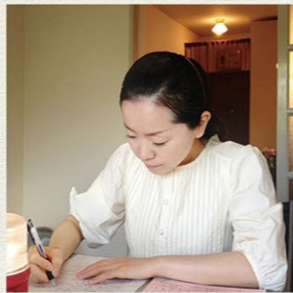


JARA会員をピックアップしてのインタビュー。  
今回は“3DCGも手描きもできるマルチスキル・レンダラー”小村真理子さんに迫ります。

対談・研究・実践・揭示



小村真理子 こむらまりこ  
株式会社 日建設計 プレゼンテーション部  
1996年 武蔵野美術大学 造形学部 建築学科 卒業  
2007年 株式会社 日建設計 設計部門  
プレゼンテーション部入社 現在に至る

この空間は、壁の中に作られる空間です。移動する天井(パネル)に高さをつり下げます。人が壁を手に取ったり戻したりすると天井がバタバタと動き、階層から水漏れ目のように自然光が差し込みます。光と影が複雑に変わります。

プロパティを多く含んだ単純な形に興味があります。例えば、40cmの段差。空間の段差次第で椅子、テーブル、花壇の柱など、使い方は無限大に広がります。人の活動そのものをポジティブに空間構成に取り込んでシンプルに空間が変化していく。この計画ではそんな空間を考えました。

「SketchUp」について  
建築設計、インテリア設計、グラフィックデザイン、CG制作など、さまざまな分野で使われています。その中でも、建築設計やインテリア設計で最も多く使われているソフトウェアです。3Dモデリングが得意で、リアルタイムレンダリングも可能です。また、拡張機能も多く、様々な機能を追加することができます。

「SketchUp」は、建築設計やインテリア設計で最も多く使われているソフトウェアです。3Dモデリングが得意で、リアルタイムレンダリングも可能です。また、拡張機能も多く、様々な機能を追加することができます。

マンガが大好きな私は、色や、形を覚えています。例えば「夕陽」や「空の青」などの色や、人物の動きや、風景の構成など、細かい部分まで覚えています。また、マンガの構図や、キャラクターのデザインなども覚えています。この経験が、私のデザインや表現に活かされています。

JARA2013出品作品「e\_lounge 3」より「自身のプロジェクトについて八倉巻氏が語っている部分」を抜粋  
今回のインタビューのきっかけになった活動の一つ

まず、現在のお仕事についてご説明ください。

小村：日建設計プレゼンテーション部で、主にCGと手描きパースを担当しております。手描きは水彩やペンなどいろいろ使いますが、デジタルな手描きはPhotoshopを使用しています。CGは3dsmax、vray、Photoshopを使用しています。

フルCGでも手描きでもハイブリッド(MIX手法)でも制作できるという人はとても少ない上に、ここまでのクオリティでそれをこなす人やその環境にある人は、ほとんどいないのではないかと思います。興味津々です！需要としてはどのような仕事が多いですか？

小村：手描きのご依頼はCGと比較するとかなり限られていますが、柔らかな水彩画やペン画が多いです。学校や公共施設、商業施設の賑わい等の人々の活動シーンや、植栽を中心とした鳥瞰パース等、建築そのものが主役の絵よりも、CGで表現しにくいイメージスケッチのニーズが多くなっているように感じます。社内のCGの需要は常にとても多いですが、私

はシャキーンと華やかな外観CGよりも、エンタランスやラウンジ等の小さな内観CGを担当させて頂くことが多いです。家具や小物の配置、花や植物のアレンジ等、自社の場合は「描き手のお任せ」になることも多い内観は、シンプルな空間独特の絵作りの難しさも感じますが、小さな世界に没頭している時間が、とても好きなのかもしれません。手描きとCGを組み合わせる表現は、設計の方から見たい内容をお伺いし、表現サンプルのやりとりをしながら、ご提案させていただく場合が多いです。アクソメや断面パース等、平面図を補うための回く見える説明図に、人や植栽を入れて楽しそうな絵にできないだろうか。とか、床や特徴的な壁等、部分的に材質感を伝えたいけれど、雰囲気だけを表現した絵がほしい。等のご要望を頂くと、難しそうだけど、工夫次第で面白くもなりそうかな。と、CG・手描き・ミックス等、いくつかイメージが浮かびます。とりあえずそれぞれ表現サンプルを作り、最も上手く表現できそうな方法を相談しながら決めていくことが多いです。

さてそんな小村さんの作品ですが、昨年の出品作は社内での個人ラボの成果だったとか。その活動のことを詳しくお聞かせください。

小村：設計の方に、最もコンセプトに合う表現方法を、解りやすく選んでいただけないだろうか。設計者も描き手の自分も、前例や事例があると安心して話を進められるので、表現サンプルがあると便利かなと、初めは打ち合わせ用のサンプル集を作りました。水彩で描いたスケッチを、アクリル、マーカー、色鉛筆等、道具を変えてサンプルを描いたり、一度作りこんだCGを逆に簡易レンダリングし、イラスト化したCGスケッチを作ってみたり。思いのままに作った物を、打ち合わせ用のサンプル集としてまとめてみました。けれどももう少し、自分の想像を超えた新しい表現も開拓してみたいな。はたして、設計の方はどんな表現を望んでいるんだろう。社内の若手設計者、八倉巻さんに相談をもちかけました。日々お仕事に追われながらも、面白そうな事にとっても積極的な八倉巻さん。こんな可笑しい個人企画にも快諾していただき、去年の出品作品の制作が始まりました。



JARA2012出品作品「8 project」小村真理子+八倉巻啓太

想像力が膨らむ、とても印象的なパースでした。超多忙なお仕事をかかえ、さらに成長の種を探し実践しているとは…。その原動力は何なのでしょう。

小村：今回JARA展に出展させていただいたものは、八倉巻さんを始め、社内で面白い表現に挑戦させていただいた設計の方々から、設計や表現に対するお話を伺い漫画化させていただき、スケッチと共にまとめたスケッチラボです。設計の方からお話を伺うと、いろんな引出からキラキラした宝物がたくさん飛び出てきて、小さなイメージのトリップに連れ出されているように感じます。想いの詰まった空間の中を、ワクワクしながら歩き回っている気分です。この素敵な体験、どうしたらより良く伝えられるだろう。イメージを巡らし具現化していく過程は、まるで宝探しのようなのですが、一期一会求められる絵は変わります。改めて、最後に想いを託される絵に関わる者として、身が引き締まる思いを感じます。熱い設計の方との出会いは、何よりの宝物です。のんびり屋の自分に、エンジンをかけてくれる、最大の原動力のように感じています。

J大プロジェクト：土管兄弟

奇抜な形を追い求めるゲームになりすぎると危険だと感じています。今は、形を深く伝える時代ではない。空間や現象をどうやって設計し、出し出すか。例えば、表面の光の反射や反射などがデザインテーマになる。そんな時代なのかなと感じています。表現する絵も、以前のようなマッピング的な表現ではなく、空気感を上手く表現する絵を作りたいですね。

空間の質にこだわりたい。外観1方向の見栄えの良さのみで考えないようにしています。スケッチやインテリアのイメージが強い、場が無い空間になってしまわないように。インテリア時代の経験を踏まえて家具や床レベルや、ミッドレベルでの概念的に精度の高い設計もしてみたい。

スケッチラボのまとめより「社内設計者の表現に対するコメントのマンガ」の一例

この図録広報誌「PERSPECTIVE」の昨年号には、特に意図したわけではないのですが昨年・今年と御社のレンダラーにインタビューさせていただきました。魅力的な社員が多い背景には何か秘密があるのでしょうか。

小村：可笑しい企画でも、私のように、何かやりたいと思ったことを試させていただける、おおらかな社風があるのでしょうか。時間や労力を厭わず、無邪気な子供のように物作りに没頭してしまう方々にたくさん出会ってしまいます。

この仕事に就いたきっかけや、初めて制作したパースについてお聞かせください。

小村：きっかけは、最初に就職させていただいたランドスケープ事務所であって、とてもきれいな色鉛筆の着彩図面がかもしれません。設計よりもこんな絵をずっと描いていたい、若気の至りで入社一年も満たずに飛び出してしまいました。それから、ご縁あって日建設計にお世話になることになりました。日建設計で初めて描かせていただいたのは、日建の巨匠、山田雅明さん桐原さんが担当されていた都市計画のイメージスケッチシリーズの1カットでした。早いもので13年ほど経ちますが、とても緊張しながら描かせていただいたのを良く覚えています。今でもこの絵を見ると、眠れないくらいの緊張と、絵に夢中になれたこの時の感動を思い出します。振り返ると、入りたての自分に、きっと尻拭い覚悟で「自由に描いてごらん」と任せてくれたのかもしれない。いつも大きな器で導いてきて下さった日建設計の諸先輩方への感謝の気持ち。言い尽くせません。



日建ではじめて描いたスケッチ

今現在、制作においてこだわっていること、課題としていることなどありますか？

小村：制約の中で説明しなければならない事柄も多く、つい詰め込みすぎてしまい、焦点のぼけた絵になってしまうジレンマ。空間をより良く伝えるために、建物は勿論、人や木、空など自然を生き活きと描けるようになりたい。尽きることのない大きな課題です。私はまだ修行の身。土台を大切にしなければと強く感じます。抽象化したイメージ画もデフォルメしたイラストも、しっかりした土台から派生した、ゆるぎないラインがあるように思うからです。悩みを抱え、水彩の世界を中国人の水彩画家の先生から勉強させていただくようになりました。迷いのない生き活きとした筆さばきや、瑞々しいぼかしやにじみ等を拝見するたびに、説明ではなく印象をとらえる絵の力に

魅了され続けています。様々な制約やメディアに関わらず、絵本来の心臓をギュッと掴まれるような感動をいつか表現できるようになりたい。そのための土台作り。地味ですが、基礎に立ち返り、かかさず練習を繰り返すこと。現実の自分と向き合いながら、遠い憧れに向かって目の前の一歩を辛抱強く、積み重ねようと思っています。

小村さんはJARAの2005年と2010年のJARA大賞公募展で入賞されていますね。そして2011年にJARA入会ということですが、入ってみていかがですか？



2005年JARA大賞佳作作品「自學園明日館」

小村：経験を重ねた方々からは、独特の空気を感じます。たくさんの年月、嵐を自力で越えてきた大きな木のような神々しさと、安らかなようなもの。そんな多くの諸先輩の方々や、悩みを抱えた同世代の同業者の方々から、お酒の席で何気なく聞かせていただけるお話は、時にとても重みを帯びて心に響いてきます。道に迷ったり不安になったり、道半ばの自分は、先を歩き続けている皆さんの背中を見ながら、静かに大きな勇気をいただいているように感じています。

貴重なお話をありがとうございました。

- “コラボパートナー” 八倉巻氏より
- 素敵な画を描かれる小村さんから話をいただき、是非こちらこそコラボレートしたいということで、今回の制作につながりました。
- 具体的なアーキテクチャー(CG)と、流動的な振る舞い(手描き)を重ね合わせるとことで、絶妙な表現ができたと思います。
- 貴重な機会をいただけたこと、提出に遅れながらも温かく見守っていただきながら、一緒に制作に付き合っていたことに感謝です。

《インタビュー後記》  
おっとりした雰囲気からは想像できない、表現に対する並々ならぬ熱意の持ち主でした。作品の素晴らしいのみならず、アイデアをもって提案する姿勢、誰よりも謙虚な人柄にメロメロです。やはりレンダラーって、ただものではない人が多いですね。(う)