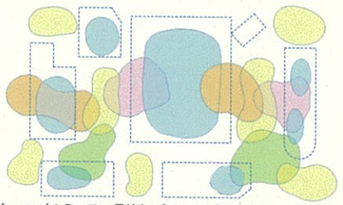
i）比奈窪 56 プランを踏まえた望ましい土地利用計画（公共施設の再編を含む）を建築設計としてどのように実現するか

プロローグ

⓪ いま、中井町に必要な、生涯学習の場とは

POLKA 店主・山崎さんは「スペースがあれば、使いこなせる自信がある！」と力強く語ってくれた。また、井ノ口の宮川酒店では、移住者同士が出会い「なかいめぐり」の活動が生まれた。小さな空間は、町民の「使いこなし」を生み、中井町を前進させる。
機能的な図書館とホールを備えた、二宮町のラディアンと対照的に、自由に使える空間が連続することで、大きな活動を行うことができる場。余白のようなスペースが分散・結合し、活動が相互に浸透しあう建築とランドスケープが中井町に必要だと考える。



私たちの考える『学びから始まる「里都まち♡なかい」交流のシンボル』のダイアグラム

基本方針

①３つの - 浸透 - が生み出す、中井町にしかない公共空間

＜ランドスケープ＞→②へ

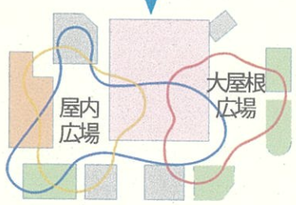
自然環境とエリアの相互浸透

美しい田園と里山の風景に、中井町らしさを感じる。「中井町＝水の町＋緑の町」を発信する＝中井町にしかない建築をつくる。里山、田園、川、山並み。それらがエリアに浸透するようなランドスケープを計画する。

＜建築＞→③④⑤⑥へ

8 つの機能と活動の相互浸透

8 つの機能を敷地全体に分散配置し、大屋根広場と屋内広場がそれらを連結する。機能と機能の間に生まれた余白が、相互に見える状態を生み出す。活動が混じり合う、出会いのための生涯学習の場を計画する。



＜ DX ＞→⑦へ

実空間と情報の相互浸透

「中井町 DX 推進計画」の【原則２：体験と実感の共有】【原則５：デジタルとアナログの共存】に着目。実空間と情報空間が相互に補完しながら学び・創造・表現を促す。実空間と情報空間が混じり合うための DX 計画を実行する。

【原則 1】理解と共感の醸成
【原則 2】体験と実感の共有
【原則 3】情報と課題の共有
【原則 4】改善と最適化の継続
【原則 5】デジタルとアナログの共存

小さな活動が同時多発し、連続する、中井町にしかない建築

土地利用計画

②さまざまな外部空間が点在し、多様な屋外活動プログラムを生む

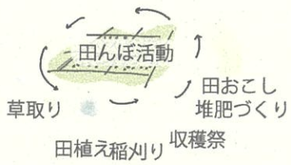
屋外活動ができるパークや散策のストリート、農園を計画。さらにエリアの外側にある東西南北の自然環境を取り入れた、屋外の生涯学習プログラムを実施可能なランドスケープをつくる。

ⓐなかいまちパーク
ⓑなかいまちストリート
ⓒ散策のみち
ⓓ農園レストラン
ⓔキッチンカーステーション
ⓕ桜のつつみ
ⓖ田園さじき
ⓗ里山こだち
ⓘ畑のひろば

農園・田園・里山を利用して、中井町の自然環境・循環について学ぶ、多様な屋外プログラム。

・農園プログラム

・田園プログラム



・里山プログラム

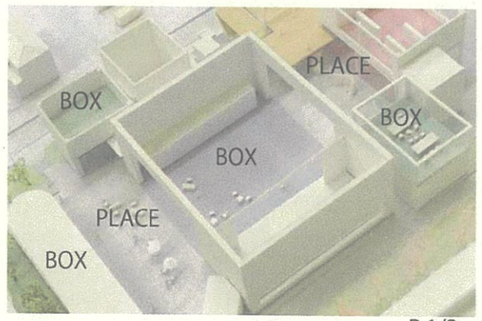
建築計画

③ BOX と PLACE

建築全体を＜ BOX ＞と＜ PLACE ＞の２種類の空間で構成する。多目的ホールや会議室など、時に閉鎖する必要があるスペースを＜ BOX ＞に配置。交流機能や外構機能など、開放可能なスペースを＜ PLACE ＞に配置し、＜ BOX ＞と＜ BOX ＞を結びつける。

④８つの機能を BOX と PLACE に分解

集う × 憩う	(1) 交流機能	PLACE
	(2) 多目的ホール	BOX
	(3) 外構機能	PLACE
学ぶ × 教える	(4) 図書館	PLACE+BOX
	(5) 学習機能	BOX
	(6) 資料館	BOX
繋がる × 交わる	(7) 連携・融合機能	BOX
	(8) 防災機能	PLACE+BOX



平面計画

⑤さまざまな活動が多発する余白の連続集合体

図書館機能

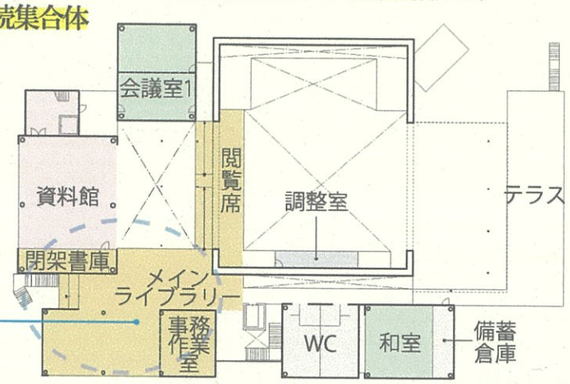
2F に開架・閉架・閲覧室を配置。屋内広場、エントランス、多目的ホールに面して閲覧席を分散配置。1F でも閲覧可能で、多機能と混じり合う、出会いのための図書館。

資料館機能

南側から 1F の展示室を見通せる。展示の先に、屋内広場、多目的ホールが連続する。2F の収蔵も見せる展示。

学習機能

東北西の 1F と 2F に分散配置。学びの風景が外部に面して展開する。会議室 2 を開くと、屋内広場と一体化。

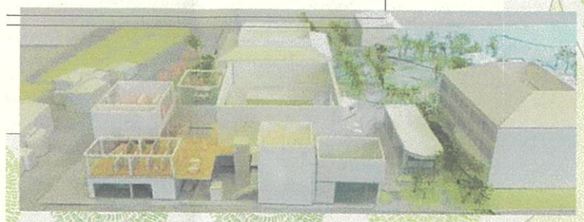


2F PLAN 1/700

ランドマーク

⑥風景になじむ - 集合 - のランドマーク

中井町の人々が - 集う - 風景を象徴する。水平線の田園風景の中で悪目立ちしない、陸屋根のささやかな外観が交流のシンボルとなる。



ii) 2030年代を見据えた、遠くない未来の公共建築の姿を建築設計としてどのように実現するか

連携・融合機能

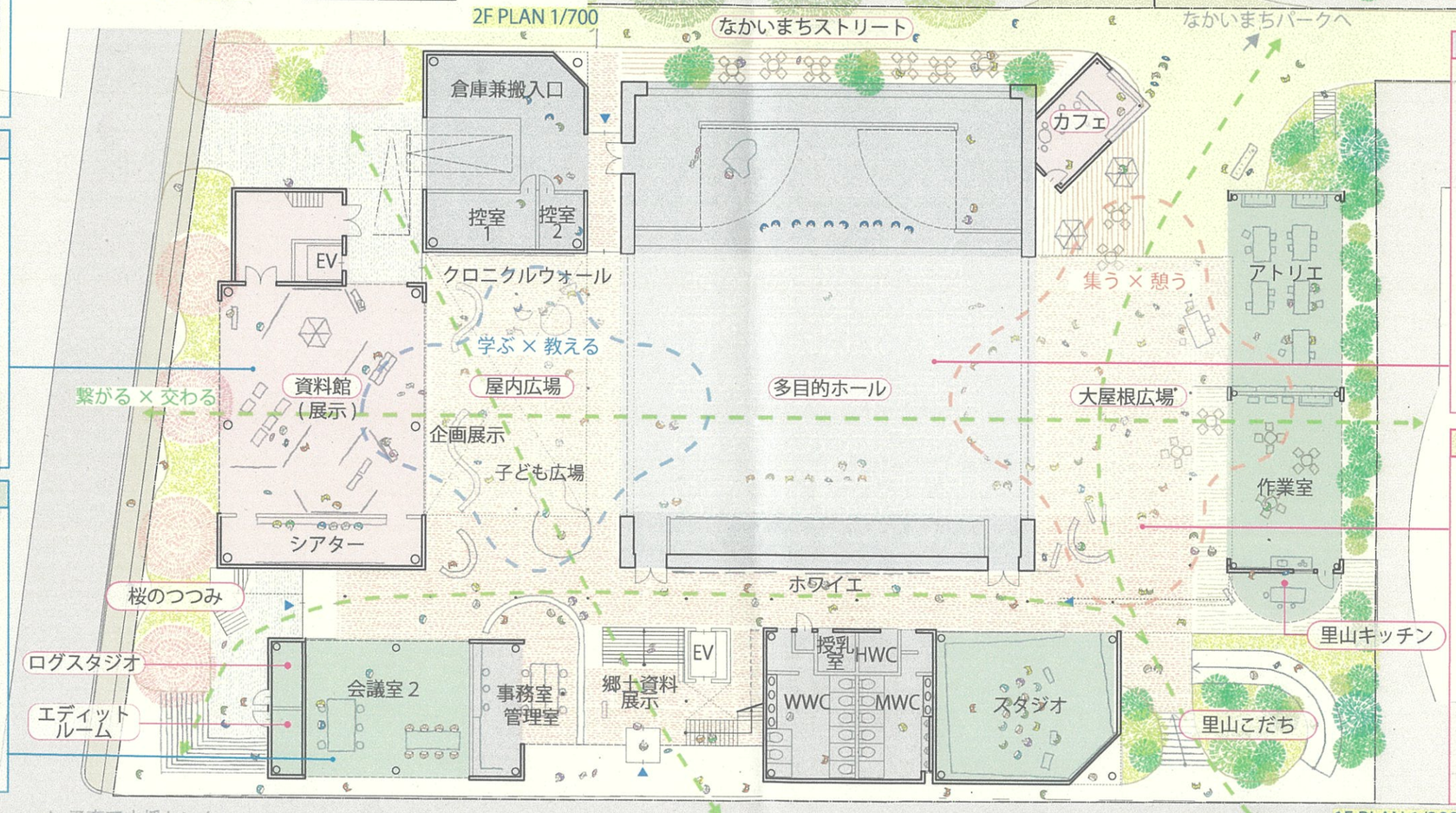
事務室・管理室は館内を見渡せる位置に配置。WC は中央付近に 1F･2F 同位置に配置。

防災機能

2F の和室は非常時に避難所として開放。屋内広場、多目的ホール、大屋根広場は非常時に大規模な避難場所としても機能する。

交流機能

屋内広場は企画展示や閲覧席、子どもの遊び場にもなるごちゃ混ぜの場所。様々に利用方法を考えられる、町民が使いこなすための交流場所。



1F PLAN 1/300　N

多目的ホール機能

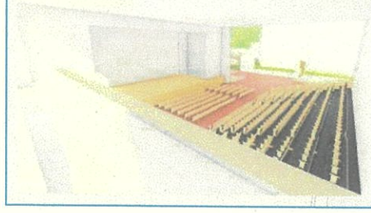
最大 500 名を収容できる平土間の多目的ホール。ロールバックチェアにより、本格的な音楽演奏や演劇が可能。

外構機能

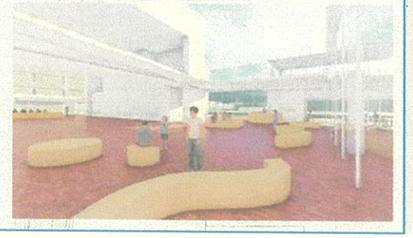
アトリエ・作業室の前の大屋根広場では「つくる」風景が展開する。閉館後も利用可能な公共空間。

(1) 学ぶ×教える 拠点

2F 閲覧席から多目的ホールを見渡せる。「学ぶ」と「表現する」が出会う場所。

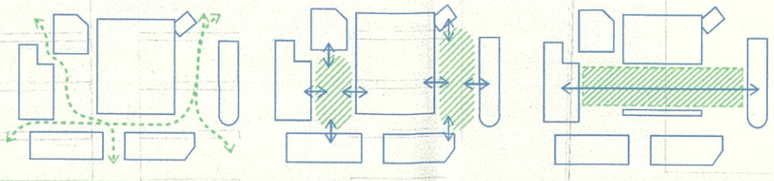


多目的ホール＋屋内広場＋資料館で、大規模な企画展示を開催可能。



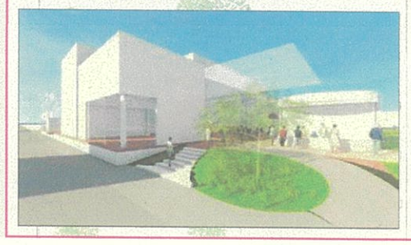
(2) 繋がる×交わる 拠点

7 つのボックスの隙間を縫うように動線が繋がる。建具を開閉することにより、それぞれの機能が拡張し、混じり合う。すべての建具を開放すると、大屋根広場から屋内広場までひとつながりの大空間が生まれる。



(3) 集う×憩う 拠点

北東角の里山こだちと里山キッチンが、地域交流の拠点となる。



多目的ホールと大屋根広場が一体化し、屋外コンサートを開催可能。

自然環境（フィジカル）と情報環境（デジタル）が相互に補完しながら、学び・創造・表現ができる場を目指す。　iii）i と ii を実現するために中井町にどのように寄り添うことができるか

DX 計画

⑦「町民の記録・編集・発信を促す実空間」

町民自らが記録し、アーカイブを編集し、発信することができる実空間と情報空間が融合する場をつくる。

記録の場

ログスタジオ：
町民がこの建物を訪れるたびに、ログインする場所。その日に何をやるか、やったかを映像や音声で記録するためのスタジオ。自らの活動の記録をアーカイブ。歴史に残らない、日々の暮らしや生活者の記録がアーカイブされる。

編集の場

エディットルーム：
ログスタジオに併設される。記録した映像や音声を編集するための設備とコンピューターが用意される。子どもやお年寄りがデジタルデバイスに触れることができる場所。

発信の場

クロニクルウォール：
ログスタジオ、エディットルームで記録されたデータや編集された映像は、屋内・屋外の２つの広場に設置されたクロニクルウォールに表現される。アーカイブはクロニクルウォールを通していつでも引き出すことができる。
未来に向けた学びやイベントの発信も担う。
また、映画鑑賞などにも利用することができる。

既存システムとの連携

「誰もが利用しやすい」環境づくりのために、「あえて DX しない部分」も設計の重要な要素とします。券売機や掲示板など、人と人が接点を持ちうる場はアナログな手法を残すことも検討。交流の促進や地域活動の活性化を支援します。
・中井散策 MAP との連携などを行い、地域とデジタルの相互作用を促進する。

構造計画

⑧ 適材適所の経済的なストラクチャー

ホールは RC 造。音響の振動や、災害にも強く安心感のある、よりどころとなる構造。ホール以外の６つの BOX は S 造。柱・梁によるラーメン構造で、将来の変化にフレキシブルに対応する。

環境設備計画

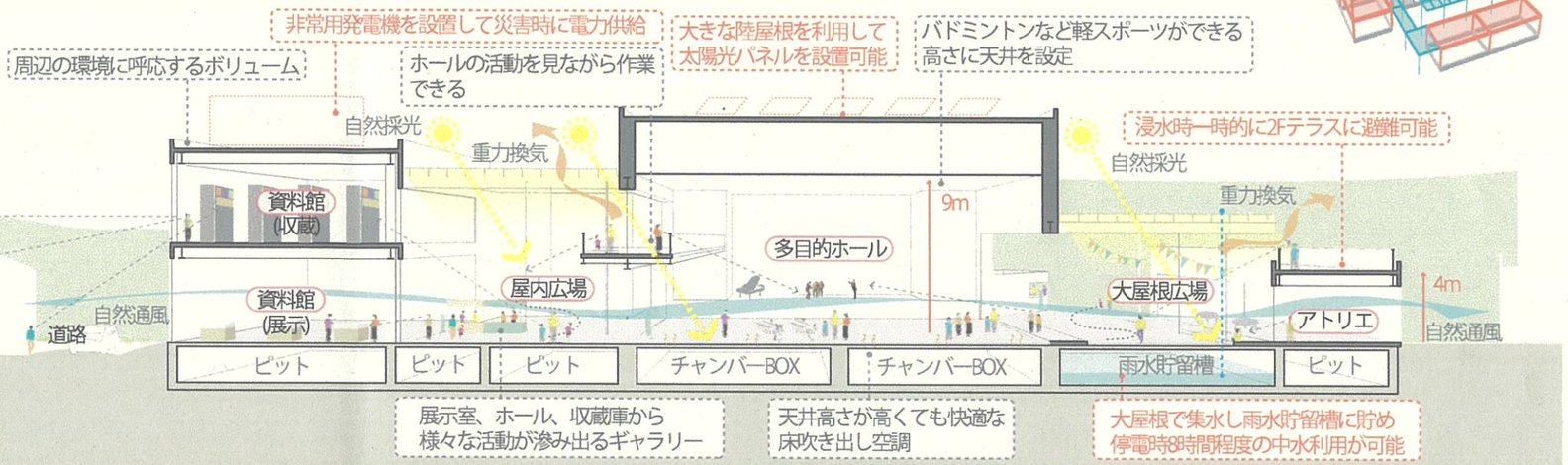
⑨「中井町の気候・風土に寄り添う環境計画」

●自然エネルギーの徹底利用
・トップライトによる自然採光
・可動建具による全方位からの自然通風
・重力換気の最大化
・太陽光発電パネルの検討

●熱負荷低減
・屋根、外壁の高断熱化
・Low-E 複層ガラスの採用
・西日に配慮した外壁計画

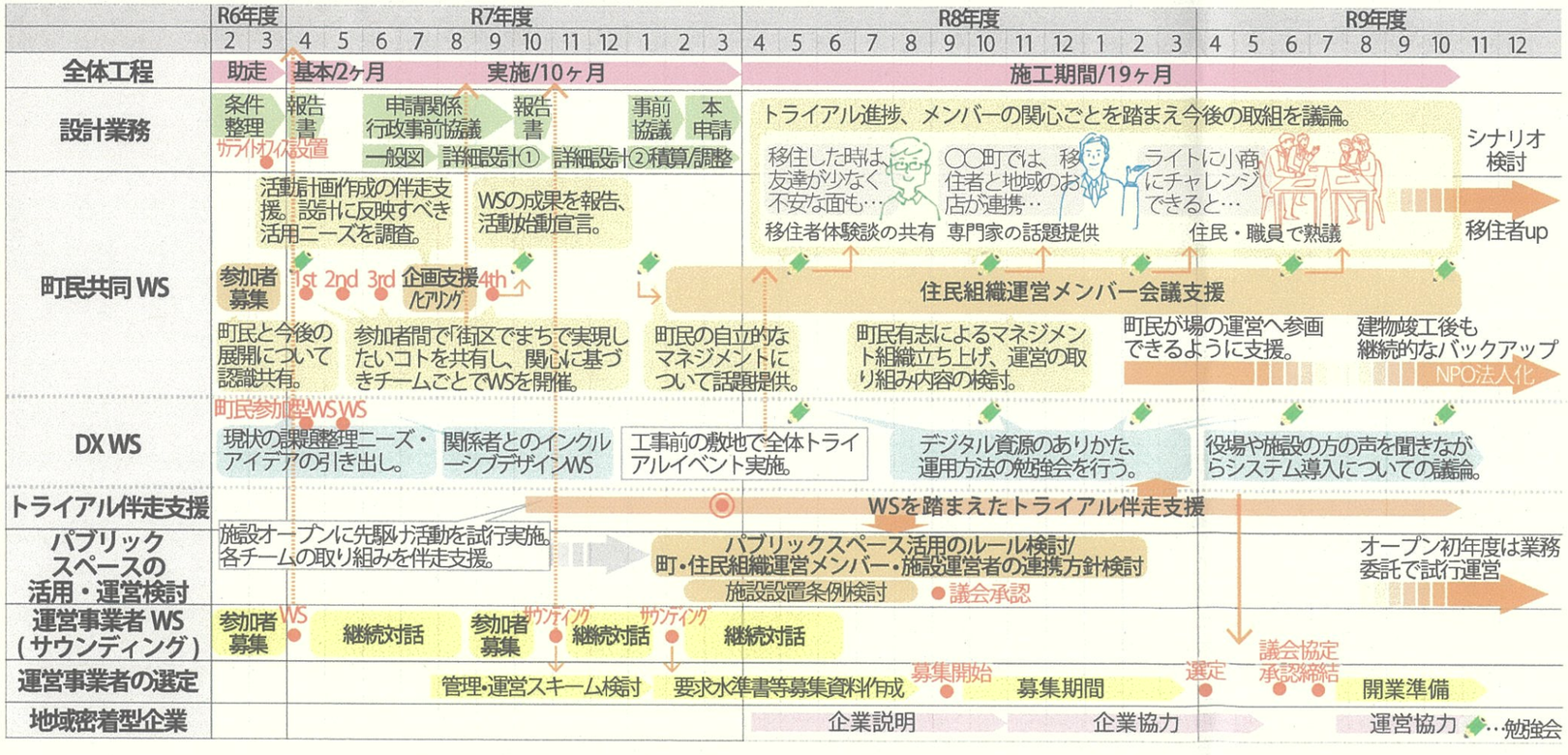
●省エネルギー機器の採用
・LED 照明、人感センサー
・照明ゾーニングによる適正照度化
・節水型衛生器具
・自動センサーフラッシュ方式
・BEMS の採用

●高効率空調システム
・居住域空調
・個別空調
・全熱交換器



WS・工程計画

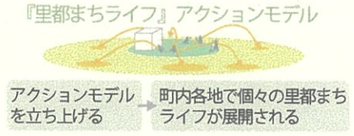
⑩ 従来の「行政主導」や「民間との連携をこえた、町民主体×多主体連携による新たな公民連携モデルを実現



エリアマネジメント計画

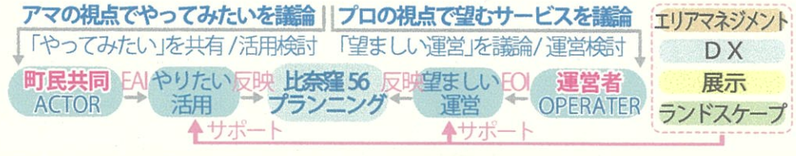
⑪「里都まちライフ」を体現・発信するエリアマネジメント

発信拠点となるエリアマネジメントを展開
活動する方々の自己実現をきっかけとし、「里都まちライフ」の展開を志向します。

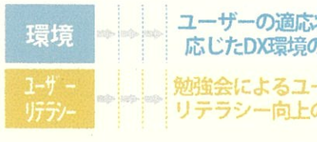


「やってみたい」を体現するマネジメント
住民有志の活動チームを立ち上げ、場の運営、取り組みの持続化を支援します。

プロとアマが共創するワークショップの展開（EAI・EOI 型プランニング）
プロと一般利用者の２軸で実施し、それぞれが望む場の活用方法や運営のあり方を探ります。設計の初期段階から意見を反映し、専門家がサポートを行います。



環境とユーザーの足並みが揃った場づくり
勉強会を通じて、環境とユーザーの足並みを揃え、持続可能な活用を支援します。



エピローグ

⑫「YAP が目指す新しい公共建築」

①Referable Diagram（明快なダイアグラム）
②Fair Floor（公平な床）
③Welcoming Facade（開放的なファサード）
④Convertible Framework（可変のための架構）
⑤Attractive Material（魅力的な素材）