

中山英之建築設計事務所

中山英之氏に聞く

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

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粋ではあるが、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は僕も考えている。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「中山英之ノスケッチング」

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。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が、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よ。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。たとえば金環日食というのは、見上げている目には丸い輪っかではないけれど、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-

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ること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よ。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、作られるものでもあると思います。全く新しい天体モデルを思考してみようとするのは、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ものですから。



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。

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わっています。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、そもそも角のない水平線のような形なので、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。ひとつつら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%になっているんです(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、手前が切れてしまった。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とうまくいかない。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ったから、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が、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あちこち光が漏れちゃったので、アルミホイルで裏打ちをして…。

浅古 すげい。即興的にこうなっていったということですよね。

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つた印象にとっ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、人形を作って走らせています。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だめで、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。鉛筆描きのスケッチでは、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ありますが、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りにやるんです。ひとりの視点を移動させていくシークエ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うのですが(笑)。

ここだけの話

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よね。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て良いのですが、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けどね。

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に押し出す気もない。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でもないですね。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、それがあつた明確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

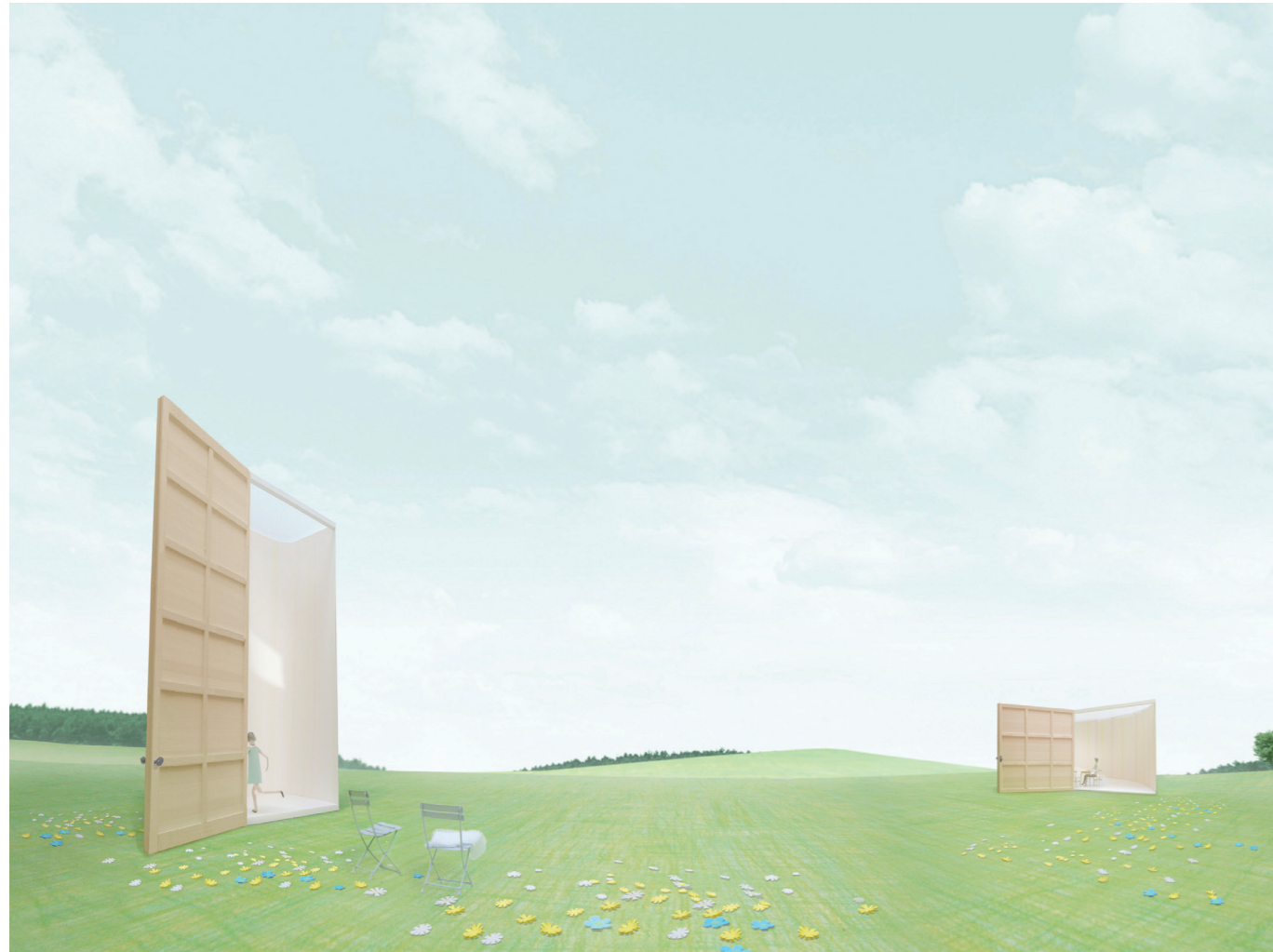
かれた、けれどもある固有の仕方がないものに対する敬意とか、誇りのようなものを大切に感じているのだと思います。この人形はあまり明晰なものにはなっていないけど(笑)。でも、そういう気持ちをごじらせた末の、小さなモンスターみたいなものかもしれない。

浅古 人間の立ち位置も個人的に気になっていました。これでもそうだけど堂々と立っていないというか(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、というのがひとつの理由ですが、人を置くと、なんとなくその場所からいなくなろうとしている感じがしちたんですよね。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、表現になってしまうことを後ろめたく思っているのかもしれないです。

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って、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みました。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無い場所が作りたかったの、それさえきちんと伝わるよう

な画面になっていけばよくて、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 やっているもんだから、ぱっとみた時凄く驚いたんですよ。何を使って描いているの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ずます。まずその、この本体自体は模型写真で良いんですね？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。こちらら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。視点動いたような感覚になっ

ているというのは凄く面白くなって。

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あって、そのあいだの何も無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思いました。そのために、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無い風景があちこちにあるんですよ。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、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。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だった、という感じなんです。

浅古 色々な要素が入ってますが、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ような感じでした。

浅古 表現したいと思うところもこの真ん中のなにもないところですよ？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。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、Photohop 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を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て上手だし。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も多いです。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ってしまうので。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ると思います。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、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だとか、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、奥行き方向のパ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。そこに少しだけパースを利かせると、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。さらにパースを利かせると、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、本当に稀ですがあります。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、その設計の大事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て、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、そういう瞬間に出くわしたいと思うことが、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、自分にとっての建築を問い直させる。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)

o+h 大西麻貴氏に聞く

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、彼女のイメージーションの中ではアノニマスな人でなくしばしば現実に存在している『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言う印象があります。

大西 そうですか？笑 自分はいあ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なん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ふ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



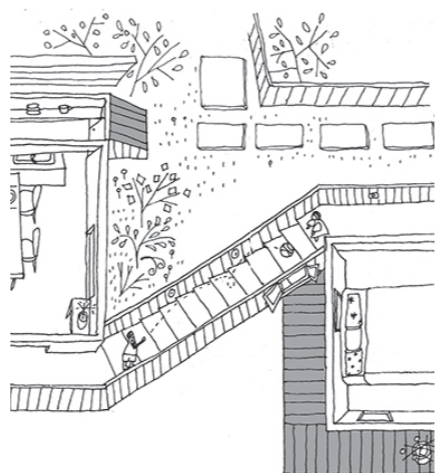
※1
二重螺旋の家
／ドローイング

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。

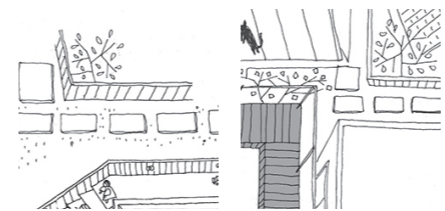
大西 似てるかわからないですが、街を描くときなど、例えば洛中洛外図みたいな図とか、絵本とか、誰々さんがこう行ってあへ行ってみたいな一本の図になっていく様な、そういう風に、人間がいろんなふうに理解して想像を膨らませられるような図というのはこれからも考えていけたら面白いなと思います。

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 実際は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。

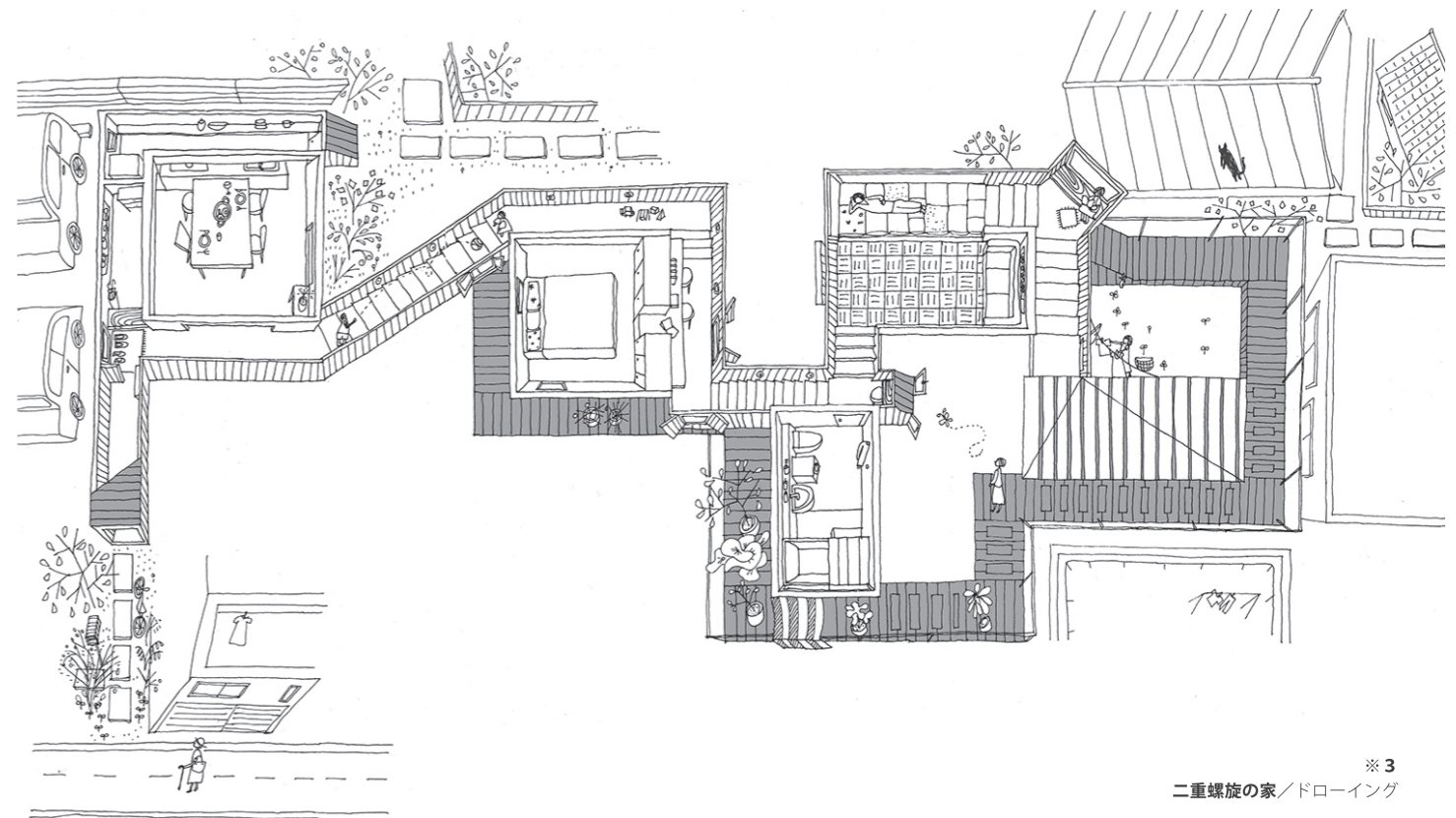
宮崎 これはたいへんおもしろいですね、興味深い。我々の職業感覚の発想ではできないですね。

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ったんです。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思っていて、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だけだから別にそんなこと関係ないよ」と言われて、そうだよなあと思

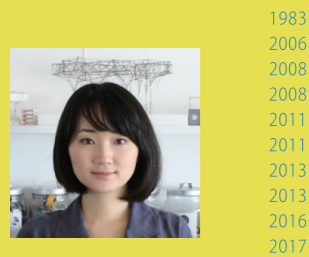


※2
二重螺旋の家／展開模型

思っていて、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』という小説の中の有名な一節で、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ふのがあって、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わ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



大西 麻貴
MAKI ONISHI

- 1983 愛知県生まれ
- 2006 京大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

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う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ます、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とも思っています。

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パみたいな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、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時に、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レイアウトもその人が全部やっています、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れます。最後はみんなで合宿をして、なんでこんな絵をたくさん描くんだろかと思いがら、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、意識して描かれていますか？

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、髪型がどうとか、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う人々に言われて、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つて、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、現実にかか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う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んだろうなと思います。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よね。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)