第２章

分析１　空間変移のデザインパターンの検証

２．１　移動タイプ
２．２　並置タイプ

前の第１章では、カルロ・スカルパの建築作品に見られる空間変移をデザインパターンとして提示し、その全般的な意味について述べた。本章では、このデザインパターンの一つ一つを解説するとともに、スカルパ作品から具体例を挙げて検証する。

具体例は、それぞれのパターンにつき４つ程度挙げ、それが「デザインされている」（偶然ではない）と判断できるようにした。

なお、この第２章では、個々の変移パターンの確認を目的とするため、具体例は経験の一部分のみの断片的なものである。より連続的な経験の分析は、後の第３章で行う。

下に、空間変移のデザインパターンをリスト化したものを示す。

M. 移動タイプ：観察者の移動によって変移が浮かび上がるパターン
- M1. 移動後に変移が浮かび上がるフレーミング
  - M1a. 遮蔽フレーミング
  - M1b. 迂回フレーミング
  - M1c. 表裏非対称フレーミング
    - M1c-i. 交差面フレーミング
- 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）
  - M2a. 多面フレーミング
  - M2b. ニッチフレーミング
  - M2c. 複合フレーミング
  - M2d. ソフトエッジフレーミング

D. 並置タイプ：要素の並置によって変移が浮かび上がるパターン
- D1. オブジェクト並置
  - D1a. 類似オブジェクトの拡散
  - D1b. 対比オブジェクトの凝集
    - D1b-i. 床・壁・天井の分離（断片化）
    - D1b-ii. 背景オブジェクト（相対的可動性）
- D2. フレーミング並置
  - D2a. 並列フレーミング
  - D2b. 直列フレーミング
- D3. オブジェクト－フレーミング並置
  - D3a. オブジェクト－フレーミング並置
    - D3a-i. ジグザグフレーミング
- D4. 属性並置
  - D4a. 類似属性の拡散
  - D4b. 対比属性の凝集

右ページの一覧は、筆者が実際に訪れたカルロ・スカルパ作品である。モニュメントなども含めて全部で３１作品あるが、分析では、建築経験としての特徴が捉えやすい 20 作品を取り上げている。

現地調査を行ったスカルパ作品一覧　（31 作品中、下線の 20 作品を分析で取り上げた）

n.01 ベロット邸　Bellotto house (Venezia,1944-46)
n.02 ヴェネツィアビエンナーレ会場中庭　Sculpture garden (Venezia,1951-52)
n.03 ヴェネツィアビエンナーレ会場 チケット売場とエントランスゲート
Ticket office and entrance of the 26th Biennale (Venezia,1952)
n.04 パラッツォ・アバテリス（パレルモ州立美術館）　Palazzo Abatellis (Palermo,1953-54)
n.05 ロマネッリ邸　Romanelli house (Udine,1952-55)
n.06 女性ヴェネト・パルチザン像のためのモニュメント
Base for the sculpture The Female Veneto Partisan by Leoncillo (Venezia,1955)
n.07 カ・フォスカリ大学大教室改修　Ca'Foscari University (Venezia,1935-37,55-56)
n.08 ヴェネツィアビエンナーレ会場ヴェネズエラ館　Venezuelan pavilion (Venezia,1953-56)
n.09 カノーヴァ美術館 石膏像ギャラリー
The Canova plaster cast gallery (Possagno, Treviso,1955-57)
n.10 オリヴェッティ・ショールーム　Olivetti shop (Venezia,1957-58)
n.11 アカデミア美術館　Accademia gallery (Venezia,1945-59)
n.12 コッレール美術館　Museo Correr (Venezia,1952-53,57-60)
n.13 ヴェリッティ邸　Veritti house (Udine,1955-61)
n.14 クエリーニ・スタンパリア財団　Fondazione Querini Stampalia (Venezia,1961-63)
n.15 ガヴィーナ・ショールーム　Gavina shop (Bologna,1961-63)
n.16 スカットゥリン邸兼事務所　Scatturin house and studio (Venezia,1962-63)
n.17 ガッロ邸兼事務所　Gallo house and studio (Vicenza,1962-65)
n.18 女性パルチザン像のためのモニュメント
Base for the sculpture The Female Partisan by Augusto Murer (Venezia,1968)
n.19 バルボニ邸　Balboni house (Venezia,1964-74)
n.20 カステルヴェッキオ美術館　Museo di Castelvecchio (Verona,1957-64,68-69,73-75)
n.21 ロッジア広場の戦没者慰霊碑
Commemorative stele in Piazza della Loggia (Brescia,1974-77)
n.22 ヴェネツィア建築大学エントランス
Entrance to the Istituto Universitario di Architettura di Venezia (Venezia,1966,76-78)
n.23 マジエーリ記念館（ヴェネツィア建築大学）　Masieri Memorial (Venezia,1968-78)
n.24 ブリオン家墓地　Brion monumental complex (S.Vito d'Altivole, Treviso,1969-78)
n.25 ヴィッラ・イル・パラツェット外構
Annex to the villa Il Palazzetto (Monselice, Padova,1971-78)
n.26 ルイジ・マルツォーリ武器博物館 Luigi Marzoli weapons museum at the castle (Brescia,1971-78)
n.27 ヴェローナ市民銀行　Banca Popolare di Verona (Verona, 1973-78)
n.28 ヴィチェンツァの集合住宅　Apartment building in Vicenza (Vicenza, 1974-78)
n.29 オットレンギ邸　Ottolenghi house (Mure di Bardorino, Verona, 1974-78)
n.30 カ・フォスカリ大学文学哲学部エントランス改修
Entrance to the Department of Literature and Philosophy, Ca' Foscari (Venezia,1976-78)
n.31 パラッツォ・ステリ　Palazzo Steri (Palermo,1977-88)

注 1) 英文（または伊文）の作品名称と設計－実現年は、Centro Internazionale di Studi di Architettura Andrea Palladio, *Carlo Scarpa. Architecture Atlas.* Regione del Veneto: Marsilio, 2006. による。日本文は慣習にしたがいながら本論で決めたものもある。
注 2) 竣工年（同じ場合は設計開始年）の古いものからナンバー (n.) を付し、分析中において用いる。

2．1　移動タイプ
：観察者の移動によって変移が浮かび上がるタイプ

M1. 移動後に変移が浮かび上がるフレーミング

以下 M1 タイプの説明では、パターンごとの違いをわかりやすくするため「立方体形状の部屋（幅 5m ×奥行 5m ×天井高 5m 程度）を外から開口（幅 2.5m ×高さ 2.5m 程度）越しに見たのち、部屋の中へ移動する」という共通条件を想定したモデル図を用いる。

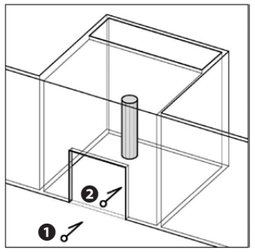


図 2.1

M1a. 遮蔽フレーミング

フレーミングの「むこう」＝〈開口〉[*1]が先に見えていたにもかかわらず何らかの情報が遮蔽されていると、移動に伴う空間変移が浮かび上がるパターン（逆に移動しても遮蔽されたことによって変移する）。たとえば、フレーミングの「むこう」にあるオブジェクトが先に見える（❶）が天井面の情報が遮蔽されていた場合、移動前後でオブジェクトが同一であることを基点として〈開口〉から〈包囲〉への変移が強調される。

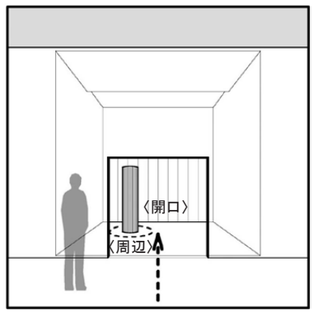
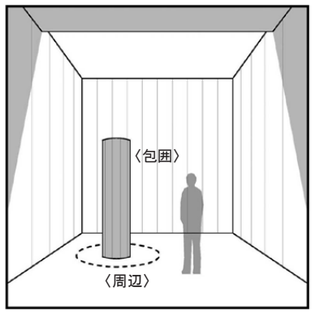


図 2.2 ❶ フレーミングの「むこう」＝〈穴〉にオブジェクトが見える .



❷ フレーミングを通過すると、オブジェクトが同一なまま遮蔽されていたトップライトなどの情報が加わると、〈穴〉から〈包囲〉への変移が強調される .

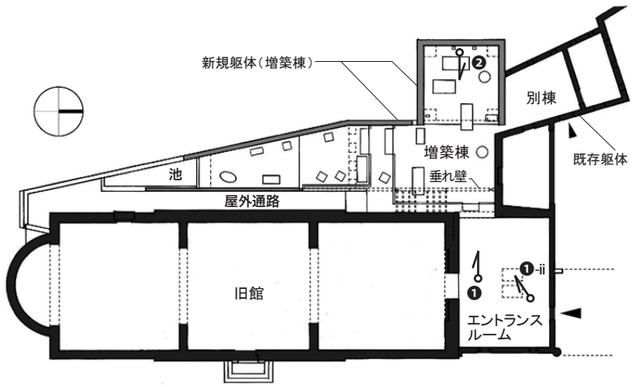
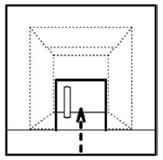


図 2.3 カノーヴァ美術館（事例1） 平面図　S=1/500


遮蔽フレーミング
（M1a）

事例１　n. 09 カノーヴァ美術館　エントランスルーム

エントランスルームの視点❶からフレーミングの「むこう」の増築棟を見ると、奥の明るい場所に彫刻群が見えるが、実際に入っていくと、同じ彫刻群が見えたまま（基点となって）空間が大きく変移するのを捉えることができる（❷）。これは、❶の視点では大きな垂れ壁などによって増築棟の天井の情報が遮蔽されていた効果が大きい。

図 2.4 ❶ 奥の明るい領域に彫刻群が見える .

図 2.5 ❶ - ii

図 2.6 ❷　増築棟から振り返る .

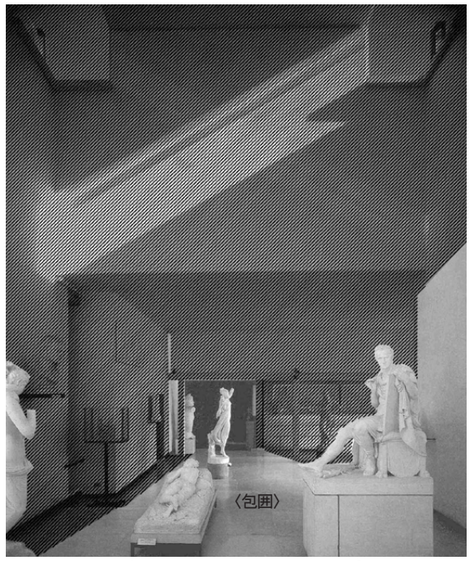
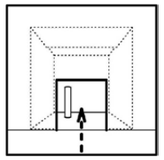


図 2.7　ハッチングを掛けた主に天井面の情報は❶の視点からは捉えられなかったため、移動によって「同じ場所が異なる空間に変移した」と捉えられる .


遮蔽フレーミング
(M1a)

事例２　n. 25 ヴィッラ・イル・パラツェット　前庭

ヴィッラ・イル・パラツェットの前庭に、スカルパは「ステージ」のようなアプローチを設計している。それは、わずかな傾斜をもって盛り上がっているため、❶の視点からは、母屋との挟間にある池が遮蔽されて見えない。すなわち、実際に移動して「ステージ」に上がっていくと（❷）池が現れ、「同じ」庭が「異なる」空間として捉えられる。つまり❶ではオブジェクトのように捉えられた「ステージ」が、移動によって観察者自身の立つ〈包囲空間〉に変移していることが、池の出現によって強調される。

同様のことが「ステージ」から振り返っても起こる。❸の視点では、やはり「ステージ」の起伏によって、❶で見えていた床面（芝生と砂利）が遮蔽され、「ステージ」の「むこう」＝〈開口空間〉に変移していることが浮かび上がる。

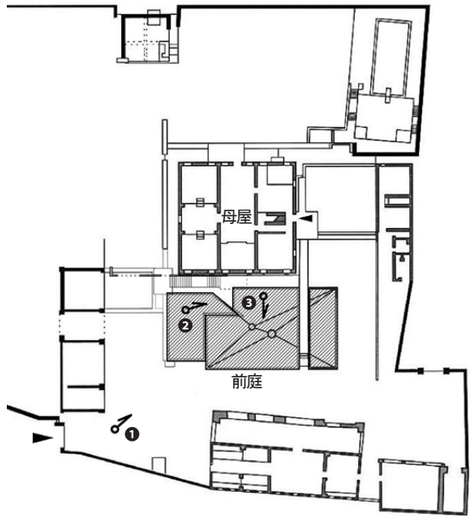


図 2.8　平面図　S≈1/1000

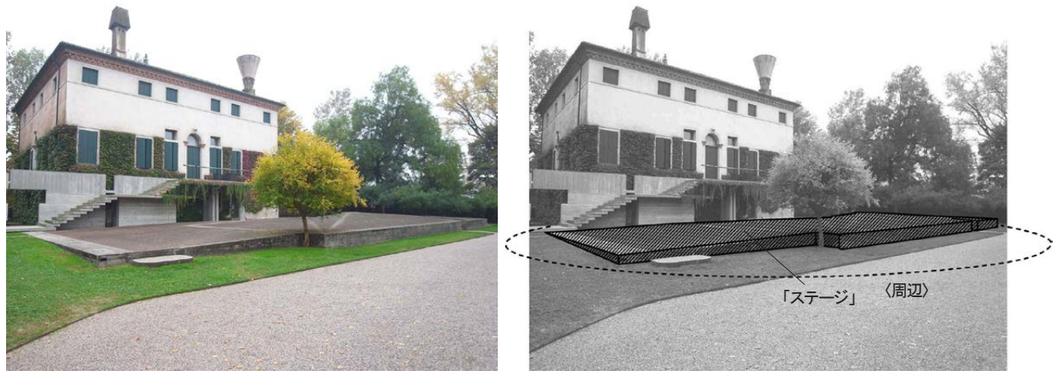


図 2.9, 2.10　❶　オブジェクトのような「ステージ」は、そこへ近づくことのできる〈周辺〉を捉えさせる .

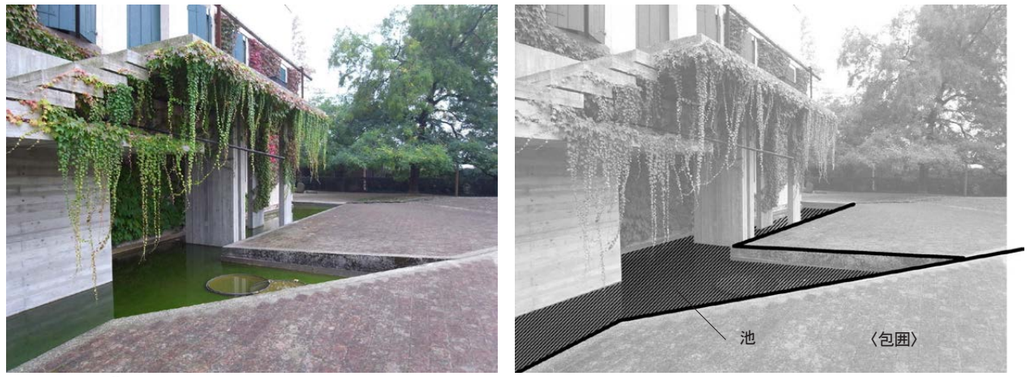
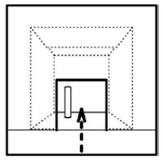


図 2.11, 2.12　❷　遮蔽されていた池が現れたことに連動して、観察者の移動によって「ステージ」が自らが立つ〈包囲〉に変移していたことが浮かび上がる .

図 2.13, 2.14　❸　「ステージ」の「むこう」の床面が遮蔽されたことによって〈開口空間〉への変移が浮かび上がる .



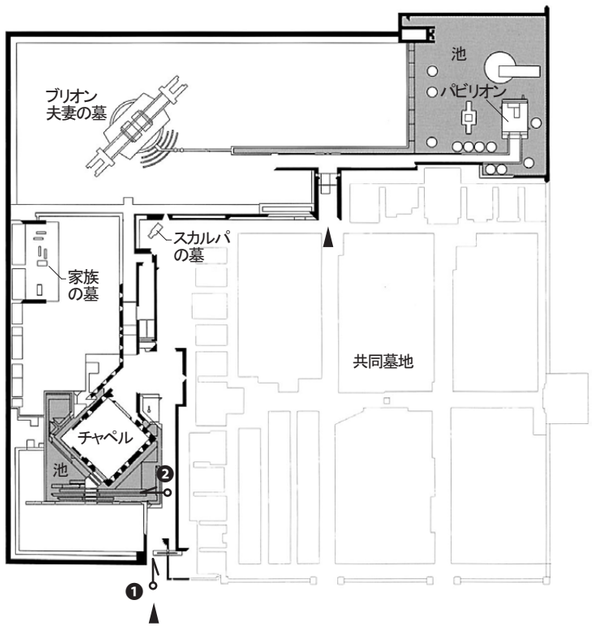
遮蔽フレーミング
(M1a)

事例３　n. 24 ブリオン家墓地　道路側エントランス

❶は、ブリオン家墓地の道路側エントランスから中を見ている。重なり合う壁（エッジの重なり）、床のボーダーパターン、右手壁の塗り分けラインによって強調されるパースなどによって、視線は奥へと引き込まれるが、観察者がわずかに移動すると（❷）、左手に遮蔽されていた水面の広がりが現れ、空間は一変する。

ここで注目したいのは、この池は❶からまったく見えなかったわけではなく、むしろ一部が「オブジェクト」のように見えて〈周辺〉を捉えさせていたからこそ、「水面」による〈包囲〉への変移が強調される。

❷では、水面の出現と同時に、その「むこう」の〈開口空間〉と塀の「むこう」の〈開口空間〉も出現している。



❶

図 2.15　平面図　S≈1/750

図 2.16　❶

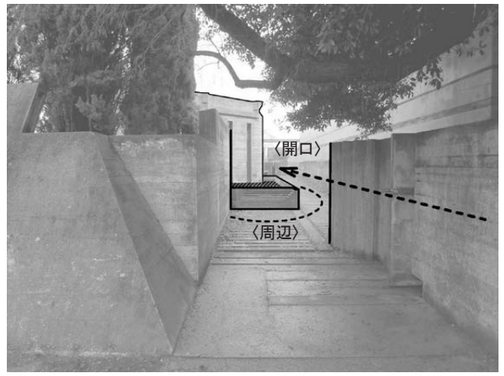


図 2.17, 2.18　❶

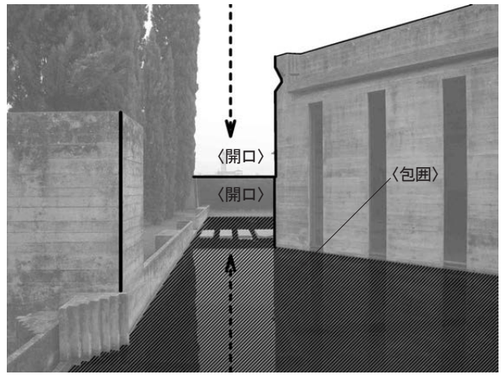
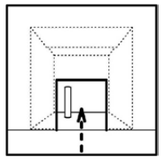


図 2.19, 2.20　❷



遮蔽フレーミング
(M1a)

事例４　n. 20 カステルヴェッキオ美術館　中庭

❶は、カステルヴェッキオ美術館のアプローチである中庭の端から、対角の美術館入口方向を見ている。美術館入口に辿り着くまでには、砂利、生垣、芝生などが目に入る。

❷で、美術館入口のすぐ脇にある低い RC 壁で囲まれたエリアに入って振り返ると、RC の壁とむこうの生垣が結びついて床面にある芝生や砂利が遮蔽される。生垣が城壁まで繋がることによって、観察者は遠近感が惑わされるような〈包囲空間〉にいることが強調される。これは、RC 壁の絶妙な高さとともに、その向こう側へ倒れた傾斜、中間を繋ぐ生垣の存在が大きく作用している。

見えていたものが遮蔽されたことによる空間変移である。

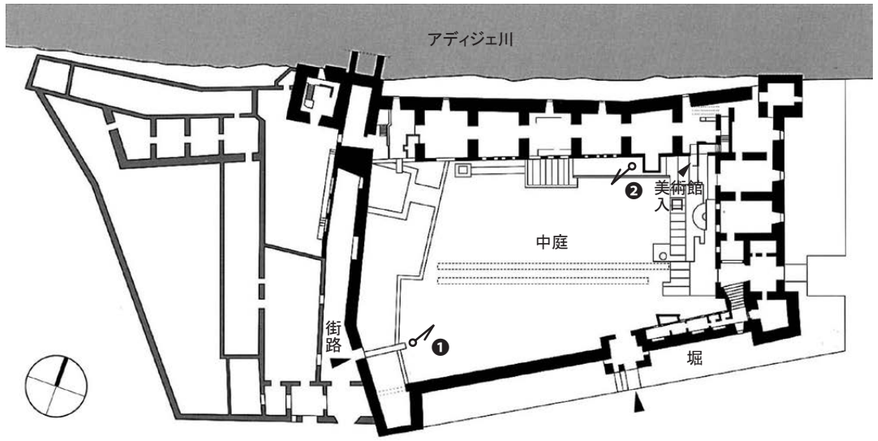


図 2.21　平面図　S≈1/1200

図 2.22　❶　城壁の上からの俯瞰

図 2.23, 2.24　❶

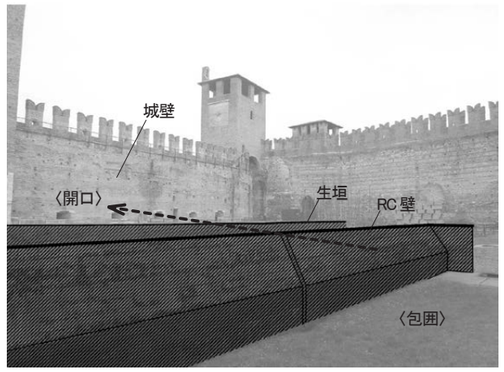


図 2.25, 2.26　❷

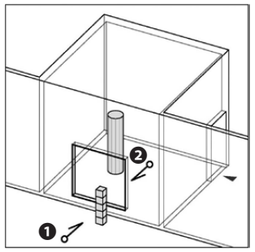


図 2.27

M1b. 迂回フレーミング

フレーミングの「むこう」＝〈開口空間〉が見えているが「直接入ることはできない」と判断される（❶）と、迂回してたどり着いたとき（❷）に同じ場所を見直すことになるため、空間変移が浮かび上がるパターン。移動前の〈開口〉が移動後には〈包囲〉に変移することとともに、観察者自身が居た〈包囲〉が〈開口〉となって現れる。

たとえば「直接入ろうと思えば入れる〈開口〉」や「距離的にはすぐそこであるのに入れない〈開口〉」など、観察者に「入れるか入れないか」という判断が促されると変移が浮かび上がりやすい。

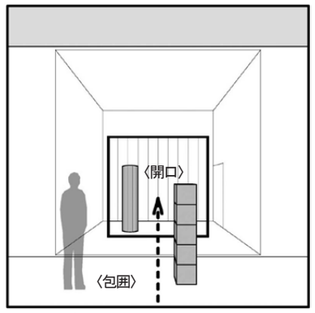
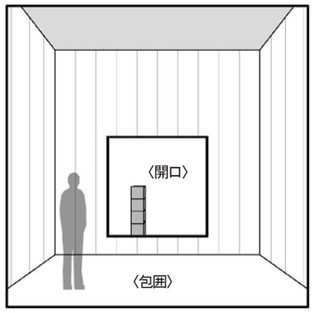
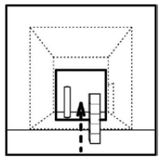


図 2.28 ❶ フレーミングの「むこう」=〈開口〉が見えるが、「直接入ることはできない」と判断できる.



❷ 迂回して辿り着くと、同じ場所を見直すことになる. 先に自身が居た場所が〈開口〉に変移して現れる.



迂回フレーミング
(M1b)

事例１　n. 20 カステルヴェッキオ美術館　カングランデスペース

スカルパ作品の中でも、もっとも大掛かりで有名な「迂回」デザインである。美術館の詳細は第３章で述べるが、❶では、スカルパによって高く掲げられたカングランデ騎馬像が、スカルパによって切除されたエッジなどによるフレーミングの「むこう」＝〈開口〉に見える。しかし、そこへ辿り着くためには建物の中を通過しなければならず、観察者は❷で騎馬像を再び見るとき、そこが〈包囲空間〉に変移していることを経験する。

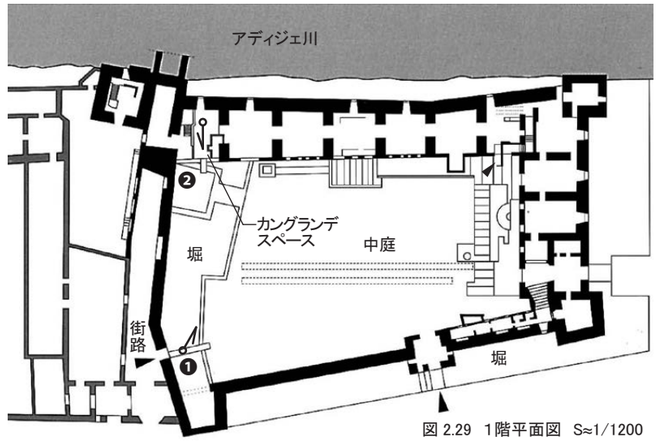


図 2.29　1階平面図　S≈1/1200

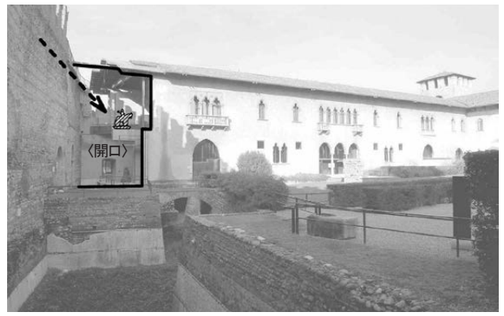


図 2.30, 2.31 ❶

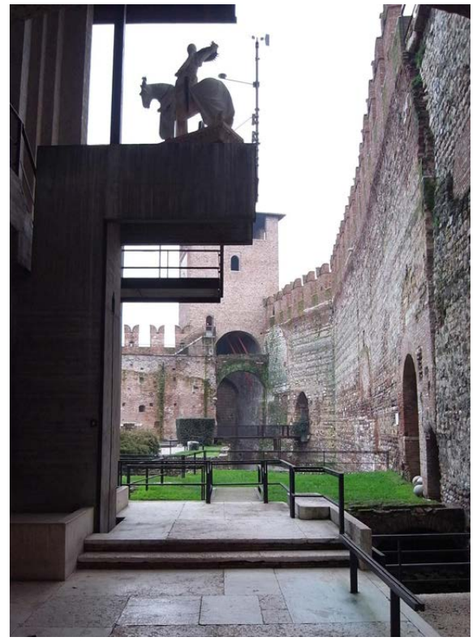


図 2.32 ❷

しかし、まだ観察者は２階レベルにある騎馬像に近づくことはできず、さらに迂回をして城壁の上からもう一度〈開口空間〉として捉えた（❸）後、やっと間近に見ることができる（❹）。

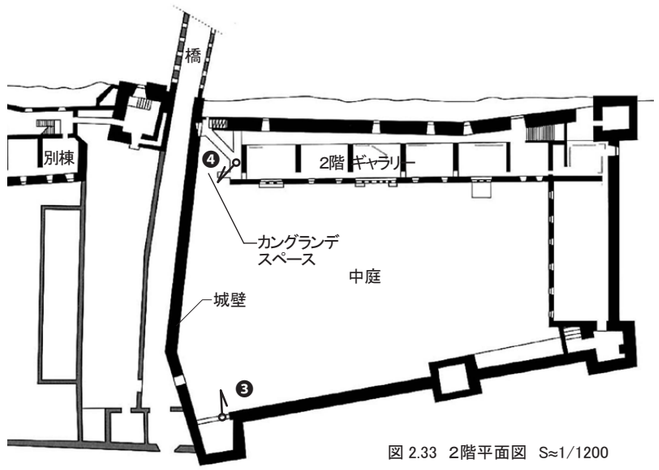


図 2.33　2階平面図　S≈1/1200

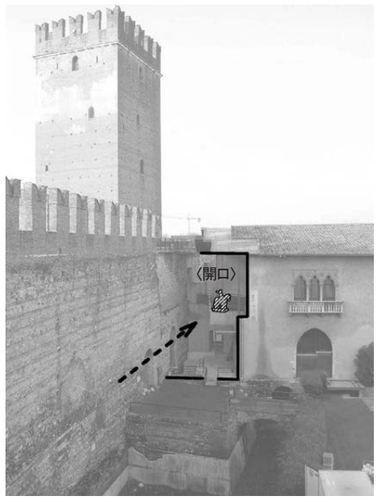
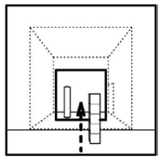


図 2.34, 2.35 ❸

図 2.36 ❹



迂回フレーミング
（M1b）

事例２　n. 14 クエリーニ・スタンパリア財団　アプローチ

ヴェネツィアにおける改修計画。❶の広場から見ると、大きな２連のアーチによるフレーミングがその「むこう」の〈開口空間〉を示しているが、徒歩では直接入ることができないため、迂回することになる。❷の内側から見返すと、先ほど観察者が居た広場が、〈開口〉に変移していることが浮かび上がる。

この例は、運河による迂回を余儀なくされるヴェネツィアが、空間変移デザインの一つの源泉であることを示唆しているだろう。

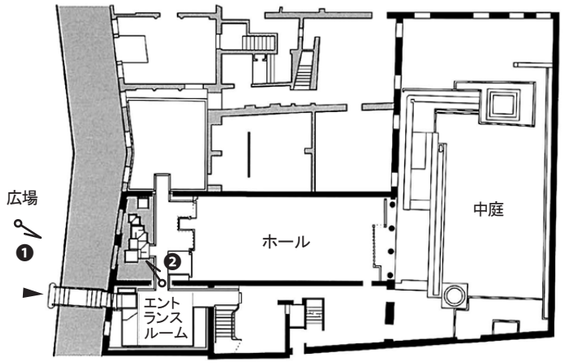


図 2.37 平面図　S≈1/400

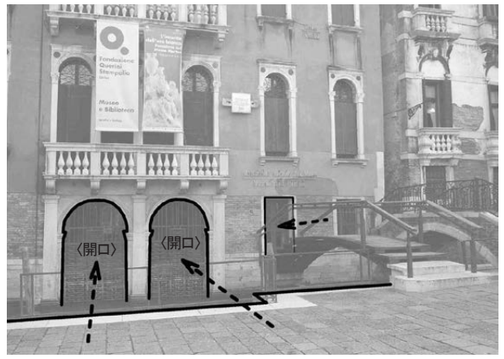
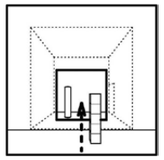


図 2.38, 2.39 ❶

図 2.40, 2.41 ❷



事例３　n. 04 パラッツォ・アバテリス　半屋外展示

戦争によって荒廃したパラッツォを改修した比較的初期の作品。

アプローチの中庭から、順路の途中にある展示物が見え（❶）、順路を進んで中から見返すと（❷）、先ほど観察者自身が居た中庭が〈開口空間〉に変移していることが浮かび上がる。

ロープで挟まれた展示物の共通性が、空間変移を強調する。

図 2.41　1階平面図

図 2.43　❶　アプローチの中庭

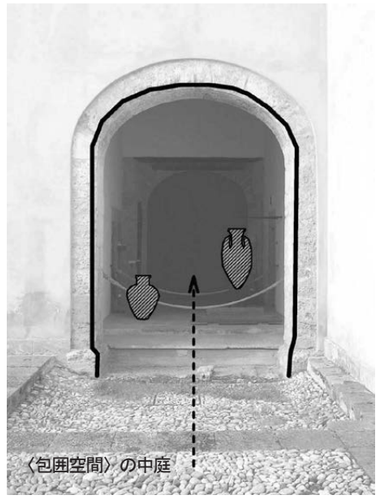


図 2.44, 2.45　❶

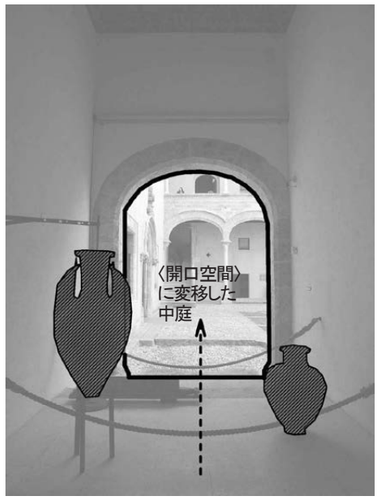
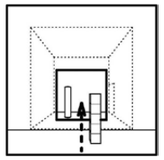


図 2.46, 2.47　❷



迁回フレーミング
(M1b)

事例４　n.24 ブリオン家墓地

ここまでの事例は、既存建物を活かして［迂回フレーミング（M1b)］を実現しているものであったが、最後にスカルパの数少ない新築作品であるブリオン家墓地を取り上げる。この作品は［迂回フレーミング（M1b)］の宝庫と言ってもよいほどである。

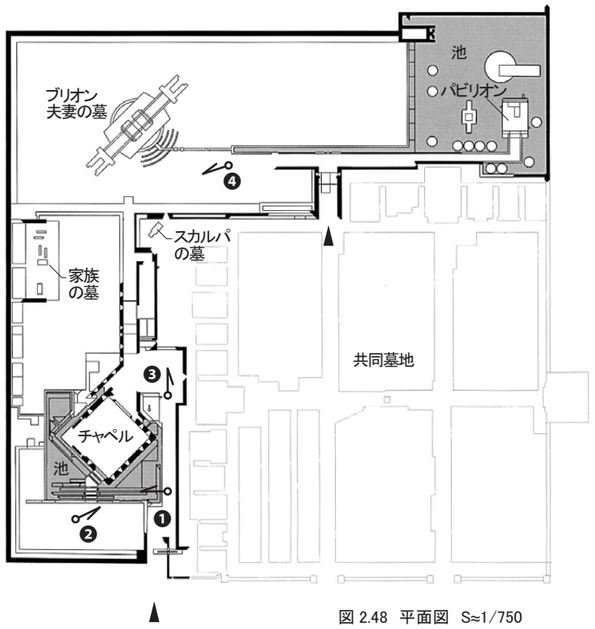


図 2.48　平面図　S≈1/750

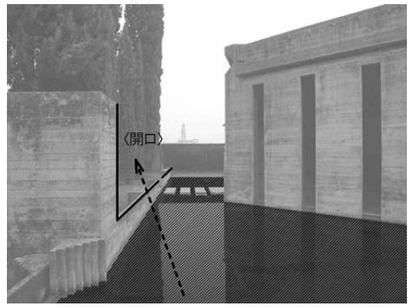


図 2.49, 2.50 ❶

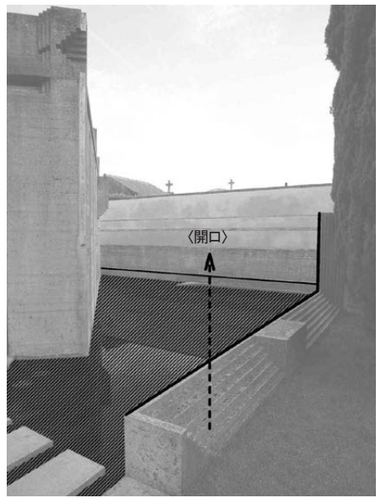


図 2.51, 2.52 ❷

前の［遮蔽フレーミング（M1a)］でも挙げたブリオン家墓地のアプローチであるが、❶の池の「むこう」に行くには迂回しなければならず、辿り着いて見返すと（❷)、❶で自身が居た場所が〈開口空間〉に変移していることが浮かび上がる。

アプローチをさらに進むと、❸のように、手前と奥に２つのフレーミングが重なっているのが見えるが、それらの間は公共墓地と一体化しており（スカルパの墓所がある)、迂回して墓地内（❹）に辿り着く。
（このフレーミングの重なりについては、［直列フレーミング（D2b)］で再度取り上げる）

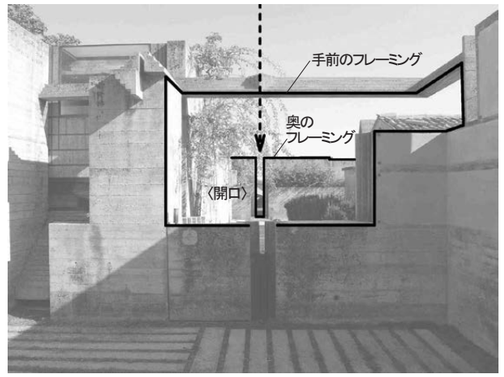


図 2.53, 2.54 ❸ 手前のフレーミングと、奥のフレーミングの間は、迂回される .

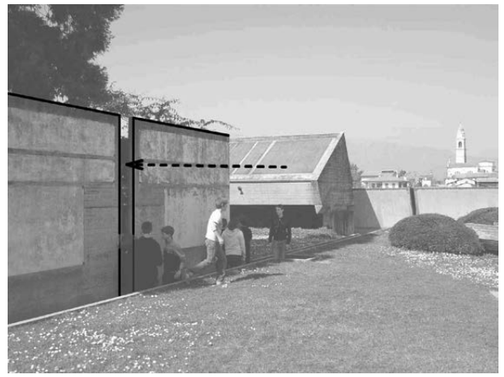


図 2.55, 2.56 ❹ 迂回したところが見える開口

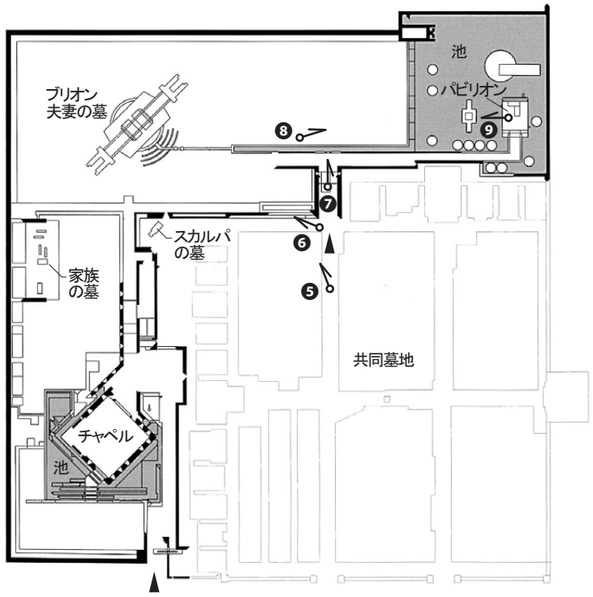


図 2.57　平面図　S≈1/750

図 2.58　❺ 共同墓地側エントランス

ブリオン家墓地のもう一つのアプローチである共同墓地側のエントランスまわりにも、［迂回フレーミング（M1b)］が多数見られる。

❺から❻は、共同墓地側エントランスから中へ入る前であるが、大きく開かれた開口から、既にブリオン夫妻の墓が見えている（すなわち墓地内が〈開口空間〉として示されている)。観察者は中へ入ると、必然的に夫妻の墓を二度以上見ることになる。

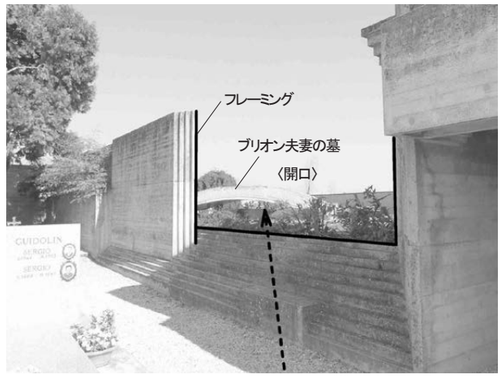


図 2.59, 2.60　❻ 入る前に既に、ブリオン夫妻の墓が見える .

❼の有名な二重円も［迂回フレーミング（M1b)］ということができる。二重円を通して間近に「むこう」は見え、二重円を通過することも簡単にできるからこそ、「通るべきか迂回するべきか」という問いが観察者に生じ、実際に中に入ったとき（❽）の変移（〈開口〉から〈包囲〉への変移）を浮かび上がらせる。

❽で見える池のなかのパビリオン（東屋）へ辿り着くためにも、また迂回が必要である。辿り着いて見返すと（❾)、観察者自身がさっき居た場所が〈開口空間〉に変移して現れる。

図 2.61, 2.62　❼ エントランス側から見た二重円開口 . 入ろうと思えば、簡単に入ることができる .

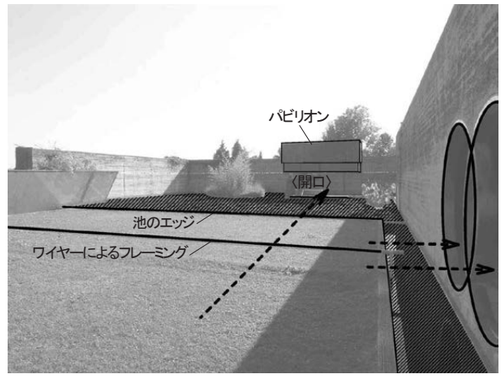


図 2.63, 2.64　❽ 池越しに見えるパビリオン . 芝生に見えるワイヤーは、池のエッジとずれて［直列フレーミング（D2b)］（多重結界）をなしている . ワイヤーによるフレーミングも「入れるか入れないか」という問いを浮かび上がらせやすい .

図 2.65, 2.66　❾ パビリオンから見返す . 壁の仕掛けに目を合わせると、夫妻の墓を中心に、二重円や遠くの教会もフレーミングされている .

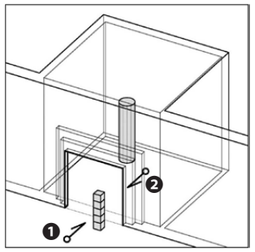


図 2.67

M1c. 表裏非対称フレーミング

三次元的に「同じ（単一）」とみなすことのできるフレーミングの表と裏で非対称性（差異）が捉えられたとき、フレーミングの変化に連動して、フレーミングされている景色の変化、すなわち空間が変移したこと（〈包囲〉と〈開口〉の入れ替わり）が浮かび上がるパターン。

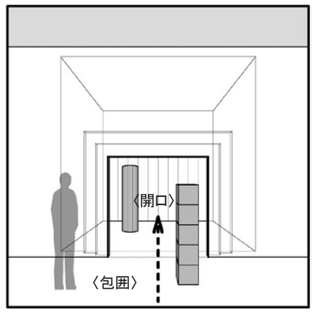
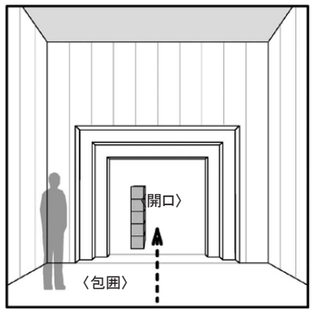
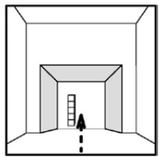


図 2.68
❶ フレーミングの「むこう」が見える .



❷ 振り返って同じフレーミングの非対称性が捉えられると、フレーミングされている「むこう」の変移も浮かび上がる .



表裏非対称
フレーミング（M1c）

事例１　n. 20 カステルヴェッキオ美術館　別棟展示室

既存の壁を利用した［表裏非対称フレーミング（M1c）］。❶と❷は、同じ物としてのフレーミングを両側から見ており、非対称性が変移（観察者の移動したこと）を浮かび上がらせる効果がわかると思われる。

この既存を利用した例だけでは、これが「デザイン」であるか納得しがたいと思われるが、次の事例から［非対称］が明確なデザインであることがわかる。

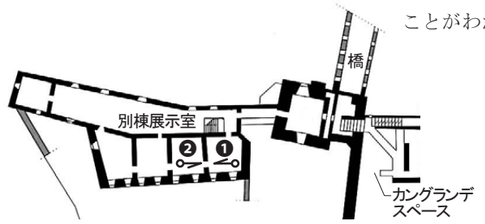


図 2.69　別棟上階平面図　S≈1/1200

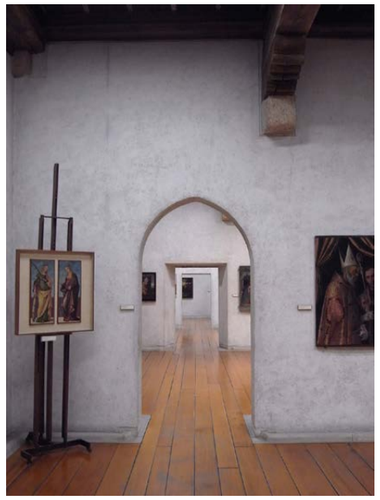
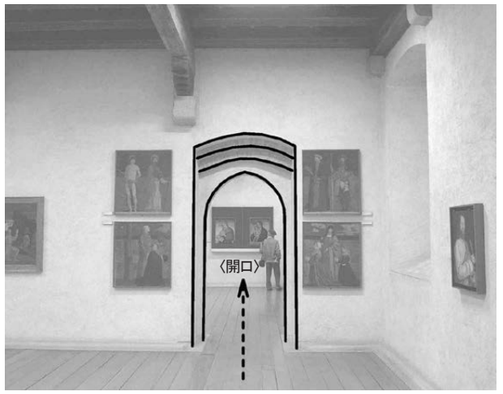
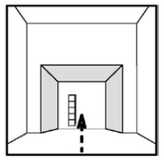


図 2.70, 2.71 ❶

図 2.72, 2.73 ❷





表裏非対称
フレーミング（M1c）

事例２　n. 24 ブリオン家墓地　エントランスわきの開口

再び、ブリオン家墓地の共同墓地側エントランス付近を見る。❶でブリオン夫妻の墓が見える大開口を、❷で中から振り返ると、同じ段々状のモチーフがありながらも非対称性が大きく（床レベルが異なる）、「さっき自分が居た場所が「むこう」に見えている」という空間変移を浮かび上がらせると考える。

なお、すべての変移パターンに共通であるが、このような差異（非対称性など）には意識的に気づく必要は必ずしもない。むしろ、身体的に捉えられる差異（違和感）から、観察者がいつの間にか変移を発見することがデザインされていると思われる。

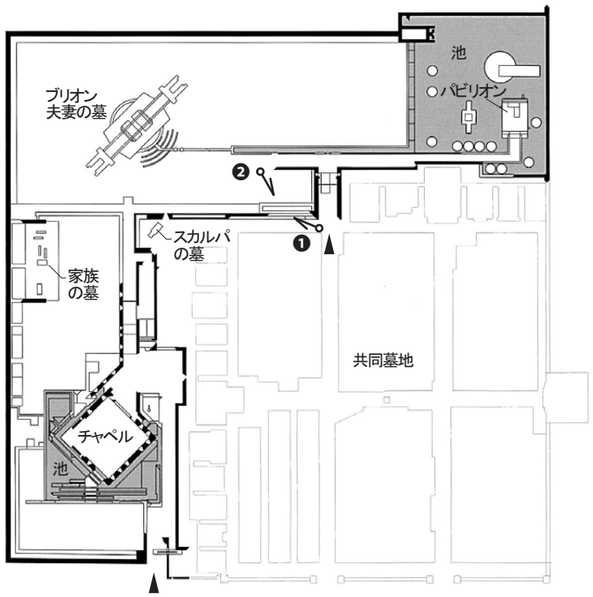


図 2.74　平面図　S≈1/750

図 2.75, 2.76 ❶

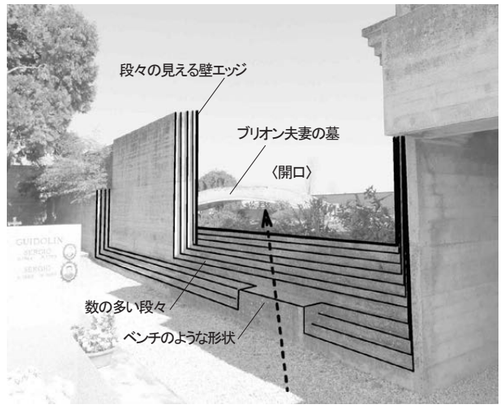
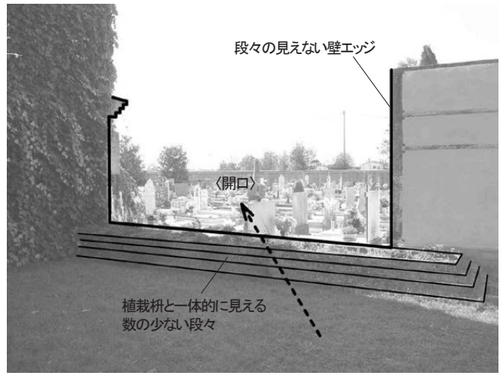
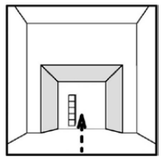


図 2.77, 2.78 ❷





表裏非対称
フレーミング（M1c）

事例３　n. 20 ガッロ邸兼事務所　住居階の間仕切り

既存建物の最上階の改修であるガッロ邸は、絵画コレクションを展示する目的で設けられた天井の高いホールがある。ホールのまわりは扉のない開口部で小部屋につながっているが、その一つに注目する。

ホールからの視点である❶で、開口部にカウンターが挟まったところがある（カウンターの下にはラジエーターがある）。これをホール側から見ると（❶）黒いスチール材で壁のエッジが強調されているに対し、反対側に回ると（❷，❸）角が丸められており、非対称となっている。この非対称性は、両側で共通に捉えられるカウンターの同一性によって差異（変移）が浮かび上がりやすくなっている。

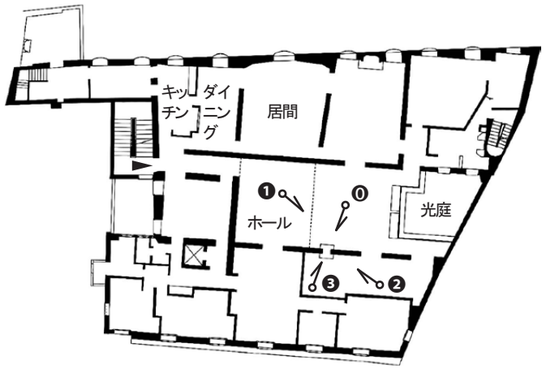


図 2.79　住居階平面図 *1　S≈1/500

図 2.80 ❶

図 2.81, 2.82 ❶

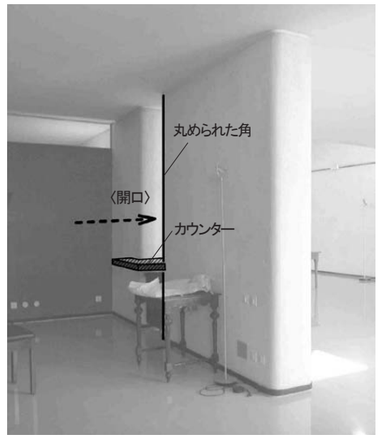
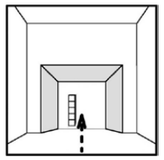


図 2.83, 2.84 ❷

図 2.85 ❸ 丸められた角（ソフトエッジ）は、フレーミングを「むこう」に寄せて、さらに別のフレーミングと結びつく効果も示している（後にみる［直列フレーミング（D2b）］をなしている）。



表裏非対称
フレーミング（M1c）

事例４　n.07 カ・フォスカリ大学大教室改修

既存の大教室に木造で付加された前室がある。（木材はここにあった階段座席の廃材が用いられた。現在のものは復元）

❶の前室から見ると、「むこう」の大教室は支柱によってフレーミングされていると捉えられる（白い開閉扉がその効果を高めている）が、❷の大教室から見返すと、サッシの均等配置がよく見える（❷-a）上、前室全体が天井の高い大教室にある「オブジェクト」と捉えられ（❷-b）、非対称性が大きい。

これは、単に柱とサッシを分離した納まりとも考えられるが、特に前室からみたとき、柱とサッシは同じ「細い木材の集積」であるために分離して捉えにくいことが非対称性を強調していると言える。詳細に見ると、支柱はサッシの縦材ではなく横材に取り付いているなど（❶雲形部参照）、柱とサッシが「一体とも分離とも捉えられる」ように調整されていることがわかる。

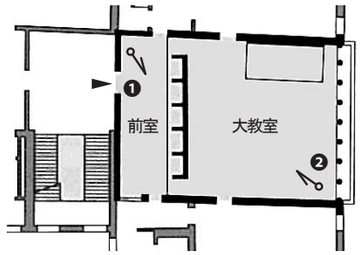


図 2.86　平面図

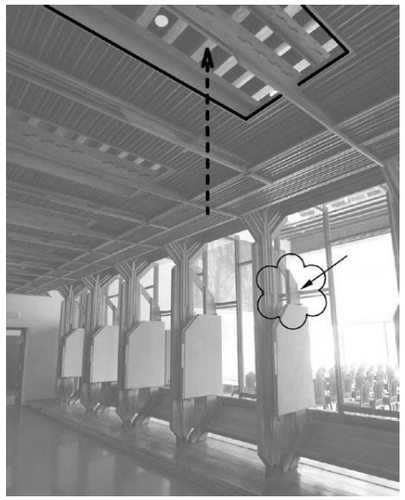


図 2.87, 2.88　❶ 細い木材の集積でつくられた前室は、支柱とサッシが（天井も）一体とも分離とも捉えられる .

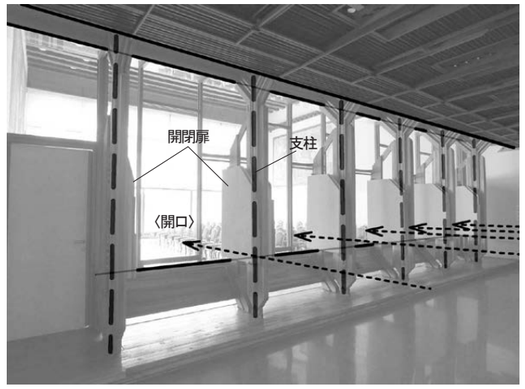


図 2.89, 2.90　❶ 前室側 . 白い開閉扉が支柱によるフレーミングを強調している .

図 2.91　❷ 大教室側

図 2.92　❷-a サッシによるフレーミングに切り替わる .

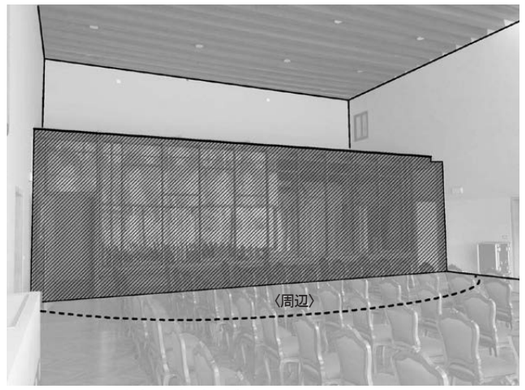


図 2.93　❷-b 前室自体がオブジェクトとして〈周辺〉を示す .

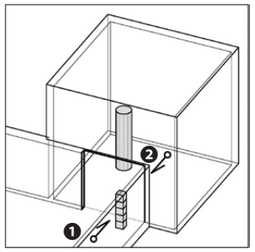


図 2.94

M1c-i. 交差面フレーミング（表裏非対称フレーミング内）

［表裏非対称フレーミング（M1c）］には、エッジ形状を操作する他、いくつかの方法が考えられる。（後に見る［立体フレーミング（M2）］や［直列フレーミング（D2b）］もこれになりやすい）

ここでは［表裏非対称フレーミング（M1c）］の一種として［交差面フレーミング（M1c-i）］を指摘する。これは、たとえば洞穴の入口を内と外から見たときのように、フレーミングを構成するエッジが物理的に同じであるにもかかわらず、それを示す面の向きが内外で交差するように変わるパターンである。たとえば､モデル図の❶で〈開口〉を示すフレーミングは直交する２枚の壁面と天井面のエッジ（矢印）であるのに対し、❷では１枚の壁面のエッジに切り替わっており、非対称性が捉えられる。

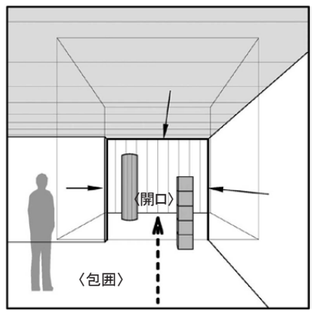
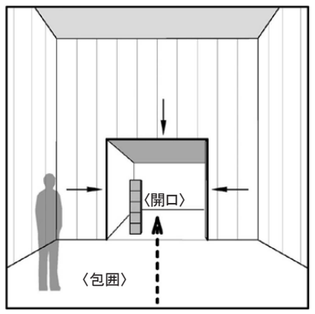
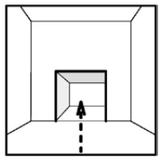


図 2.95 ❶ 直交する3枚の面のエッジによるフレーミンング



❷ 1 枚の面のエッジによるフレーミング

図 2.96 ガッロ邸兼事務所 住居階平面図 S≈1/500

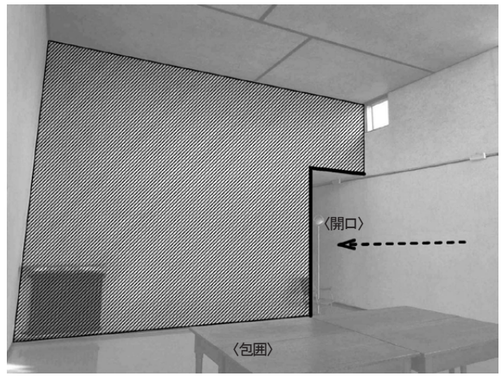


事例１ n. 20 ガッロ邸兼事務所 住居階ホールまわり

❶はガッロ邸の廊下からホールを見たとき、ホールは天井と壁（角が丸くなっている）の複合したエッジによってフレーミングされている。❷でホールに入って見返すと、フレーミングは１枚の壁面のエッジであることが強調されており、非対称性が捉えられる。「同じ物」の異なる現れが強調されている。

図 2.97, 2.98 ❶ 天井と壁のエッジによるフレーミング

図 2.99, 2.100 ❷ 一枚の壁のエッジによるフレーミング



ガッロ邸のホールは天井の一部が高くなっているが、この天井の段差も［交差面フレーミング（Mlc-i)］と考えることができる。

❸では「下がり壁のエッジ」と捉えられるフレーミングラインが、❹では「天井面のエッジ」に切り替わり、移動によって〈開口〉＝「むこう」が入れ替わったことを浮かび上がらせる効果があると考える。
（「外部」をフレーミングしているハイサイドライトの並置も、この非対称性を強調している）

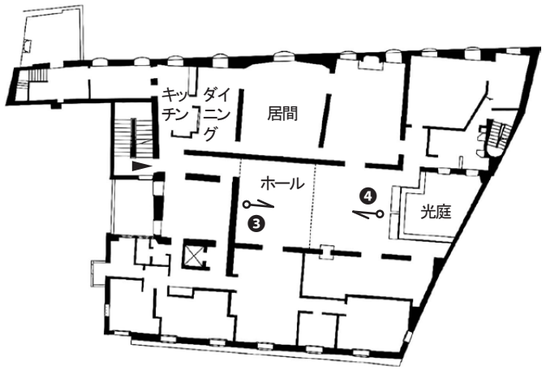


図 2.101　住居階平面図　S≈1/500

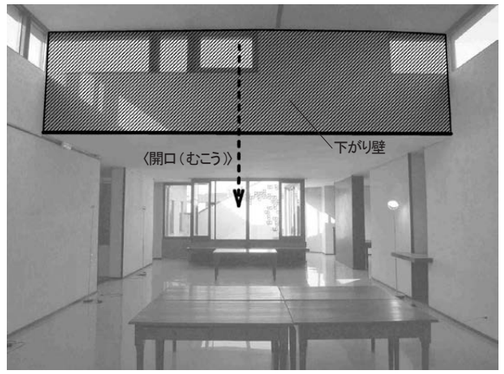


図 2.102, 2.103　❸ 下がり壁のエッジによるフレーミング

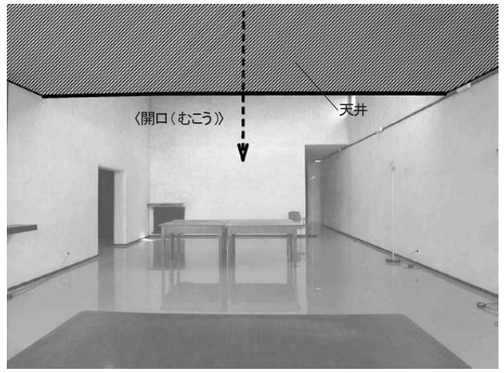
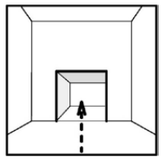


図 2.104, 2.105　❹ 天井面のエッジによるフレーミング（下がり壁が見えない）



交差面フレーミング
(M1c-i)

事例２　n.14 クエリーニ・スタンパリア財団　中庭への出入口

先のガッロ邸の事例で、天井の段差が［交差面フレーミング（M1c-i）］と指摘できると述べたが、同じことは床の段差でもいえる。

❶でホールから中庭を見たとき、中庭を「むこう」と捉えるフレーミングラインとして、立上がり壁の上端を指摘できる。（それとは別に天井のエッジによるフレーミングもある）

❷の中庭から振り返ると、❶と同じラインは見えるが、立上がりの壁面が見えなくなるため、エッジは床面（地面）のそれに切り替わる。

この❶と❷の非対称性が、❶で予期される中庭と、❷で経験される中庭のズレ（違和感）を観察者に捉えさせ、連鎖的に移動による変移を浮かび上がらせると考える。

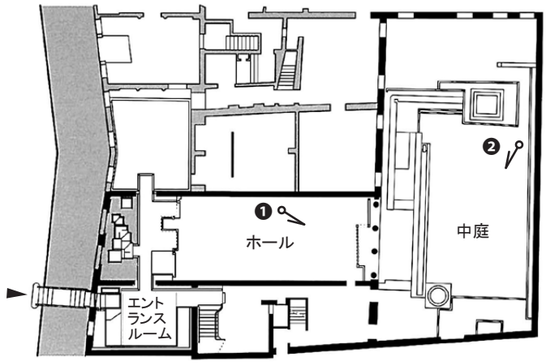


図 2.106　平面図　S≈1/400

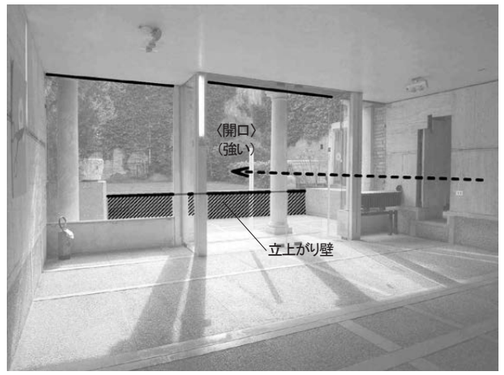


図 2.107, 2.108　❶ 立上がり壁の上端エッジによるフレーミング .

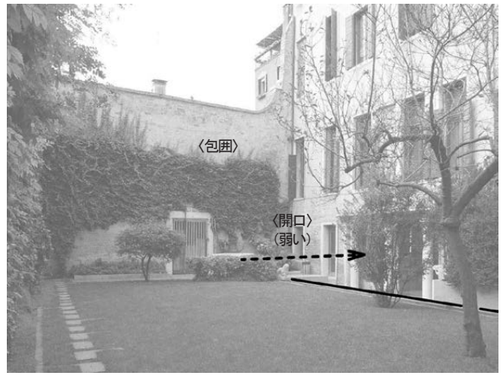
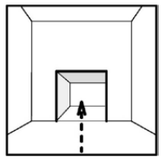


図 2.109, 2.110　❷ 床のエッジに切り替わると「むこう」を示す効果が弱くなる . 建物壁面による〈包囲〉が強く現れることも非対称性を強める .



交差面フレーミング
(M1c–i)

事例３　n. 24 ブリオン家墓地　地面のレベル差

前のクエリーニ・スタンパリア財団と同様に、床の段差による非対称性の例を、ブリオン家墓地に見る。

ブリオン家墓地は、共同墓地の二辺に沿うように全体としてＬ字状の平面配置をしている。❶と❷は、このＬ字の中央付近を、それぞれの袖から見たところで、共通に「夫妻の墓」「家族の墓」「壁のエッジ（折れ点）」「外周壁（位置は異なる）」が見えている。しかし、この２つの景色には、単に「同じ場所を反対側から見ている」という以上の違和感が感じられるのだが、その要因として床の段差による非対称性を指摘したい。

❶からはRCの立上がり壁のエッジがフレーミングラインとして「むこう」を示すのに対し、❷からは立上がり壁が見えないため、エッジはほとんど捉えられず、いわば「むこう」が消えてしまう。

❶からは、芝生と外周壁の間に「入れる溝」が見えるのに対し、❷ではそれも見えなくなる（隙間自体はあるが人は入れない）ことも、この非対称性を強調している。

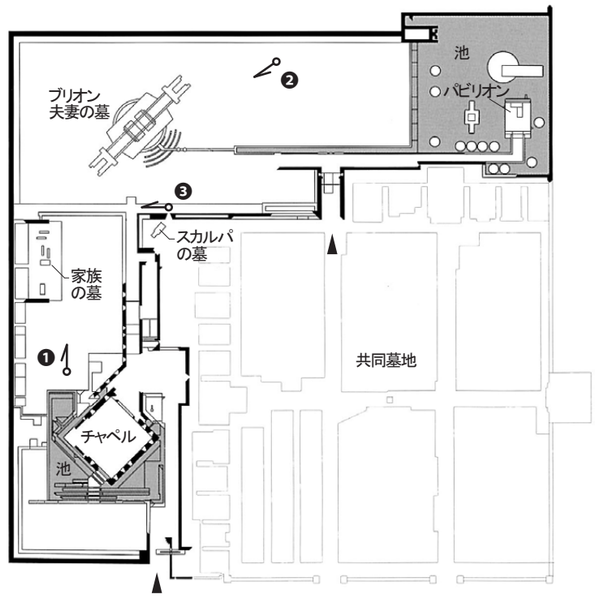


図 2.111　平面図　S≈1/750

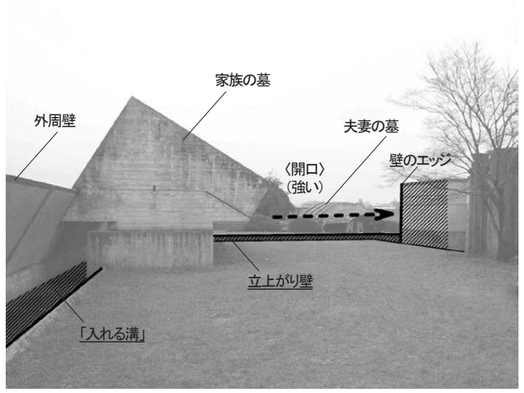


図 2.112, 2.113　❶ 立上がり壁と「入れる溝」が見える .

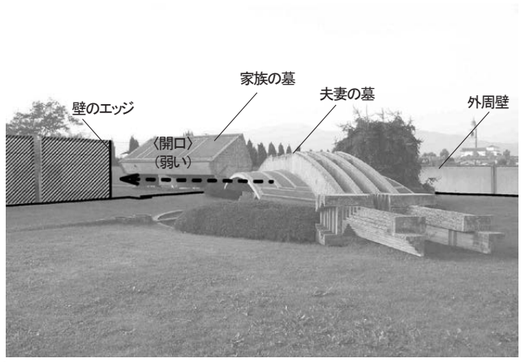


図 2.114, 2.115　❷ 上で見えていた立上がり壁と「入れる溝」は見えない .

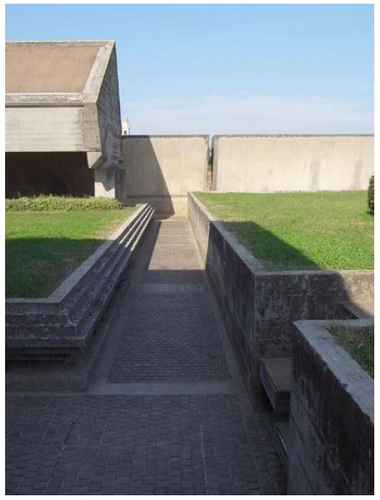


図 2.116　❸ 床の段差部 .

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）

フレーミングが三次元に広がる［立体フレーミング（M2）］は、「むこう」へ近づくにつれて遠景では捉えにくかったフレーミングの立体性が見えはじめ、フレーミングの内側から〈包囲空間〉が現れるような変移を捉えることができる。以下、スカルパ作品から抽出できる４つのパターンを指摘する。

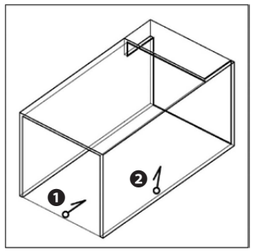


図 2.117

M2a. 多面フレーミング

一般的な面内の開口と異なり、複数面の壁や天井にフレーミングを連続させるパターン。

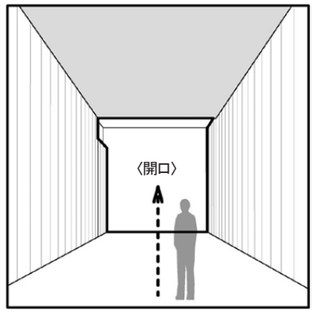


図 2.118 ❶

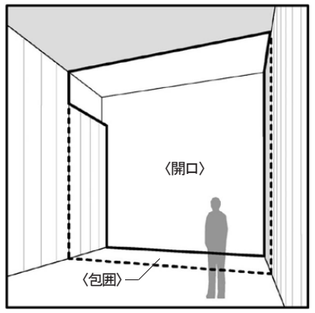
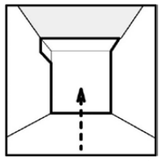


図 2.119 ❷


多面フレーミング
（M2a）

事例１　n. 14 クエリーニ・スタンパリア財団　中庭仕切り壁の開口

クエリーニ・スタンパリア財団の中庭は、スカルパによって設計された壁によって二つに分けられている。この壁の中央付近には２つの開口部があるが、これらは２列のズレた壁面を利用した［多面フレーミング（M2a）］となっている。　遠景の❶からは、水平に繋がるタイルの効果もあって、その立体性は捉えにくいが、❷のように近づいていくと壁の立体性とともに見えなかった〈包囲〉が浮かび上がってくる。

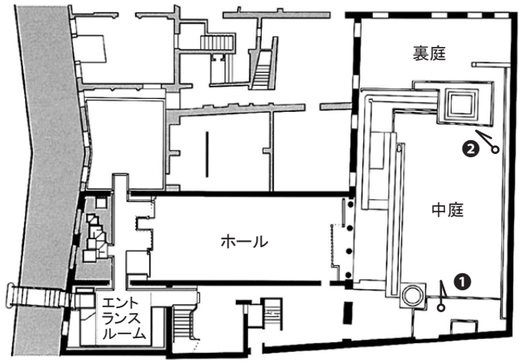
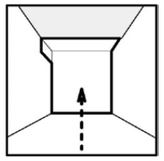


図 2.120　平面図　S≈1/400

図 2.121, 2.122 ❶

図 2.123, 2.124 ❷



多面フレーミング
(M2a)

事例２　n.09 カノーヴァ美術館　高窓

カノーヴァ美術館には多くの［立体フレーミング (M2)］が見られる。第３章でもその効果を取り上げるが、ここではわかりやすい例を挙げる。

天井の段差部に設けられた開口部は、壁面と天井にまたがった［多面フレーミング (M2a)］となっている。

室内で、それほど遠景から見られるわけではないため、❶の視点からでも立体であることはわかるが、わかっていても、❷のように近づいていくと、厚み部分の〈包囲〉が浮かび上がる。

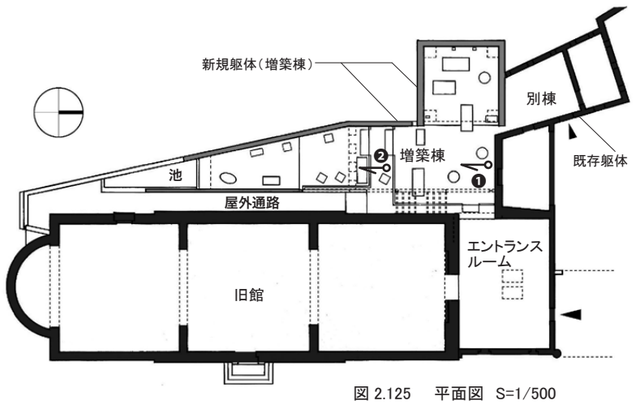


図 2.125　平面図　S=1/500

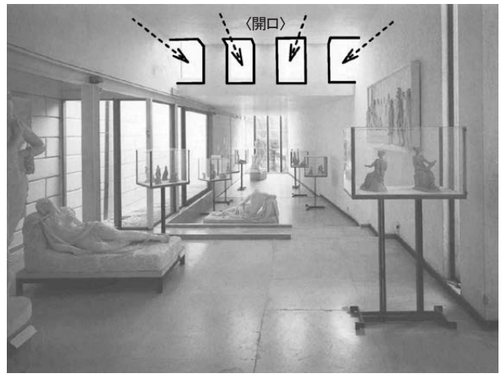


図 2.126, 2.127 ❶

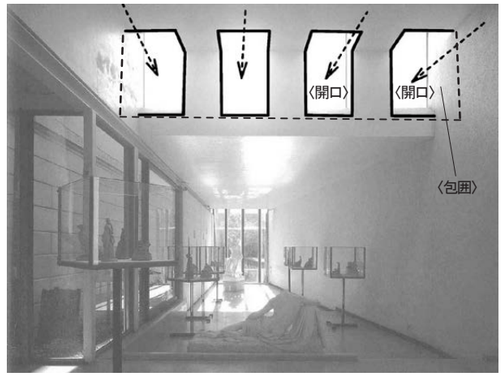
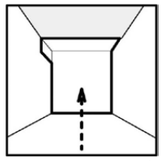


図 2.128, 2.129 ❷



事例３　n.24 ブリオン家墓地　パビリオンへの通路

ブリオン家墓地で、共同墓地側からパビリオンへ向かう廊下の端部に［多面フレーミング（M2b）］が指摘できる。

❶のように遠景では、廊下の端部の形状はよく見えないため、フレーミングは簡略化されて〈開口〉＝「むこう」が捉えられる。

徐々に近づいてくと、その立体性が見え、フレーミングの内側に〈包囲空間〉が捉えられる（❷）。

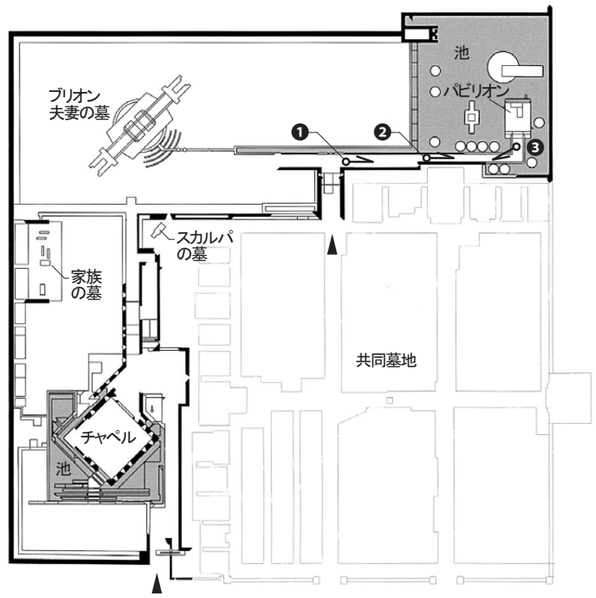


図 2.130　平面図　S≈1/750

図 2.131, 2.132　❶ フレーミングの立体性は見えないが「むこう」＝〈開口空間〉は捉えられる .

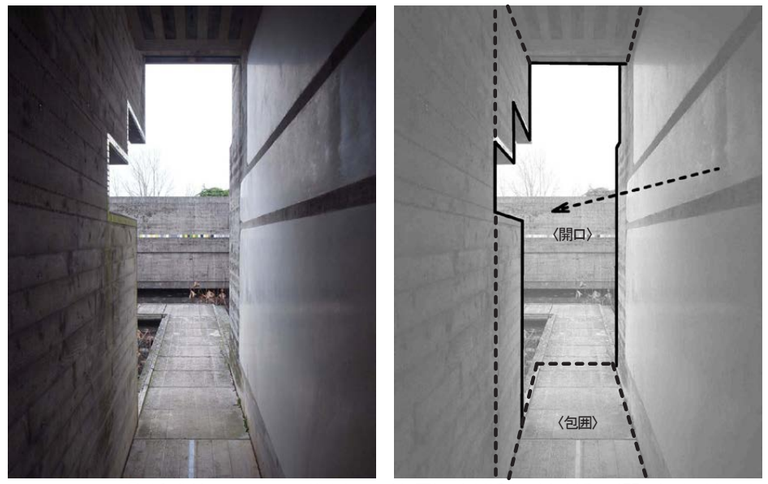


図 2.133, 2.134　❷ 近づくと、フレーミング自体の〈包囲〉性が浮かび上がる .〈開口〉も引き続き捉えられている .

図 2.134　❸

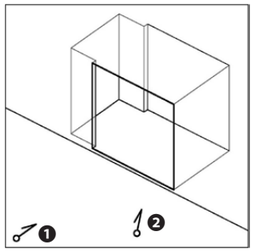


図 2.136

M2b. ニッチフレーミング

伝統的な組積造の壁に開口を設けると生じるニッチのように、厚みのあるフレーミングがその「むこう＝〈開口〉」を示しながら、フレーミングの内側に別の〈包囲空間〉が浮かび上がるパターン。「こちら」と「むこう」の挟間に「もう一つの空間」が浮かび上がると言うこともできる。一般に、フレーミングの立体性が捉えにくい遠景から近づいてきたときに変移が起こりやすい。

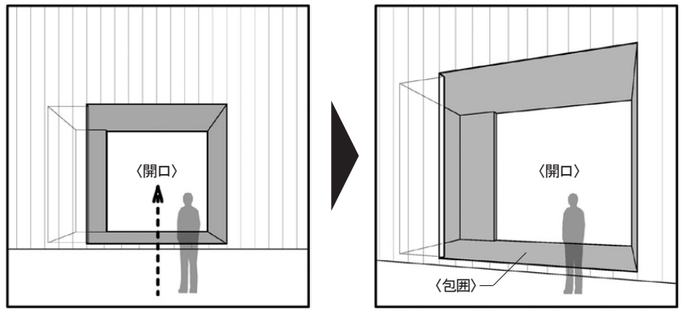


図 2.137 ❶ ❷

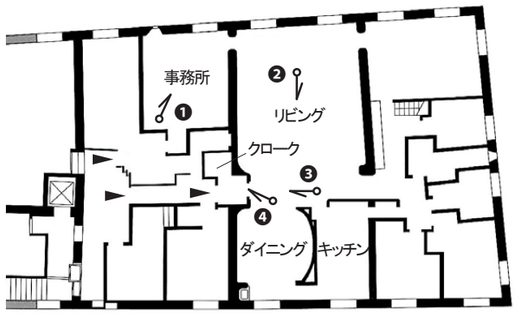
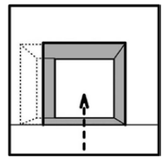


図 2.138 スカットゥリン邸兼事務所 平面図 S≈1/300



事例１ n.16 スカットゥリン邸兼事務所 事務所エリアとリビングの境界

ヴェネツィアの既存建物の改修であるスカットゥリン邸は、同じフロアに事務所と住宅が並んでいる。

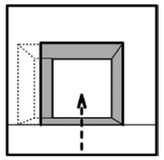
❸は住宅エリアから事務所エリア方向を見たところであるが、両エリアの中間部分に白い壁が膨らんだ「ニッチ」のような空間がある（機能的な理由によるとは思われないが脇にはクロークがある）。❸のように住宅側の天井まである扉を開け放つと、その「むこう」には「ニッチ」部分よりもむしろ事務所エリア側が捉えられる（色のコントラストの他、後に示す［複合フレーミング（M2c）］や［ソフトエッジフレーミング（M2d）］の効果）が、❹のように近づいていくと、「ニッチ」部分の〈包囲空間〉が浮かび上がる。

図 2.139 ❶ 事務所 エリア

図 2.140 ❷ リビング エリア

図 2.141, 2.142 ❸

図 2.143 ❹



ニッチフレーミング
（M2b）

事例２　n. 19 バルボニ邸　飾り棚

バルボニ邸の玄関のすぐ脇にある飾り棚（❷）。もし上部の貫通部を見なければ、それは「こちら（廊下）に付属する棚」と捉えられ〈包囲空間〉の一部と捉えられる。一方、黒いスチール材で強調された貫通部は、フレーミングとしてはっきりと「むこう」＝〈開口空間〉を示す。それらが強引に一体化された棚は、観察者の視線の動きに伴ってときに「こちら」を、ときに「むこう」を示しながら、「一つのもの」としてはそのいずれでもない「挟間」を浮かび上がらせる。

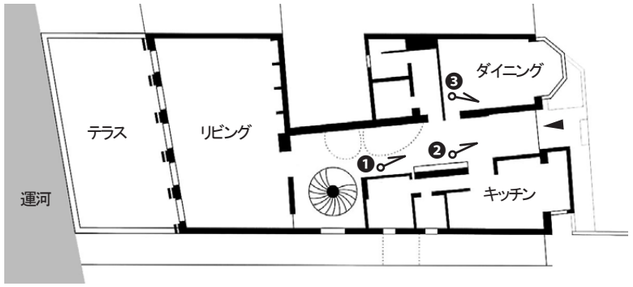


図 2.144　1 階平面図

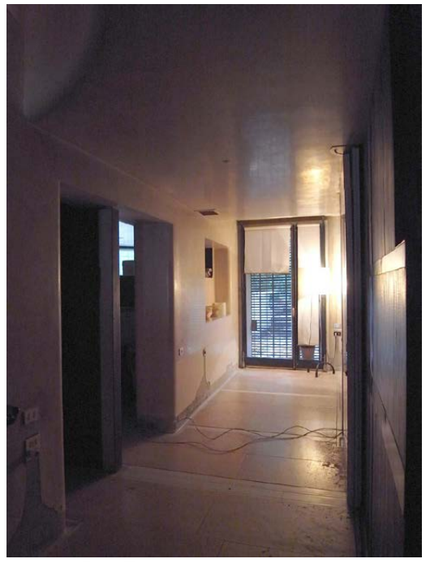


図 2.145　❶ 遠景

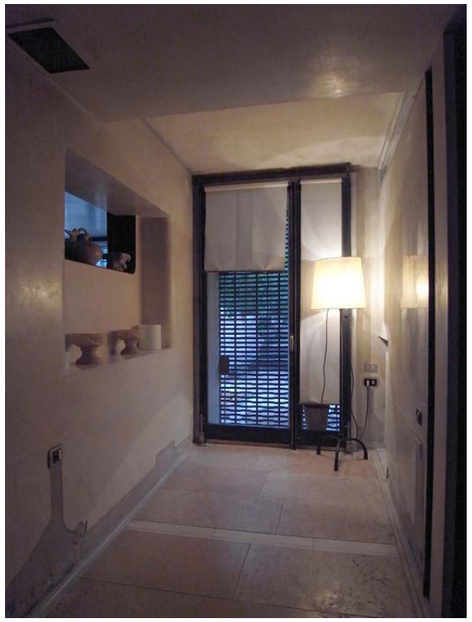


図 2.146, 2.147　❷ 玄関わきの飾り棚．上段貫通部の黒いスチール材と対照的に、下段は角が丸められて壁と連続的である。

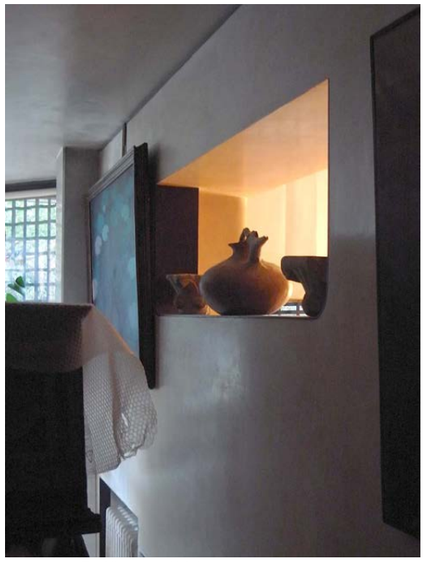
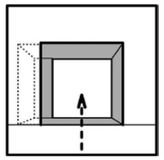


図 2.148　❸ ダイニング側



ニッチフレーミング
(M2b)

事例３　n. 15 ガヴィーナ・ショールーム　ファサード

既存の建物の改修であるが、ファサードに付けられたコンクリートの薄板に３つの開口部がある。左右の円をモチーフとした開口部は、精巧なディテールによって枠のないガラスを壁面と同面にはめ込んでいる（❷ -c）ため、「むこう（室内）」＝〈開口空間〉が壁面に貼り付いたように、すぐそこに捉えられる（❶ -a、❶ -c、❷ -a）。　一方、それらに挟まれた中央の開口部も、すぐそこに「むこう（室内）」があると思って（❶ -b）近づいていくと、「むこう（室内）」と「こちら（街路）」の「挟間」に別の空間があることが浮かび上がる（❷ -b）。

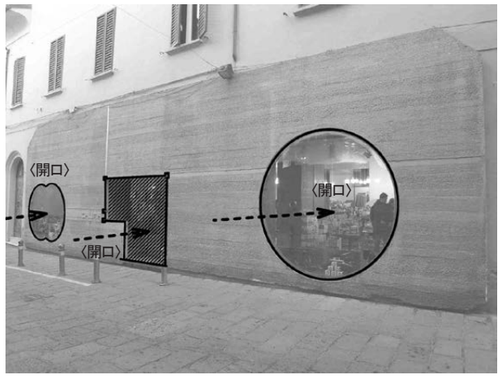


図 2.149, 2.150

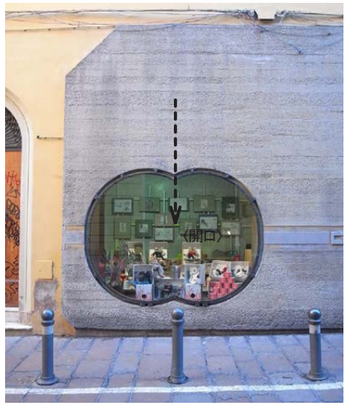


図 2.151 ❶ -a

図 2.152 ❶ -b

図 2.153 ❶ -c

図 2.154 ❷ -a

図 2.155 ❷ -b

図 2.157 ❷ -c

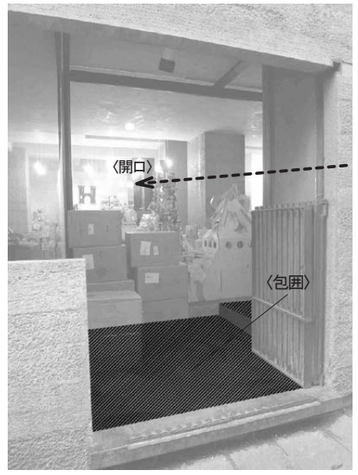
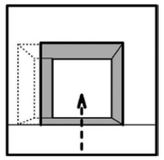


図 2.156



事例４　n. 24 ブリオン家墓地　チャペルの壁

チャペルに入ると（❶）、周囲の壁にいくつも窓があり、その「むこう」に外が見えることは何の疑いもなく認識されるが、よく見ると（❷）、壁に厚みがあるため、窓に外の景色は半分ほどしか見えず、残りの半分には壁の厚み部分が見えている。もちろん壁が厚くても移動すれば次々に外が見えるため、そのようなことは通常意識されないが、ここでは壁の内側が段々に削られて膨らんでいるため、「外」と「中」の「挟間」が浮かび上がりやすい。

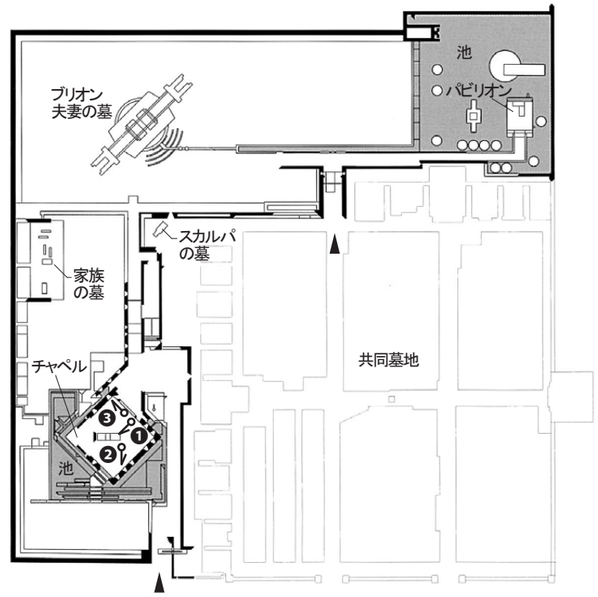


図 2.158　平面図　S≈1/750

図 2.159　❶ チャペルに入ると周囲の壁にいくつもの窓が見える .

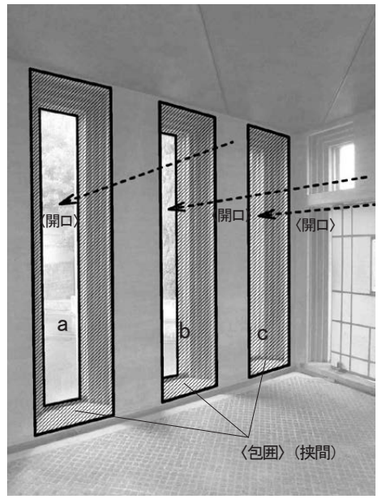
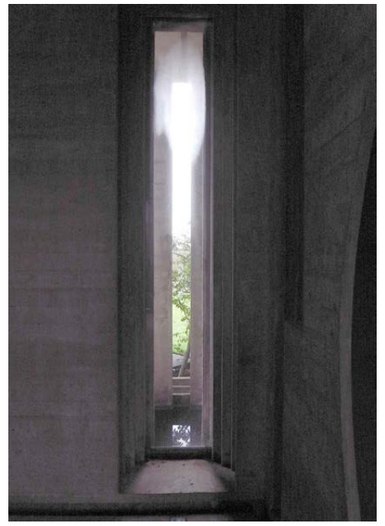


図 2.160, 2.161　❷ a と b の窓からは外が見えるが、c の窓には壁の内側が見えている . 移動すれば変わる .

さらに、❸の窓のところでは、このような厚い壁が二重になっており、窓からは外の景色も見えるものの、ほとんどは「外」と「中」の「挟間」が見えている。
二重の壁の間には水が入り込んでおり、そこにも〈包囲空間〉（水が動きうる範囲）があることを浮かび上がらせる。



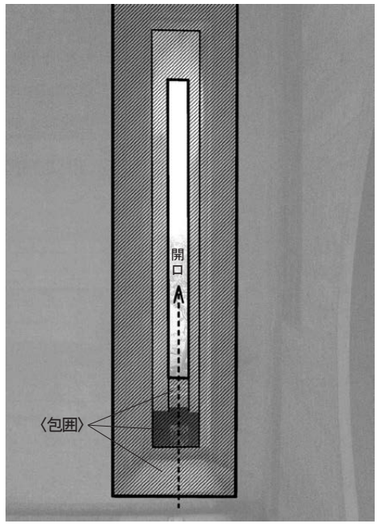


図 2.162, 2.163　❸

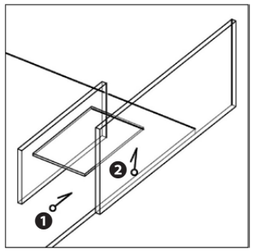


図 2.164

M2c. 複合フレーミング

三次元的に分離しているエッジが複合することによって捉えられるフレーミング。遠景で〈開口空間〉を捉えても（❶）、近づいていくとフレーミングが分解してしまうため（❷）、〈開口空間〉は入る前に消えて、同じ物（床・壁・天井面）が示す〈包囲空間〉などに変移する。「エッジの複合」自体が意識されにくいため、経験的には「いつの間にか何かが変わった」というような違和感が身体的に捉えられると思われる。

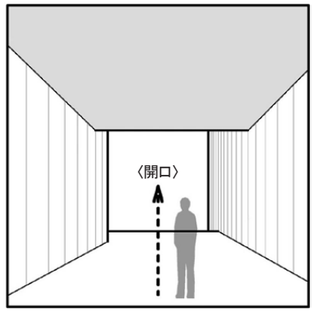


図 2.165 ❶

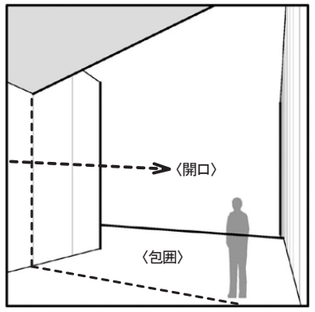


図 2.166 ❷

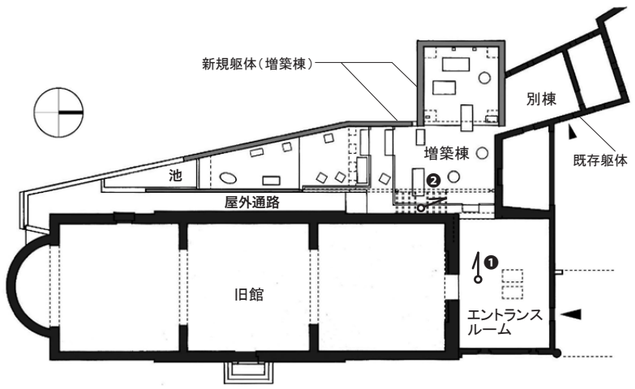
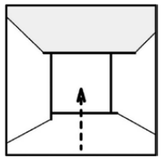


図 2.167 カノーヴァ美術館（事例1） 平面図 S=1/500



事例１ n. 09 カノーヴァ美術館 エントランスルーム

カノーヴァ美術館石膏像ギャラリーのエントランスルームから増築棟を見たとき、石膏像群がある「むこう」＝〈開口空間〉を示すフレーミングは極めて複雑なデザインとなっている。その詳細は第３章で示すが、その一部として下図のような［複合フレーミング（M2c）］を指摘することができる。❶で右手に見える石膏像は、平面的に垂れ壁を支える鉄骨柱と手前の床立上がりの中間にあるため、それらを完全に結びつけて閉じたフレーミングを形成するが、これは観察者が増築棟へ入ると消えてしまう（❷）。

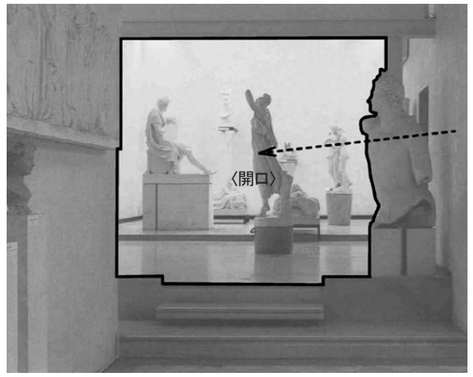


図 2.168, 2.169 ❶ 壁のエッジ、床立上がりのエッジ、鉄骨柱梁、石膏像のエッジを複合したフレーミング .

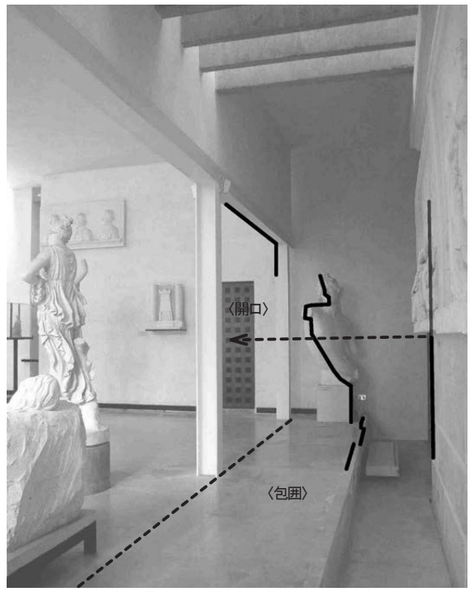
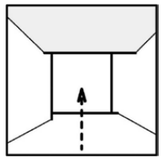


図 2.170, 2.171 ❷ 上で見たフレーミングは増築棟に入ると消える .（右の実線は❶のフレーミングラインのおよその位置）



事例２　n.16 スカットゥリン邸兼事務所　事務所エリアとリビングの境界

さきほど［ニッチフレーミング（M2b）］で見たのと同じ構図である。

❶の視点では、リビング側壁の縦のエッジラインと、床の段差のエッジ、そして上部では奥の素材切り替えライン、つまり白いエッジを結合したフレーミングが捉えられると考えられる。（デザイン的には、縦のエッジが天井まで伸びてリビング側に上部のフレーミングがないことと、床に段差があることが大きい）

この前後のエッジを複合したフレーミングは、近づくと❷のように崩れて、別の空間表象に変移する。

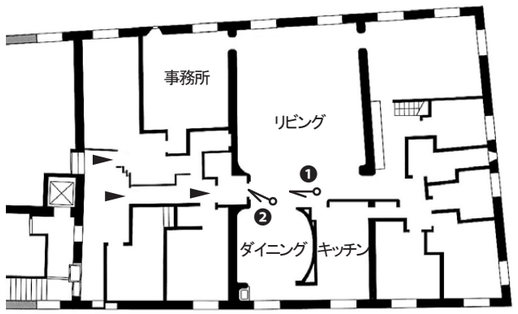
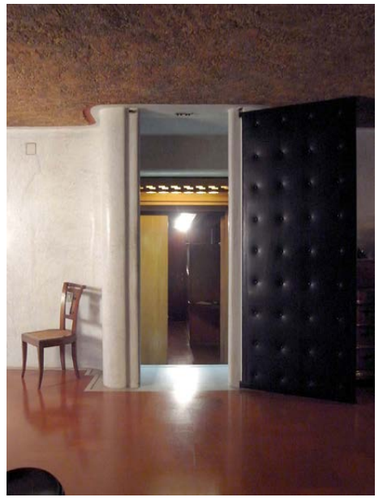


図 2.172　平面図　S≈1/300



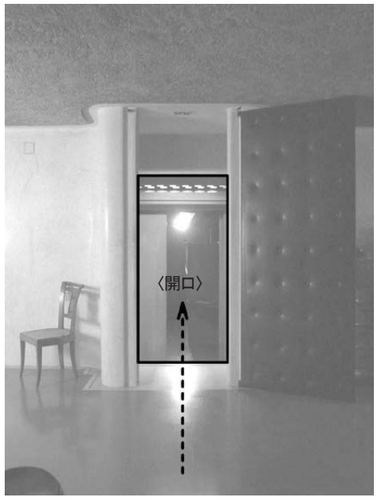
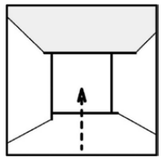


図 2.173, 2.174　❶ 白いエッジを複合したフレーミングが、事務所エリア側を〈開口空間〉として示す .

図 2.175, 2.176　❷ 複合フレーミングは崩れて、白い面による〈包囲空間〉＝「なか」に変移する .



複合フレーミング
(M2c)

事例３　n.29 オットレンギ邸 「小窓」

晩年の独立住宅であるオットレンギ邸は、林立する太い円柱が印象的であるが、その隙間から外を見ようとすると、❶のように柱のエッジと梁や窓枠を複合したフレーミングが捉えられる。外から見るとガラス開口部は連続的に広がっており（❷）、［表裏非対称フレーミング（M1c）］とも言える。

この［複合フレーミング（M2c）］の移動による変移は、次の［ソフトエッジフレーミング（M2d）］で指摘する。

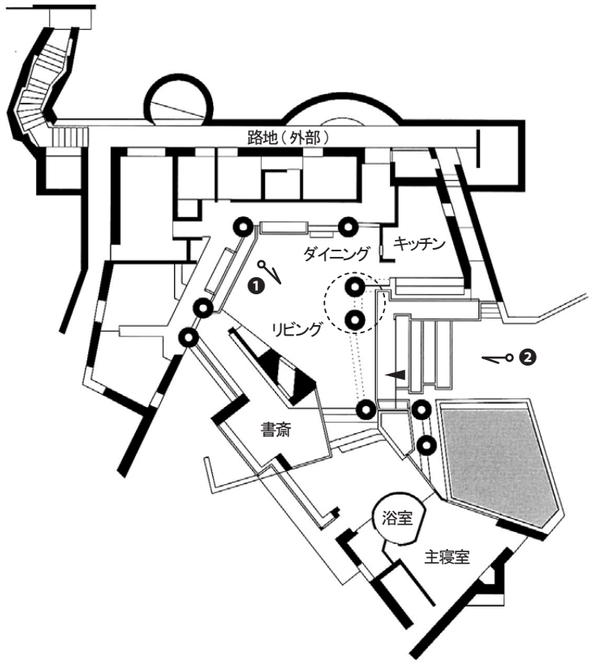


図 2.177　平面図

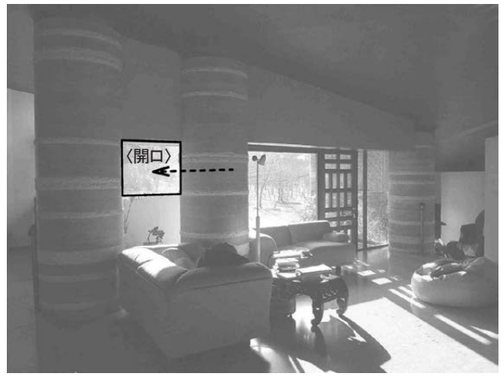


図 2.178, 2.179　❶ 柱のエッジを利用した複合フレーミング

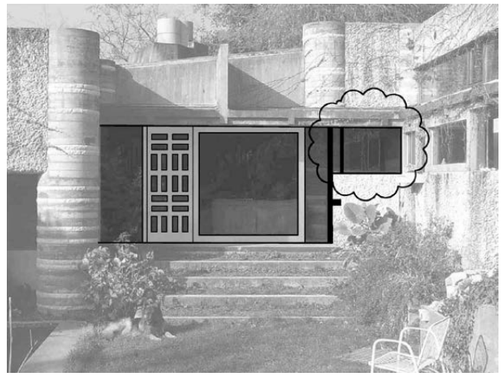
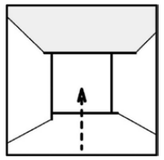


図 2.180, 2.181　❷ 上の内観と同じようなフレーミングは捉えにくく、表裏非対称といえる .



複合フレーミング
(M2c)

事例４　n. 24 ブリオン家墓地　道路側からのアプローチ

何度も取り上げるブリオン家墓地の道路側アプローチであるが、複合フレーミングとしても特徴が指摘できる。

ここで指摘したいのは、平面的には離れた位置にある縦の平行エッジの複合による効果である（❶の視点で４本）。これらは、観察者の進行にともなって数を減らしながら、少しずつ「むこう」の見え隠れする世界を明らかにする。

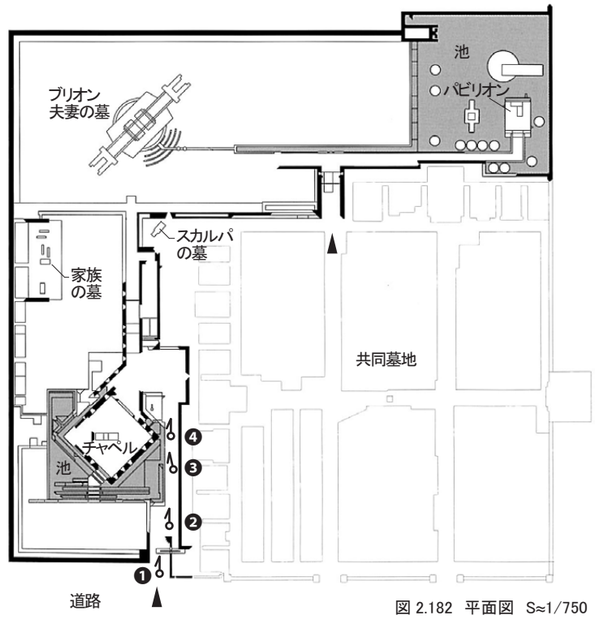


図 2.182　平面図　S≈1/750

図 2.183, 2.184　❶ 平面的には離れている4本の縦エッジが、複合してフレーミングを成し、「むこう」へ誘う .

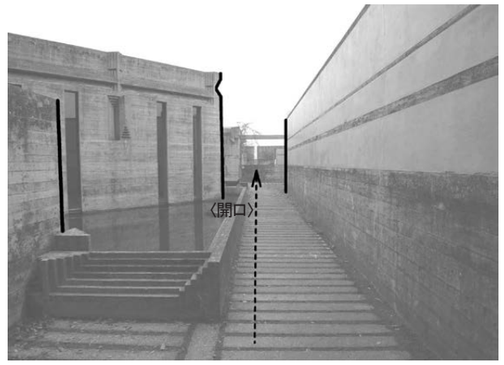
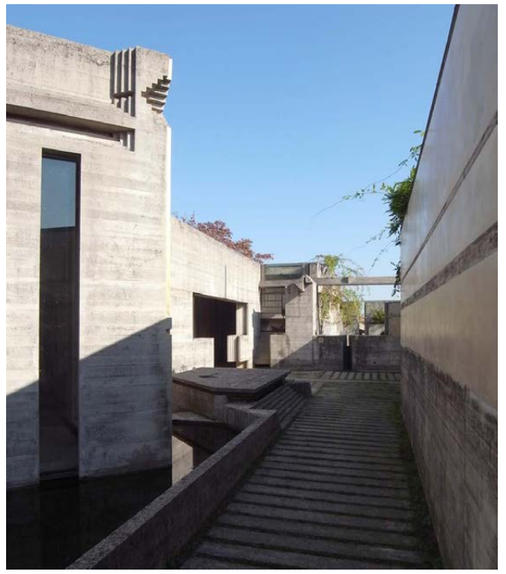


図 2.185, 2.186　❷ 右手のラインが1つ消えると、壁面が大きく現れる .



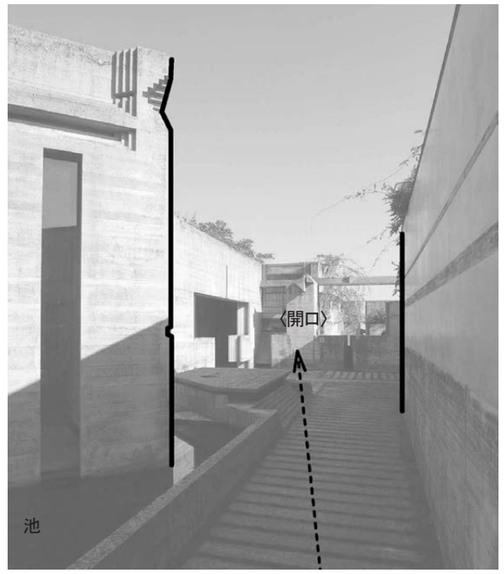


図 2.187, 2.188　❸ ❷の左端ラインが消えたときには、先に見た池の広がりも現れている . 残りの 2 本のラインがさらに「むこう」へ誘う .

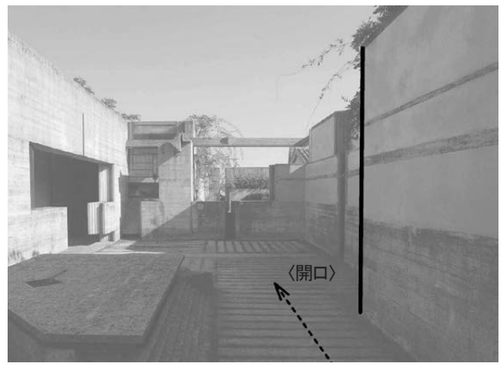


図 2.189, 2.190　❹ 最後の 1 本も「むこう」を示す . このエッジラインは壁のわずかなクランクによってデザインされている .

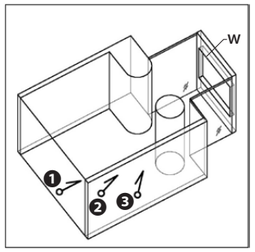
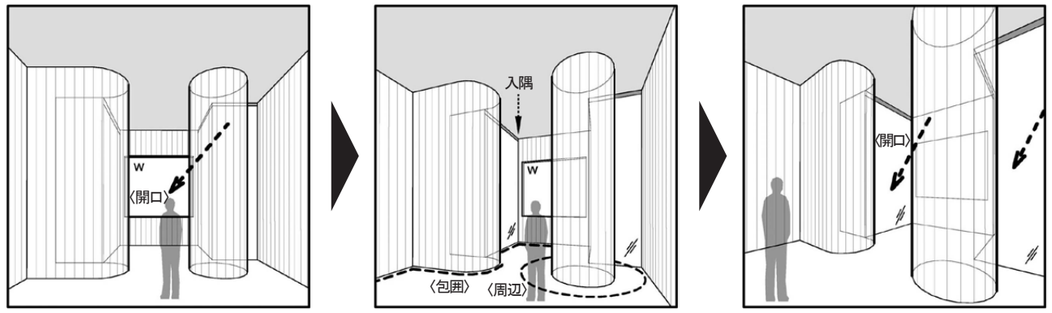


図 2.191

M2d. ソフトエッジフレーミング

湾曲した壁面や円柱など、角のないエッジを利用したフレーミング。角のエッジと異なり、観察者の移動に伴ってエッジが物理的に移動するため、「むこう =< 開口 >」が捉えられるにもかかわらず「どこから」と指定しがたく、壁面などによる < 包囲空間 > に変移しやすい。また、湾曲した凸形状はオブジェクトとして < 周辺空間 > も示しやすい。さらに、フレーミングの距離感がつかみにくいため、後ろにある物と［複合フレーミング（M2c）］を形成しやすいという特徴もある。



❶ ソフトエッジは距離感がつかみにくいため、背後にある物と複合しやすい。正面奥に見える開口 W の上下枠と複合すると W の外が「むこう」と捉えられる。

❷ 移動して遮蔽されていた入隅などが見えると、壁面による〈包囲〉性が強まり、円柱はそのなかにあるオブジェクトと捉えられやすい。

❸ ❶と「同じ」エッジが「異なる」景色をフレーミングしていると捉えられる。

図 2.192

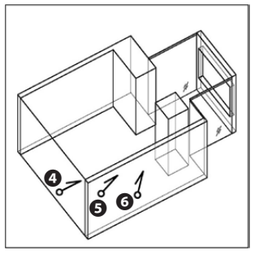


図 2.193

［参考］ 角によるエッジ（ハードエッジ）の場合

上のモデル図で述べたソフトエッジフレーミングの特徴は、角によるエッジ（ハードエッジ）でも生じているとも考えられる。しかし、角による場合、前後２カ所のエッジ（下図点線矢印）が物理的に固定されるため、ソフトエッジに比べて「むこう」を取り込む効果が弱い、柱がオブジェクトとみなされにくい、などの違いがあることがわかる。

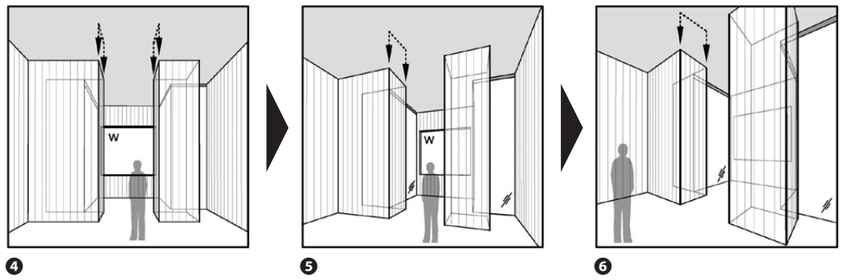
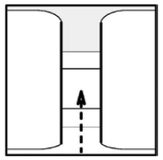


図 2.194



ソフトエッジ
フレーミング（M2d）

事例１　n. 19 バルボニ邸　廊下の開口

バルボニ邸では多くのソフトエッジが用いられているが、闇雲に用いられているわけではなく、ソフトエッジと角のエッジ（ハードエッジ）が使い分けられることにより、観察者が移動したときの変移のズレを浮かび上がらせようとしていると考えられる。

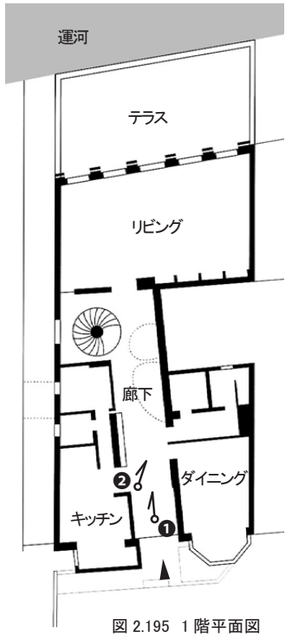
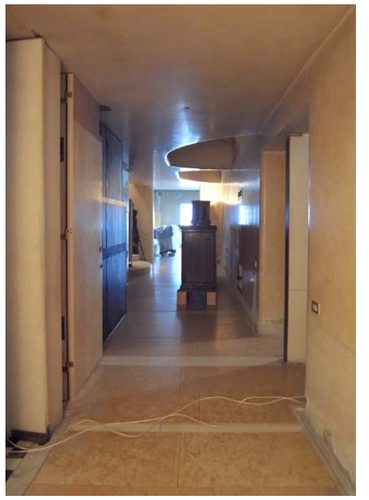


図 2.195　1 階平面図



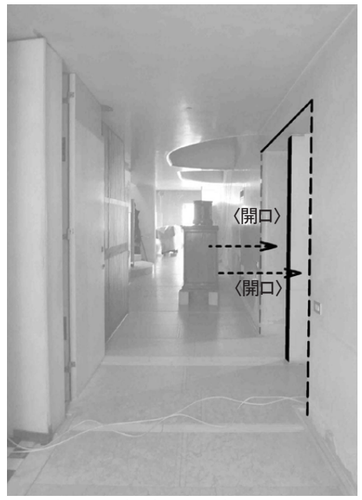
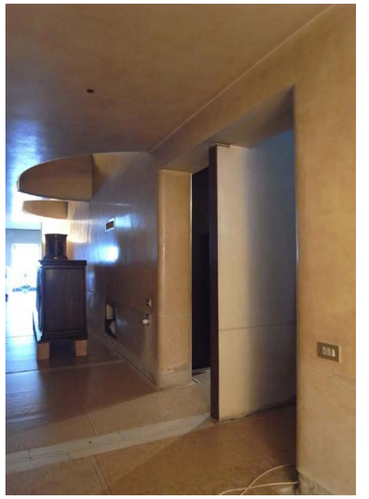


図 2.196, 2.197　❶ 廊下の右手にソフトエッジによる大きな開口部が見えるが、その中央付近には黒いスチール材でエッジを強調した壁が立っている .



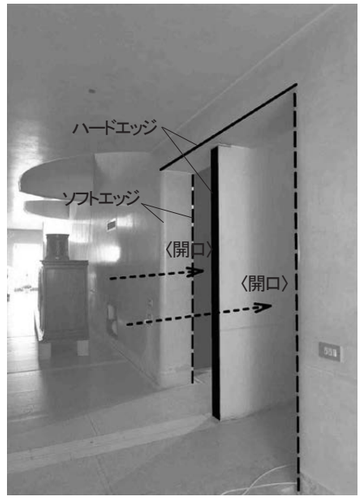
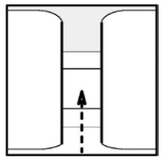


図 2.198, 2.199　❷ 観察者が近づくとソフトエッジは奥に回り込むように移動するため、動かないハードエッジが手前にスライドするような変移が捉えられる .



ソフトエッジ
フレーミング（M2d）

事例２　n.16 スカットゥリン邸　リビングとダイニング

何度も見ているスカットゥリン邸のリビングであるが、壁が膨らんだよう事務所側からのの出入口は、角が丸められたソフトエッジとなっている。

❶はリビングからダイニングを見ているが、ダイニングは左右の壁のエッジによってフレーミングされが〈開口空間〉として示されている。

❷のようにダイニングに入って振り返ると、❶では見えなかった壁の湾曲が捉えられ、〈開口空間〉から〈包囲空間〉への変移が強調される（遮蔽フレーミング）。

ここで注目したいのは、❷の視点で左（事務所側）の壁はソフトエッジであるのに対し、右（キッチン側）の壁はハードエッジ（角）となっていることである。つまり、観察者の移動に伴って「動くフレーミング」と「動かないフレーミング」が並置されており、その関係の変化が空間変移を浮かび上がらせる。

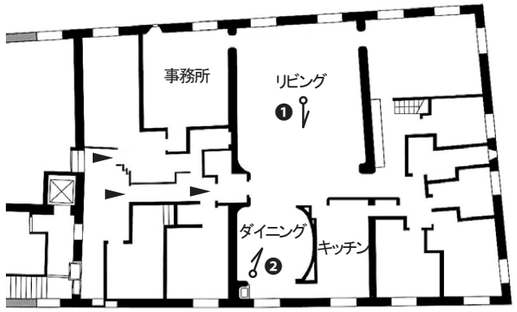


図 2.200　平面図　S≈1/300

図 2.201, 2.202　❶ 平行な 2 本の縦エッジによって、ダイニングが〈開口空間〉として示される .

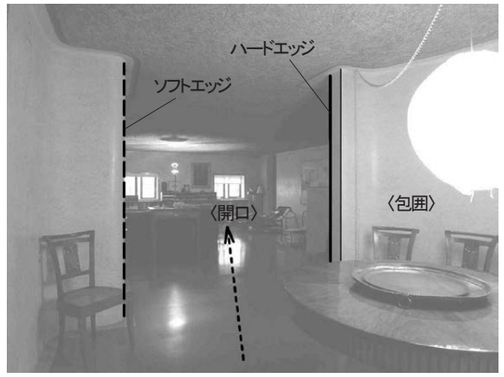
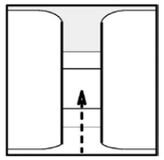


図 2.203, 2.204　❷ フレーミングはソフトエッジとハードエッジの組み合わせとなっているため、観察者の移動に伴って関係が変化する .



事例３　n.03 ヴェネツィアビエンナーレ チケット売場＋ゲート

円をモチーフとした平面形をもつヴェネツィアビエンナーレのチケット売場は［ソフトエッジフレーミング（M2d）］を示し、利用者はそれに導かれるよう移動する。

しかし、ここでもスカルパは、ソフトエッジとハードエッジを組み合わせて用いており、利用者の移動に伴って「動くフレーミング」と「動かないフレーミング」の変化する関係が、観察者の空間知覚力を刺激する。

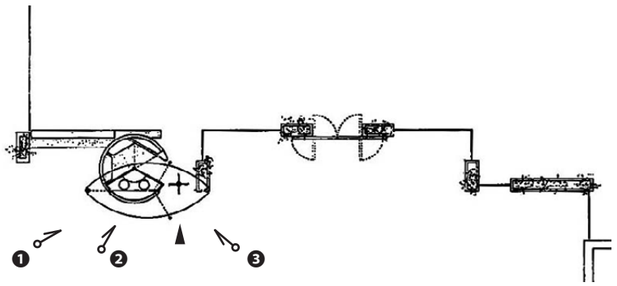


図 2.205　平面図

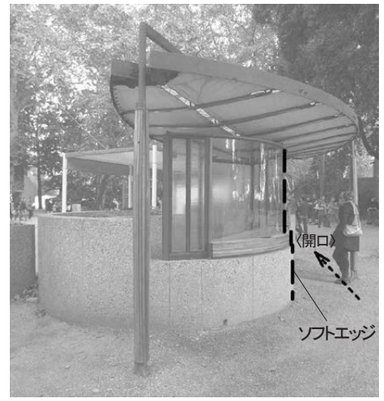


図 2.206, 2.207　❶［ソフトエッジフレーミング（M2d）］が、利用者の進むべき方向を〈開口空間〉として示す .

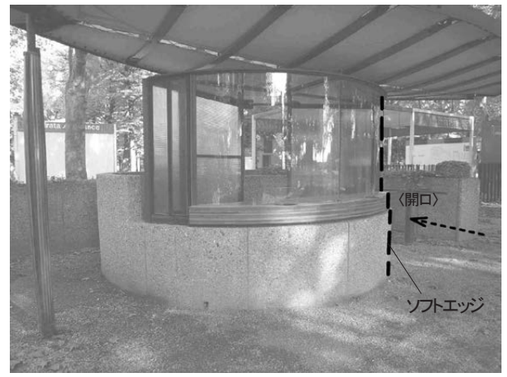
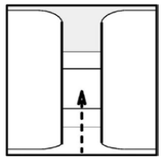


図 2.208, 2.209　❷［ソフトエッジフレーミング（M2d）］は観察者の移動に伴って動く .

図 2.210, 2.211　❸ 上の❶と❷で見ていた「動く」ソフトエッジは、観察者の移動に連動して最後には「動かない」ハードエッジに一致する .



事例４　n.29 オットレンギ邸

前の［複合フレーミング（M2c）］で、円柱のエッジと窓枠の複合による〈開口空間〉を指摘した（❶）が、同じ円柱のエッジによるフレーミングは観察者が移動すると異なる〈開口空間〉を示す（❷）。これは、ソフトエッジが観察者の移動に伴って「動く」フレーミングであることを利用しているといえる。

なお、❷でもう一つ注目したいソフトエッジの効果は、同じ柱エッジによるフレーミングが、上下に異なる〈開口空間〉を「並置」させていることである。もしこれが四角い断面の柱であったなら、上は「柱のむこう」、下は「柱の間」と捉えられ、並置性は弱まる。

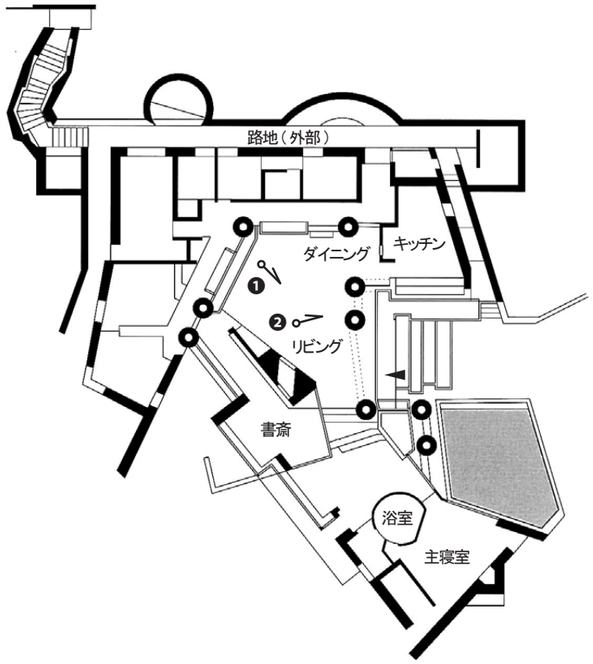


図 2.212　平面図

図 2.213, 2.214　❶ 円柱のソフトエッジは後ろ側に回り込むため、背後にある梁や壁のエッジと複合フレーミングを示しやすい。

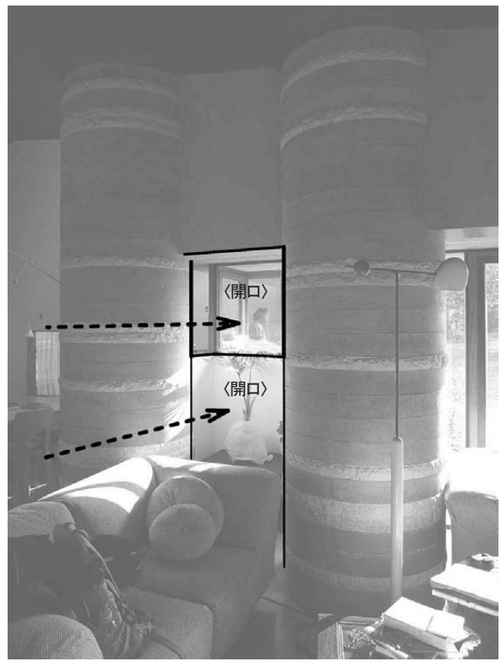
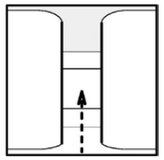


図 2.215, 2.216　❷　❶で庭を示していたのと同じ柱によるフレーミングが、キッチンを「むこう」＝〈開口〉に示している。 距離の異なる「むこう」=〈開口〉を上下に並置させやすいのもソフトエッジの特徴といえる。



事例５　n. 24 ブリオン家墓地 段々の繰形

ソフトエッジではないが、それと同様の効果がスカルパ作品でよく見られる段々の繰形にも指摘できることを見る。これは、スカルパがソフトエッジという「形」ではなく、その効果、すなわち「観察者の移動に伴う空間変移」を構想していたことを示唆すると考える。

❷は、共同墓地側エントランス脇にある大開口であるが、段々形状によって、どこからを「むこう」と判断するか、揺れ動く。

❸は、外周壁に空けられた開口部であるが、上部の段々形状による「連続的な動き」と下部の一枚板による「固定」が組み合わせられている。もちろん、この上下は一体に「一つの開口部」でもあり、見方はこれに固定できない。

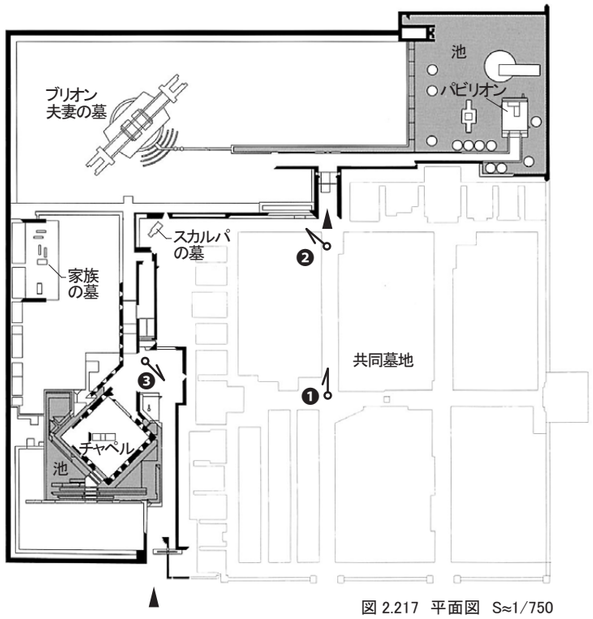


図 2.217　平面図　S≈1/750

図 2.218　❶ やや遠目から見たエントランスまわり

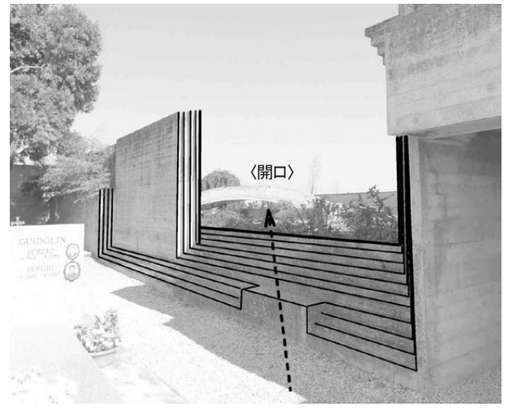


図 2.219, 2.220　❷ エントランス脇の開口部は段々形状であるため、「むこう」が捉えられながら「どこから」と固定することが難しい．

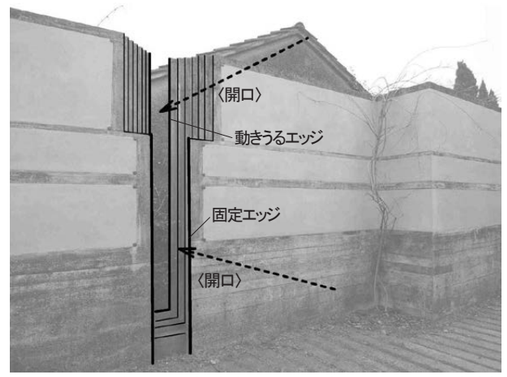


図 2.221, 2.222　❸ 上下で異なる性質を持つ一体フレーミング．上段はソフトエッジのように観察者の移動に伴ってフレーミングが奥へ動きうるのに対し、下段は手前に固定される．下段は壁の内側の〈包囲〉が浮かび上がる［ニッチフレーミング（M2b)］でもある．

２.２　並置タイプ
：要素の並置によって変移が浮かび上がるパターン

D1. オブジェクト並置

オブジェクトは単体でその「まわり」に〈周辺〉を示すが、複数のオブジェクトが並置されると空間変移パターンとなることができる。それは、オブジェクトが単体でも群でも空間を示すためである。

並置されて群となったオブジェクトは、〈包囲〉・〈周辺〉・〈開口〉のいずれをも示しうる。どの空間図式が強く現れるかは属性、状況、観察者の視点などによるが、変移パターンとしては、いずれかの図式に固定させない工夫がデザインのポイントと言うことができる。

パターンとしては、［類似オブジェクトの拡散（D1a）］と、［対比オブジェクトの凝集（D1b）］に分けて考えるが、変移の原理は共通で（オブジェクトが類似なら拡散しても群となるが、対比的であっても凝集すれば群と捉えられる）、これらの間に明確な境界を引くことはできない。

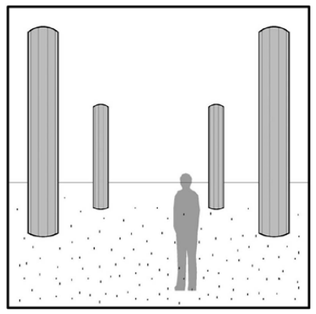
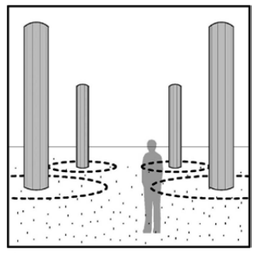


図 2.223

D1a. 類似オブジェクトの拡散

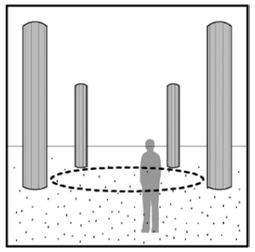
［類似オブジェクトの拡散］の最も典型的かつ重要な例は列柱である（香山は「列柱」を「最初の建築」と述べている[*1]）。柱は単体でその「まわり」に〈周辺空間〉を示しながら（❶）、列柱（群）の「なか」の〈包囲〉（❷）と、その「まわり」の〈周辺〉を（❸）捉えさせることもできる。さらに、列柱がその「むこう」＝〈開口〉を表象できること（❹）も空間変移の観点から重要である。

先に述べたように、このパターンで最も重要なものは列柱であるが、原理的には、オブジェクトは柱でなくてもよい。

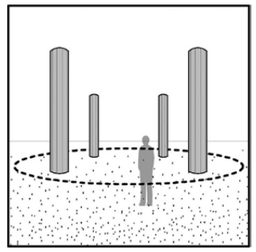


❶ 単体の「まわり」＝〈周辺〉

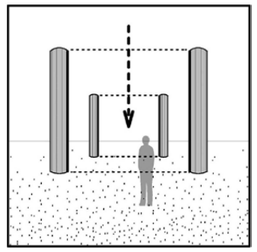
図 2.224



❷ 群の「なか」＝〈包囲〉

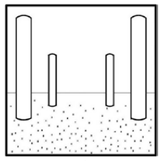


❸ 群の「まわり」＝〈周辺〉



❹ 群の「むこう」＝〈開口〉

＊1　香山壽夫『建築意匠講義』東京大学出版会、1996 年、163 頁。ここで香山は、列柱を「支えモティフ」と「囲いモティフ」の最初の統合と解釈し「いついかなる建築においても強い表象力をもつ」と述べている。本論との対応で述べれば、「支えモティフ」は単体の〈周辺〉に、「囲いモティフ」は群の〈包囲〉の表象に相当しており、その「統合」とは経験においては変移であると考えられる。



類似オブジェクトの拡散（D1a）

事例１　n. 29 オットレンギ邸　柱
事例２　n. 02 ヴェネツィアビエンナーレ会場中庭　柱

両事例とも、太いオブジェクトのような柱が印象的である。これは、柱群がまとまって一つの〈包囲空間〉や〈周辺空間〉（たとえば「リビング」や「中庭」）を示すだけでなく、それぞれが単体でも〈周辺空間〉を示すことがデザインされていると考えられる。

これらが〈開口空間〉＝「むこう」を示すことも「空間変移」上極めて重要であるが、第３章のビエンナーレ会場中庭の分析で詳しく見る。

図 2.225, 2.226　n.29 オットレンギ邸のリビングを取り囲む柱群.

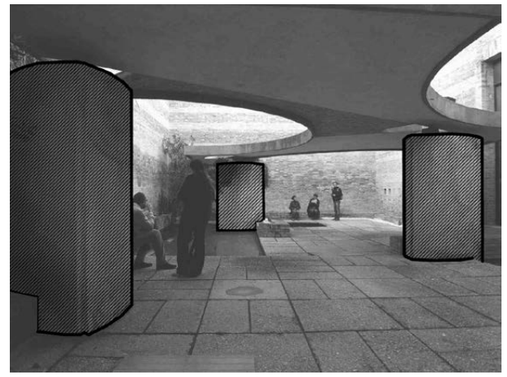
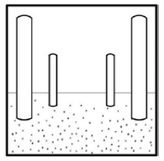


図 2.227, 2.228　n.02 ヴェネツィアビエンナーレ会場中庭の３本の柱. オブジェクトとして個々の〈周辺空間〉も強調されているといえる. 第三章で詳しく分析する.



類似オブジェクト
の拡散（D1a）

事例３　n. 20 カステルヴェッキオ美術館　別棟展示室

展示オブジェクトを並置して群として捉えさせる例。人型の彫刻群だけでなく、壁面の人物画も群となりうる。中央壁の上部がすぼまった形状の開口部は、そこに訪問者がはまると、一緒に群と捉えうる。足元高さが共通に上げられていることも、並置を捉えやすくしている。

図 2.229, 2.230 ❶ 人型のオブジェクトの並置．個々の〈周辺〉と群が示す諸空間が捉えられる．

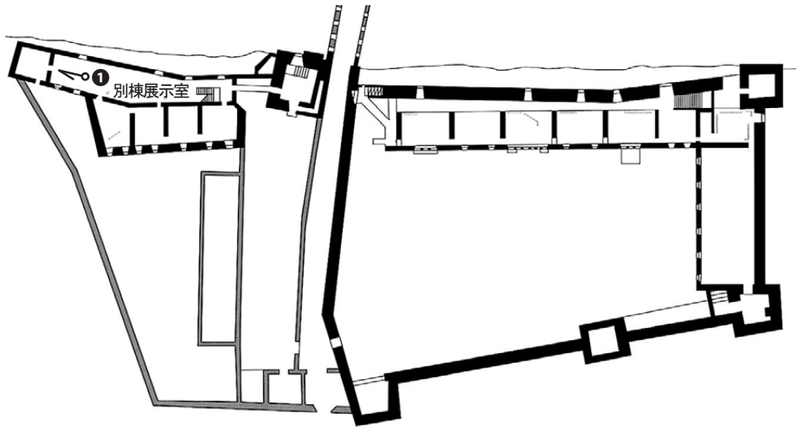
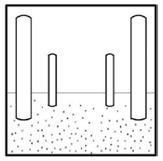


図 2.231　2階平面図　S≈1/1200



類似オブジェクト
の拡散（D1a）

事例４　n. 24 ブリオン家墓地　共同墓地のアプローチ

ブリオン家墓地の共同墓地側エントランスを遠目から見ると、その「まわり」に〈周辺空間〉が捉えられるが、その入口建物が隣接する共同墓地の建物とスケール的に類似していることに気づくと、これらの群による共同墓地の〈包囲空間〉も浮かび上がる。

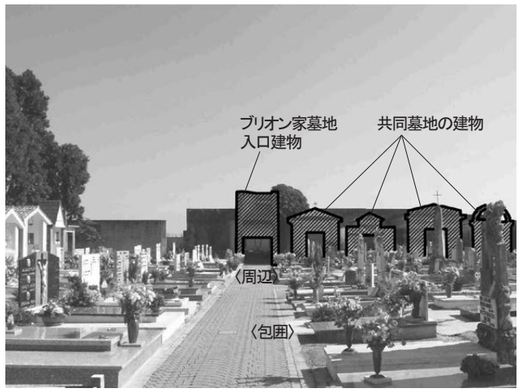


図 2.232, 2.233 ❶

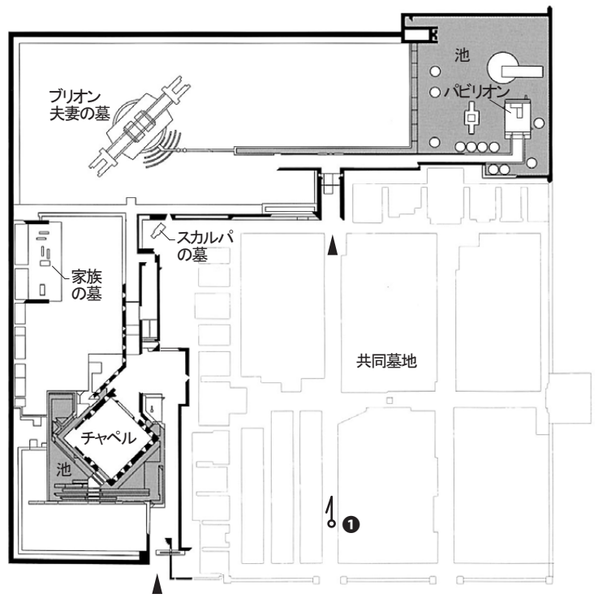


図 2.234　平面図　S≈1/750

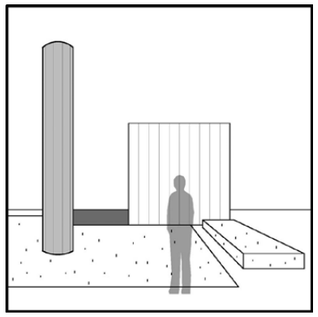
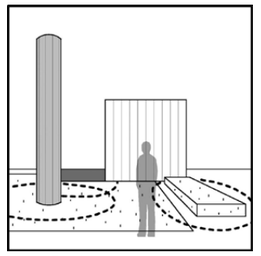


図 2.235

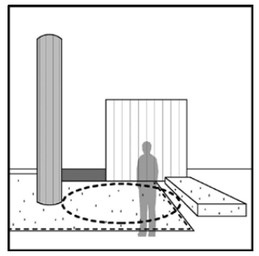
D1b. 対比オブジェクトの凝集

オブジェクトの並置による空間変移は、列柱のような類似したオブジェクトだけでなく、共通性が見られにくい対比的なオブジェクトを集めること（凝集）によっても示すことができる。モデル図では、柱状オブジェクト、ベンチ状オブジェクト、壁状オブジェクト、そして池などの凝集（近接）配置により、それぞれのオブジェクトが〈周辺〉を示しながら、群として〈包囲〉や〈開口〉も捉えられる様子を示している。

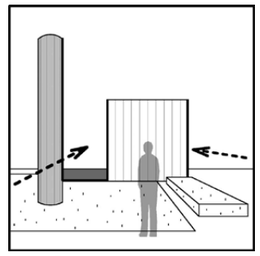
図 2.236



「まわり」＝〈周辺〉



「なか」＝〈包囲〉



「むこう」＝〈開口〉

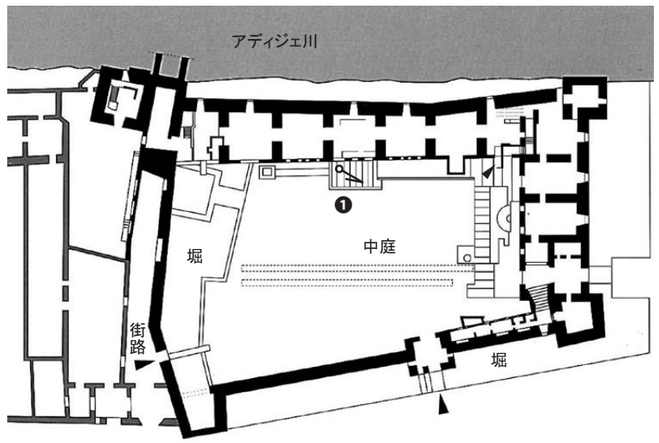
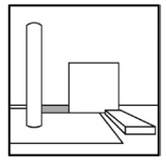


図 2.237 カステルヴェッキオ美術館　1階平面図　S≈1/1200



対比オブジェクト
の凝集（D1b）

事例１　n. 20 カステルヴェッキオ美術館　中庭

中庭の美術館側に、寄せて集められたような「箱状の展示物」「RC の低い壁」「箱状の突出物」に注目する。たとえば下図のように、これらは単体でも群でも空間図式を示しやすく配置されているため、変移が捉えられる。

図 2.238 ❶ 中庭の片隅に集められた対比的な「オブジェクト」群：手前から「箱状の展示物」「RC の低い壁」「箱状の突出物」に注目する .

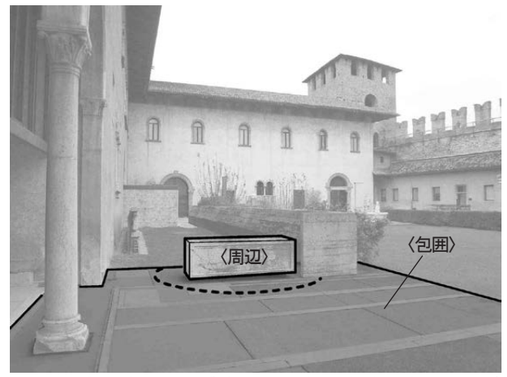


図 2.239 ❶ -a 個々のオブジェクトは〈周辺〉を示す . たとえば手前のオブジェクトの〈周辺〉を捉えるとき、連鎖的にそれが乗っている床面による〈包囲〉も捉えられるだろう .

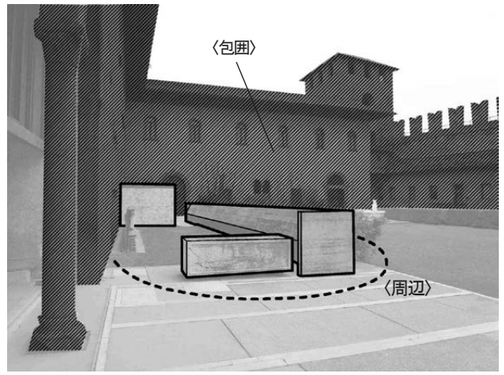


図 2.240 ❶ -b 背の高い壁によって囲まれた中庭＝〈包囲〉にまとめられたオブジェクト群として、それらの〈周辺〉を捉えることもできる .

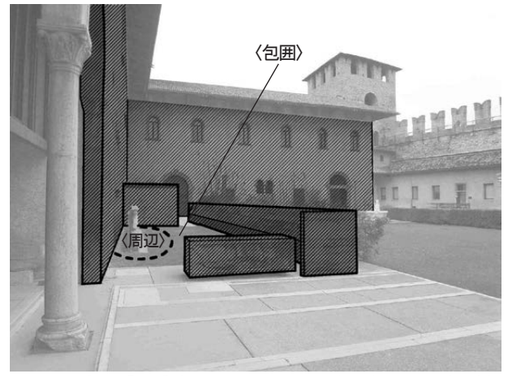
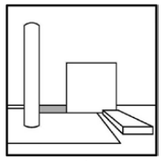


図 2.241 ❶ -c「オブジェクト」群による〈包囲〉に展示物があるとも捉えられる . このとき、背の高い美術館の壁を「包囲するもの」として一体に捉えるか否かでも、変移が生じる。（オブジェクト群は手前から徐々に背が高くなっており、どちらとも捉えられる）



対比オブジェクト
の凝集（D1b）

事例２　n. 03 ヴェネツィアビエンナーレ チケット売場＋ゲート

チケット売り場は、右ページに示すように、「バラバラの対比オブジェクトが凝集している」と捉えることもできる。実際に、室内化されたボリューム部分と、屋根は分離している。また、❷のような近づいた視点からは、柱と屋根がどう結びついているかもわからない（離れて見える）。

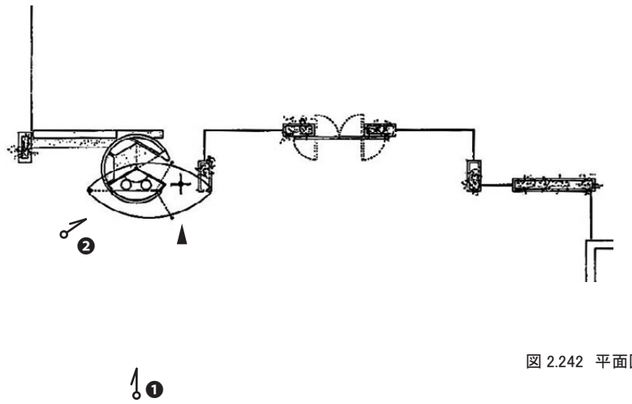


図 2.242　平面図

図 2.243　❶ ヴェネツィアビエンナーレ チケット売場＋ゲート

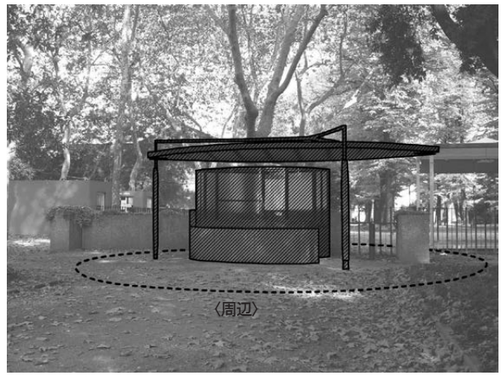


図 2.244　❶ -a　「一体」としての「チケット売り場」の〈周辺〉

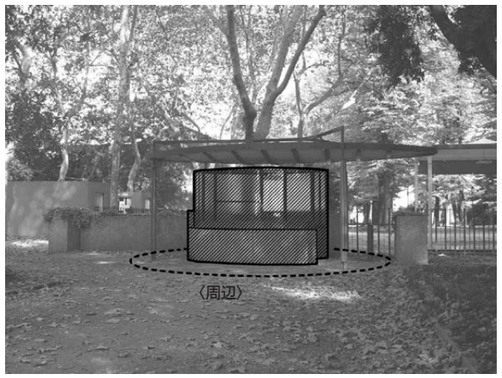


図 2.245　❶ -b　室内化されているボリュームの〈周辺〉

図 2.246　❶ -c　分離している屋根面による〈包囲〉

図 2.247　❶ -d　柱の〈周辺〉

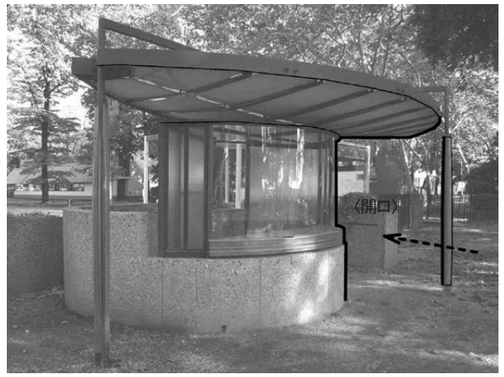
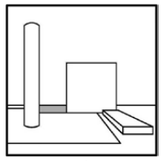


図 2.248　❷［複合フレーミング（M2c）］による〈開口〉＝「むこう」



対比オブジェクト
の凝集（D1b）

事例３　n. 22 ヴェネツィア建築大学　エントランスゲート

右ページの写真のように、ヴェネツィア建築大学エントランスゲートも、対比的なオブジェクトが凝集したかたちとなっている。

❶-a から❶-c に、個別の要素がどのような空間を示しうるかを記述したが、必ずしもこの通りに捉えられるとは限らないし、他の捉え方も指摘できるだろう。しかし、このファサードデザインは「バラバラ」でも「一体」でもあることによって、観察者の捉え方によって空間を変移させようとしているといえる。

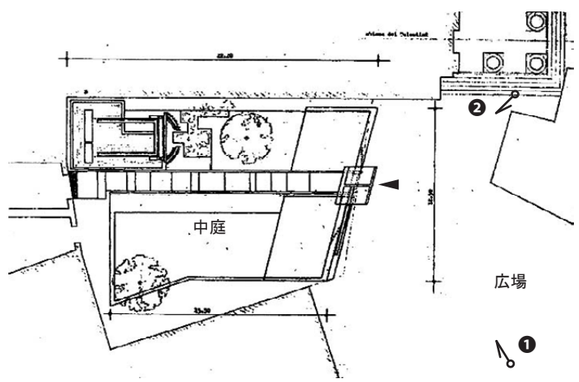


図 2.249　平面図

図 2.250　❶ ヴェネツィア建築大学　エントランスゲート

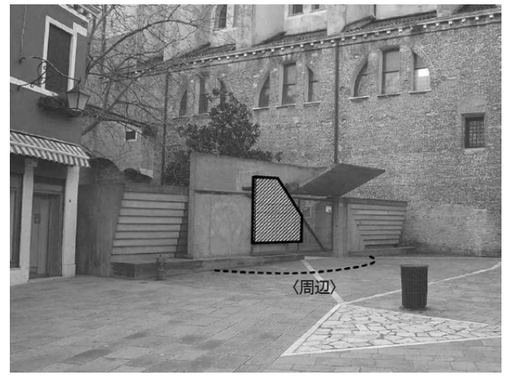


図 2.251　❶-a　サインとなっている白い石の〈周辺〉

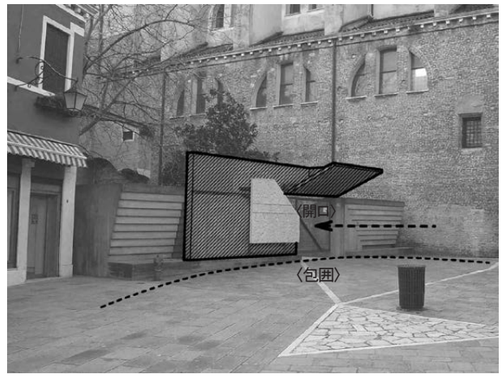


図 2.252　❶-b　一体的な平板コンクリート面（壁面，庇面）による〈包囲〉

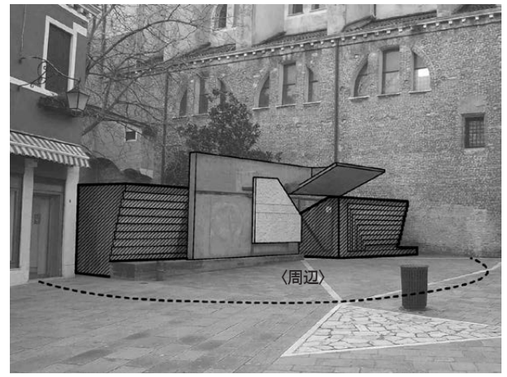


図 2.253　❶-c　壁の背後にあって「既存オブジェクト」のようでもある段々形状の〈周辺〉

図 2.254, 2.255　❷見る向きを変える、あるいは扉が開いても印象は変わる．上の複数要素を「一体」にも見せる属性の一つとして「斜線」が考えられる．

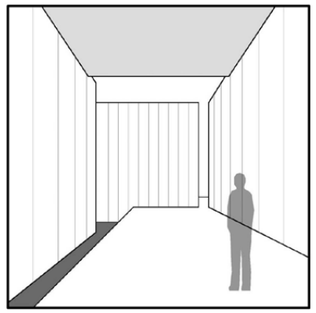
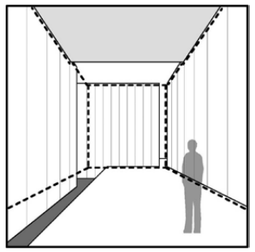


図 2.256

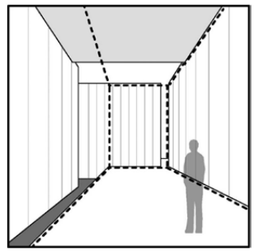
D1b-i. 床・壁・天井の分離（断片化）

スカルパ作品では、一つの部屋の床・壁・天井を分離して表現する手法がよく見られるが、これは［対比オブジェクトの凝集（D1b）］の一つの手法と考えることができる。つまり、一つの部屋の包囲面を断片化してオブジェクト的な傾向を与えることにより、それぞれが単体でも群としても空間を表象するようになる。下の❶〜❸では、壁面・床面・天井面それぞれによる〈包囲空間〉のモデルを示しているが、実際にはこれらが重なった「変移状態」とでも言える空間が捉えられていると考えられる。分離によって生じた隙間に〈開口空間〉=「むこう」を示すことができる（❹）ことも、これまでと同様である。

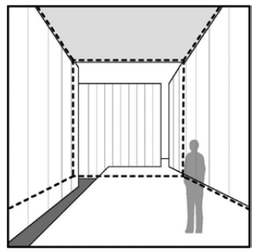
図 2.257



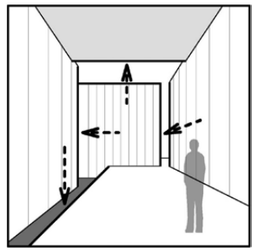
❶ 壁面による〈包囲〉



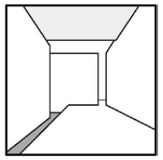
❷ 床面による〈包囲〉



❸ 天井面による〈包囲〉



❹ 隙間に現れる〈開口〉



床・壁・天井
の分離（D1b–i）

事例１　n. 14 クエリーニ・スタンパリア財団

平面図は次ページを参照。

ヴェネツィアのクエリーニ・スタンパリア財団の「舟着き場」は、運河の水を侵入させて、歩くことのできる床面の〈包囲〉が限定されている（❶–a）だけでなく、壁面、天井面にも外部的な下地表現と内部的な仕上表現が混在し、切り替えポイントが異なっている（壁は隣のホールの仕上表現が見える）。そのため、床面・壁面・天井面を個別に見ると、〈包囲空間〉のズレが捉えられる。

図 2.258 ❶ クエリーニ・スタンパリア財団 「舟着き場」

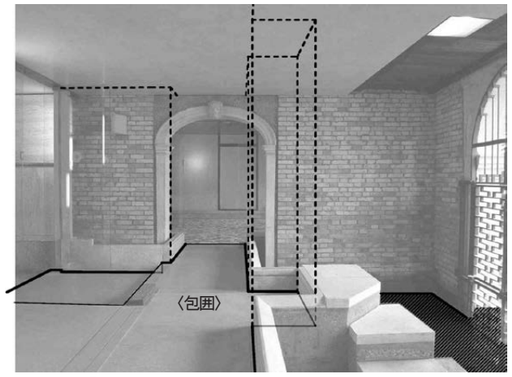


図 2.259 ❶ -a 部屋の中央付近まで運河の水が入り、床面の〈包囲〉は限られている .

図 2.260 ❶ -b 壁は全面的にレンガなどの下地がむき出しになっているが、左端に、ガラスで仕切られたホールの仕上壁（トラバーチン）が見える .

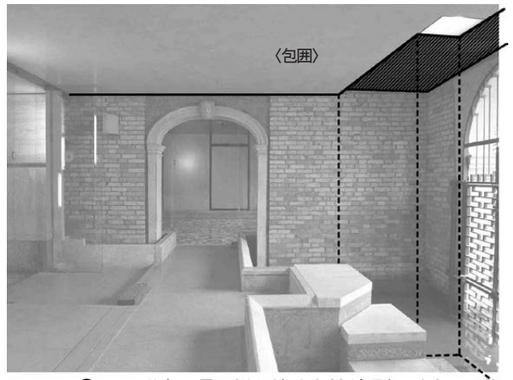
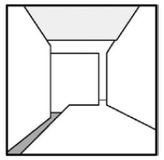


図 2.261 ❶ -c 天井も、運河側の端は木材が現わしとなっており、左手のホールに続く塗り材仕上の範囲は途中で止まっている .（照明が切り替え部を強調している）



床・壁・天井
の分離（D1b–i）

「舟着き場」、ホール、中庭は、それぞれはガラスで仕切られているが、ホールを中心として見ると、天井仕上は「舟着き場」と一体的であるのに対し、床仕上は中庭に連続しており、それぞれが異なった〈包囲空間〉を示すということができる。

しかし一方で、そのような連続だけでなく、「ガラスで仕切られたホール部分」という区切りも捉えさせようという意図が、切り替え（切断）の強調された壁仕上からうかがわれる。

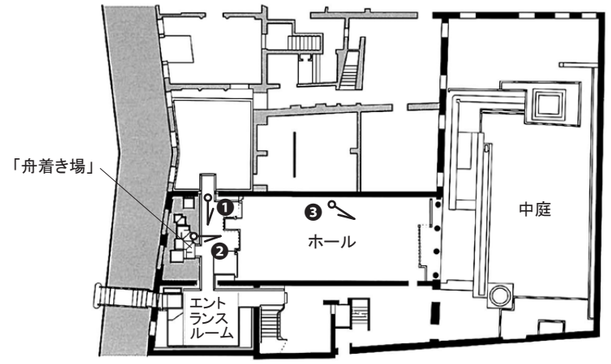
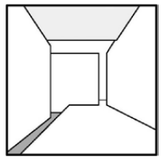


図 2.262　平面図　S≈1/400

図 2.263, 2.264　❷「舟着き場」からホールを見る．壁素材は明確に切り換えられているが、天井材は連続している。床はボーダー材（石）は共通だが、面材は変えられており（石と洗出し）、「同一」と「差異」の中間的（媒介的）表現となっている．

図 2.265, 2.266　❸ ホールから中庭を見る．壁と天井の仕上はガラス位置で止まっている（レンガと木が少し見えて「切断」が明示されている）が、床仕上は外部まで連続している．



床・壁・天井
の分離（D1b–i）

事例２　n. 16 スカットゥリン邸　床と天井の仕上範囲

スカットゥリン邸の天井と床の仕上を見る。両者とも赤茶で近似した色であるが、天井面はざらついて光沢がないのに対し、床面は平滑でツヤがあり、「共通性」と「差異」がともに捉えられる .

両者とも壁にぶつかる手前で止まっており、壁面の〈包囲〉、天井面の〈包囲〉（❶–a）、床面の〈包囲〉（❶–b）にはズレが捉えられる（天井と床のエッジ形状が異なっており、〈包囲〉の差異が強調される）。床と壁、床と天井の間に「溝」が示されているともいえる。

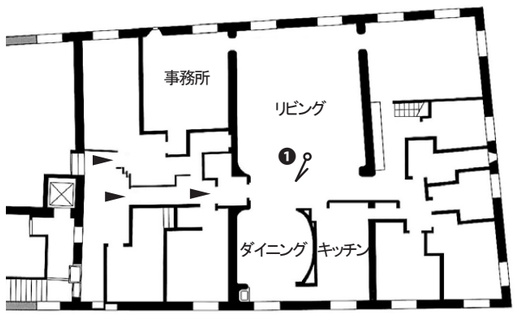


図 2.267　スカットゥリン邸兼事務所　平面図　S≈1/300

図 2.268　❶ リビングからダイニングを見る .

図 2.269　❶ -a　赤茶色でざらついた仕上の天井範囲 . エッジの角が丸められている .

図 2.270　❶ -b　赤茶色で光沢のある仕上の床範囲 . エッジの角は丸められていない .

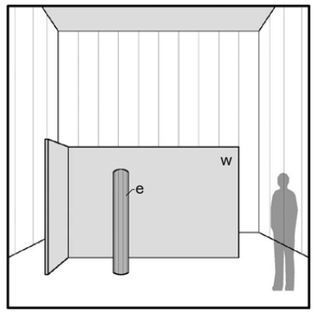
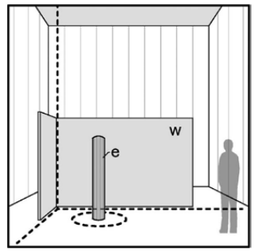


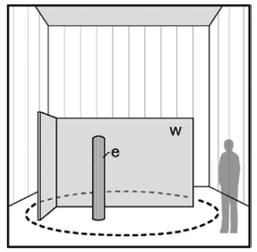
図 2.271

D1b-ii. 背景オブジェクト（相対的可動性）

［対比オブジェクトの凝集（D1b）］の一種と考えられるもう一つの特徴的パターンを指摘する。モデル図で、展示物 e の背後に衝立てのような壁 w があるとすると、壁 w が示す〈包囲空間〉の「なか」にオブジェクトがあると捉えることができる（❶）が、一方で e と w をセットにして「まわり」に一つの〈周辺空間〉を捉えることもできる（❷）。これは壁 w を背景（地）にもオブジェクト（図）にも捉えさせる手法と言うことができるため、［背景オブジェクト（D1b-ii）］と呼ぶ。



❶ 背景（地）の壁 w



❷ オブジェクト（図）の壁 w

図 2.272

この［背景オブジェクト］による変移の原理としては、観察者の見方に応じて物の可動性が相対的に変化することが考えられる。❶が「壁 w に対して展示物 e は動かせそう」という捉え方であると考えると、❷は「部屋の内壁に比べると独立壁 w と展示物 e は動かせそう」という捉え方であるといえる。つまり、相対的に「動きそうなもの」はオブジェクトと捉えられやすい。ポイントはその物が事実として動かせるかどうかではなく、観察者が「動くか動かないか」という身体感覚的な問い（判断）を発することであり、この問いが空間図式を変移させると考えられる。

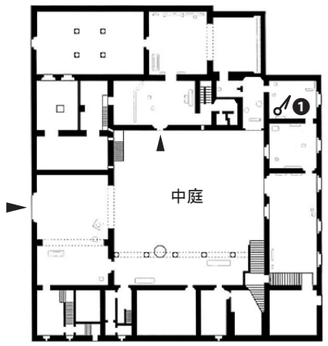
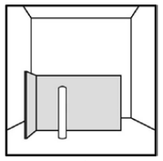


図 2.273　パラッツォ・アバテリス　1階平面図



背景オブジェクト
（D1b-ii）

事例１　n. 04 パラッツォ・アバテリス　展示と背景壁

壁に貼られた緑色のパネルが、背景にも前景にも捉えられる［背景オブジェクト（D1b-ii）］の典型といえる。

図 2.274　❶ 床から立ち上がる胸像と、壁に貼付けられた緑のパネル

図 2.275　❷

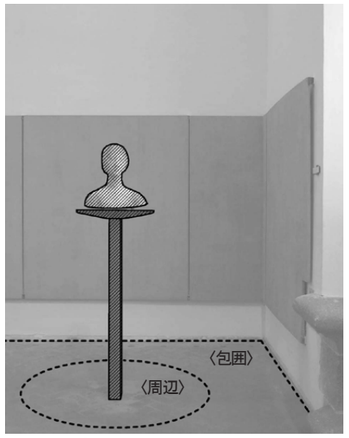


図 2.276　❷ -a　緑のパネルを背景と捉えれば胸像の〈周辺〉が際立つ．

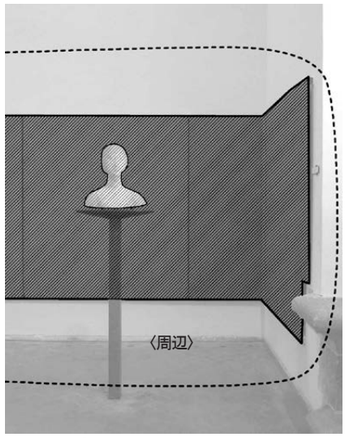


図 2.277　❷ -b　緑のパネルと胸像をセットと捉えることもできる．

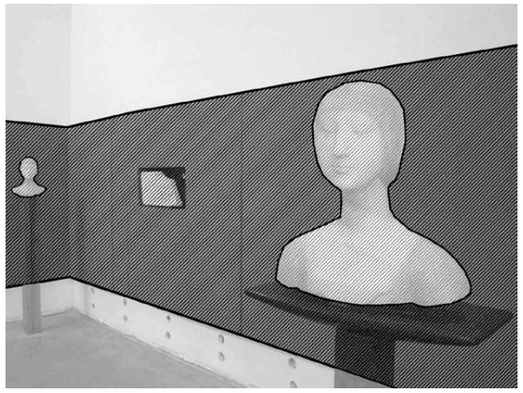
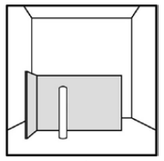


図 2.278, 2.279　❸ 緑のパネルと胸像をセットと捉えたとすると、移動による「変形」が生じる．実際の経験でこの「変形」を意識することは難しいであろうが、知覚に潜在的に働きかけることにより観察者の空間把握力を刺激していると思われる．



背景オブジェクト
(D1b–ii)

事例２　n. 24 ブリオン家墓地　パビリオンと背景壁

ブリオン家墓地のパビリオンの屋根は、池から独立して立つオブジェクトとして、その〈周辺〉を捉えることができる（❶–a）が、背景となっているRC壁に埋込まれたタイル列がパビリオン屋根の下端と一致していることが見えると（❶–b）、背景であったはずの壁が前景と結びつき、観察者の空間把握に揺さぶりをかける。

このタイルの高さのラインは、写真左手に見える壁上端高さなど、墓地全体に張り巡らされており（視線の高さとして設計されている）、この場所の経験を理解する一つの鍵となっている（古谷 2009:133 など）。

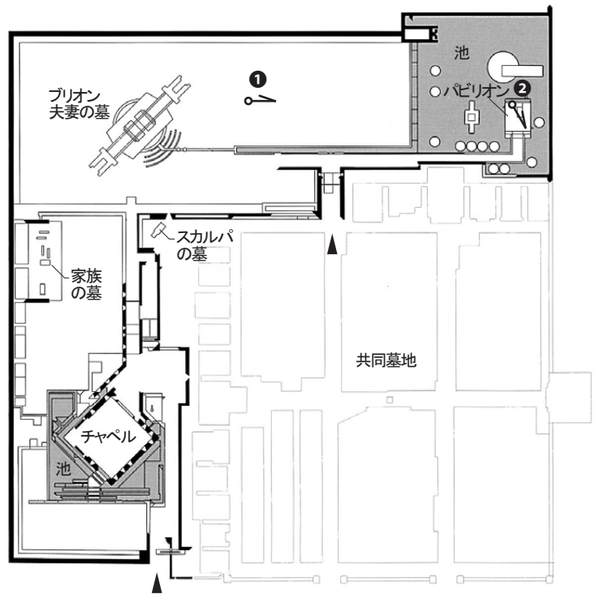


図 2.280　平面図　S≈1/750

図 2.281
❶
池越しにパビリオンを見る .

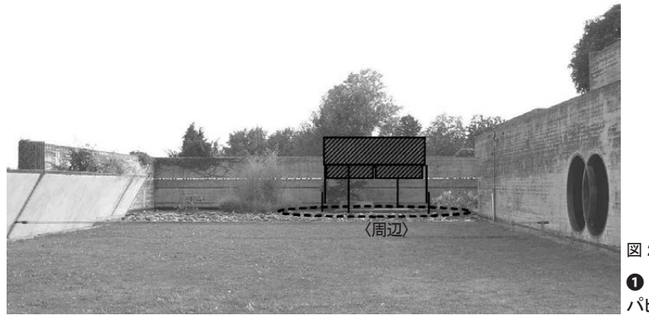


図 2.282
❶ -a
パビリオンの〈周辺〉

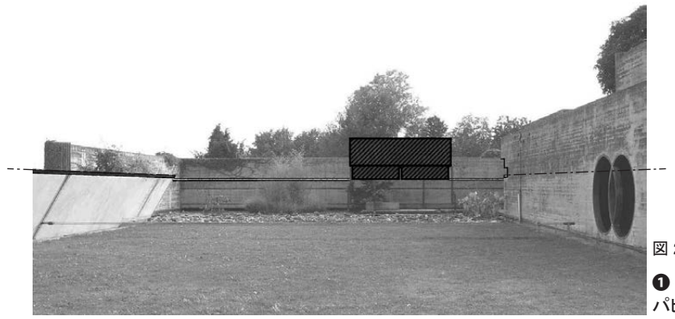
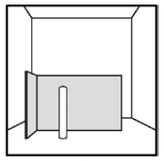


図 2.283
❶ -b
パビリオンと背景の連絡

図 2.284
❷
パビリオンから背景壁を見る .



背景オブジェクト
(D1b–ii)

事例３　n. 25 ヴィッラ・イル・パラツェット　前庭

［背景オブジェクト］は、壁であるとは限らない。ヴィッラ・イル・パラツェットの前庭に設けられた「ステージ」状のアプローチは、「オブジェクト」にも「背景」にも捉えられる典型であり、この捉え方の切り替えが空間変移を伴っているということもわかりやすいだろう。

少し注意すると、『「オブジェクト」と見えるか「背景」と見えるか』、『〈周辺〉が捉えられる〈包囲〉が捉えられるか』は、どちらが「正解」かという問題ではなく、潜在的にはどちらも捉えられているということである。ただ、その傾向（現れやすさ）をコントロールすることによって、変移を浮かび上がらせることができる。

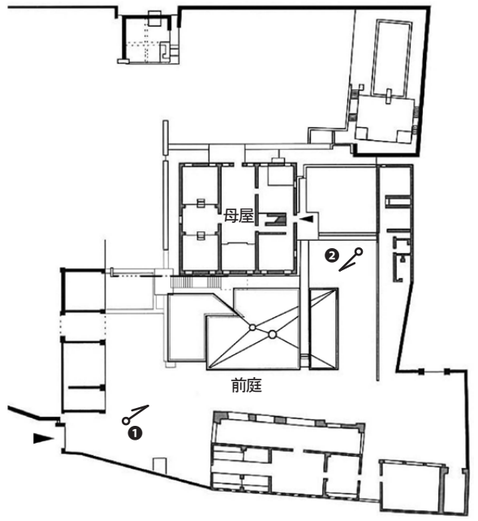


図 2.285　平面図　S≈1/1000

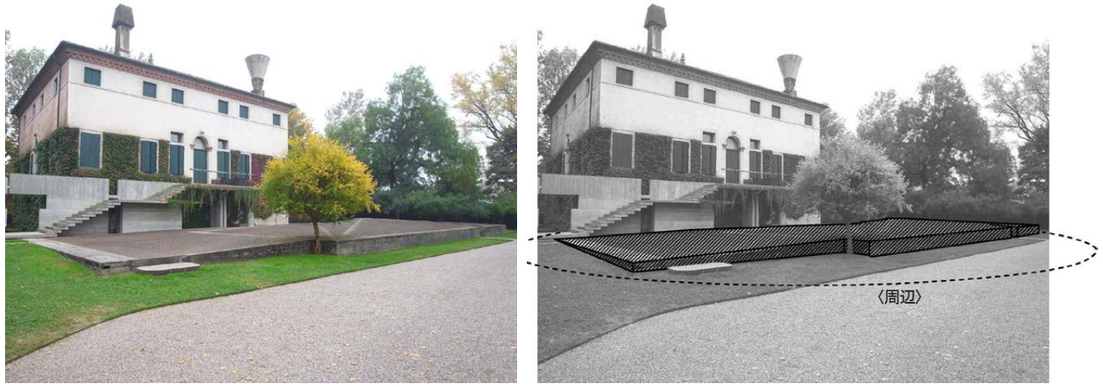
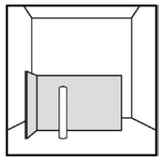


図 2.286, 2.287　❶「ステージ」は庭に置かれたオブジェクトのように、そこに近づくことのできる〈周辺空間〉が捉えられる .

図 2.288, 2.289　❷ 母屋の出入口付近から「ステージ」を見ると、地面とのレベル差が小さく一体的な背景として〈包囲空間〉が捉えられやすい .



背景オブジェクト
(D1b–ii)

事例４　n. 24 ブリオン家墓地　可動間仕切り（扉）

背景オブジェクトの一例として、スカルパ建築でよく用いられる「可動間仕切り」を取り上げる。

「可動間仕切り」は、閉じているときと開いているときの変化が大きいため、空間変移への志向性を示しているといえるが、スカルパの場合、これはむしろ「壁的な扉」と呼ぶべきかもしれない。なぜならそれは、精巧なディテールによって壁に擬態されながら、扉として動くことが隠されていないのである（他にクエリーニ・スタンパリアのホール側面扉などが有名）。つまり、壁のように動かないようでいて、動くことが明示されている。観察者に「動くのか動かないのか」「背景（壁）なのか前景（扉）なのか」といった問いを引き起こし、その判断によって空間が揺れ動く。

❶はチャペル入口で、小扉が付いた「可動間仕切り」が見えるが、左手前に「扉」の回転軸が露出している。

❷は、❶から後ろに退いた視点であるが、廊下の左側に聖具室の扉がある。これは、扉なのか壁なのか「どちらか曖昧なデザイン」ではなく、はっきりと「どちらとも捉えさせるデザイン」である。

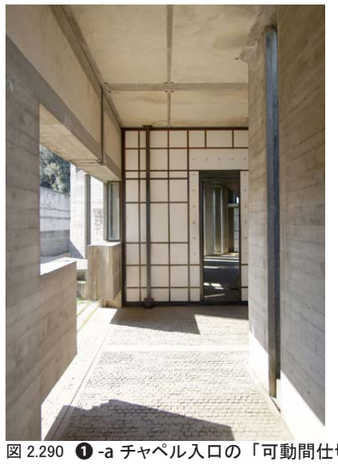


図 2.290　❶ -a チャペル入口の「可動間仕切り」

図 2.291　❶ –b「可動間仕切り」が開いたところ

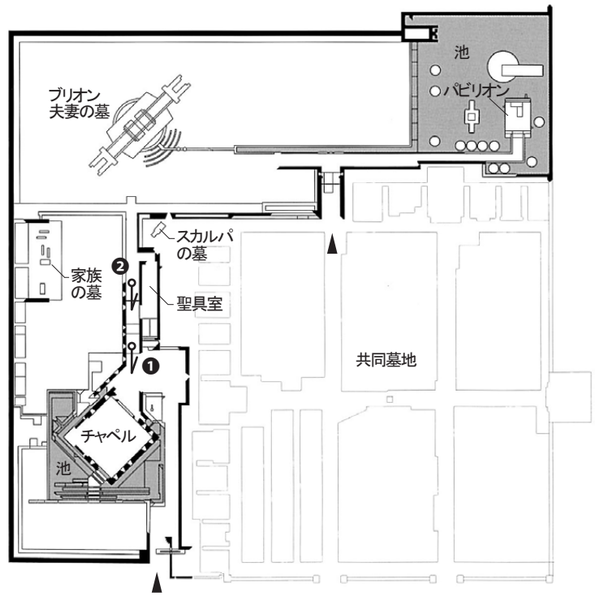


図 2.292　平面図　S≈1/750

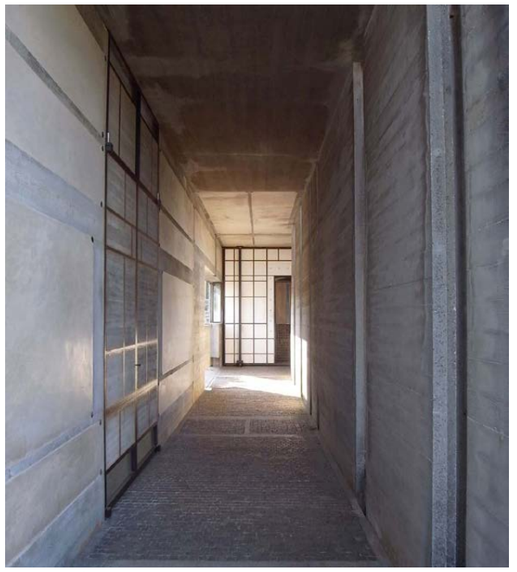


図 2.293　❷ チャペルへ至る廊下．左手に聖具室の扉．

図 2.294　❷ -a　扉は、壁と同面の納まり、水平ラインが連続するなど、壁と一体化した「背景」として〈包囲空間〉を示す．

図 2.295　❷ -b　扉には、壁部分と異なる黒いスチール材が用いられるなど、壁から浮き立った「前景」として〈周辺空間〉も示しうる．

D2. フレーミング並置

フレーミングは、単体ではその「むこう」に〈穴〉を表象するが、複数のフレーミングが並置されると空間変移を示すパターンとなる。フレーミングが群になると、相対関係によって単体のときとは異なる空間を表象しうるためである。

フレーミングの並置は、上下左右に並べられる［並列フレーミング(D2a)］と、前後に重なるように並べられる［直列フレーミング(D2b)］に分けて考えることができる。この「前後に並置されたものが捉えられる」ということは、一般にオブジェクトと比べたとき、フレーミングの際立った特徴である。

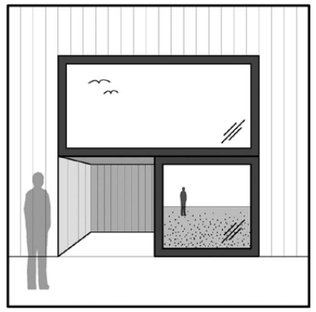


図 2.296

D2a. 並列フレーミング

並列されたフレーミングから空間変移が捉えられる原理は、複数のフレーミングによる「むこう＝〈穴〉」を観察者が捉えたとき、それらが「同じか異なるか」という問い（判断）が身体的に生じるためと考えられる。以下、モデル図を使って説明する。

モデル図のような開口群があった場合、下段の２つのフレーミング（❶）は、寸法や形状（正方形）の共通性から並列と捉えられるが、それらが表象する「むこう＝〈開口〉」は左側が屋内の小部屋であるのに対して右側は屋外で、異なる場所である。このように、「同じ」と捉えられる共通性と「異なる」と捉えられる差異の間で変移が生じる。

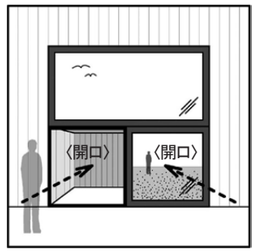


図 2.297 ❶「異なる場所」に共通性を与える並列フレーミング

特に、左側の小部屋の包囲面（床・壁・天井面）が入る前からよく見えるとすると〈包囲空間〉としても捉えられるため、〈開口〉と〈包囲〉の二重性が浮かび上がる（❷）。たとえると、［並列フレーミング］によって、すぐに入ることのできる〈包囲空間〉が「むこう＝〈穴〉」に引きずり込まれるような、あるいは、屋外である「むこう」がこちらに引き寄せられるような変移が捉えられる。

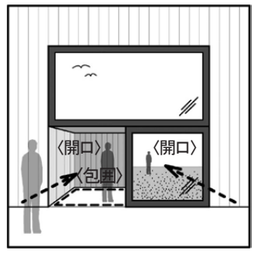


図 2.298 ❷ 並列フレーミングによって強調される〈包囲〉と〈開口〉の二重性

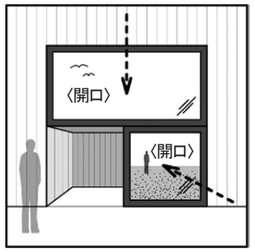


図 2.299 ❸「同じ場所」を差異化する並列フレーミング

次に、モデル図の上と右下のフレーミングの並列を考える（❸）。これらは「同じ屋外空間」を見せているとする。

ここで指摘したいのは、一般にハイサイドの開口は、地面（床面）を遮蔽することによって距離感をつかみづらくさせ、下段の開口と異なる景色と捉えられやすいということである。すると、これも先と同様に「同じ」と捉えられる共通性と「異なる」と捉えられる差異の間で変移が浮かび上がる。

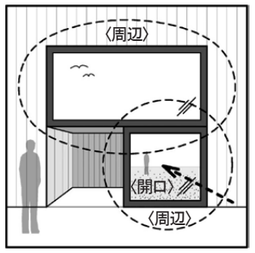


図 2.300 ❹ 並列フレーミングによって強調される〈開口〉と〈周辺〉の二重性

ハイサイドライトが距離感をつかみにくいということは、言いかえると、壁面に貼り付いた絵画のように屋内に〈周辺空間〉を示しやすいということである（❹ いわゆるピクチャーウィンドウ）。　つまり、実は開口部は元々それ自体で〈開口〉と〈周辺〉を示すものであるが、［並列フレーミング］は、日常で意識されにくいその二重性を強調し、変移を浮かび上がらせる。

以上、［並列フレーミング］によって空間変移が浮かび上がる原理を説明したが、実際の経験においては、もちろんこのような面倒な分析をいちいち行うわけではない。このような原理を背景とした空間の変移は、身体的に捉えられるものであり、スカルパのデザインはわれわれの身体感覚を刺激するといえる（ダル・コォ 1985:22）。

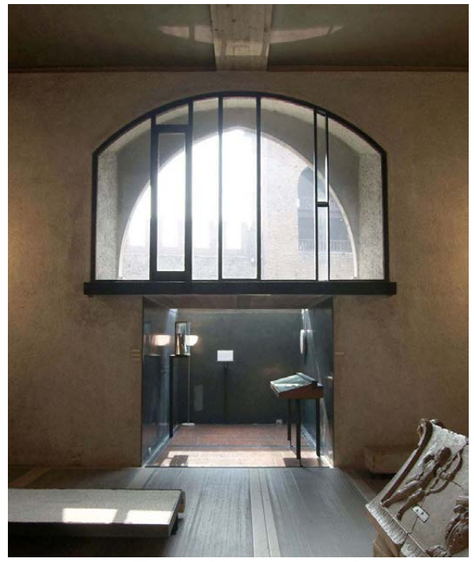
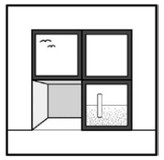


図 2.301 モデル図に近い［並列フレーミング］の例
（カステルヴェッキオ美術館　第3章で詳しく分析する）



並列フレーミング
(D2a)

事例 1　n. 14 クエリーニ・スタンパリア財団　中庭仕切り壁の開口

先に［多面フレーミング (M2a)］の例で挙げた中庭仕切り壁の開口部。❷のように裏側は同じ場所であるが、❶から見ると、異なる「むこう」＝〈開口空間〉と捉えられる。木の位置もデザインされている。

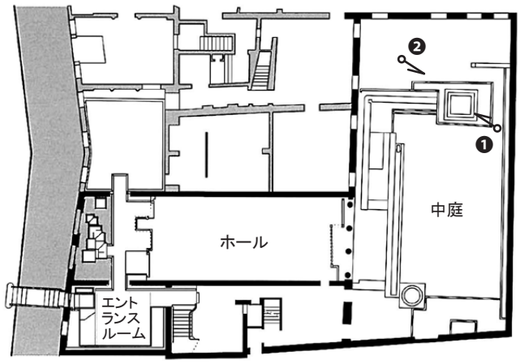


図 2.302　平面図　S≈1/400

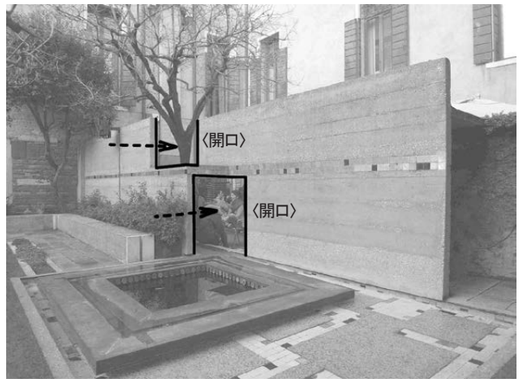
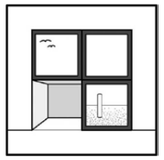


図 2.303, 2.304 ❶

図 2.305 ❷



並列フレーミング
(D2a)

事例２　n. 24 ブリオン家墓地

前の事例は、同じ場所を異なる空間と捉えさせるものだったが、逆に、異なる場所を並列に見せる例を挙げる。

❶はチャペルから入口方向を見ている。正面壁に穿たれた開口部は並列に捉えられるが、左側はチャペルと一体的な前室的な場所に繋がるのに対し、右側の縦長窓の「むこう」は外部のアプローチである（水が見える）。先に指摘した［ニッチフレーミング（M2b）］（壁体の内側の空間が捉えられる）が重なって作用している。

❷は、パビリオンへ向かう廊下である。廊下の幅が狭くなったところ（右側正面）にある開口部の「むこう」は敷地の外部であるにもかかわらず、左側正面の敷地内〈開口〉との並置性が捉えられる。その理由を端的に述べることは難しいが、両開口の正面性の他、右図に示したような幅寸法の近さ、パースペクティブ的な効果、光沢面による光の取り入れなどが作用していると考えられる。

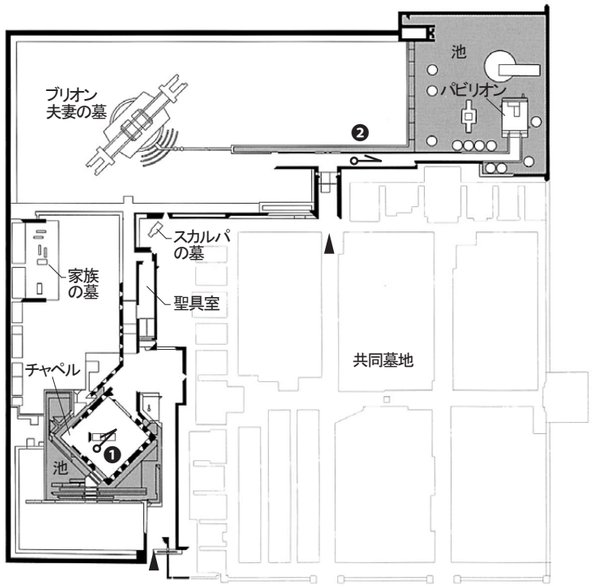


図 2.306　平面図　S≈1/750

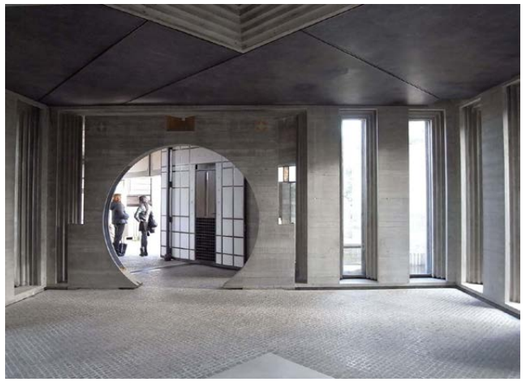
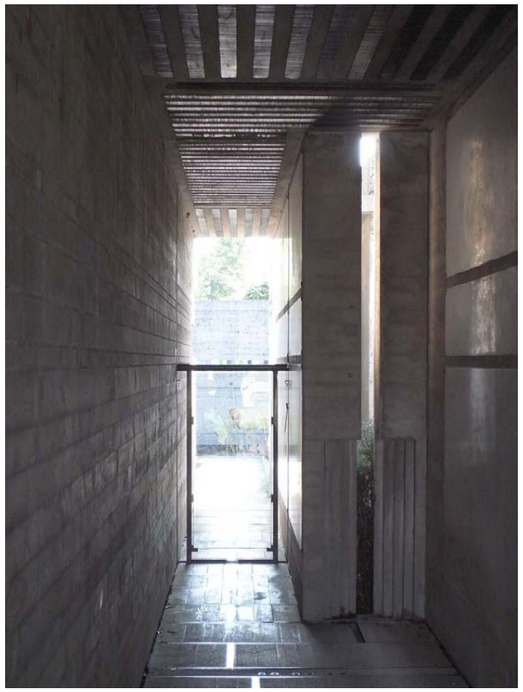


図 2.307, 2.308　❶ チャペルの同一面壁の「むこう」の差異



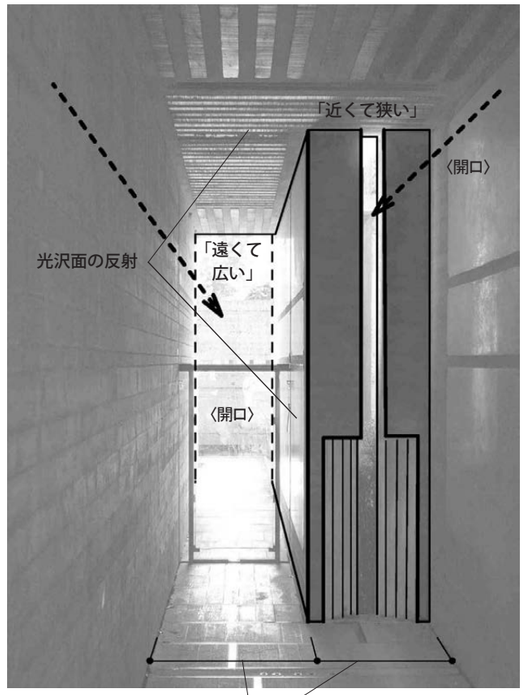


図 2.309, 2.310　❷ 敷地内と敷地外の並置

このようにフレーミングの並置が見えてくると、同じ面ではない開口部同士、あるいは少し離れた開口部同士の並置関係も浮かび上がってくる。

たとえば❸では、右手の出口方向を示すフレーミングが天井にまわってトップライトもフレーミングしており、関連を捉えることが誘導されている。

❹は家族の墓の屋根の下に入ったところである。外側の❺から見ると「敷地内にある建屋」に過ぎないが、内側から見ると３つのフレーミングは「緑の芝生」「固いタイル床」「空」という全く異なる「むこう」を並列に捉えさせ、〈空間〉を「増殖」させる。

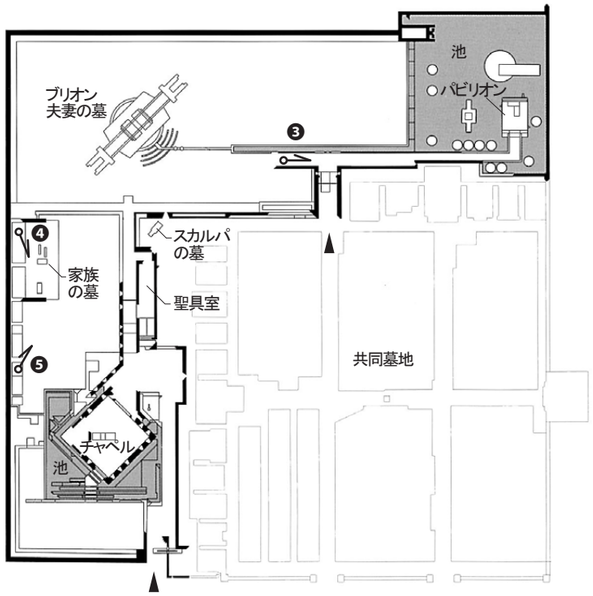


図 2.311　平面図　S≈1/750

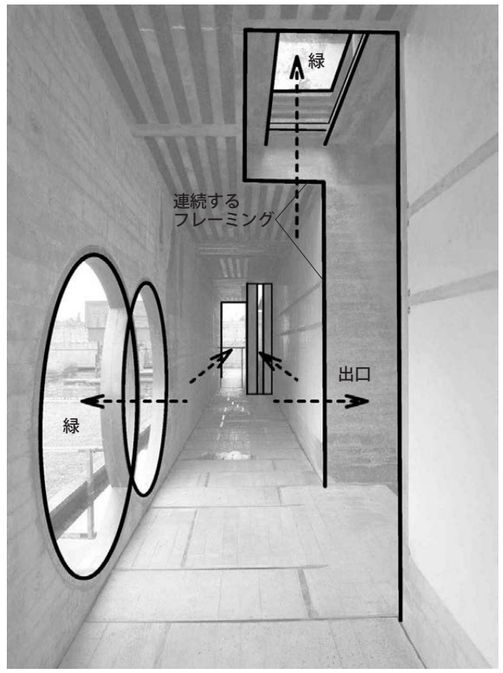


図 2.312, 2.313　❸ 様々な〈開口〉が並置性を帯びてくる

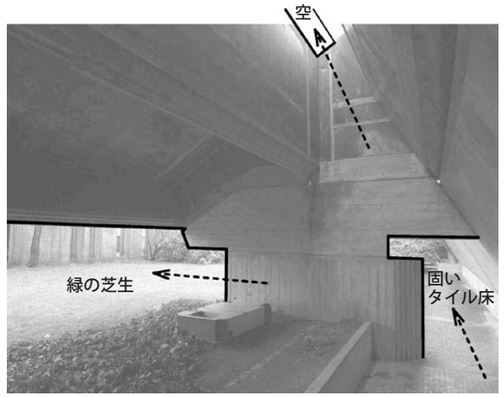
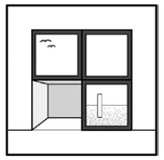


図 2.314, 2.315　❹ 家族の墓の屋根の下から見える〈開口〉の並置

図 2.316　❺



並列フレーミング
(D2a)

事例３　n. 29 オットレンギ邸　キッチンの窓群

❷、❸に見えるように、キッチンの窓には様々な細工がなされ、「一つ」であるはずの外部空間が「複数」の〈開口空間〉に分割されている。

❷で、ハイサイドライトは、太いコンクリートのスラブによって室内側に引き込まれ、下の窓群と縁を切って空と屋上を示す。

下段、右手の箱状の窓は、室内に貫入した外部空間であるが、オブジェクトのように〈周辺〉を示す（分断した上下の窓をつないでもいる）。

下段、正面の並列な窓群は、同じ庭を見ているはずであるが、太く枠を強調された窓と、枠の無いガラスが並置されている。枠の無いところはカウンターが室内から連続しており、見る窓によって「内部」と「外部」の距離感を変化させる、すなわち「同じ庭」を「異なる空間」に変移させる。

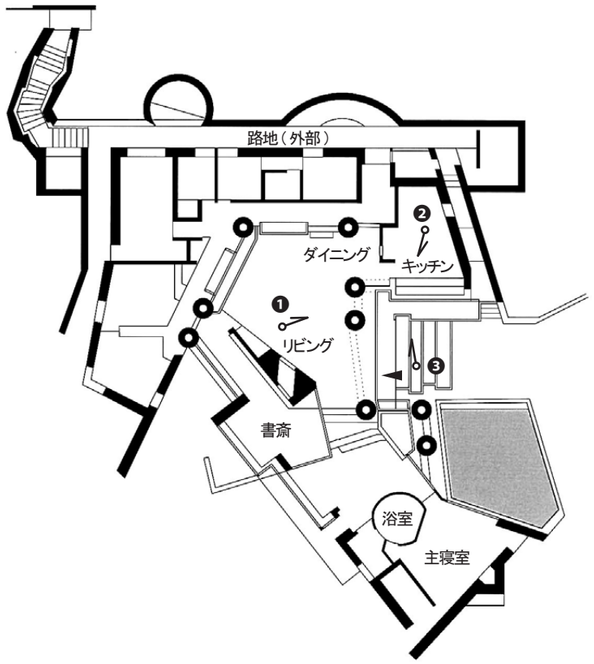


図 2.317　平面図

図 2.318　❶ リビングからキッチン方向を見る

図 2.319　❸ キッチンまわりを外部から見る

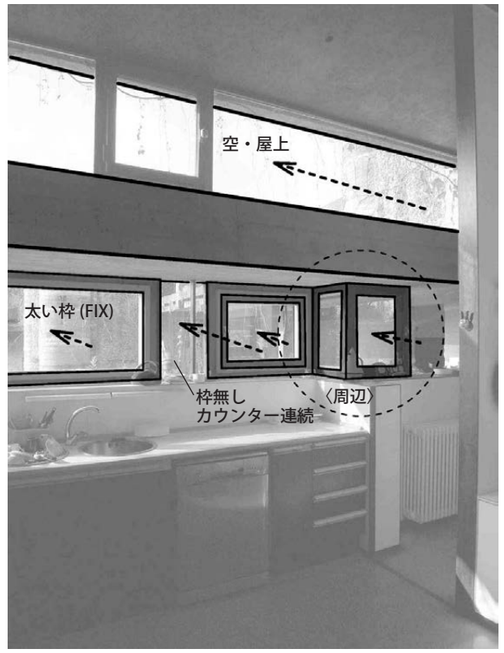


図 2.320, 2.321　❷ 様々なキッチンの窓．「一つ」であるはずの外部空間が「複数」の異質な〈開口空間〉に分割されている．

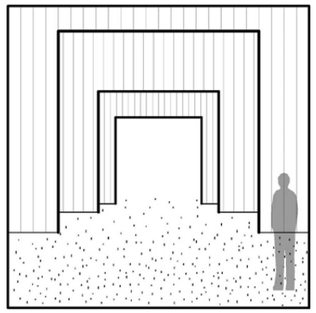


図 2.322

D2b. 直列フレーミング

フレーミングが前後に重なるように並べられるパターン。「複数の〈包囲空間〉が並んでいる」という三次元的認識（❶）と、「複数のフレーミングが一つの〈開口〉を示す（間の空間が圧縮される）」という二次元的知覚（❷）の間の変移が捉えられる。

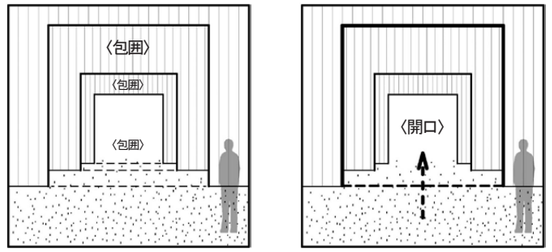
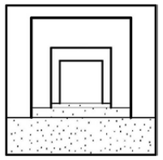


図 2.323
❶ 複数の〈包囲空間〉　❷ 一つの〈穴〉

フレーミングが単体でも群でも捉えられるため、［並置（D）］のデザインパターンであるが、前後のフレーミングが結びつくと考えると、実は［移動（M）］のデザインパターンである［立体フレーミング（M2）］の一種とも考えられる（ニッチフレーミング（M2b）、複合フレーミング（M2c）に近い）。別の言い方をすると、**［直列フレーミング］は、「移動タイプ（動くと変わる）」と「並置タイプ（見比べると変わる）」の特徴を併せ持つ「切り札」のようなパターン**であり、スカルパ作品では様々な形態が試みられていると考えられる。

パターンとしては、スカルパ独自のものでないどころか、世界中の建築に見られる伝統的パターンと言えるが、スカルパ作品における特徴としては、「空間の変移を捉えさせるが、それを示している物（仕掛け）にはできるだけ気づかせない」、つまり「いつの間にか空間が変移した」と感じられるような身体感覚を誘導する傾向が強いと思われる。



直列フレーミング
（D2b）

事例１　n. 20 カステルヴェッキオ美術館　彫刻ギャラリー

スカルパ作品のなかでも、もっとも有名な［直列フレーミング（D2b）］と言えるだろう。既存建物の構造を利用したものであるが、エントランスを移設したり、内部空間を外部に変えてまで実現した空間変移がここにはある。第３章で詳しく見る。

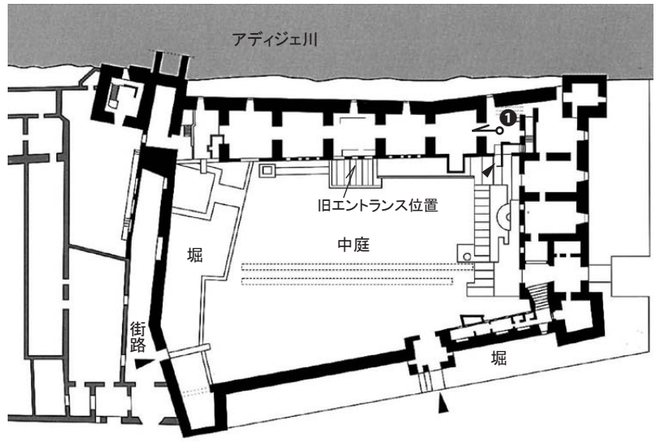
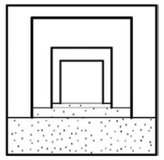


図 2.324 カステルヴェッキオ美術館　1階平面図　S≈1/1200

図 2.325 ❶ エントランスルームより彫刻ギャラリーを見る．入る前から出口の明るみが見えている．（3 章で分析する）



直列フレーミング
(D2b)

事例２　n.01 ベロット邸　ホールまわりの開口

スカルパが 30 代の時から設計された初期の住宅作品で、ヴェネツィアの既存建物の改修である。本論で指摘する空間変移パターンがいくつも見られ、初期の頃からデザインの一貫性があることが感じられる。

ここではホールまわりの［直列フレーミング（D2b）］を見る。
❶のように、エントランスに入ると正面奥に既存の三連アーチが見えるが、その手前にいくつかのガラススクリーンがある。以下ではスクリーンを一つ通過し（❷）、ベランダまわりの［直列］を分析する（次ページ）。

結論としては、ここでは単にフレーミングが［直列］に並置されているだけでなく、その間にあるベランダの存在が「現れる」とともに「消える」ようなデザインがなされることにより、［直列フレーミング］の空間変移の効果が強調されているということである。

図 2.326 ❶ エントランスからホールを見る .

図 2.327 ❹ ホールに直交する方向の［直列フレーミング］も見られる . 引き込み戸が用いられている .

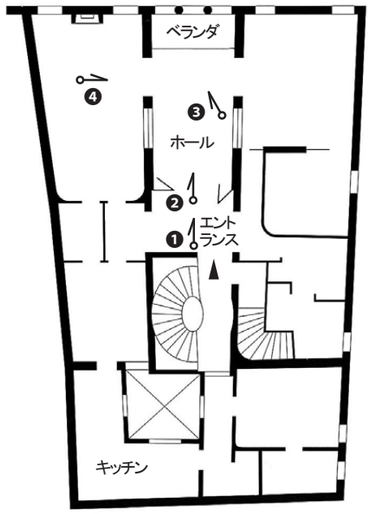


図 2.328　平面図

図 2.329 ❷ ベランダ前後のフレーミングの重なりを見る . 下に示すように、ベランダの存在が明示されながら、その奥行感を失わせるようなデザインがなされている .

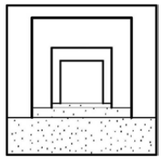
図 2.330 ❸ 近づくと、ベランダの奥行は明瞭になり、遠目で捉えやすかった〈開口空間〉から〈包囲空間〉への変移が浮かび上がる .

図 2.331 ❷ -a　既存の三連アーチが第１のフレーミングとなる .

図 2.332 ❷ -b　ベランダの手前のガラスガラススクリーンが第２のフレーミングとして三連アーチに重なる。扉が左に寄って左右非対称であるため三連アーチとの差異が明瞭で、ベランダの存在がわかる .

図 2.333 ❷ -c 三連アーチのすぐ手前にはもう一つガラススクリーンがある . これは左右対称で三連アーチとの連続性が見られる一方、細い直線材による構成は手前のフレーミング（❷–b）と結びつく . つまり、この第３のフレームは、三連アーチと左右非対称フレーミングを結びつけて、その間のベランダを捉えにくくする .

図 2.334 ❷ -d ベランダの壁面に用いられている小幅木材は、側面では水平使いであるのに、アーチの下では垂直使いになっている . この結果、天井の同材も含めて、小幅木材は三連アーチ部から放射状に手前の第２のフレーミングとの隙間を埋め、ベランダの奥行感を失わせると考えられる .



直列フレーミング
(D2b)

事例３　n.13 ヴェリッティ邸　リビングまわりの開口

❷のリビングから見えている４つの〈開口空間〉＝「むこう」は、すべてフレーミングが重なった［直列フレーミング（D2b）］によって示されている（平面図の点線矢印参照）。つまり、すべてのフレーミングから、〈開口空間〉の二次元性（厚みのなさ）と〈包囲空間〉の三次元性の間の変移が捉えられる。

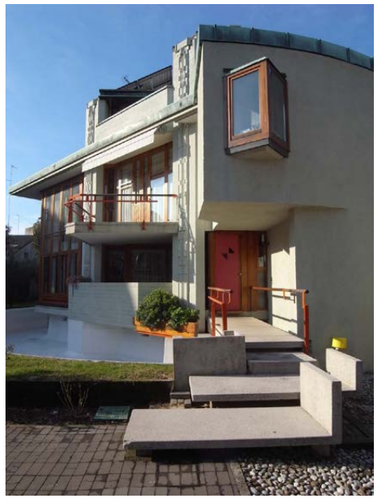


図 2.335　❶ ヴェリッティ邸外観

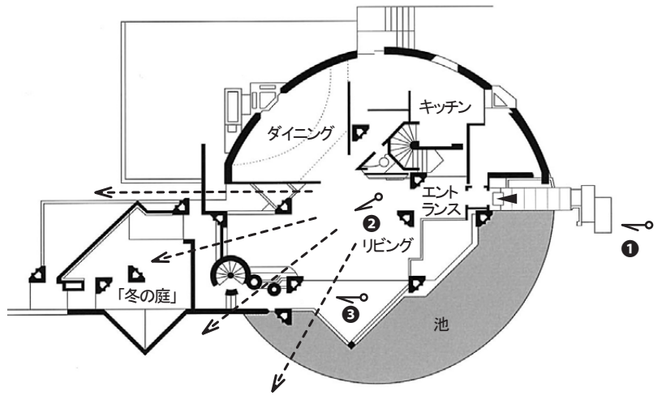


図 2.336　平面図

図 2.337

図 2.338

❷ リビングから見える 4 つの
［直列フレーミング（D2b）］による〈開口空間〉

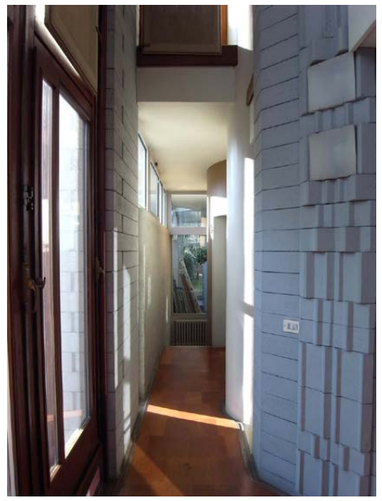
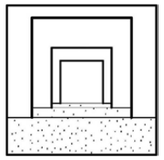


図 2.339

❸ リビングと外部の隙間にある廊下．
この視界自体も［直列フレーミング（D2b）］の多重性を示している．


直列フレーミング
(D2b)

事例４　n. 24 ブリオン家墓地　道路側アプローチ

何度も取り上げるブリオン家墓地のアプローチであるが、今度は［直列フレーミング（D2b)］として見てみる。

❶の視点からみたとき、右ページの❶-a、❶-b、❶-c でマークした３つのフレーミングの重なりを捉えることができる。特にｂとｃの間は、共同墓地に連続する「外部」が挟まって距離が離れており（平面図のｂとｃのライン)、実際に強い奥行感が捉えられる。

しかし一方で、❶-d のように重ねてみると、❶-b と❶-c の二つのフレーミングが結びつき、まるで中間の領域を圧縮して「一つの〈開口〉」と捉えさせるような仕掛けがなされていることがわかる。これにより、実際に奥行が捉えられなくなるということではなく、「奥行」すなわち〈包囲空間〉と、「圧縮」すなわち〈開口空間〉の間の変移が捉えられる。

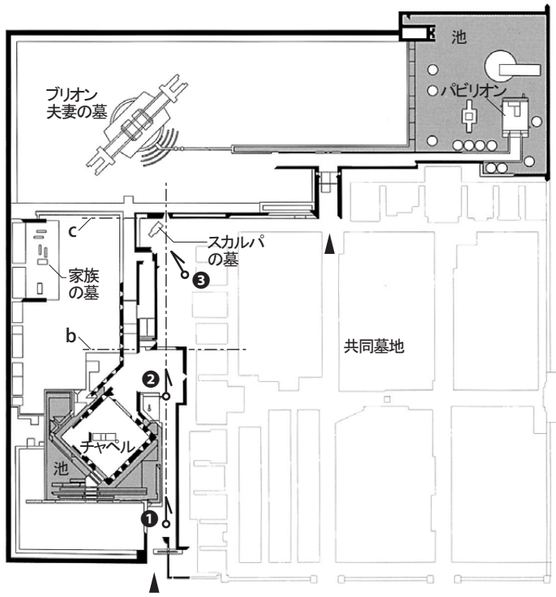


図 2.340　平面図　S≈1/750

図 2.341　❶ 道路側からのアプローチ

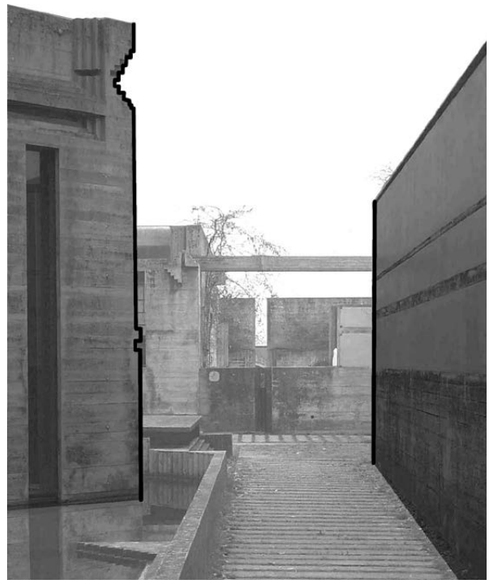


図 2.342　❶ -a 平行する二本のエッジによる複合フレーミング

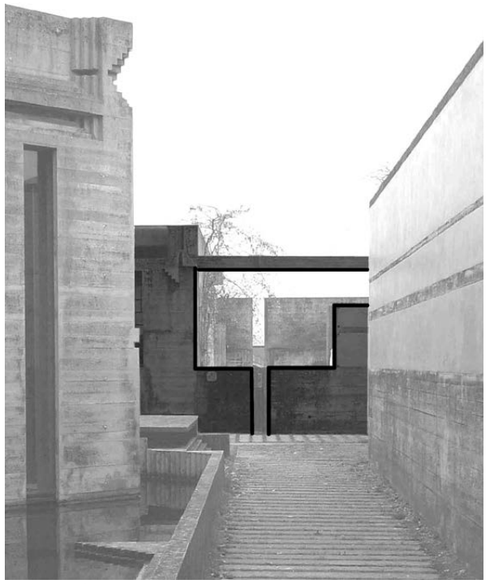


図 2.343　❶ -b 面に開けられた窓のようなフレーミング

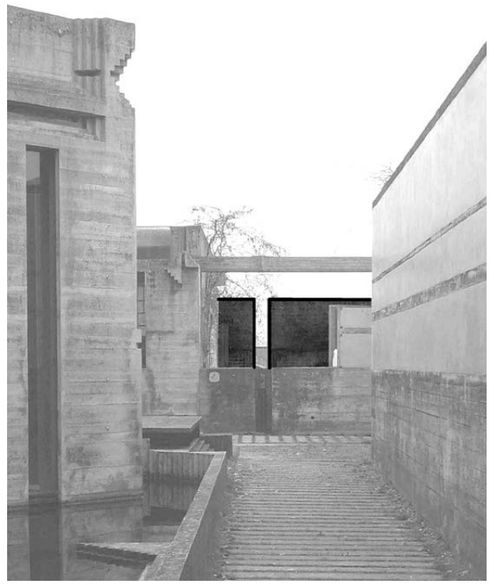


図 2.344　❶ -c 遠方に見えるもう一つのフレーミング

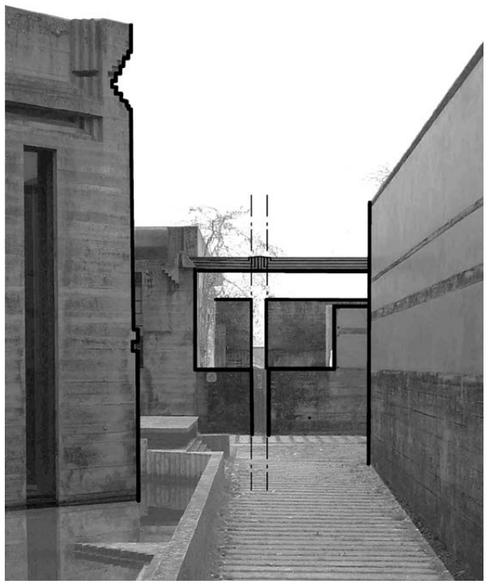


図 2.345　❶ -d　３つのフレーミングを重ねる．鎖線で示す幅が一致するようにデザインされており、ｂとｃのフレーミングが結びつく．

前ページで指摘した距離の離れたフレーミングを結びつけるデザインは、観察者が前進した❷の視点でも捉えられる。右ページ図のように、前の視点と同じ奥のフレーミングｃの幅は、手前のフレーミングｃの位置の先ほどより細い幅に一致している（鎖線．写真は撮り方が悪くずれている）。これは、観察者の移動によってパースペクティブが変化しても、[直列フレーミング（D2b）]の空間変移の効果を持続させるためのディテールデザインといえるだろう。

ブリオン家墓地は、55㎜の基準モデュールが用いられていることで有名であるが、手前ｂの段々繰形がそれでできているのに対し、奥のｃの段々繰形は90㎜のモデュールとなっている（❸参照）。このことからも、パースペクティブのなかでこの２面を結びつける意図がうかがえる。

この２つのフレーミングの間には、共同墓地と繋がったスカルパ自身の墓所がある。スカルパは生前からここに自らの墓所を定めていたのであるが、このことは、このフレーミングの重層を成り立たせる（間に遮蔽物を入れさせない）ことに対する強い思い入れを想像させる。

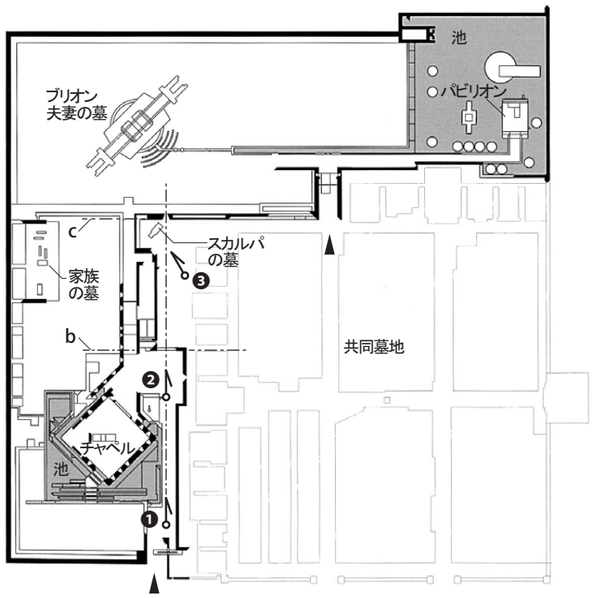


図 2.346　平面図　S≈1/750

図 2.347　❸ カルロ・スカルパの墓

図 2.348

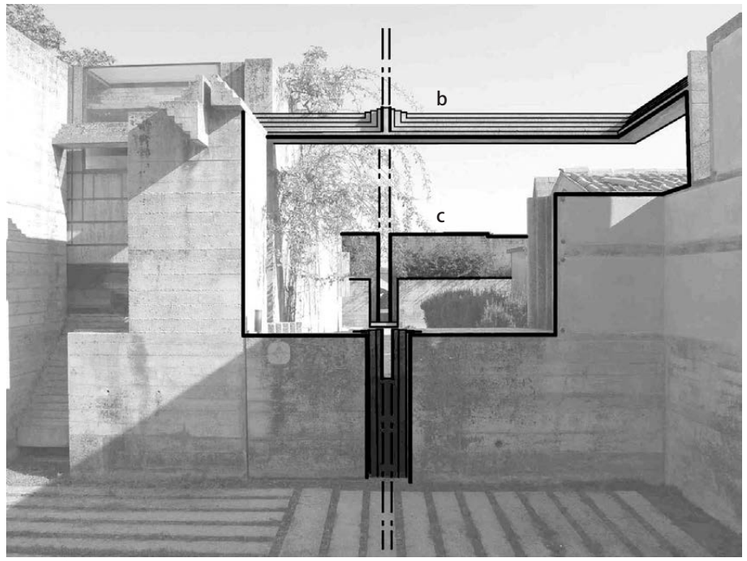


図 2.349

❷ 近づくと、ｂとｃの間の〈包囲空間〉の存在は明瞭になるが、それでもｂとｃのフレーミングを結びつけて一体の〈開口空間〉を捉えさせるデザインがなされている．

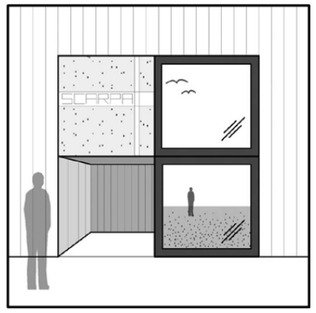
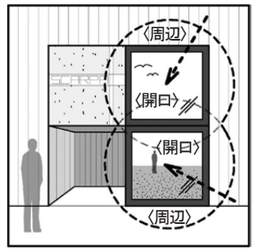


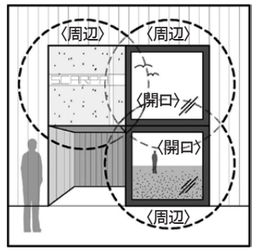
図 2.350

D3. オブジェクト－フレーミング並置

［並列フレーミング（D2a）］の説明において、フレーミングを並列させると絵画のように〈周辺空間〉を強調することもできる（❶）と述べたが、［オブジェクト－フレーミング並置（D3）］は、オブジェクトとフレーミングを並置することによって、フレーミングが示す〈開口〉と〈周辺〉の二重性（❷）をより直接的に浮かび上がらせるパターンである。
また［並列フレーミング（D2a）］では、〈包囲〉が〈開口〉に引きずり込まれるような効果（❸）があると述べたが、これらを総合すると、［オブジェクト－フレーミング並置（D3）］においては、**フレーミングが示す〈開口空間〉が媒介となり、〈周辺空間〉と〈包囲空間〉の連続性を捉えることができる（❹）。**



❶［フレーミング並置］による〈開口〉と〈周辺〉の二重性の強調



❷［オブジェクト－フレーミング並置］による〈開口〉と〈周辺〉の二重性の強調

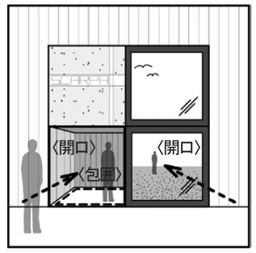
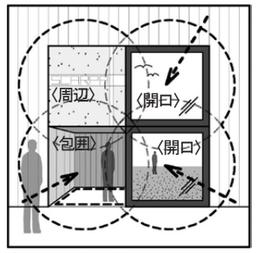


図 2.351

❸［フレーミング並置］による〈開口〉と〈包囲〉の二重性の強調



❹［オブジェクト－フレーミング並置］による〈開口〉〈周辺〉〈包囲〉の連続化

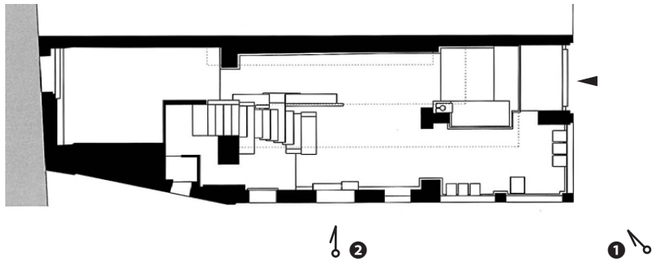
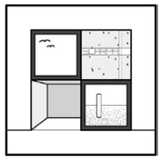


図 2.352 オリベッティ・ショールーム 平面図



オブジェクト－フレーミング並置（D3）

図 2.353 ❶ オリベッティ・ショールーム．サン・マルコ広場側より見る．

図 2.354 ❷ オリベッティ・ショールームの側面ファサード

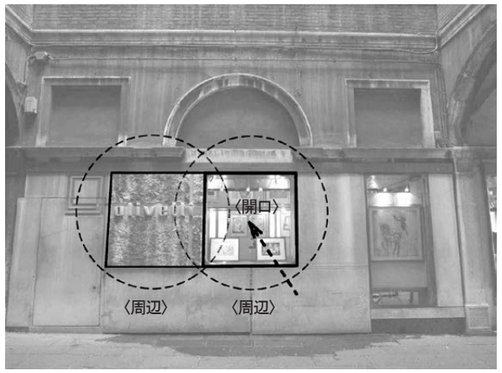
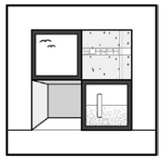


図 2.355 ❷ -a 粗いテクスチャーに olivetti が浮かぶサイン板と隣の窓は、ほぼ正方形という類似属性と隣接性によって［並置］と捉えられ、「こちら」と「むこう」を示すフレーミングの二重性が浮かび上がる．

図 2.356 ❷ -b「正方形」、「窓形」、「細幅の溝」などの類似属性は、近接する他の要素との連関も捉えさせる．



オブジェクト−フレーミング並置（D3）

事例２　n. 20 カステルヴェッキオ美術館　カングランデ騎馬像

［迂回フレーミング（M1b）］の事例として、順路のなかで〈開口空間〉と〈包囲空間〉の変移を繰り返すと述べたカングランデ騎馬像であるが、順路の最終部である本館の２階ギャラリーに入ると、もう一度〈開口空間〉として現れ、隣接する絵画群との並置性が捉えられる。

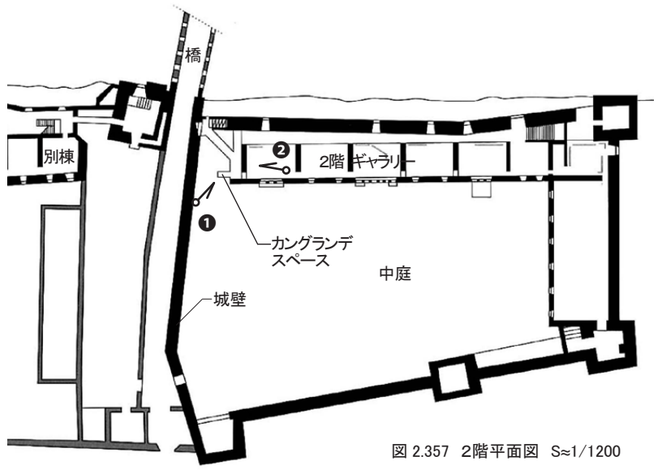
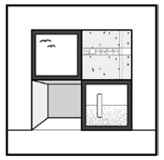


図 2.357　2階平面図　S≈1/1200

図 2.358　❶ 城壁から見たカングランデ騎馬像

図 2.359　❷ 順路の最終部である2階ギャラリーからも、カングランデ騎馬像が見える .

図 2.360　❷ -a カングランデ騎馬像はフレーミングされて、手前の絵画との並置性が捉えられる . 騎馬像がある場所が〈開口〉に変移して展示室に引き込まれ、〈周辺〉も示す .



オブジェクト−フレーミング並置（D3）

事例３　n.09 カノーヴァ美術館　キュービックな開口

「空の青をつかまえたかった」窓（ダル・コォ 1985:33）として有名なカノーヴァ美術館石膏像ギャラリーのコーナー窓（❶）であるが、キュービックな形状と、スケールの近接性から、展示のガラスケースとの並置性を捉えることができる。

これも同様に、窓が示す〈開口空間〉が「むこう」でありながら、「ここ」に引きずり込まれてる二重性、変移性を捉えさせる。

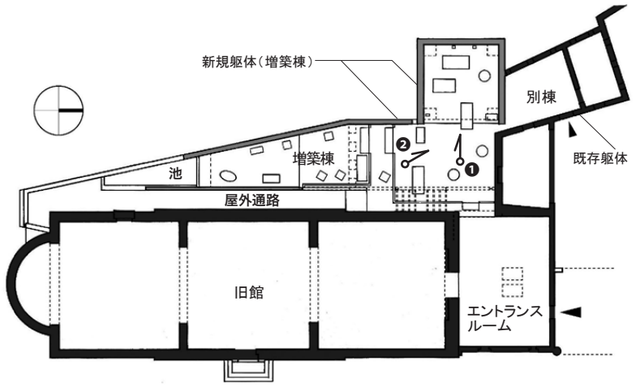


図 2.361　カノーヴァ美術館　平面図　S=1/500

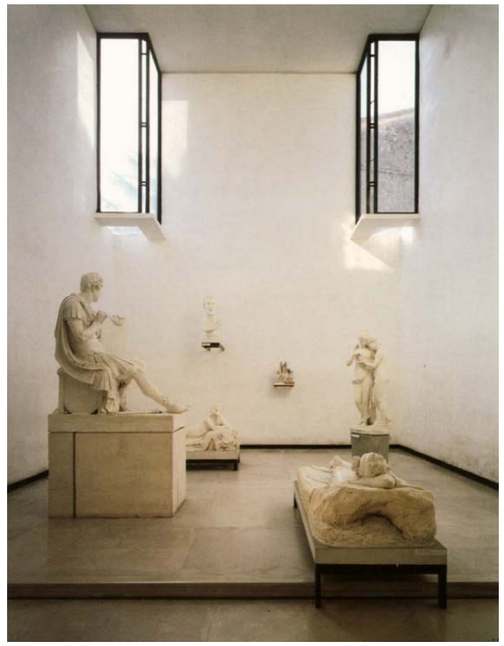


図 2.362　❶「空の青をつかまえたかった」コーナーの窓

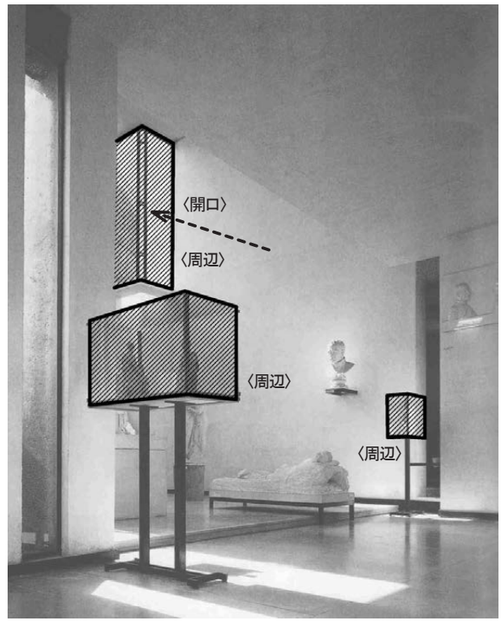


図 2.363, 2.364　❷ キュービックな形状とスケールの近接性から、コーナー窓と展示ガラスケースの並置性が捉えられる .

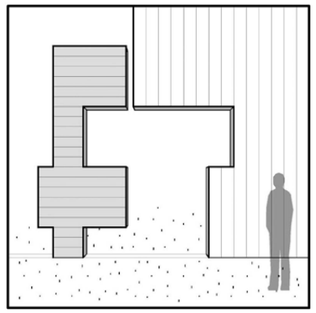


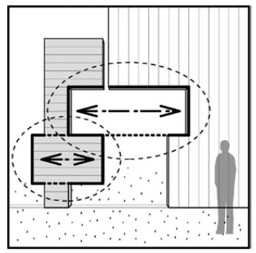
図 2.365

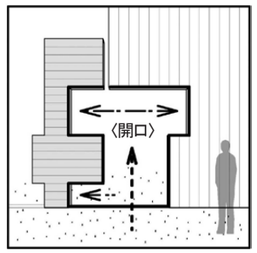
D3-i. ジグザグ（両凸形）フレーミング

［オブジェクト－フレーミング並置（D3）］の一種として、［ジグザグフレーミング（D3-i）］が指摘できる。一般に、オブジェクトとフレーミングを並置と見せるためには、前項で見たように、形状やスケールなどの共通属性が必要となるが、［ジグザグフレーミング（D3-i）］は両者の境界形状によって並置性を捉えさせるパターンである[*1]。

原理としては、オブジェクトとフレーミングの境界ラインをジグザグ状にすることによってラインの両側に凸形態を示し（❶）、オブジェクトとフレーミングのどちら側も図として捉えられるようにする（❷〜❹）と言うことができる。このパターンを想定することによって、発展形として、ジグザグの両側とも〈開口〉にする、三次元的にジグザグにする、ジグザグフレーミング自体を図として浮かび上がらせる、などのバリエーションを読み取ることができる。

このようなジグザグ形状は、いわゆる「スカルパらしい」形態として広く認知されているものであるが、それは単に物の形態的特徴にとどまるものでなく、「空間変移を浮かび上がらせる」パターンとして一貫性があると言うことができる。

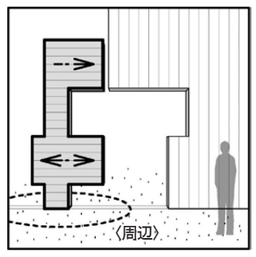


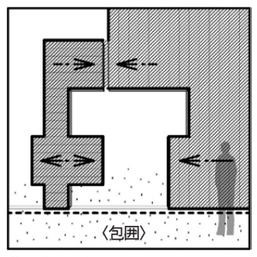


［ジグザグフレーミング（D3-i）］はエッジの両側に凸形態が捉えられるため、❶〜❸のような変移が浮かび上がりやすくなる。

❶ フレーミングの凸形態から、「むこう＝〈開口〉」が捉えやすい。

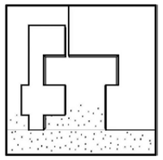
図 2.366





❷ 断片化した壁の凸形態は〈周辺〉を示しやすい。

❸ 壁面がそろえられると〈包囲〉も捉えられる。



ジグザグ
フレーミング（D3-i）

図 2.367 仕切り壁と母屋の全景

事例 1　n. 25 ヴィッラ・イル・パラツェット　庭の仕切り壁

ヴィッラ・イル・パラツェットの庭の仕切り壁は、［ジグザグフレーミング］の典型と言えるだろう（スカルパのスケッチに基づいて死後に建設されたものである）。

まとめて述べると、壁の「こちら」と「むこう」の空間が、バラバラにも連続にも捉えられる（三次元的な連続の知識ではなく、〈開口〉に吸い込まれるような連続の身体的知覚）とともに、壁自体の「まわり」も浮かび上がりやすく、観察者の動きに連動して空間が変移する。

図 2.368

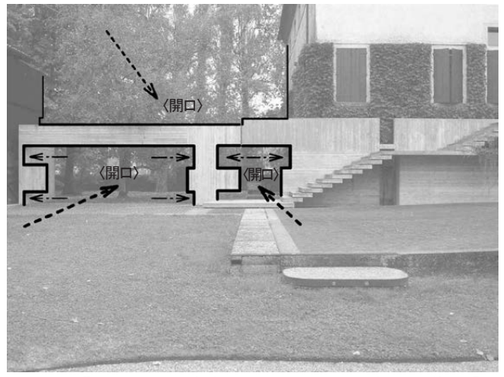


図 2.369 ❶ フレーミングが図となると、一つであるはずの「むこう」が別々の〈開口空間〉として捉えられる .

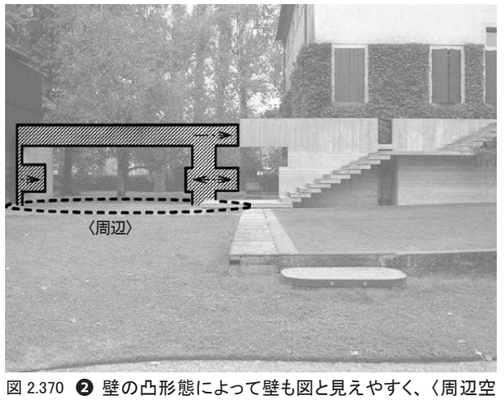


図 2.370 ❷ 壁の凸形態によって壁も図と見えやすく、〈周辺空間〉が捉えられる .

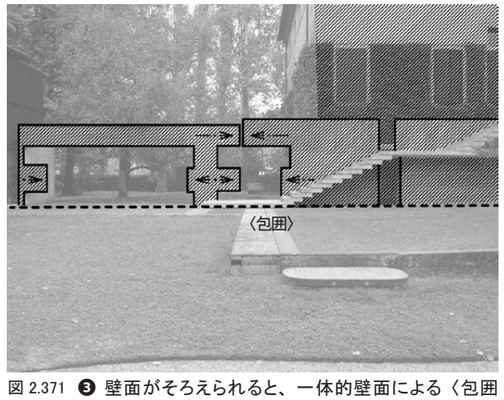
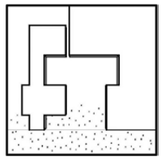


図 2.371 ❸ 壁面がそろえられると、一体的壁面による〈包囲空間〉が捉えられる .



ジグザグ
フレーミング（D3-i）

事例２　n. 27 ヴェローナ市民銀行　背面ファサード

ヴェローナ市民銀行の背面ファサードも、［ジグザグフレーミング］の効果がわかりやすい。もちろん、それはこのファサードデザインのほんの一部に過ぎない。

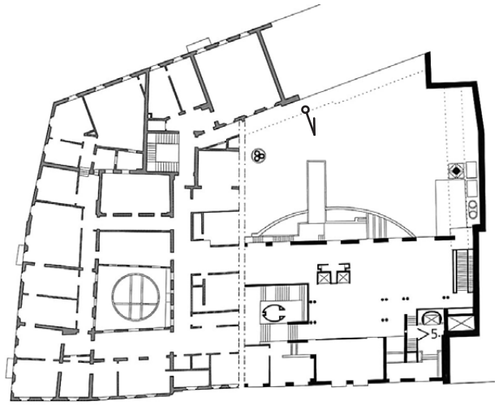


図 2.372　1 階平面図　S≈1/750

図 2.373　ヴェローナ市民銀行　背面ファサード

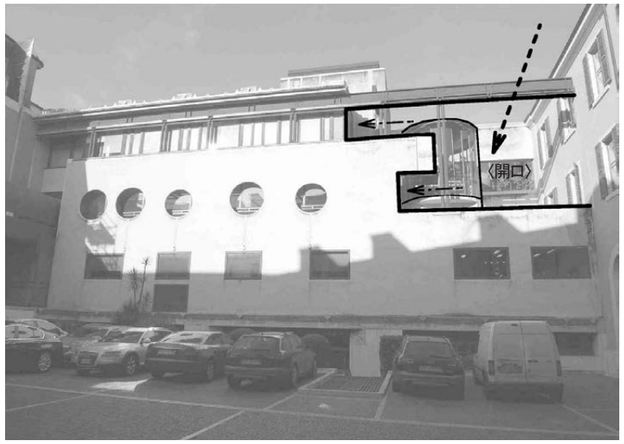


図 2.374　❶フレーミングが図となると「むこう」が浮かび上がる .

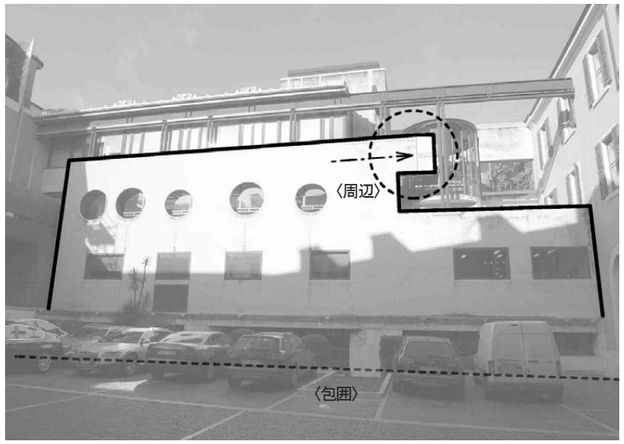
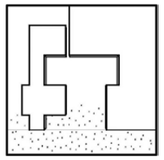


図 2.375　❷壁面が図となると「こちら」が浮かび上がる .



ジグザグ
フレーミング（D3-i）

事例３　n. 29 オットレンギ邸　リビングまわり

オットレンギ邸のリビングは、ジグザグ形状をした「仕切り壁」によって３面を囲まれている。これによって、右ページに示すように、〈周辺〉〈開口〉〈包囲〉の間の変移が浮かび上がりやすくなっている。

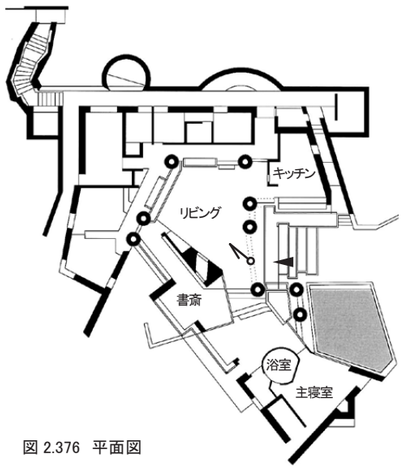


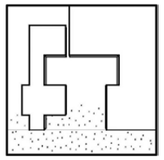
図 2.376　平面図

図 2.377　オットレンギ邸のリビング

図 2.378　❶ 右の2面を見ると、右端の「長方形」の凸形状に連動して「仕切り壁」の〈周辺〉が捉えられる .

図 2.379　❷ 左の2面に着目すると、特に左端の「棚」の機能に連動して、「仕切り壁」上部の〈開口〉が浮かび上がる . 中央部は、左右の柱エッジの［複合］が効いている .

図 2.380　❸ 3面による〈包囲〉も捉えられる .



ジグザグ
フレーミング (D3-i)

事例４　n. 24 ブリオン家墓地

ブリオン家墓地の共同墓地側エントランス建屋の壁端部に見られる［ジグザグフレーミング］に注目する。(写真壁面の右端)

フレーミングとしては閉じていないため弱く、単独で捉えることは難しいが、同じ壁面にある二重円との並置性によって変移が捉えられると考えられる。

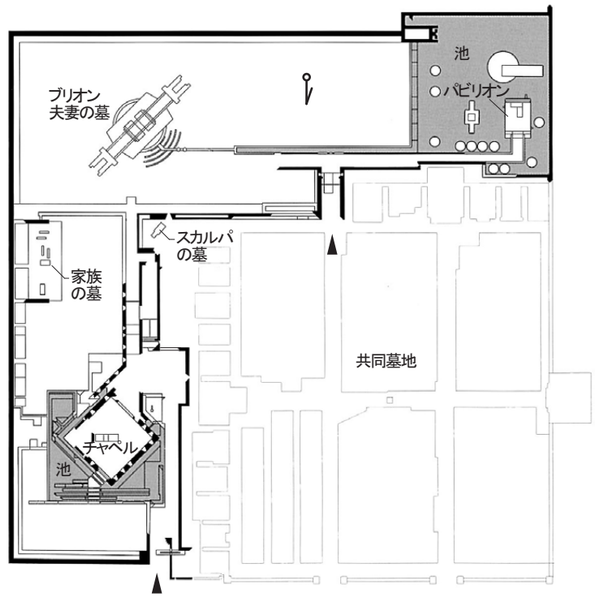


図 2.381　平面図　S≈1/750

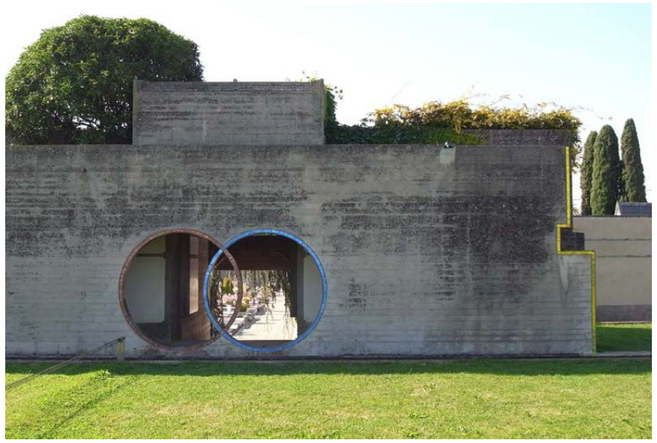


図 2.382

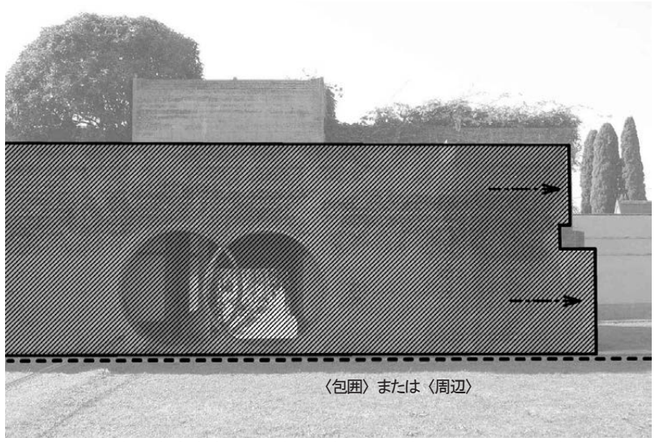


図 2.383　❶右端のジグザグに注目する . 壁側を図と捉えると、その手前の〈包囲〉あるいは〈周辺〉が捉えられる .

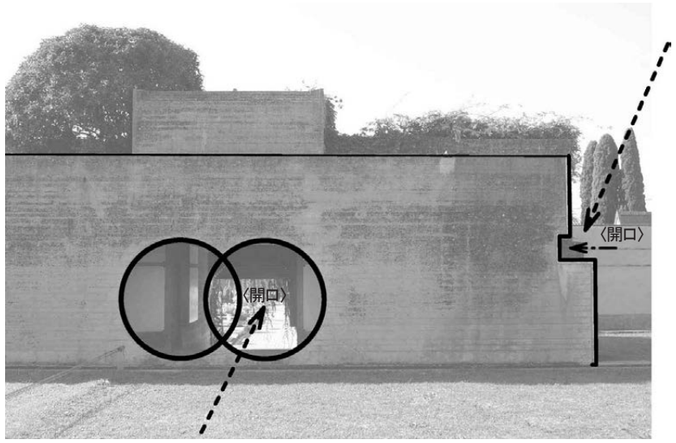


図 2.384　❷ジグザグの外側を図と捉えることは、フレーミングが閉じていないため単独では難しいが、図としての二重円と連動して〈開口〉＝「むこう」を示しうる .

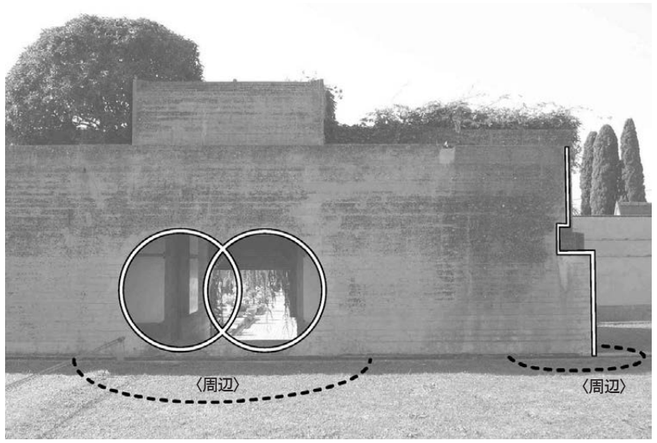


図 2.385　❸ジグザグと二重円が連動するのは、共にタイルで縁取りされているからであるが、それぞれオブジェクトとして〈周辺〉も捉えられる .

同じくブリオン家墓地の立体化した［ジグザグフレーミング（D3a-i）］とみなせる例を見る。平面の場合と同様に、図地の反転しやすさを利用して〈開口〉（❶）と〈周辺〉（❷）の変移が捉えられるが、さらに、隣接する壁面との連続性が考慮されて〈包囲〉も捉えやすくなっている（❸）。

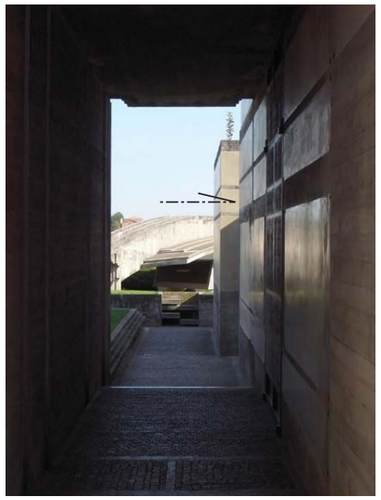


図 2.386　⓪ i

図 2.387　⓪ ii

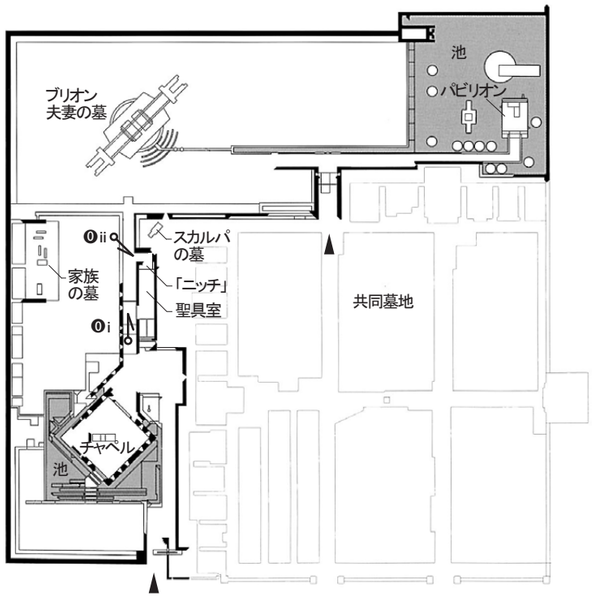


図 2.388　平面図　S≈1/750

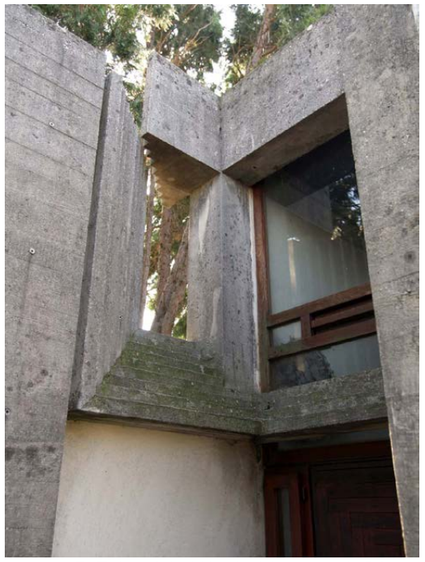


図 2.389　聖具室の窓と隣接した外部の見える「窓」

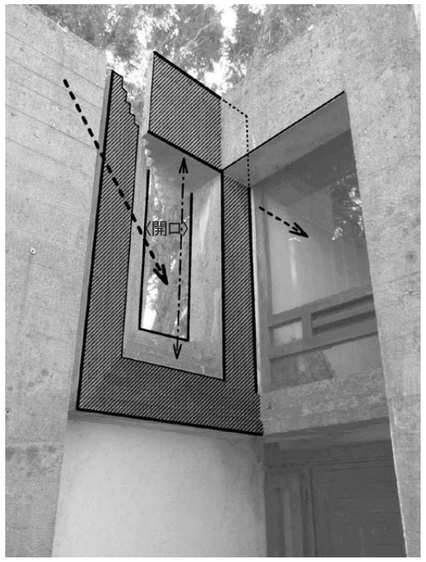


図 2.390　❶ ボイド部分を図と捉えると、その周囲は「窓枠」のようであり、「むこう」の〈開口空間〉が捉えられる．隣のガラス窓との並置も効いている．

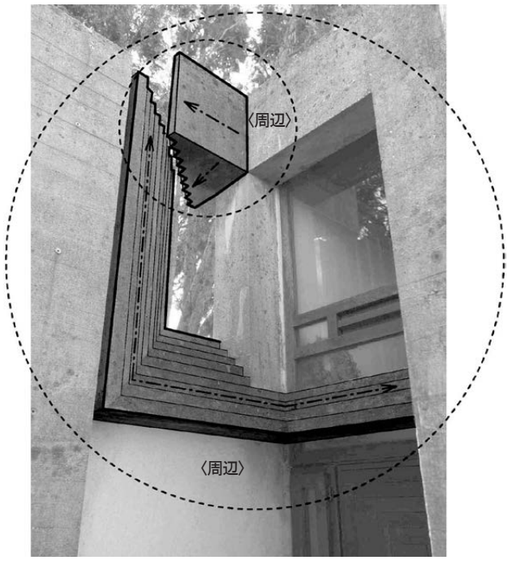


図 2.391　❷　❶で見た「窓枠」は左上が切れていることから反転した段々形状自体が図（オブジェクト）と捉えられやすく、その〈周辺〉が浮かび上がる．

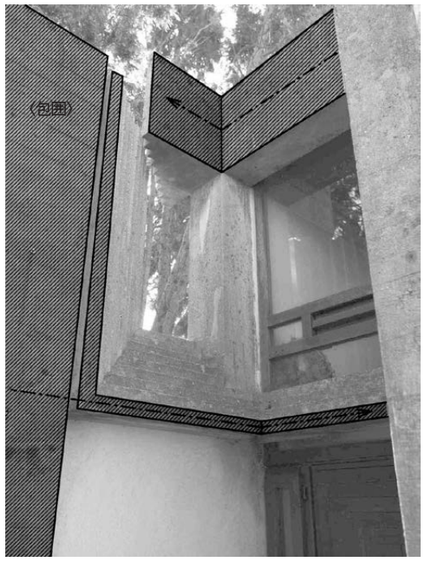


図 2.392　❸ 段々形状の一部は、手前の壁面と面がそろっているため、観察者が居る〈包囲空間〉の形成にも関わる．

D4. 属性並置

物の属性（素材、色、肌理、ツヤ、形態、スケール、水平レベル、工法など）が並置され、群が捉えられるパターン。属性は、オブジェクトやフレーミングと異なり、それ自体で空間を示すとは言い難いが、空間把握を撹乱するような群を成すことによって変移を促すと言うことができる。

変移のパターンは、[類似属性の拡散（D4a）]と[対比属性の凝集（D4b）]に分けて考えるが、あるもの同士を「類似か対比か」、「拡散か凝集か」、あるいはそもそも「オブジェクトか属性か」と判断することは、厳密には難しい。ここでのポイントは、そのような境界を厳密に定めることではなく、むしろ「差異が捉えられながらその境界が定めれない」ために問い（判断）が発生し、空間変移が浮かび上がるということである。

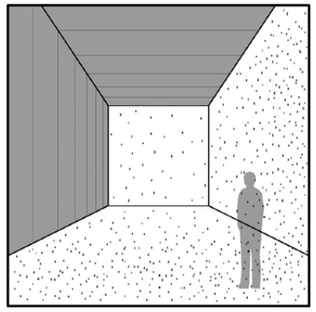


図 2.393

D4a. 類持属性の拡散

[類似属性の拡散（D4a）]は、ある物の属性が「オブジェクト」、「包囲面」、または「フレーミング」のまとまりを越えて拡散するパターンである。たとえば、床と壁と天井にそれぞれ異なる属性（素材、色、ツヤなど）が割り当てられたとき（❶）、それによって空間把握が乱されるということは通常ないが、天井と床面の異なる属性が共に壁面に拡散したとすると（❷）、❶で捉えられる安定した空間把握は、わずかに撹乱させられるといえるだろう。

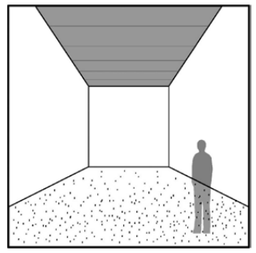


図 2.394 ❶床・壁・天井の属性がそれぞれ異なっても空間が捉えにくいことはない.

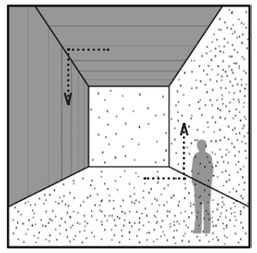
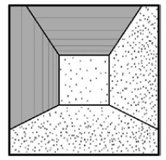


図 2.395 ❷天井と床の異なる属性が壁面を取り合うように拡散したとすると、❶に比べて空間は捉えにくい.



類似属性の拡散
（D4a）

事例１　n. 20 カステルヴェッキオ美術館　アプローチまわりの石

展示物に見られるピンク色がかった大理石（プルン石）が、建築の外壁やアプローチの床面に用いられ、[類似属性の拡散（D4a）]ということができる。

この石はカステルヴェッキオ美術館があるヴェローナの街特有であり、街の属性が[拡散]しているともいえる。つまり、美術館の中から直接は見えない街との繋がりが捉えられる。

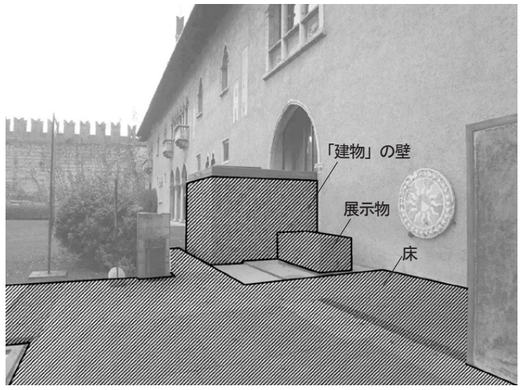
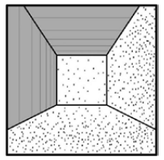


図 2.396 ❶展示物の素材（ピンク色の大理石）が、「建物」の壁や床面に拡散し、常識的な空間把握に揺さぶりがかけられる.

図 2.397 ❷近づいて見ると、素材としては[類似]でも、色やテクスチャーにおいてはむしろ[対比]が見られる. つまり、[類似]か[対比]かは、見るレベルによって変移せざるをえない.

図 2.398 ❸このピンク色がかった大理石は、美術館があるヴェローナ特有である。色やテクスチャーのばらつきも含めて、カステルヴェッキオでは街の属性が反復されているとも言える.



類似属性の拡散
(D4a)

事例２　n.16 スカットゥリン邸兼事務所　白い仕上

スカットゥリン邸の白い壁は、床・天井とのコントラストが強く印象的であるが、先に［床・壁・天井の分離 (D1b-i)］で指摘した床と天井の「溝」部分にも同じ素材がまわっており、［類似属性の拡散 (D4a)］ということができる。

この素材はリビングのドアを開けると「壁の内側」の床面に用いられているものであるが、「溝」部分への［拡散］によって、ドアが閉まっているときにも「外部」の異質なものが入り込んでいることが捉えられる。

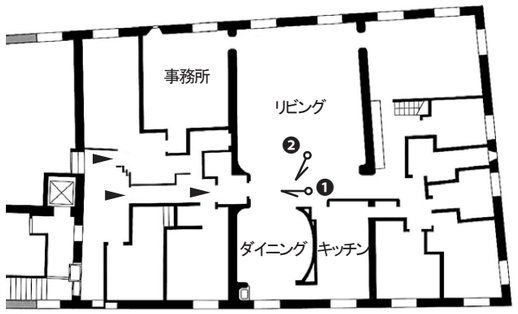


図 2.399　スカットゥリン邸兼事務所　平面図　S≈1/300

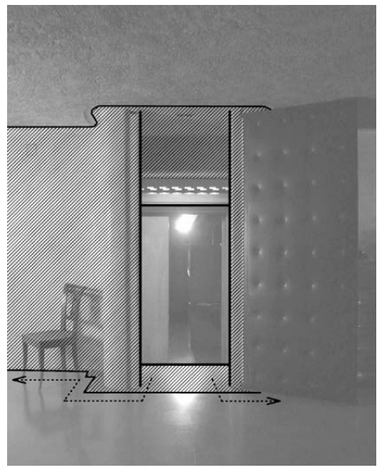


図 2.400, 2.401　❶「壁の内側」の白い床素材が、リビングの「溝」に拡散している .

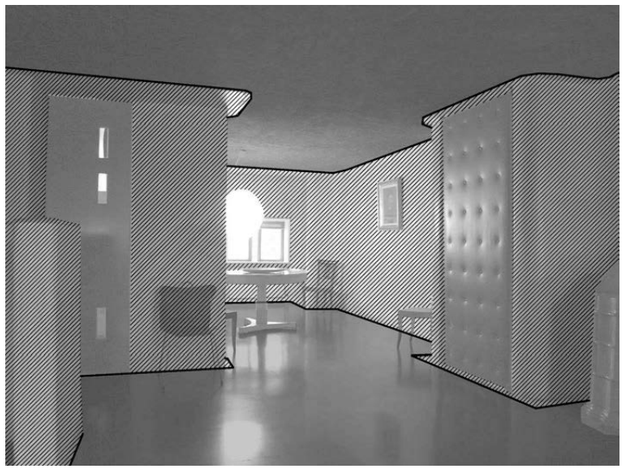
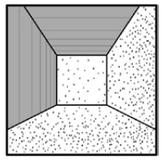


図 2.402, 2.403　❷ドアが閉まっていても白い床素材の「侵入」が捉えられる .



類似属性の拡散
(D4a)

事例３　n. 24 ブリオン家墓地　繰形

ブリオン家墓地で見られる段々状の繰形も［類似属性の拡散 (D4a)］ということもできる。異なる面やオブジェクトを横断して不意に並置関係を捉えさせ、空間の再解釈を促す。

しかし実際、これは属性なのか、オブジェクトなのか、フレーミングなのか、あるいは包囲面なのか。その解釈が固定できない（いずれにもなる）こと自体が空間変移を促しているともいえる。

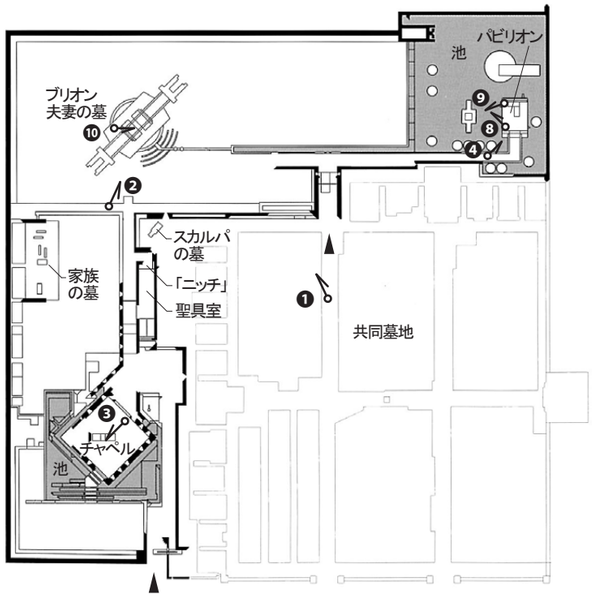


図 2.404　平面図　S≈1/750

図 2.405, 2.406　❶エントランスまわりに用いられた段々繰形．奥行方向へ招き入れる効果があると思われる．

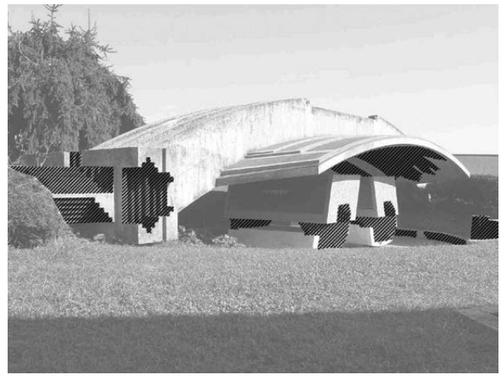


図 2.407, 2.408　❷ブリオン夫妻の墓のまわりに用いられている段々繰形．凸形状のものも凹形形状のものもある．

図 2.409, 2.410　❸チャペルのなかに見られる段々繰形．整合性を見いだそうとすると目眩がするかもしれない．自然発生物のようでもある．

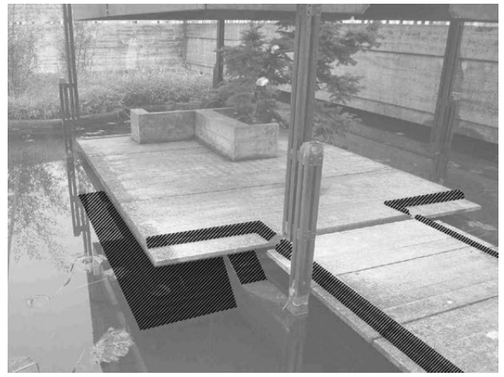


図 2.411, 2.412　❹水中に見出される段々繰形．物から空間を捉えようとする人間の身体感覚的には、強く異質（不気味）なものと捉えられるだろう．

段々繰形の拡散

段々状の繰形は、ブリオン家墓地だけでなく、スカルパの他の作品でもよく見られる。また、スカルパ作品に限らず、伝統建築などとの［類似属性の拡散（D4a）］を捉えることができるとも思われる。

図 2.413, 2.414 ❺ n.30　カ・フォスカリ大学文学哲学部エントランス改修

図 2.415, 2.416 ❻ n.22　ヴェネツィア建築大学エントランス　古い門型が横にされ、その内側と周辺に繰形が施されている．

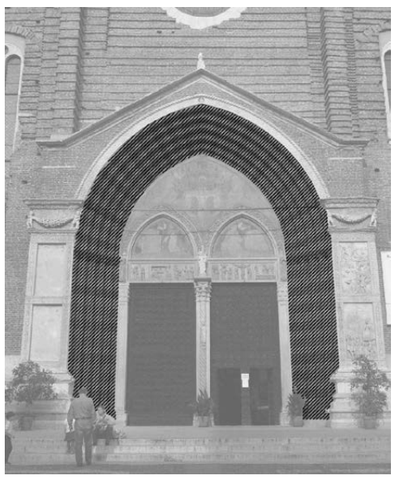
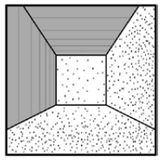


図 2.417, 2.418 ❼ サンタナスターシア教会（ヴェローナ）



類似属性の拡散
（D4a）

n. 24 ブリオン家墓地　色 ― 自然と人工の横断

ブリオン家墓地でもう一つ指摘したい［類似属性の拡散（D4a）］として、色の拡散を挙げたい。特にタイル面などに自然色の反復とみなせる色使いがあり印象深い。これも単に自然物と人工物の「繋がり」を主張しているというよりは、「繋がり」と「分離」を同時に示し、持続的な再解釈を促していると思われる。

図 2.419 ❽壁の水平なタイル列．　花の黄色や白、水面のグレーや黒、緑などが見える．

図 2.420 ❾池の中に用いられているタイル．周辺の水草や葉の色．季節によって関係は変わるだろう．

図 2.421 ❿夫妻の墓．天井の青や緑の色鮮やかなタイル面に光が映り込み、芝生や水との繋がりが感じられる．タイル面の外周エッジは段々繰形状になっている．

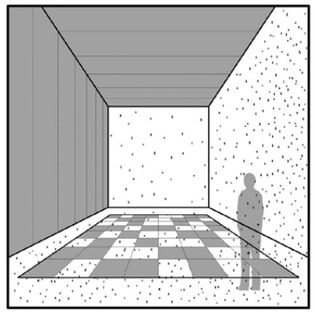


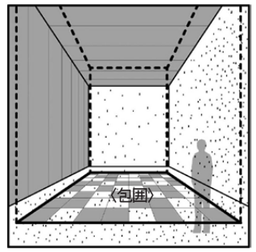
図 2.422

D4b. 対比続性の凝集

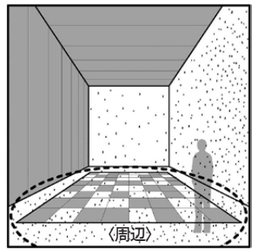
［ 対比属性の凝集 (D4b)］は、原則として前の［ 類似属性の拡散 (D4a)］とセットで用いられると考えられるもので、拡散した属性が別のところで凝集して「オブジェクト」や「包囲面」を示すことによって空間を捉えさせるパターンである。一般に、属性を浮かび上がらせる効果を高め、空間の撹乱 (再解釈) 作用を強めていると言うことができる。

モデル図は、床面と天井面から壁面に拡散した属性が、床面の中央付近に凝集して〈包囲〉(❶) あるいは〈周辺〉(❷) を示すイメージである。

図 2.423



❶



❷

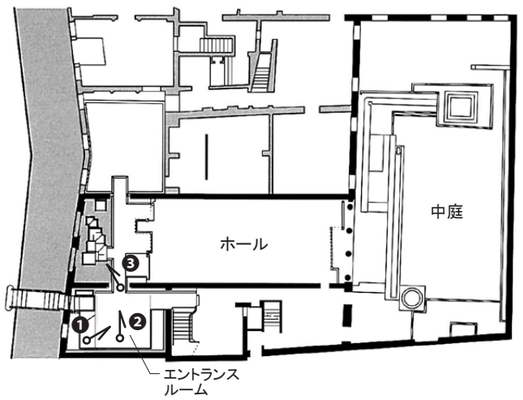
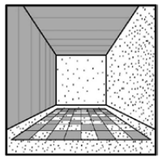


図 2.424　クエリーニ・スタンパリア財団　平面図　S≈1/400



対比属性の凝集
(D4b)

事例 1　n. 14 クエリーニ・スタンパリア財団　床石パターン

エントランスルームの中央付近に、モザイク状の床石パターンがあるが (❶)、これを色彩の［ 対比属性の凝集 (D4b)］と捉える。

濃い赤は、エントランスルームの天井にも用いられているが (❷)、鉄の錆色や木材との関係が捉えられるだろう。他に、白は既存アーチなどの大理石、薄い赤はレンガとの類似性が捉えられる。深い緑は、エントランスルームのなかでは捉えにくいが、おそらく運河の水との対応が感じられるだろう。

(同じように水をモチーフにしたと思われる深緑の床石は、n. 01 ベロット邸にも見られる .　［ 直列フレーミング (D2b)］の項を参照)

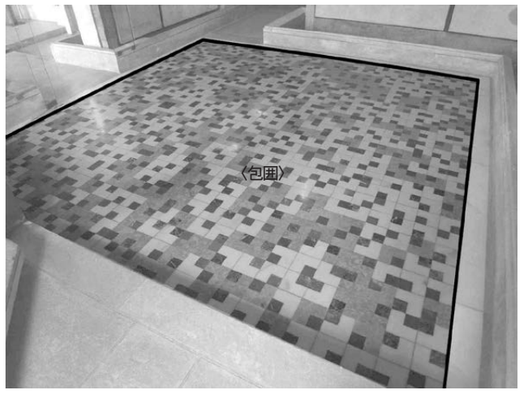
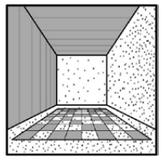


図 2.425, 2.426　❶エントランスルームのモザイク状床面 . 正方形とＬ形の石が組み合わされている .

図 2.427　❷エントランスルームから天井の濃い赤、既存アーチの白い大理石、レンガの薄い赤茶色などが見える .

図 2.428　❸深緑色の運河の水 .



対比属性の凝集
(D4b)

事例２　n. 29 オットレンギ邸　円柱

オットレンギ邸の特徴的な円柱は、「粗肌の石材」と「平滑なコンクリート」という異なる属性（素材）が凝集したものとなっている（石の色は白とピンクが混ざっている）。

この二つの素材が何に由来するかは屋内ではわかりにくいが（❶）、屋外から建物を見ると、外壁全体も「白っぽい粗肌材」と「平滑なコンクリート」で構成されていることがわかる（❷）。「粗肌材」が自然石のようなテクスチャーで、また地面に近い部分で用いられていることを考慮すると、この構成は、粗肌の「自然物」と平滑な「人工物」の連続と差異、あるいは「古いもの」と「新しいもの」の連続と差異を象徴し、見る者に再解釈を促していると考えられる。（ただしオットレンギ邸は新築である）

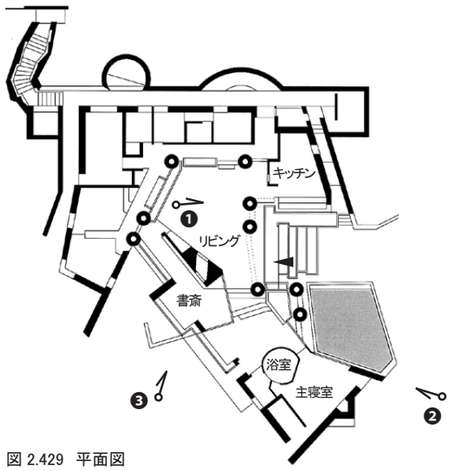


図 2.429　平面図

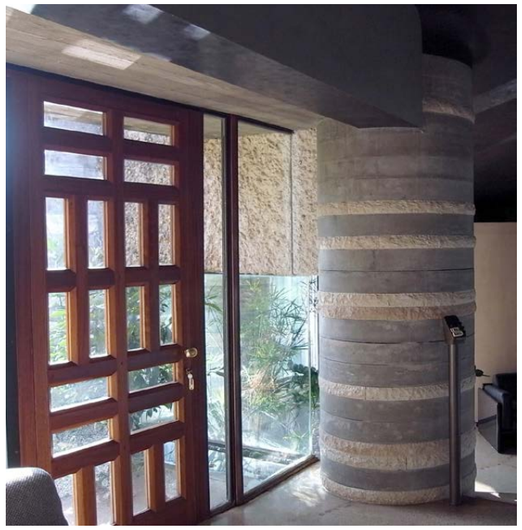


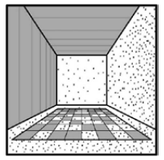
図 2.430

図 2.431, 2.432　❶ オットレンギ邸の円柱群．「粗肌の石材」と「平滑なコンクリート」という異なる素材が凝集している．

図 2.433

図 2.434　❷ オットレンギ邸外観．外壁も「白っぽい粗肌材」と「平滑なコンクリート」の組み合わせになっている．「白っぽい粗肌材」は主に地面に接する部分で用いられていることからも「自然物」に近いものと捉えられる．

図 2.435　❸ 上部のコンクリート面は目地が叩かれて「細幅」が強調され、「人工物」であることが明示されていると考えられる．（スカルパが職人に叩かせていたというオットレンギ氏の指摘）



対比属性の凝集
(D4b)

事例３　n. 03 ヴェネツィアビエンナーレ チケット売場＋ゲート

ヴェネツィアビエンナーレのチケット売場＋ゲートは、コンクリート、スチール、木という異なる素材が凝集したものと捉えられる。

それは、単にそれらの素材が用いられているからということではなく、個々の素材に注目したとき、「一体の建物」と捉えやすい範囲を越えた素材のまとまり（拡散）が捉えられ、空間把握が刺激されるからである。

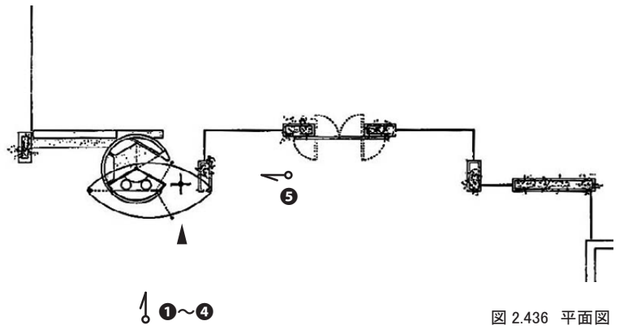


図 2.436　平面図

図 2.437 ❶

図 2.438 ❷スチール材は、右手の手摺に [拡散] している .

図 2.439 ❸木材

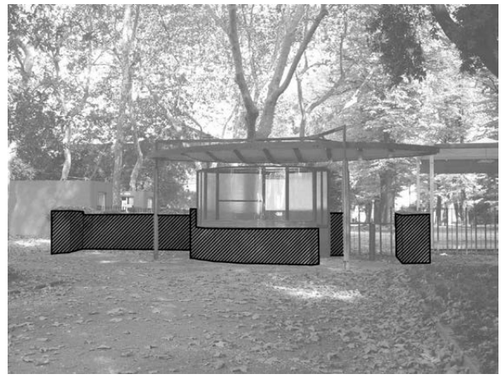


図 2.440 ❹洗出しのコンクリートは周囲の植栽枡に [拡散] している .

図 2.441 ❺