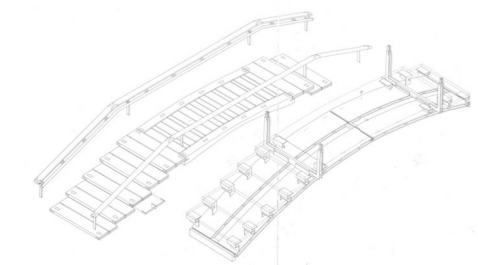
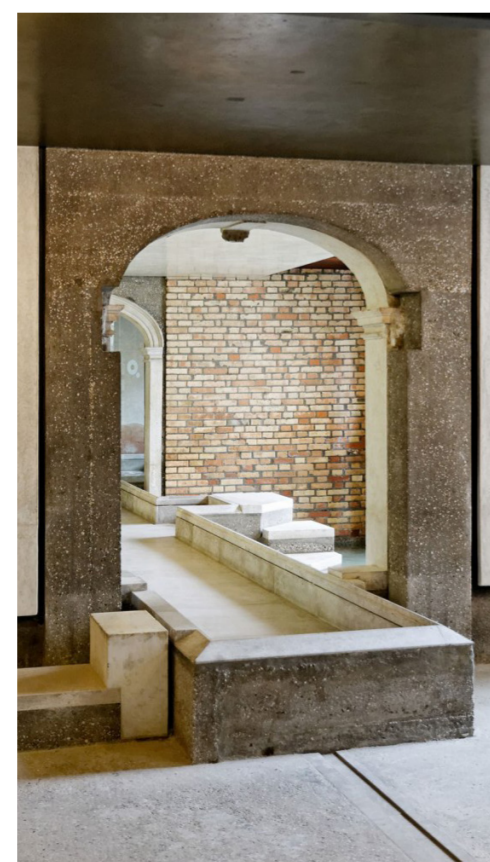
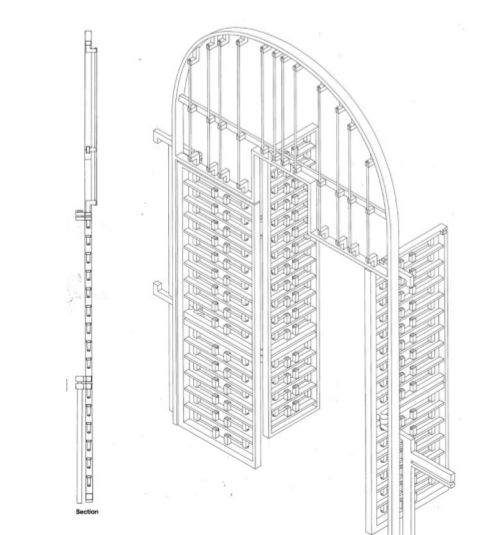
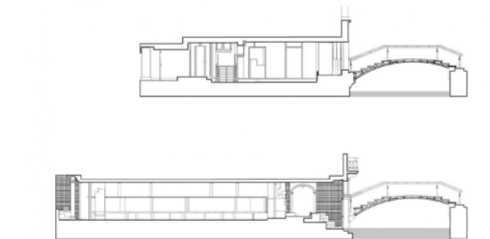
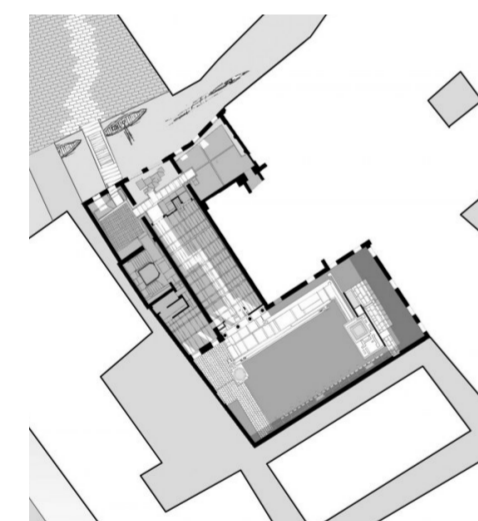
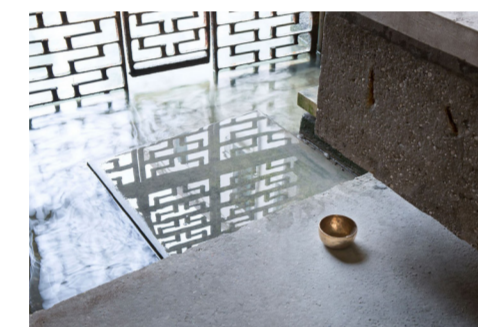


PALAZZO QUERINI STAMPALIA



HISTORIA

Querini Stampalia palatset beläget intill St Mark's Square i Venedig är räknat som ett av stadens mest intressanta arkitekturella byggnadsverk. Palatset var den officiella residensen för Querini Stampalia familjen på 1500-talet och inhyser idag stiftelsen Querini Stampalia.

Stiftelsen har uppgifter daterade 1514 som berättar om en betydande modifikation av byggnadens struktur, vilket genomfördes av Nicolò Querini som byggde ut palatset. Däremot resulterade dåtidens bristande kunskaper i att palatset blev ett oenhetligt projekt med en ojäm konstruktionsprocess. Under senare år har byggnaden också utökats med andra tillägg och vid en tid var byggnaden även uppdelad i lägenheter, som delvis hyrdes ut.

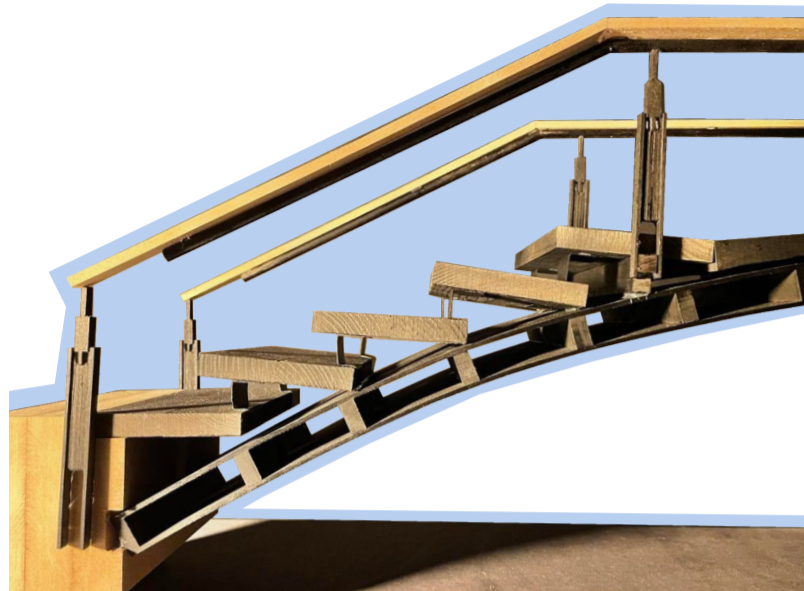
Under 1800 talet bestämde sig den dåvarande greven Giovanni Querini att flytta in på första planet och hyra ut hela huvudvåningen till Venedigs Patriark. När greven dog 1869 blev palatset hem för den stiftelse han hade föreställt sig. På första plan ligger biblioteket och på huvudplanet ligger muséet som ställer ut målningar, möbler, porslin, skulpturer och andra konstobjekt som tillhörde den historiska residensen för familjen Querini. Den omvandling som gjorts av palatset har varit möjlig tack vare Carlo Scarpa, Valeriano Pastor och Mario Botta. År 1949 beslutade Fondazione Querini Stampalias

presidentråd att påbörja restaureringen av vissa delar av palatset. Direktören för stiftelsen Manlio Dazzi gav Carlo Scarpa i uppdrag att restaurera en del av bottenvåningen och trädgården på baksidan som var i mycket dåligt skick. Projektet avslutades bara tio år senare tack vare Giuseppe Mazzariol, vän och anhängare till den venetianska mästaren Scarpa. Mazzariol ville förbättra organisationen av kulturella aktiviteter och rekonstruera ingången till palatset genom att flytta den till Campiello Querini Stampalia-fasaden - fasaden intill St Mark's Square. Han ansåg även att bottenvåningen och det öppna området på baksidan var oanvändbart för utställningar, kongresser och andra initiativ på grund av frekventa översvämningar av havsvatten.

Renoveringsarbetet av Scarpa bygger på en balanserad kombination av gamla och nya element, samt ett fantastiskt utförande av materialen. Vatten är huvudelementet: det kommer in från kanalen utanför byggnaden genom vattenportar längs innerväggarna. Det färdas till trädgården och samlas i en rymlig kopparbassäng med flera nivåer av cement och mosaik. Utöver detta rinner det även i en liten kanal med två labyrinter skulpterade i alabaster och istrisk sten.

Scarpas verk av 1900-talets italienska arkitektur representerar fyra teman: bron som sammanlänkar byggnaden med torget, ingången åtkomlig trots höga vattennivåer; portegon och trädgården. Detta har vi försökt fånga och inkorporera i våra historiska modeller.

PALAZZO QUERINI STAMPALIA



DETALJ BRO 1:10

Modellen föreställer ett av Carlo Scarpas tillägg till Palazzo Querini Stampalia, nämligen hans egna bro. 1961 när Giuseppe Mazzario frågade sin vän Carlo Scarpa om han kunde hjälpa till vid omvandlingen av byggnaden efterfrågades specifikt en ny entré till byggnaden från det mindre torget Campo Santa Maria Formosa. Efterfrågan besvarade Carpa med denna bro.

Innan bron konstruerades var entrén till palatset genom en trång gata längs med byggnaden vilken man når om man går över den äldre bron. Det Scarpa gjorde var att han utnyttjade en redan existerande fönsteröppning och gjorde om den till en dörr i den fasad som vetter mot torget samt konstruerade en bro som binder samman Campo Santa Maria Formosa och palatset.

Bron består av en grundform i järn och börjar på torget med två block utav istrisk sten som utgör de första två trappstegen. Resten av bron är konstruerad i lärkträ. Stolparna som handeldarna vilar på är också utav järn. Bron är av typisk venetiansk design men på Carlo Scarpas egna sätt. Många av komponenterna ser ut att knappt vara sammanfogade och nästan bara vilar på varandra som i balans, speciellt trappstegen som är sammanfogade med den underliggande järnbågen med vikta metallbleck.

I modellen har vi försökt att illustrera de olika materialiteterna i bron genom att låta det i järn vara helsvart. Järnstrukturen är i modellen gjort av trä och är limmad med sandwich-principen i vacuum bordet. Stegen är spraymålade med akryl i semi-svart för att återge den lite slitna lärk-virket som ligger på den riktiga bron. Det lite flackare partiet i mittendelen av bron innehåller i verkligheten tunna springor mellan brädorna och består av 19 olika brädor, alla av olika bredd, som sitter mellan två svagt krökta spann. Marken på torget samt väggen som bron möter på palatset har vi valt att göra i MDF för att skapa en kontrast mot det redan byggda och bron, även grundplattan som modellen står på är också MDF men av svartmålad sådan. De två stegen i istrisk sten har vi gjutit i lättbetong och metallblecken är vikta i metall.



PLAN & FASAD 1:75

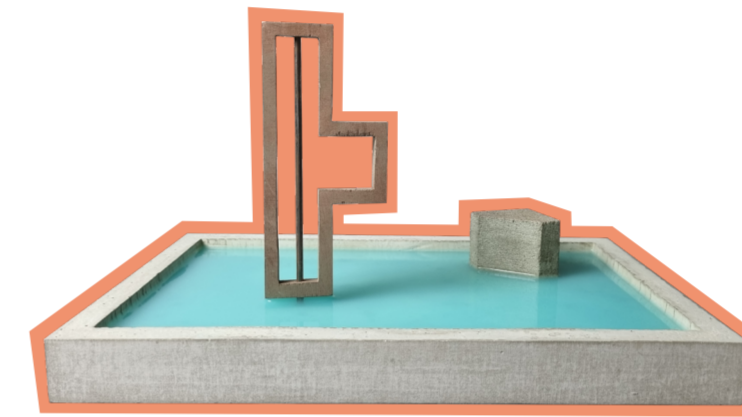
Tanken med modellen är att få en överblick över de olika rumsligheter som finns i byggnaden. Vi har fokuserat på plan 1 som är det våningsplan som Scarpa renoverade. Planen är abstrakt utformad och fokus är att visa de olika rumsligheterna, vilket också passar bra ihop med Scarpas avskalade stil. Fasaderna är istället lasrad vilket gjort det möjligt att visa på den höga detaljnivån som den ursprungliga fasaden faktiskt har. Den smala remsan av bottenplatta utanför planen (på västra sidan) illustrerar en gränd och är där den gamla entrén befann sig innan Scarpas renovering och den nya bron.

Modellen är gjord av MDF, lind och laserplywood. Planen är sågade och bearbetade för hand medan fasaden är graverad med hjälp av laser. Att ha en modell över planen gör det möjligt att förstå vart de andras modeller befinner sig i eller utanför byggnaden. Egentligen var tanken att även illustrera alla de höjdskillnader i golvet som är unika för renoveringen men då det var tidskrävande och svårarbetade var det något som fick hoppas över.



SITUATION 1:300

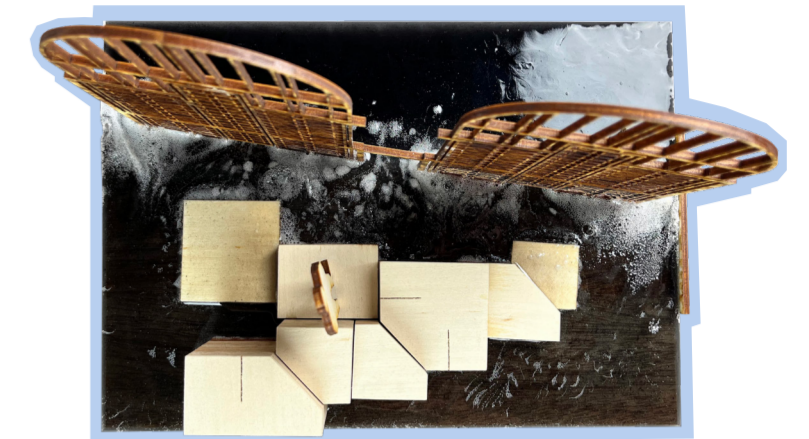
Med vår modell vill vi visa byggnadens sammanhang i staden. I skalan 1:300 visar vi hur den förhåller sig till venedigs kanaler, torg, gränder och omkringliggande hus. Vi valde att sätta modellen på en snurrplatta för att enkelt kunna se in i alla vinklar och vrår. Vi har arbetat med mdf som material då det är lättarbetat och homogent. De 12mm tjocka skivorna representerar i skala 1:300 våningsplan.



KONCEPT

Konceptmodellen ska fånga känslan och intrycket av Palazzo Querini Stampalia som Carlo Scarpa har renoverat. Anledningen till att byggnaden renoverades var för att den tog skada av de höjda vattennivåerna, vattnet rann in i byggnaden. Detta var något Scarpa använde sig av när han renoverade byggnaden, främst interiört. Han lät vattnet ta sin plats och lät det rinna in i byggnaden fast nu på ett kontrollerat och medvetet sätt. Vattnet är en central del av byggnaden. Modellen visar hur vattnet får ta plats och välkomnas och den visar de material Scarpa använder sig av. Sten och betong kliniskt utskuret, skarpa former och minimalistisk design, något som symboliseras med den gjutna poolen som utgör den största delen av modellen.

I vattnet vilar två detaljer hämtade från byggnaden, en förenklad version av trappan där vattnet rinner in i byggnaden, modellen symboliserar formen av ett trappsteg och relationen med vattnet. Den andra detaljen ska representera det utmärkande gallret som ligger i nivå med vattnet och därigenom vattnet från kanalen sipprar in. Det är en form från gallret vi ansåg var utmärkande. Vattnet ihop med de detaljer i modellen ska även fånga känslan av en stad som sjunker, som sakta slukas av havet och en byggnad som välkomnar vattnet.



DETALJ PORT 1:20

Vår grupp 1-1 har arbetat med en detaljmodell i skala 1:20 för att få med flera element från en större yta, i behaglig storlek för ögat. De detaljerna som vi har fokuserat på är grindarna vid floden samt den diagonala trappan som löper parallellt längs med floden. Syftet med modellen har varit att framhäva den vackra estetiken i Scarpas design på såväl trappa som grindar, men också betona relationen mellan byggnaden och vattnet.

Scarpas renovering av Palazzo Querini Stampalia ägde rum mellan åren 1961-1963. Hans främsta uppgift var att renovera och ordna upp huvudplanet vars problematik delvis var översvämning av floden utifrån. Detta såg arkitekten snarare som inspiration än ett bekymmer, något vi tyckte var intressant och viktigt att få med i detaljmodellen.

Med mycket enkel geometri har Carlo Scarpa åstadkommit en otrolig skönhet på detaljnivå vilket vi har hoppats kunna demonstrera med modellens material och uttryck. Till trappan och grindarna har vi valt att jobba med rent trä i form av mahogny, lind och plywood. Träet har med andra ord inte bearbetats med behandling eller färg, detta för att inte dra fokus eller uppmärksamhet från den ömtåliga formgivningen. Vattnets illustration har gjorts med hjälp av epoxiharts och träkolspulver.

Verkliga material: betong + istrisk sten (trappa) och järn (vattengrindarna). Vissa av stegen har hack/skåror för att skapa ett visst djup och visa på stenens tjocklek. Trappstegen är kvadratiska och vissa avskurna med 45 graders vinkel. Med denna trappa som leder ner mot floden bjuder Scarpa in till ett fysiskt möte med vattnet så besökaren verkligen får känna på sambandet mellan de olika elementen. Genialiskt.

Under perioder av svämning, mer exakt kallat aqua alta, når vattenytan upp till andra trappsteget uppifrån från morgonen. Vattennivån sjunker sedan under dagen ner mot de lägre stegen av trappan. Detta innefattar en daglig förändring av vattennivån på cirka 1m.