

「Fruit du soleil (太陽の果実)」 岩下善行

「ミラクル・サプリメント・フルーツ」 奥田祥吾

「花実 (かじつ)」 丸山 博

日本大学理工学部 海洋建築工学科  
建築設計製図優秀作品集 2002

惇・長沼孝典・岩田俊孝

「形・素材ウォッチング」 奥田祥吾・菅野 愛・鈴木奈津子・高田千紘・長沼孝典・宮崎壮一郎

「海辺の小さな週末住居」 鈴木啓史・向井孝明

「都市住宅の設計 ～場の力・木の力を活かした都市住宅～」 永嶋順一

「都市住宅の設計」 中村智裕

「水辺を望むギャラリー」 中崎泰孝・仲野陽子・中村智裕・永嶋順一

「東京湾フローティング・ステージ」 永野大輔

「東京湾に残る貯木場跡の水域再生計画 SLOW LIFE SLOW TOWN」 fifth dim. / 齋藤英文・鈴木貴裕・塚本哲也・長坂悠司・丸山貴広

「築地ホテル」 清水大地

「# Message — マングローブの再生に向けた拠点施設の提案 —」 山下忠相

「いわふね斎場」の設計 ～採石場跡を利用した「葬祭場+火葬場+納骨堂」の提案～ 長坂悠司

「OKINAWA FREE TRADE CENTER — 自由貿易港における拠点施設としての提案 —」 鈴木貴裕

「ヨコハマ アートミュージアム・プロジェクト」 中野寛之

「新しい果実」

「パフングリ」林 悠太

「ミネラルフルーツ」竹中順一

「アグル」三村 舞

「ミクロの決死隊」鈴木奈津子・山崎京子・菅野 愛・杉下友矩・松本

「光の空間」宮崎壮一郎・賀山雄 一・大槻達夫・吉田直人

「点・線・面から空間へ」吉村祐一・樋口裕祐・中村健司・細畑義弘・本原奈帆・岩下行

「築地—ランドスケープデザイン」鶴沢和弥・京野宏亮・窪園宏俊・存 康助

「Yodo River Main Museum Project」丸山貴広

「模型制作」賀山雄一  
「今治水産博物館の設計 育てる漁業の拠点施設としての提案」渡邊昌也

「東京・築地水族館」土井涼恵・速水秀樹

「Screen —学生たちの新たな活動拠点施設の提案—」堀尾典子

「Border line 三番瀬環境活動拠点の設計」栗田耕史

「図面表現」高井佑介・吉田直人

日本大学理工学部 海洋建築工学科

# 建築設計製図優秀作品集 2002

---

## CONTENTS

1年生 (空間創造演習、設計製図Ⅰ)	2
2年生 (設計製図Ⅱ、設計製図Ⅲ)	14
3年生 (設計製図Ⅳ、設計演習Ⅰ)	22
4年生 (設計演習Ⅱ)	30
卒業設計	33
修士設計	46
コンペ受賞歴一覧	48

# 1年生（前期：空間創造演習、後期：設計製図Ⅰ）

【担当】 桜井 慎一  
岩本 一成  
奥村 召司  
澤田 勝  
白江 龍三  
高橋 真  
前田 紀貞  
ヨコミゾマコト

## 空間創造演習（前期）

### 第1課題「新しい果実」

（出題：桜井慎一）

#### 【課題趣旨】

最近、デパートの食品売場や果物専門店をのぞくと、今まであまり見たこともなかった新しい果実を目にすることがあります。ドリアン、マンゴスチン、ライチ、キワノなど、さまざまな果実が、その名称、色、形、香り、味で私たちを楽しませてくれます。

そこで、現実には存在しない、架空の「新しい果実」を創造し、それを原寸の模型で制作してください。模型で使用する材料は自由です。身の回りであるどんな素材を利用してかまいません。形、色、手触り、歯触り、香り、質感などが理解できる模型を作ってください。自由な発想、素材の工夫、華麗な表現を期待します。

意欲のある人は、1つに限らず、3つでも、4つでも作ってみてください。

#### 【提出物】

- (1)「新しい果実」の模型
- (2)制作した「新しい果実」に関する以下の特色をA4判のレポート用紙にまとめたもの。①新しい果実の名称②名称の由来③原産国と主な産地④どのような場所に、どのように実がなるのか⑤旬の季節と食べ頃⑥生産量と値段⑦普通の食べ方、変わった食べ方⑧主な栄養素

#### 【発表】

上記の提出物を使って、各自みんなの前で発表してもらいます。

#### 【採点基準】

- (1)模型の出来具合
- (2)発表のパフォーマンス
- (3)発表を聞いて、食べてみたいと感じた人の人数

### 第2課題「ミクロの決死隊」

（出題：澤田 勝）

#### 【課題趣旨】

皆さん「ガリバー旅行記」をご存知でしょうか？主人公ガリバーが現実世界を鳥瞰的視点から見下ろす程の巨人になった仮想世界の物語です。

今回の課題は、その正反対です。自分が小さな、小さなミクロの生物になったと仮定します。普段外側から見ているものに自由に出入りすることができますから、内部空間をじっくりと眺められます。見たことのないスペースのなかに入って、周りの質感や表情を見つめます。いつも見慣れた手に持てる文房具さえ、巨大な建造物に見えるでしょう。普段見慣れた物の内部に侵入してみましょ。そうした内部空間のうち、最も驚くべき光景をアソートブックに再現してみてください。大きいあなたが決して見ることのなかった内部空間を丁寧に描いてみましょう。

#### 【提出物】

描き終わったケント紙をアソートブックから切り取って、裏面に以下の物を丁寧に記入してください。

- (1)担当講師名
- (2)学生番号+氏名
- (3)描いた対象物

#### 【採点基準】

- (1)描く対象物への着眼点
- (2)表現力の密度

### 第3課題「形・素材ウォッチング」

（出題：高橋 真）

#### 【課題趣旨】

今回の課題の趣旨は、いつも何気なく見ているモノたちを、改めてよく見直してみて、部分であれ全体であれ、そのモノの持っている形や素材の現れ方を確認することにあります。描写の仕方としては、単純にその事物を示すのではなく、質感やボリューム感が伝

えられるようにリアリズムに徹してください。

これからモノや空間を考えて作っていく上で、モノの見え方、現れ方をいつも注意深く見ていることは非常に役に立ちます。光の加減や、距離、見る角度などによってモノはさまざまな表情をあらわします。

是非、身の回りのモノをよく見る習慣を身に付けてください。

#### 【出題内容】

演習当日までに、必ず各自の描写対象となるモノ・場所（船橋キャンパス内）を決めておいてください。雨天の場合もありますから、屋外の対象物を選んだ人は、室内や屋根の下など予備の対象物も選んでおいてください。そして演習日には各自のアソートブックに対象物を克明に表してください。

用紙は「画用紙」、描写用具は原則的に「鉛筆」とします。

ただし、ペン、ボールペン、色鉛筆、絵具等の使用は、各自の判断で自由に使っても構いません（時間内に乾かない描写用具は不可です）。

#### 【提出物】

アソートブックの画用紙を切り取って提出してください。

画用紙の右下に、①学生番号・氏名（フルネーム）②担当講師名③描写を行った場所④描写した対象物を明記してください。

#### 【採点基準】

描写対象物の「形態」「質感」「ボリューム感」の表現を評価します。

### 第4課題「光の空間」

（出題：奥村召司）

#### 【課題趣旨】

「光の空間」という言葉からあなたは何をイメージしますか。木々の間から差し込む木漏れ日のような自然の現象ですか。それとも教会のステンドグラスのようなシンボリックな建築空間

ですか。中には映画のワンシーンを思い浮かべる人もいるでしょう。

光は空間に表情と輝きを与える要素であるのは勿論、ある意味では空間を空間たらしめる本質であると言えるかもしれません。また一方で光の対極である「かげ」自体も空間に趣きを与える重要な要素であることを忘れてはなりません。

今回の課題は、5m×5m×5mという限られた立方体の中に、光をテーマとした自分なりの空間を構築しようとするものです。色々な事例を調べたり、アイデアをスケッチブックにまとめたりして、今までにない新鮮な「光の空間」を創造して下さい。

#### 【課題の意図】

- ・光の効果を発見し、それを手掛かりに自分なりの空間を初めて創造する経験をして下さい。
- ・初めての模型作りに当たり、基礎的な知識と技術を身に付けて下さい。

#### 【守ってほしい基本ルール】

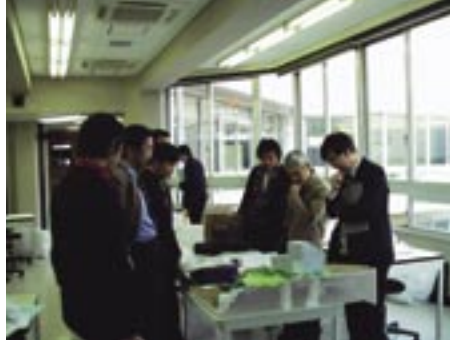
- ・色々なアイデアを望みますが、立方体の痕跡が残るようにして下さい。
- ・スケール感を意識するため、人物模型（同じ縮尺1/20）を中に置いて下さい。ただし、あまり具体的なエレメント（階段、家具など）は必要ありません。
- ・光とは直接関係のない箱自体の装飾に腐心しないで下さい。デザインするのはあくまでも内部の空間です。

#### 【最終提出物】

- ・実寸外形250mm×250mm×250mmの模型（縮尺1/20）
- ※1面を取り外し、覗けるようにして下さい。
- ・創造主旨を100字以内でまとめたA4判レポート（担当講師名、学生番号、名前を記入）



優秀作品審査会



優秀者表彰式

### 第5課題「点・線・面から空間へ」 (出題：岩本一成)

#### 【課題趣旨】

この課題では、建築の空間をデザインするためのウォーミングアップとして、以下のことを演習していきます。

- (1)スタジオ(製図室)の大きさ・寸法を実測して、実空間をモデルにしてみる。そうすることで、空間と人とのスケール感をつかむ。
- (2)壁・柱・屋根・床等を線材や面材として単純化し、それによって構成した3次元の実空間を頭の中で想像して、エスキース(アイデアの下絵を描く)やスタディモデル(自分の考え方をまとめるための模型)で検討する。このとき、人の大きさの目安となる物もモデルの中に置いて、空間と人とのスケール感を見比べながら、自分自身がその空間にいる人になったつもりで考える。点や線や面の意味から、位置関係・方向性・領域・空間の変化・連続性等に着目して、自分のアイデアを整理する。
- (3)検討したことと担当講師からのアドバイスをもとにプレゼンテーションモデル(人に見せてアイデアを伝えるための模型)を制作する。

#### 【課題のルール】

- (1)日陰がつくれる場所がある
- (2)風が抜けるようにする
- (3)雨宿りができる場所がある
- (4)腰掛けられる場所がある
- (5)太陽の光が降り注ぐ場所がある
- (6)池や川等の水面を取り入れる
- (7)モデルの中には、必ず人を表現する以上のすべてを考慮していること。

#### 【提出物】

- ・「親しい友達と話したり、歩いたりしたい場所」というテーマで、屋内と屋外が複合したような半屋外的な空間をデザインして、プレゼンテーションモデルを提出して下さい。水平面上12m×16mのスペースに、

スケール1/50で、A3判のベースの上に制作して下さい(右下に学生番号・氏名を記入)。

- ・作品のコンセプト(どんな感じの場所にしたいか、その場所の周辺は、どのような環境を想定したか、デザインする上でどういうことを狙ったか等、考えたこと)を文章や図・スケッチ等で、A4判の紙に書いて提出して下さい(担当講師名、学生番号、氏名を記入)。

## 設計製図Ⅰ(後期)

### 第1課題「模型制作」

### 第2課題「図面表現」

(出題：白江龍三)

#### 【課題趣旨】

さあ、いよいよ設計です。皆さんはこの設計製図Ⅰから建築設計の勉強を始めます。

まず最初に、建築関係者の“共通言語”である設計図面の読み方、描き方の勉強から始めましょう。

今回は、吉村順三設計の「軽井沢の山荘」を題材に図面の勉強をします。

図面には、建築が何を使って、どう作られるかということが描かれていますが、美的な空間構成や設計者の思いを読みとることもできます。今回の課題を通して、図面に表現された物理的な建築の姿を正しく把握できるようになると共に、図面に込められたいろいろな意味を読み取るようになりましょう。

#### 【第1課題提出物】

- (1)模型 プレゼンテーション模型
  - ・縮尺：1/50
  - ・敷地：B3判のパネルに入る範囲
  - ・材料：自由(スチレンボード、パルサ材、その他各自工夫する)
  - ・ケース：スチレンボードを使って模型がきれいに納まるケースを作る。

#### 【第2課題提出物】

#### (1)図面 プレゼンテーション図面

(ただし、主要寸法、室名、図面名等を記入して、実施設計の一般図としても使える程度のもとする)

- ・用紙：A2判ケント紙3枚以内。
- ・内容：配置図(建物部分は屋根伏せ図を描き込むこと)。S=1/100、1階平面図・2階平面図 S=1/50(ただし内容的には1/100程度とする)、南側立面図・断面図 S=1/100、断面詳細図 S=1/20

あなたが「軽井沢の山荘」を学習して感じた、この建築の良さが、正しく伝わるように表現すること。

#### (2)模型写真 課題1で制作した模型の写真を図面の中にレイアウトする。

- (3)コメント 軽井沢の山荘から感じたこと、あなたが図面や模型の中に込めようとしたことを、400字以内でプレゼンテーション図面に美しくレイアウトして記入すること。

### 第3課題「海辺の小さな週末住居」

(出題：ヨコモツマコト)

#### 【設計条件】

計画地は西に向けた内房の静かな砂浜である。その一角に想定される敷地に自分と親しい友人や知人のための小さな週末住居を設計する。最低限、自分を含めた数人の利用者が、くつろぎ、睡眠し、調理し、食事し、入浴し、排泄することができること。さらにスタジオ、アトリエ等自分自身の創造的活動のために供する空間などを付加することも可とする。あるいは、周辺住民なども含めたコミュニケーションのために供する空間を付加することも可とする。海辺というロケーションを活かし、光・風・海とともに過ごす時間を楽しむ住空間のデザインを求める。

#### 【計画地】

千葉県安房郡富浦町南無谷海岸。A、B、C、3つの敷地から1つを選択すること。敷地の形状、接道条件、周辺

状況は別図のとおり。おおむね地盤は良好。電気・ガス・上下水道は整備されているものとする。気候は温暖。

#### 【規模】

延床面積100m<sup>2</sup>を上限とする。

#### 【構造】

構造形式は自由(鉄筋コンクリート造、鉄骨造、木造、コンクリートブロック造等)。

#### 【その他】

- ・敷地とその周辺(地形や道路、隣家など)との親和性を考慮すること。
- ・台風時の豪雨・強風への配慮。
- ・夏の強い日差しへの配慮。
- ・風景の時間的、季節的変化を設計内容へ反映させること。
- ・建築の内部と外部の関係性を熟慮すること。
- ・建築を構成するさまざまな素材への関心を高め、自身の素材に対するイメージを設計内容に含めること。
- ・基本的な人体寸法の把握を計ること。

#### 【提出物】

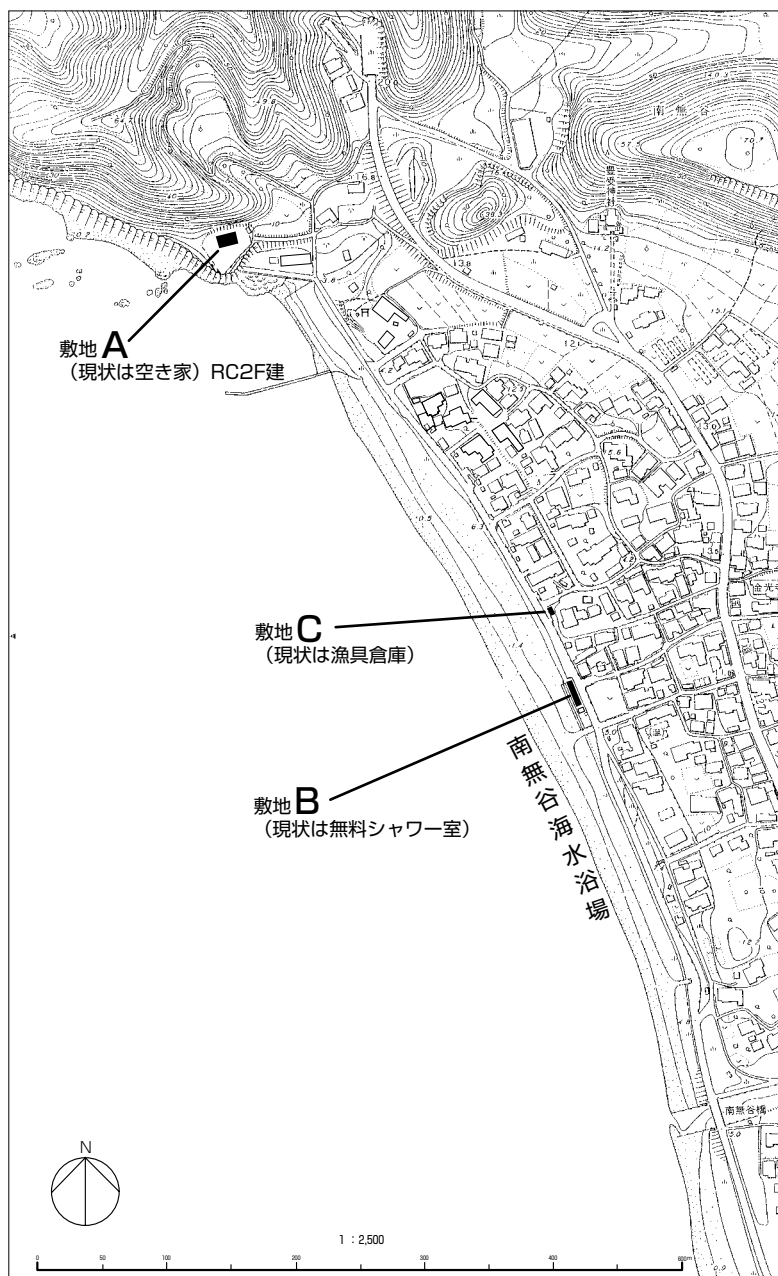
A2判ケント紙横使い(表現自由)とし、次のものを3枚程度に収める。

- (1)配置図 縮尺は各自の設計内容に応じて自由とする(1/200、1/300、1/500) 屋根伏せ図を兼ねる。建物と海との関係を示すこと。
- (2)ロケーション断面図 1/100 建物と海との関係を示すこと。
- (3)各階平面図 1/50 1階平面図には敷地計画も含める。
- (4)立面図 1/50 2面以上
- (5)断面図 1/50 1面以上
- (6)設計主旨 文章、図、イラスト、写真等を含める。
- (7)敷地模型 1/50
- (8)模型 1/50 中間提出時のスタディ模型も1/50。
- (9)模型写真(2Lサイズ) 内観および外観、各2枚以上。

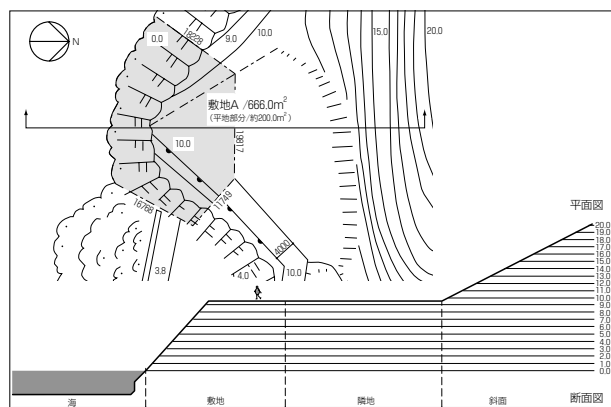


作品講評会

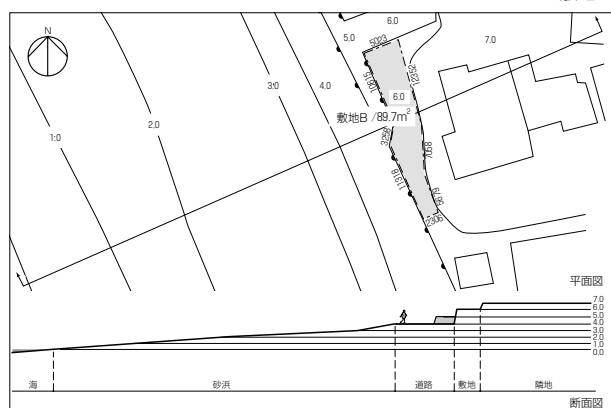
「海辺の小さな週末住居」対象敷地図



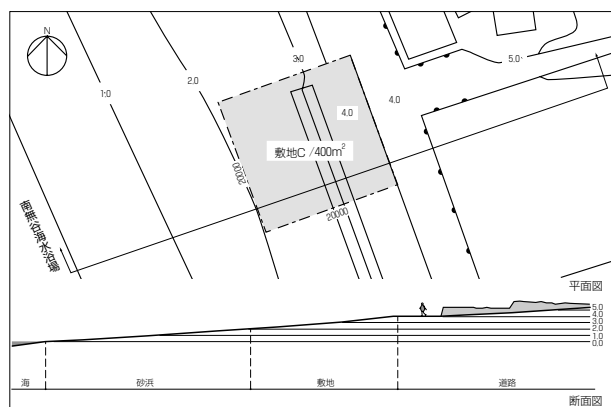
敷地全体位置



敷地A



敷地B



敷地C

新しい果実

■作品の説明(①名称の由来、②特徴、③食べ方)

- 岩下善行「Fruit du soleil (太陽の果実)」①この果実を太陽に捧げてフランス大西洋岸の夏季の大雨防止を祈った故事にちなんで、②南欧の大西洋岸地域で生育し6月が食べ頃、③包皮をナイフで切ってツブツブの中身をスプーンですくって食べる。
- 奥田祥吾「ミラクル・サプリメント・フルーツ」①一般的な果物に比べて栄養素が多かつ多量に含まれているため、②熱帯ジャングルの奥深くで

- 生育し、地上2、3mの高さに実をつける、③周りの殻を破って中身をそのまま食べることもできるが、すりつぶしてジュースにすると大変おいしい。
- 竹中順一「ミネラルフルーツ」①植物と岩石が超自然的な力で融合・同化し、植物の果実として鉱物を生成するようになった、②アフリカ大陸の奥地の地底で発見、③果肉は淡いオレンジ色をしていて一見おいしそうだが、毒性を含んでおり食べることはできない。
  - 林 悠太「パフングリ」①普通のクリより美味で、形がパフウニに似ているため、②温暖な地域にしか生育できない、③夏が旬で、焼いて食べる。
  - 丸山 博「花実 (かじつ)」①実を包んでいる果皮が花びらで覆われている

- ため、②主にオーストラリアで生育し、雨後の空に架かる虹の影響で果肉がきれいな虹色に染まる、③果肉に最も甘みが増す春から夏にかけての時期に、そのまま皮をむいて食べるのが良い。
- 三村 舞「アグル」①不恰好 (ugly) でパイナップルの形に似ているので、②インドネシア・スマトラ島の樹木の生い茂る湿地帯に生育し、パイナップルのように実をつける、③夏季にトゲの先端が色濃くなると食べ頃。食べられるのは中身の種の部分のみ。
- 講評
- 一目で使った材料がわかってしまうようでは興ざめであるが、ここに紹介する優秀作は、いずれの作品も模型で

使用する材料を工夫していて、それぞれの素材の質感や持ち味を活かしながら、いかにも本物っぽく仕上げている。

特に、丸山博君の作品は、表面の不均一さや、ざらついた仕上げが秀逸で、思わず手でさわってみたくなるほどリアルである。

岩下善行君、竹中順一君、林悠太君、三村舞さんの作品の共通点は、果実の外見だけを表現するのではなく、果肉や種の入った中身の部分まで丁寧に制作していることであり、果物の香りさえ感じられそうな仕上がりである。

奥田祥吾君の作品は、他には見られない形のユニークさが目を引くし、材料の組み合わせや着色にも、作者の個性が現れている。(桜井慎一)



岩下善行「Fruit du soleil (太陽の果実)」



林 悠太「パフングリ」



奥田祥吾「ミラクル・サプリメント・フルーツ」



丸山 博「花実 (かじつ)」



竹中順一「ミネラルフルーツ」



三村 舞「アグル」

■講評

自分が小さな、ミクロの生物になったとして、普段外側から見ているものを内側からの視点で表現する課題である。日常の生活体験の中から自分で題材を探し、スケール感覚、視点を変えた物の見方、また自分で想像し観察し

た対象物を人に伝えるための描写力を評価する課題である。

鈴木奈津子さんの作品は、針穴から糸通しで糸を通すところを描いている。日常のある行為を今回の課題にそって見事な注意力で観察している。対象物の描写力や絵の構図も見事である。

山崎京子さんの作品は、ホチキスの中を描いている。日用品を普段見ない視点から、注意深く、細部に至る高い観察力が窺える。

菅野愛さんの作品は、紙を挟んだクリップを描いている。日用品を内部から迫力ある構図と描写力で表現した見事な力強い作品である。

杉下友矩さんの作品は、マウスの中を描いている。特殊な構図で本人の豊

かな想像力が遺憾無く発揮されている。ミクロの決死隊で未来都市に入り込んだかの錯覚を起こさせる秀作である。

松本惇さんの作品は、カセットテープの中を描いている。テープの巻き付き方が建築の内部空間を思わせる構図が見事である。

長沼孝典さんの作品は、灰皿の中を描いている。タバコの吸い殻や銘柄の違い等きめ細かい配慮が窺える作品である。上部からの光の入り方や火の点いたタバコの描写もなかなかの構図である。

岩田俊孝さんの作品は、CDプレイヤーの中を描いている。細部の機構の違いや金属質な素材の感じがよく表現されている。(澤田 勝)



鈴木奈津子



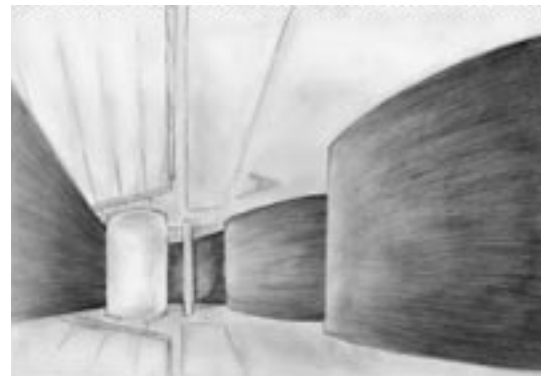
山崎京子



菅野 愛



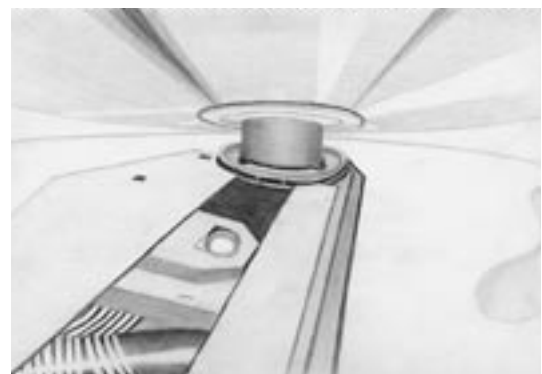
杉下友矩



松本 惇



長沼孝典



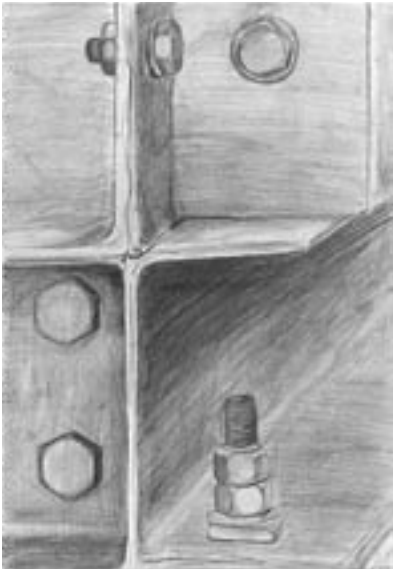
岩田俊孝



■講評

これから建築を学んでゆく人が subject として建築を考え始める契機としてこの課題がある。毎日見ている建築もじっくり見つめられる機会は少ない。しかも、「建築」という抽象的な言葉が実はおびただしい量の具体的な物を背景に成り立っている、という目で見つめられることは更に少ない。それをじっくり観察し、手と目を使いながら理解し、記録（描写）しつつ記憶（身体化）するのだ。subject が手と目を通して、いつしか object となってゆく過程はすでに始まっていることにだれか気が付いたのだろうか。鉄骨端部の接合部を見つけた奥田君、部分だけでなく相互の位置関係がもっと正確なら更に良かった。

カーテンとタッセルバンドを見つけた菅野さん、ボリューム感がよくとらえられている。タッセルバンドにかかる「力」が伝えられればね。スイッチの鈴木さん、きれいだけど少し奥行きが大きすぎないか？ 階段教室横のパイプを見つけた高田さん、物が新しい空間を生成する萌芽が感じられる。鎖の長沼君、曖昧な形の中の物の整合性がよくとらえられている。排水トラップを描いた宮崎君、物の位置関係と質感が立体的な空間を支えている。皆、今後もこの練習は続けてゆくと良いと思う。（高橋 真）



奥田祥吾



菅野 愛



鈴木奈津子



高田千紘



長沼孝典



宮崎壮一郎

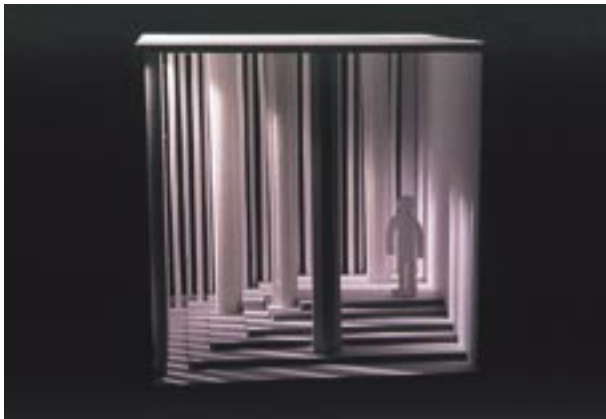
優秀作品の中で、宮崎壮一郎君の作品は垂直方向のスリット開口と内部の数本の柱によるシンプルな構成であるが、大変趣のある光の空間を創り出していることが評価された。賀山雄一君の作品は逆に曲線を多用することで、柔らかな光と影のグラデーションを生み出すことに成功している。他の案としては大槻達夫君や吉田直人君の作品のように、光を取り込むユニークな集光装置の工夫が興味深かった。

この課題を経験することにより、自然界の様々な光の現象や建築空間での光の演出などに目を向ける機会を持ち、今後の空間創造において光と影の意識を持つことを学んで欲しいと願っている。  
(奥村召司)

■講評

5 Mキューブの内部に光をテーマとした空間を創造する課題である。1/20のスケールで作成する模型は、学生にとって初めての空間模型であるため、模型作成の基礎的技術指導も同時に行っている。

ボックスの形をデザインするのではなく、あくまでも光の空間をデザインするという理解がなかなか難しかったようであるが、学生諸君の自由な発想は大いに私たち講師陣を楽しませてくれた。



宮崎壮一郎



吉田直人



賀山雄一



大槻達夫



■コンセプト

吉村祐一

面と線だけを使い、階段という階段を作らず、様々な視点から風景を眺めることができるように作りました。

樋口裕祐

ポイントは柱3本と2階と3階部分が交錯しており、全体的に三角形を基準に2階、3階とも同じ3本の柱で支えているということです。

中村健司

・“涼しさ”を感じられるように水の量

を多くし、動きをつけてみたり、風の通りを得られる場所を作りました。  
・周囲の環境は溪流をイメージしました。

細畑義弘

涼しそうで、風通りが良いようなところになりました。連続になるように気をつけました。

本原奈帆

場所は静かな森の中の湖。建物全体が水の中から建っていて、涼し気な感じにし、線をたくさん使い、細かいすきまを作って開放的な感じにした。

岩下善行

この作品のテーマ・コンセプトは「Stairway To Heaven」、意味は「天国への階段」です。天に向かって幾つものそびえ立つ柱に沿って階段があり、

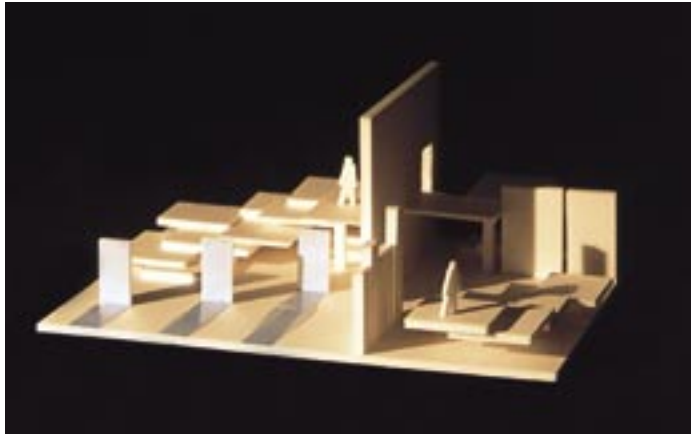
天に昇っていくような感じに作ってみました。

■講評

吉村祐一君の作品は、床面の高低を生かして、視点の変化を楽しめる場としている。壁面と床面の配置バランスが、シンプルで心地よいポジションとなっている。樋口裕祐君の作品は、二つのフロアを斜材によって支え、三角形に構成された線材で光をテーマとした場を創っている。トラス材の光を受けた部分と影が独特で美しい。中村健司君の作品は、涼しさを感じられる場所を創ろうとしている。水を面材の一つとして構成し、垂直面や水平面に水の動きを生かした作品となっている。

細畑義弘君の作品は、合掌した斜材が連続して変化していく空間を創っている。風の通りを意識したデザインは、光と影の美しさと通り抜ける人に期待感を持たせている。本原奈帆さんの作品は、滞在する場所と歩き廻れる場所の2つの空間としている。線材のスリットを生かして、静かな森の中の湖という周辺環境との関係を大切にしている。岩下善行君の作品は、階段とそれを支える柱によって、場を囲んでいる。規則性と不規則性、囲む列柱と囲まれたスペースの対比が対照的なデザインとしている。

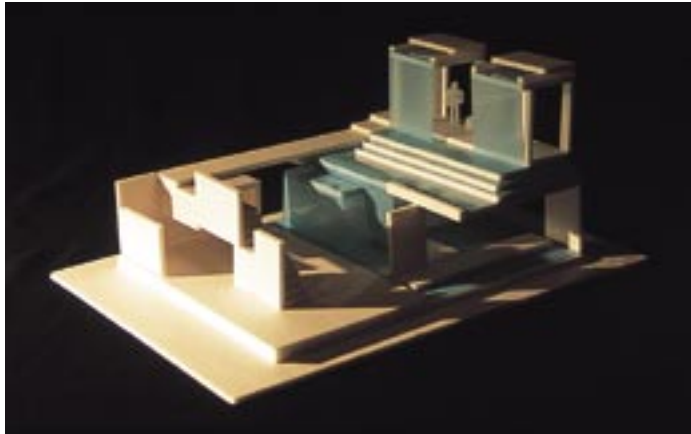
今後の設計・デザインワークの中で、空間構成の一手法としても、このスタディを生かして欲しい。(岩本一成)



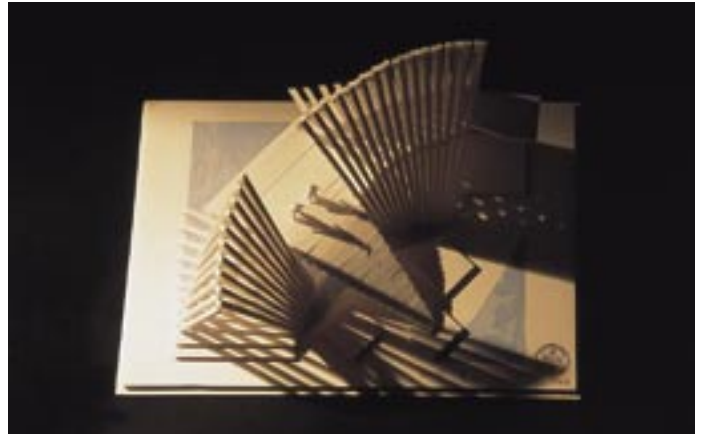
吉村祐一



樋口裕祐



中村健司



細畑義弘



本原奈帆



岩下善行

■講評

建築の模型には2種類ある。1つは設計者本人が自分の構想を練ったり、新たなインスピレーションを得るためのスタディ模型であり、もう一つは、出来上がった計画を他人に伝えるためのプレゼンテーション模型である。今回は軽井沢の山荘をテーマにしたプレゼンテーション模型の課題である。模

型は、実物の建築に比べてはるかに小さいので、すべてを同じように作ることはできない。また、無理して同じように作ると、細部が目立ちすぎて、建築全体の魅力が失われてしまうことが多い。プレゼンテーション模型の制作に当たっては、表現しようとする建築の魅力をよく理解して、魅力のポイントを適切に表現するとともに、表現を混乱させるような要素は省略するなどの操作が必要だ。ここに制作者の見識とセンスが現れる。

軽井沢の山荘は、自然と相互性のある空間構成が大きな魅力だが、厳しい自然環境の中で周囲の樹木と同じように耐えていく建築の素材感や、からくりを思わせるほどのさまざまな工夫が、

渾然一体となって緻密に組み上げられている点も魅力である。いろいろな取り上げ方ができる建築だが、テーマを絞りすぎると魅力が失われる濃密な建築である。提出された作品の中には、素材感を排除して空間構成を主体に表現したものや、メルヘンチックな風合いを重ねたものもあったが、賀山君の作品は正攻法の力作だ。周囲の樹木の枝間の空間と同化しような2階や、自然にさらされるような1階のテラスなどの雰囲気、適切なデフォルメによってよく表現されている。建物全体のプロポーションも適切で、1階のコンクリートと2階以上の木造の素材感も気持ち良く表現されている。

(白江龍三)



■吉村作品に対する学生の感想

高井佑介

この家の魅力は外から見る形だと思う。自然の中にみごと空中を浮いているような不思議な形が面白い。そして何よりも素晴らしいのは、この家に着くまでのアプローチである。家に着く前に自然の中を程良いくらい歩き、その間に建物に対する期待感や季節の風情などが際立つだろう。

吉田直人

1階部分が非常に小さく作られてい

た。これに対して2階部分は、大きい窓から外を見ると1階部分が見えないため2階が浮かんでいるかのような気分になれると思う。そのうえ家の周りは木でかこまれているため、木の上に住んでいるかのような気分になれると思う。もう一つ、2階の居間にある大きな窓は外の季節をはっきりと伝えてくれる。

■講評

現実に建っている建築の図面コピーという一見単純な課題だが、この課題には建築に関わる人が体得すべき、すべての要素が凝縮されている。すなわち図面表現のルールや記号を理解し、歴史的な名作の図面を見ながらそこに

示された建築の物理的な成り立ち（どのような材料でできていて、どんな形状であるか）や、設計者が建築に込めた思想や情感までを理解した上で、自分なりの解釈を込めて再表現する課題だ。文学でいえば、文字や言葉を覚えるところから、文豪の名作を読み解いて、同じストーリーながらも自分なりの文章で再表現するというプロセスを一気にやってしまう大変な課題なのだ。

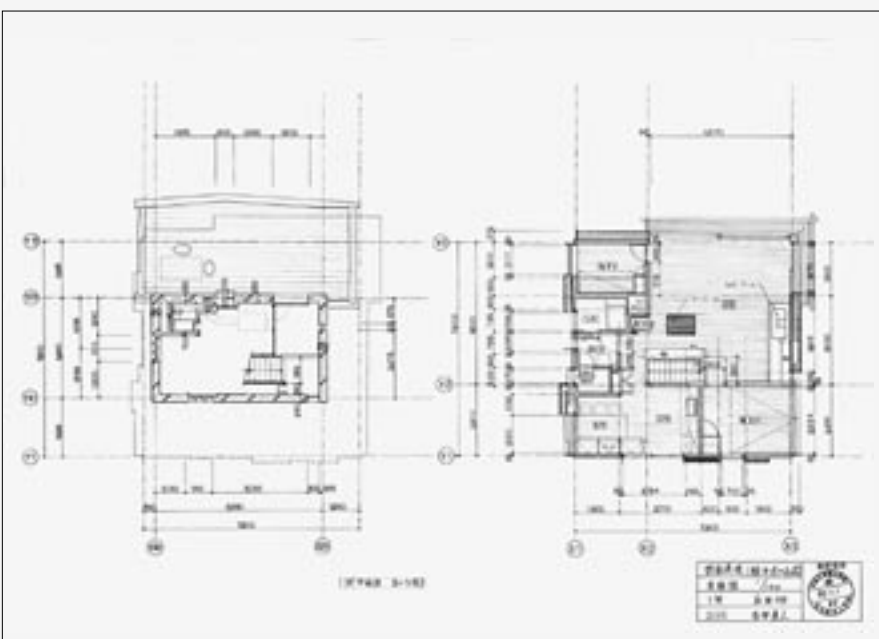
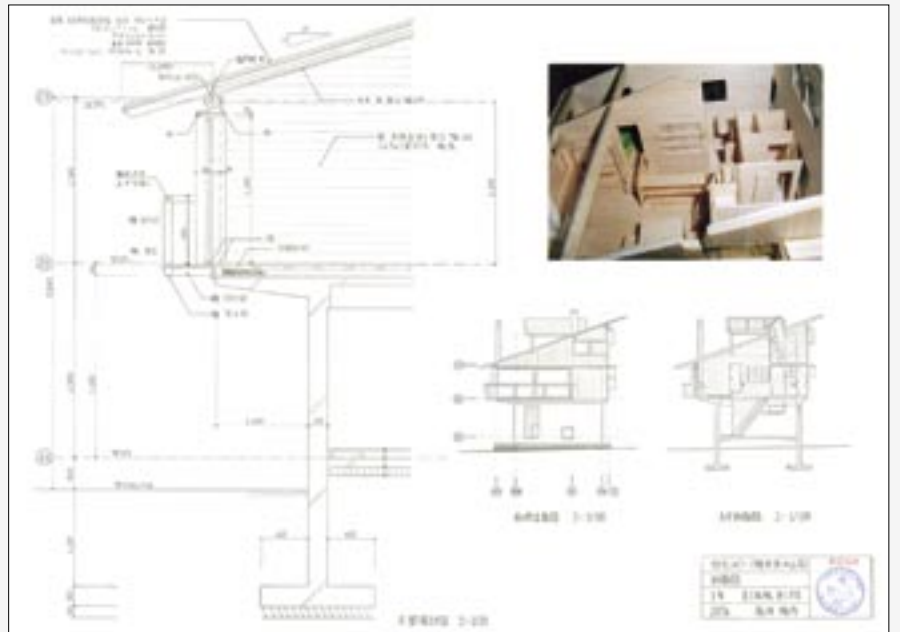
吉村順三設計の「軽井沢の山荘」がテーマであったが、今回も1年生とは思えない素晴らしい作品が沢山あった。特に高井佑介君と吉田直人君の作品が良い出来栄であった。二人とも図面表現が適切だけでなく、この建築の価値が建築そのものだけでなく、建築

と自然との関係の中にあることをよく理解していて、外構も建築と同等の丁寧さで表現している。高井君は鉛筆の柔らかさを生かしたタッチで全体をまとめて、センスの良い添付写真と合わせて高井君なりのテイストを感じさせる。吉田君はCADを思わせるほどの精密なタッチで全図面をまとめて、繊細さと厳しさが同居する吉村建築の魅力をよく伝えている。また、詳細部についてもよく理解しながら作図に当たっている。二人の図面は同じ建築を表現したはずだが、もし二人の図面で建築を作れば、建設会社はよく似ているが少し雰囲気の違いを感じるだろう。図面とは、そういう奥深いものなのだ。

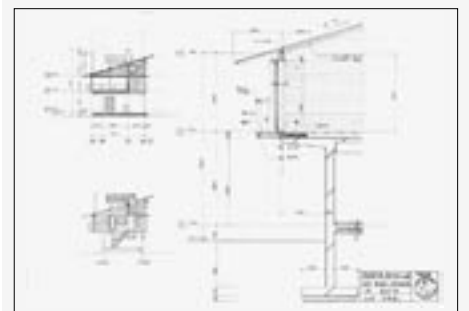
(白江龍三)



高井佑介



吉田直人



鈴木啓史

■コンセプト

計画地は国道から奥まったとても静かで穏やかな環境の海辺であった。聞こえてくる音は波の音だけ、辺りを見渡せば開放的な海のロケーションが広がっていた。私たち現代人が日常生活で求めることがだんだんとできなくなってきたものがここにはあった。私た

ちの生活はデジタル化、コンビニ化など利便性を求め、とても豊かで不自由のない日々といえる。しかし、その一方で人間として大切なものが失われているのではないかと。人間として真の欲求は何か。フル回転している日常生活を自然と交わることでゆっくりと見つめ直せる空間を意識した。この建物では敷地を含め、いくつかの「レイヤー(層)」にすることで外の環境を変化させ内に形成させた。X軸方向は「海く浜く水く住居空間くオープンスペースく隣地」とそれぞれが独立せず互いに関係し合うよう、物質的要素により環境変化を試みた。Y軸方向ではレベルの違いによって、この土地の最大の魅力である海のロケーションに変化を与

えた。また大きなボリュームをもちながらいかにこの土地に溶け込ませるかを考え、その結果、ガラス面・木ルーバーを用いて建物の透明化を図り、圧迫感をやわらげ、周辺住民がなじみやすいようにした。建物を透明化しながら「水・風・光」の変化を感じさせるさまざまな装置(木ルーバー、トップライト、木デッキ、中庭の植栽、水盤)をそうした関係の上に重ねようと試みた。そうすることで外部空間との連続という以上に快適な外部空間を建築の内部に形成することで「環境」としての統一化を図った。

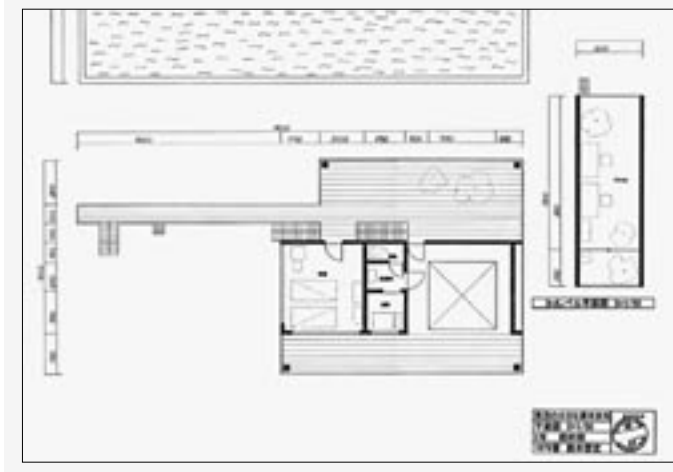
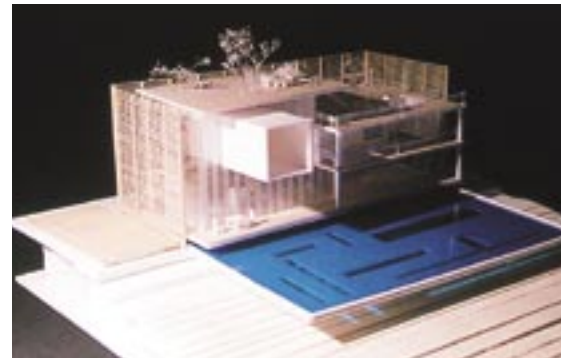
■講評

図面表現は、まだまだ稚拙であり不

可解な部分も見受けられるが、模型に表現された建築空間の有様は、建築の勉強を始めて間もない学生の作品であることを疑うばかりに巧みなものがある。

海に面する1面を除いた残りの3面に巡らされた木製ルーバー、大きく吹き抜けた内部空間に浮かぶ筒状の小スペース、スキップする床を縦に貫くガラスの筒、底面にガラスがはめ込まれた大きな水盤。

今回のテーマであったロケーションと建築との関係に目を向けること、環境を読みとり、それを生き生きとした建築空間に落とし込むこと。その点において、この作品は高いレベルの回答である。(ヨコミソマコト)

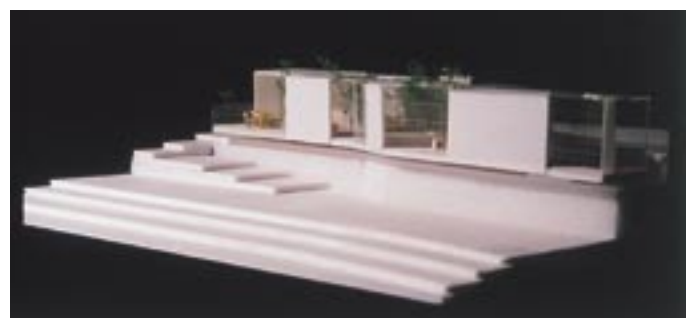
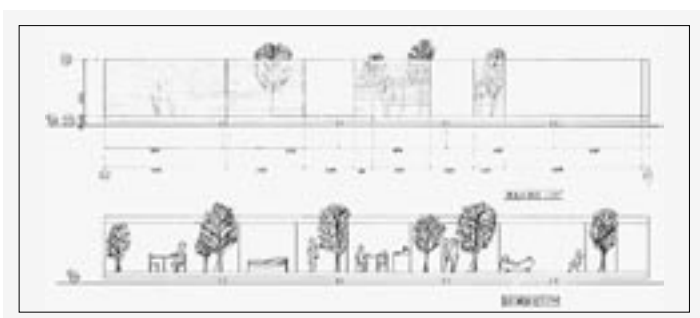
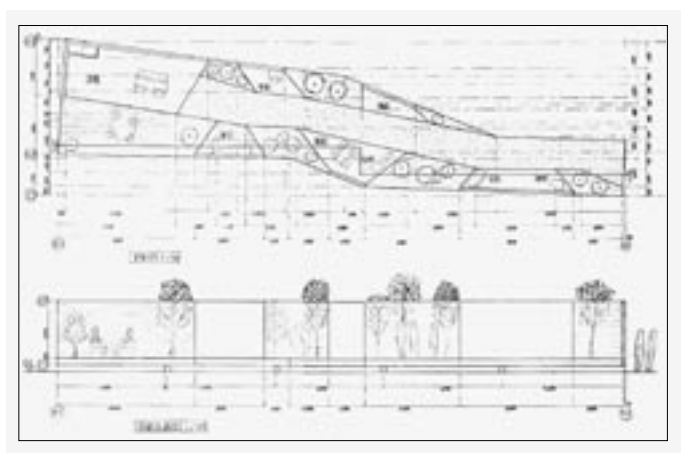
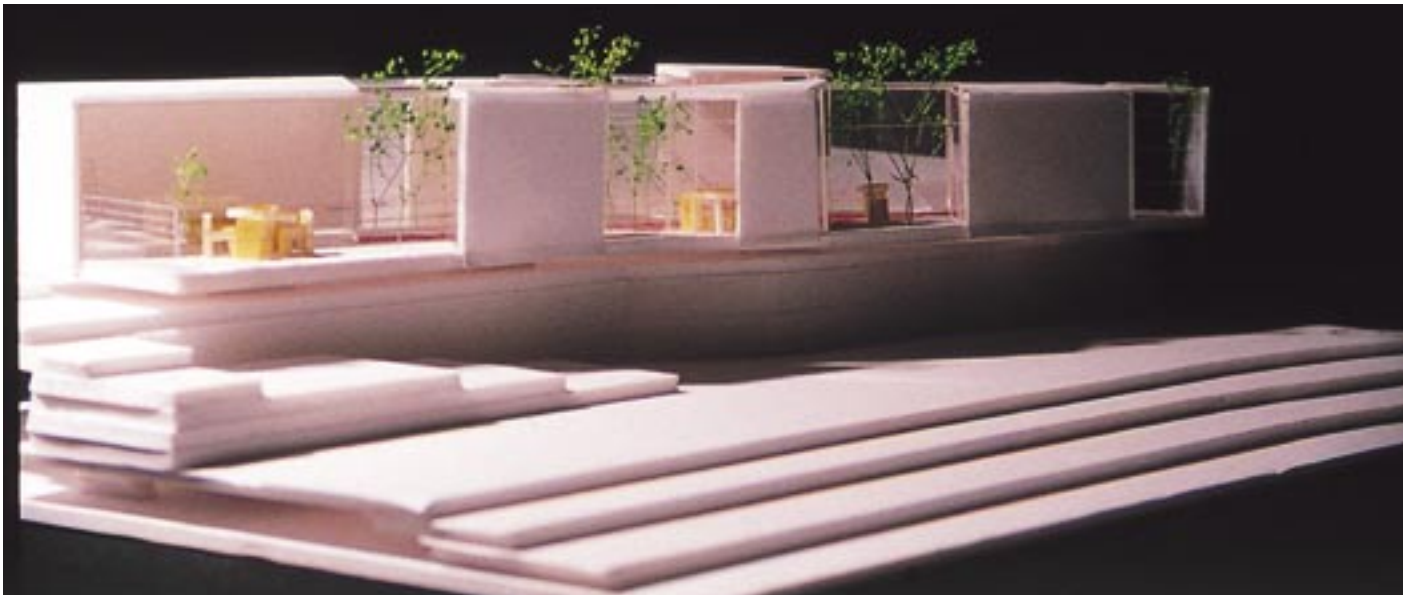


■講評

不整形で間口は狭いが、海岸線と平行に奥行き長い敷地。その敷地の特徴を実に上手く捉えている。長手方向に建物内を移動する時の視覚的な楽しみは、模型からも十分に伝わってくる。

建築が常に抱える課題である「内と外の関係」を、敷地形状から導かれる不整形に切り取られた内部空間と外部空間とを連続させることで、きわめてスマートに解いている。この解決方法自体は決して目新しいものではないが、初めての住宅設計課題の成果としては、高く評価すべきであろう。

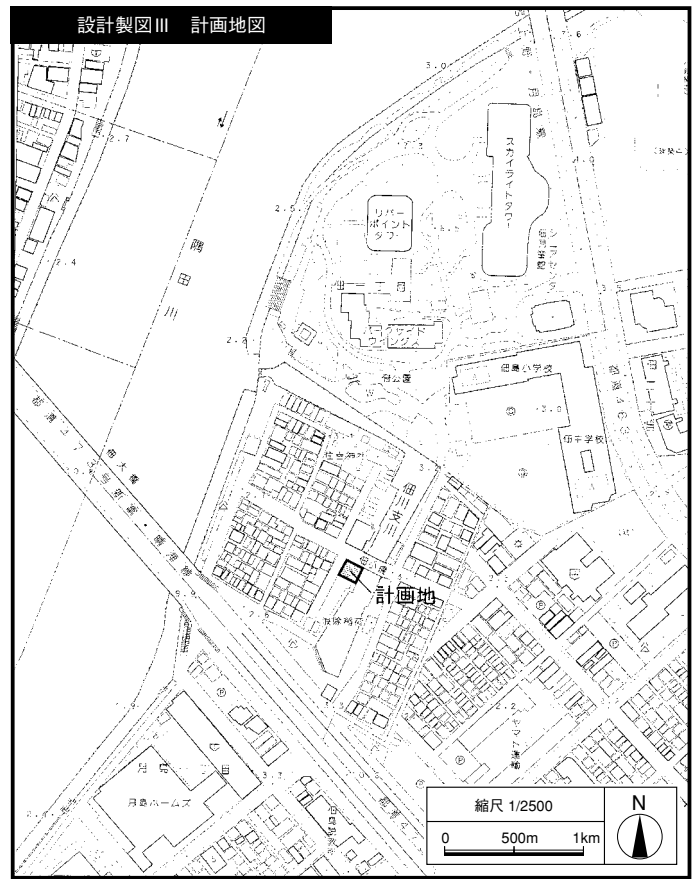
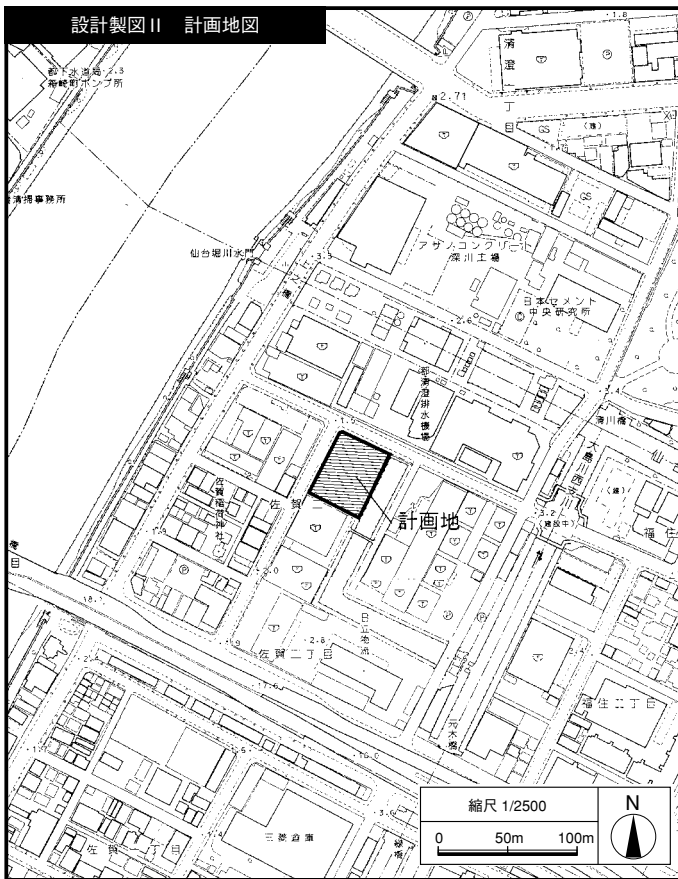
(ヨコミソマコト)



# 2年生（前期：設計製図Ⅱ、後期：設計製図Ⅲ）



【担当】 畔柳 昭雄  
 榎本 雅夫  
 上條 美枝  
 神谷 博  
 佐藤 孝秋  
 玄・ベルトー・進来  
 西沢 大良  
 廣瀬 哲久



## 設計製図Ⅱ

### 「都市住宅の設計」

#### 【設計条件】

本課題は、東京都中央区佃に現存する船溜りに面する敷地において都心で生活するための住宅を計画するものである。佃島は、江戸時代の将軍徳川家康が大阪から漁業者を入植させて切り開いた漁業集落の名残を色濃く残す場所であり、現在は、このころの行まいを残しつつ佃煮発祥の地として広く知られた場所となっている。また、隣接して東京都による大川端再開発のリバーシティ21が整備され、ウォーター

フロントにつくられた超高層住宅による24時間都市としての機能を持つ住宅街が形成されてきている。こうした新旧の入り混じる場所に都心のウォーターフロントを生かした住宅を計画する。

計画に当たっては、敷地のA、Bどちらかを選定する。

各住戸に対する設計上の要件（住み手の要望やライフスタイル）を理解し、その意向に対して設計者として如何に応えるかに重点を置いたものとする。

また、各住戸については水辺を楽しむことができる空間を設ける。

①主の家族構成は夫婦（会社員・主婦で共に50代）及び大学生（男）、高校生（女）の4人家族、犬1匹。

- ②自家用車は所有していない。
- ③部屋の構成は居間を最大限広く、他は狭くても可。水辺を日常生活の中で意識できるようにしたい。部屋数は自由、ただし収納に配慮して欲しい。
- ④家族がいつも何らかの形で気配が感じられるように欲しい。
- ⑤既存の街並みとの連続性や住民とのつながりに配慮して欲しい。
- ⑥敷地周辺の環境に対して配慮した計画とする。

1. A、Bの敷地及び周辺条件
  - (1)敷地の形状、接道条件、周辺状況等は別添の地図どおりである。
  - (2)電気、ガス、上下水道などは整備されている。

- (3)地盤は良好である。
- (4)気候は温暖で特別の配慮は要しない。
- (5)水路は当該地区にとって歴史的遺産である。

2. 建築物
  - (1)木造建てで、階数・構造は法規の限度内で自由とする。
  - (2)敷地条件は、建蔽率80%、容積率200%とする。
  - (3)住戸の延べ面積は100m<sup>2</sup>程度とする。
  - (4)各住戸への主要なアプローチは、それぞれ敷地が面している道路からとする。

3. 屋外施設
  - (1)水辺への空間的配慮を計画する。

【要求図面等】





### 1. 要求図面

(1) 1階平面図兼配置図 1/50、2階平面図 1/50

- ①建築物の主要寸法（柱割り及び床面積計算に要される程度）及び方位。
- ②室名の記入（和文）。
- ③1階平面図兼配置図に以下のものを図示する。

イ. 断面図の切断位置

ロ. 建物の出入り口

ハ. 通路・植栽等

ニ. 敷地及び周辺環境等

ホ. 備付設備（便器、流し台、浴槽等）

ヘ. 家具類（机、椅子、ベッド等）

③植栽、水面等を図示する。

④2階平面図には、1階の屋根（ある場合）を図示する。

⑤2又は3階平面図に家具等を記入する。

(2)立面図（2面） 1/50

①立面図にはG.L.ラインを必ず記入する。

(3)断面図（1面） 1/50

①切断面は、建築物の立体構成（1階及び2階）及び水面との関係が分かる断面とする。

②梁及び床の断面、並びに基礎部分を記入し、G.L.ラインを記入する。

③建築物の高さ、階高、天井高、1階床高及び主要な室名を記入する。

## 設計製図Ⅲ

### 「水辺を望むギャラリー」

#### 【設計条件】

本課題は、隅田川に隣接したロフト街の一角において、運河に面したギャラリーを計画するものである。本施設には、地域の子供たちの水辺に関する絵画や彫刻などの作品を展示するとともに、地域住民の交流の場としての機能を併せ持つものである。

計画に当たっては、特に以下のこと

が求められる。

①水辺の景観を活かした配置計画とする。

②敷地周辺の環境に対して配慮した計画とする。

③展示部門・コミュニティ部門等それぞれの部門を適切にゾーニングし、来館者に利用しやすい施設として計画する。

1. 敷地及び周辺条件  
(1)敷地の形状・接道条件・周辺状況等は、別添の地図どおりである。

(2)敷地規模は別添の地図を参照。

(3)敷地は平坦で、道路・遊歩道及び隣地との高低差はないものとする。また、必要に応じて歩道の切り開きはできるものとする。

(4)敷地は、準工業地域・準防火地域・第3種高度地区・日影5～3時間である。また、建べい率60%・容積率300%である。

(5)電気・ガス・上下水道などは整備されている。

(6)地盤は良好である。

(7)気候は温暖で特別の配慮は要しない。

2. 建築物  
(1)ラーメン構造による鉄筋コンクリート造（一部鉄骨も可）2階建てとして、必要によって地盤を設ける。

(2)延べ面積は1,000～1,500m<sup>2</sup>とする。なお、ピロティ・塔屋・バルコニー・屋外階段等は床面積に算入しない（必要に応じて建築基準法令集を参照）。

### 3. 屋外施設

(1)屋外の展示スペース（250m<sup>2</sup>以上）を設ける。

(2)展示作品等の搬入用サービスヤード（約50m<sup>2</sup>）を設ける。

(3)駐車場は平面駐車とし（台数適宜）、車椅子使用者用1台分、サービス用2台分は必ず確保して設ける（1台あたりの必要面積は設計資料集成を参照）。

(4)自転車置場を10台分設ける（1台あたりの必要面積は設計資料集成を参照）。

### 4. 所要室

下表の室は、すべて計画する。

(1)展示部門  
・企画展示室は、それぞれ個別に展示会を運営することができるように考慮する。

・各展示室への入場は有料とし、各入口においてチケットのチェックを行う。  
〈企画展示室 約450m<sup>2</sup>〉  
・天井高5m以上とする。

・2室に分割して、個別に使用できるようにする。  
(2)共用部門  
〈エントランスホール〉  
・風除室を設ける。

〈カフェ 約50m<sup>2</sup>〉  
・厨房カウンターを設置する。  
・外部からも利用できるようにする。

・テラスにテーブル席を3席設ける。  
〈ホワイエ 適宜〉  
・休憩用の椅子を設ける。

〈セミナー室 約50m<sup>2</sup>〉  
・教壇及び客席25席を設ける。  
〈便所 適宜〉  
・障害者用トイレを含む。

(3)コミュニティ部門  
〈図書室 約50m<sup>2</sup>〉  
・書架閲覧コーナーを設ける。  
(4)管理部門  
〈事務室 約50m<sup>2</sup>〉  
・チケットカウンターを設ける。

〈便所 適宜〉

・管理者専用とする。

(5)その他

〈機械室 約100m<sup>2</sup>〉

・電気室を含む。

〈倉庫、便所 適宜〉

#### 【要求図面等】

##### 1. 要求図面

(1) 1階平面図兼配置図 1/100、2階平面図 1/100

①建築物の主要寸法（柱割り及び床面積計算に要される程度）及び方位。

②室名の記入（和文）。

③1階平面図兼配置図に以下のものを図示する。

イ. 断面図の切断位置

ロ. 建物の出入口

ハ. 駐車場（台数明記）

ニ. 自転車置場（台数明記）

ホ. 屋外展示スペース（展示物3点のレイアウトを明示）

ヘ. 敷地及び周辺環境等

④所要室特記事項に指示された家具類（書架・閲覧机・椅子・テーブル等）は全て図示する。

⑤通路・植栽・水面等を図示する。

⑥展示室の床面積を記入する。

⑦2階平面図には、1階の屋根等の見えがかりを図示する。

⑧2階平面図には、吹き抜けとなる部分を図示する。

(2)立面図（2面） 1/100

①正面図（ファサード）には、外構を記入する。

(3)断面図（1面） 1/100

①切断面は、常設展示室または企画展示室を含み、建築物の立体構成（1階及び2階）がわかる断面とする。

②断面図の表現は建築物の外形・床面及び天井面の形状がわかる程度のものでよい。

③建築物の高さ・階高・天井高・1階床高及び主要な室名を記入する。

④断面図は、水辺との関係がわかる表現とする。

れる。ここでは都会の生活を和らげる  
ことのできる、憩いの空間となるだろ  
う。建物外観は江戸時代の家風を連想  
させつつ現代の都市を融合させるよ  
うなイメージのデザインとした。

中村智裕

■コンセプト

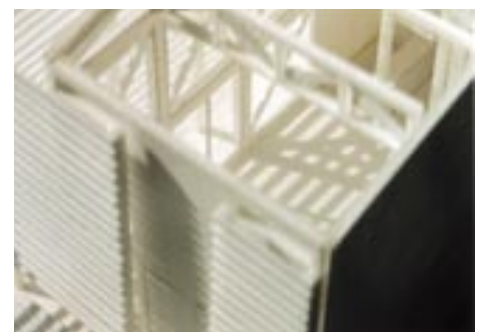
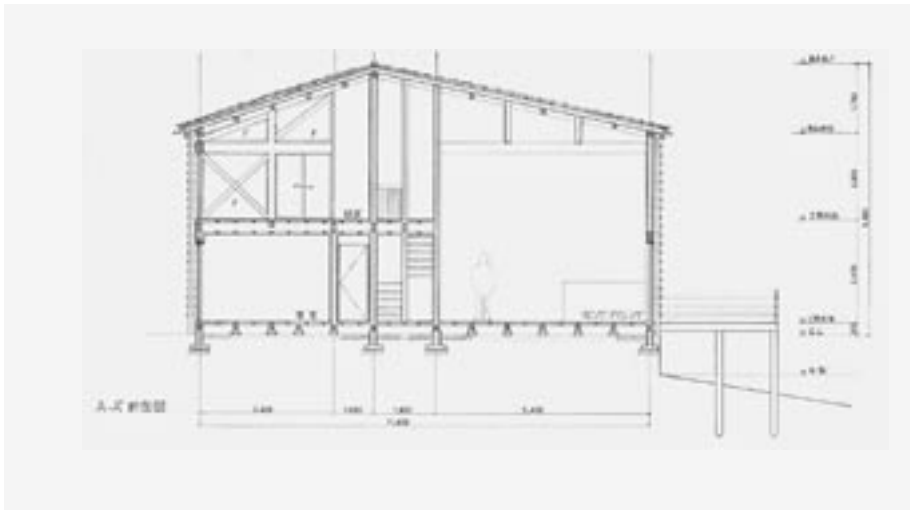
この住宅は、建物全体を格子による  
「幕」で包み込むことにより、熱を和  
らげ、かつ季節、天候、時間の状態に  
応じた様々な光をもたらす。またこの  
格子によりストレートに内部が見える  
こともなくプライバシーが確保されて  
いる。1階の玄関に入るにはこの格子  
の中を進む。リビングから直接出る  
ことのできるテラスは、足下まで水が  
流れ込み、水辺に向かって開放して

■講評

中村君の案は隣接する公園、水辺と  
の接点、町並み形成といった敷地条件  
を的確に判断し、この場所での住まい  
方をシンプルに表現している。特に、  
外部空間においても室内空間におい  
ても、木製ルーバーを全体に用いて  
いることで効果を得ている。室内空間は水  
辺側、公園側、道路側といった光を取  
り入れたい全ての面においてガラス面  
を用い透過性を高め、また、必要な通  
風効果を得るため、開口部が多く設け  
られている。その開放性を調整する意

図で、視点矯正や、光の調節機能とし  
て木製ルーバーが設けられている。そ  
のことで、気持ちの良い魅力的な  
室内環境が得られている。特に木製  
ルーバーによる外観は公園や水辺に対  
し一体感を創出している。平面構成に  
おいても敷地中央に縦断線を設けるこ  
とで、プライベート空間とコミュニティ  
空間が明解に分離されている。さら  
に水辺側に木製デッキを設け、コミュ  
ニティ空間と連動した多様性のある場  
が作られ、家族だけでなく、近隣住  
民との交流空間としても利用できる。  
また、木構造において、開放性を得る  
ためにブレースやトラスなどを用いて  
いることで表現性の高い案となってい  
る。

(佐藤孝秋)



永嶋順一

■コンセプト

刻々と街並みが都市均一化されていく中で、計画敷地は江戸時代の名残を今でも色濃く残す場所であり、現在はこのころの住まいを保全・創出・再生する佃島という人と人とのネットワークが今でも息づく歴史的保全地区に位置している。その敷地に対しての場の力、木という素材の持つ暖かみ・匂い、そしてその感触といった感覚的なところが大きく影響し、木材そのものの透

明さ・柔らかさを持つ木造という条件を活かした木の力、この2つの『力』を利用した住宅こそ本来の住宅の姿だと感じた。

設計計画では、住み手のライフスタイルを考え家族一人一人を尊重し平等に取り扱い、家族が一体である姿、私たち日本人本来の家族の姿を目指した。

内容としては、①主婦中心の動線計画②壁をなくし、すべての空間へのアプローチの自由③移動クローゼットを用いた仕切りによる個室空間創出の自由④外壁の杉板と屋根の高さを周辺環境とあわせた街並みとの連続性と調和⑤エントランスアプローチの長さによる人と人とのつながり⑥公園、佃川をスリット窓、大窓、中庭により周辺環

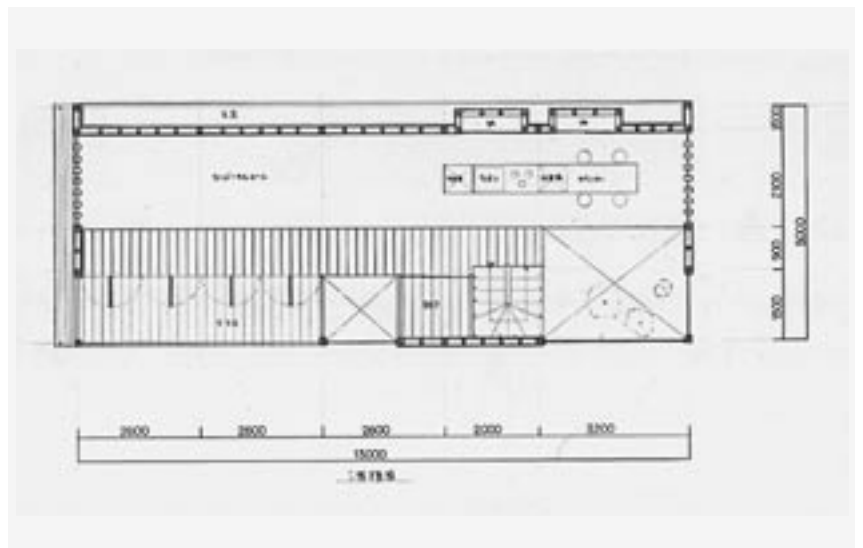
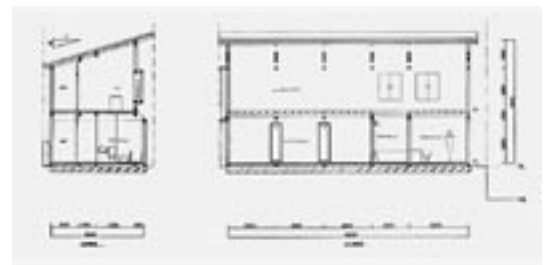
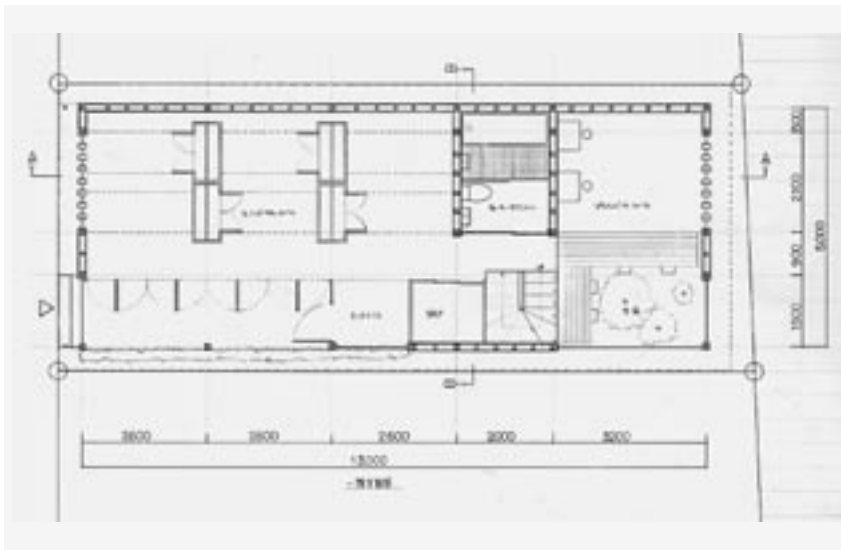
境を庭とし、私的な外部空間として取り込んだ。

以上の内容により、この住宅の空間構成は家全体が1つの大きな空間として構成されている。そしてこのような住宅がさらに増え、歴史的地域の及ぼす重要性を願いかけたい。

■講評

東京の中に残された江戸情緒を今に伝える佃地区の狭小な土地に都市住宅を建てる課題であった。この地区は東京駅からわずか2kmの距離にあるが、

地区に入り込むとタイムスリップし都心とは思えない家並みや川面の景観を目の当たりにする場所である。永嶋君は課題のヒントを得るために何度もこの敷地に足を運び、「場の力・木の力」を現場から読み取り、課題を作りあげている。作品は、この家並みを生み出している路地性・隙間・光と影・緑・格子などの空間構成やテクスチャーを巧みに使いながら、現代のモダンデザインにマッチした空間構成を生み出している。諸室は移動家具で使い勝手によって作り出し、台所は調理の場からコミュニケーションの場へと変身させており、近年の家族のあり方を踏まえて計画していることが読み取れる作品である。  
(畔柳昭雄)



き込むことでガラスに映る水の影、光による水のきらめきなどを表現した。このことで光と水と構造物との調和を訪れた人に感じてもらいたい。

中崎泰孝

■コンセプト

建築は地域や周りの環境に大きく影響を受けるもの。そこにあって違和感のないものを目指した。既存の建物に現代建築に多く用いられるガラスなどの軽い素材で、再生するという、近年多く見られる方法で考えた。

敷地の周辺には隅田川からの堀があるので、その堀に近い所に展示室や展示スペースを設け、水とのレベル差をつけて配置した。また、敷地に水を引

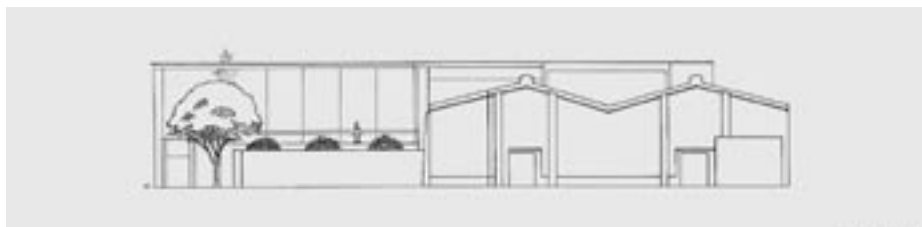
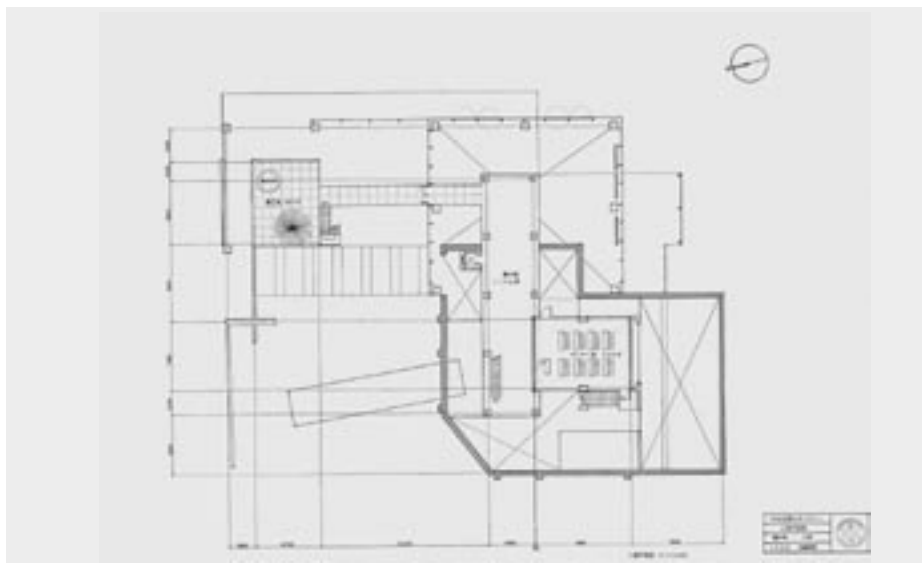
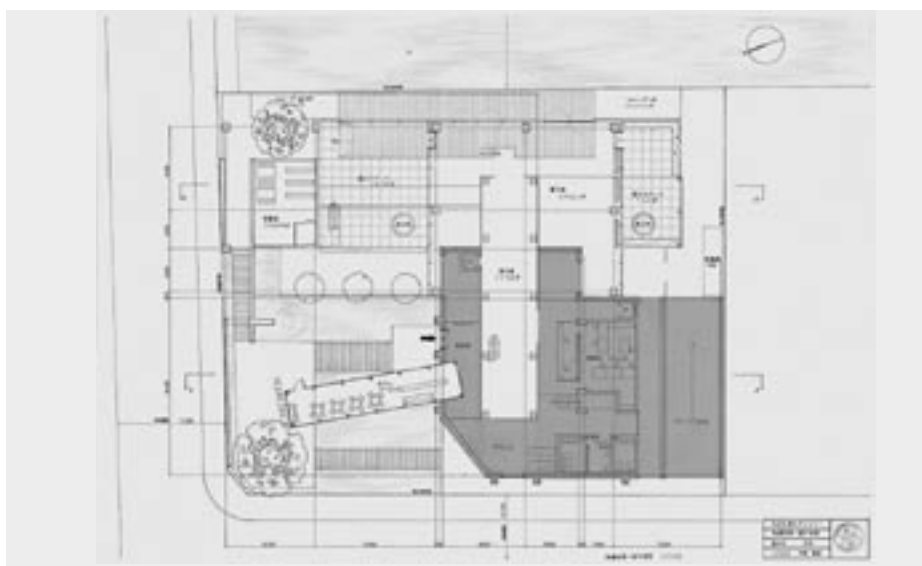
■講評

本課題は計画地に現存する倉庫の活用を可とする設計条件が掲げられている。現地に向き、運河や倉庫街から成るその土地固有の空気を誰もが感じ取り、また周辺環境を考慮した上で設計に臨んだはずである。そしてほとんどの作品が既存を無きものとして、そこに新たなデザインを試みたのに対し、中崎君は既存の再生を構想の基盤に捉えることを導き出していた。結果的に、すでにこの段階から彼の提案は、他と一線を画す稀少性を備えていたことになる。

本作品はほとんど開口のない既存倉庫の山形屋根と、その吹抜け空間の中に大きさの異なる複数のガラスボックスが貫入し、偏心し、あるいは倉庫の切断面を包絡し、平面・断面両方向に絡み合いながら、全体として変化のある回遊型の展示空間が形成されている。それは空間的、質感的な対比の明快さに加え、既存を残すことによって時間的な流れや風土、歴史などを含めた都市のコンテキストと戯れるような楽しさを予感させる。

さらにガラスファサードと、それを支える構造システムに対して具体的な提案が含まれると、デザインとしての密度が一層上がったと思う。

(榎本雅夫)



仲野陽子

## ■コンセプト

「二つの建物とグリーンに囲まれた水辺は、倉庫街からは想像のつかない空間となる」

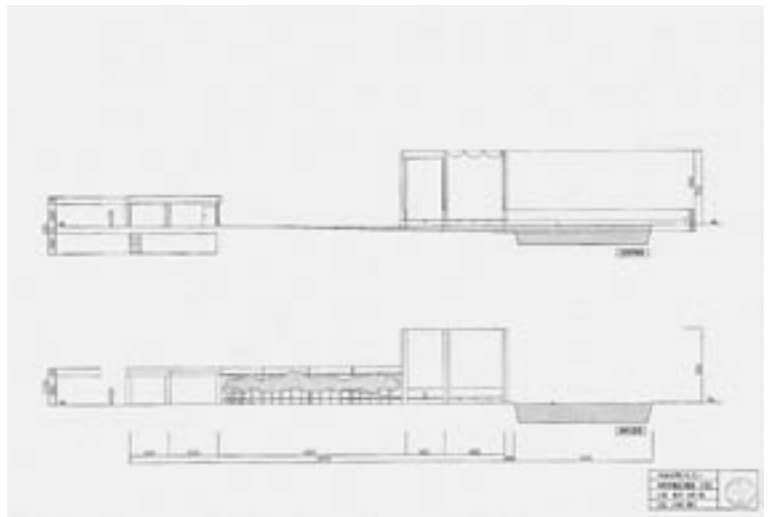
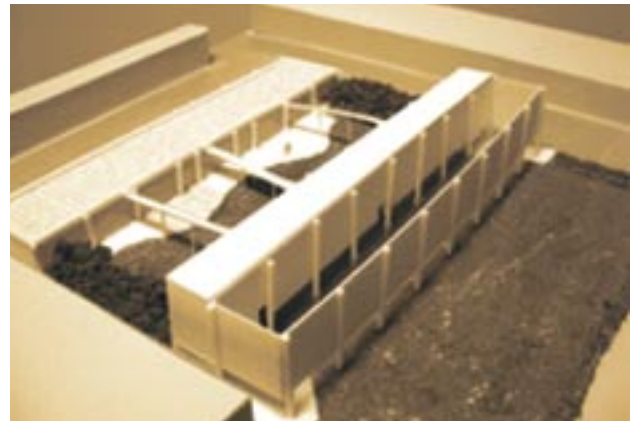
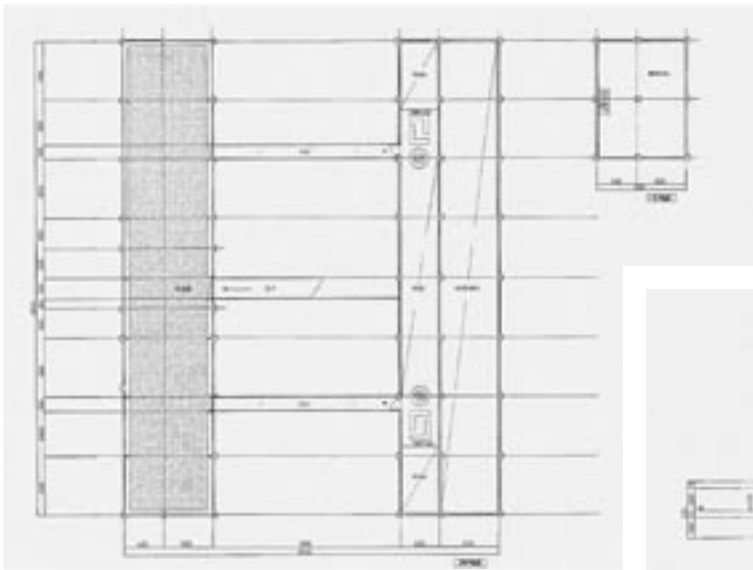
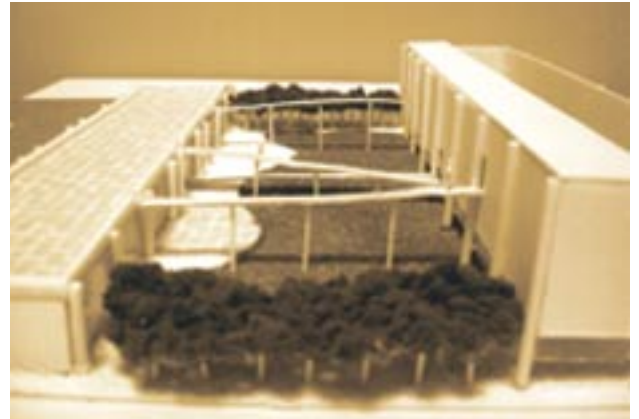
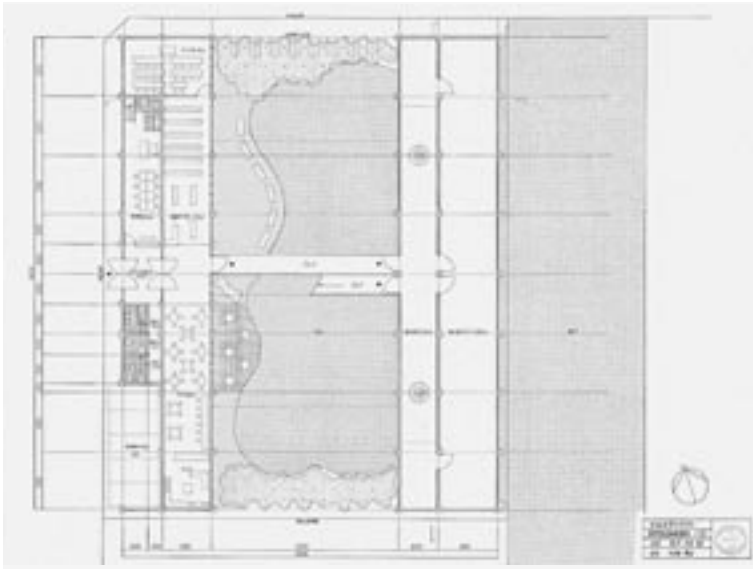
敷地周辺は、倉庫街の生活感のない街である。自然がなく閑散とし、灰色で寂しい雰囲気である。そこで、この敷地周辺とは逆のイメージの空間（水辺のギャラリー）を造ることにする。建物の中に入ると、水と緑に囲まれて景色が一変し、倉庫街を忘れさせてく

れる空間。長く滞在したくなるような癒しの空間にする。＜水に触れる＞企画展示室は、大胆にも建物の下に水を流し、床全面をガラスにして水との一体感を出す。また、壁で囲まれているために、視線は壁にかけられている絵、または床下を流れる水のどちらか一方となる。＜二つの空間＞企画展示室の入った建物と、その他の機能の入った建物とに大きく空間を分けて、ブリッジとスロープで結ぶ。この二つの建物の間に水辺を作り、間接的に運河に触れる。建物の中にいる時は間接的に、水辺に出る、またはブリッジを渡る時は直接的に、常に水に触れている。

## ■講評

近年港湾エリアにおいて、倉庫や工場をギャラリーやカフェへ改装する動きが目立っており、街作り・街区再生のきっかけとして注目されている。この設計課題ではそうした運河沿いの街区に市民ギャラリーを計画することで、運河と施設だけでなく、運河と街のつながり方を変えるようなアイデアを募った。敷地は江東区の倉庫街にある角地だが、街角と運河の双方に面しているために、施設の計画しだいで街にたいする運河の影響力をコントロールすることもできる。最も魅力的な解答をしたのは仲野陽子さんの案である。施

設全体を2棟建てとして、運河沿いに展示棟を、街路沿いに地域のための集会棟を置き、2棟の間をブリッジで往来するというシンプルな計画である。両者の中庭状のスペースは、運河から引いた大きな池を設けた水際公園として、街に開放している。同時に屋内においても、展示棟の床をガラスでつくり、運河からの水を床下に横断させ、敷地の内外にわたって魅力的なスペースを生み出している。水際利用にたいするアイデア、町にたいする提案、建物のヴォリュームの設定、動線計画や断面設定、インテリアの提案など、アイデアのバランスは抜群であり、同時に斬新なスペースをあっさりとしみ出している。（西沢大良）



時にはその一部に水が入り込むことにより、浅瀬ができ、親水行動ができるようになっている。またデッキで仕上げることで、その場に座り込み、寝転んだりしてくつろげるようにした。

中村智裕

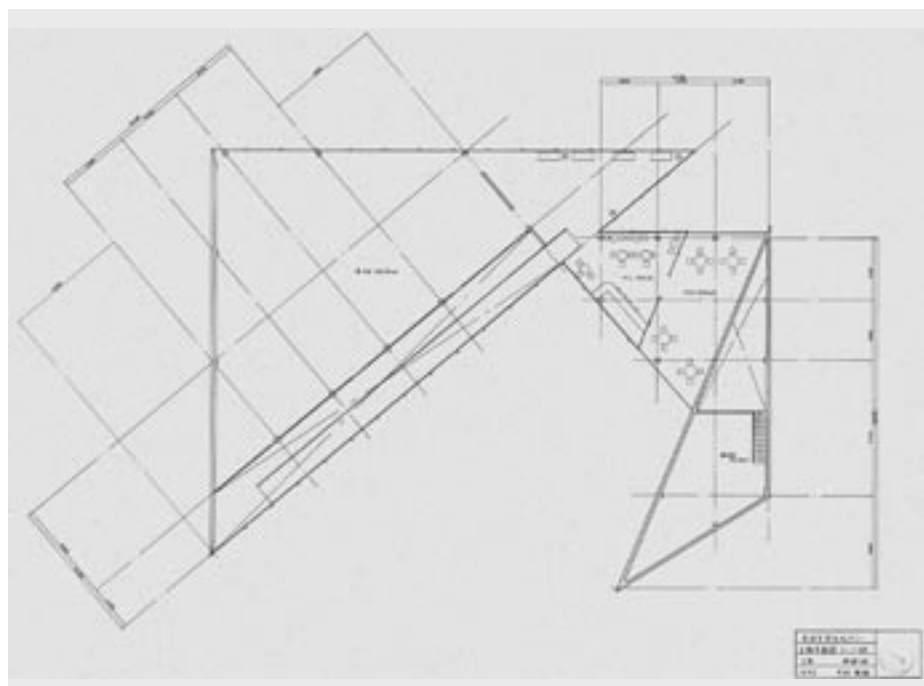
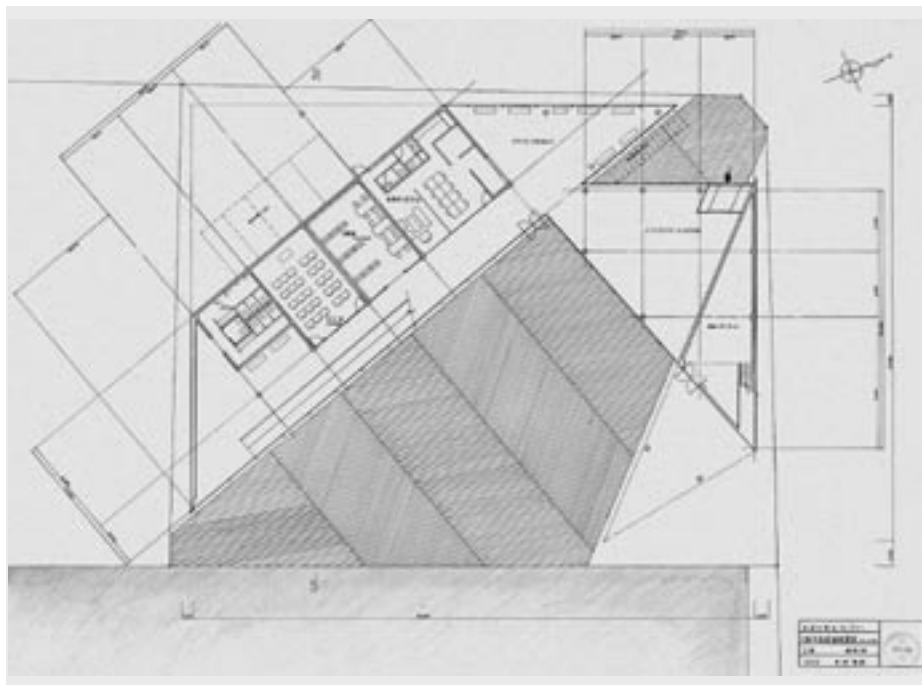
#### ■コンセプト

このギャラリーは何よりも「水」をテーマに考えていった。建物の形状をすべて三角形で構成し視覚を強制的に水辺の方向へ向かせた。また水辺に向かって高さを徐々に高くしていくことにより、視覚的錯覚をねらった。このためエントランスやカフェから水辺を見る際には、その空間が大きく見える。屋外展示スペースでは、地面を水面に向かって階段状に低くしていき、満潮

#### ■講評

この作品は、周辺地域が倉庫と運河によって構成された街並みという環境条件を考慮することで、外に対しては周辺の倉庫の壁に連なるようなガラス壁を設け、連続性に配慮しつつも建物内部が見通せる透けた空間となっている。建物内部に入ると、エントランスホールからは、パースペクティブに広がる親水広場が眺められ、その先に運河が連なるように見える仕掛けとなっている。また、この広場は2つの建物の高さを変えることで十分な奥行き感を作り出している。また、ギャラリー

利用者は建物内のエントランスホール、ホワイエを通り抜けて、広場を見ながら通路を通り抜け、そこから緩やかなスロープで2階のギャラリーに上がる。この時利用者は建物に入ってきた時とは逆に広場のパースペクティブな焦点を眺めることになる。こうした空間の見え方の違いを感じながら作品鑑賞のためのギャラリー内部に入ってゆく。ギャラリー空間は天井高を変えることで、作品の展示方法や鑑賞法に変化をつけることができるように配慮している。この作品は、空間を構成するための遠近法や建築空間に対する時代性を反映するなど、卓越した表現を用いており十分評価できる作品に仕上げている。  
(畔柳昭雄)



永嶋順一

## ■コンセプト

『流れ出す、溢れ出す水により地域性をいかし、再び水上のネットワークを作り上げる』。計画地の発展は江戸時代に始まる。理由は大都市江戸近郊に埋め立てによる広大な土地が存在し、水運の便が良かったためであった。しかし江戸の拡大により市街地化にやむなくされてしまい、それにともない船運びで栄えた内部河川や運河は役目を終え、使われなくなり、ほとんどが消

えてしまった。その水上ネットワークを再生したい。そんな考えから計画が始まった。計画地東に隣接する用水路を最大限利用し、そこから始まる一つの流れを運河に広げた用水路に張り巡らせるランドスケープ計画を考えた。「流れ出す、溢れ出す水」とは、この土地の歴史に由来している。この土地を大きく発展させた運河をイメージし、有機的な外観とした。水源である三角形の頂点から水が運河に流れ込み、その流れを緩和するように三角形の流れに垂直な長方形の流れを入れ、緩やかになった三角形の開口部に流れを包み込むアトリウムを設けた。ギャラリーとはさまざまな意味を持つ空間であるが、ここではギャラリーを美術館とい

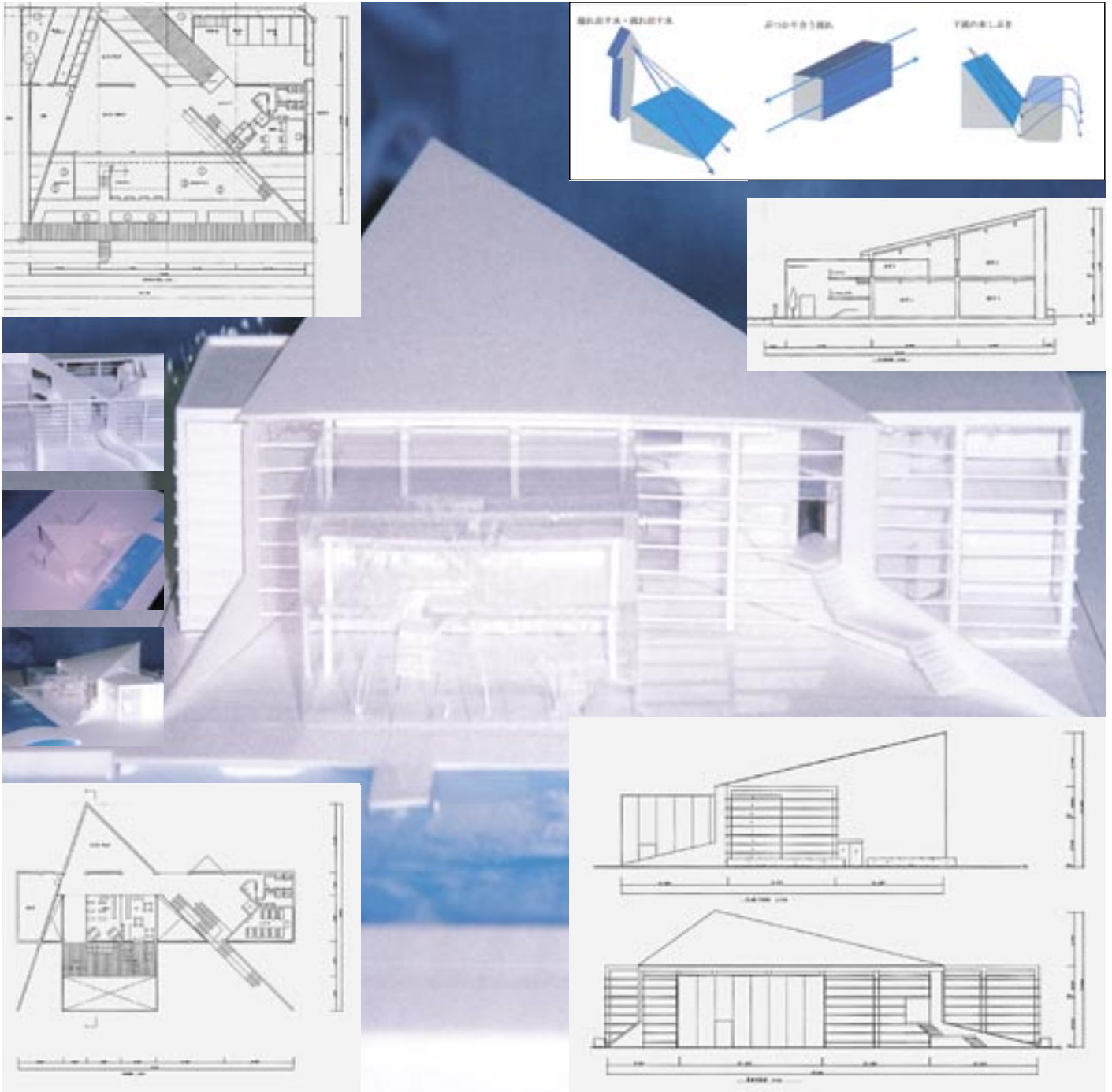
う空間でとらえ、本来展示物を見るためだけの空間だけではなく「水・緑・空・光」、このギャラリー自体も展示物の一つと感じさせ、「視覚的・聴覚的・感覚的」に安らぎを利用者に与える回廊とした。

## ■講評

この課題は、運河に面したギャラリーという設定であるが、敷地調査にかけてみてその劣悪な水辺にがっかりするところから始まる。そこをどう変えてゆくかという新たなイメージを示すのが建築の醍醐味である。永嶋君の場合、計画案以前の段階でコンセプトを練り上げるまでのプロセスに光るものがあった。調査し、歴史を紐

解き、そこから新たな時代の課題と展望を見出し、ひとつの案にまとめ上げてゆく。設計作業の当たり前の流れとはいえ、その取り組み姿勢と大きな展望を示せた点は評価に値した。

「有機回廊」というテーマの命名も、意図したことキーワードをうまく表現している。建築の空間構成としては単純な組み立てであるが、簡潔にまとめられてあり、敷地に対するゾーニングもきれいに納まっている。難をいえば、水を汲み上げ、浄化して流すという主要なコンセプトを実現するためのデザインが煮詰めきれていない。とはいえ、何のため、誰のための建築かをしっかり考えることができている、今後もこの姿勢を大事にしてほしい。(神谷 博)



# 3年生（前期：設計製図Ⅳ、後期：設計演習Ⅰ）



【担当】坪山 幸王  
植川 隆司  
小宮 功  
松本 浩司  
三橋 満

## 設計製図Ⅳ（前期）

### 第1課題

「東京湾フローティング・ステージ」  
（課題：坪山幸王）

#### 【課題意図】

工業先進国といわれた米国や英国、そして日本などは、安価な労働力や原料を求めて、重厚長大産業の海外移転が行われ、これまで立地していた都市の産業空洞化が問題となってきた。この結果、都市住民の減少や高齢化が進み、都市の活力が失われ、都市が疲弊するという社会問題が発生している。その空洞化対策の一つとして、都市ウォーターフロント再開発が注目を浴びて、米国のニューヨーク、ボストン、マイアミや英国のロンドン・ドックランドが活発な再開発を行っている。我が国でも神戸（ハーバーランド・モザイク）や大阪（天保山）、東京（芝浦埠頭）、横浜（MM21）の港湾や沿岸地域でこれまでにない商業展開型再開発がなされてきている。

このようなウォーターフロント再開発は、別名「エンターテインメント・センター」とも呼ばれ、華やかで活気のある「にぎわい」を形成するものである。そこで、このような「にぎわい」の環境を整備する一環として、「フローティング・ステージ」の計画及び設計を課題にするものである。

#### 【課題内容】

##### (1)計画

- ・初期目的の設定（例：劇場、結婚式場、音楽会場、多目的など）
- ・利用目的に応じた機能（付帯施設：楽屋、音響調整など）及び設備機器の検討
- ・計画コンセプトの提案
- ・周辺施設との機能的分担及び役割の検討
- ・景観的調和に関する考察

## 第2課題「東京・築地水族館」

（出題：小宮 功）

今日ウォーターフロントの開発においては水族館が建設され成功を収めている。その理由として、水族館が文化、教育施設であると同時にアミューズメント性の高いものでもあり、ウォーターフロントという立地が水族館の魅力を高めることで集客の原動力になり、結果として地域の活性化に貢献してきたことがあげられる。

さて今回の課題は移転計画が進む東京築地市場の敷地の一部に水族館を設計することである。この敷地は北に銀座、東に佃島、南にはお台場とまさに東京の中心部にある。周辺は汐留の再開発が現在進行中であり、また竹芝桟橋など隅田川沿いのウォーターフロント環境は徐々に整備されてきている。これらの都市再開発との関係を考慮し、また隣接する浜離宮庭園及び周辺の緑地や水辺などの環境を活かした、これからの「都市の中心部における水族館の在り方」を提案してくれることを期待している。

#### 【課題】

- (1)計画地：築地市場の水辺沿いの指定された範囲の中に各自任意に設定すること。敷地面積は15,000～20,000m<sup>2</sup>程度とする。提案の一部が東京湾側に延びることも可とする。
- (2)設計内容
  - ①水族館
  - ②計画地全体の外構計画（特にアプローチと水際空間の提案）
  - ③屋外施設（展示施設）の提案は自由とする
- (3)設計条件
  - ①敷地面積：15,000～20,000m<sup>2</sup>程度
  - ②延床面積：5,000m<sup>2</sup>程度（屋外施設は別とする）
  - ③構造／設備：自由
  - ④大型バス4台、身障者用10台、従業員用普通車20台の駐車場を計画する

⑤法規制については今回は特に考慮しなくてもよい

## 設計演習Ⅰ（後期）

### 第1課題「築地ホテル21」

（出題：松本浩司・三橋 満）

#### 【課題主旨】

この課題は築地川を挟んで、浜離宮庭園に隣接する移転計画が進む築地中央卸売市場の隅田川沿いにシティホテル（アーバンリゾートタイプ）を計画する。

現在、汐留の再開発が進む高層群の建設と同時に、親水公園整備など隅田川沿いのウォーターフロント開発が進んでいる。前期課題の水族館との関係性を探りながら、街も人々も再び「水辺への帰帰」をめざすような新しいタイプのシティホテルの提案を期待する。

#### 【与条件】

- (1)計画地：築地中央卸売市場の隅田川沿いの指定された範囲の中に各自任意に設定する。
- (2)敷地面積：45,000～50,000m<sup>2</sup>
- (3)施設内容：シングルルーム、ツインルーム、スイートルームの宿泊室100室のシティホテル。
- (4)規模：延床面積13,000～15,000m<sup>2</sup>+提案施設
- (5)構造／設備：自由
- (6)その他：駐車場（地下）来客用50台程度、サービス・従業員用10台程度。法的規制は考慮しなくてもよいが、避難計画は留意すること。

### 第2課題

「築地-ランドスケープデザイン」

（出題：植川隆司）

このエリアは、江戸時代のランドスケープデザインといえる浜離宮に隣接し、隅田川、築地川に囲われ、自然環境に恵まれている。一方、超高層-新時代と言われる再開発が行っている汐留再開発地区に近接し、周辺地域自体、21世紀に向けて大きく変わろうとしている。

私たちは既に水族館、ホテルの施設をこの敷地の一角に計画してきたが、今回の課題では、それら二つの施設と共に周辺地域全体を考察し、残された敷地のランドスケープデザインを行うことによって、この地域にふさわしいウォーターフロントとしてこのエリアを完成させて下さい。

#### 【課題】

- (1)計画地：既に課題で設計した水族館、ホテルを既存の建物として、残る部分全てを敷地とする。提案の一部が水域側に延びることも可能とする。
- (2)設計内容
  - ①水際空間を含む敷地全体のランドスケープデザイン。
  - ②ランドスケープデザインの一部にこのエリアを魅力あるものにする自由提案の人工的構築物を設計すること。
- (3)設計条件
  - ①2～3名のグループ設計とする。
  - ②既存部分としてのホテル、水族館は、グループの人の中の作品から選択する。今回の提案と整合させるために配置やデザインの一部を変更することはかまわない。
  - ③自由提案の構築物は構造、規模、用途は自由提案とする。立体的構築物であれば建築物でなくてもよい。
  - ④施設にふさわしい若干の駐車場を計画すること。
  - ⑤計画の内には親水空間を創ること。
  - ⑥法規制については特に考慮しなくてもよい。



永野大輔

■コンセプト

「メビウスの輪」

用途の設定をギャラリーにし、計画地はアクセス、景観を考え浜離宮庭園の前面に配置した。ギャラリーからは、浜離宮の自然を眺められるように前面ガラスとした。空間構成は、外側を歩いていると思ったら内側を歩いているというようなメビウスの輪をコンセプトとした。このギャラリーは3つのスキップフロアになっていて、それ

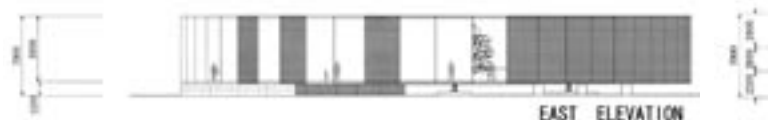
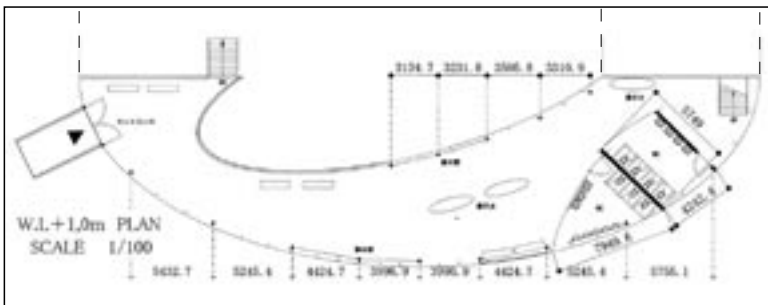
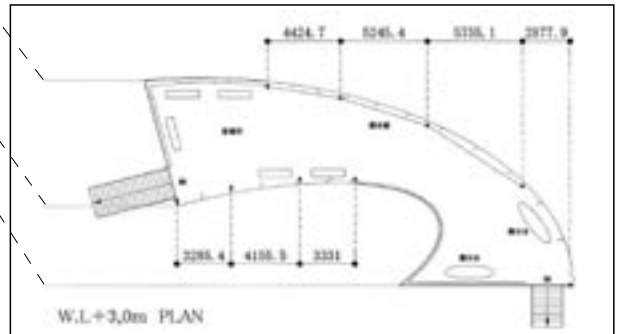
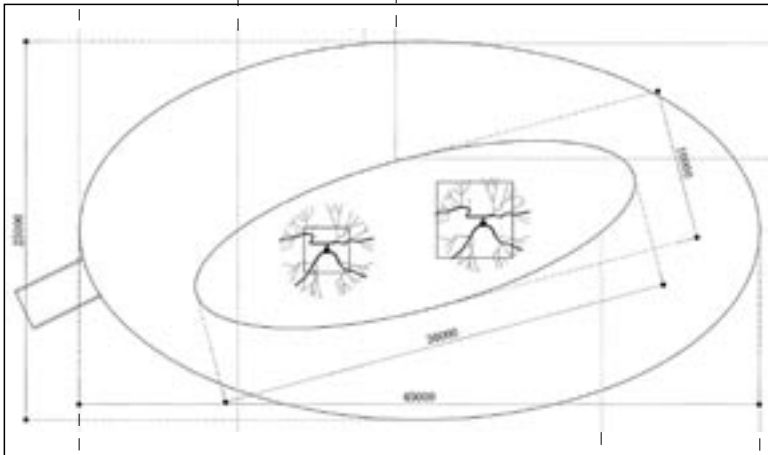
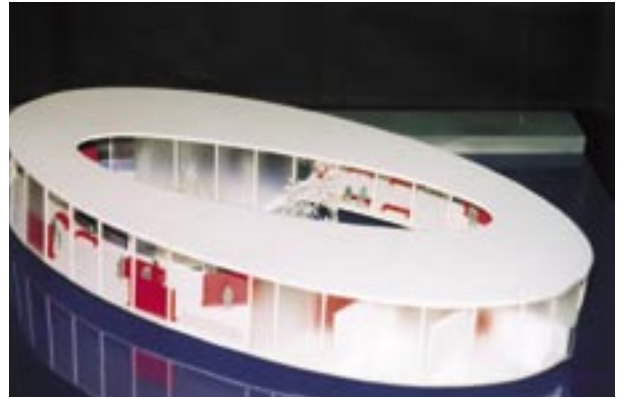
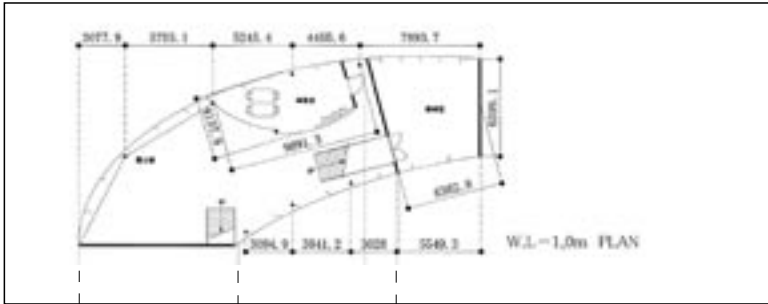
ぞれ海中、海面、海上を感じることが出来るレベルに分けた。形態は来場客が一つの流れをもってギャラリー内をぐるぐるまわるように楕円形にし、同じ楕円形の角度をつけた中庭をつかった。展示スペースはギャラリー内の柱と柱の間に、ちょうど人の視線に合わせウォールケースをとりつけ、中庭としてつくった海面にも立体の作品を展示できるようにした。展示スペースは仕切りはなく連続した空間になっている。このギャラリーはガラスがなく室外と同化している空間があり、それをメビウスの輪の外側とした。1周して外側、内側と変わるのではなく、1周歩く間に外、中と空間が変わっていくようになっている。

力的な提案が提出されるか、毎年楽しみにしている。

永野君の作品は、浜離宮庭園に面して浮かぶギャラリーの提案であり、先に挙げたフローティング・ステージの特性をよく活かしている。さらにこの作品を際立たせているのは空間を構成するセンスである。楕円形を二重にしてきたドーナツ型のサーキュレートする平面をベースに、海面に対して3段階のレベル差を設け、さらに内部と外部を混在させている。動線の連続性と視線の分節により空間の多様性を作り出すことに成功している。最終週で案が大きく変わったため完成度は高くないが、この優れた構成員は高く評価したい。  
(小宮 功)

■講評

フローティング・ステージの特徴は目的に応じて移動が可能であり、形状も自由度が高く、また海上に設置することから周辺環境との関係も明解で、独立性の高い建築として設計できることである。つまり学生にとっては自らのデザイン力を十二分に発揮できる課題である。海洋建築工学科ならではのこの課題に対してどのような魅



土井涼恵

■コンセプト

「道のむこう」

小さな面積にもかかわらず、さまざまな要素が凝縮されているのが東京である。東京は、便利である反面、さまざまな不満を感じる人が多いのも事実である。そんな苦悩で眉間にシワを寄せながら、考えさせられる人もいるのではないだろうか。そういった都市のシワを計画地に寄せるものが、私の提案する水族館である。まず、私はシワ

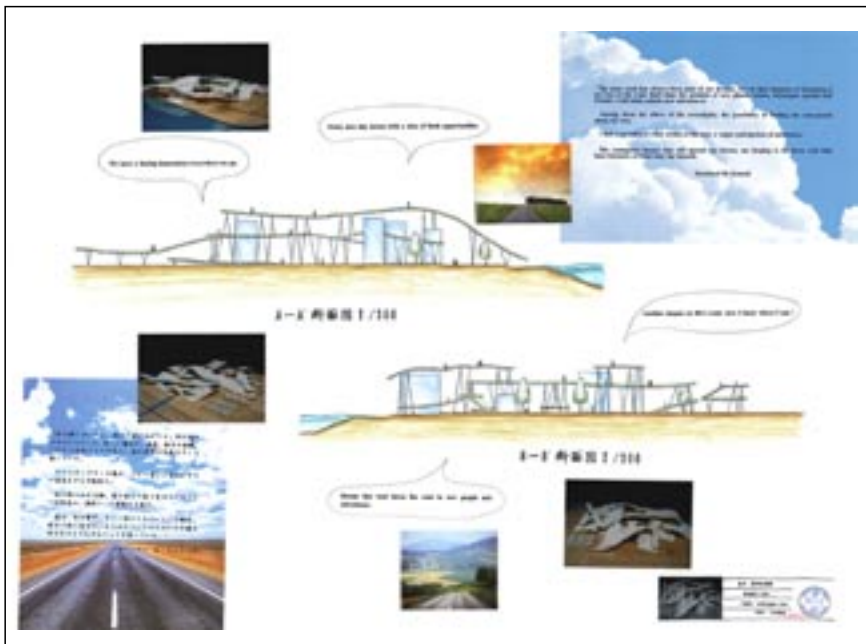
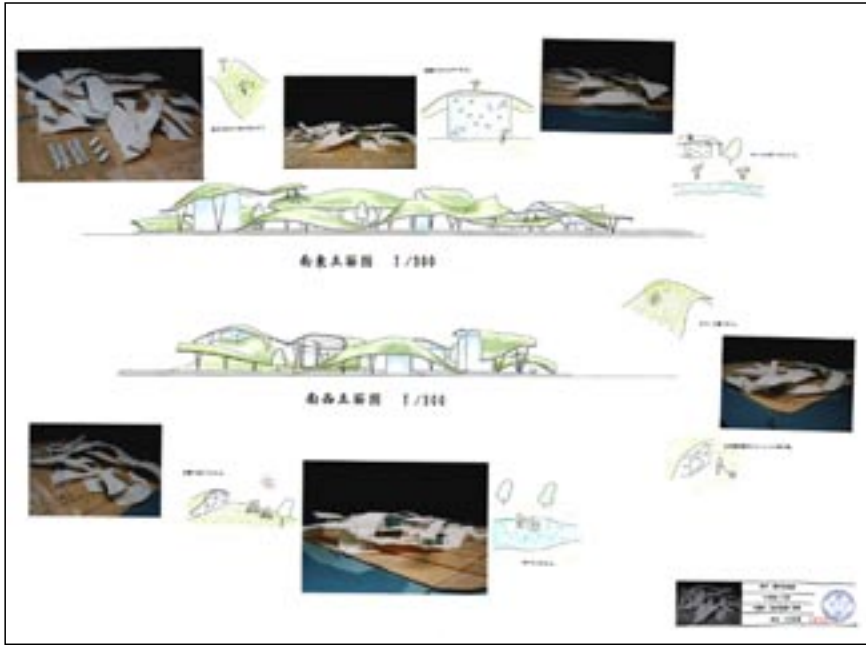
を道に置き換えることにした。道には、さまざまな意味があり、その道が入り組むことで、空間的、心理的にさまざまなドラマが生まれる。さらに、嫌なイメージである都市のシワに、水族館だけでなく、水と緑にふれ合える公園という要素をプラスすることで、有機的で明るい空間とした。近くにある、落ち着いた大人の公園、浜離宮との関係として、本計画は、有機的である部分に共通点をもたせた。次回のホテル計画の際には、ビル群側に計画地を置き、徐々に都市的にアプローチしていきたいと考えている。

■講評

土井涼恵案はベルンハルト M. シュミッドの一文との出会いから始まる。「東京に目を向けるとさまざまな要素が凝縮されて魅力に満ちている反面、さまざまな都市問題を抱え苦悩で眉間にシワを寄せている。」そんなマイナスイメージを「都市のシワ」として読み取り、水際の計画地にシワを寄せるごとく「シワ」を「道」と置換し「道のむこう」と銘打って公園と水族館を一体化してみせ、都市における自然環境を演出した夢のある個性的な案であ

る。都市の持つマイナスイメージに取って目を落とした逆転の発想は興味深い。しかも、それは新しい空間と機能を想起させ、その新鮮味が高い評価を得た。フリーハンドで長く切り裂かれた紙片で三次元に構成されたイメージモデルにシュミッドの一文がレイヤーされた時点で、この計画案は既成概念にとらわれず果てしない夢と新たな出会いを予感させ、メッセージ性が際立っている。だがイメージが先行しているあまりハード面で多少弱点が露呈している。巧みに、姑息にまとめられ、どこかで目にした案が輩出する中、未消化ではあるが個性豊かで魅力的なこの案の将来性に多くの期待を込めたい。

(三橋 満)



### 速水秀樹

#### ■コンセプト

「重力から開放された空間」

この築地水族館では水族館を持つ疑似浮遊体験性をより前進した形でとらえ、かつ来訪者の予想している水族館像も裏切らないというものにした。

ここで言う来訪者の予想している水族館を満たすのはたやすい。なぜならそこに魚があれば十分満たされてしまうからだ。そこでここではあまり深くは扱わないことにする。

疑似浮遊体験については、建物内部が重力から開放されたようにするために、重力を感じさせる要素を排除した。柱は巨大化され激しく上下に歪められ、その間を複数の通路が絡み合うように走る。

建物内部をダイナミックに走る通路を来訪者が歩くことで彼らは空間を漂うような体験をすることができるだろうし、またそうやって歩いている他の来訪者を見ることによっても同じだろう。

#### ■講評

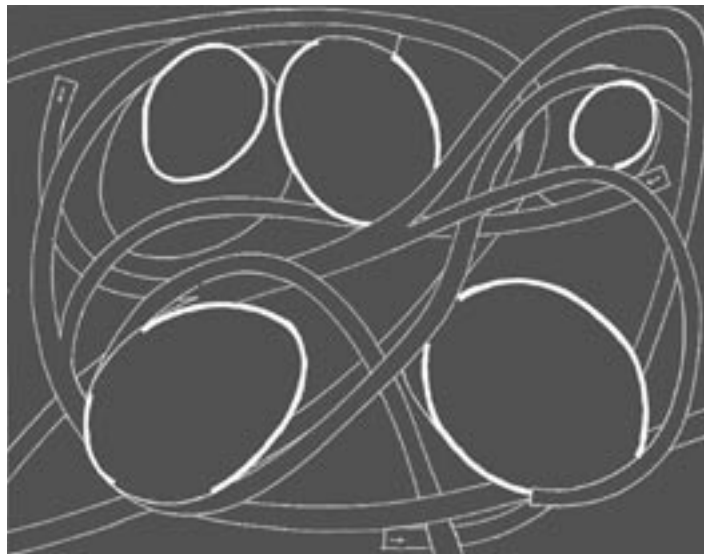
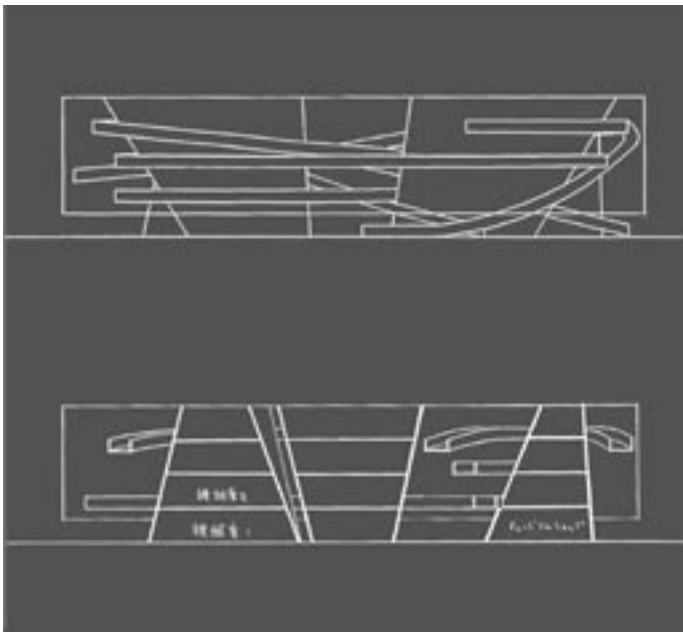
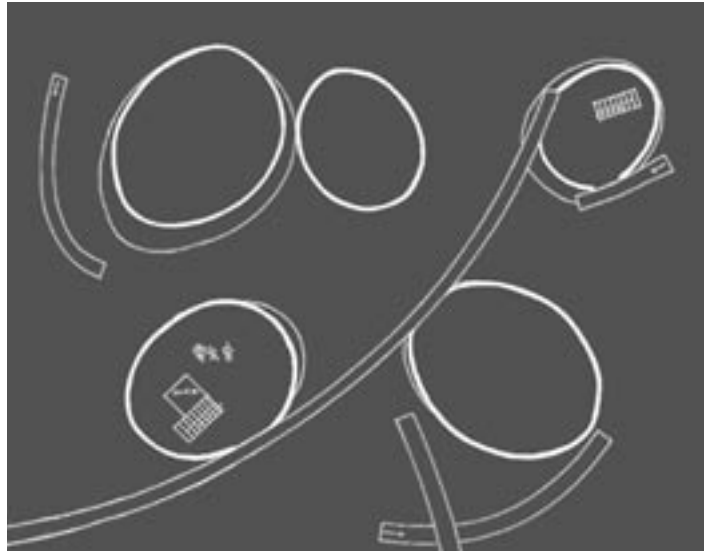
水族館とは何か思考する中、速水秀樹君は魚類が水中で泳ぐさまを観て、あのように自由奔放に泳ぎまわりたいと思った。そこは以前母親の胎内にいたころの何物にも変えがたい安堵感に満ち溢れていたからだ。そしてこの想いを“浮遊感”という言葉で括った。

人は重力の存在を認識して以来その恩恵に与りながらも悩まされ戦い続けてきたが、彼はここに浮遊・回遊できるような場を装置として創り人々を重力から解放しようと思った。

仲間たちが与条件をクリアすべく七転八倒する中、そのようなことはたやすいこととあっさり切り捨てた。この作品を一般的評価尺度から観ればプランニング上未消化な点、表現上の物足りなさ等欠点もあるが、直感的な想いをかたくなに伝えようとする非凡さをあえて評価する。

建築への問い（課題）に対する解はその回答者の数だけ存在する。当然のことながら思考プロセス、表現方法も然りである。

自分の想いをいかに相手に伝えられるかという能力を備えることも重要なので、今後説得力のあるプレゼンテーションとはどのようなものか研究し、身につけてほしいと思う。（小宮 功）



現在、都心では、経済効率を低下させる交通渋滞や排ガスによる環境の悪化が深刻である。

特にこの敷地周辺の汐留の大規模な開発による高層ビル群の出現により、ますますこの地域は人口集中に伴う自動車の増加が予想される。

この問題を解決または緩和するために、輸送システムを水上交通へと移すべく第一歩として、この地に水上客船ターミナルを複合施設として提案する。

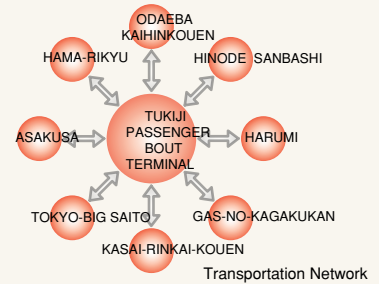
また、現在すでに利用されている隅田川、東京湾での水上バスネットワークの中継地としても機能させる。そして都市のリゾートホテルに隣接させることで利用者の増加が見込まれ、水上交通の広い認知のキッカケとなる。

清水大地

■コンセプト

水上交通は、日本文化、そして築地文化としてのシンボルである。

River Station Hotel  
River Station Hotel  
~Transportation System To Water Network~



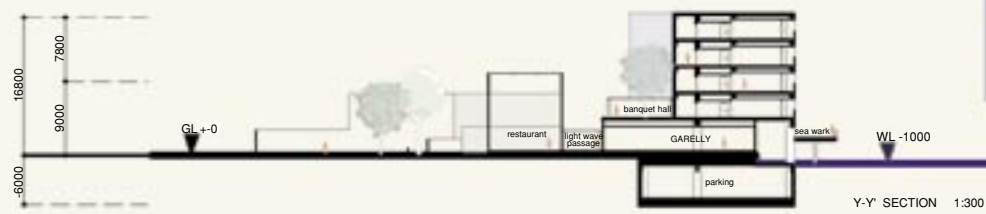
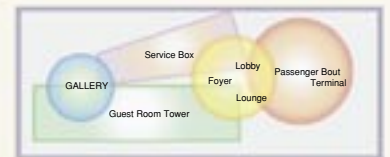
水上交通は、日本文化、そして築地文化としてのシンボルである。

現在、都心では、経済効率を低下させる交通渋滞や、排ガスによる環境の悪化が深刻である。

特にこの敷地周辺では汐留めの大規模な開発による高層ビル群の出現により、ますますこの地域は人口集中に伴う自動車の増加が予想される。

この問題を解決又は緩和するために、輸送システムを水上交通へと移すべく第一歩として、この地に水上客船ターミナルを複合施設として提案する。

また、現在すでに利用されている隅田川、東京湾での水上バスネットワークの中継地としても機能させる。そして都市のリゾートホテルに隣接させることで利用者の増加が見込まれ、水上交通の広い認知のキッカケとなる。



かつて、隅田川河口にあたるこの地は、埋め立てされ数多くの大型帆船が停泊し、この一帯は水と陸の交通の拠点であると同時に文化交流も盛んであった。

ホテルの複合施設として、築地の歴史的な歩みを展示する場を計画する。それにより水族館と同様、人々の文化欲求を満たすと共に、埋め立てされたこの地の遍歴を知ること、水辺の歴史を知り、同時に人々の水辺への意識を高め、親水性の向上につながるののである。

当ホテルは、ターミナルロビーとホテルのエントランスロビー、ギャラリーとラウンジ、レストランとグリーンエリア、水辺とスロープ、光の通路と

外部など、空間をそれぞれが共有しあい外観の印象とは対称的な『曖昧さ』を構成する。そうすることで、水と建物、緑と建物、人間と建物、そして人間と自然が相互に依存し合い、相対的に結びつく。

この相互の結びつきにより、人々が自然に水辺へと近づけるキッカケとなる。

また、サービスの側では、サービスエントランスに庭園を設けたり、休憩所から緑地を一望できる大きな窓を設けるなど、従業員が快適に働ける空間を設けた。

■講評

本課題はホテル機能+Xの提案が求められた。

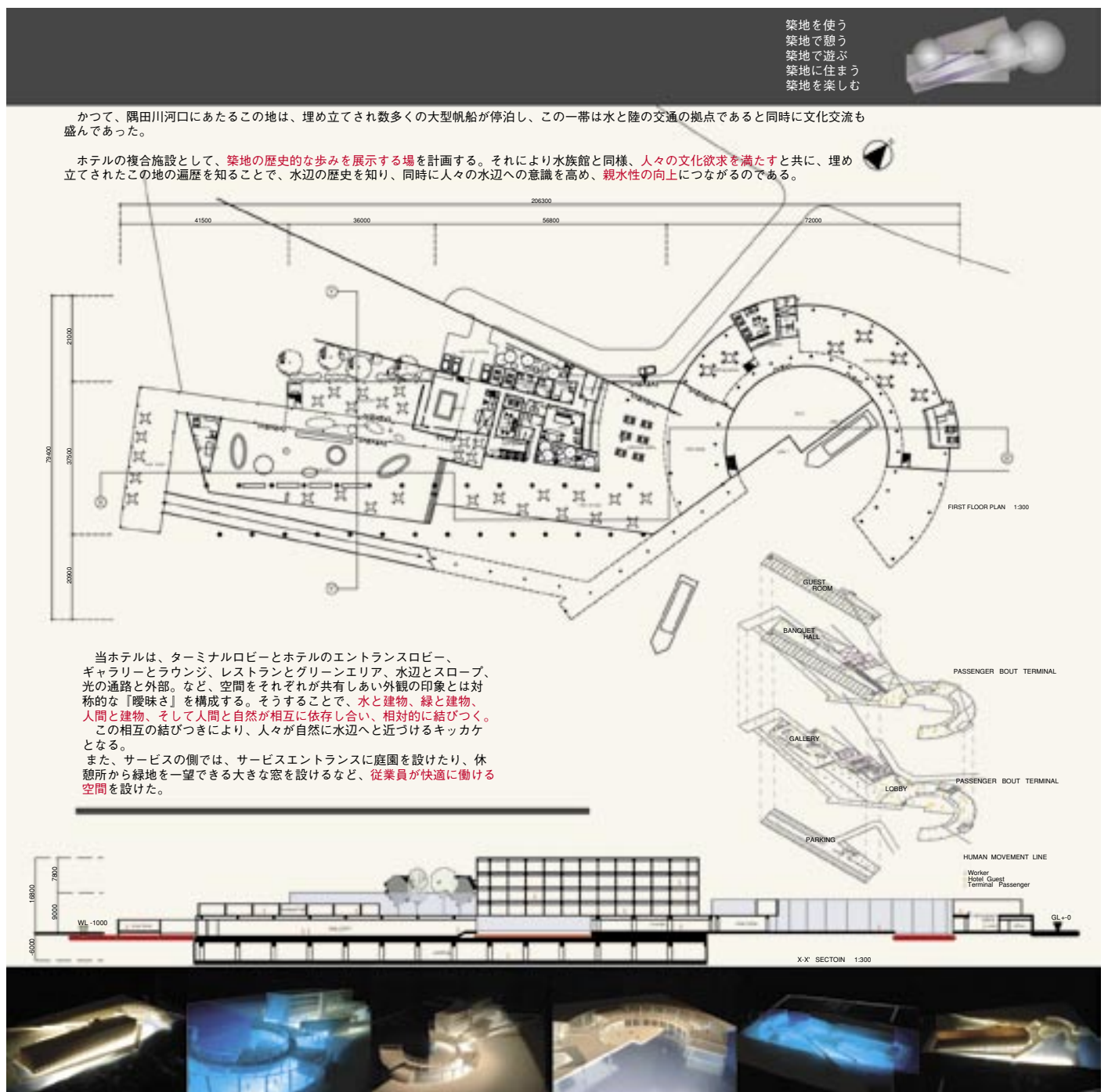
清水大地案は計画案の歴史・文化・環境等の地域特性を自分なりに把握し、輸送システムの在り方に目を向けた。周辺の陸上交通に限界を見て取り、輸送システムの水上交通への移行を目論み、中継地としての水上客船ターミナルの提案は的を射ている。単に空間・形態操作に陥らず、広い視野に立つてとの認識と伸び伸びとしたその構想力・表現力が高い評価を得た秀作である。

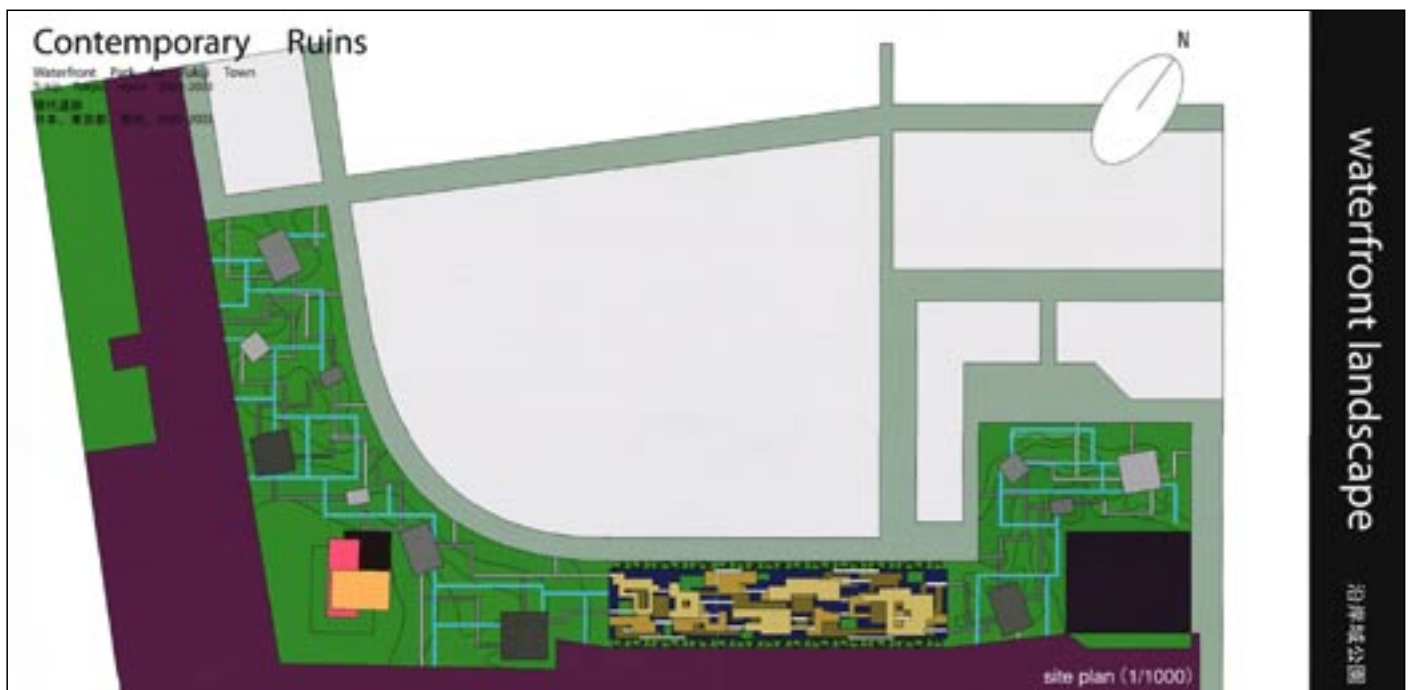
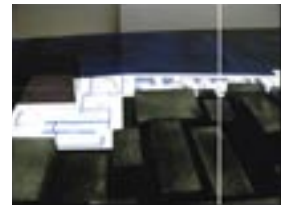
親水性を意識した計画案は低く押さえられ、墨田川からの景観は周囲の大規

模開発の高層ビルを背景にダイナミックに水平方向に展開し、都市景観としての「見せ方」「見え方」の意識が読み取れる。外観的には幾何学形態の構成であるが、光と自然を織り込み空間の「曖昧性」を基軸に構成され豊かな空間を創出している。水上客船ターミナルロビーからホテルロビー・ラウンジ、そしてこの地の歴史・文化を展示するギャラリーに連続する、人が集い出会う空間は質の変化と人の流れを演出し、回遊空間をも取り込み変化に富む親水空間を生み出している。

空間の間延びが気になるが、構想力と表現力、そして豊かな感性を将来に向けて磨いていくことに期待したい。

(三橋 満)





では過去の痕跡が見られない。そこでは過去の痕跡を消去し、その土地の持つ静かな過去や意味を見失っている。例えば、ヨーロッパなどの都市と比較すると東京では過去の痕跡が極端に存在しない。それは確かに、石の文化と木の文化という文化の相違によるものでもある。しかし、そのような表面的な問題よりも、もっと根本的な過去の匂い、むしろ感覚的な（モノ）の気配が存在するのが自然である。そこで私たちが提案するランドスケープとは、「土地の持つ記憶の中の不鮮明な図像を、現在の東京に【鮮明な記憶】として大地に刻み込み、現代の都市の中に再生する」ことである。

鷗沢和弥・京野宏亮・窪園宏俊・  
存 康助

■コンセプト

現代の都市は過去の積み重ねの上に存在している。現在起こっている事物、見ている情景は次の瞬間には過去（記憶）となっている。私たちは過去という記憶と、今という瞬間の狭間で生きている。しかし、東京、また地方都市

■講評

グループ内で現代の社会について、密度の高いディスカッションを行っていた。

紆余曲折を経て、合意形成が行われる経過は設計作業において重要な過程である。

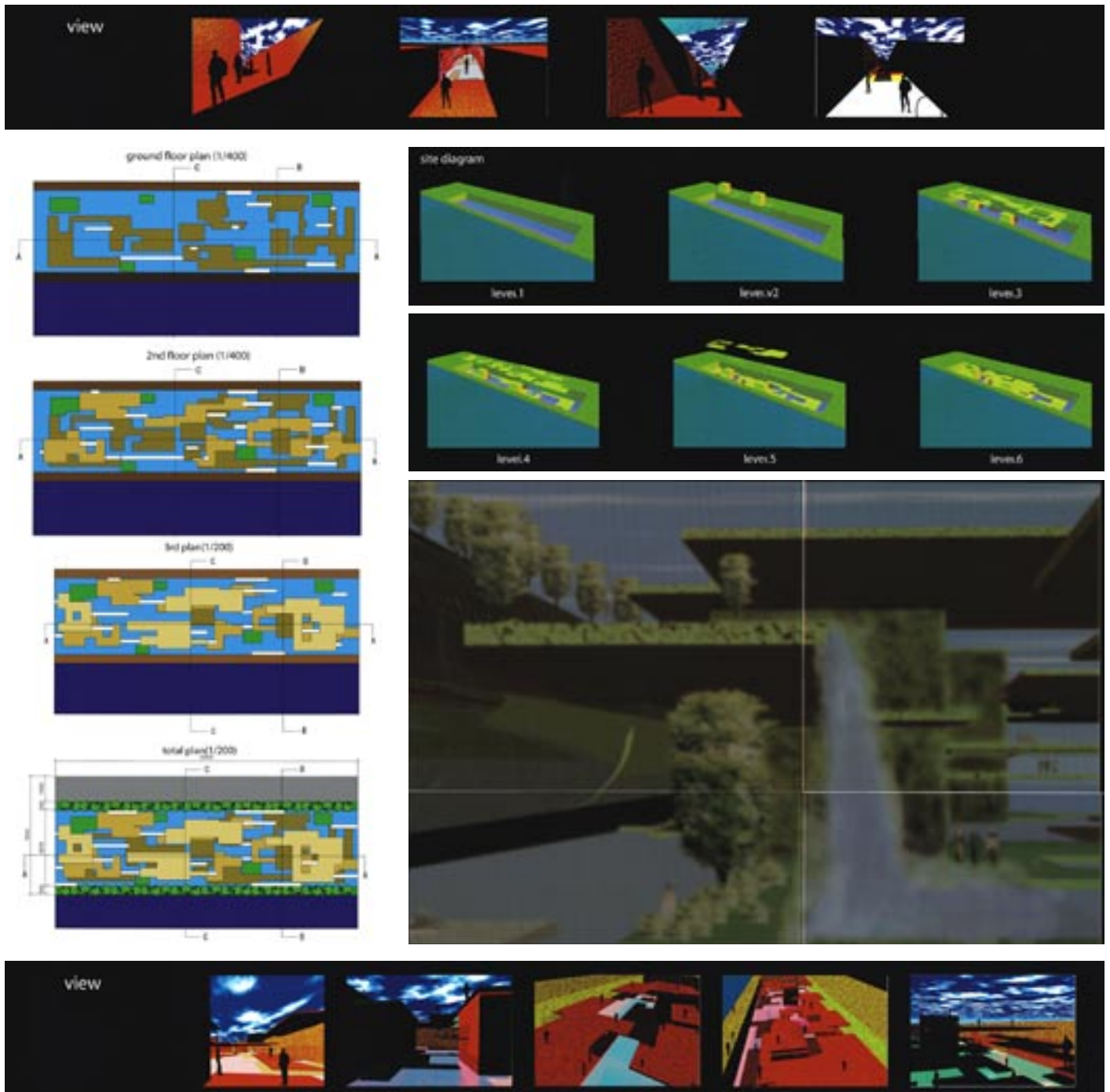
但しその結果、毒にも薬にもならない平凡なものとなる場合と過激な意見がより説得力を持って普遍的なレベルへ高まっていく場合と考えられる。この作品は勿論、後者のケースで、各人にとって、実りの多い経験になったと思われる。彼らは日本社会において喪失してしまった「歴史感覚」と電子メ

ディア時代のヴァーチャルで現実感のない「身体感覚」の再生をテーマとした。

大地を掘り下げ、その中にいくつかの層=レベルを想定する。地層的な重なりと時間の重なりとしての「歴史」を呼応させている。土、緑、水、大地、青空、光等の自然な要素を素材としながら、各層をオーバーラップさせ、すらし、反復することによって、層と層の間の隙間、層と層を貫くもの、層から層へと漂うものの発生を計画する。

予測不可能で、変化に富んだ空間を生んでいる。コンセプトチャルでありながらリアリティを持った優れた作品である。

(植川隆司)



# 4年生（設計演習Ⅱ）

【担当】 近藤 健雄  
増田 光一  
畔柳 昭雄  
戸嶋 英樹  
原田 鎮郎

## 設計演習Ⅱ

### 授業のねらい

海洋建築設計製図の最終段階として、海洋空間が有する資源特性と環境的資質を十分理解した上で、社会システムの向上に資（貢献）する海洋空間のあり方を検討し、新規プロジェクトを提案してもらう。そのプロジェクトを提案するにあたっては、次に示す5つのレベルを考慮して、その社会的蓋然性を考究してもらいたい。

- ①ヒューマン（人間）レベル
- ②コミュニティ（生活）レベル
- ③リージョナル（地域）レベル
- ④ナショナル（国土）レベル
- ⑤グローバル（国際）レベル

すなわち、人間の諸活動（経済、文化、行動欲求など）を中心とした5つの空間レベルとの関わり方を明確にしなければならない。その上で、新規プロジェクトの海洋空間利用のコンセプトを構築し、そのコンセプトに基づく立地環境（自然、社会）、建築的デザイン、プランニングについてさまざまなプレゼンテーションを行ってもらう。

本授業のねらいは、第1に社会ニーズに対応した海洋空間利用のあり方の理解、第2に新しい企画（コンセプト）手法の把握、第3にプレゼンテーション技術の向上にある。そのためには、指導教員との活発な討論、学生同士でのグループ討論を通して自己啓発及び自己発見に努力してもらいたい。

なお、計画・設計にあたっては、5人程度のグループを構成し、地域の歴史文化、気候風土を含めた多様な観点からアプローチして、海洋建築設計製図の基礎を築いてもらいたい。

### 課題

「東京港に残る貯木場跡の水域再生計画—3000戸の水上コミュニティ創造計画—」

#### I. 主旨

東京港には遊休化した港湾地域や港湾施設跡地となっている水域がいくつも存在するが、本課題では、こうした水域を再生し、新たな水上コミュニティを創造するための計画を立案することである。

今回の課題は、都心に位置しながら広大な広さを持つ水面が残されている江東区の新木場にある貯木場を対象として、最近郊外から都市に回帰してきている人々を受け入れるための夜間定住人口12,000人、昼間人口30,000人程度の24時間都市を、水域という立地特性を生かすことで、都市の中で生活しつつも、水辺の人々の暮らしが一体となり、地域に新たな関係性を生み出せるような新しい概念を構築し、この概念に基づく水上コミュニティの提案を期待するものである。

新木場の対象地区には、若洲臨海ゴルフ場や東京都ヨット訓練所、海浜公園が隣接するとともに、東京都ヘリポートや木場製材所、コンクリート工場なども立地している。また、将来、隣接地域に松竹映画スタジオが建設される予定になっている。一方、この地区は、千葉県舞浜地区から葛西臨海公園地区、東京臨海副都心にいたる一帯で形成するアーバンリゾートゾーンに該当している。こうした状況を勘案して構想を検討すること。

そのため、課題地区を調査し、問題や課題を整理し、計画コンセプト及び計画方針を構築し、そのコンセプトに基づき施設計画（配置計画・導線計画・インフラ）・アクセス計画・意匠計画などをまとめる。また、設定水域の水面を積極的に利用し、ボーディングエリアやマリナーなどレクリエーション空間の設定や海浜施設も合わせ

て計画し、さらに、この計画人口（約12,000人）において要求されるハウジングの計画（住居形式・規模・生活様式）及び必要となる導入施設の機能・用途を選定する。基盤構造は杭式、浮体式、埋め立て式など自由とするが、選定理由は必要である。

また、コミュニティの生活を楽しく演出する工夫として環境楽器を検討する。環境楽器とは、水、風、光など自然界の現象をさまざまに工夫し利用することで、リズムやハーモニー、メロディが感じとれるものである。

#### 1. 計画条件：

計画場所：東京都江東区新木場（貯木場水域）図面で指示

定住人口：12,000人程度（家族構成の設定は自由）

住戸計画：各ユニットのバリエーションは自由（SOHO、アトリエ、住居など）

導入施設：自由、ただし、この場所での住民生活に支障ないように配慮するとともに、他の地域とは区別化が図れるもの

水上マーケット：規模、形式自由（住民の日常生活買回品を取り扱う）

人工地盤：埋立て、浮体、杭、これらの複合も可

付帯機能：生活支援機能は各自設定、マリナー、公園などは自由に設定

#### 2. 設計要件及び配慮点：

①各住戸は、提案する水上での生活シーンを満足できるように計画する

②敷地周辺の環境改善に結びつくような計画とする

③護岸の形態変更は自由とする

④水深は3mとする

⑤水域のゾーニングは自由とする

⑥新しいライフスタイルの提案に繋がるコミュニティの創造を図る

⑦基盤構造は選定自由とし、その複合も可とする

⑧水上コミュニティを構成する人々は自由に想定する。ただし、3000戸の

配分（単身、家族などライフステージやライフスタイル）を十分検討する

⑨3000戸のコミュニティを支える機能・用途施設を検討する

⑩既存の交通アクセスを変更または活用することは自由とする。また、水上アクセスを付加することも可とする

#### II. 要求図面及び模型等

##### 1. 要求図面

(1) 配置図 1/2,500

(2) 住居平面図 1/500

(3) 断面図(1面) 1/2,500

2. コンセプト及びゾーニング図並びに面積表

3. スタディモデル及び完成模型

4. 発表表現は毎回パワーポイントを使用する

授業の進め方及び採点方法は次のように行う。

1) 学生はグループ（3名程度）を形成し、授業毎にプレゼンテーションする

2) 指導は教員全員による質疑応答（ディスカッション）を基本とした集団指導

3) 全体的には1課題であるが、提出物は第3から第5ステップの3課題提出

4) 採点方法はグループの提出物、発表方法、内容の熟度によって総合的に評価

5) 個人の成績はグループの評価点から欠席日数（1回3点）を減じて採点する

また、プロジェクトを進める際には、グループ毎にプロジェクトマネージャーを選出し、併せて役割分担を決めて個人の義務と責任を明確にする必要がある。



## fifth dim. Slow Life Slow Town

Institution

Terminal

Hospital

Green Road Axis

Public Institution

Library

Tower House Unit

Board Walk

Floting House

Shops

Movie Theater

Parking

School

Markets



模型写真



ワイヤーフレーム

fifth dim./ 齋藤英文・鈴木貴裕  
・塚本哲也・長坂悠司  
・丸山貴広

■コンセプト

最近、スロー・フードという言葉を目にする。ファースト・フードに対して、ゆったりとした視点で食を捉え直す、スロー・フード。私たちはスピードに束縛された現代のいわばファースト・ライフからの解放、すなわちスロー・ライフを楽しむ人のスロー・タウンを提案する。

まず、陸の玄関：東京駅、海の玄関：晴海埠頭、そして空の玄関：羽田空港に対して、新木場を川の玄関とする。これは東京川の手住民の身近な移動手段である水上バスの新たな航路を考え、また新木場にターミナルを設けることにより水上交通ネットワークとなる。

スロー・タウンにアクセスしてみると、まずターミナルからエレベーターで2階に出る。上層階の病院に通う高齢者も少なくない。そして、新木場駅の2階から伸びるボードウォークを歩いていくと奇抜な高層住宅から枝分かれして端正な低層住宅群が広がっている。高層内部では、その派手さとは裏腹に無邪気に駆け回る子供、釣りをす

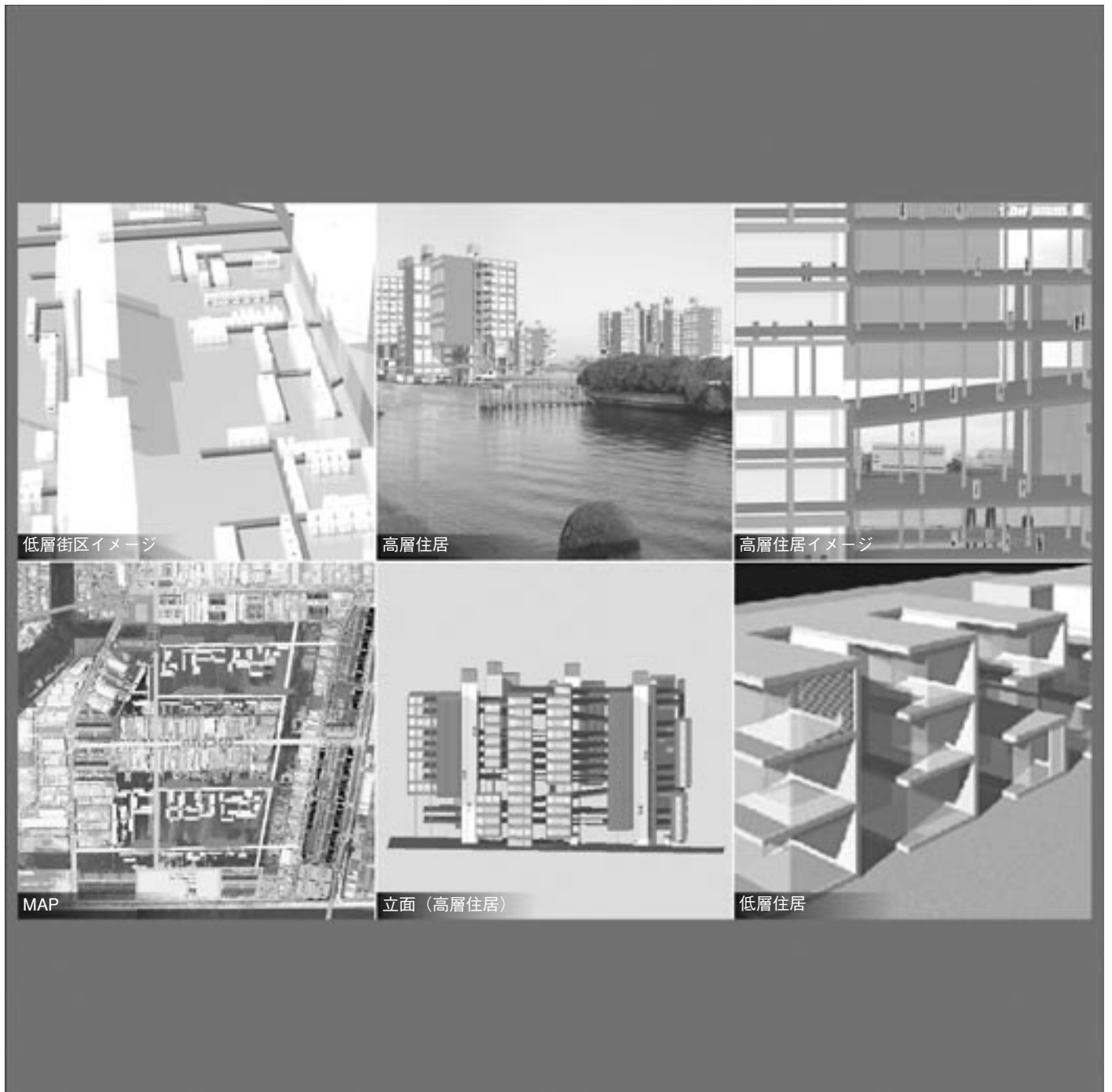
る親子、お茶を楽しむ老夫婦の姿が見える。程なく南北に貫くグリーンロードと倉庫群が現れるが、よくよく見ると中はカフェレストランやインテリア雑貨のショップのようである。それと小船が数隻係留してある倉庫もある。さらに歩みを進めると図書館などの公共施設や学校に突き当たる。

こうして、かつての木材の街は多世代が暮らす街、新木場へ変貌を遂げ、息を吹き返す。

■講評

学生諸君にとってやや過酷な課題であったと思う。その中でこのチームは、街、水辺、建築を背景に一連の生活ストーリーをつくりあげたことが評価できる。

まず、街のインフラとして水上交通ネットワークを構築した。そのために敷地南部の一角を開削するという思い切った提案をしているが説得力がある。次に水面の活用も固定的に構築する部分とフローティング的に柔らかく構築する部分に分けて都市の時間軸に対応した新陳代謝性をも考慮に入れている。ただし高層住居の計画においては南北のツインタワーにして日照の均等化を図ったり、ポイド空間を組み込んだりして住居ユニットにおける独立性や快適性を向上させようとしているが、計画の熟度が足りない。またもうひとつの課題であった環境楽器が、この街のなくてはならぬシンボルにまで昇華されていない。(原田鎮郎)



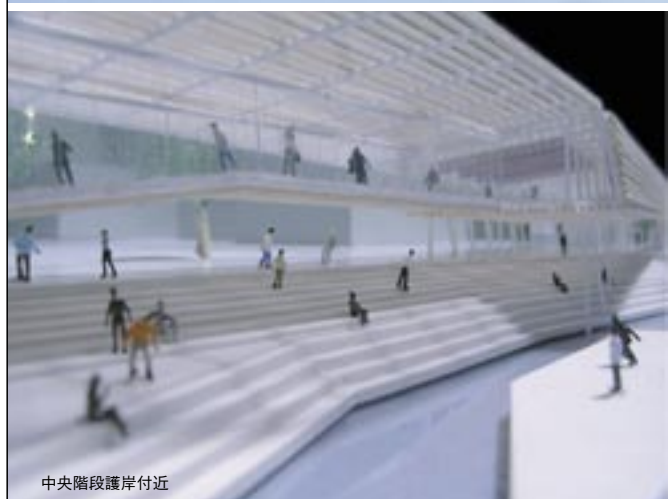
# 卒業設計

【担当】 坪山 幸王  
畔柳 昭雄  
植川 隆司  
小宮 功  
原田 鎮郎  
松本 浩司  
三橋 満  
森田 達也





全体模型写真



中央階段護岸付近



東側エントランス

栗田耕史

■三番瀬について

市川市行徳から船橋市の沖に広がる三番瀬は、東京湾奥部に残された最大の、湾奥部の千葉県海域では最後の干潟、浅瀬である。干潟と浅海底は大部分が砂地で形成され、その面積は約1200haあり、内湾性の種を中心に多様に豊富な生物の生息が見られる。そして現在でも漁業が営まれている湾奥最大の好漁場でもある。

しかし、干潟は過去の埋め立てや昭和40年代の地盤沈下によってその面積

が大幅に減少しており、顕著に干上がる部分は数カ所のみとなっている。さらに、市川側の三番瀬に面する護岸付近の海底は漁船の通過のために100m沖まで掘削されており、干潟へのアクセスは船で行くしか方法がない。そのため管理者の目が届かず、アサリの乱獲やボートの不法係留などの問題が数多く発生しており、ルール作りが早急が必要とされている。

■計画概要

この計画の目的は、垂直護岸により断絶の関係にある三番瀬と陸域の境界線を、双方を緩やかに繋ぐ媒体へと変化させることにある。そのために488m×17mに及びリニアな垂直護岸上の空間に、三番瀬の環境活動に関わ

るNPO、レンジャー、インキュベートの拠点施設や、三番瀬に関する情報提供の場であるミュージアムを連結複合させて計画し、来訪者が歩きながら三番瀬に関する情報を得られる場を提案する。

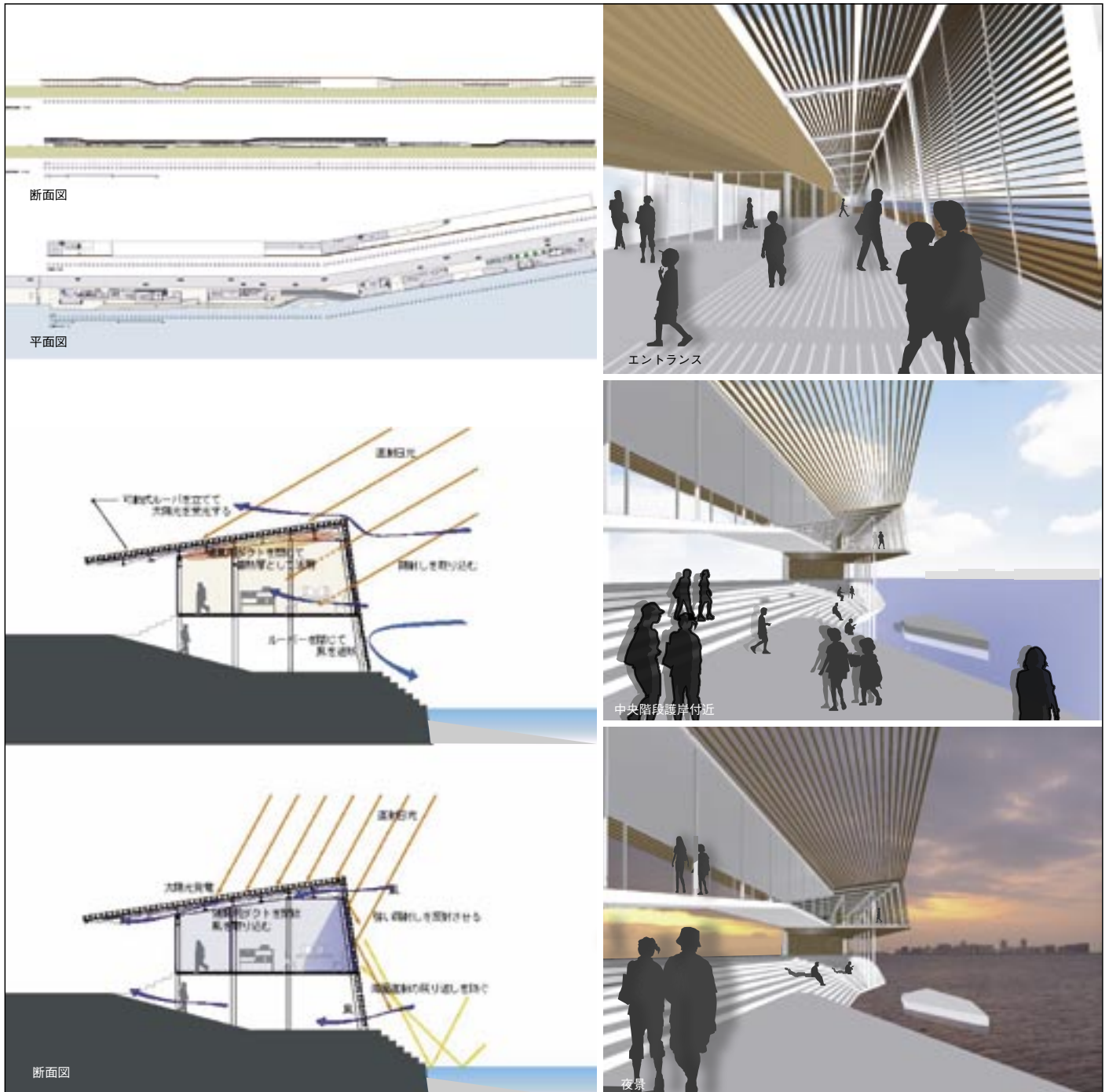
■建築計画

海岸線には階段護岸や傾斜護岸を設置し、陸域と海域とが相互に貫入することによって、両者が接する面積の増大をはかる。また、各機能を有する施設を、間隔をあけて直線的にゾーニングして配置する。その結果、ヴォイド空間が生まれ、その中を日光や風が通り抜ける。同時に、建築が存在することで海への意識を遮断しないよう、ヴォイド空間によって前面道路から海域

への視線を残す。また建物の高さを低く抑さえ、建築によって生まれる圧迫感を軽減する。このようにして、部分的には建築空間と護岸とがその場に必要とされる機能に応じて形状を決定し、リニアな空間の中にも全体的には変化のある動線を生み出す。そして、関係が断絶されていた海岸線を、自然にとっても人にとっても緩やかに結合させ、海岸線を市民の活動の舞台として再構築する。

また、建築の目的が環境活動に関する施設であることを考慮し、自然採光、自然通風、透光型太陽発電を採用する。素材についても木や鉄などの再生可能な素材を選択し、建築自体が省エネルギー、省資源を体現したものにす。

千葉県建築四会学生賞奨励賞受賞 第26回建築学生建築設計優秀作品展(レモン展) 出品



# # Message

— mangrove regeneration project proposal —

山下忠相

### ■はじめに

21世紀は『環境の世紀』と言われて久しい。地球環境の改善に向けた取り組みは多々行われているが、東南アジア諸国の沿岸域に多く生息するマング

ロープ林においては、エビ等の養殖場の拡張・無作為に進む開発行為・生息環境の激変により、減少傾向が続いている。この流れを食い止め、マングロープの森を取り戻すことが求められている。また、陸と海との境目に生息するマングロープこそ自然のパロメータであり、これを再生させることが結果的には海側・陸側双方の環境に対し、啓蒙的な役割を担うことに繋がると考えた。本計画はマングロープの再生に向けた諸活動を行うための拠点施設の整備を目的としている。環境活動拠点である点を考慮し、自然環境に対する負荷量を極力低減した建築形態とする。また、本施設は軟着床構造の海洋建築物とし、本計画地における環境再生が

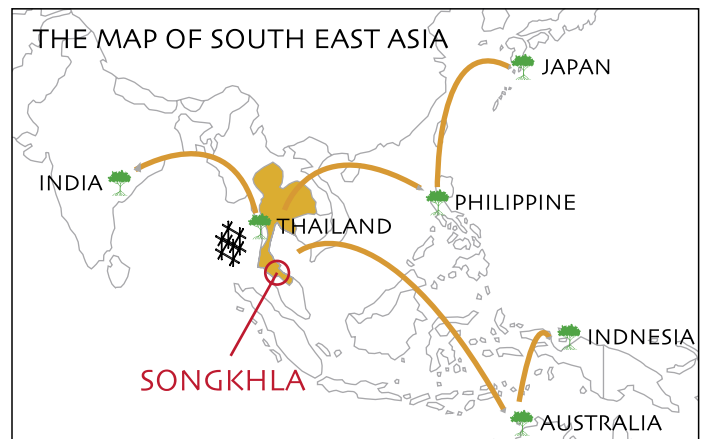
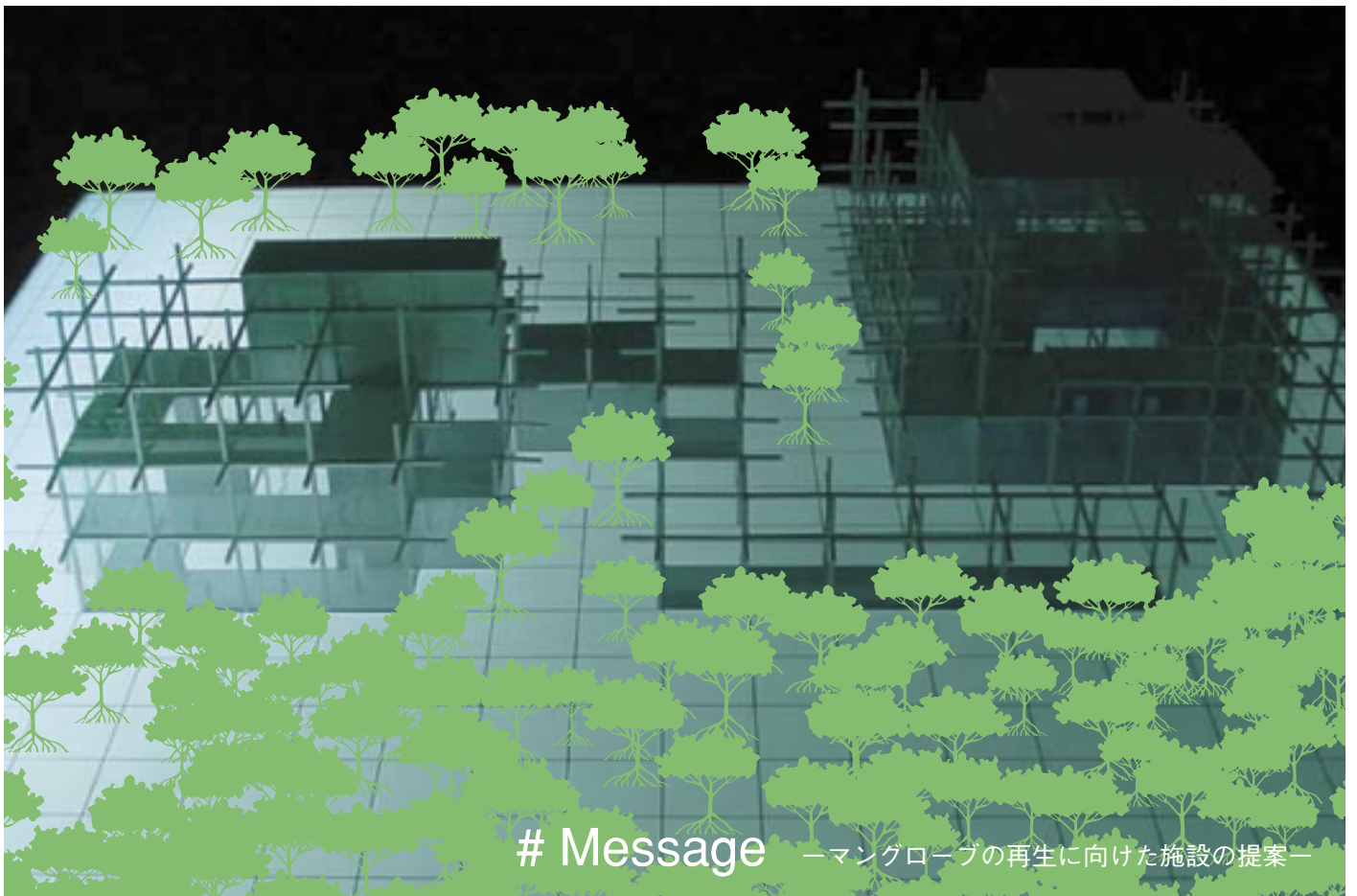
完了すれば、新たな地における環境活動へと船出するのである。

### ■現状

現在、日本を始めとした先進諸国のボランティア団体により再生に向けた植林活動が行われているが、地元住民達の環境保全への意識・知識共に少ない。そのため、さらなる破壊行為が繰り返されている。こうしたことから環境意識の向上を目指した啓蒙活動や、マングロープ林の再生に向けた技術の向上、環境活動の拠点の整備等、改善が求められている。

### ■マングロープ林の再生に向けて

自然の再生を目的とした施設を提案するため、建築自体が自然にやさしい、自然を壊さないものでなければなら



いと考える。そこで『自然にやさしい建築』であることを最重要視し、『建築と自然との共存』を目指した。

■計画地

世界中の植林が必要とされる水域に次々と施設を移動・展開させるが、ここではまず最初にソクララーを計画地として進めていく。ソクララーは自然と生活がうまく調和し発展した町であったが、近年、養殖業が盛んになり周辺のマングローブ林が危機的な状況にある。また、現地の水産物のほとんどが日本に輸出されているため、ここを計画地とする必要性和使命感を抱いた。

■システムの提案

施設は海洋建築構造物の特性を活かして移動させながら施設を転用し、植

林活動を行う。また、そのときの植林行為を『田植え』に見立て、均等間隔に植林活動を行う。

施設の移動と植林活動の双方の効率的な運用を図るため、『グリッドプランニング』を採用する。

■自由な平面計画

ユニット化させ、水上に浮遊させたことにより、施設はマングローブの成長や地域住民の要求等の状況にあわせて自由に平面計画することができる。

■施設概要

マングローブ林の再生はNPO団体が中心となり活動し、そこに地域の人が手を貸す形態とする。そのための施設として、研究室・事務室・集会室・映像シアター・会議室・情報資料セン

ター・展示室・展望室を主機能として配置する。

■構造形式

施設を構成する工法として「鉄骨造」を採用した。鉄は軽量であるため浮力の少ない浅海域において適した工法である。また、環境活動拠点としての使命を考慮し、再生可能な建築構造物とした。このことにより『自然にやさしい建築』の実現を目指した。

■浮体について

施設は移動・転用させることを前提とするため、マングローブが生息する汽水域、水深1~2mの浅海域に適した『軟着底構造』を採用する。これにより、杭基礎に比べ湖底を傷つけることは少なく、機動性を持った構造物

とすることができる。

■外構計画

マングローブの生息域は温暖湿潤な気候である。そのため施設は平面的にも断面的にも点在させ、通風性を向上させた。

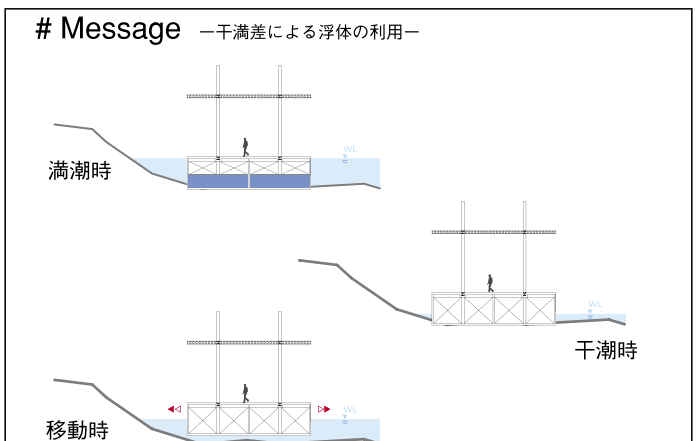
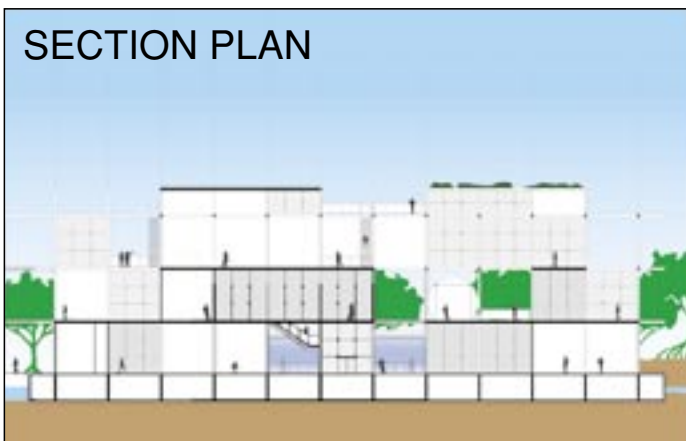
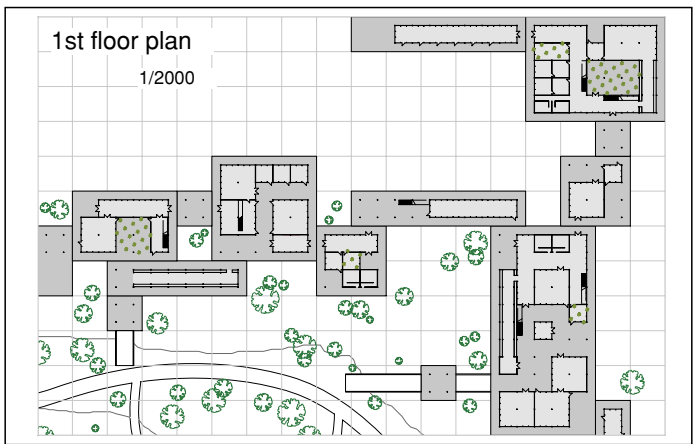
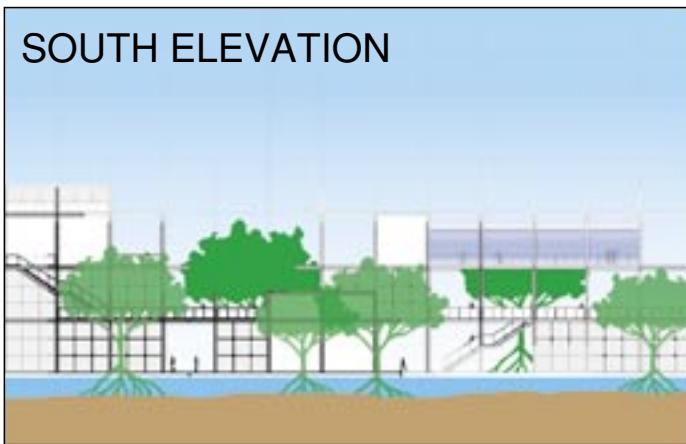
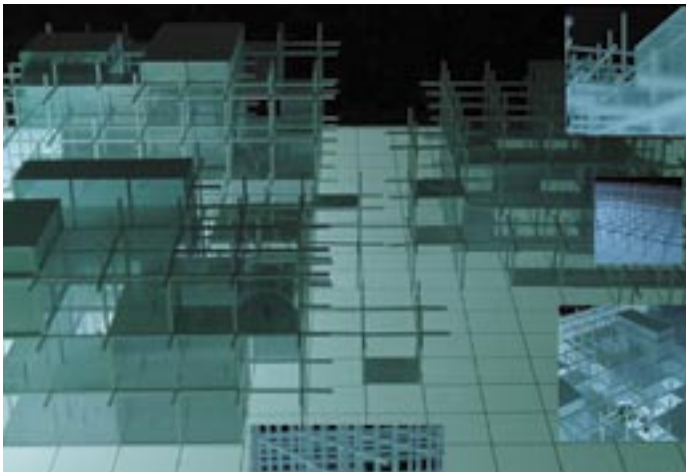
また、点在させたことは視線が抜け、施設と自然とが密接に関わりあうことにも繋がる。

■持続するエネルギー

水は雨水を浮体のバラストの部分に溜めたものを浄化し利用する。また施設から出る廃水もバラストに溜め、浄水または肥料として利用する。

施設の屋根部分には太陽光発電パネルを設置し、エネルギーの観点において、自己完結型の建築を目指す。

第35回毎日・DAS 学生デザイン賞入選 日本建築学会卒業設計展出品



政・企業は高度な環境基準を考慮において方針を打ち出している。

老朽化、紛争、開発において破壊された遺産の危機に対して行政・団体は保存活動を通して後世に過去の文化、歴史を残そうと努めている。

また、中央に依存していた地方行政は地方分権に方向転換せざるを得なくなり、地域特有の振興発展が注目されている。

しかし、環境悪化や地域遺産の損失に直接被害を受ける住民の意識とその対策活動が遅れているのが現状である。そこで、自然及び社会環境を探究し、自然・文化遺産を現地で保存・展示し、体験・学習することで地域のアメニティを高め、価値あるコミュニティ

を作り出すエコミュージアムの思考を取り入れた施設、『Yodo River Main Museum Project』を計画する。

#### ■川

川は文明発祥の源であり、人間の歴史に多くの影響を与えてきた。

近代になり飛躍的な文明の発達と共に川は軽視され、地図に描かれた一本の線にしか過ぎない存在になった。

今、その存在は見直され、昔とは違う多くの影響を私たちに与えている。

#### ■敷地選定

昔から我が国は、川と人との結びつきが強く、交通や市民生活に重要な役割を担っていた。特に、大阪は物資の輸送や市民の足として水上交通が発達した都市である。

網目状に掘削された水路・運河は、「水の都」と評される程である。大阪の歴史や文化を語る上では川抜きでは考えられず、近畿圏の社会経済、文化の基礎を成す。

淀川は、昭和30年代の高度経済成長期に水質汚濁が著しく進行し、高い堤防や運河の埋め立てで、川と街は切り離された。しかし、近年になって河川公園や緑地が作られると共に水質再生事業や水生生物の保護活動など歴史と自然の両面性を持つ淀川に関心が高まっている。

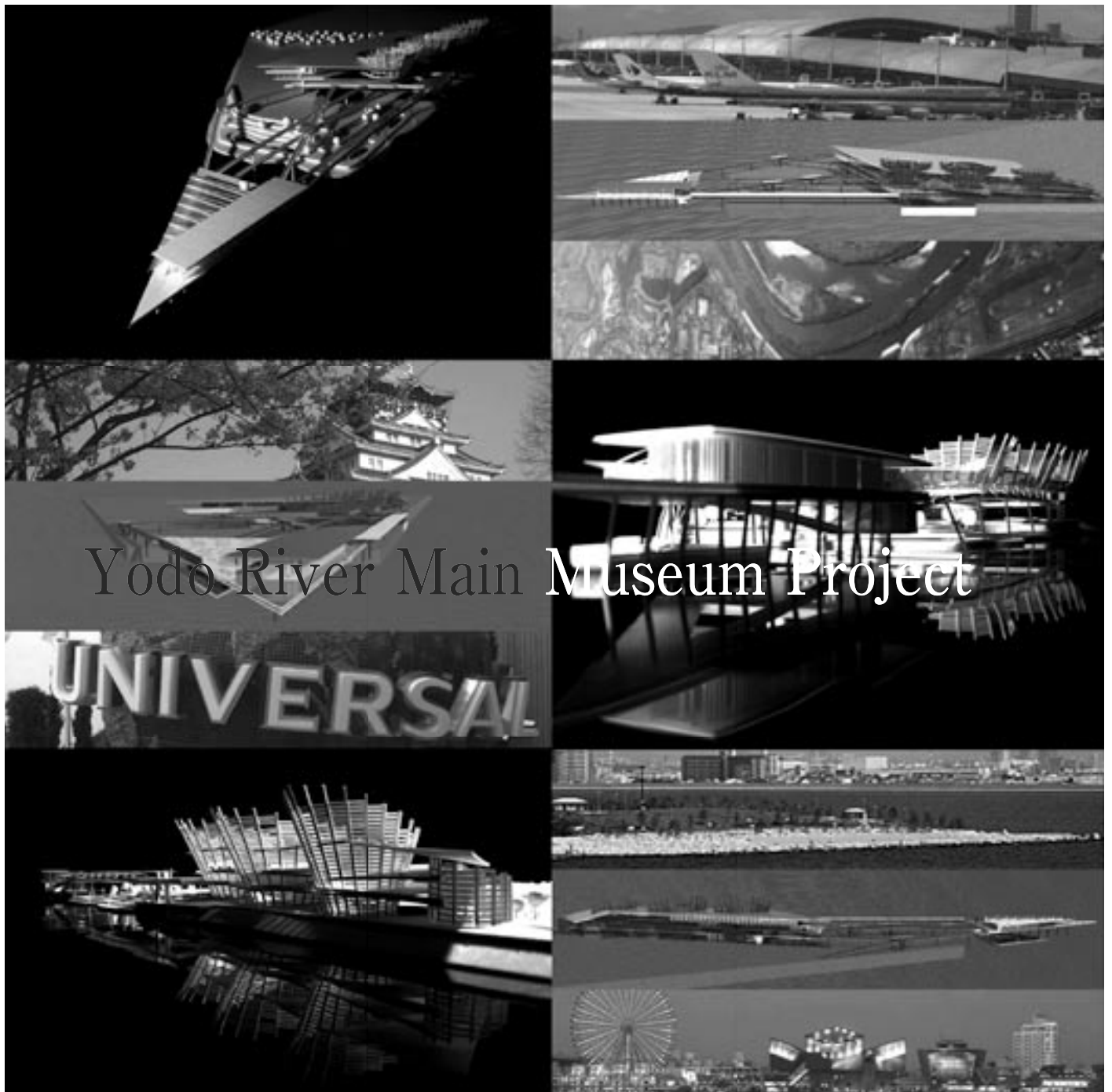
対象地域は全国的に見直されてきた川と結びつきが強く、古い歴史を持つ水の都「大阪」に設定する。

近年の臨海部の開発は、主体が従来

#### 丸山貴広

#### ■はじめに

時代は大きな転換期を迎えている。成長と共に破壊されてきた自然環境への取り組みが見直されてきた。地球規模で温暖化現象やオゾン層破壊に対する取り組みが行われ、世界各地の行



## Yodo River Main Museum Project



の工場からアミューズメント性、親水性、緑水性を重視する傾向にある。

敷地は、川に深い意味を持つ各サテライトが水上交通でのアクセス・水網・運河が集束し、緑地開発が進む臨海部の矢倉緑地周辺に設定する。

■設計主旨

1ヶ所に置かれた施設では、多くの特徴（自然性や歴史の流れなど）を持つ「土地」を理解することは難しい。しかし、各特徴を持つ地域を直接訪れることで各地域を理解でき、全体が理解できる。

それぞれの地域を伝えるサテライト施設とそれを統括し、中核を成す拠点施設を計画する。その中でも拠点施設の計画を提案する。

周辺に開かれた川・臨海部と住民の憩いの場であり、緑水環境を持つ矢倉緑地との一体的な構成にし、自然環境に開いた通風性を持つ開放的な建物にした。

建物の軸を三角形にすることで西側の高速道路と水上バスからの視角と臨海のランドマークを演出する。

建物2階は「臨海部と河川の合流を眺める海上部から緑地・陸上施設といった敷地全体を回遊できる」「展示・学習空間を点在させる」、この2つの要素により、内部の資料や保存品と外部の匂いや空気、景色を一体的に体験することができる展望と展示が点在するフロアである。

地表面を使わず主な施設要素を上部

に浮かせることで既存の自然環境を残すと共に周囲への視線移動を可能にする。

『川が合流し海へと変わる過程』を1つの展示物とするため建物を陸上施設から海上施設への長い動線をとる計画をしている。

(Water Institution Plan)

淀川水系各地に点在するサテライト施設へアクセスする水上バスターミナル。

水上施設の展示ルームはエコミュージアム全体の展示をし、水上バスで行き来する体験者のインフォメーションも兼ねて利用者をサテライト施設に誘導する機能を成す。

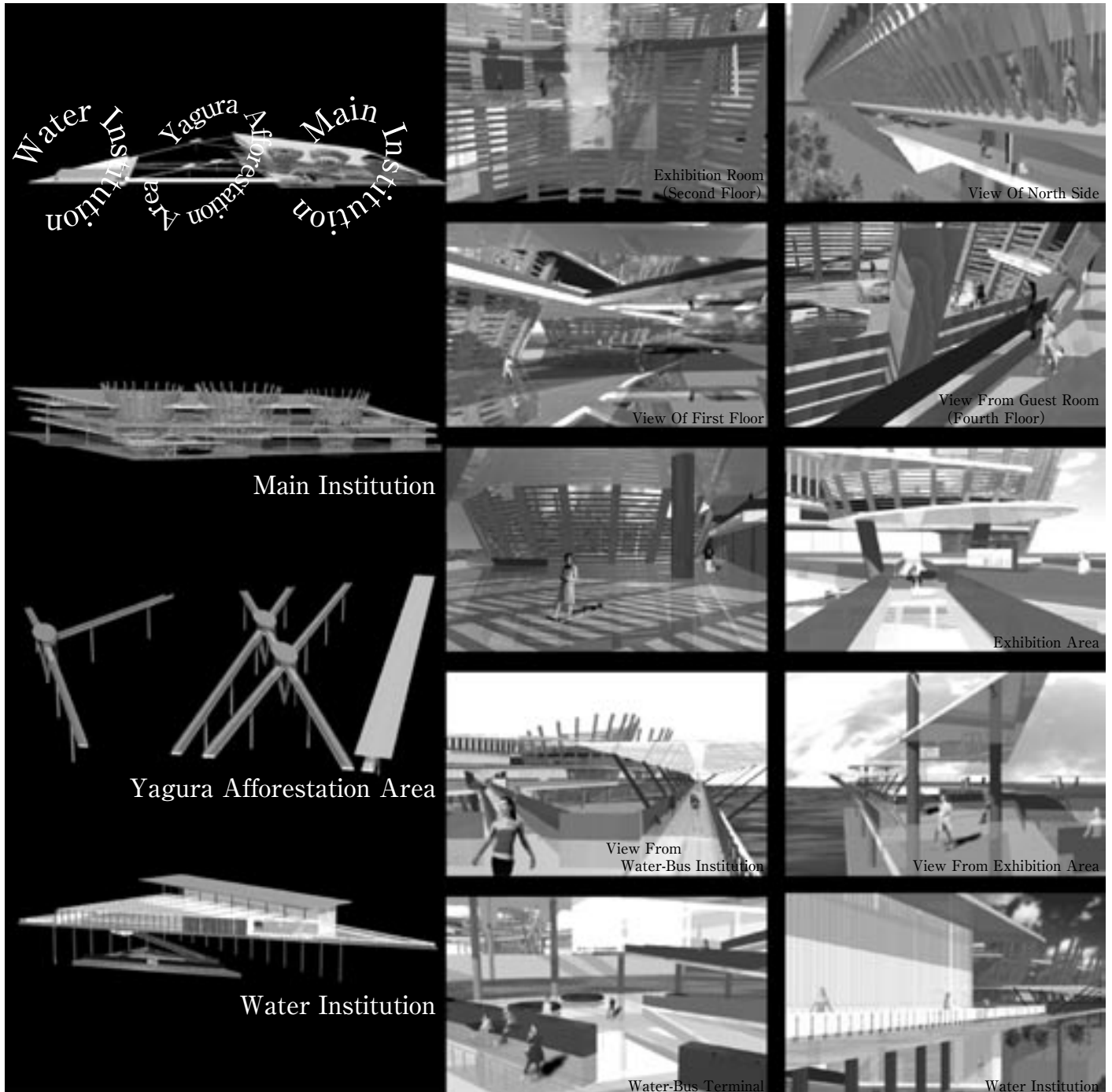
(Yagura Afforestation Area Plan)

近隣の人が多く訪れる矢倉緑地であるためブリッジの交差エリアに休憩兼住民団体の活動展示スペースを置き地域のコミュニケーションを図る。

ブリッジ通路は、地域住民が直接水上施設へ行ける通路や観光客が回避して緑地・水域を臨む通路を設定し、利用者にあわせた動線を計画する。

(Main Institution Plan)

2階展示室（周辺地域の展示物を展示）から入る2つの円筒の1つは臨海と淀川を行き来していた「三十石船」「くらわんか舟」を展示し、1つはサイズの大きな周辺地域の展示物を展示する。淀川全域の資料がある図書室付近から入る円筒は全域に点在する展示物を展示する。



「いわふね斎場」の設計

～採石場跡を利用した  
「葬祭場+火葬場+納骨堂」の提案～

といった状況から、新しい葬祭のあり方が問われている。

■社会的背景

「火葬場」…中小自治体の火葬場に関する計画の多くが、集落単位の小規模施設や老朽化施設を統合し、さらには近隣市町村の共同による事務組合方式を採用するなどして、集中的に、より大きな規模の施設を建設する傾向にある。また、適地確保は困難を極め、農山村部ですら既存施設の拡張すらままならないのも事実である。

「採石場」…全国の石材産地が中国などからの安い石材に追われて、閉鎖の憂き目に遭っている。閉鎖された採石場の多くが、周囲に住居がなく、水を通しにくい地層のため、産業廃棄物

の処理施設に再利用されるケースが増えている。

■敷地選定

群馬・栃木・茨城3県の主要都市を結ぶ北関東自動車道と東京・埼玉・栃木を縦に貫く東北自動車道が交差する、北関東における高速交通の結節点となる栃木県下都賀郡岩舟町を敷地とした。

この地は古来より死者の霊が集まると信仰されていた岩舟山があり、周囲には渡良瀬川河川工事にも使われた岩舟石の採石場が点在している。その中から旧内務省が採石を行い、現在は使われていない比較的規模の大きい「新里山」採石場跡を利用した。

これは、日本国内で一番多く見られる露天掘りタイプの採石場である。岩

長坂悠司

■はじめに

「高齢化・少子化・都市化・国際化」…高齢者の増加、遺族の減少、近隣住民との交流の減少、外国人の増加

基本設計

採石場特有の表面の整った階段状の岩肌を納骨堂として活かし、もともと、周囲の水が集まって水溜りが出来ていた底にはガラスの屋根を張り、水盤を作ることで水面下の空間ができ、それを火葬棟とした。現在、機能的には煙突の必要性はなくなったが精神的な象徴としてガラスの煙突を立て。待合棟・葬祭棟は採石場の地形と一体となる様に計画し納骨堂とつなげることで空中回廊を形成している。この空中回廊は岩肌で囲まれた空間の地上25mの高さに緑の環が浮いている様な形態になる。また、これら二つの棟は外部からの視線に対するスクリーンの役割と非日常空間への境界の役割をはたしている。



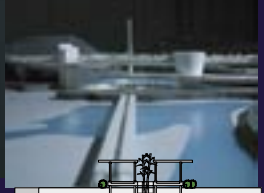
空中庭園+空中回廊



水盤+火葬棟



水面下（告別室周辺）



火葬棟アプローチ

湿地→人工池

この地域の農村部では玄関先に竹で仮門を作り、棺をくぐらせる。このことをふまえ駐車場から火葬棟までの水上のアプローチの中で帰っていく遺族とのスクリーンの役割として2本の道の間に竹を浮かべた。

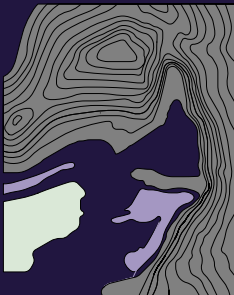
採石場の緑化

岩舟斎場全景

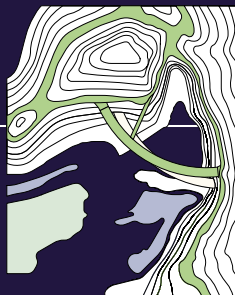
採石場 +

水盤 +

空中庭園

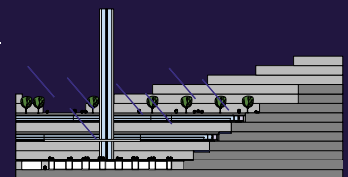


(地盤面+5m)



(地盤面+25m)

採石場の再利用→水との闘い



解決策 水を通しにくい岩肌を活かし雨水を一時的に段上の貯水池貯め、その後火葬棟上部の水盤の上を流れ周囲の人工池に排水する。

IWAFUNE FUNERAL HALL at Kitakantou wide area

舟石は酸・アルカリや水に強いことから、河川の護岸等にも利用され、火に強い性質から、耐火煉瓦がつくられるようになるまでは工業用の釜などにも使用された。

現在、石材店は一軒を残すのみとなっており、数名だけとなった石工もそのほとんどが60歳以上と高齢化が進んでいる。また、これまでの採石で岩舟石はほぼ取り尽くされた観もあり、産業としての岩舟石の役割はほぼ終焉を迎えつつある。

■基本構想

無宗教化、外国人の増加が進む北関東において、どのような形態の葬祭が成立するか考えた。そこで、宗教色が薄く、行政が管理している火葬場に納

骨堂を付属することで、死者との別れの場と死者が眠る場をひとつに捉えることで、より精神的な空間を作り出す。

■基本設計

採石場特有の表面の整った階段状の岩肌を納骨堂として活かし、納骨堂壁面側は直接的な日光をさえぎり岩肌に差し込む光だけが見える。また、外側はガラス一枚を隔てて日光が差し込み明るい空間が広がっている。この二つの空間が納骨棚を挟んで存在する。

もともと、周囲の水が集まって水溜りができていた底にはガラスの屋根を張り、水盤を作ることで水面下の空間ができ、それを火葬棟とした。現在、機能的には煙突の必要性はなくなったが精神的な象徴としてガラスの煙突を

立てた。

待合棟・葬祭棟は採石場の地形と一体となるように計画し、納骨堂とつなげることで空中回廊を形成している。この空中回廊は、岩肌で囲まれた空間の地上25mの高さに緑の環が浮いているような形態になる。

また、これら二つの棟は外部からの視線に対するスクリーンの役割と非日常空間への境界の役割をはたしている。

この地域の農村部では玄関先に竹で仮門を作り、棺をくぐらせる。このことをふまえ駐車場から火葬棟までの水上のアプローチの中で帰っていく遺族とのスクリーンの役割として2本の道の間に竹を浮かばせた。

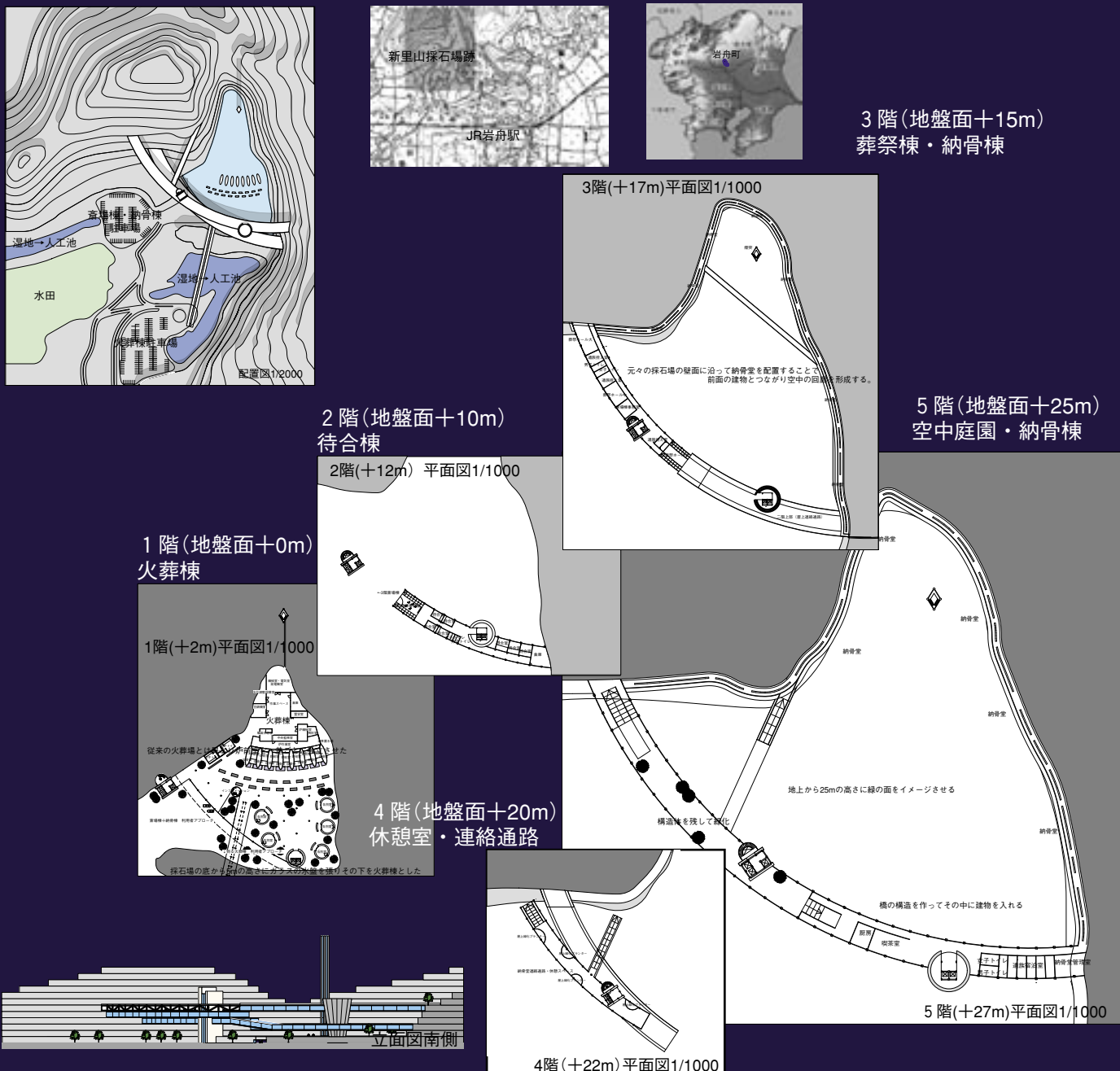
■採石場の再利用→水との闘い

採石場の多くが水を通さない岩の地層のためポンプ等を動かし排水している。本計画の敷地にも同じ条件が見られる。また周囲のくぼ地は雨がふると大きな池に姿を変える。

解決策としては、水を通しにくい岩肌を活かし雨水を一時的に段上の貯水池にため、その後下にたまる水を排水するのではなく、はじめから下に下げないように、ガラスの屋根を張り、その下に火葬棟を設けることで、火葬棟部の水盤の上を流れ周囲の人工池に排水する。

また、水盤を通った光により日常とは異なる空間を演出し、周囲からの視線も光の反射によってお互いに気にならないように計画した。

採石場跡を利用した「葬祭場+火葬場+納骨堂」の提案



卒業設計

## OKINAWA FREE TRADE CENTER

—自由貿易港における拠点施設としての提案—

展が進んでいる。特に東アジア諸国の台頭は目覚ましい。加えてグローバル化に伴い各国間の国際交流の活発化、相互依存の関係性が深まっていくと考えられている。

本計画では、東アジア諸国と文化、経済などの多方面において交流を行った歴史をもつ沖縄県に、アジア圏域における物流の活性化・文化交流の促進のためのコンベンション施設を計画する。

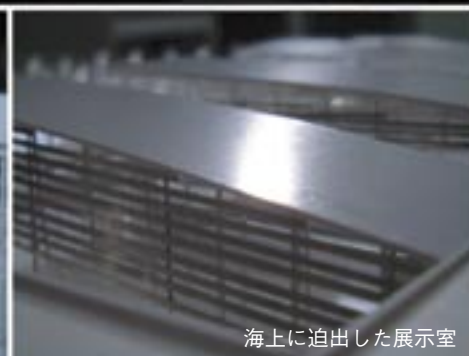
### ■敷地選定

沖縄は、地理的条件や自然環境に育まれた独自の文化と精神風土を有しており、琉球王朝時代には、中国、朝鮮、東南アジア各国との貿易を行い、中継貿易の拠点として、東アジア地域の国

鈴木貴裕

### ■計画主旨

「21世紀はアジアの世紀」といわれるほど、アジアにおいて急速な経済発



際交流の中心としての役割を担ってきた。

20世紀に入り、戦争、米国の統治を経て現在に至るが、県内には日本全体の7割を占める米軍基地が点在し、戦争の傷跡を色濃く残している。

このような状況下で沖縄振興特別措置法が施行され、自由貿易により経済的自立を図られ、沖縄独自の制度によるさらなる発展が望まれている。

敷地は、沖縄県那覇市の那覇港にある在日米軍那覇港返還地の奥部とし、下記の選定理由を述べる。

#### 1 歴史

この場所は、琉球時代から栄えた港湾であり、他国との貿易に使用されていた御物城の跡地がある。御物城は琉

球王朝時代に交易倉庫として利用されていたが、現在は、米軍による那覇軍港埋め立てにより、周辺をコンクリートで固められた姿となり、沖縄の人々が入ることができない場所となってしまう。

かつての琉球がアジアの人々と盛んな交易を行っていた場として一般に開放し、さらに背後にある奥武山公園とつながるように緑地化し、那覇市内にゆとりの場と親水空間を提供する。

#### 2 敷地の特性

敷地が那覇港に対し凹型をしているため、静穏な海域となっている。敷地内や周辺地域から景観上、「見られる」関係にあり、港湾全体のランドマークとして深く関わる場所である。ま

た、背後地に奥武山スポーツ公園をもち、市街地のなかでも緑の豊かな地域といえる。

#### 3 多方面からのアクセス

那覇市内の商業地域、住宅地域、また中心市街地と那覇空港を結ぶ位置にある。またモノレールの開通でさらにアクセスが容易になり、物流拠点として利便性がよいことが挙げられる。

#### ■コンセプト

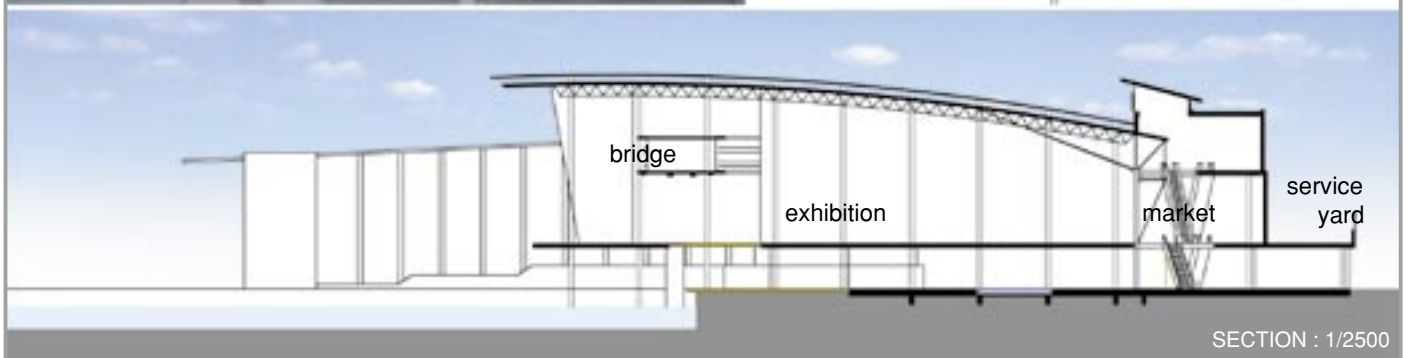
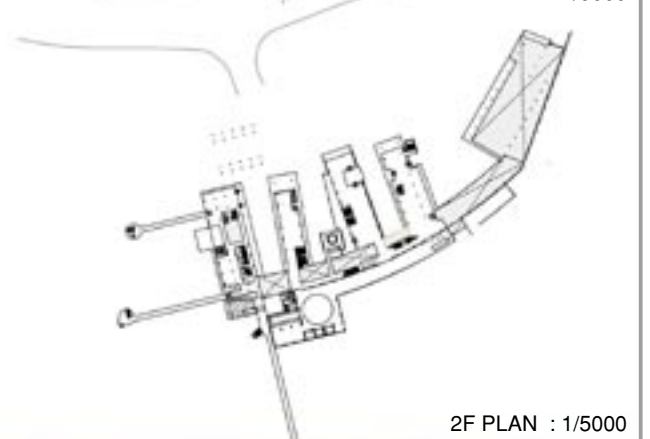
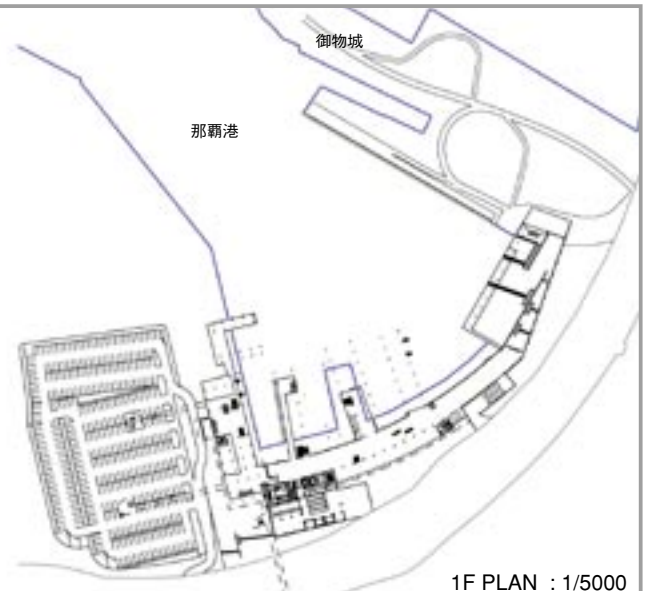
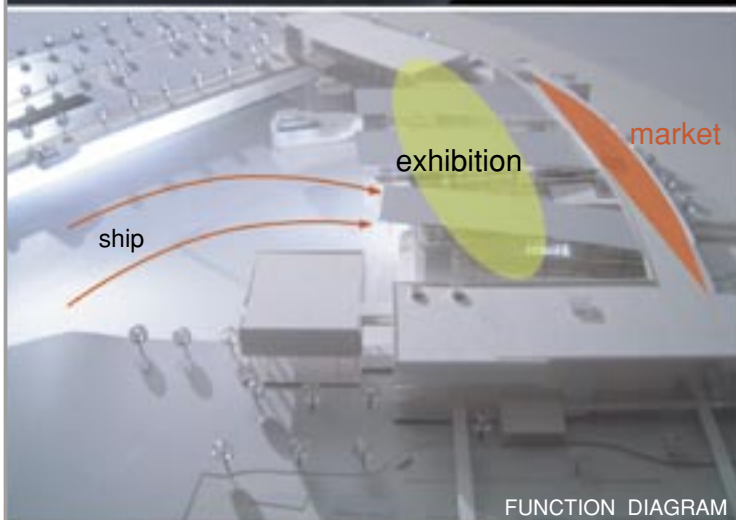
現在のコンベンション施設は、展示機能のみに集中し、活発な取引の場としての利用は少ない。本計画では自由貿易という特殊な性格を持ち合わせており、展示・取引の双方に密接な関係性をもたせた。

主要な用途である展示空間は、土地

の形状を生かし間隔をとりながら配置する。展示空間のあいたスペースには、船が直接アクセスし展示物などを搬入することができる。そのため、展示室は2階レベルに配している。

また、船自体も一般利用客に開放し、それ自体もひとつの展示空間として利用することで、フレキシビリティのある空間が生まれる。

各国間の税制度による拘束はなくなり、アジアの人々、この地を観光で訪れた人々、沖縄の人々がそれぞれに目的をもちこの場に来る。そして、相互に積極的な行動を行うことで、「モノ」を媒介として人と人が互いに交わり、国という枠を越えた個人としての交流のかたちが出来ていく。



パブリックアートとは公共の空間を利用したアートのことであるが、本来はアート自体がメッセージ性の強い物であり、公的な力を持っているはずである。

しかし、近年の多くのアートとの出会いの場は少なくなってきており、十分であるとは言えない。そこでパブリックアートとしての活動が盛んになってきているのである。

パブリックアートは環境や周辺を含めた芸術であり、ビル群や自然の中などに配され、人々に都会の中での憩いの空間を与えている。しかし、公共であるがゆえに、管理が難しくなっている。

これらを改善し、公共芸術を世の中

に広く推進するため、それらを管理運営する拠点施設としての空間を提案する。

#### ■デザインコンセプト

パブリックアートを配置する施設なので、作り手と見る側に、普段とは違う刺激を与えられる空間を作る。

敷地に対しグリッド上に配したボックス群の中にアートを入れ込むことで、アートに対する視点、そこへ向かう経路への視点を演出する。そして、森の中に空間を埋め込むことで個々の経路を見つけてもらい、何度来ても飽きの来ない公園的な空間とする。

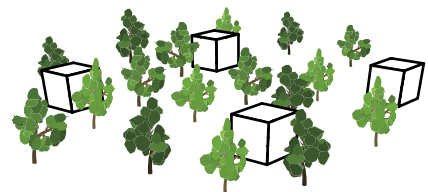
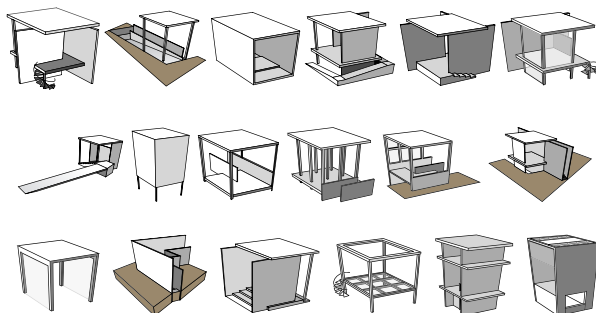
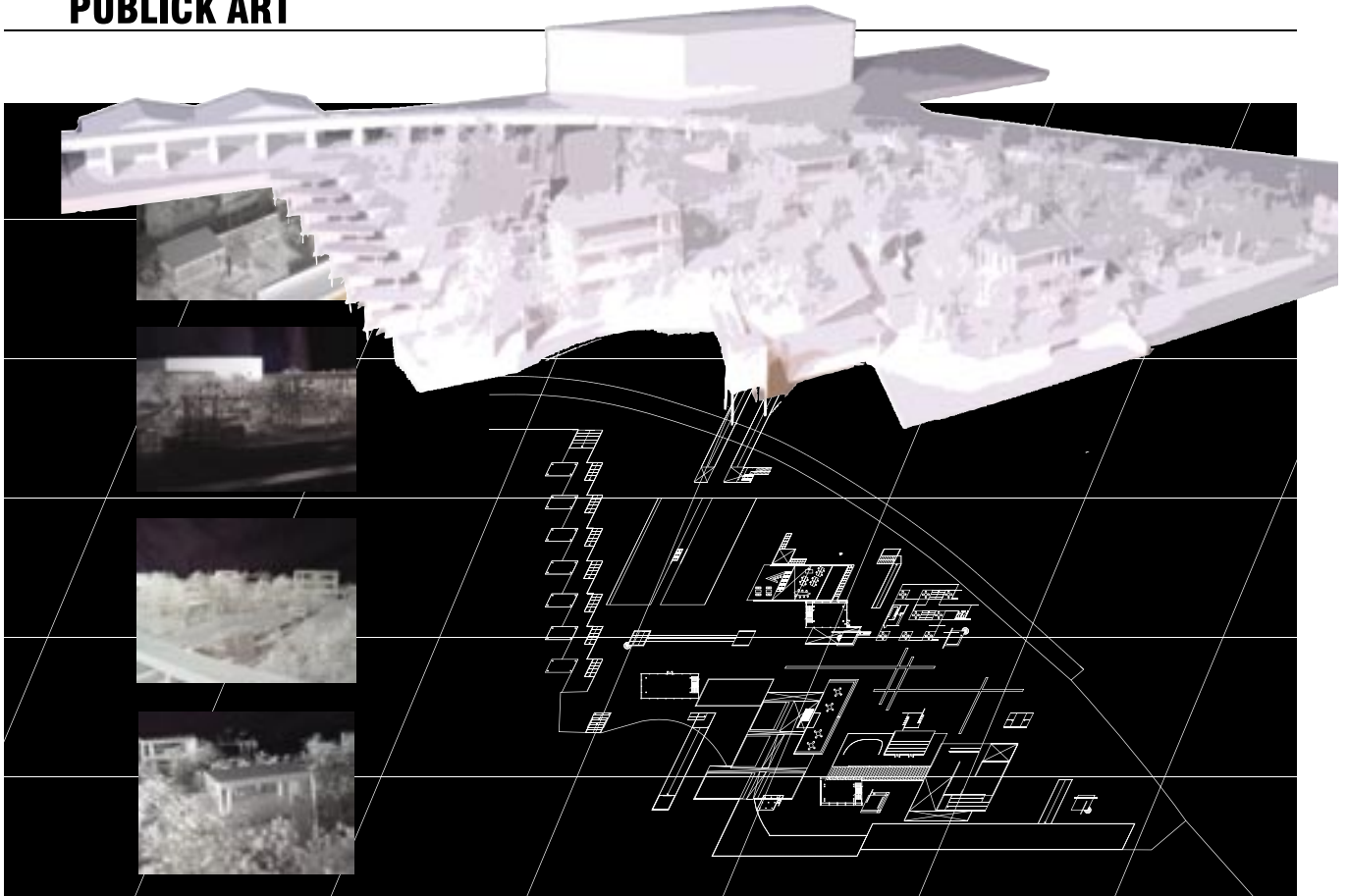
ボックス自体は単純な壁の構成でつくり、作品へ与える影響を減らし、自然を投影しやすい空間とする。

#### ■はじめに

public art = 公共芸術。

中野寛之

## PUBLIC ART



そこは森であり、公園であり、キャンパスである。  
そこで、人は何かを見つめる。

## YOKOHAMA ART MUSEAM PROJECT

によれば、横断的・総合的な課題に対し、多様な体験や観察を通じて解決する能力を、現代社会は求めている。つまり、各分野の専門的知識に偏った人間ばかりではなく、幅広い知識と教養を身につけた、思考力・判断力のある人物像が求められている。

現在の大学をはじめとする高等教育機関には、自らの専攻以外の分野における活動内容を知る機会が少ない。各大学あるいは各専攻は、自らのカリキュラムに縛られ、学生間の『横の繋がり』は乏しいのが現状である。

しかし、幅広い分野において活動する個性豊かな学生たちが、互いに交流しあうことによって得られる利益は計り知れない。そこで、個々の学生が多

様な情報を共有し、さらなる刺激を与え合い、これからの社会へ羽ばたいていくことができるよう、学生たちの活動・交流の拠点となる施設を提案する。

■設計主旨

- 1) 立体広場の概念  
 各階の床スラブは、建築内部空間として考えるのではなく、それぞれを広場として捉える。3枚の広場が重なり合って『立体広場』を生み出し、施設全体を構成する。
- 2) ショーケース化  
 上記の広場の中に、各々の活動のための室空間を点在させる。このことにより、各空間はショーケースとしての機能を併せ持ち、内部の活動を広場内に開示する。

- 3) 壁面緑化  
 広場には緑が欠かせない。そこで、全スラブに渡る巨大な壁面をフェンスとし、蔭を這わせる。緑のスクリーンからの木漏れ日が、学生たちの活動を暖かく包み込む。

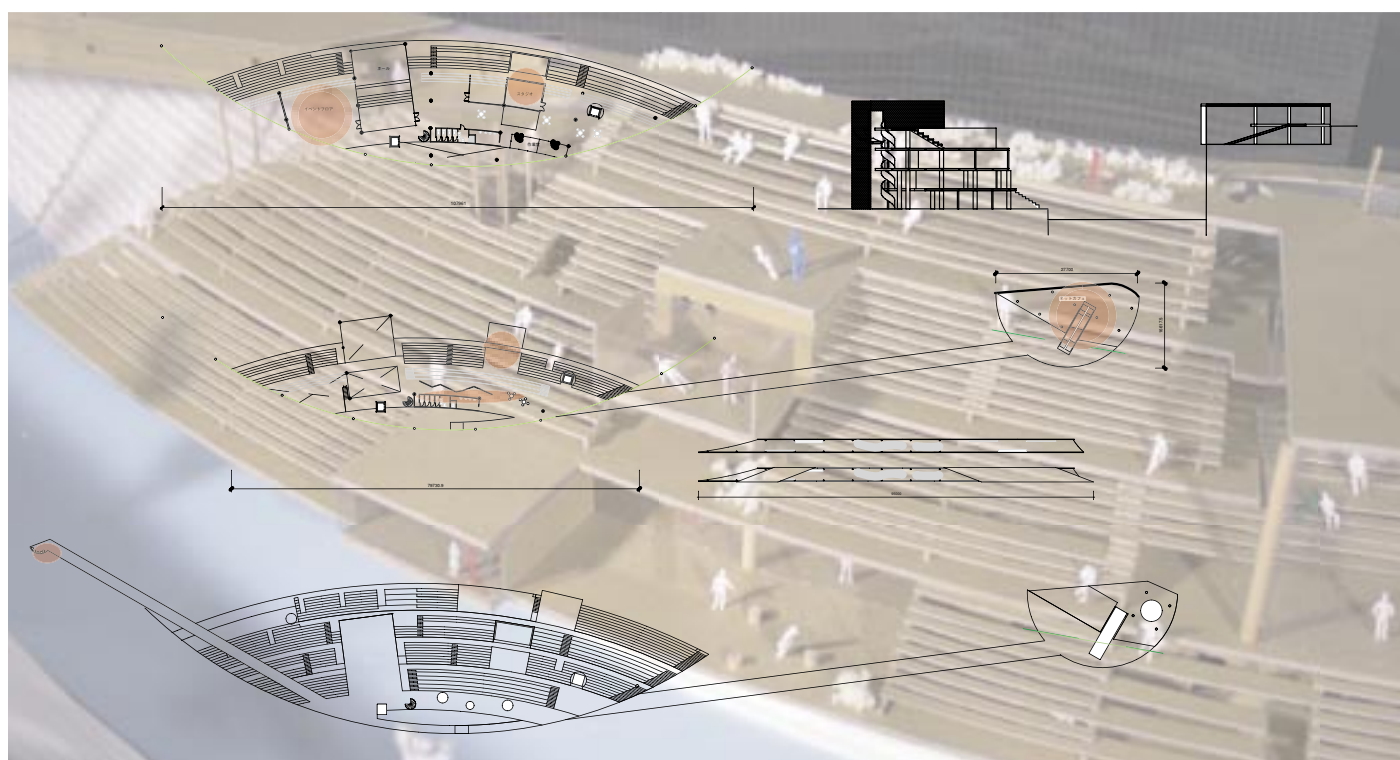
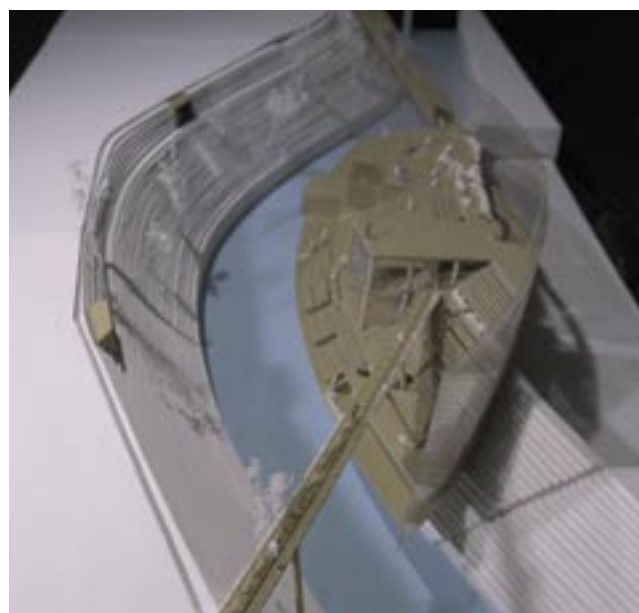
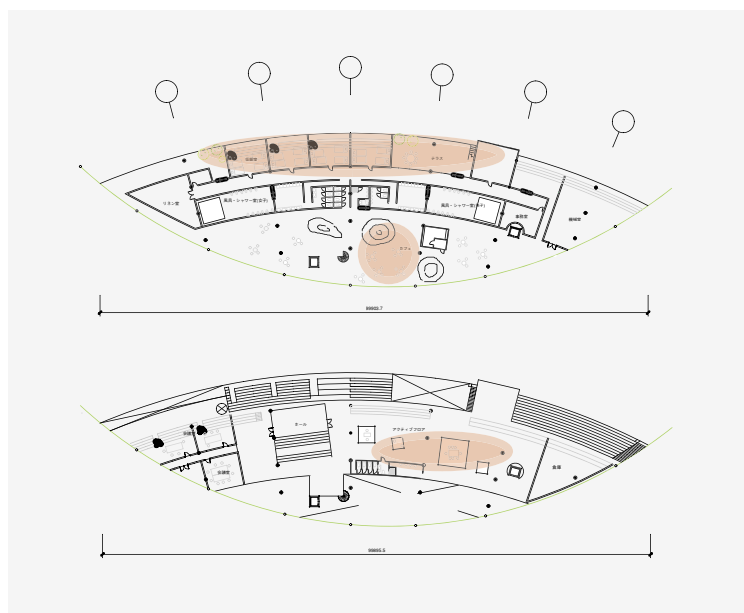
- 4) エントランスの分離  
 敷地周辺の人の流れや土地の利用形態、さらには施設機能等を考慮し、エントランス機能とその他の主要機能とを分離した。これにより、各種の対比効果が生まれる。

- 5) 橋上のギャラリー  
 上記の2棟を結ぶ橋は、主要なアプローチ動線となる。この箇所に、ギャラリー空間を設け、活動の成果や各種情報を展示し、公開・発表の場とする。

堀尾典子

■はじめに

分野の違いこそあれ、興味ある学問領域をより深く追求し、その専門的知識を社会に還元することが、学生たちの責務であるといえる。しかし、平成10年に改定された『新学習指導要領』



修士設計

## 今治水産博物館の設計 育てる漁業の拠点施設としての提案

渡邊昌也

■はじめに

近年の狂牛病問題等に始まった食品全体の安全及び品質面に対する信頼性の低下は、いまや重大な社会問題であり、特異な魚食文化を形成してきた我が国では水産業もまた同じような問題を抱えている。一方、このような現状があるにもかかわらず、我々の水産業に対する理解は乏しく、正しい知識や教養を伝える環境は少ない。また、

水産業においては乱獲や水質汚染に伴い平成元年以降、その漁獲量は減少傾向で推移している。これは獲る漁業から育てる漁業への転換が早急に迫られており、日本の水産を取り巻く状況は大きな転換期を迎えているといえる。このようなことから、我々消費者は自ら水産業に対して関心を持ち、供給者や生産者に対しても、これら魚食文化の下に形成される歴史や技術、生産などの幅広い情報を提供し、食料品に対する意識向上が図れる環境を整える必要がある。

■計画地

愛媛県今治市東部の今治港を計画地として施設提案を行った。愛媛県は養殖生産額が全国一位であり、水産資源

が豊富な地域であるとともに、日帰り行動圏といわれる3時間以内に広島、岡山などの大都市が含まれ、県外観光客が多く見込まれるなど水産博物館の計画地として適している。

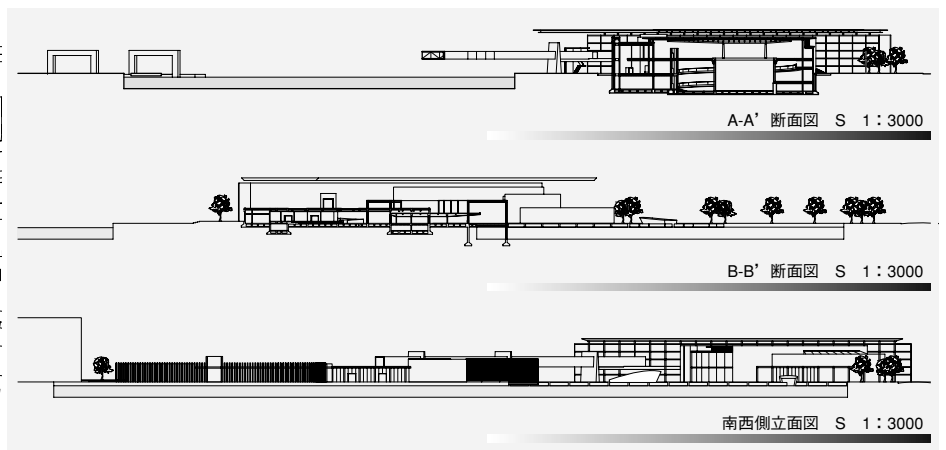
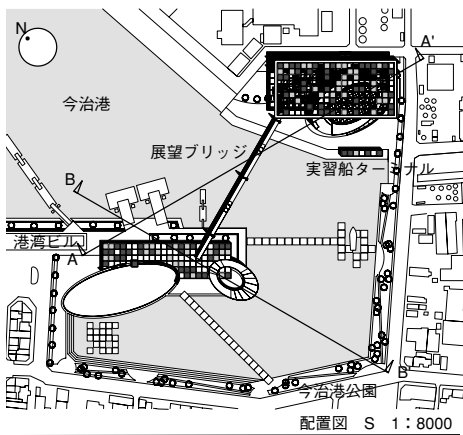
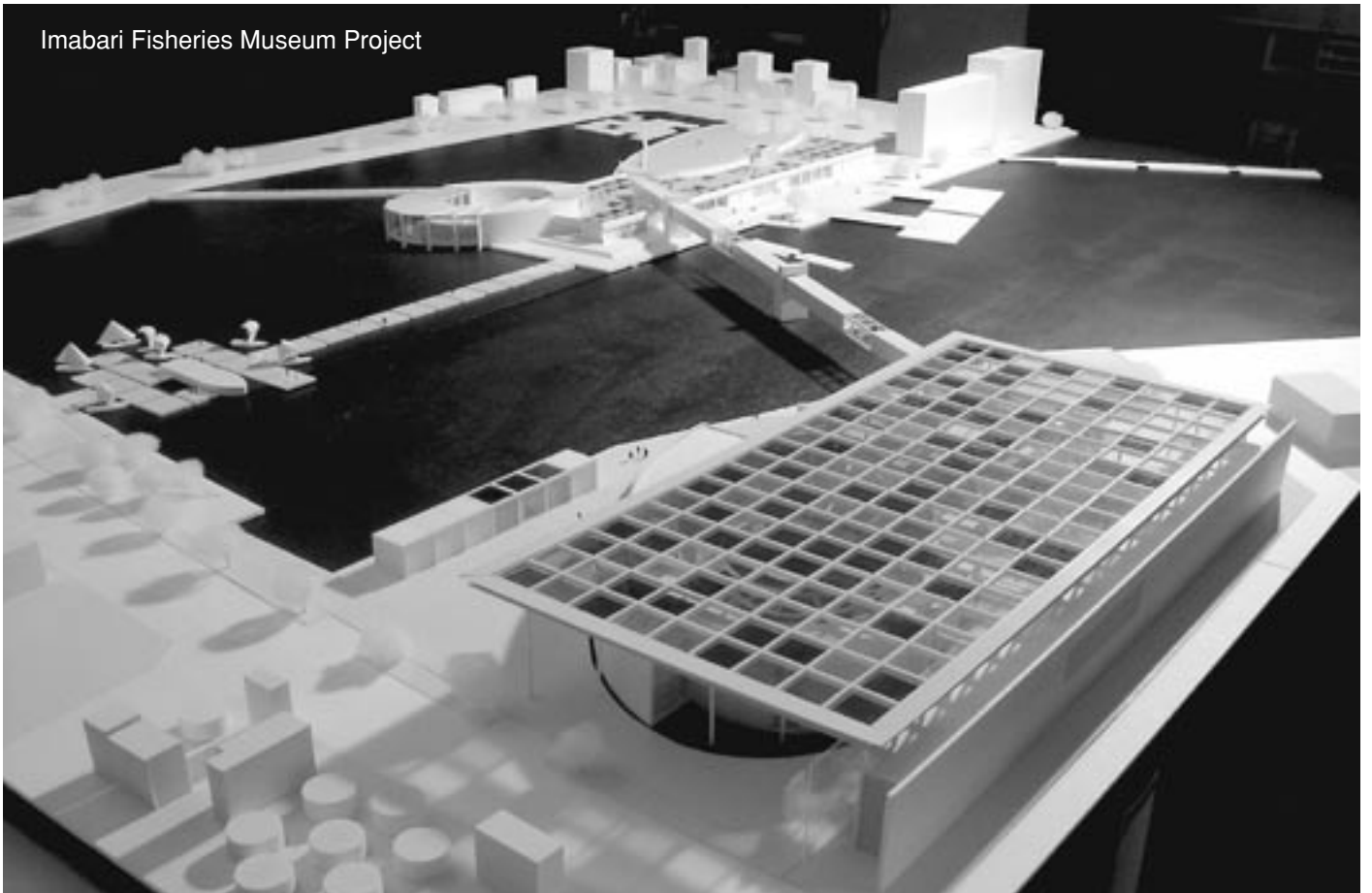
■計画方針

「教育・研究」「環境」「交流」をテーマに、水産に関する情報や知識を提供するだけでなく、自然環境保全の啓発機能や地域の活性化を図る空間を提供する。

〈教育・研究〉博物館を利用するとき、我々はそのテーマの理解を展示物のみにも頼っている傾向があり、より深く、より正確な情報が得られるとは考えにくい。そこで、博物館の基本機能に専門家によるレクチャーや体験学習など

を加えた運営を主体とする。加えて、漁民や栽培漁業センターなどとの間にネットワークを構築することで、博物館では伝達しきれない養殖実習や市場の生産環境に対する情報の補完を行う。〈環境〉養殖における浄化装置・システムを導入し、これを展示物とすることで視覚的に環境保全を捉え、観覧者自らが参加することで、地域全体の自然環境に対する認識を高めていく。また、施設運営には自然エネルギーを活用し施設から発生する負荷を軽減する。〈交流〉地域住民との文化交流や生産者同士の情報交換の場を提供する。また、地場産の紹介や博物館機能への導入部となる海産物の展示や販売を行うことで地域と博物館の繋がりが強調さ

Imabari Fisheries Museum Project





れる。イベント広場では朝市や日曜日など定期的なイベントの運営を行い、今治市主催の祭り「おんまく祭り」では主要会場となる。

■建築計画

〈全体計画〉 本計画は市の計画による緑化地域との一体的な計画を行うとともに、問屋街、商店街などの古い町並みの残る旧市街地と卸売市場、大型スーパー、アメニティー施設などが近年進出している新開発地域との間にブリッジや緑地によるサーキュレーションを形成し、港湾地域に回遊性のある交流空間を創造する。これにより今治市のウォーターフロントに広がる新旧の空間が結節され、文化交流の拠点施設となる。

〈配置計画〉 計画地の北側には海側のアイストップともなっている港湾ビルが存在しており、内港側の視線を大きく遮っている。本施設では機能ごとに分散配置し、低層化を図ることで内港側の景観を改善する。また、各機能を結ぶブリッジにより回遊性を与え、瀬戸内海の自然環境に触れる新たな視点を確保する。さらに海風などの自然条件を考慮し空間を配置する。

〈動線計画〉 展示空間においては一筆書きによる巡回形式の動線ではなく、養殖環境の展示を中心に、その展示に関する情報補充を行う展示をその周辺に配置する。このため各展示空間の往来が容易なようにスロープを用いた螺旋状の動線計画とした。また、本館は

来館者との積極的な交流が図れるよう、養殖展示空間においては観覧動線と飼育動線を交わるようにし、養殖体験やレクチャーなど進んで行われるよう配慮した。その他の展示空間に関しては飼育を容易に行うため観覧動線と飼育・企画運営動線を明確に分離した。〈環境条件に対する配慮〉 瀬戸内海沿岸地域として特色ある自然環境条件を有効に活用することで心地よい空間を創造するとともに外部に発生する環境負荷を低減する。

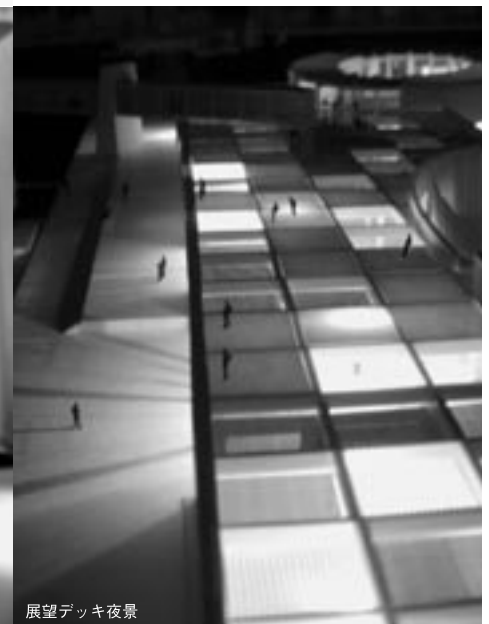
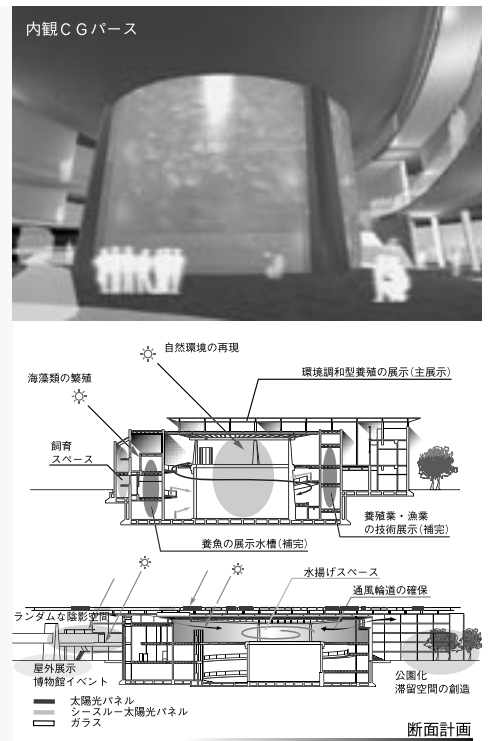
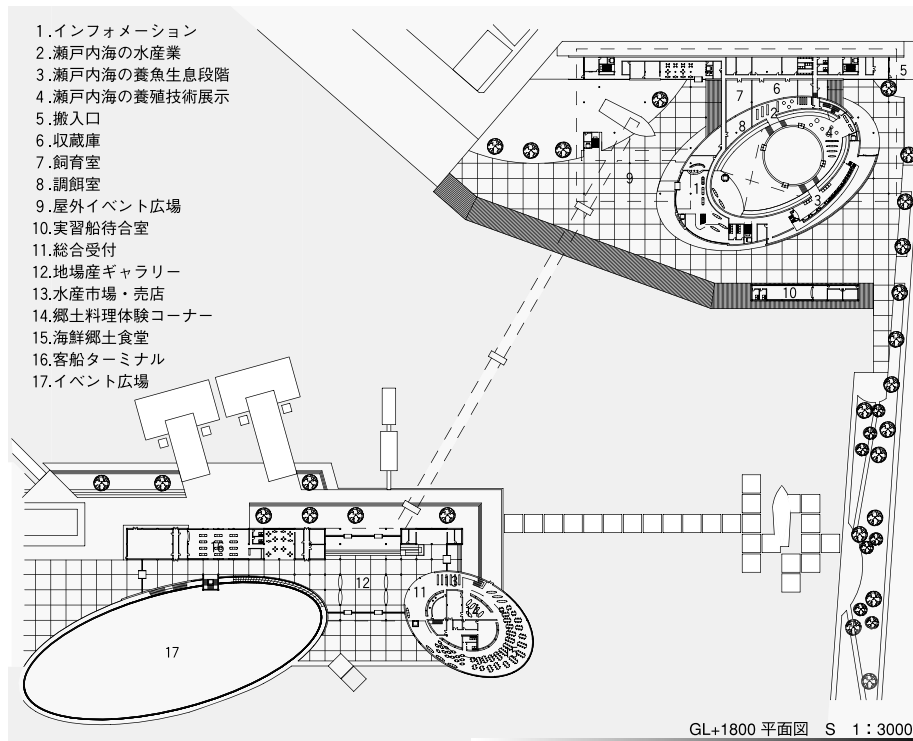
・太陽光パネルー計画地は比較的温暖な地域で晴天の割合が高く効率的なエネルギー吸収が可能である。ここでは半透明の太陽光パネルと併せて採用しており、それらを大屋根にランダムに

配置することで、その下部空間には表情豊かな陰影空間が生まれる。

・通風ー自然環境の再現や海藻類の養殖のためトップライトを配置しており、飼育スペースの湿度上昇が予想される。そこで、換気を促す通風輪道を確保した。

・公園化ー沿岸部の緑化により、サーキュレーションと合わせて人々との滞留を図るとともに、施設から出る熱負荷を低減する。

・材料ー離島地域において採掘される大島石を用いることで地域に根付いた施設を表現する。また大島石は現在、埋蔵率の減少が問題となっているため、本館では砕石などの廃棄物をリサイクル建材として用いる。



■コンペ受賞歴一覧

年度	卒業設計(●) / 修士設計(○)	建築学会コンペ	その他のコンペ
昭和52年	●第10回毎日・DAS 学生デザイン賞 ・最優秀賞「金の卵」賞 / 石渡孝夫(建築学科海洋コース)		
53	●第11回毎日・DAS 学生デザイン賞 ・最優秀賞「金の卵」賞 / 富田善弘(建築学科海洋コース)		
54	●第12回毎日・DAS 学生デザイン賞 ・最優秀賞「金の卵」賞 / 小林直明(建築学科海洋コース)		
56	●第14回毎日・DAS 学生デザイン賞 ・最優秀賞「金の卵」賞 / 吉本宏 ・同入選 / 松木康治		
57	●第15回毎日・DAS 学生デザイン賞 ・建築部門賞 / 稲村健一	●「地場産業振興のための拠点施設」 ・支部入選 / 鈴木洋一	
58	○第16回毎日・DAS 学生デザイン賞 ・最優秀賞「金の卵」賞 / 遠藤卓郎 ○(社)日本港湾協会主催マリノポリス計画コンテスト ・優秀特別賞 / 川口利之	●「国際学生交流センター」 ・全国入選佳作 / 稲村健一 ・支部入選 / 大久保豪、杉田祐之、花岡豊、星野博史	
59	○第17回毎日・DAS 学生デザイン賞 ・入選 / 稲村健一		●第11回日新工業設計競技「ノアの箱船」 ・3等 / 遠藤卓郎、岩崎博一 ●R.I.B.A 英国王立建築家協会国際学生デザインコンペ ・入賞 / 中村耕史、秋江康弘、稲村健一 ●第19回セントラル硝子国際設計競技「グラスタワー」 ・佳作 / 秋江康弘 ●三井ホーム住宅設計競技「2×4による新しい住まい」 ・佳作 / 川口利之、菅沼徹、高井毅 ●桜門建築会第1回学生設計コンクール「建築学生交流センター」 ・佳作 / 稲村健一
60	●第18回毎日・DAS 学生デザイン賞 ・入選 / 雷田誠	●「商店街における地域のアゴラ」 ・全国入選3等 / 藤沢伸佳、柳泰彦、林和樹	●A.I.A アメリカ建築家協会国際学生コンペ ・2等 / 秋江康弘
61	●第19回毎日・DAS 学生デザイン賞 ・入選 / 小野正人	●「外国に建てる日本文化センター」 ・全国入選3等 / 小林達也、佐藤信治、小川克巳 ・支部入選 / 渋谷文幸 ・支部入選 / 林和樹、鶴飼聡(建築)、高橋義弘(建築)	●桜門建築会第2回学生設計コンクール「桜門校友クラブ」 ・1等 / 山崎淳一、松尾茂 ・佳作 / 小林達也、佐藤信治 ●第6回ホクストン建築装飾デザインコンクール「まちなかの公共トイレ」 ・佳作 / 小林達也
62	●第20回毎日・DAS 学生デザイン賞 ・入選 / 海老澤克	●「建築博物館」 ・支部入選 / 松尾茂、横堀士郎、石川仁、鳥海清二(建築) ・支部入選 / 小野正人、小沢一実、渡邊俊幸	●ミサワホーム住宅設計競技 ・入選 / 小林達也
63	●千葉県建築三会学生賞 ・銅賞 / 近藤陽次 ・奨励賞 / 毛見究	●「わが町のウォーターフロント」 ・全国入選1等 / 新岡英一、橋本樹宜、丹羽雄一(建築)、毛見究、草薙茂雄 ・全国入選佳作 / 園部智英、石川和浩、原田庄一郎	●'88膜構造デザインコンペ ・佳作 / 山口明彦 ●第2回千葉ふるさと住宅設計コンクール ・佳作 / 川村佳之

年度	卒業設計(●) / 修士設計(○)	建築学会コンペ	その他のコンペ
昭和63年		<ul style="list-style-type: none"> <li>支部入選 / 松尾茂、山本和清</li> <li>支部入選 / 岩川卓也</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●桜門建築会第3回学生設計コンクール「ゲストハウス」</li> <li>・1等 / 山口明彦、原利明(建築)、渡辺一雄(建築)</li> <li>・2等 / 加藤麻生</li> <li>・3等 / 飯田隆弘、丹羽雄一(建築)、有馬哲也(建築)</li> <li>・佳作 / 小堀泰毅、伊藤剛</li> <li>・佳作 / 長谷川晃三郎、佐久間明</li> </ul>
平成1年	<ul style="list-style-type: none"> <li>●第22回毎日・DAS学生デザイン賞</li> <li>・建築部門賞 / 長谷川晃三郎</li> <li>・入選 / 佐久間明</li> <li>●千葉県建築三学生会賞</li> <li>・金賞 / 佐久間明</li> <li>・奨励賞 / 長谷川晃三郎</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●「ふるさとの芸能空間」</li> <li>・全国入選2等 / 新岡英一、長谷川晃三郎、佐久間明、岡里潤</li> <li>・全国入選3等 / 丹羽雄一(建築)、益田勝郎</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●石川県建築士会設計競技「垂直複合体」</li> <li>・1等 / 矢野一志、佐藤教明、菊池貴紀、廣川雅樹、安田友彦、鈴木宏佑</li> <li>●第1回横浜アーバンデザイン国際コンペ</li> <li>・選外入選 / 長谷川晃三郎</li> <li>●第3回千葉ふるさと住宅設計コンクール「安全で魅力ある三世代住宅」</li> <li>・入選 / 山本和清</li> </ul>
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>●第23回毎日・DAS学生デザイン賞</li> <li>・入選 / 山口哲也</li> <li>●千葉県建築四学生会賞</li> <li>・金賞 / 矢野一志</li> <li>・銅賞 / 山口哲也</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●「交流の場としてのわが駅わが駅前」</li> <li>・全国入選2等 / 植竹和弘、根岸延行(建築)、中西邦弘(建築)</li> <li>・2部支部入選3等 / 飯田隆弘、佐藤教明、山口哲也</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●石川県建築士会設計競技「海に浮かぶ市場」</li> <li>・3等 / 川久保智康、野沢良太</li> <li>●第2回横浜アーバンデザイン国際コンペ「ウォーターフロントの再生に向けて」</li> <li>・佳作 / 矢野一志、佐藤教明、大坪一之、屋田直樹、佐藤滋晃、菊池貴紀、菅野聡明、門脇桂子、馬場昭光</li> <li>●BAY'90デザインコンペ(BAY'90開催記念学生建築設計競技)</li> <li>・優秀賞 / 佐久間明</li> <li>・佳作 / 益田勝郎</li> <li>●桜門建築会第4回学生設計コンクール「建築家ギャラリー」</li> <li>・2等 / 岡里潤、寺尾浩康、馬場昭光</li> <li>・佳作 / 植竹和弘、白石充、根岸延行(建築)</li> <li>・佳作 / 山口哲也、佐藤教明</li> <li>・佳作 / 広部剛司、佐藤岳志、菅浩康</li> <li>●第10回ホクストン建築装飾デザインコンペ「都市公園に建つフォーリー」</li> <li>・佳作 / 武田和之、岡里潤</li> </ul>
3	<ul style="list-style-type: none"> <li>●第24回毎日・DAS学生デザイン賞</li> <li>・建築部門賞 / 高橋武志</li> <li>●千葉県建築三学生会賞</li> <li>・金賞 / 高橋武志</li> <li>・奨励賞 / 廣川雅樹</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●「都市の森」</li> <li>・1部全国入選2等 / 山口哲也、河本憲一、廣川雅樹、日下部仁志、伊藤康史、高橋武志</li> <li>・2部全国入選最優秀 / 片桐岳志</li> <li>・2部支部入選 / 布川亨、八代国彦(建築)、堤秀樹</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●JIAオープンデザインコンペ「都市の解体と再構築」</li> <li>・1等 / 佐藤教明、山口哲也、木口英俊</li> <li>・佳作 / 川久保智康、野沢良太</li> <li>●'91メンブレインデザインコンペ「アーバンビルとメンブレイン」</li> <li>・最優秀賞 / 河本憲一、石井昭博、関戸浩二、福田昌弘</li> <li>●第2回長谷工イメージデザインコンペ「現代の夢殿」</li> <li>・入選 / 川添隆史、渡辺千香子</li> <li>●第18回日新工業建築設計競技「都市空間の再生計画」</li> <li>・入選 / 川久保智康、野沢良太、花沢真哉、高山一頼、伊藤裕、森泉尚之、額村康博、布川亨、八代国彦(建築)</li> <li>●第3回タキロンデザインコンペ「時代の風をはらむ都市装置」</li> <li>・3等 / 降旗恭子、黒田佳代</li> <li>・入選 / 木口英俊</li> <li>●第5回千葉ふるさと住宅設計コンクール「共働き家族のための住宅」</li> <li>・奨励賞 / 川添隆史</li> <li>●第2回学生のためのフレッシュデザインコンペ</li> <li>・フレッシュデザイン賞 / 木口英俊、渡辺昇</li> <li>●1991第1回BUFF国際建築デザインコンペ「東京の住まい」</li> <li>・佳作 / 佐藤教明</li> </ul>
4	<ul style="list-style-type: none"> <li>●第25回毎日・DAS学生デザイン賞</li> <li>・建築部門賞 / 片桐岳志</li> <li>・入選 / 寶田陵</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●「わが町のタウンカレッジをつくる」</li> <li>・1部全国入選3等 / 佐藤教明、木口英俊</li> <li>・1部全国入選佳作 / 廣川雅樹、寶田陵</li> <li>・1部支部入選 / 山口哲也、河本憲一</li> <li>・1部支部入選 / 木口英俊、高橋武志</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●盛岡・水辺のデザイン大賞</li> <li>・専門部門佳作 / 佐藤信治、河本憲一、廣川雅樹、伊藤康史、日下部仁志、高橋武志、伊藤賢</li> <li>●奈良・TOTO世界建築トリエンナーレ</li> <li>・佳作 / 川久保智康、野沢良太、永島元秀</li> </ul>

年度	卒業設計(●)／修士設計(○)	建築学会コンペ	その他のコンペ
平成4年	<ul style="list-style-type: none"> <li>●千葉県建築三会学生賞 <ul style="list-style-type: none"> <li>・金賞／片桐岳志</li> <li>・銅賞／寶田陵</li> </ul> </li> <li>●東京ガス・銀座ポケットパーク「卒業設計制作展」第10回記念『1993卒業設計制作大賞』 <ul style="list-style-type: none"> <li>・金賞／寶田陵</li> <li>・銅賞／片桐岳志</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・2部支部入選／関谷和則、石渡義隆</li> <li>・2部支部入選／平崎彰、望月喜之</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●'92メンブレインデザインコンペ「オートキャンプ場」 <ul style="list-style-type: none"> <li>・2等／片桐岳志</li> <li>・佳作／高橋武志、関戸浩二</li> </ul> </li> <li>●桜門建築会第5回学生設計コンクール「わがヒーローとの出会い」 <ul style="list-style-type: none"> <li>・2等／片桐岳志、岡田和紀</li> </ul> </li> <li>●アーキテクチャ・フェア KOBE 学生設計競技「神戸・学園東地域福祉センター」 <ul style="list-style-type: none"> <li>・佳作／吉田幸正</li> </ul> </li> <li>●川鉄デザインコンペ'92 <ul style="list-style-type: none"> <li>・佳作／三輪政幸</li> </ul> </li> <li>●第3回学生のためのフレッシュデザインコンペ <ul style="list-style-type: none"> <li>・フレッシュデザイン賞／佐藤教明</li> </ul> </li> <li>●第19回日新工業建築設計競技「記憶の住む家」 <ul style="list-style-type: none"> <li>・佳作／野沢良太</li> </ul> </li> <li>●1992第2回 BUFF 国際建築デザインコンペ「東京屋台空間」 <ul style="list-style-type: none"> <li>・佳作／竹内大介、高山一頼、穴倉尚行</li> </ul> </li> <li>●DYNAX 第2回建築学生・設計大賞'92「〈太陽・月・炎〉の家」 <ul style="list-style-type: none"> <li>・奨励賞／竹内大介、高山一頼、穴倉尚行</li> <li>・奨励賞／石井昭博、寶田陵、西上順久</li> </ul> </li> <li>●第4回タキロン国際デザインコンペ「風の道・水の道」 <ul style="list-style-type: none"> <li>・3等／山口哲也、川久保智康、木口英俊、永島元秀、布川亨</li> <li>・3等／高橋武志、石井昭博</li> </ul> </li> <li>●1992新建築住宅設計競技「スタイルのない住宅」 <ul style="list-style-type: none"> <li>・佳作／川久保智康、高山一頼</li> </ul> </li> <li>●「(仮称)中原中也記念館公開設計競技」 <ul style="list-style-type: none"> <li>・佳作／山口哲也、木口英俊</li> </ul> </li> </ul>
5	<ul style="list-style-type: none"> <li>●第26回毎日・DAS 学生デザイン賞 <ul style="list-style-type: none"> <li>・洋々賞／吉田幸正</li> <li>・入選／関谷和則</li> </ul> </li> <li>●千葉県建築三会学生賞 <ul style="list-style-type: none"> <li>・金賞／関谷和則</li> <li>・銀賞／吉田幸正</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●「川のある風景」 <ul style="list-style-type: none"> <li>・1部全国入選佳作／片桐岳志、小野和幸</li> <li>・1部支部入選／石井昭博、林正輝、福田昌弘、山口泰永</li> <li>・2部全国入選佳作／橋本廉太郎、神蔵良隆、藤生利道</li> <li>・2部全国入選佳作／関谷和則、三輪政幸</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●石川県建築士会設計競技「21世紀の公園」 <ul style="list-style-type: none"> <li>・佳作／片桐岳志</li> </ul> </li> <li>●第4回長谷エイメージデザインコンペ「現代のさや堂」 <ul style="list-style-type: none"> <li>・入選／片桐岳志</li> </ul> </li> <li>●JIA 東海・北陸支部第10回設計競技「磐座〜いわくら〜」 <ul style="list-style-type: none"> <li>・銀賞／田中宏、岡田和紀、澤田憲子、倉川友紀</li> <li>・佳作／岡田和紀、田中宏、澤田憲子、倉川友紀</li> </ul> </li> <li>●新知的生産環境1993 デザインコンペティション「グループによる新しい知的生産環境の在り方」 <ul style="list-style-type: none"> <li>・優秀賞／小野和幸</li> </ul> </li> <li>●第4回学生のためのフレッシュデザインコンペ <ul style="list-style-type: none"> <li>・フレッシュデザイン賞／岡田和紀、田中宏、木口英俊、川久保智康</li> </ul> </li> </ul>
6	<ul style="list-style-type: none"> <li>●第27回毎日・DAS 学生デザイン賞 <ul style="list-style-type: none"> <li>・入選／清水信友</li> <li>・入選／戸國義直</li> </ul> </li> <li>●千葉県建築三会学生賞 <ul style="list-style-type: none"> <li>・金賞／清水信友</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●「21世紀の集住体」 <ul style="list-style-type: none"> <li>・1部支部入選／小野和幸、田村裕彦、高野勇治(建築)、國武陽一郎(建築)</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●まちづくりコンクール'94「都市を水からデザイン」 <ul style="list-style-type: none"> <li>・優秀賞／関谷和則、石渡義隆、館吉保</li> <li>・佳作／田村裕彦、岡田和紀、小野和幸、鳥居延行</li> <li>・特別賞／井上真樹、馬淵晃</li> </ul> </li> <li>●桜門建築会第6回学生設計コンクール「磯野家のすまい」 <ul style="list-style-type: none"> <li>・優秀賞／小野和幸、井上真樹、小山貴雄</li> </ul> </li> <li>●川鉄デザインコンペ'94 <ul style="list-style-type: none"> <li>・学生大賞／関谷和則、石渡義隆、館吉保</li> </ul> </li> <li>●小山市城東地区街角広場デザインコンペ <ul style="list-style-type: none"> <li>・佳作／坪山幸王、佐藤信治、石井昭博、林正輝、福田昌弘、石渡義隆、関谷和則、館吉保、清水信友</li> </ul> </li> <li>●新知的生産環境1994デザインコンペティション「高齢者のための新しい知的生産環境の在り方」 <ul style="list-style-type: none"> <li>・入賞／小野和幸</li> </ul> </li> <li>●第1回 ARCASIA 学生賞1994「永続性ある発展を目指した都市居住と住宅改革」 <ul style="list-style-type: none"> <li>・優秀賞／小野和幸、高野勇治(建築)、岡田和紀、山越寧(建築)</li> </ul> </li> </ul>

年度	卒業設計(●) / 修士設計(○)	建築学会コンペ	その他のコンペ
平成7年	<ul style="list-style-type: none"> <li>○第28回毎日・DAS学生デザイン賞</li> <li>・入選 / 田村裕彦</li> <li>●千葉県建築四会学生賞</li> <li>・銅賞 / 浦野雄一</li> <li>・奨励賞 / 田中厚三</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●「テンポラリー・ハウジング」</li> <li>・1部支部入選 / 清水信友</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●JIA 東海支部第12回建築設計競技「紙〜紙で街に仕掛ける〜」</li> <li>・銀賞 / 井上真樹、馬淵晃</li> <li>●第9回千葉ふるさと住宅設計競技「ライフサイクルを見据えた安全で快適な住まい」</li> <li>・奨励賞 / 田中厚三</li> <li>●第5回 BUFF 国際建築デザインコンペ「東京水空間」</li> <li>・選外優秀作品賞 / 広瀬倫恒</li> <li>●世界の民族人形博物館国際学生アイデアコンペ</li> <li>・佳作 / 梶原崇宏、村松保洋</li> <li>●第3回札幌国際デザイン賞「雪の生活文化」</li> <li>・佳作 / 馬淵晃</li> <li>●第6回学生のためのフレッシュデザインコンペ</li> <li>・作品展示 / 下平将也</li> <li>・作品展示 / 川崎拓二</li> </ul>
8	<ul style="list-style-type: none"> <li>●第29回毎日・DAS学生デザイン賞</li> <li>・入選 / 富永恒太</li> <li>●千葉県建築四会学生賞</li> <li>・銀賞 / 中村武晃</li> <li>・奨励賞 / 小川太士</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>●石川県建築士会設計競技「インテリジェンスファクトリー」</li> <li>・選外優秀作品賞 / 小山貴雄</li> <li>●第10回千葉県街並み景観賞</li> <li>・準特選 / 鳥居延行</li> <li>●桜門建築会第7回学生設計コンクール「キャンパスコア」</li> <li>・キャンパス賞 / 田中厚三、松元理恵</li> <li>●第10回千葉県ふるさと住宅設計競技「増改築を考慮したロングライフの住宅」</li> <li>・奨励賞 / 田中厚三</li> <li>●第10回建築環境デザインコンペティション「東京湾内のエコシティー」</li> <li>・佳作 / 小山貴雄</li> <li>●第2回九州デザインコンペティション「バリアフリーデザイン」</li> <li>・協賛企業賞 / 小山貴雄、田中厚三、安藤亮、北田紀子、峰村亮(生産建築)</li> <li>●第6回優しい食空間コンテスト「食空間デザイン」</li> <li>・入選 / 馬淵晃</li> <li>●第9回ゆとりある住まいコンテスト「住まいの収納」</li> <li>・1等 / 田中厚三</li> <li>●'97 GREEN DESIGNING IN YAMAGATA「地球環境にやさしいデザイン」</li> <li>・奨励賞 / 馬淵晃</li> </ul>
9	<ul style="list-style-type: none"> <li>●第30回毎日・DAS学生デザイン賞</li> <li>・入選 / 市原裕之</li> <li>・入選 / 針生康</li> <li>●千葉県建築四会学生賞</li> <li>・奨励賞 / 市原裕之</li> <li>・奨励賞 / 針生康</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●「21世紀の学校」</li> <li>・1部全国入選2等 / 村松保洋、渡辺泰夫</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●石川県建築士会設計競技「ヒーリング・プレイス」</li> <li>・優秀賞 / 富永恒太</li> <li>●第8回学生のためのフレッシュデザインコンペ</li> <li>・作品展示 / 宮下新</li> <li>・作品展示 / 佐藤洋、木村太輔、村松可奈子、北田紀子</li> <li>●桜門建築会三学部建築学生交流フォーラム</li> <li>・審査員特別賞 / 長井厚、田中啓一、寺内学、関香織、村田昌彦</li> <li>●運輸省「みんなでつくろう海洋国日本 未来のアイデア大募集」</li> <li>・学校部門 フロンティア賞 / 鳥居延行、若山喜信、金田岩光</li> <li>●日本大学理工学部建築学科「TEMPORARY SPACE COMPETITION(DOME COMPE)」</li> <li>・優秀賞 / 石川阿弥子、大野貴司、桶川嘉子、山田博榮</li> <li>●第5回秀光学生コンペティション 新知的生産環境1997「挑戦するオフィス」</li> <li>・入賞 / 富永恒太</li> <li>●東京建築士会第33回建築設計競技「コミュニティコアとしての小学校の再生」</li> <li>・佳作 / 佐藤信治、市原裕之、田中克典、長井厚</li> </ul>
10	<ul style="list-style-type: none"> <li>●第31回毎日・DAS学生デザイン賞</li> <li>・入選 / 大野貴司</li> <li>●千葉県建築四会学生賞</li> <li>・金賞 / 大野貴司</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>●第4回北陸の家づくりコンペ「環境共生住宅」</li> <li>・最優秀賞 / 田中克典</li> <li>・優秀賞 / 長井厚</li> <li>●第2回太陽電池を用いた創造的構築物「太陽の恵みと建築との調和」</li> <li>・奨励賞 / 市原裕之</li> </ul>

年度	卒業設計(●) / 修士設計(○)	建築学会コンペ	その他のコンペ
平成10年			●壁装材料協会主催「第6回明日のインテリア・アイデア・コンクール」 ・会員企業賞 / 伊藤昌明
11	●千葉県建築四会学生賞 ・銀賞 / 寺田健 ・特別賞 / 江橋亜希子		●第5回北陸の家づくり設計コンペ「60年住む家」 ・優秀賞 / 塙貴宏
12	●第33回毎日・DAS学生デザイン賞 ・入選 / 渡邊昌也 ●千葉県建築四会学生賞 ・奨励賞 / 原香菜子 ・奨励賞 / 渡邊昌也	●「新世紀の田園居住」 ・タジマ奨励賞 / 青山純、岡田俊博、岡部敬明、 木村輝之、斎藤洋平、重松研二、秦野浩司	
13	●第34回毎日・DAS学生デザイン賞 ・建築部門賞 / 秦野浩司 ●千葉県建築四会学生賞 ・奨励賞 / 秦野浩司 ・奨励賞 / 木村輝之	●「子どもの居場所」 ・関東支部入選 / 齋藤洋平、木村輝之	●(株)都市開発技術サービス「坪井地区を対象としたエコ・テクノロジーの活用による まちづくり計画の提案」 ・優秀賞 / 山端俊也 ・佳作 / 大工原洋充、舟岡徳朗 ●(社)東京建築士会「住宅課題賞」 ・入選 / 羽根田治
14	●第35回毎日・DAS学生デザイン賞 ・入選 / 丸山貴広 ・入選 / 山下忠相 ●千葉県建築四会学生賞 ・奨励賞 / 栗田耕史 ・奨励賞 / 長坂悠司		●第2回仏壇デザインコンペティション2002 森正 ・審査員長特別賞 / 鶴淵正憲、渡邊昌也、伊藤麻也、坂元晋介 ●福山大学建築会デザインコンペティション2002 ・佳作 / 白妙孝洋 ●(社)東京建築士会「住宅課題賞」 ・入選 / 清水大地 ●第8回飛騨・高山学生家具デザイン大賞 ・入選 / 丸山貴広