

建築設計製図優秀作品集 2007

「フラッシュバイトケルプ」 信藤聡美

「スリーマウス」 清水修平

「点・線・面から空間へ」 岡部裕一郎・桐山光太郎・林 香織・中島克之・村田貴厚・杉山洋太・石川広勝・森 雄也

「Tokyo Inner Harbor Aquarium」 上條経伍・河原拓人

「観光利用を意図した函館水産複合建築の設計」 三村 舞

「クチナガイツツメエビ」 中島克之

「水辺を望むギャラリー」 西田麻里奈・山崎淳史

「ミドリメ」 橋本 唯

「フローティング施設」 黒崎真由

「水空間を持つキャンパス情報館（メディアテーク）」 椎橋 亮

「ミクロの決死隊」

石井貴士・太田隆雄・清水修平・杉山洋太・松井創斗・安武 悠・山口陽平

「ウォーターフロントにあるマイスペース」 高野洋介・古明地雲母

「水と緑に囲まれた300人のための集合住宅」 爲季 仁

「芸術家のためのアトリエつき集合住宅」 井上知秀・永田陽子

「図面表現 前川國男自邸図面コピー」 信藤聡美・杉山慶太・杉山洋太

「形・素材ウォッチング」

杉山洋太・橋本 唯・嶋 真史・古明地雲母・森 雄也・大久 峻・松井創斗・石川広勝

平成19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
岩本一成／(有)I.K.A. 総合デザイン研究所
川口とし子／(有)アーキスタジオ川口一級建築士事務所
佐藤信治／海洋建築工学科
玄ベルト一進来／(株)玄・ベルト一・進来
佐藤浩平／佐藤浩平建築設計事務所
松本成樹／(株)日本設計
水本 光／アーキデザインスタジオ

2年生（設計製図Ⅱ、設計製図Ⅲ）

山本和清／海洋建築工学科
佐藤浩平（設計製図Ⅲ）／佐藤浩平建築設計事務所
佐藤孝秋（設計製図Ⅲ）／(株)フォレストシップ一級建築士事務所
柴原利紀／(株)ラウムアソシエイツ一級建築士事務所
長井義紀／長井義紀アーキ・スタジオ
長尾亜子（設計製図Ⅱ）／長尾亜子建築設計事務所
廣部剛司／廣部剛司建築設計室
前田紀貞／(有)前田紀貞アトリエ

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（設計演習Ⅱ）／海洋建築工学科
小石川正男（設計演習Ⅰ）／短期大学部兼任
岩本一成／(有)I.K.A. 総合デザイン研究所
榎本雅夫／(株)榎本建築設計事務所
澤田 勝／(株)竹中工務店設計部設計課
白江龍三／(株)白江建築研究所
高島秀訓／高島秀訓計画設計室
松井正澄／(株)アトリエ・トド
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）／(株)環境システム研究所
佐藤信治（総合演習Ⅰ）／海洋建築工学科
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）／(株)フォレストシップ一級建築士事務所
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
登川幸生（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
井上武司（総合演習Ⅱ）／Tak 建築計画工房
寛 隆夫（総合演習Ⅱ）／(株)日本港湾協会

「ブラックペッパーチャッキー」 原 真也

「CANdy CANyon ～渋谷川の水辺・建築空間の開放～」 西村秀勇

「インギンチャクヒトデ」 土屋翔太

「アフロ」 山口陽平

「Asuri」 須川賢治・井上彰人・塩原大亮・深山倫秀

「光のある空間」 上田 博・馬石亮太・岡部裕一郎・杉山洋太・松野 薫・山口瀬理

「フローティングを生かした新しい教育施設としての小学校の提案」
丸山大史・大隅慎太郎

「食生活は魚から」 管家千鶴・蔵本英里・信森淳代

「Farmscape」都市における農業啓発施設の提案」 小松崎博敏

「船橋と住民の新しい流れ」 石塚大貴・加山哲雄・高橋祐輔

「下町ウォーターフロントの住宅設計」 板里卓哉・鴨志田 航・川島正嵩

「変わっても変わらないもの」 赤澤知也・舞鶴 歩

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 2007

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	39
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
岩本 一成
川口とし子
佐藤 信治
玄ベルト一進来
佐藤 浩平
松本 成樹
水本 光

空間創造演習（前期）

第1課題

「新種発見！海の生物」

（出題：桜井慎一）

【課題主旨】

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

さて、あなたは、2007年5月のGWに訪れた***で、今まで見たこともない海の生物を発見しました。どうも、新種の生物のようです。

そこで、あなたが発見した「新しい海の生物」を原寸の模型で制作してください。

海に生息する生物なら、動植物なんでも結構です。

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もかまいません。形、色、手触り、歯触り、におい、質感などが理解できる模型をつくってください。自由な発想、素材の工夫、華麗な表現を期待します。

【提出物】

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

【発表】

上記の提出物を使って、一人一人みんなの前で発表してもらいます。

【採点基準】

- (1) 模型の出来具合
- (2) シナリオの面白さ
- (3) 発表のパフォーマンス

第2課題

「マイクロの決死隊」

（出題：玄ベルト一進来）

【課題主旨】

自分がマイクロの大きさにまで、小さくなってしまったとしたら、身近な物がどのように見えるかを、レンダリングで詳細に描いて表現する課題である。目で見た物を実際に写生するだけでなく、蟻や蚤になったつもりで想像力も働かせて表現してほしい。誰でも知っている物でありながら、一見そのように見えないという視点を選ぼう。自分が何になって、どのような状況で、何を見たのかも解説すること。

【課題の進め方】

- ・アソートブックのケント紙に、鉛筆で詳細にレンダリングすること。
- ・学生番号、名前、解説（何をどのような視点で見たか、どういう意外性を発見したか、どういうマイクロ空間を疑似体験したか、想像力でどのように捕ったか等を200から400字以内にまとめる）は裏面に書き込むこと。上記の提出物を使って各製図室で全員が発表する。

【採点基準】

- (1) 描く対象物への着目点、絵の構図とアングル
- (2) 陰影の表し方
- (3) 表現の密度
- (4) 説明の適切さ

第3課題

「光のある空間」

（出題：水本 光）

【課題主旨】

今回の課題では、与えられた空間の

中にどのように光を取り込み、光の透過、反射、屈折、干渉などが内部を構成する要素にもたらす表情を考察し、いかに空間そのものを美しく表現できるかに焦点をあてます。

【評価点（留意点）】

- (1) 光が空間に与える効果、美しさ、それを可能にする斬新で多様な工夫（模型は窓際に置かれる）
- (2) 模型の質、仕上がり具合（基本的に5m立方の外形は崩さない）
- (3) 内部の人間の視点で光と空間を考察しているか（無関係な装飾や照明器具的な美しさは評価外）
- (4) 縮尺1/20のスケール感を意識できているか（1/20の白い人物模型を空間内部に1体置く）
- (5) 創出された「光のある空間」とそのアイデアの言語表現や視覚表現に説得力があるか

【提出物】

- (1) 外形5m×5m×5mの立方体で縮尺1/20の内部空間をもつ模型
・一辺250mmの立方模型の外形をなす6面はW&G スチレンボード（外側グレー）で作成する
・6面体の1面は取り外し可能とする（着脱面側に正面性を求めるものではない）
・上記着脱面以外から内部を覗けるようにしてもよい
・内部空間に使用する材料は、白いスチレンボードおよびアソートブック内の紙とする
- (2) デザイン主旨 A4判 1～2枚
・手書きではなくワープロ仕上げ
・文章で光のある空間のコンセプトを簡潔に説明する（200～500字）

第4課題

「形・素材ウォッチング」

（出題：松本成樹）

【課題主旨】

素材はそれぞれ固有のテクスチャー

をもち、それらが集まってひとつの建築を作り上げています。この演習課題ではその一部を切り取り、それらを各自アソートブックの紙面にリアルに描写します。よく観察し、手に触れ、成り立ちを考え、あなたが見つけた魅力ある「形・素材」を表現してください。

【留意事項】

- (1) 描写対象物は建築物の一部とし、2つ以上の素材で構成されている「部分」とします。
- (2) 対象となる素材に思いっきり近づいてよく観察してください。
- (3) 単純すぎる対象は描写に限界がある（描きにくい）ので避けましょう。

【提出物】

アソートブックの用紙を使用。提出用紙の裏には、

- (1) 描写場所、描写した対象物
- (2) 描写対象物を選んだ理由
- (3) 学生番号・氏名（フルネーム）・担当講師名（〇〇師）を記入。

【評価の視点】

- (1) 描写対象の着眼点、およびその素材で構成される画面上のレイアウト。
- (2) 形態および素材感・立体感などの描写がリアルにできているか。
- (3) 陰影や光の反射など、その素材がおかれた状況を表現できているか。
- (4) 描写対象についての思いを言葉で伝えることができているか。

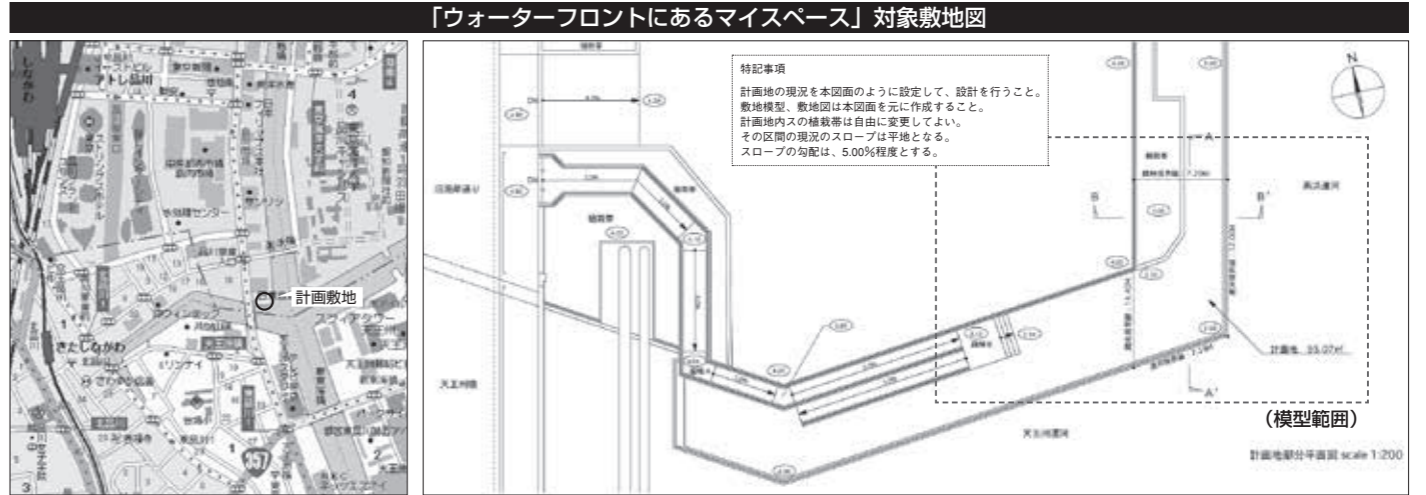
第5課題

「点・線・面から空間へ」

（出題：佐藤浩平）

【課題主旨】

今回の課題では、シンプルな矩形のエレメント（構成素材）を組み合わせることで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に、点や線、面といった基本的な要素のみ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



計画地周辺案内図

計画地部分平面図

設計製図Ⅰ（後期）

第1課題

「図面表現」

前川國男自邸図面コピー

（出題：岩本一成）

【課題主旨】

この課題では、これからの設計製図課題で自分の考えた空間を人に伝えていく上で基本となる、配置図、平面図、立面図、断面図などを中心にトレーニングします。

頭の中で想い描いたイメージを手でダイレクトに紙の上に写し取り、それを練り直して考える力をつけてほしいと思います。その力を生かしてさまざまな表現へ応用することも期待します。図面を理解できること、図面で思考できること、図面で表現できることを目標にしています。

【課題内容】

- (1) 3次元の立体的空間を平面的、立面的、断面的に把握し、それぞれの関係や全体の空間構成について、図面を読むことで理解すること。また、自ら図面を描くことで表現すること。そのために、設計図における各図面の役割・作図方法・記号などの作成要領および表現事項を学習する。
- (2) 建築を見学し体験した内容を整理して、ヴィジュアルなレポートとして資料化する。見学する建築家前川國男の自邸（前川邸）は、現在東京都小金井市の江戸東京たてもの園に移築保存されている。設計図で検証しながら、その建築空間を体験する。
- (3) 図面表現の成果として、前川邸設計図を複製し、プレゼンテーション図面として仕上げる。

【提出物】

- (1) 前川邸現地見学レポートなど
- (2) プレゼンテーション図面（鉛筆仕

上) A2サイズ3枚～5枚を提出する（後日指示）（配置図兼1階平面図、2階平面図、立面図、断面図の順番で、指定の縮尺でレイアウト）。
*評価は、上記1および2とともに、演習時間内の内容を考慮する。

第2課題

「ウォーターフロントにあるマイスペース」

（出題：川口とし子）

【課題主旨】

海洋建築工学科の皆さんにふさわしく、ウォーターフロントのマイスペースの設計に取り組みます。
都市で学ぶ皆さんが再開発の進む都会のど真ん中ともいえるウォーターフロントで暮らせるとしたら、どんな間取りがいいのか、自分は何か好きなのか考え、スケッチスタジオで模型をつくり、皆と語り合いデザインを修正し発展させる。ユニークであると同時に都市環境にも配慮の関係や全体の空間構成について、図面を読むことで理解すること。また、自ら図面を描くことで表現すること。そのために、設計図における各図面の役割・作図方法・記号などの作成要領および表現事項を学習する。

【設計条件】

- ①計画地の特性を生かし陸と海の活動の拠点となる自分の生活空間を設計する。
- ②基本的な空間寸法を理解し、寝、食、衣、洗、納などの機能を備えること。
- ③自分のための生活空間であると同時に、家族や友人などの訪問も想定する。
- ④ウォーターフロントの景観に配慮した全体的な計画を目指すものとする。
- ⑤地盤は良好、陸上の地盤に計画するものとし、部分的な水面への張り出しは認める。
- ⑥計画建物へは道路と運河の両方からアプローチできるものとする。
- ⑦電気、ガス、上下水道は供給されているものとする。

⑧建築基準法、都市計画法などの関係法規は適応されないものとして良い。
計画地：東京都港区港南2丁目11
規模：延床面積50～100㎡程度（屋外階段・テラス・バルコニーは面積に参入しなくて良い）
構造：構造形式は自由

【提出物】

- ①設計主旨＋説明図（コンセプトや計画の説明を文章やダイアグラム、スケッチ、パース、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、運河、道路、隣地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。その内1面は水際線を横断し、水域と建物の関係を表現する）
 - 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模型。現物提出、採点後返却。模型写真を①の設計主旨＋説明図に添付）
- ・A2判ケント紙横使いとし、上記②～⑤を3枚程度に表現する。
・図面表現は鉛筆仕上げを原則とするが、インキングも可。

■作品説明 ①名称の由来、②生息状況、③特徴
 石川広勝「マルモガニ」①ドーナツ状の体にカニのような手足がある。②屋久島近海の水深15mの海底に生息、③昼間は光合成を行う。清水修平「スリーマウス」①口が3つある、②口の中に3カ月間卵を抱えて稚魚を孵化させる、③エサを獲ったり敵を威嚇するときだけ大きな口を開く。信藤聡美「フラッシュバイトケルプ」①目が赤く海藻のような触角を持ち鋭い手で獲物を捕獲する、②背中に住み着い

た貝に卵を生ませ自分のものにしてしまう、③毒を持つ海藻のような触角に近づくと魚を捕獲。土屋翔太「インゴチャクヒトデ」①岩場に付着しヒトデ形の足を持つ、②深海の岩場に生息、③触手で獲物を捕獲。中島克之「クチナガイツツメエビ」①長い口と5つの目を持ち尾がエビのよう、②深海の砂の中に隠れた貝などを長い口で捕食、③派手に光る殻はとても硬く外敵から攻撃されにくい。橋本 唯「ミドリメ」①目が緑色に光る、②水深200mの太平洋の海底に生息、③海底の岩と同化して目立たない。原 真也「ブラックベッパーチャッキー」①外敵に対してコショウのような刺激物を発散し大きなハサミで襲う、②同化しやす

い岩場や珊瑚礁の海域に生息、③海底の鉱物を摂取して宝石化した表皮は石よりも硬く外敵から身を守る。山口陽平「アフロ」①アフロヘアのような体、②日本海で海藻にまぎれて生息、③体に触れると特殊な消化液を分泌して溶かしてしまう。

■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。石川君、土屋君、橋本君、原君の作品は、紙粘土をベースにして巧みに造形している。いずれもリアルな色使いで着色し、スポンジやビーズといった別素材を表面に適宜ちりばめるなど工夫をこらしている。信藤さんの作品も紙粘土で本体を作って

いるが、足の部分にプラスチック素材のヘアークリップを上手に使っているのがとてもユニークである。

中島君と山口君の作品に共通するのは、どちらもカラフルで美しい仕上げが施されていることである。中島君は、色違いの小さなビーズを模型全体にまぶして、深海生物の不気味さを表現している。山口君は、青と緑の2色に着色した綿棒を多数使って、独創的な作品に仕上げている。

前後に大きな口を開け、いかにもグロテスクな表情を見せる清水君の作品は、銀色の薄い紙状素材を使って巧みに造形した個性的な作品である。表面をロウソクやスプレーで着色して、質感にもこだわっている。(桜井慎一)

■講評

石井貴士さんの作品では腕時計の中の土木的ともいえるシーンが描かれている。微妙な針の位置関係をパース表現が追いかけている構図である。天井がガラスに覆われた建物のような空間はとても暑いだろうと本人が言うように、光と影の描き方等でその温室効果を実にうまく感じさせてくれる。

太田隆雄さんの作品ではインターネットケーブルをパソコンに接続する瞬間が描かれている。ソケットの

ミクロな空間の外にある無限な空間、接続される前の一瞬を描いた動き、GIEDION 著の『空間、時間、建築』を思い浮かべてしまった。

3回この課題の講師をしているがチューリップの中から見える蝶々を描いた清永修平さんの作品のように生きている自然界の中にあるミクロな空間をテーマとした作品はなかったと思う。確かなデッサン技術をもっているからであろうか、また映画のミクロな決死隊をかなり強調した課題説明をしたからであろうか、また建築は自然に学ぶことが多いだけではなくますます自然と共存しなければならないというメッセージなのであるだろうか？

杉山洋太さんの洗濯物が放り込まれ

る瞬間を洗濯機のドラム缶の中から見えた作品にも、動きが感じられる。また光線を描くところは最も光を意識した作品であるばかりか、清々しい洗剤とか洗濯機の宣伝に見えてしまうところに僕は好感を持った。

松井創斗さんの作品は、大友克彦の漫画、アキラの一コマに見える。作品のコメントに建物と町との関係に触れているが、大友克彦は漫画に登場する各シーンの図面を創造でまず描いていたのだからいけている類似性なのでは。作品は携帯電話の中を対象としている。

SF 漫画のアキラとうってかわって、安武悠さんの作品は19世紀のイギリス産業革命を思い浮かべさせる。オルゴール内部を描いているのだが、その洗

練された世界と反比例して機械騒音のうるさい、油のにおいのする工場を想像してしまう。スケールの違いが、または表現方法の違いがこれまで違う世界を連想させてしまう例に見える。

山口陽平さんの作品のポイントは靴ひもの間に挟まれた、文字通り絡まった複雑な空間の表現だと思う。全景、『中』景、背景を巧みに使っているだけでなく、絵全体のトリミング効果で、靴の中のアモルフな空間をうまく暗示させている。

最後に気になったこと、僕も大きなことは言えないが、作品のコメントでの漢字の誤字脱字、間違いが目立ったので、日本人として文章にも気を配ってほしいと思った。(玄ベルト一進来)



石川広勝



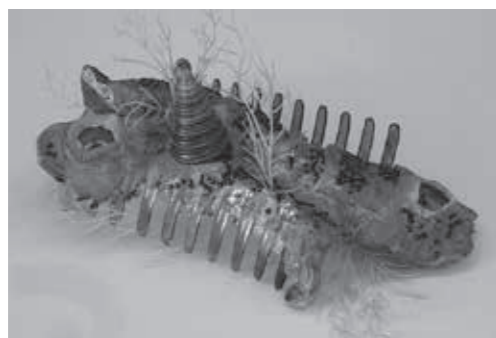
清水修平



石井貴士



太田隆雄



信藤聡美

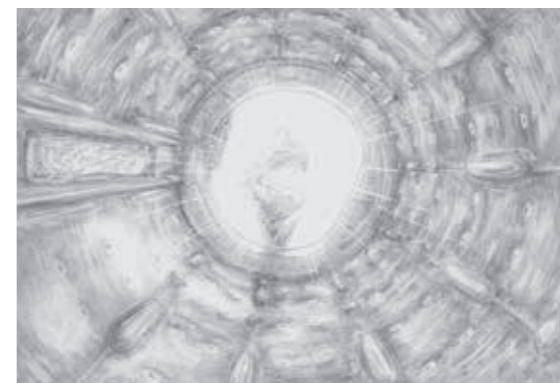


土屋翔太



杉山洋太

清永修平



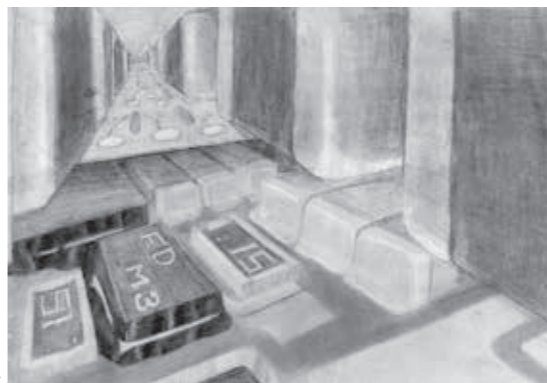
山口陽平



中島克之



橋本 唯



松井創斗



安武 悠



原 真也



山口陽平

空間創造演習 第3課題
光のある空間

■講評

上田案は、センシティブな作品である。格子を捻ったモチーフを、一方はパンチング的な2次元で、他方をネット的な3次元で対比表現し、光と影の奥行きを変容させる。しかしネット格子背面の開口形態から具体性を排除すれば、より純粋な表現となった。

馬石案は、光を紡ぐテキスタイルである。扁平させたストリップ（細長い一片）を格子状に組み、20°程度傾けている。ストリップの平面と長手面を

太線、細線と見立てたモンドリアン的な空間に奥行きを与え、3次元空間を構成し、巧みに密度を変化させて背面からの光に陰影を与える。人間に呼応した空間というより、光のディフューザーと化している点が惜しい。

岡部案は、幾何学形態の重なりという点で馬石案と共通するが、より強く内部空間を意識した作品といえる。上部の力強いグリッドを斜めに切り裂く面、それをバブル状に盛り上げるリング群。この大胆な構成要素の変更は、リングが点で接触する所為か、絶妙に重量感と違和感を払拭している。リングの狭間をくぐり、格子終端の斜面に横たわりたい不思議な感覚に誘われる。杉山案は、今回最も概念的かつ挑戦

的な作品であろう。本人の言にもあるが、取り込んだ光が進み、拡散する様をイメージして、空間構成部材の形態を模索した過程を想像させる。拡散よりむしろ減衰の妙。角度を変化させ手前を巡るエッジによって空間は捻れ、変質する。出色なのは、のぞき穴を設けて可視空間を限定したことだ。箱全開状態では御し得ない四角いヴォイドが、途端に魚眼レンズのような歪のある丸い世界へと導かれ、新鮮な驚きがあった。

松野案は、壁のオープニングと光の差込を物理的に表現しようとした作品。細長い開口を切り取っていた様子を見て、光と同様に面を差し込むこと

を示唆した。縦横に挿入された面によって、光の角度が変化するのに呼応して光の到達が視覚化されている。キュービックな内部空間を大きく変形させるのではなく、6面を意識し、そのバウンダリーを変質させて表現する洗練を感じさせる。

山口案は、光と建築のラウムスタディー。最も建築的で、徹底された下からの光が要素に浮揚感を与える。表現が少々具体的過ぎる感はあるが、内部を人が移動したり溜まったりすることを強く意識して、空間を大きく捉え、光を調節し、人に場を提供する。光を見え隠れさせることで、ソリッドとヴォイドの関係を明瞭にし、空間に立体感を付与している。 (水本 光)

空間創造演習 第4課題
形・素材ウォッチング

■講評

イメージ上の建築と違い、現実の建築は形だけからできているのではなく、「もの」としてのリアルな「部分」から成り立っている。

この課題では、その「部分」に迫り、それを構成する形と素材を丹念に描写する。

杉山洋太さんの作品は、14号館の保健室出入口のドアストッパー。ステンレス、ゴム、コンクリートと、それぞれ成り立ちも質感も違う素材が丁寧に描き分けられている。皿ビスやボルト・ナットなど、各部材の取り付け方もよく伝わる。

橋本唯さんの作品は13号館の堅礎とドレン部分を描かれている。難しい部分だが、辛抱強く観察し理解しようとしたことが良くわかる。鋳鉄製の中継ドレンの重量感も伝わってくるようだ。

嶋真史さんの作品は13号館のらせん階段の一部をダイナミックに描いている。勢いのあるタッチが、鉄の持つ強さや硬さ、力を伝える。フランジの溶

接部分の表現などがリアリティを与えている。

古明地雲母さんの作品は5号館前の側溝グレーチング。ステンレス製だろうか、硬質な金属のエッジがよく表現されている。グレーチングの受枠まで描かれているととってもよい。

森雄也さんの作品はアルミガラリとレンガ壁との取り付け部分を描いている。部材同士の接合箇所、シールやモルタルなどの、いわゆる目地を意識され、部材の組み合わせ方や前後関係がよく把握できている。

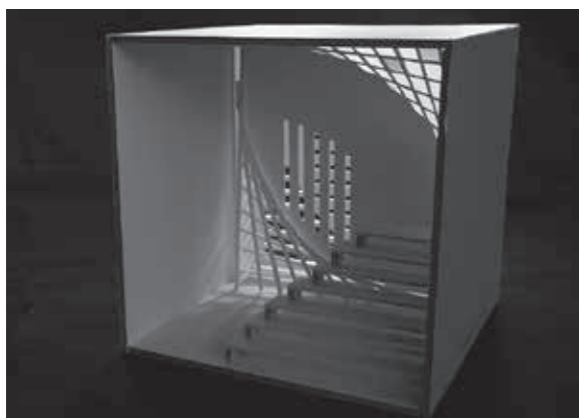
大久峻さんの作品は設備配管カバーとエルボー部分。ディテールをつぶさに描くことで、薄い金属カバーが外側から取り付けられ、内部に空間を有す

るものであることがソリッドなコンクリート床を背景に描かれている。

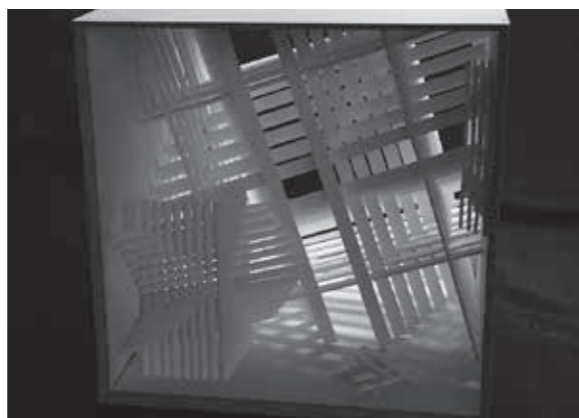
松井創斗さんの作品は14号館テラスの堅礎と床の木デッキ。ステンレスと木デッキの質感の違いだけでなく、部材の構成、影や反射の様子もよく観察し、説得力ある表現となっている。

石川広勝さんの作品は、13号館近くのベンチ。構図が印象的である。床タイルの平板性や硬さと木が持つ厚み、経年変化が対比的に描かれている。

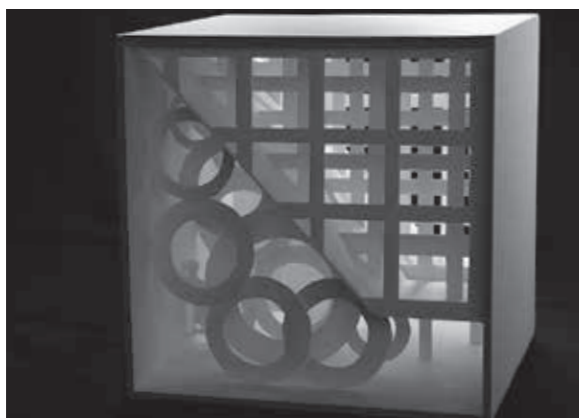
普段、なにげなく見過ごしている風景もよく見れば、思いがけない発見がある。時には立ち止まりよく観察し、ものの成り立ちを見極めようとする習慣を身につけてほしい。 (松本成樹)



上田 博



馬石亮太



岡部裕一郎



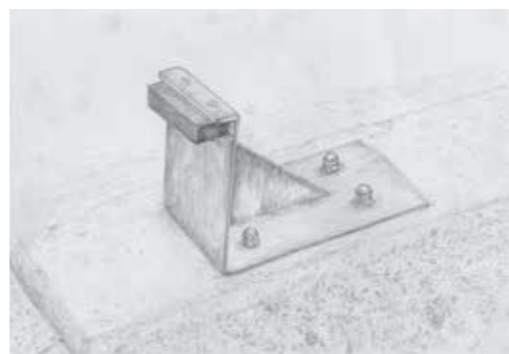
杉山洋太



松野 薫



山口瀬理



杉山洋太



橋本 唯



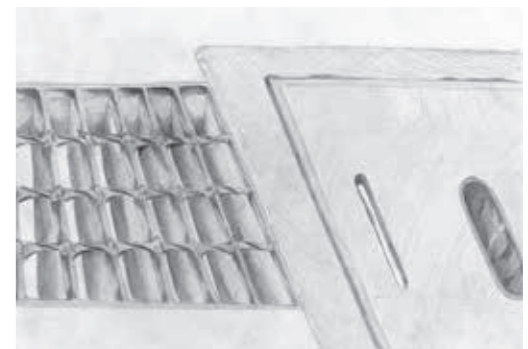
嶋 真史



森 雄也



大久 峻



古明地雲母



松井創斗



石川広勝

■講評

部材の形状は単純であっても、配置の仕方によって如何様にも豊かな空間を作ることが可能だということを実感してもらえたでしょうか？ 階段を一生懸命作ったり小屋を作ったり……と空間を構成する「部分」にこだわった作品は意外とお粗末なものになっていたようです。あくまでも敷地全体を視野に入れて抽象的に構成することが魅力的な空間を生み出す前提となっている

るのではないのでしょうか。人と人との関係が社会を作るように部材どうしの関係が空間を作ります。この「関係」をデザインすることが設計という行為なのだと思います。「人との関係」「町並みとの関係」等に発展させていってください。

岡部裕一郎君「閃光の空間」線材で構成した幻想的な作品。線材と線材同士の隙間、光が当たっている面と陰の面、部材が落とす線状の影……と光の作用で実際の材の数が増幅されて見えます。貫入のさせかたも上手です。

桐山光太郎君「(★題名がわかりません)」コの字状のモチーフを生き生きと活けた、といった感じのさわやかな

な作品です。もう少し丁寧に作ろう。林香織さん「Step Up」思い切りのよいダイナミックなデザインです。段状部分をはじめ多少殺風景な印象を受けますので、デザインの密度をもう少し高くした方が良かったのではないのでしょうか。

中島克之君「未来の扉」浮いているものが重そうで、それを支えている部材が細いために重力から開放されたような意外性のある空間ができあがりました。等高線の曲線部分が目に付きすぎるので、直線に抽象化したほうが良かったと思います。優れたバランス感覚が光るだけにおいしい。

村田真厚君「同形」余白をうまく残したシュールな感じの作品。敷地の工

ツジの使い方がよかった！ もう少し丁寧に作ろう。

杉山洋太君「すき間」それぞれのボックスがうまくデザインされていて、一つ一つ見たくまりました。柱が太すぎ、単純すぎるのがおしい！ そういうことまで気を配ってデザインしよう。

石川広勝君「癒しの空間」メリハリのある空間ができましたね。多すぎず、少なすぎず、隅々まで関係を調整してあるうまいデザインです。題名はもう一工夫。

森雄也君「Emotional Town」コンセプトが表現できているとはいいますが、ほかにも多く見られた箱型のデザインの中では優れている作品でした。(佐藤浩平)

■講評

図面表現の課題においては今後の設計のためのいくつかの演習を行った後に製図を仕上げることにしています。最初に図面を読み、描いてみて空間を把握する。描いた図面をもとに模型を創る。図面と模型を比較してみる。また、前川邸では図面を持って行って実際の建築と見比べてみる。その成果が

今回の製図作品です。

信藤聡美さんの作品は、図面表現とともに表紙のプレゼンテーション図面の両方において審査された先生方より、この課題での総合的な成果として評価がなされたものです。

一つ一つ丁寧に表現されているとともに、見学においての感想など、それを見る人へ伝わり易く表現されています。

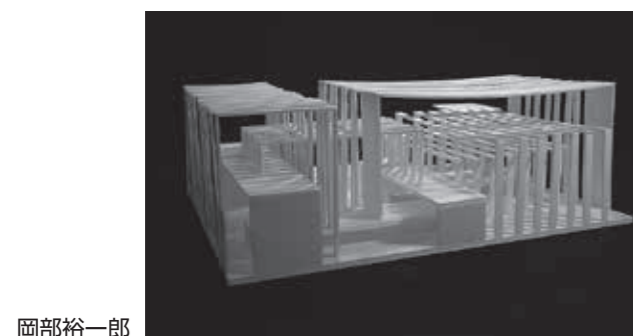
杉山慶太君の作品については、表紙の表現が明快で印象深い構成であり、魅力的に仕上がっています。

左半分に大きく表現された建物内部の絵からは、この建築が持つ暖かき力

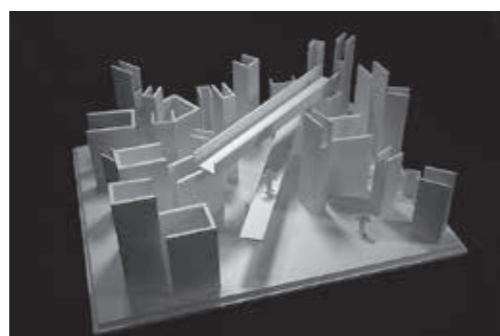
強い魅力が伝わってくるようです。また、右半分にレイアウトされた写真とテキストが2ページ目へと期待をさせます。

杉山洋太君の作品については、前川邸を訪ねた時の印象やそこでの観察の結果がまとめられた充実した内容となっており評価されたものです。

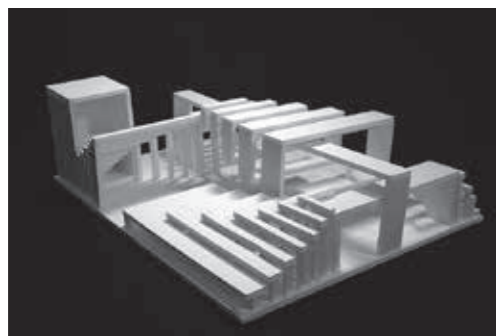
図面表現のルールを理解し、表現していくこととともに、頭の中で考え、手で描き、それを観て再考することを、今後設計課題において効果的に生かしてほしい。図面を見る人に何を伝えるのが大切にしてほしいと思っています。(岩本一成)



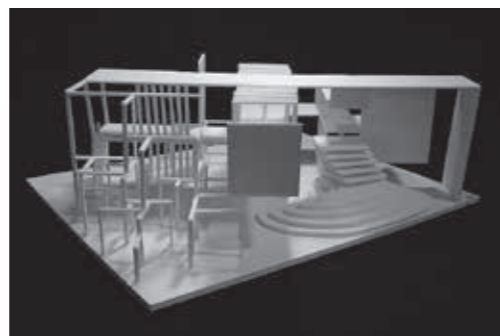
岡部裕一郎



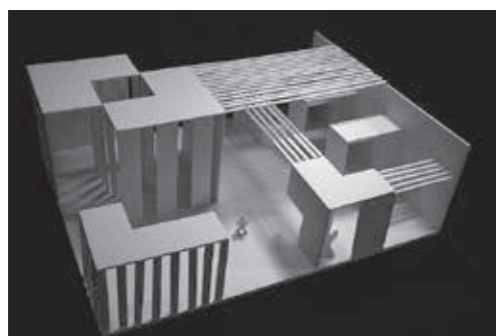
桐山光太郎



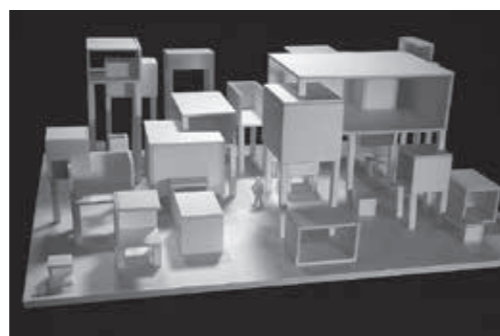
林 香織



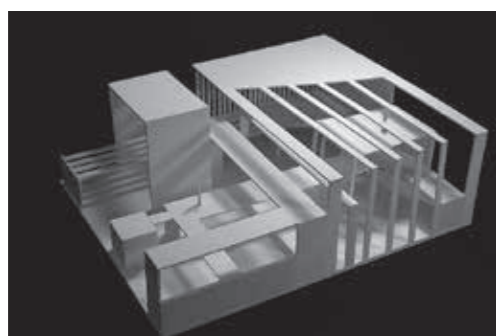
中島克之



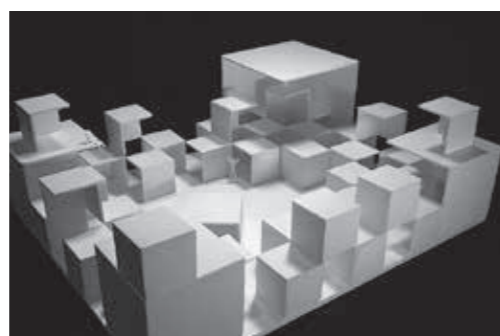
村田真厚



杉山洋太



石川広勝



森 雄也



信藤聡美



杉山慶太



杉山洋太

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

高野洋介

■コンセプト

計画地は高浜運河の交差点の角地にあるため、周辺が見渡せる場所であった。逆に言うとさまざまな方向から計画地を見ることができる。

そこで、どの角度から見ても「あれは何だろう」と思わせるような建物を作ろうと考え、東西南北すべての方向に壁が斜めになっているデザインを思いつき、写真のようになった。

ている点である。ゆえに廊下でなく各スペースは階段でつながっており、浴室・トイレ以外に間仕切り壁やドアは入らない「マイスペース」にふさわしいプランニングになっている。さらに外壁が各層ごとにゆるいジグザグに傾いていて、内部空間と外観の大きな特徴となっている。それは内部空間においては、空を大きく取り込むスペースと海を感じるスペースという大きな違いや、採光の入り方にも多様な変化を生むものであろう。また外壁がジグザグに傾いた外観は運河沿いにリズムにたたずむ建築としても、水面の写り込みにより一層揺らぎをもたらすことなど実に楽しいデザインとなっている。(川口とし子)

■講評

高野洋介君の案は敷地のパノラマ性をポジティブに捉え、逆に見られる存在としての建物のユニークさを強く求めるものとなった。建物は生活スペースの主建物と船着き場+書斎の分棟とされ、後者はフローティングになっており、先の課題の知識を生かすもので好感が持てる。特徴的なのは主建物が南側スペースと北側スペースでスキップフロアーとなっており、採光に配慮すると同時に空間に変化を与え、意図的に狭さを感じさせない工夫となっ

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

古明地雲母

■コンセプト

外観は丘のようになっていて、屋上は緑を取り入れ、自然な空間にし、自由に入れるようになっている。

東側建物の東側は、歩道になっていて、多くの人がいるため、厚い壁をはさみ、閉鎖的になっていて、ガラス部分も少ない。反対に、水辺に面している南側、西側はガラス部分を多くして、景色が一望できるようにしている。

この建物の特徴は、全体的に斜めに

切り出していて、斜め同士の組み合わせが建物を構成している。また、北側から南側にかけて風が抜けるような造りになっている。

家に入ると、1階フロア全体が玄関という感じになっている。全面的に水をはって、池のような空間になっている。その真ん中は、生き物も飼えるような水槽になっている。

居間、キッチンや風呂などはすべて2階に設置してあり、風呂からも南側の景色が一望できるようにしている。しかし、あまり開放的にしすぎないために他の面は壁に覆われている。

寝室は西北向きで、階段、キッチン、壁などが周りにある場所に設置したため、周りも気にならない。

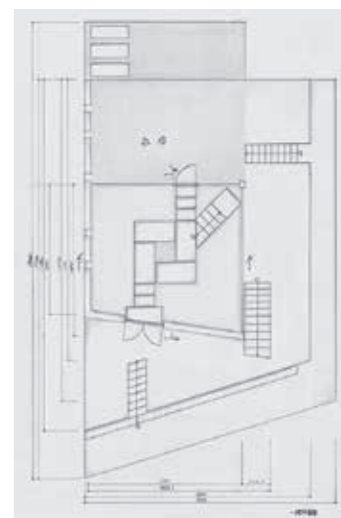
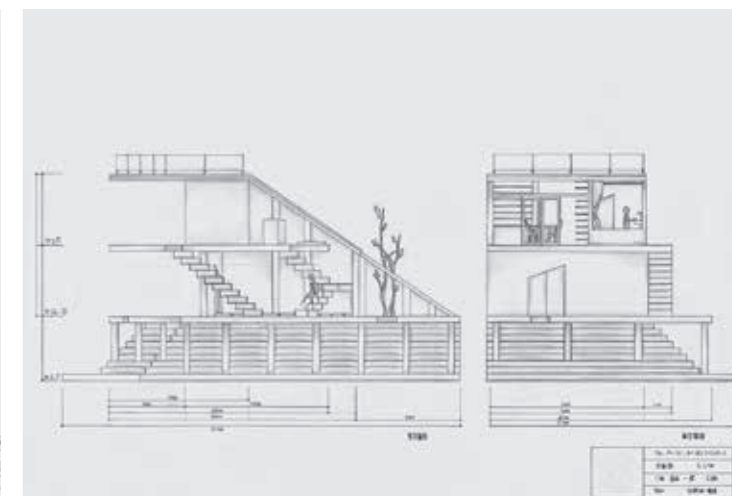
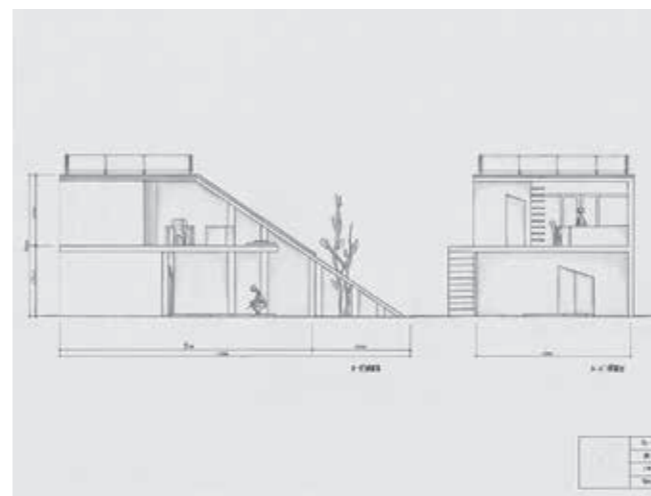
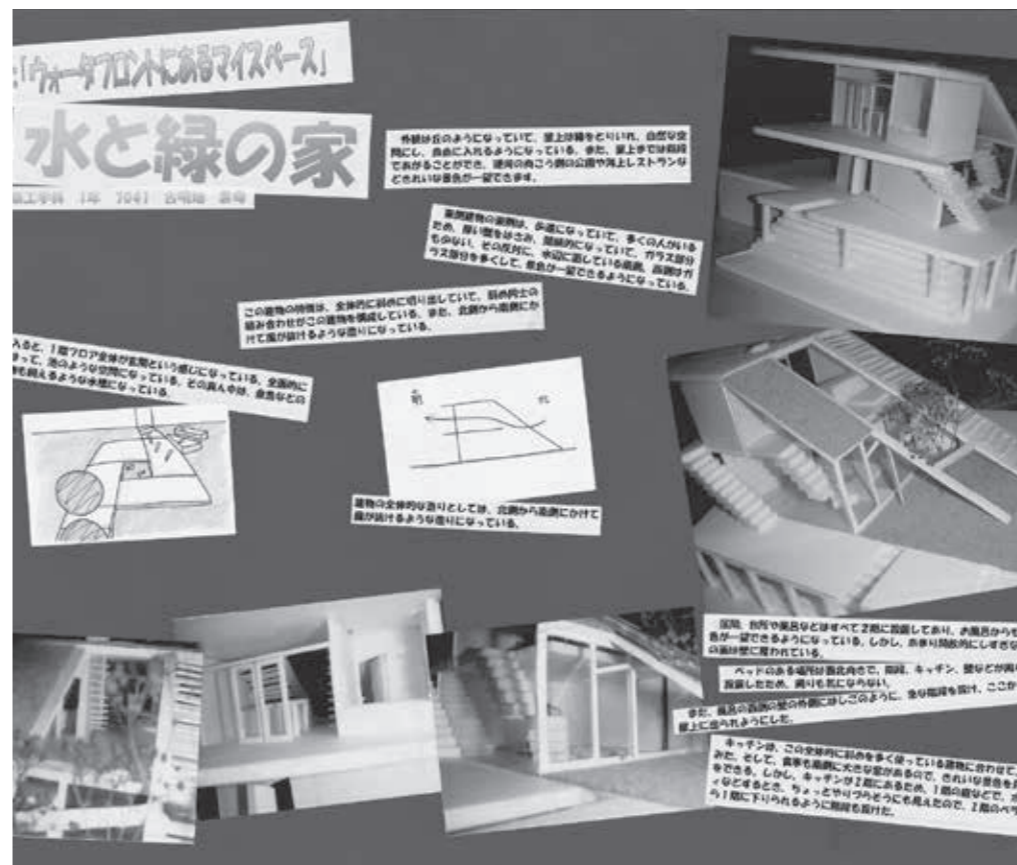
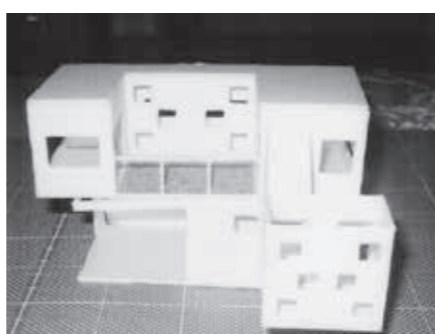
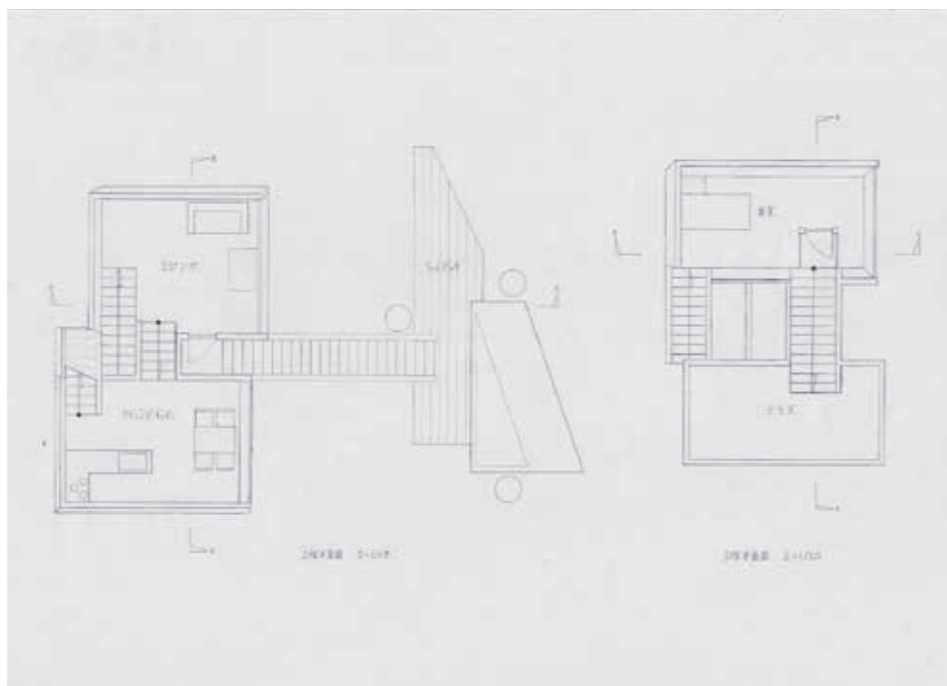
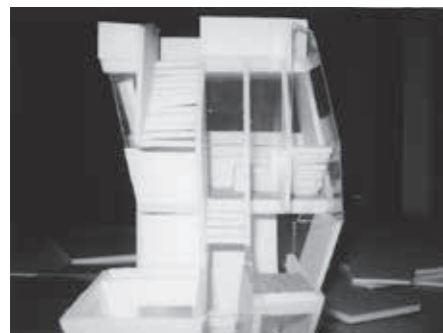
風呂の西側の壁の外側にはしごのように急な階段を設け、ここからも屋上に出られるようにした。

■講評

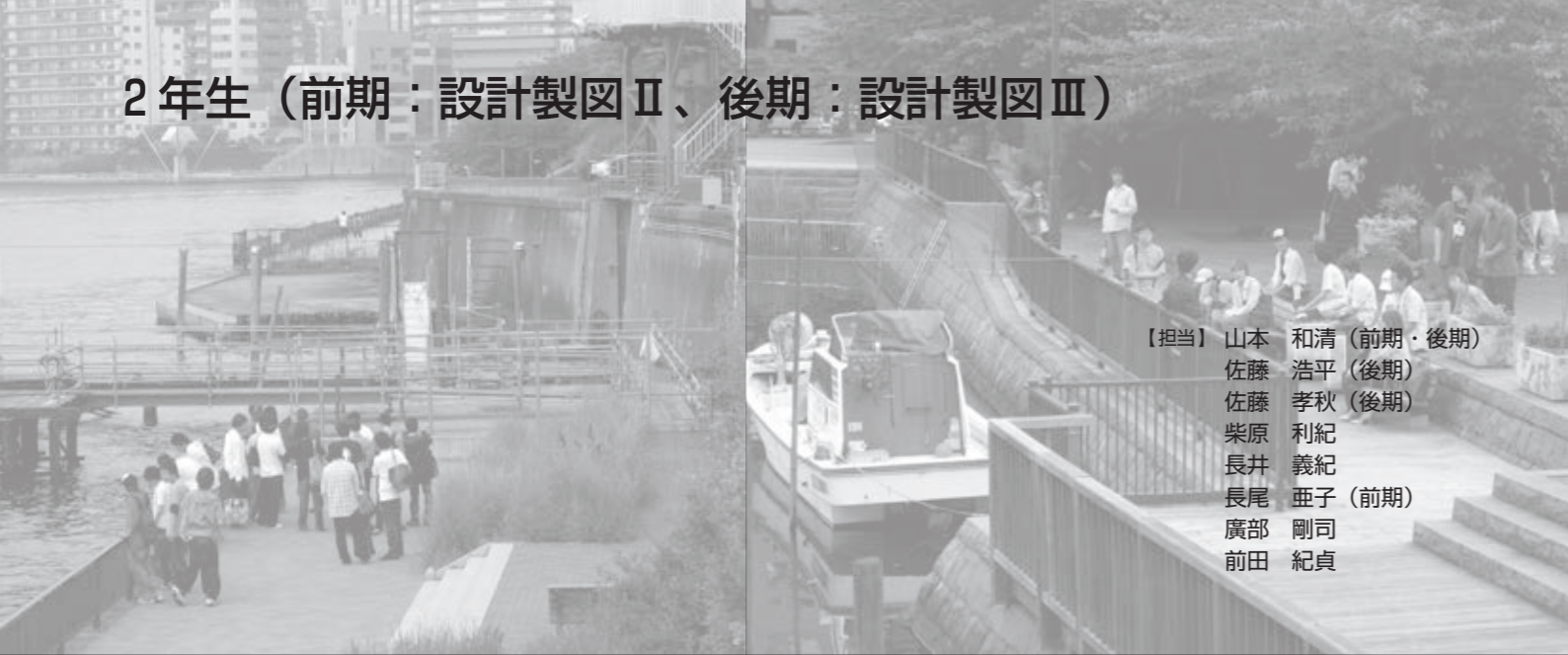
古明地雲母さんの案はウォーターフロントの美しい景観を積極的に取り込む計画が目指されている。地盤面から大階段でアプローチする緑化された屋上がその一番のポイントになっていて、建物全体が海に向かう小高い丘のようにも見える。内部のプランニングでは1階は水を張った玄関ホールで、生活空間はすべて2階となっている。やや単純ではあるが広いベランダなども設置し、運河に向けた気持ちの良いスペースとなっている。遊歩道側の厚い外

壁以外はほとんど水平の床スラブだけの構成のため、建物全体は海に開いた透明感のある印象となっている。よって建築物的な存在ではなく、ランドスケープとしての建築となっている点が好ましい。とくに外部階段は2つとも水辺に向かっていく方向で、また内部においても閉鎖的な1階から階段を上り2階で目に飛び込んでくる水辺の景観がさぞかしインパクトの強いものとなるであろうことは想像に難しくない。ただし階段の途中で天井にぶつかりそうな箇所がある点には注意してほしい。

総じて、例年に比べ図面表現の優れたものが少なかったのが残念であった。(川口とし子)



2年生（前期：設計製図Ⅱ、後期：設計製図Ⅲ）



【担当】 山本 和清（前期・後期）
佐藤 浩平（後期）
佐藤 孝秋（後期）
柴原 利紀（後期）
長井 義紀
長尾 亜子（前期）
廣部 剛司
前田 紀貞

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

板里卓哉

■コンセプト

現場は、下町の風情を残しつつも周辺に高層マンションが立ち並び、新旧の混ざり合う独特な地域である。さらに計画敷地は、日常的に多くの人々が利用する公園の一角に位置し、東側を川、北側と西側を道路に面しており、すべての面に対して隣家が存在しない。本計画では、公園の一部であるこの敷地の特殊な環境を活かそうと考え、敷地の内外空間をパブリックスペースとし

て地域住民や公園利用者に提供することを目標とした。

外部計画では、北側道路から公園やピロティへと、外部デッキを通して自由に行き来できるようになっており、さらにピロティを公園の延長とすることで、動線を明確にし、公園と連続したパブリックスペースを提供している。建物は利用目的によってボリュームを分けている。長方形の箱型のボリュームは居室等が配置され、沈み込んだリビング部分はプライベートな生活空間として配置される。一方で、公園に面した大きな開口をもったサロンは、セミパブリックな空間として、地域住民に開放することもできる。

これらの計画によって、公園と住宅

との共存を模索し、1つの答えを提案した。

■講評

下町情緒の残る運河に面した敷地に住宅を設計する課題である。敷地は2つ用意され、住宅そのものの設計以前に、敷地選択において慎重な判断が要求される。プライバシーの確保しやすいもう一方の敷地ではなく、公園と道路と運河に囲まれた非常に公共性の高いこの敷地を選択した時点で、おのずと方向性は見えてくるはずなのに、この敷地を選択した大部分の学生はその方向性を見誤った。唯一といって良いが板里卓哉君のみが、その方向性を突き進む覚悟ができていたということだ

ろう。板里君は、住宅に公共性を取り込むという命題に対して、公園のバビリオンに住むことと文字通り公共通路を設けることで答えている。公園と運河に掛かる橋と大階段と外部通路で連絡し、公共的な地域住民集会施設を兼ねたサロンを2階に象徴的に持ち上げ、下部のピロティは公園として開放する。個人のスペースは公園として求められる。プライバシーの確保しやすいもう一方の敷地ではなく、公園と道路と運河に囲まれた非常に公共性の高いこの敷地を選択した時点で、おのずと方向性は見えてくるはずなのに、この敷地を選択した大部分の学生はその方向性を見誤った。唯一といって良いが板里卓哉君のみが、その方向性を突き進む覚悟ができていたということだ

（柴原利紀）

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】

佃島は、漁業集落の名残を色濃く残す場所であり、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。計画に当たっては、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】

以上をふまえて次のとおりとする。
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／自家用車は所有していない／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）。ただし収納に配慮する／当該地域が「水辺」であることを日常生活で意識できるようにする／家族がいつも何らかの形で気配を感じあえるようにする／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する／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とおりである。
(2) 電気、ガス、上下水道などは整備済。
(3) 地盤は良好である。
(4) 気候は温暖で特別の配慮は不要。
(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60%、容積率200%とする。
 - (3) 住戸の延べ面積は150㎡以下とする。
 - (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）

第1課題

「水辺を望むギャラリー」

【設計条件】

本課題は、隅田川に隣接したロフト街の一角において、運河に面したギャラリーを計画するものである。本施設は、地域の子供たちの水辺に関する絵画や彫刻などの作品を展示するとともに、公園を整備し地域住民の憩いの場、交流の場としての機能を併せ持つものである。計画に当たっては、とくに以下のことが求められる。

水辺と公園の景観を活かした配置計画／敷地周辺の環境に対して配慮した計画／展示部門・コミュニティ部門等それぞれの部門を適切にゾーニングし来館者に利用しやすい施設として計画／敷地南に予定される第2課題の集合住宅との関係を考慮する。

1. 敷地および周辺条件

- (1) 敷地の形状・接道条件・周辺状況・規模等は、別添の地図とおりである。
- (2) 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。
- (3) 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。建ぺい率60%・容積率300%である。

- (4) 電気・ガス・上下水道などは整備済。
- (5) 地盤は良好である。
- (6) 気候は温暖で特別の配慮は不要。

2. 建築物

- (1) 鉄筋コンクリート造（一部鉄骨可）2階建て以下。必要に応じ地階設置。
 - (2) 延べ面積1,500～2,000㎡。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。
 - (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。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。エレベーターは必要に応じて設置。
 - (5) 高齢者・障害者が円滑に施設を利用できるように配慮する。
 - (6) 吹き抜け・水庭等は適宜設ける。
3. 屋外施設
- (1) 屋外の展示スペース（面積自由）を設ける。
 - (2) 展示作品等の搬入用サービスヤード（約50㎡）を設ける。
 - (3) 駐車場はサービス用2台分を設置。
 - (4) 自転車置場を20台分を設置。

第2課題

「芸術家のためのアトリエつき集合住宅」

【設計条件】

本課題は、芸術家のためのアトリエつき集合住宅を計画するものである。第1課題で計画した隣接するギャラリーでの作品発表。そして、制作（アトリエ）と生活の場を、特別に選抜された20組の芸術家たちに提供する。水辺との関係を考慮しつつ、作品制作の刺激ともなるような意欲的な空間を求めたい。計画に当たっては、とくに以下のことが求められる。

水や緑を楽しむことができる空間的配慮を行う／敷地周辺の環境に配慮／各住戸に大きめ（住戸の半分程度）の専用アトリエを設置／各住戸は、互いにプライバシーを守るように計画／

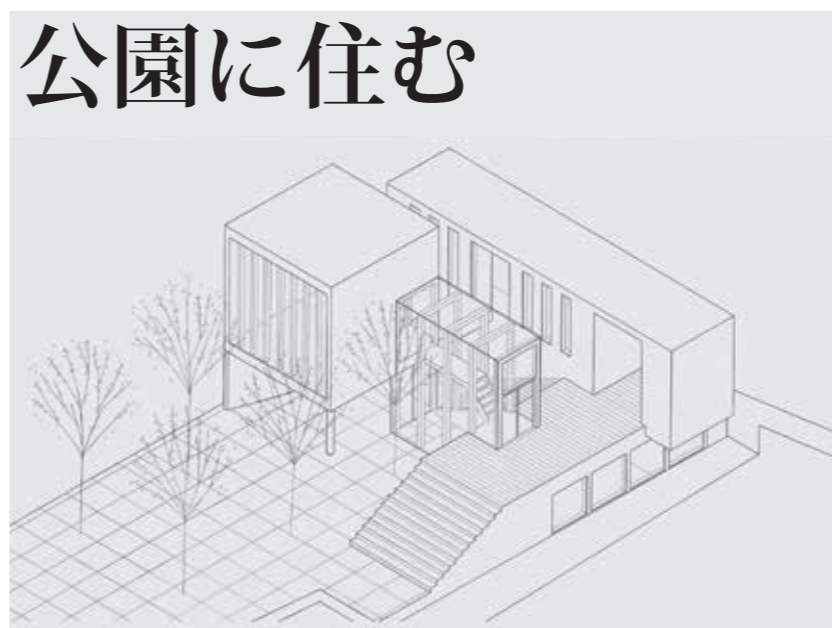
各住戸の間取りは、各自想定／設計上の要件（想定される生活、制作）を考慮した計画／生活の場とアトリエ空間の関係についても考慮／生活上、機能上無理のない計画とする。

1. 敷地および周辺条件

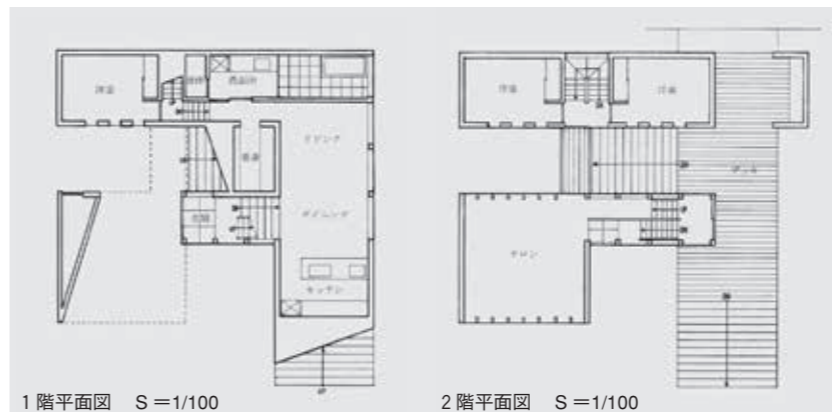
- (1) 敷地の形状・接道条件・周辺状況・規模等は、別添の地図とおりである。
- (2) 敷地は平坦で、道路・遊歩道および隣地との高低差はない。必要に応じて歩道の切り開きは可能。
- (3) 敷地は、準工業地域・準防火地域・第3種高度地区・日影5/3時間。建ぺい率60%・容積率300%である。
- (4) 電気・ガス・上下水道などは整備済。
- (5) 地盤は良好である。
- (6) 気候は温暖で特別の配慮は不要。

2. 建築物

- (1) 鉄筋コンクリート造（一部鉄骨可）2階建て。必要に応じ地階を設ける。
 - (2) 総戸数は20戸。一戸の床面積は200㎡、延べ面積は5,000㎡程度とする。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。
 - (3) 利用者の主要アプローチ、作品の搬入が前面道路から行えること。なお、水辺を計画のなかでどのように活かすかも考慮して設定。
 - (4) 隣接するギャラリーへの作品搬入についても配慮する。
 - (5) 設備は空調設備を設ける。エレベーターは必要に応じて設置。
 - (6) 高齢者・障害者が円滑に移動できるように配慮する。
 - (7) 吹き抜け・水庭・屋上庭園等は適宜設けてよい。
3. 屋外施設
- (1) 水辺と隣接する公園（ギャラリー）を十分に活かした外構を計画する。
 - (2) 駐車場は各戸1台の平面駐車としたうえ、来客用（車椅子利用者対応）1台分、サービス用1台分は必ず確保して設ける。
 - (3) 自転車置場を20台分設ける。

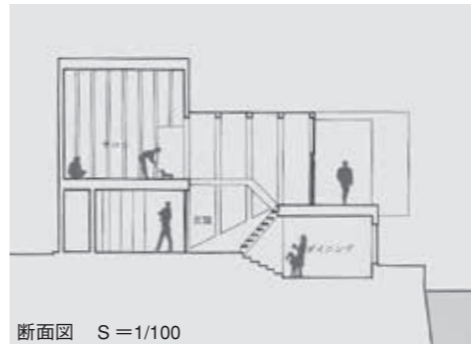


川面側から



1階平面図 S=1/100

2階平面図 S=1/100



断面図 S=1/100



公園の延長であるピロティとデッキ階段

2007住宅課題賞 出展作品

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

鴨志田 航

■コンセプト

ここ佃島は、都会の喧嘩からちょうどよく距離が保たれていて、ここから見渡す風景は、いつもはビルの際間で視界が閉ざされていたものが、開放された空に、高層ビルとの距離感を感じることができる。

従来型の都市生活者の生活する家というものは、ある積層住宅の均質化されたnLDK型にあった。しかしここでは、壁一枚で区切られた個々の空間

どうしがあたかも実体的関係性を有しているかのごとく接近して存在し、距離感がない分、直接のコミュニティーを取らなくとも関係性は強いものとなる。

ひとり2つの個室を持ち、その外側に凹型をひっくり返したような大きな共有空間が覆い、個室をつないだ2階部分がリビングである。

個々の部屋を+αなにか、何も無い空間がある状態であることで、家族と暮らすことの関係性をより求めるのではないか。

■講評

鴨志田案は、nLDKによる住宅の既存概念を否定し、新しい都市住宅の在り方に真っ向から挑戦した案である。住宅としての機能を分解し、再構築す

ることで新たな空間を生み出している。個室は極限といえるほど小さく、寝室とプライベートルームが対になって配置されている。さらに壁を共有することなく距離をとることで回遊性をもった新たな空間（コモンスペース）を創り出した。このコモンスペースは1階から2階へと連続し、パブリックな空間へと拡張される。たんに機能を置き換えただけではなく、個とコモン空間が家族のかかわり方、すなわち「暮らしの空間」として考えられている。

課題の特徴である水辺との関係性が希薄で表現もまだ未熟ではあるが、独自の発想からプログラムを構築し、新しい都市住宅のあり方として空間化した力量は十分評価できる。（長井義紀）

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

川島正嵩

■コンセプト

佃島は今、非常に悩んでいる。佃島は江戸時代に埋め立てられ、今もなお、建物や街の空気に当時の名残が残っている。しかし、周りの建物や景色は、時代とともにどんどん変化している。そこで佃島は、自分をそのまま貫くのか、時代とともに変化すべきなのか迷い、悩んでいる。その答えを出すために、この街から考え、悩み、抜け出す必要がある。これは、そのような

場を提案する。

〈構造〉

構造体となっている柱は、電信柱と電線であり、その中に生活機能があることは、悩んでいる街そのものである。

〈プラン〉

下階に寝室・浴室等、上階にリビング、屋上を設置する。断面により、寝・住・考の分離の実現。

〈スロープ〉

設置したスロープは、階段とは違い考える時間を与える。また、スロープを歩いている途中は植栽により川を見せないようにし、屋上で川を見た時の喜びを大きくする。

そのように作られた家から抜け出し、屋上に行くことにより、古き良き時代

を感じることを川を眺めながら、今ある悩みを解決することができる。

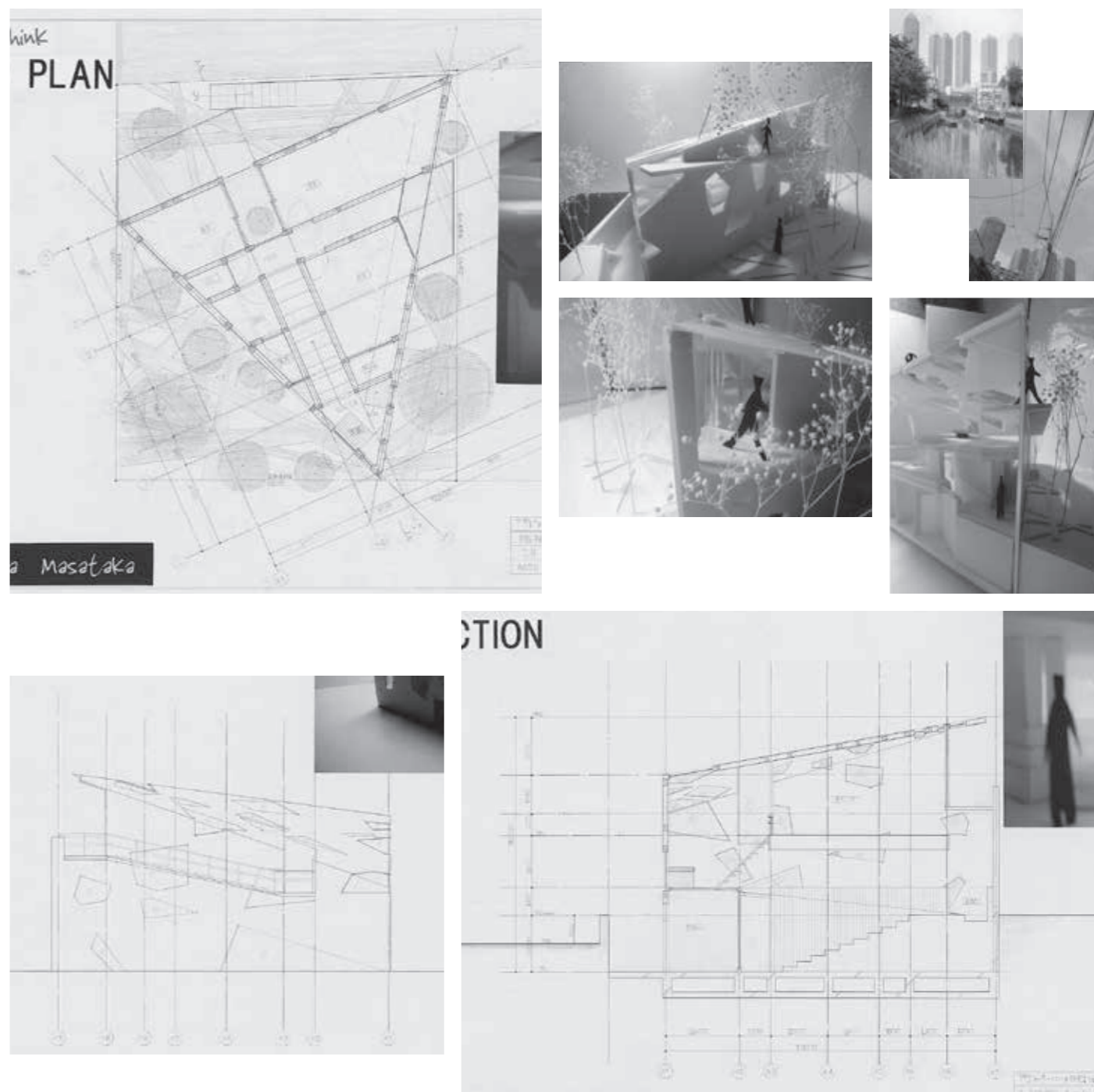
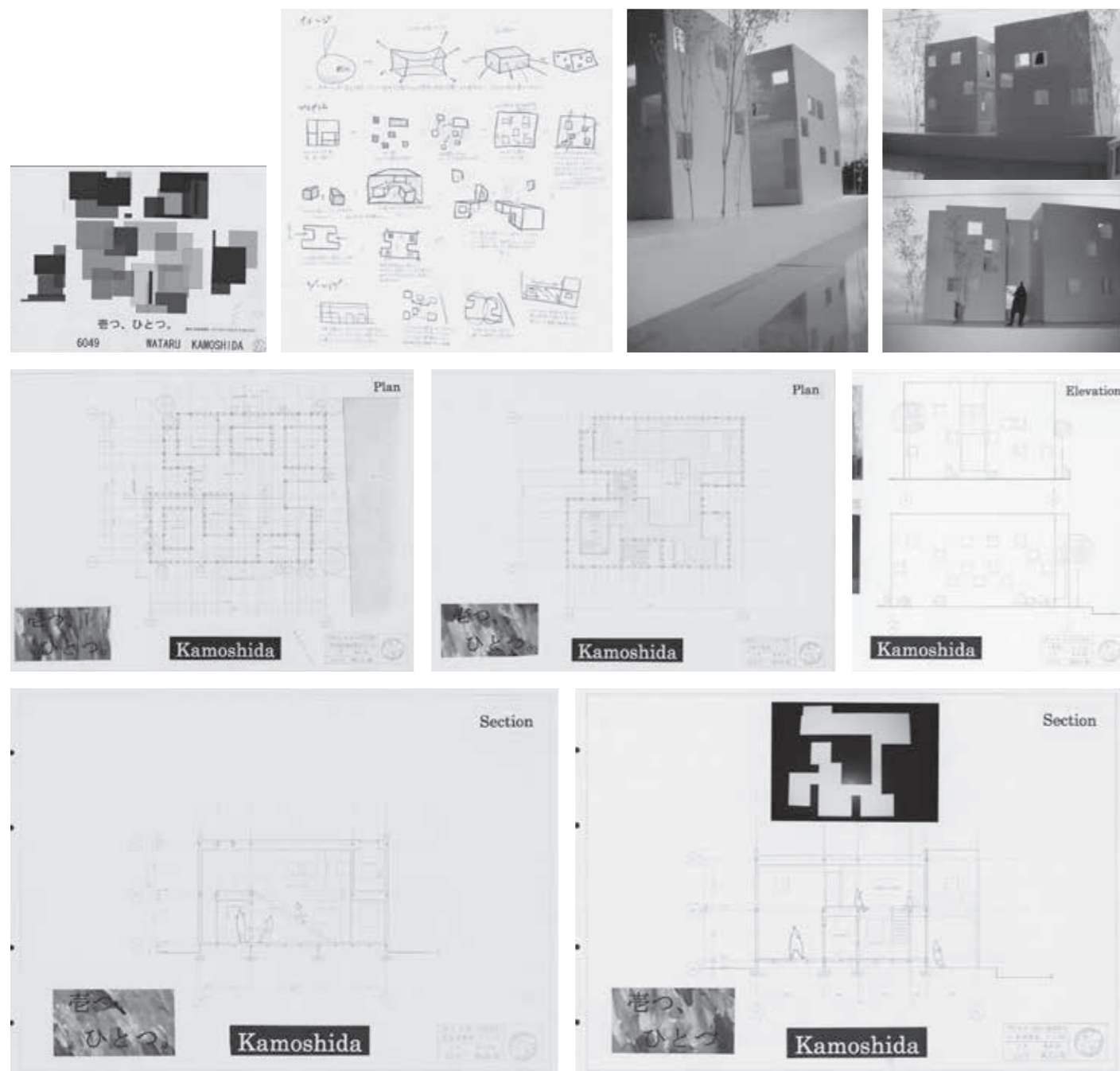
このコンセプトを空間化するには無理がある。もっと素直に考えるべきであった。というのも、実際に提案された空間は、レベル差を巧みに取り入れた魅力的な空間になっているからである。半地下から2階までのダイナミックな吹き抜けが、三角形の平面の窮屈な印象を払拭し、外周をスロープをつなぎ、外部（屋上）へと導かれている。

都市住宅として、1つの解答を導き出したことは十分評価できるが、鴨志田案同様、課題の特徴である佃島の敷地に対する解答としては未消化であり不十分だと考える。指導例である私の課題としなければならない。

（長井義紀）

■講評

川島案は、情報の発達による都市景観の混沌を切り口に、悩める都市からの開放をロジックとして組み立てて造形的なアプローチを試みている。表層（外皮、窓）はそのコンセプトとして整合しているが、空間までは至っていない。課題の敷地、規模からいって



設計製図Ⅲ 第1課題
水辺を望むギャラリー

西田麻里奈

■コンセプト

本課題は、隅田川に隣接したロフト街の一角において、運河に面したギャラリーを計画するものである。

まず敷地見学をした際、敷地の周囲はボリュームのある倉庫に囲まれているため、圧迫感があった。そこで、地上からのレベルをなるべく低くすることで、景観を殺さず外構を広く取れるようになり、その問題点を解消した。配置計画として、水辺を近くに感じら

れるよう建物は川寄りにし、また、近くにある清澄公園の延長線のような豊かな外構とした。そのため、必要な機能はすべて地下へ持っていった。

私は「ギャラリー」というと、四角い、固い、専門的といった、人が近寄りにくいイメージを持っていたので、人を呼び寄せる「渦」のような空間設計を考えた。そのため、外、エントランスからの人の流れを止めないことを第一とし、1階から地下にかけて「渦」を意識した円を描くような動線にすることで、回遊性をもたせ、人が自然と地下（ギャラリー）まで行けるようなアクセスとした。また、人が地下へ流れていく際に、歩きながら地下のギャラリーの様子を垣間見ることが

できる。

■講評

運河沿いの一街区の敷地に、ギャラリーとアトリエ付集合住宅を設計する連続課題の前半である。ギャラリーは機能的な制約が比較的小さいため、ややもすると形態遊戯に陥りやすいが、そこに作品が収められて初めて機能することを忘れてはならない。また、敷地を含んだ周辺環境に対する建ち方も重要な要因である。西田麻里奈君は、当初の渦が巻き上がったような巨大なオブジェ案を、最小限の地上ポリ

ームから楕円状のスロープで地下展示室にアクセスする案に発展させた。十分な敷地面積を持ちながら、地下水位の高い地域で地下展示室を設けるのは、最良の選択とはいえないが、自由にアクセスできる公園のようなギャラリーは、公共性を持った建築物の建ち方として好ましいといえる。しかし、内部空間、外部空間ともに熟成不足の感はある。自由で流動的な空間を目指して、渦や楕円の形式を採用したものの、逆にその形式にとらわれ、不自由を強いられるのでは、本末転倒の堂々巡りである。無味乾燥な四角四面はどうしようもないけれど、四角にもいいところがあるということに気がついただろうか。

(柴原利紀)

設計製図Ⅲ 第1課題
水辺を望むギャラリー

山崎淳史

■コンセプト

この計画では、室空間が地下へ集約されている。本計画は地上部にはシェル部だけが出ており周辺の地域の凹んだパブリックスペースとしてランドマークになることを目指した。地域の子供たちが芸術に親しみ、公園整備を充実させることにより、地域住民の憩い場としてギャラリーが機能することを思い計画を進めた。

敷地は清澄白河の倉庫街に位置して

いた。そこでは限りなく立方体に近い建築が多く、動きのない空間であった。

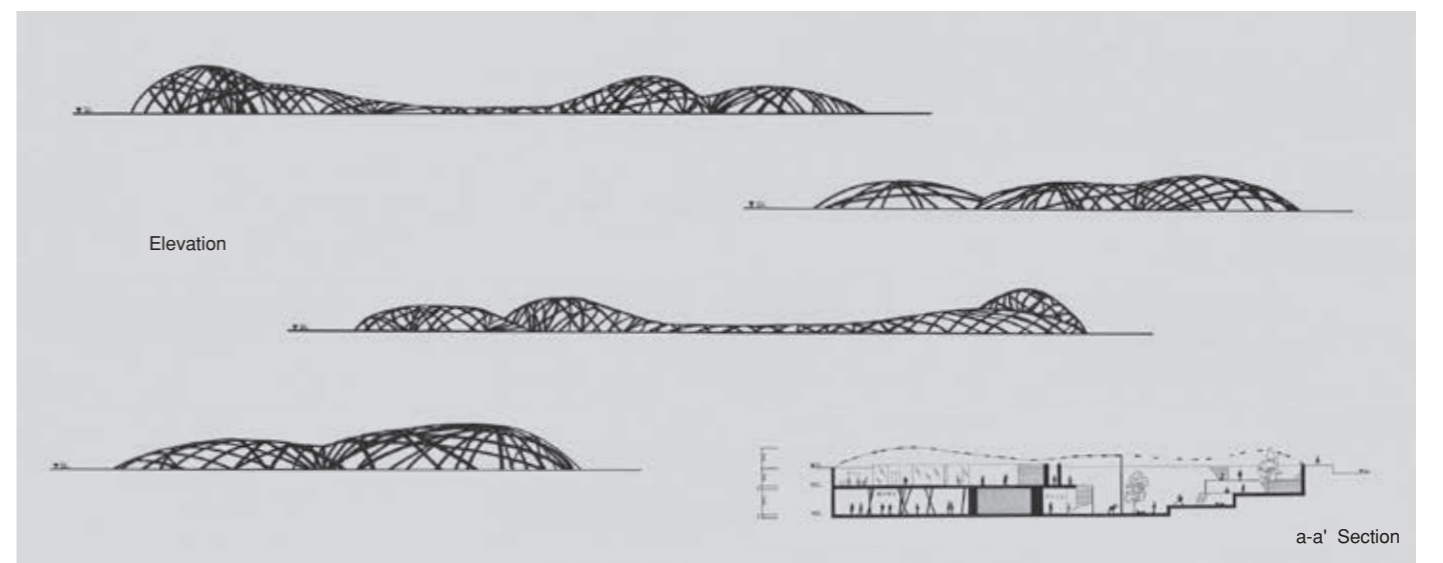
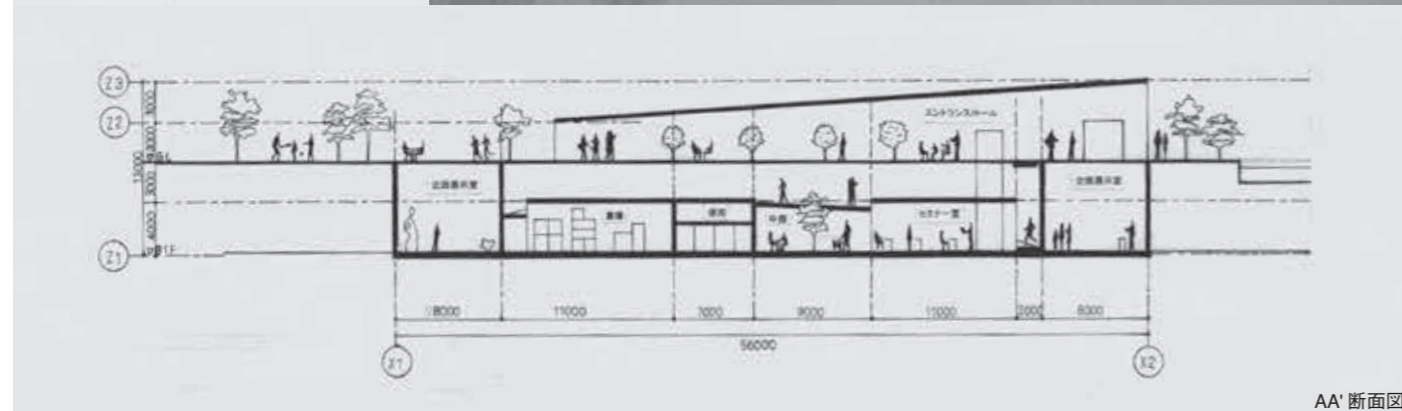
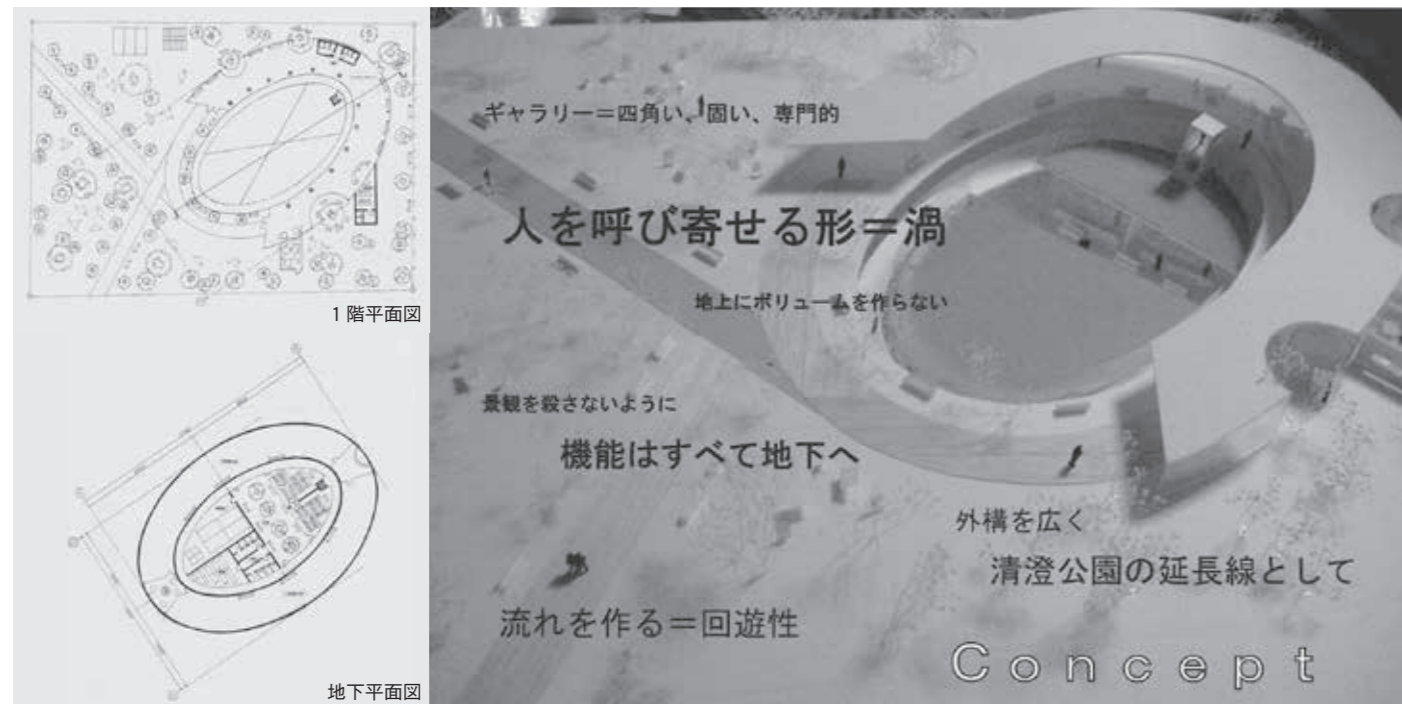
そこで水が滴る後にできる、水たまりをモチーフに動きのある空間を意識し、曲線からなる建築の計画を進めた。そのため、全体をドーム状のシェル構造が覆う建築となった。北側はシェルがかかっているが外部空間、南側は内部空間になっており、シェルが外部と内部に渡り共有している。それにより、シェル内の外部空間には固有の室空間ができ、屋外展示など利用できる空間としている。北側と南側の中心には池が存在し、建築を池越しに見た時、建築が池に反射し地下空間の存在を想像させるものとなっている。

■講評

1つの大きな敷地にギャラリーと集合住宅を連続的に設計するという課題。このギャラリーは集合住宅課題に先駆けて出題された。山崎案では敷地北側がで、屋外展示など利用できる空間としている。北側と南側の中心には池が存在し、建築を池越しに見た時、建築が池に反射し地下空間の存在を想像させるものとなっている。

しい部分がどうしても出てくる。それをこの案では細分化された構造フレームを掛け渡すことによって、シェル状の覆いを設けている。結果としてこの部分のみが地上に出現することになり、ボリュームを抑えたいというもろみを達成している。ギャラリーに外部的な場も含め、さまざまな要素を入れ込むために操作されている重要なポイントは、機能に応じて床レベルを変化させていることである。同じ覆いでもその床レベルが変化していくことにより、その視線は水平面から空へと次第に変化していく。照明を仕込んだ模型の表現なども含め、繊細さと複雑性、それを統べる形態がうまくバランスした提案である。

(廣部剛司)



設計製図Ⅲ 第2課題
**芸術家のためのアトリエ
 つき集合住宅**

井上知秀

■コンセプト

今日、住宅街にコンクリートの壁が溢れているように、地域において人々のつながりが薄れている。それは集合住宅においてより顕著に表れている。今回の課題は「芸術家のためのアトリエつき集合住宅」であり、良い芸術が生まれるには芸術家が互いに刺激し合うことが最も大切であると考えた。そこで、昔は交流の場となっていた庭をパブリックスペースとして集合住宅に

取り入れることで住民とのつながりの再生を図った。本設計のデザインコンセプトは「波紋」である。各フロアにいくつかの基点を置くことで、基点を庭とし、基点を中心とした円により各住居の間仕切りを決定した。また、庭は各住居の玄関や上下階への階段が配置されており、住民が必ず通るようになっている。このように、庭には必然的に住人が集まるため、さらに公園や芸術家の展示場などの要素を加えることで庭を交流の場とした。また、そこは外部空間となっており、雨・風・日光などの自然や昆虫・鳥などの動物も集まる空間となっている。庭から会話が生まれることで、人々のつながりが波紋のように広がっていくことを願う。

■講評

まずは、建築の構成・ルールが大変にシンプルであることが評価されるべき点であろう。3枚のスラブとそこにリズムカルに穿たれた円形のポイド、その重なり合いだけでこの集合住宅を豊かにし得ることとなった。こうした手法によって、井上は、重層する空間の中に、巧みに内部と外部を混在させることに成功しているが、それがたんに観念だけでなく、実際にこの建築の中に入ったことを想像してみても、十分に楽しくワクワクするものとなっている。諸空間のすぐ脇に外部のガーデンがあり、そこで読書やコーヒーを飲む。そこから空が見え、光が降

り注ぐ。と同時に半地下空間もうまく利用することで、「大地の力」・「大地への尊敬」を忘れてはいない。そんな中で最も特筆すべき点があるとすれば、井上の、「ポイドの開け方への配慮」である。それらの大きさ、位置関係をうまくズラし計画することで、効果は倍増することとなっている。また、シンプルで精緻な構成でありながらも、これだけ美しく目に訴えかける模型を作ることのできる力量にも注目されなければならないだろう。私は、このプロジェクトに、創作者としての大きな愛情を感じる。集合住宅という、皆が集まる場の中で、こんな開放的な場があれば、もっと日本の住宅事情はよくなるはずなのに……。 (前田紀典)

設計製図Ⅲ 第2課題
**芸術家のためのアトリエ
 つき集合住宅**

永田陽子

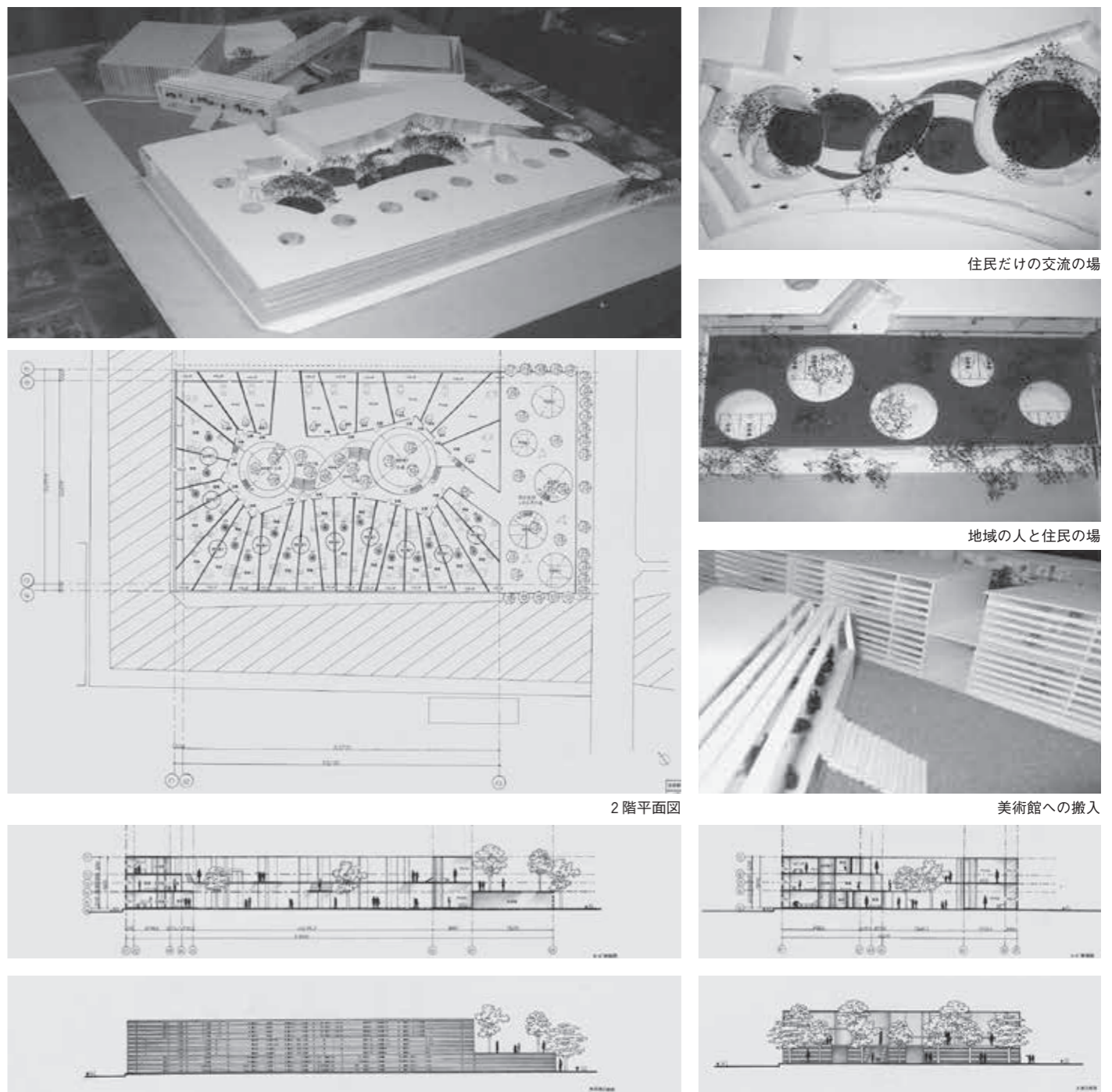
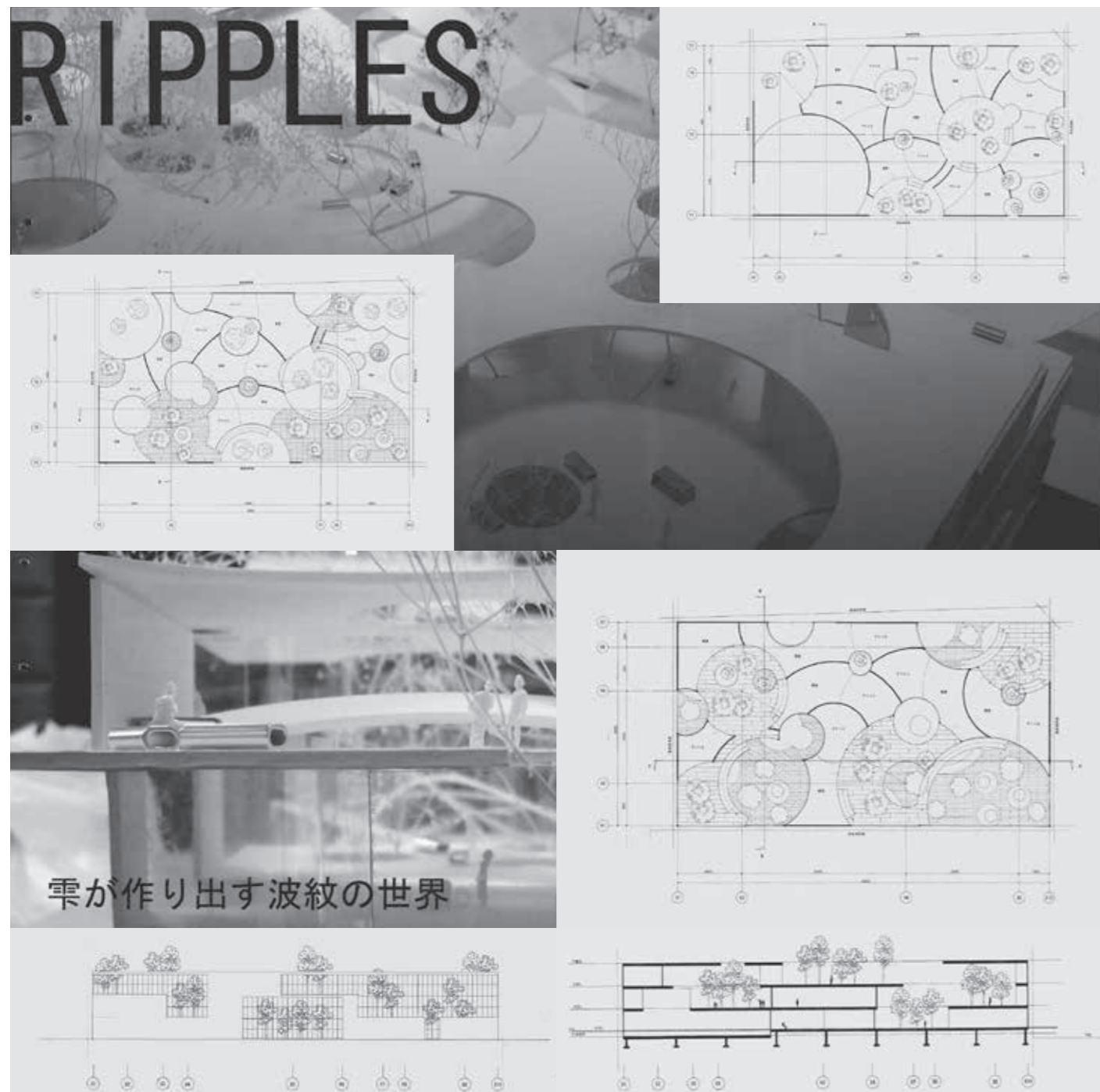
■コンセプト

この作品は、人と人のかかわり・交流に重点を置き、計画した。敷地周辺の清澄は倉庫が建ち並んでいるため、堅いイメージがあった。そのため周囲の建物の形態に合わせ、一棟型の四角い形態にした。外観とは対照的に内部を円によって構成し、軟らかいイメージを表現した。美術館が隣接しているため、搬入しやすいように美術館側に2階建てのア

トリエを設け、水辺側に3階建ての集合住宅を配置した。住宅は、ユニット式にすることで、2階をすべての人が利用できるようにし、中央に広場を設ける。そうすることで、アトリエと集合住宅をつなぐ場や住民だけで交流を深める場ができる。また、駐車場の上に広場を設け、地域の人と住民の交流の場をつくる。住宅が密集しているため吹き抜けを設け、多くの光を取り入れるようにした。内装は、家族の交流が深められるよう、壁を設けず便所や浴室の壁で空間を分けた。また、それによって外壁をガラス張りにしても外部から内部が見えず、いつでも交流の広場を感じることができる。

これらによって、人々が触れ合える集合住宅を提案する。
 ■講評
 運河沿いの一街区の敷地に、ギャラリーとアトリエつき集合住宅を設計する連続課題の後半である。永田陽子君は、立方体のボックスを敷地内にちりばめた、自身のギャラリー案コンセプトを延長させ、巨大な立方体の外形を持った集合住宅を提案した。全周ルーバーで覆われたそっけない立方体を、複数の円弧で構成された中庭でめぐり取り、種々のアクティビティをその中庭に集約させている。ギャラリーに近く、安定した採光を得られる北側にアトリエを、運河に面した南側と西側

に住戸を配置する平面計画、アトリエ棟と住戸棟をそれぞれ2層、3層とすることにより、各々の機能にふさわしい階高を自動的に実現する断面計画等、何気ない最小限の操作によって最大限の豊かさを獲得している点で優れた計画である。しかし、老練にも思える座りの良さが、少々物足りなさを感じさせるのも事実である。柔らかな曲線で構成されているとはいえ、生活のアクティビティを閉じ込められた中庭は少々息苦しい。住戸と運河、アトリエとギャラリーとの静的な関係性を打ち破る風穴を開けることにより、中庭と運河、中庭とギャラリーの新しい動的な関係性をつくることのできたかも知れない。(柴原利紀)



3年生（前期：設計演習Ⅰ、後期：設計演習Ⅱ）

前期は「設計演習Ⅰ」を通じて、都市・建築設計の基礎知識とスキルを身につける。都市計画、建築設計、環境デザイン、インテリアデザインの基礎知識とスキルを身につける。中期は「設計演習Ⅱ」を通じて、都市・建築設計の応用知識とスキルを身につける。都市計画、建築設計、環境デザイン、インテリアデザインの応用知識とスキルを身につける。後期は「卒業設計」を通じて、都市・建築設計の総合知識とスキルを身につける。都市計画、建築設計、環境デザイン、インテリアデザインの総合知識とスキルを身につける。

前期	中期	後期
設計演習Ⅰ	設計演習Ⅱ	卒業設計

【課題意図】	【設計条件】	【課題】
近年の首都東京では、超高層マンションの建設ラッシュなどによる、臨海部への居住者の回帰現象に伴って、ウォーターフロントの再開発や大規模整備が活況を見せている。そこで、第一課題では、今後開発の見込まれる月島埠頭区域を計画地として、自由な用途設定による「フローティング施設」の設計を課題とする。	①設置海域は周辺海域を含む月島埠頭区域（別図参照）とする ②フローティング構造物の形式（バージ、プレート）および形状（円形、方形など）は自由 ③フローティング構造物の内部空間の利用は可能 ④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のシステムを提案） ⑤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） ⑥設置海域を陸側に掘込むことも可能（指導教員の許可を得た上、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	第2課題は水族館の設計です。水族館は19世紀以来、自然科学系の博物館として（1853年ロンドン・リージェント・パーク）、また集客施設として（1867年パリ万国博覧会）多くの人々から親しまれてきた施設です。水族館の基本は、魚を代表とする水生動物を生きたままの状態で展示することですが、その方法は時代とともに進化しています。たとえば最近は、環境問題がクローズアップされるなかで、環境や生態系を意識した展示が増える傾向にあります。また海中の臨場感を演出するために、大型水槽や3次元水槽の導入に技術を駆使する傾向もみられます。展示と建築が一体になった斬新なデザインが評判になった例もあります。それでは、東京都心のウォーターフロントに現在この時点で水族館をつくるとしたら、どんな水族館がふさわしいかというのが今回の課題です。計画場所は第1課題に引き続き月島の一角、月島埠頭を中心としたエリアです。第1課題は「海」の領域に比較的完結した施設を計画しましたが、今回の課題では「陸と海の境界」を対象に、陸上と水上、屋内と屋外にまたがる「空間の複合体」として施設を計画することが目標になります。また計画

施設の規模が大きくなるだけに街や環境に対しての配慮も必要になります。こうした背景をふまえた上で新たな発想をもって課題に取り組んでください。

【計画地概要】

(1) 計画地は築地市場に至近の位置にあることから、水産物専用の埠頭とそれに関連した冷凍倉庫などの施設で現在は占められています。しかし東京都は築地市場を豊洲エリアに移転する構想を発表しており、またこれとは別に中央区は、勝どき、豊海両地区にまたがる漁港区（月島漁港基地）の指定解除を視野に入れ、将来的な街づくりに向けた検討に着手したといわれています。仮にこの動きが水産関連施設の移転へと波及した場合、この地域一体を都心部のウォーターフロントとして再編成する計画が浮上する可能性もあります。

(2) 月島を縦断する環状3号線（清澄通り）には、東京湾を横断して竹芝方面と海底トンネルでつなぐ延伸計画があり、また朝潮運河（晴海と間の運河）にも、マリーナや親水テラスなどを設け水際のアメニティ空間として活性化して行く構想があるなど、月島は今後も大きく変貌を遂げる場所として注目されています。

(3) 計画地は隅田川の河口、東京湾奥のいわば要（かなめ）的な場所に位置しています。対岸には浜離宮を中心に、北から「築地」、「汐留」、「竹芝」の再開発エリアが展開し、さらにその南にはレインボーブリッジを望むことができます。

【課題のポイント】

- ・説得力のあるコンセプトに基づく新しい水族館の提案
- ・コンセプトを具現化するデザインとそのプレゼンテーション
- ・アーバンデザイン的な配慮（公共性、地域との関係）＝月島での位置づけ

- ・景観的な配慮（造形、周辺環境との関係）＝東京湾の中での位置づけ
- ・魅力的な水際空間の創出

【設計条件】

(1) 計画地
図示の海岸線の一部を含むように各自で敷地を設定する。水面を利用することは構わないが、航路を侵すことは避けること。

(2) 計画内容
①海と陸を結ぶ水族館（海の博物館）の計画
②屋外展示を含むランドスケープ（造園）の計画
③水際空間の提案
③計画諸元

①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㎡

②屋外施設
・導入施設／アプローチ、入口広場他
・駐車場施設／来館者用50台程度（内2台は身障者用）、サービス用10台程度
・その他のランドスケープ／屋外展示施設、広場、散策路など

【提出物】

(1) 設計主旨：作品にタイトルを付け、コンセプトをダイアグラムやフロア図等を交えた文章で簡潔かつビジュアルに表現すること。

(2) 配置図：縮尺1/500（第1課題の作品位置を示すこと）

(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、内1面は海との関係を示すこと）

(6) 内観パース：1カット以上

(7) 模型：縮尺1/200（各自が設定した敷地全体を表現すること）

(8) 模型写真：2Lサイズ2枚以上
※ 図面サイズ：A1、左横とじ
※ CAD 可、室名は原則として日本語で該当する場所に記入すること。

設計演習Ⅱ（後期）

第1課題
「水空間を持つキャンパス情報館（メディアテーク）」 (出題：畔柳昭雄)

【設計条件】

本課題は、船橋校舎に隣接する敷地の一面に情報館を計画し設計するものとする。

本施設には、流動する水・吹き上げる水・輝く水など、屋外において水と親しめる「水辺空間」を設けるものとする。

情報館とは別名メディアテークと呼ばれるもので、情報（インターネット、パソコン、図書、会話）との有機的なかわりを見るための空間であり場であり、キャンパス内の情報が交差する媒介機能を果たす建築となる。

計画にあたっては、とくに以下のことを求める。

- ・利用者（学生や教員）が自由に利用できる。
- ・敷地A～D内から選定する。
- ・敷地周辺の環境に配慮し、最適な水辺を計画する。

(1) 敷地および周辺条件
①敷地の形状、接道条件、周辺状況等は別紙のとおりである。

(2) 建築物

①敷地は自由とする。
②延べ面積1,000㎡程度とする。
③利用者の主要アプローチは敷地との関係で考慮する。

(3) 屋外施設
①カフェやテラスを設ける。
②水辺との関係性を検討する。

(4) 所要室

メディア部門：
・ライブラリー室　約300㎡
・インターネット室　約50㎡
・レファレンスコーナー　約30㎡
・新聞・雑誌コーナー　約50㎡

・視聴覚ギャラリー　約80㎡
・映像シアター　約60㎡
・図書作業室　約80㎡

管理・事務部門：
・事務室　約50㎡
・会議室　約20㎡

共用部門：
・更衣・休憩室　約30㎡
・エントランスホール　適宜
・集会室　約100㎡
・カフェ　適宜
・機械室　約150㎡
・便所　適宜

【要求図面等】

(1) 1階平面図兼配置図：縮尺1/200
(2) 立面図（2面）：縮尺1/200
(3) 断面図（1面）：縮尺1/200

【図面提出仕様】

(1) コンセプト図及びゾーニング図をマーカー等によって着色で表現。
(2) 設計主旨を200字程度で記入。
(3) 諸室の床面積および延べ面積を表としてまとめる。

第2課題
「水と緑に囲まれた300人のための集合住宅」 (出題：畔柳昭雄)

【設計主旨】

都心のウォーターフロントでは、超高層の集合住宅が立ち並び、水辺の景観に躍動感や超高層ならではの夜景を演出してきている。また、最近では、SOHO 機能を持った集合住宅やデザイナーズ・マンションと呼ばれる従来までの型にはまった集合住宅とは一線を画すものも数多く登場してきている。そこで、今回の課題では、都心の水辺において、さまざまな家族構成や時間に縛られないライフスタイルを想定し、300人を自由に世帯構成し、ここに住む住民が、都心部に住むことの必然性や水辺の近くに住むことの意味も合わせて想定する。また、今回の敷地

の持つ環境を十分に活用できるようにパブリックな機能を重視するとともに、多様な生活が営める集合住宅とし、Aタイプ：150㎡、Bタイプ：100㎡、Cタイプ：80㎡による構成とし、各タイプのバリエーション設定は自由として、計画・設計を行うものとする。

- ・住戸プランは3タイプを設定する。
- ・世帯数は各自設定する。各世帯数に合わせて各住戸タイプの数を決める。
- ・敷地面積は50m×80m＝4000㎡とする。
- ・駐車場は各戸に1台確保する。
- ・関係法令・条例等は考慮しない。
- ・水辺に親水空間を積極的に設定する（プロムナード、ヨットハーバーなど）。
- ・付帯施設を設定する（集会所、コミュニティスペースなど）。

(1) 規模
300人を基本として、世帯数を想定すること（たとえば、4人家族が60世帯、3人家族が10世帯、1人独身世帯が30世帯など）により、建築規模を設定する。各住戸の必要機能は、特別な理由のない限り、一般的な日常生活を営む上で支障をきさないように設定する。

【要求図面等】

(1) 1階平面図兼配置図：縮尺1/200
(2) 立面図（2面）：縮尺1/200
(3) 断面図（1面）：縮尺1/200

【図面提出仕様】

(1) コンセプト図及びゾーニング図をマーカー等によって着色で表現。
(2) 設計主旨を200字程度で記入。

(3) 諸室の床面積および延べ面積を表としてまとめる。
・A1版セント紙または水彩紙に仕上げる。
・コンセプト図およびゾーニング図、面積表などを表現したものを表紙とし、レイアウトは自由。平面図・立面図・断面図の順として、ペーパーファスナーで左閉じ2カ所。

【担当】
坪山 幸王
畔柳 昭雄
小石川正男
岩本 一成
榎本 雅夫
澤田 勝
白江 龍三
高島 秀訓
松井 正澄
佐藤 信治

設計演習 I 第1課題
フローティング施設

黒崎真由

■コンセプト

「mimizu」：月島は文明開化後の近代化に伴う埋め立てにより誕生し、工業労働者が多く住み栄えたまちであった。今もなお昔ながらの小さな長屋建物を多く残し下町風情が漂う高密度な地域である。一方、海に浮かぶ島であるにもかかわらず、まちを歩いてほとんど海を感じる事ができなくなっている。理由として次のことがあげられる。
・水際空間への出入り口が少ない

・水際にある高層の建物が視覚的・心理的障害となっている
・隅田川側の水辺がほぼ堤防のため、内陸と隔てられている印象が強い
これらの現状から月島は島であるにもかかわらず、海との接点が非常に少なく、昔ながらの島らしさ、島の良さから海が消え、高層マンションと木造低層住宅との断絶感に覆われるこの地には、かつてのような、人と人、人と海とが共存できる空間を取り戻す必要があると考えた。

■講評

本課題は、今後開発が見込まれる月島埠頭区域を計画地として、自由な用

途施設による「フローティング施設」の提案を求めたものであり、与条件上の要件としては、フローティング方式を採用すること、計画地が図示のような形状の月島埠頭とその浅海域であることがあげられる。このため、フローティング方式としては、函状の浮体（ポンツーン）の上部に建家を築くのが最も一般的であると考えられ、事実、学生による提案は浮体と建家を積層化したものがほとんどであった。黒崎案は、こうした中、既成概念に捕らわれぬ極めてユニークな手法で課題に対応している。まず、巨大なブロックになりがちな浮体と建家を小単位の曲面空間（曲面体）に細分化し、これを再構

築する方法を採っている。

具体的には、コの字形入江の月島埠頭に着目し、その開口部の両岸を、それぞれ形の異なる大小の曲面体の集合として直線的に結び、静穏な内水面を創出させながら半潜水のいわば「海の道」として計画している。

これにより、配置的には、動線上の選択肢が拡大し、臨場感と親水性の高い海のプロムナードが形成され、また、施設全体を水草の気泡にも似た有機的な曲面体の集合としたことで、作者が寄り付き難いとする月島埠頭のランドスケープに、形態とスケール上からの親しみやすさと、個々に変化のある建築空間としての固有性を創出するの成功しているといえる。（坪山幸王）

設計演習 I 第2課題
Tokyo Inner Harbor Aquarium

上條経伍

■コンセプト

「SHIFT」

今日、計画地である勝どきは再開発地区に当たり集合住宅が次々と建設され、勝どきは都市のように密集した息苦しい町と化している。人々はそんな息苦しい日常を忘れさせてくれる非日常（リゾート）空間を必要としているのではないか。

そこで計画地である埠頭を水平方向の広がりなので鉛直方向に変化をつけ、

レインボーブリッジからもよく見える周辺地域のランドマーク的影響を与えました。

内部空間のズレを利用することで異空間を思わせるリゾート水族館を提案する。

■講評

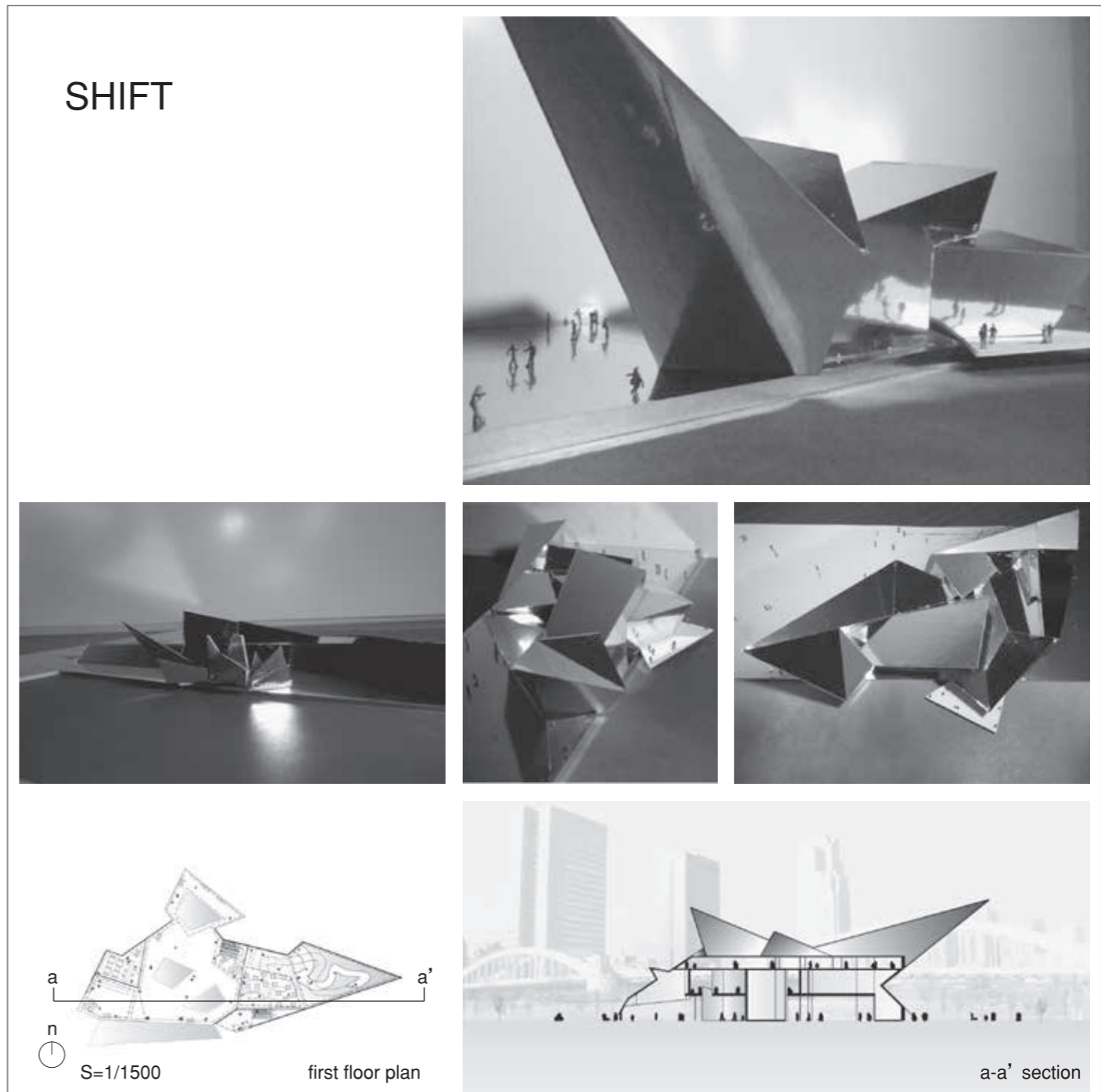
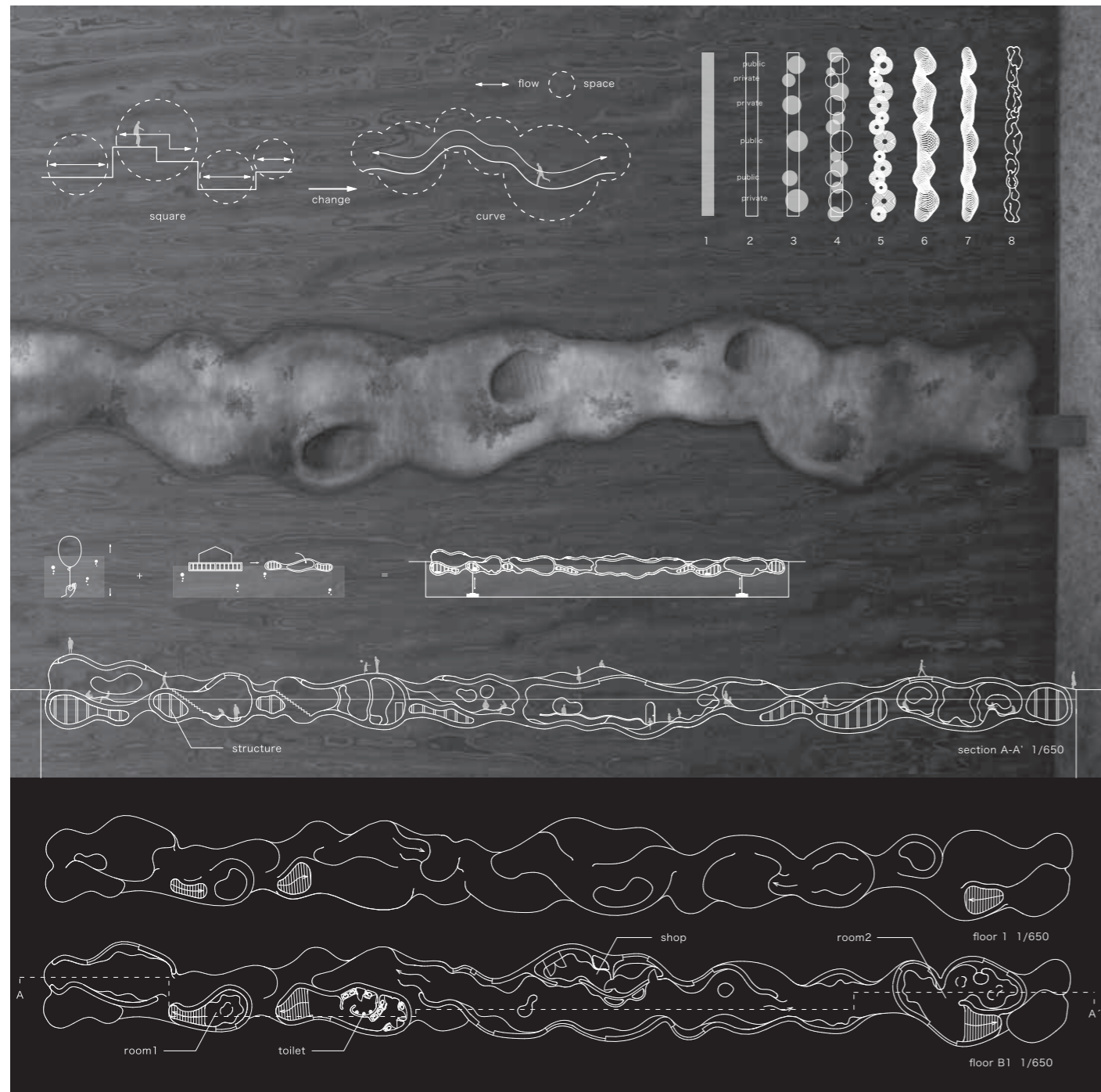
この課題は、第1課題において設計したフローティング施設と同じエリア内に水族館を設計するものであった。海上のフローティング施設を意識して構想すること、ウォーターフロントに立地するメリットを考慮し海と陸との関係性を生かした提案であることなどが求められており、説得力のある魅力的なコンセプトの提示が期待された。

コンセプトにあった建築および環境をデザインし表現するなかで、対岸の浜

離宮やレインボーブリッジなど周辺環境との良好な関係を考慮することも求められていた。

上條君の提案は、非日常性と魅力的な空間体験を感じる華やかさが特徴的である。形態的でシンボリックでもあり、内部空間の断面構成においても、上下階フロアでのズレや連続性等が、より検討され表現されることが今後の展開として期待される。

また、魅力ある水族館機能とともに、公共性の高い施設として不特定多数の利用者にとっても快適で安全な計画となるよう配慮することや建築単体としてだけでなく、エリア全体の周辺環境も含めてデザインすることなども、今後の課題としてほしい。（岩本成一）



椎橋 亮

■コンセプト

今後、ユビキタス社会になるにつれて、足を運び、人と人が会話すること、バーチャルな世界での価値観が急速に縮むであろう。

現在、空間を仕切っている物の多くは「壁」である。それによって、人と人とが顔を合わせないことが可能になっている。

そこで本計画は、「壁」ではなく、「水幅」によって空間を表現し、人と人とが会話することの大切さ・水を感じる新鮮さを感じることのできる情報館を提案する。

「水」による空間構成によって、人と人とが会い、会話する可能性が拡大

するだろう。

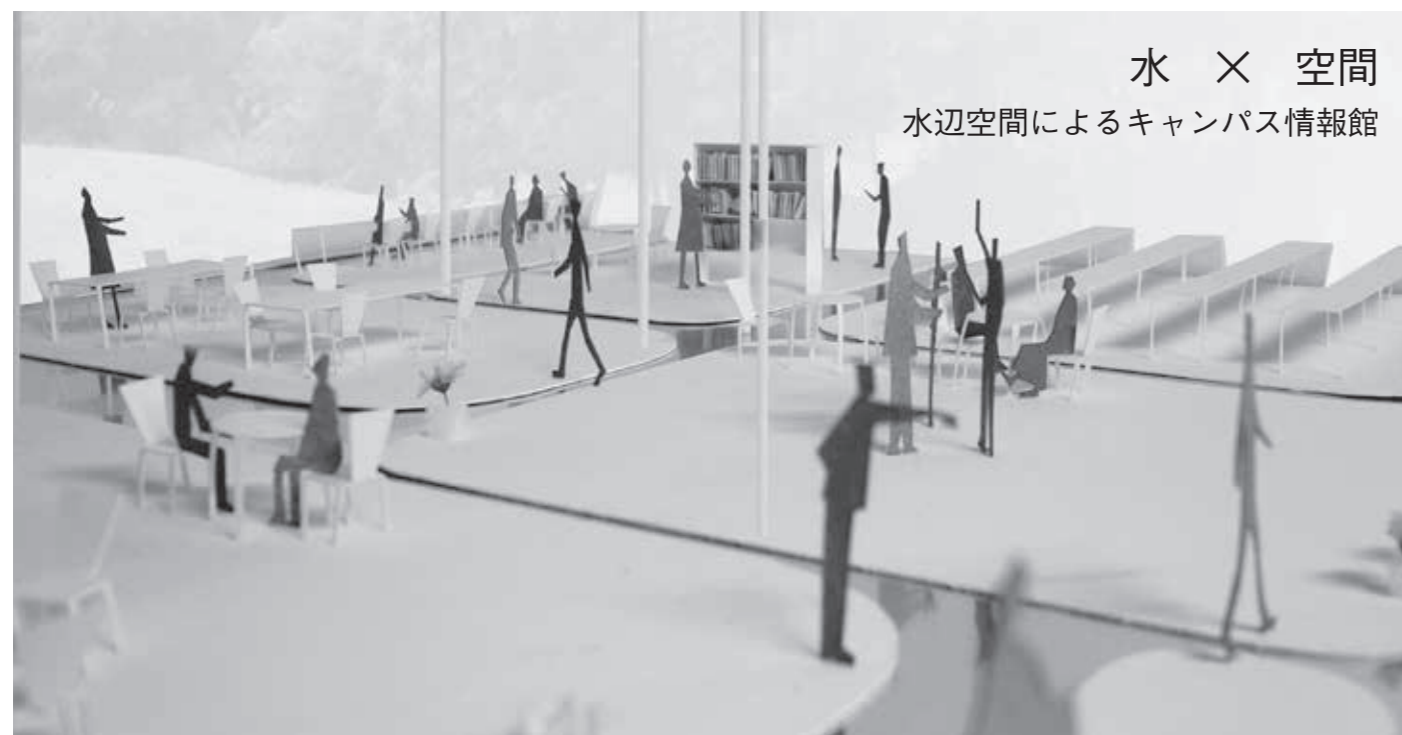
■講評

敷地は東西に細長い起伏のある緑豊かな環境で、南側は道路を挟んで大学、北側は低層の住宅地に面している。ここに、水辺空間を持つメディアテークを計画する課題である。

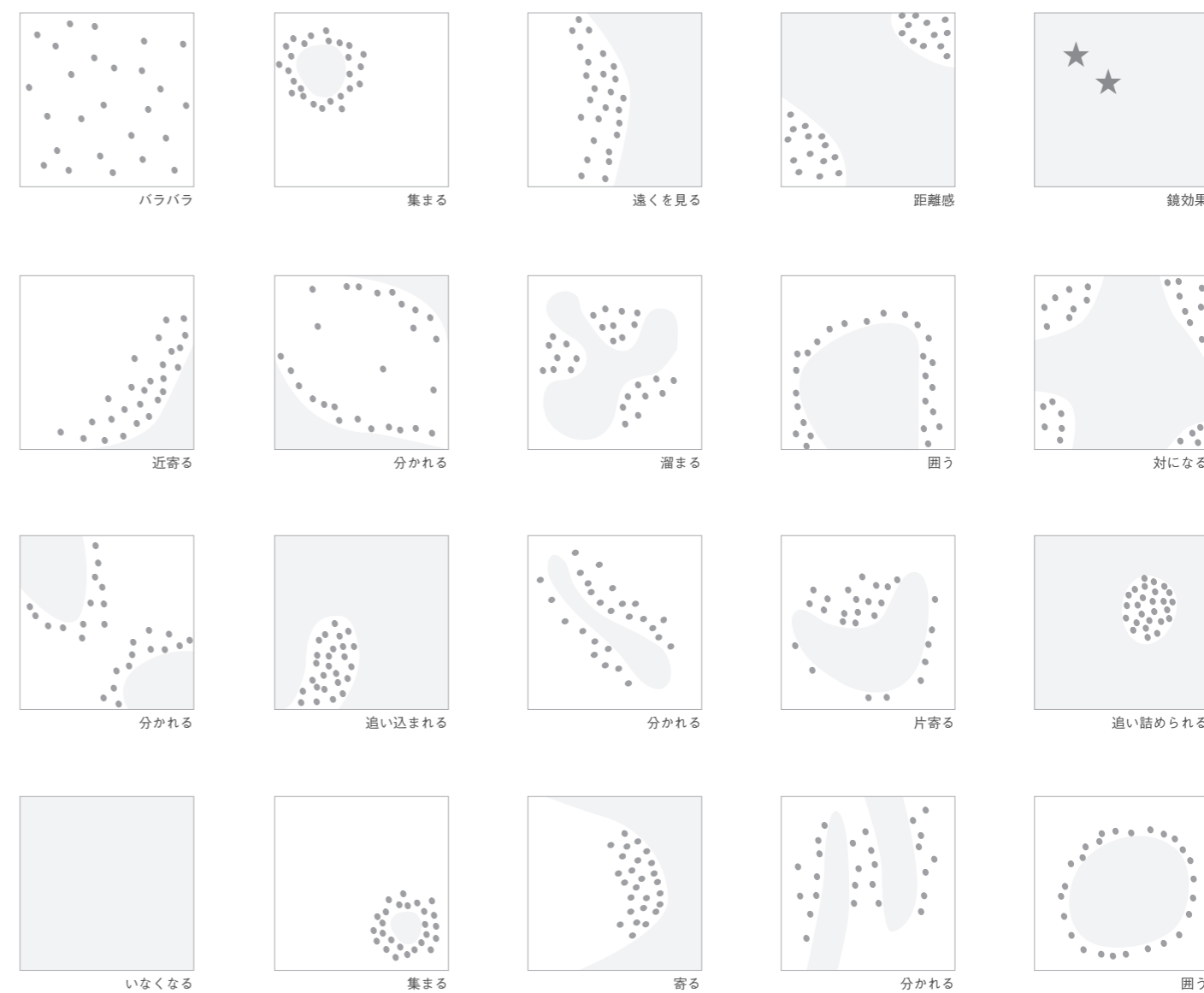
椎橋案は、東側の平らな敷地を選び、北側に管理・事務部門を配置して壁で囲い、南側は1つの開放的な空間のなかにメディア部門の諸空間とカフェや集会機能などを島状に配置している。従来のライブラリーや映像シアターなどは壁で仕切られるが、ここでは壁の代わりに深さ数センチの水面があり、その幅によって人の行為や場の関係が決められている。さらに水位が3センチ上昇するとカフェ以外の床は水面となり、ガラス屋根を通して周囲の景観や空を映しこむ第二のファサードとなる。シンプルな提案だが美しい水の情報空間である。

椎橋さんは開放的な建築空間に水が入ると、人はバラバラだった状態から、集まる、近寄る、分かれる、留まる、囲う、対になるなどの多様な行為を行うと分析する。水面は人にも場にも適度な関係性を与えるだろう。情報空間では利用者はモノログになりがちだが、椎橋案は、人と人、人と場所、場所と場所との関係を再編する、つながりの空間デザインとなっている。秀作である。

(松井正澄)



水 × 空間
水辺空間によるキャンパス情報館

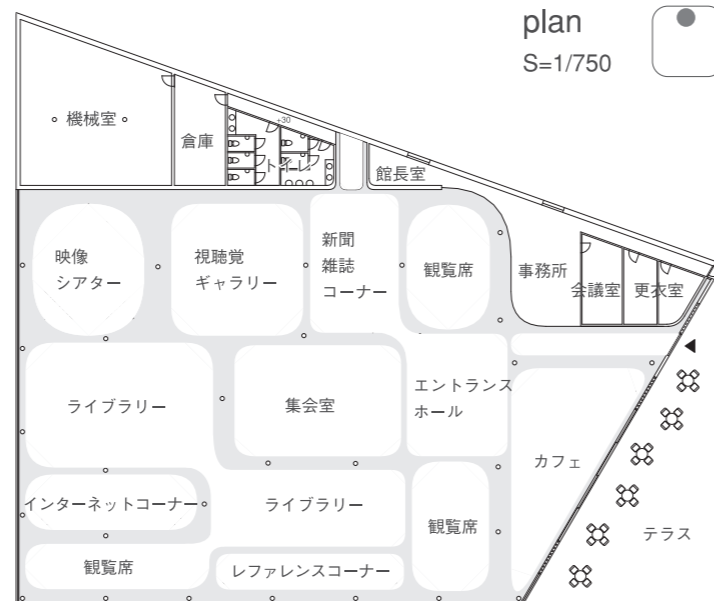
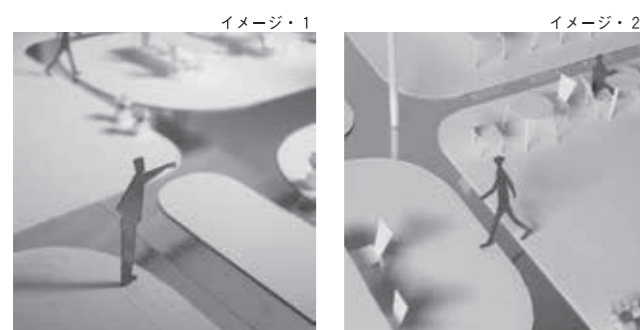


〈水幅による、空間表現〉

人は行為をすることによって空間を感じている。

Ex) ドアを開ける・くぐる eat.

ここでは、「またぐ」行為によって空間を感じ取る。



何もないプランの中に水が入ることによって、人の行為は無限に広がる。空間とは行為をする場である。よって水が造る空間は無限といえる。

爲季 仁

■コンセプト

今日、人々の生活の場は職住近接など、利便性を求め都心へと変わりつつある。

本課題の敷地である勝どきも再開発が進み、高層マンションが建設されるなど街の様子が日々変わってきている。そして、都市の過密とネットワーク社会の進歩により、人々の生活はウチへ閉ざされてしまった。そこで、今回提

案する集合住宅は「路地」空間の再生である。

かつて、路地は人々のコミュニティの場であり、子供たちがなわとびをして遊ぶなど近所同士の交流の場であり、それぞれの生活がソトへと滲み出し人々の生活が街全体へと広がり、一体感をもたらす。しかし、住宅は高層化していきコモンスペースは失われ、匿名化した社会となってしまった。現代だからこそ、ヒト×ヒトが直接的に触れ合える住宅環境が必要であると考え

住宅生活者のヒエラルキーをなくす：

住宅 plan を A、B、C タイプの3つに大きく分け、さらに各タイプを3つずつに分け、全部で9種類のプラン

ニングを行い、SOHO 機能を持つ家、ルームシェアの家、店舗が入る家、2世帯住宅の家、ワンルームの家など各世代、各方面のヒトが生活できるようにすることで路地空間はにぎわいを見せ、本来の路地形成を構築する。

プライベートの路地とパブリックの路地：

路地を形成する上で、抜けている路地、入り組んでいる路地、行き止まりの路地、広い路地、狭い路地などさまざまな路地を創出し、「場」を造り出す。そこは人々のコミュニティの場、遊び場、出会いの場、たまり場、生活の場、憩いの場など私的に使用されたり、公的に使用されたりする。また、街側から水辺へと視線が抜ける路地を通すことで街側と水辺空間をつなぎ、

連続的な空間を持たせる。

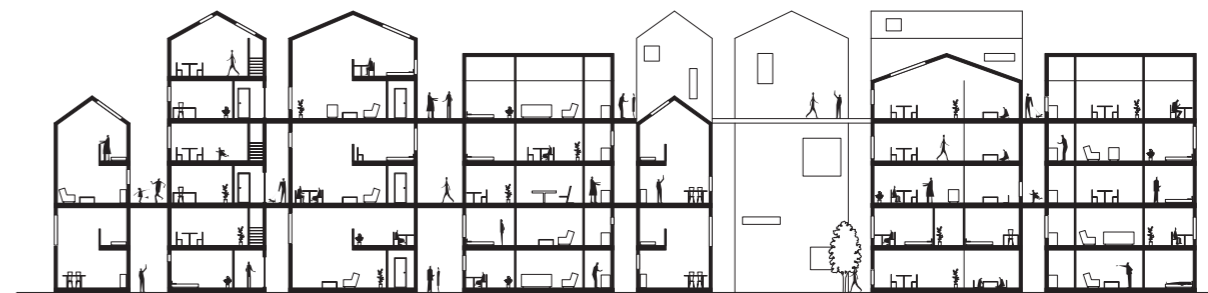
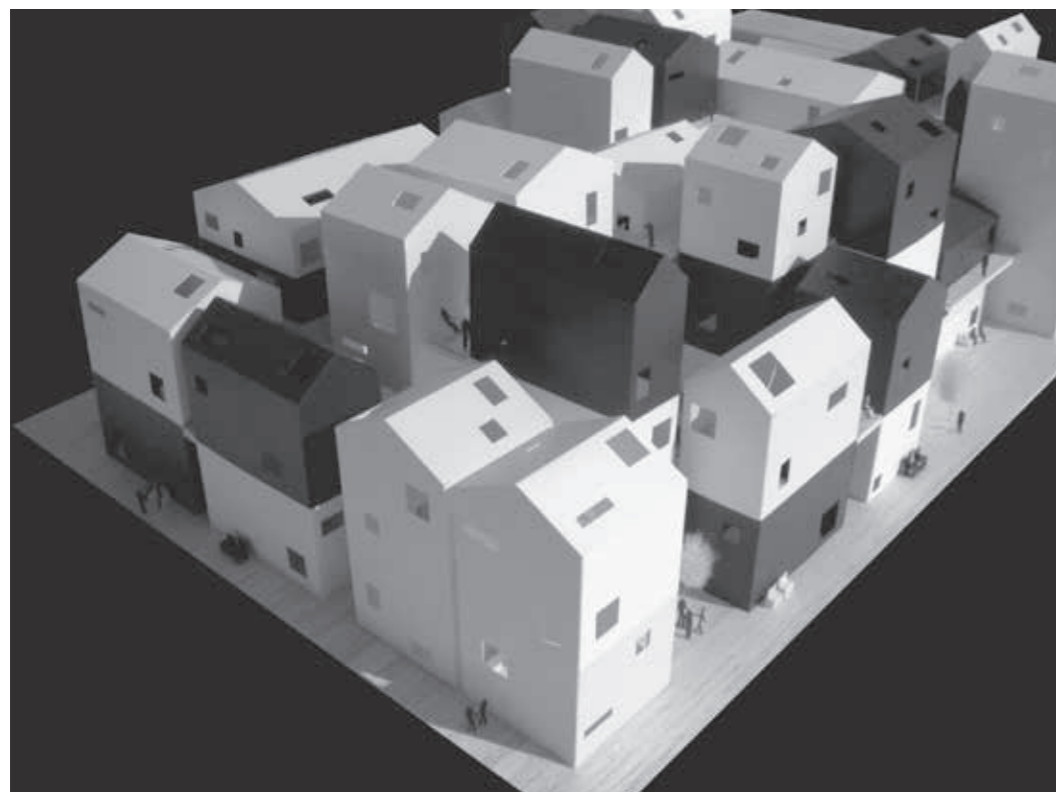
路地位置：

家型を積層する型で住宅が並び、路地もそれに伴い地面から離れていく。上部、下部のあらゆる位置で路地空間が形成されることで、上下間においてもコミュニティが生まれ、交流の幅が広がる。

■講評

課題は、都心の水辺において、さまざまな家族構成や時間に縛られないライフスタイルを想定した300人のための集合住宅である。自由に世帯構成し、ここに住む住民が、都心部に住むことの必然性や水辺の近くに住むことの意義も合わせた提案を期待した。

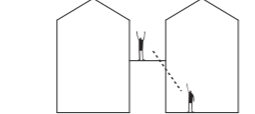
設計者の爲季君は、「空隙×空間」と題したコンセプトテーマを掲げ、「路地」空間の再生を提案してきた。都市の過密とネットワーク社会の進歩により、人と人のコミュニケーション不足から閉ざされた都市居住に対してアンチテーゼを投げかけている。高層化したワンボリューム型の住宅群に対して分散型の住宅棟を巧みに配置させ、集積する住宅棟の間隙（余白）を生み出し、ヒト×ヒトが直接的に触れ合える路地を再生し、さまざまな「場」を提供している。豊かなコモンスペース、コミュニティ誘発の路地空間を現代の都市居住における新しい生活スタイルを可能にした集合住宅の秀作である。 (澤田 勝)



a-a section s=1/500

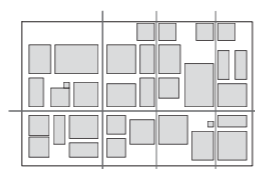


〈路地位置〉



上下間でも交流が行われる。

〈配置計画〉



ワンボリューム型から分散型にすることで、敷地内に路地(余白)が広がる。



1f plan s=1/500

- 空隙空間 -

河原拓人

■コンセプト
「うみのえん」
本計画地は東京湾から隅田川への玄関口で、前面には浜離宮恩賜庭園のみどり、奥には汐留の構想ビル群と、有機的ものと無機的なもの混ざり合った、不思議だがどこか心が躍る楽しい景観を望むことができる場所である。築地市場に近いことから、魚とも縁のある場所であることは言うまでもない。水族館というと、水棲生物を展示

し、それを観賞し楽しむという固定観念にとらわれがちである。確かに光輝くきれいな生物、大きく迫力のある生物を観賞するのは楽しい。ただ、どこか物足りなさを感じる。もっと海を感じられる施設があってもよいのではないだろうか。体験型施設、それもどこにでもありそうな小さなタッチプールでなく、施設全体が1つの海。そこに「磯」や「干潟」などを設けることでその中に入り、利用者がより自然に近い水棲生物の姿を観て感じることで、できる施設を計画した。
テーマ：
人と水棲生物「園」「縁」「宴」、
海と陸「円」
対比：

海と陸、明と暗、有機と無機
ワークフロー：
①計画地の人口湾を塞ぐ
②建物で海と陸を囲む
③人工干潟と人工磯を設ける
■講評
計画地は東京湾から隅田川への玄関口、すぐ近くには浜離宮恩賜庭園の緑があり、その奥には汐留の高層ビル群を仰ぐ勝どきのウォーターフロントである。その場所性を考慮した水族館を設計課題とした。都市と水辺とのシークエンスを大切にしたい新しい水族館を期待した。
設計者の河原君は、コンセプトキーワードに「園」・「縁」・「宴」・「円」

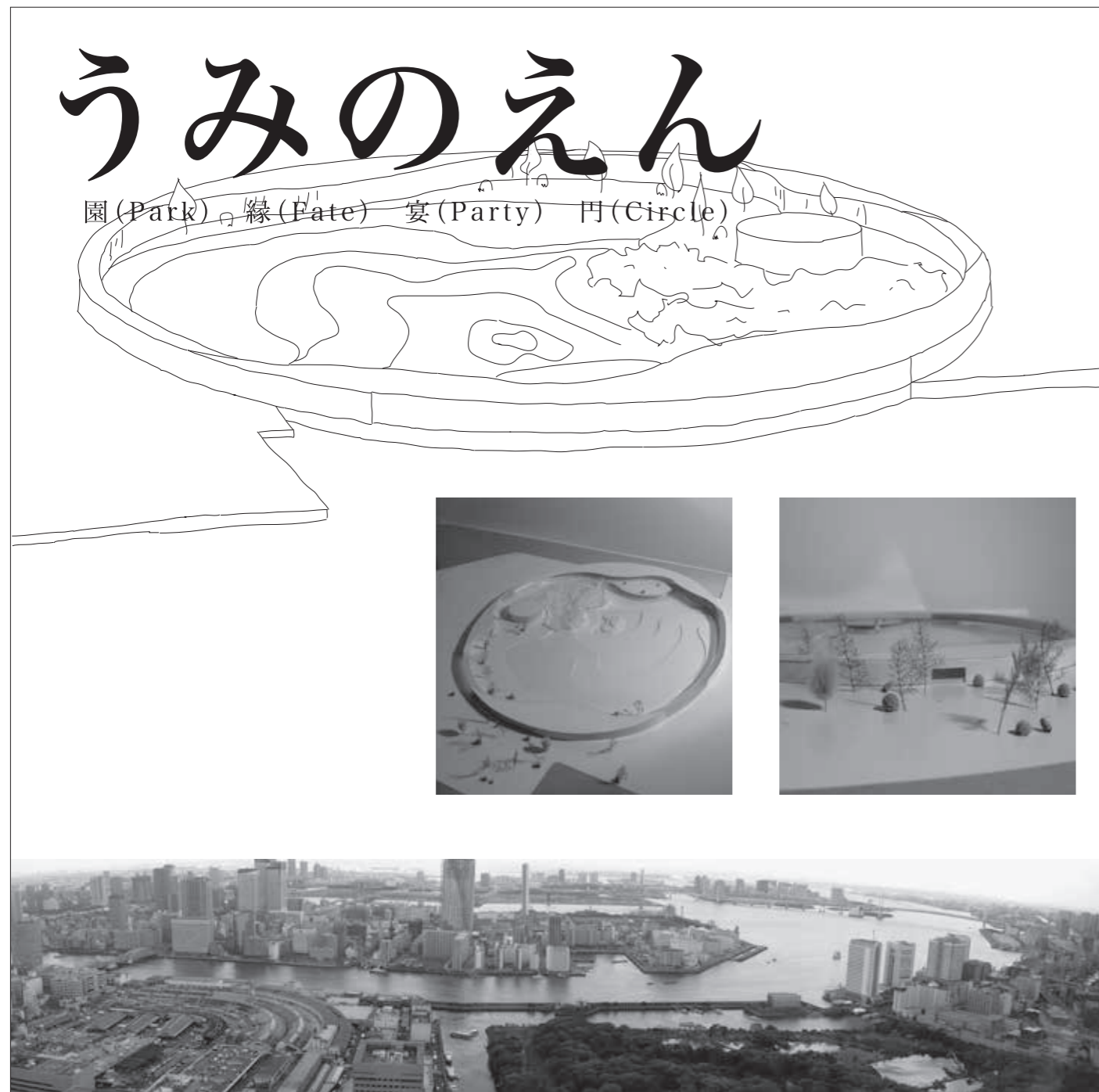
という言葉を用いて「うみのえん」を提案してきた。計画地の東京湾の入り江をまず建物により塞ぎ、そこを埋め立てて人工干潟と人工磯を造ることで、ただ見せるだけの水族館から人と水棲生物とのかわり方を積極的に体験することができる新しい体験型的水族館を提案している。海に干潟を設けることで「磯」や「はま」、「水槽」を人工的に造りだし、潮の干満を利用した磯の潮溜まりは新しいシークエンスを演出している。各施設を緩やかにつなぐサークルは「うみのえん」そのもの。自然につながれた形体デザインは新鮮な提案であった。ソフトな表現の中にも強烈なテーマを秘めている秀作である。(澤田 勝)

4年生（総合演習Ⅰ、総合演習Ⅱ）

【担当】坪山 幸王
西條 修
原田 鎮郎
佐藤 信治

横内 憲久
桜井 慎一
岡田 智秀
佐藤 孝秋

近藤 健雄
畔柳 昭雄
登川 幸生
山本 和清
井上 武司
寛 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定める課題とした。

【設計条件】

- ・計画水域：東京湾内の海および河川
- ・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：パージ式およびボンツーン式
- ・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：パージおよびボ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判、枚数・表現自由

総合演習Ⅱ

ウォーターフロント計画演習
「有明再開発プロジェクト」

▼計画地：東京都江東区有明北地区（東敷地）



【課題主旨】

昨年度は当地区の「西敷地」を対象にしたが、本年度はその反対側の「東敷地」を対象にする。当地区は銀座から3km圏という都心中心部に位置し、「東京オリンピック選手村候補地」として都市再開発の要請が高まっている。この地は、貯木場の歴史を有し、静穏な水域に囲まれ、その水域越しに都心が一望でき、都が推進する運河ルネッサンスプロジェクトの対象地にも選定

されていることから「魅力あるウォーターフロント」として高いポテンシャルを有している。

そこで本課題では、当地区の東敷地約20haと前面水域を対象とし、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（選手村の想定は任意）。この提案では、当該地区にかかる現行法をふまえ、地域環境を十分に活かしつつ、行政・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
「船橋フィッシュマンズ・ワーフ・プロジェクト」

【課題主旨】

船橋市は、千葉県の北西部に位置し、東京と県庁所在地である千葉市のほぼ中央、共に半径20km圏域に位置している。市の人口は約60万人、面積は85.64km²で、東京湾の最奥部に位置し、海上交通、陸上交通の要所として栄えた歴史がある。また江戸時代には将軍家の台所に新鮮な魚介を献上する御菜浦であった。現在では、東京湾奥部で本格的に操業されている唯一の漁場として、江戸前近海魚の水揚げや浅草海苔の養殖が行われている。

総合演習Ⅱの課題は、かつての「船橋漁港」といわれた現在の葛南港区を対象に、都市漁港の特徴とポルチモアのインナーハーバーに類似した風景を活かし、「船橋フィッシュマンズ・ワ

ーフ・プロジェクト」を提案してもらうものである。

本授業は平成18年度の文部科学省現代的教育ニーズプログラムの主要な授業科目に位置付けられている。選定された背景には、本授業の成果を踏まえた「地域の人材を活かした東京湾再生」が提案され、対象地域の人々や自治体と協力して行う社会貢献が認められたものである。

【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水系ネットワーク図：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
- ④①から③までの図面をまとめて、A1ボード4枚までに整理し提出
- ⑤パースおよび敷地模型：縮尺自由
- ⑥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、船橋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、優秀な作品は船橋市民の前で発表し、市民の投票を参考として5名の審査委員（日本大学、関東地方整備局副局長、港湾事務所長、県土整備部、市長）の協議により、関東地方整備局長賞（最優秀賞）、船橋市長賞（企画賞）、千葉港湾事務所長賞（デザイン賞）を与える。なお、最終発表会および受賞の対象作品は千葉県下の建築学科を有する大学の競技設計とする。

赤澤知也・舞鶴 歩

- 用途
歌舞伎劇場（小規模）
- 敷地
未定 隅田川付近
- はじめに
現在、日本の伝統芸能と呼ばれるものはさまざまな形で保存され受け継がれている。私たちが注目した歌舞伎もその中の1つである。女性のみが演じる遊女歌舞伎を始祖とし、今日の中村

勘三郎を中心とする若者向きのコクー
ン歌舞伎まで、江戸時代から人々に愛
される娯楽として存在している。日本
の良き伝統は形を変えても残り続け次
代へと継承されるべきである。

■コンセプト
本計画では、日本の伝統芸能の継承
を目的とする移動式の歌舞伎小屋を提
案する。歌舞伎は劇の長さや古典的な
台詞の言い回しなどの難解なイメージ
が先行しているため現代の人々には馴
染みの薄いものとなってしまっている
のではないだろうか。また、歌舞伎に
触れるには劇場に向かうのが一番であ
る。時間に追われがちな現代人にわざ
わざ歌舞伎座に向いてもらうのでは
なく、舞台小屋の方から大衆の場へア

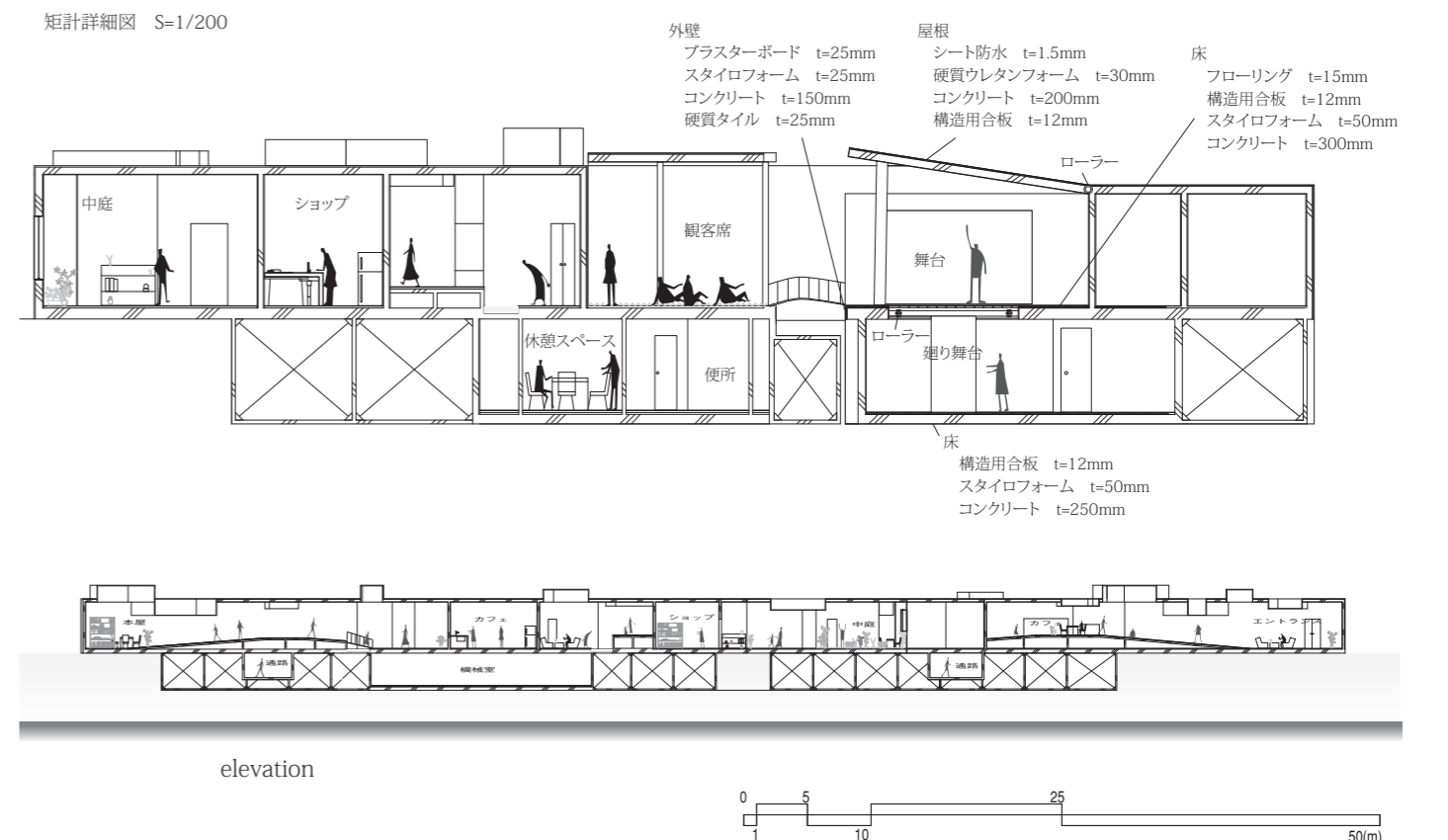
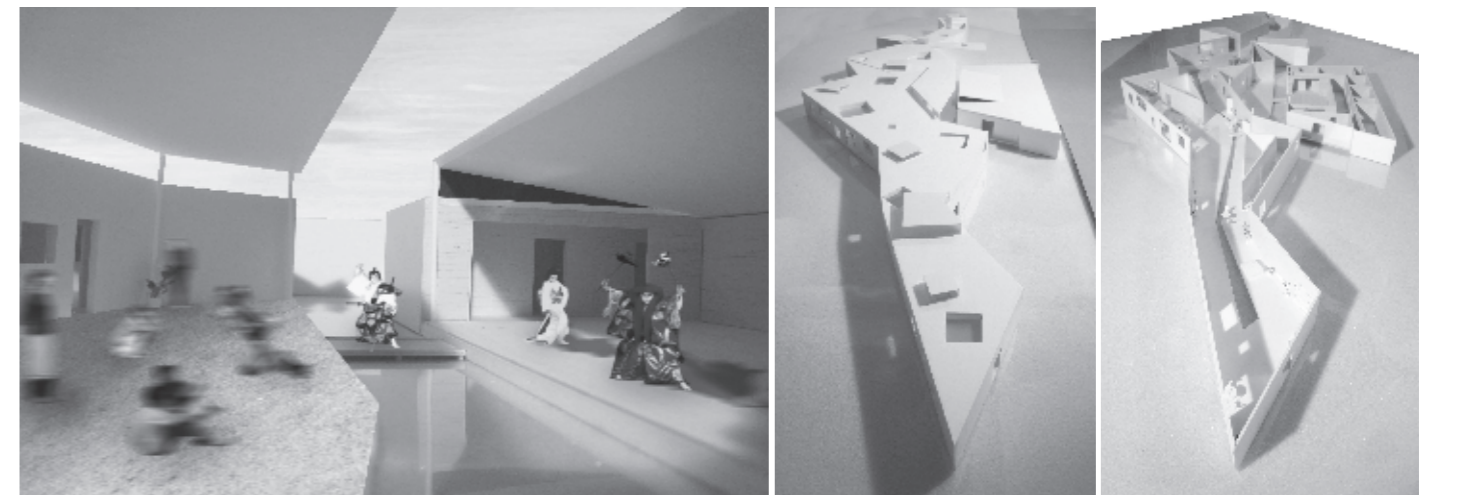
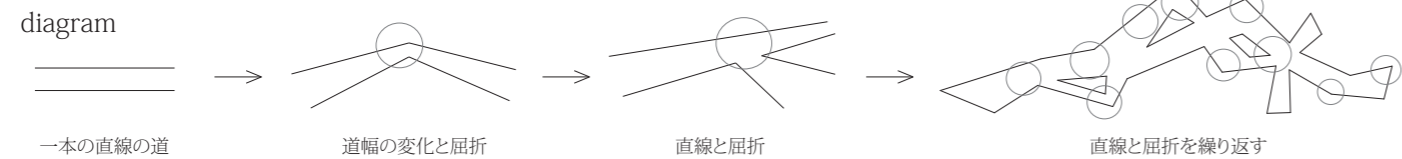
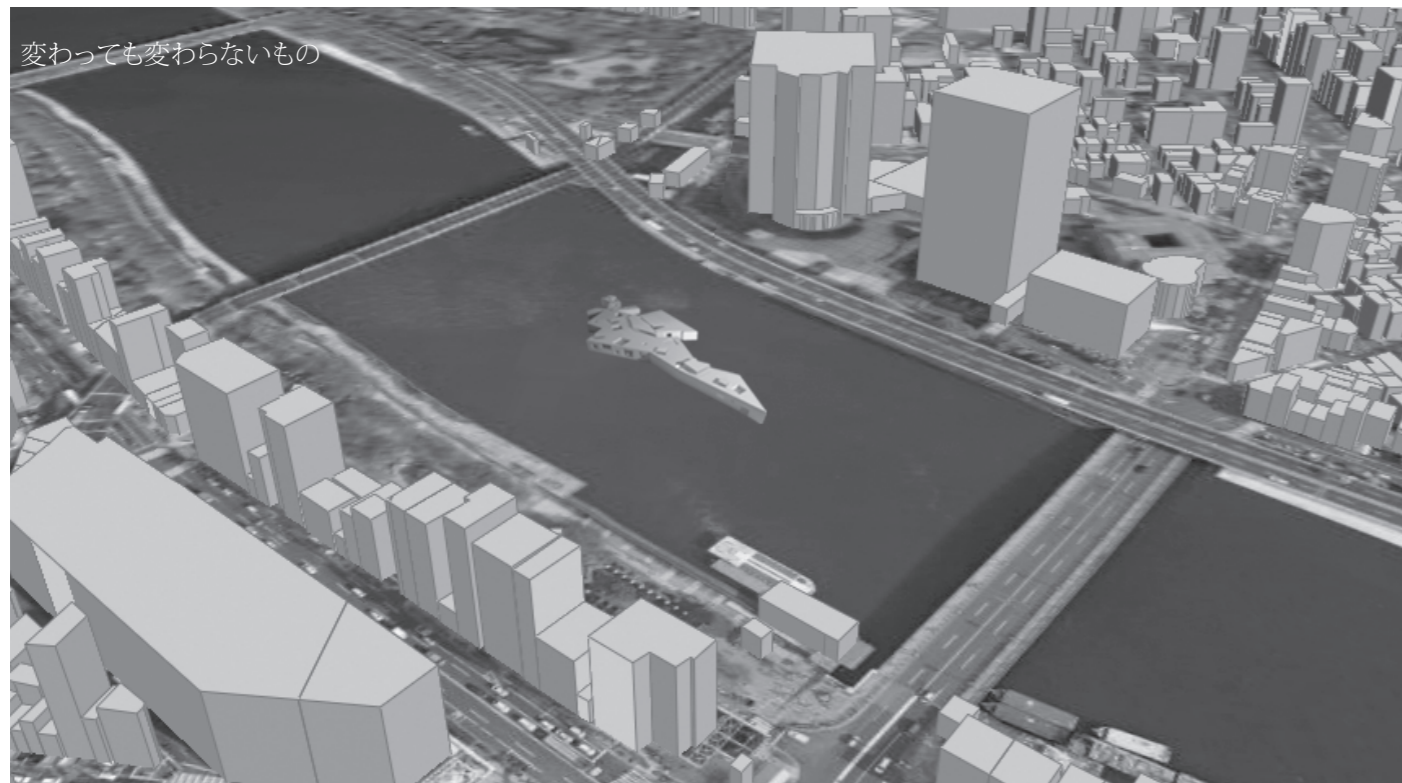
プローチする積極的な試みも必要であ
ると考える。劇の内容や演出等のソフ
トの面と同時に、芝居小屋から人々に
近づくというハードの面からも伝統芸
能の浸透を図るのではないだろうか。
江戸時代からの芸能の町「浅草」を拠
点とし、隅田川をはじめとする水辺を
活用することでお台場などの若者が集
まる場所へ移動しながら、そこでまた
芝居を開く。そこには近寄りたがいの
雰囲気はなく、自然に歌舞伎に触れる
人々の姿がある。舞台小屋は屋外にあ
り昔ながらの開放的で親しみやすい場
所にする。舞台と観客席の間に川を挟
むことで船乗り込みを再現するととも
に風情のある魅力的な舞台を作り出す。
移動できる舞台小屋に付随する施設と

して歌舞伎の資料を有する本屋、劇の
余韻に浸る空間として親水性のあるカ
フェを置く。すべてが共に移動するこ
とで、そこで生まれるドラマを演出で
きるハードを提供する。

■講評
現代人が忙しく、歌舞伎座に足を運
ぶ時間がないから移動式シアターが出
かけて行くというストーリーは説得力
がない。本来は忙しい中でも時間を作り
出して歌舞伎座へ出かけて行き、非
日常の時空間に浸るのが醍醐味であろ
う。この移動式小屋は歌舞伎座にとっ
て替わるものではなく、移動式である
がゆえに若者の多いウォーターフロン
トエリアに出かけて行き、新しい試み

の歌舞伎の興行や新しいファン層の開
拓を行う実験劇場として位置づけるべ
きではないか。自由奔放の試みをする、
いわゆる「傾く（かぶく）」の原点と
なる劇場である。

フローティングの特長を生かした船
乗り込みや、すばやい舞台転換なども
可能になる。そんな庶民的な歌舞伎劇
場ができれば楽しい。
しかしながら着眼点の良さの反面、
劇場としての動線計画や、トイレの規
模と配置など、基本的な条件が満たさ
れていないなどの問題点を抱えている
のが惜しい（たとえば客席から見える
舞台にトイレの入り口が面していたり、
茶屋からはその舞台上の動線がなけれ
ばトイレにいけないなど）。（坪山幸王）



総合演習Ⅰ 海洋建築設計演習
フローティングを生かした新しい教育施設としての小学校の提案

丸山大史・大隅慎太郎

■コンセプト

近年、子どもを取り巻く社会環境に伴い、教育環境のあり方に変化を求められている。都心部ではとくに空き地などの遊び場が減少していき一方、子どもを狙う凶悪犯罪事件も多発し、子どもたちが外で遊ぶ場や機会は限られてしまっている。また、「総合的な学習の時間」といった体験学習を目的としたカリキュラムへの対応や今年度よ

り始まった「放課後子ども教室」に表されているように学校と地域のかかわりも方も重要になってきている。これからの時代を担う子どもたちのために、多くの体験やたくさんの人との交流を促す新しい空間やプログラムを積極的に取り入れた教育施設が必要だと考えられる。本計画では、フローティングを生かした新しい教育施設としての小学校を提案する。

■講評

魅力的な案である。川の上に伸びたデッキとそれにつながるフローティングクラスルーム。こんな学校ができればいいと思う。

ところがなぜこのような小学校を提案するのか、その説得力が弱い。フロ

ーティングの教室が動いたら面白いだろうではだめだ。なぜ動かすのか、どんな効果があるのかを主張しなければならない。

最近、ある教育委員会は学校祭やクラブ活動の学校間での合同化を検討し始めた。少子化で生徒数が減少して刺激や活力が低下するのを防ぐ狙いもあるようだ。この移動教室によって他校と一体的な授業ができれば教員にとっても生徒たちにとっても新鮮な刺激が得られ、人のつながりのネットワークも広がるのが期待される。学校が地域に閉鎖的に根ざしていたものから開かれたシステムになっていく契機が作ればいいといったようなコンセプトがほしい。(坪山幸王)

総合演習Ⅱ ウォーターフロント計画演習
都森(トシン)
 木をテーマにした居住空間

2班/本山貴士・杉虎之助・川井規文

■コンセプト

本作品では、この地区が貯木場としての歴史を有し、木材のまちとして発展してきたことを尊重する。また、敷地全面には、歴史的防波堤で形成された静穏な囲繞空間があることに注目する。これらより、「木」と「安らぎ、落ち着き」をテーマにして「森」を基調とした地域形成を図ることとする。また、2016年の東京オリンピック&パ

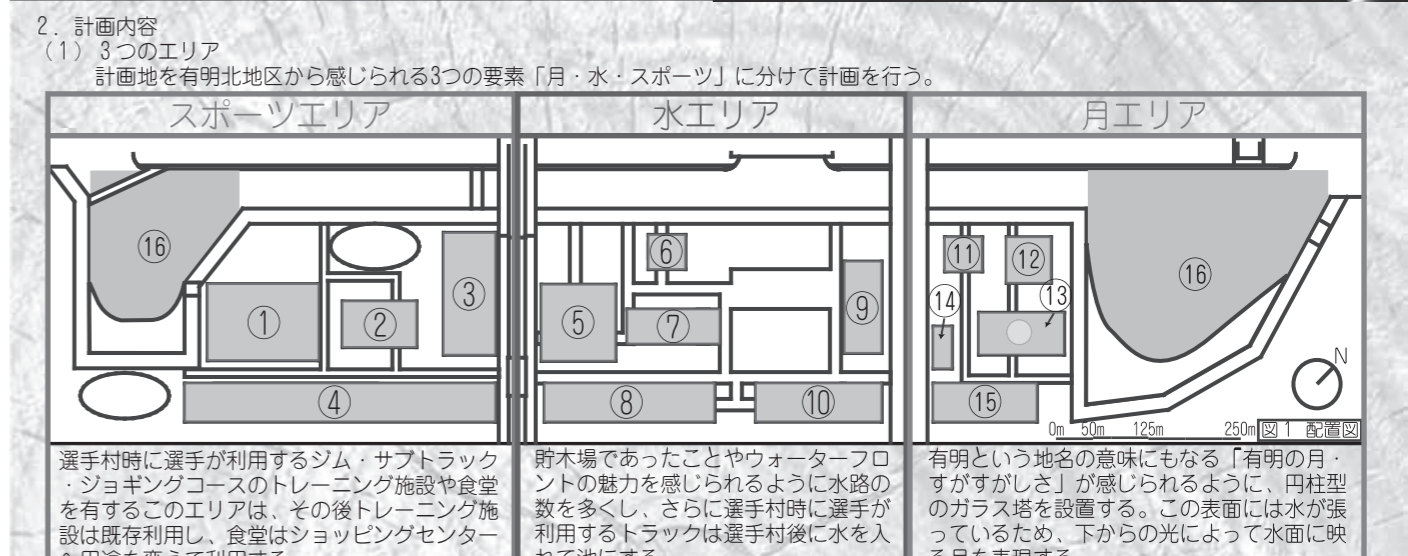
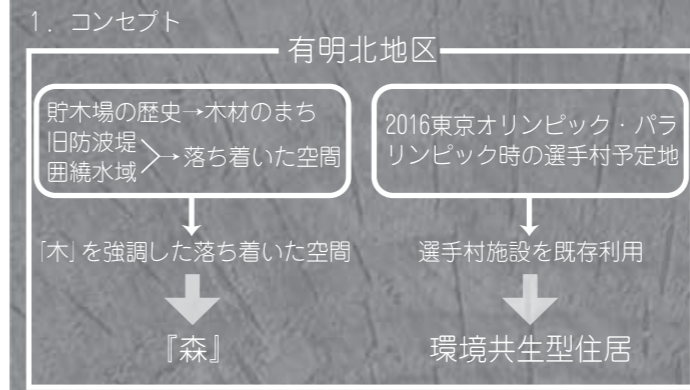
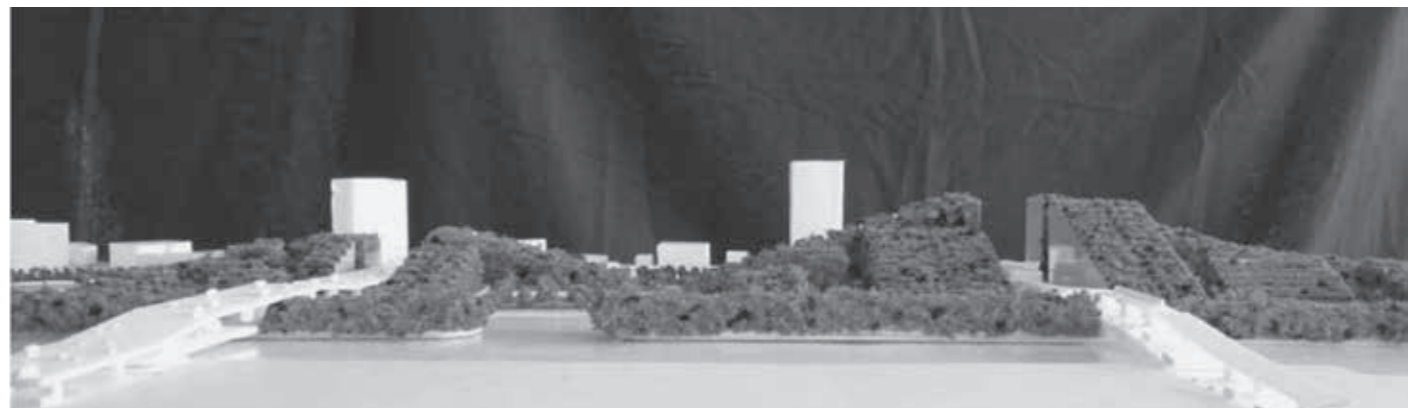
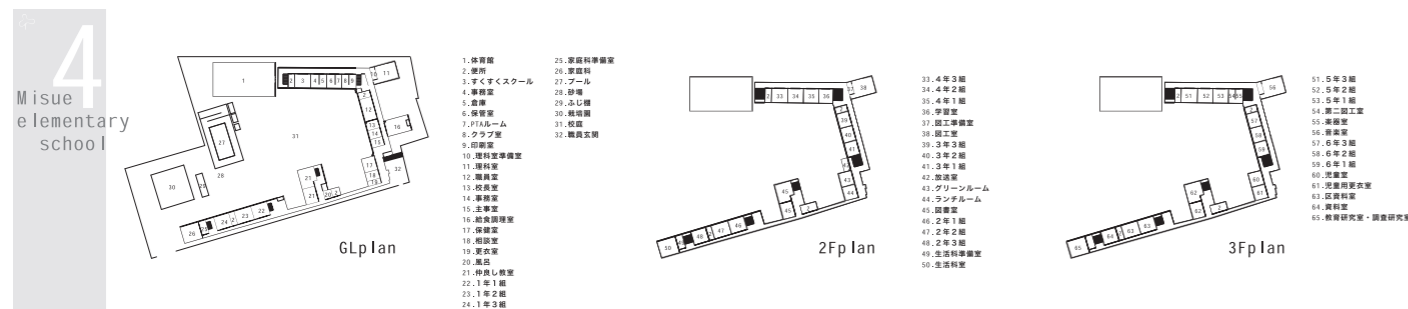
ラリンピック時の選手村になることを想定して、当作品は、選手村施設の有効活用(選手村後)を前提とする。以上をふまえ、当作品では、対岸の既存の都心には魅力をもった、環境共生型の商業・業務・住居等の複合地区整備「都森(トシン)」を提案する。

■講評

今年4グループの作品があったが、なかでもこの作品は評価の高かったものである。土地利用ゾーニングは、東京オリンピック選手村としての記憶を継承する「スポーツエリア」、ウォーターフロントという場所性にちなんだ「水エリア」、そして、意外にも知られていない「有明」の地名由来である

「月の明かりが美しく眺められる場」から導いた「月エリア」の3種である。この作品の大きな特徴は、この土地のかつての利用の履歴(貯木場/木場)をふまえ、「木」を基調にした大規模な森を造成した点にある。埋立地は、とかく平坦でのっぺりと茫洋になりがちであるが、この森のスケールは、埋立地特有の平坦さやウォーターフロント特有の大きな空と海のスケールにも負けないインパクトをもたらしている。その森は大小の起伏に富んだ形態をもち、その起伏に応じてゾーニングが検討されている。一般的に土地利用は平面(2次元上)で検討されがちだが、この作品では地形のアンギュレーションにに応じた3次元的思考がなされて

いて興味深い。森を貫く幹線道路上は切り通しになっており、その沿道(森の切断面)には、森にうもれるようにオフィスが貫入されている。夜間には、そのオフィスから切り通しへと照明がにじみ出て、それはあたかもオフィスワーカーのみならずエネルギー(明かり)が大地から上空へと放たれるような夜景が演出される。本作品の目玉となる「森」をコンセプトの基軸として、森が地域に与える環境面の効用を熟慮し、その意義性を提唱したり、地域全体を自然エネルギーで賄うことを検討した点も時代ニーズに即している。総じて、埋立地上に造成した森のデザイン性と社会性の両面から評価された作品であった。(横内憲久)



総合演習Ⅱ ウォーターフロント計画演習
My Rich, My Water
贅沢な時間を過ごす街

4班/小林史弥・椎塚絵里・穂刈千秋・山下 泉

■水と緑の溢れる都心のオアシス—有明北地区
有明北地区は都心までわずか約3km圏内の非常に近い場所に位置しているにもかかわらず、静穏な囲繞水域や緑豊かな旧防波堤、野鳥が生息するなど、豊富な自然環境を有している。

このように、水や緑などの自然が豊富で落ち着いた地域特性を生かすために、当計画では、「都心の喧噪から離れた静かでプライベートな空間」

を創出する。

■日常の中で水と緑を感じる—贅沢な時間

当計画では、近隣の台場地区や有明北地区にない水域の利用方法として水辺を占有できる空間を創出し、生活の中、とくに計画地の多くを占める住宅において常に水と緑を感じられる、贅沢な時間を過ごすことのできる街を目指す。

■講評

わが国のウォーターフロント開発は、昨今の超高層マンションに代表される

ように、水際線の高層化のオンパレードである。そうした敷地のランドレベルや公共空間のデザインが必ずしも充実しているとはいえない。その結果、水辺の高級感とはほど遠いウォーターフロントが各地でみられるように思う。こうした現状に対して、当作品は、ランドレベルのデザインでいかに充実したウォーターフロントが実現できるかというテーマに取り組んでいる。その提案の1つとして、水域に突き出るように、水で囲まれた低層住宅を水際に配し、その対岸には芸術家のためのハウスポート集落を計画している。わが国のウォーターフロントでは、敷地単位の単発的な計画が多いのに対して、欧米の高質なウォーターフ

ロントでは、水際に高級低層住宅を配してその周囲を歩行者が楽しめるという住区単位での計画が多い。また、ポートハウスの由来は、北米の芸術家らがその価値を見出したことはわが国であまり知られていない。当作品は、こうしたウォーターフロント開発のルーツを探り、それを「有北タイプ」として検討した結果といえる。模型や図面表現がいまひとつなので伝わりにくいが、歩行動線計画には随所にアイストッパや視線の抜けなど景観の重要な要素が散りばめられている。このように、水際の高質な住宅地と、歩いて楽しいまちを融合させたウォーターフロント形成を提案した努力は認めたい。(横内憲久)

総合演習Ⅱ ウォーターフロント計画演習
Marifesta / Asuri

3班/斎藤 淳・野村風美子・宮森 隆・岡岡菜緒

■Marifesta ~水上機能と陸上機能の融合~

ウォーターフロントは商圏が片側(180度)という負の立地特性を補うために、本提案では、水上交通と陸上交通のネットワークを構築し、計画地整備(点)から交通ネットワーク(線)へ、そしてそれらを通じて地域間ネットワーク(面)というシナリオを設定した。

1班/須川賢治・井上彰人・塩原大亮・深山倫秀

■Asuri—オリンピックを体感しよう!—

本提案では、東京オリンピック開催期間中の選手村としてのあり方と、選手村閉鎖後の再利用のあり方を1つのストーリーとして結んだ「スポーツ都市」をコンセプトに掲げる。

■講評

「Marifesta」は、計画地を越えて既存の目玉スポットとの交通連携を図るために、対岸を含めた賑わい地域の形成を試みた。そのための方策として、日常的に利用できつつも、非日常的な風景が常時楽しめる水上交通機関の活用と、その発着所となる拠点の魅

力整備を提案している。また、計画地の歩行者に対しては、いつでも水辺が身近に感じられるように、水路を適宜設けている。その結果、提案した敷地図はご覧のように水域が中心となったレイアウトになっている。一般的にみられがちなのは、内陸の発想に偏重してしまつために、水域は図面の端っこに配置されやすい。こうした意味では、水域からのまちづくりを積極的に検討した努力がうかがえる。「Asuri」は、選手村がどのような諸元で成立することにより、対岸を含めた賑わい地域の形成を試みた。そのための方策として、日常的に利用できつつも、非日常的な風景が常時楽しめる水上交通機関の活用と、その発着所となる拠点の魅

ターフロントだけではない。そうした地の利を生かした提案である。アフター選手村としては、計画地を商業・住居・ホテルの別にゾーニングし、マリンスポーツ、ビーチスポーツ、グラウンドスポーツという場所別のスポーツが楽しめるように空間を分節している。そうした空間ごとに、ストリートファニチュアやオブジェを通じて、オリンピック開催期間中にこの地に滞在したアスリートたちの身体能力や身体スケールが体感できたり、体験できたりという、選手村としての記憶の継承につとめている。総じて、この2作品はもっとビジュアルに表現する努力がほしいが、この計画地の性格に即した説得力ある提案であった。(横内憲久)

Plan

- ①低層住宅
 - ・低層戸建住宅
 - ⇒各戸が占有水面を所有
 - ⇒プレジャーボート係留可能
- ②中層住宅
 - ・住民の共有水面を設置
 - ⇒プレジャーボート係留可能
 - ・全天候型の中庭を設置
- ③商業施設
 - ・路地空間の創出
 - ⇒散策の魅力の向上
 - ⇒防風の役割
 - ・歩行空間に引き込んだ水路
 - ⇒常に水を感じられる
 - ⇒敷店舗において占有水面所有
 - ・空地を利用した賑わい空間を設置
 - ⇒地域コミュニティ形成の場を提供
 - ・専門店として家具屋を配置
 - ⇒貯水場としての歴史を継承
 - ・カフェ・レストランを配置
 - ⇒水辺の近くで食事
- ④公共・文化施設
 - ・有明貯水場に関する資料館の設置
 - ⇒貯水場としての歴史を継承
 - ・展示施設やギャラリーの設置
 - ⇒ハウスポートに住む若手芸術家達の作品展示施設として利用
- ⑤旧防波堤
 - ・公共施設や文化施設の設置
 - ⇒計画地との間に景観資源を創出
 - ・図書館・音楽ホールの設置
 - ⇒水辺を挟んだ静かな空間の活用
- ⑥都市公園
 - ・環境公園として設置
 - ⇒住民にとって自然の多い強い場
 - ・プレジャーボートの通る水路を配置
 - ⇒公園利用者にとっての景観資源

Asuri
—オリンピックを体感しよう!—

3063 須川賢治 4068 塩原大亮
4011 井上彰人 4110 深山倫秀

【オリンピック開催中】オリンピック選手村

【オリンピック終了後】スポーツ都市の提案

①地域の魅力
【水辺を感じさせるための運河形成】
選手村に居住する人々が水辺の魅力を感じられるように、計画地を横断する運河を計画し、また、運河沿いの通りには舟着地であるショッピングストリート計画し、人がショッピングをおこないながら、水辺を散歩できるように空間を演出している。このように、日常生活の空間に水辺を誘うことにより、日常的に水辺を感じることが出来る。

②歴史を感じられる新防波堤
有明北地区の地域性や歴史性を再認識するために、有明北地区の面積の1/3である旧防波堤をイメージした新防波堤を計画する。また、運河を通る水上交通の拠点としての機能と高層ビルを軸とした賑わいを創出する。新防波堤の建設はオープンカフェとして活用することにより、より身近なスポーツ施設を創出することが出来る。

①:オリンピックを体感できるしくみ
【アスリート専用スポーツセンター】
一般市民やスポーツ選手がオリンピックの歴史や、選手の魅力を体感し、感動的に体感できるAFを設置する。このAFはストリートファニチャーにより、オリンピックの感動の精神、歴史を後継し、有明北地区の豊かな自然環境を創出する。また、一般市民がオリンピック選手の魅力を体感することにより、スポーツへの関心を高めることが可能であり、運動不安等の社会問題の解決にも繋がることとなる。

②:人々をスポーツに誘導させるしくみ
【アスリート専用スポーツセンター】
有明北地区には、スポーツをおこなう人々の魅力が溢れている。また、旧防波堤を軸とした賑わいを創出することにより、計画地へ人々を誘導する工夫をしている。これにより、計画地との一体化は可能。

MARIFESTA ~水上機能と都市機能の融合~

日本大学理工学部海洋建築工学科4年3班
4057 斎藤淳 4097 野村風美子 4111 宮森隆 4119 岡岡菜緒

①低層住宅
②中層住宅
③商業施設
④公共・文化施設
⑤旧防波堤
⑥都市公園

①低層住宅
②ハウスポート
③商業施設
④中層住宅
⑤高層住宅
⑥旧防波堤
⑦公共・文化施設
⑧都市公園

A. マリーナと商業施設との関係
B. 浮島(手前)と商業施設(奥)への眺望
C. 住宅群への眺望

Asuri
—オリンピックを体感しよう!—

3063 須川賢治 4068 塩原大亮
4011 井上彰人 4110 深山倫秀

【オリンピック開催中】オリンピック選手村

【オリンピック終了後】スポーツ都市の提案

①地域の魅力
【水辺を感じさせるための運河形成】
選手村に居住する人々が水辺の魅力を感じられるように、計画地を横断する運河を計画し、また、運河沿いの通りには舟着地であるショッピングストリート計画し、人がショッピングをおこないながら、水辺を散歩できるように空間を演出している。このように、日常生活の空間に水辺を誘うことにより、日常的に水辺を感じることが出来る。

②歴史を感じられる新防波堤
有明北地区の地域性や歴史性を再認識するために、有明北地区の面積の1/3である旧防波堤をイメージした新防波堤を計画する。また、運河を通る水上交通の拠点としての機能と高層ビルを軸とした賑わいを創出する。新防波堤の建設はオープンカフェとして活用することにより、より身近なスポーツ施設を創出することが出来る。

①:オリンピックを体感できるしくみ
【アスリート専用スポーツセンター】
一般市民やスポーツ選手がオリンピックの歴史や、選手の魅力を体感し、感動的に体感できるAFを設置する。このAFはストリートファニチャーにより、オリンピックの感動の精神、歴史を後継し、有明北地区の豊かな自然環境を創出する。また、一般市民がオリンピック選手の魅力を体感することにより、スポーツへの関心を高めることが可能であり、運動不安等の社会問題の解決にも繋がることとなる。

②:人々をスポーツに誘導させるしくみ
【アスリート専用スポーツセンター】
有明北地区には、スポーツをおこなう人々の魅力が溢れている。また、旧防波堤を軸とした賑わいを創出することにより、計画地へ人々を誘導する工夫をしている。これにより、計画地との一体化は可能。

3班/石塚大貴・加山哲雄
・高橋祐輔

■コンセプト

船橋市の「海を活かしたまちづくり」という政策を基に、船橋港だけでなく海老川も対象地として駅前通りとは違う水辺を歩くまち船橋の提案・設計を行った。

計画案は環境や現状からゾーンとステップを設けている。ゾーンの要は本課題である船橋フィッシュマンズワフゾーンである。住民の利用を目的と

した食と情報を1stステップ、三番瀬の研究や歴史を示すミュージアムを2ndステップとして海への流れに目的を作っている。その流れの提案が海老川の2つのゾーンである。現状で整備もされてはいるがなかなか利用がされていない。そこで改善案として上流を海老川自然ゾーンとして緩傾斜護岸や生物との触れ合いができるようにし、中流の海老川ジョギングゾーンでは屋根のある休憩スペースや橋の下の通路の提案を行っている。

本計画では現実性を持たせることを常に考慮している。今後の船橋市の政策に少しでも取り入れてもらえることを期待する。

■講評

このプロジェクト提案は、船橋漁港区にそそぐ海老川の上流から河口部までをなぞらえて新しい流れというテーマを設定して、河口部に位置する漁港区の再開発が提案されている。この流れを歴史、文化、生活という大きなゾーン区分で表現している。生活という

視点では「食と情報」というテーマで住民の食育、文化という視点では「三番瀬の変遷と産業の発展」というテーマで自然と産業のせめぎあいを表現している。また、歴史という視点では「海老川」をモチーフに上流の豊かな自然を表わし、下流（東京湾）に向けて減少する自然と増加する都市、産業景観を表わしている。3つのテーマとゾーンが交わる空間としてのフィッシュマンズワフが、船橋の過去、現在、そして未来を展望するプロジェクトとなっている。建築的な完成度は未熟なものがあるが、フィッシュマンズワフという課題に対し、直視するのではなく俯瞰する視点で漁港をとらえた点が評価されている。（近藤健雄）

5班/管家千鶴・蔵本英里
・信森淳代

■コンセプト

「小児には徳育よりも、知育よりも、体育よりも、食育がさき。体育、徳育の根元も食育にある。」（食道楽：村井弦斎）「今日、学童を持つ人は、体育よりも知育よりも食育もすべて食育にあると認識すべき。」（通俗食物要請法：石塚左玄）近年、わが国では食生活の欧米化により、日本の古き良き食文化が乱れつつある。

近い将来、漁業は天然では補いきれなくなる。しかし、日本人の養殖に対する不信感が高く、天然物を好む。それは養殖物は何を食べて育てているかわからないという疑問点からうまれる。しかし、実際は天然物のほうがわからない。とくに食物連鎖の上位にある魚は食している魚の種類が多い分、危険度は高いのが現状である。

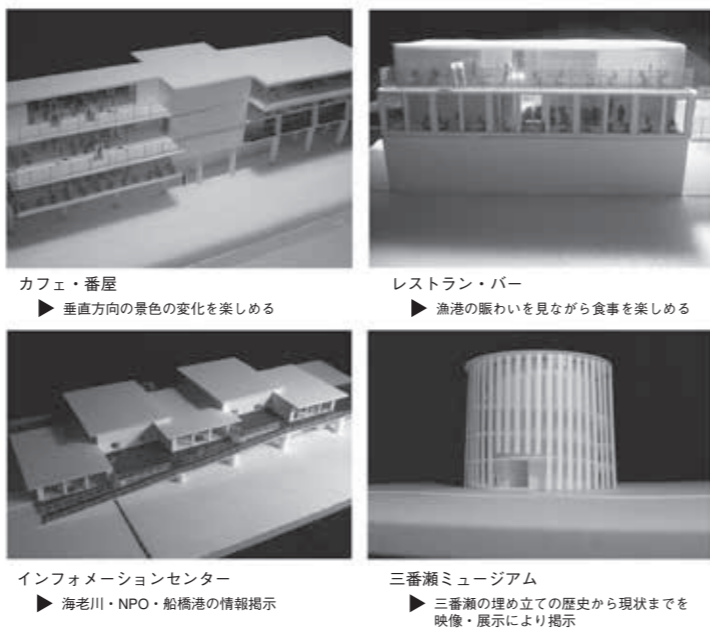
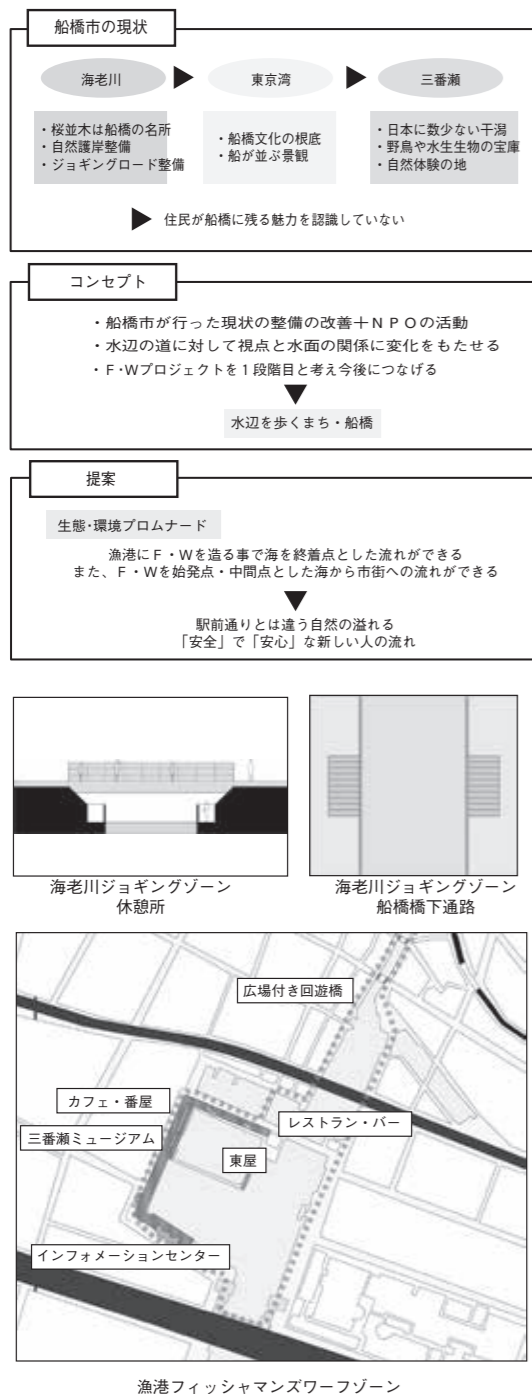
食育の改善必要のある親子世代や釣り人への周辺環境との調和を考慮し気軽に利用できる価格レベルに設定した海洋牧場および養殖体験による漁業の体験の場を提案する。

■講評

食育というテーマを大前提として掲げ、「小児には徳育よりも、知育よりも、体育よりも、食育が優先される。体育、徳育の根元も食育である」という村井弦斎の言をコンセプトとしている。そこで、大胆にも船橋のフィッシュマンズワフの主題は、東京湾海域での養殖（海洋牧場）、船橋市の陸上での養殖（水族館を兼ねた）を活性化の基盤として提案している。このグループは女性3人によって構成されているが、当初から大胆な仮説とコンセプトで、これまでにない、あるいは男性的なフィッシュマンズワフの姿を提案している。（近藤健雄）

国土交通省関東地方整備局 局長賞受賞

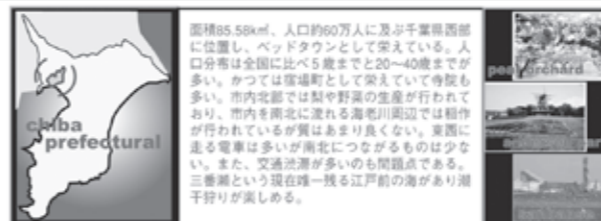
審査員特別賞 市民の声賞受賞



fishermans walf project -funabashi-
the eating habits from a fish-食生活は魚から-

4045 chizuru kanke 4048 eri kuramoto 4096 atsuyo nobumori

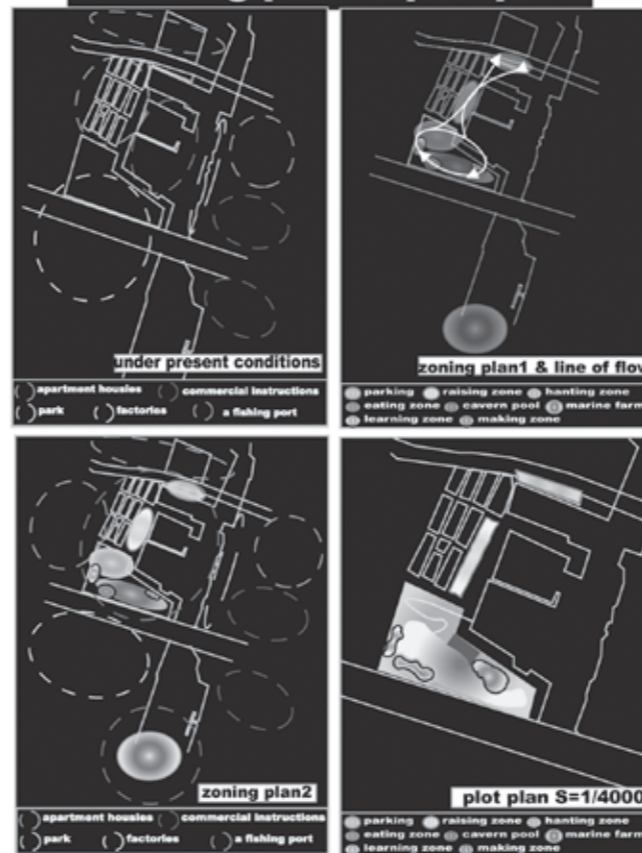
1.stocktaking of funabashi city



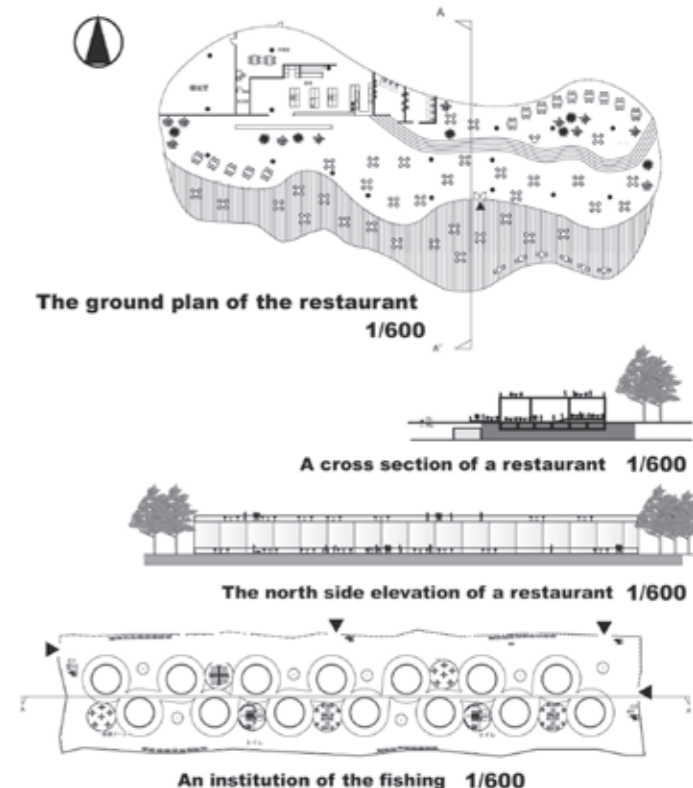
2.stocktaking of funabashi port



3.zoning plan & plot plan



4.A ground plan and an elevation and a cross section



総合演習Ⅱ プロジェクト企画演習
船橋漁港を中心とした地域
住民の生涯学習の場の計画

4班/阿部博音・古賀隆弘
・最上裕嗣

■コンセプト

本計画では、船橋漁港を中心に、地域性を考慮した独自のフィッシュマンズワーフを展開することで、船橋市の再開発の提案に努めた。対象地は元々集客性の高い商業施設や自然を感じられる空間が備わっている場所であるものの、漁港そのものへのアクセスは皆無である現状を問題視し、積極的に訪れる基盤を提案し、訪れることで興味

を持ち、再開発への住民の意識を高めるといふ住民参加型の計画を考えた。そこで注目したのがこの地域に多く存在する小中学校である。この自然あふれる船橋で地域住民と小中学生を対象にした環境教育プログラムを展開することで、誇りと愛着を持ち、問題点を地域住民が発見および解決し、サステイナブルな計画となるよう提案を行った。

具体的には、船橋漁港を中心とする食・環境・職を学ぶ拠点を計画し、人数・規模・回数など採算性についても考慮し、年間を通じて行うことのできるプログラムの策定まで行った。

■講評

目標としたテーマは「にぎわい空間の創出」と「環境教育と持続可能な発展」である。東京湾の奥に遺された唯一の都市型漁港と漁民、そして唯一の

自然のゆりかごとしての三番瀬、これらを顕彰することの重要性に鑑み観光客重視型のフィッシュマンズワーフではなく、住民主体の新しいタイプのフィッシュマンズワーフを提案することを目指している。しかし、課題が大きすぎて、その具象化に若干の力みすぎが見られ、建築表現や設計に斬新さが見られない。コンセプトの上では十分な検討が見られるが、建築設計においては来訪者をわくわくさせるような空間のダイナミックさが十分に表現されていないのが残念である。大きな施設の表現ではなく、ヒューマンスケールの小施設の集合体としてにぎわい空間を演出していればと思われる。

(近藤健雄)

卒業設計

【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
廣部 剛司
佐藤 孝秋
川口と生子

卒業設計
Circle
紡ぎだす文化とそれを繋ぐ空間

舞鶴 歩

■設計コンセプト

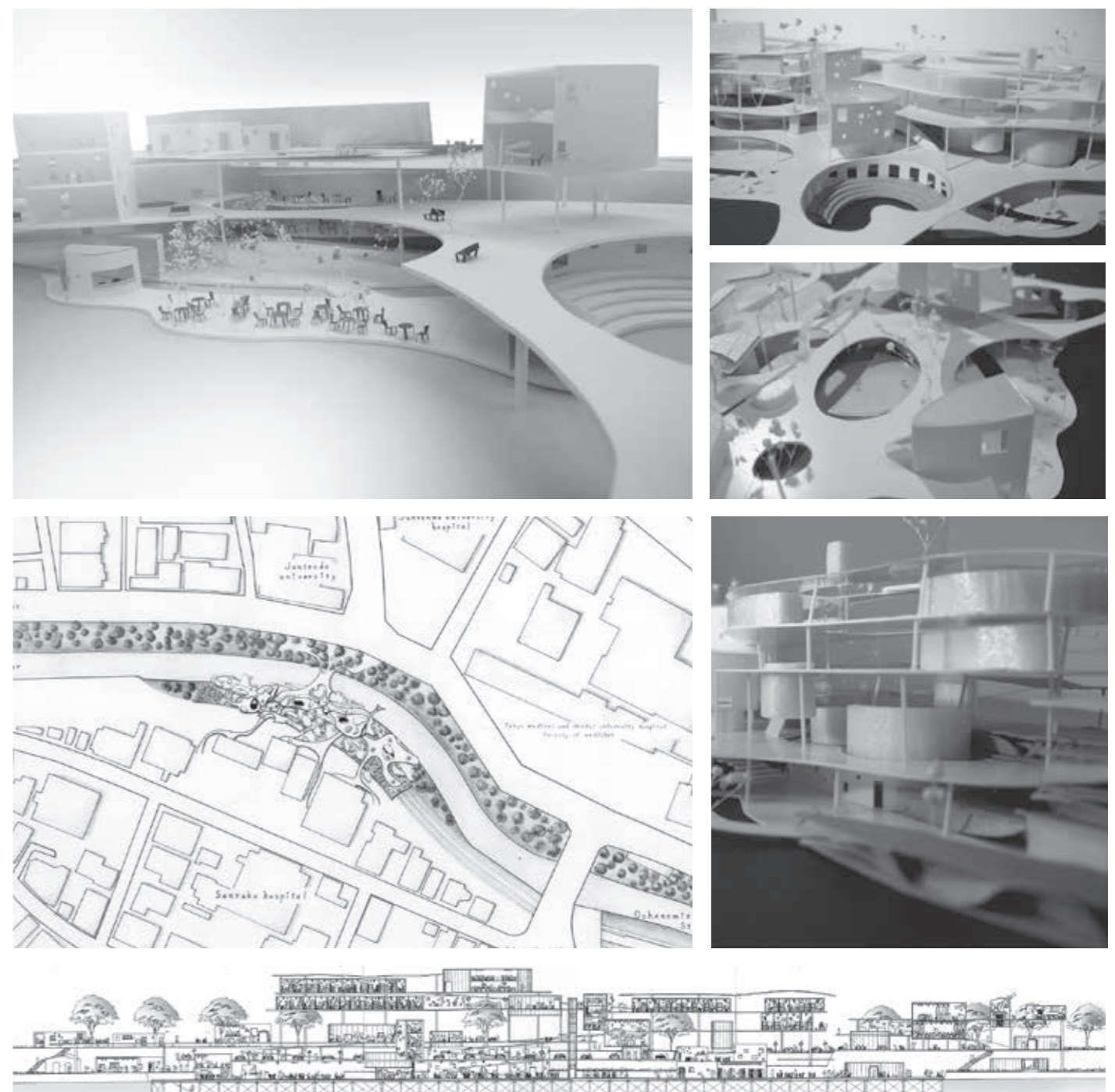
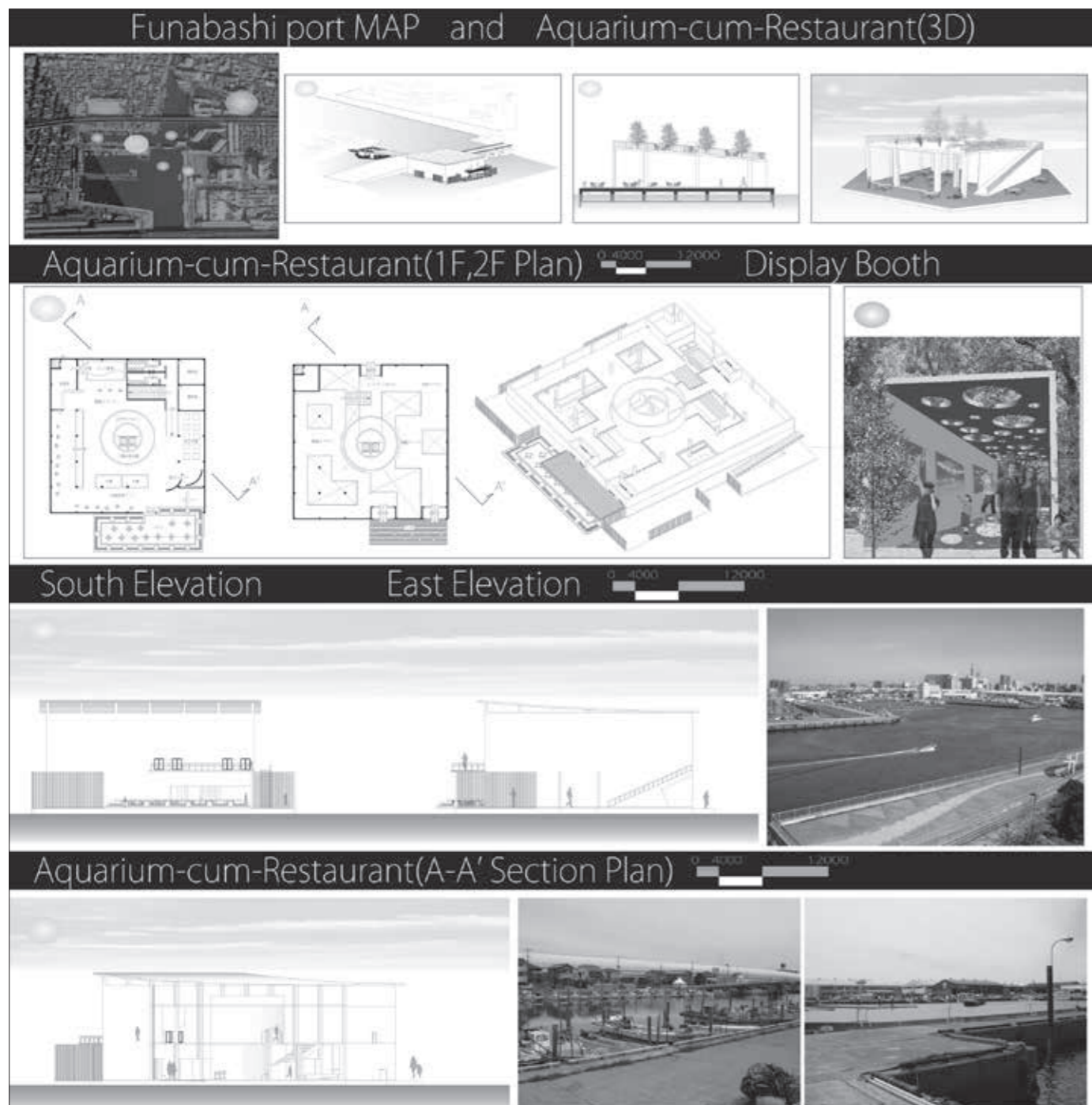
学生の学習生活や消費行動が密接している「学生街」の中でも、複数の学校が密集している地域がある。このような場所には食事、買い物、娯楽等の多様な施設が存在する反面、それぞれの学生は小さな枠のコミュニティーの中で過ごしている傾向がある。学生と地域のつながりに加え、他大学同士の交流、また同大学においても学問分野が異なるだけで、関係が希薄になって

しまうのが現状である。さらに情報ツールの発達に伴う、実態の裏側にあるサイバースペースを主流とした対面のない世界が、現実のコミュニケーション能力の低下を引き起こし、これらが学生街という魅力のある都市を閉鎖的なものにしていないか。しかし、多くの学生同士や地域の人々が交わる核となる場所が必要であると考え、そこで、本計画では、地域に密着した学生の文化活動施設を計画し、学生街の拠点となる交流の中心施設となり得る空間を設計する。

■基本計画

本計画は、人と人の結びつきを具現化するところから始まる。出会いが異なるだけで、関係が希薄になって

の輪が作られる。人が持つ個性と同様の大小さまざまな輪、円、「Circle」を平面計画に取り入れ複合させ、行為の違う人でも、互いに存在を認識できる空間を形成する。さらに各階をスキップフロアにし、上下の空間を緩やかにつなぐ。また崖沿いに建設する特性を生かし、下層に向かうほどダイナミックに迫る水面と緑の変化をつけるため、最下層部分をフローティングとし、水辺へ直接アプローチさせることで自然を感じられる構造とした。平面にあげたポイドは下階から上階まで多様に変化しながらつながり、屋内に日光を取り入れ、底部では崖部分に沿った緑地や木々を覗くことができ、自然の力強さと文化活動の心地良さを融合する。



赤澤知也

■はじめに

現在、都市型の漁村は大きな転換期を迎えている。都市に残された漁村に目を向けると、東京湾内にある漁村は、江戸前の味を獲得する場として貴重である。これらの多くの漁村は木造密集地域となっており、耐震性や防災性、住環境などの問題が懸念される。これら地域の整備、住宅の更新にあたっては漁村としての特性を活かして整備していくべきであり、さらに、これまでと全く閉鎖的であった漁村の港や水辺を一般の住民に開放し、水辺を共有する仕組みが必要であると考え。そこで、本計画は、漁民と一般市民が

共存し合って生活することを目的とし、都市の機能の一部となる、都市型の漁村と住空間を計画する。

■敷地選定

都市内の漁村は周辺の宅地化から取り残され、孤立した地区となっている場合が多い。そのうちの1つである、神奈川県横浜市子安地区を選定し、計画を進めていく。この子安も例外ではなく、水辺に木杭を立て、海面にせり出すように、老朽化した木造家屋が連続して建てられている。また、都市に残された貴重な漁村の1つである。水辺沿いを漁村が専有しているため、一般市民が水辺に近寄れない状態となっている。

■基本計画

計画地である子安は、横浜駅より近く交通の便も良いことから、都市に開かれた施設となることが望ましいと考える。そこで、本計画では、とかく閉鎖的になりがちな漁村と、その周辺の水辺を一体的な複合施設として、再開発をする。具体的には、水辺を敷地内に取り込み、その水辺を中心に、1、2階を漁業機能を中心とした、フィッシューマンズワープと商業を計画する。このことにより、水辺を漁民と市民との両者が触れ合うことのできる場所とすることが可能となる。さらに、3階には、漁民と市民が共通して使うことを想定し、レストランやカフェ、ショップなどの都市的機能を導入していく。3階以上は漁民と一般市民が住む、住

居スペースとなっている。それは上層に行くほどプライベートな領域となる。

■住環境改善

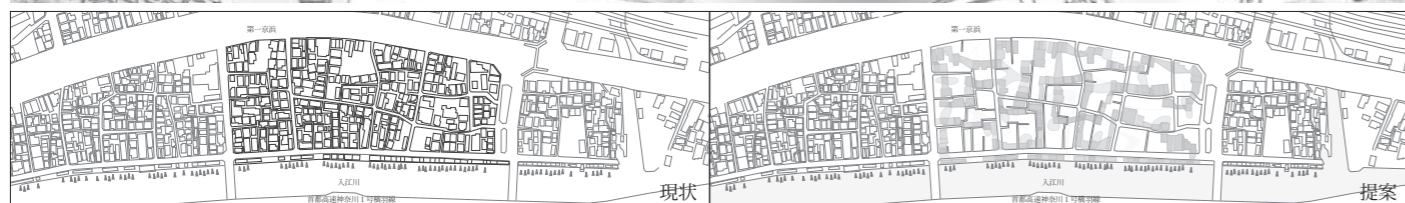
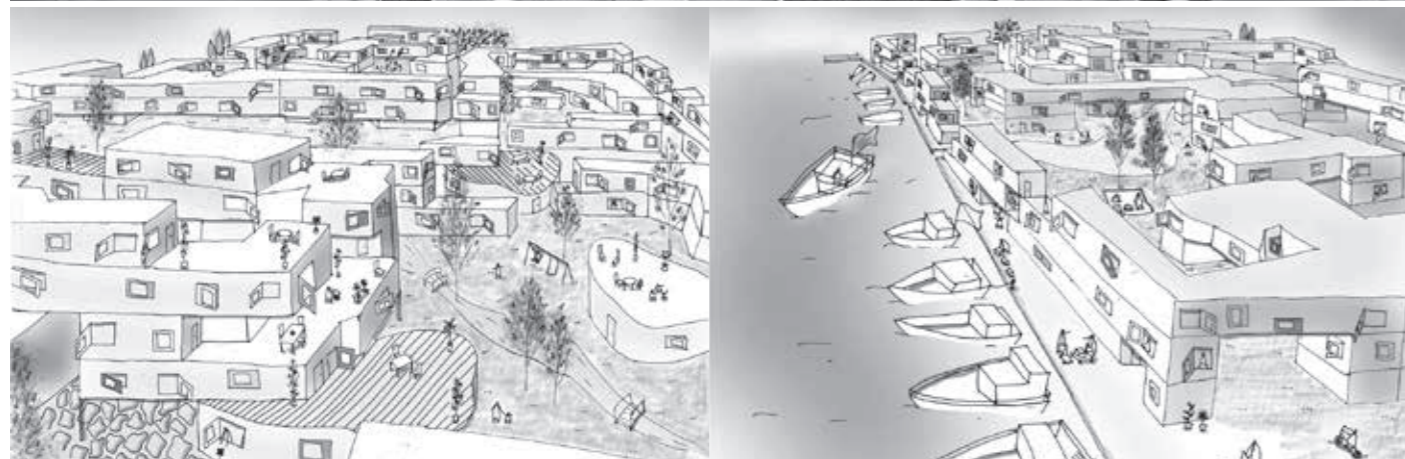
個であるものを連続させることで、建物と建物の隙間を省き、これにより、オープンスペースを作り、さらに、日照関係や通風といった問題の環境改善を図り、かつ、緑地と水辺を取り入れ、生活環境の改善を図る。

■耐震・防災性改善

コンクリートでつながれた1つなりの建築にすることで、耐震・防災性の改善を図る。木造密集地域では倒壊の際の災害や火事での延焼の被害が出てしまう危険が大きい。

■設計コンセプト

分断されがちであった漁民と一般市民が一体となり、住・自然環境も改善していくものを提案する。全体として、一つながりの空間とし蛇行させていく。既存の建築を活用し、建築と建築をつなぐ。つなげることで、領域性を明確にし、自然環境を取り込んでいき、つなぎ合わせたことで、タテ・ヨコのつながりが生まれる。建築と水辺を蛇行させていくことで、コミュニケーションを促すための大小さまざまな「たまり」の空間を創出する。また住戸の外壁に凹凸を与え、建築の内外空間の一体化を図る。これによって生まれた半外部空間を多様化し、地域の人とのコミュニケーションを誘発していき、漁民も一般市民も外に開いた生活をしていく。



第40回毎日・DAS学生デザイン賞 入選/第49回全国大会・高専卒業設計展示会 出展

total 176 unit

- ひとつながりとなっていくプログラム
 - STEP 01 現在の町並み
 - STEP 02 街区ごとでつなぐ
 - STEP 03 街区と街区をつなぎ合わせる。上部をつなぎ合わせる。タテとヨコのつながりができる。
 - STEP 04 街区と街区をつなぎ合わせる。断面をつなぐように全体をつなぐ。
 - STEP 05 円形の形をした公共空間を1層目に設け、そこを核として、連結させていく。
- 画一性を排除する

周りと調和し合わせる。街路を残しながらレイアウトをする。
- 漁民と住民の関係を深めていく
 - STEP 01 住居と漁業の距離が一定で関わりを持つことが出来ない。
 - STEP 02 住居と漁業の距離の変化はあるが、曖昧過ぎて関係を持ちづらい。
 - STEP 03 蛇行させることで、住居と漁業の間に、「たまり」の空間ができる。
 - STEP 04 重ね合わせることで、お互いが関係を持ち、住民と漁民との新しい生活が始まる。
- 負の空間から正の空間へ

負の空間 無形で無きに等しい。どこにいていいかわからない。使われていない空間。

正の空間 認識可能であり、明確である。無駄な空間がない。
- 窓の仕掛け

建築が唯一動く場所は窓である。窓一つでその町の風景も変わっていく。その窓をドアのように外を開き、内と外の間を繋いでいく。人を気分よく、窓を大きく開けたり、閉めたりすることで、一つとして同じ風景にはなることはない。大きな窓では、そこから外に出ることができ、窓がドアに変わることもある。

今までの風景 → 開かれた窓
- 各階のプランニング

6F floor	住居
5F floor	住居
4F floor	住居+公共
3F floor	住居+公共+shop
2F floor	漁業+公共+shop
1F floor	漁業+市場+shop

都市の機能として、建築が作り出されるように複合施設として設計し、1、2階には漁業・商業（フィッシャーマンズワープ）・緑地といったパブリックスペースを中心に都市の延長機能上として配置し、3階以上は住居・商業・公共施設といったものが挿入されていくことを想定している。上層に行くほどプライベートな領域となっている。
- 建物と建物を廊下でつないでいく

廊下でつないでいくことで、自然とコミュニケーションをとっていく。
- 半外部空間の使いわれ方

都市で暮らす面白さは半外部空間を使いながらの生活だと考える。現在の都市では内完結しがちで、自閉的になりやすい。生活要素を外に出し、半外部空間を利用しながら生活していくことで、外に開いた生活をしていくことができる。これにより、内と外の連続性を図ることができる。

 - STEP 01 現在の使われ方 全てで完結をしてしまい、外に出ることがなくなってしまう。
 - STEP 02 個人の庭 半外部空間を設け、外に生活要素を出すことで、外に開いた生活となる。
 - STEP 03 共有の庭 半外部空間を住居同士や住居とshopなどで挟む。異なった用途で挟むことで、様々な生活が生まれてくる。

丸山大史

■はじめに
今日、ビジネス環境は常に変化をし、オフィスワーカーの移動と分散が進むなど、組織の流動性が高まっている。

多くの企業が、与えられた仕事をたんに間違いなくこなす「人手」ではなく、モチベーションが高く、自ら考え、より創造的に行動できる「ナレッジワーカー（知識労働者）」を求めている。そんな人々の集まる組織が、自分の「らしさ」を見出し、望ましいワークスタイルを自覚するとき、それぞれの組織にあったオフィス空間の形があると考えられる。しかし、現代社会において供給されるオフィスビルは、均質なプログラムで構成されたものばかりである。それらは、所要面積の低減やデスクレイアウトの変更の容易さといった「オフィス空間の効率」の向上には寄与しても、「効果的なオフィスワーク」を支援できるとは限らない。そこで、本計画では、現在建設が進むオフィスビルを題材とし、これを多様化、複雑化、高度化した仕事内容を扱うナレッジワーカーに対応したオフィス空間へとデザインし直す。

■計画地
現在、丸の内パークビルディングへの建替え、三菱一号館の復元が進んでいる千代田区丸の内二丁目を計画地とする。

■全体計画
現在、計画されている丸の内パークビルディングとほぼ同様の規模とし、加えて、建設中の三菱一号館も復元するものとして計画していく。

■設計コンセプト
1. 共用空間の配置

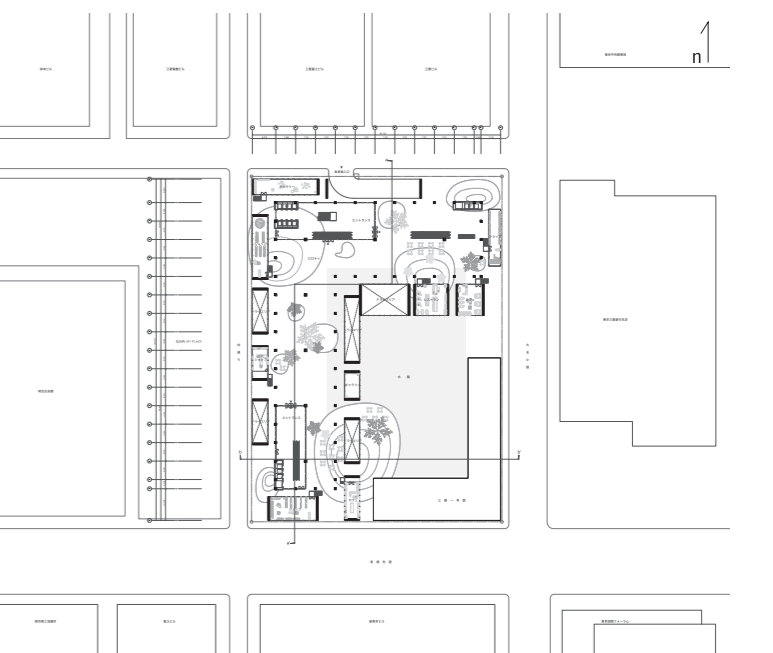
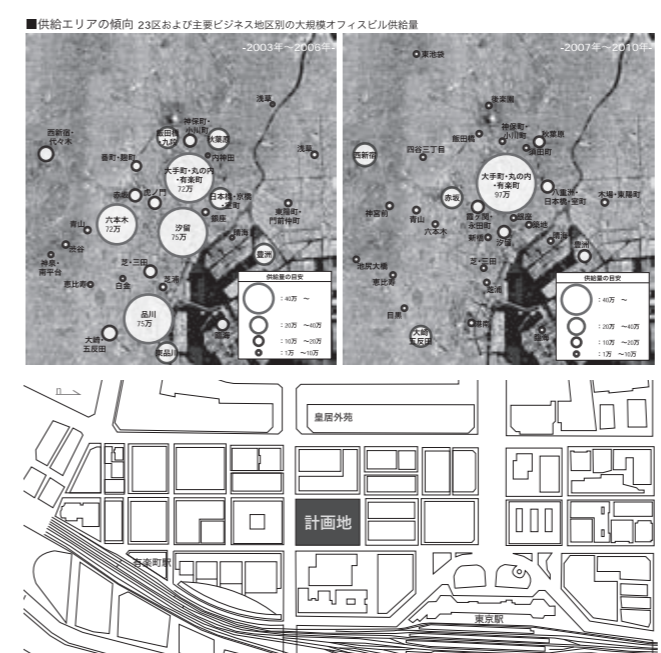
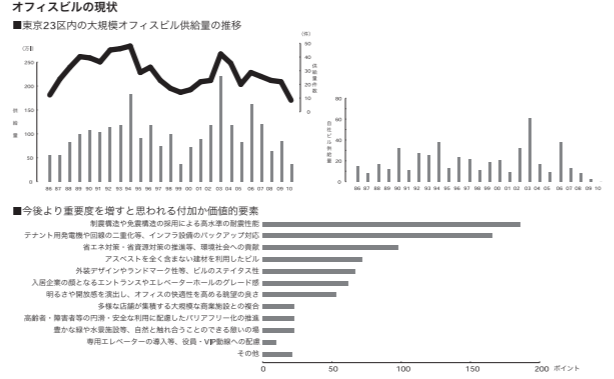
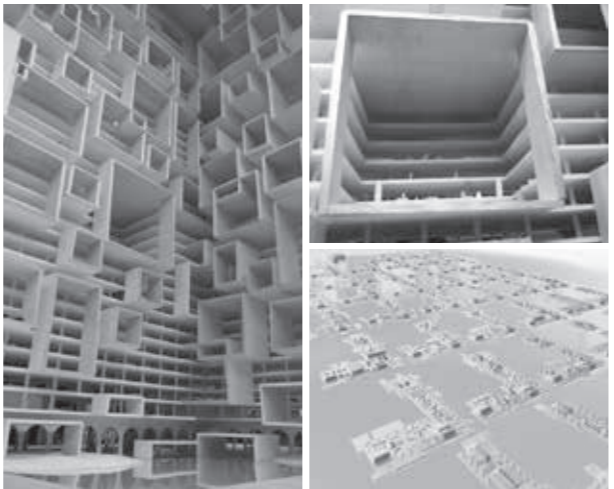
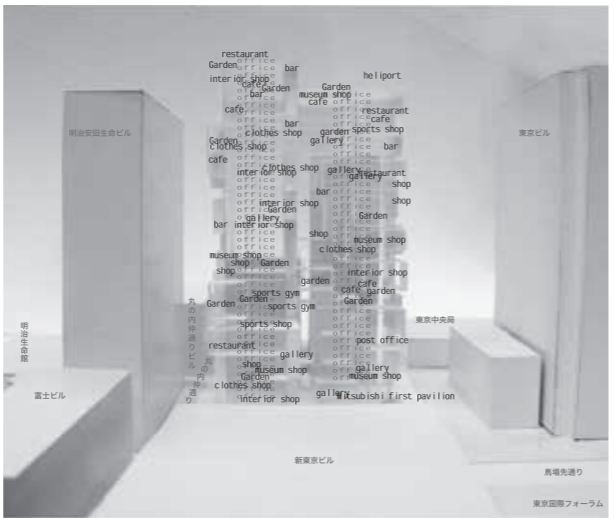
共用空間を配置すれば人との出会いは生まれる。しかし、問題なのは、その共用空間がどれだけ頻りに人々を引き寄せるといえるかということ、そして、引き寄せた人々をどれだけ長く留まらせるかということである。それによりインフォーマルコミュニケーションの質が決定される。

共用空間を低層部や最上階にのみ配置している従来の複合型オフィスビルに対し、ここでは、さまざまな都市の要素（店舗・公園など）をビル表面に高さ方向に均等配置し、まるで、ビルが都市を纏っているような、都市に包み込まれているようなオフィス空間を創出する。それにより、さまざまな場所においてアクティビティが生まれ、

ナレッジワーカーの新しいアイデアの創出につながるようなインフォーマルコミュニケーションが活性化される。

2. 水盤の配置
風が吹くと、水盤が波立ち、われわれは水を通して風を見ることができる。体に感じないようなかすかな空気の揺らぎも、水は逃すことなく捉え、自身の表情を変え、ある種、神秘的ともいえる効果が期待できる。それは、海や湖畔よりも、コンクリートで作られた水盤においてより顕著になる。

そこで、復元される三菱一号館と計画するオフィスビルの間に水盤を敷く。大きな水盤と歴史主義建築で構成された空間は、オフィスビルとは対称的に、都市の中に非日常性を創り出す。



きた。また、近年では自給率の低下とあわせて食の安全性が脅される。これらを救済するには、まずわれわれ国民、とりわけ都市生活者が農業を体験的に理解する必要があると考える。

そこで、本計画では都市の中に残る貴重な営農地に着目し、これを農業の啓発拠点の設計を行う敷地とすることでわが国の農業のあり方と意義を改めて見つめ直すことを目的とした。

■計画背景

①わが国の食料事情

日本の食料自給率は昭和40年にはカロリーベースでは70%を超えていたが、現在では40%代と低迷している。また、不足する食料の大半を輸入によって補っている中、世界的な食料不足影響や

安全性・衛生面での問題が頻発するなど、信頼性は大きく揺らいでいる。

②農業の役割

農業は食料を供給する第一次産業としての役割としてだけではなく、今日では水・緑による自然環境や生物の生態系の保全機能を受け持つと認識されるようになった。また、収穫にまつわる祭りや神事から衣・食・住にわたる生活に密着した固有の農村文化を連続と育んできており、農業の役割は多岐にわたっている。

■敷地設定

計画背景をふまえ、都市部においてわずかに水田・畑の残る貴重な営農地を選定し計画を行う。敷地は図1に示す東京都江戸川区中央3丁目周辺地区

とした。この一帯は、かつては水田を主体とした農村地帯であったが、現在では、宅地開発の影響を受け、住宅や町工場が水田周辺を埋め尽くしている。今後も人口の増加が見込まれる地域であり、唯一残る農地も開発の危機にさらされているため将来にわたって守るべき土地と考えられる。

■基本計画

①啓発するための施設として

従来の生産としての農業に加え、収穫・加工・販売・食品化など、家庭に至るまでの行程を体験してもらうため教室・加工場・店舗などを導入する。また、周辺住民、農業に関心を持つ不特定多数を対象に開かれた場所とするため外部からの通り抜け路や、収穫祭

などの行える広場、大小に使える宿泊施設などを導入する。

体験を通じて、農業の必要性を理解してもらい、今後の農業のあり方の発信基地となることを目指す。

②環境形成の場所として

以下のことは第一に食の安全性の担保に寄与するものであるが、同時に生物多様性の場としての役割を担うものであるため、ここでは水田に農業を使わず、耕さないまま農作物を栽培する不耕起栽培を前提とする。この栽培方法は、稲刈り後から田植えまでの期間も水田に水を張り続けることで、一年を通じて、生物の生息環境が形成され、学習の場としての利用が可能となる。

■全体計画

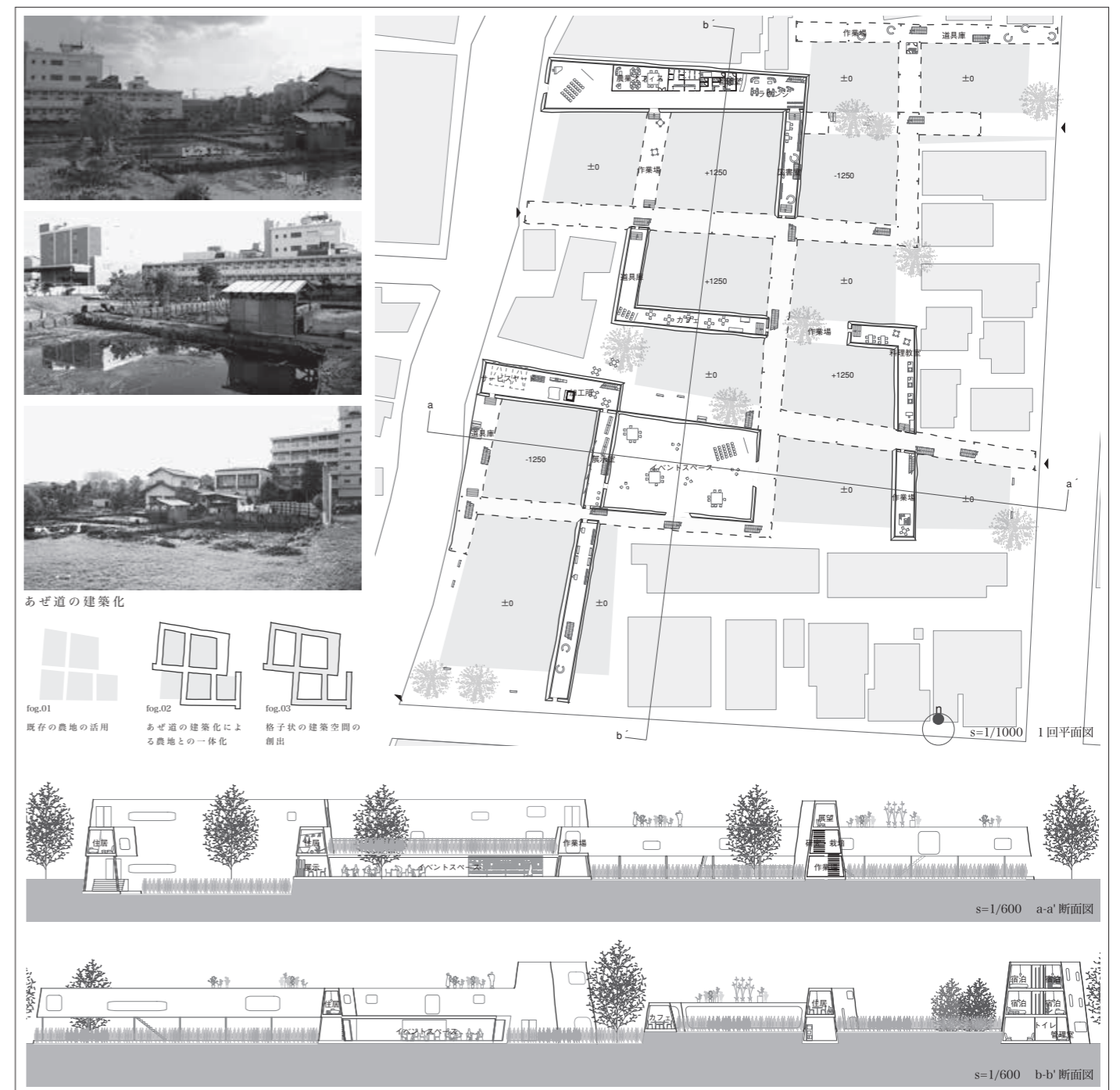
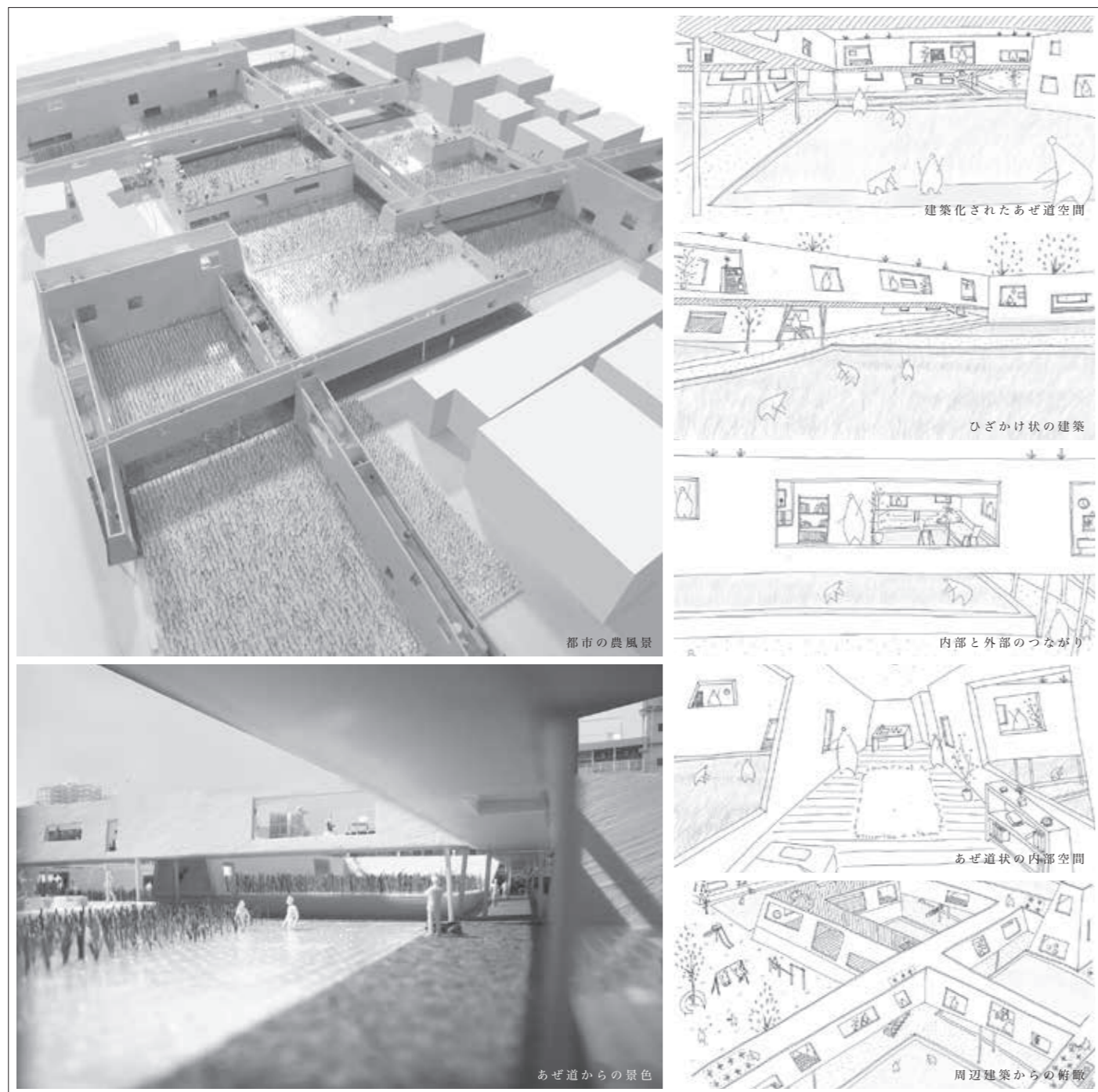
自然のあり方をモデルにして、既存の水田を残し、従来までのあぜ道に建築を挿入していく。建築部分が水田に常に隣接して格子状に存在することで室内と農地が一体化された空間を形成する。あぜ道が、路地になり、生活の場所になることで、農業と人が親密にかかわることができ、農業について学び、考えるきっかけを与える場を創出する。また、全体の建築高を低く抑え、ピロティや外壁の傾斜により、作物や建築空間への通風・採光を図る。周辺住民・通行人に知ってもらい誘引性を高めるため、全体を開かれた空間にし、地域と一体性を持たせ、さらに、全体を低置することで、周辺環境への負荷を軽減する。

小松崎博敏

■はじめに

今日、日本の農業は、危機的状況に直面している。それは、農業への法的な負荷の増加や就業者の高齢化、海外からの穀物の輸入などの現況に見ることができる。しかし一方、農業は主要な食物供給としてのほか長い歴史の中で固有の文化を形成し、水と緑による重要な自然環境の保全の機能を担って

第20回千葉建築学生賞 優秀賞受賞



西村秀勇

■はじめに
 川沿いのリニアな土地に連立するオフィスビル。都心ではよく見られる景色である。
 都市のインフラと化した河川には、自然を感じることができなくなっており、暗渠化され今まさに消え去ろうと

する河川もある。
 かつてのような川の再生は難しいが、そこに川があったことを継承することはできないのではないか。
 そこで、本計画では、個々に使用されている川沿いのビルを複合化することで、建築空間を有効に利用し、水辺都市に対し解放的な建築とする。
 そして、都市の中での水辺環境のあり方を提案する。
 ■計画地
 渋谷駅東口 渋谷川沿い約400m。
 現在、渋谷川は災害時の治水のためのものとなっており、自然・親水環境としての水辺の機能をもっていない。また両岸に建てられている建物は川に対しての配慮のない計画となっている

ため、親水性に欠けている。
 次に、川と道路に挟まれた敷地に連立する建物は、個別使用の限界にあり、安全性や防犯性にも問題がある。同時に、ほとんどの建物が、老朽化が進んでいて、建て替えが必要な時期にきている。
 また、東急東横線の代官山-渋谷間の路線の地下化に伴った、駅前の再開発により、計画地である渋谷川周辺も多くの人が行きかうことが予想される。
 ■設計主旨
 水辺空間を建築空間の一部として計画し、親水性の高い建築を考える。個々のビルにある機能を分解し、同じ機能ごとに集約する。この集約した

ものを地区全体で再構築する。
 ■吹き抜け空間
 密集していたビル群に、空間的抜けを創出し、都市において軽い透明感のある計画で、水辺への関心を引く。そうすることで、水辺へ視線が向けられるとえられる。また、光や風を送り込むことができると考えられる。
 通常、川沿いに沿った計画では、建物を川と平置に考えることが多いが、この計画では、あえて直行する面を重視した。それにより、道行く人々の関心を水辺に引くと考えられる。
 ■計画概要
 主要用途：オフィス・店舗・広場・飲食店・ギャラリー・スクール・病院等の複合施設

敷地面積：6,000㎡
 建築面積：2,000㎡
 延べ床面：39,200㎡
 階数：15階
 ■デザインコンセプト
 渋谷の地形は渋谷川によって削られて形成されたものといわれている。また、現在も、その名残から渋谷は周りの土地よりも地盤面が低い。
 そこで本計画では、渋谷をモチーフとして設計を行う。渋谷をイメージした各階のスラブに、機能ごとに集約したユニットを挿入し渋谷と一体化した建築とする。
 建築の設計1つでそれらの環境は変わり、またそれらを生かすことで建築空間は生きると考える。

第20回千葉建築学生賞 奨励賞受賞

CANdy CANyon

1. Introduction
 Office building that unites to linear land in banks of a river. It is scenery seen well in the center of a city. Nature cannot be felt in the river that turned into the infrastructure of the city, it is made to the culvert, and there is a river that starts vanishing exactly now, too.
 The reproduction of the river before was difficult, and the river might be able to have been succeeded to there.
 Then, it is assumed to the waterside and the city openhearted construction by effectively using an architectural space by making the building in the banks of a river individually used a compound in this plan.
 And, it proposes the ideal way of the waterside environment in the city.

PROGRAM

step1 It hides oneself without space as deep as the valley touching the public notice.
 step2 Present construction is imitated in the valley.
 step3 It makes it to the slab to imitate the valley. Green is inserted in an open space.
 step3 The function of each current building is resolved, and each same function is brought together.

2. Shibuya river story
 The stage of nursery rhyme "haru no ogawa" knows not considering is a Shibuya river that is this plan ground where what is concealed.
 In the Shibuya river today, shore protection and a lot of the parts are concretes and another completely rivers where the lid is done on the road, and nature is not accepted.
 There is no look of the brook of spring anywhere.
 Why did I become dead and cold here?
 Is it imaginable?
 "haru no ogawa"'s having flowed from a central street to a hachikou intersection.
 "haru no ogawa" was a river of the reality just before Tokyo Olympics in 1964.
 In the vicinity of the head of a river, of Yoyogi 4, there was a beautiful river where the glowfly and the snake feeder fluttered. The river disappeared so that it was rolled in the dryness of high economic growth to get excited over the Olympics holding at a time.
 There is no look where the river has already flowed anywhere now.
 The lid is done with the road and concrete as for the river, and the lid of the memory is being shut.

CANdy CANyon

3. Design purport
 It thinks about high construction of hydrophile by planning the waterside space partially of an architectural space.
 The function provided in an individual building is resolved, and each sae function is consolidated.
 This consolidated thing is restructured in the entire district.
 High close space is effectively used by making the function that the machine room and the elevator, etc. overlap in an individual set a compound.

MODEL PHOTO

4. Outline of plan
 The main usage: Complex facilit in office, store, plaza, restaurant, gallery, school, and hospital, etc.

Lot area: 6000㎡	Construction area: 2000㎡
Total floor space: 39200㎡	Number of stories: The 15th floor

c-c section 1/1000

rooftop garden
 15F office
 14F office
 13F office
 12F office
 11F garden office
 10F garden office
 9F office
 8F office
 7F office
 6F office
 5F office
 4F garden
 3F garden
 2F garden
 1F shibuya.riv

VGL

修士設計 観光利用を意図した 函館水産複合建築の設計

らに、われわれの水産業に対する理解の乏しさや問題を知る環境の不足により問題意識の低下が危惧されているからである。一方、わが国は全国的に地方を取り巻く状況が深刻化しており、財源の確保・縮小する第一次産業への再生の一手として地域が自主的に行う地域づくりが強く進められている。そこで、本計画は水産業による地域再生を行う北海道函館市をケーススタディとし、地域再生計画にも寄与する社会教育を目指し、既存資源を生かして魚食の情報を開示するとともに新たに観光利用を意図した水産複合建築の設計・計画を行うものとする。

2. 計画背景

①世界と日本の水産業の現状

- ・世界的な魚食ブームにより水産物需要の急激な増大、価格高騰、水産物輸入競争が発生
- ・輸入食品の食品偽装・有害物質が検出されるなど信頼性が大きく揺らぐ問題
- ・若年層を中心とした魚離れによる食文化の衰退の危機
- ②水産博物館の必要性
- ・全国の博物館4,418館のうち、水産のみの展示を行う博物館は30館しかなく、多くは小型博物館に所属
- ・展示項目は漁具や漁船などの漁撈に偏った情報が多く、資料展示が主体であり、水産業全体を伝達するには困難
- ③地方の現状

- ・全国各地の地方における、地域経済は活力低下・財政難が著しい状況
- ・水産業も後継者不足の問題から全体数が年々減少し高齢化が進行
- ・地域性を生かした地場産業の再生を図るため、政府は地域再生計画を財政的に支援
- ④北海道函館市の現状
- ・北海道函館市は平成16年度に周辺4町村と合併
- ・漁業に加え、学術研究機関・水産関連産業が集積し豊富な水産資源
- ・現在水産業を主体とした地域再生計画「函館国際水産・海洋都市構想」を推進
- ・函館山からの夜景や朝市など集客数の高い観光資源を持つ、年間500万

- 人が来訪する国際的観光都市
- ・近年の新交通開業に伴う、これまで以上の交流人口の活発化・市街地の都市化
- 3. 計画目的
- 函館市において、漁業就業者と来訪者をつなぐことを目指し観光利用・地域再生計画の双方に寄与する水産博物館を計画する。また、既存資源を生かした展示を行うため卸売市場の再整備も含め併設する。
- (1)水産博物館・卸売市場・観光施設の3つの施設機能の複合
- (2)函館朝市や集積する資料館など周辺環境の活用
- (3)函館特有の気候、風土の重視
- 4. 基本計画

- 4.1 敷地選定
- 北海道函館市西部の函館港を計画地とし、国際的観光地である西部地区とともに発展してきた水産業の街と海辺の結節点である函館市水産物地方卸売市場の立地する敷地に施設提案を行う。
- 【函館市水産物地方卸売市場について】
- (1)産地市場・消費地市場の2面性を持つ都市部に立地する市場
- (2)昭和60年の開設以降、整備されていないため経年劣化・老朽化
- 【周辺状況】
- (1)函館駅からベイエリア周辺には資料館・美術館が集積
- (2)駅前の函館朝市・商業地となっている金森レンガ倉庫群など観光拠点の点在化

- (3)現状の卸売市場を含むウォーターフロントは、市民に閉鎖的
- (4)豊富な水産物を育む海域・既存の卸売市場が立地
- 4.2 計画方針
- ①水産博物館・卸売市場・観光施設の3つの施設機能の複合
- ②函館朝市や集積する資料館など周辺環境の活用
- ③函館特有の気候、風土の重視
- 4.3 配置計画
- 施設全体は函館駅からベイエリアへと続く海辺の歩行空間を形成する。中央部に設けた広場は、周辺施設を緩やかに連携させ水辺への視覚的な抜けを作り、函館港まつりの広場としても利用できる。

三村 舞

1. はじめに

今日、水産業の危機は日本人にとって大きな社会問題となっている。それは、魚食を食生活に欠かすことのできないものとして幅広く利用しているにもかかわらず、輸入水産物への不安や漁獲量の大幅制限、若年層の魚離れさ



2階からのイカ釣り漁船展示ホール



漁業者・観光客・見学者の集まる広場



高方スペース

タッチボール(展示室)

施設全体の鳥瞰

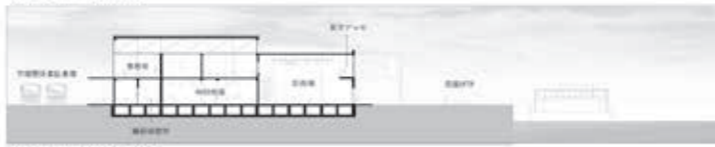


【水産博物館としての提案】
①参加・体験型を主とした展示
②学芸員・收藏家など管理ゾーンの公開
③外部から見える展示資料
【卸売市場の再整備と活用】
①密着型や製氷室・冷蔵室などの新設
②既存の構造を生かした耐震性の向上
③見学通路の設置

【観光施設としての提案】
①水産物の販売所や料理教室レストランなどの設置
②多様なアクセス・自由度の高い室内構成
③2層の機能が変わるアトリウム



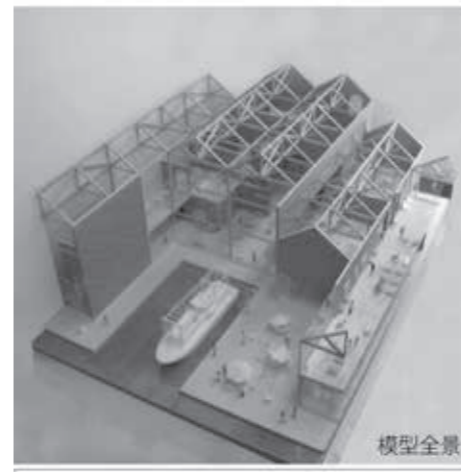
1階平面図 S=1/6000



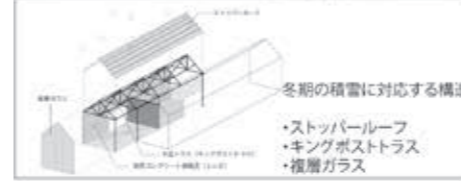
C-C断面図 S=1/1600



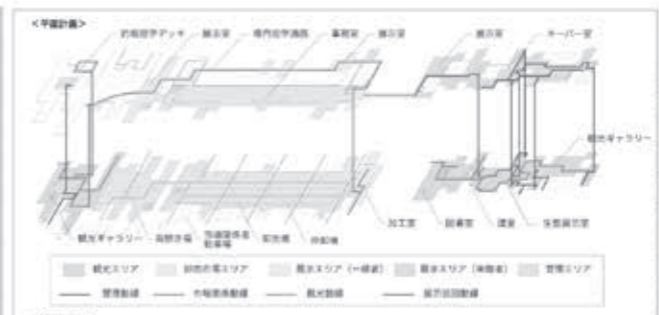
e-e断面図 S=1/1600



模型全景



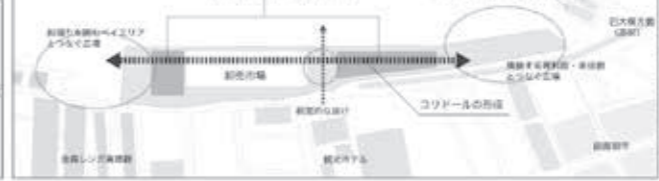
冬期の積雪に対応する構造
・ストップパルーフ
・キングポストラス
・複層ガラス



＜平層計画＞



＜断面計画＞



函館山からの夜景



周辺の商業施設



観光施設の水産市場

鈴木啓史

1. はじめに
わが国の財政状況は主要先進国の中でも最低の水準となっており、新たな財源確保の手段が求められている。グローバル化と価値観の多様化が進む先進諸国において、既存の観光資源のみならず、新たな観光資源の開発や都市・地域の活性化など、観光における国際競争は激しさを増している昨今、わが国においても、国家全体の地域振興および観光産業に強いインパクトを

与えられるような起爆剤として、カジノを1つの産業とする趨勢がある。そこで本計画は、日本初となるカジノ施設を首都圏における複合型リゾートとして、東京湾アクアライン海ほたるPAを舞台に設計を行うものである。

2. 敷地選定
計画地は東京湾上に位置する人工島、東京湾アクアライン海ほたるPAを選定した。
[選定理由]
・四方を海で囲われ、非日常性に富む。
・住宅地域からの距離を一定に確保できる隔離された場所である。
・成田および羽田の2つの国際空港が2時間圏にあり、外国人観光客の誘致を促し易い。また、周辺の都市・

観光地へのアクセス性がよい。
3. 計画方針
3.1 カジノエンターテイメント施設の方針
多種多様な人々が24時間・非日常性を楽しめる健全な娯楽の場として、カジノを楽しむ場であるほか、ホテルや劇場、スパ等のエンターテイメント施設と複合化し、滞在する時間や空間を充実させ、カジノ利用者以外のゲストの誘引を図る。

3.2 自然環境との共生
周辺環境との共生を重視し、海中立地という非日常性の強い外部環境を内部空間に最大限に取り入れるとともに、建築の外部では、スカイラインやファサード等を工夫し、風景に溶け込む計画とした。

3.3 既存施設の有効利用
東京湾アクアラインおよび海ほたるPAにおいて、新たな機能の付加が従来の交通動線に障害を来さぬよう、既存道路を維持した計画とした。また、自然環境や大型船舶の往来に配慮し、敷地の増設は行わず、現状の敷地を活用する。建物の拡張に際して、既存の柱およびスラブ、さらに新設部分の柱についても同一モジュールによる柱割りを用いることとした。

3.4 東京湾中心部の立地環境
既設を活用するほか、周辺海域に対する生態系を考慮した夜間時の漏光計画を行う。外形は強風への対応と建築ボリュームによる威圧感の軽減を図るべく、建物全体を円筒形の構造体で包

むこととした。
3.5 新たな形態のカジノ施設
西洋文化の中で育まれてきた従来のカジノ施設における無窓空間は、西洋建築の原初的要素ともいえる壁とその装飾性に依存してきた。そこで本施設は、日本建築の特性の1つである「開放性」を重視し、スキンの透明化を図り、四方に広がる海を借景として、ハレの場となるダイナミズムを創出した。カジノ施設を中心とする開放性を、施設全体へ波及させることを意図した。

4. 導入施設および規模計画
東京都都市観光資源の調査研究報告書を参考に、本施設の年間来場者数を150万人程度とし、導入施設および各施設の規模算定を行った。

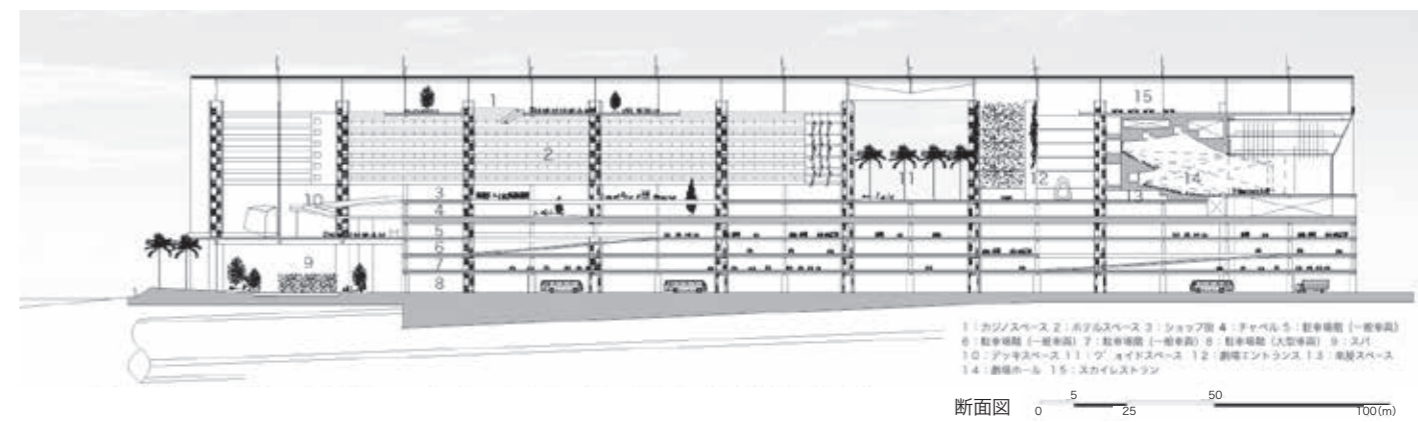
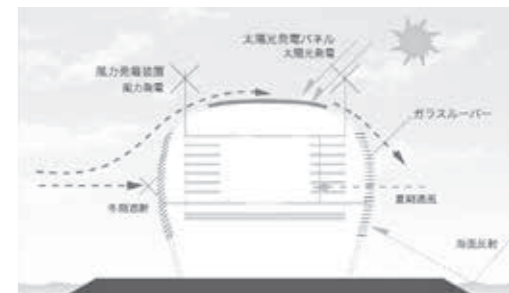
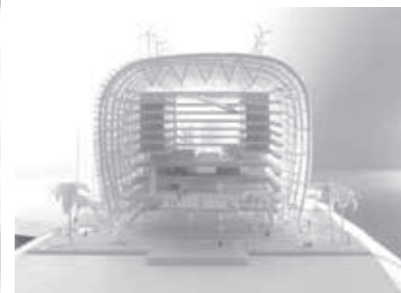
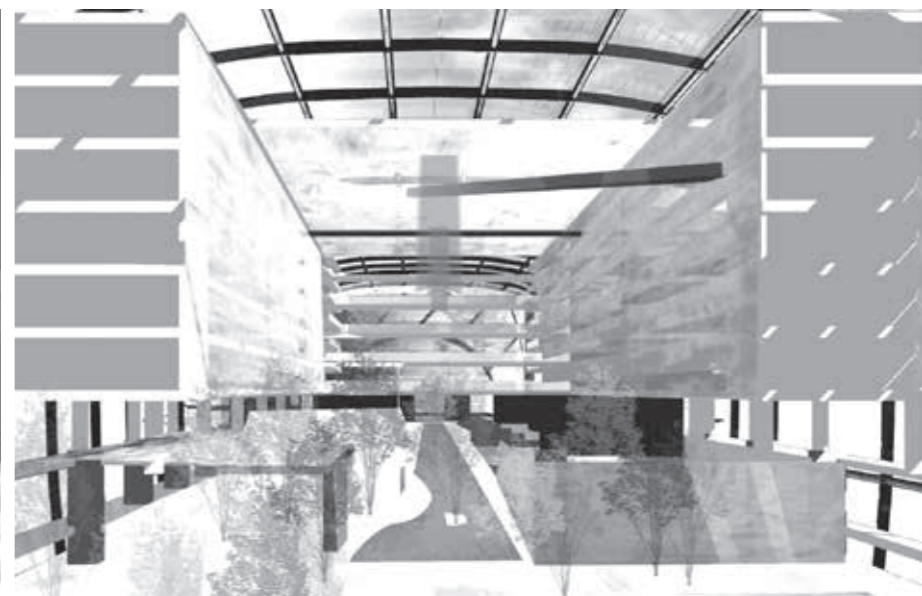
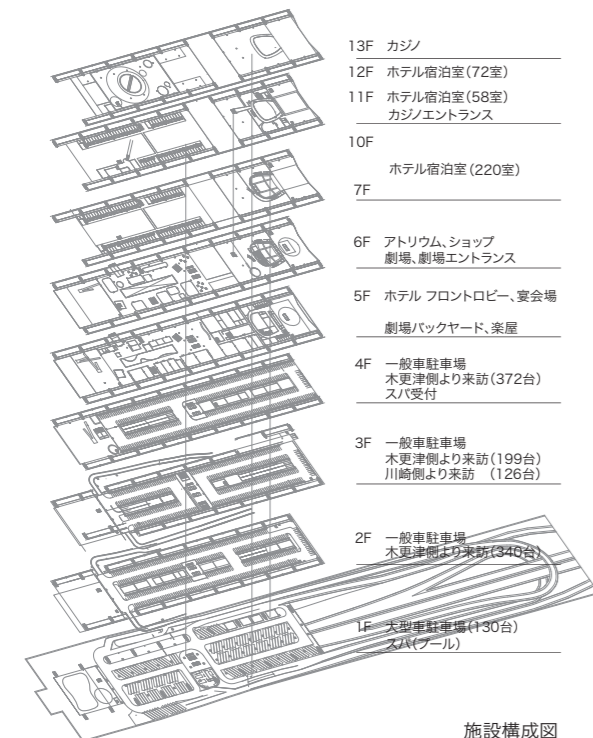
5. 全体計画
[トンネル状アトリウムによるワンルーム化]
華やかさや賑わい、高質性など、ハレの場としての非日常性と海上立地の臨場感を創出するため、巨大なトンネル状のアトリウムを主要諸室が取り囲むように配置し、それぞれの自立性を保有しながらアトリウムを介して相互に呼应し合う関係性を創出した。また、アトリウムの外側に設けられた諸室が、周辺の海上空間と視覚的に一体化するよう考慮し、とくに木更津と川崎を結ぶ軸線ではアトリウム上でさまざまな利用シーンが重なり合う計画とした。

6. 機能構成および動線計画
既存施設同様、1層目を大型駐車スペース、2, 3層を一般車駐車スペースとし、さらに4層部分に一般車駐車スペースを増設した。主要諸室(スパを除く)はその駐車スペースの上階に設置した。利用客はまず、メインエントランスの6階のトンネル状のアトリウムにアクセスする。カジノ、ホテル劇場、スパ、店舗やレストラン群へは、すべてこのアトリウムを経由する計画とした。

7. 環境計画
[景観計画]
東京の海の玄関口にふさわしい良好な景観形成のため、既設の修景を図るべく、ガラスファサードを用いることとした。湾曲したガラスは海や空を反射し、建築ボリュームによる威圧感を軽減し、海上からのアイストップとならぬよう考慮した。

[自然エネルギーの活用と海上風の軽減]
円筒状の外形はルーフ部に太陽光発電装置、側面ではガラスルーバーが気象状態に合わせて、屋内への通風を図り、滞在環境の快適性の向上を図った。さらに、海上風を利用した風力発電装置を設け、省エネルギー・省資源に寄与する計画とした。

8. 構造計画
下部構造(1~4階)は、耐火性能を向上させるため、SRC造とし、既設部分については補強を行うことを前提とした。また、上部構造(5階以上)は建物の重量を軽減すべく、S造とし、その外壁面の構造体を円筒形とした。円筒形の状構造体は柱大なアトリウム空間を内包している。



■コンペ受賞歴一覧

年度	卒業設計(☑)/修士設計(☑)	建築学会コンペ	その他のコンペ
昭和52年	☑第10回毎日・DAS 学生デザイン賞 ・最優秀賞「金の卵」賞/石渡孝夫(建築学科海洋コース)		
53	☑第11回毎日・DAS 学生デザイン賞 ・最優秀賞「金の卵」賞/富田善弘(建築学科海洋コース)		
54	☑第12回毎日・DAS 学生デザイン賞 ・最優秀賞「金の卵」賞/小林直明(建築学科海洋コース)		
56	☑第14回毎日・DAS 学生デザイン賞 ・最優秀賞「金の卵」賞/吉本宏 ・同入選/松木康治		
57	☑第15回毎日・DAS 学生デザイン賞 ・建築部門賞/稲村健一	☑「地場産業振興のための拠点施設」 ・支部入選/鈴木洋一	
58	☑第16回毎日・DAS 学生デザイン賞 ・最優秀賞「金の卵」賞/遠藤卓郎 ☑社)日本港湾協会主催マリノポリス計画コンテスト ・優秀特別賞/川口利之	☑「国際学生交流センター」 ・全国入選佳作/稲村健一 ・支部入選/大久保豪、杉田祐之、花岡豊、星野博史	
59	☑第17回毎日・DAS 学生デザイン賞 ・入選/稲村健一	☑第11回日新工業設計競技「ノアの箱船」 ・3等/遠藤卓郎、岩崎博一 ☑ R.I.B.A 英国王立建築家協会国際学生デザインコンペ ・入賞/中村耕史、秋江康弘、稲村健一 ☑第19回セントラル硝子国際設計競技「グラスタワー」 ・佳作/秋江康弘 ☑三井ホーム住宅設計競技「2×4による新しい住まい」 ・佳作/川口利之、菅沼徹、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、横堀土郎、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	☑千葉県建築三学生会賞 ・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/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	☑' 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 ☑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(☑)/修士設計(☑)	建築学会コンペ	その他のコンペ
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 ☑千葉県建築三学生会賞 ・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 ☑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 ☑千葉県建築四学生会賞 ・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 ☑千葉県建築三学生会賞 ・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 ☑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/寶田陵 ☑千葉県建築三学生会賞 ・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』 ・金賞/寶田陵 ・銅賞/片桐岳志	☑「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	☑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 ☑'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 ☑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 ☑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 ☑川鉄デザインコンペ92 ・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 ・フレッシュデザイン賞/佐藤教明

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"> ☑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、真田陵、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)
7	<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

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8年	<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・ブレイス」 <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、楠川嘉子、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 ☑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」 <ul style="list-style-type: none"> ・会員企業賞/伊藤昌明
11	<ul style="list-style-type: none"> ☑千葉県建築四学生会賞 <ul style="list-style-type: none"> ・銀賞/寺田健 ・特別賞/江橋亜希子 		<ul style="list-style-type: none"> ☑第5回北陸の家づくり設計コンペ「60年住む家」 <ul style="list-style-type: none"> ・優秀賞/塙貴宏
12	<ul style="list-style-type: none"> ☑第33回毎日・DAS 学生デザイン賞 <ul style="list-style-type: none"> ・入選/渡邊昌也 ☑千葉県建築四学生会賞 <ul style="list-style-type: none"> ・奨励賞/原香菜子 ・奨励賞/渡邊昌也 	<ul style="list-style-type: none"> ☑「新世紀の田園居住」 <ul style="list-style-type: none"> ・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	<ul style="list-style-type: none"> ☑第34回毎日・DAS 学生デザイン賞 <ul style="list-style-type: none"> ・建築部門賞/秦野浩司 ☑千葉県建築四学生会賞 <ul style="list-style-type: none"> ・奨励賞/秦野浩司 ・奨励賞/木村輝之 	<ul style="list-style-type: none"> ☑「子どもの居場所」 <ul style="list-style-type: none"> ・関東支部入選/齋藤洋平、木村輝之 	<ul style="list-style-type: none"> ☑栃木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」 <ul style="list-style-type: none"> ・優秀賞/山端俊也 ・佳作/大工原洋充、舟岡徳朗 ☑(社)東京建築士会「住宅課題賞」 <ul style="list-style-type: none"> ・入選/羽根田治

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14年	☑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、勝岡田洋子、望月菜生 ・佳作/渡辺秀哉 ☑㈱東京建築士会「住宅課題賞」 ・入賞/賀山雄一
17	☑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 ☑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 ☑第4回JIA大学院修士設計展 ・出展/京野宏亮	☑「風景の構想—建築をととしての場所の発見」 ・関東支部入選/金子太亮、勝又洋、中村智裕	☑9坪ハウスコンペ2005 ・佳作/金子太亮 ☑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 ☑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 ☑㈱東京建築士会「住宅課題賞」 ・入選/五十嵐大輔
18	☑第39回毎日・DAS学生デザイン賞 ・入選/桔川卓也 ☑卒業設計日本一決定戦 ・日本三/桔川卓也 ☑卒業設計裏日本一決定戦 ・裏日本一/桔川卓也 ☑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 ☑第30回学生設計優秀作品展 ・レモン賞/桔川卓也 ☑第5回JIA大学院修士設計展 ・出展/勝又洋 ・出展/金子太亮	☑「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 ・関東支部入選/鈴木啓史、三村舞、渡辺秀哉 ☑「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	☑SMOKERS'STYLE COMPETITION 2006「パブリックスペースと分煙」 ・佳作/勝又洋 ☑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 ☑㈱ナムラコンテナルホーム事業本部・㈱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 ☑㈱東京建築士会「住宅課題賞」 ・入選/島田かおり
19	☑第40回毎日・DAS学生デザイン賞 ・入選/赤澤知也 ・入選/丸山大史 ☑第20回千葉県建築学生賞 ・優秀賞/小松崎博敏 ・奨励賞/西村秀勇 ☑第6回JIA大学院修士設計展 ・出展/三村舞		