

第4回農産物を活かした地域デザインセミナー

講演テーマ 「デザインによる地域再生」岩室温泉(新潟)をまるごとデザイン

講師 宮島 慎吾氏 武蔵野美術大学教授



経歴

1948年東京生まれ。
武蔵野美術大学造形学部基礎デザイン学科卒業後、GK インダストリアルデザイン研究所入社。多くの工業デザイン研究を行う。1982年スタジオ・スコープ設立、主に流通小売業のプライベートブランド開発を研究。1986年有限会社ケイプロジェクト設立。主に地域の商品開発を研究。1996年武蔵野美術大学造形学部基礎デザイン学科教授就任、プロダクトプランニングを研究、2003年同学科主任教授就任。2006年現代 GP「いわむろのみらい創生プロジェクト」担当。2007年現代 GP「EDS 竹プロジェクト」担当

プロジェクト概要

デザイン教育として2006年から2008年の3年間、新潟県にある岩室温泉のまちづくりの提案をしたことを話したいと思います。岩室温泉というのは佐渡の対岸、海岸線に沿うようにある山を越えたところに位置します。

もともと、岩室のプロジェクトは、2001年に武蔵野美術大学建築学科が岩室と交流があったので、岩室を題材に課題を作ったらどうかと考えました。景観を含めた様々なものを含めた町の再生、町づくりができないか、ということで2003年「アートサイト岩室温泉」を開催しました。「アートサイト岩室」とは、武蔵野美術大学の学生が4年間の集大成として製作した卒業作品をまるごと岩室に運んで旅館やホテル、飲食店など13の施設で展示して町まるごと美術館にしてしまおうという取り組みです。

はじめ美大生が来た時は、風貌も変わっているので、岩室の人たちに警戒されていましたが、何かをするためにはその土地の人と仲良くなれないといけないので、農作業をしている人や、道行く岩室の人に声をかけ挨拶をし、岩室について聞いていきました。そうするうちに徐々に岩室の人たちと親しくなっていき、2年に1回のペースで開くことになりました。

毎回、20名の学生と数名の教員が訪れ、施設を見て周りコンセプトを組み立て、旅館、施設ごとにふさわしい作品を、大学内で選考してゆきました。製作した学生に、岩室で岩室での展示交渉をしていきました。結果、作家である学生を含め100人の学生が岩室に集まることで、町全体の雰囲気に変化していきました。ここから、本格的に町づくりを考えていくこととなります。同じ頃、文部科学省から様々な大学に向けて「現代GP」という補助金を文部科学省から貰い、優れた教育と研究を行う取り組みがあり、大学全体で岩室の地域活性をすることを企画しました。大学内でもカリキュラムを組んだり、単位認定できるように仕組みを調整しながら取り組みが始まりました。製品の開発や、地域環境の創生などをテーマに、地域特性に根ざして地域活性化を推進する、ランドデザインの形成を担う人

材の育成という大きな目標を掲げていきました。

右の図のような組織体制でプロジェクトに望みました。学内は緑色の授業を含めプロジェクトに関わる学科で、黄色は、作品提供などで関わる学科という風に分けました。「いわむろのみらい研究会」は町づくりのための委員会で、それぞれの自治体や様々な組合がひとつになり、岩室では今までになかった大組織となりました。

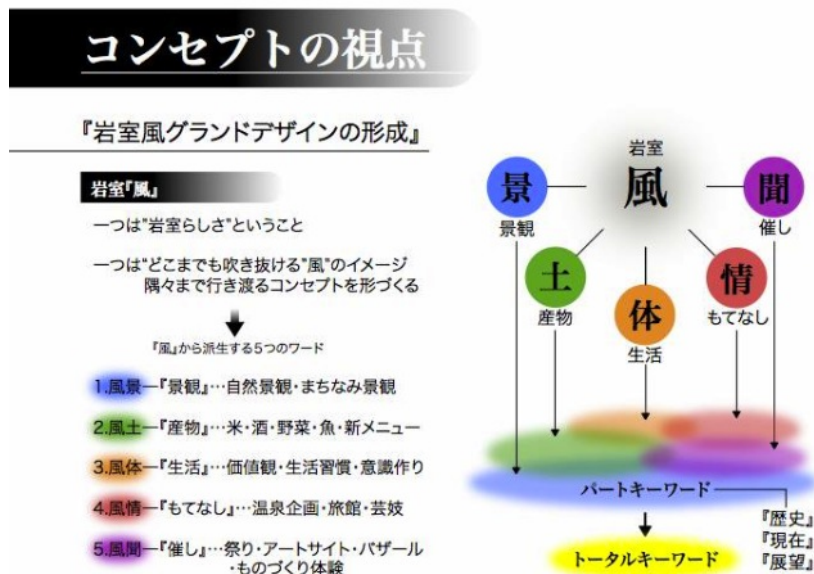
プロジェクトの中心となるコアグループを5つの学科から2人ずつ選抜し、2年半の間プロジェクトの中心として活動し続けるという大役を担ったメンバー10人で結成しました。

メンバーは、岩室が将来どうなるべきかという未来図を描き、様々な学科が関わるプロジェクトの方向性をひとつにまとめるために、コアコンセプトを作りました。そして、各学科で行われる事業をコーディネートしていきました。



コアコンセプト

2007年の第1回の視察と合同会議では岩室の歴史を勉強し、取材に回り地域の人達と交流することによって地域を理解し、コンセプトのフレーム形成に役立てました。そこから、「どこまでも吹き抜ける風」をイメージに据え、5つの風から派生するキーワードを作りました。



フレームの次は、一度でてきた 5 つの「風」のついた言葉それぞれのパートごとの歴史や現状を知り展望をつくり、1 つにまとめることでコアコンセプトを作る方法をとりました。

5つの「風」

例えば、「風景」という景観をデザインから見ると、「歴史」岩室は米農家が多く、川を挟んで地域や住まいが小作人と土地持ちの農家で分かれていました。また、温泉文化が古くからある土地で、町の西に行く一番大きな弥彦神社があります。そのため古くから収穫期になると、人々が弥彦神社に作物を無事収穫出来た感謝のため訪れます。参拝した後に皆温泉街へ行くため温泉文化も共に発展していきました。岩室には山などの緑が豊かなので林業も盛んだったという背景を持っています。

昔に比べ現代では、自然景観や街並みにまとまりが無く雑然としています。そのように今と昔を比べていくと、現在岩室の抱える「風景」に関する問題が、浮き彫りになっていきます。そして、現在までの流れをふまえ考えると、これからは「里山」というコンパクトなスケール感と、それを囲む自然環境を活かした景観作りが出来るのではないかと考えます。「里山」というコンセプトから、良いポイントで景色を眺めるために「通景軸」や、「岩室八景」というものを設けて提案しました。

同じようにして、「風土」に関して歴史から考えてみます。お米やお酒が美味しく、山の向こうには、日本海が広がっているので海産物も美味しいのですが、流通が時代の流れと共に変化していくので、地元のものを食べなくなってきました。スーパーやコンビニには地元産と他の地域で取れた食材が混在してしまうことも原因です。そのような、流れから、岩室の伝統や、文化を現代の生活に取り入れて「郷の味」といいます。

「風体」を見てみると、かつては豊かな自然の恵みを生かした「内産内商」の自給自足の様な生活が営まれていて、子供も沢山いました。しかし、働き方の変化などで、若者も減ってきています。将来的には岩室でモノをつくって、岩室で暮らすというような「地産地生」の考えが育まれることや、子育て支援を充実させていくことが重要だという考え方が生まれました。

「風情」とは、昔は弥彦参り後の、湯治場として栄えてきた岩室温泉で、旅館や温泉や芸妓が岩室のもてなしの歴史を支えてきましたが、新幹線などの交通手段の変化により消えつつあった文化をおとなの文化と名づけ、「おとな心」を中心に再生しようということで名づけました。

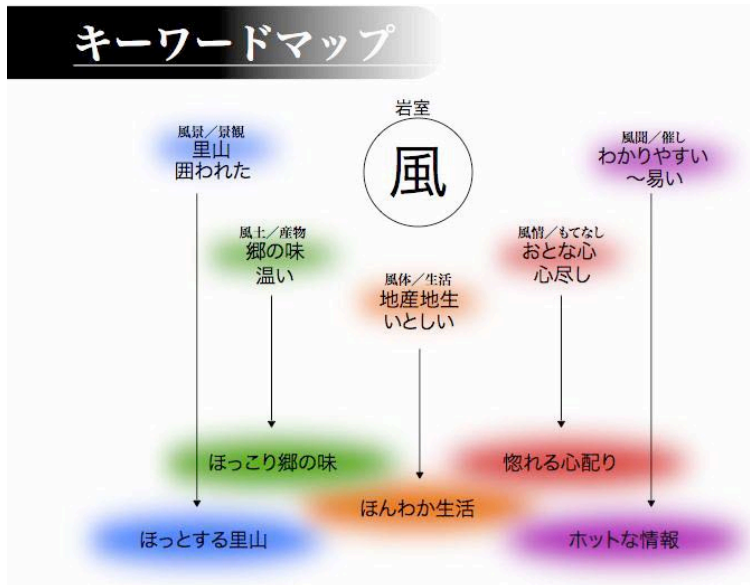
「風聞」に関しては、岩室は幾度の合併により様々な地域を内包しています。それぞれの地域の伝統文化が今も受け継がれているが、情報として点在しているので理解しにくく複雑になっています。なので、情報を統一し、展開するべきだと考えました。

これら 5 つをキーワードに「ほ」のつく言葉に集約していきました。「ほっとする里山」「ほっこり郷の味」「ほんわか生活」「惚れる心くばり」「ホットな情報」というキーワードを最終的に「ほっ岩室」というコアコンセプトに繋げました。ぼやっとしているが突き詰めていく

と芯のあるそんな言葉になりました。さらにそれぞれ、具体的な漢字を当てはめ切り口として展開できるようにしました。また「ほっ岩室」は町の人たちが口ずさんでくれるような願いを含んでいます。

「ほっ岩室」は様々なポスターにも使われました。

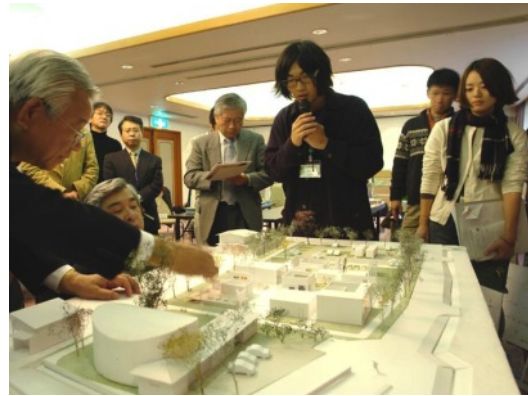
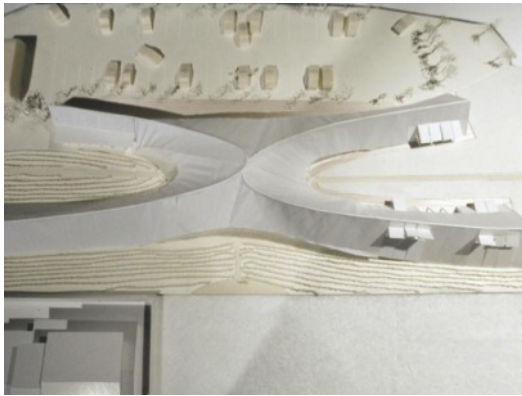
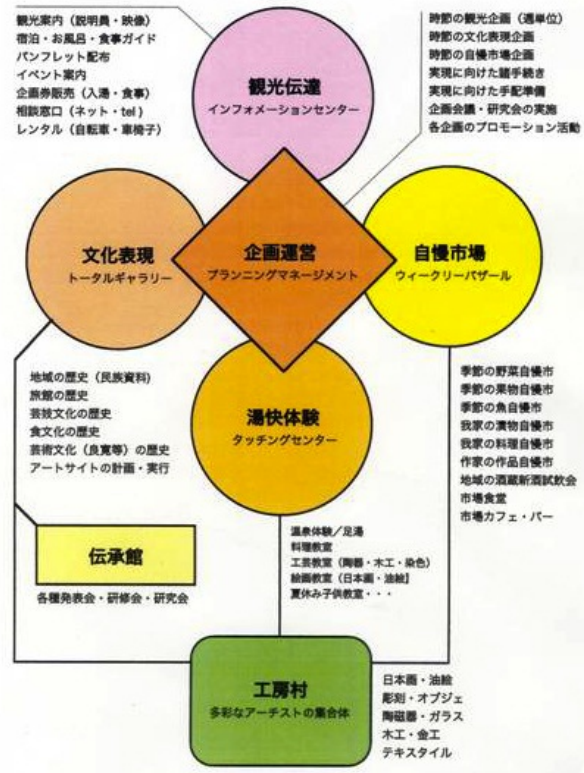
ということで、「ほっ」を軸に具体的なプロジェクトがスタートしていきます。



観光複合施設計画

新潟市と合併する時期で、観光施設や公演や道路の予算がついており、デザインも動き出していたのですが、そこに協力させてもらう形で建築学科の学生達がアイデアを提案していきました。どういう機能を持つ施設なのかを整理し、観光を伝達したり市場で物を売ることができたり、足湯が体験できるなどの場所があったり様々な企画や機能を整理した関係表を作りました。学生たちが8チームに分かれて製作しました。

最終的には、市の職員の方々やコンサルタントの方、岩室町の人たちに模型を作りプレゼンテーションを行いました。学生がプレゼンテーションすることで町の人が意見を言える場が出来て良かったという声を聞きました。最終的には学生たちのアイデアの一部を吸い上げてコンサルタントが設計をしていきました。



街路灯デザイン

基礎デザイン学科と視覚伝達デザイン学科の合同チームにより、街路灯のデザインを行いました。変える前の街灯は老朽化や腐食していてガラスがいつ落ちるかわからない状態でした。月1回、みらい研究会と一緒に、街灯の明るさと色味、形を会議していき、実際に何度も試作品を街路灯につけて、調べていきました。

最終的には、中に図柄を入れ込んでシンプルかつモダンなデザインに仕上げました。図柄は、岩室の歴史や伝説をモチーフにシリーズ化し、風情のある光を意識したもので、岩室の人にとっても喜ばれるデザインになりました。そしてこれが、「いわむろのみらい創生プロジェクト」の実現されたデザインの第1号となりました。

光の環境デザイン計画

空間演出デザイン学科のチームにより、夜の町をどういう風に光で演出したら魅力的になるのかを、実験しました。暗めの光の演出をしたのですが、明るさの面で住民との話し合いに苦戦しました。観光客に持たせて町を回ってもらうための様々な形の提灯や、桜並木をライトアップして岩室の夜を演出する提案をしました。2030年までの段階的な光作りの提案もしています。

街路灯デザイン



街路灯計画

実現しました！

メインストリート沿いに新しい街路灯が
お目見えしました。



ストリートファニチュア計画

空間演出デザイン学科チームは、モデルを古い家の軒先において住民のほっとするスペースになるような椅子を作ったり、駐車場にベンチをつくったりという活動から始めました。最終的に新しく、造形的に凝っているデザインよりもシンプルな縁台のようなデザインを提案することになりました。パーティション付きの縁台を提案し、外から生活が見える部分を隠せるようにしました。また、斜面のある運動場に舞台になったりするような間伐材を使ったデッキタイプの提案をしました。桜の木下で高さの違う線形のベンチを提案し、実現されています。



サイン計画

視覚デザイン学科チームは、現在使用されている案内表示などが、間に合わせて作られていることに着目し、交通アクセスなどの看板の提案をしました。



風土、産物のデザイン

風土、「郷の味」について、キーワードから展開してみることを考えました。

2. ほっ岩室／風土

ほっこり郷の味

穂

穂が実るー
岩室を大切に、誇りに思う気持ちを育てることで若い世代という“穂”を実らせる

➡ ex:食育

火

火をくべるー
岩室でとれた食材を火にくべて、住民たち自身が「岩室の食」をつくる
➡ ex:地元素材を使った創作料理の考案

芳

芳しいかおりー
「岩室の食」を若い世代を含めた住民たちが外に発信し、「岩室の食」の芳しいかおりを辺りに漂わせる
➡ ex:観光客へ「郷の味」提供



◀食育の一環として地産地消給食を(長岡市三島町脇野町小学校の給食)

地元素材を使った新作料理を住民で考案した例(愛媛県の「レモン懐石」)



◀旅館でだされる料理の他にも「郷の味」を楽しめる施設や販売所の設置も考えられる(秋田県のきりたんぼ)

ほっ岩室／風土イメージ

地場産品開発

工芸工業デザイン学科チームは日本海で捕れるノドグロという魚や酒瓶をモチーフに様々な柄の浴衣を製作したり、スツールや温泉浮かべることができるぐい飲み等をデザインしました。



風体、生活のデザイン

地域をよりよくするために岩室の持つ自然や、営みを保ちつづける工夫や、地域の若者の流出を防ぎ、外の若者を呼び込むなどの岩室の中を変える提案をしました。

そのうちの1つとして、ワークショップを開催しました。普段、他地域の中にいる人とコミュニケーションが不足しがちになっているので、この機会に町中をスクランブルして交流を深め気持ちをひとつにすることを目的として開催し、老若男女、世代を超えた交流ができました。

3. ほっ岩室／風体

ほんわか生活

豊

豊かな営み
岩室の自然の恵みを生かし、地域で「つくる」という豊かな営みを育てる。
▶ ex: 地産地消、帰農幹旋

哺

安心子育て
地域の未来である子どもたちを増やすために、岩室で子育てがしたいと思うような環境をつくる。
▶ ex: 保育園・幼稚園・託児所の充実
子育てサロン開設

保

人・郷土を保つ
人を保ち、郷土を保つこと。新潟市となった今いかに岩室を保つか。地域で育った若者がまちに留まる魅力をつくる。
▶ ex: 若者へのインタビュー
就職場所の確保



▲都市部で増えている帰農志望者に対して農業技術などを教える場所を設け、また定住希望者を受け入れていく。(轡川市、ふるさと回帰・里山帰農塾)



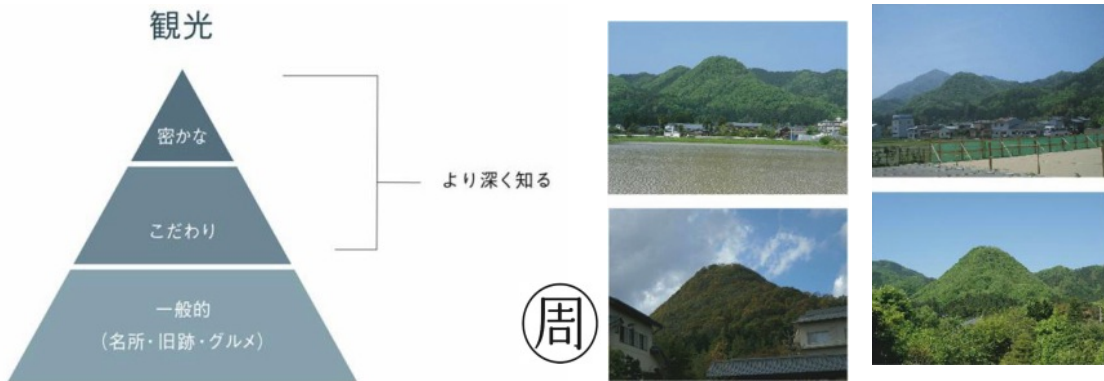
◀子どもや高齢者にとっての足となるコミュニティバス。地域をつなぐ役割も担う。車体は小さめで料金は100円程度(羽村市コミュニティバス「はむらん」)

風体／展望イメージ画像



風情、もてなしのデザイン

一般的なグルメや名所を楽しむ観光では無く、マニアックな「密かな観光」を切り口にして提案をしました。1つの対象を軸に据えて、様々な場所から対象を眺めてみたら面白いのではないかと考え松岳山を軸に「周」というキーワードを立てて提案しました。



岩室にいる「岩室せんべい」やモノづくりの名人であるおじいさんやおばあさんを、「匠」というキーワードで注目しました。また、若い人たちを「桃」という



若々しさを与えるキーワードで注目しました。このように地域に暮らす人々に注目し、観光要素として提案しました。最終的に、スポットやツアー情報を載せて観光客がカードを自由



に組んで観光計画を立てられる、一枚ずつのカードにしました。



スポットカード



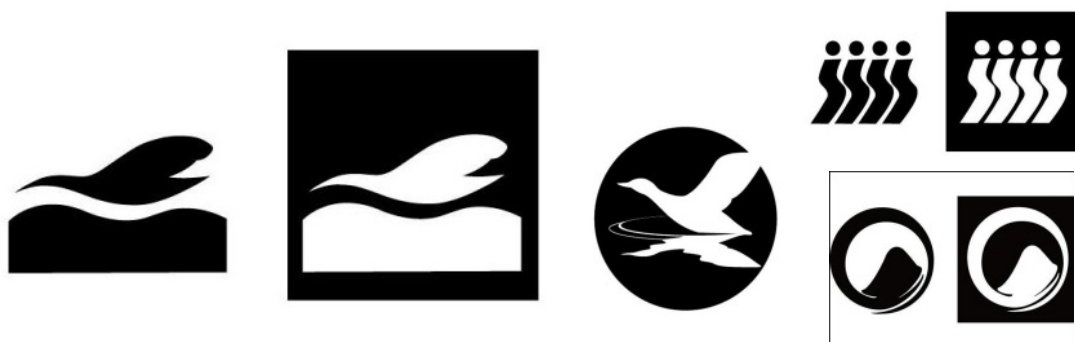
ツアー・イベントカード



コラムカード

マークロゴデザイン

松岳山や、雁など、岩室にまつわるものをモチーフにしたロゴや、岩室のイニシャルと人が集まってもらえるように願いを込めたロゴをデザインしました。



キャラクターデザイン

芸術文化学科のチームは、岩室に縁のあるかたつむりをモチーフにしたものや、雁と松岳山、温泉娘をモチーフにキャラクターデザインをしました。最終的に、三人いる温泉むすめが、女将に変更して採用となりました。



アートサイト岩室

催しといえば、「アートサイト岩室」があります。2007年に初めて開催されました。作品を大学から岩室に運ぶのが大変で、保健や作家の拒否などの問題があったりしましたが、旅館やホテル、飲食店など様々な場所に様々なものが展示されました。また、芸者さんとのダンスイベント、子供向けワークショップや指人形等さまざまな催しが開催されました。

様々な催しが開かれ期間中観光客が増え、町が活性化したので「アートサイト」は大成功に終わりました。



道の未来イメージ

景観の問題から、サインや照明を道のビジュアルに当てはめて提案しました。松岳山を正面に捉えることができるメインストリートは、旅館などが観光客を旅館に閉じ込めるようなバブル時代のまちづくりの名残りが残っています。なので、一方通行にして歩道を整備し電柱を地中に埋めて温泉街を散歩出来て、情緒ある景観を良くしようという提案をしました。



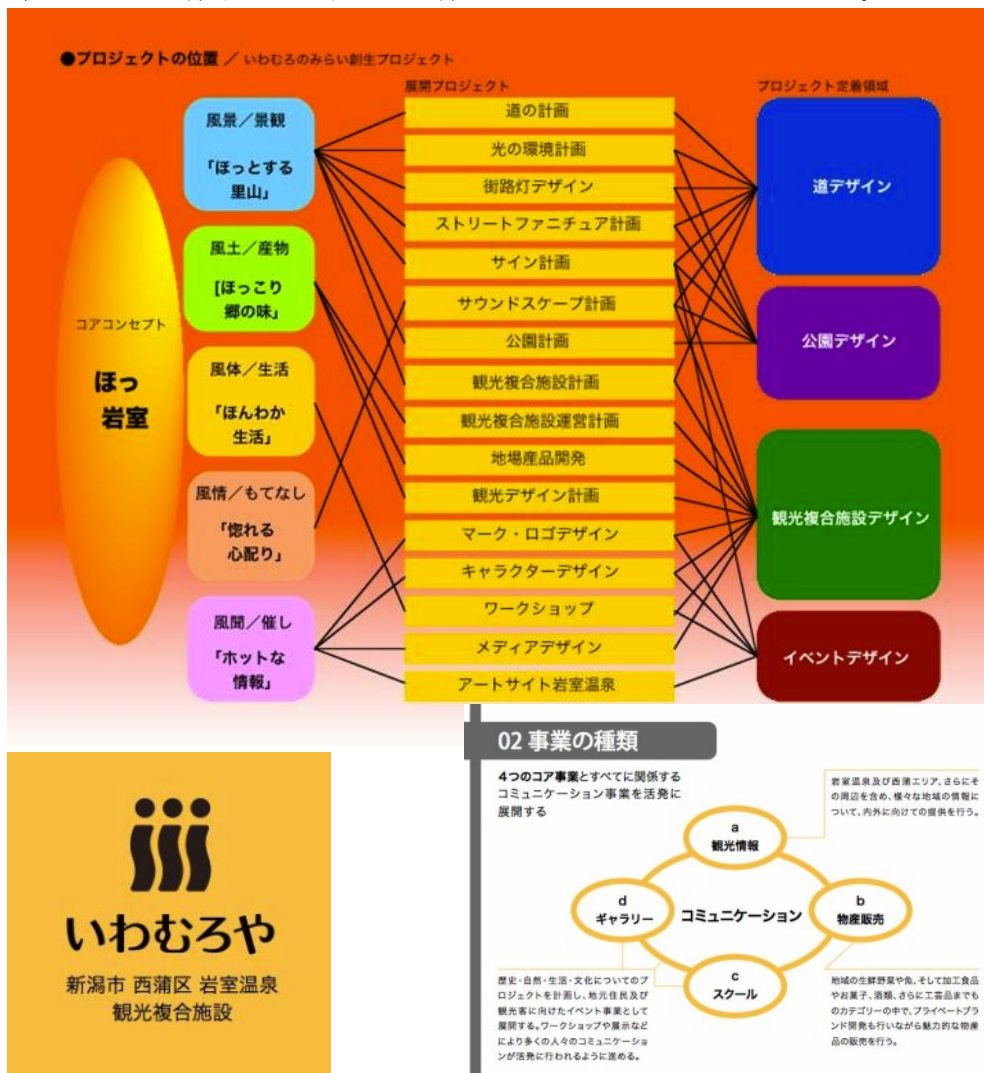
提案の実施化に向けて

今までで紹介できなかったものも多くの提案がされました。もったいないので、実現可能な提案をコアグループが集約し本にまとめて提案しました。左がコンセプトで、真中の四角が期間中に実現できたも、提案出来たものになり、右の4種類の四角に当てはめ、実施、継続していこうということです。

さきほど、ロゴデザインの提案で本採用にならなかったデザインを転用して岩室の交流館になる「いわむろや」という施設のロゴマークとして採用しました。「いわむろや」には、建築チームの学生のアイデアが反映されていたり、観光デザインチームの観光情報カードをそのまま取り入れるなど、提案の実施化がされました。

また24節気フレームを設定し、つねに旬であるような事業展開の提案をしました。季節ごとのトーンを失わずに、催しは前回と似ないように組み立てました。

商品などの商品展開も、24節気にあわせたカラーイメージの商品や、キャラクター商品を考え将来的に展開できるように提案しました。名刺、ユニフォーム、ショッピングバッグ、包装紙なども提案するなど様々な提案をコアグループがまとめました。



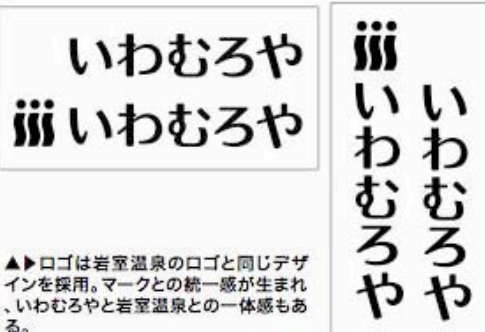
a.基本ビジュアル

>マーク



◀いわむろやに名称変更されたことにより施設名の「い(i)」、温泉の湯気、人が寄り集まる様子等、様々な要素が盛り込まれつつもシンプルなマーク。

>ロゴ



▲▶ロゴは岩室温泉のロゴと同じデザインを採用。マークとの統一感が生まれ、いわむろやと岩室温泉との一体感もある。

>キャラクター



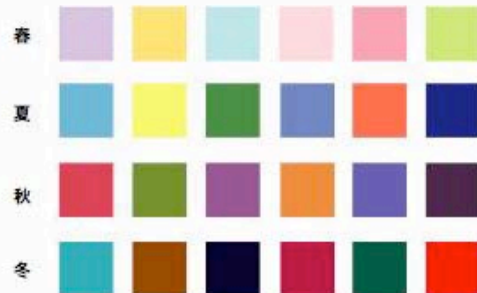
杉子

ほこ

松子

▲岩室温泉に生きる豊かなもてなしの心を表現したキャラクター。

>カラー



b.マネジメントツール

>名刺・レターヘッド



▲両者ともに岩室温泉を懐に抱く多宝山、松岳山、角田山をデザインしたものを上部に配した提案。

>職員制服



▲職員制服(上段) スタッフTシャツ(下段) ぽっとする空間、ホッと元気な「いわむろや」を目指し、くつろぎともてなしをテーマにデザインした。

岩室の今後

現代 GP として、事業期間は終了しましたが、今後は月 1 回、私がまちづくりアドバイザーとして岩室を訪れ「いわむろみらい会」と共に定例会議を展開し、本学生と共にまちづくりを継続していきます。また、NPO の立ち上げ予定もあり、事業運営組織も固まりまちづくりの基盤が出来つつあります。

「いわむろや」フレックスシステム

少人数のコア職員にプラス、
必要なパート職員で活動。

岩室地域「まちづくり研究会」

未来研究会 + 青年部 + その他のメンバー構成により5部会に所属して活発な活動を行う。

