

# 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ィーツ

有澤 雄介 株式会社ヴィック

# o+h 大西麻貴氏に聞く

※1  
二重螺旋の家  
／ドローイング

点景における人は、アノニマスな表現として、多くの建築家により様々な人表現が生み出された。そのことは僕にとって大変興味深いことだが、大西麻貴氏はドローイングを描く際、あえて出会った人たちに似せて人を描き、その人がどう思うかを考えるのだという。彼女が描く服を着た人は、彼女のイマジネーションの中ではアノニマスな人でなくしばしば現実存在している『誰か』であるのだろう。

そして彼女にとってのドローイングとは、そのように建築を『問う』ことなのかもしれない。

／浅古陽介

**浅古** とても独創的な絵を描かれているという印象があります。

**大西** そうですか？笑 自分あんまり絵がうまいタイプではないし、元々絵がうまかったわけでもなくて。絵が得意というイメージも自分ではないです。



## 二重螺旋の家

**浅古** 簡単に計画についてお聞きしたいんですが、二重というのは動線のことでですか？

**大西** そうですね、屋内の廊下が螺旋になっていて、屋外の階段やテラスも螺旋になっている。屋内と屋外で二重螺旋となっています。あと、敷地が旗竿敷地で、接道が2つある特徴的な敷地なので、閉鎖的で秘密の花園的な場所でもあって、道からの連続的なイメージと、建物に囲まれた閉鎖的なイメージを、空間として形にしていきたいと思いました。構成としては、真ん中に部屋が積み重なっていて、そこに動線空間が巻き上がっているという構成です。

お施主さんは今まで面識のない方で、1回目のプレゼンテーションでこれ（※1）をみせて「ああ、いいですね」と言ってもらって、始まったプロジェクトです。

二重螺旋の家は、結果的に外観がすごく特徴的なんですけど、でも実際には周りは全部家に囲まれていて、外観のない家なので、そのことをどうやって説明しようかなと

いろいろ考えたときに、わたしたちが実際に体験として感じている空間というのはこうじゃないかという展開模型を作ったんです。（※2）

一番初めは廊下をまっすぐにして部屋を両サイドにつけるというのを作ったんですけど、まっすぐ進んでいだけだと、実際の空間体験と少し違う。1階2階3階屋上へと上っていく体験って、まっすぐ行く、曲がる、という体験があると思うので。長さはデフォルメしているんですが、真っすぐ行って、次の角を曲がるとか、体験を元にして廊下や屋内階段を作っていったんです。それがとても有効だなと思っていて、それをドローイングにしたらどうなるかな？と思って描いたのがこちらの絵です。（※3）

**浅古** まず模型が先なんですか？

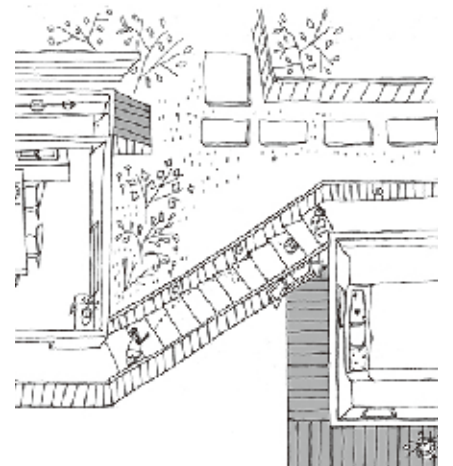
**大西** そうです、模型が先です。何回か曲げるというのを加えて、スタディしながら最終的にこの模型になったんですけど、それを今度ドローイングにしてみようってこ

とになって描いたものです。

**浅古** 僕が思ったのは、ユークリッド平面の様な単純な平面ではなくて、リーマン面の様に立体的で複雑な平面の上で書かれた線は、平面に展開したときに全く想像していなかった線になる。なんか、そういう図形に似てるって思ったんですよ。体験とか記憶を軸にして描いた絵は、今までにない図法になるというか。

**大西** 似てるかわからないですが、街を描くときなど、例えば洛中洛外図みたいな図とか、絵本とか、誰々さんがこう行ってああ行ってみたいな一本の図になっていく様な、そういう風に、人間がいろんなふうに理解して想像を膨らませられるような図というのはこれからも考えていけたら面白いなと思います。

**宮崎** 本来はこの階段はここをこう上がっていくのに、ここから斜めに書いてあるんですね。



大西 麻貴

MAKI ONISHI

- 1983 愛知県生まれ
- 2006 京都大学工学部建築学科卒業（竹山聖研究室）
- 2008 東京大学大学院工学系研究科建築学専攻修士課程修了
- 2008 - 大西麻貴 + 百田有希 / o+h 共同主宰
- 2011 東京大学大学院工学系研究科建築学専攻博士課程単位取得退学
- 2011 - 13 横浜国立大学大学院 Y-GSA 設計助手
- 2013 京都精華大学客員教授、名古屋芸術大学特別客員教授
- 2013 - 横浜国立大学、法政大学非常勤講師
- 2016 - 京都大学非常勤講師
- 2017 - 横浜国立大学大学院 Y-GSA 客員准教授
- 2012 SD レビュー 2012 朝倉賞
- 2012 新建築賞（旧吉岡賞）
- 2017 奈良県景観デザイン賞／知事賞・建築賞（Good Job! Center KASHIBA）など多数

**大西** 実際に一箇所だけ中庭沿いに独立したゆるやかな階段があって、だからここだけ、ななめに。そこを越えると、つぎの部屋があって、廊下が少し広がっていて、曲がって出て行く。3階は2分割になっていますが、本当は、ちょっと3階がスキップフロアになっているので、3階は分かれて絵に出てきていて、お風呂場から外を見ると、階段あがって屋上にいける。例えば、3階の屋外から見える路地って、一階の路地と一緒になんですけど、1階で出会う路地っていうのは地面の方がよく見えているけど、3階で同じ路地に出会うと屋根とかが見えてくるから、同じ土地でも高さが変わってくると見えてくるものが違ってくることを言いたくて。

**浅古** 1階と3階で見える路地はいっしょなんですか？



**大西** そうです。立体的に路地を体験していくことで、同じ街が違って見えることを示すということをやっています。

**宮崎** この階段をあがって、左側に寝室があるんですが。

**大西** そうですね、そこは右側にデフォル

メしました。

**宮崎** 本当は左側にあるはずのものを反転して右側にしている。

**大西** この寝室が左にあると平面図と同じ描画方法で、ドローイングとして面白くありません。長さとかバランスとかは、そのときの展示するものとか展示空間に合わせて、大きさとか、全体の幅のバランスとかで決めています。

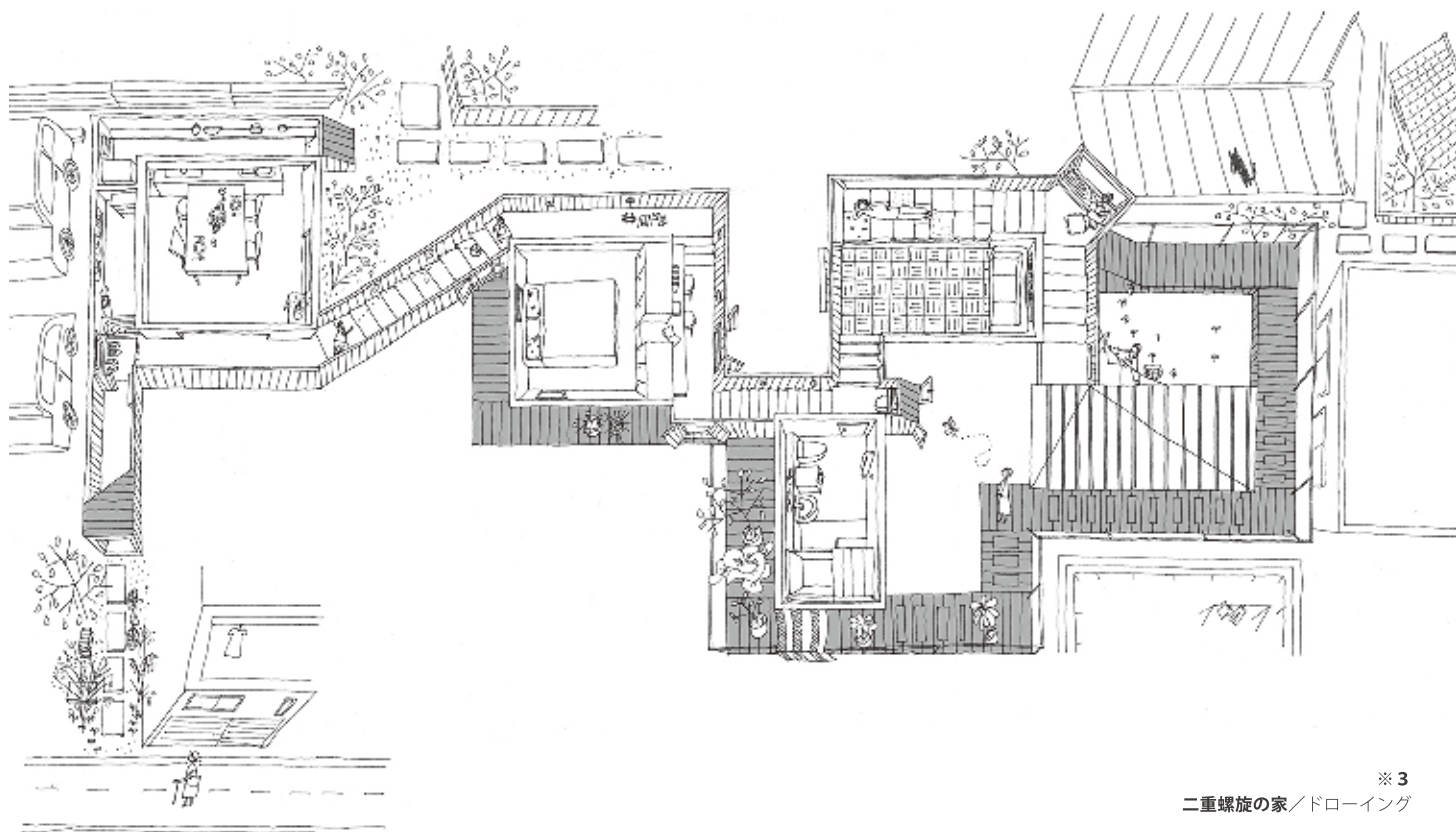
**宮崎** これはたいへんおもしろいですね、興味深い。我々の職業感覚の発想ではできないですね。

**大西** 初めて描いたプレゼンテーションのドローイングっていうのが、学校の課題で、ミースファンデルローエのバルセロナパビリオンをトレースした後に、その習作を作るというものがあつたんです。ミースのフリースタANDINGウォールと柱を使って、自分で空間を作るという課題だったのですが、わたしは木炭でドローイングを描きたくて、断面だけど少しパースがかかったような、そういう奥行きが入っているものを書きたいと思ったんです。当時、透視図法を習うから、空間を正しい図法で描かなきゃいけないのかなあと考えていて、通りかかった先生に「これってパースが合っていないとまずいんじゃないか？」って尋ねたんです。そうしたら「ドローイングっていうのは伝えたいものを描くんだから別にそんなこと関係ないよ」と言われて、そうだよなあ



※ 2  
二重螺旋の家／展開模型

思って、すごくへんてこりんなドローイングを書いちゃったんですけど。大学時代に読んでいたマルセル・ブルーストの『失われた時を求めて』という小説中の有名な一節で、紅茶に浸したマドレーヌの香りによって、幼い頃の記憶が突然呼び起こされるといって、そのときの記憶の呼び起こされ方っていうのが、いきなり空間の全体があられるんじゃないかと、まず寝室が思い浮かんで、次に廊下が・・・という感じで



※ 3  
二重螺旋の家／ドローイング

少しずつ見えてきて、最終的にこの一杯の紅茶の中から全部が出てきてしまったというのがあって、雲ってというか（頭に思い浮かんだときに使うもくもくした雲）連鎖して見えてくる感じというか、そういうものをドローイングにしたらどうなるんだろう？とか……この空間も廊下があって部屋があって、また次に階段につながって、という構成というの、わたしたちが記憶の中に持っている体験した空間みたいなものを、そのまま立ち上げた家って言えるんじゃないかと思って、このドローイングができました。

### ドローイングの仕方

**浅古** 以前、お話しをお聞きして面白かったのは、コミュニケーションをとるためにドローイングを利用するという話だったのですが。

**大西** そうですね、山形の東根市で図書館と美術館の PFI 形式コンペがあって、設計者だけで応募するんじゃなくて、運営者とか施工者とかチームになって応募するという形式のコンペで、毎回の打ち合わせが 20-30人のメンバーが集まって一緒にやるって感じなんです。例えば、図書館の運営をする方だったり PFI の専門家だったり地元の施工者・建築家とか運営のアドバイスをしている編集者・デザイナーがいたり、30人ぐらいでみんなで作っていきます。

PFI って通常コスト重視であんまりおもしろいプロジェクトにならないことが多いんです。普通的设计コンペだったら、後から出てきた運営者にこんなのは管理ができないからできませんという話になったりするけど、最初からいっしょにやっているの、こうやって管理できるとか、入り口がいっぱいある図書館ができるとか、そういうのができたらおもしろいとか。まず理念を作って共有して、それから建築を考えるってやり方でやったら、すごく上手くいったんですが、そのときに、建築の全体像をいきなり見せるというよりも、こういう場所があったらいいなっていうことをどんどんスケッチで描いていくってことをやってきました。例えば、建物の真ん中にカフェがあるといいな、ここが情報の拠点になるといいなというのを絵にして見てもらうという感じです。

**浅古** まるっきり図面がなく、打ち合わせをしながら、描いていくって感じですか？

**大西** そうですね、打ち合わせが1週間に1回あったので、それに向けてスケッチを描いていきました。プランは一応あるんですけど、つくりたい場所のアイデアを皆で出し合うことで、建築の形も変わっていくのかもしれない。全体がパチッと決まっていって、このプロポーシオンはもう動かせないという建築ではなくて、いろんな人のこういう場所を作りたいというのをそのまま足していったのが魅力になるみたいな建築の作り方に変わっていったというのがあるのかもしれないです。

**浅古** いきなり大きな何かを作って、そのパースを描くとかってことではなくて、そういう細かいシーンを集めて、最終的に大きな何かになるみたいな感じでしょうか。

**大西** 大きいものを作っていくという視点と、細かいものを作っていくという視点は両方あって、わりと自由自在に変えていけるアメリバみたいになっていたと思うんです。今、進めている他のプロジェクトもそういう作り方になってきていて、シーンをチームで共有していて、例えば、ひとりで本が読める場所がほしいとか、そういうシーンをどんどん重ねていって、よりおもしろくなっていくというような、建築の作り方になりました。

**宮崎** これを何回くらい繰り返して、CAD で書くような図面になるんですか？ CAD で書く図面は同時並行で常にやっているんですか？

**大西** そうですね、同時並行でやっています。書き直しは、何十回ってしていると思います。FIX は間際までしないですね。あと、この提案書を作っているときに、PFI の提案書なんですけど、めちゃくちゃいっぱいあるんですよ。デザイナーと一緒にチームを組んでいたのでレイアウトもその人が全部やっていた、そういうところに入れる小さいイラストも全部描きました。建築とは関係無



服を着た人 / ドローイング

い、小さいイラストもたくさん描かされます。最後はみんなで宿題をして、なんでこんな絵をたくさん描くんだらとか思いながら、いっぱい描きました。

### 服を着た人

**浅古** 点景の人が抽象的な人じゃなくて、たとえばこの人だったらスカートで黄色いTシャツを着ているとか、そういうところまで描かれるじゃないですか。それって特徴的だなと思うんですが。

**大西** 昔は SANAA の影響をすごく受けていたので、SANAA が描いているような人を描いていたんですよ。だけど、それを東京都現代美術館で展覧会をやるときのドローイングでも描いていたら、長谷川祐子さんに「何で SANAA の人と同じ人を描くの？」と言われて、あ、そっか、と思って、服を着せたら、「あ、服を着ましたね」とおっしゃって(笑)。依然読んだ記事で、松島潤平さんがパースに入れる人が、みんないっしょの人を描いているというのは人に興味が無いって事だ、それは良く無いみたいなことを書いていて、それを読んでそうかーと思って、わたしのオリジナルの人を描かなきゃと思っていた記憶があります。

**浅古** 服を着せようっていう少し具体的な方向になるのって、僕としては興味深いところなのですが、それとは別に、大西さんは車椅子の人を必ず描かれますが、意識して描かれてますか？

**大西** グッドジョブセンターという障害のある人たちが働く施設を設計した時に、はじめて車椅子の人を入れたんです。そのときに、わたしたちってこのプロジェクトのときだけ、車椅子の人を入れるのかなと思って、他のプロジェクトでも車椅子の人が来ることもあるわけだから、他のプロジェクトでも入れておくほうが自然だとなって、今は意識して入れるようにしています。人を描くという事で、本当に車椅子で使えるか？と考えるきっかけにもなるし。

**浅古** ドローイングがそういうきっかけにもなってるんですね。

**大西** 意思表示というか、最近、小豆島とか日本の様々な地域に行く機会が増えて、いろんな地元の町の人と話すようになって、建築を作るようになってきたら、実は描く人がより具体的になってきていて。このパースに入っているこの人は、なんとなく誰々

さんみたいな、あの人はいつもブルーの服を着てるからブルーの服の人を描いたりとか、そんな風に具体的だったりします。ここにいるのは、あのおじさんとか、ここで料理しているのはあのお母さんとか。そういう意識で描いていると、人のかたちが、ちょっと太り目になったりとか、髪型がどうか、なんとなく具体的になって行ってる気がします。添景の人は、匿名のおばあちゃん A とかじゃなくて、名前がある個人という見方が自然な感じがします。仮にですが、10年15年経って、そのおばあちゃんがいなくなっちゃったとしても、それは小豆島の遺伝子として受け継いでいる感じがする。だから、より具体的になってきている気がします。より誰がここで使うんだってということが、見えるような作り方をしたいです。住宅ではもちろん、たとえ公共建築であっても。

**浅古** そういう風にドローイングを描くというのは、大きな抽象的な絵というより具体的な物語になっていくんですね。それは設計の方にも影響を与えているのでしょうか？

**大西** 影響してるんじゃないかなあと思うし、設計を進めるプロセスで町の人と会って話したり、長い間、その町で過ごしたりということが、建築の創造力につながっていくのではないかと考えています。いずれこういったパースの描き方が建築の作り方により影響を与えられるといいなと思います。

### 影響を受けたドローイング

**大西** 以前、一回ドローイングを全部捨てたいと思った事があって、西沢立衛さんの話を聞いた時に、西沢さんは途中でスケッチを描くのをやめたとおっしゃっていて、スケッチを描かないと決めたからこそ模型っていうものもっと発展して、開かれていった創造性があったとおっしゃっていて、わたしがドローイングを描くときにジレンマというか、二重螺旋の家とかまさにそうだったんですけど、いろんな人にこのスケッチの方がよかったって言われたんですよ。スケッチのほうが楽しそうだったって。建築ではこのスケッチの持っていた魅力がなくなっているといろんな人に言われて、わたしとしては、ドローイングと建築って違うものだから、その中にいろんなジャンプがあって、模型は模型のときに考えていて、現場



は現場のときに考えていて、どこかでドローイングを描くという事が、それを再現したいという気持ちになっちゃう、スケッチがオリジナルみたいなっちゃうんですよ。こっち(ドローイング)がオリジナルでこっち(建築)は再現みたいになっちゃう、というジレンマがあって、そのときにドローイングをやめようかなと思った。今はまだ描いてますが。ただなんか、グッドジョブセンターのときはスケッチは全く描かなくて、模型というか建築そのものがオリジナルっていう感じで、スケッチを再現しようという気持ちが全くなかったからこそできたという感じです。スケッチって何なんだろうなあと・・・わたしもよくわからない。

**浅古** 僕は描かれたほうがいいと思いますよ。ドローイングと同じものが建つと考えるのはどうかと。ドローイングで示せる面白さと、現実に起こる面白さって別の次元にあると僕は思っています。たとえば、僕がドローイングを面白いと思う気持ちは、現実に建つかどうかとは関係が無い。僕は西沢さんにも大西さんにも描いて欲しいとは思いますが。まあ、このまま建ったら気持ち悪いっていう気にもなりますけど、その中にある面白さって、多分、別なんですよ。だから、そういうのをやめるっていうのは世の中の文化の中から一つを消そうっていう話には聞こえるんです。

**宮崎** ドローイングの再現になってしまうのが嫌で、一度捨てようと思った、その結果、今はどうでしょうか？

**大西** 今はよりドローイングが会話の手段みたいになってきていて、前みたいに初期的なイメージを伝えるようなものは描かなくなってきましたね。プロジェクトによりますが、住宅とかでは描いています。

**宮崎** 模型の場合は、模型の再現が実建築

になってしまうような嫌さはないですか？

**大西** それはそれであると思います。模型がそのまま形になっちゃったというときもあるので、ドローイングにはドローイングの、模型には模型の、現場には現場の創造力があるほうがおもしろいかなと思います。ドローイングの良いところは、ひとつの場所を思いを込めて描くんですね。この窓辺はこんな風になったらいいな、この人はこんな風にしてたらいいなっていうのを自分で考えながら描くので、現場に行った時も、この窓をこんな風にしたいなとこの階段をこんな風にしたいなっていうのがドローイングを描いている時と同じような気持ちで、大工さんにこうしてほしいっていうのも、描く時と同じような気持ちで作れるっていうのはいいなという感じがして、小さい建築っていうのもあるし、毎日現場に張り付いていないと出来ないというのもあるんですが、ドローイングを描くような気持ちでものを作れたらおもしろそうです。

**宮崎** つまり、大西さんの頭の中にあるイメージを人に示すとき、一番手っ取り早いのがドローイングってことですか？

**大西** そうですね、ドローイングとあとは言葉とか。模型を全部自分で1から10まで作るという事は、最近数が減っているの、会話がより大切になってきている。そういう意味では客観的になっておもしろい。わたしが言ったことがこんなふうになっているんだ、じゃあ、こうやってこうしようみたいなやりかたで作っています。

(2017.04.26 インタビューより)