

イタリアの工業

「ブリオンヴェガ工場」[1963-1967] 設計=マルコ・ザヌーゾ

マルコ・ザヌーゾの「家庭的な」工場 キアラ・バリオーネ

参照 | 本誌pp.4-15

1999年のインタビューで、マルコ・ザヌーゾは、生涯に手がけた400件ものプロジェクトのなかで、彼が注目に値すると考えるのはわずか10件しかないと答えた。彼がその1つに挙げたのが、このカゼッラ・ダーザロのブリオネ工場である[注1]。



北側ファサード



北側ファサード



工場内部より外部を見る



南側ファサード

1]。ザヌーゾは断言する。「以前にも増して確信している。このプロジェクトは、透明性を介して屋外のボリュームと屋内のボリュームを統合する優れた解だと。実際のところ、これは適切な工場ではない。そこでは、組立という細かい作業をするため、光が重要となる。私は自然には手を触れず、農村風景のままにした。正方形、ガラス、剥き出しの煉瓦にすべてを賭けることによって、透明性とボリュームの関係を解決できる素晴らしい解になったと思う。(……)アイデア、敷地、最終的な建物の関係がかくも明確で精緻なプロ

ジェクトを、私は全生涯で4つ手がけることになる」。ザヌーゾはさらに続ける。この工場は「^{ドメスティカ}独自の(……)家庭的なクオリティを持っていた。風景に向かう透明さ、自然に開かれたガラス・モジュールによって。特に内部が家庭的で、工場にありがちな硬さを克服していた」[注2]。

1963年にザヌーゾが設計を依頼され、ピエトロ・クレッシニと協働で設計したカゼッラ・ダーザロの工場は、ブリオンヴェガ社の生産拠点だった。ブリオンヴェガは、1945年にミラノでジュゼッペ・ブリオンとレオネ・パイエッタがBPM(ブリオン・パイエッタ・ミラノ)として設立された。マルコ・ザヌーゾは同社と1950年代後半から協働し、1962年にリヒャルト・ザッパーとともにコンセプトの面でもフォルムの面でも革新的な技術製品をデザインした。その一例がトランジスタ・テレビの「Doney」と有名なキューブ型のポータブル・ラジオ「TS502」である。

この協働関係がもとになって工場の設計がザヌーゾに依頼されたとすれば、建築家の側も50年代から蓄積してきた「工場の設計者」としての経験を頼りにできたことに注目すべきである。彼はすでにパレモにチエディス社工場(1954-56)、オリヴェッティ社の産業施設をブエノスアイレス近郊のエルモ(1954-61)とブラジルのサンパウロ(1956-61)に実現していた[注3]。

学生時代から工業製品の技術革新に关心を寄せていたエンニオ・ブリオン——ジュゼッペの息子——は、オリヴェッティ社がいかに企業広報戦略の一モデルを体现していたかを後に回想している。同社の広報戦略には、何よりも、生産スペースのクオリティへの特別な注目が含まれていた[注4]。

新工場の立地に選ばれたのは、ジュゼッペ・ブリオンの生地サン・ヴィート・ディ・アルテイヴィオレに近いアーザロ山麓の町である。この地の風景はザヌーゾを魅了した。それは設計案に北向きの大ガラス壁が計画されたことを見ても分かる。このガラス壁を介して周囲の森、丘陵、ロッカ・ダーザロの眺めを愉しめたのに対して、他のファサードは開口部のない壁とされた。

構造設計に際して技術者のシルヴァーノ・ゾルツィと協働することによって[注5]、建築家が考案したのは四角錐形の屋根だった。一方が9.12mの四角錐は鉄筋コンクリート造で、それぞれ中心の支柱を45度回転させて支えられた。2種類の高さの逆アンブレラ形支柱をチェス盤のように配置し、1.20mの高低差をガラスで閉じることによって、



現在のマスターplan



中心部の公園エリア:左よりトッレ・アリアンツ(磯崎)、工事中のトッレPwC(リベスキンド)、トッレ・ゼネラリ(ハディ)

ド、緑地、広場によって大地が造形され、一帯の高低差を活用した一大公共空間を創り出す。2013年にマスタープランはさらなる改変を余儀なくされた。ミラノ市は美術館計画を取り消し、工期の7年延長を許可した(したがって2016年ではなく2023年までは完成しない)。都市計画税としてすでに計上された4,500万ユーロは、取壊しを免れた2つの既存重要施設(ヴィゴレッリ自転車競技用トラックとパラツォ・デッレ・シンティッレ[光輝の館|1920年代建造の旧パヴィリオン3])の修復費と設備整備費に付け替えられた[注13]。2015年に、3年間の工事を経て、最初のタワーが完成した(磯崎が設計したトッレ・アリアンツ、「CASABELLA」855号[2015]に掲載)。他方でハディのタワーの工事が進み、リベスキンドのタワーは基礎の打設工事が行われた。官僚の形式主義による遅延のなか、各工事は異例のリズムで進んでいる。

結果的に、トッレ・ゼネラリの落成時だけでなく、昨年11月30日のショッピング・ディストリクトの開業の際にも大人気となった。グスタフソン+ポーターが設計した歩道は緑地の

間を縫って、ハディのタワーの基部(通称モール)のショッピング・センターとトレ・トッリ広場(ワン・ワークスの設計)に集まり、さらにマウロ・ガランティーノが設計したショッピング・ギャラリーに進む。このギャラリーは、ラルゴ・ドモドッソラ広場に面した北区画を対象とするマスタープランの新たな改変の結果生まれたもので、セスト・フェブライオ広場に面したエリアの外縁を歩行者ゾーンの中心につなぐ商業的軸線となる。一連の公共空間と一体化した屋上庭園に覆われたギャラリーは、まだ実現されていない26階建ての住宅タワーの基壇として構想された。このプロジェクトは多様なレベル——G.L.124m地点の車道、G.L.122mの地下広場、タワーのエントランスに相当するG.L.129mの地上広場——と連絡する。ハディ事務所が設計した曲がったフォルムと対照的に、ガランティーノの建物は直交する線を描きながら、ボエツィオ大通り側エントランスのある「宙吊りの」ロッジアからショッピング・ディストリクトの中心へと進む。

ミラノの都市構造において誰の目にも新たな中心と映る

ものとなった場では、いまだに文化施設の不足に悩まされている。パラツォ・デッレ・シンティッレのファサード改築は終わったが、セヴェリーノ・サルヴェミニが議長を務める専門家会議を中心に議論された、その公共的用途に関する決定は保留となった。今日の公共的機能を果たすのは公園である。実施設計段階に入つてパルク・スーザー事務所の手に委ねられ、間もなく全体の3分の1が完成する。緑地の体系に組み込まれるかたちで工事が現在進行中なのは、アート・ラインの彫刻群である。このパブリック・アート計画では、サイトスペシフィックな20点の彫刻作品が設置予定である。2018年2月に、リベスキンドのタワーはPwCと名付けられることが公表された。PwCは、2020年に完成する四角形をしたビジネス・ディストリクト中心部の社屋に入居予定の、第3の企業である。この場合もタイムラインは差し迫っている。2018年末までに鉄筋コンクリート工事を完了し、今は暫定的にゴルフ練習場となっている、スピーノラ通り沿いのリベスキンドによる最後の住宅区画も実現される予定だ。

「ツッレ・ゼネラリ」設計=ザハ・ハディド・アーキテクツ**アイコンを越えて マルコ・ビアージ**

参照 | 本誌pp.60-79

ミラノの再開発地区シティライフの中央に建つ、ゼネラリ保険社屋としてザハ・ハディドが設計した捻じれた高層ビルは、傍に建つ磯崎新とアンドレア・マッフェイのツッレ・アリアンツよりオフィス・フロア8階分の37m低い。その代わりに足元には商業機能をもつボディウム(基壇)がある。これが垂直に聳え立つフォルムを準備しつつ、大地と都市に深く根を下ろす。

ワン・ワークスが設計した正面のサンクンプラザと、マウロ・ガランティーノが広場とボエツィオ大通りの間に設計した店舗やショールームが並ぶ屋外ショッピング・ギャラリーと合わせて、モールはイタリア最大の都市ショッピング・ディストリ

クトを構成する。時宜を得て昨年12月に、大勢で押し寄せ賛同を示した公衆との喜ばしい出会いとともにオープンした。当該のタワーは、来る7月に予定された建築主への引き渡し期限が迫っている。また数週間前に、当初のマスター・プランに計画された3つの社屋ビルのうち最後のタワーの完成期限を2020年とすることが公式に発表された。ダニエル・リベスキンドの作品となる第3のタワーは、国際的な会計監査・税務コンサルティング会社、プライスウォーターハウス・コーパス(PwC)のイタリア本社となる予定だ。

設計競技から実現までに、ツッレ・ゼネラリの設計案は重要性を帯びたさまざまな修正を被ったものの、捻じれた胴部という特徴的なデザインが断念されることはない。螺旋状に立ち上がるフォルムのアイデアは、ブロックを囲む幹線道路——スカラント、ドメニーノ、ブオナッローティ、ロッセッティ、ポリツイアーノの各大通り——がタワーを焦点にジグザグに収斂するよう調整した空間構成から生まれ

た。幹線道路は、1点に集中するのではなく競い合いながら、タワーの輪郭と接する準線に沿って配置され、求心的な動きの渦巻きを描き出す。建築家たちは、それを高層ビルの流線形のスタイリングに振り向けることを決めたのである。しかしながら、2005年の最初の仮説的設計案と比べると、回転方向は逆になっている。なぜなら、2007年の地下鉄5号線の延伸によって、タワーの偏菱形をした1階は反時計回りに4分の1回転され、アクセス広場のある東を向くように変わったからである。一方、タワーの高層部はプラマンテによるサンタ・マリア・デッレ・グラツィエ聖堂の内陣と対面し続ける。だが最も重要な変更は、滑らかなガラスの外被の裏に隠された建設工学に関係する。周縁部の円柱は最初の設計案では完全に垂直だったが、後に、階ごとにファサードのジグザグした仕切りと屋内の間仕切りを固定するモジュールとを一致させるため、最適なレイアウトに合わせて折り曲げられた。タワーは高さ170m、



全景:公園より見る

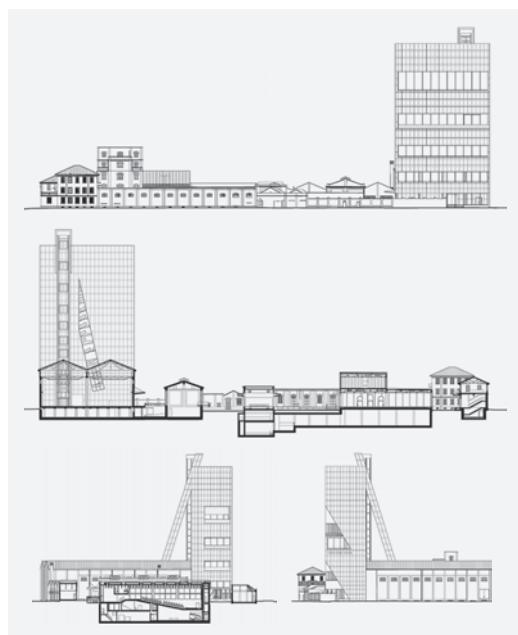


全景:公園の大通りより見る



全景:南より見る

選ばれた場所はミラノ南方の郊外にある、閉鎖された工場である。ボルタ・ロマーナの鉄道車両基地のすぐそばだ。この選択から分かるのは、より確実で安心できる中心部やファッショントリニティ地区に逃げ込むのではなく、郊外地区の潜在力を実験する意志である。ここには公共・民間を問わず他の開発事業主と比べて勇気ある反主流の態度が示された。



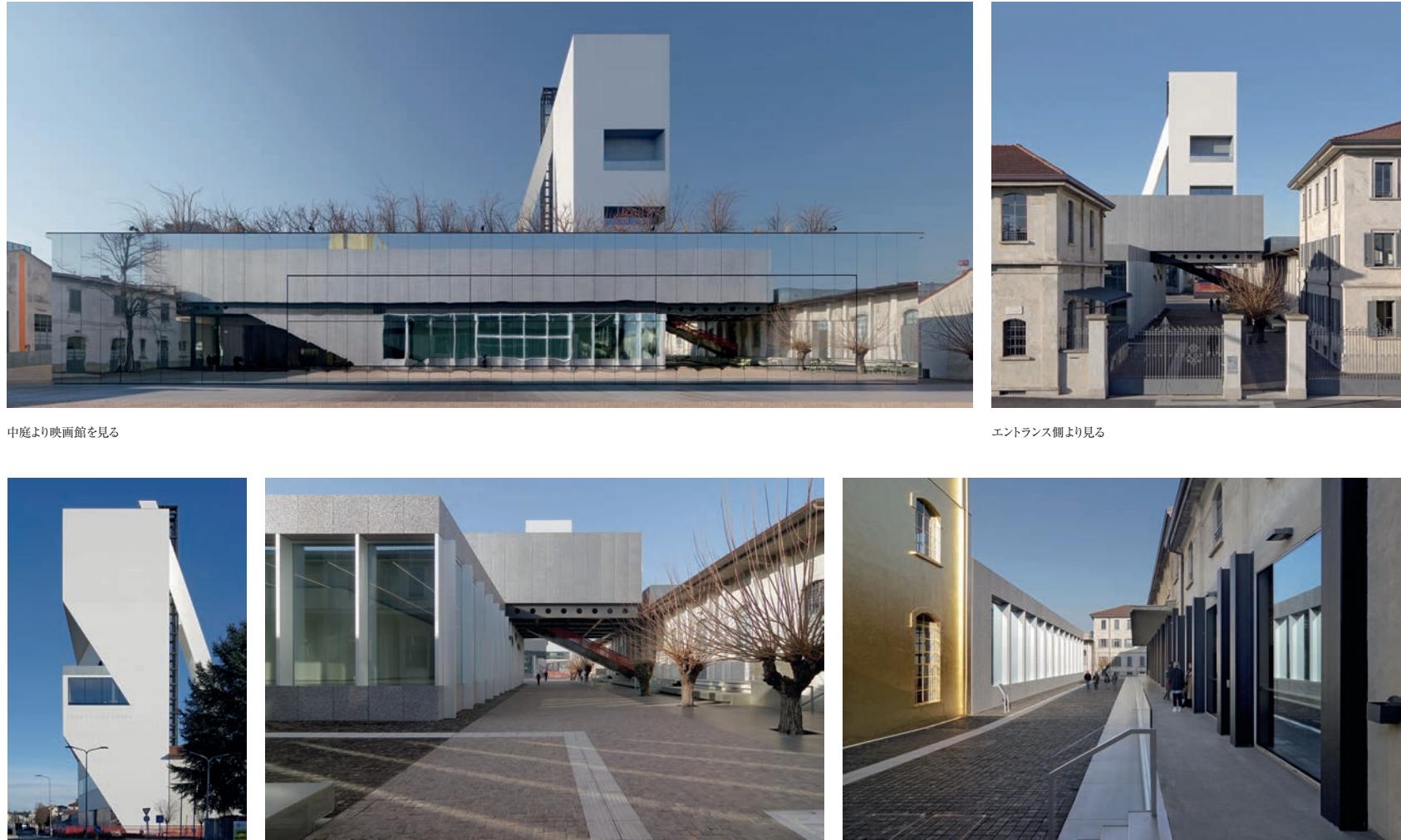
立面図/断面図

OMA、古びた工場建築、プラダ財團という建築主の3つの構成要素が統合されて、多くの観点から驚くべきプロジェクトが生まれ出された。

何よりも衝撃的なのは、あらゆる設計行為を通して新旧関係を解釈する際の複雑さである。歴史的建造物は1910年に建てられた蒸留所の一部で、その単純な建物には20世紀初頭の工業的性格が映し出されている。また空間構成には、少しづつブロック全体を占めていった生産面からの必要性が反映されている。OMAはこのコンテキストにおいて、抑制のない自由意志で、所与の材料から着想を引き出し、それを操作して新しいものと結合させた。一方では、新築の建物にも修改築した建物(2万枚の金箔で覆った建物はおそらく最も人目を引くシンボルだろう)にも、素材の使い方と幾何学的フォルムにおける建築の現代性が示されている。他方では、古い工業建築の香りと雰囲気は維持されたが、そこにはヴァナキュラーなロマン主義はひとつもない。全体として、いくつかの洗練された戦略によって再開発計画の統一性が重視されている。この戦略とは例えば、ブロックのファサードの連続性、中庭の配置、古い倉庫群の跳ね上げ式の床の高さに揃えた地上階レベルの統一、タワー棟の幾何学的配置である。それと同時に、北東隅のタワー棟、ブロックの三次元的構成を改変した「ポディウム(基壇)」と映画館といった、非連続性の要素も導入された。こうして屋外空間を分節化する4つの中庭

の連続が確定した。再開発の統一性と素材の異種混交性との明らかな矛盾にこそ、本作の価値がある。

非常に重要な2つめの点は、OMAがミュージアム空間を設計する方法に関わっている。その目的は来館者に対して、建物、作品(アーティスト)、来館者が相互作用できるような経験を提供することだ。この意味で、ニュートラルで芸術作品に服従する「ホワイト・ボックス」という最も堅固なミュージアムのステレオタイプはうまく回避された。その代わりに部分と部分の混淆が選ばれた。例えば、プラダ財團には一義的な観覧ルートは存在しない。なぜならコレクションは、公共的で都市に開かれた空間の内部にある、別々の建物に分かれているからだ。したがって、優先度や個人的関心を表す、ふさわしい鑑賞ルートを設定する学芸員の役割は来館者に委ねられる。展示エリアは異種混交的である。収蔵庫と南ウイングは、長く連続したギャラリーという既存の性質が目立つ。新築の「ポディウム」は2層構造の大ヴォリュームで、多種多様な展示要件に適応できる。その1階は、驚くべき連続ガラス壁で周囲と視覚的に連結され、そこに置かれた内容物も周囲の中庭と連結される。西側の収蔵庫は高さ10mを越える1室空間とされ、産業考古学の性質を明示しつつ、大規模作品を収容できる。最後に、タワー棟は最もニュートラルな空間を創り出す。そこでは最も検証に耐えた展示形態が繰り返されている。空間の知的な差異化は来館者の中に絶え



中庭より映画館を見る

エントランス側より見る

タワー棟:西側ファサード

エントランス・コート

ボディウム(展示エリア)前の中庭

間ない驚きを生み出し、アーティストにはサイトスペシフィックな創作プロセスを推進することによって、空間を芸術作品を完成させる部分と見なすよう鼓舞する。

最後は建築である。いつもと同じく、OMAは自らの建築の力をアイデアの洗練のなかに求める。しかし今回は、ディテールへの驚くべき配慮が認められ、おそらく建築的プロセスを根底まで推し進める必要性を証明している。タワー棟の打ち放しのホワイト・コンクリート、映画館のミラーパネル、あるいは「ボディウム」のアルミフォーム(再生アルミニウム発泡体)製パネルは、素材の使い方への深い洞察が現れている。ポリカーボネート、OSB、あるいはトラヴァーチン・パネルの床も同様である。

主として建物が水平方向に展開するコンテクストにおいて、隅部に置かれたタワー棟はランドマークとしてのアイコ

ン的役割を帯びる。これは高さ約60mの建物で、タワー建築のタイポロジーを反復した外観は、各階に導入されたバリエーションによって否定される。このフォルムは2つ別々の幾何学(台形ブロックの変曲点と、90度傾けた方向によって)の統合によって生まれ、異なる階の交替を作り出す。階高は一定ではなく階ごとに60cm増えるため、高さ2.7mから始まり最上階では8mに達する。そこから、非常に複雑な不均質なスロープを伴う一連の階段が生まれた。そこでは避難経路が昇降口と交差する。タワー棟は2つの部分から構成される。垂直・水平の通路が置かれた設備ゾーンと、展示と休憩(最上階)のためのフリーゾーンである。サービス・コアは突き出たスラブを支える耐力壁としても機能し、スラブは階段室と連結した梁と壁のシステムで支えられている。階段室の動きによってファサードのデザインが決めら

れた。突き出た階の不均衡は鉄筋コンクリートのプレースで相殺される。このプレースはタワー棟の上端と地表を連結し、外付けの展望エレベーターと交差して、それ自体が南ファサードを特徴づける要素となっている。

総体として、プラダ財団の相異なる部分を規定する精緻なバランスが見て取れる。どの重さにも熟考された平衡錘が対応する。その成果は特別なクオリティを持つ場であり、そこで来館者はより複雑な世界の断片を再発見できるだろう。その世界はおそらく、この場を囲む都市と同義である。

作品:プラダ財団

設計:OMAチーム

設計チーム:Rem Koolhaas, Chris van Duijn (partners in charge), Federico Pompignoli (project leader)