

## 虚構と現実の境界を見る

建築家

### 【インタビュー】平野利樹

Toshiki HIRANO



様々な境界について考える中で、私たちは「虚構」と「現実」の境界について興味を持った。仮想空間 (VR, AR) や 3D プリントなどの最新の技術によって、その境界は曖昧になってきている。また、身近にあるディズニーや人形などは虚構が現実に現れた例であり、その表現方法を探りたいと考えた。インタビューを通じて、現実には存在しないものをどのようにデザインしているかを問うことで、建築が境界とどう向き合うべきかを考えていきたい。

聞き手=大槻友樹、小宅裕斗、北田綾、佐藤夏綾  
2022.9.29 東京大学本郷キャンパスにて

#### そもそもなぜ建築を志したのか

——京都大学の建築のご出身ということで、そもそもなぜ建築を志されたのでしょうか。

あまり勉強好きじゃなかったのですが、高校が進学校だったため、モチベーションを上げるためにオープンキャンパスに行きました。ちょうどその頃京大がオープンキャンパスを始めて数年目ぐらいでした。私はずっと美術部で、絵を描くのが好きだったので、それを活かせるのは建築学科じゃないかということで、建築学科のオープンキャンパスに参加しました。当時、建築学科はまだ桂キャンパスに移っ

ていなくて、まだ研究室が吉田キャンパスにありました。いろいろな研究室が開放されていて、自由に中を覗くことができるようになっていたのですが、そこに設計系の研究室もあり、ピシッとした黒のスーツに身を固めた男が、すごいオーラを出しながら仁王立ちで「怖がらんとってこい」と参加者に声をかけていました。それが高松先生でした。研究室にはパソコンがあって、画面の中で金色の謎の物体が動いていました。後から分かったことですが、高松研の学生が先生の伝説的な卒業設計「医療都市」をCGでモデリングし、レンダリングしたアニメーションでした。

1 平野利樹「試論—タイムズ・スクエア、エロティシズム」traverse 15

父は東大の建築学科出身で当時ゼネコンに勤めていたのですが、帰宅して父にそのことを話すと、「有名な建築家で、昔は航空会社のCMにも出ていたよ」と教えてもらいました。なので、高松先生との出会いというのが、建築を志す1つの大きなきっかけだったと思います。高松先生の作品を見たというよりは、高松先生という人そのものを見て「なんかすごいな」と感じて、それで建築学科に行こうと決めました。

— どういったオーラがありましたか。

圧！

今まで自分が当たり前と思っていた考え方とは真逆の考え方がされる環境

— プリンストン大学で修士課程を取得されたということですが、留学のきっかけはなんですか。

当時、周りではまだ留学する人は全然いなかったです。今回の境界というテーマにも関係してくるのかもしれませんが、常に1ヶ所に留まっておきたくないという想いが自分にはありました。常にいろいろな所の境界を揺らぐような形で、生きていきたいという気持ちがあります。それで、そのまま同じ京大の大学院に進むのではなく何か他の道は無いかと、海外を考え始めました。当時はあまりヨーロッパの情報はなく、アメリカの大学院は少数ですが留学中の日本人がブログをやっていて、それを見ながら準備を進めました。

— プリンストン大学を選んで良かったですか。

結果的にはすごく良かったです。traverse15 に書いたエッセー<sup>1</sup>でも言及していますが、京大で高松先生が徹底していたコンセプトとして「シンプルシティ」というものがありました。建築を作る上で、コンセプトであれ空間構成であれ、極限まで贅肉を削ぎ落とすべきであるという考え方

です。当時だと、一回生の設計課題では最初にミースの作品を扱っていました。ミースのバルセロナパビリオンをドローイングと模型をつくり、ミースの空間構成原理を学んだ上で、それをもとに空間を設計するという内容でした。その後、高松研に入って卒業設計や国際コンペに取り組んだ際も、そのような考え方が徹底されていました。

プリンストン大学で自分が大きな影響を受けたのは、Reiser+Umemoto のジェシー・ライザーさんでした。彼は哲学から第二次世界大戦の戦闘機、自転車まで様々な関心があって、それらを常に取り込みながら設計していて、常にぐちゃぐちゃしていてシンプルな解には到達しない。修士設計のアドバイザーはMOSのマイケル・メレディスという建築家でしたが、彼もロバート・ヴェンチュエリ的というか、「あれもこれも」という感じでした。ストイックな高松先生とはパーソナリティも含め本当に対照的でしたね。

今まで自分が当たり前と思っていた考え方とは真逆の考え方がされる環境に身を置くことができたのがとても良かったです。



プリンストン大学修士設計発表の様子

— 日米では価値観の違いが大きいかと思います。留学を通して得られた部分は何でしょうか。

アメリカだと、大学院には学部で建築を学んでいない人も多く入ってきます。プリンストンの場合は特にそうで、ジャーナリズムや哲学をやっていましたとか、そういう人がたくさんいました。彼らは建築のトレーニングを受けていないので、コミュニケーションの仕方も、図面を描くな

ど視覚情報を重視するというよりは、言語中心でした。高松研だと、言葉が無くても見る人を圧倒するような美しいものをつくれ、といった感じだったのに対して、アメリカに行くと、図面が1枚しか無いのに、1時間ぐらい平気で喋る人もいました。プリンストン大学は理論の牙城とされる学校で、例えばロバート・ヴェンチューリがプリンストン出身だったり、教員にもビアトリス・コロミーナ、シルビア・ラヴィンなど、アメリカを代表する建築理論家がいきました。そのような大学で建築理論をどう考えていくか、理論からどうやって建築にアプローチするのかということが学べたのが1番大きかったです。

## 自分にとって境界というのは重要なテーマ

——「今回のテーマは境界です」と聞いて、率直に何を思ったのかを教えてください。

自分の場合は、今やっていることや自分のこれまでの生き方、今関心をもっていることも、境界という言葉ですんなりと落ち着くと考えています。先ほどの話にもありましたが、1ヶ所に身を置かず、常に揺れ動いてその境界線上に身を置きたいという生き方もそうだし、やっていることや今考えていること、自分が制作・設計の上で考えていることも、境界というキーワードでうまく説明ができると思います。そういった意味で、自分にとって境界というのは重要なテーマだと考えています。

## 自身の思想と境界

——平野さんの制作活動に境界が大きく関わっているとのことですが、具体的にどのような思想と関わっていますか。

境界論というと、いろいろな人に繋がりますね。プリンストン大学の後、東大の隈研吾研究室の博士課程に入ったのですが、隈さん自身も境界ということについて論じています<sup>2</sup>。

それは隈さんの師匠である原広司さんの影響があると思います。原さんの場合は集落論などの中で境界論をかなり書いています。原さんの場合だと、集落における境界にいろいろな穴が開いて、そこでどういった情報や物、物質が行き来するのかを論じています。有孔体理論も境界論ですね。一方、隈さんの場合「エンクロージャー」などのキーワードを使いながら、より具体的な設計論に展開しています。建築は必ず境界というものをつくる必要があります、外側から内部空間を区切る必要があります。ただ、それを完全に箱として閉じるのではなくて、常に外部と何か連続性、繋がっているべきだという風に隈さんはいっています。境界はつぐらならないといけない。しかし、なるべく存在感をなくして、空間が繋がっていくような形にしたい。そこで隈さんの場合、境界を粒子的なものとしてつくっていくということをするわけです。つまり境界のこちら側と向こう側がどのように繋がっていけるのかが隈さんの関心としてあるんですね。

一方で私の場合、同じく境界には関心があるのですが、ベクトルが逆です。隈さん達が活躍し始めた90年代はグローバルイズムで次々といろいろな境界が消失して繋がっていった時代でした。インターネットによって地理的な制約を超えて人がコミュニケーションを取れるようになり、EUの発足によって国境という境界が限りなく薄くなり、ヒト・モノ・カネが自由に行き来するような時代になったわけです。ベルリンの壁の崩壊にみられるように、強く壁としてあった境界が、どんどん薄くなり、リテラルに壁・境界が崩れていきました。それに対して、今の時代の雰囲気として、むしろ消えつつあった境界が顕在化してきていると考えています。境界を消す方向で考えていくような建築のあり方ではなくて、それとはまた別のベクトルで考えていくべきだと思い始めました。

これに関連して私が関心のあることの1つとして「穴」というものがあります。穴というのは境界に発生する状態です。原広司さんの場合だと、さっき話した有孔体理論で穴について語っていますが、空気や人の出入り口として行き来するような繋がるための穴というのが彼の中でのテーマになっています。私の場合、繋がっているけれどもその向こう側に何かあるかわからない境界的な、切断されているようなものとして穴を捉えています。そういうところが境

2 隈研吾「境界—世界を変える日本の空間操作術」淡交社



「Ontology of Holes」(Malformed Objects展)

界と自分の建築のベースとなる思想の関係だと思っています。

——穴とデジタルが平野さんの制作活動の中心となっていると思いますが、デジタルに興味を持ったきっかけ、時期をお聞きしたいです。

私自身は小さい頃からコンピューターに慣れ親しんでいて、家にあった Power Mac で絵を描いたりしていました。3DCG は高校生の頃に興味を持ってやり始めました。大学二回生の最初の設計課題では、皆手描きで図面を描くところを自分だけ CG で描いていました。

デジタルは、留学する 1 つのモチベーションでもあったのかなと思います。当時、コンピューショナルデザインやパラメトリックデザインという言葉はなく、アルゴリズムミックデザインと呼ばれていました。コスタス・テルジデイスのアルゴリズムミック・アーキテクチャ<sup>3</sup>の日本語版が

出たばかりの頃ですね。Rhinoceros や Grasshopper を使っている人も周りにはなくて、パラメトリックな造形方法がない状況でした。一方で海外を見ると、いろいろなことが起こっていました。

——平野さんの制作活動の上で参考にしているものはなんのでしょうか。

高松先生のシンプリシティの話をしました。一方で高松先生の作品を見ると、例えばキリンプラザやシンタックスなどのバブル時代につくられたものは、過剰なまでに装飾がされています。そのようなポストモダニズムの建築における過剰性にとっても興味があります。私が学生だった頃は、ポストモダニズムは基本的には悪いものだという風潮がありました。ただ、プリンストン大学はロバート・ヴェンチャー、マイケル・グレイヴス、チャールズ・ムーアな

3 コスタス・テルジデイス「アルゴリズムミック・アーキテクチャ」彰国社

どの、ポストモダニズムの重要な人物が多く関係していて、留学当時はアメリカでもポストモダニズムを見直す動きが出てきた時期でした。その頃からポストモダニズムアレルギーのようなものが抜けてきて、一周回って面白いのではないかとなってきたと思います。

## デジタルとフィジカルという境界を行き来することによってこそ出てくる表現の質

——ロンドンのビエンナーレのインスタレーションをやった分かったことはありますか。

インスタレーションでは、コラージュというポストモダニズムにおいて使われていた設計手法をもう一度見直すことが一つのテーマでした。コラージュはポストモダニズムにおいて多用されていた手法ですが、その後あまり使われなくなりました。コラージュは異質なものがぐちゃぐちゃと重なるため、多くの境界が発生してしまいます。先ほどの話とも繋がりますが、境界を消すという方向にトレンドが移行し、コラージュのような手法は時代に合わなくなりました。境界なく一つの連続するような空間を作っていくことが主流となる中で、コラージュは忘れられていきました。しかし、また境界が顕在化し始め、さらにポストモダニズムから時間が経ってアレルギーが抜けてきたこともあり、コラージュという手法にまた目を向けるべきだと思いました。しかし、当時のコラージュをそのまま繰り返すのではなく、デジタルテクノロジーを使うとどうなるのだろうかと考えました。

ポストモダニズムにおいて、コラージュをするための要素は、常に抽象化、記号化されていました。しかし、デジタルテクノロジーを使えば、抽象化のプロセスを経ずに、モノそのものを膨大な情報として取り出して、それをそのまま加工、さらにはプリントアウトすることができます。もちろん、「情報量の膨大さの美学」で議論しているように、一切抽象化をせずにモノそのものを取り扱うことはできないのですが.....<sup>4</sup>。

それで、3D スキャンを使って東京とロンドンの都市を構

成するいろいろなものを抽出し、コラージュしていくという手法に結びついてきました。これによって今まで見えてこなかった都市のイメージを物質化させようという取り組みでした。



「Reinventing Texture」  
(ロンドンデザインビエンナーレ日本展示)  
(photo: Prudence Cuming)



「Reinventing Texture」プロジェクションの様子  
(photo: Prudence Cuming)

——デジタルが発展したことで、自分の作品をアウトプットする時に気を付けていることや、考えていること等がありますか。

よく模型写真を使います。ずっとデジタル上でモデリングをしているものをそのままCGレンダリングで出してしまうと、物足りないといつも感じてしまいます。そこで、一度模型としてフィジカルに出力する、つまりデジタル上に

4 平野利樹「情報量の膨大さの美学」建築雑誌 2021年8月号 p.29



「六本木の肌理」(東京ミッドタウンアワード)

あったものを一度境界を飛び越えてフィジカルに持っていくという過程が必要だと考えています。デジタルとフィジカルという境界を行き来することによってこそ出てくる表現の質というものがあると信じています。

——逆にCG等が進化したことによって、それがデザインに与える影響はありますか。

CGがかなり進化して、素人目には竣工写真とレンダリングの見分けがつかなくなってきていて、行き着くところまで技術が発達してきているように感じています。個人的には写実的な表現としてのCGデジタル表現が発達してきたことにより、逆に竣工予想のためのCGレンダリングと実際にできたものの中に軋轢が生まれてしまっていると思います。そのため、単に写実的でない表現の仕方がここから発展してくると思います。建築の表現はその人の世界の見方を定義している面があります。だから、単純に写実的であることが良いのではなくて、どのように世界が見えるのかを、その表現の中で定義することが必要になってくると思います。そういう点で、表現がますます多様化していく状況が生まれつつあると感じています。

軽やかにアートと建築の境界を飛び越えながら論じていく



「六本木の肌理」

——アートと建築の境界は何だと思えますか。

東京ミッドタウンに展示している作品はアートのコンペに出したのですが、審査ではアートの文脈で議論が行われ、建築の領域で使われているボキャブラリーや論理展開との違いを改めて痛感しました。一方で、アートを引き合いに出しながら建築を論ずることは、1つの手法として確立されていると思います。古典的なところだと、コーリン・ロウの透明性の議論がありますね<sup>5</sup>。

そこでは、キュビズムのブラックとピカソの比較や、フェルナン・レジェなどの画家が出てきたりして、それを足がかりとして建築における透明性が考察されています。アートなどの他領域から越境するような形で建築を論じていく流れは日本では少ないように思います。青木淳さんなどは軽やかにアートと建築の境界を飛び越えながら論じていくということをしています<sup>6</sup>。

個人的にはそういったことをやっていきたいですね。

## 建築の外から建築を再考する

——理想や虚構と現実の境界について、玩具の家のスタジオ課題について内容を教えていただきたいです。

設計スタジオの課題を作る時は、建築の外からスタートすることを常に意識しています。

5 コーリン・ロウ、ロバート・スラツキー「透明性実と虚」

6 青木淳「表層は建築になり得るか」新建築 2021年4月号

2022 Spring Semester HIRANO Studio  
**HOUSE OF IDEAL** 理想のための家  
 Toward New Aesthetics of Architecture  
 HIRANO Toshiki, International Architectural Education Platform SEKISUI HOUSE - KUMA LAB



(B) Gordon Matta-Clark "Splitting 37" (1975)  
 (中) タカトミエー「リカちゃんドリームハウスエレベーターのあるあこがれのあうち」  
 (E) Marc-Antoine Laugier "Essay on Architecture"

**課題解説**

**理想の投影対象としての住宅**

住宅というビルディングタイプは、さまざまな理想の投影対象として扱われてきた。

たとえばマルク・アントワーン・ロジエの始原の小屋、ル・コルビュジエのサヴォア邸、ピーター・アイゼンマンの一連の住宅プロジェクトなどでは、特定の建築思想を端的に体現する媒体としての住宅のあり方が見て取れる。また住宅メーカーによる商品化住宅には、たとえば戦後の核家族など、その時代に理想とされた家族像・生活様式が投影されてきた。

ゴードン・マッタ＝クラークの (Splitting) は、郊外の戸建住宅をチェーンソーで切断した作品であるが、これは住宅へ投影された家族像・生活様式の理想が、消費社会から押し付けられたものであることへの批判として見る事ができる。

**物質化された理想としての玩具の家**

これらの住宅における建築家の理想や家族像・生活様式の理想は、建築物として物質化する過程で機能・構造・予算・敷地などの制約を受け、何らかの妥協が発生する。たとえばアイゼンマンはそれを深層的構造と表層的構造という概念を用いて論じている。

玩具の家もこれらの住宅と同様、家族像・生活様式などの理想が投影されたものであるが、建築物ではなく玩具として物質化されているために、建築物が持つ制約から自由な状態であるといえる。

**純粋視覚化された理想としてのレンダリング・ボルノ**

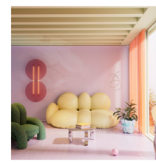
昨今のインスタグラムなどの SNS でのトレンドとして、「レンダリング・ボルノ」が挙げられる。レンダリング・ボルノとは、CG で写実的に描かれた架空の空間の画像で、その多くにはベッドやソファ、テーブル、浴槽などが配され、住空間のような観感となっている。さまざまな批評が指摘するように、レンダリング・ボルノは無重力感、静寂感、生物の不在感、不気味さといった感覚を持っていることが特徴である。

コロナ禍の世界中でロックダウンが行われる中でトレンドとなったレンダリング・ボルノは、現実の住空間に類ざされた人々が持つ、極度に純化した住空間の理想が純粋な視覚情報として投影されたものとして見る事ができる。

このスタジオでは、理想が物質化されたモノとしての玩具の家や、理想が純粋視覚化されたイメージとしてのレンダリング・ボルノを通して、住宅における理想のあり方を考察し、住宅の設計に結びつけていくことで、住宅の（さらには建築の）新しい美学の探究をおこなう。



Peter Eisenman "House II" (1970)



Reisinger Studio "Digital Interiors" (2020)

HIRANO Studio Spring 2022

2022 年春学期スタジオ課題文

例えば、トランスフォーマーから建築を考えるとというスタジオ課題を行ったことがあります。石ころと情報量の膨大さの美学の話をはじめたことがきっかけでした。モダニズムが情報量の少なさの美学だとすると、石ころには情報量の膨大さの美学を考える糸口があるように思います。例えば上海の豫園にある太湖石は、長い年月による水の浸食によって複雑な形状を持っていて、当時それが美しいと珍重されていたわけです。スタジオでは、各自石ころを 3D スキャンし、その模型とドローイングを制作して、それと同じ表現手法で各自が選択したモダニズム名作住宅の模型とドローイングを制作することからスタートしました。そこを足がかりに情報少なさの美学としての住宅から情報量の膨大さの美学としての住宅にトランスフォームさせることを目指しました。

建築外からのスタートでいえば、ここ数年取り組んでいるスタジオでは、京大の心理学者の河合隼雄が発展させた箱庭療法を参照しています。学生はまず敷地やプログラムや建築における固定観念をすべて取り払った上で自由に箱庭を構築し、そこから都市スケールのプロジェクトに発展させるというものです。建築の一般的な設計方法論から一度外れてみて、そこから建築を再考しようという意図がありました。

玩具の家も箱庭と似ていて、建築のスケールモデルとは違う模型のあり方をしてしています。玩具の家をよく見ると、時代と共に変化していて、時代状況からの影響を実際の建築の住宅よりも顕著に受けています。例えばリカちゃんハウスでは、AI ロボットが入ったり、アマゾンの宅配ボックスが設置されたりなど、その時代の生活像や家族像の理想が

ダイレクトに反映されています。そのような玩具の家を観察することを起点として住宅を考えることで、建築領域の中だけでの住宅設計の流れを分析しても見えない時代・社会・文化状況と住宅の関係が明らかになるのではないかと考えました。スタジオではそれぞれの学生にリカちゃんハウスやバービーハウス、シルバニアファミリーなど、さまざまな玩具の家を与え、そこに投影されている理想の生活像・家族像を分析してもらいました。そこから理想像を加速させる形ないしは批判する形で、玩具の家を改造し、改造した玩具の家をベースとして、一つの住宅を設計するというのが課題のテーマでした。

——一種のトランスフォームでしょうか。

改造した玩具の家を住宅にトランスフォームさせることを考えていましたが、結果的にはなかなかうまくいきませんでした。建築の外から入っていくので、いざ建築プロジェクトに発展させようとしても、そのままスムーズに設計に移行できず、一旦リセットして設計し直すことになってしまうケースが多くありましたね。

理想と現実のせめぎ合う境界を揺れ動く、そこが1番面白い

——学生にいつもと違う方向から設計してほしいという意図で、いつもと異なる手法を取られたということでしょうか。

日本だと設計課題はトレーニング的な側面が強いと感じます。例えば、美術館を設計する設計課題だと、美術館というビルディングタイプがもつ複雑な機能の理解・整理するためのトレーニングとして課題が組み立てられる傾向があります。一方で、留学や、海外のスタジオの講習会への参加を通して感じるのは、先生自身が現在関心を持っている事柄をそのまま課題としていることです。そのため、トレーニングというよりは課題のアイデアを学生に実験的に走らせもらい、最終的にどのようなものができるかを学生と先生が一緒になって考えるような感じですね。

今回のスタジオでの成果物は大きく2つの傾向に分かれた

と思います。1つ目は玩具の家が示す理想像を批判し、それに対するアイロニーとしてプロジェクトを提案する方向で、2つ目は理想像をそのまま現実の住宅設計に落とし込む方向でした。2つ目の方向では、設計に落とし込む段階で一般的な建築設計のお作法に囚われてしまいがちだった印象です。

——それぞれどういった例がありますか。

1つ目のアイロニーの方向だと、理想の生活像や家族像を突き詰めていった先にある反転した状況を映像作品として表現しているプロジェクトがありました。すべての生活はVR上で完結していて、そこでは自分にとっての理想の世界が展開されていて、たとえば毎晩寝室を自分の好きなデザインに変更することができたりするのですが、ヘッドセットを外してVRの世界から出ると、実際に住んでいるのは真っ白な無機質な空間で、しかもその無機質な空間そのものも、砂漠の中にあるというようなストーリーでした。2つ目について、玩具の家はさまざまなものが極端にデフォルメされていて、例えば部屋配置に関してもトイレとベッドルームの空間が繋がっていたりと、建築計画学的には破綻しているのですが、それを建築的に正しいものにしようとするあまり、玩具の家が本来持っていた魅力がどんどん失われてしまいました。一方で、玩具の家が表象する理想をそのまま建築化することは不可能だと思います。私は、完全な理想というものには到達できないものであり、常に現実と折り合いをつけなければならないのだと考えています。ここで境界の話に結びつくのですが、理想と現実のせめぎ合う境界を揺れ動く、そこが1番面白いエリアで可能性があると考えています。

フェイクにもリアリティがあり、そこに新しいアイデアが潜んでいる

——ディズニーは理想化された自然ではないかと考えています。ディズニーについての平野さんのお考えをお伺いしたいです。

私のスタジオでは「In Praise of Fakeness (擬物礼讃)」と



いうテーマで頻繁にディズニーランドを取り上げていて、よくスタジオの中で学生とともにディズニーシーに行ったりリサーチをしています。ディズニーランドは基本的にすべてのものがフェイクですが、建築のプロパーな言説ではフェイクは悪いものとされてきました。建築ではオーセンティシティを評価するという面があり、例えば木も無垢の木が一番良くて、木目化粧板を貼っているだけのものは望ましくないものとされる傾向があります。しかしフェイクかオーセンティックかをそのような視点で気にしているのは建築の人ぐらいです。両者の優劣関係をリセットし、もう一度フェイクの可能性を再考したいと考えています。

ディズニーが「理想化された自然」ではないかとのことですが、そもそも「自然」の概念・定義自体が現代において揺らいできています。人新世という概念が示すように、地球上で人間の手が加わっていないものは、もうほとんどない状態ですよ。地球の大気には1945年のトリニティ核実験以降放射性物質が拡散し、海中でも、例えばマリアナ海溝の奥深くでもマイクロプラスチックが発見される状況にあります。このような状況の中で、人工の対極として自然を考えることが成立しなくなっています。自然の定義自体をアップデートする必要が出てきているように思います。そのような意味で、今までフェイクの自然とされてきたものも自然の一部であると考え、何か新しい自然観が生まれるのではないかと考えています。その点でディズニーランドは非常に面白いです。茅葺きの屋根けれども、実際には樹脂でできていたり、パークの中に岩は全てつくられたものであったりします。そのようなフェイクにもリアリティがあり、そこにスポットライトを当てていくと、旧来の建築の設計手法には無かった新しいアイデアが潜んでいるのではないかと感じます。

——ディズニーから今の建物に応用できる点は何でしょうか。

境界の話に結びつけると、ディズニーランドはタウンタウンやファンタジーランド、西部の世界等々、相容れない世界がパークの限られたエリア内で共存しています。ここでは、境界が重要になってきます。しっかりと世界観は分けながらも、どのように共存させるのかという考えは、これまでの、境界を失くそうとしていたこれまでの建築では

無かった考え方です。ディズニーランドでは、相容れない様々な異質な世界同士がコラージュされていて、そこにどのように境界をつくるのかが非常に重要になっています。この境界のつくり方はいろいろなつくり方がある、例えばディズニーシーだと、メディテレーニアンハーバーとアメリカンウォーターフロントのエリアの境界には橋や広場が設けられ、そこには噴水や銅像がありますが、それらの要素はニューヨークにも地中海のエリアにも属せるため、境界が揺らぎ、2つのエリアがうまく共存ができるようになっています。パリ、香港、上海、アナハイム等世界の様々なディズニーランドに行きましたが、やはりディズニーシーがそういう視点では1番面白いですね。もちろん東京ディズニーランドやアナハイムにある最初のディズニーランドは、ウォルトディズニーが最初に考えた設計手法が残っています。例えばパースペクティブの手法などがわかりやすい形で見受けられます。ただ、ゾーニングや細かい作り込みの点でディズニーシーはかなり高度ですね。

一番面白いのはフィジカルな世界とバーチャルな世界が 接してせめぎ合っている境界

——ゲーム内空間の制約やその制約の中でつくるからこそ面白さは何ですか。

グランドセフトオート (GTA) やレッドデッドリダンジョン、Far Cry などのゲームを結構やっていて、オープンワールドゲームにおける世界のつくり方に興味を持つようになりました。現実の世界のような世界をゲームの中でつくる場合、計算処理的な問題で圧縮する必要があるのですが、その圧縮のやり方が面白いなと思います。例えばGTA5のゲーム世界のモデルはロサンゼルスですが、実際のロサンゼルスのものでありながらいろいろな箇所が実際とは違ってうまく省略されています。例えばマップの端には崖があってそこから先には登れなかったり、海があってその先に行こうとするとプレイヤー自身が泳げなくて溺れるようになっていたりします。単純に透明な壁があるのではないようなゲームの境界のつくり方は面白いと思います。

——デジタル建築が実際の建築にどのような影響をもたら

すと思いますか。

デジタル建築を学んでフィジカルな建築の領域に活かしていくことは今後出てくると思います。ゲームエンジンを使って建築を考えるという試みは既にあるのですが、本当にまだ始まったばかりで私もあまり取り組めていませんね。

メタバースやVRが世間では盛り上がっていますが、個人的には懐疑的に見えています。現在メタバースと呼ばれているものは90年代にMITメディアラボのウィリアム・J・ミッチェルのCity of Bitsという本で書かれていたこととあまり変わらないんです。当時、これからの世界はバーチャル世界になり、バーチャル銀行、バーチャルマーケット、バーチャル美術館ができてそこで生活ができると書かれていました。そして、メタバースという言葉が使われる前の時代にSecond Lifeという、今見るとまさにメタバースのゲームが存在していました。それらと現在盛り上がっているものはあまり変わりがなくて、基本的な考え方として全ての生活がバーチャル世界で完結しフィジカルな世界が要らなくなるという考えに基づいているように思います。でも個人的にはあまりそういった考えに興味はありません。

境界の話に戻りますが、一番面白いのはフィジカルな世界とバーチャルな世界が接してせめぎ合っている境界部分だと思います。しかしメタバースの中でそういったフィジカルな世界とバーチャルな世界の境界面に焦点を当てて提案しているものはあまりないので、そういった境界面について考えないといけないのではないかと考えています。

フィジカルなものがバーチャルに完全に代替されるということはありません

——平野さんの場合は、フィジカルな世界にはバーチャルに代替できない価値があって、最終的にバーチャルに行きつくことはないという考えになるのでしょうか。

そうですね、フィジカルなものがバーチャルに完全に代替されるということはありません。逆も然りです。例えば3Dスキャンをする際にフィジカルなものをバーチャルな世界、つまりデジタルに持っていくと、スキャンされた

モデルはフィジカルなもので代替できているかというところではない。技術の向上によって限りなく精細にスキャンはできますが、当然スキャンの漏れがあったりすると思います。バーチャルやフィジカルといったいろいろな世界があったとして、その世界の境界を越える時には何かが欠落したり変質したりします。そういった欠落や変質をネガティブなものとして捉えるのではなく、むしろ肯定的に捉えていくことが大事だと思います。

個人的に3Dスキャンに惹かれる理由は、スキャンする時に穴が開いたり、机とその上に置いた物がグニャッと繋がったりすることで、フィジカルなものにはない魅力がスキャンされたものが持ち始めるところです。それは境界を越えることによって発生することです。そしてスキャンデータを3Dプリンタなどでまたフィジカルな世界に戻してくると、また何か違った変質が現れてきます。デジタルとフィジカルがズレているからこそ、そのズレをより生かしていくことが今後重要になってくると思います。



3Dスキャンしたモノ

人間と機械の間の境界を越える際に生じる揺らぎが顕在化されている

——フィジカルとバーチャルはどのような関係性になっていくと思いますか。

フィジカルなものとバーチャルなものを重ね合わせた際に生まれるズレや軋轢、摩擦といったものには興味があります。ロンドンのインスタレーションではプロジェクションマッピングで、スキャンデータをもとに作成したフィジカルな作品に実際にスキャンデータを投影しました。投影されたデータとフィジカルな形状はなんとなく重なっていますが微妙にズレていて、すごく面白いなと思いました。バーチャルなものとフィジカルなものの軋轢というか揺らぎみたいなものにすごく興味があって、そういった意味ではARやVRも多分使えるだろうし、視覚的な関係性に限らずいろいろな関係性について考えていきたいと思っています。

ちなみに個人的にはプロジェクションマッピングが最近あまり面白くなくなってきたなと感じています。建物に投影する際に、最近は建物と投影されるイメージがピッタリ合うようになってきました。または、投影するイメージに合わせるに建物の形状を設計するようになったりしています。プロジェクションマッピングは建物と投影されたイメージの間に微妙なズレがあるから面白かったと思います。デジタルとフィジカルという境界があって、そこに生まれている揺らぎがプロジェクションマッピングによって顕在化することに個人的にはすごく魅力を感じているし、そこに新しい建築の美学があると考えています。

——予定調和的なものではなく、予想できないところから生み出される魅力をデジタル技術を使って見出していきたいということでしょうか。

そうですね。今学期のスタジオは文章からイメージを生成するMidjourneyやStable Diffusionに関するものをやろうと思っています。文章を入れると画像が生成されるのですが、自分の思った通りの画像ではなく何かわからないものが出てくるのが面白いところだと思います。入力する文章をチューニングしていくと自分の思い描いたものに近いものが生成されるのですが、それでも完璧に理想通りのイメージには到達できなかったり。人間と機械の間の境界を越える際に生じる揺らぎが顕在化されているように思えて面白く感じます。

——最近是这样い揺らぎやズレを楽しむ一般の方も多く、世間でも注目されているように感じますよね。

意図したものとできたものはお互いが必ずしも代替関係にある必要はない

——自分の考えを他者に託したときのズレみたいなものは実はデジタルの時代だから顕在化しているだけであって、図面や模型に起こす作業自体にもズレが生じているということを考えているのですが、建築においてはそういったズレをプレゼンする時に予定調和的に説明しなきゃいけないように感じます。例えば卒業設計はその典型だと思うのですが、目の前にある模型は自分が建てたいものと同質のものであるという嘘をつかなければいけないという現実があって、そのズレを議論した時に実際に建築をたてる時にどうプレゼンをすればいいかということについて教えていただきたいです。

結局他の人が見る時は設計者本人が意図したものは全く別のものを見出していると思います。そこは個人的に面白いかと思います。模型と表現の話でいくと、スタイロフォームなどで作られた白模型は抽象的だから実際はどのような質感なのかが限定されないという一般的な考えがありますが、そうではなくて、いろいろな人がそこから見出す共通の質感があり、とても限定的になってしまっていると思います。

——プレゼンにおいて設計者本人が意図していなかった違う魅力が発見された時に「それ考えていましたよ」と言わないと評価されないという現実があるように感じているのですがどう思いますか。

それは極めて日本的な文脈かもしれません。海外の講評会だと作った学生そっちのけで先生たちの間で議論が進んでいくことがあって、本人の意図とつくられたものが合致しているかということよりもつくられたもの自体をどう解釈するかの議論がそのまま膨らんでいく感じです。そういったことが起こるのは、さっきも話したように日本では設計課題がトレーニング目的でつくられていることが大きな原因だと思います。設計に正解はないと言いつつも正解みたいなものがあるって、設計者の意図とできたものが合致しているかということが重要になってくる。

意図したものとできたものはお互いが必ずしも代替関係に

ある必要はなく自律していて良いのではないかと思います。モノとそれが 3D スキャンされたモノがあった時に、どちらかが他方を代替するわけではなくて、それぞれが別のものとして存在するという話と一緒にしたいと思います。

平野 利樹

東京大学特任講師、国際建築教育拠点総括寄付講座 SEKISUI HOUSE - KUMA LAB ディレクター、京都大学非常勤講師。京都大学工学部建築学科卒業、プリンストン大学建築学部修士課程修了、東京大学建築学専攻隈研吾研究室の博士課程修了。2013年にTHDを設立。建築における新しい美学とは何かを、デジタルテクノロジーの活用や、美術・哲学など他領域との議論を通して探究している。

