

会 議 録

会議名 (審議会等名)	第4回相模原市アトラボはしもと再整備事業内装設計者選考委員会		
事務局 (担当課)	文化振興課 電話042-769-8202 (直通)		
開催日時	令和4年12月3日(土) 午前10時から午後5時30分まで		
開催場所	ソレイユさがみ セミナールーム1		
出席者	委員	6人(別紙のとおり)	
	その他	0人	
	事務局	8人(スポーツ・文化担当部長、文化振興課長、他6人)	
公開の可否	<input type="checkbox"/> 可 <input type="checkbox"/> 不可 <input checked="" type="checkbox"/> 一部不可	傍聴者数	64人
公開不可・一部不可の場合は、その理由	<p>内装設計者の選考に係るプレゼンテーションについては審査の透明性確保の観点から公開としたが、審査・選考について公開とすることにより、採点結果に影響を及ぼすおそれがあるため (本選考委員会設置要綱第6条で公開しない会議として規定)</p>		
会議次第	<p>1 開 会 2 議 題 (1) 事前採点結果について【非公開】 (2) 設計事務所による公開プレゼンテーションについて (3) 最優秀者及び優秀者の選考について【非公開】 (4) その他 3 閉 会</p>		

審 議 経 過

1 開 会

次第に沿って議事が進められた。

2 議 題

(1) 事前採点結果について【非公開】

事務局から説明を行い、審議を行った。

(2) 設計事務所による公開プレゼンテーションについて

森脇委員長あいさつの後、提案5件について、各設計事務所が説明20分、質疑20分の公開プレゼンテーションを行った。事前に発表順を抽選で決めたとおり、プロポーザルNo.20番、29番、2番、19番、3番の順番で説明を行った。

<プロポーザルNo.20のプレゼンテーションと質疑応答>

— プレゼンテーション —

(服部委員) 諸室に名前をいろいろ新しくつけたのは非常に印象的で、使い方も想像がしやすいと思ったが、「シマシマの部屋」とはどういう意図なのか。

(No.20) 「シマシマの部屋」というのは、もともと要項では作業室と言われる場所で、マグネットなどがストライプ状に配してあるので、パッと掲示されてインテリアとして現れるような印象になっている。

(山岸委員) 動線についていくつか質問がある。一つは公園側の出入口だが、全面回転扉で、尚且つ展示でも使えるということだが、魅力的な一方、プレゼンテーションでは比較的、受付側に近い側で出入口を想定されている。募集要項の質疑に、公園側からの出入口に風除室が必要という回答があったので、たぶんそれを見た上でこういう提案になったのだと思う。よって、この回転扉の考え方について伺いたいのが一つ。それと、絡みつく動線というその考え方は、今日のプレゼンテーションで非常によくわかったが、その分、少しわざとエレベーターなども奥にあり、引っ張りこむような感じで、そのあたりが活用出来るのかなとイメージする一方、少し動線が長くなるような印象もあった。そこは意図されていることだと思う。3階の作業スペースなどは、あまり広くないように見えた。この2点、公園側の出入口の話と絡みつく動線について、教えてほしい。

(No.20) まず、公園側の扉は、もちろん風除室がメインになる。公園と一体的に利用できるのは、すごく大きなポテンシャルなので、いつも開けてくださいということではなく、時間によって開け方を調整しながら外との繋がりを調整できるように意図している。一方、全部閉めた場合には、その内側に作品をかけられた

り、道具を収納できるようなものを考えている。それから、エレベーターが奥にあるのも、指摘の通りで、動線を長くしている。それは、収納されるものが所々飛び出てきてもいいということで、その道具などが表に出てきている方が、むしろ使っていない状態でもスタンバイしていることがわかり、活動的に見えたり、こういう道具を使って次にこういうことやるのかな、などということが想定できたりするのではないかと思う。同じように、搬入することがあるような大きなものの場合も、あえてロτζアのところを通して、アートセンターの裏側の活動がこっそり行われるのではなくて、ちゃんとそれが全部見えているようにしたいということで、あえて動線を長くしている。

(森脇委員長) 搬入に関わる質問だが、まず一つは、トラックヤードがあり、そこから会場に入るときにシャッターで開け閉めするようだが、かなり大きなシャッターが計画されている。普段は閉めた状態かと思うが、その見え方が少し不明である。シャッターを壁面としての活用がないので、どのように考えているのか。それと、搬入経路が気になる。先ほどの説明でコンセプトはわかったが、やはり図上の展示施設の案であり、頭の固い話となるが、やはり、例えばお客さんがロビーにいる間は搬入経路を通ってはいけないなど、安全性の問題などで制約があると思うが、それについてどのように考えているのか。

(No.20) シャッターについては、いただいた図面ですでに大きく示されていたので、変えてはいけないのかと思いタッチしていない。もっと小さくできるはずだと思っている。ロτζアから正面に見えることも、裏側の作業が見え隠れする方が、シャッターはもちろんのこと、見てくれる的にはあまり良くないものではあるが、作業を活動の一部として見せてみたいと思っている。それと、ロτζアの部分は広く取っているので、搬入の時間帯などを管理すれば可能ではないか。エレベーターは搬入口の近くになればならないということであれば、そういうことを変更し、ひっくり返したプランというものを検討することは可能だと思っている。

(森脇委員長) 遠い近いというよりも、共存できるかどうかの問題。厳格なところだと閉館後にそういう作業をするようにと割り切っている。それをあえて、そうではない考え方ということか。

(No.20) 当然、搬入する作品の大きさや重さとかにもよると思う。美術館では空気や換気を含めてかなり厳密に管理されているのは知っているが、その搬入の様子を何とかして表の方に見せられれば楽しいのではないかと考えている。そういう人たちが、いろいろと管理していることもわかってくると思う。ただ、指摘はよく理解しているので、平面計画は柔軟に対応できると考えている。

(森脇委員長) 平面計画もそうだが、運用計画、運用の変更に近い話と思う。

(小林委員) テーマのグラデーショナルということは、たぶん中間ということを用意

識しているのかと思う。1階部分のロジgiaに代表されるように、室内と室外をつなぐ場所としての存在、先ほど公園の活用という説明もあったが、具体的に室内での活動と公園をつなぐ場としてのロジgiaの活用を説明してほしい。

(No.20) まさに指摘の通り、ロジgiaが中心になって内外を繋いだり、エリア全体と連動ができると考えている。優先交渉権者の提案の中に、屋外でもアーティストの作品を展示する案件もあったので、例えば、その屋外でのアーティストの作品と連動した展示や、その他の作業室も含めて、連動企画をすれば一緒に訪れるようなことがあると思った。実際、私も公園の設計などを手掛けており、屋外の活動で一番必要なのはインフラであると思う。リラックス出来る場所もそうだが、インフラがないと、アクティブな活動が出来なかつたりするので、電源インフラとして機能するという側面も必要である。例えば、キッチンなどの水場がロジgiaに面して計画してあるが、来館者にお茶を振る舞って休息場所として使ってもらおうとか、どのような活動で運用していくかはわからないが、休息場所や連動企画、ワークショップの場など、屋内が連続するためのキーになるのが「はしもとロジgia」だと思っている。

(横山委員) 山岸委員と重なる質問になるが、「はしもとロジgia」と夕日公園が回転扉で繋がれている意図は大変理解出来たのだが、二重的な出入口として考えたときの舗装をどのように考えられているのか。

(No.20) 回転扉は基本的には開閉が出来るようになってるので、調整可能なものとして考えているが、実際、土があることでそこに作品を展示しやすくなることもあるので、積極的に採用できればと思っている。張り芝をすると土ぼこりが軽減するとか、最近の技術で土ぼこりが立ちにくくなる土もある。しかし、実際には現場で実験してみないとわからないので、そのあたりの具体的な検討もしたい。

(佐藤副委員長) 「はしもとロジgia」について質問したい。一つは、更衣室側の壁がどういう風な仕様になるのか。パースだとわかりにくいので、その下の、白いところが何なのかというのも含めて説明してほしい。あと、他の各室は非常に機能的に考えられているのに対して、「はしもとロジgia」だけが割と多目的という感じで、ぼやっとした感じで表現されている。今は家具とかが描かれているが、実際どういう人たちがどのように利用するのか説明してほしい。

(No.20) ロジgia側の壁面とロジgiaの使い方だが、「はしもとロジgia」はすごくポテンシャルがあり、外構と一体で使える場所ということで、まずはやはり展示の機能があると良いと思った。また、そういった展示が出来る場所だったり、休息場所としてのベンチだったり、そういったものを壁面に計画できれば良いと思っている。実際、インターフェースのデザインそのものをある程度フレキシブルに計画をしており、どういう風に使えるかということワークショップなどで

発展させていけるように考えているので、ベーシックに展示やふらっと立ち寄りやすいような場所になるような設えを考えている。あと、更衣室は収納スペース兼更衣スペースとして考えているが、ファシリテーターの控室や荷物置き場という使い方も出来るようになっており、カーテンを開けると作業室や事務所に出ることも出来る。また、ロτζアにはベンチやテーブルがあり、勉強とか、パソコン作業をすることが出来ることも考えている。ロτζアの方は割と使い方を限定せずに、来館者がまず最初に来るところなので、アクセシビリティを非常に高くしている。一方で「しましまのへや」や2階の各部屋はかなりスペックを特定しており、暗くなる、吸音ができる、天井が高い、ビスが出る、二つに仕切れる、扉が開けられるなどようになっており、大きな扉でいろいろな部屋がズルズルと繋がるというようなフワツとしたスペースではなく、割とこの部屋はこういうことに適しているとか、こういうスペックなのでこういうことも出来るとか、逆にそれを裏切った使い方もできるというような二重構造になっている。

(森脇委員長) 2階の「しづかなへや」だが、かなり特徴的で目的に特化した計画があると思う。メディアアートとインスタレーションが、やりやすいのかなと思っているが、もっとオーソドックスにシアターとしての使用も考えられると思う。そのときは大スクリーンを右側に想定しているのか。

(No.20) もしくは下。基本的にはどちら側にスクリーンを設置してもよいと思う。

(森脇委員長) そこに矢印があるのは出入口があるということか。

(No.20) この平面の矢印は映写ではなく、このパースをどの位置から見ているかということ。向きがわかりにくいので示した。

(森脇委員長) ここが壁だけなのはわかった。オーソドックスなシアターを想定した場合に収容人数がどれぐらいで設定されているのか。

(No.20) 50人程度が収容できるように考えている。

(森脇委員長) 50人が入るのか。

(No.20) 椅子の並べ方によっては30人にもなる。

(森脇委員長) それはいろいろできると思う。

(No.20) その椅子も普段はスタッフルームの後ろ側に収納することを想定している。また、会議室や「しづかなへや」で全部の椅子を使いきることはなかなかないだろうと思う。施設内の椅子をあちらこちらに移動しながらやっていくと収納スペースも節約できるうえ、常に椅子がどこかに出ているというような状態をつくれると思っている。

(森脇委員長) 会議室の収納のところにスタック式で収まるということか。

(服部委員) VIなど認証性や柔軟性がある、すごく良いと思うが、全体として非常にスタッフに対して挑戦的というか、すごくスタッフが求められるものが高い施設だと思う。どんなスタッフがいたらいいと思うか。

(No.20) SUPER OPEN STUDIO に実際に参加して驚いたのは、行政の方とスタッフがすごく仲良く、横のつながりがあることが印象的だった。1人で出来るよりは、このネットワークを生かして活動できるようなスタッフがこの場所にふさわしいのかなと思う。既にそういう方がアートラボにいるということも実感としてあるので、あえてこういった提案をさせてもらった。

(森脇委員長) 時間になったので、以上で終了させていただく。

<プロポーザルNo.29のプレゼンテーションと質疑応答>

— プレゼンテーション —

(横山委員) 階高の寸法についてよく理解していない部分があるのでいくつか質問したい。提案されたムービングウォールについては、高さがどれくらいで、垂れ壁等の更新をどれくらい想定しているのかが1点と、1階と2階、天井高が異なる印象を受けるが、階高自体は同じで提案されているのかどうか。あるいはその天井高に関して、懐に関するご提案があったのかどうか。この2点について説明してほしい。

(No.29) 階高については、与えられた基本設計の建物の内容からは変更していない。1階のムービングウォールは小梁の位置に合わせており、小梁の梁下からブラケットを取り付けてレールが走る想定なので、小梁下約5m弱がムービングウォールの高さということになる。2階は、同じ構造体から少し居場所を作る、居心地感を作るために天蓋と呼ぶ、箱をひっくり返したような天井をコーナーに一致したり跨いだりしながら、いくつか吊り下げたい。これにより天井高を3.3mに調整している。この高さによってコーナーごとに高さを変えたり、居心地なども使い方に合わせて調整もできると思う。また、手前の脇からは構造体が直接、見えていることになる。左側の閉じた部屋に関しては、例えば事務室などは、隙間なく天井が貼られているということになっている。

(服部委員) VIについて伺いたい。かなり抑制の効いたデザインに思うが、アートラボのどういうところを体現しようとしているのか詳しく聞きたい。このデザインのデザイナーのクレジットがあれば聞きたい。

(No.29) アートラボは非常に濃密な物語を持っていて、熱いファンもいると思うが、これからこの街に居を構えるかもしれない、新しい住民候補の方もこの住宅展示場に来ると思う。これからより様々な方に親しみを持ってもらいたいと考え、皆さんの魂であるアートラボの英知を残しながら、そこに親しみ感を持ってもらえるように、ドットと棒に置き換えて少しリズムをつけ、見ようによっては顔にも見えるような、かわいらしいロゴタイプを提案させてもらった。デザインは「高い山」という会社の山野英之さんに作成してもらったが、山野さんは「無印良品」のような大きな企業を相手にした仕事から、アーティストの展示会場構

成、我々の事務所のロゴまで、幅広くいろいろと仕事をされている方である。その方と議論を重ね、アートラボはこれまでの継承と親しみを付加しながら未来につないでいく意味を持たせて、このように提案させてもらった。

(山岸委員) 2点質問するが、各階ではっきり性格を分けてという話は非常に機能的で、使いやすさも感じられると思う。その一方で、既存のアートラボでは、諸室ごとで使っていく時と、全館一体の展示として使っていくようなこともあったと思う。例えば、3階のブラックキューブが一つの展示の中に組み込まれるようなことも今まであったが、この綺麗な整理によって階ごとに、2階は座って集中というような使い方をしながらも、1階と3階はエレベーターで繋がるというようなイメージも沸く。2階は機能が比較的固定している感じを受けるので、全館を使ってみたいという場合のイメージが沸きにくい。ただ、什器を除いたら出来るということもあるので、そのあたりの考えを聞きたい。もう一つは、このセンターウォールがとても特徴的な提案だと思う。先ほどの説明によると、センターウォールはムービングウォールとともに、木の部分をカットして入口を移動させたりするなど、それこそかなり活動的に使い倒すような提案だと思うが、その作業室は上の階にあり、生み出すのが2階にあり、1階は訪れる場みたいになっており、さらに1階には高さが5mぐらいの壁もあるので、上部まで含めた使い倒し方みたいなことを想定しているのであれば説明してほしい。

(No.29) 確かに、既存のアートラボは部屋に満ち溢れていて、迷宮というか、あちらにもこちらにもいろいろな部屋があり、非常にワクワクする一方、やはり全体像が掴めないということも問題だったと我々は考えた。よって、かなり再編・整理している。1階の倉庫1や倉庫2は物の移動などは必要だが、暗転させてブラックキューブのように映像インスタレーションに活用することも可能である。かなり細長いですが、センターウォールの中にも空間があるので、そのように諸室を使い倒すという形でとらえると、シンプルな1階にもいろいろな場所があると考えた。2階も同様に、作業室の入口が1ヶ所だけ書いてあるが、2ヶ所作ることもできるので、バトンから布を垂らして作業室を分割し、一部を展示室として使うことも出来るのではないかと思う。工作コーナーも、少し窪んだ壁があるので、このあたりもうまく使うと、全館使用の展示などがあつた場合に、2階も参加しているという状況が作れるのではないかと考えた。補足すると大規模なイベントなどを行うことも想定し、動線を1本多く用意している。また、二方向避難、二直通でいいが、屋内に階段を作ることで回遊性を高めることができるので、上下階の環境をつなげるという意味ではうまく活用出来るのではないかと考えている。あと、1階の倉庫1の上の方に昇り口が見えているが、1～2階の移動は頻繁にあると思うので、メインエントランスに近い側の吹き抜けに上がっていくのが楽しくなるような、上がりやすい階段、かつ、シンボリックな階段を作りたい

と考えている。どうしても階が分断されてしまうが、移動を楽しくする仕掛けが出来れば、この課題を乗り越えられるのではないかと考えている。もう1点、センターウォールで木材のカットについては、それは作業室で作業した方が良いと感じる。また、1階の作業で出たゴミの片付けの運用は、みんなで協力してできるようにしたいと思う。たぶん木材のカットは木くずもたくさん出るし、スキルも必要なので、丸鋸やパネルは作業室で使う方がいいかもしれない。そして作業が終わったものをまとめて1階に降ろしていく。ただ、角材系は手のこで切れてしまうので、作業エリアでないところにブルーシートを敷き、結界をすれば作業エリアとなるので、そこで済んでしまうかと思っている。ただ、高い位置の作業もあるので、リフターとか高所作業車とかを使用する時は、原則的に閉館後の夜間作業、または休館日の作業になるかと思う。

(山岸委員) 今の答えにも含まれていたが、木を加工する問題ではなく、このウォール自体が来館者の自発的な活動をするための要素にもなっているのかと思い、そのあたりの誘導をどうするかという質問だった。

(No.29) ユニットの的なものを作って用意し、それを組み上げるプログラムを一緒に考えれば良いと思う。

(小林委員) 1階部分については、ムービングウォールを使った多様な活動への対応ということであったが、事務室が2階にあるということで、来館者への対応を含めた運用面での連動性を教えてほしい。

(No.29) 執務環境を重視して、まとまって職員がいる場所、打ち合わせする場所は2階に集約した方がよいだろうと思い、1階から上がってすぐの場所に設けようと考えた。右側の角に事務室を置いているが、1階で来館者を迎え入れる受付も当然必要だと思い、什器の配置にもよるが、小さなブースを組み、そこに職員が交代で在駐するような形になる。職員と事務室側の連絡はインカムやインターホンで常に連絡が取れるようにしておく、うまく連動ができるのではないかと考えている。入口は南東と北西、どちらにも設けてある。この西側の展示場の遊歩道の先にはショッピングセンターがあり、多くの人を訪れるケースも考えた。南東、北西、どちらに重心をおくのかは運用が始まってみないとわからないと思う、受付は什器の配置で考え、様子を見ながら定着する場所に設けるようなプロセスをイメージしている。

(森脇委員長) 3階の小劇場について聞きたい。かなり思い切った部屋になっており、こういう使い方もありなのかと拝見していたが、運用で説明があったように、ここだけ単独利用で、夜間にインディーズの映画上映会をするような、使い方も想定しているのだろうか。

(No.29) とても良いと思う。建物の一部に突出した場所があったので、無理に広がりを取れるフロアではなく、独立した場所というのを最大限に生かすという発

想とした。外階段を設ける提案をしているので、外階段と、その赤い範囲にある直通階段の両方で二方向避難も取れるし、直接、階段で1階に降りた後の動線を確保しなければならないが、閉館していても、左の階段を降りてきて、ホール2を通過して、南東の風除室から出入りすることも考えている。

(森脇委員長) そこを夜間に開けるとなると、どういう施錠体制になるのかというのが心配だったので聞いた。

(No.29) ムービングウォールは1枚しかないもので、上に開いていると下が使えず、下にあると上が使えない状態となる。

(森脇委員長) 外階段を利用すれば可能ということもあるのか。

(No.29) 外だけにすれば可能である。

(森脇委員長) 今までのアートラボではそのような運営が出来なかったもので、これは注目すべき提案だ。先ほどから話が出ている作業室の作業形態。今回、木工・塗装作業というところまで提案があったが、かなりの粉じんや臭いが出るようなヘビーな作業をすることもある。そのあたりについて伺いたい。

(No.29) 木工室・塗装室は、ガラスの壁で会議室と仕切っているが、そこはボックスインボックスで、建物の中にさらにしっかりと閉じた部屋を作り、可能であればダクトスペースを設けて、そのまま排気を上にもっていく方法や、最悪でも北側の立面にフードが出るという方法になるので、ほどよく裏側でいい位置になっていると思う。設備の計画の中で、普通の居室としての換気、エアコンとか空調を設けるのとは別に、独立して給排気できるような計画を検討している。

(森脇委員長) 集塵機みたいな設備はどうか。

(No.29) 集塵機はあった方がいいと思う。

(佐藤副委員長) 1階と2階にそれぞれロビーがあるが、どういう想定なのか。結局、ムービングウォールで切り替わる上に、スタジオ大のロビーも1階に関しては、仕上げがすべて同じということになっている。1階と2階のロビーは、どういう人たちに向けてどういうものとして考えているのかを知りたい。

(No.29) 発表の最後に説明したとおり、1階はイベント時にいつも何か新しいことが起きている場所を想定している。ロビーというのは、北側や南側にあったり、閉じて落ち着いていたり、公園と一体となり、非常にアクティブで変化に富んだ場所となるイメージである。2階は、そこに行けば何が出来るということがきちんと定まってきて、目的を持って訪れて計画どおりに実行して帰って来れる場所。1階の仕上げは白、銀、グレーが基本だが、その企画によっていろいろ変化を生み出してくれるということに託している。2階は来場者が落ち着いて時間を過ごせるように、使える範囲ではあるが木材を利用した環境を作りたいと思っている。

(森脇委員長) 時間になったので、質疑応答を終了させていただく。

<プロポーザルNo.2のプレゼンテーションと質疑応答>

— プレゼンテーション —

(森脇委員長) 2つ質問したい。まずは、確認に近いが、アートルーフの提案についてである。理解しにくい部分があり、アートルーフは具体的にどの場所に設置をされるのか、照明の設置や運用について、どういう使い方をするのか。詳しく説明いただきたい。

(No.2) まず、最初のアートルーフについて。ここに見えている2階の屋根のような銀色はデッキスラブといい、建物のS造の構造によく使われるものである。そこに、ツリーボルトといって、例えば吊り物とかを設置する仕組みが出来る既製品を使うと、簡単にいろいろなものを取り付けられことができる。照明なども、想定図にはまだ描かれてないが、ダクトレールというどこにでも設置できるような照明機材をつける。そうすることで、本当にフレキシブルな、ここに照明が欲しいと思った時に自由自在につけられる照明計画ができる。さらに、照明には、ムービングライトやタブレットなどで動かせるガイドなどもつけられるので、自由に手が届かない吹き抜けなどでも、照明でそこに照らしたいと思えばライトが動くので自由に出来る。もちろん空調などの関係もあるが、作品の設営などもそういった点で支えることが出来るというイメージで捉えてもらいたい。補足するが、環境的な設備の要素として、一番大きな面積を占めるのは空調である。アートルーフは、スラブがむき出しの状態になるので、空調の吹き出しは、その間にある銀色の部分に格納し、そこから吹き出すようにして、建物の空調を支える。

(森脇委員長) この想定図で見る限り、1階フロアの受付や壁面などは木目調の合板の使用を考えているようだが、それは何か意図やコンセプトがあるのか。

(No.2) 木目調の合板は、一番ラフでよく見かけるもの。そのように誰でも親しみのある、誰でもカスタマイズできそうな、そういう印象のラフな仕上げを取り入れることで、利用者に自由な発想を生んでももらいたいと思った。合板ベースなのでビスも打てるし、汚れたら塗り替えも可能である。長期的な話で10年後になるかも知れないが、利用者の自由な発想でカスタマイズできるという意味を込めて、木目調の合板としている。もちろん汚れが目立ちにくいというものもある。いろいろな利用者がいると思うが、合板だと少し汚れても目立ちにくい。

(横山委員) 提案を見たが、階高やすだまりなどの変更が行われており、優先交渉権者とは違った形での空間構造の提案と受け取った。それに関して今後、優先交渉権者なり市に対して、様々な交渉が生じてくるかと思うが、イニシャルコストとランニングコストの面、それぞれの優位性についてどのように考えているのかを伺いたい。

(No.2) イニシャルに関しての説明は先ほどもしたが、構造的にもととの形式は

踏襲しているのです、施工方法などは変わらないということと、あとは今回スパンを一つ多くしている。メンバーとも検討したが、絞っても出来るのではないかと考えられるため、そこでどの程度のコストで可能だということがわかる。外壁についても、建物全体の軌跡が小さくなるので、そこもかなり縮小して抑えることが出来るということと、この想定図だとすごく南面に開口部が開いていて高いように見えるが、実は面積的には元の提案からは減っている。それは、南側に開口を絞っているからである。ライティングに関しては、先ほど空調の形式というのを二つ挙げたが、屋外と連携しやすいところのメインは、湿度のコントロールなるべく外気に近くするというのと、あとは、どうしても温湿度環境をきちんとやりたいところは小規模に行うので、トータル的なランニングはだいぶ低くできると考えている。

補足をすると、優先交渉権者の提案に対して変更することになるので、それは無理に押し通すというより、このアートヤード、アートコンテナ、アートルーフという考えを踏襲しつつ、これは無理だなという意見が優先交渉権者からあれば、そのあたりは臨機応変に、できる限り優先交渉権者の可能なことに合わせながら、設定を行っていきたいと考えている。いずれにしてもこれは理想論として出しているプランで、それが難しければ、同じコンセプトでも他のプランでも対応できると考えている。

(小林委員) 公園とのつながりということで、今回、アートヤードと公園をつなぐもの、並びにステージの設置ということがデザイン化されているが、モノとしてのつながりによってどんな活動が期待されるのか。もし、何かイメージを持っているのであれば教えてほしい。

(No.2) 南側の開口に対しては、アートヤードの開口部を実際に開くことにより、例えばステージでダンスをしているのが見えるなど、そういうものが考えられる。彫刻などのように、雨に濡れても問題ないというものであれば、公開制作なども合うのではないかと考えている。アートヤードの大きな開口部を開き、内外一体となって使うことが理想的であると考えている。ただ一方で、強風対策などが必要で、使い方はこれから議論していく必要がある。また、作品は室内に展示することを考えているが、ダンスのような場合は、アートヤードが舞台になって屋外が客席となり、逆に屋外が舞台で室内が客席になるようなことも考えられる。吹き抜けのところは壇上になっているということもあり得る。そういうこともいろいろと考えている。

(小林委員) そういう意味では、今回、コンテナの外側壁面でプロジェクションマッピングという提案があった。そういうものも連動しながら、何か大きな企画、イベントに対応していけると考えているのか。

(No.2) その通り。メディアミックスした展示やイベントなどを考えている。

(佐藤副委員長) 1階のロビーのところに、斜めになっている稼働展示壁というものがあるが、これはどのような仕様や使用方法になっているかを教えてほしい。
(No.2) 上に格子天井があり、その間にレールがあるような仕様になっている。その中でパネルごとがそれぞれ稼働し、回転や連結をさせたりして壁のように使うこともできる。枠で表示されているが、間にネットがあり、構想の中では、そこに絵画が掛けられるものになっており、その枠に、合板やマグネットボードを貼れるシステムを構築することで、様々な展示やワークショップに対応できるように考えている。

(佐藤副委員長) それは常にその場所にあるのか。

(No.2) 収納できるようになっており、必要ない場合は、壁際の方に可動壁の収納ニッチ状のものを設置する。

(服部委員) 南側のファサードとのイメージはわかりやすく伝わったが、北側の住宅展示場側はどのような感じなのか。割と裏側感が出るのか。

(No.2) 今回、図面として提示はできていないが、北側も一部はどうしても住宅展示場のモデルハウスに隠れてしまうので、そこに関しては割と安価な仕上げにしてしまうなど、柔軟な対応を行っていきたいと思う。一方で駐車場からのアクセスもある。そうすると北側の出入口付近は出来る限り開いておき、人が入りやすい状況にしたい。西側の面に対しても、出来る限り活動を開きたい。住宅展示場や大規模商業施設からの動線になるのが西側の面となるので、そこに対して、出来る限り活動を開きたいと考えている。

(山岸委員) スタジオとアートヤードが連携して使われる姿や、スキップフロアが生かされる感じなど、使い勝手がありそうな空間を提案している。特に2階が開閉しても、プロフェッショナルな展示に対して、使いやすいだろうとイメージしているが、逆にアトラボは、多彩な活動を美大生や市民と行っていると思うが、それこそラフな活動に対しての応答みたいなのところをもう少し聞かせてほしい。

(No.2) 言われたように、ピクチャーレールをコンテナの中に取り入れようと考えており、市民による1日～2日の展示であれば、それを使用する考えでいる。あとは簡易的な展示、例えばマグネットを使うこともあり得るが、その場合はマグネットが入るようにして、貼れるようにするなど、快適な展示の仕様も取り入れたい。ピクチャーレールが基本になると思うが、これからの議論の中で、どのような仕様にすれば、市民も使いやすいというアイデアが出てくると思う。ぜひ柔軟に取り入れたいと考えている。

(森脇委員長) 細かい質問になるが2階ロビーの天井は反射する素材なのか。

(No.2) これは「鏡面仕上げ」といい、ステンレスを磨いて鏡面にするという仕様。例えばこれを壁などに使ってしまうと、汚れて鏡面感がなくなるが、天井であれば、基本的には誰も触れないので、鏡面をキープできる。北側からの安定光を少

し増幅させたいという効果があるのと、2階の活動を写すことで、1階から2階の様子が見え、2階に行きたいと思わせる効果も期待している。1階と2階をつなぐ装置としてもアートルーフを活用したいと思っている。

(森脇委員長) 鏡だと思えばいいのか。

(No.2) その通り。

(森脇委員長) それは特徴的である。

(No.2) 鏡でなければいけないという拘りはないので、それも議論の中で考えたい。

(服部委員) VIは、コアになって関わる大学や自治体のロゴからスキームを取って提案されているのでユニークだと思ったが、だんだんいろいろな関わり合いができ、例えば大学ではない施設なども一緒に何かをやるなど、もっと違う方々が関わる場合は制限にもなると感じた。何かそういう柔軟性やアイデンティティの部分で、今ここに出てこない他者について説明してほしい。

(No.2) まず、メインロゴに加えて、我々はアートルボチェックというものを提案している。それは四角を並べた簡単なデザインだが、新しい団体などがチームに加わった場合は、そのシンクロカラーを新たに抽出して、この中に加えていくことが簡単にできる。新しい連携の団体などにも加わってもらい、アートルボチェックに色を加えていきたいと考えている。

(服部委員) 更新、変更は可能ということか。

(No.2) 可能である。

(森脇委員長) 時間になったので以上で質疑応答を終了させていただく。

<プロポーザルNo.19のプレゼンテーションと質疑応答>

— プレゼンテーション —

(佐藤副委員長) セミフロアについて聞きたい。先ほどの想定図にもあったが、セミフロアはこのオレンジの箇所で、全部に床があるのか。

(No.19) 床がある。

(佐藤副委員長) セミフロアの天井の高さはどれくらいなのか。

(No.19) 天井の高さは2.2mになる。

(佐藤副委員長) キャットウォークにはこのレベルから入るのか。

(No.19) 階段を上がって入ることになる。いわゆる、キャットウォークは1mの幅があるが、ここまで少し段を上がると、下場で4.5mを確保できるという計画になっている。

(佐藤副委員長) 壁やエレベーターがあるところはどこから上がるのか。

(No.19) ここの階段から上がるか、こちらから上がるか。

(佐藤副委員長) エレベーターのところは。

(No.19) ここにはエレベーターがあるので、ここから入れないと今気づいた。

(小林委員) 夢をたくさん描いているので、プレゼンテーションを聞いて楽しい気持ちになった。地域の人たち皆と作っていく、すごく素晴らしいことだと思った。祝祭の場として多くの人たちが集うということでイメージを膨らましていると思うが、一方では、平日の活動として、常にこれだけの人たちが集まっているということではないと思う。現実として、そういう場での活用として、説明できないところがあれば話してもらいたい。

(No.19) 日常的な使い方という質問でよろしいか。自分たちの提案で一番重視しているのは、やはり今回は美術館とは違って、見る、見られるの関係が固定されている建物ではなく、そこでどう過ごし、どう使っていくかということから、場所を発見したり使い倒していくことがまず大事だと考えている。それは普通の使い方でも同じで、今でも小学生が勉強するために集ったりしているが、そういうことも過ごし方の一つである。そういうことに寄り添えるように、例えばテーブルや椅子を設けたりして、小学生が勉強しやすい環境にしてあげることもアートラボの重要な活動の一つだと思うし、そこにたまたまフラッと遊びに来た学生が、今度ここで展示がしたいと、仲間のような感じで話し掛けてくるなど、そういうことが本質的な交流だと思っている。

(小林委員) まさにそういう非日常的な交流、人々が集う場所ということとともに、日常的にやはり普段使いとしての、地域の施設としての良さという部分もぜひ大切にしてほしい。

(山岸委員) いろいろ楽しそうな仕掛けがたくさんあって楽しくプレゼンテーションを聞かせていただいたが2点伺う。すごく多彩な変化を提案しており、魅力的なところだと思うが、一方で、「小さな工作」という名前で、全面の部屋を間仕切りするとけっこう大きな建具になるかと思う。間仕切り壁で仕切り、「小さな工作」として引き戸を準備するという仕方も当然考えられたと思うが、そうではなくて、これを「小さな工作」という風に言っている。それはここが美大生やアーティストが使うということになると、確かに彼らは簡単に間仕切り壁などを設営し、また撤去することが想像できるが、あまりにそれが毎回だと、組み立て・撤去が固定化してしまうということも踏まえた上での提案だと思った。また、今の話に連動するが、いろいろな間仕切り壁が短めにあるのは、その多彩な使い方のためにだと思うが、例えば、リサイクルラボは風除室あたりにあるのか。

(No.19) 風除室の読み替えとして考えている。

(山岸委員) 風除室の読み替えということで納得した。逆に、天地壁面はそれほど多くないので、流動性があるが故に落ち着いてパッと座れるような場所が本当に生まれるのかなと疑問がある。そのあたりをもう少し説明してほしい。もう一つ、プレゼンテーションの中で外観図は1枚もなく、平面図もかなりシンプルラインで、壁面ではないところが提示されている。そのあたりを聞きたい。

(No.19) 一つ目の建具の質問だが、まず、全体の計画の中で排煙や、あるいは法規上どうしても垂れ壁が必要な場所などがある。そういうところに建具が連動する位置に設定すると、垂れ壁の下の部分だけが引き戸になっているので、比較的簡単に開け閉めがしやすいことになる。

(山岸委員) そこは「工作」と書かれているから作るのではなく、ある程度は引き戸が建築の段階から準備されているということか。

(No.19) その通りである。わかりづらいが、何かこう壁にスッと寄り添うような建具の引き戸ラインを考えており、子供でも動かせるような3mぐらいの高さの引き戸がこの壁についている。

(山岸委員) 建具の幅が厚く書かれているので、ここで何枚か引き戸を想定しているのかと思いつつも「工作」とあったので、それがどこまで建築側で最初からセッティングされているのか、あるいは毎回作るのかというところの区分を知りたかったが、理解した。

(No.19) 特に、スタジオ大や作業室など、諸室として完全に閉じることを想定すると、必ず引き戸をあらかじめ用意しておくことを考えている。

(山岸委員) 壁に流動性があるので、逆に落ち着く場所だったりするのではないかと思う。

(No.19) まず、クラフトで例えば、毎回1個は残るものがあると思っている。すると、それを毎回元通りにする必要があるのかという疑問があり、どんどん手を加えて、法規上必要な高さまでは壁を作るので、こちらの方が使いやすくなったなら、後は完全に自由なので、そこが引き戸であれ、後から壁を切っても成立する計画にしてある。ただ、どこまでが触ってダメなのかというのはわかりやすくしなければならず、ここに触るなというところだけは作っておく。それ以外のところは、話しながら作っていった方がいいと思っており、それで作った壁は残ってもいいし、それがずっと残るのだとしたら、そこだけ部分回収して、本当の建具にしてもいい。そういうことを長い時間軸で伝えながら考えるということ自体が大事だと考えている。何か今日は誰とも会いたくないなと思う人も、アートラボに来て欲しいというふうに考えている。「環境の発見」と説明したものは、1階が割とオープンで誰かが行き来するような動線が重なってくるようなイメージがあるからである。2階は、その喧噪から逃れたいとか、ひっそり印刷や製本したいなど、個人単位で何か作業などが出来たりするような場所があると思った。ロビー空間は1階にもあるが、2階にももう少し落ち着いた距離がある。そして高さで距離を取り、そこから1階の様子が眺められるような場所が作れば良いと思った。

(山岸委員) 外観についてはどうか。

(No.19) 確かに外観のイメージがひとつもないが、これに関しては、南側の方に

大きく開いて、できれば公園の方に出ていけるような大きな出入口が作れたら一体的なイベントも出来て良いと思ったが、ビル風を含めての風のシミュレーションまでが出来ていない。設計段階で出来たらいいと考えたが、まだ出来ていないので提案のしようがないと思った。出来れば一体的に利用したいということを現実的な範囲で考えていきたいと思っている。反対側の住宅展示場の方も、完全に締め切ってしまうのではなく、向こう側に建つ、住宅展示場の見学者が、作業室を覗けたり、あるいはアートイベントなどをやっていることがわかるような視線の交錯が生まれるよう、開口を工夫したいと思っている。

(服部委員) 今の質問につながるかもしれないが、まず、人の活動やその地域の文脈など、なぜここにアトラボがあるのかということをよく考えており、とても共感出来た。そして後々何でも出来るということは、けっこう面白いキーワードで、それはたぶん余白があるということ。しかし、私もけっこう先に決めないということをよくやってしまうが、先に決めておかないといろいろな問題も起こってくると思う。具体的に聞きたいのは、ホームセンターで手に入る安価な材で作っていくという案はいいなと思う一方、具体的にどこまで、例えば内装や仕上げはどこまで想定しているのか。

(No.19) 内装は、床は基本的にはコンクリート系でアンカーが打ちやすいようなものを考えていて、壁については、木で下地を組んで、その上にボードが貼ってあるという、みんなが知っているやり方で立てていくということもある。周辺にあるアーティストたちのスタジオなどを見てみると、普通にパイプで組んでいるだけというような壁の作り方をしている人もいたので、ある程度の高さまでの下地を用意すれば、そこに後々壁をつけられるように、そこまでの下地の下地というか、建築的に参加者がここまでだったら自分たちで作れるというガイドラインを設定するのが適切かと考えている。

(服部委員) 逆に言うと、それ以上はその先、いわゆる施設がオープンしてからどんどん変容させていけばいいという考え方なのか。

(No.19) 実際、この設計はそれほど手を入れないのが今回のプロジェクトのポイントだと思っており、その期間内に100%詰めることが、アトラボに対して本当にいいのかと考えた。壁を増やすことは簡単にできるが、運用しながらステージを増やすことなども含めて、自由な状態で議論できるという場を作ることが重要だと思っている。SUPER OPEN STUDIOに参加した時に、アーティストにアトラボは使い方としてどうなのかと聞いてみた。すると、展示などで行くというよりも、打ち合わせに行くことが多いとか、何かを仕込むという時間がすごく多いという話が印象的だった。あとは何かそこに作品を展示するという時に、部屋の中ではなくて環境や陽あたりがいいところでやろう、天井が高いところでやろうなど、何かそういう環境があるといいという話をしていた。ほかに、何か自分た

ちでも作るために、構造的にこれは何キロまでの重量に耐えられるとか、そういう前提条件がはっきりと示されていた方がいろいろカスタムして使いやすそうだということを話していて、何かそれはアートラボだから出来ることであり、他の場所、別な都市で、それをやろうとしても、そこまで投げ出せないような形だと思った。アートラボはそういう依頼があっても、使いこなせるプレーヤーが既に揃っているのが素晴らしいなと思い、この提案で整わせてもらった。

(森脇委員長) きらきらとした印象で魅力的だと思う。確認だが発表の中で、話しながら作るという、これは非常にアートラボらしいというか、そういうところを捉えているが、先ほど服部委員から指摘があったように、決めないのいい、でも決めないから困ることが起こる、というようなことを承知の上で提案していると思う。それは例えばVI計画に非常に反映されていると思う。質問したいのは、VIの計画は別に走らせて決めていくということが可能かもしれないが、服部委員との話の中で出た、話し合いながら作るということは竣工してからでもまだそれは素の状態であって、いろいろ足していくことなどが出来ると思うが、もう一つ踏み込んで、設計を話し合いながら決めていくということは考えているのだろうか。

(No.19) 実際に大阪の図書館はこの3人で組んで設計したが、ここに設計分室とプロジェクト提示図がある。これは実際の展示の内容だが、この時は自分たちの私設図書館みたいなことを設計分室とセットでやった。市民は模型などの展示はスルーだったりしたが、こういうことをやっていることを、誰にでも見える形で場を開くと、偶発的にいろいろな人が入ってきて、様々な意見をくれる。私たちはそのように地域の人たちと話すことも大事だと思っている。SUPER OPEN STUDIOでは、ここまでなら自分たちで作れる、ここから先の仕事はプロでないと出来ないみたいなことを、アーティストたちが話していた。これから設計を詰めていく中で、ここまで下地を用意しておかなければいけないとか、ここからは大丈夫だろうというところのラインについては、話し合いながら作っていく必要があると思っている。

(森脇委員長) 実例で経験しているということがわかった。

(No.19) 記載している内容は全て実例である。

(森脇委員長) 通常、そのような進め方をする人になかなか出会うことがないので、確認できて良かった。では、時間となったので質疑応答はこれで終了させていただく。

<プロポーザルNo.3のプレゼンテーションと質疑応答>

— プレゼンテーション —

(森脇委員長) 倉庫として使うという部分は、資源庫という位置づけか。非常に特

徹的だと思うが、ここで活動する人たち全員が無料で使えるという認識でいいのか。

(No.3) その通り。資源庫にある廃材や資材などは、基本的には無料で使えるように考えている。周りの工場から資源をもらってきたり、ここで作ったものを、またリサイクルして使うということも考えている。その中で、資源庫が一杯になっていくということもあるかと思うが、町工場などの資源は、この工場だったらこのような資源が出てくるので、ショールームみたいに並べて、その資源を無料でもらえるシステムが考えられないかと思う。

(森脇委員長) つまり見本帳みたいなものが置いてある感じか。

(No.3) 見本帳やアーカイブなどの形になっている。実際、アート作品の資源として使用する時、同じものを大量に使いたい要望が出てくると思う。資源庫にはある程度を置いておけばよく、例えば、直接依頼をすれば、この材料であればこの工場にお願いすれば、何か月後にはこれくらいの量を手に入れることが出来るということコーディネートをし、提供できればと考えている。

(森脇委員長) 資源とは、全て材料として見なしているのだろうか、本当に加工がされていない一次材料、つまり板とか木材とかを指しているのか。企業と協賛、協力関係になった場合に、何かのプロダクトで部品は作ったけど大量に余ってしまった。それもすごく特別な形のものがいっぱい余っていると。普通だったら廃棄処分するのだが、有効利用出来ないのかという案件に私も関わったことがある。「中台プロジェクト」と言って中台さんという廃品回収業者さんをご存じだと思うが、流通に取りこぼされてしまったものをもっと有効活用できないかという話だった。そのあたりの一次的な材料で考えているのか、二次的・三次的なものも含めて考えているのか。

(No.3) 今、事例に出た部分もそうだが、二次的な材料で、普通だと手に入れられないような面白い材料が、アーティストの感性を触発するというのも考えられるので、そういうものも積極的に行っていきたいと思っている。もう一方で、やはり現在は環境問題や、材料をリサイクル、リユースしていく流れもある。工場などで出た、残った材料、例えば廃材みたいなものもアートの材料としては面白いものというのがあるのかと思う。一次材料もあると思うが、二次材料も積極的に使えると面白いと考えている。

(小林委員) 今の質問に関連するが、資源庫など非常に大事なところに注目していると思う。リユースの話もあったが、実際にこれを運用していく時には、専門の職員が必要になってくるのではないかと思う。そこまで求める必要はないのかもしれないが、もし何か考えがあれば伺いたい。また、それだけのものがあつたとしたら、アトラボの中だけの活動に留まらず、そういうものを必要とした人たちにも貸し出ししたり解放したりしていくということまで考えているのか。

(No.3) 運用していく人についてだが、想定しているのはアートラボに興味のある美大生とか、町工場などをリタイヤした人などをイメージしている。例えば、東急ハンズの1階の材料屋に行くときすごく詳しい人がいたりするが、そういう人が何かボランティアでいてくれて、材料の話をしてくれたりとか、その管理などをしてくれると良いと思っている。それと、ここは基本的には町に開かれた資源庫という位置付けになっているので、誰でも欲しければもらえる、資料を取ることができるというように考えている。管理は非常に重要だと思っている。管理が出来る素質のある人は相模原市には多いと思っているので、そういう人に協力してもらいたいと思っている。東京造形大学を卒業してSUPER OPEN STUDIOにも参加しているアーティストにヒアリングをしたところ、あつたらぜひ使ってみたいと言っていた。ただ、やはり物を運ぶことが難しいと言われ、軽トラックを1台アートラボで用意して、時間貸で運ぶということも出来るのではないかなども話し合っている。そのようなソフトの面で、いろいろと協力を得られることが構築できれば、実現可能ではないかと思っている。

(服部委員) 音声付きのムービーもあって非常によく理解できた。今、人員の話が出たので、もう少し人のことについて聞きたい。スタッフルームと事務室が資源庫の奥に独立して存在していると思うが、例えば、美術館などは展示室だったら監視員がおり、また、監視カメラにより事務室からも展示室の様子が見える。アートラボでは、いろいろな活動が起こっていくことになると思うが、その場合、この事務室からはなかなか資源庫の奥や他の階の活動が、リアルタイムで見づらい気もする。そのような時に、そのフロアにもっと別の人がいるという想定があるのか。スタッフと実際にそのフロアを使っている人との連携についてはどう考えているのか聞きたい。

(No.3) 西側に事務室を位置させたのは、やはり気持ちのいい活動、気持ちのいい環境で仕事をしてもらうことが一番だということと、やはりここで働いている人の姿が外から見えるということがすごく大切だと思った。その上で管理の問題だが、今は受付を右側の資源庫の奥に配置しているが、例えばこれを独立させ、アトリビング1の中央のところに持ってきて、基本的に1階はそこで全てを網羅するという形が取れると思っている。それと連動してアトリビング2、2階の真ん中のところ。ここにもそういう独立したカウンターを作るということは可能かと思っている。

(服部委員) 分散させることは可能だということか。

(No.3) 柔軟に対応できると思っている。

(服部委員) 大きな窓もあり、事務室がこういう環境になるのはとても良いと思う。

(山岸委員) 他の委員の質問と重複するところもあるが、資材庫がすごく特徴的でユニークな提案だと思っている。ただ、この特徴的な配置によって各諸室を特徴

づけ、それぞれ独立させるという提案自体は理解しているが、かなり資材庫が強調、強力に出されているところもあるので、独立性が高くて使いやすい一方、他の部屋との連携や動線などは切り捨てているのかなと思った。そのあたりの考え方を聞きたい。もう一つ、その資材庫自体の使い勝手だが、たぶん平面的に幅3mくらいあると思う。細長い空間で見本市的に並ぶのが想像できる一方で、長い資材の取り回しなどは意外としづらと思う。元々想定していた倉庫規模の80㎡の倍の面積があり、入口のトラックヤードの脇などもあるが、基本的には倉庫と兼ねた提案になっている。椅子などを重ねておいておくような本来の倉庫のすみ分けと、資材庫による諸室との切り離し、資材庫自体の使い勝手について聞きたい。

(No.3) まず資材庫による分断については、やはり個々の部屋で制作による音が出たり、あとはレクチャーやシンポジウムのようなトークイベントなどもけっこう行われていたので、ある程度の遮音性をそれぞれの部屋に確保できた方がいいのではないかと判断した。一方で、分断されて良くないと思うのは開口部。今はアートリビング2という、真ん中の水色の部屋からそれぞれの3つのワークキューブにアクセスできるようになっているが、それぞれのワークキューブ間も繋ぐような出入口を設けていて、あくまでアートリビングから、それぞれ独立した部屋に行くだけではなくて、それぞれのキューブも接続されているプランニングが特徴だと思っている。よって結果的に音は遮断しやすいが、接続はしやすい。それによって活動、例えば右下にあるような、本格的な展覧会には、ぐるりと回るような臨時動線を確保出来るようになっており、全体を一体として使うということが可能な仕組みになっている。二つ目の資源庫と倉庫のすみ分けどのようにしているかということだが現状だとあまりすみ分けしていない。なぜかというと、資源庫の試みは実験的な試みだと思っている。よって各委員からすごく質問が出ているので、気になっているだろうなと思いつつ聞いていたが、実験的な試みなので、今までの10年間のアトラボの活動を見てくると、こんなこともやれるのではないかと我々は考えて提案した。ただ一方で、うまくいかない可能性もあり、やってみたらもう少しこうだった、というようなことがきっと出てくると思う。そのあたりも柔軟に対応出来るように、普通の倉庫としても使えるし、倉庫に使っているところの一部は資源庫として使うことが出来るとか、もともとの平面の形態模型見たらわかると思うが、ワークキューブとか、アートリビングから少し拡張した余白として設けているようなイメージで考えている。やはりこういう施設は絶対的に収納が必要だと思っている。本当は出来るだけ面積を取りたいが、その上で新しい資源庫というものを実現しようと考えている。本来ならばもっと資源庫や収納面積をいっぱい取りたいところだが、これで出来るだけ一杯取ったという状況。

(横山委員) 全体を通して見ると、他の提案に比べてとても音環境のことに留意されていると思う。床材や天井材など、他と少し違う観点から描かれている。なぜアトラボの音環境の独立性を考えて提案したのか伺いたい。

(No.3) 近年、多くの場合、美術の環境、美術の作品が物から人へ変わってきている。美術館に人が介在することができるということも増えている。もともと美術館というのは、ホワイトキューブという全部が反射で出来ているところなので、おしゃべりすると響いてしまい、おしゃべりが出来ない空間である。それが今はとにかくワイワイと、にぎやかな場所に変わってきている。そうすると、やはりそういう環境に適した室内にする必要がある。そこを、自分たちは非常に大切にしているが、このアトラボの中ではそれをやっている。でも、その中でもやはり展示空間では、緊張感というのは必要だと思っている。それも感じつつも、快適性があって使い勝手もいい。そうすると、誰でも、プロのアーティストでも学生でも子供でもお爺ちゃんでも、誰でも何か使える、使い倒せるような空間も準備したいと考えた。補足すると、今回は内装のコンペでインテリアを提案するものになっている。その中で、やはりすごく大事なのが、床と壁と天井の仕上げをどういうものにするかと私たちは考えた。空間の形を作るというよりは、実は美術の空間においては、単純に四角い平面を与えてはいるが、実はそれが割と自由に使いやすいのではないかと、むしろ仕上げの部分で何か出来るのではないかと考えた。普段、我々が一番に見慣れている美術空間は美術館だが、そこは本当に音がものすごく反響する空間で、展示の空間だからそれで耐えられているのだが、アトラボでは先ほども言ったように音が出るというような活動がたくさん行われるので、そのあたりを重要視したいと思った。ただ一方で、今、アトリビングという、真ん中のくつろぎの空間については、吸音し過ぎてしまうと、シーンとなって寂しい空間になってしまう。適度に吸音を行い、にぎわいを感じられつつも居心地のいい、一緒にいる人とおしゃべりがしやすいような音響環境を作りたいと考えた。

(森脇委員長) 音響に配慮した視点だが、冒頭のチーム編成のところでは、音響設計の会社も入っている。具体的に、音響設計としてどのような対策が行われているのかを聞きたい。

(No.3) 本日、プレゼンテーションしたこの音環境の話は、音響設計者と一緒に考えた内容になる。具体的には、部屋の中の天井面、壁面、床面それぞれに仕上げを施すのだが、それが反射するような状態になっているのか、吸音するような状態になっているのかという大きく2種類に分かれる。吸音する材料の割合をどれくらいにするのかというのが、パーセンテージの数字になる。アトリビングについては30%ということなので、簡単に言うと床面だけやればけっこう確保できる、カーペットとしては大体それぐらいで確保できる形となる。

(森脇委員長) 素材を工夫することで、狙っているような音環境をつくり出しているということが基本的にあるということか。

(No.3) 基本はそのようになっている。実際に設計に入れば、この部屋の広さとその吸音率などが出てくるので、そのあたりはプロの音響設計者に計算してもらい、実際はどれくらいかという数値は出してもらおうと思っている。アートルビング2の2階だが、ここの天井は吸音しているが、断熱も兼ねている。コストもいろいろ考え、できるだけ安価なもので吸音性も保つということを考えている。

(森脇委員長) それでは時間が来たので、質疑応答はこれで終了させていただく。

(事務局) 以上で本日の発表はすべて終了となった。最後に、佐藤副委員長より総評をいただきたい。

(佐藤副委員長) 内装設計に係る公募型プロポーザルというものなので、応募する事務所も難しいと思うが、やはり、アートルボはしもとという美術施設が他にないような活動をしていたということがあったのかなと思う。それもあって、様々な提案が出てきて、審査としては、これからこの5つの案の中から一者を選ばなければいけないのだが、なかなかいろいろな切り口があるので、どういうところを優先して選んでいくのかを考えていけないといけない。そういう意味ではかなり作り込んでいくような方向の案と、割とフレキシブルにする方向の案があって、選考委員全員でこれからのアートルボはしもとにはどういう機能が必要なのかを協議して決めていきたいと思う。結果は、近々ホームページ等で公表されると思うが、本日ご来場いただいた皆さんには新アートルボが完成した際にぜひ来ていただきたいと思う。今日はどうもありがとうございました。

(3) 最優秀者及び優秀者の選考について【非公開】

プレゼンテーションの採点及び意見交換の結果を踏まえて、各委員が採点補正を行った。得点を集計し協議した結果、最優秀者に19番、優秀者に20番を選定した。

(4) その他

特になし

3 閉 会

以 上

第4回相模原市アートラボはしもと再整備事業
内装設計者選考委員会委員 出欠席名簿

	氏 名	所 属 等	備 考	出欠席
1	小林 貴史	東京造形大学造形学部教授		出席
2	佐藤 慎也	日本大学理工学部建築学科教授	副委員長	出席
3	服部 浩之	東京藝術大学大学院映像研究科 メディア映像専攻准教授		出席
4	森脇 裕之	多摩美術大学美術学部 情報デザイン学科教授	委員長	出席
5	山岸 綾	中部大学工学部建築学科准教授		出席
6	横山 勝樹	女子美術大学芸術学部 デザイン・工芸学科教授		出席