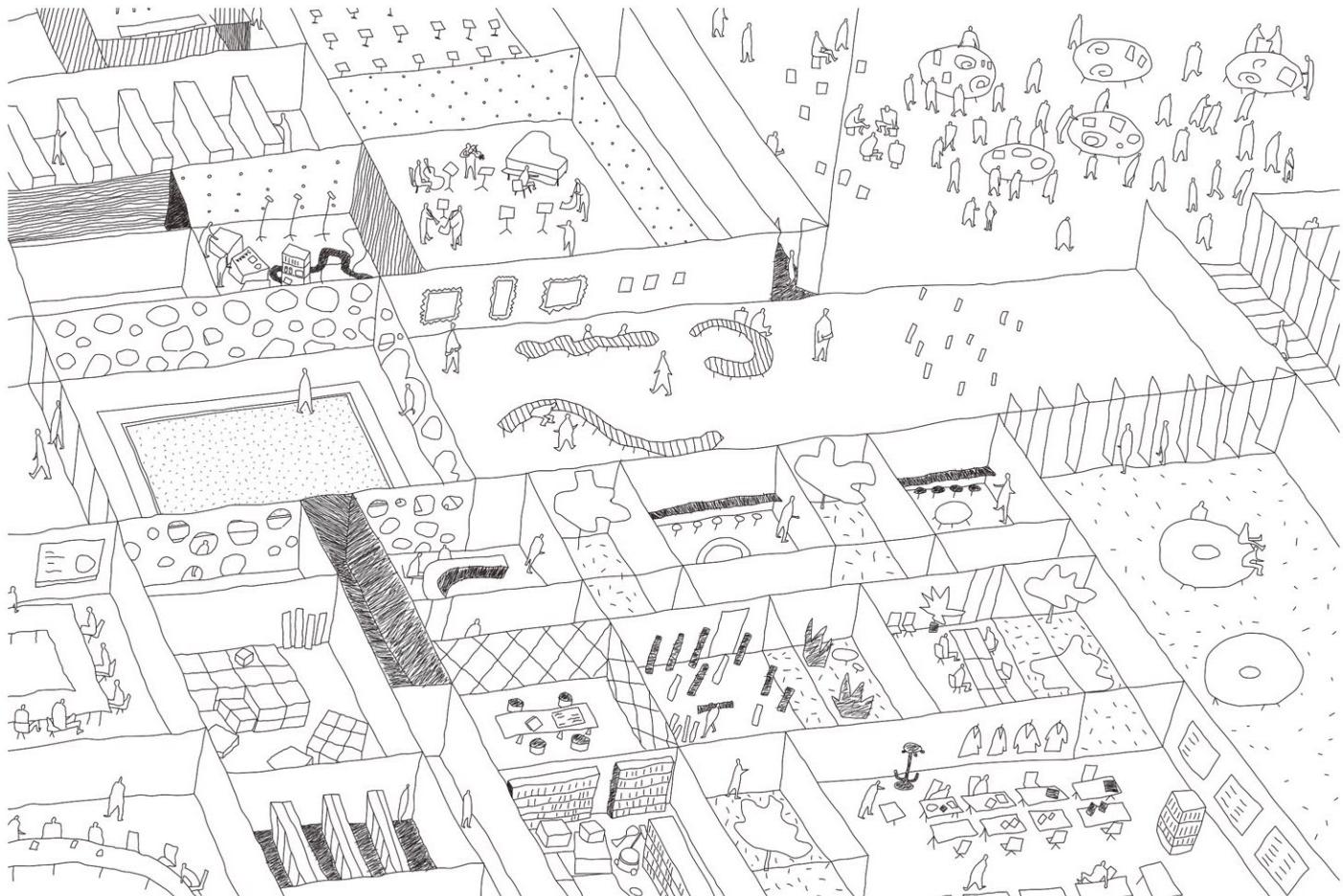


SANAA

西沢立衛氏に聞く

ある本の中に、「SANAAのパースを見て、あんな風に描いても良いのかと思った」とあった。それは僕も思った事だったが、そう思ったのはきっと僕らだけではないだろうと思う。
SANAAの表現を改めて見直してみると手法に偏りがない事に気付くのだが、僕にとって最も印象に残っているのは、線画のパースだった。『もっと自由でよい。建築が表現出来れば、なんだって良い』そんな風に言われている気が、僕にはする。
「アルメラのパースを描いた方にお話を伺いたい」とSANAAに依頼した。
するとそれは西沢立衛氏だった。



スタッフシアター・アルメラ コンペ時パース (1997年) ①

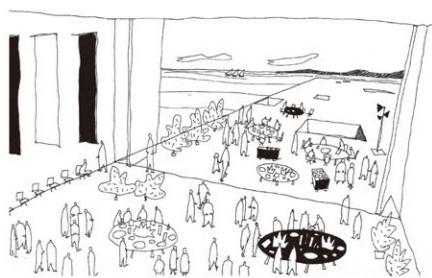


photo: Takashi Okamoto

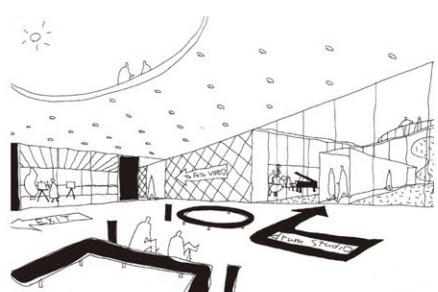
西沢立衛 にしざわりゅうえ

SANAA事務所 代表

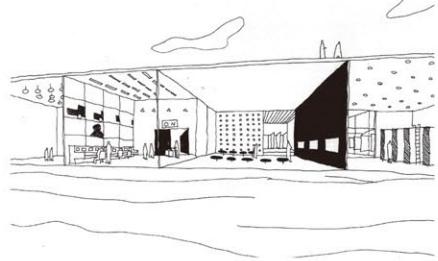
- 1966年 神奈川県生まれ
- 1990年 横浜国立大学大学院修士課程修了
- 1990年 妹島和世建築設計事務所入所
- 1995年 妹島和世とSANAA設立
- 1997年 西沢立衛建築設計事務所設立
- 2001年 横浜国立大学大学院助教授
- 2010年 横浜国立大学大学院建築都市スクールY-GSA教授
- 現在に至る



同上 ②



同上 ③



同上 ④

それは模型から始まった

浅古:これ(①)はどういう経緯で描かれたのですか。

西沢:『アルメラ』コンペの時はSANAア事務所が出来た直後で、人数も少なかったし、態勢もできていなかったので、案も作って模型もパースも全部自分達でやるわけです。

浅古:SANAアの作品集を見て、表現手法が偏っていないという印象を持ったのですが『アルメラ』をこのパースで勝負した理由は?

西沢:でも『アルメラ』の時はむしろ、模型のほうがすがかったんです。スタディ模型が、我々の創造のドライビングフォースになっていたと思います。所員のひとりがケント紙で模型を作つたんですが、壁がすごい薄くて剃刀みたいに見えて、新鮮でした。そこから「薄いのでやるっていうのもあるかもしれない」ってことになって、佐々木(睦朗)さんの所に持つて行つたらあらうということになって、構造か非構造かわからないようなもので全部を作るということになつていった。順序とか序列がない平面計画も、その模型が始まりだったと思います。

浅古:模型の素材から建築そのものが見直されたということですね。

西沢:うん、そうです。平面図とかパースとか模型というものは本来、アイデアを表現する手段なのかもしれないけど、でも僕らの場合は、平面図とかスタディ模型が、アイデアを創造していく重要な機関にもなっているんです。アイデアを表現するために模型を作るのではなく、模型がアイデアを生み出して行く。そこから出たアイデアが、新しい図面や模型を要求していく。図面、模型と建築のお互いがお互いを創造しようとするというか。

浅古:この(①)パースの、模型との大きな差はどういうところにあるのでしょうか?

西沢:模型は三次元だけど、パースは二次元ですから、その違いは大きいのではないかと思います。『アルメラ』の、大小いろいろな部屋がいっぱい並ぶっていう状態を一番うまく言えるのは、平面図か手描きのパースでした。手描きのパースのメリットは、向こうでオペラやってる、こっちでお茶飲んでる、と皆がワイワイやってる事を一緒に描ける事です。単に賑わいを描写するというより、うすい壁で仕切ることでそういう同時多発的世界が可能になるんだという建築のコンセプトが、添景を使うことで表現できる。建築が示している概念的な部分を、絵が示すか模型が示すか平面図が示すかということで、絵も模型も微妙に違う可能性を提示するんでしょうね。

ありえない視点

上野:細かい事を伺いますが、鉛筆で下絵を描いて、ペンで清書するのですか?

西沢:本番は下書きなしに、いきなりサインペンでした。ただあの時は何枚かパースを描いたのですが、他の絵についてはアングルを選ぶために、いろいろ練習で鉛筆で適当に描いてみて、本番は下書きなしでサインペンだったような気がします。鉛筆だと枯れていったりしてちょっと違うなと思ったのでサインペンでした。でも意外に、ノリだけで描いた最初のがみんなが一番勢いがあるんですよね。

上野:どんな紙に描いているのですか?

西沢:だいたいムダ紙に描いてました。図面や文書のコピー用紙の裏に描いてた。もちろん練習のつもりでムダ紙を使って、コピー紙だから裏が透けて使えないわけです。ところがそれ

が一番良いっていう…ことが何度もあったなあ。紙のサイズはA3です。A4だと描こうと思うと紙が終わっちゃって嫌だったなあ。

種田:線画に黒塗りの部分がありますが、構的に線が少ない所を積極的に塗って、視点を拡散させる役目を担っているのでしょうか。

西沢:それはあるでしょうね。でもあんまりそこまで理屈で考えてなかったと思います。やはりコンペだし、建築コンセプトをどう分かり易くするか、ということだけでした。基本的に僕は線だけ描いて、色は誰か横に居る人にお願いしていろんな色塗ってもらっていたと思う。でもこれぜんぶ黒じゃなくて多くはカラーなんですね。とにかく僕はカラフルなのが好きで、派手に塗りたいんです。昔からそうだった。黒い線で描いているのは、色塗りは全部自分でやってると大変なので、誰かにやってほしくて。(笑)

種田:でもこれ白黒で発表されますよね?

西沢:そうですか?でもコンペ提出の時は白黒じゃないと思います。(②③④)たとえば空とか海とかどっちか色ついてたり。パースと関係なく色つけたいんです。テーブルと空とか。

浅古:今回のインタビューで田中智之さんが、多様であるものを表現するために多視点的であることを意識しているおっしゃっていたのですが。

西沢:たしかに多視点という意識はある。透視図の世界って真ん中が正しくて端が歪むから、シャンゼリゼ通りとかにはいいのかもしれないけど、『アルメラ』の場合は中心が無い世界というか、部屋の数だけ中心があるような世界が延々といくので、一点透視だと端が歪んで困るんです。

種田:たしかバウハウスでは、視覚的な歪みが起こる透視図法を意識的に避けて、正確さのある新しい空間表現としてアクソメを積極的に教えていたと思います。アクソメが「画面の端まで延々と続くイメージを多視点的に表現できる」という意識まではなかったでしょうね。

西沢:このころ思ってたのは、ありえない視点を描くということでした。建築をこう考えるべきだと示したかった。絵っていうのはただの完成予想図とは違う、現実の再現とは違う、むしろ現実と違う世界を絵なら描けるというのでしょうか。現実を再現する世界ではなくて、創造的な世界だと思っていた。現実というより概念的な



パワーへの期待ですよね。ありえない視点でも、ひとたびそれを空間として描ければ、なんというのかな、この建物は本来そう見るのか、ということをひとに伝えられると思っていた。

日本人の感性

浅古：こういう表現を追いかけていくと日本のアトリエでは、絵の外側が容易に想像できるところがアクセソメの良い所だという価値観を共通して持ってるような気がします。どことなく日本人らしさみたいなところが見てとれます。

西沢：そうでしょうね。それになんか可愛らしいしね。小学生か（笑）っていう感じですもんね。

上野：『アルメラ』とか『SANAA』で画像検索すると、この絵が必ず出でますね。

西沢：外国人はこれをすごく日本のだと言う。日本の洛中洛外図とかあいうにそっくりだということでしょうか。日本人は「ただのアクセソメでしょ？」みたいな感じなんです。

日本ってカルチャーというのが無くて、全部サブカルチャーですよね。政治や歌舞伎ですらサブカルで。やっぱりいろんなとこに出るんじゃないですかねえ。逆に言えばサブカルチャーっていうのは西洋の言い方で、我々には階級っていうものがないわけですよ。ハイカルチャーとサブっていう階級差が僕らにはない。江戸時代はもちろん士農工商でしたが、でもそういう近代的というか今的なとか、皆が表現者になれるという民主主義パワーがすでにあったんじゃないですかね。どれだけ労働者階級の人でもやたらと可愛い事やったりするんですよね。小っちゃいカップを作るのでもやたらと可愛かつたりして。全員芸術家みたいな。

浅古：世界で評価されるのは葛飾北斎で。でもあれは浮世絵師なので画家ではない。そういうサブカルの部分では日本はすごく強い。

西沢：うん、彼らからするとサブカルで、僕らからするとただの日常の生活文化だけですね。サブもハイもないわけです。よく外国人に言わわれるのは、彼らにとってSANAAの建築の一番驚きなのは、デモクラティックな空間だと、それはすごくよく言われます。やっぱりヨーロッパの建築っていうのは階級社会のものなんですよね。ところが我々の建築はエントランスが5個も6個もあったりして、人がわーっと入って出てくみたま、開けっぴろげなわけです。このアルメラも、絵も、そういうものです。

『金沢21世紀美術館』にフランク・ゲーリーを連れて行ったことがあって、目の前で子供が走ってきてガラスにぶつかってびや～っと泣いて、庭で家族連れが写真撮って、皆楽しそうに騒いでいて、それを見たゲーリーが驚いて、新しいタイプの美術館だ、と言っていました。なんていうか建築もそうだけど人間もね、デモクラシーそのものなわけです。それが我々の建築で彼らが驚く最大の部分です。

でもそれは我々SANAAの建築だけというより、多分江戸時代からそうだったんだろうなって思います。温泉とかも混浴で、「男と女と猿」みたいな。（笑） そういう日本の大衆社会がそのまま出てくる等身大の芸術、それは歌舞伎にしたって相撲にしたって浮世絵にしたって、漫画にしたって演歌にしたって短歌にしたってそうですが、あらゆるもので日本的なデモクラシーを感じるんじゃないでしょうか、我々の建築のやり方に。

刺激を受けて変化する面白さ

西沢：誰が創造主かわからないという面白さというものが、やっぱり90年代において妹島さんとやって、すぐありました。模型、パース、図面、どこから建築が始まるかわからないし、皆で案を考える。学生だって考える。誰だって考える、ひどい時は向かいの事務所にバイトの男の子がいて、建築事務所じゃないんですよ、商社かなんかわけ、でもそこのバイトの子が美術大っていうだけで彼まで僕らに参加して考えた。何というんでしようか、安直というか開放的というか、そういう面白さが当時はありました。

上野：そういう時は化学反応的な何かが生まれるんですか。

西沢：うーん、いいことばかりじゃないんですけど、いろんな変なものがいっぱい生まれました。ゴミの山のような事務所でした。

上野：時代が変わって現在、化学反応みたいのことって減りました？違う形で発生してるとか？

西沢：あるところでやっぱりソフィスティケイトされてきたし、システムティックになってきた。また、建築に集中するようになりました。プロジェクトが何万m²ってことになってきたので、分業ということが合理的だった。でも別の形でやっぱり創造的なものも増えてるところがあると思いますね。たとえば当時なかったのは、パ

ソコンと外国人かな。パソコンの登場でCADを自分で描けるようになって、これ（①）なんてはつきり言ってCADの恩恵から出てきた、コンピュータの世界から出てきた手描きだと思います。

その流れで出てきたもので一番大きいなと思うのはCADと、やっぱり3Dですよね。当時持つてなかった新しいドライビングフォースで、コンピュータ、特に3Dっていうのが我々にとってはすごく大きなものでしたね。

浅古：CADを導入したのはいつごろですか。

西沢：CADの最初が、『岐阜県営住宅』です。死ぬほどCADのプロジェクトでした。オプション+コマンド+Dだけでできるような建物でした。（笑） 要するに、何で考えるかで全部決まるみたいな、相当主体性の無いことやってくるんです。（笑）

手描きでいったら手描きで出てくるものが出て来て、模型でいったら模型で考えられる建築になって、みたいな。そういう意味でCADでいったらああなっちゃうっていう事ですね。最初にCADを触って、これは面白いと興奮して、その興奮が建築になるんだと思います。当時一番面白いのは、部屋が延々と連続する中で、その家族像が無いっていうんですか、どこまでが4LDKでどこまでが2DKかわかんなっていうのが面白いと思った。CADはとにかく配列複製だから、何LDKか関係ないわけですね。家族単位から組み立てるべき集合住宅が、違うものになるというのか、それはやっぱりCADのインパクトだと当時は感じていました。

浅古：CAD登場で出てきた面白さですね。

西沢：そうですね。とにかくCADはそれほど新鮮でした。

浅古：作業の分担も変化してきたのでは？

西沢：そうですね。そうなると基本・実施・現場というふうに順序立ててくるし、仕事も分業されてくるし、分業してくると外に発注しやすくなるから、どんどん仕事もモデルもパースもビジネスライクになってくる。他の領域に影響を与えるような絵じゃなくて、描くものがもう決まるみたいな絵になるし、模型もそうですね。創造という意味ではつまんななくなってくる。他方で、デザインに集中できるし、全体の采配にも集中できるので、建築としては質が上がっているのかもしれません。今は、コンピューターの

進歩がすごいですから、かつて模型やパースがやっていたような役割を、コンピューターが受け持っているような気もします。

記号的になった理由

浅古：これらは一度CADで起こしたもの下図にしているのですか？

西沢：いいえ。でもやっぱりCADを始めた後の手描きだから、明らかにCAD的な感受性っていうものを持って描いてますね。線の太さなんかそうですよね。これ（①）は完全アソメを目指すんですが、本当のアソメだと描いているうちになんというか、つまらない絵になっていったんです。やっぱりこの適当に描いた田んぼのあぜ道みたいなのが一番いいってことになって、完全にアソメじゃない感じがいいな、と。

浅古：ペンの運びには拘っているのではないかと感じましたが。

西沢：たしかにそうかもしれない。僕は左利きなんですが、描くのは右利きなのです。小さい頃に矯正されたので、右で鉛筆を持つっていうのは僕にとってどこか人工的なことです。書道って、筆の流れに逆らわずに、流れるように書くじゃないですか、あれがどうかなあと。鉛筆の場合もう少しきりきりこりこり、遡って書くのが好きなんです。なんていうか原始人みたい？初めて言葉を発する人がもつ言葉への驚きみたいなものが、好きなんですよね。あらゆるものがそなんだろうけど、言葉もそうだし建築もそなんだけど、初めて挑んだような初々しさと瑞々しさが、好きなんですね。

浅古：木を一筆書きで描かれてますよね。

西沢：うん、人物もそうです。マティスとか切り絵で、ハサミでいくじゃないですか。そういう切り絵の影響もあるかもしれないですね。それからやっぱり伊東豊雄さんの流れがあつて、肉筆の手描きの世界というよりはもっと記号的なものになってますよね。

浅古：記号的になることは意識してらっしゃるんですか？

西沢：それはすごくあったと思うな。分かり易くするために屋根をとつて、分かり易くするために人を描くっていう、分かり易さを目指して記号化、記号化というよりも簡略化かな？要らな

いものを全部省略したいわけです。

種田：基本的に線で描かれていたら「線画」だと思うのですが、これはどちらかというと「面画」と呼べるのではないかという印象を受けました。

西沢：そうそう、それでほんとは色を塗りたいんですね。基本的に僕はいつも線画でなく面画だと思います。

道具＝形式性

浅古：線画は、詳細に描くことができるけれど記号度合が低くなるかもしれない。面画的な記号化で分かり易さを追求しているということですね。

西沢：そこには道具的な側面があると思うんです。道具というのは、逆に言うと形式性といつてもいいけど、どの道具で描くか、は大きいと思う。

俳句って五・七・五っていうものが、他では表せない世界を築くじゃないですか。短歌とは違う世界を切り開く。言い方というのかなあ。どう言うか、ということがすごく重要だと思うのです。「春は美しい」ということは皆感じることで、ふつうにそれを言っても、誰も感動しないわけです。でもある種の人が、ある特別な言い方でそれをいうと、みな心動かされる。

浅古：どういうことでしょうか。

西沢：言葉に、すごく道具的な部分があると思うんです。五・七・五って、ほんとにすばらしい形式だなって思う。あらゆる人がノれる、あらゆる人が歌える、普遍的な形式性の中で個人の生っていうのをうたえる、それは素晴らしいものだなあと思うんです。そういうような、道具性ってものに僕は興味があるし、僕だけでなく建築家、職人、ものづくりの人間は興味があると思います。春の美しさをどう言うか、どう歌うか、という「どう」の部分、道具の部分に興味があるわけです。

愛情によって道具になる

浅古：パース自体が道具だということですか？

西沢：そうですね。

日本の道具って冷たいというか、突き放しますよね、人間を。カンナとかっていきなりは使えないじゃないですか。あれ最初は道具じゃない

んですよね。カンナが道具たりうるためには、人間の側に、ある相当の習熟・訓練があることが前提で、技術のない人にとってカンナはただの四角いオブジェですよね。だから道具の形式性というものは、道具だけじゃなく、人間にまでまたがってきてるというのかな。機能するっていうことが、道具だけで完結するのではなくて、その技術体系というか形式性は、道具と人間の両方にまたがってきてている。

浅古：道具になったり、ならなかつたりするんですね。

西沢：道具に対する愛や信頼って、すごく根本的なことだと思います。どの職人も、ものすごく修行して、自分が道具に合うような人間になっていくし、道具のほうも、道具になっていく。道具の世界では形式性って、道具と人間の関係、他者性です。両者をまたぐ愛情の問題ですね。そういう意味では、愛情がわかんなないっていう人は多分ものづくりには向いてないと思う。職人の世界はだいたいそういう風に思います。

浅古：建築に対する愛情、ですか。

西沢：建築もそうだし、道具への愛かな。物に対する期待、信頼、かなあ。職人は道具にこだわりますよね。自分の道具を他人の道具と交換しない。人間と道具の関係は基本的に、交換不可能なものだと思います。

手描きの魅力

浅古：絵に影響を受けた人などは？

西沢：それはやっぱりマティスとかゴッホとか、建築家でいえばコルビュジエ、ミース、あとオスカー・ニーマイヤーやレム・コーズハース、ピラネージ、アーキグラム、いろいろあります。絵は、枠組みというものがあって、それがたいへんな不自由なんです。とくに彫刻と比べると、フレームの制約がものすごいと思うんです。でも同時に、それが創造の源泉にもなっているのかなって思うことがありますね。フレームを超える力になる。

浅古：手で描く世界では、紙という枠があるからこそ「はみ出す」ということがパワーの表れになるんですね。

西沢：手描きパースと言えば、この前大阪の面白い人に出会ったな。「インターネットとかCGで、手描きは対抗策を考えないといけなく

なった」と。で、彼が思ったのは、「電話で話を聞いて描く」。(笑)それは面白いなと思いまし
た。なんかインターネット的っていうか時間差
がないというか、一番手っ取り早いっていうん
ですか。こんな感じで描いてくれって言うと、こ
んな感じで描くっていう。「図面とかいりまへ
ん」みたいな感じでしょうか(笑)。インターネッ
トとかコンピュータよりも、安直にやれるって
いうのが、すごくいいなって。たしかに平面図
とかでいくと、一見合理的なような気がするん
だけど、やたらとめんどくさい情報がいろいろ
来るわけですよね。データも重いし。そういう
んじゃなくて肝心な部分だけでいいよっていう
みたいな感じで、あとはいくらでも足せます
し。面白いなと思いましたね。

上野:パース展来場者の感想で「手描きのパー
スってやっぱりいいね」というのは多いんです。
プロの仕事としての需要はC Gほど多くないの
に、どっかでみんなが「やっぱり好き」というのは
面白い現象です。浮世絵みたいな存在なのか
なと思うんですけど。

西沢:みんな好きですよね。最近プロポーザル
の審査なんかすると、けっこう手描き多いで
す。手描きの雰囲気のほうが、なんか訴えかけ
てくるものがあるっていうので、みんな手描き
になってますよねえ。手描きっていってもコン
ピュータ描きですけどね。

浅古:僕が思うに実はC Gをやる人の方が少
ないです。やっぱりこれってすごくレベルの高い
リテラシーが必要なんですね。

西沢:逆にあんまりいっぱい出てきても困りま
すもんね。(笑)

浅古:だけど時代的には増えなきゃいけないと
は思うんです。増えないと業界の質が上がって
こないから。

西沢:ああ、コンペティションがおきないとね。
そりやそうですね。

(2014.04.16インタビューより)



2014.04.16 SANAA事務所にてインタビュー：左から東洋大学生、上野、西沢立衛氏、浅古、種田、東洋大学生