

喜多方南町2850
プロジェクト
二〇一九



水場を作る、 水場で遊ぶ

「市が立ち、人や物や情報が集まった」
小田付地区の成り立ちを再構築する



2019 年度公益信託うつくしま基金助成事業

喜多方 南町 2850 プロジェクト 2019 記録集

キタ美実行委員会
〒966-0871 福島県喜多方市寺町南 5006 番地
e-mail : contact@kitabi.jp
©2019 キタ美実行委員会

キタ美

2019年度公益信託うつくしま基金助成事業

喜多方市小田付地区は江戸から昭和にかけてできた古い街並みが印象的な通りで、平成30年度に文化庁より「重要伝統的建造物群保存地区」に選定されました。

その通りの一角にある南町2850番地の建物群は、長く空き家となり荒廃化・老朽化が進む中、東日本大震災の強い揺れで一部崩壊。所有者の理解のもと、地元有志らでつくる会津北方小田付郷町衆会が中心となって維持管理していきました。そのかわり、喜多方桐桜高校の生徒や喜多方を訪れるアーティストらと協力して、地域の文化的・教育的な拠点の一つとして整備が進められました。

「南町2850 プロジェクト 2019」は、喜多方を実践教育の場として長く訪れている筑波大学芸術学群の宮原ゼミ(クラフト領域)、原ゼミ(ビジュアルデザイン領域)と共同して進められました。テーマとして掲げられたのが

「水場を作る、水場で遊ぶ」

小田付は元々、市が立ち、人や物や情報が集まったところから形成され、その通りの両脇には水路があり清流が流れていました。そんな小田付の成り立ちを背景に、「水」の要素を取り入れながら、人の集まる空間として蔵座敷と周辺の整備を進め、今後の活用を地域のみなさんと一緒に考えるプロジェクトを実施しました。

キタ美

「喜多方でアートを楽しむ」をコンセプトに、アーティストやアートに携わる学生と地域を結びつけ、地域コミュニティーや学びの場に繋げることを目的としています。

喜多方 南町2850プロジェクト 2019

水場を作る、 水場で遊ぶ

- 1、そうじ大作戦!
7月31日(水)・8月1日(木)
- 2、水場大作戦!
8月29日(木)・8月30日(金)
- 3、市場大作戦!
8月31日(土)

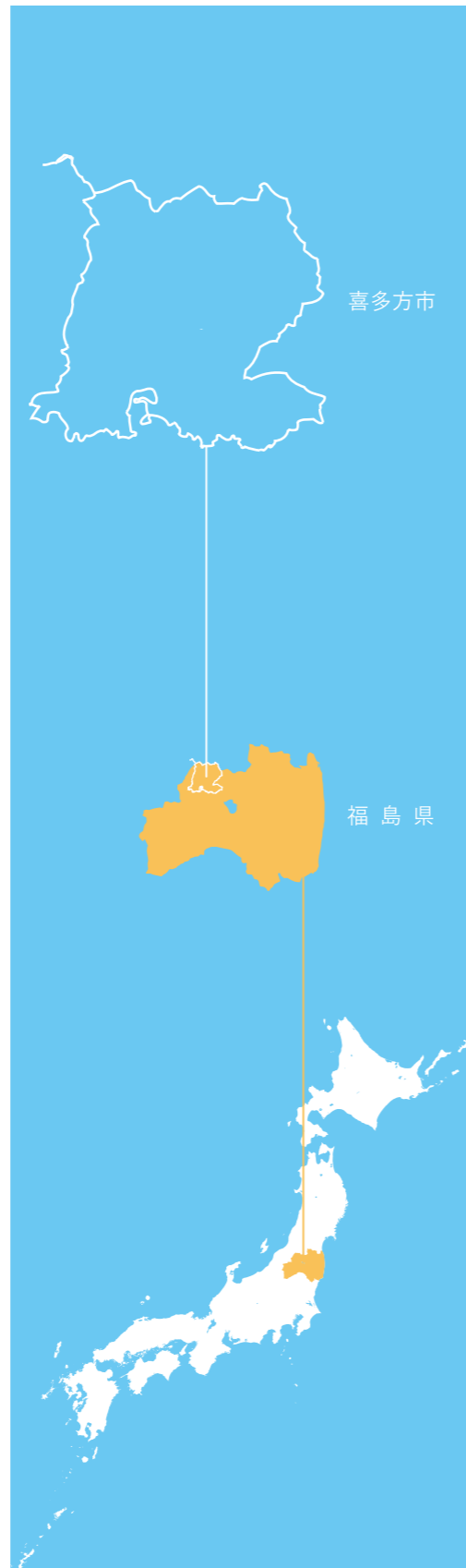
喜多方市

古く中世から、会津藩の北の方に位置していることから「北方(きたかた)」と呼ばれ、若松と米沢を結ぶ物資の集散地として栄えていました。

明治8年(1875)8月、小荒井(こあらい)、小田付(おたづき)、塚原(つかはら)、清次袋(せいじぶくろ)、稲村(いなむら)の5ヶ村が合併し、「喜多方町」と改称されました。

昭和29年(1954)3月31日、喜多方町、松山村、上三宮村、岩月村、関柴村、熊倉村、慶徳村、豊川村の1町7ヶ村が合併して市制施行し「喜多方市」となりました。

平成18年(2006)1月4日、(旧)喜多方市と耶麻郡熱塩加納村・塩川町・山都町・高郷村が合併、現在の喜多方市が発足しました。



小田付地区とは

小田付(おたづき)地区は、喜多方市中心部を流れる田付川の東側に位置し、天保10年(1582)、もともともう少し田付川の上流にあった市を移転するためにつくられた町とされています。この時、「小田付」という名前がつけられました。当時の区画の形をよく残していることがわかっています。

はじめは農家の開く定期市でしたが常設の店舗が設けられるようになり、町全体が発展していきます。明治17年(1884)には米沢街道となり、会津若松と米沢を結ぶ道として栄えました。

豊かな水が自慢の会津、小田付地区にも水路が残っています。豊富な伏流水を利用した酒造や味噌醤油醸造も早くから行われていました。江戸時代のはじめ頃から酒造が栄えていた記録が残っており、今でも地下水を利用した醸造が続けられています。



1: 明治初期の小田付。
2: 現在の小田付。



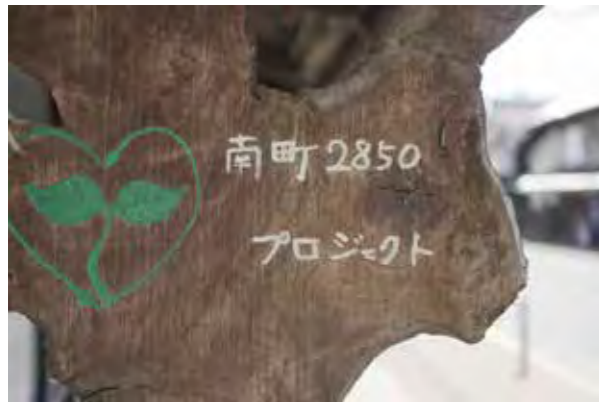
3: 震災前まで観光客を乗せて走っていた蔵馬車。
4: 現在のおたづき蔵通り。

南町2850番地

小田付地区内にて空き家問題に取り組む南町2850プロジェクト。

東日本大震災で敷地内の蔵の一部が崩壊したことから、地元有志が所有者さんとの交渉をはじめ、できることから維持管理していく仕組みを作り始めます。

東日本大震災以降、蔵のまち・喜多方の復興を願い、様々な活動を重ね、その度に、活動へ参加する地域住民を増やしていきました。



これまでの活動

- 2010 「担い手事業」にてブロック塀修景を実施
(住まい・まちづくり担い手事業)
/主催:会津北方小田付郷町衆会
- 2011 「担い手事業」にて被災蔵の修復と周辺の空き地整備実施
(住まい・まちづくり担い手事業)
/主催:会津北方小田付郷町衆会
- 2013 高校生がワークショップで蔵と空き地のデザインを考え
模型を作成、それに基づき芝生貼りなどの整備を実施
(小田付空き家・空き地活用プロジェクト)
/主催:会津北方小田付郷町衆会
- 2014 空き地に通じるエントランスに煉瓦を敷き、作業小屋跡にも
ウッドデッキのベースを設置、表の店舗部分も大幅に改修
(小田付空き家・空き地活用プロジェクト)
/主催:会津北方小田付郷町衆会
- 2014 佐藤香「絵本の蔵の土の花 花々の夢」壁画制作と展覧会を実施
(新・北方美術倶楽部 喜多方で学ぶ北の魅力)
/主催:蔵の会
- 2015 小田付 風景づくりプロジェクト
/主催:喜多方市小田付蔵のまち景観づくり協定委員会
- 2016 滝沢達史「話は椅子を埋めてから」
絵本の蔵の改修と展覧会を実施
(喜多方・夢・アートプロジェクト 2016)
/主催:喜多方・夢・アートプロジェクト運営委員会



南町2850プロジェクト 2019

そうじ大作戦！ —建物の清掃とゴミ捨て、修繕—

- 7月31日(水) 10:00~16:00 参加人数：30人
- 8月1日(木) 10:00~16:00 参加人数：25人

喜多方市小田付地区にある南町2850番地の建物、まずは片付けと清掃で、使用できる状態にしていきます。不要なものを一つずつ運び出して引き取ってもらい、敗れた戸は不要なものから木材をとって修繕しました。壊れた壁も、土と藁と水をみんなで踏んで混ぜて壁材を作って補修。裏にある通称絵本蔵で中学生たちも土壁塗りに挑戦しました。自分たちの手で綺麗にした部屋の中で今後の活用を考えます。

右ページ

- 1: 連携しての搬出作業。
- 2: 運び出されたものたち。
- 3: 時間の流れを感じさせる古道具。
- 4: 筑波大宮原ゼミによる建具修繕風景。
- 5: 足で踏み、土と藁と水を混ぜた壁材。
- 6: 壁塗りに使う泥団子。
- 7: 土壁塗りを体験する中学生。
- 8: 大学生と地元中学生との交流。

(5-8 Photo by Aoi Ebana)



水場大作戦！ —簡易的な水場作りと将来的な水場のデザインを検討—

- 8月29日(木) 13:30~18:00 参加人数：15人
- 8月30日(金) 9:30~18:00 参加人数：14人

第2弾として、筑波大学芸術学群の宮原ゼミ(クラフト領域)、原ゼミ(ビジュアルデザイン領域)の大学生協力のもと、人の集まる空間として「水場を作る、水場で遊ぶ」プロジェクトを実施しました。

当日のためのサインも制作。学生さんたちがデザインしたサインを手書きで布に書き込み、暖簾のように仕立て、設置しました。

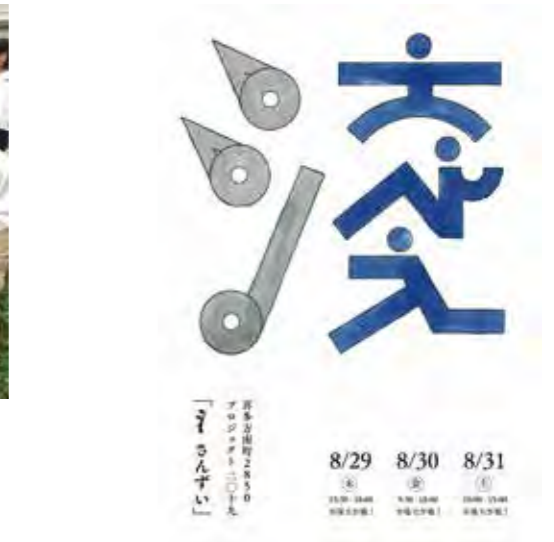
その場でアイデアを膨らませながら、人が集まり交流する空間が完成しました。



- 1: 木工チームによる水場組み立て作業。
- 2: かつて看板に使われていた樽。
- 3: 通りに面した蔵庭に設置された水場。



右ページ
1: ボランティアによる清掃。
2: 手書きでのサイン作成作業。
3: 近隣のリサーチ風景。
4: 原ゼミでデザインしたサイン。;(さんずい)
5: ネーミング100案。



ネーミング100案だし→絞り込み

| | | | | | |
|-------------------|------------------------|----------|-----|------------|---------------------------|
| 小田付通り水場 | PPP | 水の池 | しづみ | 水遊び場 | 6 (さんずい) |
| 小田付水場 | PLAY POOL PLACE | 水の町 | 運水 | 小田付水場 | 4 南町水鉄砲 or 喜多方水鉄砲 |
| 喜多方ウォーターボーイ | POOL PLAY PLACE | びしゃびしゃ | 運水 | 水遊び場 | 4 小田付川 or 小田付川の市 |
| 水場 | AYNP | 水場 | 水場 | 水場 | 3 SUI SUI or SUI SUI 2850 |
| 小田付川 | Kitakata Water Place | 南町喜多方 | 水場 | ウォーターマーケット | 3 小田付湧水 |
| オアシス喜多方 | ハッピーアース喜多方 | 西沢 | 水場 | 小田付川の市 | 3 にゃんこ喜多方 or 2850 南町 |
| OASIS 喜多方 | Kitakata's | びしゃ | 水場 | 水遊び場 | 2 オアシス喜多方 |
| おさんずい | いんずい喜多方 | びしゃびしゃ公園 | 水場 | 水遊び場 | 2 2850 SPRING |
| 運水 | South City Water Place | ビチャ | 水場 | 水遊び場 | 1 小田付通り水場 |
| ウォーターウォーク | 喜多方水公園 | チャムン喜多方 | 水場 | 水遊び場 | 1 三二八 (みずび) |
| WATER WARS | おいでよ喜多方水公園 | おんずい喜多方 | 水場 | 水遊び場 | 1 南町水場 |
| WATER WIDE | おつれ喜多方水公園 | おんずい喜多方 | 水場 | 水遊び場 | 1 トレヴィ喜多方 |
| 喜多方ウォーター | こいよ喜多方水公園 | おんずい喜多方 | 水場 | 水遊び場 | 1 POOL 喜多方 |
| 小田付スプリング | 水場水場 | おんずい喜多方 | 水場 | 水遊び場 | 1 小田付 Fountain |
| 小田付 SPRING | 小田付水場 | 小田付水場 | 水場 | 水遊び場 | 1 喜多方水広場 |
| 2850 SPRING WATER | 2850 水場 | 小田付水場 | 水場 | 水遊び場 | 1 おいでよ喜多方水広場 |
| 2850 SPRING | 喜多方水公園 | 小田付水場 | 水場 | 水遊び場 | 1 リバーサイド喜多方 |
| 三二八 | 水場水場 | 喜多方水場 | 水場 | 水遊び場 | 1 小田付ビチャビチャランド |
| 水場 | 喜多方水場 | 喜多方水場 | 水場 | 水遊び場 | 1 泉 |
| 水場 | 喜多方水場 | 喜多方水場 | 水場 | 水遊び場 | 1 水場 2.0 |
| 水場 | 喜多方水場 | 喜多方水場 | 水場 | 水遊び場 | 1 ふやごろー |
| 水場 | 喜多方水場 | 喜多方水場 | 水場 | 水遊び場 | 1 水市場 |
| 水場 | 喜多方水場 | 喜多方水場 | 水場 | 水遊び場 | 1 水遊びしようぜ |

市場大作戦！ —建物と周辺を使って、一日限りの「市」を開催！—

○ 8月30日(土) 10:00~15:00 参加人数：50人

人の集まる空間として「水場を作る、水場で遊ぶ」プロジェクトを実施。その成果発表を兼ねて、2850番地で1日限りの「市場」を開催しました。新たに生まれ変わった「南町2850番地」を見学していただき、地域の交流拠点としての活用についても意見を交える時間になりました。



おたづき蔵通りに面した水場は木工チームによって組み立てられました。
市場大作戦では、野菜や飲みもの、小さな船が浮かべられ、ひとの集う場となりました。
(Photo by Masato Ninakawa)

| | |
|---|---|
| 1 | 2 |
| 3 | 4 |
| 5 | 6 |
| 7 | 8 |

右ページ

1: 朝一番にプールの試運転をする大学生たち。

3: 通りごしに見た水場。

5: 記念撮影。よい笑顔。(Photo by Masato Ninakawa)

7: 綺麗になった建物を使った古本コーナー。

2: 予想以上の賑わい。

4: 丘を利用したすべり台。

6: みんなで後片付け。(Photo by Masato Ninakawa)

8: 後日、有志により拭き漆が施された木製椅子。



活動に寄せて

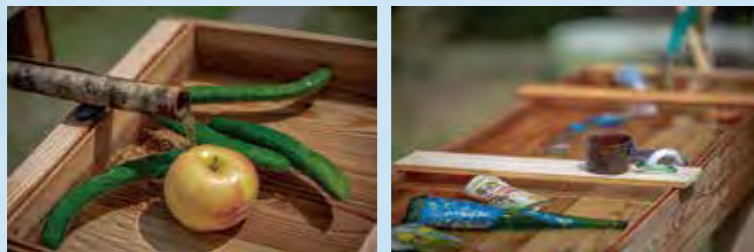


宮原 克人
MIYAHARA Katsuto

漆芸家。筑波大学准教授。堅実な漆の技術による漆器の他、公共スペースでの作品にも取り組む。会津・漆の芸術祭では第1回・第3回に参加。その場の魅力を引き出し空間と作品が融合するインスタレーションが高い評価を得た。

小田付地区は、市場・市庭とともに発展してきた地区と伺った。里や山から作物・生活雑貨など様々な物が集まった。それらを求める人々とともに、情報も集まった。建物ができ、道ができ、地区が形成された。そのような歴史を振りかえり、市のように人が集まるような場を作りたくて水場を提案した。非日常の水場（ブルーシートで作った仮説のプール）、そして日常生活に溶け込む水場（木枠で作った仮説の水場）である。本プロジェクトでは、2つの異なる水場を展開した。

私が担当したのは、日常生活に溶け込む水場である。自然と人が集まるような緩やかな場を作りたいと思った。テーブルのような水場を設け、いろんな形の椅子を配置した。飲み物や食材を冷やしたり、何かを浮かべて遊ぶことができる。特に用がなくても、座って水を眺めていれば、そこにとどまることができる。水場は、人の出入りを促す「隙間」のデザインとも言える。そのような「隙間」に人や物が集まり、何かが始まることを期待している。



原 忠信
HARA Tadanobu

筑波大学 芸術系 ビジュアルデザイン 領域 准教授。1993年 筑波大学芸術専門学群卒業。1997年 Rhode Island School of Design, MFA修了。米国と日本にて、Apple、Coca-Cola、PIXARなどのブランド構築プロジェクトに携わる。近年は、自作の籠を自転車で運び調理する「籠プロジェクト」、漆器を雪山で使う遊び「back to japan」の活動など、遊びや体験をコミュニティのレジリエンス力向上に結びつける「PLAY RESILIENCE」の方法について研究している。

桐桜高校の生徒さんたちが数年前につくったウッドデッキでプールサイドをつくり、そこにブルーシートを敷いただけの即席プールをこしらえた。子供たちが（大人たちも）遊びながら仲良くなり、南町2850番地に活気を生み出すことがねらいだ。

水場のアイデアは東日本大震災翌年にサンフランシスコ州立大と筑波大の学生たちが取り組んだ蔵活用提案ワークショップ「Creative Reconstruction: Site as Surface」で提案されたものだ。蔵めぐり、農泊、竹細工体験など、喜多方の地域資源を探るフィールドワークでの経験を踏まえ、学生たちが最後にプレゼンしたものが水場だった。乾燥したカリフォルニアからやってきた学生たちの目には、水が最も価値のある地域資源として写ったのだろう。そこには、くだものを洗う女性、はしゃぐ子供たち、談笑する男女など、ゆるいコミュニティが描かれていた。

遊びの空間には自然な会話が生まれ、友情が育まれる。遊びながらコミュニティづくりができれば、楽しみながらまちづくりができる。そんな理想的な状況をイメージしながら場作りを楽しんだ。

