

建築家の夢の実現と残された建築に関する研究

榎野 萌

Realization of Architects' Dreams and Research on Remaining Architecture.

Kushino Moe.

1. 研究の背景と目的

2022年4月に中銀(ナカギン)カプセルタワービルの解体工事が始まった。このビルは、日本の建築運動「メタボリズム」の一環として黒川紀章が設計した建物で1972年に完成した。

当時思い描かれていた未来都市のプロトタイプとして、中銀カプセルタワービルが生まれ、建築思想メタボリズムの代表的存在として、国内外に有名な建築物となった。

「カプセル」というキューブ状のスチール製ユニットが、突き出るように一つずつ積み上げられ、レゴによってつくられた建物をそのまま拡大したようなデザインは、わが国トップクラスの地位を誇るゴージャスな街、銀座に立ち並ぶビルの中でも存在感がひときわ目立っていた。

このように「シンボル」とされる建築物が、竣工から半世紀たった今、どうして取り壊されることになったのか。建築運動のメタボリズムにおける「新陳代謝」とはどういう役割があるのかを調査し、これからの「メタボリズム」について考える。また取り壊されたビルの「カプセル」の活用方法について、中銀カプセルタワービル保存・再生プロジェクトを参考にしながら提案を行う。

2. 建築の新陳代謝「メタボリズム」

メタボリズムとは生物用語で「新陳代謝」を意味し、生物が環境に適応・進化し、増殖していくことをいう。

「メタボリズム」という考え方は、第二次世界大戦で荒れ果てた国土から高度経済成長期に向かう状況において提唱された。第一次産業から第二次・第三次産業への構造転換に合わせて、都市部ごとに大都市圏を中心とした住宅難が発生していた。そのため黒川紀章は、これからの時代の社会を支えるのは「生命の原理」であり、建築や都市も社会の変化や人口の成長に合わせて、有機的に作られるべきであるという理念を建築に込めることに集中した。

3. 中銀カプセルタワービルの歴史

3.1 中銀カプセルタワービルの誕生

黒川紀章は情報化社会の到来を予想し、ホモ・モーベンスのための住まいとして「中銀カプセルタワービル」を社会実装した。高度経済成長期の新しい都市生活者層のビジネスマンが、極小空間であるカプセルを都市のセ

カンドハウスとして利用することを想定した設計であった。

建物は11階建てと13階建ての2棟が立ち並び、タワーのコア周囲に合計140個のカプセルユニットを取り付けた構造である。

3.2 中銀カプセルタワービルの完成後

中銀カプセルタワービルが竣工されてから、ホモ・モーベンスの時代は現実にはしばらくは訪れなかった。1990年代からインターネット、携帯、ノートパソコンが普及し、技術的な環境は整ったが、毎日会社に通勤する働き方は変わらなかった。

日本経済がバブルへと向かう中で、その存在は急速に忘れられるようになり、ビルは十分なメンテナンスが施されることもなく老朽化していった。25年ごとにとりかわられる予定だったカプセルも、一度も交換されないまま半世紀がたった。

しかし、カプセルが一度も交換されなかったからこそ、住民によるリノベーションがブームとなった。

カプセル保存・再生プロジェクトが2014年に保存派のオーナーと住人を中心に結成された。発足当初は歴史的建築物「中銀カプセルタワービル」を構成に引き継ぐことを目的とし、カプセルの見学ツアーを実施したり、書籍を出版したりして保存活動を行った。

カプセルタワービルが多くの人の目に触れることで、個性豊かな人がこのカプセルに集まっていった。その魅力が広く知れ渡り、中銀カプセルタワービルは活性化していた。さらに、ヨーロッパの企業とのカプセルの新陳代謝を実現するための話も進んでいた。しかし、新型コロナウイルスによる影響で2020年に打ち切りになり、解体することが決まった。



写真 2 カプセルユニット



写真 1 リノベーション例

3. 3中銀カプセルタワービルの終焉

解体が決まってからもカプセル保存・再生プロジェクトは活動をつづけた。「中銀カプセルタワービル 最後の記録」の出版や「マンスリーカプセル」を継続し、カプセルタワービルの魅力を発信した。実際に解体は2022年4月12日から2022年9月末までで行われた。タワーのコア周囲にユニットが取り付けいた合計140個のカプセルを上から順番に、ひとつずつ取り外している。

2022年7月には実際に、解体している現場に足を運ぶことができた。既に半分以上のカプセルが取り外され、ビルの高さはなかったが、吊るされてゆっくりと降りてくる様子はとても迫力があつた。

4. 提案

カプセルの新しい利用方法について、中銀カプセルタワービル保存・再生プロジェクトに基づいて考える。プロジェクトで挙げられている再生方法は、

①竣工当時の内装で美術館などで展示

②内装をカスタマイズして転用

であることから、その2つを掛け合わせ、「美術館の企画展示の広告に利用する」ことを提案する。カプセルを美術館に設置し、その時に開催している展示をイメージした内装に仕上げ、美術館に入る前に円窓からのぞいてもらう。定期的に変わっていく展示に合わせて内装を変化させることによって、カプセルでの循環が起こる。単位は違えど、黒川紀章の唱えた「新陳代謝」を実現することができるかと考えた。

設置する兵庫県内の美術館を決めるために評価項目を作り、表にまとめた。結果は表1のとおりである。

表1 兵庫県内美術館の評価項目と合計点数

美術館名	カプセル が置ける	外観に邪 魔しない	テーマが 固定され	企画展示 をしている	アクセス の良さ	合計点数
KOBEとんぼ玉ミュージアム	×	0	2	3	3	8
神戸ファッション美術館	○	3	1	2	3	9
兵庫県立美術館	×	0	3	3	3	9
三木美術館	×	0	2	3	2	7
白鶴美術館	○	1	1	1	2	5
姫路市美術館	○	3	3	3	1	10
芦屋市美術博物館	○	3	3	2	1	9
横尾忠則現代美術館	×	0	1	1	2	4
神戸ゆかりの美術館	○	3	1	2	2	8
神戸北野美術館	×	0	1	1	3	5
神戸市立小磯記念美術館	○	3	1	1	1	6
香雪美術館	×	0	1	2	3	6
滴翠美術館	○	2	1	1	2	6
淡路市立中浜珍猫美術館	×	0	1	1	1	3
懐美術館	×	0	1	2	3	6
豊岡市立美術館	○	1	1	2	1	5
丹波篠山市立歴史美術館	○	2	2	1	3	8
南あわじ市滝川記念美術館	○	2	1	2	1	6
あさご芸術の森美術館	○	3	1	2	1	7
アート山大石可久也美術館	×	0	3	1	1	5
温泉寺宝物館	×	0	2	2	1	5
神戸ドルミュージアム	×	0	1	1	3	5

1番点数が高かったのは、「姫路市立美術館」である。

広い庭園の一部に設置し、入館するまでにカプセルを覗いてもらうことと、「赤煉瓦」という鮮やかでレトロな建物に無機質なカプセルの外観を合わせることによって、姫路市立美術館の外観に悪い影響を与えないと考える。

「テーマが固定されていないか」に関しては、姫路市立美術館は作品内容が、和洋に幅広く、日本画・油彩・水彩・版画・彫刻・工芸など多彩なジャンルを網羅する充実したものである。また、カプセル自体も日本の近現代美術品といえる。多彩なジャンルであることに加え、常設展示だけでなく定期的にイベントや「企画展示もしている」。設置したカプセルも定期的に内装を変化させることができ、「新陳代謝」させることができる。

さらに、姫路市立美術館の建物自体が倉庫から市役所へ、市役所から美術館へと進化させており、カプセルと同じようにメタボリズムの考えが備わっている。

したがって、「多くの方にカプセルタワーやメタボリズムを認知してもらうこと」「建築の枠にとらわれず幅広いファンを育めること」ができるのは姫路市立美術館であるとする。

3. まとめ

「生命の原理」という思想が込められた黒川紀章の建築物を知り、「機会の時代」のように、世界唯一の普遍的価値で均一化されてしまうのではなく、歴史や文化、宗教など、元からあるものを守り「共生」させることで、次の時代への進化「新陳代謝」が生まれることが理解出来た。

この考え方は、個性や多様性を重視している現代にとって、とても重要である。時代が黒川紀章に追いついたともいえる。

さらに新しく生まれ変わったカプセルを、これからは私たちが活用し、メタボリズムの真の役割を果たしていかなければならない。

3. 参考文献

- [1] KISHOKUROKAWA architect&associates: “機会の時代から生命の時代へ-60年代以降の近代建築は時代を変えるムーブメントになりえるか-” <https://www.kisho.co.jp/page/315.html> (2022.08.06 閲覧)
- [2] KISHOKUROKAWA architect&associates: “黒川紀章略歴” <https://www.kisho.co.jp/page/11.html> (2022.11.08 閲覧)
- [3] 鈴木敏彦: 黒川紀章のカプセル建築、OpaPress
- [4] 中銀カプセルタワービル保存・再生プロジェクト: 中銀カプセルタワービル最後の記録, 草思社 (2022.03)

神戸女子大学 家政学部家政学科

日本の災害時における遺体安置所の空間構成について

*千足泰子 **松田奈緒子

Spatial Composition of Morgue for Disaster in Japan

Chiashi Yasuko Matsuda Naoko

1. はじめに

日本で今後起こるとされる南海トラフ地震の想定死者・行方不明者数は東日本大震災の10倍以上である23.1万人にも昇る^{1,2}。災害時には死者対応施設として遺体安置所が設置されるが、その空間に関する情報は未だ少ない³。本研究は遺体安置所における空間構成とそこに関わる人々との関係性に焦点をあて、実態の把握と課題発見を行い、災害時のより良い遺体対応や遺族支援につなげることを目的とする。研究の方法として行政等が発行しているマニュアル調査、過去の遺体安置所設置事例調査、関係者に対するインタビュー調査の3つを行い、想定される最適対応や過去・現在の状況を読み取り、運営の実態把握を行う。その上で海外における遺体安置所の運営マニュアルや過去事例と比較し、さらなる課題発見につなげる。

2. 日本の現状調査

2-1 マニュアル調査

[方法]主に内閣府、警察庁、東京都が作成したマニュアルを調査した。また設置想定図については①遺体②遺族③関係者（警察等）の3つに空間を色分けし、遺体安置所の間取りや動線について考察した。

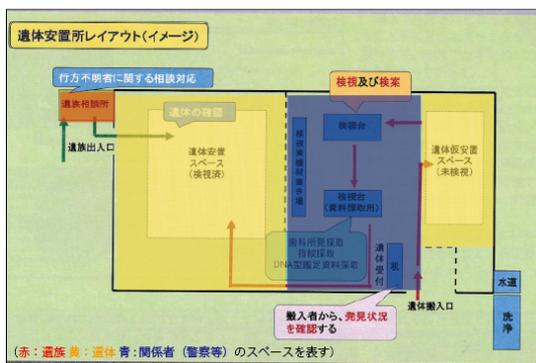


図1 遺体安置所設置想定図の一例(警察庁⁴)

[結果と考察]遺体は未検視と検視済で分けて安置され、遺族対応の空間として相談所や待合室、受付等が設置されている。医師等来訪の関係者は多いものの、休憩所は無く、遺体と常に同室にあることや動線の複雑化が見込まれる。また遺体の洗浄をするため水道が必須である。

2-2 過去事例調査

[方法]東日本大震災時の画像資料、映像資料から空間構成を読み取り図面に起こし、インテリア要素や構成、時系列順の空間的变化(図2)を調査した。

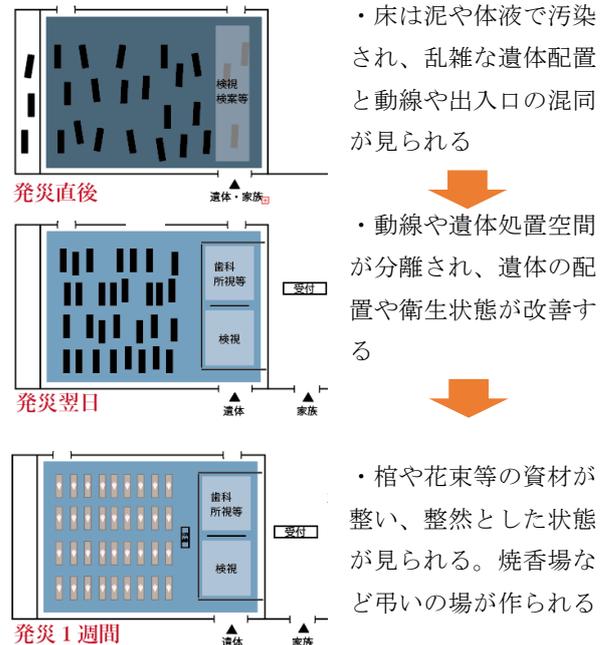


図2 映画より遺体安置所の空間的变化を図化⁵

[結果と考察]発災後、物資の状況などにより遺体安置所は大きく変化する。事例では花束や焼香場など吊いのための室礼が用意されていた。また出入口を分離することで動線を明確化でき、遺族感情への配慮や業務の安定化、衛生面での改善が見られた。災害時の物資や人材の確保、空間計画は遺体安置所の運営に必要な不可欠だと考える。

2-3 インタビュー調査

[方法]遺体安置所内にて遺族支援活動を行う日本 DMORT (災害死亡者家族支援チーム) の理事長吉永氏(2022/8/23)、理事河野氏(2022/11/23)にインタビューを行った。また、河野氏には直近の災害(熊本地震および熱海土砂災害)の遺体安置所の空間構成について口頭で聞き取り図面化した。

[結果と考察]遺体に関しては棺を地面に置かない、冷房の部屋で安置されるなどの配慮がなされていた。祭壇や

表1 空間に関する回答の抜粋

質問内容	回答
遺体の場	熊本地震の際は冷房の効いた部屋で腐敗を防ぎ、地面に置かず机に遺体を並べて安置していた
遺族の場	家族控室と身元確認の場はあるが、精神的な相談の場はなかった
施設従事者の場	ボランティアは自分達の車、警察の方は別の拠点で休憩していた
室内物理環境	遺体の腐敗による死臭が強い。日光や音はあまり感じられなかった

装飾など「用意され過ぎた空間」は遺族にとって違和感を生む可能性があるため注意が必要である。ボランティアや警察等施設従事者のための空間は無いことが多く、食事や休憩は別の拠点で行われていた。宗教的物品に関しては、様々な人が利用できるよう無宗教が求められるが、その状況に応じて祭壇等を設け、弔いの場をつくる安置所も存在する。安置所はその性質上PTSDや遺族の遺恨に繋がる可能性もあり、適切な配慮が必要である。

3. 海外における遺体安置所との比較

[方法] 遺体安置所の運用例について DMORT (米国) や FEMA (アメリカ合衆国連邦緊急事態管理庁) が作成したマニュアルや、過去事例等から実態を読み取り日本の遺体安置対応との比較を試みた。

表2 日本と米国の遺体安置所比較

	日本	米国
場所	公共施設、空き地、神社等	廃倉庫、格納庫、空き地等
室内役割	検視検案、安置、身元確認、遺族ケア	検視検案、遺体情報収集
レイアウト	検視と安置の場に分かれる	部門ごとに分けられ遺族の場は無い
動線	遺体と遺族と関係者の動線が交差する	遺体を周回させ回遊式で検査を行う
安置方法	棺に納め、床又は机に並べる	遺体用冷蔵トラックを使用
室礼	焼香、献花の場が見られる事例もある	宗教・文化的物品は地域の慣習に遵守

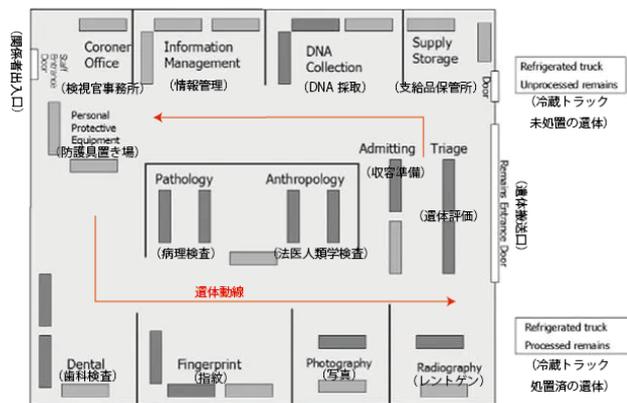


図3 DMORTの運営設置想定図⁶

[結果と考察] 安置方法として主に冷蔵トラックが用いられ、室内は検視・検案、身元確認のための場所として使用されるため、遺体に室内が圧迫されにくい(図3)。また安置所を作る場として屋外や未使用の大きな倉庫が推奨され、学校や公共施設、病院の使用はしてはならないとされることは、日本の遺体安置現場との大きな違いである⁷。このような違いは米国がASPR(事前準備・対応担当次官補局)という緊急対応のための独自組織とシステムを持ち、医療機関との提携や遺族、行方不明者への個別対応を行なっていること、またDPMU(仮設遺体安置所ユニット)という空き地等への医療機器や設営用具の輸送システムが作られていることなど、災害時の公衆衛生問題に対する仕組みと組織づくりが整っていることにもよると考えられる⁸。

4. おわりに

本研究で得られた知見を以下にまとめる。

<日本の実態について>

遺体については棺や花束等が用意され、床面への接地を避けるなど最低限の尊厳は保たれていた。遺族対応については、相談所の用意やDMORTとの連携によるケアがなされる等、配慮が進みつつある。関係者については事務所の設置等の記載や事例が少なく、常に遺体と向き合う状態にあることが見られた。

<課題について>

棺や遺体が平面で並べられることによる室内の圧迫や死臭問題があり、安置用冷蔵トラックの検事も行うべきである。遺族が遺体と向き合う場に多数の遺体が共にあることや宗教面での問題については意見が分かれるものもあり、慎重な配慮が必要である。また運営者が遺体安置所内で心を落ち着ける場所がなく、遺体と常に共にある状態は避ける必要があると考える。

(*大阪産業大学デザイン工学部建築環境デザイン学科 4年生 **大阪産業大学教授・博士(学術))

<参考文献>

- 警察庁. (2022年3月10日). 平成23年(2011年)東北地方太平洋沖地震の警察措置と被害状況.
- 内閣府. (2019年5月). 推進基本計画のフォローアップ結果概要.
- 中川 武子. (2015). わが国における災害時の遺体に関する研究の現状. 人間文化研究科年報.
- 日本歯科学会・災害歯科保健医療連絡協議会. (2021). 災害歯科保健医療標準テキスト. 一世出版株式会社.
- 君塚良一(監督). (2013). 遺体-明日への十日間-[映画].
- DMORT. (最終閲覧日:2022-02-02). Mass Fatality Management 2017. 参照先: <https://aneskey.com/mass-fatality-management/>
- FEMA. (2012年2月). Mass Fatality Incident Response(G386).
- ASAP. (最終閲覧日:2022-02-02). About ASPR. 参照先: <https://aspr.hhs.gov/AboutASPR/Pages/default.aspx>

「違い」が作る暮らしやすい空間

弱視者と健常者が共に暮らす部屋

酒井 遥菜

Comfortable living space created by “difference”

A room where the visually impaired and the non-impaired live together

Sakai Haruna

1. 研究・制作の背景

日本全体で障害者手帳を持つ人は約 430 万人とされ、そのうち視覚障害者の人口は 31 万人である。その 8～9 割は弱視者であると言われている。弱視の一般的な定義は、「両眼の矯正視力が 0.3 未満のもの。または視力以外の視機能障害があり、学習や日常生活上に制約があるが、主として視覚における様々な行動ができる者」とされている。私は今回インテリアコンペに応募するにあたって、ターゲットを視覚障害者とのルームメイトとし、マンションインテリアとして計画を行った。

2. 計画の手法

今回私が設計したのはそのような弱視者と健常者の暮らしを豊かにするマンションの部屋である。住人は弱視者と健常者の兄弟 2 人とする。この部屋を設計するにあたり、先行研究として弱視者の歩行や生活に外部環境が与える影響に関する論文を数点読んだ。その中の 1 つ「ロービジョン者の視覚機能が歩行時の利用情報に与える影響の分析」(柳原崇男 他, 2010) によると、ロービジョン者(弱視者)は歩行時に利用する情報として視覚情報を 49% 利用している。視力・コントラスト感が低下するとその割合は減少し、触覚や聴覚情報を利用する割合が増える。しかし、低視力者においても視覚情報は 3 割ほど利用されているため、弱視者にとって視覚情報は視力に関わらずとても重要なものとも言える。また、路面の違いで位置確認をする人が全盲、弱視者両方で多いことや、弱視でも色や光のコントラストを視覚情報として利用していることを述べている。

このことから、弱視者の暮らしやすい環境として様々な違いを出すことで部屋の中の位置を認知させることができると考えた 3 つの違いを設定した。

- ① 部屋、空間ごとに素材の違いをつける
 - ② 開口を利用し、明暗の違いを出す
 - ③ 空間の大きさに変化をつける
- これらの違いにより弱視者は空間の持つ雰囲気の違い

を視覚、触覚で感じ取ることができるようになり、空間の違いによる気持ちの切り替えをすることができる考えた。また、これらの違いは健常者(晴眼者)にも空間の違いをより顕著に感じさせると考えられる。

3. 設計の手法

先の述べた 3 つの違いをもとに以下のように設計を行った。

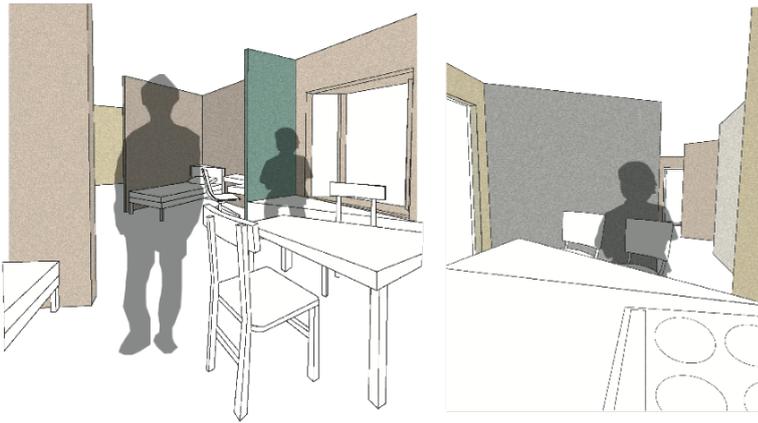
まず素材の違いは、床材と壁材に現れている。床材にはフローリング(無垢材・複合板)とカーペットを使用し、質感に変化を持たせた。壁材には土壁、コンクリート、ビニールクロスを選び、手触りで位置が把握できるようにした。次に明暗の違いでは、この部屋にはベランダが 2 つと出窓が 1 つ設けられており、比較的開口部が多い。この特徴を活かすために開口部の近くに壁を設けて光を反射させたり、遮ったりすることで明暗の差をつけた。光のコントラストを作ることで温度感の違いも同時に生み出すことができる。最後に空間の大きさについてであるが、これは壁を平行に立てるのではなく、角度をつけることで空間の割り方に変化を持たせた。狭さ・広さを変えることにより明るさや空気の流れ方などに変化を生じさせることができる。

以上 3 点の「違い」を有効に使用することにより、感覚的に空間把握ができるようになる。健常者が部屋や居る場所を変えることで気持ち・気分を切り替えるように、弱視者も伝わる感覚が違う部屋・空間で気分を変えることができる。視覚情報に頼りすぎず、素材や光といった肌から伝わる刺激を意識した生活は視覚障害者が暮らしやすくなるだけでなく、健常者に刺激を与えられるような空間になると考える。

4. 検証について

以上の内容について、近隣の関連施設で、説明と模型を触ってもらい、意見を頂く予定であり、その結果を今後の設計に活かしていければと考えている。

違いが作る暮らしやすい空間



Concept

弱視者と健常者が暮らす部屋

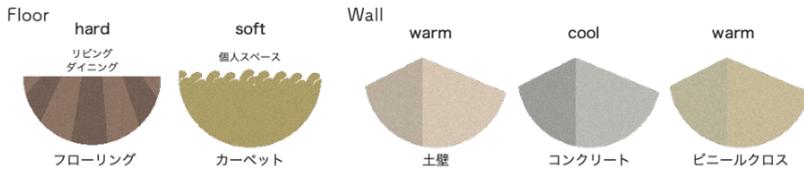
住人は20代の兄弟。兄はサラリーマンで毎日会社に出社している。弟は弱視の障害を持っており、テレワークによる在宅勤務をしている。弱視の症状は様々だが、弟は空間の明暗や色はかすかに感じることができる。この兄弟が障害の有無にかかわらず、豊かな生活を送ることができる空間を提案する。

先行研究

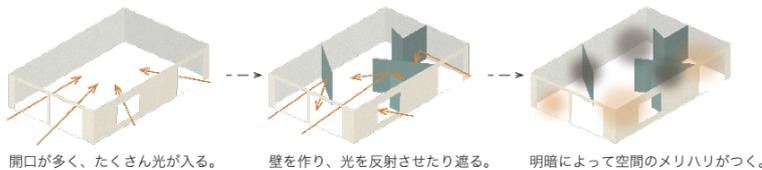
「ロービジョン者の視覚機能が歩行時の利用情報に与える影響の分析」(柳原崇男 他 著, 2010) より、弱視者は外界の情報を得る際に晴眼者より触覚や聴覚を用いる割合が高い。また、弱視者は大まかな空間把握のためにコントラストや光などの視覚情報を利用している。この研究結果から、明暗や色彩のコントラスト、素材の違いによる触覚の違いを利用することで弱視者も健常者も快適に過ごせる空間を作ることができると考えた。

3つの違い

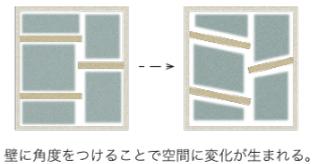
01 素材 足や手で場所や印象を感じる



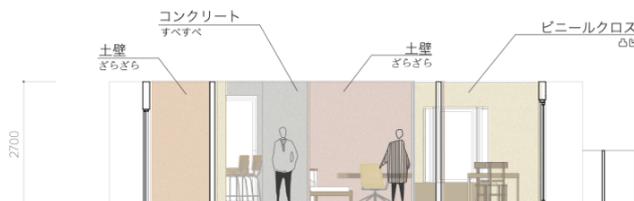
02 光 明暗で空間を把握する



03 カタチ 空間の大きさに変化をつける



平面図 S=1:400



A-A'断面図 S=1:400



リラックスする空間は柔らかいカーペット、人が集まる空間は肌触りの良い無垢材のフローリングを使用し、感覚的に空間を分ける。



キッチン以外の部屋と色調を変えることで違いを分かりやすく。



個人スペースは集中できる環境とリラックスできる環境の両立させることでテレワークにも対応できるようにした。

街を体現する宿泊施設の提案

兵庫県赤穂市の色彩に着目して

藤井 夏希

Accommodation that embodies the area.

Focusing on the colours of Ako, Hyogo.

FUJII NATSUKI

1. 制作の背景

近年、消費や旅のスタイルの変化によって、宿泊施設に求められることは、「泊まる」から「暮らすように過ごす」に変化している。地域価値の体験や宿泊以外の付加価値に特化した宿泊施設は「ライフスタイルホテル」と呼ばれ、地域における重要な役割を果たしている。

一方、私の出身である兵庫県は、現在観光施策の課題点が指摘されている。「ライフスタイルホテル」と呼ばれるものは少なく、宿泊施設は高価格帯のシティホテルと低価格帯のビジネスホテルに分かれた傾向がみられる。さらに、大阪や京都、岡山といった主要な観光地に隣接することから、日帰りや通過型の観光が主流となっている。そのため、城崎温泉がある豊岡市と淡路市を除き、滞在時間が短く、宿泊率が低いことが課題である。

そこで、地元兵庫県の中でも、地域資源は多いが、特徴があまり周知されていない赤穂市をフィールドとして、観光客と地域の魅力をつなぐ滞在型宿泊施設の設計を行う。そして、「その土地ならではの」魅力を表現するために色彩に着目する。

2. 敷地について

赤穂市は兵庫県の西南端、岡山県との県境に位置する。赤穂城を中心とした城下町の名残が残る市街地と、古い港町の町並みが美しく、牡蠣の養殖が盛んな坂越、瀬戸内海国立公園で赤穂温泉のある御崎などで知られる。設計敷地とする御崎は、赤穂市南東部、瀬戸内国立公園内に位置し、美しい景観が特徴である。観光客が多い「きらきら坂」と呼ばれる坂道と地元の人も利用する海沿いの遊歩道が交差しており、新たな観光の拠点になりうる場所である。

3. 色彩調査・計画

街の温度感を表現するため、街を歩き、風景をつくる色彩を収集した。測定には塗料用標準色見本帳を使用した(図1)。収集は、敷地にした御崎地区、赤穂の歴史的な風景が残る中心部、さらには赤穂市の特産から行った。

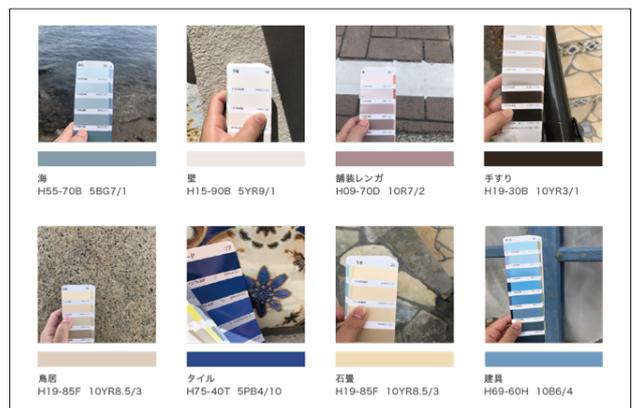


図1 測定の様子(一部抜粋)

御崎地区と中心部の色彩を比較すると、低彩度の緑や赤は共通して見られたが、海が近いことから御崎地区では寒色が多く見られた。御崎地区の中でも設計敷地の海に近い場所では寒色中心、その他の場所では暖色が中心であった(図2)。

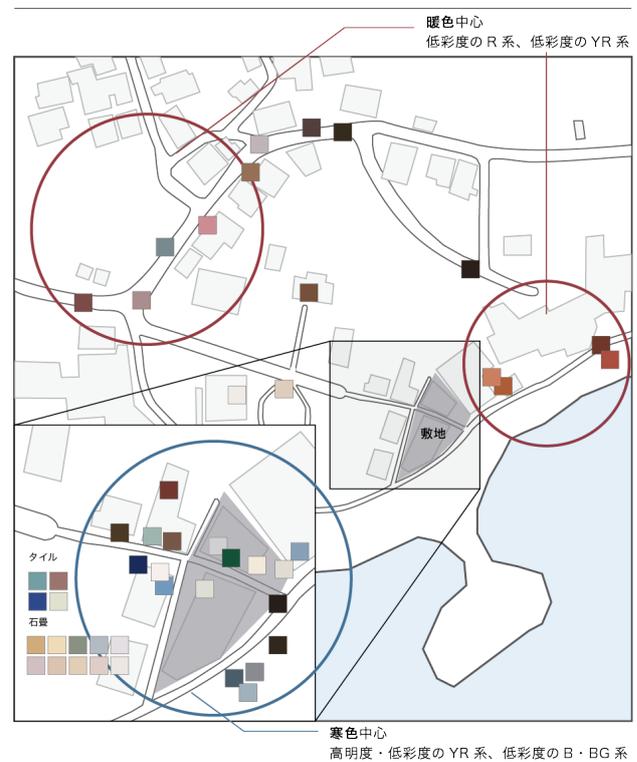


図2 御崎地区の色彩

これらの調査をもとに、共有スペース、外観、客室の色彩計画をそれぞれ行った。

(1) 共有スペース

外の共有スペースは遊歩道などの公共部分と繋がっていることから、赤穂の自然の豊かさを感じられる木材を使用する。内の共有スペースには御崎地区と中心部に共通して見られる低彩度の緑や赤を使用する。



図3 共有スペースに用いる色彩

(2) 外観

街に溶け込み、周りと緩やかにつながるように、敷地周辺の建物の色彩から構成する。さらに、赤穂のシンボルとなるように、海を連想し、太陽の光によって色が変わる色彩を屋根に使用する。



図4 外観に用いる色彩

(3) 客室

非日常を楽しむ空間として、地域資源の魅力を体感できるようにする。赤穂緞通の青と海の青を掛け合わせた深い青に赤穂雲火焼のオレンジを差し色として使用する。



図5 客室に用いる色彩

4. 設計

道を挟む敷地に、2階建と3階建の建物を計画し、客室はそれぞれの建物の最上階にのみ設けた。客室の間はギャラリーやライブラリーとして、宿泊客以外の誰でも入れる場所になっている。色彩計画として、壁面は色彩にはグラデーションを使用した。客室の床から続く縦のグラデーションは、色に包まれる感覚を味わうことができる。また、神社の屋根が太陽の光によって様々な色に見えることから、横のグラデーションで色の幅を表現し、進むごとに変わる色や、光の当たり方で変わる色を表現している。

また、周辺環境に溶け込む建築を目指し、以下の3点を設計のポイントとした。

(1) 半屋外の共有スペース

宿泊施設の一部を半屋外空間として、街への広がりをつくる。敷地の傾斜を利用して、2階部分と周囲の道がフラットにつながるようにし、広場のように使用する。また、交差点付近には「赤穂らしさ」を体感できるスペースを設けた。

(2) グリッドを用いた構成

グリッドを斜めにつなぎ、対角線方向の連続性が生まれるようにする。曲線が境界を曖昧にし、それぞれの機能が緩やかにつながる。色彩を体感するためにも途切れない曲線は有効であると考えられる。

(3) バルコニーから入る客室

曲線の連続性を保つために、バルコニーから客室へと入る計画とする。共有スペースで過ごす時間だけでなく、泊まる時間も豊かになるようにする。



図6 2階平面図



図7 全体イメージ

5. まとめ

本制作では、宿泊施設を中心に赤穂の日常と観光客の非日常が交わる場のデザインを試みた。曲線を用い、機能の境界を曖昧にすることで、周辺環境とのつながりを表現した。さらに、色彩を用いることで赤穂らしさを体現し、滞在することで赤穂の魅力を感じられる宿泊施設を目指した。

人と野生動物の共存という課題に向けた中山間地域の提案

橋本歩佳

A new proposal of the mountainous and hilly areas for the happy co-habitation of residents and wild animals

Hashimoto Ayuka

1. 研究背景と目的

野生動物による農業被害や人的被害が日本全国で深刻な問題となっている。私たち人間が、急激な都市化や工業化によって自分たちの生活を優先し、自然そして野生動物を除外しながら接してきた結果、野生動物の生息域が縮小され、食糧となる動植物の生態系が破壊するなどという問題が起きている。本来野生動物はとても臆病な生き物で、人間の生活域に危険を伴いやってくることは、昔はほとんどなかった。生物多様性の維持という地球規模の課題から考えれば、人と野生動物の共生は避けられないテーマであり、緩衝帯としての役割を担うべき「中山間地域」に、両者の距離を適度に確保するためのアプローチを行い、適切に整備することが大切である。中でも最近この重要な位置を占める中山間地域の一部である「里山」が荒廃し、中山間地域の整備に支障をきたすことが問題となっている。そこで本研究では、里山を人工的に再生し、野生動物の住処として、また人と野生動物の距離を保った共存を実現する住・緩衝帯の役割を担うべき環境として作用させることを目的とし、その具体的設計提案を行う。

2. 日本の過疎地域における里山の現状

近年、人と里山のかかわり方は変容してしまった。人と里山のつながりは途絶え、人は山にも入らなくなったため管理が行き届かず、農地や森林の荒廃が次第に進んだ。里山の管理が行き届かなくなると、ササの繁殖、ツル性の植物が生い茂る、竹林の拡大・密生、耕作放棄地が生まれるなど、人が里山に入ることができないような状況が生まれる。耕作放棄が進み、森林も手入れが行き届かず置かれた結果、動物との境がなくなり、獣害に悩まされている地域が多くなっているのが現状である。

里山の価値を再構築することは、人と野生動物、そして自然環境が共存するための近道であり、人間の生活域において被害を与える野生動物との間に適切な境界領域を与えることによって、農業被害や人的被害を減少させることができる。

3. 設計提案

福井県敦賀市の新疋田駅に近いところに位置し、山地に囲まれた集落、里山を対象に、野生動物と人間の共存を許容する地域的規模の環境メカニズムを設計する。野生動物による被害を防ぐと同時に、適切な距離をとりながら動物を身近に感じることは、人が持つ野生動物への偏見・無関心を取り除くことに繋がる。この一見矛盾するようにも思える関係が人と野生動物が共存するために必要であり、野生動物に対しての興味・関心を持ちながら共有できる住環境形成につながるのではないかと考察する。大きく捉えれば、生きた動物たちと出逢い、みんなそれぞれにちがういのちが共にある世界とはどうあるのがふさわしいものなのかを常に考えさせられる地域環境の提案である。

里山エリアには獣害とよばれる大型・中型野生動物の主食となる木の植生を行い、それらの植生を管理するため、高架式の管理棟・吊り橋を設置する。人間が適度な距離を保ちつつ里山を管理・観察することができる。同時に緩衝帯（バッファゾーン）の形成のため、里山と人里の間に牛の放牧や湿地の配置・整備を行う。

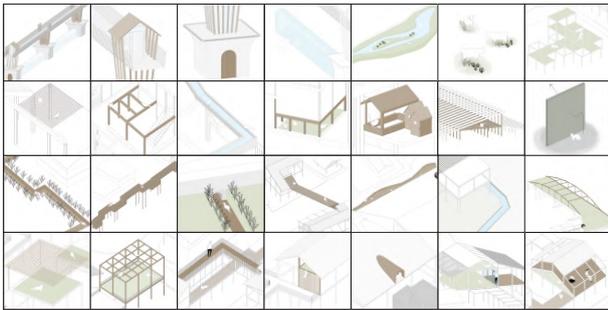
人里エリアにおいては、住宅間の「スキマ」である空き家や遊休地を活用し、動物たちの住処を点在させ、野生動物が安心でき、好みとする狭い空間、草木、活動ができる要素を施す。ここでは研究ゾーン・観察ゾーン・順応化ゾーンという3つの領域を設定する。

・研究ゾーン：野生動物や里山の生態研究者、関係する分野の学生が研究・観察・保護のための施設である。また、天然記念物指定種や希少野生動物種の動物たちが怪我をした際に専門的な保護・治療を受ける場も設置する。

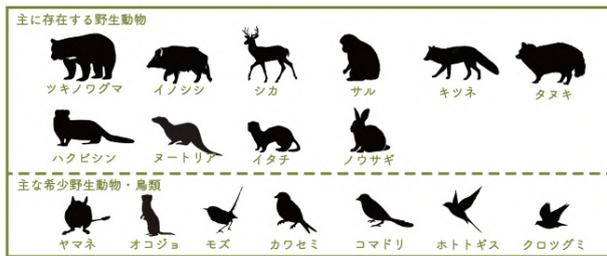
・観察ゾーン：地上から浮いた構造物を設置する。ここでは、空中で活動を行う動物たちを下から・同じ視線・上から観察することができる。

・順応化ゾーン：人と動物がお互いに共有し、干渉しあいながら築いていく場を、2m程度の木造グリッド構造物によって実験的に設ける。

これまで野生動物の生息域を侵食し縮小させていった私たち人間が、同領域内に動物たちの居場所を適切に用意することが人と野生動物の共存の第一歩であると考えられる。かつて人間と野生動物の緩やかな境界領域であった里山を人工的に再生するとともに、街に点在する住宅間の「スキマ」を動生物の道として利用することで、人と野生動物の新たな共存の在り方の一例が提示できるのではないかと考える。



敷地に共存実現に向けた要素を点在

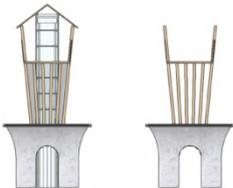


対象とする野生動物

里山エリア



里山パース



高架式管理棟立面図 1/400



里山エリア立面図 1/10000

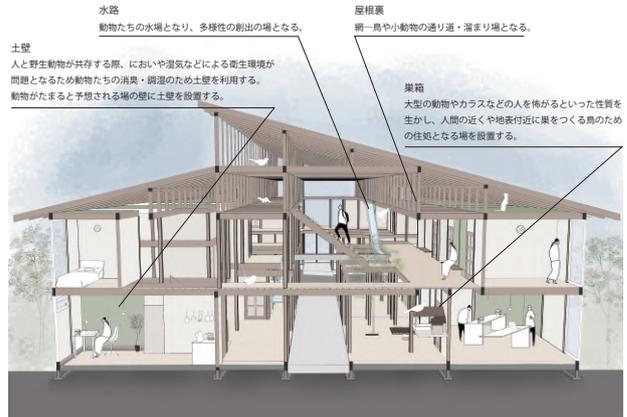


配置図 1/15000



空間形成に関する考察と目的

人里エリア



人里エリア - 研究ゾーン断面パース 1/400



順応化ゾーンパース



観察ゾーンパース

(京都女子大学・家政学部・生活造形学科)

まちのかやぶき

—現代のまちと茅葺きのアップデート—

*森下友樹子

Thatch in the City

-Update Modern City and Thatch-

Morishita Yukiko

1. 計画の背景

1-1 古民家族での活動

私は茅葺き古民家再生団体「古民家族」に参加している。活動では茅葺きに必要になる茅や竹を刈り、2022(令和4)年の9月には、茅葺きの葺き替え体験の「茅葺きweek」を開催し、私はリーダーとして活動に努めた。私自身で茅を刈り、その茅を私自身で葺いていくという過程に私は喜びを覚えた。また、コロナ禍による3年ぶりの開催で、参加した学生のほとんどが初体験であったが、職人の協力のもの葺き進めることが出来た点も印象に残っており、誰でも茅葺きに関わることが出来るということに大きな魅力を感じた。

1-2 茅葺きの魅力を伝えたい

前述の通りに古民家族で知った茅葺きの魅力は、活動参加していたからこそ知れたものであり、多くの人知らないことである。このことから、多くの人に茅葺きの魅力を伝えたいと考えた。

さらに、現代建築に茅葺きを利用した店舗である「西海園芸 花西海」に感銘を受けたことで、現代における茅葺きの可能性をまちにおいて検討することで、茅葺きの魅力を伝えることができ、茅葺き文化の新たな発展と継承にもつながるのではないかと考えた。

2. 計画の目的

現代日本における、まちと茅葺きのシステムをデザイン化することで、まちと茅葺きをアップデートする。また、まちの人の日常と茅葺きを結びつけることで魅力の発信を行い、現代における茅葺きの再価値化を図り、茅葺き文化の活性化を目的とする。

3. 方法

文献調査と茅葺き職人へのヒアリングから判明した茅葺きの様々な魅力を融合させ、現代日本におけるまちと茅葺きのシステムをデザインし、市街地をモデルに具体的に提案する。

4. 調査

4-1 日本の伝統的な茅葺き

「茅(かや)」とは屋根を葺く建材としての総称で、ススキ、ヨシ等のイネ科の多年草、麦藁等、稲藁等の穀物の茎といったものがあり、手近に入手できる材料が使われた。

毎年茅を採集するために確保された土地を「茅場(かやば)」と呼ぶ。毎年草刈り等が続けられる限り維持され、翌年の再生産を約束されるため、建築材料として好都合なものである。茅場が耕地化により減少すると、代わりにその耕地で収穫された藁が使用される。そして、屋根を葺き替える際に大量に出る古茅は肥料として耕地に還し、そこから育った藁をまた屋根にする。つまり、茅には循環する仕組みがあり、伝統的な農業の中で茅は機能的であった。

4-2 茅葺きの構造

茅葺き屋根は表面積が大きく風力に弱いため、屋根だけで変形し風の力をいなす可塑性をもたせるために、茅葺き屋根は大工が建てた箱の上に籠のように被せて置いてあるものであり、構造上連結していない。今和次郎の地震後の民家のスケッチには、家屋が倒壊し籠である屋根がそのまま地面に降りた状態のものがある。被災者はその屋根に穴を開けて仮住まいとして利用していた。

4-3 現代建築としての茅葺き

欧州諸国において茅葺きは古くから続く伝統的建築として保全されてきたが、現在はCO²ライフサイクルを通じてマイナスになるといった環境性能に注目され、オランダでは茅葺きに関する法律が緩和され、毎年2000棟から2500棟がつくられており、富裕層の住宅でありステータスシンボルとして認識されている。

欧州の現代的な茅葺き建築では、一般的に防火性能を高めた気密工法が用いられる。この気密工法を用いて株式会社くさかんむりなどによって、近年日本でも新築の茅葺きが増え始めている。また、代表である相良育弥氏を中心に都市での茅葺きの新築を可能にする法律の緩和の検討が進められている。

5. 提案

5-1 現代のまちと茅葺きシステムのデザイン

(1) まちの茅場 日本の伝統に習い地域で茅を循環できるように、茅場をまちの畑、河川敷、空きスペース、屋上に設ける。毎年茅刈りのワークショップを行い、まちの住民で管理する。

(2) 茅葺き まちの茅場で採れた茅を用いた茅葺きを設ける。防火対策として気密工法を採用する。葺く際は住民参加型とする。

(3) 循環 葺き替え時の古茅は肥料としてまちの畑や茅場の土に還すことで循環させる。

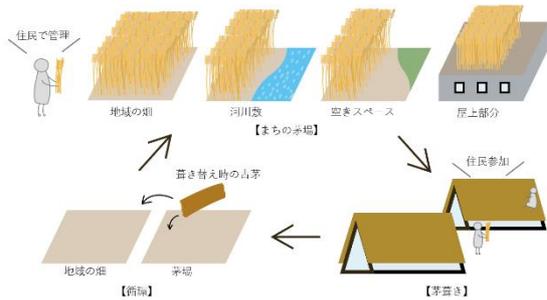


図1 現代のまちと茅葺きシステム

このようなシステムとすることで、まちの人が茅葺きと関わるきっかけを増やし茅葺きの発信と発展を図る。

5-2 モデル地域

兵庫県宝塚市、阪急電鉄仁川駅付近をモデルに提案する。大阪梅田まで26分と大きな都市に近い一般的な市街地である。さらに阪神競馬場が付近にあることから利用人口が多く、茅葺きを体感する人が増え発信などによる活性化が見込める。また、仁川、武庫川といった河川や畑があることから、茅場となりうる土地が多い。そして、防火地域、準防火地域に指定されていないため茅葺きの導入が比較的容易である。



図2 模型写真 まちの様子

5-3 まちの新築茅葺き

茅葺きに関する法律が緩和されると仮定し新築の提案を行う。

(1) コンセプト まちのかやぶき

茅葺きの拠点として、まちと人をつなぎ、茅葺きの新しい価値を見出していくものを目指す。

(2) 敷地 兵庫県宝塚市、阪急電鉄仁川駅徒歩1分

駅前であり人目につきやすく、まちのひとにとって存在を感じやすい敷地とし、まちと茅葺きの関係性を高める。また、防火対策として4面を道路に接する敷地とした。

(3) 形態 今和次郎の震災後のスケッチから着想を得て、屋根を地面に落としたような形態とする。そのことにより、茅葺きとの距離も近くなり、より茅葺きを感じることが出来るようにした。また、S造とし茅葺きに加えガラス面を多く設けることで、現代建築ならではの茅葺きとガラスのコントラストがあるものとした。



図3 模型写真 まちの新築茅葺き

5-4 まちに茅葺きを被せる

茅葺きは箱の上に籠のようにかぶせてあるという構造から着想を得て、既存の建築やバス停留所の屋根の上に茅葺きを重ねる。既存のものを利用し、茅葺きを被せるように乗せることで新たな空間を見出し、まちと茅葺きのアップデートを図る。



図4 模型写真 まちに茅葺きを被せる

参考文献

- ・福山夏映：現代の茅葺き構法と茅調達手法に関する研究—兵庫県神戸市の事例を対象として—、筑波大学大学院博士課程システム情報工学研究科修士論文、2021
 - ・安藤邦廣：新版 茅葺きの民俗学—生活技術としての民家—、はる書房、2017
 - ・今和次郎：日本の民家、岩波文庫、1989
- (*武庫川女子大学生活環境学部生活環境学科・4年)

城下町に点在するアートスペース

—大野の地域特性を軸としたインスタレーション空間—

織田千尋

Art space scattered in a castle town

Installation space centered on the local characteristics of Ono

Ota Chihiro

1. 設計の背景

近年、人口減少や高齢化、まちの交流人口の減少により、地方の城下町の衰退が進んでいる。観光客は、平日はほとんど居らず、休日にはいるものの、ほとんどが車移動で町歩きする人が少なく、そのためにごわいがなく、人が立ち寄る場所が徐々になくなっていくという現象が起こっている。

大野市は、福井県課の代表的な城下町で、豊かな自然に囲まれた地域特性と「小コレクター運動」という文化の名残が残っている。本設計では、大野市の城下町を芸術のまちとして活性化させ、まちの交流人口を増加させることを目的としている。そのためにまちの中に人々の交流の拠点となる場所を設け、そこに地域特性をもとにしたインスタレーション空間を提案する。

2. 計画地 福井県大野市元町（越前大野城城下町）

2-1 自然・風土

大野市は、四方を山に囲まれた盆地である。霊峰白山の地脈に囲まれており、緑豊かな自然と美味しい水に恵まれ、歴史・文化・伝統が息づく城下町で成り立っている。山からの雪解け水は、湧水として人々の生活に恵みをもたらす、『清水』として水の郷百選にも選ばれている。大野盆地は、秋から冬にかけて雲海に包まれ、大野城が建つ亀山のみがぼっかりと雲に浮かぶ風景は、「天空の城大野城」と呼ばれている。

2-2 文化

小コレクター運動は、1950年代に美術評論家である久保貞次郎が提唱した創造美育運動である。アーティストの作品を3点以上所有する人を「小コレクター」と呼び、美術品を持つことでアートに対する理解・愛着が増すとともに、アーティストの支援・応援につながるという考えから発祥した。この運動により福井県では小コレクター運動が盛んに行われていた時代があり、大野市には今でも個人が所有する多くの芸術作品が残っている。

3. 設計目的とコンセプト

本設計は、小コレクター運動の名残が残る大野市城下町のアイデンティティを軸とし、アートによる地域文化の継承と発展を促すことを目的とする。

地域の中心地であり、アートギャラリーが複数ある七間通り沿いにアートが鑑賞できる場所を点在させ、アートを軸とした町歩きを促す。人のアクティビティをまずは線状に拡張し、将来的には町全体に面状に拡張する。七間通りは直線状の商店街となっており、歩く最中に人々が立ち寄れる居場所を複数作ることで賑わいを通り沿いに拡げてゆく。

4. 設計手法

七間通りを挟んで東から西に向かって寺町エリア、武家屋敷エリアが隣接しており、通りの西端は越前大野城の間に至る。七間通りの始点、中間点、終点に当たる場所に3つのコミュニティの拠点を点在させ、人流を誘発する。大野市のアイデンティティのひとつである「清水」「雲海」「積雪」からこの地域は『水』と関連性が深い地域であると考え、3つの拠点到水に関連するモチーフを抽象化した建築を挿入する。雪の結晶や水の波紋は、中心から放射状に広がった形となっている。(A) これらの中心性のある形状が人々の意識を場の中心に促すとともに、周りの山々に向かって視界が開く空間を創出すると考えた。



4-1 3つのコミュニティの拠点

- 1) アートスペース A (図 5, 6) 既存の市営観光駐車場は地下に移し、地上に観光の拠点となる広場、観光案内所、ギャラリー、カフェ、休憩所などを設ける。
- 2) アートスペース B (図 7) 休憩所、ギャラリーを設ける。隣家に面した側にはグリーンウォールを設け、

放射状壁で誘導した方に緑の壁が見えるようにした。

- 3) アートスペース C 案内所とギャラリーを設ける。
壁の中心の床レベルを道路側からすり鉢状に下げ、
人々の視線が中心に向かい易いようにした。

4-2 雪の結晶

中心から放射状に広がる壁を複数設け、壁と壁の間にインフォメーション、休憩所、ギャラリーなどの機能を持つ空間を挿入する。中心からその地に向かうにつれて斜めに壁高を上げ、人々の視線を中心から外側に誘導する。

4-3 霧のインスタレーション

壁の中心から霧を噴出し、周囲に霧を充満させる。壁の高さが異なることで霧は壁をそって中心から外に流れてゆき、霧の密度に濃淡が生じ、場所ごとに多様な様相を創りだす。

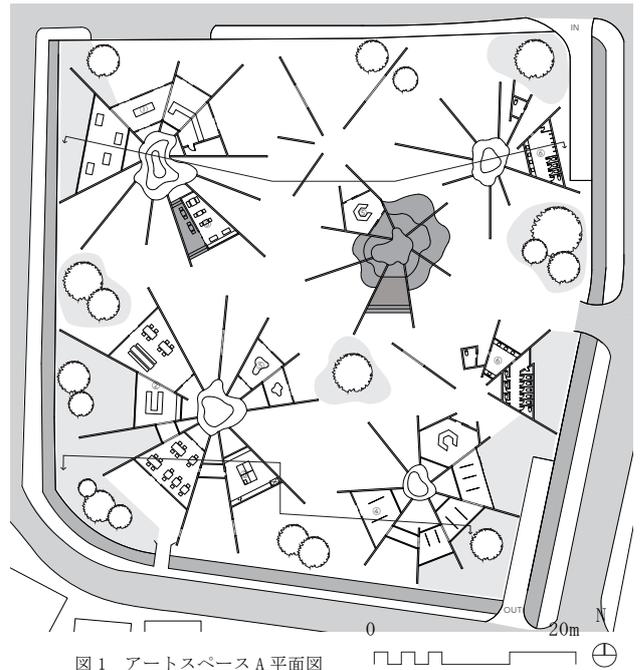


図1 アートスペースA 平面図

注及び参考文献

- 1) COCONO アートプレイス

<https://www.cocono-art.jp/>

武庫川女子大学 学生

- ① 案内所
- ② カフェ
- ③ キッチン
- ④ ギャラリー
- ⑤ 休憩所
- ⑥ WC

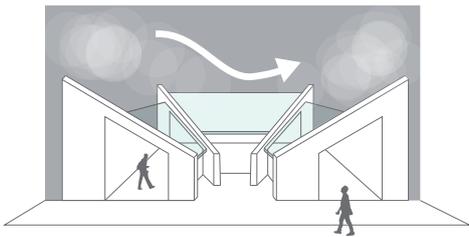


図2 霧のインスタレーション

霧の動きにより濃淡が生まれる空間

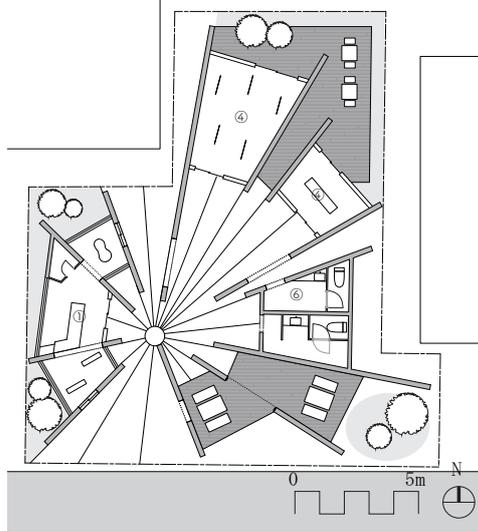


図3 アートスペースC 平面図

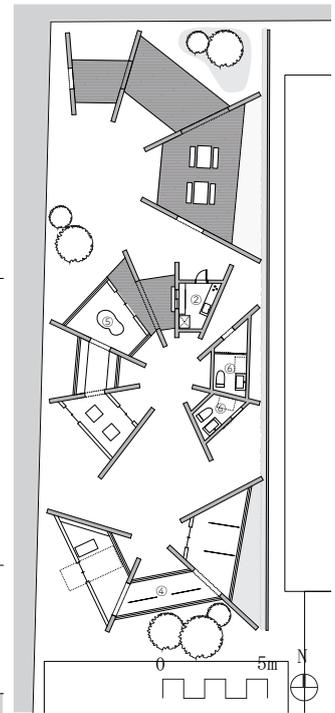


図4 アートスペースB 平面図



図5 アートスペースA 全景



図6 アートスペースA ギャラリー



図7 アートスペースB 全景

Re:Memory

～建築廃材を用いたアップサイクル体験型複合商業施設の空間提案～

西井和

Re:Memory

～Upcycling experience commercial facility using construction waste materials～

nishii nagomi

1 研究背景と目的

近年、大阪府では 建築廃棄物のための最終処分場の不足や、不法投棄の多発などの問題が深刻化しており、排出量の将来予測は、今後も増大することが見込まれる。そのリサイクルの推進 は現代の重要な課題である。本研究では そこに着目し、これらを解決する方法として、建築廃材を最大限活用したアップサイクル 体験型複合商業施設を計画する。様々な施設を空き家などの建築廃棄物を用い、アップサイクルの実現を行う。そこで楽しみながら、不要な資源であったもの 新たな活用方法を体験することで、多くの人に知ってもらうことが、SDGs の取組の一助となることを期待する。

2 本研究における SDGs

本研究で焦点を当てた SDGs の目標は 17 目標のうちの 12 番目である「持続可能な消費と生産のパターンを確保する」に該当する。地球にやさしい製品づくりを求められており、その活動の一つがアップサイクルである。アップサイクルとは、今あるものを利用し別の用途のものに作り替え、付加価値を与えることであり、不要な資源に新たな命を吹き込むことを意味する。本研究の提案では、これを実践するため、建築物にはアップサイクル建材を用いたデザイン、施設計画内容はアップサイクルに関連する体験やショップなどの提案を行うことと考える。

3 研究方法

まず、建築廃棄物に関わる問題について調査し、課題の把握を行った。次にアップサイクルとはどのようなものなのかを、詳しく調べた。それらをもとに、計画地の選定・調査、計画施設の詳細を考え、同時に類似事例と、既往論文の収集・分析を行った。そして、建築廃棄物の種類や、入手方法なども詳しく調べ、アップサイクルを活用した建材や廃材の事例を調査した。最後に、計画地周辺の環境や、人の流れ、駅からのアプローチ、景観などを現地調査も含め調べた。これらの情報をもとに施設見学を行い、本研究を進めていった。

4 制作概要

4-1 計画敷地 ・ 施設 概要

計画敷地を図 1 に示す。

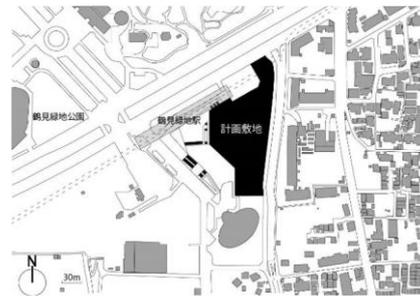


図 1 計画敷地

所在地：大阪府大阪市鶴見区緑地公園

敷地面積：約 12,000 m²

用途地域：第二種住居地域

建蔽率：80% 容積率：200%

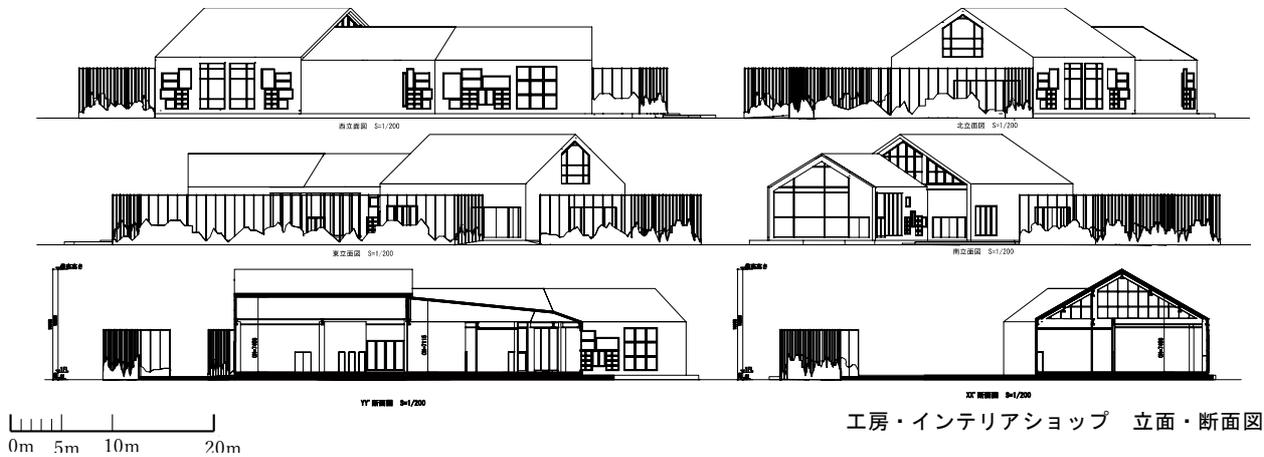
規模：地上 2 階

構造：RC 造・S 造

周辺環境：計画地付近には四季折々の草花と自然を満喫できる花博記念公園鶴見緑地がある。また、計画地は駅に隣接しているため、駅方面から徒歩でのアクセスが中心になる場所である。

4-2 コンセプト

近年の建築廃棄物に関わる課題の深刻化を受け、世界的にも SDGs が注目されており、各国で目標を達成するための取組が行われている。その一助となるものとして、建築廃材を最大限活用し、アップサイクルを多くの人に知ってもらうことが出来る、アップサイクル体験型複合商業施設の計画を行った。廃材や廃棄物を活用した、アップサイクル施設の体験を行うことが出来るだけでなく、建築物の装飾や、施設内の家具など、至る所で最大限廃材の魅力を活用したデザインを施している。実際に SDGs を 行動に移している人は多くないと考えられるが、このような施設で視覚だけではなく、体験を通して楽しく、少しでも多くの人が、自然と環境問題に目を向けられるのではないだろうか。



所属：帝塚山大学／現代生活学部・居住空間デザイン学科／4年

アップサイクル・インテリアショップの提案

—SDGs 体験型コミュニティスペース—

岩崎日和*、千田理生*、植野愛梨沙**

1. はじめに

2019年11月末に発生したとされている新型コロナウイルス感染症（COVID-19）の流行は、世界中で人々の生き方や暮らし方を見直すこととなった。移動自粛によってステイホームが推奨され、テレワークによるミーティング、オンラインでのやり取りの一般化に伴ってあらゆる分野で新たな働き方や生産活動を模索するなど、これまでの「常識」を抜本的に見直す契機となり、個人はもちろん企業に求められる行動・規範・責任も変わってきている。さらに、新型コロナウイルス感染症の流行よりも前に、人々の生活様式や企業の生産活動に見直しを迫っている大きなキーワードとして、国連サミットで2015年9月に採択された国際社会の行動目標である Sustainable Development Goals（以下SDGsと略記）という持続可能な開発目標がある。対応が遅れた企業等のリスクは増大するといわれており、新型コロナウイルス感染症を契機に、急速に社会への意識や関心はSDGsへと向き始めています。空間でもその考えを反映し、新しい空間の在り方が問われはじめています。SDGsを活用して持続可能な展開を図ることで、イメージは向上し、生存戦略として新たな事業機会の創出や、イノベーションにも繋がるとその取り組みが注目を集めている。そして、SDGsへの取り組みが、2030年の達成を目指して加速し、未来社会のコンセプト「Society 5.0」の実現に向けて、地方を含む日本の社会は動き出し、新しいコミュニティについての議論が始まっている。グローバルで多様な時代の空間デザイン・演出においては、多方面の要件をまとめあげ、力強いデザイン、支持されるデザインで、新しい方向性を見出すことが求められている。同時に、これからの時代に即した空間には、これからの暮らしのヒントが見え隠れし、刺激的であることも要求されてきている。しかしながら、地方では、その場の対応がメインとなってしまう、意識も高いとはいいがたい。そこで、「地方創成」にもつながる場についての手掛かりを得るため、SDGs体験型アップサイクル・インテリアショップの提案から考察を行った。

2. SDGsに繋がるコミュニティにも繋がるショップ

2025年開催の万博は、「いのち輝く未来社会のデザイン」について考え、SDGsに取り組み、さまざまな課題の解決を目指しています。万博でのSDGsの本質とは、いのちを起点に様々な課題を紡いでいく試みであるとしている。しかし、広島を街を見渡すと多くの人が万博について、あまり知らないのではと疑問を持ってしまう。筆者らを含め、街でも頻りに告知している印象は薄く、SDGsについて興味を示す出来事が少ないと感じる。そこで、SDGs体験を体験でき自ら少しでもSDGsを実践できる取り組みとして話題になっているアップサイクルに着目し、インテリアショップスペースを提案する。

3. アップサイクル・インテリアショップの設計

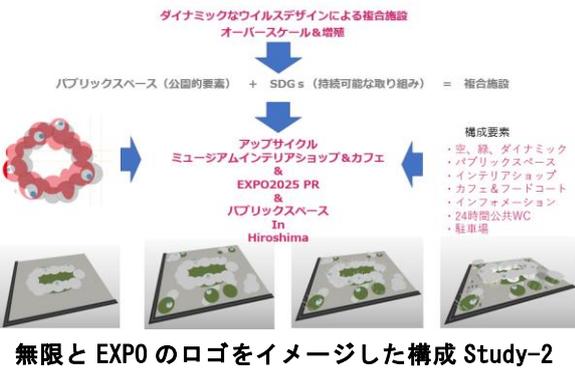
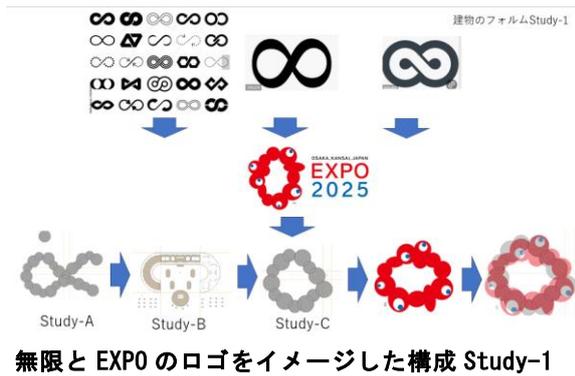
本来は捨てられるはずの製品に、デザインやアイデアによって新たな価値を与えて再生することで、「創造的再利用」とも呼ばれているアップサイクルという考えがある。SDGsを知る、考えるきっかけの場として、資源の乏しい日本で古くから根付いていた再利用する文化とも合致するアップサイクルに着目したインテリアショップを計画する。

インテリアショップをメインに、持続可能な取り組みを加えた複合施設に対し構成イメージには、循環型社会のイメージを無限のマークを、さらに、輪を紡ぐイメージには、EXPOのロゴを意識し、強烈で、ダイナミックな空間デザインを検討した。施設は、広島湾岸に設置する。そして、EXPO2025のロゴをパロディ化してまた、敷地に対して、施設の全体構成とし、サイズの違うサークルを連結して配置した。ゾーニングのメインには、インテリアショップの両サイドにはカフェコーナーを設置し、回遊できるようにしている。さらに、パブリックスペース、情報スペース24時間WCコーナーを設けた。

広島文化学園短期大学コミュニティ生活学科 with S. I. LAB

* 2年

** 1年



アップサイクル構成イメージ



全体構成

4. 施設全体でアップサイクルを体験できる

SDGsを知る、考えるきっかけの場として、ミュージアムインテリアショップでは、アップサイクルの家具を展示し、ミュージアムカフェ&フードコートのメニューには、NEXTFOODなどの代替肉(だいたいにく)によるハンバーガーやステーキ、アップサイクルコーヒーなど、全てがアップサイクルメニューで取り揃え、構造材、内装造作材に端材を使用し、施設全体でアップサイクルを体験できるようにしてみました。



アップサイクル構成イメージ



インテリアイメージ

5. 考察

SDGsを体験できるインテリアスペースをEXPOのロゴをヒントに考えた。アップサイクルな家具は、もったいないを象徴する日本のエコ文化にも通づるものであり、実際にSDGsを体感できる。そして、オシャレな家具ともいえる。このような家具が少しずつ広がることは、SDGsを一般に人にも、広く浸透していく方法であり、地方創成にも繋がると考えられる。

倉庫をコンバージョンしたインテリアショップのインテリアデザインについての考察

植野 愛梨沙*

1. はじめに

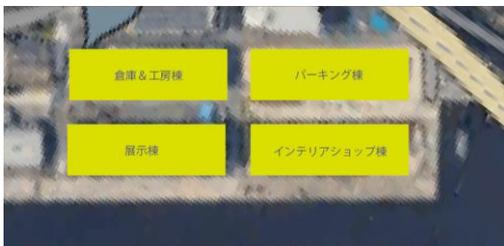
コンバージョンとは、建築の用途を変更する行為を指す。「用途変更」、「転用」とも呼ばれる。建築全体の用途変更ではなく、既存建築の一部でも用途を変更していた場合もこれに含まれるとされている。日本には、生産保管施設である倉庫（蔵を含む）が多くある。産業革命をいち早く取り入れた日本、明治維新以降、各地に近代港湾が建設され、市街地が形成され、物流業・各種工業・商業が発達し、戦前、そして、戦後の高度経済成長を支えた。しかし、日本各地にある倉庫は、ものからコトへと価値の社会変化、伝統産業の衰退や産業構造の変化、さらに少子高齢化などの理由から他の用途に転用される事例が多く見られるようになった。さらに、日本固有のスクラップアンドビルドの文化を見直し、今ある物件をなるべく保存・活用しようという動き、失われてきてしまった過去の遺産に価値を見出し、活用保存していくという価値観も高まっている。そこで、歴史的価値や内部に広がる大空間などの空間特性を利用することで様々な用途へ転用可能な建造物である倉庫をインテリアショップへの転用プランを作成し、その歴史的価値について考察を行った。

2. 方法、インテリアプラン

2-1 設計条件1（敷地設定）

倉庫を利用したインテリアショップスペースを提案する。以下の敷地設定、及び、4つの倉庫を利用し以下の4つの機能を複合した施設としてインテリアを計画する。

- ・インテリアショップ棟
- ・展示棟
- ・倉庫&工房棟
- ・パーキング棟



図：敷地と4つの倉庫

2-2 設計条件2 インテリアショップ棟

- ・エントランスは、2か所以上設ける。
- ・ショーウインドウを適宜設ける。
- ・WCを設置
- ・コーナー（部屋を想定した場所）を設置する。

- ・カフェコーナーを設置する
- ・接客カウンターを設ける。
- ・レトロな家具, レジェンダな家具を展示に加える
- ・和のイメージを取り入れモダンな演出

展示棟

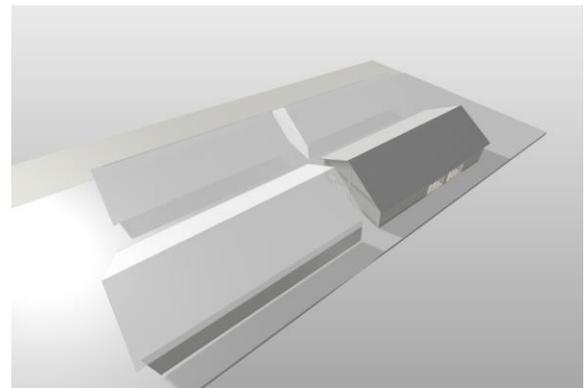
- ・エントランスは、2か所以上設ける。
- ・WC、倉庫など適宜設ける。

倉庫・工房棟、パーキング棟

- ・位置表示のみ



図：敷地と4つの倉庫とメインエントランス



図：敷地と4つの倉庫 3D イメージ

倉庫空間をインテリアショップへ



方法と設計条件1

- ・エントランスは、2か所に設ける。
- ・ショーウインドウを設置する。（～5か所）
- ・WC&ストックルームを設ける
- ・コーナー（部屋を想定した場所）を設置する。
- ・カフェコーナーを設置する
- ・接客カウンターを設ける



図：インテリア棟、現状イメージ

広島文化学園短期大学コミュニティ生活学科 with S.I.LAB

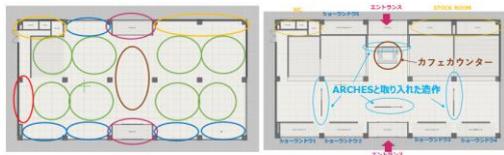
* 1年

2-3 デザインの意図、考え方

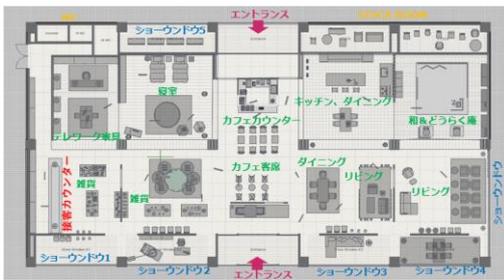
コンバージョン事例から、歴史的価値や内部に広がる大空間などの空間特性を利用することで様々な用途へ転用可能な建造物としてのデザインのエッセンスを抽出し、インテリアに反映させ、インテリアショップの提案を行う。

石炭の南下ろし場跡	紡績工場跡	倉庫跡	酒蔵	倉庫跡
				
図1 富久千代酒造 酒蔵改修 ギャラリー 2016	図2 倉敷アイビー スクエア 1973	図3 旧小樽倉庫 2017	図4 富久千代酒造 酒蔵改修 ギャラリー 2016	図5 ONOMICHI U2 2014

表：コンバージョン事例



図：インテリア棟ゾーニングイメージ1



図：インテリア棟ゾーニングイメージ2



図：インテリア棟、外観、ショウウィンドウイメージ



図：インテリア棟、ショウウィンドウから内部



図：インテリア棟、エントランス&各コーナー



図：インテリア棟、エントランス&カフェ



図：インテリア棟、各インテリアコーナー

4. 考察

インダストリアルとは、工業的という意味を持つ言葉で、スチールやコンクリートなどの建築資材がむき出しになった古い倉庫の空間は、何も手を加えなくても、かつての工業製品として生産された家具やその当時のイメージを連想させるインテリア空間を演出することができる。剥き出しの配管やコンクリート打ちっ放しなど、まるで工場をそのまま使うようなイメージでコーディネートされた室内は、無骨でありながらもこか味わい深く、おしゃれなインテリア空間を演出することが確認できた。また、インダストリアルな空間は、商品をより良く演出する一つの方法であり、歴史的価値へのイメージがアップし、年齢や性別を問わず幅広い世代に支持が可能でないかと考えられる。