

大阪駅北地区国際コンセプトコンペ

(1) 主提案図書A

1	コンセプト	P1
2	ポテンシャルとポジショニング	P2
3	「文化・芸術」振興の理念	P3
4	施設構成と機能	
1	先行開発可能区域の開発	P4
2	「百座」の構成と運営方針	P5~7
5	運営の考え方	P8
6	文化産業への展望	P9
7	ランドスケープ計画	P10

百市

多彩な
「文化・芸術」市場を
形成するまち。

「文化・芸術」振興拠点

百座

百の「文化・芸術」
プロジェクトが
同時進行するまち。

百市 百座



百衆 百年

百衆

百人のアーティストが
キーパーソンに
なるまち。

プロジェクト

百年

百年の計、開発に
おける長期的スタンス
に立ったまち。

文化不毛といわれて久しい大阪の当エリアに、
都市の経済や内発的发展に効果を及ぼす「文化・芸術」を
テーマにしたまち（殿堂）を、スクラップ&ビルドを繰り返しながら
醸成していく百年プロジェクト。

まちのネーミング



atelier cité アトリエ・シテ

芸術都市としての創造性や文化性が香るまちの通称として。



ポテンシャルとポジショニング

「文化・芸術」のポテンシャル ―― 都市活性化への波及効果

都市のステイタスを高める。

「文化・芸術」は、
都市の付加価値そのものである。

都市の集客力を高める。

「文化・芸術」は、
都市最大の観光資源である。

都市の国際交流を促進する。

「文化・芸術」は、
人類の共通言語である。



都市生活者の精神性を高める。

「文化・芸術」は、
心の栄養剤、未来のよりどころである。

都市の経済を活性化する。

「文化・芸術」は、
未来産業の一大コンテンツである。

まちのポジショニング

1 「新文化首都・大阪」を象徴するシンボルゾーン

文化による都市格向上を目指す、大阪の新しい顔・ランドマークエリア。
経済性・機能性・合理性を超えた、社会の中心的価値として「文化・芸術」をとらえ、
その振興を支える大阪のポリシーやフィロソフィを反映した空間。

2 アジア最大規模の「文化・芸術」振興・交流拠点

アジアを代表する国際的集客力と価値をもつ「文化・芸術」のハブ。
「文化・芸術」の創造と消費をつなく、また「文化・芸術」を通して、キタ・中之島エリアを
はじめとする大阪地域はもとより、国内外の関連施設とつながる広域ネットワーク拠点。

3 「集客都市・迎賓都市」大阪のゲートタウン（観光名所）

大阪観光の「コア」の魅力創出に寄与する一大名所。
まち全体を巨大なミュージアム、アトリエと位置づけた、「文化・芸術」を切り口にした
参加型、時間消費型のテーマパーク。

4 創造性に特化した次世代型生涯学習ファーム

能動的・創造的な体験を提供する新しいカルチャー機能。
世代を超えた生活者に、「文化・芸術」を通じた好奇心の刺激や
自己発見・自己実現の機会を提供し、精神性の高揚を支える余暇時間充足の場。

5 大阪の経済発展に寄与する起爆剤

次世代のコンテンツビジネスのひとつである文化産業の拠点。
当エリアで生まれた新しい文化産業の芽を、大阪の新しいビジネススキーム創出
につなぐと同時に、多様な既存産業に反映させ、都市に経済効果を生む源。



「文化・芸術」振興の理念

まちの機能



「文化・芸術」振興拠点としてのインフラ整備。1次インフラである創造から2次の流通、3次の消費装置までを整備し、これらが有機的に機能し、相乗効果を生むことを狙う。

ヒューマン・リレーションのシステム



まちの機能に伴い、3方向のコミュニケーションターゲットが成立。3者の交流による刺激や感動の相互提供、情報交換の機会が、「文化・芸術」の振興、まちと人の活性化につながることを狙う。

「文化・芸術」への対応と支援策



カルチャー(カルティベート)＝耕す・育てることに重点を置き、未来に目を向けた「文化・芸術」振興の支援や活動を推進。過去も現在も、すべてを未来へのプラス遺産へつなげる。

1. 先行開発可能区域の開発

芸術広場〈ゼロ座〉

本格的ハード整備を施さない、暫定利用を基本方針とした都市規模のお祭り広場。本来の都市における広場の役割や意義を再発見する場と位置づける。

都市最大の「集客装置」となる「広場」のポテンシャルに挑戦。

多種多様なアクティビティ(仕掛けの行動)により活気、出会い、ふれあいが生まれ、情報交換の場と化し、大きな期待感を創出する「広場」は、「盛り場」や「界限」に人が集まる原理と類似する特性を持つといわれる。この認識のもと、当広場を、広場の原点(ギリシャ語の「集める」という意味の動詞が語源)に立ち返り、集客装置としての広場の可能性や潜在能力に挑戦する実験の場として活用する。

「広場」の活用

「文化・芸術」ビッグプロジェクトの会場として活用。

〈展開〉

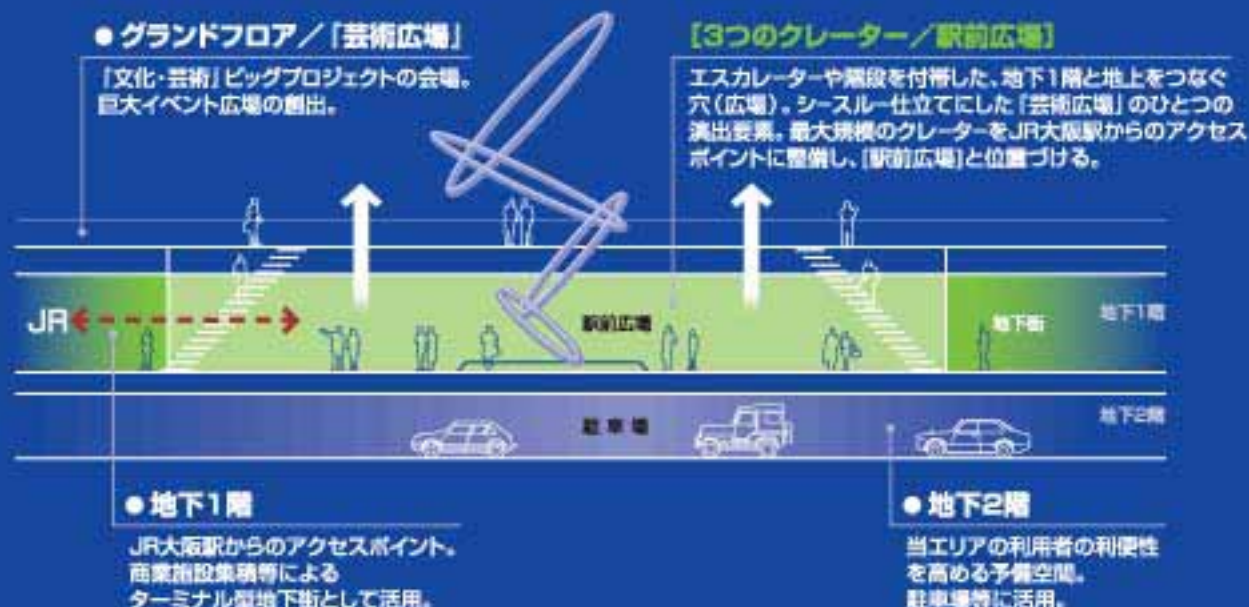
仮設バビロン型イベント
「ミュージアムofミュージアムズ」
世界第一級のミュージアム情報を公開・発信。仮設バビロンを中心にミュージアムスクエアを創出。
※スミソニアン・ワールド、フランス美術館イヤー等

市民参加型コミュニティイベント
「アートフリーマーケット」
新人アーティストやパフォーマー、ミュージシャンが作品PR販売、ライブ等を繰り広げる芸術市場の開催。

屋外展示型イベント
「インスタレーションギャラリー」
屋内施設では展示が不可能な、国内外一流アーティストの巨大アート作品等を公開する屋外型鑑賞空間を創出。

フロア構成

「3層構造」による有効利用と、JR大阪駅からのスムーズなアクセスを考慮。



2. 「百座」の構成と運営方針

「百座」とは・・・＜運営方針＞

- 百人のアーティスト「百衆」を座長に、プロデューサーや非営利団体等のサポートにより運営される「文化・芸術」プロジェクト。
- 座長「百衆」は交代制度を原則とし、同時にプロジェクトも刷新をはかり、常に鮮度を維持する。
- 座長「百衆」の人選、およびプロジェクトの発掘は運営母体が行うが、一部の座は一般公募制度を導入し、新人アーティストの発掘・育成につなげる。
- 「百座」の施設・機能は、既存関連施設との差別化をはかるべく斬新な発想を持ち、次世代型のハード&ソフトに留意する。

※運営財源については ⑤運営の考え方 参照。

「百座」の構成と展開

上記、運営方針から、下記展開は、望まれるプロジェクト（施設・機能）と位置づける。

0 まちのシンボル・集客マグネットとなる座

- 芸術広場（ゼロ座）**／先行開発可能区域を利用した都市規模のお祭り広場。

1 創造・表現の場を舞台にした座

〈目的〉 創造者と消費者の交流。創造の場と鑑賞・消費の場の接近による臨場感の創出。

〈展開〉

- アトリエショップ（群）**／創造・生産の場で作品を販売するライブなミュージアムショップ。
- アトリエギャラリー（群）**／創造・生産の場で作品を発表・展示するライブな展覧会場。
- 公開スタジオ（群）**／稽古場や編集・加工現場等の舞台裏を披露したライブなミュージアム。

2 鑑賞を軸にしたエンターテインメント系の座

〈目的〉 飲食と鑑賞機能の融合による利用価値の向上、一般飲食施設との差別化。

〈展開〉

- シアターカフェ&レストラン**／表現を伴う芸術分野のライブ（鑑賞）と飲食が同時に楽しめる場。
- 映像カフェ&レストラン**／映像系作品の上映（鑑賞）と飲食が同時に楽しめる場。
- ライブキッチンレストラン**／シェフのパフォーマンス（料理創造過程）と飲食が同時に楽しめる場。

3 市民やビジター参加・体験型の座

〈目的〉 心のゆとりにつながる創造的体験や芸術的遊び場の提供。

〈展開〉

- ワークショップアトリエ**／作品制作や表現体験を通じたアーティストと生活者の創造的交流の場。
- フォーラム&セミナー**／アーティストの講演、トーク等を通じた創造的スピリッツ共有の機会。

4 未来社会にベクトルを向けた座

〈目的〉 時代や社会、市民生活と芸術との新しい関係や接点を促進。

〈展開〉

- メディカルアートサロン／癒しのアート等、医療と芸術を結ぶ作品展示販売やコンサルティングの場。
- キッズアートセッション／子供とアーティストの交流を促す創造的遊びや表現体験のプログラム。
- シルバーパーク／高齢者・障害者用の創造・消費のバリアフリー環境やサポートプログラム。
- リサイクルアートギャラリー／資源再利用の提案とリサイクルアート作品の展示公開。

5 なにわの文化をテーマにした座

〈目的〉 大阪文化の再発見と再生産、世界に向けたPR。

〈展開〉

- 上方芸能(新・なにわ五座)／上方伝統芸能分野を対象に新世代初心者に向けた安価な興行を展開。
- なにわ食文化メッセ／新顔や名物化した食やお土産、衰退化にある伝統の味等をPRする見本市。
- 水のインスタレーション／まちを舞台に出現する水都をイメージした水のアート作品の競演。

6 独創的コンテンツを持った座

〈目的〉 常設施設や商業施設では実現困難なコンテンツへの特化。

〈展開〉

- テーマミュージアム(群)／公演後の舞台衣装・美術の展示等、創造・表現に伴う情報の公開。
- テーマ映像シアター(群)／アーカイブ映像、国内外芸術映画等、稀少価値の高い作品を上映。
- 企業・団体ショールーム(群)／デザイン・生活文化関連企業や団体が保有する独自の情報の公開。

7 ハード環境や演出に特徴のある座

〈目的〉 鑑賞空間における独創性や先進性の創出。

〈展開〉

- サプライズシアター／巨大水槽を背景にしたシアター等、想像を超えた仕掛け・演出のある鑑賞施設。
- パーソナル型鑑賞施設／お茶の間客席劇場や個人貸切りミニシアター等、個に対応した鑑賞施設。

8 次世代の芸術支援と人材育成の座

〈目的〉 新しい芸術分野や新人の育成、インデペンデントの支援。

〈展開〉

- ワークショップ／国内外一流アーティストと新人アーティストや候補生の交流促進の場。
- 小劇場コンプレックス／気鋭の小劇団や表現者団体等の公演活動を支援する仮設会場や稽古場。
- 次世代芸術専用ギャラリー／音のアート、香りのアート等新分野の芸術専用の実験的発表の場。
- アートフリーマーケット／新人アーティストやパフォーマーが作品PR販売、ライブ等を行う芸術市場。

Ⅲ 運営システムに特徴を持った座

〈目的〉 利用者（創造者・鑑賞者）の立場に立った施設・機能の提供。

〈展開〉

- レンタル空間／短期プロジェクトに対するシアター、アトリエ、稽古場等の貸し出し。
- コミュニティアトリエ／市民に開放された市民管理型の創造・生産空間。
- タイムシェアシアター／深夜（レイトショー）・早朝（モーニングショー）に限定した上演館。

Ⅳ まちを舞台にした座

〈目的〉 まちの景観における芸術性の創出。賑わいや界隈性の創出。

〈展開〉

- オープンエアギャラリー／パブリックアート群、ストリートファニチャー等まちの景観や機能となる芸術作品。
- 屋外型鑑賞空間／まちの公共空間を利用した表現・展示の場。映像広場、パフォーマンス広場、キャットウォークストリート、階段・廊下劇場、ウォール（壁）ギャラリー等。

Ⅴ 国際交流に向けたイベント座

〈目的〉 国際交流の促進、人材の育成、まちの集客プログラム。

〈展開〉

- コンテスト&アワード／新人アーティストの発掘・育成を視野に入れた登壇門的な賞制度の導入。
- フェスティバル／世界水準のアーティストや芸術団体を招致したテーマ性の高い芸術祭の実行。
- コンベンション／「文化・芸術」をテーマにした国際会議、集会、見本市等の企画・開催。

「百座」をインキュベートする施設

〈目的〉 主に「文化・芸術」の創造・生産と教育分野をサポート。

〈展開〉

- 芸術大学コンソーシアム100／アジア圏の芸術関係教育機関のサテライトの誘致・集結。
- アートマネジメントスクール／プロデューサー、キュレーターのプロ養成スクール。
- 先端芸術センター／国内外の次世代トップアーティストを対象にした創作・表現の実験・研究機関。
- アーティスト・イン・レジデンス／アトリエやスタジオを付帯したアーティストの長期滞在施設。
- レンタルアトリエ・スタジオ／創造・生産のサポート機器を整備したクローズド型の巨大ファーム。

「百座」をコーポレートする施設

〈目的〉 主に「文化・芸術」の交流・流通をサポート。

〈展開〉

- ライブラリー／「文化・芸術」分野の書籍やデータベース化情報を集めた専門ライブラリー。
- ブロードバンド放送局／当エリアで創造・生産された作品や情報の一元管理と世界発信。
- NPOサポートセンター／「文化・芸術」に関連したNPOの支援と活動の拠点。
- デザインセンター／当エリアで創造された「文化・芸術」コンテンツを産業界につなぐ機能。
- インフォメーションセンター／NPOの運営による、当エリアと大阪観光の情報提供の場。



運営の考え方

「百座」全体の方向性を決定し、実行計画を策定し、各座のプロジェクトを調整する機能を果たすための運営母体として、「文化・芸術セクター(公社)」を設置する。

セクターの概要

- 府・市および民間からの出資により設立。
- 大阪駅北ヤードエリアの土地を市より無償で賃借することができる。
- 5年間の時限的な組織として設立する。5年後には解散し、メンバーを一新して再度設立する。
- 社員は「文化・芸術」分野の専門家のほか、都市計画、建築、生態学、社会学、経済学、教育、ランドスケープ、ジャーナリズム、公共政策等各分野の専門家が約半数、残りの半数を広報担当とする。

またセクターの運営にあたって、セクター内に運営委員会を設置する。

委員会は自治体代表およびアーティスト、プロデューサー、建築・都市計画専門家により構成され、全体方向の決定およびセクターの行う事業内容の検討を行う。

セクターの事業内容

- 全体の方向性の決定・実行計画の策定
- 全体プログラムの実施(国際交流プログラム、人材育成プログラム等)
- 「百座」で行うプロジェクトの発掘(百人のアーティスト「百衆」の人選等)
- 「百座」へのスペース賃貸(サブリース)
- 「百座」の運営サポート
- 全体計画と各座で行うプロジェクトとの調整
- 計画の広報啓蒙
- 「百座」各座の交流の促進

セクター運営のための財源

- 各座からの賃料収入
- 国・府・市の補助金
- 企業からのスポンサード

「百座」運営のための財源

「百座」における事業は、「百衆」と呼ばれるアーティストや、そのサポートにあたるプロデューサー、非営利団体、民間企業、自治体等がそれぞれ独自に財源を確保して行う。

アーティスト「百衆」の招致策【芸術特区】

「百衆」として認定された個人・団体が事業をおこなう場合に、税制上の優遇措置や各種の規制の緩和措置等を受けることができる【芸術特区】として当エリアを位置づけることをあわせて提案していきたいと考えている。財源確保にも有効に働く【特区】制度の導入により、アーティストが当エリアで活動を行うことの意義性や優位性を高め、招致を促進する。



文化産業の展望

80年代以降

企業による文化戦略が都市の商業施設や再開発戦略に採用され、「文化・芸術」が大都市の消費をリードする存在として注目を集めた。

90年代初頭バブル経済の崩壊以降

「企業メセナ」としての文化施設の建設や文化事業は徐々に下火となってきているが、一方において「文化・芸術」を「産業」として捉えなおし、積極的に投資していくことにより、新たなビジネス市場を開拓していくという方向性が改めて注目を集めている。

〈一例〉

映画の製作費や買い付け資金などを投資家（主に企業）から募り、純利益を分配する「映画ファンド」は、ハリウッドをはじめ日本国内でも盛んに行われるようになってきている。

90年代中頃以降

ニューヨークのシリコンアレーに見られるように、アーティストとデジタル系の技術者が一緒になってITやコンテンツ製作に携わるSOHOの集積が注目を集めるようになった。芸術的才能をもった労働力の集積が、ファッションや出版業やメディア産業等、顧客となる多様な都市型産業と結びつくことにより、新たな文化産業を創造していくといったプロセスが脱工業化・高度情報化社会において顕著になりつつある。

〈一例〉

東京においても、IT・メディア関連産業が生み出すアニメーションやゲームソフトは、今や日本の若者文化を代表するものとして国際的に輸出されるまでに成長してきている。

21世紀の予測

「文化・芸術」の直接の成果としての作品および複製品の販売だけでなく、無形財産としての「メディア事業」「著作権管理事業」「プロモーション事業」「文化施設周辺の飲食・物販事業」といった、「文化・芸術」から派生するさまざまなビジネスが成長していくことも期待される。

一般的には「文化・芸術」活動自体を収益化することはなかなか難しいとされているが、「文化・芸術」活動が行われることにより生まれる外部経済を「文化・芸術」活動に還元するという発想をここでは活かしていくべきであろう。

さらに芸術活動のもつ「創造性」が都市における問題解決能力の醸成、都市の内発的発展に及ぼす効果についての研究が近年活発に進められている。自由で創造的な文化活動と文化インフラストラクチャーを都市に充実させることにより、解決困難な課題に対応した創造的な問題解決能力を育て、既存産業においてイノベーションを発揮させるといった効果も「文化・芸術」には期待されている。

こうした「文化・芸術」による新しい産業の芽を、当エリアを軸に大阪エリア全体の産業集積を活かすことにより発揮していく。

まちづくりの考え方

まちを“生きもの”ととらえた、“有機的”結合によるまちの開発。

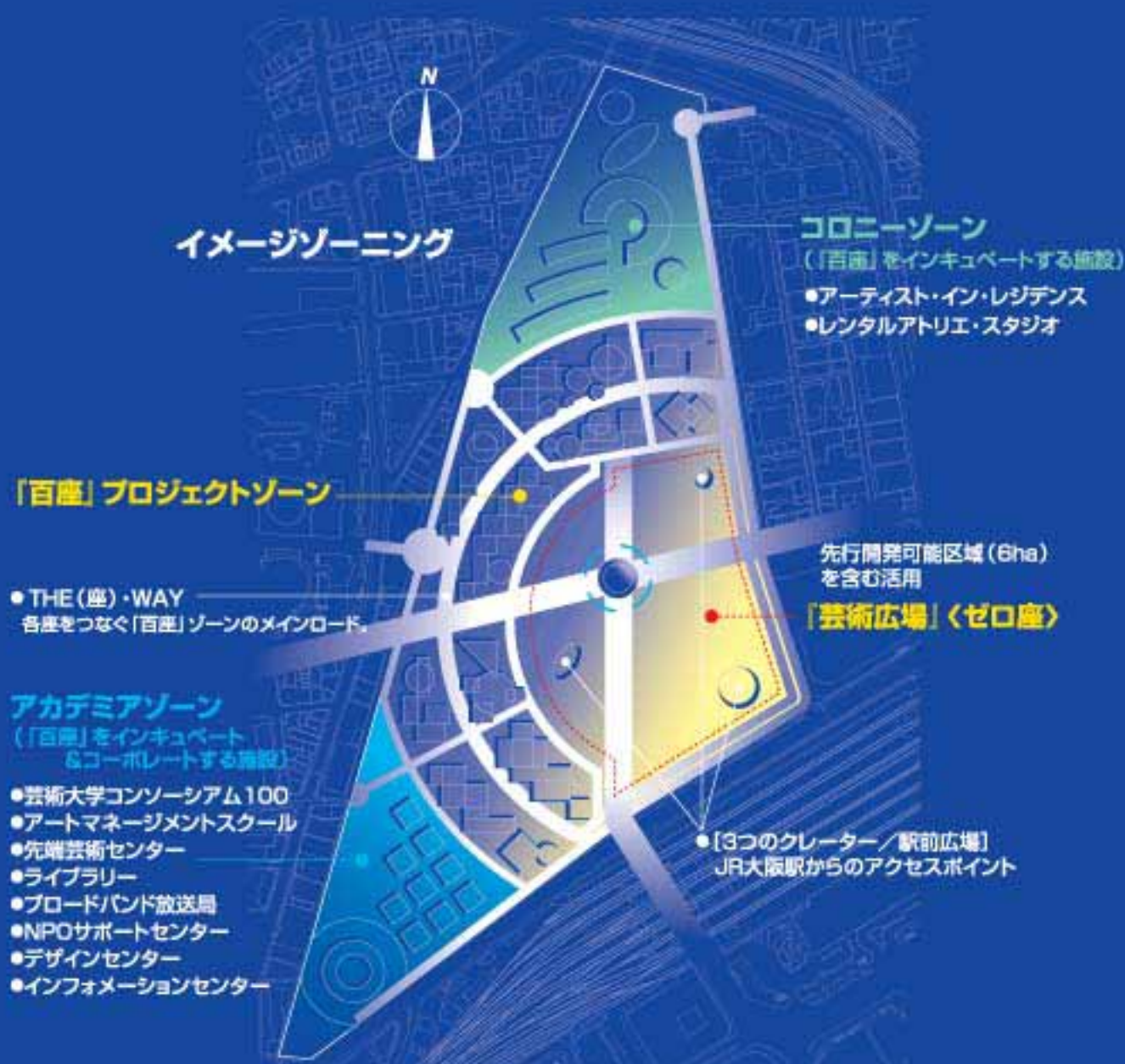
先行開発可能区域の活用「芸術広場」〈ゼロ座〉を中心に、エリア全体に「広場」の概念を反映させ、変化を繰り返す「百座」プロジェクト(ソフト)にハードも運動。

本格的な整備を施さず、ユニットシステムやテント構造等、変幻自在性を持った新コンストラクトの採用によりスクラップ&ビルドを繰り返しながらまちを醸成していく。

景観・演出の考え方

まちがアトリエ、まち全体が美術館(オープンエアミュージアム)。

スクラップ&ビルドを繰り返す「百座」プロジェクトの進行過程や、まちの公共空間を利用した、屋外型鑑賞施設、パブリックアート群、ストリートファニチャー等、これらすべてを創造・生産現場であり、消費・鑑賞の場として機能させる。





LATEST NEW Under work now

Sentence is dummy

WEEKEND TRIP WEYO
ONCE UP
ZUCATO
1000

CSM

OPENING

ESTY

RESTAURANT

