

建築設計製図優秀作品集 2003

「シャチギンチャク」と「T-REX シュリンプ」市橋伸悟

「蛍光マン」田島正士

「カラメロ」森田智彦

「形・素材ウォッチング」西江充正・吉沼恵美・中村深至・須川賢治・鈴木伸吾

「√(ルート)」高橋智宏

「東扇島現代美術展示場」窪園宏俊・存 康助・速水秀樹

・盛谷陽仁・横溝哲靖・吉田啓久・田島正士

「SOHO機能をもつ集合住宅」酒井健雄・福島雅人・三村 舞

「horizon」伊藤友美・橋本高明・稲垣直秀

「a sheet of view MM21 aquarium」木曾耕平

「海辺の小さな週末住居」横溝哲靖・五十嵐大輔・高橋智宏

「緑壁～都市部における干潟造成環境研究施設の提案～」清水大地

「都市住宅の設計」岩下善行・賀山雄一・松本 惇

「WATER QUALITY AQUARIUM ～水質と魚の水族館～」西田直幸

「ミクロの決死隊」町田将紀・石川牧子・梅原一樹・文屋光貴・須川賢治・塚本 航・中村良子

「フロアディング・ステージ」稲垣直秀

「Irkutsk Flex-lab」白砂孝洋

「Hydrangea Macrophylla Unit」片桐雄歩

「豊洲新市場の設計～水辺環境を活用した卸売市場としての提案～」木村輝之

「提案一」土井涼恵

平成15年度 設計製図担当教員一覧

1年生（空間創造演習、設計製図Ⅰ）

桜井慎一（空間創造演習）／海洋建築工学科

岡田智秀（設計製図Ⅰ）／設計製図Ⅰ事務担当兼任・海洋建築工学科

上條美枝／上條美枝建築設計室

川口とし子／(有)アーキスタジオ川口一級建築士事務所

玄・ベルトー・進来／玄・ベルトー・進来

柴原利紀／(株)ラウムアソシエイツ一級建築士事務所

長井義紀／長井義紀アーキ・スタジオ

松井正澄／(株)アトリエ・トド

ヨコミゾマコト／aat + ヨコミゾマコト建築設計事務所

山本和清／空間創造演習事務担当・海洋建築工学科

2年生（設計製図Ⅱ、設計製図Ⅲ）

畔柳昭雄／海洋建築工学科

岩本一成／I.K.A. 総合デザイン研究所

奥村召司／空間設計社

佐藤孝秋／フォレストシップ一級建築士事務所

澤田 勝／竹中工務店

白江龍三／白江建築研究所

高橋 真／高橋真建築設計事務所

前田紀貞／前田紀貞アトリエ

佐藤信治／設計製図Ⅲ事務担当・海洋建築工学科

山本和清／設計製図Ⅱ事務担当・海洋建築工学科

3年生（設計製図Ⅳ、設計演習Ⅰ）

坪山幸王／海洋建築工学科

榎本雅夫／榎本建築設計事務所

神谷 博／設計計画水系デザイン研究室

西沢大良／西沢大良建築設計事務所

廣瀬哲久／廣瀬建築事務所

佐藤信治／事務担当・海洋建築工学科

4年生（設計演習Ⅱ）

近藤健雄／海洋建築工学科

増田光一／海洋建築工学科

畔柳昭雄／海洋建築工学科

戸嶋英樹／りんかい建設

原田鏡郎／環境システム研究所

岡本強一／海洋建築工学科

山本和清／事務担当・海洋建築工学科

「新種発見！ 新しい海の生物」

「マンガンエビ」野尻怜史

「ハウスフィッシュ」小泉祐

「点・線・面から空間へ」黒川和泰・小泉祐人・西田雄太・藤野徹也

「光のある空間」深沢真伍・多久仁清・黒川和泰・山口哲哉

「NET WALK」高橋元太・中崎泰孝・前田友司・増田光弘

「モ
ン
ス
タ
ー
シ
ェ
ル
ズ」
鈴
木
一
斗

「MM21中低層高密度集合住宅～人のスケールにおける建築と水辺～」川崎未来生

「HOTEL ～ THE CHAIN OF AREA & A PERSON ～」勝又亮太

「HIROSHIMA WATER-BUS TERMINAL STATION PROJECT」風間明子

「模型制作」
高橋智宏・森山圭吾・中村良子

「八幡小学校—地域性と一体化した教育施設の提

「Hiroshima Community Aquarium Project」岡部敏明

「図面表現」古川晋宙・田辺真理恵・石川牧子

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 2003

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
岡田 智秀
上條 美枝
川口とし子
玄・ベルトー・進来
柴原 利紀
長井 義紀
松井 正澄
ヨコミゾマコト

空間創造演習（前期）

第1課題

「新種発見！ 新しい海の生物」
（出題：桜井慎一）

【課題趣旨】

海には、実に多様な生物がたくさん存在しています。生息する海域の環境条件によって、海の生物は、大きさ、形、色、機能、動き方など、千差万別です。たとえば、深海に棲む生物の中には、とても神秘的で美しいもの、グロテスクだけど食料や医薬品の原料として将来利用が期待される有益な生物もいます。

さて、あなたは、2003年5月のGWに訪れた* * * *で、今まで見たことのない海の生物を発見しました。どうも、新種の生物のようです。

そこで、あなたが発見した「新しい海の生物」を原寸の模型で制作してください。海に生息する生物なら、動植物なんでも結構です。

【提出物】
☑「新しい海の生物」の模型（材料は自由）

☑制作した「新しい海の生物」に関する以下の事項をA4判のレポート用紙にまとめたもの。①新しい生物の名称②名称の由来③発見した場所と主な生息海域・水深④どのような場所に、どのように生息しているのか⑤生息数と繁殖力、捕獲方法⑥どのような特色のある生物なのか

【発表】
上記の提出物を使って、一人一人みんなの前で発表してもらいます。

【採点基準】
☑模型の出来具合
☑シナリオの面白さ
☑発表のパフォーマンス

第2課題「ミクロの決死隊」 （出題：松井正澄）

【課題趣旨】

皆さんは、視点がかわることで、普段見慣れたものや風景から驚きや新鮮な感動を受けた経験があるでしょう。

今回の課題は、普段見慣れたものへの視点を変えるところから始まります。仮に、皆さんの体がミクロの大きさにまで小さくなったとします。すると、いつも見慣れていた文房具や家電などに取ることでできる小さなものが、まるで巨大な建造物のように見えるでしょう。ミクロの大きさになった皆さんは、普段は外側から見ているものの中に自由に入り、内部空間をじっくりと眺めることができます。見たことのない空間に入って、周りの質感や表情を見つめます。細部まで観察してください。さまざまな驚きや発見があるでしょう。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表現してみてください。大きいあなたが決して見ることはなかった内部空間を丁寧に描いてみましょう。

【注意】
☑この課題は、普段見ることのない内部空間を想定して描く課題です。内部空間を描くのが最も重要です。もし外観を描いた場合は減点対象になります。いくら物を拡大して描いても、外側からの眺めを描いている限り、減点となります。内側からの眺めを描いてください。

☑内部空間については、質感や表情も丁寧に描いてください。輪郭線だけの絵ではいけません。影や陰影、素材のツヤや光沢などをできるだけリアルに描きましょう。
☑描く対象は、誰でも知っている身の回りのものから選んでください。自分しか持っていないようなものを対象にしてはいけません。

☑用紙は「ケント紙」、筆記用具は

「鉛筆」とします。着色はしません。

【提出物】

課題が表現されたケント紙1枚
【採点基準】
☑描く対象物への着眼点（誰でも知っている身近なものでありながら、一見とてもそのようには見えないという視点を選んでください）。
☑表現の密度

第3課題「形・素材ウォッチング」 （出題：長井義紀）

【課題趣旨】

私たちの身の回りには、必ずそれぞれの形と素材から成り立っています。ただ漠然と見ているだけでは、風景あるいはその一部としか認識することしかできません。しかし、それらの形や素材を克明に観察してみると、何らかのメッセージを発信していることに気が付くでしょう。

今回の課題の趣旨は、いつも何気なく見ている建築物がどのような素材や形できているのかを詳細に観察し、それらが持っている質感、光の当たり方、透明感といった表情を確認することにあります。素材や形が発信するメッセージを受信し、レンダリングでリアルに表現してください。

将来建築を設計する上で、どんな素材が、どのような環境下（光の加減や、距離、見る角度等）で、どのように見えるのか、常に注意深く観察することは非常に大切なことです。建築に限らず、身の回りのモノを「見る」、「触れる」習慣を身につけてください。

【課題条件】
☑キャンパス内の建築物の一部とし、2つ以上の素材で構成されている部分とします。

☑用紙は「画用紙（アソートブック）」、描画用具は「鉛筆」とします。

【評価】
描写対象の「形態」「質感」「ボリュ

ーム感」の表現を評価します。

第4課題「光のある空間」 （出題：ヨコミゾマコト）

【課題趣旨】

私たちの身の回りには、さまざまな物が溢れています。しかし「光」がまったくなかったらどうでしょう？ 私たちの目には、何も見えないはずですが、私たちは、「光」を介して物の色や形状を把握しているのです。さらには、私たちの「緊張感」や「安堵感」などといった気分ですら、さまざまな表情を変える「光」によってもたらされ得るのです。ここでは光と空間をテーマとします。もちろん「光」があれば同時に「影」も存在します。与えられた空間の内部に「光」と「影」の美しい分布状態を創り出すことをめざしましょう。

【目標】

☑「光」のさまざまな現象を発見すること。（屈折、反射、回折、干渉、拡散等）
☑「光」のさまざまな表情を発見すること。（柔らかさ、シャープさ、あたたかさ、よどみ、流れ等）
☑「光」と同時に、そこに存在する「影」を発見すること。
☑思い描く空間をスケッチで表現すること。

☑模型作りの基礎的スキルを習得すること。

【留意点】

☑独創的なアイデアは歓迎しますが、5m×5m×5mの内部空間をもつ立方体の形態を崩さないこと。
☑縮尺1/20というスケール感を意識するために、同スケールの人物模型（1体）を空間の内部に置くこと。
☑内部空間において、階段や家具などを想わせるような建築的な造形要素は、特に求めません。
☑「光」や「影」を創り出すことに直



優秀作品審査会



優秀者表彰式

接関係のない装飾的な造形要素で立方体の外側を飾ることは不要です。対象とするのは、あくまで内部空間です。

【提出物】

☑5m×5m×5mの内部空間をもつ縮尺1/20の模型（実寸外形250mm×250mm×250mm）
※6面体の内、1面を取り外し模型内部を観けるようにすること

☑デザイン主旨 200字程度 A4判レポート用紙横書き（イメージスケッチ、イラスト等の付加的表現も可）

第5課題「点・線・面から空間へ」 （出題：柴原利紀）

【課題趣旨】

これまでの課題を通して、空間のさまざまなスケール、素材の多様な構成、光と影に浮かび上がる空間の表情について考察をおこなってきました。前期の最終課題では、これらの考察をふまえたうえで建築的な空間創造の基礎演習をおこないます。この演習で操作するのは点、線、面といった建築空間の基礎的要素だけです。人の感情や意識に何かを語りかけるような空間を創りだしましょう。

【目標】

☑実際の空間を構成しているもののスケールを把握する。
☑実際の空間が、点、線、面の抽象的な要素で構成されていることを把握する。

☑抽象的な要素を操作し、その空間を疑似体験する。

☑アソートブック上の2次元的操作と模型による3次元的操作の差異を理解する。

☑デザイン主旨を言葉、スケッチ、模型で表現できること。

【提出物】

☑水平材、垂直材を用いた空間構成の模型
・縮尺：1/50

・敷地：20m×28m（40cm×56cm）
・高さ：10m（20cm）以下
☑デザイン主旨
・400字程度で簡潔に表現してください。スケッチ、イラストの表現も自由です。
・A4判レポート用紙縦書き、横書き、学生番号、氏名、担当講師名を記入してください。

【ルール】

☑使用する部材の高さは3m、6m、9mの3種類に限定します。長さは自由です。短くカットすれば柱状の線材になり、長くすれば壁、床状の面材になります。

☑曲線、曲面の使用は禁止します。あくまでも、直線と平面（矩形）部材の組み合わせで構成してください。ただし、細かい部材の集合による曲面は使用可能とします。

☑平面部材に穴を開ける場合は、1つの平面につき1ヶ所に限定します。空間構成に直接関係のない装飾的な穴で飾ることは求めていません。

☑下記のテーマから1つを選択し、そこでの行為や人の動きをストーリーとして膨らませてデザイン主旨を決定してください。複数のテーマを組みあわせてシチュエーションを設定しても構いません。

・出会いの空間、くつろぎの空間、瞑想の空間、思索の空間、創作の空間、観賞の空間

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：上條美枝、川口としこ）

【課題趣旨】

建築の設計製図とは、創造しようとする建築について、その内容全体を図面あるいは立体モデルとして表現することです。設計者は考案した建築につ

いて、つくる人やつかう人に空間構成や設計者の考え方を十分に理解してもらわなければならないし、また何を使ってどうつくるのかを伝える必要もあります。そこで、実際には3次元のものを2次元で表現したり、大きなものを小さなもので表現したりする方法がとられています。

今回は、建築家 吉村順三設計の「軽井沢の山荘」を題材にして、図面の勉強をします。図面に表現された建築を正しく把握し、模型を作成してその空間を理解するとともに、図面による表現手段を学び、今後皆さんが自分の創造する空間を図面や模型で表現できるようにしましょう。

【課題の内容】

☑線の練習や記号等のコピーを通して、図面の基本ルールと製図用具の扱い方を学習し、体験する。
☑「軽井沢の山荘」を事例として、具体的な図面の読解を学ぶ。

☑図面から読み込んだ建築を模型で表現し、図面の読み方が正しかったかどうか確認するとともに、模型での表現方法を学ぶ。

☑模型で表現した建築を図面で表現する。

【第1課題提出物】

☑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、ハルサ、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こと。

【第2課題提出物】

☑図面：プレゼンテーション図面（鉛筆表現）
・用紙：A2判ケント紙3枚に納めること。
・内容：配置図（建築部分は屋根伏図を書き込むこと）。S=1/100、1階平面図・2階平面図 S=1/50、南側立面図・断面図 S=1/100、

断面詳細図 S=1/20

☑模型写真 課題1で制作した模型の写真（サイズ自由）を図面の中にレイアウトする。

☑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きれいに記入する。

第3課題「海辺の小さな週末住宅」 （出題：玄・ベルトー・進来）

【設計条件】

諸君は当大学を卒業して社会に建築家としてデビューし、大成功し、自分を育ててくれた親に感謝の印として小さな週末住宅を設計し、建て、プレゼントすることにした。ちょうど、ル・コルビジェが80年前にスイスのレマン湖の岸辺に親のために「小さな家」を建てたように。

（集文社の「小さな家」参照／ル・コルビジェ著／森田一敏訳）
ただし、当時と比べていくつか異なる条件がある。

☑ル・コルビジェは当時どのくらい親の意向を設計に入れたのかはわからないが、諸君はある程度親の希望も取り入れた設計とする。

☑ル・コルビジェの「小さな家」は親の本宅として設計されたが、今回は週末住宅が課題となります。定期的な滞在のために最低限リビング／ダイニング空間、厨房、浴室、トイレと寝室一室は設けること。

また、自分も親と一緒に時々週末を過ごせるように設計的な工夫をすること。

その他、もし親に興味があるならば、例えばアトリエなどの趣味の部屋等の空間を追加してもよい。

☑ル・コルビジェの「小さな家」はレマン湖に位置するが、今回候補となっている江ノ島近辺の3つの敷地か

ら一番親が喜びそうな敷地を選ぶこと。その最終的な選択のために親と相談してもしなくてもよい。3つの敷地とも建築条件と売買価格は一緒とする。

☒80年を年月の経ってしまった日本は当時のスイスより「狭く」なっているので、平屋ではなく2階または3階建てとする。

☒湖と海の違いの環境の違いを考えながら、可能な限りル・コルビジエの本「小さな家」の中に書かれている水と基礎の関係から起こる問題を起こさないこと。

【計画地】
神奈川県江ノ島とその近辺の相模湾にある東向き、南向きと西向きの3

つの敷地から1つを選択すること。敷地までの案内図、形状、接道条件、周辺状況は別図の通り。電気、ガス、下水道は整備されているものとする。

【規模】延床面積100m²~150m²

【構造】構造形式は自由（鉄筋コンクリート造、鉄骨造、木造、混構造等）各自、設計内容に合わせて最適な構造形式を選ぶこと。

【その他】
・敷地とその周辺の地形や道路、隣家等との関係を考慮すること。
・ビューとプライバシーに対する自分なりの考え方を示すこと。
・海辺という特異な気候環境に対し自分なりの考え方を示すこと。

・内部空間だけでなく周辺の外部空間を考え、さらには内外の関係についても自分なりの考えを示すこと。
・基本的な人体寸法を把握すること。
・ある程度高齢者対応についても自分なりの考えを示してもよいが、別荘であることからバイアフリーは絶対条件ではない。

【提出物】
☒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）屋根伏図を兼ねる。建物と海の関係を示すこと。
☒ロケーション断面図または立面図 1/100 建物と海の関係を示すこと。
☒各階平面図 1/50 1階平面図には敷地全体の外構計画を含める。

☒立面図 1/50 各面
☒断面図 1/50 1面以上
☒設計主旨
文章、図、イラスト、写真等を含める。図やイラストなどについてはここでル・コルビジエの文献「小さな家」を参考にすることも場合によってはよい。

☒敷地模型 1/50 中間提出のスタディ模型も1/50とする。
☒模型写真 内観および外観、各2枚以上、サイズは自由
A2判ケント紙横使いとし、以上のものをA2判2~3枚に納める。表現は自由だがレイアウトから写真のサイズ選びまで、デザインセンスが試されるだけではなく最終提出物の説得力にも大きく影響する。

空間創造演習 第1課題
**新種発見！
新しい海の生物**

■作品の説明(①名称の由来、②発見した場所や主な生息海域、③生物の特徴)

●野尻怜史「マンガンエビ」①稚魚のとき深海のマンガン鉱床の近くに生息するため、②水深6000mの深海に分布するマンガン団塊の近くで発見、③目は無く腹部に付いた口で海底の砂を食べる。

●小泉祐人「ハウスフィッシュ」①殻のような外皮が魚の住処のように見えるため、②太平洋の水深2000m付近の深海に生息地があるらしい、③外の殻を引きずるように動くだけでなく、身を

殻の中に入れて転がるように移動する。

●森田智彦「カラムロ」①海の青さを空と間違えて海中に生息するようになったが、かつては鳥類であったので鳥の卵殻が体の一部として残っているため、②シチリア島近海で発見。繁殖力が弱く個体数も少ない、③かつて鳥であったときの羽の部分は退化して動作は鈍く、岩陰やサンゴの中でコケを食べる。

●田島正士「蛍光マン」①中央の触手が緑黄色に発光するため、②水深1000m以深の海底に生息。土砂を採掘した偶然で発見。③神秘的なこの光におびき寄せられた生物を吸盤付きの足で捕獲。

●市橋伸悟①「シャチギンチャク」はシャチのような頭部とインギンチャク

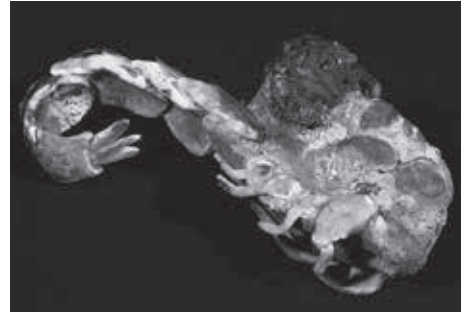
に似た腹部で構成され、「T-REX シュリンプ」は頭部がT-REX、下部がエビに類似した形態のため、②マリアナ海溝の太陽光の届かない水深1万mの深海で発見、③海底の熱水鉱床から発生する硫化水素やメタンから栄養を取り込むため血管が表皮に露出している。

●高橋智宏「√(ルート)」①根(root)がたくさん生えているため、②海辺の水深5mほどの岩場や浅瀬、③日陰の岩場を好み、そこにへばりついて近寄ってきた小魚などを根でからめ捕る。

●鈴木一斗「モンスターシェルス」①怪獣のような顔をもっているため、②沖縄の岩場で発見。サンゴが密生する水質がきれい水温の高い海域に生息、③甲羅は単なる外皮でなく、甲羅の中

に体の一部がある。

■講評
新種発見というテーマのため、未知の部分が多い深海を生息域とするシナリオが多かった。命名は類似の生物の形状をまねたものが大半であり、もう少しドラマチックな設定が良かった。
課題の評価は、模型のリアリティに大きく左右される。やはり、使った材料が何であるか一目でわかってしまうようでは評価も低い。ここに紹介した作品は、素材の質感を活かすだけでなく、表面を着色したり削ったりと様々な加工して、海の生物が持つざらつきや、ねっとりした感じを表現していて、いかにも本物らしく上手に仕上げている。(桜井慎一)



野尻怜史「マンガンエビ」



小泉祐人「ハウスフィッシュ」



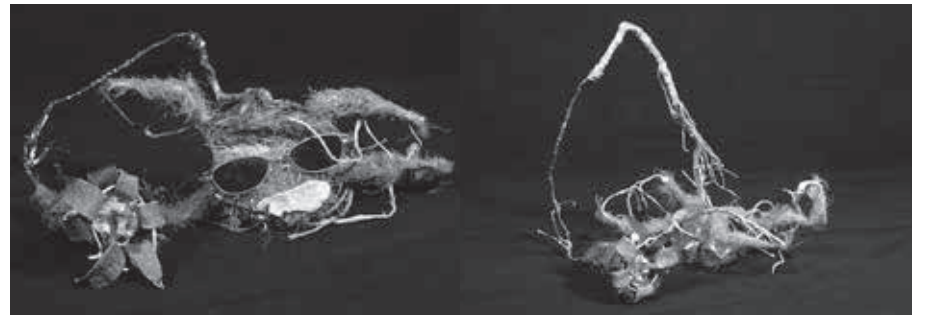
森田智彦「カラムロ」



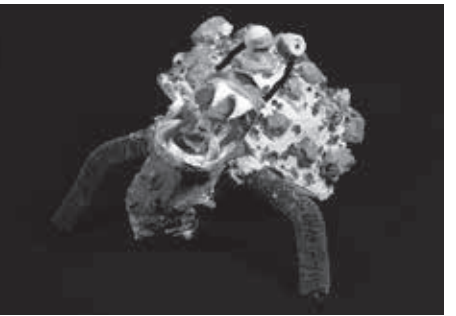
田島正士「蛍光マン」



市橋伸悟「シャチギンチャク」と「T-REXシュリンプ」



高橋智宏「√(ルート)」



鈴木一斗「モンスターシェルス」

■講評

描く対象物への着眼点と表現の密度が評価のポイントとなる。

町田将紀さんの作品は、普段見ることのない掃除機の内部が描かれている。袋の繊維の質感や、ホースのコードとチューブの描き分け、その奥にある闇のような穴、袋の中の塵や埃、誤って吸い込まれてしまった硬貨などが柔らかな線の密度と光の濃淡、物語性のある独特の表現で描かれ個性を持った作

品に仕上がっている。

石川牧子さんの作品は遠近感のあるアングルが特徴である。プーリーと受け部分は輪郭線だけで表現し白くて軽いプラスチックの質感を出している。レールとリング、カーテンを吊る金物は線を細かく書き込むことで金属の性質を表現している。素材の違いが一見してわかるような表現で描けている。

梅原一樹さんの作品は内部のボールペンの芯、スプリング、先端の金具とねじを奥の方から見上げるアングルで描かれている。先端の金具から入る光が金具やスプリングに陰影のグラデーションを生み出している様子や、芯の先端部分とインクの入ったチューブの描き分けで、SF映画に登場する象

性の強い建造物のような印象を与える作品に仕上がっている。

文屋光貴さんの作品は長針と短針およびそれを支える軸が平面と円柱に単純化され、大きな庇をもつ塔のように描かれている。光のコントラスト、明解な影や陰影によりロシアアバンギャルドの作品のような構成だ。

須川賢治さんの作品は、ライターの頭部を、巨大な建造物か、戦車のような重量感のあるものとして描けている。ライターの回転部が戦車のキャタピラーのようにも見える。鉛筆の濃淡やラフなタッチも交えてダイナミックな表現となっている。

塚本航さんの作品では延長コードのコンセントの中を、長方形に開口する

天井、柱や上下が湾曲している壁、ゲート状の構造物など、重量感ある建築内部のように描かれている。上部から入る光がつくり出す影や陰影、ハイライト、素材のツヤや光沢などがリアルに描けている。力強い表現である。

中村良子さんの作品はギヤやドラムやツメ、ゼンマイなど細やかな部品が正確なデッサン力で描かれ、金属の持つ硬い質感や光沢や陰影が鉛筆の硬いタッチを活かした線で丹念に表現されている。また音を奏でるパーがシリンダーのツメによって持ち上がり弾ける瞬間の動きも描き込まれている。

どの作品も、描写対象への着眼点の鋭さと表現の密度を十分に持っている。(松井正澄)

■講評

この課題の目的は、今までとは違った視点で建築物を意識することである。いつも何気なく見ている建築物が、どのような素材や形でできているのかを詳細に観察し、それらがもつ凹凸感や光による陰影、反射、透明感の違いによって変化する素材の質感やポリウム感をレンダリングで表現する。

西江充正さんの作品は、室内のコーナーにある配管を描いている。綿布巻き

の反射やジョイント部分を克明に観察し表現している。ほとんどが曲面で構成された難しいモチーフであるが、微妙な陰影の違いを丁寧に描いた作品である。

また、その背景となっている2つの壁面の微妙な濃淡や、配管の床面への反射も繊細なタッチで描かれている。光の方向や反射を詳細に観察した結果、異なる素材の質感や陰影を的確に表現した作品となった。

吉沼恵美さんの作品は、黒いノズルとコンクリート小叩き仕上げの壁面を描いている。黒の濃淡を巧みに表現した作品である。壁面と取り合う丸みを帯びた周辺部分、奥行き感、光沢、吹き出し方向の違う2つのノズルを鉛筆の描画方向を変えて丁寧に描いている。

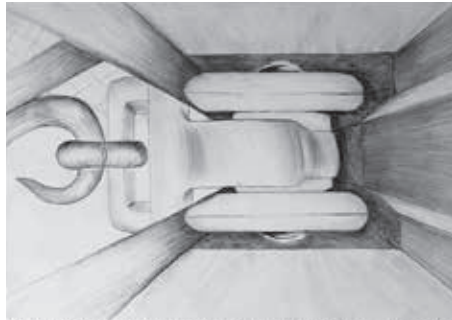
中村深至さんの作品は、柔らかく繊細な描画が特徴的である。手洗器の底面の均一な質感や微妙な曲面、排水管

の反射やジョイント部分を克明に観察し表現している。ほとんどが曲面で構成された難しいモチーフであるが、微妙な陰影の違いを丁寧に描いた作品である。

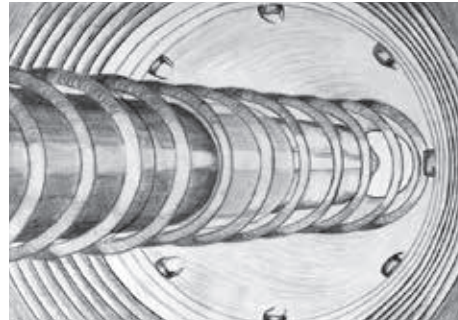
鈴木伸吾さんの作品は、外部のブラケット照明をモチーフとしている。ガラスの透明感や、面による屈折の違いをよく観察したことで、ガラスの光沢のある表情とブラケット部分のマットな質感が表現できた。(長井義紀)



町田将紀「掃除機のホースと袋の連結部分」



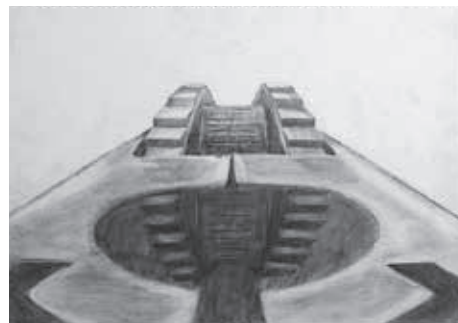
石川牧子「カーテンレール」



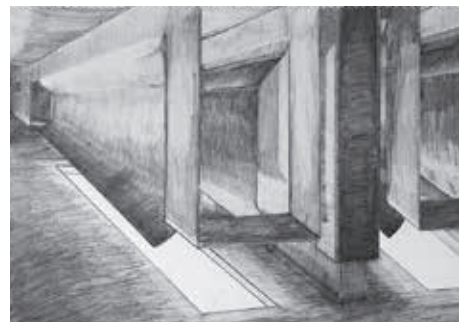
梅原一樹「ノック式のボールペン」



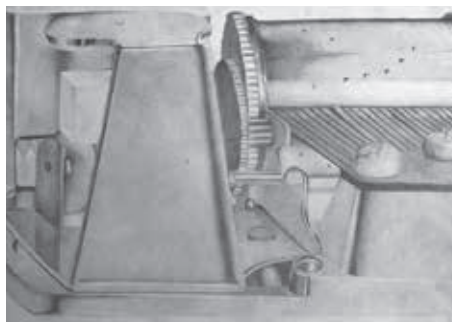
文屋光貴「時計」



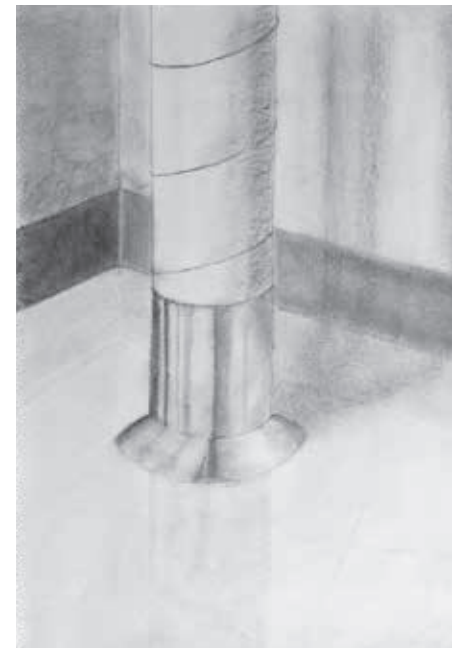
須川賢治「ライター」



塚本航「延長コードのコンセントの中」



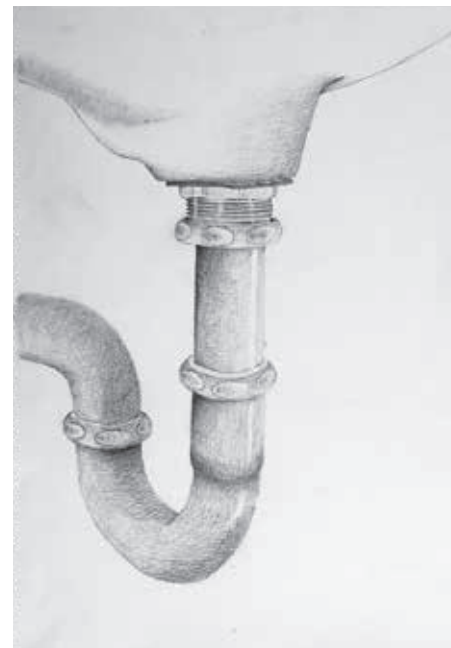
中村良子「オルゴール」



西江充正



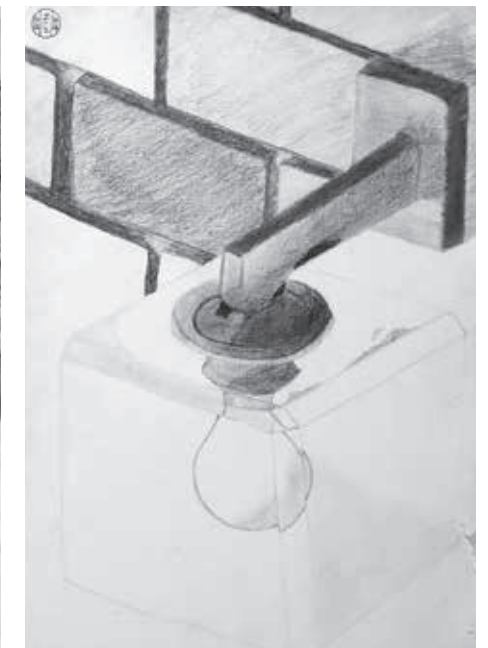
吉沼恵美



中村深至



須川賢治



鈴木伸吾

5m × 5mのホワイトキューブ的空間に光を導入することで空間をどう変化させるかが問われた。別の言い方をすれば、「単純さ」にいか「複雑さ」をもたらすか。そして、いかに「美しい光の分布状態」を作り出すかが問われた。受講者には、1) 光を粒子ととらえ、その密度により明から暗までの無数のグラデーションがもたらされ得る。2) 光をコントロールすることは、すなわち闇の在り方を考えることである。この2点を意識することが求められた。

深沢君の作品は、フィン状の受光面を空間のコーナーに配し、その大きさを段階的に変えることで美しい光の分布状態を作り出している。また、繰り返

返し穿たれた正方形の小窓群からのハイライトが、空間に緊張感をもたらしている。
多久君の作品の特徴は、空間を上下に分ける水平面と、それを貫く5つの筒状の物体(=天空からの光を導入する装置)にある。この作品に巧みさを感じるのは、水辺面によって分けられた「下の空間」である。周囲に穿たれたいくつもの丸窓から導入された光と、筒状の物体から導入された天空からの光は、水平面の裏面(つまり下の空間)に貼られた赤い紙に反射し、やわらかで複雑な光の分布状態を作り出している。それは、強く、形式的で、暗い「上の空間」に対しての対比として据えることが意図されて

いるのである。
黒川君の作品は、繊細で美しい作品である。スリット状の縦長窓が作り出すハイライト。階段状に重ねられた薄板が作り出す床面の影。正面と側面に配された遮光板がもたらす壁面の光のグラデーション。節度あるさまざまな工夫が、空間内に絶妙なバランスで複雑な光の分布状態を作り出している。
山口君の作品は、限られた空間に、最大限の奥行き感をもたらそうとする試みである。そのシンメトリカルで、静的な光の美しいグラデーションに対し、空間を切り取る斜めの面が挿入されている。その大胆さによって、空間に動きと複雑さがもたらされている。(ヨコミソマコト)

■講評

この課題では、与えられた5m ×

本的な部材です。この課題ではこれらの基本部材を組み合わせ、人がその中で行動し、感じることで、美しい場をつくるのが求められています。人の動き、場のスケール感を考慮した部分と、それらを統合する自由で美しい全体の双方の実現が必要不可欠です。独りよがりの自由、美しさではなく、他の人にも共感できる自由と美しさ。敷地の大きさや基本部材の寸法制限を、構成のよりどころとして自分なりに咀嚼することができず、不自由さしか感じられなかった人には非常に困難な課題だったかもしれません。

黒川和泰さんの作品と小泉祐人さんの作品はともに比較的小さな単位を集積することにより、バランスのとれた

全体の構成をつくりあげています。ともに、小さな部材単位の集積を徹底させたことが成功しています。
西田雄太さんの作品と藤野徹也さんの作品は敷地の一角に核となるスペースを配置し、その核を中心として周辺を構成した作品です。西田さんはダイナミックな動きのある全体の獲得に、藤野さんは静謐な落ち着きのある全体の獲得にそれぞれ成功しています。
盛谷陽仁さんの作品は線材だけで構成された作品として最もバランスのとれた作品であると評価できます。ただ、線材に限定したため、まとまりを持った場としての性格にやや欠ける点が悔やまれます。
横溝哲靖さんの作品は面材を大胆に

使った秀作です。プロポーションの異なる面材を組み合わせることにより、異なった性格の場をつくりあげるとともに、微妙なバランス感覚で全体を美しくまとめることに成功しています。
吉田啓久さんの作品は、建築的で美しい構成です。垂直材を壁、柱、水平材をスラブ、梁とみなせば、単純な構成と細かい部材の連続でつくられた初源的な建築空間を想起させます。仕上がりのおもしろさも特筆に値します。
田島正士さんの作品は三角形の空隙をさまざまな部材の貫入により表現した、ダイナミックでバランスのとれた秀作です。仕上がり少々雑なところが悔やまれますが、その構成力は高く評価できます。(柴原利紀)

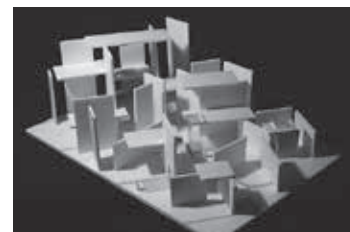
■講評

点・線・面は建築空間を構成する基

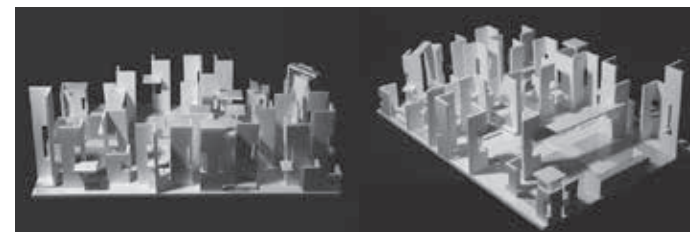


深沢真伍
コンセプト

この作品は小さな穴を活かした作品です。階段のようなものを作り、そのすきまから光を入れて、光がぼやけていい感じになるようにしました。そして、小さな穴をいろいろなところにつけることによって空間内に模様のようなものができて、光以外でも楽しめるようにしました。



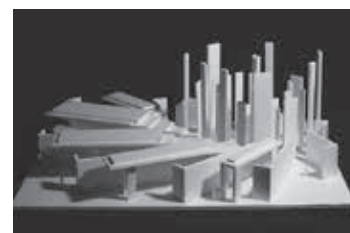
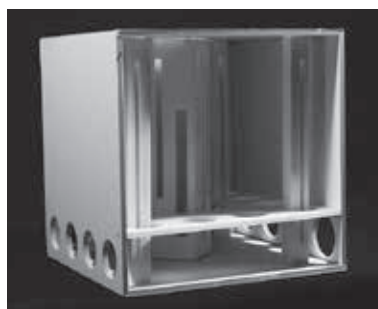
黒川和泰



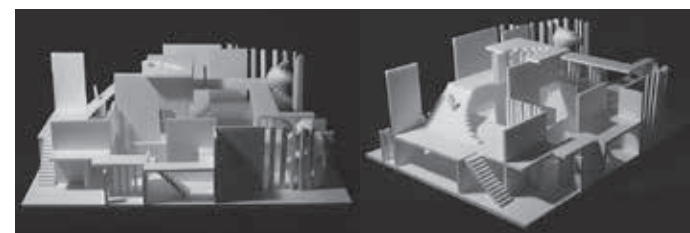
小泉祐人

多久仁清
コンセプト

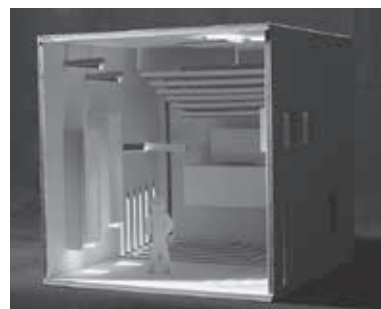
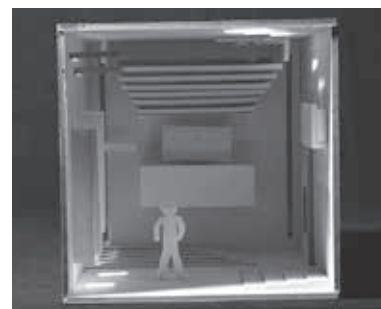
色紙を見えない所に貼って光の反射によって淡い赤色を出したいと思って作りました。また、底を高くして床から光が見えるようにしたかったので、サイド面にはあまり穴をあけず床の光が目立つようにし、天井からの限定された光を入れました。



西田雄太

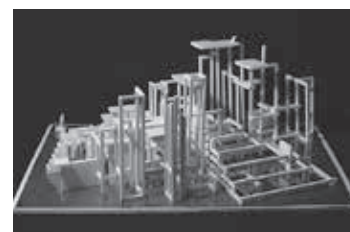


藤野徹也



黒川和泰
コンセプト

このデザインで最も力を入れた所が階段状のスリットである。6段からなる階段状のスリットからはシャープな光が浮き出す。光によってできる影は、軽く段差をつくり影をのぼすようにした。間接照明も取り入れて柔らかい光も演じた。そして、この空間はすべて直線で作られている(四角形)。



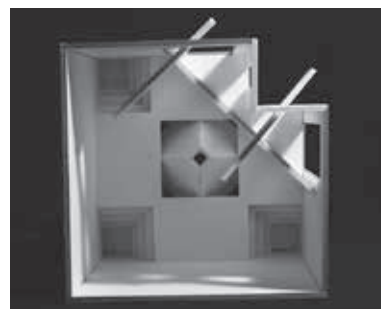
盛谷陽仁



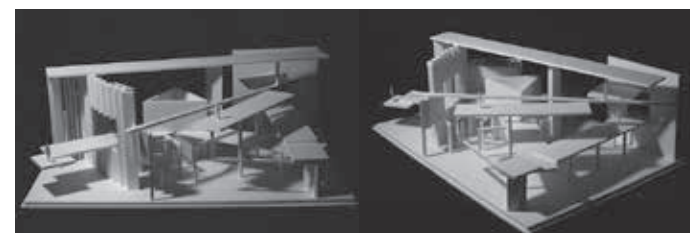
横溝哲靖

山口哲哉
コンセプト

空間になるべく多くの光を取り入れたいと思い、右上方に大きな穴をあけましたが、光が強すぎないように思えたのでトッシングペーパーをつけた板を床に換入しました。部屋の後ろの方からの光も入れたかったので、上部4分の1程度の所を開口させ小さな板をかさねていきました。



吉田啓久



田島正士

■講評

現実に建っている建築の図面や写真、映像などを手がかりに模型をつくるというこの課題では、2次元の情報から3次元の空間を正確に読み取ることができ、読み取った空間を模型としてどのように表現することができるかが問われています。

これから皆さんは、自分の考えた空間を他人に対して分かりやすく伝える表現方法を探していかなければなりません。簡単にCG製作が可能になっ

てきた現在においても、模型は他人に計画やコンセプトを的確に伝える手段として非常に有効です。そして、今回の課題のような他人にプレゼンテーションをするための模型だけではなく、デザインプロセスの中でつくる模型(スタディー模型)は考える手段、確認する手段としても役立ちます。この課題で学んだ模型をつくるという行為を、今後も活用して行って欲しいと思います。

優秀作品となった高橋君、森山君、中村さんの作品は、軽井沢の山荘に込められた建築家の意図をしっかりと読み取り、自然と対話しているかのような佇まいや細部まで考え抜かれた内部空間を正確な精度でつくり出しています。

模型は実物にくらべて遥かに小さいものなので、実物と同じ材料をそのまま使用したり、そっくりつくり込むことはできません。このため、何を相手に伝えたいのかということと考え、最も効果的な表現手段となるような素材を使用したり、細部の省略を行ったりするなどの操作が必要です。3作品はこの操作が的確であり、1階のコンクリートと2階の木造の素材感など上手に表現されています。また3作品とも、屋根を取り外し可能とした上で内部までしっかりと作製していますが、家具や建具の省略とつくり込みのポイント・素材の選び方に違いがあり、それぞれの個性が現れた作品となっています。(上條美枝)

■吉村作品に対する学生の感想

古川晋宙

この家は2階がすべて木で造られているので軽井沢の森に溶け込んでいる感じがする。自然の素材をたくさん使っているので夏は涼しく冬は暖かい感じをイメージさせる家になっている。

田辺真理恵

1階と2階のつながり、例えばお風呂を沸かす所と入る所の関係などよく考えられた構造であると思った。そして模型に関しては周りの風景を彩るこ

とでよりリアリティーがでて、周辺の風景も重要であると思った。

パーツごとにつくっていくと最終的に組み立てる時に誤差が生じたことがとてもあり、1mm単位の正確さの重要性を学んだ気がする。

石川牧子

自然との調和を大切にしている建物ということがよくわかりました。1階にある風呂をたくかまどが人が立ったまま薪を入れられるようになっていたり、入口の戸が2枚あること、平面図だけではわかりづらい中2階など人が住みやすいように工夫されたところを第三者に伝えられるように試みました。さらに大自然を一望できる大きな窓や1階の小窓、屋根の裏にもこだわり、

実物に近づける努力をしました。

■講評

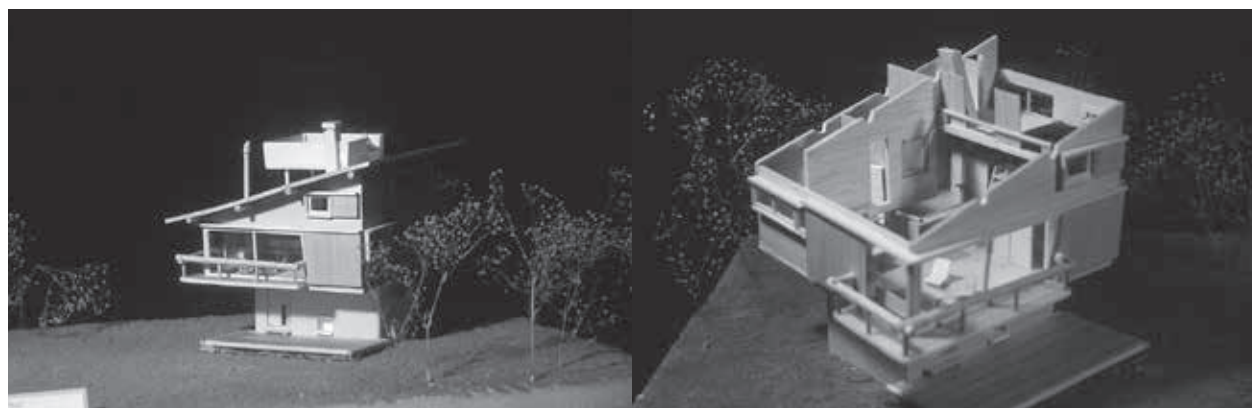
建築デザインは3次元の空間を構想する行為であり、その空間表現の媒体として図面が用いられます。故に図面表現の方法を学ぶことが建築設計におけるコミュニケーションの基本である共通言語を修得することが目標とされます。また図面の表現方法を身につけることにより、図面(2次元)と立体や空間(3次元)の関係を読みとる能力と、建築空間計画の基本となるスケール感も養われることが期待されます。

本格的な製図が初めての皆さんには本課題は難しいものだったかもしれませんが、しかし上質な建築のエッセンス

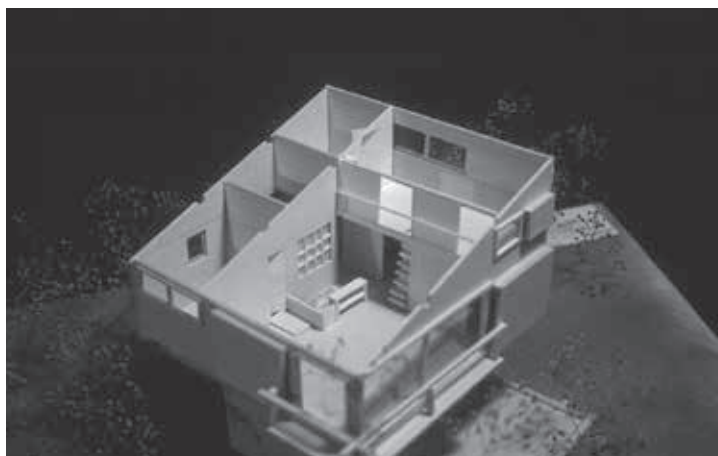
がたくさん詰まった「小さな森の家」との出会いは皆さんにとって印象深いものになっていくでしょう。

古川晋宙の作品は勢いのあるメリハリのある図面で、鉛筆表現の基本である線の太さ、濃さ、強さの使い分け、水平と垂直が正確であり、明らかに製図道具を使いこなしてきている。田辺真理恵の作品は多少のぎこちなさはあるものの濃く、隅々まで丁寧に描きこまれ、感想でも「1mm単位の正確さの重要性を学んだ」という熱意が図面からも伝わってくるものとなっている。石川牧子の作品もバランスの良い、見るものによって分かりやすい図面表現がめざされ好感が持てました。

(川口とし子)



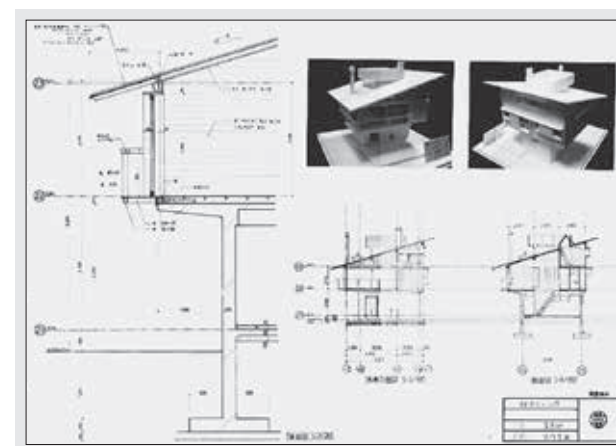
高橋智宏



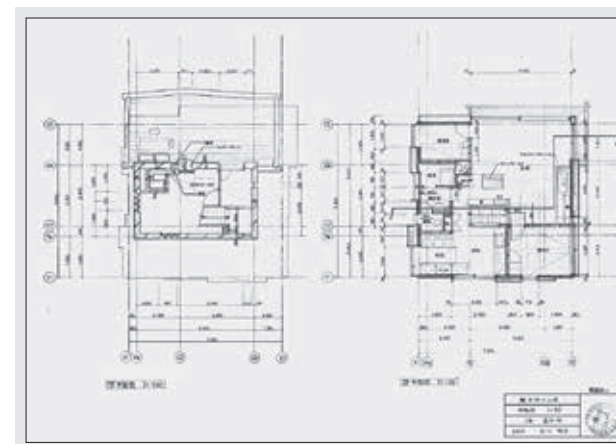
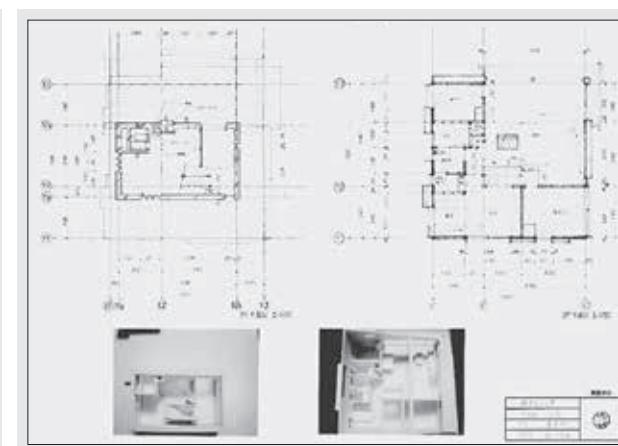
森山圭吾



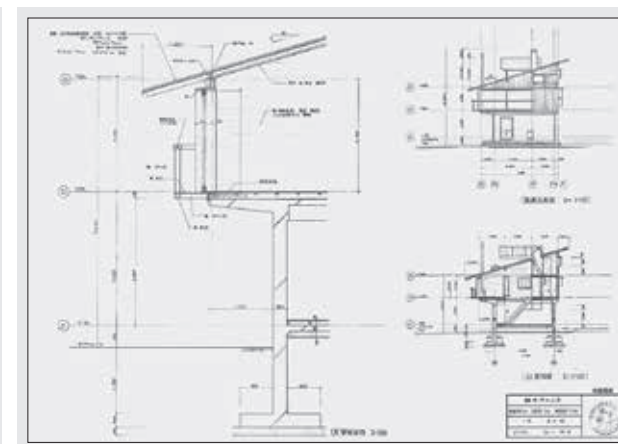
中村良子



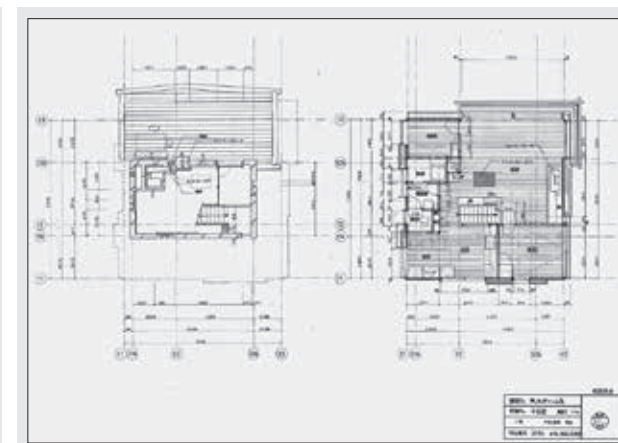
古川晋宙



田辺真理恵



石川牧子



沈むかも大事な自然要素である。そこで今回は、あえて東向き、南向き、西向きの3つの敷地を選ぶことにした。建築の中で、住宅とか別荘が一番使う人の顔がわかるビルディングタイプである。それを少しでも意識してもらおうと、今回は親のための別荘としてのシチュエーションを設定した。

いくつかの優秀作品の中で協議の結果、残った3つの以下の作品を紹介しよう。

横溝哲靖さんは3つの敷地の中で最もプライバシー確保問題が難しい敷地を選んだとはいえないが、露天風呂を設けたいということから階段からなる大きな壁を敷地の片方に設けることにした。同じ敷地の逆側には岩山がそび

えあがっているので、3階のジャグジーだけではなく、建物全体のプライバシーが守られる。

次に、長細い敷地なので、敷地の有効利用のために敷地の一番奥に建物を配置することがまず考えられるが、海との密接な関係を求めて彼は建物を敷地中央に配置することにした。グラウンドレベルの居間の海側と逆側両方に大きな開口部を設けることで裏庭と室内空間の一体化をはかった。また裏庭において、手摺のデザインをガラスにすれば、海も眺められることになる。このリビングエリア、その下の階の寝室群、上の階の浴室フロアを海に向かって降りる緊張感のある階段がうまくつなげまとめている。

建築というよりはプロダクトを思わせる輪郭をもつ五十嵐大輔さんの別荘は東向きの敷地の水の中に建つ。講評会で、本人は形からこの課題に取り組んだと説明し、私は建築は外観から考え始めるのではなく、内部空間から考え始めるべきだとコメントした。ただしある時点からは建物の外について考える必要があり、また外のデザインをふまえて内部の設計を考え直すと、キャッチボール的の中と外の間を行き来をしながら設計を進めるべきだと考えている。彼の講評会でのプレゼンテーションはさておき、結果としての作品を見て、このキャッチボール作業が十分に行われていると思った。3階建てからなる内部空間の導線計画はしっかり

りしているながら、水面との対話も十分に加味されている。プロダクティブのシルエットについてだが、3つの敷地の中で、テトラポットと防波堤による最も乱暴な環境からなるこの敷地に対し、彼のストレートで力強い提案はちょうど良いバランスを作り出しているのかもしれない。

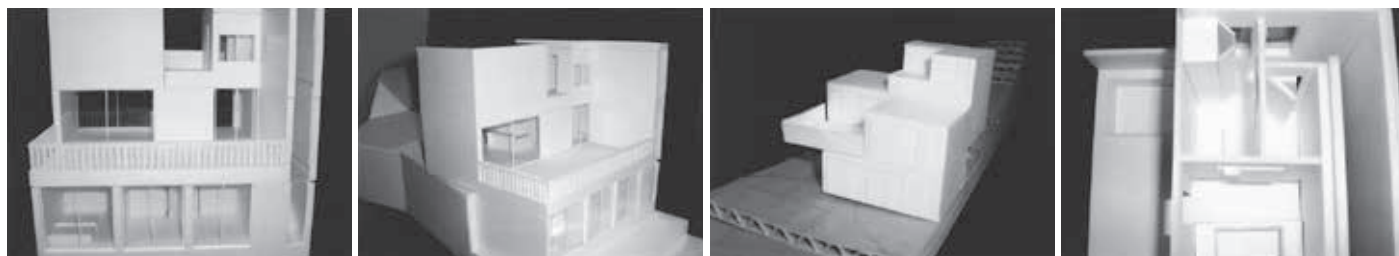
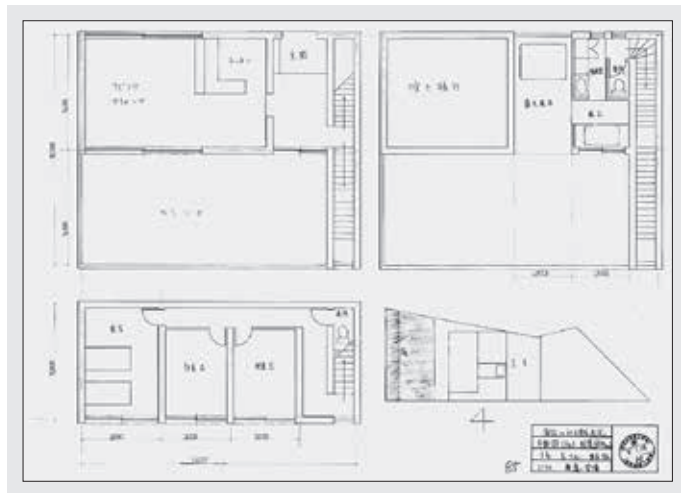
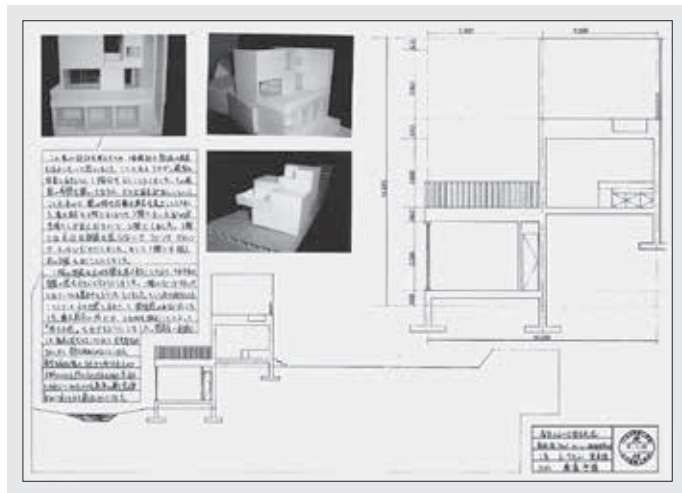
先の2作品とはまったく逆といえるアプローチを選んだのが高橋智宏さんである。西側の敷地を選んだ彼は江ノ島という地域に最も相応しいリゾート感あふれる建築を提案しているといえる。グラウンドレベルにはほとんど空間を設けずに、ルーバーで囲まれた室内とも外部ともいえない曖昧な場所を作っている。建物のほとんどの部屋

をピロティ式に2階に上げ、そこも外部空間と組み合わせている。水面に一番近い半地下レベルにはシャワー室などを装備。プライベートビーチから上がるときにまずは塩水を体から落とす動線など、週末住宅の使い方を十分にシミュレーションして設計を進めているあらわれである。

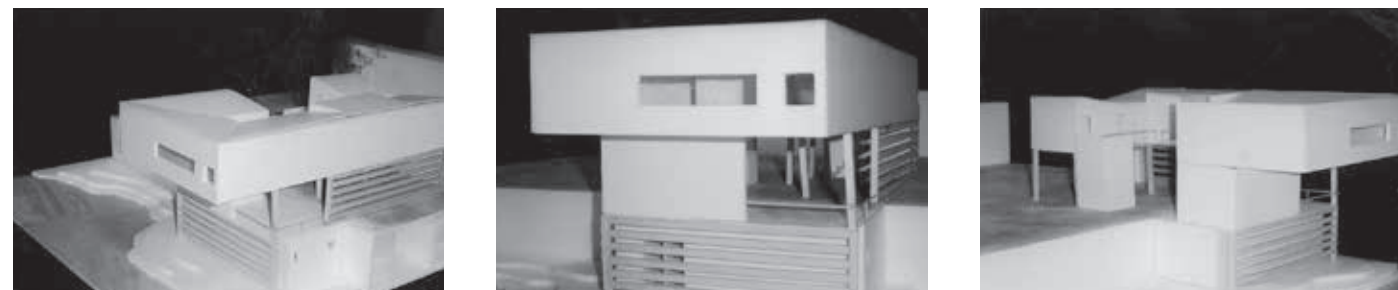
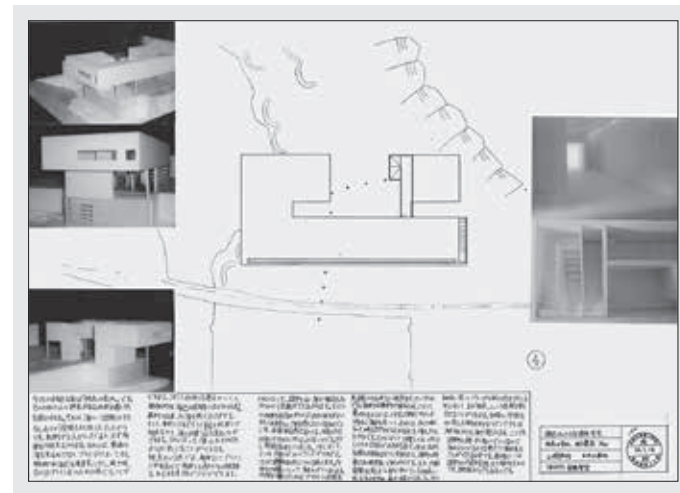
結果的に南向きの敷地を対象とした案がベストスリーに残らなかったが、プライバシー確保の問題が一番難しかった敷地だったからかもしれない。自分が指導した班で、南の敷地を対象にプライバシー問題を上手に解決していた2案があったが、その他のやや劣る部分が目立って保存作品として残れなかった。残念！ (文・ペルター 進来)

■講評

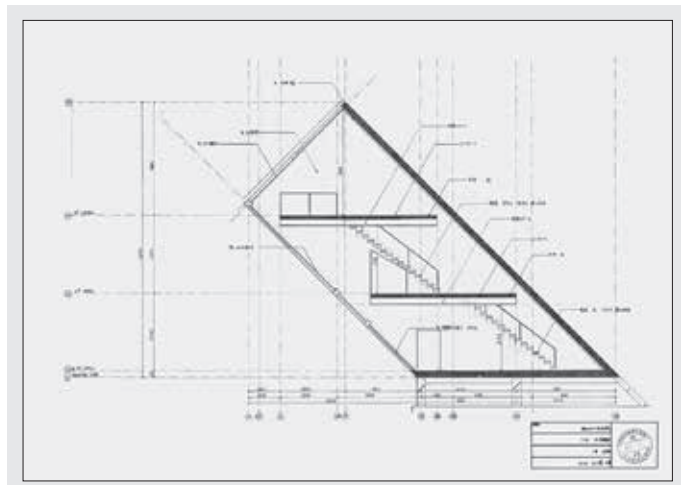
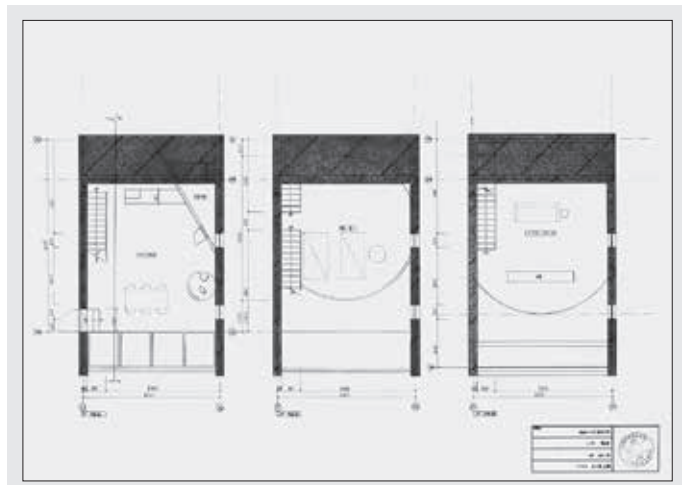
敷地のもつ余条件を解決したりうまく活かして初めて良い建築が建つ。その中で太陽がどこから上がってどこに



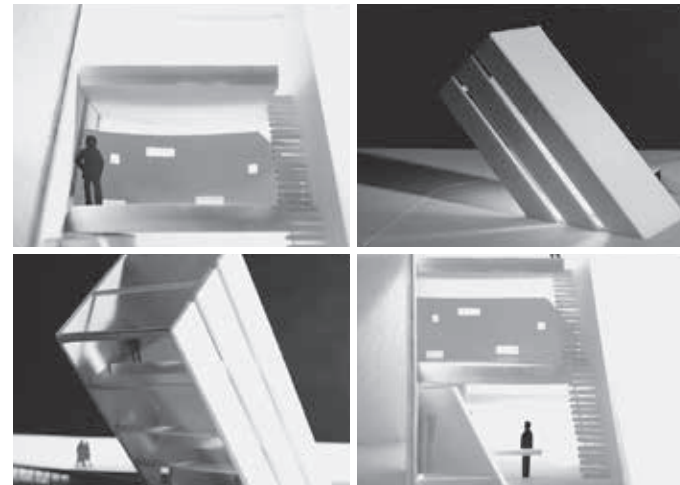
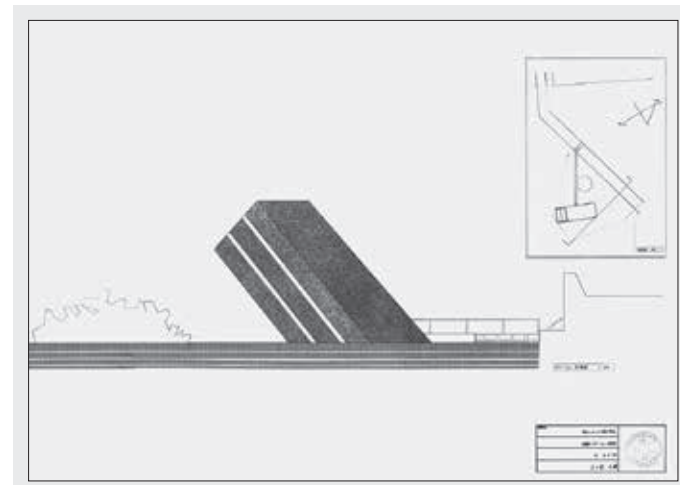
横溝哲靖



高橋智宏

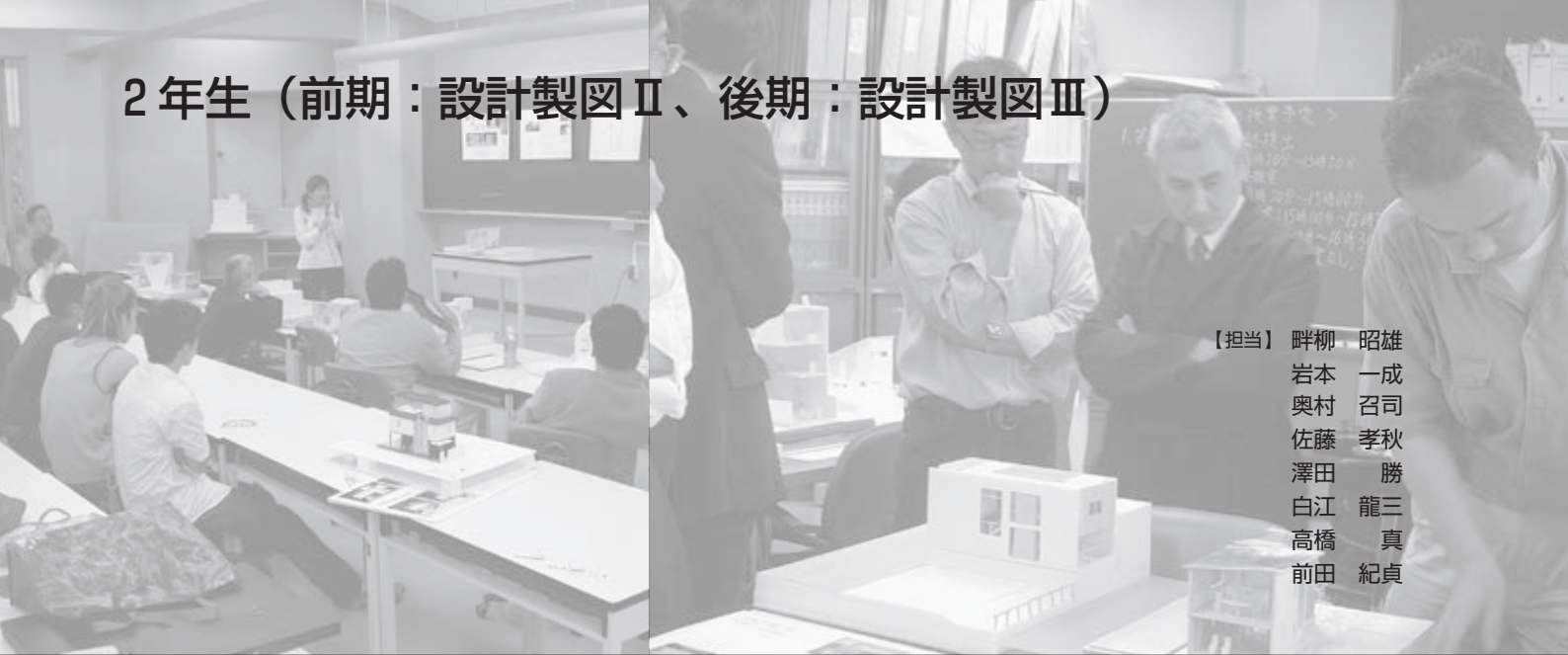


五十嵐大輔

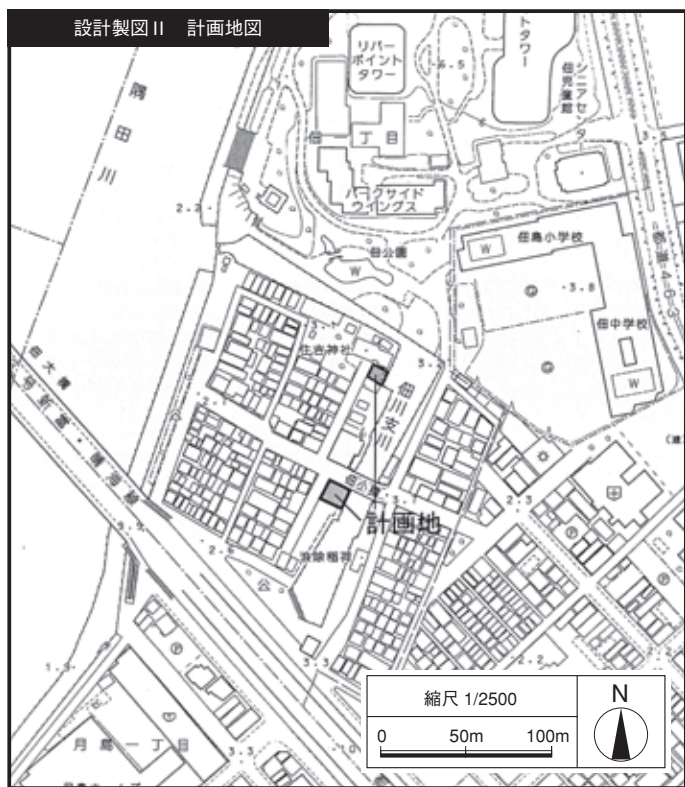


五十嵐大輔

2年生（前期：設計製図Ⅱ、後期：設計製図Ⅲ）



【担当】 畔柳 昭雄
 岩本 一成
 奥村 召司
 佐藤 孝秋
 澤田 勝
 白江 龍三
 高橋 真
 前田 紀貞



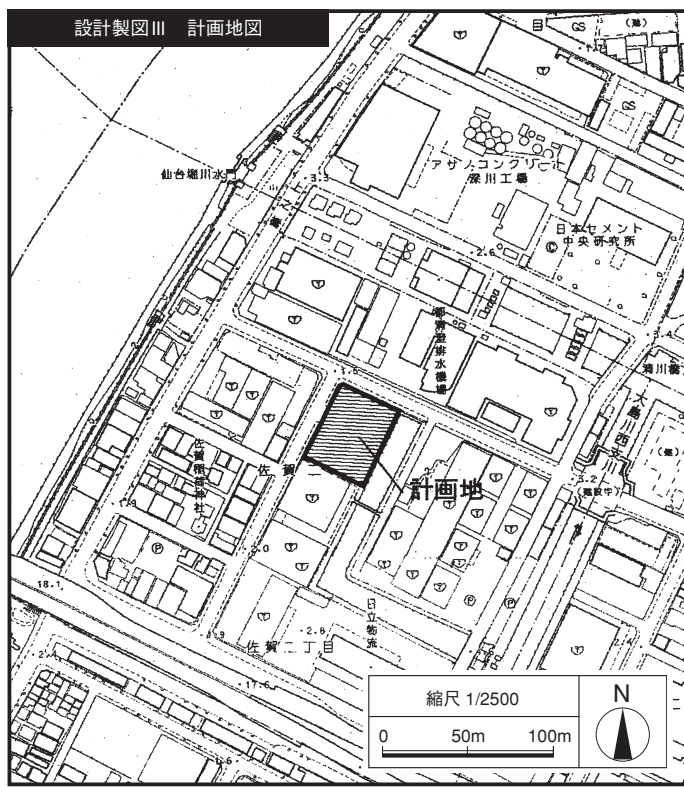
設計製図Ⅱ

「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、このころの佇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も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活かした住宅を計画する。計画に当たっては、敷地のA、B、Cいずれかを選定する。
 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伝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）とともに50代）および大学生（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



設計製図Ⅲ

「SOHO機能をもつ集合住宅-水辺環境を活かした集合のあり方-」

【設計条件】

本課題は、近年注目されてきている下町の運河沿いに面したロフト街の一角において、SOHO機能をもつ集合住宅を計画することである。場所は、地下鉄東西線門前仲町駅から徒歩15分程に位置し、周辺にはマンションが建設されてきている。
 SOHOとは「Small Office Home Office」の略であり、住宅勤務の形態として機能するものである。サテライトオフィスとも呼ばれている。主にクリエイターやベンチャービジネスのオフィスとしても使用されてきており、都内にも増加してきている。
 本計画では、都心に残された水辺を活かし、親水性の高い集合住宅環境の提案を課題の主旨とする。計画に当たっては、特に以下のことが求められる。
 ①水や緑を楽しむことができる環境的、空間的な計画を行う。
 ②集合することのメリットやデメリットに配慮した計画を行う。
 ③SOHO機能を活かした計画を行う。
 ④各住戸は、互いのプライバシーに配慮した計画とする。
 ⑤敷地周辺の環境に対して配慮した計画とする。
 ⑥各住戸は、家族構成に基づき3~4LDK程度の規模とする。
【図面提出仕様】
 A 2判ケント紙または水彩紙にインキング仕上げとする。
 1枚目：表紙とし、コンセプトおよびゾーニング図など課題を検討した図面、および面積表、スタディモデル写真並びに設計主旨をレイアウトする。

じえるようにして欲しい。
 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、Cの敷地および周辺条件
 ☑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。
 ☑電気、ガス、上下水道などは整備されている。
 ☑地盤は良好である。
 ☑気候は温暖で特別の配慮は要しない。
 ☑水路は当該地区にとって歴史的遺産である。
 2. 建築物
 ☑木造建てで、階数・構造は法規の限度内で自由とする。
 ☑敷地条件は、建蔽率80%、容積率200%とする。
 ☑住戸の延べ面積は100㎡程度とする。
 ☑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
 ☑水辺への空間的配慮を計画する。
【要求図面および模型等】
 1. 要求図面
 ☑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（柱割りおよび床面積計算に要される程度）および方位。
 ②室名の記入（和文）。1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. 通路・植栽等
 ニ. 敷地および周辺環境等

ホ. 備付設備（便器、流し台、浴槽等）へ、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。
 ☑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。
 ☑断面図（1面） 1/50
 ①切断面は、建築物の立体構成（1階および2階）および水面との関係が分かる断面とする。
 ②梁および床の断面、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階床高および主要な室名を記入する。
 2. コンセプトおよびゾーニング図並びに面積表
 ①コンセプト図およびゾーニング図をマーカー等によって着色表現する。
 ②設計主旨を200字程度で説明する。
 ③各階の床面積および延べ床面積を表としてまとめ、各階の床面積も記入する。

2枚目以降：1階平面図兼配置図、2階平面図、立面図、断面図をペーパーファスナーで左とじ2箇所として提出
設計製図Ⅲ
 「SOHO機能をもつ集合住宅-水辺環境を活かした集合のあり方-」
【設計条件】
 本課題は、近年注目されてきている下町の運河沿いに面したロフト街の一角において、SOHO機能をもつ集合住宅を計画することである。場所は、地下鉄東西線門前仲町駅から徒歩15分程に位置し、周辺にはマンションが建設されてきている。
 SOHOとは「Small Office Home Office」の略であり、住宅勤務の形態として機能するものである。サテライトオフィスとも呼ばれている。主にクリエイターやベンチャービジネスのオフィスとしても使用されてきており、都内にも増加してきている。
 本計画では、都心に残された水辺を活かし、親水性の高い集合住宅環境の提案を課題の主旨とする。計画に当たっては、特に以下のことが求められる。
 ①水や緑を楽しむことができる環境的、空間的な計画を行う。
 ②集合することのメリットやデメリットに配慮した計画を行う。
 ③SOHO機能を活かした計画を行う。
 ④各住戸は、互いのプライバシーに配慮した計画とする。
 ⑤敷地周辺の環境に対して配慮した計画とする。
 ⑥各住戸は、家族構成に基づき3~4LDK程度の規模とする。
【図面提出仕様】
 A 2判ケント紙または水彩紙にインキング仕上げとする。
 1枚目：表紙とし、コンセプトおよびゾーニング図など課題を検討した図面、および面積表、スタディモデル写真並びに設計主旨をレイアウトする。

また、必要に応じて歩道の切り開きはできるものとする。
 ☑敷地は、準工業地域で、建ぺい率60%・容積率300%である。
 ☑電気・ガス・上下水道などは整備されている。
 ☑地盤は良好である。
 ☑気候は温暖で特別の配慮は要しない。
 2. 建築物
 ☑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、必要によって地階を設ける。
 ☑総戸数10戸で1戸の床面積は100~150㎡とし、延べ面積は1,000~1,500㎡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。
 ☑利用者の主要アプローチは、2つの前面道路のどちらからでも良い。
 ☑設備は空調調和設備を設ける。エレベーターは必要に応じて設置する。
 ☑適宜高齢者・障害者が円滑に移動できるように配慮する。
 3. 屋外施設
 ☑水辺を十分に活かした外構を計画する。景観計画としてまとめる。
 ☑駐車場は平面駐車とし（各戸1台で計10台および来客用2台）。
【要求図面および模型等】
 1. 要求図面
 ☑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（柱割りおよび床面積計算に要される程度）および方位の記入。
 ②室名の記入（和文）。1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（車を記号で表記）
 ニ. 通路・植栽等
 ホ. 敷地および周辺環境等
 ☑敷地は平坦で、道路・遊歩道および隣地との高低差はないものとする。

③外構には、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。
 ⑤2階平面図に家具等を記入する。
 ☑立面図（2面） 1/100
 ①立面図には、G.L.ラインを必ず記入する。
 ☑断面図（1面） 1/100
 ①切断面は、建築物の立体構成（1階および2階）がわかる断面とする。
 ②梁およびスラブの断面、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階床高および主要な室名を記入する。
 2. コンセプトおよびゾーニング図並びに面積表
 ①コンセプト図およびゾーニング図をマーカー等によって着色表現する。
 ②設計主旨を200字程度で説明する。
 ③各階の床面積および延べ床面積を表としてまとめ、各階の床面積も記入する。
 3. スタディモデルおよび完成模型
 ①スタディモデル（1/100）はスタディフォームなどでボリュームやフォルムを検討できるものとする。特に水との関係がわかるように敷地を製作する。最終提出時に検討プロセスがわかる写真を提出する。
 ②完成模型は、1/100スケールとし、敷地、建物、植栽等を製作し提出する。最終課題提出時には2Lサイズのカラー写真で4枚以上を貼付する。
【図面提出仕様】
 A 2判ケント紙または水彩紙にインキング仕上げとする。
 1枚目：表紙とし、コンセプトおよびゾーニング図など課題を検討した図面、および面積表、スタディモデル写真、完成モデル写真並びに設計主旨をレイアウトする。
 2枚目以降：平面兼配置図など必要図面をペーパーファスナーで左とじ2箇所とする。

設計製図Ⅱ
都市住宅の設計

岩下善行

■コンセプト

設計条件では家族の気配が感じられるように配慮してほしいということなので、仕切りのない一室的空間を創って、さまざまなレベルで空間的ヒエラルキーが多様に存在する住宅にしてみました。

多層一体型の吹き抜け空間より上下階をつなげて家族の交流を深めることのできる多層空間を活かした空間設計をしました。また、この住宅は居間を

中心に成り立っていて、居間は水辺と一体的な交流性の高い、憩いの空間にしました。居間はガラス越しに板デッキがあり、さらに奥には水面があることで視界を広げ、また、天井も高くなっているので、とても広々としたゆとりのある空間になっています。

断面計画では、屋根が水面側に傾いていて、水辺の空間から、居間のある地上の空間、そして個室のある空の空間へと多層的な空間は連続的になっています。前面道路側の壁はすべてルーバーになっており、水辺から内部を見ると奥深さのある空間構成になっています。水辺の空間から居間にかけては交流性が高く、レベルが上がっていくに伴ってプライベート性が増すよう

になっています。

■講評

岩下君の案は家族の考え方や住環境のありかた、場所に関する認識についてさらにそれらを空間化する仕組みと具体化するうえでの木造のシステムなどコンセプトを適切に表現し、まとまりのある優れた提案である。

まず、街路から水辺への断面方向に彼の考える住空間の構成が素直に表現されている。一定のプライバシーを保ちつつ、オープンで自由な家族の交流性が強調され、光が透過する広がりのおかげで彼の意図する住まいのあるべき

姿が見事に具現化されている。

都市住宅であれ、本質的な家族のあり方を彼は示そうとしている。愛情に満ちた住空間である。

また、佃島地域全体が川と結びつきかつての漁村としての風情と隣接する神社に代表される小さな道祖神なども多数点在する町である。暮らしの中の細街路には玄関先の小さな緑やヒューマンスケールな場があり、豊かな人間の営みを印象付けている地域である。

このような地域の履歴といった部分も住宅の表情に取り入れられており、個々の住宅がもつべき社会性も十分考えられている案である。

本質的で卓越した設計提案となっている。(佐藤孝秋)

設計製図Ⅱ
都市住宅の設計

賀山雄一

■コンセプト

計画地は、東京都佃である。当地域は、江戸時代からの漁村の歴史を継承する土地であり、住宅が密集し高密度な空間を形成し、情緒溢れる景色が広がっている。

しかし、この地も近年の急激な都市化に伴い街並みの特徴が少しずつ薄れつつある。そこで、この地の歴史の中に根付いた街並みの特徴として路地裏に注目し、そこからの風景並びに機能

を建物の中に取り込もうとしたのが本計画である。

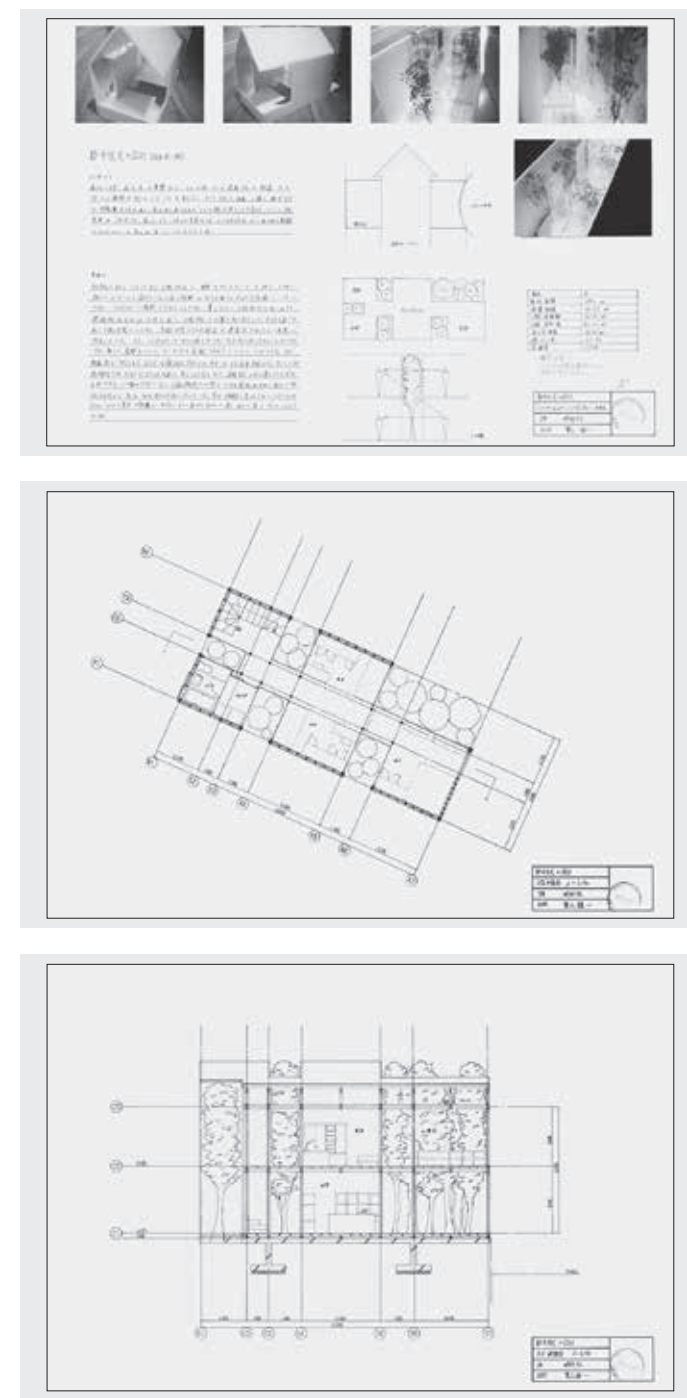
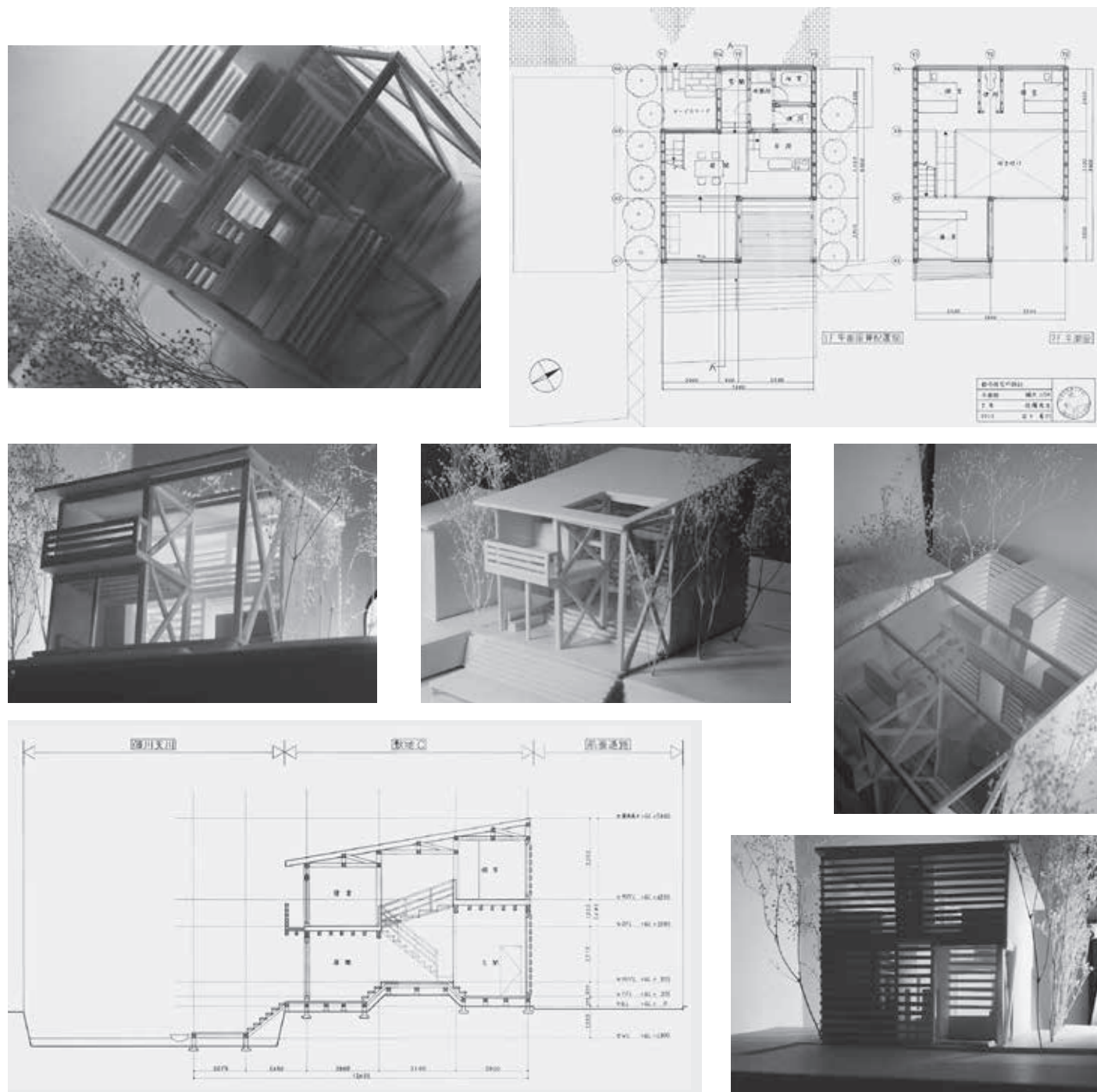
路地裏からは、まばゆい光とともに空の一片を切り取ったかのような景色が広がっている。今回その路地裏の機能的な要素である「空の断片」「光」「空気の流れ」「時の流れ」を建物内に入らせる機能として、VOIDを用いることとした。もともと敷地に存在する均質な空気のボリュームは、5つのグリッドにより構成された装置(VOID)により、機能を伴った個々の空間へと変化を遂げる。そこから流入する「自然」が家内に刻々と変化する時の流れを伝え、またそれが、川と隣地に対して2方向に連続性を持たせ、豊かな光に満ちた空間を創出し、路地

裏から見える空の断片を表現する。

■講評

「Urban Housing Project」は、佃の高密度な住空間が生み出している細路地やその表情、水路のあり方などをつぶさに観察することで、佃ならではの空間をVOIDとして表現している。細路地は、家々の壁面に囲まれた細い路地であり、個々は各家庭のセミパブリックな空間となっている。また、天空からの光の差し込み方が、その狭さを象徴しているが、彼はこの光を家の中に効果的に持ち込むと同時に、こ

のVOIDを個々の空間の領域を生み出すための装置として持ち込んでいる。課題としての敷地は間口が狭く、奥行きが長く、北側隣地と接し、南側は公園となっている。そのため、この北側にVOIDを配することで、光の入りにくい室内にも十分な光が届くとともに、高密度な住空間のために減らされる緑を効果的にこのVOIDに配している。こうした空間によって、内と外との連続性が生み出され、この延長上に水面が望めるような住空間を生み出している。こうした地域の歴史的な空間構成や生活の仕方などを観察することで、設計のための新たな視点を見出す姿勢は十分評価できる。(群聊昭雄)



設計製図Ⅱ
都市住宅の設計

松本 惇

■コンセプト

『光と水が生み出す空間』それが今回の設計のコンセプトである。川の水、そして太陽の光という自然の恵みを最大限に生かせる空間作りに力を入れた。大きく開いたガラス張りの東側面からは、太陽の光とともに水面に反射された反射光という2つの光が部屋全体を明るく包む。水面に反射された光は各階の天井に映り込み、独特の水の模様を映し出し、この光と水の競演によ

り生み出された幾何学的な模様は、住む人に安らぎと安心感を与え、間接的に水の存在を感じさせてくれるだろう。この家のもう一つの特徴は東側から西側へ斜めに貫通しているような構造体にある。ガラス張りの開放的な東側面と、その東側面をより強調し、より印象付けるためあえて窓を小さくした閉鎖的な西側面の2つをつなぎ、一体感をもたせる役割を果たすとともに、各階に空間の変化をもたせ、そこにある空間や、その場の空気を楽しめる構造とした。人工では作り出せない自然の恵みを強さを空間に取り込み、そこに住む人たちに光と水と建物の生み出すあたたかさ、魅力、そして豊かさをこの建物を通して感じてもらいたい。

■講評

松本君の作品は、角が丸くなった箱状の基本空間と、そこに貫入したガラスの箱で構成されている。敷地は東が佃川、西は住宅街を形成する街路、北は神社、南は何ができるか分からない私有地、という具合に四方をそれぞれ個性的な環境に囲まれている。松本君はこの敷地環境を丁寧に読み込んで、住宅の4つの外壁に光やプライバシーに配慮した工夫を凝らして、多様な表情を与えている。特に東側は、この敷地の特徴である水面の存在を活かして、親水性のデザインを行っている。とかく親水性と言うと、水に近づくことを考えがちだが、この案では水路の

風景を眺めたり、水面で反射した光の揺らめきを取り入れるなど、“感じる親水性”を提案している。松本君はさらに、この基本形に対して強引とも言える手法でガラスの箱を挿入している。このガラスの箱は東西の方向に従って方向が決められたもので、地域の論理でできた基本空間に普遍的自然の論理を重ねることになった。このガラス空間は住宅の内部空間にダイナミックな雰囲気を与えたとともに、水辺と街路を区画しがちな建築に心理的な風穴を開けるなど、建築全体を豊かにしている。小さな建築に対して要素過多で未消化の感はあるが、木造と言う縛りの中で緻密に組み上げた素晴らしい作品である。(白江龍三)

設計製図Ⅲ
SOHO機能をもつ集合住宅

酒井健雄

■コンセプト

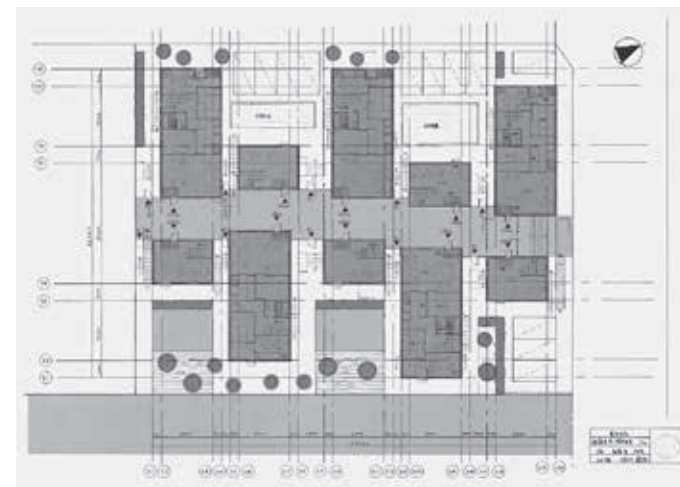
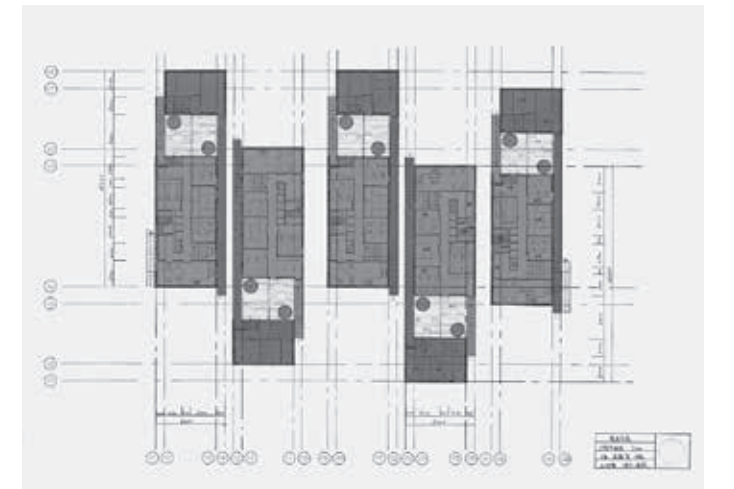
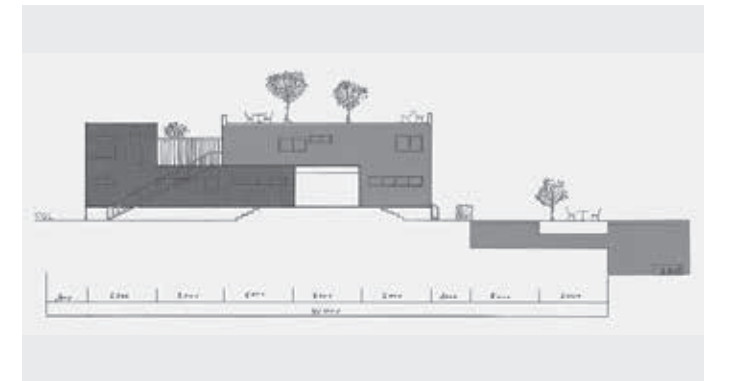
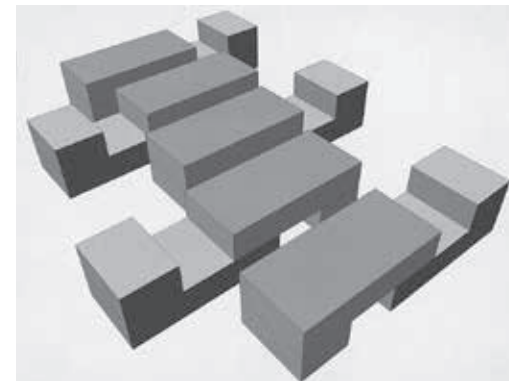
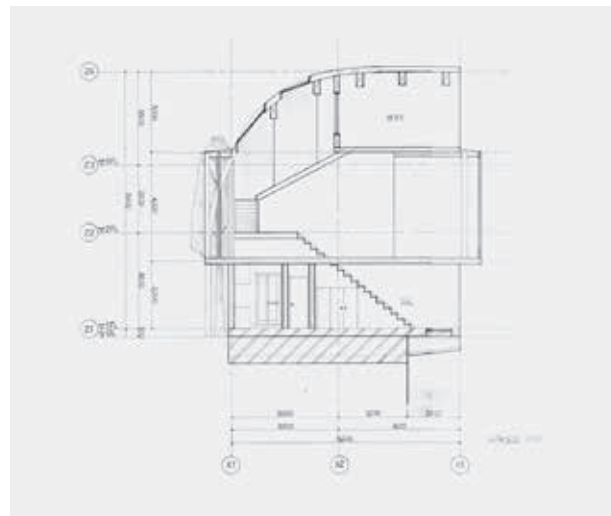
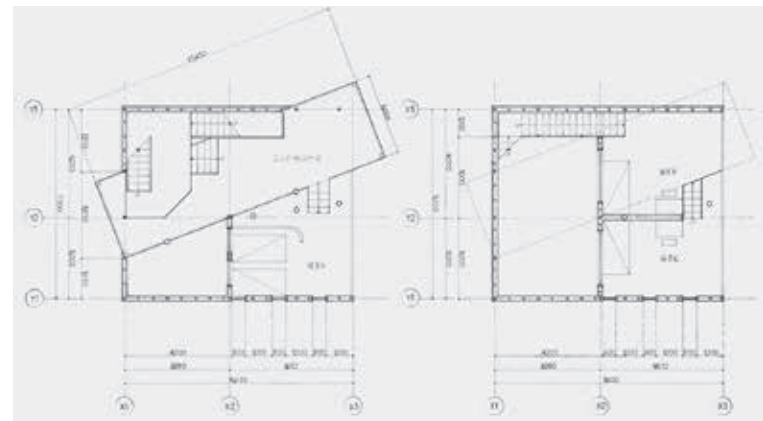
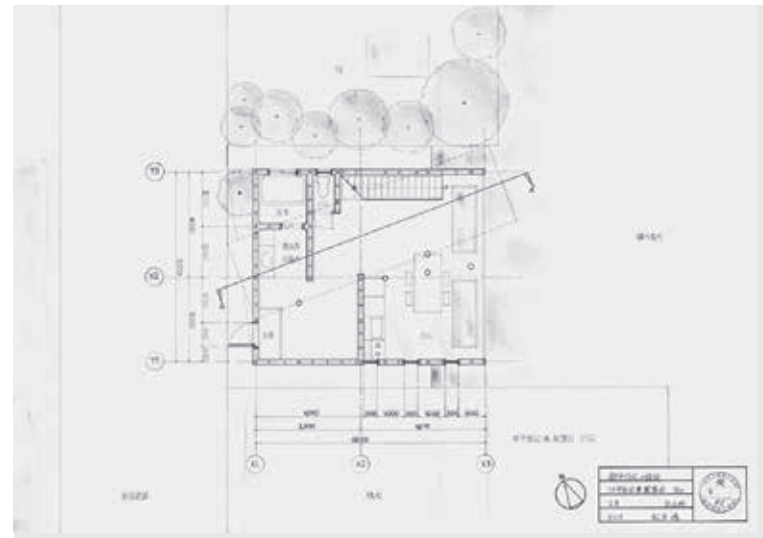
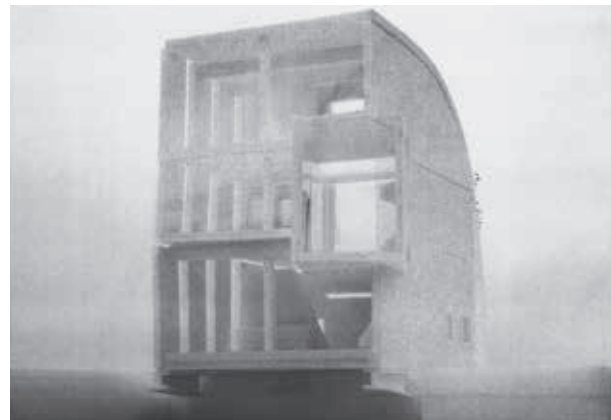
人との交流・周辺地域とのかわりがある集合住宅が本計画地には必要だと考えている。ただ雑然とビルや工場が立ち並び、空いた一角に埋め合わせるように計画したのでは空虚な感じがするからである。そこで、L字型の住宅を組み合わせる共用の公園と住民の行き来がうまく交わるような空間を提供する。住宅の屋上に配置した公共の公園は周辺住民

とのかかわりや癒しの空間として設けている。また、L字型によってできた共用廊下は内部と外部が断続的に入れ替わり、分節要素として外部の中の内部空間を形成している。この歯車がかみ合うように配置された住宅によって住民が周辺地域との情報交換を提供できる場として『町』というエリアを共有できるようにする。さまざまな情報がもついでに交錯する中、住民とのふれあいの場を設けて人や周辺環境とかがみ合っていくことができるような新たな生活スタイルをもった集合住宅を提案する。

■講評

集合住宅は複合的な建築です。構成単位は住宅でありながら、集合することにより現れる形式性を問われます。今回の課題はそれに更にSOHO機能を付加するというものですが、職住近接の生活にまで踏み込んだ提案は少なく、むしろ類型的な住宅プラス1部屋というパターンが多かったのはちょっと残念です。多くの人が複数の住宅をある形の中に押し込むことや単純な繰り返して終わってしまったなか、僕は酒井君の案

では、住宅とSOHOのすれて重なるL型のメゾネットによる集合形式が個々の内容の合計以上の都市的共用部を作り出しているところを評価しています。個々の住宅の居住性やプランニングには課題を残していますが、空間を創出してゆく形式、という非常に建築的な解決法に一步踏み込んだことは、今後の酒井君が自分に大きな課題を課したことになったのではないかと期待しています。課題で何よりも大事なことは、問題の解決やその説明ではなく、自分なりの問題設定が出来たかどうかということだからです。最後に、各部の具体的な検討も忘れるなよ、と一言付け加えておきます。(高橋 真)



設計製図Ⅲ
SOHO機能をもつ集合住宅

福島雅人

■コンセプト

敷地見学から、計画地周辺の川の水は、“流れている”というよりは“流されている”という印象を受けた。そういった川に今回の敷地は接していたので、『集合住宅の建物を生かすために水を利用する』というような人間主体の計画は、私の感じた悪い印象を助長することになるため、そうならない計画を模索した。

形からも見て取れるように、周辺と

は違う水との関係を目指す中で、水や緑といった自然と友好的な関わり方をするツリーハウスの形態を取り入れた。敷地内の水や緑が、周辺の水や緑の雰囲気に取り込まれることを避けるため、建物は囲う形の配置となったが、外部から隔離されることは望む所ではなかったため、内部の空気感を壊さない程度に開放するようになっている。

また、組み込む SOHO 機能については、“作業空間と生活空間が交錯することによってインスピレーションやヒントが得られやすいことが利点なのでは”と感じたため『作業空間は外部から隔て独立させたものではなく、開かれた周囲に溶け込むものであるべき』と考え、内部へのゲートのような、

露店のような形となった。

■講評

この課題では、集まって住むことの意味を考え、SOHO に適した環境を模索することで、社会的提案性のあるデザインを求めた。

福島雅人君の作品は、オフィスと集合住宅の複合的ファサードをユニークな形態で表現している。建物の周辺を通る人にワーキングスペースを見え隠れさせることで、SOHO であることを伝えている。また、人々の交流の場をセミオープンスペースとして内包し

たことで、共有空間をより魅力的にしていると思われる。この共有空間としての中庭をすべてのワーキングスペースで囲んでいる。それぞれのワーキングスペースは、互いに中庭を媒体として見る見られる関係にあり、そこでは、お互いを意識できることで、共有する都市的環境としての刺激があり、知的好奇心や創造的意欲を掻き立てられることを促している。都市居住のクリエイターにとって、大自然の中の隠れた家的オフィスとは違った、活性的なパワーを感じられる環境もまた必要な要素であるということであろう。

SOHO ワーカーが創り出す新しい空間を予期させる提案だと感じている。(岩本一成)

設計製図Ⅲ
SOHO機能をもつ集合住宅

三村 舞

■コンセプト

SOHO 機能をもつ設計とは在宅勤務可能な住宅設計である。つまり、住空間もオフィス空間も同じ敷地内にあり一日の生活の大半をその敷地内だけで過ごすということになる。そのため、この住宅に住む人の生活空間としていかに快適に過ごせる空間であるかということは大変大きな影響を与える。

そこで、今回設計する集合住宅は“人は人工では作り出せない木々や風、水

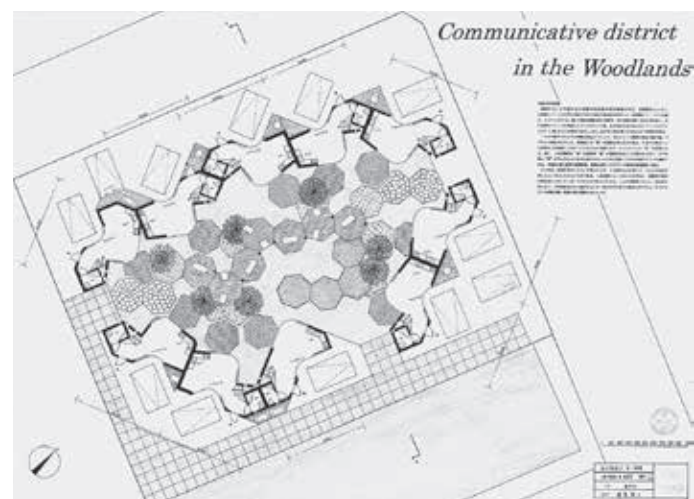
や空気などの自然物から安らぎや開放感、潤いなどを与えられる”ということを生かすために、住空間と自然物の調和に視点を集中させて敷地内を展開させていく案を提案する。このプランは、住宅同士が集合することによって住人誰もが自由に行き来することのできるオープンスペースのような丘公園住宅であり、集合しなければ得られない空間である。

GL ではそこから見える建築の姿であったり光の差す空間であったり、ちょっと階段を上ったときの GL では感じる心地よさや景色が見えたりというような、それぞれのレベルでのよさがある。私は、このようなそれぞれの空間のよさを生

かせるよう細部にわたってプランを煮詰めていき、この作品を提案した。

■講評

三村舞さんの作品は、個性ある SOHO 機能をもつ住宅が集合することで、変化に富んだ、光・風・緑と建築の丘公園を形成している。そこに住む人々が、その丘公園を散歩したり休んだりできるコミュニティの場としていけることを表現している。その環境創造に求められるパブリック性は、海洋建築を考えていく上でも重要である。現実のプロジェクト進行と同様なコラボレーションを行う中で、彼らのエスキース力が成長していることを感じた。今回の設計手法が海洋建築のフロンティアデザインに生かされていくことを期待している。(岩本一成)



Water Fowl's Nest

～水鳥たちのツリーハウスシティ～

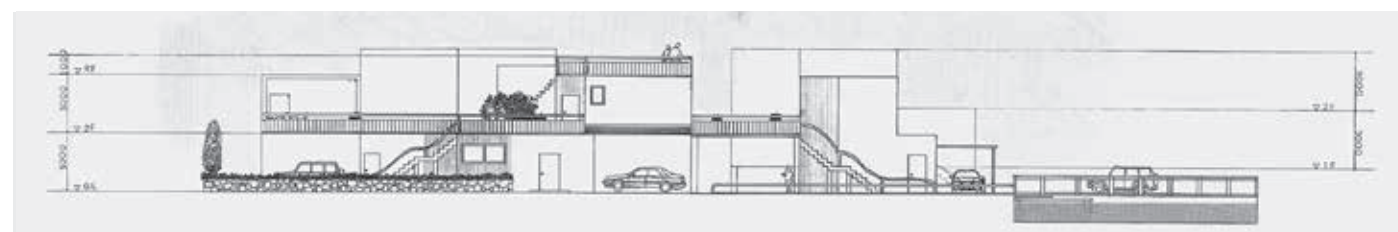
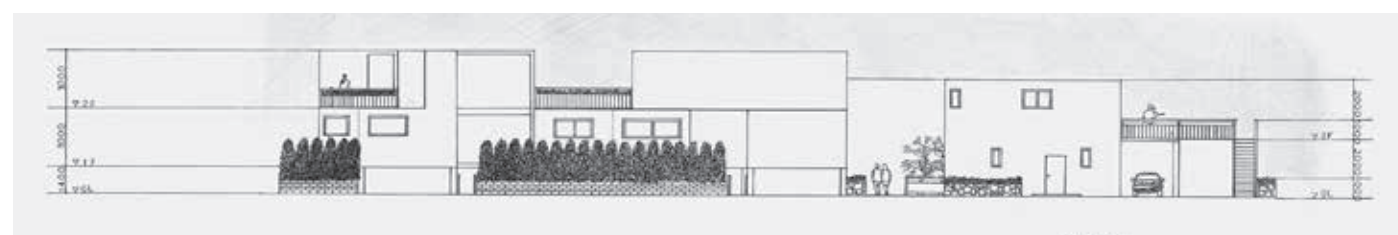
とある水辺…。
その水は風と共に木々を育み、やがてこの水辺に水鳥たちが棲みつき始めた…。
そして、それを見つけた他の動物たちは様々な用事を頼りにこの木々の下にたびたび訪れるようになった。
こうしてひとつの水辺の街が生まれた…。



Water Fowl's Nest (水鳥たちのツリーハウス) - 居住部 木の幹一本の集合(住居)
他の動物たち - 集会所 採卵 - 仕事のための
木の下のワークスペース、中庭



設計者	三村 舞
建築士	三村 舞
写真	三村 舞
2021	福島雅人



3年生（前期：設計製図Ⅳ、後期：設計演習Ⅰ）



【担当】 坪山 幸王
榎本 雅夫
神谷 博
西沢 大良
廣瀬 哲久

設計製図Ⅳ 第1課題 フローティング・ステージ

稲垣直秀

■コンセプト

「フローティング・ステージ」
海は流動的で不規則なものである。私はこの計画地に物質的で規則的な建築物を置くことにより、2つの相反するものが反発しあい、新しいシンボルのような建築物ができるのではないかと考えた。
建物のデザインの構成としては、計画地周辺のシンボルとなっている、赤レンガ倉庫・国際客船ターミナル・

海の3つを点と考えそこから計画地へ線を引く。このことにより線と線の交わりが生じる。この交差した形を引用して建物は構成されている。→DIAGRAM 1
建築物の用途はCafeとなっている。このCafeの空間構成の特徴としては、メインの開口部が3つあり、これらの開口部は赤レンガ倉庫・国際客船ターミナル・海の方に向けて開いている。このことにより計画地周辺のシンボルとなっているものを見ながらくつろぐことができるのである。また視線がどこにも通るようにスキップフロアとなっている。→DIAGRAM 2
建築物の基礎はボンツーン、係留はカテナリー。

■講評

この作品には、ほぼ同型の3つの直方体しか登場しない。
それらは地域の特徴的な景観軸に導かれて三角形を織りなし、それぞれの小口面を国際客船ターミナル、赤レンガ倉庫、海側に向けて大きく開ける。直方体は連続しながらも単に同化する

ことを避け、高さの切り替え、スキップフロア、貫入部分のトップライト等、空間の変化によって一定の領域性を確保する。
あえて形態要素を抑え、絞り込んだ少ない言葉の1つ1つにメッセージを込める様は、詩的であると同時に緊張感が漂う。小規模ながらも、横浜の賑やかな景観のなかに決して印象的な作品と思う。
ところで、構成の巧みさの一方、手法としては典型的な部類に収まる。大いなる試行錯誤や、課題と格闘した痕跡を心に刻みながら自画像としての作品を描くに連れて、型を越えた鮮烈さが加わるのかもしれない。今後のデザインが楽しみである。（榎本雅夫）

設計製図Ⅳ（前期）

第1課題

「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ている。この結果、都市住民の減少や高齢化が進展し、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きている。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）で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、第一課題では「フローティング・ステージ」の設計を課題にするものである。
【課題内容（計画・設計上の要点）】
・用途の設定（例：劇場、結婚式場、音楽会場、多目的など）
・用途に応じた機能（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
・立地海域の設定及び周辺環境の把握
・用途に応じた付帯施設を含む規模の

算定

・フローティング構造物の位置制御システムの検討

第2課題「横浜大棧橋水族館」
（課題：西沢大良）

【課題解説】

数多くの海洋施設・ウォーターフロント施設のなかで水族館は一つのハイライトです。水族館は立地的にも海岸部と密接に連携した施設であり、内容的にも海洋の存在なしでは成立しない施設です。
もともと水族館という施設は、珍しい海洋生物を飼育し公開する施設として始まりましたが、今日ではそれだけに留まらない多様な役割を果たすようになっています。
この第2課題では、横浜大棧橋のたもとに水族館を計画します。
これからの水族館がどのような施設になっていくのが望ましいか、そしてこれからこの敷地エリアがどのような環境になっていくのが望ましいか、をよく考えて、今までにない新しい水族館を提案してください。

【課題データ】

- ☑計画地：横浜大棧橋ふもとの土地（添付図参照、42,500m²）の一部に、各自敷地を設定する。敷地形状は自由。敷地面積は15,000m²程度とする。
- ☑計画対象
 - ①水族館
 - ②敷地内の外構計画
- ☑設計条件
 - ①敷地（15,000m²程度）を各自設定してから計画する。
 - ②延床面積は、約5,000m²とする。
 - ③外構計画もすること。
 - ④今後の水族館がどのような施設になるべきか、に応える計画とすること。
 - ⑤今後の敷地周辺がどのようなエリアになるべきか、に応える計画とすること。

設計演習Ⅰ（後期）

第3課題

「横浜みなとみらい21に建つホテル」
（出題：榎本雅夫）

【課題テーマ】

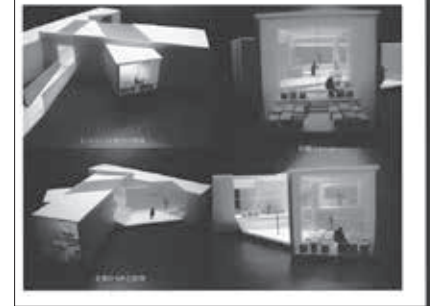
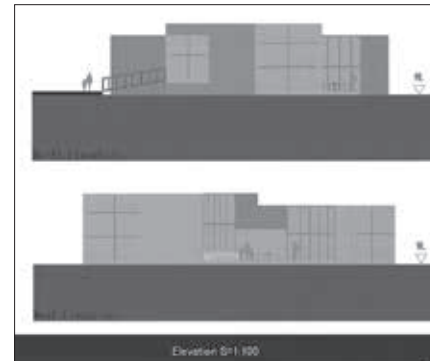
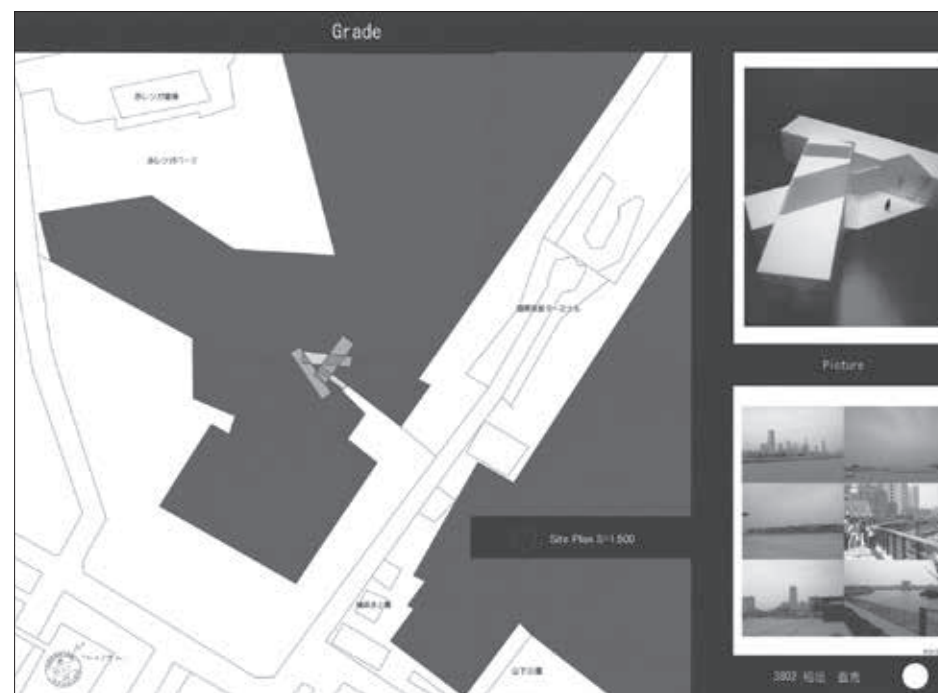
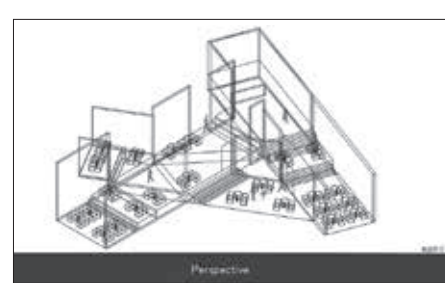
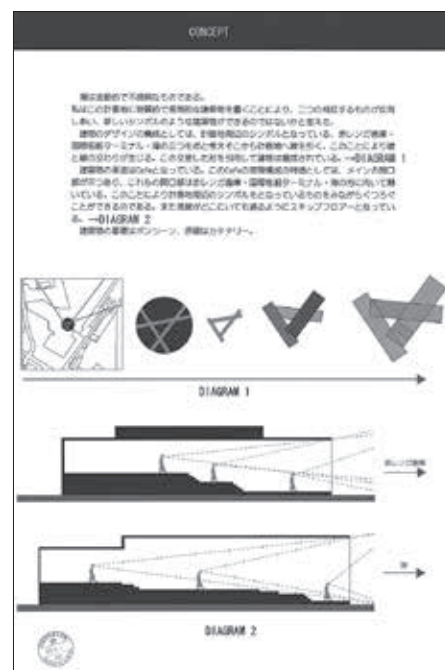
複数の大型シティホテルに近接する立地においても、あえて訪れたいとなるような建築的及び環境的な魅力を備えたホテルを設計する。
設計にあたっては、少なくとも下記の点について検討すること。
①ホテルの機能構成を理解し、計画に反映させる。
②立地特性を活かす。
③明快なコンセプトを打ち出す。
④適切にプレゼンテーションする。
【設計と条件】
敷地面積：20,000m²
延床面積：20,000m²程度
客室ゾーン：
延床面積の30～40%
ツインルーム主体150室程度（最大200室程度まで可）
うち、スイート、トリプル、メソネット等10～20%程度を計画
パブリックゾーン：
延床面積の30～40%
料飲部門、宴会部門、提案施設
サービスゾーン：
延床面積の30～40%
フロントオフィス部門、ハウスキーピング部門
従業員部門、機械室
構造自由（木造不可）
外部施設：テーマを持った庭園または広場（外部の憩い空間）、プール
駐車台数：客用100台、大型バス用2台、管理用10台、機械式駐車可
法規制：階段、歩行距離について考慮

第4課題

「横浜象の鼻地区ランドスケープ」
（出題：神谷 博、廣瀬哲久）

計画地区は横浜市にとってきわめて重要な場所です。しかし、現状はそれにふさわしい使われ方になっていません。日本大通りの正面に当たり、神奈川県庁や横浜税関、大棧橋埠頭、山下公園などの重要な施設に囲まれており、ここにふさわしい使われ方が求められています。
現状を改善し、新たな魅力を付加できるように、この敷地を計画する必要があります。町全体のランドスケープを踏まえた上で、ホテルと水族館、フローティングステージを配し、どのような景観を形成してゆくか、現実に通用するような計画案を作成してください。

- ☑計画地：これまでの課題で設定された敷地全体を対象とする。
- ☑設計内容
 - ①まち全体のランドスケープ分析（景観分析）を行う。
 - ②これを踏まえた上で、計画敷地のランドスケープデザインを行う。
 - ③さらにランドスケープを構成する要素となる施設のデザインを行う。
- ☑進め方
 - ①3名を1チームとしたグループ設計とする。
 - ②横浜市の景観調査を行い、ワークショップによりランドスケープの分析を行う。
 - ③周辺施設との関係からホテル、水族館、フローティングステージの位置づけを再検討し、まちのランドスケープ形成にふさわしい計画を立てる。
 - ④植栽や道路、園路、池、水路、東屋、駐車場等の外構施設をデザインし、建築と一体的なデザインとして設計する。



設計製図Ⅳ 第2課題
横浜大棧橋水族館

西田直幸

■コンセプト

「WATER QUALITY AQUARIUM
～水質と魚の水族館～」

この水族館は、水質と魚の関係を展示するもので、横浜湾内の水質環境に対する意識を来館者に持ってもらうことを目的とする。

まず、地下階で横浜港から直接取り込んだ海水で現在横浜港で生息している生物を展示し、その後1階、2階で海水を段階的に浄化した水槽を配置し、

その環境で生息できる生物を展示する。地下から階を上げるにつれて海水が浄化され、最後の水槽には横浜湾における魚をはじめ生物が生息する上での理想の海を展示することで横浜港の環境改善の最終的な目標となるようにする。さらに新たな水族館の形態の提案として海水を浄化しながら利用して魚を展示するとともに、きれいになった海水を港に戻すことで浄水施設の役割をもち、地域に貢献できる水族館として考えた。

■講評

このデザインを建築単体としてのみ見ると、決して傑出した案というわけではない。しかし、横浜のまち全体の景観に対する西田君の取り組み姿勢や着想、環境改善の意識には優れたものがある。その伏線はフローティングステージの課題の際に既に提示され、それを発展させている。配置図で、フロ

ーティングステージの緩やかな複数のカーブが描かれ、そのシークエンスのはるか先に町のシンボルとなる建物をそれぞれ視野に入れている。水族館では、これが断面方向のシークエンスとして描かれ、その先にランドマークタワーが捉えられている。広域におよぶコンセプトの秀逸さに対し、建築的には無理な面もあったが、何とか納め、最終的には水族館としての機能、空間性を引き出せたといえる。一見、単純なプランであるが、動線の取り方や、機能と空間の整合などに苦勞しつつ多様性の高い案にまとめた。今日の建築に求められている社会性に対して真摯に取り組んだ点は好感が持たれた。

(神谷 博)

設計製図Ⅳ 第2課題
横浜大棧橋水族館

木曾耕平

■コンセプト

「a sheet of view MM21 aquarium」
MM21にあるこの土地は他の土地には無い特徴的な土地である。

横浜というところは、昔から港町としてでも自由に行けるようなものがよい。形もこのMM21のイメージに合った world map の形をイメージしたものにした。
これにより、この土地にあった水族館ができ、それがこのMM21の1つのシンボリックな建物になり、更によりMM21になるだろう。

そこに水族館を建てるのだが、この土地と水族館は合っていると思う。あとはいろんな意味でどのようなものを作るかが問題だ。機能面からシステム面までこのMM21に合ったものでなければならぬ。建物の形もそうだ。普通の水族館のように閉鎖的であってはいけない。人が自由に出入りでき、どこにでも自由に行けるようなものがよい。形もこのMM21のイメージに合った world map の形をイメージしたものにした。

これにより、この土地にあった水族館ができ、それがこのMM21の1つのシンボリックな建物になり、更によりMM21になるだろう。

■講評

木曾案の特徴をあげると次の3つとなる。

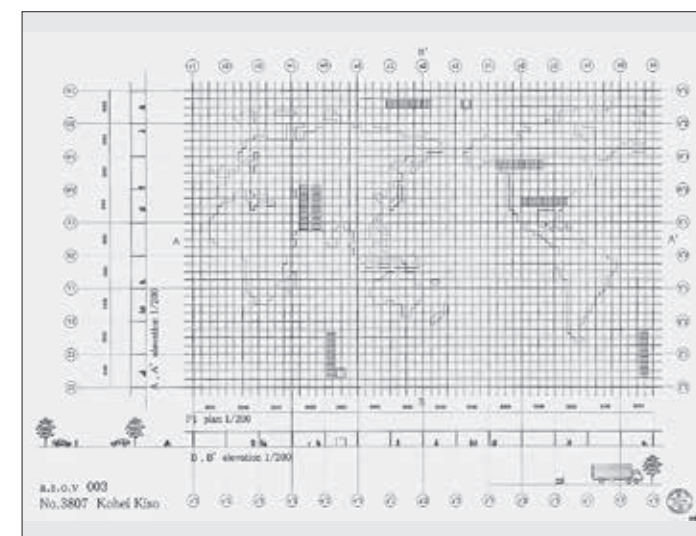
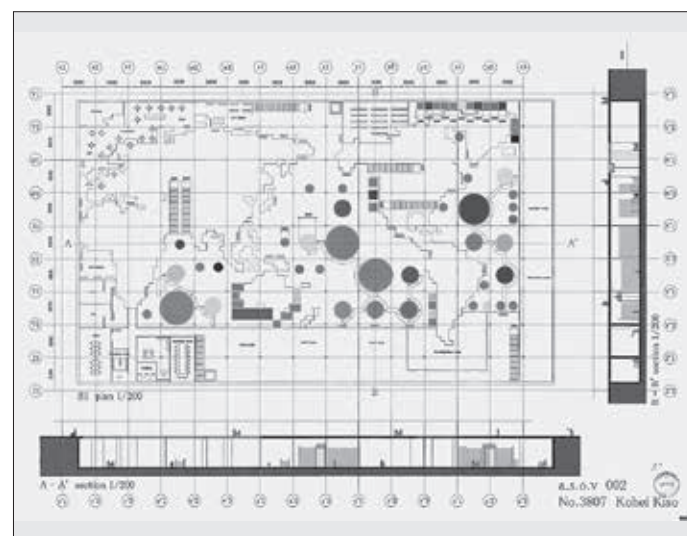
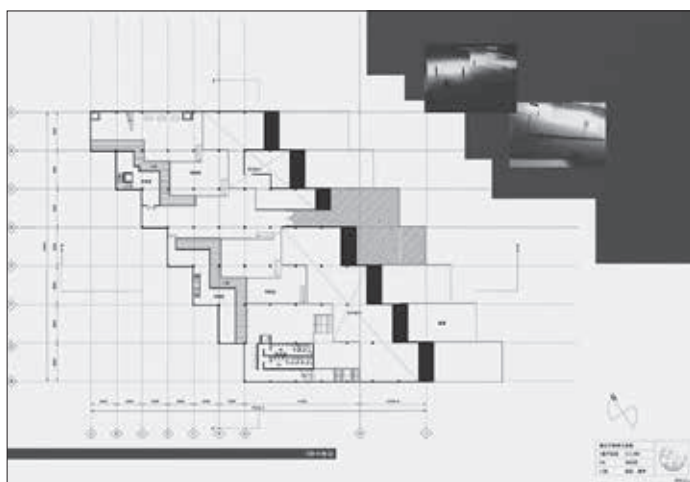
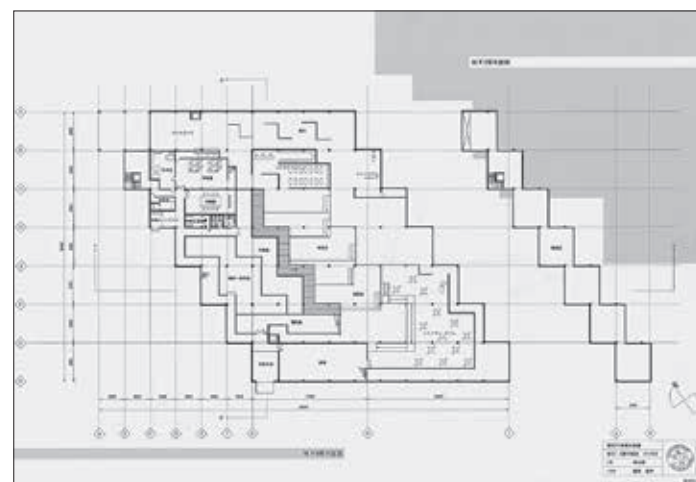
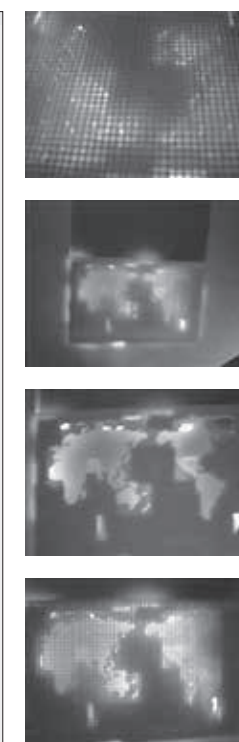
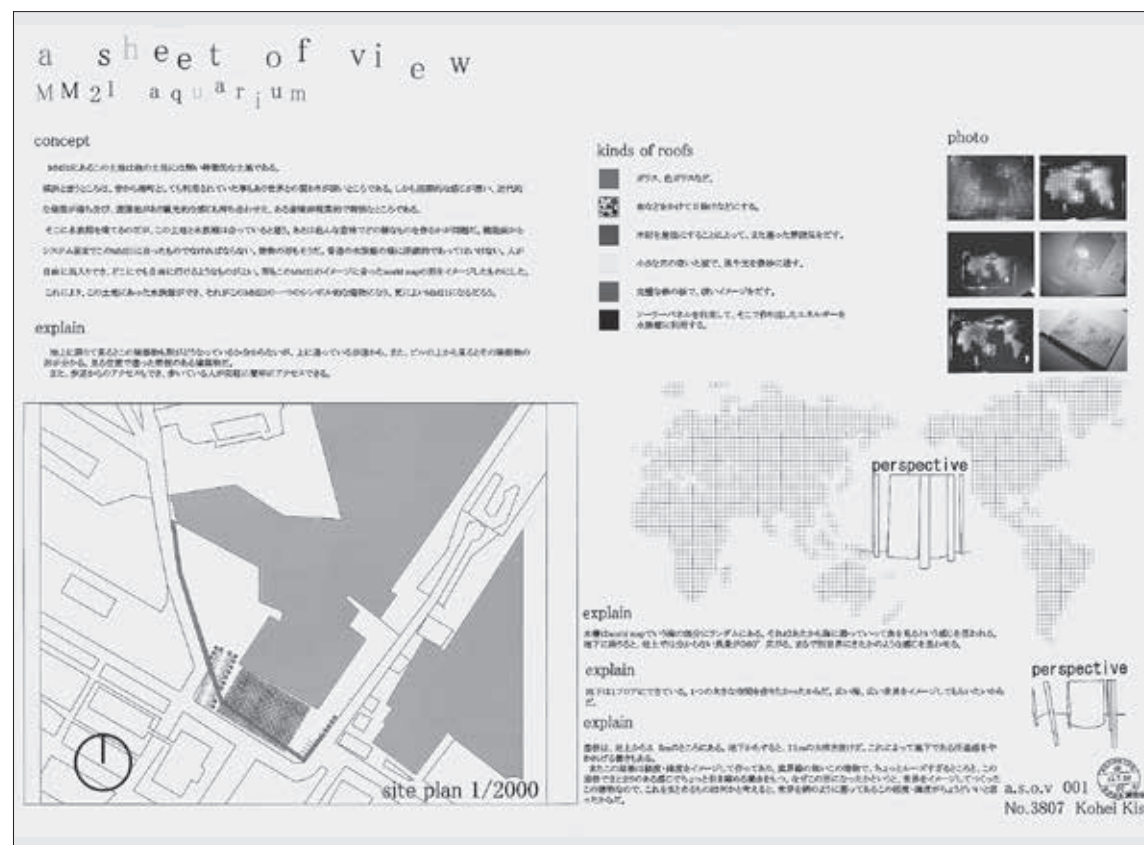
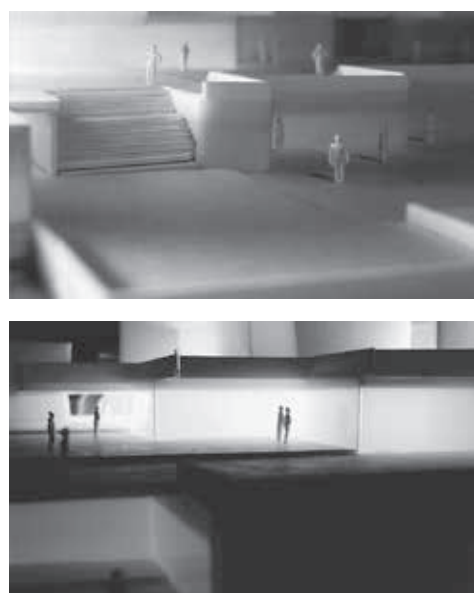
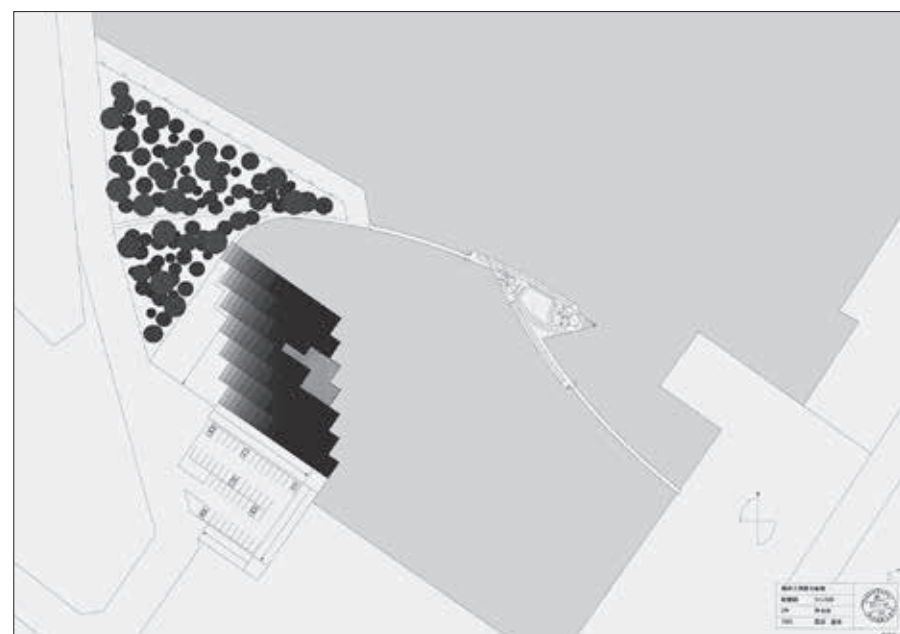
第1は、横浜の歴史と計画地周辺のコンテキストが設計に巧みに反映されている点であり、特に外国との交流の歴史から展示対象として世界の水族を発想し、さらにこれを、後述する世界地図の原イメージに結びつけ、その上でその独自の空間構成によって歩行者を誘導し、かつ背後のビルからの眺望をも満足させるなどの一連のデザインフローは見事である。

第2は、いわゆるプラントタイプを脱した水族館計画上の提案である。中でも、水族館の機能の全てを地下1階に

沈め、1階レベルをオープン化して、各生息地の地図上にランダムに配置された水槽（水族）を1階の歩道レベルから自由に俯瞰できる工夫が新しい。これにより来館者の誘引性は高められ、入館者は見学路を自由に選択することが可能となる。

第3は、上記の充足に加えて、水族館の複雑な機能をあますことなく収容しながら、これを3層構成のシンプルな直方体空間に総合したデザイン力である。特に、水族館レベルの地下1階、そして世界地図の形に切り取られた1階レベルと、通風、採光に考慮した表情豊かな格子屋根の3層をオーバーレーさせて来館者に視覚させる構想は秀逸である。

(坪山幸王)



勝又亮太

■コンセプト

「HOTEL～THE CHAIN OF AREA & A PERSON～」

このホテルの計画にあたり一番初めに考えていたことは、どのようにすれば街の中心であるこの土地にMM21、オフィス、山下公園を結ぶことができるかを考えた。隣の山下公園という憩いの場をさらに拡大するために、複合施設として手こぎのポート施設を計画し、ホテルの宿泊者以外にも一般の人たちが利用し、昼も夜も常にホテルが人でにぎわうようにした。ショッピング

グや飲食店は周りにもたくさんあるので、ポートなどを利用して都会のリゾートホテルをテーマにし、他の周りのホテルとは違う魅力を考えて。また、昔の港町の再生を意図している。

中庭には木々や草花が多く植えられ、中庭だけでも十分にリゾートさを感じることができる。

また、ポートでしか行けない人工の浜辺をつくり、そこで景色を見たりと楽しんでもらう。夜には水辺がライトアップされ、光と水により老若男女かわからずロマンチックな雰囲気を感じてもらいたい。建物は『鎖』をイメージし、人の流れを結び、各エリアをつなぐ中心地の動きが生まれるようにした。また、船をとめる鎖のようにイメ

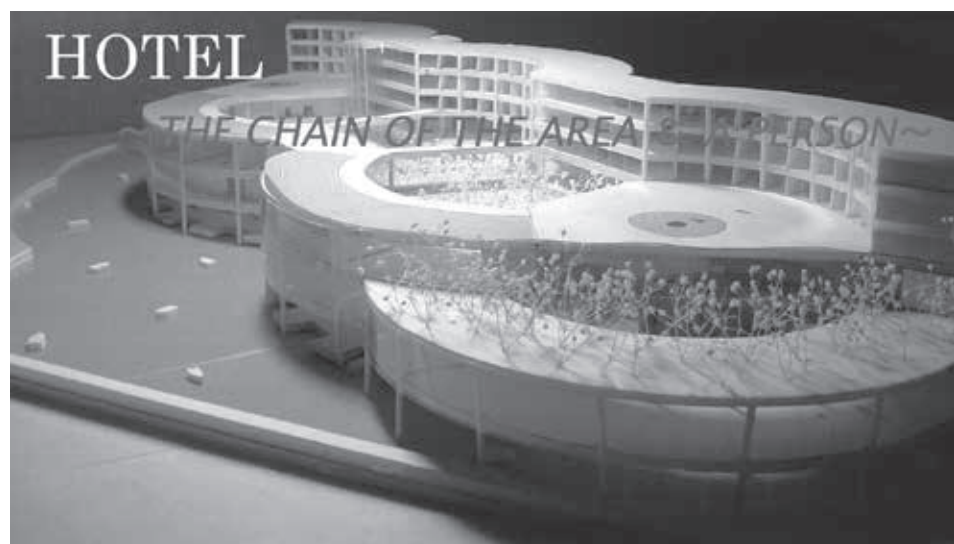
ージした。水族館も人の流れを意識したので、このホテルとつながりにぎわいが生まれてほしい。

■講評

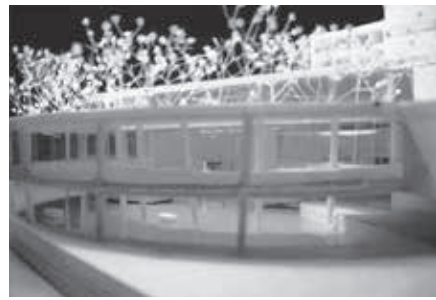
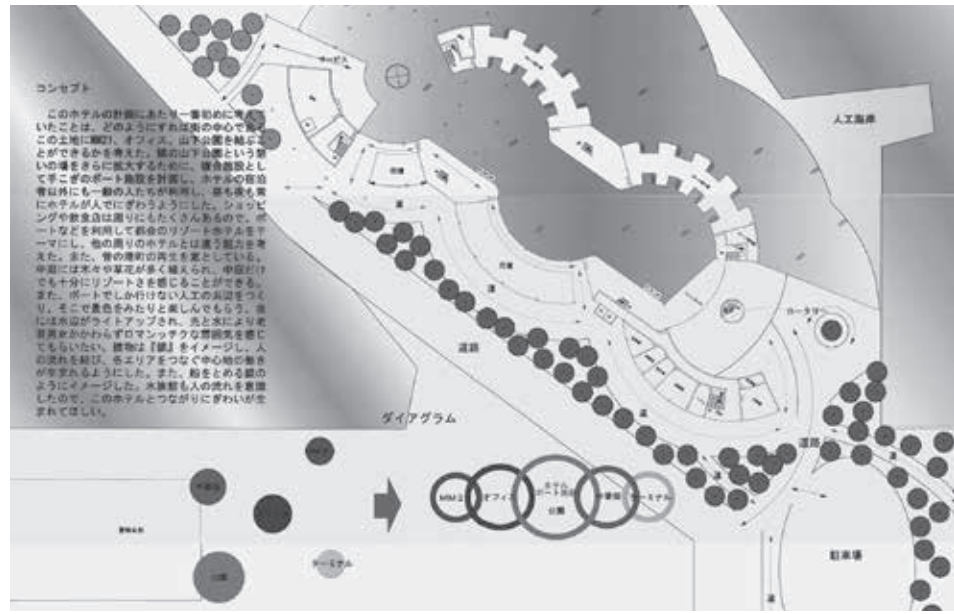
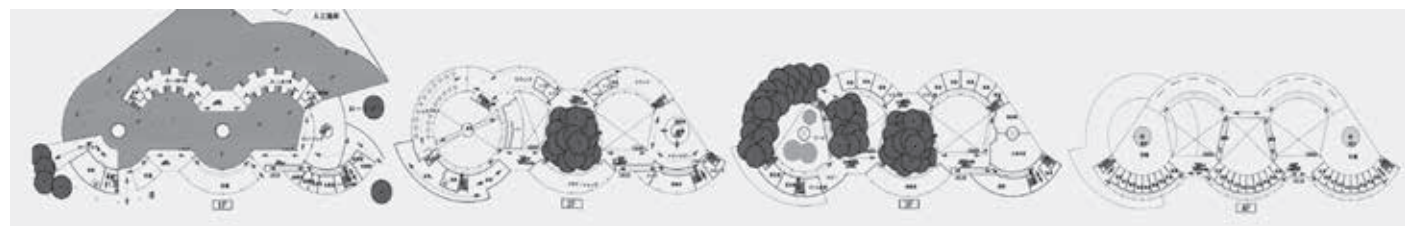
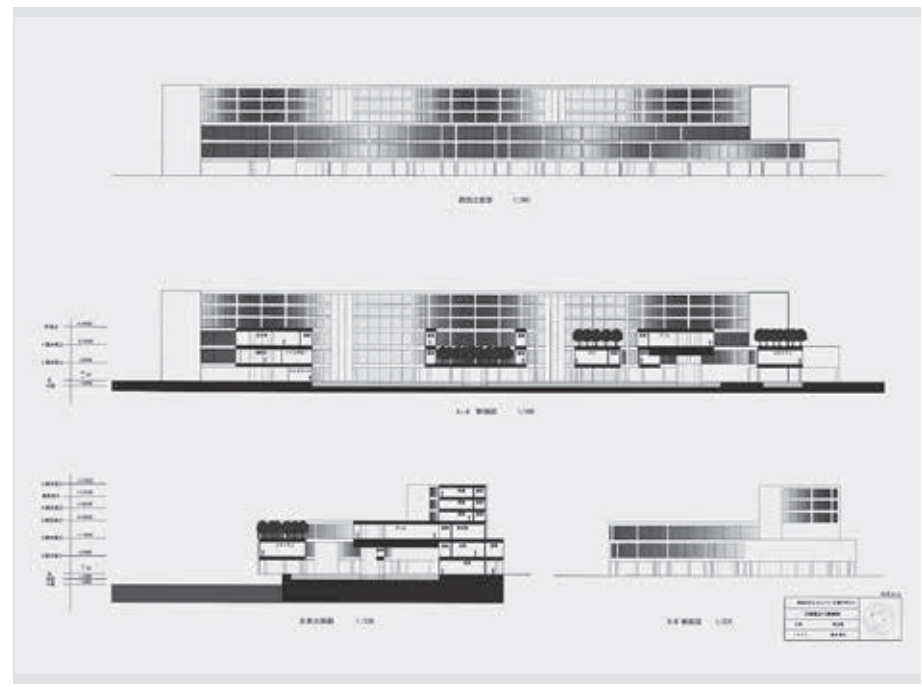
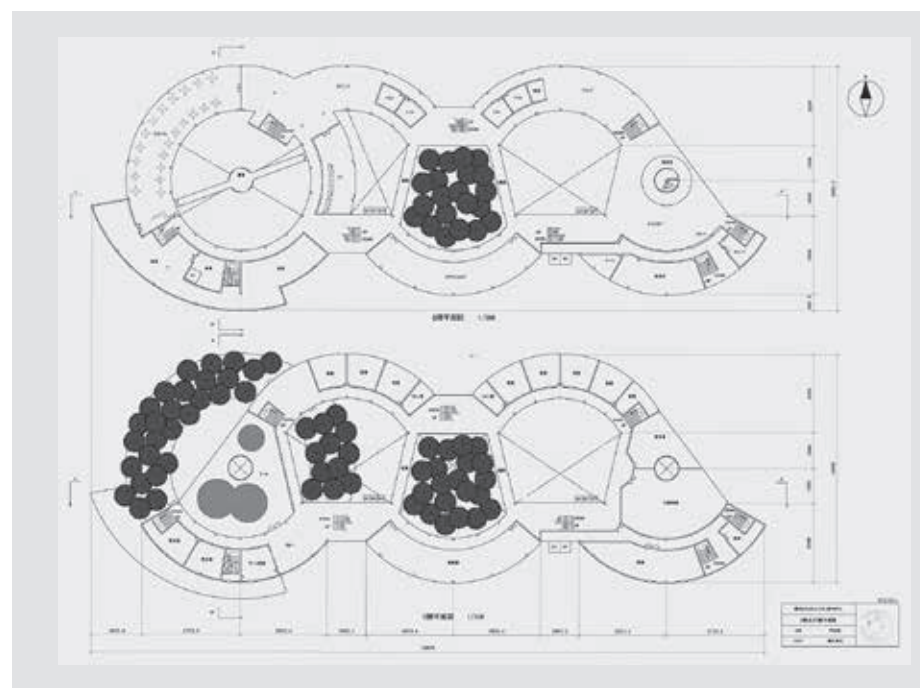
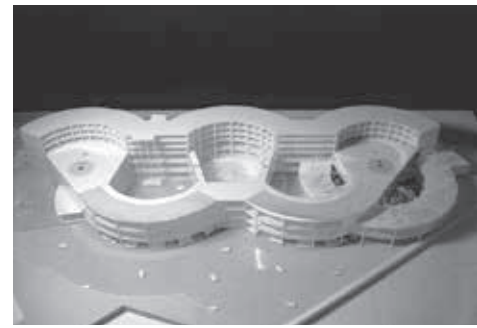
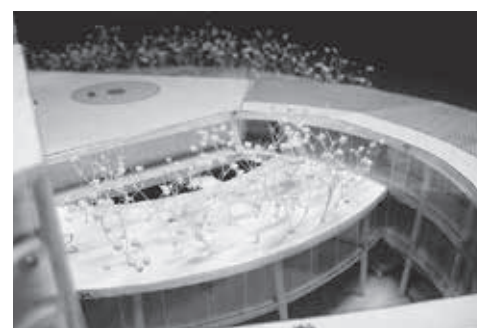
総合的にバランスのとれたデザインであり、実際に建ってもおかしくないような案である。勝又君がこの案をまとめてゆくプロセスも模範的だった。早い時点でイメージが出せて、これを毎回着実に発展させ、積み上げて完成度を高めていった。オーソドックスなタイプのデザインともいえるが、模型

で見るとなかなか変化に富んだ、スケール感のよい空間をつくり出している。はじめは単純だったプランを徐々に煮詰めつつ、夢も盛り込めたようである。設計は本来とても楽しい作業であり、その面白さに気づけば、もっと良くしたい、もっと何かができる、とわくわくするものである。地味に見える案かもしれないが、最終のプレゼンテーションに至るまで十分に手を入れることができ、満足感が得られたのではないかと思う。あえて難を言えば、水辺のホテルとしては優れているものの、横浜という地域性、歴史性に対する答えがやや乏しかった。これもさらに時間があれば解決できたことと思う。

(神谷 博)



客室 1/100



設計演習 I 第4課題
横浜象の鼻地区ランドスケープ

伊藤友美・橋本高明・稲垣直秀

■コンセプト

「horizon」

現在、計画地にはまるで城壁のように通りと垂直に建物が聳え立っている。都市と海は各々が独立して存在しているように見える。本計画は、都市から海へ延びている都市軸と平行に建築を配置した。これにより建物の隙間から、独立していた両者をつなげられるのではないかと考えた。また、グラウンドレベルを海に向かい徐々に下げること

により、緩やかに海へと延びる斜面は親水性の高い砂浜をイメージさせる。私たちは都市から海へと延びる軸と山下公園から赤レンガ倉庫へと延びる軸を素直に捕らえ軸の隙間に建物を配置し、またグラウンドレベルも同時に意識させるために、都市に騒然とプラス方向に建てられた建造物とは逆にマイナス方向へ立体化させ、この計画地にふさわしい形へと発展させた。また、現在の海から都市への景観はとても美しいとはいえない。本計画はとてもシンプルであるが、海からの景観を一番に考え計画されたランドスケープである。この計画によって海から訪れる人々を迎えるにふさわしい玄関口になるのではないかと考えた。

■講評

この課題は今日的環境の問題をランドスケープを通して考えてもらうものであり、また皆さんが建築を学び始めてから3年間の思考の記録でもある。現代都市は人の予測の及ばない複雑多様な要因で、生き物のように発展や成長をとげ、また衰退もする。建築家やデザイナーがコントロールし得るものではなく、私たちに出来ることは、複雑に絡み合った複合的な諸問題の把握分析にあり、より良い環境の糸口を見出すための要素の抽出にこそある。グループ設計では、夫々が問題意識を持ち、洗練されたアイデアを持ち寄り、忌憚なく意見交換しまとめることの出来るチームのあり方が大切である。稲垣君、伊藤君、橋本君チームの作品は、短時間の中でのスタディーであったが基本的プロセスを踏み、人、もの、時間の関係分析を行い、街のコンテキストを踏まえて提案されている。全体に未だまだラフでは有るが、海からの視点と人と都市の機能との関係への提案が、新鮮にイメージされている。今後これらの具体的ディテールにも、全体とリンクして分析を行い磨きが掛けられることを期待している。(廣瀬哲久)

設計演習 I 第4課題
横浜象の鼻地区ランドスケープ

高橋元太・中崎泰孝・前田友司・増田光弘

■コンセプト

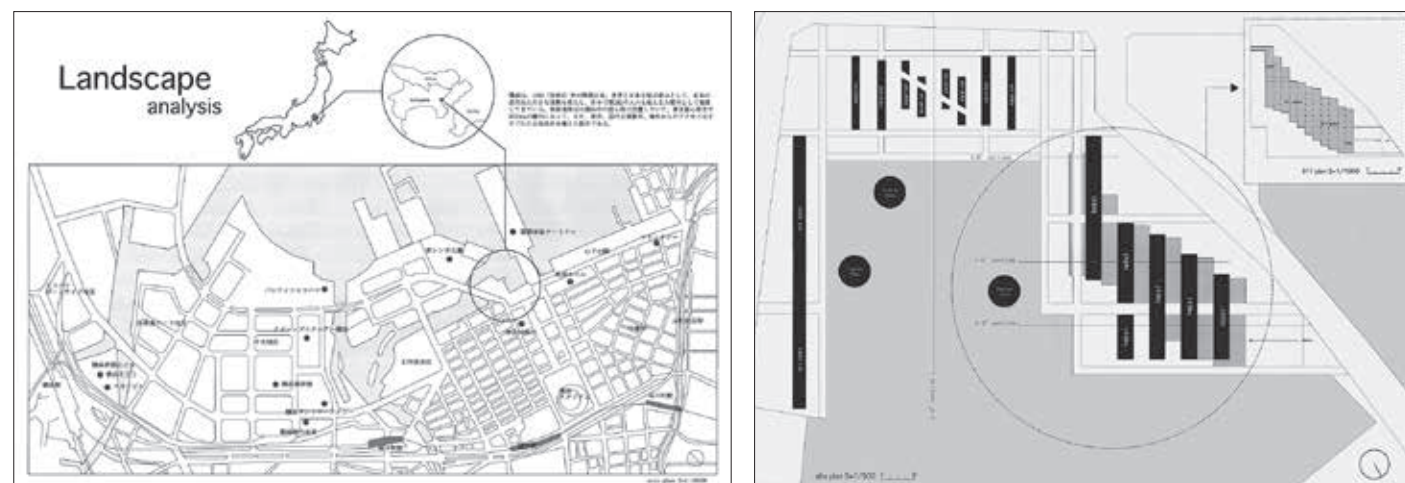
「NET WALK」

都市に埋もれてしまっているもの1つ
当たり前だった風景
人が生きていくうえで大切なもの
「自然をデザインする」
このテーマを掲示考えた。
自然をデザインするにあたり、四季の変化をあらわすことにした。方法と

しては要素を取り出し(光、水、緑、風、海、起伏)これらをあらかじめ都市軸によって分けしたゾーンに取り込む。そうしてできた1つ1つのゾーンに目的(遊び)をはめ込むことでそれぞれ異なった四季の変化を感じられる空間を完成させていった。またそれだけではなくその1つ1つのゾーンをジグソーパズルのように互いを介入させることにより、それぞれのゾーンにも変化をもたらせた。
このようなゾーンを繋ぐ道として都市軸を歩道として利用することでいろいろなゾーンへの橋渡しとした。

■講評

この課題では、計画地の設定が特有の歴史と文化をもち、周辺には新旧の重要な都市施設が建ち並び横浜象の鼻地区ということで、特にこれら独自のコンテキストをどのようにデザインに織り込むかが求められた。これに対し、増田・中崎・前田案は、まず計画地と横浜の重要施設を関連づける方法として、この間を軸線で結び、その潜在的な関係性を空間構成上の基本となるネット状の歩道として顕在化させるのに成功している。
次にこの案の魅力は、「ネットワーク」と命名された直線状の歩道により区画された各エリアの工夫にある。各エリアには、それぞれの形や大きさ、また環境や特質の違いを最大たらしめるための工夫が様々図られており、正に大地をパッチワークするがごとく「動く広場」や「満開の花畑」、「木漏れ日の森」などが高密度に計画され、多様な出会いやシークエンスが誘発されるよう人々の行動と自然が巧みにデザインされている。(坪山幸王)

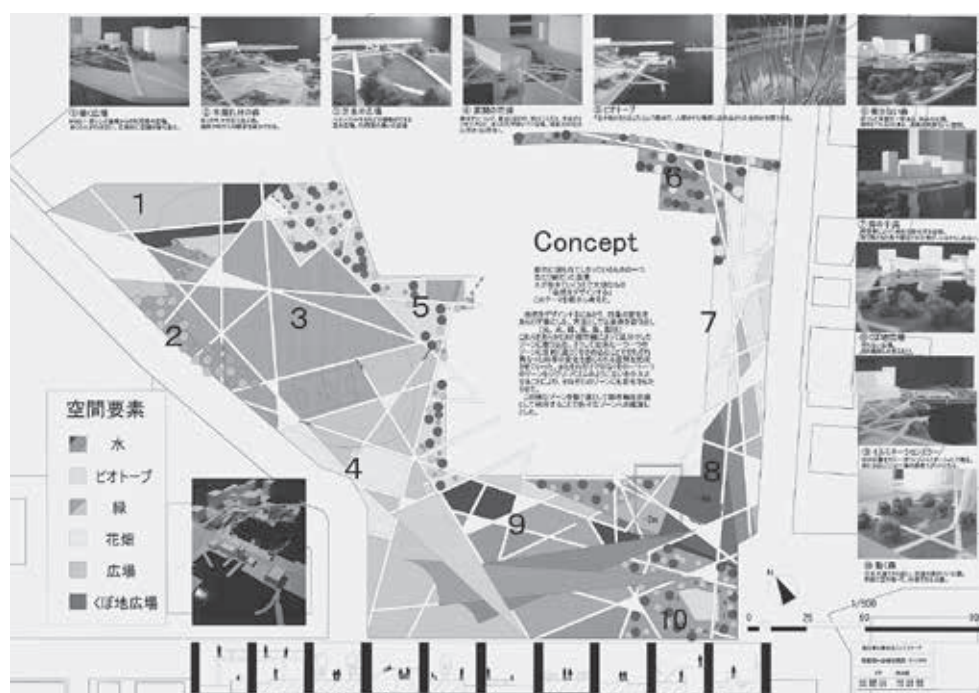
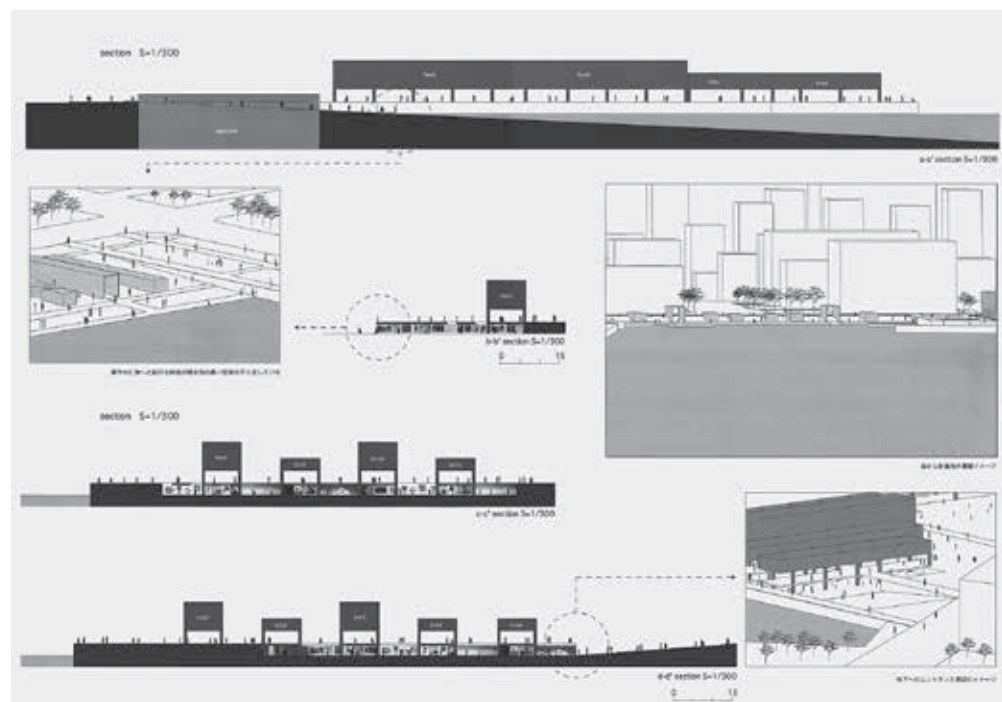
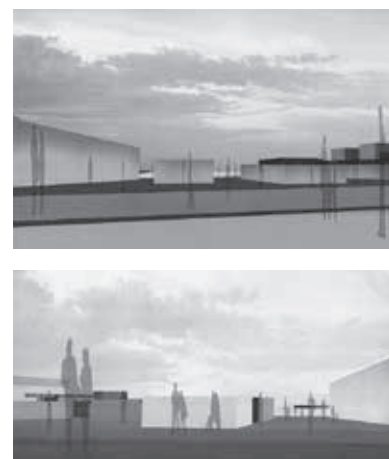


visit



diagram

image



4年生（設計演習Ⅱ）

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およ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

「東扇島地区広域防災拠点整備における平常時利用計画」

平成13年7月内閣府において、首都圏における広域防災拠点整備に関する基本的な考え方、広域防災拠点の立地・機能等を内容とする首都圏広域防災拠点整備基本構想（仮称）が決定された。また、平成14年の閣議決定では、東京湾臨海部における基幹的広域防災拠点は、東京都心臨海部および川崎市臨海部において、適切な機能分担を行い相互に補完することにより、全体として一つの基幹的広域防災拠点の機能を発揮できるよう整備するとされた。具体的には、周辺施設との連携を図りつつ、東京都心臨海部については有明の丘地区において、川崎市臨海部については東扇島地区において、緊急整備を行うよう以下のように決定された。

有明の丘地区

有明の丘地区は、被災時においては、国・地方公共団体等の合同現地対策本部を設置し、首都圏広域防災のヘッドクォーターとして機能するとともに、広域支援部隊等のコア部隊のベースキャンプや災害時医療の支援基地、緊急輸送物資の中継基地として機能するものとする。また、平常時には、本部棟などを活用して広域支援部隊等の合同訓練・研修や人々が防災に関する体験を発揮できるよう整備するとされた。

東扇島地区

東扇島地区は、被災時においては、海外からの物資をはじめとした物流に関するコントロールを行うとともに、海上輸送から海上輸送、河川舟運、陸上輸送等への中継基地や広域支援部隊等の一時集結地・ベースキャンプとして機能する。これらの首都圏広域防災拠点整備の方向性を理解した上で、本課題では、神奈川県川崎市に位置する東扇島地区を対象として、平常時利用における「防災についての教育・啓蒙を意識しつつ、人々の魅力的な憩いの場として利用できる環境整備のあり方」を計画提案するものとする。

【担当】 近藤 健雄
増田 光一
畔柳 昭雄
岡本 強一
戸嶋 英樹
原田 鎮郎

授業の進め方およ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。

Central wide area disaster prevention base maintenance project

Conceptual diagram

Something flat and nothing *Chop up the earth* *Raise the wounds* *Look into the wounds*

At the time of a usually Site plan

At the time of a calamity Site plan

Appearance

At the time of a usually

1. It touches and suits and is [natural] a zone.
2. A multiple-purpose recreation zone
3. Artist in residence, an exhibition hall
4. It looks at the sea and can relax zone.
5. Parking lot
6. A ventilation opening, a rest station

At the time of a calamity

1. Momentary concentration grounds, such as a broader-based support unit - Base camp
2. Classification of relief goods- Shipment
3. Shipment by marine transportation
4. Shipment by the river
5. The load of relief goods
6. Heliport
7. Physical distribution control center
8. Momentary accumulation of relief goods
9. Parking spot

Form kind

The function as an art museum	Artist in residence Toilet	Inside-of-house exhibition hall	Aqua amenity space	Inspection way
The function as a disaster prevention base	Storage shed Physical distribution control center Ventilation opening Lobby	Base camp Space disposing of goods Roof garden VOID	Ship arrival place Carries out under a load and is a place Stairs shore protection	Management passage Passage

HIGASI OOGIJIMA contemporary arts exhibition

窪園宏俊・存 康助・速水秀樹

■コンセプト

災害時には防災拠点として利用することから、平面的地形を保持する必要がある。一方、平常時利用では展示場の集客の観点から象徴的で魅力ある非日常光景を作り出す必要がある。また人々に災害を意識させる一つの方法として、地球の持つエネルギーの片鱗をこの地で感じさせることにした。

敷地を横断するように4本の長く鋭い切り傷が入られ、そこから地形は柔らかくめぐりあげられている。切り傷の内部には巨大な鉱物を思わせる建物が点々と差し入れられ、鉱物の間を縫うようにチューブが走っている。隙

間から大地の内部が覗くその様は、開腹された人体の生体組織のようである。切り傷は海を向いているので、来訪者がこの地に入る時には大地の内部は覆われて見えない。逆に海側からこの地を見ると、大地の内部とその尾根が波打つような姿をさらしている。その時、人は大地という巨大な生き物の存在に畏怖を覚えるだろう。またボリュームの違いや波打つ地形により、視界に強弱ができ、敷地には大きな流れが生まれる。

■計画背景

平常時利用の条件として、不利なアクセスを生かし、コンスタントに一定の集客力のあるものが必要である。また災害が起きたときは、防災拠点とし

での機能に早急に切り替えることができなくてはならない。

そのため、利用者によるコンテンツラーリーの展示・創作・発表の場である「東扇島現代美術展示場」を提案する。

■現代美術展示場の利点

1. 集客対象が限定されるが、一定量の集客性を持つ
2. アクセス条件が悪いが、安定した客数を確保できる
3. 川崎市を首都圏の文化拠点にできる
4. 周辺が工場のため、イベントの際に市民に迷惑がかかりにくい
5. 敷地の持つ非日常的な風景をそのまま個性として利用する

■現代美術展示場の内容

1. 若手アーティストの発表の場として利用
2. 実行委員会を作り、サポートを行わせる
3. ワークショップなどによる住民参加
4. アーティスト・イン・レジデンスを設置し、見学可能とする
5. 屋内、屋外ともに展示を行う
6. 短期間・長期間にわたる利用も可能

■平常時と災害時

平常時利用：4つの区画に分離し、区画ごとに違う企画や展示運営を行う。また会期が終了しても、評価の高い作品は恒久展示する。

災害時利用：展示作品を倉庫に収納し、物資の搬入を行う。また野外空間

には荷物を集結させる。

■講評

このチームは現地調査、ヒアリング調査、分析、提案までの一連の作業に真面目に取り組んだという点で好感が持てる。

現地調査や多面的なヒアリングを行い、その結果、「現代美術の展示場」

を提案している。単なる展示場だけではなく「アーティストインレジデンス」としての居住、制作空間も兼ね備えて川崎市の現代アートの拠点を形成することを目指している。

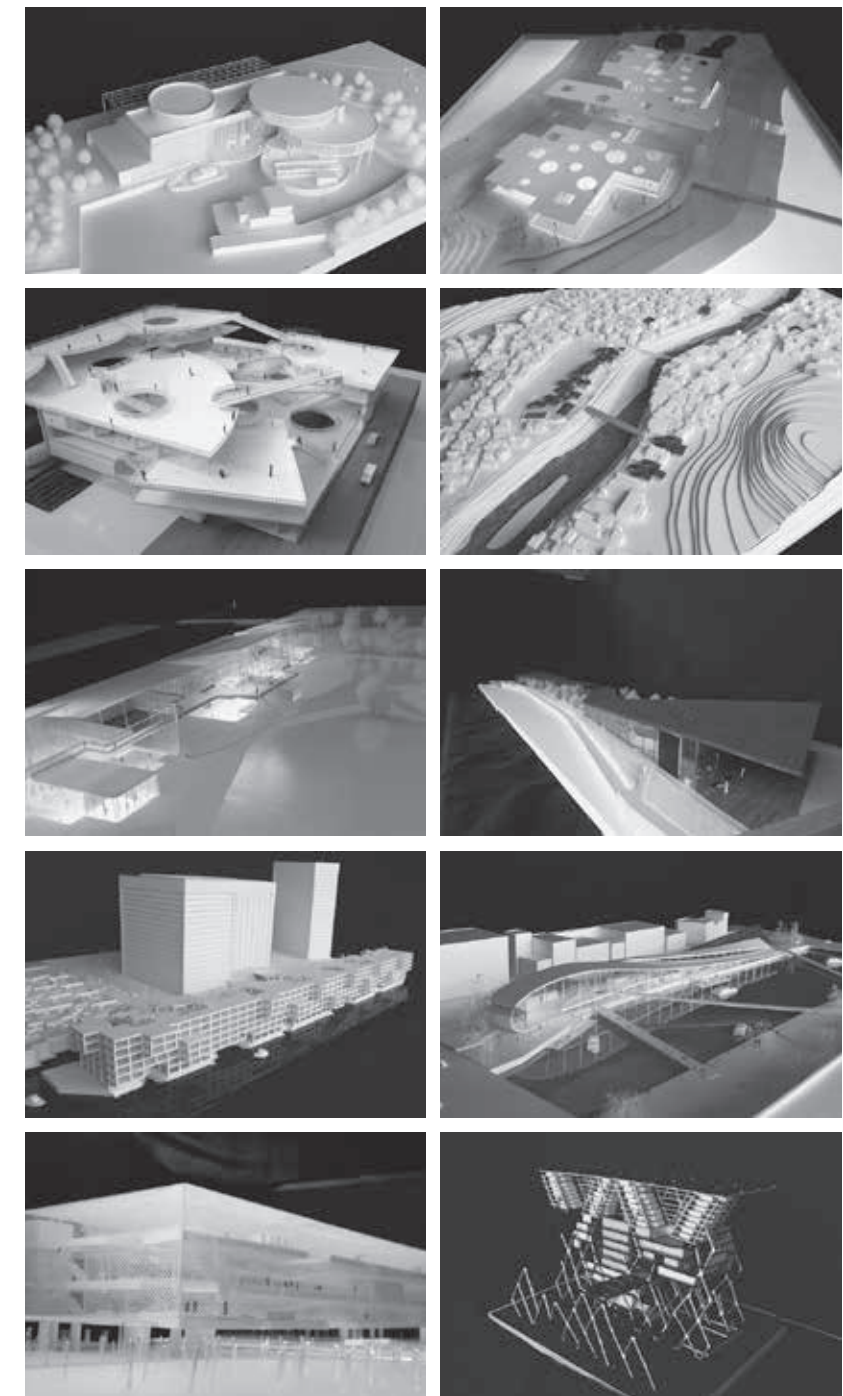
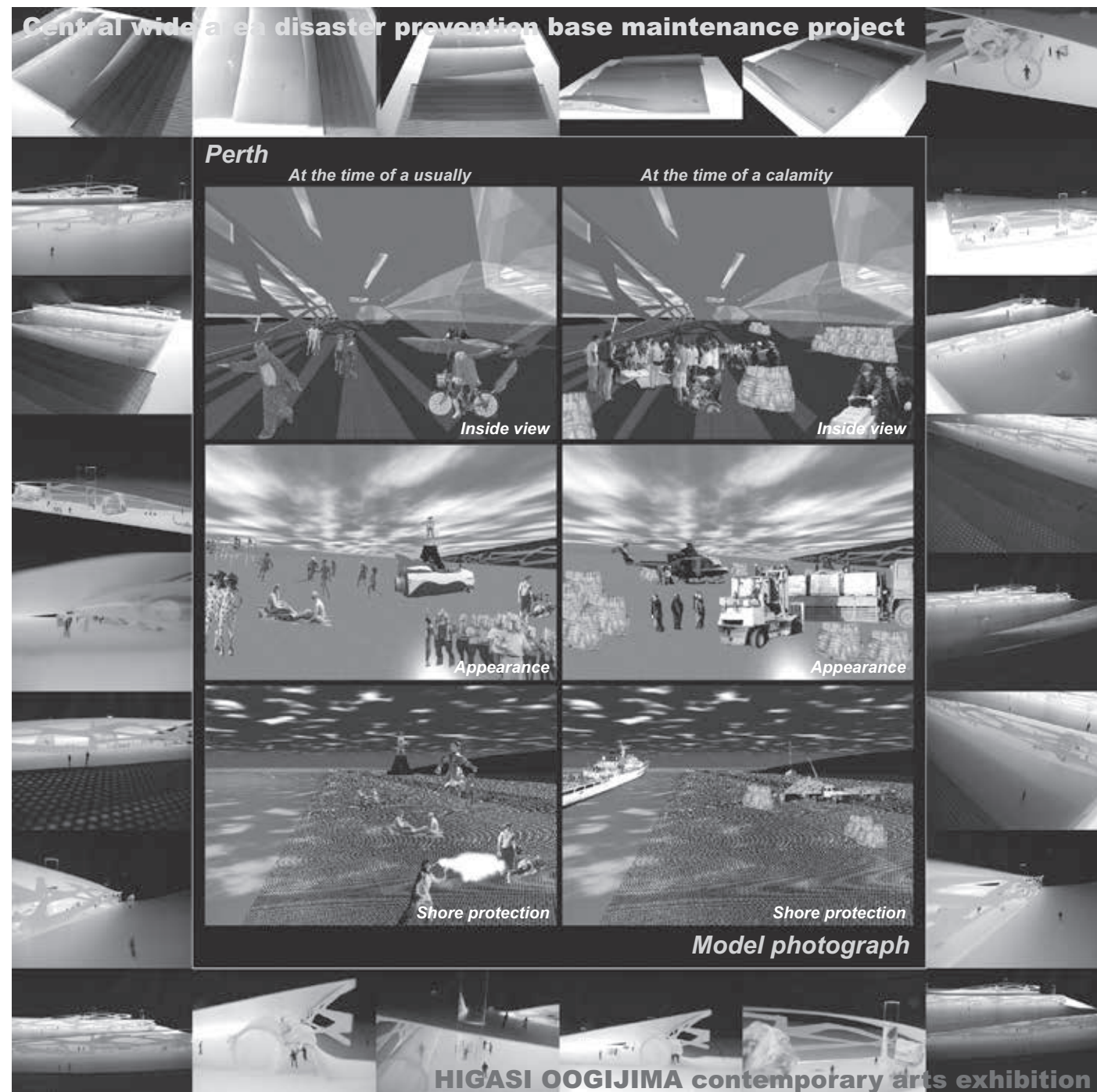
工業地帯の殺伐としたランドスケープの中に現代アートの卵卵器（インキュベーター）を作り上げるという発想は秀逸である。

また越後妻有アートトリエンナーレなどの事例調査を踏まえて運営システムまで提案しているのもよい。ただ肝心のビジュアルなプレゼンテーションがやや弱いのが残念である。さらに模型写真やCGなどを駆使して空間イメージを具体化してほしい。

(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



心において更に拍車をかける、大規模修繕工事や建替えが困難、建物の揺れと心身への影響、景観への影響、入居者が近い家族構成に偏る等の問題がある。

川崎未来生

■はじめに
都心部で超高層の集合住宅の建設が激増している。需要や供給が増えている背景は、地価の下落や建設費の低下、広大な企業保有地や公共用地の売却、都市再生特別措置法による規制緩和等が挙げられる。
また、高層集合住宅の問題としては、(形態だけで説明できる問題ではないが)ローカルコミュニティが希薄な都

■計画地
『みなとみらい21』は、バブル崩壊にもかかわらず進められた。また、2003年問題等にもかかわらず、①横浜の自立性の強化②港湾機能の質的転換③首都圏の業務機能の分担、のような事業目的から、オフィスビル等の建築を主とした計画が進められている。そして、それらの建物のほとんどが50mの高層から150m以上の超高層になるように基準が設けられている。

■設計主旨

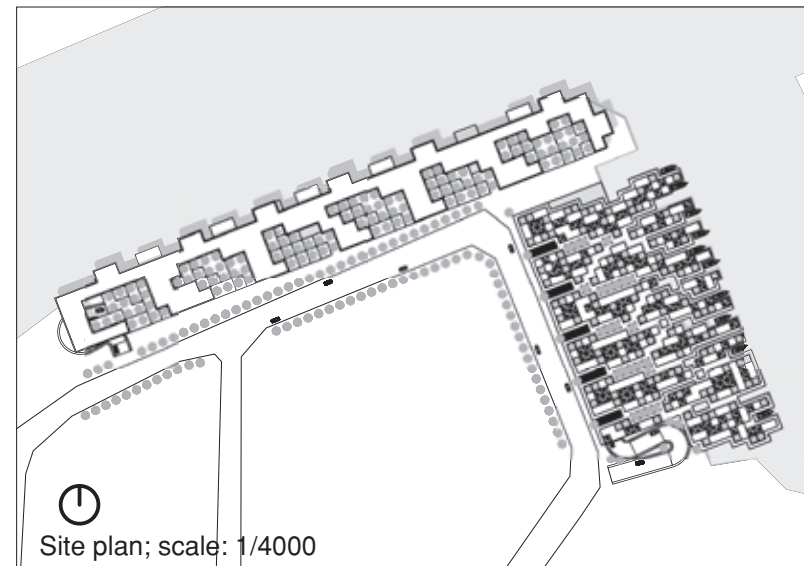
まずこの計画で満たさなければならぬ第1の条件は、計画地がみなとみらい21であるため、ある程度高い採算性が求められるので、超高層に近い高密度の計画が求められる。しかし、この計画では低層または中層にすることにより、高層化によって低下したコミュニティや周辺の環境の改善、接する水辺との親水性を重要視することによる地域性の向上等を図る。

この敷地は南北軸と東西軸からなるL字型の形状をしている。それにより、計画される建築は高密度にしたときの採光や通風、親水性を考慮すると、南北軸の南棟と東西軸の北棟とからなる2種類の形態の違ったものにする

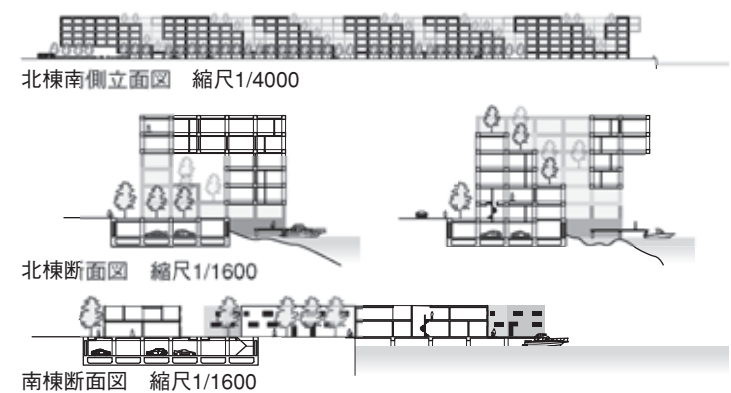
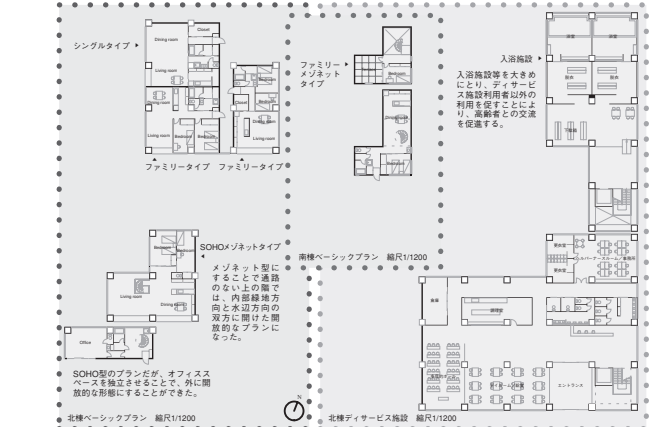
と考えた。
北棟／東西に延びるおよそ300m強×40m弱の敷地のため、一般的な中層の片廊下型にすると1列だけになり住戸の量を多く取れない。そこで、幅をできるだけとり、多孔質な形状にすることで高密度で多量の住戸を供給し、採光や通風がよくなるようにした。また、ヴォイド部分にはできるだけ樹木による緑化をすることにより、プライバシーや住居環境の向上、建物の長いファサードの表情の変化が起こるようにした。接する河川との関係については、実際の河川を一部建物内部に取り込み、建物内部のパブリックな空間との間に床面と同じ高さの人工の水面を設けることにより、直接水に触れるこ

とが可能になり、また、河川方向の景色が人工の水面と河川が一体になって見えるので親水性が大きくなる。それは、建築内に曖昧な水辺との境界線をもつことになる。
南棟／南北に延びる150m強×100m弱の敷地なので、高密度の中層の建築にすると採光等に問題が起こる。そこで低層で分散やスライドをした形状にすることにより、よりよい採光等を得ることができる。また、それは道路側では均等に並んでいるが奥に行くほど枝分かれしているの、通路等のパブリックな空間において視覚の変化が起こるようにした。また、建物のおよそ半分を水上に設置し、栈橋の機能ももたせ船を身近なものにすることにより、

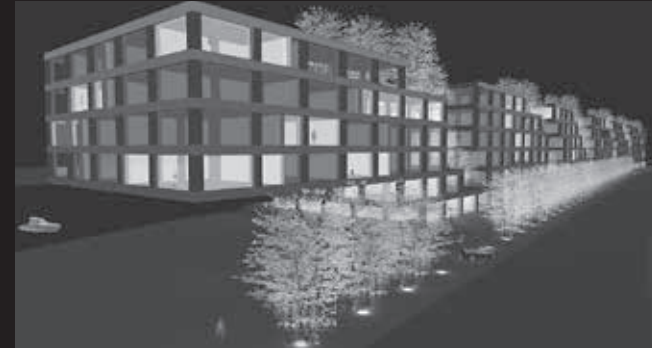
より水辺との関係を深いものになるようにした。
■施設概要
敷地面積(合計) 26054m²
1) 北棟
主要用途 共同住宅239戸
 サービス施設
敷地面積 13530m²
建築面積 9540m²
延べ床面積 31608m²
階数 地上6階 地下1階
2) 南棟
主要用途 共同住宅137戸
敷地面積 12523m²
建築面積 7232m²
延べ床面積 12368m²
階数 地上2階 地下1階



MM21 Housing project
～人のスケールにおける建築と水辺～
MM21中低層高密度集合住宅



- Perth -



Night View



River Side



Cafeteria



Court



Interior



Interior

清水大地

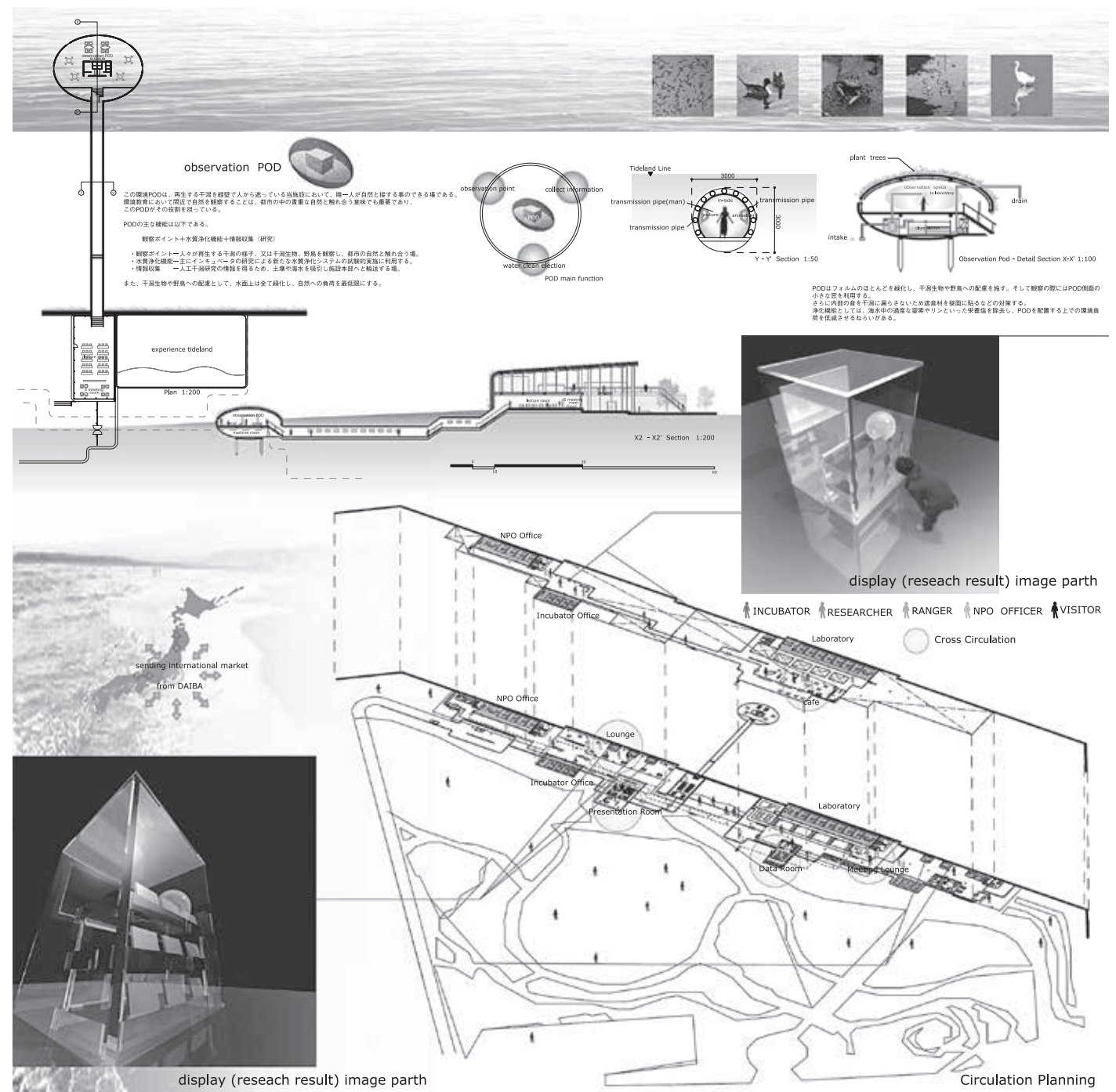
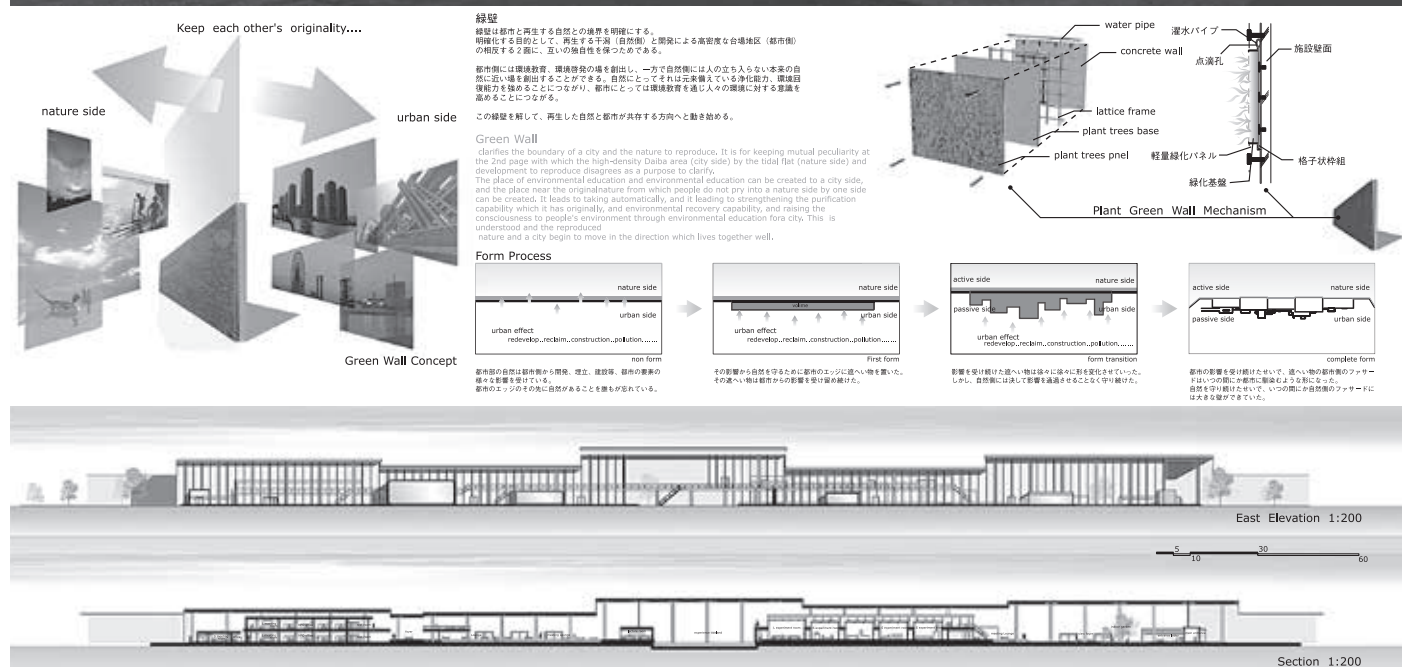
■はじめに
豊かな生物が棲息する干潟は多様な生態系が維持されており、河川や海の水質浄化、良好な漁業環境の維持、環境学習のための自然体験の場として、我々の生活においてなくてはならないものである。東京湾岸にもかつては江戸川から千葉、五井、富津へと広がる大規模な干潟が存在した。1960年代半ばまでは、習志野から千葉に至る約15kmの海岸線は自然のままの干潟が残っており、潮干狩りの盛んな場所として市民に親しまれた。しかし、この干潟は1960年代から70年代の高度経済成長期に次々と埋め立てられ、東京湾京葉工業地帯に変貌し、干潟のほとん

んどは消失した。現在は約1600haと、明治後期の約1/8程度である。このように、東京湾は既に十分開発され過ぎている。東京湾を次の世代に引き継ぐためにも、今、東京湾という自然が持っている浄化能力、さらに環境回復能力を信じて、これができる限り損なわないように努力し（保全）、さらに少しでも強めるように手助けすること（再生）が何より大切なことである。さらに、これから益々過密になっていく都市部において、地域住民や来訪者への環境学習、環境啓発を促すことも重要である。
■敷地選定
計画敷地は東京都港区台場一丁目、潮風庭園内とする。敷地周辺はウォー

ターフロント開発地区としてフジテレビ新社屋、デックス等商業施設が立ち並び休日には多くの観光客が訪れるレジャースポットであり、その地域に選定することで、年齢を問わずさまざまな来客者を誘導できると考える。さらに現在、利用者の少ない潮風庭園を既存のまま残し、その園内に計画することで互いの利用性の向上が期待できる。
■基本計画
人工干潟の持続的研究、研究成果の展示・公開を目的とした研究活動拠点を計画する。そして、研究成果の活用として我が国の干潟再生技術を、「世界標準」として確立し自然修復に関する国際的なマーケットの開拓にも貢献

させる。さらに、来客者や地域住民に対しての環境啓発、環境教育の場としても機能させる。
■具体的計画
計画施設は潮風庭園内に建物を水際線に沿ってリニアに配置する。これは台場の人工海浜側から船の科学館側への新たな動線作りにより、当施設と庭園の利用性を向上させる狙いと、都市と再生する自然との境界を明確にする狙いがある。明確にする目的として、再生する干潟（自然側）と開発による高密度な台場地区（都市側）の相反する2面の、互いの独自性を保つためである。また、干潟側壁面には緑化パネルを配し、干潟生物、野鳥への配慮を

行う。施設内では、人々に対して研究内容を認識してもらう意図で研究室や実験室をショーケース化し、成果が上がり次第すぐ展示できるスペースを多く配置した。また、研究者、NPO 団体、インキュベータの動線をあえて交わるように各施設を配置している。これは、現在の研究は個別固有のものとして民間・研究者・事業者に分散している状況があり、複合的な生態系を再生するための知見が欠落しているという問題に対しての対応策で、各団体が積極的に情報交換できるスペースを設け、総合的技術開発や合意形成を実現していくためのシステム作りを行うことを目的としている。



白砂孝洋

■はじめに
地球温暖化の傾向は、過去数十年で顕著になり、それが産業活動による化石燃料の燃焼や、森林伐採などに起因することは明らかである。しかし、温暖化による影響に危機感を持っている人は、世界人口の何割であろうか？世界的に異常な高温、南極の氷の融解、海面上昇による水没は、テレビの中の出来事ではなく、今そこにある危機なのである。地球上で生活する一員として、一人一人が確かな知識を持ち、行動していくことが地球環境にとって重要になる。本計画では、タイガの森で観測、調査を行う研究チームの活動拠点、地球環境の現状を人々が学習する

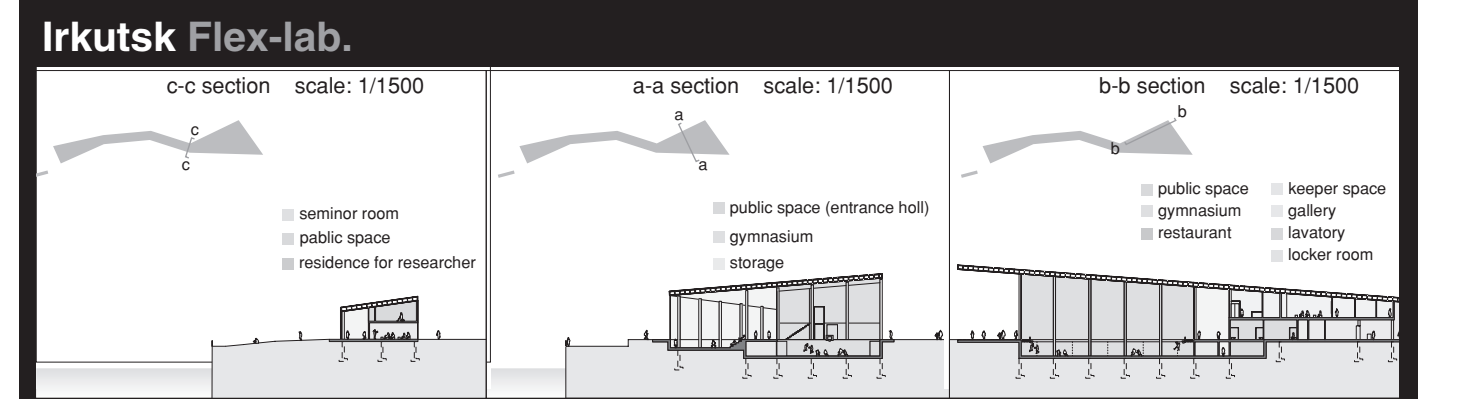
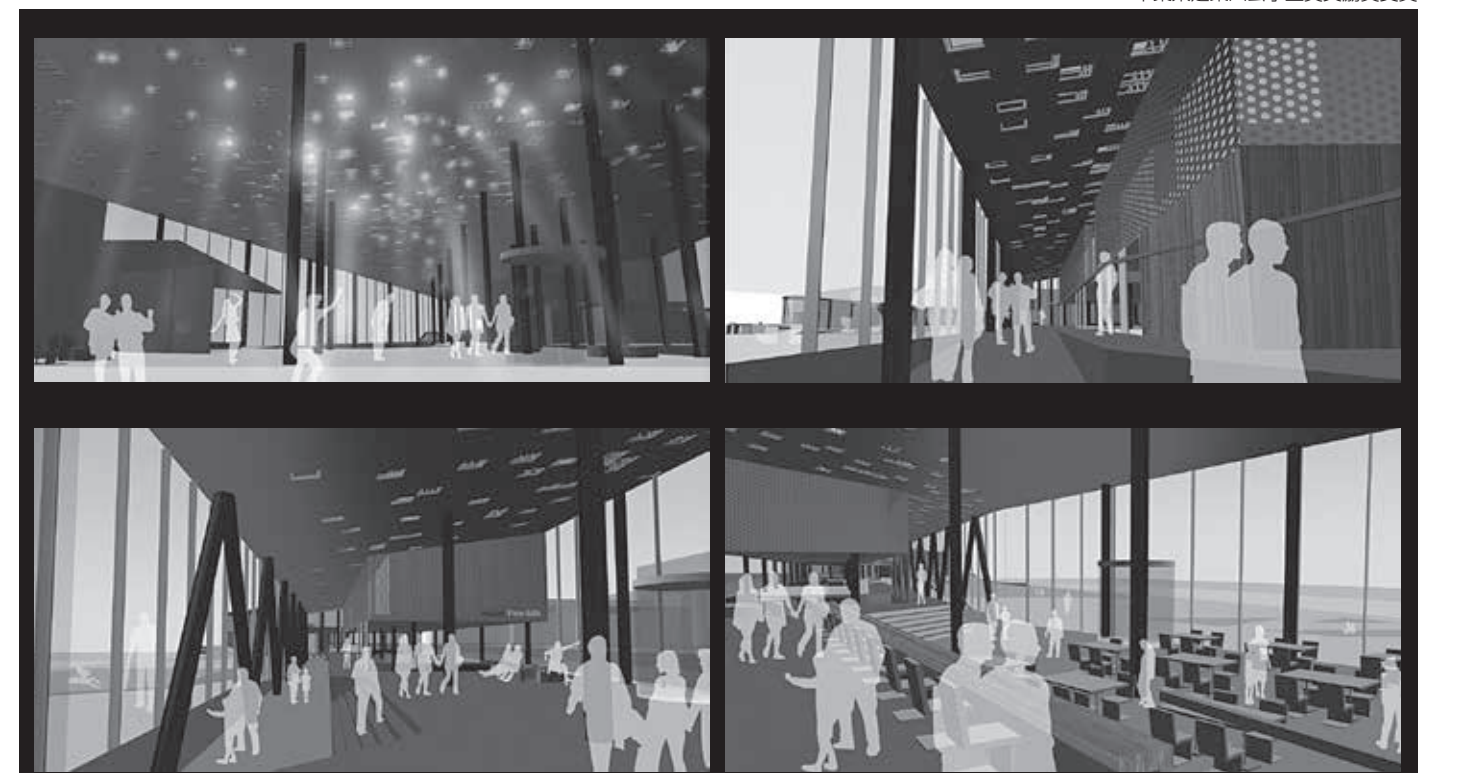
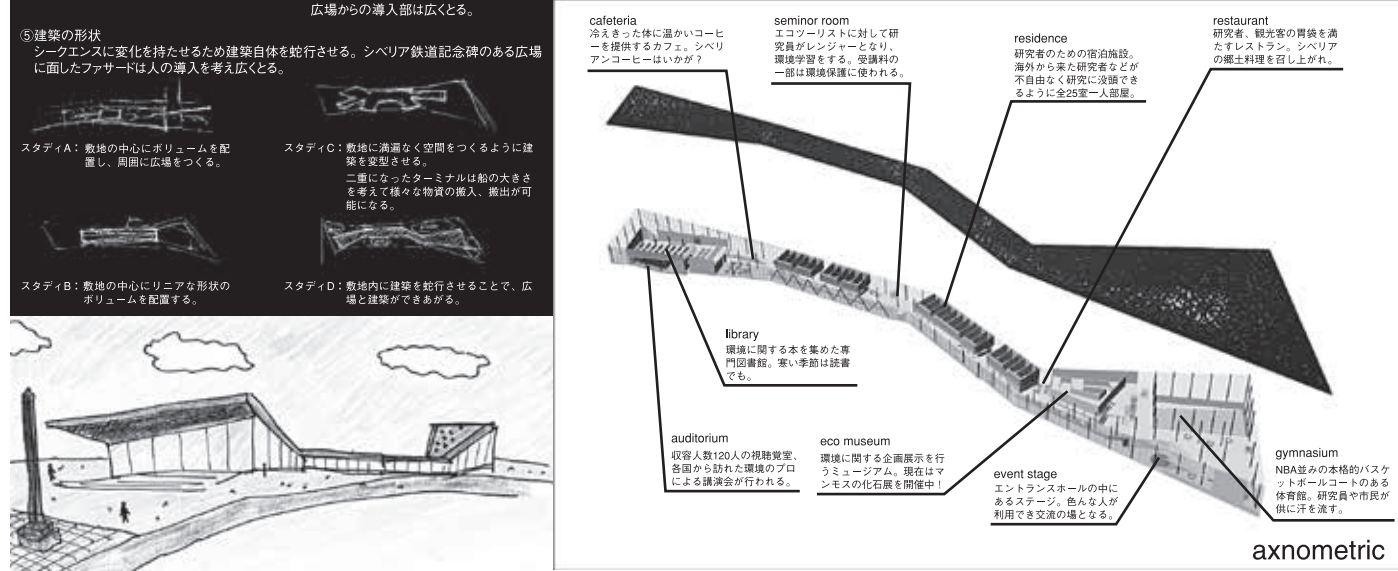
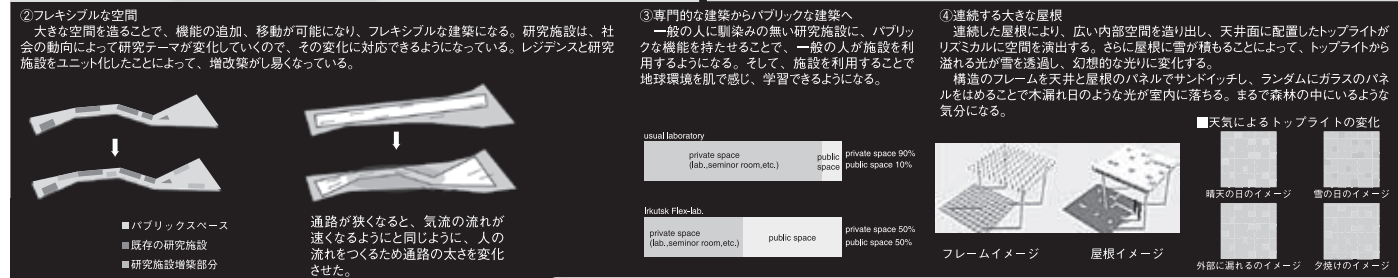
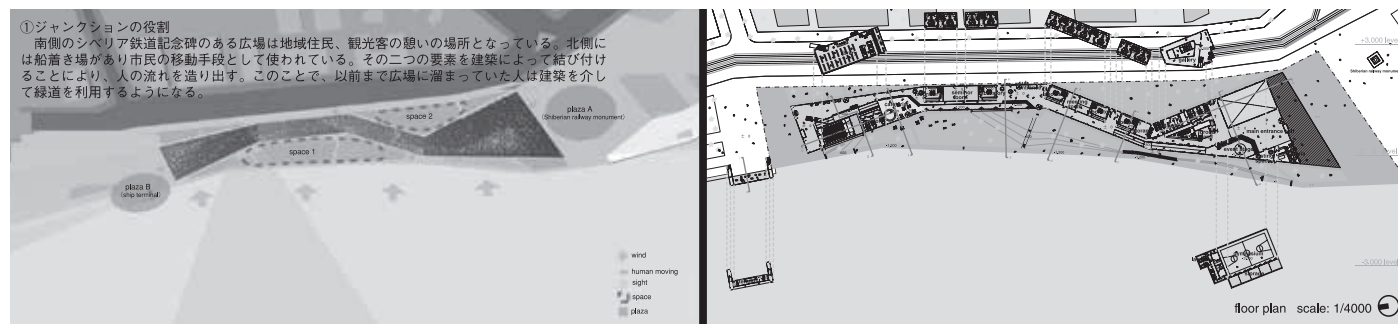
ための施設を提案するものである。
■シベリアの北方林(タイガ)の現状
タイガは全世界の炭素量の15%を蓄積している。高緯度にあるタイガは永久凍土と呼ばれる凍った土壌の上にある。しかし、地球温暖化、森林伐採の影響で永久凍土が解け、周辺の土壌を崩壊させていく熱侵食が各地で起きている。永久凍土の中には、二酸化炭素の20倍の温室効果をもつメタンガスが含まれ、熱侵食によってメタンガスが大気中に放出される。さらには、森林の減少による二酸化炭素の吸収率の低下など、タイガの森の異変は地球環境に大きなインパクトを与えることとなる。
■敷地選定
計画地のあるイルクーツクは、シベ

リアの中で比較的生活しやすい環境にあり、シベリアの玄関口として、以前からヨーロッパ諸国とシベリアを結ぶ要となっていた。シベリア鉄道、アンガラ川の交通網を使いタイガの森全域にアクセスしやすく、物資の輸送などにも適している。
計画地は、イルクーツク市内の主軸となっているカールマルクス通りと、ガガーリン並木通りの交差する場所に設定する。
■設計主旨
1) ジャンクションの役割
南側のシベリア鉄道記念碑のある広場は地域住民、観光客の憩いの場所となっている。北側には船着き場があり市民の移動手段として使われている。この二つの要素を建築によって結びつけることにより、人の流れを造り出す。このことで、以前まで広場に溜まっていた人は建築を介して緑道を利用するようになる。
2) 専門的な建築からパブリックな建築へ
一般の人に馴染みの無い研究施設に、パブリックな機能を持たせることで、一般の人が施設を利用するようになる。そして、施設を利用することで地球環境を肌で感じ、学習できるようになる。
3) 連続する大きな屋根
連続した屋根により、広い内部空間を造りだし、天井面に配置したトップライトがリズムカルに空間を演出する。さらに屋根に雪が積もることによって、

二つの要素を建築によって結びつけることにより、人の流れを造り出す。このことで、以前まで広場に溜まっていた人は建築を介して緑道を利用するようになる。
2) 専門的な建築からパブリックな建築へ
一般の人に馴染みの無い研究施設に、パブリックな機能を持たせることで、一般の人が施設を利用するようになる。そして、施設を利用することで地球環境を肌で感じ、学習できるようになる。
3) 連続する大きな屋根
連続した屋根により、広い内部空間を造りだし、天井面に配置したトップライトがリズムカルに空間を演出する。さらに屋根に雪が積もることによって、

トップライトから溢れる光が雪を透過することにより、人の流れを造り出す。このことで、以前まで広場に溜まっていた人は建築を介して緑道を利用するようになる。
4) 建築の形状
シークエンスに変化を持たせるため建築自体を蛇行させる。シベリア鉄道記念碑のある広場に面したファサードは人の導入を考慮し、広くとる。
5) フレキシブルな空間
大きな空間を造ることで、機能の追加、移動が可能になり、フレキシブルな建築になる。研究施設は、社会の動向によって研究テーマが変化していくので、その変化に対応できるようにしている。
この建築を造ることで、環境問題を身近な物事として捉えられるようになるであろう。

千葉県建築四会学生賞奨励賞受賞



卒業設計
八幡小学校
—地域性と一体化した教育施設の提案—

刻な状況だと言われている。

子どもたちの育つ環境は、家庭・学校・地域に分けられ、近年においては、子どもの生活環境が変化している。特に、核家族による共働きの家庭が増え、子どもの育つ家庭環境が不安定になりつつある。子どもたちを取り巻く環境は、学校と地域の中で補う必要があると言えよう。

さらには、情報化の進行によって、携帯、インターネットと言ったものが子どもたちの生活の中に溶け込み、豊かなものになっている反面、子どもたちに及ぼす影響は大きいものとなっている。人と人の生のつながりといったものが希薄化されてきているような気がする。

土井涼恵

はじめに

近年、若年による凶悪犯罪、学級崩壊、不登校など、教育の問題は大変深

そこで、学校と地域とが密接に関係し、地域が一体となって、子どもたちののびのびと成長させることができる環境を生み出すことを目的とする。

■計画地

岐阜県郡上八幡にある、八幡城の城下町に位置する八幡小学校を計画の対象とした。

この地域は「水とおどり」の観光地としても知られており、小京都とも呼ばれている。町中に水路網が張り巡らされており、地域住民は水とともに生活できる空間が広がっている。また、町全体の建築物にも統一感が図られており、住宅や施設など、地域独特の木造建築になっている。長良川主流の川に隣接した場所に位置し、さらには緑

豊かな山々に囲まれており、自然に恵まれた小学校である。しかし、小学校はRC造になっており、町並みから浮いた存在になっている。郡上八幡の地域性を活かした学校づくりが必要であると考えられる。

■コンセプト

〈小学校機能を町の中に点在〉小学校機能の中でも核となる部分は、現在の敷地内に残し、特別教室を小学校周辺地域に点在させた。小学生は、学年により体の成長の差が激しいので、低学年の行動範囲は、現在の敷地内に留めた。中学年になると、学習科目の変化が見られ、特別教室の利用が増え、高学年になると教室自体も現在の敷地から離れたところに位置する。体の変化、

授業の変化に応じて教室配置を考慮している。学年が大きくなるにつれて、行動範囲が広がり、地域性と触れ合いやすいようにしている。

〈地域との関係〉現在の敷地を囲む柵を取り除き、オープン化する。さらには、敷地内に地域の集会場など、子どもからお年寄りまで集まれるコミュニティ施設を設ける。小学生は放課後も学校で遊べるようにする。地域住民のボランティアの人が子どもたちの面倒を見てくれるように住民も気軽に入り込めるようにする。近年、小学校での事件が多いが、あえてオープン化することで、いつでも大人の監視下にあるように死角を作らないようにする。点在する特別教室で、地域住民が特別

非常勤講師としての授業ができることも可能である。

〈自然との関係〉長良川を主流とする吉田川に隣接し、さらに周辺地域には水路網が張り巡らされている。すぐそこに水があり、緑がある環境に触れ合いやすいように計画を行う。現在の敷地内では土地の段差を活かし、授業を行っていても水を感じられるように計画する。特別教室の配置として、山に位置する教室、川の近くに位置する教室などがある。

〈住宅規模のサイズ〉現在の八幡小学校は、周りの建物に比べて規模が大きいものである。小学校の周辺は、住宅地であり、町並みから浮いた存在に見える。八幡城から、郡上八幡が一望で

きるようになっており、観光地としての工夫が欲しいものだと考えた。建物規模を住宅サイズにおさえ、町並みの要素を活かした計画、設計を行っている。建築物に対して、次のような点に気をつける。

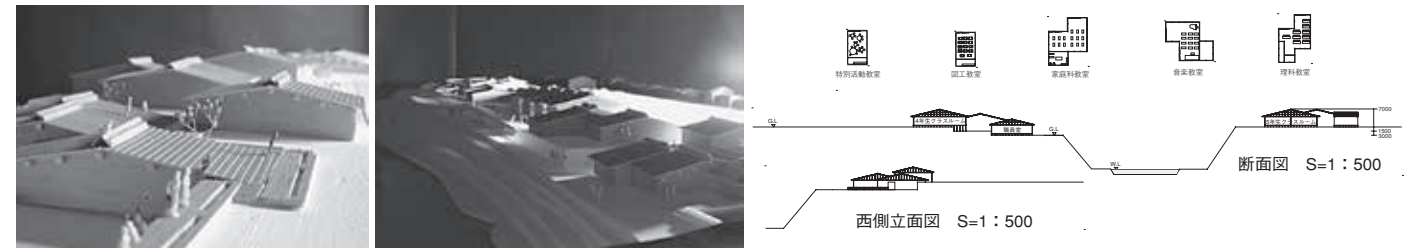
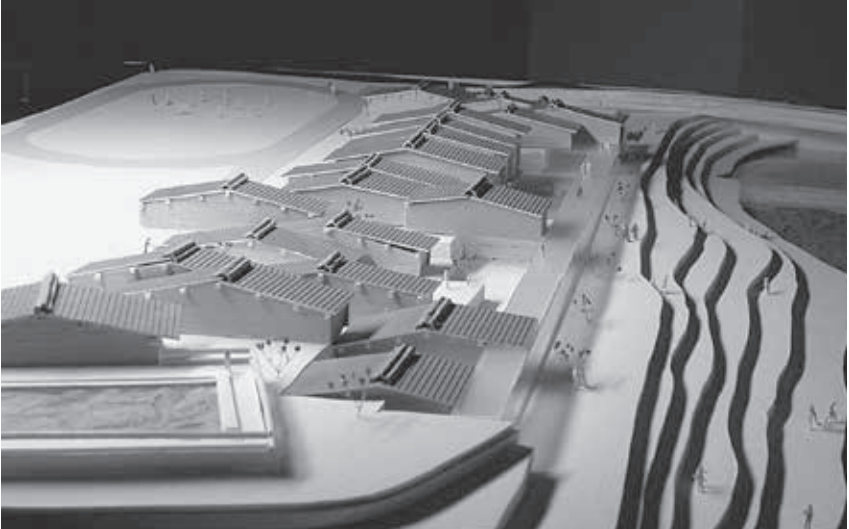
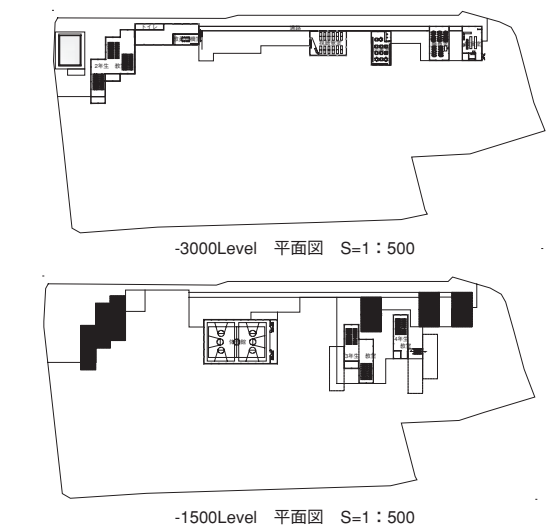
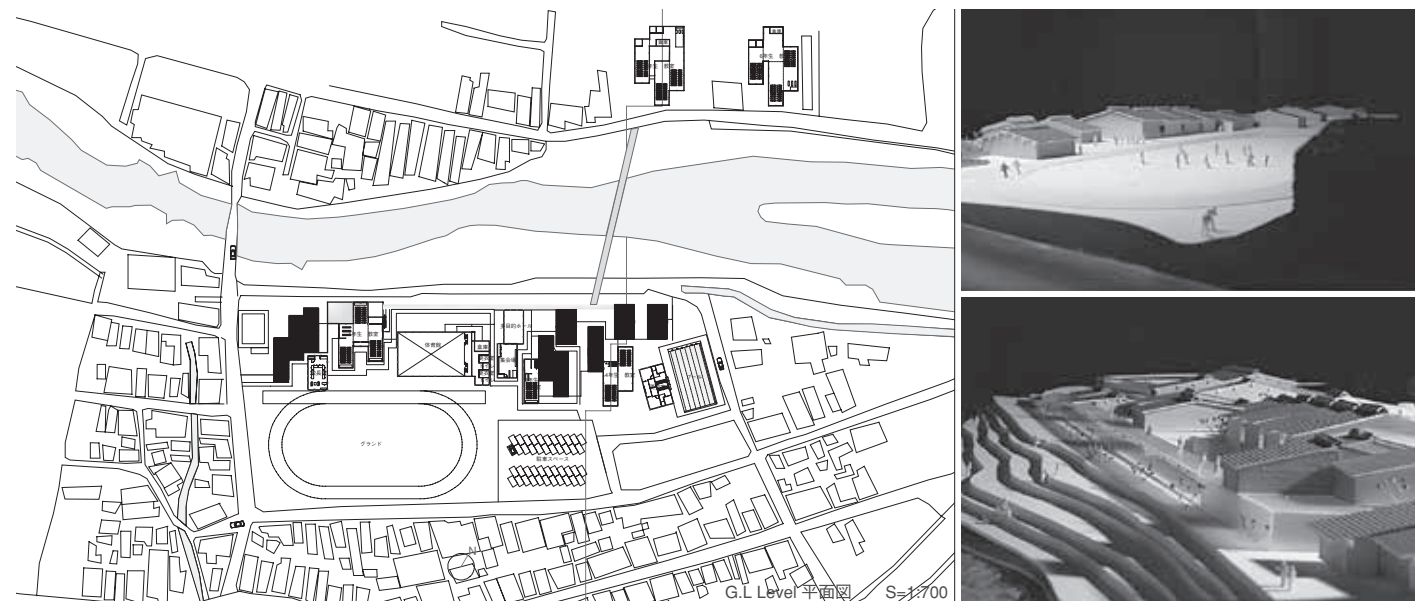
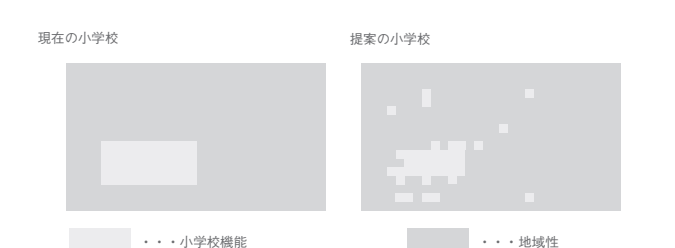
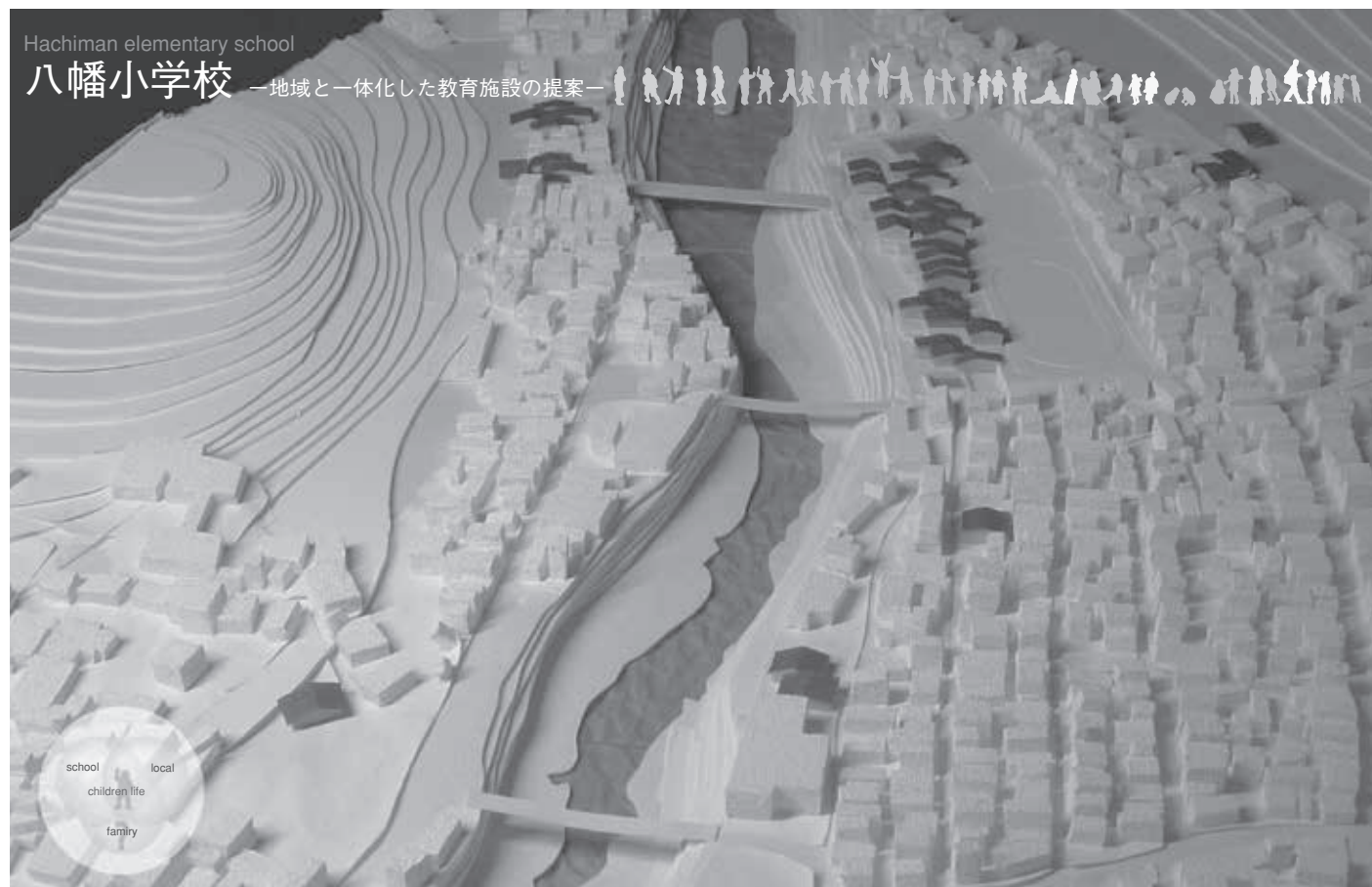
- ・魅力的な景観のために、屋根勾配をそろえること、風土色を基調にすること。
- ・ファサードは、シンメトリーにし、陰影を活かして人を迎え入れるような表情を作ること。
- ・魅力的な水辺景観のために、水辺に顔を向けたデザインにすること、窓辺に人の気配が感じられるようにすること。
- ・背後に見える景観資源を隠さないよ

うにする。高さ制限と屋根形状の工夫をすること。

〈クラスと学年〉近年、小学校の設計では、教室を広く使う設計が多く見られる。クラス単位ではなく、学年合同に取り組む授業なども増えている。そういったことに対応するため、教室の設計では、住宅規模の建物を連続させることで、広い空間ができるように設計されている。

■最後に

子どもたちが育つ環境に、現在さまざまな問題点があるように思われる。子どもの育つ環境を建築物から捉えることで、何かの解決につながるのかもしれない。人と密接に関係のある建築には、大切なことであるような気がした。



卒業設計
HIROSHIMA WATER-BUS TERMINAL STATION PROJECT

風間明子

はじめに

かつて日本の都市の多くは、川沿いや海沿いにつくられ、水運を中心に経済が発展していた。水辺の地域は、経済・流通の軸であったばかりか、文化を育み、美しい風景を形成し、豊かな都市環境を作り上げるのにかかせない存在であった。しかし、土木技術の発展により物流は陸運・航空輸送が主流

となり交通体系が高度発展した現在、スピード・エネルギーにより効率的な交通体系が求められる。本計画は今後の水上交通のあり方と他の交通との連帯および複合施設を入れたターミナルを提案する。

■計画地

JRと広島電鉄が集まる、広島駅南口前の猿猴川沿いに設置する。

1) 敷地特性

この一帯は、干満の差が約3.7mあり、わが国でも有数の大きさである。干満時には舟運などの障害になっている一方、干潟や州が現れ、満潮時には豊かな水をたたえ変化ある景観を作る。

2) 敷地特徴

春には京橋川、猿猴川、本川沿いに

桜が咲き、駅前というよい立地条件が整っている。他との連携ができ、新たな交通形態が望める。また、今開発中の元宇品地区・出島地区・観音地区・五日市地区への移動時間も少なく、レジャーや観光目的で瀬戸内海へのアクセスも容易になる。

■コンセプト

現在の水上交通は、他の交通との連携がなく不便なため利用者が少ない。本計画では、かつて水の都と呼ばれていたことと、現在ある環境の豊かさに着目し、水の「流れ」をコンセプトとする。交通網が交差し、川の近くという特徴をもち、さまざまな人々が交流の場として利用できる。人・水上バス、ターミナルが川とともに動く場面を作

ることにより、都市の賑わいをもたらすという一連の形を作り上げる公共空間である。流れは、人流・物流を主に地域特性の埋め立てという流れに注目しデザインする。

■デザイン

地域性豊かな場所に注目し、川と海をもつ大きな利点を象徴する波を建築上表現した。屋根は1枚の板を波のようにうねらせながら配置し、2階になる床はそれを際立たせるため直線を用いた。内部計画は、人物が交流できるように、対岸の緑地から橋を3本渡せ、より滑らかな流れが生まれるようにした。新たな旅の出発点となるため、開放感が出るように壁・柱は最小限に抑えた。

卒業設計
Hydrangea Macrophylla Unit

片桐雄歩

■はじめに

現在グローバル化により、世界が身近に感じられるようになった。しかし世界ばかりを見て、足元で起こっていることに気付いていないのではないだろうか。三宅島の問題は足元に隠れている問題のひとつであろう。噴火直後は注目を浴びていたが、いつの間にか話題から消え去ってしまった。現在、避難中の島民の生活は極めて深刻である。

■三宅島の現状

平成12年7月に発生した大噴火から3年以上が経過し、有害な火山性ガスの大量放出が今日も続いている。

現在、3000人余りの島民が多摩地区での避難生活を余儀なくされているが、避難生活をいつまでも続けていくことは難しくなる。

避難生活を送る島民にとって最も重大な問題は収入源である。避難後に「収入がなくなった」世帯は21.9%、「収入が減った」世帯を合わせると過半数を超える。これは三宅島の貴重な収入源である観光、漁業がなくなったからである。

■施設概要

本施設は、三宅島復興のための仮設

的復興拠点である。利用者は、収入を失った漁業関係者と三宅島に長期滞在して復旧工事に従事している作業員が中心であり、その他は観光客である。

漁業関係者はこの施設に住み、漁業によって収入を得て、三宅島が復旧した際には速やかに三宅島での漁業を再開できる。

復旧作業員はこの施設を拠点として、復旧活動を行う(島内には、火山ガス浄化装置の付いた作業員の宿泊施設が11ヶ所あるが、福祉施設などを緊急用に転用しているため、安全面に問題を抱えている)。釣り客などの誘致により観光業者の収入源にもなるだろう。

■敷地選定

敷地は、三宅島から船で15分ほど離

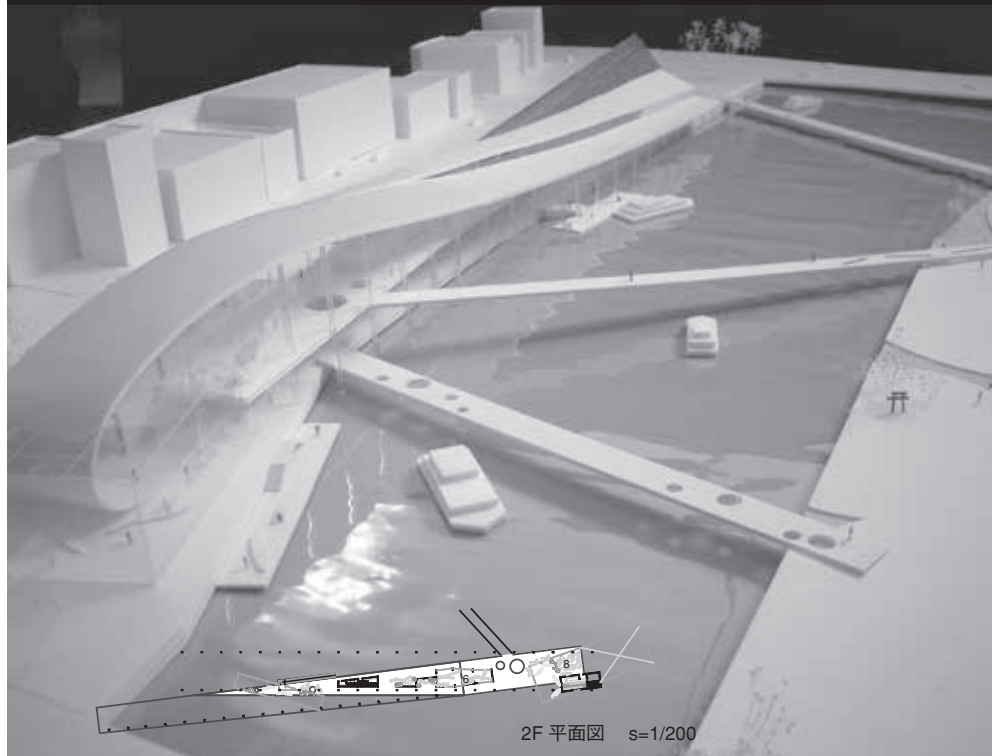
れた大野原島の南海上とした。水深が5~10mと浅瀬であり、火山ガスの影響も減ってくる。また大野原島は優良な漁場であるが、近年釣り客のごみによって野鳥への被害が問題視されている。その釣り客の誘致も兼ねて、大野原島の沖合を選定した。

■設計主旨

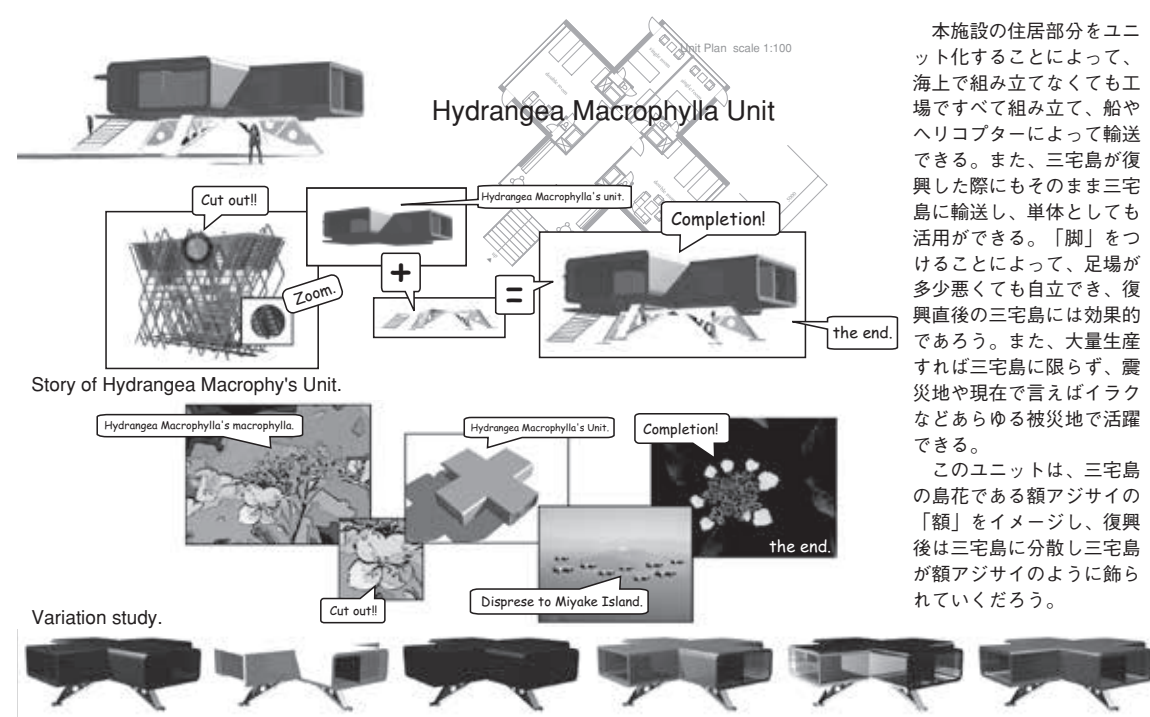
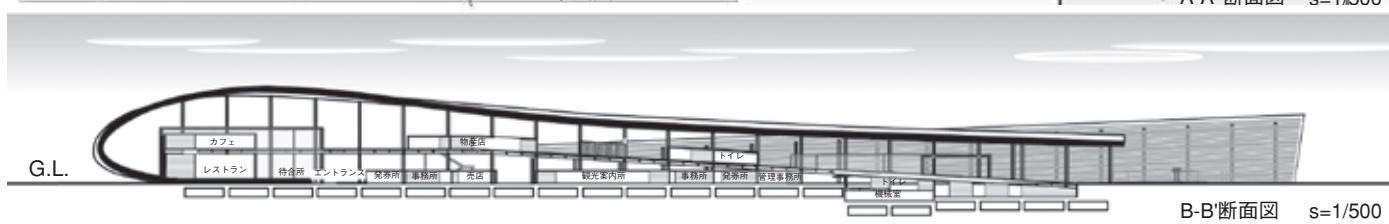
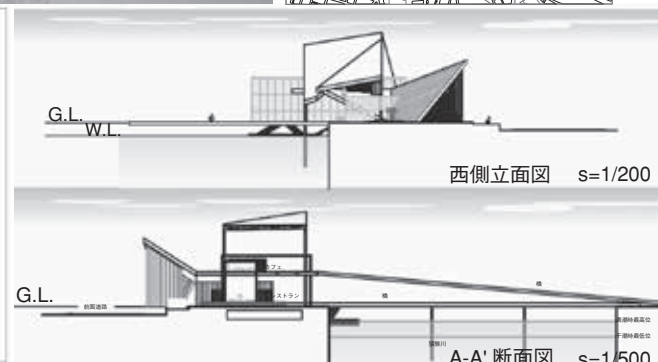
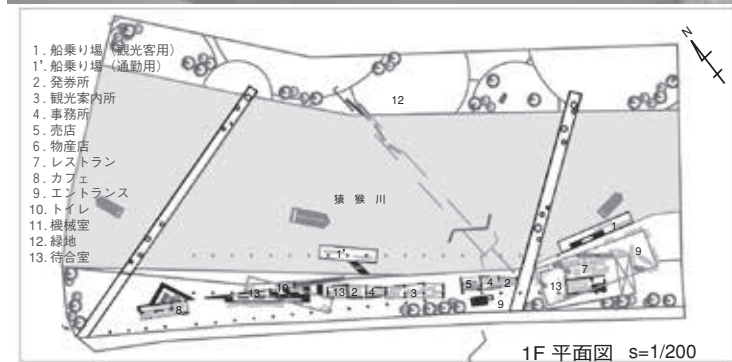
この施設は、三宅島の島花である額アジサイをイメージした。梅雨という暗い時期に元気に咲くアジサイの姿が今の三宅島には必要だと考えたからだ。

また、海上という厳しい自然環境であるため包まれているような内部空間が最も効果的であり、包まれているという安心感も必要である。すべては「仮設」という土台をもとに考えた。

HIROSHIMA WATER-BUS TERMINAL STATION PROJECT



広島駅前からの航路図案
この特徴をふまえたうえで、3つのコースを設定する。
1. 世界遺産を中心にまわる宮島コース
2. 市内観光を中心とする宇品コース
3. レジャーを目的とした観音・五日市コース



本施設の住居部分をユニット化することによって、海上で組み立てなくても工場ですべて組み立て、船やヘリコプターによって輸送できる。また、三宅島が復興した際にもそのまま三宅島に輸送し、単体としても活用ができる。「脚」をつけることによって、足場が多少悪くても自立でき、復興直後の三宅島には効果的であろう。また、大量生産すれば三宅島に限らず、震災地や現在で言えばイラクなどあらゆる被災地で活躍できる。
このユニットは、三宅島の島花である額アジサイの「額」をイメージし、復興後は三宅島に分散し三宅島が額アジサイのように飾られていこう。



豊洲新市場の設計
～水辺環境を活用した卸売市場としての提案～

木村輝之

はじめに

これまで卸売市場は生鮮食料品流通の中心的存在として、品揃え、集荷・物流、価格形成、決済、情報発信などの機能を担ってきた。しかし、卸売市場を取り巻く社会・経済環境、とりわけ流通環境は急速に変化しており、そのあり方が基本的に問われるような問題に直面している。

一方、東京都中央卸売市場築地市場

は、明治初期に開設された日本橋魚河岸や京橋大根河岸などを関東大震災のあと震災復興事業として築地に集約して以来60年余におよぶ長い歴史を重ね、今や1200万都民の台所のみならず我が国最大の基幹市場として食品流通に欠かせない施設となっている。しかしながら現在、経年による施設の老朽化や狭隘、慢性的な駐車場不足など問題も多く、東京都は、平成13年12月に築地市場の豊洲への移転を正式決定した。

そこで、本計画では移転計画地である豊洲地区に水辺環境を活用した卸売市場として豊洲新市場の計画・設計を行うものとする。

■計画背景

1. 卸売市場の現状

グローバル化やIT革命をはじめとする社会変革の波は、かつて経験したことがないほど急激に押し寄せている。また、川下の消費者のライフスタイルおよび食生活の変化、少子・高齢化社会の到来などは、食品流通構造やシステムを大きく変えつつある。これまで伝統と人々の英知により繁栄してきた卸売市場にとっても、このようなドラスティックな変化の波は避けて通ることはできない。今後の卸売市場を考える際には、競争原理の一層の導入、専門小売店・量販店などのニーズを踏まえた川下の発想も重視すべきであり、さらに、適正な受益者負担に基づく計画的・効率的な施設整備や、新しい技術・システムの導入などによ

り、市場を活性化する方針を着実に実行していくことが必要となっている。

2. 築地市場の現状

築地市場は、21世紀の生鮮食料品流通の中核を担う市場へ再生するための抜本的整備が必要であり、昭和60年以降平成10年まで現在地における再整備として進められてきた。しかし、開設当時、都内600万人に供給することを目的に建設された現在の築地市場は、狭隘な敷地であるため、流通の変化に対応した新たな機能を導入する余地に限界があり、情報化、物流の効率化、衛生・環境対策の強化を実現し、将来の流通構造の変化に対応していくことは困難である。また、営業を継続しながらの再整備は、20年以上にわたる口

ーリング工事となることから市場機能の低下を招くおそれや衛生面での不安など工事は不可能に近い。以上のように現在地での整備を行ったとしても21世紀に相応しい市場とならない可能性が大きいと考え、平成15年5月には、新市場建設協議会より「豊洲新市場基本構想—東京から拓く市場の新時代—」が公開されている。

■基本計画

1. 基本方針

1) 他市場の見本となる市場づくり
〈市場内物流の円滑化〉トラック待機所(荷下ろし場)→卸売場→仲卸売場→買荷保管所という場内物流の流れを市場内で一方向化し、スムーズな集・分荷計画を行う。さらに総合市場と

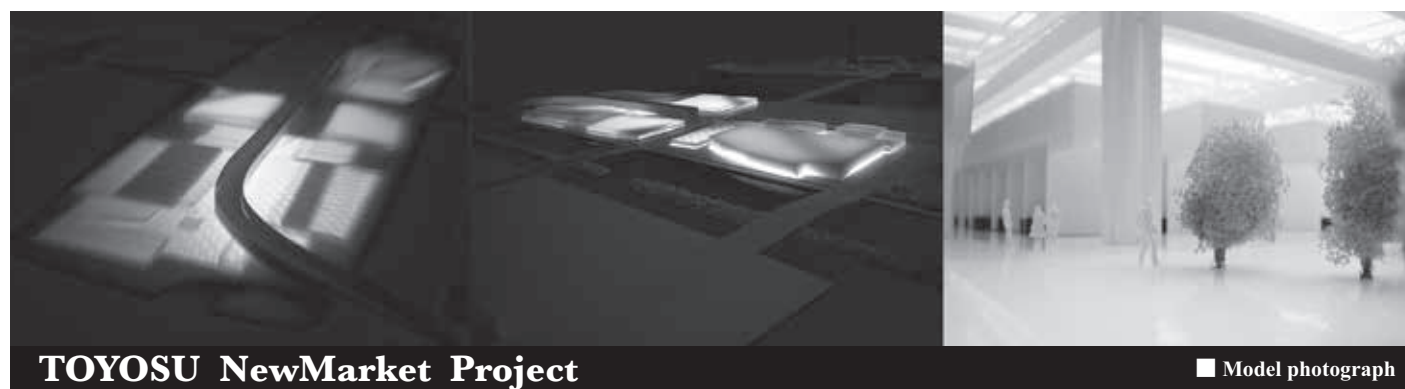
しての市場利用者の利便性を高めるために、水産と青果の仲卸売場、買荷保管所を正対させて配置している。仲卸売店舗においては、円滑な店舗配置を考慮し、仲卸店舗間の界壁を取り外し可能なパネル式の構造壁とし、流通状況・環境に柔軟な市場計画を展開する。〈環境形成〉東京の海の玄関に相応しい良好な景観を形成するために建築高を極力低く抑さえ、景観性を意識した建築計画を行う。また、環境負荷を低減するために大きな屋根面を活かした雨水の再利用や恒風を活用した自然通風など地域に貢献できる市場とする。

2) 都民に親しまれる市場づくり
水辺環境を活用したアメニティー豊かな卸売市場を形成し、それらの水辺環境を開放することによって都民や地域住民、消費者に開かれた賑わいの市場とする。また、アプローチ動線を関連店舗ゾーンとして機能させ、ループ状の水辺環境空間と相まった市場の賑わい軸を構成し、さらに見学機能をループ状の水辺環境空間に適所に配置することにより市場業者と地域住民の間に「見る・見られる」の関係性を創出し、就業態度改善や生鮮食料品流通の公開の場を提供する。

3) 船舶搬入を考慮した市場づくり
トラック輸送の是非が問われ始めているなか、運輸業界の懸念は輸送時間が延びることであり、特に、時間的な余裕がない鮮魚のトラック輸送は事実上不可能になると考えられる。さらに新市場は、水産物を多く取扱う築地市場移転計画という方向性からもトラック物流に替わる船舶での搬入の可能性を考慮する必要がある。そこで船舶搬入所をオープンスペースとして荷下ろし場に隣接するように配置している。

2. 敷地選定および特性

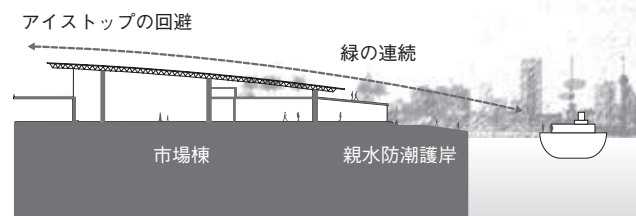
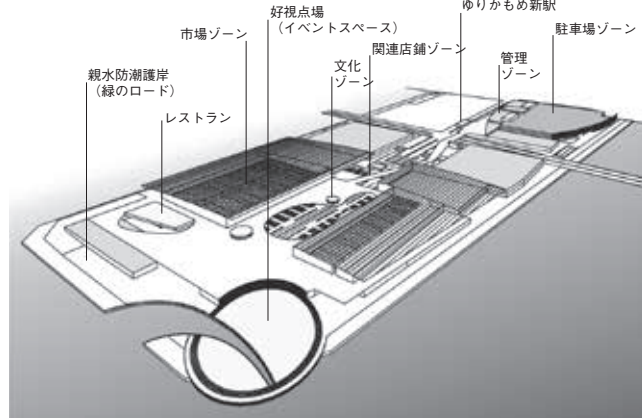
本計画は、豊洲埠頭の先端、東京湾奥臨海エリアの中心に位置する東京都江東区豊洲6丁目の計3街区、総面積約44haを計画地として施設提案を行う。この地域は、港湾物流施設の移転・再配置、エネルギー関連施設の機能停止などを背景に、都心と臨海副都心の中間に位置するという特性を活かした活力ある市街地の形成が求められている。



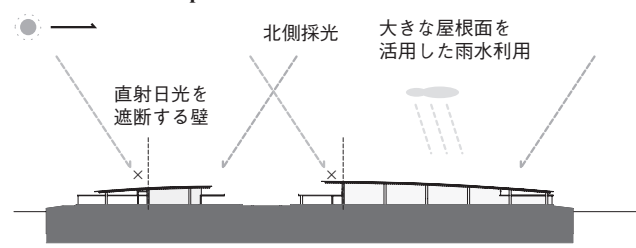
TOYOSU NewMarket Project

Model photograph

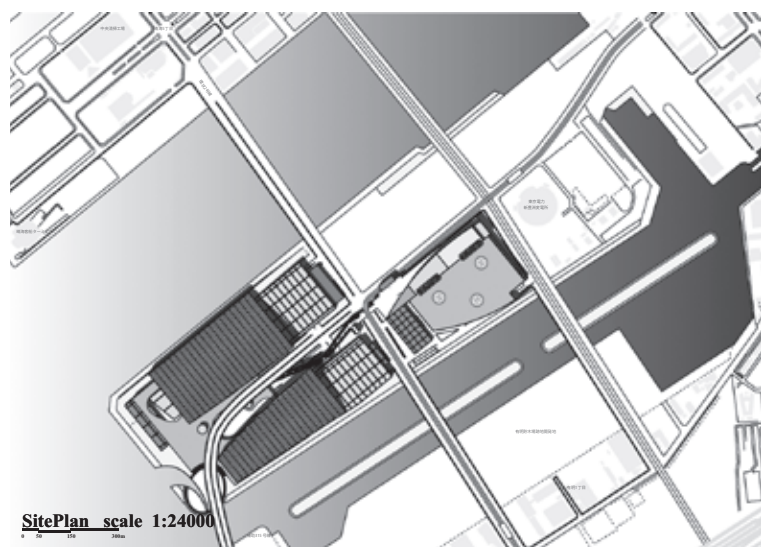
■ Institution composition plan



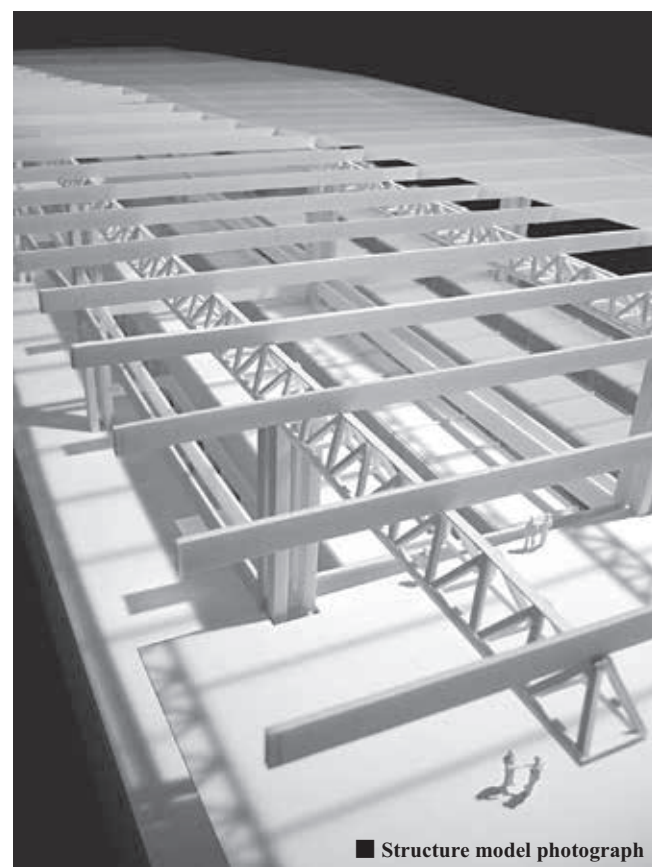
■ Environmental plan



■ Natural ventilation plan

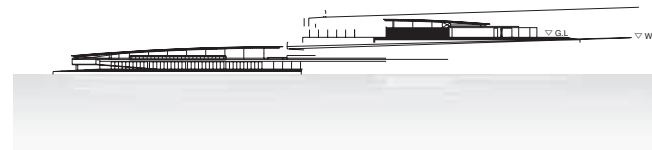


Site Plan scale 1:24000

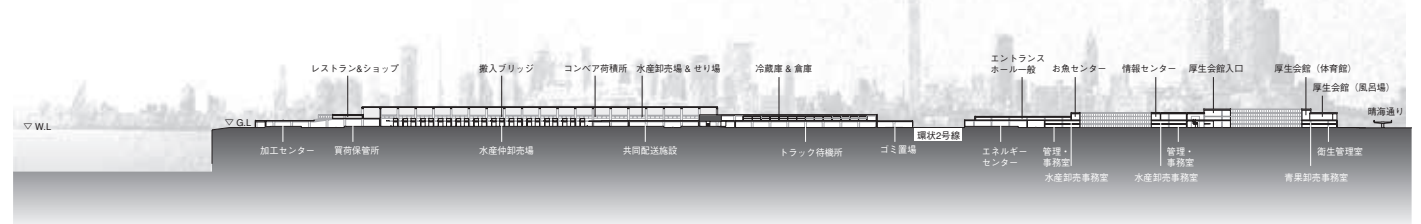


Structure model photograph

■ West Elevation

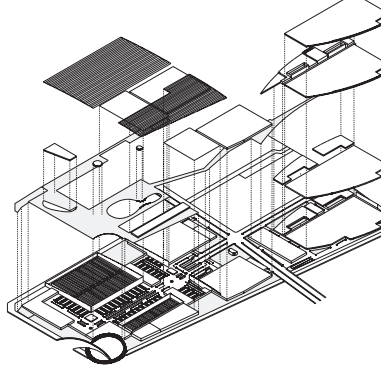


■ A-A' Section

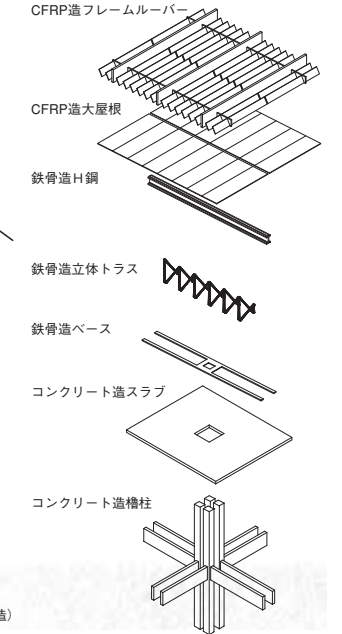


G.L.+5000 Floor Plan scale 1:16000

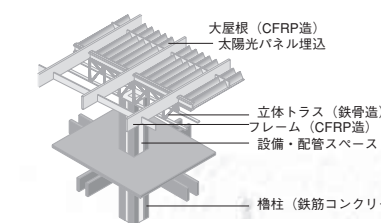
■ Axnometric



■ Roof structure plan



■ Environmental use system plan



Hiroshima Community Aquarium Project

岡部敏明

■計画の背景

1. 国内水族館について

日本における水族館は、欧米の影響を受けながら発展し、現在その数は世界一となっている。近年では、地球規模の環境問題、生物多様性保全への関心と理解の深まりが、水族館の重要性を再認識させ、大型館の開設、リニューアルなどが相次いでいる。今後の水

族館の方向性としては環境学習への貢献、利用機会の拡大、生態系を重視した展示などが考えられる。

2. 広島市の現状

市街地の多くが太田川の河口デルタの上に形成されている広島は、水系の恵みを受容発展してきた町である。しかし、過去には太田川、瀬戸内海の水質汚染が発生し、現在も十分に改善されたとは言えない状況にある。こうした中、広島市では「広島市環境基本計画」において更なる水質改善と景観や親水性に関してさまざまな取り組みを実施し、かつての「水の都」を目指す「水都構想」を推進している。

■基本計画

1. 敷地選定

本計画は、広島市中心部に位置し、将来の移転が計画されている広島市民球場跡地を敷地として提案を行う。球場跡地の利用計画は敷地の特性上、民間施設は望めず、公共的な性格をもつ施設を中心として検討が進められている。また、敷地条件上の利点により、利用機会の拡大、相互利用による学習効果の増大、周囲と連携した効果的な環境整備が期待できる。

2. 基本方針

以下の3つを軸とし計画を進める。
環境教育・啓発：生物への関心と理解、地域から地球環境
○地域性のある展示○幅広い水族の観賞○ランドスケープイマージョン
○野外活動 移動教室○他施設との連

携、相互利用
市民に開かれた水族館：地域に根差した水族館
○施設、企画運営への市民の参加○学習、市民活動拠点○公園との一体化、他用途での利用
環境の保全・再生：失われつつある環境の保全と再生
○種の保存○周辺環境と連携した都市緑地の整備○環境保全研究拠点

■展示計画

都市・自然・人の関係性を学ぶことで環境への理解を深めることを目的として、水のつながり(水系)、生物のつながり(生態系)、都市のつながり(広島の歴史)を互いに関連づけた展示を行う。その他に水族館研究発表、

学校の学習成果展示、市民活動報告などにも取り組む。また、環境を再生したピオトープでの体験型展示、館外活動、館員・ボランティアとの交流、映像・模型の多様、多様な視点場などを活用することにより来館者の理解を促す展示を目指す。

■建築計画

1. 全体計画

計画地は複数の公共施設と都市公園で形成される地域に存在する。そこで、広島記念公園から広島中央公園に至る緑の連なりと市民動線を維持した一体的な計画を行う。

2. 配置計画

クレーター状に形作られた盛土中央の窪みに生態系を活かした空間(自

然との交流)を置き、その周囲を周回する形で水族の観覧(水族との交流)、人間環境と自然環境の展示を行う水族館機能を配置し、水族館エントランス上部に常時市民に開放される、市民活動・学習拠点機能と研究機能施設導入部分(人との交流)を設けている。なお太田川に近接した位置に試験的装置として、植物による水質浄化法を用いるゾーンを配置している。外部動線はクレーター内部、上部を通り抜け、通過者は施設内観を垣間見ることが出来る。

3. 動線計画・平面構成

観覧者動線 観覧者は中央部の自然との交流ゾーンの広島水系の流れに沿って館内を移動しながら、それに

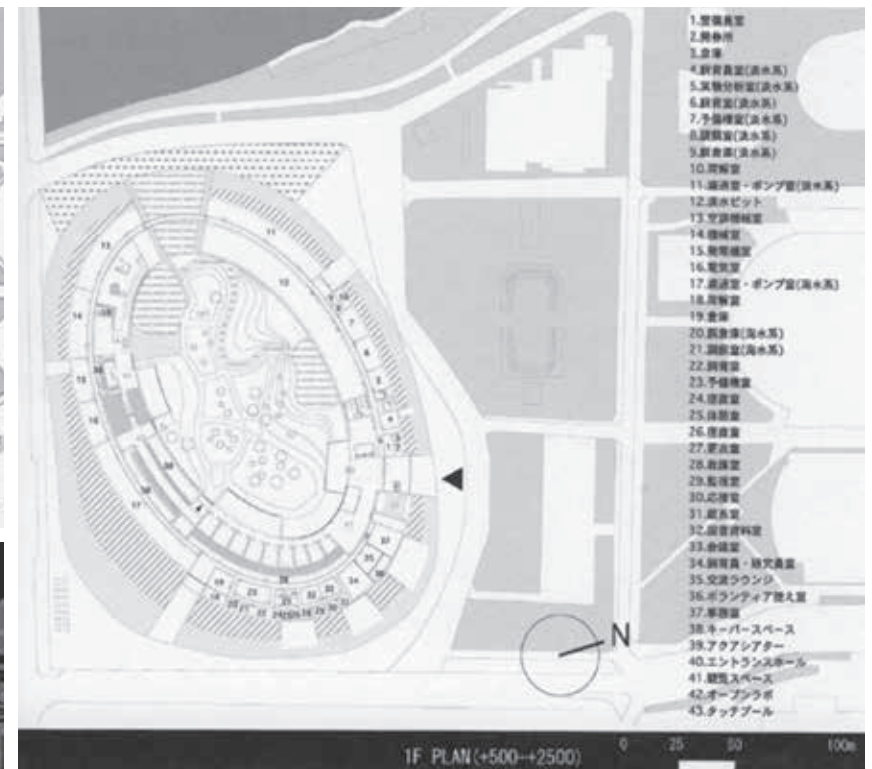
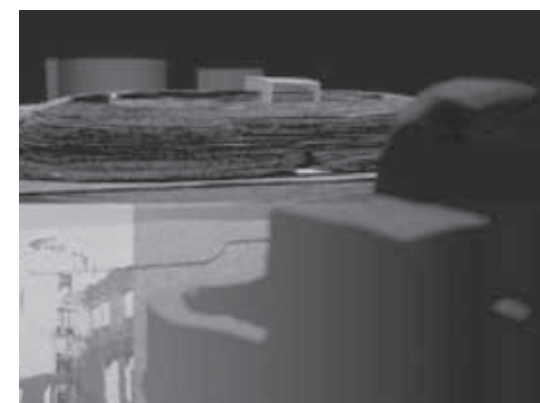
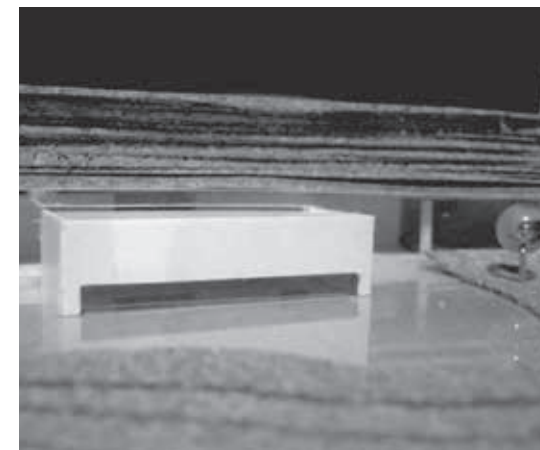
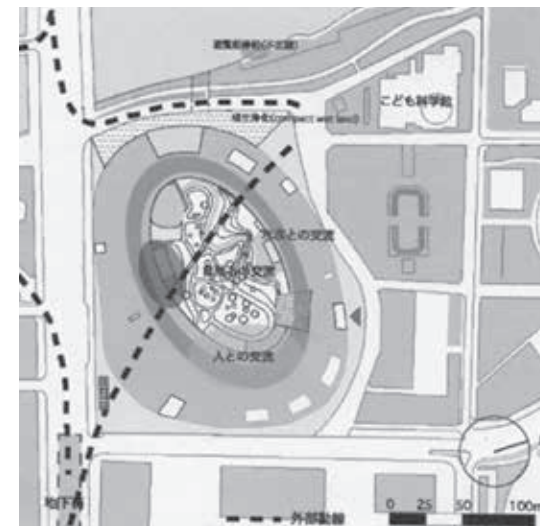
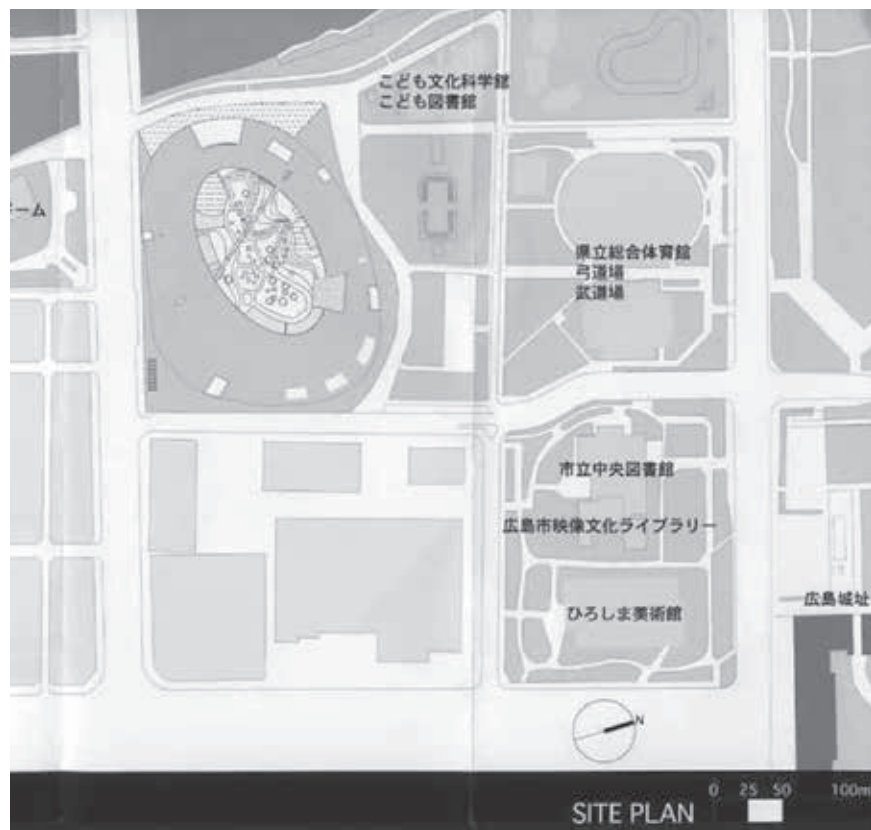
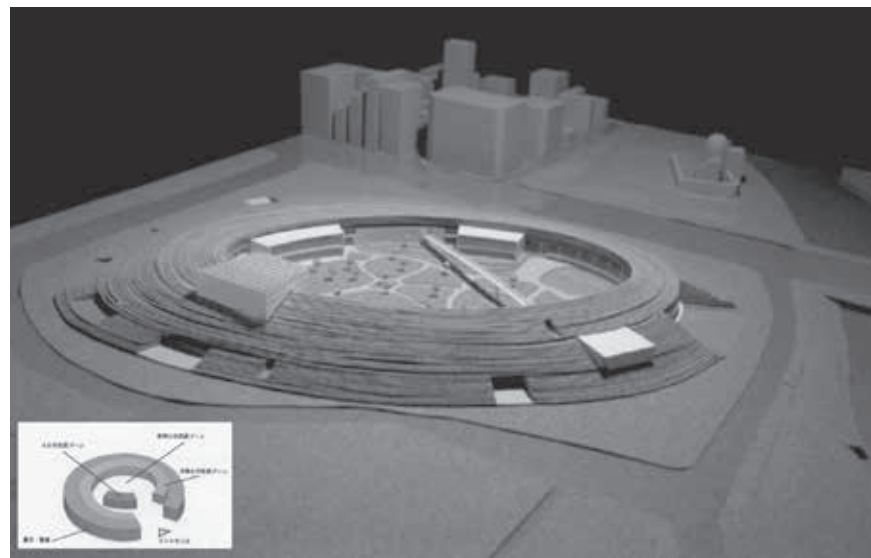
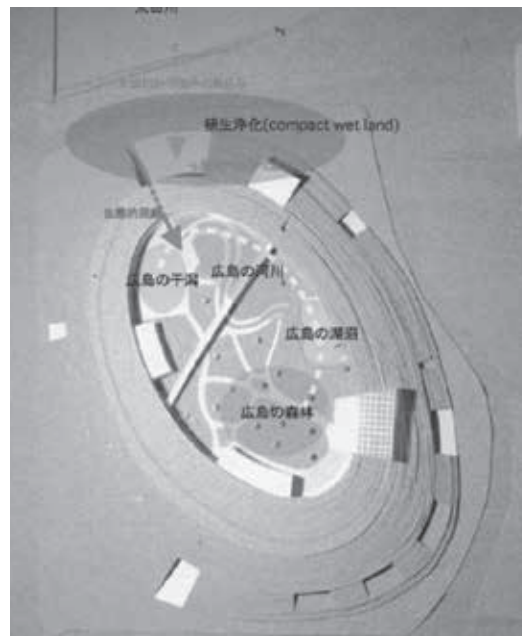
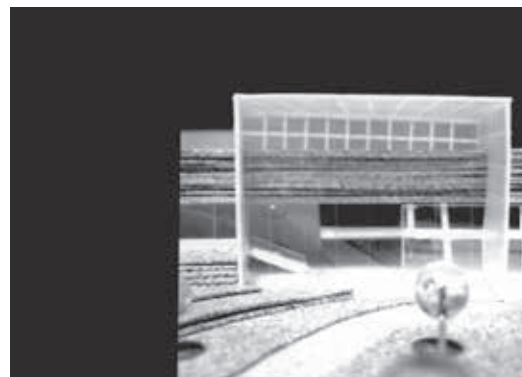
応じた水族を観覧し、他の海域や他の河口デルタ地帯の展示を観覧する。この平面構成と動線計画は一部施設のみ利用も視野に入れたものであり、利用者は自然との交流ゾーンでの体験学習や、学習施設、市民活動施設などを円滑に利用できる。

管理者、裏方動線 事務など施設管理に携わる機能(市民との共同作業、学習援助も行う)はエントランスや学習、市民活動施設とのつながりを考え北側に配置した。一方、これまでの研究により、飼育作業の中核をなす室は、作業効率を考慮し淡水系・海水系の2系統にわけ配置した。また、水族館において事務員や飼育員、研究員さらにはボランティアの市民などと

の交流を生むことにより内部からも市民に開かれた水族館とするため、それに

4. 断面構成・環境計画

周囲の緑豊かな景観への配慮として、建物を低層化し、さらに大地で覆う形を採る。このことは傾斜した屋根面による威圧感をなくすることとなる。内部空間においても緩やかな傾斜がつけられているが、これは水系全体を意識しながら観覧できるようにするための展示効果面での配慮である。また、建物上部の土による直射光の遮断と保温効果、盛土に設けた切れ間による通風の制御、中央部緑地の環境調節機能によりエネルギー消費、環境負荷の低減を図る。



JIA 修士設計展出品

■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/古本宏 ・同入選/松本康治		
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 ☑☑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、筒井毅 ☑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/富田誠	☑「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		・支部入選/松尾茂、山本和清 ・支部入選/岩川卓也	☑桜門建築会第3回学生設計コンクール「ゲストハウス」 ・1等/山口明彦、原利明(建築)、渡辺一雄(建築) ・2等/加藤麻生 ・3等/飯田隆弘、丹羽雄一(建築)、有馬哲也(建築) ・佳作/小堀泰毅、伊藤剛 ・佳作/長谷川晃三郎、佐久間明
平成1年	☑第22回毎日・DAS 学生デザイン賞 ・建築部門賞/長谷川晃三郎 ・入選/佐久間明 ☑千葉県建築三会学生賞 ・金賞/佐久間明 ・奨励賞/長谷川晃三郎	☑「ふるさとの芸能空間」 ・全国入選2等/新岡英一、長谷川晃三郎、佐久間明、岡里潤 ・全国入選3等/丹羽雄一(建築)、益田勝郎	☑石川県建築士会設計競技「垂直複合体」 ・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 ☑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」 ・選外入選/長谷川晃三郎 ☑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」 ・入選/山本和清
2	☑第23回毎日・DAS 学生デザイン賞 ・入選/山口哲也 ☑千葉県建築四会学生賞 ・金賞/矢野一志 ・銅賞/山口哲也	☑「交流の場としてのわが駅わが駅前」 ・全国入選2等/植竹和弘、根岸延行(建築)、中西邦弘(建築) ・全国入選3等/飯田隆弘、佐藤教明、山口哲也	☑石川県建築士会設計競技「海に浮かぶ市場」 ・3等/川久保智康、野沢良太 ☑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」 ・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 ☑BAY'90デザインコンペ(BAY'90開催記念学生建築設計競技) ・優秀賞/佐久間明 ・佳作/益田勝郎 ☑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」 ・2等/岡里潤、寺尾浩康、馬場昭光 ・佳作/植竹和弘、白石充、根岸延行(建築) ・佳作/山口哲也、佐藤教明 ・佳作/広部剛司、佐藤岳志、菅浩康 ☑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」 ・佳作/武田和之、岡里潤
3	☑第24回毎日・DAS 学生デザイン賞 ・建築部門賞/高橋武志 ☑千葉県建築三会学生賞 ・金賞/高橋武志 ・奨励賞/廣川雅樹	☑「都市の森」 ・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 ・2部全国入選最優秀/片桐岳志 ・2部支部入選/布川亨、八代国彦(建築)、堤秀樹	☑JIA オープンデザインコンペ「都市の解体と再構築」 ・1等/佐藤教明、山口哲也、木口英俊 ・佳作/川久保智康、野沢良太 ☑'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」 ・最優秀賞/河本憲一、石井昭博、関戸浩二、福田昌弘 ☑第2回長谷工エイメーシデザインコンペ「現代の夢殿」 ・入選/川添隆史、渡辺千香子 ☑第18回日新工業建築設計競技「都市空間の再生計画」 ・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) ☑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」 ・3等/降旗恭子、黒田佳代 ・入選/木口英俊 ☑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」 ・奨励賞/川添隆史 ☑第2回学生のためのフレッシュデザインコンペ ・フレッシュデザイン賞/木口英俊、渡辺昇 ☑1991第1回 BUFF 国際建築デザインコンペ「東京の住まい」 ・佳作/佐藤教明
4	☑第25回毎日・DAS 学生デザイン賞 ・建築部門賞/片桐岳志 ・入選/實田陵	☑「わが町のタウンカレッジをつくる」 ・1部全国入選3等/佐藤教明、木口英俊 ・1部全国入選佳作/廣川雅樹、實田陵 ・1部支部入選/山口哲也、河本憲一 ・1部支部入選/木口英俊、高橋武志	☑盛岡・水辺のデザイン大賞 ・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 ☑奈良・TOTO 世界建築トリエンナーレ ・佳作/川久保智康、野沢良太、永島元秀

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"> ☑千葉県建築三学生会賞 <ul style="list-style-type: none"> ・金賞/片桐岳志 ・銅賞/寶田陵 ☑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"> ・金賞/寶田陵 ・銅賞/片桐岳志 	<ul style="list-style-type: none"> ・2部支部入選/関谷和則、石渡義隆 ・2部支部入選/平崎彰、望月喜之 	<ul style="list-style-type: none"> ☑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"> ・2等/片桐岳志 ・佳作/高橋武志、関戸浩二 ☑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"> ・2等/片桐岳志、岡田和紀 ☑アーキテクチュア・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"> ・佳作/吉田幸正 ☑川鉄デザインコンペ'92 <ul style="list-style-type: none"> ・佳作/三輪政幸 ☑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"> ・フレッシュデザイン賞/佐藤教明 ☑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"> ・佳作/野沢良太 ☑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"> ・佳作/竹内大介、高山一頼、穴倉尚行 ☑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"> ・奨励賞/竹内大介、高山一頼、穴倉尚行 ・奨励賞/石井昭博、寶田陵、西上順久 ☑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"> ・3等/山口哲也、川久保智康、木口英俊、永島元秀、布川亨 ・3等/高橋武志、石井昭博 ☑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"> ・佳作/川久保智康、高山一頼 ☑「(仮称)中原中也記念館公開設計競技」 <ul style="list-style-type: none"> ・佳作/山口哲也、木口英俊
5	<ul style="list-style-type: none"> ☑第26回毎日・DAS 学生デザイン賞 <ul style="list-style-type: none"> ・洋々賞/吉田幸正 ・入選/関谷和則 ☑千葉県建築三学生会賞 <ul style="list-style-type: none"> ・金賞/関谷和則 ・銀賞/吉田幸正 	<ul style="list-style-type: none"> ☑「川のある風景」 <ul style="list-style-type: none"> ・1部全国入選佳作/片桐岳志、小野和幸 ・1部支部入選/石井昭博、林正輝、福田昌弘、山口泰永 ・2部全国入選佳作/橋本廉太郎、神藏良隆、藤生利道 ・2部全国入選佳作/関谷和則、三輪政幸 	<ul style="list-style-type: none"> ☑石川県建築士会設計競技「21世紀の公園」 <ul style="list-style-type: none"> ・佳作/片桐岳志 ☑第4回長谷工イメージデザインコンペ「現代のさや堂」 <ul style="list-style-type: none"> ・入選/片桐岳志 ☑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"> ・銀賞/田中宏、岡田和紀、澤田憲子、倉川友紀 ・佳作/岡田和紀、田中宏、澤田憲子、倉川友紀 ☑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"> ・優秀賞/小野和幸 ☑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"> ・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
6	<ul style="list-style-type: none"> ☑第27回毎日・DAS 学生デザイン賞 <ul style="list-style-type: none"> ・入選/清水信友 ・入選/戸國義直 ☑千葉県建築三学生会賞 <ul style="list-style-type: none"> ・金賞/清水信友 	<ul style="list-style-type: none"> ☑「21世紀の集住体」 <ul style="list-style-type: none"> ・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) 	<ul style="list-style-type: none"> ☑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"> ・優秀賞/関谷和則、石渡義隆、館吉保 ・佳作/田村裕彦、岡田和紀、小野和幸、鳥居延行 ・特別賞/井上真樹、馬淵晃 ☑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"> ・優秀賞/小野和幸、井上真樹、小山貴雄 ☑川鉄デザインコンペ'94 <ul style="list-style-type: none"> ・学生大賞/関谷和則、石渡義隆、館吉保 ☑小山市城東地区街角広場デザインコンペ <ul style="list-style-type: none"> ・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 ☑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"> ・入賞/小野和幸 ☑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"> ・優秀賞/小野和幸、高野勇治(建築)、岡田和紀、山越寧(建築)

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"> ☑第28回毎日・DAS 学生デザイン賞 <ul style="list-style-type: none"> ・入選/田村裕彦 ☑千葉県建築四学生会賞 <ul style="list-style-type: none"> ・銅賞/浦野雄一 ・奨励賞/田中厚三 	<ul style="list-style-type: none"> ☑「テンポラリー・ハウジング」 <ul style="list-style-type: none"> ・1部支部入選/清水信友 	<ul style="list-style-type: none"> ☑JIA 東海支部第12回建築設計競技「紙〜紙で街に仕掛ける〜」 <ul style="list-style-type: none"> ・銀賞/井上真樹、馬淵晃 ☑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」 <ul style="list-style-type: none"> ・奨励賞/田中厚三 ☑第5回 BUFF 国際建築デザインコンペ「東京水空間」 <ul style="list-style-type: none"> ・選外優秀作品賞/広瀬倫恒 ☑世界の民族人形博物館国際学生アイデアコンペ <ul style="list-style-type: none"> ・佳作/梶原崇宏、村松保洋 ☑第3回札幌国際デザイン賞「雪の生活文化」 <ul style="list-style-type: none"> ・佳作/馬淵晃 ☑第6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"> ・作品展示/下平将也 ・作品展示/川崎拓二
8	<ul style="list-style-type: none"> ☑第29回毎日・DAS 学生デザイン賞 <ul style="list-style-type: none"> ・入選/富永恒太 ☑千葉県建築四学生会賞 <ul style="list-style-type: none"> ・銀賞/中村武晃 ・奨励賞/小川太士 		<ul style="list-style-type: none"> ☑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」 <ul style="list-style-type: none"> ・選外優秀作品賞/小山貴雄 ☑第10回千葉県街並み景観賞 <ul style="list-style-type: none"> ・準特選/鳥居延行 ☑桜門建築会第7回学生設計コンクール「キャンパスコア」 <ul style="list-style-type: none"> ・キャンパス賞/田中厚三、松元理恵 ☑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」 <ul style="list-style-type: none"> ・奨励賞/田中厚三 ☑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」 <ul style="list-style-type: none"> ・佳作/小山貴雄 ☑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」 <ul style="list-style-type: none"> ・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) ☑第6回優しい食空間コンテスト「食空間デザイン」 <ul style="list-style-type: none"> ・入選/馬淵晃 ☑第9回ゆとりある住まいコンテスト「住まいの収納」 <ul style="list-style-type: none"> ・1等/田中厚三 ☑'97 GREEN DESIGNING IN YAMAGATA「地球環境にやさしいデザイン」 <ul style="list-style-type: none"> ・奨励賞/馬淵晃
9	<ul style="list-style-type: none"> ☑第30回毎日・DAS 学生デザイン賞 <ul style="list-style-type: none"> ・入選/市原裕之 ・入選/針生康 ☑千葉県建築四学生会賞 <ul style="list-style-type: none"> ・奨励賞/市原裕之 ・奨励賞/針生康 	<ul style="list-style-type: none"> ☑「21世紀の学校」 <ul style="list-style-type: none"> ・1部全国入選2等/村松保洋、渡辺泰夫 	<ul style="list-style-type: none"> ☑石川県建築士会設計競技「ヒーリング・プレイス」 <ul style="list-style-type: none"> ・優秀賞/富永恒太 ☑第8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"> ・作品展示/宮下新 ・作品展示/佐藤洋、木村太輔、村松可奈子、北田紀子 ☑桜門建築会三学部建築学生交流フォーラム <ul style="list-style-type: none"> ・審査員特別賞/長井厚、田中啓一、寺内学、関香織、村田昌彦 ☑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」 <ul style="list-style-type: none"> ・学校部門 フロンティア賞/鳥居延行、若山喜信、金田岩光 ☑日本大学理工学部建築学科「TEMPORARY SPACE COMPETITION(DOME COMPE)」 <ul style="list-style-type: none"> ・優秀賞/石川阿弥子、大野貴司、桶川嘉子、山田博栄 ☑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」 <ul style="list-style-type: none"> ・入賞/富永恒太 ☑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」 <ul style="list-style-type: none"> ・佳作/佐藤信治、市原裕之、田中克典、長井厚
10	<ul style="list-style-type: none"> ☑第31回毎日・DAS 学生デザイン賞 <ul style="list-style-type: none"> ・入選/大野貴司 ☑千葉県建築四学生会賞 <ul style="list-style-type: none"> ・金賞/大野貴司 		<ul style="list-style-type: none"> ☑第4回北陸の家づくりコンペ「環境共生住宅」 <ul style="list-style-type: none"> ・最優秀賞/田中克典 ・優秀賞/長井厚 ☑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」 <ul style="list-style-type: none"> ・奨励賞/市原裕之

年度	卒業設計(☑)/修士設計(☑)	建築学会コンペ	その他のコンペ
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/高貴宏
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、斉藤洋平、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	☑栃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 ☑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/鷺淵正憲、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/白砂孝洋 ☑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
15	☑第36回毎日・DAS 学生デザイン賞 ・入選/川崎未来生 ☑千葉県建築四会学生賞 ・奨励賞/川崎未来生 ・奨励賞/白砂孝洋		☑新建築住宅設計競技2003 ・2等/川崎未来生 ☑福山大学建築会デザインコンペティション2003 ・金賞/片桐雄歩、入選/白砂孝洋 ☑東京建築士会「住宅課題賞」 ・入選/中村智裕