

論文の内容の要旨

論文題目 カルロ・スカルパによる建築作品に見られる
空間変移のデザインに関する研究
氏 名 木内 俊彦

目的と背景

本論は、20世紀イタリアの建築家カルロ・スカルパの作品を経験したときに捉えられる特質の背景に、「空間を変移させる」と言えるようなデザインが存在することを示す。言いかえると、そこでは「物」と「空間」だけでなく「空間の変移」がデザインされていることを明らかにする。

カルロ・スカルパの作品には、その魅力を説明しようとする多くの研究や論考が存在する。一般にその作品は、既存建物の改修手法や精緻なディテール（細部）デザインが特徴とされるが、既往論考において既にそのような表面的理解にとどまらない「物」の扱いや「空間」の特質に関する指摘がなされ、かなりの部分で共有されている。簡略にまとめると、断片化した自立的部分が集積あるいは並置されるような「物」の扱いと、移動にともなって絶え間なく変化しながら渾然一体と調和する「空間」がスカルパ作品にはあるといわれる。このような「物」と「空間」の特徴はもっともであると思われるものの、それらが結びつくこと、つまり断片化した「物」から渾然一体とした「空間」が現れることは自明とは思われない（実際このような疑問を呈している論者もいる）。本論で提案する「空間変移」のデザインは、このような「物」と「空間」のデザインを結びつける仕組みとも考えられるもので、作品理解が深まる一助となることが期待できる。また、もし「空間変移」デザインがスカルパという天才が発見した普遍性を持つとすれば、それを理論化することは今後の建築意匠論一般への応用が期待できると考える。

以上のような背景をふまえ、本論ではスカルパ作品の特徴として以下の4点を検証することを研究目的とする。

- (1) 「物」と「空間」のデザインを統合するものとして「空間変移」がデザインされている
- (2) 変移する空間の原型として3つの〈空間〉がある
- (3) 「空間変移」のデザインには限られたパターンがある
- (4) 「空間変移」のデザインとして作品群を見たとき、全体を通じた一貫した特徴が指摘できる

方法と仮説

研究は、上の4点のうち、(2)の「3つの〈空間〉」と(3)の「空間変移パターン」を仮説し、分析によってそれらを検証するという方法で進める。

本論で考える〈空間〉は、一般に空間論で指摘される「空間図式」に相当すると考えられる。それは、いわゆる〈物理的空間〉と〈心理的空間〉に二分されやすい我々の空間理解を統合するための「人間と人間の環境との関係としての空間」（シュルツ）である。本論ではこれを「人間が物を手がかりにして環境を把握するための空間」と読みかえ、スカルパ作品に見られる空間図式として、床・壁・天井（面）の「なか」に捉えられる〈包囲空間〉、オブジェクト（ボリューム）の「まわり」に捉えられる〈周辺空間〉、フレーミング（ライン）の「むこう」に捉えられる〈開口空間〉の3つを仮定する（図1）。これら3つの〈空間〉の仮定によって、観察者の運動に連

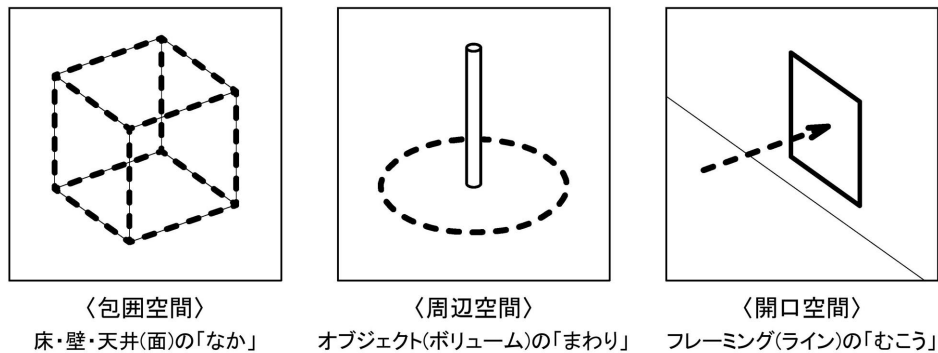


図 1. スカルパ作品に見られる3つの空間図式

動して空間を変移させるデザインが考えられる。本論でいう「空間変移」とは、たとえば「ドアを開けて隣の部屋に入る」ような別の空間への移行ではなく、観察者の運動に伴って「同じ物」あるいは「同じ場所」に捉えられる空間が〈包囲空間〉〈周辺空間〉〈開口空間〉の間で変移することである。振り返ると、そのような「変移」は日常的に起こっていることである。すなわち「空間変移」デザインは、それまで存在しなかった変移を生じさせるというよりは、日常的に起こっている変移を浮かび上がらせるという側面を持っている。

これら3つの〈空間〉の間を変移させる「空間変移」デザインとして、本論では合計18のパターンを提示する。パターンは、観察者の移動(「動く」こと)によって変移が浮かび上がる「移動タイプ」と、要素の並置(観察者が「見る」こと)によって変移が浮かび上がる「並置タイプ」に整理された。

スカルパ作品に見られる空間変移パターン (合計18パターン)

M. 移動タイプ (「動く」と変移する)

- M1. 移動後に変移が浮かび上がるフレーミング : 計4パターン
- M2. 立体フレーミング(移動中に変移が浮かび上がるフレーミング) : 計4パターン

D. 並置タイプ (「見る」と変移する)

- D1. オブジェクト並置 : 計4パターン
- D2. フレーミング並置 : 計2パターン
- D3. オブジェクト-フレーミング並置 : 計2パターン
- D4. 属性並置 : 計2パターン

本論では「空間変移」のポイントとして〈開口空間〉の扱いに注目する。「M. 移動タイプ」とは、フレーミングによって〈開口空間〉が先に捉えられることによって移動後(M1)あるいは移動中(M2)に〈包囲空間〉への変移が浮かび上がるパターンである(M1:「遮蔽」「迂回」「表裏非対称」「交差面」、M2:「多面」「ニッチ」「複合」「ソフトエッジ」の計8パターン)。一方「D. 並置タイプ」は、ある「要素」が並置されると、同じものが単体でも群においても捉えられることから変移が浮かび上がるパターンであるが、並置される「要素」が「オブジェクト」「フ

レーミング」「オブジェクトとフレーミング」「属性(素材など)」と多岐にわたることがスカルパ作品の著しい特徴である。

経験では「移動タイプ」と「並置タイプ」が連続するが、その契機になっていると考えられるパターンもある。それは、フレーミングがオブジェクトと並置される[オブジェクト-フレーミング並置(D3)]と、フレーミングが奥行方向に並置される[直列フレーミング(D2a)]で、フレーミングが示す〈開口空間〉を媒介として〈包囲空間〉と〈周辺空間〉の連続化がデザインされているといえる。

分析と結論

上で挙げた「空間変移」パターンは2段階の分析によって検証された。分析1(第2章)では、筆者が訪れたスカルパ作品(約30)の中から20作品の具体的場面を取り上げてパターンを検証した。分析2(第3章)では、スカルパの代表作から3作品(カステルヴェッキオ美術館[1964]、カノーヴァ美術館石膏像ギャラリー[1957]、ヴェネツィアビエンナーレ会場中庭[1952])を取り上げ、ある程度まとまった建築経験を「空間変移」パターンを用いて記述した。

以上の分析から、上に挙げた4つの研究目的のうち始めの3つは果された。最後に4つめの目的であった「空間変移」デザインによる「一貫した特徴」について論証する。それは、空間変移パターンの組合せや配列に全体性や完結性を認めることができるか、という問題である。結論としては、変移パターンには「複合されている」ということ以上の完結的で一義的な全体性を指摘することはできないと考える。その理由は以下の2つである。

一つは、スカルパ作品では作品ごと、あるいは場面ごとに既にある「何か」への自在な応答としてデザインが展開しており、たとえば何が「並置」されるかということ一つをとっても作品ごと場面ごとの違いが大きいということである。言いかえると、個々の作品あるいは場面ごとに「外部」につながる「並置」が存在し(カステルヴェッキオでヴェローナ市街につながる赤系統色、カノーヴァ美術館で旧館と石膏像を合わせて取り込む属性並置の複合、ヴェネツィアビエンナーレ中庭で塀の外へつながる上下の〈開口〉など)、完結性は崩されている。

もう一つの理由は、「変移」という観点から考えたとき、固定的な傾向や全体性は障害になるということである。「変移」デザインとはつまり「一つの捉え方にとどまらせない」「次々と発見させる」ことである。たとえば「オブジェクト」を見ていると「属性」が別のものを引き寄せて反転し、「フレーミング」が「むこう」を示したかと思うと移動にもなって消え、いつのまにかさっき居た場所が「むこう」に現れる。このような複合は、その順序や全体性が固定されたものではなく、むしろ固定されないことによって変移性を発揮している。いわば変移パターン自体が「並置」状態に漂っている。

しかし、全体性や完結性がないからといって、単にバラバラなわけではないことは分析から明らかである。スカルパ作品の顕著な特徴として並置要素の多様性が挙げられるが、それは通常考えられるオブジェクト(D1)だけでなく、その反転といえるフレーミング(D2)、反転した図と地であったはずのオブジェクトとフレーミング(D3)、これに素材、色、肌理、ツヤ、形態、スケール、水平レベル、工法などの属性の並置(D4)が重なると、無限とも思われる「異なるまとまり」が関連し合いながら明滅し、もはや何がオブジェクトで何がフレーミングあるいは属性なのかも判別しにくくなる。ここにさらに[直列フレーミング(D2b)]や[オブジェクト-フレーミング並置(D3)]の〈開口空間〉を媒介として「移動タイプ」の変移が流れ込むと、いわば「並置」に

よる水平的な空間明滅のなかに「むこう」と「ここ(なか)」の入れ替わりやズレ、すなわち時間経過が現れ、空間変移はダイナミズムを増し「空間変移の連続体」と呼べるような様相をなす。

「空間変移の連続体」とは、「空間のなかに物があり、その間を人が移動する」ような常識的で静的な空間経験と異なり、「物と空間と人が連動した変移だけがある」と言えるような動的な経験の様相である。スカルパ作品ではそのような経験が誘導されている。繰り返すと、そのような様相は「移動デザイン」と「並置デザイン」が連絡し合い、重なり合う、いわば「過剰」な「変移」のネットワークによって成り立っていることが分析から明らかになった。

以上、スカルパの作品理解のために仮説された「空間変移」デザインの存在が立証されたとともに、4つの研究目的は達成され、「空間変移の連続体」という経験的特質が明らかになった。

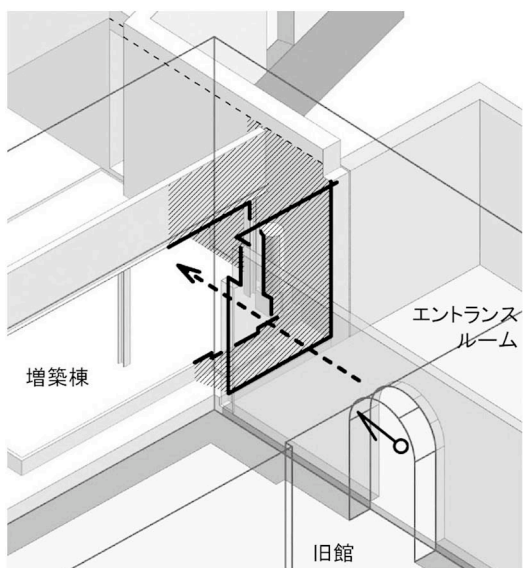


図 3.404



図 3.406 垂れ壁と床端部の位置は平面的にズレているため、「挟間」は三次元的に捉え難く、移動後にも変移しやすい。

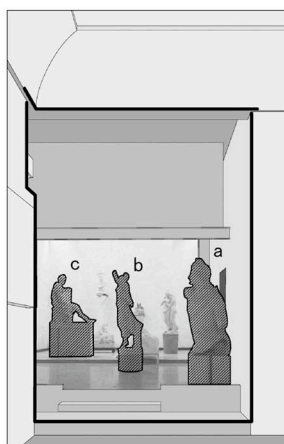


図 3.407 [5] 手前のフレーミング
「むこう」にある a,b,c

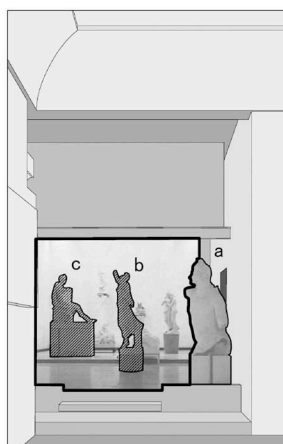


図 3.408 [6] 奥のフレーミング
「むこう」にある b,c
「こちら」にある a

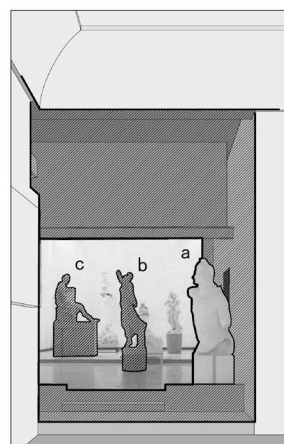


図 3.409 [7] ニッチフレーミング
「むこう」にある b,c、
「むこう」にも「こちら」
にもない(挟間の) a

図2. 分析例. カノーヴァ美術館石膏像ギャラリー[1957]