

早稲田大学大学院 創造理工学研究科

# 博士論文審査報告書

## 論文題目

フレーミングの並置および重層による建築空間の実践的研究

Architecture Design by juxtaposition and overlay of framing

申請者

平瀬	有人
Yujin	HIRASE

2017年2月

本論は、フレーミングという「ある空間にしながら、その外側にある別の空間を感じさせる」ための建築設計手法を複数重ね合わせることの特徴や効果を、絵画・映像・建築空間における歴史的系譜を踏まえて考察するとともに、絵画的手法を取り入れた建築空間のモデルを開発、提示したものである。あわせて本研究に基づいて自らが設計した建築作品の実践の考察を行い、その理論と実際の建築設計手法の関係を検証し、とりまとめた建築設計論をもって博士（建築学）の学位を請求するものである。

本論は次の4つの章と、各章を要約した終章から構成されている。

まず第1章では、論の背景として、建築空間におけるフレーミングの役割について述べている。自然科学の世界では顕微鏡や望遠鏡など様々な観測装置の発達によって我々が体験できる世界が広がり、様々な知見が得られたように、建築も建築以外の自然やものを観測し、切りとるフレームのような装置として存在することで建築の建つ場所の指標（INDEX）としての役割を果たすとした点に本研究の独創性がある。こうした建築は、外部環境を切りとるフレームが「風景の観測装置」、および内部の人の存在を滲み出させるフレームが都市の中の「風景の構成要素」としてという、二つのまなざしを提供することを明らかにしている。

著者は建築の役割として、いかに世界をフレーミングするか、という点が重要な側面であると考え、特にカルロ・スカルパの建築作品にはそのような観点から示唆すべきものがあるとしている。フレーミングによって観察者に視点を与える「絵画的手法」こそがスカルパのデザインの根幹的手法であることを看破し、さらに複数のフレーミングを重ねさせるところに特徴があると考察している。この複数のフレーミング、すなわち注視する対象が重ね合わされる手法を独自に「マルチ・フレーミング」と定義し、空間それ自身が観察者に能動的に働きかけ、観察者の空間経験を豊かなものにすることを発見している。これに基づき同一の場所に存在する多くの視点を観察者自身が結びつけながら体感する空間、多視点が連続していく空間をスカルパがつくりだしていると検証した点もこれまでに無い成果として評価できる。

第2章では、絵画や映像におけるフレーミングの系譜を概観し、事例を考察し、フレーミングという手法が、建築のみならず絵画や映像においても重要な役割を果たしてきたことを明らかにしている。近代の視覚文化を整理し、その中でも遠近法には「時間性」が欠如しているという指摘や、17世紀オランダ美術における複数のフレーミングや曖昧なフレーミングに関する論考を照覧している。

イタリア・ルネサンスの美術において、遠近法による絵画は「透明な窓（＝フレーミング）」と位置づけられており、絵画の中心に遠近法の単一の消失点が位

置されることで象徴的に機能していた。それと対照的に17世紀オランダ美術においては、複数の遠近法を用いることで単一視点からの眺めが犠牲にされ、複数のフレーミングによる各面の集合体となっていることを独自の建築的視点から検証した。部屋から部屋へ、そして窓の外側へと視線が流れ多数の部屋がつながってひとつの枠では収まりきらない連続的光景が描き出されているが、著者はその意図を鑑賞者の視線誘導の役割を果たしていると考えしている。

また、セルゲイ・エイゼンシュテインや小津安二郎の映画などの映像においても、複数のフレーミングの重なり合いを演出することで視線の動きを誘発する手法を発見している。

第3章では、まず西洋建築・日本建築におけるフレーミングについて整理し、主に西洋的空間概念を援用した建築空間におけるフレーミング手法の系譜を新たにまとめている。フレーミング手法を、「穿たれた開口としてのフレーミング (FRAME)」・「遮蔽するフィルターとしてのフレーミング (FILTER)」・「鏡面による虚像のフレーミング (VIRTUAL)」の3つに類型化し、それらに関連する事例の考察・分析を行った点が他の研究に見られない独創的なものである。

「穿たれた開口としてのフレーミング (FRAME)」は、サーフェイス・ボリュームから見せたい風景を切りとるように孔を穿つピクチャーフレームとしてのフレーミングである。「遮蔽するフィルターとしてのフレーミング (FILTER)」は、床や壁・軒のエッジがフレーミングとなって「むこう」を表象するものであり、遮蔽するフィルターとしての役割を果たす。「鏡面による虚像のフレーミング (VIRTUAL)」とは開口部越しの実像をフレーミングするのではなく、鏡が置かれることでそこに虚像がフレーミングされ、空間を錯乱させる手法であると位置づけている。

第4章では、本研究でマルチ・フレーミングと定義した〈並置(juxtaposition)〉および〈重層(overlay)〉による複数のフレーミングを重ね合わせる手法を、建築空間モデルとして自らの設計試案とするにあたり、第3章でのフレーミング手法の系譜を元に、マルチ・フレーミング手法に関する独自のマトリックスにまとめている。

さらに本研究を基に創作した建築作品《富久千代酒造 酒蔵改修ギャラリー》、《代々木の住宅》、ほか2作品及びプロポーザル作品での実践例を紹介し、その手法の考察を行っている。

《富久千代酒造 酒蔵改修ギャラリー》では正方形の開口が10ヶ所穿たれることで〈フレーム×並置〉の壁を形成し、《代々木の住宅》ではグリッド状に開口の配されたサーフェイスによる〈フレーム×並置〉の外壁や穿たれた開口が居室同士を視線で繋ぐとともに外の風景を取り込む〈フレーム×重層〉の内壁をデザ

インしている。《五ヶ山ダム水源地域建築物》プロポーザルでは遮蔽するフィルターとしてのソリッドなボリュームを配することで、視線を制御して眺望の良い光景をつくりだす〈フィルター×並置〉による計画である。いずれの作品も権威ある建築作品賞を獲得、あるいはプロポーザルでの当選実施案に選定されるなど、極めて高い評価を受けている。

これらをふまえて本研究の成果として、絵画的手法を取り入れたマルチ・フレーミング手法による建築空間モデルを、新たに独創的な設計試案《Parallax》として提案している。〈フレーム×並置〉・〈フレーム×重層〉・〈フィルター×並置〉・〈フィルター×重層〉というマトリックスに対応する4つのモデルによって、それぞれの手法をモデル化した内容は、これらの手法をより明確化したものとして高く評価できる。マルチ・フレーミング手法に関するマトリックスを基に、〈フレーム〉・〈フィルター〉といったフレーミング手法と、〈並置〉・〈重層〉といったマルチ・フレーミング手法による4つの要素が重なり合う構成の、複合的な建築空間モデルを提案したことは、従来の研究に無い新規性の高いものである。

第5章は、各章の要約と結論である。

本論は、マルチ・フレーミングという複数のフレーミングを重ね合わせる絵画的手法を取り入れた建築空間モデルを提案することで、一つの空間に複数の視点が織り込まれた空間の可能性を著者の独創的な手法によって提示したものである。これはピクチャレスク建築に代表されるような一つの視点でコントロールされた近代建築によって捨象された「時間」をいかに建築空間に内包するか、という大きな命題に対するひとつの解であり、高く評価されるものである。

以上を要するに、本研究は本学創造理工学研究科建築学専攻における作品による博士学位授与に必要な建築作品の水準を大きく上回るものであり、今後の建築設計、建築デザインの領域の発展に大いに寄与するものとして、博士（建築学）の学位授与に相応しいものと認める。

2017年2月

審査員（主査）	早稲田大学教授	古谷誠章
	早稲田大学名誉教授	石山修武
	早稲田大学教授 工学博士（早稲田大学）	入江正之