

自分の職能の歴史に触れ、次は「現状」「展望」について会員4名でレンダラーストーク（座談会）をしました。多種多様な考えの一部ではありますが、ご紹介いたします。



それぞれのきっかけ

上野:まずこの世界に入った経緯などをお願いします。

渡辺:元々家具を中心としたプロダクトデザインをやっていました。2001から1年間イギリスでプロダクトデザインの仕事をしました。その仕事を終え、まだ帰国するつもりはなかったのですが、さあ次は何をして食っていこうという時、知人が建築CG制作会社のバイトを紹介してくれたんです。建築CGは初めてだったんですが、そこがたまたまりチャード・ロジャースのCGをやっている会社だったので、今考えると始めから面白いプロジェクトに参画出来たのはラッキーでした。イギリス時代にはロンドンオリンピック会場等もCG制作しました。その後この仕事で独立したいと思い、2008年に帰国して今に至ります。日本では横事務所の仕事などやりました。今は静止画だけでなくアニメーションも作ってます。

池田:僕は建築設計をやりたいかったですけど頭が足りなくて美大を選んだんです。造形大学のデザイン科は範囲が広がったので建築以外の勉強も沢山できました。そこでCGにも出会いました。学生時代は今の会社に設計のバイトに来ていたんですよ。当時はまだ建築設計をしたかったので卒業したら一級建築士の試験を受けよう!と思ったら、自分の大学では受験資格が足りない事が分かって『え〜〜!』って。(笑)それで卒業して今の会社で今度はCGをやってみないかということになり、そのままバイトで1年経過して契約社員を経て正社員になりました。当時はまだパースといえば手描きを外部にお願いする事が多い環境で、CGは社内でも描いていましたが大したレベルじゃありませんでした。今は2名体制でなんとかやってます…。

宮崎:私は技術屋の父の影響でもの造りの仕事をしたかったので、建築をやろうと思って工業高校に行きました。途中あこがれていた航空機パイロットの道に浮気したけど、結局大学も建築を選びました。でも卒業時はオイルショック後のひどい就職難で、どうにか小さな設計事務所に入ったが1年で辞めたりして…。別の設計事務所に移り大手ゼネコンに出向して図面ひいてましたよ。でもいろいろ社会の仕組みが見えてくると、今のルートではいけないとわかってきた。どう生きていくか考えた時に、好きだった絵を生かせるパースをやろうと。設計事務所の仕事を続けながら夜学校に通ってパースを習い制作事務所に再就職、そして2年半で独立したのです。パース1枚が大卒初任給くらいの時代です。それから今までほとんど1人でやってきました。デジタル作業はPhotoshopは同年代の中でも結構早い時期からやっていますよ。ペンタブで使っているんですが、なかなかペンタブ使いのレンダラーは増えませんか。

上野: みなさんいろいろなんですね! 私なんかなんとなく美大に行って、なんとなく絵を描く仕事がいいなーと就職料に駆け込んで、タイミングよく鹿島建設パース室の社員募集がある年でスルスル〜っと。いわゆるバブル世代です。当時私の職場には流れ作業はなくて、早い時期からプロ意識を持つことを教えられました。それだけに自分の才能の無さに涙にくれた時期もありますが、そんな時期があったからこそ今堂々としていられるんだと思います。今は鹿島のパース室がアルム設計というグループ会社に異動したので私もそこに。半インハウスの環境と言えます。グループ外の仕事もできるので、フリーランス的な緊張感もあります。そういえば、このメンバーでは唯一、手描きと3DCGの経験者になります。今は3DCGができる人がたくさんいるので、できる人の少なくなった手描きと2DCGの仕事に戻りました。

宮崎: 最近手描きの需要がまた増えてきていますよね。仕事がほとんど無くなった時期も過去ありましたけど、やっぱり必要だということでしょう。ただ修正のことを考慮してPhotoshopでレイヤーを多用しています。純粋に手描きだけという仕事は、実はとても少ないです。

とりまく現状

上野: みなさん、仕事の特徴もそれぞれ違うと思います。クライアントとの関係はどうか? 渡辺さんはイギリスと比べると違う点は?

渡辺: イギリスでは住宅はほとんど新築できないので必然的に大型物件の仕事ばかり。確認申請が厳しいので申請書類にフォトモンタージュが入ることがよくありました。アメリカや中国、中東といった世界中の超大型プロジェクトも日常的にやっていました。絵の表現自体は日本とそれほど大きな差はないと感じていますが、お付き合いのあった著名建築家はほぼ100%CGでやっていたと思います。あと、イギリスでは責任の所在がはっきりしていてクライアントの決断は早かったです。日本の場合は担当者レベルで話をしてもあとでひっくり返ることが多々あります。それは設計手法というよりは企業文化の問題ではありますが。

池田: よく設計者に、デザインについて意見を求められる事があります。設計者はマンションを多くても年に数件しか設計出来ないけど、僕はCGで誰よりも多くのマンションを建てているわけです。大袈裟に言ってしまうと社内でも設計されたマンションのデザインが全て頭の中に入っているんです。だからただパースを描いているのではなく少しでもデザインという仕事に携わっているという感覚はあります。設計をしなかった自分としては恵まれた環境にいると思いますよ。まあ多少のデザイン検討のモデリング位は設計者でやって欲しいって思うときも多々ありますけどね(笑)。

上野: 私の場合は、その場で簡単にスケッチして「こっちから見てもそっちから見てもどっちから見ても絵になりませんねえ」と言っちゃいます。(笑)

渡辺: 設計者が最初からまるでイメージできてなくて、起こしたパースを見て「へ〜こう見えるんだ〜」なんて言われると、何か違うと思うんですよ。ただし、シミュレーションができるのはCGの長所でもあるので、最近は積極的にデザインの過程に取り込むことを推奨しています。BIMの流れもありますからそれは自然な流れと言えるのではないのでしょうか。もちろんその対価はちゃんと説明して頂かなくてはなりません。

宮崎: 結局は想像力の欠如を感じます。昔は設計者が自らパースを描いていたけれど、今の若い設計者の中には自分で図面書いているのに立体としてイメージできてない人が多いように感じます。40代半ばより上の人は打ち合わせでスケッチが描ける人がほとんどだと思いますけどね。設計者だけでなく、同じことがCG制作者にも言えるのではないのでしょうか。大学や専門学校の関係者に訊くと、カリキュラムの中に手を動かす類の授業は、今はほとんど無いと言っていました。

池田: CGも想像力がないとレタッチはできない。絵もイメージしているから絵の具を紙に塗るんでしょう? CGも同じです。ところで僕は、できればレタッチ無しでいけるくらいのレンダリングを目指してるんですが、実際はレタッチが作業の半分以上というタイプなんです。渡辺さんは?

渡辺: 僕もできればレタッチ無しで…というレンダリングを目指しています。難しいですが。ライティングにしても、想像できていてそれに近いものが一発でレンダリングできればレタッチも少なくできる。イメージができるのも、その通りにパラメータ設定できるのもスキルだと思うんです。CGだと手当たり次第作業を始められるけど、うちの所員には頭の中でイメージを完成させてから始めるようにと常に言っています。

人材育成と可能性

上野: 池田さんはいつも忙しそうなんですが、人員を増やさないんですか? もし増やすならどこで探します? いい人材はどこにいるのでしょうか?

池田: 人は増やしたいんですけどね。このご時世なかなか難しいです。探すならまず出身校とか、建築の専門学校ですかね。そして絵心がある方がいいですね。あとは絶対音感的な絶対モデリング感をもってる人がいいですね。例えば電車の窓から見える建物が全てワイヤーフレームで見えて頭の中でモデリングできちゃう人。要は頭の中が三次元な人ですかね。育てる自信はありますよ。やる気さえあれば。



宮崎 岳彦 (パース歴31年)
アトリエ・アルム(フリーランス)
一級建築士
芝浦工業大学建築学科卒
手描き, Photoshop(ペンタブ使用)



渡辺 健児 (パース歴10年)
COMPUTER VISUALISATION 主宰
日本大学芸術学部美術学科卒
formZ, 3ds Max, Photoshop

渡辺: 絵心やセンスのある人材というのは見つけにくいですが、表現力を教育されているのは美術系だったりしますが、そういう人は建築プレゼン以外の方面にいきますし、一方今は即戦力が求められるので、建築の基礎知識もあってほしい。そういう意味では建築出身の人が望ましいと思うんですが、建築科に進学している人は基本的に建築を設計したいわけですから、いずれにしても建築ビジュアライゼーションをやるという人は見つけにくいでしょうね。

宮崎: 昔手描きのペン&エアブラシが流行った時代に、パースレンダラーが激増したと思うのですが、あれは分業ができるからCGに近いと言える気がします。当時の弟子にあたる人たちは、ほとんどその後CGに移行したと思います。だからCGレンダラーは案外40代後半が多いのでは。20~30代前半のいわゆるデジタル世代は、手描きからでなく純粋にCGから入ってきていると思います。そういう人はけっこう多いとは思いますが、それは入口が入りやすかったからでしょう。しかし建築の知識があったり表現力が優れている良い人材は少ないのではないかと思います。どうしたらこの業界に良い人材が入ってくるかというと、つまるところ魅力的な仕事だと思われしかないと。では魅力とは何かというと、仕事の面白さはもちろんですが、報酬の面での魅力も大きなポイントだと思います。ところで上野さんは手描きの後継者を育てようとは思わないの？

上野: 最近では育ててみたいと思うようになりました。できる人がいなくなるとその業種は廃れていきますから、自分のためにも。手描きは一人前になるのに10年はかかるので腰を据えて育てられると良いのですが、現状はそんなのんびり育てられないし、CGもできないと社内の連携に耐えられない。じゃ、どんな人がいいの…偉そうに言っちゃって「頭が良くて勤のいい子」(笑)。手描き・CGに関わらず共通するのは、ある程度までは理屈なんです。絵的センス以前の問題は軽くクリアしてほしい。勤のいい…というのは、相手が何を考え求めているかを理解する力がこの仕事には必要で、そこにフィーをいただいていると言っても過言ではない。的を外れた「綺麗なだけの絵」だったらパースのプロに頼まなくてもいいわけです。

渡辺: 例えば中国のクリスタルCGは、教育システムがすごいというのは有名ですが、日本って言えば師匠がいて弟子がいるというような徒弟制でしょう？それではもう限界があるように感じる場合があります。ものを伝えていく段階では徒弟制度のような関係性が出来るのは自然だと思うのですが、待遇や保障の問題はその名の下におざなりになっており、業界全体のことを考えた場合良い人材が入ってくるとは思えません。計画的に高度な教育をし、大量な需要に対してもソフト制で時間の無駄なく制作し、しかも安いという国があるんですから、日本の建築CG業界は食われてしまうのではという危機感があります。海外のコンペなんか見ていると、日本はもっと頑張らないとまずいと思いますよ。比べてみると歴然と差が見えるんですよ。

池田: CG業界の中でも建築CGはとても未熟だと思います。映画やゲームの業界ではすごく進んでいるのにどうしてでしょう。もっと彼らの技術を取り入れて表現力を上げなければと思いますね。

上野: そういえばCG専門学校を出た子がバイトに来た時、建築のことはまるで分らないけれど、ムービーには必須のローポリゴンモデリングのスキルに長けていたんですよ。意外なところでハッとすることはもっとあるでしょう。

宮崎: 若い人をどういふふうに育てたいと思いますか？

渡辺: 今や3Dのテクノロジーは建築設計のあらゆる段階で使われています。全部を一人では出来ない。うちで働く人は得意な部分を伸ばして欲しいと思っています。テクノロジーの習得という意味では若い人の方が早いのでどんどん突っ走ってほしい。それらはどう統括して設計作業に活かしていくかを考えていけば活路は開ける。一番大切なのはクライアントと協働してひとつのモノをつくっていく喜びを知ること。そのためには確かな技術もさることながら、コミュニケーション能力が重要です。そこは経験させていくしかない。

池田: 僕は設計者の向こうにいるクライアントを意識して仕事をしているんですが、そういう視点を大事にしたいですね。マンションの広告だと、設計者と広告主のやろうとしていることが食い違うことがよくある。広告はとにかく売るためにあるんですからね。自分が今何を目的としたCGを作っているかは、自分が冷静に意識していないといけないと思うんです。そういう判断力のある人材を育てたいですね。

上野: ところで一つの傾向として、制作を数年やった後、制作ディレクターやコーディネーターに転向するケースがありますよね。営業と制作が分かれている何十人かの制作会社では、制作の経験がない営業の方がこれを兼ねていたりする。CGって1物件で求められる枚数が多いので、制作全体を調整する立場が必要になるのはよく解りますが、どのように見えていますか？

宮崎: コンペのプレゼンで言えば「勝つ」という結果を求めているものだから、好みや自己満足の世界ではないと自覚しないとイケない。設計者っていうのはものすごく勉強して、様々な人間の営みの柵の中でプレゼン戦略を考えている訳ですから、ディレクションは自分の仕事だという意識も強いでしょう。彼らが求めているのは制作能力そのもののみという場合のほうが多いのかもしれませんが、設計者の哲学を他者がディレクトするのは並大抵のことではありませんよ。

渡辺: うちのアニメーションもやっていますが、良いディレクションが出来れば部分的にはこちらからの提案を受け入れてもらえると感じています。しかし本当に良いディレクションができる人は少ないでしょうね。



←今日の
オシャレグッズ

池田裕紀 (パース歴9年)
株式会社ハウジングシステム勤務
設計部 チーフデザイナー
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
MALTSCAD, 3ds Max, Photoshop



上野真理 (パース歴21年)
株式会社アルモ設計(鹿島グループ)勤務
プレゼンテーション部 マイスター
建築透視図一級技能士
武蔵野美術大学造形学部油絵学科卒
手描き, Photoshop, formZ



上野:目に見えない作業にお金を払う土壌があまりないので、ディレクション代を貰うのが難しいという面もありますね。

やりたい事をやる為に

池田:僕はとにかくもっとカッコいいパースを作りたいです。なんといっても先輩がいない状態で独学でここまでやってきたので、こう見ても自信がないんですよ。だからもっと映像系などの異業種との接触をし、優れた表現力を吸収して、新しい表現を試みたいんです。

渡辺:3Dのテクノロジーでいかに設計を支援出来るかはいつも考えています。パース制作だけをやっている意識はありません。しかし、パースでもアニメーションでも表現力の探求は必須。

宮崎:それには、こんな表現どうですかと提案できる作例が必要になりますよね。だから習作して、ストックしなきゃいけないんです。そしてそれを発表して知ってもらわないとね。とは言いながら、作品展に出したくてもクライアントの許可がもらえないケースが増えてきました。

渡辺:著作権の問題はどうなっているんでしょうか。

宮崎:かつてJARAでは、著作権について専門家を交えて研究会をやりましたが、今はもっと複雑になってきているようで、手描きの頃は明らかだったものが、CGはどこからが著作物かという判断が難しいという見方もあるようです。

上野:また権利があるから何をしても良いというわけでもないですからね。今出しちゃいけないという事情があれば出せませんし。自分ではそこまでわかりませんが、発表したい作品があれば、比較的新しくてもダメモトで聞くようにしています。

渡辺:これまで、これはまだ駄目だろうと、こちらで発表をあきらめていたところがあります。これからは遠慮なく聞くようにします！

上野:パースコンテストで素晴らしい作品が並ぶのは見ごたえありますが、私が興味あるのは「制約の多い実際の仕事でどれだけの力を出せるか」です。仕事だと、設計変更が多かったら時間がなかったのと、自分への言い訳をしてしまいがちですが、コンペで各社のパースが並べられた時にそんな言い訳は通じません。だから一年に一度、人の作品と並べて出せるものがあるかを考えることに意義を感じます。JARAのパース展は自分なりに「展示する目的」を持つことができるのが一つの特徴だと思っています。設計者の目からご意見をいただく機会にもなります。

宮崎:一方で制約から解き放たれて「こんな表現もできるぞ」という習作でクライアントを触発したければそれも出来るってことですよ。ぜひいろんな方に、JARAに参加してそれぞれの価値観で作品展を活用していただきたいです。今時A1のパスたくさん並べられる展覧会他にありませんからね。来年以降続けられるかどうかかも、若い世代の人達が共に行動してくれるか否かにかかっています。

渡辺:なるほど。どんどんこちらから提示して、やりたい表現や仕事の仕方などができるようにクライアント側を触発していかなければ、受け身ではじり貧ですね。それにはやっぱり、たくさん建築を見たり映画を見たりして、感性を磨いていかなければいけないと思います。そして今までにない表現を積極的に発表していければ若い人へのアピールになるはず。ひいてはそれが業界の発展にもつながるのでは。

上野:そうですね！本日はどうもありがとうございました。座談会をしなれば聞けなかったことがたくさん聞けて、これからまた頑張る素をいただけました！つづきは会場でお会いした時にでも…。