

原
広
司

集落の教え

100

彰
国
社

[1] あらゆる部分	8	[20] 場面を待つ	46	[40] 乾燥期あるいは冬	86	[59] 雲	124
[2] 同じもの	10	[21] 物語	48	[41] 雨期あるいは夏	88	[60] かげろう	126
[3] 場所	12	[22] アジール	50	[42] 方位あるいは方向	90	[61] 合理的な解決	128
[4] 離れて立つ	14	[23] 逃亡者	52	[43] 太陽の動き	92	[62] 仕掛けと	
[5] すべてのものに	16	[24] 開拓者	54	[44] 空	94	たたずまい	130
[6] なんでもある住居	18	[25] 訪れてくる人	56	[45] 水	96	[63] 幾何学	132
[7] 共同幻想	20	[26] 秘密結社	58	[46] 波	98	[64] 境界	134
[8] 伝統	22	[27] 自然の潜在力	60	[47] 土	100	[65] 入れ子構造、埋蔵	136
[9] 秩序	24	[28] 時のうつり	62	[48] 地形および		[66] 重ね合せ	138
[10] 矛盾	26	[29] 死	64	その特異点	102	[67] 反転	140
[11] 大きな構想	28	[30] 呼吸	66	[49] さまざまな勾配	104	[68] 風景	142
[12] 不動なるもの	30	[31] 浮力	68	[50] 砂漠	106	[69] 関(しきい)	144
[13] 複雑さ	32	[32] 光	70	[51] オアシス	108	[70] 禁忌の領域	146
[14] 高貴なるもの	34	[33] 温度	72	[52] 山	110	[71] 遠くから、	
[15] 混成系	36	[34] 湿度	74	[53] 谷	112	近くから	148
[16] 共有するもの	38	[35] 音	76	[54] 海	114	[72] 建物の内部	150
[17] 飛び火現象	40	[36] 空気	78	[55] 島	116	[73] 表と裏	152
[18] 標準語と方言	42	[37] 風	80	[56] 樹木	118	[74] 小刻みな変化	154
[19] 差異と類似	44	[38] 夜明け	82	[57] 石	120	[75] 人影	156
		[39] 夕暮れ	84	[58] 鳥	122	[76] 縮小	158

[77] 強度	160	[83] 高さ	172	[89] 屋根	184	[95] 道	196
[78] シルエット	162	[84] 色彩	174	[90] 柱	186	[96] 広場	198
[79] 形	164	[85] 角度	176	[91] 装飾	188	[97] あき地	200
[80] 構造	166	[86] 事物の距離	178	[92] 扉と窓	190	[98] 地下室	202
[81] 材料	168	[87] 壁	180	[93] 門	192	[99] 中庭	204
[82] 寸法	170	[88] 床	182	[94] 橋	194	[100] 部屋	206

付1 補注

1 自然	209	2 空間	210	3 時間	211	4 部分と全体	212	5 様相	213	6 情景図式	215	7 世界風景	216
8 場所	217	9 記号	218	10 空間概念	219	11 均質空間	220	12 境界と領域	222	13 場	222		
14 集落の基本モデル	223	15 局所性	224	16 離散位相／離散型集落	225	17 異なるものの同時存在	225						
18 仕掛け／考案	226	19 解釈	227	20 際立った集落	228								

付2 集落分布図 242

付3 中国語訳「集落の教え100」 244

付4 スペイン語訳「集落の教え100」 250

集落調査履歴 254

あとがき



1. EVERY POSSIBLE PART — Plan every possible part Design every possible part
The style which seems to be made by chance, has a nonchalant and natural developmental appearance is the solution to the design which has been exhausted of all its computations

「1」あらゆる部分

あらゆる部分を計画せよ。あらゆる部分をデザインせよ。
偶然に出来ていそうなスタイル、なにげない風情、自然発生的な見かけも、計算しつくされたデザインの結果である。

集落は、自然発生的につくられているとしばしば説明されているが、集落の諸要素（住居、公共施設など）と、それらの配列によって決定される基本的な形態から始まって、たまたまそうなったとは思えないような細部に至るまで、実際にはむしろ高度に計画されていると考えることができる。集落を調べてゆくにしたがって感じられるのは、まさにこの計画性なのである。

しかし、この場合、すべての諸部分が合理的に決定されているとはかぎらないし、合理的な解決といっても一意に決まるものでもないのである。したがって、計画や設計意図といった概念は、広い意味に解釈されなくてはならない。

ところで、集落が教えるところの「部分」とは、さまざまな「意味ある部分」であって、部分の中に部分があることもあれば、ある部分と他の部分の共通部分や和も部分となりうる。そうしたさまざまな部分を寄せ集めた

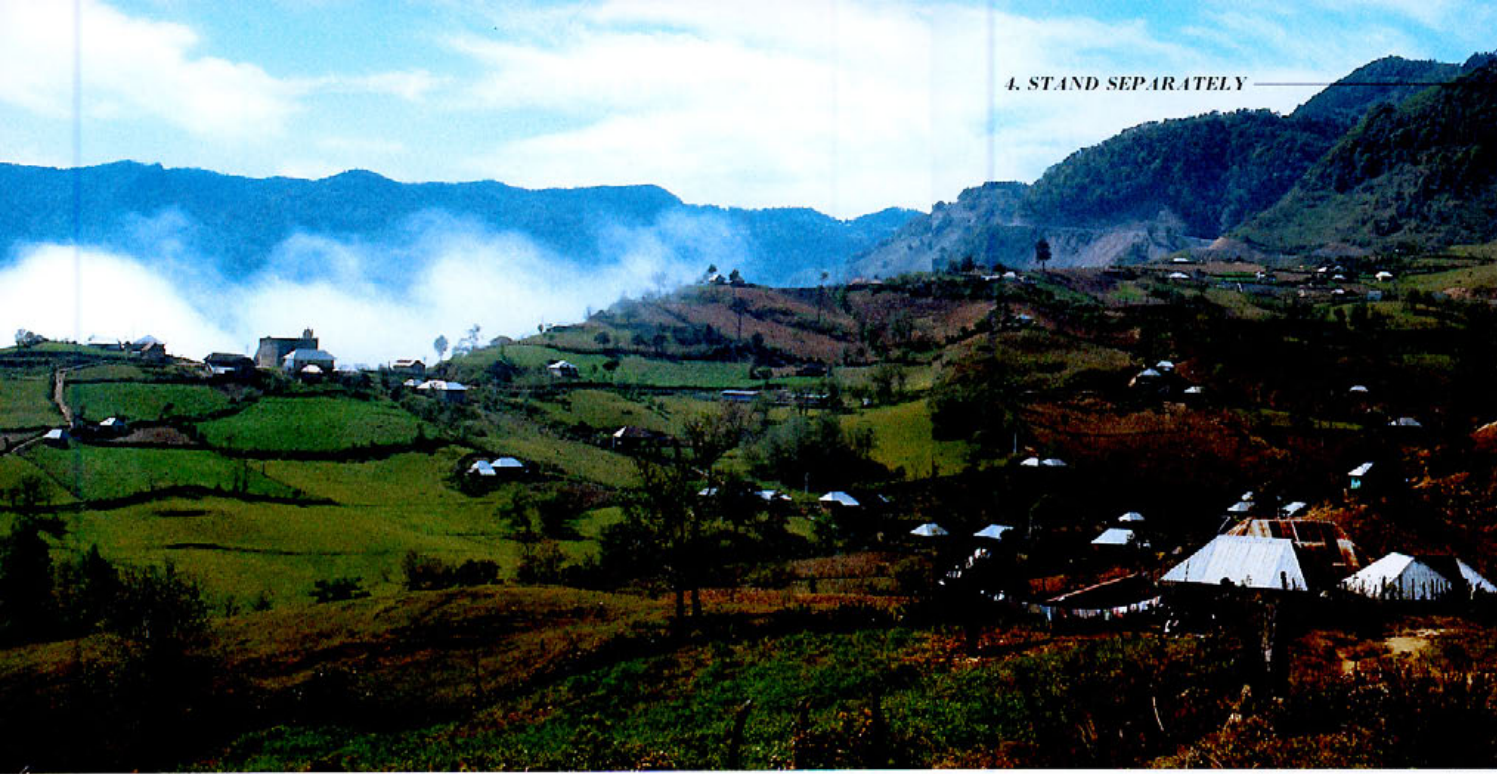
集合が、「全体」である。こうした解釈からすると、通常いわれる全体もまたひとつの部分なのである。

そうした諸部分を観察してゆくと、たまたまそうなっ、てしまったかにかがえる結果でも、次第につくった人の意図が見えてくるものなのだ。

私たちが設計するにあたっては、もちろんすべての部分をデザインしきれものではない。したがって、どのような部分に意味を付与するか、何をもって「意味ある部分」として設定するかが重要な課題となる。

写真は、ヘムザツプの谷の小都市のガルダイヤ。この小都市群に出会って、私たちは集落の調査を始めた。

「い」離れて立つ
離れて立て。



Malibu (マリウ) メキシコ・補注 20 d

〈中南米の離散型集落〉の教えである。

中南米には、農耕のうででやせた土地が多く、しばしば休耕を余儀なくされる。そうした農地のなかに、互いに住居のかたわらに立ちながら声や表情で意思を伝達できる程度の間隔で住居が散在している形態をもつ集落が、離散型集落である。この休耕地の集落風景は、一種独特の様相をもち、共同体における人間のひとつの在り方を暗示している。それが、〈離れて立つ〉ことである。

比喩的な説明になるが、通常の距離空間にあつては、点そのものを単独に取り出すことができない。点を取り出そうとすると、周囲の点が同時につきまといてきてしまう。いま点を人間に置き換えて考えると、この共同体においては、宿命的な人間のきずなが感じられる。これに対して、より豊かな部分をもつ離散空間においては、点そのもの

のを単独に取り出すことができると同時に、近傍と一緒に取り出すこともできる。実際には、あらゆる部分集合が〈意味ある部分〉として数えあげられる空間が、この空間なのである。点を人に例えれば、自立した人間であるとともに、連帯する人間でもあるような人間の集合としての共同体。また、別の言い方をすれば、あらゆる集団や単独者が有意味と認められる共同体。

共同体という言葉がもつひびきは、集落と同様にいささか古い感じがする。今日、さまざまな共同体は解体し、また解体しつつあり、新しい人間の関係が求められている。集落の教えがそうであるように、古い集落を今日において再現せよというわけでは全くない。求められるのは新しい解釈であり、新しい言葉である。

〈離れて立て〉という教えは、必ずしも人間の在り方を指しているとはかぎらない。もともとは、離散型集落の住居配置が示すように、事物の在り方についての教えである。離散して分布する事物が、休耕地の風景の中で自立と協調の意味を誘発するように、新しく用意された離れた事物間に意味が発生してくるであろう新しい状態を用意しなくてはならないのだ。

写真は、〈中南米の離散型集落〉を代表する事例。



「7」共同幻想

共同幻想だけが、あらゆる集落や都市を実現してきた。

現在あるがままの集落の姿は、遠い過去にその集落が初めて立てられた姿とはかなり違っているにせよ、当時の人びとの夢が伝わってくる場合がある。たとえば、逃亡者たちが新たに住居地を決めたときの夢、開拓者たちが異境に自らの文化の理想型を移植しようとする意気込み。それらの心情は、集落形態やさまざまな仕掛けをとおして、今日においても容易に解説できる。建設にあたって人びとが共有したであろう夢や心情が、共同幻想である。

共同幻想は、集落に人びとが住み始めてからもういろいろなかたちでつくられる。その意味では、共同幻想は設計されるのである。それが伝説となり、社会的な取決めとなつて、集落の使い方をはじめとする人びとの行動規範になる。

実は、夢のもち方、共有のされ方は多様であるにしても、共同幻想だけが、集落をはじめとして建築を実現さ

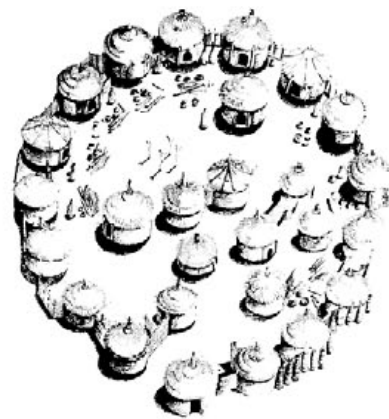
せることができる。最も希薄な共同幻想は、住み手でない支配者が単に量の増大をはかつて、慣習化された集落のモデルを繰り返し実現する場合にみられる。制度的な踏襲。それと対極となる濃密な共同幻想が、弱い自然の生産力をもった土地に、かろうじて生きてゆくために建設した集落に見いだされる。

前者の行為は、すでに効果が明らかなものを反復するという意味で「定義する」であり、後者の行為は、実験的精神と不安と夢をもつて「仕掛ける」のである。今日まで残る仕掛けられた集落のほかに、歴史の中に消えていった多くの集落の事例があるにちがいない。それだけに、今日まで残る仕掛けられた集落は、およそ信じがたいまでの非現実性をただよわせている。それらフィクション的な集落が、集落の「世界風景」を形成しているのだ。

写真は「ハイエメンの集落」の一例。



Bogue (ボグ) プルキナファソの住居



Bogue (ボグ) プルキナファソの住居

「65」入れ子構造、埋蔵

村の中に村を築け。家の中に家を築け。

マダガスカル地域の都市を見ると、現在の都市の中に旧都市メディナがあり、その中にまたカスバと呼ばれる領域があったりする。城壁を築きながら成長してきた求心的空間にも、そうした時間的な多層構造がある。初期的に造られた部分は、(都市の中の都市)といえることができる。(ムザッブの谷の大都市)のように多層的な組立てをもっている、都市の中の都市の中の都市……といったような入れ子構造をもつことになる(「自己相似性」)。

一方、住居のレベルで見ると、へなんでもある「住居」のような自立性が高い住居になると、それその住棟やその集合が、あたかも「住居の中の住居」であるように感じられる。西アフリカのコンバウンドの住居などでは、あまりにも構成が複雑で、平面図を採取してはじめて空間的な組立て

が理解できるほどである(「5」)。このように、「自己相似性」は、複雑さの中のひとつの秩序であるともいえる。

ル・コルビュジエの「モデュール」は、さまざまな寸法のレベルにおいて黄金比が保たれている秩序をめざしたシステムで、これは自己相似性のひとつの事例である。

「住居の中の住居」を実現するためには、アフリカのコンバウンドのように、まず「住居の中の集落」をつくりあげなくてはならない。小さなものの中に大きなものを入れこむつくり方を「埋蔵」と呼べば、埋蔵は自己相似性の見え方のひとつであると言える。

写真と図は、「西アフリカのサバンナの集落」の事例に見られるひとつの住居。円形に対する憧れは、住棟に、またそれらの配列にも表出されている。こうした図形的パターンは、イスラム世界や西欧の中世までに描出された天体図などに類似している。住居のコスモロジーといわれもするところの証左でもある。



Dubrovnik (ドゥブロヴニク) クロアチア・地図 2011

「67」反転

反転は、ときに演劇的な空間効果を生む。

アドリア海岸に並ぶクロアチアの岬の大都市群は、いずれもビクトリアレスクの美しさを誇っている。地形が数多くの岬を生み、その地形に合わせて、頂点に教会を配して周辺に小山状に住居を並べ、海岸に城壁をめぐる形態が基本である。ドゥブロヴニクだけは、この基本型に対して逆の構図をとった。すなわち、岬と陸地がつくるくぼみの最も低い位置に教会を据えて、谷筋に広い街路を取り、住居を谷の斜面に配して、岬がつくる稜線に城壁をめぐるさせた。

この反転のために、ドゥブロヴニクは、「アドリア海の真珠」と呼ばれる美しい都市になった。都市全体がすりばち状になり、劇場となったのである（写真）。

「52」と「53」で示した「稜線と谷線の集落」も、山と谷の反転する関係を表示している事例で

ある。

イランの「人工オアシスの集落」には、住居より大きな方形プランの壁で囲まれた建物が、種類がある。コナリに塔が立っているのがカルレで、塔がないのがキャラバンサライである。城あるいは砦と、隊商向けの停留地であるが、キャラバンサライは、メデイナの広場を反転したものだと考えられる。砂漠では、外部との交流なしには生きてゆけないから、外来者を迎え入れなくてはならないが、同時に攻撃される危険もある。そうした意味で、メデイナの広場もキャラバンサライも集落の関であるが、メデイナの場合は、いざというとき、開かれた広場から閉じられた性格がある迷路と完全に閉じることができる住居に逃げ込む。「キャラバンサライ」は、ともかく来訪者を、閉じた広場であるキャラバンサライに迎える。これで、少なくとも来訪者の動向は監視できるわけである。

反転は、仕掛けを生む構想の方法である。