

Catalog of

# JARA 2019

The Exhibition of Architectural Visualization  
建築パース 2019 展

● 会員作品図録 ..... 6

● アーキテクトトーク

青い線画の 20 年史

田中 智之 熊本大学 / TASS 建築研究所 ..... 30

● レンダラーズコラム

建築ビジュアライゼーションという仕事  
奥村 剛 梓設計 ..... 34

● 事務所訪問

株式会社ヴィック ..... 36

● TOPICS ..... 38

● 会員名簿 + ヒトコト ..... 41

● 活動紹介 ..... 48

● about JARA ..... 50

## 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

このたび「JARA 2019」と題した作品展を、東京・大阪・名古屋の3会場巡回で開催することになりました。本展は毎年行っている JARA のメイン事業であり、会員作品の展示を中心に、外部の方からのご協力も得て実施に至っております。

昨今はビジュアライゼーションに関するテクノロジーが次々進化し、xR や BIM も含め、巷では業界・職種を超えた勉強会や交流が盛んにおこなわれています。一昔前と比較すると、私たちを取り巻く環境は相当変わってきたと実感します。

そんな時代であっても昔から変わらないのは、目の前に求められている「表現」に向き合っている「個人」がいることです。制作に携わる者は、技術の研鑽・ソフトの習熟のみならず、目を肥やし良し悪しを説明できることも必要で、これは業界に関わらずビジュアライゼーション全般に言えることだと思います。

私たちが毎年開催しているこの展覧会は、出品者にもご来場者の皆様にも深く考察いただく機会になりえます。平年の展覧会は決して派手派手しいものではありませんが、誰もが職能を高められる機会として建築文化の一端を担ってまいりました。発足してくださった先輩方のご尽力に感謝いたします。

来年 JARA は創立 40 周年を迎えます。40 周年事業準備委員会を設け、事業の検討を開始しました。これまでも多くの皆様のご支援により事業に取り組んでまいりましたが、来年も期待してください。そして私たちの活動を、それぞれのお立場でご参加・ご支援いただけますと幸いです。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。また図録広報誌作成においてご協力くださいました皆様にも深く感謝申し上げます。

日本アーキテクチュラル・レンダラーズ協会 理事長  
上野 真理



# JARA2019

The Exhibition of Architectural Visualization

- 建築パース 2019 展 -

## Outline

発足以来39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（無料）も有り。  
特別展示：『建築写真の表現』  
写真家は建築の魅力をどのようにビジュアルに焼き付けるのか。  
一瞬の光と影を味方に建築（空間）をフレーミングする表現の技に着目する。  
（協力：日本建築写真家協会 <http://japs.jp/>）



## 東京展

2019.8.24 (土) — 8.31 (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  
J R「田町駅」西口・都営地下鉄「三田駅」から徒歩3分



## 大阪展

2019.9.13 (金) — 9.17 (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

2019.10.23 (水) — 11.3 (日)

開館時間 火・水・木・金／10:00 - 18:00  
土・日・祝／10:00 - 17:00 月曜休館  
初日は12:00から／最終日は12:00まで  
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

株式会社梓設計

株式会社アルモ設計

エプソン販売株式会社

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

株式会社竹中工務店

株式会社Too

株式会社日本HP  
HPワークステーション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

Catalog of

# JARA 2019

The Exhibition of Architectural Visualization  
建築パース 2019 展



# 青い線画の20年史

「タナパー」の変遷と展開、そして拡張

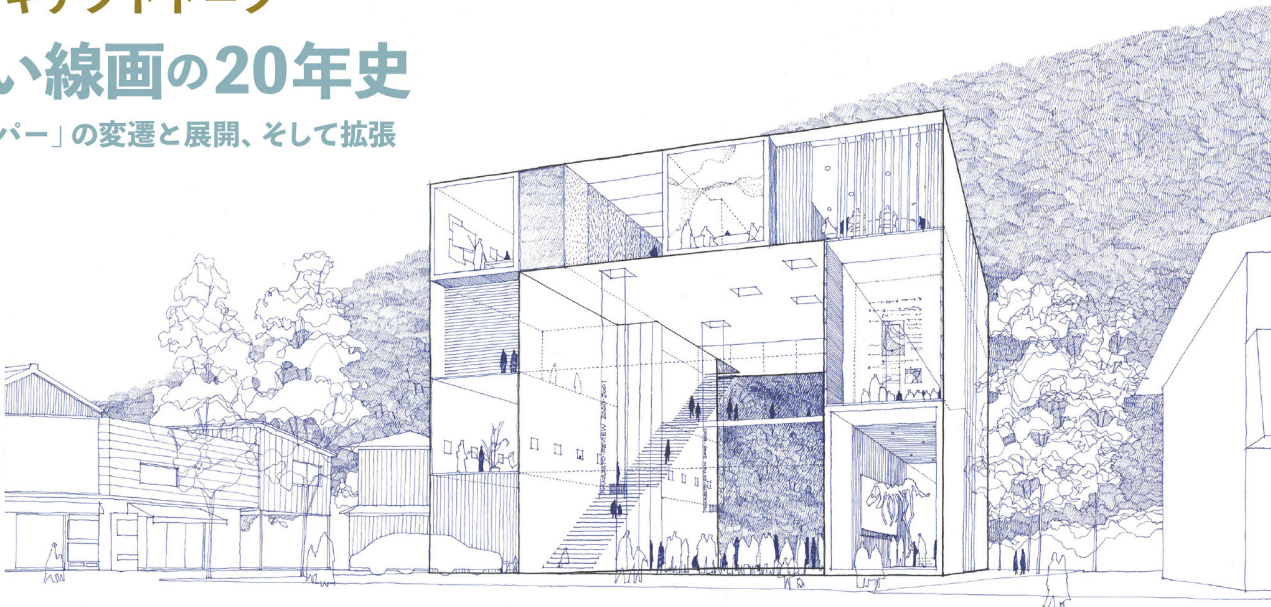


fig.1「中里村新庁舎」のプロポーザル時パース（2000年）

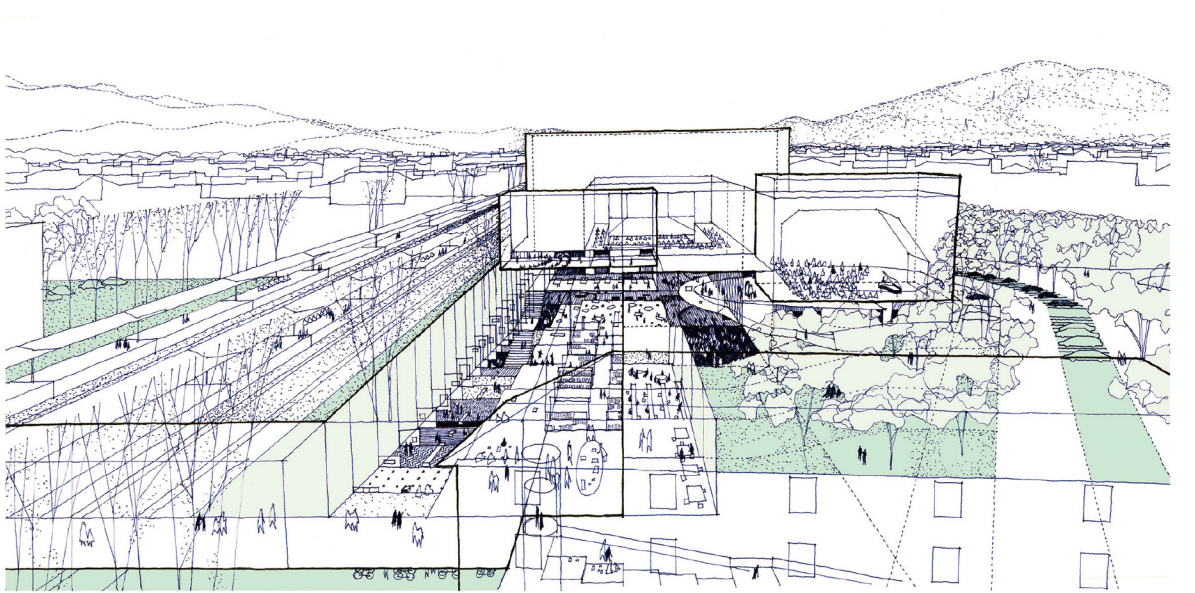
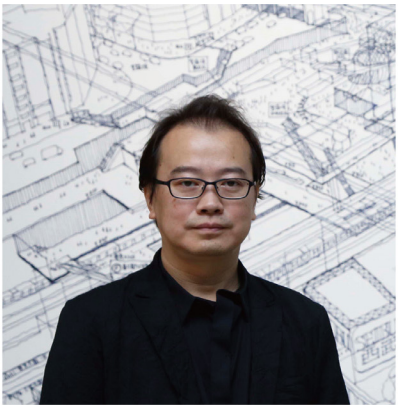


fig.2「茅野市民館」のプロポーザル時パース（2001年）



## 田中 智之

TOMOYUKI TANAKA

熊本大学／TASS 建築研究所

### 「タナパー」とは何か

1990年代後半から早稲田大学古谷研究室にて取り組んだ数々のコンペやプロポーザルで開発された、空間構成を伝えつつもその建築の佇まいや場の雰囲気、そして使われ方やアクティビティまでも伝えたいというマルチな表現を透明感のある青い線画でまとめたもの、を早稲田の後輩達がいつしか「タナ」かさんの「パー」スを略して呼び始め、じわじわと浸透していった呼称のことです。

当初は「パー」という語感に正直抵抗感もありましたが、時すでに遅し。結構な浸透力で広まっていったお陰で、初対面の方からも「タナパーの田中さんですね」と呼ばれる始末。最近ではあきらめの境地で受け容れることにしています。

その「タナパー」を、かれこれ20年以上も描き続けているなかで、実は当初の描き方に比べて考え方や描き方が少しずつ変容してきています。本稿ではそれを大きくI～III期に分けて紹介・解説し、それぞれの試みの意図や、その表現の可能性について考えてみたいと思います。

### I期 遠近法と多視点の融合

古谷研はコンペに強いというイメージがあるようですが、実は90年代は連戦連敗の時代。もはや伝説と化している「せんだいメディアテーク2等案」以来、なかなか

日の目を見ない時期が続きました。その転機となったのが2000年末から01年初頭にかけて立て続けに選定された、2つのプロポーザルです。まず「中里村新庁舎設計プロポーザル」では、大学の助手業務などで多忙を極めていたこともあり、実はメインパースをCGで準備していました。ところが提出直前で古谷誠章さんから「手描きでなければダメだ」と却下され、急遽差し替えという事態に陥ったのです。その猶予はナント3時間あまり。しかし短時間での描画が奏功したのでしょうか。一点透視図をベースにしながらも、伝えたいポイント（大きな門構えである構成、風景を切り取りつつ周囲となじむ、多種空間の集積、さまざまなアクティビティ）に的を絞ったレンダリングと点景の付加を行い、あのパースが生まれたのです（fig.1）。

もうひとつの「茅野市民館」の提出は中里の2週間後という、またまたハードな状況にあり、中里と同様の描画法をとったのでした。ただ茅野では要点として、駅と接続することによる都市との連続性や、駅のホームに沿う長い坂道やホワイエを多彩な機能がシェアする多重性が重要であり、その視点設定と構図の検討に時間を要した記憶があります。出来るだけ遠距離から望遠レンズで覗いたかのような、被写界深度を最大限深くしたようなイメージで構図をつくり、坂道添いやホワイエ周りに展開する様々な場所や活動が重畳するような表現に挑みました（fig.2）。

ここでは一点透視図という遠近法で建築の形態や構成を伝えつつ、多様な場の存在を多視点的に見てもらうことが可能か、といった問題に取り組んでいたと思います。

### II期 インテリア・ダイナミズム

2003年末に雑誌『コンフォルト』にて「階段の規矩術」という連載を始めました。ここでは建築家による階段を、それを取り巻く空間と共に「階段空間」として捉え、そのプロポーションやディテールと共に伝えるという趣旨での描画です。中里と茅

野での試行により、構成と多視点の両立という感じはつかめていたのですが、2つとも視点は建築の外にありつつ内部の感じを伝えるといった透視的手法。階段空間は是非とも視点が空間内に入ったもの、つまりより「臨場感」の高いものにしたいと思い、I期タナパーのインテリア・ダイナミズムの強化に取り組むことにしたのです。

階段空間といえば村野藤吾、ということで連載は「日生劇場」から始めました。劇場のホワイエ端部に大理石テッセラ張りによる湾曲壁面に包まれつつ、吊り構造で浮遊するらせん階段がその対象（fig.3）。

実際昇降してみると優雅に変幻するカーブと、頭上に覆い被さってくるような白い段裏面との交錯が印象的。その迫り来る段裏の感じを出すために頭上を肥大化させ足下を窄める、つまり全体をコップのように変形させつつ全体の形態や構成のバランスを何とか保持したい、という矛盾と格闘しながら遠近法を“ねじ伏せる”表現に挑みました（fig.4）。

また別の回では、前川國男による「東京文化会館」の赤いシリンダー階段空間を題材に。コンクリートの段板および蹴上板が片持ちで迫り上がり、RCシリンダー



fig.3「日生劇場」の階段写真

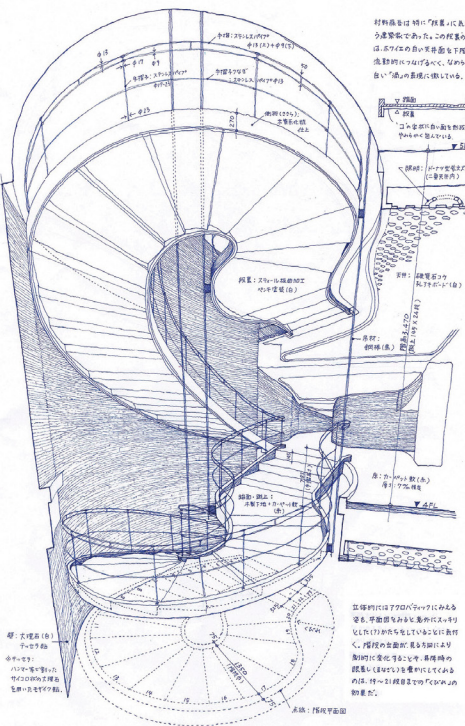


fig.4「日生劇場」のタナパー（2003年）

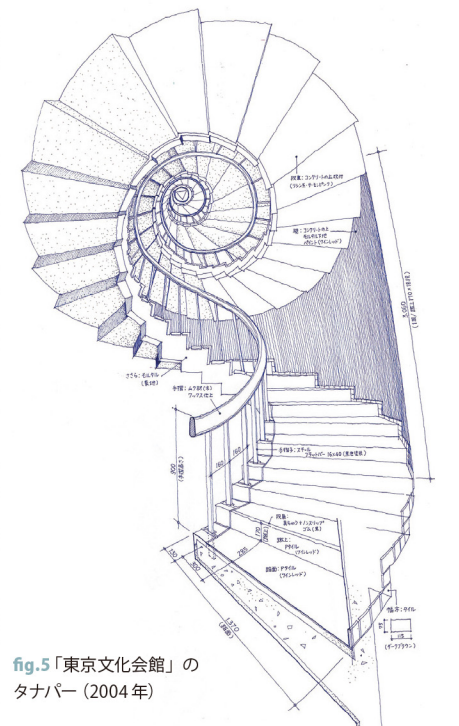


fig.5「東京文化会館」のタナパー（2004年）



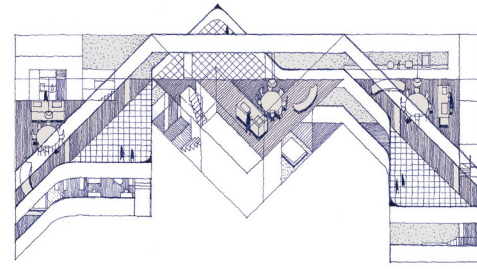


fig.6「京町の家」のシークエンシャル軸測投影図（2015年）

階段特有の閉塞性を、段裏の渦による上昇性と吹き抜けによる開放性が相殺している様を何とか伝えたい。その独特の空間性を伝えるために、昇降時における水平方向や、吹き抜けを見上げる垂直方法という2つの眼差しの透視図をシームレスに“融合させ”、実際の経験に近い臨場感に迫ってみようと考えたのです (fig.5)

### Ⅲ期 時間や経験の記述

東京文化会館での試行を経て、空間体験や時間の記述により関心が強くなったのは、雑誌『ディテール』にて「階段空間の解体新書」を連載していた2015年頃のことです。

ル・コルビュジェの建築的プロムナードや、アドルフ・ロースのラウムプランにおける時間や経験を何とか1枚の平面で表現したい、ということでコルビュジェの「サヴォア邸」や「クルチュット邸」そして「ラ・ロッシュ＝ジャンヌ邸」、ロースの「ミュラー邸」に取り組むことにしたのです。ミュ

ラー邸は、対称性を持った部屋がそれぞれは閉じつつも互いに開きながら立体的つながるという矛盾に満ちた空間構成を持ち、“シンメトリーな迷宮”とも呼ばれています。その難解な空間体験を記述するために、一点透視状の部屋たちが溶けながら数珠つなぎ状につながる連続空間、という描画法を選択しました。

また連載とは別に、当時自身で設計した住宅「京町の家」の雑誌発表時に、遠近法が感じにくい三角形平面の空間での感覚を伝えるために、“シークエンシャル軸測投影図”と名付けた図法を開発し (fig.6)、空間のかたちよりもモノや風景が主役となるような住宅の時間や経験の記述にも取り組みました。

それぞれの描画法は異なるものですが、II期のインテリアでの意識と、連続するシークエンスを融合させ、実際の建築や空間での経験を伝えようとする意図は共通しています。

このようなIII期に渡る展開を知ってかどうかはわかりませんが、最近変わったオファーをいただき、それを機にタナパー

の拡張が着々と進行しています。機関誌『リクシル・アイ』での「紙上の建築」では二次元だからこそ出来る新しい表現の可能性を追求してほしいと要望され、コルビュジェの国立西洋美術館が実際に無限拡張したらという設定で、見方によって奥行きが揺れ動く「無限揺動美術館」を制作。時間だけでなく奥行きの変幻に取り組みました。

また明石市立図書館からは、図書館とそれを取り巻く特徴的な地域環境を1枚にまとめて欲しいとの要請。そこで実際の距離やスケールを無効にし、強調したいものを大きくするなどをして抽象化を図り、遠近法をベースとしながらキュビズムやシュプレマティスムの心意気でまとめるという新技を展開。言うなればタナパーのマニエリスムの拡張とでも言うべきでしょうか (fig.7)。

この先タナパーは何処に向かうかはわかりませんが、平面と手描きの可能性を追求し続けるという姿勢は不変です。ぜひJARAの皆さんにも更なる平面表現の追求をしていただき、作品発表など一緒にできればと考えております。



タナパーを収録した大判著書『階段空間の解体新書』彰国社 (2018年)

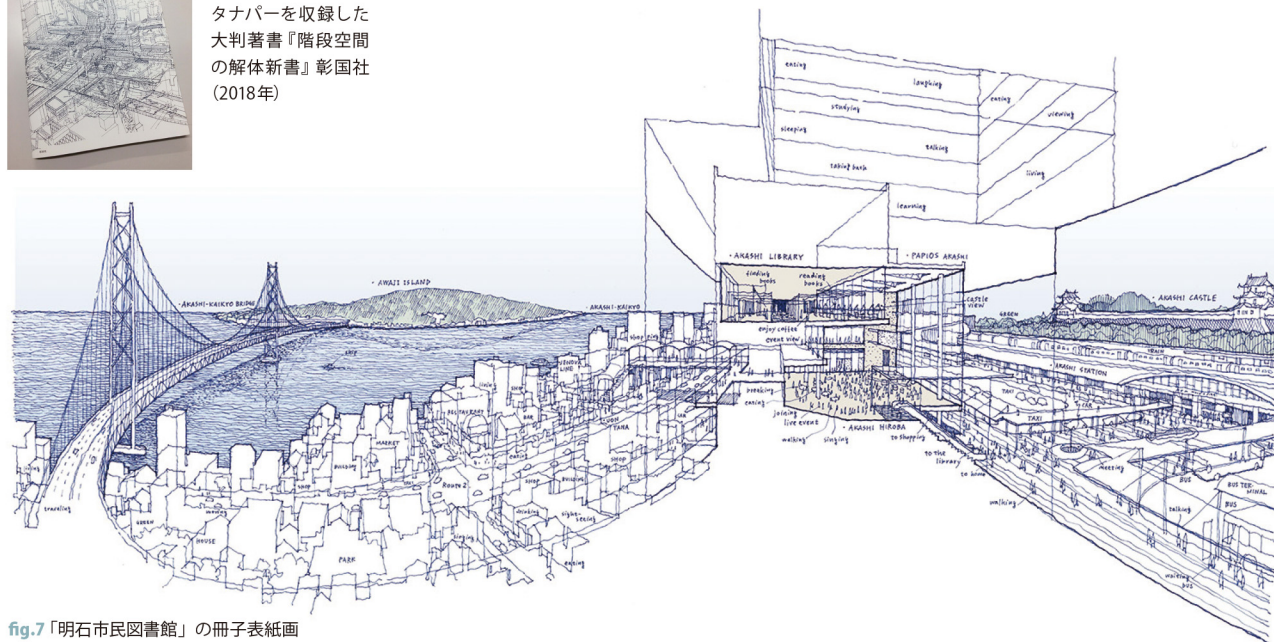
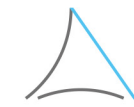


fig.7「明石市民図書館」の冊子表紙画 (2018年)



AZUSA SEKKEI

# 6 DOMAINS

6つのドメインが高い専門性でお応えします。



## TRANSPORT INFRASTRUCTURE

交通インフラドメイン



## SPORTS ENTERTAINMENT

スポーツ・エンターテインメントドメイン



## HEALTH CARE

ヘルスケアドメイン



## URBAN DEVELOPMENT & COMMERCIAL FACILITIES

都市・商業ドメイン



## WORK PLACE

ワークプレイスドメイン



## LOGISTICS & BASIC INFRASTRUCTURE

物流・生活インフラドメイン

# 株式会社 梓設計

本社：〒144-0042 東京都大田区羽田旭町 10-11 MFIP 羽田3F  
Tel:03-5735-3210 <https://www.azusasekkei.co.jp>



## 建築ビジュアライゼーションという仕事



奥村 剛

GO OKUMURA  
株式会社 梓設計  
アーキテクト部門 DWorks CG ディレクター  
Creation4.0 ビジュアライズ部会リーダー

この建築ビジュアライゼーション業界、意外と面白みのある業種だという事を、パース制作工程を例にお伝えしたいと思います。設計士からいただく2D図面やスケッチから3Dで建物を立ち上げていく工程は、まるで謎解きをしているような感覚です。平面図・立面図・断面図やスケッチだけではわからなかった空間がみるみる具現化していきます。出来上がった時には、こういう形状だったのか?と、謎を解いた気持ちになります。また、図面に反映できていなかった部分を、自分なりにおさめるのも醍醐味。設計士すらわからなかった、想像していなかった部分を先に知る優越感があります。近年はBIM化に伴い、既にモデル形状のある場合が多いので謎解き感は薄れますが、CG用に編集していく作業はあります。ソフトウェア間のデータコンバート等のノウハウ蓄積も楽しみのひとつです。

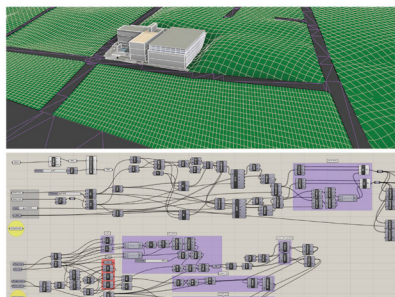
■  
建物が実際竣工した際、竣工前に描いたCGパースと、その建物の竣工写真と見比べ、CGパース通りだった時の爽快感は格別です。設計士に「CGパース通りだったよー」と言われると、それこそCG屋冥利に尽きます。竣工前、想像力を振り絞って描いた当時の自分を自画自賛する瞬間です。

■  
CGパースでは、計画建物以外の周辺情報の3D入力が意外と大事です。周辺情報が有ると無しでは作品のクオリティに差がで



竣工前CG

ます。周辺情報を3D化していく際には、GoogleMapで歩き回り、よく観察します。仕事しながらのバーチャル旅行です。実際に現地の周辺取材をする場合もあり、本当の旅行になります。沖縄首里城の取材時には、時間が無く日帰りの事もありました。3D化は地味な作業ですが分析力が大事で、なかなか奥が深いです。起伏があったり高低差がある場合は再現が大変で、かなりモデリング技術が上がります。建物は概ね直線で構成されていますので、建物の3D化がとて簡単だと思えてきます。最近ではコンピューショナルデザインの時代ですからGrasshopperでモデリングするケースが増えてきています。周辺の3D化も、若手スタッフや学生と一緒にプログラムを組み半自動で作成して、設計支援として役立てています。いずれ、フォトグラメトリや点群データ→自動メッシュ化に置き換わるのでしょうか。そういう技術革新はウェルカムだしとても楽しみです。また新しいスキルが身につく



プログラムによる周辺起伏の半自動モデリング

わけですし、短期間でクオリティも上がります。

■  
ただリアルに描くだけではなく、クライアントの心をつかむ演出をする事も大事にしています。実際、プロの写真家は、いろいろな手法を用いて、被写体をより良く魅せる技術をお持ちです。ライティングによる光と影、補光での演出、ファインダーを覗いて構図決める、カメラの機能は秀逸。絞り、露出、シャッタースピード、レンズ、フィルムの感度。バーチャルでそれを真似します。どうそれらをコントロールするか?それは造り手のセンス次第。経験がものを言います。CGではそれらが簡単に再現できます。そして時間が無い時に限って起こり得る、設計士からの急な依頼、「なんとかありませんか?」あるある。断れば楽なんですけど……意外と請けてしまいます。働き方改革が推奨されるご時世ですが、徹夜してでもなんとかします。きっとプロ根性に火が灯るのでしょう。頭の中で完成図を想像し、それを作るために、どういう手法で制作したら最短ルートなのか?と頭をフル回転させます。仲間がいれば分業して作業を行い、最後にデータを合成。とにかく時間との闘いです。自分の持てるだけのスキルを遺憾なく発揮するチャンスでもあります。間に合った時の設計士の安堵な表情を見ると、達成感で疲れも吹っ飛びます。きっと私に後光が差しているように見えるのでしょう。



竣工写真



2D+3D樹木や2D人物の、添景入力例

樹木や人物の添景入力も楽しみのひとつです。近年樹木は3Dデータ配置が流行りですが、人物は未だ写真の切り抜きデータを配置するのが一般的です。3Dデータも使用しますが、不自然といいますが、そのままと目が死んでいて怖いです。添景は単純に配置するわけではなく、それぞれにドラマを持たせると絵が生きます。この親子はこっちに向かって急いでいる!とか、建物に入ろうとしているとか、待ち合わせているけど相手がなかなか来ないとか、この二人実は付き合ってるんだ、とか。そういったところを観察するのも面白いかもしれません。

■  
建築ビジュアライゼーション業界の仕事スキルは、実は多様な知識が必要で、写真業界、映画業界、映像業界、ゲーム業界、もちろん設計業界、他業種の知識がミックスされたとても魅力のある業界です。習得するソフトウェアも多岐にわたります。

【静止画】写真業界の知識(光と影 構図)  
【動画・アニメーション】映像・映画業界の知識(絵コンテストーリー カメラワーク)  
【xR】ゲーム業界の知識(バーチャル空間の構築)  
【3Dデータ構築】建築業界の知識(スケール感 所要所のディテールやおさまり 部材の知識)  
これら多くの業界の知識を、思う存分生かせるのがこの職種なのです。

■  
面白みとは異なりますが、先日のフランスノートルダム大聖堂の火災。貴重な世界遺産の延焼に胸が痛みました。どう再建して

いくのか?と心配しましたが、なんと点群データや人気ゲームで既に3D化されているではありませんか!凄いことですね、CGも役に立つんだと、嬉しく思いました。

■  
実は、この仕事に悩んだ時期もありました。現存しない古建築の復元は、CGでしか再現できないので重宝がされましたが、一般的な建築ビジュアライゼーションは、一生懸命作った絵もいずれ本物に差し変わります。クライアントにとっては建物が納品物ですから。パース画像が竣工写真に差し替わっていく事になんとなく寂しさを感じていましたが、とある方に言われました。「建築工事途中では、描いたパースがそれに携わる多くの方々の“指針=フラッグシップ”になっています!胸を張ってください!」と。とても励まされ嬉しかったのを、今でも覚えています。それ以来、自信をもって仕事をするようにしています。

■  
申し遅れましたが、私が何者なのか? 建築ビジュアライゼーション歴20数年、社内では通称“パースおじさん”と呼ばれている、もうすぐ50歳になる初老です。20代の頃、組織設計事務所時代にapple powermacに出会い、設計そっちのけでstrataやformZを楽しむように。CGに魅了され、CG修業の為に退社。大学院に進み、アルバイトで他の組織設計事務所のパース専門部で3dsmaxやパースノウハウを覚えしました。その後、大手ゼネコンCG部や大手CG制作会社に勤務。20代の最後でCG会社を設立し、数名スタッフと頑張っていました。

仕事内容はプレゼンテーションCG、マンション広告、写真加工で作るハウスメーカーカタログ用CG、古建築復元CG、様々でした。

30代の頃、ベトナムホーチミンにも8年移住し、日本の仕事のオフショアもしていました。日本から海外に出て、客観的に日本をみれたのは良い経験でした。世界で一番細かいのは日本人ですね、あらゆることに過剰のようです。おかげで自身の細かすぎる性格が緩和されました。

40代の頃、サブプライム・リーマンショックで仕事をなくし、絶望の日々を経験。家族をベトナムに残し、逆単身赴任で日本に。CG仕事にありつけず、デイクアサービスのバイトで食いつないだ時期もあります。やっとの思いで就職したCG会社もすぐ倒産したり。お陰様でメンタルは強くなりました。

現在、ご縁をいただき、組織事務所勤務となりました。現職では、GrasshopperなどのプログラムスタッフとCGのビジュアライゼーションスタッフと共に、小さいチームながらリーダーとして活動をしていて、主に設計士サポートを行っています。

■  
最後に。弊社に異業種から門を叩いて入社してくれた20代後半の2名の女性スタッフがいます。それぞれ異業種の前職ではキャリアのあるスタッフで、逆に私にとってはそのキャリアは羨ましい限り。前職キャリアを捨ててまで来ていただいた覚悟を無駄にいたくありませんので、私も覚悟をもって指導にあたっています。二人の右も左もわからぬところからの成長ぶりをご覧いただきたく、習作をパース展にも出品させていただきました。



新人スタッフ二人の合作作品、入社3か月の成果

まだまだこの業界も捨てたもんじゃないな!と感じた出来事です。この業界が、若手の目指す職種の一つになることに期待します。



# vicc 株式会社ヴィック

JARAの理事・関東支部長であり、40周年事業準備委員会委員長でもある渡辺健児氏の事務所を訪問しました。

ヴィックは他に3名(滝口優一・松谷一樹・有澤雄介)がJARA会員で高いクオリティの建築ビジュアライゼーションに臨んでいます。

新富町駅至近のビル最上階に事務所を構え、シンテグレート合同会社(BIMコンサルティング)と業務提携している点も注目の企業です。



社内風景

## ■御社の成り立ちや業務内容、特徴などを お聞かせください。

もともとメーカーでプロダクトデザインをやっていて1999年にロンドンに拠点を移して仕事をしていくうちにだんだんとCGパースの仕事に移行していきました。ロンドンではリチャード・ロジャースなど著名建築家の魅力的なデザインのパースや動画の仕事に参画することができ、「建築を表現する」という仕事に大きな魅力を感じるようになりました。ロンドンオリンピックのメインスタジアムのパースを最後に2008年に日本に帰国して個人事務所を開設しました。日本でもすぐに横文彦さんといった著名建築家や大手ゼネコン、組織設計の仕事をいただくことができましたが、個人事務所では組織としてのビジョンや所員の待遇といった点で限界を感じ2015年に法人化しました。現在の業務内容としては、これまでのパースや動画だけでなく、VRの依頼も多くなっています。ヴィックとしては表現の手

法やデバイスなどにこだわりはなく、建築家のビジョンをどのように第三者に伝えるかということを常に念頭に置いています。パースでもCG的な表現がいいのか、手描きのような表現がいいのか、もしくはVRにすべきかなど常にクライアントと共に考えています。いずれにせよクオリティが重要なのは言うまでもありません。

## ■同じ室内に、渡辺さんが同じく代表を務めるシンテグレートもありますね。2社は連携しているとのことですが、どのような経緯で2社の協働が始まり、そのメリットはなんなのでしょうか？

シンテグレートはゲーリーテクノロジーズ(現Trimble Consulting)で働いていたスタッフが香港と韓国で独立したBIMコンサルの会社で、ザハ・ハジドの新国立競技場などの仕事で日本に入ってきました。一方、私も2013年に團紀彦さん設計の「表参道けやきビル」の施工BIMに関わる機会があ

り、本格的にBIMの業務をやりたいと考えたのですが、当時日本ではBIMは始まったばかりでましてや複雑な形状の設計や施工にどのようにコンピューショナルデザインを活用するかなんて誰も教えてくれませんでした。そんな折、当時ザハ・ハジドの新国立競技場の責任者であった方にシンテグレートを紹介されて一緒ににやることにしたのです。ビジュアライゼーションですでに著名建築家の仕事が多かったので特に複雑な形状の建築のBIMに圧倒的な技術力を持っていたシンテグレートと協働するというのは自然な選択肢でした。

基本的に3Dテクノロジーをベースに仕事をするということではビジュアライゼーションもBIMもまったく同じで、3Dデータのアウトプットとそのプロセスでの活用の仕方が違うだけです。ヴィックとシンテグレートのコラボレーションには多くのメリットがあると当初から考えており、昨年あたりから多くのプロジェクトで協働が始まっています。ヴィックではコンペやプロポーサルの仕事を通じてプロジェクトの初期段階に関わることも多いですが、コンセプトデザインの段階では様々な形状の検討をするのでこの段階ではシンテグレートの高いモデリング技

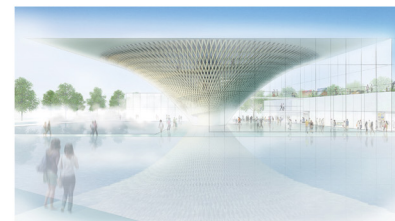


エントランス

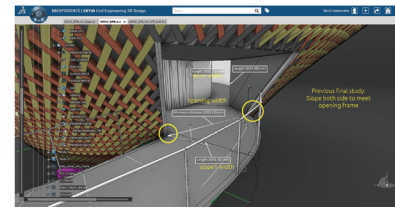


JARA2018出展作品

術が有効です。一方、それらのデザイン検証をするにはビジュアライゼーションが欠かせません。このようなステージではVRが有効なケースも多いです。近年の建築プロジェクトではあらゆるプロセスで3Dデータが活用されており、そのソリューションを持つことによりワンストップサービスの提供が可能になります。実際、坂茂さん設計の「富士山世界遺産センター」ではヴィックがパースでコンペをサポート、シンテグレートがBIMで施工段階でのお手伝いをしました。



富士山世界遺産センターパース



富士山世界遺産センターBIMモデル

社内のメリットとしては技術や知識のシェアが図れるということです。合同の社内勉強会ではヴィック、シンテグレート香港、韓国、日本の全メンバーが日本に集まり様々な意見交換が図られました。両社の垣根はないのでコミュニケーションが日常的に起こりお互いに良い刺激になっています。



ヴィック、シンテグレート社合同勉強会

## ■最近増えている業務は何ですか。

やはりVRです。もちろんこれまでのコンペやプロポーサル用のパースも従来どおりのペースで受注していますが、会社としての新しい戦略と業界のニーズがマッチしてきています。ただし、VRはパースや動画のようにフレームで切り取ったりアングル調整ができません。見る人が好きな所を見ることができません。つまり主導権は見る側ではなく見る側にあるのでパースや動画と比較してビジュアルのクオリティでの差別化は難しい部分があります。さらには単純にヘッドマウントディスプレイで体感しながらデザインチェックが出来ます、というだけでは既に差別化が難しくなっています。弊社でもスクリプティングのできるエンジニアがいて様々な機能を加えてパッケージとして提供することで差別化を図っています。

## ■ところでJARAの作品展にはスタッフの方も毎年出品されていますね。

会社の仕事は私のディレクションがどうしても入りますが、スタッフをいち表現者として考えた場合には色々な影響があった方がいいと思います。スタッフがJARAに出展する作品には一切関与しません。JARAの諸先輩方や業界関係者の評価を受けて自分で考える機会を大切にしてほしいです。私も毎回多くのコメントを頂く事で素直に反省したり新しい発見を得ることが出来ます。非常に有意義な機会だと思います。



VR検証シーン

## ■今後の抱負などお聞かせください。

我々の職能を取り巻く環境はテクノロジーの発展とともにここ数年大きく変わってきています。ヴィックとしても「建築を見せる」という軸足は変わらないと思いますが、その手法は常にアップデートしていくのだと思います。カメラが写真という新しい表現手法を生んだように、新しいテクノロジーは常に新しい表現を生み出します。しかし、どんなに手法であっても人を感動させるものには何か特別なものがあると思います。我々もその何かを常に求めていきたいと考えています。ヴィックはシンテグレートとのコラボレーションはもちろん、もっといろんな人との交流の場になりたいと思います。JARAももっと開かれた議論の場になることによって逆にその価値が改めて評価されるのではないのでしょうか。



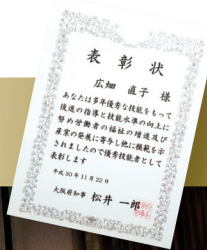
渡辺健児

KENJI WATANABE  
株式会社ヴィック代表 代表取締役  
シンテグレート合同会社 代表  
JARA / 日本アーキテクチュラル・レンダラーズ協会・理事

1970年 東京生まれ  
1993年 日本大学芸術学部美術学科卒業  
2003年 Melon Studio Ltd (UK)  
2005年 Team Macarie Ltd (UK)  
2008年 COMPUTER VISUALISATION 設立  
2015年 「株式会社ヴィック」として法人化  
「シンテグレート合同会社」代表就任



## 「なにわの名工」受賞!!



ヒロデザイン事務所  
**広畑 直子**  
Naoko Hirohata

●インタビュー  
株式会社コラムデザイン  
センター勤務  
**安井 秀一**  
Hidekazu Yasui

●略歴  
兵庫県宝塚市生まれ。  
1995年 コラムデザインスクール卒業  
1999年 ヒロデザイン事務所設立  
手描きパース制作業務の傍ら  
パース講師を務める。  
一般社団法人日本パーステック協会 理事  
2018年 「なにわの名工」受賞

**安井:** この度は「なにわの名工」受賞おめでとうございます。

**広畑:** ありがとうございます。「なにわの名工」受賞したことは大変光栄に思っております。受賞の経緯と致しましては師匠であるJARA関西支部、宮後先生のご推薦と大阪府職業能力開発協会様のご協力によりこの度受賞する運びとなりました。

**安井:** 「なにわの名工」とは、どのような賞なのでしょうか？

**広畑:** 技能の優れた評価だけでなく、後進の指導育成および、業界への発展が認められた方に送られる賞となっております。

**安井:** 現状パースに関わっておられる活動についてお聞かせください。

**広畑:** 手描きパースの制作、専門学校においてはパースの授業の非常勤講師、母校であるコラムデザインスクールでは主任講師と講師育成、企業へはパースの研修をさせていただいております。その他の活動では日本パーステック協会理事として、手描きパースの必要性を業界だけでなく一般社会に広げていく活動しております。

**安井:** CGパースが今の主流だと思いますが、手描きパースの魅力とは？

**広畑:** CGパースも必要だと思いますが、手描きのパースの必要性も感じております。パースを必要としている案件がリアルな表現ではなく、CGでは表現しにくいイラスト的表現や、企画段階でイメージ先行のプランの場合は手描きパースの依頼が多いかと思います。

**安井:** 現在学生は手描きに触れる機会が少ないですが、若い方に向けて何か一言ありますか？

**広畑:** 時代と共にCGの勉強も必要であると思っております。しかしながら並行して手描きの勉強をしないと、建築・インテリアデザインにおいて構造の理解ができず、表現が難しくなります。これから勉強する若い方には手描きとCGは並行して学んでいただいて、手で描く表現力も身に付けてもらいたいですね。

**安井:** 広畑さんは今までどのように勉強なさったのですか？

**広畑:** 元々は違う仕事をしていたのですが、知人の紹介で20年ほど前コラムデザインスクールに入学し勉強をしました。修了後も研修生として長期にわたり学ばせていただきました。

**安井:** 今後はどのような勉強をなさって

いきますか？

**広畑:** 今まではCGの勉強をあまりしてこなかったので今後はCGの勉強と手描きの勉強を並行して、表現力の幅を広げていきたいです。

**安井:** 広畑さんはJARAの理事のご経験もあり、今年はJARA2019大阪展実行委員長でもありますね。大変お忙しいと思いますが、今後活動を通じて目標などはありますか？

**広畑:** 私の目標は、パースの作成において手法に関わらずクライアントのどのようなイメージでも表現できるようにしたいです。それと、手描きパースをより簡単に描ける手法を考案していきたいです。

**安井:** 本日はインタビューありがとうございました。これからも業界の発展の為、頑張ってください。



もうすぐ40周年!!

ANNIVERSARY YEAR!!

創立40周年

1980-2020

JARA/日本アーキテクチュラル・レンダラーズ協会は、2020年に創立40周年を迎えます。

協会は、建築ビジュアライゼーションを職能とする者が集まった全国組織の団体です。会員の相互交流によって技術の向上を図り、また、後進の育成を促し、情報社会の一端を担うものとして、産業と文化の発展に貢献するべくさまざまな活動をして参りました。

激変する社会の中で、われわれのような協会がどのような役割を担い貢献することができるのか。気持ちを新たに、活動していく所存です。



JARA/日本アーキテクチュラル・レンダラーズ協会



## 新入会員をピックアップ



新入会員

**有澤 雄介**

YUSUKE ARISAWA  
株式会社ヴィック

学生の頃からお付き合いさせて頂いていたこの団体に今年度から加入させて頂く事となりました。

この業界で働き始めてまだ3年目の未熟者ですがJARAの先輩方についていけるよう日々精進したいと思います！どうぞよろしくお願いいたします。



新入会員

**守川 直孝**

NAOTAKA MORIKAWA  
株式会社ルームシー

パースといっても用途、見せ方、納期で様々な手法がある中柔軟な思考を持ち取り組んでいきたいです。

会員の皆様と情報交換させていただきながら邁進します。宜しくお願い致します。



新入会員

**奥村 剛**

GO OKUMURA  
株式会社 梓設計  
アーキテクト部門

昨年、とある集まりでこの業界の重鎮であるJARA新理事長とお会いし、有無を言わず勧誘され入会に至りました。しかしながら、世間は狭いものでJARAには知り合いも多く、今では楽しく活動させていただいております。(ありがとうございます！新理事長！) 今後は、JARAやこの業界に貢献できるよう、また若手育成も行っていきたいと思っております。どうぞ宜しくお願い致します。



新入会員

**桑山 優樹**

YUKI KUWAYAMA  
株式会社 桑山瓦  
BIM 部（ワイクウーデザイン）

瓦施工の職人を経て、現在はBIM・xRの制作を行っています。昨年は大阪展セミナーに出させて頂いたり、学生の頃からお世話になりっぱなしでしたが、この春に入会させて頂きましたので、これから活動にも微力ながら貢献できればと思っています。よろしくお願い致します。



新入会員

**関戸 真人**

MAKOTO SEKIDO  
デザインスタジオ BOTH SIDES

30代後半まで営業職に従事した後、未経験から空間デザイン業界に転職。CGの美しさに惹かれ自分にしか作れない「画」を作りたいと思い、42歳を前にドンッと起業。他人の「要望」と自分の「欲望」に挟まれながら良い仕事をしていきたいと思っています。よろしくお願いします。

## 担当者をピックアップ



**山崎 信宏**

NOBUHIRO YAMAZAKI

JARA 理事（作品展担当）  
JARA2019 作品展実行委員長  
作品展の総合企画・実行担当

昨年に引き続き作品展実行委員長を務めさせていただきます。

今年もよろしくお願いします。まだJARA歴は長くないはずなのですが、このような役を務めることができるのも、会員の皆さんの日々のアシストがあってこそです。いつもありがとうございます。デジタル技術は日進月歩。それに追従すべく、今年からxR系の作品も受付けることになりました。手描き、CG、動画、xRと2019年はJARAもダイバーシティ？ 建築を表現するのにツールは関係ありません。来年の創立40周年に向けての布石となるように、例年以上、さらに次の10年に向けて何か変化が感じられる「印象に残る作品展」にしたいと思っています。今年の特別展やトークイベントも楽しみにしてください！



KEIICHI KONISHI

**小西 恵一**

JARA 理事（広報担当）  
広報委員長

2019年度、広報委員長となりました。

また、今年から理事の職責を担うこととなりました。役割を全うできるよう努めてまいります。ご支援いただければ幸いです。よろしくお願いいたします。今年は、協会は発足から39年、翌年には40周年を迎えます。過去を振り返り、未来を考える良い契機となりそうです。歴史やあゆみを踏襲しながら、社会や業界へどのように寄与できるのか。協会員一同・またご支援いただきます企業様と 明るい未来を創造し、良い情報を発信できるよう取り組んでいきます！！



**渡辺 健児**

KENJI WATANABE

JARA 理事（関東支部長）  
海外交流委員  
JARA40 周年事業準備委員長

VRやARなどの新しいテクノロジーが注目される今、我々の職能も引き続きその真価を問われています。来年にむかえる40周年では、これまでの建築ビジュアライゼーションの歴史を振り返りながらも、現在の我々の立ち位置や、これからの可能性を議論できるような企画を作っていきたいと思っています。



## JARA2018 東京展セミナー

### 『レンダラーも知っておくべき印刷のハナシ』

井上和哉氏 (大日本印刷株式会社)

いまだに紙媒体でアウトプットする機会が多い中、レンダラーも意外と知らない印刷の知識。印刷に関する基礎知識からPDF出力や入稿時のトラブル回避まで、大手印刷会社の印刷のプロによる「レンダラー向けの印刷に関するセミナー」として、トラブル事例や印刷サンプルを交えて詳細に紹介いただきました。



## JARA2018 特別展

### 『にぎわいの表現』 ～制作方法の違いで変わる表現方法のいろいろ～



異業種である漫画家の描く様々なシーンの中に見る「にぎわいの表現」に着目し、漫画と建築ヴィジュアライゼーションにおける表現の共通点や違いを探る特別企画展示。会員有志の17作品の展示と合わせ、「にぎわいの表現」の豊かさ、難しさ、その表現に挑む工夫を垣間見るよい機会となりました。

※特別展に連動し、ギャラリートークをおこないました。

## -特別展連動企画- JARA2018 東京展ギャラリートーク

### 『にぎわいの表現』 ～制作方法の違いで変わる表現方法のいろいろ～

中祥人氏 (漫画家/株式会社ミッドランドクリエイション代表)

山崎信宏氏 (大成建設株式会社)



様々な世界観がヴィジュアル化される漫画の世界も、「にぎわい」が表現される場面が多く見られます。「にぎわいの表現」において、漫画と建築ヴィジュアライゼーションの共通点はあるのか？漫画家である中祥人氏の描くにぎわいのシーンと、会員有志の作品による様々な「にぎわいの表現」を通して、異分野のヴィジュアル表現者同士がさらなる「にぎわい表現の進化」について語り合いました。



ギャラリートーク後に懇親会をおこないました。漫画家の中さんを囲み、楽しい会となりました。



「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) / 第八夜」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。



## -特別展連動企画- JARA2018 大阪展セミナー

### 『復元CGで当時の興隆を感じる』

桑山ゆうき氏 (ワイクウーデザイン)

時代と共に移り変わりゆく建築・街並み。そこにある“にぎわいの表現”当時の様子をテクノロジーで再構築。BIMをはじめ、AR・VRなどの先端テクノロジーを有効に活用した取り組み・事例を紹介。



### 『未来に生きる建築を描く』

山崎信宏氏 (大成建設株式会社)

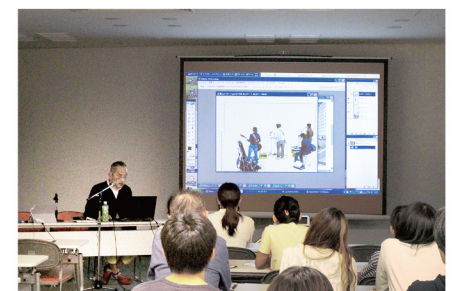
展示された作品を見ながら“にぎわいの表現”を考察、解説。描き手側の想い、伝えるための工夫、にぎわいをどのように表現するのがよいのか。“人も建築もいきいきとしている未来を描く”という視点で、キャリアで培ってきた表現・演出・プレゼンテーションの事例を併せて紹介。



### 『フォトショップによるにぎわいのレタッチ』

浅田能男氏 (有限会社アサダデザイン事務所)

商業施設や結婚式場などさまざまなシチュエーションでもとめられる賑わいの表現。素材の集め方から添景の配置まで長年培ってきたノウハウを惜しみなく紹介。



## トークディスカッション

司会：湯浅禎也氏 (株式会社コラムデザインセンター)

各セッションを終えて、登壇者が集まり“にぎわいの表現”について総括しました。質疑には、制作フィーについての考え方もディスカッションがありました。



「JARA cafe (セミナーやイベントの録画配信) / 017~021」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。





