

5-1. 設計プロセス



まちづくり拠点に関しては、建築家が中心となり通常の設計同様、設計の主体性は建築家もつ。

5-2. プログラム

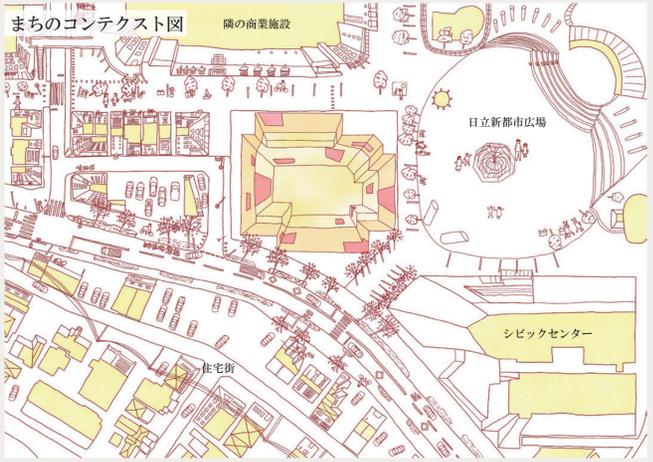
- 「家守が拠点とする、若い世代が集まるものづくりの拠点施設」
- ・家守の拠点となる設計事務所
 - ・子供のためのものづくり体験施設
 - ・打ち合わせや街の人が利用できるカフェスペース
 - ・長屋型の工房
 - ・家電などを組み立てられる道具やスペースがある作業場
 - ・若いクリエイターが住む住居空間
 - ・大学のサテライトラボ（近隣にある茨城大工学部）



5-3. 敷地



まちづくり拠点の敷地は、建築家の妹島和世が設計した日立駅から徒歩3分ほどの場所に位置していて、駅近の一等地といえる立地である。すぐ近くには日立製作所のメイン工場があり、工場で働く人が多くいるエリアである。



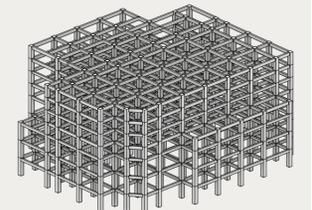
5-4. 設計対象

□建物情報 - 旧イトヨーカドー -

- 既存建物
- 階数：7F+屋上
- 構造：鉄筋コンクリート造
- ラーメン構造
- 既存用途：1～3F テナント
- 4～屋上 立体駐車場
- 階高：1～3F 5000mm
- 4～7F 3500mm
- 敷地面積：3826.96㎡
- 敷床面積：18561.74㎡

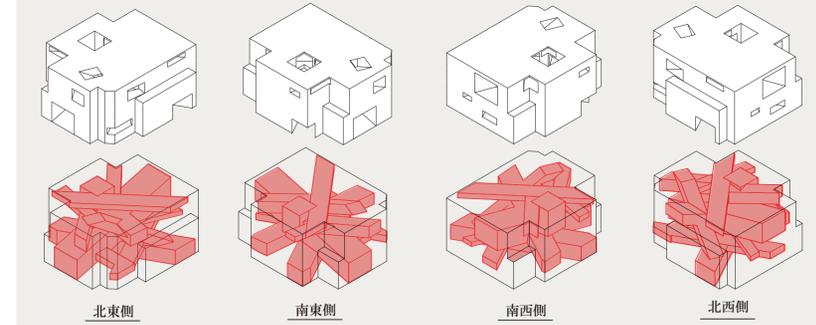


□既存躯体モデル

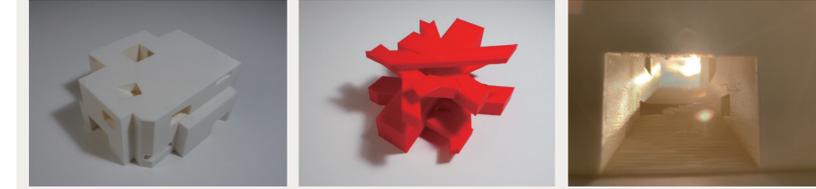
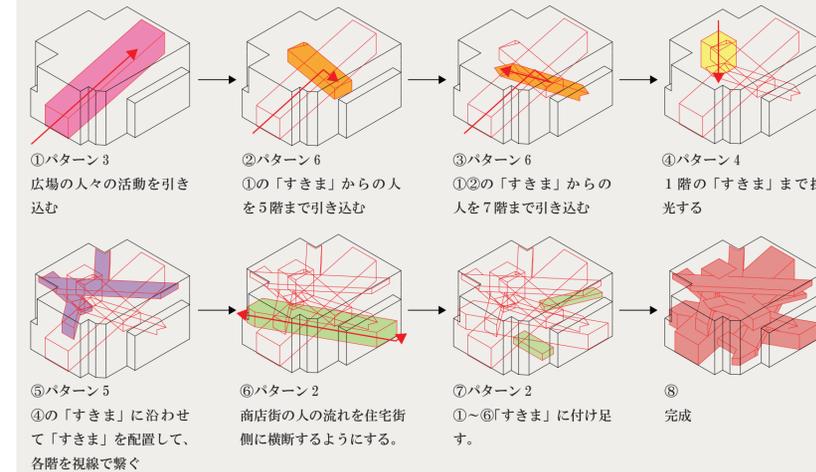


5-5. 「すきま」の形成

□「ボリューム」と「すきま」 - アクソメモデル -

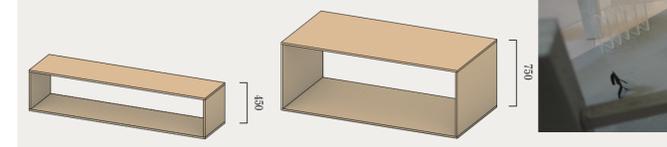


□「すきま」の形成過程



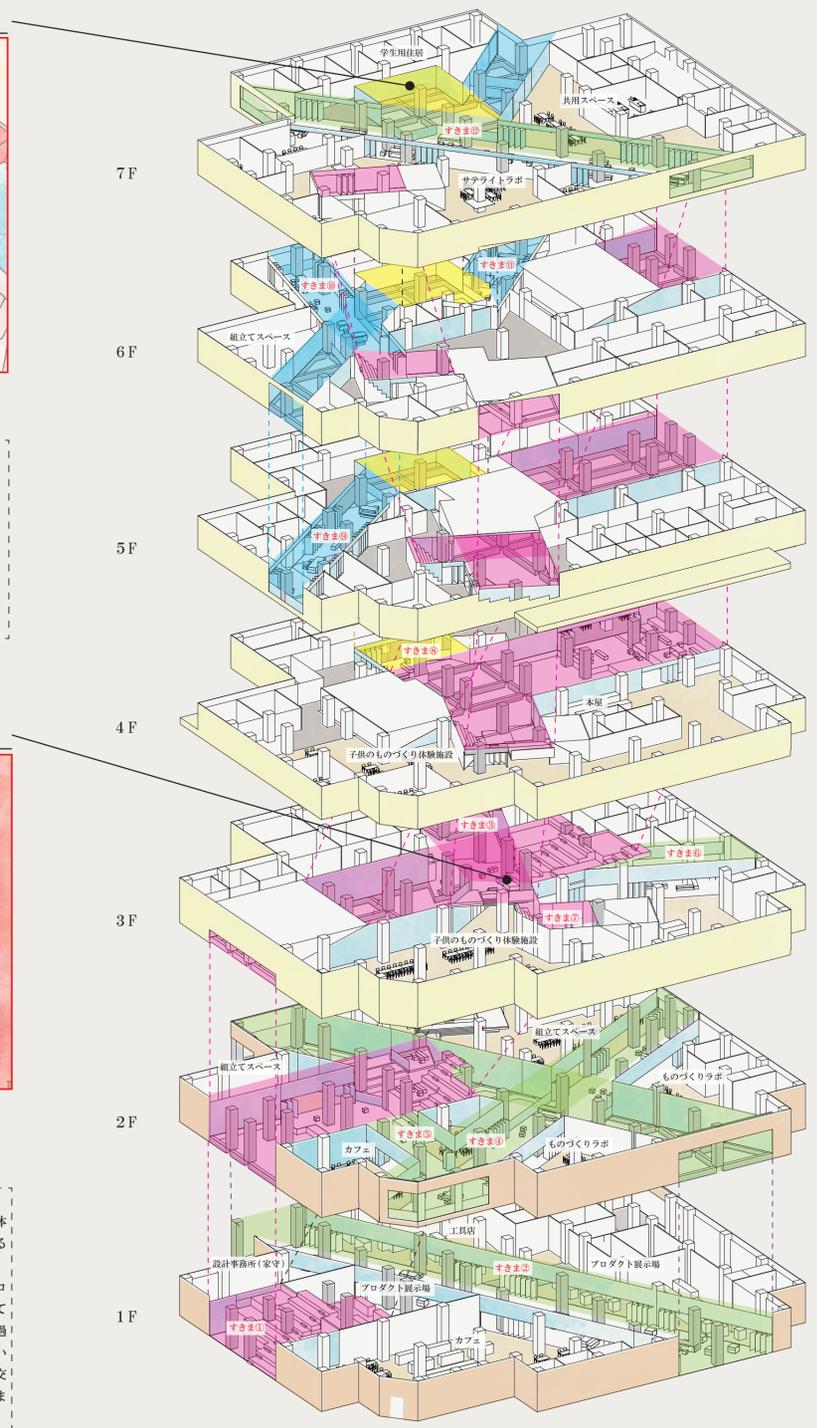
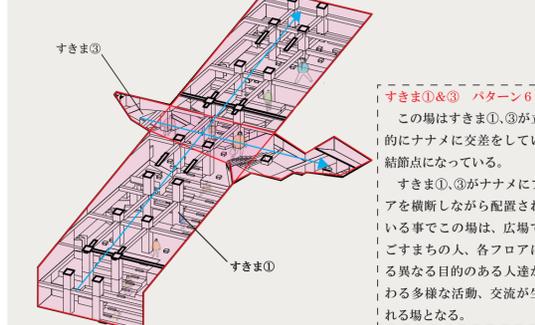
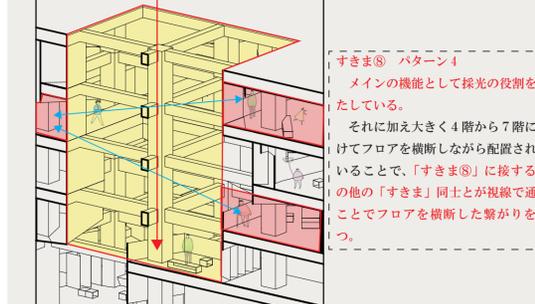
5-6. 「すきま」の仕器

木の板だけで組み立てることが出来るハコで、すぐに解体したり、作り直したりしやすい作りになっている。このまちづくり拠点施設を利用する人々や街の人達がその時々で利用したい形に変更しながら「すきま」を使いこなすことを促す。



5-7. 全体構成

□「すきま」⑧



- 7F
 - ・プログラム
 - サテライトラボ、学生向け住居空間、学生専用共用設備
 - ・使われ方
 - サテライトラボを中心に多くの学生が研究やゼミを行なっている。そしてこの階では横断するように「すきま」があり、そこでは多くの学生が公私関係なく思い思いに過ごす。
- 6F
 - ・プログラム
 - 工房、長屋型の工房+住居、小規模組み立て場
 - ・使われ方
 - このフロアには、多くの工房があり多種多様なクリエイターが集まっている。そのため「すきま」ではクリエイター同士で多くの接点が生まれ、色々な交流が生まれる。
- 5F
 - ・プログラム
 - 工房、長屋型の工房+住居
 - ・使われ方
 - このフロアには、多くの工房があり多種多様なクリエイターが集まっている。そのため「すきま」ではクリエイター同士で多くの接点生まれ、色々な交流が生まれる。
- 4F
 - ・プログラム
 - 子供のものづくり体験施設、本屋、工房、長屋型の工房+住居
 - ・使われ方
 - このフロアではこどものものづくり体験施設に訪れた子供が、実際に体験する中で興味をもった事を、本屋に寄って子供はそれに関連する本を買って読むことで、さらに興味を深ぼっていく。
- 3F
 - ・プログラム
 - 子供のものづくり体験施設、打ち合わせルーム、長屋型の工房+住居
 - ・使われ方
 - このフロアには子供がものづくりを体験する施設と工房が同居していることで、子供がものづくりが行なわれる現場を間近で見ることが出来る。
- 2F
 - ・プログラム
 - ものづくり専門サテライトラボ、カフェ、大型組み立て場
 - ・使われ方
 - ものづくり専門のサテライトラボ、大型の組み立て場があることで、大人のクリエイター、学生と幅広い世代の人達がものづくりをしている。
- 1F
 - ・プログラム
 - 「家守」設計事務所、プロダクト展示場、カフェ、工具店
 - ・使われ方
 - フロアを横断するように「すきま」があることで、「すきま」に面する施設、プログラムで活動する人々が溢み出てくることで、多種多様な交流やシーンが生まれる。