

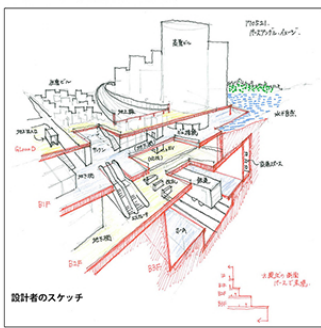
# 「ユニバーサル社会を支える環境技術」 Inter-Scape -五感でつなぐ環境技術- パース制作のプロセス

## 関係者はプロフェッショナル

このコンペチームには、ユニバーサルデザインや、音・光・温熱など環境のプロフェッショナルが結集していた。提案内容を大まかに決めたい時に私は呼ばれた。しかしまだパースのイメージは無い段階だった。

## 初回打ち合わせ

空間イメージを共有するために描かれた設計者のスケッチは大変わかりやすかったが、メインパースの角度ではない。何かもっとベストアングルがあるはず。初回打ち合わせではアングルのイメージまでは決めたいところ。



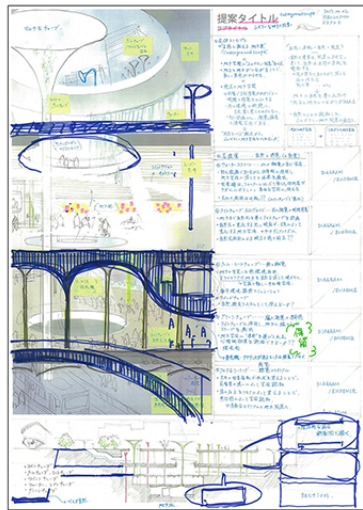
## パネルレイアウトを想定したラフ

初回打ち合わせにて「縦横図」「人の視線」等のイメージは決めたので、どんな絵柄が考えられるかたくさん描いてみた。レイアウト（使われ方）でも違ってくるので、A1パネルに当てはめられた状態でラフを描く。断面を描くか描かないか、何層にするかなども未定だったが、「これしかない!」というくらいのアングルを探した。



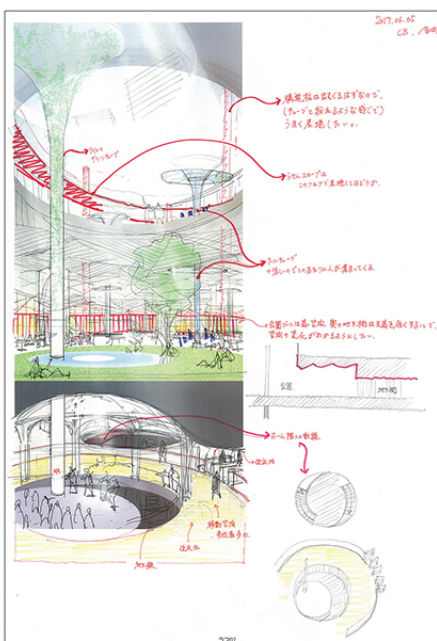
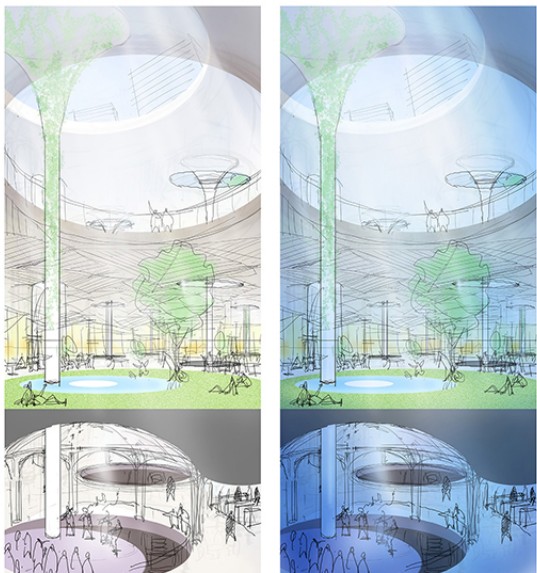
## ラフスケッチに対して設計者のイメージが描き込まれる

提案書の素案も書いてあったので、あわせて理解に努める。



## ラフの段階で色や明るさのイメージも確認

完成イメージを早い段階で共有したいので、アレコレ出してみる。皆のイメージがまとまってくるのに役立つといい。色も含め、「こうではない」という事が正解へのヒントになる。

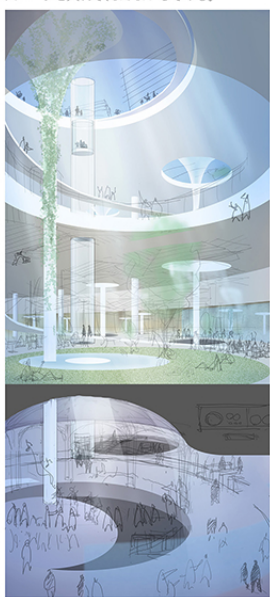


絵の中で共同で設計していく感じ  
「言葉はあれど図面はない」...  
こういうケースでは、お互いが出てきたものを理解し、スパイラルアップさせていくような共同作業となる。「この辺に穴があってこう繋いで...」と勝手に描いていたものが採用になると、実はとてもうれしい。

作業スケジュールが読めない  
このやり方は、どこまでがスタディで、どこからが本番かわからない。Photoshopで描くので、スタッフがそのまま本番レイヤーになりえるからだ。設計者は、私のパースの作業工程（スケジュール）を知りたかったようだが、私だっつてわからない。

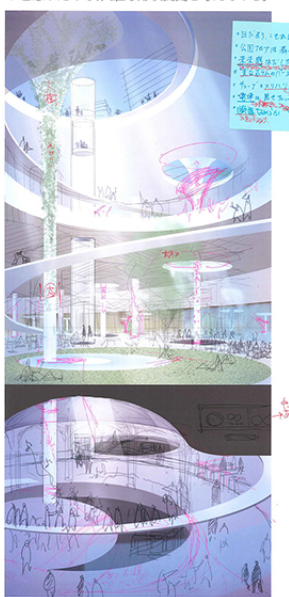
## 制作過程

もっとスロープ感を出したいが、やりすぎると何が言いたいのかわからない絵になる。手前にスロープを入れて、ON/OFFしてみる。



## チェックバック

絵としては不都合な形状修正も入ってくる。CB 通りと穴を大きくしたくらいでは目的を達成できないと思ったので、大胆な形状変更を考へてみる。



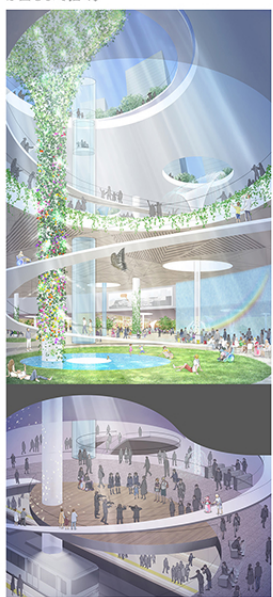
## 仕上げの描きこみ

デジタルライネージなどを勝手に入れて、一見密度が上がったように見せたが甘かった。要素の過不足は冷静に判断しなければ。



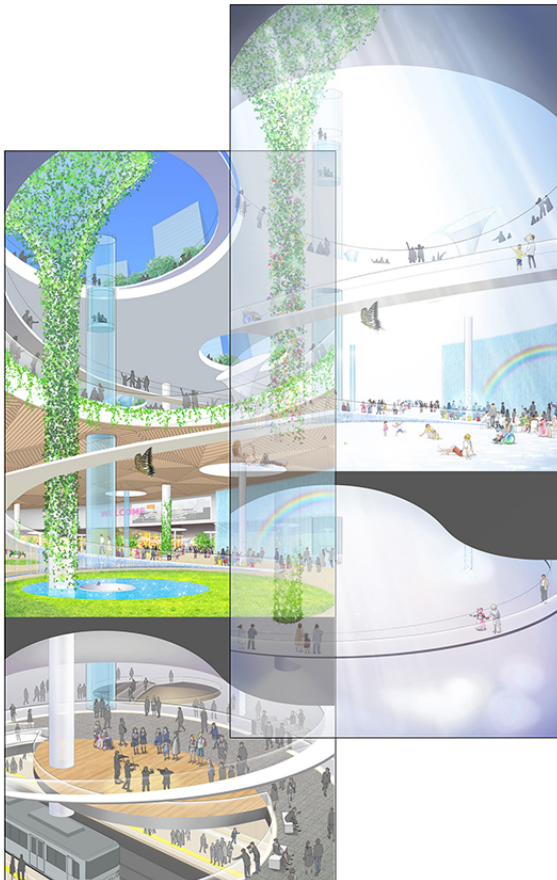
## 完成一步手前

大事なことなのに今まで誰も指摘しなかったことも出てくる。虹の方向や明るさの印象まで、OKが出るまで描く。



## レイヤー構成(ざっくり)

基本的には「奥のものは下」「手前や演出的なものは上」にしている。そうしておかないと修正に耐えられなくなるからだ。しかし層層を深くしすぎたり複雑にしすぎると、自分でも手に負えなくなるのでソコソコにする。レイヤー名も途中からちゃんとつけなくなるが、それは後で自分の首を絞める。



## パース完成 (以下は設計者が作成した提出パネル)

自分に指示を出してくれた人たちの作った説明ビジュアルのクオリティの高さに驚かされる。この間に、設計者たちも全体を見ながら私のパースに細かな指示を出してくれた事がよくわかる。この手のパースは、生みの苦しみはあるけれど楽しい。最後に成果(賞)が伴ってくれば報われる。そして展開していくのも嬉しい。

