

# 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4つの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強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。

今回の発表は以下の構成とした。

展示会場：各事務所ごとに今回インタビュー対象としたもの+特徴的な作品を展示

図録広報誌『PERSPECTIVE』：インタビューの一部を掲載

当企画とその記録が、建築の設計者と描き手相互の理解を深めるものとなることを期待している。

	今回取り上げたパースの制作者	インタビュー日
CAt シーラカンスタンドアソシエイツ	浜田充・山雄和真・大村真也	2014.02.21
隈研吾建築都市設計事務所	鈴木公雄	2014.03.10
NASCA	田中智之 (TASS建築研究所)	2014.03.21
SANAA	西沢立衛	2014.04.16

インタビュアー：浅古陽介

有限会社 N A U 建築デザインスタジオ  
日本アーキテクチュラル・レンダラーズ協会会員

種田元晴

有限会社 種田建築研究所  
日本図学会理事

上野真理

株式会社アルモ設計  
日本アーキテクチュラル・レンダラーズ協会会員

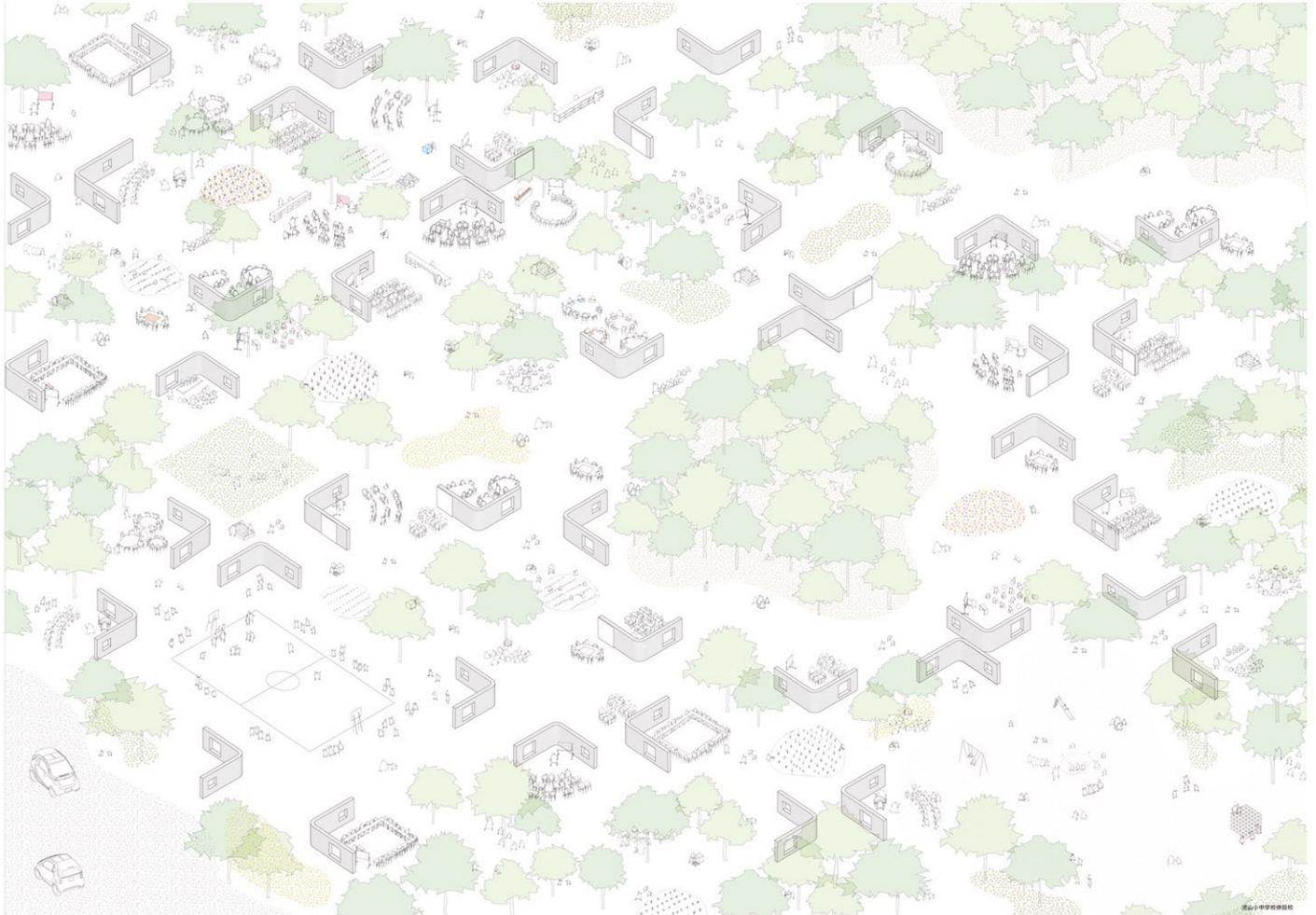
# CAt シーラカンスアンドアソシエイツ

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 ドミニクペ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。

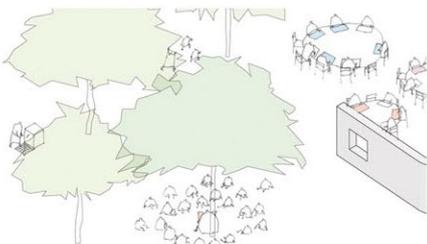
山雄: 宇土小学校(以下、宇土)と流山小中学校併設校(以下、流山)のイメージパースは、原則として同じ手法で描かれています。宇土のパースは、このシリーズを描き始めた最初のものです。宇土小学校は2008年にくまもとアートポリスの公開プロポーザルのコンペ(審査員長:伊東豊雄)があって、私たちが最優秀賞になり始めたプロジェクトです。熊本県宇土市の中心地に近いところに建つ小学校としては児童数1000人規模の大きなものです。



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本の敷地に行った時、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方です。



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。

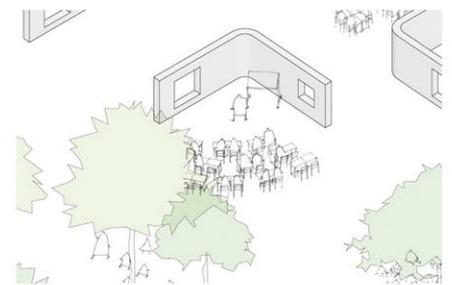


(bruegel,pieter children's game 1560)

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。

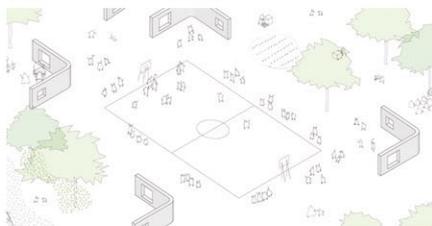
山雄：木とL壁があることで、周りのアクティビティを描き手が想像できるようになる。そうするとアクティビティの濃淡みたいなものを想像しながら、それに合わせて壁を置いて、木の配置を変えていって、それを絵に落とす事で人が描けるし、黒板が描けるし、椅子が描ける。

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。

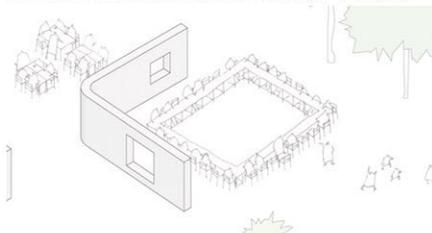
## 分担してもズレはない

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。

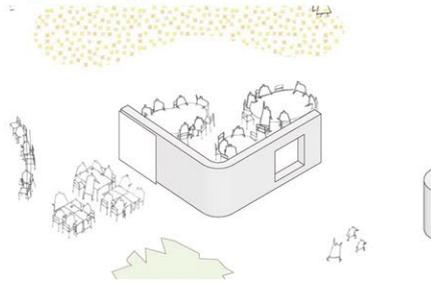


例えば、バスケットのゴールがあって、ボールを取ろうとする人、ゲームに参加している人、観客がいて、バスケのゲームの最中である事が分かる。しかし、人が具象的に描かれているかというそうではなく非常に抽象的で、この点が大変興味深いです。

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。

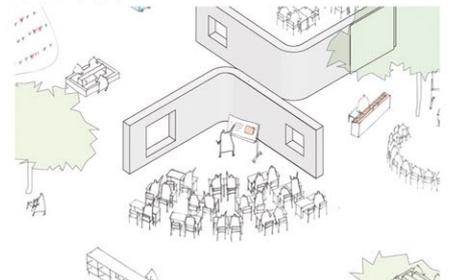
山雄：描き上がりのイメージは下敷きの段階からお互いに共有出来ていたの、会話していた記憶も殆どないです。多分、大村とはこの

件については初めて話すけどそうだよな？

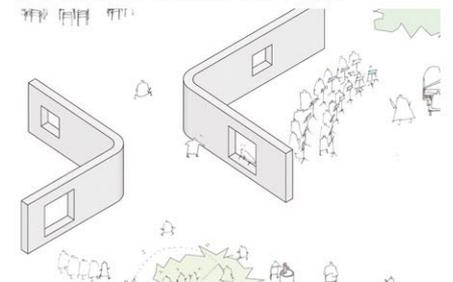
大村：そうですね。実施設計のスタディの1つとしてこのアクソメを描いていたので、感覚が共有出来ていたのだと思います。

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)



# 隈研吾 建築都市設計事務所

## 鈴木公雄氏に聞く

隈事務所には初期の頃から、設計スタッフの他にCGやデジタルツールに特化したスタッフがいる。現在、CGチームのスタッフは6名。プロジェクトの規模などによって海外のCG会社に外注するケースも少なくないとのことだが、「浅草観光センター」などに代表される彼らCGチームのパースの素晴らしさは他ではなかなか見受けられない。さらに、彼らの技術はCGパースを仕上げるだけにはとどまらず、設計を進める上で大きな役割を担っていると僕は思う。そのCGチーム主任技師、鈴木公雄氏にお話を伺った。



VICTORIA AND ALBERT MUSEUM  
ヴィクトリア&アルバート博物館 実施設計パース (2013年) ①



鈴木公雄 すずききみお

隈研吾建築都市設計事務所 主任技師

- 1984年 兵庫県生まれ
- 2009年 神戸電子専門学校 建築インテリアデザイン学科  
建築デザインコース 卒
- 2009年 隈研吾建築都市設計事務所勤務  
現在に至る



SUNNY HILLS JAPAN  
サニーヒルズジャパン 実施設計パース (2013年) ②

## 海外ではドラマ性を

浅古：僕が隈事務所に在籍していたのはだいぶ前になるので、今回は最近の様子も含めてお伺いしたいと思います。隈事務所はコンスタントにある一定のクオリティのパスを生産しているという印象があります。その中でもヴィクトリア&アルバートダンディー（V & A）のパスはヨーロッパのパスのようだと感じましたが、コンペにおいてヨーロッパ、アジアなど地域を意識する部分などはありますか？

鈴木：はい。コンペを始める前には、設計側と必ず打ち合わせをしますが、その時には、人種・気候・国ごとのパスのテイストなどの情報収集から始めます。具体的には、設計側と写真などを持ち寄って、イメージの共有から始めます。V & Aはロンドンなので、参考にしていただいたのはヨーロッパのパスです。日本とヨーロッパのパスの大きな違いは、ヨーロッパのほうが、説明的というよりイメージ的な部分が強いです。設計スタッフの中には外国人も多いので、そういうものを求めてくるんですね。毎回試行錯誤しながらやっています。暗い中にパンチのある、明暗の差でストーリーを作る様なドラマ性があるパスを、このプロジェクトに限らず海外のコンペでは心がけています。

浅古：明暗のドラマ性って興味深いですね。

鈴木：明暗のバランスとかコントラストですね。

浅古：気候と言うと、例えば空のことですか？



ヴィクトリア&アルバート博物館 コンペ時パス (2010年)

鈴木：そうですね、具体的には背景です。V&Aで言うと、コンペ時にはロンドンの曇り空などは意識してました。ただこの①パスはコンペ時のものではなくて、実施設計の最終段階のものなのでちょっと調整が入っているんです。

浅古：なるほど。僕も海外の案件が入って来た時には空の色には気を使います。ヨーロッパって日本より太陽高度が低いんですね。ただ僕がその事に気付いたのは3ds Maxのデライトシステムを使ってからなんだけど。

鈴木：僕も「あ、こんなに低いのか」って思いました。デライトシステムは空のシミュレーションが必要な時に使いますが、普段はHDR Iでやることが多いです。

浅古：ヨーロッパのパスだとタワー上部が凄く明るくて足元が暗いとか、中国のパスだと黄砂の影響なのか空が金色になっているとか、その地域にあった空を選択している場合が多いように思います。

鈴木：そうですね。ロンドンの気候で言えば、現地のスタッフに聞いたのですが、晴れの日も殆どなく、だから晴れの日もパスはしっかりこないと言っていました。

## 設計との関わり方

浅古：鈴木くんがこの案件に関わったのはどのタイミングからだったんですか？

鈴木：この案件では、CGチームとして2人が関わったのですが、コンペ時には前任の斉藤がスタディ段階から担当していました。デザインに関わる部分で、モデリングではGrasshopperを用いていました。僕はある程度案が進んで、実際にパスを描き始める段階から関わっています。

この建築の特長でもありますが、2次元でスタディする事が非常に困難な案だったので、設計スタッフの中でもスタディの段階から3Dを使っていました。僕は設計側からスタディベースの最終段階のデータを頂いてパスを描き出しますが、その時まずジオメトリが解けてない部分がないかどうか入念にチェックして、設計側にフィードバックします。時には、どうやってジオメトリを解くのかを設計側と考える事もあります。

浅古：3D上でしか成立できないおかしな形状になっているモデルデータは多いですね。設計の方で破綻に気づかずに進めていることはよくあると思います。

鈴木：はい。特に天井の交差点部分が破綻していることはよくあります。ある意味、客観的にデータを見て、破綻している部分をチェックするのも僕の仕事のひとつと言いますが、心がけている部分の一つです。

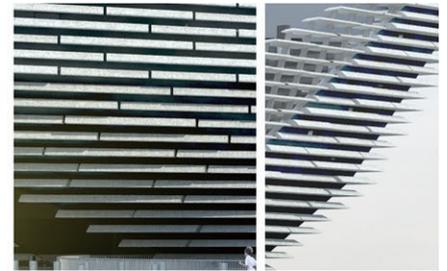
浅古：パスを描くこと以外に、モデリングデータのオペレーティング的な部分も仕事のひとつですね。例えば、鈴木くんが整理したデータを構造や設備に投げることはありますか？

鈴木：僕が構造や設備と直接やり取りすることはありませんが、たまに構造計算に利用するか設備の方で利用するかかの理由で、設計側から最新のモデリングデータを求められる事はあります。その他に設計を進める上でモデリングデータを共有する事はよくあります。

浅古：データを共有していく前提だと、3Dプリンター出力用のデータでもそうだけど、成立するデータを作るのって結構大変だし、責任があると思う。

鈴木：そこまで意識はしていないけど(笑) 注意するように心がけています。

浅古：パスを見ると、モデリングデータが凄く綺麗に整理されているのがわかります。こういう複雑な形状だとディテールの部分が破綻し易いんですが、例えば外装にある複雑なルーバーの交差点が綺麗に整ってますね。



鈴木：メリハリと言うか、入角、出角の部分は特に気にしますね。コンペ時のデータはぐちゃぐちゃですが(笑)、実施設計時は設計からもらったデータを細かく見て修正しています。

浅古：制作期間はどれくらいでしたか？

鈴木：この時はデータをもらったのが提出1週間前で、8~10枚くらいのパスを描いたのですが、その他に設計が気になる箇所を何枚かライティングしてレンダリングをかけてます。

浅古：モデリングデータももらってるといっても、修正込みで10枚+aだっただけのことですか？一日あたり1~2枚描いてるってこと？

鈴木：そうですね。規模の大きさとか、どれくらいモデリングに手を加えるかとか、エリアが大きすぎると、ちょっと難しくなったりとか、その時々で変わってしまいますが大体1日1~2枚計算で考えてます。

上野：レンダリング時間はどれくらいですか？

鈴木：外観ではいつも2時間かからない様にはしています。この時のモデリングデータは、

ファサードだけではなく内観用家具まで入っていますが、この①の①パースで言うと30分くらいでした。

浅古: レタッチはあまりしないんですか?

鈴木: 基本的にはレンダリングそのまま、余り描きこむレタッチはしないです。明度の調整、添景の入れ、少し青みをかけて空を入れてる程度です。レンダーマスクをたくさん出して、それを使用するレタッチなら多いですね。

上野: 添景の人を3Dで入れることは?

鈴木: あまりないですね。何か死んだ絵になるって言うか…。鳥瞰や遠景の場合は3Dで人を入れることはありますが、特に近景は、かなり品質の良いモデリングデータでないと耐えられないので基本的に写真の人物を貼りこみますね。人の配置にはストーリーなども考えますので、時間がかかってしまうこともあります。

浅古: 光の表現にも拘ってますよね。

鈴木: レタッチの少ないフルCGが多い理由にもつながりますが、例えば白のマテリアルをあてておいてライティングによる見え方を検討するなど、設計検討の段階でシミュレーション的にCGを使います。

浅古: 3Dのレンダリングでなければできないようなことですね。

鈴木: はい。限事務所に入った時からフルCG体制だったのですが、手描きでしか表現できない柔らかさ・温かさ・味のようなものはCGでは難しいところもあるので、ある時なぜ社内に手描きが無いだろうと疑問に思ったことがあるんです。するとやっぱりスピード重視という側面がありました。検討のために何案も必要になるんです。

## シミュレーション

浅古: 隈さんは細かい部材の扱いとかルーバーが与える印象とか光が入ってくる印象とか全て含め、ファサードがアイレベルからどんな風に見えるのかというスタディを大事にしていたのではないのでしょうか。

鈴木: そのとおりです。アイレベルでの見え方にはとても拘っていますね。俯瞰とは違う意味合いです。

浅古: 当然スタディでは模型や図面その他色々

なものを使うけれども、3DCGが最適ツールになる場合があるんですね。例えば隈さんの建築の大きな要素の一つである「素材」の検討もすごくやるでしょ? CGで言うとテクスチャとマテリアルだけだ。

鈴木: “すごく”やりますね。(笑) 例えば石の場合は、御影か大理石かの違いだけでなく芦野石と白石の差とか、目地は何ミリだとか突き付けだとか、磨きの度合いとか。

浅古: なにせネットで出回ってないような素材を使いたいっていう事もありますから、素材データは自分で作るしかないんですね。

鈴木: はい。あまりに時間が無い時は似たようなもので代用しますけど。ただ隈は磨きとか反射はあまり好んでないんですね。だから以前はCGでは抑え目に作っていたんです。しかし最近、竣工写真とCGとを見比べてみると実際の方が強く反射している事もあって、僕らとしてもそのまま控えめにCGを作るのはちょっと疑問に思うと言いますか、出来るだけ実際に近いマテリアルを作る様に、竣工後のイメージと変わらない様に素材の追求というのをやっています。

建築のスケールに対して非常に気を使っているんで、CGで検討して目地の割り方を変えたりしますね。

上野: コンペの時からそんなに実際の素材のスケールに拘っているんですか?

鈴木: 限事務所はその土地の素材をコンセプトにすることも多いので、コンペの時からCGでの素材にも拘っていて、テクスチャを作る時間もかなりかけます。勿論サンプルを取り寄せたりしますが、擬似的にでも空間として素材を配置した時にどう見えるかということは、設計スタッフも隈もすごく気にしているところです。

浅古: CGのレンダリングがシミュレーションとしてどこまで信用出来るかって問題はありますが、レンダリングをかけている人間にとって、意外に竣工した物件には既視感を持ちますよね。

鈴木: そうですね。それは自分でやっててびっくりする事もあります(笑)。それとは逆に、素材が暗すぎたり、空間の形状の関係で、光があまり回り込まない様なき時はレンダリングの結果も暗くって。パースではPhotoshop等で露出調整をしたりして明るくできますが、実際に出来た空間はやはり暗い印象があった様で、追加でライトを増設したという話は、以前実際にありました。

暗さ明るさの様な部分について設計側が不安

な事はわかるので、スタディ段階では絵としての調整はあまりせずに、疑似ではあってもシミュレーションして話し合っって照明等を調整していくことは多々あります。

## 可能性の追求

浅古: ところで使用ソフトは、3dsMax、V-Ray、Rhinoceros、Grasshopper、Photoshop・・・他に使っているソフトとかプラグインとかありますか?

鈴木: 今のところそれくらいです。興味があるのはどちらかと言うとプラグインですかね。タイリングを瞬時にやったりとか、図面のコンタ情報から素早く地形を生成したりとか、そういったプラグインにハマってます。

浅古: 新しいソフトやプラグインとか調べちゃう方ですか?(笑)

鈴木: いや、僕はそんなに(笑)。最近海外からのスタッフやインターンが、僕らがあまり見慣れないものを自分のノートパソコンとかでやっていたりとかして、それなに? って話になって、日本で出回ってない様な情報をもらうケースは本当に多いです。Grasshopperはかなり前から使っていますが、これも海外からインターンで来ていた学生が使っていたのがきっかけで僕らも使う様になりました。

浅古: 隈さんってイイと思ったらイイって言うてくれる人でしょ。僕が限事務所にいた当時、GI(グローバルイルミネーション)を絶対面白いって思っって、それでレンダリングかけて隈さんに見せたら、いいじゃんって。(笑) それから限事務所ではGIを使い出したんですね。

鈴木: スタッフでもインターンでもバイトでも、面白いモノを持ってきたら、それ使ってやってみようって事になったり、可能性を探りますよね。事務所としての信念みたいなものはあるんですが、隈はこれで何が出来るか? という可能性を追求していく人で、あまり縛りって言うのがない人なのかなって僕は思います。

(2014.03.10インタビューより)

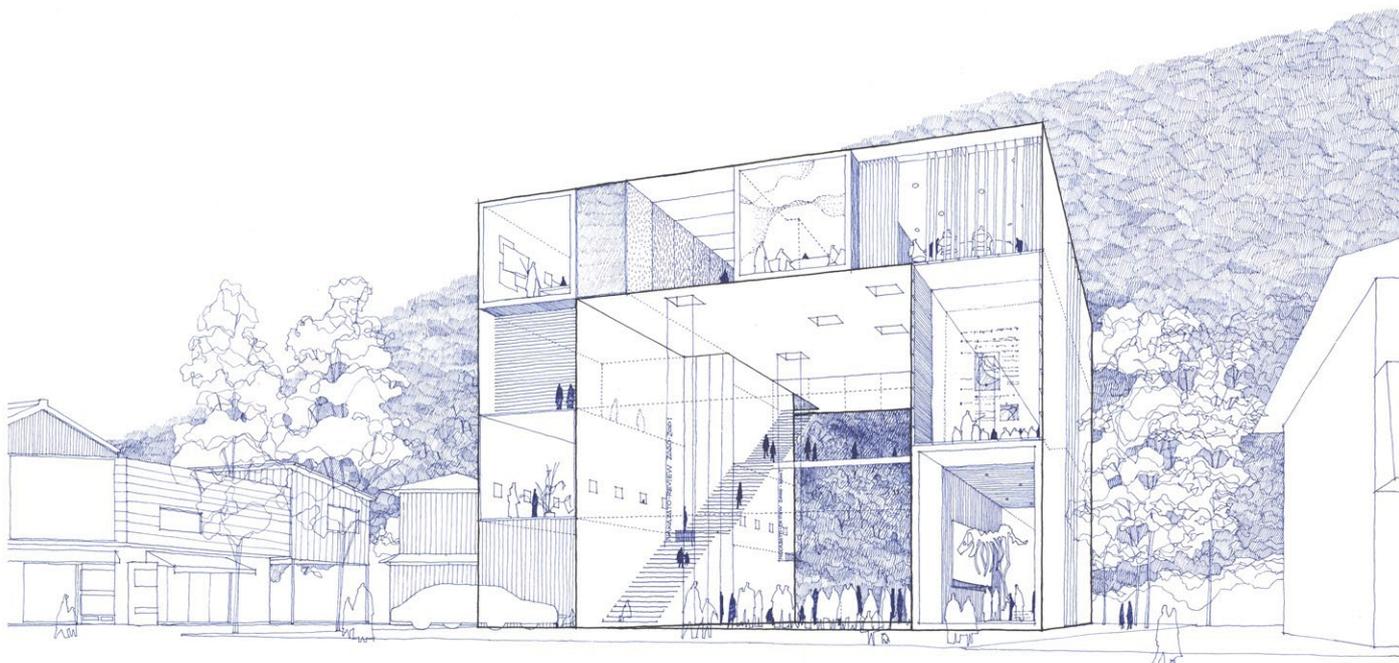


# NASCA

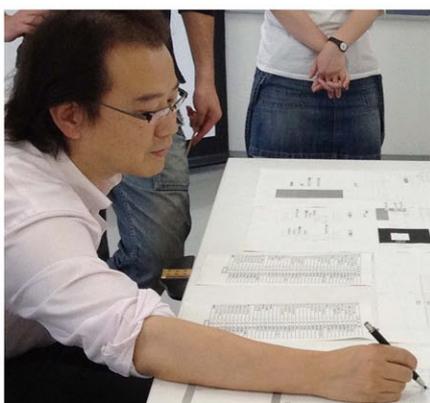
## 田中智之氏(TASS建築研究所)に聞く

「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云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。



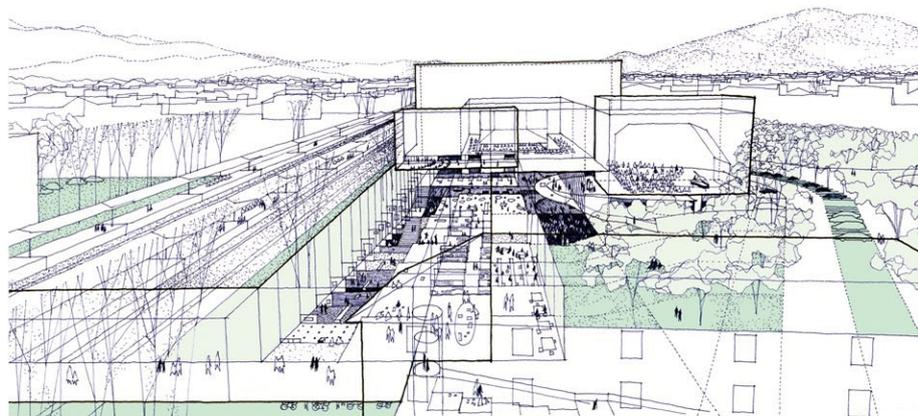
群馬県神流町中里合同庁舎 プロポーザル時パーズ (2000年) ①



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て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。

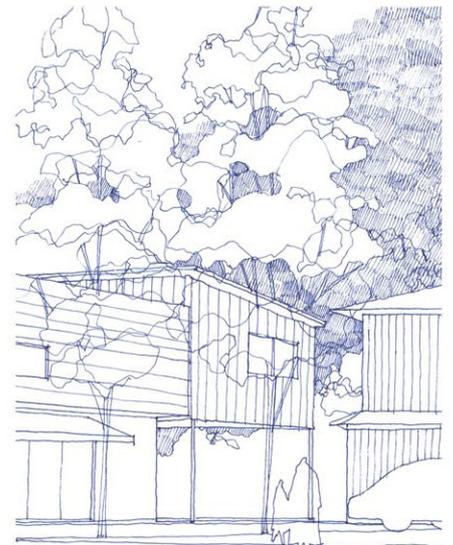
僕らが学んだ遠近法と言うのは、消失点があつて、近くにあるものを大きく描いて遠くにあるものは小さく描く。ものに序列と言うかヒエラルキーが出来る。その遠近法をベースにしなから、見る人が価値を決められる様な均質性の

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。コルビジエ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じるのですが、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か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ので、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。

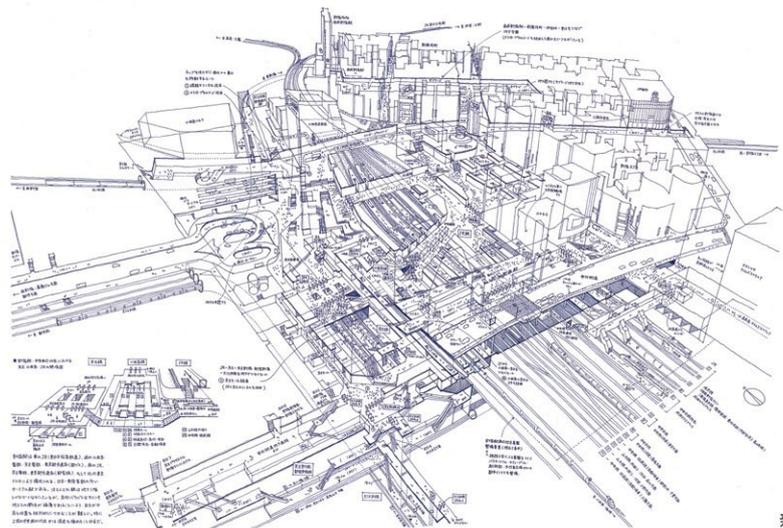
**浅古:** 僕が初めて古谷さんの作品を見たのはハイパー・スパイラル・プロジェクトだったので、古谷さんと言うとCGの印象が凄くあったのですが、田中さんのパースの「手描きの良さとかCGの良さが合わさった自由度」に注目して今回のインタビューに挑みました。お話を伺わせてもらったら、実はCGよりも田中さんの方がもっと自由だと思いました(笑)。もっと上に行ってしまうと、凄いとこまで来ているんだと。

**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

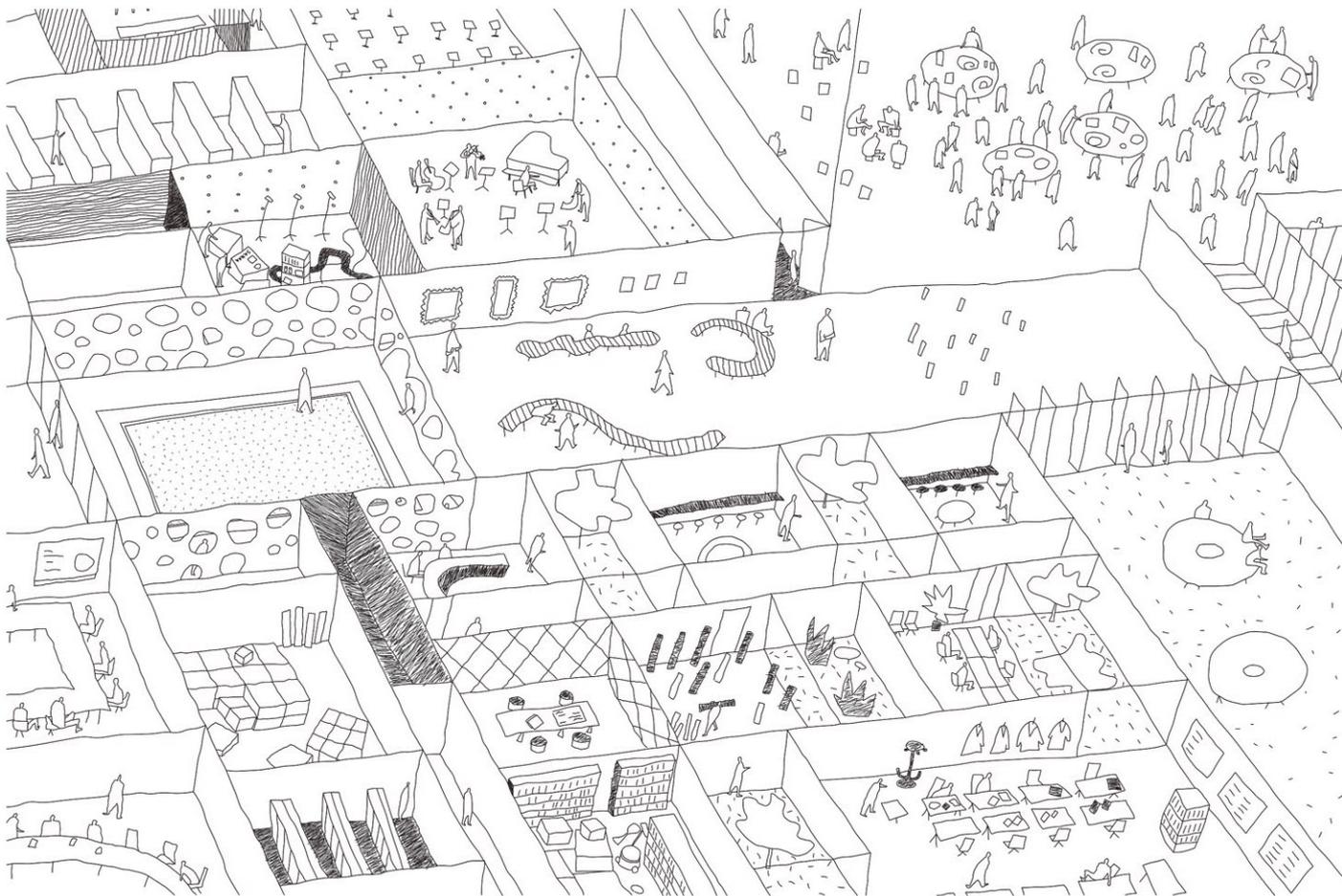
これは、田中智之氏が描いた新宿駅の見取り図である。田中氏の「気に入っている一枚」だという。このパースは「1枚の大きな四角形を下絵にして」「スタジオアルタから反時計回りに」描いたとのこと。それだけの下絵で都市の3消失点パースが描けることは驚くべきことだが、もっと驚く事に、下絵の四角形は、俯瞰を強調するために、意図的に「手前側へめくれ上がっている」。それは現実にこのアングルが存在しないことを意味するが、素人目にその様な高度な技術で描かれていることに全く気付かせないあたり、同じ描き手として脱帽である。

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。

# SANAA

## 西沢立衛氏に聞く

ある本の中に、「SANAAのパーズを見て、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無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、線画のパーズだった。『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。  
「アルメラのパーズ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。



スタッドシアター・アルメラ コンベ時パーズ (1997年) ①

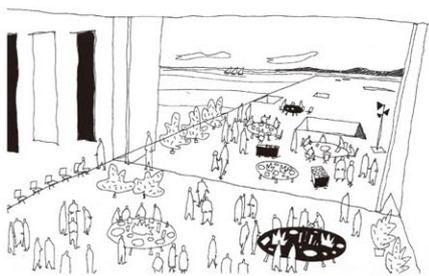


photo: Takashi Okamoto

西沢立衛 にしざわりゆうえ

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SANAA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:SANAA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、模型のほうがすごかったんです。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ったんですが、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)さんの所に持って行ったらありうることになって、構造が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っていった。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のくらいどこ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、大小いろん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、向こうでオペラやるって、こっちでお茶飲んで、と皆がワイワイや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じゃないかな。

## 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。

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

が一番良いって言う…ことが何となくあったなあ。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うって嫌だったなあ。

種田:線画に黒塗りの部分がありますが、構図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をお願いしている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けどね。とにかく僕はカラフルなのが好いで、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てますよね?

西沢:そうですね?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図的に避けて、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。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、なんているのかな、この建物は本来そう見るのか、ということを一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ソメの良い所だという価値観を共通して持っているような気がします。どことなく日本人らしさみたいなのが見てとれます。

西沢: そうでしょうね。それになんか可愛いしね。小学生か(笑)って感じでもんね。

上野: 『アルメラ』とか『SANAA』で画像検索すると、この絵がまず出てきますね。

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の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なくて、全部サブカルチャーですよ。政治や歌舞伎ですらサブカルで。やっぱりいろんなところ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、でもそうとう近代的というか今のというか、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。小っちゃいコップを作るのでもやたらと可愛かったりして。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。サブもハイもないわけです。よく外国の人に言われるのは、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ですよ。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いな、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〜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と思います。温泉とかも混浴で、“男と女と猿”みたいな。(笑) そういうような日本的大衆社会がそのまま出し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けて、すごくありました。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ですよ、商社かなんかなわけ、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。何というんでしょうか、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、化学反応みたいな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ートされてきたし、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もなりました。プロジェクトが何万㎡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。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)なんてはっきり言って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えます。

その流れで出てきたもので一番大きいと思うのはCADと、やっぱり3Dですよ。当時持ってなかった新しいリビングフォースで、コンピュータ、特に3Dっていうのが我々にとってはず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、何で考えるか全部決まるみたいな、相当主体性の無いことやってきているんです。(笑)

手描きっていったら手描きで出てくるものが出て来て、模型って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っていったらあんなっちゃうっていう事ですよ。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、その家族像が無いつていうんですか、どこまで4LDKでどこまで2DKかわかんない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、どんどん仕事も模型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ってい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ない。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がします。

## 記号的になった理由

浅古:これらは一度CADで起こしたものを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いますね。線の太さなんかもそうですよね。

これ(①)は完全アクソメを目指しますが、本当のアクソメだと描いているうちになんとか、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、完全にアク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。僕は左利きなのですが、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、流れるように書かないですか、あれがどうかあと。鉛筆の場合もう少しかりかりざりざり、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。あらゆるものがそうなんだろけど、言葉もそうだし建築もそうなんだけど、初めて挑んだような初々しさと瑞々しさが、好きなんですよね。

浅古:木を一筆書きで描かれていますよね。

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って、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って、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よね。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い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ってもいいけど、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んて思う。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。だから道具の形式性というものは、道具だけじゃなく、人間にまたまたがってきているのかな。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いる。

浅古:道具になったり、ならなかったりするんですね。

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。そういう意味では、愛情がわかん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。職人的世界はだいたいそうだと思います。

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・コースハース、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るって、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。フレームを超えようという力になる。

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るって言うのと、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CG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。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。手描きっていうのもコンピュータ描きですけどね。

浅古: 僕が思うに実はCG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よ。

西沢: 逆にあんまりいっぱい出てきても困りませんもんね。(笑)

浅古: だけど時代的には増えなきゃいけないとは思ってます。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。そりゃそうですね。

(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