

固定化のリセット

「役割」を考えて、本当に必要な《プログラムをつくる》ことから設計をはじめます。

医療・福祉＝病院としてではなく、「元気・健康になる場」という役割にリセットする。

「まち」をつくる

商店が並ぶ杵築市のメインストリートは、挨拶を交わしたり、ちょっと立ち話する日常的なコミュニケーションの場である。

さらに、ここに住んでいる人は何年間もそこに住み、地元の空間・時間を好み、その場所を気に入って生活している。

建物ではなくライフスタイルの設計（つくり出す）

情報化・高齢化・地球温暖化など、変化する生活環境を BIM で分析し、安全で豊かなこれからのライフスタイル - 「衣・食・住」の創生を目指す。

ライフスタイルがこれの積み重ね・集合体なら、その要素を敷地に配置することで、『商人の町』が1つのライフスタイルになる。



産業 生活を支える場

買う、売る、作る、食べる



プロセス 1：搬入

杵築市の特産物を仕入れて直売する。

プロセス 2：加工

売れ残りや地元の産品を用いて、調理・加工する。

プロセス 3：提供

地元の契約店舗、小学校の給食、時にはキッチンスタジオとして提供する。

プロセス 4：搬出

高齢者のお弁当宅配サービスや、加工したものをお土産としてお客様に提供する。



襖のつながり

閉めると区切られる。開けるとつながる。開け閉めによって、様々なつながりを見せる店舗。



産業 生活を支える場

買う、売る、作る、食べる



お弁当屋・カフェ

敷地 10 で作られたお惣菜やお弁当、地元の食品でのみ作られたお土産などを販売できる店舗。奥では杵築のゆっくりした時間が流れる。



地産地消による杵築ブランド化

この2つの敷地のみで全ての産業工程を補えるため「杵築ブランド」商品を作ることができる。



・歳を重ねても元気で活躍できる場
高齢者と子供・観光客の交流の場（寺子屋ルーム）を備えた施設



・町屋暮らし体験をサポートする場
将来的な移住の可能性も視野に、短期滞在する事が可能な施設。特に、かつては存続の歴史的背景が豊富で不足する人泊や様々なサポートを提供可能とする



・みんながワクワクするスペースの場
みんながワクワクする。城下町の魅力（魅力）をさらに高めるスペース感が得られる様（施設など）の提案を期待



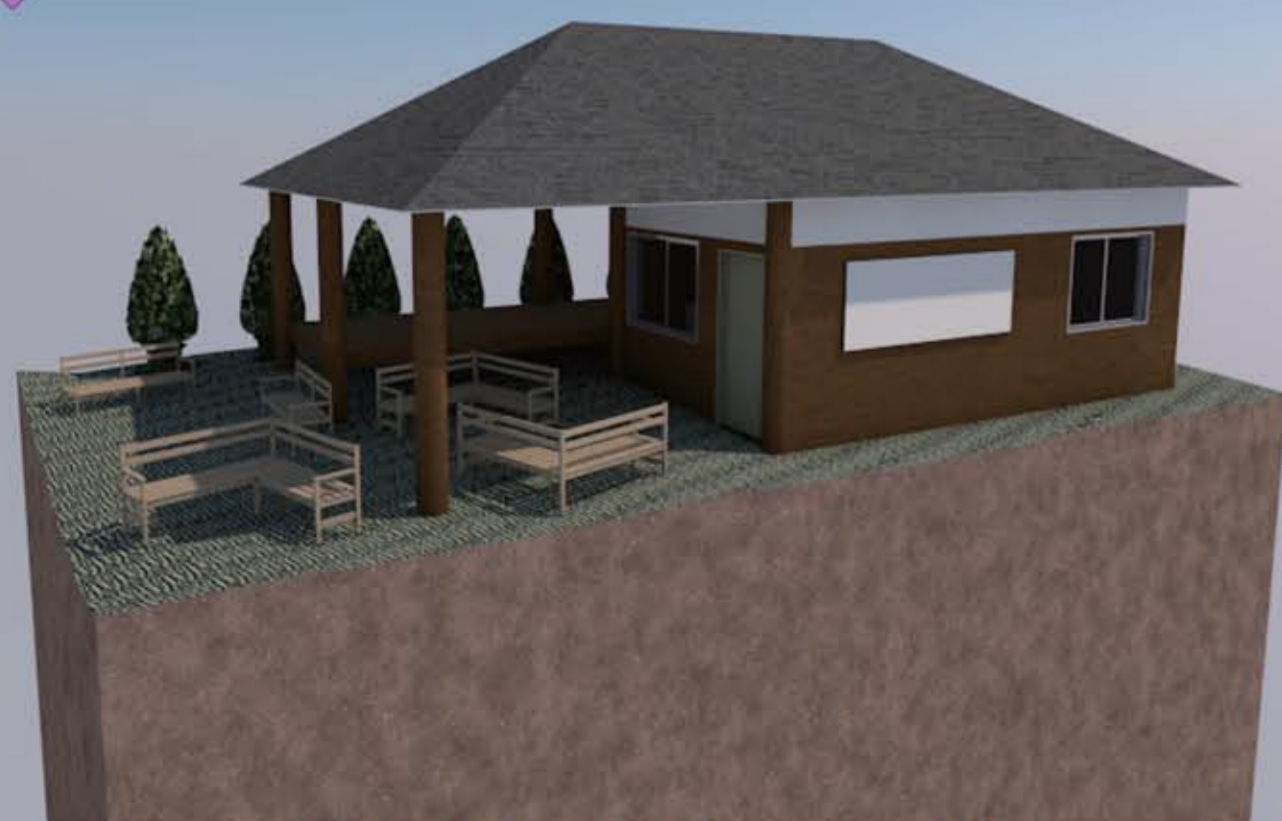
・地域文化を共有・継承する場
まつり体験を通じた地域文化への愛着と誇りの継承のための施設



・地域産品とともに暮らすための便利な場
世界遺産指定に認定されたこの地域で作られる産品を住む人や訪れた人が購入できる場を、生産者や料理人が直接的に販売できる「チャレンジショップ」を備えた施設



新たな出会いが生まれる場



杵築相談窓口

お年寄りと、観光客の双方の相談窓口として、散歩コースの中継ポイントにもうけることで、同じ趣味の出会いがあうまれる。
また、町の掲示板を設けることで、ここも町の中心的な場所へと変わっていく。



学びをつなぐ場



教育＝学びをつなぐ場

敷地内に、聞く（ワークショップ）・話す（交流）・調べる・教える・遊ぶの5つの要素を敷地に配置することで、全ての場所で学ぶと共に、新たなつながりが生まれる。

