

PERSPECTIVE

Catalog of

JARA 2012

The Exhibition of Architectural Visualization
建築パース2012展

- p.02 会員作品
- p.29 アーキテクトトーク
- p.32 レンダーストック座談会
- p.38 レンダーストックインタビュー
- p.41 会員名簿
- p.46 about JARA



ごあいさつ

レンダラーの職業的自覚とモラルの高揚を促進し、その地位の向上を目指して活動してまいりました日本アーキテクチュラル・レンダラーズ協会（JARA）は今年で32年目を迎えます。そして今もその所期の目的を保持し技能の向上を目指し建築文化の発展に寄与するところは変わりません。

本年度その成果として会員作品を中心に海外交流団体の作品を加え展覧会を開催いたします。

コンピュータテクノロジーの進化によりビジュアライゼーションの表現手法はますます多様化しております。時代の変遷に合わせ今回より従来のものでありましたが「建築パース展」を、建築ビジュアライゼーション全般の作品展へと巾を広げる意味で「JARA2012」と変更いたしました。

東京・名古屋・大阪と巡回展示いたしますのでご来場の皆様方にはご高覧ご講評いただければ幸いです。

開催にあたっては各方面の皆様方からのご支援あってのもの感謝いたしております。ご協賛いただきました各企業の皆様には心より御礼申し上げます。



日本アーキテクチュラル・レンダラーズ協会 理事長
宮崎岳彦

Catalog of

JARA 2012

The Exhibition of Architectural Visualization
建築パース2012展

outline

発足以来32年間続いている「建築パース展」が建築ビジュアライゼーションの作品展として名称を変更。
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て展示。

| | |
|---|--|
| <p>東京展 2012年9月8日(土)~9月13日(木) 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 都営地下鉄三田駅 から徒歩3分</p> | |
| <p>名古屋展 2012年9月19日(水)~10月4日(木) 月曜休館 火・水・木10:00~18:00 金10:00~20:00 土・日10:00~17:00 名古屋都市センター 11階 名古屋市中区金山町1-1-1 金山南ビル TEL.052-678-2200 「金山総合駅」南口すぐ</p> | |
| <p>大阪展 2012年10月6日(土)~10月10日(水) 10:00~18:00 初日のみ13:00から 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</p> | |

sponsor

- 株式会社アルモ設計
- 株式会社インフォーマティクス
Piranesi (ピラネージ)
- エプソン販売株式会社
- 株式会社カワチ
画材・額縁・模型材料など
- 清水建設株式会社
- 株式会社竹中工務店
- 東芝エレベータ株式会社
- 株式会社日建設計
- ピーエス暖房機株式会社
PS-HR-C, PS-HRヒータ, PS-HR(E)
- 株式会社ファイブ
建築系CG素材のポータルサイト DATA STATION
- 株式会社モリチュウ
- ロンシール工業株式会社

業界最前線では、ビジュアライゼーションをどのように活用しているのでしょうか。若手設計者に伺いました。

表現からその先へ



寺川奈穂子 たらかわなほこ

1983年 東京生まれ
2005年 東京理科大学理工学部建築学科卒業
2007年 同大学大学院修了
2007年 隈研吾建築都市設計事務所入所

代表作品
Tiffany銀座 リニューアル
Starbucks Coffee 太宰府天満宮表参道店



建築の設計をしている立場としてこのような機会をいただきましたので、パースの表現的な側面についてではなく、今までCGとどのように付き合ってきたかについて書きたいと思います。

隈事務所に入社して5年、建築を学びはじめて11年になります。私が大学で建築を学び始めた1年生ときの最初の課題は「光の箱」でした。好きな大きさのダンボールを自分で選び、それを色々な手法で改造し、光で演出する空間をつくるというものでした。課題は作るだけでは終わらず、箱の内観を一眼レフで写真を撮り、その写真が評価されるという課題でした。立体物（3D）を造り→写真（2D）にする。建物を計画して、施工して、竣工写真を撮って紹介するという流れに似ていました。学生時代はこの作業の繰り返しです。その表現手法は模型であり、模型写真であり、図面であり、スケッチであり、CGパースであり、技術を会得すると共に表現の選択肢を広げていきました。大学・大学院の6年間は建築の知識を増やすことや、問題提議からの設計の訓練はもちろんですが、主に「空間をどう表現するか」を競う合う日々でした。

卒業後、すぐに隈事務所に入社しました。隈事務所を選んだ理由は、自分が設計するときの「おもしろさの見つけ方」が同じなんじゃないかという期待があったからです。それが敷地環境からであったり、素材の発見であったり「おもしろさ」は様々ですが、一つ一つのどんなプロジェクトに対してもその場所と向きあって設計をする、常に探究心のある事務所に感じました。入社してすぐに担当したのが、ジュエリーブランド「ティファニー」の銀座路面店のファサード改修コンペでした。ビルファサードをいかに立体的に解いて、新しく生まれ変わらせるかが課題でした。面をどう形態つくるか、どういう単位に粒子化するか、さらにどんなマテリアルを使うか、ひたすら模索しました。ジュエリーについて研究したり、ファッションについて考えた

り。その中で見つけた設計のコンセプトは、ダイヤモンドのカットのように、ビルのファサード自体が宝石のような繊細で多様な面を持つ。というアイデアでした。既存のビルの造りに合わせて出てきた約1800mm角程度の面をランダムに暴れさせ、そしてその1800mm角のパネルをどうデザインするかという様にデザインは進んで行きました。石でつくるのか、ガラスでつくるのか、木でつくるのか。色々なメーカーから素材を取り寄せ、偶然見つけたのがアルミハニカムでした。アルミハニカムは飛行機の翼などに下地としてよく使われる建材で、面の剛性を保ちつつとても軽量で、普段表にでてくる素材ではありません。ハニカム（六角形）の異なるサイズのサンプルが偶然重なって置いてあり、それを重ねた状態で光を当ててみたら、アルミの面が乱反射してダイヤモンドのような輝きが生まれました。そこからアルミハニカムをガラスでサンドイッチした「ファセットパネル*」が生まれました。それはとても繊細な表現を必要とするアイデアでした。

*ファセットカット：ダイヤモンドのカット方法



〈重ねあわせたアルミハニカム〉



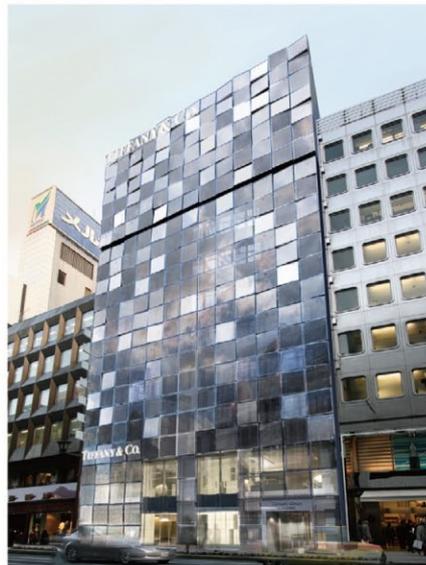
〈ファセットパネル内観写真〉

建築は色々なスケールのイメージや検討から実際の建物のイメージへ近づけていきます。時に1/1000や1/50であったり原寸であったり。それを相手（クライアントや大衆）に向けてプレゼンテーションする手段として、一番伝わりやすい表現が近年はCGパースになってきました。模型は立体物でわかりやすいですが、どうしてもスケールが異なるため、そのスケールに合わせた表現によって完結してしまいがちです。白模型であったり、木の模型であったり、一つのある世界観を表すものとして、単独の作品を目指してしまいます。それに比べ最近のCGパースはまるで竣工写真を撮るかのよう仕上がりてくるのです。

しかしティファニーのときは、まだCGの限界も感じていました。2枚のアルミハニカム実際の大きさ、金属の反射具合、ガラスの反射、周りの環境、全てを完璧に設定しようと思ってもパソコンの能力が追いつかない。理論的には可能かもしれないが、それはできないというのが担当の人の回答でした。実際どのように見えるかわからないけれど、理想的な最終形として最後はPhotoshopで仕上げをする。当然ですが、あくまでもパースもひとつの絵としての完結した作品であったわけです。パースはパースの表現をする。コンペや展示会用であればそれで十分でした。

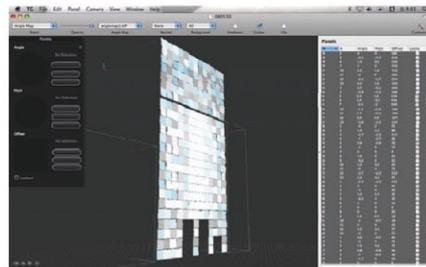
ティファニーでは1/50の全体模型と、1/20の巨大な部分模型とパースをプレゼンテーションに使用し、コンペに勝利し担当プロジェクトになりました。コンペは「勝つための表現」をしなければならなかったため、模型もパースも一つの作品として成果物をつくっていきました。しかし、プロジェクトとなるとまた表現は別になります。それは、テナントや周辺住民への説明用の資料であったり、クライアントを説得させる資料であったり、そして実際に建てるための重要な検証材料となるからです。

インテリアの提案をするにはパースはとても有効でした。相手とイメージを共有しやすく、実際の空間と同じクオリティのレベルに既に達していました。しかし、外観は難しかったです。銀座という都会において、都市環境的なエレメントが多すぎたし、木や石に比べて、金属やガラスはそれ自体が持っている質感が特別でした。プロジェクト進行中に何度もパースを出しましたが、どんな風にファサードが見えてくるのか、最後まで誰にもわかりませんでした。



〈実施設計段階のテナント説明用外観パース〉

そんな中、新しい発見だったのは、外観のスタディに3Dソフトを設計のツールとして使えたことです。全て異なる角度で取り付くファセットパネルをどうやってスタディするのか。292枚ものパネルを、一個一個の傾きを与えて模型でスタディするのは限界がありました。趣味でソフトを作っているというクリエイターの方をお願いして、このプロジェクトのためだけのソフトを開発してもらいました。



〈292枚のファセットパネル角度をスタディするためのアプリケーション操作画面〉

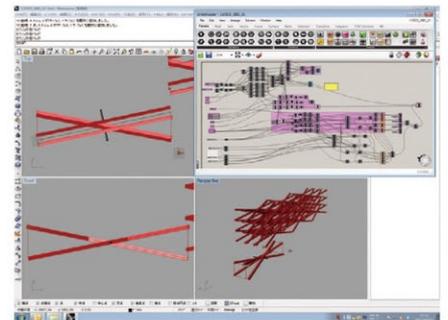
垂直方向のパネル角度を視覚的に分かりやすくするため色別で示している。上に向くほど青が濃くなり、下に向くほど黒が濃くなる。

パネルの角度を色分けによって可視化し、法的なルールも落とし込み、ルール違反を作らないように傾きをデザインする。そしてそれをエクセルに落としこんでデジタル化する。とても便利でした。設計検討から設計管理まで役立ち、施工者と設計者の共通ツールとして働いてくれました。このとき、3Dの「表現ツール」を超えた使い方に初めて可能性を感じたプロジェクトでした。

それから海外物件含め何件か担当し、福岡県の太宰府天満宮の参道沿いにスターバックスを建てるというプロジェクトを担当することになったのが、入社4年目の冬でした。

「小さい建築」だったので、構造体そのままデザインになっているような、そんな建

築を隈から求められました。テーマは「木を組む」こと。デザイン検討をしていく中で、斜めに流れていくように木を組んだ木組みが採用されました。アイデア模型は1/50のスケールで、カッターで細い木を切り、ボンドでとめる、模型の状態では当然成り立っている表現でした。デザインの方針が決まり、さて実際にどうやってつくろうか、となった時、すぐに壁にぶつかりました。実際はボンドが使えるわけがないので、このままでは木組みとして組めない。早い段階で、所内のCG担当のところへ駆け込みました。レンダリングする前の簡単なモデリングは自分でやることもありましたが、今回自分でモデリングできる範囲を超えていることをすぐに感じていました。モデリングできるものは、ある程度自分でもどんなものになるか想像できるものであり、できるとわかっていることをどのようにするか検討しながらモデリングします。（時に模型にしったりしながら。）しかし、今回必要だったモデリングは、できるかできないかわからないから「できる形にするためのモデリング」でした。木組みの1単位でまず組めるかの確認、それが集合したときに材が連続するかの確認、そしてそれが意匠的にどのように見えるか、構造的に建物の支持材として機能するかどうかの確認。



全ての検討においてCG担当の人に組み立ててもらったシステムが役立ちました。3D上の作業は、スタイロフォームや紙でつくる模型にはない正確さとスピードがありました。ほぼ何も無い状態から、方法論を組立て、システムを構築し、あらゆる機能を追加していく、それが事務所内ですること非常に驚きを感じました。



〈スターバックス太宰府天満宮表参道店 内観写真〉

太宰府スターボックスが無事に竣工してから始まった次のプロジェクトは、カタールのホテルのコンペでした。大きなコンペは複数人のプロジェクトチームでやります。私はホテルのファサードと屋根の検討をはじめました。太宰府スターボックスでの経験から、3Dのシステムを使って何かできないかなと感じていました。

砂漠地帯に建つホテルのため、日差しから身体を守るために布を巻くように、建物を包むような表皮の検討でした。そこで敷地の環境条件をうまく取り込んで、ファサードの形態スタディするためのシステムをつくらうと試みたわけです。5年前にやったティファニーでは、まだ事務所内ではできなかったことです。

ある特定の時期・時間の太陽の位置を何種類か設定し、その時にどれくらいの日射がその面に当たっているのかを色分けで可視化できるようにしてもらいました。

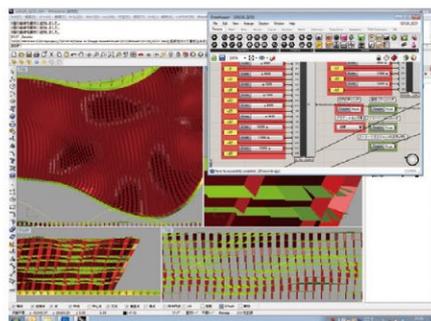
更にそれを模型におこすためのガイドも自動派生的に展開できるようにしてもらい、検討の自由度と完成度が大幅に上がりました。



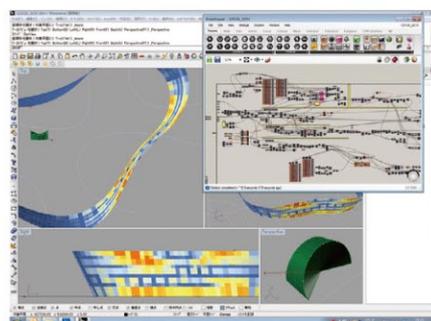
〈3Dプリンターによる全体模型〉



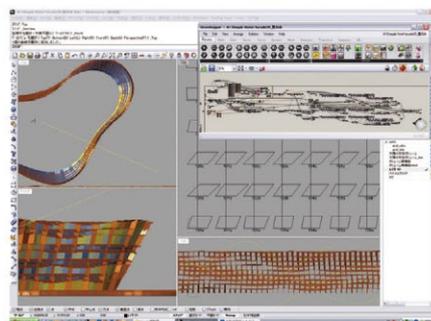
〈算出されたガイドを元に製作した部分模型〉



〈フィンの角度をモデリングする〉



〈フィンの角度の影響を受けた日照条件の検証〉



〈模型にするためのガイドへの展開〉

計画、施工など分野ごとのプロフェッショナルとチーム体制を組みます。その中でCG担当の位置づけもその一角になってくるのではないかと期待しています。CGパースは完成予想図というある一瞬一瞬ではなく、設計者と一緒に建物をつくる過程に参加をし、見守り、建物が完成したら見に来てほしいですね。そういう意識で共に挑戦し、成長し続けられたらと思います。

建物を設計するにあたり、時間は無限にはありません。コンペであってもプロジェクトであっても、担当として動ける人数も時間も限られています。その中でいかに検討に時間をとり、効率良く成果物を製作するかによって、最終的に到達するゴールもともレベルの高いものになっていきます。なんとなくこんなことがやりたいのだけれど、できるかな？というところから、必ず飛躍的にジャンプできる3D担当者との設計検討は、得られるものが非常に多かったです。

この事務所に入ってとても恵まれていたのは、レンダリングの完成度の高さは言うまでもありませんが、加えて、技術的な探究心と向上心があるスタッフがいたことだと思います。それを設計者が一人で全てこなす場合もちろんあると思います。しかし、3Dの技術は当然ですが建築設計ツールの域を超えています。そこに設計者がはまってしまうと、それに頼りすぎたデザインに陥ってしまう恐れがあります。

通常、建物を計画するときは、意匠設計、構造設計、設備設計、照明、家具、サイン

レンダラーストック 座談会



顔を合わせれば同業者ならではの熱いパース談義。
気が付けばいつの間にかハイテンション。モチベーションもあがっています。
今回は、これからの建築ビジュアライゼーションについて正面から向き合ってみました。

はじめに

渡辺（司会）：JARAが発足して32年になりますが、我々の職能も当初の「手描き」での完成予想図を制作するというものから、3Dテクノロジーの発達とともに建築設計のあらゆる段階でのサポートまで複雑多岐に変遷してきました。さらには経済は長らく低迷し、グローバル化の波は時間と空間を無意味にし否応なしに我々を厳しい価格競争に巻き込んでいきます。そんな時代の中で、我々の職能はこれからどうなっていくのでしょうか。建築のビジュアライゼーションに関わるものの多くが漠然とした不安を抱えながら目の前の仕事を日々こなしているのではないのでしょうか。テーマが少し壮大すぎるかも知れませんが、そこで今年のレンダラーストックは、立場の異なる3名の方にお集まり頂きました。制作者が集まるとどうしても制作や表現の話になってしまいがちですが、しかしやはりビジネスとしての視点がなければ持続的な活動は難しいことは言うまでもありません。今日はそういった視点から色々お話し頂ければ幸いです。

現在の業務内容について 面白い点、難しさなど

渡辺：まずはそれぞれの現在の業務内容を中心に面白い点や難しい点などをお話し下さい。森さんはご自身で作品を制作する一方、部署を統括する立場にもあるプレイングマネージャーですね。主にKAJIMA DESIGN という大きな組織のビジュアライゼーションを一手に引き受けていらっしゃるが、アルモ設計では基本的にはコンペなどの対応が主な仕事なのでしょうか。

森：コンペが特に多いです。やはり平等な競争が前提になっているので数多くコンペになっています。それだけに日程など厳しい対応に迫られていますし、内容的にも量

的にも、アニメーションなどもそうですが様々な手法が要求されていく傾向にあります。厳しい仕事ではありますが、現在は仕事量としては多いと感じています。面白い点としては、やはり大きな規模の仕事が多いことでしょうか。それと設計者との距離が近いので膝を突き合わせてひとつのプロジェクトにあたれるのは、幸せであると同時に大変でもあります。

渡辺：富田さんもまた、ご自身で作品を制作する一方、制作会社の代表として様々なクライアントとお付き合いがあると思います。最近はどうな仕事をされているのでしょうか。

富田：パース制作が5割、VR（リアルタイムレンダリング）関係が3割、その他といった感じでしょうか。クライアントはゼネコンや設計事務所です。将来は、パースはなくなることはないにせよ減らそうと思っています。一方でVRなどの新しい技術があるにもかかわらずここ10年プレゼンテーションの仕方は大きく変わっていません。だからこそ今がそれらを売り込むチャンスだと思っています。実際3割程度の仕事を受注出来ていますし。ただしターゲットは従来の設計ではなく、建築の営業や土木のコンサルなどです。つまり設計段階のためのものではなく営業段階で必要とされるものを制作するということです。

渡辺：山城デザインの場合、建築パース専門の会社からスタートし、その後建築模型やアニメーション、VR、最近ではARの技術を駆使して建築以外の分野にも積極的に打って出していますね。そういった中で逆に建築のビジュアライゼーションではどんなことをやられているのでしょうか？山城さんは営業ということで我々制作者とは違った視点でこの業界を見ているのではないのでしょうか。

山城：コンペなどの対応が8割ほどでデベ

ロッパー関係の仕事は1割程度でしょうか。昔は半々くらいだったのですがデベロッパー関係はリーマンショック以降激減しました。VRやARもやっていますが、パースに関しては単価が7,8年前の1/3程度になってしまい、パース中心で食べていくのは難しいというが無理だと考えています。クライアントによっては、コンペが取れなかったので払えませんというケースもありました。設計サイドも徹夜でやっているのでもこちらもがんばって対応しているのですが、その正当な対価を頂けないのが現状です。お金は出せないけど寝ないでやって最高のものを出してくれ、という厳しい対応を迫られているのです。

渡辺：御社の規模ならではの難しさもあるのでしょうか。

山城：全部で14人、そのうちCGが少なくなつて6人、模型が2人、営業が3人の体制でやっていますが、建築のパースで利益が出せないで十分な給料が出せず、人材をキープできません。建築以外のプロダクト系やキャラクター系をやらなくては行けないのかもしれない。

渡辺：御社はタイに支社を持っていますが、開設された経緯と現在の状況をお話し頂けますか。

山城：先代がやっていたところに手描きスタッフの中に中国人がいたので、そのついでに中国で支社を開こうと動いたのですが、うまくまとまりませんでした。そんな折、別のついでがタイにあったのでそちらでやろうということになったのです。特に国民性などの理由で選んだ訳ではありません。タイではやはり建築のCGをやっています。主なクライアントはタイに進出している日系のゼネコンです。タイローカルだと価格が厳しいです。スタッフは日本人は1人であとは日本語の出来るタイ人です。

新しいテクノロジーについて BIM,VRなどの現状と可能性

渡辺：建築のビジュアライゼーションと一言でいっても様々な手法があります。特に3Dを中心とした技術革新には目を見張るものがあり、最近ではVRやARも安価に導入できるようになりました。それぞれの活用状況はどうでしょうか。

森：設計段階で設計者が自分でVRを操作し、デザインの検証などに使っています。こちらとしても並行して検証に使ったり、そこからパースやアニメーションに変換して制作したりしています。ひとつの3Dデータを軸に様々なものを切り出して使えるという意味ではVRは中心的な存在となってきたのかもしれません。今は色々なソフトウェアで作られた3Dデータを変換しながら色々な使い方をしているのが現状で、変換する際の不具合等の検証は必須です。

渡辺：プレゼンテーションの場面においてもVRは使用しているのですか？

森：まだそんなに多いとはいえません。様々な条件が整わないと難しいのが現状です。今は設計段階でのデザイン検証とともに、施主説明、施工現場での説明に使ったりと色々な段階でVRの活用が始まっているのは間違いありません。

富田：以前よりは増えているのは事実です。ただしコンペでの使用は基本的に難しいと考えています。ぎりぎりまでの設計変更に対応するのはVRでは難しいのでやはりパースが中心になるのではないのでしょうか。アニメーションも時間的には厳しい作業ですが、アニメーションとパースでは求められるクオリティが違うのでなんとかなる。しかしVRは全部見えてしまうのでコンペでは逆に使いづらい部分もあるのが正直なところですね。逆に営業の段階ではディテールよりはイメージ優先なので使えらると思います。他には、土木のコンサルからのニーズに注目しています。例えば駅前再開発の住民説明などにVRは最適です。

森：とにかくわかりやすい。説明しやすいし理解しやすいので説得もしやすい。素晴

らしいツールです。エンターテインメント性があるので、没入感とまでいかなくてもプロジェクターやモニターを使って、例えば水が流れたりするだけでもクライアントには喜んでもらえるかと思えます。

渡辺：すべてが見えてしまうだけに揚げ足を取られるようなことはありませんか。

富田：設計の段階で設計者どうしではそういう話になりやすいが、コンサル段階ではそういった細かい話がポイントにはならない。もちろん住民からの全体計画に対するチェックも入る可能性は高くなりますが、基本的にはお互いの理解が深まるので良い方向に行くのではないのでしょうか。

渡辺：山城デザインではいかがですか。

山城：当社では3年程前からARに取り組んでおり、アプリを自社で開発しています。



それをUnity3Dなどと組み合わせさせて3Dのコンテンツを制作しています。そういう建築以外の方向に早くシフトしていかないと苦しいと考えています。ARに関しては広告系からのニーズが多く、建築からはほとんどありません。おそらくAR自体をよく知らないのだと思います。かろうじて不動産関係に興味を持っているだけです。さらにBIMがらみで仕事を取っていきたいと考え、今年からArchiCADを導入しました。

渡辺：山城デザインがVRを売り込むのはどんな業界でしょうか。

山城：基本的には富田さんと近いです。ゼネコンとコンサルです。設計は食いつきが悪いです。必要性がないと思っているのでしょうか。

富田：コストの問題もありますが、設計者がデザイン検討で使うものにはアウトソーシングするまでの高いクオリティはいらない。例えば壁の目地割りを検討するのに



森 浩志

もりひろし
1985年 鹿島建設株式会社入社
現在 株式会社アルモ設計
(鹿島グループ)
プレゼンテーション部 次長



富田 和弘 一級建築士

とみたかずひろ
大分大学大学院建設工学科 修士
1990年 大成建設株式会社入社
2008年 未来技術研究所
ビジュアライゼーションセンター 所長
2009年 Next Picture株式会社 代表取締役
現在に至る
2012年~法政大学大学院 デザイン工学部
建築学科 非常勤講師

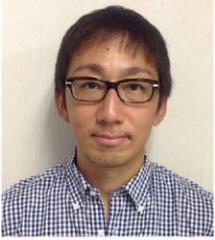
アルなものは必要ないでしょう。ですからそこにはニーズはないのですが、第三者、つまり施主に見せる場合にはアニメーションくらいのクオリティのものを作る必要があるはずで、そこにはニーズがあると見ています。VRを使った打ち合わせでは、すべて見ることが出来てしかも立体把握がしやすいだけに確かにクライアントから思わぬ箇所にチェックが入りやすいですが、その場で検討して決定がされていきます。しかもそこは後々重要なポイントになりそうな箇所だったりするので。そう考えると、また図面におこしてまた持って行ってなどという手間がかからなくなるのでトータルコストは絶対下がるはずです。

渡辺：ARはどうなんでしょう。

山城：こんなことしなくていいのでは、というのが設計者に多い反応でしょうか。とくに年齢が高い方に多いですね。スマートフォンやタブレット端末に対してなんとなく抵抗があるのだと思います。それは不動産業界でも同じです。若い人はスマートフォンなどで慣れてるので理解もあるように感じています。あとはデバイスの処理能力の問題があって表現出来ないことが多いのも現実です。

渡辺：建築では具体的にどう使うのでしょうか。

山城：以前JRの研究開発施設で内覧者に施設を説明するためのものをつくりました。具体的には簡単な白模型を作ってARで要素を加えていきました。CGで加えた要素としては、空間を歩く人物やセキュリティカメラの可視範囲を表現したもの、外壁の緑化、説明の吹き出しのようなものです。今でもそこは事前に予約すれば一般の方でも見学



山城 優

やましろまさる
1993年 山城デザイン入社
2003年~2007年
山城デザイン・タイ支店
現 山城デザイン 企画営業部



渡辺 健児 (司会)

わたなべけんじ
日本大学芸術学部美術学科卒
2003年 Melon Studio (UK)
2005年 Team Macarie (UK)
2008年 Computer Visualisation 代表

できるはずですが。また、ARは外装の色などの検討には使えるはずですが。

渡辺：個人的にはVRの出現によりアニメーションの表現も変わるのではと思っています。VRはどこまでもインタラクティブに見られてします。アニメーションはあくまで見せたいところを見せるというものです。

山城：設計者の方はVRの方に興味を示すようになるのでは。コストの関係もあるのでipad等で自分で作ったVRをそのまま見せるようになると思います。そうなったとき、従来の使い方でのアニメーションの役割はなくなっていくのかもしれませんが。

森：これからのアニメーションはコンセプトのエッセンスを抽出して、シナリオを作り、さらに大胆な演出をしてドラマを作り、思い入れを込めて表現していくものになるのではないのでしょうか。そういうものがVRに対抗できるものとして残っていくのだと思います。VRもそこにシナリオが発生しますが、アニメーションのすずさはドラマ作り、演出、シナリオを持つことによって俄然感動を呼ぶものになるということです。

渡辺：パースにも通じる部分がありますね。VRの出現によってさらにそういう傾向は強まるのでしょうか。

森：VRから静止画はいくらでも出せるというのがありますが、それだけに良いパースはそういったドラマ作りをやらなくてはならないし、我々もそれはいつも強く意識しています。いいパースは、静止画なのに見た瞬間に視点が移動するようなシナリオ作りがされている。どこをどう見るかを誘導するしそのスピードすらコントロールされている。まるでアニメーションをみている

ような視点の移動がある。いい静止画はそういった演出がされています。そういったものがないのはやたらとリアルなだけのCGで、どこかで見たような硬く身動きが取れないものです。過去にはそういったものがクライアントに喜ばれる時代もありました。だけどいいものはリアルなだけどちゃんとドラマもある。形、質感や明暗の対比、空間のシナリオ、つまり建築やランドスケープ、都市計画などが持つ夢やドラマを1枚のパースで表現している。そういう意味では山城さんのおっしゃったように、従来のありきたりのCGが動くようなアニメーションならVRの方が喜ばれるということになるのでは。

渡辺：つまり、どの表現がなくなっていくという話ではなくて、それぞれの役割があるということですね。

森：そう思います。今はそれぞれ使用するソフトも違うので変換も大変ですが、それぞれがベストのタイミング・表現で使われれば輝けるのではないのでしょうか。ただし、自己中心的で毎回同じものでは当然あきらめてしまいます。ただドラマがあればいいというわけではありません。そこは皆さん映画を見たり、音楽を聴いたり、旅行をしたり、おいしいものを食べたりして感性を磨いているのだと思います。そうすれば当然ドラマ作りも変わっていき、建築の感じ方も変わってくるのではないのでしょうか。設計者のやりたい表現も理解できるようになり、冒険するにしてもそれが「あたる」でしょう。逆によくないのは4コママンガくらいの小さなストーリーしか持っていないで自分勝手に建築を見て解釈して「こんなんでしょ？」とってしまうことです。

これからの表現について BIMやVRなどによって 「表現」はどう変わっていくのか

渡辺：現在の表現方法はCGが主流になりましたが、昔は高価な割にはハード・ソフトともにパワー不足だったためか、表現ということでは出来る事が限られていたと思います。90年後半くらいからハード・ソフトともに安価になり個人でも3D関係の導入

が進んだ結果、いわゆる従来の「パースレンダラー」出身でない人間がこの業界に入るようになり、クオリティの低いイメージが氾濫すると同時に対価も下がっていききました。しかし現在ではCGはあまりにもあたりまえになり、やはり「絵心」や「表現力」が再び語られるようになってきました。海外の作品を見てもその傾向は明らかです。そういった中で「手描き」パースもしくは「手描き」的な表現が見直されているのでしょうか。森さんの所では「手描き」の仕事はどれくらいあるのですか？

森：年間通して少ないですがコンスタントにはあります。「人」の表現などはやはり手描きの表現に秀でたものがありますね。写真の切り抜きでも理解はしてもらえますが、やはりその建築の使われ方を表現する場合、その添景がうまくいったときは、クライアントの心をぐっと掴むということがあると思います。そういった部分では明らかにCGとは違う魅力があると思います。それとやはり人が直接手を動かして描いていくものなので「思い」が直に伝わりやすい。特に学校や病院などの人の「ぬくもり」などが求められる建築では手描きの方が選択されることが多いと思います。

山城：当社では描けるスタッフはいますが仕事はほとんどありません。年に数えるほどでしょうか。しかも1枚のパースを丸々手描きで描くというのはほとんどありません。

森：手描きのデメリットである「描き直しが難しい」といった点をデジタル化で補えた人は比較的残っていると思います。私も10年程前にそうしないと生き残れないなどと感じて手法を増やしました。

山城：タイにいるときに営業するなかで聞いた話なのですが、CGで手描きの表現をするなら手描きでやればいいのか、ということがありました。CGでやるならCGでしか出来ない表現をしてほしいということをおっしゃられました。当社は先代が手描きから始めたので、その流れで手描きのよさを残したままそれをCGで再現するというをやっていました。最近少し違った傾向がクライアント側にあるような気がします。例

えば設計者でも絵のことを知らない人が、ある有名な写真家の撮った写真のようなパースをつくって下さいというような依頼もありました。タイで、欧米で建築を勉強した人間に日本の手描き風のCGを見せたのですがあまりピンときてないようでした。「強さ」が足りないと言われたこともありましたが、彼らが求めていたのはスーパーリアルなどではなく、やはり絵画的なのですがその表現がCGでしか出来ないようなものです。過去の文脈の枠におさまらないようなものです。

森：そういったものを表現するには相当の勉強が必要なのだと思います。あとは建築のデザインやロケーションももちろん無関係ではありません。既成概念を打ち破ったドラマを表現してほしいです。独特な経験やものの見方が出来る人が描く絵はやはりすごいと思います。設計者もそういう人を望んでいますし、自分で想像している以上のものを見せてもらいたいと思っています。ある意味怖さ知らずなところを設計者たちはハラハラしながらも喜んでいるのかもしれない。うちにも手描きの人がいますが、新しいツールに負けない演出力を鍛えてますね。それがあれば手法は関係なく仕事は頂けるのかと思います。

富田：今までの話を聞いて少し整理して言うとこれからは極端に言えば二極化してゆくのではないかと考えています。中途半端なアニメーションならVRのようなリアルタイムレンダリングでいい。そうでなければプロモーション用のアニメーションのように、練りに練ったストーリーと音楽も含めた完璧な演出のされたものになるでしょう。そうすると制作環境も含め、小さなパース制作の事務所の手に負えるものではなくなくなっていくと思います。パースも同じです。設計者がデザインの確認のために必要なものは自分たちでBIM系のソフトを使えば簡単に出来ます。それにレタッチすればそこそこの絵が出来てしまう。そうすると従来のパースの多くは内制されるようになるでしょう。そうするとパースの仕事として残るのは手法に関係なく飛び抜けた表現力のある人になるのではないのでしょうか。そしてそういう人はそんなに多くはないと思います。またパース以外では必然的にVRの

仕事が目されるはずですが、現在、パース事務所でも従来での意味のアニメーションが出来ないところが多いし、さらにはVRについてはよくわかっていない。ARに関しては尚更です。表現ということ言えばVRのような万人にわかりやすいツールがあり、設計者や施主が求めるものをすぐに出せるのは違う意味での表現力なのだと思います。高いクオリティのパースやアニメーションを作るのに必要なアーティスト的な表現力を持った人は引き続きその分野で仕事を取ることが出来るのですが、VRでは違った分野の仕事を取っていくことになるでしょう。

渡辺：アニメーションはさらにコンセプトデュアルでかつアーティスト的なものしか生き残れなくなるという話ですが、もう少し詳しく説明して下さい。

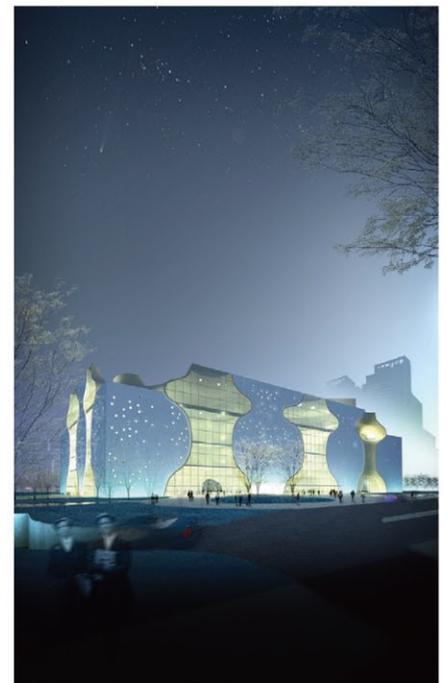
富田：高いクオリティのアニメーションを作るにはさらに専門的な知識がいるし、ハードウェアの環境も整えていかなくてはなりません。それらの設備を活かすために仕事を多く受注しなければならなくなります。そうすると映像プロダクションとほとんど変わりがなくなってしまいます。逆に映像プロダクションの制作単価も下がってきており競合する可能性も考えられます。

山城：家電大手や化粧品のCMを制作している方が、あちらの業界も単価が下がってやっていけないと言っています。それで建築の仕事をやりたいと相談されるのですが、彼らは素晴らしい作品を作りますが作家としてのプライドが高いので、設計の変更には付き合えないと思っています。もちろん建築業界の我々にプライドがないのではなく、やはり共同作業という認識を皆さん持っていると思います。

富田：制作のフローの違いもあります。我々は設計作業に完全に組み込まれていて、設計者のサポートという意識が強いですが、彼らは完全に対等な関係で仕事をしている。現時点ではやってることは近いが水が違うというところはあります。しかしそれを乗り越えてくる人間も出てくるでしょう。そうなったとき、いきなり自分たちの技術力を遥かに凌駕した人たちと競合になるのは

きついでしょね。クライアントが建築の素人の場合、いわゆる建築的な表現ではなくCMのようなリアルな表現がベースでさらにそれをかっこよく見せるような演出が求められる。建築的な教養がなくても説得できるようなかっこよさが求められるようになるでしょう。しかし以前放送用の映像を作った時に、やはり建築の人達がつくった映像は背景が違うということをよく言われました。そういった意味では建築の知識があるということはもちろんアドバンテージにはなりません。

どうやって生き残っていくのか 経営的視点を持つこと/ グローバル化時代の時代



2010年JARA大賞公募展 審査員賞受賞作品
作：富田和弘

渡辺：表現力は生き残っていくための大きな要因であることは間違いないとして、制作の体制が異業種に出ていくにせよ入ってくるにせよ特化していかないと苦しいということはあると思います。ところで山城デザインくらいの会社の規模を維持しようとすると、日本だけで仕事を完結させるのはコスト的に無理があるのでしょうか。

山城：経営的に日本の事務所だけではかなり苦しいのは間違いありません。単価がこれだけ下がるとタイの支社があっても厳しいですが。

渡辺：なるほど。山城デザインの規模でもそうだとすると単純に人を増やせばいいという話ではないようです。JARAの会員もそうですが、いわゆる建築パースを生業としている人の8割がおそらく一人親方の事務所だと思えます。そういった人達はどうやって生き残っていかばいいのでしょうか。

富田：東南アジアの市場は見ざるを得ないでしょう。日本の仕事量が減るのは目に見えています。飛び抜けたスキルがあれば勝機は無くはないですが、この状況に手を拱くくらいなら、経費を切り詰めて細々とやっていく体制をなんとかつくるか別の手段を講じるしかない。日本と中国に関して言えば人件費がかつてほどの圧倒的な開きがなくなってきています。そうなると単なる制作拠点というよりは、マーケットと捉えてこちらから仕事を取りに行くことができます。もちろん中国人のスタッフを雇って基本的には中国の国内で利益を上げる体制をつくる。手の空いているときに日本の仕事のサポートをするということになるでしょう。中国のいいところはデザイン決定にパースの影響力が非常に大きいので、必然的にパースやアニメーションの価値が高いということです。腕がいいなら指名されて単価も上がります。日本では残念ながら腕の差はあまり価格に反映されません。海外では能力で差がつくのは当たり前なので、いい絵を描けば正当な評価がもらえるのです。モチベーションも当然あがります。設計も同じで良ければやはり設計料が上がります。

山城：タイも日本よりは中国に近いと思います。貧富の差がやはり大きいので、差があるのはある意味当たり前なのでしょう。大卒というだけで「勝ち組」みたいな感覚はあります。

渡辺：なるほど。しかし一人では出来ることに限界があります。例えば経営的アイデアやセンスには自信がないけど絵が描けるということで今までは何とかやってこれた、という人も多いと思います。今までの話を聞いていると、そういう人はこれから厳しいと言わざるを得ないのでしょうか。

富田：そうなると日本での腕だけでの勝負になるでしょう。ただし前述したように日

本では腕がよくても単価が跳ね上がることはないですし、一人でこなせる仕事量には限界があります。

渡辺：他の産業も、もはや中国を単なる生産拠点ではなく完全にマーケットとして見ています。そうなれば我々の業界も同じことを考えてもいい訳ですが、中国のあのビジネスのスピードと量についていくのは容易ではありません。コストの差が縮まってきたとはいえ日本で苦戦しているのに、中国でいきなり楽な展開が待っている訳はありません。

富田：もちろんです。スピードということ言えば中国の方が厳しいことは間違いありません。クライアントはもっとわがままです。やはり会社にしないうまでも信用できる人間とチームとしてやっていくのがいいのではないのでしょうか。特にお金の問題はシビアですので、中国の商習慣に精通している人間と組むのは言うまでもありません。代金の「取りっぱぐれ」は普通にありますから。

山城：私のところでも去年取り損ねた物件がありました。半分しか支払って貰えませんでした。日本では社会の成り立ちが信用ベースですが海外ではそうではありません。本当は日本でしっかりやってビジネスが成り立つのが一番いいのです。大手の会社が価格をもう少し見直してくれればいいのですが現実には厳しいでしょう。

富田：大きい組織は価格体系が決まっていて上限もある。もちろん、担当やプロジェクトによって違いはあるがあまり差はないでしょう。組織でやっているのだから仕方ないということも理解できるが、出来るところにはちゃんと払っていかないと、そこが潰れたら結局は自分達の首を絞めることになると思います。私が組織にいた頃は仕事のクオリティによって明確な差をつけていました。今はパースを描いてお金を頂く側になりましたが、いい絵が描けなくて納得できる理由があれば金額が低くても仕方ないと思います。逆にいい仕事が出来てクライアントも喜んでくれるのにそれが価格に反映されないとやはり忸怩たる思いがあります。価格の話しでいえばVRは品質の評価の尺度

が定まっていないので価格の算定が難しいです。例えば5日でVRから作ったアニメーションがあったとして、今のVRならクオリティもかなり高いものが作れます。それをクライアントに見せると「高いんでしょ?」と言われてしまう。そこで「50万です」と言うたびっくりされる。今までのアニメーションの感覚からすると安いのですが、こちらとしては5日で50万ならパースを描くより遥かにいいわけですね。いずれにせよ、基本的にはもう少し幅広い視点が必要なのではということです。経済の状況や各国の情勢などあらゆる情報を経営的な視点に立って判断していくことが必要なのだと思います。

渡辺：なるほど。少し話が変わるのですが、うちの事務所は基本的に2人でやっているのですが、最近まとまった量の仕事が減ってきていると感じています。2年ぐらい前だったら、コンペでもうちの2人で10枚くらいのパースと2~3分のアニメーションを1ヶ月かけてやるようなかんじでした。ところが最近はひとつのコンペでも2,3枚を10日で終わらせるようなことが増えてきました。森さんのところでも分離発注されていると思われそうですが、どのような状況の変化があったのでしょうか。

森：今はコンペでも日程がどんどん厳しくなっているし、提出しなければならぬパースなどの数量も遥かに多くなってきています。全てではありませんが、延べ10人くらいでいっきにやるしかないプロジェクトも多いのです。

渡辺：それならば例えばうちが10人のスタッフがいたら発注して頂けるということですか?

森：そういうところを探しています。ところが人数を抱えている事務所はそんなに多くないような気がします。従って小さい事務所に分散発注することが多いです。それをまとめていく作業は楽しい面もありますがやはり大変でもあります。別の問題としては、大きい事務所は人の入れ替りがあります。そうするといつも同じクオリティが維持されるとは限らない。そうなるとしばらくは発注が難しい面があります。結局人

を見てお願いするところがあります。ですので小さい事務所どうしの連携プレイは助かるというのは実際あります。もちろんセキュリティをクリアした上でですが、データのやり取りなどの煩雑等も軽減することができます。

求められる人材について

渡辺：少し人材の話をしたいと思います。山城デザインでは新規採用はしているのでしょうか。

山城：ここ6年ほどありません。やめていくばかりです。採用したくても出来ないという実情もあります。来る人もいません。

富田：建築のビジュアライゼーションを教える専門の教育機関もなくなってしまいました。

山城：若い人は建築CGではなくIT系等に行ってしまう。そもそも優秀な人材自体が建築業界に入っていないとクライアントの設計事務所がよく聞きます。小規模のところは今年は応募すらなかったということも聞きました。優秀な人材は金融やIT業界に行ってしまう。きついし安いではわざわざそんなことをする人はいないのではないのでしょうか。

富田：東大出て大先生の事務所に入っても月給10万円では話になりません。それで5年とか10年修行して独立してから勝負なんてギャンブルと言うしかありません。リスクが高すぎます。それに日本では建築家というものが職能として認められていないということもあります。海外ではもっとステータスがあります。

森：人材といえばスキルもそうなんですが、やはり情熱を持った人が入ってきてくれればと願っています。厳しい現実をわかった上で夢みたいなきことを言ってしまうと、例えば我々は設計者の意図を汲んで彼らのために仕事をするわけです。そして設計者は施主のために仕事をする。ということは我々だって設計者の先の施主を見ることも出来るわけです。さらには施主の向こう側には

ユーザーがいてそこには自分がいるのだと。もし商業施設だったら自分は買い物するし、公園だったら自分や自分の家族が使うわけです。つまりユーザーは自分なんだと設定しながら、自分だったらこうする、こうあってほしいといった思いを持ちながら夢と情熱を込めてパースを描き、アニメーションを作れたらいいなど。確かにそう施主に会えないですし、打ち合わせは一瞬で終わってしまったりするのですが、設計者のニーズだけを見て仕事をするなどというのは寂しいと思います。もちろん設計者が設計をするのですが、今までいろんな経験をしてきて「私だったらこうだな」というユーザーとしての目線を持ってパースを描く、またはアニメーションを作るべきだと思います。そこまでやれば設計者にしても「この人に仕事をお願いしたい」ということになり、我々も設計者に提案できるようになるのではと思います。そういった情熱があれば日本であろうと中国であろうと仕事は来るのだと思います。そういうスタンスで我々が仕事をすれば若い人たちにも夢を与えることが出来るのではないのでしょうか。

渡辺：確かに世界的に著名な建築家や設計事務所と仕事をさせて頂いてわかったのですが、彼らの建築に対する愛情は半端ではありません。そういう人たちと仕事するにはこちらも同じくらいの情熱がなければなりません。気が付いたら2日徹夜になってたりして終わると真っ白に燃え尽きたようになってしまうのですが、振り返るとそういう仕事はやりがいもあったし成長出来たと思います。しかし一方では同業者の中でもクライアントに言われたことだけをやっている人もいます。そうなるやはりクライアントとの幸せな関係を築くのは難しいのではと思います。

富田：勇気を持って提案すべきです。もちろん一人よがりではだめですけど。設計事務所を主催している建築家によく言われるのは、外注しているのは内部でできないからだ。我々はあなたにサプライズを期待しているのだと。

森：設計者が迷っているときに例えば「こんなアングルでこんな夕陽にしてみたんです」とかいう提案があると、ぴたりと当た

ることがあると思います。ただし、やはり自己中心的な提案ではだめです。そう意味ではまずじっくり話に耳を傾けなければなりませんと思います。さらにそれにプラスしてももちろん建築も知らないのだめだし、CMや映画も勉強して自分の経験すべてのフィルターを通して解釈した上で提案していかなければなりません。私も油絵出身ということもあり個性が強すぎると自覚していて、はじめの10年はこちらからあまり言わないようにしました。それから少しずつ言葉では言えないまでも作品で言いたいことを表現するようにだんだんやって来ました。

富田：今のような話が理解出来ないから若い人が建築に入っていないのかもしれませんが。わかりやすく「楽しい」とか「かっこいい」「儲かる」とか、多くがそこに「苦勞」の先にあるものを見ていないから少しでもきつそうだともう入っていないのでは。

山城：我々日本人が変わってしまったとは思いますが、本当に食べていけない切実な状況にあることも事実です。

富田：極端に儲かる必要はないが、少なくとも徹夜続きで倒れてしまうとか、いくら働いても食べていけないなどのイメージが強すぎますし、現実としてそういう部分も否定できません。そうじゃない現実を作っていくなくてはならないし、そういったイメージを我々が見せていかなければならないと思います。そもそも苦勞のない業界などは無いわけで、そうなれば若い人にとって選択肢のひとつに入ってくるのではないのでしょうか。

渡辺：そうですね。やはり我々に出来ることは情熱を持って仕事に向かい合い、魅力的な仕事を発信していくことなんだということは間違いだと思います。そうすればこの厳しい現実に対しても活路を見出すことが出来るのかもしれませんが。みなさま本日は、話しにくい内容も含め熱い発言を多数いただき、どうも有難うございました。

インタビュー

JARA会員をピックアップしてのインタビュー。

今回は「仕事を始めて8年目＝JARAに入会して8年目」の中村裕子さんに迫ります。

いつも、自分の心の声に耳を澄ます

――まず、現在のお仕事についてご説明ください。

日建設計のプレゼンテーション部で、主にCG制作とDTPを担当しております。

――DTPも担当されているのですね！CGではアニメーションなども担当していらっしゃるのでしょうか？

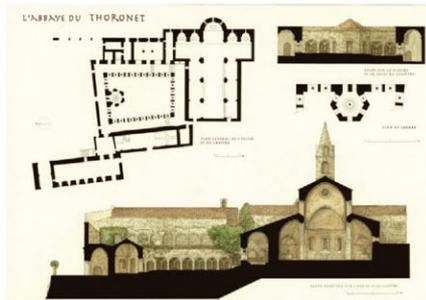
今は、CGとDTPと8：2くらいの割合で担当させて頂いております。アニメーションは、私はまだ作った事はありませんが、音楽を聴くのが好きなので、興味だけはあります。

――DTPも担当されているということで、多数のソフトが使えるということかと思いますが、マシン環境や使用ソフトについて具体的にお教えいただけますか。

windows7を使っています。CGは、3dsmax 2012の64ビットでモデリングして、Vrayでレンダリングをしています。最後はphotoshopCS5でレタッチしています。photoshopは、wacom intuos4のペンタブレットを使って、人や木や陰影を描いたりします。頂いた図面を修正して使う時もありますので、autocadも少し使います。DTPは、adobeのillustratorCS5とindesignCS5です。

――この仕事を選んだ動機やきっかけについてお聞きしたいのですが、業界最大手の建築設計事務所に入社するにいたった経緯で、ポイントとなった事柄などありますか？

私は学生時代、西洋建築史の研究室にいてル・トロネなどの12世紀フランスロマネスク建築の実測調査のお手伝いで、研究室の皆さんと南フランスのプロヴァンスに行ったりしていて、設計はまともにしていなかったのですが、これは、ロットリングと水彩でル・トロネの平面図、立断面図を描いたものです。先生に、ここの石の欠け方が違うと怒られたりしてました。(右上図a) CGを始めたきっかけは、設計の研究室の先輩に誘われて熊野古道センターのコンペ



に参加した事です。なぜか、そのコンペでCG担当を仰せつかりまして。その時に一からCGを教わりました。(下図b)元々絵を描くのが好きだったので、とっても楽しくて自分に向いているなと思いました。その後、またしても別の先輩の誘いで日建設計にCGのアルバイトに行かせて頂きまして。ちょうど、大阪駅ビルのコンペで、皆さん毎日ハードにお仕事されてましたが、夢があって活気があって、素敵な職場だなという印象でした。その後面接をしていただく機会を頂きまして、無事日建設計にお世話になる事ができました。ポイントは、と聞かれますと、運が良かったという事に尽きるとは思いますが、運も実力のうちです…



――これまでに、自分自身の成長を感じた仕事や、印象に残っている仕事、代表作などについて教えてください。

やはり大きなコンペは、比較的得るものが多いと思います。それまでにはない新しい表現に挑戦する事が多いという事と、先輩や同僚と一緒にやるので、必ず何か勉強になります。もちろん、小さな案件でも、新しい発見は常にあります。どんなお仕事も常に悩んでいます。海外案件は、その国の風土も考慮しなければいけないので、知識として勉強になります。中東の案件で、緑色の夕景を要求された時は、かなり苦悩しましたが、先輩や設計の方にたくさんアドバイス頂いて、想像の範囲に留まりますが、自分なりに新しい表現ができました。(下図c)肌を露出した女性は、宗教上の理由で入れてはいけないのですが、始めはそれすらも知らずに水着の美女を入れていて、先輩に指摘されて、提出時はブルイに人は入れませんでした。



日本の案件も、もちろんその土地感を出そうとするので学ぶ事はあります。京都のお寺でお庭を見るのが好きなので、これはJARAのコンペですが(事項図d)、隈研吾氏の根津美術館のお庭の表現をするのに、自分なりにアレンジしています。実際は芝生でしたが苔の表現にしています。西芳寺や祇王寺のようなお庭だったらより素敵だなと思ったのでそうしました。隈さんに叱られるかと思いましたが、評価していただけたのでほっとしました。



後、毎年開催される有志メンバーによる社内コンペがありまして、サステナブル建築をテーマにしているのですが、それもあり甲斐があります。何の制約もないので、自分たちの夢を思い描いた通りに表現できますし、その分、己の実力を目の当りにすることにもなります。この作品（下図e）は、私たちが生を受けた“島国”である日本の土地を受け入れ、循環する生態系の一部として地球環境と共生するために、エネルギーを“利用”するという視点を捨て、“恵み”として捉えることを提案の軸として、システム・造形の両面から解こうとしたものです。壮大かつ美しく、自然によりそう“まち”モデルを提案しました。人は、壮大なものに畏怖し、美しいものを愛でるものだと思いますから、“壮大かつ美しい”事がとても重要です。業務の合間を縫って、密に話し合いながら、最後はみんなで一つのイメージを創り上げる醍醐味があります。それに、社会的にも、とっても意義のある行為だと感じています。夢を見るけれど、夢物語では終わらせない気持ちが大切だと思います。



中村さんのように建築に理解のあるレンダラーは、設計者にとって非常に力強いパートナーだと思います。…さて、今回の出品作は海外の案件ですね。（本誌p.20ページ）このようなデザインに携わる事はそう多くはないのと思いますが、エピソードをお聞かせください。

所属は名古屋オフィスですが、時々、東京や大阪の海外案件のお手伝いをさせていただく機会があります。中東やアジアの案件が多いように思います。国によっても、設計チームによっても違うと思いますが、今回は中東のとある都市のマスタープランのコンペで、大阪時代からお世話になっている大谷弘明氏のデザインでした。今回出展した作

品のタイトルは「清浄な影の素中へ」としました。このタイトルは、自分の解釈で改めて言葉にしてみました。設計者とイメージの共有を図る上で、言葉はとても大切な役割を担ってくると思います。伝えられた言葉の意味をきちんと解釈するためにも、自らその言葉の意味を体感している事が大切です。でも実際は、私は中東に訪れた事がないので、空の色や光の見え方など、行って初めて、伝えられた言葉の意味を理解できるのだと思います。



この絵（上図f）は、同じプロジェクトのプラザの夜景ですが、周囲を囲むタワーは、計80棟全て違う図面がありまして、窓や天蓋の装飾に至るまで細かくデザインされています。今回、同期の山崎正登氏がアニメーションを作成したのですが、完成品に流れるコーランを聴いていると、涙が出そうになりました。皆さんの力の結晶だと思います。

80棟の図面！それはスタッフの人数もすごかったでしょうけれど、皆さん徹夜も多かったでしょう！大きなコンペになると生活のリズムが乱れませんか？この業界は“仕事が趣味”の方が多いですから、体調管理も重要になってきますよね。

設計の方はかなり大変だったと思います。若手中心で、人数も少なめでしたので。私はマイペースにやらせて頂いております。徹夜をすると、翌日廃人になってしまいますし、あまり残業はしません。割に軟弱なので、体調管理は日頃から気にしてまして、基本は自炊しています。夜遅くなると分かっている日は、おやつにさつまいもとかバナナを持ってきて会社で食べています。食後のデザートにフルーツも持って来ています。結果、お弁当セットがジャイアントサイズになりますが。とは言うものの、一番大切にしている事は、その時々自分の体の声に耳を澄ます事だと思っています。今日は作りたくないと思えば外食しますし、お酒が飲みたいと思えばほどよく飲みます。そして、疲れたら家に帰って、ゆっくりお風呂につかって寝ます。

ところで御社はBIMも進んでいるまさに業界のトップ企業ですが、CG制作にはどんな影響がありましたか？

専門外ですので詳しい事はよく分かりませんが、名古屋オフィスも、少しずつ実用化しているみたいですね。私たちに直接関わるお話は、「BIMで作ったデータをそのまま頂くと、とにかく重い」らしいという噂は耳にしておりますが、私に限っては、実際にまだBIMのデータを扱った事がないので、まだ何とも申し上げられません。

3Dモデルを作ること自体は設計者が日常的に行っていると思いますが、それによってビジュアライゼーションの専門性の欠如などを危惧することはありますか？

私たちに求められている事は、見た人がほっとする、心を震わす絵を作る事だろうと思います。大阪時代の師匠、芳谷勝彌氏の言葉「パースは建築のお見合い写真」を、いつも心に留めています。それはどんな小さなお打ち合わせ用の資料でも可能な事だと思います。その技術と感性を磨いて、設計者が作るよりも、素敵な絵が作れば、私たちに依頼は来るのではないのでしょうか…

インハウスでの制作の利点は大きいと思いますが、海外の制作会社との連携では、御社ならではのスケールの大きさを感じています。海外と国内での制作それぞれのメリットはなんですか？

私は、一制作担当者ですので、外部の制作会社さんとの連携の仕組みはよく分かりません。制作に集中しております。が、中国の制作会社さんは、とにかく早くて安いようです。うまい・はやい・やすいです。これに立ち向かうには、日本人としての感性を養うしかないのでしょうか。

同じ組織系制作者として興味があることなのですが、大きな企業にいるとキャリアを積むに従って管理職へ移行するのが通例だと思います。中村さんにとってのキャリアモデルとはどんなものでしょう。

組織には色々な人がいて、それぞれ違った得意分野で、お互いに補い合いつつ高めあっている点が素晴らしいと思います。日々進歩する技術に私がついて行けているのは、組織に所属しているからです。私は、私の得意分野を研鑽していく必要があり、その日々の積み重ねが、自ずと私の道となって行くのだと思います。一番難しそうなのは、女性として、如何に喜びと遣り甲斐を見出す働き方ができるかですね。それは今もずっと模索中です。笑

_____ JARA についてお伺いします。中村さんは大学を卒業してすぐの年にJARAに入会されていますが、動機はなんだったのでしょうか。

当時、大阪オフィスの宴会部長、兼パースの大師匠である芳谷勝瀨氏が、JARAに入るようにお誘いくださいました。右も左も分からない状態だったので、入会するものと思って入りました。当時は、流れのままにという感じでしたが、芳谷さんや、JARA の上野真理さんに憧れていましたので、先輩方に絵の事を教わりたいと思っていました。

_____ 真に受けて良いのかわからないけどうれしいです！私は中村さんに影響を受けていますよ。恥ずかしい仕事ぶりを見せられないと思う存在です。中村さんにとってJARAの作品展はどんな存在ですか？

恐縮です…JARA の作品展は、多くの方の目に触れると思います。普段お仕事で作らせていただく作品は、基本的に外部の方の目に触れる事がないので、色んな方の反応を見る事は刺激になりますし、反省や喜びもあります。どんなものでも、作品を生み出したなら、誰かに見てもらう事に意味があるように思います。自分だけで満足する事もあるかもしれませんが、より多くの方に知ってもらって、そこから何かが生まれると素敵だと思います。また、自分の1年間を振り返る、いい機会だと思います。良くも悪くも自分の成長を確認できますし、それを第三者に見てもらうとなると緊張感も入って、継続するにはちょうどいい場だと思います。

_____ 私は、来場して下さった設計者から感想や厳しいお言葉をいただくと、次は何を頑張ろうかと考える「種」をいただいたんだと思うんです。出品しても、聞く耳をもっていないとせっかくの種をいただき損ねる。

そうですね、おっしゃる通りですね。厳しい言葉こそ、ありがたいものだと思います。どんなご意見でも、人それぞれの価値観を垣間見れるのではとします。何かを発表すれば、きっと何かか聞こえて来ますね。

_____ これからチャレンジしてみたい事、今注目している事はなんですか？

目標は常にシンプルかつ一貫しています。それは、心を震わす素敵な絵を作りたいという事です。その為に役立ちそうな事を、その時ある環境の中で、吸収していければ幸せです。趣味とお仕事は繋がっています。もっと言えば、日々の生活は全て繋がっています。日々、季節を感じ、よい音楽を聴いて、

美味しい食事をし、美しい文章を読んで、ぐっすり眠る。時々異文化に触れてドキッと。その度に感じたものを絵にする。人によって違うと思いますが、私は感じた事を絵にしています。（下図g、h）

g:「マリンバグラス」



それは、自分を見つめ、ありのままをさらけ出すように、とても恥ずかしい行為です。それでも続けていくうちに、何か大切な事が見えてきますし、お仕事にも反映できると信じています。

h:「ある圃のタイル」



今、月に一度、滋賀県の琵琶湖の湖西にある、刈谷拓爾氏のアトリエに絵を教わりに行っています。美しく清められたアトリエで先生の好きなバッハの無伴奏ヴァイオリン・ソナタを聴きながら、色んなお話をします。芸術の事、音楽の事、文学の事、建築の事。私の知るべきあらゆる物事は、あの八角錐屋根の可愛らしいアトリエの中にあるような気がします。今度、油絵を始める事になりました。たくさんある画材を選ぶだけでも大変なんですね。これから、油絵を始めるのがとても楽しみです。

_____ 最後に一言お願いします。

私は、とても恵まれた環境にいると思います。素晴らしい先輩や同僚に囲まれて、日々学ばせて頂けていることに感謝しています。今は、放っておいてもたくさんの情報が飛び交う世界ですが、自分の心の声に耳を澄ます事を大切にしたいです。自分は思うのか、他人の評価に惑わされないように、常に敏感さを保って。そしていつも、心を震わす何かに触れて、美しいものを愛でる事ができたなら、如何なる道程も揺るがないものと考えています。どうもありがとうございました。

_____ お忙しいところどうもありがとうございました。

《インタビュー後記》

印象を一言で言うなら「凛とした女性」。何か確固とした意思を感じる目に魅了されてしまいます。すでにファンですがもっとファンになりました。まっすぐな彼女に欠点はないのか？数年後にはちょっと意地悪なインタビューもしてみたいですね。（う）



中村裕子（京都 実光院にて）

1982年 和歌山に生まれる
2005年 京都工芸繊維大学 卒業
現在 株式会社 日建設計
設計部門（名古屋）



2011-2012年度 JARA組織

| | |
|------------------|---------------------|
| 会長..... | 光藤俊夫 |
| 理事会 | |
| 理事長..... | 宮崎岳彦 |
| 事務局長..... | 猪口栄一 |
| 本部会計..... | 山田淳一郎 (関東支部会計兼任) |
| 広報..... | 山田雅明 |
| 作品展担当..... | 上野真理 |
| 関東支部長..... | 大石敏雄 |
| 中部支部長..... | 山田久仁夫 |
| 中部支部会計..... | 白川雅之 |
| 中部支部広報・記録..... | 金田奈美 |
| 関西支部長..... | 湯浅禎也 |
| 関西支部会計..... | 西川修 |
| 関西支部広報・記録..... | 広畑直子 |
| 監査 | |
| 監事(2012年度)..... | 山本靖則・柿沼迪夫 |
| 海外交流委員..... | 山田雅明 |
| WEBサイト運営委員長..... | 宇田川ひとみ |
| 運営委員..... | 金田奈美・渡辺廣史・宮崎岳彦 |
| 選挙管理委員..... | 白井秀夫・大熊功至 |

JARA2012実行委員会

| | |
|----------------|------------------------------------|
| 実行委員長..... | 上野真理 |
| 副委員長..... | 渡辺健児 |
| 事務局..... | 猪口栄一 |
| 会計..... | 山田淳一郎 |
| 広報..... | 宝田聡 |
| 海外対応..... | 山田雅明 |
| 東京展実行委員長..... | 山根卓 |
| 副委員長..... | 大熊功至・猪口栄一 |
| 他委員..... | 雨宮正明・小村真理子・神谷孝江・ 渡辺健児・山田淳一郎・宝田聡 |
| 名古屋展実行委員長..... | 山田久仁夫 |
| 副委員長..... | 脇田正成 |
| 他委員..... | 白川雅之・金田奈美・宇田川ひとみ・ 村瀬正彦 |
| 大阪展実行委員長..... | 中村泰剛 |
| 副委員長..... | 西口浩英 |
| 他委員..... | 西川修・馬場智士・広畑直子・ 藤本正敏・山本勇氣・渡辺廣史 |

編集後記

今回からA4サイズの「PERSPECTIVE」になりました。編集は大変でしたが、業界史の1ページとして記録を残すのだという意気込みで乗り切りました。もっと時間があれば、クライアントとの座談会などいろんな企画をしてみたかったです。企画する立場だからこそ得られる事がたくさんあるから。作品展と図録兼広報誌を通じて、この職能が建築文化に深く関わっていることを多くの方に感じていただけたら幸いです。(上野)

我々の職能も本質的に必要な能力、つまり建築を理解してより良く見せるということはこれからも変わることはありませんが、時代とともに求められるスキルが変わっていくのかもしれない。そういった状況を考えるためにやりたい企画は色々あったのですが、知識の無さと実務をこなしながらやることの難しさを痛感しました。そんな中、ご多忙にもかかわらずご協力頂いた方々には心よりお礼を申し上げます。(渡辺)

入会案内

JARA会員はパースペクティブの概念に則り建築物あるいは土木構築物を描き表現する職能者で構成しております。個人では為し得ない社会活動、情報交換活動を促進するため全国の会員で組織し、事業を展開しております。

JARAでは随時会員を募集しております。CG制作者、手描き制作者問いません。本職能の発展に積極的な方の参加をお待ち申し上げます。

-----正会員資格-----

建築透視図(※)の制作を職業としている個人、及び職業の一部で建築透視図を制作している個人、但し建築透視図に準ずる土木工事や構築物の透視図を制作しているレンダラーを含みます。会員は本会の主構成員として事業や活動に参加し、役員の選挙権と被選挙権を有します。入会に際しては作品5点をもって理事会の審査を要します。

※・・・現在では、パース・イラストレーション・ビジュアライゼーション等、様々な呼び方がありますが、手法を含めそれらを限定するものではありません。

-----入会申込みはJARAのWEBサイトから-----

<http://www.jara-net.com/enrolment.html>



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
〒170-0005 東京都豊島区南大塚3-43-5 アルス新大塚201
TEL 03-5956-5029 FAX 03-5956-5038
<http://www.jara-net.com>

定価500円 (税込)