



泊まることで、飛騨高山の風景を紡ぐホテル

東急ステイ飛騨高山 結の湯

「まち・ひと・建築」の三つの視点から飛騨高山という立地を分析してつくられた「東急ステイ飛騨高山 結の湯」。これまでのホテルが“収益性”を優先してきたのに対し、このホテルではそのことも十分に考慮したうえで企画段階から“地域”に対して積極的にアプローチし、収益性と地域連携の両立を試みている。ホテルデザインは、ホテル単体の価値を高めるために用いられているのではなく“ゲストが地域に出ていく、地域を楽しむ”ための“タッチポイント”となるよう意図され、開業後もホテルがゲストとまちを結ぶ“場”として、有機的に進化し続けていくというコンセプトが生かされている。本誌が注目しているホテルづくり、ホテルを育てるを現在進行形で実践しているこのホテル、その企画を支えたメンバーが再集結し、ホテルのこれまでと今後を語り合った。

Text : Chie Nakano

東急リゾーツ&ステイ

蛭田 俊之



東急リゾーツ&ステイ

古澤 友香



wip

平本 知樹



コンパス / 浅野翼建築設計室

浅野 翼

ホテル内に多くの「タッチポイント」を仕掛け街の魅力に気づいてもらう

——まずはホテル誕生の経緯から教えてください。

蛭田 今回、弊社初の岐阜進出となりました。当初の計画段階ではここを「東急ステイ」ブランドとしてつくることは決まっていなかったのですが、まささらの状態から「この土地にどんなホテルをつくるべきか」を考え始めたのです。歴史や伝統が色濃く残る飛騨高山という立地を考えたとき、このホテルでは、これまでになかった「地域との共存共栄のスキーム」を実現させたいと強く思いました。まずは地域の方々に「お客さまを迎えるときは、あのホテルを薦めたい！」

「駅前にあのホテルができて、本当に良かった！」「あのホテルで働いてみたい！」と思ってもらえるような存在となり、その結果として事業の成果も出せる。そんな関係をつくりたかったのです。一緒に実現してくれる仲間を探し求め、地元の平本さん・浅野さんと出会うことができました。そこからチーム一丸となって構想を具体化させていきました。

平本 当時、私はまだ東京に軸足を置きつつ、現地にいた浅野さんと仕事をしていました。お話をいただいた当初は「建設予定地は旅行者はもちろん、地元の人も多く行き交う駅前。ホテルが何か楽しい場所になればいいな」と漠然と考えたのを覚えています。

古澤 企画構想の段階で、平本さんと浅野さんには「地元との連携」「1階

スペースの活用」という漠然としたキーワードだけをお伝えしました。その後、お二人がじっくりと時間をかけてフィールドワークを行ってくださったものを共有いただきながら、半年くらいかけて丁寧に地域性とホテルの親和性を紐解いていったんです。

平本 飛騨高山の魅力的なコンテンツとは何かということを考えた時に、やはり「工芸」なのではないかと。まず、地元出身である浅野さんと100軒ほどの工房をリストアップし、その中から時間が許す限り一緒に訪問しました。そこで出会ったのが、材料や畑の手入れ、つくり手の生活様式など、プロダクトを支える「美」。目の前にある作品の美しさはもちろんですが、その制作プロセスやつくり手の思いなどを深く



理解できたことで「この魅力をきちんと伝えることができ、街が適切に発展していければ、自ずとホテルは埋まっていっていい」と確信できました。**浅野** 工房取材で再発見した魅力をホテル計画の中にどう展開するのかを考えるため、蛭田さんをお願いをし、東急ステイさんの他ホテルで宿泊体験をさせてもらいました。事前に何種類ものペルソナ（仮想のユーザ像）を設定し、チェックインからチェックアウトまでの動線の中でゲストが触れたり、探したり、注目するものやシーンをひとつずつ検証して、その一連の流れの中に地元文化に触れられる「タッチポイント」＝“仕掛け”をつくらうと考えました。ゲストがそのタッチポイントに触れ、その作品や文化に興味を

持ってもらえたら、工房巡りをしたり、街の人と触れ合ったりするきっかけになるんじゃないかと。そうして飛騨高山で過ごした時間がお土産話となって持ち帰られ、人から人へとその魅力が伝わっていき、また誰かがこの街に興味をもってくれる…そんな波及効果を生み出せたらと思ったんです。

蛭田 彼らは今まで私たちが経験したことのない手法でホテルコンセプトを提案してくれました。それは非常に新鮮で、加えて私も担当者たちも現地を訪れる度に街の魅力に魅せられていたので「この企画をなんとか通したい！」とパッションを持続できたんです。

浅野 ホテルは建てて終わりではなく継続的に運営されていくものですから、様々な場面で現実的な問題、例えば管

理やメンテナンスなどを考える必要があります。それでも、私たちの生み出すアイデアを実現するために蛭田さんが尽力してくださった。ある意味、クリエイターの自由な発想を受け止めてくれたことは、本当に嬉しいことでした。

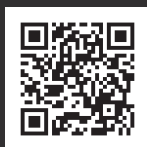
インスタントではなく 「本質」を伝える

——ゲストをお迎えするスタッフの制服には波草焼のバッチ、カードキーは「飛騨染」のデザインモチーフなど多くのコラボレーションが誕生しました。今回、お二人が行った工房巡りが形になりましたね。

平本 今回のプロジェクトは「まち・ひと・建築」の三つの視点を持ってい



下記 QR コードを読み取ると、
「旅人と飛騨高山をつなぐ」プロジェクトの、
ストーリーを伝えるムービーが観られます



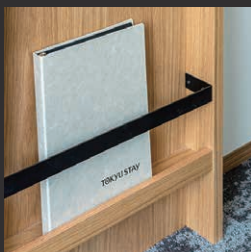
<https://www.tokyustay.co.jp/hotel/HTM/rooms/>



飛騨牛革

「リモコントレイ」

「食」で有名な飛騨牛の革を利用したリモコントレイです。食べるお肉が部位によって味が違うように、革も部位ごとに違う表情を見せます。リモコントレイという用途を考慮した上で、部位ごとに変わる見え方や使用感を検討するために試作を重ねました。また、平面の革をどのように立体にしていけるかを3D CADを用いて検討することで、少ない手数で（＝コストを抑えて）製作する工夫を重ねました。



山中和紙

「バインダー」

和紙の材料である楮の栽培から始まり、一枚ずつ手漉きで作られている山中和紙。一点ものの山中和紙で利用規約を入れるバインダーを作る時に風合いは残しつつ耐久性を上げるために、見ても触っても違和感がないほどのフィルムを貼り付けて、防水仕様にできる後加工の手法を開発しました。和紙も様々な漉き方があるなかで、ホテルのクリーンな印象を引き出せるようなものにしてもらっています。

飛騨春慶塗

× 飛騨木工

「時計」

ベットサイドに置くアラーム時計です。地元産の木材を使用するとともに飛騨の伝統的な漆塗りの技法である飛騨春慶塗で仕上げました。視認性と耐久性を考慮した上で、飛騨春慶塗の特徴であるエッジ部分の光沢や透けて見える木目の美しさを引き出せるように材料選定から木目の検討、プロダクトのデザインまで取り組みました。綺麗な春慶塗が施されるように木加工の仕上げには特に気を使いました。



て、それぞれの円が重なっているところをデザインに落とし込むという手法をとりました。そのために工房巡りと試泊体験を重ね、その後、改めて自分たちが魅力を感じ、かつ「一緒にやろう」と言ってくださった工房の方々にお声かけさせて頂きました。工房には何度も足を運び、それこそ「この道具の名前は何か?」とひとつひとつ聞くような時間をとって頂きましたが、みなさん本当に嫌な顔ひとつせず協力してくれました。工芸のプロセスを理解して、ホテルの企画趣旨も説明した上でのコラボレーションですか

ら、地方創生でよくある「この商品が美味しかったから、持ち帰りやすいように小分けにし、パッケージをデザインしてプロダクト化に至りました」とか「もともとあった商品にホテルの刻印だけ入れてオリジナルアイテムにしました」というようなことは絶対にやりたくなかった。プロセスもアウトプットとしてのプロダクトもイチからすべてを一緒に作り上げていこうと。私自身は3Dプリンタなどのデジタル技術を使ったデザインを得意とし、職人さんは伝統的な手法。時には彼らと制作工程に関して議論や多くの試作を

したこともありました。そんな時間があつたからこそ、最終的にはいいコラボレーションができたと思います。——ムービーやガイドマップも手掛けられましたよね。

平本 ホテルというのは「一度使ってもらったらこの良さがわかるのに」というものを、自然な流れの中でゲストに使って頂くことができるという特徴をもつ場所でもあると思います。だからこそ、実際に使って「いいな」と思ったら、その情報にすぐにアクセスできる環境をつくる必要があると考え、ムービーやガイドマップをつくりました。



「ホテルと地域連携」。課題と表現の接点を見出し、飛騨高山の風景を紡ぐ空間を創造 ～東急ステイ蛭田さんが振り返る～

私自身、飛騨高山を訪れる度に地元文化への理解も深まり、これをなんとかゲストに紹介できないかという思いが日々強くなっていました。

そのような中、各階のギャラリーの初期構想は、工芸理解を深めることに注力しており、少し説明的ではないか？運用上の管理リスクは？など、表現と運用面のバランスについて社内でも議論となり、単なる写真展示と椅子だけのスペースにするという方針になりかけたんです。

そこで改めてチーム全体でディスカッションを重ね、「材（工芸）が持つ魅力を最大限活かす」×「インパクトのある見映え」という2つの軸で組み立て直すことにしました。

その過程で生まれたのが、「座れる工芸アート」。

あくまで文化を伝える「表現の場」であることにプライオリティを持たせたいと考え、展示オブジェに「座る」機能を付加した「座れる工芸アート」を創造する方向に着地し、待合室の機能も兼ね備えたギャラリー空間が完成しました。

これなら「表現」と「運用」のバランスがとれ、会社の方針にもそぐうものになると確信しました。

この企画を全うすることができたのはやはり、平本さんと浅野さんが工芸を深く理解した上で、新しい表現方法を模索してくれたからこそ。地域の入り口となる場で、このような空間の存在を伝えることができるのはホテルとしても非常に有意義でしたし、ホテルと地域との連携が具体化された象徴的空間になったと自負しています。

ペースは、客室にすべきではという議論もありました。大きな課題ですが、ホテルの未来を考えるうえで避けては通れないこと。今回の「東急ステイ飛騨高山 結の湯」プロジェクトでは、地元にいる二人がホテルづくりに関わってくれたことが成功の大きな力になりましたが、ホテルの完成が決してゴールではありません。先日、久しぶりにある工房さんのお店にお邪魔したら、東急ステイでの宿泊がきっかけで、お店にお越しいただけるお客様が増えたとのこと。逆にお店の方で、ホテルとこの取り組みを紹介するボードを作って飾っていただいていた、我々の取り組みの意図が少しずつ地域に拡がりつつあることを実感し、うれしく思いました。さまざまな手法でホテルを育み、ホテルが地域とともに発展していけるよう、継続的に取り組んでいきたいですね。

東急リゾーツ&ステイ株式会社
執行役員 ステイ事業ディビジョン
ステイ営業統括部 統括部長

蛭田 俊之 Toshiyuki Hiruta

Profile > PJリーダーとして、土地の仕入れからホテル建物計画の企画など、ホテル開業までの約2年半、本PJを推進。

東急リゾーツ&ステイ株式会社
ステイ事業ディビジョン
ステイ企画統括部 企画第一部

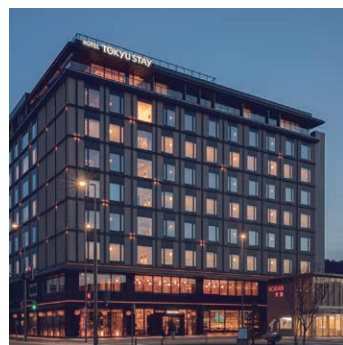
古澤 友香 Yuka Furusawa

Profile > 地元連携企画の主担当として本PJに携わる。紆余曲折あった地元連携企画を、平本・浅野両氏とともに推進。

株式会社 wip 代表取締役

平本 知樹 Tomoki Hiramoto

Profile > 1987年兵庫県生まれ。2011年慶應義塾大学SFC政策・メディア研究科エクスデザイン専攻修士課程修了。構造設計事務所、会社役員を歴任の後、株式会社wipを設立。3Dプリンタをはじめとするデジタル技術を駆使し、プロダクトからインテリア、空間デザインまでスケールを横断したデザインを行う。また、コミュニティスペースの企画・運営・コンサルティング業務にも取り組み、新しいライフスタイルの発信も行う。著書に『3D Printing Handbook / オライリージャパン』『僕らの未来を変えるマシン』『3Dプリンタ』知る編 / 渋谷ラボ』など。大分県立大分芸術文化短期大学、御茶ノ水美術専門学校 非常勤講師、TEDxTokyo yz 出演。



各フロアのギャラリースペースは駅前からも見ることが出来る

株式会社コンパス / 浅野翼建築設計室
代表取締役

浅野 翼 Tsubasa Asano

Profile > 1982年岐阜県高山市生まれ。2004年名古屋造形芸術大学（現名古屋造形大学）建築空間デザイン学科卒。愛知県名古屋市市の建築設計事務所に勤務し、各種設計業務の傍ら名古屋で最も歴史のある商店街のまちづくりなどに深く関わる。退職後に1年間の旅を経てUターンし、2014年に浅野翼建築設計室を設立。2020年に株式会社コンパスとして法人化。住宅や店舗の設計、イベント企画、プロダクト開発など様々な設計デザインを行う。また2015年には、友人と共に飛騨地方初となるコワーキングスペース「co-ba hida takayama」を立ち上げ、合同会社YAROKKAの一員として運営にも携わる。