

参加型の
建築プロジェクトで
来場者同士が
つながる

個人でも
参加できる
仕組み

体験型の展示

つながりをつくる
建築の可能性とそのプロセス

人のつながりをつくる

買い物できる
集会所を
つくる

建築と活動を
同時に生み出す

コアメンバー
づくり

超高齢社会の課題に
立ち向かう

まちなかに
クリエイティブな
人を増やす

地域の課題

第15回

ヴェネチア ビエンナーレ 国際建築展

提案書

まちの未来と
新聞社の果たす役割

まちなかに
クリエイティブな
人を増やす

駅周辺に
活動を集める

新聞社が持つ
公共性を応用する

世界の人も
体験してもらおう
プログラムを提供

人間の行動を
客観的に
分析する

つながる
オープニング
パーティーの開催

駅周辺に活動を集める

まちなかの拠点づくり

市民100人の声をきく

人のつながりを
科学的に
可視化する

美術館の
敷居を
下げる

新聞社が
持つ
公共性を
応用する

目次

- 01 企画書
- 07 出展作品のイメージ
- 15 展示イメージ
- 18 応募者と展示協力者の略歴

studio-L
山崎亮

市民の
パートナーとしての
建築家

欧米型直接
コミュニケーション

市民デザイン力

マンガを
テーマに
地域と
つながる

日本型間接
コミュニケーション



企画書

Participation in the “Celebration”

1. コンセプトの概要

公共的な建築がまちのなかに誕生することは、市民にとって大きな出来事です。高度経済成長期以降の日本ではたくさんの建築がつくられてきました。建築がまだ足りていなかった時代は、建築の誕生は多くの市民に祝福されました。ところが人口が減少し、公共建築が「ハコモノ」と揶揄されるようになってからは、建築の誕生を素直に祝福できない状況が続いてきました。あるいは、祝福されるとしても建築が完成した当初だけで、その後は急速に忘れ去られるかのような存在感の低下が顕著になりました。

施主と設計者によって建築の設計が進められている過程を市民がほとんど把握できないことも、建築の誕生を喜べない理由のひとつかもしれません。また、施工時の仮囲いが持つ密室感も建築を市民から遠ざけているのかもしれません。建築は社会的に孤立し、つながりを失っているかのようです。それを回避するためには、建築を生み出す際の新しい祝福の形式が必要です。我々は、市民参加型の建築設計プロセスと、完成後の建築における市民活動の醸成によって、新しいタイプの「建築の祝福」を実現したいと考えています。

市民参加で設計を進めるということは、まちに誕生する建築を長い時間をかけながら市民が歓迎することであり、祝うことです。そうすれば誕生した後も、市民がその愛着をもった建築に関わり続けてくれます。そのようにまちの建築を市民が歓迎し、祝福する参加型のプロセスは、建築をつくることで市民同士のつながりを生み出すきっかけにもなります。

欧米の対話型コミュニケーションが苦手な日本人は、茶室文化が象徴するように、古くからモノやコトを介して気持ちを伝えあう間接型コミュニケーションを得意としてきました。建築をつくることで人のつながりをつくるコミュニティデザインもまた、その日本型のコミュニケーションを基本にしています。直接的な議論ではなく、建築を介在させて参加者のつながりをつくる日本独自の参加型の手法です。

本建築展では、まちに建築が誕生するプロセスに市民が参加し、さらに建築が完成したあとも市民が建築に関わり続ける「セレブレーション（祝福）への参加」をテーマとし、建築をつくることで人のつながりをつくる参加型の建築プロジェクトを展示したいと考えています。

今回、提案させてもらう6つのプロジェクトは、社会的孤立が課題である日本において、建築の誕生をきっかけとした「セレブレーション」によって人と人とのつながりを生み出そうとしている取り組みです。このコミュニティデザインのプロセスが、社会的孤立や超高齢社会など、つながりがますます少なくなるこの国の課題を解決する糸口になることを願っています。

2040年をピークとする日本の超高齢社会は、世界が注目する社会的課題です。孤立化しやすい市民同士のつながりを生み出す建築の可能性と、そのプロセスに参加した市民の声を日本から世界へ向けて伝えたいと思っています。

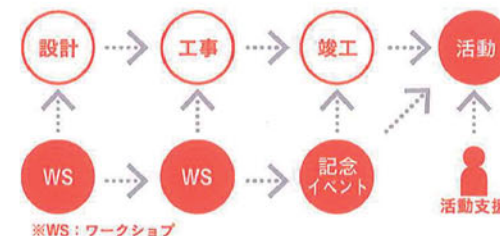
コミュニティデザインの手法を用いた建築プロセス

一般的な建築プロセスの例



一般的な建築プロセスでは、建築が竣工するまでの間、市民は建築とつながりをつくる機会は多くありません。建築家など専門家だけでつくった空間が、ある日突然、市民に提供されます。

コミュニティデザインの建築プロセスの例



コミュニティデザインの建築プロセスでは、設計が始まる前から建築の竣工後まで、市民が参加し続けます。その過程で、市民同士や市民と建築とのつながりが生まれます。そうすることで、市民は愛着のある建築を使いこなしてくれます。また、活動の初動期には、コミュニティデザイナーが市民活動をサポートしていきます。



①設計段階：ワークショップ



②工事段階：ワークショップ



③竣工：記念イベント



④竣工後：活動

Participation in the “Celebration”

2. 建築展の内容

本建築展では、市民が建築の誕生を祝う「セレブレーション」をテーマに、建築をつくることでつながりをつくる6つの参加型の建築プロジェクトを展示します。

さらに、上記のプロジェクトの展示に加え、ワークショップなどを開催し、何かをつくることで来場者同士がつながる参加型のプログラムを実施します。

2-1. 市民参加型の6つのプロジェクトを展示します

近年、日本において市民参加型の建築プロジェクトは各地で実践されています。ここでは「建築の設計前から設計中、そして施工後の運営にも市民が関わるプロジェクト」に注目しました。いわば、「市民が建築の誕生を祝福し続けるプロジェクト」です。

そうした参加型建築プロジェクトのなかでも、本建築展では山崎亮が代表を務める studio-L のコミュニティデザインの手法を取り入れてプロジェクトが進行した（一部進行中）6つの建築プロジェクトを展示します。建築空間そのものでなく、建築をつくることでつながりをつくるプロセスやその手法に焦点をあて、その過程における市民の声などを伝えます。

また、建築が竣工し市民活動が始まっているプロジェクトだけでなく、建築展が開催される2016年8月までの間に、伊東豊雄氏が市民参加で設計を進めて行くプロジェクトもあり、参加型の建築プロセスをリアルタイムで記録し展示したいと考えています。

① 信濃毎日新聞社：伊東豊雄 × studio-L



新聞社が持つ公共性を応用する

長野県松本市の信濃毎日新聞社の本社移転プロジェクト。民間企業が新社屋を建てるのに際して、市民の意見を募るといった珍しいプロジェクトです。

建物の機能や周辺の街づくりを市民と一緒に考え、地域に開かれ市民の多彩な活動を受け止める空間を目指します。

② 延岡駅まちプロジェクト：乾久美子 × studio-L



駅周辺に活動を集める

宮崎県延岡市の延岡駅周辺整備プロジェクト。乾久美子氏がデザイン監修者として市民と話し合いながら、駅前空間に関わる事業主体の異なる様々な施設のデザイン指針をとりまとめる役割を果たしています。

③ 十日町まちなかステージづくり：青木淳 × エンデザイン × studio-L



まちなかにクリエイティブな人を増やす

新潟県十日町市の市民活動センター等のリノベーションプロジェクト。有志の地元若手建築家チーム（エンデザイン）を中心に市民が「デザイン勉強会」を開催。デザインスキルを学びながら、市民が建築家とともにプロジェクトを超えたまちづくりの活動を進めています。

④ マルヤガーデンズ：みかんぐみ × studio-L



買い物できる集会所をつくる

鹿児島県鹿児島市の商業施設のリノベーションプロジェクト。地上9階地下1階のデパートの各フロアに、店舗に混じって「ガーデン」と呼ばれるオープンスペースを設置。地域にコミュニティが活動できる場所を提供し、まちにとってなくてはならないデパートを目指しました。

⑤ はじまりの美術館：竹原義二 × studio-L



美術館の敷居を下げる

福島県猪苗代市で、地域に古くからある蔵をアール・ブリュットの美術館として再生したプロジェクト。美術館には、地域の住民が自由に使うことができる活動スペースがある。住民の活動をサポートする美術館スタッフが常駐し、地域のつながりの拠点としての役割を担っています。

⑥ 立川市子ども未来センター：清水建設 × studio-L



マンガをテーマに地域とつながる

東京都立川市の旧市役所をリノベーションし、地域の子育てや市民活動等を支援するプロジェクト。センター内には立川まんがばーくがあります。市民活動をサポートするスタッフが常駐し、マンガをテーマにしたプログラムを実施するなど、子どもから大人まで多世代が集まる空間となっています。

Participation in the “Celebration”

2-2. 日本型のコミュニティデザインを体験してもらいます

集団の和を重んじる日本を含むアジア諸国では、欧米とは異なる独特のコミュニケーション文化を持っています。欧米では、問題を解決するためには直接話し合ったほうが良いと考える傾向にあり、対話型のコミュニケーションが主流です。

それに対して、日本を含むアジア諸国は欧米のような対話型のコミュニケーションが苦手です。茶室文化が象徴するように、古くから日本人は、他者との間にモノやコトを介在させて気持ちを伝えあう間接型コミュニケーションを得意としてきました。

本建築展で展示する参加型の建築プロジェクトは、参加者同士のコミュニケーションを建築という第3のモノを介在させることで円滑にしています。これは、日本的なコミュニティデザインの方法です。

本建築展では、現地に常駐するスタッフが定期的にワークショップを開催することで、訪れた世界中の人に参加型の体験プログラムを提供します。

2-2-1. 参加型プログラムとして UCHIWA づくりをします

来場者が参加できるものづくりの企画として、うちわづくりのプログラムを提供します。世界中から様々なデザインの小さな紙を大量に集め、会場に山積みします。来場者はその山から好きな紙を選び、うちわの竹の骨組にカラージュエリーデザインしていきます。常駐したスタッフが、来場者同士がつくったうちわを見せ合いながら話し合うきっかけづくりを行います。

ヴェネチア・ビエンナーレの会期中はイタリアでは気温の高い日が続きます。来場者は日本館でつくったうちわを片手に、まちや各国のパビリオンを巡ることができます。また、うちわは日本館の広報のツールにもなります。会場周辺でうちわを持っている人を見て、それを目当てに来場する人もいるのではないでしょうか。



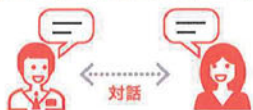
※写真は参加型プログラムのイメージです

2-2-2. 参加型のオープニングパーティーを開催することができます

オープニングパーティーで、各国の関係者のつながりをつくる参加型のイベントを開催することもできます。みんなが少しずつ料理を取って、個人個人のアレンジで料理を組み立てて、それを他の誰かと見せあって話をしながら食べられるような参加型のオープニングパーティーとすることもできます。例えば、日本館のピロティ空間を使って開催することも可能です。

欧米と日本のコミュニケーション文化の違い

欧米型直接コミュニケーション



欧米では、問題を解決するためには直接話し合ったほうが良いと考える傾向にあり、対話型のコミュニケーションが主流です。

日本型間接コミュニケーション



日本を含むアジア諸国は人間関係にひびが入ることを心配し、自分の率直な意見を伝えることに抵抗感をもつ傾向にあります。そのため、他者との間に第3のモノや空間を介在させて、間接的にコミュニケーションをとる文化が主流です。日本人は古くから、この方法が得意であり、茶室などは、このコミュニケーションの作法を美の模式まで高めたものといえます。

文化の違いによる各国のコミュニケーションスタイル



Participation in the “Celebration”

3. 展示方法

古くから建築を伝える方法として、スチール写真が採用されてきました。写真は建築のコンセプトがピュアに表現されている部分のみを空間から切り取ることができるため、特にモダニズムの建築との相性はよく、建築を伝える方法として欠かせないものになりました。

しかし、建築をつくることで人のつながりをつくる参加型のプロジェクトでは、建築の形態以上に「人の感情」や「つながる喜び」や「市民の建築への愛着」といったものを大切にしています。それらの時間軸での変化や市民のリアルな姿は、スチール写真や模型のような静的な表現だけでは十分に伝えることができません。

今回の建築展では、建築の空間やプロセスを伝える模型や図面に加え、ロフトワークの林千晶氏の協力で、最先端のテクノロジーを使用して、これまでの建築メディアで十分に伝えられなかった「人と人」「人と建築」のつながりを動的かつ科学的に表現したいと考えています。また、体験型の展示とすることで、来場者同士がつながるきっかけに満ちた建築展とします。それらを考慮した上で、建築家の乾久美子氏の協力で、20年ぶりに改修された日本館のトップライトを活かした居心地のよい展示空間をつくります。

3-1. 最先端テクノロジーを使った体験型の展示を行います

展示は、模型や図面などに加え、主に映像やアニメーションなど動的なメディアで表現します。来場者には、ポータブル式超短焦点プロジェクター（ソニー：ライフスペース UX）を配布し、展示空間を巡ってもらいます。プロジェクターは壁まで10cm くらいの距離で美しい映像が見えるため、来場者は各々の好きな場所で壁や模型に展示映像を投影することができます。

また、空間の中で音の広がりやパソコンからプロジェクターへの電波の広がりをコントロールすることで、ワンルームの空間でもエリア毎に異なるプロジェクトの映像をプロジェクターから投影し観ることができます。例えば、あるプロジェクトのエリアにいる時は、当該プロジェクトの映像のみがプロジェクターから投影され、隣のエリアのプロジェクトの音は聞こえません。

みんなで同じものを観るのではなく、それぞれが違うものを観ながら展示空間を巡ることで、来場者同士が出会うきっかけをつくります。

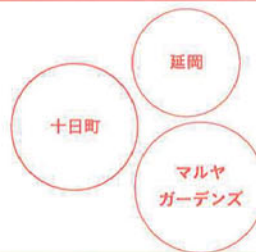
来場者 | 人 | 人が持つポータブルプロジェクター

(Life Space UX : SONY)

壁やテーブルなど、場所を選ばずあらゆる場所にコンテンツを投影するポータブル超短焦点プロジェクター。バッテリーとスピーカーを搭載。



展示プロジェクトと来場者のつながり



空間の中で音の広がりや電波の広がりをコントロールすることで、ワンルームの中でエリア毎に異なるプロジェクトの映像を手持ちのプロジェクターから投影し観ることができます。

例えば空間を巡る中で「延岡のプロジェクト」のエリアに行くと「延岡のプロジェクト」の映像がプロジェクターから投影され隣の「十日町のプロジェクト」エリアで映像を観ている人の音は聞こえません。

3-2. 人のつながりを科学的に可視化します

各プロジェクトについて、ワークショップや市民活動など、市民が「セレブレーション」に参加するプロセスを記録して展示します。参加のプロセスにおける人のつながりは、ロフトワークの林千晶氏の協力でグラフィカルに表現します。最先端のデジタル技術を採用し、人のつながりや感情の変化などつながりの度合いを科学的に可視化します。それにより、一般的なプロセスでつくられた建築と比べ、参加型のプロジェクトではコミュニケーションの量がどれだけ違うのかが分かります。

また、コミュニティデザインのプロジェクトの特徴として、参加している市民とのつながりが強く、プロジェクト終了後も良きパートナーの関係にあるため、市民から展示のためのデータ収集の協力を確実に得ることができます。

3-2-1. コミュニケーションの可視化ツール（ソシオメトリック・バッジ）

マサチューセッツ工科大学が開発した「ソシオメトリック・バッジ」を使用することで、人間の行動を客観的に分析することができます。重さ 25g の小さなバッジを首から下げて話しをすると、人の姿勢や動き、声の強弱や速度からみた感情のレベル、コミュニケーションをとる相手とその頻度、発言の量などをデータ化することができます。それにより、参加のプロセスの中で、参加者のコミュニケーションの度合いや感情の変化を科学的に可視化することができます。それを美しいグラフィックや映像で表現します。

協力者・林千晶氏によるソシオメトリック・バッジの使用実績



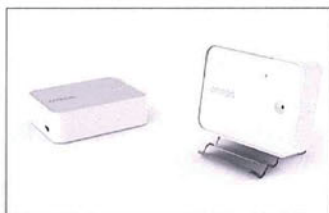
ソシオメトリック・バッジを身につけ、計測結果をリアルタイムで背後の壁に投影しながらトークを行った。

Participation in the “Celebration”

3-2-2. 笑顔度の測定ツール (オムロン・顔画像センシング装置)

オムロンの顔画像センシング装置は、顔の表情の変化をデータで計測することができます。ワークショップや市民活動のプロセスの中で、参加者の協力を得てデータを計測します。それにより、参加のプロセスの中で、参加者同士がどれくらい笑顔に満ちた会話をしているのか、建築の空間や模型を前にしてどうという反応をするのかなどが、映像やグラフィックで可視化できます。

笑顔や表情を科学的に測定する



顔画像センシング装置
(ヒューマン・ビジョンコンポ：オムロン)
オムロンが開発した独自の顔画像センシング技術とカメラを一体化し、センシング結果をBluetoothでモバイル端末へ送信できる装置。



笑顔度と表情の計測
顔画像の登録なしで、笑顔の度合いを実数値で計測できる。
また5つの表情（喜び / 驚き / 怒り / 悲しみ / 真顔）を計測する。喜びの度合いを基に、ポジティブな感情とネガティブな感情の分量を測定できる。

4. 予算概要

総予算 4,000 万円に対し、以下に本建築展の予算概要を示します。

項目	内容	金額
会場設営・作品制作	・ 作品制作費（機材費、協力謝金等）	400 万円
	・ 展示機器等の購入及びレンタル	400 万円
	・ 会場施工費（電気関係含む）	700 万円
現地運営・旅費	・ 現地管理運営経費（現地コーディネーター謝金、会場運営費他）	1,000 万円
	・ 関係者旅費	250 万円
輸送費	・ 作品輸送費（保険料込）	250 万円
広報・カタログ	・ カタログ作成費（印刷費、原稿料、翻訳料等）	400 万円
	・ 広報費	300 万円
その他	・ その他諸謝金	100 万円
	・ 予備費	200 万円
合計金額		4,000 万円



出展作品のイメージ

6つの参加型の建築プロジェクト

設計

竣工

活動

設計段階から住民とのワークショップを開催し、そのでの空間づくりに取り組んでいます。このことで、建物完成後も市民が主体的にその空間を活用しています。

新聞社が持つ公共性を応用する 信濃毎日新聞社

設計段階



設計

竣工

活動

新本社の建設のため、社員と地域住民が建築でやってみよう、地域で新聞社が果たす役割や建築が担う役割などをワークショップにて何度も話し合っています。建築が完成する2017年に向けて活動を進めていくためにワークショップを重ねています。建築が完成すると同時に人々がその建築に集い、活動が生まれていることを目指します。

コミュニティデザインは、コミュニティと一緒にデザインを進めています。専門家だけで手掛ける“プロフェッショナルデザイン”と、自分がつくりたいものを自分のためにデザインする“アマチュアデザイン”の間に位置します。みんなが集える場所を作るために市民と一緒に作業して場所をつくるだけでなく、その場所ができた後も、活用方法を考えるワークショップも行っています。このように目に見える、見えない問わず、これからの姿と一緒に考えた結果、コミュニティ内のつながりがさらに生ま

れてきます。コミュニティ自身がもともと持っている力を見つけ、うまくつながるように場をつくっています。空間の美しさもまたコミュニティデザインにとって重要です。専門家が市民の意見を汲み取り、設計に反映します。自分の意見が反映され、美しい空間がつけられたことで市民はより建物に対して、愛着や誇りを感じることができます。このように専門家と市民が協働で建物を作り上げていくプロセスを通して、愛され続ける建築になっていきます。

6 projects

駅周辺に活動を集める 延岡駅まちプロジェクト

設計段階



設計

竣工

活動

駅周辺に活動が少ないという課題を解決するために、ヒアリングやワークショップ・社会実験を行うとともに、リノベーションされる駅舎でやりたいことを集め始めました。市民活動のコーディネーターを養成するとともに市民の意見を汲み取って設計が進んでいます。地元の市民力市場・建築士会・商店会がサポートし、プロジェクトが進んでいます。

まちなかにクリエイティブな人を増やす 十日町まちなかステージづくり

竣工段階



設計

竣工

活動

まちなかを元気にする方策を考えるワークショップをきっかけに、地域のクリエイターたちがつながり始めました。地元の建築関係者が核となり、プロポーザルを準備・実行し、選ばれた建築家のクリエイティビティを学んでいます。現在、2016年春オープンに向けて、分室をつくり、市民と交流するとともに、設計に関する情報収集に活かしています。

買い物できる集会所をつくる マルヤガーデンズ

活動段階



設計

竣工

活動

買い物でなくても立ち寄りやすい集会所を目指し、デパートに市民活動を組み込み、「ガーデン」を作りました。市民活動団体とワークショップを重ね、デパートのオープン時には20ものコミュニティプログラムが実施されました。現在は市民活動団体だけでなく、個人でも参加できる仕組みを作るなど、デパートと市民が協力し運営を進めています。

美術館の敷居を下げる はじまりの美術館

活動段階



設計

竣工

活動

地域住民と美術館づくりをゼロから話し合うと同時に、美術館でいたいことなどを考え、4つのテーマの活動チームが生まれました。これらのチームを中心に開館を祝うために住民のためのBBQ前夜祭やオープニング式典を行いました。現在は4つのチームが活動をするだけでなく、さまざまなテーマで人が集い、賑やかな美術館となっています。

信濃毎日新聞社 新松本本社

伊東豊雄 × studio-L



プロジェクトの概要

長野県松本市

人口 : 241,859 人
高齢化率 : 25.0%



2017 年中の完成を目指し、信濃毎日新聞社は松本本社を松本市のまちなかに新築移転する予定です。建築の設計は、伊東豊雄建築設計事務所が担当することになりました。新聞社が市民参加型の設計を試みたいと提案し、伊東氏が studio-L の山崎亮を紹介。まちなかで民間企業による市民参加型プロジェクトがスタートすることになりました。

新聞社は民間企業ですが、公共性をもっている点が特徴的です。また、新聞社には記者がいてカメラマンがいて、新聞を発行しています。コミュニティデザインもまた、ファシリテーターがいて、記録係がいて、ニュースレターを発行します。そこで今回は新聞社のスタッフを中心に、地域で活発な活動をしている市民を加えたコアメンバーチームを結成し、ワークショップのファシリテーター役になってもらうことになりました。

現在、プロジェクトは始まったばかりですが、新聞社の社員が建築に求めることはもちろん、地域住民が建築でやってみたいことなどをワークショップで何度も話し合っています。また、松本のまちが今後どうなったらいいと思うかについても話し合い、その中で新聞社が果たす役割や建築が担う役割についても考えていきます。

今後は、建築の設計と併行して、コアメンバーとワークショップ参加者でテーマ別のプロジェクトチームをつくり、新聞社の空間を使いながらまちを元気にする活動を考え、実行していく予定です。

体制図



プロセス



新聞社の社員を中心としたコアメンバーづくり

新聞社の社員や市民有志からなるコアメンバーチームがコミュニティデザインのスキルを身につけるための研修会を行いました。ヒアリングの方法やワークショップでのファシリテーションについて理論と実践の両面から学びました。この研修で身につけたスキルを活かして、コアメンバーが中心となってワークショップの運営を行っています。



市民 100 人の声をきく

松本のまちで生活する 100 人の市民を対象に、コアメンバーがヒアリングを行いました。松本のまちについての想いや新しくできる建築でやってみたいこと、あったらいいなと思うものなどについて個別に話を聞きました。同時にワークショップに参加してもらうための関係づくりも行っています。



まちの未来と新聞社の果たす役割を考える

ヒアリングした市民に加え、新聞でも広く市民から参加者を公募し、ワークショップを開催しています。ワークショップでは、松本のまちが今後どうなったらいいか、そのために建築でやってみたいことは何かなどを地域住民が話し合っています。ワークショップの内容は、毎回ニュースレターにまとめ、ワークショップ参加者を中心に情報を共有しています。



今後の展開 建築と活動を同時に生み出す

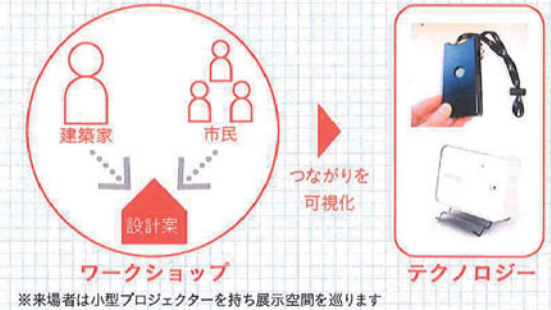
活動のテーマ別にプロジェクトチームをつくり、建築が完成する 2017 年に向けて活動を進めていく予定です。建築が完成すると同時に人々がその建築に集い、活動が生まれていることを目指します。ベネチアビエンナーレの展示が行われる時期には、設計の大枠が見えており、図面や模型が展示できる予定です。

展示の工夫

映像 模型 図面 WS ツール

参加型設計プロセスのドキュメント

ベネチアビエンナーレの展示が行われる時期までに、設計の初期から実施設計完了までのプロセスを記録することができます。建築家と市民の協働の中で、「どういう方法で進められたのか」「市民はどう反応したのか」「設計案はどういう変遷を辿るのか」というプロセスを展示します。ワークショップ参加者に協力してもらい、最先端のテクノロジーを活用してコミュニケーションや感情の動きをデータ化することで、建築をつくる過程での人のつながりを科学的に可視化します。



関係者のコメント



信濃毎日新聞社 常務取締役松本本社代表
石田 和彦 さん

松本本社の建設をきっかけに、松本市民と新聞社、また市民同士のつながりも深まり、協力しあってまちの未来を考え、ともに行動することができれば素晴らしいと考えています。



コアメンバーチーム 市民有志
倉澤 聡 さん

本プロジェクトによって、松本の人々が未来への意図を共創し、まちの魅力を生み出す行動を広げることで、まちと建築と人の素敵で新しい関係を作りたいと思います。

延岡駅まちプロジェクト

乾久美子 × studio-L



プロジェクトの概要

宮崎県延岡市

人口 : **128,543**人
 高齢化率 : **30.3%**



宮崎県延岡市では、JR延岡駅周辺に市民の活動を集め、市街地ににぎわいをつくるため2010年からプロジェクトをスタートしました。駅周辺を一体的に再整備するとともに、周辺商店街とも連携を図りながら、にぎわいのある持続的なまちづくりを目指しています。駅周辺の空間は、駅舎 (JR)、東西自由通路 (市)、駅前広場 (県)、複合施設 (民間) など異なる事業主体が再整備を行います。そのため、一貫した視点で空間デザインの指針をとりまとめ、各事業主体や市民からの意見を調整して方向性を示していく役割が必要となります。その役割を担う「デザイン監修者」を2012年2月、公開プロポーザル方式により決定。5名の指名者から、建築家の乾久美子氏が選ばれました。地元建築士会や市民団体、地元大学等へのヒアリングやワークショップを行い、市民の意見をくみ取った設計が進められています。さらに、ワークショップ参加者が主体的に将来の駅周辺での活動をシミュレーションする社会実験「ノベオカノマド」もスタートしました。その後の展開として、将来の活動を支える市民活動コーディネーターの養成や、商店街の空き店舗を利用したまちなかの拠点づくりも進められています。2014年からは、これまでのテーマであった「駅+市民活動」に「商業」を加え各々が相乗効果を生み出しながらプロジェクトが進められています。

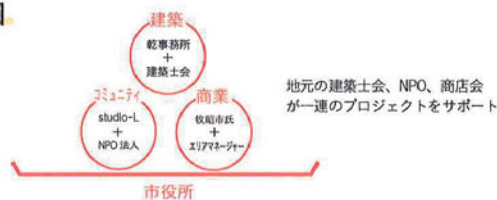


現在の駅舎

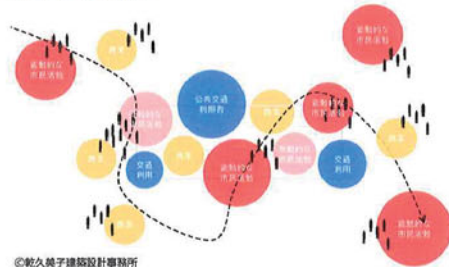


内観バース

体制図



建築の構成



©乾久美子建築設計事務所

市民活動が、駅だけでなくまちなかにも波及するように、市民活動スペースを駅周辺のまちなかにも分散させ、人の回遊する流れをつくります。また、「市民活動」「読書空間」「カフェ」「情報発信」などの機能を複合的に配置し、地域のにぎわいの起点となる新たな公共空間の創出を目指しています。

プロセス



市民のパートナーとしての建築家

2011年2月に実施された公開プレゼンテーションには、市民と一緒に駅前空間のあり方を考えてくれるパートナーを選ぶため約200名の市民が足を運びました。会場は、非常に熱気あふれ、審査では満場一致でデザイン監修者として乾久美子氏選ばれました。



市民の声をリアルに反映した設計

駅前空間に必要なモノやコトについての市民の声を建築デザインに反映していくためワークショップを行い、市民の声をくみ取った設計が進められています。さらに、地元建築士との協働など新たな参加型の設計手法も試みられています。



社会実験「ノベオカノマド」

将来の駅周辺での活動をシミュレーションする社会実験「ノベオカノマド」がスタートしています。市民活動や個人の特技・趣味を披露して、道行く人を楽しんでもらう試みです。この取り組みを通して、将来の活動を支える市民活動コーディネーターの育成も行っています。



まちなかの拠点づくり

商店街の空き店舗を利用したまちなかの拠点づくりが進められています。また、デザイン監修者、地元建築士会、民間事業者、NPOなどの関係主体との協議を行いながら、複合施設の機能、管理運営方法などの検討も進められています。

展示の工夫

映像 模型 図面 WS ツール

参加型の設計プロセスの開発

プロポーザルによるデザイン監修者の決定、市民とのワークショップなど、これまでのプロセスを踏まえた上で、プロジェクトのその後の展開を展示します。今後は、これまでのテーマであった「駅 + 市民活動」に「商業」を加えて考える段階です。「駅 + 市民活動 + 商業」が調和し、相乗効果を生む建築プロセスを市民のリアルな声とともに記録し展示します。

「3.11以後の建築」展での展示

金沢 21 世紀美術館での「3.11 以後の建築」展では、参加型の設計プロセスとコミュニティデザインのプロセスの関係を展示しました。その中でも、地元の建築士との協働や立体的なテンプレート模型の作成など、参加型の設計手法の新たなアイデアが実物模型とともに展示されました。



※来場者は小型プロジェクターを持ち展示空間を巡ります

関係者のコメント



延岡市 商業・駅まち振興課
 持原 康弘 さん

本プロジェクトは、多くの関係者と共に市民協働で取り組んできました。今後も、人と人のつながりを大切に、誰もが訪れたいような駅前空間づくりを目指します。



NPO法人 のべおか市民力市場
 田中 雄一郎 さん

ノベオカノマドで市民活動をコーディネートしてきました。これから、活動の拠点づくりもスタートします。街での活動を楽しめる人を一人でも多く増やしていきたいです。

まちなかにクリエイティブな人を増やす

十日町まちなかステージづくり

青木淳 × studio-L

設計

竣工

活動

2016年8月

プロジェクトの概要

新潟県十日町市

人口 : 59,075 人
高齢化率 : 31.9%



新潟県十日町市は「大地の芸術祭」越後妻有トリエンナーレの開催地として有名な地域です。市内外からクリエイターが集い、市民と一緒に作品づくりを行うなどクリエイティブな雰囲気が浸透しつつあります。しかし、一方で合併前の旧市町村の意識も強く残っており、地域でクリエイティブな活動をする人たちのつながりが希薄であるという課題もありました。

まちなかを元気にするワークショップの開催をきっかけに、市民や地域のクリエイターたちがつながり始めました。地元の建築士5人組 (studio-H5) が中心となり En+Design というチームをつくり、市民とワークショップを繰り返しながら、まちなかを元気にする方策を考え、デザイン勉強会を重ねていきました。その中で、市民活動の拠点として、「市民交流センター」と「市民活動センター」を整備することが決定。studio-H5 が中心となり手づくりで開催した、参加型のプロポーザルで青木淳氏が設計者となりました。青木氏は、設計段階から現場事務所である「分室」をつくり、訪れる市民の声をリアルに設計に反映していきました。この協働により、建築家のクリエイティビティを市民が学ぶこともできます。現在は、2016年春のオープンに向けて工事がスタートしています。今後は、施設の一部をセルフビルドするなど参加型での空間づくりを進めていきます。



内部模型：市民交流センター



内部ベース：市民活動センター

体制図



建築の構成

市民交流センター
地域内外の交流の場

市民活動センター
地域の活動の場



地上階はいつでもだれでも自由に利用できるパブリックの空間、上階は時間貸しなどの形でシェアするコモン空間として計画されています。地上階には、街路に面して半室外のパブリックな空間を設け、雪の多い冬でも明るく、通りの延長としても利用できる計画となっています。

プロセス



ワークショップの開催

地元の建築士5人組の有志のチーム、studio-H5 が中心となり、2013年度より、まちなかを元気にするための市民ワークショップがスタートしました。約80名の市民が参加し、まちの課題やまちなかでの活動について熱く話し合いました。



studio-H5 を中心とした En+Design の誕生

studio-H5 を中心とした市民有志の En+Design というチームでデザイン勉強会を開催しました。En+Design は市民ワークショップで話し合った内容を「十日町市まちなかコンセプトブック」としてまとめ、まちづくりについての市民のリアルな声を建築家に伝えました。



参加型のプロポーザルの開催

プロポーザルは、スタジオエチゴが中心となり準備や運営を行いました。審査員には専門家の他に En+Design メンバーも加わり、まさに市民参加型のプロポーザルとなりました。プロポーザルでは、青木淳氏が設計者として選定されました。



分室の誕生と市民デザイン力の向上

設計段階から現場事務所である「分室」を十日町市に開設。毎日のように訪れる市民や En+Design メンバーとプログラムや建築について意見交換しました。建築家と市民の協働により、市民がクリエイティビティを学び、まちなかにクリエイティブな活動が広がっています。

展示の工夫

映像

模型

図面

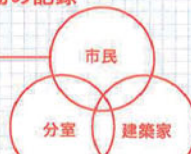
WS ツール

クリエイティブな人がつながる建築プロセス



金沢 21 世紀美術館で開催された「3.11 以後の建築」展では、「分室での市民の声」と「青木氏のスケッチによる設計プロセス」をつなぐ映像展示を行いました。そのプロセスを踏まえ、その後の展開である地元の若手建築家を中心としたまちに広がる市民によるクリエイティブな活動の記録を展示します。

まちに広がるクリエイティブな活動の記録



「3.11 以後の建築」展での映像展示

上部映像：「分室」での市民の声の記録



下部映像：「青木氏のスケッチ」による設計プロセス



※来場者は小型プロジェクターを持ち展示空間を巡ります

関係者のコメント



studio-H5 リーダー
阿部 正義 さん

建築をやっている人間がまちに居場所を求めている時に会ったのがコミュニティデザイン。今まで出会ったことのない人たちのつながりが楽しすぎます。ご疾走感ほくせになります。



En+Design メンバー
本山 実里 さん

何度が転びながらここまで来ました。楽しさや喜びを味わえるまで、もうしばらく汗かき走り走ってみたい。十日町には一緒に走ってくれる仲間がいます！

買い物できる集会所をつくる

マルヤガーデンズ

みかんぐみ × studio-L

設計

竣工

活動

2016年8月

プロジェクトの概要

鹿児島県鹿児島市

人口 : 607,311 人
高齢化率 : 23.1%



鹿児島県鹿児島市にある天文館地区は昔から市の中心地で、大正から昭和にかけて 20 の商店街とデパート、飲食店が集積してきた地区です。しかし、2004 年頃からその周辺に大型ショッピングセンターやホテルが集積し始め、天文館地区は中心市街地としての活気が失われてきました。

そんな中 2010 年春に、この天文館地区に「マルヤガーデンズ」という商業施設がオープンしました。地上 9 階地下 1 階の 10 層のフロアには、ファッション、コスメ、雑貨、書籍、食料品など約 80 の店舗が並んでいます。そんな店舗群に混じって、各フロアに、地域のコミュニティ（NPO 法人や民間団体など）がプログラムを実施できる、「ガーデン」と呼ばれるスペースを設置しました。この「ガーデン」では、アーティストの作品展、地産地消型の料理教室、不登校児童が育てた野菜の販売、コミュニティシネマなどのコミュニティプログラムが実施されています。こうした、多分野にわたるコミュニティプログラムがデパート内で実施されることにより、買い物目的ではなくても、気軽に集うことができる状態をつくっています。このプロジェクトに携わったコピーライターの渡辺潤平氏は、こうしたコンセプトを「買い物集会所」と名づけました。



店舗と並んで設置された「ガーデン」



プログラム実施時は点灯するランプ

建築の構成



これまでの増築によって設置された多くの避難階段の数や幅を整理することで、各フロアに床面積を生み出し、コミュニティの活動スペースに活用しています。また、ガーデンやインフォメーションの内装には、コミュニティの商品や作品である鹿児島島の木材や薩摩焼タイルを使用し、鹿児島ならではの特徴的な空間づくりを実現しています。

プロセス



ワークショップ

この取り組みに興味を持ってくれた 40 の団体とワークショップを実施しました。ワークショップでは、団体どうし知り合うプログラムや、ガーデンのコンセプトを説明する機会を設けるとともに、ガーデンに必要な備品や使用ルールに対する意見交換を行いました。



オープニングイベント

2010 年 4 月 28 日にマルヤガーデンズはオープンしました。80 の店舗に混じって、20 のコミュニティプログラムが実施されました。どのプログラムもオープンまでに詳細を詰めてきています。中にはテナントと連携したプログラムも見られました。



個人でも参加できる仕組み - カルティベーター -

それまでは鹿児島市近辺で活動している団体に声をかけていました。しかし、これでは個人で何かしたいと考える人たちが参加できません。そこで、個人が登録して参加できるフレームとして、カルティベーターというチームをつくりました。



現在の活動

現在では、約 90 団体のコミュニティが参加し、年に約 380 のプログラムでお客さんを出迎えています。最近では、鹿児島島のつながりを大切にしつつ、県外とのつながりも構築していくことを予定しています。

展示の工夫

映像

模型

図面

WS ツール

愛着を持った空間を市民が使いこなす



ワークショップやオープニングイベントを経て、市民が愛着を持ったマルヤガーデンズでは、市民により年間 200 のプログラムが開催されています。各フロアのガーデンと名付けられた活動スペースを市民が生き生きと使いこなす様子を今日に至るまでの市民参加のプロセスの記録とともに展示します。



※来場者は小型プロジェクターを持ち展示空間を巡ります



● 市民活動スペース

関係者のコメント

マルヤガーデンズ コーディネーター

大重 絵里 さん



マルヤガーデンズは皆様のお力添えにより、2015 年 4 月に 5 周年を迎える事ができました。今後も「つながり」を大切にしている商業施設として鹿児島島の土地に根付いていきたいと思います。

住民代表

市村 良平 さん



マルヤガーデンズでの活動で多くの人とつながることができました。これからもずっとヒト、モノ、コトをつなぐ場であってほしいと思います。

体制図

マルヤガーデンズ

<p>ディレクション ナガオカケンメイ (D&DEPARTMENT PROJECT 代表)</p>	<p>ワークショップ 山崎亮 (studio-L 代表)</p>
<p>設計 竹内昌義 (みかんぐみ共同主宰)</p>	<p>コピー 麓川勢一 (ドローイング&マニュアル)</p>

はじまりの美術館

竹原義二 × studio-L

プロジェクトの概要

福島県耶麻郡猪苗代町
人口：15,548人
高齢化率：32.4%



「はじまりの美術館」は、日本財団のNEW DAY基金の支援を受けて、東日本大震災における復興支援の一環として整備されました。この美術館は、障がいを持つ方を支援する社会福祉法人安積愛育園が運営する「アールブリュット」の美術館です。アールブリュットとは、生の芸術と言われ、美術教育を受けていない人が衝動に駆られて生み出す造形や絵のことです。そのため、「すべての人は表現者である」という考え方にに基づき、公民館のような美術館を目指しています。

地域住民にとって美術館は、「長靴で行けない場所」でした。そこで地域住民と美術館づくりをゼロから話し合うと同時に、猪苗代の魅力、課題などを集め、何ができるかを考え、「食」「魅力発信」「ものづくり」「子ども」をテーマとした4つの活動チームができました。さらにBBQの火だけ準備し、地域住民に食材を持ち寄ってもらう前夜祭、オープニング式典での除幕式も行いました。除幕式に向けて、地域住民が古布を持ち寄り毎日ミシンで縫い、子どもからお年寄りまでが参加して大きな幕を作りました。これらの経験を通じてはじまりの美術館は、長靴でふらっと行ける美術館となりました。地域住民にとって「自分たちの美術館である」という思いの芽生えから、出来上がった空間を使いこなすところまでトータルでサポートしています。



外観

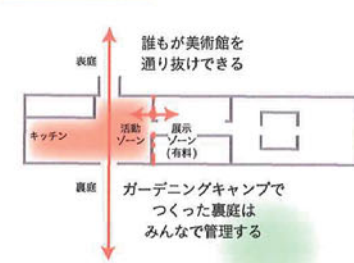


展示スペース

体制図



建築の構成



美術館を誰もが利用できる活動ゾーンと作品のある展示ゾーン(有料)に分けて計画しています。活動ゾーンには、住民の声が反映されたキッチンやカフェがあり、誰もが気軽に利用することができます。さらに、活動ゾーンを通して表庭と裏庭の通り抜けができるため、地域住民が散歩ついでに美術館に訪れ、スタッフや他の住民とコミュニケーションをとることができます。

プロセス



地域の誇りである蔵を再生

はじまりの美術館は、昔から地域住民に愛された、猪苗代の誇りであった十八間蔵をリノベーションしています。2011年の東日本大震災で大きく傾いたこの蔵の再生は、地域住民にとって福島の震災復興への想いが込められた特別なものとなりました。



美術館づくりに参加する

建築プロセスの中で、地域住民が参加できる部分はできるだけ手づくりで進めました。美術館の床は、地域の子どもたちにも手伝ってもらい、猪苗代の人口と同じ個数の木レンガを並べました。また、ガーデニングキャンプを行い、外構のデザインや整備を住民とともに行いました。



手づくりの前夜祭とオープニング

オープニングに向けて、地域住民とともに、除幕式の風呂敷を縫い合わせた大きな幕の準備などを行いました。前夜祭では持ち寄りBBQを行い、オープニングでは除幕式とワークショップの住民チームの活動のお披露目を行いました。全てが手づくりの感動の式典となりました。



住民の活動拠点としての美術館

美術館がオープンした後も、ワークショップの住民チームが中心となり、美術館のスペースを使って活動を行っています。美術館には2名のスタッフが常駐し、地域住民の活動をサポートするコミュニティデザイナーとしての役割を担っています。

展示の工夫

映像 模型 図面 WSツール

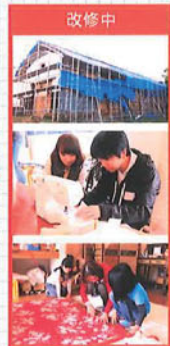
住民が気軽に集まれる敷居の低い美術館



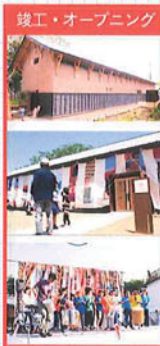
蔵のリノベーションと併行して、ワークショップを開催し地域住民のつながりづくりを行いました。食をテーマに活動したいという住民の意見を取り入れ、オープンキッチンを設置するなど、地域住民にとって「自分たちの美術館である」という思いの芽生えから、出来上がった空間を使いこなすところまでのプロセスを展示します。また、手づくりで行った参加型の前夜祭やオープニングパーティーの記録も展示します。



改修前



改修中



竣工・オープニング

関係者のコメント



はじまりの美術館 館長
岡部 兼芳 さん

studio-Lとともに「人と人とのつながり」の持つ力を実感した私たち。「生の芸術」アール・ブリュットを軸に、まちの人たちと様々なプロジェクトを行う中で、さらなるつながりを広げていきます。



寄り合い 魅力発信チーム
土屋 美香 さん

はじまりの美術館は、住民主体の寄り合いを通じて、開館した年に県外から嫁いできた私を猪苗代町の一員にしてくれました。これからも人と人を繋いでくれる美術館と共に歩んでいきたいです。

立川市子ども未来センター

清水建設 × studio-L

設計

竣工

活動

2016年8月

プロジェクトの概要

東京都立川市錦町

人口 : 180,422 人
高齢化率 : 20.6%



立川市子ども未来センター(以下、センター)は、子育て、教育、市民活動、文化芸術活動を支援するとともに地域のにぎわいを生み出す複合型公共施設です。旧市役所を改修し、2012年12月にオープン、管理運営は民間企業9社により行われています。studio-Lは市民活動支援を担当しており、3名のコーディネーターが常駐しています。センターでの市民活動は、市民活動団体の話し合いから生まれた5つの活動コンセプトを柱として行われており、日常的にプログラムが実施されています。

センターには、4万冊ものマンガを楽しめる「立川まんがばーく」があります。市内の風景がマンガやアニメに頻りに登場しており、立川がマンガの聖地と呼ばれていることから設置が決定されました。当初、地域の皆さんから「子どもたちがセンターにこもってマンガばかり読んでしまうのでは」という声が寄せられたため、studio-Lは、マンガをきっかけに地域のコミュニティとつながる方法を模索しました。マンガを使ったプログラムを企画するワークショップを開き、市民団体によるマンガのプログラムまつりを開催、その後も、さまざまな切り口でマンガを活用したプログラムが実施されています。マンガを扱うことで、普段は市民活動に関わらないような層の人たちとつながりをつくることができている。



外観

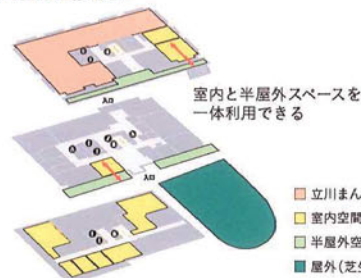


まんがばーく

体制図



建築の構成



旧庁舎であるセンターは、市民の皆さんの意見を取り入れながら改修されました。会議室やアトリエ、スタジオなどの屋内スペースのほか、芝生広場やテラス、屋上といった屋外スペースも充実しています。市民活動団体により、テラスを上手く活用しながら屋内と屋外をつないだプログラムが多く実施されています。

プロセス



ツールを使ったマンガプログラムの検討

ワークショップでマンガを使ったプログラムを企画する時には、タイトルやイラスト、ジャンルが書かれたカードを用いました。カードをめくりながら、セリフや衣装、料理など、さまざまなマンガの要素を活かした面白いアイデアを出し合うことができました。



マンガ × 市民活動

センターのオープニングイベントでは、マンガをテーマにした8つのプログラムが実施されました。好きなセリフを壁面に貼り出すプログラムや参加者同士で4コママンガを描くプログラムなど、マンガと市民活動とを掛け合わせることで大きなにぎわいが生まれました。



マンガをきっかけに生まれる新たな交流

立川まんがばーくの中でプログラムが実施されることもあります。マンガが大好きな団体スタッフが、一人ひとりに合わせてマンガを紹介するプログラム「まんがコンシェルジュ」は、子どもから大人まで幅広い層に大人気。マンガが新たな交流を生み出すツールになっています。



地域と連携しながらの活動

センターに留まらず、地域の施設や企業と協働してまちなかでプログラムが実施されることもあります。センターを訪れたことのない人たちにも参加してもらうことができ、センターにおける市民活動の認知を高め、地域とのつながりを強めるきっかけになっています。

展示の工夫

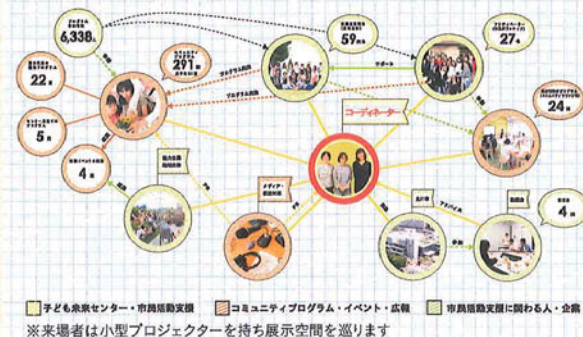
映像 模型 図面 WS ツール

市民活動のつながりを可視化する



studio-Lのスタッフが常駐し、コーディネーターとして市民活動を支援しています。年間約10,000人もの市民が活動に参加し、コーディネーターを中心として多様な人のつながりが生まれています。1年を通じたつながりの変化や、新しく活動をスタートする人が生き生きしていく過程を可視化します。

コーディネーターを中心とした活動のつながり



関係者のコメント



Design Lab t.s.d.c. (市民活動団体)
佐藤 宏樹 さん

センターでの活動は、わかもの地域をつなぐ窓口になっています。サポート体制や施設が充実しているので、わかものが挑戦したいことを実現するきっかけになるんです！



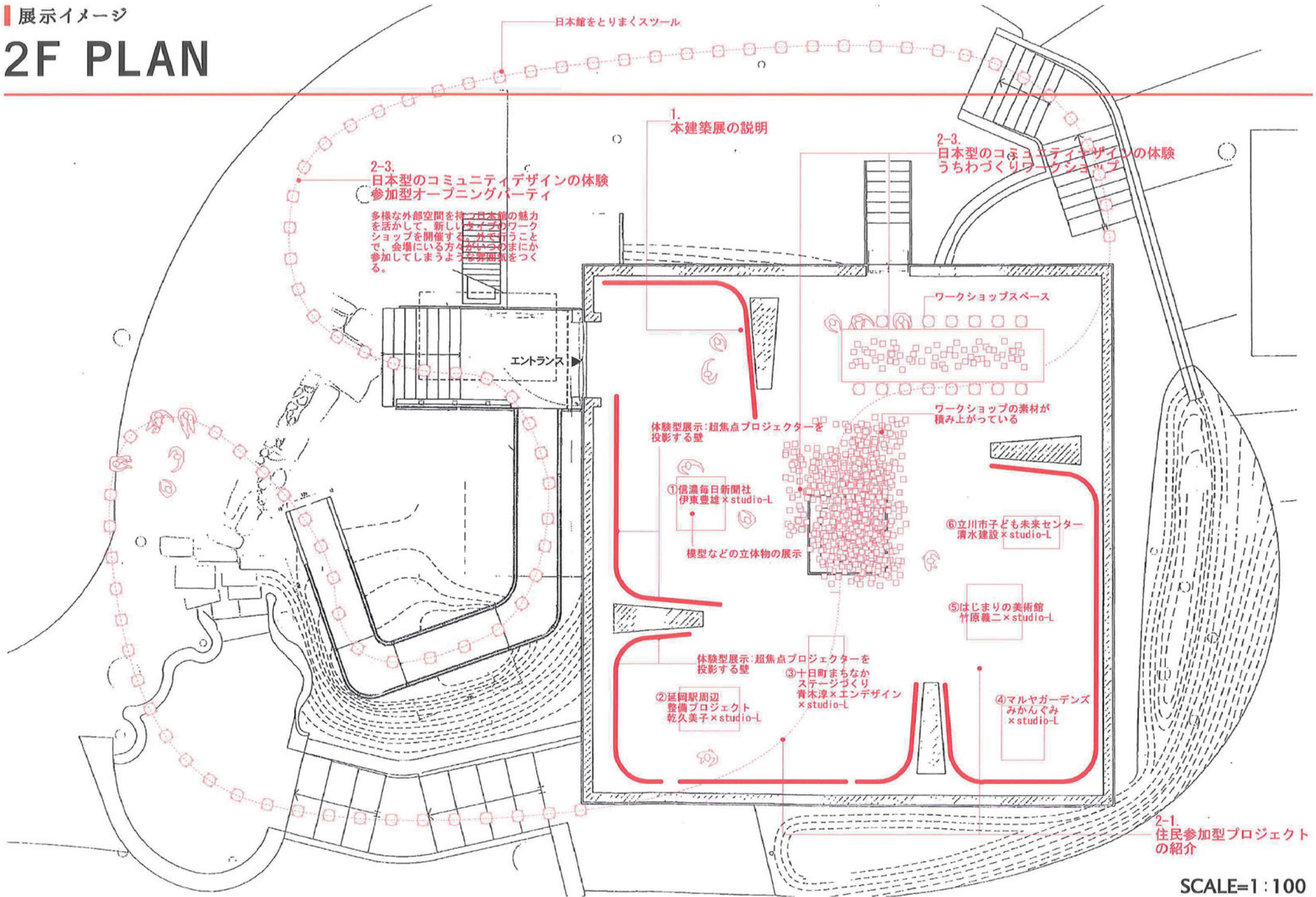
NPO法人 立川子ども劇場 (市民活動団体)
中嶋 節子 さん

センターでの日常的な交流を通して、他団体と協働でプログラムを実施する機会が増えてきました。拠点があることで、活動がますます面白くなっています！



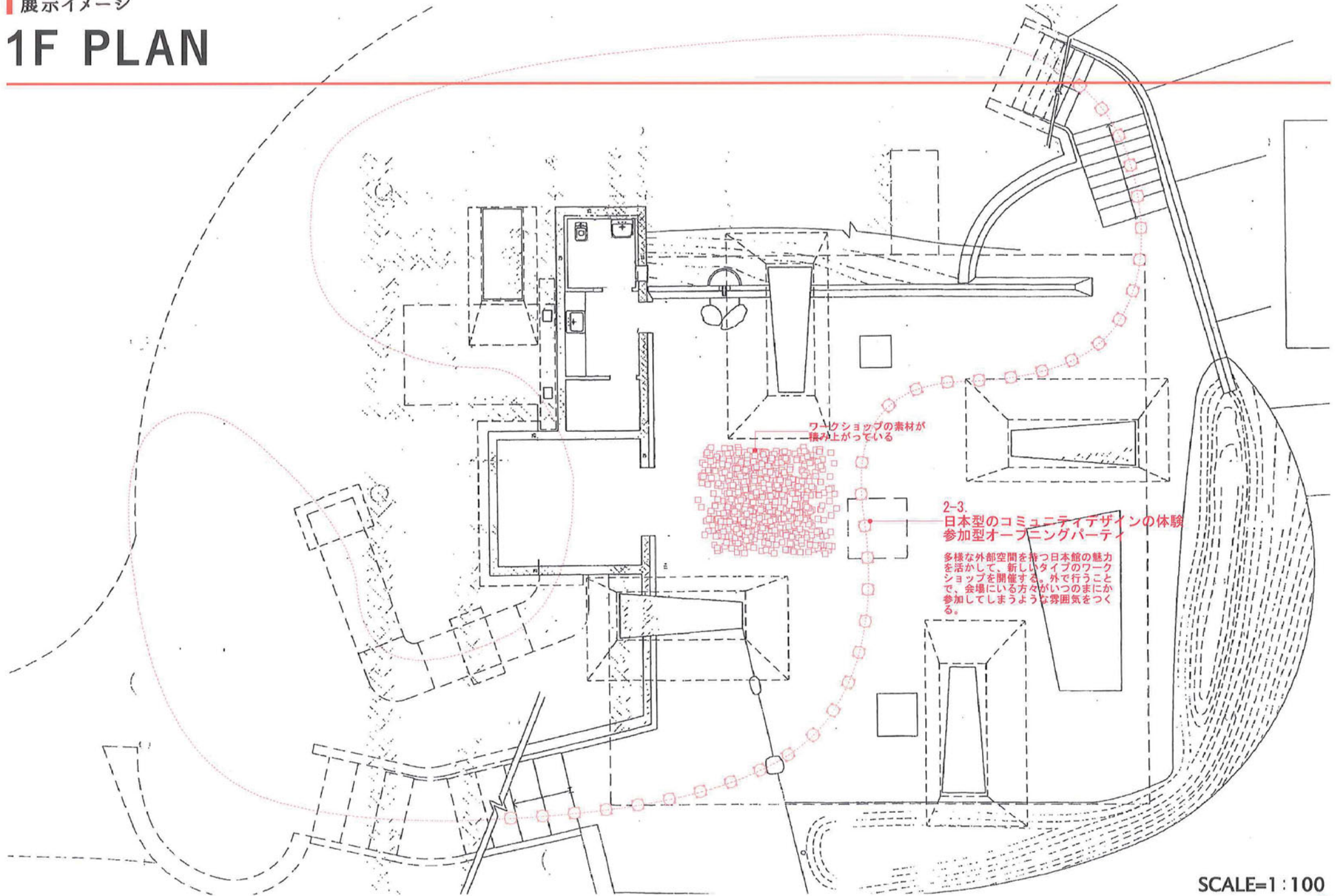
展示イメージ

2F PLAN



SCALE=1:100

1F PLAN





応募者と展示協力者の略歴

チームの体制

② 信濃毎日新聞松本本社副代表 塩原武文

新聞社の社員、市民有志からなるコアメンバーチームを取りまとめて、ヒアリング・ワークショップのファシリテーションなどを行っています。

③ method代表 山田 遊

商業ゾーン全体のコーディネートを担当しています。地域のリサーチやワークショップの結果をふまえて、その場所にふさわしい商業のあり方を検討しています。

② マルヤガーデンズ コーディネーター 大重絵里

マルヤガーデンズがオープンする前の準備段階から地域コミュニティのヒアリング、ガーデンの活用を検討するWSなどに携わっています。オープン当初から現在までマルヤガーデンズのコーディネーターを務めています。

③ 住民代表 市村良平

鹿児島大学建築学科の学生としてワークショップに参加し、ガーデンをつかってマルヤガーデンズの歴史を写真展にしたり、マルヤガーデンズの立ち上げに携わった人を招いたトークイベントを主催しました。現在もガーデンを活用しています。

② 延岡市商工観光部商業・駅まち振興課 駅まち振興係長 持原康弘

土木課や都市計画課などで土木行政に携わり、2013年から駅まちプロジェクトを担当しています。JRとの協議を中心に延岡駅周辺再整備計画をすすめると同時に、市民活動の取り組みをサポートしています。

③ NPO法人のべおか市民力市場 田中雄一郎

まちづくりコーディネーター。駅まちプロジェクトの市民活動コーディネーターとして、社会実験「ノベオカノマド」の運営や、商店街の空き店舗を利用したまちなかの拠点づくりの取り組みを進めています。

① 建築家 伊東豊雄



信濃毎日新聞社チーム

① 建築家 みかんぐみ



マルヤガーデンズチーム

① 建築家 乾 久美子



延岡駅まちプロジェクトチーム

展示デザイン統括



LOFT WORK
林 千晶

コミッショナー



studio-L
山崎 亮

空間デザイン統括



建築家
乾 久美子

十日町まちなかステージづくりチーム

① 建築家 青木 淳



② studio-H5代表 阿部正義

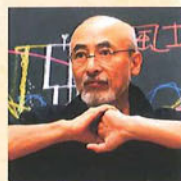
設計事務所「結建築設計室」を主宰しています。建築士5人からなるstudio-H5を設立し、まちなかステージづくりでは、En+Designのリーダー役として、建築、まちづくりの両面からメンバーのサポートを行なっています。

③ En+Design 本山実里

十日町市役所職員。まちなかステージづくりの開始時から、デザイン勉強会に参加し、ワークショップの進行役、各イベントのリーダー役です。個人でも絵本作りも行なっています。

はじまりの美術館チーム

① 建築家 竹原義二



② はじまりの美術館館長 岡部兼芳

障害者が制作する芸術に心打たれ、安積愛育園のアート集団「unico (ウーニコ)」に長年尽力してきました。美術館では「かんちょー」のあだ名で地域住民から愛される存在です。現在は地域住民とともに美術館から猪苗代を元気にしようとしています。

③ 寄り合い魅力発信チーム 土屋美香

東京生まれ東京育ちで、Earth Day Tokyoに所属していました。結婚と同時に猪苗代に移住し、寄り合いに参加しました。寄り合いの中でも積極的に活動をし、メンバーを引っ張る存在で、猪苗代を盛り上げるキーパーソンです。

立川市子ども未来センターチーム

① 清水建設



② NPO法人立川市子ども劇場代表 中嶋節子

生の演劇や音楽に子どもたちが触れることをきっかけに、豊かな感性を育むための活動を立川を中心に行なっています。センターでは館全体を使って、段ボール遊びを楽しむ「とびっきりまつり」などを実施しています。

③ Design Lab.t.s.d.c. 佐藤 宏樹

若者が活躍する場を地域社会の中に生み出すことを通じ、地域活性化の取り組みを行なっています。センターでは、様々な団体と協働して、まんがをテーマにしたプログラムや、まち歩きツアーなどを実施しています。

山崎 亮 (studio-L代表 / コミュニティデザイナー)



今回の建築展では、6者の建築家が設計した建築物の魅力はもちろんのこと、建築の誕生日前、誕生の瞬間、そして誕生後に、関わった市民の方々が喜び、楽しみ、つながりを生み出している様子=祝福の様子を伝えたいと思います。日本の建築が、単に形態の奇抜さを競い合う段階から抜け出しつつあることを世界に示すことができれば幸いです。

経歴

- 1973年 愛知県生まれ
- 1999年 大阪府立大学大学院修了
- 1999-05年 SEN 環境計画室勤務
- 2005年 studio-L 設立
- 2013年 東京大学大学院博士課程修了
- 2014年 東北芸術工科大学教授

著書

- 『コミュニティデザイン』学芸出版社
- 『コミュニティデザインの時代』中公新書
- 『まちの幸福論』NHK 出版
- 受賞歴
グッドデザイン賞 (2011・2012・2013・2014)
- 不動産協会賞等

コミュニティデザインとは

コミュニティデザインは、地域の課題を地域の人たちが解決するための支援を行います。その際に重要なのが「美しさ」です。デザインの持つ美しさ、楽しさ、かわいさなどが、人々の心を動かし、共感を生み出し、お互いにつながるきっかけをつくりだします。美しい建築をデザインするプロセスに参加することもまた、コミュニティデザインにおける大切な方法のひとつです。これまでのようにプロフェッショナルだけで集まってデザインするのではなく、しかしアマチュアのデザインだけにとどまらず、多くのアマチュアが集まりつつ、そこにプロフェッショナルがデザイン的に支援しながらプロジェクトを進めていくことが重要だと考えています。



図 コミュニティデザインについて

studio-Lとは

studio-Lは2005年に山崎亮が設立したコミュニティデザイン事務所です。主に大阪事務所や立川事務所（東京）、山形事務所を拠点とし、年間で約60件のプロジェクトが進行しています。約30人のメンバーが在籍し、編集、映像、建築設計、エンジニアなど各分野の専門家が揃っています。中には、海外で映像の仕事をしていた人もいます。今回の建築展ではstudio-Lのメンバーもその準備に携わる予定です。



代表的なプロジェクト (建築プロジェクトを除く)

海士町総合振興計画 (住民参加型計画づくり)

町役場の最上位計画である総合振興計画を住民参加型で策定したプロジェクト。公募により15歳から70歳までの約60名が参加し、ワークショップや勉強会、合宿を開催しました。最終的に24の「住民による具体的案」を提示しました。この内容は総合振興計画に反映されるとともに、「海士町をつくる24案の提案」という別冊にまとめられました。現在は住民が提案した、「鎮竹林プロジェクト」「海士人宿プロジェクト」などが住民自身の手によって進められています。



瀬戸内しまのわ2014

「瀬戸内しまのわ2014」は、広島県と愛媛県の沿岸部と島しょ島で開催された観光まちづくりイベント。2014年3月21日から10月26日まで開催されました。全体で企画が300個を越え、studio-Lではそのうち市民が自主的に企画する150個のイベントをサポートしました。2013年度から毎月1回の企画相談会と、企画内容を魅力的にするための「しまのわ講座」を開催しました。こういったサポートにより、57ヵ所からのろしのリレーを行なう「絵下山発のろしリレー」や「音戸のおかんアート美術館」などの魅力的な市民企画が実施されました。



「3.11以後の建築」展

「3.11以後の建築」展は、金沢21世紀美術館にて、2014年11月1日から2015年5月10日まで開催されました。2011年3月11日に起きた東日本大震災によって、建築家には復興支援、エネルギー問題、市民参加など、社会課題の解決に寄与するような設計が求められるようになりました。本展覧会では、25組の建築家による社会的な建築プロジェクトを紹介しています。本展に、五十嵐太郎さんとともにゲスト・キュレーターとして関わりました。また、展覧会の会期中に建築家が市民活動団体の展示空間をデザインするなど、展示期間内にも展示内容が刷新され続けるよう工夫しました。



林 千晶 (LOFT WORK代表)



企業が何かをつくりあげ、提供する時代は終わりつつあります。
縦横無尽な情報の流れは、作り手と使い手の境界をなくし、関わる人たちが共に価値を生むシステムを生み出しました。
建築も同じです。注目すべきは物質としての建築ではなく、そこに住み、集い、使う人々と未来を一緒に作り上げるエネルギーに満ちた建築。そんな未来を体感してもらえる建築展になるとと思います。

経歴

- 1971年 アラブ首長国育ち
- 1997年 ボストン大学大学院修了
- 1997年 共同通信 NY 支局勤務
- 2000年 株式会社ロフトワーク設立
- 2013年 グッドデザイン審査委員就任
- 2015年 株式会社飛騨の森でクマは踊る設立

著書

- 『シェアをデザインする』学芸出版社
- 『Web プロジェクトマネジメント標準』技術評論社
- 『グローバル・プロジェクトマネジメント』

受賞歴

Web クリエーション・アワード (2009) 等

LOFT WORKとは

ロフトワークは、「クリエイティブの流通」を掲げ、林千晶氏により2000年に設立された、企画・制作・コミュニケーションを通じてイノベーションを実現するクリエイティブ・エージェンシーです。主に Web デザインやビジネスデザイン、コミュニティデザイン、プロダクトデザイン、空間デザイン、地域デザインなどのサービスを提供しています。2万人のクリエイターが登録するオンラインコミュニティ「ロフトワークドットコムコミュニティ」を運営。コミュニティを世界規模に広げながらコラボレーションを行い、新しい価値を生み出す活動を展開しています。



海外での活躍

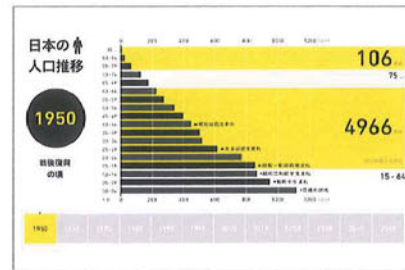
林千晶氏は、米国の大学院修了後、共同通信のニューヨーク支局に勤務し、経済担当として米国IT企業や起業家とのネットワークを構築しました。ロフトワーク設立後は、このネットワークを活かし「今」の日本の価値を海外へ発信する「MORE THAN」(右記参照)やグローバルに展開するデジタルものづくりカフェ「FabCafe」を運営しています。また、2012年より米国マサチューセッツ工科大学のメディア・ラボの所長補佐も勤めています。



代表作

ツタグラ【つたわるグラフィックス】

「見えにくい情報」を「わかりやすい形」にする手段がグラフィックデザインです。言葉では伝わりにくいものでも、絵や図で説明されると簡単に理解できることがたくさんあります。
経済産業省主催による「ツタグラ」は、専門家や国の持つ知識やデータをクリエイターの「伝える」力で見える化するインフォグラフィック(インフォメーション×グラフィックス)の手法を用いて、複雑な情報を分かりやすく楽しく伝えるプロジェクトです。
たくさんの伝わるインフォグラフィックスを集め Web で公開し、共有します。



FabCafe

2013年3月に東京都渋谷にオープンしたFabCafeは、人が集い、人が出会い、人が繋がるカフェという空間に、レーザーカッターや3Dプリンター等のデジタルデータを利用したものづくりマシンが設置されています。また、クリエイティブなコ・ワーキングスペースとしても利用可能です。
FabCafeは、2013年5月に台湾の台北、2014年にはスペインのバルセロナとシッチェス、そして2015年1月にタイにバンコク店がオープンしました。FabCafeは世界に拠点を広げながら、コンセプトを共有する自立した拠点のネットワークとして運営されています。



MORE THAN プロジェクト

「今」の日本の魅力を世界へもっと発信し、世界のマーケットへ展開を目指す経済産業省のJAPAN ブランドプロデュース事業です。藍染めや花の苧玉など日本のものづくりをブランド化し、それぞれのターゲットの地域に向けてその魅力を伝え、販路の拡大を目指します。ロフトワークは本プロジェクトの企画・運営を務め、日本企業のビジネス機会の創出、および国内外への情報発信をサポートしています。



乾 久美子（建築家）



建築の意味や、建築家の意味がダイナミックに変わりつつあります。そのことを、私たち日本の建築家は、戸惑いながら楽しんでいる状況だと思います。そのことが、世界中の方々へ共感を呼ぶのか呼ばないのか。ヴェネチアで確認できればいいなと思います。

経歴

- 1969年 大阪府生まれ
- 1992年 イェール大学大学院建築学部修了
- 1996-00年 青木淳建築設計事務所勤務
- 2000年 乾久美子建築設計事務所設立
- 2009-11年 早稲田大学理工学部非常勤講師
- 2011年 東京藝術大学准教授

著書

- 『まちへのラブレター』学芸出版
- 『ここに、建築は、可能か』TOTO 出版
- 『小さな風景からの学び』TOTO 出版

受賞歴

- 新建築賞 (2008)、JIA 新人賞 (2011)、
- ヴェネチア・ビエンナーレ金獅子賞 (2012) 等

住民参加プロジェクトの苦労や工夫について

設計前にいろいろな思いをヒアリングすることは住宅設計などでは当たり前ですが、公共プロジェクトではそうではないことも多く、プロジェクトそのものが住民との軌轢を生むことがあります。延岡市でのワークショップで幸いだったのは、設計に入る手前の段階でワークショップが開かれたことです。大枠のゾーニングだけがあるようなタイミングで意見を聞くことで、住民の「やりたいこと」が純粋な形で見えたと思います。ワークショップはタイミングが大切であること、延岡のプロジェクトを通して理解しました。



プロジェクト参加後の自身の变化について

ワークショップでは思わぬ意見がでて焦ります。ただ、住民からでてくる意見は的を得たものも多く、焦りながらも「そりゃそうだよな」と頷いてしまいます。アイデアにあふれた意見にも時々出会います。そうした驚くほど理解のある方に会おうことを楽しみにするようになりました。



代表作

陸前高田「みんなの家」

陸前高田市の浸水エリアに建つ、コミュニティのための小さな小屋。仮設住宅に暮らす住民が気軽に集まることのできる場としました。津波の被害を受けて立ち枯れた杉の丸太を本体構造として活かしています。本計画のプロセスの展示が第13回ヴェネチア・ビエンナーレ国際建築展金獅子賞を受賞しました。全体のコミッショナーは伊東豊雄氏、設計は藤本社介氏、平田晃久氏との共同で行なっています。異なる個性をもと3人の建築家が共同設計を行なったことも話題になりました。



共愛学園前橋国際大学4号館 Kyoai Commons

既存キャンパスの増築計画。手狭になった学生食堂や学生がパソコンで自習できるラーニングセンター、一般教室が入居し、大学全体のラウンジのような場所となることが期待されています。中には「壁柱」が林立しており、「壁柱」は部屋の大きさから割り出されたリズムで配置されています。部屋の大きさは要求される機能によって違うため、「壁柱」の配置のリズムは廊下を介して向かい合う棟同士で変化していきます。そうした「壁柱」の配置のリズムの違いを利用して、向かい合う部屋同士をつなぎ、静かで小さな部屋の向かいににぎやかな部屋をつくらせてお互いをゆるやかにつなぎながら、学生や先生が自由な発想で建物を使用できるようにしました。



フラワーショップH（日比谷花壇日比谷公園店）

都心の公園に建つ小さな花屋。老朽化した店舗を同規模のものに立て替えました。小さいけれど背の高い建築をたくさんならべることで、外部的でありながらも内部的でもあるような、梢の下に近い居心地のよい場所をつくることを考えました。都市と公園の狭間に建っていますが、その両方の雰囲気マッチする建築になればと考えました。



伊東 豊雄 (建築家)



東日本大震災が起き、建築家は意識を変えないといけないと感じるようになりました。住民の小さな声と向かい合うことで、自分が考えていなかったところへ到着していきます。その方法には新しい可能性があり、21世紀にはそうしたことを求める時代だと思います。

経歴

- 1941年 京城市（現・ソウル市）生まれ
- 1965年 東京大学工学部建築学科卒業
- 1965-69年 菊竹清訓建築設計事務所勤務
- 1971年 株式会社アーバンロボット (URBOT) 設立
- 1979年 伊東豊雄建築設計事務所改称

著書

- 『風の変様体』青土社
- 『透層する建築』青土社
- 『あの日からの建築』集英社新書

受賞歴

- ヴェネチア・ビエンナーレ金獅子賞 (2002・2012)
- ブリッカラー建築賞 (2013) 等

代表作

せんだいメディアテーク

仙台中心地定禅寺通りに建つ青葉区立図書館、市民ギャラリー、イベントスペース、シアター等からなる文化複合施設。細径肉厚鋼管を用いた13本の立体構造「チューブ」が、スチールのハニカムパネルによる50m角のフラットスラブを支えています。7層からなる地上階は、それぞれの階高や内装の仕上げを変えることで、階ごとに異なる性格を与え、その中にチューブが陥入することによって、ここにしかない場所をつくりだしています。



みんなの森 ぎふメディアコスモス

岐阜市内中心部に計画された図書館を中心とした文化複合施設。約80m×90mという大きな平面形が2層積み重なる構成を持ちます。ゆるやかにうねる木造の屋根は周辺の環境に調和した外観をつくと同時に、閲覧室にダイナミックな空間の変化をもたらします。自然エネルギーの活用や豊富な地下水を利用した床輻射冷暖房などをバランスよく組み合わせることで、新しい時代にふさわしい省エネルギーな公共施設となります。7月中旬に開館します。



みかんぐみ (建築家)



建築の設計に関わる人が多ければ多いほど要望が増えます。要望が増えると設計条件が増えるし、複雑になります。しかし、こうした「変数」が建築を豊かにすると信じているからこそ、できるだけ多くの市民から多様な意見をもらいたいと考えています。

経歴 (竹内昌義)

- 1962年 神奈川県生まれ
- 1989年 東京工業大学大学院修士課程修了
- 1989-91年 ワークステーション一級建築事務所勤務
- 1995年 株式会社みかんぐみ設立
- 2008年 東北芸術工科大学環境デザイン学科教授

著書

- 『未来の住宅』バジリコ
- 『図解 エコハウス』エクスナレッジムック
- 『日本のカタチ 2050』晶文社

受賞歴

- 東北建築賞作品賞 (2012)、BELCA 賞 (2013) 等

代表作

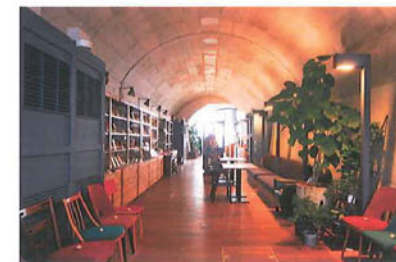
伊那東小学校

老朽化した校舎の建替計画。既存校舎との共存など、新しい建物の中にリノベーションの要素が含まれています。南北に長く凸凹を持つL字型の建物は、グラウンドやいろいろな庭、記念樹のテラスなどの外部空間と接します。内部は、ダイナミックに変化する天井で覆われた空間となっています。学年スペースや図書館を中心とする特別教室のネットワーク等、多様な教育が展開可能な空間として設計されています。



マーチエキュート神田万世橋

マーチエキュート神田万世橋は、中央線の起終点として1912年に開業した旧万世橋駅の鉄道遺構をリノベーションした商業空間です。繁栄を極めた明治から大正時代にかけての万世橋駅界隈に、文化人が集う「サロン」をイメージした「万世橋駅サロン」をコンセプトに、神田須田町エリアから周辺地域の文化、情報を発信していきます。レンガ高架橋の美しいアーチ空間を残し、極力手を加えないシンプルな構成となっています。



青木 淳 (建築家)



その場のモノや人の間に、どのような質の関係を張り巡らせるか、ということが建築の本質だと考えています。それを静的なものとして捉えれば、その関係とは幾何学です。しかし、それを生き物として捉えれば、その関係は「くうぎ」だと考えています。その十日町での実践を見せることができれば、と思います。

経歴

- 1956年 神奈川県生まれ
- 1980年 東京大学大学院修士課程修了
- 1983-90年 磯崎新アトリエ勤務
- 1991年 青木淳建築設計計画事務所設立

著書

- 『住宅論-12のディテール』INAX 出版
- 『原っぱと遊園地』王国社
- 『開口部のディテール』彰国社

受賞歴

第13回吉岡賞(1997)、日本建築学会賞(1999)等

代表作

市民活動センター・まちなか公民館

本計画は、十日町市の中心市街地活性化計画の一環で、老朽化した2つの事務所ビルを耐震補強する計画。また、市民に開かれた施設に用途変更するため、地域住民とワークショップを重ね、利用者のニーズを取り入れながら設計を行いました。

建築的な特徴として、様々な活動に使えるように建物前面に半屋外空間を設け、使用状況の変化に対応できるように一部の施工を市民参加型のwsで行ない、地元の産業と町並みの形成に寄与することを目標としています。

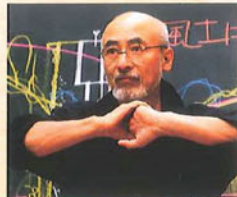


三次市民ホールきりり

広島県三次市の旧市街地に建つ三次市文化会館の移転建て替え計画。約1,000席のホール、約150人収容のサロンホール、8つのスタジオなどを持ちます。災害に備え5m持ち上げられたピロティは駐車場兼多目的スペースとして利用できます。ボリュームを分割し、間に回路空間を巡らせることで、裏表ない「使い倒せる」空間を目指しました。



竹原 義二 (建築家)



©岩谷みちほ

猪苗代町に建つ十八間蔵。120年の積雪の重みに耐えた酒蔵が東日本大震災により倒壊寸前になったが、会津の大工の技術と地域の人たちの熱意によって美術館として再生できました。「通り抜けてできる、寄り道のできる」美術館が生まれた喜びと意義を伝えたいと思います。

経歴

- 1948年 徳島県生まれ
- 1971年 大阪工業大学卒業
- 石井修/美建・設計事務所勤務
- 1978年 無有建築工房設立
- 2015年 摂南大学教授

著書

- 『無有』学芸出版社
- 『竹原義二の住宅建築』TOTO 出版
- 『いきている長屋』大阪公立大学共同出版会

受賞歴

村野藤吾賞(1996)、こども環境学会賞(2014)等

代表作

豊崎長屋

豊崎長屋は大阪市北区に所在し、1921年に開発された主家と長屋と路地からなる一区画で、震災を免れた大阪の原風景を今に残しています。木造賃貸長屋は大阪の伝統的な生活文化の象徴であり、住人が安心して住み続けることができる生活の場として、耐震改修とリノベーションのデザインを大学院生を中心となって進められました。またオープンナガヤ大阪が企画され、長屋の暮らしを体験し、長屋を訪ね歩くイベントが開催されています。



さざなみの森

東広島市郊外、里山の斜面地の自然を活かしたこども園。1979年に幼稚園としてスタートした園がこども園に移行するにあたり、既存棟をリノベーション、水の棟(2010年)を増築し新しく生まれ変わりました。また、地域の要請と森林保護の観点から害虫材を活用した吹き抜きの棟(2015)を増築し、子どもを中心とし、保護者・地域の人たちとスクラムを組み、ともに学ぶを地域に広げ心豊かなまちづくりの拠点をつくり出しました。



清水建設 (担当: 牧住敏幸・及川直哉)



日本では今、社会が抱えている様々な問題を「デザインのちから」で解決し始めています。リーマンショックや東日本大震災を経て、建築に対する捉え方が変容しつつある日本。新たな「建築」を誕生させる様々な主体による多様な挑戦を世界に紹介したいと思います。

担当: 牧住・及川

会社概要

会社名: 清水建設株式会社 (英文社名: SHIMIZU CORPORATION)

本社: 東京都中央区京橋二丁目16番1号

代表取締役社長: 宮本 洋一

創業: 1804年(文化元年) 初代 清水喜助による

代表作

清水建設新本社

本建物は「未来志向の超環境型オフィス」の創造を目指したもので、要素技術の投資対効果という視点から脱却し、地球環境という価値観で建築全体の環境負荷を最小化するというパラダイムの転換をテーマとした、清水建設の新本社ビル。


また、東日本大震災以降、平常時の「eco」対策と非常時の「BCP」対策を兼ね備えた施設づくりの具体化した建物となっています。



京橋こども園

「都会のオアシスとして地域に貢献する」保育所と幼稚園の機能を一体的に提供し、一時預かり保育などの子育て支援事業を行なう保育所型認定こども園。東京都の都市再生特別地区の指定を受けた社会貢献施設です。都心部の人口増加に伴う待機児童解消のため、また中央区の防災拠点として災害時に帰宅困難者を受け入れる防災広場や防災備蓄倉庫、自家発電機などを設置しました。約1400㎡におよぶ壁面緑化やピロティの斜面緑化により、緑の少ないビジネス街でも子どもたちが緑を感じられ、潤いと安らぎのある街並みを創出しました。





我々の提案書をご覧いただきありがとうございました。今回、このような機会をいただいたことで、改めて「今、日本の建築界で起きていることを世界に伝えるとしたら何を提案すべきか」についてじっくり考えることができました。また、過去に協働させていただいた建築家や市民活動団体の方々と改めて話し合うことで、自分たちが想定していた以上の変化が地域に生まれていることを実感しました。

日本では、かつてに比べて建築が建つ機会が少なくなってきました。だからこそ、もしまちに新しい建築が誕生するなら、地域の住民たちがその過程に関わり、お互いにつながり、活動するきっかけにしたいと考えています。住民が真剣に建築と向き合い、関わり続ける事こそが、表面的ではない祝福の行為なんだと思うようになりました。そして、祝福行為が人々との関係性を再構築し、超高齢社会を生き抜く力を生み出すんだと感ずるようになりました。

もし展示が可能になったら、以上のようなことをしっかりと伝えられるよう展示内容について、もっともっと精査したいと考えております。ご検討よろしく申し上げます。

山崎亮