

特集：再利用／修復

- 01 | CB004 || **サンタ・マルタ兵営バン工場のコンバージョン：ヴェローナ大学新キャンパス** | マッシモ・カルマッシ+IUAV ストゥーディ&プロジェクト ||
時の経過を見せる建築 | マルコ・ムラツァーニ
- 04 | CB020 || **斎長城美術館** | アーキスタジオ || 医薬品工場を芸術の館に変身させる | アルフレード・ザッパ
- 05 | CB026 || **ニューポート・ストリート・ギャラリー、ガゴシアン・ギャラリー** | カルーズ・セントジョン・アーキテクト ||
ヴィクトリア朝期の倉庫を画廊に変える | フェデリコ・ランファ
- 08 | CB033 || **階段室についての覚え書：ニューポート・ストリート・ギャラリー** | カルーズ・セントジョン
- 08 | CB038 || **産業研究技術センター——旧オフィチャーネ・メッカニケ・レッジャーネ第19工場のコンバージョン** | アンドレア・オリヴァ ||
戦闘機から起動ボックスへ | フランチェスカ・キオリーノ
- 10 | CB044 || **iD-タウン | O-オフィス** || アートが絹織物工場の後を継ぐ | ミケーレ・ボニーノ、フランチェスカ・フラツソルダーティ
- 13 | CB054 || **N10スポーツセンター** | コモコ・アルキテクトス || 綿紡績工場でサッカーを楽しむ | フランチェスカ・キオリーノ

対蹠地のミュージアム

- 15 | CB060 || **中国美术学院民芸博物館 | 隈研吾** || 中国美术学院のためのミュージアム | アルフレード・ザッパ
- 17 | CB068 || **フィレンツェ大聖堂造営局付属博物館** | ナタリーニ・アルキテッティ、グイットシャルディーニ&マーニ・アルキテッティ ||
傑作の群島——アドルフォ・ナタリーニの大聖堂造営局付属博物館 | クラウディア・コンフォルティ

858 | CASABELLA JAPAN

10th カザベラ JAPANESE EDITION

グリッドの特性 [1]

24 || CASABELLA JAPAN トーク || 藤井博巳

特集：再利用／修復

「サンタ・マルタ兵営パン工場のコンバージョン： ヴェローナ大学新キャンパス」

設計＝マッシモ・カルマッシ＋IUAVストゥーディ&プロジェッティ

時の経過を見せる建築 マルコム・ラッツァーニ

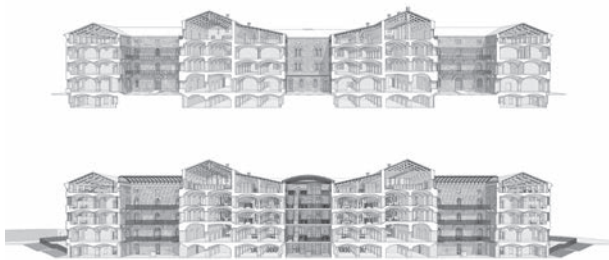
参照 | 本誌 pp.4-19

「建物の保存事業は倫理的必要と見なすことができる。しかしまた、古い素材と古い空間が与える繊細で不確定な示唆を、伝統的建設技術への深い理解と洗練された現代の設計文化に支えられた、新たな用途への転換に必要な修改築と組み合わせられるような設計案を実現するための、ひとつのチャンスと捉えることもできる」。マッシモ・カルマッシは2007年に、サンタ・マルタ兵営パン工場と西サイロのヴェローナ大学新キャンパスへのコンバージョン計画を巡る書物の序論で、こう書いていた。

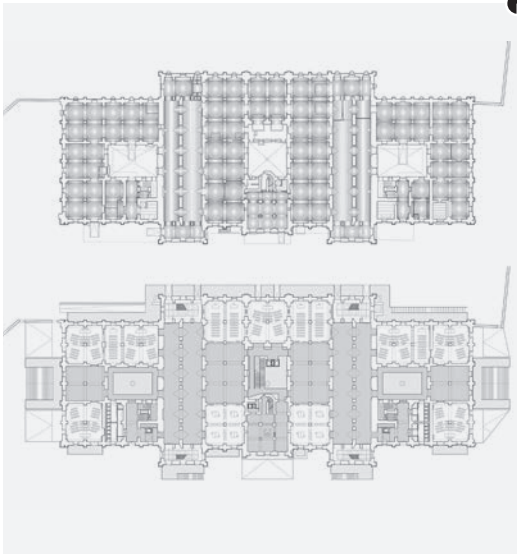
ヴェローナ市の東部に位置するサンタ・マルタ兵営とパッサラクア兵営の広大な土地は、1989年の国有地化によって軍用地として使われなくなり、ヴェローナ市とヴェローナ大学との利用協定の対象となった。2001年にヴェローナ大学とヴェネツィア建築大学の間で協定が締結され、ヴェネツィア建築大学ストゥーディ&プロジェッティ(ISP)に、旧軍用地の再利用と糧秣廠の3つの建物——オーストリア軍土木技師によって1863年から65年にかけて建設された2つの穀物サイロとパン工場——の修改築に関する実現可能性調査が委託された。これらの建物は経済学部へのコンバージョンが計画された。穀物サイロにはレクチャー・ホールを、パン工場には教室群、教員の研究室と事務室、屋根裏に図書室を置く予定だった。ISPがコーディネートした関係機関は数多く多岐にわたっていた。現状の調査、環境への影響分析、大学が要求する規模と諸機能の配置の仮説的検証を通して、これら関係機関が協力し合いながら「設計開始に先立つ準備文書」(2003-04)の内容が決められた。こうした一連の初期調査に続いて、マッシモ・カルマッシに既存建物のコンバージョンのための建築設計が依頼された。西方サイロ修改築の成果(『CASABELLA』794号、2010)が高く評価されたカルマッシの建築的介入は、パン工場のケースでもさらなる重要性を示し、——この建物の特異な性質、巨大な規模、計画された機能の多様性を踏まえて——特定の設計上の選択に方向性を与えられるような方法論的提案



全体構成図



断面図：旧パン工場と改修案(下)



平面図：旧パン工場と改修案(下)



北側ファサード：左にメイン・エントランスを見る

を確定した。

旧パン工場——118×54 mのヴォリュームは地下から屋根裏まで5層に分かれている——は、中庭を囲む中央のヴォリューム、その左右に12基の焼窯が置かれたウィングを従え、西と東の端を閉じて中庭を囲むC字型のヴォリュームから構成される。広々とした内部構造は、リブ・ヴォールト天井に覆われた矩形のセルから構成され、焼窯のウィングのみ半円形の側壁を控えた円筒ヴォールト

天井が架けられていた。屋根裏は巨大なトラス、棟木、小梁、垂木から成る複雑な木造屋根の骨組みが特徴的である。時の経過とともに、パン製造に特化した機械装置のような明瞭な構造は改変され、兵営職員の事務室や宿舍を建てるために分断された。元来の空間性を、大学キャンパスという新たな用途に合った機能性・安全性と統合するコンバージョン案を設計するために、各階で建物全体を上下に移動可能にするための分配戦略が浮上し

対 蹠 地 の ミ ュ ー ジ ア ム

の単純さと同時に、彫塑性と目立ちやすさを強調するのに役立つ要素である。建物の内部で起きる事柄を告げ知らせる唯一の外的要素は、周壁から花開いたようなエントランスの小さなヴォリュームで、レセプション・エリアに連絡する。一方、既存の壁にはいかなる種類の修復も施されなかった。

結果として、旧工場の部分的修改築、大規模な工業建築の内部における副次的構造の実現、時間的に数段階に分かれた建設、建築的にほとんど興味深いところのない建物の再評価からなる建築的介入工事は、具体化に邁進する実践へとしだいに変化を遂げている。これはすでに世界中で多様なケーススタディを誇る実践である。

作品：N10スポーツセンター

設計：コモコ・アルキテクトス—— Luis Miguel Correia,

Nelson Mota, Susana Constantino

構造・施工コーディネート：MyOption Reabilitação

施工：Flexifusão

設備：Timotec

建築主：N10-Eiras Indoor Sports Facility

規模：延床面積 2,385 m²／

設備およびレセプション・エリア=延床面積 665 m²

スケジュール：設計・施工 2011-12年

所在地：Eiras, Coimbra, Portugal

【コモコ・アルキテクトス】

コモコ・アルキテクトスは、2001年にルイス=ミゲル・コレイア（1970年、コインブラ生まれ）、ネルソン・モタ（1973年、メサン=アリオ生まれ）、スザナ・コンスタンティノ（1974年、ブラガ生まれ）によって設立された。3人ともポルトガルのコインブラ大学建築学部出身である。設立者たちは設計活動と学術活動を両立している。ルイス=ミゲル・コレイアはコインブラ大学で設計を教え、ネルソン・モタはデルフト工科大学で助手を務め、スザナ・コンスタンティノはコインブラ大学で博士課程に在籍している。コモコ事務所が展開する仕事は変化の過程にある建物にある創造的潜在力を考慮し、社会的・文化的コンテクストを意識した設計アプローチを活用する。特筆すべき作品として、フンダンのカステロ・ノヴォ再生計画の刷新（2003-08）、ボンバル城のビジターセンター（2004-13）、コインブラのN10スポーツセンター（2011-12、2013年度ポルトガル木造建築賞受賞）がある。このポルトガルの事務所が手がけた仕事には他の建築賞も与えられ、ポルトガル、ブラジル、フランスで作品が展示され、複数の国際的な建築雑誌に何度も取り上げられた。

「中国美術学院民芸博物館」設計=隈研吾

中国美術学院のためのミュージアム

アルフレード・ザッパ

参照 | 本誌 pp.60-67

1977年にパリに完成したポンピドゥー・センターの設計によって、レンゾ・ピアノとリチャード・ロジャースはミュージアムの近代史を後退不可能なまでに前進させた。それ以来、新築か再利用またはコンバージョンかを問わず、ミュージアム建築の構想方法における真の革命が始まった。もうすぐ40年が経とうとするが、その勢いは留まることを知らない。（幸運なことに）ミュージアム建築の過剰供給と言える状態が目下続いており、この種の建物の伝統的概念を変えるのに貢献している。本誌は長年にわたりこの現象を注意深く追ひ、記録してきた。

ミュージアムのイメージは議論の余地なく変化した。見せる以上に自らを見せるのだ。ただし変わったのは外見だけではない。コレクションを配置する方法も、「ダーウィンの連続性」という伝統的な年代順の配列とは対照的なものに変化した。作品を展示する方法と会場構成の構想方

法も変わった。フランチェスコ・ダルコが「提示の技」と呼んだ、カルロ・スカルパからフランチェスコ・ヴェネツィアに至るあの才能である（『CASABELLA』851/852号、2015）。ヴァーチャルな次元とマルチメディア性が闊入し、それらを通してスペクタクル性が高まった。その結果として、ミュージアムでの過ごし方や観覧の仕方も変化した。観客はもはや専門家や芸術愛好家だけではなくなった。現在の平均的な鑑賞者は展示作品に集中したいと望むだけでなく、楽しみも求めている。ブックショップを覗き、コーヒーを飲み、洒落た小物やミュージアム・グッズを買い、「美術館ビジネス」を育てるのだ。こうした需要を重視してサービス・エリア、通路、設備が著しく増えたのも偶然ではない。

さらに都市と関係づける方法も変化した。なぜならミュージアムの磁力とそこに来る人の流れによって、現在のミュージアムはより開放的で、活気のある、多様なサービスを共有し利用できるようなかたちで設計されるようになり、しばしば都市の街並みに息吹を与えて刷新させる真の原動力に変身するからだ。隈研吾の設計によって中国浙江省の省都・杭州市に完成したばかりの「中国美術学院民芸博物館」も、明らかにこの論理を免れることはできない。しかし驚くべきことに、隈が構想した建物は意図的



上空より見る

無断での本書の一部または全体の複写・複製・転載等を禁じます
copyright©2016 Arnoldo Mondadori Editore
copyright©2016 Architects Studio Japan

グリッドの特性[1] 藤井博巳

聞き手=小巻哲

もう少し藤井博巳氏の話聞いてみたいと思っている。それは遠近法に代表される古典主義建築の持つ統合性——形式による統合——は必然的に個の存在や身体性を否定する方向に進む傾向を持つものであり、そこからの脱却こそが最初からモダニズムが抱える問題だったからだ。ポスト・モダンなどの運動もまた画一化された建築からの脱出を本義としていたはずだ。しかし、いずれも失敗して今日に至っている。そうした統合性からの脱出を、藤井氏は「グリッド」を描き実践することによって探り続けてきている。過去2回のインタビューでは藤井氏がグリッドに辿りついた経緯が語られた。ここからは、そのグリッドが持つ特性と可能性が語られていくことになる。

[小巻哲/CBJ監修者]

グリッドの特性とは

藤井——前回までは、私が建築について修行/勉強した時代からグリッドの仕事を始めるまでの繋がりを中心に話してきました。今回からは、私の考えるグリッドとは何なのかという話を起点に、建築について議論していきたいと思います。

まずはグリッドの持つ特性について、大まかに説明してみます。私はグリッドの特性を3つに分類しています。その1つ目は拡散性と一体性です。つまりグリッドには何か散在していくような特性があるということです。それが何をもたらすのかというあたりを中心に、今日は話を進めていきます。2つ目は断片化と接合です。1番目の拡散化によって分散されたさまざまなもの——それを私は断片と呼んでいます——を、どのように繋いでいくのか。断片がカオス状態のままでは何ごとも維持できませんから、それらを

繋いで接合することで、人間の存在は生まれてくるのだと私は思っています。そのあたりが2番目の問題としてあるのではないか。3番目はグリッドの現前化です。断片が繋がって接合されたものが、さらに一体となって私たちの前に立ち現れてくる。そうした現前化の役割もグリッドの特性のひとつだと私は考えています。これらの3点を中心として、グリッドの特性について述べていきたいと思います。

まずは第1番目の拡散化から入っていききたいと思います。それについては具体的な図版を見ながらのほうが解りやすいと思います。A-2からA-6までが、拡散化を中心にしたプロジェクトの図版です。これらを見て明らかなように、グリッドによって画面が平面的に分割されて、全体に分布されています。つまり人間の視線が拡散することによって、どこかに収斂されたり統合されたりすることが難しくなることを示しています。そうした脱統合的な特性を持っているように思います。収斂していかないので、「これだ」という明確な統合的コンテンツを作ることはできないのです。つまり拡散や分布とは、非意味的な状態つまり意味のない状態を作り出すのではないかということです。そういう状態を、私は「意味の負性化のプロジェクト」として雑誌に発表しています。そこで初めてグリッドと「負性化」という言葉を出したのです。

グリッドによる拡散状態では、システムティックあるいはオーガニックに何かを連携していくようなことは大変に難しいわけですね。繋がりのない断片には、意味を持たせにくいのですからね。そこでは好き勝手に前後左右に動くという視覚的な可逆性が生じてきます。始まりも終わりもなく、常にプロセス状態にあるという感覚を人に与える。ある意味では反発展的で、前に進んでいく感じも持たれない。こうした状態は、人によっては反歴史的と捉えられたり、一般的には脱構築的な状態という言い方が行われているような気がします。つまり拡散による分布状態によって人間の視線を作りかえていくというグリッドの特性が、思想的には脱構築や反歴史的という言葉に置き換えられているということだと思います。

そうした反統合的な世界を持っていることが、グリッドの強い特性だと思います。しかし逆に、今までの建築界では遠近法によって統合的な世界がずっとつくられてきたわけです。そのルネサンス時代に確立してきたとされる遠近法とは、人間の視点を中心した図法を用いて周辺

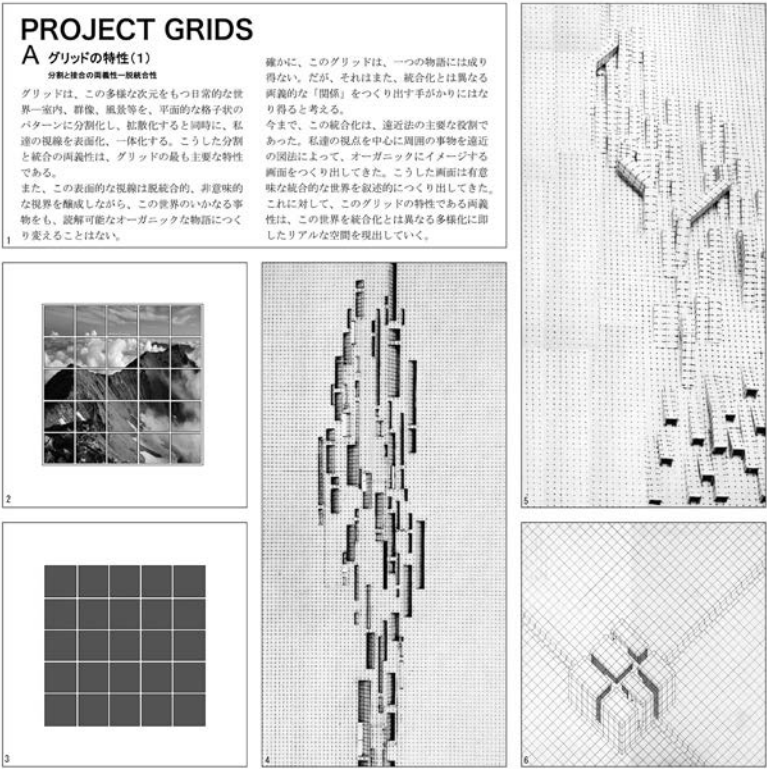


Fig.1：A | グリッドの特性(1) 分割と統合の両義性——脱統合性

グリッドは、この多様な次元をもつ日常の世界——室内、群像、風景等を、平面的な格子状のパターンに分割化し、拡散化すると同時に、私達の視線を表面化、一体化する。こうした分割と統合の両義性は、グリッドの最も主要な特性である。また、この表面的な視線は脱統合的、非意味的な視界を醸成しながら、この世界のいかなる事物をも、読解可能なオーガニックな物語につくり変えることはない。確かに、このグリッドは、一つの物語には成り得ない。だが、それはまた、統合化とは異なる両義的な「関係」をつくり出す手がかりにはなり得ると考える。今まで、この統合化は、遠近法の主要な役割であった。私達の視点を中心に周囲の事物を遠近法の図法によって、オーガニックにイメージする画面をつくり出してきた。こうした画面は有意義な統合的な世界を叙述的につくり出してきた。これに対して、このグリッドの特性である両義性は、この世界を統合化とは異なる多様化に即したリアルな空間を現出していく。

の風景をオーガニックに統合することによって画面をつくり出していく。それが遠近法の基本だと思いますが、ある意味で形式的に画面が作られていくことでもありますね。それは一種の虚構だと私は思うんです。対するグリッドでは、ものごとを格子状に断片化する際に物理的な現象——つまり空白や距たりといった物理的で意味を持たない現象——が発生してきます。そこにおいて拡散した断片を接合するには、そうした物理的な現象に対峙しつつ写像的なイメージを自分で持たないとダメなのです。遠近法による接合とは、オーガニックな物語を形式的な図法によって接合していく世界です。それとは違い、グリッドの場合には個人的な対峙によって自らがリアルな形態を作りださないと、その存在の繋がりは生まれてこない。こうした「存在の形態」をつくり出すという大きな特徴と役割を、グリッドは持っていると思っています。

均質性と透明性

——一般的にグリッドには均等な図像というイメージがありますよね。無限に広がるといった均等性あるいは均質性。しかし例えばモダニズムに意義が唱えられた際には、そうした均質空間に対する批判もあったように思います。つまりグリッド的な均等/均質な空間は、都市における画一的な高層ビル——モダニズム攻撃の的となった——を想起させてきた。それを藤井さんは逆に、画一的な統合された世界から逃れる方法として持ってこられた。そこが藤井さんの言うグリッドの特性を理解するうえで、誤解を招きかねない難しい点だと思うのですが。こうした空間の均等性・均質化については、どのように考えているのですか。

藤井——全体として形式的につくられていくオーガニックな世界に対して、どのように「個」の世界をつくったらいいのか。そこで私はグリッドについて考えました。それは全体に従って統合される一部としてではない個人の自己や主体から世界を見るという視点が生まれてくる可能性を持つものとして、グリッドを考えたわけです。ですから、個が重視されるという意味では反・均質なんです。均質の世界とは、自分が社会全体の歯車のひとつとして統合化されて、個も主体も持ちにくいような状態だと私は考えています。ひとつのカテゴリーとしてみると、グリッド状とは拡散した状態にあるのかもしれませんが、しかし、そういう拡散状態が、ど

のようなかたちで今度は接合していくのか。その接合の仕方が重要だと思うし、それが完全に行われていけば、いわゆる均質の問題を越えたかたちで何かが出てくるのではないかと思うのです。そのキーワードとして「モナド」(単体)という言葉があります。モナドという言葉には、あくまで個として存在しているのであって全体の一部ではないという強い概念が含まれていると思うんですね。つまり分散したものの一体化について言っている。統合化ではなく一体化なのだと、私は均質の問題について考えています。

ですから個を創り出すという意味において、あくまでもグリッドは反均質なんですよ。そして次の段階で重要になるのが、いかに個という断片を接合するのかということだと思うんです。

——そうした観点からすると、統合に向かう遠近法もまた均質的であるということでしょうか。

藤井—— そうだと思います。統合に向かうという意味においては、均質的と言えますね。

——コーリン・ロウは「透明性」(1963)の論考において、「正面性、奥行き、のなさ、空間の省略、光源の限定、物体の前方突出、限られた色彩、斜行および直交グリッド、周辺部を明確にする傾向、などはすべて分析的キュービズムの特徴である」と書いています。まさに古典主義の統合性——遠近法——からの脱出を語っているようです。ロウの言う〈透明性〉については、どのように考えられていますか。

藤井——自ら意識的に透明な世界をイメージするということは、反均質的と言えますね。

——それが実際の透明性(「実の透明性」)ではなく、「虚の透明性」ということですね。

藤井——「虚」という言葉も難しいんですね。具体的に見えないものについて語ることが「虚」というわけではありません。自分の身体を通して何かをイメージするということが「実」、つまりリアルな存在へと向かうものだとすると、それに対して遠近法による透視図の世界は、形式に従った概念的なものです。それは身体とも存在とも関係ないので、すから、まさしく字義通りの「虚」なんだと思うんです。



Fig.2: A-2

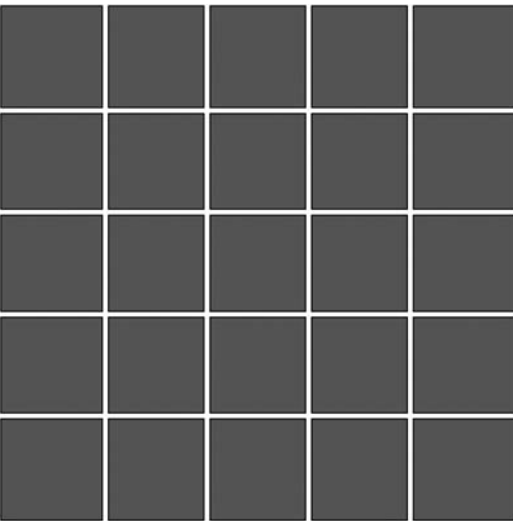


Fig.3: A-3

ロウの「虚の透明性」では、ズレの話をしていないから不十分なんですね。何かを見るのに、私たちは図形と同じ見方など絶対にやっていません。ものを見る瞬間、そのものは常にズレているんですよ。それが生きている証明なのです。人間の視線は変化しますから、図形どおりには見えません。そのズレをロウは言わないから、「虚の透明性」の話は身体感覚に繋がっていかない。

では、そのズレによって何が生じるのか。私に言わせれば、そこには空白や距たりが生じているのです。その空間を使って人間がイメージしていく。そして何を映し出すか。それをグリッドが実現してくれると思うのです。

遠近法にはズレが入り込めない。ズレは人間が生きて

無断での本書の一部または全体の複写・複製・
転載等を禁じます
copyright©2016 Arnoldo Mondadori Editore
copyright©2016 Architects Studio Japan