



## PROJECT

### 「みらい価値共創センター「コトクリエ」

依頼主：大和ハウス工業株式会社 様

2021年、大和ハウスグループの総合研修施設である「みらい価値共創センター コトクリエ」が奈良に誕生しました。

企画は大和ハウス工業、基本計画・デザイン監修は数々の建築賞に輝く建築家・小堀哲夫氏が率いる小堀哲夫建築設計事務所、設計・施工は大和ハウス工業とフジタ、家具・什器をデザインアークが請け負いました。

建物コンセプトは、研修者が所属や役職を超えて語り合える“森の会所”。建築プロジェクトそのものも企業や組織の枠を超えて、創り手が互いに刺激し合い、共創する場となりました。

各社ご担当者さまからデザインアークについてコメントを頂いています。ぜひご覧ください。

※会所：室町時代に身分の分け隔てなく集まるようになって歌を詠んだり、いろいろな議論をしたり、新しい文化や遊びを発信していた場所のこと。

## INTERVIEW

### FROM OWNER / ARCHITECT

〔企画・設計・施工〕



#### 大和ハウス工業株式会社

企画開発設計部 企画デザイン第2グループ

課長

大野 潤也 氏

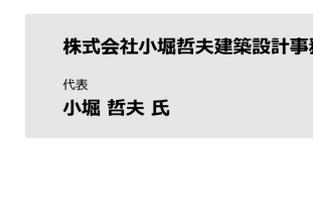
### 細部のこだわりを表現する技術力

「コトクリエ」は小堀氏の基本計画をベースに、大和ハウス工業やフジタ、デザインアークなどの関係者が皆でアイデアを出し、一緒に創り上げました。

デザインアークで特に印象深いのは「丹生庵」です。ここは世界のVIPをもてなす迎賓空間で、キーワードは“和”。茶の湯に詳しいデザインアークの担当者が立礼卓を提案してくれ、家具の構想がスタートしました。

野点の家具はさりげないディテールに徹底的にこだわっています。テーブル天板はテーパーをつけて浮遊感を出し、サイドテーブルの手掛けはすり（ずれ）や木の目合わせもオーダー。何度も調整し、日本的な美学を感じる特別な納まりに仕上げてもらいました。

※立礼卓（りやうらいじよく）：テーブル式のお茶席



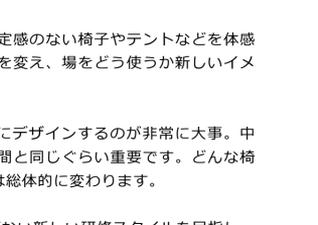
### FROM ARCHITECT

〔基本計画・デザイン監修〕

#### 株式会社小堀哲夫建築設計事務所

代表

小堀 哲夫 氏



### ワークショップの企画から高クオリティな製作まで

デザインアークと企画したワークショップでは、安定感のない椅子やテントなどを体感してもらうことで、研修所に対するマインドセットを変え、場をどう使うか新しいイメージを喚起することができました。

建築は「KDKH（空間・道具・活動・人）」を同時にデザインするのが非常に大事。中でも我々が「道具立て」と呼ぶ家具や照明などは空間と同じくらい重要です。どんな椅子に座り、どんなテーブルを囲むかで、場の雰囲気は総体的に変わります。

デザインアークは設計の初期段階から参加し、前例がない新しい研修スタイルを目指し、何回もトライ＆エラーを重ねてくれました。ビッグカウンターの製作過程は私も写真で記録したほど。スロープのビーズソファにも驚きました。新人から役員まで楽しそうに飛び込む。人は「場」で変わるのです。

※KDKH：学習環境デザインの専門家である上田徳行氏（同志社女子大学名誉教授）が提唱

#### 株式会社小堀哲夫建築設計事務所

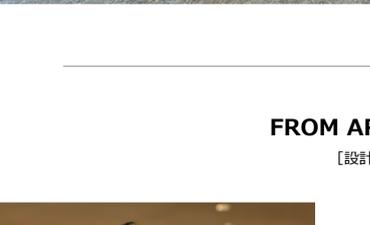
シニアアーキテクト

曾田 峻 氏

### 多くの知見やノウハウをもっている

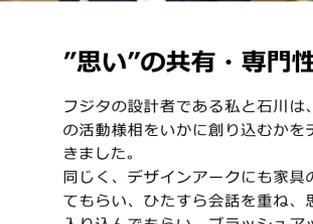
造作家具のデザインや仕組みなどは、デザインアークの方たちと一日中、議論しながら詰めていったので一緒につくったという感覚です。

デザインアークは内装から造作、家具選定まででき、多くの知見やノウハウをお持ちです。家具は建築に比べて、触ったり座ったり、人間の身体との距離が近い。コントラクトの企業にはミクロなスケールでの意見を出してもらい、お互いに議論していける関係性が高い。デザインアークはよくチャレンジしてくださいました。



### FROM ARCHITECT

〔設計・施工〕



#### 株式会社フジタ

建築本部 設計統括部 計画設計第三部

次長

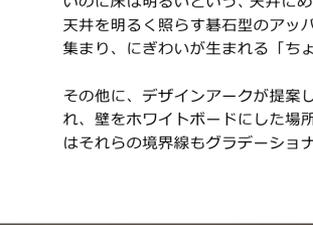
藤井 新也 氏

### “思い”の共有・専門性からのブラッシュアップ

フジタの設計者である私と石川は、この研修施設を「出会い、集まる場」と捉え、人々の活動様相をいかに創り込むかをテーマに思想や感覚を常に共有しながら設計を進めてきました。

同じく、デザインアークにも家具の専門家として設計が固まっていない段階から参画してもらい、ひたすら会話を重ね、思いを共有しました。設計の流れに家具の切り口から入り込んでもらい、ブラッシュアップしていくうちに、面白いものができるという実感が湧きました。

研修施設の家具はコストや交換しやすさを優先されがちですが、建築と家具をセットでつくらないと空間が成り立たない域にまで昇華できたのは、デザインアークによるところが大きいと感じます。



#### 株式会社フジタ

建築本部 設計統括部 計画設計第三部

次長

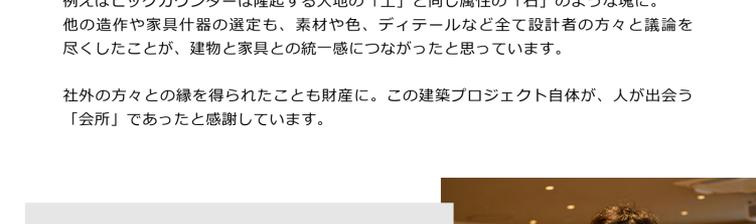
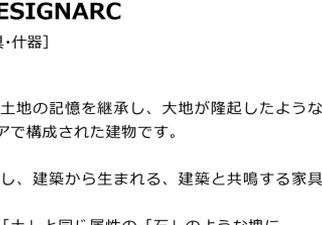
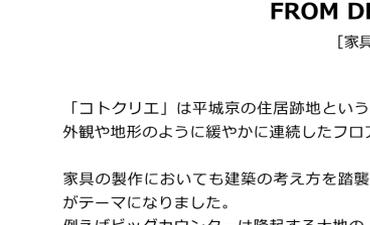
石川 陽一郎 氏

### 建築と家具の融合、空間をグラデーションでつなぐ

ビッグカウンターがある場所は、好きな空間のひとつです。ここは建築と家具の融合が最もわかりやすく感じられる場所。地形のようなスロープの頂部にビッグカウンターを置き、空間の広がりと人との交わりが見てとれます。

また、人の集まりとにぎやかさを明るさで表現したいと思い、光源の存在は分かりにくいのに床は明るいうという、天井にめり込んだ「ふじつぼ」型の天井照明を計画。一方で、天井を明るく照らす基石型のアッパーライトカウンターは空間の中の目印となり、人が集まり、にぎわいが生まれる「ちょっとしたスポット」を実現させました。

その他に、デザインアークが提案したパーティションを兼ねたホワイトボードに触発され、壁をホワイトボードにした場所も。建築から家具へ、家具から建築へ。この施設ではこれらの境界線もグラデーション的なものになっています。



### FROM DESIGNARC

〔家具・什器〕

「コトクリエ」は平城京の住居跡地という土地の記憶を継承し、大地が隆起したような外観や地形のように緩やかに連続したフロアで構成された建物です。

家具の製作においても建築の考え方を踏襲し、建築から生まれる、建築と共鳴する家具がテーマになりました。

例えばビッグカウンターは隆起する大地の「土」と同じ属性の「石」のような塊に。他の造作や家具什器の選定も、素材や色、ディテールなど全て設計者の方々と議論を尽くしたことが、建物と家具との統一感につながったと思っています。

社外の方々と縁を得られたことも財産に。この建築プロジェクト自体が、人が出会う「会所」であったと感謝しています。

#### 株式会社デザインアーク

技術本部 設計推進部 西日本設計統括室

辻 直彰



## FROM EDITOR

本プロジェクトは、デザインアークとしてもご要望に沿ったご提案や高クオリティな家具製作のみに留まらず、建築と連動した家具・共に創り上げるご提案が多く具現化されたプロジェクトです。

まだまだご紹介できていない箇所もございます。ご興味のある方はぜひ下記「その他の施工事例」をご覧ください。

HP掲載の「コトクリエ」施工事例は [こちら](#)



本メールマガジンに関するお問合せ：news@designarc.co.jp

これから様々な情報を発信していきますので、今後ともどうぞ宜しくお願い致します。