

Member's Forum

会員投稿の頁



U-35委員会企画 talk baton 22 活動報告

talk baton とは…

若手プラットフォームづくりの活動の一環として、建築を取り巻く他分野のゲストがトークのバトンを繋げていくコミュニケーショントークイベントです。

建築をフィールドとする私たちと毎回のゲストとの対話を通じて、建築が本来持っている多様性やバイタリティを見つめ直し、これからの建築に求められる領域を探っていきます。

U-35委員会SNSページ

活動内容やメンバーの雑感などざっくりぱらんに情報をアップしています。

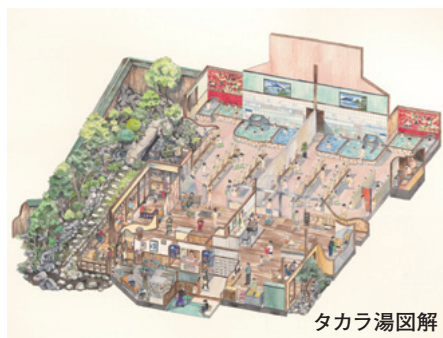
ぜひ一度お立ち寄りください。

Facebook

<https://www.facebook.com/U35.aaj>

Instagram

<https://www.instagram.com/u35.aaj/>



今回は画家として活躍する塩谷歩波氏を迎え、「建築と絵」をテーマにトークバトンを行った。銭湯跡地をリノベーションした銭湯ブルワリー、上方ビールを会場としてお借りし、建築関係者以外の方々にも多く参加いただいた。前半は塩谷氏にこれまでの人生での建築と絵に関する活動を紹介いただき、後半は絵が出来上がるまでのプロセスの紹介とともに、参加者とのフリートークを行った。既存の銭湯のタイル壁をスクリーンとして利用し、それを囲うように人々が各々好きな場所に自由に座る様子は、銭湯の日常の姿そのもののように見える。

■建築と絵への興味から画家になるまで

幼少期から絵を描くことが好きであったが、インテリアのパスを描く母のマネをして内観パスを描き、それをたくさん褒めてもらえた喜びをきっかけに、建築にも興味をもつようになった。それから早稲田大学建築学科に入学すると、人を100人描く課題があったり、ピラネージの版画をトレースする課題があったり、美大のような教育を受けることになる。設計課題も絵で表現することが多く、卒業論文も地方都市でフィールドワークしながら巨大な絵を完成させるなど、とにかく絵を描き続けた大学時代だった。一方で設計に関しては、学内には優秀な人がたくさんいて、コンプレックスを感じることも多くあったが、



それでも建築家になりたいという夢を追いかけて卒業後は設計事務所に就職することになる。しかし、多忙を極める設計事務所での仕事で体調を崩し、休職することになった。その時に出会ったのが銭湯であった。いろんな銭湯に通いながら銭湯に魅了され、少しずつ体調を取り戻していった。当時twitterで友人とその日あったことを絵にまとめ送り合う交換絵日記をやっていたが、銭湯に行ったときの絵を投稿するといつもよりもたくさんの“いいね”がついた。それをきっかけに銭湯の建築的な魅力をそこで体験した様々な出来事を絵として記録し投稿するようになる。次第にこの活動が注目され、銭湯側からも図解依頼を受けるようになる。ある日高円寺にある小杉湯という銭湯からアプローチを受け、銭湯の番台で働きながらイラストレーターとして活動することとなる。建築家になるという道を捨てきれない気持ちもあったが、好きな建築を絵として表現し、人々に喜んでもらうことが自分の生きがいであることを、図解での活動を通して気が付くことができた。そして5年間の小杉湯での活動を経て画家として独立した。今は銭湯だけにとどまらず、さまざま建築の図解に挑戦している。

■図解ができるまで

銭湯であれば1つの絵を描ききるのに約1.5カ月程度時間を要する。ここでは絵が完成するまでの5つのプロセスを紹介してもらった。

①現地調査

建物規模にもよるが、1つの絵につき300～400枚程度の写真を撮影しながら各所寸法を押さえていく。銭湯であれば1日、大きい建物は1週間程度要することもあった。

②下書き：建物

実測した内容をもとにおおまかな図面を起こし、絵のレイアウトのあたりをつけていく。アイソメの作図に入ると縮尺を決めて電卓をたたきながら高さ情報など建築的な情報を描き込む。この作業が一番時間がかかり、全体工程の6割程度の時間を占める。

③下書き：人・小物

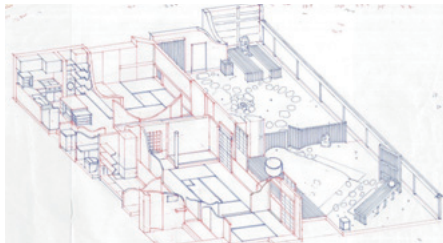
表現する内容が多様で細かいため、現在はipadを利用しながら、データで描き込んでいく。人・小物をコピーしていき、それぞれに動きを付け加えていく。

④ペン入れ

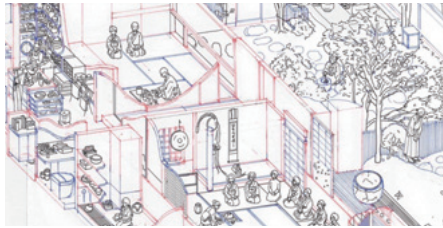
上記下書きを印刷して用紙の下に敷きトレースしていく。線が均一に描けることから、耐水性の製図ペンを利用している。

⑤着彩

撮影した写真を見ながら、透明水彩で着彩する。失敗が認められないので慎重に色を少しずつ乗せていく。全体の2割程度の時間であるが、絵として仕上がってくるプロセスであり、一番楽しい作業である。



②下書き：建物



③下書き：人・小物



④ペン入れ



⑤着彩



完成した絵

■建築と絵について

次に建築と絵について、普段建築設計に携わる設計者を中心とした来場者とトークセッションを行った。

質問者「設計者として実務を行っているが、建築のアイソメやスケッチなど、建物に関わる部分はさらっと描ける一方で、人などの添景を入れたときにしっくりこない感覚が多くある。人を描き込むときには何を心掛けているのか。」

塩谷氏「添景を描いている理由としては、建築を学んでいた大学時代の恩師である入江正之先生に「人のいない絵は死んでいる」という教えを受けていたことが大きい。実際人のいない絵も描いてみたが、やはり味気ないと感じていて、なるべくたくさんの人を描き込むようにしている。それらの表現を魅力的にするために、葛飾北斎の絵など、添景表現に優れた絵など参照しながら、自分なりの表現を学んできた。描かれた人々が生き生きしているかどうかは、それぞれの登場人物にエピソードをもって描かれているかにかかっていると考えている。そのため実際に自分が経験した面白かった情景などを記憶にためておき、それらを絵に登場させることによってより具体的なエピソードを絵に表現するように心掛けている。」

質問者「人の入った全体の絵画空間を構想する時に、取材時だけでは得られない情報も多くある中で、どのように自分の中で絵を構成していくのか。」

塩谷氏「実体験として得られる情報には限界がある。男湯には少なくとも入ることはできないので他の手段で情報を獲得し、想像していく必要がある。よくやるのは男友達に中の様子を聞いてみるなどのヒアリングすることである。また、銭湯が登場するドラマなどイメージを膨らませてくれる題材もたくさんある。女湯ではあるが、毎日銭湯に入っていたので、銭湯で行われているリアルな記憶や引き出しがたくさんあり、それらの情景を各所に描き込んでいくことで人の共感を生みやすいと考えている。新しい用途の建物の絵に挑戦する時はフィールドワーク的に現場を調査するなど、なるべく多くの経験や気づきといった引き出しを持てるように心掛けている。」

質問者「図解のプロセスでは説明のなかった外構や植栽の表現についても伺いたい。」

塩谷氏「植栽は建築同様、写真で記録し、それを見ながら下書き時にスケールを合わせていく。撮影した写真から樹種を調べ、よりリアルな表現を検討すること多いが、建築よりもより感覚的に描くことが多い。」

質問者「絵を描くにあたって、建物の実測をして図面を起こすなど建築へのこだわりを強く感じた。絵における建築へのこだわりや思いについて聞いてみたい。」

塩谷氏「最初は実測なしで絵を起こしていたが、自分がいいと思った建築が絵の中で完璧に再現できていないことに不満を覚えた。建築を学び、設計をしていたということもあり、建築は絵の中でも100%その姿を再現したいと考えている。そのために寸法情報は不可欠で、実測し図面化していく作業はとても重要になる。それら建築の情報を1枚の絵として表現していく技術は、多くの絵を描く中で体得してきたが、今でも描ききれないと感じることもあり、継続して表現を探究している。」

(文責：大屋)

| talk baton 22 を終えて

建築を学び、設計事務所での勤務経験もある塩谷氏の絵には、アイソメという建築的な手法による構成の中に、様々な人々の活動が緻密なディテール表現とともに見て取れる。現実の世界をどこまでも緻密に描ききる彼女の絵は、私たち設計者が設計時に現実にはないものを描くプレゼンテーションの世界とは真逆のアプローチをとりながらも、設計と同じプロセスをたどりながら1枚の絵として出来上がっていることがわかる。銭湯での様々な経験が、編集されて絵に配置され、魅力的な絵空間となっていくプロセスを見ると、今でも彼女は絵という世界の中で設計し続けているのだと強く感じた。

対 談 日：2022.06.17

場 所：上方ビル

(大阪市東淀川区)

モデレーター：大屋泰輝（大林組）