

なぜ「空間分節の多層化」に価値があるのか

木内 俊彦

1. 「空間分節の多層化」とはなにか

1-1. 「建築・都市空間の分節把握」という問題提起

本稿のもとになった講義を含むオムニバス講義（東京理科大学大学院：建築史特論a、2022）において、伊藤裕久が問題提起した「建築・都市空間の分節把握」は、次のように説明されるものである。『都市空間を論じる際、「全体」をマクロな視点からとらえ、細部へとブレイク・ダウンして段階的に把握する方法〔a〕〕に対して、よりミクロな視点を導入しながら、都市空間の中で分節された「まとまり」のある「部分」を抽出して、その特徴を明らかにすると同時に、さらに、それらの「部分」の多様な結合のあり方を解明することによって、都市空間の全体像に迫ること〔b〕〕が可能である。ここでは、こうした都市空間分析の方法を〔……〕「都市空間の分節把握」と考えることとする』⁽¹⁾（下線および〔 〕内は引用者による。以下同様）

このように、「空間の分節把握」という方法は、もとは都市空間の分析を目的としたものであるが、今回の講義シリーズでは、その対象を建築空間まで広げることがもくろまれていた。

筆者は、かつて伊藤の下で卒業論文を書いた者であるが（1997年卒）、四半世紀を経過して振り返ると、その論文は、この「分節把握」の方法を日本の伝統建築である町家に適用したものであった（次頁参照）。またそれだけでなく、その後に筆者が興味をもって研究や理論化を試みたものも、そのほとんどが、この「空間の分節把握」に関係すると考えられる。

筆者はこれまで、そのように意識して研究や計画を行ってきたわけではないので、今回このような問題提起

を与えられて愕然とした。筆者の興味は、26年前に埋め込まれたものだったのか？と思ったからである。そこで、この機会に「空間の分節把握」から広がった問題意識を整理し、思い切ってその意義を仮説として提示してみようというのが本稿のねらいである。

1-2. 空間分節の2つの方向性：計画的分節と自律的分節

上の引用にa、bと記したように、「空間の分節把握」では、分析の方法として大きく二つの方向性が提示されている。aは、まず「全体」を捉えてから、その部分としての細部を把握していく方法。bは、「部分」に着目し、それらの結合関係から全体像を理解しようとする方法である。この「a全体から部分へ」と「b部分から全体へ」という二つの方向性は、同じもの（結果）を別々の方向から記述することではない。つまり、aとbでは捉えられるものが違うことが含意されており、伊藤が重視しているのがbによって捉えられるものであることは言うまでもない（というか、bこそが「分節把握」と呼ばれている）。

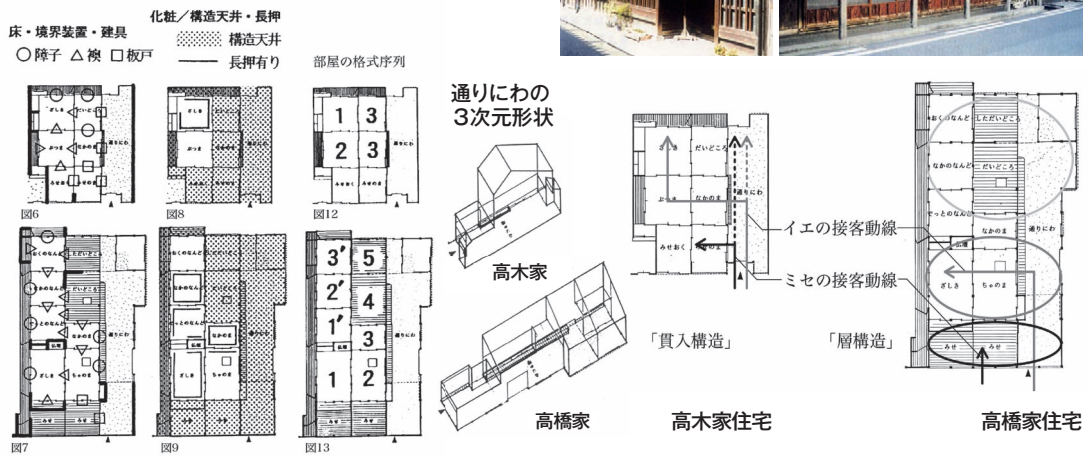
では、「a全体から部分へ」と「b部分から全体へ」で捉えようとしているものは、それぞれどのようなものなのか？伊藤の「都市空間の分節把握」は、日本の中近世都市を主な素材としたものであるが、そこでは次のように書かれている。「近年の中近世都市史研究の最も重要な成果のひとつとして、武家地・町人地を統合し、両側町を基本とした計画的な町割システムを実現した近世城下町の都市空間構成〔a'〕〕が、戦国期まで分離・独立していた城館・家臣団集住地と市場町などの町場が織豊期において一元化されることで成立したことが指摘されているが、都市空間の「全体」を「部分」に分節化

筆者が伊藤研究室で書いた卒論と、その背景にあった概念について

卒論「町家の形態構造に関する比較分析とその領域論的特質」(東京理科大学工学部建築学科伊藤裕久研究室、1997年)では、「ミセ空間」という都市性を持った戸建住宅である町家が、歴史的な発生経緯において「始めからミセ空間を持っていたもの」と「在来民家にミセ空間が付加されたもの」の2タイプを想定できることに着目し、それぞれの典型と考えられた奈良県今井町の高木家住宅(1830-43頃)と青森県黒石市の高橋家住宅(1763頃)の現地調査を行った。両町家とも二列型の平面形式を持つ成熟した大型町家であるが、それぞれの意匠要素に着目して分析を行った結果、都市領域との関係性として「貫入的」と「層的」と言えるような異なる領域構造が存在することを示した。

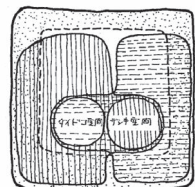
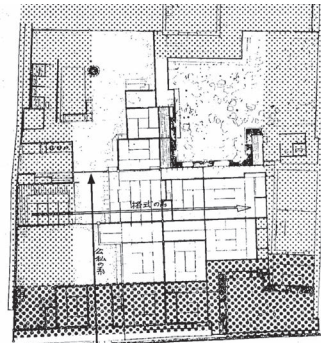


居住部における意匠要素の配置構成と、それらから判断される部屋の格式序列



上の卒論は、筆者が町家の研究をしたいと伊藤に相談した際、大野秀敏の論文「吉島家住宅の形態構造とその意味論的關係」⁽⁴⁵⁾を紹介されたことに端を発しており、天井、建具、長押などの意匠要素の判断は、この大野論文を根拠としている。大野は、やはり歴史的に十分発達した大型町家である吉島家住宅(1907、下写真)の意匠要素を読み取り、「公私」(ハレとケ)と「格式」(上と下)という二つの軸が交差して重なっていることを示す。またそのような分析を背景に、土間を中心とした「ダイドコ空間」と畳が敷かれた「座敷空間」が、それぞれに中心を持ちながら互いに包み合うように重なる構造が見られると指摘している。

この大野の町家論は修士論文(東京大学、1975)が元になっており、タイトルにある「形態構造」とは、当時東京大学助教授だった香山壽夫が建築意匠研究のなかで提唱していた概念である。香山の形態構造論⁽⁴⁶⁾では、建築作品の「形態要素」「形態構成」「形態構造」という3段階が基本的な分析対象として設定される。「形態要素」とは、その建築の「特徴的な形態」で、部分のことも全体のこともある。「形態構成」は「部分と全体の関係の形式」⁽⁴⁷⁾と言われ、形態要素の相互関係である。多くの場合、この「構成」が捉えられると「その建築を理解した」と感じられるが、通常は複数存在し、「建築の多義性、あるいは複合性といった性質を支えている基本的条件」⁽⁴⁸⁾と言われる。そして「形態構造」は、そのように複数生じる建築の解釈を統一的に理解する概念として想定されている。ここで注目したいことは、建築を理解したと感じられる「形態構成」が複数存在し、それらが重なり合うことを前提として「構造」が考えられているということである。つまり、本稿でこの後に論じる「空間分節の重なり合い(多層化空間)の価値」は、この「形態構造」概念のなかでも示唆されていたと考えられる。



【上】吉島家住宅の形態構造 【左】中心空間と周辺空間「前面帯と周辺帯」「格式の系と公私の系」の重なりを示す平面図

するプロセスは、決して単純なものではなく、「部分」の自律性を前提として「部分」から「全体」が構築された結果、分節的な都市空間構造が明確になった〔⑥〕ととらえることも可能である⁽²⁾

ここでは、近世に成立した城下町を、④と⑥の二通りにとらえる可能性が指摘されている（正確には④の一般的説明がその直後に書かれている）が、④が都市空間の「計画的」に注目した書き方であるのに対し、⑥はその「自律性」に着目しようとしていることがわかる。つまり、「④全体から部分へ」の空間把握とは、人間の「計画的」な視点に関わるものであるのに対し、「⑥部分から全体へ」の方法は、人々の「自律的」な活動を前提にしていると考えることができる。具体的には、④の要素としては「グリッドパターンを基本とした街路構成、とくに町人地にみられる両側町・短冊型地割」⁽³⁾のような計画的な空間構成が挙げられるのに対し、⑥の要素としては、地縁・血縁・職縁、あるいは都市における祭礼など、人々の自律的な活動から浮かび上がる空間の分節（まとめ）が取り上げられている。このようなことから、以下では、「④全体から部分へ」進む空間把握を「計画的分節」、「⑥部分から全体へ」進む空間把握を「自律的分節」と呼ぶことにする。

④計画的分節：「全体から部分へ」進む空間把握

歴史的には、グリッドパターンや幾何学的形態など、物理的な形態や境界によって示されることが多い。

⑥自律的分節：「部分から全体へ」進む空間把握

歴史的には、地縁・血縁・職縁、あるいは祭礼など、人々の関係や活動から浮かび上がることが多い。

ここで重要なことは、伊藤の趣旨が⑥の自律的分節の存在を明らかにすることであったとしても、実際の都市には④と⑥の両方が存在し、重なっているということである。つまり、異なる種類の空間分節が重なり合い、多層化している。この多層化に一つの価値がある、というのが本論の主張である。伊藤も「都市空間の分節把握は〔……〕両側町の集合によって段階的に組織される町割方法などが確立した近世都市空間において、もっとも適合的に用いられる都市分析方法ではないかと考えられる」と述べている⁽⁴⁾。つまり、それ以前の中世の集住

地や町場では「部分から全体へ」空間が編成される自律的分節が主であったのに対し、それより後の近現代の都市空間では、いわば「全体」がひとつの均質的空間となり、そのなかで「全体から部分へ」細分化する計画的分節が支配的になったとすると、それら二つの方向性が交差して等圧的に混在した近世期は、空間論的に一つの価値が実現した時代だったと考えることもできる。

とはいえ、このような「混在」は、過去の歴史的存在というわけではなく、原理的にはいつの時代にもあり得るということに注意が必要である。それどころか、空間とは、人間が「計画的に作る」ことも「自律的に使う」こともあるものであるから、純粹に計画的あるいは自律的な分節は現実には存在しにくく、建築や都市のあらゆる空間分節には、計画的な傾向と自律的な傾向が混在する。ここでは、このように述べて問題を曖昧にしたいわけではない。むしろ、計画的分節が支配的だと思われる近現代においても、自律的分節が共存し得ることに注意を払い、それらが混在する価値（魅力）を建築や都市の構想に生かせるようにしたいというのがここでのねらいであり、また空間分節論の意義だと考えている。

1-3. なぜ「空間分節の多層化（多層化空間）」に価値があるのか

前節では、「計画的」と「自律的」という異なる種類の空間分節が重なり合うことに価値があると述べたが、「なぜそれを価値と言えるのか？」と疑問を持つ人もいるだろう。この「空間分節の多層化（以下、多層化空間と呼ぶ）」の価値の理論的根拠として、クリストファー・アレグザンダーのセミラチス構造の概念を挙げることができる。

アレグザンダーは、1965年に発表した論文「都市はツリーではない」において、長い年月をかけて自然発生的（すなわち自律的）にできた「自然の都市」と、デザイナーやプランナーが計画した「人工の都市」を比較し、「人工の都市にはかけがえのない何か本質が欠けている」、「正直なところ建築家自身でさえ最新の建物より古い建物に住みたいと思っている」⁽⁵⁾と「人工の都市」を批判する。そして、「自然の都市」はセミラチス構造であってツリー構造ではないにもかかわらず、「人工の都市」はツリー構造で計画されている、と主張する。

ツリー（tree）とセミラチス（semi-lattice）とは、ともに「数多くの小さなシステムがどのようにしてひとつ

の巨大で複雑なシステムを構成していくかを考える方法」⁽⁶⁾と言われる。言いかえると、ある複雑な集合（ここでは都市）について、その部分集合（ユニット）の構成の仕方に付けられた名前である。アレグザンダーが用いている簡単な概念図⁽⁷⁾で説明する。1から6の6個の整数を要素とする集合を想定し、その6個のなかから2～5個の要素を用いてユニットをつくることを考える。たとえば{1,2}、{3,4,5}、{3,4,5,6}の3つをユニットにすると、図のaようになる。一方、{3,4}、{4,5}、{1,2,3}、{2,3,4}、{3,4,5}、{3,4,5,6}、{1,2,3,4,5}をユニットにすると、bようになる。このとき、aはツリー構造、bがセミラチス構造を持っていると言われる。

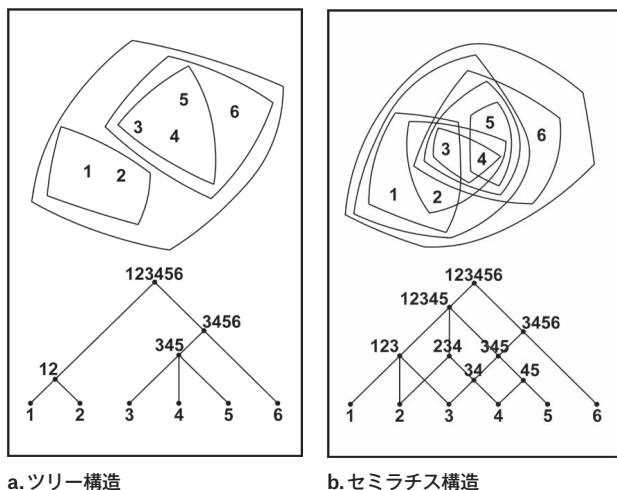
aとbはともに、各ユニットを線で囲った図形（ベン図）と、要素とユニットを線で結んだグラフで表されているが、内容は同じである。ツリーとセミラチスで何が違うかと言うと、ベン図を見るとわかるように、aのツリーでは各ユニットを囲う境界線が交差しないのに対し、bのセミラチスでは、ユニットが重なり合うように境界線が交差している。たとえば{3}の要素に注目すると、aのツリー構造では{3,4,5}と{3,4,5,6}に含まれるが、{1,2}のユニットとは無関係である。一方、bのセミラチスでは、{3,4,5}と{3,4,5,6}に入っていることはaと同じであるが、その他に{1,2,3}や{2,3,4}などのユニットにも含まれている。このように境界を交差させてユニット（部分集合）を作るのがセミラチス構造、境界を交差させないのがツリー構造であり、単純に言えば、セミラチスの方がユニットを作る自由度が高いということになる⁽⁸⁾。これをグラフに表したとき、aは樹木が枝分かれするような形になるのでツリーと呼ばれるのに対し、

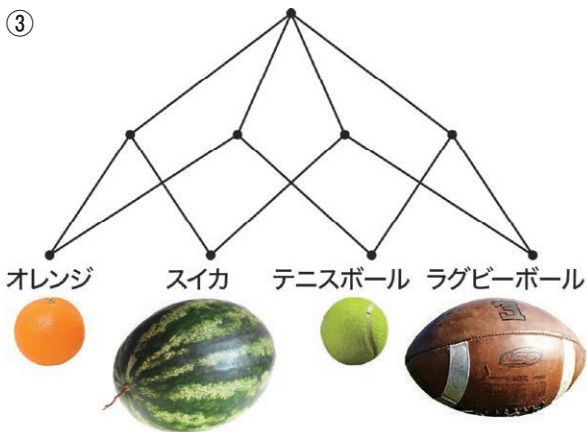
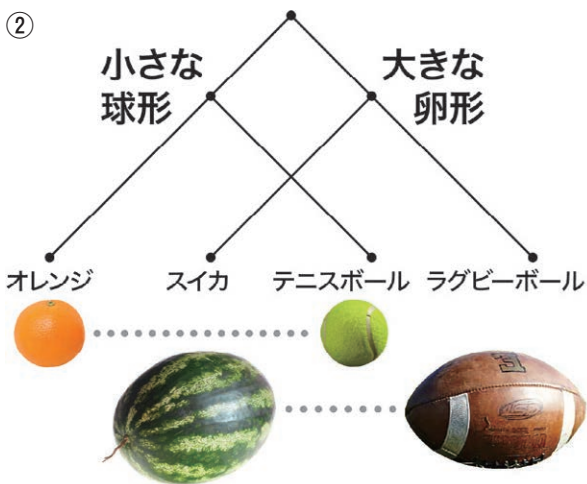
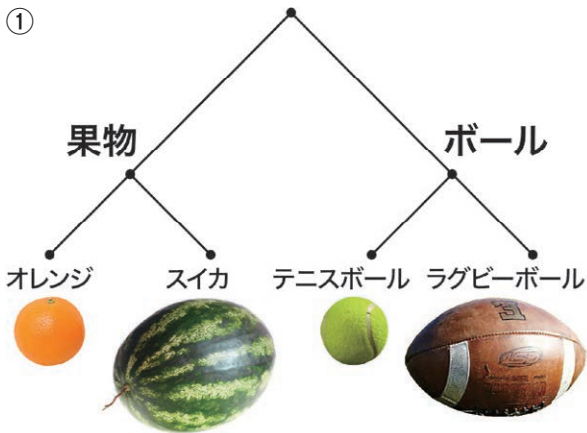
bは一部に格子形が現れるのでセミラチス（ラチス latticeは格子の意味）と呼ばれる。

このような抽象的な考え方が都市とどう関係するのかというと、たとえば先ほどの図で{3,4,5}を住居エリア、{6}を余暇のエリア（公園や森林など）、{1,2}が商業と労働のエリアだと仮定すると、aのツリー構造は、近代建築国際会議（CIAM）がアテネ憲章（1933）で提唱したような、都市を機能ごとにエリア分けする計画図だと見なすことができる。つまり、各エリアが機能的に分離されて交わらないように整理されている。これに対してセミラチスの方では、それぞれのエリアが一定のまとまりを持ちながら、エリアを横断した活動のまとまり（分節）も存在し、空間が混在していると言うことができる。アレグザンダーは次のように言う。「二つの構造の相違をなしているのは単なる重なり合いの有無だけではない。もっと大切なことは、本来セミラチスがツリーよりもはるかに複雑で安定した構造になるということである」、「ツリー構造の単純さと比較したとき、セミラチス構造のもつ夥しい多様性こそ、この構造の複雑さを如実にものがたっている」⁽⁹⁾

このように、確かにセミラチスの概念によって都市の「複雑で安定した構造」や「夥しい多様性」を計測し、理解することができたとしても、それらが人々にとって価値や魅力があると言えるのはなぜだろうか？ これに関して、「多くのデザイナーが都市をツリーとして考えるのはなぜだろうか」という疑問を考えるためにアレグザンダーが挙げている単純な例が参考になる⁽¹⁰⁾。

オレンジ、スイカ、テニスボール、ラグビーボールという4つの要素による集合があったとすると、まず単純に、オレンジとスイカという「果物」と、テニスボールとラグビーボールという球技の「ボール」の2つのグループ（部分集合）に分けることができる（次ページ図①）。しかし、もしこのような「機能性」ではなく、「形と大きさ」に着目したとすると、オレンジとテニスボールを「小さな球形」、スイカとラグビーボールを「大きな卵形」とグループ分けすることもあり得る（次ページ図②）。この①と②は、どちらも独立したグループのなかに各要素が含まれているのでツリー構造であるが、もしこのようにはっきりとグループ分けを意識せず、ほんやりとこの4つを眺めていたとすると、①と②が重なって揺れ動くような状態を捉えるかもしれない。そのとき、この集合はセミラチス構造になっているということ





ができる (図の③。ちなみにこの図では、色 [暖色系か寒色系か] に着目すると、また別のグループ分けも捉えられる)。アレグザンダーは次のように説明する。

グループ分けは一つ一つ見ればツリー構造である。二つが合わさるとセミラチスとなる。四つのセット [果物、ボール、小さな球形、大きな卵形] は重なり合っているのだから [……] 同時に頭に描くことはできない。セットを一組ずつ描くことはできる。またこの二

組 [①と②] を交互に素早く描くこともできる。あまり素早くできるので二つを同時に頭に描けると錯覚しやすい。だが実際四つのセットを一緒に一度で描くことは不可能である。

セミラチス構造を一度の思考操作で形に表すことはできない。一度の思考操作ではツリーを描くことしかできない。

これは我々デザイナーが直面している問題である。我々はかならずしも一度の思考操作で全体像を描きたいと思っているわけではないが、結局は同じことになる。ツリーは頭に描きやすく扱いやすい。セミラチスは描きにくく、従って扱いにくい。(11)

この「ツリーは扱いやすく、セミラチスは扱いにくい」ことが、多くのデザイナーが都市をツリーとして考える理由だとアレグザンダーは考えている。別の見方をすると、これがセミラチスを魅力と感ずる理由でもある、と本論では考える。つまり、セミラチスは一度に頭に描くことができないため、デザイナーが構想するときだけでなく、人が経験するときにも時間を要する。つまり、経験において変化を感じさせる。このように読み取りに時間 (変化) を使わせるセミラチス構造は、要素が特定のグループに固定されるツリー構造より多くの環境情報を含むことになるため、人間にとって価値のあるものになりやすい。

このように考えると、セミラチス構造をデザインに応用する場合、グループの重なり合いをただ増やせばいいというわけではないこともわかる。なぜなら、ポイントは人間が変化を捉えること (認識に時間を使うこと) であり、複雑になり過ぎて逆に「ひとまとまり」に捉えられなかったら仕様がなくなるからである。アレグザンダーの言葉を借りれば、「ごみ箱でも重なり合いに満ちている」のであって、この重なり合いは「適切なものでなければならぬ」(12)。

2. 「多層化空間」のデザイン史

上の1章では、「建築・都市空間の分節把握」には「計画的分節」と「自律的分節」と呼ぶことのできる二つの方向性があると述べ、それら異なる分節が重なり合って混在すること（多層化空間）にこそ価値があるのではないかと仮説を立て、その根拠としてアレグザンダーのセミラチスの概念を参照した。そして、セミラチス構造において必然的に現れる時間（変化）こそ、多層化空間の価値の源ではないかと述べた。

都市においては、このような多層化空間は、ある時代（中近世期）に自然発生的に現れたもので、人工的に「これこそ価値がある！」と判断されて作られたものではないだろう。つまり、その「価値」は、およそ現代（後世）から見て判断されているものである。一方、建築においては、その価値（魅力）が比較的早く（おそらくやはり中近世期）に自覚され、デザインに用いられるようになったと考えられる。以下では、この建築における多層化空間のデザイン史について考える。なお、先に「計画的分節」と「自律的分節」の区別を厳密に行うことは難しいと述べたが、建築デザインについて考える場合には、その区別はさらに不明瞭にならざるをえない（たとえば「自律的分節を計画する」ということは矛盾であるが、ありえなくはない）。したがって以下では、「計画的」と「自律的」の区別はとりあえず問題にせず、空間の多層化（セミラチス構造になっていること）自体に着目して話を進める。

2-1. 建築における「多層化空間」

建築における多層化空間を考えるにあたって、そもそも建築における空間とはなにか？というのを少し考えたい。本稿では始めから「空間」という言葉を使っているが、それがどういう意味で使われているのかわからないのは不都合だと思うからである。ただし、建築における空間は、『「空間」が何を意味するかということについての合意がほとんどないとわかったら、われわれ〔建築関係者〕の自信は消えてしまうだろう』⁽¹³⁾とか、「普遍的には定義できないという性質が、空間の本質的性質であると考えられる」⁽¹⁴⁾のように言われるものでもあるので、ここで述べる「空間」も一つの解釈である。とはいえ、筆者が一人で勝手に考えた解釈ではなく、いくつかの言説を参照しながら（本稿ではその一部

を挙げる）整合性が取れるように練り上げた解釈であるので、それなりの汎用性はあると思っている。

1) 建築空間の定義（仮）

建築空間を、仮に次のように定義する。

建築空間とは、建築物（A）があることによって、その周辺を何か（B）が動きうると、誰か（C）が判断する範囲である。

建築物（A）とは、建築に関する物という程度の意味で、ある建物全体のこともあれば、床・壁・柱・天井などの部位、あるいは素材、またはそれらの組み合わせである。建築空間とは、少なくとも建築物があることによって捉えられる空間であることは間違いない。この仮定義のポイントは、空間は建築物（A）があるだけでは定義されず、そこを何（B）が動くのか、それを誰（C）が判断するのかとセットになって成立しているところである（移動者（B）と判断者（C）は同じこともある）。別の言い方をすると、建築空間は、物（A）によって条件付けられることは間違いないが、そこを動く者（B）と、それを判断する者（C）次第で変わる。この「空間は変わる」という前提を導入しなければ、「空間分節」すなわち「計画的分節と自律的分節が重なり合う」ということを問題にすることもできない。

建築空間を動く者（B）とは、まずは人間の身体だと考えられるが、その場合にも、一人の人間か、少数の人間か、不特定多数か、などの違いがある。その他には、風、光、音、匂い、電波などの環境要素がある。これらが動きうる空間は、人間の身体が動きうる空間とは明らかに違う。また人間に限っても、その身体ではなく意識が動く空間は別にある。身体が行けないような狭いところや高いところにも意識は向かうからである。それ以外に、動物、植物、虫、ウイルス、データ、機械（ロボット）などが動く範囲を考えると、また別の空間が現れる。原理的には、いま思いつかないもの（未知のもの）がいくらかでもあり得るので、空間はいくらでも増殖することになる。

一方、空間を判断する者（C）も、もちろん原則的には人間である。いま「空間はいくらでも増殖する」と述べたばかりであるが、それを判断するのが人間であれば、常識的な限界があるとも言える。しかし、判断者

(C) は人間だけとは限らない。とくに近年は、ロボットや監視カメラ、あるいはスマートフォンなど、機械が空間（何かが動くところ）を捉えることが増えており、やがて建築を含めた世界は、機械が判断し、機械が動くためのものになっていくという論調も存在する⁽¹⁵⁾。そこまで判断者(C)を拡張せずに人間を中心に考えたとしても、大人か子供か、読み取りに慣れているかいないかなど、感受性あるいは志向性の違いによって、同じ「物」から捉えられる「空間」は異なるものになる。

少し原理的なことを述べたが、もちろん日常では、われわれはこのような細かいことをいちいち意識しない。ここでは、少し原理的に考えることによって、空間が重なり合い、変化するという状況があることを納得してもらいたい。このような定義(仮)をひとまず押さえた上で、以下では、建築史のなかで展開した空間概念について、いくつかの理論を参照しながら振り返り、「多層化空間」まで話をつなげたい。

2) ジークフリート・ギーディオンの「3つの空間概念」

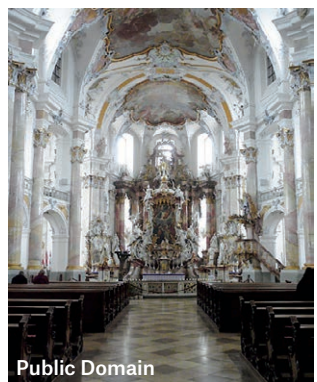
まず、もっとも基本的でわかりやすいと思われる建築空間論を見る。近代建築国際会議(CIAM)で書記長を務め、ル・コルビュジエやワルター・グロピウスなどの建築家とともに近代建築の発展に力を尽くしたことで知られるジークフリート・ギーディオンは、その主著である『空間・時間・建築』(初版1941年)や、最後の著書である『建築、その変遷』(1969年)で、建築の「3つの空間概念」について語っている。それは「簡単に要約すれば、建築の発展には3段階がある」⁽¹⁶⁾とされているように、空間概念の歴史的変遷に着目したもので、その3段階目が20世紀の近代建築によって始まったとされる。「第一の空間概念——彫刻としての建築」は、メソポタミアやエジプトなどの古代文明から発達したもので、その代表例はパルテノン神殿を典型とする古代ギリシャ建築である。単純に言えば、内部空間のデザインはまだ重視されておらず(内部空間がなかったという意味ではない)、外部空間のデザインが発達した。次の「第二の空間概念——内部空間としての建築」は、2世紀頃の古代ローマから18世紀のバロック建築まで発展したもので、内部空間の概念が開拓されつづけたと言われる。そして「第三の空間概念——彫刻と内部空間としての建築」が20世紀の近代建築によって始まり、内部空間のデザインに加えて、建物の「彫刻のようなヴォ



Public Domain



「第1の空間概念」= 外部空間(放射空間)
 [左] カフラー王のピラミッド(紀元前26世紀頃)
 [右] パルテノン神殿(紀元前5世紀)



Public Domain

「第2の空間概念」= 内部空間(包囲空間)
 [左] バンテオン(2世紀)
 [右] フィアツェーンハイリゲン巡礼聖堂(18世紀、ノイマン)



「第3の空間概念」= 内外の相互貫入
 バウハウス校舎(1926、グロピウス)

リュームが空間を放射する」第一の空間概念が蘇ったとされる⁽¹⁷⁾。その特徴は、「内外空間の相互貫入」と言われ⁽¹⁸⁾、それを完全に結晶させた最初の大建築物として、グロピウス設計のバウハウス校舎(1926)が挙げられている。

3) 香山壽夫の「支えモチーフ（構築性）」と

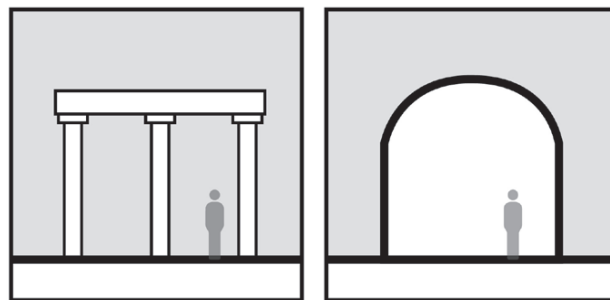
「囲いモチーフ（包囲性）」

次に、建築家香山壽夫が述べている建築の「モチーフ」を参照する。モチーフ (motif) とは芸術創作の動機のことであるが、建築においては「その数多くある動機の中から、建築作品のすべてのうちに、常に働いている、基本的なもの」として「囲いモチーフ」と「支えモチーフ」があると述べられている⁽¹⁹⁾。つまり、人間が建築をつくる時、「空間を囲う」と「重さを支える」ことがもっとも基本的な動機となるものであり、この2つが作用し合うことによって様々な建築デザインが生み出されてきたと考えられている。

この2つのモチーフは、現代人にとっては「そう言われればそうかな?」と思う程度のこともかもしれないが、とくに近代以前の歴史建築について考えるとき、大きな説得力を持つ。「支えモチーフ」とは、「支え、持ち上げ、そして立ち上がり、そびえ立つもの」で、「その役割を視覚化するために、各部分は分節され、そしてその関係が明らかに目に見えるように、構成されます」と言われる⁽²⁰⁾。このようなことから「支えモチーフ」は「構築性」とも言われるが、それがもっとも典型的に見られるのは、古代ギリシャの神殿建築である（前ページ写真参照）。すなわち、基壇の上に円柱が立ち並び、その上にエンタブラチュア（梁）を支える形式は「支えモチーフ=構築性」そのものであり、とくにその柱頭（柱梁の接合部）の型と各部の比例を含めた形式は「オーダー」と呼ばれ、ローマ建築に引き継がれた。さらに、それはルネサンス期に再発見されると、古典主義の構成要素として整備され、近代以降にも用いられている。

一方、「囲いモチーフ」は「包むもの、覆うもの」であり、「支えモチーフ」とは逆に、重力を感じさせない浮遊するような表現となる。西洋建築では、ヴォールトやドームなど、天井を覆う技術を高度に発達させたローマ建築において大きく花開き、パンテオンにおいてその決定的な姿を見ることができる。

この建築の2つのモチーフ、「構築性」と「包囲性」⁽²¹⁾は、単に存在するだけでなく、互いに支配権を得ようと「闘争」し、その対立的共存こそが建築作品だと言われる⁽²²⁾。その意味で、柱が「支え」を示しながら、並べられることで「囲い」を生み出す「列柱」を、香山は「最初の建築」と呼ぶ。その最も古い例はストーン・ヘンジに代表される巨石文化の遺構に見ることができる



支えモチーフ 構築性

(アイコンの作図は木内による)

囲いモチーフ 包囲性



Alex Proimos (CC BY 2.0)

近代以降の古典的「支えモチーフ」の例
ホワイトハウス（1900、ホーバン）



Balou46 (CC BY-SA 4.0)

「支えモチーフ」と「囲いモチーフ」の原初的統合例
ストーンヘンジ（紀元前3000年頃）

が、それが世界中に分布することからも、モチーフは西洋建築に限られたものではない。とはいえ、古代のギリシャとローマを起源にもつ西洋建築が、この「闘争」が顕著に現れた場であったこともまた確かである。それは、パンテオンの内部空間で強烈な「囲いモチーフ」を実現しながら、人に近い高さには列柱が用いられて「支えモチーフ」が共存していることにもすでに現れている（次ページ写真参照、ドームを支える構造としては柱は



「囲いモチーフ」の決定的現れと列柱による「支えモチーフ」の共存
パンテオン（2世紀）



ゴシックにおける「囲いモチーフ」の優勢
シャルトル大聖堂（13世紀）

必要ではない。

その後の西洋建築における「闘争」について、一部の概要を簡単に述べると、中世に現れたゴシック様式（12世紀～）では、柱で梁を支える「構築性」が相対的に弱まり、線條要素（シャフト、リブなど）が壁面と天井面を一体的に結びつけることによって、巨大な空間が上に向かって膨張するような「囲いモチーフ」が優勢となる（左下写真）。ルネサンス（15世紀～）になると、次ページの写真のように、古代ローマ由来の「支えモチーフ」がオーダーの比例理論とともに復活し（柱とアーチが組み合わさったアーケードも「支えモチーフ」と言える）、「囲い」の膨張性や浮遊性は「構築性」の秩序に従属する。しかし、その後のバロック（17世紀～）では、「支え」の要素である柱とエンタブラチュア（梁）が曲面に沿って歪んだり、断片化されるなど、「囲いモチーフ」の勢力が再び強まり、「闘争」は劇的な様相を帯びるようになる。さらに、このバロックの傾向を快く思わなかったフランスでは、再度「構築性」を強く打ち出す新古典主義（18世紀～）が現れる。

このように、「支える（構築性）」と「囲う（包囲性）」という建築表現の根本的モチーフ（欲望）が千年以上にわたって「闘争」を繰り返り広げ、継続して形が生み出されてきたという事実は驚異的であるが、そのように歴史に一つの見通しを与える「モチーフ」の理論も驚嘆に値する。

ここでこのモチーフ論を紹介する理由は、これによって前に挙げたギーディオンの「3つの空間概念」が格段に理解しやすくなると思うからである。ギーディオンの「第1の空間概念」と述べた外部空間（放射空間）のデザインは、古代ギリシャ神殿を一つの到達点とみなしているが、それが「支えモチーフ（構築性）」の達成であることはすぐにわかると思う。また、「第2の空間概念」である内部空間（包囲空間）のデザインの発展——古代ローマからバロックまでの約1700年間——は、単なる「囲い」のバリエーションではなく、「囲い」と「支え」の「闘争」、対立的共存によって展開したのだと理解できる。では、ギーディオンの空間論の焦点であった「第3の空間概念＝内外の相互貫入」はどう解釈できるだろうか？ ギーディオンは「第3の空間概念」を20世紀の近代建築の特徴として述べていた。一方、香山は20世紀の近代建築について次のように述べている。



ルネサンスにおける「支えモチーフ」の復活
サン・ロレンツォ聖堂（15世紀、ブルネレスキ）



「囲いモチーフ」が強まり「闘争」が激しさを増したバロック
サン・カルロ・アッレ・クワトロ・フォンターネ聖堂
（17世紀、ボッロミーニ）



新古典主義における「支えモチーフ（構築性）」の強化
パリのバンテオン（18世紀、スフロ）

20世紀の建築が何を成してきたか〔……〕ここでは「支えモチーフ」と「囲いモチーフ」の闘争が、いっそう激しく、いっそう分断された形で行われているのを見ることができます。⁽²³⁾

つまり、それをどう評価するかは置いておいたとしても、二つのモチーフの「闘争」によって展開しているという考え方は変わっていない。この「闘争」の激化という構図は、ギーディオンの「内外の相互貫入」、つまり「第1」と「第2」の統合による「第3」のものの現れという考え方と共通性がある。

4) 第3のモチーフとしての「多層性」

上の、2)項と3)項では、ギーディオンの理論を紹介した。一方は「空間概念」についてであり、もう一方は建築創作の「モチーフ」の話であるから、そもそも話の趣旨は異なっている。また、実際に読み比べると、近代建築に対する評価も対照的で、それぞれが伝えようと意図していることは、まったく別物であると言える。しかし、それにもかかわらず、両者には共通性がある。つまり、異なる意図を持っているにもかかわらず、「第1」と「第2」の要素の関係（相互貫入、闘争の激化）として近代以降の建築を捉えようとする共通の志向があり、それには大きな示唆があると考えられる。この「第3」段階の「相互貫入」、あるいは現代的な「闘争」とは何か？ というのが、以下で考えたいことである。

結論（仮説）を先に述べれば、その「第3」段階は、「第1」と「第2」の「相互貫入」や「闘争」から派生したものであることは間違いないとしても、すでに別の概念、あるいは別のモチーフとして独立している。ここでは、その「第3のモチーフ」を「重ねモチーフ（多層性）」と呼びたい。つまり本稿で問題としている「多層化空間」に対する志向である。しかもそれは、ギーディオンの言うように20世紀に始まったものではなく、西洋ではルネサンスからバロックへ移り変わる、いわゆるマニエリスムの頃（16世紀後半頃）から現れている⁽²⁴⁾。日本でも、中近世から類似したモチーフ（美意識）が形を成し始め、その表現の追求が現代（21世紀前半）でも続いていると考えられる⁽²⁵⁾。

2-2. 「多層化空間」の起源としくみ

前節では、建築における「多層化空間」を考えるために、ギーディオンの空間論と香山のモチーフ論を参照し、そこで示唆されている「第3段階」こそが「多層化空間」であり、それは西洋ではマニエリスムの頃（16世紀後半頃）から始まったと仮説を述べた。以下では、その根拠の一つとして、ハインリヒ・ヴェルフリンの空間論を参照した後、建築における多層化空間の仕組みを提示したい。

1) ハインリヒ・ヴェルフリンの「触覚的（彫塑的）」と

「視覚的（絵画的）」

建築の「多層化空間」がマニエリスムの頃からデザインされるようになったと考える根拠として、ハインリヒ・ヴェルフリンが『美術史の基礎概念』⁽²⁶⁾で示している「触覚的（彫塑的）」と「視覚的（絵画的）」という対概念を参照する。ヴェルフリンは近代美術史学の成立に大きな貢献をしたことで知られる美術史家で、上で参照したギーディオンのもとに師事していた。また、香山が監訳したパウル・フランクルの『建築史の基礎概念』⁽²⁷⁾は、ヴェルフリンの理論を建築に詳細に応用したものである。なお、ヴェルフリンの頃にはまだマニエリスムという様式区分は一般化しておらず、以下では「多層性」をバロックの特徴として説明する。

ヴェルフリンは、ヨーロッパの16世紀（盛期ルネサンス）と17世紀（バロック）の様式の違いを理解するために、「表現形式」（または「表象形式」という概念を導入する。「表現形式」とは、それ以前から用いられていた「品質」（作品の良し悪し）や「表出」（個人の気質、時代精神、民族の特性などが表れたもの）という考



デューラーの自画像（1498）



レンブラントの自画像（1654）

え方だけでは美術を十分に理解できないという問題意識から提案されたもので、芸術家の根底にある「視覚的」図式を問題にする。つまり、ルネサンスとバロックでは、視覚に基づいた事物の「把握の仕方」が異なっていると考えられている。この違いを理解するために、ルネサンスとバロックのあいだで切り替わる対概念として、次の5組が提示されている。

- ①線的（彫塑的）と 絵画的
- ②平面的 と 深奥的
- ③閉じられた形式 と 開かれた形式
- ④多数性と 統一性
- ⑤明瞭性 と 不明瞭性

これらはどれも、前者がルネサンス、後者がバロックの特徴とされるものである。ここでこの5組について細かく説明することはできないが、これらは「おそらく同一物の五枚の異なる見取り図であると言えるであろう」⁽²⁸⁾とも言われており、基本的には「触覚的」把握と「視覚的」把握の対比に還元されると考えることができる。最もわかりやすいと思われる「線的（彫塑的）」と「絵画



ルネサンスのサン・ロレンツォ聖堂（1461、ブルネレスキ）



バロックのフィアツェーンハイリゲン巡礼聖堂（1772、ノイマン）

的」の説明は次のように始まる。「[ルネサンスの] デューラーの芸術と [バロックの] レンブラントの芸術のちがいを、最も一般的な言葉で表そうとする時、デューラーは線画的であり、レンブラントは絵画的である、と人は言う」⁽²⁹⁾。「線画的」とは、輪郭線が明確に描かれる形式であるのに対し、「絵画的」とは、個々の形の輪郭が明確でなく、画面全体の明暗や色彩の効果が重視される形式である（前ページ図参照）。

ヴェルフリンは、このようにすでに知られていた描画形式の違いが、画家の個人的な問題ではなく、絵画に限定される問題でもなく、ルネサンスとバロックのあいだで根本的に異なる視覚のあり方、二つの世界観だと述べる。「線の様式とは彫塑的に感得される明確性の様式である。[……] 明瞭な境界は、見る者に指でそれに触れることができるという確信を与える。[……] それに反して、絵画的様式は在るがままの事実と、多かれ少なかれ関係を絶っている。[……] 描線や肉づけは彫塑的な形態基盤ともはや合同せず、事実の視覚的仮象を与えるにすぎない」⁽³⁰⁾。

このような「線的（彫塑的）」と「絵画的」の違いが建築にも指摘される。「[ルネサンスのように] 建築的形態を明確で固定した恒常的なものとして把握しなければならないか、[バロックのように] まったく安定してい

るにもかかわらず、不断の運動の仮象つまり変化に付きまわれているものとして把握しなければならないか、ということによって、建築にも二つのまったく異なる効果が現われる」⁽³¹⁾（前ページ写真参照）。

この「触覚的」から「視覚的」への世界観の転換は、人間が周囲の環境に対して「それは何か？（形や規則）」を問い、それを明確に表現しようとする態度から、「それはどのように見えるか？（現象や感覚）」を問い、それを効果的に表現しようとする態度への切り替えと考えることができ、思想史や技術史などとの関係も検討されるべき出来事だろう。以下では、このような世界観の転換を示すバロックの特徴のうち、建築に関わるものとして、〈グルーピング〉と〈オーバーラップ〉の手法を説明する。なお、この2つは、ヴェルフリンが『美術史の基礎概念』で指摘しているものであるが、手法として特別に命名されているものではない。

2) バロックにおける〈グルーピング〉の手法

ヴェルフリンは絵画について次のように述べている。「クラシック [ルネサンス] 美術の原理によれば、色彩は形に従うものである [……] [ルネサンス絵画では] 色彩的なアクセントは構図上の意味のアクセントでもあるわけである。やがて人はそれらのアクセントをいくら



[左] カール5世の肖像 (1548、ティツィアーノ)



[右] Woman Lacing Her Bodice Beside a Cradle (1661-63, ホーホ)

か移動させることに快感を見いだした。[……] 色彩が対象的なものを明瞭化し説明するという義務から原則的に解放された時に初めて、ほんとうのバロックが始まるのである」⁽³²⁾

ヴェルフリンが挙げている例で説明する（左ページ図参照）。16世紀にティツィアーノが描いた「カール5世の肖像」では、床に赤色が用いられているが、この赤色は、床に敷かれているカーペット（床面）という対象や素材を見る人に印象づける。これに対して、17世紀にホーホが描いた揺り籠のそばに座っている女性の絵では、赤色が女性の服、揺り籠の中のほか、女性の右後方の壁ぎわに下げられている大きな布にも用いられており、個々の対象が捉えられることとは別に、赤色という目立つ色のグループが浮かび上がる。ヴェルフリンはこれを「クラシック期にはまだ理解されなかったような色彩の解放」⁽³³⁾と言う。このように、色彩が個々の対象の形や素材を明確にするだけでなく、色彩自体がグルーピングされて独立したレイヤー（層）を浮かび上がらせる傾向は、絵画ではその後、印象派を経由してキュビズムやフォーヴィズムなど、20世紀以降にも続いていく。このように「対象の構成も見えるし、それとは別に色彩のグルーピングも見える」という「重なり合い」の表現は、上で説明したセミラチス構造に他ならない。

同様のことは建築にも言うことができる。18世紀後期につくられたフィアツェーンハイリゲン巡礼聖堂は、金色や白、黄色、淡い水色などの細かい装飾が、柱、梁（エンタブラチュア）、アーチ、天井といった建築の部位だけでなく、祭壇や説教台のような家具の要素にも横断的に広がっており、ロココと言われる装飾様式の特徴を示している。それらは、柱や柱頭などの物の形を消すわけではないが、まるで木漏れ日が飛び散るかのように、形のまとまりを不明瞭にする。形の構成によるグルーピングに、それとは別の色、素材、装飾などのグルーピングが重ね合わさり、「同時に頭に描くことはできない」セミラチス構造が生まれ、多層化空間が捉えられる。

3) バロックから顕在化する〈オーバーラップ〉の手法

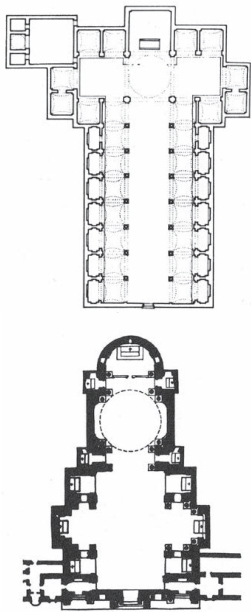
オーバーラップとは、『美術史の基礎概念』では「重切」と和訳されているが、元はÜberschneidungというドイツ語で、英語のOverlapに当たる。それは、物が前後に重なって見えること、つまり、観察者から見て奥の物が手前の物によって一部遮蔽されている状態のことであ



Reinhold M. Iler Reinhold M. Iler (CC BY-SA 4.0)

フィアツェーンハイリゲン巡礼聖堂（1772、ノイマン）

る。「いかなる重切〔オーバーラップ〕も、重なる形と重ねられる形から生じる映像によって起こる。個々の形はそれ自体手で探られるが〔彫塑的〕、それらの前後関係から生じる映像は、見ることだけができるもの〔絵画的〕である」⁽³⁴⁾。しかしよく考えると、そのようなオーバーラップはどこにでも見られるもので、何ら特別なことではない。つまりここでは、それが単にあるのではなく、デザインに用いられるようになったことがポイントとなる。「重切〔オーバーラップ〕はいつの時代にも生じた。しかし、重切が〔ルネサンスのように〕配列から生じた非本質的な付随的結果と感じられるか、〔バロックのように〕重切に装飾的アクセントがあるかということには差異がある。バロックは重切を好む。バロックは形の前に形を見、重切されるものの前に重切するものを見るだけでなく、重切から生じる新しい構成を楽しむのである。それゆえ、視点の選択によって重切を起こすことは、見る者の好みにまかされるだけではない。重切は不可避的なものとして、すでに建築の設計図の中に取り入れられているのである。[……] 人が歩き回るのは、むしろ重切の際には次々に新しい映像が生起するからである」⁽³⁵⁾。この前後に層を重ねる〈オーバーラップ〉



[上図面・左写真] ルネサンスの「付随的」オーバーラップの例 サン・ロレンツォ聖堂 (1461、ブルネレスキ)
 [下図面・右写真] バロックの「計画的」オーバーラップの例 サンタ・マリア・イン・カンピテルリ (1665、ナイラルディ)



コーリン・ロウが「虚の透明性」の例として挙げたシュタイン邸 (1927、ル・コルビュジエ)

は、先ほどの〈グルーピング〉とは異なる、「多層化空間」を表現するもう一つの手法とすることができる。

ヴェルフリンが〈オーバーラップ〉の特徴として挙げている「人が歩き回る」ことによって「次々に新しい映像が生起する」ような建築のつくり方は、ギーディオンがバウハウス校舎 (1926) を評価して述べたものが有名であるが⁽³⁶⁾、むしろ、そのギーディオンの論では「現代建築の形態の特質を表現する」⁽³⁷⁾には不十分だ

と批判したコーリン・ロウが、ル・コルビュジエの作品を例に「虚の透明性」と名付けたものに正確に引き継がれている。建築における「虚の透明性 (phenomenal transparency)」とは、「実の透明性 (literal transparency)」がガラスや金網などを用いた文字通り物理的な透明性であるのに対して、不透明な平面が前後に重なって並んでいることが見える (感じられる)、つまりオーバーラップしている「空間の層状システム」⁽³⁸⁾で、それによっ

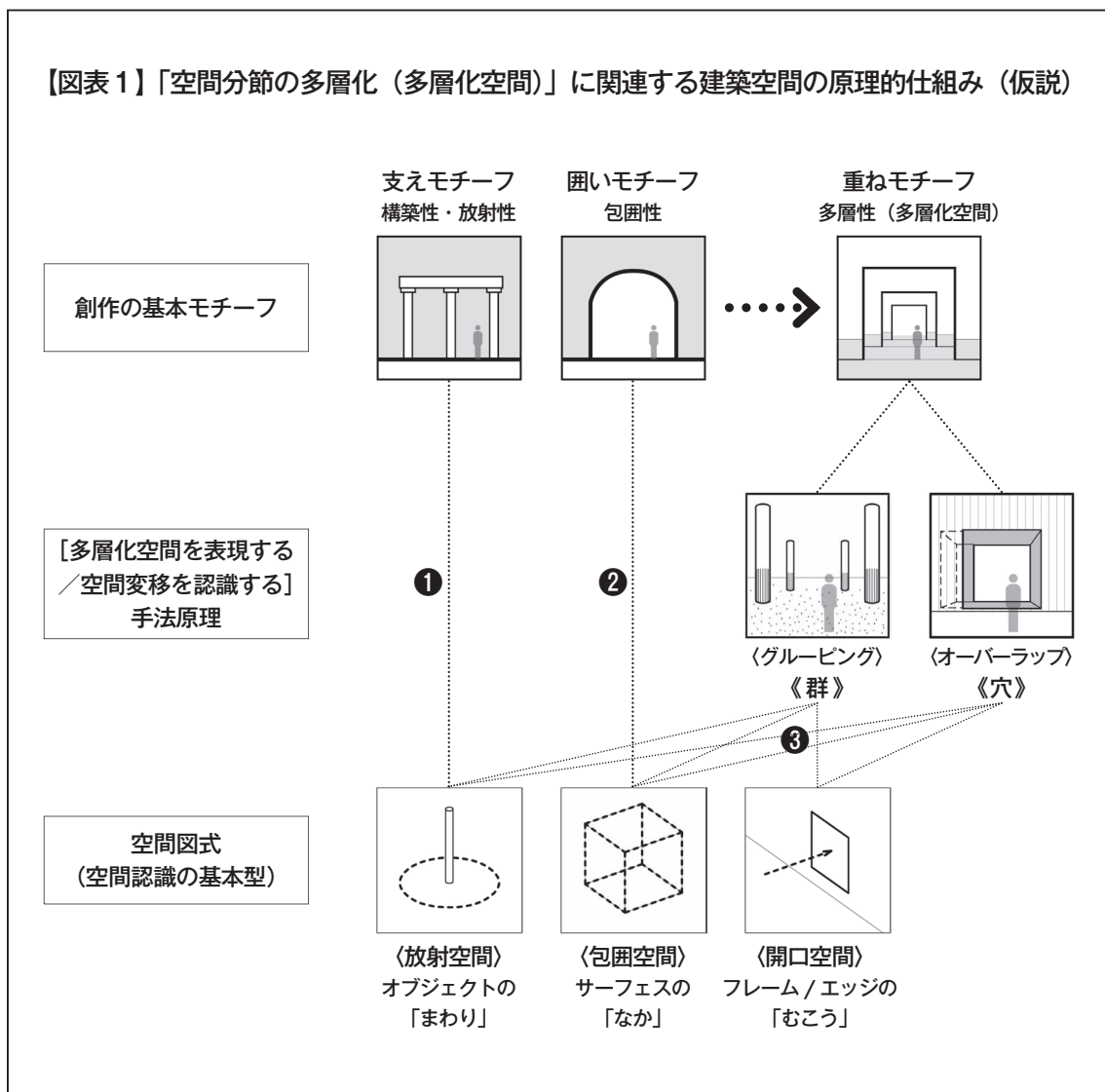
て「事実と暗示の間の絶えざる弁証法」が生まれると言われる。つまり、その「層状システム」を遠目から見たときの「見掛け上の奥行の浅さ」と、近づくと見えてくる「実際に奥行のある空間」の間に「矛盾」が感じられることによって、観察者は「何度も繰り返し読みを深めることが強いられる」⁽³⁹⁾。

〈オーバーラップ〉を利用した「次々に新しい映像が生起する」効果とは、観察者が移動したことによって単にそれまで見えなかった物や空間が現れる驚きではない。むしろ、移動する前から見えていた（見せられていた）物や空間に、移動によって新たな情報が加わることによって印象が変わること、「同じものが異なるものに変った」と感じられることである。わかりにくいかもしれないが、ここにも「ある要素が複数の空間（動きう

る範囲）に含まれる」セミラチス構造があり、その理解には時間を要する（一度に両方を捉えることはできない）。つまり、時間を使う＝経験することによって初めてアクセスできる情報がデザインされており、その情報量の多さが価値として感じられる。

4) 「空間分節の多層化」に関連する建築空間の原理的仕組み

この第2章では、第1章で述べた「空間分節の多層化（多層化空間）」が建築ではどのようにデザインされるようになったのかを考えるため、いくつかの先行理論を参照しながら大まかな歴史の流れを見てきた。2-1では、ギーディオンの空間論と香山のモチーフ論をベースに、第1の「構築性・放射性」、第2の「包囲性」に続く第



3のモチーフとして、「多層性」と言えるものがあるのではないかと述べた。2-2では、その「多層性」がデザインされるようになったのは20世紀のモダニズムからではなく、西洋では16世紀頃（マニエリスム～バロック）からだと考えられる根拠としてヴェルフリンのバロック論を参照し、そこで挙げられている〈グルーピング〉と〈オーバーラップ〉を、「多層性」を表現する手法として挙げた。

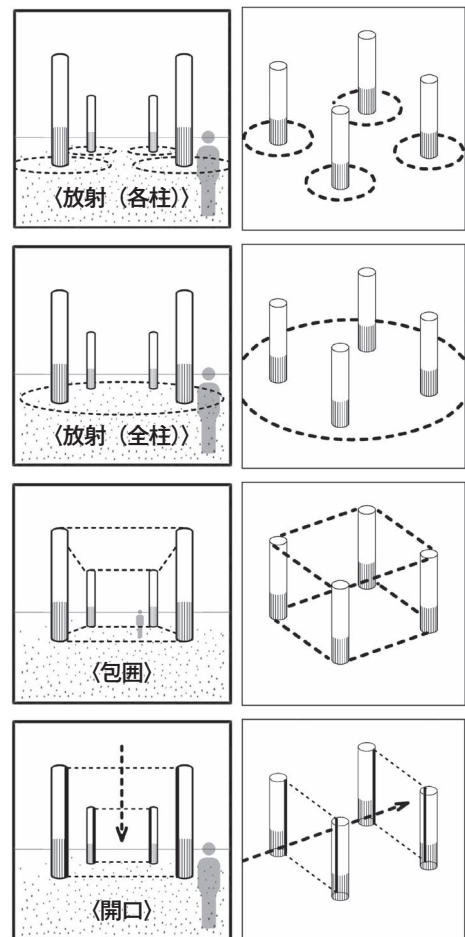
以上をふまえて、ここで「多層化空間」のデザインに関連する建築空間の原理的仕組みを、仮説として提示したい。「原理」とは大きな言い方であるが、先人たちによる蓄積を今後に生かすために、多少強引でもそれらをツール（道具）のようにまとめ、解釈や構想において参照できるようにすることに意味があるのではないかと考える。

前ページの【図表1】は三段になっている。最上段は、建築の創作における基本モチーフで、「支える（構築性・放射性）」、「囲う（包囲性）」というモチーフの共存から、「重ねる（多層性）」という新たなモチーフ、すなわち「多層化空間」志向が現れたという仮説を示している。二段目は、その「多層化空間」を表現する手法原理である〈グルーピング〉と〈オーバーラップ〉であるが、これらは、人が「空間変移」を認識する原理でもある。「空間変移」とは、〈グルーピング〉と〈オーバーラップ〉が持つセミラチス構造によって生じる「同じ物が表しうる異なる空間を、人が順々に捉えていく変化（時間）」の意味で用いている。〈グルーピング〉の下に《群》、〈オーバーラップ〉の下に《穴》と記したのは、これらが表現手法であると同時に認識原理（人が環境を認識する一つの単位）でもあることを示唆するため、少し一般的な呼び方を付けたいと思ったからである。それらは、デザインされたものについてだけでなく、あらゆる物と人のあいだの距離や位置関係に応じて空間が変わる仕組みだと考えてほしい。「重ねモチーフ（多層性）」とは、そのような一般的仕組みを人が認識し、デザインの動機に昇華させたものだと考えられる。

一番下の「空間図式」とは、以上のようなモチーフと手法原理を支える人間の空間認識（能力）の基本型で、オブジェクト（物体）の「まわり」を捉える〈放射空間〉、サーフェス（面）の「なか」を捉える〈包囲空間〉、フレーム（枠）またはエッジ（端部）の「むこう」を捉える〈開口空間〉の3つを想定している⁽⁴⁰⁾。先に建築

空間を「建築物（A）があることによって、その周辺を何か（B）が動かうと、誰か（C）が判断する範囲」と仮定義したが、人間がそのような判断を行う基盤になっていると考えられるのが、この三図式である。

ここで【図表1】の最下段の「空間図式」と最上段の「基本モチーフ」の関係を考えたい。「支えモチーフ」と〈放射空間〉、「囲いモチーフ」と〈包囲空間〉を線で結んでいるのは(1)(2)、これらの関連性を示している。オブジェクトの「まわり」、あるいはサーフェスの「なか」を認識する能力（空間図式）を背景に、人は「支える形」と「囲う形」にモチーフ（人を動かす力）を感じ取るようになり、建築を創造した。一方「重ねる」というモチーフは空間図式とどうつながるだろうか？ 実は「多層性」を表現する《群（グルーピング）》と《穴（オーバーラップ）》は、3つの空間図式（「まわり」「なか」「むこう」）のいずれをも表しうる（人に認識させる）形式で(3)の各線、このことが空間が変移する根拠になっている。つまり、3つの空間図式のいずれをも



3種の空間図式の間での変移 《群》の例

表象しうる《群》と《穴》を表現手法として認識したことが、「多層化空間」追求の始まりだったと考えられる。

歴史的な背景を少し想像すると、「支える」と「囲う」の両モチーフは、環境が人間にとって未知の混沌（カオス）であった時代に、それに対抗する力を秩序として打ち立てる（構築性・放射性）、あるいは、秩序ある領域を囲い取る（包囲性）ことが起源であったと考えられる。それに対して「重ねる」モチーフとは、境界を曖昧にする（交差させる）ことによって、むしろ未知の外部を内に取り込もうとする態度であり、それによって建築

は、環境（自然や都市）に潜在するセミラチス構造を表現できるようになった。言いかえると、多層化空間のデザインは、人類が環境に対する知識や技術を身につけ、未知を恐れなくなったことと関係があると思われる。そうだとすれば、それが16世紀以降というかなり最近の出来事であることも不思議ではない。しかし何度も強調したいことは、それは最近のことだと言っても、20世紀以降に初めて現れたものではないということである。古来からある「絶対的」なものではなく、モダニズム以降に発見された「斬新」なものでもなく、ここ500年ほ



Shilko (CC BY 3.0)
シュレーダー邸 (1924、リートフェルト)



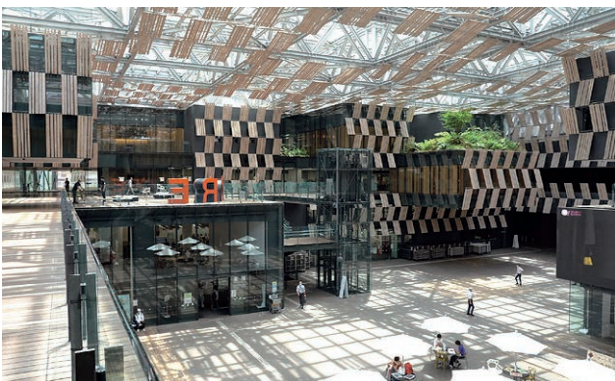
バルセロナパビリオン (1929、ミース)



クエリーニ・スタンバリア財団 (1963、スカルバ)



オットレンギ邸 (1978、スカルバ)



アオーレ長岡 (2012、隈研吾)



白井屋ホテル (2020、藤本壮介)

ど人類が継続的に取り組んでいるモチーフ（人を動かす力）を、21世紀のわれわれも依然として追い求めている。

3. 「多層化空間」のデザインパターンと経験

いま、多層性モチーフ（多層化空間）はモダニズムが発見したわけではないと述べたが、とはいえ、それがモダニズム以降に大きく進展したこともまた確かである。別の見方をすると、モダニズムは、伝統的権威（アカデミー）と結びついていた「支えモチーフ」や「囲いモチーフ」の表現（オーダーや伝統的装飾）を避けて、純

粋な「多層化空間」を追求したという側面がある⁽⁴¹⁾。その追求が一つの到達点に達した例として、カルロ・スカルパの建築作品を挙げたい。多層性を志向する近代以降の建築例は無数にあるが（前ページ写真の例など）、スカルパの作品は、その原理が網羅されていると言いたくなるほど駆使されており、多層化空間を理解するのに適している⁽⁴²⁾。

本稿のもとになった講義では、当初、スカルパ作品を「空間の分節把握」という問題提起と結びつけ、その背景にあるヴェネツィアの都市空間（自然発生的な多層化空間）にも関連づけたいと考えていたが、結局、その論理を説明するだけで講義時間がなくなり、スカルパ作品

【図表2】カルロ・スカルパの建築作品に見られる空間変移のデザインパターン

《群》のデザインパターン	《穴》のデザインパターン
<p>G1. オブジェクトの《群》 G1-a. 類似オブジェクトの離散 列柱のように、類似したオブジェクトが離れて配置されていることによって、単体の「まわり」の〈放射空間〉と、グループが示す諸空間の間で、変移を捉えられるパターン。</p> <p>G1-b. 対比オブジェクトの近接 共通性を捉えにくいオブジェクトであっても、近接して配置されることによってグループ（仲間）として捉えられ、オブジェクト単体とグループの間で空間変移が浮かび上がるパターン。</p>	<p>H1. フレーミング表裏の移動 一移動後に変移が浮かび上がる《穴》</p> <p>H1-a. 遮蔽フレーミング フレーム（枠）によって隠れていた情報が、移動後に見えるようになることによって、〈開口空間〉から〈包囲空間〉への変移が浮かび上がるパターン。</p> <p>H1-b. 迂回フレーミング 「むこう」に見えていたが直接入れなかった場所に、迂回してたどり着くことによって、〈開口空間〉から〈包囲空間〉への変移が浮かび上がるパターン。前にいた場所も〈開口空間〉に変わる。</p>
<p>G2. フレーミングの《群》 G2-a. 並列フレーミング フレーミングが上下や左右に並ぶことによって現れる複数の「むこう」= 〈開口空間〉に対して、「同じ場所か、異なる場所か？」と問う能力が発揮されることで空間が変移するパターン。</p> <p>G2-b. 直列フレーミング フレーミングが奥行き方向に並ぶパターン。複数の「むこう」= 〈開口空間〉と、複数の「なか」= 〈包囲空間〉が重なり合い、とくに観察者の移動に連動して空間変移を次々と生じさせる。</p>	<p>H1-c. 非対称フレーミング フレーム（枠）の表と裏の印象が異なることによって違和感が生じ、移動したことによって前にいた場所が〈包囲空間〉から〈開口空間〉に変移したことが浮かび上がるパターン。</p>
<p>G3. オブジェクトとフレーミングの《群》 G3-a. オブジェクト・フレーミング並置 オブジェクトとフレーミングに形や大きさなどの共通性を持たせて並べるパターン。オブジェクトの〈放射性〉の影響で、フレーミングの〈開口空間〉と〈放射空間〉の間での変移が促される。</p> <p>G3-b. ジグザグフレーミング オブジェクト（物）とフレーミング（開口部）の境界をジグザグにすることで、別種のものでありながらセットにも捉えられ、〈開口〉〈放射〉〈包囲〉の間の空間変移が浮かび上がるパターン。</p>	<p>H2. 立体フレーミング 一移動中に変移する《穴》</p> <p>H2-a. 多面フレーミング 開口部を形作るフレーム（枠）が、複数の壁や天井など多面にまたがっているパターン。遠方からはフレームの3次元性が2次元に潰れて「むこう」の〈開口空間〉が際立つが、近づくにつれてフレームの内側の「包囲空間」が浮かび上がる。</p> <p>H2-b. ニッチフレーミング 組積造の厚い壁に開けられた窓のように、厚みを持ったフレームがその「むこう」に〈開口空間〉を示しながら、近づく、そのフレームの内側にある〈包囲空間〉も浮かび上がるパターン。</p>
<p>G4. 属性の《群》 G4-a. 類似属性の離散 色や素材などの物の属性が、オブジェクト、サーフェス（床・壁・天井など）、フレーミングといった空間を示す単位要素を逸脱して広がるパターン。常識的な空間把握を揺さぶる効果がある。</p> <p>G4-b. 対比属性の近接 離散（G4a）している属性（色や素材など）が別のところで集積し、オブジェクトやサーフェスを成して空間を捉えさせるパターン。既存の属性を用いれば、環境に連続する変移が浮かび上がる。</p>	<p>H2-c. 複合フレーミング 3次元的に離れた複数のエッジが、特定の方向から見られると複合してフレームを形成するパターン。近づくとき分解してしまうため、前に捉えていた〈開口空間〉は消え、それらエッジの間の〈包囲空間〉や、周りの〈放射空間〉が浮かび上がる。</p> <p>H2-d. ソフトエッジフレーミング 湾曲した壁面や円柱などのエッジ（輪郭線）をフレーミングに利用するパターン。そのエッジは観察者の移動によって動くため、「むこう〈開口空間〉」は捉えられるが固定されず、壁や柱が示す〈包囲空間〉や〈放射空間〉に変移しやすい。</p>

については分析例を駆け足で見せるだけとなった。本稿も同様に、まもなく紙幅が尽きるため、スカルパ作品の経験の仕組みについて詳しく述べることはできない。左ページに、スカルパ作品で見られる《群》と《穴》のデザインパターンの一覧を載せているが、詳細を知りたい方は、現在準備中の書籍⁽⁴³⁾をご覧いただけると有難い。

おわりに

上で、スカルパの作品では空間変移の原理が網羅されていると言いたくなると述べたが、もっと踏み込んで言うと、その後に新たなパターン原理が現れているか、筆者は疑わしいと思っている。それは現代の建築家に発見能力がないということではなく、500年近い歴史のなかで、すでに出尽くしているかもしれないという意味である。にもかかわらず「多層性」が現代も追求されていると言うのは、既存のパターン原理を用いて「何をどう重ねるか」には無限の課題があるからである。たとえば「機能」「構造」「環境設備」のような従来のトピック以外にも、「地域性」「リノベーション」「シェア」「オンライン」などを建築にどう表すかは、すべて「多層性」に関わるだろう⁽⁴⁴⁾。そのように、どこまでもつながり得る「多層性」(群と穴)のなかに「構築性」と「包囲性」をどう組み合わせるかも、デザイナーの力量である。そのようなモチーフの共存のなかから「第4のモチーフ」と言えるものが現れるかどうかは、今はまだわからない。

注

- (1) 伊藤 [文献表 1]、73 頁。
- (2) 同上、74 頁。
- (3) 同上、87 頁。
- (4) 同上、74 頁。
- (5) アレグザンダー [文献表 6]、217 頁。
- (6) 同上、219 頁。
- (7) 同上、222 頁。とくに数字の見やすさを考慮して、本稿では図を描き直している。
- (8) 正確に言えば、ツリー構造はセミラチス構造の特殊なケースに過ぎない。同上、223 頁より。
- (9) 同上、223 頁。下線は引用者による。
- (10) 同上、238 頁。
- (11) 同上、239-240 頁。
- (12) 同上、241 頁。
- (13) フォーティー [文献表 7]、390 頁。
- (14) 原 [文献表 8]、273 頁。
- (15) ヤング [文献表 9]、23 頁。

- (16) ギーディオ [文献表 10]、27-28 頁。
- (17) ギーディオ [文献表 11]、12 頁。
- (18) ギーディオ [文献表 10]、28 頁。
- (19) 香山 [文献表 5]、158 頁。香山は「モチーフ」と表記しているが、本稿では一般的な呼びやすさを考慮して「モチーフ」としている。
- (20) 同上、161 頁。
- (21) 同上、170 頁など。香山は「囲覆性」と呼んで「覆い」を強調しているが、本稿では一般的な言いやすさを考慮して「包囲性」と言い替えている。
なお、筆者はこの本を1996年の出版直後に購入したと思うが、それは、卒論生だった当時、伊藤に勧められたためであった。
- (22) 同上、158 頁。
- (23) 同上、198 頁。
- (24) この後でヴェルフリンの理論を参照するところでは、「多層性」をバロックの特徴として述べているが、その始まりに注目するなら、それは16世紀後半のマニエリスム期(ミケランジェロやバラディオが活躍した頃)だと考えられる。このことは、さらに後に参照するコーリン・ロウの論考からもうかがえる。
「第3」と言えるような空間概念の現れを20世紀より前に見る論には、やはりそれをバロックに見るノルベルク=シュルツのものがある(シュルツ [文献表 12]、145 頁)。またギーディオ自身も、バロックの建築家であるポッロミーニ(1599-1667)は近代建築の関心事項である「内外空間の相互貫入」を予見していたと述べている(ギーディオ [文献表 10]、201、611 頁)。
- (25) 本稿では日本の伝統建築については述べられないが、「多層性」に対する志向がやはり中近世から現れてきたと考えられることについては、井上充夫による「複合内部空間」の成立に関する記述(井上 [文献表 13]、175-196 頁)や、横文彦の「奥」の概念(横 [文献表 14]、198-230 頁)などが参考になる。本稿のはじめに載せた木内と大野の町家論の概要も参照されたい。
- (26) ヴェルフリン [文献表 15]
- (27) フランクル [文献表 16]
- (28) ヴェルフリン [文献表 15]、331 頁。
- (29) 同上、29 頁。
- (30) 同上、33 頁。
- (31) 同上、93 頁。
- (32) 同上、293 頁。
- (33) 同上、295 頁。
- (34) 同上、94 頁。
- (35) 同上、322 頁。
- (36) ギーディオ [文献表 10]、576 頁など。
- (37) ロウ [文献表 17]、205 頁。ギーディオに対する批判については、同216、222 頁など。
- (38) ロウ [文献表 17]、220 頁。
- (39) ロウ [文献表 17]、221-222 頁。
- (40) 空間図式にはさまざまな強度がある。たとえばパンテオンのようなドーム形で覆われているれば強い〈包囲空間〉が捉えられるが、幕が一枚垂れているだけで弱い包囲性を感じることもある。〈開口空間〉も、窓のような四方枠ははっきりと「むこう」を示すが、柱が一本立っているだけでも、そのエッジの「むこう」を弱く感じ取ることもできる。
- (41) モダニズムが伝統的な権威の表現を避けながら「多層性」

を引き継いだことについては、コーリン・ロウの「マネエリスムと近代建築」における次のような指摘も参考になる。「(ミースの煉瓦田園住宅プロジェクト(1923)では)ミースが集中式建築の伝統に因るのではなく、基本的に不規則で自由な配置のロマン主義的平面を受け継いでつくっているのだとしても、原型の崩壊はミケランジェロの場合と同じく完璧である。[……] いずれの場合にも考慮された不統一さをもたらす効果を理想としていることは明白である」ロウ [文献表 17]、60-62頁。

- (42) 木内 博士論文 [文献表 18]。
- (43) 木内俊彦『物と経験——カルロ・スカルパの建築から考える、空間の正体(仮題)』2024年予定。
- (44) 「多層性」がいかに現代建築の主要モチーフとして浸透しているかを考える上で、小林克弘の『建築構成の手法』[文献表 19]は参考になる。全6章のうち、後半の3章は「分節」「深層と表層」「層構成」と題されており、「多層化空間」との関連性がうかがえる。とくに、1982年に行われたパリのラ・ヴィレット公園設計競技における1等チュミ案と2等コールハース案が、ともに層構成によってプログラムを相互浸透させる(すなわちセミラチス構造化させる)提案だったことを一つの象徴とみなしており、それを歴史的背景と影響力に結びつける批評は興味深い(小林 [文献表 19]、120-121頁)。
- (45) 文献表 2。
- (46) 香山 [文献表 3]、[文献表 4] 参照。
- (47) 香山 [文献表 4]、15頁。
- (48) 香山 [文献表 3]、306頁。

文献表

1. 伊藤裕久「都市空間の分節把握」吉田伸之・伊藤毅編『伝統都市4 分節構造』東京大学出版会、2010年、73-107頁。
2. 大野秀敏「吉島家住宅の形態構造とその意味論的關係」日本建築学会論文報告集 第278号、1979年。
3. 香山壽夫「ルイス・カーンの建築の形態分析——ペンシルベニア大学リチャーズ医学研究棟とプリンモア女子大学エルドマンホール——」『新建築学体系6 建築造形論』彰国社、1985年、305-335頁。
4. 香山壽夫『建築形態の構造 ヘンリー・H・リチャードソンとアメリカ近代建築』東京大学出版会、1988年。
5. 香山壽夫『建築意匠講義』東京大学出版会、1996年。
6. クリストファー・アレグザンダー「都市はツリーではない」『形の合成に関するノート／都市はツリーではない』稲葉武司・押野見邦英訳、鹿島出版会、2013年、215-244頁。
7. エイドリアン・フォーティ『言葉と建築 語彙体系としてのモダニズム』坂本卓・邊見浩久監訳、鹿島出版会、2006年。
8. 原広司「空間の把握と計画」『新建築学体系23 建築計画』彰国社、1982年、273-356頁。
9. リアム・ヤング他「WELCOME TO MACHINE LANDSCAPES 人間なしの建築」『WIRED』VOL.33、コンダナスト・ジャパン、2019年7月、12-23頁。
10. ジークフリート・ギーディオ『新版 空間時間 建築』復刻版、太田實訳、丸善株式会社、2009年。
11. ジークフリート・ギーディオ『建築、その変遷 古代ローマの建築空間をめぐる』前川道郎・玉腰芳夫訳、みず書房、1978年。

12. クリスマン・ノルベルグ=シュルツ『実存・空間・建築』加藤邦男訳、鹿島出版会、1973年。
13. 井上充夫『日本建築の空間』鹿島出版会、1969年。
14. 横文彦「奥の思想」『見えがくれする都市』鹿島出版会、1980年。
15. ハイน์リヒ・ヴェルフリン『美術史の基礎概念 近世美術における様式発展の問題』海津忠雄訳、慶應義塾大学出版会、2000年。
16. パウル・フランクル『建築史の基礎概念 ルネサンスから新古典主義まで』香山壽夫監訳、鹿島出版会、2005年。
17. コーリン・ロウ『マネエリスムと近代建築』伊東豊雄・松永安光訳、彰国社、1981年。
18. 木内俊彦「カルロ・スカルパによる建築作品に見られる空間変移のデザインに関する研究」博士(工学)学位論文、東京大学、2013年。
19. 小林克宏編著『建築構成の手法 比例・幾何学・対称・分節・深層と表層・層構造』彰国社、2000年。

図版出典

- ・吉島家住宅 図解平面図と形態構造図
大野秀敏 [文献表 2]
- ・カフラー王のピラミッド
Daniel Fafard, Public Domain
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Pyramide_khephren.jpg
- ・フィアツェーンハイリゲン巡礼聖堂 身廊
Mattana, Public Domain
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Basilika_Vierzehnheiligen_003.JPG
- ・フィアツェーンハイリゲン巡礼聖堂 主祭壇
Reinhold Möller, CC BY-SA 4.0
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Vierzehnheiligen_Altarraum_P3RM0690-HDR.jpg
- ・ホワイトハウス
Alex Proimos, CC BY 2.0
[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Front_of_The_White_House_\(7505676818\).jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Front_of_The_White_House_(7505676818).jpg)
- ・ストーンヘンジ
Balou46, CC BY-SA 4.0
<https://commons.wikimedia.org/wiki/File:GB-stonehenge-06.jpg>
- ・デューラーの自画像 Public Domain
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Selbstporträt,_by_Albrecht_Dürer,_from_Prado_in_Google_Earth.jpg
- ・レンブラントの自画像 Public Domain
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Self-portrait,_Rembrandt_van_Rijn,_1654,_Gemäldegalerie_Alte_Meister,_Kassel.jpg
- ・カール5世の肖像(ティツィアーノ)
Public Domain
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Titian_-_Portrait_of_Charles_V_Seated_-_WGA22964.jpg
- ・Woman Lacing Her Bodice Beside a Cradle (ホーホ) Public Domain
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Pieter_de_Hooch_016.jpg
- ・サン・ロレンツォ聖堂 平面図
フランクル [文献表 16]、62頁
- ・サンタ・マリア・イン・カンピテルリ 平面図
フランクル [文献表 16]、104頁

- ・ サンタ・マリア・イン・カンピテルリ 身廊
ho visto nina volare, CC BY-SA 2.0
[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:ROMA_2010_\(5101826230\).jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:ROMA_2010_(5101826230).jpg)
- ・ シュレーダー邸
Saïlko, CC BY 3.0
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Casa_Rietveld_Schröder_06.jpg

上記以外の図と写真は筆者（木内）による。