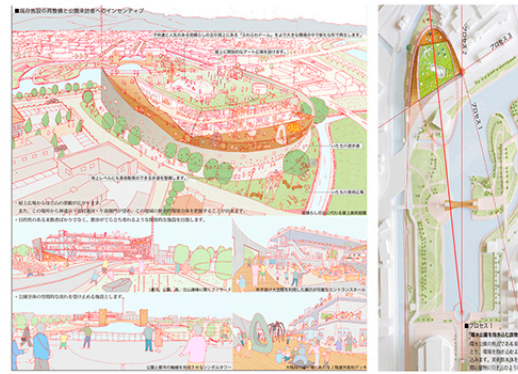


「富山県美術館」 Visualization 制作のプロセス

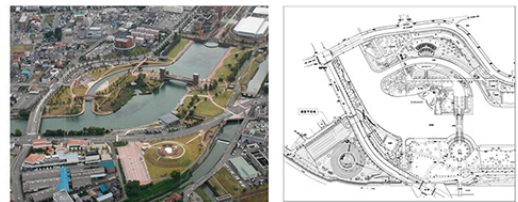
内藤建築設計事務所設計による当美術館が今年8月26日にフルオープンとなりました。この案件には2013年の暮、設計コンペティションの2次審査におけるVisualization制作から関わらせていただきました。その後基本設計、実施設計と数枚のパーズを作成した過程をここに展示いたします。全ての過程を網羅しているわけではありませんが、一建築の設計過程における、Visualizationでの関わりの過程を楽しんでいただければと思います。

■設計コンペティション1次審査用

内藤事務所制作 コンペプレゼンボードよりその一部を引用

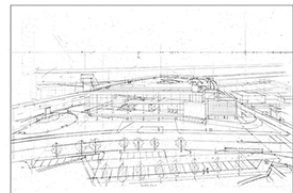


■制作資料の精査、周辺写真の収集



特に鳥瞰図の作成にあたっては、周辺状況の把握は大事な作業になる。大量の写真には重要なヒントがソコソコにはいっぱいである。かなりの時間を費やし周辺調査を行う。

■実施設計時での制作（東側）



実施設計時においてはおおよそのアングル提示をいただき、それに近い形になるように作図作業を行った。

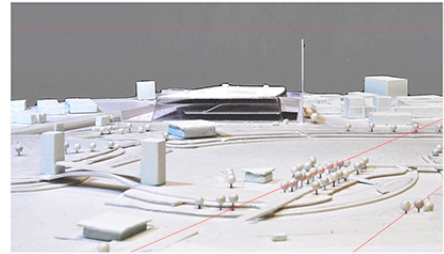


様々な質疑のやり取りをしながら細部を詰めてゆく。やはり実施設計のパーズは他のどのフェイズより手間がかかるもの。



細部ディテールの詰めを行い、完成となる。

■設計コンペティション2次審査用



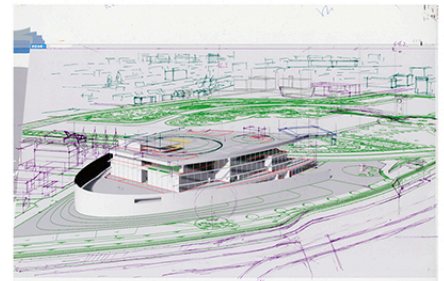
内藤事務所より模型写真をいただき、それを元にパーズ下描きを起こすことになった。通常あまり無い手法ではあるが、許された制作時間を考え最良の方法を選択した。

■基本設計時での制作（東側）

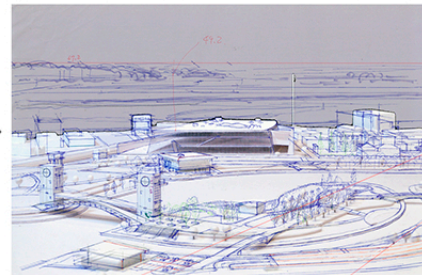


基本設計時のパーズ制作は2次審査時のパーズを修正して行くことになった。建築本体はかなり設計変更が加えられた為、ほぼ描き直しすることになった。上図2点がその変化である。加えて下段の逆方向アングルを制作することにもなった。

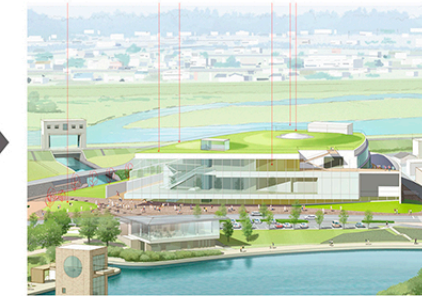
■基本設計時での制作（西側）



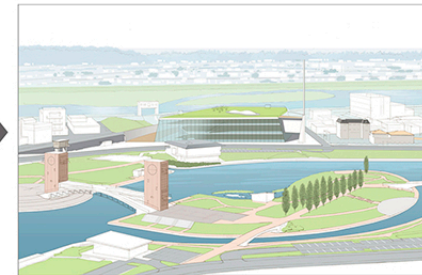
内藤事務所よりCGによる数案のアングル提示をいただきましたので、その中から最良と思われるものを選択した。CGの画像を元にラフを描き鉛筆画を作成。



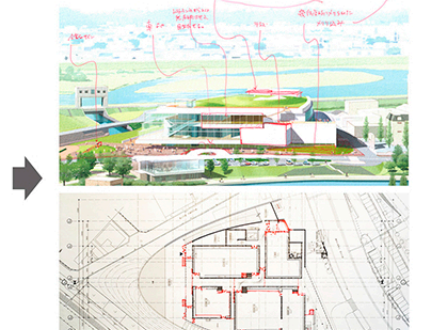
模型写真を元にラフ画を作成。それを下地に鉛筆画を描く。周辺環境の細部は写真を精査し調べる。この工程で重要なポイントは目線の高さ (HL) をできるだけ高い精度で割り出しておくこととなる。



このアングルは立山連峰がどのように見えるかが大きなポイントとなるので、ネットでたくさんの資料を集め検討を行った。背景の街並みも地図や写真を参考に主要な建物を中心に描いてゆく。



当該建物施設も簡単なスケッチや模型写真をいただき、それを見ながら描きあげてゆく。設計の方も試行錯誤の繰り返しなので何度もチェック作業を行いながら進めてゆく。

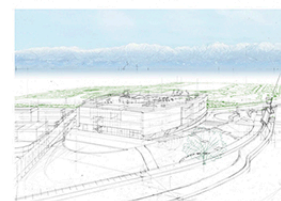


制作を続けながら、さらに設計内容は煮詰められそれを反映する作業が続く。



建物本体の設計変更に対応しながら、背後の公園を丁寧に描きこむ。制作における時間配分が大切になる工程である。

■実施設計時での制作（西側）



西側アングルは基本設計時のものよりもう少し軸線（天門橋方向）が見える感じにしたいという要望で、このアングルを選択。作図による起こし。



数回の質疑を繰り返しながら進行。背後の街はまだ描いていない状態。

残る作業は、細部調整と背後の「環水公園」、「市街街並み」の描写。



チェックバックを繰り返しながら、2次審査用のパーズが完成。



基本設計の南東側のパーズが完成。



基本設計の北西側のパーズが完成。

当美術館施設はもちろんのこと、長い期間関わらせていただいたことでその周辺環境の隅々まで、まるで訪れたことがあるかのように記憶に残りました。近々是非、訪れてみたいと思っています。素晴らしい仕事の機会を与えてくださった内藤先生、内藤事務所の皆様方に感謝申し上げます。

