

## 第四回吉野町煉瓦倉庫・緑地整備検討委員会 議事録

日時	2016年2月18日(木) 13:30-15:30
場所	弘前市役所 新館4階第1会議室
出席者	<p>〈委員〉  秋元昭男委員、北原啓司委員(委員長)、木下克也委員、澤田葉奈委員、白戸大吾委員、高橋しげみ委員、中瀬康志委員、南條史生委員、前田卓委員、三上雅通委員、三上隆博委員</p> <p>〈事務局〉  弘前市： 都市環境部 浅利部長、盛理事  吉野町緑地整備推進室 西谷、工藤、齋藤  日本総研(アドバイザー)：富永(TA)、前田、山崎、佐藤(記)</p>

### 1. 議事概要

#### (1) 開会

- ・ 開会挨拶
- ・ 欠席者無し

#### (2) 会議

- ・ (事務局) 吉野町煉瓦倉庫の耐震調査続報から説明したい。
  - 耐震調査委託の最終報告の速報は来月予定している次回検討委員会で説明する。
  - A棟及びB棟の煉瓦壁の状態は良好で、改修時は構造体として利用可能である。
  - C棟については、現行の耐震基準を満たすためには、現状と同数以上の壁、筋交を設ける必要である。
- ・ (事務局) 耐震改修の工法比較について、方法はA～Dの4案を示す。
  - A案は鉄骨造骨組補強工法。建組みの内部に鉄骨造による構造体を設ける。煉瓦壁自体はその荷重を支持せず、新設した骨組が支える補強方法。鉄骨は剥き出しとなる。
  - B案も鉄骨造骨組補強工法。建物自体や雪等の長期的な荷重を新設した骨組で支える。地震、強風等の短期的な荷重は煉瓦壁で支持する。よって、A案と比較して若干、鉄骨は少ない。
  - C案はプレストレスト(PC)鋼棒補強工法。煉瓦壁の内部にPC鋼棒を挿入し、プレストレスをかけ、煉瓦壁を一体化させる。
  - D案は免震工法。建物の基礎の下に免震装置を設置し、建物自体を免震構造とする。
  - 以上、4工法の案が出されているが、今後、それぞれの安全性、コスト、工期、改修時の提案自由度等を総合的に評価し、最良の方法を選択する。今の時点では評価するための要素が全て揃っていないため、結果については次回委員会で報告す

る。

- ・ (議長) 耐震調査については説明のあったとおり進め、次回報告していただきたい。引き続き、本日の資料を説明していただきたい。
- ・ (事務局) 基本計画案を審議いただくため、日本総研より説明する。
  - ▶ 事務局より説明。
- ・ (議長) 以上の説明を元に、質問、考え方についてのアドバイス等含め、議論いただきたい。
- ・ (委員) 敷地面積と中央弘前駅等を含む整備の内容と異なるのではないか。
- ・ (事務局) 中央弘前駅等を含む整備については、将来的な計画として示したもの。
- ・ (委員) 建物の使い方について、まず印象として、収蔵庫が2階にあると使いにくいのではないかと感じる。また、一番大きな空間を有効に活用できているような設えではなく、色々な機能が周りから攻めてきて、ギャラリー的な部分が極めて狭い印象を受ける。本当にこれで良いのか。この煉瓦倉庫の最たる魅力は大空間ではないか。色々な機能を埋め込むと、最終的には横浜の赤煉瓦倉庫と同じ状態になるのではないかと懸念している。
- ・ (委員) C棟に、フレキシブルに使える空間を作り、商業機能や他の機能、例えば収蔵庫を集約することも案として考えられる。カフェの位置についても、緑地側から見下ろす形で広がっていた方が良いのではないかと。
- ・ (委員) A棟には常設展示が想定されているが、これから芸術品を買っていくための予算が取れるのかという疑問が残る。所蔵品を持つことも一つの方法だ。欧米では、美術館とは、所蔵品を持っておかなければ美術館と見なされない。ただ、本施設の倉庫の規模では美術館としては極めて貧しいと言わざるを得ない。常設展示の考え方をどうするのかということは課題の一つである。
- ・ (委員) 確かにその点には違和感があった。美術館と言っているが、美術機能としか表現されていないはずだ。そもそも予算計画として今後作品を買うのかどうか、説明はまだされていない。市民のための文化交流施設としてしか理解できないはずであり、本来の意味では、美術館として中途半端になる懸念はある。
- ・ (委員) 美術品を持たなければならない、と言いたいわけではない。例えばドイツでは、クンストムゼウムとクンストハーレがある。クンストムゼウムは所蔵品を持つ美術館、クンストハーレはアートホール、いわゆる展示場である。ただ、ドイツの場合は美術館の中に専門家がいる。ドイツの大きな街であれば、それぞれ2つずつくらいはある。今の考え方であれば、本施設はクンストハーレの概念ということになる。
- ・ (委員) 面積配分について、常設展示の割合がかなり大きいという印象である。メモリアルドッグについてもかなりのスケールである。我々があの巨大な空間に作品を展示する場合には、既存煉瓦倉庫の雰囲気合った作品に即していくのか、郷土のものを中心に特徴として出していくのか、ある程度の方向性は必要。地域との関係について、弘

前公園周辺やJR弘前駅周辺、アートフェスタ、アートトリエンナーレ等、魅力的な場がたくさんあるという印象。将来的なものを含め、町全体をアートで作っていくという生きがいは感じる。

- ・ (委員) 煉瓦倉庫の空間にこれだけたくさんのものを入れ込むと雰囲気が変わってしまうのではないかという懸念はある。
- ・ (事務局) 個人的な感想としては、このモデルを初めて見た時、屋根のかかったパブリックスペースをイメージした。ショッピングモールで言えば、真ん中の吹き抜けをイメージした。絵を見る・作る人、音楽を聴くことを目的とする以外の人、例えば小学生であればランドセルを置いてゲームをやりに集まってくるような場所で、その周りにアート作品がある、そのような魅力的な場所と感じられた。ワークショップ等のスペースを店舗だと思えば、ショッピングモールのように自由に出入りできて、天気の良い日は中に入って遊べるような雰囲気だと感じる。次世代を育むという意味では、教室で教えたり、ワークショップに集めるのではなく、自然な形でアートに触れることができる場所になるという印象だ。
- ・ (委員) それをこのような空間でやるべきか、という議論はある。A棟もC棟もある。つまり、滅多にないこの空間を壊してまでやる必要があるのか。あれだけの巨大な空間にたくさんものを詰め込まないと、という発想になるのは、コンテンツに自信がない人間の考え方だ。あれだけの空間に、普段は入れることのできないものを入れ込むことができる、と考える。もし、大きな展覧会を呼ぶことができれば、期間を短くする必要はない。遠くから人が観にやってくるような強力なコンテンツを、1年に1回は開催する、そのような考え方になるのではないか。他の美術館と違う形にしなければならない。細切れにしてしまうと、ショッピングモールと変わらなくなってしまう。空間の使い方に大きな方向の違いがある。その意味でC棟にショップ等を逃がしたいという思いがある。
- ・ (委員) ここまで展示室をたくさん作るのであれば、スタジオや音楽機能を集めた方が良いのではないか。このモデルでは音楽ができない。音楽スタジオという案もあったはず。素通しのワークショップでギャラリーと示されているが、単なる作業場となってしまう。A棟の中であれば音の漏れない空間となる。大きい空間をアートとして扱った方が、良さが表れるのではないか。
- ・ (委員) 例えば公園の考え方而言えば、日本の公園は、全て遊具を置いて均一化してしまう。しかし、ドイツの公園であれば、何も置かず自然のままとして、それが楽しくて人がやってくることもある。昔、ベルリンでは壊れた駅舎では屋根を修理して開放的な空間として、そこでファッションショーが行われた。普通、ファッションショーはきれいな場所で開催されるが、この時は真ん中につり橋を作って渡ってくるような内容だった。つまり、その場所が持っている機能の特長を活かし、さらに現代的な要素を取り入れたことが非常に魅力的だった。今回、どこにでもあるような平均的な公園をここで

作るのはどうなのか、という気持ちはする。これは建物の話だが、緑地についても、もちろん整備は必要だが、同じ方向性で考えることがニーズなのではないかと感じる。

- ・ (委員) 子どもがこの場所にやってきて、アートや自然に触れることはもちろん良い。しかし、B棟がそのための施設か、という気はする。その機能はC棟に持っていかなければならない気がする。また、エントランス、プロムナード、外に張り出されているカフェがあるが、このあたりには予想を超えた雪が降る。弘前に住んでいる建築家としては、あの量の雪をどのように扱うか、ということは踏み込んでおいた方が良いと思う。
- ・ (委員) 前回の議論にもあったが、メモリアルドッグは施設の中に入れることを条件とするのか。入れるのであれば周りの空間はほとんど決まってしまう。ダイナミックな空間を使えるおもしろさが規定されてしまう。
- ・ (議長) 前回の議論ではメモリアルドッグを外に設置することも良いという意見があったが、今の段階でみなさんの考えをお聞きしたい。
- ・ (委員) その問題もあるが、C棟について、民間事業者に事業を行ってもらおうという認識だったが、このあたりはどうなったのか。
- ・ (事務局) 持続的な運営の拠点とすること、もしくは整備する上でのコストのことを考えると、C棟は独立採算で民間事業者に行ってもらいたいということも想定されると思っている。美術品についても同様だが、美術品は市で考えていくところだ。コレクションの方法や、コミッションワークで作るかどうかなど、決定してはいないが、市としては経費を計上することも想定している。また、経費的な面も考えると、既存の面積規模の中で、全ての機能を全て満足させることは難しいと考える。
- ・ (委員) 我々としては、例えばメモリアルドッグは野外に置くかどうか、100人シアターの位置というように、A棟、B棟をどのようにして考えていくか、ということか。
- ・ (事務局) C棟が全然使えないか、ということは別の話である。色々な手法があり、C棟への意見を拒否するものではない。
- ・ (委員) 以前、奈良さんと話をした際、メモリアルドッグを倉庫の中に入れて上部を開放し、雪の中を散策するという考えを持っていた。奈良さんの気持ちを考えれば、逆に、メモリアルドッグは外でも良いとも考えられる。一方で、円形に溝を掘り込んだ、噴水型の案が出されていた。メモリアルドッグは公園の中に取り入れ、内部の自然空間はそのまま使うことも案の1つだと思う。2つ目のアイデアとして出してもらおう方が良いと思う。
- ・ (委員) 奈良さんとの話では、メモリアルドッグが傷つけられることが嫌だということだった。つまり中に置くか外に置くかではなく、メモリアルドッグを守るための設えを考えることが重要である。周りに溝を作ることも一案。もしくは、例えば、ガラスの家を作って中に入れることも一案である。
- ・ (委員) 現在のメモリアルドッグの仮設展示をそのまま外に出すことも一つの方法である。メモリアルドッグの周りで子どもが勉強する風景も、それはそれで楽しいとは思

うが。

- ・ (委員) 愛される対象としては、四季の中にあった方が、愛着が沸くという思いが生まれるのではないか。守られた環境よりは、自分たちが守るという意識も必要では。
- ・ (委員) ハイヒールで穴を空けられたことを最も気にされていた。登れないようにした方が安全ではないか。
- ・ (委員) 利用者のマナーの問題もある。
- ・ (委員) 外からの景観、中の大空間、ともに素晴らしい。今回の整備によってせっかくの空間がなくなってしまうと感じる。今のままの空間で、極力、借りる人が自由に使える空間が好ましいのではないか。また、常設展示は必要なものなのか、素朴な疑問を感じる。常設展示がなくても人を呼べる施設も良いのではないか。
- ・ (委員) 必ずしも常設展示とするかどうかは考えなくてはならない。例えば、北京の施設で、霧の中をライティングし、空間全体が虹色に変わるような作品があった。上海では、広大な空間の中に入ると、外から見るとドシャ降りの雨が降っているのにも関わらず、自分自身が中に入ると直径 3 メートルくらいだけ濡れないという作品がある。この作品で何十万もの人がくることになる。これだけで素晴らしい体験が与えられる。日本中、他にはない空間である。今回の建物の中で同じことができるかどうかは分からないが、何か、人を呼べるものが 1 年に 1 回は起こる場所であっても良いのではないか。
- ・ (委員) それはアートに限ったことではない。サーカスのようなパフォーマンスを行っても良い。
- ・ (委員) A 棟の展示室は個別に展覧会が行われたり、もしくは一人が全ての展示室を利用することもあるかもしれない。子どもの作ったものの発表会が開催されるかもしれない。ニューヨークのディア芸術財団でも工場や倉庫をそのまま使っており、それこそが味のある現代美術らしい空間となる。広大な空間をそのまま使った方が良いのではないかと思う。
- ・ (議長) 皆さんそれぞれイメージがあり、この広大な空間のアイデンティティー活かして魅力ある施設にしたい。人に来てもらうような施設にする必要もある。常設展示の扱いも含め、意見が一致しているわけではないと思う。
- ・ (委員) もう一つ切り口として、この計画は中央弘前駅の広場の計画及び都市計画道路延伸計画と関わる。当該煉瓦倉庫は確実に人が来る流れになる。また、市民がいつも集まる施設になる。道路状況の変更に加え、弘前駅からシャトルバスが来ることも予想されることも含め、交通環境全体が変わる可能性が高い。その中で、この煉瓦倉庫の機能だけで動線を考えていくのではいけない。この 2 つの計画を合わせて考えていかなければならない。このあたりと連携して考えなければ判断できない。子どもやお年寄りや、もちろん観光客も来るようになる。駐車場の台数の検討以上に、外からやって来る人の動線はもっと考えなくてはならない。敷地内で考えているのでは、配置案の議論にしかない。駅との関係性や、都市計画法上の観点からも検討しなければ、我々には判断

できない。プロポーザルの際にも、どのような人の流れとなるのか、とても重要な条件となる。

- ・ (議長) 次回検討委員会ではその点も踏まえて議論したい。
- ・ (事務局) 次回はその点も整理して提示したい。
- ・ (委員) 動線に関しては気になっている部分がある。冬季、除雪をしなければならないことも考えると、エントランスは道に近い方がよい。
- ・ (委員) 昨日開催された中央弘前駅側の検討会議では、煉瓦倉庫側のアプローチが決まらなければ分からない、という意見だった。
- ・ (委員) モデルでは、病院側が搬入口となっているが、同じ方向にカフェがあるというのはあり得ない。モデルの右側が主に入ってくるルートと考えると、右側が入口なのかと思うが、今の状況を聞くと裏側という雰囲気も感じる。その辺りをきちんと整理して、誰もが入口であることを自然と受け取れるようにしなければならない。
- ・ (委員) 昨日の会議では、弘前駅からここまでバスで乗って来るような人がいるのかという意見もあった。しかし、煉瓦倉庫が整備されれば、必ず人は来るだろう。そのことを考えれば、正面はモデルの左だと考えるべきだろう。
- ・ (事務局) 話の意味は理解した。車の動線、人の動線、搬入動線を考えなければならない。都市計画道路も含め、俯瞰した見方をして、中央弘前駅側の検討会議でも整理して説明したい。
- ・ (委員) 観光客が土手町側、昇天教会の方から入ってくることも想定される。動線を考えるのは今のタイミングしかない。アクセスの話はよく検討して欲しい。車と人の動線はかなり難しい。
- ・ (委員) 駐車場の位置について、モデルではあちこちに駐車場が配置されている。景観を考えると、あちこちに車を駐車されることは好ましくない。その辺りも配慮してもらいたい。
- ・ (委員) そのようなことも含め、何台程度であれば駐車可能かということや、アプローチについてある程度シミュレーションして計画の条件設定をしておかないと、プロポーザルで良い案は出て来ない。民間事業者の設計で全て想定することは困難である。
- ・ (事務局) 動線、駐車場の位置については改めて整理するが、今回示したものは暫定として置いているモデルとしてとして捉えてもらいたい。一つのイメージとして、搬入口は、美術品を運ぶ際のものとして、周りに通路口を想定し、とりあえず置いているものである。障害者用駐車場は想定されるとしても、一般者用の駐車場を考えているわけではない。また整理してからの話にはなるが、企画展等で大量に人が全て止められるような大きな駐車場を作るという考え方ではない。常設的に営業するカフェ・レストラン等のための駐車場を整備することは必要だが、一度に来客が見込まれる企画展の開催時は電車、バス、徒歩も含めて考えたいと思っている。
- ・ (委員) そのようなアプローチだと考えると、モデルのカフェの位置は搬入口のど真ん

中であり、矛盾している。敷地計画として考えたものと配置を連動して考えないと混乱してしまう。

- ・ (事務局) 南條委員からも B 棟の広大な空間が大切だという指摘があったが、メモリアルドッグを A 棟に設置することはどうか。
- ・ (委員) A 棟は重要な空間だと認識している。タイル張りで昔からの趣きが強く残っている。この空間を細かく仕切ってしまうと、魅力は失われる。ここは残すべき。むしろ 2 階の方が自由度は高い。
- ・ (委員) 2 階は、荷物を運ぶ必要のある企画展より、ワークショップが適している。
- ・ (委員) 民間事業者に託す領域として、C 棟を仮に押さえているのだと思うが、民間企業が採算をとれる機能を A 棟、B 棟の中に分散させるという考え方もある。建物をハードで区分けするのではなく、柔軟に入れ替えてシャッフルして考えることもできるのではないか。以前他の委員が、インバウンド (人が自然に集まってくるような機能) について言及していたが、例えばそのような機能を C 棟に持たせるということも考えられるのではないか。常時、人を呼ぶ設えを展示に求めるのか、それともそういう機能に求めていくのか、というところで常設展示の考え方は変わってくる。
- ・ (委員) 音響空間を A 棟、B 棟に作るのは難しい。C 棟に作らざるを得ないのではないか。弘前市の規模から言うと、大きいものである必要はない。シアターに関して言えば、100 人というのは小さいかと思われるかもしれないが、適した規模と思う。
- ・ (富永 T A) どこに置くべきか、ということは色々意見としてあると思う。ただ、シアターは現在 B 棟の端に配置しているが、テクニカルに言えば、技術的な方法で音響的な問題が発生しないように計画することは可能。
- ・ (委員) 古い建物を利用するという話の中で、そもそも完璧な音楽空間を作るのかという議論もある。それは C 棟でもできることで、敢えて B 棟でやる必要があるのか。例えば、欧米では何もないところにイスを置いてクラシック等の演奏をやることもある。コンサートホールを作ることが目的でないのであれば、なるべく現状の箱のまま内側を残しておいた方が良いのではないか。どうしても必要であれば C 棟、商業機能も C 棟として、A 棟、B 棟に必要な機能を集約できないか。
- ・ (委員) 弘前の学生たちが求めているのは、練習スタジオのような空間だ。このような機能はむしろレンタル部屋として、民間事業者に行ってもらえば良いのではないか。その場合、録音のできるようなスペックとすれば良い。そこだけ (B 棟の中に) 閉じて、コンサートホールのようにしてしまうのは違うのではないか。
- ・ (事務局) 既存の空間が大きい方が、展示空間のマーケティング上、色々なものを呼んで来やすいと考えられるのか。
- ・ (委員) その通りだと思う。むしろそのようなものを持ってくるべきではないか。
- ・ (委員) 空間の大小も関係あるが、原っぱで自由な想像性が発揮して自由に開発できるという考え方もある。最初から遊具が置いてある公園では、子どもの想像性が逆に規定

されてしまう。原っぱのような空間を残して欲しい。その方がアーティストのやる気は掻き立てられる。当初、奈良さんは、B棟に関しては上部を開放するというような考えだった。モデルのような、屋根も外観も残した上で色々な機能を詰め込んでいくのは、少し状況が異なると感じる。

- ・ (委員) 新潟に発電所美術館というものがあり、その時も色々なアーティストが集まった。作家で一番良いと思ったのは、巨大な倉庫。ここは同じような条件を持っている。
- ・ (事務局) 既存倉庫をできるだけそのまま残すという方向だが、耐震補強によって、柱等に補強材が入ってくる。その点は認識いただきたい。細い素材を多数入れるか、太い素材で本数を少なく済ませるか、という議論はある。
- ・ (議長) 今日は、建物が持っている、大空間のポテンシャルを活かしたいという認識を共有できた。色々なものを詰め込むことで、逆に魅力が減ってしまうことは気をつけなくてはならない。また、C棟は民間事業者に行ってもらいたいという想定のようなのだが、入れ替えも含め、その機能についても考えなくてはならない。メモリアルドッグについても、今回提示したケーススタディで決まっているわけではない。また、常設展示で勝負していくミュージアムなのか、企画展の自由度を高くするためスペースを広く保つのか、そもそも常設展示を持つ美術館を作るべきなのか、はっきり決まっているわけではない。その点は市として一歩進んで検討して欲しい。その中で、搬入、アクセス、アプローチについての話も出てくる。音響の伴う空間、シアターについても議論があった。建物の保存に関する意見もあった。本日ここで確定するという話ではないが、次回に向けて、以上の課題を整理した上で検討会を迎えたい。イメージを膨らませながら議論していきたい。他に意見はあるか。
- ・ (委員) 先ほど B 棟に補強が必要だという話があった。どの程度補強材が入ってくるのか心配である。もし、補強材がたくさん入ることによって元の空間の印象が変わるのであれば、建物を壊すことも選択肢に入ってくることもあり得る。程度の問題ではある。程度を知ることはできるのか。
- ・ (事務局) 冒頭にお示した工法 4 パターンについて、現時点ではコストを含め精査しきれていない。次回までにはもう少し詳細にご説明できると思う。想像以上の補強材が必要となることもあるかもしれない。
- ・ (議長) そこまで含めて議論したい。
- ・ (委員) 色々方法があるが、もう一つの方法として、柱や壁のインсталレーションもある。
- ・ (事務局) それは事業者とのやりとりの中で空間の使い方や構想を審査していくこともある。
- ・ (議長) ただ、ある程度のシミュレーションをしてもらいたい。
- ・ (委員) 普段、私はよく、車で病院、幼稚園側の道路を通るが、緑地・建物を見る際は、やはりカフェのあたりを建物の顔として見てしまう。その時、モデルで 7 機械室がど



真ん中にあることや、搬入口やトラックがこちらにあることに違和感がある。また、メモリアルドッグは外か中かによって計画は大きく変わるが、建物の中から外にあるメモリアルドッグが観られるような工夫も考えられる。メモリアルドッグが外にいることが元々の姿でもあったと思う。メモリアルドッグと繋がるような仕組みや工夫が欲しい。

- ・ (委員) このような展示空間は非常に難しく、アーティストを選ぶ。市民にとっては特に使いにくいだろう。市民にはホワイトキューブの方が使いやすい。市民が使うための空間ではないと認識している。誰でもうまく融合できるような性質の施設ではない。
- ・ (委員) 市民から煉瓦倉庫をギャラリー、例えば小学生の展示等として使いたいという声はもちろん予想されるが、ある程度棲み分けすることは必要となる。
- ・ (委員) 「世界とつながる」というメッセージもある。あるところの美術館を作る時、市長からは市民の欲しい美術館を作る必要はなく、東京・世界レベルのものが欲しい、そうでなければこの町が生き残る方法はないという話があった。逆に、べつのところでは、市長から市民のための施設にして欲しいという話だった。中身も市民に任せていた。その美術館のことを東京の人が知っていることは一度もない。市民のための施設なのであれば、全て市民の要望に応えればよい。また別のところでは市民のための空間が足りないからと言って増やしていくが、それによって文化的な町だと認識されるわけではない。市民に向けた話と、別のレベルの話に分けて考えるべき。ただ、年に1回はハイレベルな企画をやるという気概を持つことは大切。
- ・ (富永T A) 金沢市民芸術村と21世紀美術館が同じ市にある。観光客向けに21世紀美術館は色々な企画を開催し、一方で金沢市民芸術村は地域に根ざした活動をしている。今回の施設は欲張りな気がするが、両方狙っていく上で、どのように面積配分、機能配分、棲み分けをしていくべきか。道路、搬入等の制約が多い中でケーススタディの最中ではあるが、地域の人育てのための施設を作るのか、観光客向けとしてアートに触れる施設にするべきか、どのあたりが落としどころかまだ見えていない。
- ・ (委員) 21世紀美術館や十和田現代美術館のようないわゆる美術館という位置づけではなく、地域の中で育てていくためのクロスジャンルを含めている。
- ・ (委員) 誤解を招くことがあるが、美術館ではその両方をやる。世田谷美術館では企画展示室、常設展示室、市民ギャラリーとして区民も使え、バランスをとっている。それ以降は大体そのような配慮はされている。この施設でも同じことだ。
- ・ (委員) 展示をあまりに作ってしまうと、市民が「ここでやった」という印象が薄くなってしまふ。市民は2、3日小スペースで展示ができれば満足できる。その意味では申込制で、抽選がなかなか当たらない程度が良いと思う。現状のモデルはサービスしすぎている印象はある。県内、市内でも工房でじっくりやりたいという人はいる。そのような人のためのスペースを作る必要はある。
- ・ (委員) 縦軸の意識をとってもらいたい。強いて言えば5~10年というバランスを持

ってもらいたい。ある瞬間のバランスではなく、長いスパンで考えるべき。

- ・ (委員) 21 世紀美術館と本事業は少し似ているところがある。一方、金沢市民芸術村は郊外で、駅の反対側にあり、不便なところにあるが、市民が集まる、広い芝生のゲートボール場のようなイメージである。その周りに 24 時間使ってよい開かれた場である。その意味では市民向け。また、もう一つ、土手町商店街との関係、フットパス的な関係をどのように作るかというところも考えなければならない。100 人シアターは別の場所に作って、フットパス的に廻ることもおもしろいと思う。
- ・ (委員) 地域と連携しながら考えていくことが大事だ。基本的に目指す位置はマトリクスの右側、第四象限だと思う。

#### (4) 閉会

- ・ (議長) 他に特になければ、ここまでとしたい。今日の内容を踏まえて、次の会議を迎えたい。
- ・ (事務局) 吉野町整備方針に関して、パブリックコメントを募集する。明日 2/19 から閲覧を開始し、来週月曜日から意見募集を開始する予定。基本計画の基本的な部分が公表される。
- ・ (事務局) 以上で終了する。

以上