

PERSPECTIVE

Catalog of

JARA
2017The Exhibition of Architectural Visualization
建築パース 2017 展

- 03 会員作品図録
- 29 特別企画『建築の表現』
中山英之／中山英之建築設計事務所
大西麻貴／o+h
- 39 アーキテクトトーク
「80 年前の透視図が導くこれからの建築」
種田元晴／種田建築研究所
- 41 レンダラーズコラム
「歴史建築を描く」
添田寿太郎／添田寿太郎透視画工房
- 43 事務所訪問
坂井田優実／エルファ・アーキテクト
- 45 会員名簿+ヒトコト
- 51 活動紹介
大阪展セミナー 2016
東京展ギャラリートーク 2016
- 54 about JARA

PERSPECTIVE
JARA広報誌 パースペクティブ

編集・発行

日本アーキテクチャル・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>

ごあいさつ

例年のことではありますが、この作品展を企画するにあたりいろいろと議論する中で『表現』と云うキーワードがよく出てきます。では私達は何を『表現』するのか・・・？それは題材の設計者、依頼者のイメージ・夢を咀嚼して視覚化することなのでしょう。静止画であっても動画であってもそれは変わりません。

日本アーキテクチャル・レンダラーズ協会（JARA）はそんな職能を持つ会員が集って活動してまいりました。毎年のこの作品展開催を中心に据え、表現することの研鑽を重ねております。

設立以来 37 年の間、職能スタイルは大きく変貌を遂げました。当初は言うまでもなく鉛筆、色鉛筆、ペン、絵の具を使用した筆塗りによる制作、また当時手に入り易くなったエアブラシにより一段と表現に巾を持たせることもできました。ここまででは所謂「手描き」と言われた手法でした。その後コンピュータの登場により表現は劇的に変化したと言えます。現在ではよりスピーディーに正確になり、写真と見分けがつかないほどリアルな作品にも出会います。とは言うものの、表現の多様性は常に求められ続けるのが制作の現場であります。よって私たちにとって研鑽の余地は無限なほどに残されていると思われます。

JARA会員はその所期の目的を保持し技能の向上を目指し建築文化の発展に寄与するところに変わりありません。

本年度もその成果として、JARA2017(建築パース 2017 展)開催する運びとなりました。会員作品(映像作品も含む)を中心に海外同職能団体からの出展もいただき展示いたします。出展作品ひとつひとつには制作者の汗と、設計者、依頼者の夢が詰まっております。また、特別展示として建築家による「建築の表現」の展示も行っております。大阪、名古屋、東京と巡回展示いたしますのでご来場の皆様方にはご高覧ご講評いただければ幸いに思います。

最後になりますが、本作品展へのご支援をいただきました法人・企業の皆様方に心より御礼申し上げます。

また、本広報誌作成においてご寄稿をくださった皆さまにも深く感謝申し上げます。



宮崎岳彦

日本アーキテクチャル・レンダラーズ協会 理事長

Catalog of

JARA 2017

The Exhibition of Architectural Visualization
建築パース 2017 展

協賛

株式会社アマナ

株式会社アルモ設計

株式会社カワチ

清水建設株式会社

大成建設株式会社

株式会社竹中工務店

株式会社Too

株式会社日本HP

一般社団法人 日本パーステック協会

ロンシール工業株式会社

Outline

発足以来37年間続いている建築ヴィジ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点を展示。
建築パースの他、映像作品、図録も有ります。

«特別展示»『建築の表現』
現在活躍する2つのアトリエ事務所で描かれたヴィジュアライゼーションに着目した、描き手へのインタビュー。



大阪展

2017.9.15 金 — 9.19 木

開館時間 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

2017.9.26 木 — 10.5 木

開館時間 火・水・木／10:00 - 18:00
金／10:00 - 20:00 土・日／10:00 - 17:00
月／休館日
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



東京展

2017.10.12 木 — 10.19 木

開館時間 11:00 - 19:00
初日は12:00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」西口・都営地下鉄「三田駅」から徒歩3分

中山英之建築設計事務所

中山英之氏に聞く

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多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。

中山英之建築設計事務所

中山 英之

2017.04.27

o+o

大西 麻貴

2017.04.26

インタビュー・編集

浅古 陽介

JARA会員／有限会社NAU建築デザインスタジオ

宮崎 岳彦

JARA会員／アトリエ・アルム

黒田 克史

JARA会員／株式会社モノグラフアーツ

有澤 雄介

株式会社ヴィック

どの様な模型を、どの様なカメラで撮影すれば、これらの写真が出来るのか。手品のタネ明かしなど不粧ではあるが、O-House の「組写真」は左右で高さ方向のスケールが全く違う模型を撮影したもので、六花の森のパノラマ写真の様なアングルはカメラでの撮影後、かなりの加工が加えられている。どちらにおいても、現実的制約に縛られない自由さは真っ白な紙の上にペンを走らせる様な、立体的ドローイングのようだと僕は考えている。しかしこの表現の自由さは、巧みな演出技術がなければ不可能であるだろうと思う。／浅古陽介



中山 英之

HIDEYUKI NAKAYAMA

- 1972 福岡県生まれ
- 1998 東京藝術大学建築学科卒業
- 2000 同大学大学院美術研究科建築学専攻修士課程修了
- 2000 伊東豊雄建築設計事務所入所
- 2007 中山英之建築設計事務所設立
- 2014 東京藝術大学准教授
- 2004 SD Review 2004 鹿島賞
- 2007 第23回吉岡賞
- 2008 六花の森Tea House Competition 最優秀賞
- 2014 Frans Masereel Centrum 増築設計競技1等
- 2010 著書「中山英之／スケッチング」

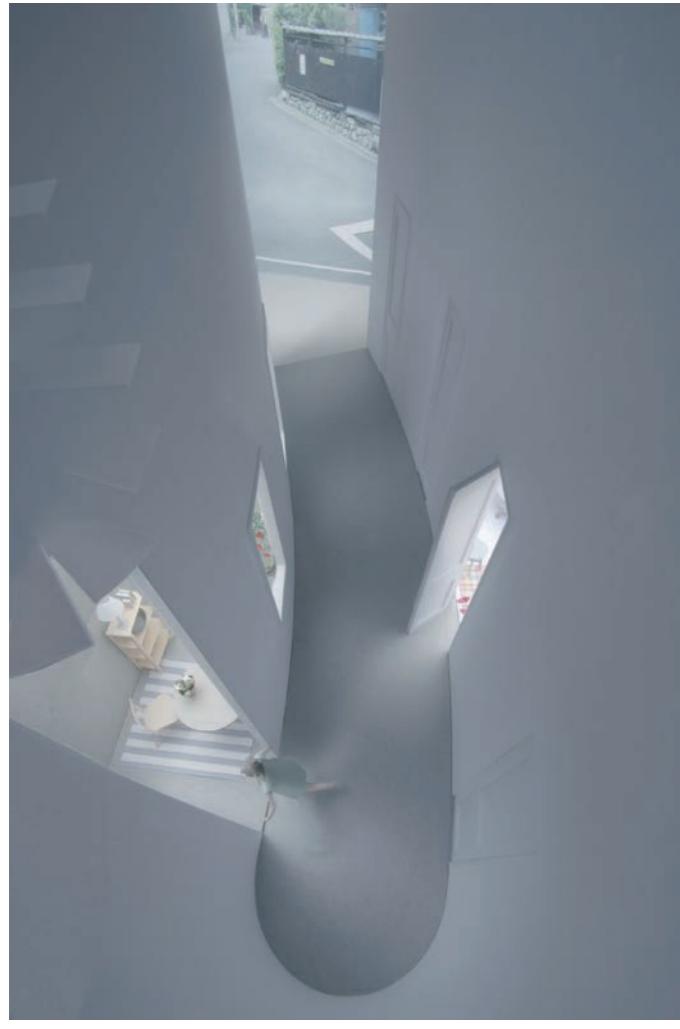
中山 ずっと前に建築家のダニエル・リベスキンドが似たことを言っていましたが、僕はどこかで、ドローイングや模型を、実際に作っている建築と等価なものと考えたいたのだと思います。出来上がった建築を使っている人はドローイングなんて見ないじゃないか、と思われるかもしれません、それを自分の頭の中やスタッフたちと生み出していく時間の中で、日々どんなふうに対象を捉え続けていくのかということに、とても関心があります。だから、何を描くか以上に、どう描くかが大問題なんですね。
浅古 凄く分かります。観念的なものは人間



にはどうしても必要だと僕は思っています。
中山 そうですよね。たとえば金環日食というのは、見上げている目には丸い輪っかでしかないけれど、頭の中には広い空間がひろがっていて、そこに球体が三つ並んで浮かんでいる様子がちゃんとイメージできますよね。足元に見えているのはアスファルトの地面かもしれないけれど、自分が立っているのがその球体のうちの一つでもあることを、想像することだってできます。空に見えている丸い輪やアスファルトの地面を実物大、つまりライフサイズの経験とするなら、頭の中に浮かんでいる球体はスケー

ルサイズの経験と言えると思います。僕たちはその両方を同時に受容することで初めて、日食を見て「美しい」と声を上げる。スケールサイズの経験は実物を見ることとは違いますが、本で見た天体図や、時には天体模型などに繰り返し触れるうち、いつの間にかそれを感じることができます。つまりドローイングや模型というのは、そういうスケールサイズの経験を作るものなんですね。それはライフサイズの経験の単なる代理表記ではないと思うんです。スケールサイズの認識や経験は、それ自体がライフサイズの経験に作用することで、経験の質そのものを様々に変容させるような働きがあります。それは図鑑を手に夜空を眺める読者のためだけではなく、それを考える天文学者自身のために描かれ、作られるものもあると思います。全く新しい天体モデルを思考してみようとすることは、結果的に私たちの天体を眺める体験そのものを、根本的に変質させるかもしれないのですから。

左／制作資料



O house

浅古 この『Ohouse』は組写真として、2枚で一つなんですね。

中山 そう、2台のカメラで捉えた全く同じ瞬間、というつもりなんです。これは模型写真なのですが、絵づくりは撮影の段階でほとんど終えています。奥に見えている街角は、実際の現場の写真を大きく印刷したものに、強めにデイライトを当てて撮っています。あと、青セロハンでくるんだ小さなLEDライトを死角に置いて、室内に光で家の形を浮かべたり。そもそも模型作りが撮影と並行していく、ずっとファインダーをモニターしながら、ドアの開き勝手を変更したり、その奥に見える部分だけ家具を作ったりしています。

室内の壁が、そもそも角のないホリゾントのような形なので、CGではライティングに相当手を入れないと、のっぺりとした絵になってしまいます。ひとつなりの壁にいろいろな質の光が回折しながら同居するような状況は、模型を使って一発で作るしかない。光だけではなく、実はこの模型、



O house／模型写真

縦方向だけスケールが200%になっています(笑)

浅古 え、そうなんですか。

中山 はじめに屋根を外した模型で見下ろしの写真を撮っていたんですけども、上方向に壁を付け足さないと、手前が切れてしまつた。仕方なく壁の高さを延長したのですが、今度は扉が潰れたように写ってしまってうまくいかない。それで縦だけ200%にした扉も作りました。そんなふうに、ファインダーの絵から逆算的に模型を直していくから、設定としては同じ瞬間ですが、最終的には2枚の写真で使っている模型は、ほぼ別物なんです。

浅古 右と左では違う模型なんですか。

中山 そうなっちゃったんです。

浅古 元の模型は2枚の壁だけだったということですか？

中山 そうですね。奥で丸く繋がっているので、正確には壁1枚の模型です。外から強いライトを当てるとあちこち光が漏れちゃったので、アルミホイルで裏打ちをして…。

浅古 すごい。即興的にこうなっていったということですよね。

中山 縦を倍にする指示は結構初期段階で出しました。はじめスタッフは戸惑っていましたが、ひとりがカメラのファインダーを外部のモニターに表示することを思いついて、そこからはみんなドローイングを描くように模型を作り変えていく感じでした。当然、実際の建築では同じ絵は撮れないんですけど、その時みんなの頭の中にあった印象にとても近い経験があります。

複数のカメラが同じ場面を同時に撮っているのだとしたら、絵の中に時間とともに変化する被写体がないと、そのことが伝わらないですよね。人がいて、しかもその人が動作の途中にあるような状況だとより分かりやすい。それで、人形を作つて走らせていました。同じ人を後ろや上から眺めるので、平面から切り抜いた人型みたいなものではだめで、そしたら一人のスタッフが針金で作った骨格に、色紙を巻きつけて、関節の動く立体的な人形を作ってくれました。



手作り模型人形

スケールは1/20で、自由なポーズをとらせることができます。鉛筆書きのスケッチでは、同じ対象を複数の視点から何枚だって描けますが、立体では苦労します。我ながら変な手間をかけているなあと思いますが、スケッチやドローイングを描くときに、僕は同時多視点をかなり頻繁にやるんです。ひとりの視点を移動させていくシーケンス設計というのは基本の基本という感じですが、僕はひとつの場面に複数の別々の経験が同時存在しているような感覚で建築を思考したいんですよね。そのせいでこんな人形を作る羽目になってしまったのですが(笑)。

ここだけのはなし

中山 あと、これはここだけの話にしておきたいのですが、模型の中に置く人間というのは、僕は意外と作家の思想というか、ちょっと言語化の難しい部分を代弁してしまうような存在だと思うんですよね。たとえば、いろいろな角度から撮られることに対処するなら、鉄道模型用のフィギュアが手っ取り早く良いのですが、僕たちはこれを使いません。というか、僕が禁止しているんです。

プレゼンでは模型を写真に撮ることが多いので、SANAAがよく使っている黒いシャドウの人間も、とても理にかなっていますよね。模型に置いた人だけでなく、後からPhotoshopで加えることも楽だし、むしろ模型の中には遠近感を把握するためのガイドとして数体立たせておいて、撮影後にゆっくり時間を掛けて人の配置を決められる。だけれどこれも僕の事務所では禁止です。理由は、鉄道模型用のフィギュアも、黒い紙を切り抜いた人も、既に他の作家の署名になってしまっているから、というかなり内向きなものなんですね。

浅古 けど僕はそれが凄く重要な事だと

思っています。田中(智之)さんにインタビューした時、「パースにおける人って事務所のハンコみたいなものだ。」と仰っていました。田中さんはNASCAに居た時、人を描く事があまり好きではなかったと。僕が思うに、田中さんがNASCAで人を描くという事が自分のハンコではなくNASCAのハンコになる。だけど、自分のハンコをNASCAに押す気もない。絵を描かれている方達は多くの人がそういう感覚を持っているようです。

中山 田中さんの気持ち、わかる気がします。署名とかハンコとか話してはいますが、表現的な個性みたいなお話しでもないんですね。そもそも悩んだり考えたりなんて、本当はしたくないです。でも、建築も一緒ですよね。個性の表出として作っているわけではなくて、自分なりの仕方ではあっても、それがある明晰な考え方で組み立てられたものとして、開かれたものでありたい。僕や、もしかしたら田中さんも、そんな開

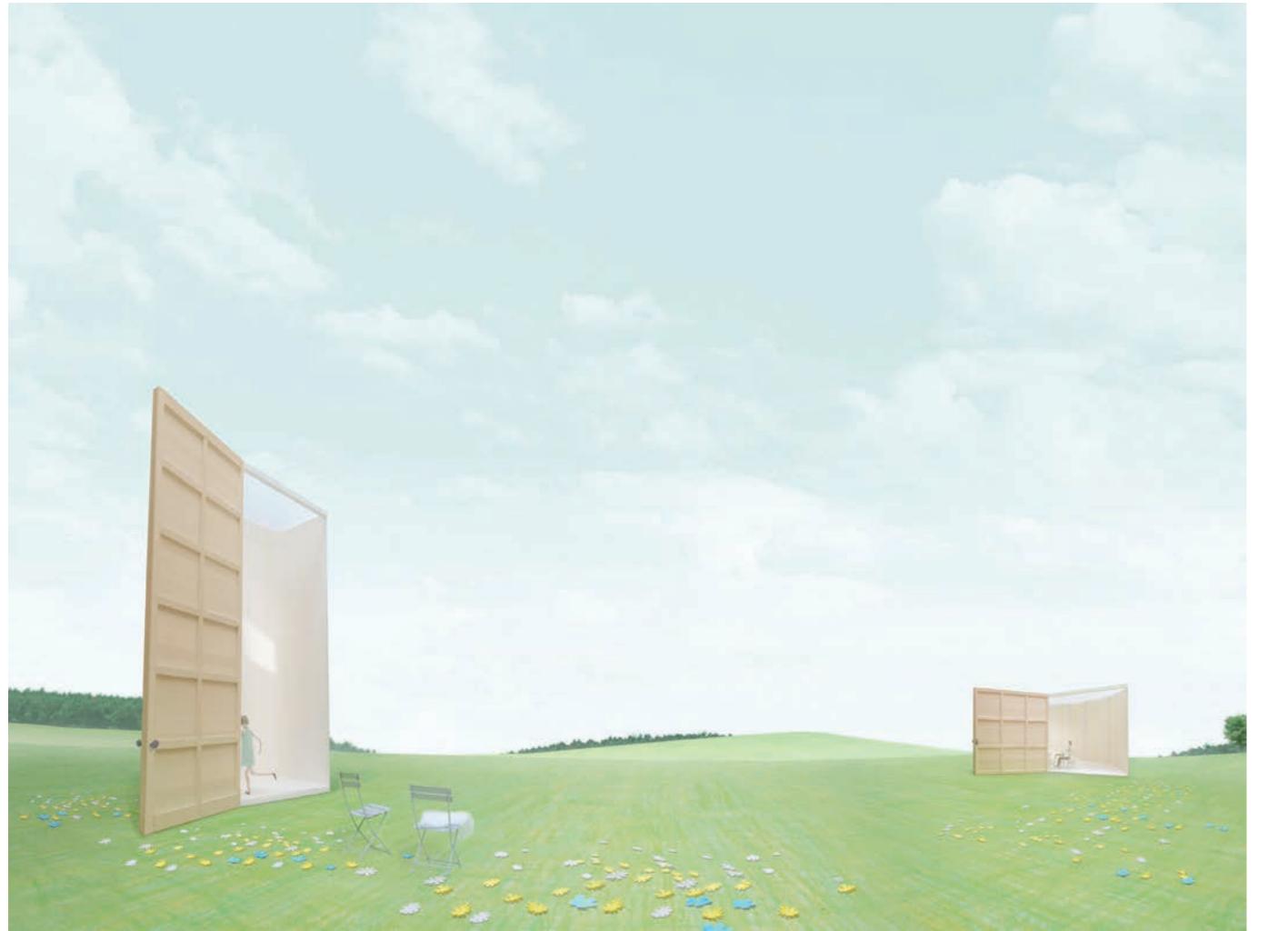
かれた、けれどもある固有の仕方みたいなものに対する敬意とか、誇りのようなものを大切に感じているのだと思います。この人形はあまり明晰なものにはなっていないけど(笑)。でも、そういう気持ちをこじらせた末の、小さなモンスターみたいなものかもしれない。

浅古 人間の立ち位置も個人的に気になつていました。これでもそうだけど堂々と立つてないというか(笑)。

中山 先ほどお話ししたように、同時多視点を伝えるための動いている人、というのがひとつの理由ですが、人を置くとき、なんとなくその場所からいなくなろうとしている感じにしがちなんですね。どうしてなんだろう。きっと演出的な絵づくりをしてしまうことが恥ずかしいというか、表現になってしまうことを後ろめたく思っているのかもしれないです。

O house／模型撮影風景





六花の森／CGパース

六花の森

中山 この絵は一次審査を通過した時に作ったものです。一次では確か10組くらいに絞られて、二次審査ではもっと詳細なプレゼンを作り直して、現地で公開審査があつて、それで最優秀賞を頂きました。

浅古 僕がネットでこの絵を検索した時に、色々なバリエーションが出てきたのですが？

中山 よく見てくださつて嬉しいです。1次審査はA2だったのですが、この絵と平面図と断面図、あとは2行くらいの文章だけで提出したので、その時は空に気球を飛ばしたり、少しだけ賑やかな感じにしていました。でも、コンペの後にレイヤーをいくつか削除しました。演出的な気球とかが、やっぱりちょっと恥ずかしくなったんですよね。A2のパネルにはそのほかにも、はじめは詳細図とか施工プロセスとか、もっといろんな情報をレイアウトしていたのですが、提出の前の日に全部やめてしましました。その方が画面がきれいだったし、僕は建築というよりは何もない場所が作りたかったので、それさえきちんと伝わるよう

な画面になっていればよくて、あとは二次で説明すればいいや、って。ずいぶん自信があったんですね。(笑)

浅古 僕がCGやってるもんだから、ぱつとみた時凄く驚いたんですよ。何を使って描いているのかが分かりませんでした。多分、芝生は写真だなと思って、そしてこのドアがついている本体自体は多分、模型。更に色鉛筆もテクスチャとして入っている。色々な事が重なっていて、模型がベースの絵だから模型写真かなと考えると自分の中ではそうでもないと思う。要するにデジタルでなければできない、模型写真をベースにしたドローイングというのが僕の中で近いと感じます。まずその、この本体自体は模型写真で良いんですよね？かなり大きなものかと。

中山 先ほどの模型写真とは違って、この絵はPhotoshopでかなり修正を加えています。こちらも建物や人は模型ですが、縮尺もバラバラなものを合成しています。

浅古 もう一つ驚いたのがこのアングルなんですね。視点が動いたような感覚になっ

ているというのは凄く面白いなって。

中山 組写真で設計を伝えるのではなくて、一枚の絵にしたいという気持ちがまずありました。ここではないどこかに繋がっている扉が両側にあって、そのあいだの何もない草原が僕にとっての建築だったので、それだけを伝えようとしました。そのため、本来ならひとつの視野には納まらない画角の絵を作る必要があった。あと、北海道って、視界の中に人工物が何もない風景があちこちにあるんですよね。そういう場所だと、大きさや広さの感覚が掴みづらくて、たとえば遠くに見える木までの距離が、ここからどのくらい離れているのかよく分からなくなったりする。逆にサイロとか道路のような、知識として大きさを知っている何かが見えれば、それが定規になって距離感が掴めます。じゃあ、だいたい人が大きさを知っている物を、わざとすごく大きく作つて置いたらどうなるのか。もしかしたら相対的に、大きな草原がおもちゃの庭のように見えたりするんじゃないかな。そういうようなことを考えて、大きい扉を作りました。

建物本体は扉の陰に隠れて見えなくて、ただしインテリアが白くペイントされているので、ガラスの屋根越しに太陽光が当たると、レフ板みたいな感じで、扉の奥の空間がホワイトアウトする。そういういろんな意図を、たった1枚の絵に同時に表すことを考えていったら、複数の写真を1枚の構図に展開したような絵になりました。絵を作るうえでいちばん考えたのは、実は地面です。まず大きな紙に、わざと色鉛筆のストロークが残るように描いた手書きの素材を、いろいろな角度から撮影します。全方向視野のカメラでグリッド目地の地面を撮って、それを平面に展開すると、歪んだパターンが生じますよね。その効果を、色鉛筆のストロークがそれとなく表現するように写真を合成しました。本来草原には目地がないので、こういう操作を加えないと、首を振って眺めた視野をひとつの画面に展開したような感じが出ない。結果的に、手書きの絵のような、模型写真のような、ちょっと独特な雰囲気の絵になりましたが、表現的に選んだ手法だったわけでは必ずしもなくて、わりと論理的に積み上げていった結果そうなった、という感じなんです。

浅古 色々な要素が入ってますが、お話を聞いてみると不要なものがない感じがします。

中山 見た人に何の違和感も感じさせずに、感覚的にすべてを理解してもらうためにはどうしたらよいのかを考えて、そこから逆算的に手法や技法を選んで組み立てていく感じでした。

浅古 表現したいと思うところもここの真ん中のなにもないところですよね？それもちゃんとパネルの中心にあるっていうのが凄くちゃんとできているって思います。

中山 まあ、正直あんまり効率の良い絵の作り方ではないので、けっこう時間がかかるんですよね。だから絞り込んだ表現にならざるを得なかった、という台所事情もあります。

浅古 そういうことをするととても時間がかかりますよね。

中山 そうですね、かかります。あと、こういう、やや絵画的な表現になってくると、なかなか人任せにできなくて。模型や人形を作つたり、撮影の時にはスタッフといっしょにチームプレイでやるけれど、Photoshopの作業に入ってしまうと、そこからは一人の時間です。

浅古 じゃあ、今でも自分で作業されてい

るのですか？

中山 今では皆が色々なことをできるようになってきたので、シェアできることも多いです。模型や図面はスタッフの方が全然早く上手だし。でも、模型写真の構図やCGの絵作りについては、どうしてもスタッフから仕事を取り上げてしまうことが多いです。特にPhotoshopの作業は、自分で長い時間をかけてやることになります。

浅古 作業時間はどれくらいかかりますか。

中山 これだと一晩くらいでできたかな。

影響のはなし

浅古 影響を受けた人っていますか？

中山 表現という意味では、建築家の影響は受けないようにしています。だって、そうすると自分ではなくなってしまうので。ただ、建築以外の表現からは、かなりいろいろな影響を受けていると思います。例えば『ヒッチコックの映画術』という本が凄く好きです。ヒッチコックの映画の組み立て方というのは、シナリオや設定から画面やシーンを練っていくのではなくて、映画的な表現や手法のひらめきや発明がまずあって、そのことから逆算的にサスペンスが導き出されていくような、独特な組み立てられ方をしているんです。この本を読むとそのことがとてもよく分かります。僕はこの考え方方に、すごく直接的な影響を受けました。

浅古 凄く手の込んだ映像的表現を自分の手元でやろうとすると、デジタルツールって欠かせないと思うんですが、その辺りどうですか？

中山 ああ、そこはちょっとがっかりさせてしまうかもしれません。3DCGの技術は、僕はあんまりないです。やらないことはないけれど、スピードが遅い。楽器の演奏みたいに、練習しないと下手になりますよね。ただ、模型写真や手書きや、2次元的な合成など、本当にさまざまな手法を組み合わせて絵を作っていくので、やっぱりPhotoshopは核になるものです。僕の本棚には建築の本が全然ないのですが、メッセージを一発で伝える新聞漫画家のドローイング集だと、画集でも、画材の特質が直截に現れる習作や素描集とか、そういうものは結構あって、よく見ているかもしれないです。

あとは、すごく基礎的な透視図法についての理解は、とても大切に思っています。ラ

フでディメンションも適当なスケッチでも、それをどのくらいの距離から、どんなレンズで捉えているのか、いつも頭のどこかで考えているようなところがある。3DCGだからとか、手描きだからとか、そういうこととは関係なく。たとえばいわゆる透視図法でも、奥行き方向のパースをどれくらいかけるのか、あるいはそれを全くかけない平行視線も含めて、少しの変化で伝わる内容が全く違いますよね。洛中洛外図屏風のような、超望遠で切り取ったようなシーンは、カメラの存在が消えて、すべての出来事が等価に、同時に起こっている感じがしますよね。そこに少しだけパースを利用すると、いわゆるミニチュア写真のような箱庭感が出てきて、今度は子供が遊びで作ったような、無邪気な感じになります。さらにパースを利用すると、ファインダーを覗いている一人称の存在が強まってきて、超越的な計画者の存在が暗示される。どれが良いとか悪いとか、そういうことではなくて、ただ、被写体からの距離や、選ぶレンズを変えるだけで、その絵で何を伝えたいのかが明確に変化する。それを見誤りたくないという意識は、僕の中でとても強くあります。もっと言うと、1枚の絵を思いつくことが、プロジェクトのすべてを表してしまうことだってある。先ほどのヒッチコックの話に近いですが、スタディの過程で、自分でもまだよく分かっていたら何らかのアイデアが、ある視点、あるレンズで覗いた絵を思いつことで、突然魅力的な意味を帯びてくるようなことが、本当に稀ですがあります。スラブの平面と同じレベルにレンズを置いて、構図から面をひとつ減らすとか、そういうなんでもない思いつきによって、その設計の大変なことだけが綺麗に列記されることを発見したり。つまりそれは、考えぬいた設計のアイデアというよりは、もっと勝手に立ち現れてくる感じに近くて、そのことに自分自身が驚いたり、ドキドキしたりするような、そういう瞬間に出てくるのが、僕は好きなんです。

(2017.04.27 インタビューより)

O + h 大西麻貴氏に聞く

点景における人は、アノニマスな表現として、多くの建築家により様々な人表現が生み出された。そのことは僕にとって大変興味深いことだが、大西麻貴氏はドローイングを描く際、あえて出会った人たちに似せて人を描き、その人がどう思うかを考えるのだという。彼女が描く服を着た人は、彼女のイマジネーションの中ではアノニマスな人でなくしばしば現実に存在している『誰か』であるのだろう。

そして彼女にとってのドローイングとは、そのように建築を『問う』ことなのかもしれない。

／浅古陽介

浅古 とても独創的な絵を描かれていると言う印象があります。

大西 そうですか？笑 自分はあんまり絵がうまいタイプではないし、

元々絵がうまかったわけでもなくて。絵が得意というイメージも自分ではありません。

二重螺旋の家

浅古 簡単に計画についてお聞きしたいんですが、二重というのは動線のことですか？

大西 そうですね、屋内の廊下が螺旋になつていて、屋外の階段やテラスも螺旋になっている。屋内と屋外で二重螺旋となっています。あと、敷地が旗竿敷地で、接道が2つある特徴的な敷地なので、閉鎖的で秘密の花園的な場所でもあって、道からの連続的なイメージと、建物に囲まれた閉鎖的なイメージを、空間として形にしていきたいと思いました。構成としては、真ん中に部屋が積み重なっていて、そこに動線空間が巻き上がっているという構成です。

お施主さんは今まで面識のない方で、1回目のプレゼンテーションでこれ（※1）を見て「ああ。いいですね」と言ってもらって、始まったプロジェクトです。

二重螺旋の家は、結果的に外観がすごく特徴的なんですけど、でも実際には周りは全部家に囲まれていて、外観のない家なので、そのことをどうやって説明しようかなと



大西 麻貴

MAKI ONISHI

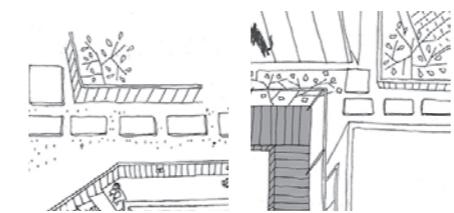
- 1983 愛知県生まれ
- 2006 京都大学工学部建築学科卒業（竹山聖研究室）
- 2008 東京大学大学院工学系研究科建築学専攻修士課程修了
- 2008- 大西麻貴 + 百田有希 / o+h 共同主宰
- 2011 東京大学大学院工学系研究科建築学専攻博士課程単位取得退学
- 2011-13 横浜国立大学大学院 Y-GSA 設計助手
- 2013 京都精華大学客員教授・名古屋芸術大学特別客員教授
- 2013- 横浜国立大学、法政大学非常勤講師
- 2016- 京都大学非常勤講師
- 2017- 横浜国立大学大学院 Y-GSA 客員准教授
- 2012 SD レビュー 2012 朝倉賞
- 2012 新建築賞（旧吉岡賞）
- 2017 奈良県景観デザイン賞／知事賞・建築賞（Good Job! Center KASHIBA）など多数



※1
二重螺旋の家
／ドローイング

大西 実際に一箇所だけ中庭沿いに独立したゆるやかな階段があって、だからここだけ、ななめに。そこを越えると、つぎの部屋があって、廊下が少し広くなつていて、曲がって出て行く。3階は2分割になっていますが、本当は、ちょっと3階がスキップフロアになっているので、3階は分かれて絵に出てきていて、お風呂場から外を見ると、階段あがって屋上にいける。例えば、3階の屋外から見える路地って、一階の路地と一緒になんですけど、1階で出会う路地っていうのは地面の方がよく見えているけど、3階で同じ路地に出会うと屋根とかが見えてくるから、同じ土地でも高さが変わってくると見えてくるものが違つてくることを言いたくて。

浅古 1階と3階で見える路地はいっしょなんですね？



大西 そうです。立体的に路地を体験していくことで、同じ街が違つて見えることを示すということをやっています。

宮崎 この階段をあがって、左側に寝室があるんですが。

大西 そうですね、そこは右側にデフォル

メしました。

宮崎 本当は左側にあるはずのものを反転して右側にしている。

大西 この寝室が左にあると平面図と同じ描画方法で、ドローイングとして面白くありません。長さとかバランスとかは、そのときの展示するものとか展示空間に合わせて、大きさとか、全体の幅のバランスとかで決めています。

宮崎 これはたいへんおもしろいですね、興味深い。我々の職業感覚の発想ではできなさいですね。

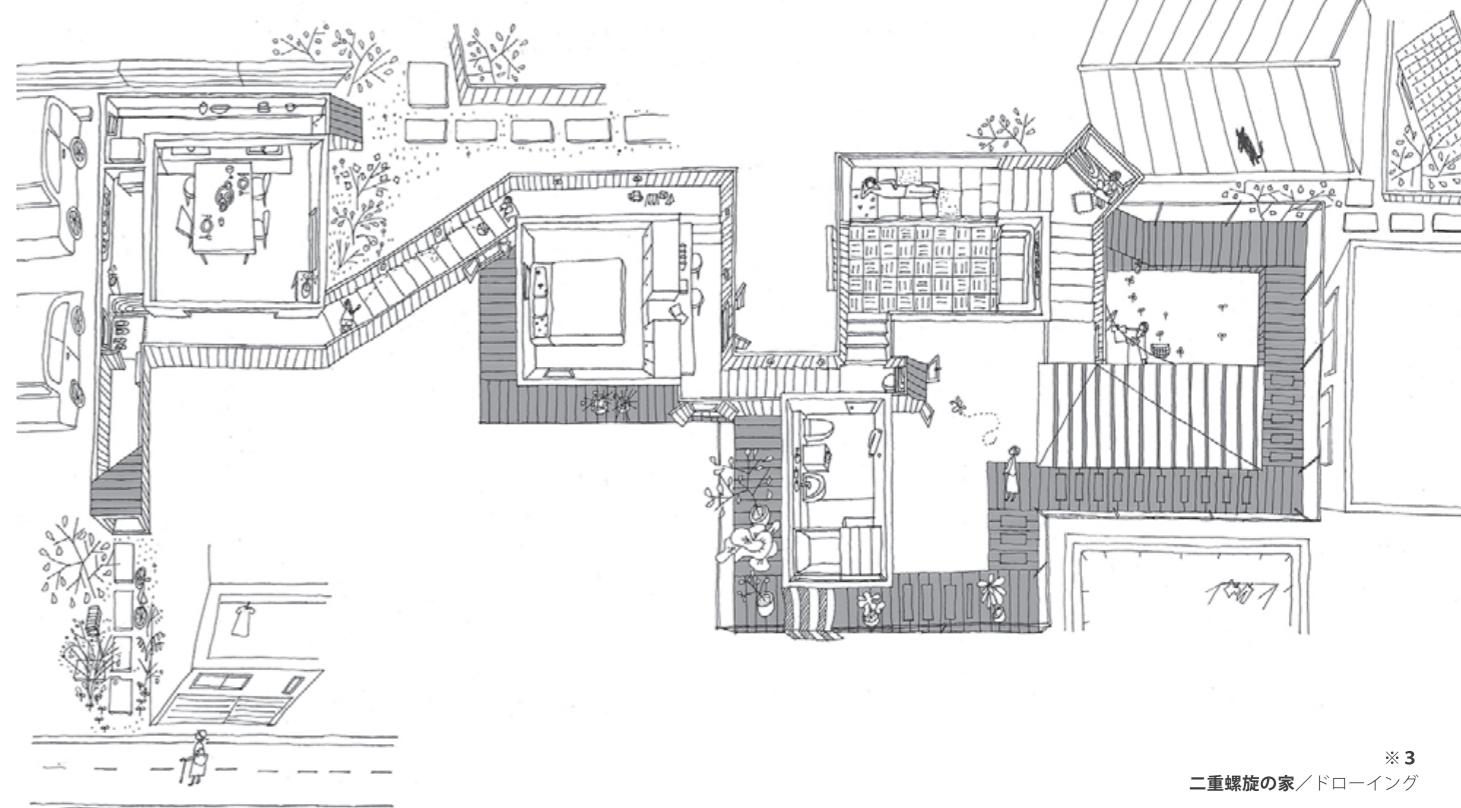
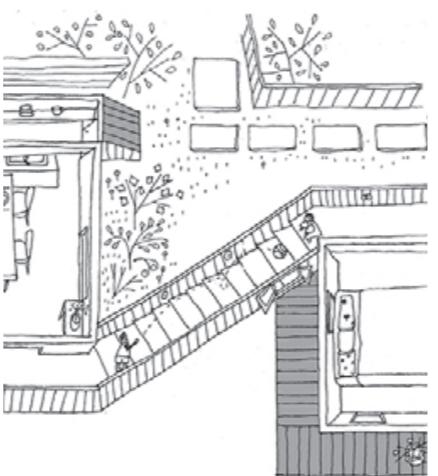
大西 初めて描いたプレゼンテーションのドローイングっていうのが、学校の課題で、ミースファンデルローのバルセロナパビリオンをトレースした後に、その習作を作るというものがあったんです。ミースのフリースタンディングウォールと柱を使って、自分で空間を作るという課題だったので

が、わたしは木炭でドローイングを描きたくて、断面だけど少しパースがかかったような、そういう奥行きが入っているものを描きたいと思ったんです。当時、透視図法を習うから、空間を正しい図法で描かなきやいけないのかなあと思っていて、通りかかった先生に「これってパースが合ってないと思いますか？」って尋ねたんです。そうしたら「ドローイングっていうのは伝えたいものを描くのだから別にそんなこと関係無いよ」と言われて、そうだよなあと



※2
二重螺旋の家／展開模型

思つて、すぐへんてこりんなドローイングを書いたらいいんですけど。大学時代に読んでいたマルセル・ブルーストの『失われた時を求めて』という小説の中の有名な一節で、紅茶に浸したマドレーヌの香りによって、幼い頃の記憶が突然呼び起こされるというのがあって、そのときの記憶の呼び起された方っていうのが、いきなり空間の全体があわられるんじゃなくて、まず寝室が思い浮かんで、次に廊下が…という感じで



※3

二重螺旋の家／ドローイング

特別企画『建築の表現』大西麻貴氏に聞く

少しづつ見えてきて、最終的にこの一杯の紅茶の中から全部が出てきてしまったというのがあって、雲っていうか（頭に思い浮かんだときに使うもくもくした雲）連鎖して見えてくる感じというか、そういうものをドローイングにしたらどうなるんだろう？とか……この空間も廊下があつて部屋があつて、また次に階段につながって、という構成というのも、わたしたちが記憶の中に持っている体験した空間みたいなものを、そのまま立ち上げた家って言えるんじゃないかなと思って、このドローイングができました。

ドローイングの仕方

浅古 以前、お話を聞きして面白かったのは、コミュニケーションをとるためにドローイングを利用するという話だったのですが。

大西 そうですね、山形の東根市で図書館と美術館のPFI形式コンペがあつて、設計者だけで応募するんじゃなくて、運営者とか施工者とかチームになって応募するという形式のコンペで、毎回の打ち合わせが20-30人のメンバーが集まって一緒にやるつて感じなんです。例えば、図書館の運営をする方だったらPFIの専門家だったり地元の施工者・建築家とか運営のアドバイスをしている編集者・デザイナーがいたり、30人ぐらいでみんなで作っていきます。

PFIって通常コスト重視でんまりおもしろいプロジェクトにならないことが多いんです。普通の設計コンペだったら、後から出てきた運営者にこんなのは管理ができないからできませんという話になったりするけど、最初からいっしょにやっているので、こうやって管理できるとか、入り口がいっぱいある図書館ができるとか、そういうのができたらおもしろいなとか。まず理念を作って共有して、それから建築を考えるつてやり方でやつたら、すごく上手くいったんですが、そのときに、建築の全体像をいきなり見せるというよりも、こういう場所があつたらいなっていうことをどんどんスケッチで描いていくってことをやっていました。例えば、建物の真ん中にカフェがあるといいな、ここが情報の拠点になるといいなというのを絵にして見てもらうという感じです。

浅古 まるつきり図面がなく、打ち合わせをしながら、描いていくって感じですか？

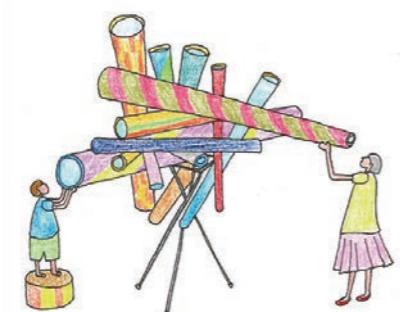
大西 そうですね、打ち合わせが1週間に1回あつたので、それに向けてスケッチを描いていきました。プランは一応あるんですけど、つくりたい場所のアイディアを皆で出し合ふことで、建築の形も変わっていくのかもしれない。全体がバチッと決まつていて、このプロポーションはもう動かせないという建築ではなくて、いろんな人のこういう場所を作りたいというのをそのまま足していくのが魅力になるみたいな建築の作り方に変わっていったというのがあるのかもしれないです。

浅古 いきなり大きな何かを作つて、そのパースを描くとかってことではなくて、そういう細かいシーンを集めて、最終的に大きな何かになるみたいな感じでしょうか。

大西 大きいものを作つていこうという視点と、細かいものを作つていこうという視点は両方あって、わりと自由自在に変えていけるアメーバみたいになっていたと思うんです。今、進めている他のプロジェクトもそういう作り方になってきていて、シーンをチームで共有していて、例えは、ひとりで本が読める場所がほしいとか、そういうシーンをどんどん重ねていって、よりおもしろくなっていくというような、建築の作り方になりました。

宮崎 これを何回くらい繰り返して、CADで書くような図面になるんですか？ CADで書く図面は同時並行で常にやっているんですか？

大西 そうですね、同時に並行でやっています。書き直しは、何十回ってしていると思います。FIXは間際までしないですね。あと、この提案書を作つている時に、PFIの提案書なんですが、めちゃくちゃいっぱいあるんですよ。デザイナーと一緒にチームを組んでいたのでレイアウトもその人が全部やつていて、そういうところにいれる小さいイラストも全部描きました。建築とは関係無



服を着た人／ドローイング

い、小さいイラストもたくさん描かされます。最後はみんなで合宿をして、なんでこんな絵をたくさん描くんだろとか思ひながら、いっぱい描きました。

服を着た人

浅古 点景の人が抽象的な人じゃなくて、たとえばこの人だったらスカートで黄色いTシャツを着ているとか、そういうところで描かれるじゃないですか。それって特徴的だなと思うんですが。

大西 昔はSANAの影響をすぐ受けているので、SANAが描いているような人を描いていたんですよ。だけど、それを東京都現代美術館で展覧会をやるときのドローイングでも描いていたら、長谷川祐子さんに「何でSANAの人と同じ人を描く？」と言われて、あ、そっか、と思って、服を着せたら、「あ、服を着ましたね」とおっしゃって(笑)。依然読んだ記事で、松島潤平さんがパースに入れる人が、みんないっしょの人を描いているというのは人に興味が無いって事だ、それは良く無いみたいなことを書いていて、それを読んでそうかーと思って、わたしのオリジナルの人を描かなきゃと思っていた記憶があります。

浅古 服を着せようっていう少し具体的な方向になるのって、僕としては興味深いところなのですが、それとは別に、大西さんは車椅子の人を必ず描かれますが、意識して描かれてますか？

大西 グッドジョブセンターという障害のある人たちが働く施設を設計した時に、はじめて車椅子の人を入れたんです。そのときに、わたしたちってこのプロジェクトのときだけ、車椅子の人を入れるのかなと思って、他のプロジェクトでも車椅子の人が来ることもあるわけだから、他のプロジェクトでも入れておくほうが自然だなって、今は意識していれるようになっています。人を描くという事で、本当に車椅子で使えるか？と考えるきっかけにもなるし。

浅古 ドローイングがそういうきっかけにもなってるんですね。

大西 意思表明というか、最近、小豆島とか日本の様々な地域に行く機会が増えて、いろんな地元の町の人と話すようになって、建築を作るようになってきたら、実は描く人がより具体的になってきていて。このパースに入っているこの人は、なんとなく誰々

さんみたいな、あの人はいつもブルーの服を着てるからブルーの服の人を描いたりとか、そんな風に具体的だったりします。ここにいるのは、あのおじさんとか、ここで料理しているのはあのお母さんとか。そういう意識で描いていると、人のかたちが、ちょっと太り目になったりとか、髪型がどうとか、なんとなく具体的になって行ってる気がします。添景の人は、匿名のおばあちゃんAとかじゃなくて、名前がある個人という見方が自然な感じがします。仮にですが、10年15年経つて、そのおばあちゃんがいなくなっちゃったとしても、それは小豆島の遺伝子として受け継いでいる感じがする。だから、より具体的になってきてる気がします。より誰がここで使うんだっていうことが、見えるような作り方をしたいです。住宅ではもちろん、たとえ公共建築であつても。

浅古 そういう風にドローイングを描くというのは、大きな抽象的な絵というより具体的な物語になっていくんですよね。それは設計の方にも影響を与えてるでしょうか？

大西 影響してるんじゃないかなあと思うし、設計を進めるプロセスで町の人と会つて話したり、長い間、その町で過ごしたりっていうことが、建築の創造力につながっていくのではないかと思っています。いずれこういったパースの描き方が建築の作り方によい影響を与えるといいなと思います。

影響を受けたドローイング

大西 以前、一回ドローイングを全部捨てたいと思った事があって、西沢立衛さんの話を聞いた時に、西沢さんは途中でスケッチを描くのをやめたとおっしゃっていて、スケッチを描かないと決めたからこそ模型っていうものがもっと発展して、開かれていた創造性があったとおっしゃっていて、わたしがドローイングを描くときにジレンマというか、二重螺旋の家とかまさにそうだったんですけど、いろんな人にこのスケッチの方がよかつたって言われたんですよ。スケッチのほうが楽しそうだったって。建築ではこのスケッチの持つ魅力がなくなっているいろんな人に言われて、わたしとしては、ドローイングと建築って違うものだから、その中にいろんなジャンプがあつて、模型は模型のときに考えていて、現場



は現場のときに考えていて、どこかでドローイングを描くという事が、それを再現したいという気持ちになっちゃう、スケッチがオリジナルみたいなっちゃうんですよ。こっち(ドローイング)がオリジナルでこっち(建築)は再現みたいになっちゃう、というジレンマがあって、そのときにドローイングをやめようかなと思った。今はまだ描いてます。ただなんか、グッドジョブセンターのときはスケッチは全く描かなくて、模型というか建築そのものがオリジナルっていう感じで、スケッチを再現しようという気持ちが全くなかったからこそできたという感じです。スケッチって何なんだろうなあと…わたしもよくわからない。

浅古 僕は描かれたほうがいいと思いますよ。ドローイングと同じものが建つと考えるのはどうかと。ドローイングで示せる面白さと、現実に起こる面白さって別の次元にあると僕は思っています。たとえば、僕がドローイングを面白いと思う気持ちは、現実に建つかどうかとは関係が無い。僕は西沢さんにも大西さんにも描いて欲しいとは思います。まあ、このまま建つたら気持ち悪いっていう気にもなりますけど、その中にある面白さって、多分、別なんですよね。だから、そういうのをやめるっていうのは世の中の文化の中から一つを消そうっていう話に僕には聞こえるんです。

宮崎 ドローイングの再現になってしまるのが嫌で、一度捨てようと思った、その結果、今はどうでしょうか？

大西 今はよりドローイングが会話の手段みたいになってきていて、前みたいに初期的なイメージを伝えるようなものは描かなくなっていますね。プロジェクトによりますが、住宅とかでは描いています。

宮崎 模型の場合は、模型の再現が実建築

になってしまうというような嫌はないですか？

大西 それはそれであると思います。模型がそのまま形になっちゃったというときもあるので、ドローイングにはドローイングの、模型には模型の、現場には現場の創造力があるほうがおもしろいんだろうなとは思います。ドローイングの良いところは、ひとつの場所を思いを込めて描くんですね。この窓辺はこんな風になつたらいいな、この人はこんな風にしてたらいいなっていうのを自分で考えながら描くので、現場に行つた時も、この窓をこんな風にしたいなとこの階段をこんな風にしたいなっていうのがドローイングを描いてる時と同じような気持ちで、小さい建築っていうのもあるし、毎日現場に張り付いていないと出来ないというものもあるんですが、ドローイングを描くような気持ちでものを作れたらおもしろそうです。

宮崎 つまり、大西さんの頭の中にあるイメージを人に示すとき、一番手取り早いのがドローイングってことですか？

大西 そうですね、ドローイングとあとは言葉とか。模型を全部自分で1から10まで作るという事は、最近数が減っているので、会話がより大切になつてきている。そういう意味では客観的になつておもしろい。わたしが言ったことがこんなふうになつてゐるんだ、じゃあ、こうやってこうしようみたいなやりかたで作つています。

(2017.04.26 インタビューより)

80年前の透視図が導くこれからの建築

都市を志向した20世紀的建築から田園を志向する21世紀的建築へ



種田 元晴

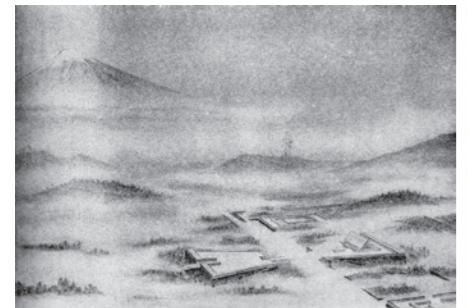
MOTOHARU TANEDA／種田建築研究所

1982年 東京都生まれ
2005年 法政大学建築学科卒業
2011年 (有)種田建築研究所入所
2012年 同大学院博士課程修了博士(工学)
2012年 東洋大学助手
現在 法政大学／東洋大学／桜美林大学
非常勤講師

立原道造という詩人がいました。第一次世界大戦がはじまつた1914年に生まれ、第二次世界大戦がはじまる1939年に亡くなつた、夭折の抒情詩人です。夢、花、鳥、風などの言葉を好んで美しい自然をうたい、そこに他者への愛を優しげにのせる彼の詩は、80年経った今でも多くの人々に愛され続けています。

学生時代、塾講師として国語を中学生に教えていた頃に、立原道造を知りました。「国語便覧」という、カラーで諸知識が整理された副読本を通じてでした。巻末に作家の一覧があるのですが、そこに突如として若い姿が現われます。それが立原道造でした。彼のプロフィールを見て驚きました。彼は詩人として著名なだけでなく、建築家でもあつたと書いてあったからです。これは気になりました。

立原は、東京帝国大学建築学科に学び、設計課題作品が毎年表彰されるなど、将来を嘱望されるほどに建築にも才能を発揮した人物でした。しかし、24歳の若さでこの



丹下／「大東亜建設忠靈神域計画」

丹下健三・藤森照信『丹下健三』(新建築社, 2002年11月)



立原／「無題〔浅間山麓の小学校〕」

宮本則子編『立原道造と小堀晴夫 - 大学時代の友として -』
(立原道造記念館, 2001年10月)

世を去ってしまいます。そのため、実作がほんなく、その建築活動はほとんど知られていません。

実作のない立原の建築家としての成果物は、建築図面です。とくに立原は、建築の外観を描いた透視図を数多く残しました。なかなか上手です。これらをよく観察してみたところ、建築よりもその背景となる自然風景を積極的に描いたものが多いことに気づきました。

そのなかに、どうしても気になって仕方のない一枚のスケッチがありました。それは、大学の課題として取り組まれた、小学校の鳥瞰スケッチでした。

ふつうだったら都市部を想定して計画するはずですが、立原は、足繁く通い、こよなく愛した浅間山麓を敷地に選んでいます。そして、山をまるで主題であるかのように中央に大きく鮮やかに描き、当の建築は小さく淡く端に描かれてしまっています。なんですかこの描き方は、建築を表す図なのにあり得ないでしょう。もちろん、そう思いました。しかし次第に、これはこれでとんでもない意思表示なのではないか、と思えてくるのでした。

ところで、東大建築学科で立原の一級下には、丹下健三がいました。戦後日本の建築・都市の発展に果たした丹下の影響は多大です。そんな丹下と立原は友人同士でもありました。丹下は立原のことを晩年に思い返し、「私とは性格も違うし、考える方向も違っていたが、それがかえって影響し刺激し合う仲にさせた。私が大学を卒業した翌年に亡くなられたが、青春時代、鮮烈な光ぼうを放つて私の目の前を通り過ぎた一人である」(丹下健三『一本の鉛筆から』日本経済

新聞社, 1985)と、その存在の大きさを語っています。

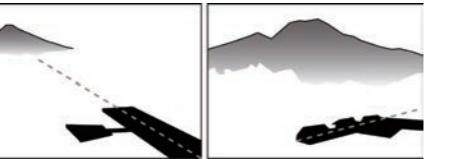
先ほど紹介した立原道造のスケッチ「無題〔浅間山麓の小学校〕」は、浅間山を描いたものでした。立原は、この他の透視図にもしばしば浅間山を描きます。代表作と目される卒業設計も、浅間山麓に芸術家たちの理想郷を構想したものでした。

立原は、東京は隅田川沿いの問屋街に生まれました。都会に暮らしながらも、豊かな水辺の自然に触れて育ちます。体の弱かつた少年期の立原は、毎夏を青梅の御岳山麓で過ごしていました。大学生になり、詩人としても名が知られるようになると、文学仲間が多く集う浅間山麓へ通い出します。

「都市」で育った立原は、避暑地である浅間山麓での村暮らしを通じて「田園」の豊かさを知ります。こうして彼は、詩の舞台として、また、建築の舞台として、浅間山麓の風景を拠りどころとするようになっています。

一方の丹下は、富士山を建築に持ち込みます。そのもつとも有名なものが、立原の死後、戦時に開催されたコンペ「大東亜建設記念营造計画」の一等入選案です。

1942年、真珠湾攻撃の成功に勢いづいた日本は、アジアを欧米の支配から解放し、代わりに日本を盟主とした大東亜共栄圏を築こうとしていました。「大東亜建設記念营造計画」は、その大東亜共栄圏確立のために、日本の権威を国内外に示す象徴の提案を建



山と建築の関係



丹下健三／立原道造 (筆者画)

築家たちに求めたコンペでした。

丹下は、「日本の最も崇高なる自然」である富士山と東京を道路で結び、その道路上に神国日本を象徴する「忠靈神域」を提案して、喝采を浴びました。この計画はその後、東京オリンピックの翌年に丹下が唱える「東海道メガロポリス」構想へと引き継がれています。

さて、もう少し具体的に、二人の透視図を見てみましょう。まずは、建築の描かれ方を比較します。立原の図では、建築は、フリーハンドで薄く描かれ、中央に構える浅間山に包み込まれるように平行に配されています。一方の丹下の図では、建築は明瞭な直線ではっきりと描かれ、軸線の果てにそびえる富士山と対峙しています。立原の建築は、まるで自然風景の一部であるかのように、脇役としてひっそりと佇みます。丹下の建築は、富士山の存在さえもがその一部であるかのように、主役として堂々と構えています。

山の描かれ方についても注目してみましょう。立原の浅間山は、まるでポール・セザンヌの「サント＝ヴィクトワール山」のように力強くのびやかに鮮やかに描かれています。丹下の富士山は、江戸時代の画家・谷文晁の描く南画のように淡く鋭く描かれています。立原の図には、セザンヌと同じく、自身の愛した山への想いが溢れています。丹下の図では、日本の威厳を象徴する記号として、富士山の莊厳さが強調されています。

この二つの透視図には、それぞれの建築に対する想いが良く表れていると思います。建築を自然の一部であるかのように描いた立原は、田園を志向した建築を求めました。一方、自然を建築の一部であるかのように描いた丹下は、都市を志向します。

立原の田園志向と丹下の都市志向とは実に好対照をなしています。晩年の丹下が振

り返っていたように、二人はよきライバルだったといえるでしょう。しかし、立原は戦後を生きることができず、丹下は戦後の建築を牽引する存在となっていました。

やがて、丹下や彼に続く戦後の建築家たちは、焼け野原になった都市をとにかく再興・発展せねばとの渇望を抱き、そして、都市に寄与する建築を作り続けてゆくこととなります。

ところで、私の本業は、建築設計事務所勤務です。どちらかといえば、狭小敷地にビジネスホテルや共同住宅などのビルものを建てること得意とする事務所に所属しています。このような事務所の場合、相談を受けた敷地に対して、関係法令を瞬時に読み解き、迅速かつ経済的・合理的にプランニングし、即座にレスポンスすることが求められます。とにかくスピード感こそ命です。

世の中に建築を建てたいという要求が溢れている限り、このビジネスモデルは成功するでしょう。少なくとも、弊社の創業者は30年近くそれを続け、数十棟のビルを建ててきました。日本の多くの設計事務所で、似たような仕事が続けられてきたことでしょう。

もちろん、目の前の問題解決に誠心誠意を尽くされてきた仕事ぶりに対しては、深甚の敬意を表します。しかし、自らの首を絞めるようではありますが、これは、人工環境の充実を目指し続けた20世紀的な仕事の仕方ではなかったでしょうか。物質的な豊かさの飽和しきった21世紀の我々が、これをそのままに引き継ぐべきとは到底思えないのです。実際、弊社の創業者ですら、今までこそ忙しく仕事が舞い込んでくるが、しかしオリンピックが終わった後もこのままに仕事を続けられるわけはない、と悟っています。

現代の日本の都市部は、もはや飽和的に整えられているといって差し支えないでしょう。それでも都心ではタワーマンションが勢いよく生えつづけ、来るオリンピックに向けて新たな宿泊・商業施設が次々と誕生しています。その一方で、観光立国を謳っているながら、観光資源と見なすべき旧き良き戦後建築が無残に取り壊される事例も後を絶ちません。

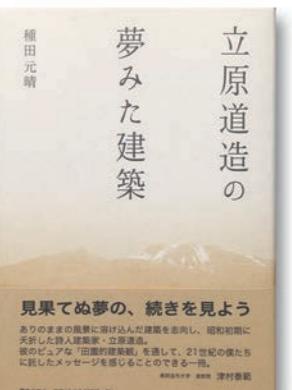
丹下健三には、大義がありました。焦土に立ち、できるだけ早く、そしてこれまで以上の生活を手に入れたいとの想いで、必死に都市を立て直しました。現代の我々は、そのおかげで不足のない都会暮らしを送っています。

しかし、もはや不足はありません。先人の渇望の必然性を顧みることなく、その惰性走行のまま右上を見続けてしまってよいのでしょうか。我々がほんとうに欲しいものとはなんでしょうか。

十分に「都市」が整えられたいま、我々が真に欲しているのは、「田園」(ありのままの自然、あるいは、もともとそこにあつた風景)ではないでしょうか。

実際、若手建築家のなかには、ありのままの自然を生かし、もともとそこにあった風景を大切にして建築をつくる方々が少なくありません。もはや現代の先進的な建築家の渇望は、「都市」ではなく、「田園」に向かってはじめているといえるでしょう。丹下健三のDNAが覚醒をはじめているのです。

がむしゃらに人工環境を発展させる時代は終わりました。これからは、もともとそこにあった環境・風景を大切にするような、「田園」を志向する態度で建築をつくるねばなりません。どこか現代と似る80年前の日本を生きた立原道造が、描き遺した透視図を通じて、我々にそう教えてくれているのです。



主著『立原道造の夢みた建築』
単著／鹿島出版会／2016年

| | 丹下健三 | 立原道造 |
|-------|---------------|----------------|
| 作品名 | 「大東亜建設忠靈神域計画」 | 「無題〔浅間山麓の小学校〕」 |
| 制作年 | 1942年9月 | 1935年5月頃 |
| 背景の山 | 富士山 | 浅間山 |
| 画面の着彩 | 単色 | 彩色 |
| 建築の表現 | 稜線の明瞭な直線描画 | 淡いフリーハンドスケッチ |
| 山岳の表現 | 淡くやや抽象的 | はっきりと具体的 |
| 建築の位置 | 右下 | 右下 |
| 山岳の位置 | 左上 | 中央上部 |
| 山岳と建築 | 直交／対峙 | 平行／包含 |

2つの透視図の比較

歴史建築を描く



添田 寿太郎 JUTARO SOETA

1952年福島県熱海町生れ

一級建築士

一級建築透視図技能士

添田寿太郎透視画工房主宰

歴史建築それは長い時代の幾多の災害を乗り超え現存する貴重な文化遺産です。世界最古の木造建築法隆寺、奈良平安の寺社建築から明治以降の近代建築の数々。

先人の文化技術の素晴らしさはものつくりとはどうあるべきかを語っています。素晴らしい歴史建築を前にして思うのはこの建築を描いて作品にしてみよう。レンダラーならそのように思うのではないかでしょうか。

今から17～8年前、色々な思いから歴史建築をテーマに制作することを思い立ち、これまで培ってきたレンダラーの技術でどこまでやれるか挑戦してみようと始めました。私の場合、住んでいる郷土の近代建築を対象に始めました。擬洋風建築の郡役所、学校などの公共建築が資料も入手しやすく見学も比較的自由でしたのでこれらの建築を選びました。実際これらの建築が当時の遺産建築となり重要文化財などの指定を受けています。丁度良かったと思っています。

建物は現存しているのですが図面などの資料がなかなか入手できないのです。困りました。考えた末にレンガを使用していればそのレンガの数を数え、窓枠の寸法をもとに建物の幅を割り出したりと部分と全体の照合を繰り返しながらの連続作業でした。ただこの作業が建物をより深く観察することに大いに役立つことになりました。

或る時お世話になっていたJARA会員の方からコンペ作品募集の事を知らされました。

これまでやってきたことをいろんな点から確認するには絶好の機会だと思いました。最もやりがいのある中之島公会堂を選び、建物建設に出資された方そして設計者がどのような想いでいたのだろうなど思いを巡らしながらの作業でした。

辰野金吾博士がうなずいてくれる作品を作ろう。そうすればコンペ選外でも気持ちの整理がつくと。入賞を知られたときは天にも昇る想いでした。これまでお世話になった多くの方に感謝の言葉を伝えたい、レンダラーとして最高の気持ちでした。



中之島公会堂
建築バース 2005 展「JARA 大賞」準優秀賞作品

レンダラーはその読み解力と描画技術で見て感じたことと建物の持つすべての情報と魅力を細部に至るまで描画できます。それは写真、絵画とは違う全く別の分野です。

その建物だけが持つ個性的な魅力をレンダラーがどれだけ引き出し描画できるかレンダラーは建物に試されています。しかし私はひるむことは無いと思っています。すべてはその建物の中に存在します。それを引き出し描ききり作品にする。3Dと2Dそして光線までも自由に使いなおかつ手描きの技術をもってまとめてあげるハイブリット表現、歴史建築を描画するには最適の表現技法と思っています。歴史建築の作品をどのように作り上げていくかですが、まず資料収集からです。

現地に行き建物と周囲の関係観察、材質形状を確認できるあらゆる角度から写真撮影を行い記録します。集めた資料と現地観察の記憶をもとに撮影した写真から建物を読んでいきます。大切なことは建物を見る、そして建物を全体から細部までより深く読むということです。建物をどれだけ深く読むことができるかが作品の完成度を左右すると考えています。

つぎに3Dソフト(私の場合ストラタ3D)でのモデリングです。建物全体の形を念頭に置き細部を原寸レベルで作り込んでいきます。



文翔館
建築バース 2010 展「JARA 大賞」優秀賞作品



坂野家住宅
建築バース 2010 展「JARA 大賞」審査員賞作品

読んだ建物が作品として最高レベルの作品になるようにイメージはいつもそこです。そのようなときに思うのは、設計者はどのような想いで設計していたのだろう。現場での指示は?など色々です。3Dにてモデリングがまとまった後は2Dソフトでのまとめとなり作品完成です。

そのような手順で作品制作をしていますが制作前の資料収集現地視察の時には同時に近くに存在する歴史建築も見学することになります。建築と対話をしながらの建物見学です。少しづつ次の作品の制作候補の計画を立てます。

資料収集、見学についてはいろいろと苦い思いをすることがあります。

ある城の復元図を描いてみたい想いで駆られていた時、ちょうど櫓の図面が見つかり復元されるニュースがありました。担当役所に伺い描かせていただきたいと願い出ましたが、その目的は何だ、この図面は出せないと剣もほろろ突き放されてしまいました。またこんなこともあります。コンペ出品の中之島の建物細部が知りたくて夜行バスで郡山から大阪にゆき建物の外観細部を撮影していましたら関係者と思われる方が撮影禁止、コンペのことは聞いていない、退去せよとの一言でした。仕方なく遠巻きに撮影してきました。そのほか色々とありますが慘めな想いですでやめておきましょう。

ただ心の底から感謝したい時もありました。こちらの希望を理解して頂きなおかつ親切に協力して頂けた時は本当に頭が下がりました。

一つの作品が完成して暫くしますと新たな作品制作にかかりたい想いが出てきます。これまでの経験をもとに更なる作品制作の継続です。2010年のJARAのコンペにも出品しました。これまでの歴史建築の表現に依った作品と手描きの手法に依る作品が入賞しました。描く対象により表現を変えることは間違っていました。建物を読み、より深いところで描く、またレンダラーとして技術を磨くことを怠ってはいけないその意味をこの受賞に依って再確認する事になりました。この時審査員の先生から頂いた選評は私のレンダラーとしての勲章、生涯の宝です。

レンダラーとして歴史建築になにがしかの貢献ができるばとの想いで制作していたのですが2011年の地震と原発事故は大変でした。原発事故の後遺症は今なお続いている。原発設置からむ色々の事、結果このような事を起こしてよいものだろうか、想定外などあってはならないし、してはいけないことのはずだと思います。

歴史建築が気にかかり余震の続く中を自転車に乗り見て回りました。道路は亀裂があり浮き上がり多くの建物が被害を受けていました。歴史建築も例外ではありませんでした。

しばらくして昭和初期に建設された安積疏水事務所貴賓館が解体されると知らされました。

素晴らしい歴史建築でした。地域の歴史を伝える建築として後世まで残って欲しかったです。解体される前に、建物を現物確認できる間に作品として残す事ができればとの想いで再制作にかかりました。必死の作品完成と時を同じくして解体終了しました。瓦礫の中にあったスクラッチタイルと屋根瓦の破片が私の机の脇に静かに休んでいます。震災後JARAの皆様には多くの励ましを頂きました、感謝です。

作品制作を続けていく上では発表の機会も必要です。2015年7月に歴史建築を描くと題し品川のO美術館で念願の作品展を開く事ができました。制作してきた作品の中から47点を展示しました。この時もJARAの皆様には大変お世話になりました。発表することでも新しい段階に進む道が見えてくるように思っています。制作発表の作品が歴史建築の何かに繋がってくれればと願っています。JARA作品展にはこれからも歴史建築の作品をテーマに継続して出品して行こうと思っています。いろんな経験をしながらの歴史建築との付き合いはまだまだ続きそうです。



**ELFA
ARCHITECT LTD.**

エルファ・アーキテクト
坂井田優実

記 = 村瀬正彦（スマイルアーキテクツユニット）
撮影 = 金田奈美（CANA Planning）

「良きが上にも良きものを」

JARAに入会したばかりで自己満足の上限内に弛んでいた私へ坂井田優実前理事長が忠告くださった言葉である。ノリタケカンパニーを設立された大倉孫兵衛氏・和親氏の理念と伺った。私はJARA入会が勉学のためであったことを思い出し、かつ自分の底辺に近い作図レベルに気付かれる機会でもあった。知識と経験に裏打ちされた次元の違うご指導だったのだと戦慄を覚えた程である。

坂井田さんの事務所、有限会社エルファ・アーキテクトは愛知県名古屋市の名古屋城近く、幹線近くにありながら比較的静かな住宅地の一角に構えられている。構えるという表現が相応しい外観。忙しい時間の合間を縫い今回の事務所訪問を快諾して頂けた。実は私は何年も前より坂井田さんの事務所へ見学に参上したくアプローチを続けていた身である。今回は中部支部の金田奈美さんと一緒に少し、身が引き締まる思いで呼び鈴を押した。

静かな応接室に通されてすぐ、文化庁元主任文化財調査官半澤重信氏の著書「文化財を護る」という書籍を見せていただいた。国立近代美術館工芸館写真が表紙を飾る。ほんの数日前に半澤先生に直接戴いた大事なご本だという。「この論文をJARAのメンバーが読んで勉強できるようにするにはどうすれば良いでしょうか…?」「我々は目前の仕事だけ一生懸命していても駄目です。視野を広げる努力、多くの事に好奇心を抱き、文化・知識・精神性を踏まえた上で仕事に取り組み結びつけていく事が大事です。」

技職を以て社会に対する貢献を

坂井田さんのお父様はプラント設計の技師であったという。設計して何十年も経ったプラントが「今でも我が社の為に存分に働いてくれている」という嘗ての施主の言葉を聴いた時、坂井田さんはお父様の仕事に対する心掛けを改めて感じたという。坂井田さんが仕事を始められたきっかけは「デザイナーに憧れて…」しかし、お父様の仕事に対する姿を見られていた事も大きな要因でないかと思われた。

左上／事務所外観

左下／坂井田さんと金田さん（撮影担当）

仕事に相応しい環境

普段外部の者がめったに立ち入れない事務場の様子も見せて戴いた。数多くのプロジェクトが進んでおり、当然見たり話したり出来ない物件も多い。その中現在進行中の案件一例を見せていただき、設計・デザインの進め方について教えて頂いた。

「仕事をすすめるにあたって、オーナーとクライアントの理想にどこまで寄せられるか…」数多くのパース、スケッチ、提案書と共に模索する姿はどの設計事務所も共通。しかし他社と異なるのはスタディ段階であるにも関わらず圧倒的に美しいパース群。驚く私に「あくまでスタディ用ですよ。V-Rayも掛けていません。」しかし「クライアントに正確に意図を伝える必要がありますから丁寧に。」

意外に思えたのは色鉛筆で美しくドローイングされた平面・配置の提案図。「CADの線によりクライアントの想像力が止まってしまうのを避けているのです。」ただし、店舗・事務所・住宅など物件ごとに提案のアプローチは変化させているとのこと。それぞれに対応できる事務所の技術力の高さが伺われる。

エルファ・アーキテクトのPCは私から見てとても理想的な環境である。HP社のワークステーションZ840、Z820が複数台並び、Autodesk社のRevit、3ds Maxがスムーズに稼働している。最新のリアルタイムレンダラーソフト Lumion7も取材時既にインストールされていた。最終レンダリングは先述のV-rayを使用されることも。王道とも言えるアプリケーションのラインナップであるが、そもそも坂井田さんこそが建築ビジュアライザーとしてこの環境を探し導き始めた第一人者なのである。

建築視覚化開拓者の一人として

坂井田さんは90年代CG黎明期からその可能性を見出し模索を続けていらっしゃる。Imagemaker+Ray-Tracというごく初期のCGソフト等から始まり、FormZ+Lightscape、VIZを経て今のRevit+3dsMAX+V-ray構成に至った。「V-rayはとても奥が深いレンダラー。本当に出了ばかりの頃から付き合っていますが、まだ勉強しないといけません。」手描きとCGを合成させたハイブリッドという様式も早くから取り組まれ、リアリズムを超えた表現力をさらに高めようと今でも努力されており、私も常に啓発されている。



左／半澤重信先生との2ショット。
いただいた御本とともに。
下／インタビュー風景（村瀬さん／坂井田さん）



エルファ・アーキテクト事務所
打ち合わせ室

今日は事務所の取材という形で訪問させていただいた。坂井田さんはご多忙理由に断ることも出来たはず。しかし色々準備を整えた上、受け入れてくださったのには歴然とした理由があるのではと考えている。コンピューターを用いた建築視覚化の先駆者から後に続く方たち、職能を以て社会に貢献しようとする方たちへの語りかけの機会としてである。私はこの訪問を通して、技術も大事だがそれ以前の心がけを感じることが出来た。また、とても難しい課題を再び戴いたのだと深く考えさせられる機会でもあった。

会員名簿 +ヒトコト

会長／光藤 俊夫 TOSHIO MITSU FUJI

〒150-0001 東京都渋谷区神宮前 2-11-13
tel:03-3402-4315 fax:03-3403-3878



浅古 陽介 YOUSUKE ASAKO
有限公司NAU建築デザインスタジオ
〒101-0052 東京都千代田区神田小川町 3-10-26 小川町太田屋ビル 7F
tel:03-3518-8381 fax:03-3518-8382
asako@uanstudio.com

41歳厄年。なにかと厳しい年の様です。ただまあレンダリング待ちで仕事場にて長時間待たねばならないと、何故だか、趣味が増えますね。今年はそんな年かと。

阿部 成男 SHIGEO ABE
〒212-0055 神奈川県川崎市幸区
南加瀬 4 丁目 20-15 日吉ハウス 101
tel:044-599-5363 fax:044-599-5363
abe_famiglia@yahoo.co.jp

昨日 12 月末に長年勤めた会社を退職し、ゆっくりできるかと思いきや関連会社に勤めることになり、慣れない仕事で奮闘している毎日です。じっくり絵を描いてみたいと思っている今日この頃です。

雨宮 正明 MASA AKI AMEMIYA
雨宮建築設計室
〒183-0012 東京都府中市押立町 5-13-147
tel:042-441-2824 fax:042-441-2814
hm1024@nifty.com

商業施設を中心に CG によるバース作成を生業としております。ハード、ソフトの性能向上により表現の範囲は増えましたが、未だ己の表現力とのバランスに翻弄されています。

生野 正巳 MASAMI IKUNO
株式会社アルモ設計 デジタルソリューション部
〒330-0844 埼玉県さいたま市大宮区下町 2-1-1
大宮ブライムイースト 6 階
tel:048-658-7646 fax:048-658-7645 ikuno@armo.co.jp

今年 60+1 歳、初心忘れずの気持ちで今年も
体にムチを打って何とか乗り切って行こうと思います。

池田 裕紀 HIROKI IKEDA
株式会社 日建ハウジングシステム
〒112-0004 東京都文京区後楽 1-4-27
tel:03-5804-3143 fax:03-5804-3153
hiroki.ikeda_nhs@nikken.jp

日々進歩するソフトやハードに期待と恐怖の気持ちが入り混じる毎日を過ごしています。従来の手法も大切にしつつ何か新しい表現方法はないかを考え続け 15 年が経ちました。



上野 真理 MARI UENO

株式会社 アルモ設計 デジタルソリューション部
〒107-8502 東京都港区赤坂 6-5-30 KI ビル 1F
tel:03-6229-7883 fax:03-6229-7889
ueno@armo.co.jp

「好きで得意」を仕事にするのが幸せの秘訣」と聞きます。また「好きな事を仕事にすると嬉しい」とも聞きます。何気なくこの職業と出会った私ですが、この苦しさは好きだから? パースは毎回「生みの苦しみ」です。



生松 秀樹 HIDEKI OIMATSU

デザイン・ドール研究室
〒371-0013 群馬県前橋市西片貝町 5-9-1 鶴川パークマンション 208
tel:027-223-5259 fax:027-223-5259
hideki-8118@mub.biglobe.ne.jp

パース業務 40 年、新潟の銀山湖へ 40 年。介護生活から解放され、今は孫が相棒の釣りを楽しむ。パースはクライアントの満足度が全てと考え、人生は晩年が全てと、指導している水彩画の弟子達に説いている。



大石 敏雄 TOSHIO OOISHI

有限公司 敏デザイン事務所
〒170-0005 東京都豊島区南大塚 3-43-5 アルス新大塚 201
tel:03-3983-6264 fax:03-3985-6426
ooishi@design-5.com

手書き専門 ヒマ お気楽人生してます!



大熊 功至 YOSHIOUKI OHKUMA

〒337-0006 埼玉県さいたま市見沼区島町 460-5
tel:048-685-8082 fax:048-685-8082
yo-k2u6m81a@jcom.home.ne.jp

普段、「なーんか、極楽なパースが描きたい。」と思う。



大和 範子 NORIKO OHWA

PLUS ALPHA
penginmobile2016@gmail.com

刀を研いでいる。いつでも抜いて鮮やかに振舞えるように。こんな研ぎ方やあんな研ぎ方や・・・いろいろ試しているうちに、いつしか研ぐこと自体が面白くて本末転倒の感あり。地道にパースつくりたい。



岡本 有司 YUJI OKAMOTO

有限公司 司スタジオ
〒010-0935 秋田県秋田市川元小川町 4-18
tel:018-863-4751 fax:018-862-4736
cadar@guitar.ocn.ne.jp

「60 代を働き盛りと言うかな?」と思いつつ制作に向かう日々です。
「鼻たれ小僧」には学ぶべきことがいっぱいあります。



尾箸 恵美 EMI OHASHI

株式会社 平成建設 デザイン部
〒410-0022 静岡県沼津市大岡 1540-1
tel:055-962-1000 fax:055-952-1144
emi_ohashi@heiseikensetu.co.jp

空気と人の気配が感じられるパースを作りたいなと思っています。



笠井 聰美 SATOMI KASAI

株式会社 北海道日建設計 設計部門（北海道）
〒060-0042 北海道札幌市中央区大通西 8-2
住友商事 フジミヤ大通ビル 3F
tel:011-241-9438 fax:011-241-7598 kasais_hns@nikken.jp

半世紀を過ぎ若い頃より悩みが多くなった気がする。年を取ると人間ができる精神が安定し物事に動じなくなりもとと安寧で穏やかな日々が訪れる予想していたのに、毎日悩みが濁流のように流れてきて溺れそうだ・・・



黒田 克史 KATSUSHI KURODA

株式会社 モノグラフアーツ
〒343-0026 埼玉県越谷市北越谷 3-9-2 SK マンション 302
kuroda@mn-arts.com

JARA 2 年目になる今年は、広報誌やウェブサイトなどを知らぬ間に担当することになりました。「やるか、やらないか」という選択で「やる」ほうを選ぶようになってしまった自分に驚きつつ、慌ただしい日々を過ごしています。



小西 恵一 KEIICHI KONISHI

まっしろなキャンバスに何が描けるのだろう ...
自分の無力を感じながらも力強い表現(生き方)をしていきたい。



添田 寿太郎 JUTARO SOETA

添田寿太郎透視画工房
〒963-0111 福島県郡山市安積町荒井字鎌ヶ池 7-5
tel:024-945-9714 fax:024-945-9714
sp5c82u9@jupiter.ocn.ne.jp

前期高齢者に突入。
思えばよくこれまでこれまたものだと。仕事を出して下さったお客様に感謝です。
感謝の心で入魂のライフワーク。ガンばろう。



高井 洋 YO TAKAI

〒929-1176 石川県かほく市外日角二 94-1
tel:076-283-0400
akiyou@yacht.ocn.ne.jp

手書きにデジタルを融合したハイブリッドな環境系バースを修行中です。



滝口 優一 YUICHI TAKIGUCHI

株式会社ヴィック
〒104-0045 東京都中央区築地 6-19-23 第一築地ビル 3F
tel:03-6264-1427
takiguchi@vick.jp

プロジェクトのスタートから、どこまでそのプロジェクトに深く没入することができるのか。絵の良し悪しはそこから決まってくるのでは、と考えています。



田島 ソヘイル SOHEIRU TAJIMA

〒111-0032 東京都台東区浅草 2-27-11
ライオンズマンション浅草公園 202
tel:080-8892-9062
soheirutajima@yahoo.com

海外で土木工学と建築学を勉強しました。建物のバース作りとデザインは最高の趣味です。



照屋 輝光 TERUMITU TERUYA

株式会社 ジェイアール東日本建築設計事務所
設計本部プレゼン推進室
〒151-0053 東京都渋谷区代々木 2-1-5 JR 南新宿ビル 13F
tel:03-6688-9724 fax:03-6688-9715 teruya@jred.co.jp

最近、「絵になる駅」をテーマにスケッチを始めました！
材質は、納まりは、点景の配置は、遠近感を出して、やはりスケッチバースになってしまっています！



都丸 悠介 TOMARU YUSUKE

株式会社ヤマト
〒371-0844 群馬県前橋市古市町 118
tel:090-2179-9157
tomaru_yusuke@yamato-se.co.jp

次々に登場てくる新しいツールの高機能さにワクワクしながらも、その使い方、見せ方については右往左往しながら模索しています。形に囚われず広い意味で建設業の「見える化」を追いかけて行けたらと思います。



西川 哲矢 TETSUYA NISHIKAWA

有限会社西川・アートオフィス
〒206-0031 東京都多摩市豊ヶ丘 3-1-4-101
tel:050-3386-1635
tetuya@nishikawa-arc.co.jp

2017 年度、Web サイトの更新・運営を担当している西川哲矢です。ご迷惑をおかけすることも多いと存じますが、どうぞよろしくお願いいたします。



萩塚 智子 TOMOKO HAGITSUKA

有限会社萩バースルーム
〒151-0063 東京都渋谷区富ヶ谷 2-14-6 伸和ビル 201
tel:03-3468-1144 fax:03-3468-4069
hagi-pers@k2.dion.ne.jp

Everything comes to him who waits. ~「待てば海路の日和あり」
今は状況が悪くとも、幸運は必ずやってくる。
・・・そう信じてポジティブに生きましょう！

**長谷川繁幸** SHIGEYUKI HASEGAWA

shift_one
〒390-0875 長野県松本市城西 2-1-4 門屋ビル 3 階
tel:0263-87-9124
hasegawa@shift-one.net

建築だけでなく、まちづくりも含意形成の必要性から CG を使うことが多くなってきました。まちの未来図を描いたり、自分がモデリングした建物がまちに出来上がるなど、地元に根を張ってきたなあとしみじみ感じます。

**藤城 堅** KEN FUJISHIRO

株式会社 山城デザイン
〒151-0051 東京都渋谷区千駄ヶ谷 3-25-7 大谷ビル別館 2F
tel:03-6804-1127 fax:03-6804-1124
ken@yamashirothai.com

四十年程前ドラフトマンから透視図制作の道へ。これからも福島で自分の道を見極めて行きたい。

**藤元 宗久** MUNEHISA FUJIMOTO

インサイト総合建設株式会社
〒930-0083 富山県富山市総曲輪 4-5-11 インサイトビル 5F
tel:076-413-5511 fax:076-413-5570
munehisa.fujimoto@insight-group.co.jp

近年の建築バースは大半、目にするの CG パースばかりで手書きを経験している私としては寂しい限りです。こんな時代だからこそ、手書きの要素を取り入れた CG パースを自ら制作していきたいと思っています。

**舟越 美紗** MISA FUNAKOSHI

misa.funakoshi@gmail.com

昨年フリーランスとして活動を始めました。3歳の子供を育てながらの仕事はなかなか大変ですが時間の使い方が変わり、仕事と育ての良いバランスを保てるようになりました。

**松谷 一樹** KAZUKI MATSUYA

〒171-0032 東京都豊島区雑司が谷 2-22-18
tel:080-2093-9145
naumatuya@gmail.com

多くの方に迷惑かけてますが昨年度から独立しました。中々ハードな毎日で色々なベクトルで成長しろと言われているように感じます。来た波に乗って行けたらと思います！

**宮崎 岳彦** TAKEHIKO MIYAZAKI

アトリエ・アルム
〒151-0066 東京都渋谷区西原 2-2-2 レジデンス西原 102 号
tel:03-3469-2057
armiya@oak.ocn.ne.jp

尊大にならず、卑屈にもならず、どんな仕事でもただ誠意を込めて制作してきたつもりです。きっとこれからも生ある限り続けると思います。

**森 浩志** HIROSHI MORI

株式会社 アルモ設計 デジタルソリューション部
〒107-8502 東京都港区赤坂 6-5-30 KI ビル 1F
tel:03-6229-7883 fax:03-6229-7889
mori@armo.co.jp

近年パース展に出品できていません。機会を見つけてまた出せればと思っています。

**安松 一雄** KAZUO YASUMATSU

庵デザイン 1級建築士事務所
〒192-0045 東京都八王子市大和田町 1-23-7-104
tel:042-646-4158 fax:042-646-4158
yasumatsu@an-school.com

派遣スタッフ、専門学校生、企業研修等様々な所で BIM ソフトの講習をしたり、時には建築士法規対策講座をしたり毎日。BIM のエキスパートになるために戦々苦闘中！改めて手描きのスケッチバースも極めたい！

**山崎 信宏** NOBUHIRO YAMAZAKI

大成建設株式会社 設計本部企画部プレゼンテーションチーム
〒163-0060 東京都新宿区西新宿 1-25-1 新宿センタービル
tel:03-3348-1111 nyamazak@arch.taisei.co.jp

伝えたい想いがあるから表現する。今よりももっと幸せな世界を知ってほしいから未来を描く。自分が描いたイメージが実在化し、そこに幸せそうな笑顔があったとき、「この未来を描いてよかったです」と心から思う。

**山田 淳一郎** JUNICHIRO YAMADA

有限会社 敏デザイン事務所
〒170-0005 東京都豊島区南大塚 3-43-5 アルス新大塚 201
tel:03-3983-6264 fax:03-3985-6426
yamada-j@design-5.com

この職に携わり 16 年。何なく始めた仕事も今は好きなんでしょうか？ニーズがあるかぎり突っ走りたいと思います！

**吉田 次男** TSUGIO YOSHIDA

Freestyle
〒965-0102 福島県会津若松市大塚 2-2-76
tel:070-6628-3075 fax:0242-25-1669
freestyle-jp@nifity.com

IT 系と建築系（バース）の二刀流で頑張っていきたいと思っております。ちなみに現在、二级建築士試験の勉強中です。ついでにスランプ中。笑

**吉村 伸** SHIN YOSHIMURA

MEGA DRAWING
〒231-0041 神奈川県横浜市中区吉田町 64-1-1105
tel:045-252-9211 fax:045-252-9211
shin@mega.gr.jp

画を起こす前、打合せを通じてクライアントのイメージが伝わってきます。昨日までは世界になかったものを創る。その作業に参加できる。わくわくする時間です。

**新入会員**
小西 恵一
KEIICHI KONISHI

御縁があり、JARA に入会することになりました。JARA は昭和 55 年からつづく息の長い団体であり、トップクリエイターが多数在籍する団体です。私はどのように貢献できるのか、また団体の一員としてどのように社会貢献・情報発信できるのか。ひとへに向き合って活動していきたいと思います。



丸い写真
新入会員をピックアップ



四角い写真
担当からピックアップ

**渡辺 健児** KENJI WATANABE

株式会社ヴィック
〒104-0045 東京都中央区築地 6-19-23 第一築地ビル 3F
tel:03-6264-1427
watanabe@vicc.jp

昨年からビジュアリゼーションと BIM の 2 足のわらじになり、右脳と左脳を切り替えながら仕事をしています。今年の目標は VR も含めてビジュアリゼーションと BIM で同じ案件でサポートしていくことです。

**後藤 亮** RYO GOTO

ダイエンジニアリング株式会社
〒446-0001 愛知県安城市里町壱斗山 269 番地
tel:0566-97-0018 fax:0566-98-5494
ryo@die.co.jp

すこしづつ建築バースの経験をつんでいますが、まだまだ勉強しなくてはと思っております。J A R A の活動を通してもう少し表現力の幅を広げていけたらと思ってます。

**坂井田 優実** YUMI SAKAIDA

有限会社 エルファ・アーキティクト
〒443-0043 愛知県名古屋市西区新道 1-21-5
tel:052-581-0976 fax:052-586-7360
elfa@quartz.ocn.ne.jp

高野山開創 1200 年を機に四国八十八ヶ所霊場、坂東・秩父・西国霊場を結願。今年は二周目の四国遍路です。非日常の祈りの旅は、胎蔵界の如く。それらを描くべく将来は散華や仏画の制作も始めてみたいと思います。

**松永 茂** SHIGERU MATSUNAGA

〒456-0034 愛知県名古屋市熱田区伝馬 2 丁目 2-11
ファミール山本 403 号
tel:052-681-2704
jaramatsunaga@yahoo.co.jp

毎週、馬券を楽しんでいます。今年の桜花賞は、万馬券決着でした。的中しました。とは言え外れることの方が多いです。でも競馬は楽しい。

**村瀬 正彦** MASAHIKO MURASE

スマイル
〒453-0034 愛知県名古屋市中村区大日町 1-5 酒井ビル 2F 北
tel:052-481-0388 fax:052-481-0384
m2world@yahoo.co.jp

講義中の大学演習都合上 Revit と ArchiCAD 両方の BIM をマスターするべく勉強中。同時に実施設計や現場検討での Lumion 等リアルタイムレンダリングの有効性が漸く分かってきた。良い建築づくりへの切磋琢磨も忘れずに進化して行きたい。

**亀崎 敏郎** TOSHIRO KAMEZAKI (特別会員)

有限会社 KEY デザイン事務所
〒460-0014 愛知県名古屋市中区富士見町 7-12
センチュリー富士見 1102
tel:052-728-2165 fax:052-755-4264 kamezaki@key-d.jp

近年さっぱり JARA とは縁が薄くなりました。現業はまだ事業を継続しています。私自身は水彩画家としての活動がメインになっていますが JARA のことは忘れていませんよ。

**山田 久仁夫** KUNIO YAMADA (特別会員)

山田デザイン事務所、アトリエ・ヤム
〒456-0027 愛知県名古屋市熱田区旗屋 2-25-15
tel:052-682-2421 fax:052-682-2331
yamadadesign@sage.ocn.ne.jp

「絵のある暮らしはなんと楽し！」
水彩画家として充実した日々を送る毎日
Happy go Lucky!

**新入会員**
高井 洋
YO TAKAI

この年になって定規や鉛筆、絵具などの旧友と再び向き合うことになりました。ハイレベルな会員のみなさんと情報交換することで、少しでも進歩できればと思っています。居住地は石川県ですが、北陸新幹線の開通もあって関東支部に所属しました。よろしくお願いします。

ピックアップ



中部支部

**新入会員**
杉田 章
AKIRA SUGITA

株式会社 ルームシー

建築バースに仕事として携わるようになって 10 年。現在は、独立し代表取締役として 7 名の社員と共に CG パースを制作しています。素晴らしいバースを描いている JARA の皆様と情報を共有し、勉強させていただければ幸いです。よろしくお願い致します！



丸い写真
新入会員をピックアップ



四角い写真
担当からピックアップ

関西支部

浅田 能男 YOSHIO ASADA

有限会社 アサダデザイン事務所
〒607-8301 京都府京都市山科区西野山百々町 30-1
tel:075-592-0931 fax:075-592-9992
asada-do@mail.bbexcite.jp

京都生まれ京都育ち！生まれてこれまで京都市内以外で生活した事があります。
バスの表現は手描き～CGと幅広いニーズに対応出来るよう頑張ってます。

河浪 三千代 MICHIKO KAWANAMI

ラビターアーキオフィス一級建築士事務所 設計・デザイン
〒854-0125 長崎県諫早市早見町 138
tel:0957-28-6005 fax:0957-28-6005
lapitakawanami@yahoo.co.jp

作品展。「ス、スゴイ…！」と皆さまのバスを眺め、ウットリしてやつがいたら、
それ、私です。軽くパンチを喰らって、最西端の長崎に帰り、また1年頑張るのです。

住元 敏郎 TOSHIRO SUMIMOTO

BOX DESIGN STUDIO
〒655-0042 兵庫県神戸市垂水区西脇 2-3-46 パークハウス舞子 702
tel:078-785-4931 fax:078-785-4932
box@athena.ocn.ne.jp

時代の要求に応えきれていないのでは、自分の技は まだまだ という想いです。
いつになんでもチャレンジ、でしょうか。

徳見 浩嗣 HIROTSUGU TOKUMI

徳見建築デザイン
〒559-0082 大阪府高槻市明野町 12-2
tel:072-674-6035 fax:072-674-8014
info@tokumi.com

すこしバスから離れていますが、プレゼンには手描きのスケッチが威力を発揮しています。スケッチで先方に理解頂き、信頼も得ています。

中岡 知也 TOMOYA NAKAOKA

BURNISH Viz Studio
〒104-0045 大阪府大阪市北区天満橋 1 丁目 3-21
naimase observations 内
nakaoka@burnish-viz.com

建築バスというのは僕の中では天職だったりかなーと思ってます。幸いにも
建築・アート・PC などが好きな性分で、あとは 1 番肝心な絵心が長けていればいいの…と思う今日このごろです。

新入会員 田島 ソヘイル SOHEIRU TAJIMA

海外で土木工学と建築学を勉強しました。建物のバス作りとデザ
インは最高の趣味です。



中村 泰剛 YASUNORI NAKAMURA

なかむら工房
〒584-0052 大阪府富田林市佐備 723
tel:0721-35-0665 fax:0721-35-0665
n-koubou@nike.eonet.ne.jp

僕のような個人事務所の場合、普段の業務ではどうしても横の繋がりが少なくなりがちですが、JARA に入会してから横の繋がりが増え、様々な取り組みも参加するようになり色々な良い刺激をもらっています。



西川 修 OSAMU NISHIKAWA

STUDIO・N
〒606-8105 京都府京都市右京区太秦森ヶ前町 19-33
tel:075-863-3177 fax:075-863-3177
studio.n@nifty.com

早い頃に見たバスの臨場感にすっかり魅せられいつしかやりたい仕事に・・・
そして気が付けば自分もこの道に、この歳になんでもまだまだ修行中、極めるまでの道のりは永遠と感じています。



河浪 三千代 MICHIKO KAWANAMI

ラビターアーキオフィス一級建築士事務所 設計・デザイン
〒854-0125 長崎県諫早市早見町 138
tel:0957-28-6005 fax:0957-28-6005
lapitakawanami@yahoo.co.jp

作品展。「ス、スゴイ…！」と皆さまのバスを眺め、ウットリしてやつがいたら、
それ、私です。軽くパンチを喰らって、最西端の長崎に帰り、また1年頑張るのです。



住元 敏郎 TOSHIRO SUMIMOTO

BOX DESIGN STUDIO
〒655-0042 兵庫県神戸市垂水区西脇 2-3-46 パークハウス舞子 702
tel:078-785-4931 fax:078-785-4932
box@athena.ocn.ne.jp

時代の要求に応えきれていないのでは、自分の技は まだまだ という想いです。
いつになんでもチャレンジ、でしょうか。



根来 祐史 HIROSHI NEGORO

NEGORO レンダリング
〒596-0821 大阪府岸和田市小松里町 2293
tel:0724-41-2482 fax:0724-41-2482
negoropers@ybb.ne.jp

カラオケは、あくまで趣味です。
本業はバス屋ですので、よろしくお願いします。



広畠 直子 NAOKO HIROHATA

ヒロデザイン事務所
〒536-0023 大阪府大阪市城東区東中浜 4-6-24
tel:06-6961-4568 fax:06-6961-4577
hiro_cg@d1.dion.ne.jp

その場の空気感をイメージ通りに表現できるバスを、描いていきたいです。



徳見 浩嗣 HIROTSUGU TOKUMI

徳見建築デザイン
〒559-0082 大阪府高槻市明野町 12-2
tel:072-674-6035 fax:072-674-8014
info@tokumi.com

すこしバスから離れていますが、プレゼンには手描きのスケッチが威力を発揮しています。スケッチで先方に理解頂き、信頼も得ています。



中岡 知也 TOMOYA NAKAOKA

BURNISH Viz Studio
〒104-0045 大阪府大阪市北区天満橋 1 丁目 3-21
naimase observations 内
nakaoka@burnish-viz.com

建築バスというのは僕の中では天職だったりかなーと思ってます。幸いにも
建築・アート・PC などが好きな性分で、あとは 1 番肝心な絵心が長けていればいいの…と思う今日このごろです。



福村 良文 YOSHIFUMI FUKUMURA

エフアトリエ
〒770-0942 徳島県徳島市昭和町 8-87-117
tel:088-656-5801 fax:088-656-5801
fukumura@nmt.ne.jp

バス歴 21 年を迎え バスを人に伝え教える事に喜びと力を入れています。



新入会員 田島 ソヘイル SOHEIRU TAJIMA

TOMOYA NAKAOKA
BURNISH Viz Studio

建築設計事務所、不動産広告向けの建築バス制作会社を経て 2016
年から独り立ちました。なかなか業界の人たちと接する機会もな
く JARA に入会してみました。日々、絵心と最新の技術の研究摸索
を繰り返しています。皆様どうぞよろしくお願い致します。



藤田 直樹 FUJITA NAOKI

tel:090-9717-7162
mail@cg-factory.jp

私の場合、職場の環境であまり作成したバスについての意見を聞くことがありま
せん。ここがよくない、などの声を聞きたいので会員の皆さんに見ていただく機会
を増やして、もっと勉強していきたいです。



藤本 正敏 MASATOSHI FUJIMOTO

株式会社 建築設計フジモト
〒671-0218 兵庫県姫路市飾東町 19-7
tel:079-253-1532 fax:079-253-1530
fujimoto@box.email.ne.jp

バスの種類も多様になったが 施主の前で描く、鉛筆でのイメージスケッチが一
番効果を発揮している。訳の分からぬ話が瞬時に分かり合える。まだまだ表現方法
はあるんだろうけれど 頑張ってみようと思う。



本田 頴 AKIRA HONDA

スタジオ AM
〒807-0821 福岡県北九州市八幡西区陣原 4 丁目 8-21
tel:093-693-1234 fax:093-693-1234
studio-am.27617@k4.dion.ne.jp

いつもこんなバスでいいのかなど自問自答の繰り返し。クライアントの「イメ
ージぴったり。」の言葉で一安心。これからもまだまだ続いている。



本田 雄二 YUUJI HONDA

有限会社 エイ・アール工房
〒861-4134 熊本県熊本市南区刈草 3 丁目 17-1
tel:096-211-7908 fax:096-358-7015
arkoubou@ori.bbiq.jp

手描き、CG 両方で頑張っています。専門学校での指導も 3 2 年目になります。最近
水彩画の販売とドローンによる空撮も始めました。



松田 邦裕 KUNIHIRO MATSUDA

有限会社アートデコ
〒550-0011 大阪府大阪市西区阿波座 1-12-16 阪和ビル南館 4F
tel:06-6536-0239 fax:06-6536-0238
artdeco@skyblue.ocn.ne.jp

55歳まだ 仕事もサーフィンも現役です。仕事は後 10 年ぐらいはできそ
うです。 サーフィンは後 5 年何とかという感じですかね~。



宮後 浩 HIROSHI MIYAGO

株式会社コラムデザインセンター
〒542-0081 大阪府大阪市中央区南船場 1-5-11 コラムビル
tel:06-6267-4631 fax:06-6267-4632
miyago@column-design.com

バスを描いて半世紀、様々な使われ方を体験してきました。言葉よりも視覚に訴
えることの重要性、すべてのクリエーターが描けることが必然だと思います。



【作品展データ管理】担当 大熊 功至 YOSHINYUKI OHKUMA

作品リスト作成および
画像管理・図録作成・etc.



【作品展データ管理】担当 中村 泰剛 YASUNORI NAKAMURA

作品リスト作成および投票及びアン
ケート集計画像管理・映像編集・etc.



JARA2016 大阪展実演セミナー 『魅惑のフォトショップ』 ～マル秘テクニック♡すべて魅せます♡～

JARA2016 大阪展で開催されたセミナーの様子を紹介します。

普段なかなか目にすることが出来ないプロの「マル秘テクニック」レンダラー4人が包み隠さず魅せてくれました。



水彩とフォトショップのいい関係

～手描きとデジタルのハイブリットパース表現～

湯浅 横也（コラムデザインセンター）

●手描きパースをPhotoshopを使って仕上げていく方法を解説しました。



●スケッチアップでモデリングを作成。そのとき、できるだけ無駄な線を残さないように作成し、完成後線画として水彩用紙にプリントアウトする。



●外壁テクスチャ以外を水彩にて仕上げます。その後スキャンしてPCに取り込む。



●データ化したものをフォトショップで開き、外壁テクスチャをメーカーサイトより読み込み、フォトショップの中で変形をかけ貼り付け、陰影をつける。点景も別に描いたデータを貼り付ける。



窓の魅せ方

～室内表現から映り込みの表現まで～

西口 浩英（コル・アート・オフィス）

●より良い建物の表現でも窓の表情ひとつでガラッと雰囲気が変化するものです。擬似表現することで窓の中の奥行きやガラスの透明感といった部分をご紹介しました。

●窓の中は3Dモデリングしていないので平面的なまま。窓中写真のストック画像を貼り付け、いろいろな調整レイヤーを使って好みの色合いにする。



●光源を入れたいので暗めに色調整を行い、覆い焼きカラーで光源を適当に入れる。



●色の付いている部分が窓の表現に関するレイヤー構成。

●空が写り込んでいるように白色のレイヤーを載せる。その時に手前にある樹木のシルエットで部分的に切り取ったりして木の写り込みを表現すると同時に窓の中の写真が見えて奥行き感が出てくる。



●その他の窓表現の例



学生、設計関係者、JARA協会員と、セミナー参加者いろいろ

手書き風 Photoshop の使い方から、3Dとの連動で景観シミュレーションにも応用できるテクニックなど充実した内容でしたが、軽妙な司会進行も相まって中だるみもなくほぼ時間通り進行、最後にプレゼンターとのトーク&ディスカッションでセミナー終了。

オープニングパーティーに・・・・

いろんな世代の方々に参加していただき終始和やかな雰囲気で、名刺交換など親睦を深めていただけたのではないでしょうか・・・・



点景物の表現バリエーション

～人物のポーズ、樹木の変形加工／ワープ、パペットワープ～

宮崎 岳彦（アトリエ・アルム）

●Photoshopを使った画像の変形加工には様々な種類方法がありますが、今回はワープ、パペットワープを中心に、点景物（人物・樹木）画像加工の例を紹介させていただきました。市販されている画像をそのままでは事足りないことはよくあります。

●人物のポーズ：パペットワープを使ったポーズ変形。微妙な変形を従来からある変形ツールよりも簡単にできます。

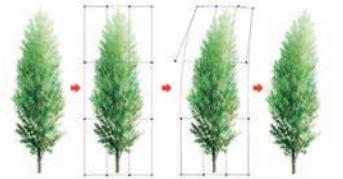


上の画像の右3点が変形後の画像。足の交差（どちらの足が前にくるか選択できます）や、上体の動きがポイント。



●樹木の変形加工：

ワープを使って風になびく高木。ボプラ（らしき樹木）が風になびく様子をワープ変形で簡単にできます。



●写真素材を少しイラストタッチに・・・

写真素材の画像を絵のタッチに合わせる為の方法の一例を紹介しました。
[まとめ]

特に人物の写真を組み込む場合、その権利に関しては十分な注意が要求される時代です。また権利がクリアされた市販の写真画像であっても、制作において「Activity」の表現を求められる場面が多く、画像の加工は大事な工程になること思います。

- ・機械生成に頼り過ぎにならないこと。
- ・いずれはクオリティ的に横並びになる。
- ・しかし、便利なところを利用しない手はない。
- ・自分で描いたものは全て個性になる可能性。
- ・手を動かしてイメージを創り上げる。
- ・時間がある時は、大いに無駄なことをする。



JARA2016 東京展ギャラリートーク

『CG アニメーションの現在と未来』

～建築 CG アニメーションの表現手法／最新技術と今後の展望～

静止画に代わるヴィジュアライズとして、アニメーションは CG の登場以来親しまれてきました。近年、高性能なリアルタイムレンダラーの登場により、アニメーションのワークフローは変わりつつあり、アニメーションの裾野は広がりつつあります。本トークイベントは JARA 出展作品を中心に、プレゼン上でのアニメーションのメリットや、表現の可能性、制作上の利点などをユーザーレベルで語り合う企画として実施しました。

山崎 信宏 (大成建設株式会社)**池田 裕紀** (株式会社 日建ハウジングシステム)**渡辺 健児** (株式会社 vicc)**浅古 陽介** (有限会社 NAU 建築デザインスタジオ)

建築 CG アニメーション制作のポイントから最新のリアルタイムレンダリングについて議論。「レンダリング時間の短縮により我々のワークフローはどう変わるか」「本当に表現力を比較される時代がきた」というディスカッションから、教育の現場まで話題は広がる。



「JARA cafe (セミナーや録画配信) / 011」よりご覧ください。

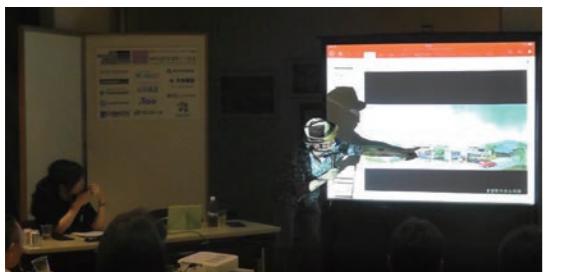
録画編集したものを JARA の WEB サイトにて公開しております。



『パース二人語り』

～出品作を語る～

CG レンダリングにこだわる浅古と、CG を利用した手描きハイブリットの上野が、こだわりポイントについて解説。また JARA2016 出展作品を中心に近作について語り合い、いわゆる「パース」の醍醐味を、丁寧に味わう夜となりました。会場では飲み物を用意し、急遽「JARA bar - ライブ -」仕様で実施しました。

上野 真理 (株式会社アルモ設計)**浅古 陽介** (有限会社 NAU 建築デザインスタジオ)

会員内で毎年行っている「好きな作品投票」でお互いにピックアップした作品について「どうしてこういう表現にしたのか」「実はこんないいさつがあり…」など、一点一点をじっくり堪能。

来場者からの質問も「透かすはどういうところが大変なのか…」「チーム制作、とりわけハイブリッドパースを制作する時のディレクションはどういう体制で…」「設計者とレンダラーのコラボレーションで重要なことは…」など、具体的。



「JARA bar (時に熱く、時にゆるく、時に酒を酌み交わしながら語る) / 第六夜」よりご覧ください。

録画編集したものを JARA の WEB サイトにて一部公開しております。



about JARA

2017 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) 長谷川繁幸

本部広報 (関東支部広報兼任) 上野真理

作品展担当 山崎信宏

関東支部長／海外交流委員 渡辺健児

中部支部長 (中部支部広報兼任) 村瀬正彦

中部支部会計 後藤亮

関西支部長 湯浅頼也

関西支部会計 浅田能男

関西支部広報 根来祐史

監事 (2017 年度) 斎藤正樹・安松一雄

広報委員会

委員長 上野真理

WEB 委員 西川哲矢・黒田克史・長谷川繁幸

図録広報誌編集委員 上野真理・都丸悠介・黒田克史

デザイン印刷担当 滝口優一

作品展リリース担当 西口浩英・長谷川繁幸・滝口優一

アーカイブ担当 宮崎岳彦・上野真理

『建築の表現』インタビュー 浅古陽介

JARA2017 実行委員会

実行委員長 宮崎岳彦

副委員長 湯浅頼也

アドバイザー 上野真理

事務局／協賛担当 山田淳一郎・小西恵一

会計 (東京展兼任) 長谷川繁幸

作品データ管理 中村泰剛

特別企画コーナー 浅古陽介・宮崎岳彦

映像コーナー 西川修・中村泰剛

他委員 (東京展兼任) 雨宮正明・舟越美紗

東京展実行委員長 渡辺健児

他委員 雨宮正明・黒田克史・尾箸恵美

舟越美紗・都丸悠介・西川哲矢

長谷川繁幸・山崎信宏・小西恵一

名古屋展実行委員長 村瀬正彦

他委員 坂井田優実・金田奈美・後藤亮

大阪展実行委員長 広畠直子

他委員 西川修・浅田能男・根来祐史

渡辺廣史・中村泰剛・西口浩英

学生向け企画実行委員会

担当 浅古陽介・宮崎岳彦・浅田能男

編集後記

2011年__図録に読み物部分をと首を突っ込んだのが運の尽き。2012年__原稿を自分で作るようになり、A4サイズの図録+広報誌という今の形に変更した。皆さんに数々の分担をしていただきながら数年。ついに今年は新しい編集委員に全面的に任せ、かなり楽をさせてもらった。「担当」というのは、初回はこなす事で精一杯かもしれないが、2回目は自分のやりたいくらいに変わらざるを得ない。2020年に40周年を迎える当協会は今が変わり時。若い彼らにそのチャンスが回ってきた。やはり風は流れた方がいい。(上野)

JARAに入会した切っ掛けの一つは広報誌を読んだ事。レンダラーという職業の人をメディアで見聞きする機会が殆ど無い現状、本誌のコラムや企画は貴重な情報源だったのです。私は純粋な意味ではレンダラー専門の人間ではないかも、と一歩引いて始めたJARA活動ですが、会員の方々と交流する内に予想以上に様々な人がJARAで繋がっており私もその一員なのだと知りました。そして各々のフィールドで聞う皆さんの姿と声と作品を少しでも紙面でお届けする事に大きな意味があると今は考えています。(都丸)

入会案内

■正会員資格

業務または業務の一部で「建築および空間の視覚化」を職能としている個人(会社員、フリーランス問わず)とし、制作ディレクション業務も含みます。正会員は本会の主構成員として事業や活動に参加し、役員の選挙権と被選挙権を有します。入会に際しては作品 5 点の提出をいただき理事会の承認を要します。

*「建築および空間の視覚化」とは、建築・インテリア・ランドスケープなど、それらの空間もしくは環境をパース・動画を含む様々な手法を用いて視覚化することを指します。

■入会申込みは JARA の WEB サイトから

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

JARA では随時会員を募集しております。JARA 会員はバースペクティブの概念を元に建築・土木・環境空間を描き表現する職能者で構成され、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。CG 制作者、手描き制作者、それらをディレクションする方など、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。

