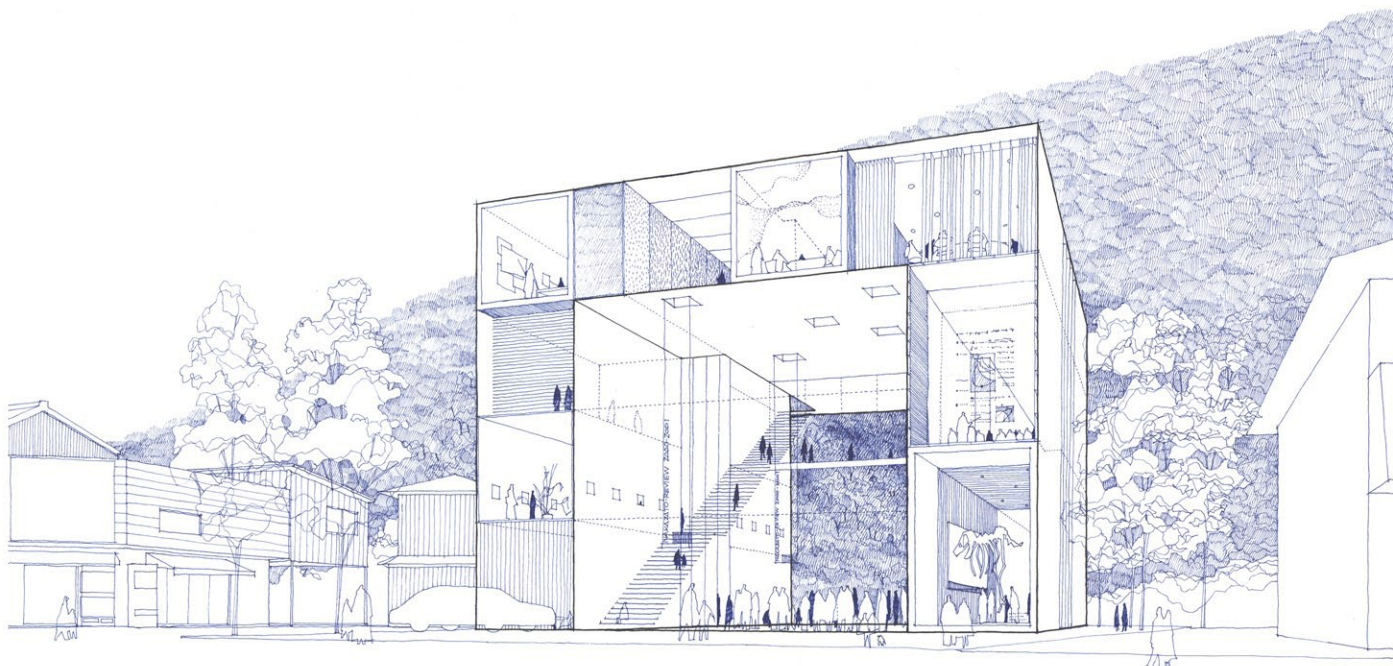


# NASCA

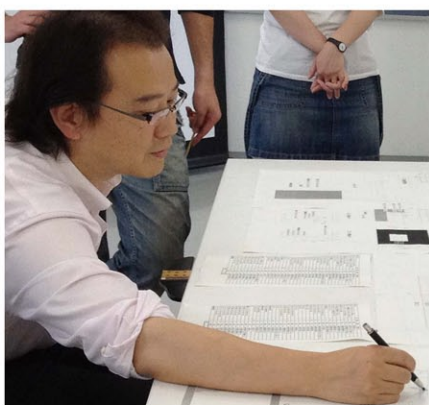
## 田中智之氏(TASS建築研究所)に聞く

「タナカパー」と聞いて思い浮かべる絵がある人は、きっと早稲田の人だと思う。では、NASCAのしばしば目にする青い線画のパーズとえば思いつく人も多いのではないだろうか。あの青い線画のパーズの事を、しばしば「タナパー」と呼ぶ。

名前の由来は、田中智之氏。元早稲田大学助手、現熊本大学准教授 建築家である。氏が始めたこの手法は今でもNASCAでは描かれ続け、タナパーの名前で呼ばれている。そのタナパーの始まりの一枚である中里のパーズについて、お話を伺った。



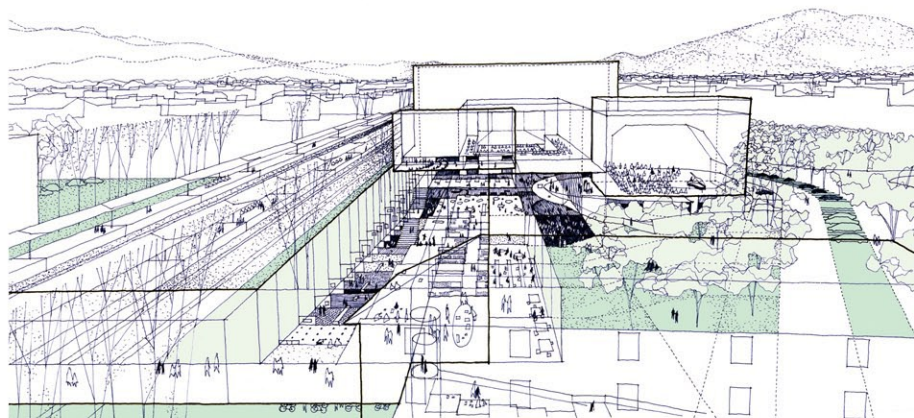
群馬県神流町中里合同庁舎 プロポーザル時パーズ (2000年) ①



田中智之 たなかともゆき

TASS建築研究所 / 熊本大学

- 1971年 埼玉県生まれ
- 1994年 早稲田大学理工学部建築学科卒業
- 1996年 同大学大学院修士課程修了
- 1996年 NASCA/早稲田大学古谷研究室にて建築設計業務 (~2005)
- 1999年 同大学大学院博士後期課程単位取得退学
- 1997年 早稲田大学専任助手 (~2000)
- 2000年 早稲田大学非常勤講師 (~2005)
- 2001年 早稲田大学芸術学校客員講師 (~2005)
- 2005年 熊本大学助教授
- 2006年 田中美都とTASS建築研究所を設立
- 2007年 熊本大学大学院准教授
- 2011年 熊本大学学長特別補佐
- 現在 熊本大学大学院准教授/学長特別補佐



長野県茅野市民館 プロポーザル時パーズ (2001年) ②



## “タナパー”誕生

浅古：古谷研でパースを描かれるようになった経緯についてお聞かせ願えますか？

田中：僕は元々学部4年の時に穂積信夫先生の研究室に入ったのですが、穂積先生はその年で退官され、後任として古谷誠章さんが来られました。それで僕は大学院から古谷研究室所属となったのですが、結構好きな事をやらせてくれたのです。古谷研のやり方というのもまだなくて、それぞれ好きな事をやりました。当時の古谷研では鉄を溶接してオブジェを作っている人もいれば、本を読んで、論理的なディスカッションをしている人達もいました。僕は元々絵を描くのは好きだったので、手描きでパースを極めたいと思ってました。

浅古：そもそも好きだったんですね。

田中：僕が研究室で初めてパースを描いたのは、横浜客船ターミナルの国際コンペを研究室でやった時です。それぞれの得意技を出し合っ取り組んだコンペで、その溶接している人が真鍮の模型を作ったりしたのですけれど、それで僕は内観パースとか、周辺を含めた雰囲気のあるパースを手描きで描きました。その時描いたパースが、古谷さんや先輩方に凄く良い評価を頂いて。それまでは模型写真とか、CGもぼちぼち始まった頃で、その中で手描きのパースの存在価値を意識しましたね。

浅古：それからずっと手描きパースですか？

田中：いいえ。その後試行錯誤の時代が始まることになり、2等になったせんだいメディアテークのコンペでは、パースはCGで出しました。コンペによって、プログラムとか審査員の傾向とかビルディングタイプとか、それらに応じて表現も組み合わせていくようになっていったのです。ただせんだい以降、色々試したのですが、1996年～2000年の間は結果の出ない暗い時代が続きまして。

浅古：そんな中で中里村のプロポがあったと。

田中：中里村のプロポは2000年の暮れにあったのですが、当時僕は古谷研の助手で多忙を極めていて、実質作業日は3日くらいしかなくて、案の構想から設備構造の打ち合わせからパネルの作成まで一人でやっており、しんどかったですね(笑)。その頃はあまり手描きに執着してなくて、CGでメインパースを作っ

て提出しようって思っていたのですよ。それで出来上がったCGを古谷さんに見せたら、このCGは良いのだけど審査員の顔ぶれを考えると君が描く手描きのパースが良いよという話になって、描き直す事になったのです。もう徹夜でフラフラな状態だったのだけど、作っていたCGのアウトラインだけを下絵にして、A3のコピー用紙を2枚テープで継いで下絵の上に乗けて輪郭だけトレースし、3時間くらいで描いたのがこのパースです。そしたら、これいいじゃんって話になって、メインパースにして提出したと言わけです。

なんとなくですが、今まで試行錯誤してモヤモヤしていたものが吹っ切れたっていう感触があったのは覚えています。そういうのはやっぱり結果に繋がるもので、めでたく1等になりました。

## 二つの“眼差し”を併せもたせる

浅古：このパース(①)はアングルが自由で凄くCGに近いと思います。それと、線の密度で表現されるポールドルフの様なインキングのパース、その2つが合わさった様な印象を受けました。

田中：それは凄く鋭い指摘で(笑)。モデリングデータは既にあつたので、最適なアングルの検討は自由に出来たのです。

浅古：ただ、もっと下絵の情報があつたんだろうと想像していたのですが、今のお話だと門型のボリューム(パース上の黒い線の部分)だけということですよ。添景はどうやって描かれたのですか？

田中：コンペの要項で配られた敷地周辺の写真を手がかりに添景は描いています。

浅古：それだと、どうしてもパースが狂ってしまうと思うのですが、そんな風に見えないところが凄くいいと思いました。

田中：僕の意識の中では2つの“眼差し”を合わせたいと思っていました。1つはクラシカルな遠近法、それこそポールドルフとかもそうですが、それをベースにしながら、もう1つの眼差し、例えば洛中洛外図の様な多視点、色々なものが均質に見える様な状態を両立できないかという意識で描いていました。

僕らが学んだ遠近法と言うのは、消失点があつて、近くにあるものを大きく描いて遠くにあるものは小さく描く。ものに序列と言うかヒエラルキーが出来る。その遠近法をベースにしなから、見る人が価値を決められる様な均質性の

あるものを目指していたのは良く覚えていますし、今もそういう意識はありますね。アイソメとか洛中洛外図の形式を使えばそれに近くなるのですが、僕は若干天の邪鬼的なところがあつて、それをパースでやりたいのですよ。

浅古：多視点的と言うのは東洋的と言うか、日本的な価値観の様に思えるのですが。

田中：そういうのはあると思いますよ。表現だけじゃなく、建築としても凄く日本的な感性というか、価値観と言うか、眼差しというのですかね。そういう意識で建築もできている様に思います。だから表現もそういうかたちであるべきだと、スタッフは思うんでしょうね。あまり古谷さんとそういう話はしなかったのですけれど、そういう意識を普段から共有している感じはありました。

浅古：抽象的ながら線の密度がある木の表現は見事だなと思います。抽象的に描く事に意識があるのでしょうか？また添景への拘りなどは？



田中：意識としては、抽象と具象の間ですかね(笑)。先ほど、お話をさせてもらった多視点、添景の部分などもそれですね。抽象的かつ密度を持たせつつ、多視点の要素になるような存在感を持たせる。それを意識しながら描いてます。添景の木にしても、地域によって樹種は違うのでパースによって毎回変えてますが、その結果がこれなんじゃないかな。たまに塗りの部分を作るのも多様性の表現です。

浅古：他のパースも拝見すると、人の描き方もパースによって多様ですね。コルビジェの頃からパースの変容を追いかけてみると、人のフォルムが時代によって具象的だったり、細くなったり、丸くなったり変化していると感ずるのですが、人を描くときに気にしていることなどありますか？



田中: コルビジェとは違ってアノニマスというか、都市にいる匿名性を持った人達、ある意味マスで捉える様にはしています。塊のようなボリューム感を持たせつつもアクティビティをなんとなく感じる様な、個別性をなんとか与えることはできないかと思って描いてるかな。よく見るとご飯食べてる人がいたりするのですが、群集性と個別性を両方持たせたいとは思っているのですよ。そのためには丸くなった膨張した人だと、個別性とかアクティビティを想像する様な事が剥奪されてしまうかなと思ってましてね。だからある程度リアルっぽいシルエットは意識する様にはしています。

浅古: 僕は人を入れるのが凄く苦手です。その理由の一つに、自分のものではない建築に自分の考えた人を入れるのに何か気持ち悪さを感じてしまうのです。

田中: それは共感します。人の描き方って意思表示じゃないですか。事務所の判子を押す感じがちょっとありますよね。建築の考え方の写鏡でもある様な、建築と連動するところでもありますよね。

浅古: パース屋として凄く触りづらい所です。

田中: うん。凄く良く分かる(笑)。

## 青の理由

浅古: 青いインクをお使いですか?何か拘って使っている道具はありますか?

田中: 拘りも何もこれです(青のパイロット0.3)。青には拘りは持ってます。黒だと硬くて、重くなって、なんだか決めちゃってる感じが強く出てきちゃう。青だと文字通り青図じゃないですけど、青が漂わずまだ決まってない雰囲気、自由さですか(笑)、それが気に入っているというのはあります。紙はこのペンとの相性が良いのでいつもコピー用紙です。

浅古: 色付きのインクを使おうとすると、暖色系の色は膨張して、絵に集中しづらいのですが、青い絵は集中し易いんですよね。ところで、スタディに3Dを利用することはありますか?

田中: もちろんありますよ。適材適所と言うか、なんでも使ってやります。ただ正直言って、考える段階からはあまり使ってないですね。特にCGを使う時は、お施主さんに見せる時に打ち合わせのツールとして使う場合が多いです。

アングルの検討ではCGの威力は凄いですよね。頭の処理能力は当然超えて。頭の中でこんなアングルが良いなと思って描く事もできるのですけれど、ウォークスルーの無限の視点を与えてくれる中に、自分では思いも寄らなかったアングルが存在して、絶対こっちの方が良いという発見があります。その可能性は捨てたくないで、CGも活用しているのです。

浅古: 他者性ですかね。

田中: そうですね。そんな感じですよ。

浅古: 是非お聞きしたかったことなのですが、“タナバー”として今でもこの手法で古谷研では描かれていますよね。手法とかテイストに、ネーミングまでついてしまう事は凄く希なことだと思いますが、そう言われる方の心境としてはどんな感じなのでしょう?

田中: まあ、それは有難いと言うか、狙ってやってたわけではないですから、嬉しさ反面ですね。1996年から、古谷さんと僕で色々試行錯誤しながらどり着いた境地な訳ですよ。それを受け継いでやっているのは嬉しいのだけでも、今のスタッフが自分たちのやり方をもっと考えて欲しいと言うのは半分あるんですよ。そういう複雑な心境です。

さらに複雑なのは、NASCAのOBがプロポザルのコンペなどで、この表現で1等を取ったりするのですよ。それは2等とかで甘んじてる僕にとっては非常に複雑な心境ですね(笑)。まあ、本当に幸いだったのはこの中里と茅野市民館(②)が同じ時期に当選することができて、そこで古谷さんがガッツに行った訳です。

それにこの表現とかが貢献させて頂いた訳で、その結果ですよ。結果って強いじゃないですか。それに影響を受けて、このタナバーがずっと継承されている事なんだろうと自己分析はしているのですけれど。

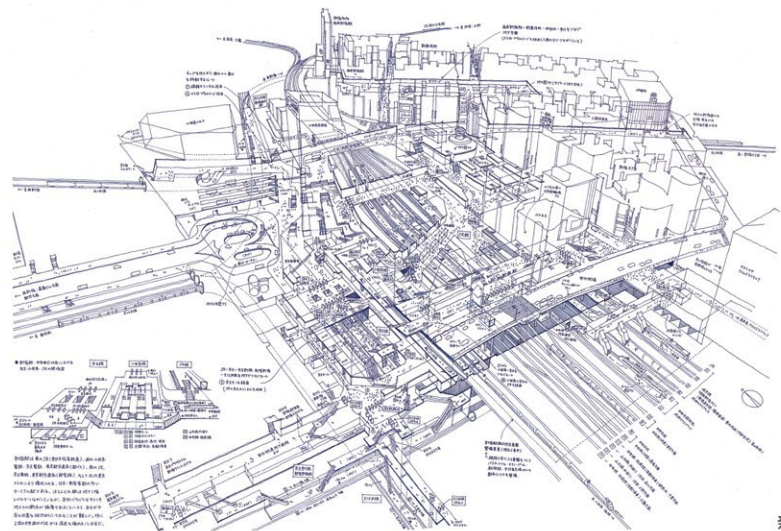
浅古: 僕が初めて古谷さんの作品を見たのはハイパー・スパイラル・プロジェクトだったので、古谷さんと言うとCGの印象が凄くあったのですが、田中さんのパースの「手描きの良さでCGの良さが合わさった自由度」に注目して今回のインタビューに挑みました。お話を伺わせてもらったら、実はCGよりも田中さんの方がもっと自由だと思いました(笑)。もっと上に行ってしまうと、凄いとこまで来ているんだと。

田中: 自由であろうという意識はありますね。CGではできない事をやってやろみたいな気持ちでやってたところはあります。手描きの可能性っていうのですかね。辻褄を合わせるのが、手描きだと結構すんなりできちゃう訳ですよ。そういうアドバンテージをどう活かすかと。このインタビュー誌面には載せられないけれど、他にもいろいろなチャレンジをしています。

浅古: パースをつける事に関しては拘りがあるのですよね?

田中: 拘りと言うか、単純に好きですね。パースが付いた方がリアルに見えますよね。ある程度ものがそこにある様な自然な状態でのリアルさが、基本的に出る。その土俵が気に入っているのですよ。そこで何が出来るか。ただ青いペンで描けばいいってもんじゃないんです(笑)。

(2014.03.21インタビューより)



新宿駅③

これは、田中智之氏が描いた新宿駅の見取り図である。田中氏の「気に入っている一枚」だという。このパースは「1枚の大きな四角形を下絵にして」「スタジオアルタから反時計回りに」描いたとのこと。それだけの下絵で都市の3消失点パースが描けることは驚くべきことだが、もっと驚く事に、下絵の四角形は、俯瞰を強調するために、意図的に「手前側へめくれ上がっている」。それは現実にこのアングルが存在しないことを意味するが、素人目にその様な高度な技術で描かれていることに全く気付かせないあたり、同じ描き手として脱帽である。

中里から始まる「タナバー」は、その特長の一つとしてアングルの自由さが挙げられる。それは3Dの画面を下絵にすることで獲得した自由であった。しかし、今の田中氏は3Dよりも自由にパースを決めている。この絵はそのことが良く分かる一枚だと思う。