

# 建築設計製図優秀作品集 2006

「ロドリゲス」木野本竜也

「海と陸のネットワーク「水族館」」坂まゆみ・大隅慎太郎

「ウィアード」大貫巧揮

「箱入葡萄」富永千尋

「アデレード・ピスカス」東條 謙

「スイーツ芸術の街」市原 Sweets Renaissance in Waterfront [CHIHARA] 青木 崇・柴田裕章・根本和洋

「入れ子による集合住宅の可能性——小さなハコから大きなハコへ——」丹沢裕太

「ウォーターフロントにあるマイスペース」板里卓哉・渡邊ともえ

「高齢者の癒しを考慮したバリアフリーな3世代型集合住宅」  
及川寛永・小西智貴・島田かおり・椎橋 亮・中村あゆみ

「余白密集体」木造住宅密集市街地における更新手法の提案」桔川卓也

「つながり」のある街づくり「五輪」PROJECT in ARIAKE」木村全晋・永澤宏文・成瀬優太・吉橋孝太

「次世代につなぐまちづくり」山本和幸・山本 慶・桜井 航

「水辺を取り込んだ長期滞在型ホテル」西村秀勇・丸山大史

「首都圏第3空港の設計——メガフロントを利用した旅客ターミナルの提案——」勝又 洋

「つなぐこころ」五十嵐大輔・桔川卓也

「点・線・面から空間へ」岡本真門・福田貴之・白鳥 樹・大西 慧・山崎淳史・鈴木彩乃・山口沙織・伊藤眞之輔

「カフェ・橋の建築化 Suggestion of a new way」河原一也・塚本 航

「光のある空間」板里卓哉・伊藤眞之輔・鴨志田 航・鈴木脩扶・鳥谷玲奈・村山大樹

## 平成18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）／海洋建築工学科  
上利益弘（㈱アガリ・アソシエイツ）  
長尾亜子／長尾亜子建築設計事務所  
松本成樹（㈱日本設計）  
廣部剛司／廣部剛司建築設計室  
水本 光／アーキデザインスタジオ  
佐藤浩平／佐藤浩平建築設計事務所

### 2年生（設計製図Ⅱ、設計製図Ⅲ）

岡田智秀（設計製図Ⅱ）／海洋建築工学科  
山本和清／海洋建築工学科  
佐藤孝秋（設計製図Ⅲ）／㈱フォレストシッパー級建築士事務所  
川口とし子（㈱アーキスタジオ川口）／級建築士事務所  
柴原利紀（㈱ラウムアソシエイツ）／級建築士事務所  
前田紀貞（㈱前田紀貞アトリエ）  
長井義紀／長井義紀アーキ・スタジオ  
松井正澄（㈱アトリエ・トド）

### 3年生（設計演習Ⅰ、設計演習Ⅱ）

坪山幸王（設計演習Ⅰ）／海洋建築工学科  
畔柳昭雄（設計製図Ⅱ）／海洋建築工学科  
小石川正男／海洋建築工学科（短期大学部兼任）  
榎本雅夫（㈱榎本建築設計事務所）  
白江龍三（㈱白江建築研究所）  
高島秀訓／高島秀訓計画設計室  
玄ベルト一進来（㈱玄・ベルト一・進来）  
岩本一成（㈱I.K.A. 総合デザイン研究所）  
澤田 勝（㈱竹中工務店設計部設計課）  
佐藤信治（設計演習Ⅰ）／海洋建築工学科

### 4年生（総合演習Ⅰ、総合演習Ⅱ）

坪山幸王（総合演習Ⅰ）／海洋建築工学科  
西條 修（総合演習Ⅰ）／海洋建築工学科  
原田鎮郎（総合演習Ⅰ）／㈱環境システム研究所  
横内憲久（総合演習Ⅱ）／海洋建築工学科  
桜井慎一（総合演習Ⅱ）／海洋建築工学科  
岡田智秀（総合演習Ⅱ）／海洋建築工学科  
佐藤孝秋（総合演習Ⅱ）／㈱フォレストシッパー級建築士事務所  
近藤健雄（総合演習Ⅱ）／海洋建築工学科  
畔柳昭雄（総合演習Ⅱ）／海洋建築工学科  
山本和清（総合演習Ⅱ）／海洋建築工学科  
大内一之（総合演習Ⅱ）／㈱大内海洋コンサルタント  
笥 隆夫（総合演習Ⅱ）／㈱日本港湾協会

「コーンフルーツ」 板里卓哉

「都市空中回廊」 塚本 航

「都市と子どもと学校」 教育環境と自然風景の融合「河原」一也

「サプライ」 平井希恵

「Renovation of Sobokanda 2」 川根 直

「フローティング・ステージ」 小松崎博敏

「[図面表現] 前川國男自邸図面コピー」 山崎淳史・板里卓哉

「東京 Baycycle City」 佐藤隆二・鈴木伸吾・中田貴博・西本 豊

「ジェネフ」 菅野由照

「ギョソク×トシ×ミライ」組織化した漁業空間の設計」五十嵐大輔

「ミクロの決死隊」 池野泰史・大山俊樹・鈴木脩扶・板里卓哉・西田麻里奈・鴨志田 航

「塔から丘へ」臨海部における中高層高密度集合住宅の新たな可能性」金子太亮

「コクハク」 宮崎亮平

「下町ウォーターフロントの住宅設計」 島田かおり・椎橋 亮

「形・素材ウォッチング」 山崎淳史・大山俊樹・板里卓哉・新里愛子・井上知秀・平井希恵

「駅～stayしよう～」 市橋伸悟・川口 航・小山康隆・武田知大

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 2006

---

## 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) .....	12
3年生 (設計演習 I、設計演習 II) .....	20
4年生 (総合演習 I、総合演習 II) .....	29
卒業設計 .....	38
修士設計 .....	48
コンペ受賞歴一覧 .....	52

# 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  
佐藤 浩平  
廣部 剛司  
長尾 亜子  
松本 成樹  
上利 益弘  
水本 光

## 空間創造演習（前期）

### 第1課題

「新しい果実」  
（出題：桜井慎一）

#### 【課題主旨】

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

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

意欲のある人は、1つに限らず、3つでも、4つでも作ってみてください。

#### 【提出物】

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

#### 【発表】

上記の提出物を使って、一人一人みんなの前で発表してもらいます。

#### 【採点基準】

- 1) 模型の出来具合
- 2) 発表のパフォーマンス

### 第2課題

「ミクロの決死隊」  
（出題：佐藤浩平）

#### 【課題主旨】

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具や家電など手に取ることのできる小さなものが、まるで未来都市や巨大な構築物のように見えるでしょう。ミクロの大きさになった視点で、細部まで想像してください。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、最も魅せられた光景をアソートブックに表現してください。空間は意外なところにも存在します。

#### 【注意事項】

- 1) いくら物を拡大して描いても、外側から眺めているだけでは減点となります。物の外形ではなく中に入るとその空間を描き出してください。
- 2) 内部空間については、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。
- 3) 描く対象は、誰でも知っている身の回りの物から選んでください。
- 4) 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。
- 5) 最後に、あなたが想像したその空間を、第3者によく伝わるようにできるだけ多くの言葉（自分が惹かれた理由、空間の広がり、物と物との構成・配列、光と影の効果、空間の喩え等）を使って説明してください、空間を言葉で表現することもまた大切な訓練です。

#### 【提出物】

- 1) ケント紙に描いた作品。裏面に、
  - ①担当講師氏名、②学生番号＋氏名（フルネーム）、③描いた対象物とタイトルを記入。
- 2) 作品タイトルと空間の説明文を記したA4サイズレポート用紙1枚。

レポート用紙の最初に、同じく、上記の①から③を記入。

#### 【採点基準】

- 1) 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）
- 2) 表現の密度
- 3) 説明の適切さ

### 第3課題

「光のある空間」  
（出題：廣部剛司）

#### 【課題主旨】

今回の課題では、「光」を改めて意識することによって、モノを「光」がどのように表していくのか、それは、どのように工夫することによってより「美しい光の空間」にすることができるといふことに挑戦します。

- 1) 外形 5m × 5m × 5m で壁厚10cm の立方体内部に自分が入り込んだことを想像します。そこに光がなければ何も見えません。
- 2) まず、そこに光を導くために立方体の壁に穴を穿ちます。大きさや場所、個数、形は自由です。
- 3) その光を立方体の中でさまざまな材料を用いて操作（反射、屈折、開設、拡散など）することで美しい光の空間を創造していきます。

#### 【課題条件】

- ・基本のルール
- 1) 5m × 5m × 5m の立方体の形態を極端に崩すことなく、縮尺 1/20（外寸250mm × 250mm × 250mm の立方体）で制作する。
  - 2) 縮尺 1/20 というスケールを把握しやすくするため、同スケールの人物模型を1体スチレンボードで作成し、空間の内部に置くこと。
  - 3) 内部空間に使用する材料は、スチレンボード（ホワイト、厚さは自由）およびアソートブック内の紙

とする。

- 4) 「光」や「影」を創り出すことに関係のないもので立方体の外側および内部を飾ることは避けること。

#### 【提出物】

- 1) 5m × 5m × 5m の「光のある空間」の模型
  - ・縮尺 1/20
  - ・模型内部を覗いて見られるように工夫をすること。
  - ・6面体の内、一面は取り外し可能な構造とすること
  - ・採点は模型を窓辺に置いた状態で行う
- 2) デザイン主旨
  - ・A4判 用紙1枚
  - ・作品の特徴を表すタイトルを付す
  - ・文章でその空間を簡潔に説明する
  - ・イメージスケッチ、イラスト、写真の貼付は自由

### 第4課題

「形・素材ウォッチング」  
（出題：長尾亜子）

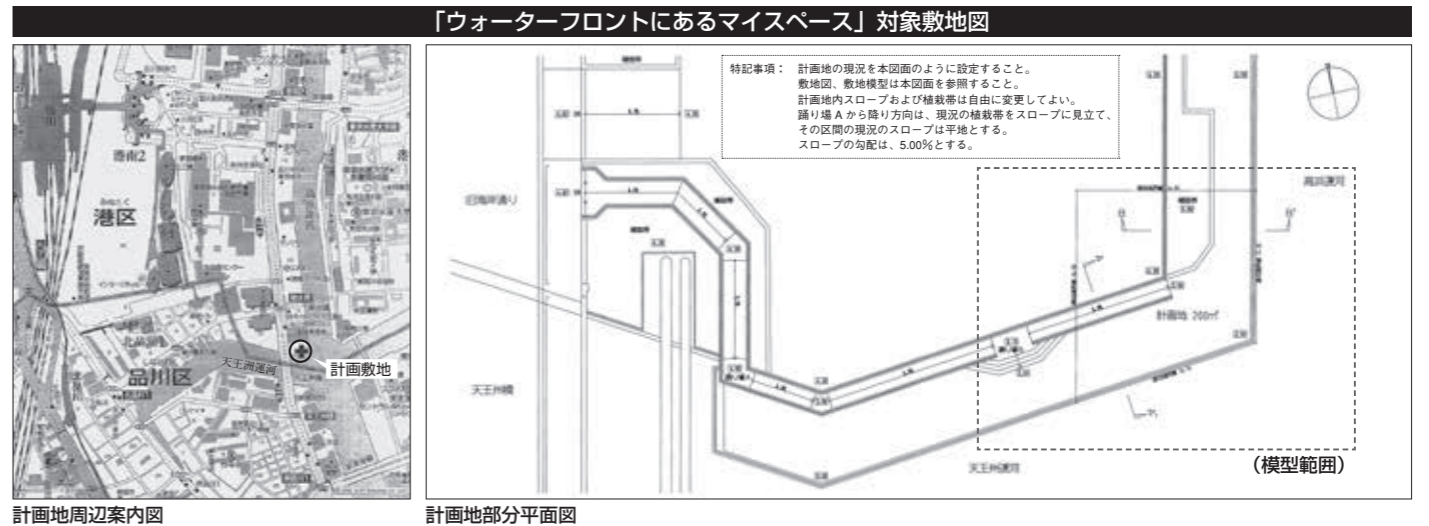
#### 【課題主旨】

この課題では、建築物の部分がどうしてそのような形（形態）になっているか、そしてその情報をどう受け止めているかにじっくりと向き合ってください。たんに眺めるのではありません。観察し考察してください。そしてその見たことを2次元で正確に表現し、第3者に伝えてください。

このような行為を「視点を持つ」と言います。意識的にみること、物事の成り立ちを知ること、そしてそれを伝えること。この作業は建築に留まらずさまざまな世界で有効です。あなただけの視点をあなた以外の人に分かりやすく伝えてください。

#### 【提出物】

- 1) アソートブックの用紙で、画用紙またはケント紙とします。
- 2) 鉛筆。濃さは各自で設定。



計画地周辺案内図

計画地部分平面図

#### 【注意事項】

- 1) 描写対象物は建築物の一部とし、2つ以上の素材が組み合わされている建築物の部分とします。
- 2) 建築物は船橋キャンパス内に限ります（12号館以外）。
- 3) 雨天の場合も考慮に入れて、雨に濡れずに描ける第2候補の場所も選んでおきましょう。
- 4) 備品は描写対象外とし、対象物とした場合は減点とします。
- 5) 即日演習なので、対象物と理由はあらかじめ決めておきましょう。

#### 【評価基準】

- 1) 描写対象の着眼点と簡潔な説明。
- 2) 描画力と画面構成。

### 第5課題

「点・線・面から空間へ」  
（出題：松本成樹）

#### 【課題主旨】

今回の課題では、シンプルな矩形のエレメント（構成部材）を組み合わせて空間を創造することを学びます。この演習では、色やテクスチャー、装飾的なものを用いず、点や線、面と行った基本的な要素を組み合わせることで空間を構成します。どのようなエレメントの配置が魅力的な空間を生み出すのかイメージし、そして実際に手を動かして模型を造り、それを検証・実感してください。人の感情や意識に何かを語りかけるような空間を創り出しましょう。

#### 【課題目標】

- 1) 実際の空間（教室）を実測しスケール感覚を養う。
- 2) 紙面でのエスキース（スケッチ）と模型製作の反復演習。
- 3) 物の「形」ではなく「空間」を創ることを理解する。
- 4) デザイン意図を言葉、スケッチ、模型で表現する。

#### 【提出物】

- 1) 空間構成の模型

20m × 25m の敷地に高さ10m 以下の空間を構成したものです。ただし、スケールは 1/50 とします（実寸で 40cm × 50cm、高さ20cm 以下）  
※ 模型を運ぶためのケースも 7mm 厚スチレンボードで作成。

- 2) デザイン主旨

400字程度で簡潔に表現します。スケッチ、イラスト、模型写真の添付は自由。作品タイトル、学生番号、氏名、担当講師名を記入。以上を A4用紙にまとめます。

#### 【条件】

- 1) 使用する部材の高さは 3m、6m、9m の原則 3種類とします。ただし、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。
- 2) 部材を折り曲げたり、曲面として使用することは禁止です。直線と平面（矩形）部材の組み合わせで空間を構成します（線部材の集合による曲面の構成は可）。
- 3) 敷地の中に水面を設定することもできますが、水面自体の凝った演出は課題の主旨ではありません。
- 4) 空間のテーマは自由とします。ただし、人間が介入する場としての空間構成としてください（例：安らぎ、驚き、期待、瞑想／旋回、上昇、連続、リズム、透明感、観入、格子、重なり等）  
※ 模型の中に自分と等身大の人物模型を置いてください。

この課題では実在する名建築『前川國男自邸』とその図面を主な教材とし、以下の項目を学習しながら正確で読み取りやすい図面の作図技法の理解と技能の獲得、および木造住宅の構造の基礎概念の理解を目標とします。

- 1) 製図法

- ・図面の対象：配置図、平面図、立面図、断面図
- ・図面の縮尺：1/100、1/50、1/20、1/5の目的と表現
- ・線の種類と意味：太さ（太線、中線、細線）／形態（実線、破線、一点鎖線）
- ・記号の種類と意味：通芯、寸法、部屋名、断面位置、縮尺、方位等
- ・レイアウト：合理的で美しく
- 2) 工法（木造住宅の基礎概念）
- ・基本モジュール：間（1,810mm）、天井高（2,400mm）、階高（2,700mm）
- ※ ただし、敷地規模や形状等の理由から基本どおりでないことが多い。

- ・構造：基礎、軸組（土台、柱、筋交い、間柱）、床組（胴縁、大梁、小梁）、小屋組（桁、棟、母屋、垂木）
- ・仕上：外壁、屋根、床、壁、天井、建具、給排水衛生設備、空調換気設備、家具等

#### 【提出物】

A2判ケント紙3枚。仕上げはインキングまたは鉛筆とする。

### 第2課題

「ウォーターフロントにある  
マイスペース」  
（出題：水本 光）

#### 【課題主旨（一部）／設計条件】

計画地は、JR品川駅の港南口から東南の方向、旧海岸通沿いで、天王洲運河と高浜運河とが交差する北西角地で、南は天王洲運河、左は高浜運河に面している。対岸は天王洲ア

イルの高層ビル群や水上レストラン、港南公園へとビューが開け、港湾的機能からオフィス、商業へと多様性を魅せている。この一般住宅地とはかけ離れた都市の水辺空間に、いかなる性格のマイスペースを構築するか、それが陸の環境要素といかなるつながりを持っていくかが鍵となる。

「Waterfront／水辺、水際」 「Minimal Dwelling／最小（単位）住居」のキーワードにフォーカスします。計画地：東京都港区港南2丁目11敷地面積：200m<sup>2</sup>（60坪）延べ面積：30～100m<sup>2</sup>構造：形式自由  
・地盤は良好なものとする。  
・電気・ガス・上下水道は供給済み。  
・建築基準法、都市計画法などの関係法規は適用外とする。

#### 【提出物】

- 1) A2判ケント紙4枚以上。以下の図面のうち(1)に1枚、(2)～(5)に3枚以上を割り当てる。
  - 1) 概念図（一）：設計主旨や計画説明を文、図（スケッチ・パース等）、写真で構成する。
  - 2) 配置図（1/100）：建築物を屋根伏で表現し、道路・隣地・運河との位置関係を示す。
  - 3) 平面図（1/50）：各階平面図。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。1面は水際線を横断し、水域と建物との関係を表現する。
  - 5) 立面図（1/50）：各面2面以上。
  - 6) 模型（1/50）：プレゼンテーション用。現物提出、採点後返却。模型写真は(1)に添付のこと。
- 以上、図面は鉛筆書きを原則とするが、インキングも可。

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  
 蘆板里卓哉「コーンフルーツ」①円錐形なので、②高さ10m以上の木の枝からぶら下がるように実が付く、③真ん中のゼリー状のところはカロテン豊富。切ってそのまま食べる。蘆大貫巧揮「ウィアード」①大気中に漂いながら奇妙(weird)に育つので、②隕石のチリが種となり表面は低温に耐えるよう毛で覆われている、③波みがありゼリーに似た食感。蘆木野本竜也「口ドリグス」①第一発見者の名前、②寒

冷地タイガで育つ、③旬は冬。グレープフルーツに似た酸味とバナナのような甘みの特徴。蘆菅野由照「ジェネフ」①厄介(仏語でジェネフ)な食べ物、②外皮を覆ったトゲが取れる頃のみ食べられる、③むいて中身だけを食べる。トゲがあるうちに食べると毒素が残っていて腹痛をおこす。蘆東條謙「アデレード・ピスカス」①豪州南部の都市アデレードが主産地で、花がハイビスカスに似ているため、②実が赤紫に変わったら食べ頃、③先端の帽子状の実の中に蜜がたまっているので、これをつけながら実を食べる。蘆富永千尋「箱入葡萄」①カタチは葡萄に似ているが堅い外皮に覆われていて箱入り娘のようだから、②実に凹凸がで

き、凹部が茶色になったら食べ頃、③半分は割り中身をそのまま食べることが多いが、40℃ほどの湯で半日煮て中身をドロドロにして飲んだり、ソースとしても使う。蘆平井希恵「サプライ」①砂漠で生活する遊牧民が移動時に水分を多く含む疲労回復効果の高いこの実を必需品(supply)としたことから。皮をむくと実が出てきたりと、見せ方に工夫がされている。大貫君と菅野君の作品は、造形がユニークであり、どちらも表面に柔毛やトゲを生やして質感を高めている。木野本君、富永さん、宮崎君の3人の作品は、模型に用いた材料とその使い方に工夫が見られると同時に、作品の命名やシナリオがとて面白い。(桜井慎一)

1つの海岸に数個しか見つからず地元の人しか食べられない、③海水で洗ってそのまま食べたり、野菜と一緒に煮ても甘みがありおいしい。

空間創造演習 第2課題  
ミクロの決死隊

■講評  
 何のために絵を描くのでしょうか？設計の依頼主に空間を説明するのに必要だったり……など、設計を進めていく上での基礎的な必要能力を向上させるためだ……ということではありません。そんなことはパソコンにやらせておけばいいのです。実は絵を描くこと、それ自体が目的です。自分のために、描きたくて描くものです。ただし、トレーニングをしなければそうはなりませんよ。たとえば、テニスを始めたばかりのときは全然ゲームにならずに楽しくはないけれど、上手になるためには練習をしますね。そしてあるレベルまで上達すると、急に楽しくなる。どんどん楽しくなる。そしてモチベーションにもなる。それとまったく同じです。この課題1回描いたら終わり、ということからどんどん描いていってください。「れんこん」池野泰史：イヤホンの中に入り込んだ決死隊が、これから人体(耳)に突入しようとしているダイナミックな作品です。円が規則正しく並び、近未来的な空間を思わせる題材選びは見事です。「展望台」大山俊樹：繊細なタッチで最小限に手を加えただけの白い空間はミニマルな建築と

してそのまま成立しそうにも見えます。ステープラーによって、これから綴じられようとしている紙を先端にかざしたことによって、緊張を和らげています。「中華まんのみモチ」鈴木脩扶：蒸籠の中にショーロンポーが置かれている空間を力強く安定したタッチで描ききっています。竹で作られている蒸籠の内部空間の素材感もよく出ていますし、わずかに開かれた蓋から指を見せることで動きが感じられます。また、ショーロンポー自体もあえて部分しか見せないことによって空間に奥行きを与えるなど、あちらこちらにセンスが光っています。「ザ・STATION」板里卓哉：マリンバ(木琴)ですが、大建築を思わせる題材ですね。もう少し

し光の演出があると、よりいっそうドラマチックな絵になったと思います。「接近」西田麻里奈：あえてスナック・ボタンの全体を描かないことで、UFOがまさに着陸しようとしているようなシーンを作り上げた構成力は見事です。輪郭線をもっと抑えて描くとさらに良かったでしょう。「Help Me」鴨志田航：携帯電話とはなかなか面白ところに潜入しました。タッチがやや単調で、素材感が表現しきれないのが少し残念。たとえば、金属を表現する場合などは、塗りつぶしたところに消しゴムでサット線を入れれば(消せば)、光がシャープに反射しているように見えます。そのようなことも覚えていきましょう。(佐藤浩平)

り光の演出があると、よりいっそうドラマチックな絵になったと思います。「接近」西田麻里奈：あえてスナック・ボタンの全体を描かないことで、UFOがまさに着陸しようとしているようなシーンを作り上げた構成力は見事です。輪郭線をもっと抑えて描くとさらに良かったでしょう。「Help Me」鴨志田航：携帯電話とはなかなか面白ところに潜入しました。タッチがやや単調で、素材感が表現しきれないのが少し残念。たとえば、金属を表現する場合などは、塗りつぶしたところに消しゴムでサット線を入れれば(消せば)、光がシャープに反射しているように見えます。そのようなことも覚えていきましょう。(佐藤浩平)



板里卓哉



大貫巧揮



木野本竜也



菅野由照



東條謙



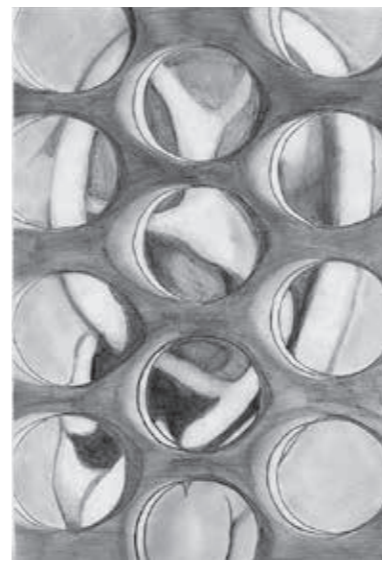
富永千尋



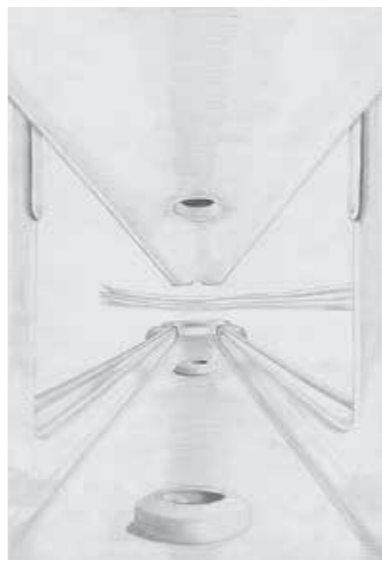
平井希恵



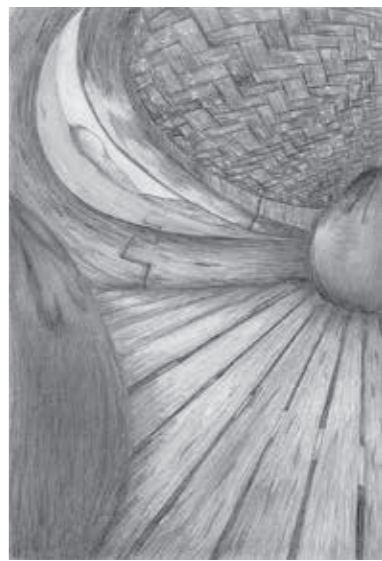
宮崎亮平



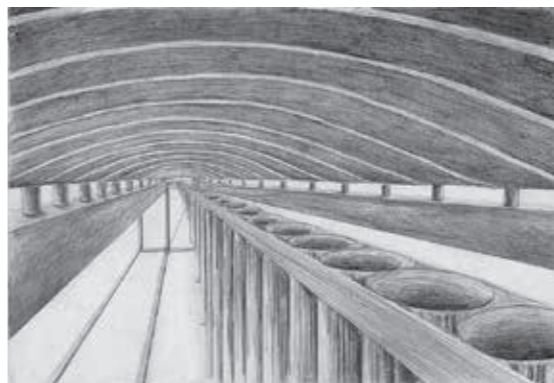
池野泰史



大山俊樹



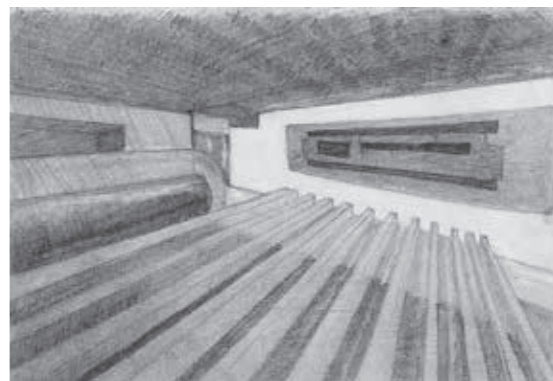
鈴木脩扶



板里卓哉



西田麻里奈



鴨志田航

空間創造演習 第3課題  
形・素材ウォッチング

■講評

私たちは無意識に行動しています。考える前に足を上げて階段を上り、光に目を細め、冷たいドアの把手を押して、心地よい温度の室内に入り、友達と歓談し……。1日のほんの数分間を取り上げても、無数の情報を受け止めて行動しています。反対に建築も多く情報を発信しています。

今回は建築から受け取った情報、とくに異種の材料同士が組み合わさって興味深く構成されている部分を発見し、

考察し、伝達することが課題でした。これらが構成される要因は1つではなく、コストや社会性、機能、気候、趣味など複雑なので、どうしてもその形(形態)になっているかを注意深く考察することも大事な点でした。

山崎淳史さんが対象にしたのは、ガラスブロックと点字ブロックでした。点字ブロックは街でよくみかける黄色いものではなく、床と同系色のもの。そこに壁のガラスブロックから入った光があたり、床の点字ブロックの凹凸が浮かび上がる。バリアフリーを色ではなく光の効果を採用している点に着目し、それを的確に表現しています。大山俊樹さんが発見したのは、窓、

室内から視線が抜け外壁が内部に取り込まれている点を観察し表現しています。光を取り入れるだけではない開口部の持つ意味に気づき、それを誠実に伝えようとしています。

板里卓哉さんはテクノブレース15の休憩室の壁の仕上げに着目しました。基本的にコンクリート壁で構成されている中に金属壁で仕上げられた壁の意味を考え、それが宙に浮いているような表現になっている点に気づき、ダイナミックな画面構成で伝えています。

井上知秀さんは14号館テラスの床と手すりの関係に興味を持って、その部分を描写しています。木のデッキ材と金属の手すり、2つ材料の構成と質感を丁寧に表現しています。

新里愛子さんは14号館床の点検口を対象にしています。普段は固定されていて、必要なときに可動しなければならない機能をどのように解決しているか。それを材料の書き込みと画面の構図によって見る者を退屈させないように工夫しています。

平井希恵さんはコンクリートと木材、鉄で構成されている部分に着目しています。3つの材料が持っている固い/柔らかいという物質感の差異、またそれらがぶつかり合いつつ、どう組み合わさっているかを描写しています。

全般的に各自の視点を誠実に表現しようとしています。今後も観察し考察し続けることを期待します。(長尾亜子)

空間創造演習 第4課題  
光のある空間

■講評

この課題では、5m×5m×5mの立方体内部に導く光1/20というスケール感を意識しつつ創り出すということにポイントをおいている。受講者は、ここで初めて具体的にスケールということとスケールの概念を用いることで1/20=250mm角の領域で「空間」を伝えるという1つの表現方法を理解することがポイントである。そのため、まず自分自身と同じ身長的人物

を領域の中に置いてみるということからスタディを開始している。

物理学上の「光」は、電磁波のごく一部の領域、紫外線と赤外線の内側。いわゆる可視光線といわれる帯域の波形によって定義される。そのない空間では、われわれの視覚は光を感じることもできないからモノを認識することもできない。そこを出発点に空間に穴を穿ちながら、光を導き、拡散し、反射し……と操作を続けながらまず視覚的に美しいと感じる光を探る。さらにその光の空間が人間の感情にどう訴えてくるかという視点から、「表現したいという気持ち」と「つくること」の距離を縮めていくことも目的の1つにしつつ、「光」と向き合うことになる。

以下、教室保存選定作品 短評

板里卓哉さんの作品「拡散と対称」は幾何学的に高い完成度を持つ作品。背後に空間性は感じるものの「照明器具的」という指摘も聞かれた。

伊藤眞之輔さんの作品「うすまき」は反射光に微妙に入り込む色をデザインしている。内部空間にいるときの光が意識されている構成。

鴨志田航さんの作品「S, M, ... XXL」はたくさんキューブによって生じる光の透過によって空間を表現している。透過の具合や位置を工夫しながら浮遊感を生み出すことに成功し

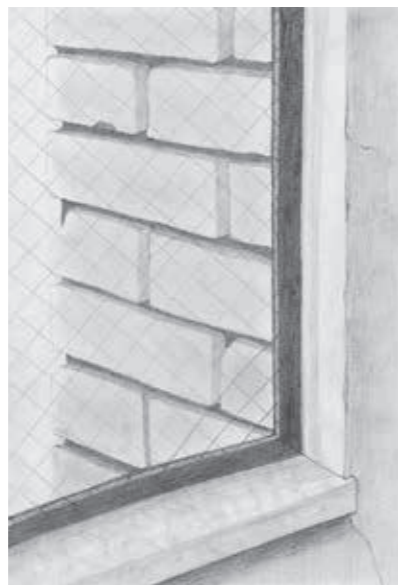
鈴木脩扶さんの作品「奥に窓」は曲線を持つ階段的な造形が2方向に展開し、そこに光のたまりを創り出している。躍動感ある造形。

鳥谷玲奈さんの作品「光と線」は切り抜かれたシャープな形が入り構造になっていて、ネガポジの関係になっている。角度がずれたときに生じる光は動きを感じさせてくれる。

村山大樹さんの作品「光の聖堂」はアールデコ風のシャープな造形と、思い切った切断面が重厚感・浮遊感をバランス良く表現している。(廣部剛司)



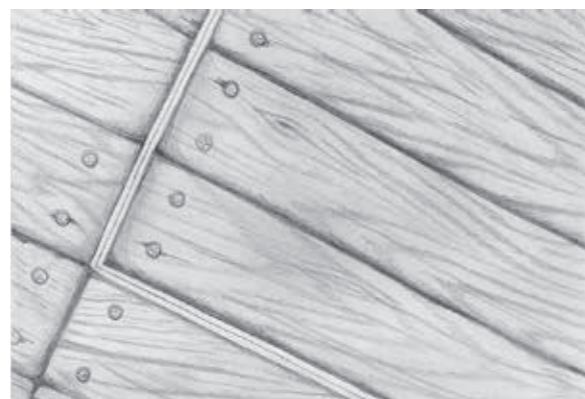
山崎淳史



大山俊樹



井上知秀



新里愛子



平井希恵



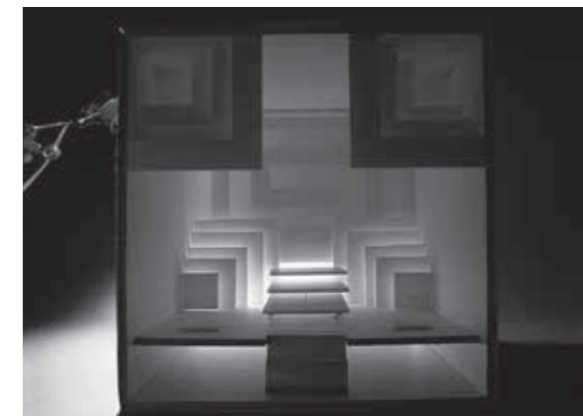
板里卓哉



鴨志田航



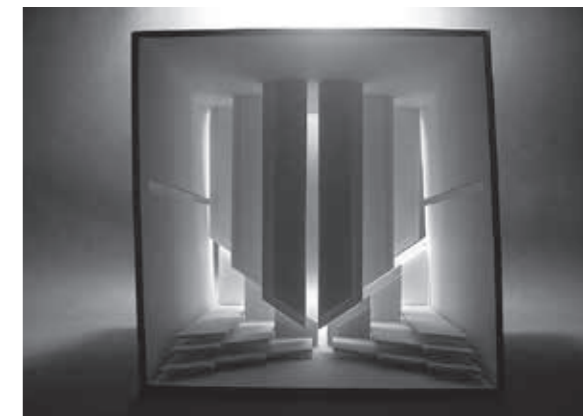
鳥谷玲奈



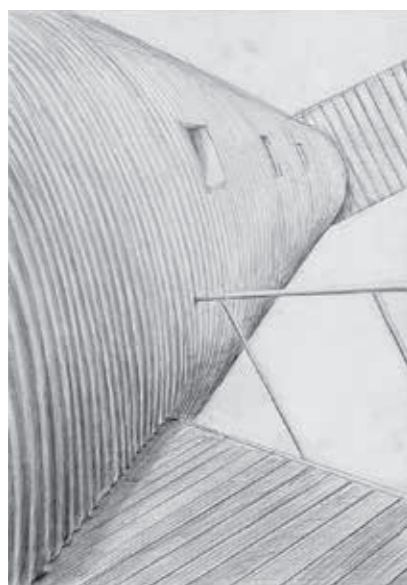
伊藤眞之輔



鈴木脩扶



村山大樹



板里卓哉

■講評

建築の空間は、物理や数学で言う純粹な空間とは違います。それは、必ず人間が介在し、その動きと眼差しにより生み出される空間だからです。

どうすれば魅力的な空間が作りだせるのか、各自テーマを設定し、実際に手を動かし、模型制作を通して探るのがこの課題の目的です。

岡本真門さんの作品は構成材を口の

字型の矩形に限定することから始めています。ともすれば小さなボリュームが集まった単調な空間になるところを、終盤思い切った大きなボリュームを挿入することで、ダイナミックな空間を生み出すことに成功しています。

福田貴之さんの作品は、長さの違うプレートが、3次元の中に彼のフィードバックに従ってリズム感よく美しく配置されています。プレートにはまだ動きが残っており、あたかも動き続けるプレートがある一瞬で静止させたようです。

白鳥樹さんの作品も長方形のプレートの組み合わせがテーマですが、こちらは、敷地を対角線上に使っていることもあり、地面から立ち上がる垂直の

壁が強調されています。

大西慧さんの作品は線材で構成されたチューブ状の箱体が空中に横たわる大きな作品です。箱体を線材で造ることで、箱の中とその外側の空間との間にも関係性が生まれています。

山崎淳史さんの作品は、水盤やその上にかかるブリッジ、屋根のある吹き抜けなど、より建築的な要素からなる空間となっていますが、自分がそこを通り抜けるときの具体的イメージがはっきりと意識されています。

鈴木彩乃さんの作品は、4つの空間ブロックを四隅に配置した作品。説明に4つの空間ブロックにそれぞれ違う住人が住むとあるように、街路を感じさせる空間表現となっています。

山口沙織さんの作品は、最小限の部材で空中にいくつもの空間を生み出した詩情豊かな美しい作品。禁欲的な構成部材の選択にもかかわらず大きな空間が表現されています。

伊藤真之輔さんの作品は黄金比を意識して作られた作品。階段状のものや、キャンチレバーの庇など建築的要素が多いがプロポーシヨンの良い安定した空間が生み出されています。

単純な矩形部材を使っても、空間構成の仕方にはさまざまなバリエーションがあり、個性豊かな空間を創ることができることを、この課題を通じ各自発見できたのではないかと思います。  
(松本成樹)

■講評

家づくりを考えている建て主の考えや夢を叶えるために、設計者は専門的な空間表現技法を用いてそれを可視化

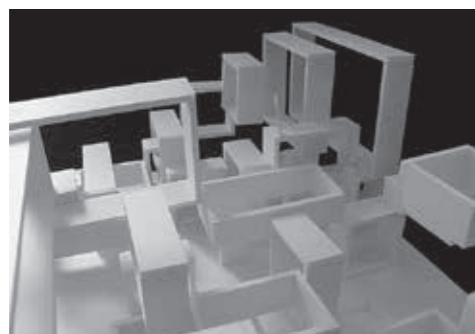
することから始めます。この空間表現技法には図面やパース、スケッチなどが含まれますが、中でも主要な役割をはたすのが図面です。設計者が作成した図面を、工事を行う第三者（建設業者や職人など）が読み解き、そして建物をつくります。したがって建て主の希望が彼らに的確に伝わるように、設計者が描く図面は共通のルール（製図法）に従い、正確できれいで、整然として読みとりやすくなければなりません。

この課題では実在する名建築「前川國男自邸」とその図面を主な教材とし、基本図面の種類・図面の縮尺と表現密度・さまざまな線や記号とその意味・図面レイアウト・基本モジュール・構造部位の名称・仕上げ部位などに関する

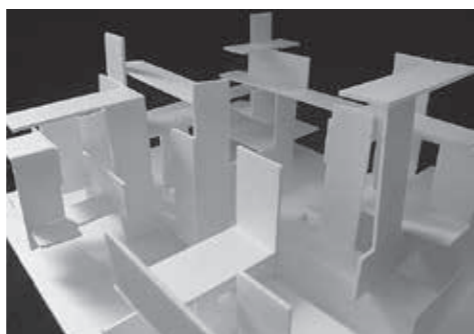
学習に併せて、図面の作図技法の理解と技能の獲得、および木造住宅の構造の基礎概念を理解することを目標とします。

この点、優秀作品に選ばれた、板里卓也、山崎淳史の両氏の作品は、その表紙にこそ各人の個性が認められるものの、他の図面では互いを比較してみても見分けがつかないほど、共通して優れて高く学習目標に到達している。またこの課題では、日頃の諸事に対する観察力や理解力、忍耐力、集中力それに向上心などの有無が試されるものであるが、これらは総じて建築家に求められる素養ともいえる。2人には今後の発展を大いに期待する。

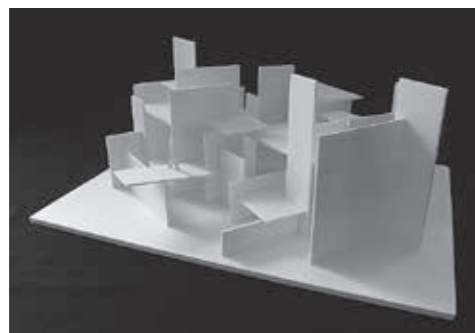
(上利益弘)



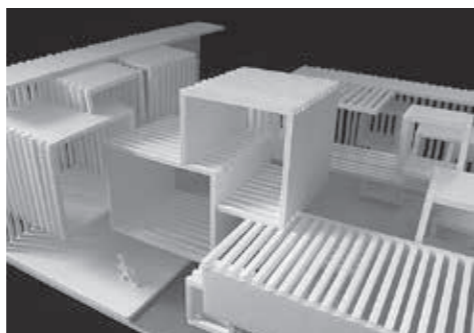
岡本真門



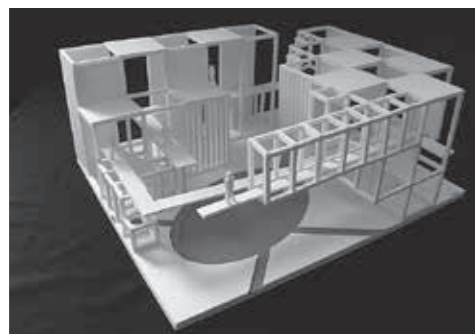
福田貴之



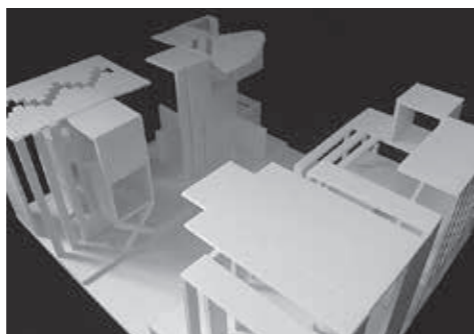
白鳥 樹



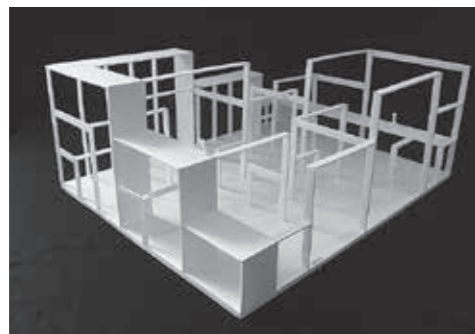
大西 慧



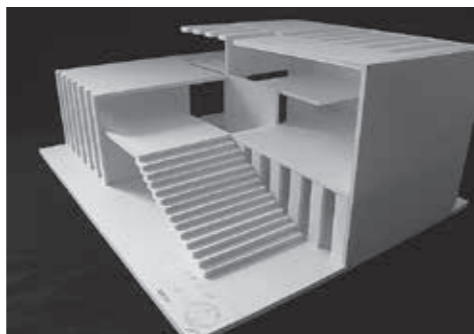
山崎淳史



鈴木彩乃



山口沙織



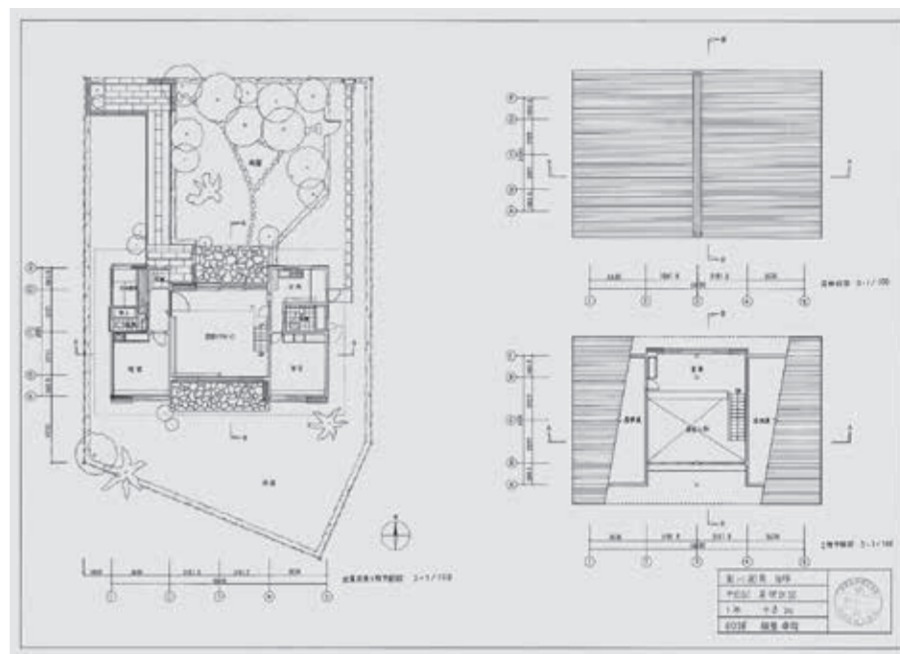
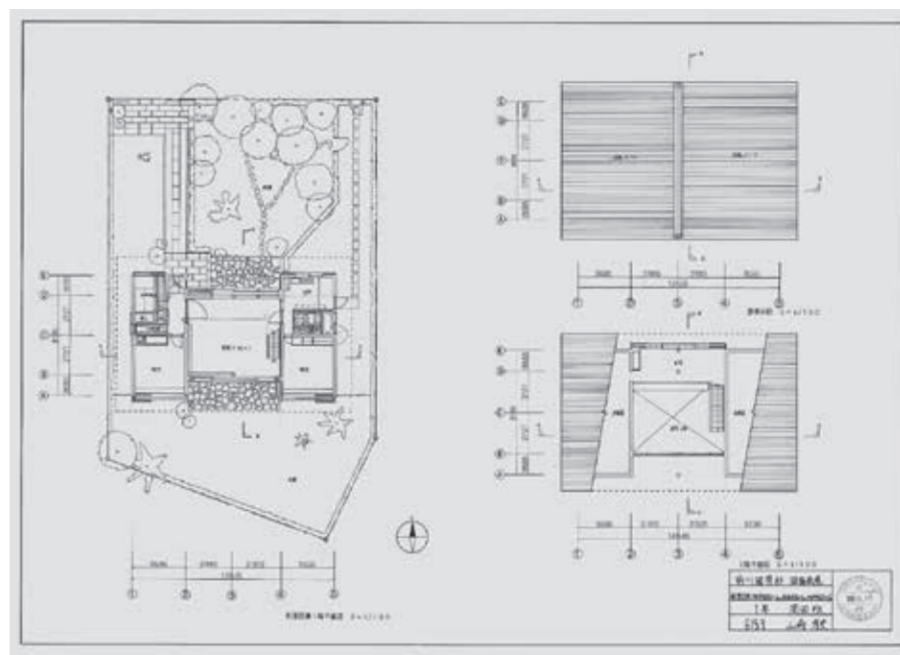
伊藤真之輔



山崎淳史



板里卓也





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

板里卓哉

■コンセプト  
流れをコンセプトとした。人の流れ、水の流れ、時間の流れを感じることができるような計画をした。

〈コンセプトを実現するための具体的計画〉

- ・既存のスロープを残し、人の流れを切らない。また、多くの人に遊歩道を使ってもらえるように公衆トイレを設置。
- ・運河につき出した部屋、下部に窓を

つける。各部屋には違った窓があり、朝日を取り込んだり、水が流れ込んだりする。  
・敷地の形を生かし、水の流れをつくり運河に流す。これによって敷地の水面と運河水面を一体化させる。  
・半地下にすることで水面を身近に感じられるようにする。あえてそこにバスルーム・トイレをつくった。

■講評

板里案のCASEというタイトルは、箱状の単位空間が立体的につながる形態を表すとともに、City Aqua Self Ease「都市における水による自己の癒し」を暗示している。キュービックな形態構成が陥りがちな、スケールアウトしたセルのツリーや、規格化された単調な内部空間の連続配置を避ける指導の下、キューブ間の立体的な重なり方や交わる空間の広がり、3次元的な視界のつながりや抜け、空間機能およびその位置のあり方、建築のボリューム感などがよくスタディーされている。

西側の親水公園からのスロープによ

るアクセスを延ばし、建築を貫いてカーブしながら北側の親水公園へとつながっていくダイナミックなランプは、ハーバード大学のカーペンターセンターを想起させるが、貫通部のエントリーホールを抜けのある半外部空間とし、それを中心にキューブが拡散して行く構成は、面的解体を伴ってデ・ステイル的でもある。既存の3つの地盤レベルを経て運河へと流れ落ちる水は、建築を浮かび上がらせると同時に運河との一体感を生み出し、各空間と水との位置関係に説得力を持たせている。欲を言えば、運河の水を浄化して敷地奥の高いレベルまで汲み上げ、また運河へ流し戻すというような積極的な環境提案があってもよかった。(水本 光)

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

渡邊ともえ

■コンセプト  
敷地を見学したとき、地図から予想したよりも運河がずっと大きく、水面がとても近くに感じられた。敷地に元々ある高低差を生かして、高さによって変化する水の表情を楽しめるような家にしたと思った。  
次に考えたのは、この家を何に使うかである。高くて広い家は独りで使うよりも大勢で使いたい。私は料理を作ることと食べることが大好きなので、

おいしい料理を作って、人を呼んでちょっとしたパーティーのようなものを開けるような家にならうと思った。だからキッチンが家の中央に配置し、キッチンからすべての部屋にいる人の存在が常感じられるようにガラス窓を大きくした。

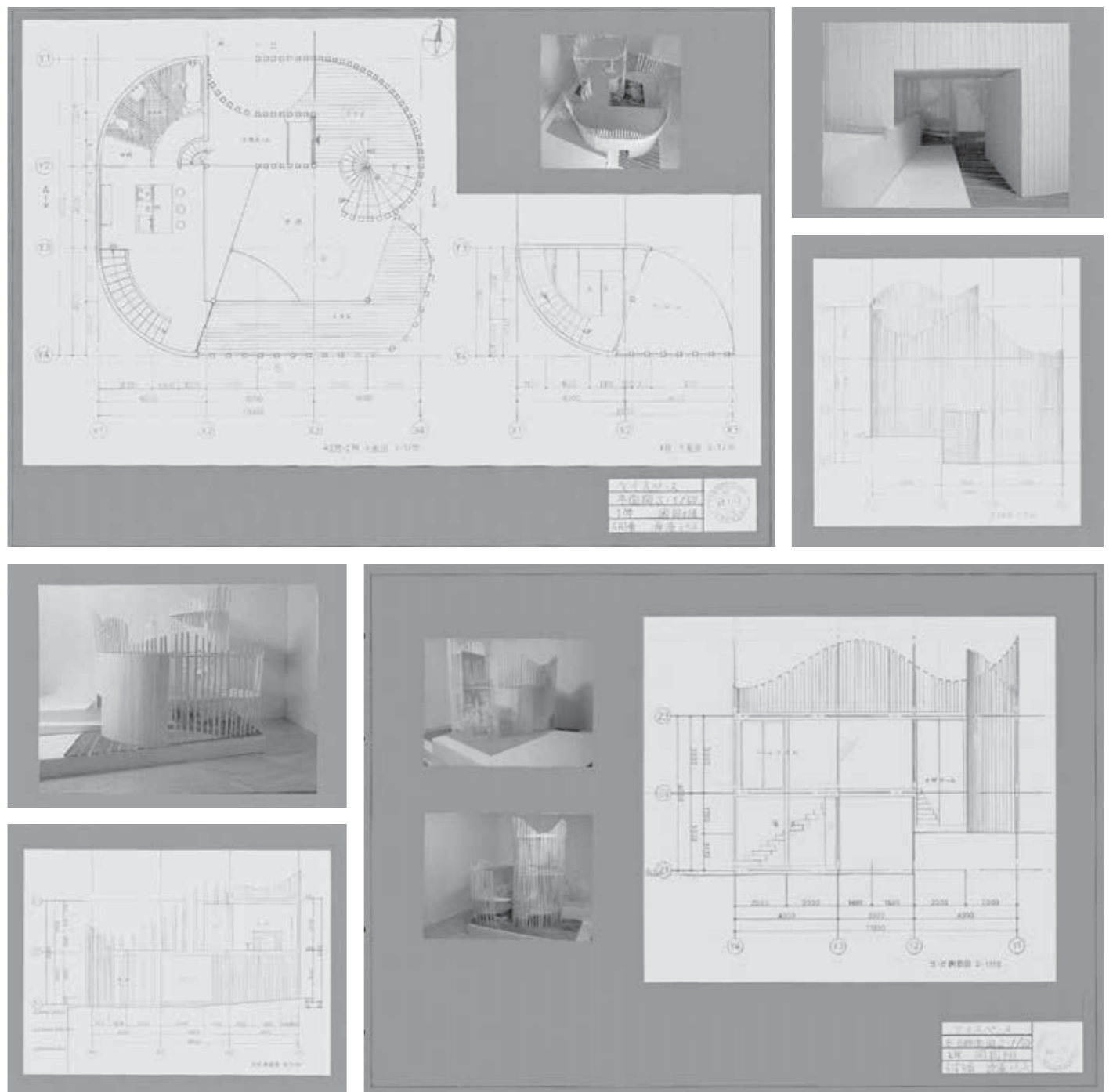
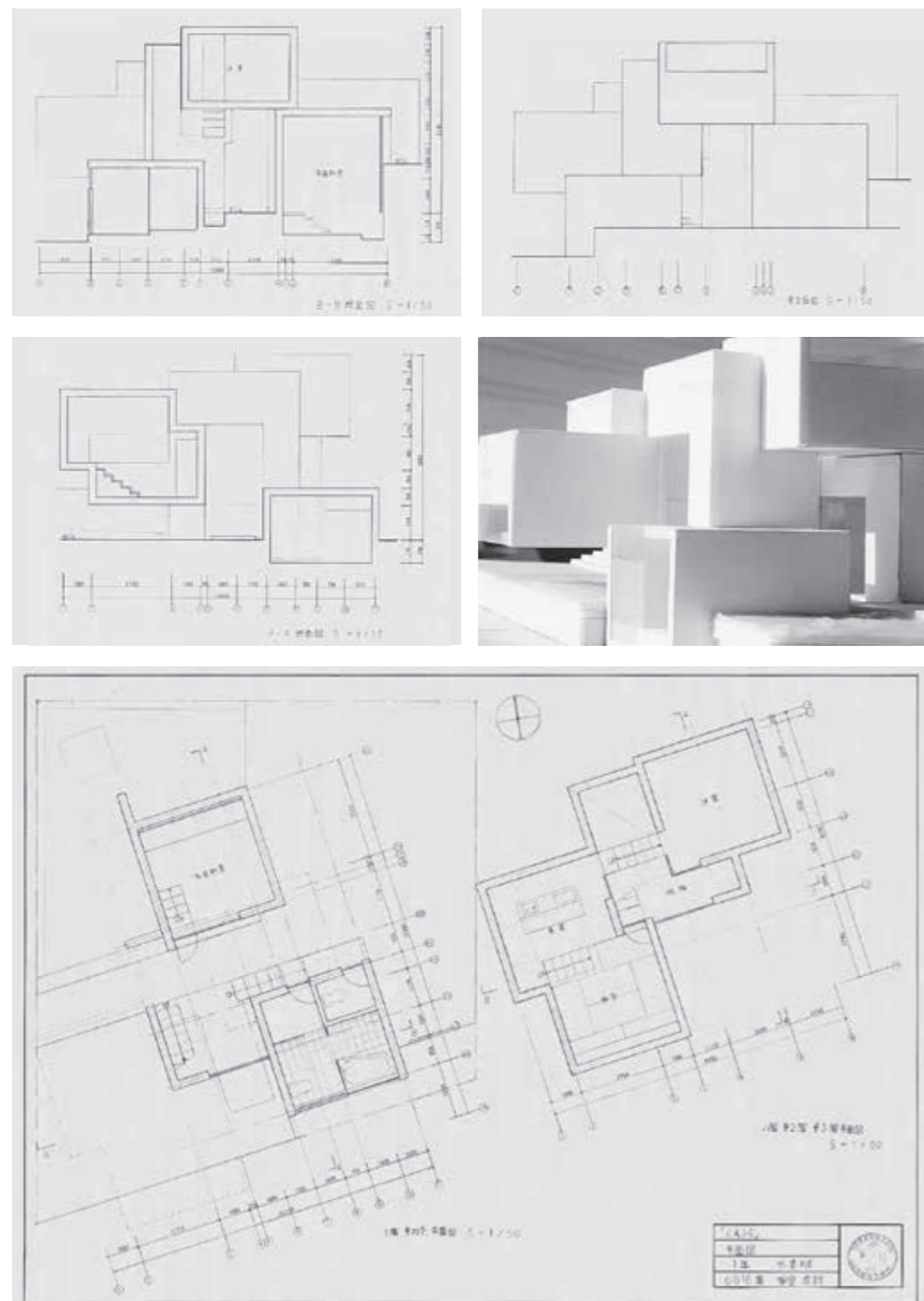
また、水には流れがあるように、人が生活するのにも流れがあると思った。敷地に入り、玄関をくぐり、それぞれの場所に行くまでの流れをできるだけ滑らかにするために円を多く使うこの形になった。また、この敷地は夜景もきれいなので、この家自体も夜にきれいに見えるようにと、細いルーバーをたくさん使った。そして、そのルーバーの上を波のように切り取ることによ

って、水の流れを表現した。

■講評

渡邊案は、さらに建築を含めたランドスケープにフォーカスした作品である。同じく隣接公園側からの既存スロープによって建築内中庭へと人を導く。敷地レベル差を利用して、玄関ホールから中庭を囲い込むように円弧を描き、先ずセミプライベートなLDKへステップアップ、さらにアップして眺望のあるテラスへ、ダウンしてプライベートな個室空間へというように、敷地の高低差、隣地や運河との位置関係、眺望としての見え方や景観としての見られ方などの検証がなされている。スパイラルアップする形態の外郭を縦格

子のスクリーンで覆い、透け方の変化によってプライバシーを制御する一方、構築物としてのボリューム感を緩和し、スクリーン頂部の曲線的なデザインで柔らかさを演出している。夜になると本来の建築形態が浮かび上がるドラマティックな2元性を見せるだろう。運河の向こうに広がる海の波や貝といったイメージを、ランドスケープデザインとして具現化していることも、形態の解り易さや親しみにつながる。ただ、視認性の高い運河の交差点に出現したシリンダーが与える記念碑的なインパクトを考えると、外部螺旋階段の屋根を外し、スクリーン頂部をもっと削り落としたスカイラインを形成する選択肢もあったように思う。(水本 光)



# 2年生（前期：設計製図Ⅱ、後期：設計製図Ⅲ）



【担当】 岡田 智秀  
山本 和清  
佐藤 孝秋  
川口とし子  
柴原 利紀  
前田 紀貞  
長井 義紀  
松井 正澄

## 設計製図Ⅱ（前期）

### 第2課題

「下町ウォーターフロントの住宅設計」

#### 【課題主旨】

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、都心のウォーターフロントで生活するための小規模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坂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、往時の佇まいを残しつつ、佃煮発祥の地としても広く知られた場所となっている。

また、隣接地には、東京都による大川端再開発のリバーシティ21が整備され、ウォーターフロントにつくられた超高層住宅による24時間都市としての機能を持つ新市街地が形成されてきている。

こうした新旧の建築群が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小規模住宅を計画したい。

計画にあたっては、敷地A、Bの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、設計者の立場からその意向に対していかに応えるかに重点を置くものとする。

また、「海洋建築」の観点から、設計の対象とする住戸に対し、水辺を楽しむことができる空間を設けるものとする。

#### 【設計条件】

以上をふまえて設計条件等は次のとおりとする。

- ①主の家族構成は夫婦（会社員・主婦で共に50代）および大学生（男）、高校生（女）の4人家族。
- 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（部屋数は自由）。ただし収納に配慮したい。

④当該地域が「水辺」であることを日常生活の中で意識できるようにしてほしい。

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ほしい。

⑥既存の街並みとの連続性や周辺住民とのつながりに配慮してほしい。

⑦敷地周辺の環境に対して配慮した計画とする。

1. 敷地A、Bの概況および周辺条件
  - (1)敷地の形状、接道条件、周辺状況等は別添の地図どおりである。
  - (2)電気、ガス、上下水道などは整備されている。
  - (3)地盤は良好である。
  - (4)気候は温暖で特別の配慮は要しない。
  - (5)水路は当該地区にとって歴史的遺産である。

#### 2. 建築物の条件

- (1)木造建てで、階数・構造は法規の限度内で自由とする。
- (2)敷地条件は、建ぺい率80%、容積率200%とする。
- (3)住戸の延べ面積は100㎡程度とする。
- (4)各住戸への主要なアプローチは、それぞれ敷地が面している道路からとする。

#### 3. 屋外施設に対する条件

・水辺への空間的配慮を計画する。

## 設計製図Ⅲ（後期）

「高齢者への癒しを考慮したバリアフリーな3世代型集合住宅」

#### 【課題主旨】

現在わが国では少子高齢化が急速に進展しており、2014年には4人に1人が65歳以上の高齢者になると予測されている。このような社会状況の中、高齢者等に配慮した法整備も進められており、「ハートビル法（1994年）」「交通バリアフリー法（2000年）」が制定

され、さらには、ハートビル法と交通バリアフリー法を融合させた内容の「高齢者、障害者等の移動等の円滑化の促進に関する法律（通称：バリアフリー新法）」が平成18年6月に公布され、平成19年に施行される予定である。

そこで本課題は、隅田川に隣接したロフト街の一角において、高齢者の居住を考慮した、バリアフリーで癒しの空間を持つ、3世代型の集合住宅を計画するものである。本計画では、地域の人々が水辺に関心をもち、高齢者への癒しを考慮した、バリアフリーで住みやすい3世代型集合住宅の提案を課題の主旨とするものである。

計画にあたっては、とく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空間的配慮を行う。
- ②敷地周辺の環境に配慮した計画とする。
- ③高齢者でも住みやすい、バリアフリーを充分考慮した計画とする。
- ④各住戸は、互いにプライバシーを守れるように計画する。
- ⑤地域住民の、水辺への関心を高めるような計画とする。
- ⑥各住戸における家族構成を想定し、その構成に基づき1戸を3～5LDK程度の規模とする。

#### 1. 敷地および周辺条件

- (1)敷地の形状・接道条件・周辺状況等は、別添の地図どおりである。
- (2)敷地規模は別添の地図を参照。
- (3)敷地は平坦で、道路・遊歩道および隣地との高低差はないものとする。また、必要に応じて歩道の切り開きはできるものとする。

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

(5)電気・ガス・上下水道などは整備されている。

(6)地盤は良好である。

(7)気候は温暖で特別の配慮は要しない。

#### 2. 建築物

- (1)ラーメン構造による鉄筋コンクリート造（一部鉄骨も可）2階建てとして、必要に応じて地階を設ける。
- (2)一戸の床面積は100～150㎡程度とし、延べ面積は1,000～1,500㎡程度とする。なお、ピロティ・塔屋・バルコニー・屋外階段等は床面積に算入しない（必要に応じて建築基準法令を参照）。

(3)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。なお、水辺を計画のなかでどのように活かすかを考慮して設定すること。

- (4)設備は空調設備を設ける。
- (5)高齢者・障害者が円滑に移動できるように配慮する（障害者用トイレ・スロープ・エレベーター等：詳細は建築基準法令集（ハートビル法）を参照）。
- (6)吹き抜け・水庭等は適宜設ける。

#### 3. 屋外施設

- (1)水辺を十分に活かした外構を計画する。
- (2)駐車場は平面駐車とし（台数適宜）、車椅子使用者用1台分、サービス用1台分は必ず確保して設ける（1台あたりの必要面積は設計資料集を参照）。
- (3)自転車置場を10台分設ける（1台あたりの必要面積は設計資料集を参照）。

## 設計製図Ⅱ 第2課題 下町ウォーターフロントの住宅設計

### 島田かおり

#### ■コンセプト

この家は、夫婦（共に50代）と2人の子ども（男子大学生と女子高生）の4人が住むための家。その家の中心にあるSymbol Treeは、夫婦の結婚を記念して植樹されたもの。結婚後20年が経った今、木も家族も大きく成長した。そこで、このたび新しく家を建て替えることになった。そんな家族のために……。家族がいつもお互いの気配を感じられ、いつでもSymbol Tree

を眺められる家を設計した。Symbol Treeと家族が共に成長できる空間、そして地域住民との新たなコミュニティが生まれる空間、こうした思いを込めた作品です。

#### ■講評

この敷地は、開放的な掘割と公園、そして緊密な密集市街地に囲まれた下町のユニークな空間である。この課題

では、こうした水辺の環境をいかに設計に取り込み、豊かな敷地環境を構築するかがカギとなる。

島田さんの作品は、現地踏査を通じて水面と公園の存在に着目し、水面の持つ特性として「対岸を望む引きを保障する」（空間性保障）、「光を写しだす」という特徴をコンセプトに取り込んだ。これにより、どの部屋からでも水面が望めるよう、各寝室を雁行させたり、リビングをスキップフロアにするなどの工夫を施すとともに、対外からのプライバシーを確保するために水辺側の窓にはスリットを設けている。このスリットは対岸からの他者の視線を遮るばかりでなく、室内からは水面を適度に見通すことを可能にし、夜間には室内光を水面に映す役割を併せ持つ設計に取り込み、豊かな敷地環境を構築するかがカギとなる。公園側敷地では、公園と敷地との視覚的な一体感を創出する意が込められている。記念樹がある敷地中央には、家族が水辺を楽しむために各居室に囲まれたプライベートな中庭が設けられ、それは対岸から見ると公園との対比が面白い。公園側敷地では、下町のコミュニティの大切さを重んじて、公園来訪者と住まい手が触れ合える空間として「公園の中の居間」が提供されている。地域環境を軽視した独善的な形の議論ばかりに終始することなく、地域と建築という関係性を存分に楽しんだ作品として評価できよう。図面の表現もまた美しい。（岡田智秀）

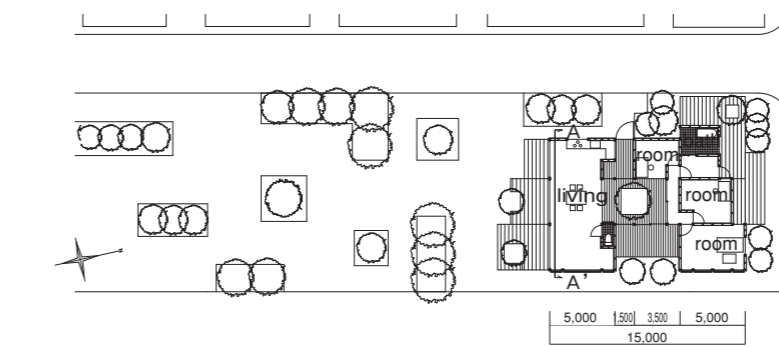
2006年度東京建築士会住宅課題賞展覧作品



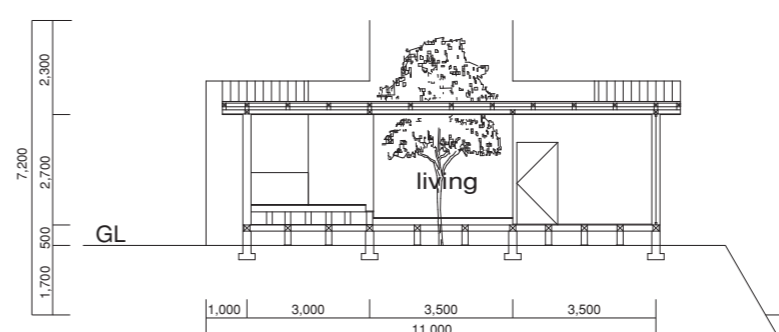
内部空間



対岸より望む



平面図



断面図



平面模型



コミュニティの場となるテラス

設計製図Ⅱ 第2課題  
下町ウォーターフロントの住宅設計

椎橋 亮

■コンセプト

自然と触れ合うには外に出ればイイ。家族とコミュニケーションとるなら集まる環境を作ればイイ。

近年、外へ出ないで生活することが普通になっていて、自然への関心が薄れている。

そのことが一番の自然破壊なのではないか。

この住宅は（キャンプ場のように）外へ出て生活する。

各個室は1Fにあり、直接自然へとアクセスできる（外から直接個室へとアクセスできる）ようにし、部屋から部屋へのアプローチは外を使う。

そうすることで、自然と触れ合うと同時に、個人のプライバシーを守ることとも可能となった。

また、近年家族のコミュニケーション力低下の問題も抱えている。

2FはLDKをワンルームとし、仕切りがなく、主な生活を、解放感溢れるこの部屋に集まって行く。

さらに、両サイドの大型サッシを開けると、LDK+テラスがワンルームとなり、（キャンプのような）半野外生活が可能となる。

そして、室内空間を川側に開け

た。そうすることで川側に関心が向く。キャンプ場のような生活をする事によって、近年の問題を解決するきっかけとなる住宅を提案する。

■講評

運河に面した細長い敷地に、4人家族のための専用住宅を設計する課題である。周辺環境をいかに解釈し、どう取り込むかがこの課題のポイントとなる。

椎橋亮は、住宅そのものを運河の堤として捉え、堤におけるきわめて個人的なライフスタイルを提案している。1階に3つの個室と水廻りを配置し、2階をコモンスペースとした明快な構成はもちろん好ましいが、その明

快さよりも上下階の関係性にこそ、この案の特徴が現れている。独立した個室、上下階をつなぐ2カ所の階段配置が、家族という最小の共同体における、プライベートとコモンの新たな関係性の萌芽を予感させる。しかし、タイトルにも示されているとおり、この個室群が川べりに点在するキャンピングであるならば、2階のコモンスペースは大自然の延長として捉えるべきではないだろうか。コモンスペースの運河側の開口部形状、ボリュームのデザイン処理等、まだまだ改善する余地は多々認められるが、射程距離の長い問題設定と手書きのお手本のような過不足のない図面表現は高く評価できる。

（柴原利紀）

設計製図Ⅲ  
高齢者の癒しを考慮したバリアフリーな3世代型集合住宅

及川寛永

■コンセプト

私は、設計主題の「高齢者への癒し」に対して、「水や緑などの自然と触れ合う」、「家族と触れ合う」、「人と触れ合う」という3つの要素を基盤として、今回の集合住宅設計を行いました。

そこで、私は自然を水・風・緑地として捉え、人と住戸と有機的なかわりを持つようにするために、当敷地に人工地盤による地形を創造し、住戸と

組み合わせました。

人工地盤によって設けた広場を周辺住民に開放し、住戸を水際からセットバックさせることで、広場を訪れた住民や周辺住民が水面を共有することができ、人々と自然が一体的に触れ合う空間を造りました。

そして住居計画では、運河に近い住戸を「水の家」、水際からセットバックしたガラス張りの住戸を「風の家」というテーマを持たせ、各住戸にテーマに沿ったアメニティを加えました。また内部空間は、家族との触れ合いが持てるようにリビングアクセスとし、高齢者の部屋はリビングに近い場所に配置しました。

家族だけではなく自然や人よりも親

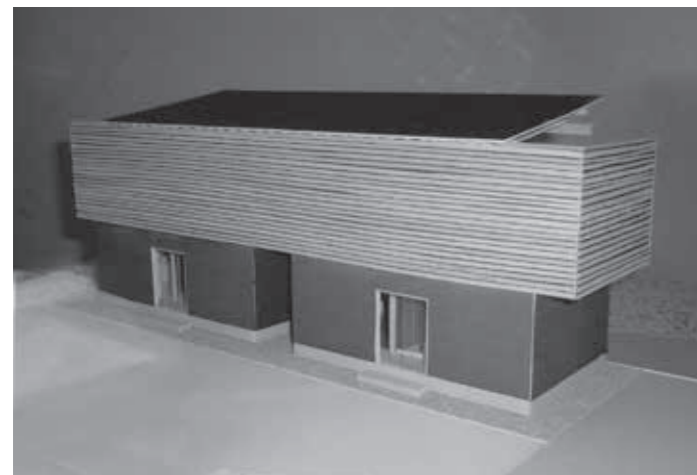
密に触れ合うことで、集合住宅独自の魅力を見出しました。

■講評

癒し、バリアフリー、3世代をテーマとした水辺の集合住宅が課題である。及川さんはその課題に対して、豊かな緑地、緩やかな斜面の丘、コミュニケーション空間といった視点で、水辺空間と直接かかわる住戸タイプと、空と風を感じる住戸タイプを組み合わせ、新たな創造性に満ちた集住のかたちを提案している。地域景観の視点においても、天、地、風、水、それらと融合

したヒューマニティに溢れる新たな地域環境を創出している。交差点の既存の高木を残し、木陰の街角広場を設け、そこから緩やかな緑の斜面景観が形成されていることで、地域住民を引き込む魅力も持っている。集合住宅のみならず、地域住民との交流性も強く意識している。斜面の大地の下には、光庭や水辺を介した通りも造られていることで、より豊かな生活環境がイメージされている。新たな天地創造といった気概に溢れた作品である。さらに、地球温暖化が環境問題として大きく取り上げられている現代において、少しでもその改善を図ろうという建築提案であり、総合的に評価できる設計案である。

（佐藤孝秋）



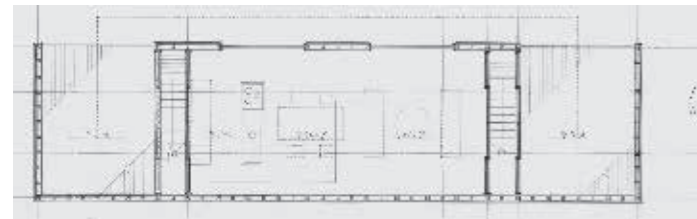
back



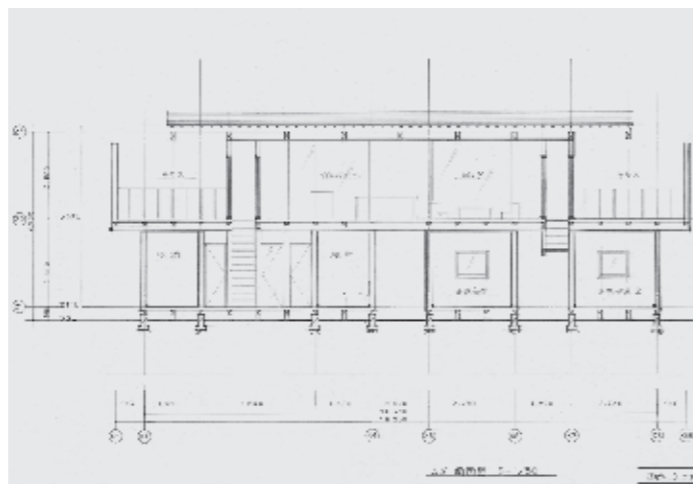
facade



1F平面図



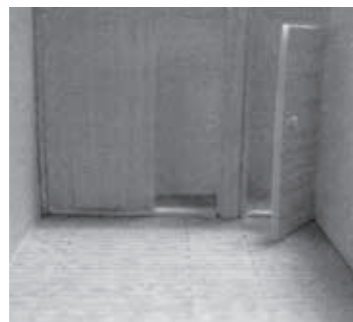
2F平面図



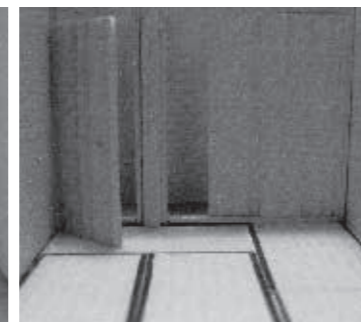
断面図



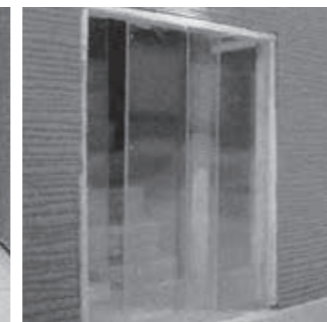
風呂・トイレ



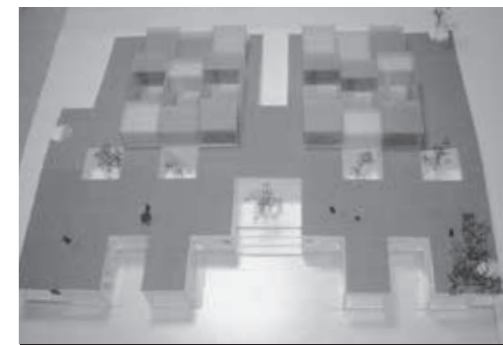
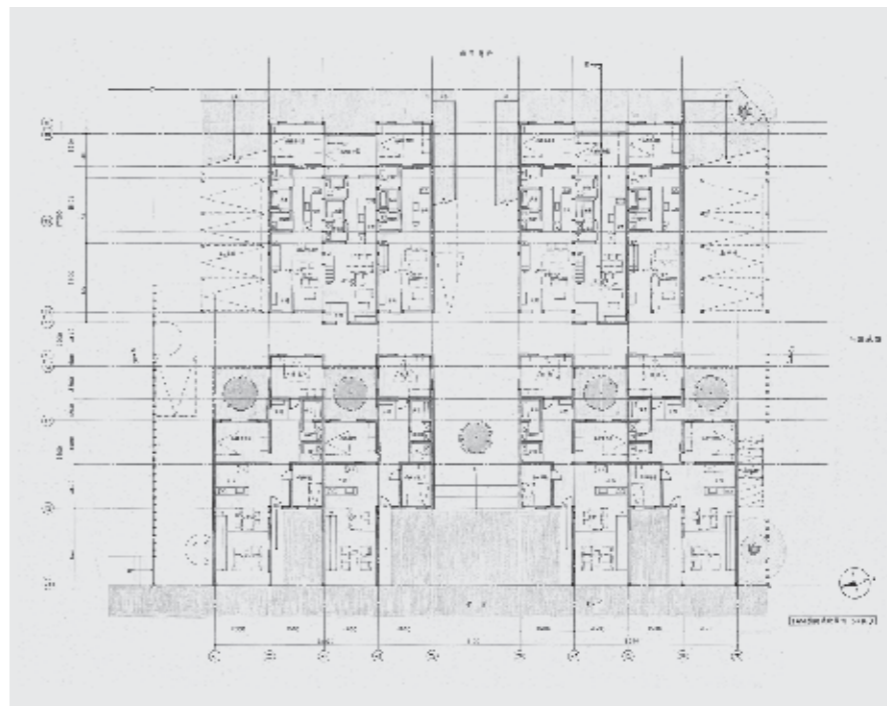
子ども部屋（洋室）



寝室（和室）



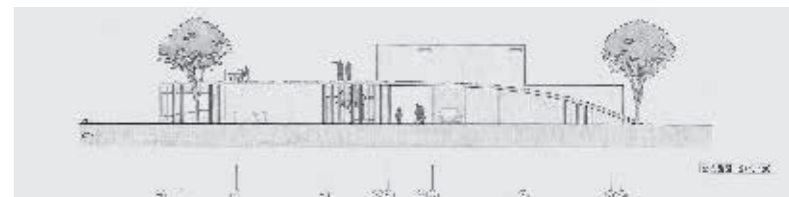
玄関



全景 縦長の配置。中央がメインの通路



水辺側 地盤の下に住戸を組み入れる。手前：水の家 奥：風の家



設計製図Ⅲ  
高齢者の癒しを考慮したバリアフリーな3世代型集合住宅

■コンセプト

「水の波紋のようにお互いに重なり合い、そしてやさしく広がっていくイメージ」

この集合住宅には老人や子どもたちのように、違う世代の人たちが住むことになるだろう。けれども、このようにお互いの家が水の波紋のように交じり合うことによって、家族の枠を越えた付き合いができるのではないかと考えています。

小西智貴

隙間から見える景色は普通に見るよりも楽しい。ということで、日陰の多い土地でできるだけ多くの光を室内に取り込むためにファードはスリット状のラーメン構造となっています。

水辺とのかかわりは、海岸線のように緩やかになっていることで、水辺へのアクセスも容易になり、年寄りから子どもまで水に親しむことができるようになっています。そうして住人の水辺への愛着がわくことによって、水辺を大切に、より良いものに成長していくと思います。そのときに直立護岸ではなく、なだらかな水際であることによって、多種多様な生物の空間になり、そこは人工であるけれど自然的な空間になるのではないかと考えてい

ます。

■講評

関係の破壊が、都市や自然の環境破壊を引き起こしてきた。豊かな関係性の回復が望まれている。"accessibility"の確保は、解決の一方法であろう。

小西智貴案は、美しい波紋のような平面計画を採用することで、多世代が居住する集合住宅における関係性回復のためのさまざまな回答を与えている。居住空間が波紋のように配置され、その間に生まれた外部空間や水辺が多様なシーケンスを生むと同時に、中庭のような親密さとやさしさを兼ね備え

た生活の場として構想されている。リズムカルに繰り返されるスリット状の開口部はプライバシーを確保しながら内と外を適度につなぎ、住居を豊かな光で満たす。ニュートラルな光と影の空間にランダムに配置された個室や水周りや吹き抜けが、住人の自由な活動と自立を保障している。さまざまに重なり合った住戸や共通の玄関は、暮らしの中で世代間にならげないつながりを生むであろう。また、なだらかな勾配の水辺は多様な生物に住处を提供し、住民が水辺に近づきやすくする。これらのデザインは、人と人、人と自然の"accessibility"を確保し、豊かな関係性を回復する提案となっている。(松井正澄)

設計製図Ⅳ  
高齢者の癒しを考慮したバリアフリーな3世代型集合住宅

■コンセプト

当計画地周辺には倉庫などが多く見受けられ、静かで暗い印象を受けたため、今回の計画によってそのイメージを払拭させることのできるような、明るく人々の集まる空間を設計することを目標とする。

具体的なプランとして、建築物の形態は周辺の大きな建物とは対称的に、小さなボックスを集めた構成による分棟配置とし、さらに全棟は一定間隔

島田かおり

を保つてすらすら配置させることで日照の確保を図る。一方、規則的に配置された住棟に対し、建物1階への採光を確保するために不規則にヴォイドを設置する。1階にはそのヴォイドを利用した小テラスを、2階には住棟間に広い共用テラスを設けた。また、水辺を望みながら休憩することのできるスペースを1階に設置するなど、各階にさまざまなコミュニティスペースを創出させることで、前述した目標を達成させる。

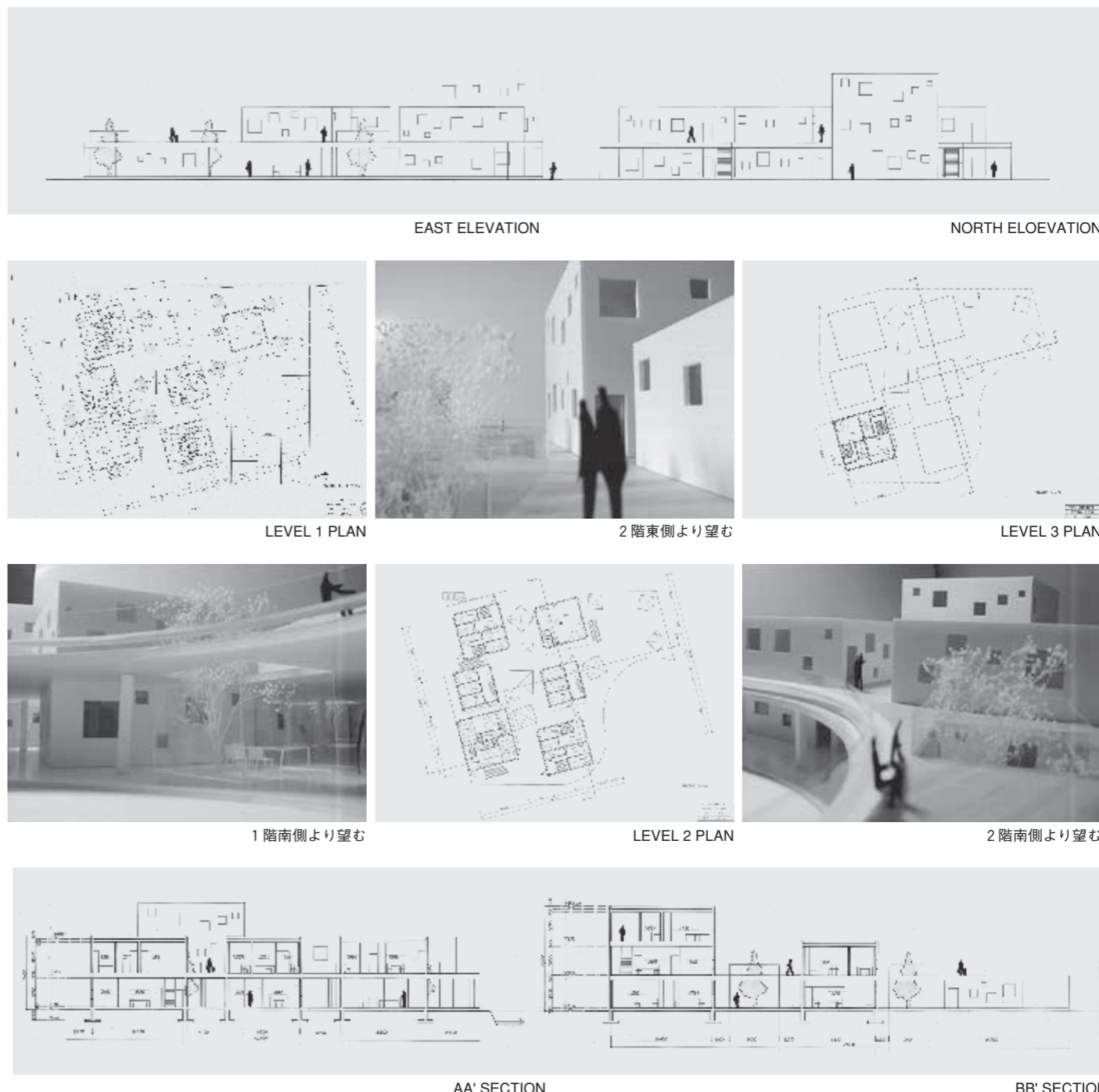
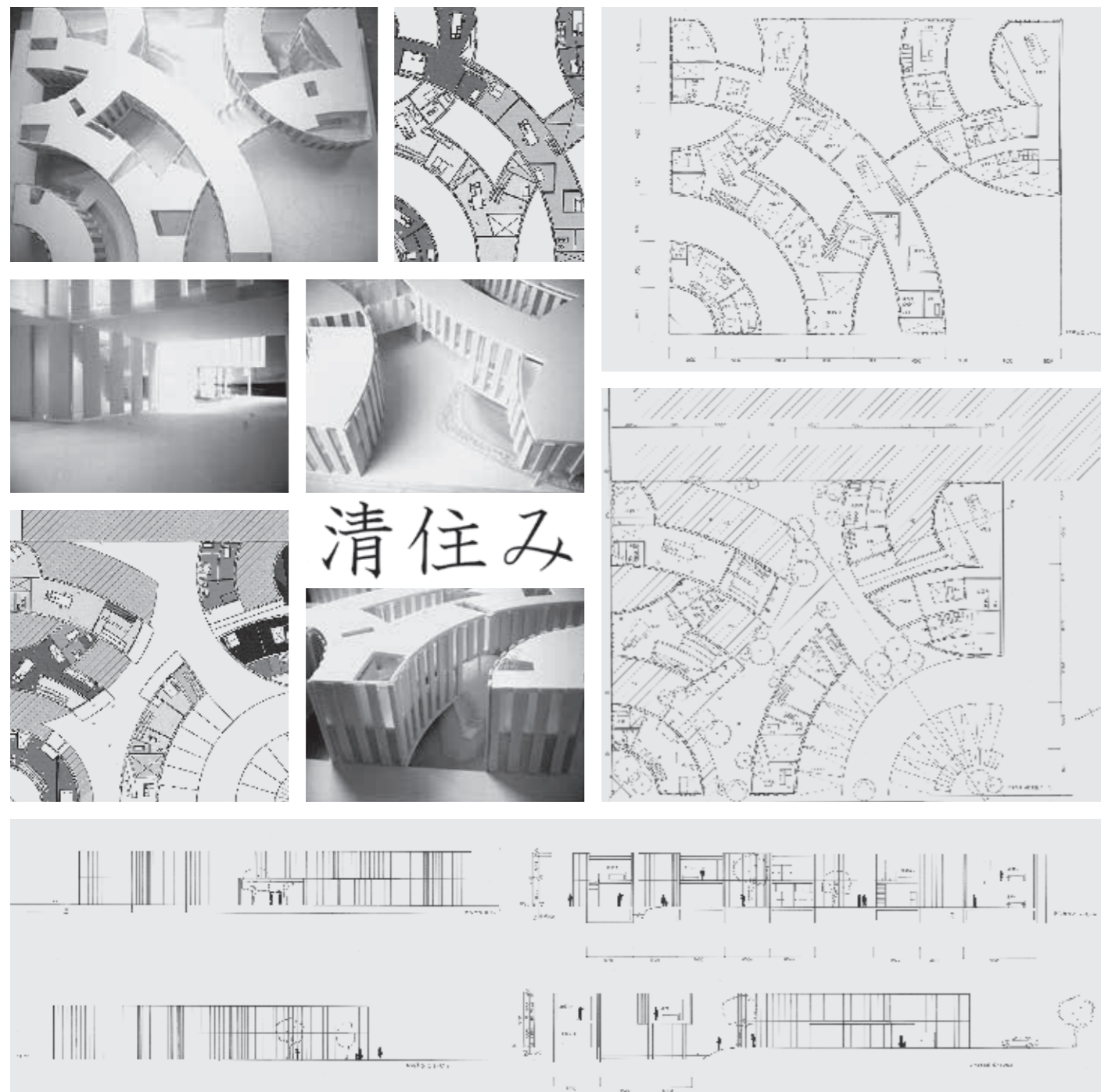
各住戸のプランにおいては、住民がダイニングを囲んでゆったりと団楽できるスペースを設けるため、固定壁による間仕切りを極力なくすことで開放的な住空間を創出する。

■講評

隅田川に隣接したロフト街の一角におけるバリアフリーをテーマとする3世代型集合住宅の提案である。1戸は3から5LDKとされ、敷地周辺環境の理解と、水や緑を楽しむことができる空間的配慮や各住戸のプライバシー確保が求められた。

島田案は第一印象、若者らしい明るい提案でかつヒューマンスケールな極めて好感度の高い作品となっている。第一に敷地周辺の巨大倉庫などが与

る暗く重苦しい印象に真正面から取り組み、なんとかして明るく人々が集まりたいような魅力的な空間をつくることに取り組んでいる。そこで人々が集う共有スペースの地上レベルとデッキレベルがおのおの魅力的になるために、住棟とデッキ、デッキを支える柱とデッキに繋がったボイド、これらを巧みにアセンブルし、変化に富むと同時に規則性も備えたパブリックスペースを生んでいる。またデッキのS字ラインも水辺の美しい景観へと寄り添っている。最後に、正方形パターンの住棟住戸プランは可変性に富む点では優れているが、水回りなどプランにもっと工夫とつめが欲しかった。(川口とし子)



設計製図Ⅲ  
高齢者の癒しを考慮したバリアフリーな3世代型集合住宅

椎橋 亮

■コンセプト

近年の超高齢化の影響により、バリアフリーな環境が作られているが、フラットな床にした、階段をスロープにしたからといって、バリアフリーとはいえないのではないか。

日が当たらない、風が入ってこない。そんな部屋がバリアフリーといえるだろうか。

日光や風は人々の生活になくはない存在であり、高齢者が住むなら

ば、さらに。

そこで私は光と風によるバリアフリーを提案する。

光のバリアフリーでは、住宅をガラスブロックで包む。よって、日光が拡散されて室内へと入り、「陰の少ない空間」が生まれる。

明順応（暗順応）の悪い高齢者の目に優しい空間へとなる。

また窓を閉めれば日光だけが入るので、「温室効果」の期待。

風のバリアフリーでは、開口部を広く作り、風の流れを意識した。

また室内へのアクセスはスロープで行う。スロープを四方に使用したため、「ドラフト効果」による空気循環の期待。集合住宅として、3住戸が共用する

テラスを作り、パブリック（全体）→セミパブリック（テラス）→プライベート（住戸）の流れを創る。

よって、光と風によるバリアフリーな集合住宅を提案する。

た作品である。特長は全面ガラスブロックによって構成されたスロープ状の廊下を兼ねた縁側である。緩やかに空間をつなぎ、光と風をコントロールするという高度なロジックで組み立てられている。

風を通すという意図によって配置された住戸は、距離感を持ってはいるが、共有スペースから個（住戸）へのアプローチを段階的に変化する「場」をつくることで集合住宅としての解としている。運河から引き込まれた水面は住戸間を巡り、前面道路にまで拡張された連続的な水辺空間が作り出されている。水面に映り込む木々や建築、光の反射、刻々と移りゆく魅力的な風景が想像できる。（長井義紀）

■講評

椎橋案は、バリアフリーに対するユニークなロジックによって空間化され

設計製図Ⅲ  
高齢者の癒しを考慮したバリアフリーな3世代型集合住宅

中村あゆみ

■コンセプト

この作品は、「癒しとは何か」を考えるとところから始まった。私は「見たことの無い景色」、「初めて知る世界」などに触れた瞬間の気持ちが「癒された」という感覚につながるのではないかと考えた。人は常に不思議な世界や現実離れた世界観に憧れを持ち続けている。その世界は人によりさまざま、絵画や音楽など自分の好きなものに触れた時その人の心の中にでき上が

る「風景」ではないかと思う。

その「風景」を表現するために、「水の中から青空を見上げる」をコンセプトとした。6m×6mと10m×10mの正方形2つからなる各住戸の壁1面をガラス張りとし、そこをゆるやかに水が流れ落ちることによって「壁をすべる水（滝）」を表現した。室内では水の中にいるかのような不思議な光が部屋中に広がり、また小さな広場になっている中央のスペースでは、周囲を各住戸の滝に囲まれた1つのオブジェの中にあるような感覚にさせる。

これらの景色の操作によって「ずっとそこにいたくなる空間」ができ、それが癒しにつながるものと考えこの作品を創った。

■講評

中村案を見て感じたことは、「やさらかさ」「静けさ」だった。人を優しく包み込むような空間だ。バリアフリー

一のことを物理的要素だけでなく、人の内面的要素として捉えることによって、感性を刺激する新しい風景をつくりだした。

空間構成は至ってシンプルだ。6m×6mと10m×10mのポリウムを基本として、住戸毎に上下を入れ替えてプランニングしている。残された余白が住戸間に距離感をもたらし、私的性を高め、加えて敷地内に引き込まれた水盤が空間の「静けさ」を演出する効果的な要素となった。

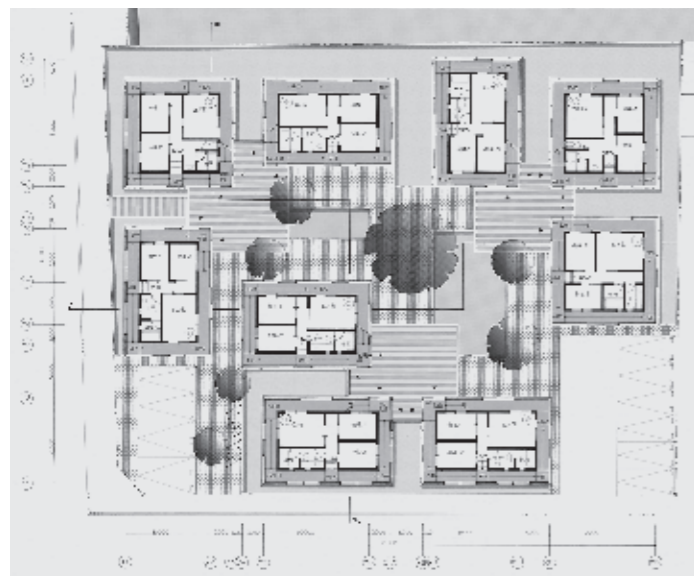
本人のコンセプトにも現れているように、なによりも新しい「何か」をつくらうとする意欲、そしてそれを自身の答えとして具現化したイメージングを高く評価した。（長井義紀）



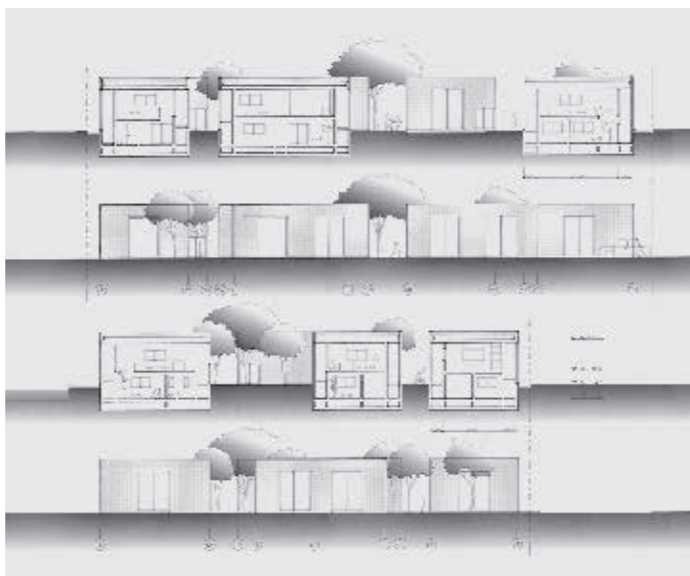
夜景



昼間



配置図兼1F平面図



各断面図・各立面図



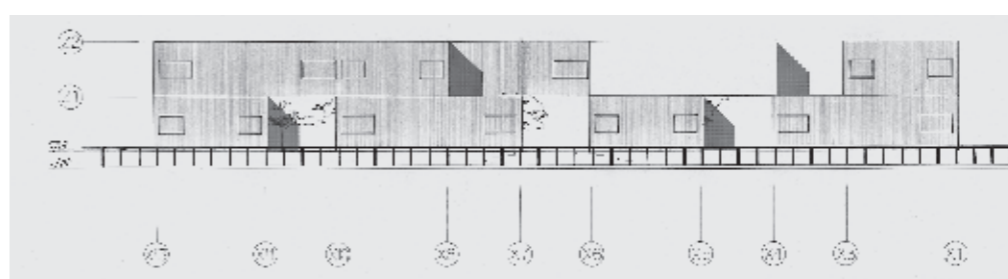
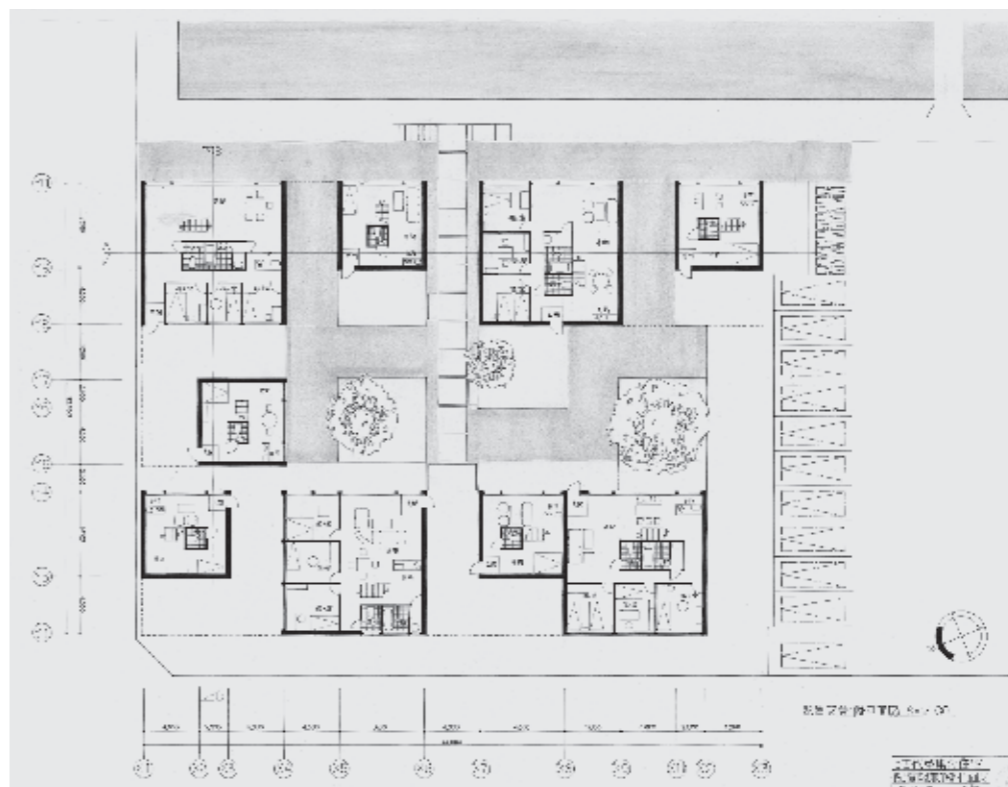
昼間の風景



夜の風景



夜の風景



# 3年生（前期：設計演習Ⅰ、後期：設計演習Ⅱ）



【担当】坪山 幸王  
畔柳 昭雄  
小石川正男  
白江 龍三  
榎本 雅夫  
高島 秀訓  
玄ベルト一進来  
岩本 一成  
澤田 勝  
佐藤 信治

## 設計演習Ⅰ（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（とくに小売店の集合）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「ガラン胴」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。

#### 【課題内容（計画・設計上の要点）】

- (1) 立地海域の設定および周辺環境の把握
- (2) 用途の設定（例：劇場、音楽会場、多目的施設など）
- (3) 用途に応じた機能（付帯施設：楽屋、音響調整室など）および設備機器の検討
- (4) 用途に応じた付帯施設を含む規模の算定
- (5) 周辺施設との機能的分担および役割の検討
- (6) 景観的調和に関する考察
- (7) フローティング・ステージへのアクセス計画および避難計画
- (8) フローティング構造物の位置制御システムの検討
- (9) 計画コンセプトの提案
- (10) 総合計画(配置平面、立面、断面など)

#### 【設計条件】

- (1) ステージ規模：400～600㎡程度（指導教員と相談可）
- (2) 所要室：用途によって異なるので各自自由に提案
- (3) 設置海域（別図参照）と構造
- ①フローティング構造物の形式（バース、プレート）および形状（円形、方形など）は自由
- ②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）
- ③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）
- ④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）
- ⑤設置海域を陸側に掘込むことも可能（理由を明記）
- (4) 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）
- (5) 周辺計画：ステージに至る道路計画を含めて行うこと

#### 【要求図面】

本課題の要求図面は以下のとおりで

あるが、図面表現に関してはこれまで学んできた基本を忠実に実行してもらいたい。とくに、寸法線が簡略化されたり、レタリングがなされなかったり、パースが正確でなかったり、断面図の表現が不足しがちであったり、課題・氏名欄の表示が不適格であったりする傾向にあるので、十分注意をしてもらいたい。

- (1) 設計主旨：用途の設定理由、コンセプトを400字程度で表現（ダイアグラムを併用）
- (2) 設置海域および配置図面：縮尺 1/500程度
- (3) 各階平面図（もし構造物内部を利用するときは地下階として表現）：縮尺 1/100
- (4) 立面図 2面（ステージ正面と側面）および断面図 1面（陸地との関連を示す）：縮尺 1/100
- (5) 構造物設置方式図および移動システム図：縮尺自由
- (6) パース（内観）：表現自由（ただし、ステージを利用している雰囲気表現）
- (7) 模型：縮尺 1/100
- (8) プレゼンテーション：A1サイズ用紙（枚数、表現自由）

### 第2課題

海と陸のネットワーク「水族館」  
（課題担当：白江龍三、澤田 勝）

#### 【課題】

第2課題は水族館の設計です。敷地は第1課題に引き続き九十九里町の片貝漁港周辺のエリアです。あなたが設計したフローティングステージは評判を呼び、夏季にはたくさんの海水浴客が漁港に立ち寄るようになりました。シーズンオフにもイベントに応じているいるな人がここを訪れ、ここが漁港という単機能の場所から、より複合的機能を持つエリアに発展する兆しが見え始めました。この発展を

より確かなものとするために水族館を造ることになり、あなたがその設計者に選ばれました。結果によっては将来予定されている宿泊施設の設計や、この地域全体のランドスケープデザインもあなたに任される予定です。この地の発展にとって最高の水族館を提案してください。

#### 【課題説明】

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「海と陸の境界」領域を対象として水族館を計画します。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。また、第1課題では、風景の中では点にしすぎない小さな施設を計画することで、環境や人の心に影響を与えることを学びましたが、水族館はより大きく、風景の一部を形成し得る規模があります。あなたの計画が片貝漁港周辺の風景を変えてゆくことを意識して計画に臨んでください。

水族館は日本では自然科学系博物館に分類される教育・研究施設です。博物館での生き物の展示は、大航海時代に大英博物館に海外から集められた珍しい動植物が展示飼育されるようになったのが始まりです。それがロンドン・ズーとして独立して動物園ができ、さらに分化して水生動物を扱う水族館ができました。初期の生き物展示は博物学的展示とあって、生き物がどんな形をしているかを見せるのが主流でしたが、最近では生態展示とあって、生き物の動作や生息環境を総合的に展示することが多くなりました。

水族館に求められる条件も時代とともに変化しています。元々水族館は珍しい魚やイルカの曲芸を展示するなど、エンターテインメント性が高い施設ですが、海中の異空間を体験できる大型水槽を工夫するなど、アミューズメント性を高めて集客効果を期待されることが多くなっています。また地球環境

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、地域の自然そのものを展示するという環境保護と一体化した施設の考え方が現われたり、希少種の繁殖施設としての機能も期待されるようにもなりました。これからの時代の水族館はどうあるべきでしょうか？新たな発想をもって課題に取り組んでください。

#### 【留意すべきポイント】

- ・周辺には、水族館の他にホテル等の宿泊施設が計画されている。
- ・周辺地域全体のランドスケープを意識した水族館計画をする。
- ・フローティング・ステージや将来計画されている宿泊施設等と一体となって、地域のエンターテインメントセンターを形成する。
- ・漁港の機能を残す。

#### 【設計条件】

- (1) 計画地  
陸と海の境界である水際線にあって、フローティングステージとのかかりをもって場所を設定する。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、駐車場や外構等の陸域の施設が計画できる大きさを設定する。
- (2) 計画内容
- ①海と陸を結ぶ水族館（海の博物館）の建築計画
- ②外構施設計画（屋外展示を含む）
- (3) 計画諸元
- ①屋外施設  
・エントランス、アプローチ  
・駐車場(50台程度うち2台は身障者用)  
・サービス用駐車場(10台程度)  
・植栽ゾーニング、広場、休憩所など
- ②建築諸室  
延べ床面積 合計約5,000㎡  
パブリック部門 小計2,800㎡  
管理部門 小計2,200㎡

#### 【提出物】

- (1) 設計主旨：敷地調査をふまえ、コンセプトを明快に示し、タイトルをつける。フロー図なども用いて考え方をビジュアルに表現。
- (2) 配置図：縮尺 1/500
- (3) 各階平面図：縮尺 1/200
- (4) 立面図：縮尺 1/200（4面以上）
- (5) 断面図：縮尺 1/200（2面以上）
- (6) パース：内観・外観あわせて2カット以上
- (7) 模型：縮尺 1/200
- (8) 模型写真：2L サイズ2枚以上

## 設計演習Ⅱ（後期）

### 第3課題

「水辺を取り込んだ長期滞在型ホテル」  
（出題：畔柳昭雄）

#### 【設計条件】

千葉県九十九里浜の中央部に位置する片貝地区は、沿岸漁業が盛んな地域であり、その昔和歌山県からの漁業者が移住し定住した地域である。また、この周辺地域は、国がレクリエーション都市構想を提案したり、新しい海洋エネルギーの実証プラントを建設するなど、注目されてきた地域でもある。こうした歴史的背景を持つ地域でありながら、都心との交通アクセスが不便、地域に際立つ魅力がない、アイデンティティが不足しているなど、利用者増加を図るための資源や魅力に欠けている。

そこで、現在の地域の状況を理解し、いかに魅力ある地域をつくりあげることができるか、作品として提案してほしい。計画にあたっては、核施設として「水辺を取り込んだ長期滞在型のホテルまたはコンドミニウム」を提案してほしい。計画にあたっては、以下の設計要件が求められる。

- ・建築物は、周辺環境との調和や景観を考慮して計画する。

- ・敷地形状は必要によって変更可能とする。
- ・建物は計画意図により、分散配置も可能とする。
- ・第一泊地や第二泊地をマリンレクリエーションの基地として再生計画する。
- ・第一・第二泊地をつなぐプロムナードを設け、魅力ある水際線を計画する。

- (1) 敷地および周辺条件  
①敷地の形状、接道条件、周辺状況は別添の地図を参照。  
第一泊地と第二泊地に挟まれた地区で敷地面積40,000㎡（別紙参照）。
- ②敷地は、ほぼ平坦地で高低差は無いものとする。
- ③電気、ガス、上下水道などは整備されている。
- ④気候は温暖で、特別な配慮は不要。ただし、海側からの風には配慮する。
- (2) 建築物  
①構造階数は自由、必要に応じて地階を設ける。  
②延べ床面積10,000㎡程度とする。ピロティ、塔屋、バルコニー、屋外階段は床面積に算入しない。
- ③敷地および建物へのアプローチ道路は適宜検討する。

- (3) 所要室  
宿泊ゾーン：収容人員200人程度とし、計画する滞在施設の性格を考慮して諸室の構成を考える。
- ①スポーツゾーン：設置するスポーツ施設の性格を考慮して諸室の構成を考える。ただし、泊地に設けるマリンレクリエーションの基地の面積は含まず。パブリックゾーン：長期滞在を考慮して、レストランを複数設けたり、ショップの配置など諸室の構成を十分考慮する。
- 管理・運営ゾーン：施設全体の性格を考慮して計画する。
- 駐車場ゾーン：客用50台（身障者用2台）、大型バス2台、管理用10台
- 宿泊ゾーン（3,000～4,000㎡）  
・ツインルーム30～50㎡浴室・便所を

- 設置ベッド・ミニキッチン設置コネクティング化を考慮
- ・ファミリールーム2LDK仕様100㎡
- 上記と同様ソファ・テレビ等設置屋外テラス
- ・リネン室、従業員室（控え室）、共用浴室、ランドリー 適宜
- ・スポーツゾーン（1,500㎡）
- ・トレーニングセンター（各種アクティビティ） 適宜
- ・マリンレクリエーション用施設 適宜
- ジム／研修室／保健室
- ・ライブラリー（500㎡）閲覧室／視聴覚室 適宜
- 図書閲覧室／AV／ミニシアター等
- パブリックゾーン（3,000㎡）
- フロント／ロビー／ラウンジ／レストラン／ショップ／スパ／会議室／便所・倉庫・パントリーは便宜管理（2,000㎡）
- 事務室／クローク／管理・従業員関連施設／機械室等 適宜

#### 【要求図面および模型等】

- (1) 要求図面 1  
コンセプトプラン・コンセプトダイアグラム・デザイン発想スケッチ・基本計画 1/200
- (2) 要求図面 2  
① 1階平面図兼配置図 1/200 ② 2階平面図 1/200 ③ 立面図（2面） 1/200
- ③ 立面図には G.L. ラインを必ず記入する
- ④ 断面図（2面） 1/200
- (3) コンセプトおよびゾーニング図ならびに面積表
- (4) スタディモデルおよび完成模型
- ① スタディモデルはスタイロ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。とくに水との関係に配慮して敷地を製作する。最終提出時に検討プロセスが分かる写真を提出する。
- ② 完成模型は、1/200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。

設計演習 I 第1課題  
フローティング・ステージ

小松崎博敏

■コンセプト

九十九里浜片貝海岸は、文字どおり海岸景観に恵まれているが、漁港からの展望は四方にめぐらされて阻害されている。しかし、2mほどの防波堤を超えた高い所からは360度見渡すことのできる場所である。本案では、その防波堤を有効に活用したレストランを計画し、人々に食事とともに魅力的な風景を満喫してもらうことを意図している。

レストラン内は防波堤の高さから1階は閉じた空間となるが、階を上がると急に視界が開け、解放された和み空間に、人々は驚きと感動を得ることができる。また、各フロアによって床の形状を変え、その凹凸によって広大な風景を建築的に切り取る工夫を行っている。建築内の場所によって異なる風景と建築空間を演出し、人々が食事をしながら、風景と会話空間を楽しむ固有性のあるレストランを提案する。

■講評

一般的な建築設計に対し、フローティングステージの設計はほとんど唯一といってよい敷地も設計対象となるプログラムである。そこで与えられたプログラムを分析するだけでなく、そのプログラムの特徴を見分けることも大事だと思う。

この作品ではステージの輪郭だけでなく、スロープ部分を加えたということなどで、まさに敷地のデザインから設計をスタートさせている。

敷地の有効利用という建築家の当然の使命があるが、今回のとくに公共性の高い課題の場合、敷地境界線をはみ出した貢献度を持つ建物を目指したい。

プレゼン資料にはあまりうまく表現されていなかったが、螺旋状の導線および空間構成は作田川にかけられる、ペDESTリアンブリッジの一方の橋桁としての役目をこの建物は果たしている。

作田川はよいとして、その周りの土木の連中が作った障害物で分離されている九十九里の砂のpromenade、本当にペDESTリアンブリッジをかけてもらいたい中、散歩のリズムを壊さない空間の流れを感じた。

(玄ベルトー進来)

設計演習 I 第2課題  
海と陸のネットワーク  
「水族館」

坂本まゆみ

■コンセプト

今回、水族館を設計するにあたり、一番のこだわりは建物の形です。第1課題のフローティング・ステージでは直方体を3つ島のように海に浮かべたような形だったので、第1課題の近くに建てても自然な関係でいられるような建物にしようと思いました。そこで、ジェンガのように直方体を組み合わせました。建物の背が高くなることにより重圧感が出ないように4階には水槽を

置かず、ガラス張りにしました。ガラス張りにすることで重圧感がなくなるだけでなく、来館者がこの場所を歩くときと水族館という太陽の光を必要としない空間にいても太平洋を一望し、本物の水槽を覗くことができます。

また、来館者が一方通行で水族館の中を進めるようにすること、来館者と従業員の動線が重ならないようにし、餌やりや掃除などの作業は水槽の上や横からできるようにしました。1階はチケットのいらないレストランやショップにし、水族館以外を目的として九十九里を訪れた人も利用できるようにしました。2階で魚を観た後はエレベーターで4階に行き太平洋を眺め、反対側の2階の違う直方体に戻って来

ることができます。その後1階へ戻ります。

■講評

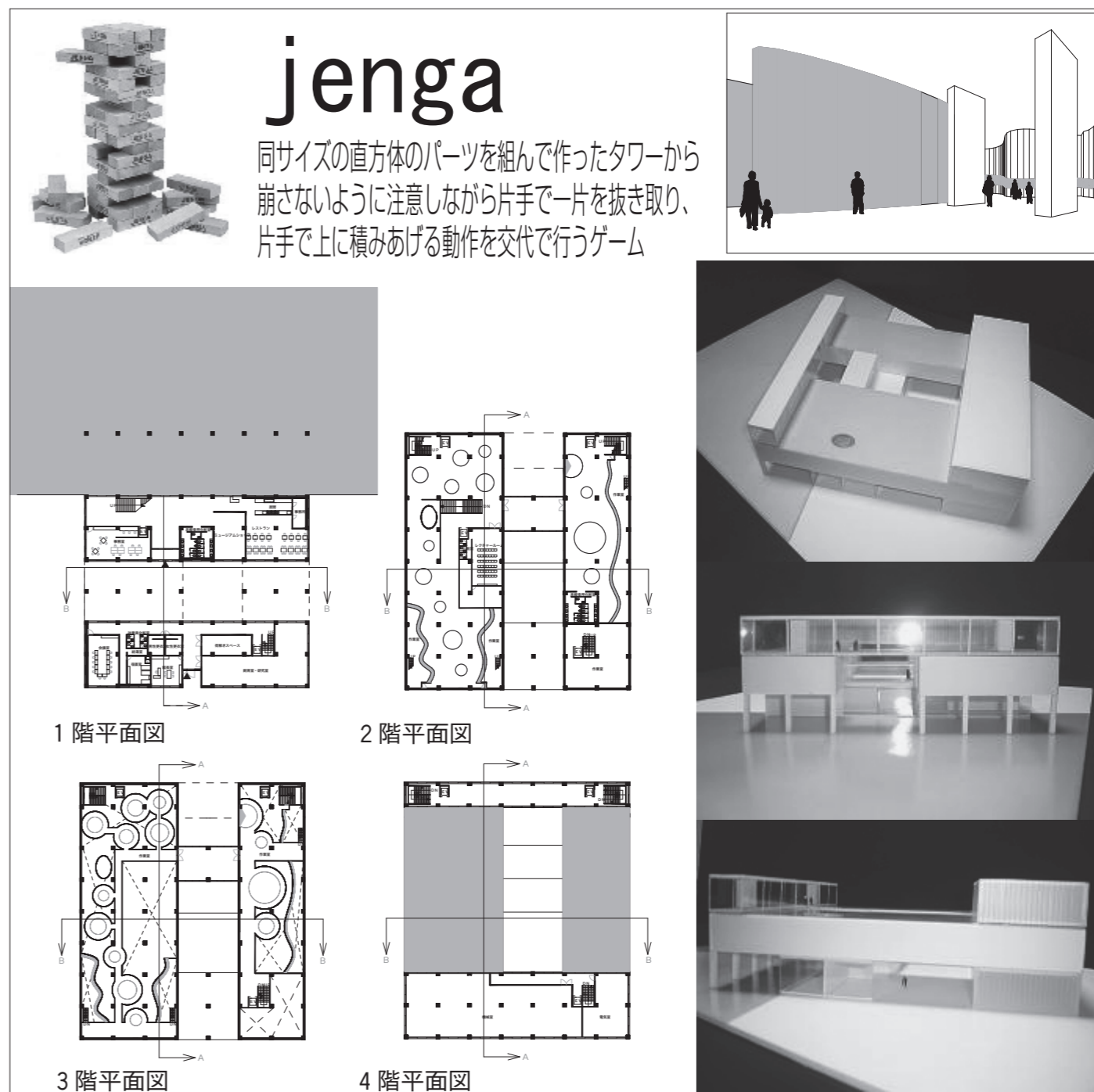
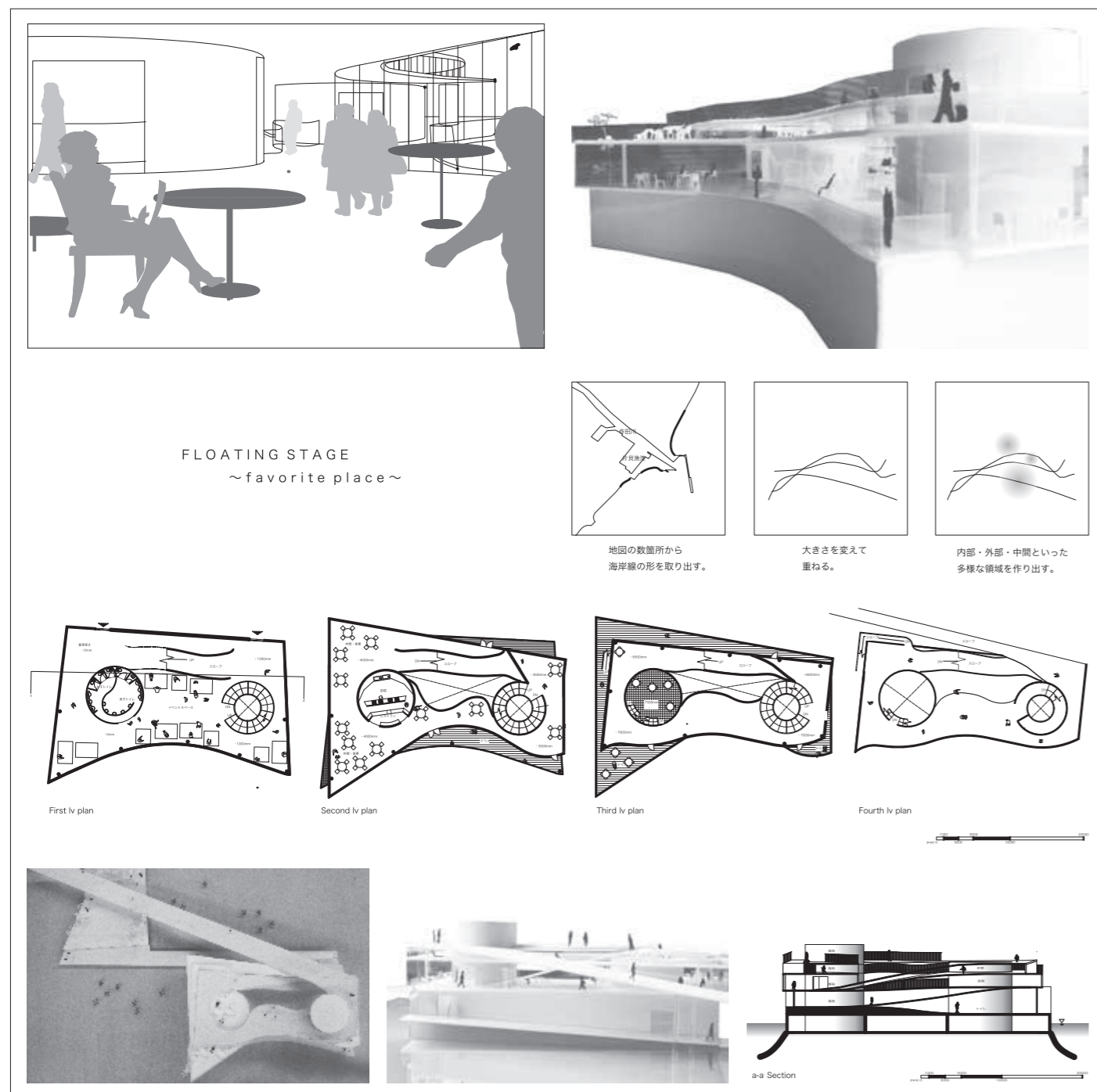
同じ場所に建つ2棟の建物の関連性から町作りに貢献しようという設計意図の裏に、まだ3年生でありながら、すでに自分の建築スタイルを確立していることに感銘した。坂本さんは、第1課題でも「jenga」と呼べる手法が使われていて、そこを回遊する導線は実にうまく考えてあり、また、一見堅そうな全体像は実は繊細さが溢れる空間であった。

保存作品として残るために、水族館の導線計画や構造がうまく処理されている等は基本的な条件だと思うが、こ

の作品が選ばれたのはその他の3点が光っていたからであろう。

- 1: 一部を海にはみ出させながら、(これは私の班に対する共通のアドバイスでしたが) ウォーターフロントプロムナードを分断させない。
- 2: 2棟からなる各階プラン構成を90度ツイストさせながら全体の導線を処理する手法というのは1つの設計パラダイムにたどり着いている。
- 3: 外側はストイックなデザインを見せながら、曲面を貴重とするインテリヤ。私だけでなく他の先生方もこのギャップに刺激を受け、保存作品としたと思う。

(玄ベルトー進来)



西村秀勇

■コンセプト

計画地である九十九里・片貝漁港は昔から漁業が盛んであり、地元の産業として営まれてきた。しかし、現在、漁港周辺の私たちの住む町は、南北に伸びる雄大な海岸線という自然の溢れた地であるにもかかわらず、その自然の魅力を手く引き出せていない印象を受ける。そこで、現在、国がレクリエーション都市構想を提案するなど、注目されてきた地域でもある片貝漁港に、海辺の魅力を存分に引き出すことのできる、『長期滞在型のホテル』を

提案する。

本課題では、『九十九里の自然を楽しむ』というテーマで長期滞在型ホテルを計画した。

建物全体の計画では、雄大な九十九里の海岸や波をモチーフとし、低く細長い設計をした。それによって、宿泊客は、より地面に近いところで身近に九十九里海岸の自然を感じることができる。

また、計画地を海岸と住宅地に挟まれた土地とし、漁港の出入り口のみであった海岸へのアクセスをどこからでもできるように計画した。そうすることで、地元の住民のみならず観光客に対しても、より親しみやすい海岸環境を提供することができる考えた。

建物内では、宿泊者以外でも利用することのできる体育館やスパといった施設を取り入れ、交流の場として利用することができる。

◇水辺を感じるリゾートホテル

内陸にまで海から水を引き、海に出すとも、ホテルの敷地内で水を感じることができる。

◇プライベート空間でリラックス

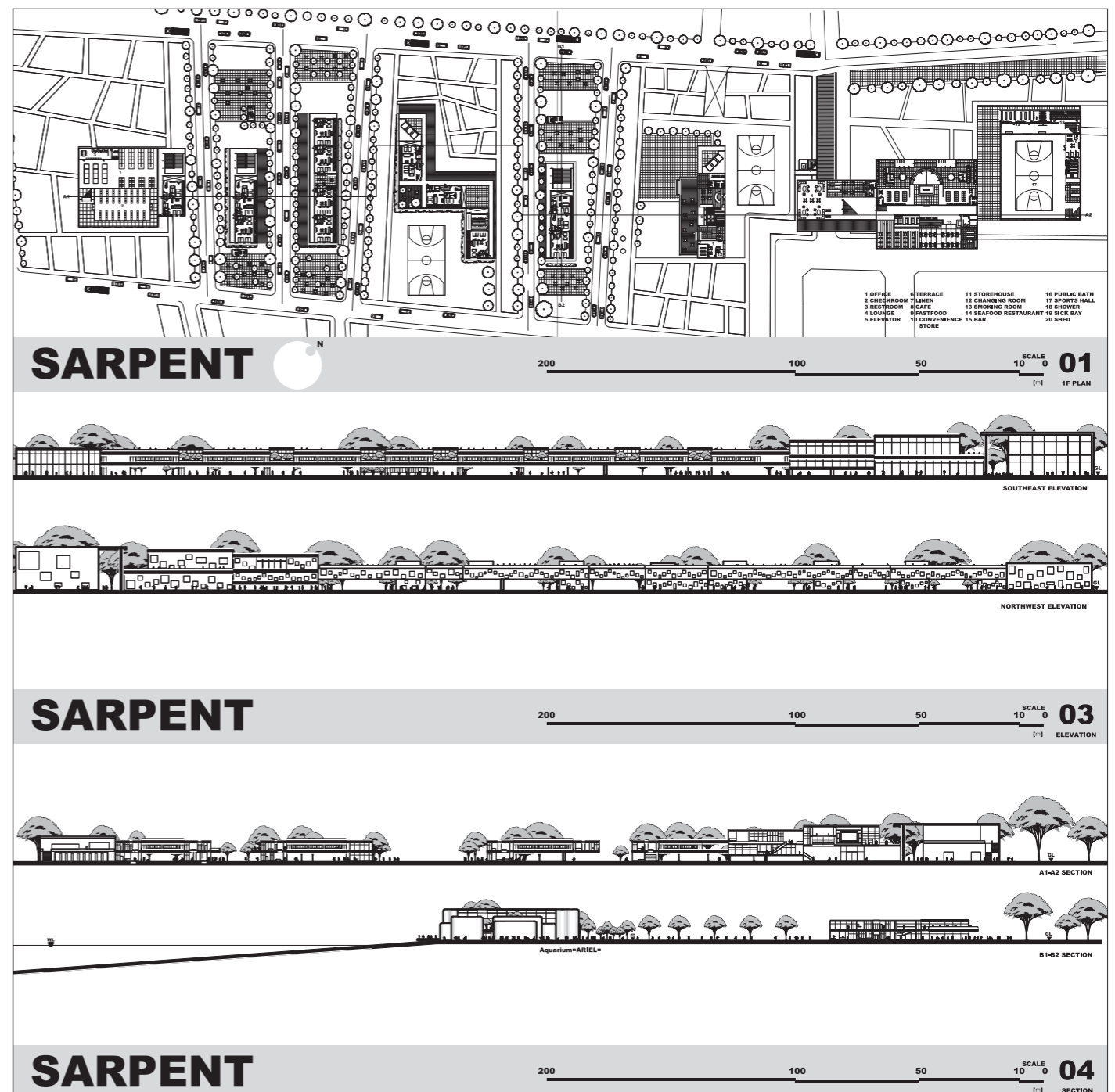
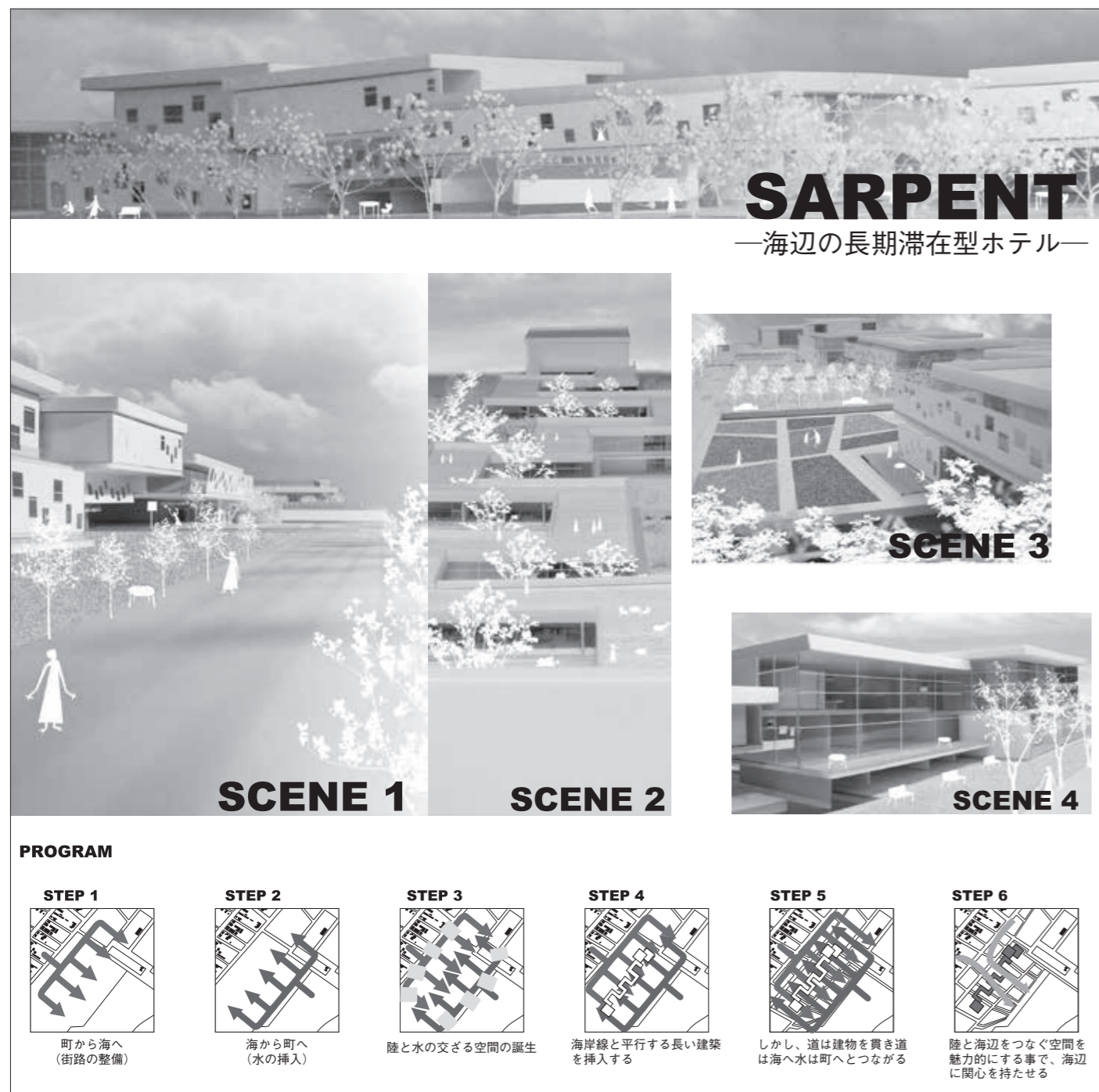
各客室へは、フロントを介さずダイレクトに入れるため、海辺の別荘に来たかのようなリラックスした宿泊ができる。

■講評

計画地である千葉県九十九里の片貝海岸は、沿岸漁業が盛んな地域であり、その昔和歌山県からの漁業者が移住し定住した地域である。また、この周辺地域は、国がレクリエーション都市構想を提案したり、新しい海洋エネルギーの実証プラントを建設するなど、注目されてきた地域でもある。こうした歴史的な背景を持つ地域ではあるが、都市との交通アクセスが不便、地域に際立つ魅力のない地域である。その地域活性化をも含めた計画を期待した。

西村君は、設計コンセプトキーワードに「SARPENT」という強烈なインパクトを持つ、長蛇の形態を持つ、リゾートホテルを提案している。リゾートホテルの設計に必要な要素として、

非日常性と快適な空間性がある。彼の作品は、特徴ある長蛇の形態で、外観デザインは、陸から海に向かって新たな景観を導き、ランダムに空けた北側の窓と海に向かって開放的な開口の南側立面の対比した構成でまとめている。長蛇の平面形に対しては、各ルームの構成とラウンジを適宜配置し、動線計画も軸の転換場面において、快適な外部環境を享受できるテラスを設け、非日常性と快適な長期滞在を可能にする施設として提案している。3年生での設計課題ながら、迫力ある巨大な模型と、執念を感じる図面への書込みおよび設計者の建築（課題）を楽しんでいる姿が想像できるほどの素晴らしい作品と評価した。（澤田 勝）





丸山大史

■コンセプト

この計画では、海や緑などの自然環境の下で楽しむことのできるホテルの実現を目指した。敷地は、片貝漁港・作田川・第二片貝漁港の3方に囲まれた場所であり、ホテルの機能上の核となるパブリック部門の各室をこの3方の海に接するようにリング状にして配置した。また、地域の人々もホテルの敷地内を回遊しながらギャラリー、レストラン、カフェ、ショップといった施設を積極的に利用できるような計画

とした。

客室の形態については、個室の独立性を高めるため、プライベートガーデンを内包する大小4つのリング状の棟とし、これを外周のパブリック部門のリングと関連させている。

また、いびつなリング状は、溜まりと流れを作り出し、諸室を緩やかに区切っている。

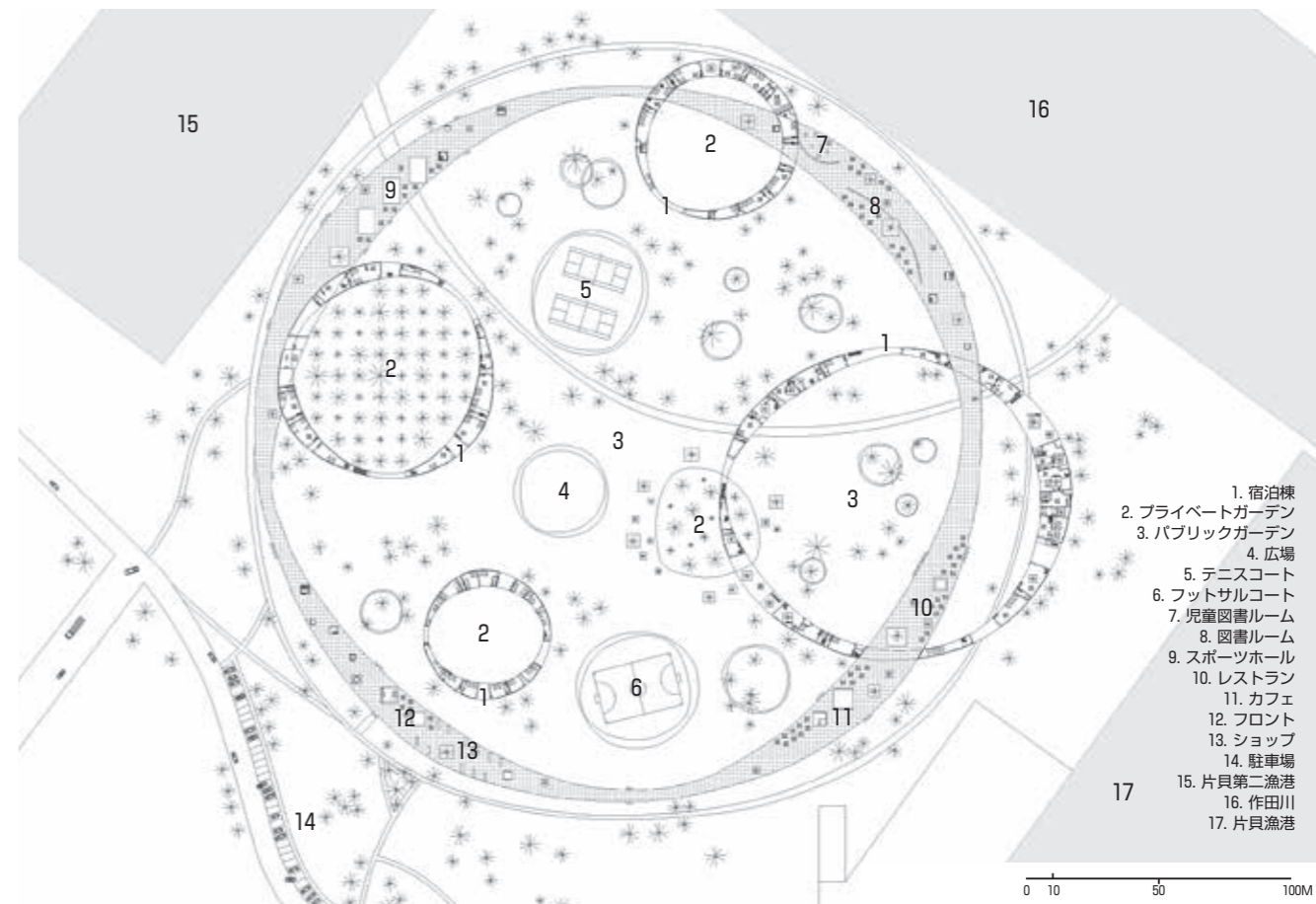
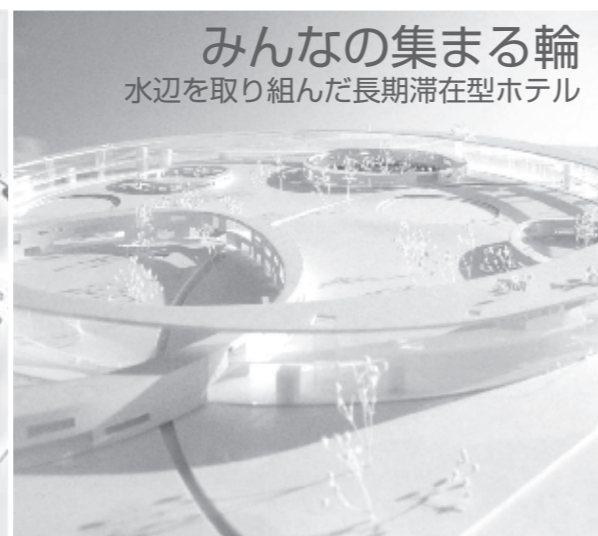
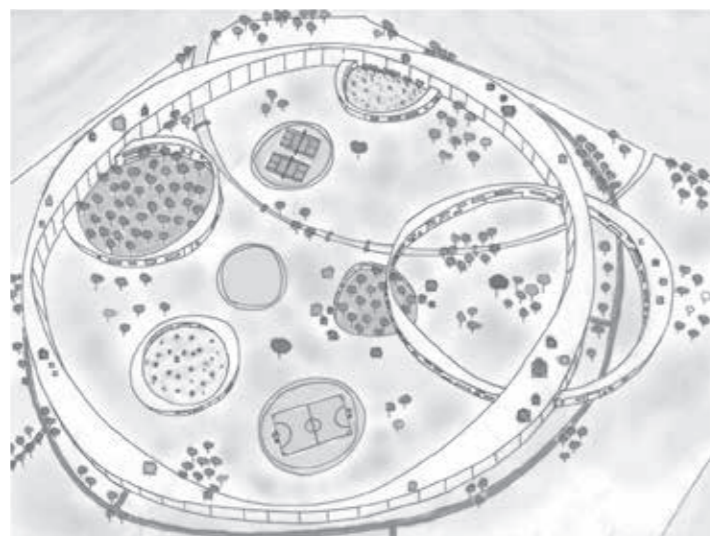
■講評

本案でもっとも惹かれるのはコンパスの円とは明らかに一線を画す「ゆらぎ」である。通常ならエスキースを過ぎて薄れてゆくフリーハンドの感触が設計の最終まで必然的に生かされ、輪の内外に膨張や収縮を与えながら流れ

たり重なり合う連続的な空間は、ゾーニングに呼応した「領域性の連鎖」を生み出している。

輪の線形に絞り込まれた特徴的な配置・平面構成に加え、動（パブリック・透過性）と静（プライベート・個別性）との対照的なデザインや、宿泊ゾーンのサンクンガーデンを始めとする断面的なアクティビティの創出など、幾重にも提案が積み上げられていることも評価したい。

計画地の3方は水に接する。輪は内向性が潜在する形態ゆえ、表層的なイメージやたんに動線をつなぐことに留めず、既存水域を含む周辺地域と連係した環境形成について、より積極的な明示があって良いと思う。（榎本雅夫）



緩やかな空間の変化

計画敷地

スポーツをするエリア

本を読むエリア

海の駅エリア

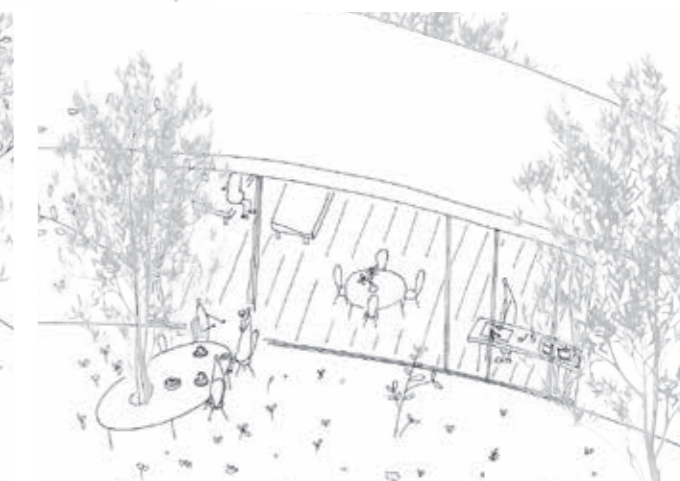
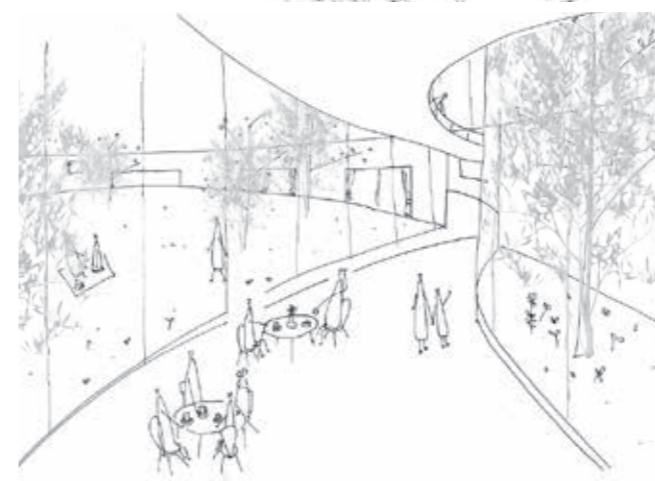
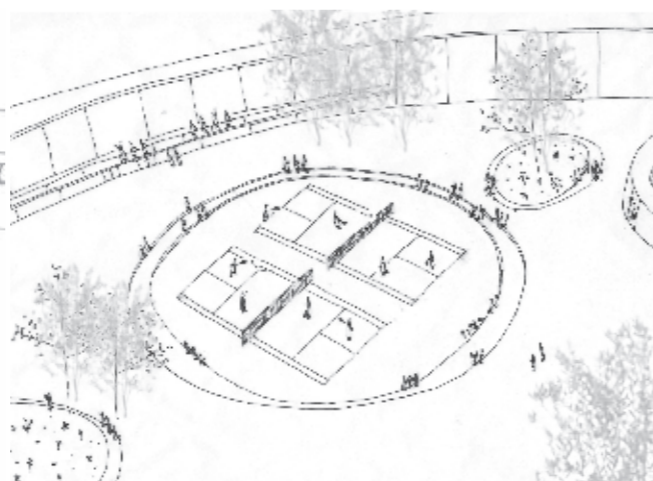
食べるエリア

主なアクセスは南西側からであり、敷地内において直線的な動線をとると行き止まりとなってしまう。

円形の動線にすることでスムーズな流れをつくりだし、人々を自然に引き込みます。

敷地は人工的であり、そこに円形の動線を置くことで水辺との距離の変化が自然と生まれます。

いびつなリング状は、溜りと流れを作り出し、諸室を緩やかに区切る。



設計演習 I 第2課題  
海と陸のネットワーク  
「水族館」

■コンセプト  
「Nature and art」  
千葉県九十九里町の片貝漁港周辺のエリアにおける水族館の計画である。計画地である片貝漁港周辺の景観は、九十九里浜の美しい海岸の風景、とりわけ堤防と消波ブロックの人工的な風景により特徴づけられている。そこで、この原風景を水族館建築に反映させようと考えた。人為的で最も単純な形を正方形と考

え、その正方形の箱をランダム（自然形態）に組み合わせ空間を形づくる。こうしてできた空間を、それぞれの機能（観覧空間、バックヤード、飼育室等）を満たすボリュームにそって配することで複雑な内部空間をつくる。さまざまな大きさの箱が集まることで内部空間は次々と移り変わり、水族館という非日常的な空間をさらに特徴づけ、新たな水族館の魅力を創出している。

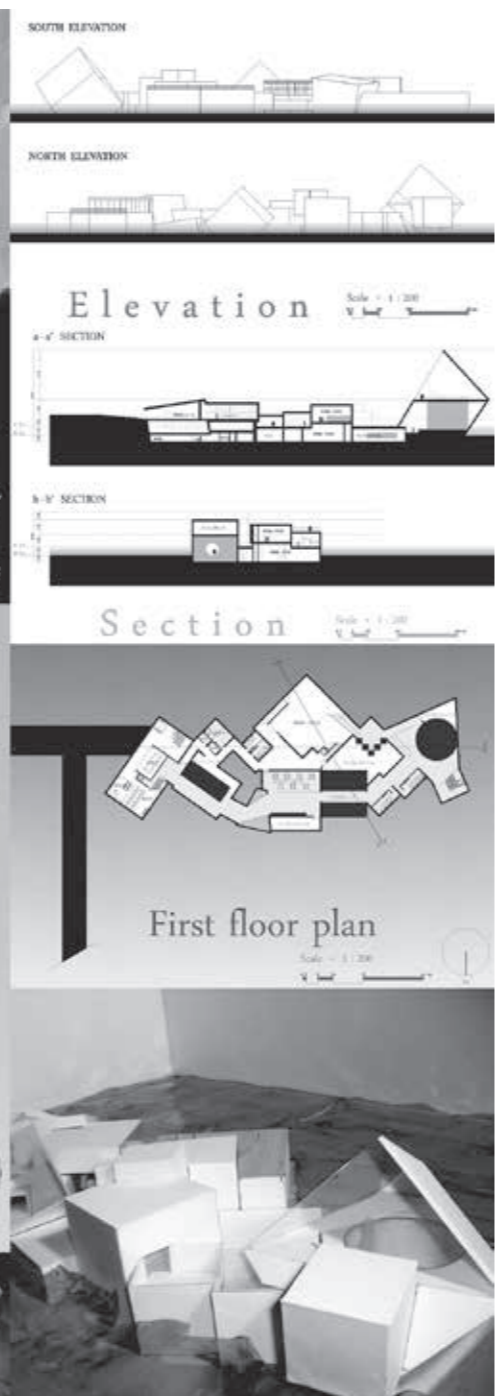
■講評  
この課題では水族館という施設の機能を理解するとともに、周辺の風景の中にどのようにして新たな景観要素である建築を構築すべきかということ、および、東京のベッドタウンと漁村が並存する産業構造の中に、水族館という新たな経済活動をどのように導入すべきかということへの理解と提案を期待していた。  
敷地は延々と続く九十九里の砂浜の一角で、ここに外海の自然から漁港を守るための巨大な防波堤が配置され、日本では珍しいシンプルかつワイルドな風景が展開している。大隅君は

このシンプルな風景の中に、近代デザインの最もシンプルな造形要素である立方体を、消波ブロックのように組み合わせさせて水族館を構成した。これによって地域の風景の特性をさらに際立たせ、今までひっそりと存在していた漁港周辺を、観光・リゾートの資源として再活性化できそうな風景を創っている。また、この水族館は実際にも消波機能があると思われるので、水族館の周辺には外洋に面した部分、既存の防波堤と水族館に囲まれた部分など、さまざまな海洋環境が作られ、これらを野生の観察フィールドとして利用する可能性もある。この案はさまざまな課題をみごとに解いた、秀逸な作品になっている。（白江龍三）

# 4年生（総合演習 I、総合演習 II）



- 【担当】 坪山 幸王  
西條 修  
原田 鎮朗  
  
横内 憲久  
桜井 慎一  
岡田 智秀  
佐藤 孝秋  
  
近藤 健雄  
畔柳 昭雄  
山本 和清  
大内 一之  
箕 隆夫



## 総合演習 I

### 海洋建築設計演習 「フローティング方式による 海洋建築物の設計」

#### 【課題主旨】

海洋建築物を特徴づける最も代表的な構造方式といえば、「フローティング方式」をあげることができる。近年の実例としては、メガフロートによる海上空港の実現に向けた実物実験があげられ、比較的小規模なものでは、ぶかり棧橋のターミナル施設や寺田倉庫の海上レストランなど明確な実施傾向が見られる。

しかし、本学科の設計カリキュラムを振り返ると、フローティング方式であることを義務づけた課題は、3年次の「フローティング・ステージ」のみで、そのほとんどは立地こそウォーターフロントではあるが、いわゆる接地形の建築を前提としている。3年次の「フローティング・ステージ」にしても、海洋建築の導入課題として出題されており、フローティング施設ならではの可能性を構造計画や施工計画を含めた総合的な内容とはなっていない。

そこで設計カリキュラムの最終となる本教科では、フローティング構造物であることを与条件として、海洋建築ならではの可能性を求め課題とした。

#### 【設計条件】

- ・計画水域：東京湾内のおよび河川
- ・用途および規模：自由（計画目的に沿って設定）
- ・フローティング構造方式：パージ式およびポンツーン式
- ・海象条件：波高1m程度（台風時には2～3m程度を考慮すること）
- ・陸地との関係：交通システムや道路などアクセスの方法を示すこと。

#### 【要求図面】

- ①設計主旨：コンセプト等をダイアグラムを併用して表現。構造物の設置

方式を示す。施工計画をダイアグラム等を併用して詳細に示す。

- ②計画水域および配置図：縮尺1/500～1/1000
- ③各階平面図：パージおよびポンツーンの支持浮体の内部を利用時は地下階として表現。縮尺1/200～1/300
- ④立面図：2面（正面、側面）。縮尺1/200～1/300
- ⑤断面図：2面（陸地と近接の場合は関係を示す）。縮尺1/200～1/300
- ⑥構造計画図：縮尺自由
- ⑦パース：内観、枚数および表現自由
- ⑧模型：縮尺自由（ただし、設計意図が分かるように全体模型と部分模型を制作することが望ましい）
- ⑨プレゼン：A1版、枚数・表現自由

## 総合演習 II

### ウォーターフロント計画演習 「有明北地区ウォーターフロント 再開発プロジェクト」

▼計画地：東京都江東区有明北地区



#### 【課題主旨】

当該地区は銀座から3km圏という都心中心部に位置し、将来の「東京オリンピック選手村候補地」となっていることから、都市再開発の要請が高まっている。この地は、貯木場としての歴史を有し、周囲が水域に囲まれ、その水域越しには都心も一望できるとともに、東京都が推奨する運河ルネサンス対象地にも選定されていることから、「魅力あるウォーターフロント」とし

て十分なポテンシャルを有している。そこで本課題では、当該地区の西側敷地約20ha およびその前面水域を対象として、商業・業務・居住・レクリエーション機能を有するウォーターフロントコンプレックスゾーンを提案する（選手村としての想定は任意で可）。その提案にあたっては、当該地区にかかる現行法制度をふまえ、地域環境を十分に活かしつつ、行政機関・地権者・デベロッパー等で構成されるワークショップを実際に展開し、多角的な観点のもと、より実務に近いアプローチで最終案を制作する。

#### 【提出物】

全体模型（1/1,000程度）、部分模型（縮尺任意）、A1判パネル3枚（コンセプト、図面各種、模型写真等）  
※授業途中、全4回の中間発表会を実施、その他にワークショップや最終成果発表のためのシンポジウムを開催。

### プロジェクト企画演習 「市原市臨海部の水辺を活かした まちづくり計画」

#### 【課題主旨】

市原市は、房総半島西部を流れる養老川の流域を市域としており北は東京湾に面する臨海工業地域、南は房総丘陵に連なる山間部で南北に非常に長い市域368.20km<sup>2</sup>は千葉県の市町村では最も大きく、関東では第9位の面積となる。人口は約28万人で、5位の柏市に次いで6位である。市原市にはJリーグのジェフユナイテッド市原・千葉があり、ホームタウン（千葉市との広域ホームタウン）となっている。市原市の特徴は、工業製造品出荷額が県内第1位であり、ゴルフ場の数、石油化学プラントの数は全国でもトップを誇る。市原市は、東京湾に面しているにもかかわらず臨海部は重工業地帯によって占められ、市民が海と接触可能な地

域は養老川臨海公園だけである。この公園には市が設置した300mの海釣り施設が設けられ、養老川臨海公園から約116mの棧橋で結ばれ、市民に開かれた唯一の海へのアクセスとなっている。一方、養老川河口でも採貝を楽しむ市民がおり、河口部が海辺の代替行動を誘っている。

総合演習IIの課題は、市川市民が唯一海と接触できる養老川臨海公園を中心に、かつて東京湾奥部と結び、汽船が就航していた市原港湾（土砂が堆積して使用不能）を含む一帯の「市原市臨海部の水辺を活かしたまちづくり」の計画を提案することである。課題を検討するにあたっての条件は以下のとおりである。

- 計画敷地の範囲は JR 五井駅周辺からジェフユナイテッド市原・千葉のグラウンドが位置する運動公園を含む養老川臨海公園までの地域で、目的に応じて敷地の拡張、収縮は自由とする。
- 水辺を活かしたまちづくりに考慮し、海・川の資源や生活の潤いといった資質を顕彰すること。

#### 【要求図面】

- ①全体コンセプトおよびプロジェクト主旨説明書
- ②敷地全体のゾーニング計画図および交通ネットワーク図：縮尺自由
- ③提案施設の各階平面図、立面図（2面以上）、断面図：1/100以上
- ④パースおよび敷地模型：縮尺自由
- ⑤パワーポイント資料（発表資料）

この設計演習は、国土交通省関東地方整備局千葉港湾事務所、千葉県県土整備部、市原市の協力を得て行うもので、成績は担当した教員が採点するが、優秀な作品をその成績に基づいて選定し市原市民の前で発表し、市民の投票を参考として5名の審査委員で協議のうち、最優秀賞（関東地方整備局長賞）、優秀賞（市原市長賞）、佳作（千葉港湾事務所賞）を与える。

こだま／五十嵐大輔・桔川卓也

- 用途  
ターミナル施設  
+保育所+歴史博物館
- 敷地  
隅田川
- コンセプト  
隅田川を境に、浅草サイトと墨田サイトは、前者を観光・文化施設地、後者をオフィス街として機能を分断して

いた。そんな中、墨田区において第二東京タワーの計画が実現へと動いた。本案は、河川により分断されていた2つのサイトを、文化の街浅草からオフィス街へと抜け、第二東京タワーへとつながる1つの軸線を創出するものである。

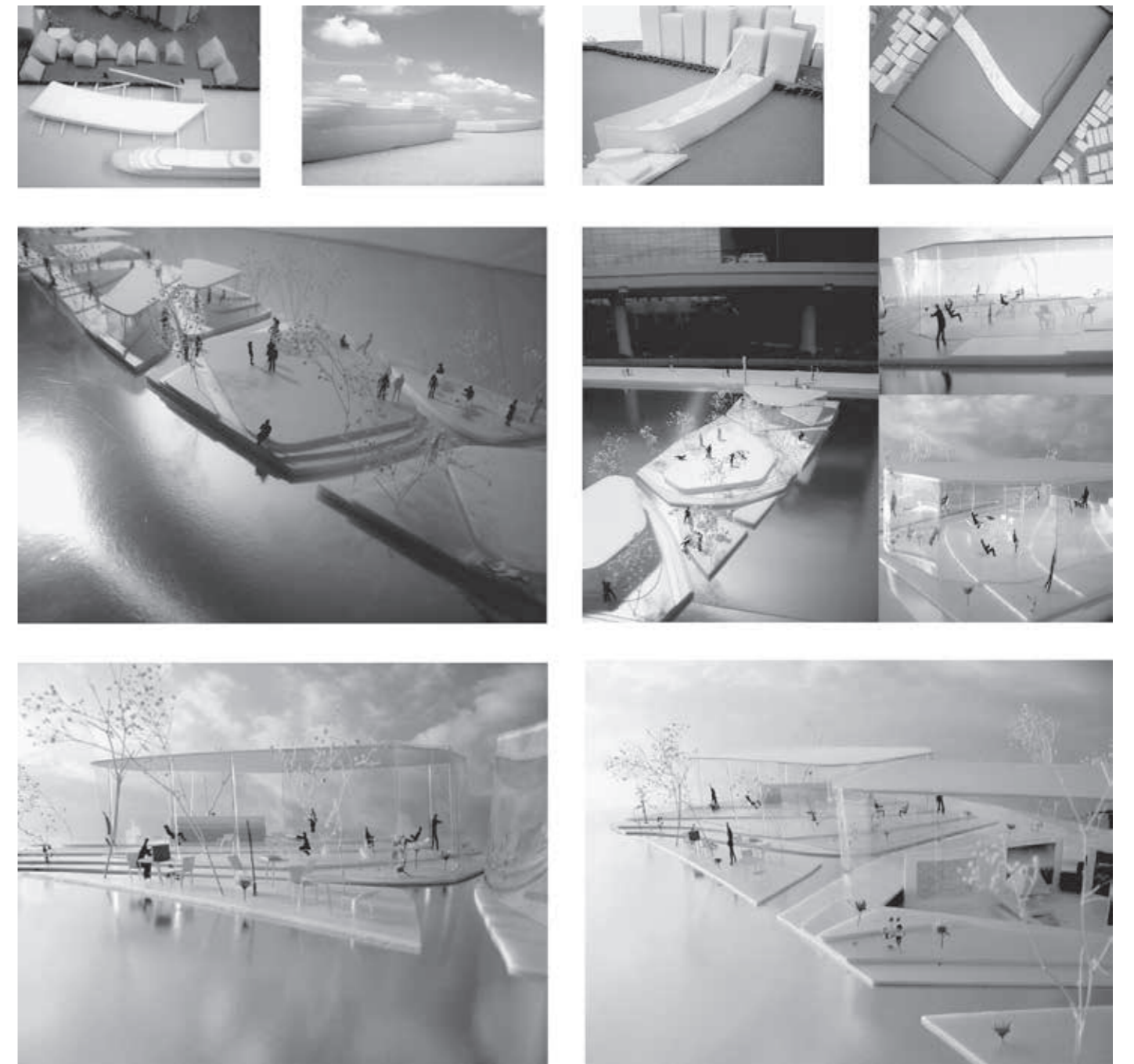
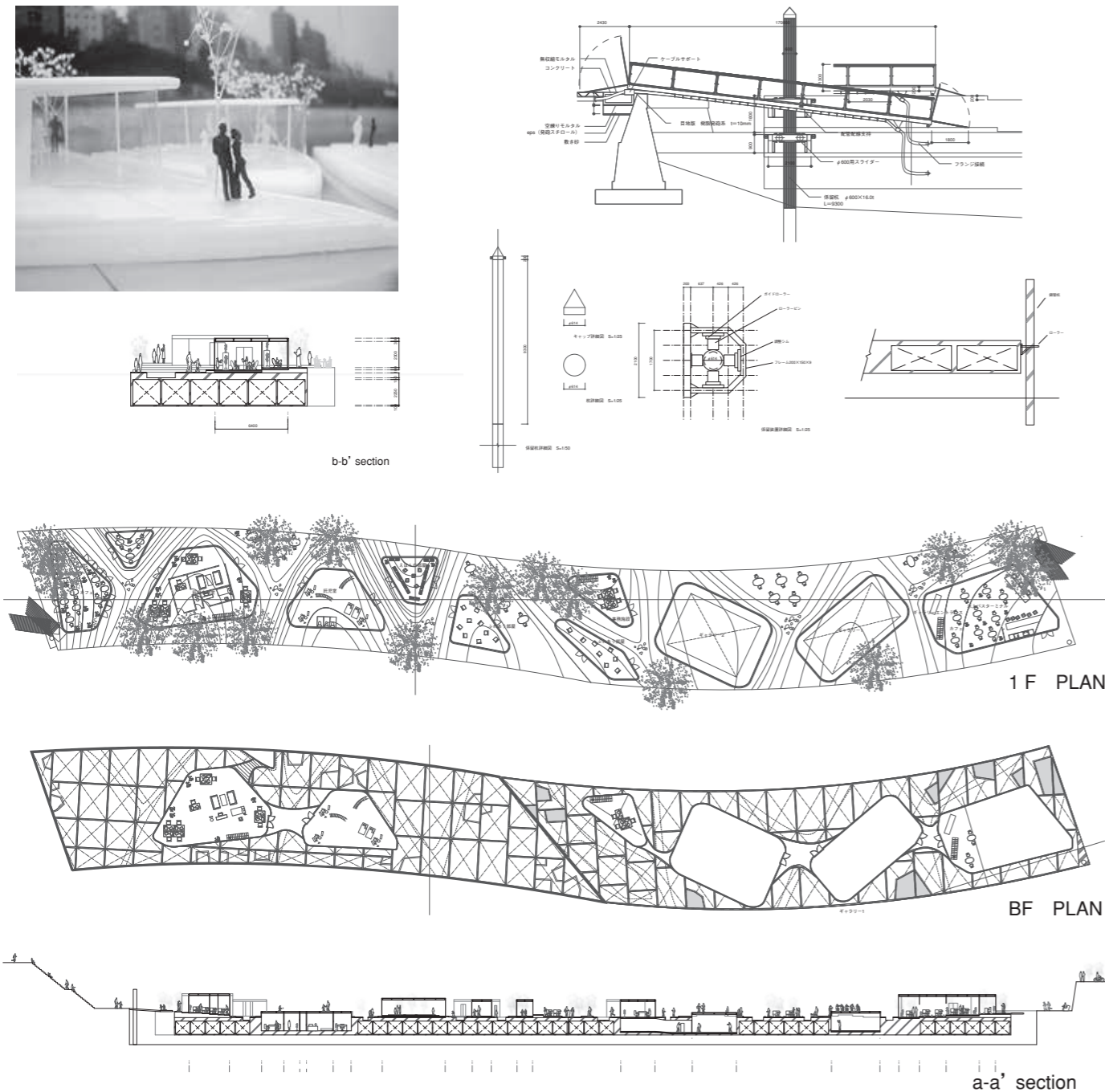
- 構造形式  
浮体ポンツーン形式とし、2つの橋状建築物が、水上交通や必要条件から、2つに割れたり、接続したりする。動力として、先端部分に動力エンジンをつける。
- 機能  
機能は、河川を挟んだ2つのサイトから、必要であるファンクションを見いだそうと考えた。浅草サイトは、そ

の歴史的な位置づけから、浅草の歴史や工芸技術などを展示、継承させるようなワークショップとし、墨田サイトにおいては、働く人たちのための保育施設とした。その2つが、2つに割れる橋状建築の上で、お互いの対岸に配置することで、そこへ目的動線が生まれ、人々が交流する。

- 二重の川底  
本当の親水性とは、水に直に触れることであると考え、浮体の上に、隅田川の河川を小川のように流入させることで、水と人々の距離を縮めることを意図した。これにより、保育所の子どもたちをはじめとして、人々にとって隅田川がより身近になるように考えた。

■講評  
隅田川の浅草サイドと墨田サイドをつなぐフローティングブリッジの計画である。しかも、隅田川を運航する船舶のために可動式で航路を確保するシステムを保有している。流れに逆らって開閉するようなケースも多いと思われるのでそのエネルギーは膨大と思われる。それに対して逆らうのではなく、流れる力を利用して可動するようなシステムを考えればリアリティは高まる。パーシティブの浮体構造の上に、有機的な形態の空間ユニットを配置して変化に富んだ楽しい空間を作り出しているが、保育所や歴史博物館などの機能の必然性についての説得力が弱い。この特殊な環境であるから可能になる

保育園児のユニークな生活や歴史博物館の展示方法などが示せば、さらに計画の密度を上げることができたはずである。  
さらに、この計画では橋としてつなぐ意味が弱い。護岸に沿ってこのような楽しい空間が作られるのでそのエネルギーは膨大と思われるのか？  
動くことで船も通せる、つなぐことで橋にもなるというのは、船が通っている時には橋としては渡れずということにもなる。「いろいろできます」は「これしかできない」よりどうしても作品としての迫力が欠ける。  
のぞみグループとの比較でそのようなことを感じた。(原田頌郎)



総合演習Ⅰ 海洋建築設計演習  
**カフェ・橋の建築化**  
 Suggestion of a new way

**のぞみ／河原一也・塚本 航**  
**■コンセプト**  
 私たちは今回、海にフローティング施設を設計していくことにあたって、まず、海について考えていくことにした。  
 海とは陸と陸の境界であり、都市に例えるなら「道」なのではないだろうかと考え、現在の道に対する都市の問題から考えていった。  
 現在の都市の問題として、都市というものが大きな街区で区切られている

ことと、道路で街区と街区が区切られていることがあげられる。  
 従来、住居の周りの生活道路は、生活の場であり、交流の場である。現代都市に失われつつあるこうした「道」をよみがえらせることによって、都市は活性化していくのではないだろうかと考えた。  
 そこで現代都市を再考し、再生させるひとつの手法として、私たちは「道」=「境界」を操作することによって、人びとのコミュニケーションを誘発し具象化する「ミチ」の「建築」を場所性ととも抽出し、紡ぎだすことで、分断され希薄化されたさまざまな関係を再構築する。みちが持つ意味を理解し、読み解くこと。みちの再

生とはすなわち人の再生、都市の再生につながるものと考える。  
**■講評**  
 大きくうねるように連続するボードウォーク。点在する緑。その中に組み込まれたガラスの空間。非常に楽しい計画である。そして海洋建築の独自性が良く現れている。横浜のゾウの鼻と呼ばれる地区にこのような橋ができれば動線的にも回遊性が確保されて利便性が高まる。  
 しかし、本プロジェクトはタイトルに橋の建築化とあるように単なる動線上の短縮を図るだけの橋ではない。有機的に変化し連続する床としてのレイヤーが幾重にもオーバーレイして非日

常的な空間を作り出している。車とクロスするストレスもなく、心地よい海風と日差しを浴びた気持ちのいい空間があちこちに出来上がる。この近くにある大栈橋の客船ターミナルに似た空間性もあるが、この計画の方がより複雑で、新たに水面の要素が加わっているだけ変化に富んでいる。  
 構造的には今後検討すべき課題も多い。構造的に十分な梁を持った人工地盤としての橋の下を船舶が通過できるクリアランスが取れるのかなど心配になる点もある。しかしコンセプトと空間の面白さを評価したい。  
 海洋建築工学科が生まれて30年、そろそろこんな作品を実現したいものがある。(原田鎮郎)

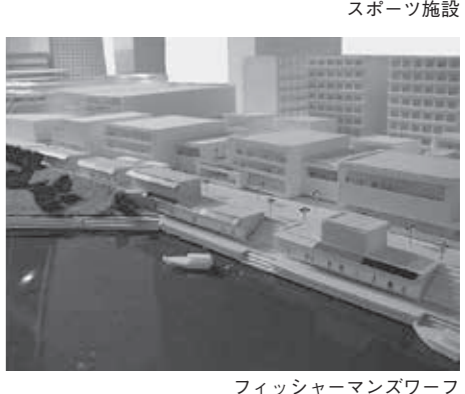
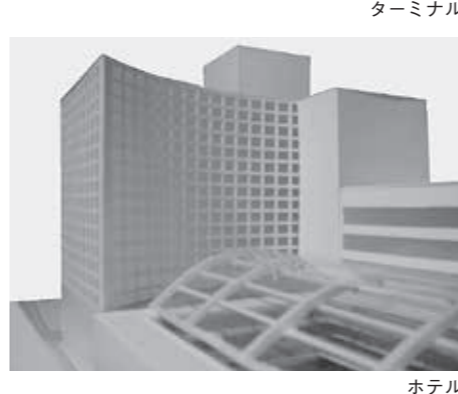
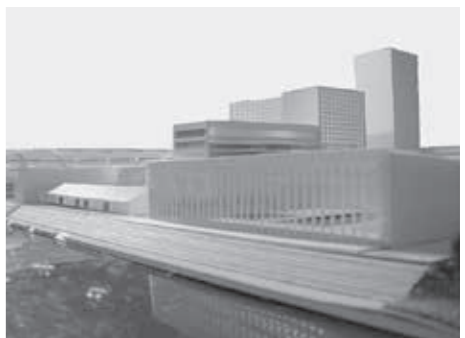
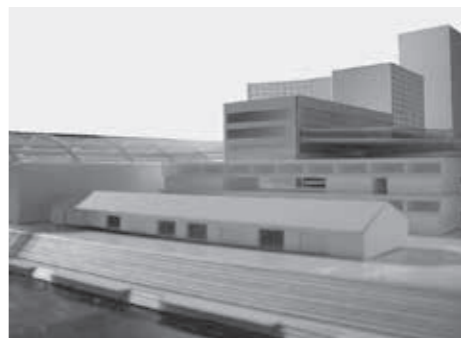
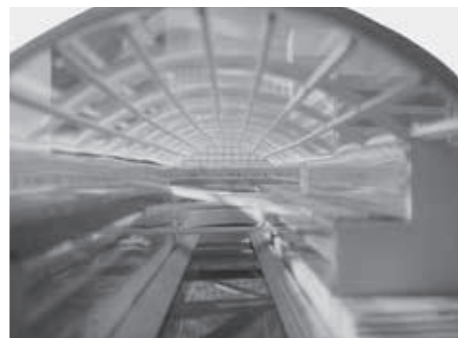
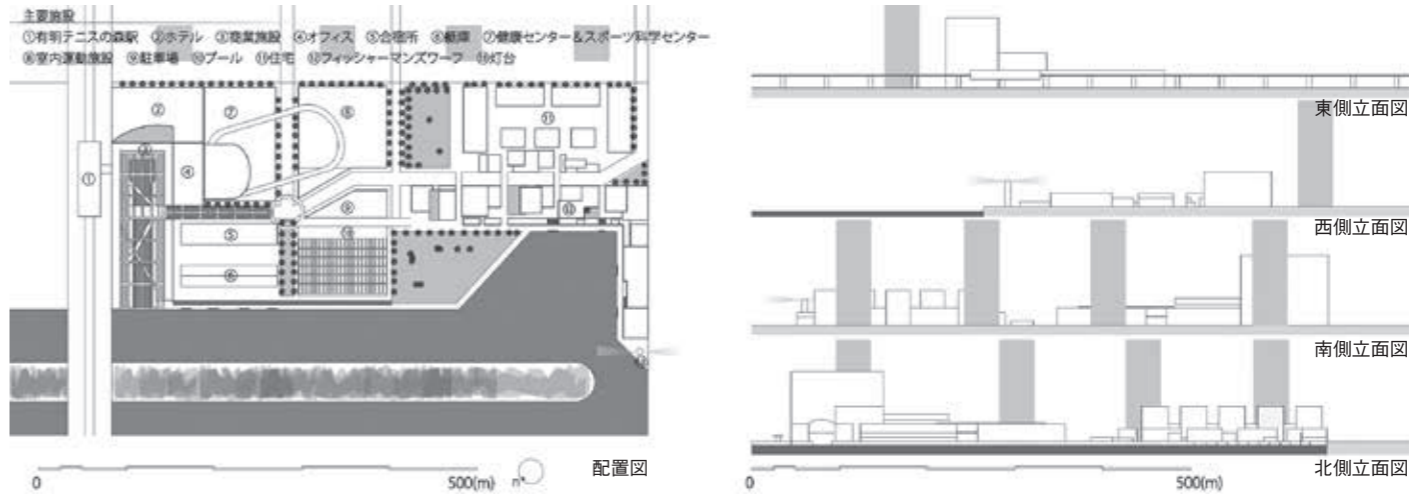
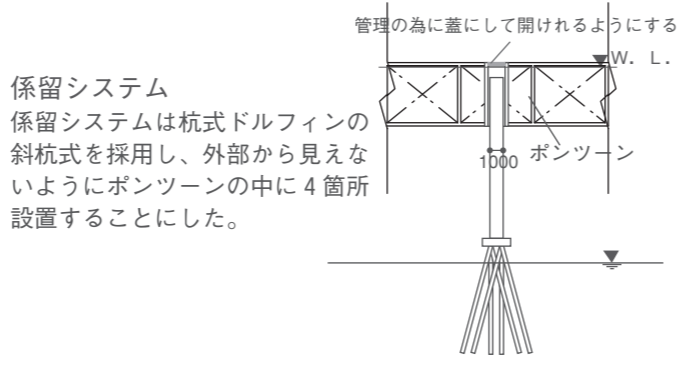
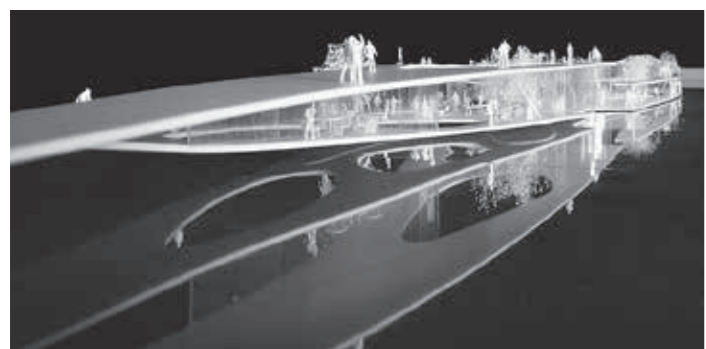
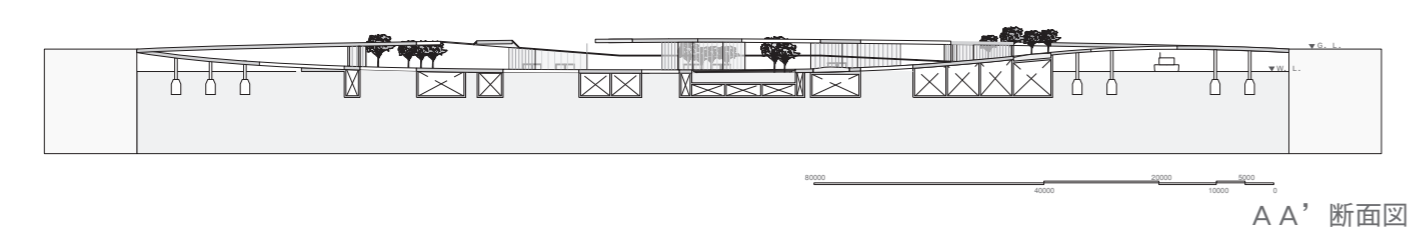
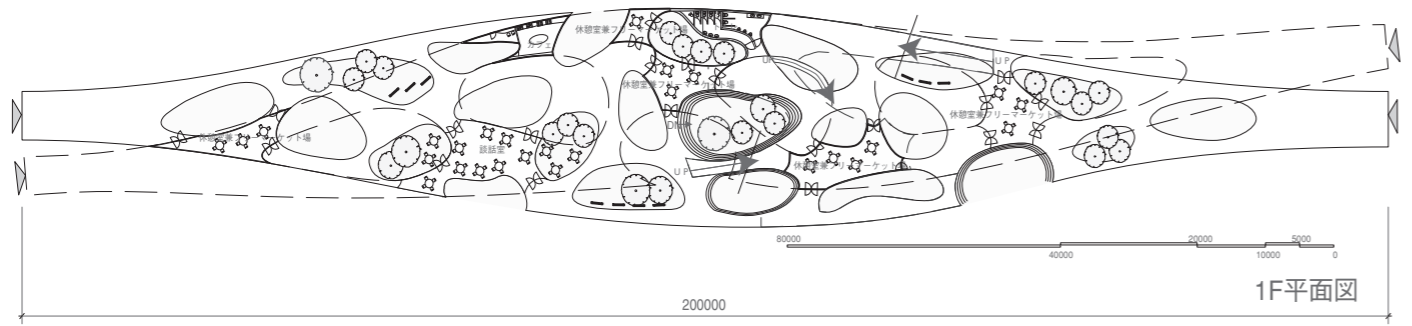
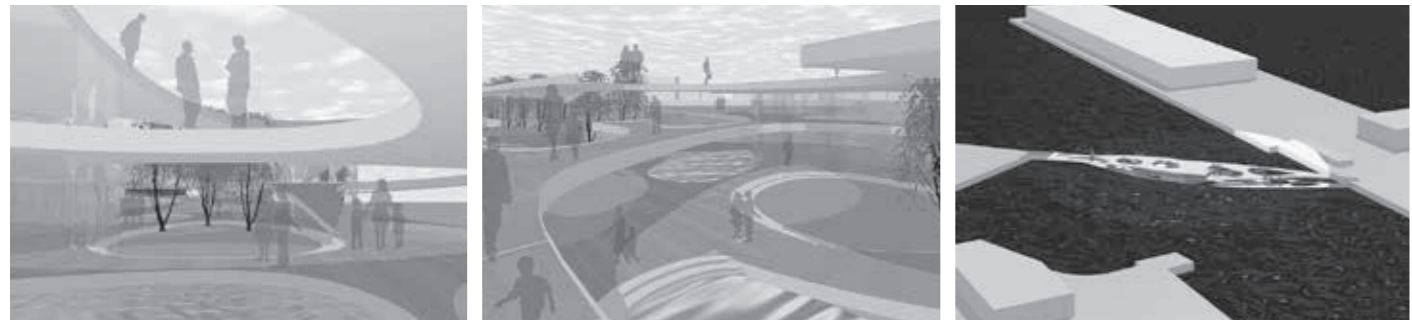
総合演習Ⅱ ウォーターフロント計画演習  
**駅**  
 ~stayしよう~

**1班／市橋伸悟・川口 航・小山康隆・武田知大**  
**■ウォーターフロント都市の形成**  
 当該敷地は、東京湾を埋め立ててできた土地であり、その場所性から「水」を多く感じることができる。また、湾内にあることや旧防波堤の存在により、敷地前面の水域は静穏さを保っている。→当該敷地の場所性や前面水域を活用し、来訪者には、内陸では味わえないウォーターフロントならではの非日常性を与える都市とする。

**■スポーツ都市の形成**  
 当該敷地の周辺には、有明コロシアムや有明テニスの森などのスポーツ施設が存在する。→これらと関連する施設を計画することで、有明地区の魅力を最大限生かした都市とする。  
**■交通拠点都市の形成**  
 当該敷地は、鉄道・道路が整備されており、都心へのアクセスが容易である。→当該敷地特有の水面を利用した水上交通を道路・鉄道と関連させることで、さまざまな交通機関への連絡が可能な交通拠点都市とする。  
**■講評**  
 この作品の特徴は、計画地周辺の広域的な土地利用から計画地に適合する

導入機能を決定するとともに、それらを有機的にリンクさせるゾーニングを展開した点にある。たとえば、対岸（豊洲ふ頭）には将来的に築地市場が移転されてくることをふまえ、計画地には新鮮な築地食材を対岸から船で運び来街者に提供する「フィッシャーマンズワープ」をはじめ、オリンピック選手村としての記憶を残しつつ背後の有明コロシアムとのリンクを狙って「複合スポーツ施設」を導入、また周囲の水域を活かして慢性的な都内交通渋滞回避と環境配慮から「水上交通」を整備した。これらの施設はこの街の表玄関となる交通結節点（鉄道、道路、水上交通）を起点に、近傍には日常利便施設が配置され、遠ざかるにつれ余

暇施設が配列されていく。こうした施設間の移動が楽しめるよう、施設間や道路軸線上に水域への通景空間（ヴィスタ）が設けられている。その水域への見通しは建築物の高さ計画にも取り入れられ、水域から遠ざかる建築物ほど眺望が効く高層棟になっている。これは計画地外から一望すると、綺麗ならず鉢状のスカイラインを描く。またかつて都内で整備された水上バス発着所が廃れた要因は、それ自体が単独で存在してアクセスが悪い点にあったのに対し、この作品は機能間の関係性を突き詰め、ひとまとまりのノード（交通結節点）を提案した。総じて、都市デザインの基本的留意点を忠実に展開した優れた作品といえる。(横内憲久)



2班/佐藤隆二・鈴木伸吾・  
中田貴博・西本 豊

■自転車が創出する、都心の「つながり」

近年、都市部における慢性的な交通渋滞、駐車場の不足などに加え、深刻な大気汚染をも引き起こしている現状にあって、これらを改善すべく、自動車の交通代替機関として「自転車」が注目されつつある。自転車は、環境負荷が低く、都市に相応しい交通手段とされている。有明北地区は、お台場や豊洲、そして銀座までも自転車を利用

し15分ほどで行ける位置に立地しており、東京都における自転車を活用した交通ネットワークのモデル地区となる可能性を秘めている。

■水上バスが可能にした東京 Baycycling

東京湾で運航されている水上バスに自転車を積み込むことで、より広域的な移動が可能となる。東京湾沿いの水辺の街を自転車で散策できるのも、有明北地区の魅力の1つといえる。

自転車で公共交通機関を組み合わせることにより、通勤・通学やショッピングの際に自転車を利用し、自分にあったライフスタイルを構築していく。

■自転車利用を促すサイクリングロード

街路計画の際に歩車分離により生活環境の向上を図っている。歩行者や自

転車が自由に行き交える街づくりが可能となることで、そこから街の至る所で賑わいが創出されていく。

■講評

広大な更地からいかに回遊性を創出し、その回遊を通じていかに楽しく過ごせる空間を生み出すかという命題に、ニーズとリアリティのある回答を示したものがこの作品である。この回遊性を促す交通手段として「自転車」を取り上げ、「水辺」と「自転車」を活かしたまちづくりを提案している。とくに、当授業では、計画地内の歴史的遺産ともいえる石積の旧防波堤について、保存が活用かについて熱い議論を呼んだが、この作品では自転車道としてこ

れを積極的に活用し、使いながら歴史的価値を広く市民に認知させるという「保全活用型」の手段を選択した。

全体計画としては、計画地内のどこにおいても自転車道から水域の魅力が感じられる景観計画（水景ビスタ、水景シークエンス）が演出されている。また、海面上の一部では、自転車道と水上交通が動的に交錯する場所があるが、そこには可動橋を設けることで問題の解消にあたった。この可動橋は、導入施設のひとつである人工砂浜において、そこで憩う人々に動きのある面白い添景を提供することになりえよう。シンポジウムにおいて、自転車メーカーのシマノ社から高い評価を得ていたことも印象深い。（横内憲久）

3班/木村全普・永澤宏文・  
成瀬優太・吉橋孝太

■はじめに

現在東京都では、オリンピックの選手村を本計画地である江東区有明北地区埋立地に設置する方針を打ち立てています。

そこで私たちは、本計画地にオリンピック選手村を設置することを前提とし、オリンピック開催時と閉会後の計画を進めていくこととします。

■コンセプト

「つながりの創出」

- ①人と海の「つながり」を創出
  - ・砂浜を造成し賑わいの空間
  - ・自然を感じながらカヌーの体験
  - ・水上交通を活用
- ②機能的に地域の「つながり」を創出
  - ・周辺地域と計画地をボードウォークを用いてつなぐ
  - ・宿泊機能を持った計画
- ③地域内で人との「つながり」を創出
  - ・どんな年齢でも住みやすい環境
  - ・コミュニティ空間の確保
  - ・地域通貨を用いた地域の行事
- ④過去と現代の「つながり」を創出
  - ・計画地の歴史性を感じられるようボードウォークや石積を設置

- ・オリンピックの歴史を計画地に残す
- ⑤世界各国との「つながり」を創出
- ・オリンピックの歴史を残す国際的な観光地
- ・世界各国の料理を堪能できる空間

■講評

今回、「オリンピック選手村」を想定した唯一の提案がこの作品である。この作品の大きな特徴として、オリンピック開催時における選手村としてのあるべき姿と、その終了後の利活用のあり方を具体的に提案している。とくに選手村としては、その必要規模を過去の実例からデータを算出し、その規模に見合った施設配置を完成させる

ことで、本提案のリアリティを高めている。また、その後の利活用では、選手村の諸施設をそのまま活用することとして、コンセプトにも掲げられている「つながり」をテーマに、選手村としての記憶を継承する方策として競技種目にちなんだスポーツイベントの開催やそのための空間整備を行うほか、当該地域の歴史的遺産（旧防波堤）を遊歩道として活用することでこの地のもうひとつのアイデンティティを浮き立たせ、さらには、地域通貨やオリンピック参加国の料理が堪能できる場を設けるなど、ハード面とソフト面の両者によって「コンバージョン」という難問にひとつの回答を提示した。この意欲を大いに評価したい。（横内憲久）



それぞれが違う表情を持ち、街並みに変化を持たせる街路



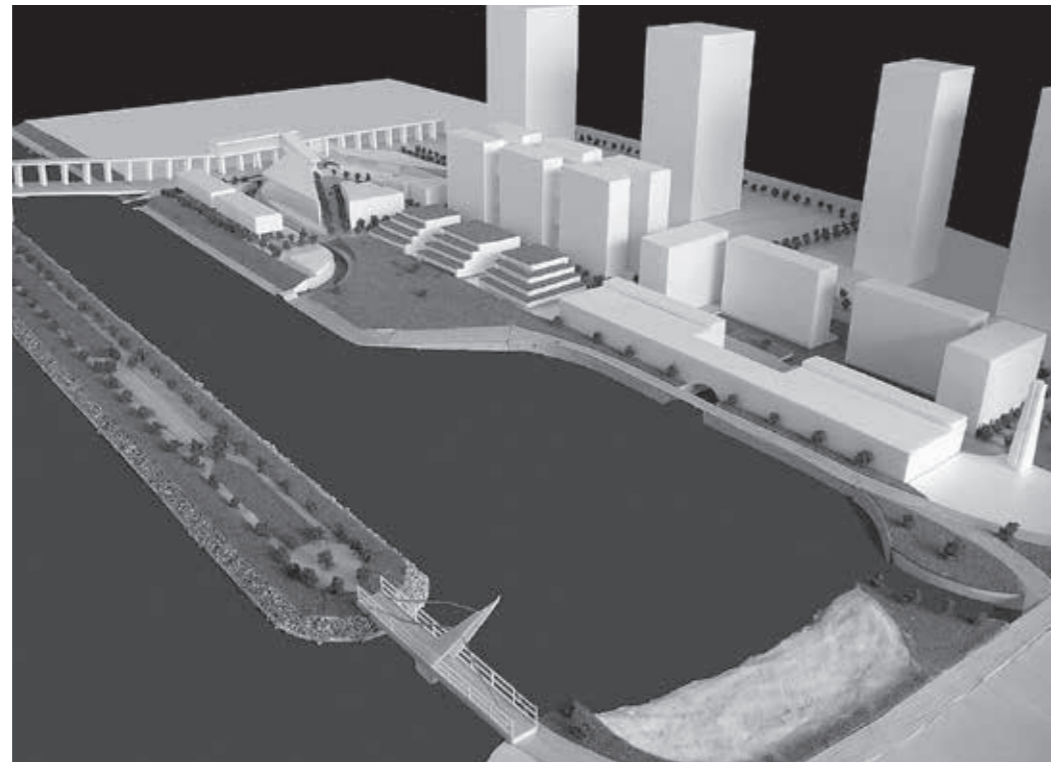
水を感じ、胸膨らませながら足を踏み入れる通景空間の形成



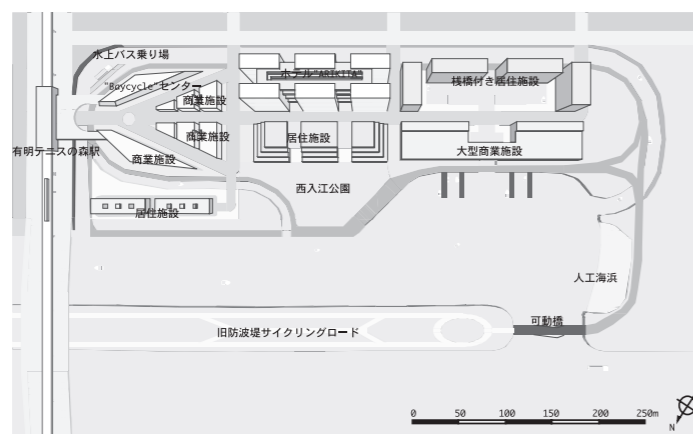
静穏な水面がもたらす魅力と恩恵を味わえる希少な水辺空間



駅直結のパーク&ライド拠点

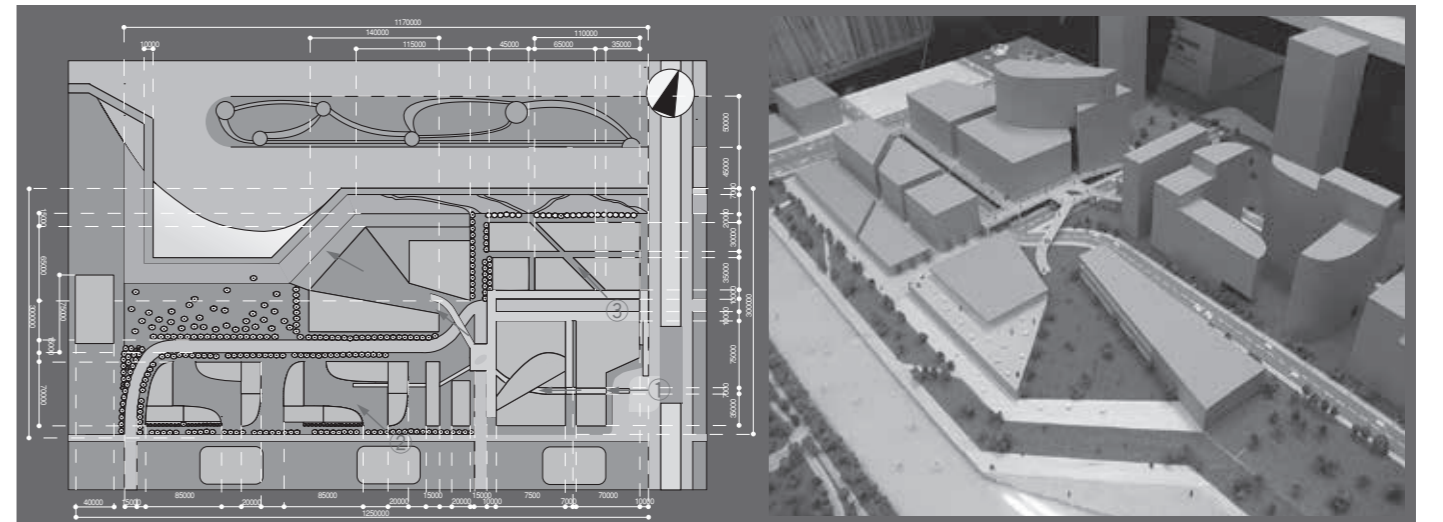
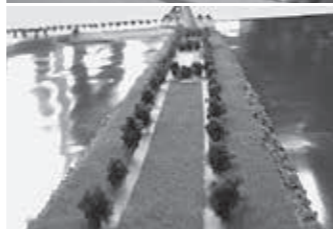


さあ、どの自転車で疾走しますか？



▲平面図兼鳥瞰図

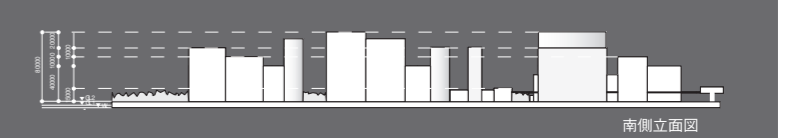
旧防波堤サイクリングコース▶



平面図兼配置図



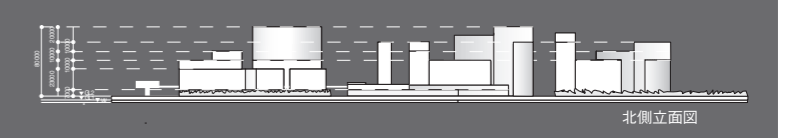
西側立面図



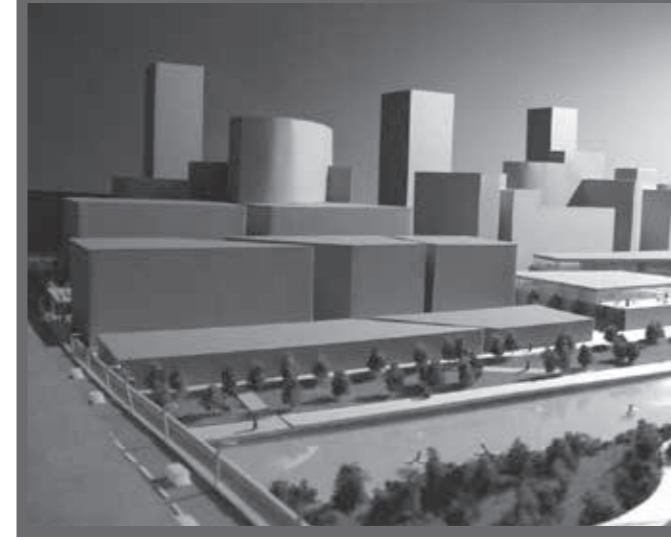
南側立面図



東側立面図



北側立面図



選手村を既存のまま新たな生活空間へ



駅から砂浜まで次々と景観が変わる一連の動線を計画

総合演習Ⅱ プロジェクト企画演習  
**スイーツ芸術の街 市原**  
 Sweets Renaissance  
 in Waterfront ICHIHARA

1班/青木 崇・柴田裕章・  
 根本和洋

■コンセプト

今回の対象地は工業地帯である市原臨海部において、市民が唯一水と触れ合うことができる貴重な場である。

そこで生まれたコンセプトが、スイーツを五感に訴える芸術とし、市原臨海部全体をスイーツ芸術のミュージアムを作り出す、「Sweets Renaissance in Waterfront」である。

養老川沿岸では、子どもを中心とした体動を伴う場としての護岸整備を行い、さらに、スイーツワゴンを巡回させることにより、世代を超えたスイーツを知る親水空間を提案した。運河においては、運河を横切るガラス張りのBOXを配置し、波状の動線を計画した。ガラス張りの建物に対して運河の水が乱反射することにより非日常性が生まれる。臨海部は、芸術と食の拠点として設け、果樹園・ギャラリー・ワークショップ・レストランを点在させた。この地区においては、市の花であるコスモスをモチーフとしたデザイン計画を行った。それらの施設を船で周回できるように浅瀬の池を作り、海との境目にデッキを配置し、一体感

を生み出した。

■講評

この計画は、新しい魅力を市原市の臨海部に創出し、人々の訪問するモチベーションを高める仕組みをスイーツ（菓子製造、クッキング、食べる楽しみ、食の芸術）に求め、併せて「にぎわい」を創出し、地域の活性化にも貢献しようとする提案である。この提案には、市原市が有する自然資源としての温暖な気候風土から、果物の生産が比較的多く、市の隠れた資源となっている背景がある。このことから、スイーツの原点である果物（菓子）

をテーマとして、とくに女性や子どもたちを対象に集客のインセンティブとしてスイーツを選定している。まちづくりのコンセプトとして、市原の水辺地区において、市民参加型スイーツ・アートによる世代・文化・親水性・娯楽を結びつけ、まちづくりを提案するものと位置づけている。

この作品が評価された背景には、テーマの意外性があると思われる。臨海工業地帯の真ん中に「食と芸術」の融合を新しいエンターテインメントと位置づけ、それを3つのゾーニングで特徴づける仕組みを提案しており、水のネットワークで3つのゾーンを巡回するコースを設定するなど、優れた作品となっている。（近藤健雄）

総合演習Ⅱ プロジェクト企画演習  
**次世代につなぐまちづくり**

6班/山本和幸・山本 慶・  
 桜井 航

■コンセプト

現在の市原市の現状において、川や海などの水辺が活かされていないこと、市民の行動範囲が限られていることなど、問題があることがわかった。そこで私たちは、2つの河川と海を結び、回遊性を持たせることにより、市民が水や自然と触れ合いながら、自由に動き回れるような動線計画を提案する。

回遊性を強調するために、川は散歩

道やサイクリングロードを設け親水公園とし、地域の交流の場や子どもたちの自然学習の場とする。また、船を用い水上交通とする。

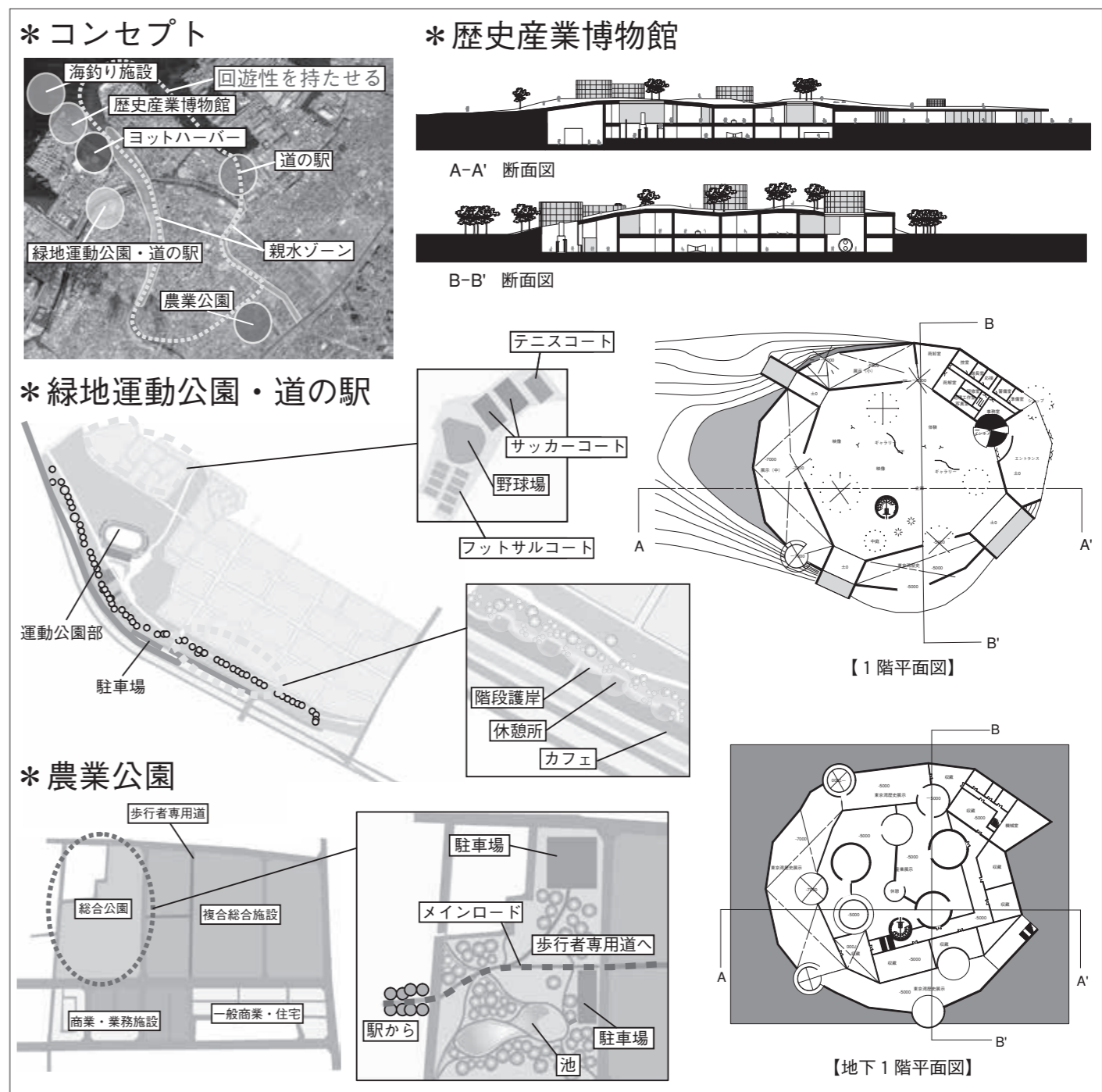
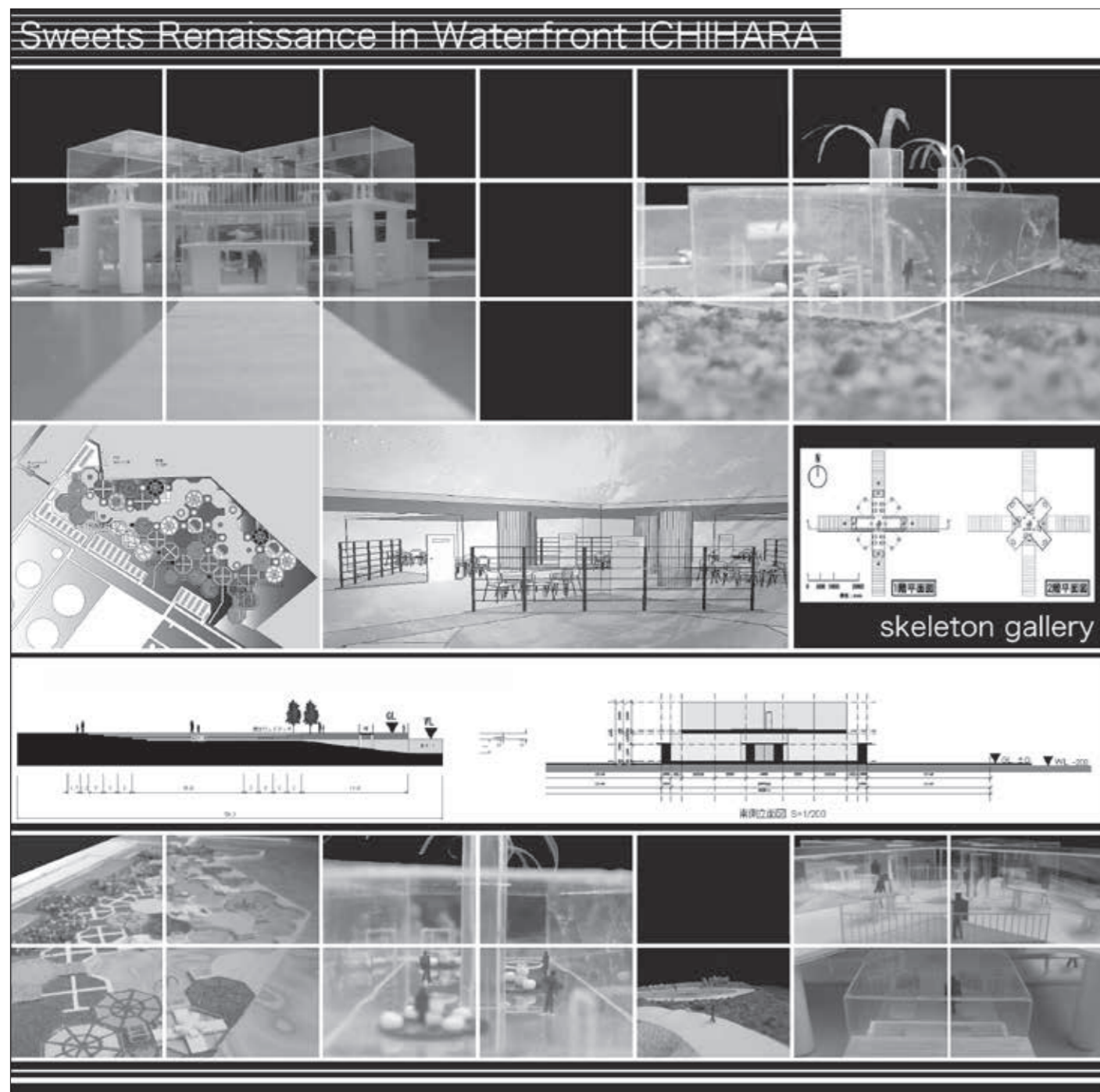
さらに、回遊性の動線上には、市原臨海部の長を活かした「歴史産業博物館」、現在の運動公園の機能をさらに拡大し、近くの水路を活かした「緑地運動公園・道の駅」、市原市中部や南部の農業や牧畜などを活かした「農業公園」を提案する。またそれぞれには、歴史学習・産業学習、スポーツ促進、食育など、子どもたちが自ら学ぶ場を設けることにより、まち全体で次世代を担う子どもたちを育てていくことを目指す。

■講評

この計画は、大別して3つのプロジェクトが混然一体となって提案されており、それぞれが別個のプロジェクトとして成り立つ独立性を有したものである。しかし、それが市原市という空間、環境の中ではじめて一体的になって輝くプロジェクトとなっている。その1つが河川（養老川）、港湾、海、運河を一体的に整備し、舟運ネットワークを構築するプロジェクト提案である。この舟運の運航により、ケビン・リンチの都市のイメージを参考として、街路を水路に置き換えて特徴ある都市景観を顕彰する提案となっており、人々の視点や注目を水路に集中させる計画となっている。また、2つめのプ

ロジェクトとして、五井駅の北側に市の都市計画が提案する公園を農業公園として位置づけ、地産地消と食育を概念とする農業触れ合い市場を提案している。さらに、3つめのプロジェクトとして、臨海工業地帯の真ん中に位置する臨海公園に、20世紀の千葉県および市原市の財政的発展を牽引してきた産業遺産を資源とする産業歴史博物館の計画を提案している。

これら3つのプロジェクトが混然一体となって、市原市の将来の発展と市民の新たな心のよりどころとなる海辺の総合計画を提案したことを、市原市民および審査委員が評価したものとされており、このグループの卓越した技量の表れであると思われる。（近藤健雄）



【担当】 坪山 幸王  
原田 鎮郎  
榎本 雅夫  
長井 義紀  
澤田 勝  
森田 達也  
岩本 一成  
高島 秀訓  
廣部 剛司  
玄ベルト一進来

## 卒業設計 余白密集体 木造住宅密集市街地における更新 手法の提案

### はじめに

東京都という大都市にあるリング状に形成された木造住宅密集市街地、通称「モクミツ」と呼ばれる低層高密度市街地について東京都は、木造住宅密集重点整備地域を25地域指定しており、指定区域は幅員4mに満たない建築

基準法42条の2項道路が多く、老朽化した狭小木造住宅が密集している。これらの多くが法的条件を満たさず、立て替えが進まないのが現状であり、防災上著しく危険なところや住環境として問題の多いところも見受けられる。そのことが若年層の流出や居住者の高齢化に拍車を打ち、町の衰退につながっている。

そこで、本計画は、木造住宅密集市街地における1つのアーキタイプとして、反転という手法を用い、環境改善・サスティナブルな建築を目的とし、木造住宅密集重点整備地域をそれぞれ中心とし、都市に派生するように展開する。

### 敷地選定

### 桔川卓也

木造住宅密集重点整備地域25地域のうちから西新宿五丁目において、最も老朽化の進んでいる一部分を着目して具体的に設計を行う。

西新宿一帯は都庁の移転、副都心の超高層ビルの建設など、各所で再開発が進行中、協議が続いている。その中で、西新宿地区最後の木造住宅密集市街地「西新宿五丁目」もまた業者の地上げにより住民が強制的に立ち退き、超高層へと計画検討中の土地である。以上のことから、スクラップ&ビルドという超高層開発更新手法に変わるものとして検討すべき敷地と考える。

### 設計趣旨

本計画では、無作為性を時間とともに新たな空間の可能性として、基本的

には「つくりたい」ことを前提に最小限の操作で、都市に浸食するように派生させてゆき、現在の建築を「つくること」においての認識を変えるという点で、21世紀においての有効的手法と考え、スクラップ&ビルドに対する反省と木造住宅密集市街地の特性を持続させつつ、長く使い続けられるようにするために反復から反転という手法を提案する。

### 全体計画

建築の機能として、超高層ビルと等価の関係性、もしくは提案する建築自体に新宿という都市が映りだされるように、複合施設として設計し、1階には商業・公共・緑地といったパブリックスペースを都市の延長機能上として

配置し、2階以上にくいつれてオフィス・住居などが挿入されていくことを想定している。

### 住環境改善

現在、西新宿五丁目は建ぺい率60%~80%という環境であり、建築が密集した関係から日照関係や通風といった面で住環境として問題がある。反転という手法を行うことで密集地域に60%~80%のポイドを設けることを可能とし、緑化とともに通風・採光面の環境改善を図る。

### 老朽化建築の補強材として ／化石のような記憶

現在、木造住宅密集市街地では老朽化した建築の不安点として、地震による崩壊・一軒の火事からの真火の連

続があげられる。

そこで、建築の補強材として既存建築の外壁にコンクリートを打設します。これにより、既存建築は補強され、さらに真火をコンクリートによってシャットダウンさせる役割にもなります。さらに、これにより既存建築の開口をインストールします。

### 居住者形態

本計画の居住者は主に新入居者を想定する。断続的なユニットの生成は建築が消えたとき、すなわち今住んでいる住人が今の住宅を引き払ったとき、もしくは空き家状態になったときに成立する。もちろん、現在の住人の意思で新しい住居に住み変わりたいときにも成立はする。

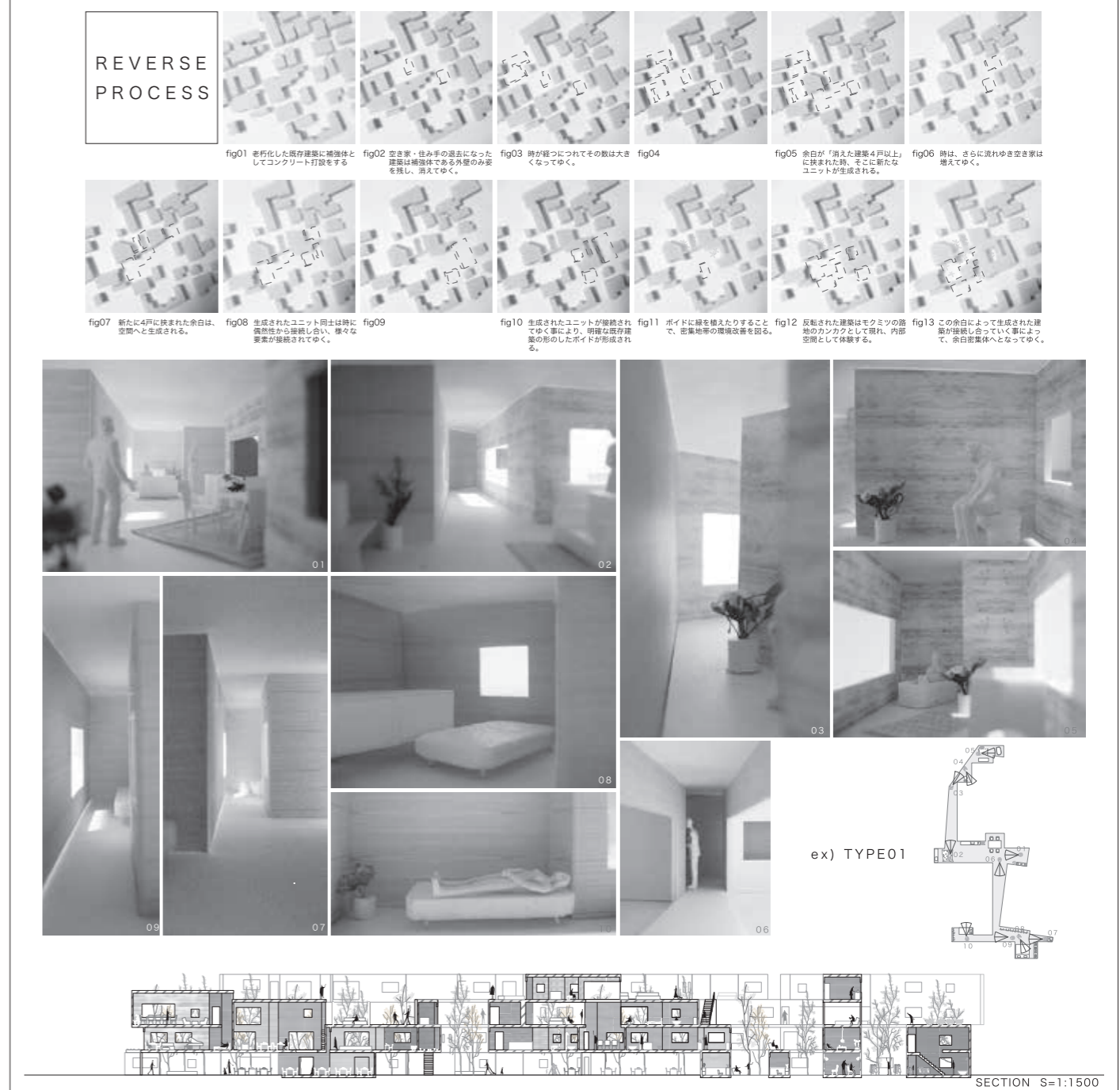
卒業設計日本一決定戦日本三受賞 / 卒業設計日本一決定戦裏日本一受賞 / 第30回学生設計優秀作品展レモン賞受賞 / 第39回毎日・DAS 学生デザイン賞入選 / 10大学合同卒業設計展最終10案 / ギャラリー個人間展示作品



## 余白密集体

### 一木造住宅密集市街地における更新手法の可能性一

現代における木造住宅密集市街地のあり方と建築を「つくること」のあり方を問う。都市とは建築物の集合体である。その一つ一つの建築物には建築家の作為性が内包されている。しかし、建築物と建築物の隙間、すなわち余白というものは計画されてきた空間ではなく自然発生的に時間のズレから生まれてきた空間と言える。そのため、都市の余白には無作為という偶然性の空間が広がっている。本計画では、その無作為性を時間と共に新たな空間の可能性として、基本的には「つくりたい」ことを前提に最小限の操作で、都市に浸食するように派生させてゆき、現在の建築を「つくること」においての認識を変えるという点で、21世紀においての有効的手法と考え、スクラップ&ビルドに対する反省と木造住宅密集市街地の特性を持続させつつ、長く使い続けられるようにするために反復から反転という手法を提案する。



なぜなら、学校教育とは人格の完成を目指して行われ、学校における道徳教育とは、人格の基盤となる道徳性の育成を目的としているからである。その道徳性とは、人間らしい良さである道徳的な諸価値の統合であって、われわれ人間が生きていくための基礎となる価値のことである。

しかし、最近の青少年たちの犯罪の増加やいじめ問題、モラルの低下等から人格の基盤となる道徳性が十分に育まれていないのではないかと考えられる。

そこで、都市という環境の中で、人間らしさの基礎となる道徳性を高めることができ、都会の中のアアシスとな

るような小学校を提案する。

■計画背景

1. いじめ問題と少年犯罪の増加  
現在、社会問題となっているいじめや少年犯罪の増加等の原因の中の1つとして子どもたちの道徳・モラルの低下が最も大きいとされている。

また、今の子どもたちは身内の死、自然や生き物と触れ合い等、命の大切さを実感する機会が少なくなっている。

2. 道徳性と自然

本来、道徳性の種というのは、すべての子どもたちが持っている。しかし、その種が芽を出し、花を咲かせるには、いろいろなかかわりを豊かにもつことが必要である。そのかかわりとは主に次の4つの視点である。

- (1) 自分自身と会話し、自分自身のことを考えてみる。
- (2) 人間関係、人と人のかかわり。
- (3) 自然や崇高なもののかかわり。  
自然とのかかわりの中で、私たちは心を育てていく。
- (4) 集団や社会。

しかし、現在の都心に住む子どもたちの問題の1つとして自然とかわる機会というものが圧倒的に少なくなっている。

このような環境で道徳性というものが十分に育つには難しいと考えられる。

■計画方針

今の子どもたちには道徳・モラルの向上とともに、自然や生き物と触れ合うことができる場を増やしていく必要

があると考えられる。

そこで、小学校の中にいる時は常に自然を意識できる空間にすることによって、今までよりも自然に触れ合うことができる機会を増やし、子どもたちの道徳性の向上を促せるような空間にしていくことを第一に考えて計画し、子どものスケールで空間を考えていくとともに、これまでの小学校にはない変化のある空間を創造することにより、学校で学ぶことの楽しさを身につけることを目指す。

■基本計画

敷地選定

高層ビルに囲まれる自然の要素がほとんどない場所であり、老朽化の進む港区立芝小学校を改築するというこ

を前提に選定する。

導入施設および規模計画

現在の生徒数(174人)と教員数(36人)、施設を参考に計画を行う。1クラスの人数を30人とし、1学年1クラスとして設定する。

■設計コンセプト

かつての人々は生活や農業を行ううえで水田、畑、森林などの自然と密接にかかわり、お互い共存関係にあった。ところが、時代の流れとともに自然環境とのかかわりは薄くなり、多くの自然は人々にとって「風景」としてしか存在しなくなっている。

そこで、自然との共存関係から最も離れてしまった都市という環境の中に、自然が持つ原風景である山をモチーフ

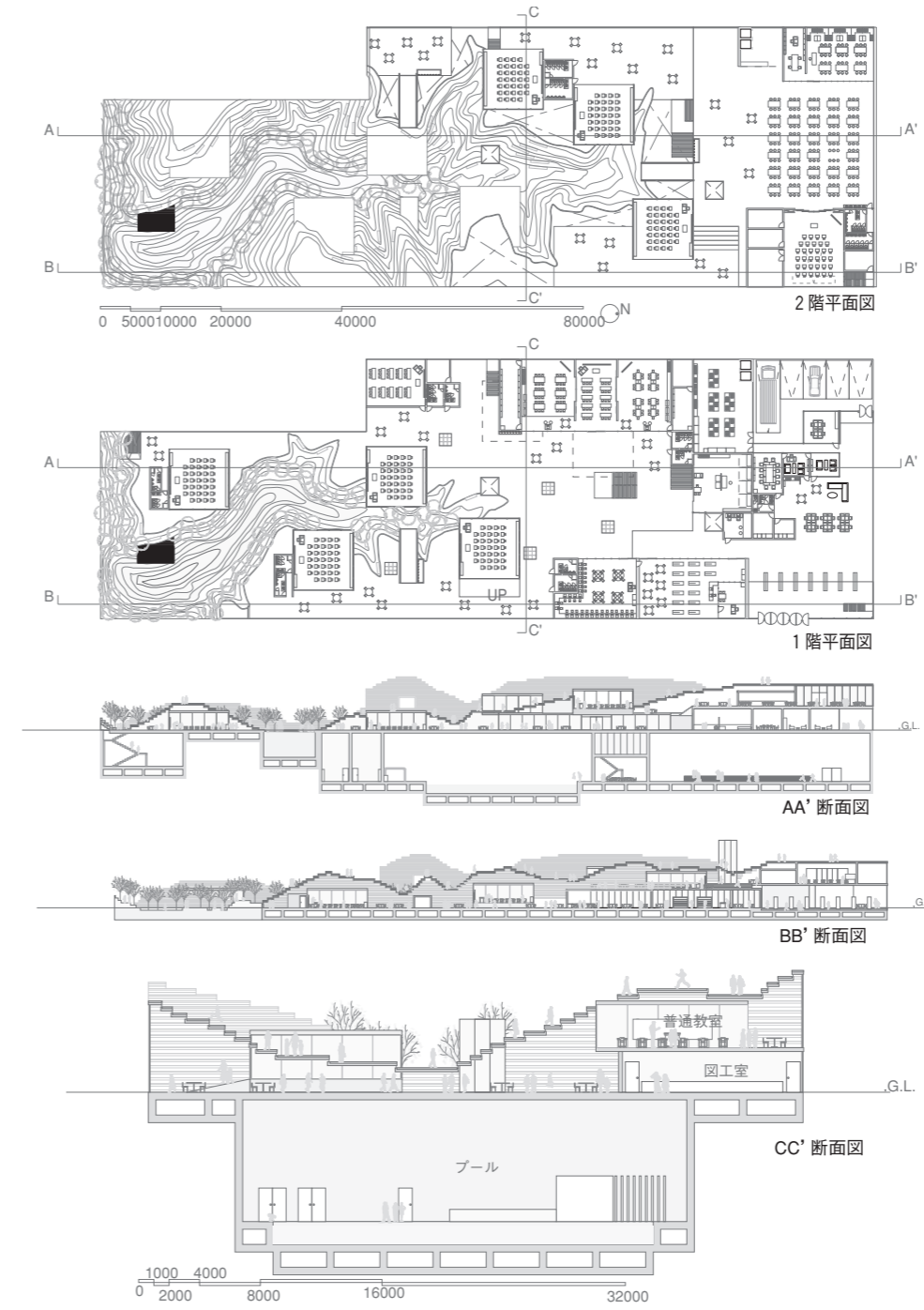
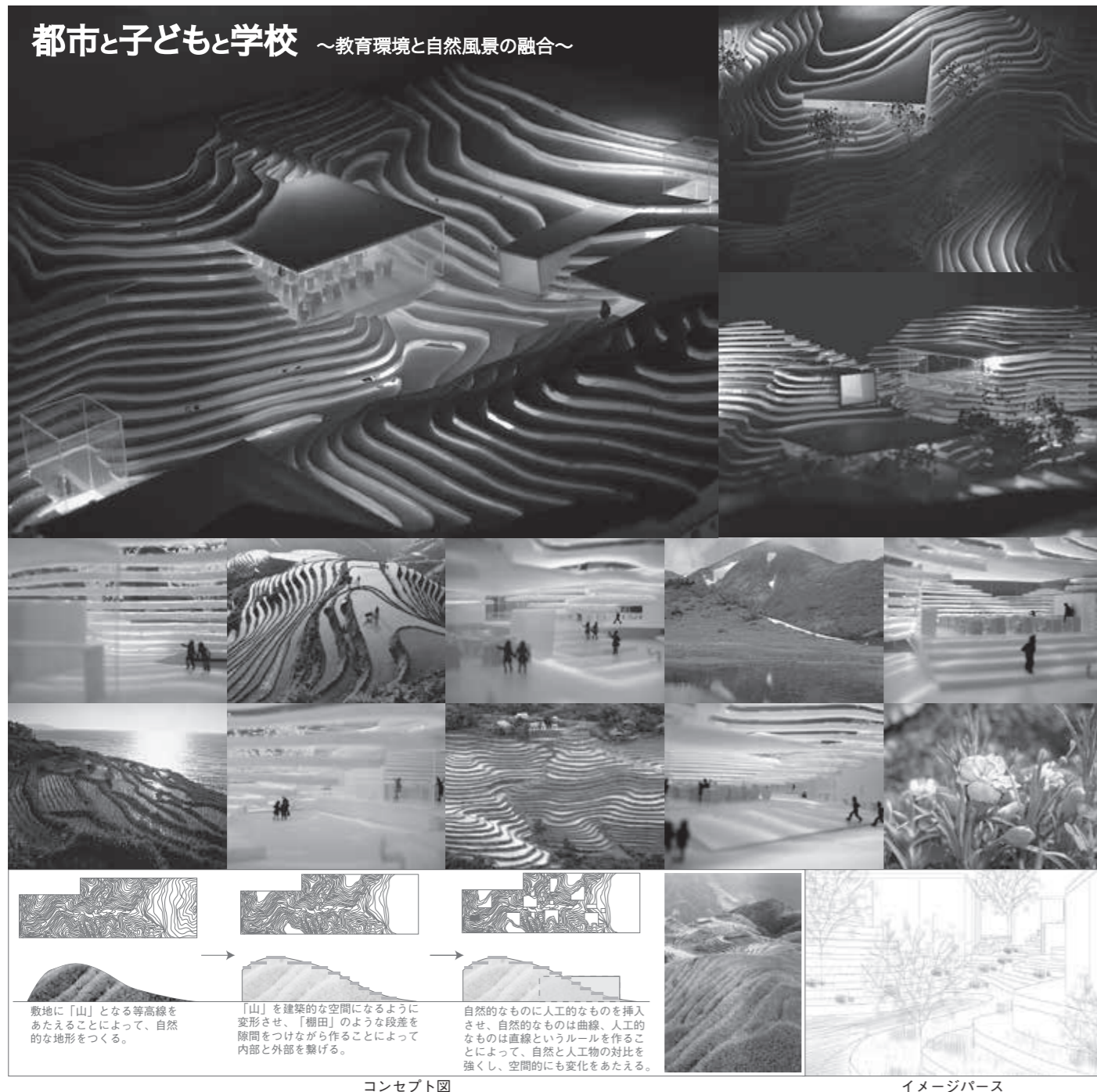
としてデザインし、それを人工自然である棚田のように変形させ、そこに人工物を挿入させることによって建築と自然風景を一体化させる。

人々にとって風景としてしか存在しなくなった自然を建築に融合させることによって、都市の中に新たな環境が生まれる。そこでは、四季の移り変わりや自然の雄大さ、美しさを一つの空間の中で自然と人工物を対比させることによって、より大きく意識させるきっかけとなり、それを教育の基盤である小学校として機能させることで、現代の都市に住む子どもたちに欠けている道徳性を育ませるのに重要な場となり、小学校のあり方を現代社会に考え直させる場となる。

河原一也

■はじめに

小学校を設計するにあたり、学校教育の中で最も大切なのは道徳教育であると考えられる。





五十嵐大輔

■はじめに

現代の日本において、コーリン・クラークの産業分類による第一次産業は、彼の考察どおり、二、三次とシフトしていった。欧米化の進んだこの国では、もはや「生業」という言葉は希薄となった。第一次産業の衰退は、日本の社会構造の根本を否定するものである。ワーキングプアや3Kなどの理由から新規漁業就業者は減少し、高齢化が進んでいる。都市型漁村に関して

もインフラや鮮度の面では好条件であるにもかかわらず先の理由から衰退していく傾向にあると言えよう。このことは江戸前の味といった特有の食文化が薄れてしまう危険性があると考えた。本計画はわが国の代表的な第一次産業として「漁業」のあり方を見直し、都市型漁村である船橋市において、個人経営だった漁業を会社化し具体的に企業クライアントを想定し、今日、危惧されている水産物の供給問題や定着しつつある漁業の一般体験なども取り入れ、そのあり方を複合施設として提案するものとする。この提案は、高次産業化する日本における第一次産業の復権を前提とした社会に対するメッセージである。

■計画背景

諸問題として

- (1) 都市型漁業の衰退していく傾向
  - (2) 3K（きたない・くさい・きつい）というイメージの定着
  - (3) ワーキングプア、収入の減少による労働意欲の低下
  - (4) 自然条件や世界会議の決定により安定供給が困難である
  - (5) 漁業就業者数の減少傾向と就業者の高齢化
- 発展性のある要素として
- (1) 輸送コストを抑え、鮮度を保ったまま都市への供給が可能
  - (2) 養殖技術の発達により「とる漁業から育てる漁業」への変化
  - (3) 「江戸前の味」といった本来の食文化

(4) 体験漁業や宿泊など一般向けられたサービスの発展

(5) 周辺の商業施設や小学校との提携が可能であることがあげられる。

■敷地選定

計画地は千葉県船橋市にある南船橋駅から徒歩5分の巨大商業施設と住宅地、小学校の間にあり、インフラに恵まれた場所である。計画地において商業地から住宅地に人の動線が存在し漁業施設がその生活動線の間に挿入されているという都市型漁村である。

■建築計画

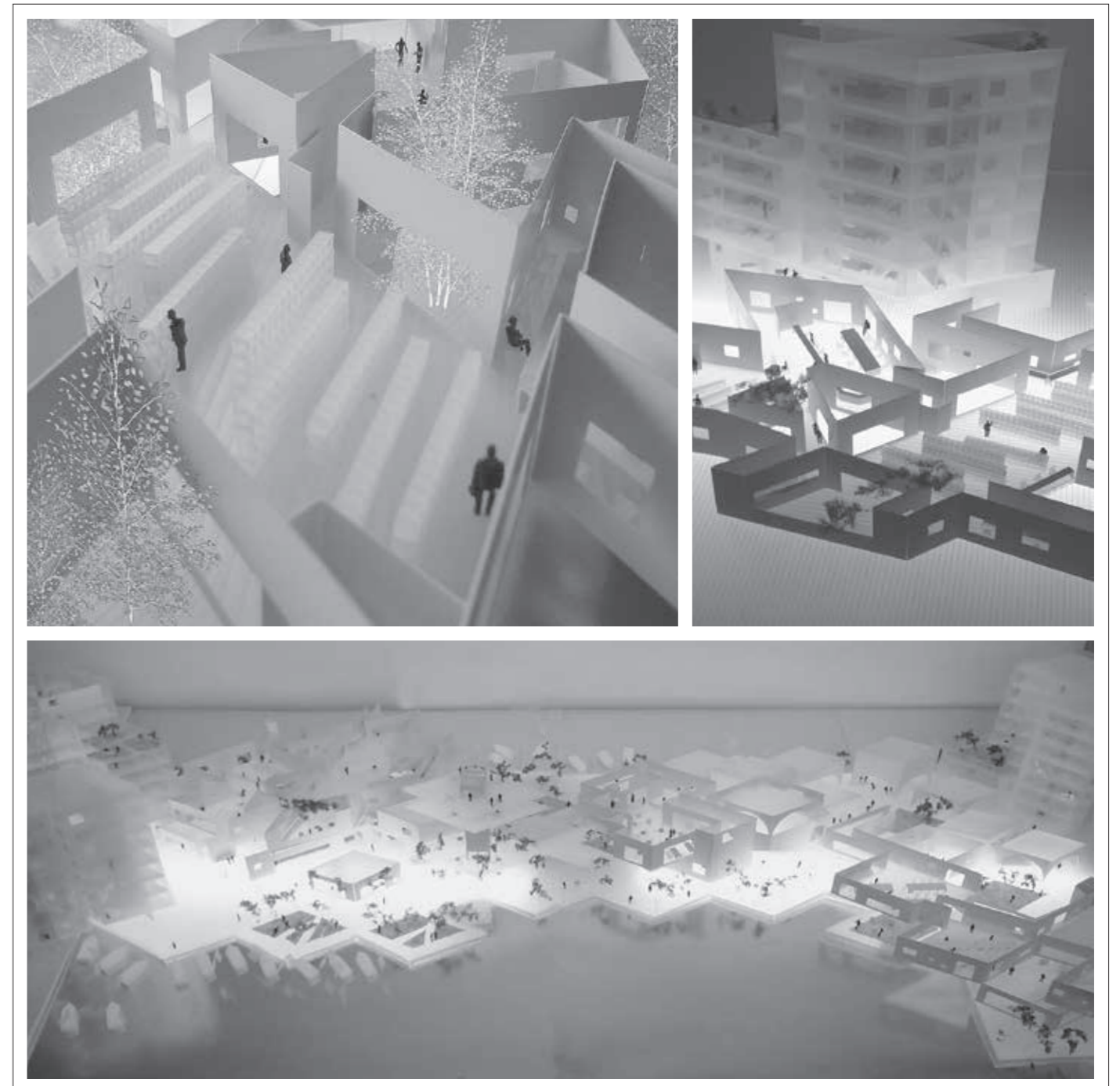
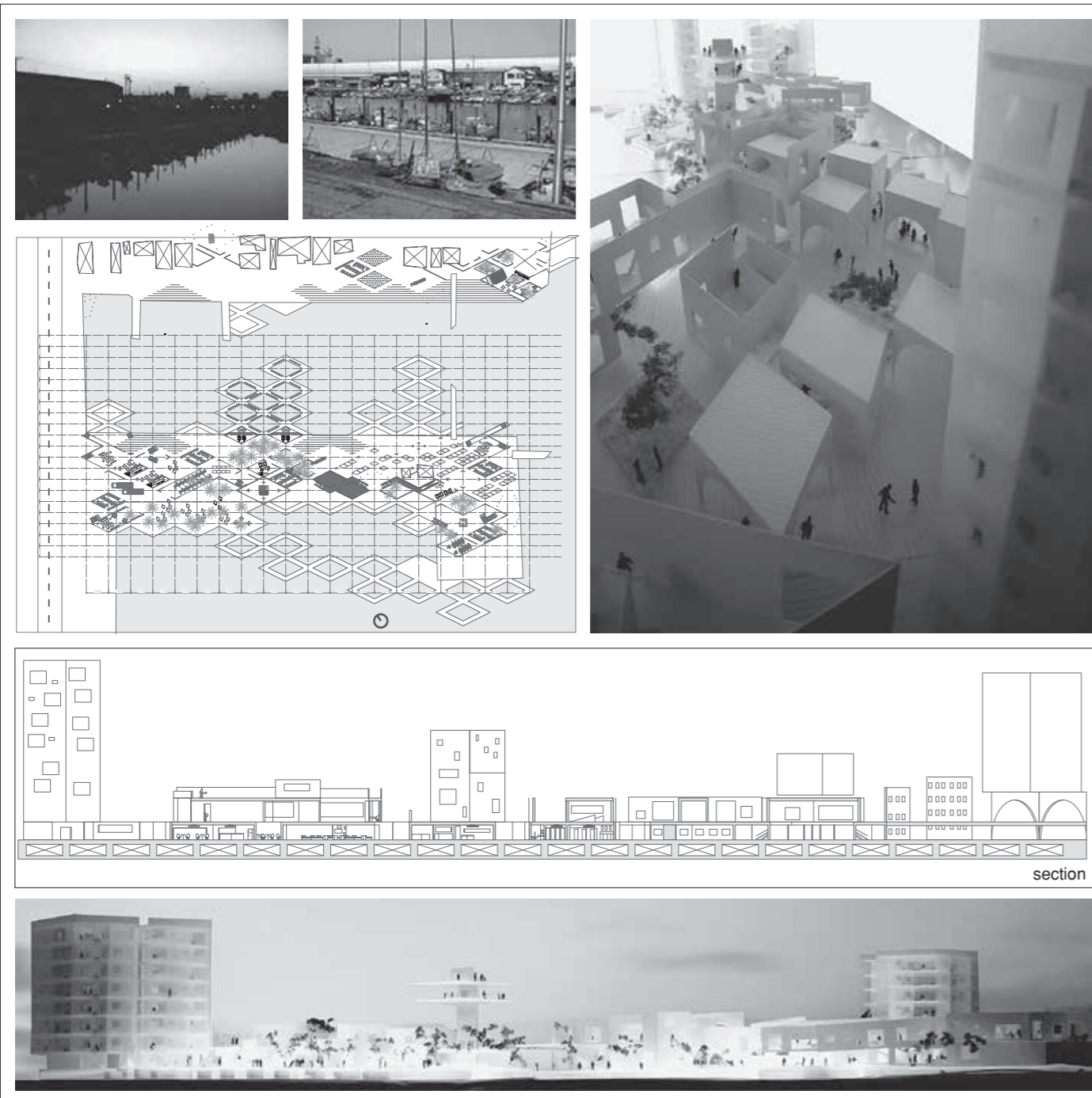
クライアントの想定を行い、実際に地を動く150人が漁村を会社化するものとし、本来の漁業のイメージではなく、会社組織としてイメージを定着さ

せ、新規就業者を期待する。導入機能は「発展性」を期待し、養殖、一般体験を取り入れた複合施設とする。デザインとしては、さまざまな要素で都市は雑然としていたため、都市を統一する1つの要素として漁業の「網」を提案する。これによる有効性は以下に表すものとする。

- (1) 漁業の発展の可能性において、フレキシビリティとコンバージョンの容易さが求められると考え、全体で1つの建築と考えるのではなく、幾何学による連続性と拡張性が有効であると考え、網の単位が全体を構成している。
- (2) 船舶の往来や自然環境の問題により養殖槽に伸縮が求められると考

え、そのフレームを網状の浮体構造とすることで対応できると考えた。

- (3) 既存の倉庫や漁業関連施設において、現段階では早急な建替えは求められていないため、既存周辺に網のフレームが貫入し、補助的機能を挿入する。また既存の耐久年数が訪れた時、そのグリッドに沿って新築をするという「スローアーキテクチャ」として提案できる。
- (4) 配置計画に関しては、あえてヒエラルキーを作らず、通ることで漁業を「知る・見る・体験する・楽しむ」空間構成とし、網型のフレームが周辺へと接続することでコミュニケーションや提携が生まれると考えた。





塚本 航

■コンセプト

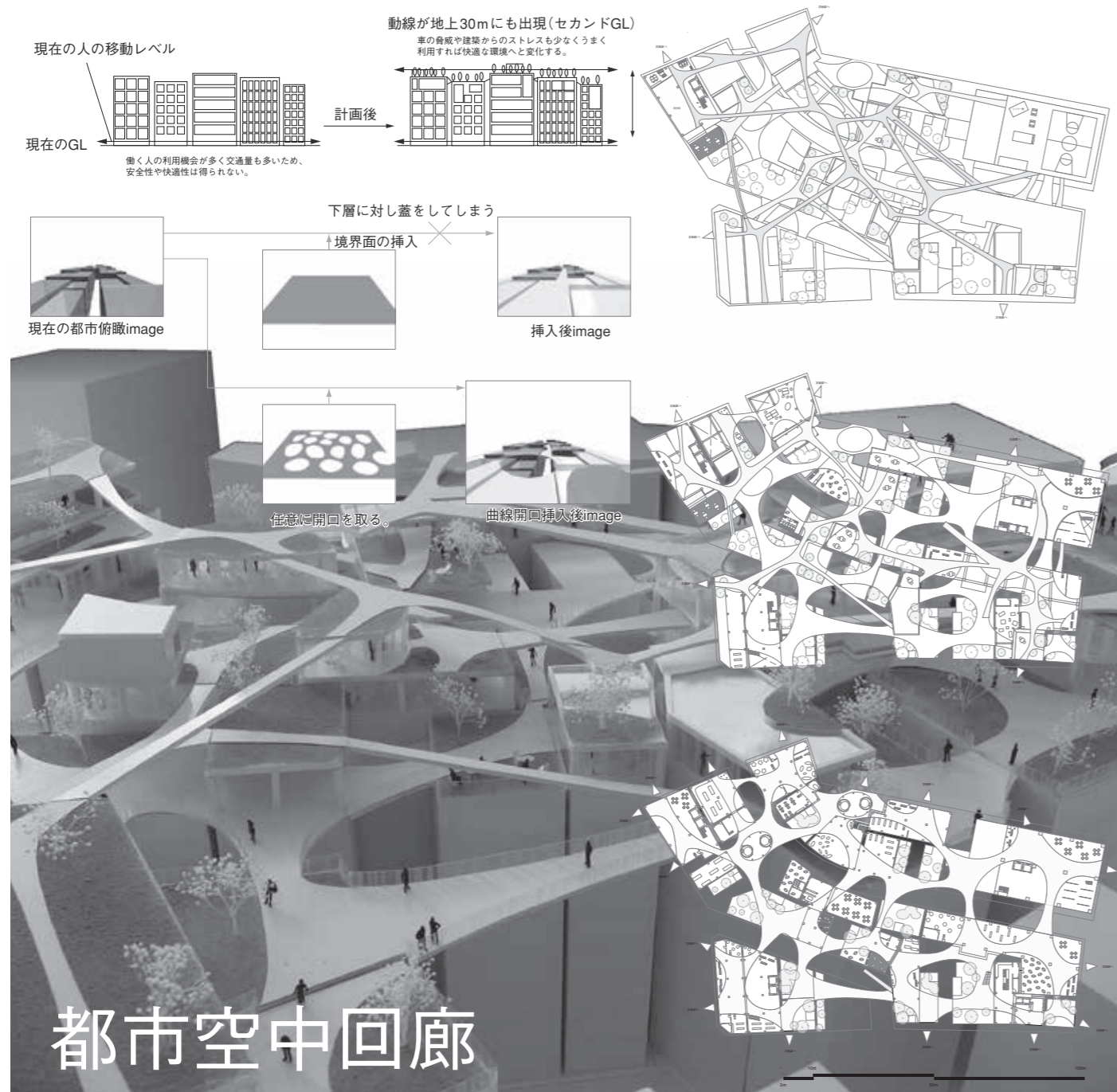
戦後、高度経済成長期を経て、都心ではオフィスビルが乱立し、地価を高騰させ、居住者が郊外へと流出するドーナツ化現象を引き起こした。近年では日本経済低迷の影響を受けて高層ビルなどの大プロジェクトが次々と進められ、2002年には「都市再生特別措置法」が施行され新規参入ビルが増加した。そこにビルのOA化とあいま

て古いオフィスビルから企業が流出し、2003年問題を引き起こした。2003年以降、空き室率は徐々に回復傾向にあるが、今後団塊世代が退職期を迎えることが2007年問題として騒がれており、その中でオフィス縮小による転移も考えられており、これにより再び空き室率が懸念されている。そこで、オフィスビルのコンバージョンを視野に入れた、都市再生の手段として都市上空に新たな都市インフラの創出をしようと考えた。

今計画ではセカンドGLを創出するために、細分化し、関係が希薄化されたビル同士を移動できるようつなげていくこととする。しかし、単純に連絡通路を付属させるだけではその関係性

はあまり変わらないように思えるため、まずはビル同士の強固な境界をどのように操作し関係性を変えるかを考えた。次に、都市に二面性を持たせるため、下層とある程度明確に分けたいと考えた。そこで、基準となる階層に一枚の境界面を用意、挿入し、その境界面を基準に新たな都市インフラを創出していく。しかしこの操作によって都市上空に完全な蓋をしてしまうのはそこより下の環境をさらに悪化させてしまう。そこでこの境界面に開口を取り、曖昧な境界面としていく。現在の都市の建物内においてはそのほとんどが直線動線に支配されている。そのため曲線動線となるようにしたいと考え、円形状の開口を任意にとっていくこと

とする。この境界面の開口が、既存建物内部ではY軸にプラス方向に壁面を立ち上げれば室を生み、マイナス方向に下げると密集した建築群の中にヴォイド空間を生み出す装置として作用させる。またこの境界面自体が動線として機能するように計画した。ここで建築空間の1つの定義として、建築とは、「室」とそれらを結ぶ「廊下、階段、屋根、外壁」によって構成されると考えられるため、この操作によって今まで細分化、希薄化されていた都市の建築群が上空で1つの施設のように捉えることができ、ビル同士の関係も密となり、新たな都市のインフラとなりうる2つめのGLの創出につながるのではないかと考えた。



都市空中回廊

川根 直

■コンセプト

日本の都市の景観はあまり美しいと考えられる。それは都市の中にある水辺でも同じことが言えるだろう。今、都市の中にある水辺空間は、周辺にある建築との関係が薄れ、貴重な所が裏になってしまっている。こうした水辺は都内だけでも多く見受けられ、1つの都市問題となっている。

本計画ではこのような都市の中に取り残された水辺空間のあるべき姿を見

直し、これを最大限に活かしたアメニティ性の高い空間を提案するとともに、今後の可能性を考えるものとする。都内にある水辺空間はさまざまな問題を抱えている。例えば、神田川である。これらの川は急速な都市化の進展により、洪水対策による深い垂直護岸や河川上の高速道路建設に伴って、人々の関心を水辺から遠ざけ、本来表となるような貴重な所が裏になってしまっている。

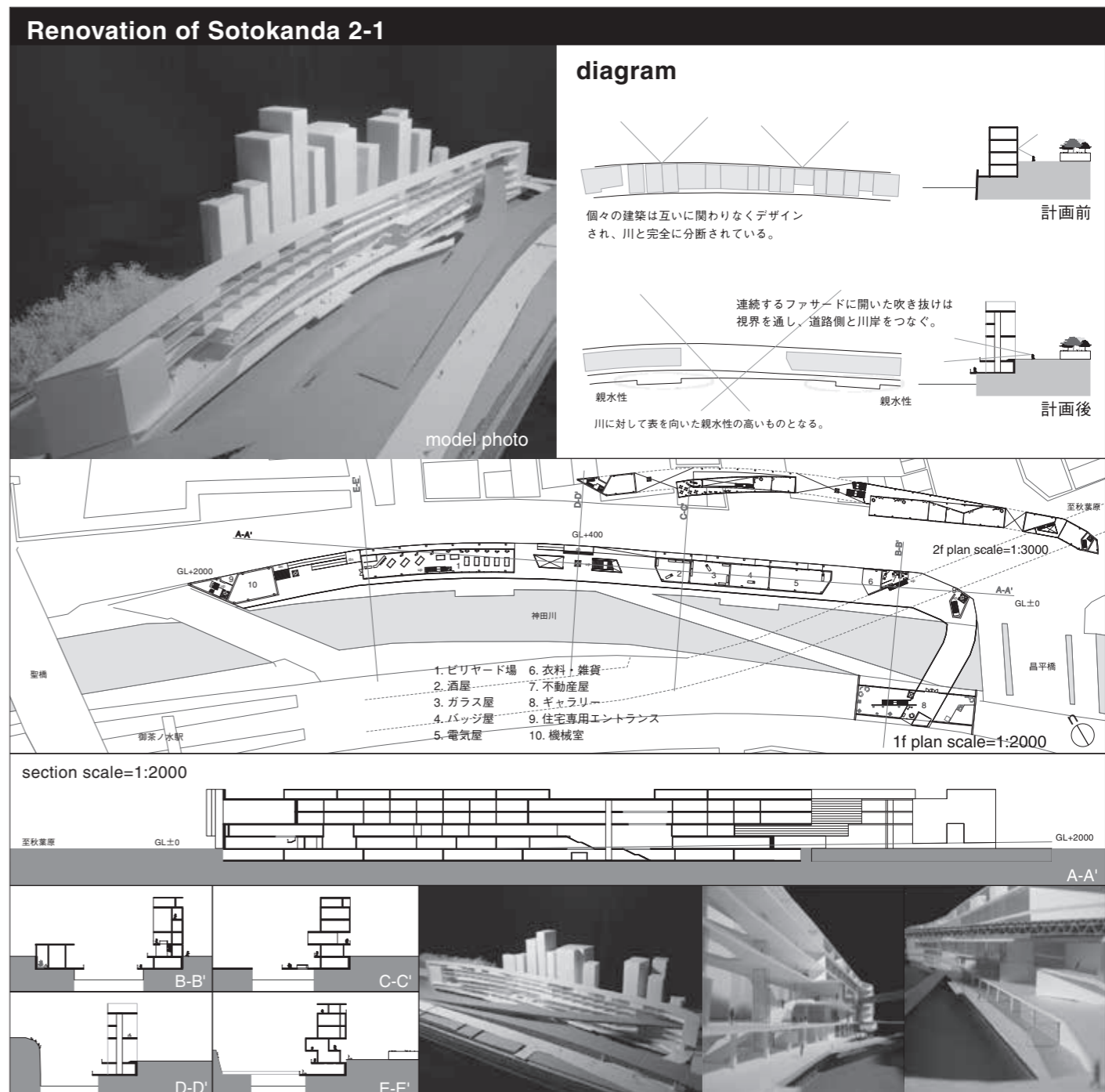
JR 御茶ノ水駅付近の神田川沿い、昌平橋から聖橋までの川と道路に挟まれた場所を敷地とする。

なお都市には似たような水辺空間が数多くある。そこで本提案では御茶ノ水

水辺空間の再構築を試みる。現在、神田川沿いの状況は、ほとんどの建物が川を必要とせず、川に対して背を向けて建っている。都市にとって川は必要とされていないのだろうか。そんなことはない。しかし現状を見てみると問題も多々ある。

計画地は道路と川の間を建物が連続的に立ち並んでいるため、完全に水辺と分断され、親水性はゼロに等しい。またこれらの連続的に立ち並ぶ建物は、固有の条件が建築に最優先されており、周辺の環境を十分に考慮した上で、大学の電気街、オフィス、自然といった各要素が互いに侵食していきやすい建築とする。さらに利用有効面積を増やすことで今までになかった共有スペースを作り、アメニティ性の向上を図る。テーマとして、現在計画地にある建物に入居しているテナントなどはすべて計画後も入居するものとする。

のオフィス街、また緑も点在し、特異性の高い敷地であることが分かる。本計画では道路側はもちろん、川に対して表となるような親水性の高い建築となるよう計画する。今まで各建築物は固有の条件のもとまったくかわりなくデザインされていたが、その一体化を図り、周辺の環境を十分に考慮した上で、大学の電気街、オフィス、自然といった各要素が互いに侵食していきやすい建築とする。さらに利用有効面積を増やすことで今までになかった共有スペースを作り、アメニティ性の向上を図る。テーマとして、現在計画地にある建物に入居しているテナントなどはすべて計画後も入居するものとする。



## 修士設計 首都圏第3空港の設計 —メガフロートを利用した旅客ターミナルの提案—

勝又 洋

### 1. はじめに

今日、航空ネットワークの優劣が国や地域の経済・社会の発展や国際競争力に大きな影響を及ぼしていると言われており、近隣各国では首都や大都市付近に巨大なハブ空港の整備を急いでいる。これに対して、わが国では首都圏における空港整備が大きく立ち遅れ、とくに都心の最寄りの成田国際空港（成田空港）の容量不足と不便な交通アクセス、東京国際空港（羽田空港）の国際化の遅れが大きな問題となっ

おり、需要への早急な対応が必要とされている。

一方、近年地球全体規模で自然環境に対する意識が高まっており、建築物はその環境に大きな影響を及ぼすものとして持続可能な社会への適応が強く求められている。そこで、本計画では首都圏第3空港を東京湾の海上に超大型浮体構造物（メガフロート）を舞台にして空港機能の1つである旅客ターミナルの設計・計画を行うものとする。

### 2. 計画背景

#### 2.1 首都圏第3空港の必要性

羽田空港再拡張案では従来の3本に加えて2,500m 滑走路が1本しかできず、将来の需要に対して2025~30年には許容を超えると予想されている。こ

のような需要への対策として、21世紀を見据えた長期的展望のもとに、首都圏に新たなハブ空港の実現が急務であると考えられる。

#### 2.2 メガフロート実用化へ向けて

近年、埋立工法は環境意識の高まりにより沿岸域での適地の確保が難しく、開発の沖展開によるコストアップ等が指摘されている。浮体工法にすれば、環境への影響を軽減でき、水深や地盤に影響されない。平成13年3月にメガフロート空港利用調査検討会において、メガフロートが4,000m 級の浮体空港として利用可能であるとの結論が得られた。

#### 3. ターミナルコンセプト

(1) ターミナルをボンツーンと一体的

に捉えることで、その内部空間を有効活用する。

(2) 旅客動線と従業員動線を明確に分離することで防犯性を強化する。

(3) 旅客の上下移動を最小限におさえ、動く歩道や AGT (新交通システム) を積極的に導入することで移動時間の短縮を図り、それを環状に配置することで自由度の高い移動空間を構築する。

(4) 旅客の乗降だけの場所ではなく、航空機を利用しないゲストも楽しめるような「海上都市」を目指す。また、機能を拡充するだけでなく、内水面や樹木、そして空に囲まれた空間を創出することでアメニティの向上を図る。

#### 4. 基本計画

##### 4.1 適地選定

首都圏第3空港調査検討会によって再検討された8つの候補地をもとに、船舶航路・空域・航路・気象・海象・騒音・交通アクセスの比較検討を行った結果、川崎沖が適地であると判断した。アクセスは主に首都高速からの道路、川崎駅方面からの線路、海上アクセスとする。

##### 4.2 全体計画

「空港規模」……空港面積1,220ha、4,000m 滑走路を4本有する国内最大級の空港となる。

#### 5. 建築計画

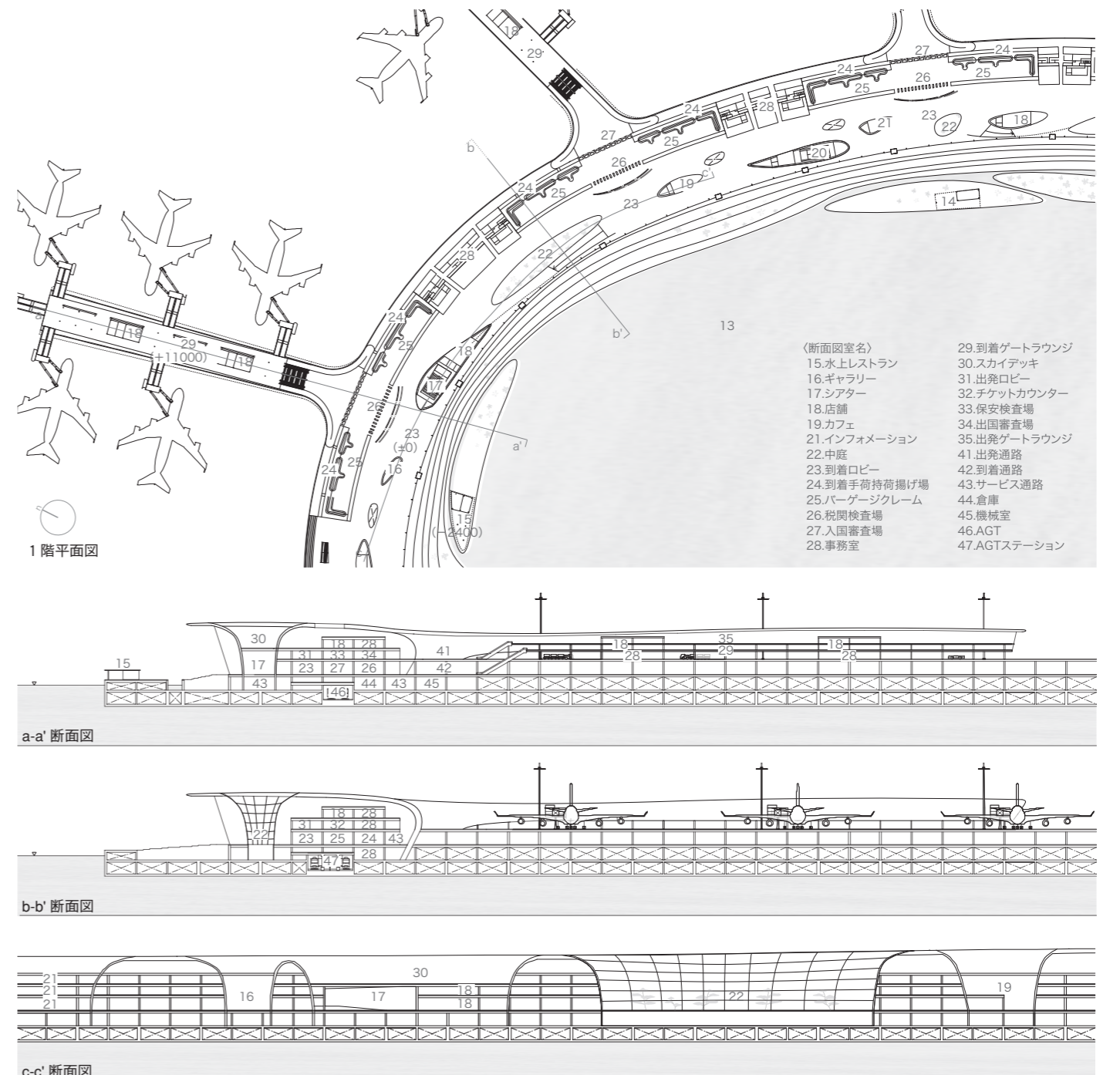
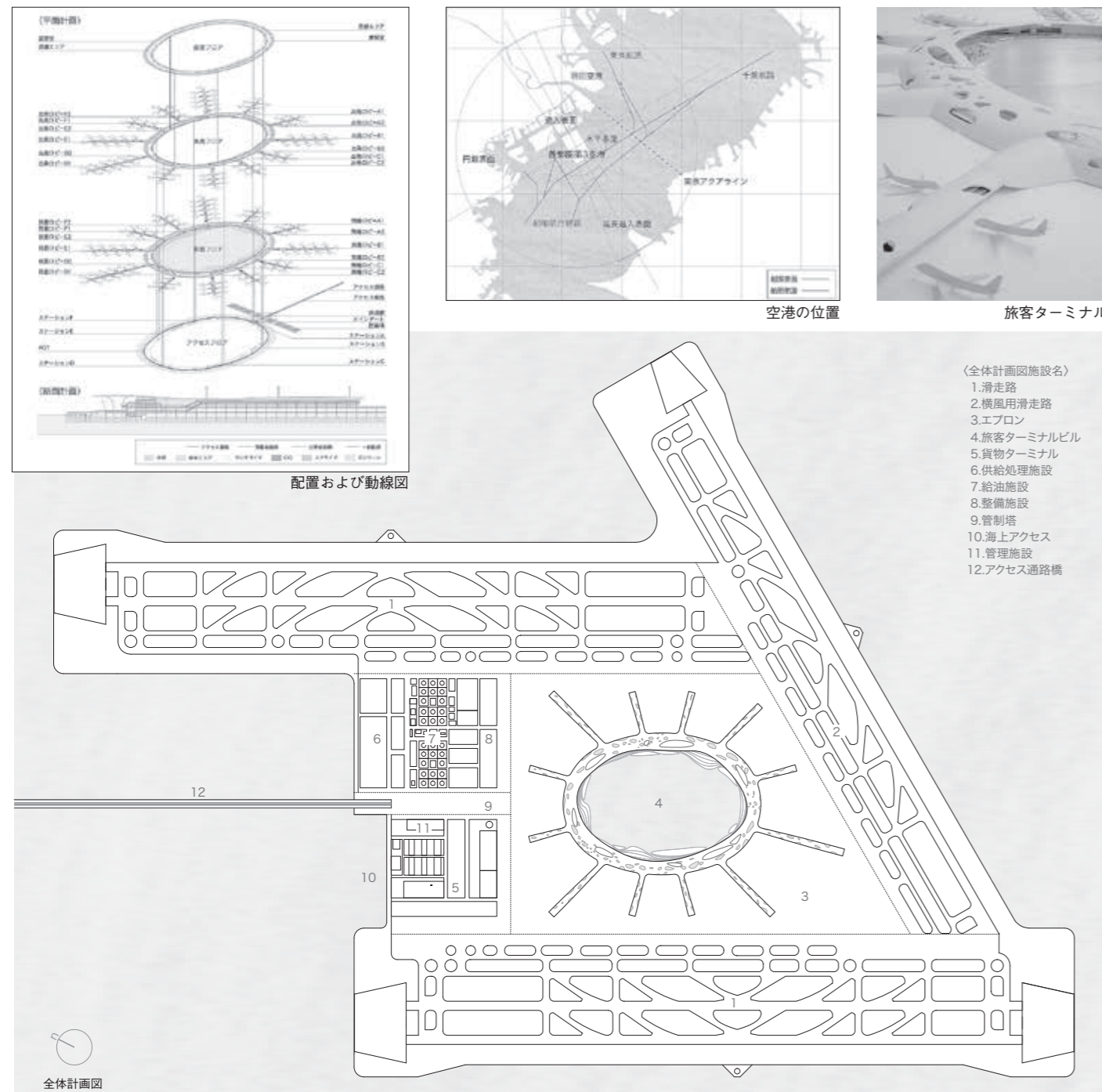
##### 5.1 規模計画および導入施設

規模算定は建築設計資料集および

梓設計事務所が空港計画の際に用いた算定方法に基づいている。本計画では、「都市」機能を充填した滞在型の旅客ターミナルを目指しており、アメニティを向上させるために多種多様な施設を導入する。

##### 5.2 配置計画および動線計画

旅客ターミナルの交通基盤としてボンツーン内部に AGT を取り入れて、旅客は目的のステーションで降車しロビーへと移動する。出発客は2階の出発ロビーから搭乗手続き、チェック・インを済ませ、出発ゲートラウンジへと移動する。到着客は到着ゲートラウンジから入国審査を経て、バーゲージクレームで荷物を受け取り、内水域が目の前に広がる到着ロビーに移動する。



金子太亮

1. はじめに  
バブル崩壊による地価の下落、企業の遊休地放出などによって、近年、急速な都心への回帰現象が起こり、これ

に対する集合住宅等の供給が求められている。そんな中、近年の傾向として、超高層による高密度な計画が、臨海部を中心に新たな居住形態として創出されている。しかし、超高層マンションは長所の反面で、居住者の心理面やアメニティ性、防災性などのさまざまな問題を併せ持つ。そこで本計画は、豊洲2丁目建設予定の超高層マンション「パークシティー豊洲」をケーススタディとして、規模など同一条件のもと、これを可能な限り低層化（中高層）することでさまざまな問題を解決し、住棟内の随所に設けられた共用空間によって、居住性を向上させ、立地の水辺環境を最大限に活用した新たな集合住宅の可能性を提案するもので

ある。

2. 計画目的

以上の超高層の短所を改善すべく、本提案では、次の5つの方針に基づき計画を進める。その主なものを以下に示す。

- (1) 居住性の高い住空間：住棟をより低層化し、通風や、日照を確保するために、開口部を大きく、かつ開閉可能な計画とする。
- (2) 自然環境との共生：低層部に水辺との積極的な関係を持たせ、アメニティの向上を図る。住棟内には、植物を植え込み、かつ水辺を創ることで、より自然に近い環境を創る。
- (3) 居住者間交流の形成：居住環境の向上や防犯などの面から、居住者

同士のコミュニティ意識を高めるべく人々が集まり、容易に交わることのできる共用空間を随所に計画する。

- (4) 災害・安全性への対応：現在のはしご車は延伸高さが50mまでであり、防災上の問題も少なくない。そこで、住棟の高さを50m以下に抑え、単純かつ明確な動線計画を行う。
- (5) 都市景観への寄与：住棟を低層化することで、圧迫感を軽減し、海上や街からのアイストップにならないよう、風景に溶け込む計画とする。

3. 基本計画

3.1 敷地設定および特性

東京都江東区豊洲2丁目土地区画整理事業地（7街区）において現在進行中の超高層マンション「アーバンドックパークシティー豊洲」を計画地に設定する。

敷地の特性としては

- ・晴海運河沿いに、親水空間を住民や来訪者に開放することができる。
- ・新たな交通結節拠点が形成される。
- ・周辺地域における生活インフラの充実が見込まれる。

4. 建築計画

4.1 配置計画

日照条件をとくに重視しながら、住棟を配置する。また、水際線とオープンスペースを一体として計画するため、住棟を晴海通りに沿う形とした。共用

施設はその住棟を囲むように地上部に設けた。また、駐車場は、晴海通りの渋滞を避けるため、新たに開発された南側の道路から、地下へとアクセスする。

4.2 動線計画

地上部を可能な限りオープン化し、人々が自由に利用できるように考えた。居住者は、地下より9本の二重に囲われたコア内のEVホールから、各住戸へとアクセスする。次に、車による動線は、緊急用の道路は、住棟に沿うかたちで設定した。（日常は、歩行者空間として使用）。一般車は、新たに設けられた、敷地南側の道路より地下へとアクセスする。

4.3 住棟計画

アクセス形式はホール型を基本に計画する。容積率を最大まで利用し、住戸数1,481戸を計画する。階数が地上16階の住棟となり、全面が4時間日照の得られるようにCG上で、シミュレーションを行い、今回計画地にふさわしい形態を創りだす。

4.4 住戸計画

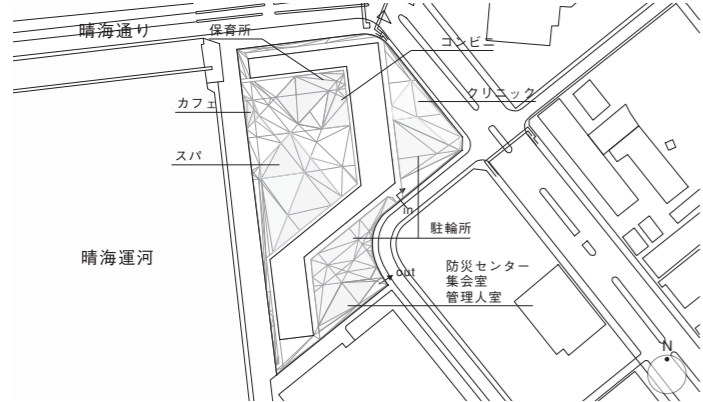
高密度な計画において合理的な方法を考え、グリッド（4m×4m）によりプランニングする。本計画では、既存の計画の専有面積とほぼ同規模を目安に、48㎡～128㎡まで6タイプを設定し、若い単身者から、共働きの夫婦、ファミリー層、高齢者まで、幅広い家族形態に対応する。

4.5 通路空間（共用空間）について

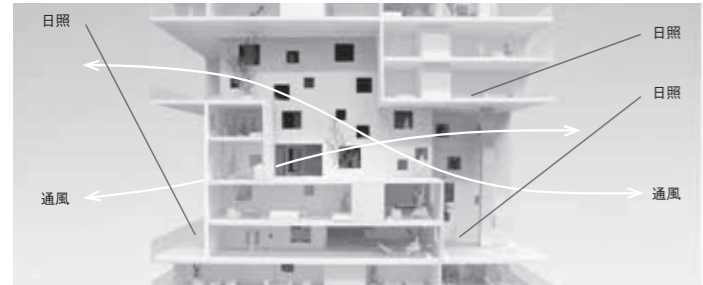
幅も高さも違う気積を持つ通路空間を考える。その通路空間は外気に面しながら住棟全体に広がり、通路としての機能だけでなくシームレスに光と風の得られるようにCG上で、シミュレーションを行い、今回計画地にふさわしい形態を創りだす。また空間としての十分な気積を持つことで、さまざまなアクティビティを誘発し、居住者間の交流のきっかけとなる。例えば、水辺と緑を持つ広場であったり、子どもの遊び場にもなる。そこは、居住者からの視線を適度に感じ、内部のような外部のような空間となる。いわば、居住者は共通の“大きな庭”を住棟内に持つことになる。それは、少し豊かで、楽しい生活をもたらす従来とは違う共用空間のあり方だと考える。



イメージダイアグラム



ゾーニング図



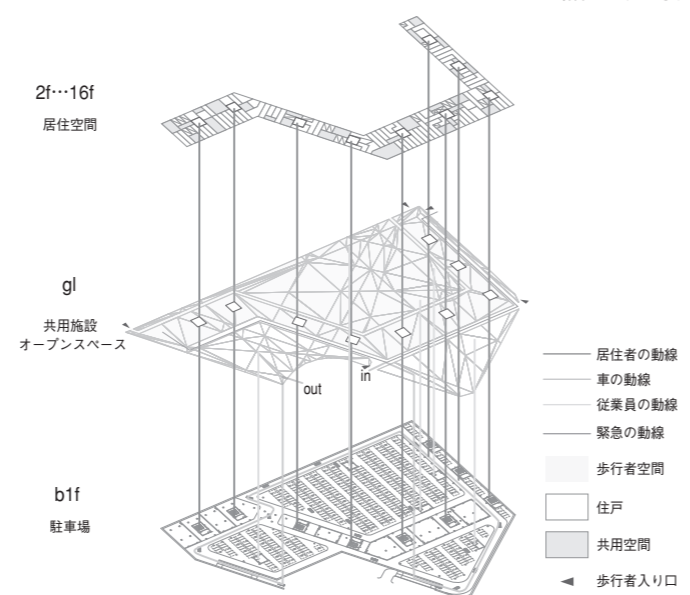
共用空間断面構成



共用空間模型写真



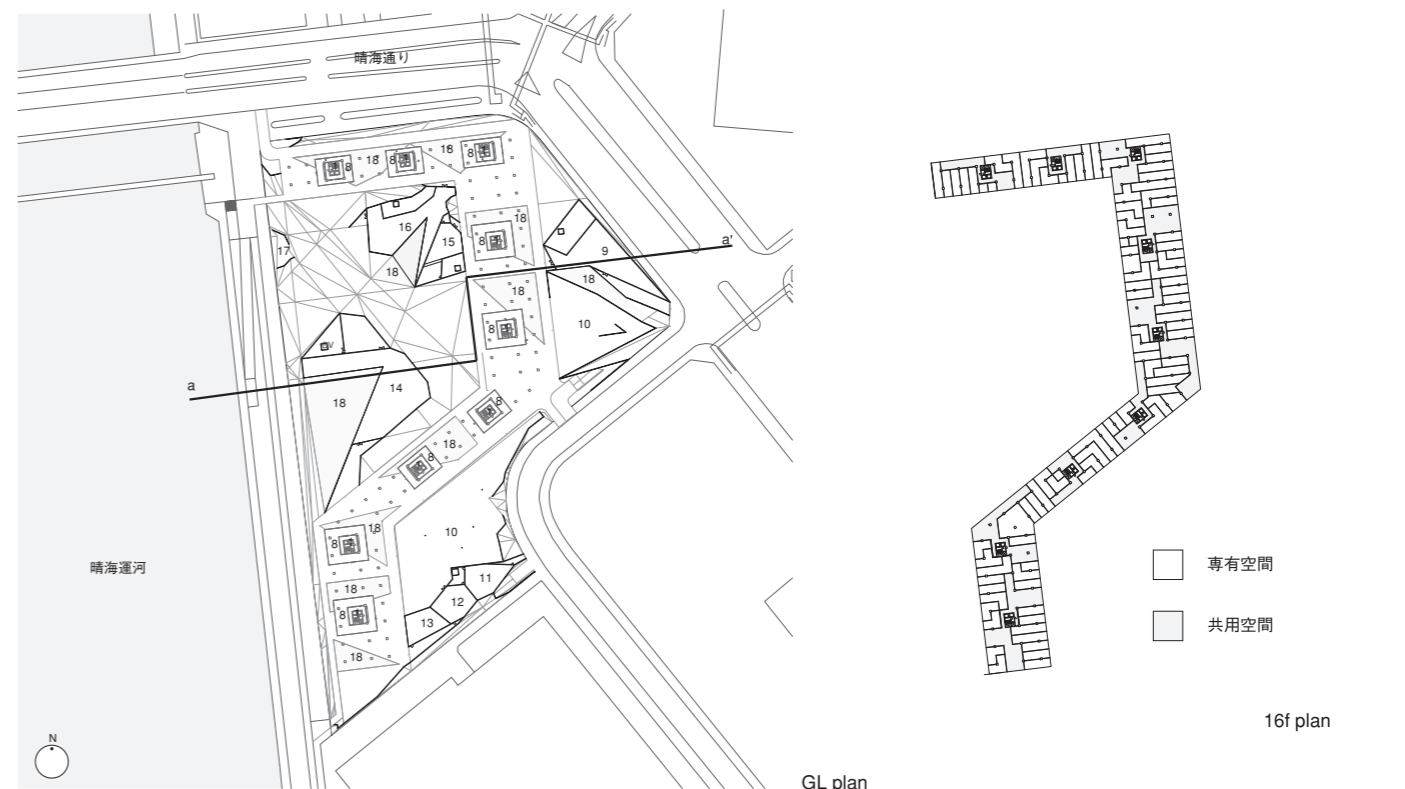
計画地航空写真



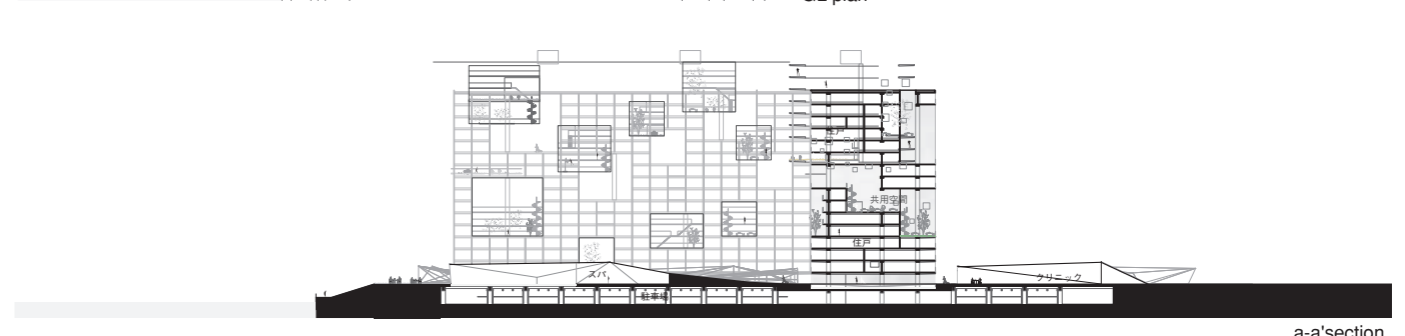
動線計画



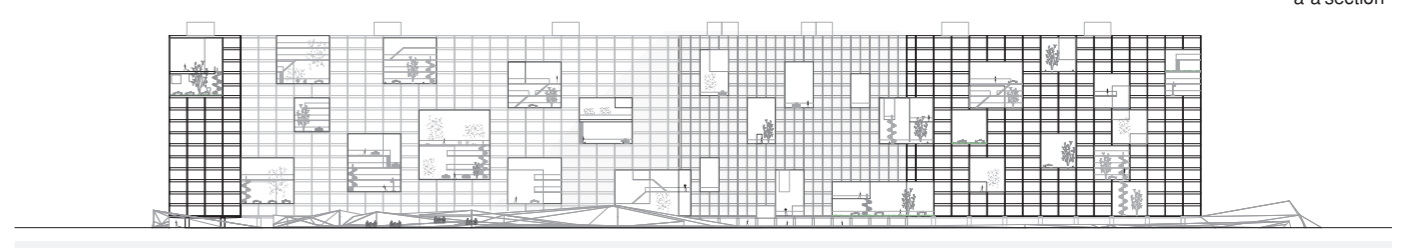
地上階から晴海運河を眺める



16f plan



a-a' section



west side elevation

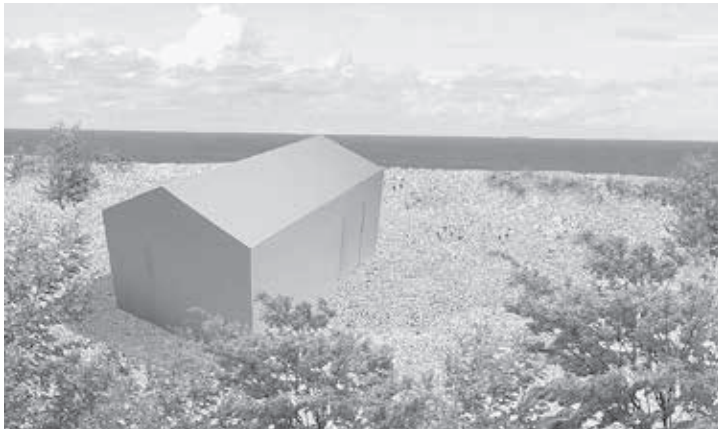
■コンペ受賞歴一覧

年度	卒業設計(蘆)/修士設計(蘭)	建築学会コンペ	その他のコンペ
昭和52年	蘆第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	蘆第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	蘆第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	蘆第14回毎日・DAS 学生デザイン賞 ・最優秀賞「金の卵」賞/吉本宏 ・同入選/松木康治		
57	蘆第15回毎日・DAS 学生デザイン賞 ・建築部門賞/稲村健一	蘆「地場産業振興のための拠点施設」 ・支部入選/鈴木洋一	
58	蘆第16回毎日・DAS 学生デザイン賞 ・最優秀賞「金の卵」賞/遠藤卓郎 蘭(社)日本港湾協会主催マリノポリス計画コンテスト ・優秀特別賞/川口利之	蘆「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	蘭第17回毎日・DAS 学生デザイン賞 ・入選/稲村健一		蘆第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 蘆 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 蘆第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 蘆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 蘆桜門建築会第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	蘆第18回毎日・DAS 学生デザイン賞 ・入選/富田誠	蘆「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	蘆 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	蘆第19回毎日・DAS 学生デザイン賞 ・入選/小野正人	蘆「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)	蘆桜門建築会第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 蘆第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	蘆第20回毎日・DAS 学生デザイン賞 ・入選/海老澤克	蘆「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	蘆ミサワホーム住宅設計競技 ・入選/小林達也
63	蘆千葉県建築三学生会賞 ・銅賞/近藤陽次 ・奨励賞/毛見究	蘆「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/團部智英、石川和浩、原田庄一郎 ・支部入選/松尾茂、山本和清 ・支部入選/岩川卓也	蘆'88膜構造デザインコンペ ・佳作/山口明彦 蘆第2回千葉ふるさと住宅設計コンクール ・佳作/川村佳之 蘆桜門建築会第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

年度	卒業設計(蘆)/修士設計(蘭)	建築学会コンペ	その他のコンペ
平成1年	蘆第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 蘆千葉県建築三学生会賞 ・金賞/佐久間明 ・奨励賞/長谷川晃三郎	蘆「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	蘆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 蘆第1回横浜アーバンデザイン国際コンペ ・選外入選/長谷川晃三郎 蘆第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	蘆第23回毎日・DAS 学生デザイン賞 ・入選/山口哲也 蘆千葉県建築四学生会賞 ・金賞/矢野一志 ・銅賞/山口哲也	蘆「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	蘆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 蘆第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 蘆 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 蘆桜門建築会第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 蘆第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	蘆第24回毎日・DAS 学生デザイン賞 ・建築部門賞/高橋武志 蘆千葉県建築三学生会賞 ・金賞/高橋武志 ・奨励賞/廣川雅樹	蘆「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	蘆 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 蘆'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 蘆第2回長谷エイメージデザインコンペ「現代の夢殿」 ・入選/川添隆史、渡辺千香子 蘆第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) 蘆第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 蘆第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 蘆第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 蘆 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	蘆第25回毎日・DAS 学生デザイン賞 ・建築部門賞/片桐岳志 ・入選/寶田陵 蘆千葉県建築三学生会賞 ・金賞/片桐岳志 ・銅賞/寶田陵 蘆東京ガス・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』 ・金賞/寶田陵 ・銅賞/片桐岳志	蘆「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、寶田陵 ・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 ・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	蘆盛岡・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 蘆奈良・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 蘆'92メンブレインデザインコンペ「オートキャンプ場」 ・2等/片桐岳志 ・佳作/高橋武志、関戸浩二 蘆桜門建築会第5回学生設計コンクール「わがヒーローとの出会い」 ・2等/片桐岳志、岡田和紀 蘆アーキテクチュア・フェア KOBE 学生設計競技「神戸・学園東地域福祉センター」 ・佳作/吉田幸正 蘆川鉄デザインコンペ92 ・佳作/三輪政幸蘆第3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/佐藤教明

年度	卒業設計(蘆)/修士設計(蘭)	建築学会コンペ	その他のコンペ
平成4年			<p>蘆第19回日新工業建築設計競技「記憶の住む家」 ・佳作/野沢良太</p> <p>蘆 1992第2回 BUFF 国際建築デザインコンペ「東京屋台空間」 ・佳作/竹内大介、高山一頼、穴倉尚行</p> <p>蘆 DYNAX 第2回建築学生・設計大賞92「(太陽・月・炎)の家」 ・奨励賞/竹内大介、高山一頼、穴倉尚行 ・奨励賞/石井昭博、真田陵、西上順久</p> <p>蘆第4回タキロン国際デザインコンペ「風の道・水の道」 ・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</p> <p>蘆 1992新建築住宅設計競技「スタイルのない住宅」 ・佳作/川久保智康、高山一頼 蘆「(仮称)中原中也記念館公開設計競技」 ・佳作/山口哲也、木口英俊</p>
5	<p>蘆第26回毎日・DAS 学生デザイン賞 ・洋々賞/吉田幸正 ・入選/関谷和則</p> <p>蘆千葉県建築三学生会賞 ・金賞/関谷和則 ・銀賞/吉田幸正</p>	<p>蘆「川のある風景」 ・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</p>	<p>蘆石川県建築士会設計競技「21世紀の公園」 ・佳作/片桐岳志</p> <p>蘆第4回長谷工イメージデザインコンペ「現代のさや堂」 ・入選/片桐岳志</p> <p>蘆 JIA 東海・北陸支部第10回設計競技「磐座〜いわくら〜」 ・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</p> <p>蘆新知的生産環境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」 ・優秀賞/小野和幸</p> <p>蘆第4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/岡田和紀、田中宏、木口英俊、川久保智康</p>
6	<p>蘆 第27回毎日・DAS 学生デザイン賞 ・入選/清水信友 ・入選/戸國義直</p> <p>蘆千葉県建築三学生会賞 ・金賞/清水信友</p>	<p>蘆「21世紀の集住体」 ・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)</p>	<p>蘆まちづくりコンクール94「都市を水からデザイン」 ・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</p> <p>蘆桜門建築会第6回学生設計コンクール「磯野家のすまい」 ・優秀賞/小野和幸、井上真樹、小山貴雄</p> <p>蘆川鉄デザインコンペ94 ・学生大賞/関谷和則、石渡義隆、館吉保</p> <p>蘆小山市城東地区街角広場デザインコンペ ・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</p> <p>蘆新知的生産環境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」 ・入賞/小野和幸</p> <p>蘆第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」 ・優秀賞/小野和幸、高野勇治(建築)、岡田和紀、山越寧(建築)</p>
7	<p>蘆第28回毎日・DAS 学生デザイン賞 ・入選/田村裕彦</p> <p>蘆千葉県建築四学生会賞 ・銅賞/浦野雄一 ・奨励賞/田中厚三</p>	<p>蘆「テンポラリー・ハウジング」 ・1 部支部入選/清水信友</p>	<p>蘆 JIA 東海支部第12回建築設計競技「紙〜紙で街に仕掛ける〜」 ・銀賞/井上真樹、馬淵晃</p> <p>蘆第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」 ・奨励賞/田中厚三</p> <p>蘆第5回 BUFF 国際建築デザインコンペ「東京水空間」 ・選外優秀作品賞/広瀬倫恒</p> <p>蘆世界の民族人形博物館国際学生アイデアコンペ ・佳作/梶原崇宏、村松保洋</p> <p>蘆第3回札幌国際デザイン賞「雪の生活文化」 ・佳作/馬淵晃</p> <p>蘆第6回学生のためのフレッシュデザインコンペ ・作品展示/下平将也 ・作品展示/川崎拓二</p>

年度	卒業設計(蘆)/修士設計(蘭)	建築学会コンペ	その他のコンペ
平成8年	<p>蘆第29回毎日・DAS 学生デザイン賞 ・入選/富永恒太</p> <p>蘆千葉県建築四学生会賞 ・銀賞/中村武晃 ・奨励賞/小川太士</p>		<p>蘆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」 ・選外優秀作品賞/小山貴雄</p> <p>蘆第10回千葉県街並み景観賞 ・準特選/鳥居延行</p> <p>蘆桜門建築会第7回学生設計コンクール「キャンパスコア」 ・キャンパス賞/田中厚三、松元理恵</p> <p>蘆第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」 ・奨励賞/田中厚三</p> <p>蘆第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」 ・佳作/小山貴雄</p> <p>蘆第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」 ・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)</p> <p>蘆第6回優しい食空間コンテスト「食空間デザイン」 ・入選/馬淵晃</p> <p>蘆第9回ゆとりある住まいコンテスト「住まいの収納」 ・1 等/田中厚三</p> <p>蘆97 GREEN DESIGNING IN YAMAGATA「地球環境にやさしいデザイン」 ・奨励賞/馬淵晃</p>
9	<p>蘆第30回毎日・DAS 学生デザイン賞 ・入選/市原裕之 ・入選/針生康</p> <p>蘆千葉県建築四学生会賞 ・奨励賞/市原裕之 ・奨励賞/針生康</p>	<p>蘆「21世紀の学校」 ・1 部全国入選2等/村松保洋、渡辺泰夫</p>	<p>蘆石川県建築士会設計競技「ヒーリング・ブレイス」 ・優秀賞/富永恒太</p> <p>蘆第8回学生のためのフレッシュデザインコンペ ・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</p> <p>蘆桜門建築会三学部建築学生交流フォーラム ・審査員特別賞/長井厚、田中啓一、寺内学、関香織、村田昌彦</p> <p>蘆運輸省「みんなでつくろう海洋国日本 未来のアイデア大募集」 ・学校部門 フロンティア賞/鳥居延行、若山喜信、金田岩光</p> <p>蘆日本大学理工学部建築学科「TEMPORARY SPACE COMPETITION(DOME COMPE)」 ・優秀賞/石川阿弥子、大野貴司、楠川嘉子、山田博栄</p> <p>蘆第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」 ・入賞/富永恒太</p> <p>蘆東京建築士会第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」 ・佳作/佐藤信治、市原裕之、田中克典、長井厚</p>
10	<p>蘆第31回毎日・DAS 学生デザイン賞 ・入選/大野貴司</p> <p>蘆千葉県建築四学生会賞 ・金賞/大野貴司</p>		<p>蘆第4回北陸の家づくりコンペ「環境共生住宅」 ・最優秀賞/田中克典 ・優秀賞/長井厚</p> <p>蘆第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」 ・奨励賞/市原裕之</p> <p>蘆壁装材料協会主催「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</p>
11	<p>蘆千葉県建築四学生会賞 ・銀賞/寺田健 ・特別賞/江橋亜希子</p>		<p>蘆第5回北陸の家づくり設計コンペ「60年住む家」 ・優秀賞/塙貴宏</p>
12	<p>蘆第33回毎日・DAS 学生デザイン賞 ・入選/渡邊昌也</p> <p>蘆千葉県建築四学生会賞 ・奨励賞/原香菜子 ・奨励賞/渡邊昌也</p>	<p>蘆「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</p>	
13	<p>蘆第34回毎日・DAS 学生デザイン賞 ・建築部門賞/秦野浩司</p> <p>蘆千葉県建築四学生会賞 ・奨励賞/秦野浩司 ・奨励賞/木村輝之</p>	<p>蘆「子どもの居場所」 ・関東支部入選/齋藤洋平、木村輝之</p>	<p>蘆㈱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</p> <p>蘆(社)東京建築士会「住宅課題賞」 ・入選/羽根田治</p>



平成18年度 TEPCO インターカレッジデザイン選手権 最優秀作受賞/勝又洋

年度	卒業設計(蘆)/修士設計(蘭)	建築学会コンペ	その他のコンペ
平成14年	蘆第35回毎日・DAS 学生デザイン賞 ・入選/丸山貴広 ・入選/山下忠相 蘆千葉県建築四会学生賞 ・奨励賞/栗田耕史 ・奨励賞/長坂悠司		蘆第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 蘆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 蘆(社)東京建築士会「住宅課題賞」 ・入選/清水大地 蘆第8回飛騨・高山学生家具デザイン大賞 ・入選/丸山貴広
15	蘆第36回毎日・DAS 学生デザイン賞 ・入選/川崎未来生 蘆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		蘆新建築住宅設計競技2003 ・2等/川崎未来生 蘆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 蘆(社)東京建築士会「住宅課題賞」 ・入選/中村智裕
16	蘆第37回毎日・DAS 学生デザイン賞 ・入選/永嶋順一 ・入選/佐藤俊介 蘆千葉県建築四会学生賞 ・特別賞/稲垣直秀 ・奨励賞/勝又洋	蘆「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	蘆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、勝岡田洋子、望月菜生 ・佳作/渡辺秀哉 蘆(社)東京建築士会「住宅課題賞」 ・入賞/賀山雄一
17	蘆第38回毎日・DAS 学生デザイン賞 ・入選/鈴木啓史 ・入選/渡辺秀哉 蘆第18回千葉県建築学生賞 ・優秀賞/渡辺秀哉 ・奨励賞/鈴木啓史 蘭第4回 JIA 大学院修士設計展 ・出展/京野宏亮	蘆「風景の構想—建築をとおしての場所の発見」 ・関東支部入選/金子太亮、勝又洋、中村智裕	蘆9坪ハウスコンペ2005 ・佳作/金子太亮 蘆TEPCOインターカレッジデザイン選手権 ・優秀賞/金子太亮、京野宏亮 蘆福山大学建築会デザインコンペティション2005 ・入賞/桔川卓也 ・佳作/河原一也、信戸佑里 蘆(社)東京建築士会「住宅課題賞」 ・入選/五十嵐大輔
18	蘆第39回毎日・DAS 学生デザイン賞 ・入選/桔川卓也 蘆卒業設計日本一決定戦 ・日本三/桔川卓也 蘆卒業設計表日本一決定戦 ・裏日本一/桔川卓也 蘆第19回千葉県建築学生賞 ・特別賞/河原一也 ・奨励賞/丹沢裕太 蘆第30回学生設計優秀作品展 ・レモン賞/桔川卓也 蘭第5回 JIA 大学院修士設計展 ・出展/勝又洋、金子太亮	蘆「近代産業遺産を生かしたブラウンフィールドの再生」 ・関東支部入選/金子太亮、勝又洋、中村智裕/鈴木啓史、三村舞、渡辺秀哉 蘆「美しいまちをつくる むらをつくる」 ・最優秀賞/渡辺秀哉 ・足立区長賞/鈴木啓史、三村舞、渡辺秀哉	蘆SMOKERS'S STYLE COMPETITION 2006「パブリックスペースと分煙」 ・佳作/勝又洋 蘆TEPCO インターカレッジデザイン選手権「現実を虚構化する住宅/虚構を現実化する住宅」 ・最優秀作/勝又洋(上写真) 蘆(株)ナムラコンテナタルホーム事業本部・(株)日本住研 第3回住まいのデザインコンテスト「わたしが暮らす家」 ・優秀賞/勝又洋、金子太亮 蘆(社)東京建築士会「住宅課題賞」 ・入選/島田かおり