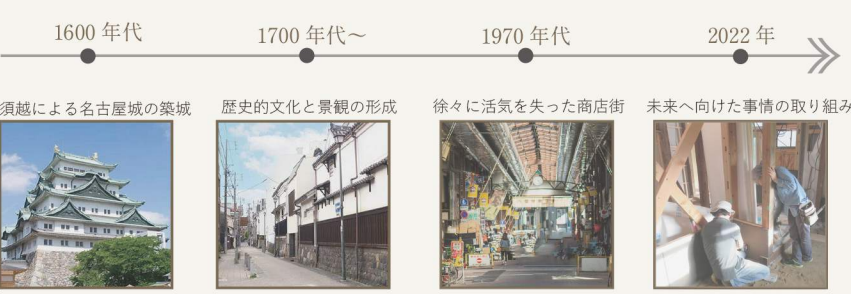


循環し形を創造す

那古野円頓寺らしさを残存させたこれからの円頓寺創出



01. 那古野円頓寺の軌跡



名古屋城から物流を軸に発展した那古野円頓寺。その歴史が四間道や堀川、円頓寺商店街などの景観を形成した。周辺には築城由来とした材木店も多く分布している。1970年代頃から少子高齢化の影響で徐々に衰退したこの地域だが、現在では民家のリノベーション、インキュベーションの取り組みも進んでいる。

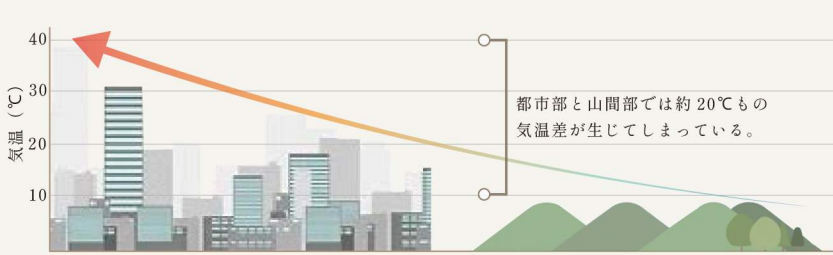
02. 現状の問題提起

i) 失われた円頓寺の活気



1970年：高齢化
1975年：少子化
1976年：昭和最後
2007年：超高齢化
活気が失われた円頓寺商店街
多くの人が去る(1950年頃) 人が少なく活気がない(2000年頃)

ii) 都市部のヒートアイランド現象



都市部で多くみられるヒートアイランド現象は、地球温暖化や異常気象などの環境問題の原因となるだけでなく、熱中症などの人体への悪影響を及ぼす危険性がある。これからの都市構造を未来へ訪ぐためにも、グリーンインフラ、SDGsの取り組みが急務となっている。

03. コンセプト

i) 木を通じた魅力発信



那古野円頓寺周辺の歴史的建造物群に使用されるヒノキ材。木材には、「調湿性による健康維持」や「手触り（触覚）」「温もり（視覚）」「薫り（嗅覚）」「再生可能な自然資源」「二酸化炭素固定化」などのような様々な特性を持っておりそれらを体感することで魅力が現在から未来へ発信する。

ii) 地域と環境に配慮したシステムづくり



本提案では、地域をマネジメントする為の循環を創る。「資源を利用する人々の循環」「地域に還元する資源の循環」「廃棄物活用」の循環を相互に関係させ、敷地に留まらず地域として日本へと大きなムーブメントへと拡大することを最終目的として提案する。

04. 提案

i) 木を体感するワークショップ



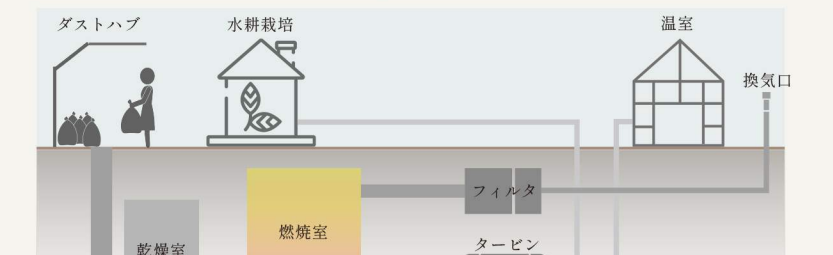
周辺に多く分布する材木店の方々と連携して木材の魅力や体験型ワークショップやリノベーションイベントを通じて知ってもらうためのプログラムを提案する。アトリエ、ギャラリーなどを設けてアウトプットができるアクティブな場を提供し、多くの人が創造力を磨けるプラットフォームに。

ii) 水耕栽培とガーデン



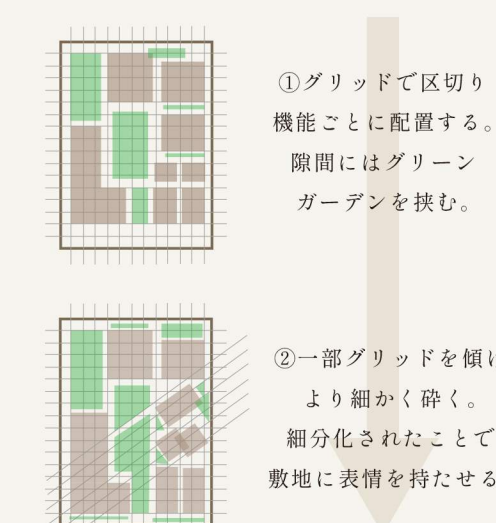
敷地全体にガーデンを散りばめることで、緑地化や食物の栽培を実現する。並行して水耕栽培を行い、野菜を供給する。栽培された作物はカジュアルダイニングで提供され、提供されるメニューはマルシェにてお惣菜として販売することで、地域の人々の暮らしを支える機能として運用する。

iii) バイオマス発電

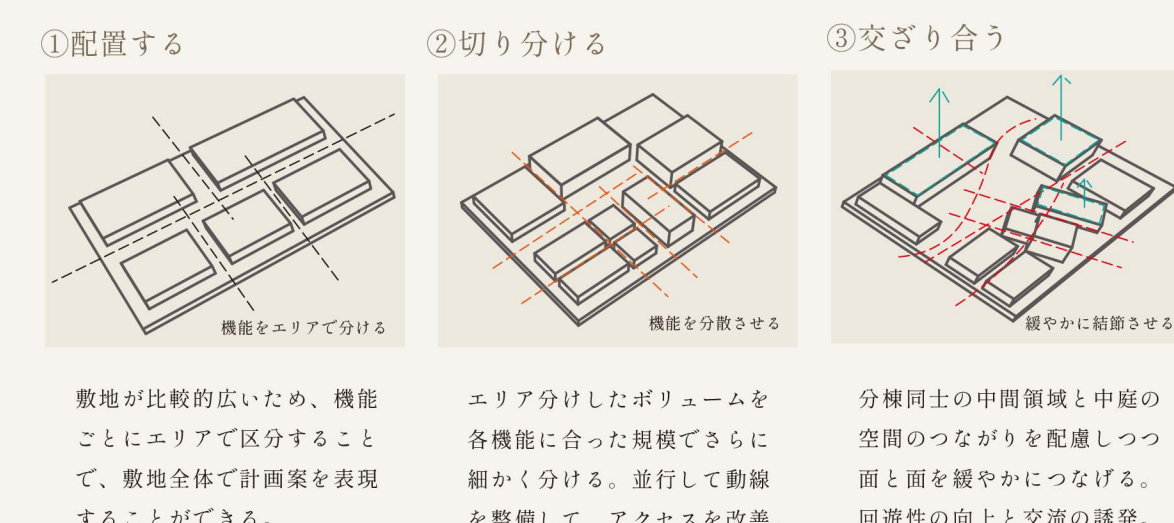


ワークショップやガーデン、周辺の商店街から出る廃棄物を地下のバイオマス発電で発電燃料として再利用し、水耕栽培の電力や、植物温室の温熱として循環させることで、環境に配慮しつつも、人々の暮らしを支える基盤的な役割を果たす。本提案では、公害や景観に配慮し地下に計画することとする。

05. 平面計画

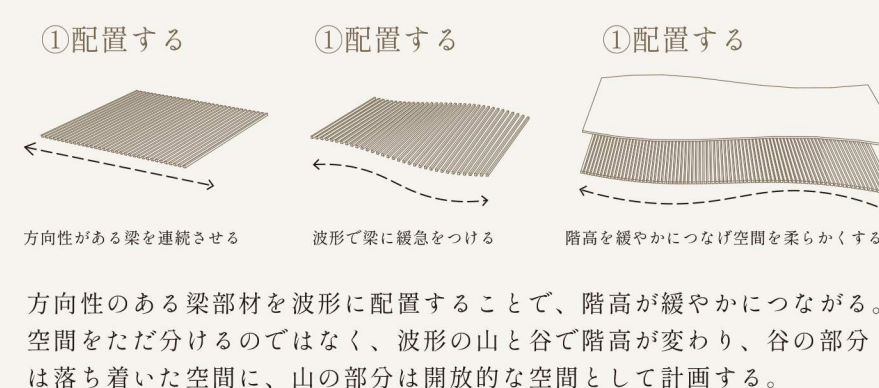


06. ボリュームの操作



07. 建築的操作

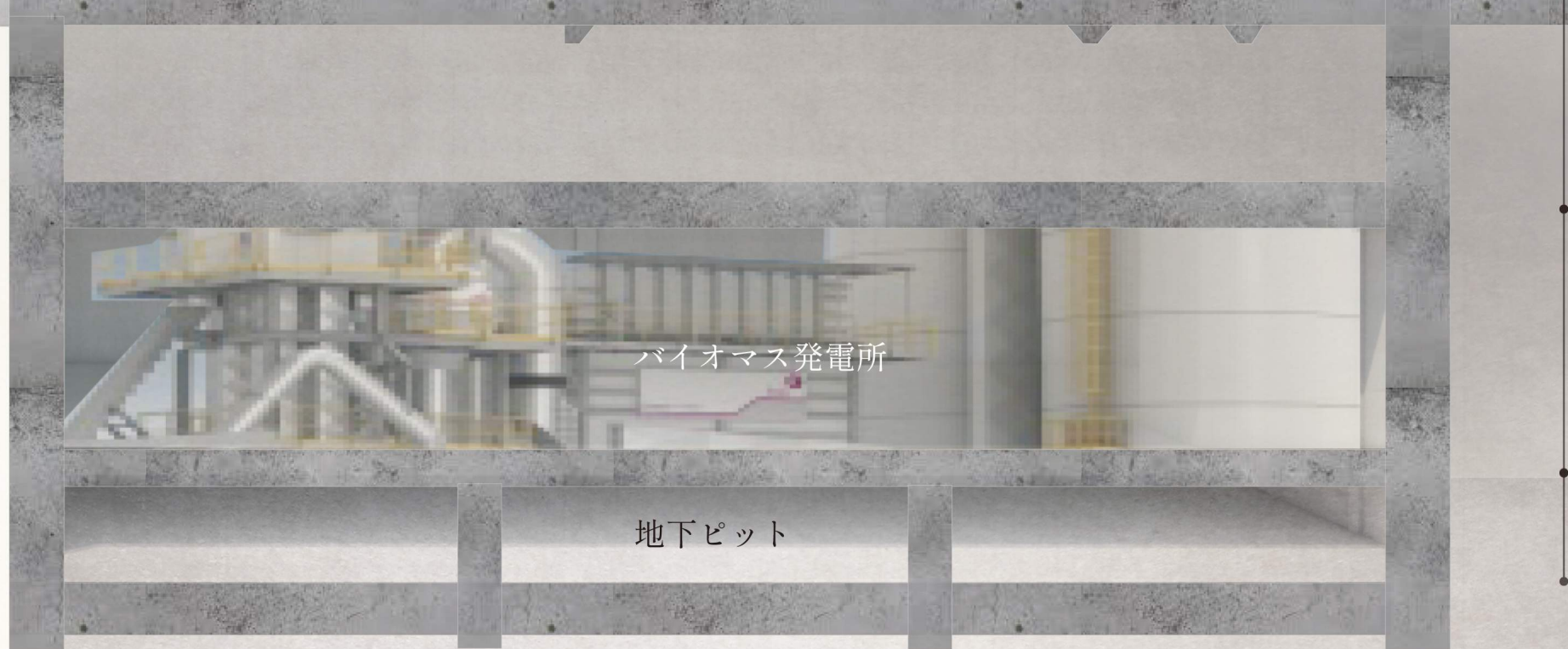
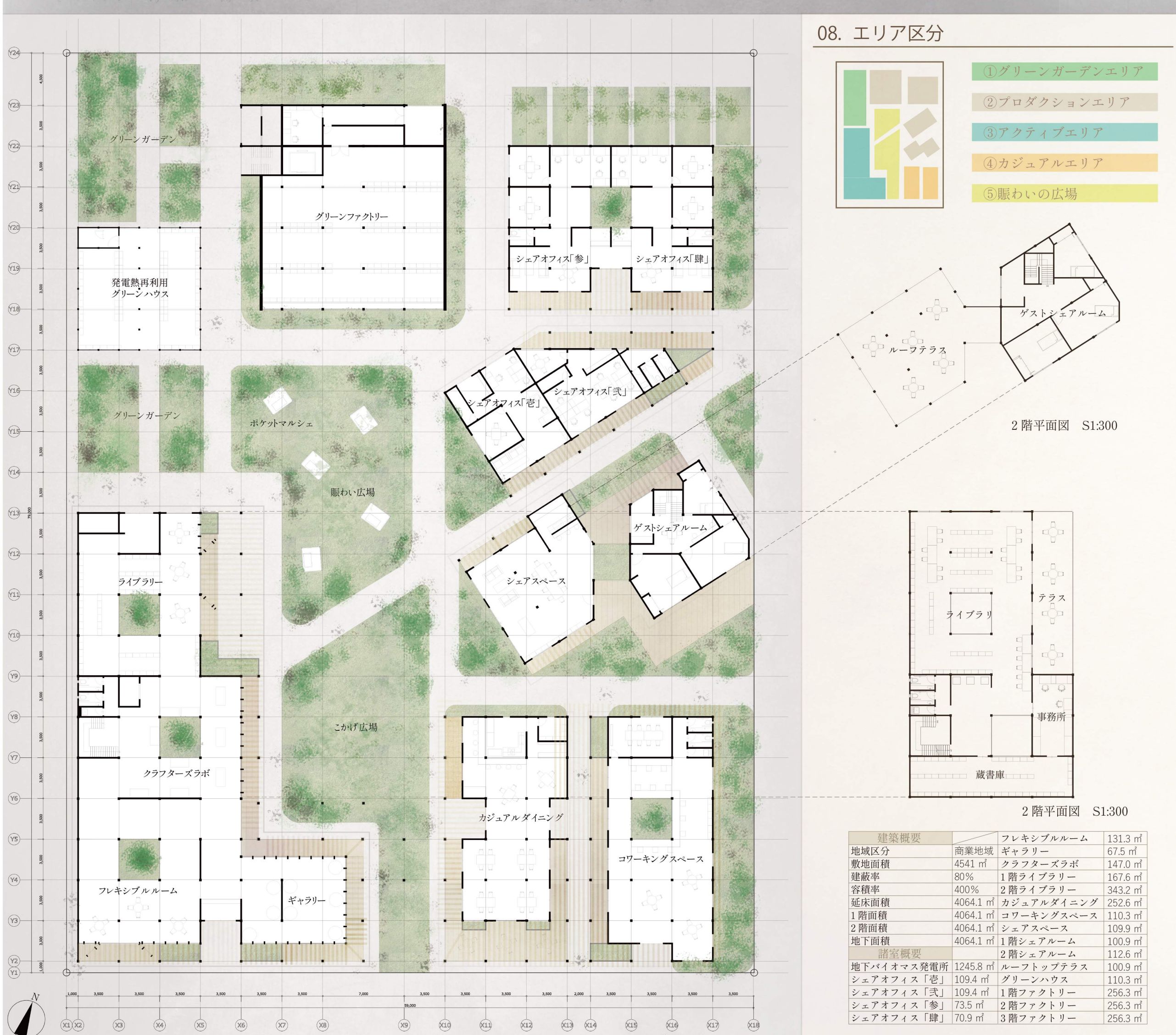
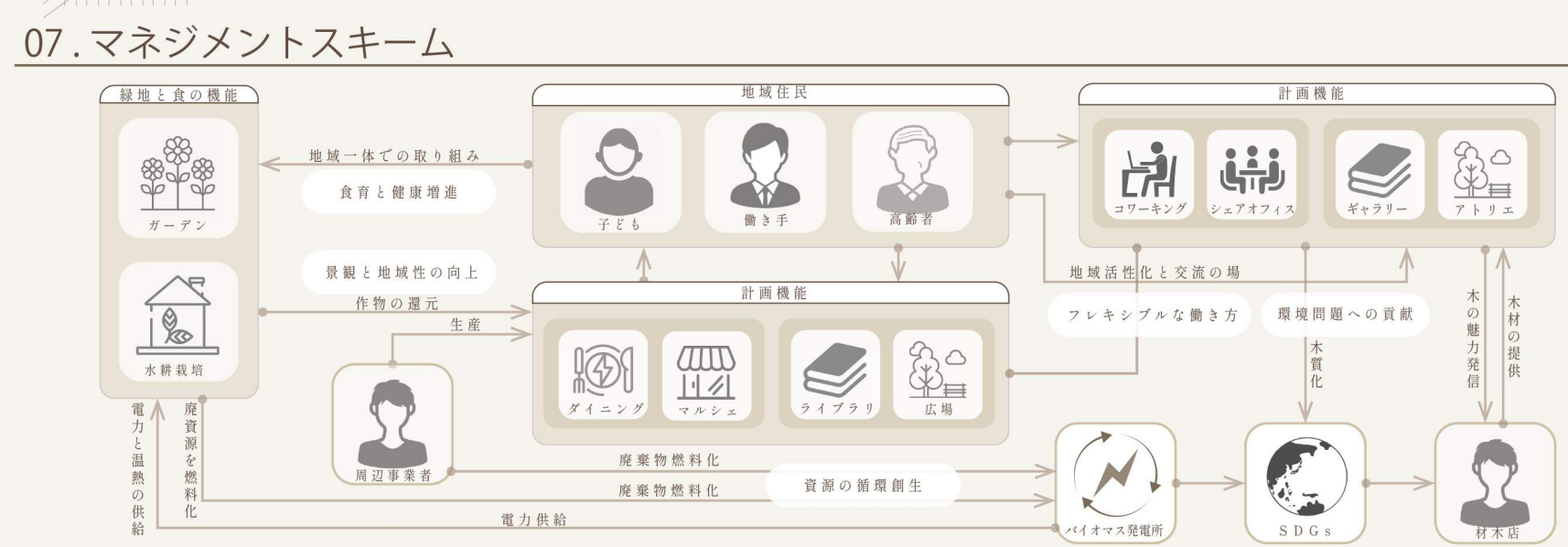
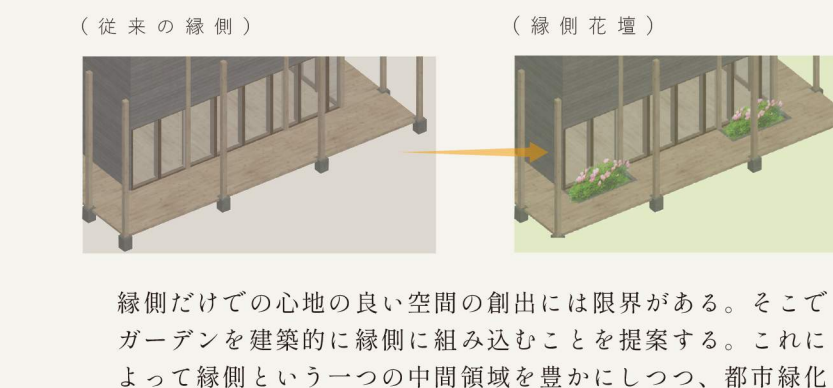
i) 梁で方向性を曖昧化する



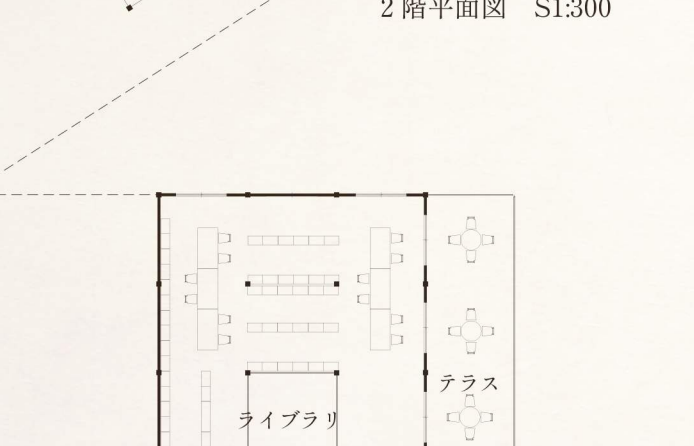
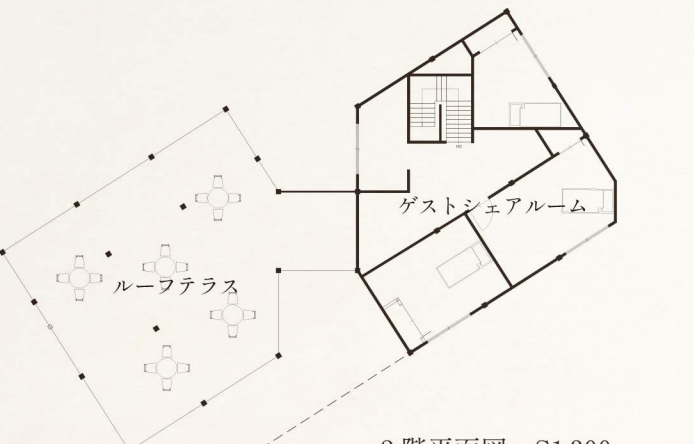
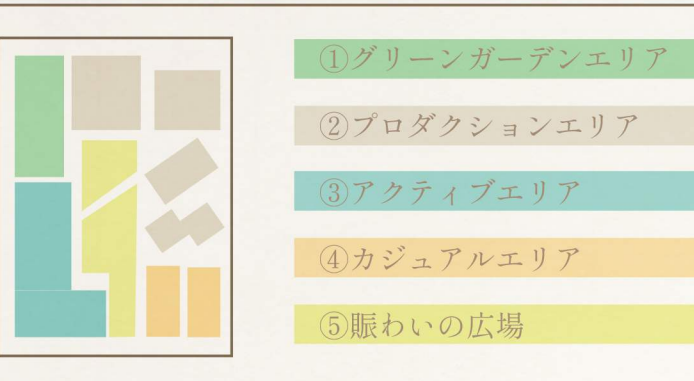
ii) 中間領域



iii) 緑側花壇



08. エリア区分



建築概要		フレキシブルルーム	131.3 m ²
地域区分	商業地域	ギャラリー	67.5 m ²
敷地面積	454.1 m ²	クラフトスペース	147.0 m ²
建築率	80%	1階ライブラリー	187.0 m ²
容積率	400%	2階ライブラリー	343.2 m ²
延床面積	4064.1 m ²	カジュアルダイニング	252.6 m ²
1階面積	4064.1 m ²	コワーキングスペース	110.3 m ²
2階面積	4064.1 m ²	シェアスペース	109.9 m ²
地下面積	4064.1 m ²	1階シェアルーム	100.9 m ²
		2階シェアルーム	112.6 m ²
地下バイオマス発電所		ルーフトップテラス	100.9 m ²
1階	1245.8 m ²	グリーンハウス	110.3 m ²
2階	109.4 m ²	1階ファクトリー	256.3 m ²
3階	109.4 m ²	2階ファクトリー	256.3 m ²
4階	73.5 m ²	3階ファクトリー	256.3 m ²
5階	70.9 m ²		