

若手建築家による、建築ビジュアライゼーションに関する考察。

## イメージパースに託す価値



松島潤平 まつしまじゅんぺい

松島潤平建築設計事務所  
http://jparchitects.jp/

1979年 長野県生まれ  
2003年 東京工業大学建築学科卒業  
2005年 同大学大学院修士課程修了  
2005年 隈研吾建築都市設計事務所入所  
2011年 松島潤平建築設計事務所設立  
2012年 東京工業大学大学院博士課程在籍

代表作品

Qilin : 個人住宅  
Morpho : オフィスリノベーション  
Spread City : 街並提案  
第1回大東建託 賃貸住宅コンペ  
「風景をつくる賃貸住宅」入選作品

イメージパースの役割を、「まだない形・空間・状況を事前に理解し、共有するためのもの」とするならば、その表現の行く先はリアリティの追及のみに先鋭化していくはずで。しかし実際には「まだない空間」への期待を煽るため、様々なエフェクトが寄せられ、脚色され、迫真と誇張のギリギリのバランスの上に、きらびやかな絵ができていきます。これはひとえに、莫大なインシャル・コストを掛けて作られる建築というものを建てるための「説得材料」としての役割がイメージパースに加味されているわけです。

そのような建築設計が宿命的に持つ投資性、ギャンブル性とは別のところでも、たとえば自身の学生時代を振り返っても、パースの背景にはよく晴れた青空を入れ、瑞々しい緑や色んな人たちが楽しく活動している様子の添景を入れ込み、その建築の最も華やかなタイミングをトリミングした絵をせっせと作っていました。この建築がいかに素晴らしいか、ここにあるべきかという価値を表現するために、風景としての華やかさを精一杯イメージパースに託していたわけです。

前職の隈研吾建築都市設計事務所では、極めて高次元で、その「リアリティ」と「説得材料」の結節点を模索し続けました。CGチームとタッグを組み、プロセスのなかでボスはもちろん、設計している建築の正当性を自分自身で何度も確かめながら、ひたすらに精度を高めていくという、非常にハイレベルなスポーツをしているような心持ちでした。実際にその結晶としてのイメージパースは力を持ち、様々なアイデアを実現に導いていきました。

そのような経験を経て、独立後にアイデアコンペへ参加する機会を得たとき、少し気持ちを整えてイメージパースの表現のあり方、役割を改めて考えてみようと思ひ、『ポール・ルドルフの建築透視図』A.D.A.EDITA Tokyo Co. 1972をめぐってみました。すると、そこに掲載されている数々のインキングパースには、その建築が建ったときのリアリティや正当性よりも、絵そのもの、グラフィック、ドローイングとしての美的価値というようなものの比重の大きさを感ぜずにはいられませんでした。そして同時に、以前見たコープ・ヒンメルブラウの『ヴィラ・ローザ』、ハンス・ホラインの『ザルツブルク・ビルディング・プロジェクト』、ギュンター・ドメニヒの『フローラスキン』といった60~70年代を代表するオーストリアの建築家たちのドローイングを目にしたときの、あまりにも緻

密な線の集合体でありにも大胆な構想を留めていることの迫力に圧倒されたことがフラッシュバックされました。比べられるものではありませんが、あの感動は、建築体験をはるかに凌駕するほど大きいものであったことは確かです。

「建築の歴史は、建築ではなく、ドローイングが牽引する」と言われることがありますが、「建築の価値」というものを説明するときに、建築ができあがったときの空間・状況描写だけでなく、平面詳細図、立面図、矩計図といった施工のための図面自体の迫力がそれを表現する場合があります。それは、膨大な量の線数もたらす密度感に、建築に託された思考の密度が重ねられるかのような説得力を感じるから、のように思われます。

ただ、ここで注意したいところは、その密度感が、労力（コスト）感というものにすり替わりやすい、ということです。近年のアイデアコンペ案では、手描きのドローイングによる素朴さや迫力を押し出したものをたびたび見かけます。しかしそこには、現在の主流であるきらびやかなイメージパースに対するカウンター的な立ち位置、スマートではないある種の泥臭さ、手触り感といった質感を表現していたり、作り手のコストを感じさせる偏執狂的な側面をアピールするような態度が見て取れます。

もちろん、表現したい世界がちやんとその手法にマッチングしたものであって説得力を持つものも多々ありますし、ポール・ルドルフのインキングパースにコスト感がないとは言いません。しかし「手間暇」という作り手側の（勝手な）情熱は、時として建築の価値と無関係な次元でのアピールになりやすく、僕らの天邪鬼な性格がゆえかもしませんが、何か騙されているような気持ちがないでもありません。

僕は高密度で緻密なドローイングから、「コスト感」を消し去ったその後に何が残るか、にとっても興味があります。大量の線を手で引くことの労力的迫力とは別に、線の高密度な集合体そのものに対する陶酔感、恍惚感というものを直に取り出すことで、イメージパースに託す価値を拡張させたい。それには、掛けられるコストがコスト「感」として絵に上乘せされず、純粋に絵そのものの精度を高める方向に働くCGビジュアライゼーションという技術は最適だと考えます。

そこで、先述のアイデアコンペでは、workscubeの川口聡さんとともに、「街並に美しい陰影が増える」というコンセプトが一目で伝わる表現として、より陰影が印象的に見えるインキングの手法を、デジタルで作り出すことに挑戦しました。手間暇の汗臭さを最初から脱臭した状態で、ポール・ルドルフだけ

でなく、大友克洋氏のマンガの背景や、アニメの設定資料集も参照として引っ張り出しつつ、線の迫力を直に捉えられるような推敲を重ねました。結果、単なる手法のリバイバルでもなく、懐古趣味でもなく、既視感と初見感、スマートさと密度感が入り混じったような、魅力的な陰影に溢れた不思議なパースができあがりました。

今回はインキングパースというかつての手法を利用しましたが、今後も様々な方法を用いて、①リアリティを持った空間の状況描写でありながら、②単体のドローイングとして、コスト感とは別次元にある確かな美的価値を持ち、③且つ建築自体が持つ価値・説得力をも担うという、①~③すべてが共存するようなイメージパースのあり方を模索していき、更に言えば、その総合的な価値を丸ごと引き受けられる建築そのものを作り出していきたいと考えています。



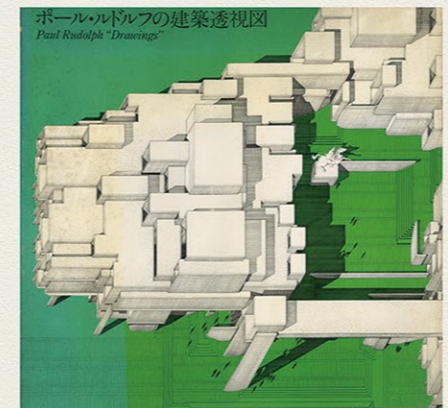
写真: 太田拓実 『Qilin』



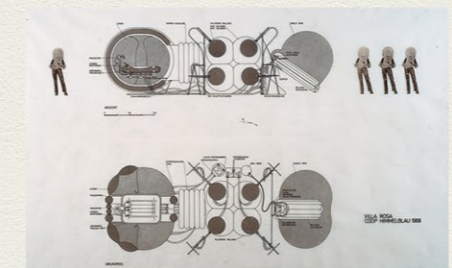
写真: 太田拓実 『Morpho』



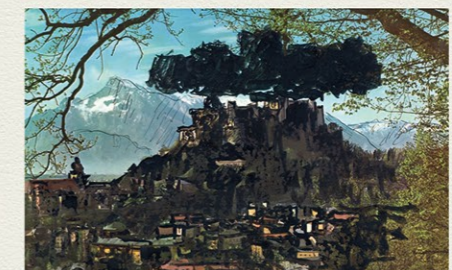
『Spread City』  
CGでインキングの陰影表現を再現したコンペ案イメージパース  
※JARA2013 川口氏出品作/本誌P-10に掲載



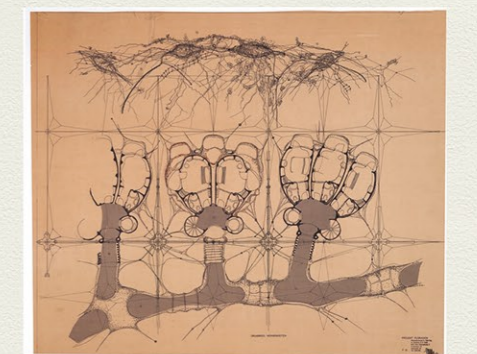
1. 『ポール・ルドルフの建築透視図』表紙



2. コープ・ヒンメルブラウ『ヴィラ・ローザ』(1968)



3. ハンス・ホライン『ザルツブルク・ビルディング・プロジェクト』(1962)



4. ギュンター・ドメニヒ『フローラスキン』(1971)

1: A.D.A.EDITA Tokyo Co. より出版(1972)  
2~4: Collection FRAC Centre, Orléans