

a | 縮尺の意味、エスキースのとらえ方

縮尺は小人の世界

私は図面を折りたたむことが好きではない。丸めて持つか、広げたままのサイズが入る鞆で持ち歩く。同じ丸めて持つにしても丸まった癖がつくと扱いにくいことも事実。むしろ私は通常と反対に最初から表を外側にして丸める。そうすれば、広げるとき、癖を取るために逆に丸めなおしたりしなくても、広げて押し付けるだけですむからである。

何故折りたたむのが嫌なのか、それは縮尺で描いた図面は何ミリのズレがあってもその差は大きく、三角スケールを分一（scale a drawing）で当てると折り目のせいで正確に寸法を読み取れないとか、折り目が邪魔をしてそこに表現した内容の理解度に影響すること、さらには食べ物でいう「鮮度」が落ちることが問題なのである。「鮮度」とは、折り目のない出来上がったばかりの真新しい図面のことである。設計者・デザイナーが描き上げた図面を最初に見せる対象者=クライアントに対し、折り目のない真っさらな状態で見せたいという敬意の現れである。

新鮮な気持ちで「縮尺の世界」に入り込んで欲しいという私=設計者の意図と言えよう。

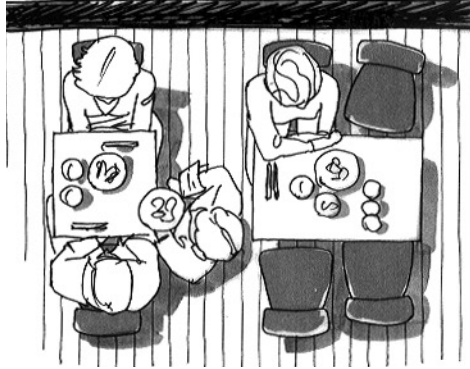
縮尺の世界はいわば小人の世界である。一枚の紙の上に空間の広さや三次元の立体を表現することができるのは「縮尺」のお陰である。人間のスケールを超える大きな空間を1/20、1/50、1/100といった縮尺比率で現すのでどんなスペースでも掌の内にできる。A2のサイズの紙の上では1/50の縮尺なら600㎡=100坪の広さまで現すことができる。同じく1/100なら6000㎡、1000坪である。広さが一目で見渡せるということは、50mや100mの高みから見下ろす世界ということになり、まさに上空から俯瞰の効く目でそのスペースの有効性を図るというまさに神がかり的視点ともいえよう。現実の世界でいえば、今立っている人の目

の前の壁の向こう側は、何がどうなっているのか分かるわけがない。上下階層についても床下のことや、天井の上について予測すら立たない。しかし縮尺の世界では、上空から透視眼で見て周りの関係を新たに構想したり計画したりする。それが設計やデザインという行為である。三次元の建物や空間の全体構想を縮尺比率の点や線に換えて「図面」で二次元の平面図上に置き換えて表現する。上から見下ろした図、見上げた図、横から見た図などでひとつの構築された空間を知ることができるように描き現す。それが、平面図であり、天井伏図、展開・断面図・立面図という種類に分かれた縮尺の図面である。イメージの伝達にはスケッチやCG、模型という方法があるが、有効かつ正確な制作に必要な伝達手段としては、現在のところ縮尺で寸法とバランスを表現できる図面に勝るものはない。

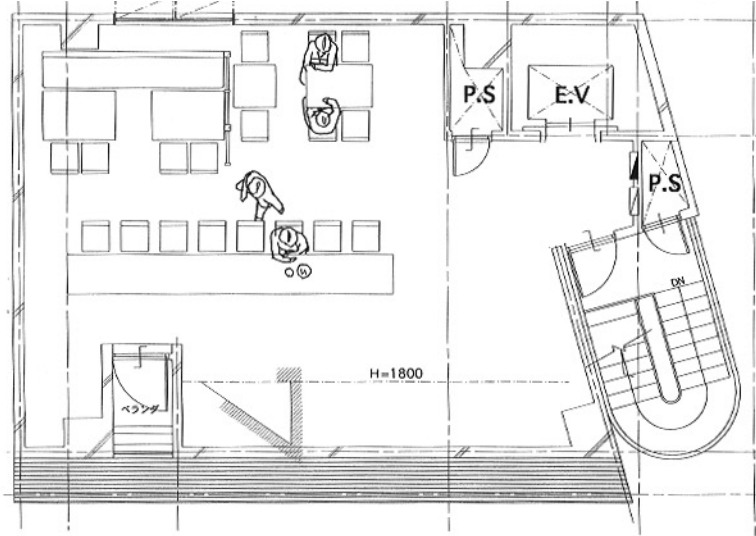
エスキースとは手を動かすこと

とは言っても、即座に1/50の世界でこれがどのくらいの広さなのか分かってエスキースすることは最初からはできない。エスキースはフリーで描いてこそで、やはり何かの大きさの目安があって、その対象との比較で寸法をとらえて、時々1/50の目盛りのスケールを当てる確認作業をすることで進めていくと次第に慣れてくる。かりに1/20や1/30に変わっても、そのつど同じ方法でその縮尺に早く慣れて寸法感覚を育ませることである。ショップインテリアの空間把握の目安にちょうどよいのは椅子である。一般椅子は500mm角、あるいは450×500mmのサイズでほぼ上から見た人間の大きさと同じと考えて、人が椅子に腰掛けた状態でレイアウトをしていくと、意外に早くその空間を把握できる。すなわち納まるかどうかの判断がしやすい。椅子と椅子との間の通路を余白としてみても、広いか狭いかの空間の認識が掴みやすくなる。部屋の広さにしても

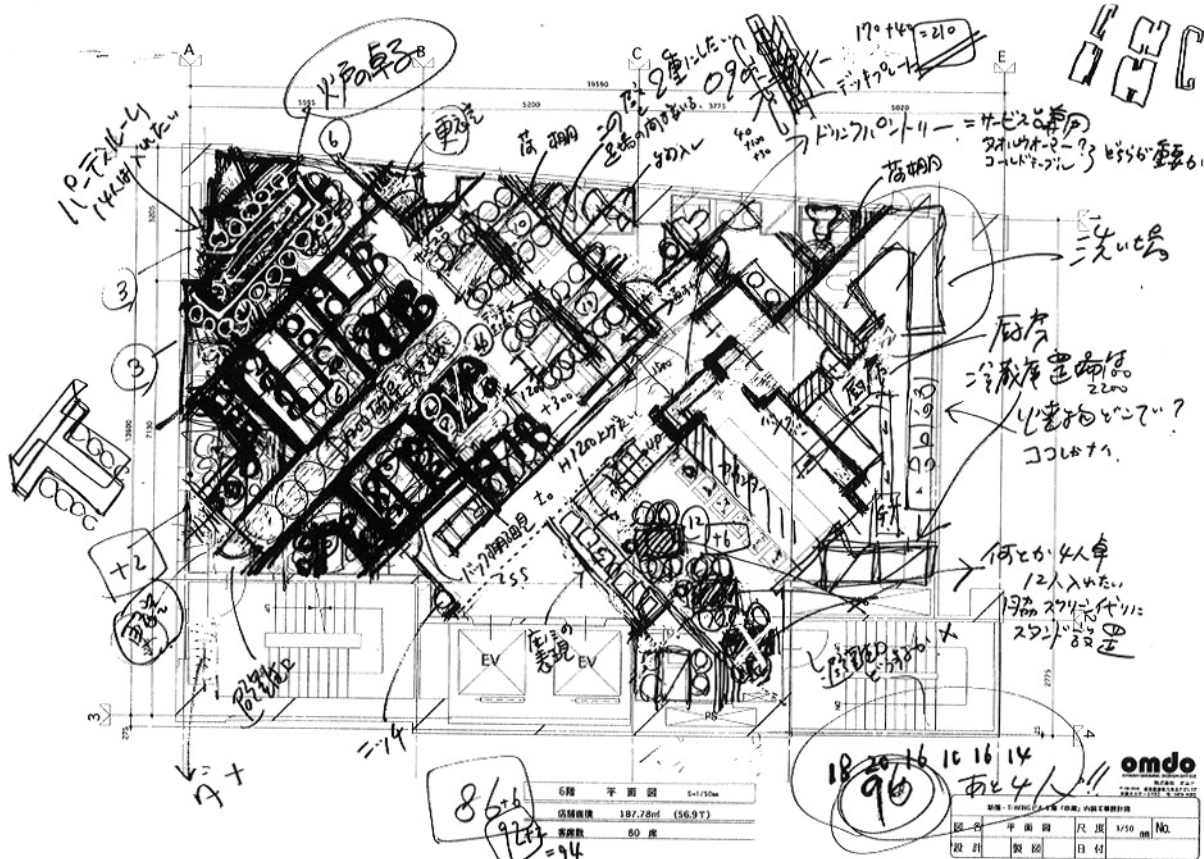
椅子、テーブルに合わせて什器を配することとその部屋の広さを決定しやすい。最初はスケールを当てることも頻繁だが、繰り返し行うことでだんだん慣れてきてフリーで描いても正確にスペースを現すことができるようになる。椅子ひとつの大きさを人の大きさと考えると、椅子のまわりのスペースに人の行動がその余白を通して感じられるようになる。どのくらいのスペースを空けて丁度いいのかが分かってくる。そうなればしめたものである。エスキースをCADで最初から行う場合は、いわゆる平面図にパズルのようにモノのサイズを当てはめていくだけなので、アイデアを模索していくには手を動かすほうがよい。しかし、前もってある程度の数の椅子や、客席構成を入れ込んで出力しておく、それが目安になって考えやすいことも事実で、いろんな方法を駆使して進めみるとよい。要は、スケールアウトにならないように進めることである。往々にして三角スケールがない状態で、フリーのエスキースしたプランを縮尺に合わせて入れ込んでみると、スケールアウトしたり、現実には当てはまらない空論になったりということが多い。まして1/20と1/30を間違えたり、1/50と1/60を取り違えたりしては無駄な努力になってしまう。CADでレイヤーによって縮尺比率を変えている場合はこういうミスもあり得るが、エスキースではプランそのものが成立しないから分かるが、図面上でのスケールアウトは、空間の広さ自体が変わってしまうので決してあってはならないことである。



椅子ひとつを人間の大きさと同等と考えて、空間の単位として考える。座った状態の椅子の位置は、これ以上後に引かなくてすむ寸法として卓子の線から50mm離して考えるようにしたい



ここまでの必要はないが、ある程度のゾーニングが決まったら、前もっていくつかの椅子を入れ込んで出力したものでエスキースすると、目安になって考えやすい。一目で全体の広さを把握しやすい



手を動かすことで自由な発想が生まれる。黒く分けて分かりにくくなったら、カラーペンや修正液までペン代わりに動員してエスキースした例