

# ピラネージの『牢獄』にみられる「衝突」の発見とそれに基づく設計

The discovery of collisional structures in Piranesi's [The Prisons] and Design based on it.



ジョバンニ・バッティスタ・ピラネージ (1720-1778)

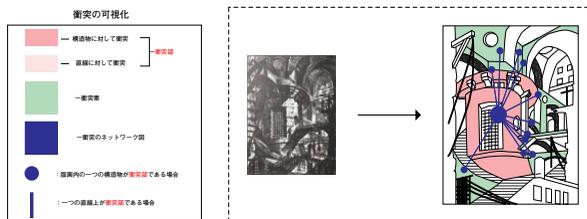
ピラネージの描いた『牢獄』は細みどころのない複雑さと魅力もっている。  
 なにがピラネージに『牢獄』を描かせたのか。  
 なにももって『牢獄』は複雑で魅力力あるのか。それを知りたかった。  
 『牢獄』について調べていくと幾多の注釈、解釈が無数に溢れていて『牢獄』に対する理解の足がかりを見つけれることができなかった。  
 だから、僕らは僕を見る視点で『牢獄』に向き合うことにした。  
 すると、『牢獄』内に一つの構成、ルールを見つけることができた。それは計画に頼らずに複雑で多様なモノをつくる手法であった。

## 『牢獄』の解説 - 「衝突」の発見 -



牢獄 第二版 第三回 1760

本研究の対象はジョヴァンニ・バッティスタ・ピラネージの『牢獄』である。  
 全16巻からなる『牢獄』は第一版と第二版に分かれ、1745年に第一版である『牢獄の空想的デザイン』が当時25歳のピラネージによって市面された。やがて時期を経て、書き足されて1760年に再出版されたのが『空想的牢獄 第二版』であり、より複雑な形をした。  
 この作品は多くの読者の時代のピラネージ注釈者にもたらした。作品の解釈の分岐は無数に溢れ、『牢獄』の出来栄を見せつけられている。  
 本研究で提示するも無数の解釈の一つではないかもしれない。  
 しかし、『牢獄』に多様性をなくし上げたいための手法を見つけてきたことのできるため、その手法を提示することをもって僕の修士設計とした。



『牢獄』内では無数のモノが乱雑に飛び交い錯綜している。しかし、無秩序的にとどこにも位置にある無数の多くのモノは『衝突前の一つの構造物』(例は『衝突前の一橋』へ向け)を基盤としてこの構造を全体的概念での『牢獄』作品に見つけることができた。これを本研究では「衝突」と名付ける。結果、『牢獄』内に存在する無数のモノの分類が可能になった。衝突が中心となる一つの点、飛び交うための『衝突点』上。衝突が中心となる一つの点がある『衝突点』である。ピラネージの『牢獄』における多様性、無数の衝突点の衝突点となり立っていることがわかる。『牢獄』の複雑性を示した構成図「衝突全図」を提示する。(次ページ参照)。



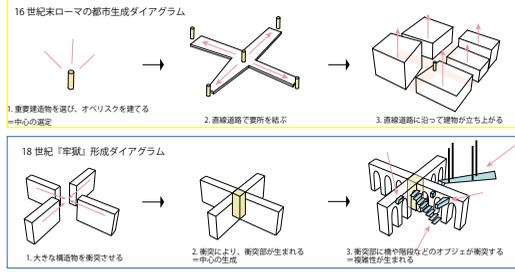
## 「衝突」の時代背景



ローマ記念建造物地域の中心部 今日 / ローマ記念建造物地域の中心部 古代ローマ時代 / シクストゥス5世による新しい道路の概念図 1588 / 18世紀のローマ都市 平面図

**複雑な古代ローマの都市**  
 二世紀までのローマは城壁による防衛を必要としなかったため、外に成長を続け、建築物の建設が開始されてきた。そして建てられた建築物はどれも各自の設計、都市の中心にのみならず、300年まで人口は増加し続け、生活環境の悪化を帯び、都市における住環境は劣悪なものとなった。この状況は都市の発展を促す一方で、都市の中心部を形成するようになった。この結果、都市の中心部が形成された。この結果、都市の中心部が形成された。この結果、都市の中心部が形成された。

**複雑さが喪失した16世紀末のローマ都市計画**  
 複雑な都市構成をもつ古代ローマの都市はその後の16世紀末にシクストゥス5世の計画によって大きく作りかえられた(ローマ都市改革)。そのときの都市計画が現在のローマの都市骨格を形づけている。その計画は「都市の中心部を形成するモノのネットワーク」によって設計され、それを基盤として道路を敷いたものである。まるで縦糸のように、建築ローマは重要な建築物をポイントで結び都市計画に支えられた。しかし同時に無数の建築物がのめりかような古代ローマ都市のもっていた複雑性は喪失した。



**計画に頼らない複雑性を生み出すための「衝突」**  
 シクストゥス5世による都市計画によって、17世紀以降のローマの都市は古代ローマと比べて単純な形になってしまった。そうした現状に対して、古代ローマの多様性に魅了されたピラネージはかつての古代ローマの姿を一つの手法によって表現している。その手法というのが構造物同士の「衝突」である。この計画にモノをつくり、同じようなものを生み出している。そしてこの計画に頼らずに多様なモノをつくり、複雑性を生み出す方法である。



## 衝突全図

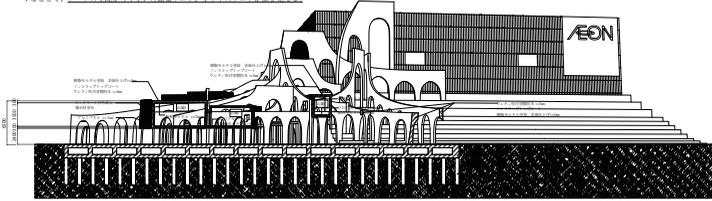
ピラネージの『牢獄』に起きている「衝突」の構成をすべて可視化した。  
 ここからわかるのはピラネージは様々なモノを「衝突」させて一つの衝突点を中心につくっていることである。  
 そこにはどういったピラネージの意図があるのだろうか。  
 「衝突」という構成の発見は「もうひとつのピラネージ史」へと結論付けられていく。



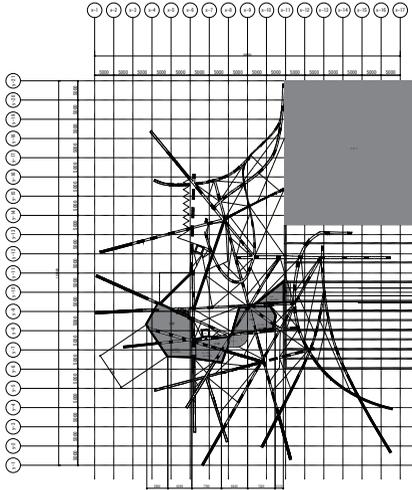


01 study: 雑貨店

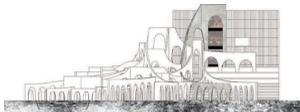
既存のイオンモール内のプログラムの多くを占めていた雑貨店を設計した。  
 ここで行われる「衝突」は「雑貨店」「イオン」「無意味な構造物」の「衝突」である。  
 ピラミッド状になるアーチの構造物は、衝突点である高さ30mのイオンの「衝突」を相対することで、建屋に人間スケールを高める生まれる。それにより、乗組レベルでは人々のまなまなを照らし込む自然なスペースが生まれ、一方で路上に歩行者が向かえる。「衝突」は歩行者であり、目標を目標の間にいる階層や通路に外部に露出させる。  
断面で自由になるまなまなと、階の間に残った空間のなごみを行き来し、ジョギングして人々の生活を阻害してはならない。最後に、内部の様子を外には見せないイオンとアーチ群が「衝突」することで、アーチの空間からイオンの階層が浮き、オフィスフロアが階層を見える。



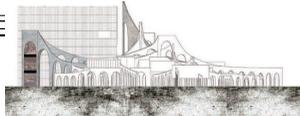
雑貨棟 断面図



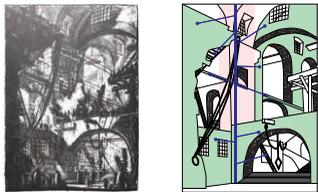
雑貨棟 平面図 GL+5000



雑貨棟 南側立面図



雑貨棟 西側立面図

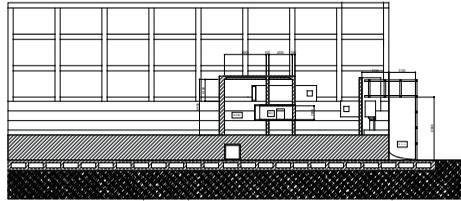


「車庫」第六図とその構成図（上図）と雑貨棟のバース（下図）の比較

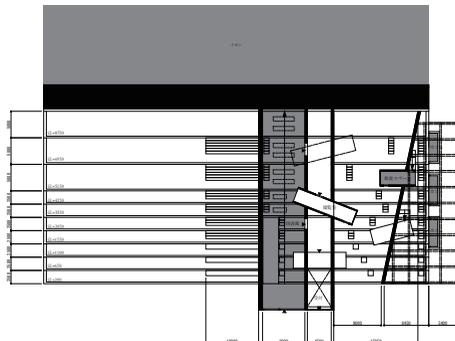


02 study: 図書館&カフェ

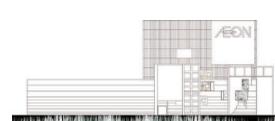
既存のイオンモール内に多く点在していたカフェと公共施設である図書館を設計した。  
 二つのプログラムは共にレポートなどの作業するのに向いている。「図書館」の閲覧室と「カフェ」の飲食スペースを一線状に向けて「衝突」させる。一方の室は自由に入り出りできるのに対し、もう一方の室はコーヒーを片手にして入らなければならない。室内を切り取っている一つの四角窓がそうした光景を露わにしている。



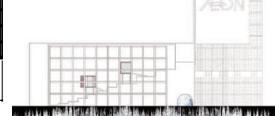
図書館&カフェ棟 断面図



図書館&カフェ棟 平面図 GL+10000



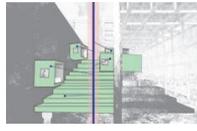
図書館&カフェ棟 南側立面図



図書館&カフェ棟 東側立面図

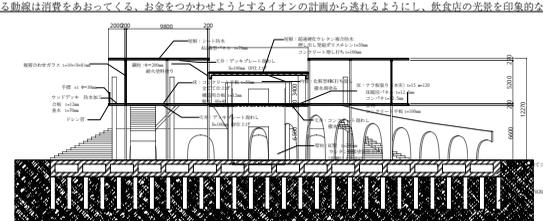


「車庫」第七図とその構成図（上図）と図書館&カフェのバース（下図）の比較

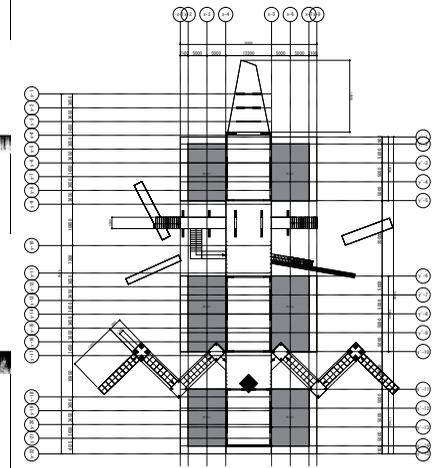


03 study: 飲食店

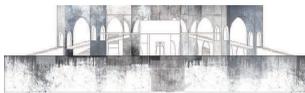
既存のイオンモールで最も多いプログラムである飲食店舗を設計した。  
 様々な飲食店の空間の使い方に対応するために均質な箱型の空間を飲食店とし、それらの店舗群に対し一つの軸線を通した。来訪者は明快な中央の通路を歩き、両側にある飲食店から行きのお店を選択する。この空間構成は既存のイオンモールに見られたものである。そうした明快な軸線の計画に向けて「衝突」を行う。衝突点である「無意味な構造物」群は中央の動線軸を貫き、多様性を生み出す。  
構造物による動線は消費をおおって、お金をつかせようとするイオンの計画から逃れるようにし、飲食店の光景を印象的なものにする。



飲食棟 断面詳細図



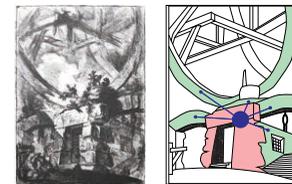
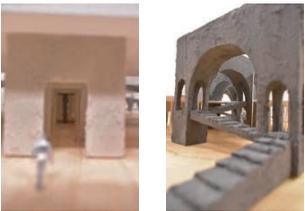
飲食棟 平面図 GL+7000



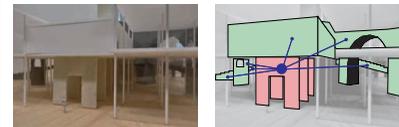
飲食棟 南側立面図



飲食棟 西側立面図



「車庫」第九図とその構成図（上図）と飲食棟のバース（下図）の比較





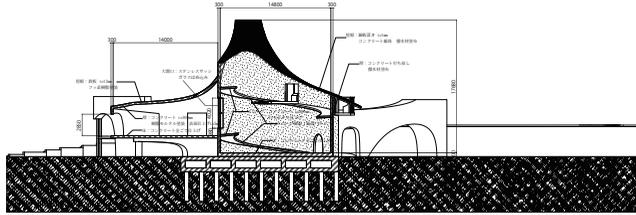
04

study:ATM

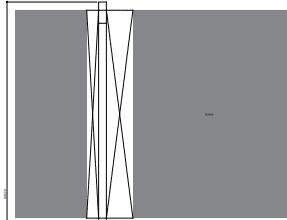
既存のイオンモール内に多く見受けられた消費の起点としてのATMを内包したATM棟を設計した。

ATMの多くはガラス張りの立方空間に置かれている。本設計では複数のガラス張りの「ATMボックス」と「無意味な構造物」を、衝突部である「楕円形の構造物」に向けて「衝突」を起こさせる。建物外部からは人々がATMでお金を引き出す差違が見えて、建物内部からはATMの順番を待つ人々が中央の吹き抜け空間に飛び出している。

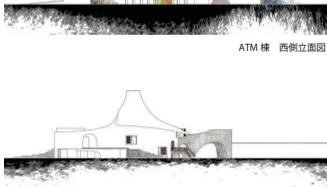
この建物に空いている楕円型の意はピラネージの「牢獄」にも見受けられる建物内部を覗くための意である。



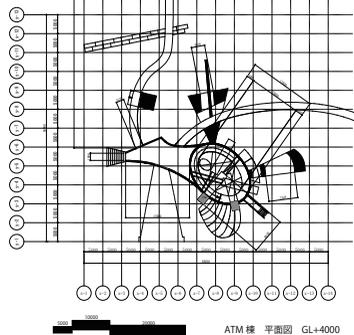
ATM棟 断面図



ATM棟 西側立面図



ATM棟 南側立面図



ATM棟 平面図 GL+4000



「牢獄」第三図とその構成図（上図）とATM棟のバース（下図）の比較

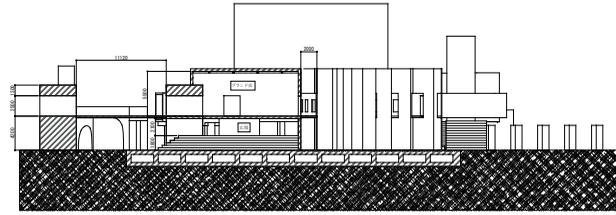


05

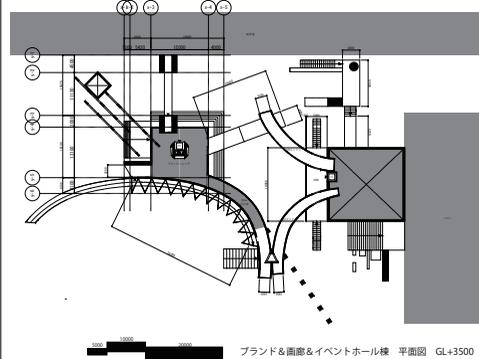
study:  
ブランド店&画廊  
& イベントホール

既存のイオンモール内にあった複数のブランド店と画廊、イベントホールを設計した。

箱型の「ブランド店」と「無意味な構造物」は、衝突部である「円柱の構造物」に向かって「衝突」する。加えて「三角柱の構造物」を衝突部として設けることで、ブランド店から廊下が生じ「衝突」を起こす。「画廊」も同じ構造物に対して「衝突」を起こしており、両プログラムが出会う。前者では容易に手が出せない高級商品が展示されており、後者では見る人を選びない絵画が展示されている。「画廊」は同時に「イベントホール」と「衝突」を起こしている。絵画が展示されている廊下で最後に展示されているモノは消費を促進するイベントの光景である。



ブランド&画廊&イベントホール棟 断面図

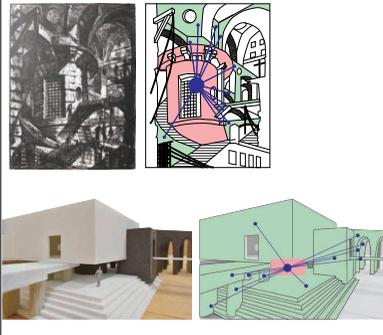


ブランド&画廊&イベントホール棟 平面図 GL+3500



ブランド&画廊&イベントホール棟 南側立面図

ブランド&画廊&イベントホール棟 西側立面図



「牢獄」第三図とその構成図（上図）とブランド棟のバース（下図）の比較

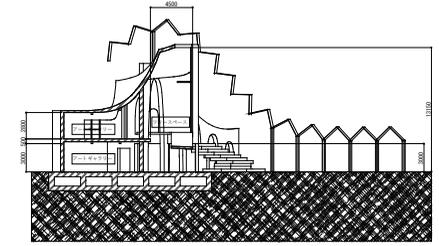


06

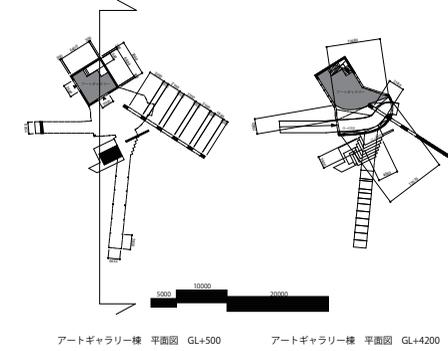
study:  
アートギャラリー

有料のアートギャラリーを設計した。

様々なアート作品を展示できるような均質な箱型の「ギャラリー」の外に衝突部を設け、「雑貨棟」のアーチの構造物と「無意味な構造物」を「衝突」させる。衝突部は機能をもたないスペースであるため、アーティストの作品の展示が可能となる。ここに展示される作品は誰にでも開かれており、人々が直接作品に触れ合えるためアートギャラリーの展示内容を伝える広告の役割をもつ。

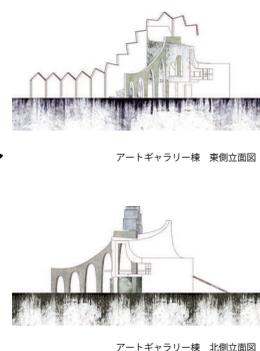


アートギャラリー棟 断面図



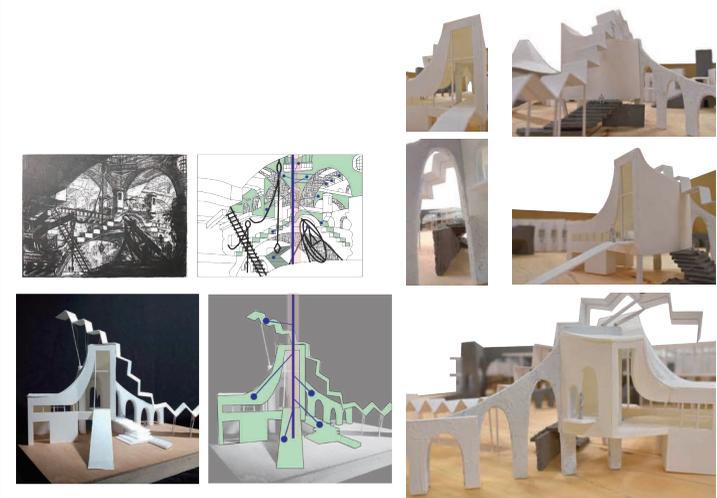
アートギャラリー棟 平面図 GL+500

アートギャラリー棟 平面図 GL+4200



アートギャラリー棟 東側立面図

アートギャラリー棟 北側立面図



「牢獄」第三図とその構成図（上図）とアートギャラリー棟のバース（下図）の比較