

PERSPECTIVE

Catalog of

JARA 2018

The Exhibition of Architectural Visualization
建築パース 2018 展

- 05 会員作品図録
- 33 光藤俊夫会長を偲んで
福永文昭 / JARA 初代理事長
坂井田優実 / JARA 前理事長
- 35 レンダラーズコラム
「感覚」
池田裕紀 / 日建ハウジングシステム
- 40 会員名簿+ヒトコト
- 47 活動紹介
大阪展セミナー 2017
東京展セミナー 2017
- 50 about JARA

PERSPECTIVE
JARA広報誌 パースペクティブ

編集・発行

日本アーキテクチュラル・レンダラーズ協会
〒170-0013 東京都豊島区東池袋2-7-3 柄澤ビル4F
TEL 03-5956-5029 FAX 03-5956-5038
<http://www.jara-net.com>

ごあいさつ

設立 38 年を迎え、日本アーキテクチュラル・レンダラーズ協会の作品展『JARA2018』（建築パース 2018 展）を例年通り開催できる運びとなりました。今回は東京、大阪、名古屋の順にて巡回展示いたします。

これも長年にわたり JARA の作品展を文化事業としてご理解くださり、ご支援いただいている協賛法人・企業の皆様のおかげとっております。心より御礼申し上げます。また、図録・広報誌作成においてご寄稿をくださった皆様にも深く感謝申し上げます。

今回は例年通りの会員作品・海外団体作品に加え、特別企画として近年私たち職能において頻繁に要求される「にぎわいの表現」をピックアップし、展示をすることにいたしました。単に建築を描くだけでなく、その情景に関わる人々の様子などを表現することの重要性を、より強く求められるケースが増えてまいりました。この職能の担い手達が、どのようにその要求に込めているのかの一端を見ていただければと思います。

昨年 12 月、当協会の会長職を設立時より務めていただきました、光藤俊夫氏がお亡くなりになりました。氏は竹中工務店にて設計のお仕事に就かれ、その在職時代に JARA の設立に大きな力となっておりました。その後協会の活動を通じて、私たち職能者の道筋を幾度も示していただいたことには、ただただ感謝するばかりです。この場を借りましてご報告いたしますと共に、簡単ではありますが光藤氏の協会における活動の足跡を展示させていただきます。

ご来場の皆様方には心より感謝申し上げます。ご高覧ご講評いただければ幸いに思います。

宮崎岳彦

日本アーキテクチュラル・レンダラーズ協会 理事長



JARA2018

The Exhibition of Architectural Visualization

- 建築パース 2018 展 -

Outline

発足以来38年間続いている建築ヴィジュアル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。



東京展

2018.8.25 (土) — 9.1 (土)

開館時間 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」西口・都営地下鉄「三田駅」から徒歩3分



大阪展

2018.9.7 (金) — 9.11 (火)

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

2018.9.24 (月) — 10.4 (木)

開館時間 火・水・木・金 / 10:00 - 18:00
土・日・祝 / 10:00 - 17:00
休館日 9/25・10/1
名古屋都市センター11階 まちづくり広場
名古屋市中区金山町1-1-1 金山南ビル
TEL.052-678-2200
「金山駅」南口すぐ

協賛

株式会社アルモ設計

株式会社カワチ

建築模型材料

清水建設株式会社

大成建設株式会社

大日本印刷株式会社

株式会社竹中工務店

株式会社Too

株式会社日本HP

HPフックステーションZシリーズ

一般社団法人 日本パーステック協会

パース検定・パース教育

ロンシール工業株式会社

Catalog of

JARA 2018

The Exhibition of Architectural Visualization
建築パース 2018 展

光藤俊夫会長を偲んで

日本アーキテクチュラル・レンダラーズ協会（JARA）の発足時より会長職を務めていただきました、光藤俊夫氏が昨年12月4日に他界されました。ほぼ38年の永きに渡り会の為に尽力くださり、多くの会員への道しるべを示してくださいましたことに、心から感謝申し上げます。1980年7月の設立総会にオブザーバーとして出席させていただいた私ではありますが、当時から設立7年近くを経るまでのことはあまりよく存じておりません。ここでは、JARA 設立時に初代理事長を務めていただきました福永文昭氏、前理事長の坂井田優実氏に設立当時の思い出、光藤会長への想いをご寄稿いただきました。

JARA 理事長：宮崎岳彦



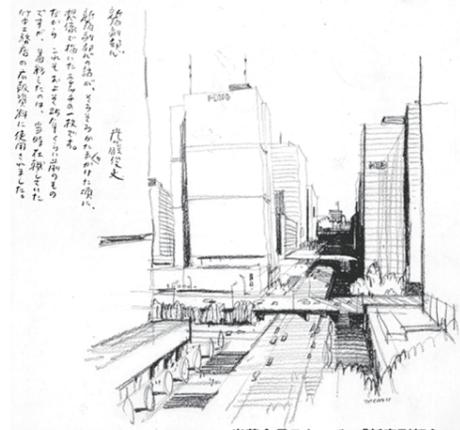
光藤会長（1981年第2回JARA総会にて）

光藤俊夫

- 1930年 大阪に生まれる。
- 1950年 大阪工業大学専門学院建築学科卒業。
- 1953年 京都市立美術大学美術学部西洋画科卒業。
- 同年、竹中工務店に入社。
- 1986年 同社退社。光藤建築研究室。昭和女子大学大学院教授。
- 2005年 同大学院名誉教授。
- 2017年12月 帰天 洗礼名 アントニオ光藤俊夫

著書

- 椅子劇場一家具未来形
- 明治・大正建築覚え書
- 椅子の世界
- デザイナーのための家相読本
- デザイナーのためのプレゼンテーションテクニック
- インテリア演出論
- インテリア構成術
- 住宅の家具（建築技術選書 21）
- 絵とき日本人の住まい 他多数



光藤会長スケッチ 「新宿副都心」



光藤会長
（1990年10周年記念事業にて）

福永文昭

JARA 初代理事長
元日建設設計東京事務所パース担当
フクナガレンダリング主宰



私が日建設設計東京に入社したころは、東京タワーの設計で毎日鉄骨の図面ばかり画かされていた時でした。構造図の鉄骨を見るのが嫌で、上司に「パースを描きたい」と言ったところ即OKが出て、その日からパース屋となりました。レンダラーズ協会が発足をしたころの話です。当時パースを描く名人と言われる人は、竹中工務店の光藤俊夫さんと、清水建設の高須賀晋さんくらいなもので、建築設計事務所にはパースの上手い人はほとんどいませんでした。その頃高須賀さんがパース専門の事務所 TANA(後に「ドーム」と名称変更)を設立し、日建設設計大阪から刈谷拓爾氏が入社、私も慌てて入社させてもらいました。当時のパースの制作の価格は初任給が相場と言う時代でした。出版社グラフィック社のバックアップで設立した、レンダラーズ協会がよちよち歩きで歩み始めたころです。

銀座の小松ストアやテアトル東京（映画館）のパースで、名を轟かせていた光藤氏にレンダラーズ協会会長として就いていただくことに決まり、協会事務局の小西氏と共に竹中工務店東京を訪ねましたが、当初は光藤氏のパースの副業に繋がるとのことで、許可が得られず苦労しました。その後、話は進展しましたが、今にして思えば光藤さんに会長になっていただき、本当に良かったと思います。ありがとうございました。お疲れ様でした。

福永文昭



光藤会長スケッチ 「大阪歌舞伎座」

坂井田優実

JARA 前理事長
エルファ・アーキテクト



光藤会長と坂井田氏
（2012年作品展会場にて）

在りし日の面影を偲びて

光藤俊夫会長におかれましては、1980年の創設期より2017年12月までのおよそ38年の長きにわたり、協会のため多大なご貢献をいただきました。ここに心からの感謝と尊敬の念を以って謝意を表する次第です。光藤会長（以下「会長」と記）は、竹中工務店設計部にて設計の傍ら、パースの先駆的な存在としても高名な方でありました。縁あってJARA会長としてお招きしたことで会員の士気が高まり、延いては我が国のパースのクオリティが世界トップレベルとなりましたことは周知のとおりです。

私は1983年に入会し翌期のイベントで初めてお目に掛ったように記憶しております。当時、竹中工務店の大きなプロジェクトを率いておられた会長は、若々しくも威風堂々として近寄り難い印象でしたが、一旦ご登壇なされれば誰をも魅了してしまうお話とユーモアのセンスには感銘を受けました。

協会は、会長夫人の故光藤タカ子様（園芸家・著書にグリーンインテリア LESSON、育てて食べるハーブ、他）にも一方ならぬご尽力を賜りました。夫人は献身的で慈愛に満ちたお人柄で、感謝に堪えない思い出が幾つもございます。更にはご令嬢の村岡マリ様におかれましても貴重なお時間を割き、数多くのレセプション等には会長にご同伴下さいましたこと厚くお礼申し上げます。

25周年記念事業JARA大賞『文化財建築を描く』、30周年記念事業JARA大賞『美術館・博物館建築を描く』では、協会の顧問的存在である半澤重信先生（建築家・元文化庁文化財保護部主任文化財調査官）とともに、日本を代表する著名建築家の皆様方を招聘しコンペティションの審査員を無償で引き受けていただくなど、会長と半澤先生の信用なしにはあり得ない事業を実現させていただきました。

また半澤先生ご監修のもと、文化庁後援名義・門外不出の文化財設計図書（但し「使用目的及び期日厳守」）を受けられたことは協会の大きな誇りです。

総会、イベント、海外交流と、思い出は尽きません。会長は常に会員の皆に暖かく接してくださいました。女性初の理事長就任とのことで励ましのお便りをいただいたときには勿体なさのあまり涙したことも。

在りし日の面影・・・

会長が夫人を伴っておられる時はいつも、それはそれは晴れやかな笑顔でした。今、きっと御夫妻で天国から仲睦まじく協会を見守っていて下さると思うと幸せな気持ち

ちになります。

JARAはこれからも世代を担う若い仲間を迎え入れ、皆で力を合わせて歴史を紡いでまいります。

会長、ご家族の皆様、ご恩はいつまでも忘れません。本当に本当に有難うございました。

坂井田優実

最後に、JARA 発足2年目の1981年に開催された作品展『PERSPECTIVE' 81』開催時に、光藤会長が寄せた文の抜粋を載せさせていただきます。

「建築の心」の展開

・・・パースペクティブは、このような展覧会のためにあるものではありません。その本来の目的はあくまで建築主との間での、円滑なコミュニケーションの中にあります。しかし、それはやがて誰もが享受し得る社会環境形成の上で、多くの人たちの認識と共感の上に立つものとならなければなりません。その意味では、時にそれらの作品が、そしてその作品の内奥ひそむもの、すなわち「建築の心」を広く紹介する、そんな新しい機会の誕生を喜ばないわけにはゆきません。



光藤会長パース作品
銀座・小松ストア（1956）
「透視図のテクニック」（彰国社 1959年 高田秀三・西川驥・金春国雄 編著）より

協会名称について

設立時（1980年）の名称は現在と同じく「日本アーキテクチュラル・レンダラーズ協会」として発足しましたが、英語表記として「Architectural Renderers」としており、略称として「AR協会」、「A&R協会」などと呼んでいました。

翌年1981年、協会正式ロゴマークが作られ、その際英語表記を「Japan Architectural Renderers Association」と正式に決定されました。以降協会略称を「JARA」と呼ぶようになりました。

感覚



池田 裕紀 HIROKI IKEDA

1976年 埼玉県生れ
 1999年 東京造形大学造形学部
 デザイン学科デザイン専攻
 II類卒業
 2005年 日建ハウジングシステム入社

まずはじめに

この話を頂き過去のレンダラーズトークを改めて読ませていただき、自分に皆さんのような為になるお話が出来るのかと思いましたが、建築パースというものに出会い 20 年目を迎える 2018 年、自分のパース半生（丁度折り返し地点でしょうか）を振り返ることで、何か忘れていた気持ちを思い出せるのではないかと今回このコラムを引き受けさせて頂きました。

私の基となるもの

遡れば幼少期、父の膝の上で車の絵を毎日のように描いていたところから始まるのでしょうか。少し成長するとトレペの束を与えられひたすら色々な物をトレースして絵を描いていました。立体を認識する感覚とモノを写し取る感覚はこの時自然と身についたのでしょう。更に当時 NEC の PC-9800 シリーズが我が家にもありました。子供ですからゲーム位しか出来ませんでしたが PC に対する免疫は出来上がっていたでしょう。改めて振り返ると確実にこれが私の基となっているのだと実感しました。また華道家だった曾祖父の流れで PhotoShop での植栽の感覚が・・・なんてことはありませんよね？
 建築に興味を持ったのは父が毎週見ていた「渡辺篤史の建

もの探訪」の影響が大きいと思います。しかし工学系の建築学科を目指すも学力の問題で美術系の建築にシフトします。これはフジテレビの昼ドラ「愛の天使」の影響です。主人公は渡部篤郎・・・渡○篤○の影響力恐るべしですね。パースというものに興味を持ったのは大学三年の時、設計事務所（現職場）でアルバイトすることになり模型製作や面積計算、カラートーンでの図面色付け（今の子は知らないかな？）などを経て CG パースを描くようになってからです。学校の課題では模型はそこそこに CG ばかり描いて講評に臨んでいました。当時は学生の所持金でも買った「Shade」を使用していましたが、事務所では代々パースは「MALTS-CAD3D」というソフトを使って描いていたのでこちらへ移行していきました。
 授業で手描きのパースを描くこともありましたが、それ以上に当時のレイトレーシングレンダリングであがってきた画を如何にリアルに格好良く魅せるかを試行錯誤し PhotoShop でのレタッチ作業に時間を費やした事が今の自分の基礎になっていると思います。

レイトレーシングの素の画、ハードシャドウ用の画、ソフトシャドウ用の画、スカイライト用の画、タイル目地だけの画（文字だけだと分かり辛いですが ...）。これらを PhotoShop で重ね合わせ全体のバランスを調整し画を仕上げる。今考えるととても効率の悪い作業だと思いますが、当時の環境ではこれしかなかったと思います。ソフトやハードの性能に恵まれ設定さえしっかり押さえれば、ある程度の画が出てくる時代（素晴らしい時代になりましたね）ですが、レタッチバリバリの時代があったからこそ、光の当て方、影の落とし方、光と影の関係を理解し表現できる能力が身についたのだと思います。
 当時は電車の外を眺めていると全ての建物がワイヤーフレームに見えていました。常に頭の中ではモデリングしていたのでしょうか。建物の軒裏を見ては影がどう落ちているのか、ガラスはどう反射しているのか、透過しているのか。もう病気ですね。
 絶対音感ならぬ絶対モデリング感と言っていました。今でもぼーっとしていると形状を見つめながらワイヤーフレームになっていることはあります。



私の中で何かが変わった一枚。

ASAI の AIP26 で初入選したパースです。
 元は雪の降る画ではなく、ピンク色の空の夕景でした（元画像を探したのですが見つめることが出来ませんでした。すみません）2005 年業務のコンペで作成したものです。時間があれば通常の青空のパースとは別に印象に残る絵を付け加えることにしています。特にコンペではクライアントに印象付ける事が重要ですから。描き終えたときに今まで描いてきたものとは明らかに違った絵が描けたという感覚を今でも覚えています。皆さんもそういった一枚があるのではないのでしょうか？これはその時の画を AIP 用にリメイクしたものです。



27 回、国際イラストレーションコンペ入選作品
 元は業務で作成した世田谷区の景観協議用のパースで標識やガードレール、電柱などを正確に落とし込み再現したものです。もちろん提出時は青空のパースでした。それをコンテスト用にアレンジした作品です。ふつうの社宅をどう印象的な絵にするかを考え雨の表現と挿し色の使い方に工夫してみました。



30 回、国際イラストレーションコンペ入選作品
 他にパッシブデザインコンペ 2014 で特別賞を頂いた際のメインパースとして使用。
 建築 CG パースコンテストで優秀賞を頂くなどコンペに多く絡んだ作品です。
 この頃はいかにレタッチしないで仕上げるかを追求した時期で、この作品もバルコニー内の植栽と人は後から配置しましたが、あとは全体の色味の調整くらいです。

感覚

私の作品を基に何か解説が出来れば良いのですが、難しい事を考えずに構図やライティングを決定していく直感型なので、なかなか人に自分の作品の解説をするのが難しく、苦手です。もちろん業務では最低限、設計者が何を表現したいのか。その先のクライアントが何を求めているのか。どのような用途で使用するのか。最終的には誰が見るのか。は意識します。

幸いなことに、今の環境ではそれさえ守れば自由にやらせてもらっています。逆にそれがきちんと守られ表現されていけば、評価される作品が生まれるという事だと思います。自分の感覚を信じて 20 年描いてきましたが、そこには前に述べた「私の基になるもの」が自信としてあるからこそだと改めて感じました。

私の過去の作品で 2013 年の JARA 展に出展した「GOLD」という作品があります。今までの作品の中で一番多くの人に評価していただいた作品だと思います。この頃はなんとなく古めかしい感じのフィルターをかけてレトロな雰囲気？みたいなものに嵌っていました。正直何故あの作品が、あそこまで皆さんに評価していただいたのか今でも謎なので、逆に私から皆さんにこの作品の解説をしていただくと私の勉強になるのでよろしくお願いします。

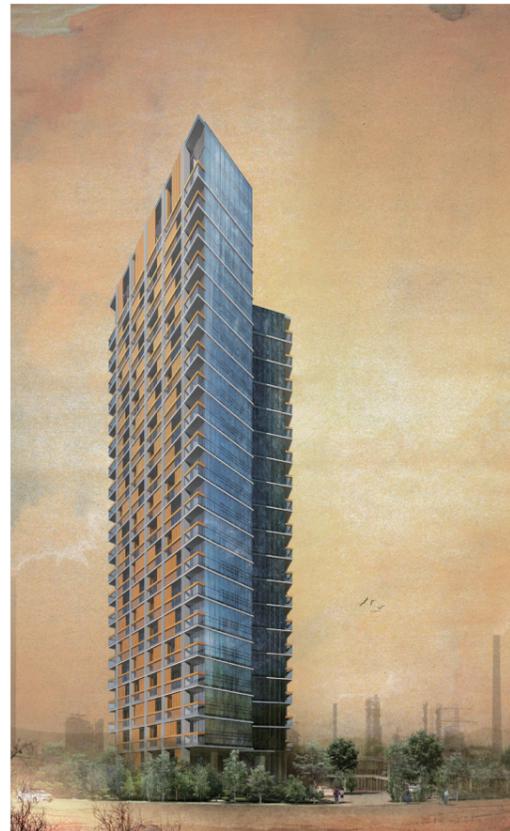
めまぐるしく変わる流れの中で

一昔前までは 3dsmax+Vray でフォトリアルな CG がメインストリーム、それが出来れば何とかかなる時代でした。今は PC のスペックも上がりソフトも多様化し様々な選択肢が増えました。もうこの歳になると現状維持でいこうかと思う時もありますが、根っからの新しもの好きには忙しい時代になりました。ゲームエンジンを利用したリアルタイムレンダリング、VR、BIM との共存、等々…。Lumion というソフトがありますがバージョンが上がる度に性能が上がっています。誰でも簡単に使えるソフトという事で、弊社では設計者が使うツールとして Lumion を推奨しています。正直私が使っているとはいけないのですが、あの限られたフィルターや機能の中で色々な表現をすることに面白さを感じています。

Unity を使用した体験型の VR も現在進行していますが、

それはまだまだ始めたばかりなので勉強しながら頑張っています。

そして BIM との共存。私の中で今の悩みはこれです。弊社では Revit を使ってプロジェクトを進行しています（新規プロジェクトは 100% の BIM 率）。ほぼ全てのプロジェクトでモデリングデータがあるという事になります。モデリングの手間が省けていいね。という話になるのですが、まだ BIM に移行して間もないという事もあります。ルールがきちんと整備されていない。こちらに関係のない情報が多すぎる。形状の修正が面倒…。などといった問題、何より生みの苦しみが無いので、愛着が湧かない。これは直感型、気持ちで画を描く私にとっては致命的です。今のこの流れの中で避けては通れないこの問題を解決しなければならないのが私の悩みです。



「GOLD」

業務で描いたコンペ用のパースです。AIP28 で入選した作品でもあり JARA 展にも出させて頂いた作品でもあります。「GOLD」という作品名の通り、色もそうですが黄金比に拘って描いた作品です。いつもは感覚で描くのですが少し実験的に考えながら描いてみました。



※動画作品です。QR コードから動画にアクセスできます。



過去三回行われている Lumion コンペの第二回の Architect Technical Talent 賞を頂いた作品。この時のお題は「未来の〇〇空間」で私たちは「未来のお墓空間」という 90 秒の動画を作成しました。普段プレゼン用の動画を作成するよりも、より強いメッセージ性のあるストーリーを考えるという事をこのコンペに参加するようになってから意識するようになりました。



※動画作品です。QR コードから動画にアクセスできます。



Lumion コンペ 2017 映像クリエイション賞作品。カンボジアに実際にある施設内に建てる villa を考え 90 秒の動画で表現しました。「地球ヴィラ」という壮大なテーマを 90 秒でどう表現するかを考え、年々クオリティーの上がっている他の作品とどのように差別化を図るか、Lumion というソフトの良さを活かしながらも Lumion ぽさを如何に無くすかを色々実験しながら作成した作品でもあります。



reTHINKING ARCHITECTURE COMPETITONS 海外のアイデアコンペで「#014 SAHARA ECO HOUSE」に会社の同僚と出して入選した際のメインパースを自分用に構造物に汚しを入れたり添景を増やしたりと少しカスタムしたものです。



CLT アイデアコンテスト 2017 で環境大臣賞を頂いたメインパースです。アイデアコンテストなので特に敷地も指定されていないのですが、コンセプト等から建物が生きそうな敷地を想定してパースを仕上げました。

こんなイベント
やりました

JARA2017 大阪展セミナー

『パースが出来るまでのプロセスの話』

～ BIM・ハイブリッド・手描き～

BIM データを利用したパース、3DCG と手描きのハイブリッドパース、そして手描きパース、それぞれの制作プロセスを 3 人のレンダラーが三者三様に紹介してくれました。



『温故知新』

手描き・2DCGを中心に様々なシーンを表現

渡辺廣史 (渡辺廣史パースデザインオフィス)



手描き・2DCGを中心に様々なシーンを表現。竹中工務店時代の設計者とのエピソードなど貴重なお話も多数。

CGから手描きまで様々な手法を駆使し描くパース

坂井田優実 (有限会社エルファ・アーキテクト)



手描き時代からのテクニックを CG にも活かすなど様々な手法を紹介

レンダラーとしての BIM を使用したパースのプロセス

村瀬正彦 (スマイロアーキテクトユニット)



BIM を取り巻く現状、学生達の BIM への意欲の強さと、そこから見える今後の展望など。

トークディスカッション

渡辺廣史 坂井田優実 村瀬正彦
湯浅禎也 (司会)



「JARA cafe (セミナーやイベントの録画配信) / 012~016」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。



こんなイベント
やりました

JARA2017 東京展セミナー

株式会社アマナ プロデュース

『制作の現場で役立つ著作権セミナー』

～業務における写真の使用について～

インターネットの普及により社会に公開されるあらゆる情報の著作権について全世界から監視される時代となった昨今。社会的信頼向上のため、また自身の創作物の権利を守るためにも私達が業務で扱う様々な画像の権利を取り巻く現状やルールについて紹介されました。

佐々木孝行氏 (株式会社アマナ)



株式会社 Too プロデュース

『今旬の VR について』

～ instaVR と設計現場の親和性～

BIM 化推進に伴い、今まで以上に VR の技術が活用されるシーンが増えてきた昨今、世界中で広く取り入れられている instaVR がどのように活用され効果を出しているか、その事例について紹介。

合野 琢真氏 (instaVR 株式会社 Director of Sales)



JARA2017 東京展ギャラリートーク

『制作のプロセス』

展示作品を中心に、様々なケースでのビジュアライゼーションのプロセスについて対談。組織やフリーランスという立場の違い、対象の違いなどに触れながら、その過程を解説し理解を深めました。

宮崎岳彦 (アトリエ・アルム)

山崎信弘 (大成建設株式会社)



「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) / 第七夜」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。



