

コミュニティシネマを内包したメディア芸術センターの可能性 ——地方拠点都市の「横丁」再生起点としてのケーススタディ

小野田泰明〔東北大学大学院工学研究科教授〕

はじめに

映画館が街中から姿を消したと言われ始めてから既に10年以上が経過している。近年の都市再開発では、そうした問題意識を受けてか、シネマコンプレックスを主要機能に組み込むなど、表面的には対策が進みつつあるように見える。しかしながらこれらに対しては、施設内における観客の囲い込みに過ぎない、供給されるのは画一的な映画ではないかという声も多く、既存の対応策が、映画の持っている力と都市の抱える問題と本当の意味でかみ合っているか、依然課題が残されている。

建築や街づくりコンテンツとしての「映画」の魅力は、多くの論者をひきつける事項であり、特に、大手配給会社から距離をとりつつ文化的な多様性を担保しようとするコミュニティシネマは、ジェントリフィケーションと呼ばれる画一化が進行する現代都市にとって、重要な拠点となる可能性を持っている。東北大学大学院都市建築学専攻ではこれまで、こうした点に着目して、コミュニティシネマの可能性に関する研究・提言活動を展開しており、2006年には堀口徹助教を中心としたグループが、「映画脈をはぐくむ場——長野シネマレンジ・プロジェクト」を実施した。コミュニティシネマセンターの依頼を受ける形で始めたこのプロジェクトは、長野市中心市街地の老舗映画館を現代のニーズに合わせて改修する計画シミュレーションであり（『映画上映活動年鑑2006』参照）、「見る」「考える」「語る」を街の中で循環させ、街なかに昔の賑わいを取り戻すための提案であった。提案に際しては、TMO（Town Management Organization）による支援を事業スキーマに織り込むなどを想定したが、民有地であるということから、既存映画館を事業主体とする仕立にしたため、その実現性については限界もあった。

そこで今回は、実現可能性を上げるべく、国土交通省の中心市街地活性化の施策、並びに文化庁が考えている文化支援施策を織り込んでシミュレーションを展開することとした。コミュニティシネマを既存上映施設（映画館）の延長に留めるのではなく、中心市街地を再生させる起点と位置づけることで公的資金導入の可能性を探るとともに、漫画やアニメなど他領域の媒体を加えた「メディア芸術センター」としての機能を強調することで、事業展開における公的支援の可能性も広げようと考えたわけである（現実にはもろ刃の剣ではあるが、シミュレーションということでお許しいただきたい）。

4つのポイント

メディア芸術センターという新しい施設型を中心市街地の再生に活用するためには、様々なことを考えなければならない。そこで本計画では、それらの課題を以下の4つに整理することから始めることとした。

第一に重要なのは、「中心街再生事業との連携」である。まちづくりに関しては、すでに様々な制度が運用され、独自のノウハウが蓄積されているために、連携には明確な方法論が必要となるのである。そこで、今回はまちづくりの課題を実際に抱えているフィールド

を注意深く選定しながら、連携の方法を具体的に探ることとした。

第二には「新機軸公共施設としての位置づけ」である。映画館としての機能に加え、メディア芸術センターとしての機能を取り入れるには、従来のコミュニティシネマのコンセプトを拡大するだけでなく、複数の機能を矛盾なく展開するための具体的な工夫が必要になってくる。

第三には、前回のシミュレーションで課題として浮かび上がった「民官共同事業としての事業化」が挙げられる。この分野では、イギリスなどですでに「PPP(Public Private Partnership)」という形態で、民間と公共が互いにリスクをシェアするやり方が一般化しているが日本ではまだ課題が多く、注意が必要である。

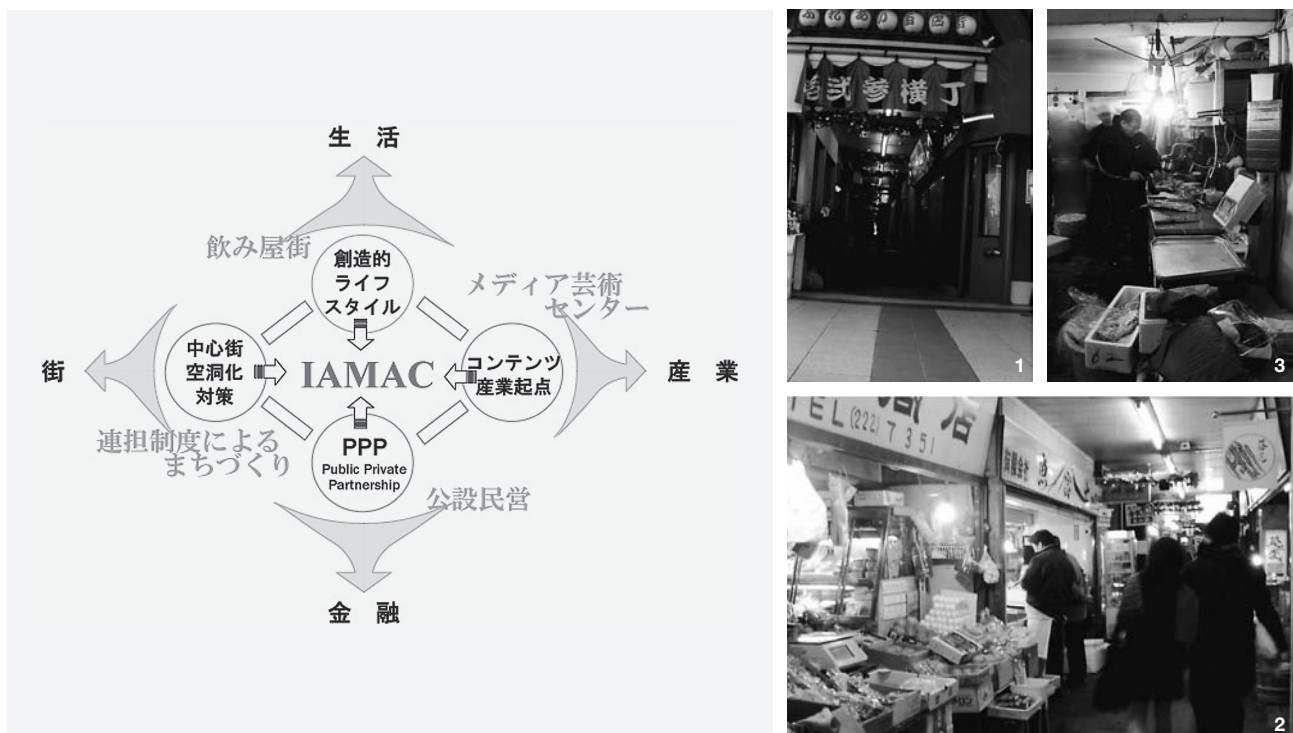
第四は「日常的ライフスタイルへの乗入れ」である。筆者が過去に、いくつかの先端的なプロジェクトに参加した経験からすると、啓蒙的手段を介して何とかプロジェクトを立ち上げたとしても、その継続には課題が多い。継続的发展のためには市民のライフスタイルの中に根差すことが不可欠である。つまり、「映画は大事ですよ」と啓蒙するにとどまらず、飲む・食べる・遊ぶといった市民の基本的ニーズに合致すること、言い換えれば日常的な都市生活と連動した仕立てを考えなければならないのである。

これらの4つのポイントを踏まえて構想したのが今回の「I横丁メディア・アートセンター(I-Alley Media Art Center=IAMAC) (仮称)である。上の4つを受けてここでは、「街」×「産業」×「事業」×「生活」、具体的には「中心市街地の空洞化対策：連担制度による街づくり」、「コンテンツ産業の起点：メディア芸術センター」、「PPP：公設民営による事業化」、「創造的ライフスタイル：飲み屋街」に対応したプロジェクトを考案した(図1)。

仙台市I横丁

日本全国の都市にはいろいろな横丁がある。仙台にも終戦直後にできた横丁が残っていて、いい雰囲気を醸し出している(写真1-3)。最近の、どこに行っても同じように見える規格化された街並みではなく、乱雑でありながら温かみのある、オアシス的な場所として市

図1



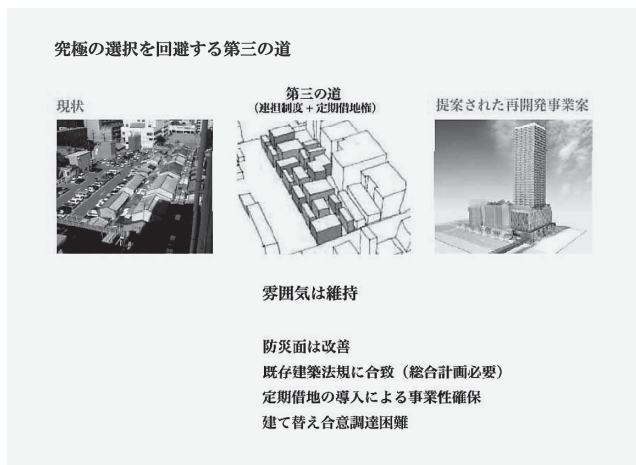


図2

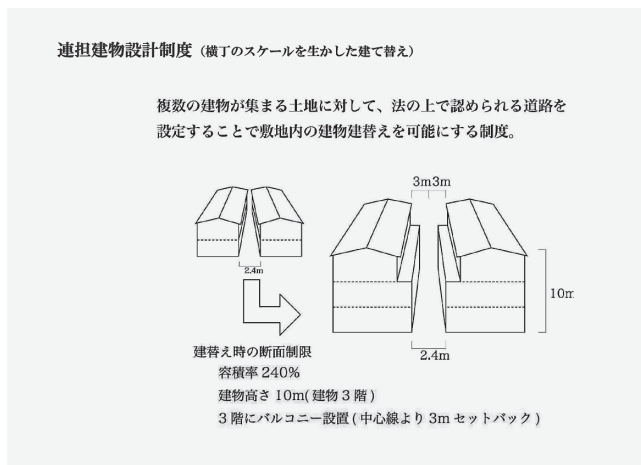


図3

民にも親しまれている。

しかし、こうした横丁が抱える防災面での課題は大きい。様々な法規上の制約から既存建築での単純な建て替えはできない上に、戦後70年を経て、木造建築としては限界にきているためである。例えば、建築基準法には「接道義務」があるが、横丁のような4m未満の幅員の狭い道は道路法上、道路として認められておらず、そのままでは建て替えが困難なのである。そういった状況ゆえ、たとえそこが人々に愛される、歴史のある横丁であっても、再整備を考える際には、どうしてもそこを一旦更地にした上での展開となりがちであった。このI横丁でもそういった例にもれず、低層木造密集地区を巨大なビルに立替え、新たに作った地下街に商店街を再配置する計画が議論された経緯がある。そのようなスキーマに沿って、一足先に仙台市街で再開発された地域では、老朽化は回避されたものの、豊かな横丁の構造は失われ、その後はどこにでもあるビルになってしまった。かつて多様な店が個性を競い、全国から人が訪れたその横丁は、今ではどこがそうであったかすらわからない凡庸な場所になってしまっている。現代都市にはこうした没個性化を回避するためのコンテンツが強く求められているのである。

「第三の道」を考える

そこで、我々は一般的には建て替えすることができない横丁をその雰囲気を維持しながら再生する「第三の道」について検討することとした【図2】。スタディの結果、現行法規の枠内でも連担建築物設計制度【注1】を使えば、道路幅を広げず建て替え可能となることが見えてきた【図3】。容積、高さ、建築断面などについて制限を受け入れたマスタープランを策定することで、立て替え許可を受けるのである。しかし、規制を受け入れると必然的に容積が制限されるため、一店舗あたりの負担額が大きくなり、全額自己資金での建て替えではかえって難しくなってしまう。そこで、一部の土地については定期借地権を設定し、30-50年という長期にわたって貸すことで、事業資金に充てる枠組みを想定した。アーケード街に近い部分は、民間の商業資本の導入が十分期待されるので小店舗などに活用し、民間事業体への難しい反対側の土地は、飲屋街というコンテキストに相応しい公設民営施設を誘導するというストーリーを考えた。

これにより全体の建て替えに必要な資金の約半分弱が、定期借地権で担保できることとなる。もちろん金利や間接経費が必要となるため、自己負担はそれなりの額が必要となるが、ひとつのロットで割った月々の返済額は実現可能な範囲内に収まってくる【注2】。

注1——連担建築物設計制度

複数敷地により構成される一団の土地の区域内において、既存建築物の存在を前提とした合理的な設計により、建築物を建築する場合において、各建築物の位置及び構造が安全上、防火上、衛生上支障ないと特定行政庁が認めるものについては、複数建築物が同一敷地内にあるものとみなして、建築規制を適用。

注2——今回使用した基本的な事業スキーマは、I横丁再生計画検討プロジェクト(2009年4月-2010年3月)代表:小野田泰明、設計担当:小野寺望、小池宏明(東北大学都市・建築学専攻大学院生(当時))をベースとしている。

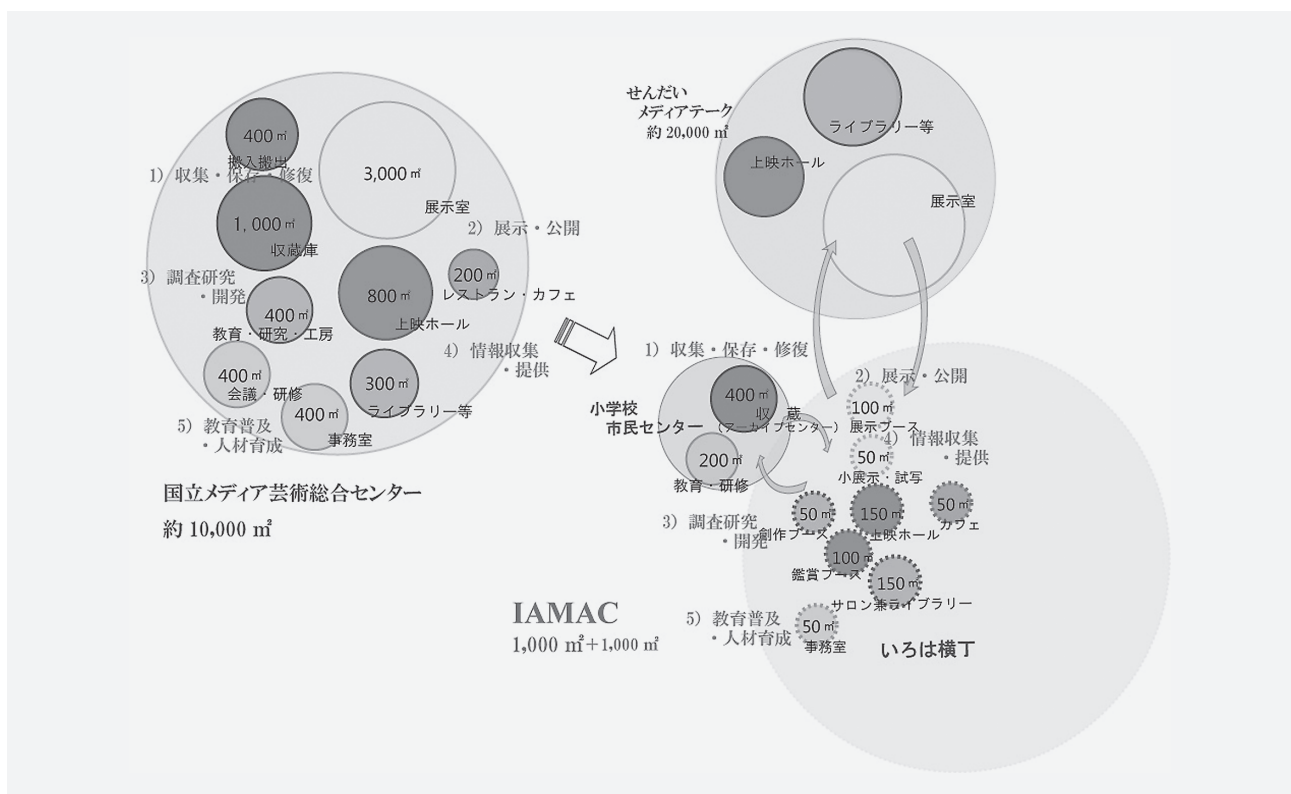


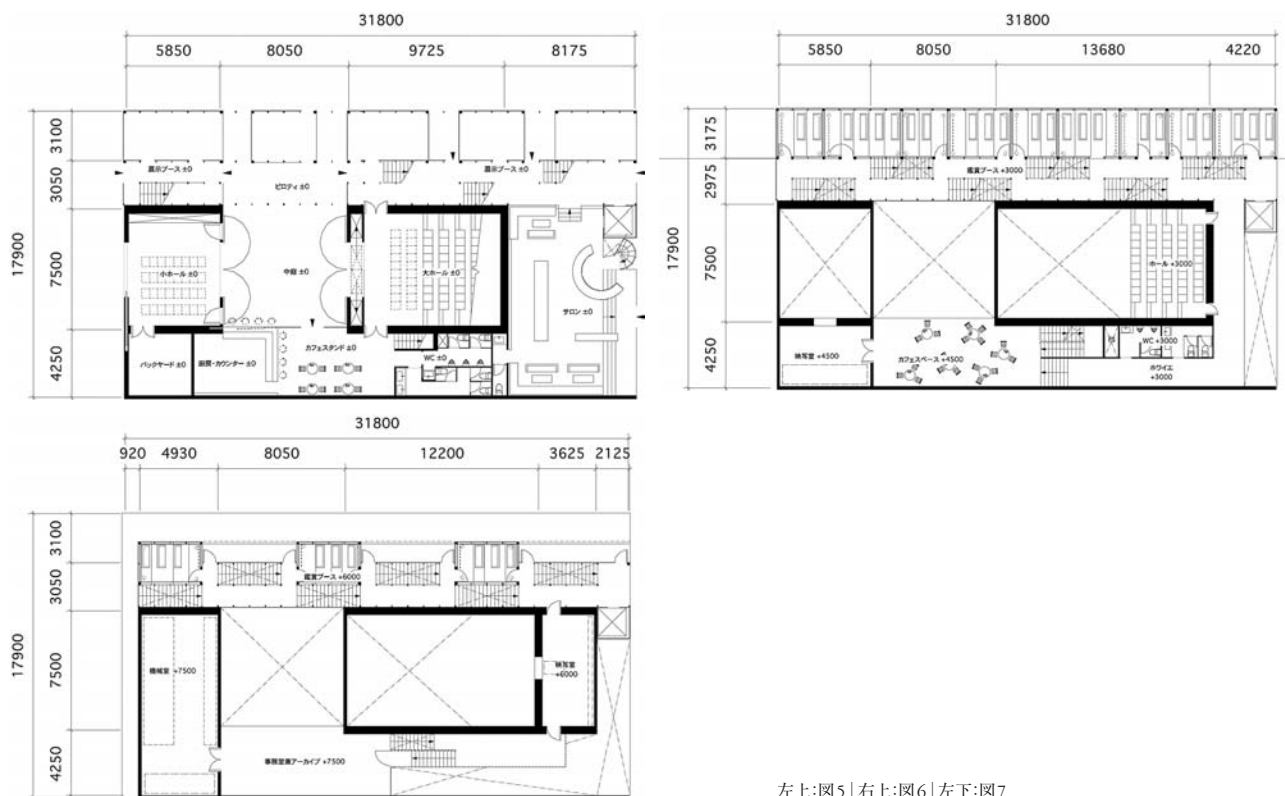
図4

「I横丁メディア・アートセンター」(IAMAC)構想

この飲食街に相応しい公設民営施設としてメディア芸術センターを当て込んだのが、今回の「I横丁メディア・アートセンター(IAMAC)」計画である。近年政治問題化して頓挫したことで、ご記憶の向きも多いと思うが「国立メディア芸術総合センター(仮称)」構想は、そのままにしておくで散逸する関連資料を収集し、それを起点に情報提供、展示、人材育成を行おうと企画された国の事業である。指摘の通りいくつかの課題はあったものの、計画それ自体としては、競争力ある日本のコンテンツを育成し得る比較的筋のよいものであったのではないだろうか。もちろん、「メディア・アート」「ゲーム」「アニメ」「マンガ」といったメディア芸術を集めるだけで、シナジーが起こるわけではないが、これらはむしろ計画を具体的に練り上げていく中で開発・克服されていく性質のものであろう。

そうした前提に立って本企画では、「国立メディア芸術総合センター」という国レベルの中心的施設の構想を、地域創造産業の育成、成熟文化の起点、メディア文化の支援を目的とする、拠点都市レベルで展開する新施設として位置づけなおし、シミュレーションすることとした。

具体的には、敷地を仙台市に実際に存在する都市計画上重要な地点とし、必要となる機能と面積を図4のように整理した。IAMACは、映像ホール、展示ホールを中心として、それに展示・視聴・制作ブース、ライブラリー、さらにはカフェ、バーなどが複合的に組み合わせられた施設型であるが、今回、街づくりの拠点として仙台市内に具体的に設定した敷地では、最大で3階建て、延べ床面積1000m²が限界となるため、敷地内に全機能を盛り込むことは困難であった。そこで、たまたま敷地に隣接している小学校・市民センターの建物の中にアーカイブセンターと研修室を置き、さらに大きなイベントや展示は、近くにあるせんだいメディアテークで行うこととして、ひとつの施設内で完結するのではなく、街全体を使う「ネットワーク型」の公共施設のありようを提示しようと考えた。



左上:図5 | 右上:図6 | 左下:図7

各階の主要な機能は、以下のとおりである。

1階〔図5〕

- シアター(120席)——コミュニティシネマの本体となる鑑賞空間である。
- メディア芸術専用の展示ホール——展示ホールは大きなメディア・アートの展示ができる平土間の展示空間である。壁体内にスクリーンが設置され、稼働椅子を置けば40席程度の試写室ともなる。
- 視聴ブース——映像ライブラリーの作品を視聴するための視聴ブースであり、アーティストに長期に貸し出して創作のための作業空間としても活用される。
- ライブラリー・バー——壁一面が書棚になっており、そこにはセクションされたマンガが入っている。ここは、昼間は映像メディアセンターのライブラリーとして活用されるだけでなく、夜にはバーになって、サブカルチャーを楽しめる余裕のある大人のための空間となっている。
- カフェ——シアターと展示ホールの間に中庭が設けられ、エントランスとは向かい側にカフェが配置されている。上映の待ち、交流などの空間として活用される。
- シアター、ライブラリーの他に視聴ブース、展示ホールを設けることで、取りあえず「マンガ」「メディア・アート」「映画」「アニメ」「ゲーム」の5分野を網羅することを想定している。

2階〔図6〕

- 制作スタジオ——飲み屋街の上になる2階は、制作スタジオとして貸し出し、アーティストのレジデンスもできるようになっている。

3階〔図7〕

- 事務室——施設全体の運営を統括するスタッフが常駐する。一階を都市に開かれた構成としたために、上階への設置となっているが、一階の各機能と連携して有機的な運営を目指す。



図8



図9



図10

街とのつながり

ライブラリー・バーが前面道路に面しており、間接的なインフォメーションセンターの役割を果たしている〔図8〕。また、横丁側には通りにすぐに出られるように大きな扉が用意されており、視聴ブースは横丁から中がのぞけるようになっている。そのため、飲み屋が軒を連ねている横丁から、イベントやブースでの視聴の様子など、アートセンターで起っていることを共有できるような構成となっている〔図9〕。さらには、展示ホールとシアターは、中庭を介して一体的な空間となることも想定されていて、施設全体が一体的な空間として発信できるようになっている〔図10〕。

最後に

本企画で想定したようなメディア芸術センターは、プログラムの内容を斟酌すると本来は最低でも2,500㎡程度は確保したい性質のものである。しかしながら、今回は街づくりとの連携を図るという意図から本来必要と思われる面積よりもかなり抑え込んでまとめた。しかし、実際にシミュレーションしてみるとわずか1,000㎡足らずの施設でも、周囲の施設とネットワークすることで必要な機能を担保することは不可能ではないし、街と同じようなスケールで設定されることにより、街の再生するために必要なコンテンツを提供し、横丁を守ることも射程に入っている。

①コンテキストを慎重に読んで適切な施設プログラムを設定すること。②優れた設計者と共同して人々に愛される質の高い空間を提示すること。③常に驚きのあるコンテンツを供給できる精力的な運営主体が運営すること。などの条件が整えば、映画や新しいメディアが持っている魅力と街の特性がこの上ない相乗効果を生み出すに違いない。ここに提示した「I横丁メディア・アートセンター(IAMAC)」は、場所の特性に合わせて特別な形態となっているが、上記のような条件が整えば、仙台に限らず、様々な年においても実現可能な性質を持っている。もっともそのためには、④不可避のリスクをヘッジする公的な主体の関与。が不可欠であることを忘れてはならない。映画と街の関係の再構築の道筋がある意味で見えてきたように思うが、と同時にまだ越えなければならない課題は多い。

I横丁メディア・アートセンター(IAMAC)

設計:佐々木崇之、石井勇貴(東北大学大学院)

プログラム・設計指導:小野田泰明

小野田泰明(おのだ・やすあき)

東北大学大学院工学研究科教授。

1998-99年、UCLA 客員研究員。

建築のハードとソフトをつなぐ新しい職能である建築計画者として「せんだいメディアテーク」の他、各地で先駆的プロジェクトに関わる。

劇場・ホール研究で1996年日本建築学会奨励賞、

熊本県苓北町民ホールの設計で2003年日本建築学会賞受賞(阿部仁史氏と共同受賞)。

著書に「オルタナティブ・モダン」(共著、TNブロープ)、「プロジェクト・ブック」(共著、彰国社)など。