

## 00 序

「レスタウロ（改修）とは単に建物を修復するのではない。それは我々が現在未来にわたって生きるために生まれ変わらせることである。そして私の建築において、既存の空間が材料の一部になるのだ。」 (Carlo Scarpa)

### 〈研究目的〉

本計画は所与の空間と対峙し、空間を更新する手法の試案である。所与に対して最小限の要素を付加することで、場所を更新する。所与そのものあるいは所与と対峙する小さな空間から限りなく広大な空間へと結びつける所与の空間への更新の手法と新たな空間知覚の多様性を得ることを目的とする。

## 01 所与との対峙 〈所与の空間とは〉

所与とは：個々の場所に対し既存であり、有形である場合、スケールを問わず物体、または物体群として認識できるもの。無形である場合、既存の物体、または物体群の持つ存在の意味・歴史・慣習・風土。所与の空間とは：有形・無形の所与の要素の総体として存在する空間。

## 02 所与と連鎖空間

### 〈空間の連鎖〉

スカルパの建築空間は新旧の要素が渾然一体となっているが、ごちゃ混ぜに溶け合っているのではない。一つ一つのはっきりとした固有の空間をもって連鎖しているのである。そしてこの連鎖があるときにはこれから行く先を垣間見せあるときはまた既に通ってきた道筋を反芻させるようにまるで一遍の物語を仕立てるように編まれている。(fig.1)

### 〈スカルパの所与の捉え方〉

1930年代から70年代までイタリア・ヴェネト地方を中心に活動したカルロ・スカルパは、生涯において総数241作品を残しているが、そのうち、所謂新築計画と分類されるものは12%であり、作品の大半は改修・展示計画である。スカルパは、常に所与との対峙により始まる。新築計画にもその設計手法は同様で、新築・改修問わず、全ての計画はその所与に対する増築であると捉えられる。(fig.2)

### 〈連鎖空間とスカルパの眼〉

スカルパの行った改修計画（restauro）や展示計画は、観察者に視線の誘導をもたらす部分の集積によって新旧の空間の間に多視点の関係をつくっている。2008年卒業論文「Carlo Scarpa研究2008 Banca popolare di Verona にみる設計意図とその反映—」執筆時の建築史家マウロ・ピエルコンティ氏へのインタビューにおいて、以下のような言及を得ている。

「スカルパの空間は、一定点からのパースペクティブの概念と本質的に異なる。」

スカルパの空間には、まるで人間が知覚する部分に対してのピント＝視距離の伸縮がある不規則な韻律を奏でているかのような体験がもたらされる。これは、実在する個々の所与に対し向かい合い、そこに新たな知覚をもたらす関係性を提示し、所与が有する空間を継承しながら、更新していくという設計手法を明確にしている。

「直接の体験と目に見えるものだけが、建築空間の評価の基準であるということ。」 (Carlo Scarpa)

ここにスカルパが来日の際に撮影した1枚の写真がある。この写真は、八坂神社と名を刻んだ石碑である。この時、無自覚にも観察者であるスカルパは、所与の持つ意味を捨象し、眼前に現れたある断片に対し、価値の多様性を見出した瞬間を映し出している。(fig.3)

## 03 分析と展開 〈連鎖空間の手法とその言語化〉

以下分析（次項）は、付加するフォルムと所与の自律的調和を促す「造形的連鎖の手法」と、付加する要素と所与との間に多視点的な空間体験を促す、「知覚的連鎖の手法」という側面から抽出した。前者の3つをそれぞれ形態・質感・境界（の扱い）による造形連鎖。後者の4つを視線の転回・仰伏・レベル・奥行による知覚連鎖とする。

所与に対し、形態を同化させる手法、対比させる手法。質感を同化させる手法、対比させる手法。境界を同化させる手法、対比させる手法。これらをそれぞれ、「形態の扱いによる造形的連鎖の手法」、「質感の扱いによる造形的連鎖の手法」、「境界の扱いによる造形的連鎖の手法」と呼び、まとめて「造形的連鎖の手法」として位置付ける。また、視線の平面的転回を促す接続、視線の立断面的な仰伏を促す接続、視線のレベルの変化を促す接続、視線の奥行の伸縮を促す接続。これらをそれぞれ「視線の転回による知覚的連鎖の手法」「視線の仰伏による知覚的連鎖の手法」「視線のレベルによる知覚的連鎖の手法」「視線の奥行による知覚的連鎖の手法」と呼び、総じて「所与の空間に対する視線の知覚的連鎖の手法」として位置付ける。(fig.4)

### 〈Scarpaの空間分析と要素の抽出〉

本計画では、スカルパの建築空間から、所与に対峙する7つの手法の言語化を行う。付加するフォルムと所与の自律的調和を促す「造形的連鎖の手法」と、付加する要素と所与との間に多視点的な空間体験を促す、「知覚的連鎖の手法」という側面から抽出し、展開をする。26作品96の空間の断片をモデルとして抽出、所与に対する連鎖空間を提示する。(fig.5)

## 04 計画と展望 〈2つの所与のモデルに対して〉

CASE A：所与「周縁」：現代の周縁における連鎖空間のモデル

CASE B：所与「中心」：現代の都市における連鎖空間のモデル

常に変化を前提とする場所に対して新しいものを加えることは難しいし、はたまた長い間変わらなかった場所に新たなものを加えることも難しい。本計画では、対比的とも言える二つの所与のモデルにおいて、試案を行う。

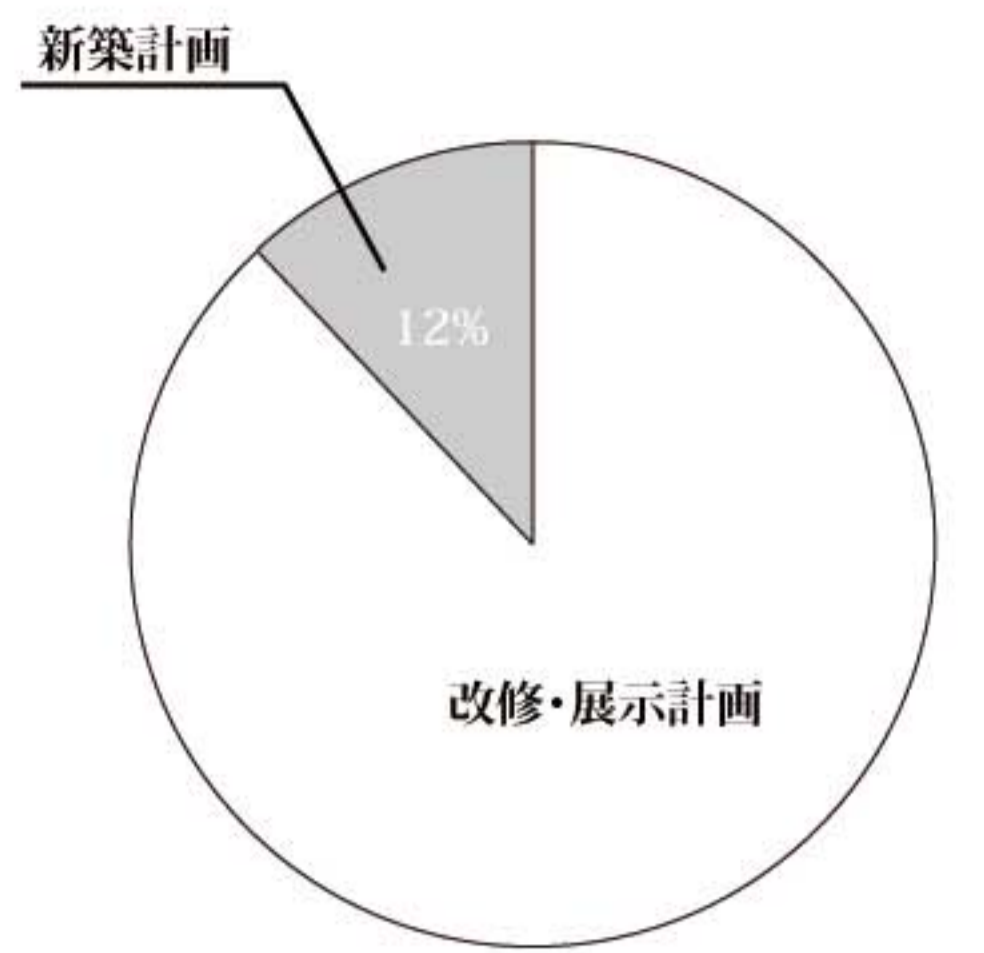
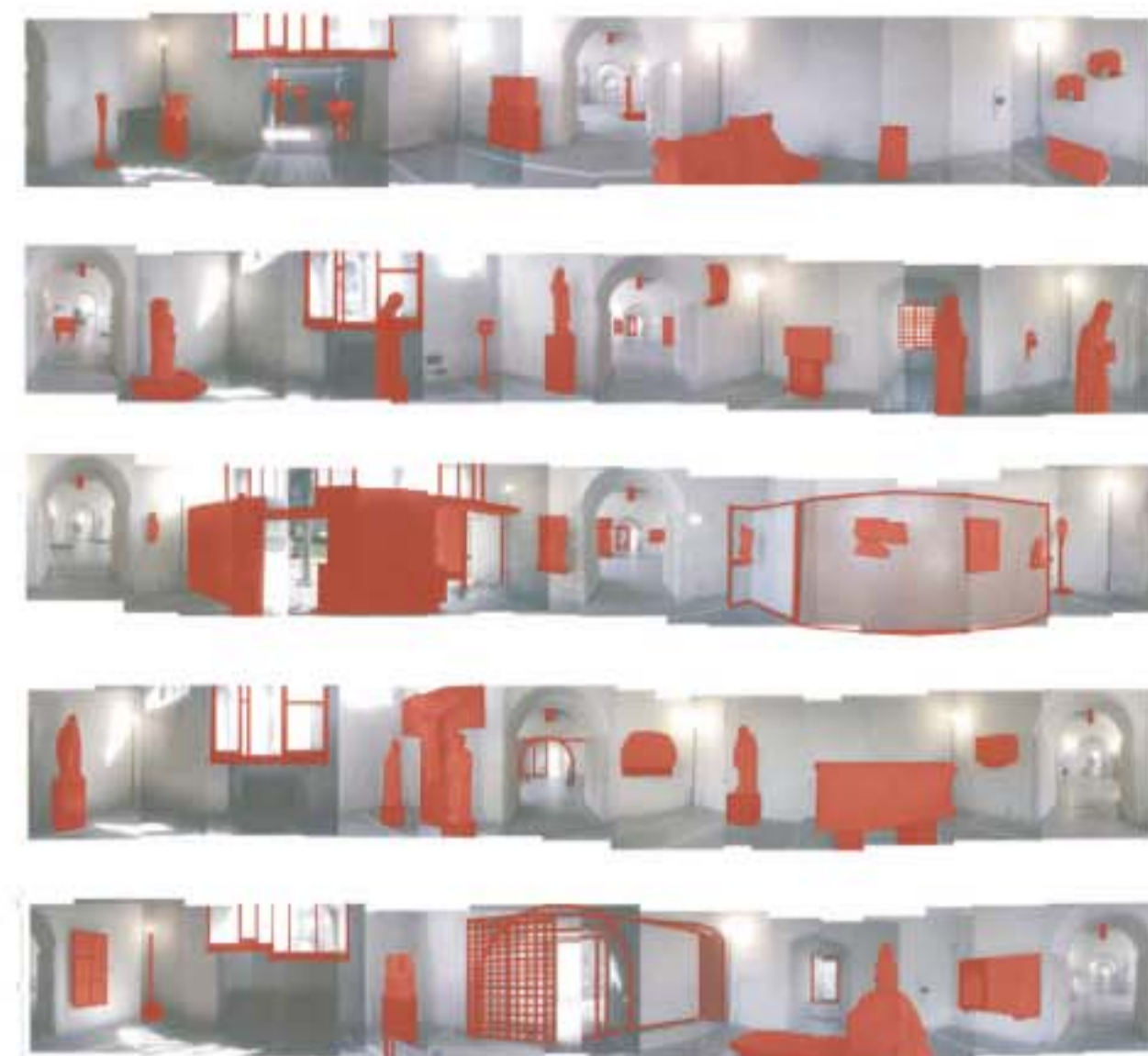
本計画は所与の空間との接続法を考える実験的試行である。あるいは都市、風土としての所与の空間を、フォルムを以て記述し、現代に呈示することである。



## CARLO SCARPA(1906-1978)

略歴  
1906.6.2 ヴェネチアに生まれる  
1908-1919 ヴィツェンツァに住む。その後ヴェネチアに帰る  
1922-1924 建築家リナルドの事務所にて協働する  
1923-1926 王立ヴェネチア美術アカデミーにおいて建築製図の教授の資格を得て、王立ヴェネチア建築大学(ヴェネチア建築大学の前身)において、G.チリリ教授の助手として、教職者の道を歩み始める  
934 オトリナ・ラッツァーリと結婚  
1935 ローマでフルブライト奨学金に対し一年間の講義を受けもつ  
1954-1964 ヴェネチアからトリヴェグツェ部の「Art」に移る。ヴェローナのカステルヴェッキオ美術館に赴き、IN ARCHの建築部門内賞を受ける  
1967 アメリカを旅行し、フランク・ロイド・ライトの作品を視察し、ルイス・カーンに会う  
1970 英国王立デザイン協会の会員に指名される  
1972 アゾロからヴィツェンツァに移り、ヴェネチア建築大学の学長になる  
1978.11.28 仙台にて客死。フリオンの墓の最も近くに葬られる

(「CARLO SCARPA "a-u" 1985年10月臨時増刊号、株式会社エー・アンド・ユー、1985.10.3より引用)

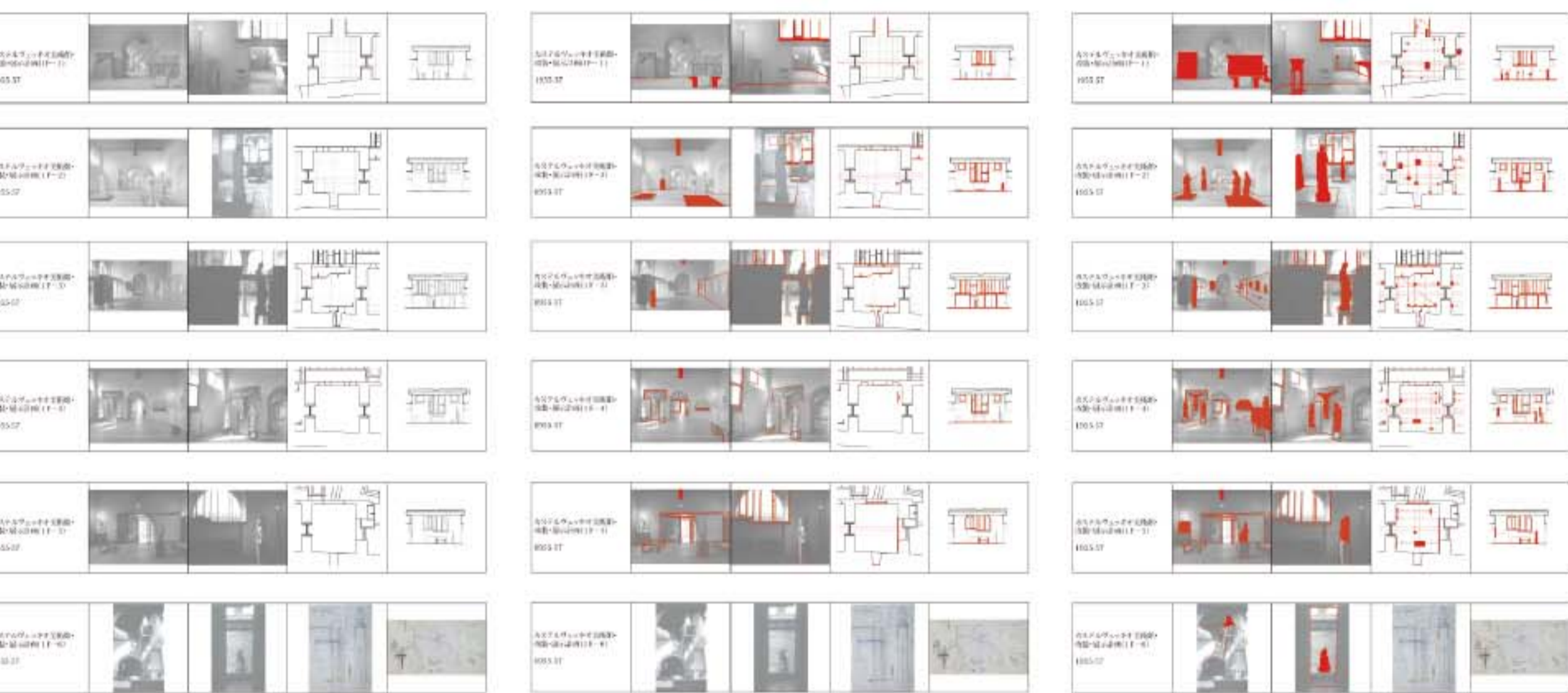


連鎖空間\_カステルベッキオ美術館\_展示空間 (fig.1) (fig.2) 241作品\_所与増築計画の分類



photograph \_ Carlo Scarpa \_ in Japan (1969)

(fig.3)



カステルベッキオ美術館\_展示空間\_1F01-06



FRAGMENTS / ELEMENTS MODEL\_Carlo Scarpa



(fig.5)

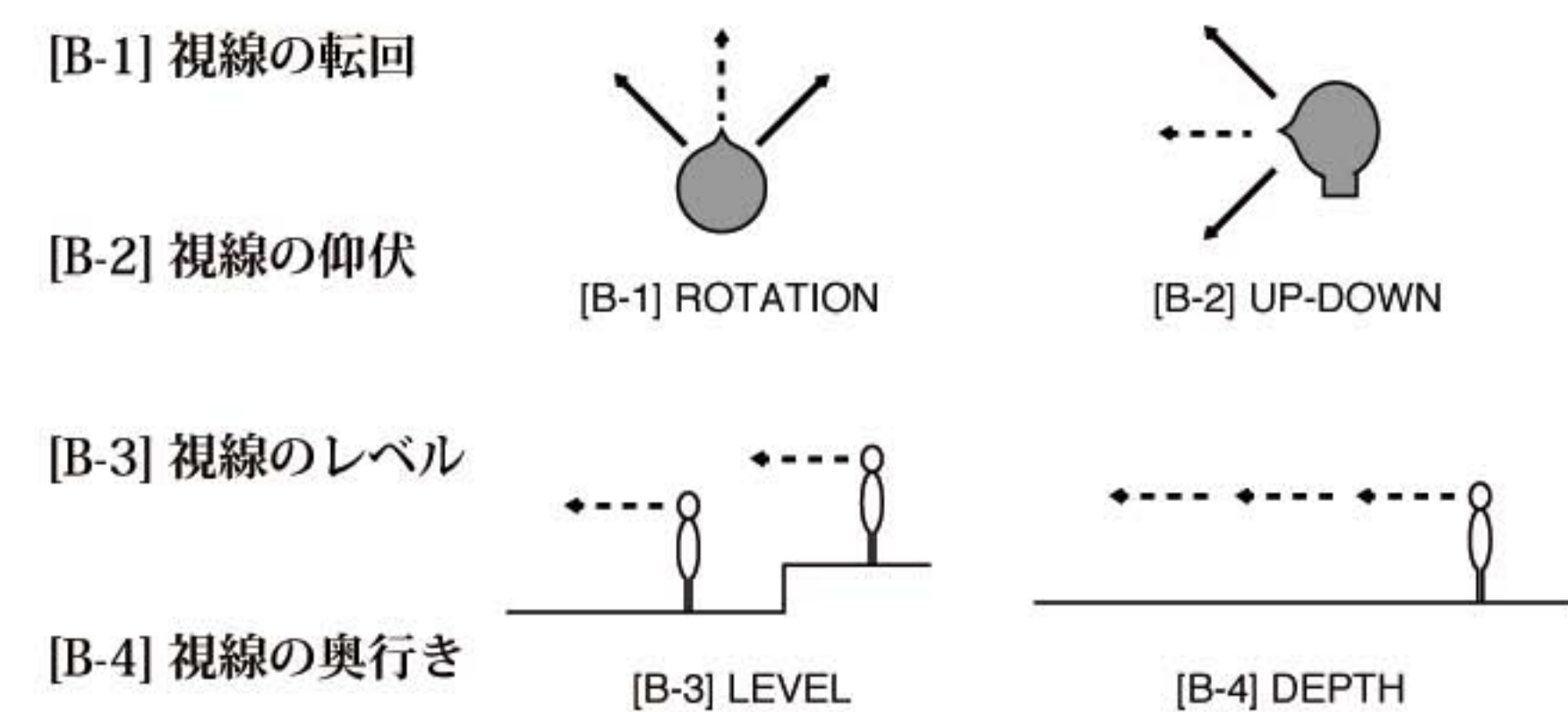
### 03 分析と展開 <連鎖空間の手法とその言語化>

スカルパの空間の断片から、所与と付加要素の自律的調和を促す3つの「造形連鎖の手法」と、所与との多視点的な空間体験を促す、4つの「知覚連鎖の手法」の計7つの手法に分類し、所与に対する連鎖的空間を生む空間の要素をモデルとして抽出する。(前項fig.5)改修作品・展示作品を中心に26作品96の空間に対して分析を行う。

#### <7つの連鎖空間の手法>



#### 4つの知覚的連鎖の手法



〈Scarpaの空間分析と要素の抽出〉					
	photo_1	photo_2	plan	elevation	model photo
	photo analysis_1	photo analysis_2	section	other drawing	
N1000					
N1001					
N1002					
N1003					
N1004					
N1005					
N1006					
N1007					
N1008					
N1009					
N1010					
N1011					
N1012					
N1013					
N1014					
N1015					
N1016					
N1017					
N1018					
N1019					
N1020					
N1021					
N1022					
N1023					
N1024					
N1025					
N1026					

### 04 計画 <2つの所与のモデルに対しての試行>

モデルを検証するにあたって、所与の空間の更新の速度に着目し、対比的に2つのケーススタディをおこなう。長い間変わらなかった場所に新たなものを加えることは難しいし、はたまた常に変化を前提とする場所に新しいものを加えることも難しい。

#### CASE A : 所与 : 現代の周縁における連鎖空間のモデル

#### CASE B : 所与 : 現代の都市における連鎖空間のモデル

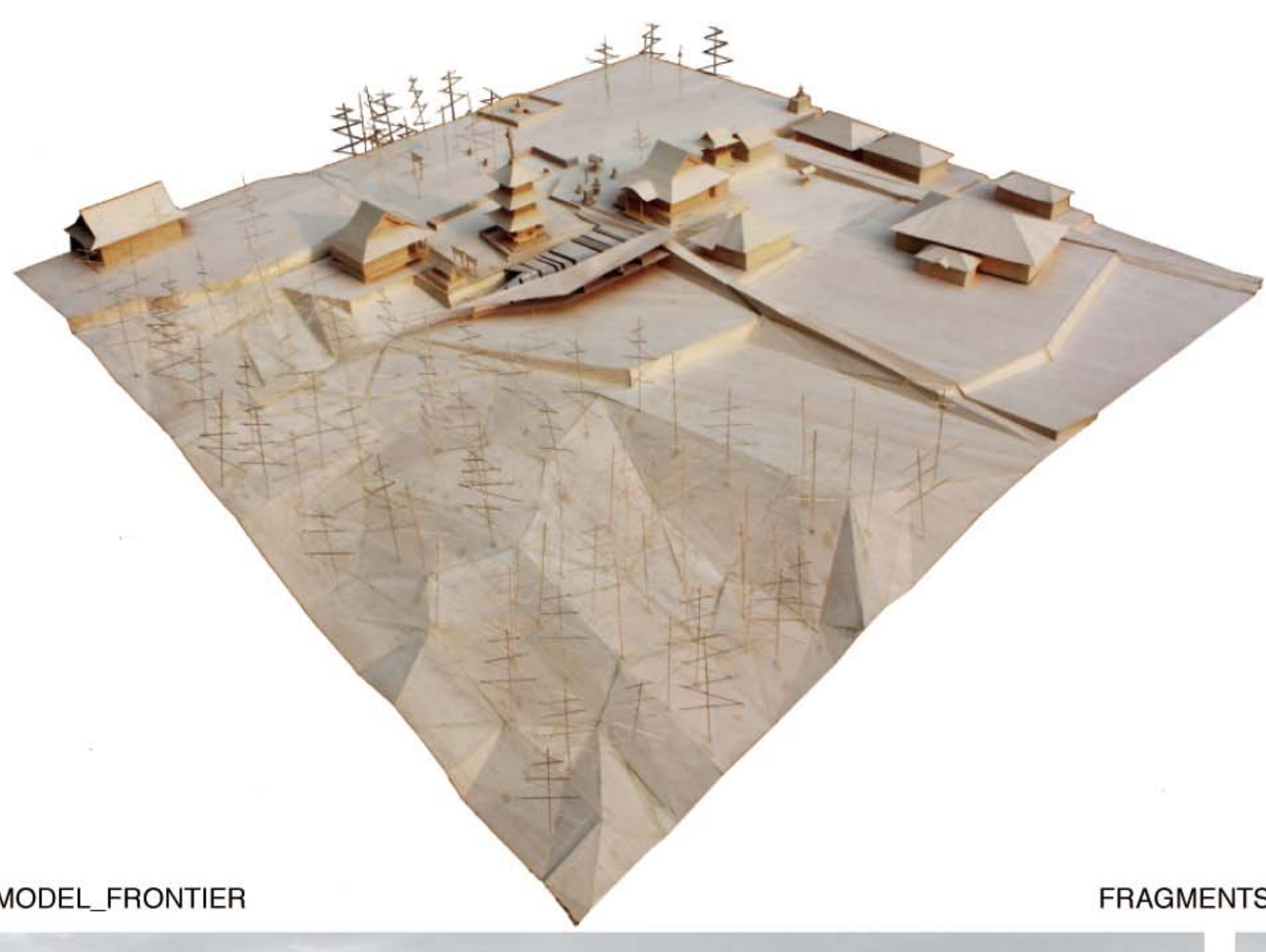
DRAWINGS	ANALYSIS / 7 WAYS	PERCEPTION	DRAWINGS	ANALYSIS / 7 WAYS	PERCEPTION
<p>GL+4000 PLAN</p> <p>GL-3500 PLAN</p> <p>A-A' SECTION</p> <p>B-B' SECTION</p> <p>C-C' SECTION</p>	<p>[A-1] FORM</p> <p>既存空間と計画空間</p> <p>既存要素と計画要素(壁面)</p> <p>既存要素と計画要素(床面)</p> <p>[A-2] MATERIAL</p> <p>造作面/石組</p> <p>貼面/鉄板</p> <p>オブジェティブ</p> <p>[A-3] DIVISION</p> <p>所与空間に対する境界</p> <p>壁面</p> <p>[B-1] ROTATION</p> <p>壁面</p> <p>[B-2] UP-DOWN</p> <p>床面</p> <p>[B-3] LEVEL</p> <p>床面</p> <p>[B-4] DEPTH</p> <p>壁面</p>	<p>DIAGRAM 1</p> <p>DIAGRAM 2</p> <p>DIAGRAM 3</p> <p>DIAGRAM 4</p> <p>DIAGRAM 5</p> <p>DIAGRAM 6</p> <p>DIAGRAM 7</p> <p>DIAGRAM 8</p>	<p>PLAN α+4000</p> <p>PLAN α+1000</p> <p>SECTION A-A'</p> <p>SECTION B-B'</p>	<p>[A-1] FORM</p> <p>既存空間と計画空間</p> <p>既存要素と計画要素(壁面)</p> <p>既存要素と計画要素(床面)</p> <p>[A-2] MATERIAL</p> <p>造作面/石組</p> <p>貼面/鉄板</p> <p>オブジェティブ</p> <p>[A-3] DIVISION</p> <p>所与空間に対する境界</p> <p>壁面</p> <p>[B-1] ROTATION</p> <p>壁面</p> <p>[B-2] UP-DOWN</p> <p>床面</p> <p>[B-3] LEVEL</p> <p>床面</p> <p>[B-4] DEPTH</p> <p>壁面</p>	<p>DIAGRAM 1</p> <p>DIAGRAM 2</p> <p>DIAGRAM 3</p> <p>DIAGRAM 4</p> <p>DIAGRAM 5</p> <p>DIAGRAM 6</p> <p>DIAGRAM 7</p> <p>DIAGRAM 8</p>

# CASE A: 所与: 『周縁』

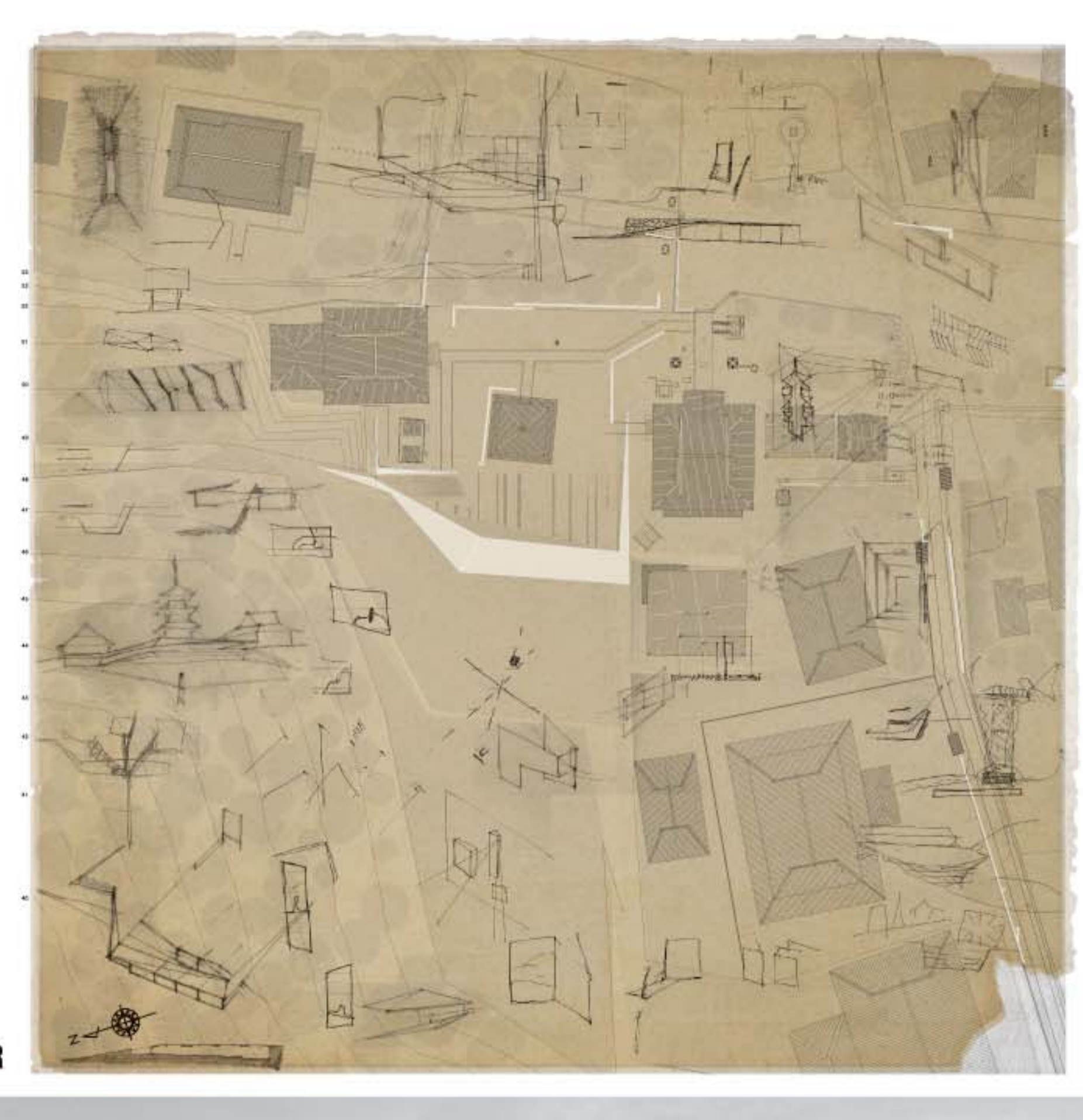
## 現代の周縁における連鎖空間のモデル

長大な時間を費やし形づくられながらも近代化の影響を受けず現代の変容の更 新から取り残されたとも言えるある神仏混淆の寺院集落を、現代の周縁における所与のモデルケースと捉える。

計画概要  
 所与と対峙し、既存の空間体験を継承しながら、連鎖的な知覚体験を生む空間の再構成を行う。参道・庭園・寺宝館を計画する。この場に存在する、建築・地形・樹木・風景の総体などの所与の要素を等価に扱い、それらの存在を異なるサイズ、距離に存在するオブジェクトとして扱う。所与の空間体験を意識しながら造形連鎖・知覚連鎖を促す7つの要素の反映し、所与との連鎖空間として場所の更新を試みる。



MODEL\_FRONTIER



FRAGMENTS\_PLAN\_FRONTIER



NOTATION\_FRONTIER

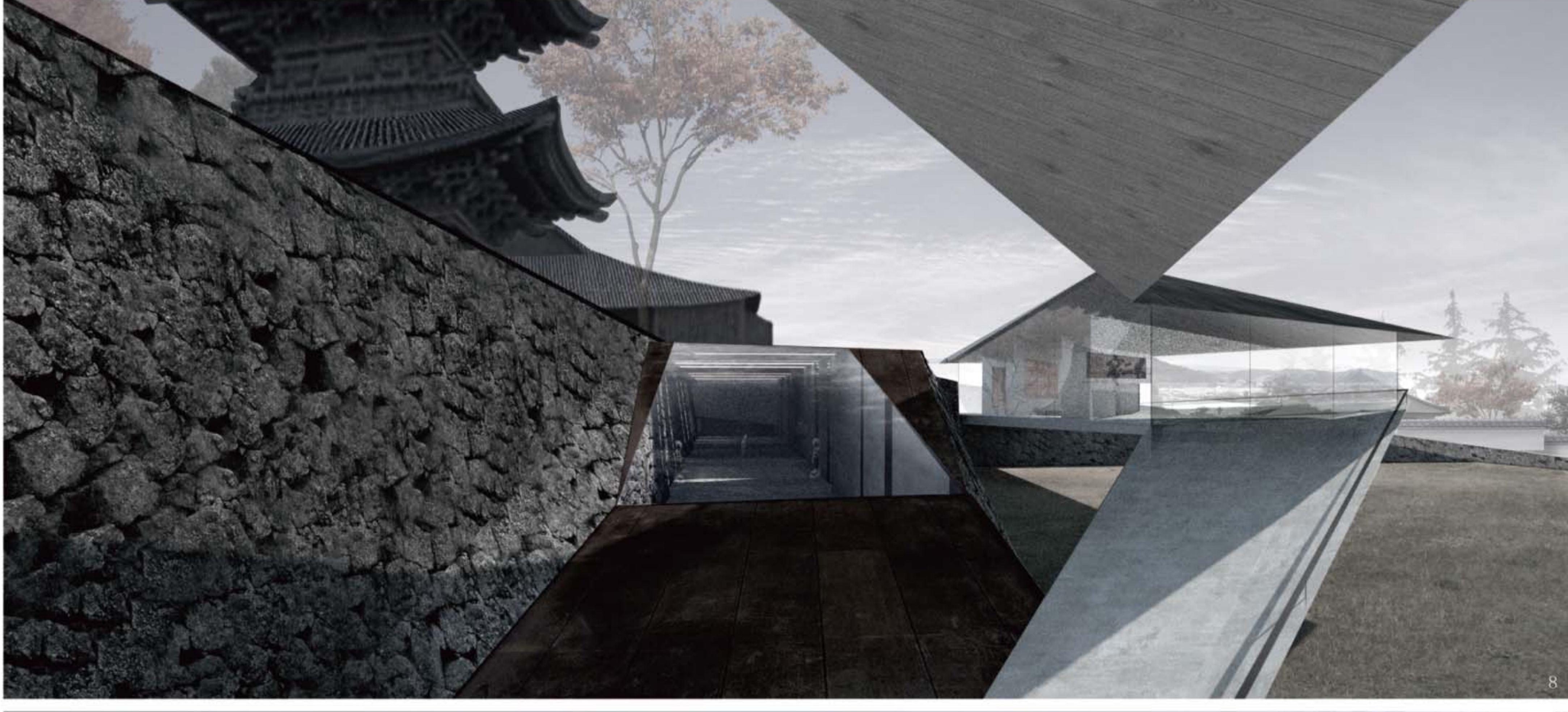
PERCEPTUAL EXPERIENCE



NORTH ELEVATION\_FRONTIER



WEST ELEVATION\_FRONTIER

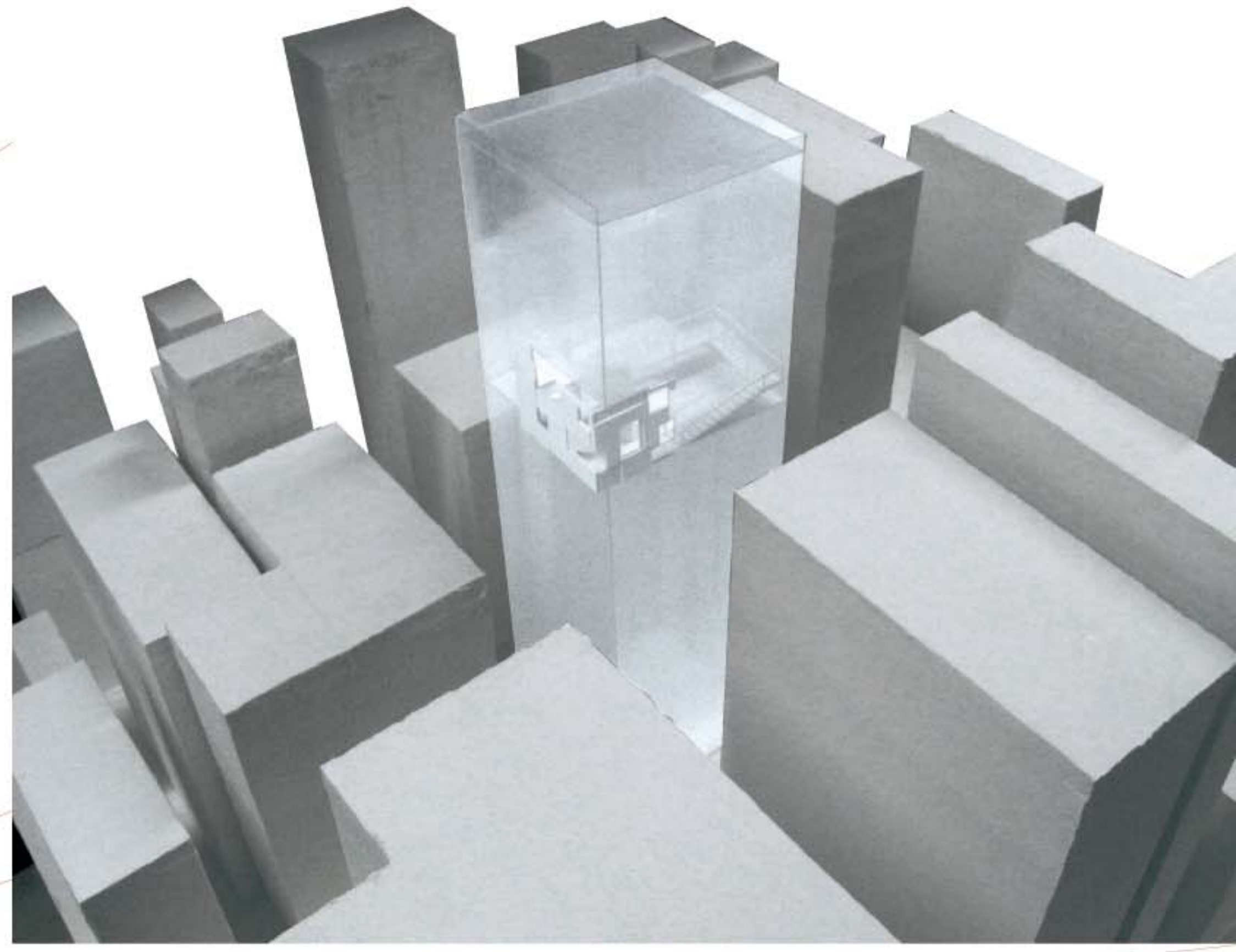
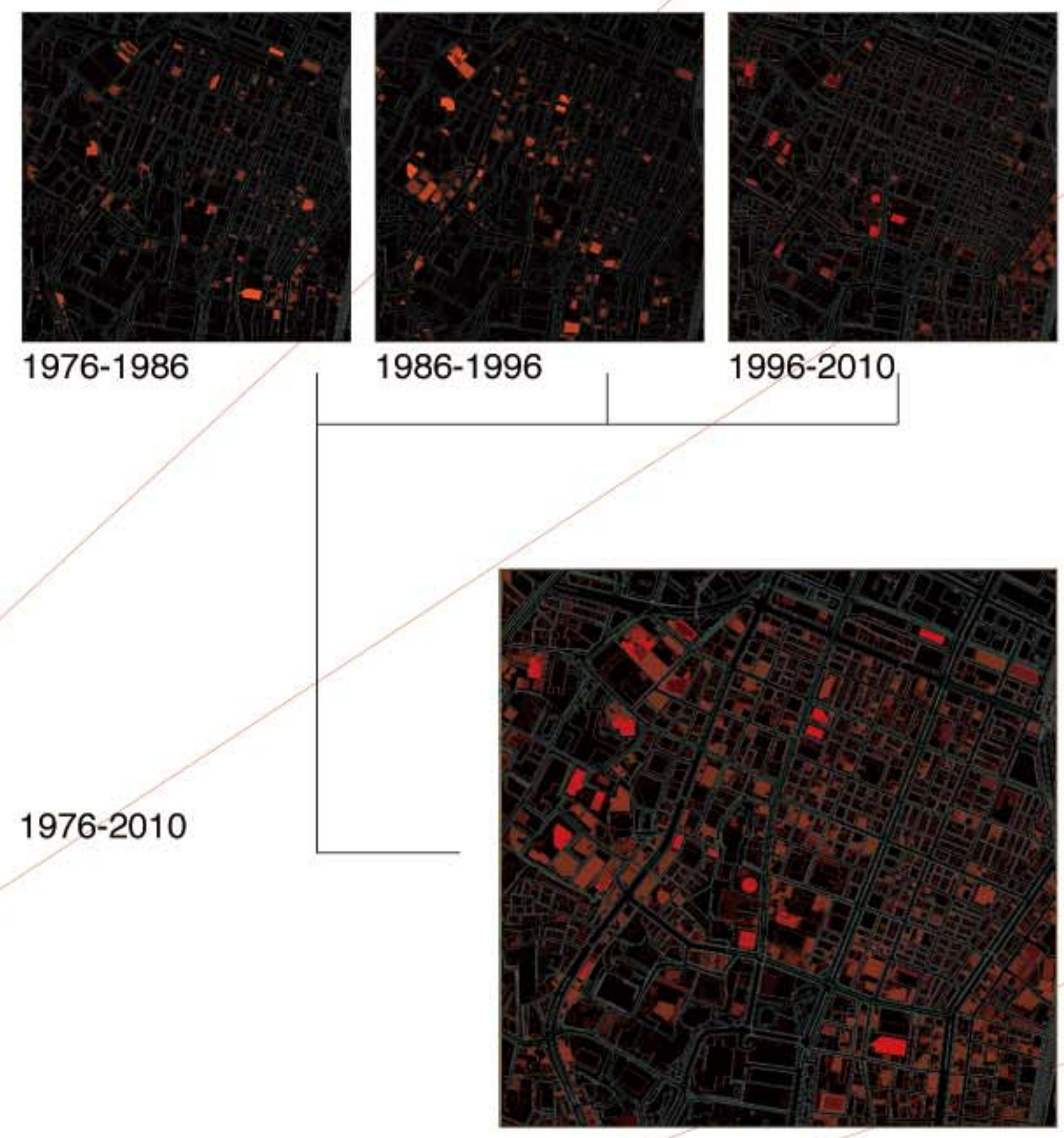
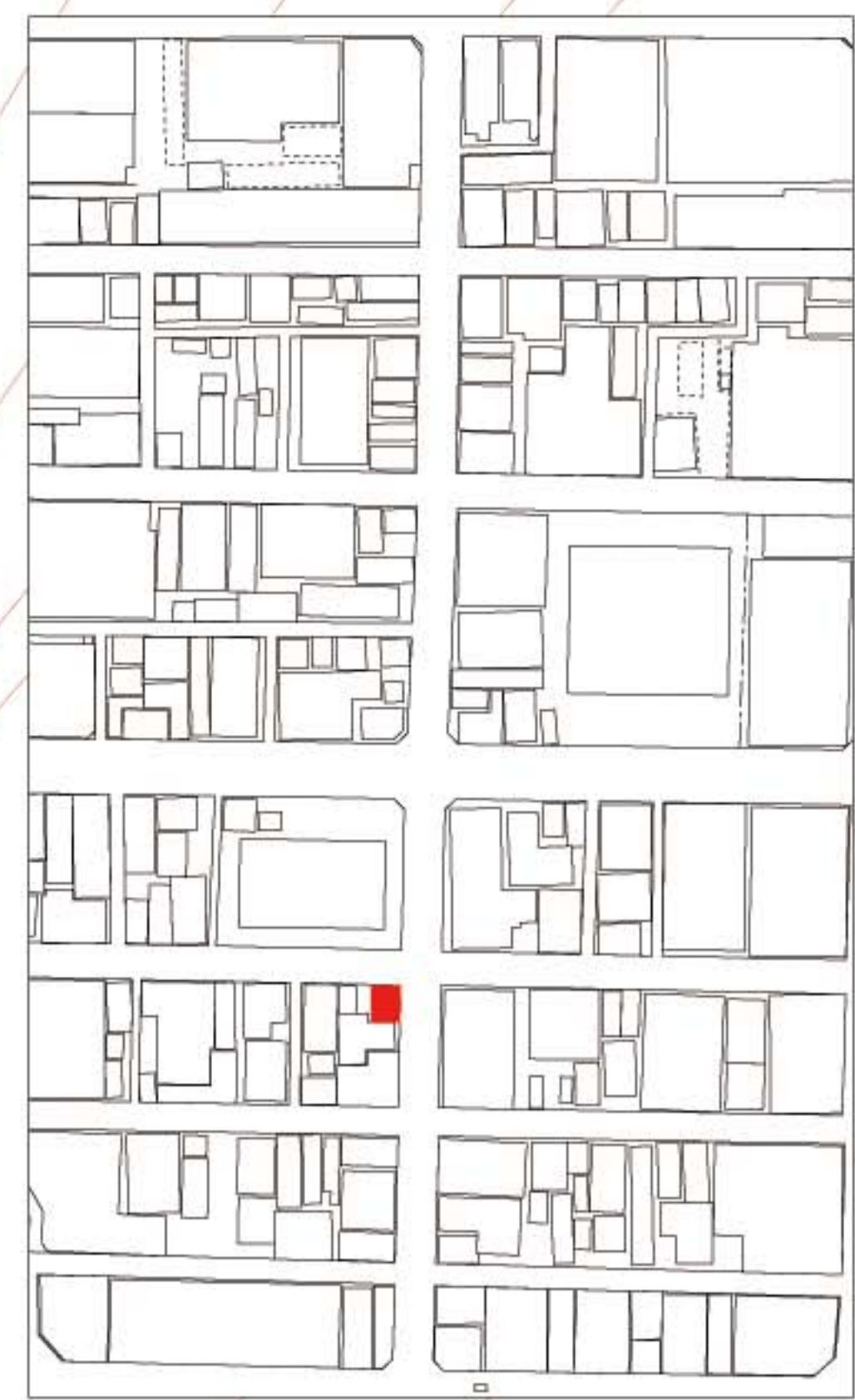


# CASE B: 所与: 『中心』

## 現代の都市における連鎖空間のモデル

近代以降の資本主義、合理主義によって 形成された均質なグリッドを現代の都市 における所与のモデルケースと捉える。

計画概要  
 凌まじい速度で変容更新する都市空間 に対する知覚を再編集する。テンポラリーな展示空間として東京の均質なビル群の一室に部分の集積による増築を行う。所与である既存のビルに対して造形連鎖・知覚連鎖を促す7つの要素を反映し、急速に変容する都市の姿に対して、新たな視座を獲得する場を形成する。

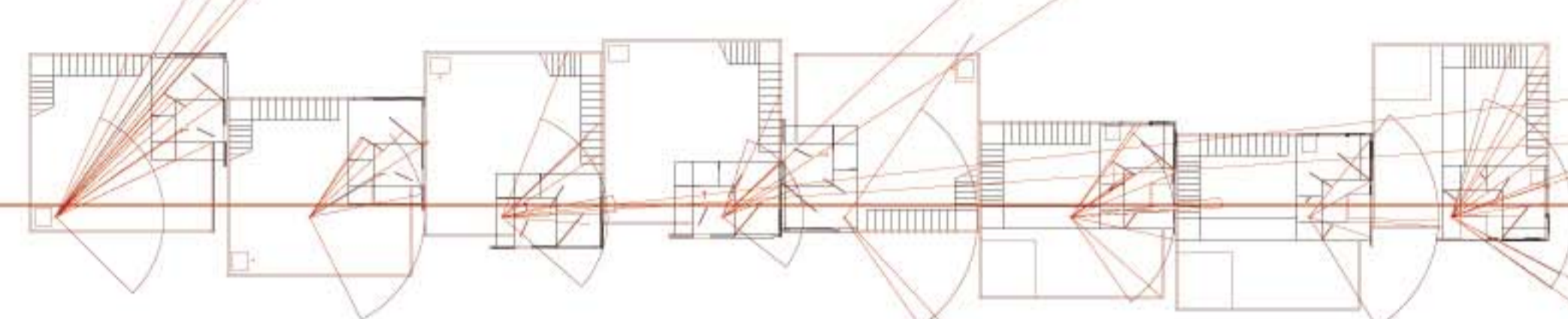


NOTATION\_PERCEPTUAL EXPERIENCE (fig.1)

SITEPLAN\_URBAN

TRANSFORMATION OF THE URBAN

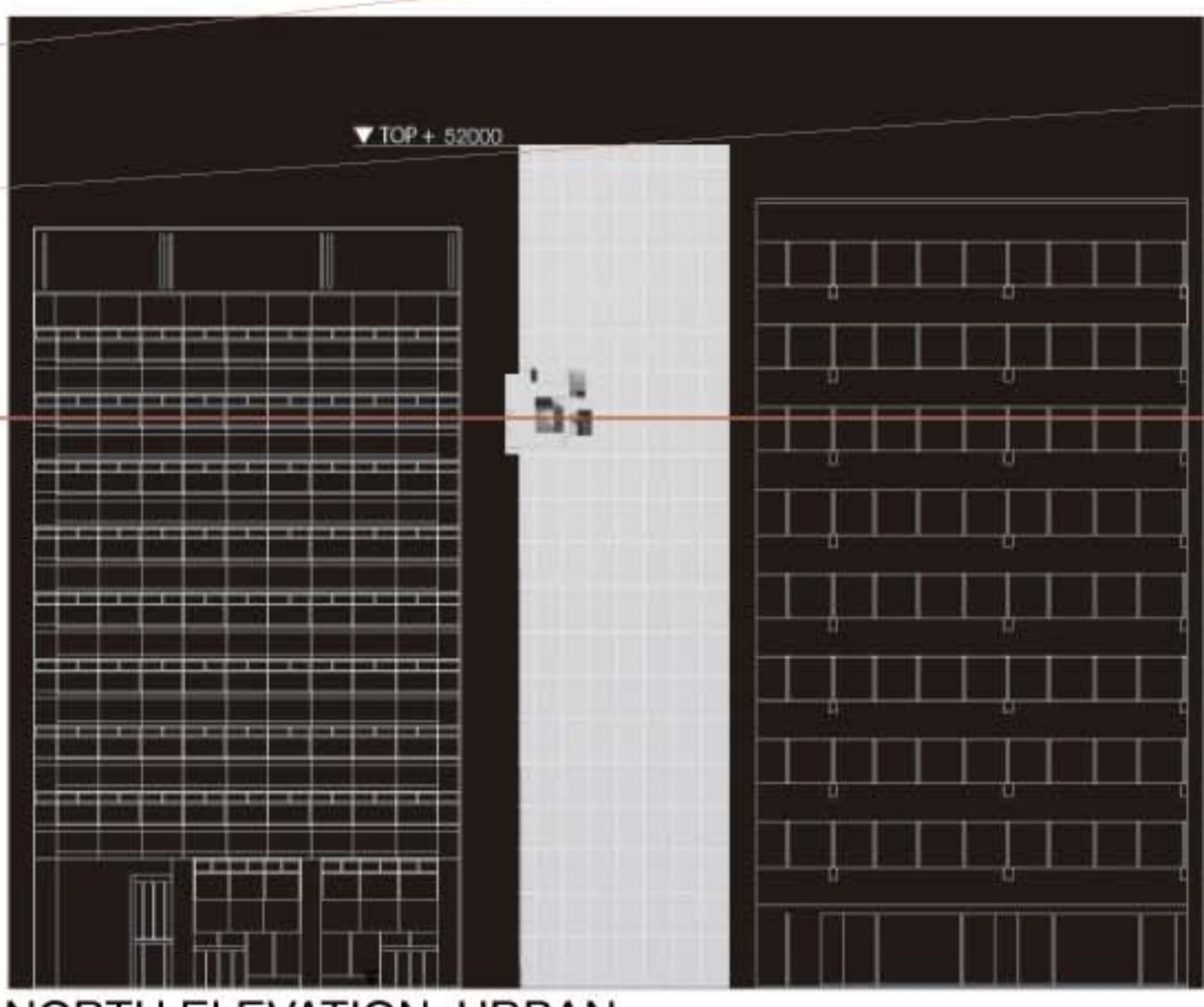
MODEL\_URBAN



空間に集積する部分=断片は視線の三次元的展開を促す。知覚される小空間群は振動するように連鎖し、空間の全体性は一望できない。(fig.1)

この空間において断片への知覚距離は激しく変化する。観察者は近景の微細な肌理、遠景の粗い肌理によって単一焦点を失い、(fig.2)その間に浮遊する展示物と都市のイメージが不規則に結びつきながら、所与の風景は解体される。(fig.3)

空間のフォルムを通じて切り取られる都市の断片は、多様な知覚距離と方向性をもって観察者の中に新たな認識として結ばれ、時々刻々と更新する都市に対する観察者の記述を生む。



EAST ELEVATION\_URBAN

NORTH ELEVATION\_URBAN

