

GIII vol. 130 「田中智之の解体新書展」 関連イベント

田中智之アーティスト・トーク

日時 2019年8月31日(土) 14:00-15:30
場所 熊本市現代美術館 ホームギャラリー
講師 田中智之(建築家、熊本大学大学院教授)
園田聡(ハートビートプラン取締役)
山下裕子(広場ニスト)



「田中智之の解体新書展」アーティスト・トークの様子

GIII vol. 130 田中智之の解体新書展

会期 2019年8月28日(水) - 10月27日(日)

会場 熊本市現代美術館 ギャラリーIII

司会 それでは、「田中智之の解体新書」展のアーティスト・トークを始めます。本日出演していただきます方々をご紹介します。建築家で本展出品作家の田中智之さんです。また、トークと一緒に盛り上げていただきます、ハートビートプランの園田聡さん、そして全国各地で活躍されている広場ニストの山下裕子さんをゲストにお迎えしております。前半は、田中先生のアーティスト・トーク、後半は、園田さん、山下さんを交えてお話していきたいと思いますので、どうぞお楽しみください。

田中 皆さん、こんにちは。今日はたくさんの方にお集まりいただきましてありがとうございます。普段の大学の授業もこのぐらい人がいればいいのと思って見ております（笑）。さて、今日の前半は、用意したスライドをもとに、「タナパー」というのはどういうものかということをご紹介します。それから後半は、お二方にも加わっていただき、さらに会場の皆さんからもご質問をうかがって、楽しくやっていきたいと思っております。

さて、展覧会自体は、今週の水曜日から始まりまして、奥のギャラリー3で約2カ月間、展示しております。「タナパー」とは、僕が約20年、描いている建築のパース画のことです。説明には「青い線画」と書いてありますが、建築や街の絵を青い線で、チマチマ描き続けてきたものです。ギャラリーでは、それを時系列的に、古いものから新しい方へ順番に並べています。真ん中の丸く囲ったテーブルの上に原画を置いていて、その横の壁に大きくプリントアウトしたものを展示しています。それと、会場に簡単な文章も書かせていただきましたが、大きく三つの展開というか、時期に分かれますので、その順番で今日は話していこうかなと思っています。



「田中智之の解体新書」展会場風景

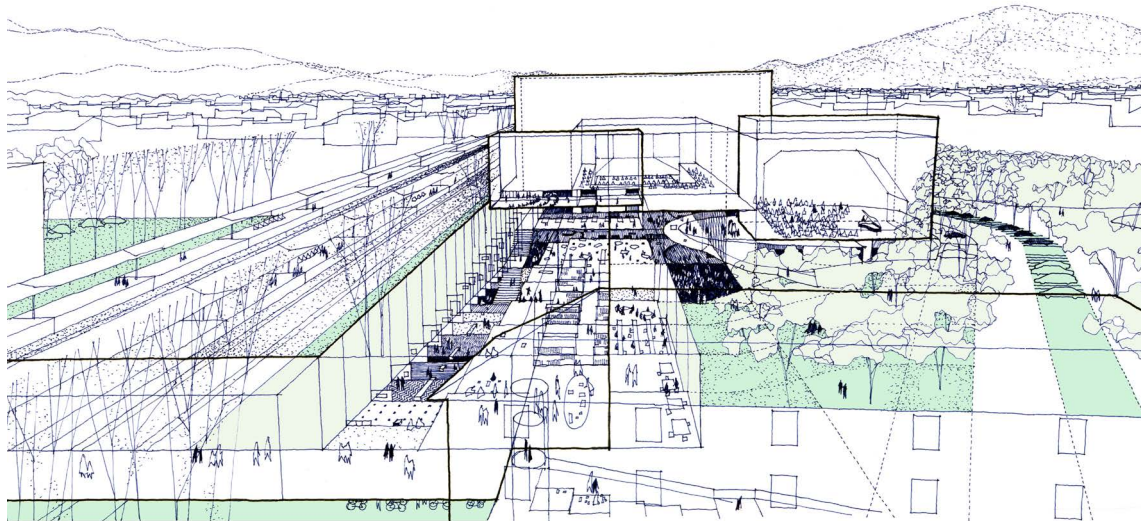
まず、その前提として「タナパー」とは何かということから、お話ししたいと思います。

時期としては、1990年代後半、約20年前から取り組んできたコンペやプロポーザルを通して開発されてきました。建築では、色々な建物や街をつくる時に、様々な提案書を書きます。その際にわかりやすく完成予想図というか、こういう考え方で建物や街をつくりまよという絵を描くのです。そのプロジェクトで仕事を取りたいわけですから、表現に工夫が必要なわけです。その中で、建物の全体の姿と同時に空間構成、例えばこの美術館のように、色々な部屋や廊下など、建物を構成する様々な場所があるわけですね。そういう構成も伝えたいと、ちょっと欲張りなことを考えたわけです。全体像を使いながらも、その中身の構成だとか、あと周辺との関係、建築のたたずまいや雰囲気、さらに使われ方やアクティビティ、人々はその中でどう動くかや使い方をするかなどを、一枚の絵に盛り込めたらいいよね、ということを考えました。そういう内容を透明感のある青い線でまとめた一枚の絵を開発してきたのです。それが、たまたま2000年と2001年のプロポーザルコンペで連勝することができた時に、大学の後輩が「これはすごい」、「こういうふうを描けるんだ」と騒ぎはじめ、「誰が描いたんだ」という話になりました。そして「どうも田中さんのパース画らしい」ということを、なぜ縮めたのかはよくわからないのですが、その「タナ」と「パー」を縮めて、「タナパー」になったと。それがじわじわ広がって、建築の業界ではなんか青いスケスケな手描きのパース画を「タナパー」と呼ぶようになったということなのです。それが「タナパー」の定義というか説明です。

では続けて、早速その三つの時期についてのご説明をします。まず、最初の頃、「遠近法と多視点の融合」と、ちょっと難しく書いているのですが、そんなにたいしたことではないです。これは2000年にプロポーザルが行われた群馬県の中里村新庁舎という、小さな村の役場ですね。それを考えていたときの最初のスケッチなのですが、青い線で描いていますね。実際、これはすごく小さな絵で、実物はこんなマッチ箱ぐらいのサイズから、どんどん大きくするというやり方をしています。ギャラリーでは、最初に貼ってありますが、これが記念すべき「タナパー」第1号と言っていると思います。ここに大きな門を構えて、中に吹き抜けがあり、そこに人々が集まったり、イベントをやったり、その周りで役場の色々な機能が立体的に囲われていく。そんな建物を提案して、めでたく実現したわけです。

そしてプロポーザルで連勝したもう一つに、長野県の茅野市民館という建物があります。この建物は駅前に建っていて、駅の線路をまたぐ跨線橋とつながって、いきなり建物に入り、ホールがあるというような、ちょっと特徴的な構成をしています。建築が駅に接続するって、あまりないのですよね。それを結構大胆に提案したところ、「これはいい」ということになって、採用されました。これはそのプロポーザル用に描いたものですが、駅の跨線橋があり、蔵があり、その奥に長い坂道があって、その坂道の途中に図書館があり、高校生が本を読んでいたりする。そして、一番下に降り立つと、大小のホールや、レストランがあつたりする。そういう建物です。ここで、工夫している点は、最初に書いた「遠近法と多視点の融合」ということなのですが、二つの絵に共通しているのが、遠近法というルネッサンスという時代に発明された絵の描き方です。つまり、「遠くのは小さくて、近くのは大きい」という、僕らが普段写真を撮ったり絵を描いたりするときの、基本的なやり方です。消失点という奥行きのある線が一つの点に集ま

るということ、昔の人は発見したというか推理し、アルベルティという人が理論づけました。ルネッサンスから現代までの約500年にわたり、この遠近法がルールというか主流になってきたのです。でも、例えば、村役場とか文化施設を表現するときに、「遠くはどうでもよくて、近くが大事」ということもないわけです。駅からつながって来る人も大事だし、奥のコンサートホールで音楽を聴いている人も大事なわけですね。簡単に言えばみんな大事。それで、できれば、絵を見る人がそれぞれキョロキョロ見て、『ウォーリーを探せ』ではないですけど、絵の隅々まで見て「あ、ここでピアノを聴いているよね」とか、「この坂道で本を読みながら電車を待っているよね」というようなことを、遠近法の中で表現できたら素晴らしいのではないかとこのことを考えました。とはいえ、それでも、結構矛盾があるのですよ。小さいと見えにくいから、どうしても情報として小さくなっちゃって、大きいものは逆に見えやすいから情報量が多い。その状況の中で、奥も大事に見えるし、手前も大事に見えるということができないかと試行錯誤したのがこの二つの絵です。あとで実物もよく見ていただきたいのですが、確かに、キョロキョロ見て楽しいというか、いろんな場所がイキイキして見えるような絵になっていると思います。それには、実は秘訣があるのですが、簡単に言うと、細かいけれどもはっきり描くということです。これはよく学生にも言うのですが、奥のほうはゴチャゴチャと重なってよくわからなくなって、ごまかしちゃう。それをごまかさずに、小さいけれどもはっきりしっかり描くことで、遠くにあってても近くにあってもパキッと見えるということを編み出した、という二つの絵ですね。



茅野市民館 Chino cultural complex

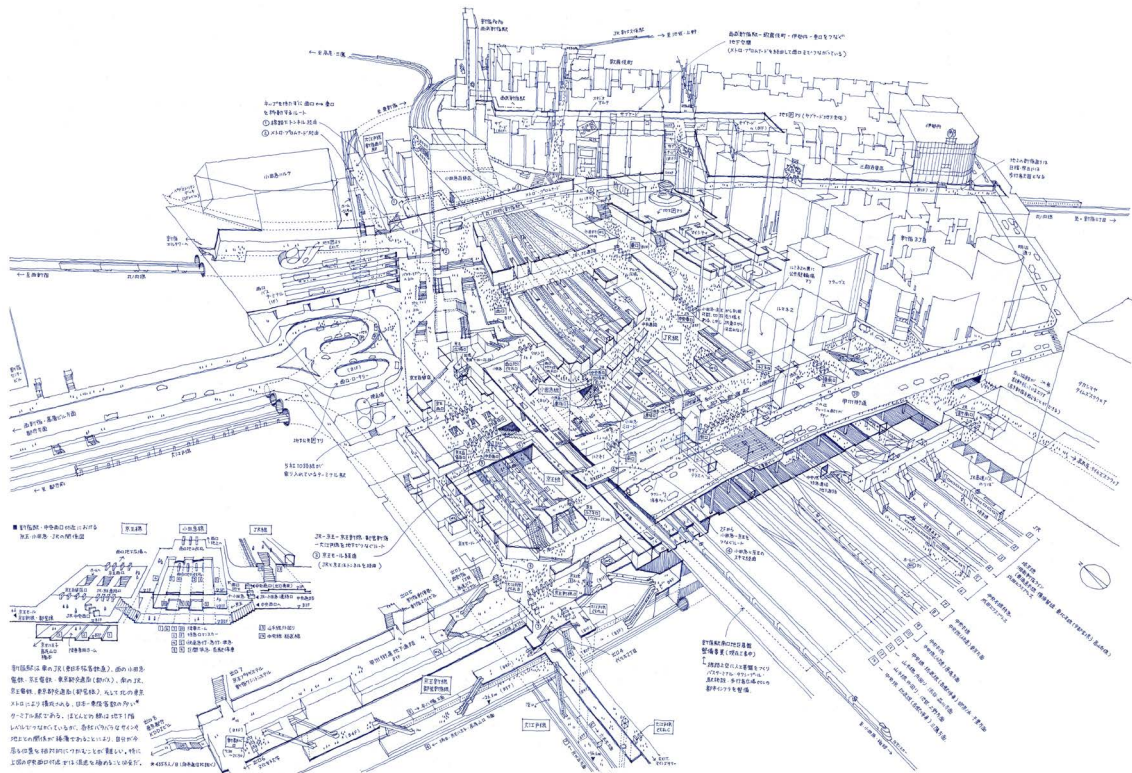
《茅野市民館》2001年

そこで何となく感触を得たので、展開してみようというのが1期で、これは熊本に来た直後に描いた熊本城です。下書きの時点で試行錯誤しているのですが、「このアングルがいいね」ということを検討したときの絵です。これは結構大きくて、A1という新聞紙見開きぐらいの絵なのですが、それで仕上げるとこうなるのですね。

それともうひとつ、秘訣があります。それは、「透かす」。スケスケにするということです。ものや建物を描くときに、当然壁や床などがありますから、見えるものと見えないものがあるわけですね。でも、例えばこの部屋も、この壁がもし透明であれば、奥のキッズスペースで子どもたちが遊んでいるのが見えますよね。そうすることで、絵としての見どころが増えるよねということを考えてやっています。

例えば熊本城の立派な石垣には、加藤清正が考えた秘密の通路や、空間が内蔵されています。天守閣の大天守の中にも実は大広間があり、畳があるわけです。そういうことを、床や石垣をスケスケにして描いてみると、先程から言っている見どころが増える。それを多くの視点を提供することができる多視点と呼んでいて、熊本城もそれで描いています。よく見ると、刀を差した武士がここにおいて、畳が透けていて、主君や家来たちがきつこう過ごしていただろうという様子を描いています。その辺もあとでぜひ会場で見いただければと思います。

そんなことをやっていると、周りの人が面白い仕事を頼んできてくれるようになりました。例えば、「東京の新宿駅を描いてください」という変わった仕事に来るようになったのです。2005年の熊本に来る直前ぐらいですね。新宿駅は一日の乗降客数がどのぐらいか皆さんご存知でしょうか？その数は、400万人です。すごいと思いませんか？熊本県の人口が180万人。その倍以上の人がこの狭いエリアでうごめいているわけです。にもかかわらず、毎日特大大きな事故があるわけでもなく、それなりにみんな乗り降りして時間を過ごしている。これはものすごいことだなと。どうやったらそんなことができるのだろうかという興味もあって、新宿駅という巨大な都市のような建築のようなものを透視図、遠近法をもとに、多視点で描いてみようと思ったわけです。土地勘のある方はわかるかなと思うのですが、甲州街道という通りがあって、新宿駅南口があります。僕は新宿でずっと学生時代を過ごしていたので、日常から色々観察をしていたのですが、やたらこの辺にティッシュ配りが多いとか、そういう特徴が浮かびあがってきます。そういうことをちまちま描きこんでいくと、ひとつのリアルな新宿駅の再現ができるだろうということで、非常に多くの情報量を盛りこんでみたわけです。この小田急線や京王線辺りの乗り換えも半端ないですよ。異常な空間が広がっているのですが、それもなんとか透けさせたり切断したりして見せています。



《新宿駅解体》2005年

そんな風に新宿を描いていると「次は渋谷駅も描いてください」という依頼が来たのです。渋谷はまたとんでもない駅で、乗降客数は280万人と、新宿ほどではないのですが、渋谷はすり鉢状の地形の窪んだところに、クモの巣を張ったような感じでJRや施設だとか首都高などが立体的に錯綜しているのです。それをなんとか可視化しようとして描いたのがこの絵です。それを描いたら、「50年前の渋谷、前の東京オリンピックの頃の渋谷も描いてください」という仕事 came 来て、これはね、結構おもしろいのですよ。同じアングルで2011年、比較的最近の渋谷と、50年前の渋谷を同じアングルで比べるとこんな感じになるのです。だいぶ違うでしょう？50年前は、東急デパートが主役で、それを結ぶような鉄道やデッキなどがいくつかあった。あとは比較的平たんで、映画館などに特徴がありますよね。それが50年後になると建築は主役ではなく脇役になり、それに対して通路や鉄道などが主役になり、建築が溶けていくような感じになっていくのがよくわかるのです。それが、両方貼ってありますので見比べていただくとまた新たな発見があって、それも多視点のひとつかなと思っています。

園田 これはどれくらいのサイズで描いているのですか？

田中 サイズはA2です。A2はこのA3の2倍ですが、新聞紙の一面くらいの大きさです。その大きさを超えちゃうと、机の上で描いていても視界に入らないから見失っちゃって、制御不能みたいな感じになっちゃうので、A2ぐらいのサイズが限界かなと思っています。

そんなことをやっている、今度は「東京駅も描いてください」という依頼が来ました。東京

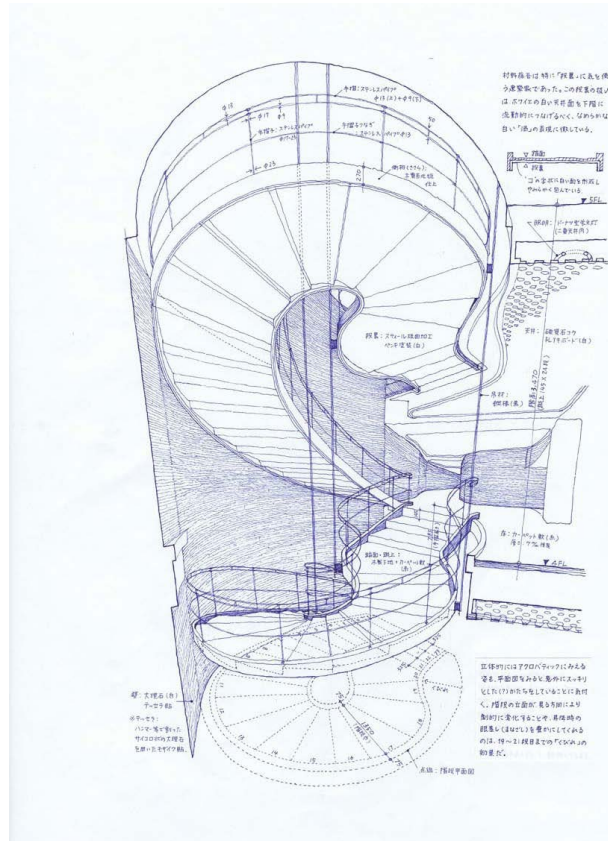
ステーションギャラリーという東京駅の中の美術館で、百年の記録を展示するという企画があり、「ぜひとも東京駅の現在の姿を描いていただきたい」と言われました。一口に東京駅と言っても、地下鉄も含めて大手町などと地下で全部つながっています。だから大きく見ると、東京駅というのはこの皇居から八重洲口、そして大手町まで続く、大きな四角い都市空間です。それがおびただしい数のビルと地下街で接続した、一大地下迷宮なのです。地上は結構、碁盤の目のように整然とした街なのですが、地下は、丸ビルとか新丸ビルも含めて、ごちゃごちゃとつながっていて、地上と対比的な地下空間が広がっています。そして、さらに総武線や京葉線という新しい鉄道が地下をガンガン掘っていて、碁盤目の秩序を打ち壊しながら接続しています。例えば、東京ディズニーランドに京葉線で行くときにすごく地下まで降りて、歩いて、もう有楽町ぐらいまで歩いているのではないかという経験がありませんか？その辺りをなんとか可視化して、色々な場所があるということを説明したのがこの作品ですね。

ある本で書いたのですが、東京駅は、白鳥のように水面から上は澄ました顔をして優雅に泳いでいるのだけれども、水中では足をバタバタしている。地下では結構色々大変なことが起きている。そんな事を1期でも考えていたのですが、しばらくして自分で振り返ったときに、街を上から見下ろし、建物を外から見たりしているのだけれども、あまり建築の中に入って、中の空間のことをきちんと描いていないなということに気付きました。例えば、階段もたくさん描く要素があるのですが、その内部空間や臨場性は、平面的なパースでは伝わりにくいのです。つまり、私たちが「紙を見る」ということは、目が紙の中に入っている訳ではなくて、俯瞰しているわけですから、その「中」に入っている感じは出にくいのです。そういう反省というか、次なるテーマが、内部空間のダイナミックな感じが出せないかということに、II期として取り組み出すわけです。『CONFORT』という雑誌があって、そこで建築家が設計した「いい階段」を紹介するという連載を、2003年から始めました。

記念すべき一回目は、村野藤吾という名建築家の代表作である《日生劇場》という、皇居の前にある建築の階段を描こうとしました。これは、実際に僕が現地で撮った写真ですが、普通に写真を撮っても、あの独特の空間は表現できない。その中の感じを伝えたいと思うと、こういう風にたくさん撮って、記録するとその感じが出るわけです。内部空間で、臨場感があり、尚且つこの階段のすばらしさとか、特にこの裏側が美しいのですが、これをどうやったら出せるかと悩んで、描いたのがこの絵です。雑誌の見開きの連載で、ちょうど折り目の部分に文章を添えるという構成なのですが、この絵は非常にうまくいったのではないかなと思っています。最初に説明した遠近法でこの階段を描くと、こうはならないのです。

階段は基本的には下と上と同じ形をしているので、普通に考えると、遠くの方が小さく見えるわけですね。ところが、実際の内部空間は、覆い被さってくるような形で、歩くとグルグルと動くように感じられるわけです。形も有機的なカーブなので、大きく変化するわけです。それを静止画で伝えるために、やはり上を大きくする。上にあるものを大きくして、足元にある階段を少し小さめに描いて、上のほうが自分に覆い被さってくる感じを無理矢理描いてみました。おそらく、大学の授業でこれを製図で出したら、再提出とか、単位が出ないかもしれない。僕自身、そういう授業を教えている身ですが、自分でぶっ壊している（笑）。まあでも、それでもいい

いのではないかと僕は思っていて、図法のルールを守るよりは、伝わらないと意味ないよねと
思っているんで、その遠近法をぶっ壊して、敢えてこう、「ねじ伏せた」のがこのパースです。



《日生劇場》2003年

もうひとつ、これは東京の上野駅のすぐ横にある《東京文化会館》という前川國男という建築家が設計したホール階段です。前川國男さんは、熊本県立劇場や、熊本県立美術館を設計した、日本を代表するモダニズムの建築家です。ここの階段もすごい階段で、円筒型のシリ
ンダーの中に階段が巻き上がっていて、真ん中に柱などが無いものですから、渦巻きのように
巻き上がっていくのが壮観なのです。そこに行くといつみんな見上げるわけです。見上げて歩い
ているとこけちゃって、時折手すりを見たり、足元を見たりっていうことをするわけです。その
感じを一枚にねじ伏せて、上を見上げた感じと、水平に見ている感じをつなげようと思えばな
んとかつながるかなというのがこのドローイングです。実際、これはやりすぎだと、建築家の方々
にはよく怒られます（笑）。

園田 言い方がよくないですが、普通に歪んでいるというか、おかしい体験として、空間が感じ
られますよね。上に登っていくはずのものが横になり、だんだん奥に進んでいくような、引き込
まれるような感じがします。普段、何気なく見ているときにも違和感はありましたが、この解説
を聞くと、その感覚がわかる気がします。実際に行ったあとに、頭の中に残っている感じに近い

と思いました。

田中 確かに、僕のやっていることは、そういう空間体験の記録でもあります。その後、『CONFORT』の連載が終わって、『ディテール』という別の建築雑誌でも階段の連載を再開しました。裏話になりますが、本当はその『CONFORT』の階段の連載をまとめて本にする予定だったのですが、雑誌の都合で、途中で終わってしまいました。ずっとその話は寝かせてあったのですが、「やはり締め切りがないと進まないな」ということを編集の方が工夫して下さい、2015年に『ディテール』で連載を再開しました。出だしは2004年ですから、11年越しぐらいに再開したのですね。

これは《日土小学校》という愛媛県にある素晴らしい小学校の階段です。現地で描いたスケッチなのですが、こういう臨場感のある雰囲気も含めてスケッチしました。しかし、このスケッチだと全体像がやはりよくわかりにくいので、1期で取り組んだ全体構成に階段にいる感じをプラスして、インテリアの様子を伝えられないかと欲張っています。

これは、熊本の阿蘇にある《孤風院》という建物です。40年程前の話になりますが、熊本大学に古い木造の体育館というか講堂が残っていて、それを壊して建て直すという話になったときに、熊大で教えられていた木島安史先生という建築家が「捨てるのはけしからん」、「自分でお金を出して買い取る」とおっしゃったそうなのです。すごいですよね。自費を投じて講堂を買い取り、阿蘇の敷地を探してきて、そこに移築をされました。講堂のままだと大きすぎるので、少しコンパクトに縮めて、自宅兼アトリエとして使われていたのが、この《孤風院》です。現在、築110年ぐらいで、先生はお亡くなりになられていますが、木島家の計らいで、熊本で建築を学ぶ学生などにその場所を開放してくださって、メンテナンスや掃除などをしながら建物を継承していく、繋いでいくという活動をしています。その階段も非常にユニークで、木島先生が考えられた、つぎはぎ階段ですごくおもしろい。鉄砲階段などとも言うのですが、吊り階段とつづら折り階段と直階段がコラーージュされている、ブリコラーージュ的な、ありあわせのもので豊かなものを作っていくという考え方が、インテリア全体の空間とすごくマッチしています。これも普通に見ると建築の断面パースとして、よくある図法ですが、それを少しくねじ曲げて、魚眼レンズのように階段を、この断面の線から手前に出し、床のパターンも出して、奥から何かが飛び出てきたような感じを表現することで、さも自分がこの画面に飛び込むような感覚が得られるよう工夫しています。これを建築学科の製図で出したら、超減点なのですが、やっています。

その辺りの表現が完成してきたかなというのが《House SA》という、建築家の坂本一成さんの住宅です。自分の中でも、かなりインテリアのダイナミズムが表現できつつあるなと感じました。実はこれを描く前に、別の雑誌で《House SA》を一度描いていました。これはいわゆる断面パースですが、普通の断面パースではなくて、中から蛇がとぐろを巻くような、ちょっと複雑な形をしています。その蛇を引き延ばして、輪切りにするような描き方をしているところが普通ではないのですが、でも描き方としては断面パースのようになっています。やはり断面パースだと、先ほどから何度か言っているように、切断したものの奥に内部がある

から、どうしても見る方は傍観しているのです。それをもっとどうにかできないかと改良版として描いたのがこれです、先程より迫ってきているような感じがしませんか？内部空間がとぐろを巻いて上がってきています。この描き方で工夫をしているのは、断面パースにおける切断面よりも、手前に描き込んでいることです。先ほどの《孤風院》の階段で自由感が出たのをいいことにというか、あれで味を占めて、手前のこの外階段を引き出しています。そこから3Dみたいに手前の情報が伸びてきているので、自分がその建物にのめり込み、屈み込んで覗いている感じが出ているのではないかと思います。それによって臨場感が出せたのではないのでしょうか。そして、これは伊東豊雄さんの《多摩美術大学図書館》ですが、階段を描くときに、この切断面が手前に迫り出てくるような感じを描いてみました。

山下 先生、なんでそんなに階段がお好きなのでしょうか？

田中 そうですね、階段って建築家が勝負するところというか、設計の中でも、色々な要素が詰まっているのです。その建築家の考え方とか、デザインのテクニックだとか、見どころがいっぱいあって、だから描きがいがあるのかな。最初から言っている多視点で、見せ場がたくさんあるので、こういうタイプの絵にふさわしいのではないかと思います。もちろん、階段自体は好きなのですが、描くということと併せて考えると見どころが満載だというのが大きいですね。

山下 ありがとうございます。

田中 そして、III期ということで、これは最近の作品です。「時間や経験の記述」と書いてありますが、実際に、僕らは建物の中を歩き回ったりしているわけですよね。その歩き回ったりキョロキョロしたり、休んだり、ポーっとしたりとかいう、いろんな経験とか時間の流れが、この止まっている紙の中で記録できたら、それはさぞかし素晴らしいだろうなっていう気持ちになってきました。これは、アドルフ・ロースという有名な建築家が設計した《ミュラー邸》という難解で複雑な迷路のような建築を描いたものです。ロース本人が「自分の建築は写真写りが悪い。それがいいのだ。」と言っています。「一枚の写真では絶対表現できない」ということを誇りにしている建築家なので、僕もそれにちょっと立ち向かってみたいなど。なんとか「一枚でねじ伏せてやろう」という、天の邪鬼的な考えで描いたのがこの絵ですが、住宅の中で色々な空間が、ぞろぞろつながっているのです。階段を上っていく途中で、ちらっとのぞけたりして、自分がさっきいた場所が上からまた見えたりするという感じでつながっているのです。でも、それぞれの空間はちゃんとできていて、空間数珠つなぎ的に描くとこんな感じになるよねっていうのを、試してみたものです。

それで、これは東京都の都営バスから頼まれて2020年の東京オリンピックの頃の都バスのいい風景を描いてくださいと言われて描いたものです。これは、熊本の桜町のバスターミナルです。もう開業間近ですよ。今、この手前に仮バスターミナルがあって、バスが全部建物の中に入っちゃうと新市街に繋がる巨大なオープンスペースがこれからできます。その計画に僕も

10年ぐらい携わっていて、そのデザインもしているのですが、そのスケッチを描いています。色々変更があって、この通りにはできない部分はあるのですが、概ねこんな感じになる予定です。巨大な石畳がずっと熊本城までつながって行って、大きな熊本城に対する熊本の新しい顔を作りましょうという全体の大きなイメージと、再開発ビルや広場などがたくさんできるので、それとの関係で楽しい場所がつながっていくということを両立して描きましょうというものです。これも、この空間を自分が歩いていくと、こんな経験ができるかなというのが、疑似体験できたらいいなという意味で、「時間と経験の記述」を、この透視図の中でやってみました。皆さん知っていますか？シンボルプロムナードは、これから自動車やバスがいなくなっちゃって、24時間、365日歩行者天国の空間になります。これが、あと1年半後ぐらいに完成します。



《シンボルプロムナード計画》2017年

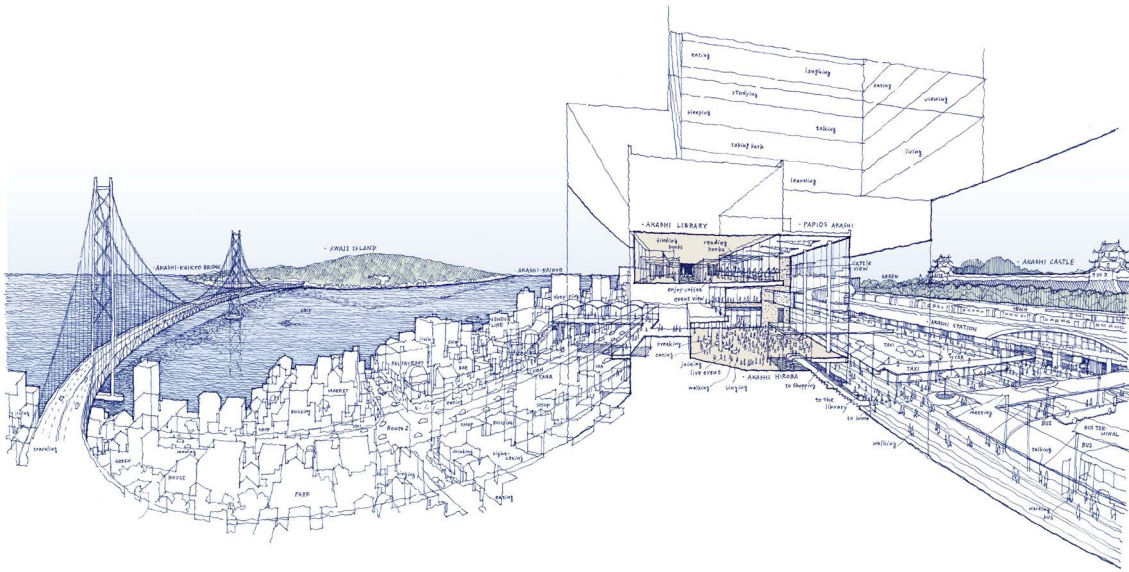
そして、この《無限揺動美術館》という作品がギャラリーに貼ってあるのですが、これは最近の作品ですね。画家のブリューゲルが描いた《子供の遊戯》という有名な絵があるのですが、これも構成と多視点を用いた絵なのです。色々な場所に目をやると、そこで遊びが描かれていて楽しいのと同時に、この街の全体像が分かるという点では、1期の考え方と近い。とは言え、やはり小さいものは小さいし、大きいものは大きいという問題があります。ところが日本の美術には洛中洛外図などのように、都市の様子を、遠近法を用いずに、大きさを等しくして表す描き方がありますよね。とてもユニークです。さらに、エッシャーは平面なのだけれども、飛び出したり引っ込んだり、見るときに距離感が変わる。これはさらに素晴らしい。では、これらの3つを融合したら、更にすごい表現ができないかという難題を自分で設定してみました。ル・コ

ルビュジェの国立西洋美術館は、「無限成長美術館」というコンセプトで、本当はずっと渦巻き状にこう広がっていくという考え方でつくられているのですが、それが仮に渦巻きで展開した時にどのように見えるかというのを、先ほどの3つを重ねて描いてみたのがこの絵ですね。見方によってはこの辺が手前にせり出して見え、どちらが前後かよくわからずひしゃげる感じがありつつ洛中洛外図のように大きさが全部一緒で、このぐるぐる展開した渦巻の建築を楽しむことができるという表現に成功したのではないかと、自分で思っています。

司会 こちらの作品は、依頼されて制作されたものでしょうか？

田中 これは LIXIL という会社の機関紙の裏表紙で、なんか新しい平面の表現をしてくださいと頼まれたものです。非常にざっくりとしたオーダーでしたね（笑）。

さて、こちらで最後になります。それこそ、今日おいで下さっている山下裕子さんから依頼を受けたものです。兵庫県の明石駅に隣接する建物の中に、山下さんが関わっていらっしゃる、広場と図書館があります。その図書館を紹介する冊子の表紙を書いて欲しいという依頼でした。明石市はご存知の方も多いと思いますが、瀬戸内海に面していて、明石海峡大橋があり、淡路島を望み、明石城もあって、山と海が近い中に、自然も歴史も都市も凝縮されたような特徴を持っていますね。それを表現したドローイングを描いてほしいという依頼で、参考にこの写真を提供して下さったのです。ただし、これだと、主役の図書館や広場がちょっと脇役で小さいので、やはりインテリアダイナミズムではないですが、そこをベースにしながら、自然・都市・海が凝縮されている「明石」感を出したいと思って描いたのがこれですね。これはね、実際はありえないスケール感なのです。これが図書館で、これが広場、その周りに駅ビルがあり、タワーがあって人が住んでいる。その周りに明石海峡大橋、淡路島、瀬戸内海、商店街があって、国道が走っていて、鉄道、そして明石駅があるというのを、透視図をベースに、無理やりねじ伏せてみました。ちょっと恐る恐る山下さんに提出してみましたら、とても喜んでくださり、明石市の市民の方も、「すごい、こんな感じだよね」と言ってくださって、ホッとしました。



《明石市立図書館》2017年

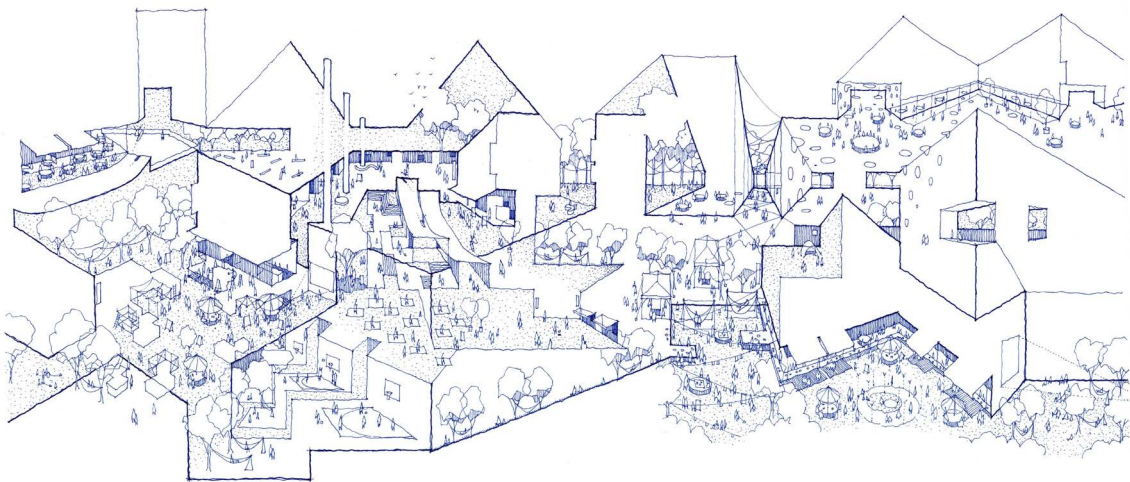
山下 商店街に住んでいる方が、ビルの建物の並びまで、その通りに描いているのにリアリティを感じてくださっていました。

田中 ビルの前に住んでいらっしゃる方でしたね。すごくドキドキしました。それと、今回の展覧会のポスターにもなっている熊本の建物をたくさん描いています。あと、これが最後ですね。今日いらっしゃる園田さんの『プレイスメイキング アクティビティ・ファーストの都市デザイン』の表紙を描いてくださいと、またこれも重責というか、重い宿題を頂きました。後でお話があると思いますが、園田さんのプレイスメイキングという考え方やその紹介ということを含めたビジュアルを描いたものです。こちらは、今日これまで話してきたことを全部投入して、多視点で時間や経験を感じるか、明石のようにイメージをコラージュしたり、ある部分を大きくして拡大化して強調したりですとか、全てのテクニックを総動員して描きました。本当にイメージと経験の万華鏡のような感じなのですが、それをデザイナーさんによってうまくまとめていただきました。ということで、駆け足でタナパーとは何かということから始まり、重なっている部分はありますが、自分の関心や問題意識について、時間を追って三期にまとめてご紹介しました。ありがとうございました。

司会 ありがとうございます。それではこの後は、ゲストの園田さんや山下さんから一言ずつご質問をいただき、その後、会場からお尋ねがあれば伺っていきたいと思います。それでは、

園田さんよろしいですか？

園田 ありがとうございます。一聴衆として聞かせていただいて、とても楽しかったです。まず、簡単な私の自己紹介ですが、大阪で都市計画のコンサルタントをしております。公共空間から街を面白くしていくという「プレイスメイキング」という考え方の研究と実践をやっていて、今回本にまとめる際に、お隣の山下さんにもご相談したりしながら、ぜひ田中先生に表紙をお願いしたいと、恐る恐る依頼をさせていただきました。結果的にとても快く受けて頂くことができました。田中先生にお願いするときに、この本の考え方で大事なものは、多様性があること、かつ、空間はもちろんだが、それにアクティビティという「人がどう動いているか」ということを重視しているということをお伝えしました。まだ中身が完成していないので、電話でお話して、何枚か写真を送ってこんな感じです、みたいなだいぶらフなお願いでした。



《プレイスメイキング》2019年

田中 僕、本を読んでいなくて、内容を知らない状態で依頼を受けてしまいました。なかなかすごくないですか。

園田 そうなんです。例えば、スケボーをしているとか、広場で火が使えたらいいとか、イメージを伝えて、先生から最初にこんな感じでどうだろうと言っていたときには、本当に僕が本で伝えたかったことがそのまま表現してありました。この本は、結構厚くて250ページぐ

らいあるのですが、この表紙ですべてわかるというような表現にさせていただいて、とても嬉しかったですね。お陰様でジャケ買いの需要がありました。割と好調に売れているのですが、もしよかったら皆さん、表紙の分だけでも価値あると思いますので、ぜひよろしくをお願いします。

田中 しっかり宣伝を頑張っていっちゃいます（笑）。今日の大事な仕事ですね。

園田 これで半分ぐらいは、僕の仕事が終わったでしょうか。この後、もう少しお話を伺いたいのですが、さっきのエッシャーの解釈や、《無限揺動美術館》の話で、もはや、建築のパーズではなく、絵画的な作品として、相当複雑になっているように思いました。今までも、写真や実際の街、駅などにしても、具体的なものがあって描いておられる中で、私の場合は、一応モデルとして仕事で行っている街の写真は参考としてお渡ししたのですが、実際のモデルとなる建物や空間はないのですよね。ほぼ言葉だけでやり取りをしたものがまとまっていくときに、どう考えられたのかなと思いました。

田中 そうですね、本はまだできてない、そして、写真は五枚ぐらいかな、国内で進行中のプロジェクトの全体図は、確かいただいたのかな。でも、それが逆によかったのかなと思いました。「プレイスメイキングとはこうである」とか、具体的な表紙のイメージではなく、断片的な情報だけが与えられたことで、その断片をまさにコラージュして、全体像を描くしかやりようがないと考えました。実は、自分でも気に入っている部分があって、この辺りは不思議なことになっていると思いませんか？

園田 確かに、そうですね。

田中 この絵は先ほど万華鏡とお話しましたが、ベースは屏風をパタパタと折ったように描いています。その上に、いただいた断片的な情報と、僕なりに調べたプレイスメイキングのイメージを組み合わせたのですね。例えば、これは建物の線ですが、奥行きと合わせると、ここに何かこういうトンがった場所ができています。これは一つのプレイスだよなと思って、これを一つ断面として見立てて木でも生やすと、崖に飛び出たような面白いスペースができて、そこでハンモックで寝ているとすごく良さそう、という風にプレイスメイキングをいろんな場所をやっています。このスケボーのこのバンクは、当初はこの線で打ち切られていたけれども、これが飛び出たら躍動感が出て、面白いプレイスになるのではないかと思ったのです。本当は、僕は普段、修正液を沢山使うのですが、山下さんの明石と園田さんの依頼の時だけ、初めて修正液を使わないことにチャレンジしてみたのです。カッターナイフでチマチマ削って。修正液を使えばいいのに。でも、それもプレイスメイキングだなと思ったところでした。

園田 初めて聞きました。ありがとうございます。やはり、お話を聞いていると、明石の作品が、ターニングポイントのように感じてきました。都市という、かなり広域なものが引きで入っている、

それを描くことになったときに、「ねじ伏せる」の限界みたいなことはなかったのでしょうか。そこで、逆に限界であるからこそ新しい新境地の、ねじ伏せるというよりは、無理がなく、自然と一体化するような表現があったりしたのかなということを感じました。

田中 なるほど、それはあると思いますね。透視図をベースにすると、やはりどうやっても「遠いものは遠い」ということは歴然としてあります。ねじ伏せに限界はあるというのは確かに指摘の通りで、それでこういう表現になって行ったとことはあるかもしれませんが。
山下さんはどうでしょうか？

山下 以前、先生が「一番大事なところを描くことが大事だ」とおっしゃっていたのですが、その一番大事なものを、実は「つながりとして見せたい」という気持ちで、今日もお話を聞いて強く感じました。何気なく数えていたのですが、先生は十回弱ぐらい「つなぐ」とか「つなげる」とおっしゃっていて、気持ちの上で大事にされているところだから、その言葉の意義をもう一度教えていただきたいなと思いました。

もう一つ、一人の田中ファンとして、自分との共通点を見つけてしまったのですが、私も広場開業の伴走者として地域の方と関わることが多くて、色々なプレゼンをする機会がありますが、いつもなぜか文字が青いのです。今日は改めて、「青」の意味を伺ってみたいですね。

田中 まず、一つ目の「つなぐ」ということについてですが、いろいろあるのですよ「つなぐ」は。もちろん、こういう都市や街の中での風景のつながりもあるし、時間とか経験も僕の中ではつながっていますね。そういうものを表現するときに、やはり静止画と平面の限界が当然あるわけですよ。紙には時間がないし、奥行きもない。その条件の中で、場を、時間を、経験をつなぐためには、それこそ「ねじ込む」ことにチャレンジしてみたくなったわけです。少々天の邪鬼的で、今まで試みていた方も沢山いるのですが、平面に線で描くやり方でつなぐことを実現するのは、あまりやられていないと思ったので、そこにチャレンジしてみました。

その時に、「青い」ということも非常に関係があって、その表現したものが、見る人にできるだけ伝わってほしい。そのときに、黒や赤という選択もあると思うのですが、黒だと強いですよ。線が強くて、もう決まっちゃっている感じがする。青は建築で、青図とか青焼きとか青写真などがありますが、まだ決まっていなくて、未来を少し感じさせる雰囲気があります。色々なものをつなげ、長いものを押し込めるのだけれども、優しく感じさせる効果があるかなと思っています。

園田 「洛中洛外図」のように、見せない部分をあえて作るということと、もはや透けてもいなくて、もう見えないので白になっているというのは、近いようで全然違うのかなと思っていました。描こうと思えば透けた状態で、必要なものだけ際立つように描くこともできたと思うのですが、そういうところに意図はあるのでしょうか？

田中 確かに、全部描ける場合もあると思うのですが、ここでは、見る人に「これは洛中洛外図に似ている」ということを感じて欲しいのですね。おそらく、直感的に形式を比べることができる。あともうひとつは、透かすのではなくて、それこそ「つなぐ」になるかと思うのですが、想像しやすくなるというか、自由に想像できるのです。透視図でもいろいろ想像はできるわけですが、手掛かりが強すぎて、もっとこう自由につながりをイメージできるようなきっかけにしたかったのですよね。

園田 まさに今おっしゃったとおり、建築のパースは、本來說明的に使うもので、平面で説明できないことを解説し、言葉で補うようなものなのかなと思いますが、一般的なパース画ではNGとされる構造体を消して、想像の余地を残しているのがすごくおもしろく感じました。最後にもう一つだけ、一方で本職の建築家である時に、「タナパー」を描いたからこそ、改めて建築空間が作る可能性については、どう考えていらっしゃるでしょうか？

田中 以前、園田さんと大阪でトークイベントをやったときにも聞かれて、「なんだろうな」とずっと考えていました。先だって、東京の日本建築会館の書店で原画展を行った時に、建築家の鈴木了二さんとトークをする機会があり、「園田さんにこんなことを聞かれて困った」とその席上で話したのです。そのときに鈴木さんは、「そんなの関係ないよ」「そんなんじゃないよ」と、「これは21世紀のピラネージである」とおっしゃっていたのです。ピラネージは18世紀のイタリアの版画家であり建築家なのですが、当時であってもあまり記録が残っていない古代ローマを再現すべく、自分で研究や調査を重ねて、ビジュアルで、エッチングで克明にね、想像的にその景色を復活させるということをやっていたのですね。例えばその行為は《渋谷駅解体》などに通じるのではないかと。既に今もどんどん変わって行って、あの描かれた渋谷はもうないわけです。それを単なる記録的、写実的なものではなくて、アクティビティやパッション的に、見た人によって様々な感じ方をさせる、批評的な記録であるとおっしゃって下さいました。

それで、そのことと、僕が建築家としてやっていくということは、そんなにすぐつながるものではないし、そこにすぐさま答えを要する必要はない。「別腹」なんだよと言われたのです。この20世紀のピラネージ的な創作から、また違う建築家とかデザイナーがインスピレーションを受けて、新しい都市を想像する媒体をつくっている、これ自体がいうなれば建築でもあり、作品でもあるということで、「タナパーは建築でいい」と言われていました。もちろん、園田さんが言うことも良くわかった上で、こういうことを経験として、デザインや創作につなげていくということについて、僕も「そうかな」と思っていたのですが、鈴木さんがおっしゃって下さったことも納得できました。

園田 ありがとうございます。

司会 それでは、このあたりで、会場からご質問などありますでしょうか？

質問① 崇城大学の学生です。まずは感想です。本来、ストーリー性を持たせようとする、どうしても複数のパースになってしまうのですが、それを一つの絵で表現していらっしゃるのに改めて驚きました。最初にコンペで勝つためにというお話がありましたが、そこからダイナミックな手法として展開されてきたことがよくわかりました。

これは質問なのですが、パースを歪められているけれども、狂いがないということが、多分ほかの人にできないところかなと思いました。通常では歪めると、だんだんパースが狂ってきて、階段が浮いたり、サイズ感が合わなくなると思うのです。本来であれば、ある程度、距離とか視点の高さを設定して描くのですが、先生はもしかして、感覚で描かれているから、迫力のあるアングルが設定できるのでしょうか？パースの迫力というのは多分、九割はアングルじゃないかなと思います。逆にちゃんと消失点を取って、セオリーに沿って描かれているのでしょうか？パースの描く順番について伺いたいです。

田中 描き順は、感覚ですね。実は結構いい加減に描いているのですよ。まあそれは「良い加減」でもあって、良い加減にねじ伏せるのが得意かなと思っています。おっしゃるように、消失点といったようなセオリーはもちろん理解していますし、大学で教えてもいます。多分、それを知った上なので、感覚で描いてもそれなりに見えるとしか言いようがなくて。ごめんなさいね、あまり言語化しにくいのですが、熊本大学に来てもらえたらお教えします（笑）。

質問① 講義のときは、ある程度基礎的な、ちゃんと消失点や距離を取って描いたりすることを教えていらっしゃるのでしょうか。

田中 そうですね。いきなりタナパーをやったら、多分みんな大変なことになっちゃうと思うので、やはり基礎や理論をきちんと教えて、それが頭の中に入って習得できると、応用編というか、こういうこともできるという形で紹介はしています。けれど、みんな「なんのこっちゃ？」と思って聞いている感じですよ。一昨日も九州デザインシャレットで見せたのですが、「参考にならない」みたいな感じだったのですよ。同席していた熊本大学の星野裕司先生には「いきなりは難しいから、まずは左手で描いたぐらいのものをさせるべきだ」って叱られたのですが。とはいえ大学なので、まずは理論を教えて、こういう拡張編も見せて刺激を与えるようにしています。そこで、一番大事なのは多分「良い加減に調整して、それなりに見える」ということだと思います。そのためには、たくさん描くしかないというのが、今のところの結論です。

質問① わかりました。ありがとうございます。

司会 他にございますか？

質問② 貴重なお話をありがとうございます。田中研究室の者で、いつも側でいろいろ見せていただいています。一つ質問がありまして、本日の冒頭で紹介された、茅野や中里のパースが

ありましたが、当時からは、時間が経過していると思います。その時に描かれた「タナパー」と、現在のアクティビティや使われ方というのは、「タナパー」を超えたものがあるのか、あるいは想像の通りになっているのか、みたいなことがあれば教えていただければと思います。

田中 彼は僕の研究室のメンバーで、よく講演会などでも質問してくれるのですが、決して仕込みではありません（笑）。ありがとうございます。要するに「タナパー」で描いた建築が、その時に描いたことを越えたりしているかどうかってことですか？

質問② はい、そうです。

田中 じゃあ、まずは茅野や中里に行ってみて、君が確かめてきてくれるのが一番いいですよ（笑）。確かに、この茅野市民館を描いたときには、想定がいくつかあったのですが、まさかこの中庭と大ホールをぶち抜きで使って結婚式を挙げる人が出てくるとは思いませんでしたね。それが実は設計者の古谷誠章先生の娘さんなのですが、そのアクティビティはさすがに想定していなかったです。僕は今、正確なことは答えられないけれど、逆に機会があればいろいろ知りたいですね。

質問② ありがとうございます。

司会 それでは、本日のトークはこれで終了させていただきたいと思います。ちょうど本日は、メインギャラリーで「デザインあ」展が開催中でにぎやかですが、先ほど、「デザインあ」展帰りの中高生ぐらいの男の子が、田中展の会場でおもむろに携帯を取り出して、「おい、みんなこっち来いよ。こっちのほうがヤバイぞ!」と、友達を呼び出していたそうです。本当は会場内で携帯の利用はご遠慮願っているのですが、本展は建築関係の方だけではなく、子どもからシニアまで、幅広い世代の方に楽しんでいただけるのではないかと思ったエピソードでした。本日は皆様、どうもありがとうございました。

編集：坂本顕子（熊本市現代美術館）