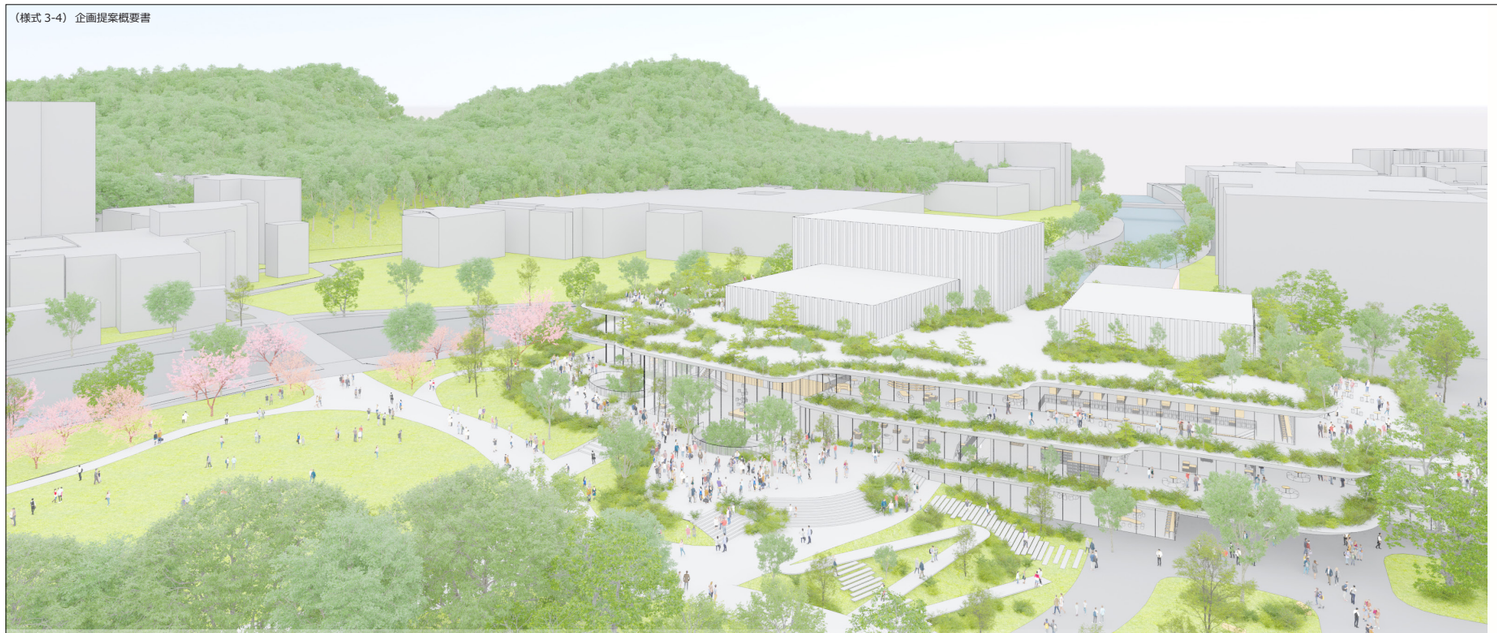
（様式 3-4）企画提案概要書



OKUDA カルチャーファーム

ヒト・モノ・コト・マチ・シゼンをつなぎ成長する「文化の丘」

自らが参加したくなる OKUDA カルチャーファーム

藤沢市民の活発な文化活動により育まれてきた市民オペラ、合唱コンクール、芸術祭等の既存コンテンツとホール公演、子ども図書館、トライアルパーク等の新規コンテンツ。藤沢市民がそれら新旧コンテンツで行われる活動に興味を示し、自らがその活動に参加したくなる環境整備を目指します。その環境を"OKUDA カルチャーファーム"（＝未知なる文化に出会う場所）とし、５つの実施方針に基づき具現化します。

① 誰もが気軽に集える開かれた"ファーム"

- 建築と公園の境界をゆるめ、建築内外がシームレスに連続した誰もが気軽に入りやすい開かれた"ファーム"をつくります。
- 奥田公園や境川側に文化活動と賑わいを表出させ、目的を持たない人でも興味や好奇心をかきたてる施設をつくります。

② 使い手が選ぶフリーアドレスな"ファーム"

- ホール、図書、展示といった機能で空間をセグメントするのではなく、目的に応じて使い手が選択できる多様な空間（＝シード）を施設全体に配置し、未知なる文化との出会いを積極的に誘発する"ファーム"をつくります。

③ エリア全体が一体化した分断のない"ファーム"

- 既存の東西車両を排して南北の分断を解消し、エリア全体が一体化するヒト中心の" ファーム"をつくります。
- 広場と公園の高さのギャップを解消し、エリア全体を緩やかにつなぐ歩行者ネットワークを整備します。

④市民とともに成長するアップグレードを前提とした"ファーム"

- 必要最小限からスタートするベーシカルな装備と改変しやすい余白のある空間にし、市民とともに成長する"ファーム"をつくります。

⑤ 市民の興味を持続させる藤沢イズムな"ファーム"

- ワークショップの開催や進捗状況の情報発信を積極的に行って設計自体をイベント化し、市民の興味を持続させ、市民参加を促し、市民と共創する藤沢らしい" ファーム"をつくります。

ソフトとハードの横断と連携を重視した設計工程

「コト」をカタチにする２フェーズの工程計画

- 施設の将来運営を見据えて設計前からコストと運用のモデル化を行います。
- 関係者が参加しやすいワークショップを通じて、施設の活用イメージを具体化します。

関係者の目線を合わせる密な対話

- 設計前に関係者の意識統一と役割確認を通じて、早期合意形成を促進します。
- 施設の全体像と使い方を共有し、管理・運営計画をチームで設計に反映させます。

高止まりを防ぐコストガイドライン

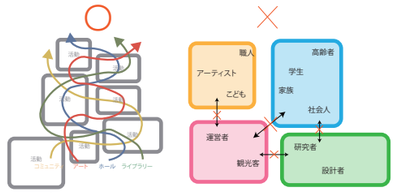
- ビジョンを共有する建築ツアーで、共通理解と設計方針の確認を行います。
- コストスタディとガイドラインにより、要望とコストのバランスを取ります。

運営とまちづくりのノウハウハウを活かす"OKUDA クリエイション"

- 多様な専門家と地域関係者が連携し、対話を重ねて共に創り上げる体制を構築します。
- デザイン・技術・コストの各チームが密に連携し、段階に応じて柔軟に対応できる体制を整えます。

対話と共創を大切にする"OKUDA クリエイション"

- 専門アドバイザーが運営方針や収益性に配慮し、施設の持続的な活用を支援します。
- 建物単体ではなく、地域全体の価値や将来像を見据えた設計提案を行います。
- 公園を日常的に使われる場とするため、地域と連携したランドスケープデザインを推進します。



公園を積極的に活用する"シーズ（種）の丘"

アップグレードを前提にしたベーシカルな建築

- 活動から生まれる変化を受け止める、用途に縛られない柔軟な空間をつくります。
- 初期コストを抑えながら、将来的な拡張や転用が可能な活動空間を用意します。
- 用途を限定せず、多様な使い方ができる空間を地域環境に応じて展開します。
- 景観との調和と長寿命化を両立したシンプルで堅実な建築とします。
- 構造を表しながら木の質感を活かし、親しみのある室内空間をつくります。

公園の緑を活用したパッシブな建築

- 木陰を活かして日射を調整し、快適な屋外空間と室内環境をつくります。
- 屋上緑化によって断熱性能を高め、建物全体の省エネ効果を向上させます。
- 深い庇によって風雨から建物を守り、外装材の劣化を抑制します。
- 古い構造物を一部残すことで、記憶や歴史の継承とともに工事費も削減します。
- 地表面や歩行空間と調和する緑豊かなフットルーフを整備します。

既存ストックを利活用した OKUDA カルチャーファーム

- 機能を複合化することで床面積を最小限に抑え、建築コストを削減します。
- 工場製作の構造部材を活用し、現場工期の大幅短縮を図ります。
- 材料そのものの風合いを活かし、仕上げ工程を省くことでコストと時間を抑えます。
- 建築前から外構空間を市民活動の場として活用できるように整備します。
- 既存の基礎構造を活かしつつ、軽量な上部構造を組み合わせて効率的に整備します。

使い手のニーズに追随する"シーズの丘"

- あらかじめ用途を固定せず、多目的に使える柔軟な空間を計画します。
- 過度な造り込みを避け、自由に活動を展開できる空間にします。
- メンテナンスしやすい構成とし、将来的な設備更新に対応しやすくします。
- 屋内外の間に余白を設け、交流や居場所として活用できる空間をつくります。
- 移動式の家具によって活動の柔軟性を高め、空間を活発に活用できる仕組みとします。

活動の領域を広げる"シード"の集合体

機能でカテゴライズしない"いろんなシード（種）"

- ホール・ミュージアム・ライブラリー・コミュニティなどの軸を横断し、自由な利用を促す空間構成とします。
- 多様な活動が生まれるように、内容や目的に応じた柔軟な活動の場を複数配置します。
- 固定された部屋割ではなく、必要に応じて自由に使える柔軟な空間構成にします。
- 移動型の家具を活用して、必要に応じて空間の機能を自由に組み替えられるようにします。
- 通路や縁側にも活動がにじみ出るような、緩やかで連続した場をつくります。
- AI によって活動や利用者の傾向を把握し、運営スケジュールの最適化を支援します。

"シード（種）"へと導くデジタルプラットフォーム

- 多様な人の活動がつながるよう、リアルとデジタルを融合させた仕組みを整えます。
- 地域の活動と人々の関心が出会い続ける循環型のデジタル基盤を構築します。
- デジタル配信により、現地での参加や体験への動機を高めます。
- スマートフォン等を通じて、場所や時間を選ばず情報にアクセスできる環境を整えます。
- 地域の団体や住民とのネットワークを活かし、地域全体に連携が広がる仕組みを構築します。
- 空間を「情報の場」として捉え、利用者の行動に応じた情報提供の方法を設計します。
- 実物の代わりにデジタル情報で共有・保存を行い、空間をより有効に活用します。
- 災害時などにも対応できる、強靭で柔軟な情報共有ネットワークを構築します。
- AI や AR などの技術を活用し、人と空間の相互作用から新たな体験を創出します。
- 建物自体が情報発信の場となるように、デジタルを用いた空間表現を行います。

全ての緑と広場が一体化するウォーカブルな丘

エリアをシームレスにつなぐグリーンドレイプス

- 動線の分断を避け、車両と歩行者の安全な共存を図るランドスケープを整えます。
- 利用者が集いやすいよう、歩行者に開かれた広場空間を設けて賑わいを創出します。
- 緑と動線が連続するよう計画し、園路のバリアフリー化と快適性を高めます。
- 地形や高低差を活かし、眺望や自然を楽しめる遊歩道を整備します。
- 公園と施設の境界に多様な植栽やベンチを配置し、活動と自然が交わる場をつくります。

「憩い」と「賑わい」を両立させる緑のゾーニング

- 歴史ある公園の記憶を継承しつつ、多様な世代が憩える象徴的な森を形成します。
- 多様な樹種や草花を植栽し、自然と触れ合える多層的な緑の丘を整備します。
- 日常的に利用される身近な広場や芝生空間を設け、地域活動やイベントの場とします。

エリア全体に人の流れをつくるプロムナードとテラス

- エリア全体をゆるやかにつなぐプロムナードを整備し、誰もが歩きやすい動線とします。
- 五感に訴える仕掛けや自然の要素を取り入れ、歩行体験に豊かさをもたせます。
- 地域の人々が集えるよう、川辺に開かれた多目的テラスを設けます。

ヒューマンスケールを感じさせる"シーズの丘"

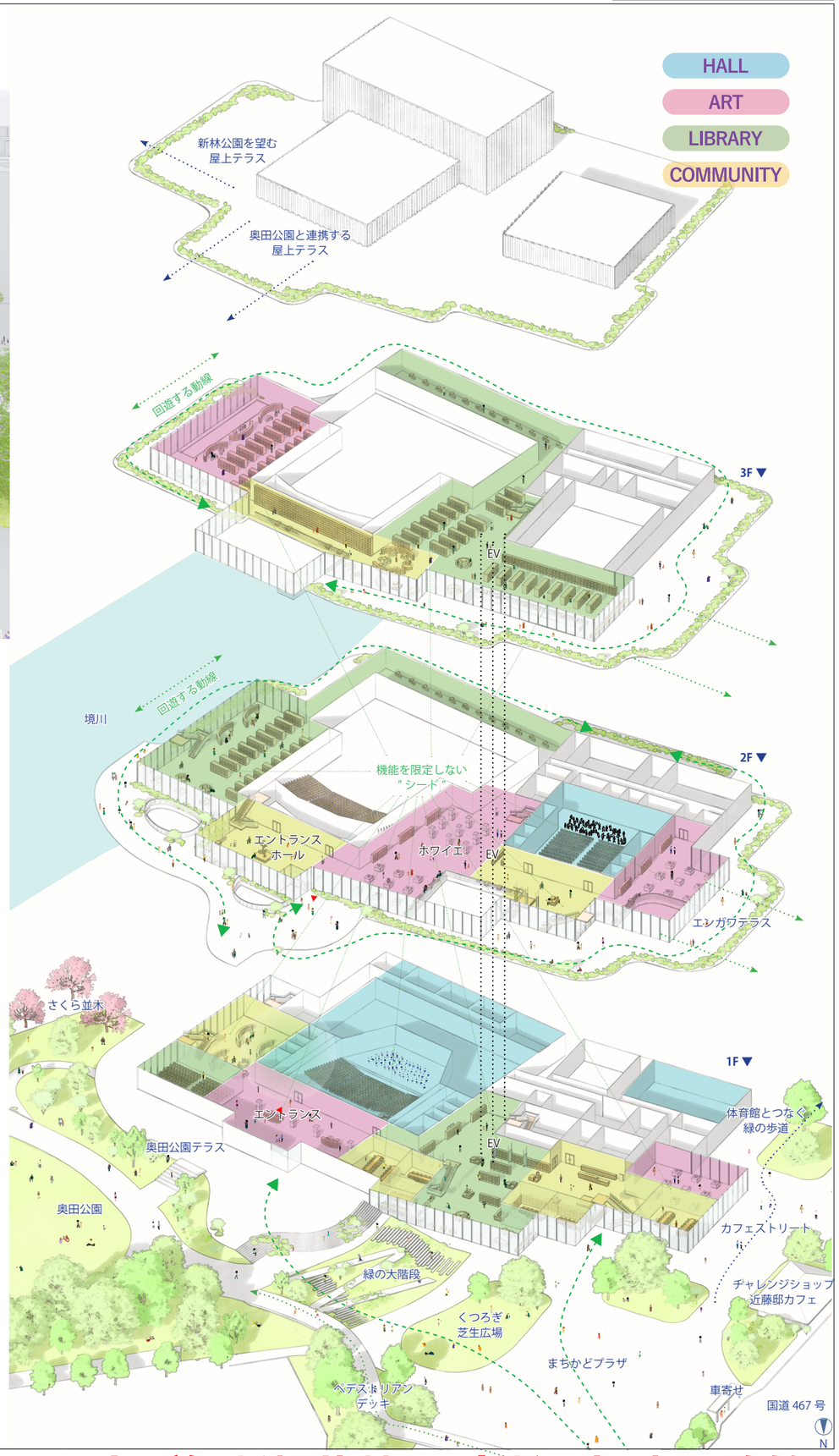
- 建物や空間のスケール感を揃えることで、周囲との調和を図ります。
- 地形や視点を意識して建物のスケール感を抑え、圧迫感のない風景をつくります。
- ほどよい囲まれ感のある配置とし、親しみやすい広場空間を形成します。
- 地形のなだらかな活用により、高齢者や子どもも安心して歩ける空間に整えます。

一次避難を可能にする丘

- 想定最大水位を踏まえ、床レベルを 5m 以上に設定して水害に備えます。
- 災害時にも活用できるよう、屋内広場に一時避難や生活支援機能を備えます。

時代をけん引する環境建築

- 深い庇により日射を制御し、省エネ性と快適性を高めた建築とします。
- 再生可能エネルギーを最大限活用し、ZEB Ready 以上を目指します。
- 多様なアイデアを試せる仕組みを設け、環境性能と創造性を両立させます。



※無断使用および無断転載禁止（藤沢市 企画政策課）