

環境デザイン学科 学科ルーブリック (学修到達度ルーブリック)

芸術学部ディプロマ・ポリシー			学科別	4	3	2	1
DP	6つの力	内容	内容	卒業時到達レベル (=DPにおける到達目標レベル)	3年修了時到達レベル	2年修了時到達レベル	1年修了時到達レベル
人間力 自立した一人の人間として生きるための力	知識・情報収集力	自分をとりまく人間、社会、自然に対して開かれた好奇心をもち、自身の学修や企画に必要な知識と情報を、主体的かつ体系的に収集し理解することができる	【知識・情報収集】<設計ルート>において、「知識・情報収集」は「情報収集」のフェーズと関係する。キーワードを絞り込むなら「知識力(量)、情報収集力(探し方)」。	知識・情報量が蓄積し、探し方も拡がり重層化する中で、収集した情報を自分なりの情報に加工し、分類・分析することで、設計に役立つ考察を行うことができる力を身につける。	具体的な与条件に対して、その背後に働いている見えない与条件(長い時間軸や都市的スケールなど)までを視野に入れたようなより重層的な知識・情報の収集+分析方法を模索する力を身につける。	課題の与条件が具体化していく中で、それに対応した、より具体的で有用な知識・情報の収集方法を模索する力を身につける。	まずは分野を問わず情報に触れ知識を吸収することが重要であり、その中から自分の「好き」を見つけ、それを軸に掘り下げていく力を身につける。
	コミュニケーション力	人間の多様性を理解し、異なる価値観をもつ他者との間に相互理解を形成し、協働することができる	【コミュニケーション力】<設計ルート>において、「コミュニケーション力」は「情報収集」「試行(思考)実験<=>検証ループ」「決断」「定着」の4つ全てのフェーズと関係する。キーワードを絞り込むなら「吸収力」「試行力(行動での)」「決断力」「判断力」「配慮力(思いやり)」「粘り強さ」「継続力」。	コミュニケーション力を保証するのはあらゆる他なるものへの「配慮力」(思いやり)だ。ここまで獲得してきた「配慮力」をさらに磨くために、(社会実装や就活という学外での実践の機会も利用して)粘り強く継続できる力を養う。	ここまで行ってきた自身の判断・決断の拠って立つところをあらためて虚心に検証し、他者や自然といった他なるものへの配慮という視点が欠けていないか見直しながら課題に取り組む力を養う。	個別とグループ双方の課題に取り組むことにより、他者の多様な視点を理解し、個別課題では自らの方針の組立てにおいてを、グループ課題ではより高次の要件での組立てにおいて、適切な判断・決断ができる力を身につける。	教員やクラスメートとの積極的な意見交換と相互傾聴を通して多様な価値観を吸収する力の基礎を身につける。失敗を恐れずたくさん模型や表現に挑戦することで他者の意見から学ぶ試行力の基礎を身につける。
	倫理観	自身の良心と社会の多面的な理解に基づき、社会のために芸術の力を活かすことができる	【倫理観】<設計ルート>において、「倫理観」は「情報収集」「決断」のフェーズと関係する。キーワードを絞り込むなら「観察力(愛)」「均衡点の感知力」「焦点力」。	倫理は道徳のような固定的なものではなくしなやかさと瞬発力を必要とする。ここまで培った力に磨きをかけ、なぜその空間が必要か、提案が実現することでその空間をとりまく環境がどのように変化するか、自らの提案内容をフィードバックしてジャッジする能力を身につける。	「情報収集」から課題点、問題点を的確に抽出し、焦点を明確にする力を身につける。自らの課題設定に対して、その本質がどこにあるのかを見抜く力を養う。	課題において明確な答えといえるものがないのが環境デザインである。置かれている環境や他者との複雑な関係の中で、何を・どこまでを・どれだけを到達点とするか、その折り合いをみつけることが重要となる。2年次ではこの均衡点を感じ取る能力を高める。	世界はさまざまなヒト・モノ・コトに溢れている。これまでの固定概念をとりはらい感性を豊かにして、その関係性を読み解く力を養う。愛を持って世界を観察することが、その一歩となる。
創造力 芸術の力を社会に活かすための力	論理的思考力	所与の情報をもとに、物事を分析的かつ論理的に考えることができる	【論理的思考力】<設計ルート>において、「論理的思考力」は「情報収集」「試行(思考)実験<=>検証ループ」のフェーズと関係する。キーワードを絞り込むなら「思考力」「試行力(頭での)」「分析力」。	試行・思考・分析を蓄積し、それらを自分なりの論理として組み立て、設計に役立てるとともに、出来上がった提案を論理的に説明することができる。(統合)	試行を繰り返し、導き出される思考さえも分析することで、何が重要であるかを抽出し、提案を発展させることができる。(要素抽出・発展)	設定した条件の中で試行を繰り返し、その思考を分析することができる。(試行・思考・分析)	求められているものがどのようなものかを理解し、その範囲を見定めることができる。(条件設定)
	発想・構想力	感性的な直観と理性的な分析や思考から得られた発想を統合し、具体的な研究・制作へと結びつくテーマや仮説として構想することができる	【発想・構想力】<設計ルート>において、「発想・構想力」は「試行(思考)実験<=>検証ループ」「決断」「定着」のフェーズと関係する。キーワードを絞り込むなら「仮説力」「対応力」「ものごとを結びつける力」「整理力(理由構築力)」「(レイアウト力や画面整理・紙面の組立力、ストーリー組立力という意味での)構想力」。	ここまでの設計手法の実践にて「仮説力」「対応力」「つなげる力」、さらには「整理力」「構想力」も身につけていると思われる。ここではそれらをさらに「空間の使われ方や時間の変化まで想像した実行案とする」ことができる力を身につける。	「仮説・検証」から導かれた「ものごと」を「つなげる」だけではなく、そこから更なる飛躍を試みることでより良いデザインを導き出すことができる。好奇心や飛躍への勇氣によって「つながらぬものをつなげる力」を身につける。	設計では「仮説」をもとに「対応」することを繰り返すことが重要である。その思考実験の繰り返しで更に生まれた「仮説」や、試行実験の中での「検証」によって導かれた「ものごと」を「結びつける力」(それが設計ということである)を身につける。	設計をするための「条件」や「きっかけ」は情報を収集し、知識とすることで得られる。「情報や知識」は集めるだけではなく、それを元に「仮説」をたてることで初めて設計が始まる。その「仮説」をたてる力を育き、そこでたてた「仮説」をどう設計につなげるのかという「対応」する力を身につける。
	表現力	テーマや仮説を、適切な媒体・形式によってモノ・コトとして可視化し提示することができる	【表現力】<設計ルート>において、「表現力」は「定着」のフェーズと関係する。キーワードを絞り込むなら「定着力」や「(ひとりよがりにならない、あるいは他者の視点の獲得という意味での)表現力」	言葉や図面・模型やCG等に加えてステディやプロセスも交え、なぜその空間が必要か、提案が実現することでその空間をとりまく環境がどのように変化するかを表現する力を身につける(コンセプトのビジュアライズ)。	言葉や図面等と共に、立体的にビジュアライズされたモノ(模型写真やCG等)によって、ひとりよがりにならない、他者により伝わりやすい表現ができる。	他者にデザインを伝えるための言葉(キーワード・タイトル)を推敲し、要求された図面等と共にプレゼンボードに美しくまとめて表現できる(言葉とプレゼンボード)。	丁寧な「定着」=他者に伝わるように表現すること、が如何に重要な事かを理解することができる。

設計条件を整理する。

- 敷地概要 → 敷地面積・用途地域
 - 法規 → 建ぺい率・容積率・高さ制限・斜線制限など
 - 与条件他 → 発注者からの要望。
- 住宅課題では家族構成や、カフェやホールなら客席数などもこれに含まれる。

※ 課題の難易度に合わせて、調整があるので課題文をよく読むこと。
 ※ 与条件を文面通りに受け取りすぎることではなく、求められていることの本質的な部分を考えることも時には必要。

類似物件資料を集める。

- 同一・類似プログラムの建築図面や資料収集
- 必要諸室、計画の要点、関連法規等の確認

「建築設計資料集成」日本建築学会編
 「建築設計資料」建築思潮研究所
 建築・インテリア系雑誌・WEB（スケールがわかる図面が載っているもの）

対象敷地を考察する資料を集める。

調査・観察・採集

敷地周辺状況を把握する。

その場所に行くことでしかわからない情報を大事にする。インタビューなどで、空間に関係する人物に話を聞くことも重要。現象を捉え、スケールを変えてみたり、図面化することでその背後にある構造に繋げて考えてみよう。

周辺建築の建ち方、高さ、ボリューム、密度

「実測術ーサーベイで都市を読むー建築を学ぶ」陣内秀信

建築の部分・部位（モノ）、屋根のかたち・流れ、外構の要素

「考現学 モデルノロジヲ」今和次郎、吉田謙吉

行事・イベント（コト）

「デザイン・サーヴェイ」明治大学神代研究室 法政大学宮脇ゼミナール

暮らし方、日常、ライフスタイル、空間の使われ方（ヒト）、人のふるまい

「路上観察学入門」赤瀬川原平、南伸坊、藤森照信

「都市／建築フィールドワーク・メソッド」田島則行+久野紀光+納村信之

「場所のコレクション」静岡文化芸術大学 リサーチ課題

素材、色、テクスチャー

「色彩の手帳 建築・都市の色を考える100のヒント」加藤幸枝

フィールドワーク

↑ 縮尺(小) から 縮尺(大) ↓ まで、色んな尺度で考える。

都市的視点で考察する。

都市構造、歴史(古代からの)、インフラ、資本、エネルギー、交通、文化、観光、特産品

「図説 都市空間の構想力」東京大学都市デザイン研究室

「Guide to Shopping」Rem koolhaas 他

「Switzerland -An Urban Portrait」Herzog & de Meuron 他

「mobility -A room with a view」Francine Houben 他

「セヴェラルネス+（プラス）ー事物連鎖と都市・建築・人間」中谷礼仁

環境、気候、風向、植栽、ランドスケープ、サウンドスケープ

「ランドスケープの近代ー建築・庭園・都市をつなぐデザイン思考」佐々木葉二他

「葉で見わかる樹木」林将之

地形、地質

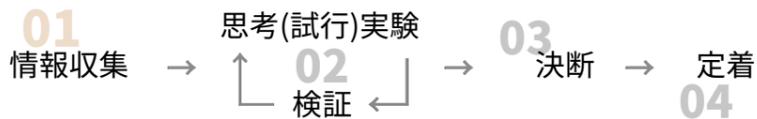
「ランドスケール・ブッカー地上へのまなざし」石川初

「大阪アースダイバー」中沢新一

01 情報収集

京都芸術大学環境デザイン学科設計ルートガイドブック

責任編集：中村紀章 企画：小野暁彦



歴史から学ぶ →

他地域・他国から学ぶ →

例えば、「公園」を設計するとして日本の公園の起源や時代の変遷を調べてみたり、外国の公園はどのようなものかを調べてみたりする。「通時的」或いは「共時的」に考えてみよう。

「集落の教え100」原広司
 「建築家なしの建築」バーナード・ルドフスキー

地図化・図面化

観察・採集したものをよりよく分析・表現するための記述法を考える。

フィールドワークで捉えた現象を図面化することで、空間・場所の問題として捉え直して考えてみよう。図化しようとする瞬間に、どのような空間の問題を扱おうとしているか、その視点について考えさせられる。

地図をつくり、考える。

- 色の塗り分け (ゲシュタルト) 「街並みの美学」芦原義信
- 抽象化・記号化 「ラスベガス」R.ヴェンチュリー
- 情報の置換 「都市のイメージ」ケヴィン・リンチ
- 「日本の都市空間」都市デザイン研究室
- 「時間地図」杉浦康平

図面をつくり、考える。

- 平面、断面 「今和次郎『日本の民家』再訪」瀝青会
- 連続立面図 「architecture reading aid ahmedabad」Niklas Fanelisa 他
- 配置図 「Window Scape 2 窓と街並の系譜学」東京工業大学 塚本由晴研究室
- 「サイトー建築の配置図集」松岡聡・田村裕希

立体図をつくり、考える。

- アクソメ・アイソメ 「メイドイントーキョー」貝島桃代・黒田潤三・塚本由晴
- 写真のトレース 「超合法建築図鑑」吉村靖孝

分類・分析・ネーミング・考察

分類・分析することで、リサーチをより創造的に。

空間を魅力的にしているであろう「性質」はどのようなものだろうか。たくさん事例を収集、観察し、似たもの同士を探して、その「性質」を決定づけている要因を考えてみる。共通する要因を持つ事例に一定数のまとまりが見られたら、それらは類型と言える。類型が見つかったら、名前をつけてみよう（ネーミング）。ネーミングは「類型化」の特徴を考える行為とも言える。類型化された図表に現れない、未だ見ぬ類型を考えることも新しい空間を考える手がかりとなる。

タイポロジー

「都市の建築」アルドロッシ
 「都市と建築のタイポロジー」ロブクリエ

建築構成論

「建築構成学 建築デザインの方法」坂本一成 他

ネーミング

「小さな風景からの学び」乾久美子+東京芸術大学乾久美子研究室

情報収集はただ情報を集めることが目的ではなく、情報収集によって知識は増え視野は広がり、その後の思考と行動の可能性を大きく高めるための源泉となります。また、見逃しがちな些細な事柄も、後になってとても重要な情報であったと気付かされることも度々あります。ですから、私はできる限り全てのものに注意深く興味を持って対峙することを意識しています。さらにドイツの大学院で私が驚いたことは、個人の課題でもクラスメイトたちがそれぞれ情報を提供することを惜しまず共有して、各々真剣にその情報を活用し分析していく姿勢でした。学生時代は、学び合う同士がお互いに高め合うことができる貴重な時間だと感じています。（西澤歩）



SAKUSAKURA さくさくら

イラストレーター/四コマ漫画 (本名：西澤歩 [にしざわあゆみ])

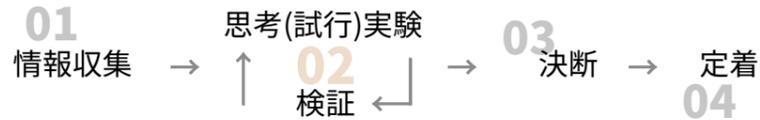
ドイツ在住 建築学科大学院生)

滋賀県生まれ。幼少期はドイツのシュトゥットガルトで過ごす。2015年京都造形芸術大学環境デザイン学科建築コースを卒業。その後、同大学環境デザイン学科副手を1年間務め、学生時代から興味を持っていたシュタイナー教育について学ぶため2016年に渡独。シュトゥットガルト自由大学でシュタイナー教育を学ぶ。2018年より再び建築を学ぶためにシュトゥットガルト州立美術大学の建築学科修士課程に在籍中。2019年から自身のInstagramとnoteでドイツの日常や留学生活についての漫画『ピールと、箸でソーセージ』等を公開し、現在はドイツ留学支援サイト「ドイツ留学ラボ」にてドイツ留学生活についての4コマ漫画を連載中。Instagram: <https://www.instagram.com/sakusakuranoheya0730> HP: <https://sakusakuranoheya.amebaownd.com>



思考(試行)実験 検証

02



京都芸術大学環境デザイン学科設計ルートガイドブック
責任編集：中村紀章 企画：小野暁彦

設計のプロセスを考える。考え方を考える。

下の設計ループでは、小さな縮尺から徐々に大きく、2次元と3次元を行き来しながらスタディを繰り返すような流れになっているが、もちろんスキップやショートカット、リバースもある。部分から始まる設計のようにスタート位置もそれぞれによって異なるだろう。独自の設計プロセスを考えてみよう。決断に影響
新しい空間を考える手がかりになるかもしれない。
スケジュールについても考えておく。いつまでに何をするのか。

「空間へ」磯崎新
「ちのかたち 建築的思考のプロトタイプとその応用」藤村龍至

ドイツの大学院ではこの思考(試行)実験に十分な時間をとります。先生にはよく「まず模型などで視覚化しなさい。」と要求されますが、第三者に提示するために頭にある自分の考えを視覚化することは、自分にとっても客観視でき具体的に検証することが可能になります。そういう思考(試行)を繰り返すことで量を重ねていくと、突然天使が舞い降りたように質が変わる瞬間があります。はじめはカオスの状態であったものが、その過程で無駄が省かれブラッシュアップされて必要なものだけが昇華されるのです。同じように頭の中にあった考えも整理され、論理的にも納得できるものになり、やがて迷わず決断することにつながっていきます。(西澤歩)



コンセプトを考える。 コンセプトは大きな仮説のひとつ。

場所の問題/社会の問題/新しい空間・生活の提案
その地域の問題、ビルディングタイプの問題・進化等について考える。
社会問題、社会が求めている空間、建築のつくられかた等について考える。
新しい空間やその空間が可能にする生活やライフスタイルについて考える。
コンセプトは事後的にあらわれてくることもあるので、考え込みすぎず進むのもよし。

部分について考える。

エレメント、マテリアル、ディテールについても考える。
部分が建築のコンセプトになることも。限定したトピックについて考える。
「パタン・ランゲージー環境設計の手引」クリストファー・アレグザンダー
「現代住宅研究」塚本由晴+西沢大良
「木造住宅詳細図集」手嶋保
「素材の美学」エルウィン・ピライ

平面図・断面図で考える。

「篠原一男 住宅図面」篠原一男
「グレンマーカット シンキングドローイング/ワーキングドローイング」
「堀部安嗣の建築 form and imagination」堀部安嗣

立面図・展開図で考える。

「白井晟一全集」白井晟一研究所
「建築が生まれるときペーター・メルクリと青木淳」

二次元の検証と三次元の検証を往来する

設計プロセスの中で出てきた仮説は異なる設計の段階や次元において検証できる。例えば平面的に思いついた仮説はそれが立体的に組み上がった時にうまく機能するのか。立体的にイメージした仮説は2次元の図面の中におさめることができるのか。仮説の効果や他の検討事項との兼ね合い、実現可能性などを次元を行き来することによって検証しながら設計は詰められていく。

スタディの準備。

敷地模型をつくる。
インテリア・改修の場合は変更不可部分の建築や軸組の模型(3D)をつくる。
模型に含める範囲によって検討できる情報が変わる。(敷地内だけに限定しない)
周囲の建築や道路、植栽などをつくることで、検討しやすくなる。

仮説をたてる

ここにこんな壁をおいてみたらどんな空間になるだろう、こんなビルディングタイプの建築にこんな空間をつくってみたらどんな機能がうまれるだろう、こんなかたちを組み合わせたらどんな建築になるだろう等々、設計は様々な仮説によって生み出される。コンセプト自体が大きな仮説のひとつはあるが、設計のプロセスにおけるそれぞれの局面においても絶対的な解があるわけではないので、条件を仮定しながら進めていかなければならず、仮説と検証を繰り返すことでしか設計は進まない。

手を動かす

手を動かすことには2つの意味がある。ひとつはスケッチで理由がない線をひいたり、模型でなんとなくかたちをつくったりすることによって発見的に建築を考えること。これは仮説を探る行為と言える。もうひとつは頭で考えたぼんやりしたイメージを客観的に判断できる状態にすること。これは検証のプロセスと言える。どちらも図面や模型によって、他人と共有可能な状態にできる。仮説と検証の小さなループが「手を動かす」ことに凝縮されている。

模型・3Dで考える。

コンセプト模型をつくる。
全体の空間のかたちを3次元的に考える。(幅・奥行き・高さ)
室の集まり方、囲み方を考える。(室の配列、壁の位置、開口部の位置)
美しさに拘りすぎない。いろんな素材を使ってみる。
「EL croquis HERZOG & de MEURON 1998 2002」HERZOG & de MEURON
「GA PLOT」山本理顕、小嶋一浩、伊東豊雄、西沢立衛、隈研吾、妹島和世、石上純也
「西沢立衛建築設計事務所スタディ集」西沢立衛
支え方を考える。(構造) 軸組模型をつくってみる。力の流れ方をみる。
「建築の構造」ヴィジュアル版建築入門編集委員会
「デザイナーのための建築構造入門」ピート・シルバー他
3Dモデリングで検討。ウォークスルー等の機能を使い、シークエンスもイメージ。

複数案の可能性

仮説の効果を確認するには複数案での比較検討が効果的になる場面が多い。設計において何が重視されるべきか、案のメリットやデメリットを比較しやすくなる。模型や図面などによって設計の各段階の案を残していくことでも、その前後の案について比較検討できるので、記録を残しながら進めることも重要。

配置・建ち方を考える。

アプローチ、内外/周囲との関係性、外部のアクティビティ、中間領域など検討。
流れ(人・車の動き、風、視線、屋根)を考える。
資源のネットワークや生態系についても考える。広域の断面や地形についても意識する。
「コンパクト建築設計資料集 都市再生」日本建築学会編
「造園植栽術」山本紀久

ボリュームスタディ

容積率などが定められている場合は最大ボリュームをつくり、ボリューム感を掴む。
ボリュームの検討。高層案、中層案、低層案、分棟案
I字、L字、コの字、口の字、T字、十字、こららの組合せ又は分割。
そのへんにあるものや素材の切れ端などを敷地においてみる。
「エスキスシリーズ03 建築のアイデアをどうまとめていくか?」大野秀敏

プログラムを解く。

空間機能図を描いてみる。
隣り合う室の関係を考える。空間を利用する様々な登場人物をイメージする。
それぞれの室のかたちや大きさを考える。外部もひとつの空間として考える。

ダイアグラムの的に考えてみる。

空間同士の関係性を図形的に表現する。
「S,L,M,XL」O.M.A Rem Koolhaas and Bruce Mau
「KAZUYO SEJIMA+RYUE NISHIZAWA / SANAA WORKS 1995-2003」妹島和世+西沢立衛

ドローイング、スケッチで考える。

思考のためのドローイング。ぼんやりしたイメージにかたちを与えてみる。
ドローイングは存在し得ない空間を描くこともできる。

仮説と検証のループ

仮説を立てる力はあらゆる可能性から理想的な解を発想する力のことであり、どれだけたくさんの可能性(イメージ)が自分の中にストックされているかによる。その力は仮説を立て、それを検証していくというスタディの繰り返しの中で身につけることができる。よい建築を考えるための仮説と検証の繰返しは、仮説を立てる力を身につけてくれる。

実行案を決める

思考(試行)実験⇔検証をループの中から「実行案」を絞り込む。

スタディの蓄積

実行案の決め手にかけるとき、スタディが十分でないことが多い。思考(試行)実験⇔検証をループさせながら案を進化させられたか。案を比較検討できているか。
ex.案の特徴を表す名前を案ごとに付けてみる。「〇〇案」。
スタディは無限の可能性の中からダメな案を取り除いていく作業とも言える。なぜ上手くいかないのか、何がダメなのかを思考(試行)実験⇔検証ループの中で繰り返し「かたち」にして考えることで「決断案」に近づいていく。

クリティカルポイントを考える。

検討項目がどのようなバランスで成立しているのか、項目のヒエラルキーを考える。検討項目が最もバランスの良い状態で成立するポイントを考える。この設計では特に何が重要なのかを考える。→コンセプトになる。
ex.屋根が重要なのか。屋根と壁の関係が重要なのか。壁の配置が重要なのか。

情報の統合

情報収集で得た情報がスタディに反映されているか。情報収集で得た情報を使って発展させることができそうな案になっているか。情報収集ページ参照
同一・類似プログラム間の空間とどんな点が異なっているか。歴史、他地域・他国一の空間と比べ、どんなところに現代性・場所性が含まれているか。対象となる地域のコンテキストをいかに含んでいるか。或いはもっと大きな生態系の中に空間の生産のあり方そのものを位置付けられたか。

時間の制約

プレゼンテーションにかかる時間を逆算し、定着のプロセスへと移行する。

責任編集：中村紀章 企画：小野暁彦

一般解と特殊解

一般解と特殊解が共存している状態を目指す。
か・かた・かたちでいうところの「かた」
典型<type>と体系<system>を案の中に発見できるか。
→ 一般解 (他の建築に使える解法)
→ その「かた」を使って、この場所ですぐ存在しない空間が獲得できているか。
→ 特殊解
「代謝建築論」 菊竹清訓

決定ルール

各検討項目における決断を恣意的にしない「決定ルール」をつくれるか。なぜそうしたのかという根拠を説明できるか。

コンセプトの体現

明快なコンセプトはかたちを伴って現れる。

<かた>の言語化・ダイアグラム化を試みる。

言葉として表現したい空間の形式を有しているか。
言語化・ダイアグラム化する過程で、目指すべき空間の本質的な部分について考え、又確認することができる。

実行案を発展させる

空間の強度

機能で説明できない空間の良さを獲得できているか。
「形式」を意識し「形式」を利用しながら如何に「形式」から自由になれるか。
別のプログラムを当てはめてみる。
→用途が変わっても楽しく使えそうか。空間そのものに魅力があるか。
「原っぱと遊園地」 青木淳

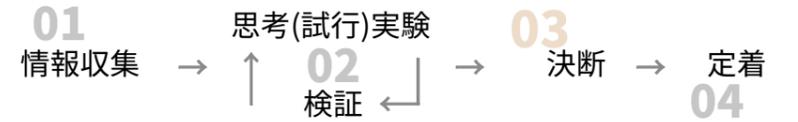
時間の変化を想像してみる。

自然環境の変化一日時、天候、季節の変化を考える。
周辺環境の変化一周辺の建築が建て替わる可能性を考えてみる。
隣の空き地に新しい建築が立つ可能性も考えてみる。
人間環境の変化一住宅であれば家族構成が変わっていく。
家族構成や年齢の変化でライフスタイルも変わっていく。
社会環境の変化一働き方の変化。災害やパンデミックによる生活の変化。
その他、植物の成長や素材の経年変化のようなことも含めて長い時間の中で変化に耐えうる空間を考える。
増改築のしやすさを事前に計画しておくことも、時間の変化に対応する手段の一つかもしれない。

使われた姿を想像してみる。

空間の使われ方が固定されたようにみえる空間は時に窮屈を感じる。一方で空間のボリュームさえ与えてしまえば、自由な振る舞いが発生するかどうかと言ふようなことはない。例えばの使い方を考えて家具や人を配置してみる。同じようにまた別の使い方も想定してみる。他の空間とのつながりや動線・細かな設えなど、空間を使うための手がかりが十分に計画されているかどうか検証する。

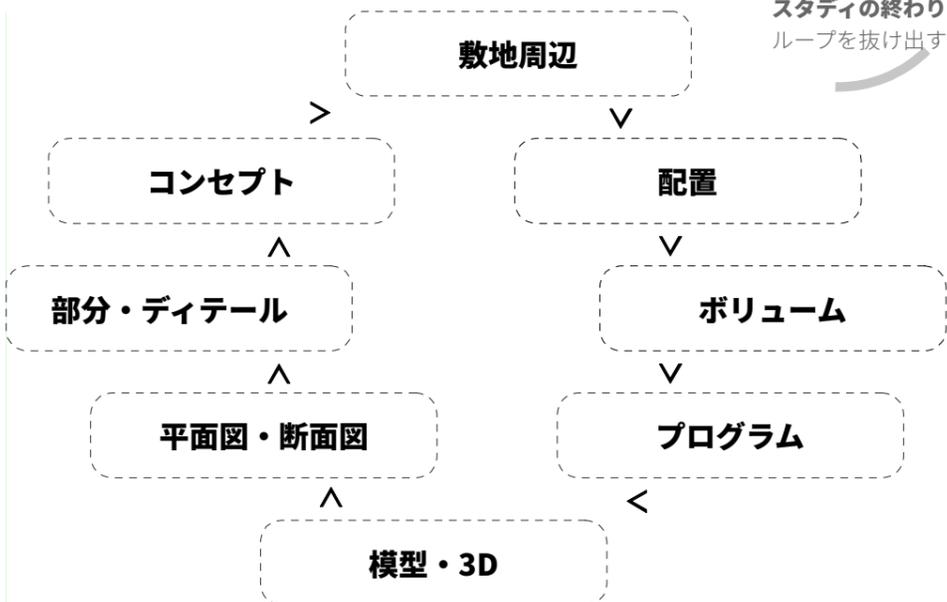
03 決断



学生時代の課題には必ず締切日が設定されています。締め切りが間に合っこそ作品として提示することができ、はじめて評価も受けられます。私たちは与えられた期間の中で、作品をベストな状態で完成させる必要があります。そのためにはバックキャストिंगの手法を使って逆算し、予定を立てることはたいへん役に立っています。個人課題やグループ課題においてなかなか考えや意見がまとまらないことがあります。十分な時間をかけることを惜しんではいけません。なぜなら検討を尽くすことは決断に至る迷いを取り除くための必要な時間だからです。(西澤歩)



スタディの終わりをループを抜け出す



自分は全力を尽くし満足していても、意図することが相手に伝わらなければ意味がありません。プレゼンテーションやポートフォリオでは、目的はなにか対象者は誰かを明確にし、それにふさわしい表現方法を模索することに力を注いでいます。そしてその表現方法にふさわしい素材や手法、あるいは与えられた時間や会場の環境なども考慮しながら、自分の作品の最適な表現方法を見つけるのです。展示会やプレゼンテーション会場では、自分の発表だけではなく他人の作品を見ることができ、新しい表現方法や効果的な見せ方を学ぶことができます。自分の視野を広げスキルを磨くには絶好の機会だと考えています。(西澤歩)



成果物の確認

成果物の内容や必要図面を把握する。(縮尺に注意)
自分の設計に即した表現を考える。
設計の内容をどれだけ伝えることができるかが重要。中身がないのにプレゼンだけは素晴らしいということは(基本的には)ない。

図面を仕上げる。

線の太さ・種類を使い分ける。(切断面、外形線、見えがかり線、寸法線、引出線、中心線、境界線)
・中心線間の基準となる寸法、面積を計算するために必要な寸法
・軒高・階高・天井高(家具であれば座面高さ)など名称が一般的でイメージを共有しやすい寸法
・開口部の位置や高さがわかる寸法
・寸法や部材・素材が切り替わる位置の表記
・その他、コンセプトを伝えるために必要と思われる寸法
素材感の表現・光と影の表現→着彩、ハッチング
使われ方の表現→家具や人の表現+配置のバリエーション

配置図・平面図

道路境界線、敷地境界線も描く。(前面道路幅員は重要)アプローチの表現も。
外構・植栽など建物以外の表現も丁寧に。(ランドスケープが中心の提案は建物の表現も丁寧に。)

断面図

切断位置をよく考える。開口部や吹き抜けなどが含まれていると建物の全体像を表現しやすい。
断面を切るラインは、場合によっては屈折させてもよい。(平面図やキープランに表記)
断面図は光、空気の流れなどの表現に適している。地面と建物の関係も意識的に表現する。

立面図

実際に建った時に、その様子を直接見て把握しやすい図面。
そのため、寸法比やプロポーションが丁寧に計画されている様子が表現されやすい。
「木造住宅詳細図集」手嶋保
「基本 造園詳細図集」木村了

3D・ドローイングをかく。

コンセプトに適した表現の選択
モデリングとレンダリング 最終的な表現のイメージを考えてモデリング
図面にドローイングの要素を重ねていくこともありうる。
静止画であれば、eye point と view point を意識する。(どこから何をみているか)
ウォークスルームービーや、VRへと表現の幅を拡張してみる。

アイソメ・アクソメ

平行投影であるため、空間を永遠につなげて描くことができる。
消失点がないため、空間全体を等価に表現しやすい。同時多数多様な行動・行為の表現。
室の構成や、構成部材の分解図の表現にも適している。

透視図

1点透視 奥行き感や吹抜けの空間、対称の空間の表現に適す。断面パースも基本は1点透視
2点透視 水平方向の広がりを表現しやすい。
3点透視 大きな建物、大きな空間の臨場感などの表現
「階段空間の解体新書」田中智行
「いちばんやさしいパースと背景画の描き方」中山繁信
「Scale: An Architect's Sketch Book」スティーブ・ホール

模型を仕上げる。

スタディ模型からプレゼンテーションのための模型へ。
表現に適した縮尺に注意。
1:20 -1:30 インテリア・家具の細かい表現が可能。
1:50 部材を表現に組み込めるレベル。抽象的な内部空間の表現が可能。
1:100 構成、外観・ボリューム感の表現。伽藍配置。
広域模型 提案する空間の周囲との関係性や街の中での役割・ネットワークが表現できる。
スケールを感じさせる人物や家具の模型も重要。登場人物にナラティブな表現を。
素材の選定。模型の抽象度のバランスに注意。
3Dプリンタやレーザーカッターの得意・不得意を確認。使用は計画的に。
模型の収納ボックスもプレゼンテーションツールになりうる。
「サクッとわかる建築模型のつくり方」建築知識編
「ケンテック模型。宮本流」宮本佳明

模型写真

構図を考える。基本は水平・垂直を意識する。
壁に正対せずに、斜めに撮る場合でも垂直のラインを意識するときれいに見える。
模型写真は被写界深度が浅くなりがち。三脚などでカメラを固定して、絞りを絞る。
背景の余計な写り込みに注意。遠景をぼかして撮るか、フォトブースを使う。

プレゼンボードをつくる

なるべく視覚的な表現をこころがける。長い文章は読んでもらいにくいことを意識する。
設定・条件・リサーチ
どのような空間が必要か、それを考えるための条件や参照できそうなものを表現する。
コンセプト
必要とされているであろう状況に対する仮説の提示。
提案が実現することで(そのものを取り巻く環境が)どう変わるか表現する。

構成・ダイアグラム

なぜそのようなかたちになったのか。どのような空間(部材)構成なのかを伝える。
かたち(或いは構造)がどのようにして成立しているのかを表明する。
ダイアグラムの表現を考えてみる。一方で必ずしも必要なものではない。
(空間デザインの場合は、簡略図や簡易三次元モデルがダイアグラムを代替できることも多い)
抽象度の高い表現は特定の関係性を表現しやすいが、そこからこぼれ落ちるものも多いことを理解しておく。

スタディ・プロセス

収集した情報やスタディがどのような過程で形体として定着したかを伝える。
デザインプロセスを表現すること自体がコンセプトの説明を補完してくれることも。

レイアウトを考える。

何をどこにどれくらいの大きさを配置するか考える。視覚のヒエラルキーを考える。
説明する順序、視線の流れを意識する。
グリッドシステムを使ってみる。余白をデザインする。
書体/サイズ/行間/字間を意識して文字の可読性を高める。
「図解 建築プレゼンのグラフィックデザイン」坂牛卓、平瀬有人、中野豪雄
「Grid Systems in Graphic Design」Josef Muller-Brockmann
各種コンペの提案書

プレゼンテーション

プレゼンテーションの時間・方法を確認。
与えられた時間内に自分の想いを詰め込んで表現する。要点の整理。
説明の順序を考える。提出物との対応も確認。
リハーサルをしてみる。繰り返し練習することが重要。
なるべくカンペを持たない。→自分の生の言葉で伝えられるようになる。
プレゼンテーションを一方的な発表ではなく、コミュニケーションのひとつとして考えてみる。
聞かれそうなことを想定してみる。質問には感情的にならずに、丁寧に答える。

