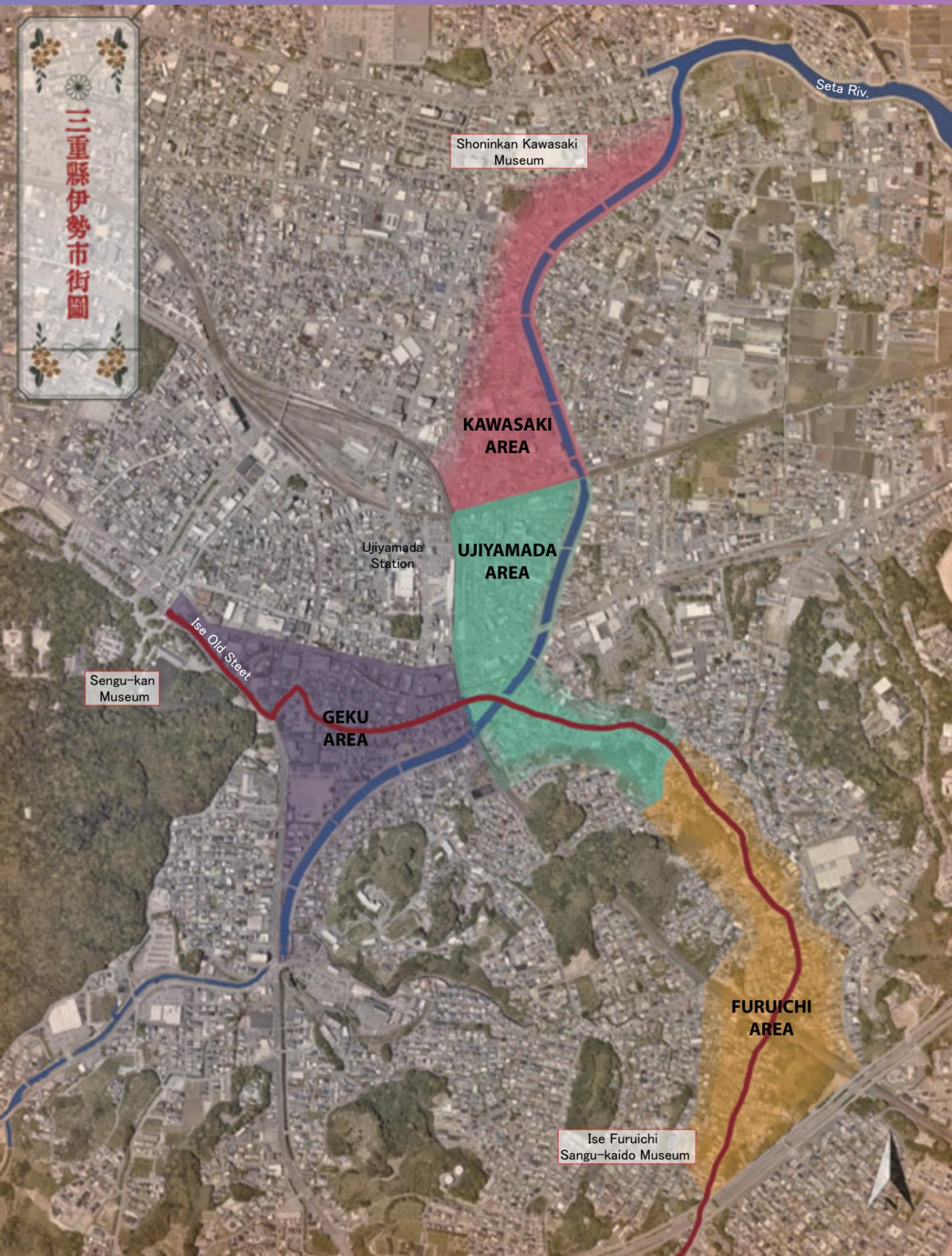


伊勢フェニックスプロジェクト
伊勢市内で行うまちづくり
国際ワークショップ合宿

2025 年3月 4 日(火)～ 8 日(土) (滞在期間 3 日(月)～ 9 日(日))

リベレツ工科大学 (TUL), チェコ共和国
プラハ芸術大学 (AVU), チェコ共和国
名城大学 (MUN), 日本





日本には、「式年遷宮」という世界に類を見ない独自の伝統があります。伊勢神宮を690年から20年ごとに建て替えるこの営みは、自然との共生や循環型の価値観を体現するものとして、世界中の建築家や都市計画の専門家から持続可能な文化の象徴として高く評価されています。ISE FENIX PROJECTは、この第63回目の遷宮が始まる2025年3月に合わせてスタートする国際的な都市・シナリオプランニングのワークショップです。2033年の遷宮完了までの間、神宮の再生の歩みに寄り添いながら、毎年開催される予定です。

伊勢市の内宮や外宮の周辺には多くの観光客が訪れていますが、その一方で市の中心部は十分な注目を集められていないのが現状です。神宮が再生するこのタイミングに合わせて、私たちは伊勢のまちそのものの再生にも目を向け、小さな都市介入を積み重ねることで、伊勢市が持つ本来の魅力を現代の暮らしの中にどう蘇らせていけるのかを共に考えていきます。

このワークショップの目的は、単に建築的な解決策を提示することにとどまりません。公共空間の質や地域のアイデンティティ、歴史的価値や伝統的な技術の継承といったテーマから、気候変動が都市空間に及ぼす影響、そして深刻化するヒートアイランド現象への対応まで、多様な視点から都市の未来を捉え直します。とりわけ、自然の仕組みを活かした解決策を都市空間の課題解決にどのように組み込むのかは、ますます重要なテーマとなっています。また、公共空間の質の向上によって歩きやすい都市環境を生み出し、持続可能で市民参加型のまちづくりをどう実現するのかについても深く議論を行います。地域の人々と直接対話を重ねながら、ボトムアップでまちを再生するための具体的な戦略を探っていくことが、このプロジェクトの大きな目標です。

さらに本ワークショップでは、先端的なAI技術を活用した未来志向のデザイン手法にも挑戦します。参加者は、現在開発中のAIツール「Virtual Futurologist A° D° A」のベータ版を使いながら、AIをどのように設計プロセスに組み込み、その成果物の質をどのように評価するのかを実践的に学びます。A° D° Aは、大規模言語モデル(LLM)が持つ高度な生成能力と、未来を構想するためのシナリオプランニングの手法を組み合わせた新しいタイプのデザイン支援ツールです。このAIツールは、チェコ共和国のリベツ工科大学、プラハ美術アカデミー、ブルノ工科大学による共同研究プロジェクトの一環として開発が進められており、都市計画と未来予測を横断する画期的な試みとなっています。

伊勢の式年遷宮という永続的な循環の文化に触発されながら、私たちは都市の未来の在り方を問い直します。伝統と革新、自然とテクノロジー、ローカルとグローバルが交差するこのプロジェクトは、伊勢の再生を契機に、持続可能な都市の新たなビジョンを世界に提案することを目指しています。



WORKSHOP TUTORS



Assoc. Prof. Mgr. A. Zdeňka Němcová Zedníčková Ph.D., Czech Republic
MgA. Jana Bernartová, Ph.D., Czech Republic
Arch. Yukiko Iida, Japan UAP – Urban Asset Placemaker –

ONLINE LECTURES



Arch. Carlo Andrea Biraghi, Ph.D., Italy
Mgr. Kateřina Sidiropulu Janků, Ph.D. et Ph.D., Austria
RNDr. Dušana Dokupilová, PhD., Slovakia
Arch. Juan Rufino Castillo Molina, Dr. Eng., Dominican Republic
MSc. Marie Pourghasem Omandani, Czech Republic

ONLINE CONSULTATIONS



Arch. Carlo Andrea Biraghi Ph.D., Italy
Dr hab. Ing. Arch. Maciej Lasocki, Poland
Ing. arch. Haruka Kajiura, Japan

STUDENTS

Technical University of Liberec, CZ
– Daniela Kvapilová, Vladimír Vacík
Academy of Fine Arts in Prague, CZ
– Amálie Rybáková, Michal Šefrámek
Meijo University Nagoya, JP
– Takahito Nishiwaki, Kosei Futamura, Haruto Suzuki, Hiroho Okumura, Haruyuki Fujita, Keito Nakajima
Warsaw University of Technology, PL
– Urszula Prokop, Maria Kaczorowska, Mohamad Zino, Wojciech Stępień
Universidad Nacional Pedro Henríquez Ureña Santo Domingo, DR
– Emanuel Santiago Echavarría

ORGANIZER



Workshop was organised by
Assoc. Prof. **Makoto Tanida**
and **Gouki Yamamoto**,
Meijo University
in ISE CREATER'S GARAGE

一見すると、このワークショップの成果は「歩ける街」や「活気ある公共空間」を目指した小さな都市デザインの提案や、AIによる都市景観の変化を視覚化したビジュアルに過ぎないように見えるかもしれませんが。実際、こうしたアウトプットは地域の人々の関心を引き、公共的な議論のきっかけを生み出すことを目的としていました。しかし、学生たちの本質的な取り組みは、綿密なリサーチと分析を通じて、伊勢市を将来の課題に柔軟に対応できる、より持続可能な都市へとどのように変革し、その流れをいかに持続させていくかという戦略を導き出すことにありました。提案された都市デザインの介入は、「アーバン・アキュパンクチャー（都市の鍼治療）」という手法に基づいており、長い間見過ごされてきた都市の隙間や忘れられた場所に小さな刺激を与えることで、まち全体の健やかな再生を促す実践的な解決策です。

学生たちは、わずか5日間という短期間でこの複雑な成果を生み出すための非常に密度の高いプログラムに挑みました。さらに、6カ国から集まった多様な文化背景を持つ仲間たちと、どのようにコミュニケーションを取り、チームとして協働するのかを学ぶことも、大きな挑戦のひとつでした。

このワークショップがどれほど集中的だったのかを示すために、初日のスケジュールを振り返ってみましょう。朝の導入講義を受けた後、学生たちは4つのグループに分かれ、それぞれ伊勢市の異なるエリア——宇治山田、川崎、外宮、古市——を担当しました。地図を手に街を歩き、その構造や空間の階層を観察しながら、発見したことを白地図に書き込んでいきます。

午後には、各グループに主要なリサーチテーマが与えられました。それは都市の未来像を描き、その実現に向けた戦略を考えるための「ローカルな推進力」と「グローバルな推進力」の分析です。学生たちは、AIソフトウェア「Virtual Futurologist A° D° A」を活用して、これらのテーマに基づいた未来シナリオの構築と、その実装方法について検討しました。

AIによる分析の後には、イタリアとポーランドの教授陣とのオンラインミーティングが行われ、AIが導き出した情報について人間の視点からの批判的な検討が加えられました。さらに、この濃密な一日は、スロバキアとオーストリアの講師によるオンラインレクチャーで締めくくられ、学生たちは最初の日から濃厚で実践的な学びを積み重ねていったのです。



Monday March 3rd

12:00 – 13:00 (location – ISE CREATER's GARAGE)

- baggage drop-off at ISE CREATER's GARAGE

13:00 – 18:00

- Individual or group visit of Naiku & Geku shrines
- Group visit of Sengukan museum, Shoninkan Kawasaki museum with guide

18:00 – 20:00 (location – city/ISE CREATER's GARAGE)

- accommodation at ISE CREATER's GARAGE

20:00 (location – ISE CREATER's GARAGE)

- welcome meeting and explanation of the programme and topic
- lecture Participatory Planning: Community First Toolkit – Yukiko Iida

Tuesday March 4th

09:00 – 10:30 (location – ISE CREATER's GARAGE)

- kick off explanation of the method, workflow and expected outcome Zdeňka Němcová Zedníčková
- divide students into groups, assign the parts of the city to explore

10:30 – 13:00 (location – city)

- in groups walk the city assigned part with the map, understand the structure and its hierarchy
- in groups draw into blank map knowledge gained from walking the city

14:00 – 15:30 (location – ISE CREATER's GARAGE)

- lecture Art and artificial intelligence, introduction to A°D°A virtual futurologist software – Jana Bernartová
- AI consultation time with A°D°A virtual futurologist software

16:00 – 17:30 (location – ISE CREATER's GARAGE)

- HUMAN consultation time – present and discuss with other groups the information gained from the discussion with A°D°A AI – make a critical reflection of AI gained information
- online consultants Carlo Biraghi and Maciej Lasocki

19:00 – 20:00 (location – ISE CREATER's GARAGE)

- online lectures – 19:00 Dušana Dokupilová and 19:30 Kateřina Sidiropulu Janků

Wednesday March 5th

09:00 – 12:00 (location – city)

- walk the city assigned area
- discuss with local residents, stakeholders, tourists

13:00 – 15:30 (location – ISE CREATER's GARAGE)

- AI consultation time – with A°D°A virtual futurologist software

16:00 – 17:30 (location – ISE CREATER's GARAGE)

- HUMAN consultation time – present and discuss with other groups – online consultants Kateřina Sidiropulu Janků, Carlo Biraghi and Maciej Lasocki

19:30- (location – ISE CREATER's GARAGE)

- online lectures – Rufino Castillo Molina

その後の数日間、学生たちはAIと人間のコンサルテーション、そして夜のオンラインレクチャーに加えて、それぞれに与えられた「都市の推進力」に関するテーマに集中して取り組みました。彼らは得られた情報やアイデアを実際の都市の風景と照らし合わせながら、それがどのように建築や都市環境に反映されているのかをリサーチしました。その結果、担当エリアごとに、地域の観察や住民、事業者、観光客との対話を通じて、その場所ならではの重要な課題やテーマがリストアップされていきました。

ワークショップ中間の段階では、「ISE CREATER' s GARAGE」にて、地元の参加者と直接会い、これまでのアイデアを発表し、フィードバックを得る貴重な機会が設けられました。そこで得た知見をもとに、学生たちは全体でアイデアを統合し、伊勢市の将来ビジョンをひとつのタイムラインとシナリオとして組み立てていきます。特に気候変動へのレジリエンスと、歩きやすい都市への転換を重視し、それを都市計画とデザインの基盤となるコンセプトとしてまとめていきました。全員で議論を重ねながら、伊勢の未来像とその実現に向けた戦略を共に描いていったのです。

最終日の2日間は、再び各グループごとに作業を進め、自分たちの担当エリアの中で「変革ゾーン」を明確に定義し、その中から具体的にデザインする場所を選定しました。その後、個人ごとのデザイン作業に入り、AIビジュアライゼーションの時間では、現在の街の写真に自分の提案をコラージュする形で、最終的なビジュアルを作成しました。

そしてワークショップの締めくくりには、全ての提案をまとめた「ISE FENIX PROJECT」の最終プレゼンテーションを作成し、「ISE CREATER' s GARAGE」にて、市役所の関係者や地域住民に向けて発表。貴重なフィードバックを直接受け取ることができました。

今回の成果は、今後のワークショップへと引き継がれていきます。そこでは、地元住民とのさらなる対話と協働を深め、参加型のデザインと実装へと発展させ、より魅力的で歩きやすいまちづくりを目指していく予定です。

(Zdeňka Němcová Zedníčková)

Thursday March 6th

09:00 - 12:00 (location - ISE CREATER's GARAGE)

- AI consultation time - A°D°A virtual futurologist software
- design time

13:00 - 15:00 (location - ISE CREATER's GARAGE)

- HUMAN consultation time - present and discuss with other groups

15:30 - 17:30 (location - ISE CREATER's GARAGE)

- meet and present your ideas to local PARTICIPANTS

19:00 - 20:00 (location - ISE CREATER's GARAGE)

- online lectures - 19:00 Carlo Biragi and 19:30 Marie Pourghasem Omandani

Friday March 7th

09:00 - 11:00 (location - ISE CREATER's GARAGE)

HUMAN consultations

11:00 - 13:00 (location - city)

visit the locations to take a photos for visualisations

14:00 - 16:00 (location - ISE CREATER's GARAGE)

individual time to design

16:30 - 17:30 (location - ISE CREATER's GARAGE)

HUMAN consultation time - online consultants Carlo Biraghi and Maciej Lasocki

19:00 - 20:00 (location - ISE CREATER's GARAGE)

AI visualisation time

Saturday March 8th

09:00 - 15:00 (location - ISE CREATER's GARAGE)

- create a final presentation of your proposal
- create all proposal presentations - Ise FENIX PROJECT presentation for the City hall/Municipality

16:00 - 18:00 (location - ISE CREATER's GARAGE)

- FINAL presentation of Ise FENIX PROJECT to municipality and local citizens
- discussion with local citizens and online participants

20:00 - 00:00 (location - city/ISE CREATER's GARAGE)

- goodbye dinner/party



ON SITE LECTURES

Chifumi Takahashi - The spirit of sustainability passed down at Ise Jingu

Arch. Yukiko Iida - Participatory Planning: Community First Toolkit

Assoc. Prof. MgA. Zdeňka Němcová Zedníčková, Ph.D. - Architecture, Futurology & AI/LLM

MgA. Jana Bernartová, Ph.D. - Art and artificial intelligence, introduction to A°D°A virtual futurologist software

ONLINE LECTURES

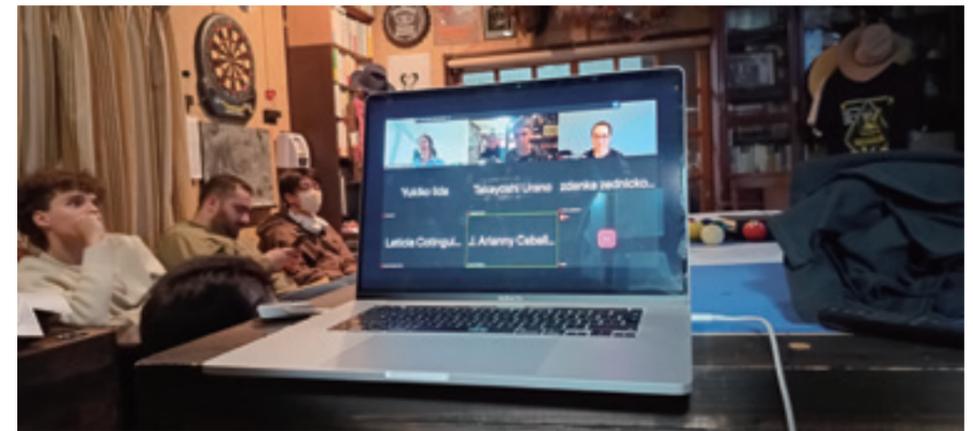
RNDr. Dušana Dokupilová, PhD. - Climate change effects in Urban space

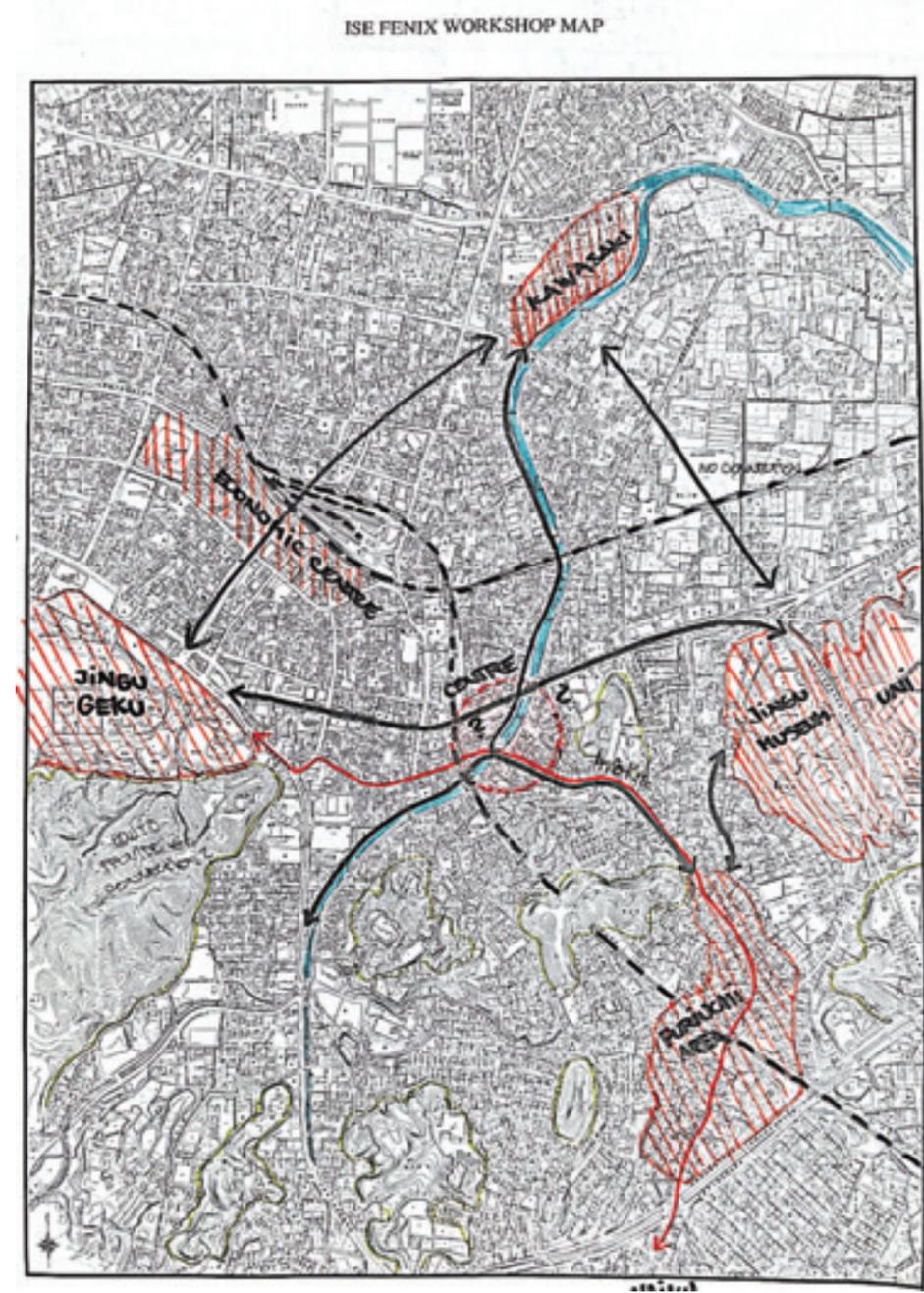
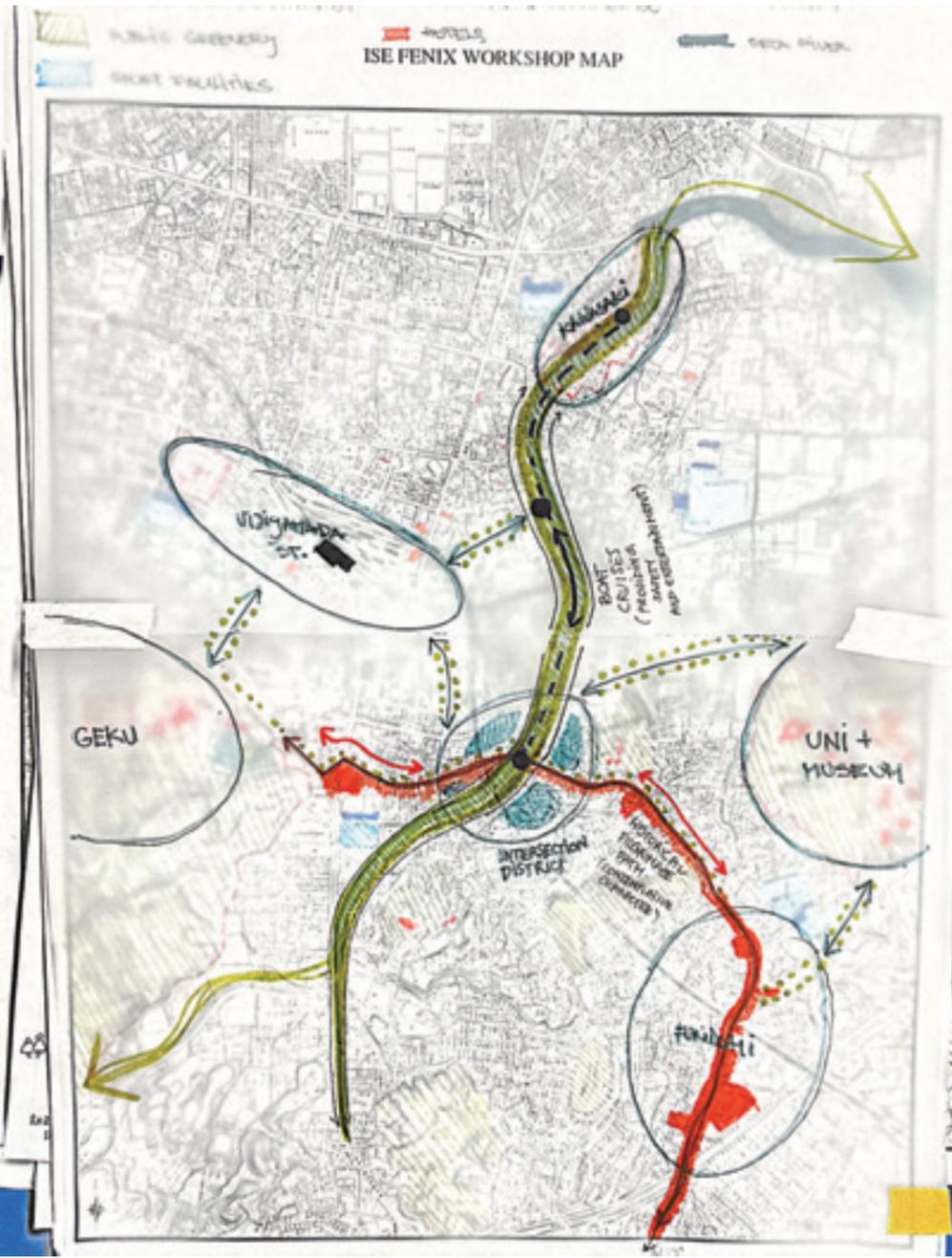
Mgr. Kateřina Sidiropulu Janků, Ph.D. et Ph.D. - Participatory approaches in Urban Planning

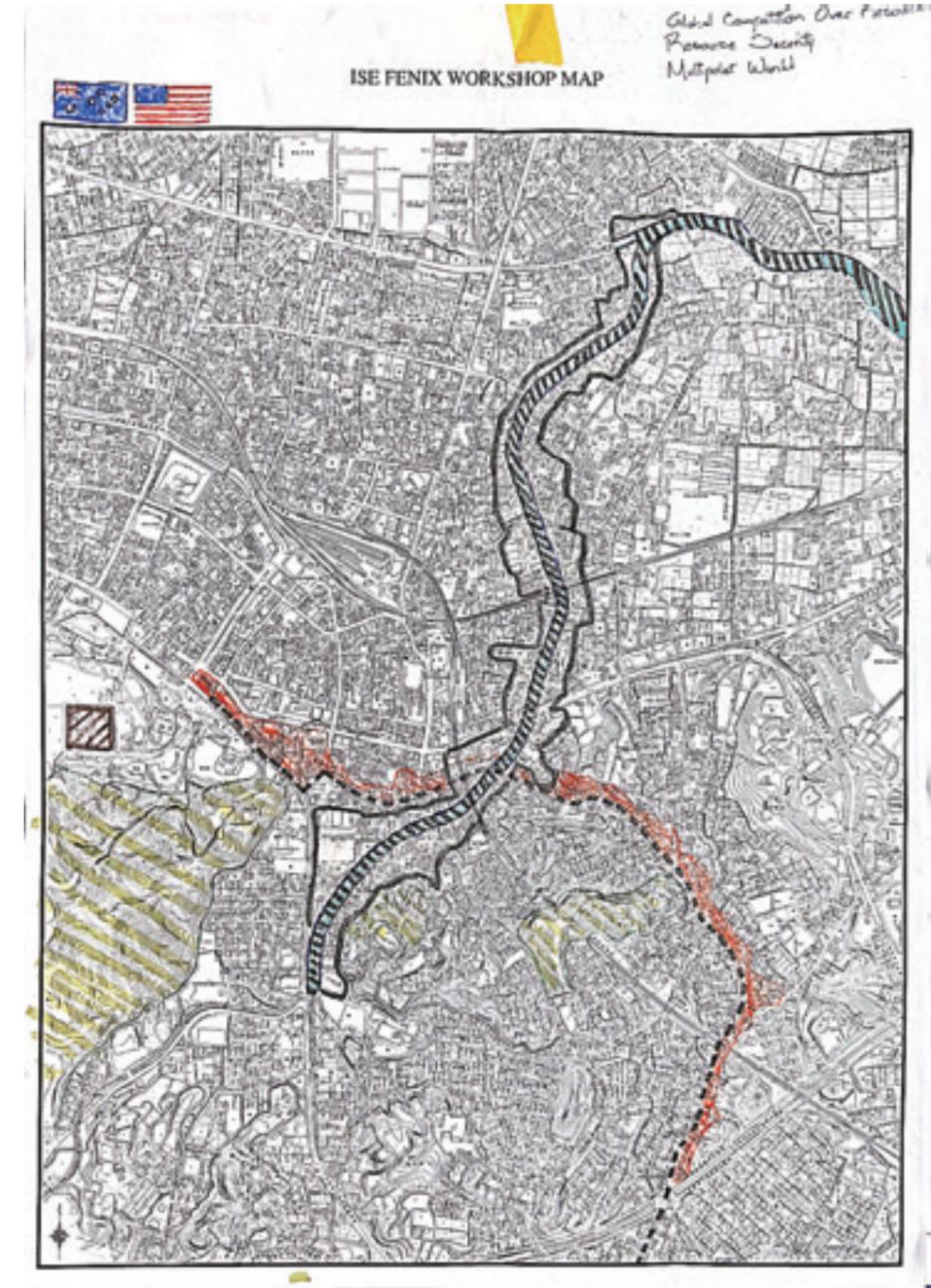
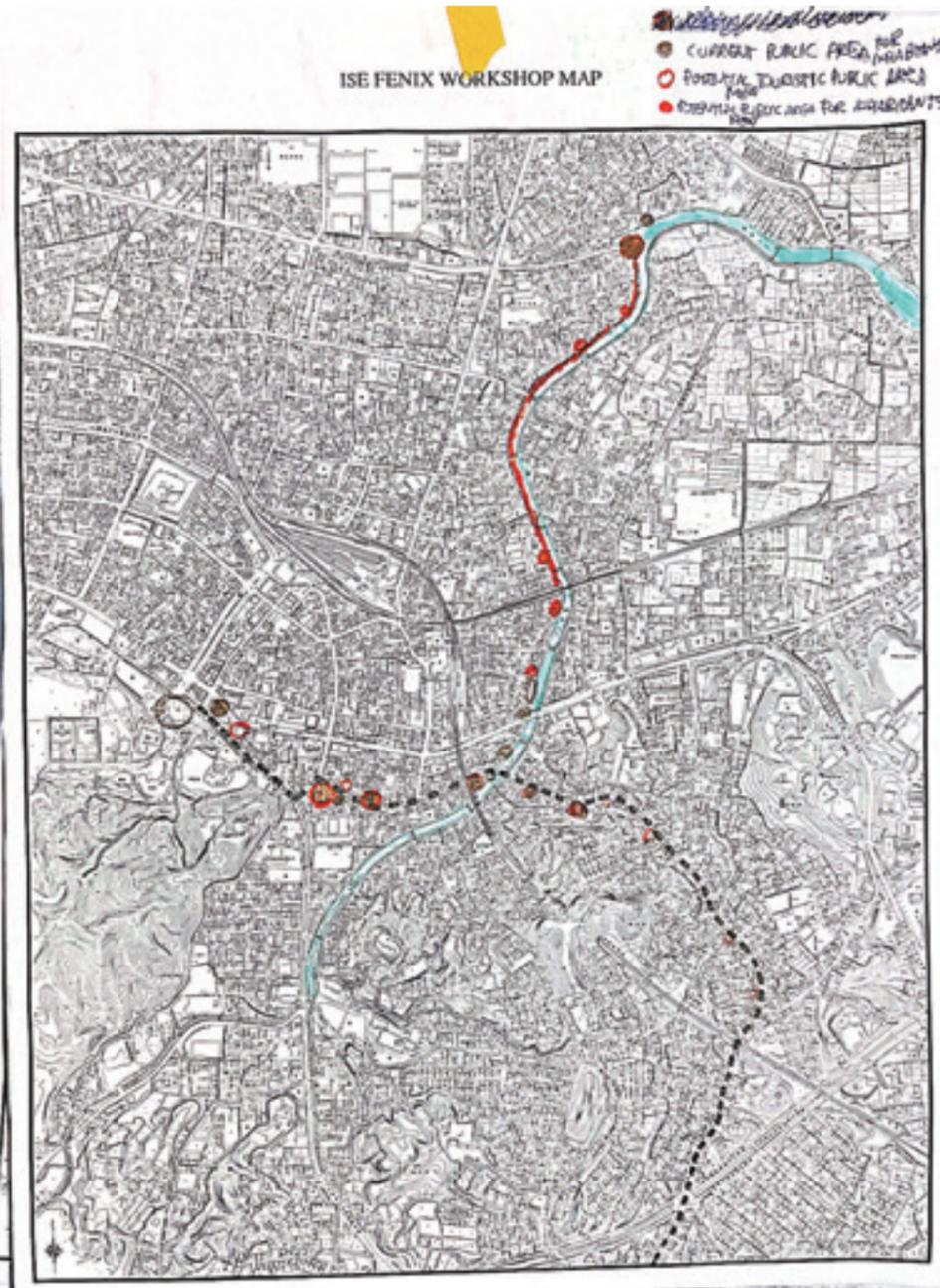
Arch. Juan Rufino Castillo Molina, Dr. Eng. - Understanding cultural roots in globalized world

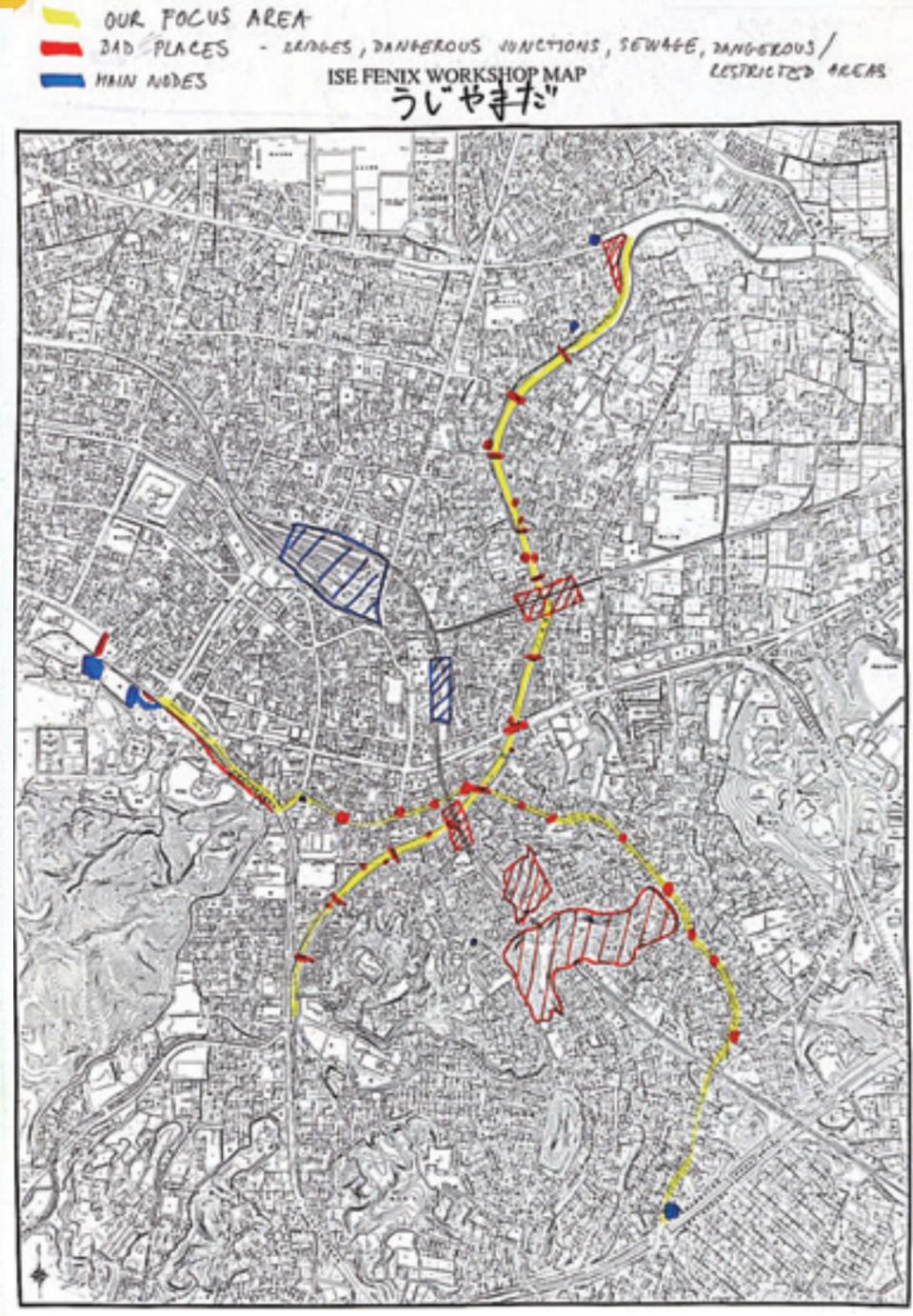
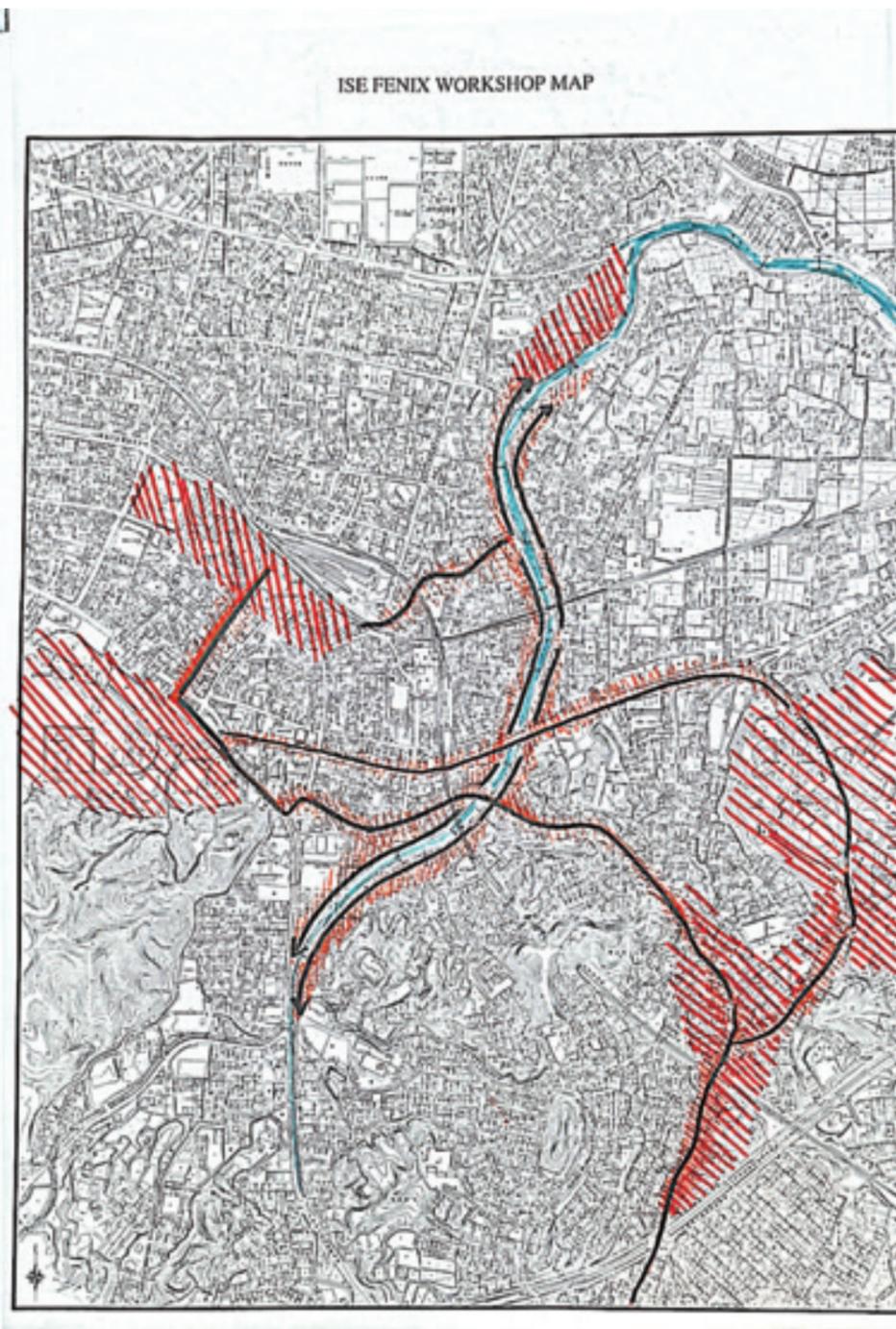
Arch. Carlo Andrea Biraghi, Ph.D. - Walkability and Urban design

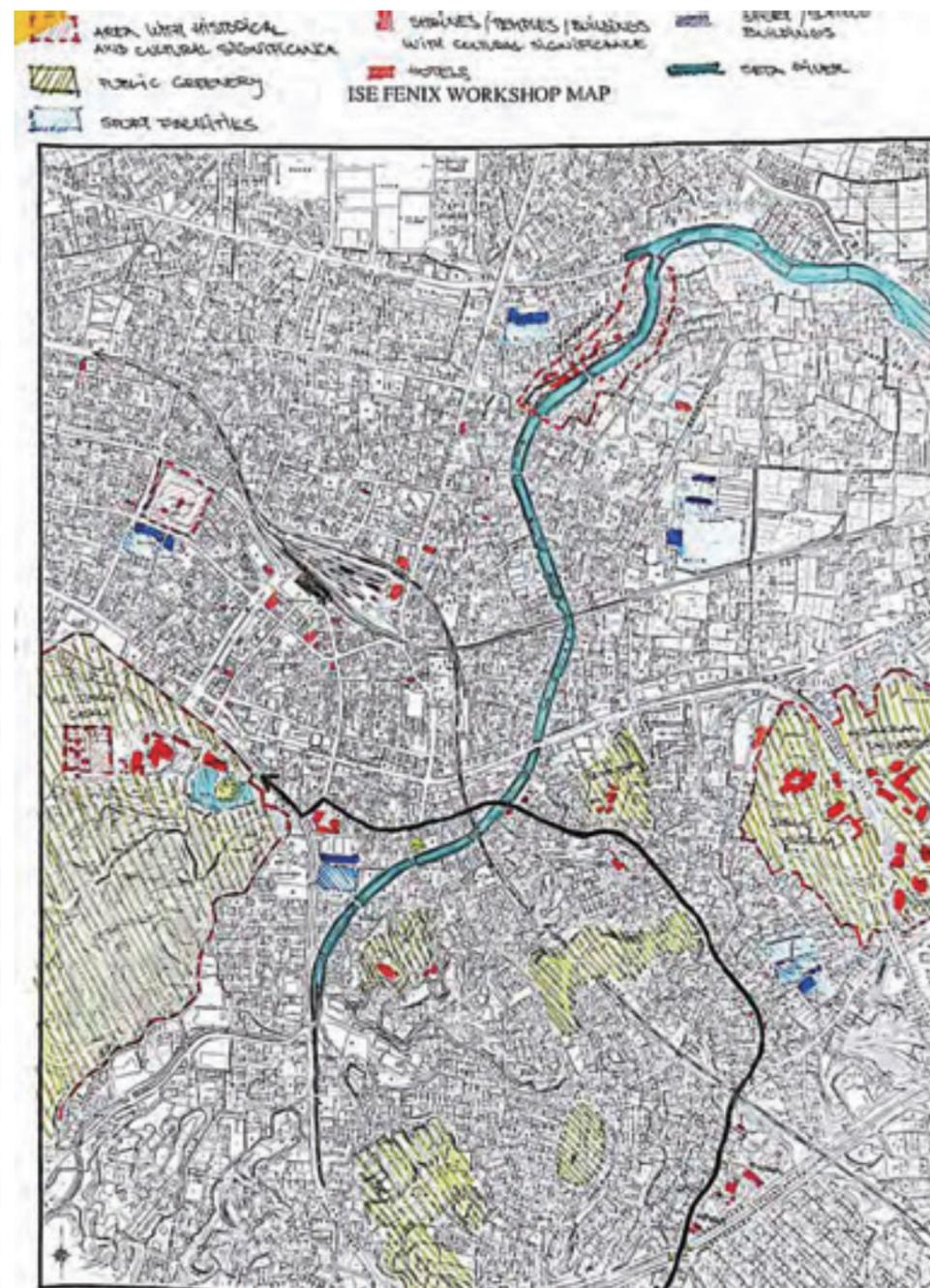
MSc. Marie Pourghasem Omandani - Nature Based Solution for cities adaptability











A°D°A

Urban Futurologist session

Chat with Urban Futurologist > Amalie R: New chat (preview)

How can global shift in colonial powers and economical megapowers in the world influence smaller cities which are parts of larger metropolitan areas, but are on the edge such as Ise in Mie, Japan?

The global shift in colonial and economic megapowers can have significant implications for smaller cities like Ise in Mie, Japan, especially those situated on the periphery of larger metropolitan areas. To comprehensively assess the potential impacts, we should consider several key factors and contextual elements:

Initial Assessment

1. Information Completeness Evaluation

- Assess the complexity of the query and identify information gaps.
- Determine the minimum data requirements to provide a comprehensive response.

2. Context Gathering Phase

- Project Purpose: Understand the specific concerns or objectives.
- Scale and Scope: Identify the geographic and thematic scope.
- Timeline: Consider short-term and long-term perspectives.
- Local Context: Analyze Ise's unique cultural, economic, and social attributes.
- Resource Constraints: Identify any limitations in resources or infrastructure.
- Stakeholder Considerations: Recognize the key stakeholders involved.
- Expected Outcomes: Clarify the desired outcomes of the analysis.
- Existing Initiatives or Limitations: Identify ongoing projects or constraints.

Preliminary Framework Development

- **Acknowledgment of Query Receipt:** Recognize the complexity and nuances of the inquiry.
- **Present Initial Analytical Framework:** Outline the approach to assess the impact.
- **Outline Relevant System Components:** Consider economic, social, cultural, and infrastructural factors.

Conclusion

The shifting dynamics of global economic and colonial powers can have profound effects on smaller cities like Ise, influencing economic conditions, cultural exchanges, infrastructure development, and social systems. By considering these factors through a comprehensive, systems-based approach, stakeholders can better prepare for and adapt to these changes, ensuring resilience and sustainable development for the future.

Human data: Economy, Business and Energy Approach of Ise

Human data: Megumi interview

in Ise there is a path connecting geku and naiku shrine, do you know something about this road?

The path connecting the Geku and Naiku shrines in Ise is known as the "Pilgrimage Road" or "Sankōdō." This road holds significant cultural and spiritual importance as it connects two of the most revered Shinto shrines in Japan, which together form the Ise Grand Shrine or Ise Jingū. The Geku (Outer Shrine) and Naiku (Inner Shrine) are dedicated to different deities, with the Naiku being the primary shrine dedicated to Amaterasu Omikami, the sun goddess and one of the principal deities in Shinto belief.

Cultural and Historical Context

1. **Spiritual Significance:** The road serves as a pilgrimage route for worshippers and visitors who come to pay their respects and seek blessings. Walking this path is often considered a spiritual journey, reflective of one's devotion and connection to Shinto beliefs.

A°D°A

Theorist of Architecture session

Chat with Theorist of Architecture > Vladimir Vacik: Bilbao effect? (preview)

hello Monika! We are solving public spaces next to the river in the Japan city Ise. Public space in this city is little in bad condition now, but now it starts the building of the one important Japan temple, so it probably would be attractive city for the tourists. I think that the public space should be representative here, but after 12 years will be this temple recycled and remove to the other city. I think that this 12-years period could be good opportunity for starting grow for the future, but I afraid that after this 12-years period this city will be against lost. What strategy could you recommended for the better future life of this city? Could be possible to create for example second Bilbao effect?

Greetings! Your inquiry into the revitalization of public spaces in Ise, Japan, presents a fascinating opportunity to explore the intersection of cultural heritage, urban development, and sustainable planning. The situation you describe, with the temporary presence of a significant temple, offers a unique context for strategic urban intervention.

1. **Theoretical Premise:** The concept of the "Bilbao Effect" refers to the transformative impact that a single architectural project can have on a city's economy and cultural identity, as seen with the Guggenheim Museum in Bilbao, Spain. However, replicating this effect requires careful consideration of local context, cultural significance, and long-term sustainability.
2. **Comparison and Analysis:** In Ise, the temporary nature of the temple presents both a challenge and an opportunity. The challenge lies in ensuring that the city's development does not solely rely on the temple's presence. The opportunity is to use this period to establish a foundation for sustainable growth that extends beyond the temple's relocation.
3. **Critical Interpretation:** To achieve a lasting impact, the strategy should focus on creating a resilient urban fabric that integrates cultural, social, and environmental dimensions. This could involve:
 - **Cultural Programming:** Develop a series of cultural events and activities that celebrate Ise's

RESEARCH TOPICS TO DISCUSS WITH A°D°A

地域の推進要因

- 環境問題と安全性
- 社会的側面、政治と法律
- 経済、ビジネス、エネルギー
- 文化、歴史、観光、宗教、スポーツ

世界的な推進要因

- 世界経済のパワーバランスの変化と継続的な経済成長
- 人口動態の変化、多様な人口傾向、ガバナンスの多様化
- 急速な都市化
- 技術の進展
- 気候変動の影響、生態系への圧力、自然環境の汚染
- 資源をめぐるグローバルな競争、資源確保、多極化する世界情勢
- 安全保障問題、健康問題

ISE CHARACTERISTICS → GROUP LIST

OVERAL VIEW + CULTURE, HISTORY, TOURISM, RELIGION AND SPORT

CITY STRUCTURE

Now:

- INTERESTING AND COMPLEX PERIPHERAL DISTRICTS DIVIDED BY HOSTILE CITY CENTER
- MONOFUNCTIONALITY - SOME AREAS ARE STRICTLY RESIDENTIAL
- CONSISTENT AND HOMOGENOUS SCALE OF BUILDINGS
- REFLECTION OF TRADITIONAL TYPOLOGY OF BUILDINGS WITH MORE UNIVERSAL / INTERNATIONAL FORMS

SOLUTIONS:

- PROVIDING INVITING AND WALKABLE CONNECTIONS BETWEEN CITIES' DISTRICTS
- CENTRAL AREA SHOULD LINK, NOT DIVIDE
- REVIVAL OF TRADITIONAL URBAN LAYOUTS
- RIVER AS A CORE OF THE CITY DEVELOPMENT
- REVIVAL OF TRADITIONAL ARCHITECTURE TYPOLOGY

THREATS:

- HIGH COSTS
- LACK OF PROPER LEGISLATION

PUBLIC SPACES

Now:

- LACK OF QUALITY PUBLIC SPACES
- A LOT OF VACANT PLOTS
- CAR PRIORITIZING
- LACK OF GREEN SPACES
- SPORT FACILITIES MOSTLY BELONG TO SCHOOLS

SOLUTIONS:

- IMPLEMENTING NEW HIERARCHY OF PUBLIC SPACE PRIORITIZING WALKABILITY AND SAFETY
- DESIGNING NEW STREET PROFILE
- IMPLEMENTING VEGETATION (LOCAL PLANTS SPECIES)
- INTRODUCING TEMPORARY SOLUTIONS TO SLOWLY INTRODUCE CHANGES TO PEOPLE

THREATS:

- LOCAL PEOPLE DON'T USING NEW PUBLIC SPACES
- LOCAL PEOPLE NOT ACCEPTING PEDESTRIAN PRIORITY AND CAR USE REGULATIONS

HERITAGE

Now:

- EMPHASIZING THE IMPORTANCE OF GIEKU AND NAIKU SHRINES (MUSEUM ETC)
- ISE KAIIDO BLENDS WITH OTHER ROADS
- NOT CONVINCED CONNECTION TO KAWASAKI
- DESCRIPTIONS MOSTLY IN ENGLISH

SOLUTIONS:

- PROMOTING ISE-KAIIDO AS A TOURIS-HERITAGE
- INVITING PEOPLE TO WALK OFF THE BEATEN TRACK (SIDE STREETS HIDDEN GEMS)
- IMPLEMENTING CLEAR WAYMARKING SYSTEM (IN JAPANESE AND ENGLISH)

THREATS:

- DISTURBED LIFE OF LOCAL CITIZENS LIVING ALONG THE ROAD

THE RIVER

Now:

- NO CONNECTION TO RIVER
- NO LIFE (PEOPLE) ON THE RIVER BANKS
- ATTRACTIVE WILDLIFE (BIRDS, FISH)

SOLUTIONS:

- TRANSFORMING BANKS TO WALKABLE BOULEVARDS
- PROVIDE TRANSPORT OF GOODS AND PEOPLE (WATER TAXI, WATER TOURISTIC LINE)

THREATS:

- DESTRUCTION OF WILDLIFE

TOURISM

Now:

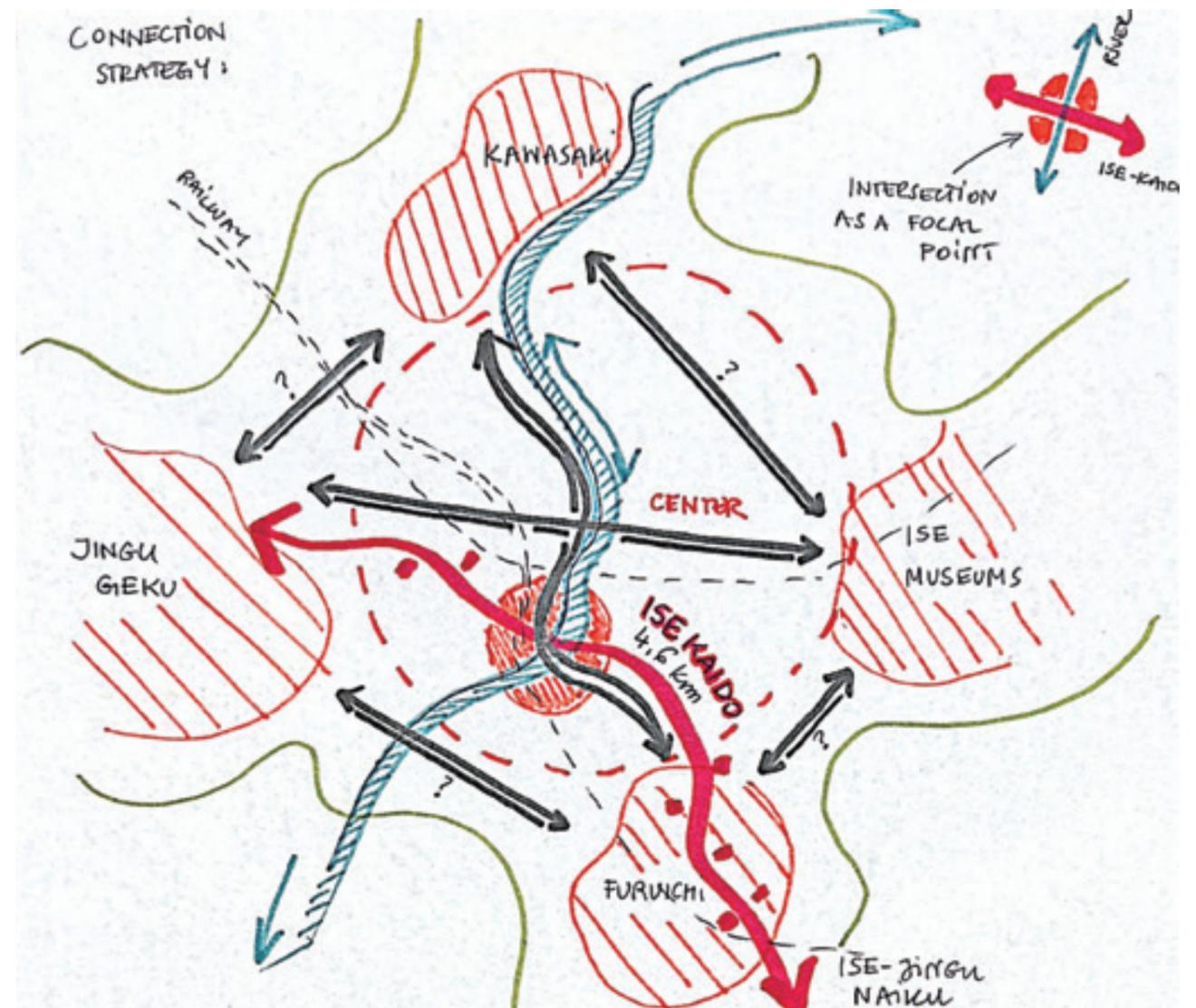
- MOSTLY DOMESTIC TOURISTS
- ~ 8 MILION PEOPLE/YEAR!
- MOST OF THE TOURIST COMING FOR ONE DAY (IN 400,000 STAYING ONE AT LEAST ONE NIGHT)

SOLUTIONS:

- ENCOURAGING THEM TO STAY BY AN ATTRACTIVE AND ACCESSIBLE CITY

THREATS:

- GENTRIFICATION



WHAT CAN WE DO:

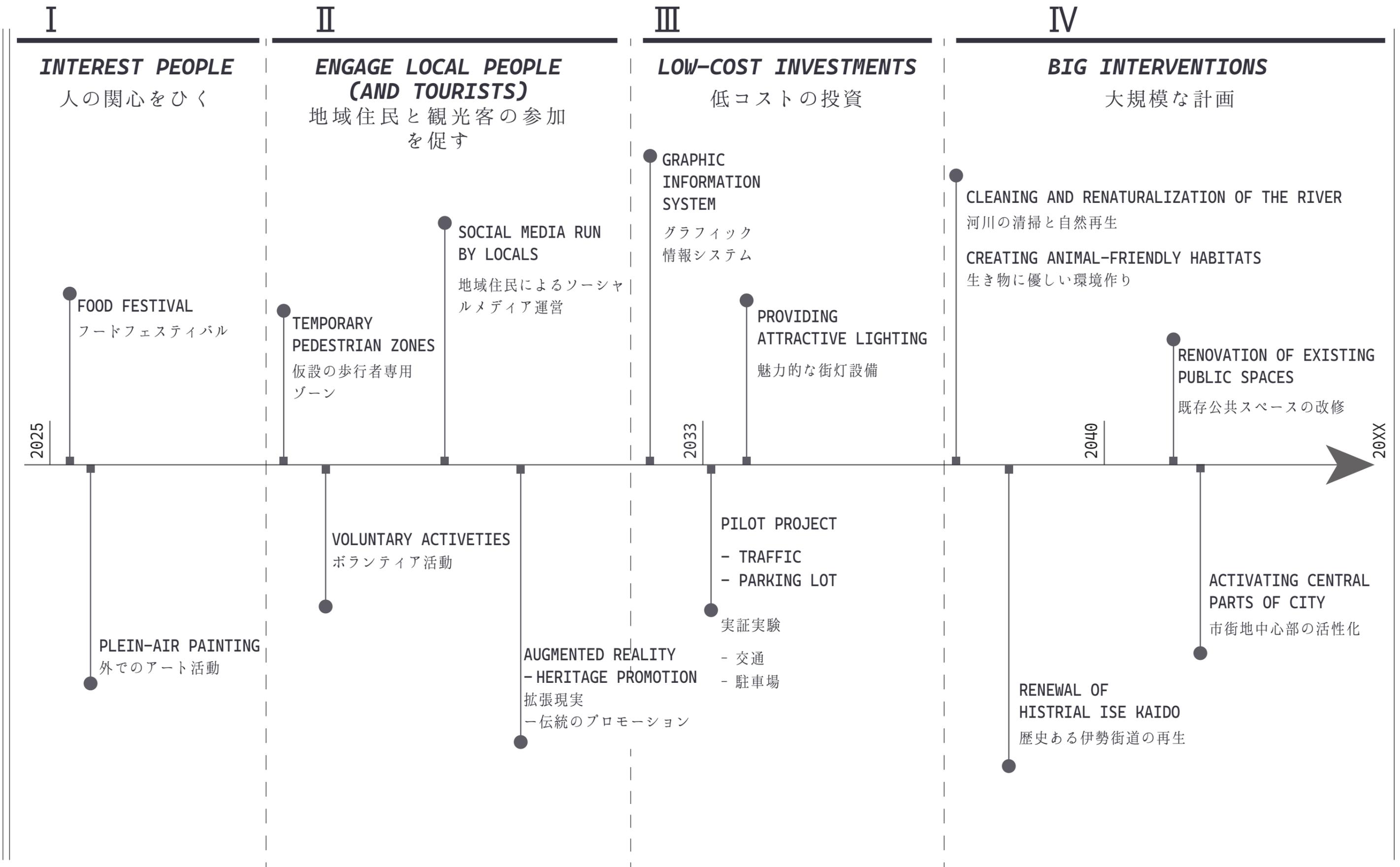
- PROVIDE CONNECTIONS BETWEEN DIFFERENT PARTS OF THE CITY BY ACTIVATING THE CITY CENTER
- PROTECTION OF THE EXISTING NATURAL AND CULTURAL VALUES
- REVIVAL OF TRADITIONAL URBAN AND ARCHITECTURAL TYPOLOGY
- TEMPORARY SOLUTIONS

WHAT ARE THE THREATS:

- RISE OF TOURISM → GENTRIFICATION
- NATURAL DISASTERS (FLOOD, WATER LEVEL RISE, TYPHOONS)
- LESS CITIZENS → MORE TOURISTS → FALL OF TRADITIONAL CRAFTSMANSHIP AND LOCAL CUSTOMS

CONNECTION TO THE RIVER ← TRANSPORT OF GOODS AND PEOPLE (ALSO TOURISTS)





I

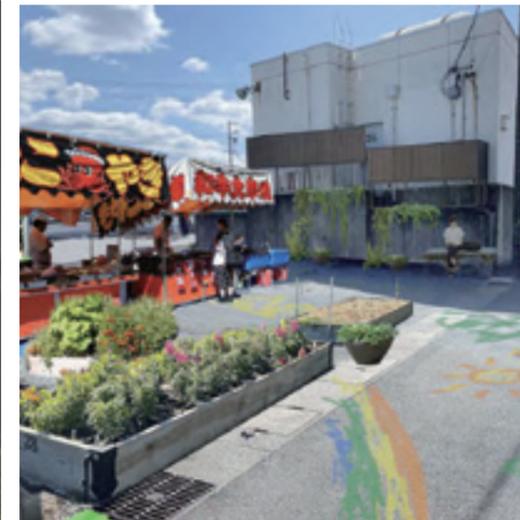
INTEREST PEOPLE

FOOD FESTIVAL

Inviting people to the historical part of the city to emphasize heritage of the area (Annual)

フードフェスティバル

歴史的な街並みへの訪問を促し、地域の歴史的遺産を強調する (年次行事)



2025

PLEIN-AIR PAINTING

- Artist and local people painting together
- Recreating the tradition of plein airs in Furuichi

外でのアート活動

- 古市における野外制作の伝統を再現
- アーティストと地域住民の共同制作



II

ENGAGE LOCAL PEOPLE
(AND TOURISTS)

TEMPORARY
PEDESTRIAN ZONES

Games for children

仮設の歩行者専用
ゾーン

子供の遊び場



拡張現実
- 伝統のプロモーション

都市の主要な地域における AI と
AR を活用した情報スポットの設置

AUGMENTED REALITY
- HERITAGE PROMOTION

Implementation of AI and
AR information spots in
key parts of the city



ボランティア活動

- ・都市型ガーデニング
- ・都市型家具のワークショップ (DIY)

VOLUNTARY ACTIVITIES

- ・Urban gardening
- ・Urban furniture workshop (carpentry)



SOCIAL MEDIA RUN
BY LOCALS

Promoting the city online

地域住民によるソーシャル
メディア運営

オンラインでの街の宣伝

III

LOW-COST INVESTMENTS

GRAPHIC INFORMATION SYSTEM

- Guiding tourists
- Informing locals

グラフィック
情報システム

- 地域住民への情報提供
- 観光客の案内



2033

PROVIDING ATTRACTIVE LIGHTING

- Temporary lightning
- Traditional lightning along Ise-kaido

魅力的な街灯設備

- 一時的な照明
- 伊勢街道沿いの伝統的な照明

実証実験

- 交通

自転車道路と歩行者道路を塗装する

- 駐車場

駐車場を移転し、価値ある公共スペースに転換する

PILOT PROJECT

- TRAFFIC

Painting bike paths and pedestrian roads

- PARKING LOT

Relocating parking lots and replace them into valuable public space



IV

BIG INTERVENTIONS

CLEANING AND RENATURALIZATION OF THE RIVER CREATING ANIMAL-FRIENDLY HABITATS

- Access to natural environment
- Connecting valuable green areas and blue areas
- Providing resilient solutions as water retention
- Water transport of people

河川の清掃と自然再生
生き物に優しい環境作り

- 自然環境へのアクセスの向上
- 貴重な緑地と水辺をつなぐ
- 貯水機能を備えたレジリエントな解決策の提供
- 水上交通による人の移動



2040

ACTIVATING CENTRAL PARTS OF CITY

Enhancing the polycentric structure of the city

市街地中心部の活性化
都市の多極構造の強化

20XX

RENEWAL OF HISTORIAL ISE KAIDO

- New road profile and paving
- Introducing traditional architecture typology

歴史ある伊勢街道の再生

- 新たな道路断面と舗装のデザイン
- 伝統的な建築様式の導入

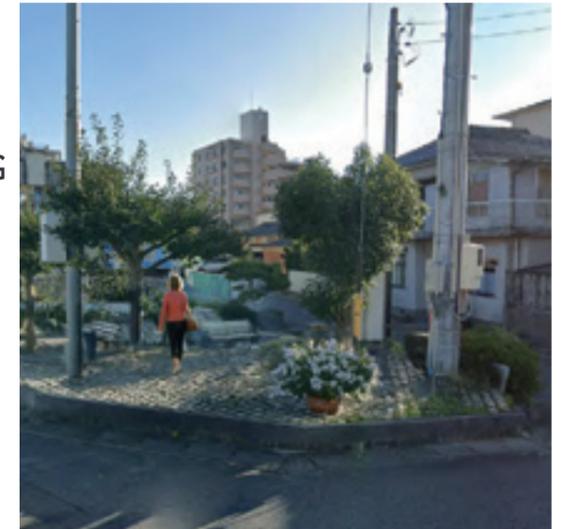


RENOVATION OF EXISTING PUBLIC SPACES

Creating valuable places and services

既存公共スペースの改修

人々にとって魅力的な空間とサービスを生み出す



OUTDOOR GAMES



INFORMATION SYSTEM



WATER TRANSPORT SYSTEM



TEMPORARY MARKETS



WATER PURIFICATION



FESTIVAL



ISE FENIX WORKSHOP MAP



UJIYAMADA GROUP MEMBERS

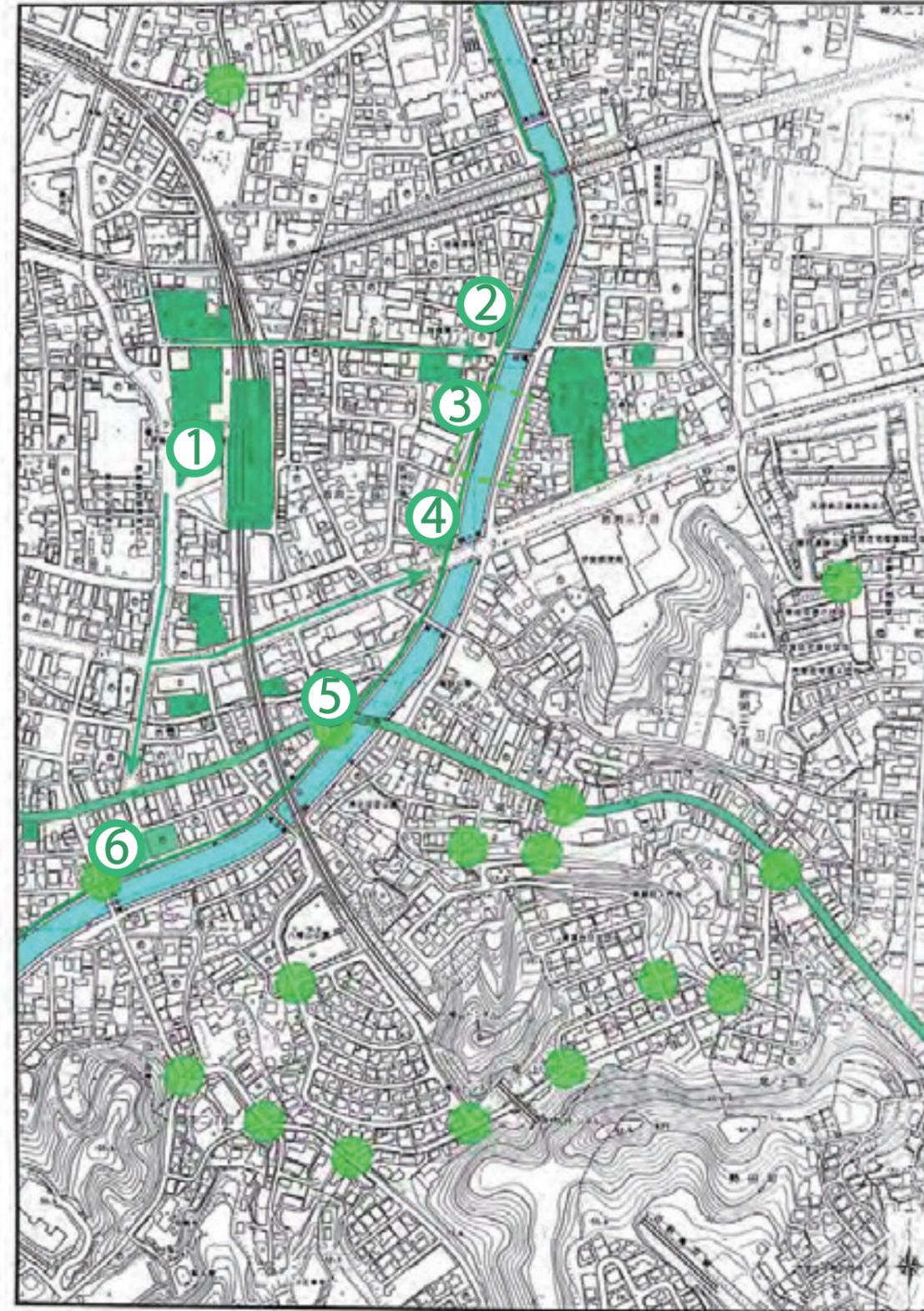
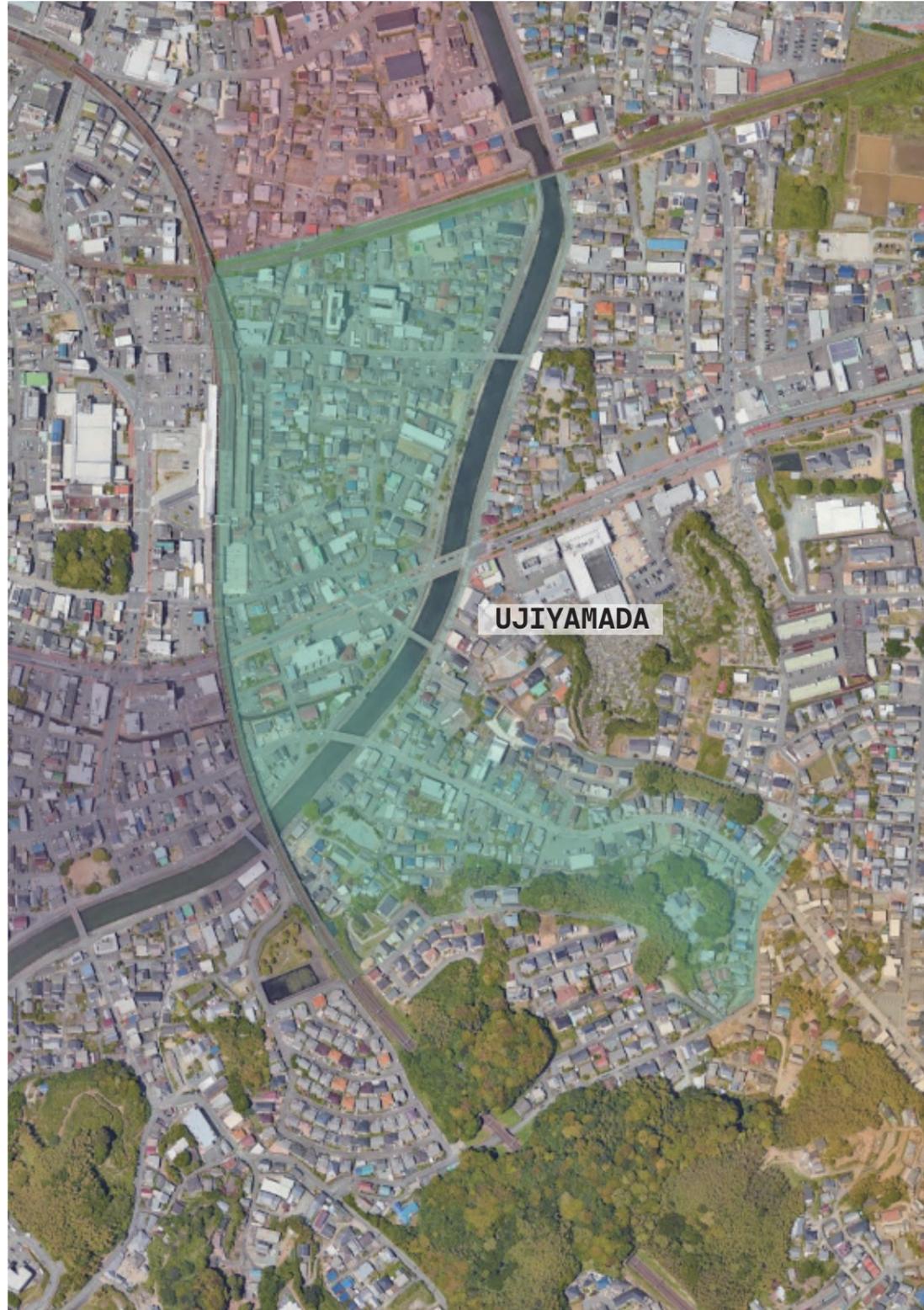
Kosei Futamura

Amálie Rybáková

Mohamad Zino

Keito Nakajima





- ① お祭り
- ② 都市型家具
- ③ 川岸の再生
- ④ コミュニケーションできる道
- ⑤ 横断歩道の強化
- ⑥ 未利用地の活用

- ① FESTIVALS
- ② URBAN FURNITURE
- ③ REVIVING THE RIVERFRONT
- ④ STREET TO COMMUNITY
- ⑤ ENHANCING CROSSING
- ⑥ FILLING VOIDS



① FESTIVALS



I. INTEREST PEOPLE
FOOD FESTIVAL

② URBAN FURNITURE



I . INTEREST PEOPLE
FOOD FESTIVAL



II . ENGAGE LOCAL PEOPLE
URBAN FURNITURE



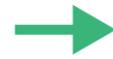
③REVIVING THE RIVERFRONT



IV. BIG INTERVENTIONS
RENATURALIZATION OF THE RIVER



④ STREET TO COMMUNITY





III. LOW-COST INVESTMENTS
PILOT PROJECT



IV. BIG INTERVENTIONS
RENATURALIZATION OF THE RIVER



⑤ ENHANCING CROSSING



PLEAN AIR PAINTING
artist and local people
paintng together

URBAN
GARDENING

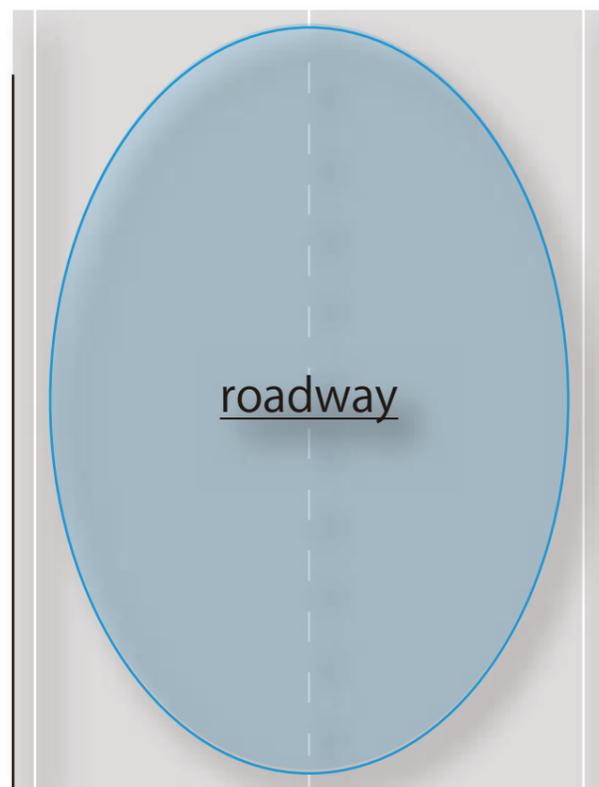
slow down
the car

A rest spot
on the long ISE KAIDO + A gathering place
for local residents

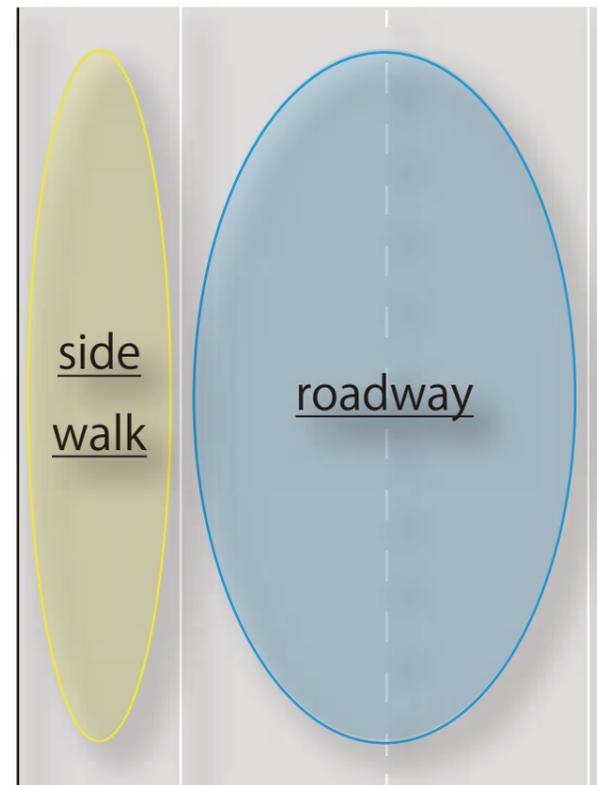
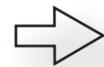
III. LOW-COST INVESTMENTS
PILOT PROJECT

The intersection of the Ise Kaidō and the river.

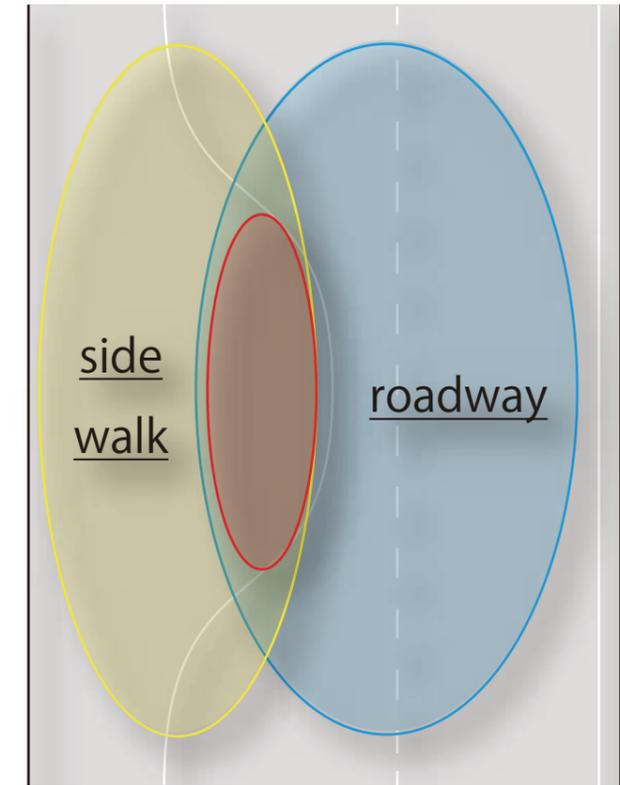
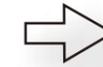
Image Diagram



only cars
(no place for pedestrians)



ensuring space
for pedestrians



expansion
of pedestrian space

伊勢街道のあちこちに、小さな集いの場所をつくることで、人の流れが生まれます。街の成長に合わせて、こうした場所を少しずつ増やししながら、必要に応じて柔軟に形を変えていけます。

By distributing small gathering spaces along the Ise Kaidō, people's movements can be guided. Gradually increasing the number of these spaces in line with the city's growth allows for flexible development while adjusting locations as needed.

KAWASAKI GROUP MEMBERS

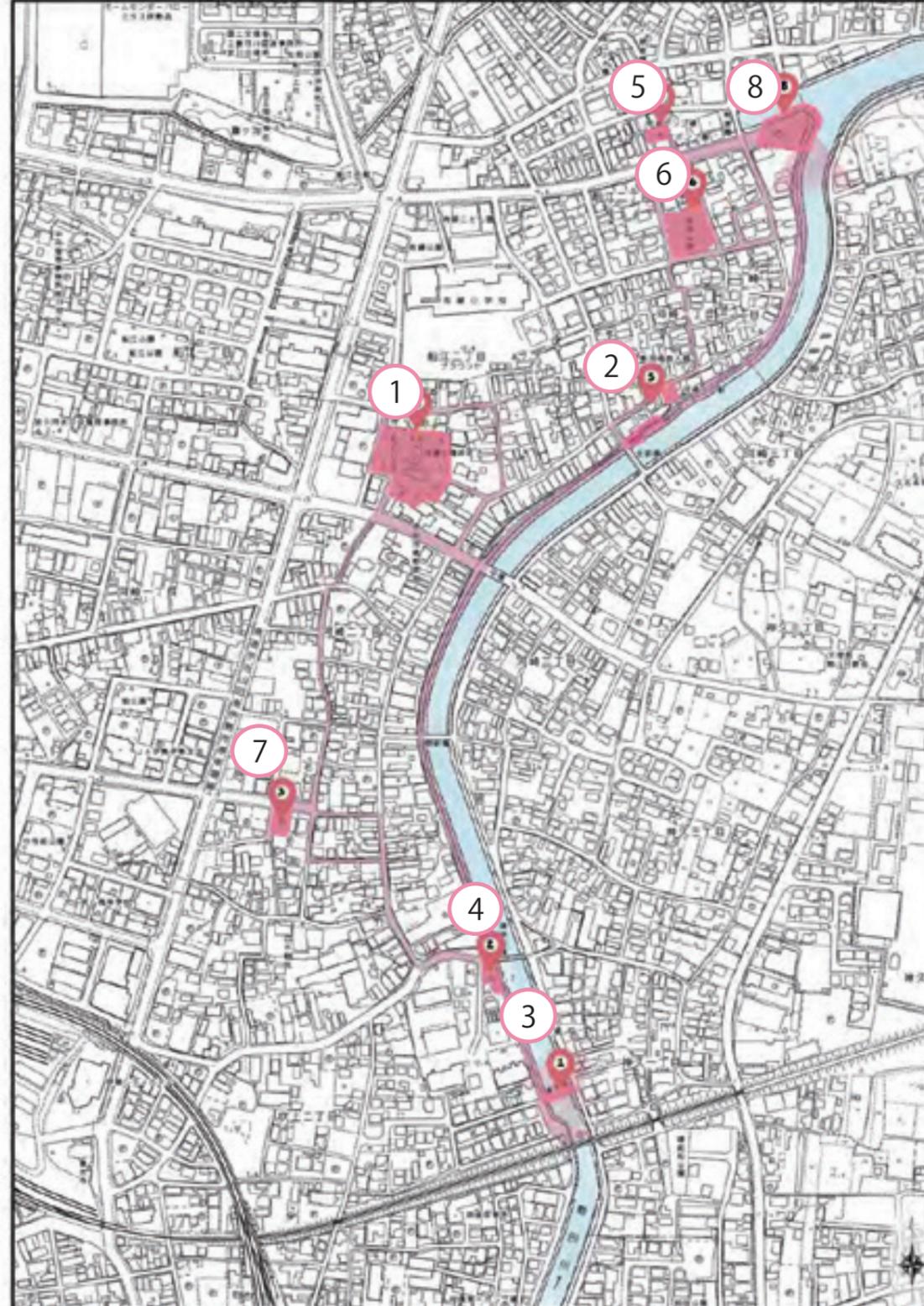
Hiroho Okumura

Vladimír Vacík

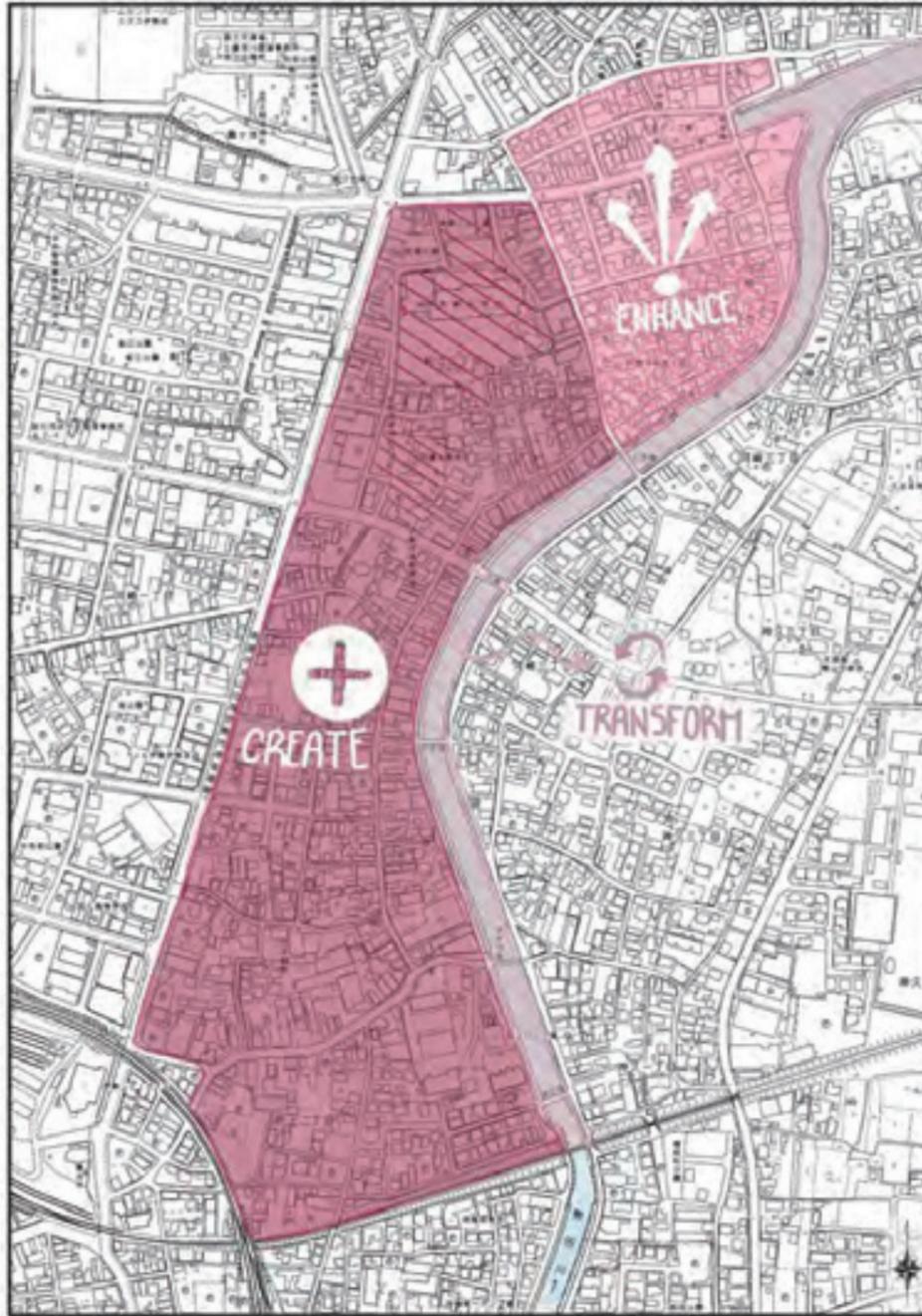
Maria Kaczorowska

Emanuel Santiago Echavarría

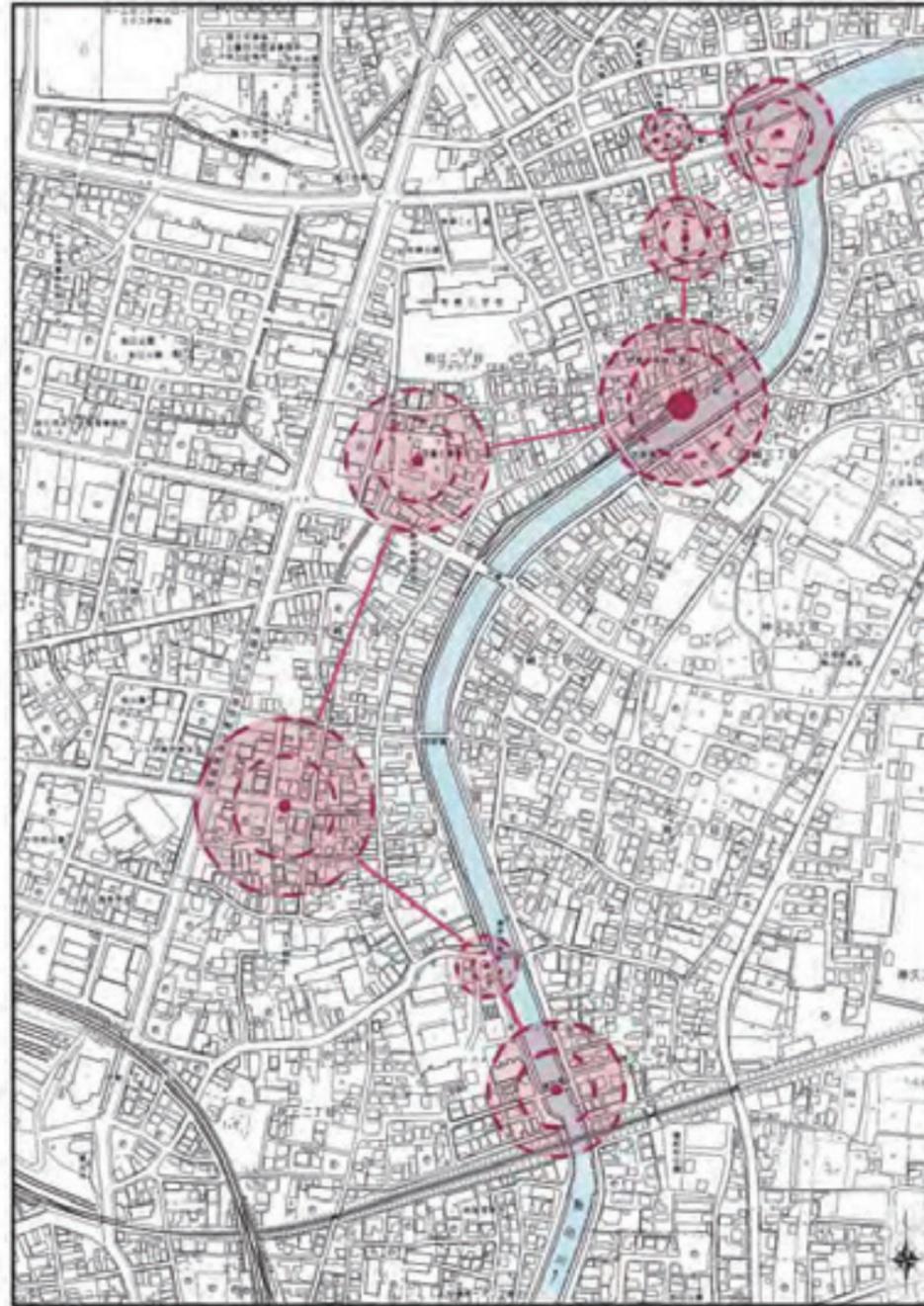




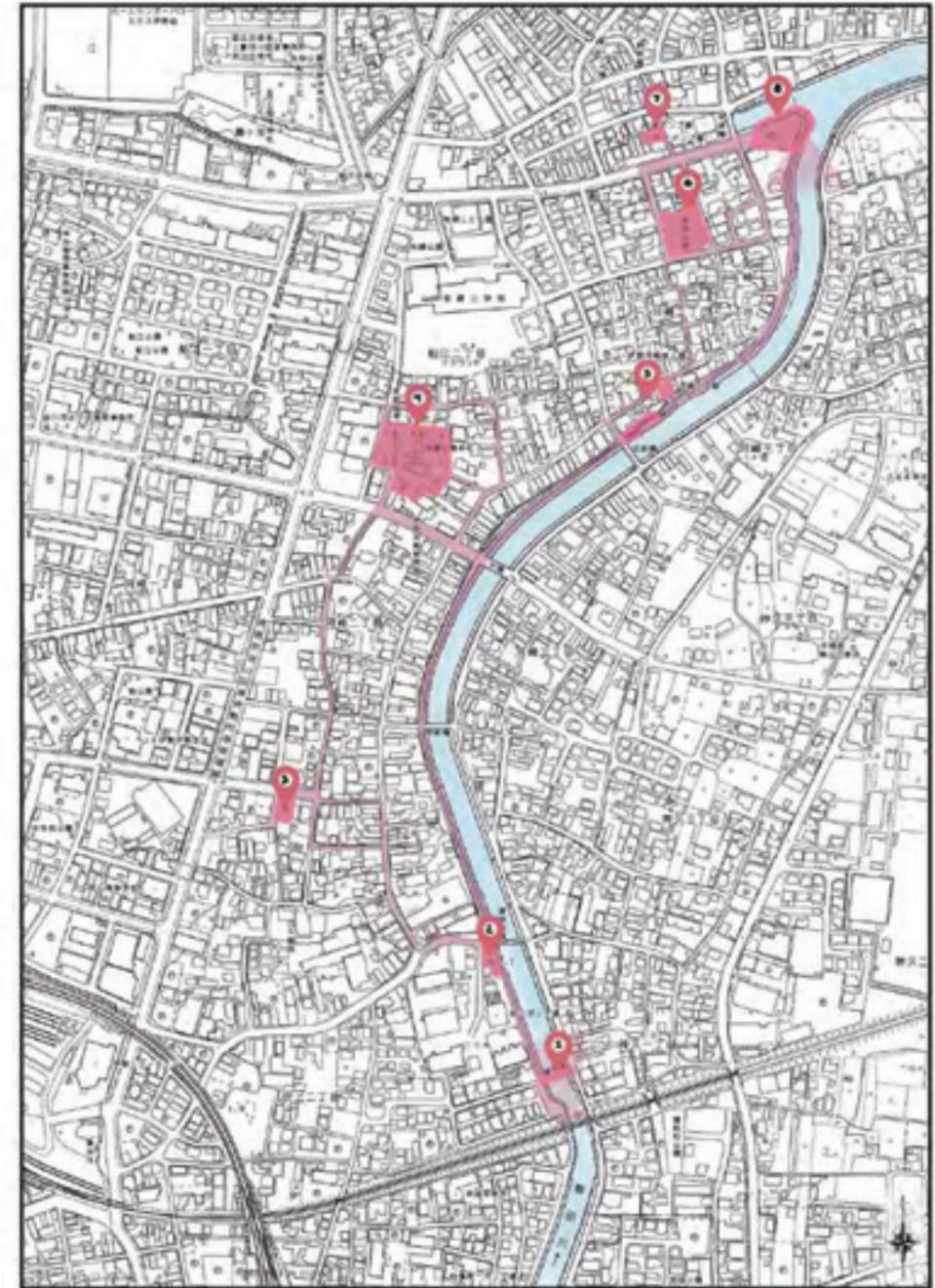
- ① 地域の伝統や文化と結びついた食の祭典
 - ② 街の家具デザインと木工制作、情報サインの展示
 - ③ AR技術を活用した歴史探訪
 - ④ 既存の緑地ネットワークの再考
 - ⑤ 空きスペースの有効活用
 - ⑥ 既存の公共スペースの魅力向上
 - ⑦ 駐車場の再活用
 - ⑧ 川の活性化と人に開かれた空間づくり
-
- ① FOOD FESTIVALS RELATED TO LOCAL CULTURE
 - ② URBAN FURNITURE CARPENTRY AND GRAPHIC DISPLAYS
 - ③ AUGMENTED REALITY HISTORICAL TOUR
 - ④ REIMAGINATION OF ACTUAL GREENERY SYSTEMS
 - ⑤ REUSE OF EMPTY SPACES
 - ⑥ ENHANCING OF EXISTING PUBLIC SPACES
 - ⑦ REPURPOSE OF PARKING LOTS
 - ⑧ REVITALIZATION AND HUMANIZING THE RIVER



2) KAWASAKI AREA



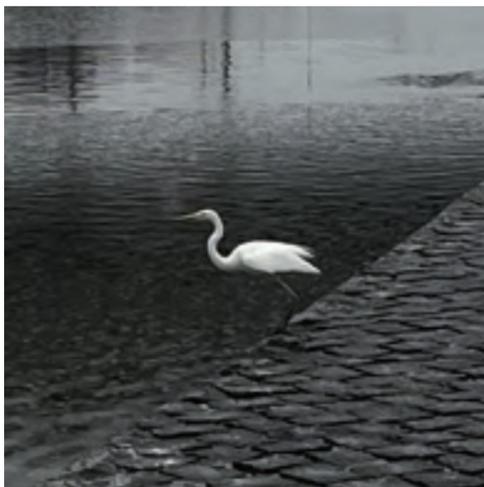
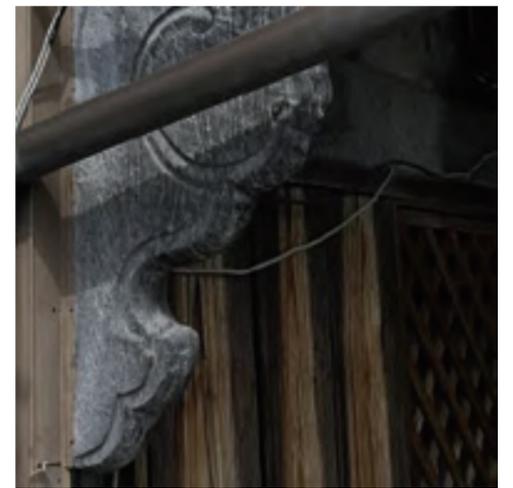
2) KAWASAKI AREA



2) KAWASAKI AREA

MATERIALS AND DETAILS

FROM ISE AND KAWASAKI HISTORICAL AREA

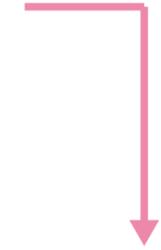


1.1 FOOD FESTIVALS RELATED TO LOCAL CULTURE



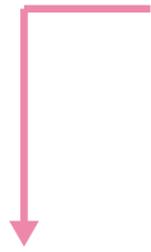
I . INTEREST PEOPLE
PLEIN-AIR PAINTING

1.2 FOOD FESTIVALS RELATED TO LOCAL CULTURE



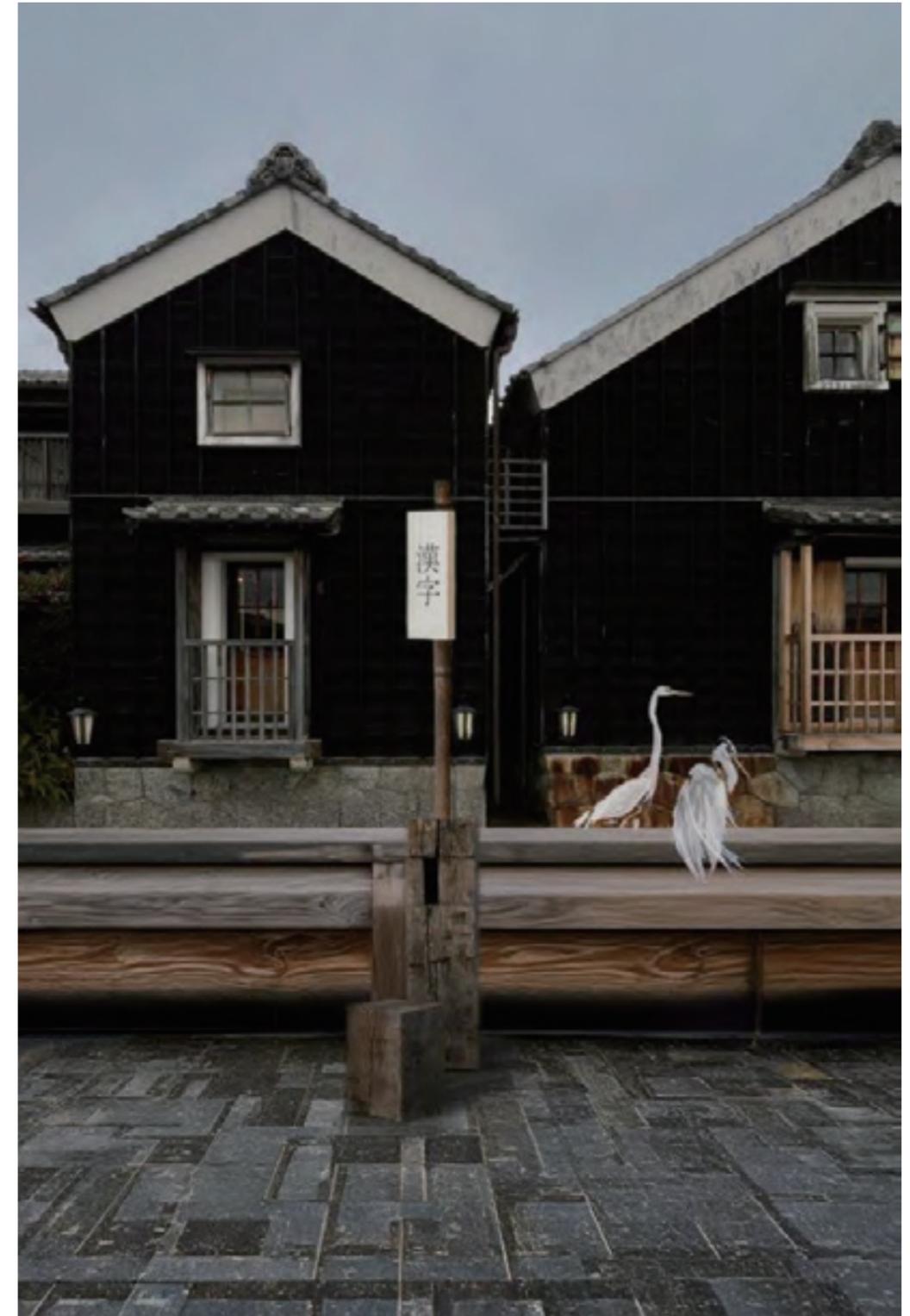
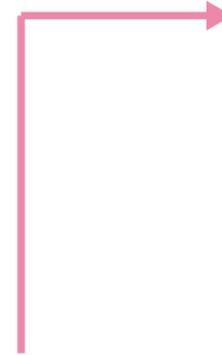
I . INTEREST PEOPLE
FOOD FESTIVAL

1.3 FOOD FESTIVALS RELATED TO LOCAL CULTURE



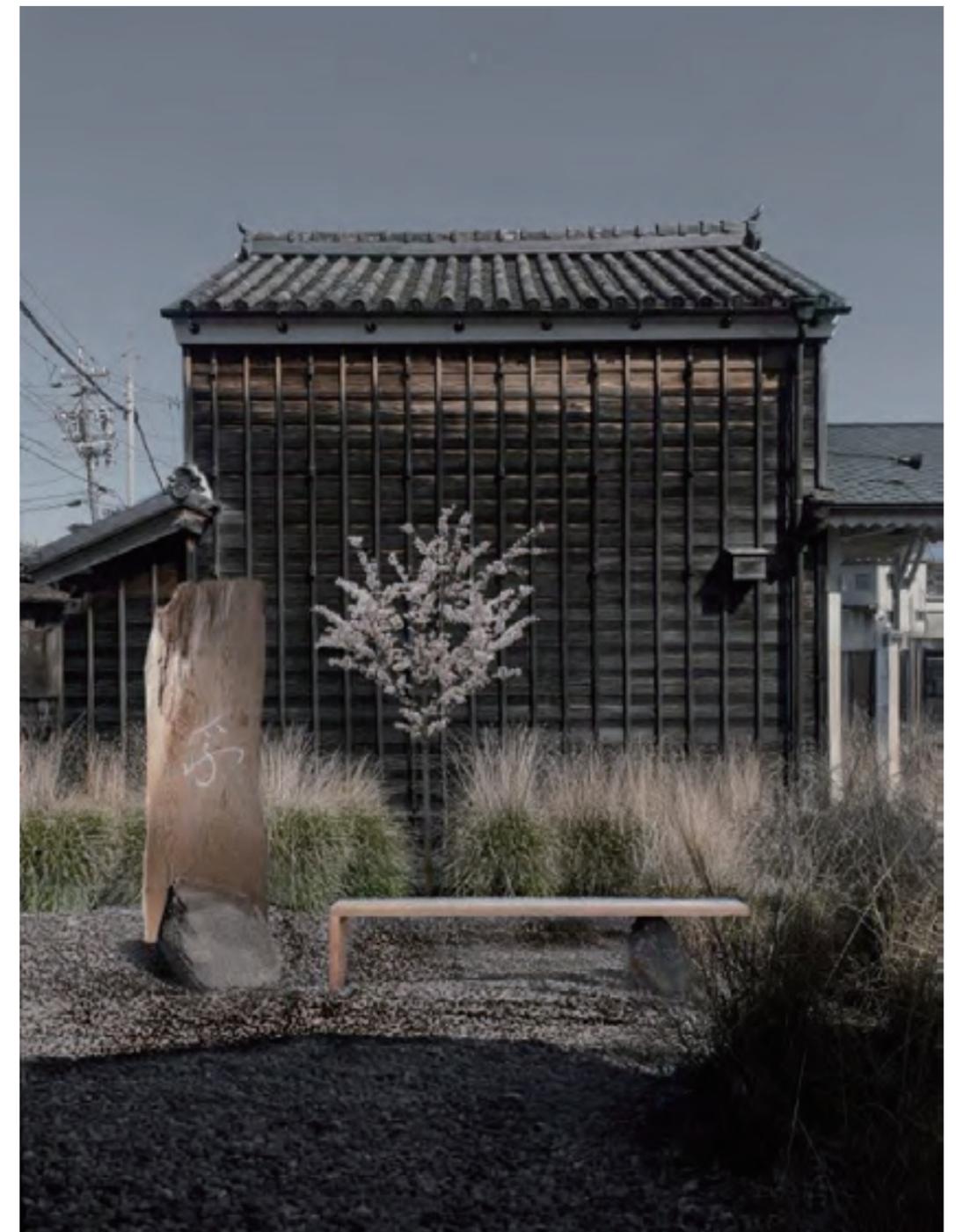
I. INTEREST PEOPLE
FOOD FESTIVAL

2.1 URBAN FURNITURE CARPENTRY AND GRAPHIC DISPLAYS



II. ENGAGE LOCAL PEOPLE
URBAN FURNITURE

2.2 URBAN FURNITURE CARPENTRY AND GRAPHIC DISPLAYS

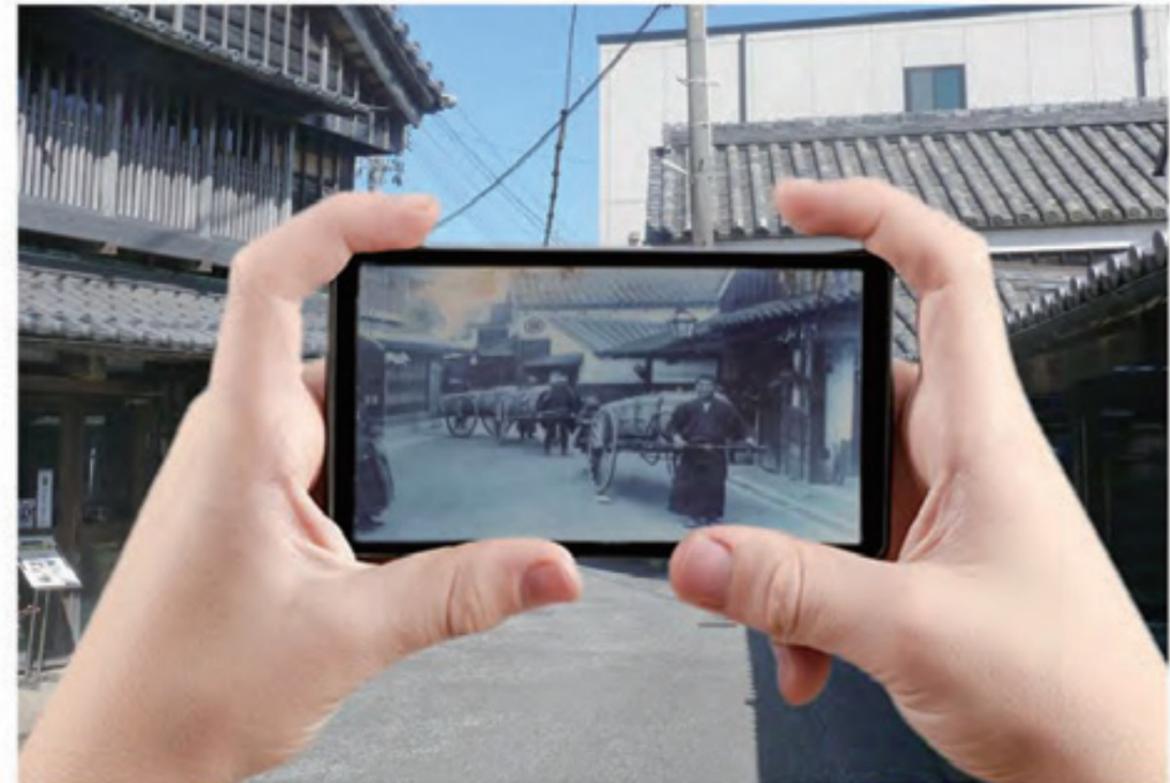


III. LOW-COST INVESTMENTS
GRAPHIC INFORMATION SYSTEM

III. LOW-COST INVESTMENTS
GRAPHIC INFORMATION SYSTEM

2.3 URBAN FURNITURE CARPENTRY AND GRAPHIC DISPLAYS

3.1 AUGMENTED REALITY HISTORICAL TOUR



4.1 REIMAGINATION OF ACTUAL GREENERY SYSTEMS



5.1 REIMAGINATION OF ACTUAL GREENERY SYSTEMS



IV. BIG INTERVENTIONS
RENOVATION OF EXISTING PUBLIC SPACES

III. LOW-COST INVESTMENTS
PILOT PROJECT

6.1 ENHANCING OF EXISTING PUBLIC SPACES



7.1 REPURPOSE OF PARKING LOTS



IV. BIG INTERVENTIONS
RENOVATION OF EXISTING PUBLIC SPACES

III. LOW-COST INVESTMENTS
PILOT PROJECT

8.1 REVITALIZATION AND HUMANIZING THE RIVER



IV. BIG INTERVENTIONS
RENATURALIZATION OF THE RIVER



GEKU GROUP MEMBERS

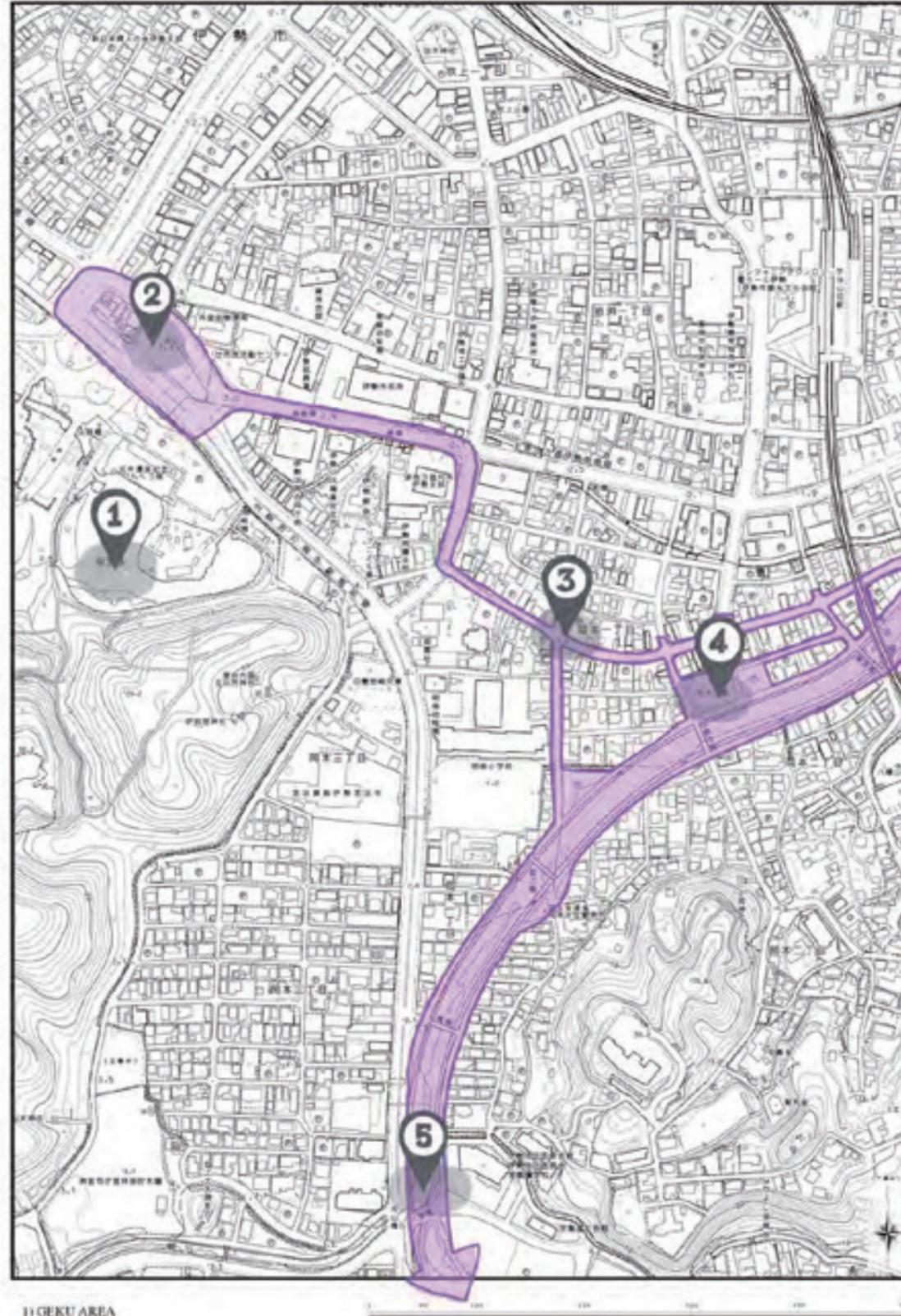
Takahito Nishiwaki

Daniela Kvapilová

Wojciech Stępień

Haruyuki Fujita





- ① 外宮と博物館の入口空間
 - ② 既存の広場とバス停
歩行者優先の交通動線へ変更
緑化，都市家具の設置
 - ③ 仮設のフードマーケット
緑の演出，都市家具の設置
 - ④ 将来的なカフェ・パビリオンの
設置を計画，歩行者優先の交通
動線へ変更
 - ⑤ 川の再自然化と水辺の公共空間化，
公園としての利用を促進
-
- ① THE ENTRANCE TO THE
SANCTUARY AND MUSEUM
 - ② EXISTING SQUARE AND BUS STOP
CHANGING TRAFFIC
ORGANIZATION TO
PEDESTRIAN FRIENDLY
GREENERY PLANTS,
URBAN FURNITURE
 - ③ TEMPORARY FOOD MARKET
GREENERY PLANTS
URBAN FURNITURE
 - REFRESHMENT OF EXISTING
PLAYGROUND
TEMPORARY FOOD MARKET,
FUTURE COFFE PAVILION
CHANGING TRAFFIC
ORGANIZATION TO PEDESTRIAN
FRIENDLY
 - ⑤ RENATURALISATION OF
THE RIVER
PUBLIC SPACES AND PARK
OPEN ACCES TO THE WATER

1) GEKU AREA



TEMPORARY FOOD MARKET
GREENERY PLANTS, URBAN FURNITURE



RENATURALISATION OF THE RIVER
PUBLIC SPACES AND PARK
OPEN ACCES TO THE WATER

REFRESHMENT OF EXISTING PLAYGROUND
TEMPORARY FOOD MARKET, FUTURE COFFE PAVILION
CHANGING TRAFFIC ORGANIZATION TO PEDESTRIAN FRIENDLY



III. LOW-COST INVESTMENTS
PILOT PROJECT

Phase 1

conversion of the left bank of the river into a pedestrian zone only and traffic organisation & public events

Phase 3

natural riverbed modeling and concrete removal with flood prevention system

Phase 2

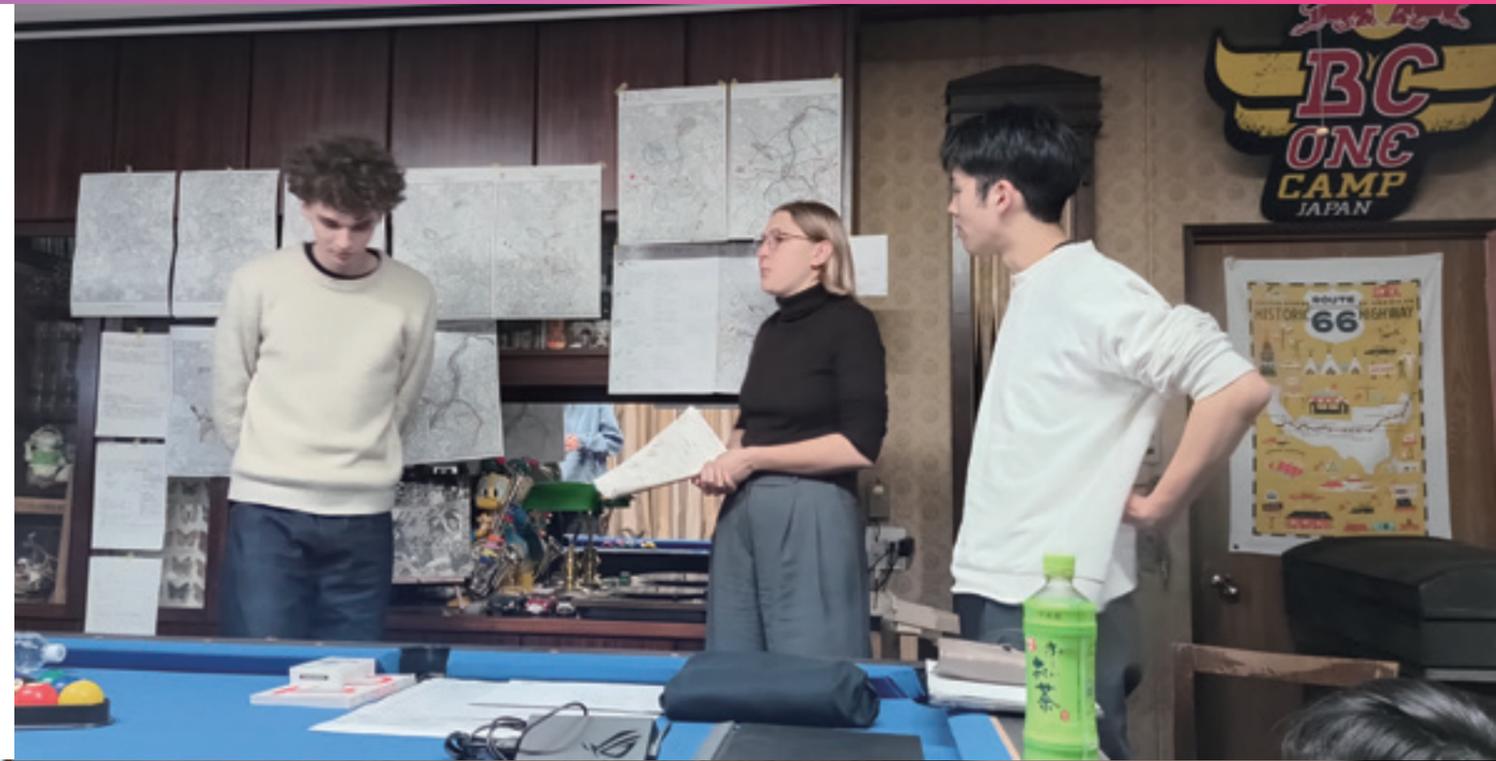
development of wastewater system, or mandatory filtration system of wastewater

Phase 4

vegetation and ecosystem restoration

FURUICHI GROUP MEMBERS

Haruto Suzuki
Michal Šefrānek
Urszula Prokop





- ① インフォメーションポイント + 神社入口（廃墟となった産業遺構の改修再生プロジェクト）
 - ② カフェ・パビリオン
 - ③ 期間限定のフードマーケット
 - ④ 公共トイレ
 - ⑤ 文化施設と野外ステージ
 - ⑦ 参宮街道ミュージアム
 - ⑧ 公共公園
-
- ① INFO-POINT + TEMPLE ENTRANCE (RENOVATION OF AN ABANDANED POSTINDUSTRIAL BUILDING)
 - ② COFFEE PAVILION
 - ③ TEMPORARY FOOD MARKET
 - ④ PUBLIC TOILETS
 - ⑤ CULTURAL SPACE FESTIVAL OUTDOOR STAGE
 - ⑦ SANGU-KAIDO MUSEUM
 - ⑧ PUBLIC PARK

① INFO-POINT + TEMPLE ENTRANCE
(RENOVATION OF AN ABANDANED
POSTINDUSTRIAL BUILDING)

インフォメーションポイント +
神社入口（廃墟となった産業遺
構の改修再生プロジェクト）



② COFFEE PAVILION

カフェ・パビリオン



③ TEMPORARY FOOD MARKET

⑤ 期間限定のフードマーケット



④ PUBLIC TOILETS

公共トイレ



⑥ CULTURAL SPACE
FESTIVAL OUTDOOR STAGE

文化施設と野外ステージ

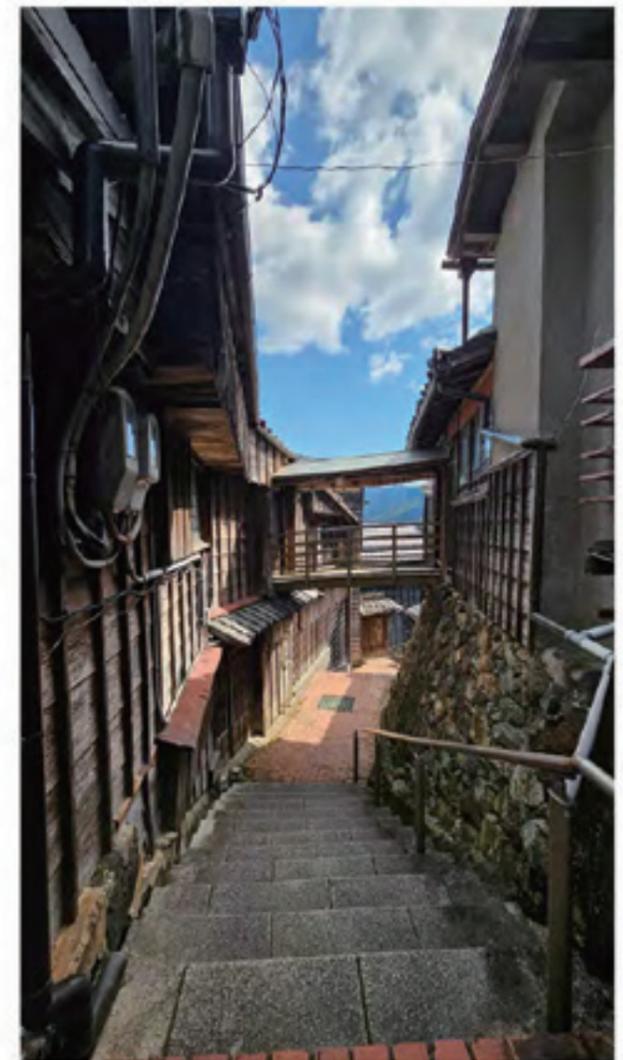
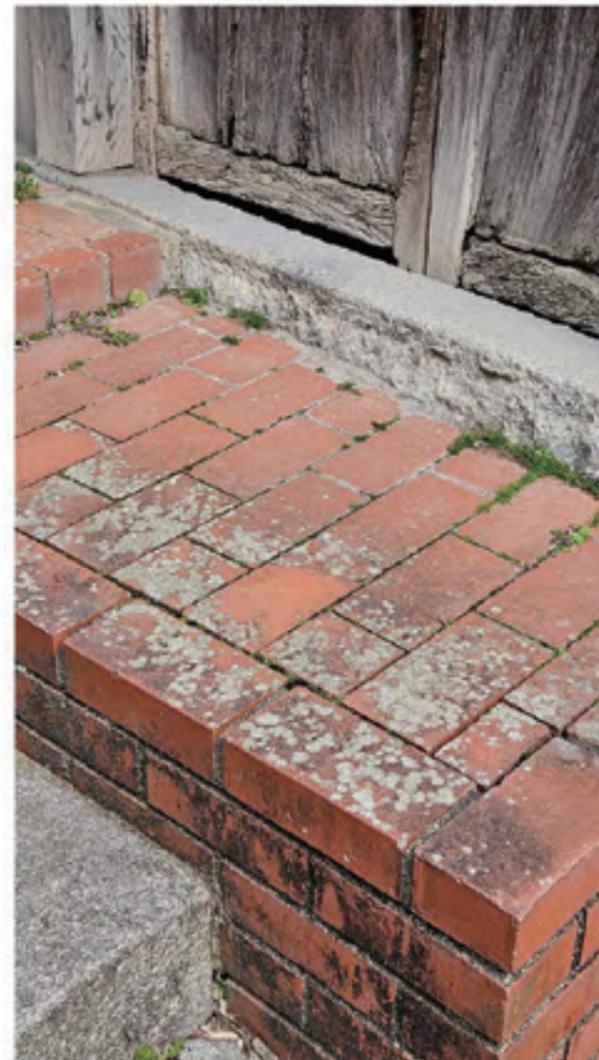
⑦ SANGU-KAIDO MUSEUM

参宮街道ミュージアム

⑧ PUBLIC PARK

公共公園





SITE POTENTIAL



Phase 1

歩行者専用ゾーンに変更
※ 住民の車と公共交通のみ
通行可能

住民や地域の人々と一緒に
イベントの企画・実施。

Phase 2

ベンチや都市家具の設置。
タクティカル・アーバニズ
による介入。

Phase 3

緑を増やし、より快適で魅
力的な空間へ

Phase 4

道路の舗装とより安全で歩
きやすいデザインへ再構築
電線の地中化
- コンクリート柱を撤去し
、電気配線を地下ケーブル





III. LOW-COST INVESTMENTS
PILOT PROJECT

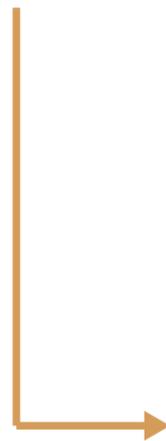


日本酒バーに隣接する駐車場は、地域住民と、伊勢を訪れてボランティア活動を行う人々の交流の場として活用できる可能性がある。

Parking next to the Japanese Bar has the potential to connect both local people and visitors who come to Ise to volunteer.



now



After 1 year

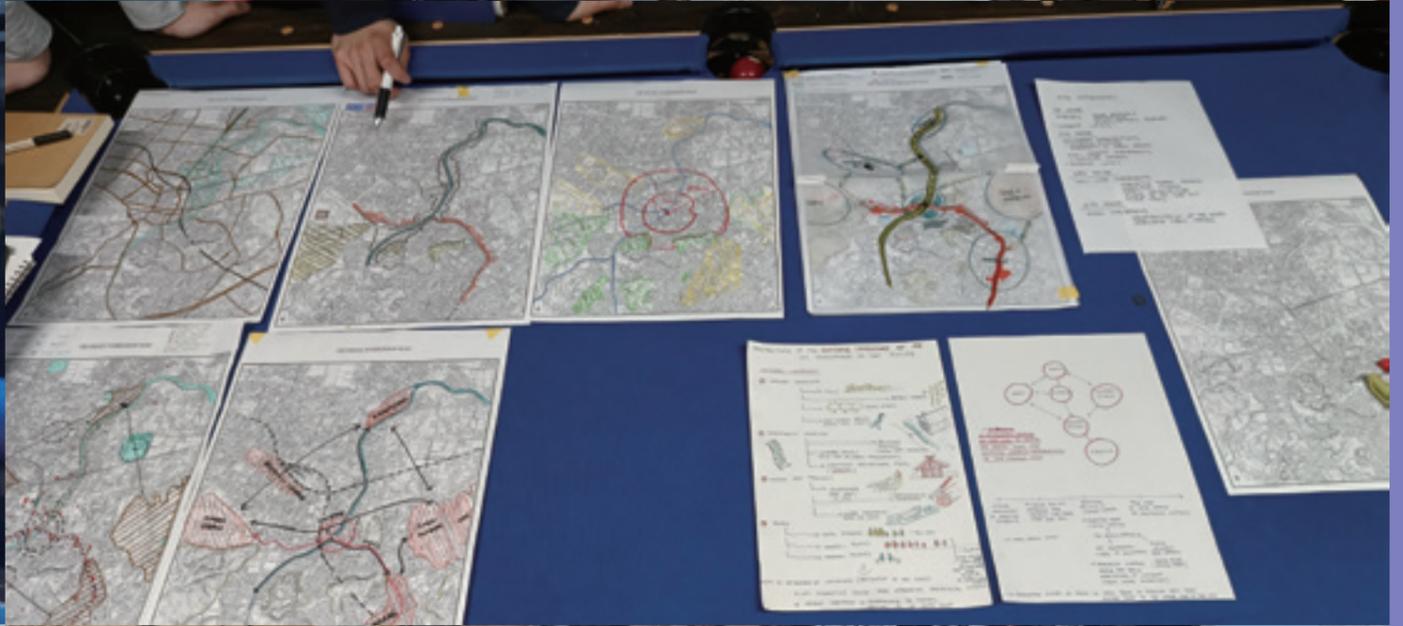


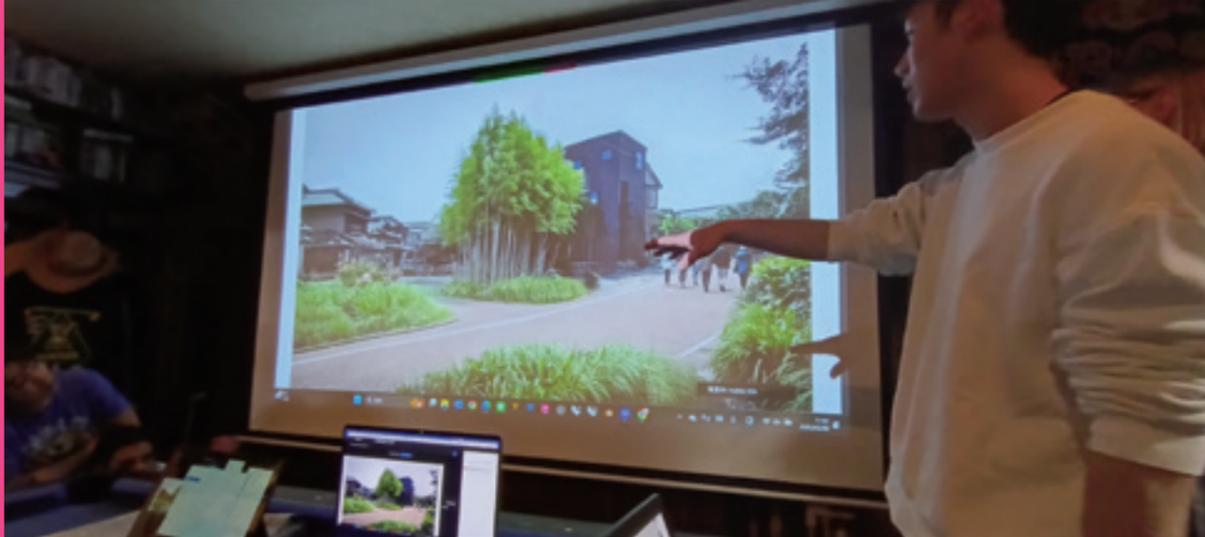
I . INTEREST PEOPLE
FOOD FESTIVAL

After 2 year









このワークショップを支え、ご協力いただいたすべての皆さまに心より感謝申し上げます。
皆さまのご協力とご尽力に、心から感謝しています。

Eva Takamine, Czech centres Tokyo

<Ise Kawasaki Merchant Hall>

NPO Ise Kawasaki Town Development Group
Chairman/ *Toru Takahashi*
Director/ *Kiyomi Nishiyama*
Secretary-General/ *Koji Hattori*

<Ise Lecture & Walking Support>

Chifumi Takahashi, Kagura Salon
Megumi Iwayama, Ise Musubi Workshop
Junko Ishikawa, Ishikawa Shoko Co., Ltd.
Nao Kishimoto, Ishikawa Shoko Co., Ltd.
Megumi Kaneko, Deloitte Tohmatsu Venture Support Co., Ltd.
Haruka Mizuno, Meijo University
Daisuke Kamiyama, IX Holdings
Misato Ukita, IX Holdings
Gyosuke Hamada

<Midterms Presentain>

Takayoshi Urano, Tipping Point Inc.
Takehiro Asazu, *Kayo Asazu*
Gyosuke Hamada
Misato Ukita, IX Holdings
Chisa Miyahara
Gouki and Rie Yamamoto, Ise City Hall

<BBQ & Tea Ceremony Experience>

Kiyono Watanabe
Yoshio Hidaka
Chisa Miyahara

<Final Presentation>

Kenta Tachibana, Commerce and Industry Section, Commerce and Industry Labor Policy Division, Industry and Tourism Department, Ise City Hall
Shintaro Kato, Ise-Shima Convention and Visitors Organization
Takahiro Chishima, CCA studio, Ise Machizukuri Co., Ltd.
Takayoshi Urano, Tipping Point Co., Ltd.
Takashi Mizutani and Maiko, MOLE FACTORY
Gouki Yamamoto, Meijo University
Rie Yamamoto, Ise City Hall

<Yamamoto Family>

Akikazu, Kazumi Yamamoto
Gouki, Rie Yamamoto
(Kids: *Aoi, Tsumugi*)



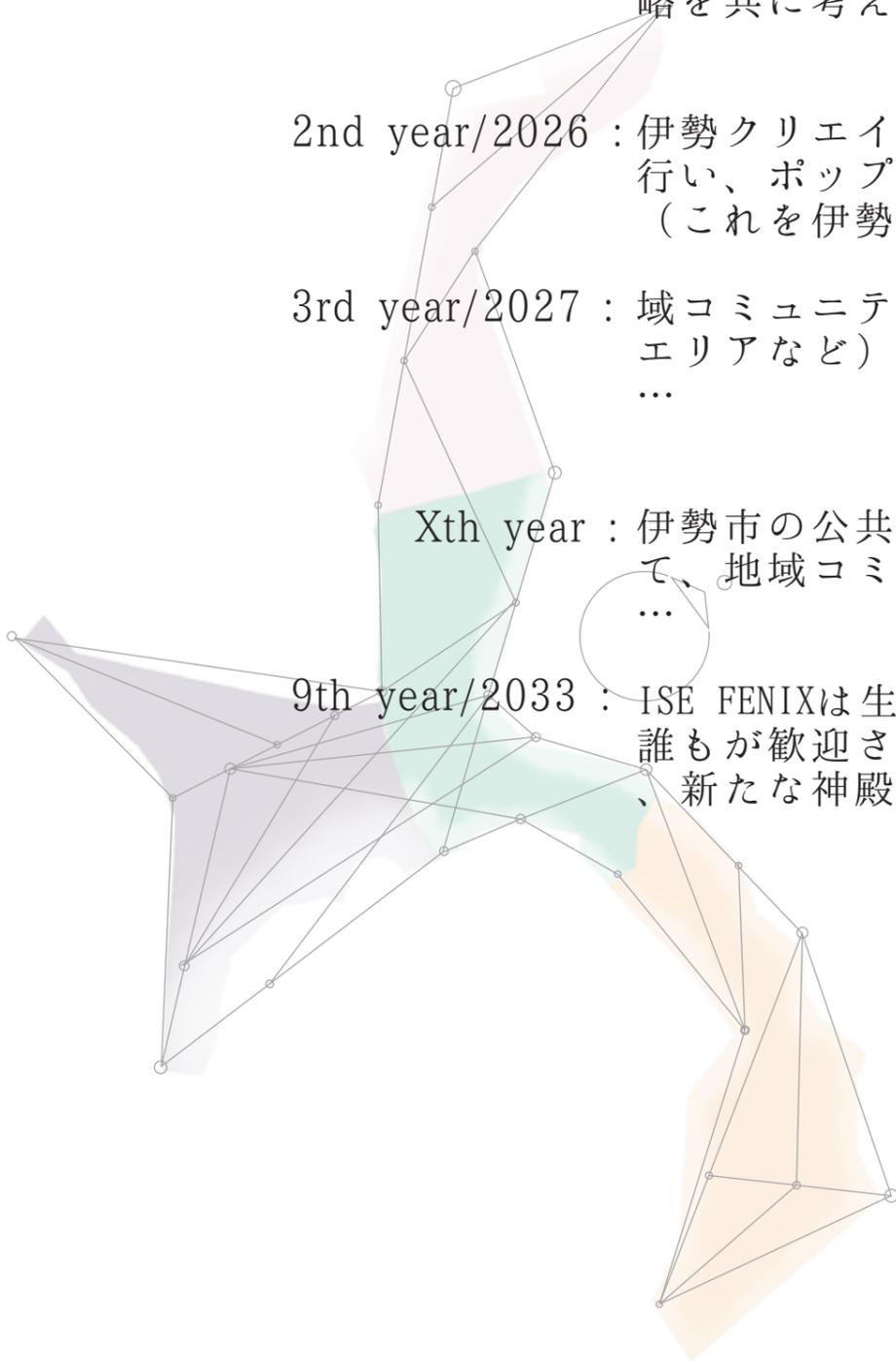
1st year/2025 : 公共空間の質に関する意識を高め、地域コミュニティとの対話を通じて、その改善に向けた実現戦略を共に考える。

2nd year/2026 : 伊勢クリエイターズガレージ (ICG) を拠点に、地域コミュニティと協力したチームビルディングを行い、ポップアップの休憩スペースや日除けとなる都市家具を制作。
(これを伊勢市内の様々な場所に設置し、実証実験として展開する。)

3rd year/2027 : 地域コミュニティと連携し、伊勢市内のプライベート・シェアスペースやコモンスペース (例: 川崎エリアなど) に、小さな恒久的な空間改善 (デザイン&施工) を実施する。
...

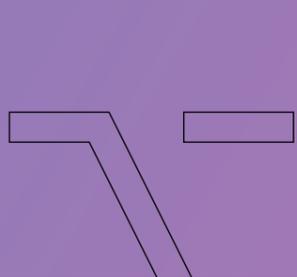
Xth year : 伊勢市の公共空間における、より大規模なリノベーションや活性化プロジェクトの立ち上げに向けて、地域コミュニティや伊勢市と協働する。
...

9th year/2033 : ISE FENIXは生まれ変わります。
誰もが歓迎される、暮らしやすく、歩いて楽しめる、活気があり魅力的なまちが、式年遷宮を迎え、新たな神殿への御遷りを祝う準備が整います。

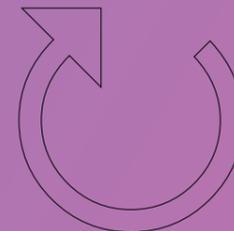
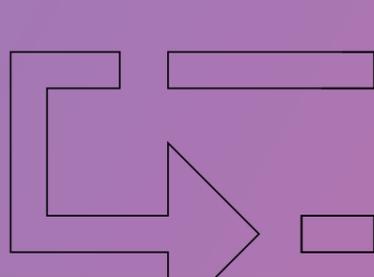




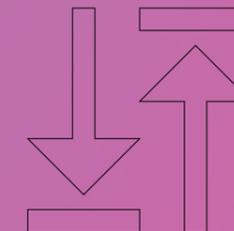
A



D



A



ISE FENIX PROJECT
International Urban Planning
Workshop 2025

to be continued...

