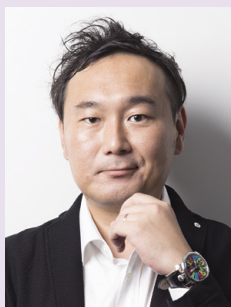


方向性をデザインする施設づくり



株式会社 デザインセンター
プリンシパル クリエイティブディレクター

田中 利岳

ミュージアムを中心に、子ども関連施設や防災・震災関連施設など多岐にわたる施設を手がける。各施設のテーマやクライアントが抱える課題を捉え、空間デザインへとつなげる文脈を確立し、メッセージ性とアクティビティが広がる場へ仕立てることに強き力を注ぐ。「何度でも訪れたい空間づくり」をモットーに、全国を行脚中。

この業界に足を踏み入れて間もなく、どういふわけか業界問わずとにかく夢中でさまざまなデザイン領域に触れていたのをいまでも覚えている。その最たる体験は、ミラノサローネ（サテリテ）を通じ、商談を前提とした出品活動に参画したことだと感じる。ここにはある種のエンターテインメントが潜み、自分たちがデザインする家具やプロダクトがいかに消費者を引き寄せ、ハッとさせるかを問い、ワクワクした。同時にイタリアの巨匠デザイナー、アキッレ・カステリオーニ氏に憧れた。いまなおミラノに現存する彼らのスタジオを見学したときは、綺麗に整頓されたデザインの玩具箱を縫うような体験に随分痺れたのだが、恐らくは氏の「プロジェクトオーナー」というデザイン思考に触れたことが私の一つの大きな人生の節目といえる。

「プロジェクトオーナー」とは、退行する創造力を問う思考であり、目の前の課題をとことん考える前に、一度物事の本質は何かを疑って戻って再考することを意味する。例えば誰しもが想像し得るお皿のデザインがあるが、これは本当に最適なお皿の形なのだろうか。お皿はそもそも「個体・液体を据える」うつわだと考えてみると、だったら個体・液体を保持したまま食べることができる状態をデザインしてみよう、というようなプロセスだ。自ずと必然性も備わる。

この考え方を当時から自然に憧れとともに鍛え込まれ、「そもそも何故〇〇か？」という背景に潜む問い自体を考え、その問いの根拠、引出しを膨らませて課題に結び付けていく行為に自分のなかに確固たる高揚感が宿っていた。また、この考え方

は、デザイン全般に限られた話ではない。現代を生きるわれわれの消費活動や技術の発展（前進して向かう方向）は、社会環境、自然環境にバランスの構図を揺るがす影響を及ぼす。

それに対し、例えばエシカル消費などはわかりやすい新たなプロセス（後退・全体をみて向かう方向）であり、このように大きなあり方の視点で社会と密接に関係している。私は仕事を通じ、クライアントと共有する目の前の課題の背景にある社会問題はどんなところにあるのだろうか、霞んでみえる未来を捉えていく訓練をするようになった。

ところで私の本業に触れることを忘れたが、主に文化・公共空間において、展示資料という「モノ」の見せ方を工夫したり、体験という「コト」を考え、情報を伝えたり、活動を起こすデザインを手掛けている。4つの事例を用いて、それぞれの背景と、その背景を捉えたときにみえてくる風景としてのデザインを紹介したい。

ケース① ゴミで作られ続ける美術館

「ながれる」と「とまる」

ものが作られる「背景」を意識しだしたのは、学生の頃からであった。私は建築学科出身なのだが、建築意匠出身であれば誰もが通る卒業制作で、設計とはあまり縁のない何となく気になっていた大量生産・大量消費されていく物事の過程（ながれること）に着目した。歴史や想いをのせた建物が作られ、壊され、その場所に上塗りするかのごとく文脈のない建物が作られることに違和感があった。

そこで私は「ゴミで作られ続ける美術館」（写真①、②）なるものを目指した。廃棄の過程＝ながれることのなかに潜む例示として、空き缶の「ゴット」を空間の単位としてインテリア・エクステリア・構造体と捉え、建築＝一時的にとまるものの例示として、観覧できる美術館を据えた。建築されては壊され増築を繰り返す、100年単位で見たときには都市レベルでゆっくり風景を変えていく、過程・状態のデザインをした。

当時、一瞬にして乱立される建売住宅や都市開発が作る殺伐とした空気に嫌気がさし、設計・工事のプロセスのなかにクリエイティブを一石投じることを求めていたのではと思う。社会人にもなってもいない子どもが、制度が優先されていく社会に反骨心を持ち、「プロジェクトスタ」の片鱗をみせせたのかもしれない、と今は思う。

ケース② さいたま市子ども家庭総合センター「ばれっとひろば」

「親」と「子ども」

さいたま市子ども家庭総合センター「ばれっとひろば」という遊び広場（写真③、④）。

ここは、専門相談機関、こころの健康センター等を備えた複合子育て支援施設にある乳幼児対象の遊び広場である。その脇には気兼ねなく誰でも来ることができる窓口もあるため、悩みのある親子を含め、さまざまな親子が訪れる。

この遊び広場は当初、遊具の配置中心で構成することを想定していた。私はよくある商業施設の脇にウレタンでぐるりと囲う遊びエリアに対し違和感を抱いていた。

ゴミで作られ続ける美術館



さいたま市子ども家庭総合センター「ぱれっとひろば」



撮影：河野政人（ナカサンドパートナーズ）

強制的に「子どもの場所」「親の場所」と暗に範囲を決めた境界のある場所より、もっと自由で柔軟性のある子どもと親の関係を育むような居場所の実現を思い描いていた。このことが、現代の親が抱える子育てによる孤立化、家庭で完結するつながりを避けた振舞い、子どもだけではない「家庭」の問題の一助になるようなあり方を空間から考えられないか、という大きなテーマで社会の課題につながっていった。

そこで、空間の設えとしての親子の距離と間合いに着目し、言葉にはなりがたい子どもの心と体の多様さを色彩と捉え、その色彩すべてを受け入れ、親子の自由な関係を育む一枚のおおらかな器（＝ぱれっと）を広げた。ここでは、子どもが遊びを自由に選択でき、親は遊ぶ子どもとさまざまな距離感をもって見守ることができるとともに、親同士の会話も生まれるような雰囲気づくりをしている。家族の振舞いが賑わいを生み、新たな色彩ある未来を培う願いを込めている。ちょうどこの場所の近

くに住む友人がいて、日常的に何度も親子で行くようになったと聞いたとき、「なんとなくそこにいたい」というわくわく感を醸成する拠り所のデザインができたのだらうと、うれしく思った。

ケース③ 埼玉県防災学習センター“そなーえ”

「情動」と「行動」

「埼玉県防災学習センター“そなーえ”（写真⑤、⑥）は、災害に強い地域づくりのために、災害時の対処方法を体験を通じて学習する施設である。そもそも防災施設とは、社会科見学などでよく訪れる施設で、火事が起きたときの消火器を用いた消火訓練や、地震が起きたときの対処を学ぶ地震体験など、各種防災意識を高めるための体験が散りばめられた施設である。

私はこの防災施設が近年の大災害に対して重要であることを十分に理解する反面、存在のあり方に違和感があった。それは自分ごと化する意識の希薄さであり、日常生活の延長で防災の本質を知ることは

なかなか困難である。災害を目の当たりにし、心をえぐられるような感覚が防災意識を高める糸口になると感じた。

そこで、主に1、2階で構成される本施設にて、1階は災害のリアル（巨大地震が起こるシアター体験によるスイッチ）によって日常→非日常へと切り替え、そのときに湧き上がる人間の「情動」を大切に追従させた各種防災体験を展開した。それぞれのエリアには全国で被災した資料を展示し、そのときに発せられた心の言葉も合わせて配置した。そして防災意識を高めた後、2階では自分ができることは何かを考え、防災に対しての自らの「行動」へつなげていく防災ストーリーを描いた。防災を十分学習するために、人の心と体験を整理したフローで構成した新たなアプローチの一つになったと感じる。

ケース④ 広島平和記念資料館

「無くなること」と「生まれること」

おおよそ30～40歳の10年間の人生で

埼玉県防災学習センター“そなえ”



5

撮影:PIPS



6

広島平和記念資料館



7

撮影:河野政人(ナカサンドパートナーズ)



8

ともに歩んできたプロジェクトである、被爆の実相を後世に伝えることを目的とした「広島平和記念資料館」(写真⑦、⑧)。改修目的の一つである動線の見直しを図り、情報展示となる「東館」、被爆資料を展示する「本館」と二つある建物の目的を明快に分けた。

大切にしたのは、建物それぞれの特性を十分理解しながら、来館者がいったいどうすれば当時の記憶のストーリーを辿れるかである。当時の凄惨な出来事を、実資料を最大限活かした被爆者の心の再現として表現する。施設の構成は、一発の原子爆弾でものごとが一瞬にしてなくなる被爆前後の空間体験ができる導入展示を経て、本館にて原子爆弾が投下された後、「そこでいったい何が起こっていたのか」を被爆資料を中心に展開されている。凄惨な光景、悲しみがそこから生まれた、生きた展示としている。その後、より深く核兵器の危険性、広島歩みを知ってもらうための情報の展示である東館へと誘う構成である。

一瞬にして「無」へと激変し、新たな「生」が生まれていくその狭間の風景とその先を創造した。一人ひとりの苦しみを胸に刻み、次の世代に繋いでいく心を自分ごととして考えてもらうこと、そして、ヒロシマから世界中の人々と共に原子爆弾の恐ろしさを問い、世界平和と文化継承の想いへと繋げていくことを大切に掲げた。とても印象的だったのは、海外からの来館者が立ち止まり、涙されている光景を見たときである。被爆の本質が、言葉の壁を越え心をしっかり捉えた瞬間だと感じた。

「後」と「前」

ここまで、ある種の社会と紐づく問題提起に対する空間デザインのあり方と課題解決の可能性について事例をあげながら紹介したが、いまを生きるわれわれの昨今のコロナ禍の課題の一つには、やはりいまままで当たり前とされたコミュニケーションのロスがあげられる。

しかし、バーチャリティのベースとなる

XRや5Gの台頭などにより、試行錯誤しながらどんどん加速化したコミュニケーションの形を模索していくスタンスは非常に大切である。

一方で、ふと立ち止まり、いまの時代に求められる本当の価値は何かを模索する視野も大切だ。新たな価値を求めて追及する姿勢と、いままで気づかなかった価値や手垢で埋もれた価値を改めて解釈する思考のバランス感が重要であり、まさに一人ひとりが創造力を働かせる時代へとなった。

前述したプロジェッタツィオーネという言葉の意味を分解した解説を読むと、プロジェッターレ (progettare) という動詞自体に「前に(pro)+投射する(gettare)」という語源がある。面白いのは、後退する思考を経ることによって前に向かって豊かに進めるかを予感させているかのようだ。空間デザインに対する無限の懐の深さを十分に信じ、先の未来を創造し、高揚し、思いきりみなで新たな一石を前に投じていこうと、強くそう思っている。