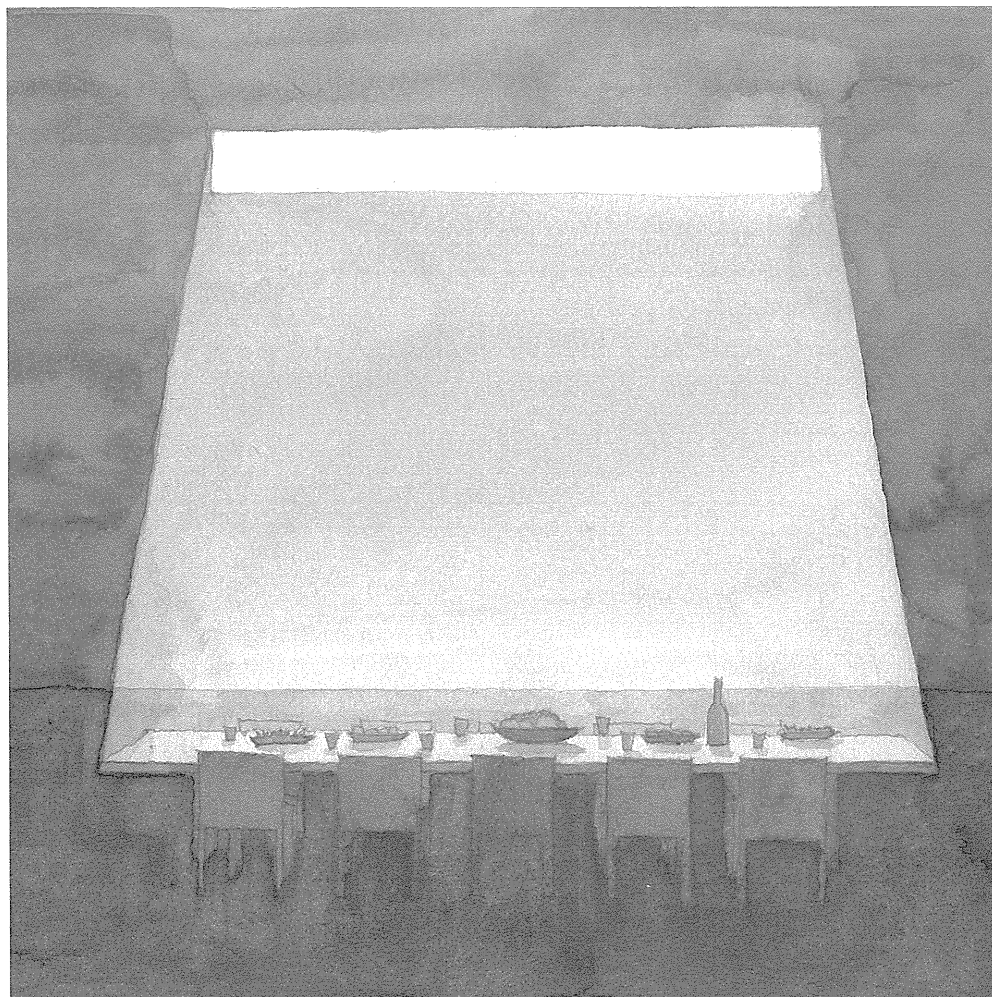


団欒を描くように

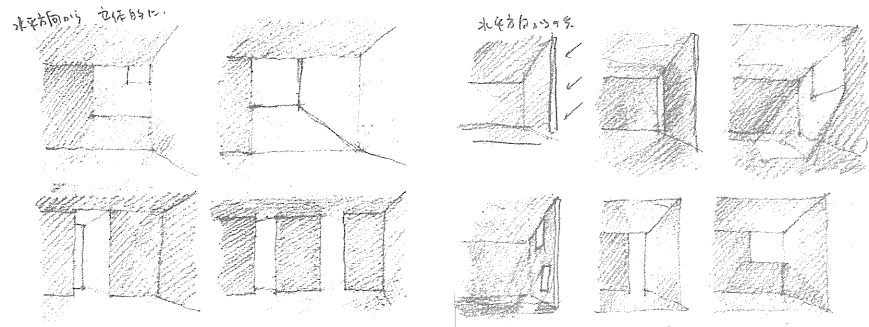
Drawing a scene, a pleasant time of life

描かれたいくつものスケッチが紡ぐ
八島正年、八島夕子の空間は
言葉や図面では表現できない味わいをもっている。
独自の設計手法で住宅を手掛けるふたりの
建築の出発点となる原風景^{イメージ}とは。

All pictures by Yashima architect and associates
聞き手=高岡、西尾、高野 2014. 8.29 八島建築設計事務所にて



ドローイング：食卓を包む光のイメージ



開口部のスタディ

スケッチが生まれるとき

——おふたりの設計の中では、スケッチを描くことがどのような意味をもっているのかについて、伺っていききたいと思います。

八島正年（以下：正年） 僕も彼女も、美大の出身だから、考えるより先に手が動いてしまうんです。描くことで次のことを考えるというよりは、思ったことやアイデアを文字で書き留めたりするのと同じような感覚です。絵であって言葉みたいな。

八島夕子（以下：夕子） 手を動かすことで、自分が考えていることが見えてきます。頭の中でずっと考えていても、話をしても、どうなんだろうって。分からないことがふつふつと積み重なってきてしまう。そこで手を動かして、考えていることを全部描いてみます。描くことで「あっ、自分はこう考えていたんだ」というのが整理されて出力されるんです。「よし、描こう」「設計始めよう」という気持ちで描くのではなく、描き留める、くらいが自然ですね。スケッチにもいろんな種類があるんですが、最初に描くのは、いま言ったようなアイデアを描き留めるためのものですね。

——さらに次の段階のスケッチもあるのでしょうか。

正年 そうですね。設計する前、途中、設計が終わった後、建築が完成した後、僕らの事務所ではいろんなスケッチを描きます。ひとつの設計について描く絵もあれば、自分たちの興味や活動を確認するために描く絵もあったり、様々です。

完成した後に説明や確認の為に描くスケッチもありますが、それはあまり重要ではありません。設計が決まる前のきっかけづくりの絵とか、妄想するための絵というのが一番大事だと思います。「こんな描いちゃったけど、これはなんだろう？」とか「こんな空間をつくってみたいな」という感じで描くん

ですが、「もっとこうかな」、「こうしたほうがいいんじゃないか」って、ふたりで話しながら考えるための材料になることに意味があります。

——アイデアの種みたいなものですね。

正年 そう、そんな感じだと思います。

意思交換のツール

——スケッチはお互いのイメージを共有するものなのですね。

夕子 そうですね。誰かに何かを伝える手段は文章だったりすることもあります。私たちは文章を扱うのが苦手なんです（笑）。

正年 そうだね（笑）。僕らの語彙には限界があるので、むしろスケッチのほうが正確に伝わる感じがします。言葉って難しい。言葉の組み合わせや話の順序、そういう部分に縛られてしまう。でも、絵だったら色彩の幅は無限にあるし、表現の仕方でも幾らでもある。すごく自由なんです。言葉よりもスムーズに伝わるし、キャッチボールしやすいんです。よりフレキシブルで、可能性もある。だから絵が先あって、言葉はその後についてくる感じかな。その方がしっくりくるし、楽なんです。

——図面についてはどうでしょうか。

正年 図面も言葉と同じです。線の太さや記号に縛られるから、絵よりも不自由ですね。絵を通してコミュニケーションをとるのが、一番ストレスを感じない気がします。

自分たちのイメージ

正年 先にもお話ししましたが、スケッチは、作品を設計する時以外にも描きます。時々立ち止まって、自分たちがやっていることを確認するための絵、活動の指針となるような絵もあります。

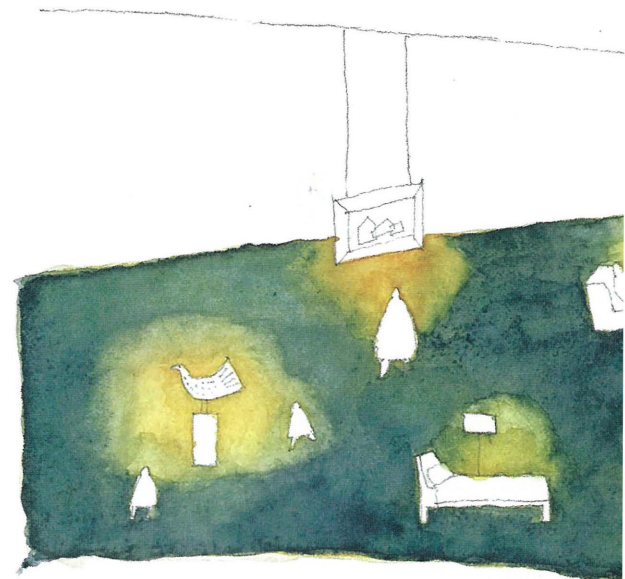
夕子 具体的な設計のことよりも、もっと根本的なこと、お互いに確認したり共感できることを描いておくんです。それが第三者にも伝わればいいなという思いもあります。その1枚の絵があれば、自分たちの考えていることが伝わるようなものです。

——それは建築空間のスケッチではないのですね。

正年 例えば、この「手の絵」(右上図)は、生活すること、家って何なんだろう、っていうことを問いかけながら描いたものです。家って、簡単に言ってしまうとシェルターですよ。太陽から身を守ったり、風を防いだりできる。でも、それだけではありません。その中ではいろいろな人が居て、いろいろな事が起こる。音楽を奏でたり、ゆったり眠ったり、食事をしたり。家というのはそういう場所で、それは必ず人の「手」によってつくられている、という感覚ですね。

夕子 だから「手をかざす」ことでその下に空間がつくられて、その周りで人がいろいろな活動をしていくというイメージを描いたんです。少し明るくて風が抜けそうなところには活動的な場所ができたり、奥の静かな少し暗くなったところには、ひとりで休んだりゆっくり話し合える場所ができたりする。

初めからそんな場所があるわけではなくて、何もなければ光は均一に落ちてしまうけれど、「手」があれば、いろいろな場所ができる。抽象的ではあるけれど、そういうことをふたりで確認しながら、絵にしているんです。この絵から見る側が何を読み取るかはそれぞれだと思うけど、少なくとも言葉で表現するより、感覚的に想いが伝えられる気がします。



——実際に設計も、そうしたイメージの共有が出発点になっているのでしょうか。

正年 プロジェクトが同時にいくつも進行していると、建主は勿論違うし、敷地や予算などもそれぞれが異なる条件で設計することになります。でも、建物の大小や用途にかかわらず、設計を解く上での自分たちの姿勢はぶれないようにしたい。プロジェクトによっては、条件が厳しく、なかなか答えが見つけれない事もあります。そういう時にこの絵を見て、「これが大事なんだよなあ」って、自分たちの進むべき方向を確認します。

——迷ったら、このイメージにかえってくるんですね。他にもそうしたイメージはあるのでしょうか。

正年 最初にお見せした食卓の絵も、僕たちにとってすごく重要なイメージのひとつです。生活の中で一番大事なのは「食べること」だと思うんです(笑)。食事は一人よりみんなでしたほうがいい。この絵みたいにこんなに多いとどうなるのかな、なんて考えながら。テーブルの上にたくさんご飯がのって、そこが少し照らされると、なんかいいですね。



夕子 処女作「ファンタジアの家1」(1995)をやっていた頃は、スケッチをFAXでやり取りしていたのを覚えています。

正年 それで20年くらい前かな。僕らが学生の時は磯崎新やピーター・アイゼンマン等、ポストモダンの建築家の勢いがあり、プレゼンテーションもすごいものがありました。でも表現技術はまだアナログだったから、結局は手で描かなくちゃいけない時代だったんです。だからみんな自分が納得する絵を描いてプレゼンテーションしていました。説得力のあるすごい絵で。そういう時代の中で、「僕たちも負けてられない、小さくてもこんなにパワーがあるんだ」って。建主を説得するという意味でもあったけれど、自分たちのモチベーションを上げるためにも、一生懸命に描いていましたね。

夕子 時間だけはあったからね。

正年 でも、その時と今では描くことの意味も、スケッチの役割も少し変わってきたんじゃないかと思います。独立して15年たって、一定のところまではスケッチしなくても、空間をある程度イメージできるようになったし、スケール感や光の扱い方も、だんだんとわかるようになってきたんです。そうすると、絵の役割も少し変わってきました。

変わっていく役割

夕子 独立したての時は、ふたりで設計を考えるにしても、言葉で議論するだけでは分からなかった。でも実際に手で描いて見せることで、自分の持っているイメージをダイレクトに相手に伝えることができたんです。「それってこういうこと?じゃあ、こうかな」みたいな、そんなことばかりでした。

正年 当時はものをつくったことがなかったし、自分の頭の中を整理するときに模型や絵が必要で。自分で図面を引いても、とりあえずそのパースをおこしたりして、「ほんとに大丈夫かな」っていう確認作業をするためにも描いていました。

形があらわれるとき

—では抽象的なスケッチから、実際にはどのように形ができてくるのでしょうか。

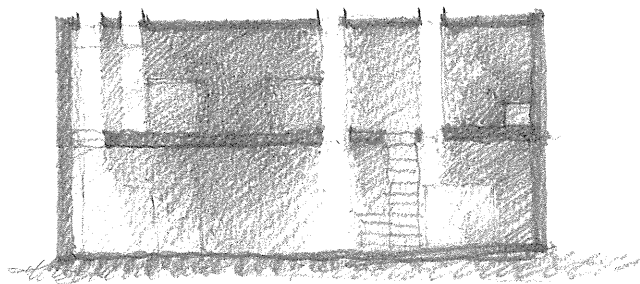
正年 まず多くの場合、2人で会話しながら、彼女が絵を描くんです。その絵を見ながら、また話しあったり、模型で確認するときもあります。

夕子 でも、絵で描いている抽象的なものがだんだん具体的な形に変わっていく、ということはないかもしれません。あるところで、図面を引き出しては、また抽象的なスケッチに戻ったりします。その間を行ったり来たりしてますね。

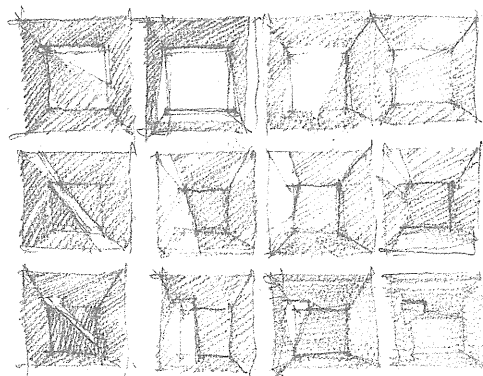
正年 そうだね。実際にこれつくろうってなった時は、決まったときだね。スケッチをずっと描きながら、もうそこで大体の形が決まった時に、「さあ図面描こう」って。でもその決まった形っていうのは、絵として出力されたものではなくて、頭の中の妄想なんだけど(笑)。だから、図面引くまでにスケッチで考える期間がすごく長いですね。建主と話をしたり、いろいろな条件の中で考えていても、ずっとそこには絵があるんです。自分の頭の中で、実際にできるであろう空間を見るための眼鏡、みたいな感じかな。

—頭の中には図面のイメージはあるのですか。

正年 図面っていうのはっきりしたものはないかも。



断面のスタディ



開口部のスタディ

夕子 私は断面のイメージはあるかな。私たちが描くのはただの絵ではないし、空間を想像しているわけだから、ある程度は立体的に考えていますね。

空間を描く

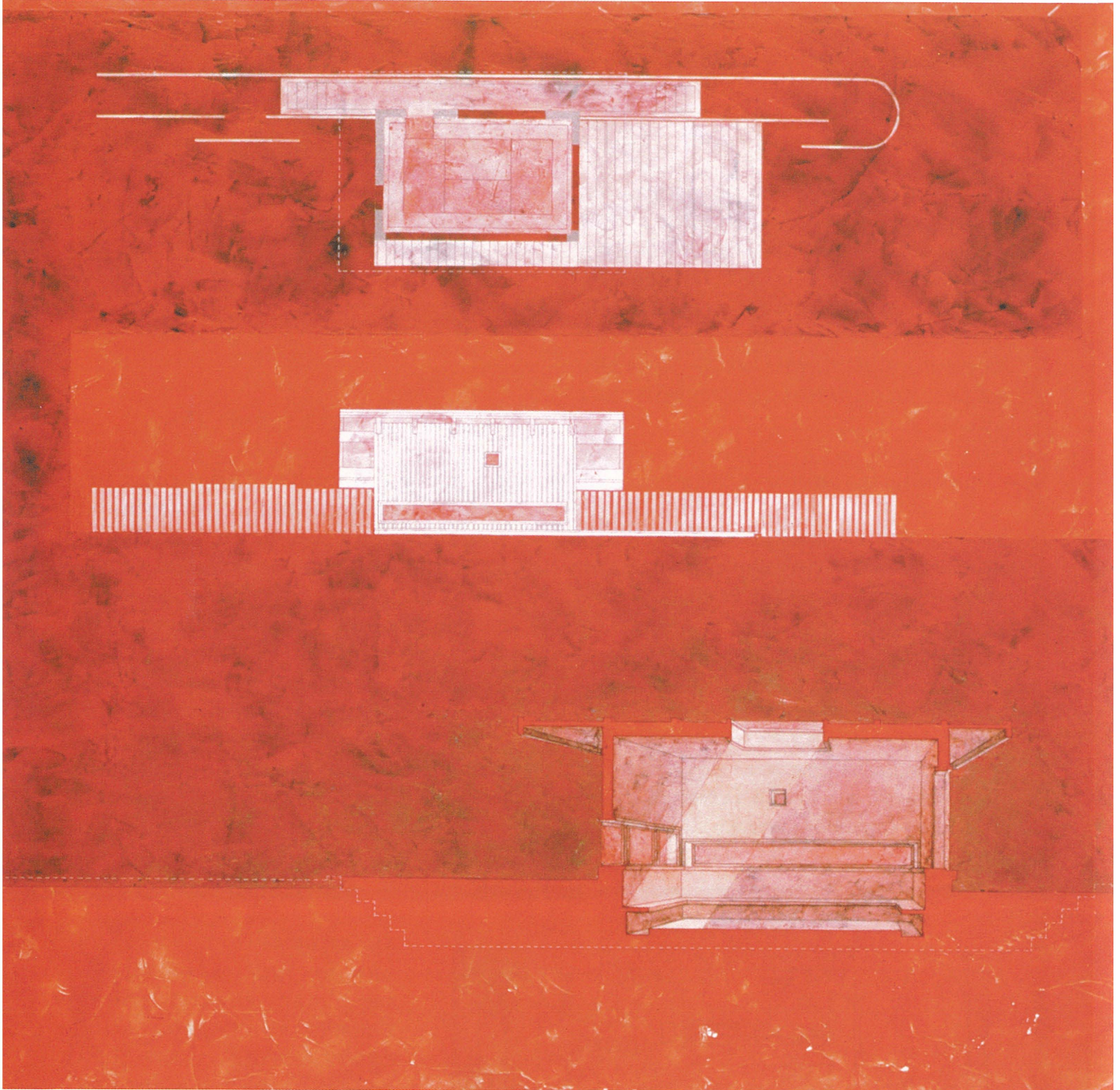
夕子 試行錯誤するとき、自分のために描くスケッチも多いですね。どうやって光を入れると実際にどう見えるか、確かめたりするためのものです。「こっちから光を入れると、手前は暗くなるな」とか。そしてまた次のスケッチを描く。それを繰り返しながら、空間の奥行きや雰囲気を考えていくんです。

正年 この断面のスケッチ(左図)は少し具体的ですね。

夕子 採光を検討するときには断面的なスケッチをしますね。トップライトって、その落ちたフロアにしか光が当たらないのは面白くないなと思っていて、その下にも光を落したときに、上と下で光の量や質も変わるな、っていうのを描いてみたのがこのスケッチです。そこから空間の使われ方のイメージを膨らませたりします。「上は明るいから、広間にしよう」とか、「和室で床が畳だったらどうかな」とか。

正年 そういうのを妄想してね(笑)。

夕子 こういったスケッチはもちろん建主には見せないですね。あくまで自分のためのスタディです。



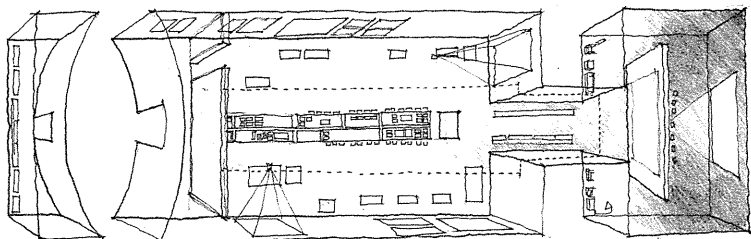
ドローイング：「ファンタジアの家1」（1995）

スケールを描く

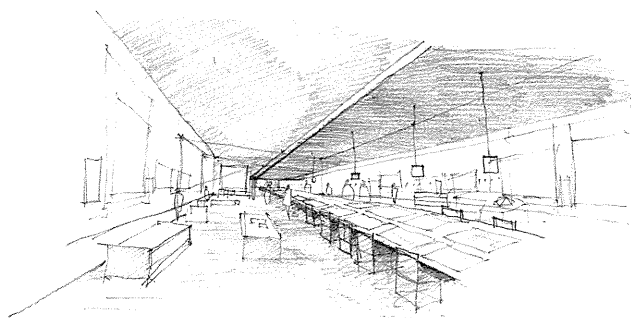
正年 東京藝術大で助手をやっていた頃に、事務所で「吉村順三建築展」(2005)の会場構成を担当させていただきました。初めはどうしようか、と思って。建築家の展覧会って、当時は、時系列に作品を全部並べて、生い立ちから始まり、処女作がこれ、晩年はこれというのが多かったんです。でも、今回は作品集を見ればすむような展示にはしたくなかった。実際に吉村さんの住宅を訪ねたときに感じた、吉村さんのスケールに対する思いや感覚を、会場に来た人が何らかのかたちで直接体感できるようなものにしたいな、と。

——具体的にはどのような構成になったのですか。

正年 会場が藝大の中の美術館だったのですが、スケールが大きいんですよ。その大きな展示空間自体に圧倒されるようなことはなくしたくて。吉村さんが住宅でよく使う天井高のスケールが2300mmなんです。その寸法を感じさせるために、天井高さ約7mの展示空間に2300mmのレベルで天井をつくろう、という話になりました。天井が低くなると急に住宅内部にいるような落ち着いた空間になります。幅が4.5m、長さ30m以上あるラワンベニヤで仕上げた天井をワイヤーで吊るし、その下に設置した製図版に図面などを展示しよう。すると同時に設計事務所で図面をみせてもらっているような雰囲気になりました。ラワンベニヤというのは吉村さんの建築で天井の素材に多く使われていたものです。



会場構成を上から見たスケッチ



天井との関係を示したパース

——その構成もスケッチからおこしたのでしょうか。

夕子 そうですね。構成自体はすごく単純なものだったので、そのコンセプトをあらわすような、天井と大空間の関係をスケッチでおこしながら設計しました。なにより、大学の大先輩方に説明するための、プレゼンテーションに気を遣いましたね。

正年 初めに提出したのは、上から見た絵(下図)ですね。左端にエレベーターと待合室があるんです。反対の端は暗くできるから、ひとつの展示ブースにして、大きい空間にはメインの展示で、天井を吊るそうと。

次に描いたのはパースのスケッチ(上図)です。低いレベルで伸びていくラワンベニヤの天井と、会場の階高との関係を想像しながら描きました。スケッチを用いることで、言葉や図面だけでは伝わらない部分が上手く伝わったかなと思います。

夕子 今見るとすごく焦って描いていますね。

正年 他にも原図を1/1でプリントして屋外に展示したり、見付が18mmもある障子を使った展示をしました。来た人にいろいろなかたちで吉村順三のスケールと手法を感じてもらえたと思います。全体を通じて、人を中心としたスケールの話ってというのは、やっぱり僕らも興味があるんですよ。

住まいを描く

——いまお話を伺っているこの事務所を兼ねた自邸も、ほかの住宅と同じように設計されたのですか。

夕子 実はこの土地には以前から住んでいたんです。だから場所の特性も、もちろん家族の情報も全部知っているし。考えないといけなかったのは法規くらいだったので、その中で最大のことをしよう、と話していました。

正年 だから他のプロジェクトとは逆に、自邸のスケッチはほとんどないんです。僕らは確認作業としてスケッチを描くことが多いから。やりたいことは全部ふたりで共有されていて、確認する事項が少なかったように思います。「これでいいよね?」「そうだね」みたいな。

夕子 この断面のパースは建物が完成してから描いたものですね。

正年 こういう絵があると、言葉で説明しなくてもいろんなことが伝わりやすいんです。建築の専門家でなくても目で見て大部分分かる。どこがエントランスで、どこがリビングとかね。

——今私たちがいるのは、地下の傘みたいな照明の下ですね。

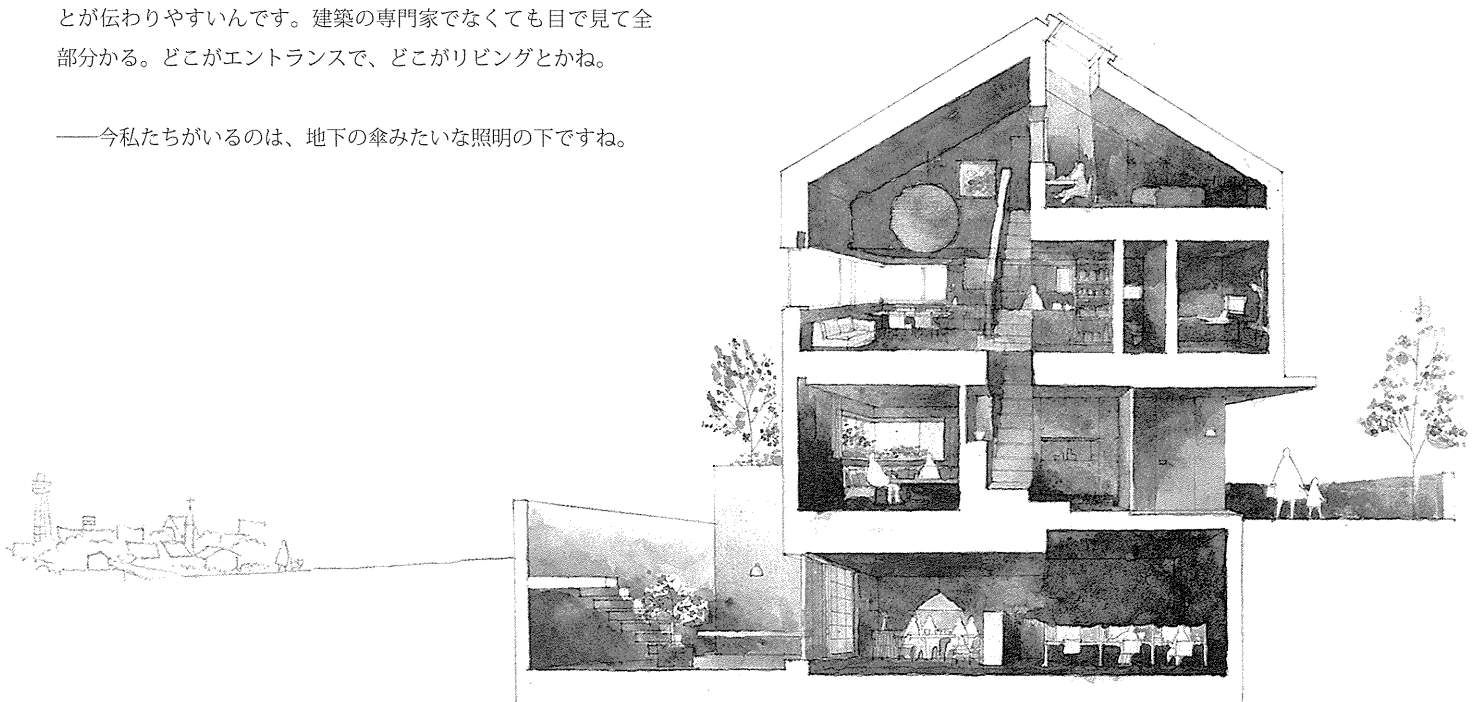
正年 そうですね。このすぐ上がゲストハウスになっていて、その隣が玄関ですね。家の真ん中にある急な階段を登るとリビングと、キッチン、それから寝室です。リビングを通過して、さっきよりもっと急な階段の先には、小さな茶室と子供部屋です。トップライトのところですね。

——2階部分に何か丸くて大きなものが吊り下がっていますね。

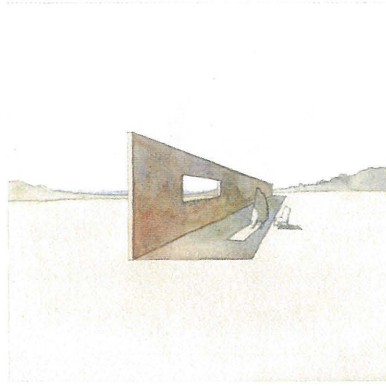
正年 これ自体は大きな球体の照明なんですが、空間のスケールに対してはとても大きいものです。子供にも記憶に残る空間であればいいなと思っています。カーテンを開けていると、外からも小さな家の中に突然、月が浮かんだような不思議な感じで見えるんです。

夕子 この近辺って、住宅地なのに人が住んでいる気配があまりしないんです。大きな家が多くて塀が高いし。歩いている人は観光客が多いしね。だから家の中がちょっと見えて、生活の気配が出てもいいなと思って。外から来た人とちょっとだけつながっているようにしておきたかったんです。

——絵を見るだけでも、実際に体験した気分になれますね。



Yashima architect and associates



正年 本質的なことだから分かりやすいと思うんです。建築の知識がない人にも伝わる。こういうものはないといけないよね。

夕子 ことさらこれが大事だよ、っていうものではありません。この上に何ができるかを考えていくためのものですね。

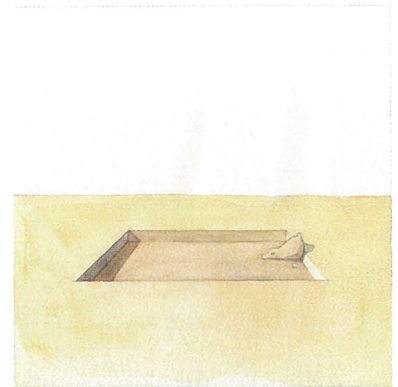
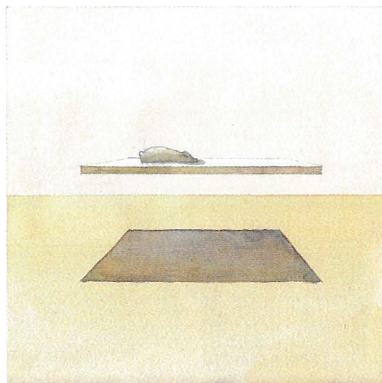
原風景をもつこと

——他にはどんなスケッチがあるのでしょうか。

夕子 これは今までよりもっと原風景的なスケッチです。壁が一枚あったらどうなるんだろう、とか。壁があることで向こう側っていう概念が初めてできるな、とか。言葉をそのまま絵にした感じです。

正年 こういう絵も、僕らの中にいつもあるものですね。建築を設計するときに、常に持っているイメージです。

夕子 ふっと浮き上がったり、壁に囲まれたり、屋根の下でくつろげたり、そういった場所が家には必要だなと。言葉で説明してしまうこともできるんだけど、できるだけイメージで伝えたい。



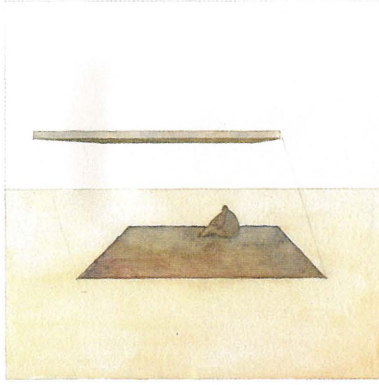
——住み手にも伝わるように描いているんですね。

正年 住み手ってほとんどの場合、建築の専門家ではないですよ。でも、みんな生活することに関しては専門家なんです。いままでずっと生活してきたんだし。プロジェクトによって条件はいろいろだけど、使い手に、感覚的にいいなと思ってもらえたり、無理なく使うことができることを大切にしながら設計をするようにしています。

夕子 住宅を設計する以上は、住まいを支えることが目的だと思うんです。心地よい空間にするには風を通したり、使いやすい空間にしたり。住む方も、その辺りをどうしたらいいかわからないから、私たちに頼んでくださると思うので。

正年 家って住み手が変わったりするし。だれが使っても、いいなって思えるものにしたい。どんな特殊な空間だったとしても、そこが気持ちよく使える。ただ使いやすい家をつくれればいいってことじゃないんです。

夕子 そこが難しいですね。自分たちだからこそ、できることってなにかあるんだろう、ということをずっと考えています。



出発する場所、かえってくる場所

夕子 大学で設計を教える機会が結構あるんですが、最近の学生はパソコンが身近にありすぎるせいか、早い段階でハードなラインを引いてしまう印象を受けます。それは「ちょっと待って」って思うんです。もっと、自分が何をやりたいのか、何が目的なのか、っていう部分を練っていく過程で、その痕跡みたいなものを溜めておく過程が必要なんじゃないかって。そうしないと、設計が進んだ後に破綻したりしても、戻るところがなくなってしまうんですよ。いい感じで進んでいたはずなのに、少しつまずくと諦めちゃって次の週に全く別の案を持ってこれるとがっかりしてしまいます。もっと、ハードなラインを引く前に考えていたことがあったでしょ？って。自分が考えていたことを溜める作業をしておけば、見かえすものができて、設計のブレはなくなる気がします。

——そういった溜めておくもの、立ちかえる場所が、おふたりの場合はスケッチだということですね。

正年 『彩りの家』(2011)という絵本をつくったことがあります。建築家の書く本って基本的に対象年齢がすごく高いですよ。だから小さい子でも読めて、絵をみて伝わるような本にしたいという思いでつくりました。それは1軒の家を男の子が体験していくお話なんです。大事なところをおばあちゃんに教えてもらったり、自分で気づいたりしながら少しずつ空間の全体像が見えてくるような構成になっています。

夕子 断片的なシーンだけでなく、ひと続きの空間を描きたかったので、ある程度しっかり家を設計しました。読み進めるうちに、男の子と一緒におばあちゃんの家を知っていくようになれば面白いなと思い、絵本の終わりには答え合わせみたいにして簡単な図面も載せました。

正年 絵本なので、絵自体は設計に厳密に描いているわけではなくて、スケールが伸び縮みしている部分があるんです。でも普段こういうピュアなことを実作を通じてはなかなかできないし。現実ではないからこそ、自分たちはいつも設計の中で、こういうことを大事にしていますよ、というのを理想の状態を描けたので、すごくいい機会でしたね。妄想であり、願望であり、理想の住宅です。

——先ほどの「手」や「食卓」の絵だったり、原風景のようなスケッチがいろんな形で散りばめられながら、具体的な空間として描かれた、ということですね。

正年 そういうものを形にしていくと、『彩りの家』に行き着くんです。実際はこんなにピュアにはいかないんだけど。僕たちはいくつ住宅をつくっても、結果的にできる形が違って、必ずや家はこうだという初心に帰りながら、確認しつつ進んでいきます。出発する場所でもあり、かえってくる場所でもある。そうしていれば今までも、これから先も自分たちの建築を見失わずにやっていけるんじゃないかと思っています。(終)

