

## 思考と伝達



Fair Colors

図面は、デザイン制作における伝達手段の1つです。The New York Foundation for the Artsが提供するウェブサイトThe Lighting Archiveで見ることのできる最も初期の照明図面は、The Mercury Theatre主催『Julius Caesar』のために画かれた、照明デザイナー Jean Rosenthal氏の青図です。1937年10月9日付けのその青図は平面図と立面図によって構成され、平面図の丸印が照明器材の吊り位置を象徴し、立面図の寸法が吊り位置の建端を指示します。このように少なくとも約80年間、デザイナーは3次元の発想を2次元に置き換えて、平面図、立面図、そして断面図により構想を他者に伝えてきました。

しかし、ここ数年で図面制作の形態に少し変化があったように見受けられます。美術デザイナーを中心に、多くのデザイナーが3次元で図面を作成するようになりました。レンダリングを目的とした3次元のデータは、以前から頻繁に利用されています。ですが、最近の3次元図面作成では、AutoCAD、Vector works、またはCINEMA 4Dなどのソフトウェアにおいて製図された3次元のデータを2次元の平面図、立面図、そして断面図へ変換します。結果的に紙に印刷するのは、2次元の情報であるには変わりなく、それだけを見ると80年前の図面と基本的には同じですが、いつ誰が3次元を2次元に変換するかが大きく異なります。

3次元図面作成では、デザイナーが作成した3次元のデータを基にソフトウェアが2次元化します。以前は、デザイナーが3次元の発想を2次元化して、図面を画く、またはソフトウェアに2次元のデータを書き込んでいました。3次元の発想を3次元のまま製図するプロセスは、現場で建て込む作業工程と非常に似ていて、図面作成の段階からより現場に近い感覚を保てます。それにより、ネガティブ・スペースの意識向上、また美術セットがスタジオや劇場に入らないとか、照明器材がバトンに吊りきれないとか、とんでもない、でも良くある失敗を防ぐことができます。建築業界と密接な関わりのあるイベント照明業界を除き、テレビと舞台の照明図面は現在も2次元図面作成が主流です。しかし、Steve Shelley氏のField Template、LLCが販売している、図面製作ソフトウェア用の照明器材のシンボルSoftSymbolsも、2011年版から3次元図面作成に対応しているように、照明図面も立面図や断面図には3次元図面制作が最適です。

共同作業が不可欠なテレビと舞台の制作現場において、思考と伝達の間をより円滑に移行できるのが3次元図面作成の最大の利点です。日本語で話すときは日本語で考え、英語で話すときには英語で考えるように、3次元の空間を創造するには3次元で考え3次元で伝えることが理想です。