

展示計画「カルロ・スカルパ」展

Special Exhibition Carlo Scarpa in Museo civico di Castelvecchio

光と人の知覚に関する研究

早稲田大学理工学部院創造理工学研究科建築学専攻

古谷誠章研究室 稲葉秀行

序

背景/目的

「わたしは自然光の熱狂的な愛好家です。できることならば、空の音を切り抜いてみたい。」

Carlo Scarpa

断片とも言われるC.Scarpaの空間は私達、人間体験者によって一連の空間体験として構築されてゆく。

C.Scarpaの設計は人の知覚と密接な関係にあることが推測できる。

本研究はC.Scarpaの建築空間を人間が知覚する上で「光」が重要な意味を持っていたと仮定するものであり、

「光」が建築と人の知覚間に及ぼす影響を明らかにすることを目的とする。

建築と人の距離を近づけ、実の空間体験を少しでも豊かにしようとする試案である。

本

建築と人

「あなたが新築な家を立てておられたことになった女性に、愛人かいかるかどうか。」

そのための秘密の道筋を作る必要があるかどうか。彼女は愛でておっているのが好きなのか、

あるいはお話を聞くのが好きなのか、これらはとも思えるべき重要な事ですが、またちょうど、

周囲のプロジェクトを正直に認めめたものもむなげではないことである。

つまり、生じている世界についての心的の研究を始めなければならない。

それによっていくつかの問題を解決解消できること、私は思う。」

(ドローイングに見られる人)

C.Scarpaのドローイングには常に人が描かれるが、

これほどジョーロルのようなスタイルを取るのことは異なりかなり特徴的である。

さらに、人の形が認識できぬようにも、C.Scarpaは平面のスケッチにて人の動きの線を描く。

これは、住宅で最もっとも美術館の設計であっても見られる特徴であり、換算もなくスケッチされつけられる。

椅子やプリンシの基礎設計者 Guido Pietropolli 氏は

紙の上の設計で建築空間が形成していくかどうかの確認を行っていたと述べる。

C.Scarpaの建築空間に於ける人と建築の関係の深さを予想させる。

(空間体験としての歴史)

「私の作品につぶし込まれたある絵画を批評者が読み取ってほしいと願っているが、

それはまだ柱間や柱を組むことなく系統のなかに身を置いていきたいという大きな欲望のことであり、

なぜならそうしたものはやはり得ないからである。」C.Scarpa

数少ないC.Scarpaの言葉の歴史に対するものがある。歴史中伝統は表面的には残すことができないことを述べる。

既存の復元をもたらすアートコロニーに関しては表面的な特徴を排除し抽象化、

空間体験を通じることで歴史と並びさせている。

現場設計を基本としたC.Scarpaの空間は、

実際に人が空間に訪れる知覚ことで理解できる空間を意識していたことがわかる。

(擬似空間体験の否定)

「バースペクティブが空間を広げるというが、私はこれに強く反対する。」C.Scarpa

C.Scarpaは設計者が人に視覚的に限定的なイメージを抱え付けるバースペクティブを否定した。

「空間の感覚は絵画的な理法ではなく、必ず物理的な現象によって伝達されるということである。」C.Scarpa

C.Scarpaはバースペクティブを否定しているが、

身体全体で建築空間を接することのできる空間を留意していた。

改修現場での設計を基本としていた

C.Scarpaは、絶やや富有よく擬似的な体験のみの空間体験を否定した。

C.Scarpaの建築は私達空間体験者に委ねている部分がある。

計算するにあれば、物質的な質だけではなくそのものが建築を構成する素材の一部であったかのように捉えていた。

つまり、建築は人の解釈を重視。

人が自分で理解しようとして始めたその建築が意味を持ち完成するものとなる。

C.Scarpaの絵とも言われる空間は、

私達空間体験者によって一連の空間体験として構築されてゆくことが窺はれていた。

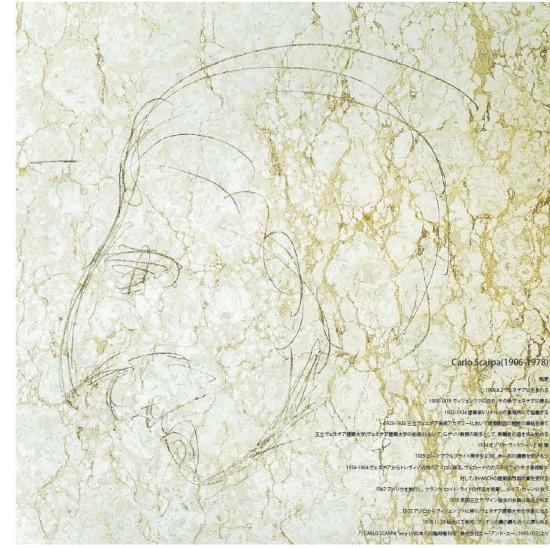


fig.01 Carlo Scarpa 白描

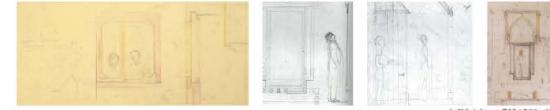


fig.02 Carlo Scarpa 人物入りドローイング



fig.03 Carlo Scarpa 平面構造ドローイング



fig.04 人物構造を含み立派バースペクティックの概念



fig.05 Carlo Scarpa 1926年建築アカデミーでのドローイング



fig.06 Venezia Studio



fig.07 Carlo Scarpa Castel Vecchio Venezia Studio



「空間の感覚は絵画的な理法ではなく、必ず物理的な現象によって伝達されるということである。」C.Scarpa
現場設計を基本としていたC.Scarpaの建築では人が空間を感じる際、絵や写真で判断できるようなものだけでなく現場で起きる現象、というものが必要になることが推測できる。
特にC.Scarpaは次に上げるより自然光を設計の中で重要なファクターとして扱おうとしていた。
人が人の空間知覚に与える影響の重要性を示唆する。

「わたしは自然光の熱狂的な愛好家です。できることならば、空の青を切り抜いてみたい。」C.Scarpa
カノーヴァ石膏彫刻コレクションを代表とする建築で光を設計で意図的に取り込むことを好んだ。
C.Scarpaは素材の軽さを光を利用し際立たせるなど、光を素材の一つとして捉えていた。

(直接光以外の光の取り入れ、反射光、拡散光)
C.Scarpaは光を扱う際、直接受光を取り入れることだけでなく、間接光の取り入れ方も意識的であった。
イタリア独特のスタイルで取り入れる場合、ヴェネチア特有の水面の反射を利用して取り入れていた。
間接光は上記のような反射光だけでなく、眩光や前面の光を反射させ柔らかさを保つなど、
意図的であったといえる。拡散光。様々な光の取り入れ方を場面場面で採用することで多様な空間を生み出した。

(ドローイングにおける光と影)
C.Scarpaは、建築のスタイルで行う際、光を意識的に描いていることが言及されている。(CARLO SCARPA 研究 2009)
特に、光と一緒に言へても、その性には、光、陰、影という3つに分けることができる。
空間を持ちうる、光、陰、影を意識的に描き空間を設計していた。

(空間分析)
自分から3時間で読み解いたC.Scarpaの主要作品を中心に行う。
光が建築と人の知覚の間に及ぼす影響を明らかにすることを目的とする。

(考案)
C.Scarpaの光を意識的に行っていける設計から、「光」の設計による空間知覚の性質が疑いだせる。

- ・眼の視点の変化に伴う視線の導導
- ・視覚の対応に伴う空間の拡張
- ・時間変化に伴う視点の出現
- ・空間の平面的意識に伴う視点の移動
- ・平面の立体的意識に伴う細部への注意

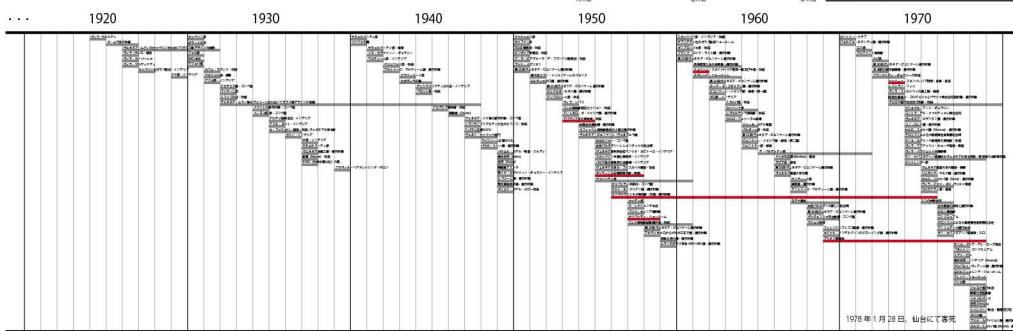
現場設計を基本としたスカルパの光の設計は定常的な風景を際だし発見的空間知覚を促す。
結果、空間は体験者により視点を見つめられ再構成されてゆくものとなる。
光は空間体験者が積極的に建築にアプローチしてゆく締結となるといえる。

計画

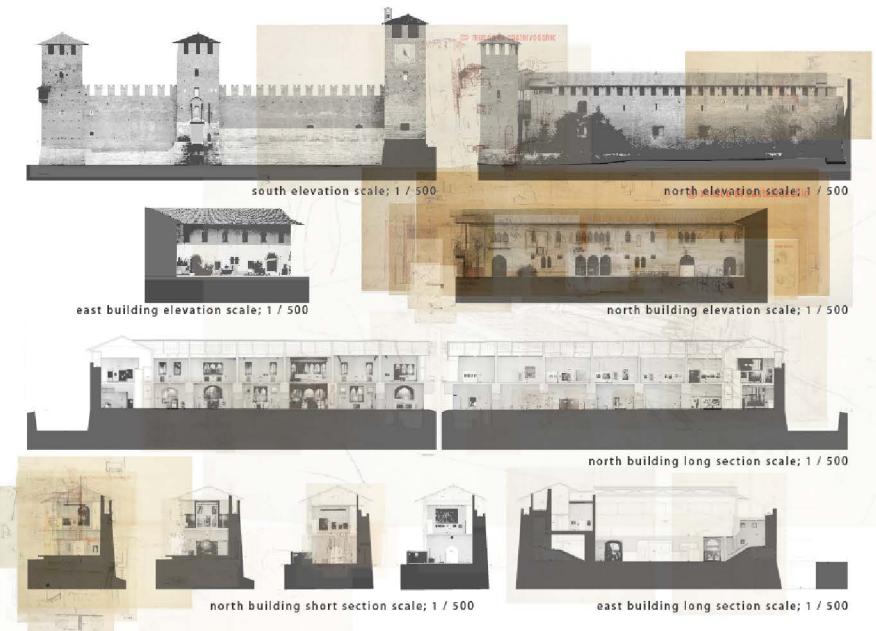
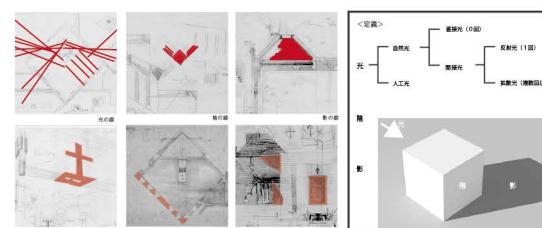
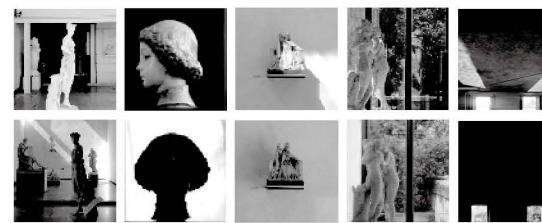
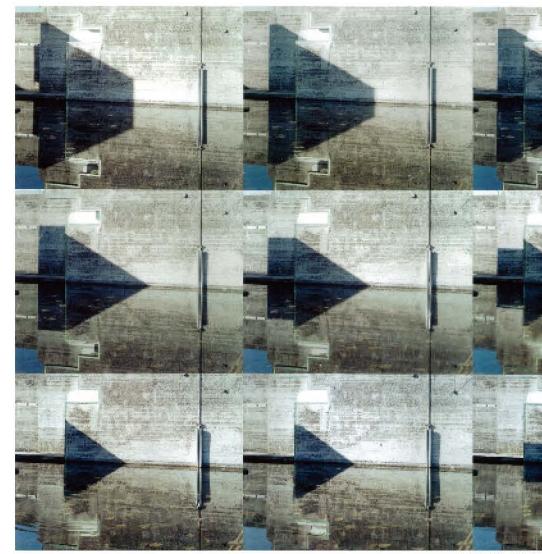
C.Scarpaが生前設計の重要な因子として扱っていた「光」をもって空間を演出構成し、カルロ・スカルパ展の計画を行う。
目的

C.Scarpaにより生産多くの芸術作品を展示するために設計されてきた器としての建築そのものの作品として捉え直すこと。
・現場設計を基本としていたC.Scarpaの設計手法を通して、実空間体験を少しでも豊かに切り口を見出すこと。

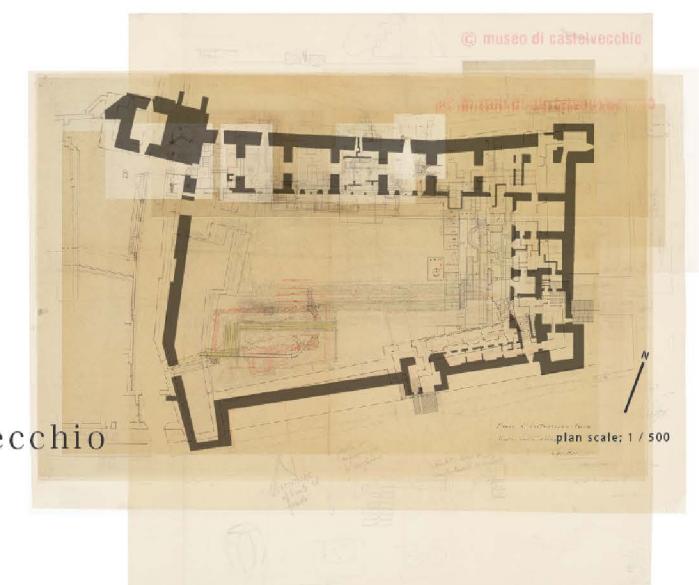
展示構の題材としてC.Scarpaによる多くのドローイング資料が一ヶイプス化され存在し設計過程が追え。
最も設計に開かれた時代作 Castelvecchio 美術館を扱う。
全847枚の資料約200枚のドローイングを整理、意匠的な設計箇所を見出し、
それらドローイングとともに建物を作成として見直したための3つの画面を中盤に行う。
内部の展示に対し、外盤ではカルロの設計思力の追体験を行った展示空間である。



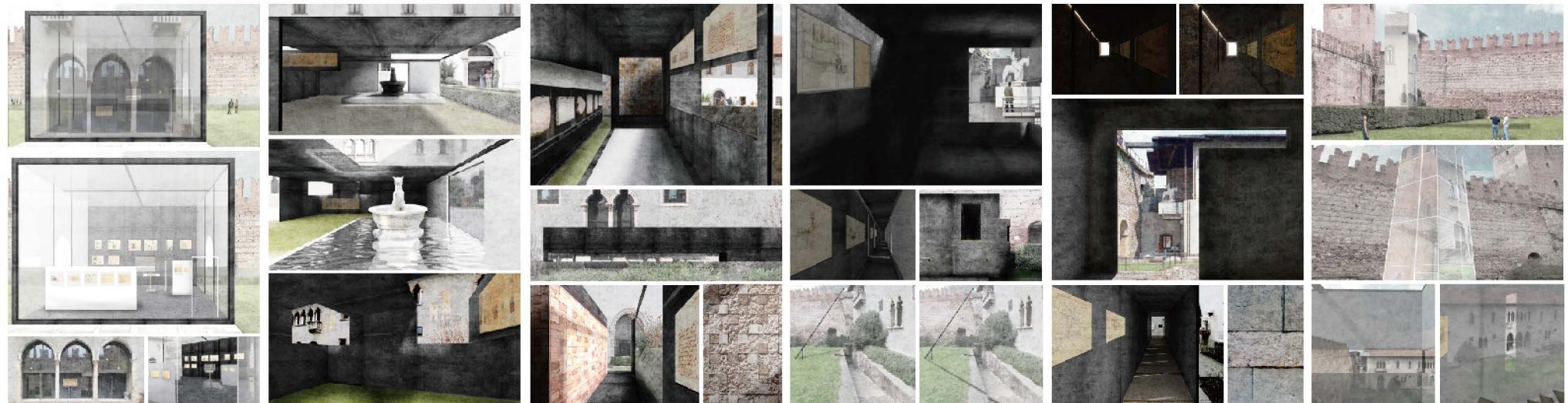
Carlo Scarpa (June 2, 1906 – November 28, 1978)



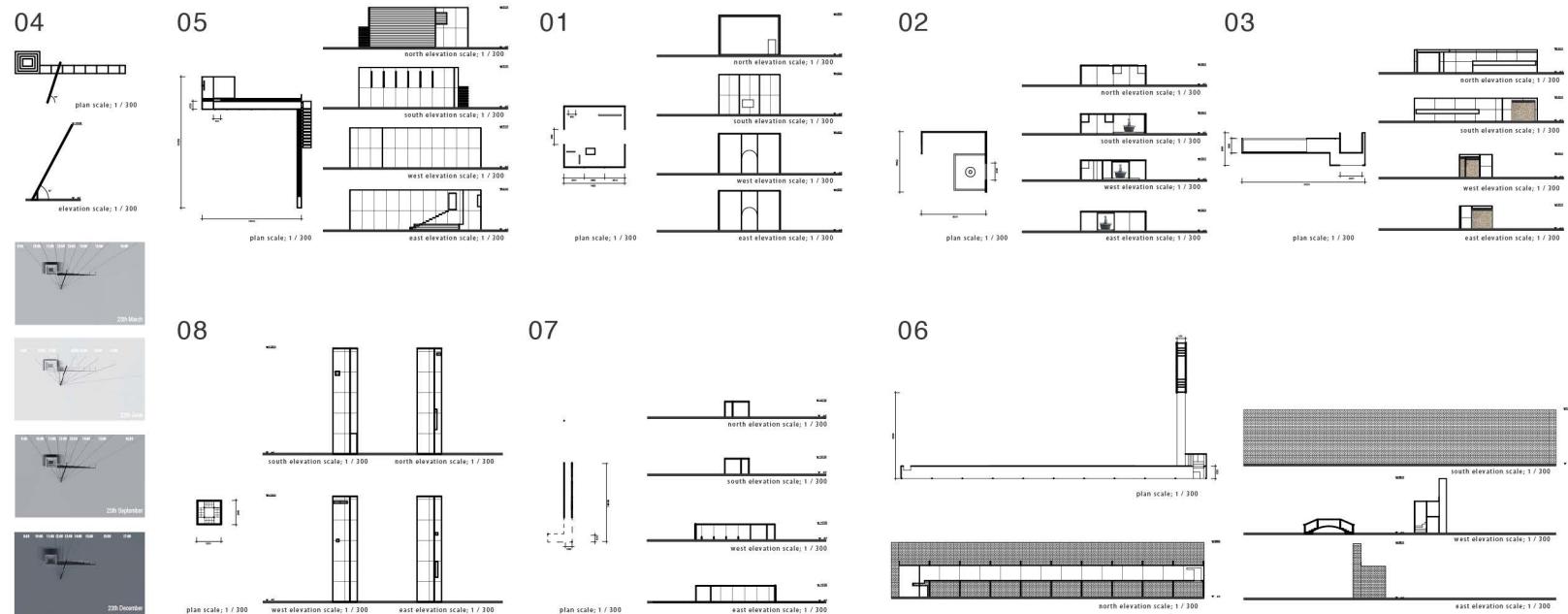
Museo
civico
di
Castelvecchio

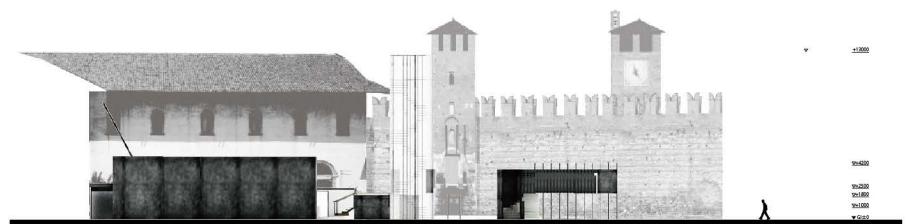
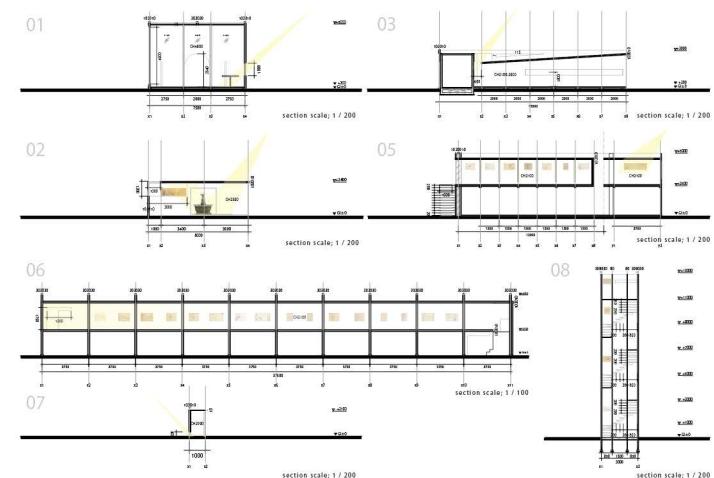
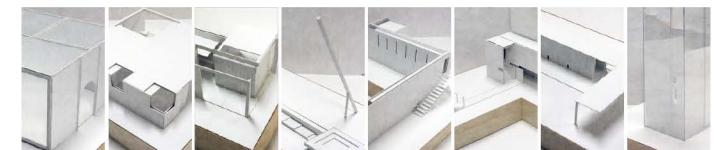
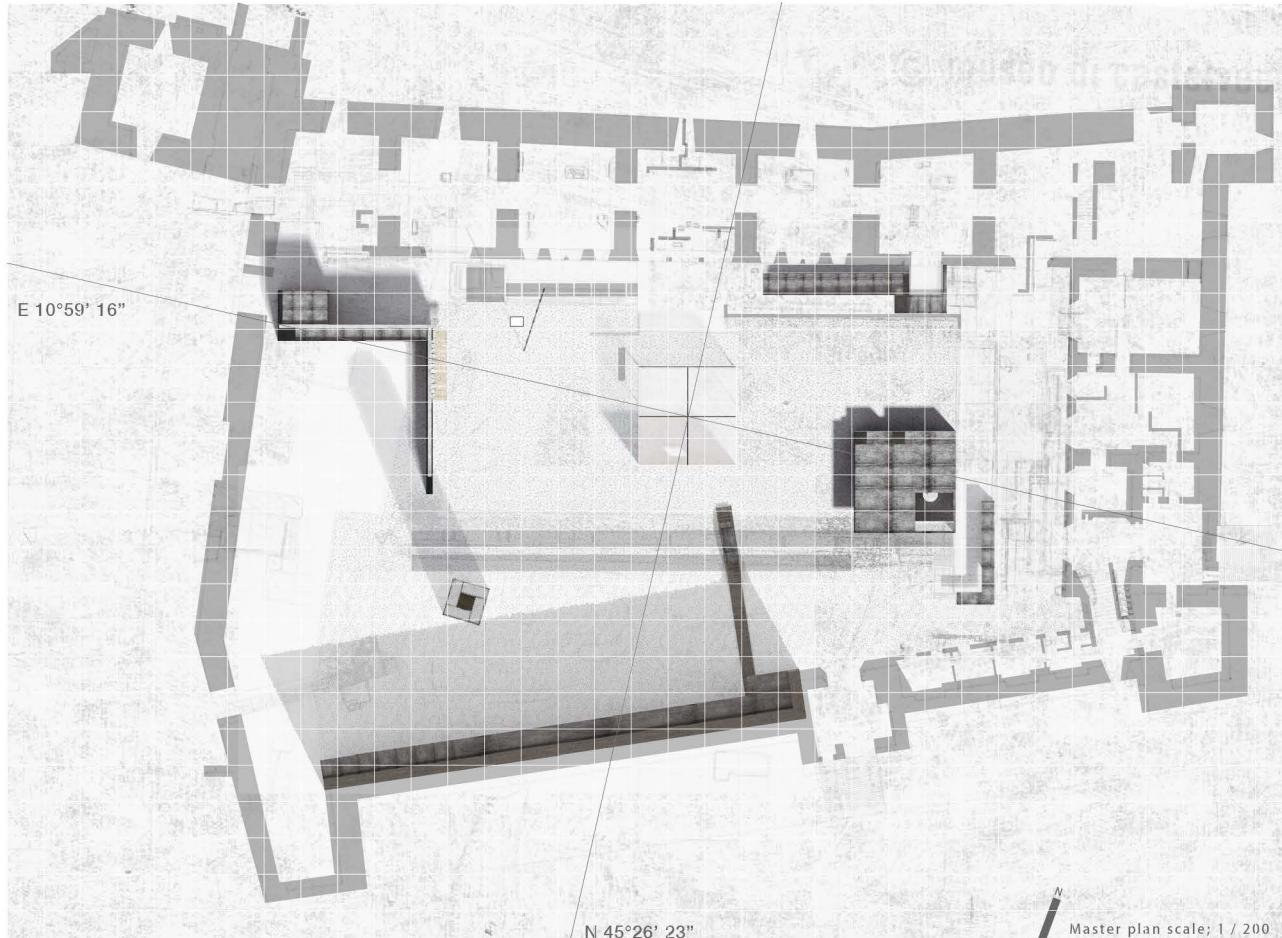


Special Exhibition “Carlo Scarpa” in Museo civico di Castelvecchio



Exhibition Drawings





Long elevation scale; 1 / 400

short elevation scale; 1 / 400