

はじめに

空間とは何か

この本では、カルロ・スカルパ (1906-1988) というイタリアの建築家の作品を主な題材として、空間について考える。

空間とは、誰もが知っているあたりまえのもののようにありながら、言葉で説明しようとするとき難しい。それは、数学や物理学で教えられる三次元（または多次元）の広がりのことか？ 壁や地面などを除いた人が動ける部分のことか？ あるいは、コンピュータゲームやインターネットのように、重さのない情報が動くところか？

誰もが知っているつもりでありながら、実はその解釈はさまざまであり、ひとつに定義できないのが空間かもしれない。本書では、そのよくわからない「空間」を、建築の立場から考える。

一般的に言えば、建築で考えられる空間とは、建物に囲まれた広がりか、建物のまわりの広がりのことだろう。つまり、物と物のあいだにあるものである。それに対してこの本では、空間とは、物と物のあいだではなく、物と経験のあいだにあるものと主張する。

「物と経験のあいだ」などと言われても何のことかわからない、というのが普通の反応だろう。私自身

も最初からそのように考えていたわけではない。気になる建物を見たり、定番の理論書を読んだり、建築家の話を聞いたり、設計に関わったりするうち、徐々にそのように考えはじめ、これは整理する価値のあることではないか、と思うようになった。

この本は、主に私の建築学の論文と、「建築空間論」という講義が元になっているので、主な読者としては、建築を学ぶ学生や、空間について考えるデザイナーを想定している。しかし本音を言えば、建築や空間に興味をもつすべての人に読んでほしいと思っている。

この本の内容は、直接的には建築のデザインと空間に関することであるが、その問題を突き詰めると、人間の判断、権力志向、世界観といった、建築にとどまらない人間の普遍的な問題に行き着く。つまりそれは、誰もが関わる問題、あるいは、誰もが巻き込まれている問題である。そのような普遍的な空間の問題に対して、この本では、少なくとも建築からはこのようなものだと考えられる、という仮説を提示したいと思っている。

そんな広範囲に及ぶような仮説を一介の建築研究者が提示するなど、非常に大それたことだと思う。しかし、そのような無謀をどうしておきたい個人的な事情がある。

本書の元になった論文に取り組んでいたときに私は、建築家の槇文彦、磯崎新、原広司の三氏を大学に招くシンポジウムの企画に携わった²⁾。そのシンポジウムのキーワードのひとつが「空間」であった。

そして、後日におこなったシンポジウムを振り返るインタビューにおいて、槇文彦から次のように言われた。

大学というところは、政治学の人、社会学の人、哲学の人、数学の人、都市あるいは建築の人など、い

ろいろな視点から空間を考える人がいるわけだから、意見を戦わせるのに大変良い場、他にない場所です³⁾よ。

ちょうど建築の空間について考えていたときにこのような企画に関わり、そして激励のメッセージ（勝手に）受け取った私は、意見を戦わせる場をすぐに作ることはできなくても、そのような場に提供できる意見を用意することは自分の責務だと考えた。そうでなければ、せっかく与えられた機会とメッセージが宙に浮いたままになってしまう。

この本は、いろいろな視点から空間を考える人に、何らかの手がかりを提供することを意図したひとつの意見であり、建築からの問題提起のつもりである。

以下では、本文に入る前に、この本で扱う「建築」、「空間」、「カルロ・スカルパ」などについて簡単に説明した上で、なぜいま空間を問題にしたいのかを述べる。

建築とは何か

私たちは、物に囲まれて生活している。建築とは、ごく単純に言えば、私たちのまわりにある物の配置を、普段よりも大きな規模で調整することである。

私たちのまわりにある物は、壁や天井のような建築が専門に扱う物だけではない。たとえば家の中には、机や棚のような家具もあれば、食器、服、本、ノートパソコンのように、普段から頻繁に動かされる物もある。外を見ても、樹木、車、あるいは道など、建築が直接扱うわけではない物が無数にあるけ

1 この本ができた経緯と背景については、あとがきを参照されたい。

2 シンポジウム「これからの建築理論 槇文彦×磯崎新×原広司」東京大学建築学専攻Advanced Design Studies (T-ADS) 編『T-ADS TEXTS 01 これからの建築理論』東京大学出版会、二〇一三年二月一日。

3 「文献0-01」東京大学建築学専攻 Advanced Design Studies (T-ADS) 編『T-ADS TEXTS 01 これからの建築理論』東京大学出版会、二〇一四年、七二頁。

れど、そういうさまざまな物を含めて配置を考えると、建築は物の配置を考える専門分野であると言える。

なぜ建築では建物以外の物の配置まで考えるのか？ それは、基本的に建築がある場所における人々の動き方、あるいは過ごし方を具現化するためになされるからである。だから建築家は、すべてが思い通りになるわけではないとしても（ほとんど思い通りにならないとしても）、その場所で人に影響を与えるであろうさまざまな物に思いを巡らせ、その配置について考える。

言いかえると、建築では、物を配置することによって、そこで人がどのような経験をするかを考える。もちろん、建築では経験だけを考えるわけではない。雨風を防ぐことや地震で壊れないこと、あるいは、部屋に所定の物や人数が入れることなど、安全性や機能性を考えることも重要である。しかし、それらはむしろ建築の必要条件であり、それらを満たせば十分だとは言えない。別の言い方をすると、そのような安全性や機能性を満たすだけでは、建築のデザインは決まらない。だから建築では、どのように物を配置すると、どんな経験ができるのかを考える。

しかし、これはよく考えると難しい問題である。なぜなら、経験とは人それぞれで違うものだからである。とは言っても、そこに何かしらの共通性や法則性を言うことができなければ、建築は、安全性と機能性、それに省エネや低コストといった経済性も合わせて、必要条件でしか語ることができなくなってしまう。すると、それ以外の建築の価値や魅力は、「わかる人にはわかるセンスの問題」か、「好みの問題」ということになってしまう。

このような建築のデザインの問題、あるいは人が建築をどう感じるかという問題に対して、必要条件以上のことを語ろうとするものとして、伝統的に「建築論」と言われるものがある。建築論は、古代の

ギリシャやローマにおいてすでにあったと言われるが、基本的にはルネサンス（15世紀）のイタリアにおいて始まり、19世紀までは主にヨーロッパで発展したのち、近代建築の広まりとともに世界中に広まった。現代の建築家が皆それに詳しいわけではないとしても、建築の魅力について語るとき、実は暗黙の了解になっているのがこの建築論である。そのなかでもとくに、19世紀末から20世紀初頭にドイツを中心に現れた空間論（建築空間論）は、その後各地で独自に発展し、それを意識するかしないかにかかわらず、現代の建築にも大きな影響を及ぼしている。

空間の仕組み

この本では、建築で言われるこの「空間」が、私たちが日常的に関わっている「物」と「経験」のあいだにあり、その両者をつなげているということを、代表的な建築空間論を紹介することと、具体的な建築物を例示することによって論じる。言いかえると、建築において「空間」がどのようなものとして位置づけられ、どのようにデザインされてきたかを、「物」と「経験」の関係に着目して整理することを試みる。

ここで空間が「物と経験のあいだにある」というのは、「物と経験のあいだに実体として存在する」ということではなく、「物と経験を結びつける仕組みとしてある」、あるいは「結びつける仕組みとしてデザインされてきた」ということを意図している。この「仕組み」をイメージしてもらうために、簡単な説明図である図1を見てほしい。

まず一番上のAは、「建築には、「物」と「空間」と「経験」がある」という大雑把な常識を示している。「空間」が何かということは曖昧だとしても、建築にこの三つが関わっているという



「空間図式」は「物」に近く、「空間変移」は「経験」に近いものであるため、それらを媒介にして「物」と「経験」が一体化する。

【図1】 建築において「空間」が「物」と「経験」を結びつける仕組みのイメージ

4 古代ローマ時代の建築論として、ウィトルウィウスの『建築十書』（紀元前1世紀後半）に書かれたものがある。『建築十書』は15世紀初頭に再発見され、その後の建築論の発展に多大な影響を及ぼした。左の文献などを参照。
『文献02』井上充夫『建築美論の歩み』鹿島出版会、一九九二年。

ことは、とりあえず認めてほしい。その下のBは、Aにあった「空間」が二つの部分に分かれて、「建築の空間は、「空間図式」と「空間変移」に分けて考えられる」ということを示している。この空間の分極化が、この本で言う「仕組み」にあたるもので、のちに詳しく説明する。一番下のCは、空間にこのような仕組みがあるかどうかを表現したもので、「空間図式」は「物」に近く、「空間変移」は「経験」に近いものであるため、それらを媒介にして「物」と「経験」が一体化する」というイメージを示している。

この本では、このような「空間の仕組み」によって「物と経験の一体化」がデザインできる、ということについて論じていくが、そもそも「物と経験が一体化すると何がいいのか？」という疑問があるだろう。その疑問に即座に答えることは難しいが、私は、人が建築や場所を感じる魅力（おもしろさ、気持ち良さなど）の多くに、この「仕組み」が関わっていると考えている。

もう少し詳しく述べると、ここで「物と経験が一体化する」というのは、「物が変化する時間が経験として感じられる」とも言える。少し想像してみたいのだが、あなたがどこかの場所を「おもしろい」とか「気持ち良い」と感じるとき——例えば遊園地に行ったときや、公園や森を散歩しているとき、あるいは映画やゲームの世界でもよいのだが——単にそこにある物を見ているというより、そこで感じられる何らかの変化を「おもしろい」とか「気持ち良い」と感じているのではないだろうか。それは、アトラクションが動くことによる変化であったり、風や光が動くことによる変化かもしれない。そのように「物が動く」こと以外にも、「人が見て、自ら動く」ことを利用して変化を感じさせる仕組みが存在し、それが建築で「空間」と呼ばれるものと関係していることを本書では説明する。





なぜ、カルロ・スカルパの建築作品に注目するのか

この本では、いま述べたような建築の「空間の仕組み」を、主にカルロ・スカルパという20世紀イタリアの建築家の作品を例にして論じる。

カルロ・スカルパは、ヴェネツィアを拠点に活躍した20世紀を代表する建築家の一人で、その作品にはリノベーションを主体とした展示施設が多い。ヴェネツィアの出身ということもあり、伝統的な素材の使用、凝った細部のデザイン、個性的と言える独特の形態などで知られ、故国イタリアだけでなく、日本を含めて世界中で研究がなされているとともに、多くの作品集が出版されている。

実を言えば、私はもともと「建築空間の仕組みを説明する」ためにカルロ・スカルパの建築を見たのではなく、カルロ・スカルパの建築の魅力について考えているうちに、そこに「建築空間の仕組みが表れている」と気がついたという経緯がある。もっと正確に言うると、「建築空間に、仕組みと言えるものが存在する」ということを、カルロ・スカルパの建築を見ることによって確信した。

空間は、もちろんあらゆる建築に存在する。とくに空間デザインの傑作、あるいは名作と言われるような建築作品であれば、本書で述べる「仕組み」を個々にあてはめて説明することはできる。しかし、そもそも「仕組みが存在する」と主張できるほど、その原理を体系的に説明できるような建築家の作品は、他にないとは言わないが、相当にまれである。空間について説明する前に、そのデザインがいかにか特別であるかを納得してもらおうのは無理があるが、簡単に言えば、カルロ・スカルパの建築作品では、空間が徹底して原理的にデザインされている。とくに代表作と言われるものでは、その場の思いつきのような表現は存在せず、徹底的に空間が吟味されていると感ぜられる。そのため、建築における空間の原理を理解しやすい。



[上] ヴェネツィア・ピエンナーレ 彫刻庭園 (ヴェネツィア、1951-52)
 [下] プリオン家墓地 (サン・ヴィート・ダルティヴォレ、1969-78)
 [次ページ] オットレンギ邸 (バルドリーノ、1974-78)



カルロ・スカルバの建築作品 [前ページ] ヴェロツ邸 (ヴェネツィア、1944-46)
 [上] クエリーニ・スタンパリア財団 (ヴェネツィア、1961-63)
 [下] カステルヴェッキオ美術館 (ヴェローナ、1957-64、68-69、74-75)

なぜ、いま空間を問題にしたいのか

先に述べたように、「空間」という言葉は、建築で用いられるようになった歴史的経緯がある一方で、それ自体が極めて一般的な言葉でもあるため、いまでは、誰でも自由に何となく使うことができる。この自由さが建築空間論の発展に寄与している面もあると思うが、一方で、多くの人が乱用するようになる⁵、もはやそれは便利な「まじない」のようであり、何を言っているのかわからないという指摘もある。

現在の建築界では、そのような「空間」という言葉のインフレのような状況がある一方で、もはやそんな「曖昧」で「古い」言葉を用いることを避け、建築の物自体（形や素材の由来や効果など）や社会性（経済効果、環境負荷の低減、コミュニティへの貢献など）で建築を語ろうとする傾向が強くなっている。

さらに、一般の人たちの建築の捉え方を考えてみても、「建築が経験に関わっている」というような意識は、最近では希薄になってきているのではないだろうか。建築は、安全性・機能性・経済性という必要条件を満たしていればよく、経験については、それぞれに専用のコンテンツ（たとえば映像やゲームなど）があれば十分だという考え方が一般的ではないだろうか。

もちろん建築の問題は空間だけではないので、それ以外の観点から論じられることも重要である。しかし、だからといって、空間は「よくわからない」とか「好みの問題だ」と片付けられてしまうと、これまでの議論によって開かれた建築の可能性も一緒にわからなくなってしまっているのではないか、という危機感がある。

私は、そのような時代に生きている一関係者として、もし本当に空間がわからなくなったときの危険性について考えられることを、二つ挙げておきたい。

ひとつは、もともと建築空間論は、伝統と現代、建築と都市など、異なる領域にまたがった経験について考えるという側面があったことに関する。先ほど「経験については専用のコンテンツがあれば十分だ」という考え方が一般的ではないか」と述べたが、そのようなコンテンツ（映像、ゲーム、テーマパークなど）の経験は、基本的に、外部と切り離された内側の世界に没入することによって成り立つものである。たしかに、厳しい現実、あるいは退屈な現実から切り離される経験も大切であるが、その内側の世界が大きくなり過ぎると（その内側だけで十分だと思ってしまうと）、外側の世界はさらにつまらないと感じてしまうかもしれない。

空間について考えれば内と外の分断を解消できる、とまでは言えないが、少なくとも空間論は、外側の領域を含めておもしろくしようという意図を持ったものである。横断的な経験の魅力を考える役に立つのではないかと思う。

もうひとつの危険性として、もし建築の空間が一般には理解されなくなったとしても、その知見は知らないうちに蓄積され、利用されていくという可能性が考えられる。なぜそれが危険なのかというと、空間論は、人の経験を問題にするものである。「おもしろい」とか「気持ち良い」といった人が動きやすくなる方向だけでなく、人を「強引に動かす」あるいは「動けなくする」というような方向にも用いることができるからである。現実的に考えれば、人々をある領域に囲い込みたい企業や政府があったとすると、個人がそのような仕組みについて知らない方が運用には都合がよいと言えるだろう。

ここでもまた、空間論を学ぶことによって管理されない自由を確保できる、などと夢物語を言うつもりはないが、少なくとも空間の仕組みを知っていれば、あるいは感じることであれば、一人一人が選択の余地を持つことができるのではないかと期待する。

5 建築における「空間」という言葉の使用について、たとえば次のような言説がある。

「ほとんどは言わないまでも、20世紀の多くの建築家、批評家、それに理論家たちが無批判に〈建築〉の本質としての〈空間〉という考え方を採用し、〈空間〉としての〈建築〉という定義、さらにはその定義の展開が、そこでは重要な課題とされました。[...]少なくともこの〈空間〉という語のインフレーションにわれわれはふと立ち止まってみなくてはなりません」ジェフリー・キブニス「四つの Pediments（危機／範疇）」内野徹訳、Anywhere 空間の諸問題（磯崎新／浅田彰編集、N T T 出版、一九九四年、一三九頁。「殊に、建築家の世界が、深く考えている者も考えていない者も、まじないのように唱え続け、その奥義を守ってきた「空間」文獻」03（後掲）一〇三頁。

少し大きな言い方になってしまったが、単純に言えば、この本を通じて建築の空間について知ることによって、身のまわりの建物や場所についてもっと納得できるようになったり、あるいは、もっと自由に発想することができるようになってもらえたら、と思っっている。

この本の構成と、読み進めてもらう際の注意点

この本は、建築の空間論を示す第Ⅰ部（第1章、第2章）と、その理論を裏づけるとともに、広がりを感じてもらうための第Ⅱ部（第3章、第4章）の二部構成となっている。

第1章の「建築空間とは何か」は、建築の空間について考える意義を、建築を専門としない人にも理解してもらおうための概要で、主に、歴史の大きな流れと、そこからつながっている現代の問題について述べる。

建築空間は定義が難しい（あるいはできない）とも言われるものであるが、まずは仮にでも定義することによって、歴史上の傑作と言われる西洋建築がどのように理解できるかを示す。その上でこの第1章では、空間デザインのテーマになるものについても考えたい。「テーマ」というのも少し大きな言葉であるが、今度は伝統的な日本建築を例に挙げながら、現代までつながる空間的なテーマ、あるいは課題について考えたい。

第2章の「建築空間の仕組み」では、第1章で説明した空間が、具体的にどのような建築物の仕組みによって成り立っているかを論じる。この本では、空間は物と物のあいだではなく、物と経験のあいだにあると考える、と先ほど述べたが、それを示すための「空間図式」と「空間変移」という考え方について説明したあと、その具体例を、カルロ・スカルパの建築と、主にヴェネツィア（スカルパの故郷）の

街や伝統建築から示す。

この第2章は、この本の理論的な核になる部分であるが、とくに前半部分は抽象的でわかりにくいと感じるかもしれない。その場合は、まず前半はざっと読み流して、後半の具体例（写真付き解説）を見ながらイメージをしてほしい。

以上の第Ⅰ部（第1章、第2章）が、本書の中心となる理論を説明する部分であるが、これだけでは、一人一人がすでに持っている「空間」のイメージと結びつきにくいかもしれない。そこで、後半の第Ⅱ部（第3章、第4章）では、理論の裏づけとなるような情報をさらに示すことで、本書の「空間の仕組み」に納得感を持ってもらうとともに、その可能性を感じてほしいと考えている。

第3章「先行理論との関連」では、第2章で示した「空間の仕組み」をまとめるにあたって筆者がとくに参照した先行理論を紹介し、本書との関連を論じる。紹介する理論は、19世紀末にヨーロッパで空間が論じられ始めた初期のものから、20世紀後半の日本の建築家によるものまでであるが、基本的に、どれも建築のデザイン分野では課題図書となるような有名なものである。

この章は、建築の専門でない方には読みにくいかもしれないが、理論どうしの歴史的關係や、理論とデザインのつながりを知ること、建築における空間という問題の奥深さを感じてもらえることを期待している。なお、章の中間のコラムでは、ル・コルビュジエの建築作品の魅力を空間論の観点から論じている。ル・コルビュジエがデザインした建物は、スカルパのものとは印象が大きく異なると思うが、その経験には同じ「空間の仕組み」が見られることを感じてほしい。

最後の第4章「カルロ・スカルパの建築の経験」では、筆者が訪れたスカルパの建築作品のなかから、空間の仕組みと実際の経験を想像しやすいと思われる二作品について、その特徴を述べる。前の第2章

では「空間の仕組み」の例としてさまざまなスカルパ作品を断片的に示しているが、この第4章では、特定の作品を経験したときに捉えられる多層的な空間を想像してほしいと思っている。

以上のように、この本は、建築の抽象性（理論）と具体性（実際の経験）、歴史と現代、専門性と一般性といった異なる側面を行ったり来たりするため、人によって読みやすいところと読みにくいところがあると思う。筆者としては、空間の仕組みと魅力を理解してもらおうためのセットのつもりであるのだが、もし途中で頭に入りにくいところがあつた場合には、そこは読み飛ばして先へ進んでもらえたらと思う。第1章から順に読んでもらうことを想定してはいるが、各章はかなり独立しているため、後の章を読んでもから前の章に戻ってもらつても構わない。ひとつの章のなかでも、後半を先に見た方が理解しやすいこともあるかもしれない。

もうひとつ注意したいこととして、第2章から第4章で図版（写真と分析図）を多用して説明するところでは、文章と図版を照らし合わせながら実際の空間を想像する必要があるため、私の経験上、脳に相当の負荷がかかる。説明はなるべく端的にわかりやすくすることを心掛けているが、イメージすることに疲れた場合には、まずは説明だけ読む、あるいは写真だけを見る、といったような工夫をしてほしい。このような負荷は、本で建築の経験を説明しようとする制約上やむを得ないことであるが、一方で本には、講義や動画と違い、好きなときに好きなペースで、好きな順番で読むことができるというメリットがある。ぜひ、自由なスタイルで読み進めてもらえたらと思う。