

1). ランドスケープ計画の基本方針

宮畑遺跡環境整備基本構想の趣旨をふまえ、ランドスケープのありかたについて検討を重ねた成果として、その基本方針を「遺跡の歴史的・学術的・教育的価値と地域の緑地環境資源・観光資源としての価値の間のバランスを達成する」とこととする。具体的には従来の遺跡環境整備事業のあり方を基本として踏襲しつつ、以下の3つの観点から宮畑遺跡の独自性をうちだすものとする。

①古代と現代をつなぐこと ～ 古代と現代の表現上のバランスを達成する

縄文期の住居と集落の遺跡である宮畑遺跡では、古代の生活環境のあり方をイメージできるランドスケープを形成することが事業の第一義的な目的である。しかし、一方においてそれらは現代の社会的・空間的な文脈の中に存在するものであることから、遺構や遺物に向けられる意識と現代の環境や景観に向けられる意識を重ね合わせることによる体験の豊かさを創造するべきであろう。そのために、以下の諸点についての検討をすすめることとした。

- (1) 史跡の指定範囲を基本的な領域としつつ、周辺地域やより広域的な景観とのつながりをもとめて、史跡の領域を外側に対して「開く」と「閉じる」ことのメリハリを達成する。
- (2) 発掘調査によってもたらされた事実をもとに、より具象的な形で表現する部分と、現代における推定に基づいて規模や位置等を抽象的な形で表現する部分の対比を活かす。
- (3) 古代の生活空間をかたちづけていた原始的な自然素材と、現代において開発された素材の組み合わせによる表現上の効果を追求する。

②永続的・固定的であると同時に仮構的・動的であること ～ 変わらないものと変わるもののバランスを達成する

有形文化財である宮畑遺跡は、永続的なものとして後世に継承されていくことから、その中の遺構の表現は変わることはないものでなくてはならない。また、遺跡を包含する土地の基本的な形態（ランドフォーム）とそれを前景として遠望される山々の稜線も固定的なものとして基盤的な景観を形成する。一方、このような永続的・固定的なものを基盤として常に変化し成長し続けるものとしての様々な自然の現象（光・風・緑など）の動的なデザインがなされる。さらには整備された遺跡を活用して行われる様々なイベントとそのための仮構的な設えは、その都度変化することを前提としてデザインされることになる。このように、変化しないものと変化するものを的確に把握したうえで、両者のバランスを達成することのできるランドスケープのデザインをめざすものとする。

③説明的であると同時に感覚的であること ～ 「知ること・学ぶこと」と「感じること・楽しむこと」のバランスを達成する

有形文化財としての古代遺跡の環境にふれることは、その歴史的・学術的な価値を「知る・学ぶ」ことから始まる。その意味において、誰もが理解することができる説明的な情報の提供は不可欠である。しかしながら、そうした知識としての情報提供に加えて、古代の生活空間を総体として「感じる」ことも同じく重要な体験である。したがって、「知る・学ぶ」ための情報は、「感じる」ことを阻害しない範囲と方法によって提供されることが望ましい。また、来訪者が自らの意志によって多様な遺跡との接し方を選択し、様々なシークエンスを組み立てることのできるフレキシブルな動線計画が、遺跡の空間体験を「楽しむ」ためには必要となる。さらに、遺構や遺物への微視的な視線と巨視的な視線を併存させ、様々な視点から訪れるたびに新たな発見を誘発できるように、特に遺跡とその環境の全体像を俯瞰できるような場を含めた、多様な視点場の形成をめざすものとする。

2). 史跡整備の基本方針を受けてのガイダンス施設の捉え方

文化的観光資源として — 展示施設の整備

- ・導入展示の採用：エントランスホールへ至る風除室は、この施設の紹介を兼ねた導入展示とする。
- ・土層はぎとり展示：遺跡から発掘された土層を市民多目的ギャラリーに面した大きな壁面にそのまま展示する。
- ・二階展示室：諸室を北側にまとめ、長方形の使いやすい展示室としている。一階からのエレベータ、階段からもスムーズにアクセスできる。

多様な事業展開の場として — ガイダンス施設、史跡公園

- ・独立したガイダンス施設と遺跡公園の入口：ガイダンス施設と遺跡公園はそれぞれ別々の動線を設け、一方だけでも見学することができるようにしている。

市民活動の場として — 市民多目的ギャラリーの設置

- ・市民多目的ギャラリー：市民多目的ギャラリーは、市民による企画展等の種類により、パーティション等で、自由に使用スペースを調整できる。多種多様な市民活動の発表の場として使用可能にしている。

学習・体験の場として — 学習、体験施設の整備

- ・体験広場：敷地の南側、及び北側には体験広場を設けており、屋外の体験学習や団体の集合場所として利用することができる。
- ・縄文工房、多目的ホール：縄文工房と多目的ホールは可動間仕切りにより一体の空間として利用することができる。また、体験広場とも一体で利用することができ、多様な学習用途に対応する。

市民の憩いの場として — 共用スペースの確保

- ・休憩ラウンジ：二階の休憩ラウンジは、遺跡公園のランドスケープを眺めることができる。遺跡公園の散策から戻り、一息つくことができるスペースである。
- ・園路デッキ：休憩ラウンジの目の前を通る園路デッキは縄文ランドスケープに繋がっており、内部展示から外部展示への動線をスムーズに結ぶ。
- ・ユニバーサルデザイン：高齢者や車椅子利用者にも配慮し、スロープやエレベータでも利用しやすい施設整備を行っている。

宮畑を特徴付ける独創的な場として — 木造大屋根

- ・独創的な大屋根空間：宮畑市民が誇りと愛着を持てるような世界に一つしかない、独創的な空間作りを目指す。屋根形状は力学をそのまま表現した、積層木屋根構造としている。エントランスホールや展示室を訪れた人々の気持ちを高揚させるような異空間を思わせる形状としている。木材は人や環境にやさしく、21世紀の材料として注目され、周囲の環境にもなじみやすく、今回の計画では最適な材料といえる。