

# 3

## 地域文化施設の建築・ デザインに関する考察

この調査の過程で、  
地域文化施設の建築やデザインの見方、  
よりよい地域文化施設の整備の方向性などについて、  
本調査コーディネーターの中崎隆司氏と議論した。  
ここで議論の一部を紹介する。

# 地域文化施設の建築・ デザインに関する考察

■ 中崎 隆司氏（建築ジャーナリスト）との議論から

## デザインの情報と知識を高める

私達の芸術・文化に対する認識に大きな影響を与えている空間はどこだろうか。いわゆる芸術・文化の原風景だ。それは音楽ホールや劇場、美術館、博物館、図書館ではない。小学校である。小学校の校舎は戦後の高度経済成長期に木造から鉄筋コンクリート造に変わった。しかし大半の内部は片側廊下に教室が並ぶという空間構成のままだ。教室はもちろん勉強をするところであるが、同じ場所で給食を食べ（最近ではランチルームも作られている）、体育の授業のために着替えをする。美術の時間に描いた子供達の作品は教室や廊下の壁に貼られる。図書館は教室のひとつを使った狭いものだ。学芸会や音楽会が開かれるのは講堂兼体育館という空間だ。子供達は床に座らされるか、折り畳み椅子に座らされる。楽しいはずの芸術・文化がこのような空間のなかでは楽しいものにならない。この学校内の状況は町の中でも変わらない。文化施設の多くが設備や機器などは最新のものを取り入れているが、ホワイエなどは芸術・文化を鑑賞するにふさわしいデザインになっていない。まるで学校の講堂のようなのだ。文化施設は増えたがその多くは芸術・文化にふさわしい空間とデザインが欠如している。

住民の要望、ホール担当者や学芸員の意見、必要とされる機能、そのようなさまざまな要望や機能は空間という形にしなければ利用することはできない。つまり空間のデザインが必要になる。具体的には建築デザイン、インテリアデザイン、ランドスケープデザイン（ランドスケープ・アーキテクチャ）である。人間は3次元空間の中に存在するものであり、空間のデザインは非常に重要なものとなる。だからその質を問わなければならない。ところが公共施設の空間のデザインや質についての住民や行政の関心はまだ低いようだ。低いというよりも情報と知識が少ないというのが実情かもしれない。

日本は残念ながら一般の人々と専門家はコミュニケーションの方法を持ちえなかった。しかし建築は住民にわからない世界ではない。建築家や建築（ここでは文化施設）について知ろうとする意欲さえあれば、建築はわかりやすい世界なのだ。住宅を例に考えて見てほしい。住宅を建てるとなるとさまざまな雑誌や書籍を購入にして、住宅のことだけではなく建築家や住宅メーカーの知識を得る努力をする。住まい方と住空間が密接な関係があると考えからだ。そして求める住宅を設計してくれる建築家や住宅メーカーを選んでいく。文化施設も同じようにすればいいのだ。文化施設の情報と知識は書籍や雑誌などから集めることは可能だ。努力さえすれば求める文化施設を設計するのにもっともふさわしい建築家やデザイナーを探しだすこともできる。一般の人々と建築家はお互いに理解することができるのだ。一般の人々や行政の人はまず建築に興味を持ち、見ることを楽しむことから始めてみることだ。

## 公共建築の傾向と流行

次のような2つの視点から建築を見ることができる。ひとつは都市や街並みとどのような関係性を取っているか。もうひとつはどのような新しい空間体験をさせてくれるか。そして楽しみながら見ることもできる。例えば「建築7つ道具」をいくつ使っているかを探すことだ。「建築7つ道具」とは現代建築によく使われている空間の構成要素のことである。具体的には列柱、フレーム（躯体の素材に対応する形でコンクリート、金属、木がある）、大階段、アトリウム（吹き抜け）、ブリッジ、らせん階段、ピラミッド型のガラスの明り採りだ。

建築の本体である立体とこの建築7つ道具を組み合わせればそれなりの建築をつくることができる。例えば2つの立体を間隔をおいて並べる。立体は四角でも三角でも何でもいいが、他の建物と違いをだすためにはなるべく不整形のものがいいようだ。それに建築7つ道具を組み合わせる。

まず列柱だが、アプローチや回廊をつくる時の常套手段だ。敷地が広ければ、長いアプローチに沿って置けばいいし、そんな余裕がないなら軒下を生かせばいい。次にフレームである。コンクリートフレームや金属フレームなどは立体のまわりに取り付ける。そうするとただの立体が違って見える。

さて内部に入る手前まで来た。劇的にしたいなら立体と立体の間に大階段をもってくることだ。代わりにブリッジをかけるとゲートをイメージさせる造形をつくることができる。そして人々を招き入れるエントランスホールはアトリウムが流行だ。何層の吹き抜けか勝負どころで、巨大なアトリウムを立体と立体の間に設ければさきほどの大階段やブリッジを内部にもってくることもできる。その空間にもっと変化をつけたいと思ったら、らせん階段がいいだろう。造形的にもむしろアイキャッチになる。

最後の7つ道具であるピラミッド型のガラスの明り採りは自然光を室内に取り入れるためのものだ。外部から見えるところにつけることがポイントだ。無駄に使ってはいけない。形はピラミッド型だけではなく、ドーム型のものなどもある。

建築7つ道具に追加するものとしてプールがある。泳ぐためのプールではなく、建物を映すためのものだ。美しい建物だといいいが、そうでないとみすぼらしさを増幅することになる。蛇足だがプールはメンテナンスに対して相当の覚悟がないとつくった後で苦労することになる。メンテナンスをきちんとしないと、こけがはえたり悪臭がでたりするからだ。

現地調査した黒部市国際文化センターは、建築7つ道具の列柱とアトリウムが使われていた。らせん階段ではないがらせん状のギャラリーがあった。もっとも印象的に使われていたのがプールだ。円筒形や逆台形を組み合わせた外観を映し出していた。悠邑ふるさと会館は列柱が特長になっていたし、ブリッジがホールへのかけはしになっていた。海の博物館にはピラミッド型ではないが切妻の屋根に特徴的なトップライトがつけられていた。うしぶか海彩館にはブリッジが多用されていた。

建築7つ道具を多く使う建物が増えている要因のひとつは建物が複合化・巨大化して、それ自体がひとつの都市のようになりつつあるからだ。この傾向は今後も続くだろう。最近の傾向として建築を隠したり、存在感を希薄にするようなものもつくられるようになってきている。存在を誇示するような装飾的なポストモダンのデザインの流行が終わり、装飾性を排除したモダンデザインが盛り返しつつあることと関係があるようだ。建築という行為の傲慢さに対する反省が背後にあるという指摘もあるが流行のひとつと考えた方がいい。建築を隠すとは埋めたり、ガラスを多用して存在感を希薄にすることを意味する。建築を埋めるにもほとんど埋める場合と半分ぐらい埋める場合がある。建築の手前に盛土してアプローチにするのも見られる。マルチメディア工房は建物を半分ほど埋めることによって隠し、存在感を弱めるということを行っている。一時期重たくて、硬い建築を希薄にみせる方法としてパンチングメタルが流行した。素材としておもしろかったがいまは少なくなった。軽そうに見えても実際は重たくて硬いわけだからやはり無理があったのだろう。

曲面を使うのも流行している。これはヴォールト（かまぼこのような形をした屋根・曲面天井）から始まり、平面上に楕円が現われ卵型となり、さらに複雑な3次曲面と向かいつつある。現在は楕円が一般的に流行というところだろうか。

機能を複合化させる傾向もある。ひとつの機能では集客が難しいということが背景になっている。ただ多機能を使いこなすことは難しいことだ。複合した機能を十分に利用してしない施設をみることがある。特に目につくのがホールを中心にした施設に付属したギャラリースペースだ。そのようなスペースを設けているのに専門スタッフがいない。どのような機能も運営にするためには人とお金が必要なのだが人をつけていない。

複合化も新しいデザインの流行を生み出しつつあるようだ。複合施設は集合タイプと分散タイプに分けることができる。集合タイプの方が数的に多い。大規模な複合施設は文化のデパートのようなもので、形態は中高層のビル。ロケーションは繁華街だ。一方の分散タイプは郊外型。分散タイプは敷地が広くなければで

きない。こちらのポイントは大規模な敷地造成をしないこと。元の地形をなるべくを残しながら建物を分散させる。

## ステレオタイプから脱却する構想と計画

これらの傾向や流行と全然関係のない、流行遅れ時代遅れの味気のない公共建築もつくり続けられている。「全員が評価する建築なんてありえない。クレームを恐れるあまり、新しい試みをしない。それでは時代遅れのプログラムの建築をつくってしまう」と建築家の妹島和世氏は言う。地域の人に開かれたものでなくてはいけない。みんなに好かれるものでなくてはいけない。みんなが誇れるようなものでなくてはならない。すべて重要なことだが、そのようなことを気にして結果的に迎合的なデザインになっていないだろうか。ひと昔のデザインの公共建築をつくっていないだろうか。自分たちの町のメッセージを伝えるのではなく、クレームのつかない建築をつくっていないだろうか。

文化施設づくりは住民のニーズの把握から始まる。目標を定め調査研究を行う。それを元に構想・計画を練る。この構想・計画といった企画立案、いわゆるプログラムづくりは重要なものである。文化施設の存在意義を決定づけるものである。ところが複数の文化施設を取材していると同じような構想案に出会うことがある。自ら主体的に取り組まず、大手のシンクタンクや代理店にまかせきりにしていることはないだろうか。

構想・計画を委員会で厳密につくった場合でも問題が起きることがある。例えば、福祉や教育施設の場合、構想段階には福祉や教育の専門家、建築計画学の専門家のみが参加している。実際の設計をする建築家は参加していない。だから例えば図書館をつくらうということになった場合、これまでの図書館は利用者に対して閲覧室が何平米必要という議論になり、図書館の建築計画学にしばられてしまうことになる。構想・計画の段階で建築のプロトタイプが提示されることになる。機能を重視する建築計画学は必要なものだが、現代のように急激な社会変動が起きている時代は建築計画学が現実とずれることが起きやすい。建築を固くしてしまうのだ。

建築家の内藤広氏は「日本の建築は戦後50年の間に硬直してきているのではないか。マニュアル化した建築が利用者や地域のためになっているか」と疑問がある。将来の芸術環境をつくるのが生きた建築である」と言う。

地域の独自性のない計画案や厳密だが時代からずれた計画案を土台に設計のガイドラインがつけられる。そして他の自治体の事例を参考にして予算からある程

度の床面積などの目安をつける。だから設計の発注の時点で中身がだいたい同じになる。違うのは敷地だけということになる。不思議なことに大半は発注者側も建築設計事務所側もそのように設計の発注の時点で敷地、建築の与条件や仕様が決定されていることが当たり前だというふうに思っているところがある。外観が少し異なるだけのステレオタイプ化した文化施設が大量につくられる原因はそこにある。

建築家の新居千秋氏は「発注の仕方でよくないと思うのは、プログラムができあがった後に建築家を選んでいることだ」と言う。

設計に入り建築の与条件や仕様の見直しをした方がいいとわかってはなかなか変わらない。行政から見るとそれは予算の見直しを意味するからだ。時間的な余裕もない。行政スケジュールが設計期間を短くしている。安易につくられた構想・計画でも設計の段階でフィードバックするための時間的な余裕があれば公共建築がいい方向に変わる可能性はある。

「まとまった時点でもう一度もんでみる。予算が多ければ削ればいい、少な過ぎたら増やせばいい。それがなく一直線に進む」と内藤広氏は言う。建築家を選定してもすぐに設計に入らなくてももう一度協議を行う。それから設計に入るという余裕があってもいいというのだ。設計期間を十分に取り、ランニングコストまでらんだコスト比較が設計の段階で行われる方がいい。設計図書の中にあるすべての部材や設備機器のライフサイクルコストの一覧表を出し判断評価する。それによって仕様の変更を行うのだ。建築の空間構成を具体化して建築を確定すると、もう後戻りはできない。

このような現状では別世界の話に聞こえるかもしれないが芸術・文化はもっと先に進みつつある。構想の段階で音楽ホール、劇場、美術館、博物館、図書館といった建物の種類を前提に議論することはまともなことだ。しかし求める文化施設を現在ある建物のタイプで表現することは限界を設定することを意味する。求める文化施設を建築として表現することが重要であり、それはすでにある建物のタイプを求めることではないのだ。音楽ホールも博物館も美術館も元々西欧の建物のタイプである。それを模倣しているだけではないだろうかという疑問もわく。手本は欧米にあり、それにどこまで近づくかを競いあっているように見える。開発途上の国の、近代化＝西洋化の時代ならそれも許されたのかもしれないが、成熟社会に入ろうとしている時代にそのようなことを続けていいのだろうか。現在ある建物のタイプを再生産し続けているシステムを見直す地方自治体が現われてもいいだろう。社会や時代の動きは早い。現在の音楽や演劇、美術の概念を変えるような芸術文化がでてくるかもしれない。これまでの建物のタイプではそれに

対応できない。

少数派だが、建築家やデザイナーの中には使い勝手などの具体的な要望よりもその前の段階の要望や背景となった考えを聞きたいという人達がいる。基本構想の段階ではおもしろい意見もできるが、基本設計の段階になると使い勝手や機能的な要望となる。使い勝手や機能を考えることは重要なことだが、新しい建築をつくることとはかならずしも関係しないからだ。しかし基本構想や基本計画に実際に設計をする建築家やデザイナーが参加できるケースは少ないというのが現状だ。

## 適正なデザイン、規模と設備

斬新なデザインは人を呼ぶことができる。豆腐に目鼻のただの四角い箱の建物で人を集めるのは難しい。最新の舞台設備・機器は著名な演奏家や演出家を呼ぶことができるかもしれない。少ない客席数より多い客席の方が人が入る。しかしデザインや設備、規模の決定は適正な判断で行わなければならない。文化施設の中には過剰建築と思われるものがある。過剰建築とはデザイン過剰であり、設備過剰だ。なぜそのようなことが起きるかという、まず建設することが大前提になっているからだ。それも隣の町の文化施設よりも立派なものをつくりたい、規模も大きいものをつくりたいと考えるからだ。専門家にすべてまかせてしまうことも大きな要因だ。あとから注文をつけるのは難しい。また過剰デザインを認め、過剰設備を投入してしまうのは、発注者である行政がデザインの評価ができないからであり、施設運営の中身を把握していないからであり、維持管理などのランニングコストを十分認識していないことによる。デザイン過剰はメンテナンスを困難にする。設備過剰は施設運営を難しくしランニングコストを高いものにする。建物は維持・管理にお金がかかると考えた方がいい。維持・管理費は建物がある限り必要になる。ある町はバブル崩壊で税収が減り財政的に厳しい状況になると、建物の維持・管理費を捻出するために自主事業費を削減した。

まったく反対の考えに公共建築＝メンテナンスフリーというのがある。その背景にはデザインや維持管理にお金をかけないという意識がある。「適正な」という但し書きはつくが、デザインや設備にコストがかかってもそれに見合う効用があればいいのではないか。補修ももっと行うべきである。

発展する将来を予測することはできても、衰退する将来を予測することは難しいことだ。現在のニーズに対応しすぎると将来のニーズに対応できないという問題がでてくる。将来をにらんだその町に適正な規模や設備を見極める必要がある。建築は新しくできた時がもっともいいのではなく、手直しをしたり手を加えたり

しながらよくしていくものなのだ。本来維持・管理は施設の運営をしやすくするために行うものであり、ランニングコストはそのために使われるべきだ。時代とともに価値が高まっていく。公共文化施設づくりそのような考えで行われるべきである。

## 公共建築をさらに快適にするデザイン

エントランスホールだけに豪華な大理石を張り、家具は什器メーカーのカタログから選ぶなどバランスを欠いた公共建築のインテリアデザインに出会うことがある。ホール部分や展示室は必要な面積を確保しているが、幕間や鑑賞した後にくつろぐような空間を十分に持たない文化施設がある。建築雑誌を見ていると家具の入っていない写真が多いことに気がつく。家具が入る前に撮影するからだ。空間に合っていない家具は建築のデザインを台無しにする。

公共建築の多くは建築空間と無関係なデザインの家具や備品が購入されている。発注者の、人間の身体に近い家具を含めたインテリアデザインが重要であるという認識の欠如であり、公共建築を貧困にしている要因だ。現在の公共文化施設には空間にふさわしい家具という視点が抜け落ちている。インテリアデザイナーは室内空間のデザインをするひとたちでハウジング系と商業施設系にわかれる。ハウジング系は住宅、商業施設系は飲食店や物販店を対象にするものだ。商業施設系のインテリアデザイナーである榎本文夫氏は、建築家との違いを「等身大の目線から空間を認識する。見えるものの範囲はもちろん狭くなるが、細かいところまで見えてくる」と説明する。そして公共施設と商業施設の違いはデザインに対するコスト意識の差であるという。商業施設の場合、利益を生むかどうかでデザインの評価になっている。それは利用者のことを配慮したデザインかどうかということである。これらは大切な視点であるが、そのような視点を持つインテリアデザイナーに公共建築の室内空間のデザインの仕事がいくことは非常に少ない。その要因のひとつはインテリアデザインの仕事をインテリアデザイナーに発注するシステムがないからだ。行政担当者はインテリアデザイナーを知ることができなかった。インテリアデザイナーが公共建築の仕事を得るには、建築設計事務所と組まざるを得ないのが現状だ。榎本氏が家具をデザインした宮城県の中学校の仕事もそのような方法が取られた。

新しい建築をつくることも大切なことだが、町づくりや街並みの景観保存の視点から古い建物のリニューアルして文化施設をつくるすることも可能性のひとつとして認識される時代になりつつある。インテリアデザインやインテリアデザイナーを見直す時期ではないだろうか。



文化施設を都市公園の中につくったり、都市公園と一体的に計画するケースが多く見られる。芸術を鑑賞した後に散策をしたり、歓談するオープンスペースは心を豊かにしてくれる。ところが都市公園はどこも同じようだと感じたことはないだろうか。多くがマニュアル通りにデザインしているように見える。日本のランドスケープデザインは造園という言葉で表わされてきた。その造園を学ぶ造園学科は日本の場合は農学部の中にある。(最近では芸大や美大系に環境デザイン学科もでてきている。)そこで行われている教育は植物をベースにしたものであり、デザイン教育を受けていないから、独自のデザインを産み出すより日本庭園の形を利用しながら、都市公園風のデザインを取り入れて発展させてきたという指摘もある。

少数派だが、この業界にアメリカのランドスケープ・アーキテクチャを学んだ人々もいる。グリッドを多用した幾何学的なデザインを行うという特徴がある。アメリカ的なデザインをするというわけだ。彼等はインテリアデザイナーと同じように建築家と組んで仕事をすることが多い。

もうひとつパブリック・アートという流れがある。自治体の彫刻設置事業から始まったものだ。景観形成、環境改善から始まり、文化行政が叫ばれるようになると文化事業となった。さらにまちづくりとしての彫刻設置事業も行われている。それが全国に波及している。野外彫刻は1万点を超えるという。設置場所は市街地、自然地、都市公園に及ぶ。彫刻家が都市環境をつくっているというわけだ。その他に民間の美術コーディネーターや有識者からなる選定委員会が作家の選定をしているパブリック・アートのプロジェクトもある。

都市研究家の竹田直樹氏はパブリック・アートに現状を打破する力を期待しているというが、現在のランドスケープデザインの世界は「評論が少なく、若手が育たない状況がある。デザインそのものが評価されることはない」と言う。

建築に関連するものには構造や設備といった専門分野もある。また博物館やホールにはそれを専門にするコンサルタントがいる。博物館の場合、建築と切り離された形で展示の調査・計画から設計・監理までをひとつの会社が委託されるようなこともある。場合によっては施工も行う。建築のデザインと展示のデザインの整合性はないことが多い。さらに建設時にしかお金がつかないという事情の場合この展示会社がカチットした空間、いわゆる固定展示をつくってしまう。だから開館後に専門スタッフが研究した新しい情報を伝えたいと思っても、展示に手を加えることは難しいという問題が起こっている。ホール・劇場関係では劇場コンサルタントがこれに当たる。その数も限られている。こちらの場合は建築設計事務所の下に入る場合が多い。

文化施設づくりには様々な専門家がかかわっている。建築は総合的なものであり、それを把握しないで発注するといいいものはできない。

## 地方自治体の自主性が公共文化施設を変える

行政の仕事は総合企画と調整である。行政マンは住民の意見を集約して公共文化施設づくりをプロデュースする必要がある。公共文化施設の建設はまちづくりや都市計画との関係なく考えることはできない。住民のニーズに対してセンシティブでなければならない。行政マンはプロとしての才覚と責任で地域を開発していくことが求められている。公共文化施設は時代の動きに敏感に対応する、つまり時代性を反映させなければならない。行政マンは自信を持ってこういうものをつくりたい、どういうふうに使いたいというメッセージを出すことが求められている。

住民参加による文化施設づくりという方法もある。住民参加は行政と住民がお互いを理解し合うために行うものだ。住民参加は、良いデザインを生むために有効な手段ともなる。しかし、現在の文化施設づくりに関して住民参加のノウハウと経験は必ずしも多くない。

行政は文化施設をつくる場合、快適な空間と時間を責任を持って提供することが大切であり、利用者に満足を与えるという視点が必要である。行政内部に文化施設をプロデュースする能力を持った人材を育てるのだ。建築家やインテリアデザイナー、ランドスケープデザイナーなどのクリエイターと協同して芸術環境を創造していく意欲とノウハウを持ち、デザインの善し悪しを判断評価できるような行政マンが増えてほしいものだ。行政内部ですぐにできないのならば外部からプロデューサーやアドバイザーを招くのもいいだろう。文化施設の効率的な運営とソフトでの民間的な発想の導入が図られているが、建築に関しても民間的な発想の導入も必要なのだ。その人選は確かに難しい。専門的な知識と幅広い視野を持つ人材は限られる。ひとりでできないのであればチームをつくれればいい。窓口を広げるとかならず素晴らしい出会いがあるはずだ。

行政が公共建築の評価基準を持つことも大切なことだ。つくりっぱなしで評価という見直しをしないと過去のことを将来に生かすことができない。建築もそうだが、そこで行われる企画内容や施設運営も評価をすることでいい。しかし早く評価基準を持たないと、今後も金太郎あめのような建物と企画が全国で建設され催されることになる。公共の財務システムの中ではデザインという仕事は評価されていない。いいデザインも悪いデザインも同じ予算だ。こだわってデザインをするより、数多くの仕事をした方がもうかるようになっている。

そうするとデザインをよくしようというような意識は働かなくなる可能性もある。

芸術環境づくりは地方自治体にとって重要な事業である。公共文化施設の建設という地域の文化を創造する機会を逃してはならない。地方自治体は主体性を持ち、情報開示を行いながら住民や専門家と協力してそれに当たってほしいものだ。