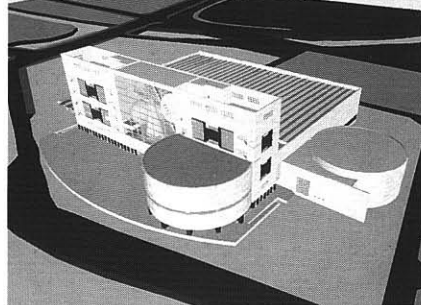


◀▲島根県立産業交流会館くにびきメッセ



■空間体験

—プレゼンテーションにおいてドローイングを非常に大切にしておられ、一方で高度なCGをも駆使しておられる先生の、プレゼンテーションの紹介とお考えをお聞かせください。どのような場面でCGを使用されているのか、まず静止画ではどうですか。

高松 静止画はほとんど使わないですね。動画というかアニメーションです。CGプレゼンテーションとして使う場合は、必ずアニメーションまで仕上げます。かなりの精度まで仕上げるので、お金もかかりますけどね。そこまでやって初めてプレゼンテーションとし



高松伸建築設計事務所 建築家

高松 伸

1948年—島根県生まれ。
1971年—京都大学工学部建築学科卒業。
1980年—同大学院博士課程終了。
高松伸建築設計事務所開設。
1984年—第3回日本建築家協会新人賞。
1985年—ヴェネチアビエンナーレ入賞。
1987年—国際インテリアデザイン入賞。
1988年—NSGガラスデザイン大賞。
1989年—日本建築学会賞。商環境デザイン大賞。
大阪府建築士会長賞。

現 在—京都大学工学部建築学科講師。
代表作として、[織陣I](先斗町のお茶屋)[ARK]
[PHARAOH](織陣III)[KIRIN PLAZA OSAKA][SYNTAX]。
著書として、「WORKS 高松伸」(グラフィック社)、「極1・2・3」
(学芸出版社)、「現代建築 空間と方法 高松伸」(同朋社)。
「僕は時計職人のように」(住まいの図書館出版局)。
「GA ARCHITECT 9 Shin Takamatsu」(A.D.A. Edita Tokyo)。

ての効果か期待できます。

—使う目的としてアニメーションの方にウエイトを置いているというのは。

高松 プレゼンテーションの武器としては、うちの場合、ドローイングという平面的なもの、それから模型ですね。それに加えてCGがあります。

3つとも全て用途が違います。ドローイングは、初歩的な建築の配置を理解していただくのに有効です。模型は、鳥の目で全体を見ることができまからボリュームを見ていただけます。3番目のCGは、空間そのものを体験して頂くことが可能です。

—臨場感みたいなものですね。インテリア関係にもアニメーションは使われるのですか。

高松 もちろんです。模型は、内部を作ることが非常に困難ですから、ついつい省略してしまいます。しかし、それでは建築を根本的にご理解して頂くことにはなりません。空間を体験して頂くことが是非とも必要です。CGを使用する場合、通常初めてその建築を体験する人が、辿るであろうストーリーに沿ってひとまず組み立てます。その後、一挙に飛躍してドラマチックな体験をして頂くという構成で、プレゼンテーションを完成します。

—CGを使用してみた満足度、また問題点はありますか。

高松 動画にはいろんなレベルで不満がありますけどね、まずコストが非常に高いですね。—どのくらいの長さのものを作られるんですか。

高松 せいぜい長いので5分ぐらい、短いので3分ぐらい。

—あれはいくらぐらいかかるんですか。1秒100万かかるという話を聞いた事がありますが。

高松 高いのになると一本5000万というものさえあります。制作に2年かかってたりします。とにかくちょっと信じがたいほど時間がかかりますから、コストが高いのはそれが理

由のひとつでしょう。最近はその精度であれば、クライアントにも、一定の了解を得られることがわかってきましたから、経済的なコスト配分をするようにしています。つまり、コストの問題が全てなのかも知れません。もうちょっと精度が欲しいと思えばその精度は、100%コストに左右されるわけですから。

—コストが安くなればもっと使って行きたいとお考えですか。

高松 僕の建築はディテールが勝負のしどころなんで、ディテールまで落し込んで映像化しないと、話にならないんです。コストが安くなれば、そのあたりの精度をもっと高めたいですね。

—CGで描いたものは、正確そのものであり実際の建築物を描き出しているというように受け取られがちで、あくまでも「絵である」という概念が飛ばされてしまうという話がありますが、そういうところでクライアントが思い込んで困った事ってありますか。

高松 それはないですね。というもね空間をそのまま説明的に見せるようなことはしていないんですよ。あくまでも、ドラマチックな体験をして頂くことが重要です。空中を飛んだり、屋根から抜けたり、時には、壁を突き抜けて入ってきたりするようなシーンを作ります。なぜそういうことをするかというと、その空間がそのままできるとしてもらうことが重要なのではなくて、そういう豊かな空間ができるんだということを摺っていただくことが主眼なのです。「面白いものが出るんだ」という事をわかって頂くのが第一です。

—アニメーションは外注ですか。

高松 もちろん全部外注です、社内ではやりません。それをやると本業が廃業になりますから。(笑)

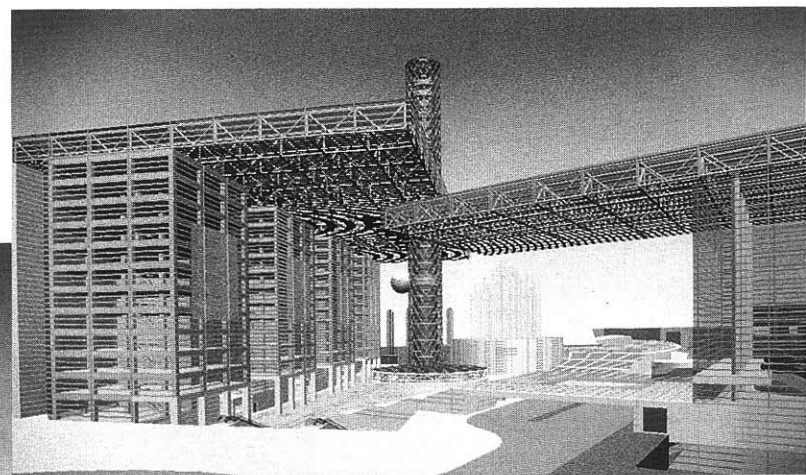
■建築と都市との関係

—今後のCGとの付き合い方はどの様か考えておられるのでしょうか。

高松 それもコストに絡むことですが、コンストラクションサイトを含む都市との関係をまだ表現しきれないんですよ。今のところ建築単体を表現するに終わっています。例えば京都の北山通りであれば、北山通りの町並みにその建築がどういうふうな関わり方をするのか、町並みからどういうふうに見えるのか、という事実は表現すべきなのですが、現在は一つ一つの建築しか表現できていない状態です。今後CGを使ってやりうるがあるとしたら、建築と都市との関係も表現するという点です。

—手描きのパースとCGとの関係はどうですか。

高松 それはまったく違うものです。CGと手描きパースは、まったく違う武器です。にもかかわらず、実は同じ目的を持つ武器だと思っんですね。つまり、どちらもドラマチックな世界を認識していただくための方法だと思っんです。それはCGでもできるし手描きパースでもできますよね。だから決して現実を伝えようとする武器ではありません。全ての表現手段が様々な可能性を持っていますから、何もCGが一番進んでいるということではないと思います。



◀▲ディジョン プロジェクト

