

Resonant Space

- Zeche Zollverein Museum -



小嶋研究室 7106641 関口貴人

■はじめに

美術作品とも建築物ともつかない、純粋に美的な効果しか持たない構築物がある。古代遺跡や廃墟などはそれに近い (fig.1)。教会や社寺仏閣などの宗教施設も、純粋に空間として見ればそのような存在であるといえる。そこには美的な、と形容するしかない空間が広がり、それ自体を経験することが目的となる。その崇高ともいえる空間を前に私の心は喚起され、誘惑され、感動させられるのである。この空間の質を建築にしたい。



fig.1 ペトラ遺跡

■事例

近代において、一部の芸術家や建築家が晩年に制作した美の空間での体験は、それに近いものがある。たとえばクロード・モネが作った、パリのオランジュリー美術館の大装飾画 (fig.2) では、外光が降り注ぐ環境から抑蔽された明かりが灯る地下室に置かれるため、水中に潜るような感覚になる。その中で睡蓮が放つ繊細な光の反映に幸福感を抱きながら、水平線の見えない池の水面に不安感を募らせる。アンリ・マティスが開作したヴァンスの礼拝堂 (fig.3) では、白タイルに一本の線で描かれた単調な世界が、太陽と神、生命、地中海の空を意味する黄、緑、青という、ステンドグラスを通した3色の光を受けて色彩をまと。マーク・ロスコの巨大絵画がかかるロスコ・チャペル (fig.4) では、天窗から差し込む光がやがて漆黒に見えていた8枚の絵の中に、かつてカラフルな色彩と暖かく柔らかな光に包まれていた幸福な世界の面影を映し出す。



fig.2 オランジュリー美術館



fig.3 ヴァンスの礼拝堂



fig.4 ロスコ・チャペル

これらに共通するのは、どれも絵画や周縁、建築といったオブジェクティブな側面から離れて、それらが構成してつくりだす三次元空間が芸術上の主題になっていることである。建築や美術の垣根を越えて、三次元空間上でひとつの統合した空間をつくりだしている。そこには知覚による認識を超えた心的空間の広がっている。

■目的

本計画は、これまで当然と思われていた建築空間という媒介なしに、あらゆる次元の要素を同時に思考し扱うことで、それらの相乗効果を引き出し、詩的に響き合うような美的な空間をつくることであり、建物それ自体が作品となるための空間を構築することである。ここで美的などは、形態の単純さや様式の明別性、機能性のこと

言うのではない。物体のうちに存在する目に見えるもの以上の、精神的なものの延長となるようなある種の誘惑を言う。そして、誘惑は単に美を追求することではない。美的な空間の構築により、建築をめぐる新たな意味や解釈、物語をつくりだすことである。

■プログラム

あらゆるモノの要素と空間との開閉性が顕著に現れるものとしてミュージアムに想定する。建築は今ではどうしようもないほどアートと結びつき、建物を設置するという我々の意図は見失われつつあり、アートは建築物のために倉庫のように見えるし、その逆も言える (fig.5)。アートの概念そのものが変質する中、もはやあらゆるアートに対応する一般解としてのミュージアムはあり得ないのではないか。ミュージアムは単にアートを見せる展示空間であることを超えて、建物それ自体が作品となる必要がある。



fig.5 A to Z

■敷地

ドイツ、エッセンにあるツォルフェライン炭坑跡とし、新しく建築をつくるのではなく、アートを触媒として、既存の炭坑跡と展示作品に新たな意味や解釈、物語をつくりだしていく。



fig.6 敷地航空写真

ここはかつて炭坑として栄えたおよそ100haもの広大な規模の工業地帯 (fig.6) であり、OMAのマスタープランに基づき再開発がなされている。200以上の建物が保存、改修され、ミュージアムやレストラン、プールなど多様な用途に使用されている (fig.7,8)。



fig.7 炭坑跡外部



fig.8 炭坑跡内部

■OMA マスタープラン

敷地全体の開放性とコンテキストの定義に焦点が当てられ、新旧のプログラムが互いに連動するように計画されている。前の炭坑跡の周りのバンド (fig.9) から成り、新しい4つのプログラムと機能 (fig.10,12) を含んでいる。大規模な内部空間を持つ文化展示エリア、低中層オフィスを中心とするビジネスエリア、未舗装の散策エリア、石炭火葬機械が外側に露出する外遊エリアが訪問者を誘導、引き付けるために置かれ、前のレール跡が公共のスペースとして利用され、それらを接続する (fig.11)。



fig.9 walled city



fig.10 機能分布



fig.11 接続路



fig.11 4つのエリア

■具体化

廃墟となり、恣意性を排除された炭坑空間を耕していく。そのための作品と既存建物、敷地のプログラムを選択し、他者に見せる場を生み出す行為を通じて、モノと空間とを同時に扱いながら新しいスケールで変形、更新、再構成する。ただ作品を古い既存の建物に配置するのではない。廃墟の普遍性や永遠性、自由性と作品の持つ意味とを同化、対峙させ、建物内の平面計画、作品ごとの展示方法、展示装置や代物の制作、内容物である展示品、容器である建物を結び合わせて相乗効果を引き出し、詩的に響きあうようにひとつの要素がかけても完成しない空間をつくる。本計画が舞臺となり、産業用に洗練された建物の性質は内部の作品と共鳴する (fig.13)。

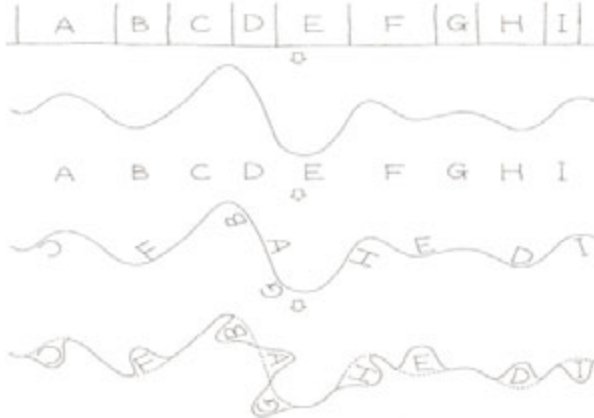


fig.13 ダイアグラム

■施設概要

【展示】

ツォルフライン炭坑跡にはトリエンナーレにより、3年に1度プログラム、機軸、アイデアの連続した流入が発生する。西部の外遊エリアを中心とするアートゾーンにコレクションを持たない、企画展中心に運営するミュージアムを設ける。あるひとつの建物に作品を展示するのではなく、個々の古い既存の建物から作品を決定していき、それぞれの空間をつくる。以前行われたトリエンナーレの規模から、100haの敷地に総展示面積 70000m²の共鳴空間を生み出していく (fig.14)。



fig.14 展示

【バス】

敷地内に分散された個々の建築空間を、前の石炭運搬路を用いた経路と、新たにパイプラインの上や石炭処理機械に沿うように設けた空中経路により、接続する (fig.15)。

高さ 16m に設置したトロッコ (fig.16) で 600m を横断し、石炭処理機械内外に設けた階段、エレベータ (fig.17) で垂直方向を移動する。立ち入り禁止区域の多いグラウンドレベル (fig.18) から垂直動線を利用し、高さ 4m~16m に設置した空中経路 (fig.19) で外遊エリア全体を探索する。



fig.15 配置図



fig.16 トロッコ

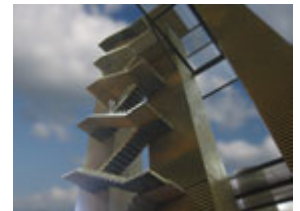


fig.17 階段、エレベータ



fig.18 グラウンドレベル



fig.19 空中経路

【アート空間】

個々の古い既存の炭坑施設の空間から作品を決定していき、美術と建築を同時に扱いながら、あらゆる要素が互いに響きあうように共鳴する空間をつくっていく。

— 海景 / 杉本博司 —

形や色などを視界から消し、恣意性の排除を徹底することによって、モノカ時間や文脈や歴史を離れて自立していく。そこに太古も現在も、そして未来においても変わらないであろうと思われる永遠性や普遍性を表現している (fig.20)。恣意性の消えた廃墟と同化させること、さらに白と黒の対比、もともと庭園の中に置かれていた能舞台の併設、時間感覚を狂わす池田亮治のミニマルなサウンドが、抽象化された時間感覚を強調する (fig.21-24)。



fig.20 海景



fig.21 建築 海景 全体

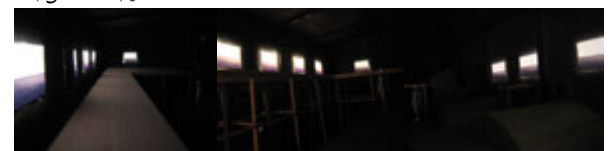


fig.22 建築 海景 部分 1 fig.23 建築 海景 部分 2 fig.24 建築 海景 部分 3

— Bicho/Ernesto Neto —

スパイスを入れた袋が天井から垂れ下がり、ゆらゆら揺れる様子は植物の一部のようにも、動物の皮膚が引き伸ばされて違う器官に進化したようにも見える。近づくとスパイスの香りが鼻をくすぐり、風や人の動きで作品全体が震えるように反応する (fig25)。石炭火野機機と植物的なアートを対峙させるとともに、卓越風や太陽光による自然的影響、人の身体的影響を付加していく。観客と作品、自然環境との相互作用を引き起こし、Bicho はその時起こった出来事によって姿を変えていく (fig26,27)。



fig.25 Bicho



fig.26 建築 Bicho

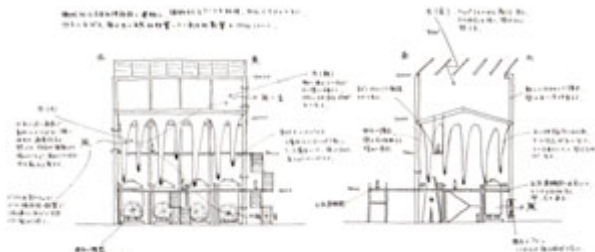


fig.27 断面スケッチ

— Fade to Black/Philippe Parreno —

普通そこに在るべきなかが欠落している。壁に展示されトプライトの当てられた紙面は真っ白でなにも描かれていない。光が消え周りが暗くなると、隣光インクで描かれたイメージが初めて浮かび上がる。その欠落感、むしろなにか起こった余韻、あるいはこれから起ころうとする予感として機能する (fig28)。アートを境にして、陰と陽が同時に存在する空間をつくりだす。その中で観客は移動の度に異なる時間・空間感覚を体験する (fig29,30)。

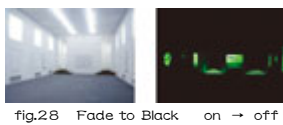


fig.28 Fade to Black on → off



fig.29 on → off

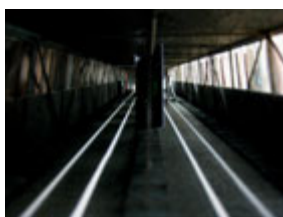


fig.30 建築 Fade to Black

— 水に映える月蝕/舟越桂 —

仄かに香る楠の香を嗅ぎ、漏れて光るような大理石の目を覗き込むと、何かかけがえのない存在と見つめ合っている気がする。素材に楠を用いること、へその下までの半身像、ブリキやゴムなどの素材とのコラージュ、柱身の細い鉄製の台座、強い文学的な喚起力を持つタイトルは、見る者に生命そのものを、その背後にある死を思い起こさせる。生きて死ぬ人間のかけがえのない時間をその周旋を通して表している (fig31)。太陽光により周旋的に陰影がかわり、緩やかに光る床面が個々の領域をつくりだす。



fig.31 水に映える月蝕



fig.32 光の入り方

筒状の穴から落ちる柔らかい光は、不変にその時を刻み、四角い穴から落ちる強い光は、時々刻々と変化する時を刻みながら周旋を照らす (fig32,33)。



fig.33 建築 舟越桂

— Skyspace/James Turrell —

四角い枠で切り取られた空のゆったりした流れを見ていると、次第に空と一体化しているような感覚に陥る。このような無の空間にいる間、人は様々な想いを巡らせる。日常へと戻されたとき、それが今までとは明らかに違ったものとして見えているのに気づく (fig34)。タレルの作品に辿り着くまでの過程、おかれている環境を歪ませる。エレベータにより感覚をコントロールする。それは様々な付随物が次落して、きわめて緩慢な速度で上昇する。方向感覚は消滅し、十二階上って三階下り、地球を一周して戻ってきたのかも知れない。それはわからない (fig35,36)。



fig.34 Skyspace

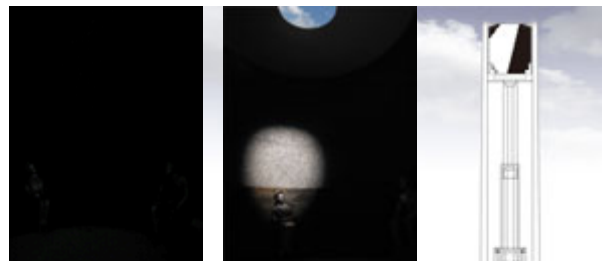


fig.35 建築 Skyspace 煙突内部 → 頂上



fig.36 断面図

— 滝/千住博 —

闇を背に滔々と流れ落ちる、仄白く発光する滝を前にすると、その落水の下に頭を差し出して打たれたくなり、飛沫のあがる水たまりに顔や腕を浸したくなる。交錯する光と色を伴い生まれ、蓄積され、循環する滝は、生命の在りように見える (fig37)。滝の状態を模放し、その光の射し方と風景と道のりを廃墟の中に空間化する。雲間から差し込む光が滝を照らす。渓谷から眺め、麓に降りてその水に手を触れる。 (fig38,39)



fig.37 滝



fig.38 パースペクティブスケッチ



fig.39 建築 滝

【アート外空間】

アートを敷地の中で分散して展示し、その間にある炭坑跡部分をアートと同列に思考し、扱うことで、アート鑑賞も炭坑見物もショッピングも食事も全てがシームレスに統合され、受容可能な文化として人々の知覚に取り込まれる。

地上 16m を歩き回り、空中を石炭が行き来していた工業的なスケールを体感しながら炭坑見物をする (fig40)。鉄製のタンクに浴うように走る螺旋のスロープを歩いていると、次第に視界が狭まれていき、茶色い壁の続く均質な空間に巻き込まれ、アートが突然と姿を現す (fig41)。巨大な石炭処理機械が周りを囲み、頭上を配管が飛び交う中で、ソーセージをつまみにビールを飲む (fig42)。炭坑と建築と美術作品は空間的に統合され、純粋なシーンとして体験される。

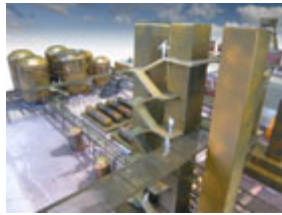


fig.40 炭坑見物

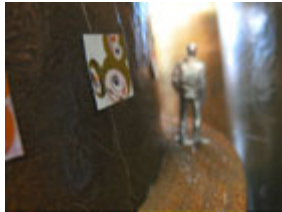


fig.41 アート鑑賞



fig.42 食事

【オペレーション・ルール】

炭坑跡を見歩く時間軸の中で、他の展示空間への視線のつながりや、動線のつながりが重層的に現れるようにする。展示空間を示すあらゆる要素を展示から導きだし、美術作品のイメージをどこまでもふくらませて、都市的スケールに接続させる。観客はそのポイントを順番に見つけながら歩いていく (fig43)。



fig.43 オペレーション・ルール 平面スケッチ

トロッコから下を走る空中経路に降りると、道の先に螺旋のスロープを巻いた冷却塔が見える (fig44)。近づく道は折れ曲がりになり着けない。道を曲がりながら村上隆の外部展示を見ていると、タンクの隙間から Skyspace の展示された煙突の姿を現す (fig45)。冷却塔の方角に足を進めていくと、既存の建物に阻まれて見えなくなる。それでも動をたよりに向かうと、巨大な鉄の塊が突然現れる (fig46)。内部の展示空間を見た後、展示からつながるスロープを上方に向かい外に出ると、隣の建物の屋根が白く光っているのを見て、通り過ぎた建物の展示空間であることに気づく (fig47)。展示空間の要素から抽出され、外部に露出されたモノが、美術、建築、都市空間を歩き回る上でのオペレーション・ルールとなる。

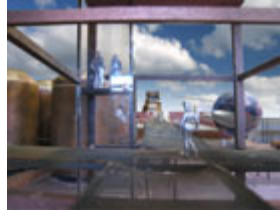


fig.44 ポイント 1



fig.45 ポイント 2



fig.46 ポイント 3



fig.47 ポイント 4

■総括

本計画では、100ha もの広大な土地に取り残された炭坑跡という、機器、建築物、都市空間、社会環境の廃墟において、あらゆる次元の要素を共鳴させることで、建築それ自体が作品となるための美的な空間をつくりだした。それは、固有の場所が持っている世界を耕していくことであり、美術作品や建築物、都市空間、社会環境の垣根を越えて、そこに新しい意味と解釈、物語をつくりだしていくことである (fig48)。



fig.48 Resonant Space

