれないです。

あとは、すごく基礎的な透視図法についての理解は、とても大切に思っています。ラ

フでディメンションも適当なスケッチでも、それをどのくらいの距離から、どんなレンズで捉えているのか、いつも頭のどこかで考えているようなところがある。3DCGだからとか、手描きだからとか、そういうことは関係なく。たとえばいわゆる透視図法でも、奥行き方向のペースをどれくらいかけるのか、あるいはそれを全くかけない平行視線も含めて、少しの変化で伝わる内容が全く違ってきますよね。洛中洛外図屏風のような、超望遠で切り取ったようなシーンは、カメラの存在が消えて、すべての出来事が等価に、同時に起こっている感じがしますよね。そこに少しだけペースを利かせると、いわゆるミニチュア写真のような箱庭感が出てきて、今度は子供が遊びで作ったような、無邪気な感じになります。さらにペースを利かせると、ファインダーを覗いている一人称の存在が強まってきて、超越的な計画者の存在が暗示される。どれが良いとか悪いとか、そういうことではなくて、ただ、被写体からの距離や、選ぶレンズを変えるだけで、その絵で何を伝えたいのかが明確に変化する。それを見誤りたくないという意識は、僕の中でとても強くあります。もっと言うと、1枚の絵を思いつくことが、プロジェクトのすべてを表してしまうことだってある。先ほどのヒッチコックの話に近いですが、スタディの過程で、自分でもまだよく分かっていなかった何らかのアイデアが、ある視点、あるレンズで覗いた絵を思いつくことで、突然魅力的な意味を帯びてくるようなことが、本当に稀があります。スラブの平面と同じレベルにレンズを置いて、構図から面をひとつ減らすとか、そういうなんでもない思いつきによって、その設計の大変なことだけが綺麗に列記されることを発見したり。つまりそれは、考えぬいた設計のアイデアというよりは、もっと勝手に立ち現れてくる感じに近くで、そのことに自分自身が驚いたり、ドキドキしたりするような、そういう瞬間に出てくることが、僕にとって絵を描くことの本質なんだと思います。その絵に現れている何かが、模型を作り変えさせ、図面を描かせ、自分にとつての建築を問い合わせる。そういう時間が僕は好きなんです。

(2017.04.27 インタビューより)