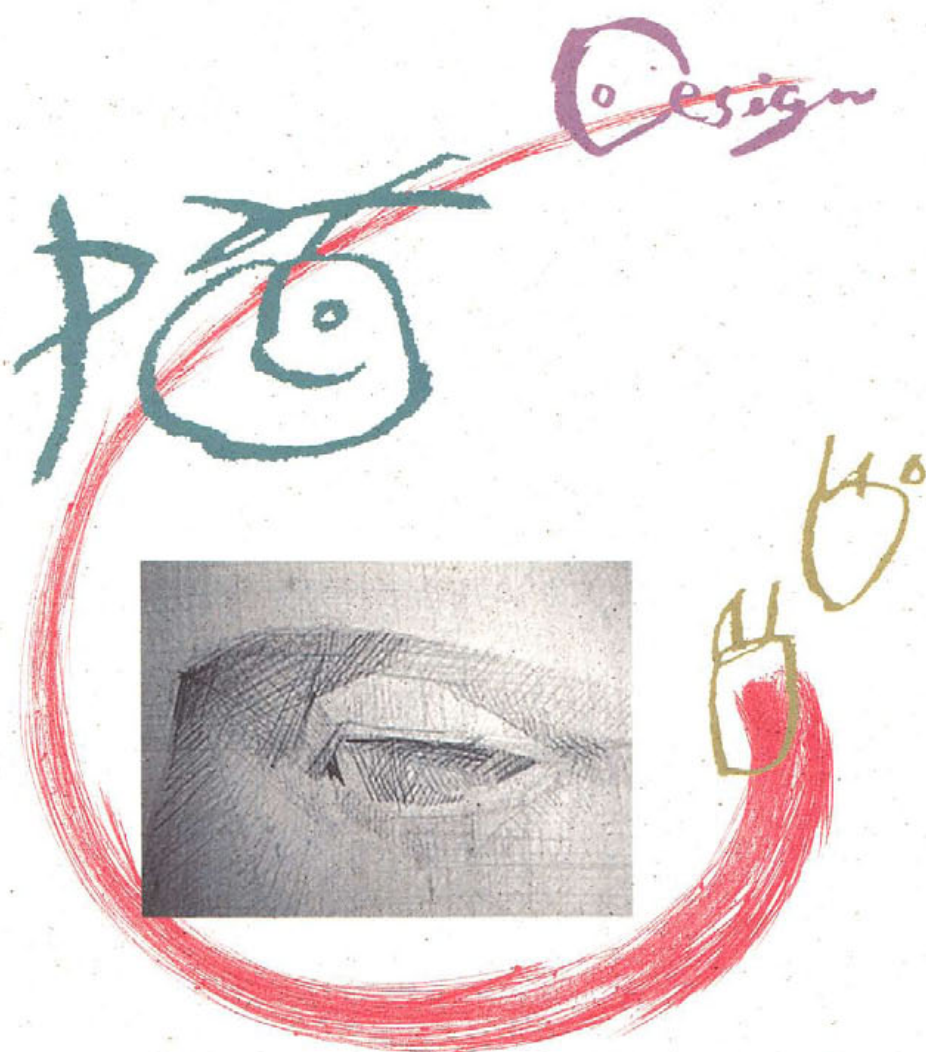


歩く・見る・描く・デザインする

スケッチで脳を触発しよう

藤原成暁◆著



はじめに

「手を動かす」ことの大切さ



人間の五感のうちで視覚から受け取る情報はきわめて多いといわれている。有史以前の太古の昔から人類は、洞窟画に代表されるような目に訴えるという行為を営々と行ってきた。

人は受精してから生まれるまでのあいだ、胎内で進化の歴史をたどり、脳には約6億年もの進化の記憶が詰まっているという。胎児の成長段階においても、脳と目の形成はとても重要とされている。さらに脳と手は密接に関係し、「手は第二の脳」ともいわれている。

一度インプットされた情報は、指先を通してアウトプットすると脳に記憶されやすい。手を動かすことによって脳が活性化し、さまざまなアイデアが生まれ、ものが手が掌握できてくる。

今日、デザイン・建築の世界でもコンピューターは欠かせないものとなり、パソコン、CADおよびCGの発達には目を見張るものがある。10年くらい前までは当たり前だった、製図板上での鉛筆と定規による手作業の図面作成は、今や過去のものとして姿を消しつつある。ものづくりの世界でもさらにコンピューター化が進むことだろう。

しかし、そうしたなかにあって思うことは、やはり指先から生まれるスケッチやエスキースといったドローイングのもつ役割と行為の大きさである。むしろコンピューターの出現によって、人の手によるスケッチがより大きな意味をもちはじめた、と私は考えている。

感じたままに躊躇なく素直な心で「手を動かす」ことで脳を触発する。うまく描くことは、二の次でよい。まずは歩く・見る、そして描いてみよう。

【目次】

はじめに 「手を動かす」ことの大切さ	003
本書のねらいと構成	006

01 手を動かすことから 009

身近なものからはじめよう	010
描くための基本	010
身の回りの日常を描く	011
お弁当を描く	012
酒瓶を描く	013
景観を描く	014
絵手紙を描く	015
スケッチノートのすすめ	016
わたしのスケッチノート	016
スケッチノートをつくる	017
食事編	018
日常編	020
講演会編	020
旅行編	021
風景編	021
建築見学編	022

02 デザインのためのエスキース 025

用途で使い分けるエスキースのいろいろな表現	026
コンセプトを見つける手段	026
イメージスケッチ（エスキース）	026
敷地を読むためのスケッチ	029
かたちの確認	030
正確に点取りをしたパースでプロポーションを確認	032
戸建て住宅の設計	034
住まいをつくるエスキース	034
敷地の個性を読む	034
平面のエスキース	035
断面のエスキース	035

立面のエスキース	036
ディテールのエスキース	037
集合住宅の設計	040
低層集合住宅の共用空間	040
大学キャンパスのリニューアル計画	042
マスタープランのコンセプト	042
アプローチの検討	043
外部空間と内部空間のつながり	044
中庭のデザイン	045

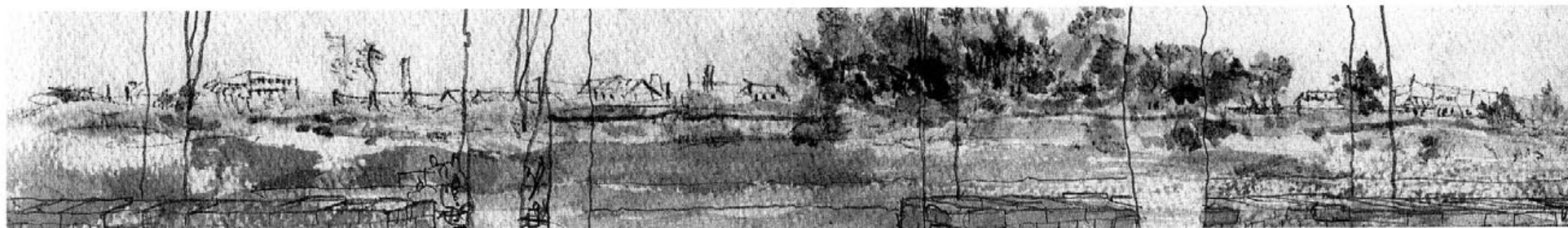
03 実践パース・点取りの方法 047

パースの仕組みを理解するために	048
模型をつくってみよう	048
模型をスケッチしよう	049
立体をどう見るか	050
パースのアングル	051
実際に作図してみよう	052
点の作図／空中の風船を描く	052
線の作図／電柱を描く	054
面の作図／壁を描く	056
立体の作図／点・線・面の集合	058
二消点パースを一消点で起こす理由	062
画面を後方に置く理由	063
外観パースから内観パースへ（二消点の内観パース）	064
二消点パースから一消点パースへ（一消点の内観パース）	065
分割と増殖	066
エクササイズ／パースを作図してみよう	067

04 ドローイング集 069

素描編	070
着彩編	078

あとがき	087
------	-----



本書のねらいと構成

本書はこれから建築を学ぶ、あるいは、デザイナーを目指す方々を主な対象としているが、広く絵やものづくりに興味のある一般の方にも親しんでいただけるよう編集した。何はともあれ、まずは「はじめてみる」ことだ。そして、「手を動かす」ことの楽しさと大切さに気づいてもらうためのきっかけになればと思う。本書は4章で構成されており、その概要を以下に記す。

1_スケッチのすすめ (「01 手を動かすことから」)

何よりもものに接してほしい。そして、「手を動かす」ことを厭わないでほしい。ものと対話することや空間に身を置いて直に体感することが感性を磨く糸口である。つくり手に必要な感性を磨くには、手を動かし、スケッチすることが一番だと思う。

2_エスキースに親しむ (「02 デザインのためのエスキース」)

ものをつくるときに、どんなふうにイメージを膨らませていくのか。頭のなかの「もやもや」を、エスキースという「かたち」に表すことが大切である。デザインするうえで、それは欠かせない思考過程だ。ここではさまざまなエスキースを紹介する。エスキースやパースを描くことで、図面だけでは見えない新しい世界が見えてくる。



3_手描きパースの作図法を解説 (「03 実践パース・点取りの方法」)

ここで説明する原則を学べば、誰もが正確にパースを起こすことができる。二消点パースを一消点だけで描くことができる実践的方法を、ここでは紹介している。

章末のエクササイズで完全に習得してほしい。

4_パース例の紹介 (「04 ドローイング集」)

「パース」は、この視点からこう見てほしいというコンセプトを表現するのに適しており、客観性のある模型とは性格が異なる。どんなものができるのか、どんなふうに見えるのかもあらかじめ知っておきたい。そんな基本的な欲求を叶えてくれる完成予想パースの実例を素描編と着彩編に分けて紹介する。



建築見学編

●一建築を体感する

建築は実物を見なければわからない。その場に身を置いてみると、周辺の環境も建築の息遣いも、自然と理解できる。その空間を五感で体感したとき、ものの向こうに人が見えてくる。自分の目で見て、肌で感じた

ことは、人の話や書物を読んだだけでは得られない自分自身の無形の財産になる。より多くの質の高い空間にふれることで、少しずつ建築に対する自分の価値観が育まれてくるはずだ。



建築と周辺の環境を描く。「山口県立山口図書館」設計：鬼頭梓建築設計事務所、1973年（トレーシングペーパーに色鉛筆）

●一スケール感覚を養う

「もの」には、そのかたちに相応しい、「この大きさだからいい」というものがある。たとえば焼き物には「抱き心」が大切で、実際に手に取ってみると手の平に馴染んで「なるほど」と思うことがある。スケールを与えることは、ものに命を吹き込むうえでとても重要な行為である。名建築も、必ずそれに相応しいスケールとプロポーションをもっている。適切なスケールで設計されてこそ建物は「建築」になる。

名建築をスケッチしながら、ときには採寸をする。ここで留意すべきは一度予測してから採寸することである。最初からコンベックス（巻尺）で当たらないほうがいい。自分のスケール感覚を身につけるためでもある。そのほか、建物へのアプローチ、動線からどのように視界が変化し、何が見えるか、また美しく見せるためのデザイン上の工夫など、常に建築にふれ、実物から学ぶことが大切である。



外壁のデザインは柱梁の構造をそのまま表現し、繰り返しのパターンの連続に見える。しかし描いてみると、柱は上階で絞られ、生の構造躯体に意匠が加味されていること、壁と窓のパターンも必ずしも一定でないことに気づかされる。「横浜市庁舎」設計：村野・森建築設計事務所、1959年（スケッチノートに水性ペン+透明水彩）

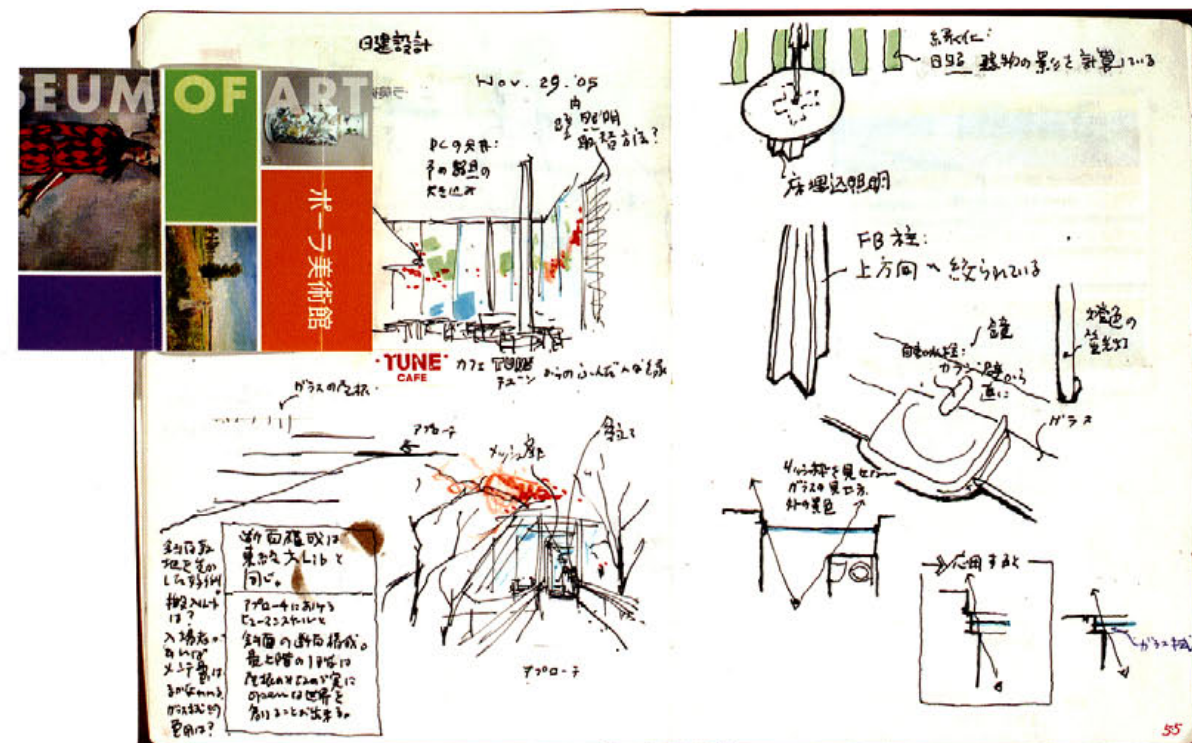
●一名建築が生まれる背景

クライアント（施主）の建築に対する深い理解と建築家に対する信頼、それに応える建築家の存在、工事に携わる施工者の技術者としての誇り。これらの密接な結び付きの度合いで、いいものができるか否かが決まる。施主、設計者、施工者の三位一体なくして名建築は生まれない。

公共建築の場合、間接的なクライアントは、市民である。多くの公共建築の設計者は、入札で選定されるが、建築家との信頼関係を破壊し、設計料の安さを最終の決定要因とするこの野蛮な行為を行っているのは先進諸国のなかでおそらく日本だけだろう。文化的行為として建築が市民権を得るのは一体いつのことだろうか。



見学に訪れた際のスケッチ。チケットを貼り込むことで当時の状況が甦る。「日本生命日比谷ビル」設計：村野・森建築設計事務所、1963年（スケッチノートに鉛筆+透明水彩）



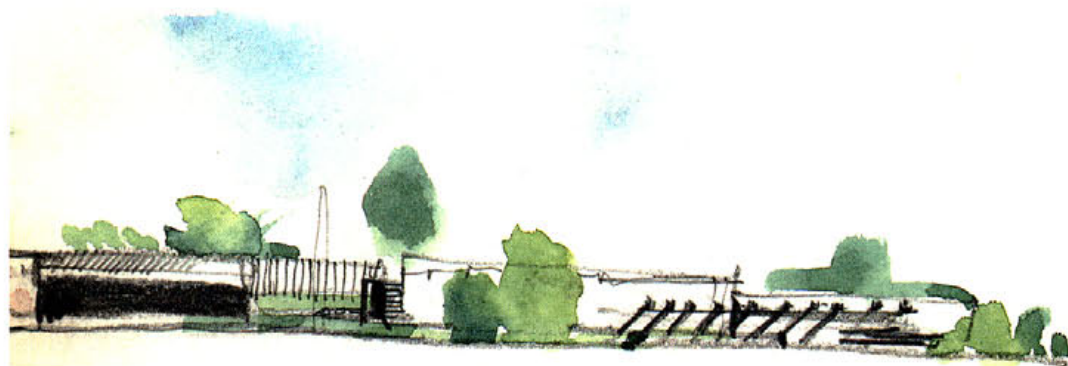
見学に訪れた際のスケッチ。ディテールの扱い方などをメモしている。「ポーラ美術館」設計：日建設計、2002年（スケッチノートに万年筆+マーカー）

●一縮尺を決めてエスキースする

ものにはそれに相応しいスケールとテクスチャーがある。建築もまたその例外でなく、具体的な寸法のなかで縮尺を決めてエスキースが行われる。フリーハンドでスケール感覚を磨きながら、手に覚え込ませ、身体化させる。常に、人の大きさと動きを意

識することを忘れてはならない。

同じ縮尺のプラン（平面図）とエレベーション（立面図）を並べ、両者を見比べながらエスキースを重ねる。それらのフィードバックの繰り返しから、さらに新しいアイデアが生まれ、収斂していく。



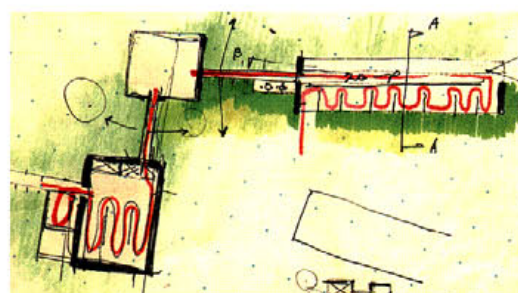
K美術館エレベーション (S=1/200) のエスキース。樹木と建築物のバランスを見る（水彩紙に鉛筆+透明水彩）



K美術館プラン (S=1/200) のエスキース。空間のメリハリと建物の分節化（水彩紙に鉛筆+透明水彩）



K美術館と樹木との関係を見ながらのエスキース（トレーシングペーパーに鉛筆）



K美術館内の庭を意識した渡り廊下と、一筆書きの動線（クロッキー帳にサインペン+色鉛筆）

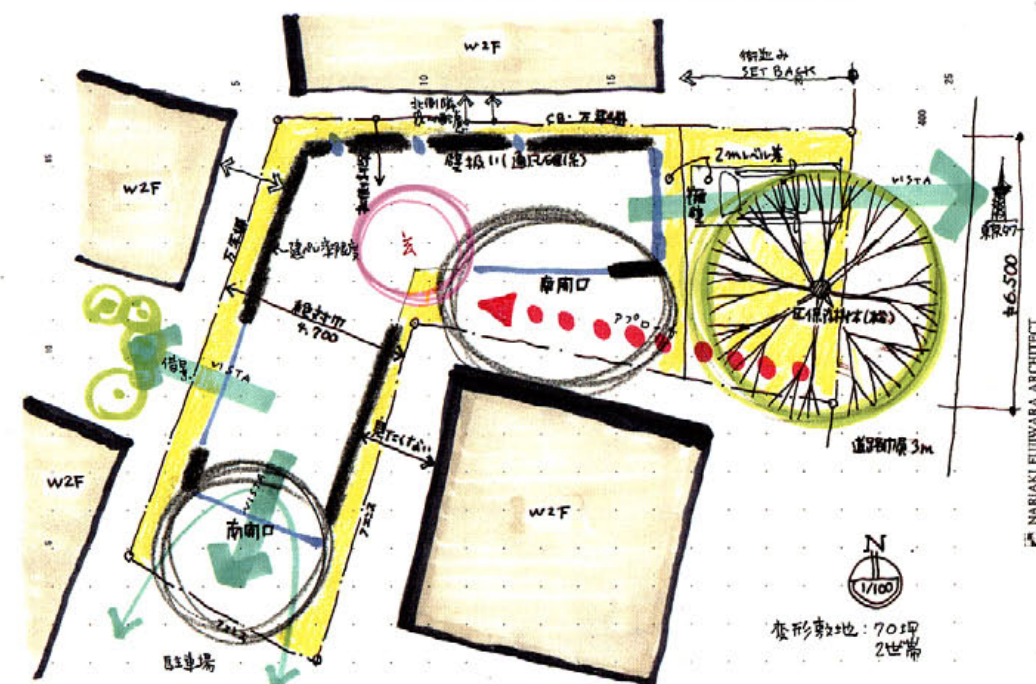
敷地を読むためのスケッチ

「現場でわかること」と「現場ではわからないこと」がある。建築はその土地と切り離せないものだから、その土地がもっている歴史や気候風土などは、きちんと押さえておく必要がある。これらの多くは現地を見ただけではほとんど伝わってこない。だから事前に調査しておかなければならない。地名からも地盤の概要を知ることができるが、「敷地の個性」は読み方により、一様ではない。ほかに前面道路の幅員、ライフラインの埋設状況など調査項目は

多岐にわたる。

設計をはじめるにあたって、私たちはまず、現地を訪れる。文献や資料をあたって、その場に身を置いてみないとわからないことがあるからだ。敷地の広さを体感し、身体化することをその目的とするが、その場所からインスピレーションを受け取ることもある。敷地の印象は、その場で何でも記録しておく。設計の途中で壁にぶつかり、にっちもさっちもいなくなったりするとき、そのときの記録が役に立つ。

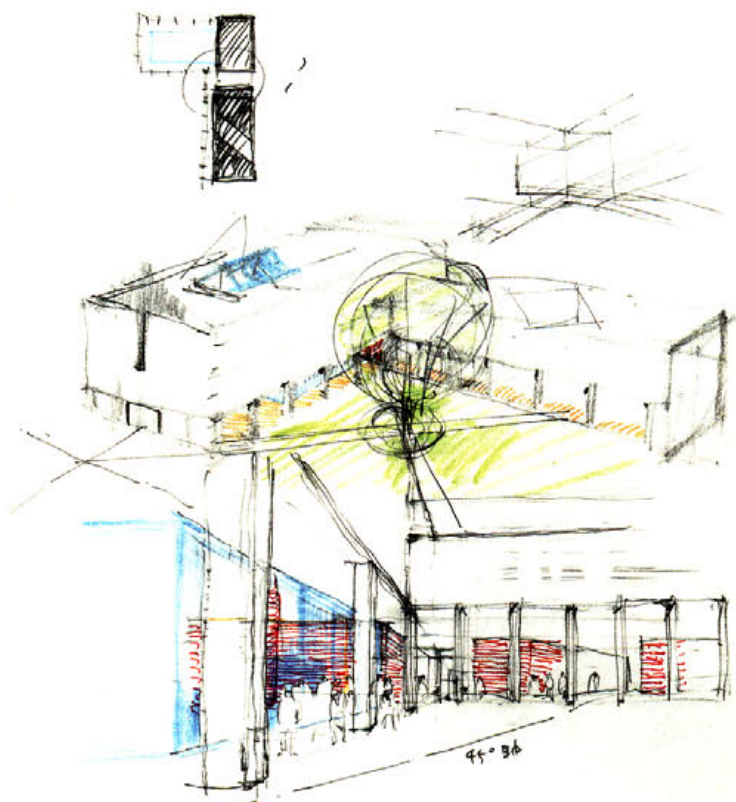
敷地から何を受け取るかは千差万別である。住宅の建設予定地へ赴いて、記録した一例である。道路と高低差があるL字型の変形敷地。周辺の状況を見回して、眺望や既存樹木を確認する（スケッチノートにサインペン+色鉛筆+マーカー）



外部空間と内部空間のつながり

外部空間と内部空間とは密接な関係をもっており、一体のものである。したがって外部空間のエスキースは、常にインテリアを意識したものでなければならないし、

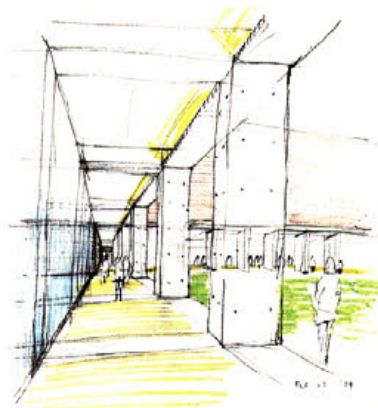
逆もまた然りである。ここでは中庭を例にとり、回廊の軒天井の高さにポイントを絞って、中庭空間とインテリアとの関係を見る。



シンボルツリーや45°に直行する通路および回廊との関係性を見て、アイレベルでスケールを確かめる（44-45頁ともトレーシングペーパーに鉛筆＋色鉛筆）

インテリア回廊-中庭、三つのつながり方を確かめる

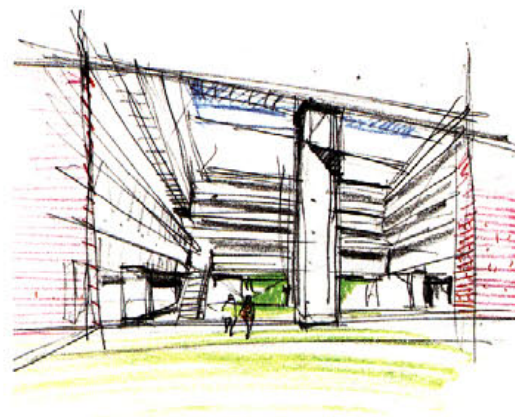
中庭と回廊との関係性。ここでは回廊の軒天井の高さに着目して、複数の視点から検討している。柱を透かして描けるのはパースならではの表現



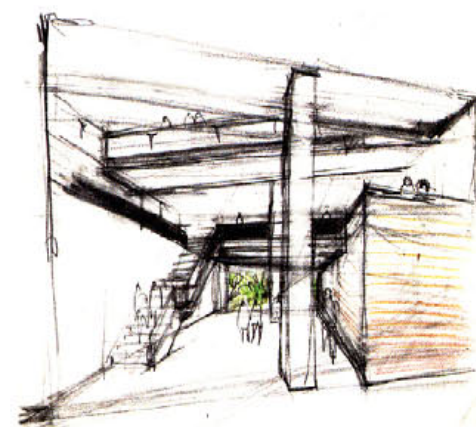
中庭のデザイン

中庭は天井のないインテリア空間と見ることができる。三方あるいは四方を建物に囲まれて、閉じてはいるが、開放性を併せもっている。外であって外ではない、内の

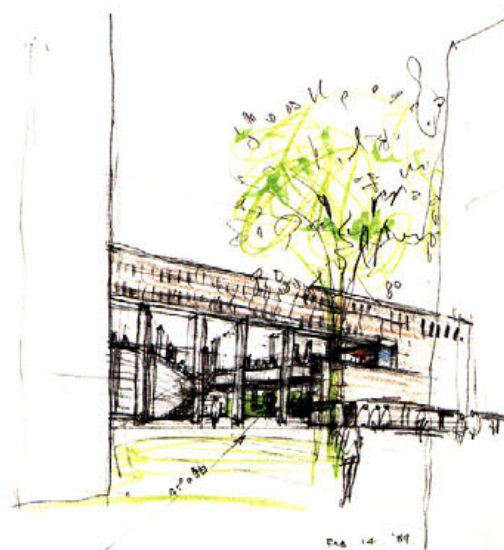
ように内ではない空間が中庭であり、ヴォリュームに応じて、多様な空間に仕立てることが可能である。エスキースによる思考（手で考えること）でイメージをつくる。



囲まれた感覚の強い中庭に、適切な位置に外階段が配置されているかどうかをチェックするためのエスキース



あえて開口を狭め、中庭空間の広がりや強調する案。柱は壁から独立させ、象徴的に扱うことでゲートゾーンとほかとを区別する。連続する壁を頼りに進むと、中庭に入る。絞った分だけ、中庭の空間に広がりが出る



平面（水平方向）と断面（垂直方向）のバランスを間違えると空間にスケール感がなくなり、命取りとなる。近づいたり離れたたり、さまざまな角度からのエスキースを作成することが大事



開口部の大きさをエスキースする。建物のあいだからシンボルツリーが見え、中庭を通り、ピロティ、階段と自然に人を導く。開口部を限定することで視線の方向が定まる。人はゲート、広場、回廊、階段という変化のある空間を体験する。エスキースをしながら各シーンの画面構成を考え、絵コンテをつくる映画監督のように、背景と登場人物を想像する