

はじまりはスケッチから

線から生まれ、 線をもって生きる車

Artist

清谷 勇亮 KIYOTANI Yusuke

芸術専門学群
デザイン専攻
プロダクトデザイン領域 3年

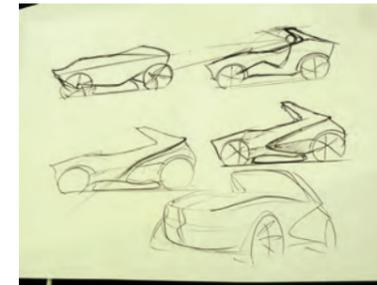
Writer

岡野 恵未子 OKANO Emiko

芸術専門学群
芸術学専攻
芸術支援コース 3年



作業初期段階。ポイントをおさえながら、サイの身体と車の形を合わせていく



クルマの色々な要素や、色々な面から見たときの形を考えてヴァリエーションを増やしていく



コンペで入選した清谷さんのスケッチを基に、プロのモデラーが作った模型

のイメージにしたのは動物の「サイ」。清谷さんが行っている「動物をモチーフに車をデザインする」シリーズの一つである。自然物の形態はなるべくしてなったものであるため、アイデアを自然物に求めるのは一般的にも良く行われる手法らしい。

—どうしてサイにしたの？

清谷 サイの、ボリューム感がありつつ前進する感じを車にしてみたいなど。では最初は、サイっぽい雰囲気を残して車の形にしていきます。まずはサイの特徴の角から。サイそのものを描くわけではなく、肩とか、腰の筋肉の形を意識して形をとって。もうちょっと車の屋根を後ろに向かって上げてみようかな、とか、車輪が付く位置とか。いろんなパターンを探っていく。最初はこんな感じで、ちゃんと車を描くというよりは形をとる感じ。

面白いパターンが決まってくると、人やバッテリーを乗せることを考えていく。前後 2 人乗りだと大事なボリューム感が無くなっちゃうから、今回は左右 2 人乗りかな。

—サイっぽくすることを大事にして描いてる？ライトをつける位置をサイの目の位置にしていたけど。

清谷 サイっぽくというか、強そうな感じを残そうとしてるかな。で、このあたりで「キースケッチ」を選ぶ。キーとなる線を持っているスケッチ。それを決めたら、その線は変えずに周りを変えていく。

人は車を見るとき、無意識にその車の輪郭や形の線を見ていると言われるらしい。だから車の個性となる“線”が大事になるのだ。

清谷 この後は何回も下書きを描いて、清書して。そしてパソコンに読み込んだり色を塗ったりして、仕上げる。

—見てて思ったけど、カーデザインは後々立体になることを想像しなきゃいけないんだね。

清谷 そうだね。じゃないと、色々な角度で描いてもまとまりがなくなっちゃう。車を一つの大きなかたまりと見て表面の凹凸の線の流れを考えることで、車のアイデンティティが明確になって、結果人の印象にも残る。あとスケッチって、ただ自分が描いて満足するものじゃなくて、モデラーさん（注：車の模型を作る人）にその車のことを伝えるための道具でもあるんだよ。やっぱり、デザイナーがしたいことがちゃんと表れていた方がいい。今回だと「このボリューム感がやりたいです」というのが伝わるようにすることが大事。

—コンペではない普通のスケッチでも、モデラーさんが作ることを想定して描いてるの？

清谷 昔は考えてなかったんだけど、実際に自分の絵を基に模型を作ってもらったり、メーカーの人に話を聞いたりしてから考えるようになってきた。まだまだ、言われてから気づくことも多いんだけどね。

今回再現してもらった作品は、日本カーモデラー協会主催のイベント「カーモデルエキシビジョン 2013」の、「学生デザインチャレンジ」で見事入選したものだ。全国の応募者から清谷さん含む 4 人の学生が選ばれ、プロに模型を作ってもらったという貴重な経験をしたという。

夢へと猛進する清谷さんの今後の課題は、より豊かな発想力を身に付けること。絵の上手さという技術よりも、新しいものを考える柔軟な発想力を鍛えておきたい。“見た目”で判断される車の世界において、他の車に似ていることは大きなマイナスとなるからだ。誰にも考え付かなかった形を生み出せるような力をつけていきたいそうだ。

自分の“線”が世界を走る

清谷さんの話を聞いていく中で、当たり前ながら「車は人間が考えて、人間が部品を作って組み立てて、作られたものなんだなあ」ということを実感した。それを伝えると清谷さんも「デザイナーの“線”から始まるからね、車って。僕もそれを知ったときすごく感動した。メモ用紙のこんなスケッチから車が生まれたりするからさ。すごいよなあ。それが世界中で走っててみんなが乗っててさ。やっぱり将来は自分で作った車が走ってくれればいいなって思っている」と語った。“線”から生まれた車は、個性的な“線”を大切な要素にして作られ、世界に広がっていく。デザイナーの思考は、“線”や、それがもてできた立体にすべて詰まっているのだ。そう思って改めて車を見てみると、今までよりも深く車を見ることが出来て、作り手との見えないコミュニケーションが生まれるような気がした。

いつか、清谷さんの描いた“線”も、世界を走ることになるのだろうか。思いもよらない所で彼の“線”が颯爽と走っている姿に出会えることを、楽しみにしていたい。



ミツバチの形を基にした車、パソコンによる仕上げ画像



サイの形を基にした車、パソコンによる仕上げ画像

5歳の時の愛読書は、アメリカの中古車雑誌。好きだったおもちゃは、ウルトラマンの警備隊が乗っているミニカー。そんな車大好きな少年時代を過ごした彼は現在、カーデザイナーを目指してデザインを学んでいる。筑波大学芸術専門学群デザイン専攻 3年の清谷勇亮さんだ。

プロダクトデザイン≠カーデザイン？

大学に入学し勉強をするにつれて清谷さんは、授業として受けているプロダクトデザインと、自身が勉強したいカーデザインとは少し考え方の違いがあることに気が付き始めた。まず、プロダクトデザイン、特に筑波大学の場合では“機能や使用者から必然的に導き出される形”を重視する性格が強いと感じた。この機能があるからこの形になる、このような人が使うからこの大きさになる、といったように、モノの形とモノの意味とに強い繋がりがあがる。一方カーデザインに対して感じたことは、「見た目のスタイリング（注：外形のデザイン処理）の意味がすごく大きい、“外側”のデザインだと思う。例えばスポーツカーを見たら『あ、速そう』とか、『カッ

コいい』って感じさせなきゃいけないし。買う時とかも、見た目で見られることが多いものだよな。

入学当初は、これらの違いに歯がゆさを感じていたようだ。自分の中で、なかなかその二つを結びつけることができなかった。カーデザインの勉強をたくさんしたいのに、その時間が十分でない気もした。そんなことを考えながら悶々とする日々が続いたが、そのネガティブな気持ちは、いつしかポジティブな気持ちへと変わっていった。「もちろん全国には、みっちりカーデザインの授業をやっている学校もある。でもそういうところだと、自分で動かなくても時間や課題が与えられてもらえるんだよね。その点筑波大だと、自分で目標や時間を作ってやるしかなかった。そこは筑波だから良かった点かもしれない。

制限されているからこそ、車への情熱に火が付いた。それは、外部での活動を積極的にさがす意欲にもつながり、大手車会社のインターンやその会社が主催するワークショップの企画など、さまざまな活動に関わって交流を広げてきた。また、かみ合わなさを感じていたプロダクトデザインや他のデザインの勉強に対する気持ちも変化してきたという。色々な

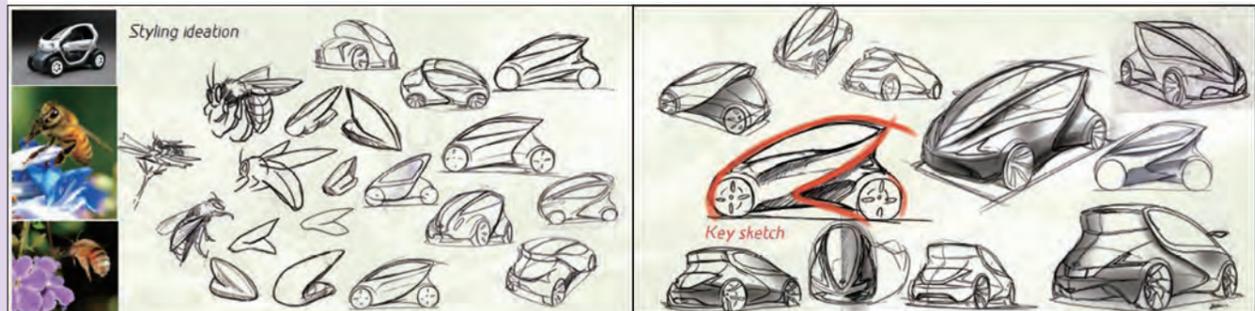
領域の勉強をしたことで、それぞれの領域の価値観を知ることが出来たため、カーデザインを客観的に見ることを学んだからだ。カーデザイン的には良いとされるものでも、平面的なデザインの視点で見ると良くないかもしれない。そのような状況に出会ったり、それを想定したりすることで、デザインを改善しやすくなるという。カーデザインを基軸に、様々なモノを取り込んでいくという学びの姿勢を取っていききたいそうだ。

作業部屋へ突撃！

清谷さんを学校で見かけるとき、その手には常にペンが握られ、車を描いているような気がする。スッスッと止まることなく線が描かれていき、彼の手からは少しずつ違う形の車が生まれていく。ただ、素人の私にはその一つ一つのパターンの違いが何に基づいているのかわからなかった。一体、彼の頭の中では何が起きているのだろうか。それを知りたくなり、作業部屋にお邪魔することにした。

—こんにちは。ではさっそく、よろしくお願ひします！

今回は、清谷さんが参加したコンペ出品作品の制作過程を再現してもらった。車



ミツバチの身体の形から発想を得たカーデザイン