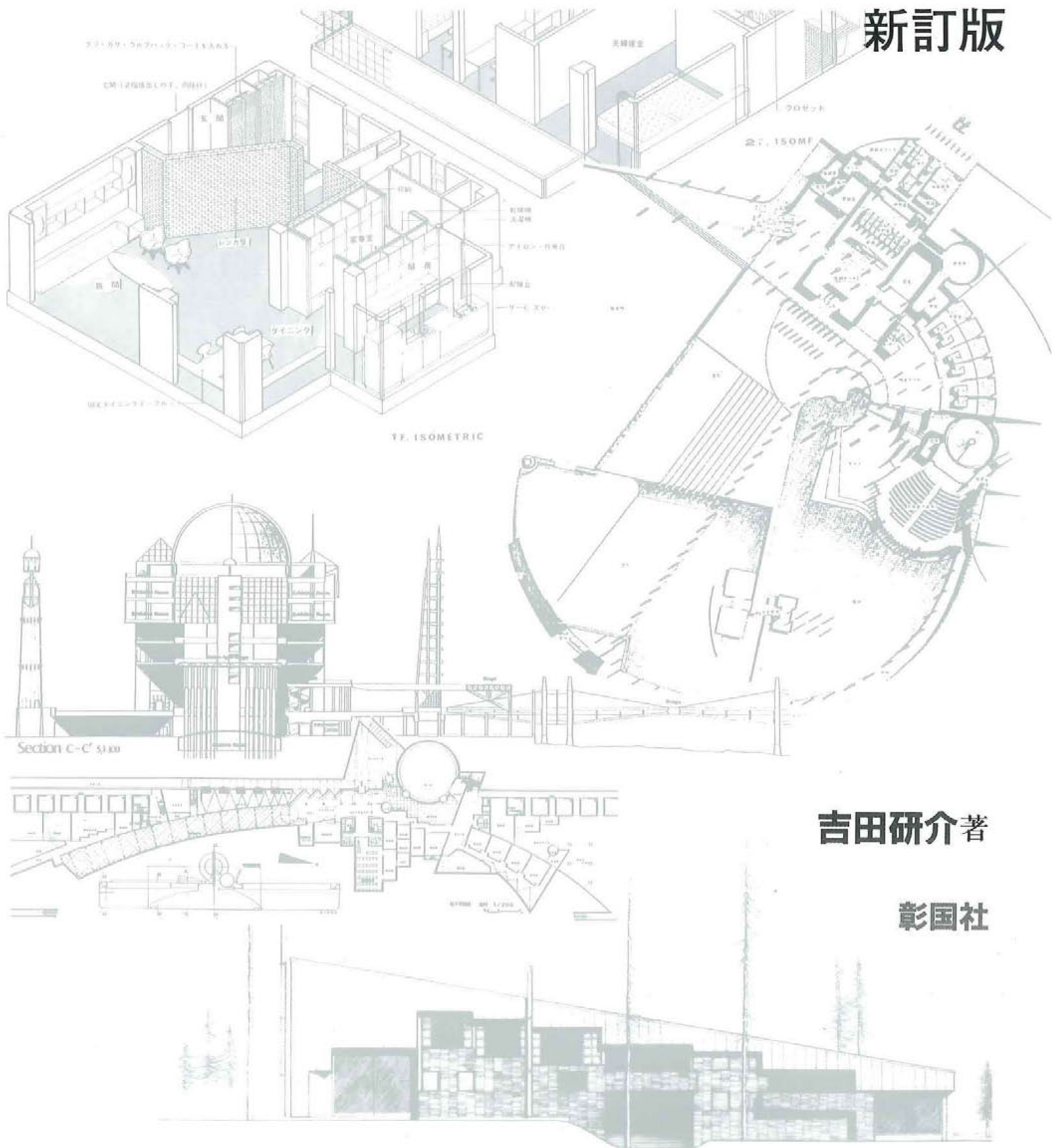


建築設計課題の

プレゼンテーションテクニック

新訂版



吉田研介 著

彰国社

目次

配置図の基本	7
配置図	8
平面図の基本	17
平面図	18
立面図の基本	27
立面図	28
断面図の基本	37
断面図	38
プレゼンテーションテクニック	47
立体的に描く	48
影をつける	54
鉛筆で仕上げる	60
色をつける	66
コンピューターを駆使する	72
フリーハンドで描く	78
模型写真を使う	82
文章を入れる	84
レイアウト	88

はじめに

図面がすべてである

学生の課題やコンペの場合、図面で表現されたことがすべてである。図面そのものが勝負なのである。考えたことをすべて図面の上で的確に、しかも強くアピールしなければ何にもならない。実際に作品を建てて見せるわけにはいかないのだから、図面そのものが“作品”なのである。

よく、学生でエスキスチェックのときに雄弁に語る人がある。よく分からない、あるいはいい加減に描いたようなスケッチを前にしてしゃべりまくる。聞いていると結構面白そうで期待していると、提出された作品を見てがっかりしてしまう。しゃべっていたことの半分も描かれていないのだ。形になっていないこともあるし、うまく表現されていないこともある。

卒業設計などは、一人の指導教員についてスケッチを進めているから、その指導教員は内容のある程度把握しているが、作品として提出された図面しか見ない他の先生にとっては、たとえ途中では面白かった作品でも、図面でよく分からなかったり、ちっとも面白くないということがある。これでは駄目なのである。

筆者は、極端なやり方かも知れないが、学生に少し案が固まってきたところで、先に図面のレイアウトや、そこに何をどう描くのかの計画を立てさせる。課題には期限というものがある。最終的に表現できないことをいくら考えて練っていても無駄になると思うからだ。本来は、内容を十分に考え尽くし、次にそれをどう表現するかを考えるのが正しいと思うが、現実的には、考えるだけ考えて、結局はそれを表しきれないという無駄が多い。

それは、頭の中でもやや考えたり、スケッチブックの上にぐちゃぐちゃスケッチをすることは比較的簡単にできるが、いざそれを人に分かるように図面化することは難しい、ということなのである。

建築を形あるものとして表現する限り、頭と手のバランスがとれていなければならない。

内容より表現の方が大切な？

「きれいに描けている図面は点数がよい」とか、「絵（パース）がうまいから得をしている」とか、学生たちは教師の採点に対して不満があるようだ。学生の言い分は、「設計課題の場合は、表現より内容の方が大切なのではないか。それなのに、自分の方が内容的にずっとよく考えているのに図面をきれいに描いたあいつの方が良い点をとった。これはおかしい」ということである。

学生の頃、そう思っていた。しかし、今、採点をする側において、二つの点でその不満に答えようと思う。一つは、「パースや図面をきれいに描いたあいつの作品より、自分の方が内容が良い」ということだが、内容が良いと思っているのは自分だけではないだろうか？ 自分では良い内容だと思っていなくても、それが一向に表現されていないということがある。良さが伝わってこないのだ。必ずしもきれいに描けといっているわけではない。後にも触れるが、きれいであることは大切なことだが、きれいに金や手間ひま掛けて描かないと、内容が伝わってこないといっているのではない。とにかく第一の目標は、内容を正確に分かりやすく、そして、すべて伝えることなのだ。伝わらなければゼロに等しい。

そして、第二の答え。これは第一の答えと、一見矛盾しているようにみえるが、そうではない。建築というものは、文章や音で表現するものではなく、形を通して訴えなければならないものだ。だからビジュアルな表現に対しては、とことん隅々まで神経を使いたい。そして、見る「目」に対して強く訴え、強く引きつける力を

持っていなければならない。

それに費やす意欲とエネルギーは、建築そのもの（内容）に対する意欲と深い関係にあると思われる。自分で考えた内容を、なんとか人に訴え伝えようとするれば、表現の手段につい力があるものではなかろうか。つまり表現するということ、いかに設計においても大切かということである。だから、それを磨いたり訓練したりする意味は大いにあるのだ。

一般のコンペのようなプロ同士の競い合いのときは、まさか内容もないのに表現手段だけをほめるわけにはいかないだろうが、学生の訓練過程においては、表現テクニックだけをほめることはあってもよいと思っている（表現だけではまったく無視する先生もいる）。

しかし、誤解しないでもらいたいのは、内容より表現を大切にするなどということとは、間違ってもしていない。

この本の目的は

ところで、この本は表現に関してのみ取り扱うことにした。内容については原則として触れないことにする。もちろん、内容と表現は一致したものでなければならない。優れた建築家たちは、みな独自の表現手段を持っていて、図面やパースを見ただけですぐだれのものか分かるほど個性的である。そして優れたものは、彼らの作品と実にぴったり合っているのだ。

その作品を表すには、なるほどこの表現方法がぴったりなのだと思わせる、表現とは本来そういうものでなければならない。だから、この本で表現のみをばらばらに分離して見せるのは邪道のように思われるかも知れないが、ここでは、表現手段つまりまず手を訓練するための本としたい。

それには、初めのうちはまずモノマネでよいから人のものをよく見て盗めばよいと思う。そのうち自分の手段が、作品と同時にできてくるに違いない。そこで、できるだけ多くの例を集めてみた。それも、学生のためにプロのものではなく、主としてみんなと同じ学生の課題作品を借りてきた。低学年の基本的なものもあれば、ディプロマ（卒業設計）の、しかもプロも舌を巻くうまいものもある。

しかし、別世界のものだと思っはいけない。よくディプロマの優秀作品展を見に行っても、その素晴らしさ、うまさにびっくりして、どうせ私なんか及ばない世界、と初めからあきらめて、真似をしり参考にしよとしない学生がいる。なさけないことだ。同じ建築科の学生ではないか。真似ぐらいできるだろう。そこからまず始めるべきだ。

改訂にあたって

ブレゼは変わるものだ。ここ10年を見ても、学生の課題だけでなくプロの作品や雑誌の図面表現が非常に変わってきた。ひとつは建築自体の変化だ。壁か窓か分からないように全体が透けて見えるような建築が流行ると、図面表現まで濃淡、強弱をつけずにサラリと描くのが今風になってくる。それはそれでいいだろう。はじめにも書いたように、図面表現は建築内容や個性と対応したものであるからだ。

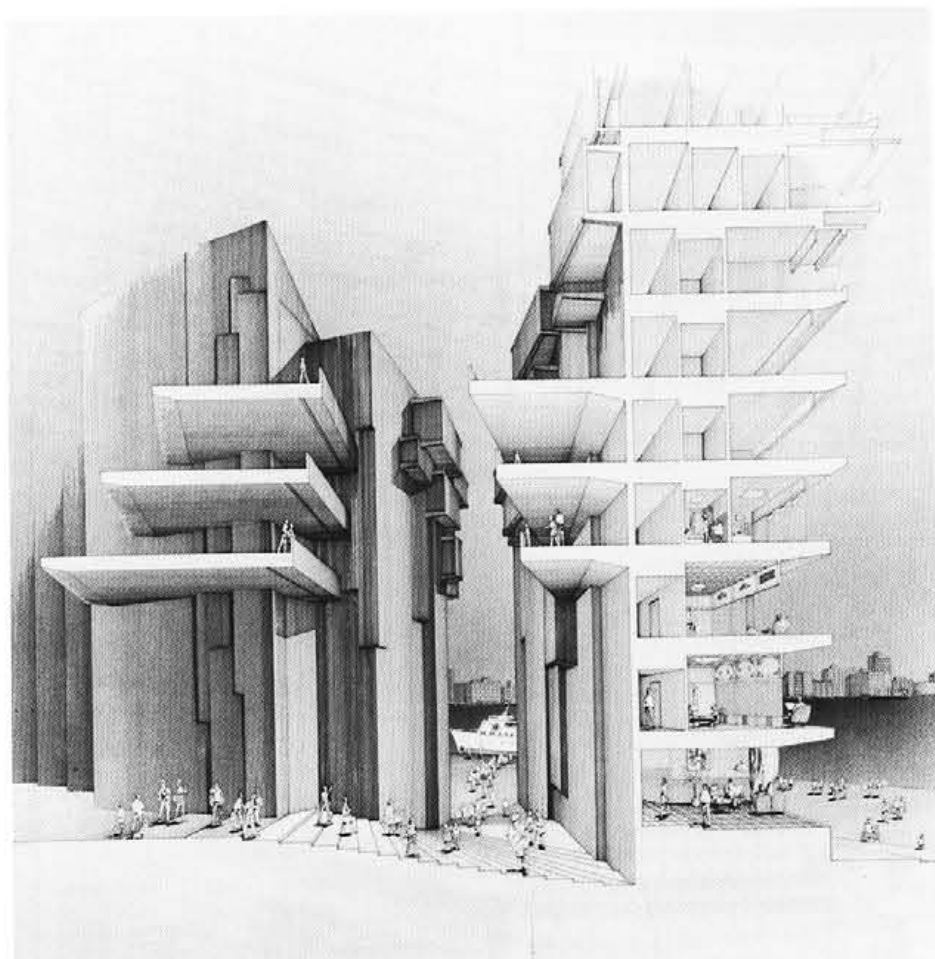
そしてもうひとつの大きな変化はパソコンの一般化だ。学生でもこの「兵器」を持ち、使いこなせるかどうかは表現の上で決定的な違いとなる。これも大いに使うといい。駆使して思い切り自分の表現したいものを表せばいいだろう。しかし、その前に何を描かなければならないのか、即ち、実際の物体としての建築を二次元の紙の上はどう表現すればいいのを知ってからでないと、やみくもに画面を飾っても人には何も伝わらない。やはり基本を学んで欲しい。この本はそれにも答えているはずだ。

2003年7月

吉田研介

立体的に描く

3

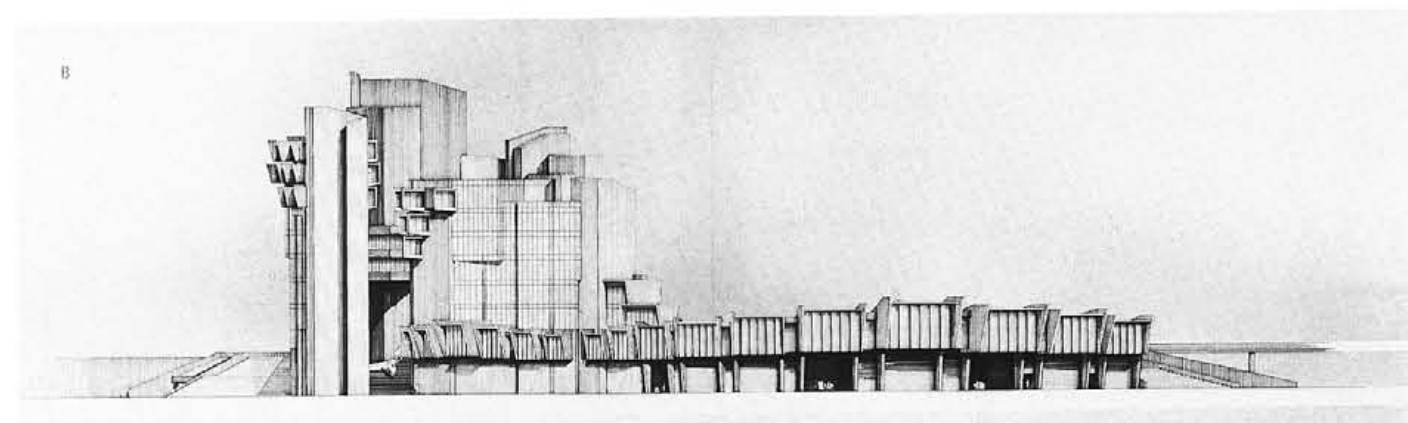


1

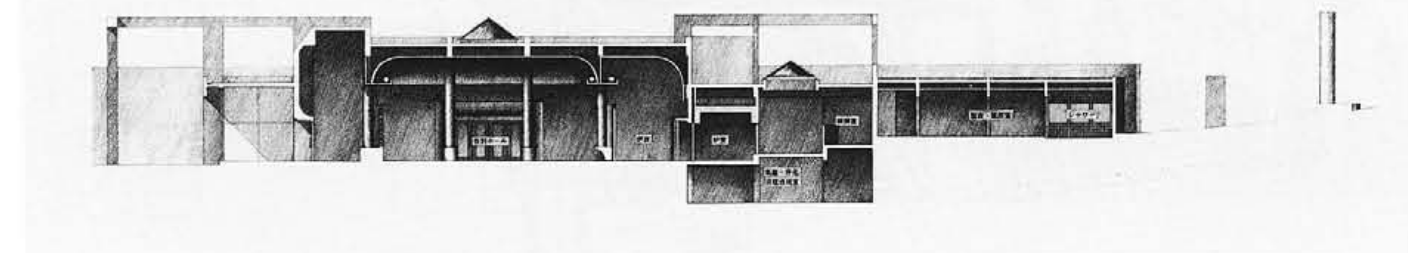
3—断面図であるが、室内部分に鉛筆で陰影をつけて立体的に表現している。曲面の壁であるから一層効果が出ている。

1——“断面パース”といわれるものである。この場合は、手前の切り口(断面)を白抜きにして、その奥を線で丹念に描いている。立体的で実に分かりやすい。

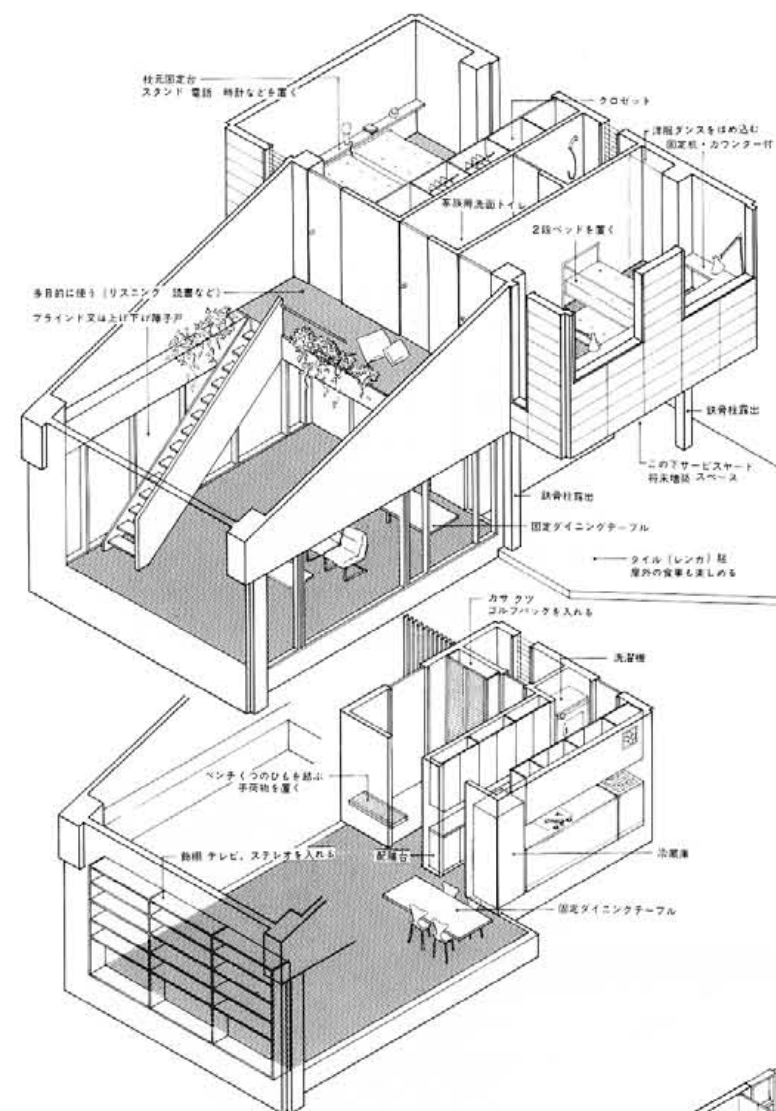
2——立面を立体的に描いたものである。建物の面が画面に平行でなく、部分的に遠近があるので、立面図として忠実に描いても立体的に見えるが、ここでは、さらに影を描いて立体的に見せている。



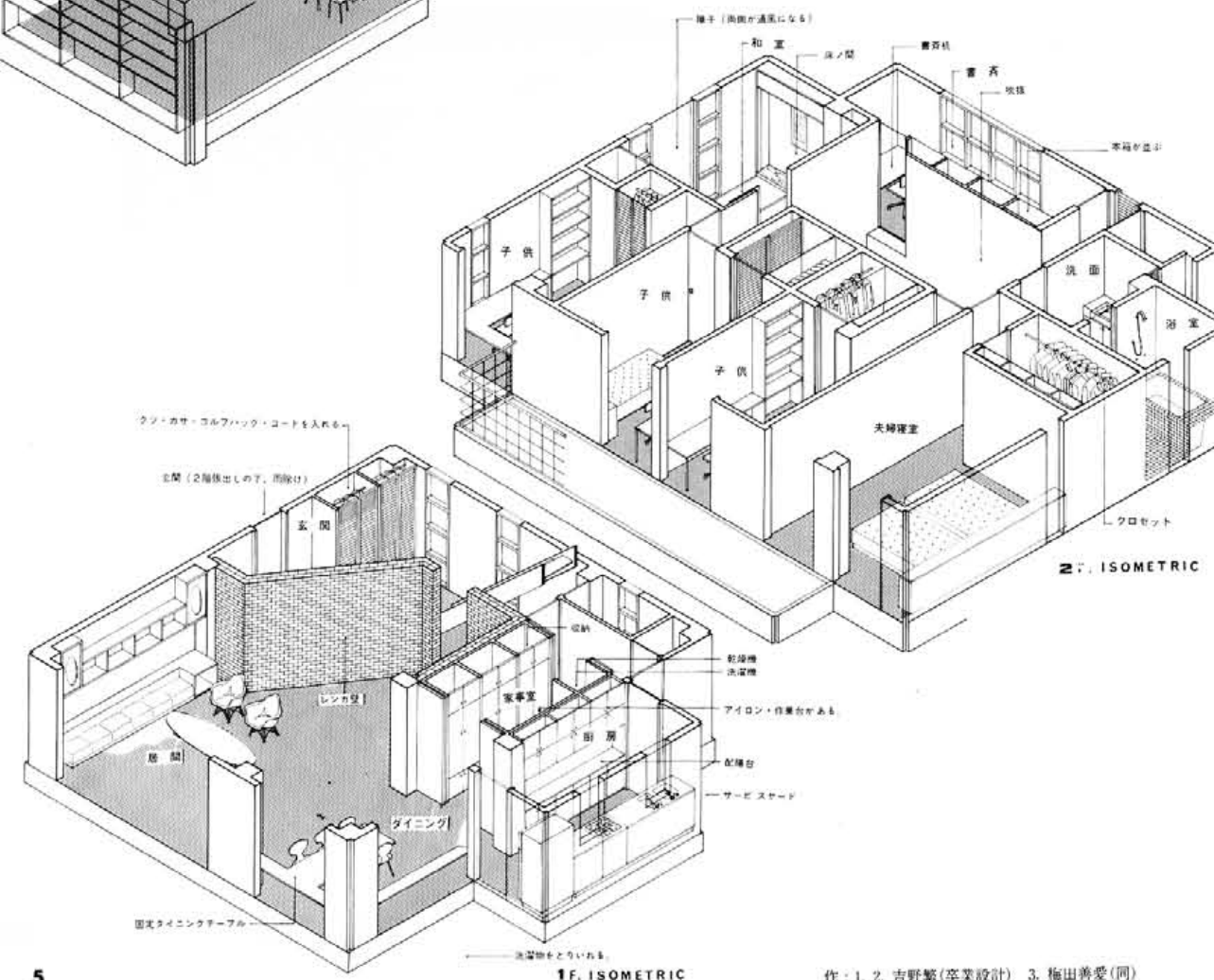
2



3



4



5

4,5——ともにアイソメによって立体化されている。手前の壁などによって、その陰に隠れて見えなくなる部分をどうするかが問題であるが、この図では、隠れてしまっても想像によって分かる部分は壁を優先し、隠れると分かりにくくなる部分は手前を線描きにして、透かして向こう側を描くようにする。この按配が最も難しいところである。実際に描いたり消したりしながら決めるのがよいであろう。

作: 1. 2. 吉野繁(卒業設計) 3. 梅田善愛(同)
4. 5. 吉田研介(コンペ作品・住宅)

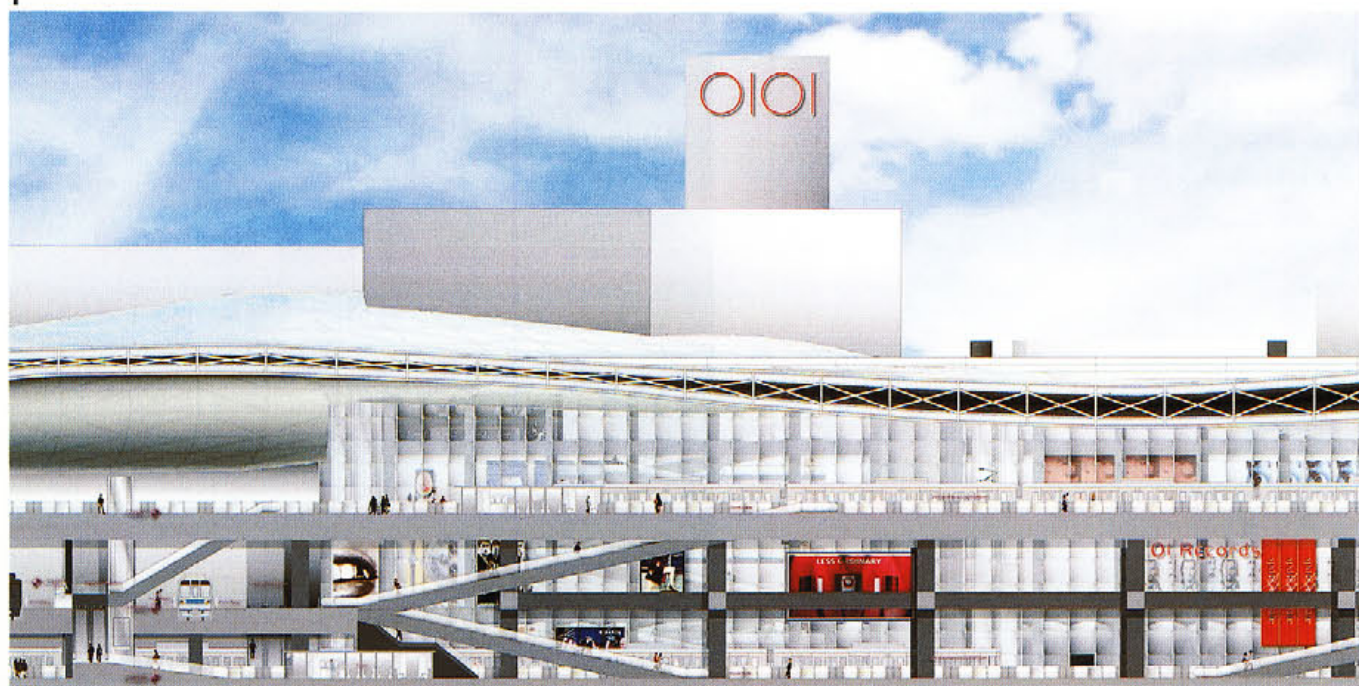
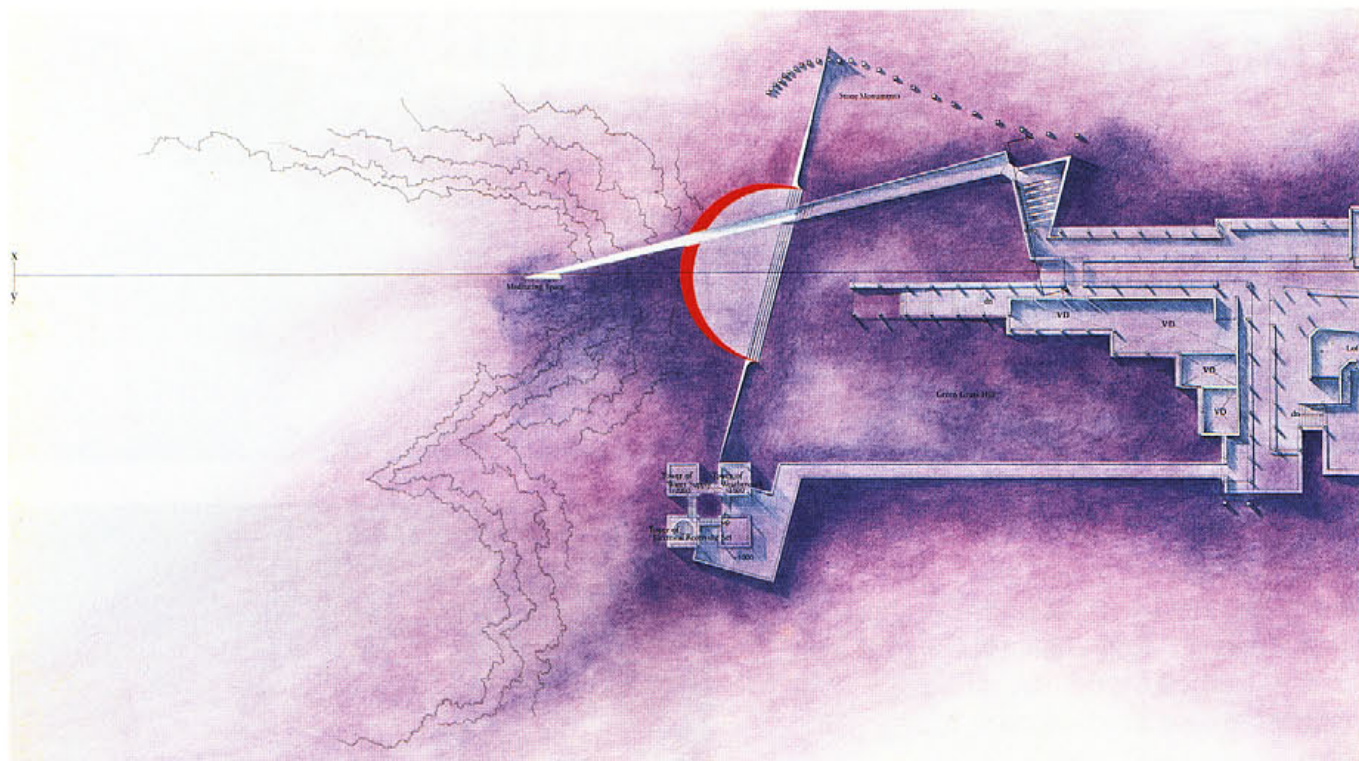
色をつける

3

1—ただただ美しさをねらったものであろう。もはや究極の色づけである。色鉛筆で紫色を塗り、三日月の赤を実によく効かせている。

2—普通の絵としてリアルに仕上げられている。CGによるものである。

3—地の全体を黒にして白抜きで図を描くとなかなかインパクトが出るので、学生が好む手法であるが、その中でもこれは黒の効果を計算しつくした秀逸作品である。飛行機のスPEEDと幕(エンブレム)の揺れがうまく出ている。

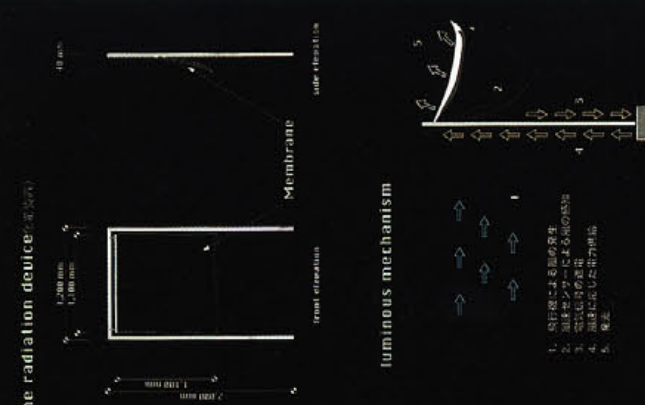


作：1. 小針修一(卒業設計) 2. 横野雄仁(卒業設計) 3. 増渕大輔(修士2年・コンペ)

3



At the time of the airplane takeoff.



the wind which the top speed 300 km/h makes.

top speed 300 km/h.



the wind which the top speed 300 km/h makes.

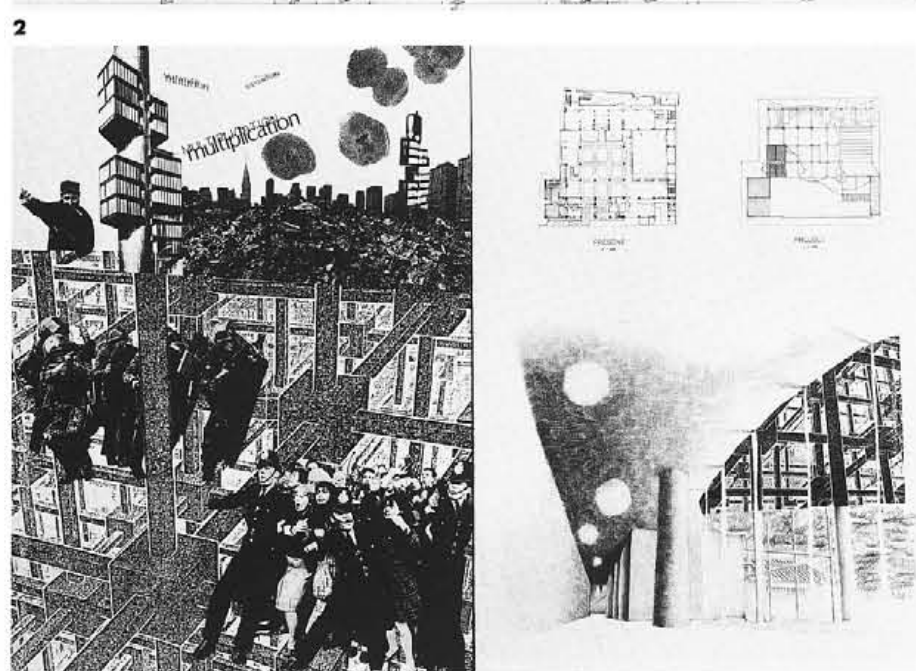
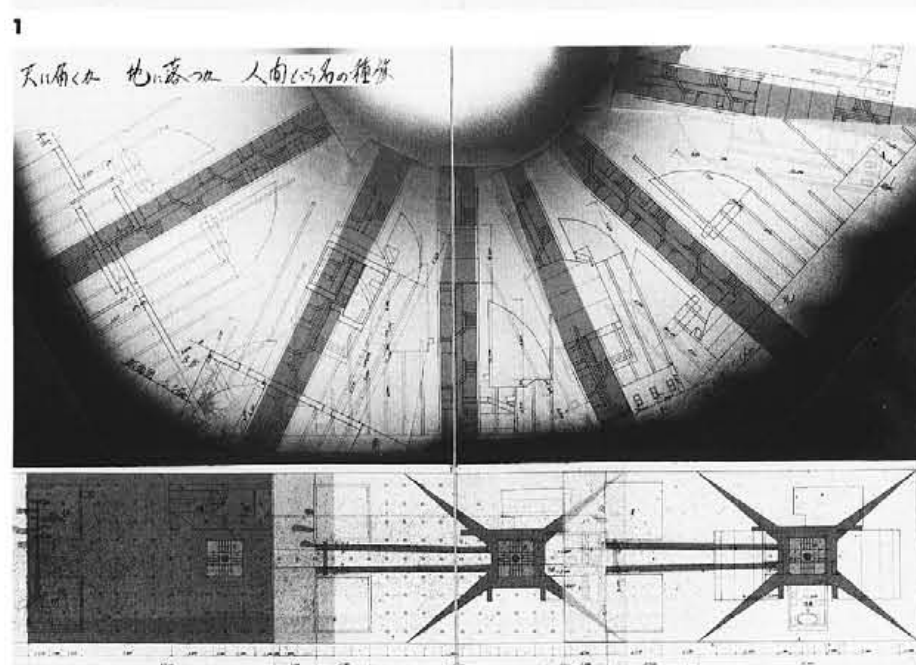
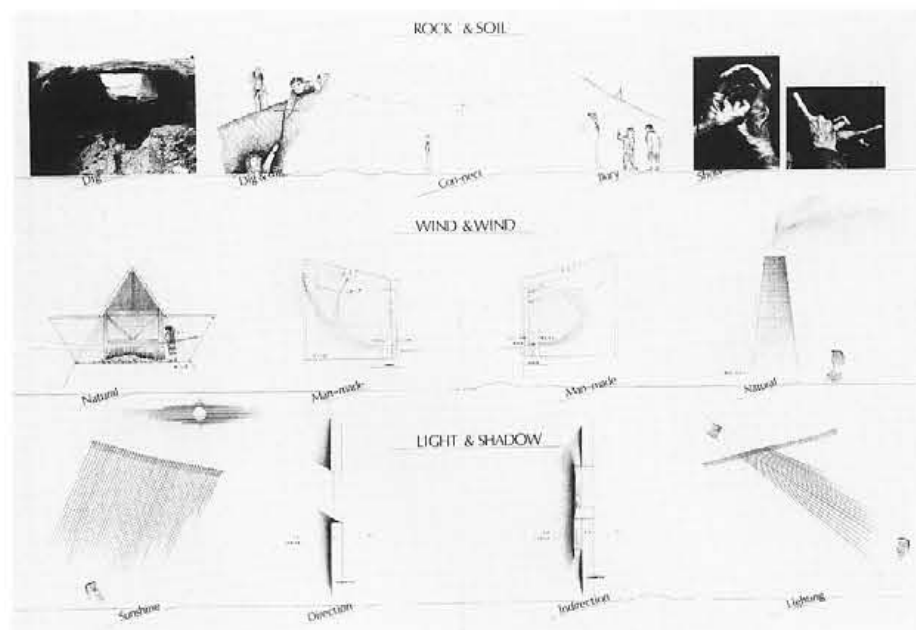
レイアウト

9

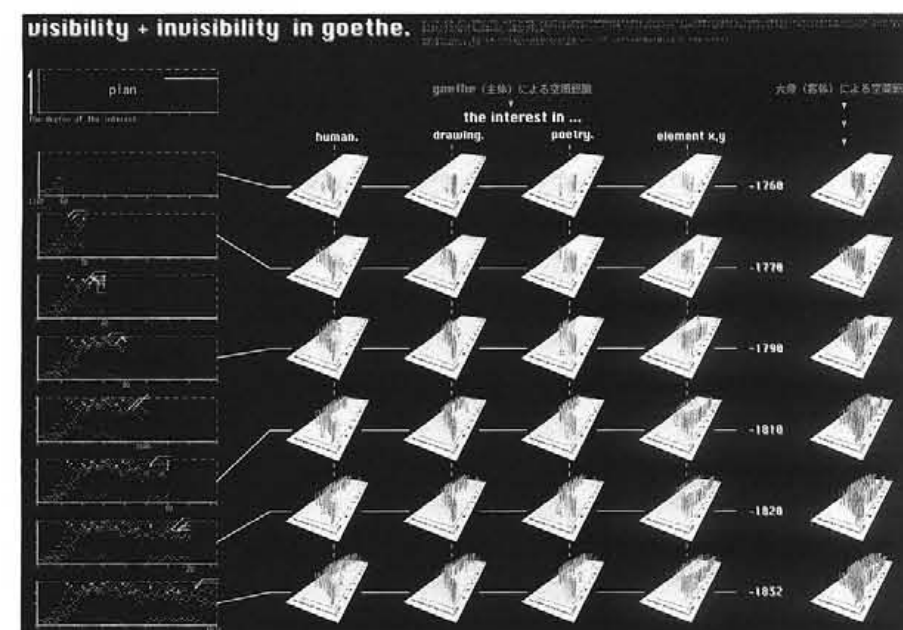
1—作品のコンセプトを示したもので、右と左に對にして出している。3段にして、分かりやすく対比させている。大きな面に小さい幾つもの絵を点在させるとき、よほどよいバランス感覚でないと、なかなかこうはいかない。

2—図面を下に入れてコンセプトの図を大きく上に置いて、とにかくまず引きつけて、というねらいである。効果は満点。この大胆さに驚かない人はいない。

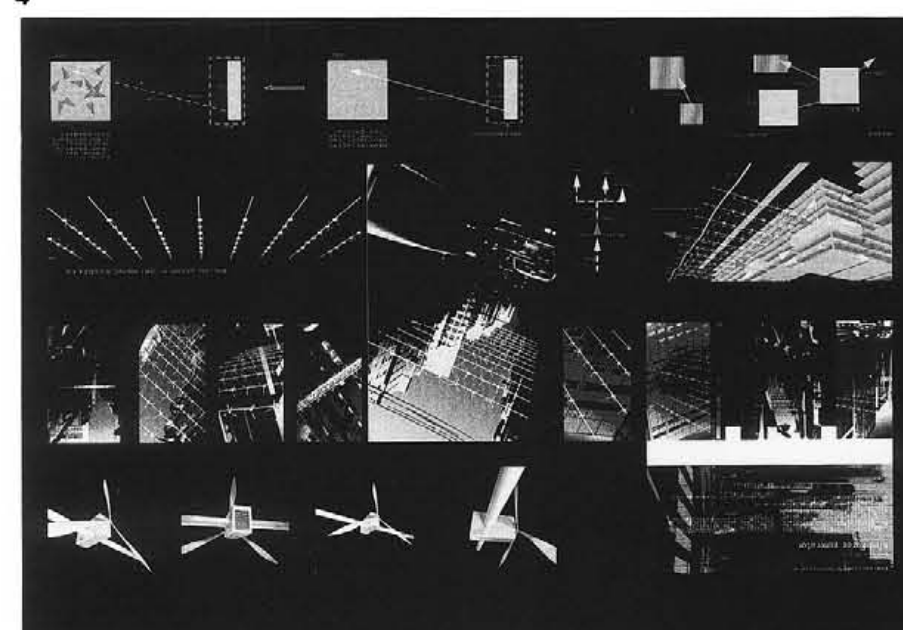
3—左側のイラストが大胆で、意味ありげで面白い。それに比して、右上のプランが少々弱すぎはしないか。



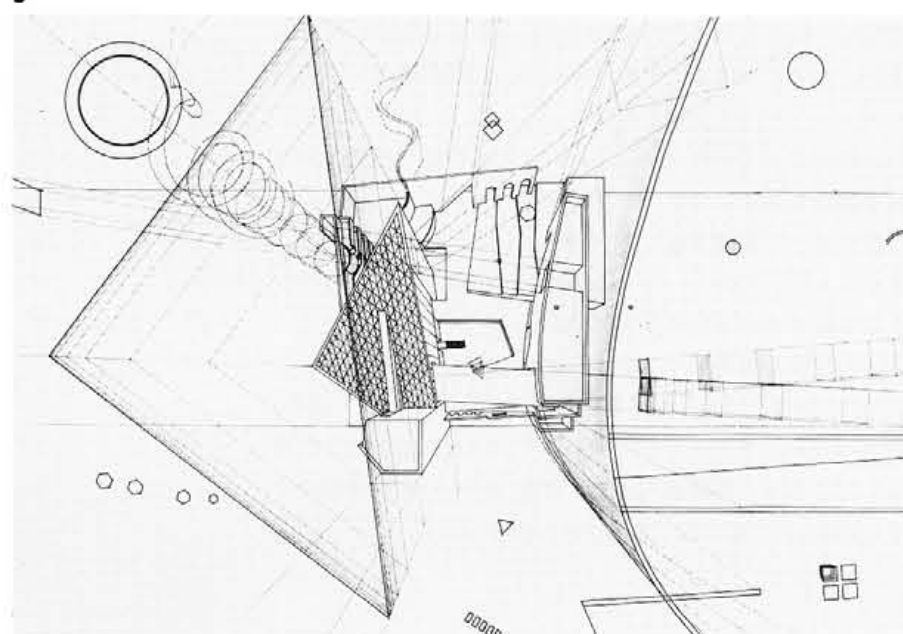
3



4



5



6

4—実際にはカラーで描かれているのだが、ここではそれが伝えられないのは残念だが、タテ軸とヨコ軸の変化が正攻法で表現されている。分かりやすいレイアウトである。

5—CGを駆使してあらゆる角度からの図を載せているが、整然とレイアウトされているためにうるさくなく、混乱せず読み取ることができる。

6—建築を上から見たものが、そのまま昇天するように上に拡大して絵となっている。これから何を読みとればよいのか分からないが、画面いっぱいに描かれた絵によって意欲は十分伝わってくる。

作：1. 小泉英雄(卒業設計) 2. 鈴木利美(3年課題・美術館) 3. 大野幸(3年課題・事務所) 4,5. 増岡大輔(コンペ) 6. 高木啓司(3年課題・事務所)