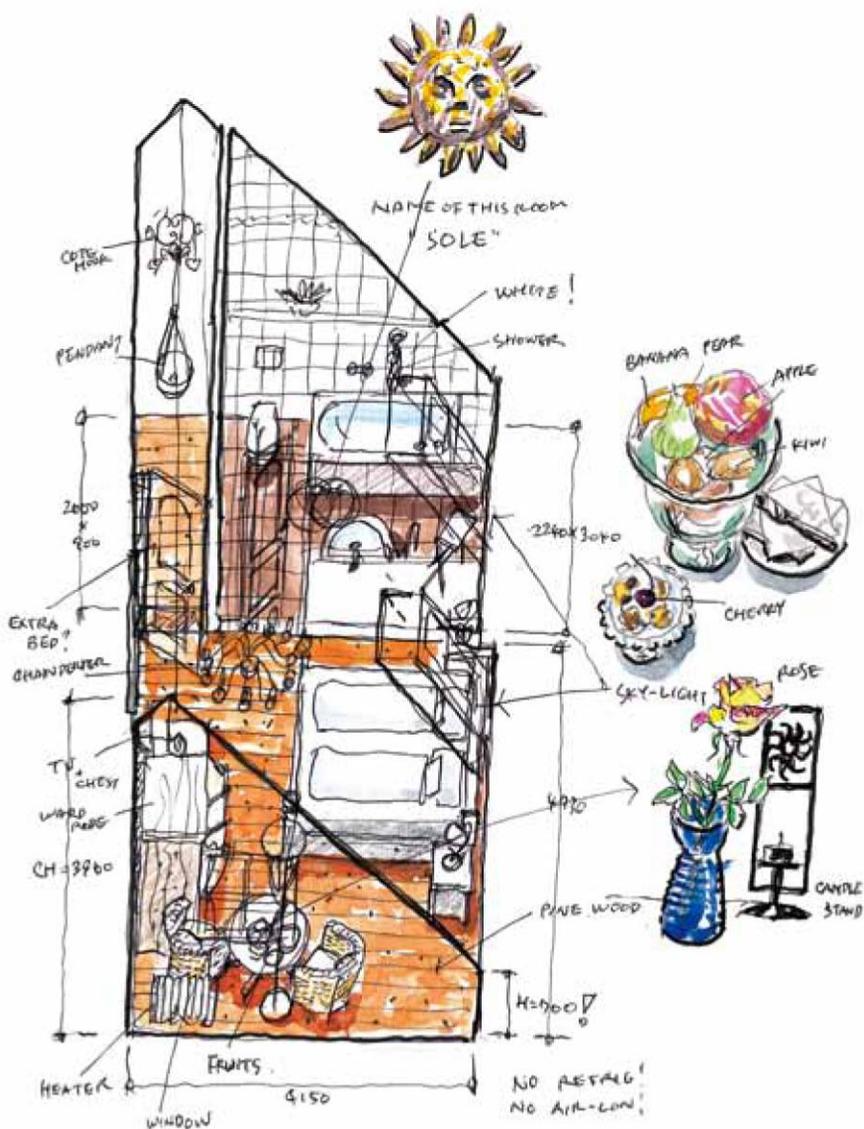


測って描く旅

浦一也 著



旅のはじめに

ラキ・セナナヤキさんというアーティストのアトリエを訪ねる機会があった。スリランカというインド洋に浮かぶ北海道ほどの島国、その山中。「泉が湧くところ」とだけ書かれた板の奥、ジャングルの中に建てた粗末な小屋みたいな家に住んでいる。建具は何も、ない。屋根だけを樹木の柱が支えている。ラキさんは75歳。上半身は裸で腰にだけ美しいサロン(腰巻)を巻いている。白髪と髭の奥で黒い目が笑っていて手が温かい。家は泉に掘った池の上にかかっており、1階は台所とダイニング、2階にドローイングのためのテーブルと、風がわたる万年床。屋根のないテラス部分でお茶をしながら、友人でもあった建築家ジェフリー・バワさんの話をしてくれた。懐かしいようなゆったりとした時間が流れる。アトリエのテーブルのそばにあったビニールを外してくれた。驚いた。マックの大きなディスプレイが置いてあったのだ。制作に使っているのではなく、これまでのたぐさんの作品画像が収録されている。原始的ともいえるライフスタイルにアツプルのPC。私たちが理想とも考えていた世界を見せられたような気がした。もうひとつの建設中のアトリエを見せてもらう。地面から生えている「竹」を上部で結わえて柱や屋根の構造としていた。

このままでは人類の手が退化してしまうのではないかと思えるほど、電車の中ではたぐさんの人が携帯やスマートフォンやタブレット型端末を指一本で操作している。職場や家庭では画面に向かってキーボードかマウス。1日中、1文字も書かないことさえあるから、漢字を忘れる。絵やスケッチを描くなんてまったくしない。たまたに地図を描いてもどうしていいかわからないのですぐグーグルマップにする。便利で美しくなかったかもしれないが、実は描けなくなっている。

PC、ネット、CAD、メール、CG、携帯などの爆発的普及は、だれでもどこでもなんでも表現し、通信することを可能にし、個人と世界が直結した。それはとても意義があり、手を動かすことなどはもう必要なくなったかのようだ。しかしそうだろうか。手のスキルが落ちたばかりではなく、全体と部分を一瞬にして把握する力や、スケール感を間違わない力もなくなってきた。透視図を描かせてみると、部屋の大きさに比べて異常に小さい椅子や人物が現れる。あるいは大きすぎる。まるで不思議の国のアリスである。

おおよそ、建築や室内、家具の図面といわれるものは設計やデザインの意図をできるだけ正確につくり手などに伝える手段にすぎない。だれでも同じようにつくることがするために大切なものは「かたち」と「寸法」と「仕様」なのだが、中でも寸法はきちんと表示しなければならぬ。

多くは世界的に使われているメートル法で表記することになる。元々は1791年、フランス政府が地球の北極点から赤道までの子午線長さの1000万分の1を1mと定めたことによるもので、メートル法は人間の身体の部位寸法からくるフィートとか尺というような「身度尺」の体系ではない。

測り、スケッチを重ねると、目と手と頭がバランスよく動くようになる。測ることとつくることの間に振幅が生まれ、やがて手から「かたち」が姿を現し、エスキスを重ねて次第に構想をまとめていくようになる。いつの間にか手が考えはじめたのだ。その過程こそがデザインの醍醐味ともいえる。

もとより、デザイナーとは「応える人」ではない。するどい感覚で時代を、社会をリードする人たちのひとりだ。そうするために何事かをまとめ上げていく人なのだ。感動をつくり出すのだ。手で考えることがそれを支える。

測って描く旅がはじまる。

目次

1 測る 8

- 測りまくる 10
- 計測機器と測り方 16
- メジャーの使い方 18
- マイメジャーと身尺度 20
- ふるまいと寸法 22
- 法定寸法と最小寸法 24
- 名作の椅子を測る 26
- こだわりの寸法 28
- 差尺と視線高さ 30
- すまいを測る 32
- 街に出て測る 34
- 建築のディテールを測る 36

5 日本のヒューマンスケール 108

- 日本の空間と畳 110
- 木割 112
- 内法高 114
- 香炉峰の雪 116
- しつらい・蚊帳 118
- ふるまい・明かり 120
- 履物と室内 122

6 ヒューマンスケールの実作 124

- 茶の卓 126
- 茶室と座具 132
- OXとTHE ISU 134
- コラム5 これからの座具 136

2 手で描く 38

- 見て描く 40
- 風景などを描く 42
- 花や静物を描く 48

旅は終わらない 138

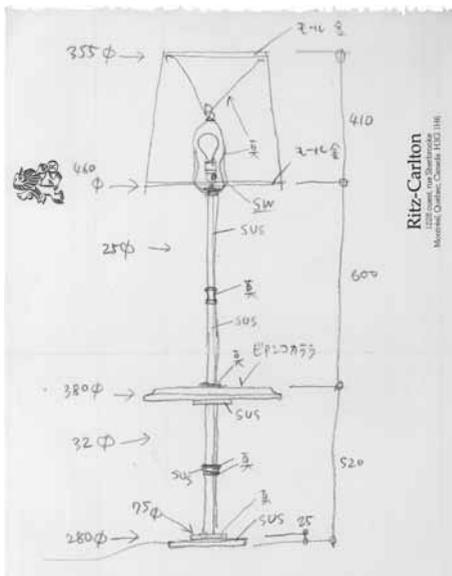
3 測って描くゲストルーム 56

- スケッチとエスキス 50
- 人のかたちを描く 52
- ハードラインをやめる 54
- それはニューヨークではじまった 58
- 私のゲストルームの測り方、描き方 60
- 測って描いたゲストルーム 64
- コラム1 安心ホテル 71
- コラム2 バスとシャワーに見る多様性 77
- コラム3 ゲストルームの主役、ベッドとパーラー 87
- コラム4 旅とホスピタルと独房 93

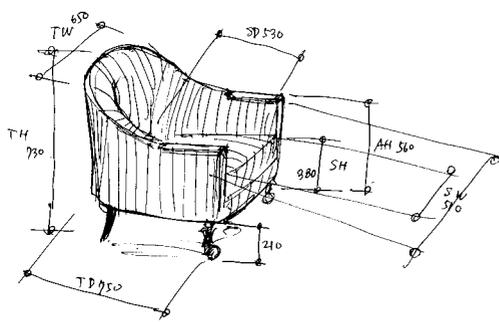
4 ヒューマンスケールの世界 94

- ヒューマンスケールの世界 96
- かくれた次元 98
- 時間と距離のヒューマンスケール 100
- アフォードダンスとドア 102
- テーブルのかたちと席次 104
- ユニバーサルデザインと障害 106





小さなテーブルがついたホテルのスタンド照明



張りぐるみのアームチェアを測る

測っているうちに批判するようになる。「ちよつと小さくないかな」「私なら30mm大きくするなあ」などと自分の資料集成にはその批判もコメントする。どんどん力も高まるし、寸法などの間違いをしなくなる。手始めにメジャーを携えて家具のショールームを歩いてみよう。無料のメジャーを備えているところもある。座ってみて自分に快適な椅子を探すのだ。次に測ってみる。お尻で感じた椅子は忘れない。

部屋も測ろう。私はホテルのゲストルームだけを測った資料が200例くらいになった。備え付けのレターペーパー、旅をするたびに新調するスケッチブックや小さいメモ帳を携えてそこになんでも描く。関連資料もあわせてファイルを頻繁に見返すようになる。世界でたったひとつのホテルの資料集成ができ上がる。

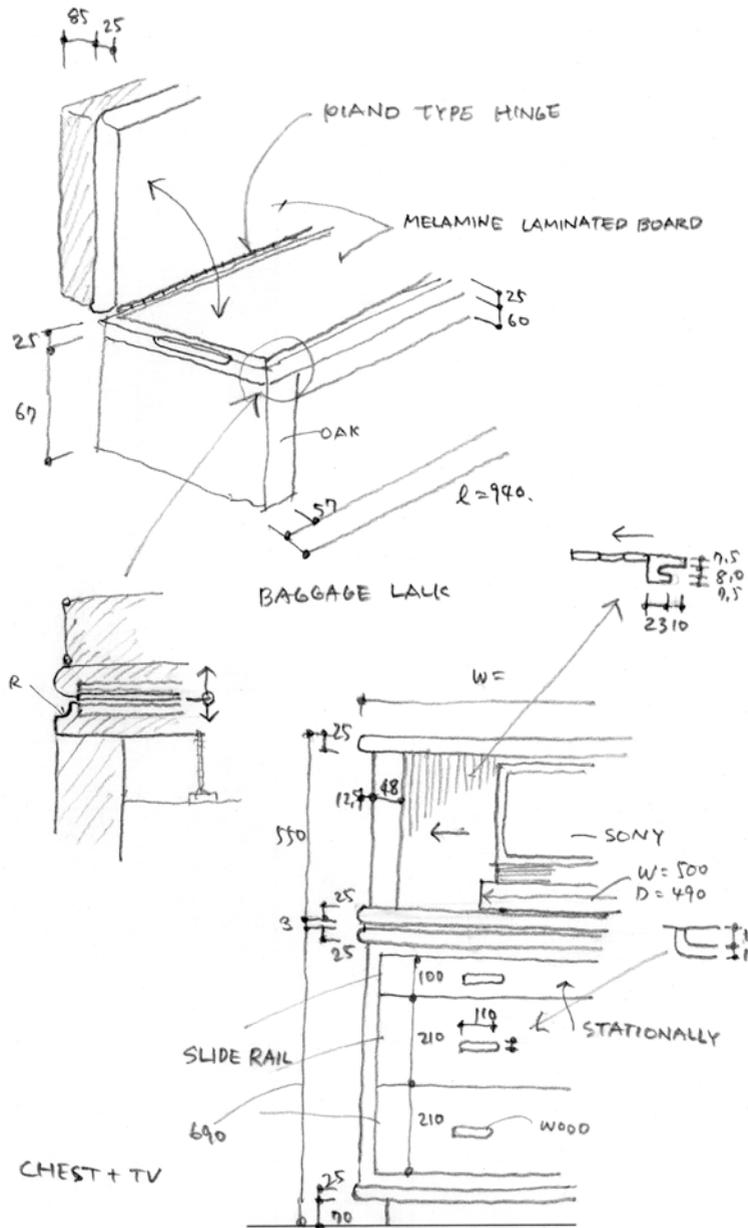
測りまくる

建築やデザインに携わる者は、スケール感を身につけるためにメジャーを取り出してなんでも測る…という習慣が大切だ。私は学校で講義をするとき目目「すぐ、メジャーと小さなスケッチブックを買って来い」と吠える。測るといつても、身構える必要はない。身のまわりをメジャーで測るのだ。集落や古民家、歴史的な建築、和風庭園などを実測調査する、いわゆるサーベイとは少し違う。

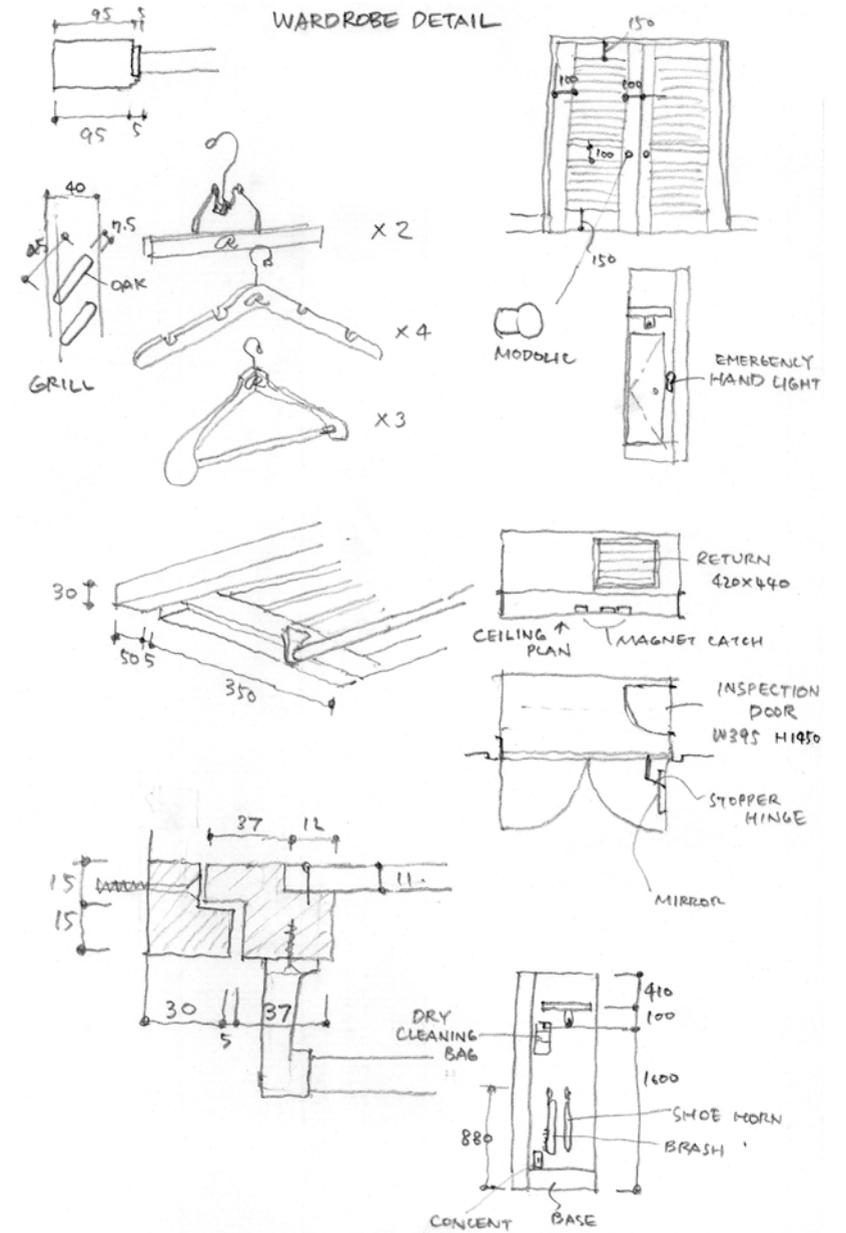
測る対象としては、都市、建築、室内、家具などという分け方をしたくない。強いていうなら学際的な「環境デザイン」のひとつ。ダイナミックなビジネスの世界では分野も境界もなく、自由な発想で新しい環境を生み出そうとしているし、人がかかわっている生活空間すべてを私たちは区別なく生きている。建物の隙間も、机の上も環境。電車の吊り革高さから、茶碗のサイズ、ホテルのベッド、幅木の高さ、バス停に立つ人の間隔まで、あらゆるものを測る対象にしたい。さらに発展させて、歩く距離、時間なども…。

すばらしい環境のただ中にいると、「この雰囲気はなんだろう」と思う。大きさ、かたち、色、マテリアル、明るさ、音、におい、感触…五感すべてに訴えてくるこの何物かをなんとか記録したいと思うようになる。記録ができれば、やがて表現することもできるようになる。だから測りまくる。

『建築設計資料集成』（丸善）という名著がある。実例やさまざまな物品のサイズが記されていて、大変便利しかし、これをいくら見たところで設計はできない。身のまわりの物品など、自分で測って独自の「資料集成」をつくってみよう。測りまくって集めた資料は、他人のためではなく、関心があるものだけを測っているからそのデータは何物にも替えがたい。専用のスケッチブックをつくって「私の資料集成」とでもしよう。



ベンチシートにもなるバゲージラック、テレビが入ったチェストなど



ワードローブの扉、ハンガー、棚の納まりなどを細かく測る

私のゲストルームの測り方、描き方

測って描いたものを人に見せると、「どのくらい時間がかかったんですか?」とよく尋ねられる。着色を含め約1時間半かなというところ、「へー」と言われる。多分短いということのだろう。だけどザッと描くだけなら10分から20分くらい。「描き方を教えて」というリクエストもあり、私はこうしているのだというものを開陳することにしよう。

①まず鍵を開けて部屋に入ると「ふむふむ」と言いながらその辺を歩き回る。このときにおよその特徴をつかむ。「このドアは外開きか」など。部屋が乱れないうちにざっと写真を撮る。後から「あそこはどうなっていたんだっけ」というためだが、ほとんど使わない。

②ベルボーイ君がバゲッジを届け、ルームの説明をし、チップを受け取って出ていくと「さあ、はじまりだ」となる。いつもの道具:コンベックス、レーザー距離計、Bくらいの鉛筆、小さな三角スケール、消しゴム、サインペン、水彩道具一式などをそろえる。水はホテルのコップで。レーザーペーパーを取り出す。備え付けていない場合は、フロントまでもらいに行く。

③ベッドルーム平面の縦横を測り、レーザーペーパーのほぼ中央に、50分の1で鉛筆で薄く描く(1)。もちろん三角スケールを使って。寸法は忘れないようにメモする。このレイアウトに時間をかけること。

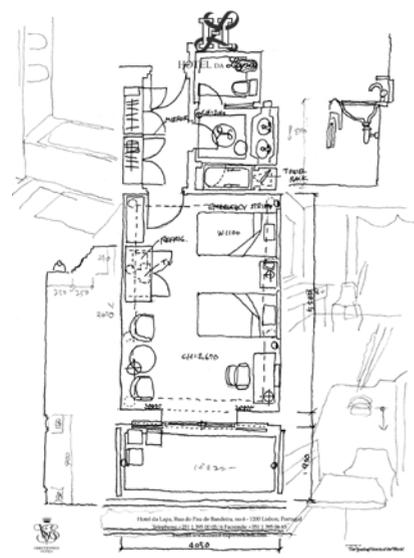
④ベッドサイズを測る。壁からの離れも。ベッドから描くのはベッドの配置が客室ではいちばん大切だと思うから。照明やテレビのセンターラインなどすべてはそこから決まる。

⑤バスルームの内法寸法を測る。部屋同士の隔壁の壁厚はせいぜい120mmくらいだが、室内の壁は薄い。このときにパイプスペースの大きさや柱型などがわかる。バルコニーがあれば実測。

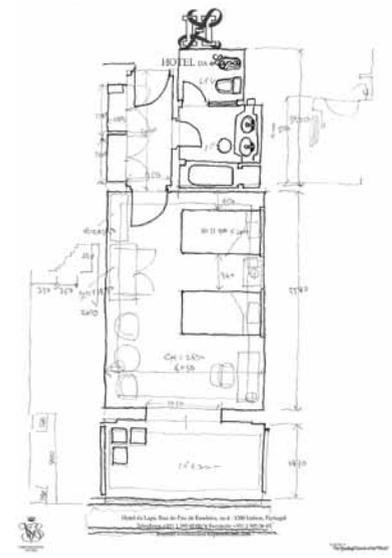
⑥入口ドアやバスルームのドアなど建具幅もメモする。床にレベル差があるかどうか。天井高はレーザー距離計が便利。

⑦壁の出入りなどやや細かなところを測って重要な寸法だけ記録する。このころ、「はーん700モジュールで設計したな」なんてわかる(2)。

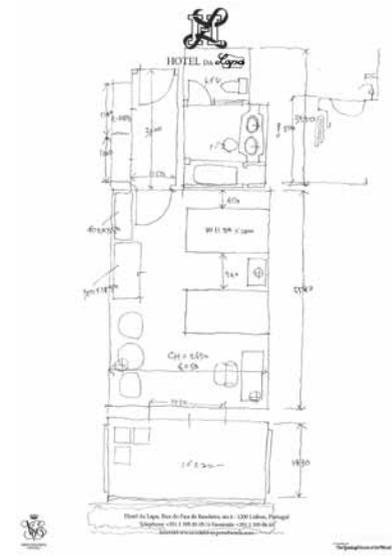
⑧やっとな建築の骨格ができたところで細字のサインペンを使いフリーハンドで線をなぞりながら全体を描く。インクはゲルがいい。躯体は太く(3)。



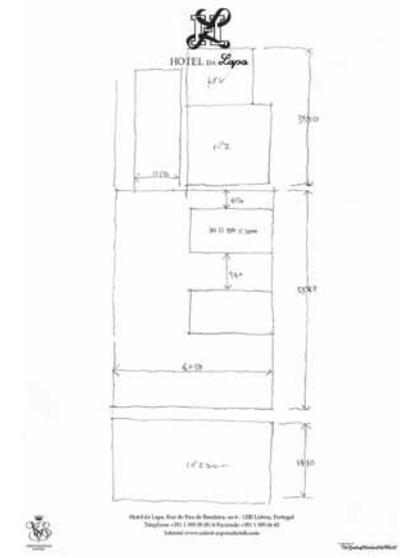
④家具をサインペンで描き、鉛筆の下書きは消しゴムで消す。まわりに各所のスケッチを描き始める



③下書きをサインペンでなぞる

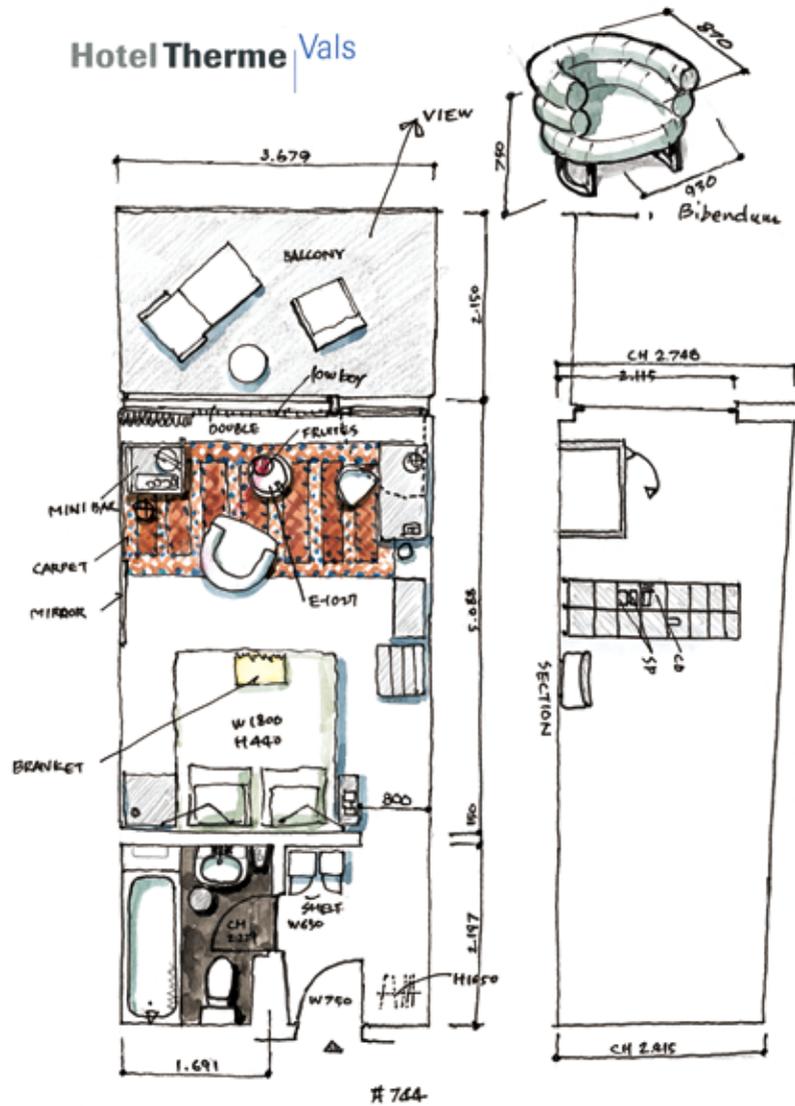


②各所を実測し、鉛筆で描き入れる



①レーザーペーパーに平面全体をレイアウトし、ベッドの位置を描く

Hotel Therme Vals



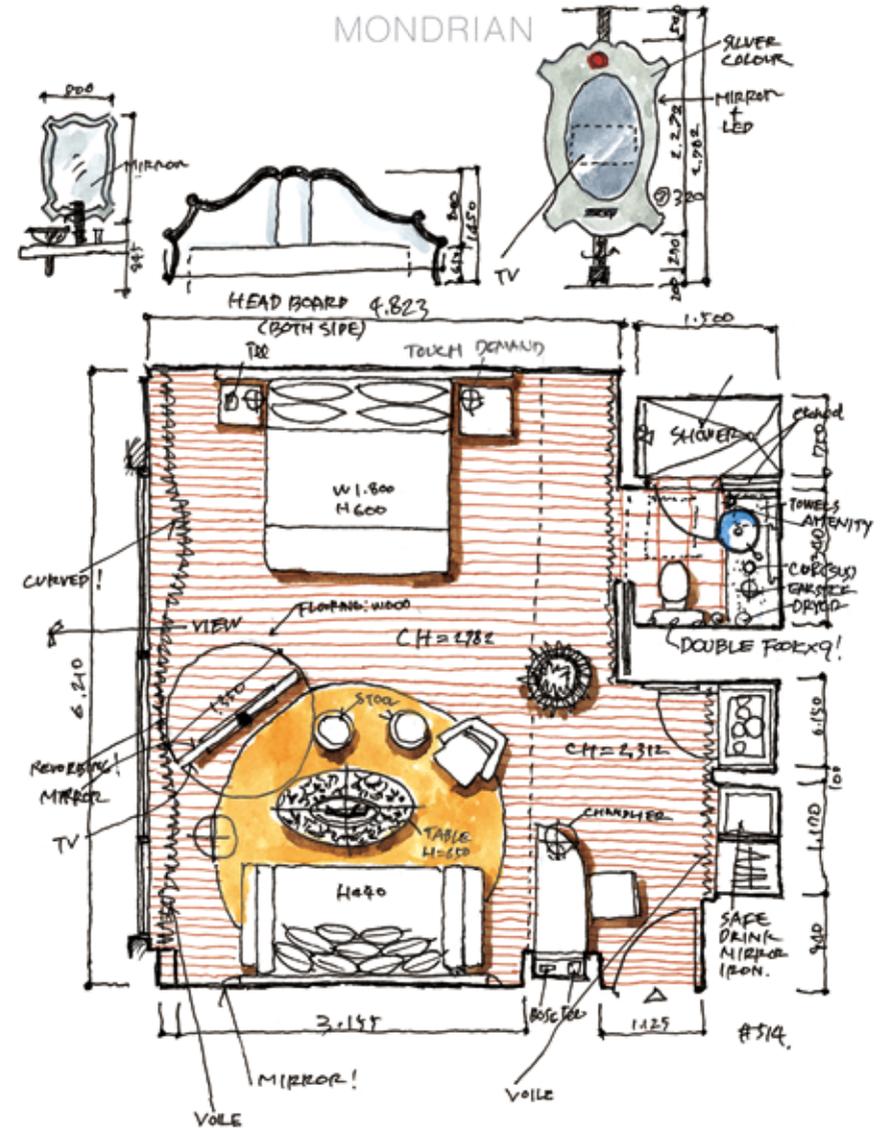
ホテル・テルメ・ヴァルス (スイス/ヴァルス)

Hotel Therme Vals

スイス・ヴァルスのピーター・ズントー設計のテルメに付属したホテル。白と黒だけのシンプルなもの。塗床の上にカーペットが置き敷き。ソファとテーブルはアイリーン・グレイのデザイン。

*アイリーン・グレイ (Eileen Gray 1878-1976) : アイルランド生まれの女性インテリア・家具デザイナー。フランスで活躍した。

MONDRIAN

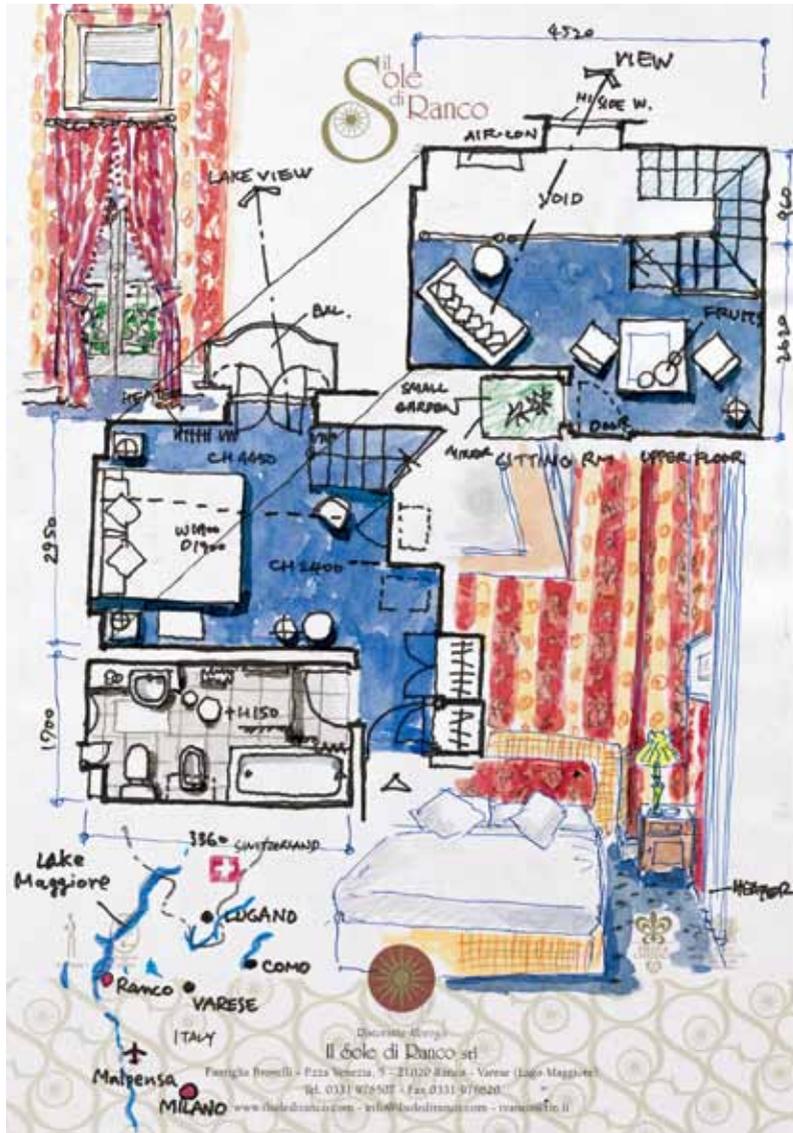


モンドリアン (U.S.A./ロサンゼルス)

Mondrian

ロサンゼルスでのモンドリアンの改装。デザインはオリジナルのフィリップ・スタルクではなく、ベンジャミン・オルリツ。ベッドのヘッドボードと同じかたちの背をした巨大なソファ。床から天井までの1本脚で回転する大きなオブジェのようなテレビ。ボイル・カーテンを多用し、レールもうねっているところもある。バスルームはシャワーだけ。

*ボイル・カーテン (voile curtain) : 薄織物のカーテン。

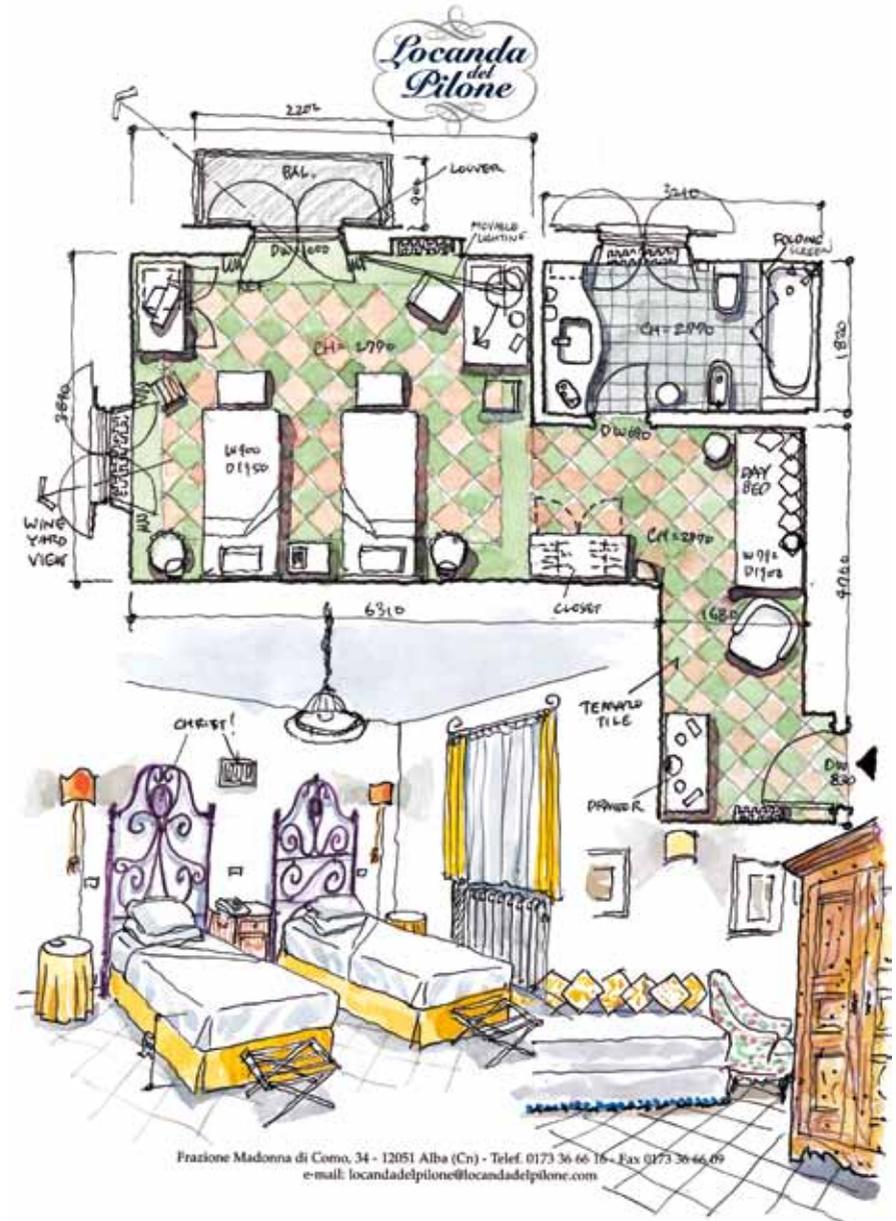


イル・ソレ・ディ・ランコ (イタリア/ランコ)

Il Sole di Ranco

イタリアの夢ホテル。マッジョーレ湖を望む絶好のロケーション。全15室のうち、これは小さなデュプレックス・タイプ。上階は屋根裏状。派手な赤白の緞子張りのクロス壁と深い青色のカーペットの室内から明るい湖面が見える。

*デュプレックス・タイプ：デュプレックスは二重の…という意味だが、メゾネット型(2層型)を指す。



ロカンダ・デル・ピローネ (イタリア/アルバ近郊)

Locanda del Pilone

イタリア・ピエモンテ地方の農園ホテル。ゲストルームは6室しかないが、投宿した部屋は農園ののんびりした空気が入り込んで気持ちがいい。市松にテラゾタイルを張った床はひんやりして裸足で歩きたくなる。