

設計／見える化／パース／歴史



岡崎浩司 おかざきこうじ
鹿島建設株式会社

1960年 大分県生まれ
1979年 法政大学建築学科 入学
1982~86年 高山建築学校に参加
1987年 法政大学建築学科 修了
1987年 鹿島建設株式会社 入社
現在 建築設計統括グループに在席

[その他の活動]
2001~04年『高山建築学校伝説』
『建築造型論ノート』編集
2006年~高山建築学校に再び参加
2007年~『365日絵画』はじめる
2010年~「法政大学55/58年館の再生を望む会」設立
モダニズム建築の再生保存活動に参加

■設計業務で

設計業務は、多様化している。事業者側の建設スキームが多彩になってきたり、事業規模が巨大化・複雑化した影響もあるだろう。民間のみならず公共工事を含め、金融・資金運用のカラクリだって種々さまざま。クライアントがもはや1団体とは限らず、設計者だってフェーズ毎にバラバラと存在することも珍しくない。そうであれば、設計業務に対するクライアントの要望も必然のように多岐になる。

従来より、設計過程の中で関係者に理解を求める作業は多くの割合を占めていた。(関係者に、設計者の脳内にある「もうひとりの自分」まで加えてしまうと、設計というプロセスは100%この作業と言えそうだ。)

多くある関係する方へ理解納得いただくシーンの場合、いわゆる「見える化」という作業が行われる。

それは、平面図、断面図、立面図などの2次元図面、パースやCGなどの立体表現、さらには模型、動画、具体建材の提示などありとあらゆる方法で、まだ見ぬものを説明し関係者との共有を図ろうとする作業である。コンペの提出資料などは、その最たるもので「見える化」のカタマリである。で、これらが提示されるのは、もっぱら打合せの場で、その際、言葉も尽くし身振り手振りも交えているはずだ。

伝えたい内容にもよるけれど、なかでも伝えた

いことが届く最も訴求力のある表現が、パースなのではないかとも思う。機能・性能の類であれば、グラフや比較表も効果的だが、伝えたいことは、かなり統合的で全体的なことである。だが、やっぱり図面系は素人にはわかりにくいし、模型は(つくり方にもよるが)伝えたいこと以外に目が行く可能性が高い。それにかさばる。建築はたいがい3次元的なモノなので、パースなどの立体表現は相性が良い。で、よく伝わる。その実コンペの採点表などでみると、パースの優劣があからさまに、この当落を決めてはいない。だが、一瞥で統合的全体性を捕まえるパースは、通奏低音のごとく聴衆に届く。

■依頼するとき

今は、たいがい設計者が3Dを操れる時代なので立体的な表現方法も平準化してきたが、そのむかしは、設計者の中にもパースの達人がいて、インテリアなどをたいした下描きもないうまに、家具やヒト、観葉植物までも加えさらさらと描いてのけるのだ。その様を見ているだけで、その空間が説得力を持ってたちあられ、あつけにとられたまま納得してしまう。そんな神業のごときにあこがれたりもした。神業を手中にすることがないままに、いまでも急場しのぎの説明用や施工中関係者へ理解を得るために自ら手描きでパースらしきを描くこ

ともある。客先もさっぱりとしたCGを見慣れているせいか、手描きの素朴な伝達が新鮮であったりするらしい。タイムリーでさえあれば「とりあえずこんな感じ」は、これでも届く。

だが、主要な場面でのパースはもっぱらプロに依頼する。そこに冒頭の「多様化」が立ちはだかる。設計者の立ち位置から事業の有りようとのフェーズまで、依頼するレンダラーとすべてを共有することは無いけれど、そんなほしいモノの前提があって、空間的・造型的・図像的な依頼説明となる。そのプロジェクトの必要不可欠な「見える化」としてなりたつモノをもとめて。アングルなのか、トーンなのか、色合いか、点景の服装か、汎用性か、はたまた枚数か?与えられた時間と予算を脳裏に秘めつつ探っていく。一瞥で届く、あるいは、わかられてしまうパースの潜在力を生かすために。

■ドローイングを読む

建築学科の学生だったころから、プロにパースを依頼する今日までいろんなパースにふれてきた。学生時代は、ひろくドローイングと呼ばれる建築家の表現が主体だった。卒業設計(卒業制作)などもその延長で眺めていた。(つまり、いま主戦場としている仕事上の商業パースと称する?モノとは、ずいぶん異なる地平にあるモノたちである。だが地続きのできごとだと思っている。)ドローイングが、実際の建築に匹敵するほどに、のちの建築や建築家に影響を及ぼすことも、そんな中で知ることになる。たとえば、ル・コルビュジェの『ドミノ・システム』を描いたドローイング。3枚のスラブと6

本の柱で構成された目指すべき住宅の骨組みで、身もふたもないほどそっけないし、よく見るとスラブの出が一律ではない未整理な印象になりかねない絵だ。この100年前の身もふたもないほどのラジカルさが、このアングルで描いたことによって、モダニズムのアイコンになっている。不揃い感が邪魔にならず水平が強調され、機能性やスケールを与える階段も奥に小さく描かれているなどのさりげない創意が、アイコンたらしめているのだろう。

ほかの事例を思い起こせば、F.L.ライトの幾多の邸宅のパースも不滅のドローイングだ。いまや建築パースの教科書的存在であり、のびやかなプレーリーハウスの造型と樹木などの融和が美しく描かれている。邸宅系のパースには、今もその影響は垣間見れる気がする。

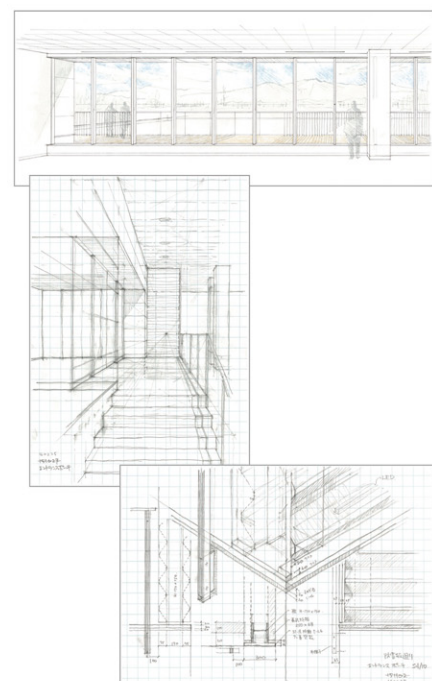
次は巨匠並びで、ミース・ファン・デル・ローエ。『フリードリヒ街のオフィスビル計画』という迫力の木炭画。積層するフロアが透けて見えるガラスの摩天楼を描いたものだが、今日的な平滑で透明なガラスのイメージは無く、石工の息子が紙に穿った石像といった印象が強い。「ミースなのに、四角くない!」ことにも素朴に驚いた。ヒュー・フェリスは、もっとも著名なレンダラーかもしれない。マンハッタンに布かれたゾーニング法という法規による先細りする摩天楼の姿形を木炭で描いた。描いたものはほぼほぼ単体であったが、ゾーニング法というOSをドライブさせてできる様々なバターを描くことによって、結果、マンハッタンという都市全体の未来像を視覚化してしまった。

20世紀初頭に限っても、このように建築の歴史をつくり長く影響をあたえるドローイングが

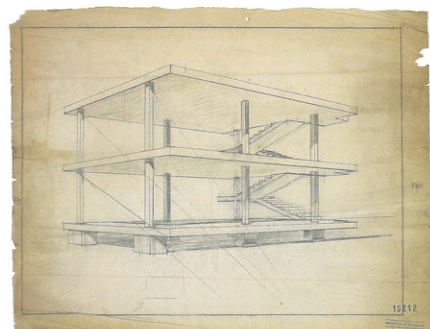
存在する。このように、訴求力を持つかきたてるドローイングは、連続とあらわれてくる。例に80年代で拾い上げてみると、ザハ・ハジド、アルド・ロッシ、リベスキンド、グレイブス、コールハースなどなど枚挙にいとまがない。そのとき、学生だった者たちは、その誰かの表現方法を必死でまねることになる。カラバッジョの圧倒的な革新性と画力に吸い寄せられてカラバッジエスキ(継承者たち)が生まれたように。

■できることなら

建築の歴史をけん引してきた要素は、技術・制度・言葉・思想といろいろある。そんな中で、実作の建築、宣言・批評の書籍と並びうる歴史をドライブさせたパースがある。前述の事例もその一群だろう。事例の図像から、モダンな生活スタイルや資本主義社会のかたちまで瞬時に読めるような訴求力をもっている。てらいもなく並べた説明図版からも、弱いモノと強いモノが歴然とわかる。直截な目的のために描かれたパースが、出自の事由をはなれて自律した力をもつ、その潜在性にやはりリパースと呼ばれるモノたちの魅力がある気がする。現在は、超リアルなパースなどに驚かなくなってきた。そのうち、ヘッドマウントディスプレイでのヴァーチャルな体験の中でクライアントと打合せできるようになるかもしれない。そんな技術の進化のなかにも、視覚化して伝えることの本質的な何かが捉えられるような、パース独自の通史みたいなものが見たい気がする。



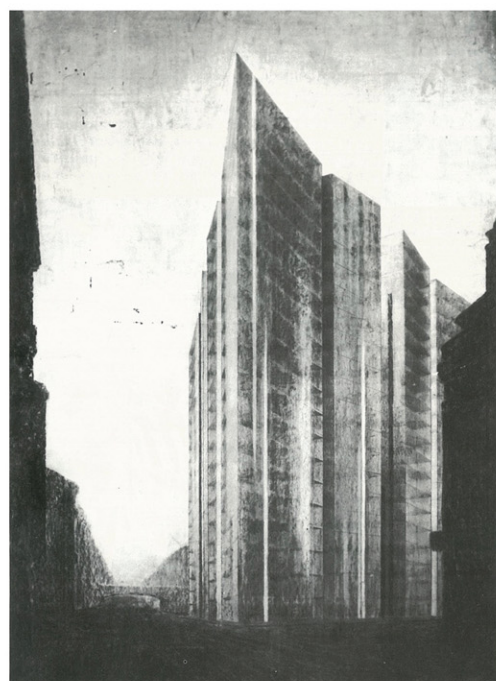
手描きスケッチ: 某プロジェクト 現場定例にて



ル・コルビュジェ 『ドミノ』: 『ル・コルビュジェ展 建築とアートその創造の軌跡』図録



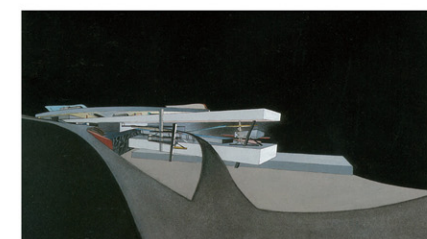
F.L.ライト 『フランク・ロイド・ライト全集 第2巻』 A.D.A.EDITAofTokyo



ミース 『評伝ミース・ファン・デル・ローエ』 鹿島出版会



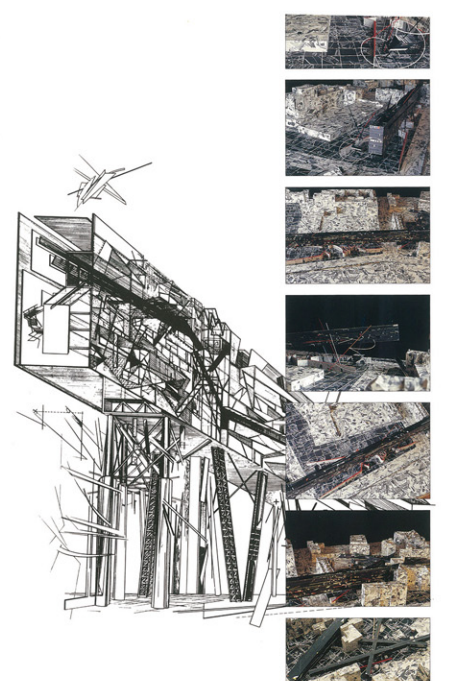
ヒュー・フェリス 『THE METROPOLIS OF TOMORROW』



ザハ・ハジド: 『GA ARCHITECT 5 ZAHA M.HADID』 A.D.A.EDITAofTokyo



アルド・ロッシ: 『Aldo Rossi The Life and Works of an Architect』 KONEMANN



リベスキンド: 『DANIEL LIBESKIND COUNTERSIGN』 Architectural Monographs No16