ハコニワファニチャーワークショップの取り組み

北澤李緒、鈴木里佳、三宅春香
指導教員　倉知徹、黒木宏一、樋口秀

1. ハコニワファニチャーワークショップとは

2020 年 10 月 31 日（土）に、新潟県柏崎市内で「ハコニワ」がグランドオープンした。ハコニワは、空き家になっていた元サッシ工場をリノベーションし、柏崎市内の事業者による 7 つの店舗と芝生の広場で構成される商業施設である。事業主体は柏崎市内の八幡開発株式会社、リノベーションの設計は新潟市の株式会社東海林健建築設計事務所である。

このハコニワに作られた広い共用スペースの中に、学生のアイディアとデザイン、設計、さらに DIY 施工によって大きな家具のような「シェアキッチン（写真 1)」と「ツリーボックス（写真 2)」を作るのが「ハコニワファニチャーワークショップ」である。

写真 1 シェアキッチン

写真 2 ツリーボックス

2. 取り組みの経緯

ハコニワは、八幡開発社長の飯塚政雄氏が「そこにしかないものをつくり、地域に新たな価値を創りたい」という思いで地元の事業者のみで新たな魅力的な施設を作ることから始まった。参加する 7 つの事業者もすべて柏崎市内の事業者となっており、共用部分の空間にも柏崎ならではの取り組みを検討していた。リノベーションの設計を担当した東海林健氏も同様の考えを持ち、地元の大学生によるデザインや設計、DIY 施工を提案し、柏崎市内にある新潟工科大学の学生が関わることとなった。以上の経緯から、産学連携の取り組みが始まった。

3. デザインから設計、施工まで

学生 15 名が参加する取り組みは、9 月 1 日から始まった（表 1)。最初は現地を見学し（写真 3)、ハコニワ全体とプロジェクトの説明を受けた。その後シェアキッチンのチーム（7 名）とツリーボックスチーム（8 名）に分かれて、類似事例や材料となる 120mm 角の角材などについて調査した。それぞれのファニチャーについてアイディアを出したり、スケッチ等のデザインを進めるワークショップ（写真 4〜6）を週に 1 回続け、10 月 10 日にほぼ設計が決まった（写真 7、8)。その日から木材の切り出しなどを始めた。10 月 23 日のお披露目会の前までに作業を終える必要があり、平日も授業の合間や夕方・夜間の時間を使い、入れ替わり立ち替わりで学生 DIY 作業を進めた（写真 9、10)。最後は夜中まで作業をして、なんとかお披露目会の直前の 10 月 21 日に完成した。

表 1 スケジュール

回数	日付	作業内容
第 1 回	9/1（火）	現地見学・プロジェクト説明
第 2 回	9/8（火）	ワークショップ。事例調査発表
第 3 回	9/15（火）	ワークショップ。デザイン検討
第 4 回	9/24（木）	ワークショップ。デザイン検討
第 5 回	9/29（火）	ワークショップ。デザインから設計へ
第 6 回	10/3（土）	現場再確認。施工方法確認
第 7 回	10/6（火）	デザイン再検討
第 8 回	10/10（土）	デザイン決定。DIY 作業開始
第 9 回	10/17（土）	DIY 作業
第 10 回	10/18（日）	DIY 作業
第 11 回	10/19（月）	DIY 作業
第 12 回	10/20（火）	DIY 作業
第 13 回	10/21（水）	DIY 作業。完成
	10/23（金）	ハコニワお披露目・内覧会
	10/24（土）	ハコニワプレオープン
	10/31（土）	ハコニワグランドオープン

写真 3 現地見学の様子

写真 4 事例調査の発表の様子

写真 5 ワークショップの様子

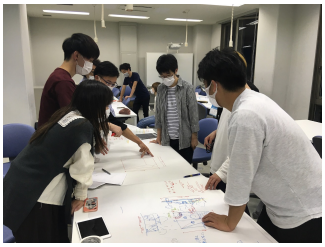

写真 6 ワークショップの様子

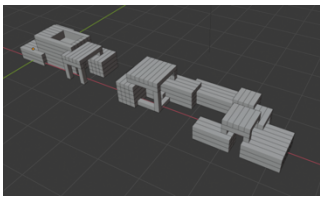

写真 7 シェアキッチンの 3D イメージ

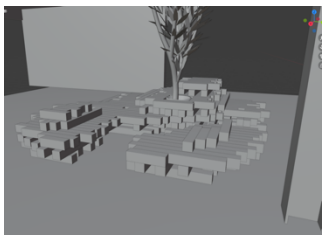

写真 8 ツリーボックスの 3D イメージ

写真 9 シェアキッチンの施工作業の様子

写真 10 ツリーボックスの施工作業の様子

4. 完成とオープン後の様子

10 月 23 日のお披露目・内覧会、10 月 24 日のプレオープンを経て、10 月 31 日にハコニワがグランドオープンした。お披露目・内覧会には柏崎市内の関係者も多く集まり、簡単な軽食を囲む懇親会も開催された。懇親会の際には、早速ファニチャーに腰掛けたり食事を置いたりしながら多くの人が新しい空間を楽しむ様子が見られた。グランドオープンの後も、年齢性別を問わず多くの人が訪れ、ファニチャーのデザインの意図通りの使い方（写真 11）や、小さな子供による思わぬ楽しみ方（写真 12）がされている。

写真 11 シェアキッチンで会話する女性

写真 12 登ったり潜ったりする子供たち

5. 参加した学生の声

今回、ハコニワでの大型ファニチャーのデザインから設計、DIY 施工の機会を得て、参加した学生は大学の授業では決してできない経験をした。実際の木材を使うこと、木材の施工を考慮した詳細な設計、思うように進まない施工作業、そして決められた工期内で必ず完成させることなどである。終了後の学生による振り返りシートの抜粋を表 2 に示す。当初考えていなかった苦労があったが、デザインしたものが実際に出来上がり、いろいろな人が使う様子を見て、空間を作る喜びを感じた。是非多くの人に訪れて、学生たちの苦労と成長の結晶を感じて欲しいと思います。

表 2 学生の振り返りシート抜粋

【8】ハコニワプロジェクト全体に関われて感じたこと、学んだこと
実際に自分達で計画、設計したものが形となって使えるようになったという感動はとても新鮮でした。また実際の現場の様子や何かを作ることの大変さ、プロセス等を学ぶことができ、今後にも生かせる良い経験となったと感じます。
1 人では思いつかない、創り出せない様なアイデアに出会えた。
当初は予想もしてなかった大規模プロジェクトに、微量だが関わることが出来て本当に良かったと思う。 設計・施工がいかに難しいのかを経験でき、またそれが達成できた喜びは、わたしの中で貴重な財産となった。 今後もこの思いを大切にしながら、設計に取り組みたい。
コミュニケーション、案の出し方、プレゼンをする上での重要なこと、などさまざまなことを学んだ。今回、設計したものを実際に人が使っているのを見ることで、使用者のことを想像して設計することを実感できた。
自分たちの作ったものが実際にいろんな方々に使われるものとして残ることがとても嬉しかったです。大変なこともありましたが、無事に終えられてよかったと思います。終えられたのは、周りにいらっしゃった企業の方々の力があってこそだと感じました。
建築物が出来るまでの過程を実際に体験することで理解が深まった。また施工の大変さ、楽しさ、竣工後の嬉しさも体感することができた。
決まった期間の中で、アイデア出しから施行までやることの大変さを感じた。ひとつのプロジェクトの流れを学ぶことが出来た。
自分たちが考えたものが実際に形になるというのは、初めての経験だったので大きな達成感があった。 東海林設計建築事務所の方々と交流し、建築に対する向き合い方や、言語化することの大切さを学んだ。 また、大工さんたちの作業を見て、建築はこういうものをつくりたいと考えるだけでは駄目なんだと思った。自分たちが考えた建築をつくる人がいて、使う人がいる。そういった人への配慮が建築を考える上で大切なんだと感じた。
一から考えて自分たちの手で作ることの大変さと同時に、達成感と楽しさを経験できた。先のことを考えて設計することの重要性をとても実感した。
実際に柏崎での町おこしを間近に見ることができてよかった。柏崎には地域貢献しようとしている人たちがたくさんいることがわかった。
工期が決まっているので、終わらせるというのが大変だった。私たちが作業している間も周りで店舗がどんどん完成していく過程を見ることができて現場の空気感などを肌で感じることができた。設計事務所の方々や現場の大工さんと実際に作業できることができてとてもよかった。
ハコニワプロジェクトに参加していなければ、学生生活で絶対に経験できなかったことをたくさん経験できてうれしかったです。アイディア出しや設計の時から学ぶことが多くありました。実際どのように人が使うかを想定して考えアイディア出しや設計をしたり、できるだけ施工がしやすい形でツリーボックスの空間として、ハコニワ全体に馴染むような形を考えるなどのアイディア出しや設計の難しさ・大変さをハコニワプロジェクトを通して学ぶことができました。（中略） アイディア出しと設計の時間が結構かかってしまい施工作業が遅れてのスタートだったのですが、仲間と作業分担することで効率よく施工作業を進められ無事にツリーボックスを完成させることができました。このハコニワプロジェクト全体に関われたことで自分自身の大きな成長に繋がったと思います。
最初は説明会に参加した勢いで今回の企画に参加したので自分がどこまで協力できるか不安だった。設計図では 2D の CAD しか触れたことがなく 3D の CAD の作業には役に立つことができなかったが、その分施工の作業には誰よりも参加するようにし今回の企画に貢献した。チームで協力し一つの作品を作り上げる課外活動には参加したことがなかったので、チームとして必要なことを今回の活動を通して学べた。