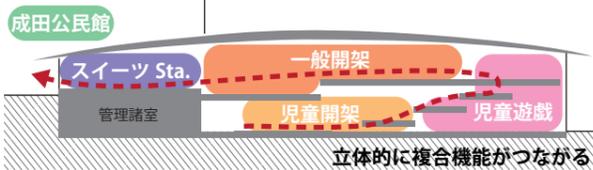


3 「活動を編む」立体回遊空間

既存のアクティビティと複合機能・情報を立体的に編み込む

成田公民館での活動や周辺施設(高校など)の活動と複合機能、情報を一体に捉え、関連するものを結びます。関連する機能や情報が、空間の中に有機的に連なることで、新たな活動との出会いや創造を触発します。

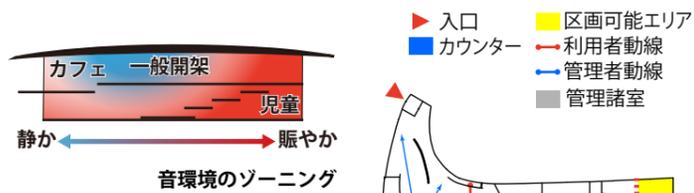
具体的には、敷地の高低差を活かして施設全体を立体的な回遊動線で繋ぎます。活動に合わせた多様な居場所をつくり、館内を巡りたくなる空間とします。



活動に合わせた環境ゾーニングと明快な動線計画

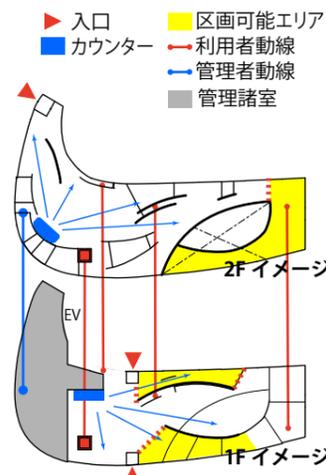
■音環境のゾーニング

誰もが気兼ねなく過ごせるように、音環境を緩やかにゾーニングします。



■動線

利用者動線は、3つの入口と階段・EVによって、どこからでもアクセスしやすい計画とします。管理者動線は西側に集約し、コンパクトな計画とします。



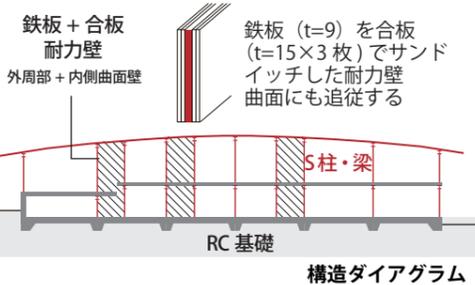
■セキュリティ

1・2階のメインカウンターからの見通しの良い計画とします。2つの遊戯室は今後の運営方針によって、有料エリアを入口で区画可能な計画とします。

柔らかく人々を活動との出会いへ誘導する木造耐力壁

■鉄板+木合板のやさかな耐力壁

流線型の柔らかい壁を各所に配置し、構造を合理化するとともに、居場所や活動のきっかけとしても活用します。

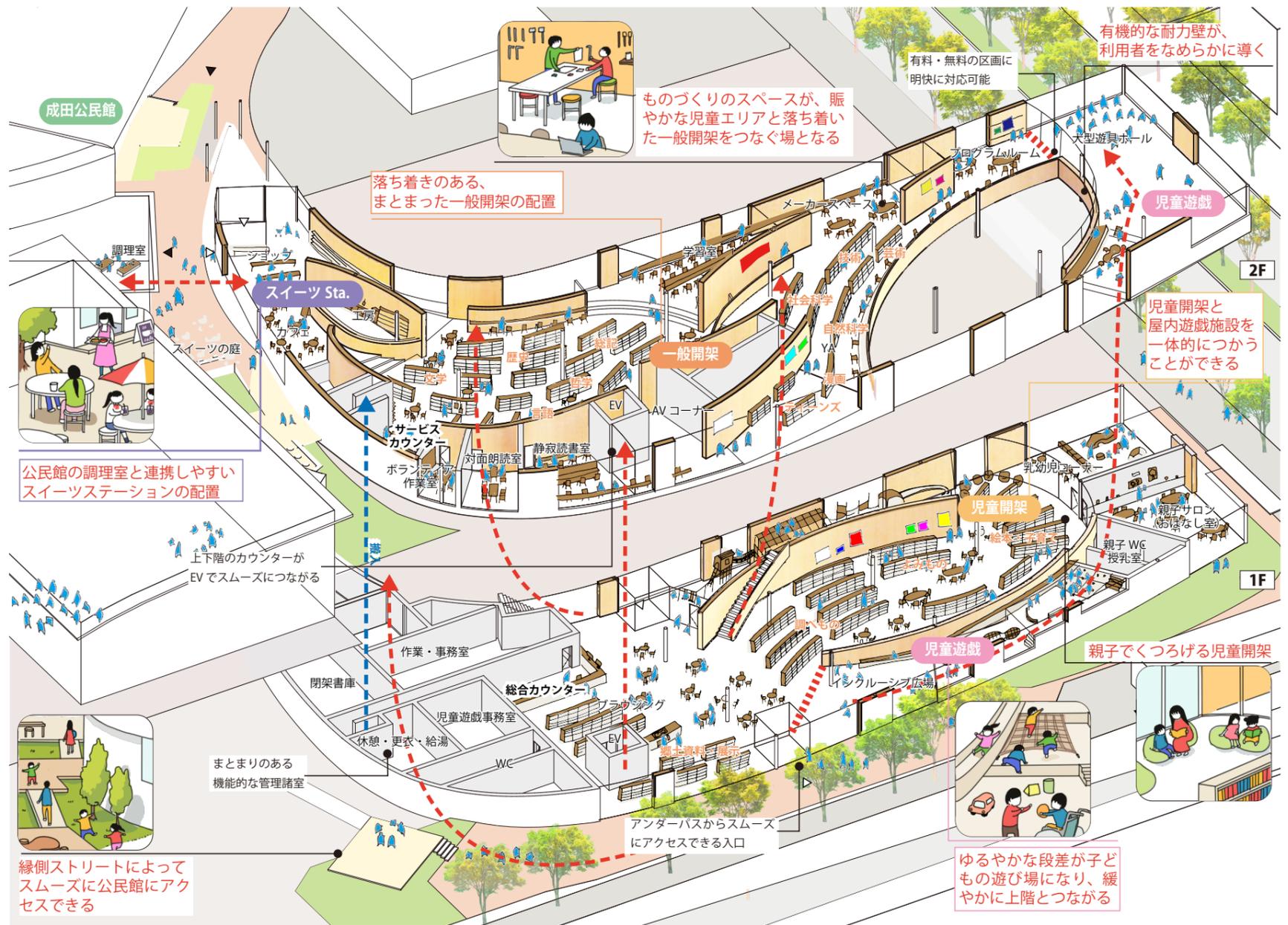


■RC/S/木を組み合わせた構造計画

基礎廻りはRC造、上部は大スパンに適したS造とし、人の手に触れ、耐火被覆を必要としない耐震要素に木を活用する適材適所の計画とします。



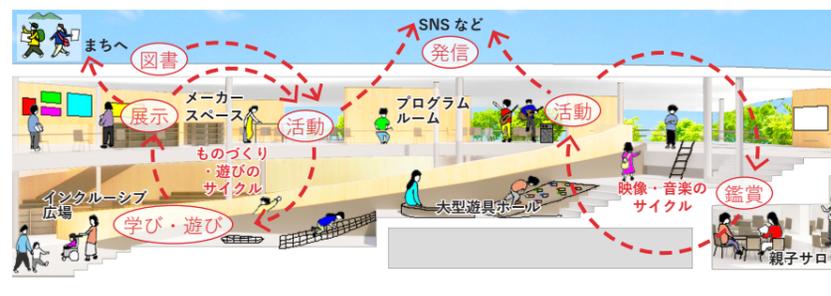
有機的な耐力壁に導かれる空間のイメージ



出会い、活動し、発信する「文化のサイクル」

■情報や活動に出会うタッチポイント

立体的に巡る空間により、様々な情報や活動との自然な「出会い」を生みます。館内の豊富なタッチポイントが、市民が自ら活動や情報を「つくる」「発信」することのきっかけとなり、富谷ならではの新しい文化のサイクルをつくります。



文化のサイクルが生まれる空間のイメージ

ともに考え、ともに作る

市民参加による設計や管理運営指針策定支援の実績を活かして、対象や参加の仕方が選べる3つの市民対話型のプロセスを計画します。市民が自ら活動し、発信する文化の土壌をつくるために、施設設計から開館後の運営の仕組みやルール、体制を市民とともに考えます。将来的にはサポータークラブの発足やまちづくりへと発展する仕掛けです。



市民参加の実践例

事業工程	基本設計	実施設計	工事期間	供用開始
検討会議	与件整理	機能配置	運営方針	仕組みづくり
とみやっこプロジェクト	図書館を知らう	スイーツをつくらう	ブルーベリーを育てよう	スイーツや農業の道具をつくらう
誰でもイベント	自由に語る会	新施設を知らう	ものづくりをしてみよう	現場見学
				体制づくり
				活動を映画化しよう
				イベント

市民対話型プロセスのイメージ