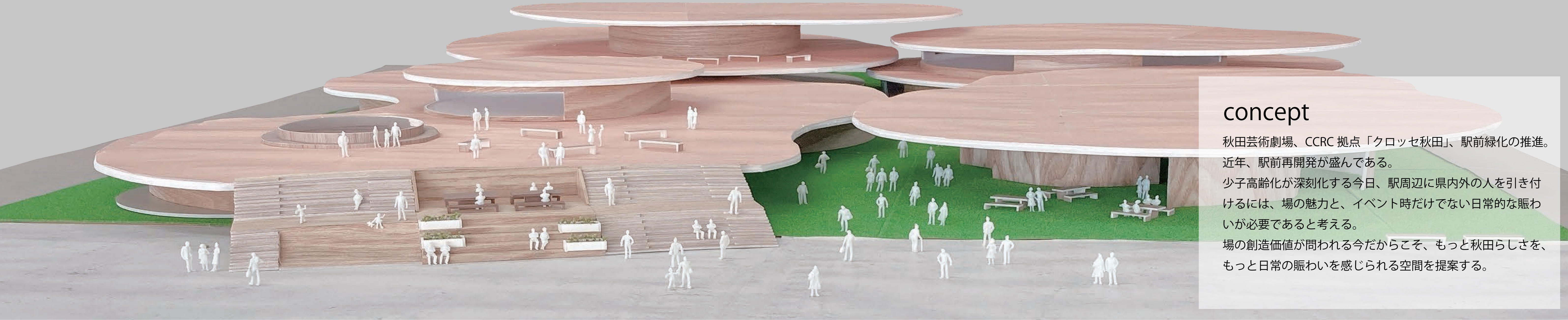


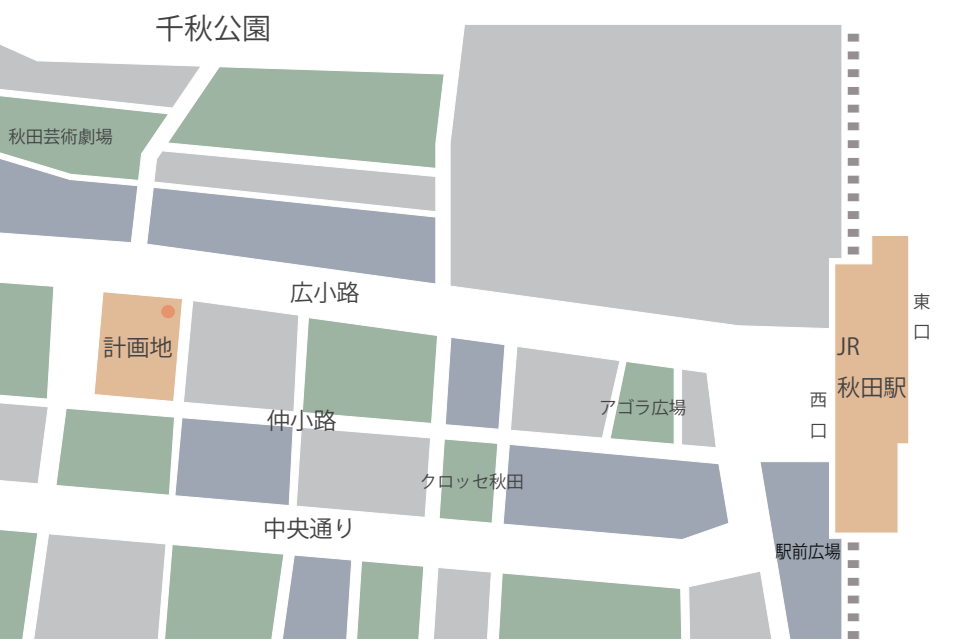
# 賑わいの街、曲げわっぱの群景



## concept

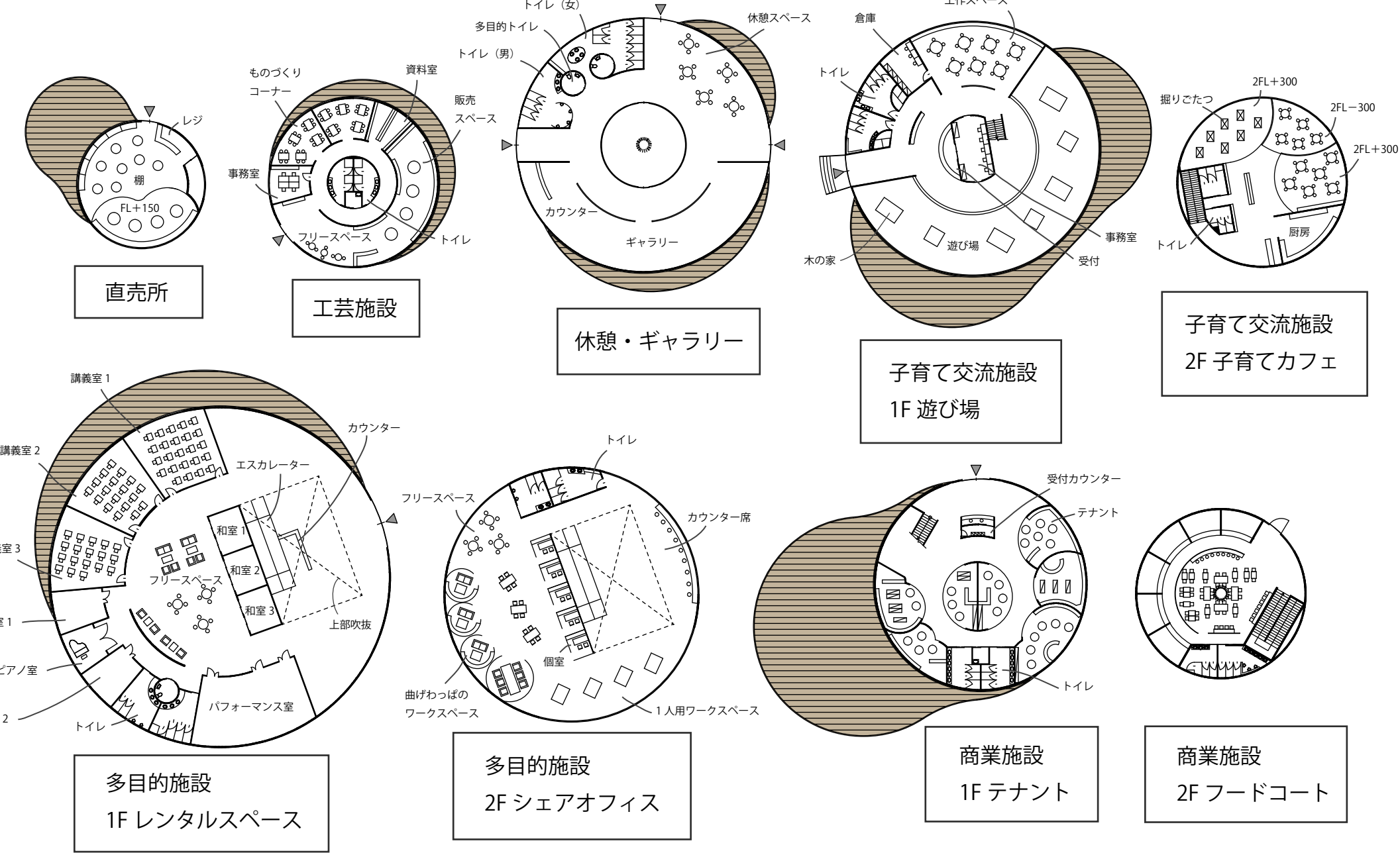
秋田芸術劇場、CCRC 拠点「クロッセ秋田」、駅前緑化の推進。  
近年、駅前再開発が盛んである。  
少子高齢化が深刻化する今日、駅周辺に県内外の人を引き付けるには、場の魅力と、イベント時だけでない日常的な賑わいが必要であると考え。  
場の創造価値が問われる今だからこそ、もっと秋田らしさを、もっと日常の賑わいを感じられる空間を提案する。

## location



2012年、芸術・文化・観光の拠点として開業したエリアないち。ネットでものが手に入る時代に、もっと秋田の魅力を感じられる空間を設計することで、駅前により多くの人が集うのではないかと考え、エリアないちを計画地とした。

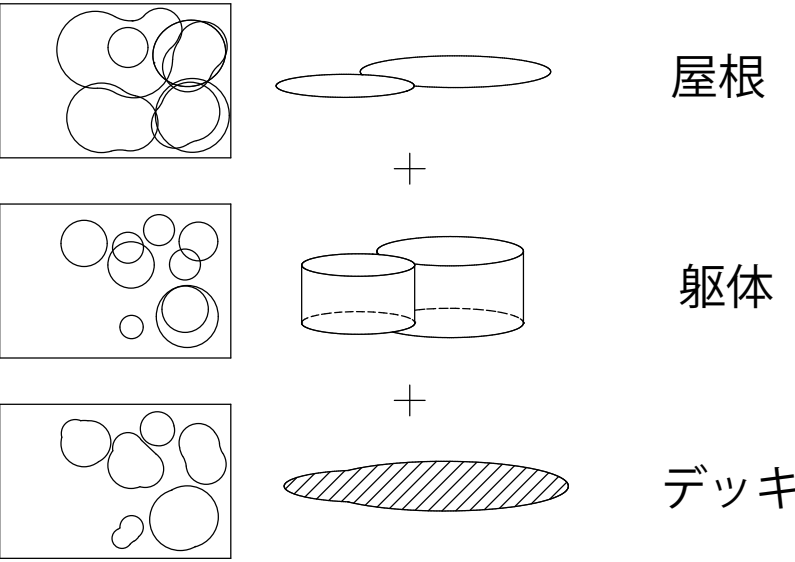
## floor plan



## diagram

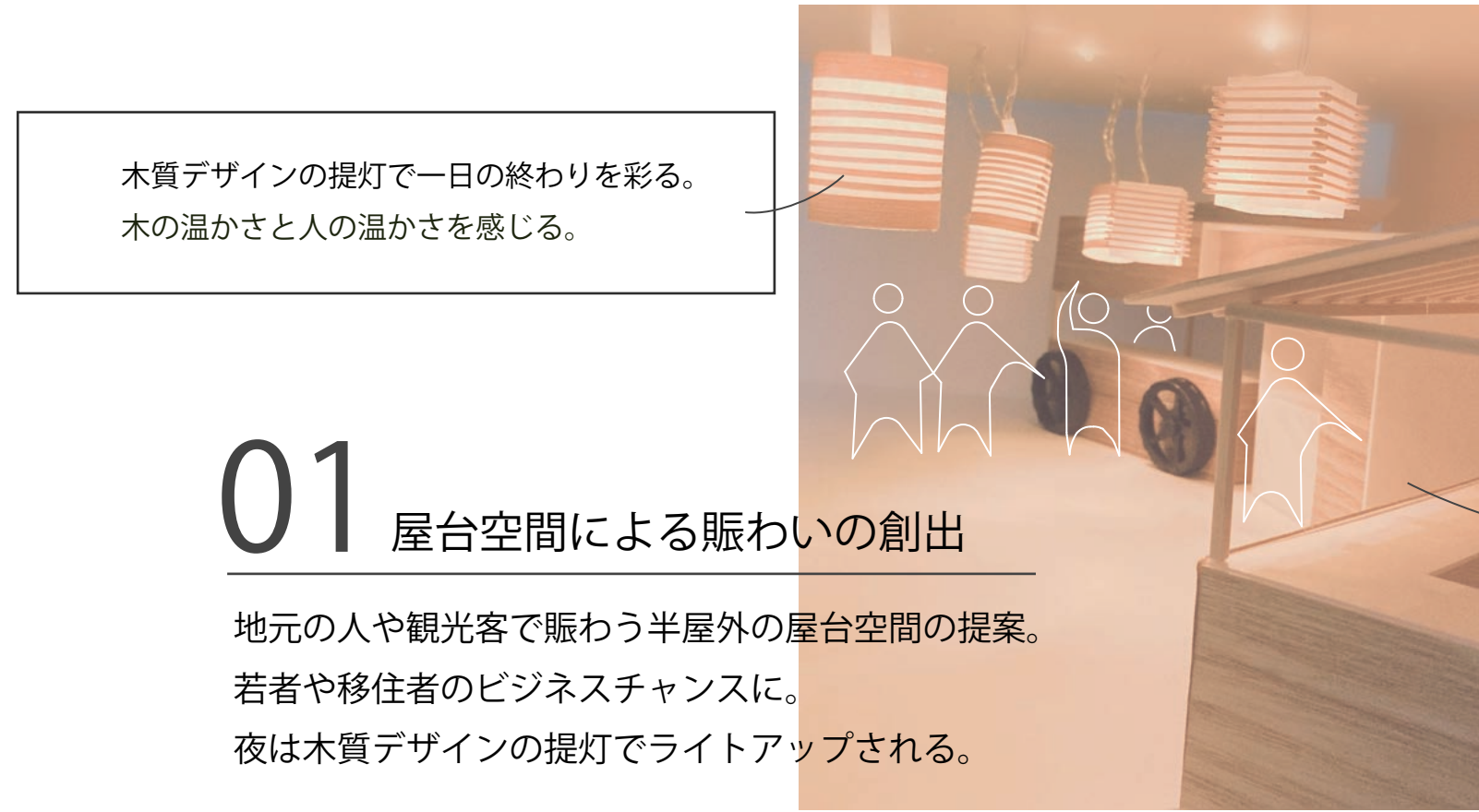
3つの木の積層

屋根・躯体・デッキの3つをずらして配置。  
▷屋内・屋外・半屋外空間を形成。  
▷歩くきっかけを作る。



## layout plan

賑わいのコンテンツを集約させる  
▽  
コンパクトシティのさがにけに。  
様々な目的を持った人が行き交う賑わいの街に。



## 08 大階段で見る、話す、食べる

千秋花火や竿灯妙技会など、イベント時には観覧席や出店で買ったものを食べるスペースになる。  
日常的には休憩や談笑のスペース、待ち合わせの場となり、フレキシブルな大階段で日々の賑わいを引き出すことを提案する。

## 07 情報発信の場

休憩施設に展示スペースを設けることで、気軽に足を運ぶことができる。ギャラリーの展示を通じて、県内外に情報を発信する場になる。仕切りを減らし中庭を設けることで開放的な空間となるよう設計した。

## 06 子育て世代の交流

少子化が深刻化する中、駅前を中心に子育て支援を広げ、親同士の交流の場を作る。  
室内に設置された小さな木の家で、木材を感じながら遊ぶことができる。子育てカフェには掘りごたつの席を設け、足元にも木材の温かさを感じながら寛ぐことができる。



## 05 体験価値の創造

ものづくり体験やお土産販売を通し、県外に秋田の工芸の魅力を発信。若者に興味を持ってもらい、後継者を見つけるきっかけにもなる。



## 03 新たなワークスタイルと地域交流

多世代が利用するレンタル空間で地域交流の場を作る。  
シェアオフィスは、リモートワークや学生の勉強スペースとして毎日多くの人が行き交う。

## 04 若者や観光客の集客

若い世代が駅前に集うきっかけを作る。  
フードコートは木質とし、屋根上テラスと一体とすることでより木材を感じる。

## 02 駅前から広がる地産地消の輪

米、酒、野菜\_\_。  
秋田の食の魅力を駅前から発信し、地産地消を推進する。  
飲食店の起業家との出会いで新たなビジネスチャンスにもなる。



木造3階建て小学校、公園の設計

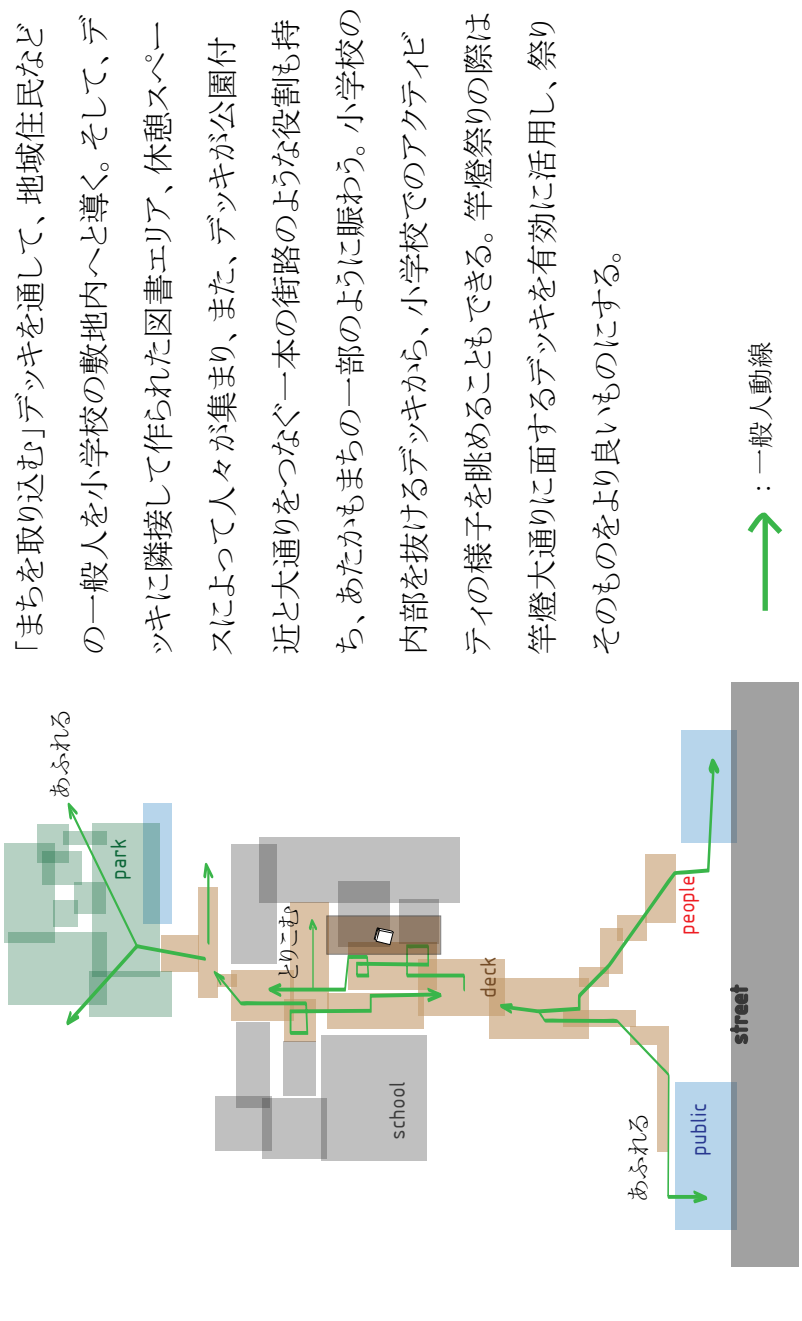
- まちをとりこみ、まちにあふれる -

敷地

敷地は秋田市大町「竿燈大通り」に面している、日本銀行秋田支店とその北にある空き地である。ここは以前、秋田ニューシティとして秋田の中心市街地の重要な施設であったが、テナントが撤退し衰退していき、秋田ニューシティは解体された。現在は竿燈まつり期間中にお店が出店されるが、有効に利用されているとは言えない場所である。



・コンセプト  
近年、閉鎖的になりつつある小学校を竿燈祭りの際に賑わうこの敷地において、パブリックな利用ができる空間として創り出すことで、小学校、公園が都市の一部として活気溢れる場になることを目指し設計した。



デッキを通して学校がさながらまちを形成するような、まちの中に小さなまちとして小学校が存在するような、街路を内部へ“とりこみ”、まちへ“あふれる”提案。

3階建ての学校

3000㎡を超える建築物

①建築基準法の改正  
2015年より建築基準法が改正され、以下のような大規模な小学校も木造で建てやすくなった。

建築物の耐火性能、耐火構造に対して緩和のされ直しがされ、さらに木造3階建の最大規模の火災実験により、安全性が確認された。

②RC造ではなく木造にするメリット

やわらかい

調整性

室温を均一に保つ

あたたかい

街のシンボルとなる

秋田の木材利用を促進

小学校に対するメリット

まち、あきたに対するメリット

③ルーバーの使用  
学校内部、外部のあらゆる場所にたくさんのお木製のルーバーを設けた。ルーバーがもたらす効果は3つある。

小学生たちの遊び場

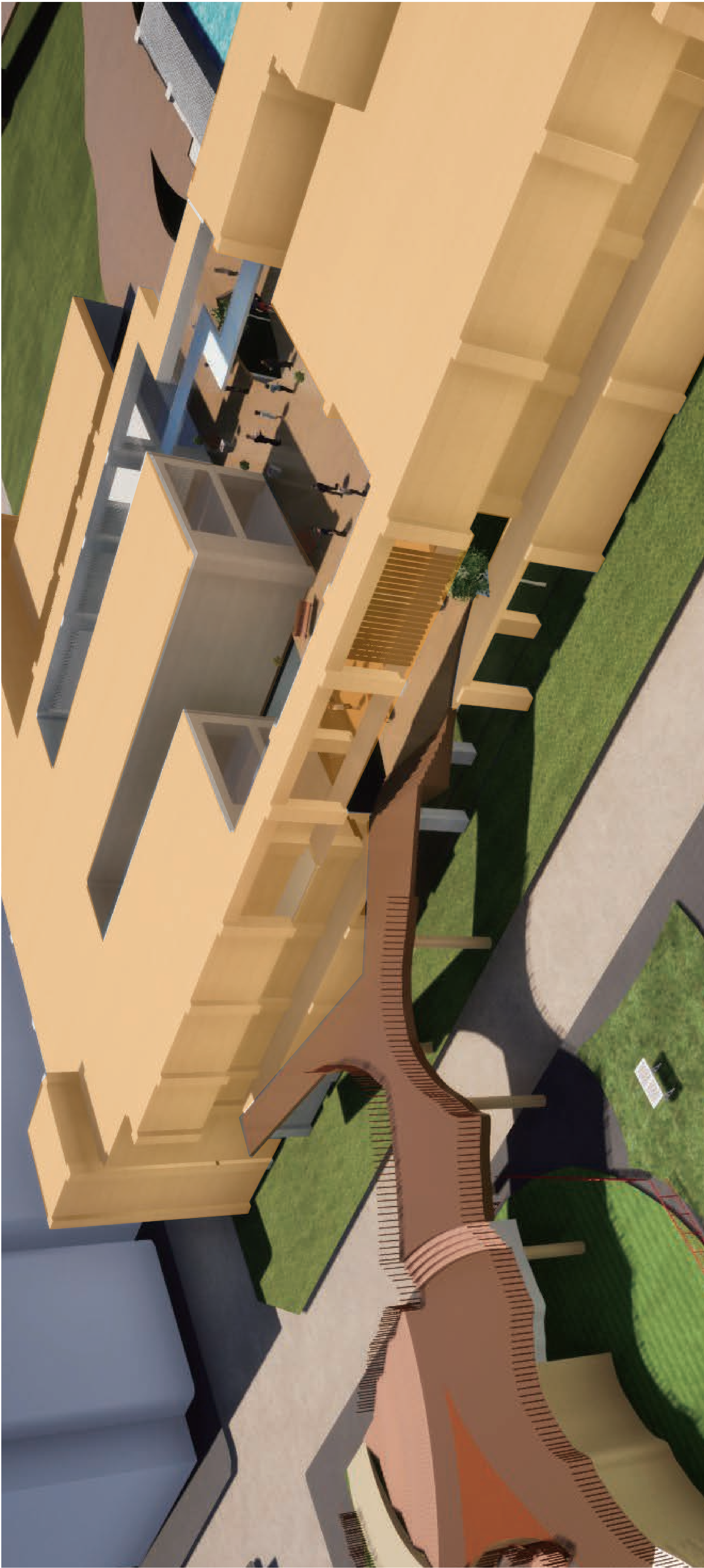
ルーバーが通路になったり、ルーバーの隙間が教室の窓と繋がっていき、子供たちが好奇心旺盛の小学生たちの遊び心を刺激する。

外の空間と視線

角目によって視界が通ったり、ルーバーの隙間が教室の窓と繋がっていき、子供たちが好奇心旺盛の小学生たちの遊び心を刺激する。

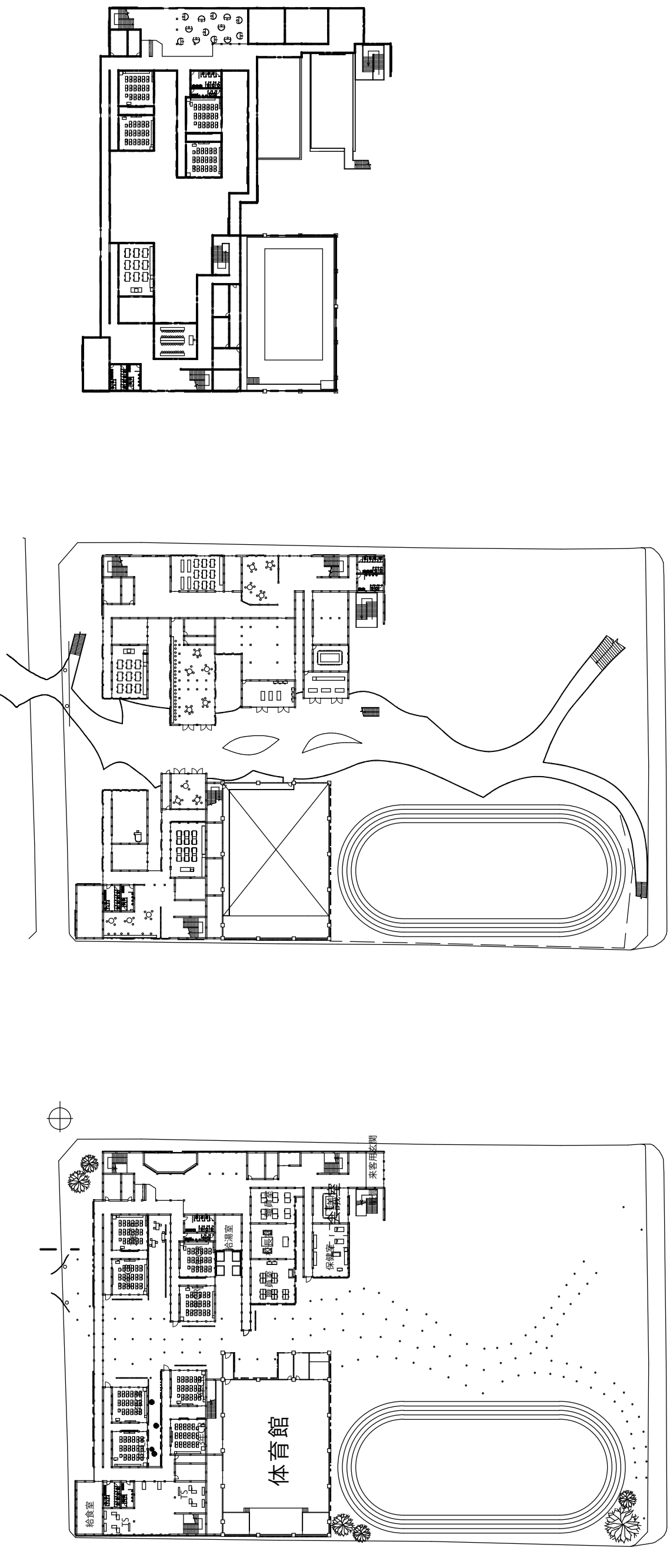
統一感を持たせる

ルーバーによって公園とデザインを持たせ、敷地全体の統一感を持たせる。



計画

- 公園、小学校、大通りをつなぎ一般人と小学生、さらには一般人同士、小学生同士の交流を促進する。
- 校舎をコアスペースといくつかの棟に分け、空間に隙間を設ける。コアスペースには、生活に必要な設備と各学年に合わせた使い方を持つ空間を創る。
- 各棟の隙間は、各CRとルーバーやガラス越しに視覚的に接触しており、CRが閉鎖的になっていない。
- デッキ下のスペースは小学生の共有スペースで様々な学年の生徒同士の交流を生む。また、各棟の隙間とつながっており、植栽が植えられていて、休み時間などに小学生がくつろぐ場となる。
- 生徒は特別教室（理科室 etc）を使うとき以外はCRなどでも基本土足で、他学年と動線が交差しないように配慮してある。
- 2Fレベルのデッキに隣接してある図書エリアにより、生徒のスペースと一般人のスペースが分離している。
- 図書エリアでは生徒も一般人も本を借りることができる。（一般人：外のカウンター 生徒：中のカウンター）



3 階平面図 縮尺 1/1000

2 階平面図 縮尺 1/1000

1 階平面図 縮尺 1/1000



2F デッキの様子



一般人が休憩スペースで本を読む



## 芸術文化ゾーンにおいて 文化に触れ 実践し 創造する、子供のための木の図書館

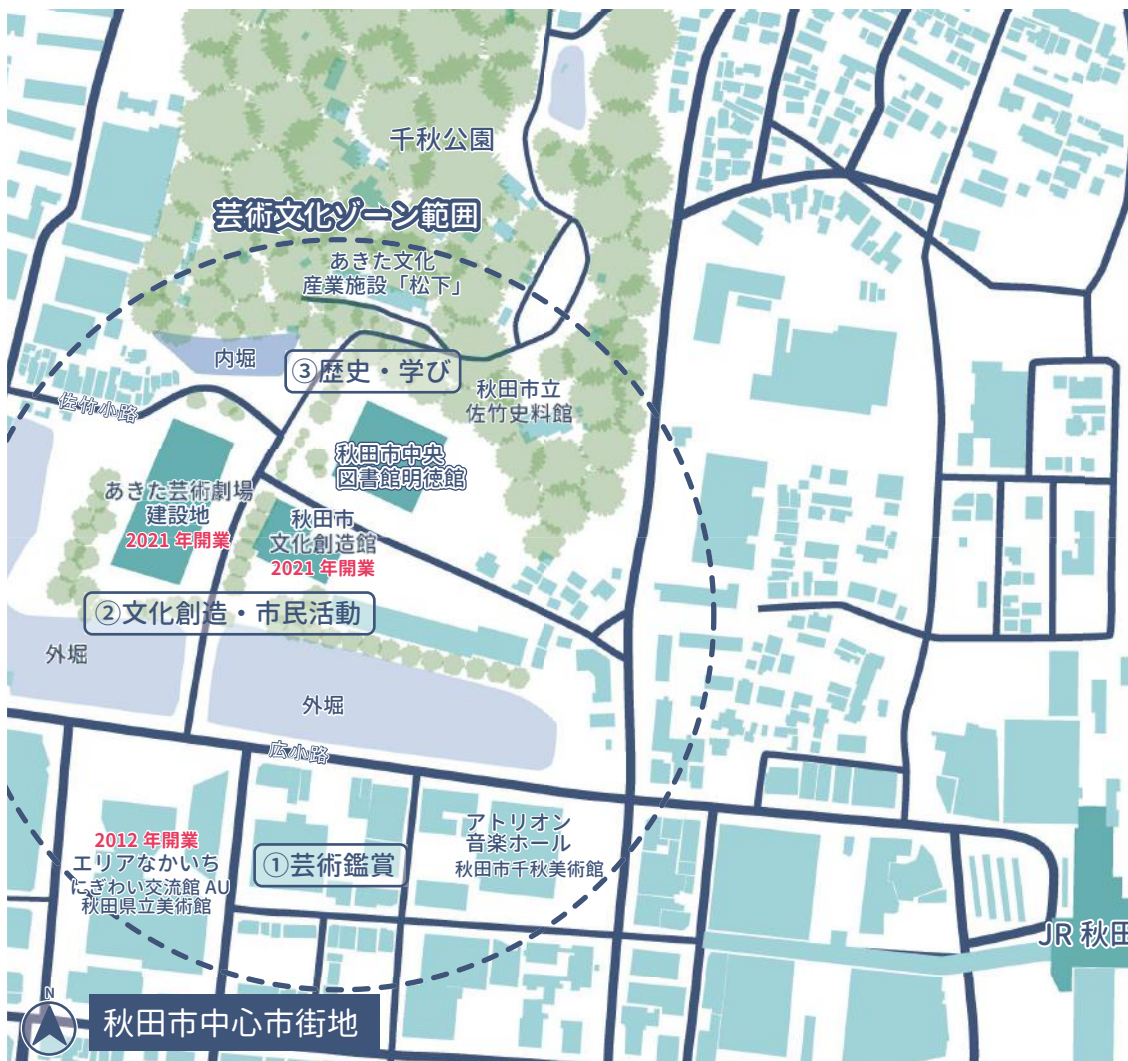
秋田市の中心市街地である千秋公園周辺エリアは、現在芸術文化ゾーンとして秋田市の「人と文化をはぐくむ誇れるまち」を形成している。

本作品は、この芸術文化ゾーンのエリア内に位置し大きなリニューアルが予定されている2つの建物と久保田城跡である千秋公園との間にある秋田市立中央図書館・明徳館を敷地対象とする。芸術文化の根源にある地域活性化や将来を見据えたまちづくりにつながる力を持ち合わせた、子供が文化に触れ、実践し、自立することで周辺地域に賑わいをもたらす新しい図書館を目指した。

これにより、子供のうちから文化活動に触れ大人になっても活発な文化創造の道をたどっていくことでまちの魅力を伝える地域資源として受け継いでいくことを期待する。

注目を集めこれから賑わいが生まれるであろう芸術文化ゾーンの空間が加わることで、市民の心に豊かさとうるおいをもたらす市民文化の向上と創出が実現できるのではないだろうか。

### 01 明徳館とは？～秋田市が掲げる芸術文化ゾーンについて～



**新・県都『あきた』成長プラン(第13次秋田市総合計画)**

**将来都市像** 人と文化をはぐくむ誇れるまち  
政策「文化の創造」

**成長戦略** 芸術文化・スポーツ・観光による都市の魅力向上  
重点プログラム「芸術・文化によるまちおこし」  
・アーツ秋田構想「文化創造プロジェクト」  
…旧県民美術館をコンバージョンし、「秋田市文化創造館」として開館予定。  
・文化創造館  
芸術文化ゾーンにおける文化創造の拠点の一つとして、周辺のあきた芸術劇場（令和3年に開館予定）などの他の文化施設と役割を分担し、芸術文化ゾーン全体の魅力を一層高めていく施設とされている。  
①空間の提供：多目的スペースやクラフト市、マルシェができる屋外空間の提供。  
②機会の提供：セミナー、ワークショップやアーティスト等によるトークイベント、シンポジウムなどの開催。  
③創造支援事業 ④創造実験事業 ⑤地域連携 ⑥情報発信・アーカイブ  
→ 周辺の既存文化施設等との連携を図り相乗効果を狙い新たな市民文化を育む、多世代が交流する賑わい拠点の形成を目指す

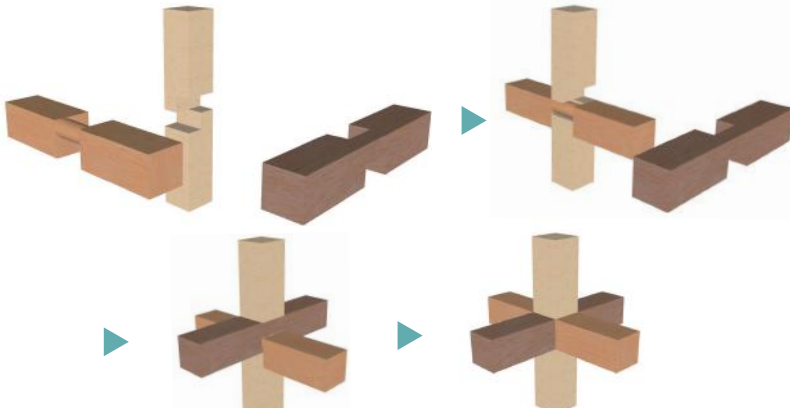
**秋田市中心市街地活性化基本計画** **新たな文化施設に関する整備構想**

**芸術文化ゾーン**  
秋田市中心市街地の千秋公園からエリアなかいちまでの一帯を芸術文化ゾーンとして設定し面的に充実させ、中心市街地の魅力を高めようとしている。  
①芸術鑑賞 ②文化創造・市民活動 ③歴史・学び の動線を意識し、役割分担している。

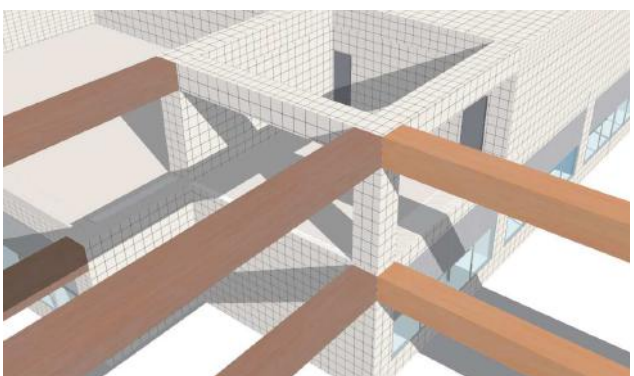
**秋田市立中央図書館明徳館**  
本敷地の秋田市立中央図書館明徳館は文化創造館の隣に位置し、久保田藩の藩校「明徳館」にちなんだ名称の秋田市民によく馴染みのある図書館である。  
谷口吉生氏設計であり、直線的でシメトリーという特徴を持つ。広いこどもコーナーや、移動図書館の展開、学生の勉強場所の利用など教育に積極的な活動をしている。

### 03 既存のランドスケープと繋がる形態操作

①千鳥組を使い、柱と梁を形成する。



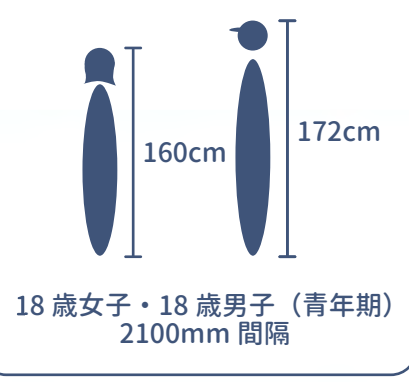
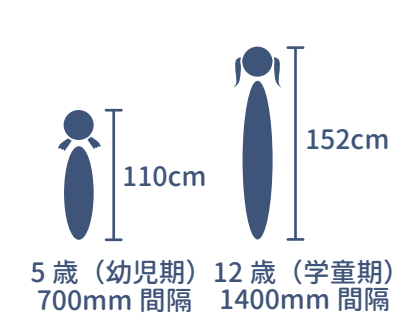
②明徳館の既存のデザインと繋げ、柱と梁を伸ばす。



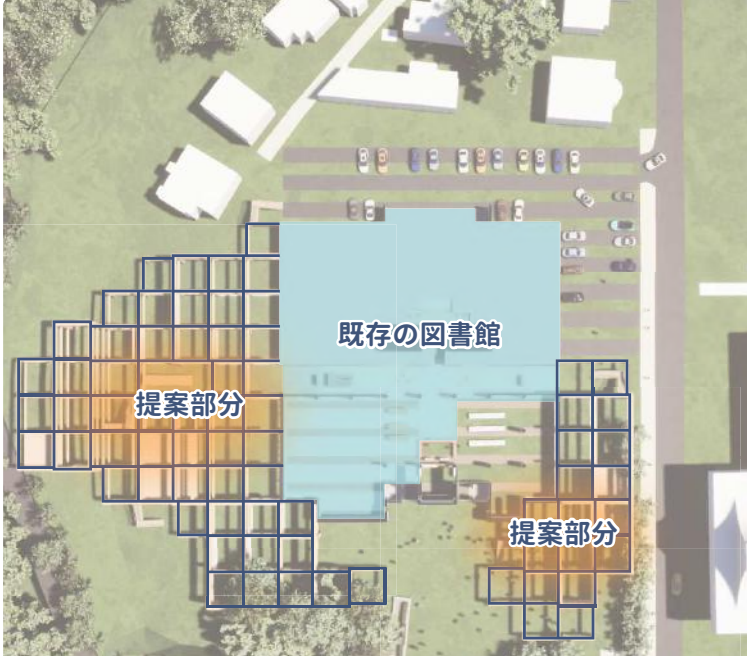
③太さの違う柱と梁で組み上げ、壁や本棚を入れて空間を作る。



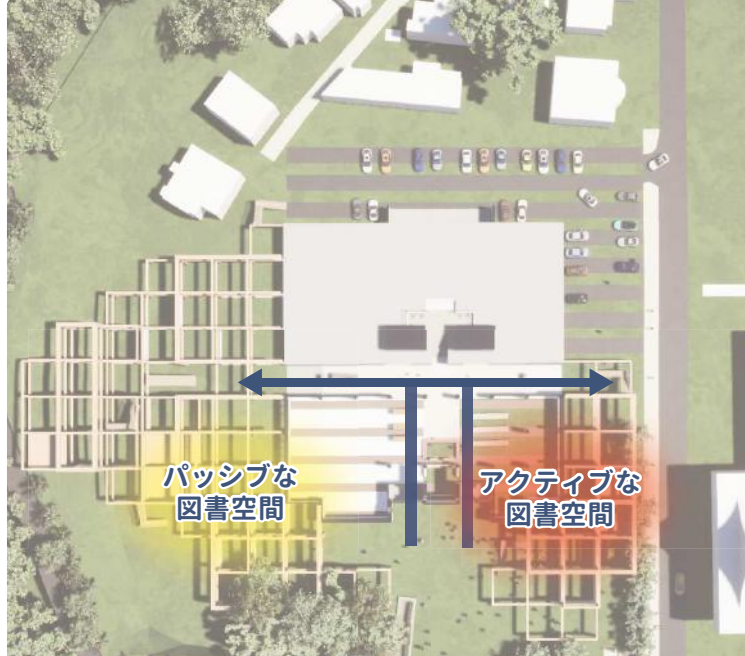
読書空間は各年齢の平均身長に合わせたスケールで組み上げる。



★平面プラン



①既存の図書館は残しつつ、創造性を生み出すプログラム（提案部分）を増築していく。これにより、もともとの図書館のポテンシャルを残しつつ芸術文化ゾーンに適した図書館へと導くことができる。



②提案部分は既存の動線やゾーニングを活かし、入口から左右に空間を分け、「アクティブな図書空間」では手探りながらも創作活動ができ、「パッシブな図書空間」ではより深い創作活動ができる。

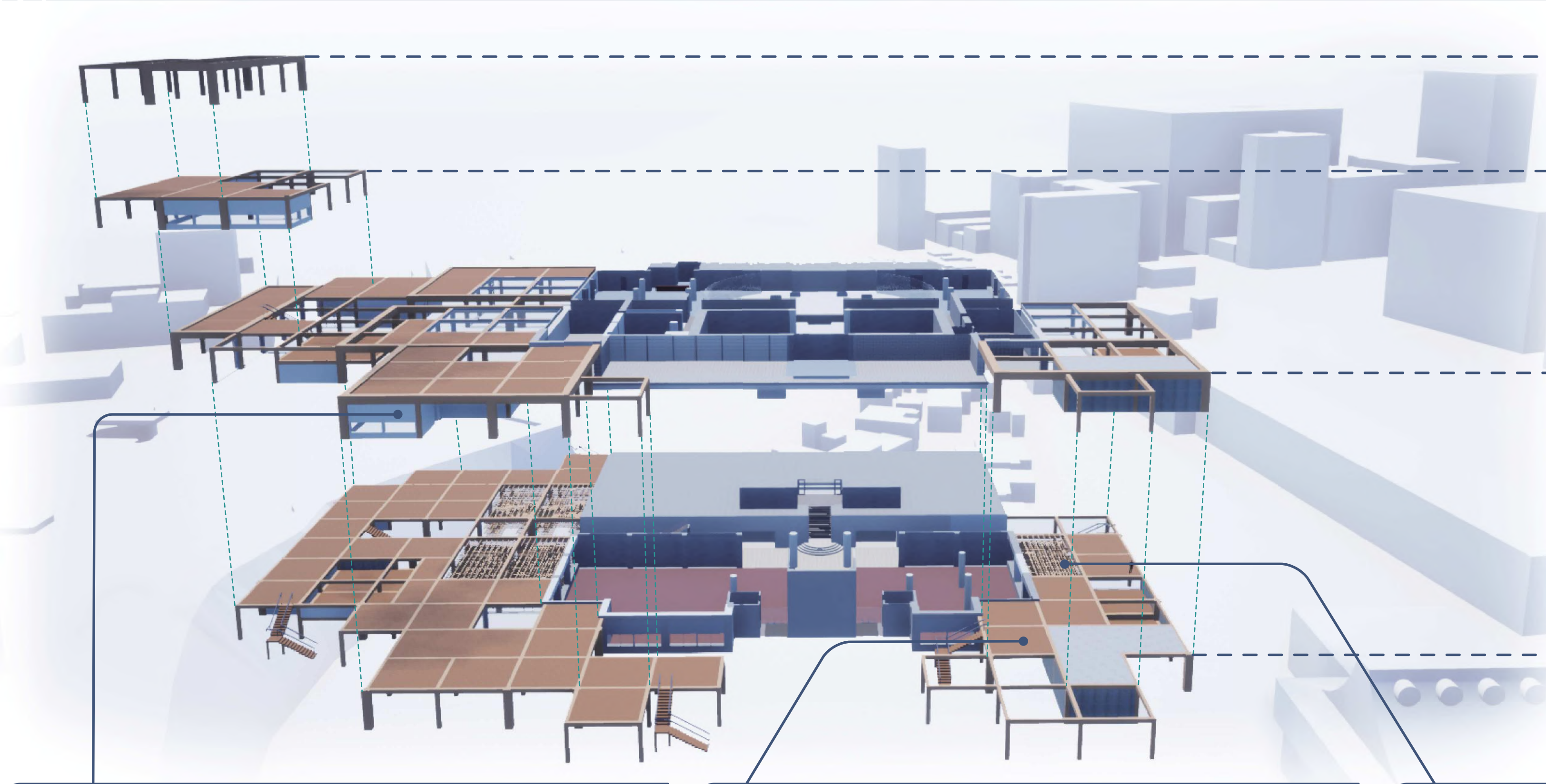
**構成要素**

1. 読書空間
2. 幼児期のこどもの空間
3. 学童期のこどもの空間
4. 青年期のこどもの空間



③各図書空間を「図書空間」、「幼児期のこどもの空間」、「学童期のこどもの空間」、「青年期のこどもの空間」に分け、詳細に構成していく。

### 04 アクソメ図



#### 4F

千秋公園へと続くフロア。内部空間を設けないことで千秋公園からみときに明徳館がよく見えるようになっている。

#### 3F

千秋公園と図書館を繋ぐ道となるフロア。1F・2Fの段差に比べより細かく枠組みを配置しているためアクセスしやすいようになっている。

#### 2F

既存の図書館に設けられているバルコニーとつながって空間が広がるフロア。図書館との関係性がより深くなることから、1Fに比べ、アクティブな空間ではより活発な遊戯が行われ、パッシブな空間ではより盛んな創作活動が行われる。

#### 1F

既存の図書館の入口に近いフロアということで入口付近に階段を設けた。ここから、千鳥組で構成される文化創造のエリアへと進出していく。



図書館で得た知識を発展させて、創作活動に取り組む。



既存の図書館と繋がっており、様々な活動の様子を街からのぞくことが出来る。



木材で構成された図書空間。子供たちは自分の居場所を見つけ、読書を楽しむ。







# 段で離れて 段で繋がる



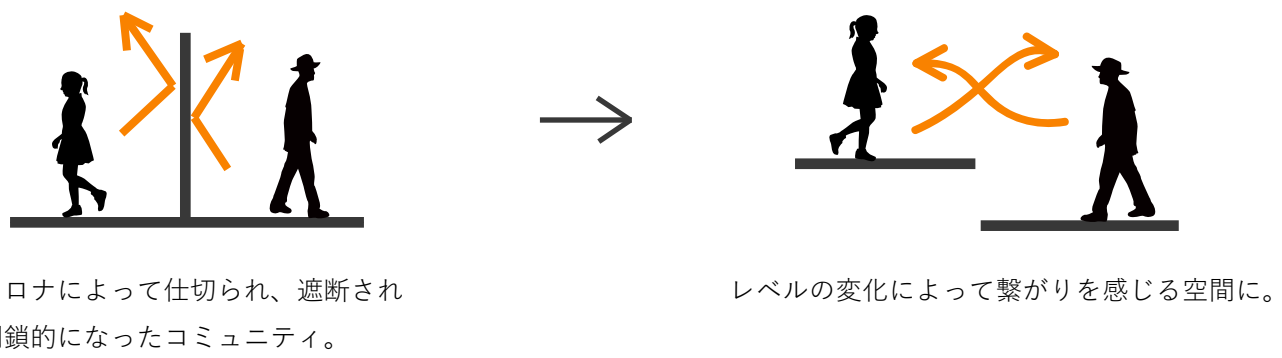
## コンセプト

段によって人と人との間に距離を生みながらも、視線や声が変わり合うことで空間の中で繋がりをを感じる集いの場を提案する。

新型コロナウイルスによって、制限された世の中の状況に対応した様々な生活様式が求められる中で、私たちの豊かでストレスのない暮らしを維持するためにも、これまで以上に新しい建築や人々の集まり方を提案していかなければならない。

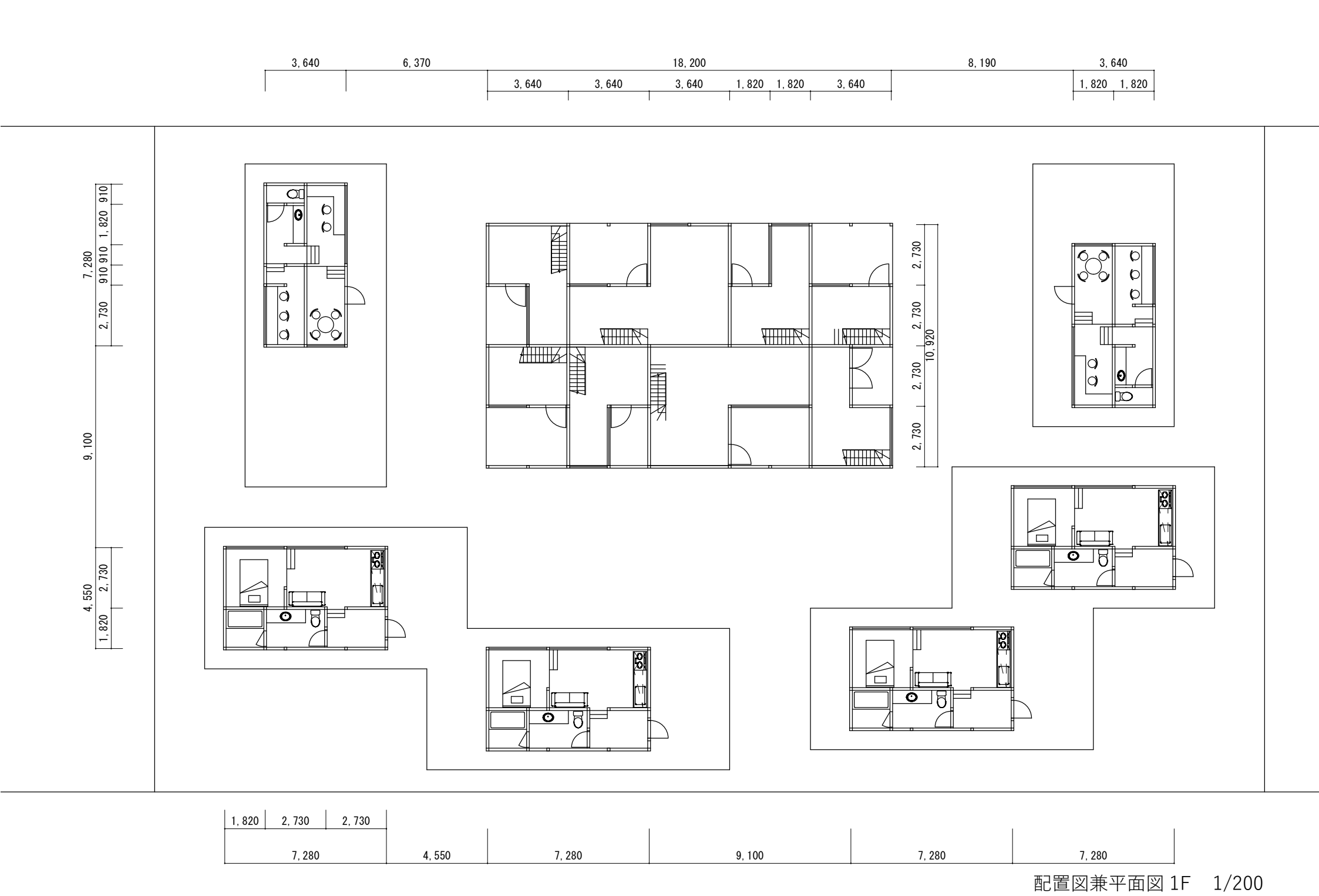
そこで、デッキによってレベルに変化をもたらし個々のスペースを楽しみながらも、さらに店やゲストハウスなど、デッキでつながりをもたすことで集まりにくくなってしまった世の中で、心地よくひとつの空間で人々が過ごすことが出来る。

## ダイアグラム



## プラン

- ・中央に集めた美容室やカフェ、花屋、本屋などの店舗
- ・店舗の両脇には購入したものを持寄り過ごし、ここと緩やかに繋がる
- ・奥に4戸配置されたゲストハウスでは、街の人々が集まるコミュニティスペースと旅行者がデッキと店舗で繋がる





# まちのじどうかん



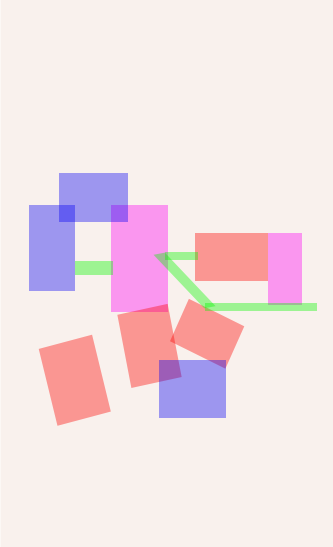
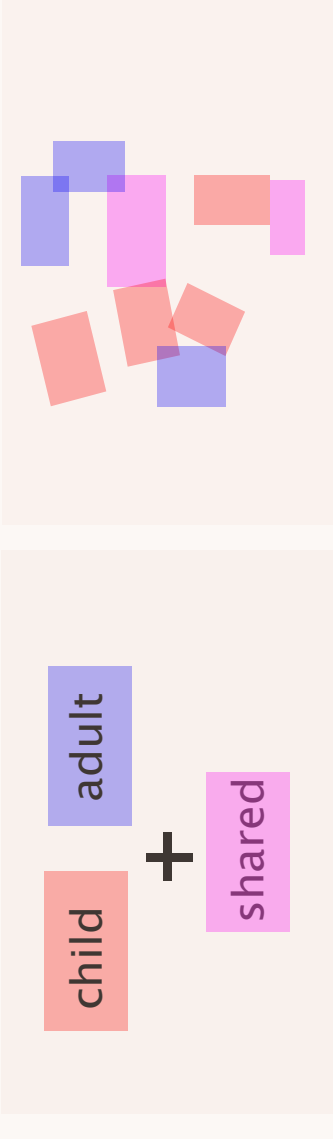
自然に囲まれた空間での記憶は景色とともに心に深く刻まれる  
いつでも帰れる場所があなたにはある  
大人になっても廃れない大切な記憶を生み出す空間

## 敷地

下浜地域は羽川剣ばやしや和太鼓などの伝統を持ち、それらは地域に住む大人から子供たちに受け継がれてきている。またヤマハバゲや神社の祭典など青年会が企画する様々な行事やイベントがある。敷地であるコミュニティセンターは海と国道に挟まれた緩やかな傾斜になっている。現在習い事や会議などで使われているが、普段は特に利用されていない。近くには学校、郵便局、海水浴場などがあるため地域の人には見慣れた場所ではある。しかし、利用者や利用時間が限られており、もっと有効活用することで、コミュニティを作ることができるのではないかと考えた。



## ダイアグラム



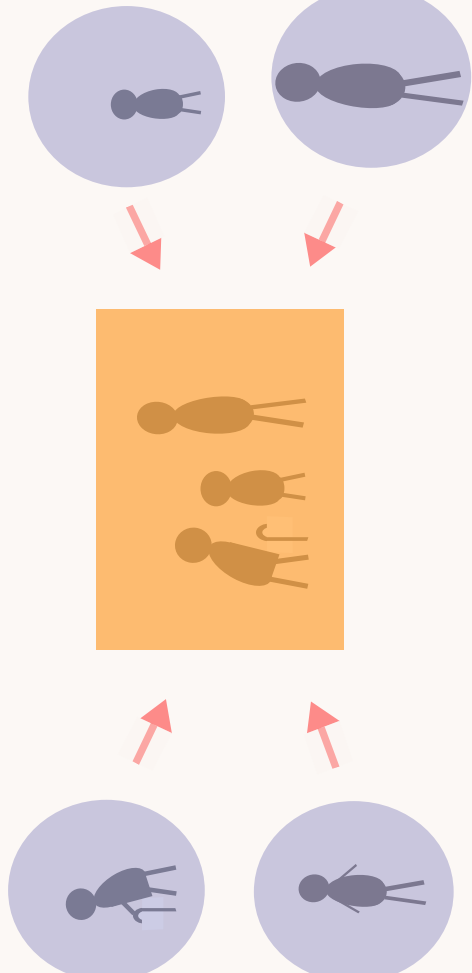
大人の空間、子供の空間をそれぞれを分割し組み合わせ通路でつなげる。それぞれの空間は孤立のものとなるがそこに行くまでの通路で関わり

## コンセプト

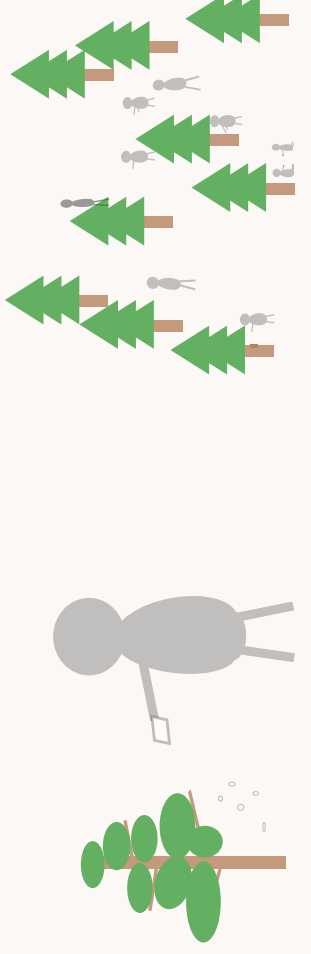
対象地域では一人暮らしの老人や共働きの家庭が増加し、孤独を感じる人やコミュニティがないという問題が起きている。



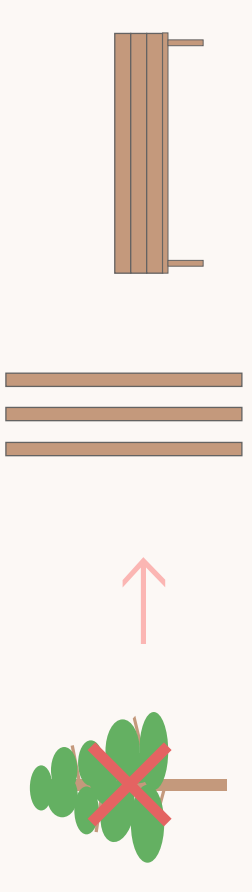
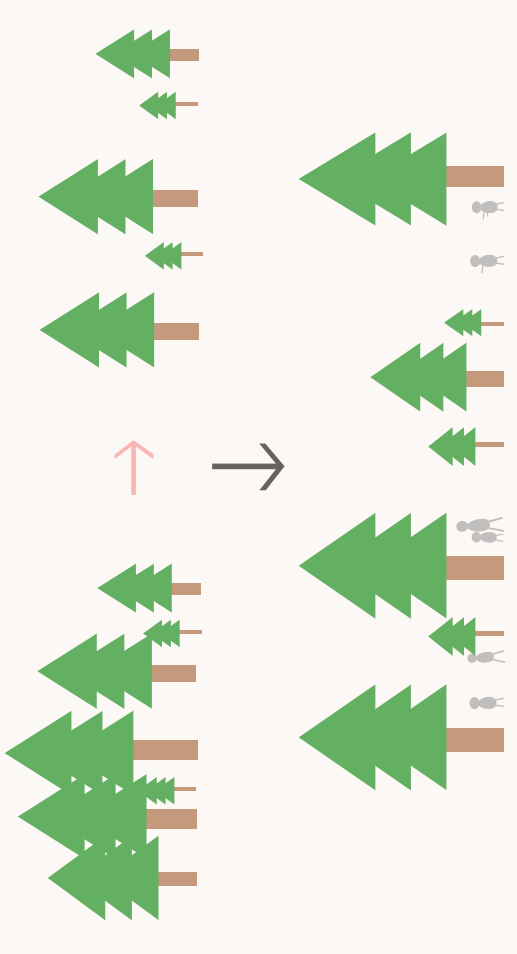
学童を中心とした地域のためのコミュニティ施設を提案する。定期的に行われるイベントや習い事などで生まれたコミュニティを深めるための空間となる。この施設には学校終わりの子供たち以外にも、子供を迎えに来た親たち、友人とおしゃべりにきた老人たち、勉強をしに来た中高生など様々な人が集まる



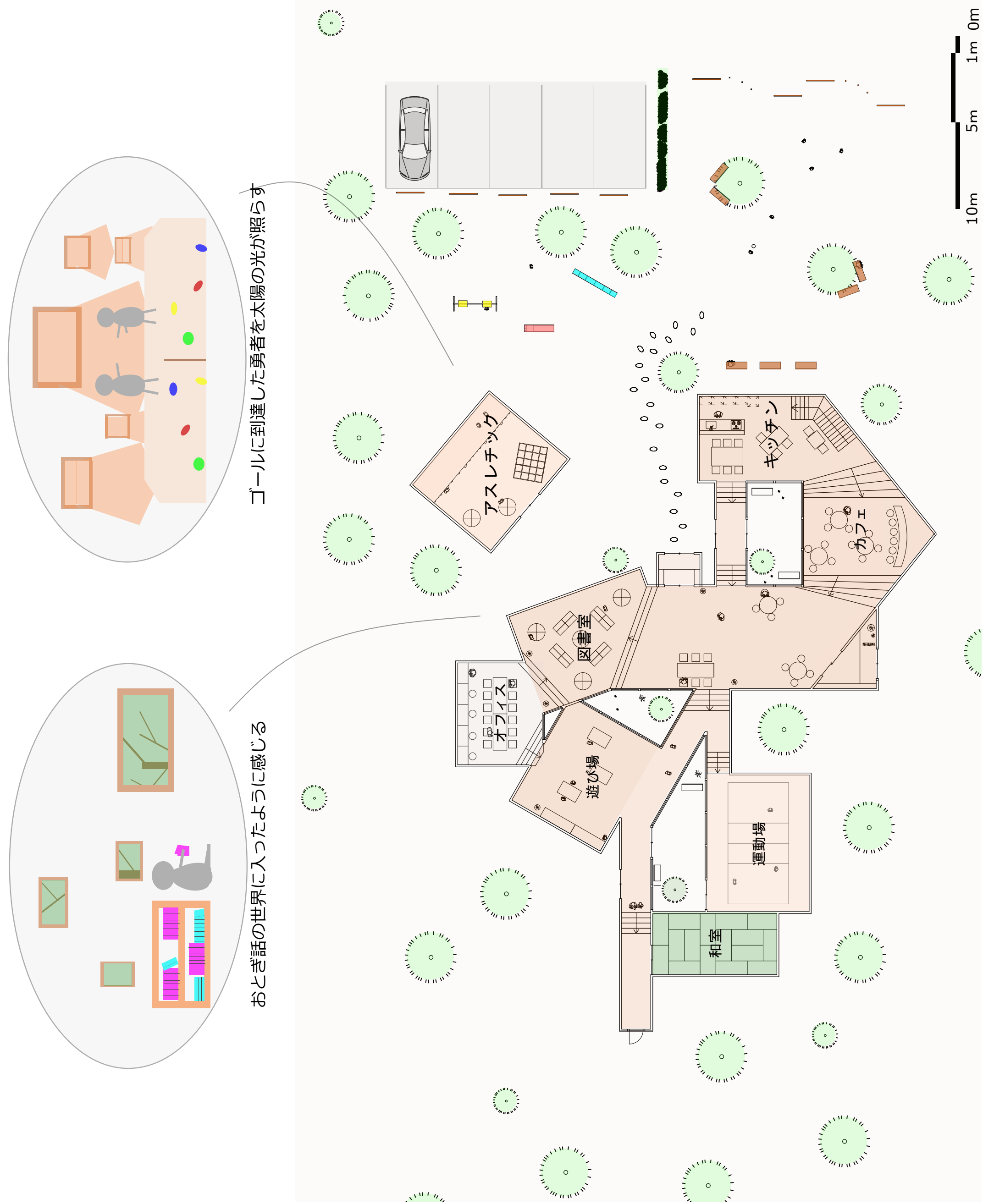
## 木材利用



下浜は海と山に囲まれた地域である。山のほうには杉が生え、海岸沿いには防風林の松が多く生えている。学校や保育所では松の育樹や植樹、森の中の体験学習など地域と密接なかわりがある。



枯れてしまった松を利用してベンチやルーバーを作る



配置図兼平面図 1/200

## まちへの広がり

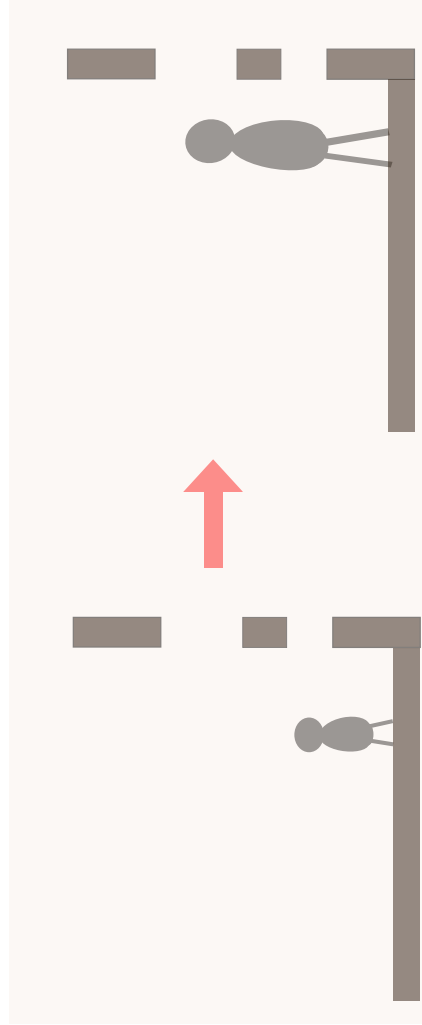
地元の木材を利用したルーバーやベンチなどを配置しまちとつながる。道路を走る車や道を歩く人との関係が生まれ、まちとより密接なかわりをする。



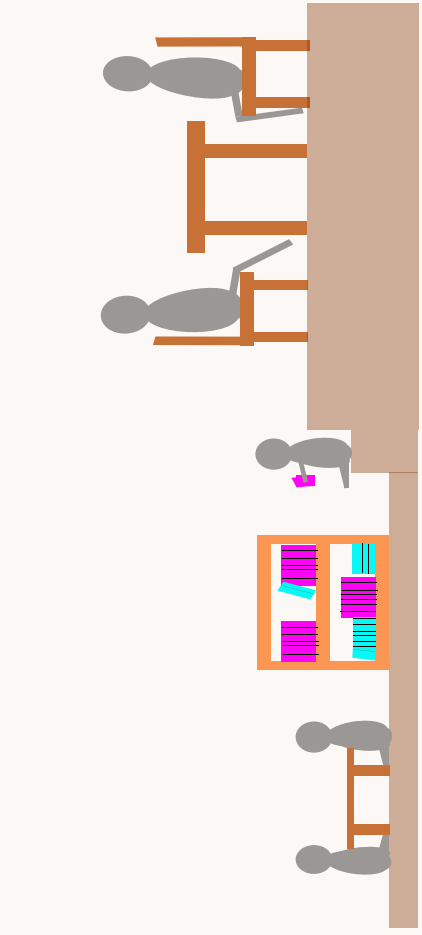
・オフィス：学童の事務室をシェアオフィスとして、様々な専門家がここを拠点として活動する。

・キッチン：夏場は海の家として利用する。普段は許可をとれば誰でも利用することができるため、地域の行事や小さなパーティなどで利用できる。

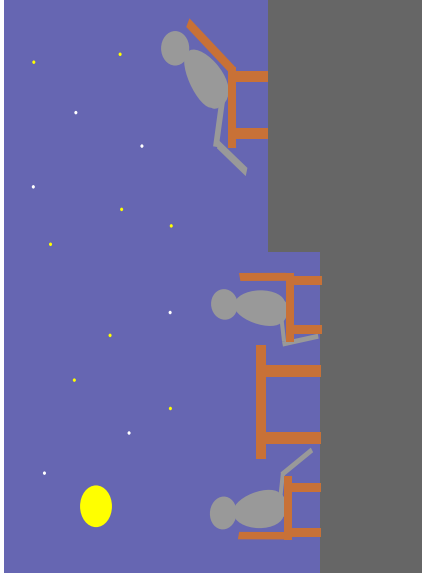
・屋上：カフェの飲食スペースとなる。波の音を聞きながら現実から離れてのんびりと過ごせる。きれいな景色が見れる空間で一人の時間をつくることができる。



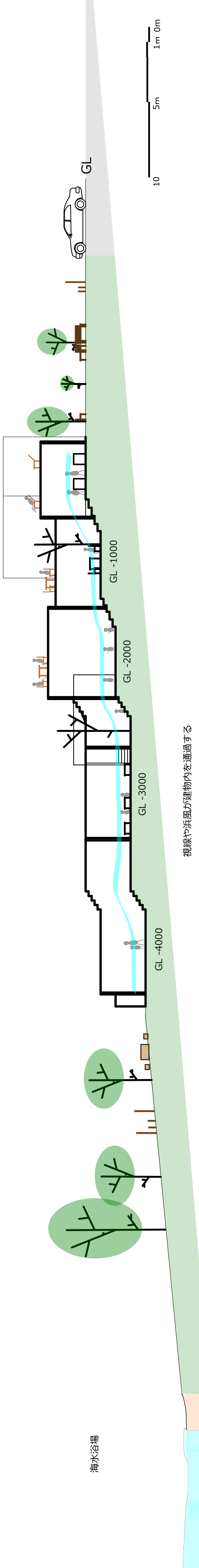
高さの異なる窓によって成長を感じられる



子供の様子を見ながら過ごすことができる



大人だけの秘密基地の景色

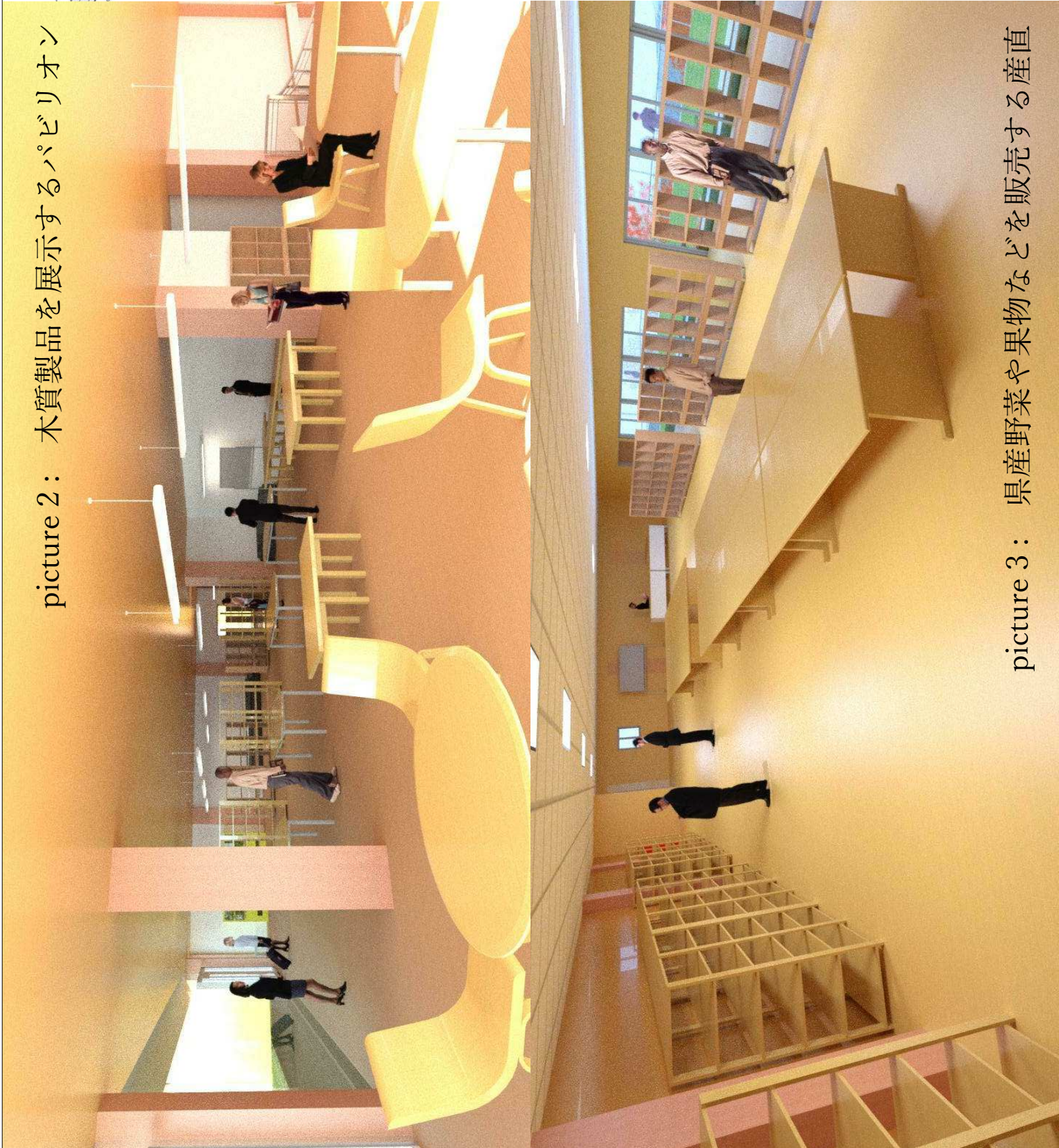


視線や浜風が建物内を通過する



県産木材を展示する木質都市型美術館の設計

Picture 1： 美術館ファサード



picture 2： 木質製品を展示するパビリオン



Back ground & Concept

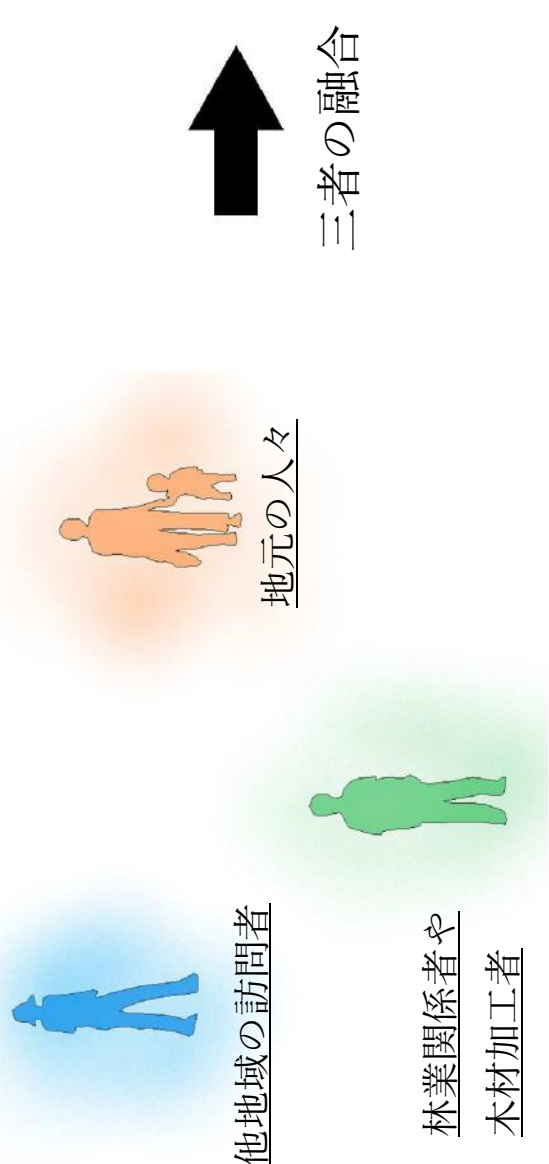
秋田駅周辺を交通や文化の交流の拠点とし、芸術文化ゾーンの考えを含めまちづくりを進めている。 その中で、新たに学生向けのマンションや地元プロバスケットチームの練習拠点である体育館の整備、更に駅西口では芝生広場が整備されるなど、秋田駅周辺が一般市民や学生に対する開かれた施設が整備されつつある。

そうした流れの中、市民が自ら芸術に触れ、芸術を創り、芸術を享受し、芸術を展示するような、市民に開かれた芸術拠点を整備することにより、上記の施設との関連を含め、芸術文化ゾーンとしての役割がより強固になることが考えられる。このことに加え、県が誇るの木材の展示や紹介を行うことで、県内外の人々に木材の良さを広め、林業や木材への関心を集めることが出来るだろう。

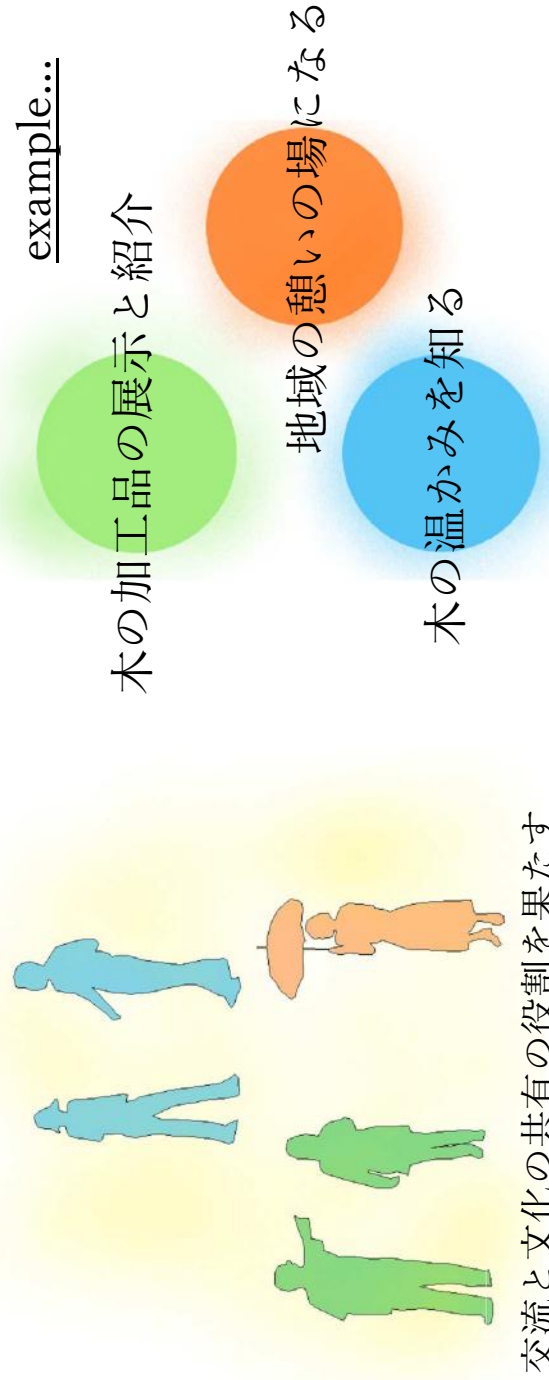
本提案では、県産木材などを展示する美術スペース、市民の講堂、情報スペースを設けるなどとして、地域に開かれた木材を用いた都市型美術館を提案する。

( 美術館 × 木材 × 秋田駅前 )

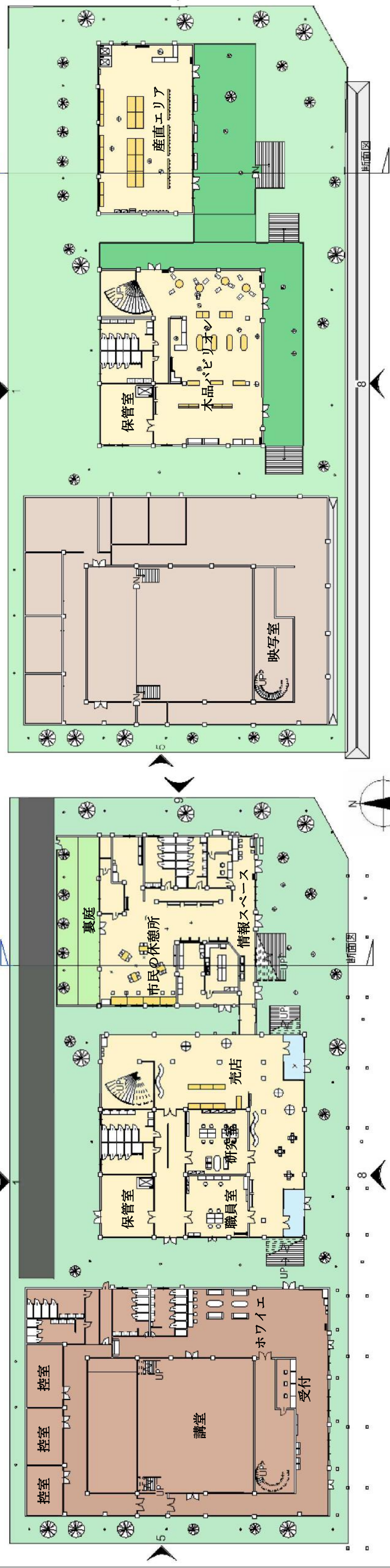
- ・秋田県は秋田杉をはじめとした、林業が盛ん。
- ・秋田駅が目の前にある場所ならば、他地域からの訪問者に対して秋田らしさがダイレクトにアピールができる。



- ・都市型美術館として木材を紹介することで、色濃く印象を与えることが出来る。
- ・美術館を拠点とした芸術空間の形成も図れる。

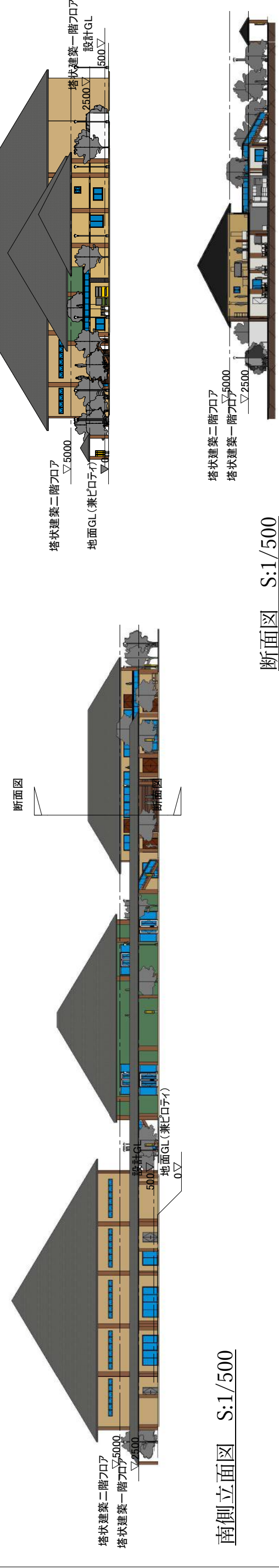


example...



配置図兼一階平面図 S:1/500

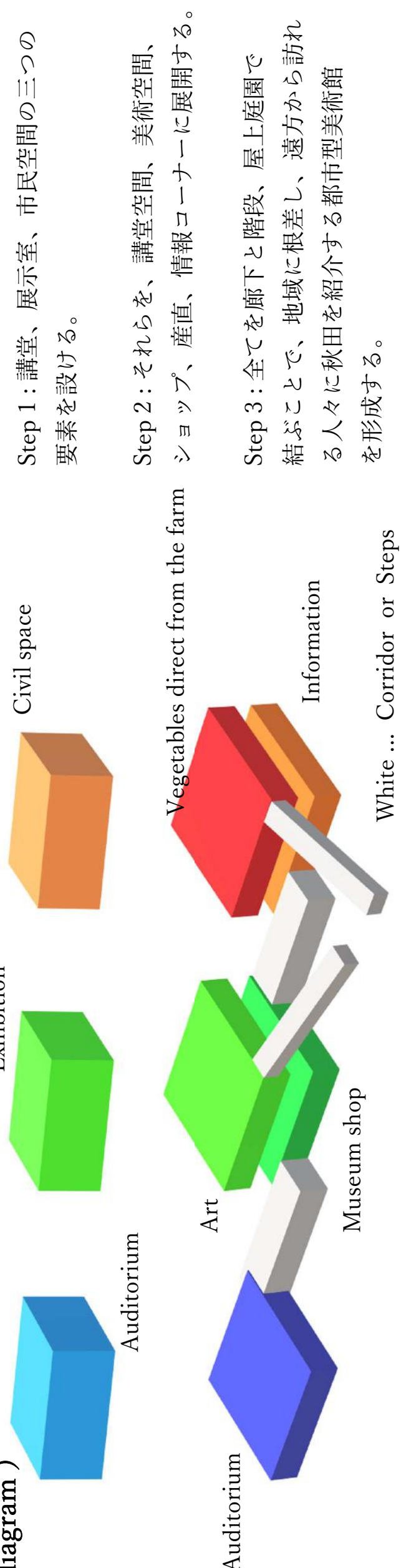
東側立面図 S:1/500



picture 4： 市民のための休憩所

一階には左の写真のような休憩所も設けている。  
この休憩所では秋田駅前の賑やかさとは異なり、水面や木々を眺めながらくつろぐ穏やかな雰囲気となっており、誰でも利用可能な休憩所が設けられている。  
木質の建物や商品、展示品を肌で体感し、休憩所でゆっくりとくつろぐことが出来るこの空間で、秋田の林業や木材について触れ、木に対してより関心を抱いてくれる人が増えることを期待して、この設計を提案する。

( Structure diagram )



Step 1：講堂、展示室、市民空間の三つの要素を設ける。

Step 2：それらを、講堂空間、美術空間、ショップ、産直、情報コーナーに展開する。

Step 3：全てを廊下と階段、屋上庭園で結ぶことで、地域に根差し、遠方から訪れる人々に秋田を紹介する都市型美術館を形成する。



# 生き物が繋がる 沈 賃 住 宅

## - 新たな木材活用サイクルと生き物の環境づくりの提案 -

秋田県では現在、森林資源の活用が謳われ、多くの建築物で木材の利活用が進められている。それは、一度に多くの木を利用できるが、一時的な木の消費だと感じる。そこで、木の持続的な活用方法として、「家具を作り、不要になれば、組み替えて新たな生き物の拠り所」となるサイクルを提案する。木の可変性には、木と建築だけではなく、環境、もの、人、地域とも相互に持続的な「繋がり」を生む力」を秘めていると思う。この新たなサイクルが木と建築の枠を超えて様々な繋がりを生み出していく。



住民が作った家具は、テラスに溢れ出し、地域と住民の居場所となる



組み替えた家具は、植木鉢となり、都市環境を豊かにする

組み替えた家具が、z 川に流れ、生き物の住処に

## 1 地方都市と生き物の関係・計画敷地

■秋田県の木材の利用の推進  
木材を幅広く活用することにより、適切な森林整備が推進され、森林の持つ公益的機能の発揮、生産を通じて林業・木材産業での地域経済の活性化に繋がることが期待されている。



### ■家具のごみ問題

従来の賃貸住宅では、多くの家具が退去時に粗大ごみとなり、住民や環境を悩ませる問題の1つとなっている。

### ■生き物の生態環境

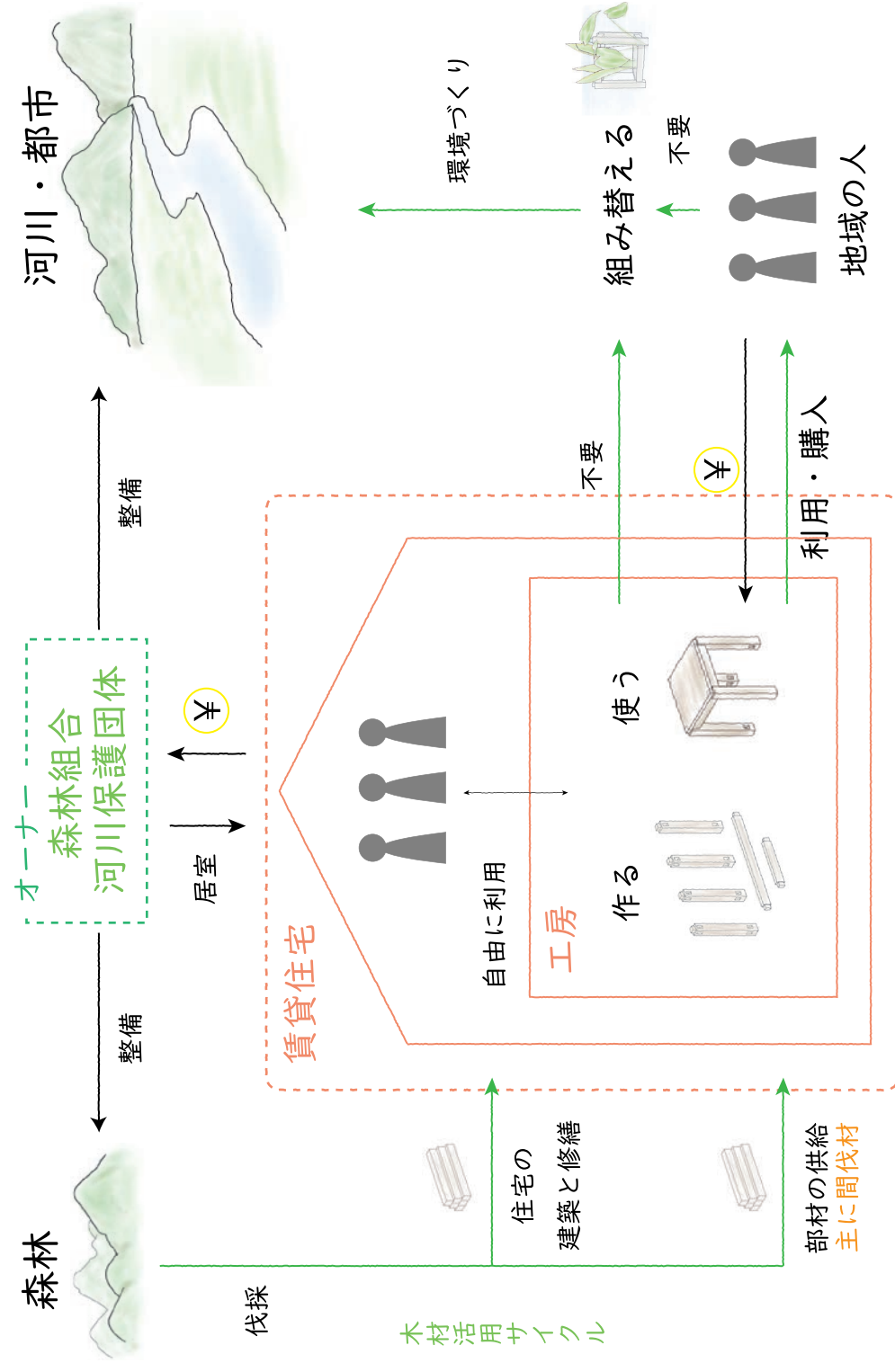
都市空間の中には、生き物たちの生態系があり、その繊細な生態環境は、人間の活動が大きく影響するため人が主体的に関わる必要がある。

### ■計画敷地

秋田県秋田市旭川沿いの一角で、周りには古い街並みが残っている。川辺には遊歩道が伸び、人が行きかう場所である。また敷地の向かいには旭川が流れしており、四季折々の風景が見られるが、現在は護岸に囲まれ生き生きとした生き物の活動はあまり見られず寂しい。

## 2 新しいサイクルを持つ賃貸住宅

このような背景から、家具が生き物たちの住処へと変わっていく新しいサイクルを持つ賃貸住宅の提案をする。森林組合と河川保護団体をオーナーとし、森林居住者は、住むために必要な家具を自由に作る仕組みとし、彼らが退去する時に必要なくなる家具たちは、組み替えられて生き物たちの住処に変わっていく。これにより、生き物の生態環境と森林の整備が可能になり、森林の公益的機能の発揮、さらには面的な生態環境整備と持続的な木材利用にも繋がる。



## 3 生き物の住処になる家具

建物は主に集成材を用いることとするが、家具は間伐材などをうまく活用する。水中において木は腐りにくい特徴を生かし、住処は河川や都市空間に配置され生き生きとした豊かな場所を作る。

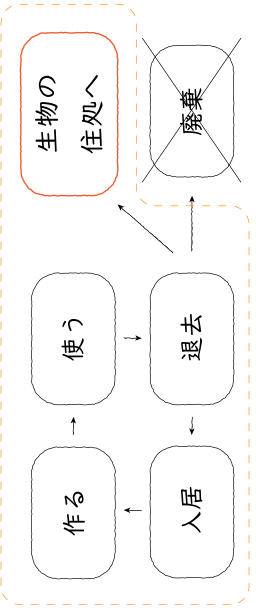
0. 加工された部材 (6種類×天板)

1. 家具を作り、使う

2. 解体し、組み替える

3. 次の生物の住処となる

新しい家具の流れ



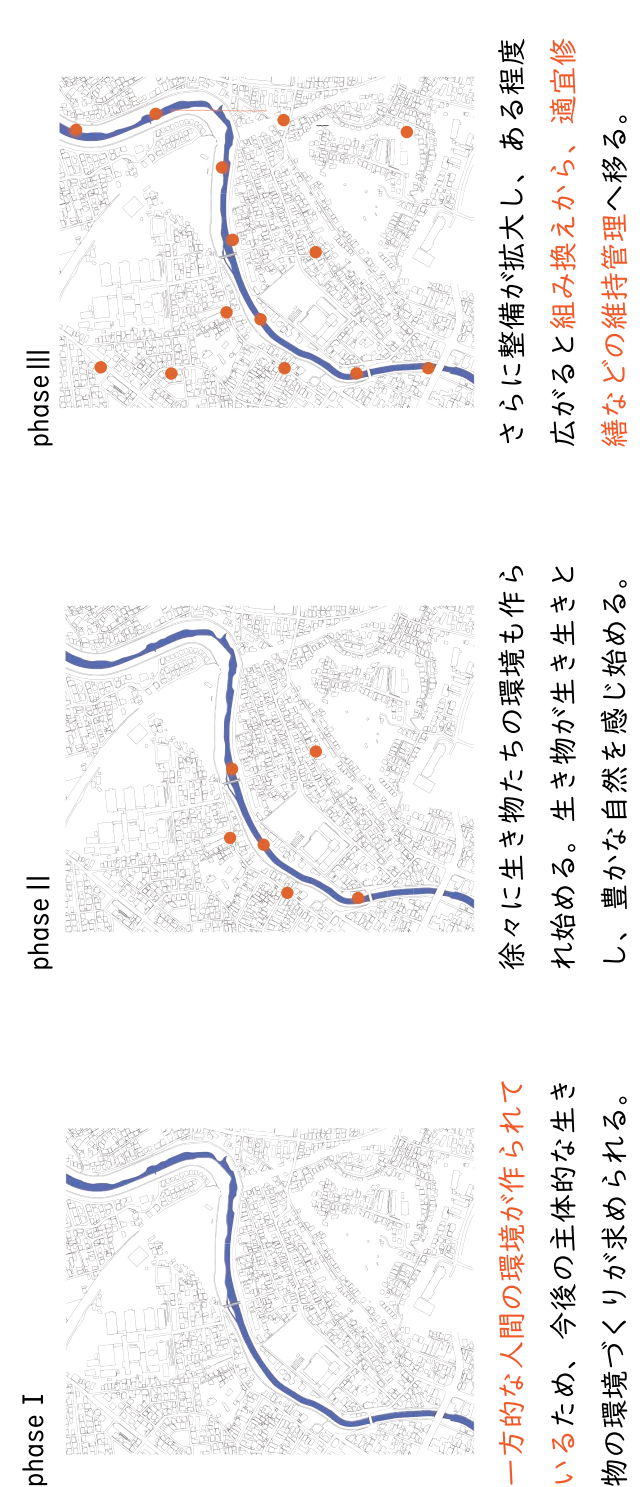
■家具を作る

ほぞ継ぎができる加工を施している6種類の部材と天板を用意する。木の加工性を活かし、自由に住民が家具を作り、生活を豊かに彩る。敷地には工房があり、そこで製作・修繕する。

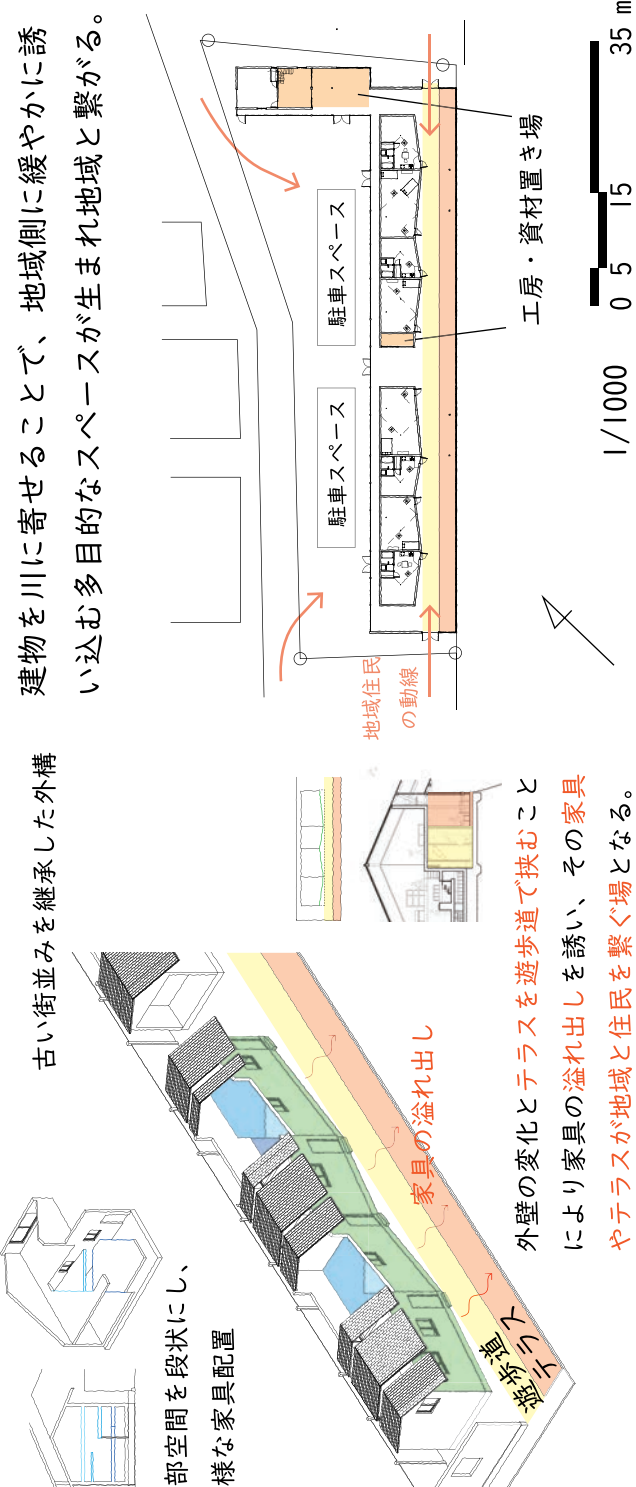
■家具を沈める

家具の躯体は組み替えられ、河川・都市環境を整備する装置へ生まれ変わる。隙間が生物の居場所、植木鉢、水制、さらに都市空間では、安らぎや憩いの場の創出の役割を担う。

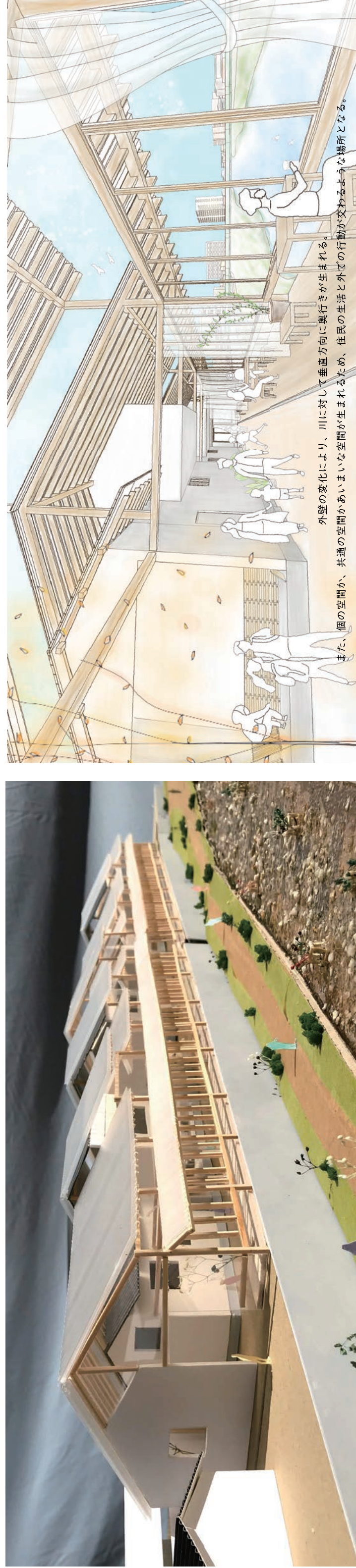
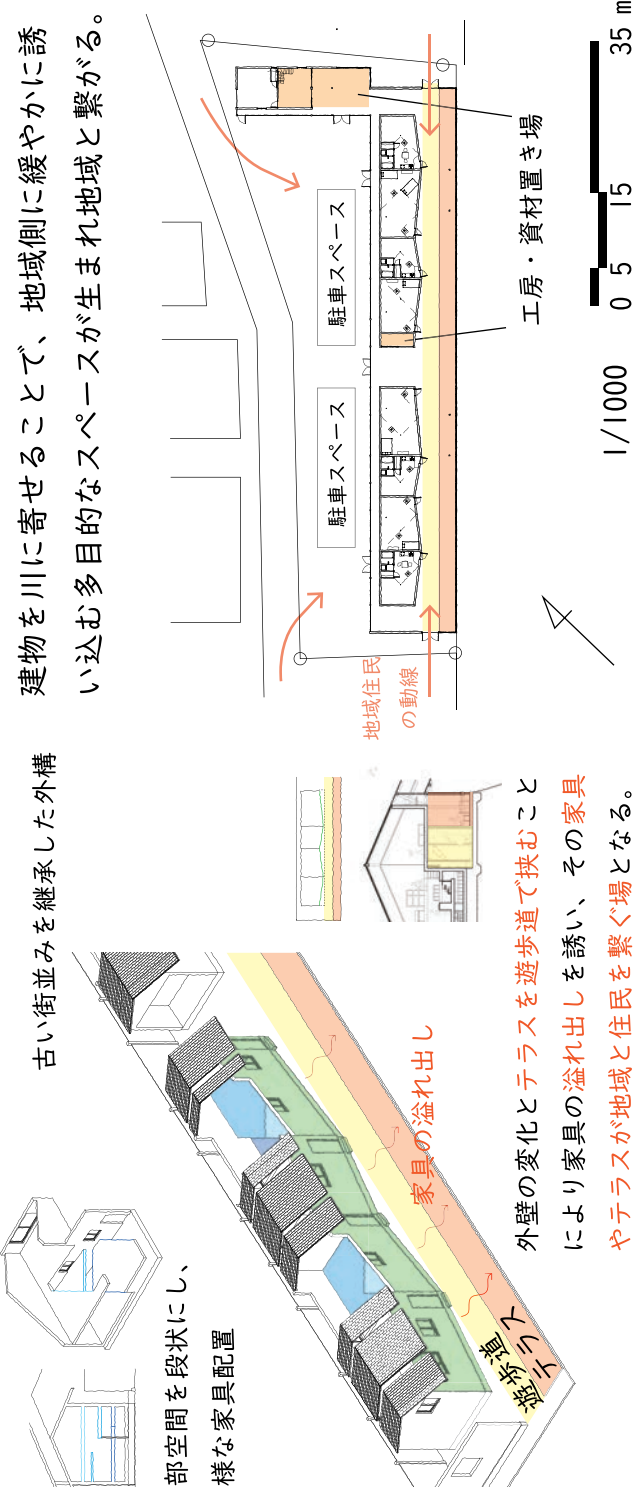
## 4 河川・都市環境の面的整備と遷移



## 5 家具と建築の繋がりが



## 6 地域と繋がる全体計画

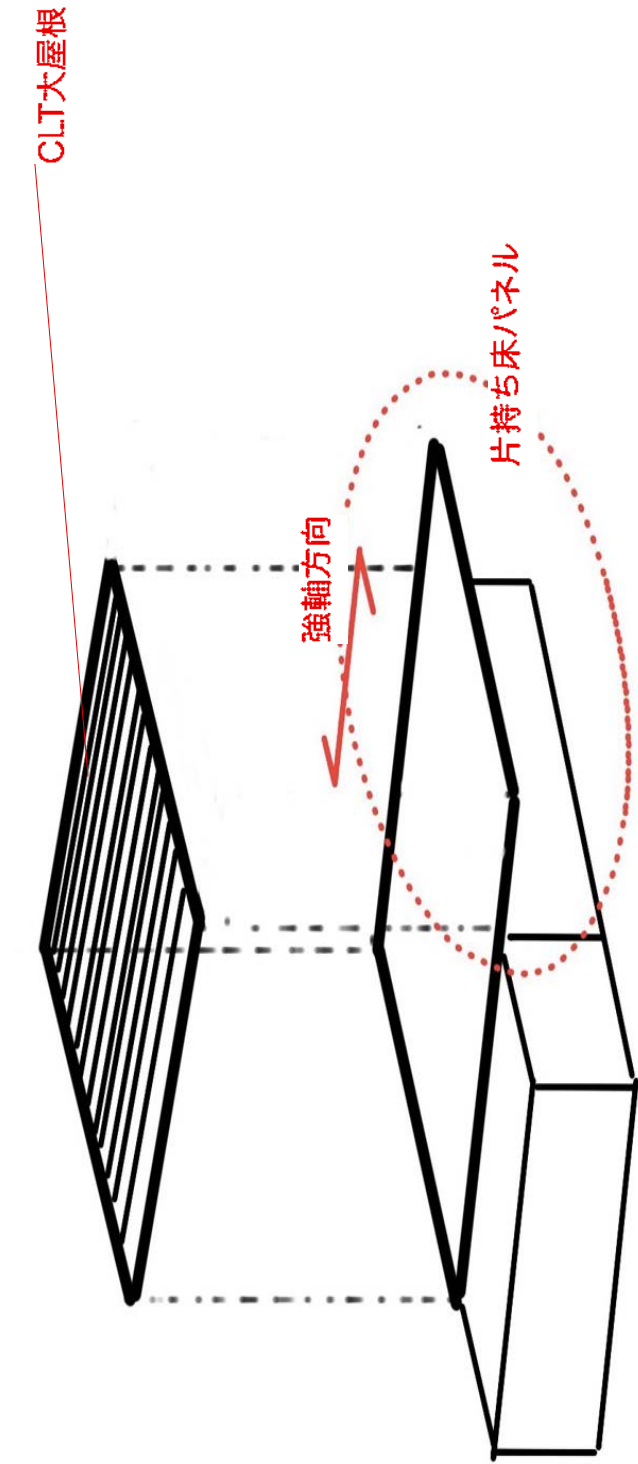




- ・構造が異なることで同じ材料を使用しても見え方が異なる→  
柱と梁により支えられる南棟は木の存在感が目立つ  
柱のユニットが並び北棟はスリットから入る光と陰が移動して変化をもたらす



ΑΙΡΣ-Мижоһъ- ъшїоџ"ѳ, ъ  
γμιж υ υεϋ ъїспкνμιμжї,τφ зѳѳ"  
φτηήυ-ιχ№ηήζ,  
ωωζ"-ηΣї ξυ,ξτψαјμιμжѳ,τ'ѳ05.kk70'"  
E†Sωѳ/Ok« 1ku ηχ- ην"Αјμιμж ѳѳβζї,εμου  
їαφε χѳїοΣΣτζ,

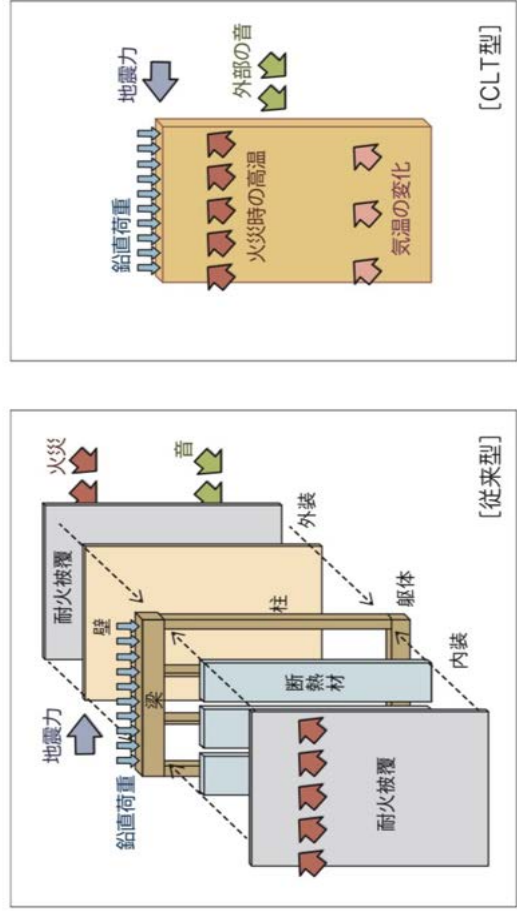


0‘AJRX—MїoсΞψ⊙γυ'''⊃

ωзγγλςνιφѳFδςζγγή"μижςήνηλς ъшїоџ"  
ηλςυ⊙γ ѳχηζѳїοΣε 'AJRMИЖγ υηλςφζѳωςμιμж  
їχυ Pλ θλΩ"-νςϷυιχδυλς θν"-ѳλςϷ χ θλΩνκѳ  
τλγΓΡѳ.Ыγ ξѳννκѳ,

1‘ υσφςψχβίψ

ωAJRѳ ρѳѳοήνυ ѳυѳѳѳ"δѳ"δςδ μFγλμνγ μνγτμχζκζ- ξѳψζѳ"  
ї υ- ξїѳλѳѳ χ ζѳїοΣΣτ"- υ-ηѳηλ⊙γυ'''⊃χ' ψїοΣΣτψ,



2‘μιжςφψσκζ' ρλї"η

