

□趣旨

アンテナの RE03 として提案型のワークショップを 2011 年 11 月から 2012 年の 1 月まで、企画運営しました。今回は浜松市産業部商業政策課と浜松まちなかにぎわい協議会という官民双方のまちづくり団体と協力して、浜松市がその必要性を感じているクリエイティブ・センターの設置をテーマに調査、提案をしていく実践型ワークショップスタジオとなり、このインフォーマルな研究室は、CITY LAB として設立されました。

この企画は、若者のアイデア、活力を具現化するための一つの手法です。

参加者は大学の設計課題でよく見られるような架空の敷地、クライアントに対してではなく、実際にある敷地に、実際にいるクライアントに対して、実際にその影響が反映される可能性のある、プロジェクトを進めます。

想定プロジェクトは浜松市がその必要性を感じているクリエイティブ・センターの設置。創造都市を目指す浜松市の経済価値と文化価値を融合させるべき都市機能の根幹となることが期待されました。そのために、まずクリエイティブ・センターにふさわしい場所、都市的インパクトの期待出来る場所を調査し、そしてそこを使うべき人間を調査しました。私たちの「今、持っているもの」から創造都市を誘発させる創造的なアイデアが CITYLAB という実験室から生まれる事を期待しました。

□概要

ワークショップ形式による中心市街地のリサーチと現状に対する提案

□参加人数

研究生 10 名、研究助手 8 名

□企画協力

浜松市産業部商業政策課、浜松まちなかにぎわい協議会、マチノバ

□実施スケジュール

募集開始 9/23

募集締め切り 10/5

企画開始 11/4

□会場

マチノバ、hachikai(静岡県浜松市中区田町 327-24 万年橋パークビル)

□仮想クライアントからの要求

研修生は提案時において、リサーチ段階から常に、公と民、2つのまちづくり主体の意見を尊重しなければならない。しかしながら現時点でクライアントが意識化できていない価値を積極的に価値化することが求められる。

□クリエイティブ・センターについて

＜浜松版クリエイティブ・センター設置に向けた企画提案＞

浜松の都市的特色を活かした浜松モデルとなりうる事業と場所の企画提案をすること

□市が想定する浜松版クリエイティブ・センターのミッション

- 浜松市民の創造性を引き出すこと
- 浜松の産業（1次・2次・3次問わず）との連携が図られること
- デザインによる都市力の向上を図ること
（ex 建築デザイン、都市デザイン、サウンドデザイン）
- クリエイターの集積、交流が図られること→中心市街地の活性化へ
- 周辺商店や地域住民のまちづくりに対する意識を向上させること

□成果物の取り扱いについて

研修生の企画提案のうち、特に優秀なものについては実際に市へ提言を行うものとする。

□研究助手の導入

研究生のリサーチや提案を補助する研究助手として若手建築家、研究者を招聘します。研究助手は期間中來浜し、エスキスチェックやウェブコミュニケーションを駆使して研究生をリードします。

＜研究助手＞

連 勇太郎(慶応義塾大学大学院 SFC)

山道 拓人(g86)

RAD[川勝真一＋榊原充大])(リサーチャー)

一ノ瀬 彩(茨城県デザインセンター、人場研共同主宰)

LPACK(アーティスト)

鈴木 一朗太(NPO 法人クリエイティブサポートレッツ)

<研究生>

◇社会人枠

土屋龍太郎(浜松ホトニクス勤務)

山下泰弘(新通 SP)

森恭平(江戸川橋地蔵通り商店街)

井口智香子(ヴァイスプランニング)

◇学生枠

今村達哉(静岡文化芸術大学空間造形学科 3 年)

遠藤源太(千葉大学工学部デザイン工学科)

藤田隆永(静岡文化芸術大学空間造形学科 3 年)

鈴木知悠(静岡文化芸術大学空間造形学科 3 年)

鈴木陽一郎(静岡文化芸術大学空間造形学科 3 年)

杉山亜未(静岡文化芸術大学空間造形学科 2 年)

□カリキュラム

[実施日程]

2011 年 11 月から毎週 3 日間(総合計 270h)

※公開エスキスとショートディスカッション

◇第一回

日時:10/20

ゲスト:RAD×Lpack

聴講者 10 名

◇第二回

日時:12/4

ゲスト:山道拓人×連勇太郎

聴講者 10 名

◇第三回

日時:12/18

ゲスト:鈴木一郎太×一之瀬彩

聴講者 10 名

◇最終講評会

場所:鴨江別館

日時:2012年1月22日

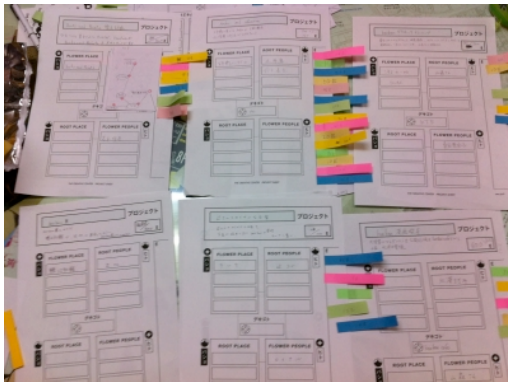
聴講者:50名

※最終講評会ゲストクリティーク

橋本純(新建築社取締役)／西田司(建築家・オンデザインパートナーズ)／熊倉純子(東京芸術大学准教授)

□最終成果物

リサーチ成果、建築物の提案、内装設計の提案、運営形態の提案、のいずれも可とした。最終的に建築物を提案するか否かは研修生の判断による。必ずしもハードとして箱物を提案する必要はないが、同時に必ずしもソフトのみの提案を求めるわけでもない。ハードとソフトという



二項対立を超えて、研修生独自のクリエイティブ・センターを自由な発想で提案することが求められた。結果的にカードゲームの提案に至った。研修生は「中心市街地活性化のためのクリエイティブセンター」という課題において、活性化＝社会関係資本の蓄積、クリエイティブ＝今あるものを把握して読み替えること、と読み替え、「中心市街地活性化のためのクリエイティブセンター」→「中心市街地において今あるものを把握して読み替えることでコミュニティの醸成と拡大を図るボトムアップ型のシステム」と再定義し、その上でこれを満たすシステムとしてコミュニティ育成型カードゲームの提案に至った。

□モニタリング調査

- ・ 静岡文化芸術大学学生サークルにて 2012 年 1/15
- ・ としまアートステーションにて 2012 年 2/9



□掲載メディア

2012 年 1/21 日付 静岡新聞朝刊

2012 年 1/23 日付 静岡新聞朝刊



問い合わせ先：メディアプロジェクト アンテナ MAIL: info@untenor.com