

I 建築史のレッスン

第 1 回 世界建築史ゲーム 2 つ以上の事物のあいだで

世界建築史ゲーム＝「調律」作業ゲーム
目的：時間的順序がバラバラの建築的事象を安定した順番に置き直す
自然で、もっともらしくなる物語を構成する

第 2 回 伊東忠太の世界旅行 パルテノン × 法隆寺

伊東忠太：日本近代最初期建築史家 / 建築評論家
当時の建築史学は西洋中心→日本建築に当てはめ、日本建築史を再構築
作品・旧真宗信徒生命保険株式会社本館（京都）
・築地本願寺（東京）
世界旅行
行き先：「西欧」
目的：ギリシア建築にまで遡る大陸建築と法隆寺建築との実証的な関係探索
期間：3 年 (1902/3~1905/6)
ルート：中国各地→雲南→ミャンマー→インド→シリア→トルコ→
ギリシア→アレクサンドリア（エジプト）→ヨーロッパ→ニューヨーク
結果：「建築進化論」
パルテノンと法隆寺の関係性の証明（伊東の世界建築史ゲーム）
→中国山西省の寺院の集合体 雲崗石窟

第 3 回 動く大地の建築素材 石 × 土 × 木

古代文明→ユーラシアプレート境界付近で発生
大地の運動により文明が発展したのでは？
「ビルディングフッド」：大地が産んだ空間構法
石灰石：耐久性 / 良材が豊富 / 軽便 / 均質 / 加工しやすいなど、
建築素材として優れた点が多い
→神殿建築の素材としてよく用いられていた / 彫刻に適した素材
→ギリシア・ローマ時代において具象彫刻が発展した
土：建築素材として用いるには加工技術が必要→レンガ製造
レンガを用いた建築→メソポタミア周辺→文字の発明地
文字とレンガは土があったからできた
木：高温多湿な気候地域には大量の樹木が発生
木材の建て方の展開に応じて共同行為が生まれた

II 西洋建築を比較する

第 4 回 ギリシア建築と建築教育 ウィトルウィウス × 現代建築学

西洋建築史は、17 世紀頃以降に西洋人による西洋人のための建築史
エーゲ海 バルカン半島、アナトリア半島に囲まれた大きな入江から始まった
ウィトルウィウス：ギリシア建築、ローマ建築の双方を学び、
自らの建築知識や経験を加えて「建築書」を著した
「建築書」：成立年代：紀元前 30 年～紀元前 15 年ごろ 全 10 編
・建築の全体、特に立面を考える時に人体を基準の中心に置いている
・ピュシオロギア / ピュシス（成長力）、アナロギア（類推力）、
シュムメトリア（普遍的比例関係）という 3 つの当時の重要概念を用いて
彼の思考プロセスを明らかにしようと試みた
→ギリシア建築は人間の中に、存在自体のあり方、
建築の立ち方の本質をつかまえようとしたのでは？

第 5 回 黄金のモジュール ギリシアの比例論 × ル・コルビュジエ

規模や比例を決定するためのウィトルウィウスの 6 原則
①オルディナチオ：適切な量
②ディスポジチオ：適正な配置
③ユーリトミア：比例のつり合い
④シュムメトリア：建築の部分と全体に一定の寸法を割り与えること
⑤デコール：定則、習慣
⑥ディストリブチオ：身分に合った適切な建築プラン
①②一形態的適切さ ③④一美的適切さ ⑤⑥一社会的適切さ
→身近なものから考えて体現してみるーシウマイ弁当
コルビュジエは寸法体系にギリシア建築譲りの
「人体尺」「黄金比」に加えて「フィボナッチ数列」の 3 つを組み合わせた

第 6 回 ローマ帝国の誕生 柱梁 × アーチ

ローマ建築特徴：組織というイメージが強い
①アーチ、ドームの活用ー構法
②天然コンクリートの使用
③新都市づくり：非征服地域のローマ化、植民都市化、建造技術の伝搬
④集中式とバシリカ式：平面の 2 大類型化
①②の技術革新によって③都市づくりへと展開、拡張
①アーチ構法：エトルリアから技術習得し、1 世紀ごろから急速に発展
→建築の規模と形態の拡張ができたー多彩な平面、立面をつくり出せた
アーチ：垂直荷重を円弧の両側に伝達
→アーチの下に空間確保 / 柱なしで空間をつくり出せる
②天然コンクリート：生石灰や凝灰岩から作られた天然セメント
外壁にレンガを積み、それを枠代わりに、中に砕石を含むセメントを流し込む
ローマ建築ーどこにでもある素材と、幾何学を用いた緻密な構築法とを組み合わせで成り立った
→征服した土地のどこでもローマ的な技術を発揮できる
「弱い技術」：日常的な素材を基本にして、それらを柔軟に組み合わせる使い方のこと
→①日常的な素材、地場の素材②柔軟な運用、適用③背景にある高度な科学知識 が重要

第 7 回 ローマ都市と世界 集中式 × バシリカ式

ローマ的都市：地形環境に従った非幾何学的な配置＝拡張法？
395 年の東西ローマ帝国の分裂によって、大きな 2 つの展開にわかれる
集中式：ドーム架構が主構造となった宗教建築の形式 / 東ローマ
バシリカ式：柱梁架構が主構造となった宗教建築の形式 / 西ローマ
・集中式＝「ビザンティン様式」 円形ドームと方形平面の矛盾
矛盾ー建築における限界の解決
ドーム架構の「円形」と身体感覚的に好ましい平面である「方形」の間には矛盾
→2 つの幾何学的解決策
①正方形平面にドームを内接させる
円形と方形のズレはいつまで経っても存在する→普遍的問題
②正方平面にドームを外接させる
・バシリカ式 日本の木造建築との共通課題
木造小屋組の柱梁式建築からはじまった
西ローマ帝国以降のヨーロッパのキリスト教教会の平面形式の原型
水平に梁を架け渡すため、架構可能な梁の長さの限界が、建物の規模の限界

第 8 回 修道院の誕生 古代末期 × ロマネスク

修道院：修道士や修道女が俗世を離れ、宗教的活動を行うための家、空間
周囲を高い堀で囲まれた閉鎖的な空間
古代末期：中世を 2 つに分け、ミレニアム (1000 年紀) 以前のこと
ロマネスク：ヨーロッパ世界が安定し始めた時代に生まれた建築様式
ル・トロネ修道院：石のみを建築材料に構築されている
ザンクト・ガレン修道院所蔵の計画図やル・トロネ修道院を介して、
修道院がいずれも同じような平面配置構成であることが見えた
修道院は古代末期からロマネスク時代を通じてキリスト教文化をなしている
→修道院を見ることで徐々にヨーロッパの中世的世界が生まれていく様子を確認できた

第 9 回 建築の奇跡 ロマネスク × ゴシック

今回の目的：ロマネスクから複雑な構造をもったゴシック教会までの変貌とその問題
ロマネスク：10~13 世紀広まった様式（ローマ的）
ゴシック：12 後半 ~16 世紀ローマを滅ぼし、
栄光を受け継ごうとしたヨーロッパ中世的な美意識が結実したもの

ロマネスクの特徴	ゴシックの特徴
・適切な低さ	・異様な高さ
・厚い壁	・薄い壁
・シンプルなアーチ・ヴォールト	・複雑なアーチ・ヴォールト
・小さな開口	・大きな開口
・都市化以前の立地	・都市内・付近の立地

ロマネスク教会は修道士のための空間⇔ゴシック教会は広く年に集う人々に開かれた空間

第 10 回 ゴシック建築を支えたもの 僻地 × 都市

前提：中世都市とゴシック教会はそもそも一体的に建設された
教会建設の後ろ盾は都市と住民だった
相次ぐ都市間の建設競争が建築の高層化、巨大化を促し物理的な臨界点を迎え始めた
→ゴシック建築の終わり イタリア

III 漂う建築史

第 11 回 もどれない世界 ルネサンスのなかのゴシック 自然誌 × 操作史

ルネサンスの概念を立役者であるフィリッポ・ブルネレスキの概説を通して確認する
ルネサンスの定見ー「再生」したのは古典的範例としての古代ギリシア・ローマ
→無時間的な状態、「抽象的形式」＝「かた」に変化を余儀なくされている
各時代の建築は「様式」となり、特徴的要素を選択可能になった
ルネサンス以降の様式から選択されている（操作史）→選択、反復、融合の繰り返し

第 12 回 モダン建築史ゲーム 浮遊する建築のあとで 普遍性 × 固有性

ルネサンス以降の建築をルールに従って並べ直すゲーム
目的：様式的概念確立後の建築の形態的特徴を大雑把につかむ
20 の建築を 3 つのグループに分類
A：普遍性 B：固有系 C：中間的存在