

「カップフルーツ」大田明日香

Nihon University CST Department of Oceanic Architecture and Engineering
The architectural design works 2004

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 2004

「レインボーキャンディー」岩瀬光平

「レインボーフルーツ」斎藤 淳

「MORINOMIYA Incineration Plant Project」塚本哲也

「フローティング・ステージ」石井光江

「スターレンジネオン」下山陽平

「形・素材ウォッチング」丸山大史・宮島樹里・岩瀬光平・椎塚絵理・山下 泉

「KIMONO SCAPE」佐藤俊介

「THE THIRD PLACE」鈴木啓史

「時計」
加山哲雄

「図面表現および模型表現」丸山大史・沼恵美

「縮めるため・縮める事々上海における日本文化発信拠点の提案」金子太亮

「ヒマラヤイチゴ」森山洋紀

「ウォーターフロントにあるマイスペース」丸山大史・坂本真由美

「THE ECO MUSEUM OF THE BOTTOM OF THE OCEAN」志保澤敦

「光のある空間」遠藤将利・金子友佳・川井規文・河原拓人・菅家千鶴・小松崎博敏・藤尾慎太郎・山下 泉

「髪をとかすくし」稲田武馬

「オルゴール」坂本真由美

「KISARAZU FOREST MUSEUM」奥田祥吾

「マッチ箱の中」深山倫秀

「3 E Project Pier TATEYAMA」岡元 智・北 賢仁・西島雄一・弘中真央・細田暁彦・宗形啓司

「WAVES - MM21 複合型スポーツ施設の提案-」勝又 洋

「点・線・面から空間へ」岩前雄斗・植松竜也・遠藤将利・甲斐正和・小松崎博敏・坂本真由美・丸山大史・山領 薫

平成16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) / 事務担当兼任・海洋建築工学科
岩本一成 / (有) I.K.A. 総合デザイン研究所
奥村召司 / (株) 空間設計社
上條美枝 / 上條美枝建築設計室
澤田 勝 / (株) 竹中工務店設計部設計課
横溝 真 / (有) aat + ヨコミゾマコト建築設計事務所
上利益弘 / (有) アガリ・アソシエイツ
長尾亜子 / 長尾亜子建築設計事務所
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
岡田智秀 (設計製図Ⅱ) / 事務担当兼任・海洋建築工学科
川口とし子 / (有) アーキスタジオ川口一級建築士事務所
玄ベルト一進来 / (株) 玄・ベルト一・進来
佐藤孝秋 (設計製図Ⅲ) / (株) フォレストシッパ一級建築士事務所
柴原利紀 / (株) ラウムアソシエイツ一級建築士事務所
白江龍三 / (株) 白江建築研究所
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
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 / (株) 榎本建築設計事務所
神谷 博 / (株) 設計計画水系デザイン研究室
高橋 真 / (株) 高橋真建築設計事務所
前田紀貞 / (有) 前田紀貞アトリエ
佐藤信治 / 事務担当・海洋建築工学科

4年生 (設計演習Ⅱ、設計演習Ⅲ)

近藤健雄 (設計演習Ⅱ) / 海洋建築工学科
増田光一 (設計演習Ⅱ) / 海洋建築工学科
畔柳昭雄 (設計演習Ⅱ) / 海洋建築工学科
横内憲久 (設計演習Ⅲ) / 横海洋建築工学科
桜井慎一 (設計演習Ⅲ) / 海洋建築工学科
原田鎮郎 (設計演習Ⅱ) / (株) 環境システム研究所
小林正樹 (設計演習Ⅱ) / 小林ソフト化研究所(株)
佐藤孝秋 (設計演習Ⅲ) / (株) フォレストシッパ一級建築士事務所
岡本強一 (設計演習Ⅱ) / 海洋建築工学科
岡田智秀 (設計演習Ⅲ) / 事務担当兼任・海洋建築工学科
山本和清 (設計演習Ⅱ) / 事務担当・海洋建築工学科

「新しい果実」

「ピグライン」 塚田絵梨奈

「ヘルシーフルーツ」 見澤 貴

「SOHO 機能を持つ集合住宅」 稲葉秀星・河原一也・出口知季・中村深至

「ミクロの決死隊」

「TIDE 海の動きによって変動する場所」 稲垣直秀

「Adverse Legacy' 〜ゴミ山に挿入される前世紀への怒り〜」 永嶋順一

「1000㎡ウォーターフロントギャラリー」 五十嵐大輔

「大地の息吹」 石井光江・三村 舞・望月菜生

「The bridge of the communication—飯田橋における学生・住民の交流の拠点—」 勝又亮太

「ACCUMULATION OF MEMORY」 奥田祥吾・鈴木啓史・渡辺秀哉

「Artist in Residence」 伊藤友美・稲垣直秀・木曾耕平・山本佳英・吉野正一

「時計」 西村秀男

「東京都有明地区公営葬斎場の設計」 水空間を活用した火葬場の提案」 長坂悠司

「アーティストインレジデンス」 北川佳史

「スプリモ」 加藤貴士

「館山市みなとまちづくり」

「都市住宅の設計」 五十嵐大輔・川口 航

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 2004

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)	13
3年生 (設計製図 IV、設計演習 I)	21
4年生 (設計演習 II)	30
卒業設計	34
修士設計	44
コンペ受賞歴一覧	48

天王洲運河と高浜運河に面した場所です。時間をかけてじっくりと計画地やその周辺を調査するとともに、ウォーターフロントの環境を直接肌で感じて欲しいと思います。その上で、都市居住のライフスタイルに親水性がもたらす効果を考え、よりそれを生かした居住環境の可能性を提案してください。計画に当たっては、以下のことを考慮してください。

1) コンパクトな大きさであること、人間の身体寸法にフィットしていること、2) 外の環境・景観を生かした内部空間とすること、3) 周辺環境への影響を考慮した建築外観とすること、4) 内と外の間領域として、セミパブリックな半屋外的空間を設けること、

5) 自分自身のための居住空間なので、そこに暮らすのは基本的に自分一人であるが、家族や友人その他の人が訪ねてくるので、訪れる人にとっても幸福な時間が過ごせるような場とすること。【計画地の前提条件】

1) 東京都港区港南2丁目11周辺の計画対象範囲内(添付資料参照)。2) 地盤は良好であり、陸上の地盤上に計画するものとする。部分的な水面上への張り出し等は可。3) 電気・ガス・上下水道は供給されているものとする。4) 今回の計画に限っては、建築や都市計画、景観等についての関係法令が適用されないこととして計画して良いが、どうあることが望ましいか各自で考えて設計すること。

【規模】
延べ面積50区程度(外部階段・テラス・バルコニー等は面積に算入しない)
【構造】
構造形式は自由(鉄筋コンクリート造・鉄骨造・木造・混構造その他)

【提出物】
1. 設計主旨+説明図 コンセプトの文章、図(イラスト、パース、アクソメ他)、写真などでA2判1枚に表現
2. 配置図 1/100 建物部分を屋根伏図で表現し、海との位置関係を示したもの
3. 平面図 1/50 各階平面を示す。1階平面図には外構計画を表現す

る
4. 断面図 1/50 2面以上
5. 立面図 1/50 各面
6. プレゼンテーションモデル 1/50 実物を提出し、採点後返却予定。模型写真は、1. に添付する以上のうち、2. から5. までについては、A2判3枚程度に表現

空間創造演習 第1課題
新しい果実

■作品の説明(①名称の由来、②特徴、③食べ方)
区岩瀬光平「レインボーキャンディー」①甘い七色の実が海中にはじけると虹のように見える、②殻の色によって味が異なり、赤く橙く黄く緑く青く藍く紫の順で甘くなる、③固い殻を割ってゼリー状の中身をそのまま食べる。
区大田明日香「カップフルーツ」①実を包んでいる皮がカップのような形をしている、②蓮の花のように、水面に浮いた葉の上に実をつける、③実を取り出しアイスクリームをのせて食べる

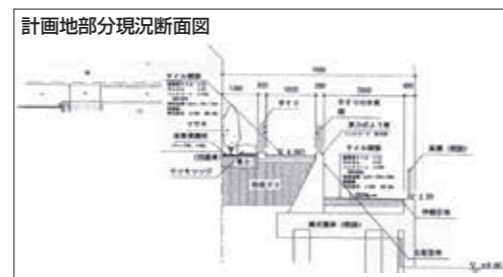
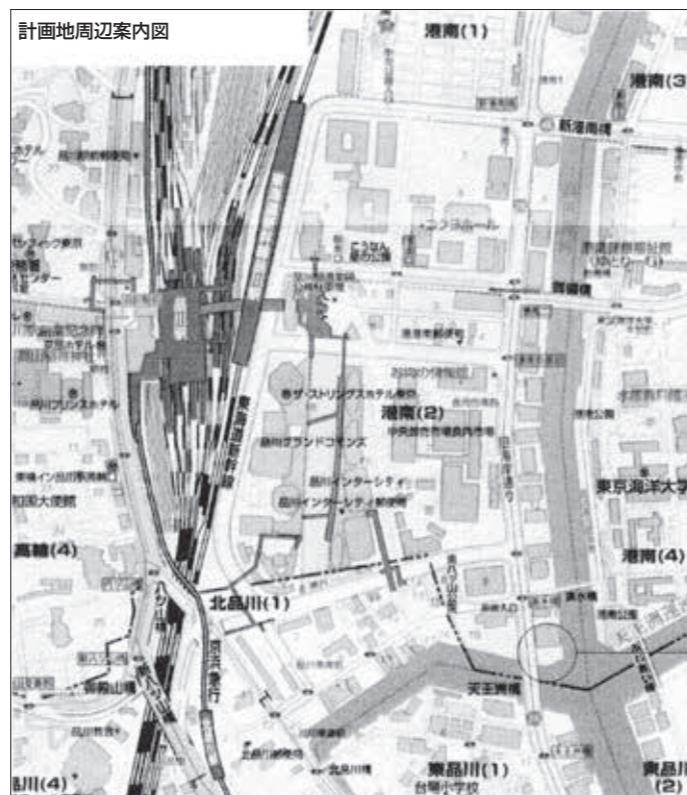
とおいしい。
区加藤貴士「スプリモ」①寄生する姿が絶対的権力者(supreme)のようであるから、②種が他の樹木に1つずつ寄生し、樹木の栄養分を吸って成長する、③とても栄養価が高く、紫の実が淡泊なのでサラダに入れ、橙色の実が甘みがあるのでそのまま食べる。
区齋藤 淳「レインボーフルーツ」①表皮も中身も七色の球体なので、②日本の近海を漂流し、海水から養分を吸収して成長する、③表皮の七色が鮮やかになってきたら食べ頃で、中身をすりつぶしてジュースにするとおいしい。
区下山陽平「スターレンジネオン」①星に似た形でネオンのようにきらびやかに輝くので、②太陽光がよくあたる

場所で生育するが3年に1度しか実がならない、③中身をスプーンですくって食べたり、ミキサーでジュースにする。
区塚田絵梨奈「ピグライン」①ピンク色の粒(grain)が出来るので、②主に寒冷地の海辺や川辺、あるいは氷河の近くで生育する、③銀色の外皮以外はすべて食べられる。ヨーグルトに入れたりパンに塗ってもおいしい。
区見澤 貴「ヘルシーフルーツ」①漢方薬のようにとっても体に良い効果があるので、②中国の比較的温暖な地方で生育し、実は土の中に出る、③わさび醤油などにつけるとご飯のおかずにもなる。
区森山洋紀「ヒマラヤイチゴ」①主に標高3000m以上のヒマラヤ山脈で生育

している、②もともと普通のイチゴであったが厳しい気候に順応するようになった、③イチゴのような実を取り出して食べるが、皮もナイフで削れば食べられる。

■講評
作品の評価を最も左右するのは模型の完成度である。模型材料の形を変えたり、ただ組み合わせただけでは、どうしてもリアリティに欠け、興ざめである。しかし、紹介する優秀作品は、材料の選び方、表面の加工のしかた、着色にも工夫をこらし、使用した材料がわからないよう上手に仕上げている。(桜井慎一)

「ウォーターフロントにあるマイスペース」対象敷地図



岩瀬光平



大田明日香



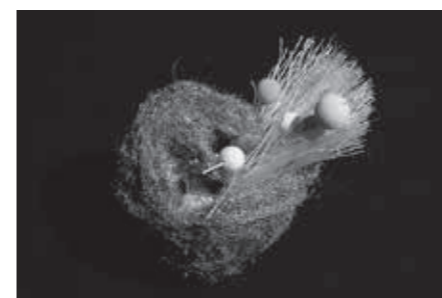
齋藤 淳



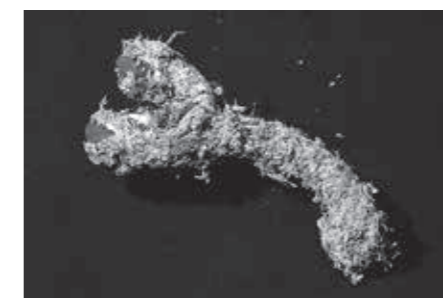
加藤貴士



下山陽平



塚田絵梨奈



見澤 貴



森山洋紀

空間創造演習 第2課題
ミクロの決死隊

■講評

本課題では対象を客体化しそれをよく観察し、各自の視点からその構成の特徴や印象を捉え、結果を正確に描画し伝達し得る能力を開発すものである。観察の対象としてはミクロなものからマクロなものまで無限に存在するが、初年次の課題ということで、ここでは身近にあるミクロなものを課題の

テーマとした。しかしここでのねらいは、工学系の大学の授業で絵を描くことの稀有さを体験することでもある。

西村秀男の『時計』は、時計の針を構成するエレメントを聳え立つ塔へともの持つ意味の変換とその表現を試みている作品である。素材と光によるコントラストを意図的に強調することや構図を過度にパースペクティブにすることで圧倒的な存在感に表現を表現している。

深山倫秀の『マッチ箱の中』は、中へと天空から差し込む光とそれによって生じるさまざまな陰による効果を詳細に再現しており、この観察から得ら

れた結果がそのまま建築空間にも適用できよう。単純な箱に差し込む一つの光によって内部ではいかに無数の陰の効果が生じることか。

稲田武馬の『髪をとかすくし』は、一本一本が整然と並んでいて清潔感があると思いがちな櫛が、実はそれぞれが特異なふるまいをしており、しかもそこに異物が紛れ込んでいることを発見した作品である。世の常識という概念の存在に疑問を投げかけている。

加山哲雄の『時計』は、文字盤とそれに覆い被さる針の双方に注目することによって、観察の視点自体をユニークなものとしている。巨大な塊に迫り

来る何ものかがつくる影の恐怖を感じ取ることができる心象的な出来となっている。人間社会の日常にあり得る瞬間を比喩的に論じている作品でもある。

坂本真由美の『オルゴール』は、唯一作者の人柄が窺える作品である。対象の内部の複雑な構成にもかかわらず説明的な描写を丹念に試みようとしている。加えて鍵盤のひとつが釘で弾かれる瞬間を捉えることで、音を発生するメカニズムまで伝えている。

全般的に、素材のもつ質感を伝える描画技術の研鑽と効果的な構図のとり方の工夫に多くの余地があり、今後の努力を期待する。(上利益弘)

空間創造演習 第3課題
形・素材ウォッチング

■講評

今回の課題の趣旨は、いつも何気なく見ているキャンパス内の建築物がどのような形や素材で構成されているかを詳細に観察し、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。それらが持つ表面の凹凸感や、光による陰影、反射、透明感の違い等で変化する素材の質感やボリューム感をレンダリングで表現することである。建築を構成している、形や素材が発信するメッ

セージを自ら受信し、レンダリングでリアルに表現させる課題である。

丸山大史さんの作品は、コンクリートに打ち付けられた金属にガラスがつけられたものを描いている。コンクリートとガラスの冷たさ、金属との取合いと3つの素材の違いを忠実に表現している。ガラスを通した不規則な影にも興味を抱いて各素材と形をよくウォッチングしている。

宮島樹里さんの作品は、図書館の2階にある冷水機のパイプとノズルを描いている。全体構成が拙めないが、建築に付随する設備関連機器を忠実に観察し、リアルに表現している。配管とパ

イプのバランスを考慮したアングルである。

岩瀬光平さんの作品は、図書館前のアーチのオブジェを描いている。円筒形の形、シンメトリー性への視点とそのシンメトリーを崩す金属の線材との構成をバランスよく表現している。同じ金属素材の組み合わせであるが、様々な形と構成に注目し、今回の課題にマッチングしている。

椎塚絵理さんの作品は、図書館にある階段と手摺を描いている。建築と階段は非常に密接な関係であるが、日常生活の中でその構成をジット観察することはないのであろう。この作品は、そ

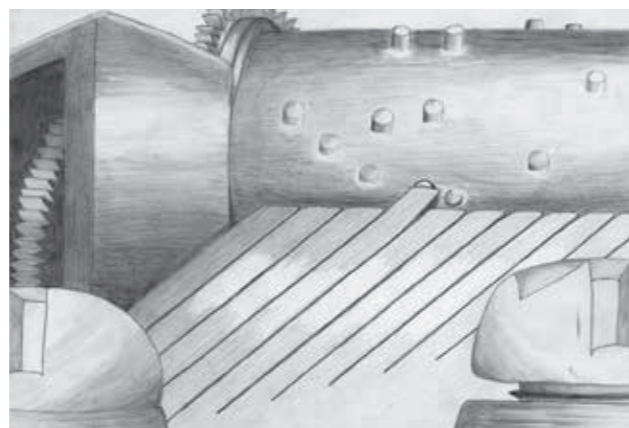
の階段の役割を考察し、コンクリートと金属の表現を中心に階段の踊り場をうまく表現している。

山下 泉さんの作品は、1号館、玄関前の壁につく配管接合部を描いている。設備配管のみの観察であるが、素材ごとの光の当たり方による見え方の違いや、形の違い方からの陰影を表現力豊に描いている。

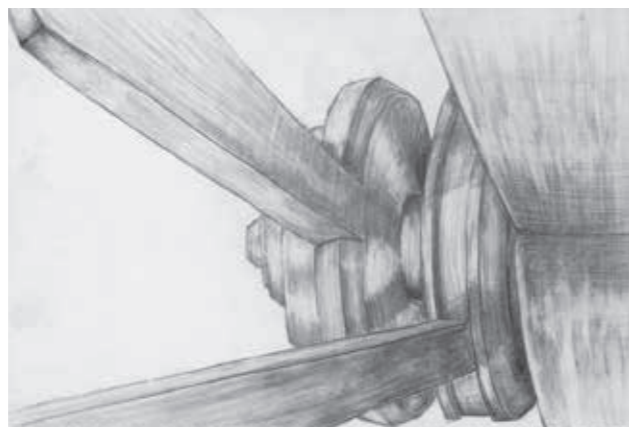
将来建築を設計する上で、様々な事象を注意深く観察することは非常に大切なことです。建築に限らず、身の回りのモノを「見る」、「触れる」習慣を身につける課題でもある。建築は雑学でもである。(澤田 勝)



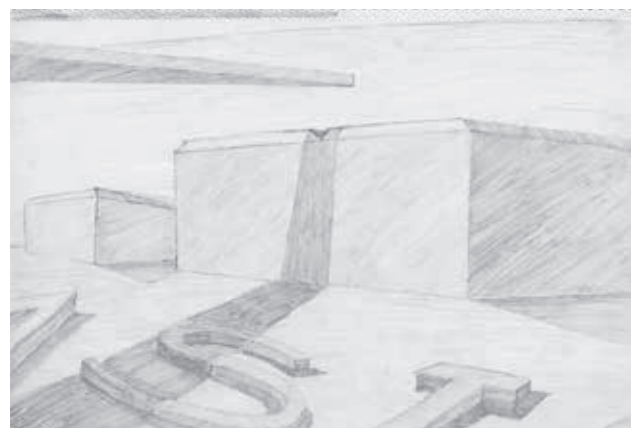
深山倫秀



坂本真由美



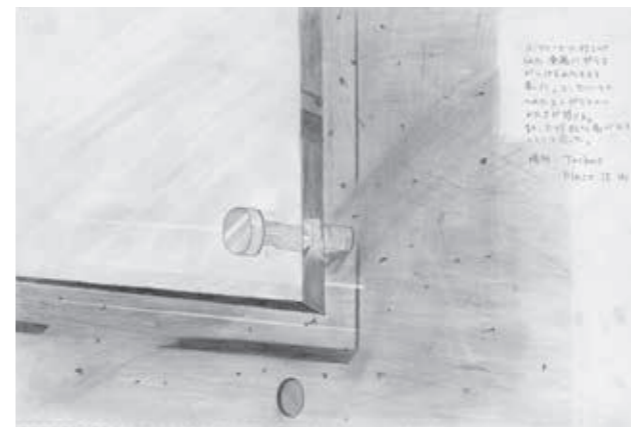
西村秀男



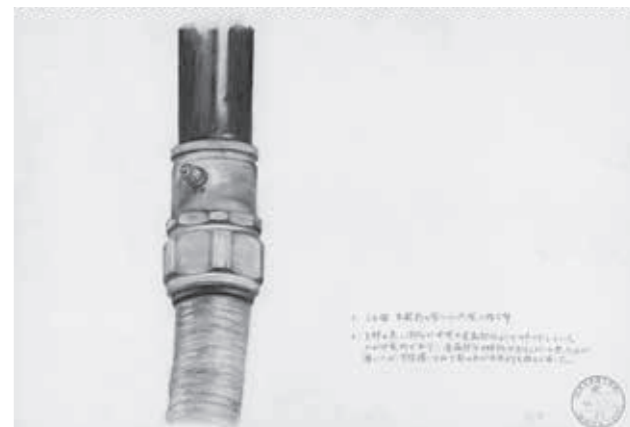
加山哲雄



稲田武馬



丸山大史



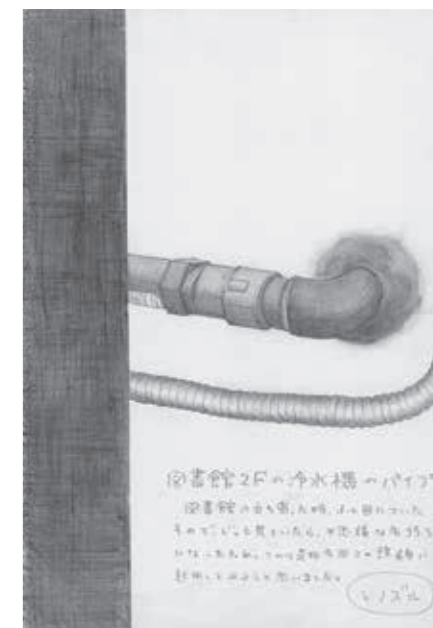
山下 泉



岩瀬光平



椎塚絵理



宮島樹里

「光り」は空間を考える上で原点といえるもので、重要なテーマです。空間をデザインし、空間模型をつくるというこの課題は、ほとんどの学生にとってははじめての経験であり、戸惑いも多かったようですが、課題を通して思考し創造したことを、今後の設計でも

是非活かして欲しいと思います。

提出された作品には大きく3つの方向性がありました。ひとつは開口そのものと光をコントロールするための造形要素を同時にデザインした作品です。優秀作品の中では菅家案、金子案、河原案がそれにあたり、スリット状に切り取られた開口と光を反射拡散させる板状の要素がバランスよく配置され、全体構成の優れた作品となっています。

もうひとつは、開口を隠し、造形要素を展開することで空間をデザイン、光の表情を上手く引き出した作品です。川井案、小松崎案は、数種類の光の現象を引き出す装置を組み合わせることで、独自の空間をつくり出し、山下案は、四方から突き出した板を重ね合わせることで、光のグラデーションが美しい一枚の絵のような作品に仕上がっています。藤尾案は曲線上に配置したルーバー状の板と半透過素材を使った曲面壁というシンプルな構成で、やわらかい光に包まれた空間をつくり出しています。

一方、造形的要素を使わず優れた光の空間をつくり出したのは遠藤案です。一見単純に見える開口の取り方は、よく考えられており、天井を2重化し床と壁を切り離すことで取り入れられた光が、空間全体にまわり込み浮遊感のある空間をつくり出しています。シンプルな光の美しさを引き出した抑制の効いた作品で、講師陣は感心させられました。

(上條美枝)

■講評

人体スケールを意識しつつ空間を創造することが課題の主旨である。俯瞰

的な視点で積み木細工のように立体造形を作ってしまうのを避けるため、「シークエンス～景観の連続」をテーマに据えることにした。それにより学生自身がその空間にあって動き回るというイメージを持つことを促した。また形のデザインが主旨ではないため、なるべく限定した部材を使って如何に豊かな空間を作るかということを学生たちに期待した。頭だけで考えるのではなく、まずは手を動かしてみて出来上がった空間を疑似体験すること、それを理論的に分析することの反復演習を行った。

植松さんの作品は幅の異なる垂直部材を整然と並べたものであり、単純さの中にもリズム感と透明感を併せ持つ

空間に仕上がっている。それとは対照的に、丸山さんの作品は少ない部材で構成されているにもかかわらず大きく空間を切り取り再構築することに成功して、空間構成のセンスの良さが感じられる。接合と抽象をテーマにした山領さんの作品は空間相互貫入の面白さとプロポーションの良さが目立った。

岩前さんの作品は線材のみを使うことで光と影の織りなす空間を楽しんでいるように感じられる。

小松崎さんの作品は若干オーバースケール気味であるが、レベルの異なる水平材が特徴的である。

近すぎるため、課題の主旨とは違うものになっているかもしれない。

遠藤さんの作品はキューブをキーワードとし、禁欲的な空間操作により空間を構成する手法を採っている。

坂本さんの作品は与えられた敷地を大きく使ったものであり、自分がその空間に居ることを想像しながら細やかな空間づくりをしたであろうことが伺えるものである。

以上の他にも興味深い作品はあったが、総じて少ない部材を使いつつも個性あふれる作品が出来上がった課題であった。また模型と同時に提出を求めたデザイン主旨については、まだ言葉足らずながらも各々のスタイルで説明を試みる努力が見られた。(奥村百司)



遠藤将利



金子友佳



川井規文



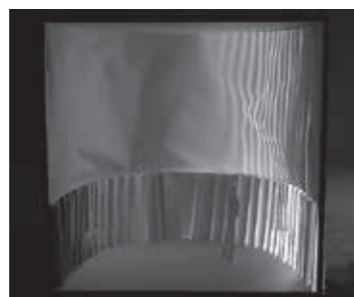
河原拓人



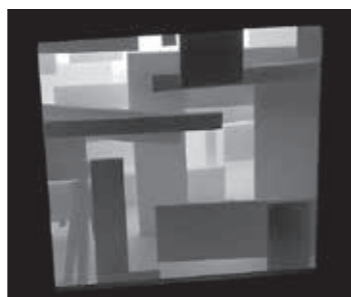
菅家千鶴



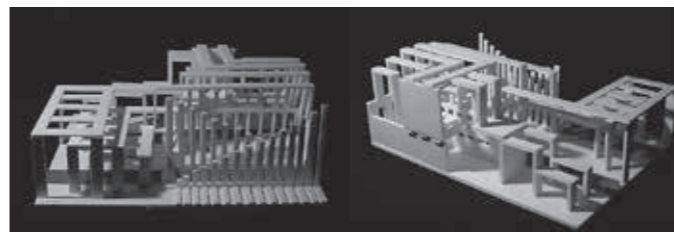
小松崎博敏



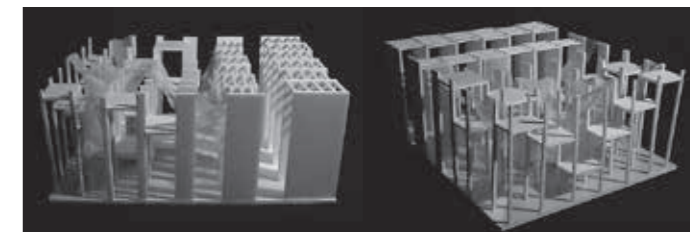
藤尾慎太郎



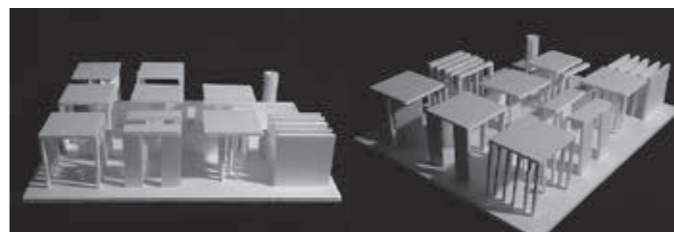
山下 泉



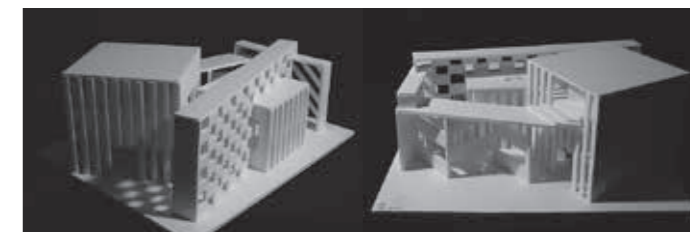
岩前雄斗



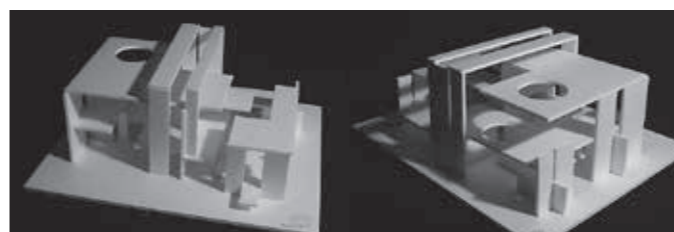
植松竜也



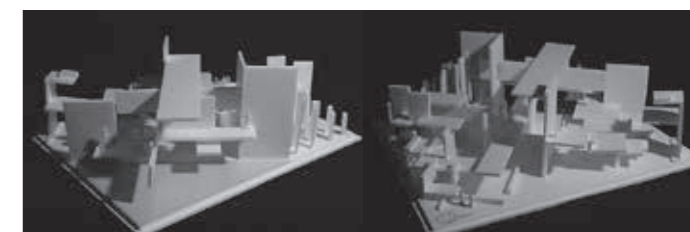
遠藤将利



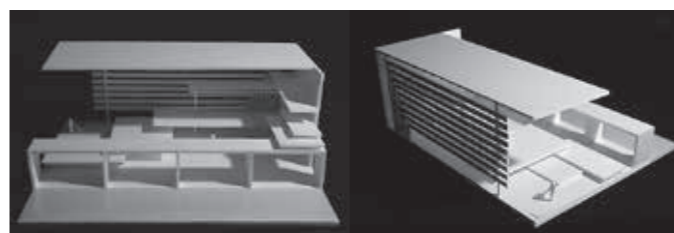
甲斐正和



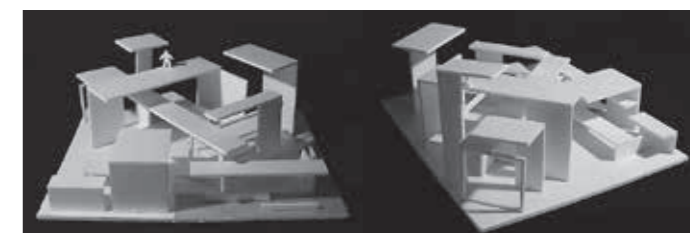
小松崎博敏



坂本真由美



丸山大史



山領 薫

設計製図Ⅰ 第1課題
**「図面表現」および
 「模型表現」**
 —吉村順三「軽井沢の山荘」を
 対象として—

■感想
丸山大史
 この吉村順三さんの「軽井沢の山荘」は自然と調和したすばらしい家です。
 まず注目できるのは一階部分よりかなり大きな二階部分に目がいく。これによって鳥の目線で過ごすことができ鳥になったような気がするだろう。
 私は、こんな開放的な二階がとても気に入った。

できることなら、この「軽井沢の山荘」で住んでみたものだ。
沼恵美
 小さな別荘だが、南東側に袖壁のない幅広い大きな開口部を設けていることによってたくさんの光が入る。「外」と「内」の空間の仕切りがなくなっていることが印象的である。屋根裏部屋においても戸を開けると、2階リビングと繋がり、別荘としては十分な開放感を持つ。
 また、風呂の焚き口の高さや階段室上部の水平引き戸、階段の踏み面の傾斜などさまざまな点で、実際の生活から生まれる小さな工夫の大切さを感じた。

■講評
 建築計画の伝達には、主に二次元の図面と三次元の模型やCGが使用されています。ですので、図面には誰もが正確に理解できる情報が書かれていることが必要ですし、模型には全体を理解させる表現方法が大切となります。また、そのような記号としての役割だけでなく「建築」を表現する面も持っています。
 課題では単に線を写すだけでなく、吉村順三氏の「軽井沢の山荘」という豊かな自然の中に浮かぶ内部空間とレベル構成、それを支える構造計画や印象的な外観など、建築を構成する諸要素を読み解きながら線を引いていくことが求められていました。
 丸山さんの平面図では一瞬にして建築の構成が読み取れます。それは線の強弱や文字の入れ方だけではなく、外部環境と内部視線を意識的に設計している〈建築の意図〉を読み取り、詳細な部材の組み合わせ、建具の使い方なども理解し表現しようとしているからでしょう。
 沼さんの矩計図は、建築家吉村順三氏の繊細な納まりを力強く書き上げています。そして立面図には「軽井沢の山荘」の形態の美しさや1階のコンクリートに支えられ浮かんでいるような2階の木造が描かれていて、建築の持つ計画の意志を正しく表現しています。(長尾亜子)

設計製図Ⅰ 第2課題
**ウォーターフロントにある
 マイスペース**

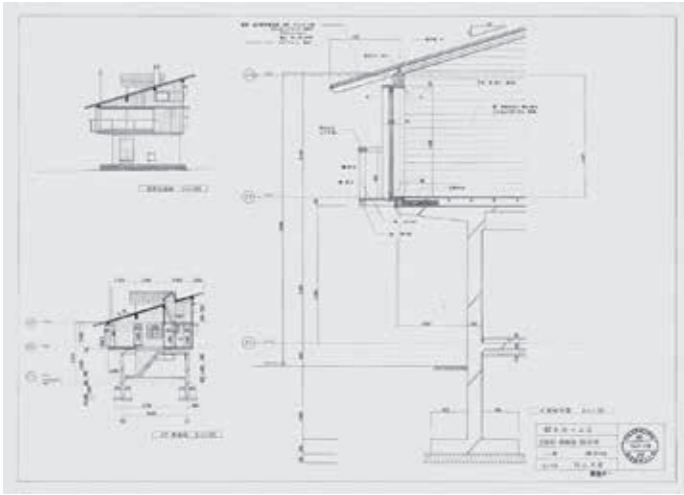
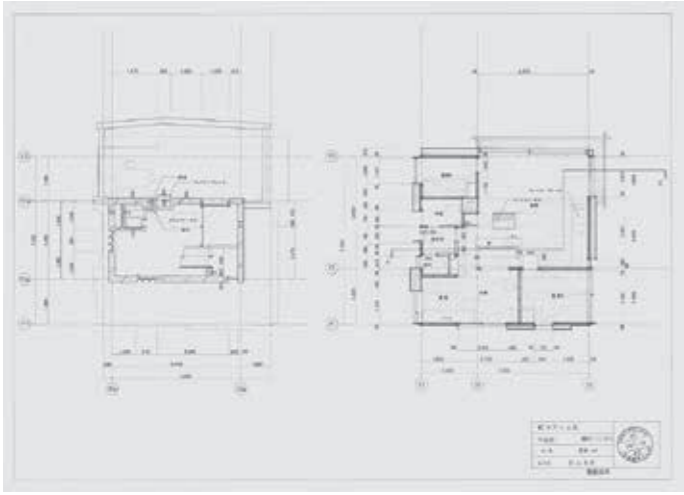
■コンセプト
 天王洲運河と高浜運河の交差する位置が計画地である。ここ品川は高層ビルが立ち並び都市化された場所である。しかし、時たまビルの間から覗かせる運河は都市の中心にいながらにして我々を何か落ち着かせてくれるようである。このような海洋建築ならではの余裕のある空間を持つことは重要であると感じた。
 ここに計画したマイスペースは、大

部分にガラスとルーバーを使用し透明感を出した。南、東側は開いた空間、その裏は閉じた空間とすることで目の前に広がった空間と一体であると感じられるだろう。また、プライバシーも確保された。玄関より2階のリビングへは、まず階段でいろいろな高さでの水面の表情を感じ、そしてシンボリックな存在の樹木を通して景色を眺めることができるなど景色の変化はよく感じられるのではないかと。また、暗くなると水辺は建物の明かりを反射し、昼とはまったく異なる顔を持つことだろう。

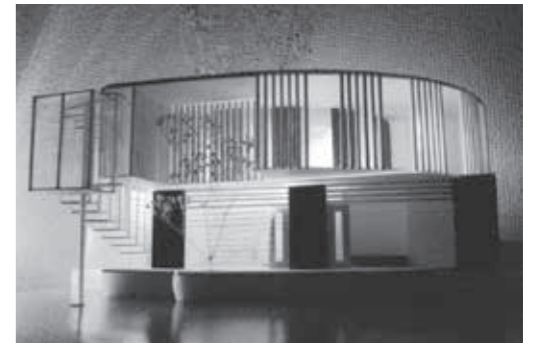
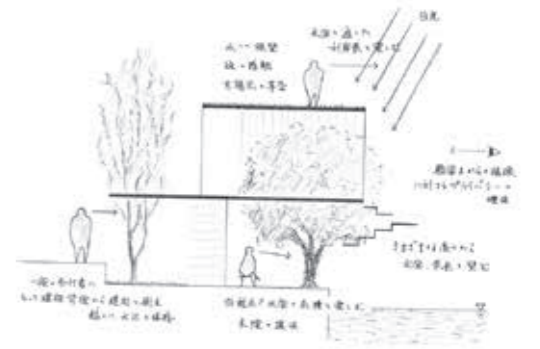
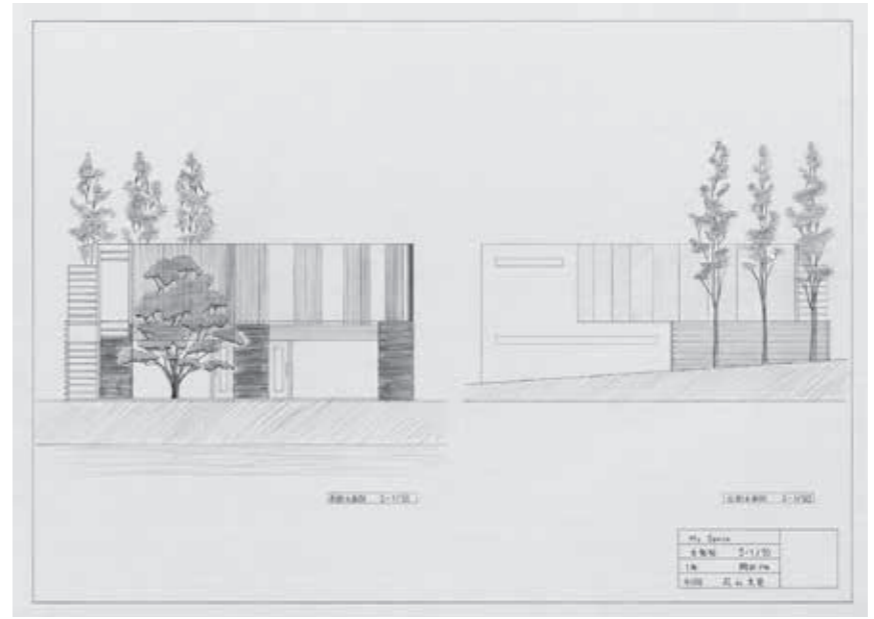
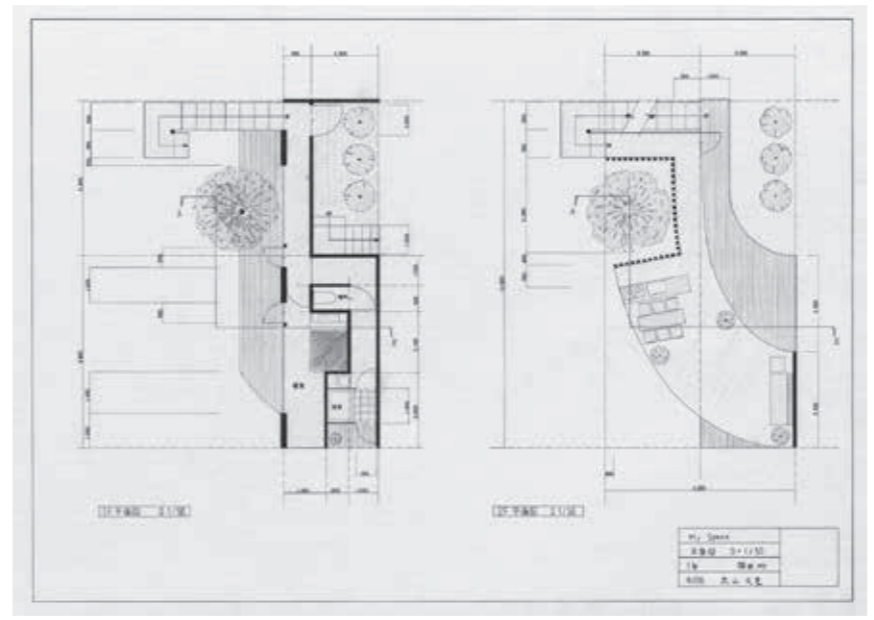
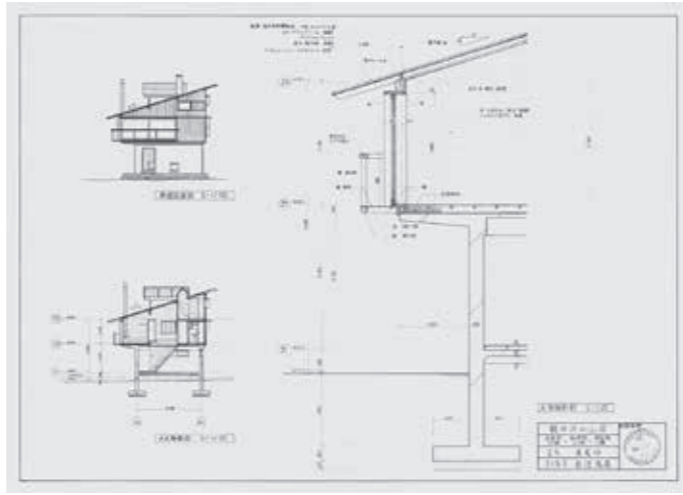
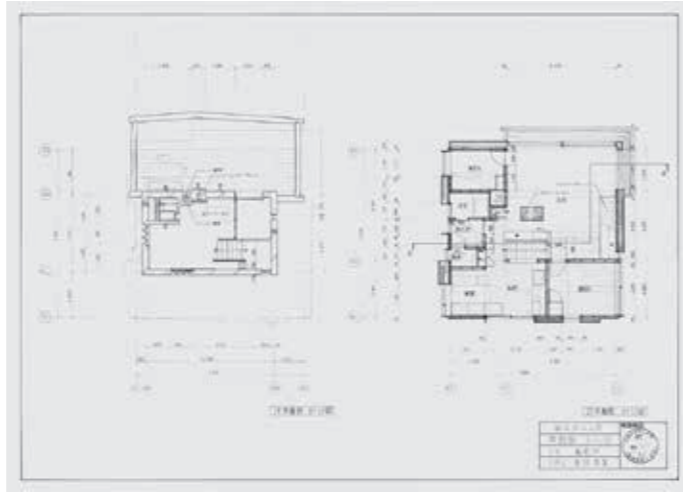
■講評
 1年生にとって初体験となる住宅設計課題である。ここでは、①現地視察を

通じて、水辺建築ならではの留意事項をひとつでも多く発見・体験すること、②その経験を通じて、建築と水との関係性(つながり)をかたちで表現すること、③そのかたちを図面として正確に表現することなどが主たる目的である。
 ここに紹介する丸山君の作品は、多少なりともその目的が達成できたものである。丸山君自身が現地で発掘したこの敷地特性は、①敷地が平坦であること(単調な地形)、②西側の橋梁や南側のアプローチ路(斜路)から敷地があからさまに見えてしまうこと(プライバシーの問題)、③東側方向は広がりのある水面や対岸景が存在することである。これらについて、上記①に対しては、陸屋根を重層化し、そこを視

丸山大史



沼恵美



設計製図Ⅰ 第2課題
ウォーターフロントにある
マイスペース

坂本真由美

■コンセプト

この「ウォーターフロントにあるマイスペース」に建てる建物を、どんなものにするか考えたとき、わたしは品川という土地に似合う建物の外観を一番重視して、決めました。そして、たどり着いたのがこの形です。右側は、全面がガラスで造られ、左側は、四つのボックスがお互いにテトリスのように組み合わせながら、1つになっています。

住宅レベルを高くしたのは、二つの理由があり、一つ目は、わたしが海を見下ろしながら生活がしたかったからです。もう一つの理由は、この計画地より橋側には、みんなが使える土地があるのに、わたしが建物を建ててしまうことにより、使えなくなってしまふことを防ぐために、みんなに開放し、好きに歩けるようにしました。

■講評

本来、住宅地でもなく、居住のための利用を考えていない場所。運河沿いの遊歩道の行き止まりの一部をこの最初の設計課題の計画地とした。

新たなデザインの可能性を、既存概念にとらわれずに提案されることを期待していた。

提出された作品の中には、課題の主旨及び条件を踏まえた優秀な提案が数点あり、それぞれに個性のある提案があった。

その中で坂本真由美さんの作品 human and urban は印象に残るもの一つである。

この作品は、マイスペースとしての

空間を地表面から浮かすことによって、表面をパブリックに解放しているとともに、公共性の高い周辺環境に相応しいフロンティアなイメージとして表現している。

また同時に、変化にとんで楽しそうなプライベート空間を確保している。コンパクトな大きさのなかに、いくつかの魅力的なシーンが想像できる作品である。

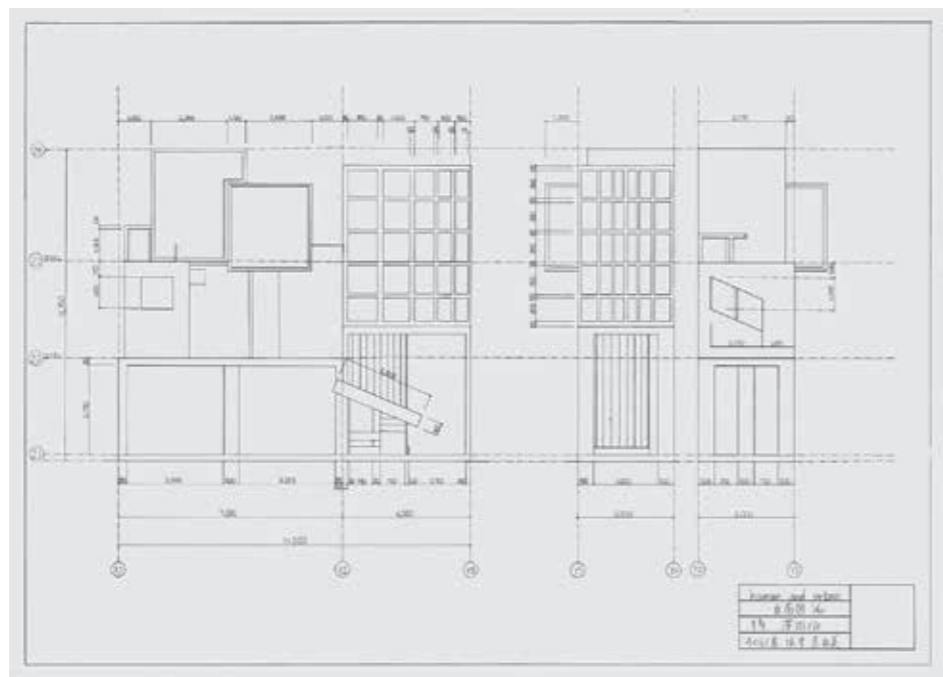
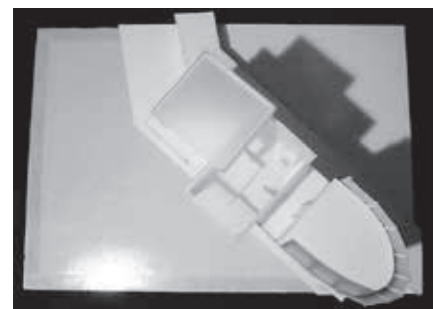
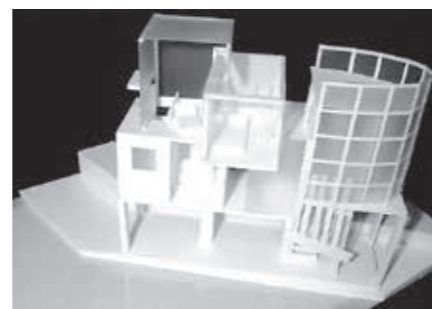
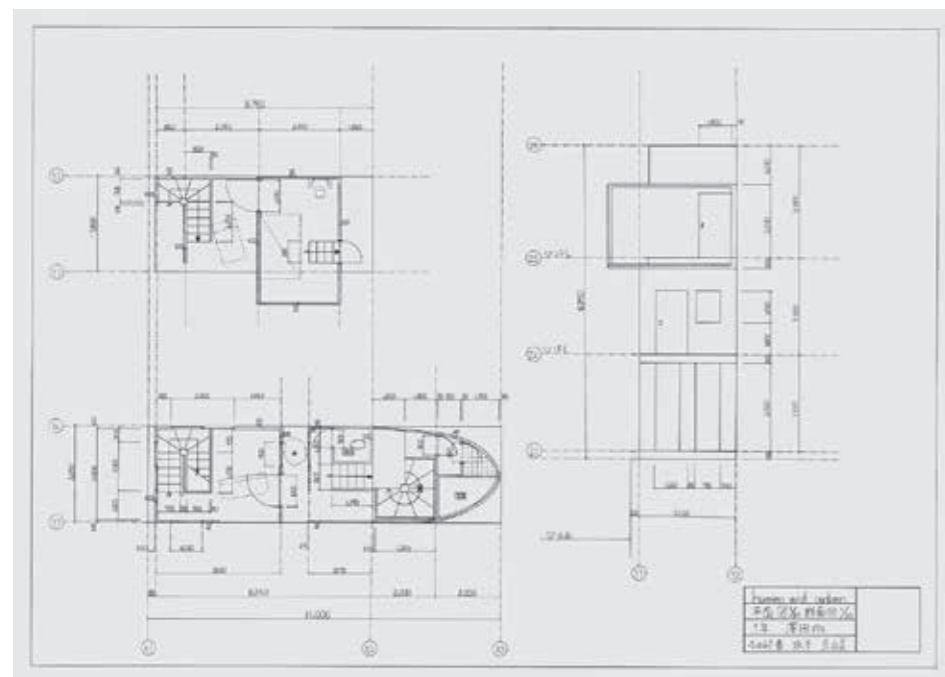
設計課題においては、一つ一つその課題ごとに、独自の解答を期待しているが、今回の課題をきっかけとして、都市の中のフロンティアエリアでの提案から、新たな海洋建築の思考へと発展して欲しいと願っている。

(岩本一成)

2年生（前期：設計製図Ⅱ、後期：設計製図Ⅲ）



【担当】 畔柳 昭雄
岡田 智秀(前期)
川口とし子
玄ベルトー進来
佐藤 孝秋(後期)
柴原 利紀
白江 龍三
長井 義紀
松井 正澄



設計製図Ⅱ（前期）

第2課題
「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ま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当時の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、このころの竹まいを残しつつ、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、隣接には東京都による大川端再開発のリバシティ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答えるかに重点を置いたものとする。

1. 住み手側の意向（設計上の留意点）
①主の家族構成は夫婦（会社員・主婦）でともに50代）および大学生（男、高校生）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。
④部屋数は、夫婦寝室1、大学生1、高校生1、居間1の最低4室を確保したい（設計内容に応じて法定限度内であれば部屋数の増加可）。
⑤家族がいつも何らかの形で気配が感じあえるようにして欲しい。
⑥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。

⑦敷地背後（陸域側）の公道から当該敷地前面の水辺への見通しを確保して欲しい。

設計製図Ⅲ（後期）

第1課題
「1000㎡のウォーターフロント
ギャラリー」

【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倉庫街の一角において、運河に面したギャラリーを計画・設計することである。場所は、富岡八幡宮、深川不動尊などのおかれた門前町として栄えた街であり、地下鉄東西線門前仲町駅から徒歩15分程に位置している。周辺には、清澄公園や昔ながらの運河がある古い町ではあるが、首都高速9号線のランプがあり地下鉄の駅も近いという交通の便の良さから、近年では倉庫からマンションへの立て替えが盛んであり、町並みの変化が著しいところである。

一方、アートの世界では、「奈良美智」や「村上隆」などは海外で高く評価されて久しく、近年では、ポスト「奈良美智」やポスト「村上隆」とされる世代の現代美術が注目されつつある。この理由として、若い世代が積極的に海外に進出したことや、新しい才能を評価する時代性にあることその他に、これらの若い世代の作品を扱う新世代のギャラリー運営者（ギャラリスト）の増加が挙げられよう。

そこで本課題では、あなた自身がギャラリストとなり、展示作品の方向性を明確に掲げ、都心に残された水辺を活かした、親水性の高いギャラリーを企画、設計することを求めるものである。

企画に当たっては、特に以下のことが求められる。

- ①ギャラリーの性格付け（絵画主体型、

彫刻主体型、市民ギャラリー型、イベントスペース主体型、一人の芸術家のみの展示型、他）を自ら考えた企画を行う。

②ギャラリー空間は1000㎡のボリュームとして計画する。ボリュームの形態は、下記の例にない展示するアートの種類により各自が自由に設定する。ただし、1000㎡を完全に使い切ることが必須条件であり、ボリュームの許容範囲は±1%前後（10㎡）とする。

例1：縦10m横10m高さ10mの1スペース = 10 × 10 × 10 = 1000.0㎡

例2：縦7m横7m高さ10.2mの2スペース = 7 × 7 × 10.2 × 2 = 999.6㎡

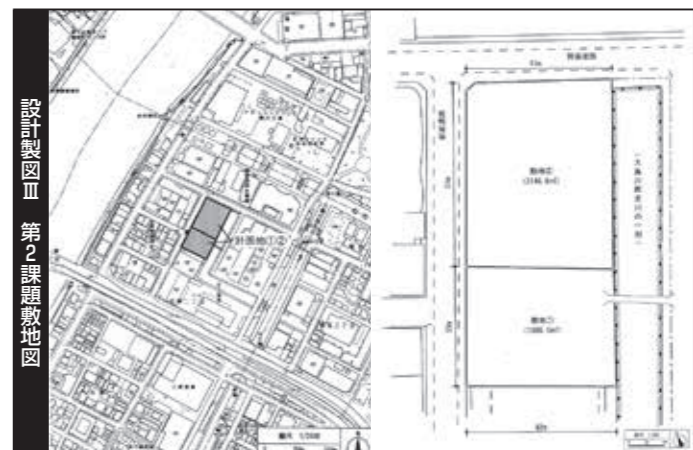
例3：縦3.3m横3.3m高さ3.3mの28スペース = 3.3 × 3.3 × 3.3 × 28 = 1006.236㎡

③敷地周辺の環境や、第2課題の集合住宅に隣接する場所であることを配慮した計画・設計を行う。

第2課題

「SOHO機能を持つ集合住宅—水辺環境を活かした集住のあり方—」

【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機能を持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（特に隣接のギャラリー）に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。

五十嵐大輔

■コンセプト

本計画は、敷地周辺の歴史や風土を読み取り、デザインとして活かそうとした。この敷地周辺では、格子が密集された空間からプライベートを守る装置として機能している。これは先人の知恵、財産である。この格子を活かした建築を提案できればと考えた。注意として、この行為が歴史や風土の回顧ではなく、それを活かした前進であるべきだ。そこで、格子素材を金属、木

の二種類にし、可動することで視界を調節できるようにした。また、建築行為により、公共財である水辺を独占してはならないと考え、道路から水辺を見通せる通路を玄関という機能を持たせて計画している。注目点は、周辺の風土、歴史と広い領域が最終的に「人のため」という行為に収束していくことだ。視界の調節は住む人のため、水辺の見通しは周りの人たちのため。デザインする行為とは線を描くことではなく、社会背景から人を豊かにする「社会貢献」であるべきと考え計画していった。

■講評

最優秀作品になった五十嵐君の作品

で評価すべき点は大きく4つ。

第一に、現地調査を丹念に行い、計画敷地だけを考えず、周辺との関係性を十二分に考察し、この地域の特色である下町情緒を特徴づけるデザインコード（切妻屋根、プライバシーを確保する連子等）を抽出したこと、第二に、そのデザインコードにおいて、敷地遠方に臨める高層建築群のメタルカラーを取り入れたり、屋根の形態を崩すなど現代性を付与して下町回顧趣味からの脱却を図ったこと、第三に、当計画敷地は「水域」と「背後道路」という二つのパブリックスペース（地域共有の空間）の狭間にあるため、ともすれば計画敷地に立地する建築物が、水域と背後道路とのパブリックな繋がりが

断絶されがちであるが、この作品ではエントランスを視線の通り道（スリット）として確保し、額縁のように絞り込まれた水景が背後道路から楽しめること、第四に、近年の社会性をかんがみ、主婦が日中ひとりでも寂しくないよう主婦の城である「台所」から人々で賑わう対岸への見通しに配慮するとともに、建築内部に設けられた吹き抜けを中心に家族が移動することで家族が皆、それぞれの存在（気配）を確認できるようにしてあることなどである。総じて当作品は、「人」（地域住民、計画敷地の居住者）と「水域」とを魅力的につなぐ「装置」としての水辺建築が提案されているといえよう。お見事！（岡田智秀）

川口 航

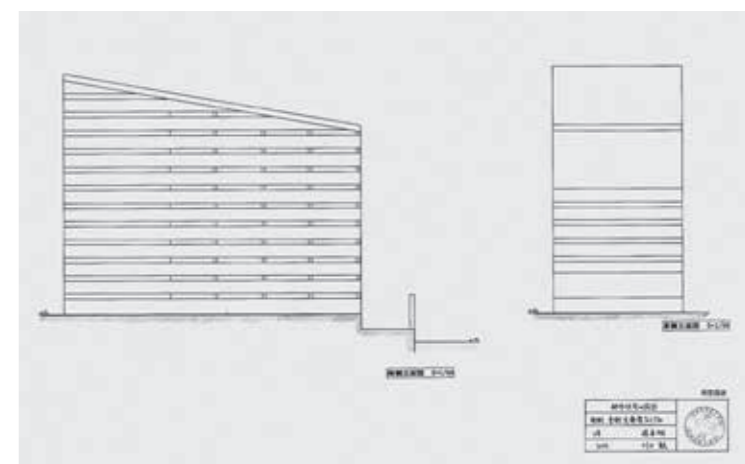
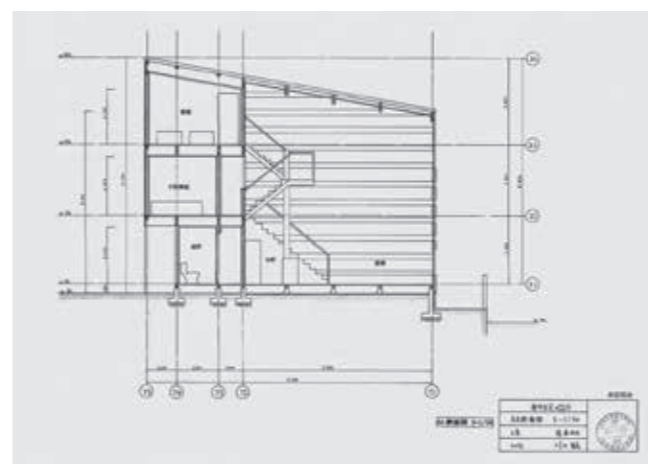
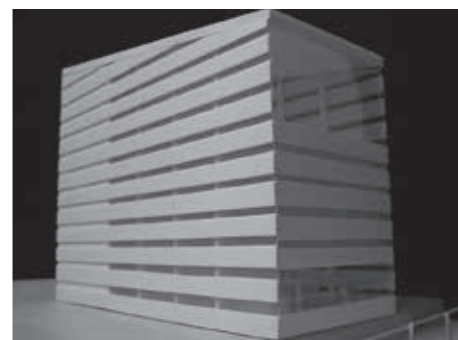
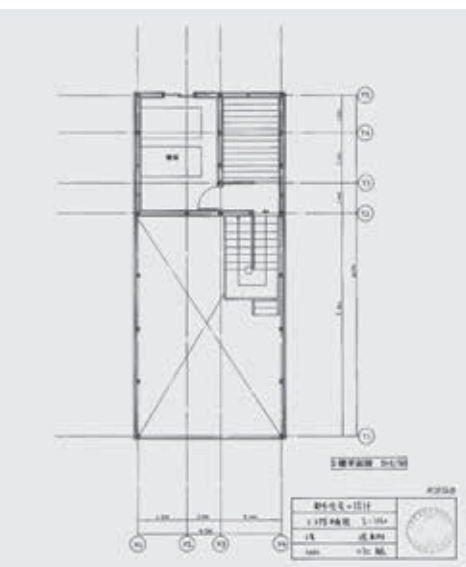
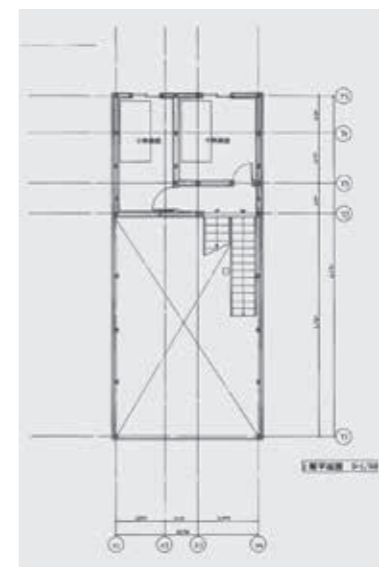
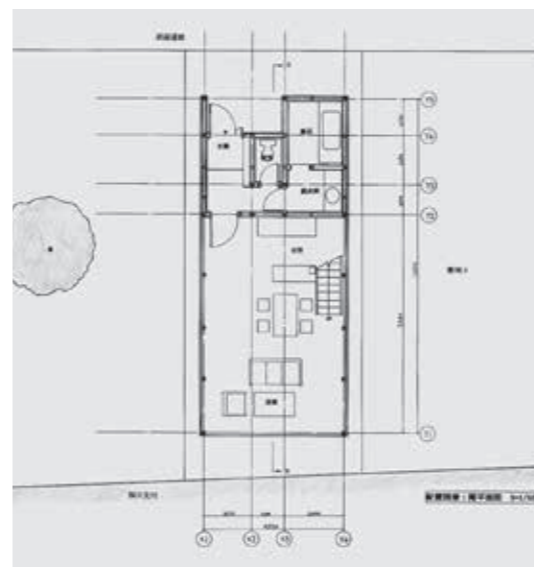
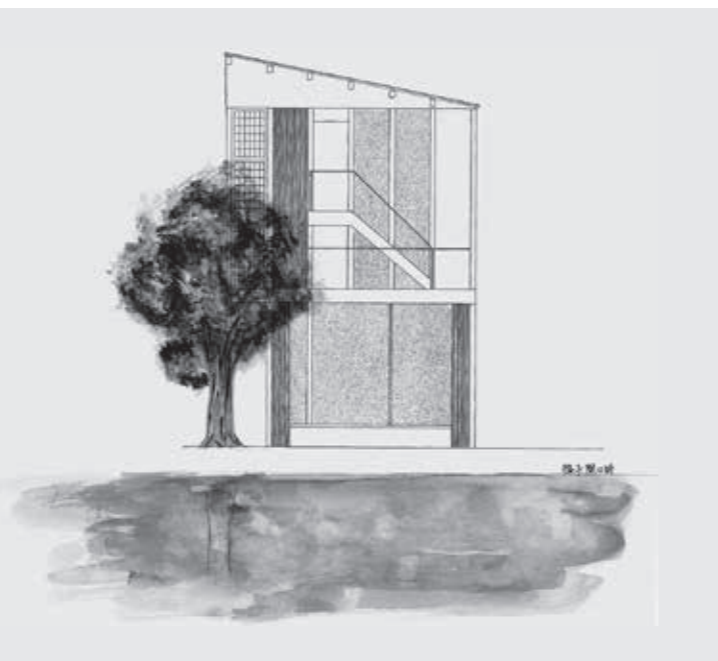
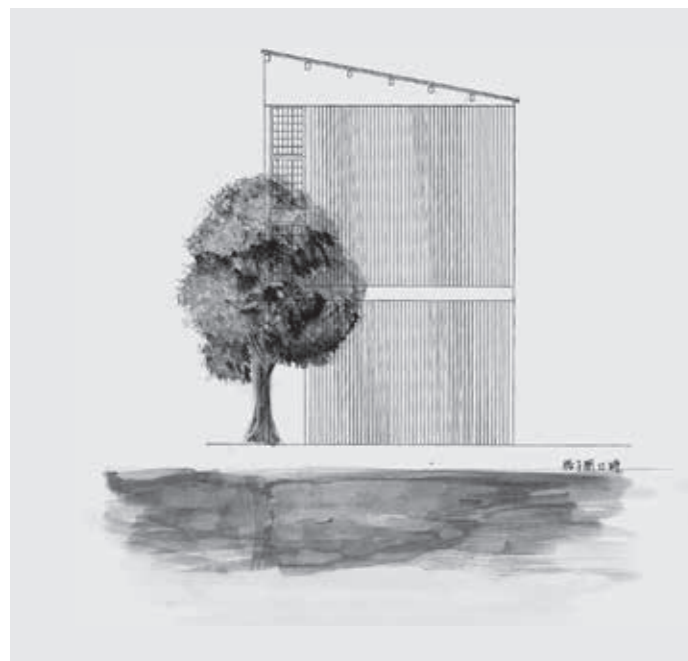
■コンセプト

「いかに自然の光を多く取り入れられる建物にするか」、「都会にいながらにしていかに多くの自然を感じる事ができるか」、「どうやって家族の気配を感じる事のできる空間にするか」、この三つが今回の設計のコンセプトである。側壁をスリット状にし、屋根に大きな開口部を作ることによって、より多くの光を建物空間に取り込むことがで

きる。そして、スリットからは時間帯によって表情の違う光が部屋の中に入ってきて、自然のやさしい光に包まれながら生活することができる。さらに、佃川支川側の壁は上下に大きな窓を設けることにより、下の窓からは川を、上の窓からは空を見ることができ、これにより、都会にいながらにして多くの自然を感じ、また、ピクチャーウィンドウにすることにより、部屋にいながらにして自然を一年中飽きる事のない絵として鑑賞できる空間を演出した。家族のつながりについて考えたとき、自分の部屋に行くときは居間を必ず通るようにする。また、居間からはそれぞれの部屋を見ることができる。この

ようにしたことで家の中でたえず家族の気配を感じあえる空間にした。『なにも足さない、なにも引かない』という商業コピーがあったが、まさしくこの住宅に限られた、そして厳選された要素に基づいて設計されている。ミニマルデザインからなるこの住宅は、リビングの大空間と個室の小空間をダイナミックに階段でつなげている構成は快適で賑やかな生活を連想させる一方、東京の密集した下町に相応しく、生活感の消し取られ

た外観を見せている。但し都市住宅として無機質な冷たさを目指しているわけではない。夜、スリットからこぼれる和をも感じさせる光で、家は暖かく帰宅する家の主人を迎え入れてくれるに違いない。そして某ハウジングメーカーのCMではないが、玄関に入る前に一瞬立ち止まって、自分の輝ききれいな家を自慢げに眺める喜びを味わうことであろう。ところで都会の中で自然を感じられるためのピクチャーウィンドウという仕掛けについて本人が解説しているが、屋根勾配を川に向けたのは、川に自然に雨水を戻すという工的な配慮を示したかったからであろうか？（玄・ペルトー・進来）



設計製図Ⅲ 第1課題
1000㎡ウォーターフロント
ギャラリー

五十嵐大輔

■コンセプト

前回の「都市住宅の設計」では、風土、歴史を重んじましたが、本計画では、モダンな建築から情緒を生み出せないか？という疑問から始まりました。なおかつ、その情緒を生み出す要素が「システム」としても機能すればと考え提案しています。その解答として、「光の柱」と称し地下に作ったフロアの天井に地上からアクリル素材を差し込むということを考えました。こ

の「光の柱」は、地下では採光するトップライトとして機能し、地上では、計画地に隣接する川を眺めるための、イスやテーブルとして機能します。また、夜間には、地下の照明による光が、「光の柱」を通し地上の照明となります。夜と昼間で機能がまったく逆転するのです。また「光の柱」は大きさを配置、長さによりシャンデリア、有機的な照明、ベンチ、テーブル、階段など多くの計画が可能です。地上に関しては、緑化を提案し、森林公園としては、緑化を提案し、森林公園としての森林のように見え、夜間は、そこに光の柱が有機的に光出し、昼夜二種類の顔を持たすことを意図しています。

■講評

五十嵐大輔さんの作品は、水辺を公共の財産ととらえ、地上は高木の生い茂る公園にして市民に開放し、ギャラリーは地下に配置して、建築で水辺への視界を遮らない案としている。ドライエリア中央にあるスロープの下は運河の水を浄化する水路となっていて、建築の計画を通じて、水質改善という最も基本的な姿勢で都市の水辺空間と関わっている。

また、広告やタイポグラフィを

身近な芸術として感じさせるギャラリーという企画の斬新さや、現地調査からゾーニング、地下の建築にふさわしい構造の選択、光の柱による空間演出にいたるまでの建築計画の着実な展開と、図面や模型による巧みな空間表現で、美しい作品に仕上がっている。

水面とグラウンドレベルの差が大きいため敷地全体に盛土が必要になったのは残念であるが、シンプルな空間配置や幾何学的なファサードの処理、地上の公園と地下のギャラリーとを昼夜を通じて光で結びつける光の柱やガラスのE.V.が、広告やタイポグラフィが放つイメージと呼応して、都市の水辺の現代的なギャラリー空間となっている。

(松井正澄)

設計製図Ⅲ 第2課題
SOHO機能を持つ集合住宅

稲葉秀星

■コンセプト

SOHO機能を持つ住宅とは「仕事の間」と「生活の間」が混同したものである。

今回、この二つを分けることを軸に、「集合住宅なのに一戸建て住宅のような環境にする」「建物が東側の川を遮らない」「高さレベルで機能を分ける」といったことをコンセプトとし設計をした。

一階は川を遮らないためにピロティ

にし、SOHOを配置した。こうすることでSOHO同士を往来することが容易になり、あいたスペースに水を取り入れ、木を植えることで世帯同士の交流の場にもなった。二階からは居住空間になりトイレ、風呂、LDKを配置し、SOHOとは別に入口を設けた。三階は寝室を配置し、二世帯が共有できるルーフトロニーを設けた。全世帯をこのように統一することで機能を分け、三階に行くにつれプライバシーを確保できる構造にした。

外観はルーバーと、ガラス、アルミ、磨りガラスのパネルで周りを囲むことで、外からはひとつの建物、中は一戸建てに近い建物の集合といった異なる姿を見せることができた。

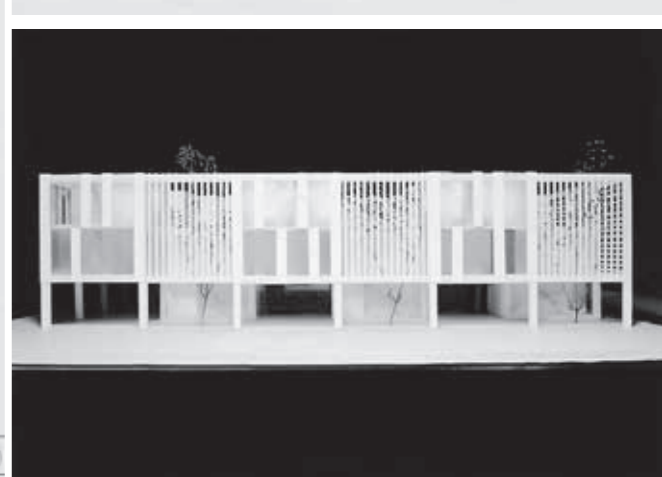
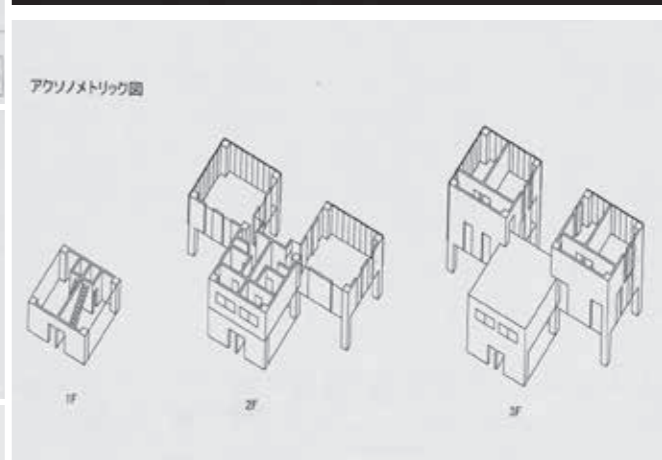
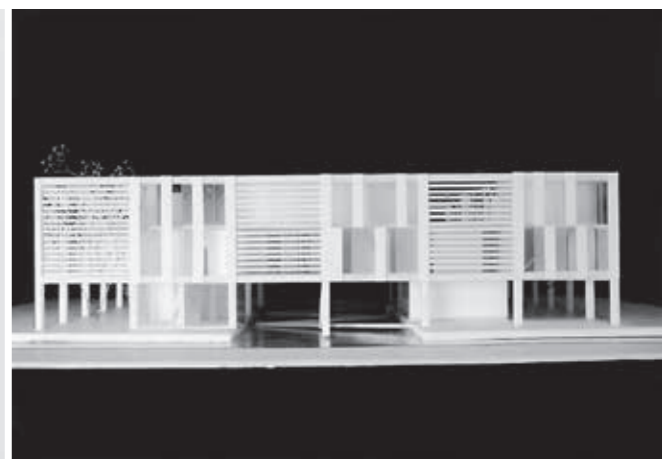
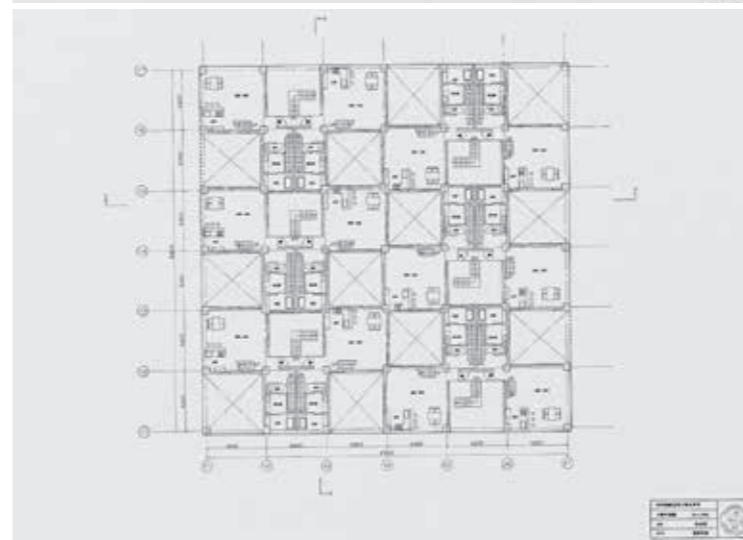
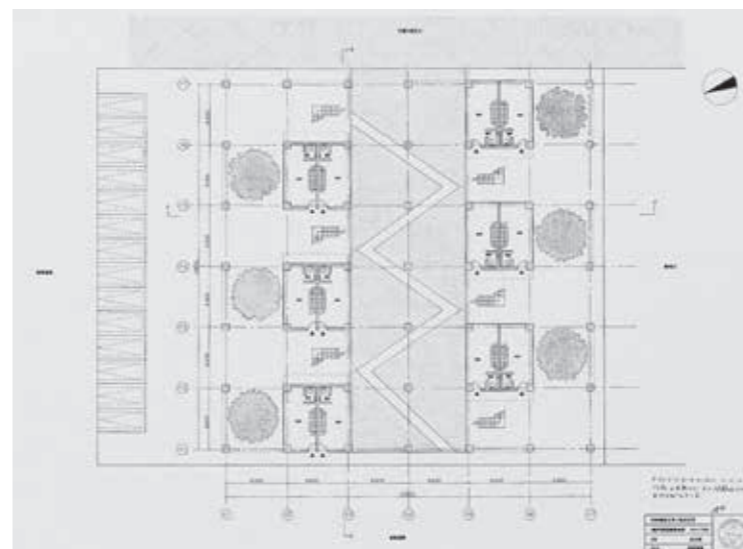
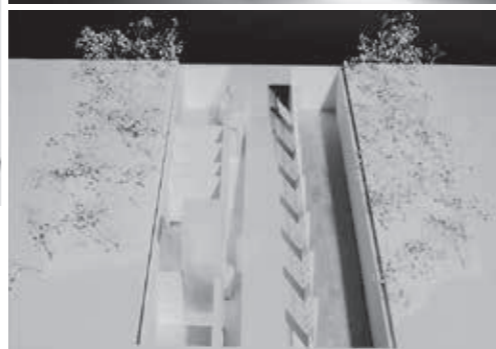
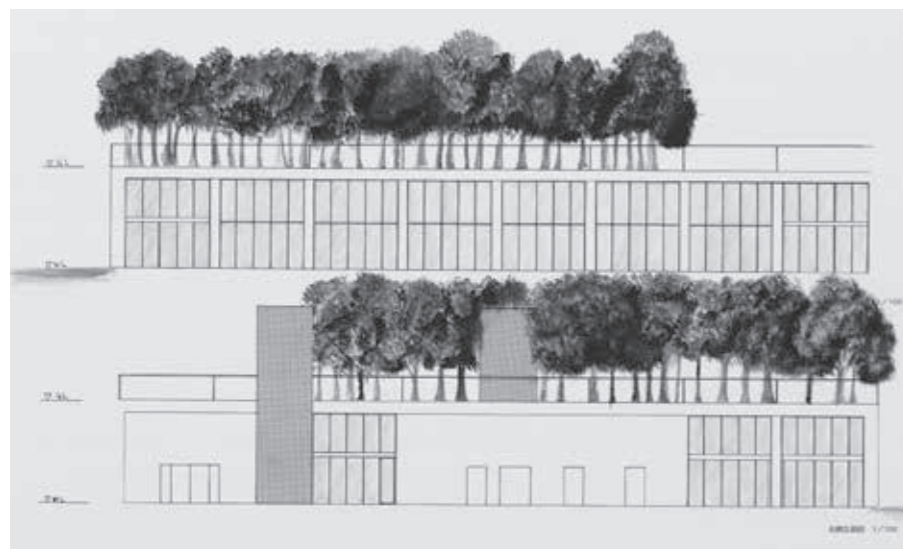
■講評

稲葉秀星さんの作品は、吹き放ちやルーバーによる適度な開放感と集住感を満足させる、37.8m四方の一塊の建築である。住空間と樹木のある吹き放ちを6.3mグリットの市松状に配置した平面計画で、1階にSOHO、2階にLDKと風呂・トイレ、3階には2室のベッドルームと2世帯共有のルーフトロニーが、空間の機能を考慮して巧みに配置され、2つの導線をつな

がれている。単純なラーメン構造の集合する建築でありながら、各々の住まいは開放的で、驚くほど多様な内外の空間を獲得している。また、空間の共有とプライバシーの確保の両方を満足させ、採光や通風も十分に確保している。

運河から引き込まれた水面は建築中央を横断し、前面道路からも運河の水辺空間を感じさせる。隣接する敷地①に彼が計画したギャラリー屋上の水面とは、ピロティの吹き放ちを通じて視覚的につながっている。SOHO機能と集住のあり方を明快な空間と構造のシステムで提案し、水辺空間にも考慮した理知的な作品となっている。

(松井正澄)



河原一也

■コンセプト

このSOHO機能を持つ集合住宅では、住人を隣接する前作品のギャラリーを使用するアーティストであると設定をして計画していったので、ギャラリーとの敷地計画や通路、水路にグリッド的な繋がりを持たせることや、ギャラリーの搬入口と行き来しやすい動線計画にすることからはじめた。また、隣接するギャラリーと同じく、正方形と長方形によって形を作り上げて

いくことによって、直接的な関連性を持たせつつも、敷地周辺では木材を川を使って運び集めていた木場だったという歴史的な理由から、全面に木のルーバーを使うことによって、暖かさを感じる空間に仕上げるとともに、日本の伝統的な格子や簾のように視線を適度に遮りながら、しかもあからさまに外部を拒絶しないやり方で通りと居住空間の生活を柔らかく仕切り、うまく調停したような効果を期待した。そして、前面道路で一番人の集まる交差点のすぐ近くに広場を設けることによって、周辺の人々ともコミュニケーションをとれることができるようにし、多くの人々が、休憩をしたり会話をしたりすることによって、人々の触れ合い

の場となるような空間になることを期待した。

■講評

計画地は隅田川流域に位置し、その水運を生かした運河が縦横に張り巡らされていた場所である。

深川から運河沿いに街歩きを楽しんでみよう。所々に地域の履歴とも言える場所が点在し、かつての木場の木材問屋や懐かしい風景を想起できる空間に出会うことができる。

河原君の案は木質素材を効果的に取り入れ、場所が持つ特色を継続し、第一課題で計画した隣接するギャラリーと空間的な共通性をもたせつつ、働き、住まう場所としてギャラリーとは異なる

暖かみのある暮らしの場として表現している。

東側のリニア型集合住宅は各住戸の共有空間として設けられたスリットによって運河景観を効果的に取り込む工夫がなされている。

運河沿いの木製ルーバーは水面の反射光を抑制し、夜間は鏡面反射による効果的な水辺景観を創出する。各住戸の視覚的遮蔽機能も保たれる。

西側の中庭型集合住宅は4戸1のまとまりによる交流性の高い空間となっている。

リニア型と中庭型の2つの典型的な集住形態とし、水域景観を取り込んだこの場所ならではの魅力あふれた提案である。(佐藤孝秋)

出口知季

■コンセプト

今回、私は敷地面積の全体を生かした集合住宅を設計しようと考え計画した。全体を囲むようなひとつの建物にし、中央に大きな庭を作り、その庭を囲むように建物が建てられている。

屋上には各一戸専用の庭をつくり、各家族の遊びの場、菜園などに活用されている。建物の下に駐車場を作り、建物の周りを回れるようにしたため一階は小さな面積になった。一階との面

積のギャップを生かし一番大きなボリュームにした二階は、住民が多くの時間をすごすメインの場所になっている。三階は個室を設置して窓から専用の庭を見渡せるようにした。一階の窓は中央の庭に向かって全面ガラスにし、二階の窓はLDKを外側、庭側の両方を全面ガラスにし、三階は一戸専用の庭に向かって全面ガラスをつかった。このように全面ガラスをつくることによって壁の部分との差を見せ大きな魅力を生み出している。

三階の部屋以外の部分は吹き抜けになっており、とても軽いイメージのつくりになっている。オフィスは一階に設置し、専用の玄関をつくり、入り口を二つ設け、作業に集中できる環境を

つくった。

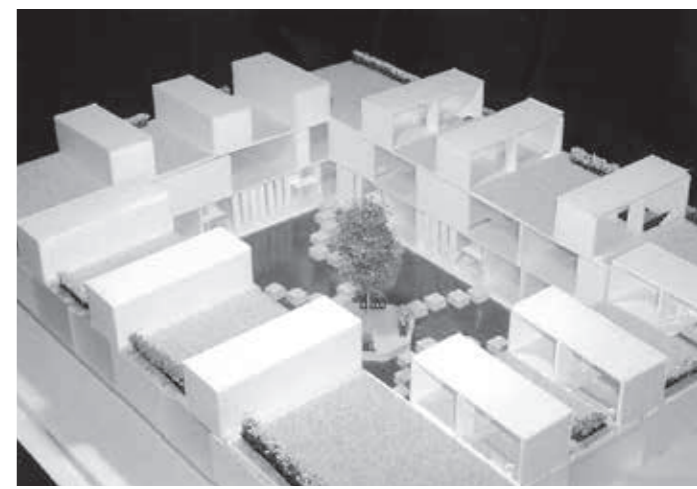
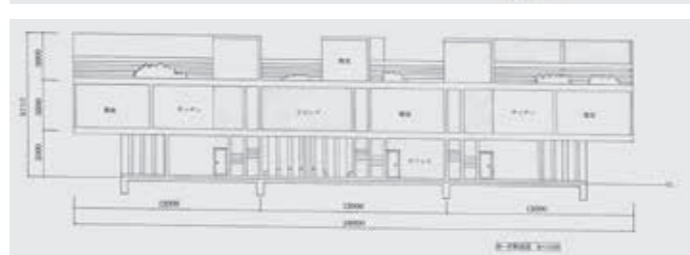
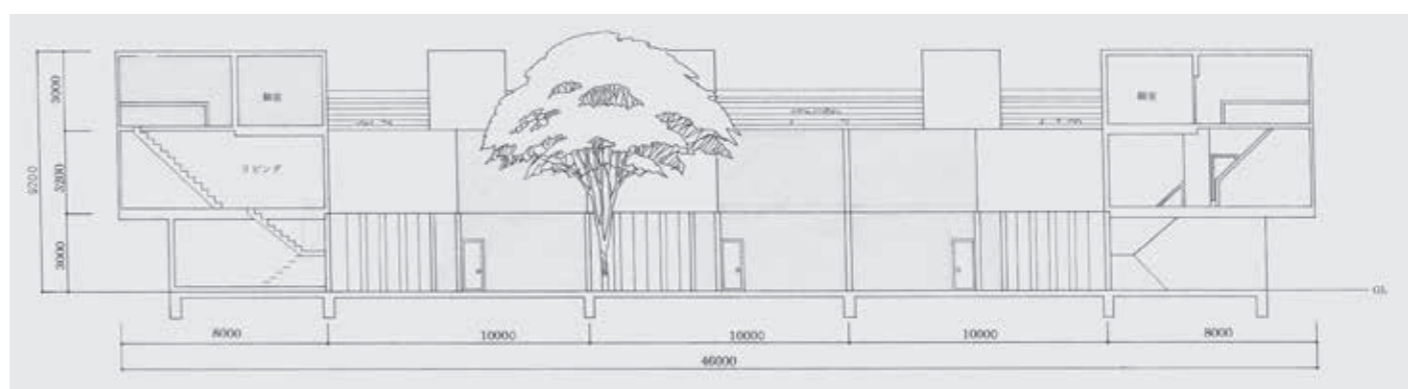
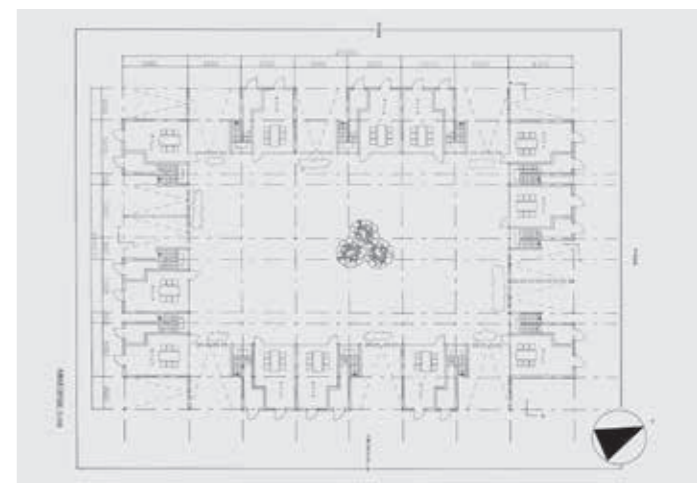
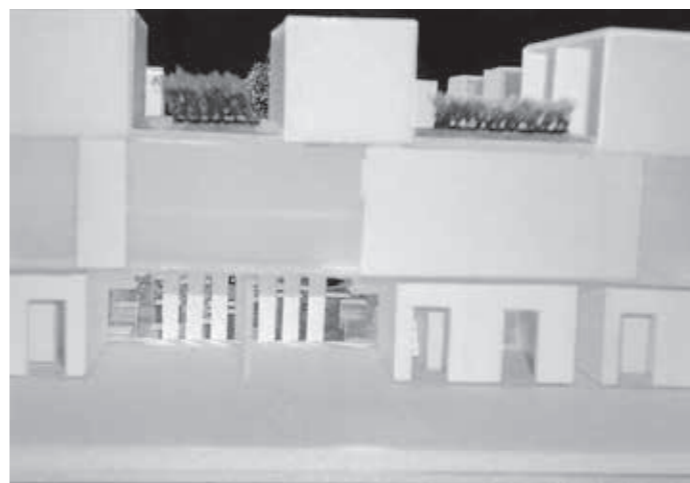
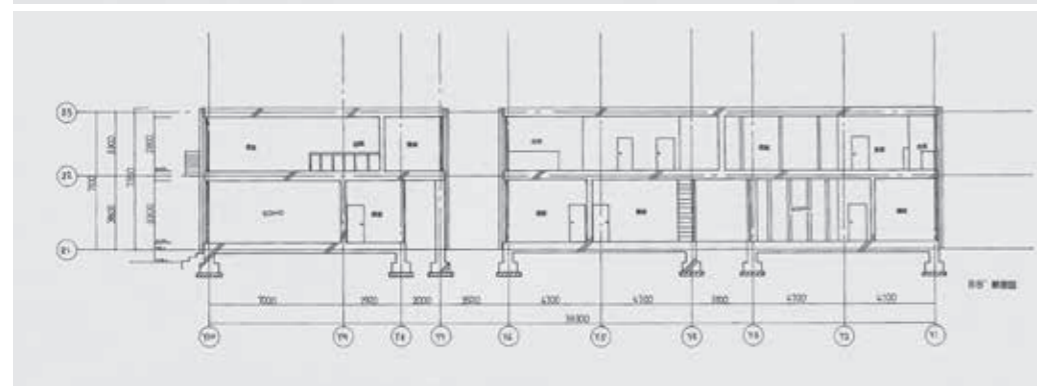
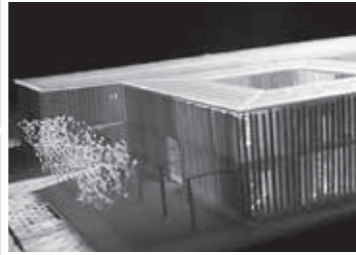
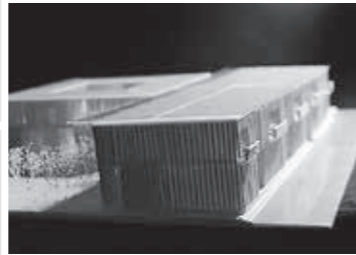
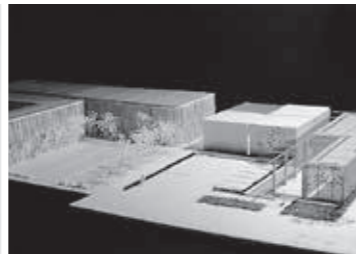
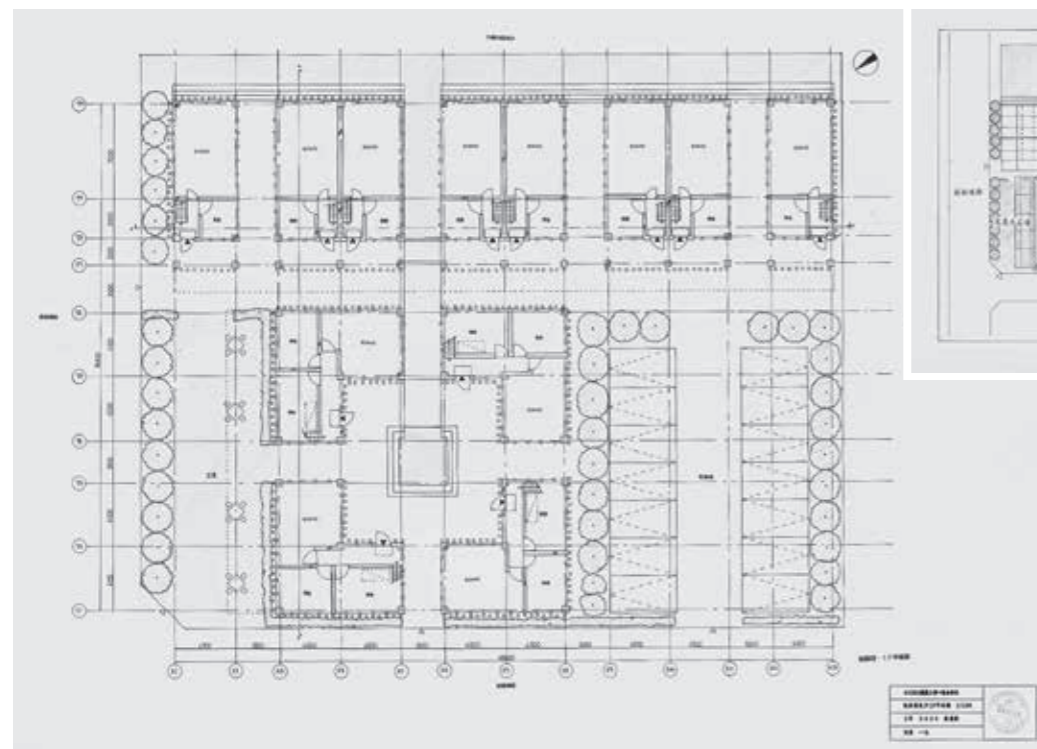
■講評

表裏のない比較的恵まれた敷地に、12戸の集合住宅を設計する課題である。余裕のある規模設定と集住のメリットを如何に解釈するかが、この課題のポイントである。

出口知季案は、1階にSOHOと各戸の駐車場を中庭の廻りに設け、2、3階にメゾネット住戸をシステムティックに配した長屋の提案である。余裕のある敷地の中庭型配置は特に目新しくはないが、中庭が各戸の内部あ

はSOHOからしかアクセスできない12戸専用の庭である点で、一般的な中庭型と一線を画している。余裕のある規模設定を各戸専用の外部空間の豊かさで解釈し、集合させることにより更なる伸びやかな空間の広がりを獲得することに成功している。2面が外部に面したリビングダイニング、専用屋上テラスと個室の巧みな配置による内部空間の広がり、水平ラインを強調したボリュームに個室が点在するドライな外観も好ましい。

周辺環境との関係性が均質である故に、運河との関連づけや肝心の中庭の活用イメージが希薄である点は残念であるが、バランスのとれたさわやかな提案である。(柴原利紀)



■コンセプト

今回、自分は「地域アーティストの集合住宅」をテーマに、前回課題の隣接したギャラリーと運河との関係性を考えたSOHO住宅を設計しました。ギャラリー動線の終端に屋外空間（喫茶利用等）があり、そのパブリックな空間を住宅の敷地にも延長し、また、その空間にフリールームを設けることで、ギャラリー利用者がSOHO住宅に住みフリールームで制作活動をする

中村深至

芸術家と触れあえるようにしました。このことで、作品制作の裏側をみる・みせることから両者が密にかかわり、アーティストに刺激を与え、利用者も作品を観るだけではない付加的な楽しみというメリットが加わります。SOHO住宅だけに目を向けると、1階はDK・L・寝室・ウォーターセクションと生活の場を設けましたが、集合住宅であること、また設計上からも日照が1階には届かず、2戸の間に吹き抜けを設けました（フロスotte・グラスで光のみを取り込む）。2階は事務所のためガラス張りの窓を芝のテラスに垂直させ、GLからの緑木（吹き抜けから）への目線、下を流れる運河、水路への景観も楽しめる小オ

フィス街をイメージしました。

■講評

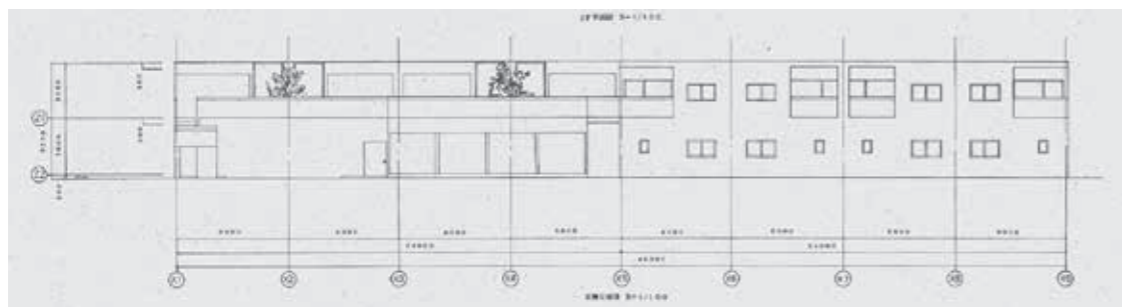
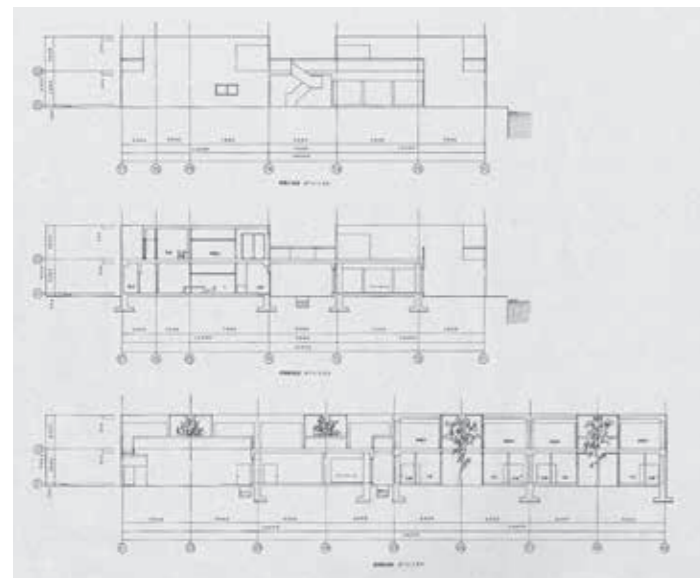
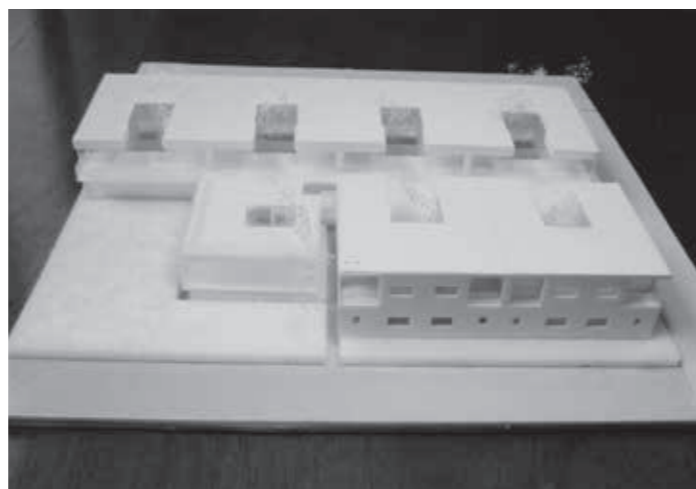
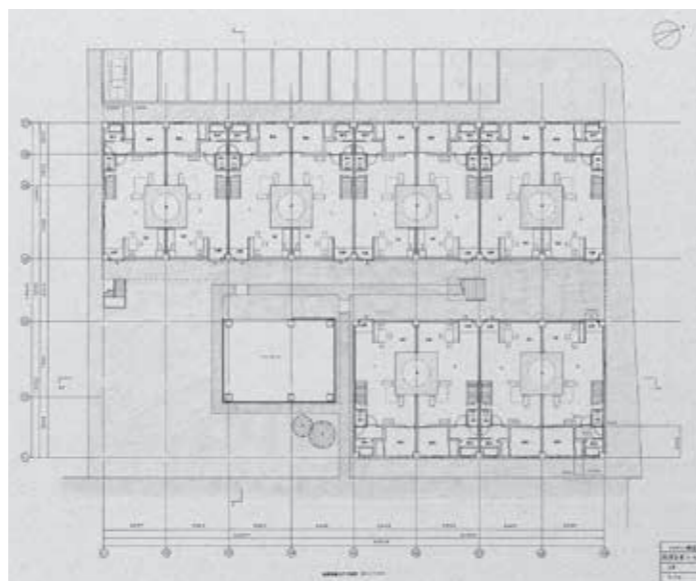
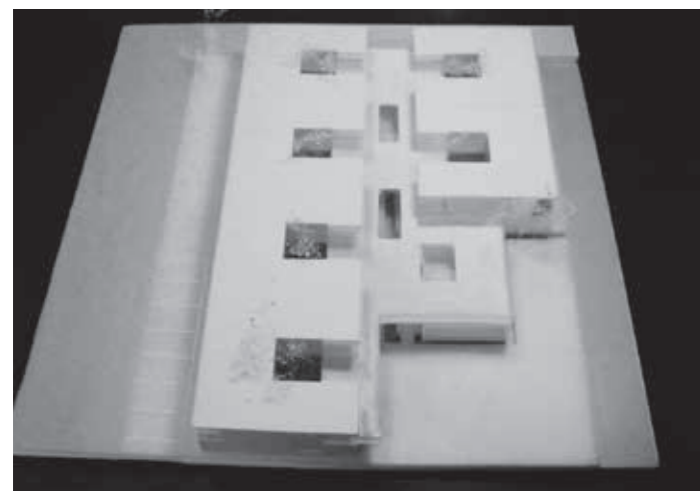
中村君は第一課題のギャラリーとSOHO集合住宅を一つの地域として考えている。集合住宅は地域アーティストを主体的な住人とし、アーティストの発信基地であるギャラリーとの関係性を強化することで、小さな固有の街を作ろうとしている。街の中心には運河に開けた広場があり、地域アーティスト用のフリールームが設けられイベントや展示販売など、多様な交流を促進する場として位置付けられている。集合住宅1F暮らしの

モール、2Fアートのモールが広場に繋がり、隣接するギャラリーとオープンカフェがさらに一体化することで理想的なウォーターフロント広場となっている。前面道路側は計画地の固有性を保ちつつ、周辺地域との連続的な街並み景観形成を意図している。各住戸はツリースペースを中心に2戸1型を連続的に配置し、2世帯型住居への対応も考慮している。1Fの住空間、2FのSOHO空間共にツリースペースが視覚的なスクリーンを介し光と風の循環を図る。中村君の案は計画地に焦点を絞り、最も理に適った提案の一つである。(佐藤孝秋)

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
高橋 真
前田 紀貞



設計製図Ⅳ（前期）

第1課題
「フローティング・ステージ」
(出題：坪山幸王)

【課題意図】

近年の都市ウォーターフロント再開発の多くは、多様な商業施設（特に小売店の集合）を中核とする「交流人口の拡大」によって、当該地域の消費活動を活性化し、就業人口の拡大を図り、結果として定住人口の拡大を図るものである。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1課題では「フローティング・ステージ」の設計を課題にする。

フローティング・ステージの特徴は、目的に応じて移動の自由性が高く、ユニット化によってステージの形状を自由に变化させることができる。また、海面に立地することにより、オープンスペース効果による周辺の都市内既存建築物の景観的影響が少なく、比較的自由的な形態を提案することができる。さらに、フローティング構造物は浮函構造物ともいわれるように、構造物内部が「ガラリ洞」であるため、その利用に際しては目的に応じて多様なものが考えられる。

フローティング構造物の材料は、施工性の高いスチール材料、あるいは安定度の高い鉄筋コンクリート材料が一般的である。そこで、本計画が建築物として位置づけられる場合は、消防法を考慮した不燃化（構造物内部に耐熱被覆材施工やスプリンクラーなどの消火栓の設置）が義務づけられる。また、ステージで演技する人々の避難の方法や経路についても十分検討する必要がある。

あるので注意すべきである。
(参考資料：横浜MM21に隣接するフローティング棧橋)

【課題内容（計画・設計上の要点）】

- ・立地海域の設定及び周辺環境の把握
- ・用途の設定（例：劇場、音楽会場、結婚式場、多目的施設など）
- ・用途に応じた機能（付帯施設：楽屋、音響調整室など）及び設備機器の検討
- ・用途に応じた付帯施設を含む規模の算定
- ・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
- ・フローティング・ステージへのアクセス計画及び避難計画
- ・フローティング構造物の位置制御システムの検討
- ・計画コンセプトの提案
- ・総合計画（配置平面、立面、断面など）

【設計条件】

- ☑ステージ規模：400～600㎡程度（指導教員と相談）
- ☑機能と施設：用途によって異なるので各自自由に提案
- ☑設置海域（別図参照）と構造
- ・フローティング構造物の形式（パージ、プレート）及び形状（円形、方形）は自由
- ・フローティング構造物の内部利用は可能（楽屋、準備室、大小道具室など）
- ・周辺海域でのある程度の移動は可能（どのように移動するかはシステム提案）
- ・固定式の場合は参考資料を検討（どのように固定するかを提案）
- ・設置海域を陸側に掘り込むことも可能（理由を明記）
- ☑海象条件：設置海域の波高は30cm程度（ただし台風時には1m前後の波高を考慮）
- ☑周辺計画：ステージに至る道路計画

を含めて行うこと

第2課題
「海と陸を結ぶ・水族館」
(課題担当：前田紀貞、神谷 博)

【課題説明】

海洋建築に求められる条件は、建設地点の環境によって異なってきます。課題の敷地は東京湾アクアラインの千葉側に当たる海浜ですが、その地域の環境そのものも均一ではありません。その環境を読み取りつつ、ここに3つの施設を計画し、最後にランドスケープ計画としてこれらをまとめることが「設計製図Ⅳ」全体の出題意図です。東京湾アクアラインは代表的な海洋施設で、「海ほたる」という海洋建築も備えています。第1課題は、フローティングステージで「海」の領域における計画でした。第2課題は「陸と海の境界」領域を対象として水族館を計画します。そして、第3課題は「陸」域を対象とした海浜のホテルを計画します。海と陸、およびその境界領域それぞれの環境の特性を把握しつつこの課題に取り組んでください。

さて、今日では水族館に求められる条件が時代とともに変化しています。地球環境に対する意識が高まるなかで、博物館自体の概念も問い直されつつあります。フィールドミュージアムやエコミュージアムといった考え方も出てきています。地域の自然そのものが展示物という捉え方です。水族館はどうでしょうか？ これからの時代に、水族館をつくるとしたら、どのようなものが求められるのか。新たな発想を持って課題に取り組んでください。

【設計条件】

- ☑計画地
- 陸と海の境界である水際線にあって、アクアラインから遠くなく、フローティングステージとの関わりの持て

る場所を設定する。敷地は海と陸にまたがっても構わない。敷地面積は自由とするが、駐車場や外構など陸域の施設が計画できる大きさを設定する。

☑計画内容

- ・海と陸を結ぶ・水族館（海の博物館）の建築計画
- ・および外構施設計画（屋外展示を含む）

☑計画諸元

- ①屋外施設
 - ・エントランス、アプローチ
 - ・駐車場（50台程度）、サービス用駐車場（10台程度）
 - ・休憩広場および植栽計画のゾーニング
- ②建築諸室
 - 延べ床面積 合計約5,000㎡
 - [共用部門 小計2,780㎡]
 - [管理部門 小計2,220㎡]

設計演習Ⅰ（後期）

第1課題

「アーティストインレジデンス」
(出題：榎本雅夫)

【課題テーマ】

海辺の計画地に宿泊滞在し、その特徴的で恵まれた環境の中に身を置きながらの創作活動（アトリエ）、展示発表（ギャラリー）、交流（レクチャースペース）等を可能としたアートを計画する。芸術の分野は彫刻、モニュメント、絵画、版画、音楽、舞踏、そして建築など各自自由に設定し、それに必要な空間を宿泊施設とともに計画する。利用者を限定せず幅広く受け入れるものとし、地域と連携した施設として建築的および環境的な魅力を備えた提案であらう。

【設計条件】

- 敷地面積 20,000㎡（計画地周辺を



設計製図Ⅳ 第1課題
フローティング・ステージ

石井光江

■コンセプト
フローティング・ステージ（以下F・S）が持つ所有可能な非物質機能とは何か。
現在、東京湾アクアラインという陸と陸とを結び海上道路の海ほたるが存在している。しかし彼らは政治的プログラムに対応し、社会的ニーズの満足性を求めている。彼らの目指す海との関係性は画面空間の可視性に方向づけられている。

F・Sへのアプローチとして、海ほたるデッキから橋を伸ばし渡っていく方法と船などにより入る方法をとる。
本ステージの用途だが、誰かを招き演奏者側―聴衆側という二者の対立形態はとらない。F・Sとしての最低限の設備は備えるものの、訪れる者に対し空間利用法まで押し付けはしない。ただ彼ら自ら空間を創り上げられるよう、仕掛けは施してある。それからは、彼らによる無限の空間変貌を望むものとする。
本F・Sの構造として、ステージ上の屋根は風圧により変形する二重膜構造、浮体は潮位によって柱を通し昇降するドルフィン係留構造とする。

■講評
第一課題「フローティング・ステージ」は、文字通り海中立地を前提条件としている。海は周知のように、静穏時には陸上では味わえない開放感や快適感を与えてくれるが、反面、人々を寄せ付けぬ荒々しい表情をも見せる。石井案は、こうした海の持つ両面の資質に、現実的に対応しながらも、その制約を逆用して、海上施設ならではの可能性を様々提案している。第一の長所は、浮体構造に、波浪や潮流の外力に有利とされる円形平面を採用し、これを理に適った外周の列柱で保持している点である。しかし、円形は形態上、水際が単調になりがちな欠点を持つ。

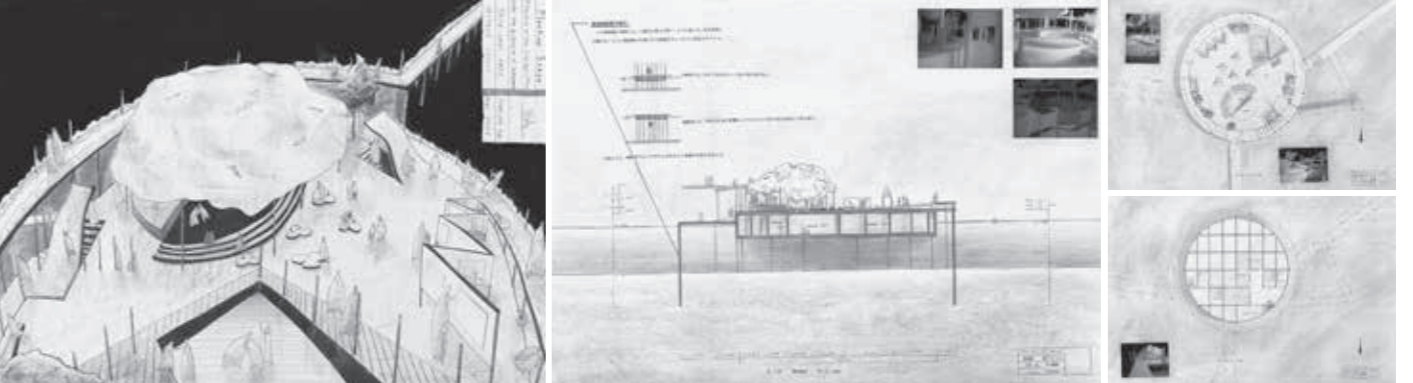
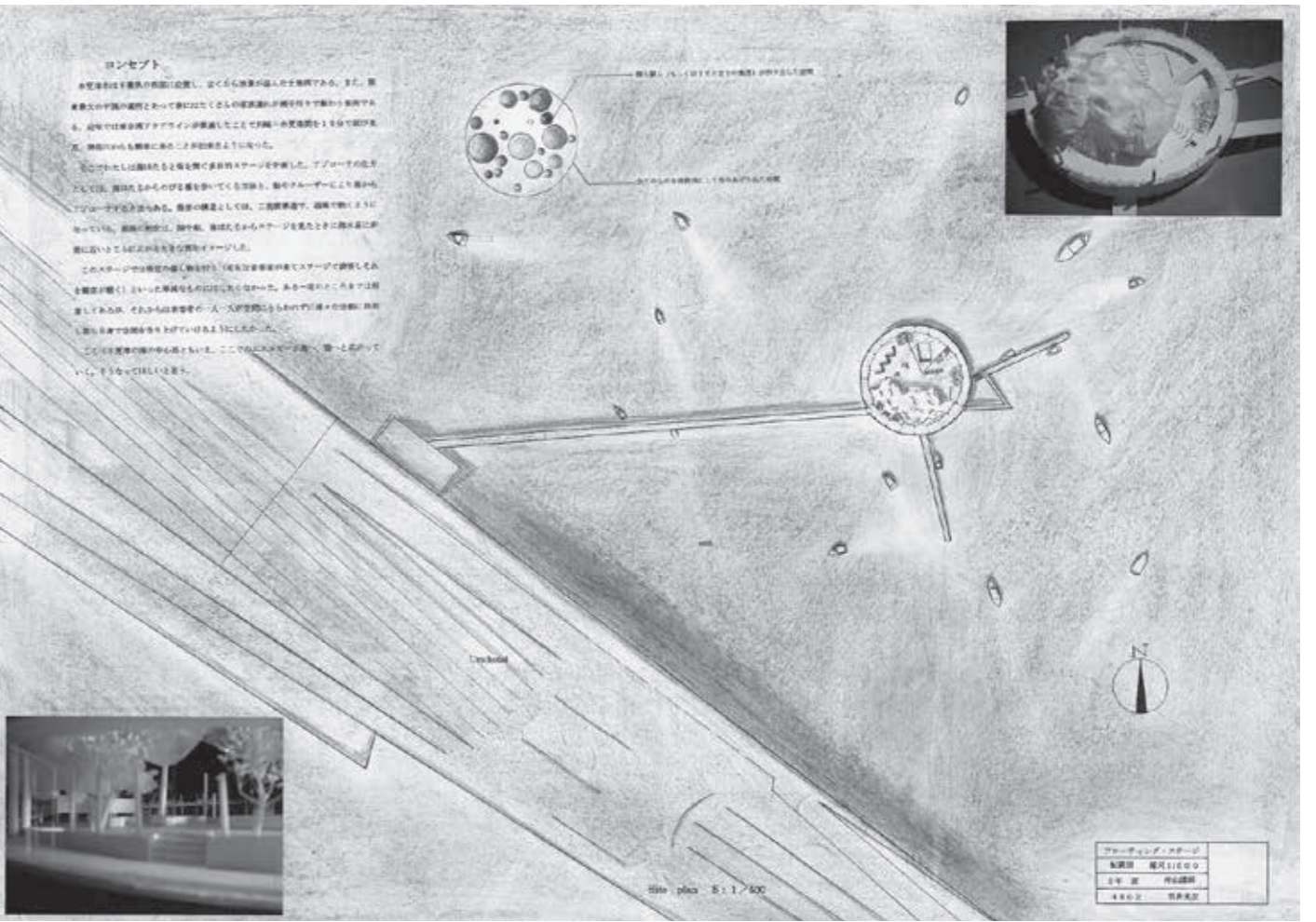
これに対し、石井案は、アプローチを含む外周上の水際を主動線とし、これを立体的に構成することで、多様な視空間と親水性を獲得するのに成功している。また主動線を外周上に設定したことは、その内側の空間に利用上の高い自由度を生む。そこで石井案は、その特性を最大限に活かすべく、この場の機能を敢えて特定せず、利用者それぞれの創意の引き出せる、“DIMPLE”や“PLATFORM”、“PANEL”による規則性を排した多目的ステージとしている。また環境面では、列柱と二重膜の屋根に見られるように、潮の干満差や風の変化を巧みにデザインに取り入れるなど、評価すべき点の多い作品である。
(坪山幸王)

- 設計者が任意に設定し、配置図に明示する)
- 延床面積 7,500~10,000㎡程度
 - A 料飲・宿泊に関わる計画施設(約4,000~5,000㎡)
 - A-1 客室ゾーン
 - A-2 パブリックゾーン
 - A-3 サービスゾーン
 - B 創作活動に関わる計画施設(約3,500~4,000㎡)
 - B-1 創作ゾーン(約1,500㎡)
 - B-2 展示・発表・交流ゾーン(約1,500~2,000㎡)
 - B-3 交流ゾーン
 - C 外部に関わる計画施設(創作ゾーンの面積は各自が任意に設定してよい)
 - C-1 創作ゾーン
 - C-2 駐車場

に決定的な影響を与えます。建築はその場所を特定する要因でもあるのです。
見え方、使われ方、自然環境への影響、様々な意味で建築は場所と切り離して考えることはできないものなのです。
風景の要素となる特定された場所は、建築だけが作るものではありません。道路や線路、橋梁やダム、埠頭や河川の護岸のような土木構築物、あるいは電柱、看板、塀などの工作物も自然の地形、あるいは環境に加えられて風景をつくりだしてゆくのです。
田畑のつくる景観もその地方や国土を特徴づけるものです。地形を継続する水平面の風景に変える水田も、日本の典型的な風景をつくり出す大きな要素の一つです。
建築物や交通、農地などをつくるための造成も風景に大きな影響を与えます。場所と景観、または環境をつくるという点から見れば、建築と土木構築物や様々な工作物、地形の造成に至るまで、その間に線を引くことはできないのです。
そして、ベースとなる様々なつくられたものの上に、自動車や電車、船、飛行機などの動く機械や照明、ネオンサイン等のエネルギー消費によって景観に大きな影響を与えるものが加えられて、景観環境が形づくられてゆくのです。
ひとの見る風景
動く物や光、変化してゆく風景は人の記憶の中に残ります。季節や毎日変化してゆく自然の風景も時間が作りだしたものです。時間や変化自体は見えないものですが、記憶や意識というかたちをとって人の中に留められます。
記憶や意識に刻み込まれているのは、時間的なものだけではなくありません。空間的、物質的な認識によっては風景も違ったものに見えるかもしれません。
例えば山を見ているときに岩や木を

知っていることや、水が満ちていることを知って海を見ていること、砂漠が砂だというような認識なしに見た風景は目にどのように映るのでしょうか。
大きさや広さの感覚もまた、人の身体の中に刻まれている「ものさし」によって測られているのです。建築のみならず、ランドスケープの設計にあたっても大切なことは、人の持っているスケール感や、経験の連続性(シーケンシャルなつながり)を忘れないということです。
ランドスケープデザインは、ジオラマや映画セットのように限られた演出のために用意された視覚効果(ビジュアルエフェクト)ではありません。地形や環境のつながり、季節や訪れる人それぞれの経験などの連続する空間と時間のなかで考えられなければなりません。
風景の創出
見えるもの全ては風景と呼べるのでしょうか。
そうではないということをパウル・クレーの絵がやさしく教えてくれるように思えます。「選ばれた場所」と題されたその絵は、空と大地の間に連続する街が、やはり切り取られた街のような月に照らされています。
自然のままの世界や、無作為に羅列されている物そのものの姿には風景としての何の価値もないのです。ある場所に刻まれた歴史や文化、あるいは宗教や信仰などの人の営みが、選ばれた場所として風景をつくりだすのです。
セザンヌの風景画やモンドリアンのコンポジションは、世界を見る画家の目の力(物を見る深さと鋭さ)を感じさせます。
物や自然の連続のなかに特別な場所を見つけ出す何かの手がかりになるかもしれません。
【課題】
ホテル、水族館などの施設を考えてきた木更津の海岸周辺に、それらの施設

設を具体的に配置した一区画のランドスケープデザインの提案を行う。
また、提案を補足するための施設およびマスタープランの提案も行う。
【東京ベイエリア】
東京湾周辺の横浜、川崎、東京、千葉の四都市は、現実的には連続する都市圏を成している。行政的にはそれぞれ独立した都市ではあるが、都市機能としては一体となったメタ・シティ、あるいは複合都市ともいえる。
アクアラインの開通により湾岸の道路交通がリング上に結ばれたことで、その傾向はより具体的になっている。
施設計画を行う木更津はそのリングに接する湾岸に位置しているが、水田や漁港、自然の海岸線などの残る地域である。
【計画地の位置づけ】
海上を含む計画地周辺を、大きな視点から複合都市の都市公園地域として考える。
【景観】
ベイエリアは他に見られないほど高密度に開発された海岸線である。京浜、京葉両工業地帯と多くの埋め立て地からなるアクアラインより奥の海岸線は、ほぼ全てプラグマティックな人工物でできている。
しかし、東京、横浜の港湾周辺等には新しいウォーターフロント景観も形成されつつある。それらの施設や景観との関連性を保ちながら、今後のベイエリア水辺景観デザインの指標となってゆくような提案を行ってほしい。
【現場(想定する敷地のことです)】
敷地位置は具体的に特定する。ビジュアルだけでなく、その場に身を置いた人々の心地よさや豊かさを想像できるような具体的な施設提案を行ってください。



第2課題
「ランドスケープデザイン」
(出題：高橋 真)

【課題に向けて】
今回の課題は建築設計ではありません。景観または場所のデザインという少しわかりにくい内容のものです。物のデザインであればそのものの形を考えればよさそうですが、景観や場所に対しては何をどう見て表せばよいのでしょうか。もう一度今までの課題を思い出してください。建築設計は決して物のデザインだけではなかったはずですが、風景を作るもの
建築自体を考えることを仮に建築の内(ナカ)のこととすれば、土地や水辺、道路や方位などの建築の外(ソト)にある様々な要因によって中のこと、つまり建築自体の計画は大きく影響を受けることとなります。
それと同じように、ある場所に建築が作られることは、その場所の環境

設計製図Ⅳ 第2課題
海と陸を結ぶ・水族館

鈴木啓史

■コンセプト
「THE THIRD PLACE」
この水族館は1枚の2次元平面の紙を敷地に用意し、それを折り曲げることでできる表と裏の空間によって構成される。
オモテの空間=生態系を形成するピオトープやルーフガーデンの空間(緑)。
ウラの空間=水族館スペースといった建築空間(青)。

オモテとウラの空間が繰り返されるが、完全にオモテとウラとするのではなく、空間に変化を与え、海側のウラの空間を半外部し、潮入りテラスという自然と建築をつなぐ装置を計画した。ウラとオモテの空間をつなぐ装置に潮入りテラス、水槽等を利用することで水族館が単なる水生生物の展示空間になるのではなく、建築空間の次元に変化を与えられると言えよう。ウラがオモテの影響を受け、オモテがウラの影響を受けるという連続の中、自然と人間、陸と海、過去と未来をつなぐ場としての水族館を提案する。

■講評

作者はそれを紙と言いつけてきた。海辺の地形に向かって一直線に突入する巨大なアクアラインにとって、当該規模はほんの小さな紙片かも知れない。紙を想起させる原型として四角なのだが、いかにも固そうに角ばった物体とは対極的に、折り曲げ、たるませ、あるいは破って生まれた不作為な立体は、

荒削りな自然の断片のように映る。断続的に変化を続ける空間は、その場に見合った気積と領域性を生み出す。不規則な形態に呼应した変形水槽と観覧空間、起伏を活かしたルーフテラス、潮入りテラスなどが内外空間と絡み合うように共存する様は、異物が入り交じる半自然的な環境の表象にとどまることなく、地域の連係的な景観形成に作用する中核的な紙片の可能性を感じる。
作者に限ったことではないが、配置図に外構計画や周辺環境との関係性が書き込まれない、図面全体が淡々とし過ぎて趣旨を把握しにくいなど、表現の不足を感じる。より積極的なアピールを心がけてはどうか。(櫻本雅夫)

設計製図Ⅳ 第2課題
海と陸を結ぶ・水族館

志保澤敦

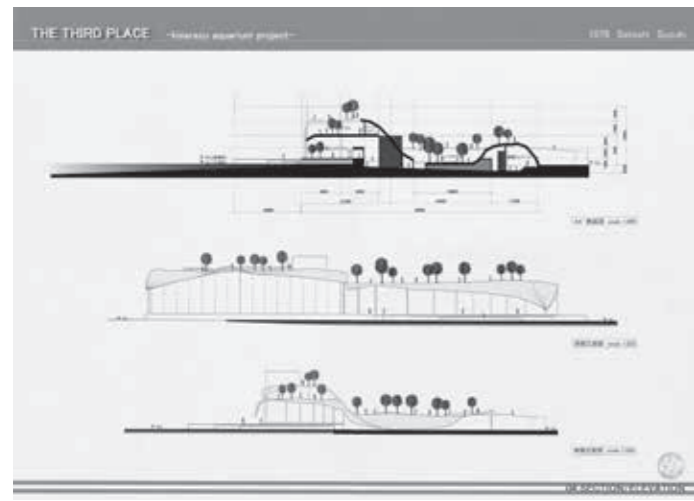
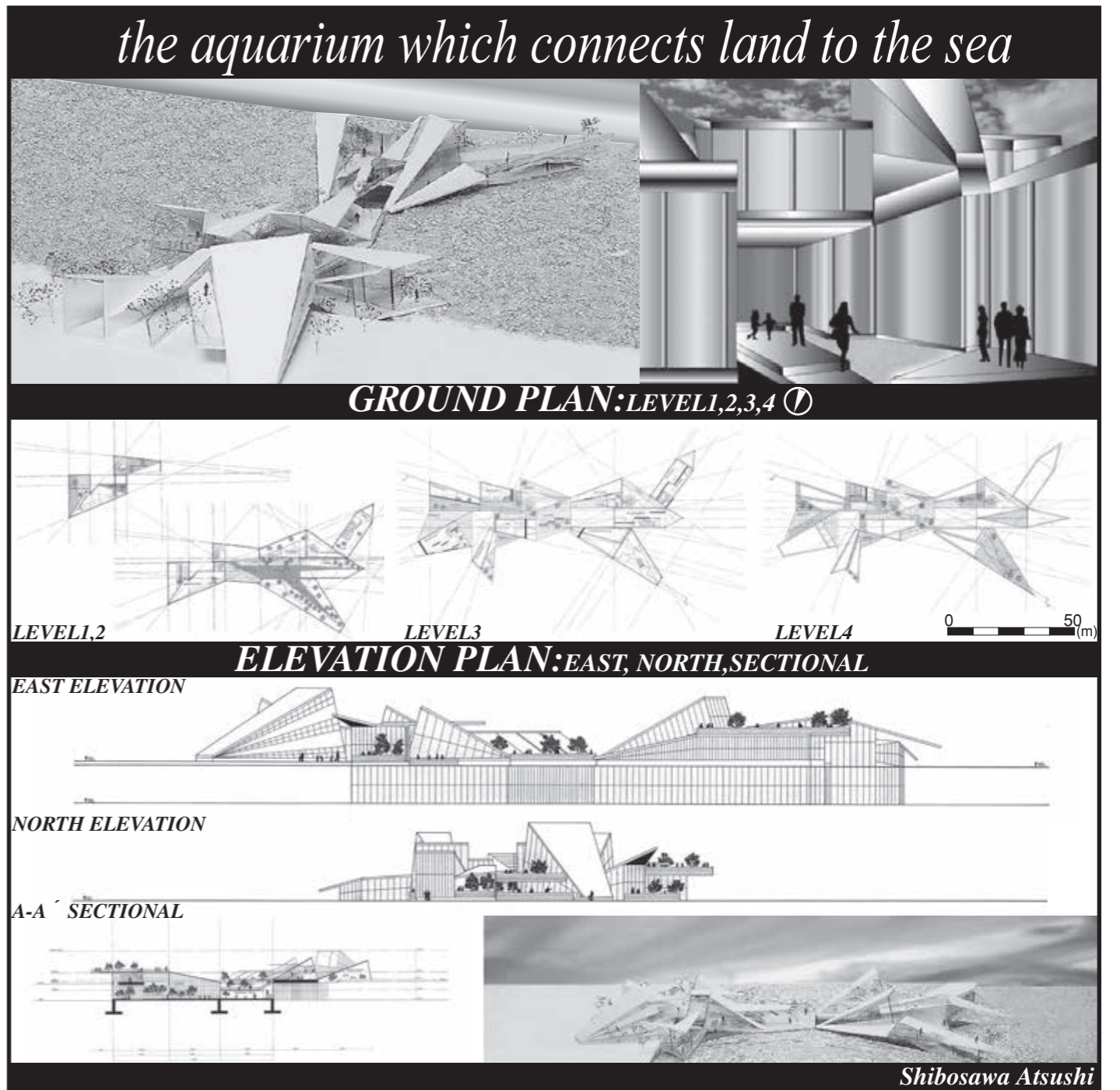
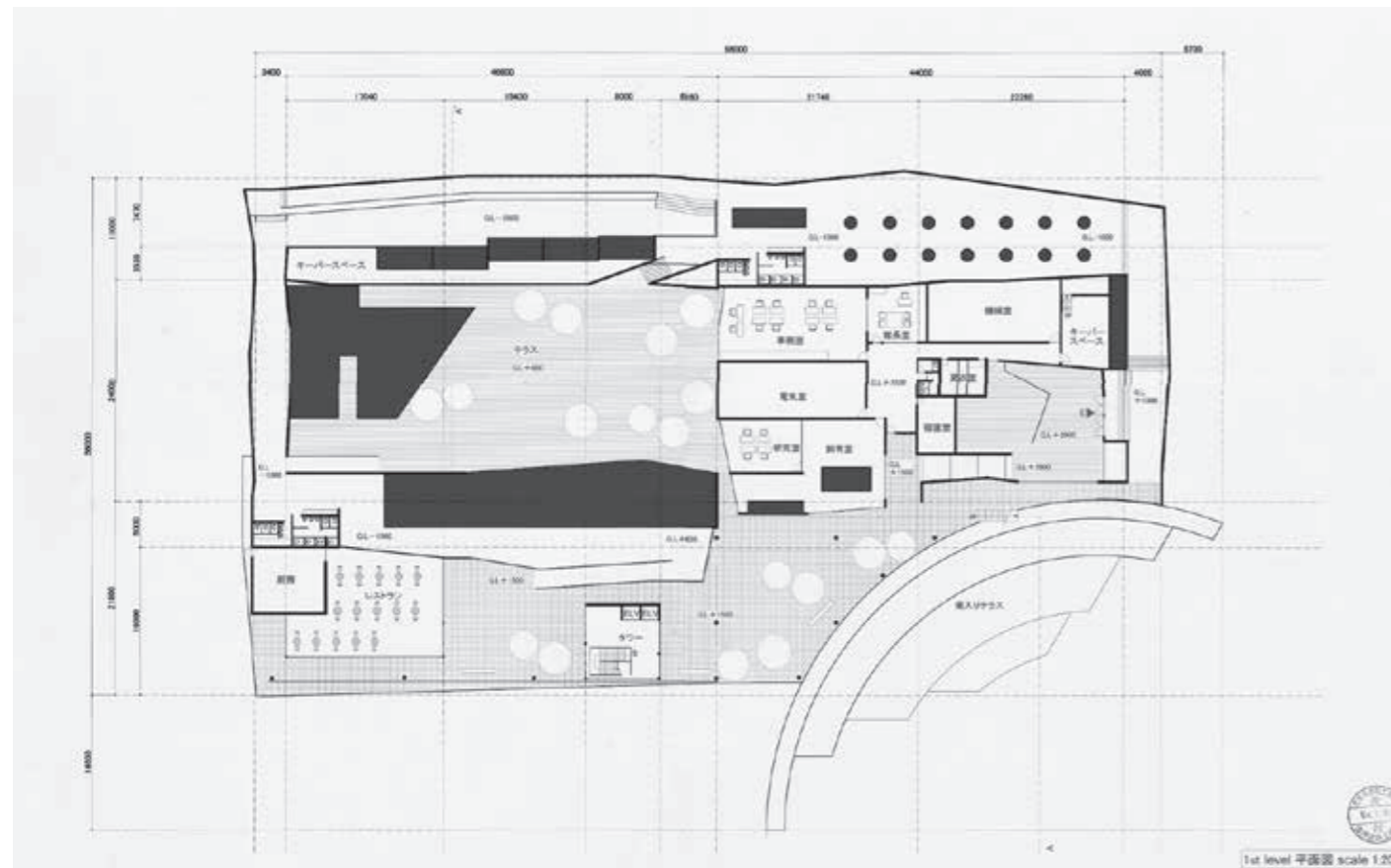
■コンセプト
「THE ECO MUSEUM OF THE BOTTOM OF THE OCEAN」
水族館の魅力は、水槽に囲まれた非日常的な空間にある。このような施設を設計する際には、いかにして人々が楽しめるように視線を誘導するかが肝要であると考えた。本作品は全体的に折れ曲がりの空間が多い。これは空間の中に見えそうで見えない部分を創り上げることで、その空間に対する好奇

心の誘発を意図したものである。一方で、開口部や吹き抜けが多いところも本作品の特徴といえるだろう。この開口部や吹き抜けによって、内部空間でもなく外部空間でもない曖昧な空間を作り出している。これは陸と海、さらに海と空に対する視線のつながりを演出したものである。さらに、前述した折れ曲がりや開口、吹き抜けが多い空間の中に、螺旋階段を設置することにより、周囲を見渡ししながら上昇、あるいは下降する際、空間の現れ方が大きく揺らぐ効果が生み出されている。以上のことにより、本作品は他の水族館にはないアクティビティを創出しているのではないだろうか。

■講評

一見、デコン建築のようにも見えるこの水族館・美術館は、無数の補助線・グリッドによって、その軸線が規定されながら、非常に魅惑的な風景を各所に展開している。
この形だけを見て、奇をてらった一部のデコン建築と比較してしまうようなことは、とても愚かなことだ。

その証拠に、この複雑ながらキチンと制御された軸線上に配置された、諸室、外構、水際空間、吹き抜けなどを詳細に見さえすれば、驚く程の風景がそこに発生していることがわかる。
僕の取るに足らない批評よりも、内容をしっかりと見ていただくことが一番かと思う。
鈴木、奥田、渡辺案の ACCUMULATION OF MEMORY もそうだが、こういう学生に備わりつつある芽をしっかりと建築的にリードしてゆくことが、これからの海洋建築学科の指導者の使命であり、その如何によって、これからの本学科の行く道も決まるのではないだろうか。(前田紀貞)



Shibosawa Atsushi

設計製図Ⅳ 第2課題
海と陸を結ぶ・水族館

奥田祥吾

■コンセプト

「KISARAZU FOREST MUSEUM」

東京湾アクアラインの横に面する今回の敷地。そこは、新しい構造物を挿入しようとした瞬間ただちに、情緒的な拒絶反応が起こるほど、ひたすら美しい地形と町並みが残る。

この特徴的で、恵まれた環境下の中で身を置きながら創作(ART) + 展示発表(GALLERY) + 交流(LECTURE

SPACE) を可能とした、地域連結型のART SPACEの計画を提案する。

「KISARAZU FOREST MUSEUM」は、自然のマニアで満たされたタワー型のART SPACEである。つまりそれは、自然を破壊せずに、環境のサスティナビリティを創り出す、巨大な人絨樹林と化す。

この巨大樹林は、地上の緑地帯で各階を形成し、ピオパークとなる。

巨大樹林は2本に別れ、人は森林の中のように上下左右に行き来する、巨大樹林は大きく二層に別れ、すり鉢上の地下から2FまでのART SPACEと、中腹から最上段までのHOTEL/PUBLIC SPACEに別れる。すり鉢上の地下は、海の音と香りだけ

が感じられる場所であり、無心でアートに浸るための配慮である。

巨大樹林を包む、コンピューターグラフィックスのような皮膜は、東京湾の海の水流の要素が巨大樹林へと巻き突き上げられ拡張された連続体であり、アートが未来へ飛躍するよう、天に昇る様を意味する。

■講評

他の殆どの案が、平面的に計画を開いたのに対し、本案はそれを縦空間として扱っている点で興味深い。

しかも、それは単純に諸室を縦に積み上げたのみならず、そこに、縦であ

りながらも、様々なガーデンが分散配置され、それが各スラブに設けられた吹き抜けを通して、互いに上下の交通を司っている。

「今すぐにこれを建てたら？」という視点よりも、建築を志す学生の「想像力」という視点を、僕はとても大切にしたいと考える。設計課題の時に、そういう「想像力」を全開にできないのであれば、将来的に実際の設計という作業に携わった時、一体どれだけのことができるのであろうか？

細かな機能上、構造上の配慮ももちろん大切ではあるが、こういう未だ見ぬ建築の風景を呈示するような想像力の姿勢も評価されなければ、建築学科の意味はないと思う。(前田紀貞)

設計演習Ⅰ 第1課題
アーティスト
インレジデンス

北川佳史

■コンセプト

単なる四角い箱にホテルとしての機能を組み込むのはつまらない。個人での設計演習もこれで最後だし、学生だからこそできる計画をして、楽しんでデザインしたいと思った。

そこで今回、立地場所が木更津ということもあり、「KISARADU」という文字から展開していった。単にこのアルファベットを並べるのではなく、反転させたり重ねたりとスタディする

ことで、不思議な空間を創造した。

ここでは文字の上を道とし、道に囲まれた空間に高さを上下に与えた。高さを上に与えたものは建物となり、下に与えた箇所は上部吹き抜けの中庭や、ホテルの部屋としての機能を取り入れた。

木更津からは東京湾を挟み、対岸に横浜や富士山など一望できる。そんな絶好の景観を地域住民から奪われよう、①下への高さを与えた箇所を多く設置した。立面図のように②植栽を多く取り入れることで、そこに林が存在するかのような自然的要素も盛り込んだ。また、①②を併せ持つことで、木々の隙間から見える海や対岸も、一味違った風景として楽しめるのではないだろ

うか。

■講評

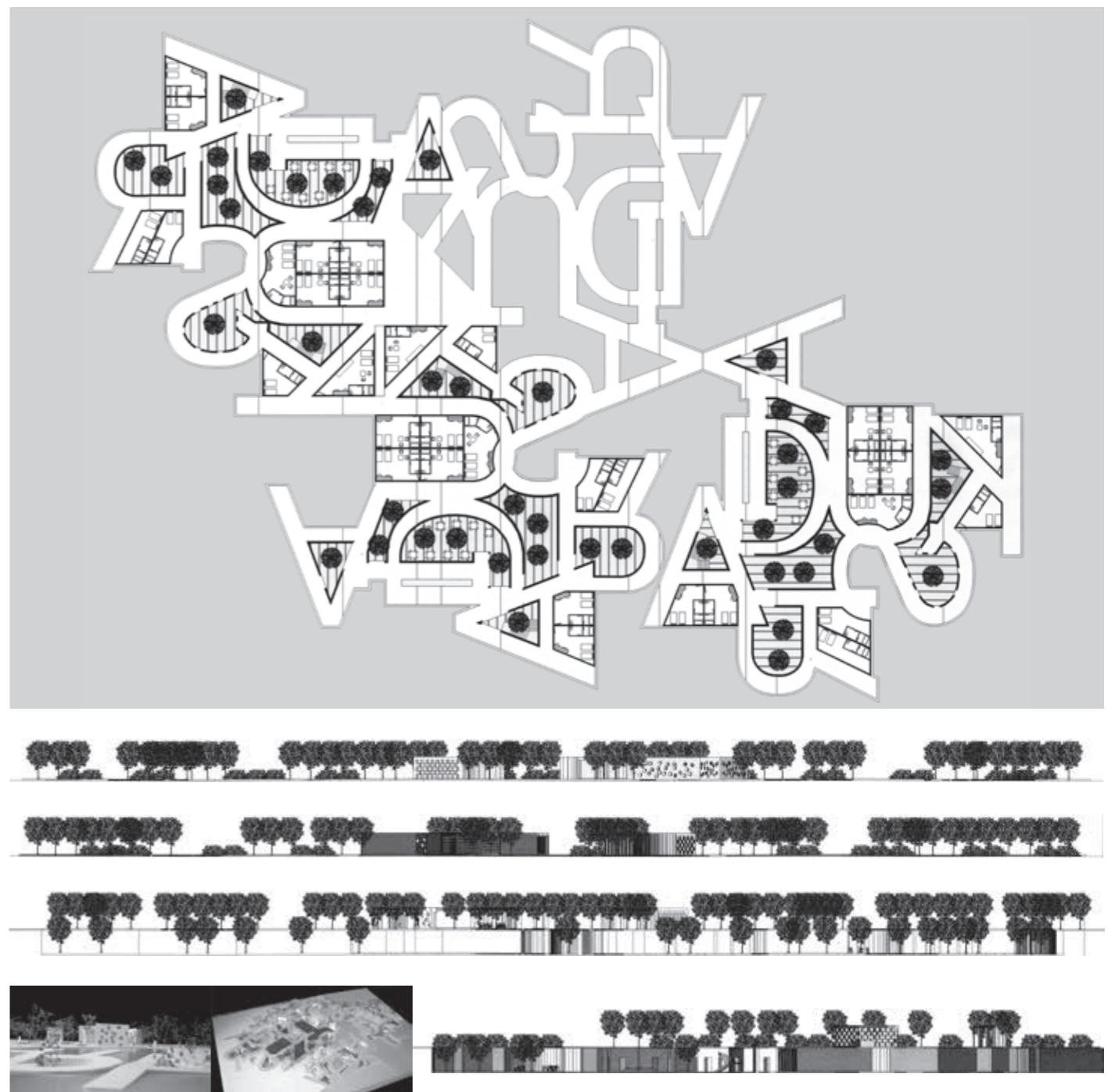
鳥瞰から眺めてまず目につくのは、木製のデッキで縁取られた複雑な形態

だが、これは木更津を示すアルファベットの「KISARADU」から来ている。

一見、安易に感じられるかもしれないが、これは「建築の構成ルールに根拠なんてない」ということを、とてもアイロニカルに表現している点で新しく、かつ、知的な視点となっている。

アルファベットの縁取りは、建物の屋上テラス、地上デッキ通路、海上デッキなどを構成する。

さらに、この縁取りによって発生してきた領域に、レジデンスやガーデン、地下テラス、森などをうまく配置することで、このアーティストインレジデンス全体がとても楽しげに、そしてそれがとても自然に計画されているのだ。(前田紀貞)



設計演習 I 第2課題
ランドスケープデザイン

奥田祥吾・鈴木啓史・渡辺秀哉
■コンセプト

「ACCUMULATION OF MEMORY」
東京湾アクアラインに交わる海と陸を挟む海岸線の敷地。辺りは、新しい構造物を挿入しようとした瞬間ただちに、情緒的な拒絶反応が起こるほどに広大な自然と、ひたすら美しい地形と町並みが残る。この特徴的で、恵まれた環境の中で、自立するのではなく、地形の起伏と一体化となりながら有機的にうねり、連続する自由曲面形

状を備えたランドスケープを提案する。ランドスケープを形成するコンピューターグラフィックスのような皮膜は、リリカルに裂け、捲かれ、突き刺さり、重なり舞めき合う。そして、自然本来の野生の荒々しさをもち、かつ美しさを兼ね備えたものとなる。皮膜上には、木更津のもつ要素である水・緑・干潟のテクスチャーをグリッド状に不規則にコラージュさせ、境界空間に木更津の風景をリレーションさせた。やがてこのランドスケープは、有機的な自然形態に奇妙に接続し、人々の様々なアクティビティを突起させ、自然のサイクルと人間のサイクルがより新しく、より緊密な関係へと築かれていくだろう。

■講評

この魅力的なフォルムは「海の地形」と「陸の地形」の間にセットされた新しい人工地形であり建築的装置である。

具体的には、周辺環境の特徴的要素である「海」のうねりや不定形な様、「緑」の与える安堵感、「干拓」の見せるグリッド状の加工性を、皮膜で覆われた空気中に散りばめ顕在化させつつ、水辺空間に関する新しい提案としている。

この細長く大きな曲面形状の皮膜は、その所々に、裂けめ、折れ曲がり、突き刺さり、反り返りという操作が加え

られている。このことで、不定形で捕らえどころのない空気は塊は、不連続な連続性を以て、「指定された建築用途」、「車道」、「ピオパーク」などを適切に内容することができるようになる。

最終的な顔つきとしては、この細長いフォルムの中に、建築・ランドスケープの新しい風景が見え始めているところに、設計者の相当の力量を感じ取ることができる。

こういう学生に備わりつつある芽をしっかりと建築的にリードしてゆくことが、これからの海洋建築学科の指導者の使命であり、その如何によってこれからの本学科の行く道も決まるのではないだろうか。

(前田紀貞)

設計演習 I 第2課題
ランドスケープデザイン

石井光江・三村 舞・望月菜生
■コンセプト

「大地の息吹」
ここを訪れた人が見て、触って、聞いてその場所のイメージを体感してもらえるようなしなやかな、それぞれのゾーンに設置し、これにより木更津のもつ魅力を人々に感じとってもらいたいと考えた。その場所の印象や景観から得たイメージを具現化した5つのゾーンを形成した。

・フローティングアート 潮が引い

ている時は海底の砂浜がむき出しとなり一面に広がっているが、潮が満ちてくると各部分がフローティングによって浮き上がってくる。
・スキの草原 人が目にするのでできない木更津の特徴ある風を、このスキが風のエネルギーを伝授して、音で、体全体で、私たちに風の存在感を訴えかけてくる。
・グラスミュージック フローティングに付属されたマストが海風の力を借りて回転し、海中に設置された耐久ガラス管をたたくことで風の音が発生する。
・貝塚の場 波が押し寄せ、引き返し、貝と海水が音を奏でる。その上を私たちは歩き、この場所と一体化する。

海岸に下りることも可能だ。
・カラーキャンパス 海の色や空の色など、時間によって複雑に変わる木更津の色彩が白いキャンパスを彩る。額縁を通して感じるこの地の表情を心に刻み込んでほしい。

■講評

東京湾岸の東京、横浜、千葉それぞれのクラスターに対し、計画地の木更津周辺を、自然特性を可視化するランドスケープによって特化された場所とする計画である。東京湾岸のウォーターフロントサイトを形作る都市群をひとつのメタシティと見たとき、その主旨は正しく、現実的な示唆に富んだものを感じる。単なる自然保護とも商

業のリゾート開発とも異なる都市的自然観が感じられる。グループ設計の課題としても、自然をアートやデザインの力を借りて新たに見つけだせるものとするという共通のテーマ設定が三人の役割分担や共同作業に役立っているように思える。テーマに沿った五つもの造形的な押しつけがましさをなく素敵なアイデアに満ちている。しかし、惜しむらくはすべてのアイデアに対しての具体的な作業の詰め、簡単に言えば時間のかけ方があまりにも乏しいように思える。作業の試行錯誤を通して手と眼でデザインや造形の密度を高めてゆけば、もっと遙かに美しい世界が見られたはずだと僕は思う。

(高橋 真)

Land Landscape Design

Accumulation of memory



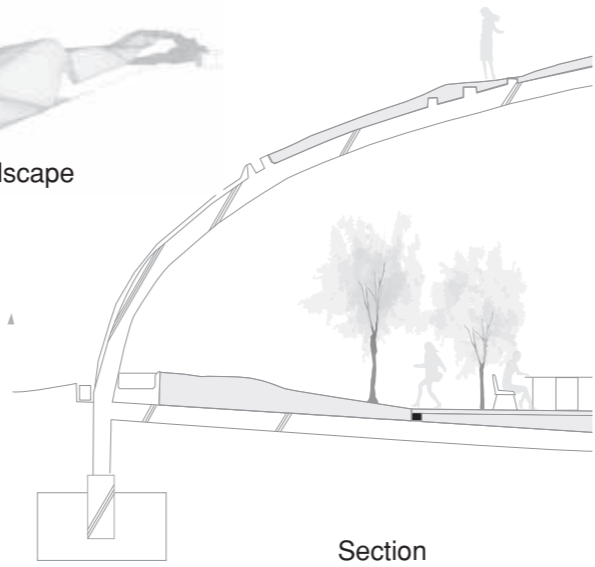
Aerial Photograph



Material Collage



Diagram of landscape

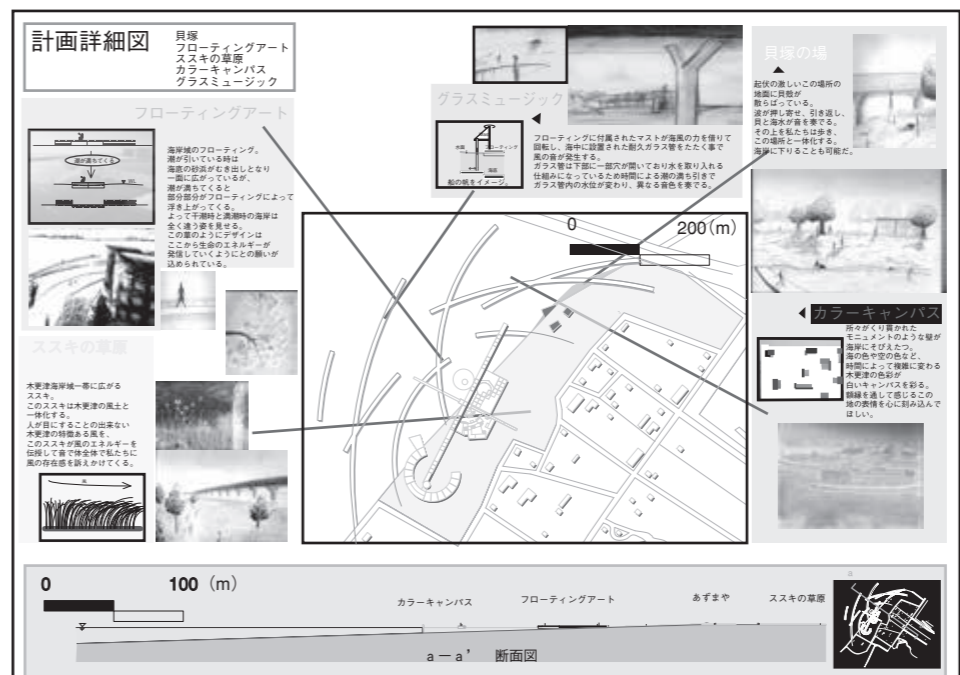
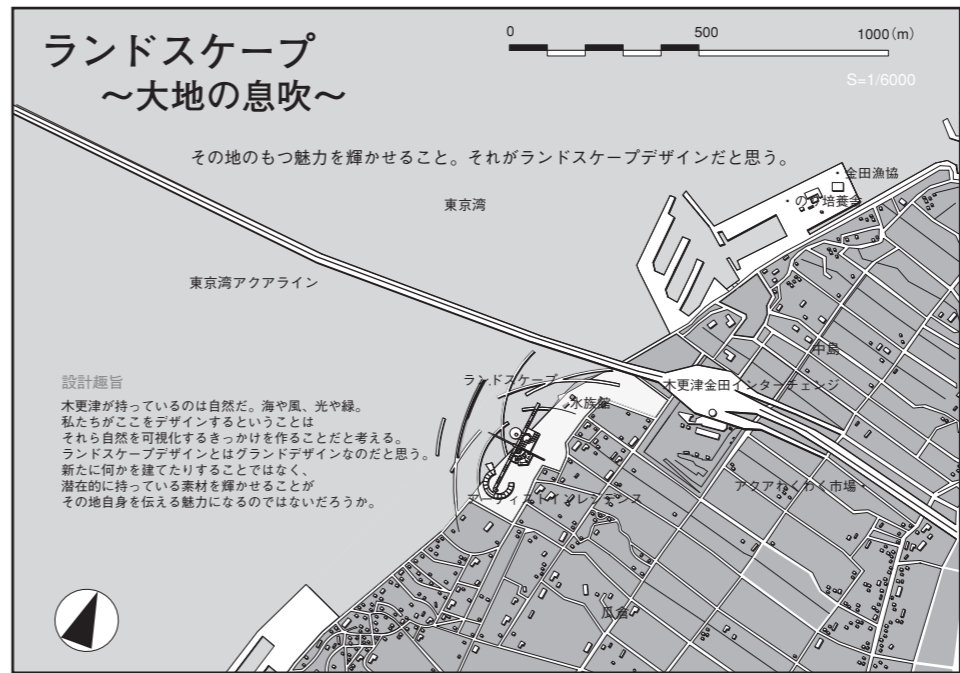
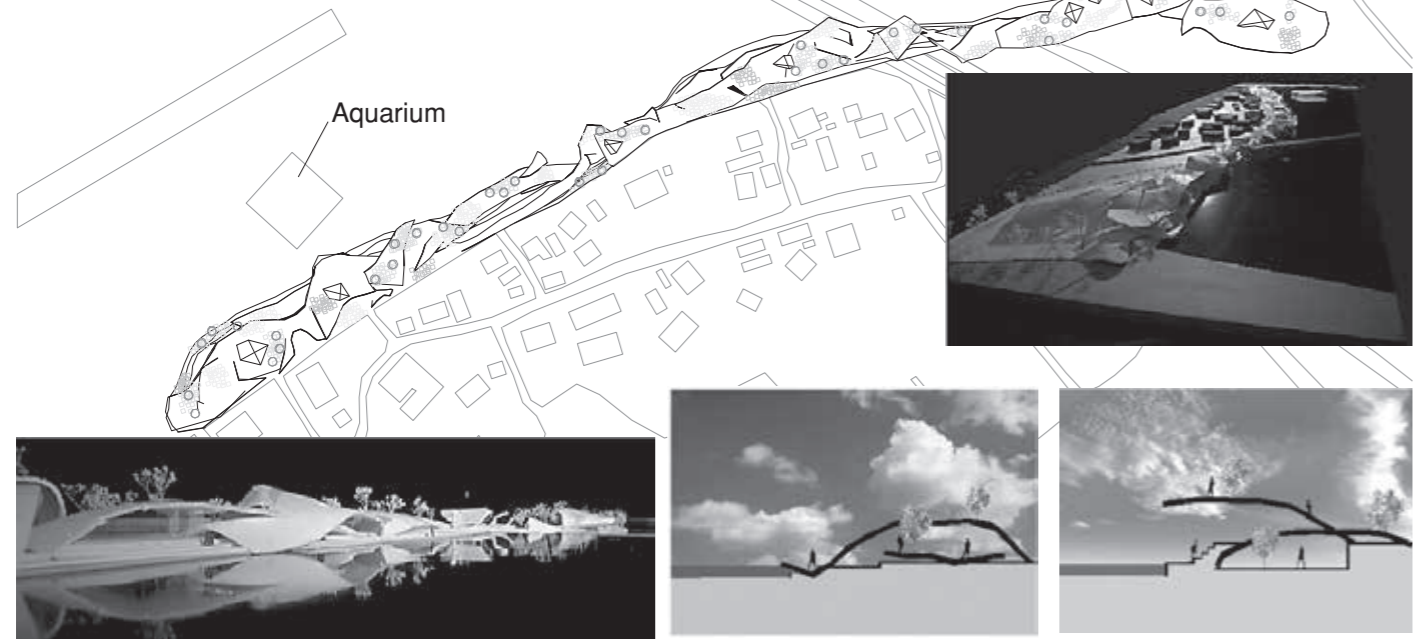


Section

Aqua Line

Artist in Residence

Aquarium



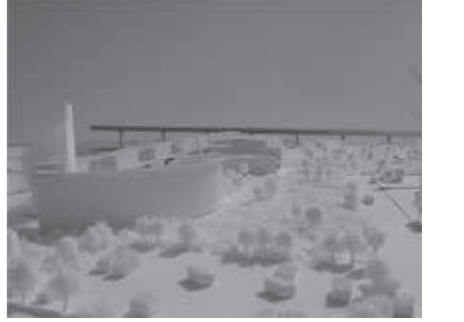
フローティングステージからグラスミュージックを見



貝塚の場からカラーキャンパスを見て



スキの草原からアーティストインレジデンスを見て



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様々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
「館山港棧橋計画及び
周辺地域再開発計画」

運輸省港湾局（現国土交通省）は、地域の振興に重要な役割を果たすことが期待されている港湾を積極的に支援するため、特定地域振興重要港湾の選定作業を行っていたが、平成12年5月23日に全国の地方港湾のうち12港を選定した。今回の設計演習Ⅱの課題対象地域である千葉県館山港も特定地域振興重要港湾の指定を受け、館山港の港湾振興ビジョンを策定した。

そこで、以下のように現在の館山棧橋付近に、多目的棧橋を計画し、その周辺地域の再開発計画を行う。

- ☑多目的観光棧橋の計画
館山港振興ビジョンに示された内容に沿って棧橋のあるべき姿を提案すること
提案すべき機能及び施設の配置計画及び機能用途、施設設計
全体計画模型及び必要に応じたパースペクティブあるいはレンダリング
- ☑棧橋取り付けアクセス周辺の再開発計画
提案すべき棧橋計画に沿った棧橋基部周辺の集客・物販施設等の提案
イベント広場や駐車場の規模算定及び配置計画
- ☑要求模型
棧橋本体模型：1/1000
棧橋を含む都市再開発模型：1/3000
- ☑要求図面
多目的棧橋計画図：1/500～1/1000
都市再開発計画図：1/1000～1/3000

【担当】 近藤 健雄
増田 光一
畔柳 昭雄
岡本 強一
小林 正樹
原田 鎮朗

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。

設計演習Ⅱ 3 E Project Pier TATEYAMA

8班 Pikanchi Triple × 2
～やめないで Pier～
岡元 智・北 賢仁・西島雄一
弘中真央・細田暁彦・宗形啓司

■コンセプト
館山は港を中心に商業都市として栄えてきましたが、現在では経済・地域活性化が重要な課題の中の1つです。本計画を行うにあたり、それに加えて館山の特徴である自然環境を最大限活かしたいと考え、更に自然環境を向上させることができるように計画し

ていきたいと考えました。その考えの中から Environment、Economy、Ecology という3つの要素を抽出し、3Eとして本計画の軸となるコンセプトとしました。
そのコンセプトをもとに館山の活かすべきポイントを検討した結果、海（鏡ヶ浦）に代表される水辺という要素に注目し、館山市の特徴でもある南欧風を取り入れることで水郷都市という結論に達しました。陸域計画地の広範囲に商店やレストラン・ホテル等を配置し、そこに水路を敷き、船で移動することや、水路の岸を歩かせることで親水性を高めるように計画しました。
棧橋の計画は平面的な形状を曲線にすることで歩く人が様々な方向の景観

を無意識のうちに楽しむことができるようにし、棧橋の途中にフローティングステージを配置し、そこでエンターテイメントを行えるようにしました。また、陸域と海が溶け合うイメージをスカイラインによって表現しました。

■講評
館山港は特定地域振興重要港湾に指定され、現在新しい観光棧橋を計画中である。そこで、本学科の地域連携プログラムの一環として本課題を設定した。プロジェクト・ピア・タテヤマと題するこの作品は、単に館山棧橋の利用計画にとどまらず、Environment、Ecology、Economyの3Eの共存をコンセプトとして、ベネチアをイメ

ージとする水路計画を提案するなどの大胆な開発計画を推進しようとするものである。提案された水路は市内を選流する河川と結び、市民の憩いの空間として、また館山の生態系を顕彰する仕組み（ビオトープ）として環境教育や体験学習の場としても活用できるとしている。また、客船棧橋へのアプローチは市内のランドマークと軸線を一にして、多様な景観を訪れる観光客に提供し、併せてその先端にはチャペルを計画し、集客効果及び経済効果を高める演出を試みている。この計画は市長をはじめ市民の評価も高く館山市商工会館における発表会の結果、市長賞を受賞した優れた作品である。
(近藤健雄)

3E Project Pier Tateyama

pikanti triplex × 2 ~やめないで、PIER~

Triple E の共存

Environment
都市住民は、自然との触れ合いの欠如に伴い、環境に対する関心が高まっており、21世紀のテーマは環境と考えられている。

Ecology
計画地域の動植物の生息環境の保全、さらなる生態系の創造に努める。ビオトープの創出により自然を近くに感じさせることができ、ひいては自然と人（街）とを共存させる。

Economy
以前は港を中心に産業都市として栄えたが、現在の館山は人口的にも経済的にも衰退化にあり活気を取り戻すため、地域・経済活性が急務である。

3つのコンセプトを基に館山の活かすべきポイントを検討し、その中でも特に鏡ヶ浦に代表する水を抽出

水路をつくり館山の生態系を創出

館山の気候、自然のすばらしさを体感できる街

南欧の融合

水郷都市の提案

館山のイメージ

設計演習Ⅱ
Artist in Residence

6班 / 伊藤友美・稲垣直秀
木曾耕平・山本佳英・吉野正一

■コンセプト

本計画は棧橋を作ることで、一年を通じた集客・にぎわいを造り出そうというのがテーマになっている。この計画において「棧橋+α」の機能として提案するものは「棧橋+ART」である。テーマは「Artist In Residence」。「Artist In Residence」とは国内外からアーティストを一定期間招き、滞在中の活動を支援する事業であり、

現在海外から、日本での活動の場が求められている。

棧橋にメインとなるARTを展示する空間を計画することにより、棧橋を中心にARTが広がっていくイメージをした。後背地はアーティストが作業を行う場所を提案する。また、関連プログラムとして、日本伝統芸能の公演を行うことを視野に入れている。これは日本人の集客も可能であり、客船を利用し海外から訪れる人々をターゲットとしている。

この計画のフォルムは陸と海の、にぎわいの輪を意味しており、輪からArtが広まることを重ねてイメージしている。棧橋の機能は、大型客船が停泊するデッキ、そしてプレジャーボ

ート等小型ボートの係留施設といった、棧橋としての機能の他、カフェ・レストラン、そしてArt展示空間が存在する。

これからの館山は、この棧橋を中心に輪の広がりのように、活動のすべてをこの計画地内で実施するのではなく、活動の成長とともにまた周辺街区の開発と連動して関連機能を外部に持たせるなど、時間の経過とともに外部へとにぎわいの輪が成長することを目的としている。これにより、にぎわいを棧橋の敷地の中に閉じ込めるのではなく、周辺街区館山地域、さらに広域へと積極的に展開していくことを望んでいる。

■講評

感性豊かに洗練された表現で、表題にふさわしいアーティスティックな提案である。沈滞気味の地方都市を活性化化する方策として20世紀的な経済活性化を目指すのではなく、文化の活性化に注目した視点は評価できる。現実的には海に突き出た環境の中でのアート作品の展示や制作はさまざまな困難が伴うと予測されるが、作品の性格や素材を考慮することで乗り越えられよう。「文化が街を変える」「アートで街を元気にする」、そのためには、市民参加、行政の支援、企業のスポンサーシップなどの総合的な力の結集が必要になる。今回の提案にこのような実現化の方策についても提案があれば、さらによかったと思われる。(原田鎮郎)

設計演習Ⅱ
館山市みなとまちづくり

海洋建築工学科における設計製図の最終段階として4年生に配置されている授業、「設計演習Ⅱ」では、近藤健雄教授が主となり、「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」ことを目的としている。

2004年度の課題は、館山港の多目的棧橋であった。この棧橋計画は、館山市港湾振興ビジョンの中核施設として、調査及び設計作業が進行中である。これを踏まえ授業課題では、この棧橋とともに後背地となる周辺地域のまちづくりも含めて検討することになった。学生は課題に対する社会的・歴史的・文化的背景をふまえたコンセプトづくりから始めて、マスタープランの作製、全体構成の検討を行い、最終的な作品として図面や模型を作製した。これらの作業を終えて出来上がった作品の内、6作品について館山市で発表会が実施され、館山市長を始め、関係者や一般市民も数多く参加した。発表会では、実際に設計作業を進めている担当者からの質問も多数あり、また、学生らの提案したアイデアやデザインに、参加者から感嘆の声ももれた。現地見学のみならず、発表会では、館山市側から最優秀賞を用意するなど協力して頂いた。このように、本学の学生は館山のみなとまちづくりに積極的に貢献した。



Concept

この計画は東京から電車ですぐ2時間の場所に位置している。また、温暖な気候に恵まれ山や海など自然豊かな地域である。夏は海水浴、冬は早い春を求めて多くの人々が集まる場所である。だがその反面、集客にムラがきているという問題点がある。本計画は棧橋を作ることで、一年を通じた集客・にぎわいを造り出そうというのがテーマになっている。この計画において「棧橋+α」の機能として提案するものは「棧橋+ART」である。

テーマは「Artist In Residence」。

「Artist In Residence」とは国内外からアーティストを一定期間招き滞在中の活動を支援する事業であり、現在、海外から、日本での活動の場が求められている。また、この棧橋に「飛鳥」などの海外を回る客船が停泊することからも、この「Artist In Residence」に注目した。棧橋にメインとなるARTを展示する空間を計画することにより、棧橋を中心にARTが広がっていくイメージをした。後背地はアーティストが作業を行う場所を提案する。「Artist In Residence」の活動としては、若手アーティストの育成の場、表現の場、地域交流の場として利用することを目的とする。また、関連プログラムとして、日本伝統芸能の公演を行うことを視野に入れている。これは日本人の集客も可能であり、客船を利用し海外から訪れる人々をターゲットとしている。

「Artist In Residence」の経路プログラムだが、本計画は公的機関のプロジェクトであるため「Artist In Residence」の運営の面で、スポンサーの協賛を得ることを考えている。横浜のART BANK 1929でも公的援助の民間企業の協賛を得ることにより成り立っている。

この計画のフォルムは陸と海の、にぎわいの輪を意味しており、輪からArtが広まることを重ねてイメージしている。棧橋の機能は、大型客船が停泊するデッキ、そしてプレジャーボート等小型ボートの係留施設といった、棧橋としての機能のカフェ・レストランそしてArt展示空間が存在する。

これからの館山は、この棧橋を中心に、輪の広がりのように、活動のすべてをこの計画地内だけで実施するのではなく、活動の成長とともにまた周辺街区の開発と連動して関連機能を外部に持たせるなど、時間の経過とともに外部へとにぎわいの輪が成長することを目的としている。これによりにぎわいを棧橋の敷地の中に閉じ込めるのではなく、周辺街区館山地域、さらに広域へと積極的に展開していくことを望んでいる。

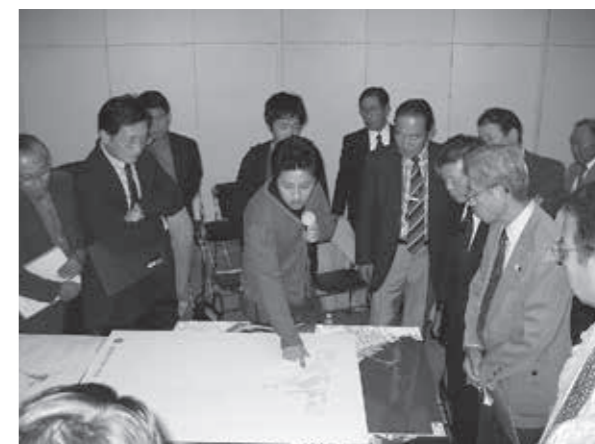
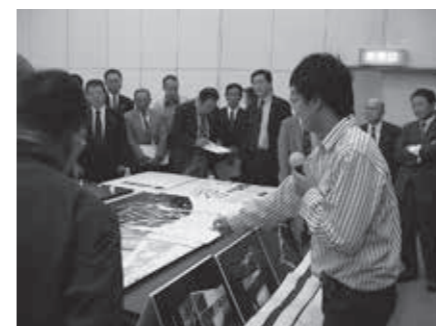
Floor Plan

tateyama oosanbashi project

ひとつのカタチ、建築から何かが始まり、動き出す。

「カタチ」にArtという要素を取り込んだ棧橋を、館山の自然環境の中に創りたい。そこから始まった計画は、棧橋ができた後だけでなく、未来の館山をイメージさせる。

Form Art Nature
ひとつのForm(棧橋)の中にArt(芸術)が存在し、Nature(自然・海)に映える。



卒業設計

卒業設計 'Adverse Legacy' 〜ゴミ山に挿入される 前世紀への怒り〜

【担当】 坪山 幸王
岩本 一成
榎本 雅夫
川口とし子
佐藤 孝秋
澤田 勝
白江 龍三
高橋 真
原田 鎮郎
前田 紀貞
森田 達也

地球温暖化、そして廃棄物などから発生した環境問題全般の公害であり、生活環境を脅かす問題は今や私たちの生活のすぐ隣に存在する。今日では環境に対するヒューマンスケールでの考え方や個人意見の主張、主権移行が行われ始めたが、まだ環境問題への取り組みには更なる改善が必要であり、都市の生活環境問題に早急に取り組むための拠点が存在しなければならない。

永嶋順一

■はじめに

19世紀、20世紀は大量生産、大量消費と言われるように、日本を始め先進国における経済社会は枯渇性のある地下資源を大量に消費し、大量の廃棄物を排出してきた。その結果が酸性雨や

環境博物館（エコミュージアム）を提案する。

■敷地選定

☒敷地背景

次々に開発が進み、埋め立てが行われ海岸線が変化していく東京湾、その中でも市川・船橋市に股がる三番瀬埋立を巡る環境問題は記憶に新しい。しかし、三番瀬埋立問題の足元では同時に「下水道第一終末処理場」の計画地凍結を巡る数々の環境問題が発生しているのに気付いている人が果たして何人いるだろうか。県により都市計画で決定された計画地は地権者の強い反対があり、処理場建設を断念してしまい、突如都市空間に空白が生じてしまった。さらにその後も都市計画制限を課し続

けてきた。その結果、地権者は適切な土地利用を図ることができず、また公共用地として買取されることもなく、残土置場や資材置場といった暫定的な利用を余儀なくされ、通称「行徳富士」と呼ばれる標高37m、面積48haもの大きさまでそびえ立つゴミ山になってしまった。県・市は重い腰を上げ、早期解決のため平成17年度に土地の買取公約をする。

☒選定理由

ゴミ山「行徳富士」

大量の残土が無秩序に堆積され、暫定的な土地利用に伴う砂ぼこりや排水の不良、騒音、振動などにより、付近の住民生活にとって大きな生活環境問題が生じている。そこで本計画の敷地

は東関東自動車道と江戸川放水路のバスのノードに位置し、三番瀬後背地に面する千葉県市川市本行徳石垣場・東浜地区「江戸川左岸流域下水道第一終末処理場」の計画地及び計画跡地、つまり現代における負の遺産に選定することで人々がより如実に環境に対する考え方を高められる鍵になる。

■基本計画

☒趣旨

刻々と変化し続ける均一化の街並みは止めどなく街の個性を踏みつぶしている。同時に行政と地権者の戦いは様々な問題を作りだした。それが本計画地の行徳富士である。この生活環境悪化の軸であるゴミ山を環境改善の中核とし、人々へのメッセージ性を強

めることが重要である。運営は行政とNPO 二重入力方式が基本となった新しい博物館。機能は行徳富士を始めとする敷地を目下で確認する展望、及び山内部の断層、遍歴を常備展示する形態、住民やNPOへ貸し出す一般展示室、常備・一般展示を補う生活環境に密に接する公害とライフラインについての展示、そして外部からの利用可能なレストラン、外部ポイントへアクセスする栈橋が博物館を形作る主要構成となる。

☒意匠

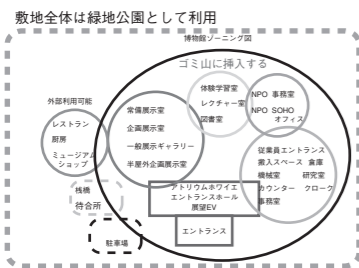
都市軸、環境軸、方位軸の線を取ることや敷地の主要点「行徳富士」のジオフロントによる自由な発想と形、また展示素材がもたらす様々なメッセ

ジ、及びウォーターフロントならではの光と水が創り出す豊かな表情が展示空間への影響を与え、博物館存在の根拠と動機を可視化する。アトリウムがゴミ山に斜めに貫入することで不可視な山の実態、人々の怒りを表現する。さらに怒りの象徴として、ゴミ山の最深部に暗闇に一つの光の筋を表現する。同じく水の流れる音も悲しみの象徴として利用することで環境楽器の演出もする。

博物館はシンボリックな建築物として水辺に建ち、そして山に挿入されている。従来の恒常的、画一的な博物館ではなく、人間が成長し社会環境が変化をしていくように発展していく、新しい博物館の誕生となる。

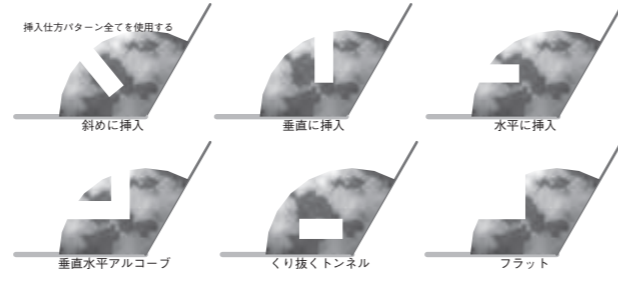
第37回毎日・DAS 学生デザイン賞入選

zoning plan



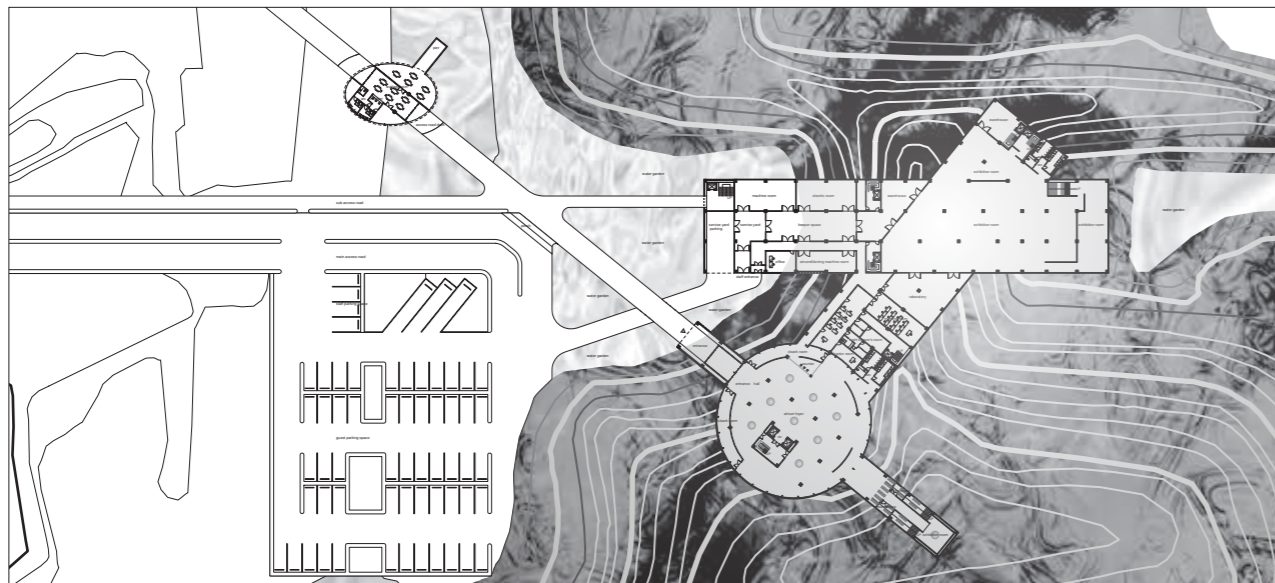
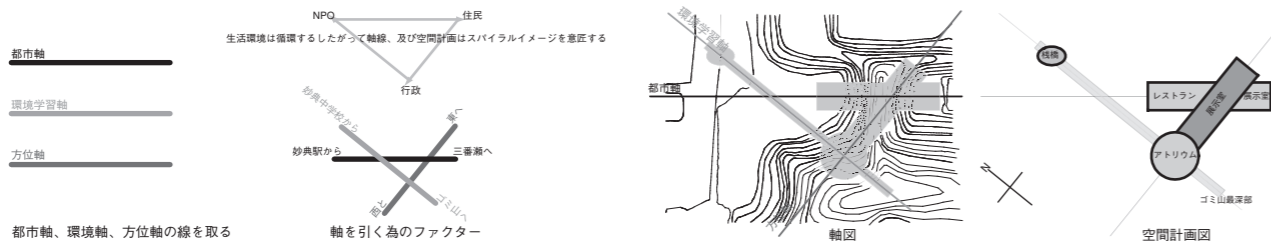
insert design

立面計画に反映する

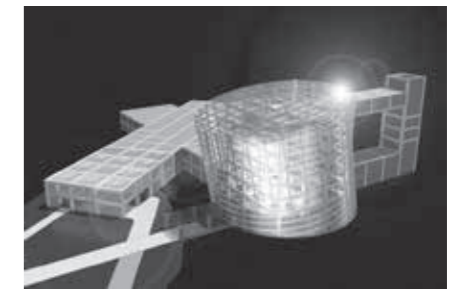


敷地の主要点「行徳富士」のジオフロントによる自由な発想と形、また展示素材がもたらす様々なメッセージ、及びウォーターフロントならではの光と水が創り出す豊かな表情が展示空間への影響を与える

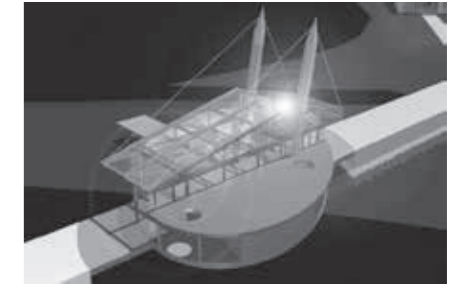
shaft line



night perspectiv



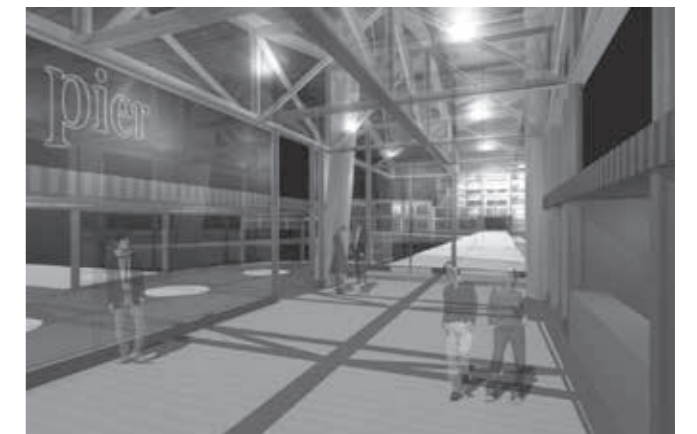
pier



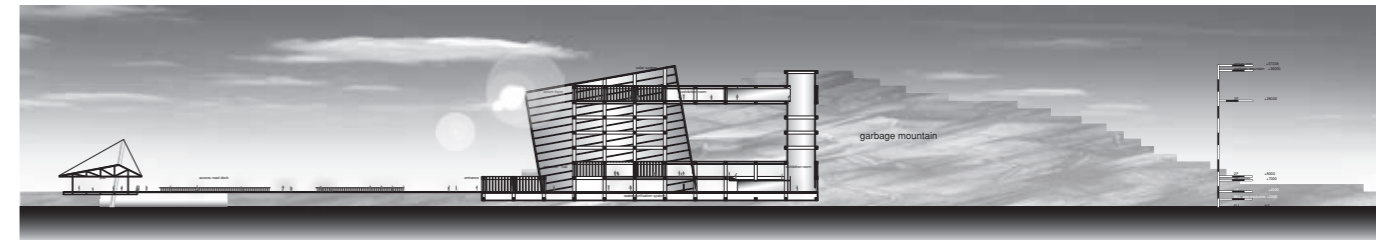
museum



pier perspectiv



entrance hall perspectiv



A-A' cross section scale 1/2000

近年、社会は急速なグローバル化の流れの中にある。しかし、グローバル化が進むにつれ、それぞれの地域がもつ文化はその地域のひとつのシンボル、またはアイデンティティーとなり、ますます重要となるのではないだろうか。そこで本計画は日本の歴史的都市の一つの京都において、京都のシンボルでもある着物文化の衰退の現状に着目し、着物文化の復活と水質汚濁の公害により失われた友禅流しの風景の再生を目的とした友禅染のための複合施設を計画する。

■基本構想

☒知から感へ

伝統とは過去からの継続であり、常に生きているものである。加えて衣類

は最も時代を反映する身体的なアートとも言える。現在、京都では友禅会館やみやこメッセで博物館というかたちで友禅を展示している。博物館とは過去を展示するものであり、啓発性の強い施設である。しかし、伝統の継続に求められているのは、新たに啓発性を持った建築を作るのではなく、現在の作られている作品から多くを感じてもらおう空間を創造することである。

☒友禅流しの風景
伝統とはそこで物を作られるゆえに発生する風景も伝統である。近年公害などの理由により、この伝統芸術の創作風景の多くが姿を消している。京友禅も例外ではなく、年に数回のイベントとして鴨川で行われているが、昭和

45年の水質汚濁防止法施行以来、創作過程として日常的に川での友禅流しは行われていない。本計画では川を引き込み、失われた友禅流しの風景の再生を試みた。

■敷地概要

敷地は誘目性も高く、反面、伝統的風景に見合った落ち着いた雰囲気が必要ではないかと考え、三条通と御池通の間に設定した。

☒計画地の問題点

この計画地の問題点は川と都市との断絶である。川沿いの飲食店は納涼床という親水機能を有した施設といえる。しかし飲食店という性格上、利用者を限定する施設である。また、この付近の地割が密なことから川沿いの施設全

体が一枚の壁となっている。そこで、この敷地が抱える問題点解決のためにも、この都市の壁の解体が必要であると考えた。

■創作型美術館

工房では常に作品がつけられ、ギャラリー空間で展示またはショップで販売される。このことによりギャラリーは常に更新し、更新することにより新たな創作風景が生まれる。このサイクルが風景を更新し、来訪するたびに違った風景が広がるように計画した。

■コンセプト

☒壁の解体

建築のフォームを考えると様々な機能を離散的に配置し、隙間のない過密な都市と鴨川のオープンスペース

の中間領域をつくろうと考えた。また川と都市の人の流れを円滑にするため、曲線的に平面計画を行った。

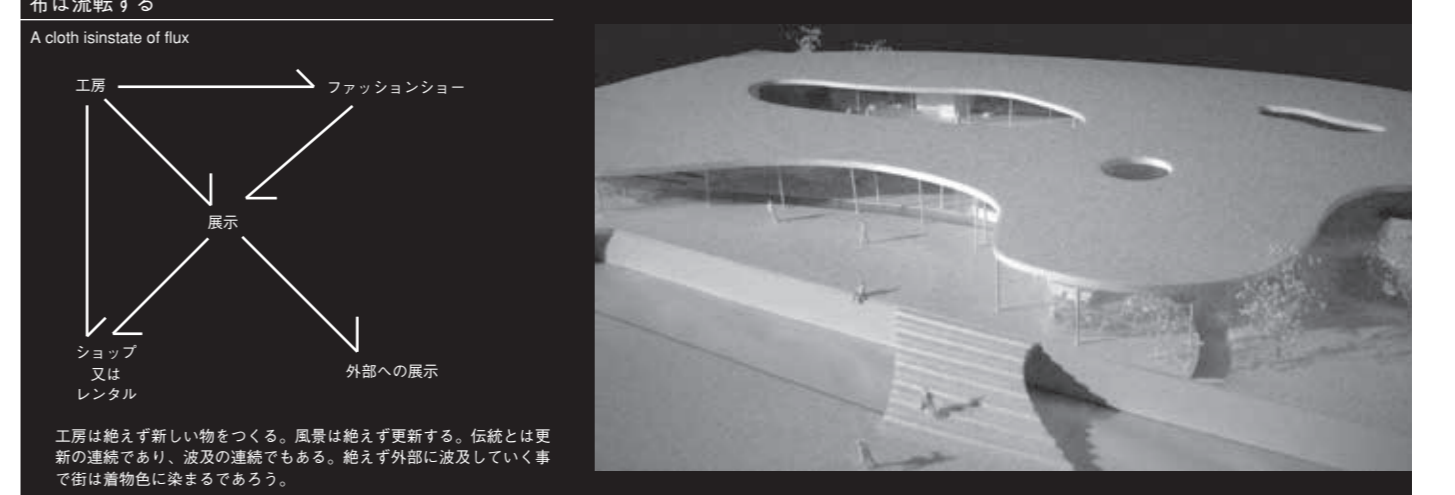
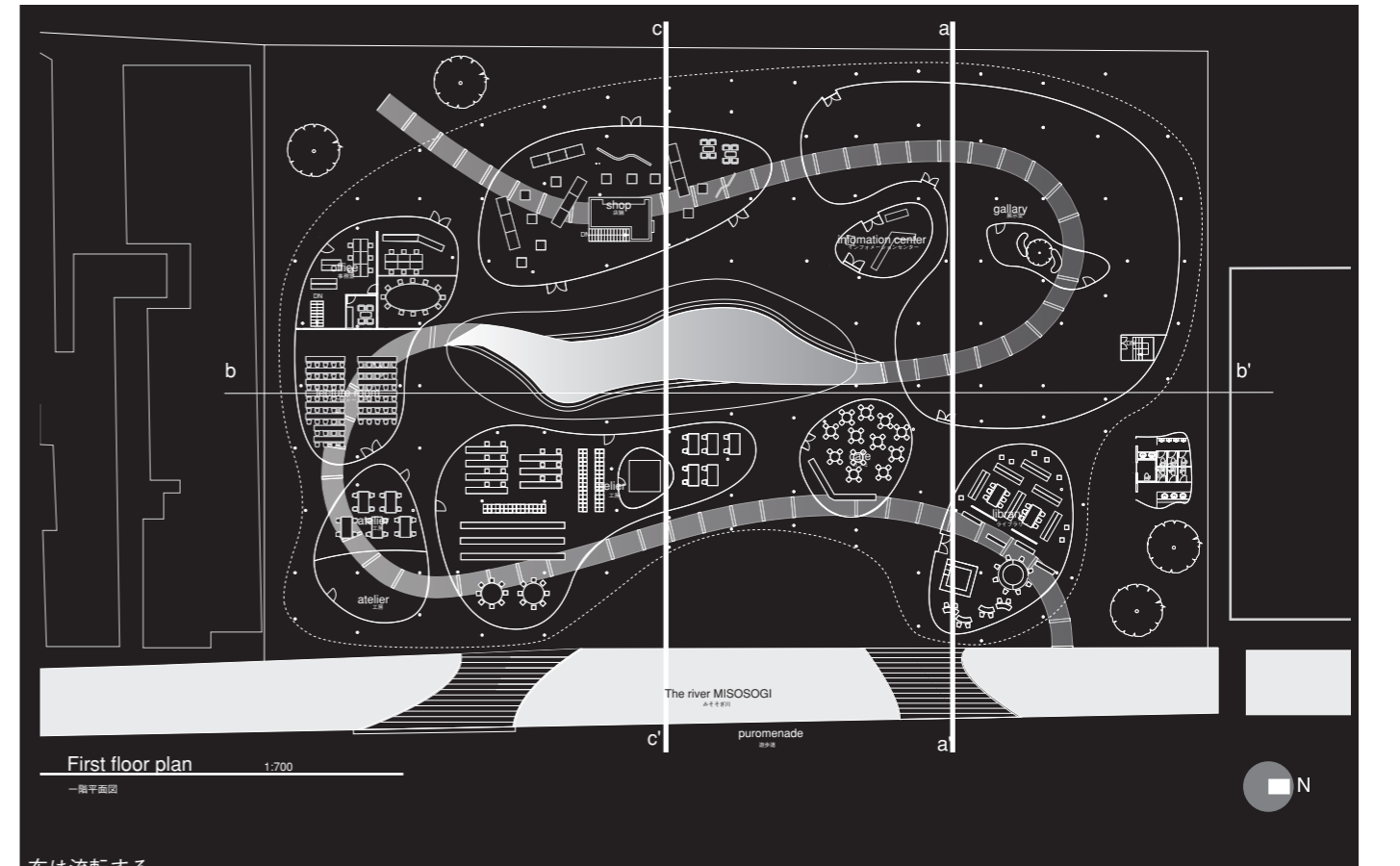
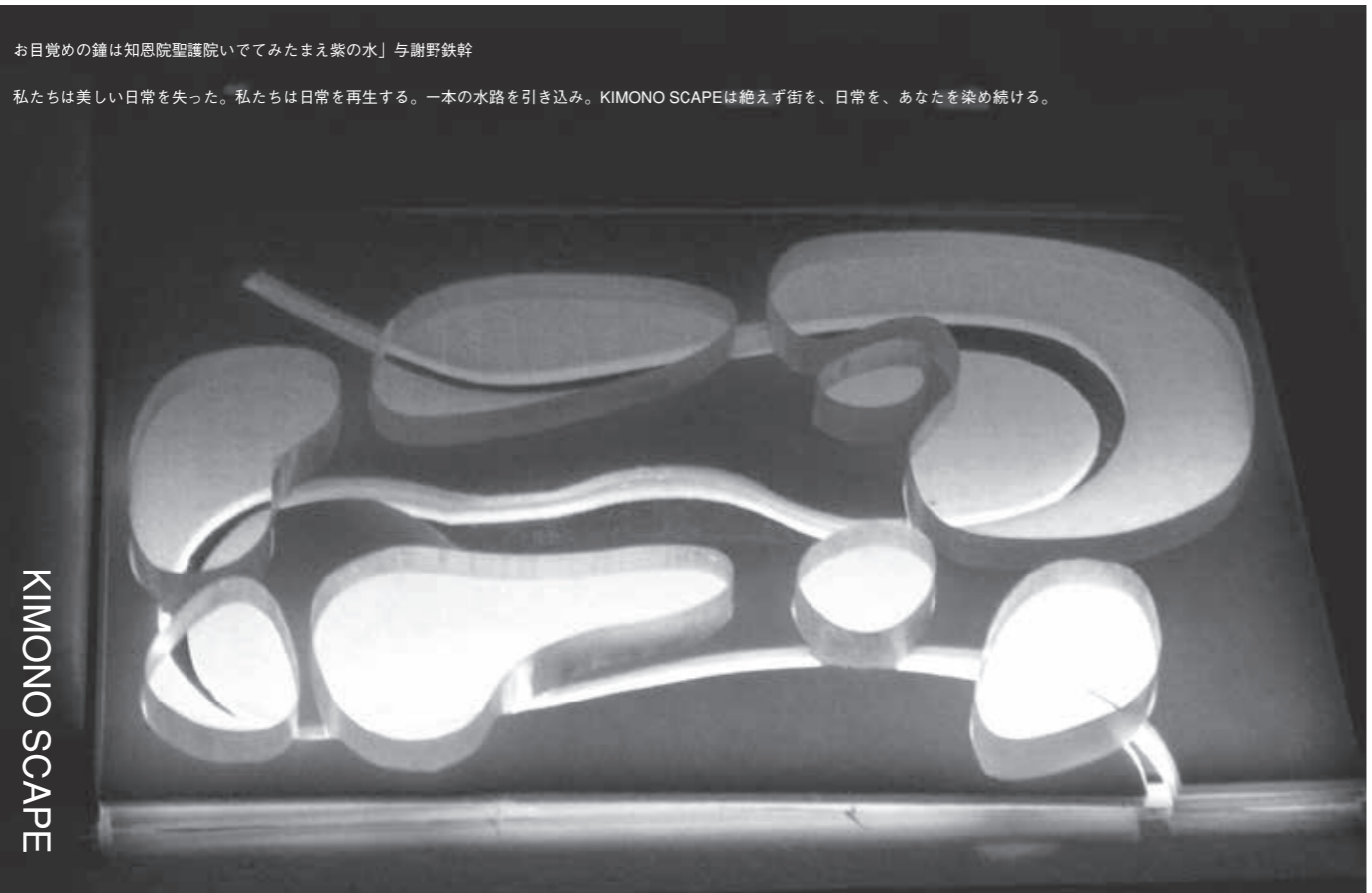
この建物にはエントランスホールがない。エントランスは離散的に配された建物と建物の隙間あるいは道路側、川側に面した機能のひとつひとつがエントランスとなる。また、立面をガラスで仕上げることにより、内部を可視化し、建築の内部が一つの風景のレイヤーとなり、レイヤーの重なり合いが建築のファサードとなる。

☒水の引き込み

川の水を使い、友禅流しという人為的な操作をすることによって川に色がつく。これを都市と川をつなぐひとつの素材とした。

■はじめに

佐藤俊介



ある埠頭の中でも最も都心に近い埠頭である。

本計画は、都市と海との境界をデザインし繋ぐことにより、新しい海との関係が生まれる空間・場所を提案する。

■はじめに

近年、臨海副都心（勝どき・月島・青海・豊洲・東雲地区）では大規模な開発が進んでいる。お台場のように商業空間だけではなく、住空間の整備も進められている。

都心では、編みの目のように張り巡らされた交通インフラが存在する。しかし、臨海副都心にはいまだ十分な交通インフラが存在しているとはいえない状況である。また、このエリアでは海を意識した計画が盛り込まれており、水上ネットワークが検討されている。

このようなことから、臨海副都心への交通インフラ不足を解消し、また開発計画によってつくられた住空間に住む人々が都心へのアクセスに水上ネットワークの利用が容易になれば、これからの開発が進むであろう臨海副都心では有効な交通手段になるのではないかと考えた。

■計画敷地

敷地は都心に一番近いふ頭である竹芝ふ頭である。

ここは、1992年に老朽化した港湾機能の更新と都市空間の創造を目的として、リゾートホテル、ショッピングセンター、オフィスビル、海上公園、客船ターミナル、レストランなどの複合施設をプラスした東京都によるウォーターフロント開発の第1号の場所であり、ウォーターフロントの特徴である景観が美しい場所でもある。

現在は、小笠原諸島方面の客船ターミナルとして利用されている。客船ターミナル施設は稼働率が低く集客率にムラが生じている状態である。有効利用されているとはいえない状態である。稼働率が比較的高い水上バスターミナル機能を敷地内に付加することにより、都心と臨海副都心とを繋ぐ水上ネットワークの拠点をつくりだせると考える。また、JR山手線浜松町駅、ゆりかもめ竹芝駅が近くにあるため、他の交通手段への乗り換えも可能である。

稲垣直秀

潮の満ち引き、海の匂い、波の音、そして光。東京での生活は、海を身近に感じるができない。

近年の都心回帰により海際に建設される超高層建築。海と平行してつくられた交通インフラ。そして、カミソリ堤防と呼ばれる海際にそびえ立つ堤防。これらが、都市と海を切り離し各々が独立して存在している。敷地は東京都港区にある、竹芝埠頭。東京湾内に数



TIDE 海の動きによって変動する場所

潮の満ち引き、海の匂い、波の音、そして光。東京での生活は、海を身近に感じるができない。近年の都心回帰により海際に建設される超高層建築。海と平行してつくられた交通インフラ。そして、カミソリ堤防と呼ばれる海際にそびえ立つ堤防。これらが、都市と海を切り離し各々が独立して存在している。敷地は東京都港区にある、竹芝埠頭。東京湾内に数ある埠頭の中でも最も都心に近い埠頭である。本計画は、都市と海との境界をデザインし繋ぐことにより、新しい海との関係が生まれる空間・場所を提案する。

DIAGRAM 01

現状の竹芝埠頭のエンタランス部分は高さ5mのデッキによって海への視界を遮断している。まずこのかへを壊すところからデザインが始まる。

次にエンタランス部分から干潮時の水面の高さ3mまで斜面をかける。このことにより海を引き込める。

斜面上に様々な高さの点をとることによって、引き込んだ海の手前を利用して様々な面をつくりだす。また、視覚性を高めることができる。

SITE PLAN S=1/20000

MODEL PHOTO

DIAGRAM 02 潮の満ち引き（干潮時、平均時、満潮時）によりランドスケープは常に変化し様々な表情を映し出す。満潮時には敷地と一体となった建築が1つの建築として成立する時間でもある。

Terminal Plan S=1/2400

a-a' Section S=1/1200

image perspective

East elevation S=1/1200

勝又 洋

■はじめに

近年、都心部では超高層のマンションやビルの建設ラッシュをはじめとした、大規模開発が行われている。背景として、都市再生特別措置法や都市計画法の特定期間制度による規制の緩和等が挙げられる。一方、人為的な諸活動の影響を受けやすい海辺の環境は悪化し、海辺と生活との結びつきも希薄になってきている。こうして都市に急増する夜間人口に対し、コミュニティや運動する環境等を形成し、海辺へと回帰させることが望まれる。

■計画地

「みなとみらい21計画」は、横浜の自立性の強化、港湾機能の質的変換、

首都圏の業務機能の分担、といった事業目的をもつ。そのため、高層建築物が立ち並び、体育・スポーツ施設を除いた多くの施設が充実している。現在では、高層のマンションが建設され始め、みなとみらい線の開通によりアクセスが容易になり、益々開発が進んでいる。計画地は、MM21地区の端に位置するが、視点を変え、高層集合住宅群の間に位置し、MM21地区とポートサイド地区に連続性を持たせるための重要な結節点となる。

■施設計画

計画地がみなとみらいであるため、周辺地域に比べて1街区が大きいとはいえ、運動公園のような広大な敷地は確保できない。よって、敷地全体を最

大限利用し、機能を集約させた都市型のスポーツ施設を提案する。また、既存のスポーツ施設に閉鎖的のものが多くに対し、開放的でフレキシビリティの高い空間とした。アリーナを中心に、レストラン、屋外ステージ、ポートエリア等を水辺へと配置し、ショップ、メディアセンター、ギャラリー等を内部に混在させる構成とする。

■設計主旨

開発事業計画のスカイライン、建蔽率などを配慮し、周辺の超高層の建築物と対照的に低層とした。また、視点を高い位置に置き、敷地を覆う大きな屋根をみなとみらいにおける新たな景観要素とした。そして、海の上に位置しながら高層化によって海との関係が

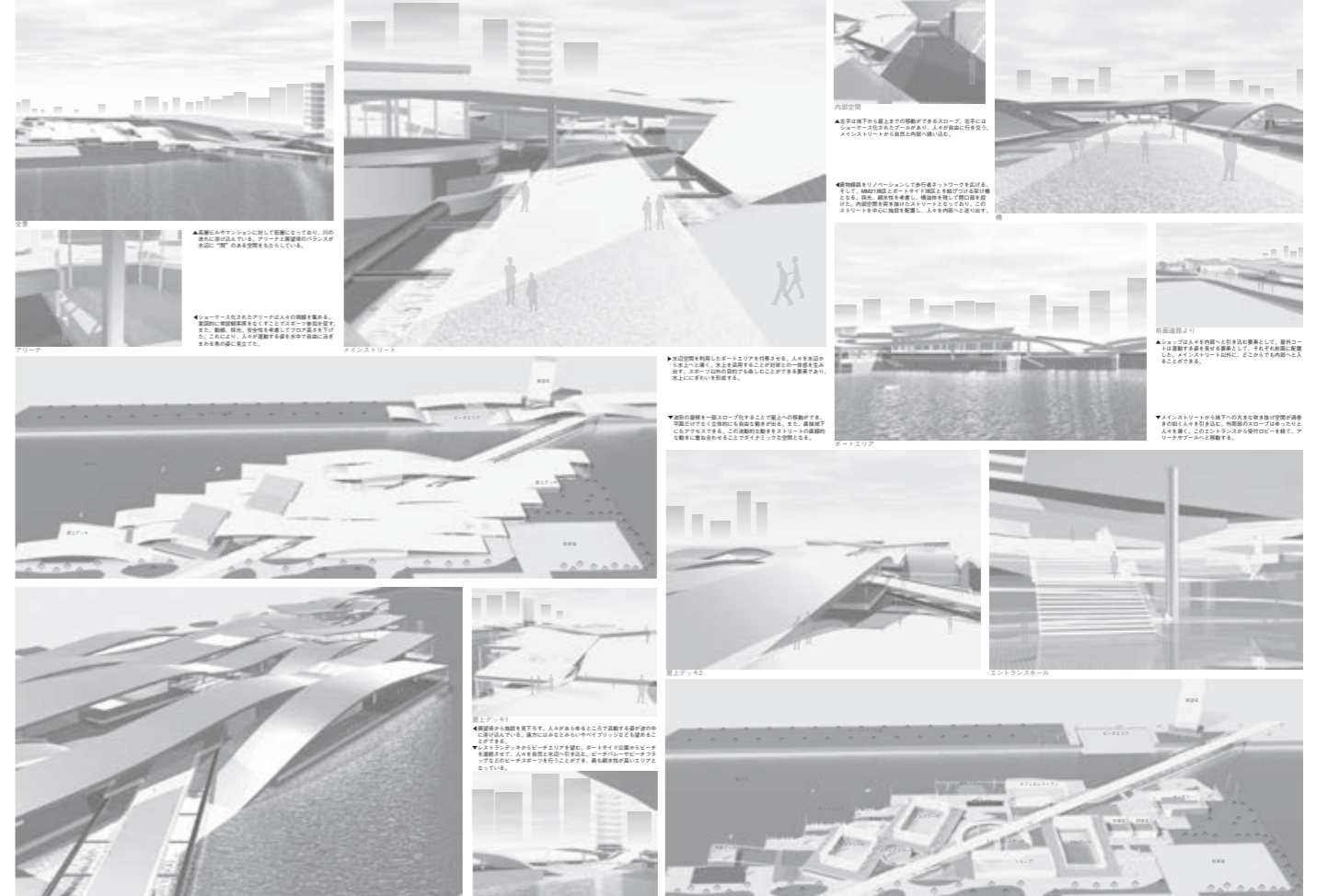
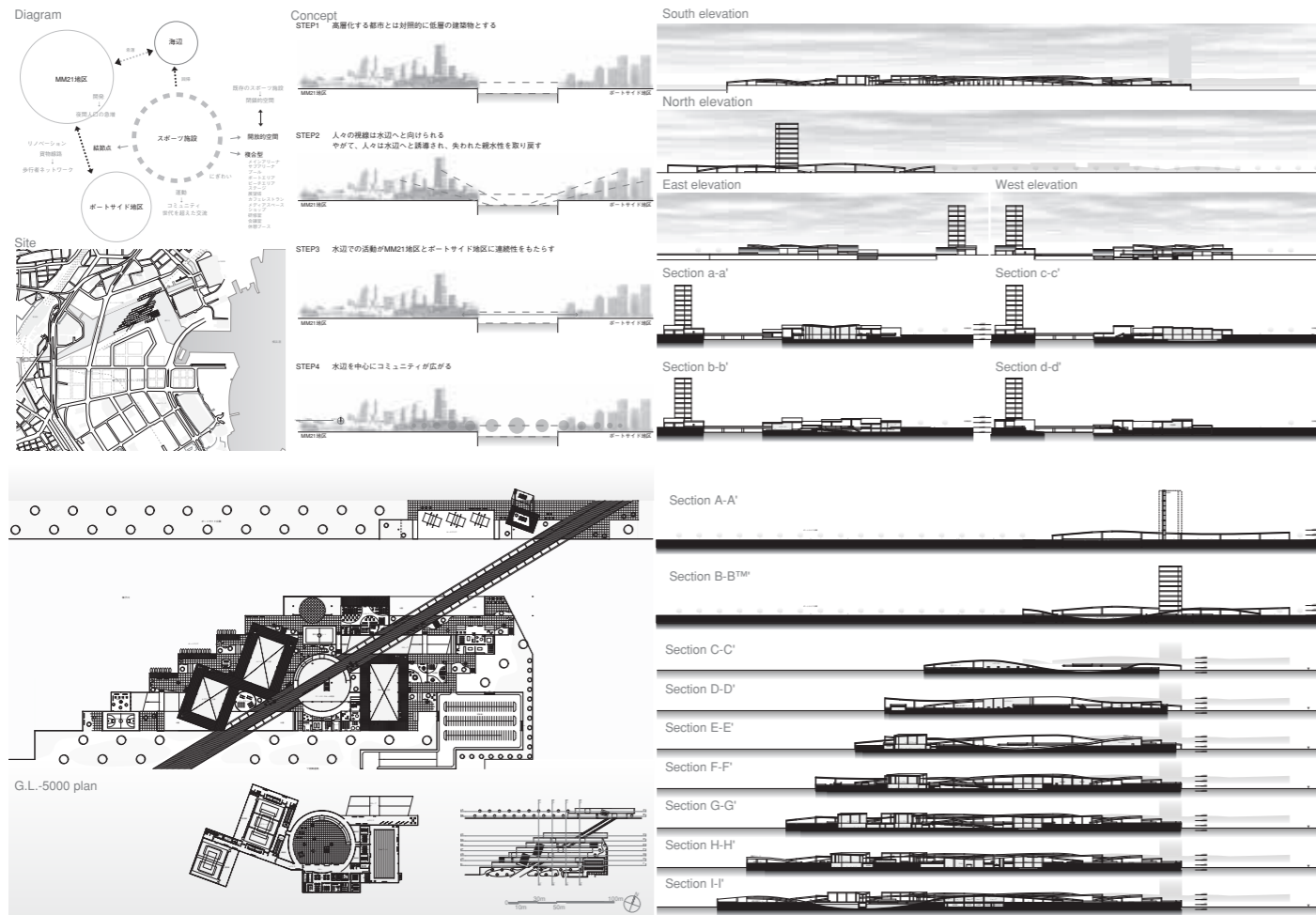
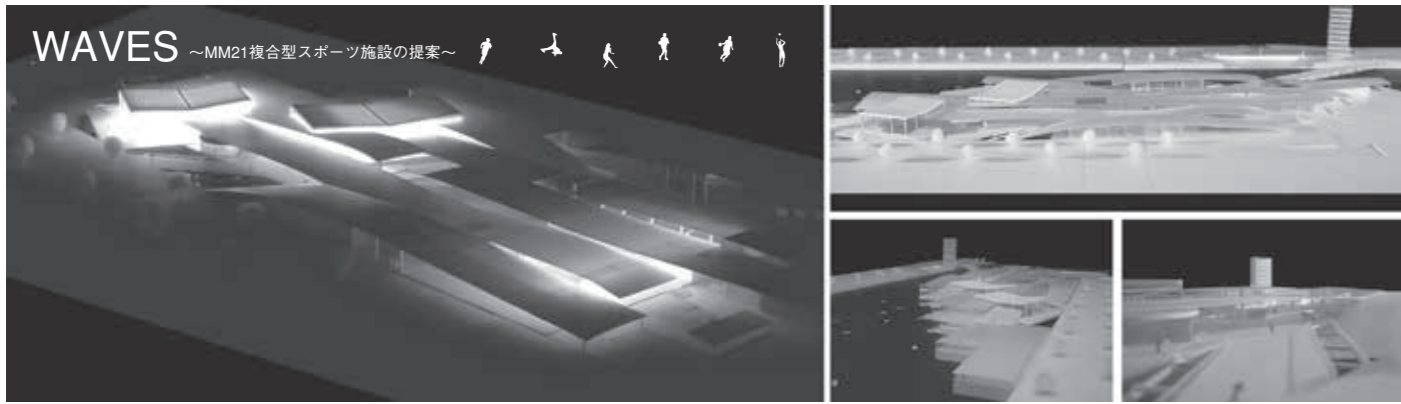
希薄になっていることから、視線を海辺へと誘導させる。屋根の形状は、海の“うねり”や“波”と、人々の運動における“躍動感”や“流動感”を重ね合わせて表現した。波形の屋根を分断して敷地の形状に合わせて、波と波の間から光を取り込む。逆に、海から吹き付ける強い風は、波の流れによって誘導させ、内部空間への影響をおさえる役割を果たす。トップライトは昼間に光を取り込むだけでなく、夜間に光を放出してみなとみらいに新たな夜景を生み出し、同時に内部で活動する人々のエネルギーを表現する。

我が国では屋内球技のコートは長軸を、東西にするのがよいとされていることから、アリーナを方位軸上に配置

した。また、みなとみらいの都市軸によって形成された新たな軸線上に、指標となる展望台を配置し、この両者のバランスによって“間”のある空間を演出した。

内部空間は、みなとみらいの開発を支えてきた貨物線をリノベーションするものとして、歩行者ネットワークをこのストリートを中心として施設を配置し、アリーナ等をショーケース化して、行き交う人々を内部へと引き込む。そして、屋根を波の形状に合わせて内部へと一部介入させることで、そこから上部への移動も可能とした。また、段差を利用して、人々を自然と海辺へ近づけることによって、海、水への意識を高めるものとした。

千葉県建築四会学生賞奨励賞受賞



卒業設計
縮めるため・縮める事
～上海における
日本文化発信拠点の提案～

金子太亮

■計画の基本構想

日本文化とは決して孤立したものではない。古くは遣隋使の時代から中国の影響を多く受けてきた。しかし影響を受けつつも、日本は自らそれを成熟させ、日本文化を確立した。成熟過程において中国文化との差異が生じ、それが日本文化の独自性となり、中国から見た「日本らしさ」となっている。

また、本計画では古典的なものだけでなく、ファッション、音楽、アニメ、ゲーム、映画などの日本が生み出したサブカルチャーも「日本らしさ」として発信する場をつくることにした。

■敷地設定

現在、中国は急激に変化を遂げている。その中でも、もっとも発展が著しい都市の一つ、上海を計画地とした。

現在、上海周辺には日本の私立大学の分校が複数存在し、幼稚園から高校まで日本語の一貫教育進学校も出現しており、日本との関係も深い都市と言える。

その中で計画地は上海一のメインストリートである南京路などの通りが集まる黄浦江に沿って1.5kmのエリア外

灘に設定した。

■設計コンセプト

☒誘引性

本施設は日本の文化を知ろうと来るものは少ないと考えられ、そういった人だけでなく公園にぶらり休憩に来た人たちをどのように施設に引き込むかが重要となる。そこで、建築を地形化し視線や形状をシークエンスに変化させることで誘引性を高める。

☒フレキシブルな空間

仕切りの無い大空間を造ることで、公園の延長にあるような空間となり、様々なイベントに対応できるフレキシブルな建築になる。

☒空間の質

大空間を造ることで失われたヒュー

マンスケールをグリッド上に並べた柱によって創出させ、起伏のある床や天井によって個人の居場所をランダムに与える、そこから個人によって様々な質の空間が生まれる。

☒公園としての役割

外灘は、上海の人々、観光客の憩いの場としての位置付けが強いことから、施設を置くことで公園を分断しないように、内と外の関係に強弱を付け機能を納めていく。

☒発信する建築

300mm×300mmの液晶パネルを強化硝子で挟んだ物を網目状に組んだ構造体にはめ込んでいくことで、どこでも情報が流れ、気になる物をチェックできる。

卒業設計
The bridge of the communication
—飯田橋における学生・住民の
交流の拠点—

勝又亮太

■はじめに

近年の情報化社会の発展によって電話やIT化によるインターネットの普及が進歩し、日常生活の中で人と人と

の幅広いコミュニケーションの形が可能になった。しかし、こうした遠い距離との交流が活発になり、対照的には近い距離内での、顔をあわせての交流の機会が少なくなっているように思われる。この傾向を改善し、人のあたたかさが身近に感じられる交流をしていくことが大切であると考え。計画地周辺には多くの大学があり、大学生は授業以外のところでも、密度の高い部活動が行われている。大学生の活動をオープンにすることにより、地域の人とより活発にコミュニケーションができるのではないと思う。大学と市民の交流、大学間の交流というものが乏しいのが現状である。教授の講義を公開するといったものはあるが、学生が

一緒になって参加するものは少なく、部活・サークルが地域住民と華道、英会話、写真、手話講座などお互いに練習して成果を発表し、触れ合っていくべきであると思う。専門の習い事することよりも、このような触れ合いはとも価値のあることだと考える。

■計画目的

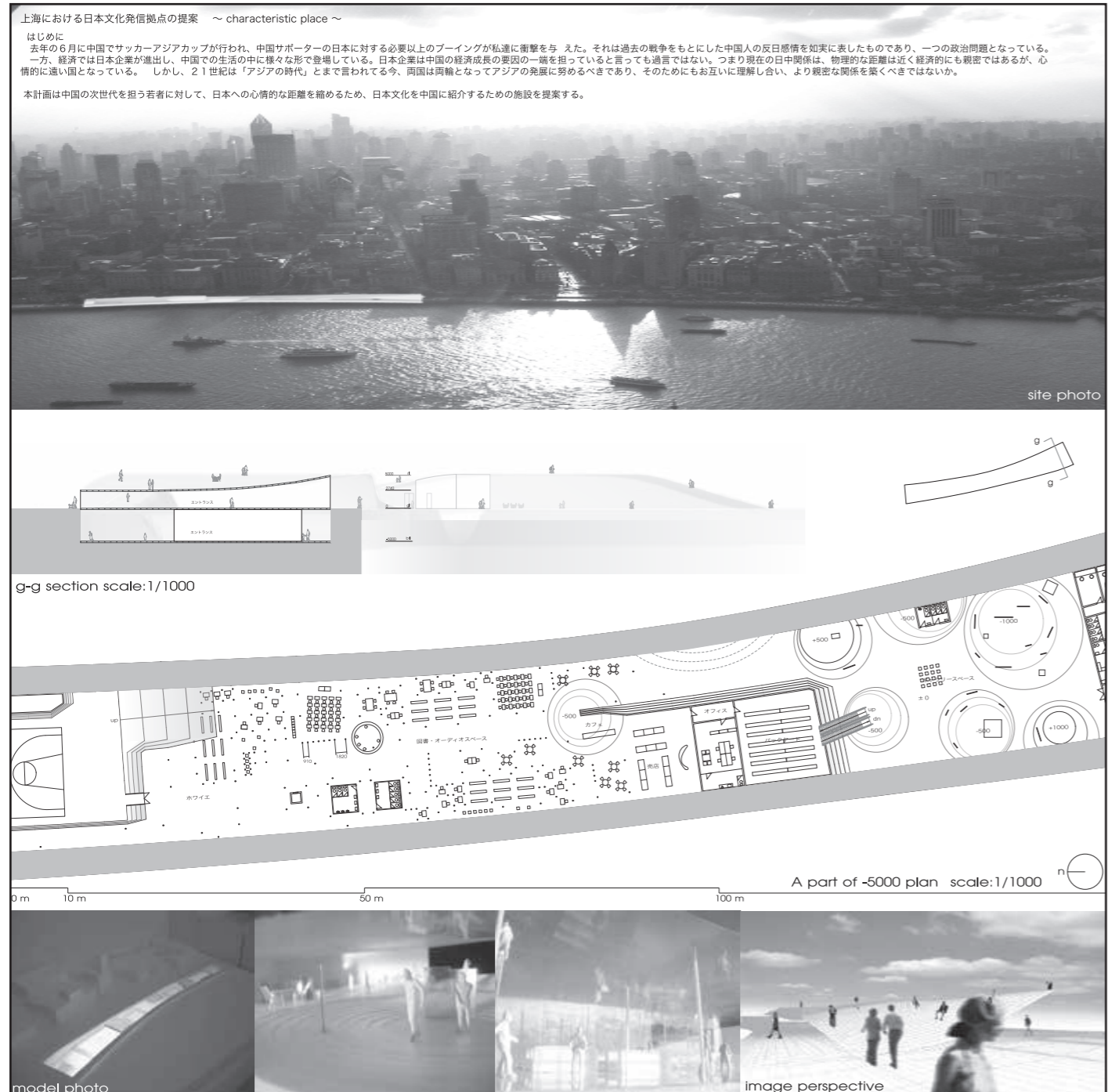
文系、理系と学生たちは幅広い専門的知識をもち、地域住民による人生経験の豊富な知識が、互いに交流しあうことによって得られる利益は大きい。都市河川における学生と地域住民、学生と学生によるふれあいが生まれる施設を提案する。施設の運営を付近の大学が協力することで、地域の密着へとつながる。また、以前の神田川は水質

の悪化が進んだことから、人々のかかわりは希薄なものとなった。排水路としてのイメージを浄化し、親水性のある場所となるとともに、老若男女にかかわらずこの敷地が賑わい、地域の活性化につながるものとした。

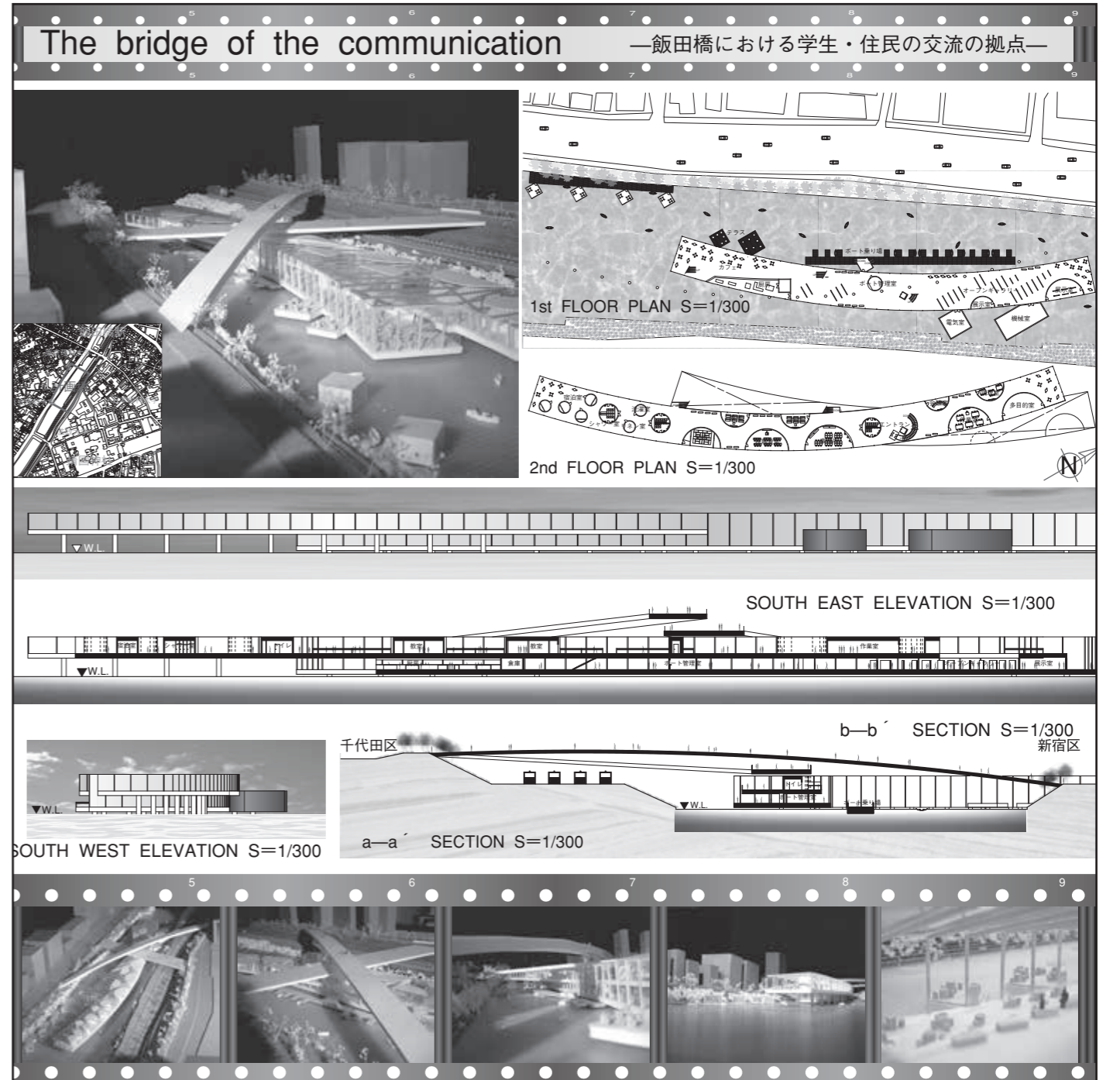
■意匠設計

計画地周辺には様々な橋があり、陸と陸を結ぶ橋であるが、本計画は人と人を結び、交流が生まれるものとして橋と建物が交わり合うイメージとした。また、川に沿った滑らかな曲線の建物と複合するポート施設によって親水性のある空間とした。建物を透明感のあるものとする事で、川の上に建物が存在する重厚感を抑え、内部からは常に自然を意識することができる。

建築学会全国卒業設計図面展出品



レモン展出品



修士設計
MORINOMIYA
Incineration Plant Project

塚本哲也

■計画背景と焼却施設について

現在、地球規模での環境が問題になっており、廃棄物すなわちごみもその一つの原因要素となっている。国内の最終処分場が逼迫している現状では、社会全体のリサイクル化、中間処理のごみ減量化はもちろんの事、消費者に対する啓発活動、意識変革による一人一人のごみ減量化の努力を通じてのゼロエミッション社会への転換が叫ば

れている。焼却施設は生活基盤施設として一般廃棄物の中間処理の大部分を占め、施設数が国内で約1600近くあり、ごみ処理施設の中では住民に最も関わりのある施設である。そのような焼却施設は単にごみを処理するインフラ施設だけでなく、ごみ減量のための啓発施設としての性格を一層強めていくと考えられる。この他に焼却施設を取り巻く問題を挙げると次の点である。①焼却施設の歴史的経緯から市民にとって迷惑施設として定着している ②車によるごみの収集費がごみ処理費用の半分程度を占めている ③ごみに含まれる紙・石油製品の増加によりごみのカロリーが増加し、単に燃やすだけでなくサーマルリサイクルとして熱を回

収し有効的に利用することが不可欠である。焼却施設を構成する主な諸室は炉室、煙の集塵スペース、ごみを溜めるパンカなどの大空間や灰を処理するスペース、余熱利用としてのボイラ設備や事務部門、厚生部門などである。既存の焼却施設で一般者に唯一開かれている見学者スペースはほとんどの工場で職員の通路を兼用している。そのため工場見学は申し込み制となっていることがほとんどである。また工場に直接関係のある施設で、工場から発生する余熱利用を行う地域還元施設については、プール・温浴施設が最も多い。これらの還元施設は工場と別地につくられているものがほとんどである。

■計画方針

焼却施設を取り巻く社会レベルでの問題点として大きく収集による問題点とごみの減量化のため消費者への啓発施設としての転換という2つがある。これを踏まえると今後、施設はごみの発生源である生活圏にあることが理想的である。しかし、都市部の生活圏に施設が建設されると新たな問題点が発生する。工場周辺での収集車による臭気の問題や渋滞の促進、敷地が狭いため還元施設の場所を確保することが難しくなる点、焼却施設の負としての存在感が大きくなる点などがある。これらを解決するため次の提案を行う。①水運を活用したごみ輸送 焼却施設が水辺に多く隣接する敷地特性を活かし、収集の陸上中継に代わって水運を

利用することを提案する。収集圏域内で遠く、ごみの発生量の多い場所では中継輸送による効率的収集が期待でき、焼却施設への最終搬入を水上から行うことで工場付近での臭気、渋滞の問題点を緩和できる。②還元施設の一体的計画(敷地が狭い) 余熱利用の地域還元施設に関しては工場と一体的に計画することで敷地を有効的に利用できる他、工場見学という一度きりの施設の現状を変え、見学が目的でなくても、工場、ごみに対して意識を向けることが期待できる。③生活に身近な施設にする(施設の負の存在感) 既設の周辺環境から独立している存在から周辺環境に貢献できる施設への転換を行う。具体的には、還元施設との一体的計画

に加え、従来の見学にはない自由な見学、自由な出入りが行える施設を計画する。④屋上菜園(新しい余熱利用方法) 工場から排出されるCO₂を温室で利用し、都市部から発生する事業系の厨芥類を集め堆肥として再利用し、体験型の啓発活動としてこれらを工場の広い屋根に計画し、近隣住民、小学校に対して開放する。

■敷地選定

敷地は大阪市の中の工場で老朽化を迎えている森之宮工場の場所とし、本計画は旧工場の建替え計画と位置づける。敷地は現状の工場地と南側の大阪市車両工場の運動スペースを含む場所(18200㎡)とした。選定理由は次の通りである。①大阪市の他施設とのバラ

ンス・需要から ②第2寝屋川に接しており、立地場所から市内の水系との接続も良く、中心部などのごみの効率的な収集等、水運を利用したごみ運搬が期待できること ③住宅地が近く啓発施設として、公共施設として新たな施設を計画することができること ④屋上菜園を拡張することが可能な下水処理場、線路の操車場が広がっていること

■設計コンセプト

計画方針を受け、設計レベルで次のことを与条件として加える。①周辺環境に配慮し、施設全体を既設より地下化し、生活に身近な施設にするために、収集車動線も地下化し施設へのバリアを少なくする ②自由な見学を行うた

め職員と一般者の動線分離を行う ③「閉じた施設」を低減するため施設をできるだけオープン化し、工場内部を理解しやすい人の流れ、ゾーニングを行う

この建物の空間構成のコンセプトは屋根と屋内空間が交わることを意図している。これには大きく3つの理由がある。①屋上菜園も見学の一環、還元施設の一環と考え、屋内・地上から連続性のある空間構成を形成するため ②自由な見学を実現した巨大な施設の中で自ら歩きたくなるようなシークエンス、回遊性をもった空間構成を形成するため ③主設備の大空間と事務室や付随施設などの小空間とを同じ建物として一体的に計画するため

MORINOMIYA Incineration Plant Project

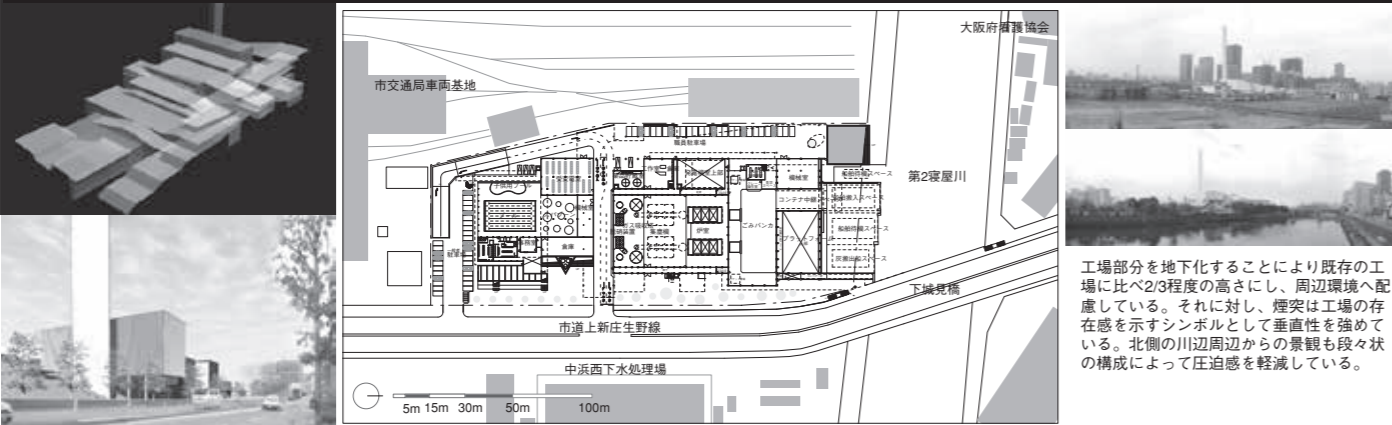


工場から近い
工場
中継所で積み替え
焼却施設が水辺に多く隣接する敷地特性を活かし、水運を利用した収集を提案する。効率的な収集が期待できる他、工場付近での車渋滞の緩和や臭気の問題などの解決にも期待できる。

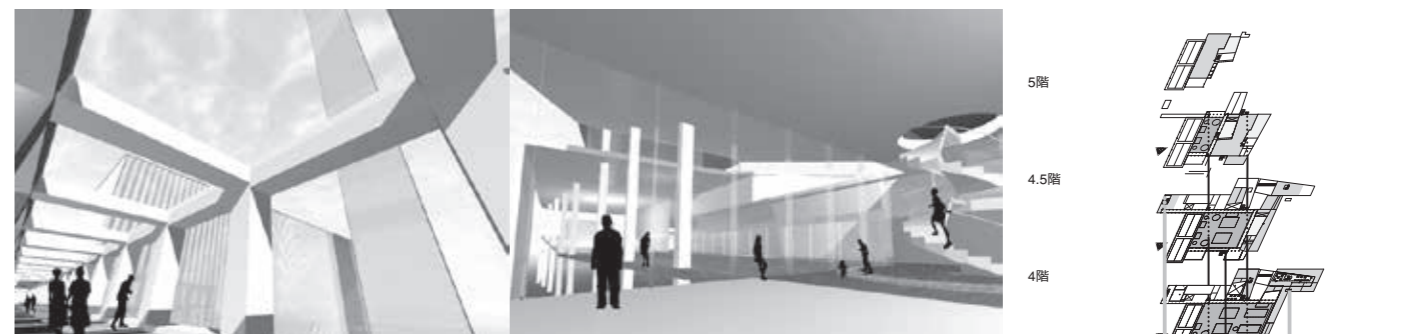
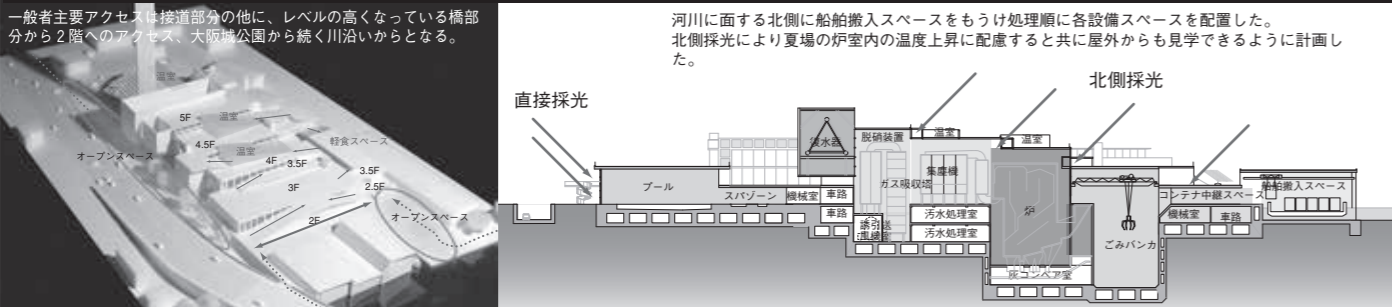
工場
余熱利用還元施設
敷地を有効的に利用できる他、工場見学という一度きりの施設のあり方を変えることができる。

CO₂
広い屋根空間
熱
ごみ
体験型の啓発活動として屋上菜園を工場の広い屋根に計画し近隣住民、小学校に対して開放する。

▼ 空間構成コンセプトCG ▼ 1階平面を含む配置図 ▼ 計画案モニタージュ



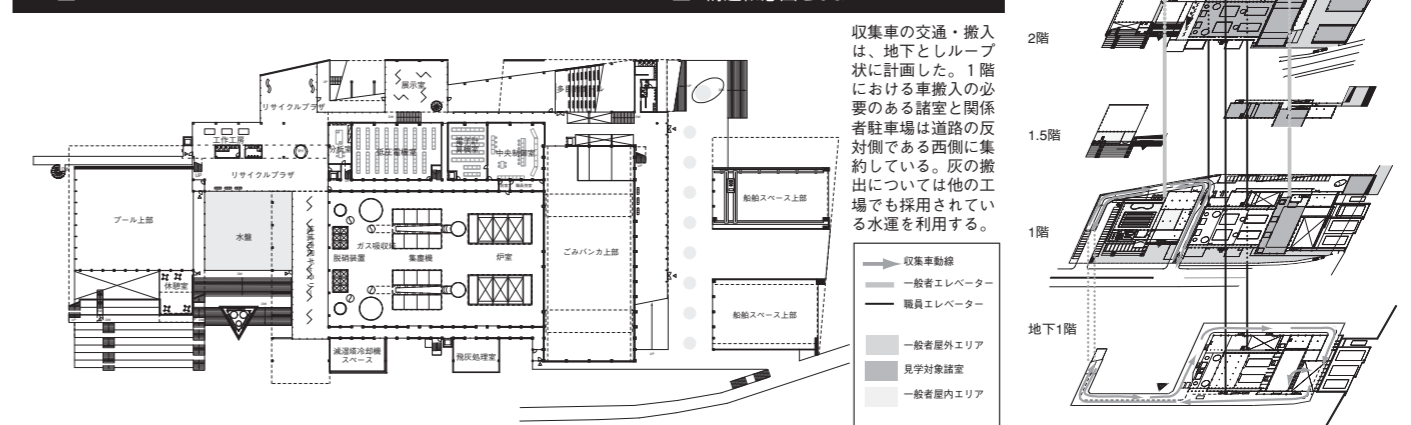
▲ ▼ 屋外動線・オープンスペースの概略とその接面CG ▼ 主設備スペースを含む断面図



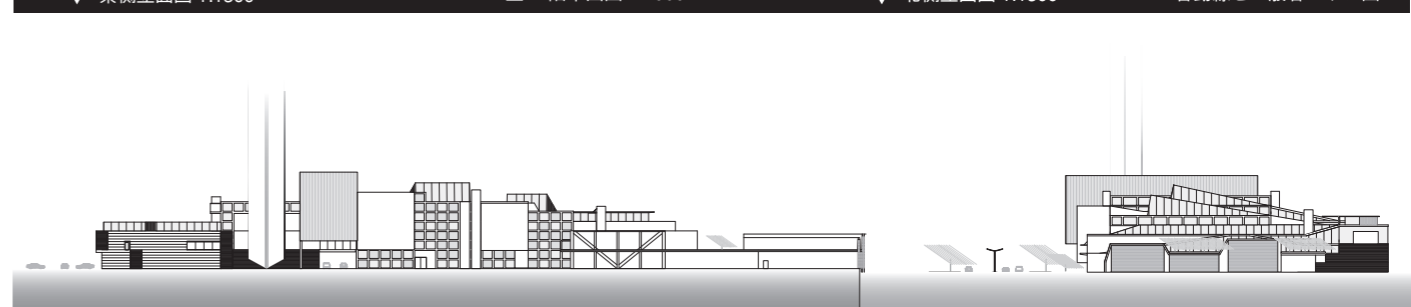
炉室の大空間、屋上菜園による加重増加に対し耐震性を向上させるためメガストラクチャーを採用する。この内部に職員通路を設け動線分離を図る。また設備からの騒音に対しても2重に防御するため有効である。

3000 2500 FL:5000
3000
(メガストラクチャー寸法)

▲ 集塵機スペースを含む東西軸断面図 ▲ 構造概念図とCG



▼ 東側立面図 1:1300 ▲ 2階平面図 1:2000 ▼ 北側立面図 1:1300 ▲ 各動線と一般者エリア図



東京都有明地区公営葬斎場の設計
水空間を活用した火葬場の提案

から火葬を行う場とその行為に対して嫌悪感と偏見をもたれてきたが、現在多くの火葬場でこれまでのイメージを払拭すべく、精神的な儀式的場として建て替えが進められている。しかしながら、大都市における火葬場は都市の終末処理施設としての色合いがまだ強く、必要な機能だけを詰め込んだ建物となっている。

一方、日本の首都であり、最大の人口を抱える東京23区の火葬場は全国的に見ても10万人あたりの火葬炉が1.24基と少なく、また公営斎場2ヶ所、民間斎場7ヶ所と極めて高い民間依存率であるため、公営の火葬場の建設が必要である。

そこで、本計画では人口の増加が目

立つ東京港周辺と東京中心部を対象エリアとし、有明貯木場跡埋立地北端に水辺環境を取り入れた都営葬祭場として計画・設計するものである。

■計画背景
東京における火葬場分布

現在、東京23区には東京都営の瑞江斎場と、複数の区で運営する臨海斎場、民営では東京博善社の町屋斎場・四ツ木斎場・桐ヶ谷斎場・代々旗斎場・落合斎場・堀ノ内斎場、と戸田葬祭場、の9つの斎場がある。伝染病対策とされた歴史的背景により都心部をさけて周辺部に分布していることがわ

かる。これを火葬場の分布と比較すると、江東区・世田谷区・大田区で不足しているように見える。しかし同区が設立した臨海斎場がこれらの区民を対象としているため、問題はないといえる。各斎場を規模別に見ると、瑞江斎場の20基を最大として、戸田葬祭場の15基、町屋斎場の12基、桐ヶ谷斎場の12基、落合斎場の10基、代々旗斎場の10基、四ツ木斎場の9基、堀ノ内斎場の8基、臨海斎場の8基となっている。規模を円であらわした図を見ると23区中心部と臨海部に火葬場が少ないことがわかる。

次に、先ほどの斎場の規模と人口増加率との比較をみると火葬場の分布が少ない千代田区・中央区・江東区が最

も人口増加が急速に進んでいることがわかる。上記の点から、都心に極めて近い臨海部に、都営瑞江斎場と同規模の火葬場の必要性が今後急速に高まると考えられる。

■基本計画

1. 基本方針

1) 新しい都市型葬斎場

都市の葬祭の形態は急速に変化し続けている。しかしながら、現在の都市の葬斎場はその変化に対応できていない。また、外国人の増加に伴い様々な宗教・宗派の人々が利用することになる。会葬者が参加できる時間が様々であり、24時間対応も考慮する。これらの要望を取り入れるとともに、今後も変化するであろう葬祭に対応できる構

成とする。現在、戸田斎場で対応している散骨についても希望者が増えていることから本計画でもこれに対応し、さらに、震災への備えとして役割を果たせる計画とする。

2) 儀式的場としての火葬場

現在、東京23区の火葬場の多くが住宅街の中にある。これは、もともと火葬場があったところに住宅が立ったためであるが、死者を送り出すことは日常から非日常への転換が必要であり、利用者側に立ってみても立地として好ましくない。しかしながら現在の東京で住宅街から完全に分離することは不可能である。したがってゆとりをもって敷地を確保し、敷地内の配置計画、ランドスケープ、建物自体の計画が一

つになる計画とする。

3) 都営斎場としての役割

東京都の火葬場は73%を民間に依存している。民間であることから利益を追求し、無駄の無い機能だけを追求した施設になっている。昨年、公営斎場として60年ぶりに設立された臨海斎場も民間斎場に近いものを目指したとしている。しかしながら本来、火葬という行為自体が単なる遺体の処理ではなく、故人を送り出す儀式であり、その儀式を行うにふさわしい精神性の高い施設として、民間斎場の指標となるべき斎場を計画するものである。

2. 設計コンセプト

東京臨海副都心と東京都心部を対象とする都営斎場にふさわしい敷地とし

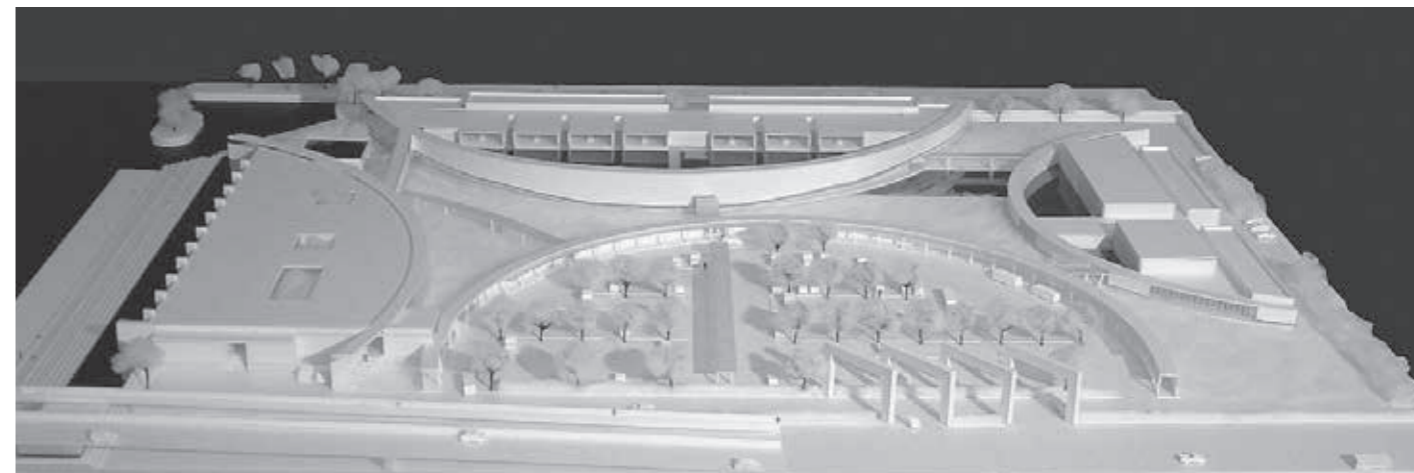
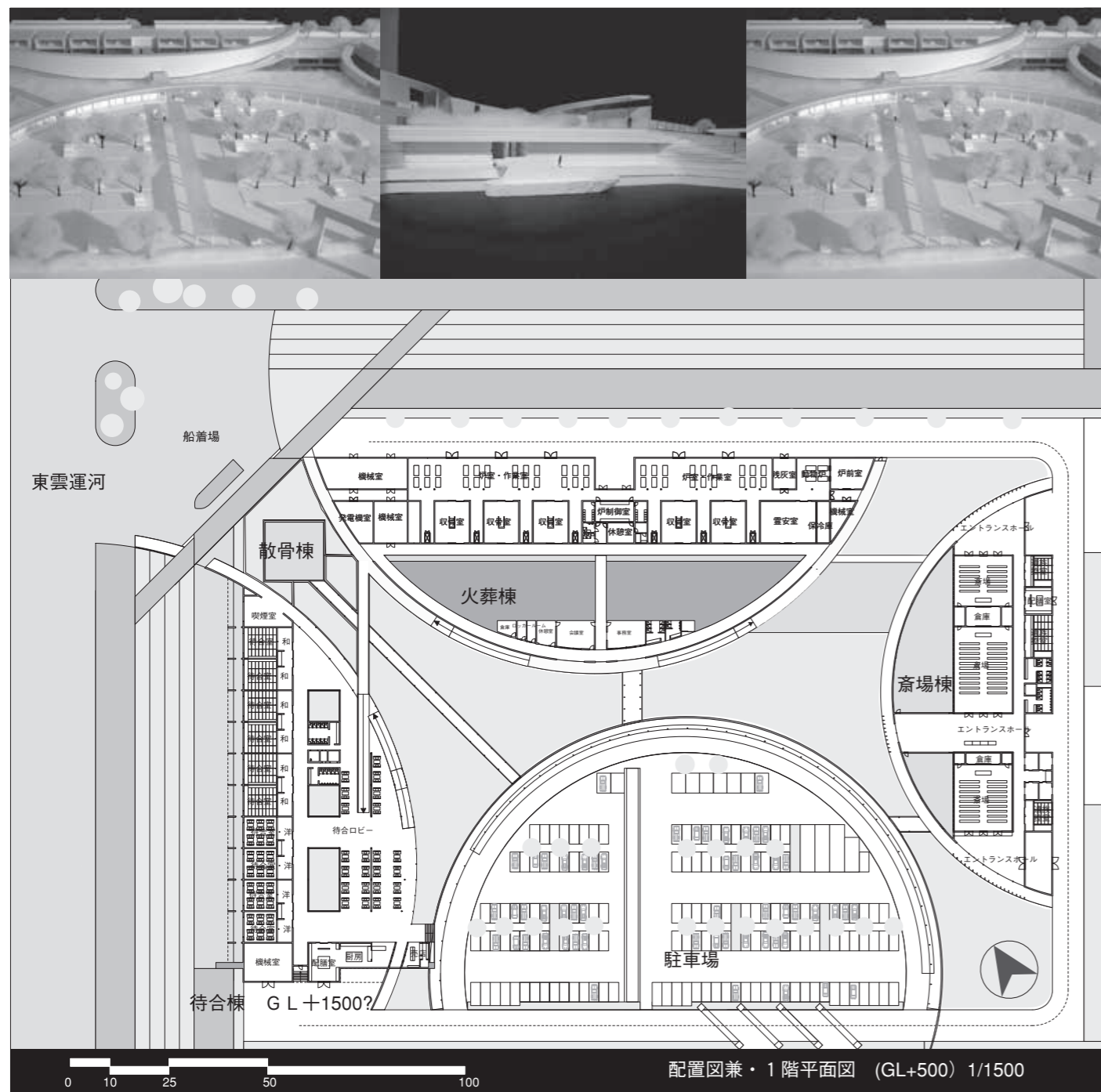
て東京都が所有する有明貯木場跡埋立地35haの北端3.5haに設定する。

葬斎場は単なる遺体の処理の場ではなく死者を送り出す儀式的場であることを象徴すべく、各部門を切り離しシーンの転換を明確にする。このため部門ごとに円弧の外部通路で囲い、このことにより平面的に奥行きをまし、日常空間との距離をつくり出す。また円弧状の外部通路は、周囲の高い建物からの視線をさえぎり、会葬者には臨海部の特徴である大きく開けた空だけを視界に入れることができる。また部門ごとの特性に合わせ、水辺と関わりをつくることにも、水辺との関わりに向かない部門では内側に水面をつくり、葬送空間の演出を図る。

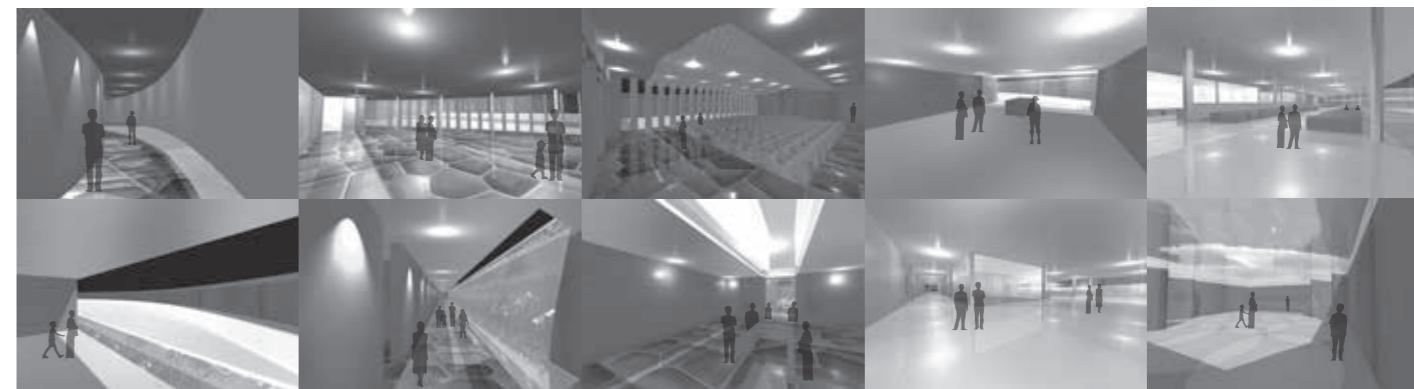
長坂悠司

■はじめに

これまでの火葬場は近代化の流れの中、終末処理施設として扱われ、人々

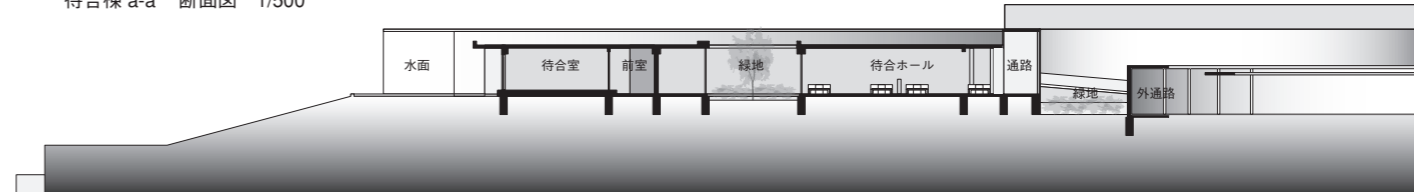


鳥瞰模型写真

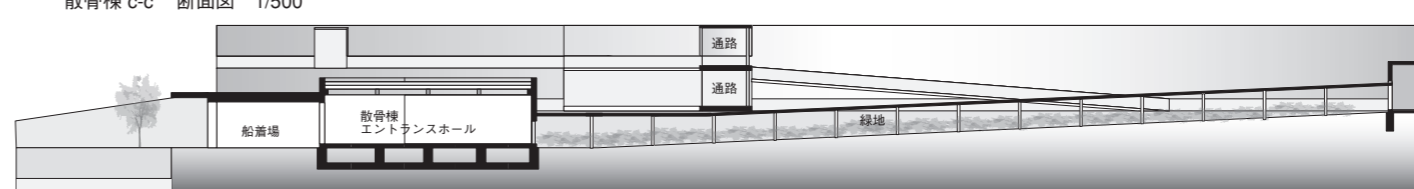


内観パース

待合棟 a-a' 断面図 1/500



散骨棟 c-c' 断面図 1/500



■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、原田一朗	☑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、神蔵良隆、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、岡部敏明、 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	☑㈱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
16	☑第37回毎日・DAS 学生デザイン賞 ・入選/永嶋順一 ・入選/佐藤俊介 ☑千葉県建築四会学生賞 ・特別賞/稲垣直秀 ・奨励賞/勝又洋	☑「建築の転生・都市の転生」 ・全国入選佳作/丸山貴広、鈴木貴之、塚 本哲也、長坂悠司、吉田健一郎 ・東海支部入選/土井涼恵、内田真紀子	☑福山大学建築会デザインコンペティション2004 ・佳作/土井涼恵 ・入賞/勝又洋 ・入賞/奥田祥吾 ・佳作/三村舞、勝間田洋子、望月菜生 ・佳作/渡辺秀哉 ☑東京建築士会「住宅課題賞」 ・入賞/箕山雄一