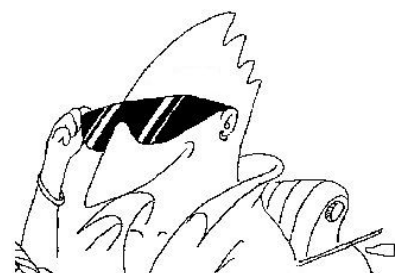


デザイナーのいない風景⑧

続・見せ方のデザイン



Tomy Jr.

今回は、前回に引き続き「見せ方のデザイン」について考えます。
というのは前回、北海道の旭山動物園の事例を紹介した際に、私は学習をしたからです。つまり、「良い例だけを紹介しても、良さは理解されない」ということです。「悪い例と良い例」が対になって見えてこそ、人は初めてその「良さ」や「悪さ」を理解することができるのだという貴重な教訓を得たのです。そこで今回は見せ方のデザインの悪い事例も紹介することで前回の良い事例を再評価してもらおうと共に、改善策も少し考えてみました。

まず Case-1 は、よくあるカンファレンスでの光景です。カメラアングルは最後列に座った観客の目の位置です。ご覧の通り、前方のスクリーンの下の方は前の人の頭で遮られて見えません。私が敢えて「よくある」と書いたのは、大抵のセミナー会場のセッティングは有名ホテルでさえもこんなレベルだということです。そして問題なのは、大方の主催者が平気でこんなにひどい「見せ方のデザイン」をしており、また出席者も文句を言うどころか多くの人が見せ方のデザインがひどいということに気づきもしないという点です。

Case-1



Case-2

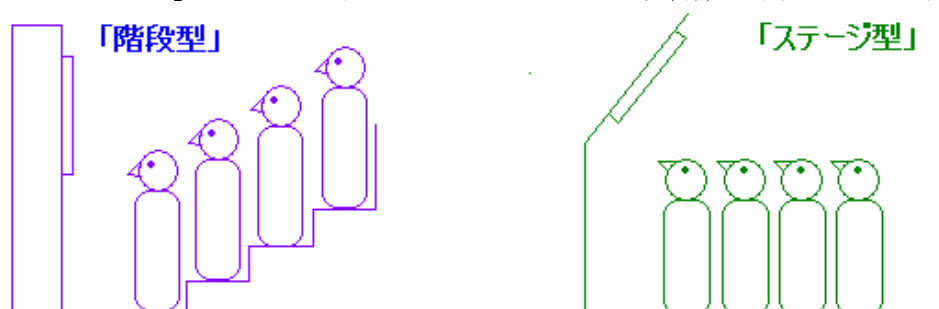


「後ろの列だから見えないのはしょうがないじゃないか」と思うかも知れませんがそんな事はありません。単にスクリーンの下端を観客の視線ラインより上にセッティングすれば解決することなのです。旭山動物園のヒョウやオランウータンの「見せ方のデザイン」を思い出してみてください。しかし正確にはセッティングの問題ではなく会場設計または会場選択の問題です。何故ならこの会場の面積で後ろから見える大きさのスクリーン（150インチ超クラス）を使うには天井が低過ぎて、その位置にはセッティングできないからです。

次に Case-2、これは美術館でのスナップです。この時は入場制限をしていましたが、それでも館内はとても混んでいます。この「見せ方のデザイン」では、ある時点で1つの絵をまともな位置で観ることが出来る人数は最前列の3、4人です。これでは少しずつ横に移動

しても待ちきれないというわけで、2列目3列目と何層かになって取り囲み、前の人の頭のすきまから絵を観ようとする動線になってしまうわけです。そして当然ながら、ある程度離れた位置から絵を鑑賞したいという人の要望などはとても叶えられるはずもありません。

「人が多すぎるからしょうがないじゃないか」と思うかも知れませんが果たしてそうでしょうか？大抵の美術館、博物館、動物園などもこんなデザイン（設計）ですし、勿論、どんなデザインをしても想定条件の限界はあります。しかし、旭山動物園のアザラシやシロクマの3次元的な見せ方を思い出して下さい。そこで、観客席を階段状にする「階段型」デザインと、Case-1 が本来採るべきだった、観客を平面に配置して対象物を高い位置に配置する「ステージ型」デザインの両方式による Case-2 の改善案を下記に示します。



「階段型」では鑑賞可能客数が縦方向に階段数倍増えると共に、上段を選択すれば離れた位置から観たい人も一緒に鑑賞できます。また「ステージ型」は同じく鑑賞可能客数が増えると共に背の低い子供でも一緒に鑑賞できますが、多用すると首が痛くなりそうですね。

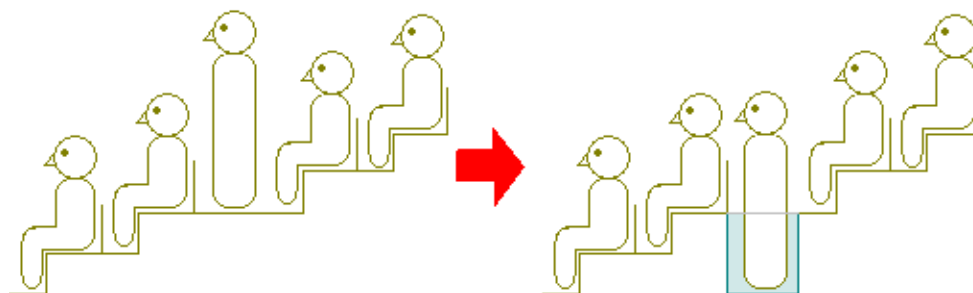
Case-3



Case-3 はスタジアムです。右の写真を見るとここでは上記でいう「階段型」のデザインを採用していることがよく分かります。これは大抵のスタジアムで採用されていますし、一部の映画館や劇場でも採用しています。ただしこの球場のデザイン上の問題点は、通路に面した列では通路を往来する観客や売り子達によって視界が思い切り遮られることです。左の写真の最前列は通路往来中に立ち止まっている人達です。試合中も往来者が多いので、通路に面した最前列に座っている人はゆっくり試合を見ることはできません。

「通路の往来は一過性だからしょうがないんじゃないの」と思うかも知れませんが、映画館や劇場なら通路を人が往来するのは開演直後か休憩時間くらいでしょうが、スタジアムは違います。試合中でもしょっちゅう観客が出入りしますし、ビールや弁当の売り子がひっきりなしに往来します。それらは所与の条件なのですからやはり「見せるデザイン」が悪

いと言わざるを得ません。この場合の 1 つの解決策は、往来者の頭が客席の視線を遮らない程度に通路を深く掘ることです。そうすれば往来中は試合が見えず、立ち止まりません。



Case-4 は、あるフォーラムでのスナップです。左の写真にあるように最後列から 2 列目までの全席に何か黒いものが置いてあります。よく見ると右の写真にあるように双眼鏡でした。たまたまこの会場は Case-1 と同じ会館だったので、スクリーン下端を観客の視線の高さまで上げた場合、天井の高さの制約でスクリーンの大きさは会場の面積に比して小さ過ぎることになります。しかし、この主催者はこれによって生じる後列の参加者の不都合を、この双眼鏡でカバーしようとしたわけです。これも立派な「見せるデザイン」の 1 つです。

Case-4



これらのケースから私が考えること

「階段型」は設備構造上の問題にもなり費用もかかるため、既設の屋内施設などではなかなか実現しにくいかも知れませんが、上野動物園のパンダ舎のように何億円もかけて新設する際には当然検討されて然るべき方式だと思います。また、団体旅行の記念撮影に使うような仮設のお立ち台なら設置にそれほど費用はかからないでしょう。「ステージ型」も「階段型」も単に観客と対象物に高低差を設け多数の観客が見えるようにしているだけで、多くの施設がそれすらせずに両者を同一平面上に並べているのは理解に苦しみます。

敢えて現状のデザインの妥当性を探すとすれば、Case-1 の場合は講師がスクリーンなどを使わずに演壇で話すだけの昔ながらの講演スタイルを想定した施設デザイン（設計）になっているのでしょうし、Case-2 や Case-3 の場合は観客数が少なく余裕のある状態を想定したデザインになっているということかも知れません。しかし、そうした設備上の制約があったとしても「見せるデザイン」という意識があれば、状況に応じて Case-4 のような工夫はできるはず。やはり、デザイナーの居ない風景には違いありません。 (2005.5.25)