

PERSPECTIVE

Catalog of

JARA 2014

The Exhibition of Architectural Visualization
建築パース2014展

p.02 会員作品図録

p.34 特別企画

『建築の表現』

CAt シーラカンズアンドアソシエイツ
隈研吾建築都市設計事務所
NASCA
SANAA

p.49 角田大輔 (日建設計)

『可視化と物質化のはざままで』

p.53 レンダーストックインタビュー

p.55 レンダーストックコラム

p.57 ヒトコト

p.59 会員名簿

p.61 昨年の活動報告

p.62 about JARA

伝

築

る

を

PERSPECTIVE

JARA広報誌 パースペクティブ

編集・発行

日本アーキテクチュラル・レンダラーズ協会
〒170-0005 東京都豊島区南大塚3-43-5 アルス新大塚201
TEL 03-5956-5029 FAX 03-5956-5038
<http://www.jara-net.com>

定価500円 (税込)

ごあいさつ

全国から建築パースの描き手が参集し1980年に設立された日本アーキテクチュラル・レンダラーズ協会(JARA)も今年34年目を迎え、例年通り会員作品展『JARA2014』を開催することになりました。海外の同職能団体からの出展作品も含めて東京、大阪、名古屋と展示展開いたします。また作品展開催に併せてギャラリートーク、セミナーも企画しておりますので、ご高覧ご高評いただければ幸いです。

34年の月日は制作ツールを含めスタイルを変え、また当然のことながら人も少しずつ入れ替わり世代交代は着実に進んでおりますが、建築の造り手である設計者やデザイナーの発する情報を受け、それら情報を最も効果的に演出し視覚化する(visualizing)と云う基本は何ら変わりません。その為の技量、感性の向上はもちろんのこと、何よりもモチーフの創造者である方々の言葉を理解し咀嚼する能力が必要だと今改めて感じております。そう云った意味も込めて、今回は会員作品展に加えて特別企画『建築の表現』を展示いたします。著名設計事務所ヴァিজュアライゼーションを本図録広報誌掲載のインタビュー記事と共にご覧下さい。特に同業の皆様方にとっては、昔から問われてきた設計者との関わり方を、原点に回帰し考えてみる機会になれば幸いに思います。

我が国の景気状況も僅かながらも上向き傾向が感じられるようになりました。2020年のオリンピック東京開催も決まりこれからますます活力が増大して欲しいものです。とは言え東北の震災復興はまだまだ遠いとも聞きます。継続的に少しずつでも日本全体が良い方向に向かって欲しいと願い、私達もまた協会活動を通じて努力・研鑽を重ねてゆく所存です。

本年度作品展にご支援、ご協力をいただきました協賛企業・団体の皆様、また本図録広報誌面の作成にあたりご協力いただきました皆様方に心より御礼申し上げますと共に、今後も皆様のご支援を賜りますよう宜しくお願い申し上げます。



日本アーキテクチュラル・レンダラーズ協会 理事長
宮崎岳彦

Catalog of

JARA 2014

The Exhibition of Architectural Visualization
建築パース2014展

outline

発足以来34年間続いている建築ヴァিজュアライゼーションの作品展。JARA会員作品を中心に、海外の建築イラストレーション団体の作品も含め約80点展示。建築パースの他、映像作品や企画コーナー等。

東京展
2014年8月23日(土)~8月30日(土)
11:00~19:00 初日は13:00から 最終日は17:00まで
建築会館ギャラリー
東京都港区芝5-26-20 TEL.03-3456-2016
JR「田町駅」都営地下鉄「三田駅」から徒歩3分

大阪展
2014年9月12日(金)~9月16日(火)
10:00~18:00 初日は13:00から 最終日は16:00まで
大阪デザイン振興プラザ(デザインショーケース)
大阪市住之江区南港北2-1-10 ATCビルITM棟10F TEL.06-6615-5510
ニュートラム「トレードセンター前駅」直結

名古屋展
2014年9月30日(火)~10月9日(木)
月曜休館 火・水・木10:00~18:00 金10:00~20:00 土・日10:00~17:00
名古屋都市センター11階
名古屋市中区金山町1-1-1 金山南ビル TEL.052-678-2200
「金山総合駅」南口すぐ

sponsor

- 株式会社アルモ設計
- 株式会社インフォマティクス
- 株式会社カワチ
- 清水建設株式会社
- 株式会社竹中工務店
- 株式会社タスデザイン
- 東京ガス株式会社
- 一般社団法人日本パーステック協会
- 日本ヒューレット・パッカー株式会社
- 株式会社モリチュウ
- ロンシール工業株式会社
- 株式会社ワコム

建築の表現

新しい建築とその表現は切れない関係にあるだろう。

本企画では、現在活躍する4つのアトリエ事務所で描かれた独特な絵に着目し、描き手にアプローチした。1枚の絵を巡る制作背景・手法・工程などを紐解くことで、今求められている表現のあり方、さらにはこれからの表現におけるヒントを探りたい。

また、建築表現に潜む設計コンセプトや設計姿勢を通して、建築と表現との密接な関係をより強く感じて頂ければと思う。そして、このような素晴らしい表現が広く認知されることを願う。

今回の発表は以下の構成とした。

展示会場：各事務所ごとに今回インタビュー対象としたもの+特徴的な作品を展示

図録広報誌『PERSPECTIVE』：インタビューの一部を掲載

当企画とその記録が、建築の設計者と描き手相互の理解を深めるものとなることを期待している。

	今回取り上げたパースの制作者	インタビュー日
CAt シーラカンズアンドアソシエイツ	浜田充・山雄和真・大村真也	2014.02.21
隈研吾建築都市設計事務所	鈴木公雄	2014.03.10
NASCA	田中智之 (TASS建築研究所)	2014.03.21
SANAA	西沢立衛	2014.04.16

インタビュアー：浅古陽介

有限会社 N A U 建築デザインスタジオ
日本アーキテクチュラル・レンダラーズ協会会員

種田元晴

有限会社 種田建築研究所
日本図学会理事

上野真理

株式会社アルモ設計
日本アーキテクチュラル・レンダラーズ協会会員

CAt シーラクスアンドアソシエイツ

浜田充氏・山雄和真氏・大村真也氏に聞く

宇土小学校および流山小中学校併設校のパー스에描きこまれた人の添景は、抽象的な表現でありながら、各々の動作が具体的に分かる点が特徴的だ。各々の動作が集まると、集団の行動として映る。間違いなく彼らはそれに拘っている。その表現を中心に、実際に描いた山雄さん、大村さん、浜田さんにお話を伺った。



流山小中学校併設校 (2010年) ①



浜田充 はまだみつる
シーラクスアンドアソシエイツ シニアアソシエイト

1976年 石川県出身
1999年 日本大学理工学部建築学科卒業
2001年 東京理科大学大学院建築学専攻修士課程修了
2001年 One Architecture
2002~2003年 ドミニクペロー都市建築設計事務所
2003年~ CAt (シーラクス・アンド・アソシエイツ)
2004年~ STARBURSTAR 代表
2005年~ CAt シニアアソシエイト
現在に至る



山雄和真 やまおかずま
シーラクスアンドアソシエイツ シニアアソシエイト

1978年 京都府出身
2001年 京都大学工学部建築学科卒業
2004年 東京大学大学院工学系研究科建築学専攻 修士課程修了
2004年 CAt (シーラクスアンドアソシエイツ)入社
2008年 CAt シニアアソシエイト
2012年 ゴングリッチ参加 同パートナー
2013年 ゴングリッチ一級建築士事務所設立 同代表
現在に至る



大村真也 おおむらしんや
シーラクスアンドアソシエイツ ディレクター

1981年 宮城県出身
2004年 法政大学工学部建築学科卒業
2006年 法政大学大学院建築工学科修士課程修了
2007年 CAt (シーラクスアンドアソシエイツ)入社
2011年 CAt シニアアソシエイト
2014年 CAt 取締役/ディレクター
現在に至る

一本の木の下に

浅古: パースについて何う前に、プロジェクトの概要をお聞かせください。

山雄: 宇土小学校 (以下、宇土) と流山小中学校併設校 (以下、流山) のイメージパースは、原則として同じ手法で描かれています。宇土のパースは、このシリーズを描き始めた最初のもので、宇土小学校は2008年にくまもとアートポリスの公開プロポーザルのコンペ (審査員長: 伊東豊雄) があって、私たちが最優秀賞になり始めたプロジェクトです。熊本県宇土市の中心地に近いところに建つ小学校としては児童数1000人規模の大きなものです。



宇土市立宇土小学校改築設計プロポーザル (2008年)

浅古: コンセプトを端的に言うと、開かれた学校ということですか?

山雄: そうですね。コンペをやる前に初めて熊本県の敷地に行った時、緑の強さが凄く印象的でした。コンペを出すときには、『雑木林に滑り込む、限りなく外に近い学校』という言い方をしていました。その背景としては、小嶋が常に意識している、ルイス・カーンの「一本の木の下に教える能力がある人間と教わりたいた人間が集まる。それが学校のフォーム」という言葉があり、まさに、ただ木の下に人が集まるだけで学校が作れるのではないかと直感的にイメージしました。その「一本の木」というのを考えてみたときに、L型の壁が出てきました。このL型の壁を強い緑の中に散りばめるだけで学校らしいものが出来るのではないかとというのが最初に出た考え方です。



浜田: 一個の集合の中に、ある程度離散的に小さなグループがある、というのが、僕らが思

い描く豊かなアクティビティの状況でした。そのような状況が生まれるためには、建築的な要素として何をもち込めばいいのかと考え、L壁が開発されました。

ブリューゲルと浮世絵

大村: 実施設計の段階で、将棋やチェスの駒の様にL壁を配置するスタディをしていました。その過程でL壁をアクソメで描いてみて、プランを見てみるというスタディを延々と繰り返しました。ですから、このアクソメの画角はスタディの段階で決まっていた。

浜田: L壁の『表と裏』には同じくらい重要な意味があったので、表と裏が同時に表現できるアクソメという事に意味がありました。アクソメで出来上がったこのパースはトリミングしてもズームアウトしても同じ原理が成立しているんです。どちらにしても世界観は一緒と言うか、無限に想像出来ると言うか。なおかつ手描きという事でどんどん増殖可能です。躍動感があって、堅苦しくない、枠外まではみ出るようなゆとりのある表現となります。そこがCGとは違うのかなと。

CGの場合は、ドンピシャであるシーンを決め込んで、光を入れて明快に切り取った格好良さがあると思います。CGは、影があると引き締まって見えると思うんですよ。でも、影と方向性のないこのパースは、どの時間を描くということではなく、朝の時間とか、昼の時間とか、そういうのが縦横無尽に描かれる。見る人によって自由な想像をしてもらえる表現だと思います。

浅古: 浮世絵の描かれ方に近いですね。

山雄: それは僕らも思っていました。ただ、宇土をやった時には浮世絵の話は全然してなかったんですよ。全くしてなくて、誰も考えていなかった。

大村: 私たちが学校のプロジェクトをやる時には、ブリューゲルの『子供の遊戯』という絵のイメージが常にあるんです。宇土の時も『子供の遊戯』のイメージからパースを描いていました。その後に、宇土のパースを無限に広げたら、まるで浮世絵のようだねという話が挙がりました。流山のコンペをやる時には浮世絵というワードは出てきていました。

山雄: ブリューゲルの絵は奥行があって陰影が

あるって言うか、割と全体に焦点が当たっているんじゃないですか。それを更に純化したっていう事かもしれません。

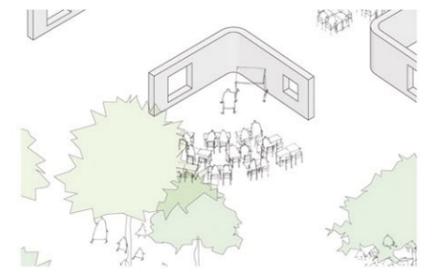


(bruegel, pieter children's game 1560)

浜田: 『子供の遊戯』は、あちこちで同時多発的にアクティビティが起こっている様子が素敵だと思っています。皆が同じ方向を向いて揃っているよりも、あっちこっち向いているというように。これはよく小嶋が言う「小さい矢印が色々な方向を向いている」という状態にも通じます。つまり、宇土のパースの考え方は『子供の遊戯』で、描き方は浮世絵だと言えるかもしれません。

モノの意味合いで描き分ける

浅古: 使われている手法が多様ですね。おそらくL型の壁は3Dでおこして、その後に植栽を2D (CAD) で描いている。最後に手描きで人などの添景を描くのだと思いますが、その描き分け方が気になります。特に、植栽は手描きでも良かったのではないかと思います。そうではなくて2D (CAD) で描いているのは何か理由があったのですか?



山雄: 描き分けについては、何度かスタディしました。L壁も手で描いてみたりとか、一通りやりました。場を作る一つの強いエレメントとしてのL壁と、その周りに発生するアクティビティとでは、何か意味が違うのではないだろうかと考えていました。まず、L壁をコンピュータの線のような綺麗な実線で表現すると、このL型の壁があることで色々なアクティビティが起こる状況を、より示せるのではないかと思います。それを決めた後、木も手描きと2D (CAD) との両方を試したのですが、木はL壁に近い要素

特別企画 『建築の表現』

だと思ひ、じゃあ、2Dで描こうということになりました。

浅古:木は手描きよりも少しカッチとした線で描いた方がしっくりきたということですか?

山雄:そうですね。人や家具などが生みだしているアクティビティよりも先にあるというか。例えば、L壁があるから人が集まるというのと、木があるから人がいるというのは、等価に近い扱いだと思っています。

浅古:植栽の部分には色がついていて、面的な要素として視認しやすいのですが、色がこれ以上濃くなったら壁より目立ってしまう。そうすると少し違うだろうという気はします。

浜田:描き方の順番は前後することもあるんですが、考え方のプロセスとしては、まずL壁があって、L壁から少し離れているところでは木陰があつたらいいな、といったイメージを持って描いています。

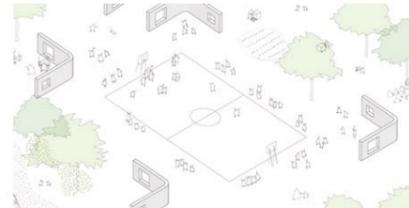
山雄:木とL壁があることで、周りのアクティビティを描き手が想像できる様になる。そうするとアクティビティの濃淡みたいなものを想像しながら、それに合わせて壁を置いて、木の配置を変えていって、それを絵に落とす事で人が描けるし、黒板が描けるし、椅子が描ける。

浅古:壁を配置する時には、必ずアクティビティを想定しているんですね。

山雄:そうですね。

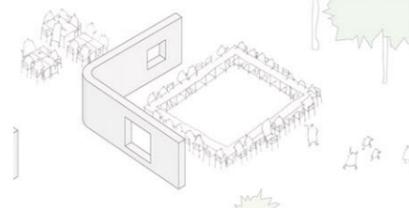
分担してもズレはない

浅古:抽象的な描写でありながら動作まで特定出来る、人の表現が見事です。



例えば、バスケットのゴールがあって、ボールを取ろうとする人、ゲームに参加している人、観客がいて、バスケのゲームの最中である事が分かる。しかし、人が具体的に描かれているかというところではなく非常に抽象的で、この点が大変興味深いです。

例えばこれなんかは先生方の会議ですよね?



だけど、これはグループワーク。故に大人と子供が混じっている。



また、会議とミーティング。言葉にするとどちらも似たものに見えるんですが、明らかに違いが分かります。ところでアクティビティとして描かれる人は、何パターンくらいあるのですか?

大村:いや、パターン化することは全然考えていなかったです。(笑)

山雄:流山の添景は大村が描いているのですが、範囲を決めて、木と壁だけ描いてあるものをA1で出力して、大きなトレペを敷いて、ひたすら端っこから描いていました。

浅古:え?感覚で?

大村:まあノリで。(笑)

浅古:どれくらいの時間で描いたんですか?

大村:手描きの部分は一晩徹夜して描いた感じ。山雄との作業の打ち合わせと下準備(L壁と木の配置)を含めて2、3日ですかね。

山雄:現場にいた時だったので殆ど夜しか時間がなく、そのくらいかかりましたね。

浅古:いや、それでも十分速いと思いますが。

山雄:L壁の配置が決まった段階でアクティビティの濃淡は想定出来ているので、作業分担ということで大村が添景の人を担当する事になりました。面白いのは、僕が想定した人の配置イメージと大村が描いている人の配置が全くズレないんですよ。だから一切修正してないです。たまたま、家具はこういうのがいいかなとか、ここはこうしたら?とか横からちょっと言うくらいで、大村が描こうとしている絵は僕のイメージと殆どズレないんですよ。

浅古:もっと濃密に打ち合わせをして、修正をしながら描いているのかと思っていました。

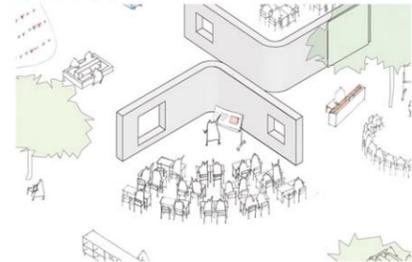
山雄:描き上がりのイメージは下敷きの段階からお互いに共有出来ていたんで、会話していた記憶も殆どないです。多分、大村とはこの

件については初めて話すけどそうだよな?

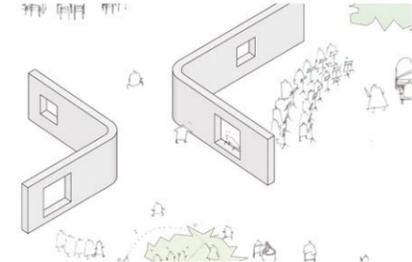
大村:そうですね。実施設計のスタディの1つとしてこのアクソメを描いていたので、感覚が共有出来ていたのだと思います。

浅古:僕がこの絵を頼まれたとしたら、一週間で足りるかなって思っちゃうんですよ。例えば、テーブルはどのくらい?、その周りに人がどれくらい?という感じで打ち合わせばっかりになってしまいます。

山雄:そうですね。言われるまで打ち合わせどころか、会話が必要だなんて思っていなかったですね。(笑)



例えば、この辺(ある程度纏まりのある人)は今までのパースを参考にしたり、その場で打ち合わせをしたりすれば描けるんですよ。



逆にこの絵で一番難しいところは…例えば、この人はL壁の向こうから出てきそうな雰囲気があって、この3人は少し離れているけど、関係がありそうな雰囲気を持っている。この人の配置が難しいです。

浅古:なるほど。事務所単位でアクティビティに対する意識が共通していることと、設計をしながら絵を描くことが背景にあって初めて出来るパースなのですね。

(2014.02.21インタビューより)



隈研吾 建築都市設計事務所 鈴木公雄氏に聞く

隈事務所には初期の頃から、設計スタッフの他にCGやデジタルツールに特化したスタッフがいる。現在、CGチームのスタッフは6名。プロジェクトの規模などによって海外のCG会社に外注するケースも少なくないとのことだが、「浅草観光センター」などに代表される彼らCGチームのパースの素晴らしさは他ではなかなか見受けられない。さらに、彼らの技術はCGパースを仕上げるだけにとどまらず、設計を進める上で大きな役割を担っていると僕は思う。そのCGチーム主任技師、鈴木公雄氏にお話を伺った。



ヴィクトリア&アルバート博物館 実施設計パース (2013年)①



鈴木公雄 すずききみお

隈研吾建築都市設計事務所 主任技師

1984年 兵庫県生まれ
2009年 神戸電子専門学校 建築インテリアデザイン学科
建築デザインコース 卒
2009年 隈研吾建築都市設計事務所勤務
現在に至る



サニーヒルズジャパン 実施設計パース (2013年)②

特別企画 『建築の表現』

海外ではドラマ性を

浅古：僕が隈事務所に在籍していたのはだいぶ前になるので、今回は最近の様子も含めてお伺いしたいと思います。隈事務所はコンスタントにある一定のクオリティのパスを生産しているという印象があります。その中でもヴィクトリア&アルバートダンディー（V & A）のパスはヨーロッパのパスのようだと感じましたが、コンペにおいてヨーロッパ、アジアなど地域を意識する部分などはありますか？

鈴木：はい。コンペを始める前には、設計側と必ず打ち合わせをしますが、その時には、人種・気候・国ごとのパスのテイストなどの情報収集から始まります。具体的には、設計側と写真などを持ち寄って、イメージの共有から始まります。V & A はロンドンなので、参考にしていただいたのはヨーロッパのパスです。日本とヨーロッパのパスの大きな違いは、ヨーロッパのほうが、説明的というよりイメージ的な部分が強いことだと思います。設計スタッフの中には外国人も多いので、そういうものを求めてくるんですね。毎回試行錯誤しながらやっています。暗い中にパンチのある、明暗の差でストーリーを作る様なドラマ性があるパスを、このプロジェクトに限らず海外のコンペでは心がけています。

浅古：明暗のドラマ性って興味深いですね。

鈴木：明暗のバランスとかコントラストですね。

浅古：気候と言うと、例えば空のことですか？



ヴィクトリア&アルバート博物館 コンペ時パス (2010年)

鈴木：そうですね、具体的には背景です。V&A と言うと、コンペ時にはロンドンの曇り空などは意識しました。ただこの①のパスはコンペ時のものではなくて、実施設計の最終段階のものなのでちょっと調整が入っているんですが。

浅古：なるほど。僕も海外の案件が入って来た時には空の色には気を使います。ヨーロッパって日本より太陽高度が低いんですね。ただ僕がその事に気付いたのは3ds Maxのディライトシステムを使ってからなんだけど。

鈴木：僕も「あ、こんなに低いのか」って思いました。ディライトシステムは空のシミュレーションが必要な時に使いますが、普段はHDR I でやることが多いです。

浅古：ヨーロッパのパスだとタワー上部が凄く明るくて足元が暗いとか、中国のパスだと黄砂の影響なのか空が金色になっているとか、その地域にあった空を選択している場合が多いように思います。

鈴木：そうですね。ロンドンの気候で言えば、現地のスタッフに聞いたのですが、晴れの日も殆どなく、だから晴れの日もパスはしっかりこないと言っていました。

設計との関わり方

浅古：鈴木くんがこの案件に関わったのはどのタイミングからだったんですか？

鈴木：この案件では、CGチームとして2人が関わったのですが、コンペ時には前任の斉藤がスタディ段階から担当していました。デザインに関わる部分で、モデリングではGrasshopperを用いていました。僕はある程度案が進んで、実際にパスを描き始める段階から関わっています。この建築の特長でもありますが、2次元でスタディする事が非常に困難な案だったので、設計スタッフの中でもスタディの段階から3Dを使っていました。僕は設計側からスタディベースの最終段階のデータを頂いてパスを描き出しますが、その時まずジオメトリが解けてない部分がないかどうか入念にチェックして、設計側にフィードバックします。時には、どうやってジオメトリを解くのかを設計側と考える事もあります。

浅古：3D上でしか成立できないおかしな形状になっているモデルデータは多いですよね。設計の方で破綻に気づかずに進めていることはよくあると思います。

鈴木：はい。特に天井の交差点部分が破綻していることはよくあります。ある意味、客観的にデータを見て、破綻している部分をチェックするのも僕の仕事の一つと言いますが、心がけている部分の一つです。

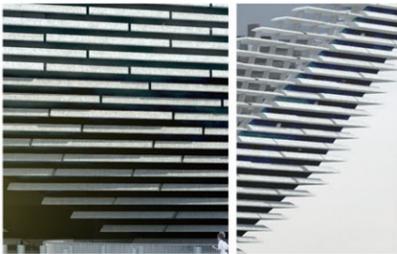
浅古：パスを描くこと以外に、モデリングデータのオペレーティング的な部分も仕事の一つだという事ですね。例えば、鈴木くんが整理したデータを構造や設備に投げることはありますか？

鈴木：僕が構造や設備と直接やり取りすることはありませんが、たまに構造計算に利用するか設備の方で利用するか理由で、設計側から最新のモデリングデータを求められる事はあります。その他に設計を進める上でモデリングデータを共有する事はよくあります。

浅古：データを共有していく前提だと、3Dプリンター出力用のデータでもそうだけど、成立するデータを作るのって結構大変だし、責任があると思う。

鈴木：そこまで意識はしていないけど(笑) 注意するように心がけています。

浅古：パスを見ると、モデリングデータが凄く綺麗に整理されているのがわかります。こういう複雑な形状だとディテールの部分が破綻し易いんですが、例えば外装にある複雑なルーバーの交差点が綺麗に整ってますね。



鈴木：メリハリと言うか、入角、出角の部分は特に気にしますね。コンペ時のデータはぐちゃぐちゃですが(笑)、実施設計時は設計からもらったデータを細かく見て修正しています。

浅古：制作期間はどれくらいでしたか？

鈴木：この時はデータをもらったのが提出1週間前、8~10枚くらいのパスを描いたのですが、その他に設計が気になる箇所を何枚かライティングしてレンダリングをかけてます。

浅古：モデリングデータもらってるってしても、修正込みで10枚+a だってことですか？一日あたり1~2枚描いてるってこと？

鈴木：そうですね。規模の大きさとか、どれくらいモデリングに手を加えるかとか、エリアが大きすぎると、ちょっと難しくなったりとか、その時々で変わってしましますが大体1日1~2枚計算で考えてます。

上野：レンダリング時間はどれくらいですか？

鈴木：外観ではいつも2時間かからない様にはしています。この時のモデリングデータは、

ファサードだけではなくて内観用家具まで入っていますが、この①のパスで言うと30分くらいでした。

浅古：レタッチはあまりしないんですか？

鈴木：基本的にはレンダリングそのまま、余り描きこむレタッチはしないです。明度の調整、添景の入れ、少し青みをかけて空を入れてる程度です。レンダーマスクをたくさん出して、それを使用するレタッチなら多いです。

上野：添景の人を3Dで入れることは？

鈴木：あまりないですね。何か死んだ絵になるって言うか…。鳥瞰や遠景の場合は3Dで人を入れることはありますが、特に近景は、かなり品質の良いモデリングデータでないと耐えられないので基本的に写真の人物を貼りこみます。人の配置にはストーリーなども考えますので、時間がかかってしまうこともあります。

浅古：光の表現にも拘ってますよね。

鈴木：レタッチの少ないフルCGが多い理由にもつながりますが、例えば白の素材をあてておいてライティングによる見え方を検討するなど、設計検討の段階でシミュレーション的にCGを使います。

浅古：3Dのレンダリングでなければできないようなことですね。

鈴木：はい。隈事務所に入った時からフルCG体制だったのですが、手描きでしか表現できない柔らかさ・温かさ・味のようなものはCGでは難しいところもあるので、ある時なぜ社内に手描きが無いだろうと疑問に思ったことがあるんです。するとやっぱりスピード重視という側面がありました。検討のために何案も必要になるんです。

シミュレーション

浅古：隈さんは細かい部材の扱いとかルーバーが与える印象とか光が入ってくる印象とか全てを含め、ファサードがアイレベルからどんな風に見えるのかというスタディを大事にしていたのではないのでしょうか。

鈴木：そのとおりです。アイレベルでの見え方にはとても拘っていますね。俯瞰とは違う意味合いで。

浅古：当然スタディでは模型や図面その他色々

なものを使うけれども、3DCGが最適なツールになる場合があるんですね。例えば隈さんの建築の大きな要素の一つである「素材」の検討もすごくやるでしょ？CGで言うとテクスチャとマテリアルだけ。

鈴木：“すごく”やりますね。(笑) 例えば石の場合は、御影が大理かの違いだけでなく芦野石と白河石の差とか、目地は何ミリだとか突き付けだとか、磨きの度合いとか。

浅古：なにせネットで出回ってないような素材を使いたいって事もありますから、素材データは自分で作るしかないんですね。

鈴木：はい。あまりに時間がない時は似たようなもので代用しますけど。ただ隈は磨きとか反射はあまり好んでないんですね。だから以前はCGでは抑え目に作っていたんです。しかし最近は、竣工写真とCGとを見比べてみると実際の方が強く反射している事もあって、僕らとしてもそのまま控えめにCGを作るのはちょっと疑問に思うと言いますが、出来るだけ実際に近いマテリアルを作る様にして、竣工後のイメージと変わらない様に素材の追求というのをやっています。

建築のスケールに対しても非常に気を使っているんで、CGで検討して目地の割り方を変えたりしますね。

上野：コンペの時からそんなに実際の素材のスケールに拘っているんですか？

鈴木：隈事務所はその土地の素材をコンセプトにすることも多いので、コンペの時からCGでの素材にも拘っていて、テクスチャを作る時間もかなりかけます。勿論サンプルを取り寄せたりしますが、擬似的にでも空間として素材を配置した時にどう見えるかということは、設計スタッフも隈もすごく気にしているところです。

浅古：CGのレンダリングがシミュレーションとしてどこまで信用出来るかって問題はあるけれど、レンダリングをかけている人間にとって、意外に竣工した物件には既視感を持ちますよね。

鈴木：そうですね。それは自分でやっててびっくりする事もあります(笑)。それとは逆に、素材が暗すぎたり、空間の形状の関係で、光があまり回り込まない様なきはレンダリングの結果も暗くって。パスではPhotoshop等で露出調整をしたりして明るくできますが、実際に出来た空間はやはり暗い印象があった様で、追加でライトを増設したという話は、以前実際にありました。

暗さ明るさの様な部分について設計側が不安

な事はわかるので、スタディ段階では絵としての調整はあまりせずに、疑似ではあってもシミュレーションして話し合っって照明等を調整していくことは多々あります。

可能性の追求

浅古：ところで使用ソフトは、3dsMax、V-Ray、Rhinoceros、Grasshopper、Photoshop・・・他に使っているソフトとかプラグインとかありますか？

鈴木：今のところそれくらいです。興味があるのはどちらかと言うとプラグインですかね。タイリングを瞬時にやったりとか、図面のコンタ情報から素早く地形を生成したりとか、そういったプラグインにハマってます。

浅古：新しいソフトやプラグインとか調べちゃう方ですか？(笑)

鈴木：いや、僕はそんなに(笑)。最近は海外からのスタッフやインターンが、僕らがあまり見慣れないものを自分のノートパソコンとかでやっていたりとかして、それなに？って話になって、日本で出回ってない様な情報をもらうケースは本当に多いです。Grasshopperはかなり前から使っていますが、これも海外からインターンで来ていた学生が使っていたのがきっかけで僕らも使う様になりました。

浅古：隈さんってイイと思ったらイイって言うてくれる人でしょ。僕が隈事務所にいた当時、GI(グローバルイルミネーション)を絶対面白いと思って、それでレンダリングかけて隈さんに見せたら、いいじゃんって。(笑)それから隈事務所ではGIを使い出したんですね。

鈴木：スタッフでもインターンでもバイトでも、面白いモノを持ってきたら、それ使ってやってみようって事になったり、可能性を探りますよね。事務所としての信念みたいなものはあるんですが、隈はこれで何が出来るか？という可能性を追求していく人で、あまり縛りって言うのがない人なのかなって僕は思います。

(2014.03.10インタビューより)

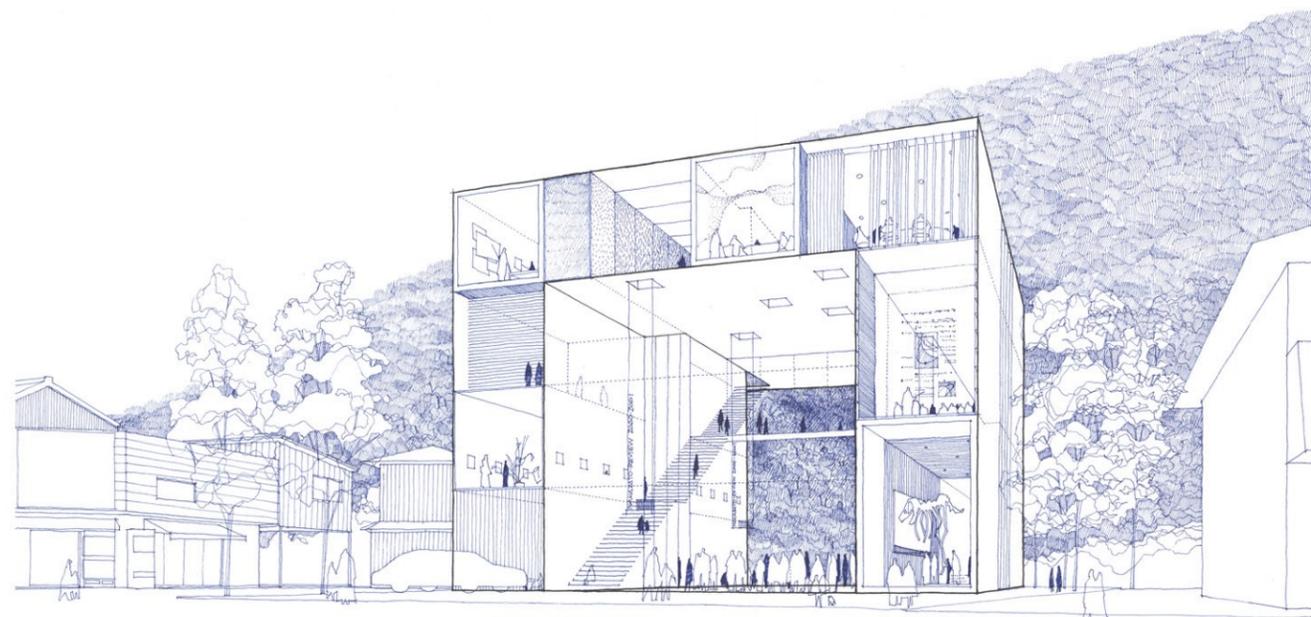


NASCA

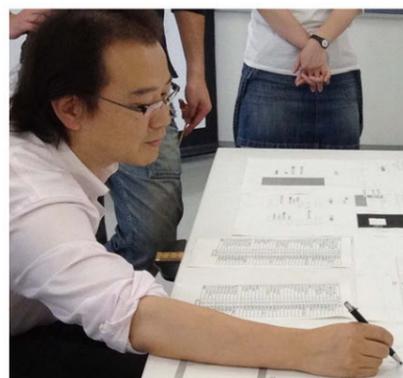
田中智之氏(TASS建築研究所)に聞く

「タナカパー」と聞いて思い浮かべる絵がある人は、きっと早稲田の人だと思う。では、NASCAのしばしば目にする青い線画のパーズとえば思いつく人も多いのではないだろうか。あの青い線画のパーズの事を、しばしば「タナパー」と呼ぶ。

名前の由来は、田中智之氏。元早稲田大学助手、現熊本大学准教授 建築家である。氏が始めたこの手法は今でもNASCAでは描かれ続け、タナパーの名前で呼ばれている。そのタナパーの始まりの1枚である中里のパーズについて、お話を伺った。

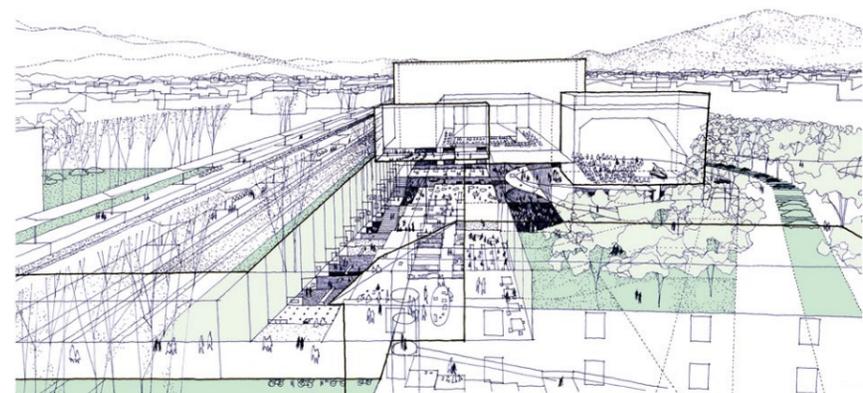


群馬県神流町中里合同庁舎 プロポーザル時パーズ (2000年) ①



田中智之 たなかともゆき
TASS建築研究所 / 熊本大学

- 1971年 埼玉県生まれ
- 1994年 早稲田大学理工学部建築学科卒業
- 1996年 同大学大学院修士課程修了
- 1996年 NASCA/早稲田大学古谷研究室にて建築設計業務 (～2005)
- 1999年 同大学大学院博士後期課程単位取得退学
- 1997年 早稲田大学専任助手 (～2000)
- 2000年 早稲田大学非常勤講師 (～2005)
- 2001年 早稲田大学芸術学校客員講師 (～2005)
- 2005年 熊本大学助教授
- 2006年 田中美都とTASS建築研究所を設立
- 2007年 熊本大学大学院准教授
- 2011年 熊本大学学長特別補佐
- 現在 熊本大学大学院准教授/学長特別補佐



長野県茅野市民館 プロポーザル時パーズ (2001年) ②

“タナパー”誕生

浅古:古谷研でパーズを描かれるようになった経緯についてお聞かせ願えますか?

田中:僕は元々学部4年の時に穂積信夫先生の研究室に入ったのですが、穂積先生はその年で退官され、後任として古谷誠章さんが来られました。それで僕は大学院から古谷研究室所属となったのですが、結構好きな事をやらせてくれたのです。古谷研のやり方というのもまだなくて、それぞれ好きな事をやりました。当時の古谷研では鉄を溶接してオブジェを作っている人もいれば、本を読んで、論理的なディスカッションをしている人もいました。僕は元々絵を描くのは好きだったので、手描きでパーズを極めたいと思ってました。

浅古:そもそも好きだったんですね。

田中:僕が研究室で初めてパーズを描いたのは、横浜客船ターミナルの国際コンペを研究室でやった時です。それぞれの得意技を出し合って取り組んだコンペで、その溶接している人が真鍮の模型を作ったりしたのですが、それで僕は内観パーズとか、周辺を含めた雰囲気のあるパーズを手描きで描きました。その時描いたパーズが、古谷さんや先輩方に凄く良い評価を頂いて。それまでは模型写真とか、CGもぼちぼち始まった頃で、その中で手描きのパーズの存在価値を意識しましたね。

浅古:それからずっと手描きパーズですか?

田中:いいえ。その後試行錯誤の時代が始まることになり、2等になったせんだいメディアテークのコンペでは、パーズはCGで出しました。コンペによって、プログラムとか審査員の傾向とかビルディングタイプとか、それらに応じて表現も組み合わせるようになっていったのです。ただせんだい以降、色々試したのですが、1996年～2000年の間は結果の出ない暗い時代が続きました。

浅古:そんな中で中里村のプロボがあったと。

田中:中里村のプロボは2000年の暮れにあったのですが、当時僕は古谷研の助手で多忙を極めていて、実質作業日は3日くらいしかなくて、案の構想から設備構造の打ち合わせからパネルの作成まで一人でやっており、しんどかったですね(笑)。その頃はあまり手描きに執着してなくて、CGでメインパーズを作っ

て提出しようって思っていたのですよ。それで出来上がったCGを古谷さんに見せたら、このCGは良いのだけど審査員の顔ぶれを考えると君が描く手描きのパーズが良いよという話になって、描き直す事になったのです。もう徹夜でフラフラな状態だったのだけど、作っていたCGのアウトラインだけを下絵にして、A3のコピー用紙を2枚テープで継いで下絵の上に乗っけて輪郭だけトレースし、3時間くらいで描いたのがこのパーズです。そしたら、これいいじゃんって話になって、メインパーズにして提出したと言うわけです。なんとなくですが、今まで試行錯誤してモヤモヤしていたものが吹っ切れたっていう感触があったのは覚えています。そういうのはやっぱり結果に繋がるもので、めでたく1等になりました。

二つの“眼差し”を併せもたせる

浅古:このパーズ(①)はアングルが自由で凄くCGに近いと思います。それと、線の密度で表現されるポールの様なインキングのパーズ、その2つが合わさった様な印象を受けました。

田中:それは凄く鋭い指摘で(笑)。モデリングデータは既にあつたので、最適なアングルの検討は自由に出来たのです。

浅古:ただ、もつと下絵の情報があつたんだろうと想像していたのですが、今のお話だと門型のボリューム(パーズ上の黒い線の部分)だけということですね。添景はどうやって描かれたのですか?

田中:コンペの要項で配られた敷地周辺の写真を手がかりに添景は描いています。

浅古:それだと、どうしてもパーズが狂ってしまうと思うのですが、そんな風に見えないところが凄く思いました。

田中:僕の意識の中では2つの“眼差し”を合わせたいと思っていました。1つはクラシカルな遠近法、それこそソルドルフとかもそうですが、それをベースにしながら、もう1つの眼差し、例えば洛中洛外図の様な多視点、色々なものが均質に見える様な状態を両立できないかという意識で描いていました。

僕らが学んだ遠近法と言うのは、消失点があつて、近くにあるものを大きく描いて遠くにあるものは小さく描く。ものに序列と言うかヒエラルキーが出来る。その遠近法をベースにしながら、見る人が価値を決められる様な均質性の

あるものを目指していたのは良く覚えていますし、今もそういう意識はありますね。アイソメとか洛中洛外図の形式を使えばそれに近くなるのですが、僕は若干天の邪鬼的なところがあつて、それをパーズでやりたいのですよ。

浅古:多視点的と言うのは東洋的と言うか、日本的な価値観の様に思えるのですが。

田中:そういうのはあると思いますよ。表現だけじゃなく、建築としても凄く日本的な感性というか、価値観と言うか、眼差しというのですかね。そういう意識で建築もできている様に思います。だから表現もそういうかたちであるべきだと、スタッフは思うんでしょうね。あまり古谷さんとそういう話はしなかったのですけれど、そういう意識を普段から共有している感じはありました。

浅古:抽象的ながら線の密度がある木の表現は見事だと思います。抽象的に描く事に意識があるのでしょうか?また添景への拘りなどは?



田中:意識としては、抽象と具象の間ですかね(笑)。先ほど、お話をさせてもらった多視点、添景の部分などもそれですね。抽象的かつ密度を持たせつつ、多視点のエレメントになるような存在感を持たせる。それを意識しながら描いています。添景の木にしても、地域によって樹種は違うのでパーズによって毎回変えてますが、その結果がこれなんだろうね。たまたま塗り部分を作るのも多様性の表現です。

浅古:他のパーズも拝見すると、人の描き方もパーズによって多様ですね。コルビジエの頃からパーズの変容を追いかけてみると、人のフォルムが時代によって具象的だったり、細くなったり、丸くなったり変化していると感じるのですが、人を描くときに気にしていることなどありますか?

特別企画 『建築の表現』

田中: コルビジェとは違ってアノニマスというか、都市にいる匿名性を持った人達、ある意味マスで捉える様にはしています。塊のようなボリューム感を持たせつつもアクティビティをなんとなく感じる様な、個性性をなんとか与えることはできないかと思って描いてるかな。よく見るとご飯食べてる人がいたりするのですが、群集性と個性性を両方持たせたいとは思っているのですよ。そのためには丸くなった膨張した人だと、個性とかアクティビティを想像する様な事が剥奪されてしまうかなと思ってましてね。だからある程度リアルっぽいシルエットは意識する様にはしてます。

浅古: 僕は人を入れるのが凄く苦手。その理由の一つに、自分のものではない建築に自分の考えた人を入れるのになんか気持ち悪さを感じてしまうのです。

田中: それは共感します。人の描き方って意思表示じゃないですか。事務所の判子を押す感じがちょっとありますよね。建築の考え方の写鏡でもある様な、建築と連動するところでもありますよね。

浅古: パース屋として凄く触りづらい所です。

田中: うん。凄く良く分かる(笑)。

青の理由

浅古: 青いインクをお使いですか?何か拘って使っている道具はありますか?

田中: 拘りも何もこれです(青のパイロット0.3)。青には拘りは持ってます。黒だと硬くて、重くなって、なんだか決めちゃってる感じが強く出てきちゃう。青だと文字通り青図じゃないですけど、青が漂わずまだ決まってない雰囲気、自由さですか(笑)、それが気に入っているというのはあります。紙はこのペンとの相性が良いのでいつもコピー用紙です。

浅古: 色付きのインクを使おうとすると、暖色系の色は膨張して、絵に集中しづらいのですが、青い絵は集中し易いですよね。ところで、スタディに3Dを利用することはありますか?

田中: もちろんありますよ。適材適所と言うか、なんでも使ってやります。ただ正直言って、考える段階からはあまり使ってないですね。特にCGを使う時は、お施主さんに見せる時に打ち合わせのツールとして使うことが多いです。

アングルの検討ではCGの威力は凄いですよね。頭の処理能力は当然超えて。頭の中でこんなアングルが良いなと思って描く事もできるのですけれど、ウォークスルーの無限の視点を与えてくれる中に、自分では思いも寄らなかったアングルが存在して、絶対こっちの方が良いという発見があります。その可能性は捨てたくないで、CGも活用しているのです。

浅古: 他者性ですかね。

田中: そうですね。そんな感じです。

浅古: 是非お聞きしたかったことなのですが、「タナパー」として今でもこの手法で古谷研では描かれてますよね。手法とかテイストに、ネーミングまでついてしまう事は凄く希なことだと思いますが、そう言われる方の心境としてはどんな感じなのでしょう?

田中: まあ、それは有難いと言うか、狙ってやってたわけではないですから、嬉しさ反面ですね。1996年から、古谷さんと僕で色々試行錯誤しながらたどり着いた境地な訳ですよ。それを受け継いでやっているのは嬉しいのだけでも、今のスタッフが自分たちのやり方をもっと考えて欲しいと言うのは半分あるんですよ。そういう複雑な心境です。さらに複雑なのは、NASCAのOBがプロポーザルのコンペなどで、この表現で1等を取ったりするのですよ。それは2等とかで甘んじてる僕にとっては非常に複雑な心境ですね(笑)。まあ、本当に幸いだったのはこの中里と茅野市民館(2)が同じ時期に当選することができて、そこで古谷さんがガツと行った訳です。

(2014.03.21インタビューより)

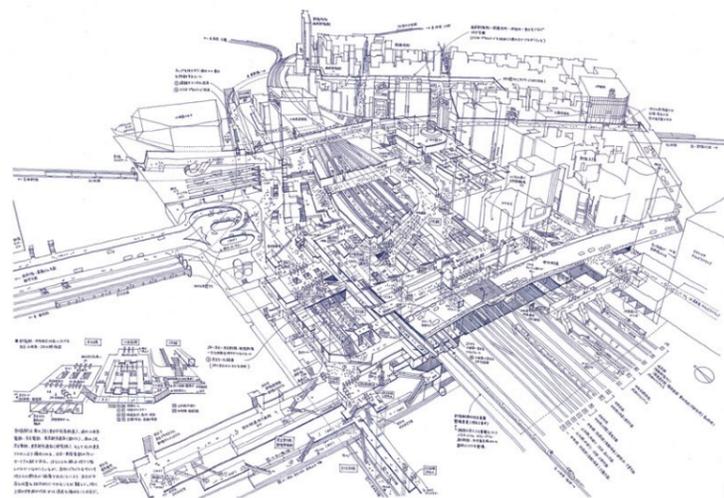
それにこの表現とかが貢献させて頂いた訳で、その結果ですよ。結果って強いじゃないですか。それに影響を受けて、このタナパーがずっと継承されている事なんだろうと自己分析はしているのですけれど。

浅古: 僕が初めて古谷さんの作品を見たのはハイパー・スパイラル・プロジェクトだったので、古谷さんと言うとCGの印象が凄くあったのですが、田中さんのパースの「手描きの良さ」とCGの良さが合わさった「自由度」に注目して今回のインタビューに挑みました。お話を伺わせてもらったら、実はCGよりも田中さんの方がもっと自由だと思いました(笑)。もっと上に行ってしまうって、凄いところまで来ているんだなと。

田中: 自由であろうという意識はありますね。CGではできない事をやってやろみたいな気持ちでやってたところはあります。手描きの可能性っていうのですかね。辻褄を合わせるのが、手描きだと結構すんなりできちゃう訳ですよ。そういうアドバンテージをどう活かすかと。このインタビュー誌面には載せられないけれど、他にもいろいろなチャレンジをしています。

浅古: パースをつける事に関しては拘りがあるのですよね?

田中: 拘りと言うか、単純に好きですね。パースが付いた方がリアルに見えますよね。ある程度ものがそこにある様な自然な状態でのリアルさが、基本的に出る。その土俵が気に入っているのですよ。そこで何が出来るか。ただ青いペンで描けばいいってもんじゃありません(笑)。



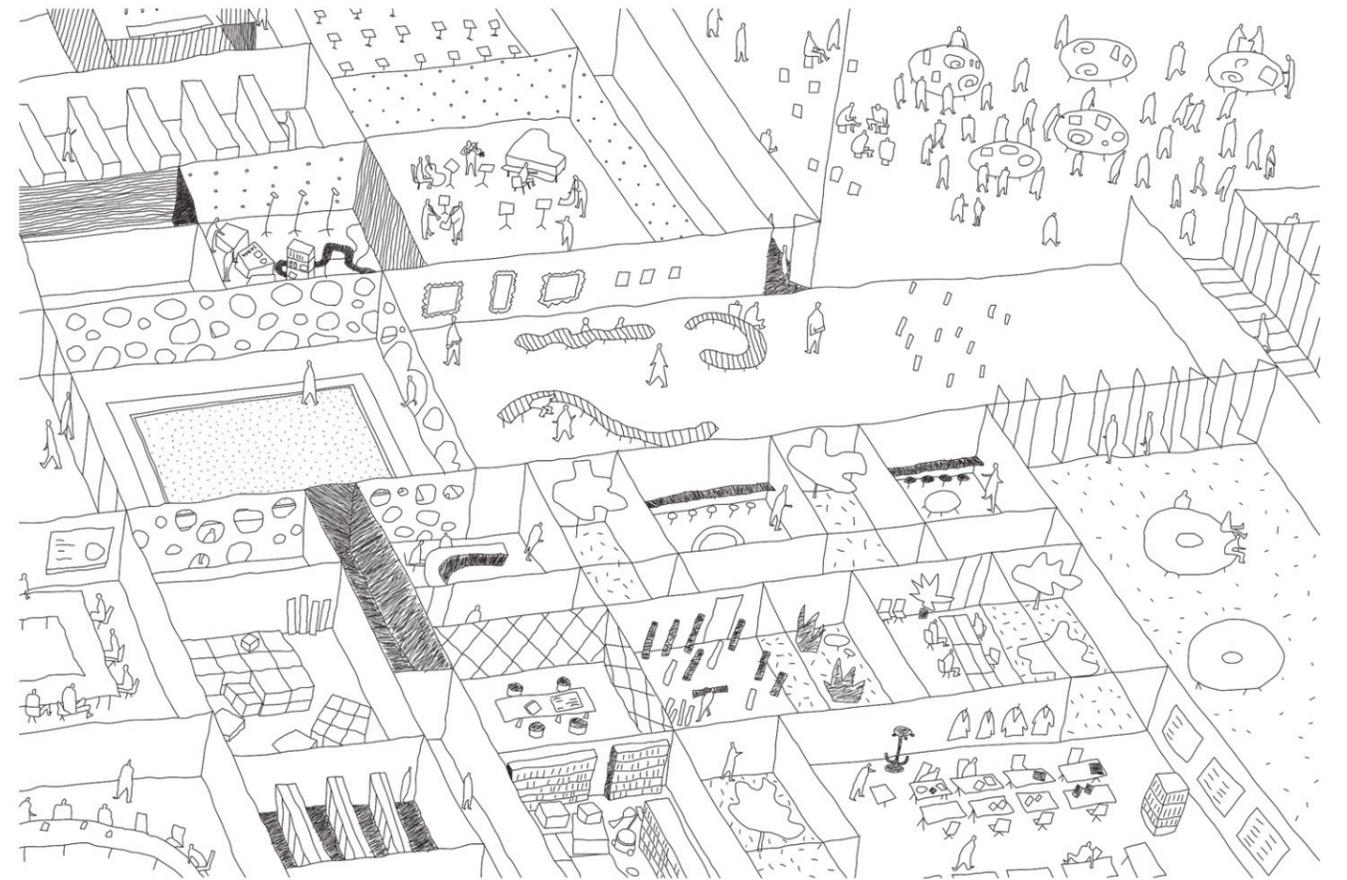
新宿駅 ③

これは、田中智之氏が描いた新宿駅の見取り図である。田中氏の「気に入っている一枚」だという。このパースは「1枚の大きな四角形を下絵にして」「スタジオアルタから反時計回りに」描いたとのこと。それだけの下絵で都市の3消失点パースが描けることは驚くべきことだが、もっと驚く事に、下絵の四角形は、俯瞰を強調するために、意図的に「手前側へめくれ上がっている」。それは現実にはこのアングルが存在しないことを意味するが、素人目にその様な高度な技術で描かれていることに全く気がさせないあたり、同じ描き手として脱帽である。中里から始まる「タナパー」は、その特長の一つとしてアングルの自由さが挙げられる。それは3Dの画面を下絵にすることで獲得した自由であった。しかし、今の田中氏は3Dよりも自由にパースを決めている。この絵はそのことが良く分かる一枚だと思う。

SANAA

西沢立衛氏に聞く

ある本の中に、「SANAAのパースを見て、あんな風に描いても良いのかと思った」とあった。それは僕も思った事だったが、そう思ったのはきっと僕らだけではないだろうと思う。SANAAの表現を改めて見直してみると手法に偏りが無い事に気付くのだが、僕にとって最も印象に残っているのは、線画のパースだった。『もっと自由でよい。建築が表現出来れば、なんだって良い』そんな風に言われている気が、僕にはする。「アルメラのパースを描いた方にお話を伺いたい」とSANAAに依頼した。するとそれは西沢立衛氏だった。



スタッドシアター・アルメラ コンペ時パース (1997年) ①

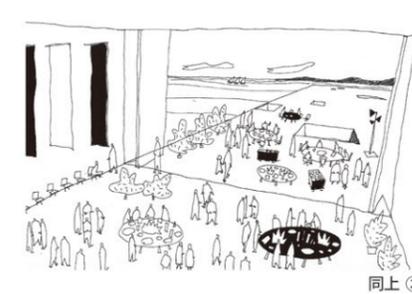


photo: Takashi Okamoto

西沢立衛 にしざわりゅうえ

SANAA事務所 代表

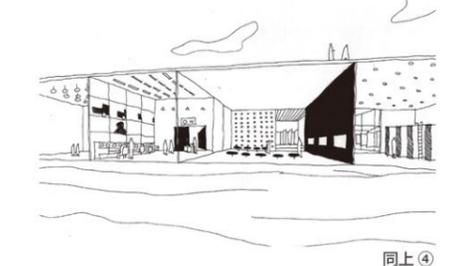
1966年 神奈川県生まれ
1990年 横浜国立大学大学院修士課程修了
1990年 妹島和世建築設計事務所入所
1995年 妹島和世とSANAA設立
1997年 西沢立衛建築設計事務所設立
2001年 横浜国立大学大学院助教授
2010年 横浜国立大学大学院建築都市スクールY-GSA教授
現在に至る



同上 ②



同上 ③



同上 ④

特別企画 『建築の表現』

それは模型から始まった

浅古:これ(①)はどういう経緯で描かれたのですか。

西沢:『アルメラ』コンペの時はSANAA事務所が出来た直後で、人数も少なかったし、態勢もできていなかったの、案も作って模型もパースも全部自分達でやるわけです。

浅古:SANAAの作品集を見て、表現手法が偏ってないという印象を持ったのですが『アルメラ』をこのパースで勝負した理由は?

西沢:でも『アルメラ』の時はむしろ、模型のほうがすごかったです。スタディ模型が、我々の創造のドライブインフォースになっていたと思います。所員のひとりがケント紙で模型を作ったんですが、壁がすごい薄くて剃刀みたいに見えて、新鮮でした。そこから「薄いのでやるっていうのもあるかもしれない」ってことになって、佐々木(陸朗)さんの所に持って行ったらありうらなということになって、構造が非構造かわからないようなもので全部を作るということになっていった。順序とか序列がない平面計画も、その模型が始まりだったと思います。

浅古:模型の素材から建築そのものが見直されたということですね。

西沢:うん、そうです。平面図とかパースとか模型というものは本来、アイデアを表現する手段なのかもしれないけど、でも僕らの場合は、平面図とかスタディ模型が、アイデアを創造していく重要な機関にもなっているんです。アイデアを表現するために模型を作るのではなく、模型がアイデアを生み出して行く。そこから出たアイデアが、新しい図面や模型を要求していく。図面、模型と建築のお互いがお互いを創造しようとするという。



浅古:この(①)パースの、模型との大きな差は、どういふところにあるのでしょうか?

西沢:模型は三次元だけ、パースは二次元ですから、その違いは大きいのではないかと思います。『アルメラ』の、大小いろんな部屋が、いっぱい並ぶっていう状態が一番うまく言えるのは、平面図か手描きのパースでした。手描きのパースのメリットは、向こうでオペラやっていると、こっちでお茶飲んで、と皆がワイワイやる事を一緒に描ける事です。単に賑わいを描写するというより、うすい壁で仕切ることで、そういう同時多発的世界が可能になるんだという建築のコンセプトが、添景を使うことで表現できる。建築が示している概念的な部分を、絵が示すか模型が示すか平面図が示すかということで、絵も模型も微妙に違う可能性を提示するんでしょうね。

ありえない視点

上野:細かい事を伺いますが、鉛筆で下絵を描いて、ペンで清書するのですか?

西沢:本番は下書きなしに、いきなりサインペンでした。ただあの時は何枚かパースを描いたのですが、他の絵についてはアングルを選ぶために、いろいろ練習で鉛筆で適当に描いてみて、本番は下書きなしでサインペンだったような気がします。鉛筆だと枯れていったりしてちょっと違うなと思ったのでサインペンでした。でも意外に、ノリだけで描いた最初のがみんなが一番勢いがあるんですよね。

上野:どんな紙に描いているのですか?

西沢:だいたいムダ紙に描いてました。図面や文書のコピー用紙の裏に描いてた。もちろん練習のつもりでムダ紙を使って、コピー紙だから裏が透けて使えないわけです。ところがそれ

が一番良いついていう...ことが何となくあったなあ。紙のサイズはA3です。A4だと描こうと思うと紙が終わっちゃって嫌だったなあ。

種田:線画に黒塗りの部分がありますが、構図的に線が少ない所を積極的に塗って、視点を拡散させる役目を担っているのでしょうか。

西沢:それはあるでしょうね。でもあんまりそこまで理屈で考えてなかったと思います。やはりコンペだし、建築コンセプトをどう分り易くするか、ということだけでした。基本的に僕は線だけ描いて、色は誰か横に居る人にお願いしているんな色塗ってもらっていたと思う。でもこれぜんぶ黒じゃなくて多くはカラーなんですけどね。とにかく僕はカラフルなのが好きで、派手に塗りたいんです。昔からそうだった。黒い線で描いているのは、色塗りは全部自分でやってると大変なので、誰かにやってほしくて。(笑)

種田:でもこれ白黒で発表されてますよね?

西沢:そうですか?でもコンペ提出の時は白黒じゃないと思います。(②③④)たとえば空とか海とかどっちか色ついてたり。パースと関係なく色つけたいんです。テーブルと空とか。

浅古:今回のインタビューで田中智之さんが、多様であるものを表現するために多視点的であることを意識しているおっしゃっていたのですが。

西沢:たしかに多視点という意識はある。透視図の世界って真ん中が正しくて端が歪むから、シャゼリゼ通りとかにはいいのかもしれないけど、『アルメラ』の場合は中心が無い世界というか、部屋の数だけ中心があるような世界が延々といくので、一点透視だと端が歪んで困るんです。

種田:たしかバウハウスでは、視覚的な歪みが起こる透視図法を意識的に避けて、正確さのある新しい空間表現としてアクソメを積極的に教えていたと思います。アクソメが「画面の端まで延々と続くイメージを多視点的に表現できる」という意識までではなかったでしょうね。

西沢:このころ思ってたのは、ありえない視点を描くということでした。建築をこう考えるべきだと示したかった。絵っていうのはただの完成予想図とは違う、現実の再現とは違う、むしろ現実と違う世界を絵なら描けるというのでしょうか。現実を再現する世界でなくて、創造的な世界だと思っていた。現実というより概念的な

パワーへの期待ですよね。ありえない視点でも、ひとつだけそれを空間として描ければ、なんていうのかな、この建物は本来そう見るのか、ということをひとに伝えられると思っていた。

日本人の感性

浅古:こういう表現を追いかけていくと日本のアトリエでは、絵の外側が容易に想像できるところがアクソメの良い所だという価値観を共通して持つような気がします。どことなく日本人らしさみたいなのが見てとれます。

西沢:そうですね。それになんか可愛いしね。小学生か(笑)っていう感じですよんね。

上野:『アルメラ』とか『SANAA』で画像検索すると、この絵がまず出てきますね。

西沢:外国人はこれをすごく日本的だと言う。日本の洛中洛外図とかああいうのにそっくりだということでしょうか。日本人は「ただのアクソメでしょ?」みたいな感じなんです。

日本ってカルチャーというのがなくて、全部サブカルチャーですよ。政治や歌舞伎ですらサブカルで。やっぱりいろんなところに出るんじゃないですかねえ。逆に言えばサブカルチャーっていうのは西洋の言い方で、我々には階級っていうものがないわけですよ。ハイカルチャーとサブっていう階級差が僕らにはない。江戸時代はもちろん土農工商でしたが、でもそうとう近代的というか今的というか、皆が表現者になれるという民主主義パワーがすでにあったんじゃないですかね。どれだけ労働者階級の人でもやたらと可愛い事やったりするんですよ。小っちゃいコップを作るのでもやたらと可愛かったりして。全員芸術家みたいな。

浅古:世界で評価されるのは葛飾北斎で、でもあれは浮世絵師なので画家ではない。そういうサブカルの部分では日本はすごく強い。

西沢:うん、彼らからするとサブカルで、僕らからするとただの日常の生活文化なだけですね。サブもハイもないわけです。よく外国の人に言われるのは、彼らにとってSANAAの建築の一番驚きなのは、デモクラティックな空間だと、それはすごくよく言われます。やっぱりヨーロッパの建築っていうのは階級社会のものなですよ。ところが我々の建築はエントランスが5個も6個もあつたりして、人がわ一つ入って出てくみたいな、開けっぴろげなわけです。このアルメラも、絵も、そういうものです。

『金沢21世紀美術館』にフランク・ゲーリーを連れて行ったことがあって、目の前で子供が走ってきてガラスにぶつかってびや～っと泣いて、庭で家族連れが写真撮って、皆楽しそうに騒いでいて、それを見たゲーリーが驚いて、新しいタイプの美術館だ、とっていました。なんていうか建築もそうだけ人間もね、デモクラシーそのものなわけです。それが我々の建築で彼らが驚く最大の部分です。でもそれは我々SANAAの建築だけというより、多分江戸時代からそうだったんだろうなと思います。温泉とかも混浴で、“男と女と猿”みたいな。(笑) そういうような日本の大衆社会がそのまま出してくる等身大の芸術、それは歌舞伎にしたって相撲にしたって浮世絵にしたって、漫画にしたって演歌にしたって短歌にしたってそうですが、あらゆるもので日本的なデモクラシーを感じるんじゃないでしょうか、我々の建築のやり方に。

刺激を受けて変化する面白さ

西沢:誰が創造主かわからないという面白さというものが、やっぱり90年代において妹島さんとやっていて、すごくありました。模型、パース、図面、どこから建築が始まるかわからないし、皆で案を考える。学生だって考える。誰だって考える、ひどい時は向かいの事務所にバイトの男の子がいて、建築事務所じゃないんですよ、商社かなかなわけ、でもそのバイトの子が美術大っていうだけで彼まで僕らに参加して考えた。何とということでしょうか、安直という開放的というか、そういう面白さが当時ありました。

上野:そういう時は化学反動的な何かが生まれるんですか。

西沢:うーん、いいことばかりじゃないですけど、いろんな変なものがいっぱい生まれました。ゴミの山のような事務所でした。

上野:時代が変わって現在、化学反応みたいなことって減りました?違う形で発生してるとか?

西沢:あるところでやっぱりソフィスティケートされてきたし、システムティックになってきた。また、建築に集中するようにもなりました。プロジェクトが何万㎡ってことになってきたので、分業ということが合理的だった。でも別の形でやっぱり創造的なものも増えてるところがあると思いますね。たとえば当時なかったのは、パ

ソコンと外国人かな。パソコンの登場でCADを自分で描けるようになって、これ(①)なんてはっきり言ってCADの恩恵から出てきた、コンピュータの世界から出てきた手描きだと思います。その流れで出てきたもので一番大きいと思うのはCADと、やっぱり3Dですよ。当時持ってなかった新しいドライビングフォースで、コンピュータ、特に3Dっていうのが我々にとってはすごく大きなものでしたね。

浅古:CADを導入したのはいつごろですか。

西沢:CADの最初が、『岐阜県営住宅』です。死ぬほどCADのプロジェクトでした。オプション+コマンド+Dだけでできるような建物でした。(笑) 要するに、何で考えるか全部決まるみたいな、相当主体性の無いことやってるんです。(笑) 手描きっていったら手描きで出てくるものが来て、模型っていったら模型で考えられる建築になって、みたいな。そういう意味でCADっていったらあんなっちゃうって事ですよね。最初にCADを触って、これは面白いと興奮して、その興奮が建築になるんだと思います。当時一番面白いのは、部屋が延々と連続する中で、その家族像が無いっていうんですか、どこまでが4LDKでどこまでが2DKかわかんないっていうのが面白いと思った。CADはとにかく配列複製だから、何LDKが無関係なわけですね。家族単位から組み立てるべき集合住宅が、違うものになるというのか、それはやっぱりCADのインパクトだと当時は感じていました。

浅古:CAD登場で出てきた面白さですね。

西沢:そうですね。とにかくCADはそれほど新鮮でした。

浅古:作業の分担も変化してきたのでは?

西沢:そうですね。そうすると基本・実施・現場というふうに順序立ててくるし、仕事も分業されてくるし、分業してくると外に発注しやすくなるから、どんどん仕事も模型もパースもビジネスライクになってくる。他の領域に影響を与えような絵じゃなくて、描くものがもう決まっているみたいな絵になるし、模型もそうですね。創造という意味ではつまんなくなってくる。他方で、デザインに集中できるし、全体の采配にも集中できるので、建築としては質が上がっているのかもしれない。今は、コンピューターの

特別企画 『建築の表現』

進歩がすごいですから、かつて模型やパースがやっていたような役割を、コンピューターが受け持っているような気がします。

記号的になった理由

浅古:これらは一度CADで起こしたものを下図にしているのですか？

西沢:いいえ。でもやっぱりCADを始めた後の手描きだから、明らかにCAD的な感受性っていうものを持って描いてますね。線の太さなんかもそうですよね。これ①は完全アクソメを目指すんですが、本当のアクソメだと描いているうちになんというか、つまらない絵になっていったんです。やっぱりこの適当に描いた田んぼのあぜ道みたいなのが一番いいってことになって、完全にアクソメじゃない感じがいいな、と。

浅古:ペンの運びには拘っているのではないかと感じましたが。

西沢:たしかにそうかもしれない。僕は左利きなんですけど、描くのは右利きなんです。小さい頃に矯正されたので、右で鉛筆を持つっていうのは僕にとってどこか人工的なことです。書道って、筆の流れに逆らわずに、流れるように書くじゃないですか、あれがどうかあと。鉛筆の場合もう少しかりかりごりごり、逆って書くのが好きなんです。なんていうか原始人みたい？初めて言葉を発する人がもつ言葉への驚きみたいなものが、好きなんですよね。あらゆるものがそうなんだろうけど、言葉もそうだし建築もそうなんだけど、初めて挑んだような初々しさと瑞々しさが、好きなんですよね。

浅古:木を一筆書きで描かれていますよね。

西沢:うん、人物もそうです。マティスとか切り絵で、ハサミでいくじゃないですか。そういう切り絵の影響もあるかもしれないですね。それからやっぱり伊東豊雄さんの流れがあって、肉筆の手描きの世界というよりはもっと記号的なものになってますよね。

浅古:記号的になることは意識してらっしゃるんですか？

西沢:それはすごくあったと思うな。分かり易くするために屋根をとって、分かり易くするために人を描くっていう、分かり易さを目指して記号化、記号化というよりも簡略化かな？。要らな

いものを全部省略したいわけです。

種田:基本的に線で描かれていたら「線画」だと思うのですが、これはどちらかというと「面画」と呼べるのではないかという印象を受けました。

西沢:そうそう、それでほんとは色を塗りたいんですけどね。基本的に僕はいつも線画でなく面画だと思います。

道具≒形式性

浅古:線画は、詳細に描くことができるけれど記号度合が低くなるかもしれない。面画的な記号化で分かり易さを追求しているということですね。

西沢:そこには道具的な側面があると思うんです。道具というのは、逆に言うところ形式性といってもいいけど、どの道具で描くか、は大きいと思う。俳句って五・七・五っていうものが、他では表せない世界を築くじゃないですか。短歌とは違う世界を切り開く。言い方というのかなあ。どう言うか、ということがすごく重要だと思うのです。「春は美しい」ということは皆感じることで、ふつうにそれを言っても、誰も感動しないわけです。でもある種の人がある特別な言い方でそれをいうと、みんな感動かされる。

浅古:どういことでしょうか。

西沢:言葉に、すごく道具的な部分があると思うんです。五・七・五って、ほんとにすばらしい形式だなんて思う。あらゆる人がノれる、あらゆる人が歌える、普遍的な形式性の中で個人の生っているのをうたえる、それは素晴らしいものだなあと思うんです。そういうような、道具性ってものに僕は興味があるし、僕だけでなく建築家、職人、ものづくりの人間は興味があると思います。春の美しさをどう言うか、どう歌うか、という「どう」の部分、道具の部分に興味があるわけです。

愛情によって道具になる

浅古:パース自体が道具だということですか？

西沢:そうですね。日本の道具って冷たいというか、突き放しますよね、人間を。カンナとかっていきなりは使えないじゃないですか。あれ最初は道具じゃない

んですけどね。カンナが道具たりうするためには、人間の側に、ある相当の習熟・訓練があることが前提で、技術のない人にとってカンナはただの四角いオブジェですよね。だから道具の形式性というものは、道具だけじゃなく、人間にまたまたがってきているのかな。機能するっていうことが、道具だけで完結するのではなくて、その技術体系というか形式性は、道具と人間の両方にまたがってきている。

浅古:道具になったり、ならなかったりするんですね。

西沢:道具に対する愛や信頼って、すごく根本的なことだと思います。どの職人も、ものすごく修行して、自分が道具に合うような人間になっていくし、道具のほうも、道具になっていく。道具の世界では形式性って、道具と人間の関係、他者性です。両者をまたぐ愛情の問題ですよね。そういう意味では、愛情がわかんないっていう人は多分ものづくりには向いてないと思う。職人的世界はだいたいそうだと思います。

浅古:建築に対する愛情、ですか。

西沢:建築もそうだし、道具への愛かな。物に対する期待、信頼、かなあ。職人は道具にこだわりますよね。自分の道具を他人の道具と交換しない。人間と道具の関係は基本的に、交換不可能なものだと思います。

手描きの魅力

浅古:絵に影響を受けた人などは？

西沢:それはやっぱりマティスとかゴッホとか、建築家でいえばコルビュジエ、ミース、あとオスカー・ニーマイヤーやレム・コースハース、ピラネージ、アーキグラム、いろいろあります。絵は、枠組みというものがあって、それがたいへんな不自由なんです。とくに彫刻と比べると、フレームの制約がものすごいと思うんです。でも同時に、それが創造の源泉にもなっているのかなって思うことがありますね。フレームを超えようという力になる。

浅古:手で描く世界では、紙という枠があるからこそ「はみ出す」ということがパワーの表れになるんですね。

西沢:手描きパースと言えば、この前大阪の面白い人に会ったな。「インターネットとかCGで、手描きは対抗策を考えないといけなく

なった」と。で、彼が思ったのは、「電話で話を聞いて描く」。(笑)それは面白いなと思いました。なんかインターネット的っていうか時間差がないというか、一番手っ取り早いっていうんですか。こんな感じで描いてくれって言うのと、こんな感じで描くっていう。「図面とかいりまへん」みたいな感じでしょうか(笑)。インターネットとかコンピュータよりも、安直にやれるっていうのが、すごくいいなって。たしかに平面図とかでいくと、一見合理的なような気がするんだけど、やたらとめんどくさい情報がいろいろ来るわけですよね。データも重いし。そういうんじゃないで肝心な部分だけでいいよっていうみたいな感じで、あとはいくらでも足せますし。面白いなと思いましたね。

上野:パース展来場者の感想で「手描きのパースってやっぱりいいね」というのは多いんです。プロの仕事としての需要はCGほど多くないのに、どっかでみんなが「やっぱり好き」というのは面白い現象です。浮世絵みたいな存在なのかなと思うんですけど。

西沢:みんな好きですよね。最近プロポーザルの審査なんかすると、けっこう手描き多いです。手描きの雰囲気のほうが、なんか訴えかけてくるものがあるっていうので、みんな手描きになってますよねえ。手描きっていてもコンピュータ描きですけどね。

浅古:僕が思うに実はCGをやる人の方が少ないです。やっぱりこれってすごくレベルの高いリテラシーが必要なんですよね。

西沢:逆にあんまりいっぱい出てきても困りませんもんね。(笑)

浅古:だけど時代的には増えなきゃいけないとは思ってます。増えないと業界の質が上がってこないから。

西沢:ああ、コンペティションがおきないとね。そりゃそうですね。

(2014.04.16インタビューより)



2014.04.16 SANAA事務所にてインタビュー:左から東洋大学生、上野、西沢立衛氏、浅古、種田、東洋大学生

日建設計プレゼンテーション部からデジタルデザインラボ室に活躍の場を移した角田大輔氏。思考の変遷と実際のプロジェクト、今後の展望などを存分にご執筆いただきました。

可視化と物質化のはざままで



角田大輔 っのただいすけ
日建設計株式会社デジタルデザインラボ勤務
1977年 東京生まれ
2002年 東京理科大学工学部建築工学修了
2002年 日建設計入社
現在に至る

0. ビジュアライズすることへの興味の中で大学時代建築を学ぶ過程の中、まだ見えぬイメージを可視化することに夢中になりました。プレゼンテーションシートは自分の思考を整理し、表現するための最良の方法であり、CGパースは、自分が思い描く空間を他人と共有するための最良の方法でした。コンピューターを道具として扱うことができるようになるにつれ、これまで以上に、様々な表現をすることが可能になりました。

今では、コンピューターの性能も飛躍的に進歩し、レンダリングスピードも夜レンダリングをかけて朝まで待つなど一昔前のことのようにになりました。そのため、今では3DCGを設計者自ら作ることも少なくありません。それに対する危機感もあったのかもしれませんが、CGパースという分野だけに限らず、建築における情報を可視化し、いかにして社会に建築を説明可能としていくかということにこれまで意識してきました。そしてそれらビジュアルは建築と社会をつなぐインターフェースとなると信じ、これまで建築の分野に携わってきました。その中で少しずつ建築の設計に直接関わることも増えていき、アイデアは徐々に情報を可視化するだけではなく、得た情報を物体としてどのように表現していくかなど、情報を物質化する試みる機会も増えてきました。

それは、コンピューターの進歩により、可視化することと、物質化することの間にあった明確な境界線が曖昧なものになってきたからだと思います。その境界線を漂流しながら、様々なプロジェクトに関わる中で、すべては「情報」をいかにして扱っていくかであると考えようになりました。可視化する行為を続けてく中で見えてきたその先の可能性とその考えに至るまでを、これまで関わってきたプロジェクトの説明を通して、紐解いていこうと思います。

1. 可視化することの可能性

私が所属する日建設計ではこれまで数万に及ぶ建築を設計し、それら情報をまとめたデータベースを所有しています。建物情報は検索により、逐一情報を引き出すことが可能です。しかし、このデータベースの可能性は、建物情報を引き出すだけではなく、情報をソートし、可視化することで、これまで見えなかった像を浮かべさせることにあります。

2008年に行われた『都市を創る建築への挑戦—設計組織のデザインと技術』展の中ではデータベースが存在する70年程の情報群の中から必要な情報をソートし、地図へのプロットを行うことで、建物がいつどこでどのようなものが建てられたのかというこれまでの歴史の全体像の記述を映像表現にて試みました。

対して、インターネットの世界では、2005年にオーライリーによって提言されたWEB2.0によって、インターネットを動的なWEBサービスへと誘発し、twitter、FacebookをはじめとするSNSを生み出しました。これによりインターネットはビッグデータと呼ばれる、より巨大なデータベースとなり、世の中の人々の考え、行動パターン、流行など様々なものを分析可能としました。海外では、こうしたデータを元に多様なインフォグラフィックスが制作されています。これらは時に、これまで誰も知りえなかった未知なる情報を引き出すことも可能とします。

その中でtwitterから発信されたユーザーのつぶやきの使用された言語別に発信場所を地図上にプロットしたインフォグラフィックスがあります(図4)。世界には国境があり、これまで、この国境によって、使用されている言語の境界を把握してきました。しかし、twitterを世界中の人が使うことによって、言語の境界線を国境という物理的境界を越え、初めて把握可能となったことを示したグラフィックです。一昔前と比べ、移動コストは低くなってきています。それに伴い自国外への移動もこれまで以上に頻繁に行われていくでしょう。こうした人口の流入もtwitterのようなサービスのデータを利用してマップへ常にトレースしていくことで、今後世界がどのように変化していくかを分析することも可能となるでしょう。

最近では、経済産業省でOPEN METIプロジェクトと称し経済産業省が保有する多様なデータを様々な人が活用可能なオープンデータとして公開を始めました。こうしたことから、今後物事を進めるにあたり、直感や経験だけではなく、その根拠が常に求められ、情報分析が欠かせないものとなるでしょう。建築でも都市の状態、周辺環境など様々なレベルでの活用が求められるかと思っています。そのために情報を可視化する技術は必要不可欠なものとなるでしょう。

2. 建築の可視化

建築では、設計が始まり、竣工するまでの間に多くの人々が関わり、その間に膨大な量の情報が行き交います。図面をはじめとした設計に必要なメディアも膨大な量となります。これまで図面や写真、パースを中心としていた建築における可視化は、ITCの進歩とともに可能性が大きく広がります。建築の周辺環境や人の行動のシミュレーションなども容易になり、建築の内外で起こる事象の可視化も可能となり、これまで見えにくかった与件に設計者が向き合うことができるようになりました。また数年前から日本でも積極的に利用が始まったBIMツールは、これまでの設計での情報の扱い方を大きく変える可能性を秘めています。

BIMはBuilding Information Modelの略であることからわかるように、建築部材一つ一つをリスト化し、すべての部材とそれに対するコストなどの情報を把握することが可能となります。いわば建築のすべてのものを情報化していくことをコンセプトとしています。これは建築をデータベース化させ、建築におけるビッグデータを生み出すことを可能にするかもしれません。

2013年に行われた『山梨グループ/NIKKEN SEKKEIの設計手法』展では、このBIMの本質的な意味について考えた展示です。建築が生み出されるまでには、意味のあること、意味のないことなど無限の思考の繰り返しが行われます。一見無意味なモノの配置も偶然その場所に置かれたわけではなく、誰かによって配置されたものです。そうした多主体の決断と行為の集積として建築は生み出されています。こうした多主体の思考の反復の連続は極めて曖昧な設計プロセスに見えますが、巨視的に見ると設計プロセスは大きく3つのステップに分けられ、それらの相互のフィードバックの繰り返しによって成り立っていると考えられます。

周辺環境などを含めた状況の「リサーチ」。リサーチで得た情報の「分析」、分析して得られた結果の「統合」の3つです。この展示の中では、展示の設計プロセスを用いて、普段意味のないものとして切り捨てられてきたものも含めた設計のプロセスすべてを記録し、3つのステップ各々についての記述を試みました。本来BIMは、建物情報を記述することが主となりますが、BIMをさらに拡張した考えとして、設計者が行ってきた思考の履歴なども含めた記述と記録をすることが考えられます。この展示では可能性のある案と、すべての設計プロセスの情報と、それに伴うすべての思考の履歴からなるデータベースを構築し、映像によって可視化しました。また、その中から最適解を導き出し、それらを展示物として展示いたしました(図5,6,7)。

建築に関する情報は膨大な量になります。これまで、扱いにくいものとして多くのものが切り捨てられてきましたが、ITCを駆使することで、これらの記録が可能となり、それを可視化していくことで建築の可能性はさらに大きく広がっていくことでしょう。



展示風景 写真:野田東徳



BIMデータによる会場シミュレーション



データベース映像

図5. 山梨グループ/NIKKEN SEKKEIの設計手法(2012) - 統合イメージ図



図6. 山梨グループ/NIKKEN SEKKEIの設計手法 - リサーチイメージ図



図1. NADコンペティションコンセプトCG

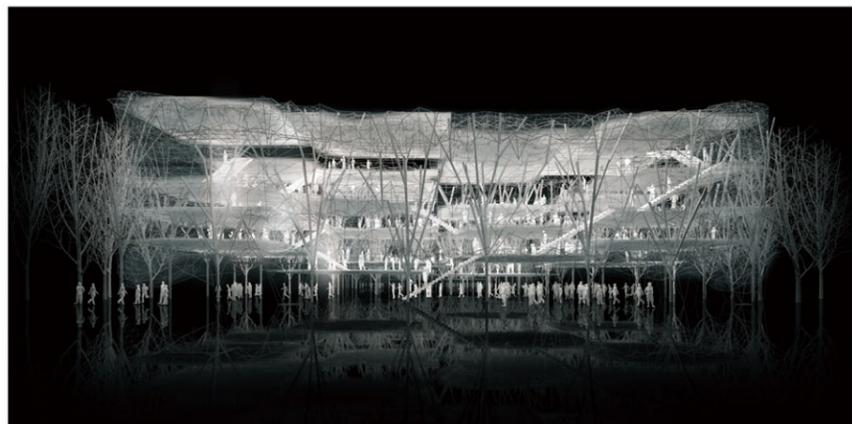


図2. 次世代オフィスイメージCG

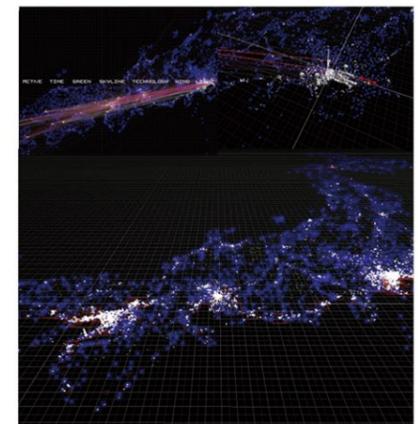


図3. 都市を創る建築への挑戦—設計組織のデザインと技術(2005) - 映像

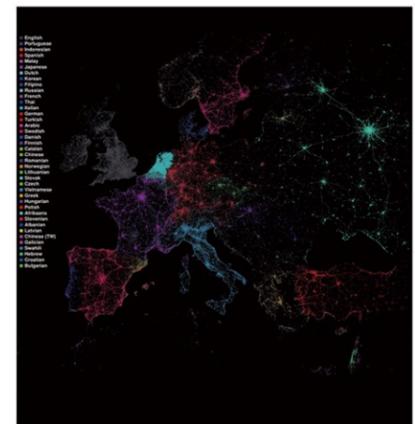


図4. Language communities of Twitter from Eric Fischer

3. 可視化と物質化の境界

これまでグラフィックや映像など可視化したものの出力先には制約が多く、可能性は限定的でした。先の展示もそうですが、多様な情報を可視化するだけでなく、どのように物質化して見せていくかというのは今後大きなテーマとなるでしょう。また環境が限定されていた出力先も、昨今話題のプロジェクションマッピングのように壁などへ投影することだけでなく、建築をはじめとした多様なモノに多角的に投影することも容易になってきています。

2005年に私的な活動で制作したインスタレーションでは、普段の賑やかな作業風景を展示するというものでした。日常をリアルに表現するため、普段の風景を撮影した映像を展示物に重ね合わせることで、インスタレーションに本人達がそこに存在するかのようなライブ感を与えました(図8)。オフィスビルのコンペのプレゼンテーションでは、設計コンセプトのコミュニケーションというアクティブなキーワードに対し、スタティックな模型では十分な表現ができませんでした。そこで模型に映像を投影し、情報を付加することでアクティブな状況を作ることを考えました。この方法により表現に時間軸を与え、建物で行われるコミュニケーションのアクティブな部分を表現することが可能となりました(図9)。

このように、可視化する行為と物質化する行為は融合しつつあります。これまであった境界が曖昧になっていくことで双方の魅力をより引き出すことが可能となるのではないのでしょうか。さらには新たなデバイスや多様なセンサーを利用することで、周辺環境、人間の感覚、人間の行動などをリアルタイムに反映するといった、これまでにない空間表現が可能になるでしょう。今後こうしたことが情報を可視化することを加速化させ、物質の存在をより拡張するようなものが生み出されていくことが期待されます。

4. 情報と建築

ここまでは、情報の可視化、物質化という情報の表現の部分について、これまで行ってきたことを通してお話しました。ここからは、必要な情報をいかにして創り出し、それを利用していくことの可能性の部分について説明していきたいと思います。先の『山梨グループ/NIKKEN SEKKEIの設計手法』展では、全ての設計プロセスの記録とその記述を試みました。理想的には、設計者が得てきた経験をも記録可能としていくことです。その経験は、設計の手垢のようなものでもあり、これまでは設計者自身に記憶され、それが経験となっていきました。こうしたものが、情報システムを利用することで、記録可能になるのではないかと考えています。Christopher Bakerが制作したAmerican Toysという作品(図10)は、世の中にある様々な形態のおもちゃの銃を重ね合わせていくことで、人々が思い描く銃のシルエットをおぼろげな形態として浮かび上がらせる作品です。多主体の設計の手垢を記録していくことで、システムの主体による設計の手垢がAmerican Toysと同様に浮かび上がってくるのではないかと考えています。それらを必要に応じてデータマイニングしていくことで、状況に応じた設計の解を導き出すことも可能になると考えます。これはこれまで個人が各々蓄積してきた経験を多主体によって共有可能にしていることを示しているのではないのでしょうか。こうした考えに基づき、開発したものが下記の設計システム(図11)になります。

「Imn architecture」<http://Imnarchitecture.com>
これまでの設計行為は、各個人が各々の経験を記憶し、設計の経験とそこから生み出された知は個人に委ねられてきました。したがって設計行為は即物的なものであり、継承されていくことはほとんどありません。しかし実際には、過去のデザインの模倣という形で継承が暗に行われており、相似したものは様々な場所に見受けられます。

そこで常に問題になるのは、模倣したことに対する是非とできたものに関する評価の問題です。しかし、実際には模倣した事のは非ではなく、模倣されたことへの正しい評価であると考えます。模倣されたという事実は、そのデザインが社会において評価を得たことと考えるべきではないでしょうか。また現代において、コンピューターを利用する最大の要因の一つは記憶容量であり、これまで得ることのできなかった記憶容量を手にしたことです。これは1主体の中に記憶されてきた知を記録することが可能となることを意味します。この記憶容量を利用することにより、これまで各々が記憶してきた知を統合し、デザインの継承、デザインの評価を可能とするシステムの実現を「Imn architecture」を目指しました。

デザインを継承していくこと
模倣に対する是非が常に付きまとうのはそのオリジナルの所在の不明瞭さにあると考えます。継承を前提としたシステムとすることで、そのデザインの源流を系統的に常に把握できることを可能としています。またビット化したシステム上でのデザインを可能とすることで、継承元とのデザインの相関率を把握することも可能としました。ここでは積極的な模倣を促し、過去の知を共有可能としています。また継承の系統を可視化することにより、時代のニーズ、流行なども把握可能となっています。

評価を可視化すること
継承元、相関率を明確にしたことにより、一意的に限らない評価システムを構築することが可能となりました。このシステムの中で生み出された一つのデザインは、一人の知や経験から生み出されたものではなく、継承元の知や経験によるものでもあります。したがって、このシステムでは継承元へ相関率に応じた評価が行きわたるシステムとし、いかに多くの人に継

承されていくかが、評価される上で大事な要素となっています。これによりその時に応じたデザインを作るだけではなく、後にいかに継承され続けていくかを考えていく必要があります。

デザインの著作権を共有すること
生成されたデザインはシステムの参加主体全体により生み出されたものです。従って各々のデザインに対する権利は、一人の参加主体のみに発生するものではありません。このシステムでは継承元と相関率、また評価の数値に応じて等しく分配されるシステムとしています。

以上がシステムの説明になりますが、このシステムは、まだ実験段階のものとなりますが、建築における情報アーキテクチャの可能性を試みたプロジェクトです。建築においても、情報技術を用することで、今後多主体における設計プロセスが設計のあり方を大きく変えていく可能性があることを強く感じております。



図8. インスタレーション/いえつく



図9. プロジェクションマッピングモデル

5. 可視化と物質化のはざま
建築の設計は常に物質化する行為の連続ですが、多様な情報と向き合い、いかにしてその情報を可視化し、取り入れていくかを考えていくことが今後必要とってくるでしょう。そうした過程の中で、可視化する行為はこれまでのように、説明のための手段として用いられるだけでなく、より建築的な物質としての表現が必要となります。したがって情報を扱うにあたり、可視化、物質化といった表現にとらわれない思考とそれを自在に操る技術が求められることになるでしょう。

私の建築との関わりのスタートは、可視化することを専門とする職種でしたが、この時代の変化とともに、建築への関わり方もそれに合わせて変化してきています。現在はDDL(Digital Design Lab)というチームに所属し、建築に関わる様々な事象をコンピューターを利用することで、建築とそれら事象をシームレスに関連させ、ソリューションを提供するチームに所属

しています。建築に関わる力の動き、自然環境、人間の振る舞いなどのこれまで不可視な部分を可視化、分析することで設計へ、その情報を統合可能とさせています。今では設計プロセスの中で欠かすことのできない技術となっています。

今後DDLでは複数の情報を掛け合わせた多量的な分析を可能とさせることで、より複雑でより精緻な建築をつくることを目指しています。またBIMをはじめとした建築情報や設計者の思考のログなどを含めた設計者の経験などの情報を利用した、建築に関わる情報のアーキテクチャを構築し、建築におけるビッグデータの可能性を追求していこうと考えています。これまで培ってきた物事を可視化する思考をベースに、そのあいまいな領域を漂流しながら、情報を高度に扱っていくことで、これからの建築の「かたち」を探求し続けていきたいと思っています。

引用
図4. <https://www.flickr.com/photos/walkings/6276642489/in/photostream/>
図10. <http://christopherbaker.net/projects/american-toys/>

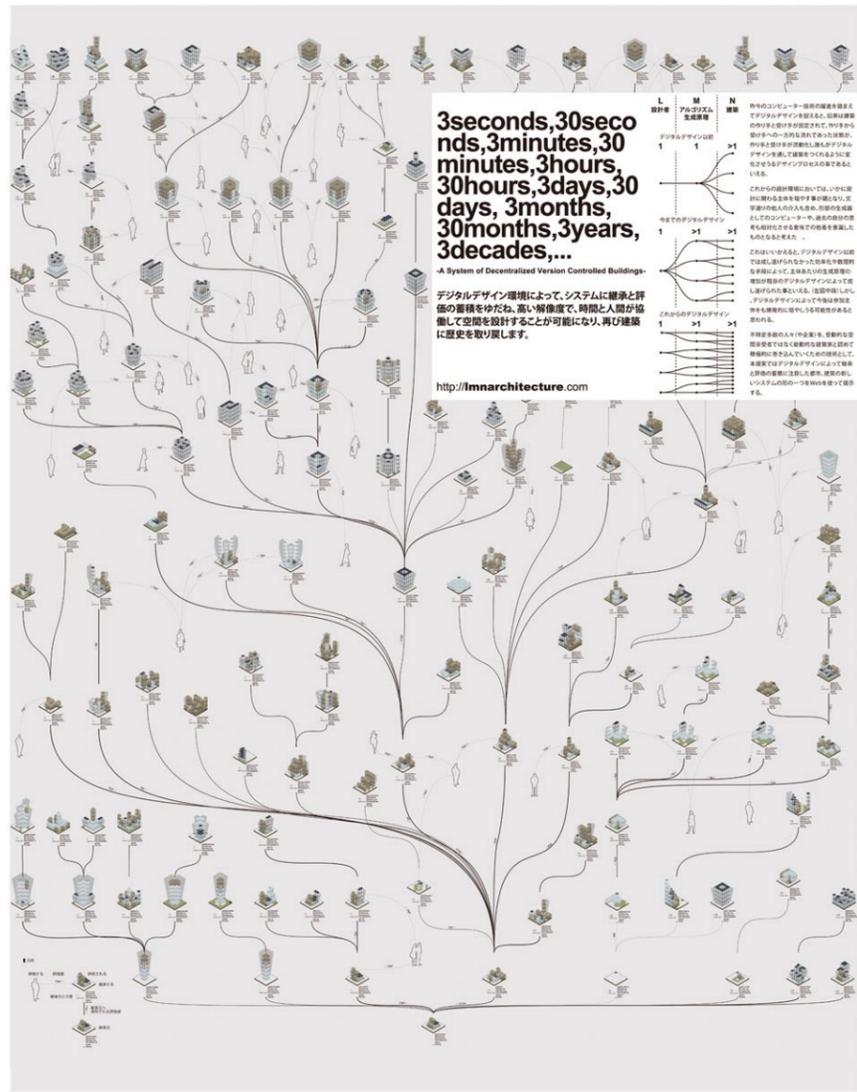


図11. Imn architecture - 継承樹形図

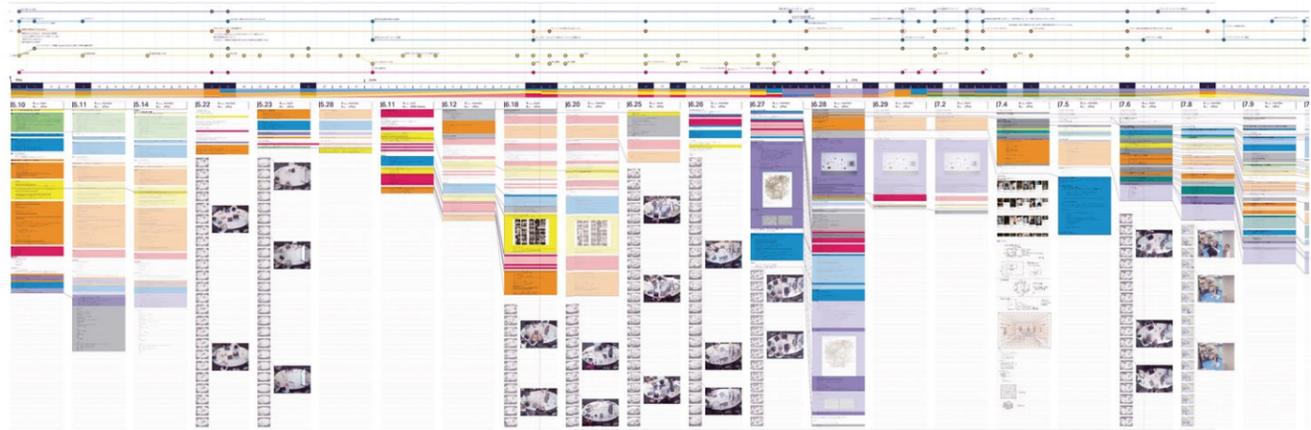


図7. 山梨グループ/NIKKEN SEKKEIの設計手法 - 分析設計プロセスログ

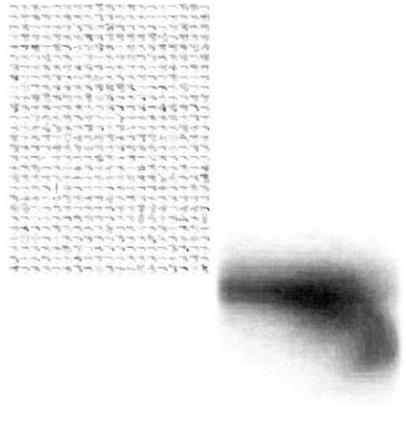


図10. American Toys from Christopher Baker

レンダラーストック インタビュー

JARA会員をピックアップしてのインタビュー。
今回は“フルレンダリングCG”のスキルアップに余念のない松谷一樹さんに迫ります。

建築もCGも写真も絵もまんべんなく 好きだからこそ出来ることがある



JARA2013出品作品「N-project」松谷一樹

——まず、現在のお仕事についてご説明下さい。

松谷：NAU建築デザインスタジオ（以下NAU）で主にアトリエ系の建築事務所や組織設計のパーサーやアニメーション、インテリア系事務所のパーサーを主に描いています。

——この仕事に興味をもったきっかけとNAUに入った経緯を教えてください。

松谷：大学で建築を勉強する中でプレゼンテーションすることの大切さを感じ、設計する側ではなく、設計したものを素敵に伝える側になりたいと思うようになりました。

興味を持ったきっかけは、コンピュータ・グラフィックスの授業でフォトリアルな建築のCGパーサーを見たことでした。自分は絵を描くことが下手で手では描けなくても、CGを使えばこんな絵が描けるんだと思って嬉しかったのを覚えています。（今は思っていないですが）また、自分が設計した店舗や住宅を3Dソフトを使って建築パーサーを描く授業もあり、それがとても楽しく、その後も3Dソフトで自分で設計した建築のプレゼンテーションをしたり、デザインのスタディをしたりしていました。その後プレゼンテーションをしていくなかで、自分がせっかく考え抜いて生まれてきた建築でも、模型やプレゼンボードなどでしっかりと



松谷一樹 まつやかずき
有限会社NAU建築デザインスタジオ
2011年 東洋大学 ライフデザイン学部
人間環境デザイン学科 卒業
2011年 有限会社NAU建築デザイン入社
現在に至る

表現しないと伝わらないんだと感じるようになり、建築を「伝える」部分に特に興味を持つようになりました。

そんな中、大学で非常勤講師として教えていたNAU建築デザインスタジオ代表の浅古と出会い、学生のときに仕事をお手伝いをさせてもらったのがきっかけで大学卒業後に現職となりました。

建築もCGも写真も絵も、それぞれを凄く好きな人には劣るかとは思いますが、まんべんなく好きだったからこの仕事に興味をもったんだと思います。

——松谷さんの仕事の進め方はどんなかんじでしょうか。

松谷：図面を頂いてモデリングをしたあとに、グレースケールのマテリアルの状態でアングルの確認をさせて頂いています。その後ライティングを進め、絵の調子をみながらBUMPやリフレクションだけ当てて調整していく、という流れをとっています。

色を入れる前の明暗の情報でどれだけ詰められるかでパーサーの良し悪しが変わるので、その工程にかなり気がついています。

その後素材の色味やテクスチャーを与えて、設計者とやり取りをさせて頂きながら修正しながらフィニッシュまでもっていきます。レタッチでは明るさの調整とレンダーマスクをつかったの被写界深度の調整、点景入れ、などを行います。

——印象に残っている仕事を教えてください。

松谷：JARA2013に出展させていただいたパーサーを描いた仕事が印象に残っています。出展したものはブラッシュアップしたものなのですが、納期までスピードとクオリティの両立が出

来たと思うパーサーだったので達成感がありました。仕事の合間によくCGで写真の模写をしているのですが、その成果が仕事でのスピードに活きたなと感じることができたパーサーです。



写真を模写した習作CG 松谷一樹

——松谷さんの、パーサーやアニメーションをつくるにあたってのポリシーなどを教えてください。

松谷：出来るだけひとつのCGソフトウェアで作業をするところでしょうか。

CGならではの繊細な陰影だったり、光のまわり方を大切にしたいと思っています。それと他のソフトで修正を少なくすることで、その部分がノイズとなって本当に伝えたい箇所に目がいかなくなることを避けたい、という狙いもあります。

スピードとクオリティとミスを少なくする、というのは一体だと思っています。

スピードを上げるためには出来るだけ単純なやり方をする。そうすると自ずとミスの数も減り、トライアル&エラーの数が増やせるからクオリティが上がる。

そういった意味でも一つのソフトウェアでやることはやってしまうのはスマートなやり方だと感じています。

——最近気を付けていることや仕事のヒントにしていることなどはありますか？

松谷：趣味でよく西洋絵画を見に行くのですが、そのことが今パーサー描いている中で活きていると思います。

仕事を始めてすぐにレンブラントの展覧会を

見て明暗の表現に感動したのをきっかけに、様々な展覧会に行くようになりました。また父親の趣味が油絵で、画集をたくさん持っていたのでよく見るようにもなりました。

西洋の絵画史を見ていくと、時代の移り変わりによって、絵を描く主題が変化していつているのが分かります。そして、その主題をより表現する為に、道具や技法、構図、彩色の変化が見受けられます。その部分に興味があり、建築パーサーにも同じことが言えたり、新しい可能性を見つける手がかりになるのではと考えています。

例えばカラーの絵を見たときは、カラーの描く自然の銀色の空気感が素敵で、自分の仕事にも取り入れることが出来るのではないかと考えたりします。また、エルグレコの「無原罪のお宿り」という教会のトップライトの下に描かれた絵があるのですが、それは下から眺めることが前提であってパーサーを少し歪ませて描かれていたり、実際のトップライトの光を絵の演出として使っていたりします。展覧会に行くとか何かしら再確認することや我々の仕事に活かせるような発見があります。そういったことはプレゼンボードでのパーサーの使われ方などにも共通するところがあると思うので、もっと設計者の方とコミュニケーションをとりながら活かしていけたらと考えています。



カミーユ・コロー「ヴィル・ダヴレー」

他にも、海外のパーサーはバロックやロマン主義の絵画の見せ方に似てるなどか、今の建築パーサーは新古典主義のアングルの絵画に似てるなど感じています。例えば、主観ですが具象的で素材感もよく出ていて、絵としての構図などの基本的な部分はしっかりしている一方、ディテールにおいては背骨の数などといった部分はデフォルメしてあえて増やしてあり、その「くびれ」を美しく見せたりするといったことでしょうか。

そのようなことを考えたりすると、絵画の歴史の中に使えそうな表現がまだまだ眠っている

気がしています。因みに今年のJARA作品展のポスターなどのデザインを担当させて頂いたのですが、メインカラーで使っている色は、デザインを作っている時期に見たある唯美主義の絵の色がきれいだったので似た色を使うことに決めました。

——これからやりたいことは？

松谷：やりたいこと、学ばないといけないことばかりなのですが、もっと表現の幅を広げたいと思っています。建築の素敵な部分をより良く伝えるためには、それにあった表現があると思うので、自分の引き出しを大きくしていきたいです。その一環として手描きのパーサーも練習しています。

表現の幅が大きくなれば、こちらからも設計者に「こんな感じはどうですか」と提案出来るようになるのではと思っています。

——JARAに入った経緯をお聞かせ下さい。

松谷：インターネットで「JARA2012」のことを知り作品展を見に行ったのきっかけでした。たくさんのパーサーを見るなかで、建築を伝えるための光の使い方や雲の入れ方といった表現に大きな刺激を受けました。

いつか自分も出展してみたい、このようなパーサーを描いている方々に会ってみたい、と思っていました。

そのあとにJARA会員の方とお会いする機会があり、お誘い頂きそのまま勢いで入ってしまったという感じです（笑）。

——これからのJARAについて

JARAに入って良かったと思うことは、たくさんのレンダラーと出会い、たくさんの言葉を聞くことができたことです。

ただJARA会員内でもまだお会いしたことのない人も多いと思うので、そういった方々とも出会える場があるといいと思います。

また、JARA会員でない人たちの中にも素敵なレンダラーがたくさんいますし、建築を学んでいる学生にも、パーサーを描くことは楽しく、また建築を考える上でも大切なことだということを知ってもらいたいと思っています。

そういった人たちにJARAを知ってもらうためにも、さらに積極的に発信していくことが大切ではないでしょうか。

——貴重なお話をありがとうございました。

地方都市から見たヴィジュアライズ

長野在住でありながら、東京での行事に積極的に出席される長谷川氏。自らの立ち位置を明確に意識して制作に取り組む姿勢には、首都圏に住む者では考えつかない発想の転換など、数々のヒントが隠されているように感じます。今回はそんな独特の視点を持つ長谷川氏に執筆をお願いしました。



長谷川繁幸 はせがわしげゆき

shift_one
長野県松本市在住 一級建築士
1973年 埼玉県生まれ
1997年 信州大学工学部建築学科卒業
1999年 同大学院卒業
建築事務所勤務を経て
2009年 shift_one設立



〈入会のきっかけとなった 2010JARA大賞公募展 優秀賞受賞作品〉

設計事務所勤務からジョブチェンジし、パース歴もJARA歴も短い僕が今回このコラムの依頼を頂いたのは、地方でのレンダラーの現状やまちづくりなどに首を突っ込んでいる点などに興味をもって頂いたものと理解して、そのあたりの話を混じえて書きたいと思います。僕の個人的なことばかりで、諸問題に対する普遍的な解決策は示せませんが、何かを考えるヒントになれば幸いです。

地方都市≠遅れている

地方都市は『遅れている』と思われがちですが、様々な問題の顕在化はむしろ先進的で、色々な解決策が図られているものもあります。まちづくりやリノベーションなど手作り感覚があり、ヴィジュアライズが入り込む隙間もたくさんあるのではないかと思います。

ヴィジュアライズ×デジタル

デジタル技術の進化により、建築ヴィジュアライズに関する仕事は今思いつくだけでも、モデリング、CGパース(フォトリアル・イラスト風)、アニメーション、VR、AR、アルゴリズムックデザイン、BIM、3Dプリンティング・・・などなど多岐に及ぶようになりました。今後もその裾野は広がり続けることは確かで、どのように食らいついていくか難しいですが、ホットな分野であることは間違いありません。

地方都市×3D

CGパースは設計事務所内でのパース作成を可能にし、僕もその流れに乗ったクチですが、人件費にウエイトの過半がかかる設計業界からはパースの外注が減り、質の低いパースが恥ずかしげもなく広告や看板に載る時代となっています。そんなことはこの冊子の読者の方々には分かりきっていることですが、中小規模の設計事務所が多く、プロジェクトの数や規模の小さい地方都市においてその傾向は更に強く現れています。

それも僕にとっては当たり前の事でしたが、JARAに入会して首都圏の方々と交流する中でその違いがよく考えられるようになりました。僕自身は美術やパースを学んできたわけではなく、絵心が無いのを自覚しながら何とかやってきました。自称『なんちゃってBIM』という形でSketchUPを使い、見えない部分を含めた建物のほぼすべてをモデリングし、データでもお渡ししているのでとても重宝して頂いています。以前に比べてパースの単価が下がり、逆風は吹き続けていますが、ヴィジュアライズによるBIM的なフロントローディングは早い段階から設計意図を説明できます。現場もスムーズに動き、やり直しを減らし、施主の満足度を上げます。その利点を示して理解いただければ役

立てる機会があります。建築業界の潤滑油のような存在になっていきたいと思っています。地方は家賃や物価などが安いという利点があるように思われています。例えばそれを活かして大都市圏の仕事で地方で安価に行う[地方=オフショア]的な働き方も考えられますが、パースの単価を更に引き下げ、業界や自分の首を絞めることになります。それに、地元目線で仕事をして暮らしていくほうがやりがいを感じやすいと思います。

ではどうすればいいか。ここ数年悩みながらやって来ましたが、ワークフローを洗練し、クオリティの高いものを短時間で作成することで、価格は下げても時間あたりの単価を維持するのが良いと思うようになりました。それは設計業界でのニーズにもマッチしていますし、空いた時間は他のことに使えます。

ワークフローを磨き上げることは手描きの方々には当たり前のことだったと思いますが、先に述べたように日々進化するデジタル技術を相手にすると現状維持ですらすぐに陳腐化した技術になってしまうので、日々勉強です。

まちづくり×3D

本業の傍ら、建築士会や松本都市デザイン学習会という会合に参加してきました。そこではまちづくりの提案や、まちづくりや都市計画についての講座の開催、他の都市の視察や松本市の歴史や湧水について勉強し、ガイドなども行っています。開業した頃仕事がなくて暇だったというのが一番の理由ですが、元々まちづくりや設計を学んできていたのに、デジタル&バーチャルな仕事にどっぷりと浸かってしまったので、なんとなくそのカウンターと言うか地に足をつけるような効果を期待していたのかと思います。

その活動を通して地元の多くの建築家の方と知り合え、ヴィジュアライズの仕事を紹介することが出来たのは営業ベタの僕にとってすごく助けになりました。まちづくり提案のモデリングは今のところボランティアの作業が多いのですが、単体建築物に比べてとてもダイナミックで、建築家をはじめ係る方々とのコラボレーションも非常に楽しくやらせて頂いています。楽しそうな街並をモデリングするのは子供の頃のブロック遊びを

思い出すようでワクワクします。見て下さった方にも計画の意図がよく伝わりポジティブな感想を頂きます。



〈ショッピングモールへの提案〉



〈ショッピングモール側の案のボリュームスタディ〉

たまに提案の計画に対して『絵に描いた餅』という批判も頂くことがあります。『絵すら描かずに自分たちの暮らすまちの未来を決められてはたまらない』と反論させて頂いています。大都市圏ではまちをつくる動きが経済・行政主導で、住民がまちづくりの声を上げること自体が無意味に近い行為かもしれませんが、地方都市には住民のワガママが言える程度の自律性があるのかと思います。



〈空き家活用の提案〉



〈古い映画館を借りての提案発表会〉

まちづくりに首を突っ込んで思うのは、地方の繁栄は単なる都会化を望んでいるのではなく、その地方都市らしさを持った、人間らしい住まい方を求めているということです。『らしさ』というのは最近のまちづくりで重要なキーワードになっていますが、他との違いという意味での個性ではなく、アイデンティティや誇りというに近いものと考えると分かりやすいかと思います。今後何を大切にしたいまちを作っていくのかを示すことが肝心です。その点でヴィジュアライズは大きな役割を持っていると感じています。

ローエンド≠ロークオリティ

JARAに入会して痛感したのが、この業界をリードする方々が、ものすごく勉強をされていることでした。それまで僕は『地方在住だし個人では高性能のソフトも高く買えないし、この程度でいいや』と言い訳をしていたことに気づき、自分の考えを改めました。JARAの諸先輩方が日本の建築ヴィジュアライズ業界を引っ張り上げているなら、僕は地方都市からそれを押し上げることができないかと考えるようになりました。ハイエンド/ローエンド、運転手/車掌のような関係です。大それた考えですが、言い訳だけで何もしないよりはマシかと思っています。

幸いSketchUPやBlenderなどフリー・低価格なものでも、使いこなせばかなり高クオリティなものができるツールもあります。『使いこなせば』というのがミソで、前述した素人CGパースが蔓延したのもこれが原因なので、海外のサイトなどを見ながら情報を集めて勉強しています。カッコつけて言うなら、『お金を払って勉強するのは学生(素人)で、お金を頂いて勉強するのがプロ』というのが僕の持論です。自分が学んだデジタル技術を普及するため、建築士会などでSketchUPやプレゼンの講座なども行っています。



〈仕事の合間にCGソフトの勉強〉

元々PCの自作なども趣味だったので、ローエンドからのアプローチは水がっている気がしています。無駄も多いですが根っこに近いところから理解できる(気がする)のが気に入っています。

逆にデジタル技術のハイエンド部分は例えば4Kや3Dテレビなどに見られるように多少勇み足で、受け入れられるか先が読めない部分もあるので(だが、それがいい!)ちょっと注意も必要かとも思います。BIMにも非常に興味がありますが、地方都市でも浸透していくか微妙なのでなかなか踏み込んでいけないでいます。

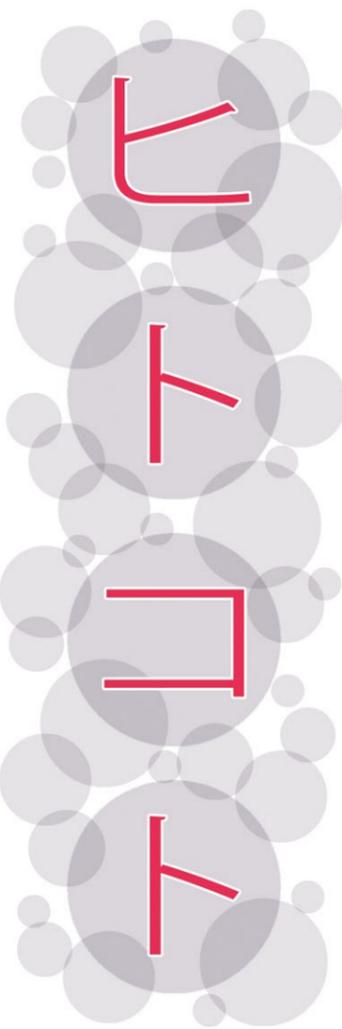
(デザイン+プレゼン)×3D

元々設計をやっていたので、極稀に『デザインも込みで』という無茶な(でも楽しい)仕事を頂くこともあります。そんな時、3Dツールはデザインツールでもあり、プレゼン用途だけでは片手落ちで、機能の半分しか使えていないと思うことがあります。空間に対するトライ&エラーを素早く重ねることでデザインの収束が早まります。特に最近ではコンピューショナルデザインなどの分野でデザイナーとヴィジュアライザーの距離が狭まっていると聞きます。最初はデザイナーがデザインをPC任せにするなんて何事だ!という素人考えでいましたが、その手法を選択し、最終的な形状を決めていくプロセスはデザインそのものであることをやっとなり理解し、百八十度意見を変えました。そうすると幾何学的な美しさを持った建築は古代の宗教建築のような神々しさを持って見えてくるので不思議です。

話が逸れましたが、お伝えしたかったのはデジタル技術の進化によって、ヴィジュアライズはデザインの上流から下流まで広く厚くカバーするようになってきているということです。単純な例を挙げるとコンペ物件では早期の叩き台モデルの提供から、動画などの最終プレゼンまで活躍の場が広がっています。コンペは様々な要因があり一回で獲れないことも多いですが、チームとして見える化をちゃんとして施主に寄り添う姿勢を見せられれば次からも声が掛けられる可能性はグンと上がります。僕も関わったコンペで色々反省を重ねながらも段々と勝率が上がってきた気がしています。

この業界に吹く様々な風から追い風を見つけ、どのように進んでいくか、他のJARA会員の方々の活躍からも目が離せません。僕自身としては心の師と勝手に仰ぐ藤森照信氏が建築探偵(建築史家)から建築家に華麗に転身されたように、いつかは様々な3D技術を駆使できるように設計に戻りたいと思っています。できれば還暦くらいまでに...

(2014.06.25)



■ 支部長
● 2013年度入会者



山根 卓 ヤマネレンダリング [関東支部長]

仕事は何をされていますか?と問われると「パース屋です」と答えます。「パース屋?」と問われると「建物の図面を絵にする仕事です」と簡単に答えます。しかし「絵になるパース」を描くことは、なかなか簡単にはいきません。今年も開催される「JARA2014展」会員の皆さんの作品を通して「絵になるパース」のヒントや刺激が沢山散りばめられていることでしょう。建築パース制作というこの仕事、設計との関わり方、表現手法も多岐に渡り「建築ビジュアライゼーション制作」と呼ばれるようになって久しくなりました。筆からエアブラシ、CGソフトと道具はなにであれ私としては設計者のイメージを「絵にできるパース屋」でありたいものです。



西川 修 STUDIO・N [関西支部長]

私が建築パースの仕事に従事して、かれこれ30年になりますが、その間に業界をとりまく環境も随分変わりました。特に、ここ数十年コンピューターの発達もあってクライアントから求められるものもめざましく変化したと実感しています。

これから先 新たに私達レンダラーが出来ることを考え 様々な角度からパースの必要性を見つけていくことで 私達の未来への展望が開けるのではないかと感じています。



村瀬 正彦 アーキテックユニット スマイロ [中部支部長]

業務は建築設計監理が主体であり、パースは設計・現場監理の一環として使用しています。そこから見えてくる事ですが、パースは建て主に設計の意図を正確に伝えるため、模型と共になくてはならない物です。現場の方でも素材や家具等の検討等建て主と自由な発想に基づき空間を決めていくため、過去の事例等があまり参考にならない時に有効です。設計の期間が短く変更も多い中、建て主と建物への考え方を如何に共有するか、良い空間がつかれるか。可能性と効率と表現性を模索しつつ研鑽しています。

浅古 陽介 有限会社N A U建築デザインスタジオ



皆様、はじめまして。今年でCGパース屋として12年目を迎えます。まだまだ半人前ですが、僕が独立した12年前と今では仕事の内容、質、手法など、すごいスピードで変わってきたと実感しています。そのスピードについていけなくても眩暈がしそうな毎日ですが、僕らだけでなく、この業界や次の新しい人達にとってより良い未来を、JARAの皆様と描けたらなあと思っています。よろしくお願いします。

大和 範子 PLUS ALPHA



クライアントの意向重視の仕事のなかでは、より写真に近づけることのみで没頭して理不尽の嵐の中でもがいているのみです。そんな低レベルな悩みを吹き飛ばすパワーあふれる作品を産み出されている皆様に刺激をいただきたく入会させていただきました。よろしくお願いします。

伊藤 祐子 株式会社 タスデザイン



ひよんなことで創業47年のパース会社の役員に就任した私は、この業界の深刻な人材不足を知ることになり、仲間をつくらうとJARAに加入しました。手描き、CGと手法は違っても、この素晴らしい世界を後世に残すために貢献したいと思っています。

尾箸 恵美 株式会社 平成建設



社内に大工、設計士、現場監督、SEなど、さまざまな職種の人がいるちょっと変わった会社で建築パースを描いています。私はまだまだ成長の途中ですが、JARAを通してたくさんの人や作品に出会い、一回りも二回りも成長できるような様々な表現力を身につけていきたいです。

高畑 真澄



2013年に独立と同時に入会させて頂きました。素敵な方々との出会いはもちろんですが、色々な作品や手法との出会い、情報や刺激も頂けて感謝でいっぱいです。お仕事では、お客様のイメージを形にし、プラスαを心がけています。

西川 哲矢 有限会社 西川・アートオフィス



父の個人事務所にお手伝いとして建築CGパース制作に携わって、早いもので10年が経ちました。設計者の意図をしっかりと反映した成果物を提出できるように日々努力しております。JARAの入会により、たくさんの方々とお話できとても刺激になりました。今後とも宜しくお願いいたします。

松本 健人 有限会社 敏デザイン事務所



早いもので敏デザイン事務所に入社して7年目となり、身近でJARAの皆さんの活動を見ていて興味をもち入会しました。絵も建築もまだまだ勉強中ですが、これからお客様に喜んでいただける絵を描けるよう精進していきたいと思っています。

吉田 次男 Freestyle



2011年3月11日大震災の日(地震発生20分前)に地元福島で独立してノートパソコン片手に何でもこなす(笑)町のパース屋さんです。実は、パース以外にもHP作成、印刷物デザイン、パソコンサポートもやっていたりします。最近はBIMも頑張っています。まだまだ未熟者ですが、これから皆様と共に頑張ってパースを作成して行きたいと思っています。これからもよろしくお願いします。

川口 聡 workscube / ワークスキューブ



これまでの建築パースだけではなくBIMと連携したグラフィックコンテンツの制作業務を行っています。クライアントの様々な要望に答えられるように日々表現や技術を模索中です。皆様よろしくお願います。

多田 朱利 有限会社 ATA企画



ATA企画東京本社の建築CGパース製作業務及び、清里ラボ+ギャラリーにてデジタルアート製作・出力・展示をしています。今後更にデジタルアート+CG建築パースという表現を、そして新たな建築CGの可能性を広げていきたい。

舟越 美紗 株式会社 山城デザイン



建築パースの仕事に就いて14年。ひとつとして同じ絵はありません。いつも新鮮な気持ちで仕事をしています。少しでもその空間のアピールポイントやデザインを魅力的に表現出来るよう試行錯誤と勉強の毎日です。

松谷 一樹 有限会社N A U建築デザインスタジオ



たくさんのパース屋さんとお会いしたいという想いで、JARAに入りました。身につけないといけないところが多くて、何から手をつけていいかわからない日々ですが、会員の皆さんのたくさんの言葉を聞いて成長できたらと思います。宜しくお願いします!

後藤 亮 ダイエンジニアリング株式会社



建築パースの仕事たまにいただくことがあり、是非もっと勉強していきたいと思入会させていただきました。会員の方々の作品を見ると、すばらしさに驚くばかりですが、少しずつ勉強して少しでも皆さんに近づけたらと思っています。

東京展

学生のためのレンダラーストーク
『3DCGレンダリングを使った建築パースの現在』

コンペでの3DCGレンダリングのワークフローと
作品提出までの工程を中心としたデモンストレーションと解説。

川口氏と松島氏が自身の作品2つ(設計:松島氏)を具体例にし、レンダリングを中心とした制作フローを解説。適宜浅古氏が注目点をとらえ二人に問いかけていくという「解説を軸にしたギャラリートーク」。

レビューをJARA WEBサイトにアップしています
http://www.jara-net.com/exhibition/2013/entry_9.html
(展覧会タブ/2013年度 『学生のためのレンダラーストーク レビュー』)



-  浅古陽介
(有限会社NAU建築デザインスタジオ)
-  川口聡
(株式会社デジタルビジョン)
-  松島潤平
(松島潤平建築設計事務所)

大阪展

セミナー
『パースをとりまく環境2013』

3Dプリンター、BIMの現場でのパース、手描きの現状、スケッチアップ活用、CGパースの現場等のプレゼン・パネルディスカッションなど。

宮後浩(コラムデザインスクール代表・パーステック協会代表)
手描きパースの現状とこれからについて

笠松哲司(Graphisoft JAPAN)
BIMソフト、ArchiCAD17によるプレゼン手法の紹介

河野浩之(八十島プロシード株式会社)
話題沸騰!3Dプリンターの事例紹介

高尾英樹(メガソフト株式会社)
『建築パース.com』から見る建築パースのこれから

中村泰剛(なかもら工房)
スケッチアップによるプレゼン事例紹介

パネルディスカッション(上記メンバーにJARA宮崎理事長が参加)



名古屋展

実演: 建築画家 亀崎敏郎
『建築パース スケッチライブ』

本会特別会員・亀崎敏郎氏による建築風景画(水彩画)の着彩を実演。



JARA2014企画会議(随時)

今年も各支部で、また支部を超えて、作戦会議。
初めて出席する人も意見しやすい雰囲気を作っています。
この日も予定の3時間では足りず、場所を変えて続けました。
いつのまにか話題は、仕事の相談や噂話にも広がり、情報交換の場に。



about JARA

2014年度 JARA組織

- 会長.....光藤俊夫
- 理事会
- 理事長.....宮崎岳彦
- 事務局長.....山田淳一郎
- 本部会計(関東支部会計兼任).....宝田聡
- 本部広報(関東支部広報兼任).....上野真理
- 作品展担当.....渡辺健児
- 関東支部長.....山根卓
- 中部支部長.....村瀬正彦
- 中部支部会計.....白川雅之
- 中部支部広報.....宇田川ひとみ
- 関西支部長.....西川修
- 関西支部会計.....中村泰剛
- 関西支部広報.....西口浩英
- 監事(2014年度).....大熊功至・清水太郎
- 海外交流委員.....渡辺健児
- 選挙管理委員.....大熊功至・雨宮正明

広報委員会

- 委員長.....上野真理
- WEBサイト担当.....宇田川ひとみ
- 図録広報誌担当.....上野真理・渡辺健児・大熊功至
- デザイン印刷担当.....松谷一樹
- 作品展リリース担当.....宇田川ひとみ・長谷川繁幸・西口浩英

JARA2014実行委員会

- 実行委員長.....渡辺健児
- 副委員長.....上野真理
- 事務局.....山田淳一郎
- 会計(東京展会計兼任).....宝田聡
- 特別企画コーナー(東京展兼任).....浅古陽介
- 企画コーナー(東京展兼任).....高畑真澄・小村真理子
- 他委員(東京展兼任).....大熊功至・川口聡・尾審恵美・雨宮正明
- 東京展実行委員長.....山根卓
- 副委員長.....雨宮正明
- 他委員.....西川哲矢・松谷一樹・他
- 大阪展実行委員長.....広畑直子
- 副委員長.....西川修
- 他委員.....中村泰剛・山本勇気・西口浩英・湯浅禎也
- 名古屋展実行委員長.....村瀬正彦
- 他委員.....白川雅之・金田奈美

編集後記

今年は「まずはやってみようよ」という前向きな風を幾度となく感じる事ができました。そして「1人ではできないこと」に着手したという実感がありました。私達は職業柄「自分」と向き合う事は多いと思うのですが、「業界」と向き合う事も必要ではないでしょうか。作品展および当誌がそのきっかけになれば幸いです。あらためて、会内外にかかわらず快くご協力くださいました皆様に心よりお礼を申し上げます。(上野)

我々の職能や価値をいかに認めてもらうか。それには我々が考えていることを、きちんと言葉にして発信していくことが重要ではないかと考えていました。それは大変な作業であり、ときに痛みを伴うこともあるでしょう。しかしそうすることによりクライアントや業界とより深いコミュニケーションが始まり、次への新しい価値の発見や挑戦に繋がっていくのではないのでしょうか。ご協力頂いた方々に深く感謝致します。(渡辺)

入会案内

JARA会員はパースペクティブの概念に則り建築物あるいは土木構築物を描き表現する職能者で構成しております。個人では為し得ない社会活動、情報交換活動を促進するため全国の会員で組織し、事業を展開しております。

JARAでは随時会員を募集しております。CG制作者、手描き制作者問いません。本職能の発展に積極的な方の参加をお待ち申し上げます。

-----正会員資格-----

建築透視図(※)の制作を職業としている個人、及び職業の一部で建築透視図を制作している個人、但し建築透視図に準ずる土木工事や構築物の透視図を制作しているレンダラーを含みます。会員は本会の主構成員として事業や活動に参加し、役員選挙権と被選挙権を有します。入会に際しては作品5点をもって理事会の審査を要します。

※...現在では、パース・イラストレーション・ビジュアライゼーション等、様々な呼び方がありますが、手法を含めそれらを限定するものではありません。

-----入会申込みはJARAのWEBサイトから-----

<http://www.jara-net.com/>

WEBギャラリー・作品展情報・会員リスト・その他活動等
<http://www.jara-net.com/>

日々の支部活動・写真・周知等
<https://www.facebook.com/JARA.since1980>

最新情報へのリンク等
https://twitter.com/JARA_Renderers