

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となります。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なって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)