

CAt シーラカンスアンドアソシエイツ

浜田充氏・山雄和真氏・大村真也氏に聞く

宇土小学校および流山小中学校併設校のパースに描きこまれた人の添景は、抽象的な表現でありながら、各々の動作が具体的に分かる点が特徴的だ。各々の動作が集まると、集団の行動として映る。

間違いなく彼らはそれに拘っている。

その表現を中心に、実際に描いた山雄さん、大村さん、浜田さんにお話を伺った。



流山小中学校併設校 (2010年) ①



浜田充 はまだみつる

シーラカンス アンド アソシエイツ シニアアソシエイト

1976年 石川県出身
 1999年 日本大学理工学部建築学科卒業
 2001年 東京理科大学大学院建築学専攻修士課程修了
 2001年 One Architecture
 2002~2003年 ドミニクパロー都市建築設計事務所
 2003年~ CAt (シーラカンス・アンド・アソシエイツ)
 2004年~ STARBURSTAR 代表
 2005年~ CAt シニアアソシエイト
 現在に至る



山雄和真 やまおかずま

シーラカンス アンド アソシエイツ シニアアソシエイト

1978年 京都府出身
 2001年 京都大学工学部建築学科卒業
 2004年 東京大学大学院工学系研究科建築学専攻 修士課程修了
 2004年 CAt (シーラカンスアンドアソシエイツ)入社
 2008年 CAt シニアアソシエイト
 2012年 ギングリッチ参加 同パートナー
 2013年 ギングリッチ一級建築士事務所設立 同代表
 現在に至る



大村真也 おおむらしんや

シーラカンス アンド アソシエイツ ディレクター

1981年 宮城県出身
 2004年 法政大学工学部建築学科卒業
 2006年 法政大学大学院建築工学科修士課程修了
 2007年 CAt (シーラカンスアンドアソシエイツ)入社
 2011年 CAt シニアアソシエイト
 2014年 CAt 取締役/ディレクター
 現在に至る

一本の木の下に

浅古: パースについて伺う前に、プロジェクトの概要をお聞かせください。

山雄: 宇土小学校(以下、宇土)と流山小中学校併設校(以下、流山)のイメージパースは、原則として同じ手法で描かれています。宇土のパースは、このシリーズを描き始めた最初のものです。宇土小学校は2008年にくまもとアートポリスの公開プロポーザルのコンペ(審査員長:伊東豊雄)があって、私たちが最優秀賞になり始めたプロジェクトです。熊本県宇土市の中心地に近いところに建つ小学校としては児童数1000人規模の大きなものです。



宇土市立宇土小学校改築設計プロポーザル (2008年)

浅古: コンセプトを端的に言うと、開かれた学校ということですか?

山雄: そうですね。コンペをやる前に初めて熊本の本敷地に行った時、緑の強さが凄く印象的でした。コンペを出すときには、『雑木林に滑り込む、限りなく外に近い学校』という言い方をしていました。その背景としては、小嶋が常に意識している、ルイス・カーンの「一本の木の下に教える能力がある人間と教わりたい人間が集まる。それが学校のフォーム」という言葉があり、まさに、ただ木の下に人が集まるだけで学校が作れるのではないかと直感的にイメージしました。その「一本の木」というのを考えてみたときに、L型の壁が出てきました。このL型の壁を強い緑の中に散りばめるだけで学校らしいものが出来るのではないかとというのが最初に出た考えです。



浜田: 一個の集合の中に、ある程度離散的に小さなグループがある、というのが、僕らが思

い描く豊かなアクティビティの状況でした。そのような状況が生まれるためには、建築的な要素として何を持ち込めばいいのかと考え、L壁が開発されました。

ブリューゲルと浮世絵

大村: 実施設計の段階で、将棋やチェスの駒の様にL壁を配置するスタディをしていました。その過程でL壁をアクソメで描いてみて、プランを見てみるというスタディを延々と繰り返しました。ですから、このアクソメの画角はスタディの段階で決まっていたんです。

浜田: L壁の『表と裏』には同じくらい重要な意味があったので、表と裏が同時に表現できるアクソメという事に意味がありました。アクソメで出来上がったこのパースはトリミングしてもズームアウトしても同じ原理が成立しているんです。どちらにしても世界観は一緒と言うか、無限に想像出来ると言うか。なおかつ手描きという事でどんどん増殖可能です。躍動感があって、堅苦しくない、枠外まではみ出るようなゆとりのある表現となります。そこがCGとは違うのかなと。

CGの場合は、ドンピシャであるシーンを決めて、光を入れて明快に切り取った格好良さがあると思います。CGは、影があると引き締まって見えると思うんですよ。でも、影と方向性のないこのパースは、どの時間を描くということではなく、朝の時間とか、昼の時間とか、そういうのが縦横無尽に描かれる。見る人によって自由な想像をしてもらえる表現だと思います。

浅古: 浮世絵の描かれ方に近いですね。

山雄: それは僕らも思っていました。ただ、宇土をやった時には浮世絵の話は全然していませんでした。全くしてなくて、誰も考えていなかった。

大村: 私たちが学校のプロジェクトをやる時には、ブリューゲルの『子供の遊戯』という絵のイメージが常にあるんです。宇土の時も『子供の遊戯』のイメージからパースを描いていました。その後に、宇土のパースを無限に広げたら、まるで浮世絵のようだねという話が挙がりました。流山のコンペをやる時には浮世絵というワードは出てきていました。

山雄: ブリューゲルの絵は奥行きがあって陰影が

あるって言うか、割と全体に焦点が当たっている絵じゃないですか。それを更に純化したっていう事かもしれません。

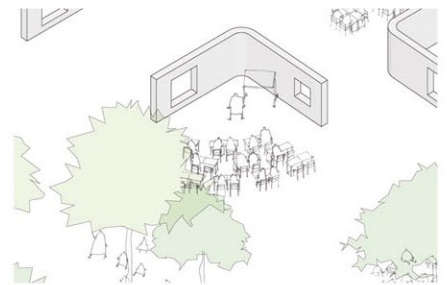


(bruegel,pieter children's game 1560)

浜田: 『子供の遊戯』は、あちこちで同時多発的にアクティビティが起こっている様子が素敵だと思っています。皆が同じ方向を向いて揃っているよりも、あっちこっち向いているというように。これはよく小嶋が言う「小さい矢印が色々な方向を向いている」という状態にも通じます。つまり、宇土のパースの考え方は『子供の遊戯』で、描き方は浮世絵だと言えるかもしれません。

モノの意味合いで描き分ける

浅古: 使われている手法が多様ですね。おそらくL型の壁は3Dでおこして、その後に植栽を2D(CAD)で描いている。最後に手描きで人などの添景を描くのだと思いますが、その描き分け方が気になります。特に、植栽は手描きでも良かったのではないかと思います。そうではなくて2D(CAD)で描いているのは何か理由があったのですか?



山雄: 描き分けについては、何度かスタディしました。L壁も手で描いてみたりとか、一通りやりました。場を作る一つの強いエレメントとしてのL壁と、その周りに発生するアクティビティとでは、何か意味が違うのではないだろうかと考えていました。まず、L壁をコンピュータの線のような綺麗な実線で表現すると、このL型の壁があることで色々なアクティビティが起こる状況を、より示せるのではないかと考えました。それを決めた後、木も手描きと2D(CAD)との両方を試したのですが、木はL壁に近い要素

だと思い、じゃあ、2Dで描こうということになりました。

浅古：木は手描きよりも少しカッチとした線で描いた方がしっくりきたということですか？

山雄：そうですね。人や家具などが生みだしているアクティビティよりも先にあるというか。例えば、L壁があるから人が集まるというのと、木があるから人がいるというのは、等価に近い扱いだと思っています。

浅古：植栽の部分には色がついていて、面的な要素として視認しやすいのですが、色がこれ以上濃くなったら壁より目立ってしまう。そうすると少し違うだろうという気はします。

浜田：描き方の順番は前後することもあるんですが、考え方のプロセスとしては、まずL壁があって、L壁から少し離れているところでは木陰があったらいいな、といったイメージを持って描いています。

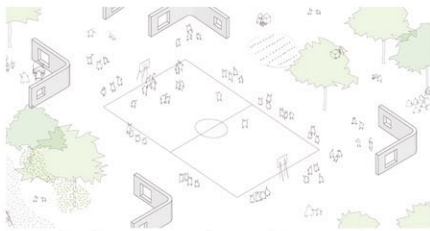
山雄：木とL壁があることで、周りのアクティビティを描き手が想像できるようになる。そうするとアクティビティの濃淡みたいなものを想像しながら、それに合わせて壁を置いて、木の配置を変えていって、それを絵に落とす事で人が描けるし、黒板が描けるし、椅子が描ける。

浅古：壁を配置する時には、必ずアクティビティを想定しているんですね。

山雄：そうですね。

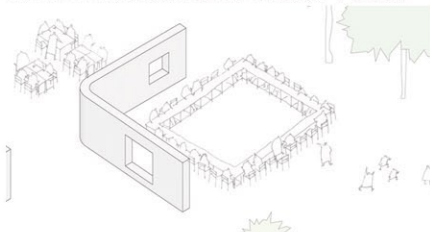
分担してもズレはない

浅古：抽象的な描写でありながら動作まで特定出来る、人の表現が見事です。



例えば、バスケットのゴールがあって、ボールを取ろうとする人、ゲームに参加している人、観客がいて、バスケのゲームの最中である事が分かる。しかし、人が具象的に描かれているかというそうではなく非常に抽象的で、この点が大変興味深いです。

例えばこれなんかは先生方の会議ですよね？



だけど、これはグループワーク。故に大人と子供が混じっている。



また、会議とミーティング。言葉にするとどちらも似たものに思えますが、明らかに違いが分かります。

ところでアクティビティとして描かれる人は、何パターンくらいあるのですか？

大村：いや、パターン化することは全然考えていなかったです。(笑)

山雄：流山の添景は大村が描いているのですが、範囲を決めて、木と壁だけ描いてあるものをA1で出力して、大きなトレベを敷いて、ひたすら端っこから描いていました。

浅古：え？感覚で？

大村：まあノリで。(笑)

浅古：どれくらいの時間で描いたんですか？

大村：手描きの部分は一晩徹夜して描いた感じですよ。山雄との作業の打ち合わせと下準備(L壁と木の配置)を含めて2、3日ですかね。

山雄：現場にいた時だったので殆ど夜しか時間がなく、そのくらいかかりましたね。

浅古：いや、それでも十分速いと思いますよ。

山雄：L壁の配置が決まった段階でアクティビティの濃淡は想定出来ているので、作業分担ということで大村が添景の人を担当する事になりました。面白いのは、僕が想定した人の配置イメージと大村が描いている人の配置が全くズレないんですよ。だから一切修正してないです。たまに、家具はこういうのがいいかなとか、ここはこうしたら？とか横からちょっと言うくらいで、大村が描こうとしている絵は僕のイメージと殆どズレないんですよ。

浅古：もっと濃密に打ち合わせをして、修正をしながら描いているのかと思っていました。

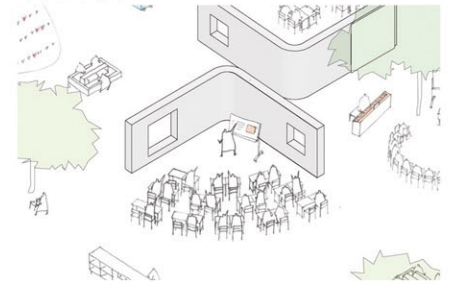
山雄：描き上がりのイメージは下敷きの段階からお互いに共有出来ていたの、会話していた記憶も殆どないです。多分、大村とはこの

件については初めて話すけどそうだよな？

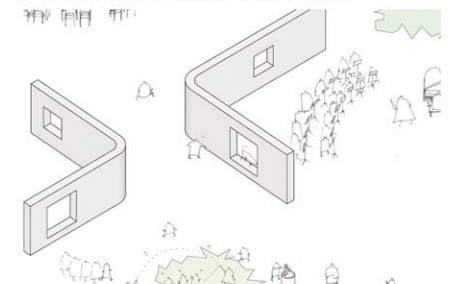
大村：そうですね。実施設計のスタディの1つとしてこのアクソメを描いていたので、感覚が共有出来ていたのだと思います。

浅古：僕がこの絵を頼まれたとしたら、一週間で足りるかなって思っちゃうんですよ。例えば、テーブルはどのくらい？、その周りに人がどのくらい？という感じで打ち合わせばかりになってしまいます。

山雄：そうですね。言われるまで打ち合わせどころか、会話が必要だなんて思っていなかったですね。(笑)



例えば、この辺(ある程度纏まりのある人)は今までのパースを参考にしたり、その場で打ち合わせをしたりすれば描けるんですよ。



逆にこの絵で一番難しいところは…例えば、この人はL壁の向こうから出てきそうな雰囲気があって、この3人は少し離れているけど、関係がありそうな雰囲気を持っている。この人の配置が難しいです。

浅古：なるほど。事務所単位でアクティビティに対する意識が共通していることと、設計をしながら絵を描くことが背景にあって初めて出来るパースなのですね。

(2014.02.21インタビューより)

