



図 プレゲンツ美術館内観

<プレゲンツ美術館 1997> オーストリア

ピーター・ズントー設計。

半透明の磨りガラスに天井全面に敷き詰めることで、さらに上部に空間があるように感じさせる。

展示に応じてところどころガラスが外されているところがあり、このことが更に鉛直方向の広がりを実感させる。

<ベンツ・ミュージアム 2006> ドイツ

「上方のぼかし」で取り上げるのは建物中央に作られた巨大な吹き抜けの上部である。吹き抜けは全高 41.6m あるが、最上階に張られた白膜の効果はまさしく「トップライト」「上方のぼかし」効果である。また約 5m 天井高の入り口からのギャップ「シークエンス」も利用されている。

以下については第二章で述べるシークエンスや経路選択の自由に言及することになるが、ここでベンツ・ミュージアムについては先に述べておくことにしておく。

この美術館の設計コンペに対し UN Studio が出した解答、コンセプトは、以下の三つである。

- 1 Mercedes-Benz の所有する一帯の土地を、地形によって形作ること
- 2 美術館をコンパクトで高さのあるものにすること：凝縮
- 3 ダイアグラムに基づいた三つ葉の二重螺旋によって構成すること

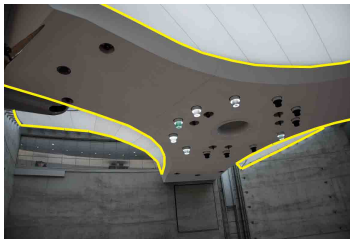


図 ベンツ・ミュージアム
上 吹き抜け天井
下 吹き抜け



巨大な建物をうまく生かした例。エントランスから入るとまず、巨大な吹き抜けに繋がる。美術館の構成は、その吹き抜けに面したエレベーターから一気に最上階（吹き抜けの天井にあたる）に昇り、展示とともに徐々に GL に下るように設計されている。三つ葉型の平面形をしたこの建物は、展示空間を均一なものにしないように、「Double helix」、すなわち二重螺旋という構成が取られている。この二重螺旋の中心に位置しているのが、前述の吹き抜けである。一つのスロープ（螺旋）は、天井高が「一層分」「二層分」と交互に変化しており、これらが絡み合うことによって、来場者は展示を順に見たり、ショートカットをしたり、オープン、または閉じた空間といった様々な空間を体験、選択出来る（→ 5.3 「経路選択の自由」参照）。実際に訪れてみると、「三つ葉型」という単純な平面形（外観も螺旋を表出させて入るが、コンパクトにまとめられているため、比較的単純である）を取っているにも関わらず内部空間は実に多様

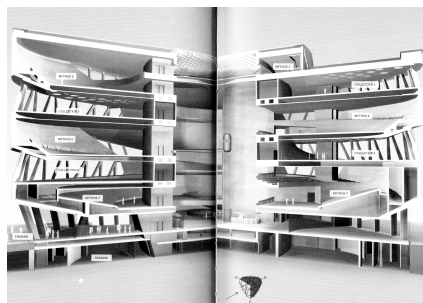


図 ベンツ・ミュージアム
断面図

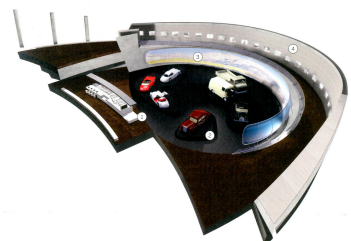


図 ベンツ・ミュージアム
各フロア異なる展示の様子



図 ベンツ・ミュージアム
外観

性に溢れている。まず、同じ展示場所に行くまでに行動に選択の幅があり、またそれぞれに異なった印象を与える空間が用意されている。また、空間の展示は「＝車の展示」であり、天井高や一つ一つの展示室の基準は人ではなく、車を基準に設計されている。建物に入った瞬間に「非日常」の感覚を覚えるのはそのためである。

その一方、階段の色味や手すり、ライトやベンチといった家具も室内の一部となるようにデザインされており、来場者は自分の居場所を見つけることが出来、居心地の良さを覚えらるるのである。

外観においては、この Mercedes-Benz Museum は周囲のランドマークの一つとなるような設計が求められたため、周囲の高速や緑溢れる丘から見ることに出来る 47m という高さが取られた。「三つ葉型」のカーブはまた、どの方向から見ても凸型であり、ファサードの凹凸は少ないが「湾曲」という手法が見て劣れる。また、美術館の周囲を（この美術館の周囲も、Mercedes-Benz の所有地であり、工場やスタジアム、車のテストコースなどが設けられている。）+5.6m という高さに持ち上げなだらかな広場を設け、この一体に統一感を持たせている。

UN Studio はもちろん CG も使いこなしているが 1 : 2 4 の模型で空間を見たり、またマテリアルやライトニング（室内ライト、外光ともに）の確認も模型によっておこなっている。CG によるスタディは、もちろんレンダリング含め有効であると思われるが、やはり実際に材料も含め模型によってスタディを行うことは、巨大建築であっても、不可欠であると考えられる。