

振興活用指南 地方創生樂讀—跟著山崎亮去充電

趨勢巨流河

山崎亮於2005年創辦studio-L，目的為進行「當地問題由當地居民解決」的社區設計工作，此團隊於2015年開始走出日本，探訪各地建築與社區設計，2015至2017年陸續造訪英國美國西部與北歐匯集相關案例，他將學習之旅著作《踏查英倫社區設計軌跡》、《探訪美西公益設計現場》、《走讀北歐生活設計最前線》三書，希望藉由社區設計的方式，為傳統空間設計或社區改造工作無法觸及或解決的領域和問題提供新視野和新想法。

書名：跟著山崎亮去充電：《踏查英倫社區設計軌跡》、《探訪美西公益設計現場》、《讀北歐生活設計最前線》套書

作者：山崎亮，studio-L

譯者：涂紋凰、雍小狼

出版社：時報出版

ISBN：4712966622801

※2015《踏查英倫社區設計軌跡》

studio-L團隊展開英國之旅，主要是造訪該國工業時期的思想家和活動家的活動軌跡，以及近期英國的社區設計案例。從英國保留良好的歷史建築物中，尋找約翰·拉斯金等人的事蹟生平，並從湯恩比館、漢普斯特得田園郊區、卡平卡姆登的手工同業公會，以及倫敦勞工大學，這些受到拉斯金影響的歷史建築，與其所造就亨利塔·巴特奈的社會改良運動、艾什比的美術工藝運動、莫里斯的祥和社會改革等，莫里斯創辦與任教倫敦勞工大學，讓山崎亮團隊從建築中思想前人的主張。除此之外，山崎亮團隊也參觀目前英國正在執行的社區計畫，並與相關人員訪談，本書最後拜訪《市民經濟》作者，討論經濟與社區設計的關聯。

若以1800年代為社區設計的源頭，約翰·拉斯金當之無愧的是中心人物，拉斯金人生已40歲為分界，前半生從事美術評論家的行業，對威廉·莫里斯造成影響，而後半生則是以社會改良家活動，則對阿諾爾得·湯恩比造成影響，奧克塔維·婭爾則同時受到兩個時期的影響，而拉斯金從事行業的巨大轉變可能是受到英國社會學之父羅伯特·歐文與親如生父的湯瑪斯·卡萊爾的影響，也讓他成為了那時候代表人物，而拉斯金去世後帶給後輩的影響依舊持續下去，這也是為什麼作者選擇以拉斯金為開頭的原因。

而本書介紹的個案則有第五場景格拉斯哥馬姬安寧療護中心，專為癌症患者設立，主要為設計一個建築物與景觀融為一體的環境，激勵精神病患者修復身心，供病患、家屬與遺孤可以在院內以平常人的生活態度持續正常的生活；第六場景可食地景 IET(Incredible Edible Todmorden)，以城鎮中間置的室外公共場所打造「菜園」的活動，供民眾自由採摘，最初本意是為因治安、失業等因素面臨糧食危機與食品安全等問題，站在婦女立場而成；第七場景羅奇代爾俱樂部，為即將爆增的高齡者而開始建構以社區為中心互相支援的架構，以提供幫助與成員之間的交流、舉辦社群活動等為主，特別的是參與協同設計的除卻設計公司同時也有高齡者參與設計；第八場景替代科技中心CAT(Center for Alternative Technology)，位於英國威爾斯，組織以不斷重複生態與永續環境為主題的實驗性活動為主，並開放將其結果傳達給外界，以「環境教育聖地」聞名全球；第九場景達爾斯頓東部曲線花園，由浪板屋和花園構成，當地居民會親手栽種或捐贈，而浪板屋用於集會、舉辦活動或工作坊，將其打造成社區農場；第十場景是拜訪《市民經濟》作者，以市民為中心的小規模經濟、市民經濟，也就是需要建立起的經濟循環架構，引發作者對於進行社區設計計畫時，須以「經濟」的觀點思考，不是貨幣經濟，而是回歸原始詞彙中帶有的公共性的涵義，讓市民重新將生活找回來，讓市民經濟與社區設計產生關聯。（文／羅晨尹整理）

※2016《探訪美西公益設計現場》

隨著人口減少，往後能夠打造的空間也會隨之減少，而設計和施工的機會也會下降，「沒有空間設計」的工作坊要如何打造？團隊致力於飲食教育與地方福祉的對談工作坊，也相互討論綜合計劃或振興產業的願景，雖然這些都不需要具體空間，但最終若要舉辦相關活動，勢必還是需要打造空間，打造大家需要的空間，同隊最好要從旁協助，也因此決定去探訪公益設計案例，了解美國如何透過空間設計加深人們的信賴關係與學習，也探討過多設計介入空間而引起的「仕紳化」警訊。

日本因人口減少從「社區空間設計」創生了「社區設計」，而美國則發展出了「公共利益設計」，也就是不再只停留於居民參與與發想設計的層面，更思考如何為公益做出貢獻，為弱勢、能源、環境、產業、貧窮等增加議題。接下來將介紹團隊走遍美西，所收集到的相關個案。

本書第一場景石榴中心，該組織宗旨為「透過協力從事地方創生，強化社區營造。」，主要是讓居民提出創意有實現的可能，並透過導入藝術元素打造美麗空間，解決在地問題；第二場景可食校園／曾格農場，校園藉由實務的魅力，改變孩童與家長的生活意識，使他們在家中庭院設計種植，而此計畫實行24年，已使在地風景充滿可食用的美麗果樹，也進而改善當地生活，曾格農場向大自然循環學習，為讓孩童學習實務相關知識。而這也串聯起在地居民與農人的農夫市集，從而促進在地居民為主體的社

會活動。第三場景重建中心，回收當地居民二手家具等用具，再以極低的價格賣出，使當地居民能夠以低廉價格改造住宅；第四場景卡利果園，共有房舍的生活，與購屋者一起設計住宅決定初期房屋大小與屋內設備，從而降低客製化帶來的高額費用，希望達到合理價格的訴求；第五場景尊嚴村，無家者的收容所，每棟房屋僅提供休息的臥房，另設有公用客廳，以促進村民交流，而每間房屋皆能在志工協助下自由改造，皆具有獨特性，作者認為是一個社會設計的現場；第六場景鼠尾草教室，以改善模組化教室，將室內環境加以完備設計，在提供更好的教育環境的同時，也希望建材不會造成環境的負擔；第七場景非政府機構美慈組織，主要援助領域為，確保水源安全、衝突管理、緊急災害援助，以及針對兒童、青年及女性的教育及經濟支援，任務為「建立安全、具生產性的社區，減輕人們的苦難、貧困與壓迫」，其中強調社區營造的重要性；第八場景食思設計ETD (Eat. Think. Design.)，由加州柏克萊大學「設計創新的公共衛生解決方案」課程聚焦飲食方面而成，主要是以對社區、文化活動及國家本身，倡導公共衛生議題，並使其積極參與；第九場景從社區到公共利益，了解居民生活模式在進行真正有需求的建築設計，進而提出讓環境、經濟、社區能更加健全的永續提案，希望能透過「公共利益設計中心」以實際計畫執行為基礎，一、進行跨領域研究，並實地考察，二、從事社區交流活動，三、外展計畫，舉辦活動與外部進行交流，串聯三項，產生交互作用。

書中提到個案繁多，但幾乎都有提到要與當地居民進行合作，並須聽取多方意見，而地方團結力也是一大重點，設計並不是越華麗越好，重要的是要符合地方的特色與需求，而設計也只是一種輔助工具，若無法營造參與感，凝聚大眾的力量，是無法達成地方創生的。（文／羅晨尹整理）

※《走讀北歐生活設計最前線》

提到北歐設計，總會先想到「商品設計」，但是近年屬於生活設計的「服務設計」正流行。探訪後讓作者驚艷的是公部門竟然有服務設計單位；美術館捨棄既定宣揚鑑賞美術素養的概念，不斷探求參觀者體驗；以及其他個案翻轉團隊經驗。

第四場景為芬蘭奧圖大學由學生發起、學生限定的創業支援計畫，該空間內部用貨櫃隔間，由除菌劑工廠改造，欲學習參訪美國矽谷時感受到以合作取代競爭，發展新創事業的精神，決定推動草根活動，讓創業精神在芬蘭扎根。第六場景為瑞典斯德哥爾摩近郊，將回收物升級再造的購物商場，由市民提供不需要的物品，換購商場新產品，一則達成回收物有了附加價值再商品化，一則減少廢棄物，回收設計並成為一門課程。目標是成為綠色環保典範。作者對照以日本的上聖町垃圾再造率79.5%，非常有看頭。第八場景為丹麥成人教育與公民會館，作者自省日本的公共事業被視為是公家機關的事，建議應由人民參與，訴諸感性，思考連結「樂趣」與「未來」，並省思丹

麥成人教育以對話為基礎，與日本的社教設施「公民館」面臨式微的情形比較，能促進參與才是核心。（文／馬雨沛整理）

