

## 「創作の里山集落」を現代に再現したい！



### 実施方針

熊野町の様々な芸術文化・町民活動から想起される「**創作の場**」をつくり、場が集合した創作の「**里山集落**」を現代に再生します。

棚田、里山の景観を尊重し、昔の知恵を先人から学び、子育て世代へ継承し、地域活性化の**次世代交流拠点**、学校、職場、家庭と異なる「**第3の居場所**」を設計します。

外部と内部空間が一体となり、路地や広場が建物をつらぬき、風が流れ、深い軒が陰影をつくる、そんな**自然体の施設**をつくります。

様々な活動を誘発する「**創造的管理**」を提案し、完成後の**運営管理**を考慮し、維持費を抑え、メンテナンスが容易な**次世代に負荷を残さない施設**をめざします。

### 特に重視する設計上の配慮事項

施設は町民が主役の「**舞台**」だと考えます。

施設は、あくまで町民が主役の創作活動、交流の「**空間：舞台**」だと考えます。

- ・可能な限り、設計プロセスに町民の意見を反映させ、住民主体の運営管理を考慮した設計とします。
- ・敷地の自然特性(棚田、盆地、路地)、地形を最大に生かし、内部と外部空間が一体化し、創作活動が連続して展開する、心地よい山里の集落のような体験交流施設をめざします。



盆地里山の風景

### 取組体制・設計チームの特徴

設計プロセス・運営管理を重視します。

▼取組体制：

創造的・交流施設はハード(器)のみならず、ソフト、コンテンツ(中身)が極めて重要です。これまで実施した多くのワークショップを踏まえ、行政、地域の方々と話し合いを重ね、わかりやすく設計の考えを伝え、修正を加え、また、指定管理の実績を踏まえ、完成後の**運営・維持管理**を最大限考慮した設計を行います。

▼設計チームの特徴：

「**地域活性化**」から「**施設管理**」まで手がける**創造的設計集団**です。

チームは単なる一級建築士事務所ではありません。多くの自治体のまちづくり・地域活性化構想策定から施設の基本・実施設計・現場監理、その後の運営・管理まで一貫して手がける設計集団です。福山市の「えほんの国」や大牟田市の「ともだちや絵本美術館」などの管理実績があり、そのノウハウを設計に反映させていきます。これまで多世代交流施設・子ども遊戯施設・子育て支援施設など多くの公共施設の設計を手掛けてきました。

**多様性と行動力をもった設計チーム**です。

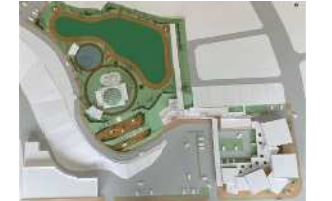
意匠設計者は若手で大学で教鞭をとり、同規模、同種の公共施設の設計・監理実績があり予算や工程を厳守する設計を行います。／構造設計者は、特に木造に関して、多くの実績や受賞歴があり、予算を踏まえた適切な構造設計を行います。／設備設計は、これまで多くの公共建築の設計で協働し、類似実績を有する技術者を配置します。また、ランドスケープ・サイン・遊具、家具の専門デザイナーなどをチームに加え、多角的視点から検討を行う**創造的な設計チーム**です。



大牟田市ともだちや絵本美術館 運営管理



福山市えほんの国 運営管理



名護市多世代交流施設整備計画

### コスト管理に関する工夫および方針

▼建設コスト削減に向けて：

- ・広島県材を多用し、流通材で架構を構成し、建設コストを削減します。
- ・構造は象徴性は保ちつつ、諸室ごとに無理のない(大スパン等)構造計画を行います。
- ・内壁の仕上げに、塗装を多用し、創作場所は汚れることを前提とした仕上げとします。

▼維持管理コスト削減に向けて：

- ・諸室分棟型による**管理(空調・照明等)**の容易さ(平日・繁忙期の運営)による**管理費削減**
- ・体験学習ホールを除き、下足による利用とし、維持管理を容易にします。
- ・内壁など自らの補修(ボランティアのよる)が可能な仕上げとします。
- ・**自然光、通風など自然エネルギー**を生かした設計とし維持管理費を削減します。

### ワークショップ (提案)

**10年後の主役である高校生と、デザインに関するワークショップを実施します。**

これまで高校で実施した「出前授業」の実績を生かし、広島県唯一の「芸術類型」コースを持つ熊野高校の生徒たちと一緒に**デザインのワークショップ**を実施し、将来の施設の担い手、筆の伝道師を育てることを提案します。



上天草高校ワークショップ

### ユニバーサルデザイン

障がい者、高齢者、社会的弱者を含め、すべての町民の利用を考慮した**ユニバーサルデザイン**を設計に反映させます。  
(例)大きく、力強く、多言語並記の見やすいサイン(書体の工夫) / 車椅子が使える段差、扉の開閉、多機能トイレ / 適切な障がい者駐車場の配置 / 音声案内などのデザイン

### 運営管理 (提案)

**設計段階から運営管理の検討を始めるべきです。**  
施設の運営(指定)管理の実績を踏まえ、設計段階から運営管理の体制を検討し、その成果を設計に反映させることが重要です。施設の魅力を生かし、活動を誘発する**デザインの発想の「創造的管理」**が必須で、その体制づくりのお手伝いが可能です。

### SDGs

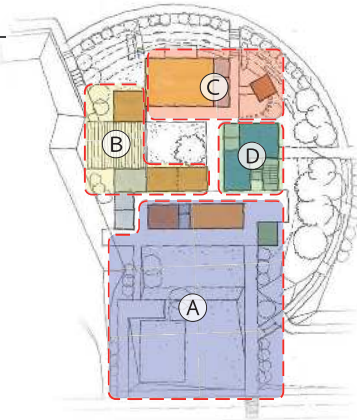
住民主体の**創造的・体験交流施設**で「**自然体**」をめざす設計は、地元県産材の多用、自然エネルギーを生かした設備設計、棚田景観、地形を尊重したデザインなどで熊野町第6次総合計画に記載された **目標2：学ぶ力と豊かな心を育む** / **目標3：活力と魅力に満ちた元気なまち** / **目標5：人と自然が調和する美しいまち** / **目標6：自立と協働 みんなで創る維持可能なまち** というSDGsゴールを共有する設計だと**確信**します。

### 平面計画

#### 機能を分解し、再配置した平面計画

求められる機能を分解し、4つの機能に集約・再配置した平面計画です。

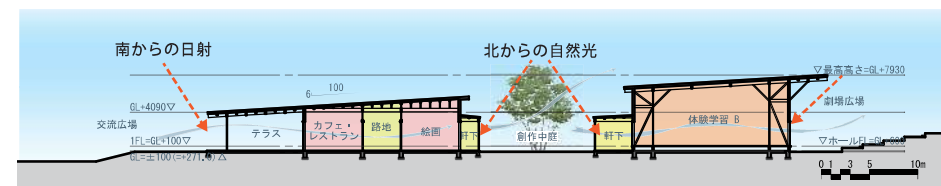
- ① 食の交流ゾーン：  
食彩(体験学習 A)+レストラン+休息所+交流広場
- ② 創作活動ゾーン：  
書写+絵画+陶芸・木工+創作
- ③ 体験学習ゾーン：  
ホール(体験学習 B)+茶室+屋外劇場
- ④ 運営管理ゾーン：  
管理事務所+作業所+倉庫+ロビー



### 断面計画

#### 外部、テラス、内部、回廊、中庭が交互に連続する地形を生かした断面

全体に棚田の傾斜地形を屋根形状に生かし、筆の里工房から、なだらかに連続する前面広場、テラス、内部空間、中庭が交互に連続し、内部・外部が一体化した断面を形成します。また、方位を生かし、自然光を取り入れ、路地を風が流れ作る断面設計をおこないます。



### 構造計画

#### 流通材を用い、合理的・機能的な構造計画

本体は木造平屋で各諸室ごとの確かな構造を計画し、広島県材を使用し、大スパンの体験学習ホールを除き、市場流通材で構成し、コスト削減をはかります。接続するブリッジ部分は、本体と縁を切った鉄骨造とします。また、基礎は液状化を考慮し、支持地盤まで鋼管杭等で安全に支持します。



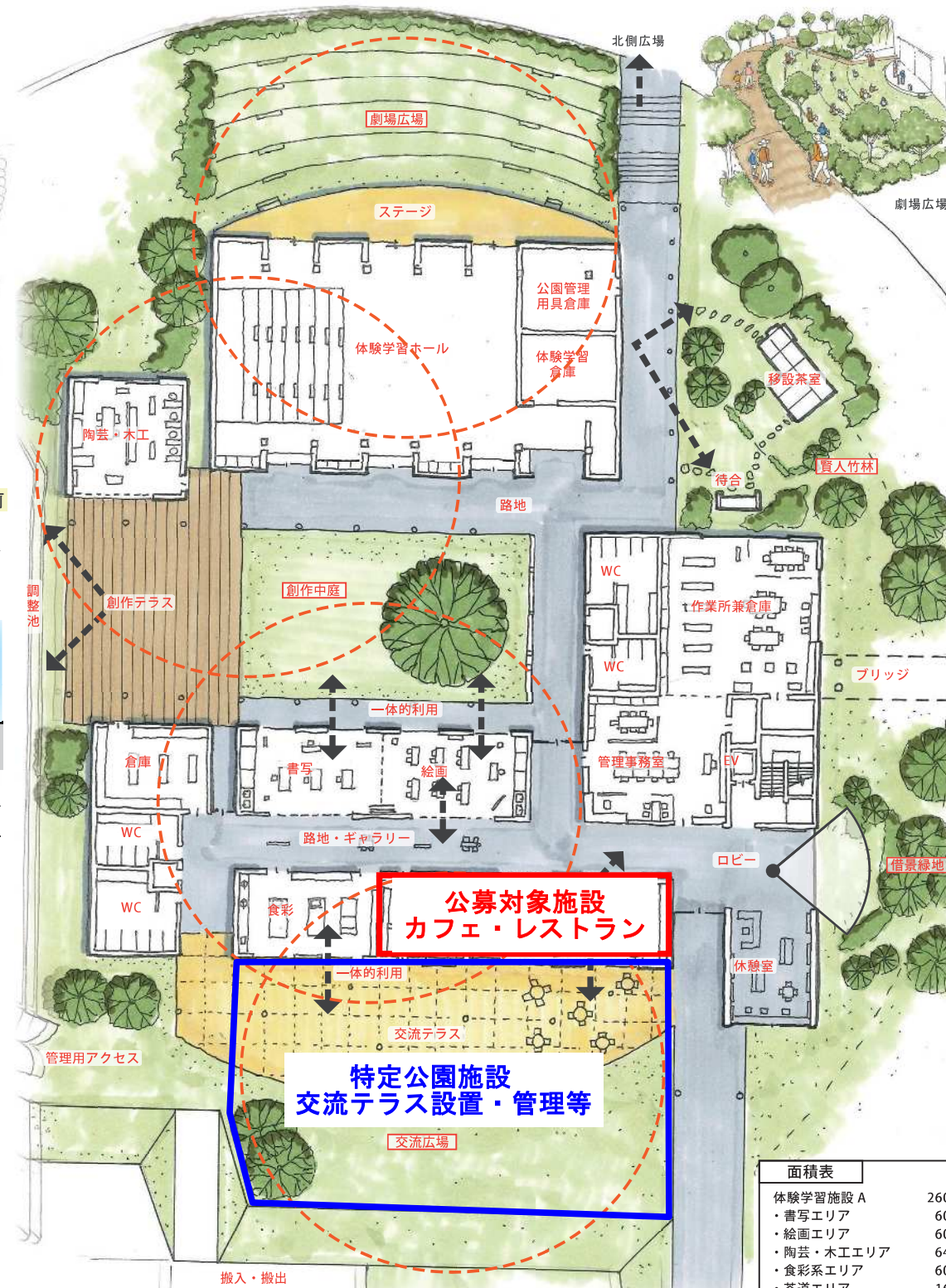
体験学習室 内部構造

体験学習室 模型写真

### 設備計画

#### 分棟型を生かし効率的で、維持管理を容易にした設備設計

- ・分棟型で、諸室ごとに ON-OFF 制御で効率的に空調、照明の管理ができ、また体験学習ホールでは行動範囲のみを空調する床吹き出し型空調とします。また、可動する建具により、部屋の開閉を行い換気を促し、片流れの屋根を利用し、北からの安定した採光を行います。
- ・南向きの屋根面での太陽光発電は、初期費用、投資効果などを詳細に検討して導入の可否を決定します。



※公募対象施設と特定公園施設のご意見・ご提案をください。

#### 5つの特徴ある「外部空間」をデザインします。

- ・交流広場：筆の里工房と連携し、物販、マルシェなど催事で交流する広場
- ・創作中庭：保存樹木の木陰で、様々な分野の創作活動がコラボする中庭
- ・劇場広場：斜面に観覧席を設け、様々な表現活動を行う広場
- ・賢人竹林：移設された茶室を中心として、竹林を中心とした庭園
- ・借景緑地：ロビー・休息所から再生された里山雑木林を借景として望む



#### 陶芸・木工の屋外活動の場として創作テラスを設けます。

強い日射を避ける可動式の日よけを設け、眺望を確保し、すべての回廊から見渡せ、書写、絵画などとの連携を促します。



#### 活動の溜まり場としての「深い軒」「路地」「ギャラリー」をデザインします。

猛暑の夏場や雨天時の活動を創作支援し、施設の立面に深い陰影をつくる深い軒や、広い路地をギャラリーとして活用し、交流を促す多様な内部空間を作ります。



面積表			
体験学習施設 A	260 m <sup>2</sup>	体験学習施設 B	371 m <sup>2</sup>
・書写エリア	60 m <sup>2</sup>	管理事務所	107 m <sup>2</sup>
・絵画エリア	60 m <sup>2</sup>	倉庫	246 m <sup>2</sup>
・陶芸・木工エリア	64 m <sup>2</sup>	カフェ・レストラン	120 m <sup>2</sup>
・食彩系エリア	60 m <sup>2</sup>	休憩所	48 m <sup>2</sup>
・茶道エリア	16 m <sup>2</sup>	トイレ	115 m <sup>2</sup>
階段室	74 m <sup>2</sup>	屋外広場(中庭・デッキ)	384 m <sup>2</sup>
展望台	17 m <sup>2</sup>	屋外(軒下・路地)	424 m <sup>2</sup>
通路・廊下	238 m <sup>2</sup>	屋内延床面積	1,596 m <sup>2</sup>

### 内装・家具・仕上げについて

#### 伝統を現代に生かした「竹」を使った内装

- ・伝統的な茶室や古民家の素材であり、筆の構成要素である「竹」を現代に再生し部分的に天井材、壁面内装材として使用します。
- ・子ども、学生団体などの利用を考慮して体験学習ホール床はフローリングとし、その他の所室は、すべてモルタル+塗装として簡易に仕上げ、コストを削減します。

#### 活動の背景として無彩色を基調とした色彩

体験交流施設は、使われてこそ真価を発揮する施設です。したがって、創作活動で、床、壁面が汚れることを前提とし、その塗り替えが簡単な塗装仕上げを基本とします。また、施設は創作活動の舞台であり、無彩色を基調とし創作物や作品を引き立たせる空間を提案します。

#### 創作屋台(家具)の提案

道具・素材をテーマごとに收容でき、活動の場に応じて移動・展開できる「創作屋台」家具を提案します。この創作屋台を移動させることで、その場が書写や絵画など活動の中心となり、施設全体を創作の場とすることが可能です。



連携機能

「日常づかいのツーリズム(観光)」が熊野にふさわしい

熊野町の観光は「日常づかいの観光」、「ついでツーリズム」です。つまり、この交流拠点で町民が創作活動・地域活性化を楽しんでいる様子が来訪者を引きつけ、参加を促し広義の観光へとつながります。熊野町に縁がある方々(関係人口)の里帰り、帰省の「ついで」に創作活動に加わる、あるいは広島市内への通勤町民が「ついで」にイベントの主体となる、その中から熊野町らしい新しい観光が生まれる、その拠点として位置づけます。



象徴的機能

① 熊野町の景観、敷地形から「円形」を発想します。

熊野町の地形は山に囲まれた「盆地」です。また、建設敷地も窪んだ地形であり、その地形を抽象化し、円形を造形モチーフとしています。その円形は、筆の里工房の造形と呼応しています。また、この円形は歩道となり、熊野町旧市街地から、筆の里工房、そして体験交流施設、さらに北側の創造の丘公園へと円環の「一筆書き」のように連続し、様々な活動を結びつけます。

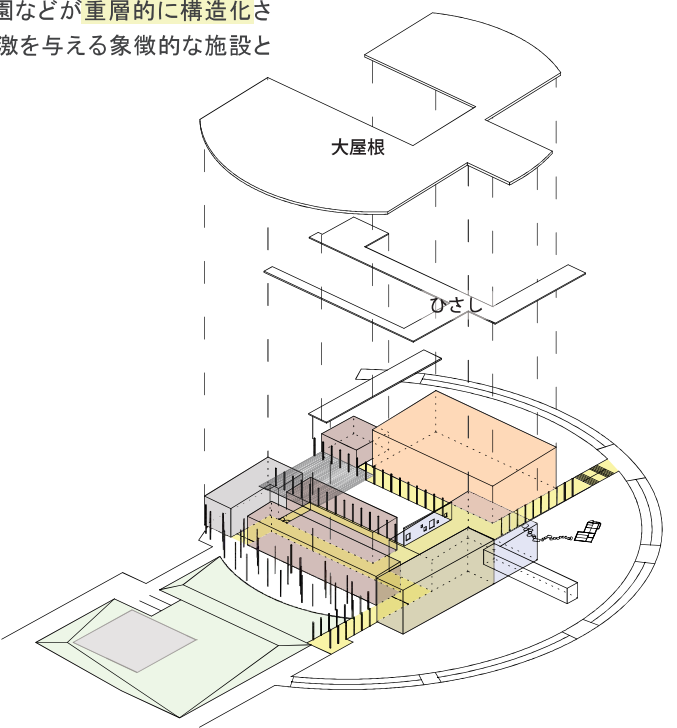
② 風景に溶け込んだ「集落の屋根」を大屋根でデザインし、路地をひさしで表現します。

棚田の斜面地で最も施設を際立たせるのは「屋根」です。大きな片流れの円形の断片で構成し、大屋根の下に路地のひさしが4方に伸びています。階段、EVなどで構成する塔状のタワー、前面のテラスがアクセントとなっています。



③ 様々な空間要素を構造化しています。

この施設は、大屋根、路地のひさし、テラス、庭園などが重層的に構造化され、様々な空間を生み出し、人々の創作活動に刺激を与える象徴的な施設となっています。



経済性・実現性

施設全体を均一な空間ではなく、諸室ごとに機能と空間特性に合わせて合理的な構造、的確な仕上、維持管理が容易な空調設備とすることで、建築コストを抑え、経済的で極めて実現性の高い設計を行います。

- ▼高コスト：体験学習ホール(床面積の約18%)
- ▼中コスト：絵画、書写、陶芸・木工、カフェ・レストラン(床面積の約37%)
- ▼低コスト：ロビー、休息所、倉庫、回廊、軒下(床面積の約45%)