MORI building DIGITAL ART MUSEUM teamLab Borderless プロジェクト

プロジェクトの基本情報

所在地	東京都江東区青海 1-3-8 お台場パレットタウン
完了時期	2018年6月
種別１	改修
種別２	非住宅建築

ＣＭ業務委託者に関する情報

ＣＭ業務委託者名	森ビル・チームラボ有限責任事業組合
種別	民間法人
所在地	東京都港区六本木六丁目１０番１号

応募者に関する情報

応募者名	株式会社　山下PMC
種別	ＣＭ専門会社、
所在地	東京都中央区明石町8-1　聖路加タワー29階

業務に関する情報

業務契約期間	2016年10月～2018年6月
CMRの参画時期	基本計画段階 基本設計段階 実施設計段階 工事発注段階 工事段階 完成後
CMRの選定方法	特命
設計と施工の発注形式	設計・施工分離、設計施工一貫
設計者の選定方法	技術提案・交渉方式
工事の発注区分	ゼネコン一括、コスト・オン
請負契約の形式	コスト+フィー、単価清算
施工者の選定方法	技術提案・交渉方式

ＣＭ業務概要

- チームラボのデジタル・アートで、今までの建築空間では実現できない体験空間を構築
- 安全・快適性に対する品質(建築・設備)と安全に配慮した感動を最大限に高める品質(デジタル・アート)の最適要件定義と予算設定
- 前例のない計画を実現させる発注方式の採用と関係者の総合力を最大限に高めるマネジメントの実施
- 既存施設の潜在リスクに対し、発注者と受注者間のリスク・シェアリングをマネジメント
- 企業文化が異なるクライアント２社間の合意形成支援

業務目標

計　画　：世代、国境を越えた多くの来場者に対応できる魅力あり、安全・安心なデジタル・アートミュージアムの実現

工　期　：2018年夏に向けた開業

コスト　：施設の集客力に応じた適切な予算設定と、予算内でのプロジェクト推進

発　注　：前例がない計画を実現させる最適な発注方式の採用とベストパートナー選定

ﾌﾟﾛｼﾞｪｸﾄ運営：企業文化が異なるｸﾗｲｱﾝﾄ2社間の円滑な合意形成支援

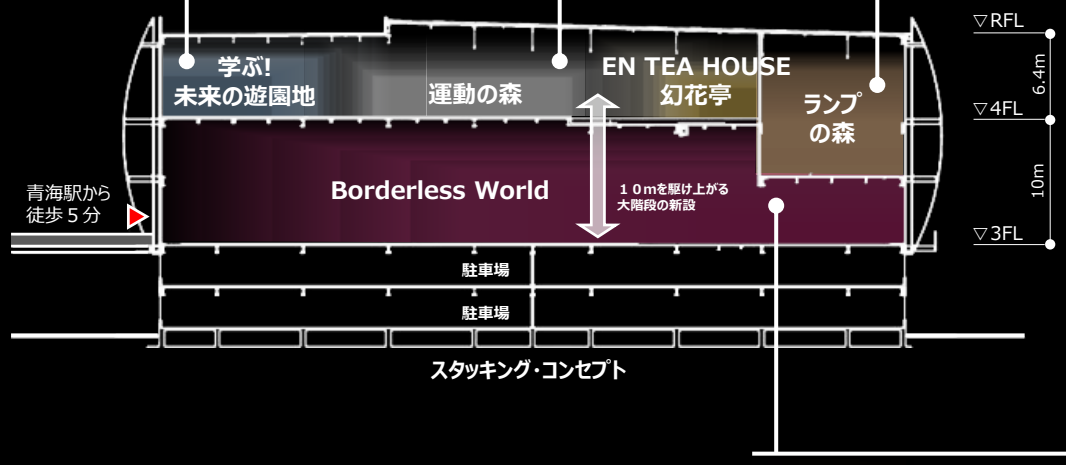
プロジェクトの全体像を伝える図版

【人々のための岩に憑依する滝】

【お絵かき水族館】

【マルチジャンピング宇宙】

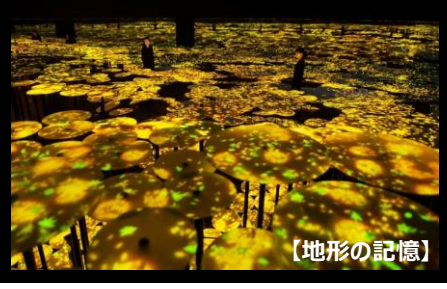
【呼応するランプの森】



スタッキング・コンセプト

チームラボの５つの世界の中には世界初公開の作品を含む約50作品を展示
アートと鑑賞者が一体となった唯一無二のアート空間を実現

- ■森ビルとチームラボが共同で運営する、チームラボの国内初となる大型常設展示施設を構築
- ■パレットタウンで森ビルが所有する青海ビル（旧ボーリング場・ゲームセンター）を改修
- ■リアルとバーチャルの境界をボーダレスにした巨大デジタル・アートミュージアムを実現
- ■デジタル・アートで、床、壁、天井が一体になった10,000㎡の巨大浮遊空間を創出
- ■520台のコンピューターと470台のプロジェクターでプログラミングされる次世代ミュージアム
- ■CMRがチームラボの展示技術と建築ノウハウを統合し、ｸﾗｲｱﾝﾄ２社間の合意形成を支援


【地形の記憶】

【CMRが目指したこと】

１０,０００㎡というスケール感のチームラボによる
世界に類を見ない巨大デジタル・アートミュージアムの実現と成功

森ビル：世界の人々を惹きつける磁力ある都市(東京)を実現するために、「文化・芸術」を活用して、**アートによるエリア・ブランディング**を目指していた

×

チームラボ：デジタルを駆使したアーティスト集団として世界でも非常に注目度が高く、**仮設展示の領域を超えたデジタル・アートの成長**を目指していた

【CMRへ求められたこと】

■発注者がCM方式を採用した理由

- ●チームラボは、自らが事業出資するプロジェクトは初めての経験であった
- ●チームラボと森ビルは、初めての共同出資で行う事業であった

■CMRが発注者に対し行った提案や説明

クライアント2社間の企業文化の垣根を越えたプロジェクトの自立性を確保。プロジェクト推進におけるCMRの３つの推進力を提案し、クライアント2社の出資判断や意思決定を円滑に支援した

メリット１．全体推進力

- ▸事業の確度を高めながら、プロジェクト全体を包括的な運営管理
- ▸ひとつの目標に向かって多様な専門分野のプロフェッショナルと対等に議論するための技術支援

メリット２．発注推進力

- ▸前例がない計画を実現させる最適な発注方式の採用とベストパートナーの選定支援

メリット３．技術推進力

- ▸既存ストックを最大限に有効活用しながら、コスト縮減と工期短縮を実現
- ▸デジタル・アートによる演出を実現する建築・設備の最適要件定義

【ＣＭＲがとった手法】

■プロジェクトの課題抽出と、解決提案と自ら実行した内容

課題1　集客力が半減させてしまう既存施設の動線
解決1　2フロアの一体運用(大階段新設)で集客力UPに貢献
鑑賞者の安全・回遊性の向上を提案

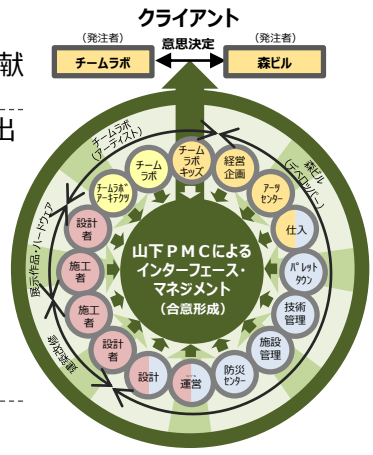
課題2　既存建物改修を条件としたデジタル・アートによる演出
解決2　安全・快適性に配慮した適切な要件定義の実施

課題3　最適な発注方式の採用とベスト・パートナー選定
解決3-1　改修：基本設計以降の設計・施工一括発注
解決3-2　作品：詳細設計以降の技術協力型 性能発注

課題4　目標納期内での運営上のリスク最小化
解決4　工事の段階引受で、スケジュールの柔軟性を確保

課題5　前例がない計画の実現に向けた試行錯誤
解決5　CMRによるインターフェースマネジメント

課題6　「改修」と「作品」のコストマネジメント
解決6-1　改修：既存ストックの有効活用でコストの最小化
解決6-2　作品：作品ごとのVECDで品質とコストを最適化



CMRによるインターフェース・マネジメント

【ＣＭＲが受けた評価】

本プロジェクトは、発注者として初めての事業スキームを取り入れ、初めての施設プログラムとなる巨大デジタル・アートミュージアムに挑んだ挑戦だった

発注者・CMR・ゼネコン・総合内装会社の中核メンバーは20代後半から30代半ばの若手が担い、社内外の合意形成を丁寧に組み上げた。ひとつの目標に向かって、みんながチーム一丸となり、国境を越えて子供から大人まで魅了する最高のミュージアムを実現した

複数の立場の関係者・様々な議論の局面がある中で、山下PMCが中心となり、ゴールのイメージを共有。誰もが魅力と誇りを感じるプロジェクト、チームづくりの貢献に高い評価を受けた

ypmc
Yamashita PMC