

「フラウード」水野志保
「ウォーターストロベリー」森田陽介

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 2008

「ウォーターフロントに立つ 300 人のための集合住宅」大西 慧・永田陽子

「非現実の居場所」峯村祐貴・黒崎真由

「SANPO・ET 千葉みなとの散歩道」田中秀明・長井あや・白立香弥

「ユカミステリアスボムナッツ」渡邊由香

「MM21 におけるフローティング施設的设计」鴨志田 航

「うみのいのち 人と海をつなぐ森」高橋正明・田村宏太・村上 明・湯浅美紗子

「Made in PRISON」上條経伍・椎川恵太

「YOKOHAMA AQUA PARK 横浜水族館」細矢祥太・板里卓哉

「小さな街区の集積体 秋葉原再開発における複合施設の提案」椎川恵太

「点・線・面から空間へ」小山勇気・渡部 亘・石波晶悟・増田佳菜子・関 奈穂・西原佑紀・福良有起・織戸正吾

「ハンドフルーツ」須藤祥太

「アネクメネ」高橋直樹

「Eco Museum Island (CHIKAWA)」木幡諭人・藤澤正義・山崎朋美・司削 龍

「この街にもビルが建つ 新宿コマ劇場跡地における商業ビルの提案」椎橋 亮

「丸山千枚田における営農拠点施設の提案」中村あゆみ

「Sea Pump」飛田奈央

「光のある空間」佐藤愛美・金井淳志・飛田奈央・石川遼一

「ウォーターフロントにあるマイスペース」吉岡未恵・佐藤愛美

「図面表現 前川國男自邸図面コピー」倉澤郁人・渡邊由香

「形・素材ウォッチング」

岡野四郎・尾田雄大・清水理恵・田中裕基・寺崎康雄・増田幸之助

「下町ウォーターフロントの住宅設計」内山雄太・杉田陽平

「ウォーターフロントを望むギャラリー」飯田達也・松井創斗

平成20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
木内厚子 (空間創造演習、設計製図Ⅰ) / STUDIO 8
黒崎 敏 (空間創造演習、設計製図Ⅰ) / ㈱ APOLLO 一級建築士事務所
鶴田伸介 (空間創造演習、設計製図Ⅰ) / 熊工房
藤岡 尋 (空間創造演習、設計製図Ⅰ) / ㈱竹中工務店
前鶴謙二 (空間創造演習、設計製図Ⅰ) / 前鶴謙二設計研究所
矢作昌生 (空間創造演習、設計製図Ⅰ) / 矢作昌生建築設計事務所

2年生 (設計製図Ⅱ、設計製図Ⅲ)

岡田智秀 (設計製図Ⅲ) / 海洋建築工学科
佐藤信治 (設計製図Ⅲ) / 海洋建築工学科
山本和清 (設計製図Ⅱ) / 海洋建築工学科
玄ベルト一進来 (設計製図Ⅱ、設計製図Ⅲ) / ㈱玄・ベルト一・進来
佐藤浩平 (設計製図Ⅱ、設計製図Ⅲ) / 佐藤浩平建築設計事務所
高島秀訓 (設計製図Ⅲ) / 高島秀訓計画設計室
長井義紀 (設計製図Ⅱ、設計製図Ⅲ) / 長井義紀アーキ・スタジオ
松本成樹 (設計製図Ⅱ、設計製図Ⅲ) / ㈱日本設計
水本 光 (設計製図Ⅱ、設計製図Ⅲ) / アーキデザインスタジオ

3年生 (設計演習Ⅰ、設計演習Ⅱ)

佐藤信治 (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
田所辰之助 (設計演習Ⅰ) / 短期大学部兼担
川口とし子 (設計演習Ⅰ、設計演習Ⅱ) / ㈱アーキスタジオ川口一級建築士事務所
柴原利紀 (設計演習Ⅰ、設計演習Ⅱ) / ㈱ラウムアソシエイツ一級建築士事務所
廣部剛司 (設計演習Ⅰ、設計演習Ⅱ) / 廣部剛司建築設計室
白江龍三 (設計演習Ⅰ、設計演習Ⅱ) / ㈱白江建築研究所
長尾亜子 (設計演習Ⅰ、設計演習Ⅱ) / 長尾亜子建築設計事務所
松井正澄 (設計演習Ⅰ、設計演習Ⅱ) / ㈱アトリエ・トド

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
佐藤信治 (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
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
筧 隆夫 (総合演習Ⅱ) / ㈱日本港湾協会
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
高島秀訓 (総合演習Ⅱ) / 高島秀訓計画設計室

「クライングフルーツ」 榎本翔太

「台北・淡水地区における複合リゾート施設的设计」 五十嵐大輔

「千葉みなど」 鈴木真平・小林洋史・島田かおり・山浦史成

「Coastal Fusion」 拠点から拠点へ」
加藤慎平・加藤真己・福永武斗・松下瑠美

「ミクロの決死隊」

寺嶋康雄・飛田奈央・榎本翔太・齋藤珍仁・鈴木 紳・吉岡未江

「SEA WALK」 千葉みなど・Kai・遊・計画」 大森俊紀・朽木健二・福田朗大・山岸 優

「層が呼吸する小学校—自然環境としての小学校の提案—」 爲季 仁

「繋げるカベ〜羽田地区における木造住宅密集市街地の再開発手法の提案〜」

上條経伍

「ステューデントプラットフォーム」 下泉広記・鴨志田 航

「Amenity」 充実した余暇」 秋葉直輝・有賀喜英・月山 茂

「ウォーターフロントに建つ芸術家のためのアトリエつき集合住宅」 飯田達也・菊池 優・松井創斗

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 2008

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	50
コンペ受賞歴一覧	52

■作品説明 ①名称の由来、②特徴、③食べ方
 榎本翔太「クライングフルーツ」①果実表面に現れる人面の表情が泣き叫んでいるように見える、②収穫した前年にこれを最も多く食べた人の顔の形が果実に浮かび上がってくる、③殻を割り、中に詰まった甘く濃厚なゼリー状の実を食べる。
 須藤祥太「ハンドフルーツ」①人間の手の形によく似てる、②実ができると茎がそれを包み込むように丸まって手の形に似てくる、③実が熟して手の形の茎が開いたら食

べ頃。
 高橋直樹「アネクメネ」①砂漠のように人間の居住が困難な地域(ドイツ語でアネクメネ)で採れる果実、②果実からはじけた種が水分を含んだ土地を求めて移動し、砂漠のオアシスに生えた雑草の日陰に定着して芽を出す、③秋になると実からはじけるように飛び出す果肉を食べる。
 飛田奈央「Sea Pump」①つくりや色がカボチャに似ていて海の中で育つ、②食べ頃になると果実が海藻から離れて浮き上がってくる、③半分に切ってスプーンですくって食べる。
 水野志保「フラウィード」①外側は花(flower)のような花びらで覆われ、内側は海藻(weed)のようになっている、②水の無い砂漠地帯でも生育し、細い草状

の茎に実がなる、③花びら状の外皮が開き、海藻のような実が見えるようになったら食べられる。
 森田陽介「ウォーターストロベリー」①海の中で生育し、実がイチゴに似ている、②珊瑚と同じように南国の海底で岩に張り付くように花が咲き実ができる、③硬い外皮をむいて中の実を食べる。
 渡邊由香「ユカミステリアスボームナッツ」①形が爆弾(Bomb)に似ており神秘的な輝きを発している、②怪しい光りを発し、それに引き寄せられた虫を捕食する食虫植物である、③果肉をスプーンですくって食べる。

■講評
 水野さん、森田君、渡邊さんの3つ

の作品に共通するのは、果物の実の部分だけを作るのではなく、果実がなっている場の環境まで丁寧に作り込んでいることである。課題へ熱心に取り組んできたことがよくわかる。
 榎本君と須藤君の作品は、どちらも人間の体の一部が果物の形に投影されており、シナリオもよく考えられてとてもユニークである。
 作品の評価は、模型の完成度とリアリティに大きく依存するが、飛田さんと高橋君の作品は、紙粘土、発泡スチロール、針金やステーブルなどの素材を上手に加工して使っている。着色だけでなく表面にニスや塗ってつやを出すなど、細かい工夫が随所に見られてすばらしい。(桜井慎一)

■講評
 物心がつくまでの子供は、誰もが絵の天才ではないかと思えます。ルールや常識にとらわれず、思うがままに描くからでしょう。小学校上がるころには、知恵がついてきて、人なら家なら家とわかるような絵になってきます。上手にはなるのですが、何かつまらない。そしてついには、大人になると絵なんてまったく描かなくなる。今回、学生の皆さんも久しぶりに絵を描いたという人は多かったのでは

ないでしょうか。誰もがデジタルカメラやカメラ付き携帯電話を持ち歩く時代になりました。写実的な正確さではカメラにかないません。ではなぜ、絵を描くのか。絵には上手い下手問わず、その人の個性が出ます。何を写しているのか、どう感じたのか。写実的な写真は写真に任せて、これからもどどん絵を描いてください。下手も個性のうち。描いた絵を後で見ると、そのとき、自分が感じた記憶が蘇ってきます。絵は、自分とのコミュニケーションツールであると同時に、優秀な記憶装置でもあるのです。

寺崎康雄「ボールペンのフタの中」：ボールペンのフタの中に潜んでいたら、金属質でとがったペン先が今にも

入り込んできそうな緊張感を見事に描いています。構図をあえて正面にもってきて、周りの深い黒と消しゴムを上手く利用した白が、質感と動きを与えています。飛田奈央「排水口」：排水口に入り込み、上を見上げていますが、フタの形状や髪の毛などのディテール(細部)を丁寧に描くことによって、その場の空気感を表現しています。榎本翔太「鍵穴礼拝」：この作品も同様に、小さな鍵穴に侵入して、まさに鍵が挿入される瞬間を捉えています。正面の構図に対し、やや斜めに差し込まれる鍵を持ってきて、消しゴムを描画ツールとして最大限に活用し、躍動的な動きを表現しています。齋藤珍仁「健康サンダル」：一見、どこにいる

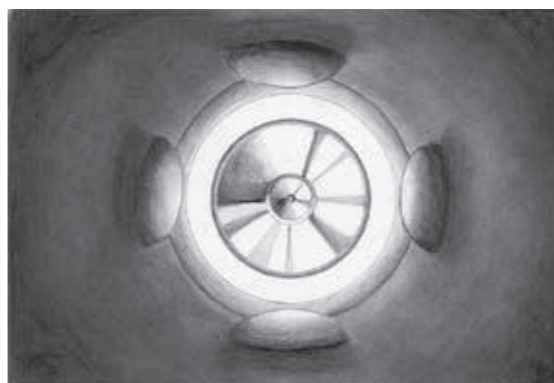
のかわからない絵柄です。イボイボが連なっていく丘のようにも見えますが、それが健康サンダルの中とわかると、誰もが「あ〜」とうなずくでしょう。題材と視点に高いセンスを感じます。鈴木 紳「ホース」：螺旋状に巻かれたホースの中に潜んでいます。巻かれたホースの内部的視点から空間を表現しているの、ぎりぎり条件をクリアしています。陰影、ワイヤー芯、水滴などを丁寧に描き、単調な絵になりがちな題材を見事に描いています。吉岡未江「ドライバー」：ドーム状の屋根、アーチ状のコイル、外の格子など、立派な建築空間のように見えますが実はドライバーの中です。建築的に描き上げるセンスが輝いています。(矢作昌生)



榎本翔太



須藤祥太



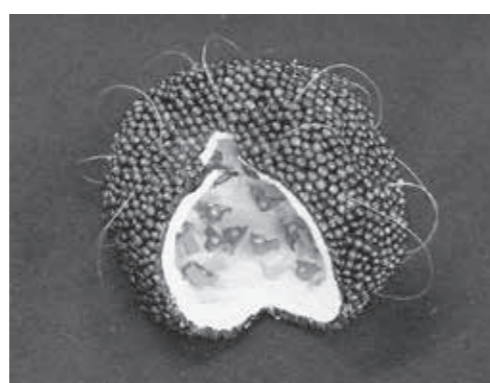
寺崎康雄



飛田奈央



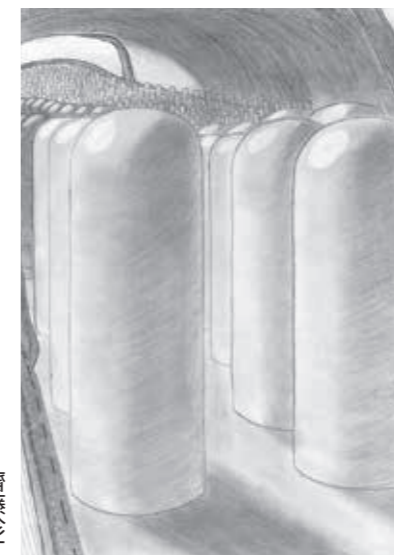
高橋直樹



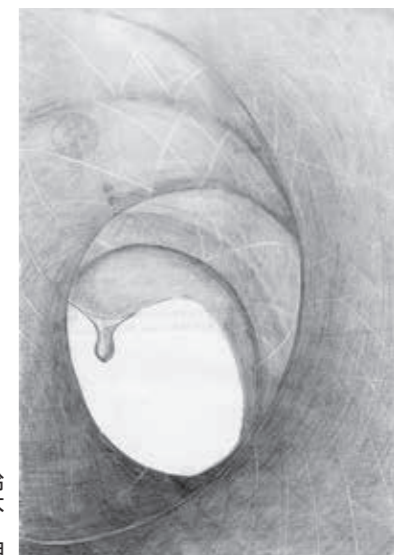
飛田奈央



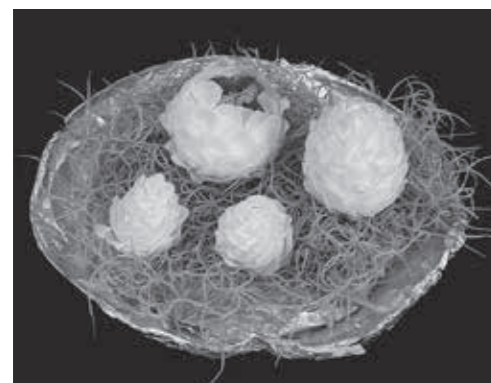
榎本翔太



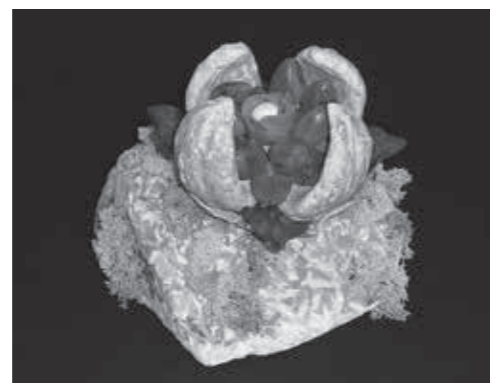
齋藤珍仁



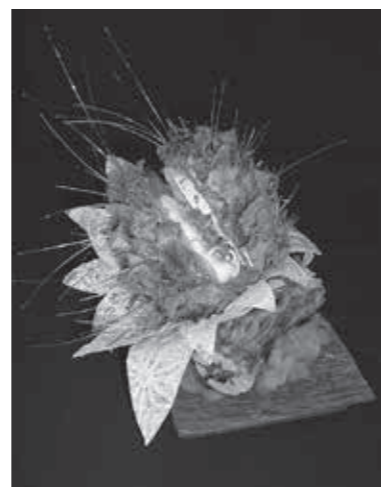
鈴木 紳



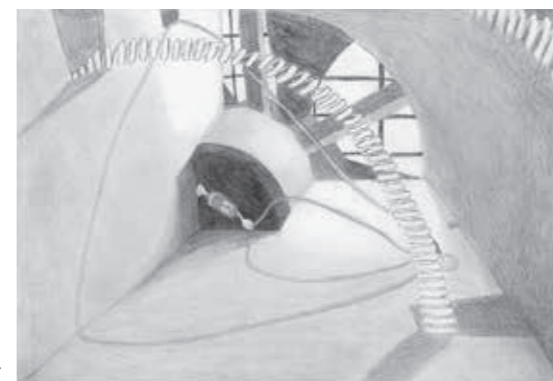
水野志保



森田陽介



渡邊由香



吉岡未江

空間創造演習 第3課題
光のある空間

■講評

この課題は与えられた5m角の立方体の内部空間に、どのような光を取り込み、同時に影をつくることで建築空間が構築できるかがテーマになっている。受講者には、模型製作という初めての体験に加え、原寸ならびに1/20という2つのスケールを相互に意識しながら、光の基本5原則（屈折、反射、回折、干渉、拡散）を正確に理解し、スタディを繰り返しながら、丁寧に空間を構成することが要求された。人の

いる空間を考える最初の課題にしては、光と影という難しい素材を扱うため高度な技術が要求されたが、豊かな空間を考え、それを具現化することの楽しさや難しさを、試行錯誤の連続の中から実感できたのではないだろうか。今回は空間表現だけではなく、作品タイトルを設定し、併せてコンセプトを言葉で表現できるかどうか大きな評価ポイントとなっている。

☑佐藤愛美さんの「光の迷路」は、水平と垂直の線材をシンプルに組み合わせたモンドリアンの作品。材料の選択や配置により、ゆるやかに規則性を崩すことで、形式的になりすぎず、女性らしい繊細さを併せ持った、のびやかな空間を表現している。背面に拡散

する光が、オブジェクトと対比しながらネガポジを生み出し、大小異なる柱材を交互に配置することで、空間の奥行きを強調する戦略的な仕掛けも巧みである。☑金井淳志さんの「一筋の光から」は、幾何学モチーフを連続することで構成したシンメトリカルな作品。軸となる中央スリットから飛び込む強い光と、数箇所の三角形の開口から入りながら空間を包み込む優しい光を、さりげなく濃淡で表現しているところが上手い。ややオーセンティックな構成ではあるものの、三角形の連続による光のグラデーションが空間の奥行きを表現する仕掛けとして機能している。☑飛田奈央さんの作品「泡の光」は、円のモチーフを反復させることで生み

出される「泡」のような柔らかさやランダムさを表現した作品。開口部のバランスやオブジェティブな要素が若干気になるが、スリットや円から入れる光の量を抑え、かつモチーフを不規則に連続させることで、空間に映り込むナイーブで複雑な影の印象をより強調しているのが特徴である。☑石川遼一さんの作品「三角空間」は、立方体の中に配置する壁をずらしながらランダムかつ大胆に挿入することで、それ自体を光のキャンバスとしながら、拡散や回折などの効果を巧みに取り入れているのが特徴。造形的な要素を極力控え、あえてシンプルな壁の構成だけで美しい間接光を生み出そうとした勇氣ある姿勢は評価に値する。(黒崎 敏)



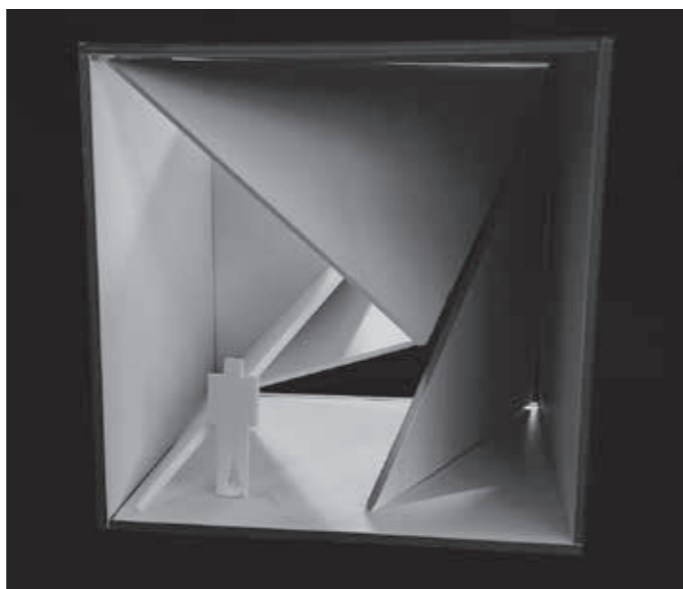
佐藤愛美



金井淳志



飛田奈央



石川遼一

空間創造演習 第4課題
形・素材ウォッチング

■講評

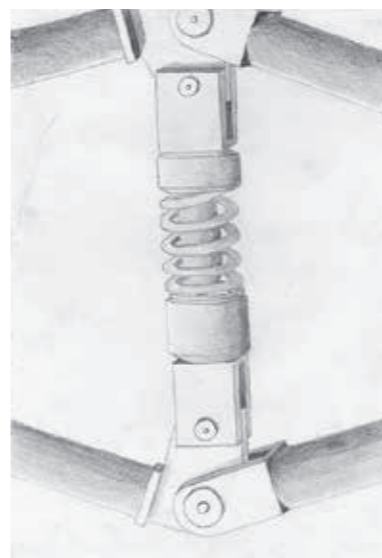
この課題では、建築を構成する素材が持つメッセージを捉え、鉛筆による素描というシンプルな表現で、より豊かな表現を、それぞれが独自の感性で見つめるものに伝えることができるのか。また、時間をかけて対象をよく観察することで、その形態や、時間や状態など、素材の持つ物語性を深く考察することの大切さと、それを表現すること

の難しさや楽しさを感じることができたと思います。

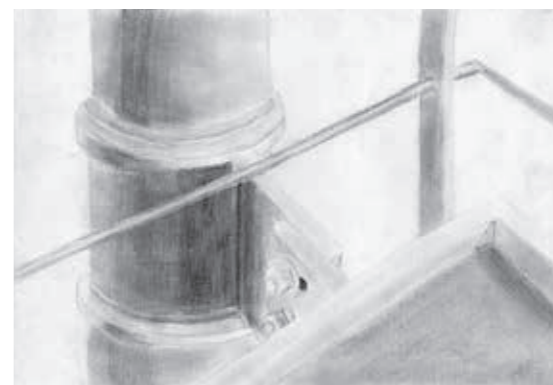
☑岡野四郎さんは、スプリングと支柱のジョイント部分のメカニカルな部品の構成を、時間をかけて丹念に捉えています。各部品的位置関係を正確に捉えて表現することで、部品間の力の伝達までが見るものに伝わってきます。明暗部の表現が、より部材に硬質感を与えています。☑尾田雄大さんは、踊り場と、手摺の支柱、樋のパイプと、それぞれの特徴ある形状のモチーフを明解に構成し、パイプとジョイント部分の六角ボルトのディテールや部材に塗装された質感の表現など、各素材の状態を詳細に描き分けながら独特の空間表現を伝えています。丹念な

観察力や表現力によって、部材の状態や、光のあり方、時間など、この場所の空気感などが伝わってくる良い作品です。☑清水理恵さんは、日差しが手摺の支柱のボルトに当たったときの輝きを、金属部分への映り込み、部材の明暗部分の強いコントラストなど、太陽の状態を、素材によって巧みに表現しています。素材を通して光を表現しようという詩情性が、作品に豊かな物語性を生み出しています。☑田中裕基さんは、パンチングメタルの幾何学的な無機質感と、木部の有機的な質感の対比を、根気強く描き続けました。ドットの繰り返し表現が金属質でありながら、不思議な叙情感を与えているところが面白い作品です。☑寺嶋康雄

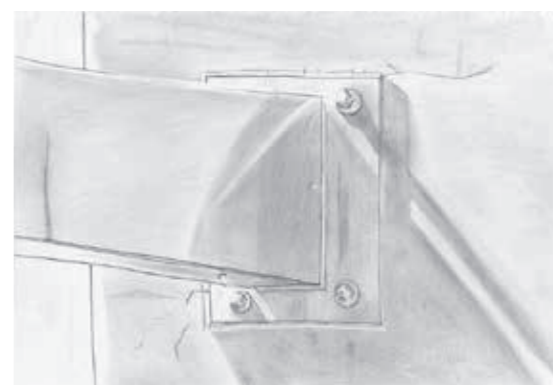
さんは、石階段が踏まれ続けて経年変化した様子を、金属との対比で質感にコントラストを与えながら、表面の汚れた様子まで丹念に描写しています。鉛筆という画材の持つ特性を、素直に大胆に使いながら、見るものに鮮明なインパクトを与えています。素材に果敢に挑む本人の意思がよく伝わってくる力強い作品です。☑増田幸之助さんは、パラソルの木部の支柱と、それに取り付けられた金属の部品の取り合いを、荒々しく大胆に描き進めています。攻撃的で、スピード感のある陰影表現が作品に独特な個性を与えています。木部により繊細な表現が加わると、いっそう深みのある表現になるでしょう。(鶴田伸介)



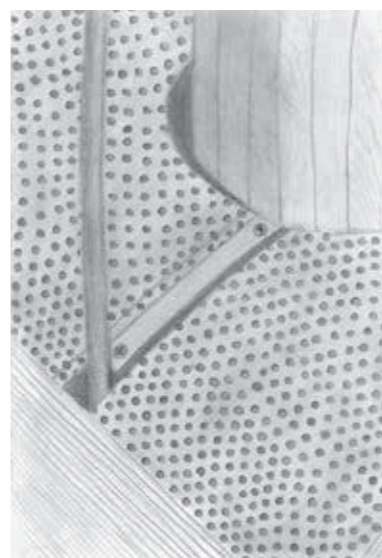
岡野四郎



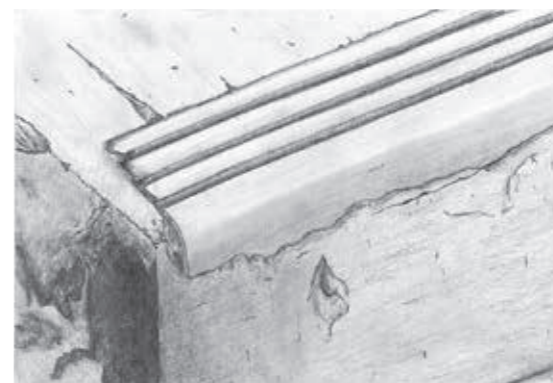
尾田雄大



清水理恵



田中裕基



寺嶋康雄



増田幸之助

■講評

空間を構成に色やテクスチャや装飾的なものを用いずにシンプルな線や面の組み合わせにより、魅力的な三次元空間の創造・創出を目的とし、光を取り込み、影をつくることで、建築空間を表現した、第3課題の「光のある空間」とも深く関連しています。実際の空間を実測し、スケール感覚を養い、二次元のスケッチと三次元の模型づくりを反復しながら、魅力的な空間創出

をしていただくことが課題の目的です。

☒小山勇氣さんの作品は、同形のキャンティレバーを表現した構成材のプロポジションに変化を与え、高さや方向を不規則に交差的に集合配置させることで力強さが創出させています。

☒渡部 亘さんの作品は、線材と面材で構成された空間にその空間を分断することなく、視界の変化と広がりを意識的にセンス良く表現された空中動線が素晴らしく表現されています。

☒石渡晶悟さんの作品も、線材と面材を方向性を持って幾何学的に構成された空間に、レベルを変えたステージと動線を配することにより、空間と視界の変化を上手に表現されています。

☒増田佳菜子さんの作品は、同幅のプレートと同間隔に整然と効果的に配し空間的にも視角的にも素晴らしく表現されており、課題である魅力的な三次元空間を美しく創出できています。

☒関 奈穂さんの作品は、バランス&センス良く浮遊するステージと大階段と敷地を囲む列柱が構成され、連続するスリットから大階段の段差に差し込む光から生ずる影模様も美しく、水盤との水際の表現も工夫されています。

☒西原佑紀さんの作品も、敷地を内外に分節する規則的な列柱と壁をバランス良く配し、さらに内外を融合するステージを効果的にシンプルに表現し、光と影の表現も計算されていて全体として、非常に質の高い作品です。

☒福良有起さんの作品は、指定された長さ6、12、18cmの同幅材を同リズムで用い、力強い直線的な空間を組形しています。模型の製作制度（水平垂直）を良くすることにより、さらにその効果が向上すると思います。

☒織戸正吾さんの作品は、コの字と矩形の筒の2種類に構成材を限定し、敷地に対し45度に振り、高さや方向性をバランス良く配し目線の芋畑のイメージを表現できています。(スケール1/50の規定に疑問が残る作品でもある。)

以上の8作品を含め、「魅力的な空間創出」に成功している作品に共通しているのは、しっかりしたデザイン主旨を持っていることです。(藤岡 尊)

■講評

前期の比較的自由的な表現を求められる空間創造演習を終え、設計製図の初めての学習として、この課題の取り組み方に躊躇した学生も多かったのではないかと思います。

①図面が表現手段であることを理解する

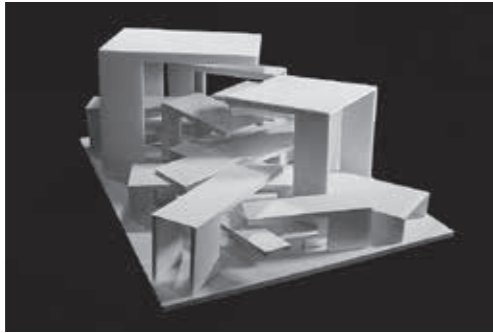
- ②図面表現のルールを知る
 - ③図面を読み、模型(立体化)を製作し、図面表現と模型の互換関係を知る
 - ④図面をコピーし、描き方を習得する
 - ⑤図面に描かれている現実の空間体験
 - ⑥図面、スケッチ、写真、文章の読み取りやすく伝わりやすいレイアウト表現を考える
- 上記はこの課題の目的であるが、1つの課題ですべてを習得できるほど簡単なものではなく、また教材となる前川國男邸の木構造やモジュール等の理解も実際は求められる。図面を描くことさえ初めてであろう

学生にとって、集中力、忍耐力をますます必要とし、同時に描いているものが何を表しているのかの理解を深めることが必要となる。

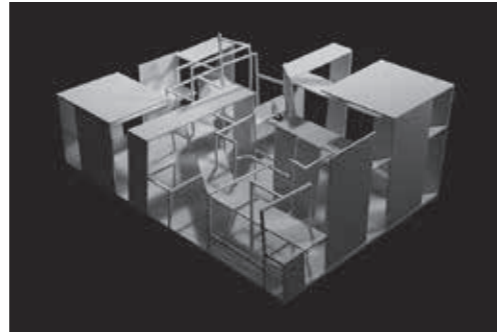
そういう意味で、優秀作品に選ばれた倉澤郁人さん、渡邊由香さんの作品は線にメリハリがあり美しく、図面の完成度として大変高く評価できる。また熱心に、めんどろがらずに最後まで丁寧に取り組んだことがうかがえる。

実社会での製図はCAD化が進みこのような課題に疑問を覚えることもあろうが、建築を学ぶということは多様なことを多方面から学ぶことでもあるので、この課題を含めどんな課題であっても、面白くなって取り組んでほしいと考えている。(木内厚子)

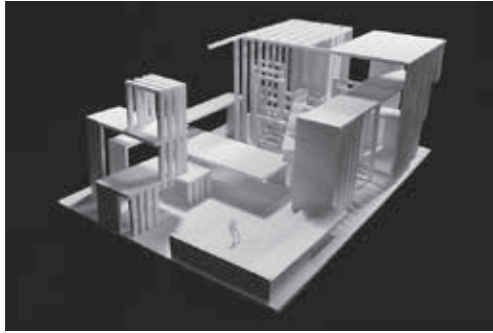
小山勇氣



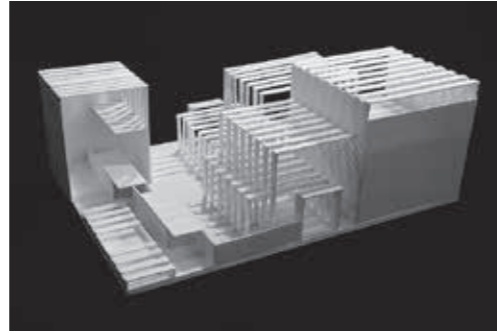
渡部 亘



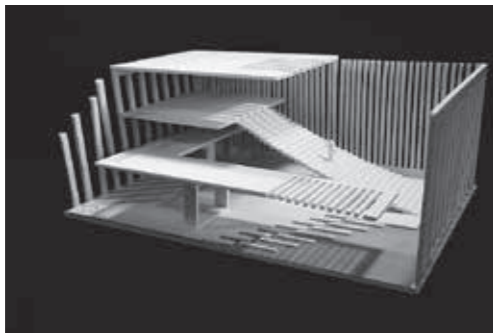
石渡晶悟



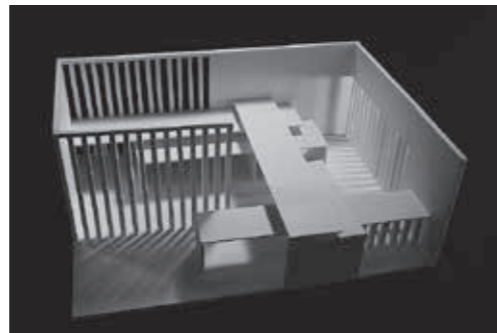
増田佳菜子



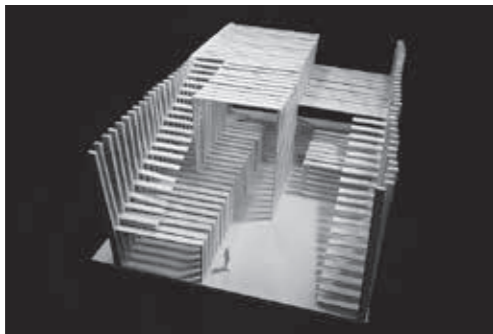
関 奈穂



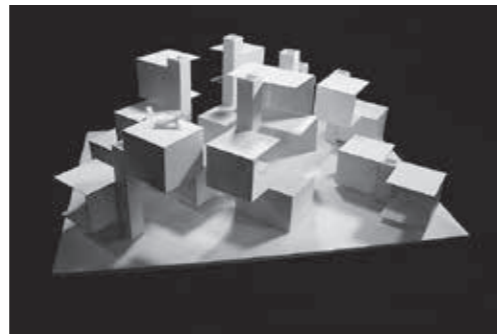
西原佑紀



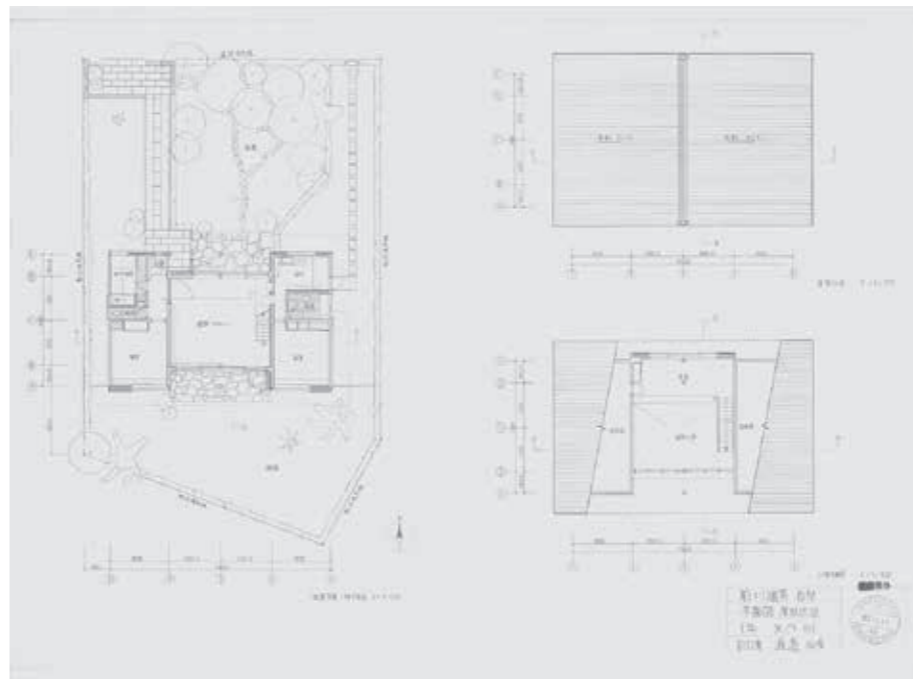
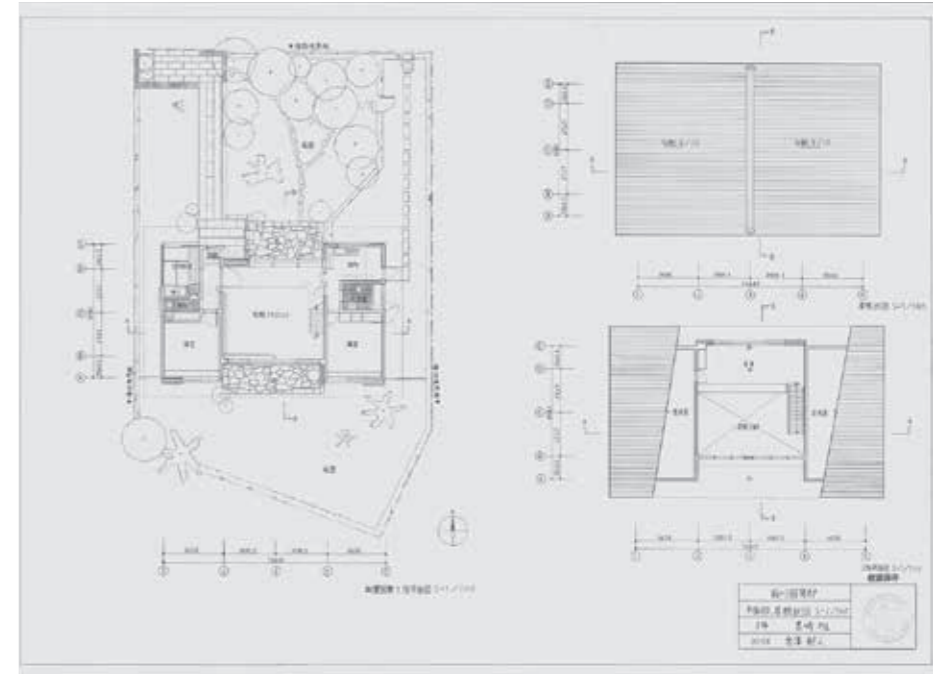
福良有起



織戸正吾



倉澤郁人



渡邊由香

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

吉岡末恵

■コンセプト

今回の計画地の景観は、1日の間に何度も表情を変化させる。この特徴を生かしながらも、周辺の建物とは少し異なる。子供が隠れたり、走ったり遊ぶことのできるような、印象的でずっと居たいと思える建築物である。

三角形のみで設計された建築物。落ち葉のようにたくさんの三角形が折り重なった形である。

外から内部は見えないが、内部から

は角度、立ち位置、時間、天候などにより異なる景観を味わうことができる。

壁のいたる所がガラスなので、内部に光がよく射し込み、室内に幻想的な陰影が映し出されている。1日でさまざまに変化する計画地の景色とともに中部の空間も楽しめる。

■講評

吉岡案は、鋭利な三角形をモチーフにしてフォルムと空間を構成している。外観はそのモチーフがストレートに表

現され、抽象的な形態となっているが、内部においてはモチーフによって構成された壁と開口部が複雑に絡みあい、人の視線移動によって予測不可能な表情を演出するものとなっており、むしろ有機的な内部空間となっている。これは、一見抽象的な多角形に見える雪の結晶をズームアップして詳細に観ると、樹状形の構造を確認でき少なからず驚きを覚えるが、それに似た体験である。

一見すると前期の空間創造演習の課題作品に見えるが、周辺の環境を良く読み解き、その答えとしてモチーフを壁（屋根）あるいは開口部とするかを吟味し、構成した過程が良く理解できるものとなっている。また、運河への

1つの答えとして床に傾斜を設けることによる誘い込みを行っているが、ここでは床の形態はモチーフを逸脱することなく納めている等、建築的にも秀作である。

表紙のコンセプトにある紅葉の写真は、葉と葉の隙間から木漏れ日が風に揺られて地面を彷徨う様がイメージできるが、同様に内部においても天井、壁、床から導かれる光、水面の戯れ等が部屋中に乱反射して、万華鏡のような空間となるものと想像できる。多分、週末にこの建築を訪れた吉岡さんは、癒されるというよりも元気になって、新しい週を迎えるのではないかと思わせる作品に仕上がっている。

(前巻謙二)

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

佐藤愛美

■コンセプト

自分の趣味だけでなく誰もが利用できる、自然な形で運河との触れ合いができるスペースを作る。

2階は「食べる、寝る、遊ぶ、癒し」といった、自分次第でたくさんの使い方ができるスペース。周囲からはどの方向からも違った形の顔が見られる建物となっている。

1階では自分の趣味であるダンスができるようにスタジオを建てた。また

一般の人も使えるようにスタジオとシャワー室、トイレは1階に設置してある。スタジオとシャワー室を結ぶ渡り廊下をガラス張りにすることで、まるで運河の上を歩いているかのように見せている。1階と2階を結ぶものを螺旋階段にすることによって、建物全体が横のシルエットだけでなく縦のシルエットを強調させている。

部屋の中には中庭を作り、緑の癒しを目的としている。中庭には屋根を作らず、部屋の中にいるのに外にいるという感覚ができる。西側と北側はマンションと工場があるので、細い窓にすることによって周りからの視界を遮ると同時に、見た目もすっきり見えるようにスタジオを建てた。また

■講評

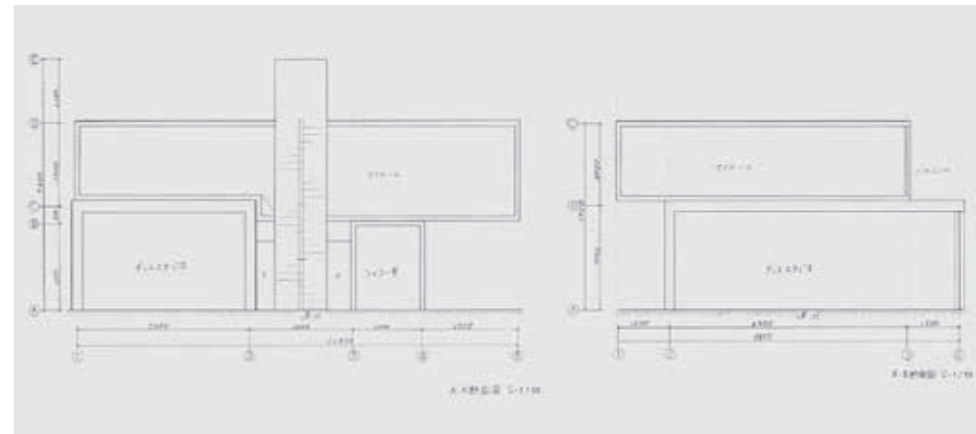
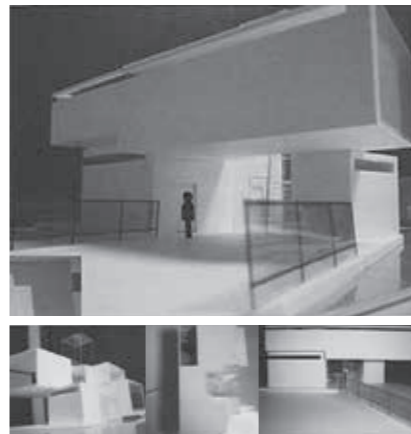
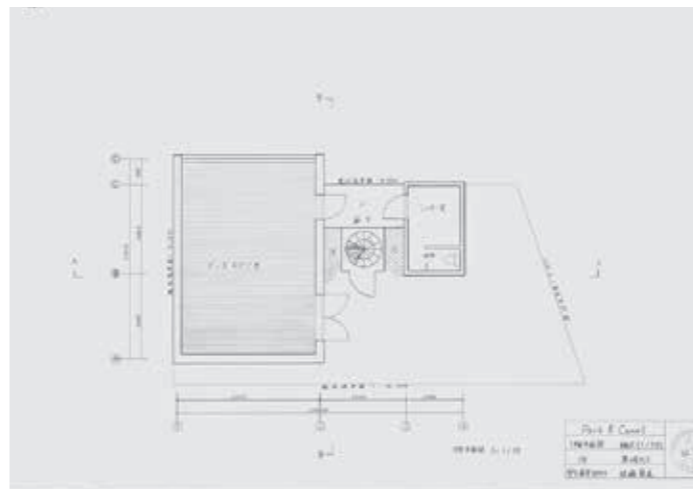
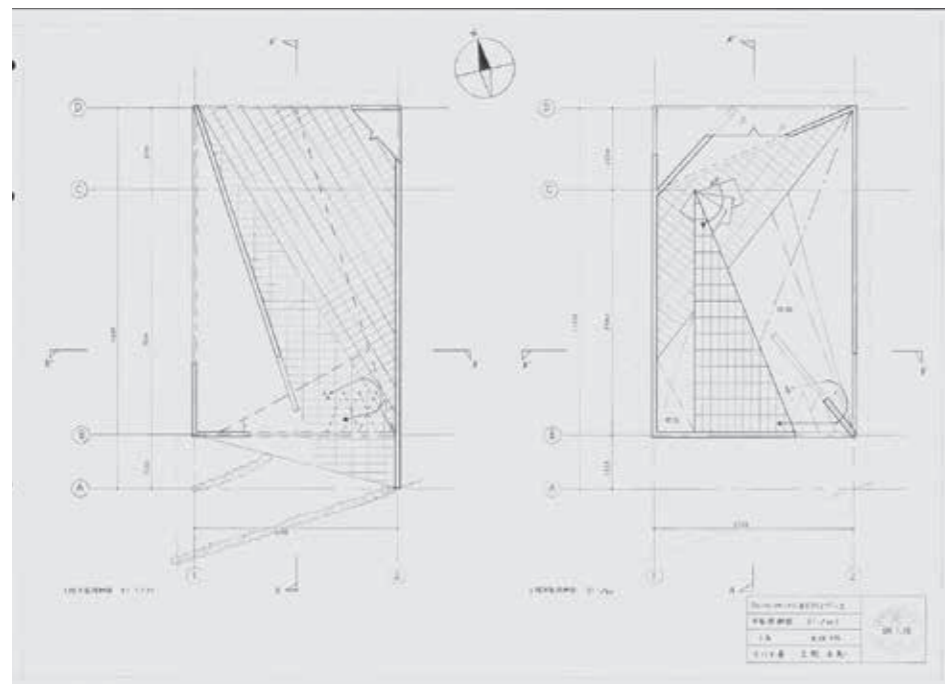
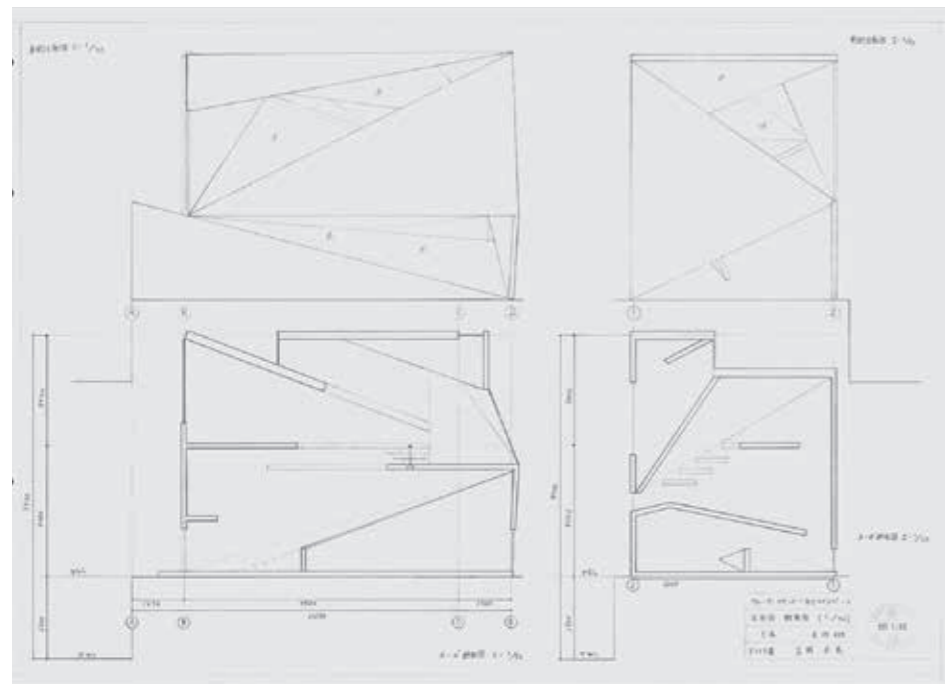
佐藤案は、各機能に沿って空間をボックス状に確保し、それらを配置あるいは積み上げることで全体が構成された、美しいプロポーションの作品である。各空間には、運河に向けて大きな開口部を設け、各空間の移動をガラス張りのブリッジや階段シャフトを介在させることによる、運河との同一化等を課題に対して正面から向き合った表現となっている。

1・2階のパブリックとプライベートのゾーニングを考慮し、大きくなりがちな2階の空間もL型の折れの部分で段差を設けて程よい境界の設定と変化を演出したり、周辺環境への配慮が

ら西と北側は壁面としているが、マッシュピになるところをスリット状の窓を設けてディテールな解決による、ファサードとする等、極めて建築的完成度が高い作品となっている。

これは、コンセプトとアピールしたいことを初期の段階で明確にして、ロジカルなアプローチで設計を進めたものと推察される。面白いのは、1階の天井スラブと2階のスラブは通常共有するものであるが、それぞれにスラブを設けてそれらを重ねたり、数十センチ壁をずらしている部位が認められるが、これはノーマルな納まりを選択しなかったというよりも、それぞれの空間機能をあえて表現するディテールと解したい。

(前巻謙二)



2年生（前期：設計製図Ⅱ、後期：設計製図Ⅲ）

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

内山雄太

■コンセプト

今回の敷地を生かすため、地上における最も低い絶対水面へリビング空間を可能な限り近づけた。そして最も高い位置から眺めることのできるスタジオ空間という2つの空間を配置することにより、都心のウォーターフロントで生活する小規模な住宅を親水住宅として具現化することをコンセプトとした。まず計画地は、西面に狭い道路に接し、東面に水路に接するL型敷地である。

この特性をイメージとして、5つのL型面によって建築形態を構成した。壁～屋根とつながるL型面は3次元空間を創りだすとともに、すざされLの隙間が室内の空間より外の空間へと広がりをもたらすことになる。

ウォーターフロントを最大限に活用するため、護岸を切り取り、リビングの下部を東面の水路より西面まで水を引き込んだ。それにより、水上に突き出したリビングの床スラブはまるで水に浮いているかのように見せることができた。恒常的に水を望み、そして水辺に降りていく生活は、水面に反射する光が窓や天井面で揺らぎ、流れる水の音が聞こえるという癒しの空間となっている。

■講評

計画地は、西側道路には狭い間口で、東側水路には広い間口で面する稀有なL型敷地である。そこに曖昧に内部空間が連続するL型プランを持ってきた当学生に、空間と形態に関して2つのことを示唆した。1つは、「親水」と「臨水」という概念に基づいて、空間のヒエラルキーを明確にすること。もう1つは、敷地の特殊性を暗喩として、L型を平面から建築形態へと展開すること。

「親水」とは、水に近接し、水そのものを物理的に感じることで、「臨水」とは、水との距離感を保ち、水辺とのつながりを視覚的に捉えることと定義

して与えたが、アプローチに直交するリニアな空間の中央で、ステップダウンして水に浮かぶ居間と、逆にアプローチに平行にスキップアップして水辺に臨むスタジオとして具現化されている。

また、壁一壁、壁一屋根とつながる5つのL型面による囲い込みとすらしの操作によって、内なる生活行為の外への広がりが、またそのソリッド・ヴォイドによって、水辺への正面性がクレバーに検討されている。

当作品には、水面による光の揺らぎ、緩やかに流れる水の音、運河の移ろいを、時と伴に多様な距離感で住人の五感に訴えようとする意図を感じた。

(水本 光)

- 【担当】岡田 智秀
佐藤 信治
山本 和清
玄ベルト一進来
佐藤 浩平
高島 秀訓
長井 義紀
松本 成樹
水本 光

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。計画に当たっては、敷地A、Bのいずれかを決定する。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。

- 敷地A、Bの概況および周辺条件
 - 敷地の形状、接道条件、周辺状況等は別添の地図どおりである。
 - 電気、ガス、上下水道などは整備済。
 - 地盤は良好である。
 - 気候は温暖で特別な配慮は不要。
 - 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
- 木造建てで、階数・構造は法規の限度内で自由とする。
 - 敷地条件は、建ぺい率60%、容積率200%とする。
 - 住戸の延べ面積は150㎡以下とする。
 - 各住戸への主要なアプローチは、それぞれ敷地が面している道路からとする。
 - 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

「ウォーターフロントを望むギャラリー」

【設計条件】

本課題は、日の出棧橋の近代化および移設に伴って、現在の日の出棧橋敷地の一部にギャラリーを計画するものである。本施設は、21世紀に活躍する日本人アーティストを対象とし、ゆりかもめの日の出駅の足下に移設される新しい日の出棧橋の日本人や外国人の利用客、ゆりかもめ自体の利用客、超高層住宅が建ち並ぶ新たな地域住民やインターコンチネンタルホテルや竹芝棧橋の利用客をターゲットとした水辺に面する施設である。

計画に当たっては、とくに以下のことが求められる。

水辺との景観を活かした配置計画／敷地周辺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

- 敷地の形状・接道条件・周辺状況・規模等は、別添の地図どおりである。
- 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。
- 敷地の建ぺい率は60%・容積率は400%である。
- 電気・ガス・上下水道などは整備済。
- 地盤は良好である。
- 気候は温暖で特別な配慮は不要。

2. 建築物

- 構造は自由、階数も自由とする。必要に応じて地階を設置する。
- 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。

利用者の主要アプローチは前面道路とする。なお、水辺の計画のなかで既存乗船場をどのように活かすかを考慮して設定すること。

- 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。
- 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。
- 吹き抜け・水庭等は適宜設ける。

3. 屋外施設

- 屋外の展示スペース（面積自由）を設ける。
- 展示作品等の搬入用サービスヤード（約50㎡）を設ける。
- 駐車場はサービス用2台分を設置。
- 自転車置場を20台分設置。

第2課題

「ウォーターフロントに建つ芸術家のためのアトリエつき集合住宅」

【設計条件】

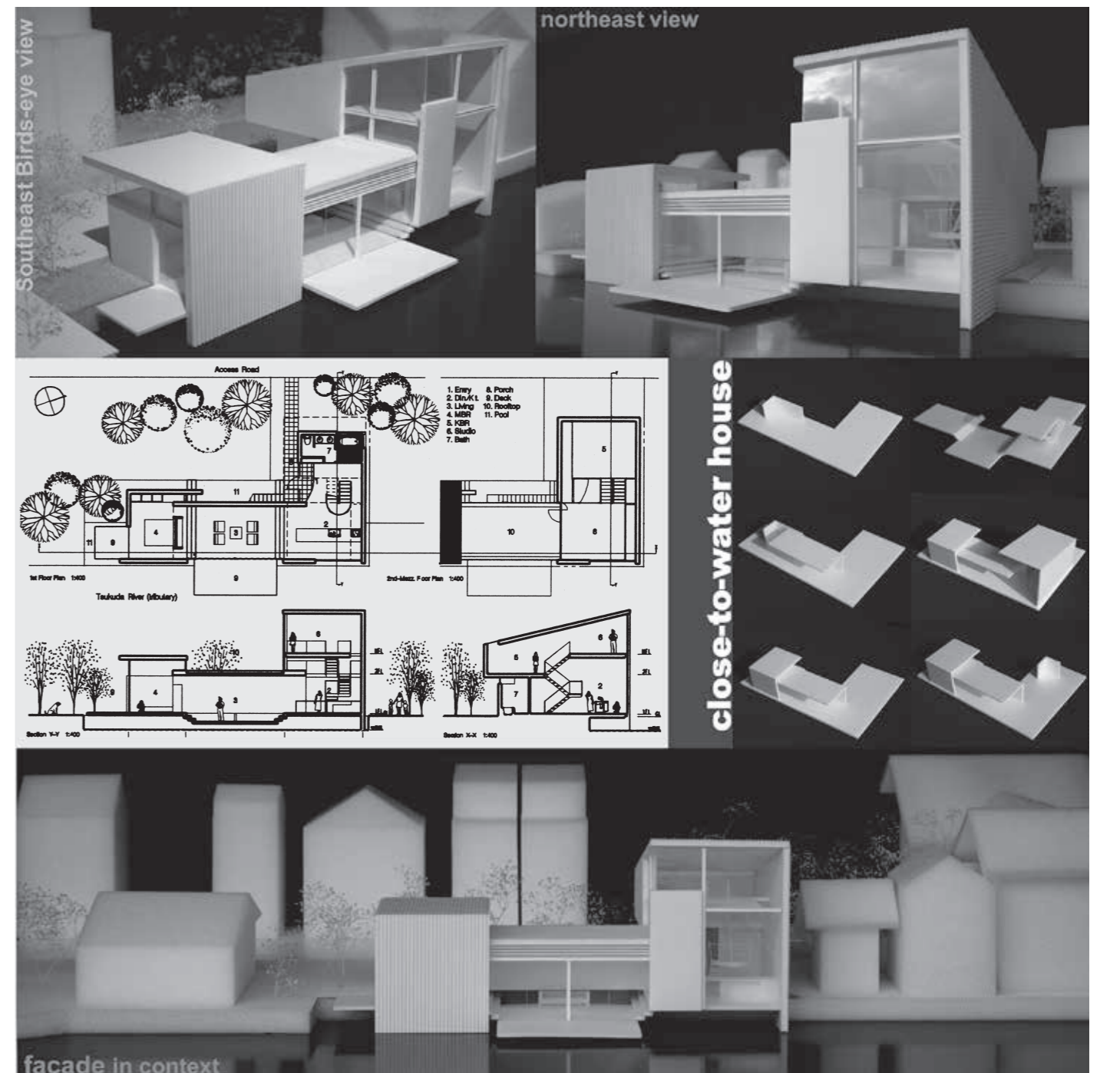
本課題は、東京港日の出棧橋跡地に

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ため、計画するものである。ギャラリーや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。

第1課題で設計したギャラリーと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

- 敷地の形状・接道条件・周辺状況・規模等は、別添の地図どおりである。
- 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。
- 敷地の建ぺい率は60%、容積率は400%である。
- 電気・ガス・上下水道などは整備済。
- 地盤は良好である。
- 気候は温暖で特別な配慮は不要。



2008住宅課題賞 展出作品

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

杉田陽平

■コンセプト

佃島は、都心付近には珍しい下町風情が今なお残る土地である。

計画地は、道路側に密集した家々が立ち並び、敷地を挟んで佃川支川が流れる場所となっている。家々が密集する町並みは、自然に人との距離感を短くする。人が建築により、フィジカル的に作用しているように感じられる。

現在の佃島は、「訪れる人々」、過去から「住んでいた人々」、「暮らし始め

た人々」が、混在する場として構成される。現代社会において、こうした場では、建築は開くことが困難である。そうしたとき、「開かないことで、町人（親しい隣人、家族）に対しては開く」ことができないかと考えた。人が行き来する道路側は、開口部を一切無くし外部の人々に対して閉じることでプライバシーは、守られる。そして、東側に配置される佃川支川は、プライバシーを守る役割となり、さらに、ファサードがこの川に対して開くことで町に対して、開いた空間であると考えた。

■講評

課題敷地は下町の情緒を色濃く残す

佃島である。川辺に面して正方形に近い開放的な敷地と、路地の突き当たりにあるL字型の変形敷地のいずれかを選択し設計するものである。

佃島全体が川と結びつきかつての漁村としての風情を残している。全体に張り巡らされた1m程の細い路地には小さな緑や道祖神などが点在し、玄関先に置いてある露台や連子格子の住宅の風景が、大都市によく見られる排他的環境とは一線を画し、豊かな人間の営みを感じることができる。

杉田案は、L型の変形敷地を選択した案である。接道間口は7m程度だが川辺には20mほど接している。北には住吉神社があり、緑豊かで静かな環境にある。前面道路から引きをとり、階

段状のコミュニケーションスペースを提案している。ここからつながるように北側に階段を設けて隣接する緑を感じながら一気に2階のデッキへとアクセスしている。ここで初めて川辺の存在を知るといふドラマチックな空間構成だ。デッキを介して回り込むように玄関があって内部へとつながるといふストーリーである。

全体の空間構成は内部空間と外部空間をにデッキでつなぎ、外部階段を設けて回遊性をもった構成になっている。各室の構成が中途半端でまだまだ甘いのが、意図が明確であり、敷地の置かれた環境や人の暮らしという営みを素直に考え、彼自身の言葉で具現化したことを評価した。(長井義紀)

設計製図Ⅲ 第1課題
ウォーターフロントを望むギャラリー

飯田達也

■コンセプト

計画地周辺は、高層ビル群や高速道路などの交通機関に囲まれた忙しい街という印象を受けたため、安らげる場所を作ろうと思い、公園的空間にギャラリーを立てることをベースに計画を進めた。

ギャラリーをこの広い敷地の端に配した理由は入口から海を見られるようにするため、公園的空間を確保するため、この公園的空間は後の課題の集

合住宅の敷地と続くようにした。この空間にはギャラリーへの来場目的のない人も気軽に立ち寄れるようにフレキシビリティを持たせるため、最低限の施設以外置かないようにした。

しかしこの空間に人が集まってもギャラリーに人がいないのでは、自然の多い公園的空間に人工物を建設する意味がなくなってしまうためギャラリー空間には来場者のみが得られる何かを作ることにした。そこで海に突出したこの地名でもある棧橋を使うことにした。そこは来場者が必ず使うスペースとするため2階への動線を含め、その形はリニアな形状に合わせて長いスロープとした。

このクォーター+リニアというまと

まりのない形は計画を進めていく過程でこの土地だからこそできた形である。

■講評

レインボーブリッジが望めるダイナミックな敷地であるが、その反面、倉庫とゆりかもめが支配する少し暴力的な環境にあるかもしれない。飯田達也さんはそのアンティテーゼとして、公園を全面に出すために、敷地の北側ぎりぎりにギャラリーを寄せている。

結果、既存乗船棧橋を建物に組み込んで利用することができるのだが、自然を介して東京湾を望む演出と、搬入口、駐車場との、棲み分けがうまくいっている。

建物内の空間の流れも、回遊という考えをベースに、閉ざされた空間と開放的な空間、曲面と四角を組み合わせながら、気持ち良く展開している。また本人の説明にある2階に上がるスロープは、動線に程良いリズムの変化をもたらしてくれる。

公園に彫刻が飾られていることが多いが、ただ置かれているだけではなく、その置かれている状況とコンセプトアルな関係を持つ作品が好きだ。

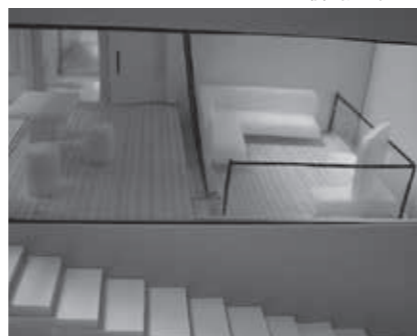
セミナー室とカフェ棟はそのような関係にあるように見えるが、ギャラリーのえぐられたテラス部分と、上記の両方の棟が、同じアクセントカラーで仕上げられていれば、さらに面白かったかもしれない。(玄ベルト一進来)



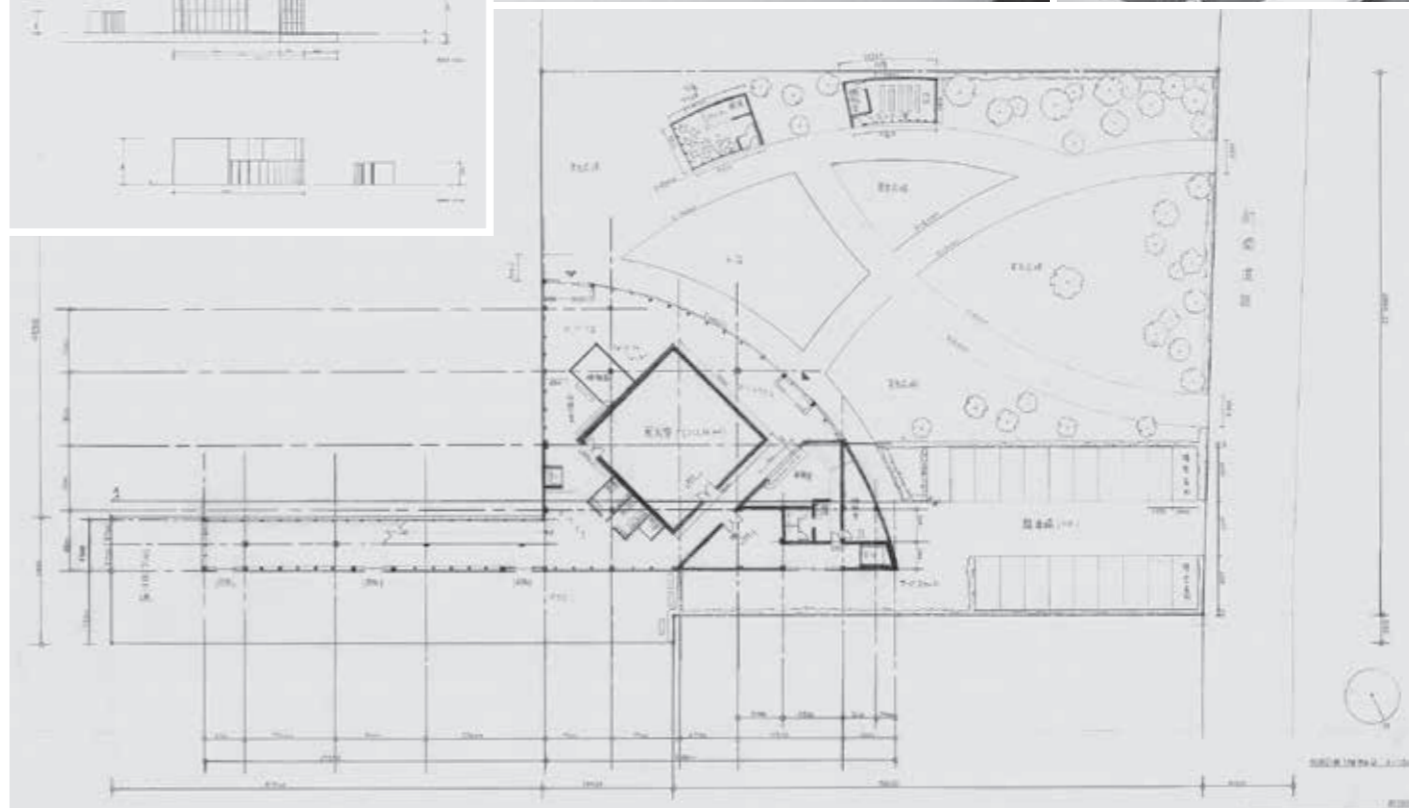
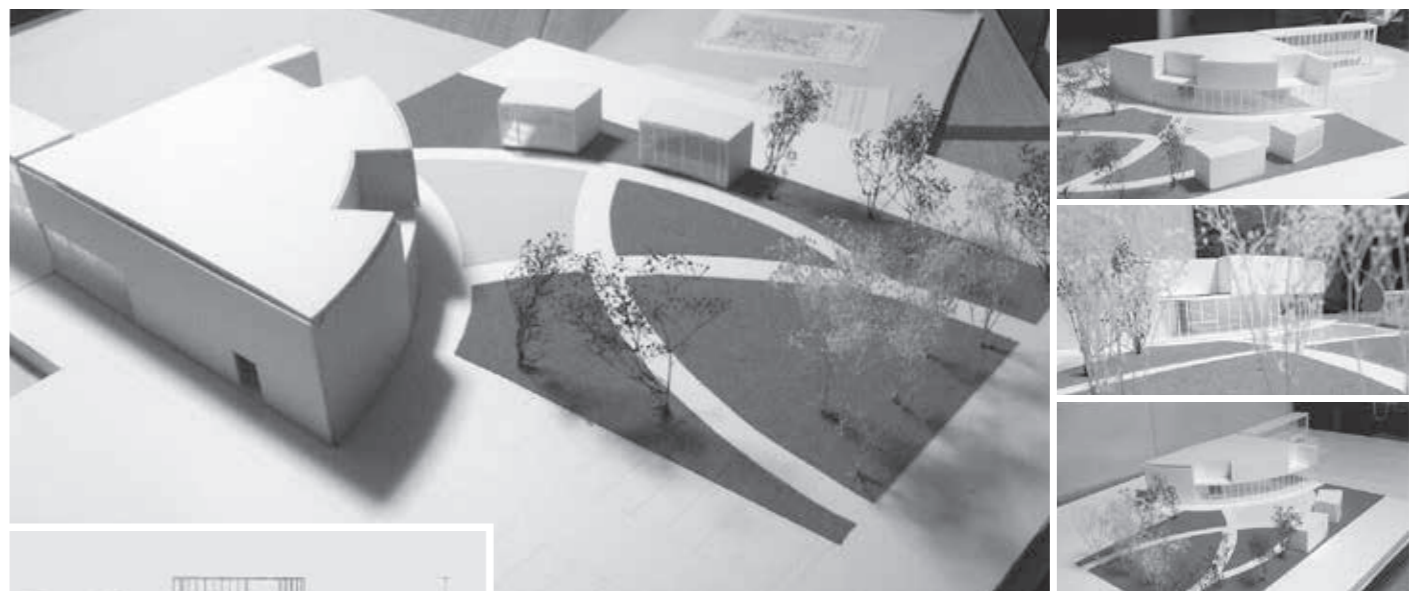
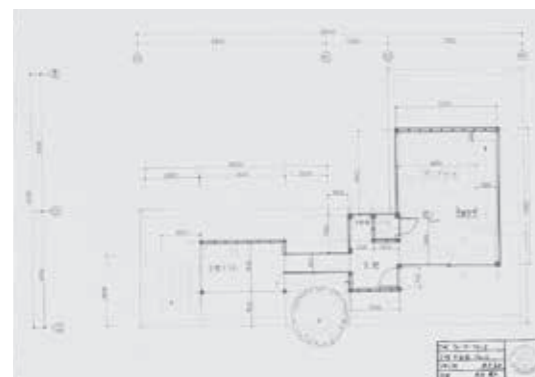
佃川支川から



道路側から



居間



設計製図Ⅲ 第1課題
ウォーターフロントを望む
ギャラリー

松井創斗

■コンセプト

日の出棧橋は、都会のウォーターフロントに位置し、景観への配慮が重要視される場所である。そこで、地下空間を造り、建築としての主張を軽減させ、また、その存在を消す一方で、地下空間と地上空間がつながりを持っているように計画した。一筆書きの動線は地下空間と地上空間を行き来し重層化させ、その間に生じる空隙を外構空間として活用した。

海に面したこの場所において、建物のファサードは道路側にとどまらず、海側からの見え方も重要である。〈時代を切り開く新しい世代のアーティスト〉から、鋭角のプロポーションを想像し、一番鋭角になる場所をキャンティレバーで水面に張り出した。水面による光と風の可視化により建築は多様性を孕む。その日の天候、見る角度など、さまざまな変化に伴い違う表情を魅せるギャラリーを計画する。

■講評

この作品のコンセプトは、ランダムなネット状モチーフで敷地全体を覆い、建築と統合された新しいランドスケープをこの場所に出現させるというものだ。ネットの“糸”に当たるのは動線だ。“糸”は建築内部では地上と地下でループを描き、中央でたすき掛けに交差している。ループで囲われたサンクンガーデンは屋外展示スペースであり、ここで垂直方向に空間は統合され

ている。展示部門はすべて地中に埋められ、地上部にはミュージアムショップやカフェが当てられているが、カフェが納められた先端部はこの建築のハイライトで、東京湾に向かって自己を主張している。

今回の課題には2つポイントがあったように思える。1つはギャラリーという本質的に閉鎖的空間の操作と構築であり、もう1つは東京湾岸の一角に対する景観的な提案だ。この作品はネット状のモチーフを巧みに用いることでこの2つの目標を達成することに成功したといえる。ただ、展示順路は逆転させた方がよりドラマチックな空間展開になったように思えるのだが、どうだろうか。(高島秀訓)

設計製図Ⅲ 第2課題
ウォーターフロントに建つ
芸術家のためのアトリエつき集合住宅

飯田達也

■コンセプト

前課題と敷地が隣り合う本課題のコンセプトは前回同様、公園的空間を中心にこの広い土地を組み立てていくこととした。集合住宅を端に配した理由は前回同様の理由からである。そのために、駐輪場や駐車場などは地下に収め少しでも広い空間となるようにした。まず北側にアトリエ空間を配した理由は、前課題の公園的空間・ギャラリ

ー空間側に生活空間を配することを避けるため、採光の安定している方角に配するため、公園的空間からアトリエを見たときに建物全体が大きな「飾り棚」に見えるようにするためである。ギャラリー側に大きな飾り棚があることで前回の課題とつながっているこの広い敷地全体を公園的空間が相互の関係を結ぶ役割をすることでアーティストティックな空間を作り出すようにした。

また南側に生活空間を配した理由は、プライバシー確保、採光確保のためである。北側の立面は棚をイメージしたため、住戸の配列が単調になっているので南側の立面は奥行きや角度をつけるなどして北とは違った立面になるようにした。平面計画も全室違った間取

りにして平面的にも単調にならないようにした。

■講評

今まで何回かこの作品集に講評文を書いてきたが、同じ学生の連続する作品について執筆するのは初めてである。飯田達也さんが優秀だからだけでなく、両方の課題作品が、調和のとれた関係から、より上質な都市空間を作り上げているからである。しかし、実は同じ隣接する敷地に同じ設計者が設計するとき、この結果は当然のことではなければならないのである。

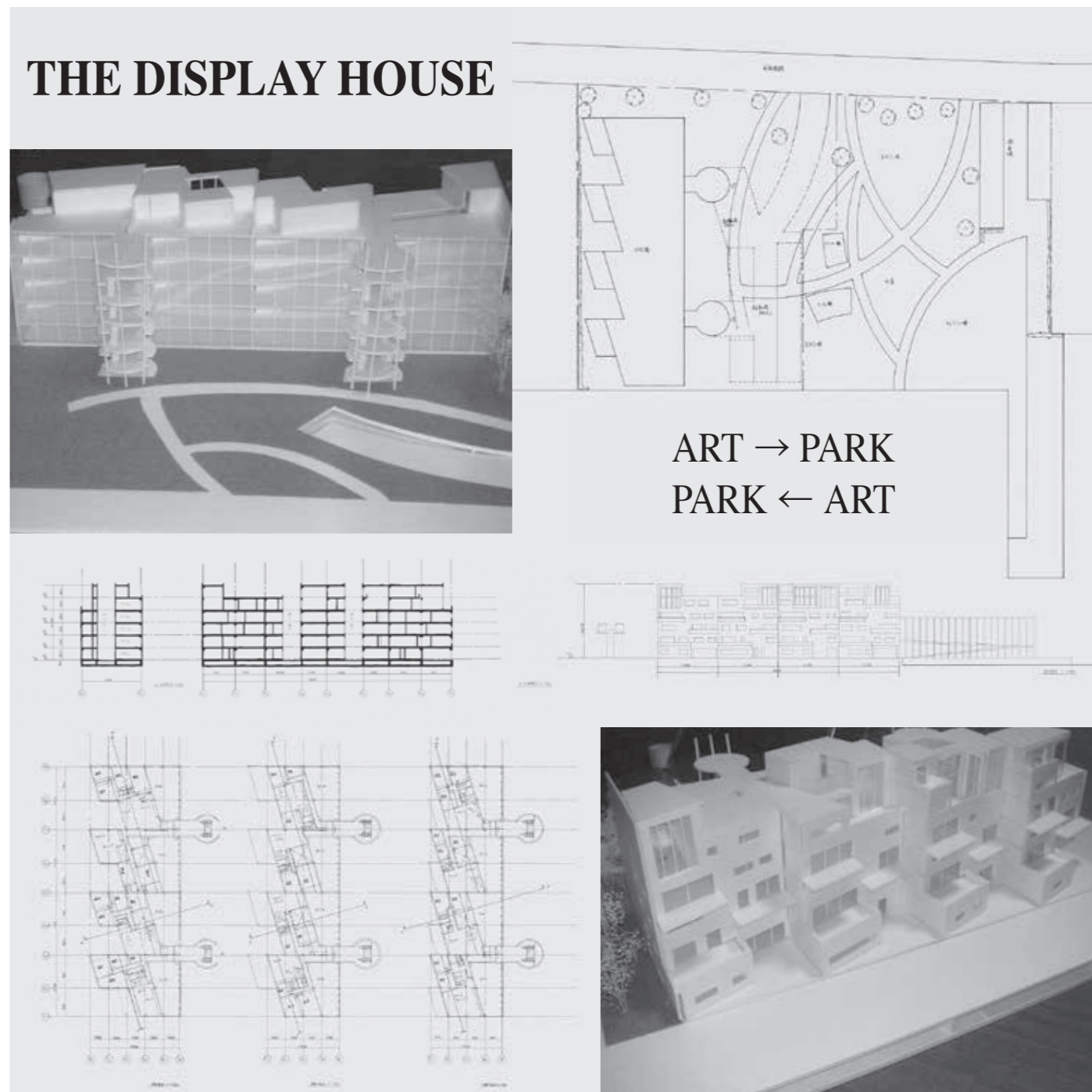
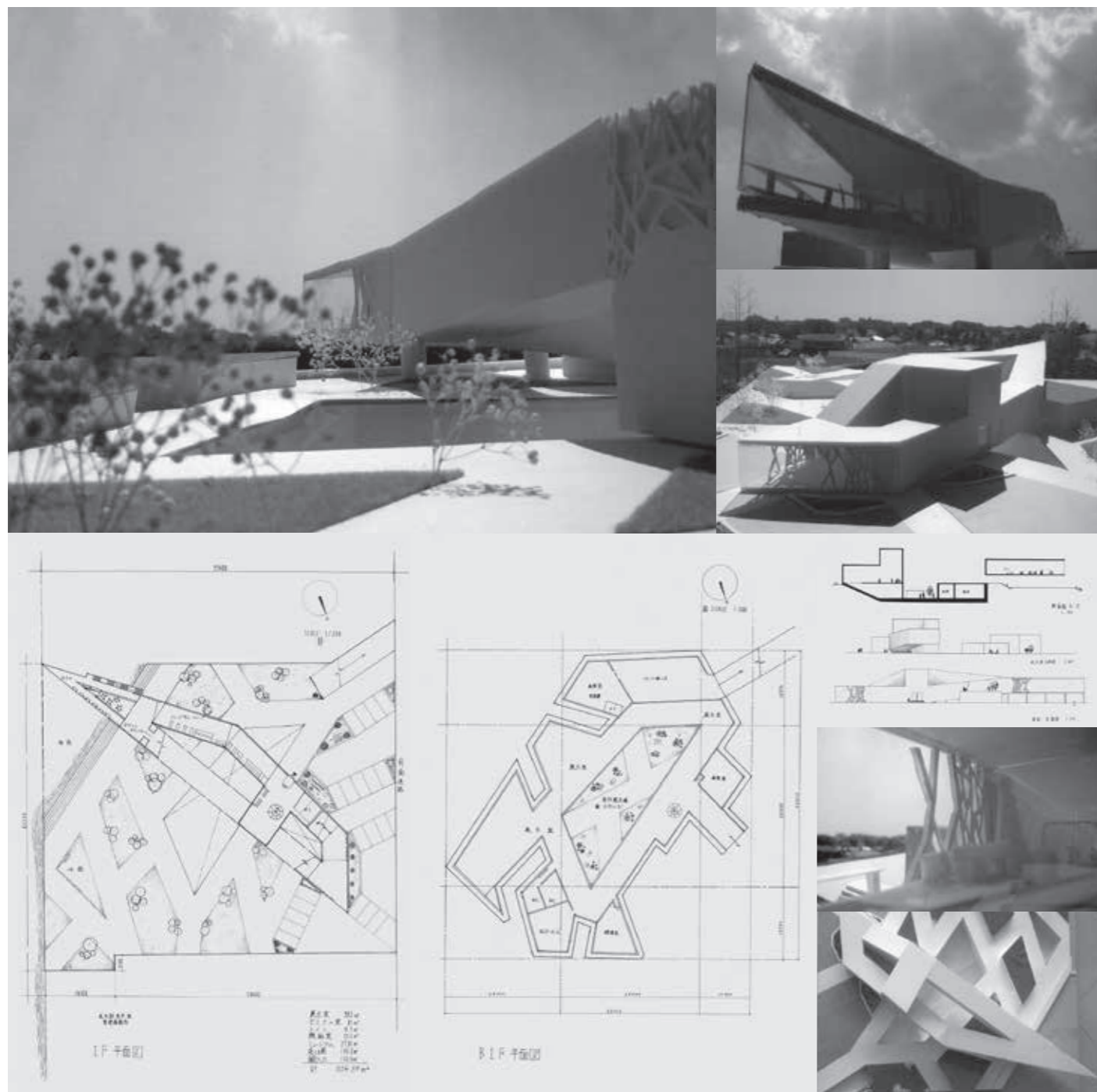
ギャラリーとは逆の南側ぎりぎりに集合住宅を寄せる中、公園のパブリックな性格を尊重して、アトリエの外観

をギャラリー同様、ガラススクリーンで覆い、ショーウィンドーのように扱っている。セミナー室とカフェが公園のフォーリー的な彫刻だとするならば、この面はメーカーオフがテーマのアート作品ともいえる。

そして本人の説明文でわかるように、建物内の設計は、しっかりした考えに裏付けられている。

付け足すことはないので最後に曲線をモチーフとしたランドスケープデザインが、ギャラリーを引き立てているだけではなく、この地域にあったスケールの幾何学的モチーフで全体をまとめている。設計のスタートに公園、最後のまとめに再び公園。

(玄ベルトー進来)



設計製図Ⅲ 第2課題
ウォーターフロントに建つ
芸術家のためのアトリエ
つき集合住宅

菊池 優

■コンセプト

Αμοιβη (Amoib) とはギリシャ語で「変化」の意味であり、アメーバの語源でもある。

変化する形、変化する視線、そして日々変化してゆく芸術家たちの作品。これら日常のさまざまな変化を生活の中で感じ取れるように設計。屋上を広大な創作空間として利用でき、そこに住むアーティストは、思うままに

作品の展示、創作ができる。1つの面で作られたユニットを複雑に配置することで、外部からの視線の留まりを生み、また内部のプライベートスペースを確保する。プライベートを守りながらもテラスや屋上、地下空間とで会話が生まれるように考える。1ユニットを1世帯で利用するのではなく、ユニットを複数世帯で利用し、それらを分散配置することで、ユニットの形態から生まれる新たな外部の共有スペースなどを考慮して、全体を組み上げていく。より豊かな生活空間をつくり、創作意欲が湧くような場を自然に生み出してゆく。

■講評

けなしているわけではないですが、一言で言うと「ハヤリの形を上手く使った作品」ということになるかな～。こういう作品に対して「多様な関係、行為を誘発する……」なんて批評する

のもハヤリ～。

さて、学生時代のモラトリアムの中では何をやっても許されると思うのです。すべてオリジナルでやる！と意地を張るよりも、ミーハーに流行を追いかける設計姿勢のほうが力がつくのではないかと思います。そんな青春時代の後にオリジナリティーというものは出てくるのですよ。10年後には「こんな恥ずかしいオママゴト建築 つくってんだ…… ^^)」と思えるぐらいに成長してくださいよ。……だからけなしていないって！

ただし、作品集に掲載されるなら、もっときちんと図面描いておけばよかったね～。指導の仕方が悪かったのかな～。(佐藤浩平)

設計製図Ⅲ 第2課題
ウォーターフロントに建つ
芸術家のためのアトリエ
つき集合住宅

松井創斗

■コンセプト

近年、情報化社会が進み、プライバシーが守られ、近所のつながりはおろか家族間でのコミュニケーションすら危ぶまれている。

そもそも日本にはムラ、マチといったコミュニティが存在した。そして家族という単位は、ムラの中のさらに小さな共同体であった。

しかし現代で、それぞれの家族が共

同体に属することは少なくなり、それまでの関係性はなくなってきている。人の暖かみとともに……。

そこで、この現代社会における新しい集合住宅のありかたを提案する。

住宅は自然発生的に積み上がり、おのおのの住居間にはさまざまな相互関係が生まれる。そのわずかなズレにより生じる隙間は路地裏と化し、天井スラブは共用の戶外スペースになり小さなマチを創り出す。ここには20人のさまざまなアーティストが住み、お互いを刺激し合いながら生きている。かつての下町情緒は平面から立体へと姿を変える。各住戸へのアプローチにはそれぞれの半屋外展示室の前を通り、自

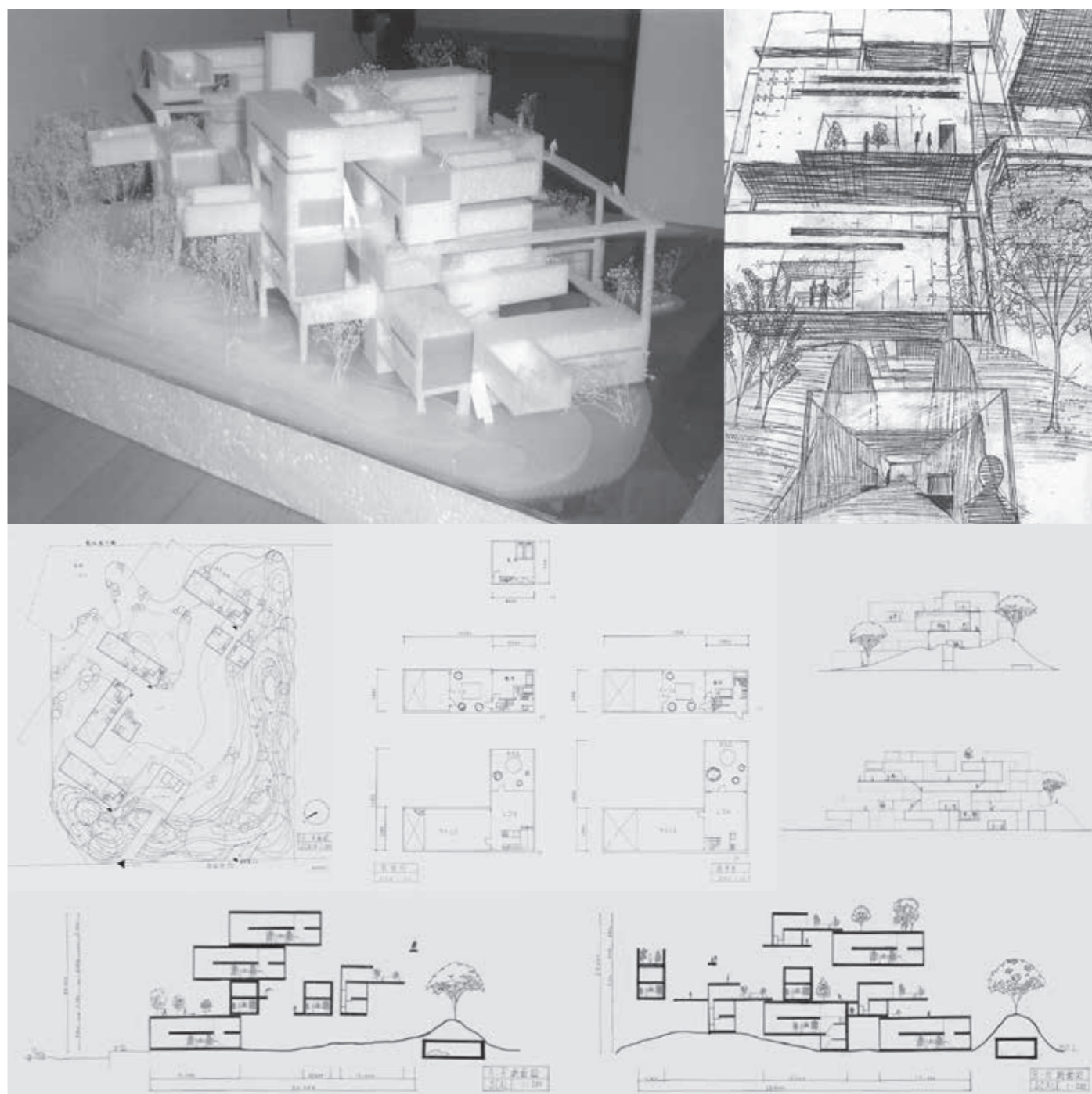
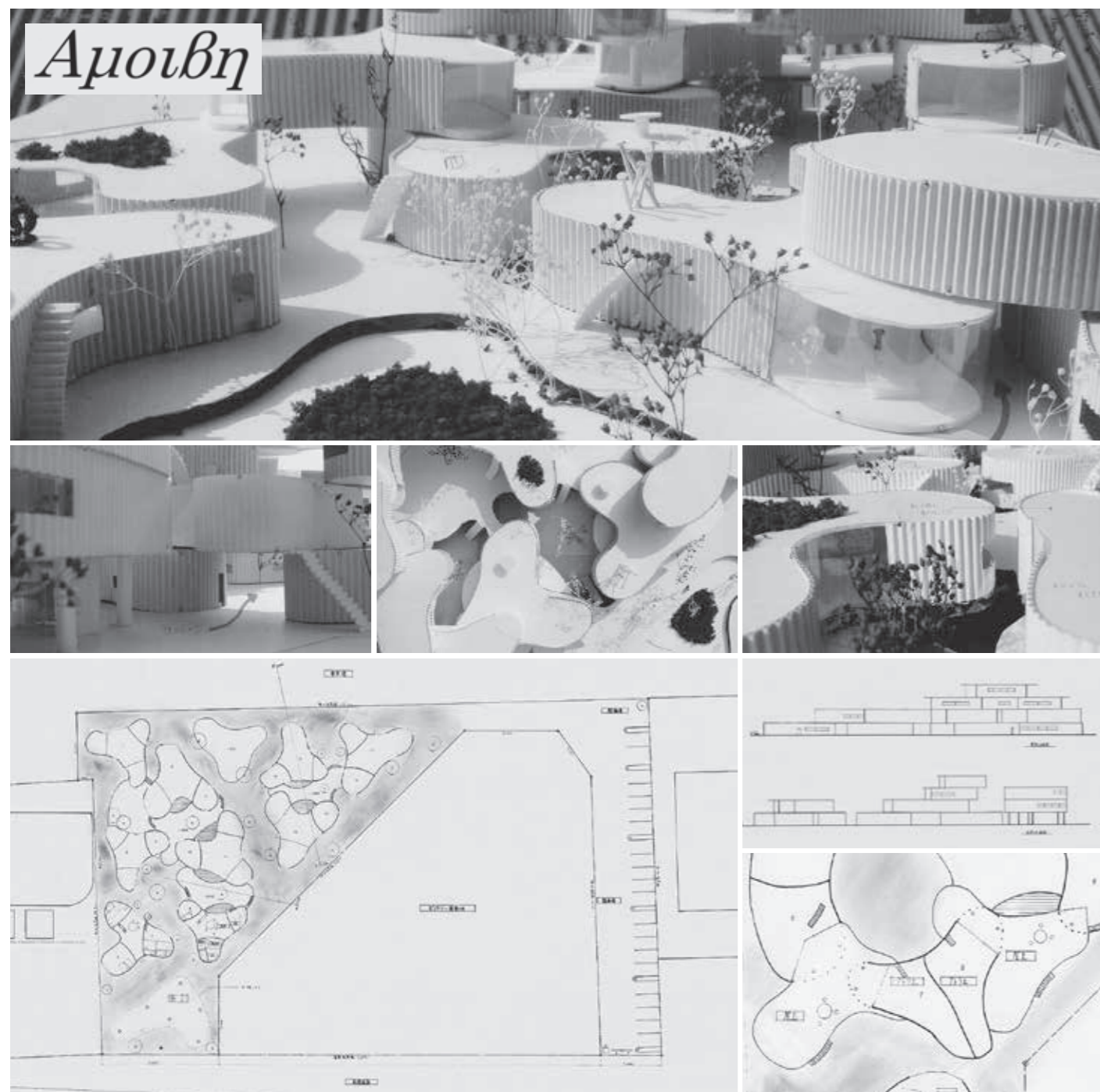
然と会話が生まれる。住居の屋上は広いテラスになっていて、絶好の眺望を望むことができる。一般の市民にも解放され、この場所が新たな市民のコミュニケーションの場となることを期待する。

■講評

集合住宅の課題では、住戸ユニット＝単位とそれらの集合法＝システムについての考察を通して、多数の住宅を有機的に組み合わせることによってのみ獲得できる空間や造形、つまり集合住宅ならではの建築表現を追求することを期待した。松井君の作品はL字型のメゾネット住戸をさながらコンテナ

一か消波ブロックのように積み重ねることで、正面からこの課題に応えようとしたものだ。敷地の環境に触発されたコンセプトを核にして、住宅としての基本性能や、居住者相互の交流に対しての配慮から、ユニット内部にテラスや吹き抜けを導入したり、またユニットの積層法に対するアイデアが加えられた結果、外観的にも空間的にも魅力的な集合住宅として作品は仕上がっている。詳細に見れば、ユニット内部、集合のシステム共に検討の余地が残されているかもしれない。またプレゼンテーションには物足りなさを感じるところがあった。この点は今後の課題として技術の向上に努めてほしい。

(高島秀訓)



3年生（前期：設計演習Ⅰ、後期：設計演習Ⅱ）

担当	担当
佐藤 信治	畔柳 昭雄
田所辰之助	川口とし子
柴原 利紀	廣部 剛司
白江 龍三	長尾 亜子
松井 正澄	

設計演習Ⅰ（前期）

第1課題 「MM21における フローティング施設的设计」 (出題：佐藤信治)

【課題意図】
神奈川県横浜市では大規模な都心部強化事業の一環として昭和53年より「みなとみらい21」地区（MM21）の開発が進められてきた。近年では、ウォーターフロントの再開発や大規模整備が一段落し新しい街としての様相が整いつつある魅力あふれる場所となっている。そこで、第一課題では、今後のさらなる発展が見込まれるMM21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。

フローティング施設の特徴は、目的に応じて移動の自由性が高く、ユニット化によって浮体構造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都市への景観的影響が少なく、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主材料は、施工性の高いスチール材、あるいは安定度の高い鉄筋コンクリート材が一般的である。本施設は建築物として扱われているため、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、海上立地となるため避難の方法や経路についても十分検討する必要が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：音楽会場、多目的施設など）
- ③用途に応じた室機能および設備機器の検討
- ④用途に応じた規模の算定
- ⑤周辺施設との機能的分担の検討
- ⑥景観的調和に関する考察
- ⑦フローティング施設へのアクセスおよび避難計画
- ⑧フローティング構造物の位置制御システムの検討
- ⑨設計コンセプトの提案
- ⑩総合計画（配置、平面、立面、断面など）

【設計条件】
(1) パージ規模：400~600㎡程度
(2) 所要室：用途に応じて各自自由に設定
(3) 設置海域と構造
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（パージ、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をシステムを提案）
- 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

【要求図面】
(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（陸域との関連を示す）：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（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（主要な室内空間を表現）
- (7) 模型：縮尺1/100、2Lサイズの模型写真を2枚以上添付する
- (8) 図面および表現：A1サイズ（用紙、枚数、表現自由）

第2課題 「YOKOHAMA AQUA PARK 横浜水族館」 (課題担当：松井正澄、柴原利紀)

【課題】
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。水族館は、魚を代表とする水生動植物を生きたままの状態で展示する、自然科学系博物館に分類される教育・研究施設ですが、その展示方法や施設の位置づけは時代とともに変化しています。最近では、地球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総合的な展示が増える一方、劇的な海中空間を疑似体験できる大型水槽や3次元水槽の導入に技術を駆使し、アミューズメント性を強調する傾向もみられます。現在、アミューズメント性の高い水族館は、動物園と並んで大人気の集客施設になっていますが、はたしてこの傾向が水族館や動物園にとって望ましいあり方かどうかは、今後慎重に判断すべき問題です。これは水族館や動物園に限られた問題ではあ

りません。各種博物館、美術館などにおいても、展示物と鑑賞者の関係性は劇的に変化してきています。この課題を契機として、ミュージアムのあり方についての考察を深めることも、この第2課題の大きな目的です。計画敷地は第1課題の計画区域内にある、よこはまコスモワールドの隣接地です。敷地規模も施設規模も比較的大きくなりますが、敷地内で完結することなく、第1課題と同様、既存の街や周辺環境との関係性を考慮したうえで計画してください。専門性の高い教育施設、研究施設であり、アミューズメント性の高い集客施設でもある、これからの水族館のあるべき姿の可能性を自由な発想で提案してください。

【課題のポイント】
・水族館機能の把握：観客スペースと管理スペースの関係性（適正な動線の確保）
・水族館施設の位置づけ：教育、研究、展示、アミューズメント性の関係性
・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
・アーバンデザインの配慮（公共性、地域との関係）
・景観的な配慮（造形、周辺環境との関係）
・魅力的な水際空間の創出

【設計条件】
(1) 計画地
別紙の範囲を計画敷地とする。海岸沿いの遊歩道も敷地を含む。水面を利用するために、護岸形状を一部変更することは自由である。
(2) 計画内容
①海と関連付けた水族館の計画
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
・アプローチ、入口広場他
・来館者用駐車場100台程度（内5台は身障者用）、サービス用10台程度
・屋外展示施設、広場、散策路、植栽など

【提出物】
(1) 設計主旨：作品にタイトルを付け、コンセプトを文章、ダイアグラムやフロー図等を交えて、簡潔かつビジュアルに表現する。
(2) 配置図：縮尺1/300
(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（A4サイズ以上）
(7) 模型：縮尺1/200
(8) 模型写真：2Lサイズ2枚以上
※ 図面サイズ：A1横使い、左横とし
※ CADを含め表現は自由、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。
※ 本課題において指定以外の事項については、担当教員と相談すること。

設計演習Ⅱ（後期）

第1課題 「ウォーターフロントに立つ 300人のための集合住宅」 (出題：畔柳昭雄)

【設計主旨】
みなとヨコハマではウォーターフロントの持つ水辺環境を活かしたM・グレイプスに代表される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。一方、最近の集合住宅においては、SOHO機能を備えたものやデザイナーズ・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空間構成のものも数多く登場してきている。

そこで、都心のウォーターフロントにおいて、多様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併せて考える。

また、今回の敷地の持つ環境を十分に活用できるように水辺におけるパブリックな機能やウォーターフロント固有の環境を重視するとともに、多様な生活が営める集合住宅を計画する。各ユニットは、Aタイプ：120㎡、Bタイプ：100㎡、Cタイプ：80㎡による構成として、各ユニットタイプのバリエーション設定は自由に計画・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×90m=4500㎡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。
- ・水辺に親水空間を設定する（親水テラス、プロムナード、ヨットハーバーなど）。
- ・敷地内に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た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) コンセプト図およ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判ケント紙または水彩紙に仕上げる。
・コンセプト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とじ2カ所。
(4) 模型提出：縮尺は各班で決める。

第2課題 「ステューデントプラットフォーム」 (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学生が集い、語り、考え、休息するための空間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。

ステューデントプラットフォームとは、学生がキャンパスの日常生活の中で利用する施設として、例えば、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や友人との語り、また、時には一人になってものを考え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構造は自由とする。
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水景施設を設けその空間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) コンセプト図およ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判ケント紙または水彩紙にインキング仕上げとする。

設計演習 I 第1課題
MM21におけるフローティ
ング施設的设计

■コンセプト
鴨志田 航

「水舞台」

国際文化都市／人間環境都市を目指す、横浜 MM21 区域の再開発に際して、新たな文化発信・交流地点として能舞台を計画する。

桜木町の駅に程近く、ランドマークタワーならびに多くのアイポイントとなる施設に囲われるこの海上を、高層建築が見下ろす方向性と低層の緑あふれる回遊性のある道からの方向性とい

う二入れ子構造をさらに反復させて、舞台形式の海洋建築によって、人々の集まる拠点を創造する。

能舞台がもともともっている祝祭性や仮設性が、反復する認知的仕切りによっていかなる空間体験に現れてくるかの実験でもある。

この空間は垂直水平のみで構成し、水面に、力強さとともに、微細で弱々しい、うたかたである行為が生まれるであろう空間を創造する。それは、平面にのみ現れる空間の仕切りが、体験として、訪れる誰もが観察者であり、演技者である都市という舞台を再構成するものである。

■講評

本課題では、横浜ランドマークタワー一眼下に広がる海域に、各自が想定する自由な用途で500㎡程のフローティングステージを設計する。フローティング施設の実例「ぶかりさん橋」も程近く、周辺は巨大観覧車やホテルなどのあるエンターテインメントスポットであり、港町のシンボル赤レンガ倉庫も商業施設へコンバージョンされ、近未来とノスタルジーが、人口と自然が、

ダイナミックに共存するエリアである。夜景の美しさも圧倒的な、このフィクショナルな都市環境のフローに、いかなるコンテンツを仕掛けることができるかが勝負である。鴨志田案では「文化発信・交流地点として能舞台を計画する」題して「水舞台」。敷地の極度な虚構性を「見る見られる誰もが演者である……関係が生まれそうな、もうそこにある状態」とし、「待ち構えている空間」能舞台に変換しようと企む。そして、その象徴的「認識の仕切り」としての白州は、海面という広大なフローと化す。この鴨志田案は、本課題への一提案として、発想から形態に至るまで極めて透明度の高い優れた作品となっている。(川口とし子)

設計演習 I 第2課題
YOKOHAMA AQUA PARK
横浜水族館

■コンセプト
細矢祥太

「ふらふら」
現在、日本には数多くの水族館が存在している。その多くは、動線が決められ、水槽の見せ方などに同じような工夫がされているため、どの水族館も同じような体験しかできなくなってしまっている。この問題を改善するために動線を強制しすぎず、人々の意志で行動させ、水族館における体験をその場その場で変化させる必要があると考

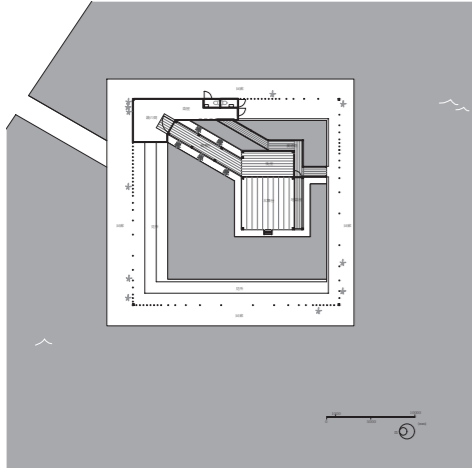
えた。そこで、歪な円の層によって空間・機能を分け、アクセス手段を複数持つような水族館を提案する。

人々はふらふらと寄り道をするように内へ入り、ふらふらと水槽を覗きして、ふらふらと外へと出て行くことができる。水族館へと自ら足を運んだ人も、ただ通るすがっただけの人も、何となく気軽に足を運ぶことができるだろう。結果、人々は水族館を繰り返し楽しむことができ、MM21を訪れる人も増え、街の活性化にもつながることが期待できる。

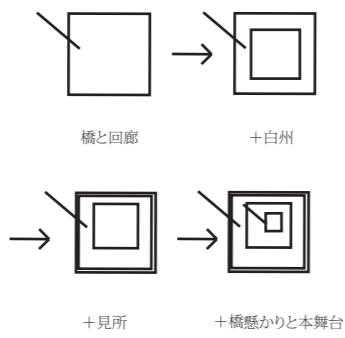
■講評

横浜ランドマークタワー、クイーンズスクエアに囲まれた、よこはまコスモワールドの隣接地に水族館を計画する課題である。水族館に求められる研究機能とアミューズメント機能に加えて何を提案できるのが、YOKOHAMA AQUA PARK という課題名に込められた重要なポイントである。細矢祥太案は、敷地全体を歪んだ楕円形の構築物を埋蔵した、緩やかな傾斜のある芝生公園として整備し、水族館として求められる機能に、文字

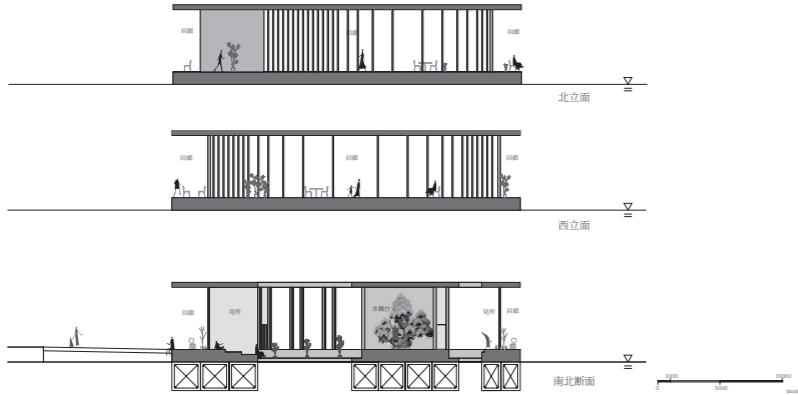
通り公園としての公共性を付加することで課題に答えている。タイトルに示すように、ふらふらと芝生のマウンドから施設内部に導かれ、ふらふらとミルフィーユ状の複数の層で構成された内部を歩いているうちに、いつの間にか外部に出てしまう、内外が曖昧につながった状態は、十分に魅力的であり長い射程をもった新たな形式の発見となる可能性を秘めている。強固な形式性が、本来備えなければならない研究機能とアミューズメント機能を、やや犠牲にした上で獲得されているのは残念ではあるが、軽やかなドロ잉と模型により、可能性を秘めた形式に意欲的に挑んだ点を評価したい。(柴原利紀)



*diagram

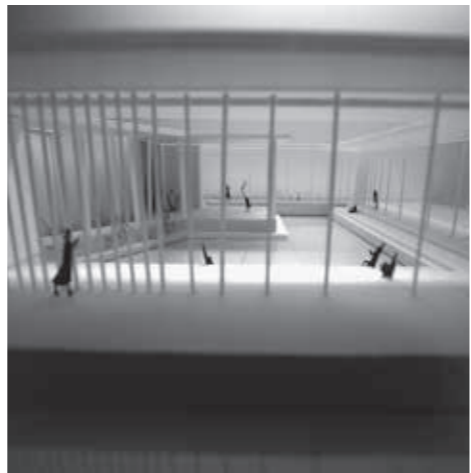


*elevation, section



白州を水に戻す

この能舞台が持っている空間は上記の二つである。本舞台と客席である見所の間にはぼっかりとあいた空間が白州の拡大領域である。ここで白州とは、どこかの能楽堂にも古くからの能舞台にもある水や海面を象徴とした白い砂利を敷き詰めた空間である。白があることで、舞台との物理的距離や認知的距離を遠ざけ、舞臺上の出来事(演技)を神秘的にみせる。この白州部分は、空間的に中間的でどこかふわふわしている海面はもともと人の行為が及ぶ場合もあれば、そうでないときもある。日本の住宅と都市との境界にわざわざと生きている植物のように、どこか空間的に曖昧でありながら、無意識の認識上に存在する。一方、三間四方の舞台の輪郭線の反復により、柱の立つ輪郭線と平面空間のずれが図式的を超えた体験空間として、認識的空間が折り重なる。



能とウォーターフロント

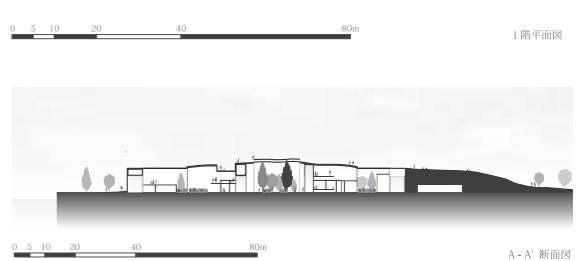
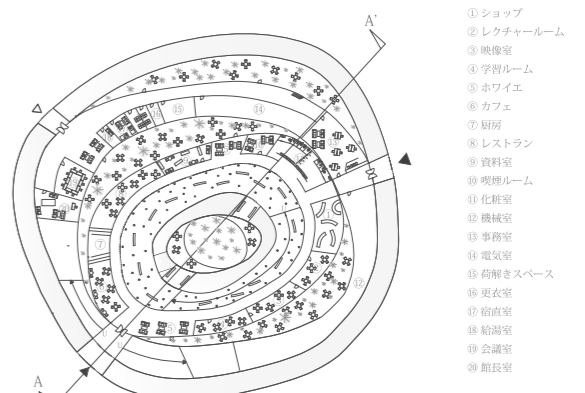
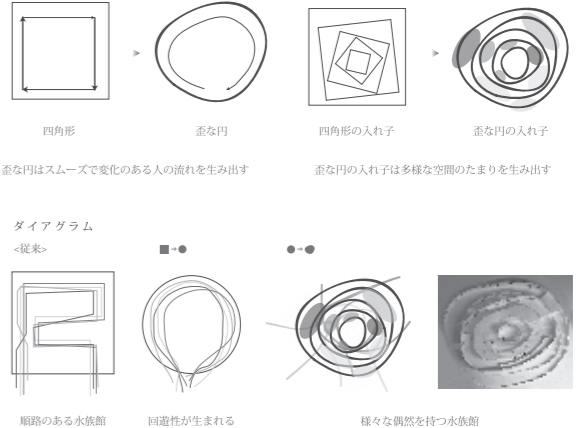
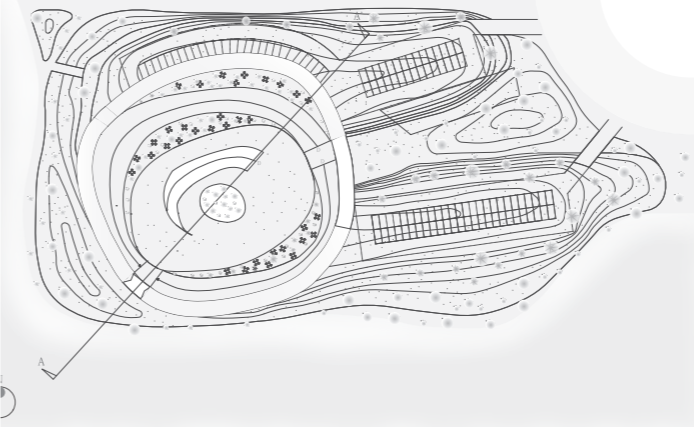
この敷地が持っている特性として、重要視した要素は、見る見られる誰もが演者である、という関係が生まれそうな、もうそこにあるような状態である。

能舞台は待ち構えている空間であり、舞台装置を一切使わずに、象徴的な演技によって幽玄の世界を描く。

計画地は水面を囲うように自動車道を含む遊歩道があり、訪れる人の視線はおのずと内に向く。

能舞台も白州である水面を介し、見所が囲っていて、舞台に向かって内に向く。倍率を建築においても都市に置き換えても同じ空間構成が反復し、鏡を通して鏡の中をのぞくような状態が生まれる。

model photo



設計演習 I 第2課題
YOKOHAMA AQUA PARK
横浜水族館

板里卓哉

■コンセプト

「SUISYOKUEN」

計画地は横浜 MM21 の中心部に位置し、西側と南側に水面を有する豊かな立地条件であるが、現在は中古車販売場が陣取り、水辺沿いのプロムナードは馬車道と対称的に人通りもまばらである。設計計画は敷地の持つポテンシャルを活かすことを目標としている。既存のプロムナードを残しつつ新たな動線を付け加え、馬車道、コスモワ

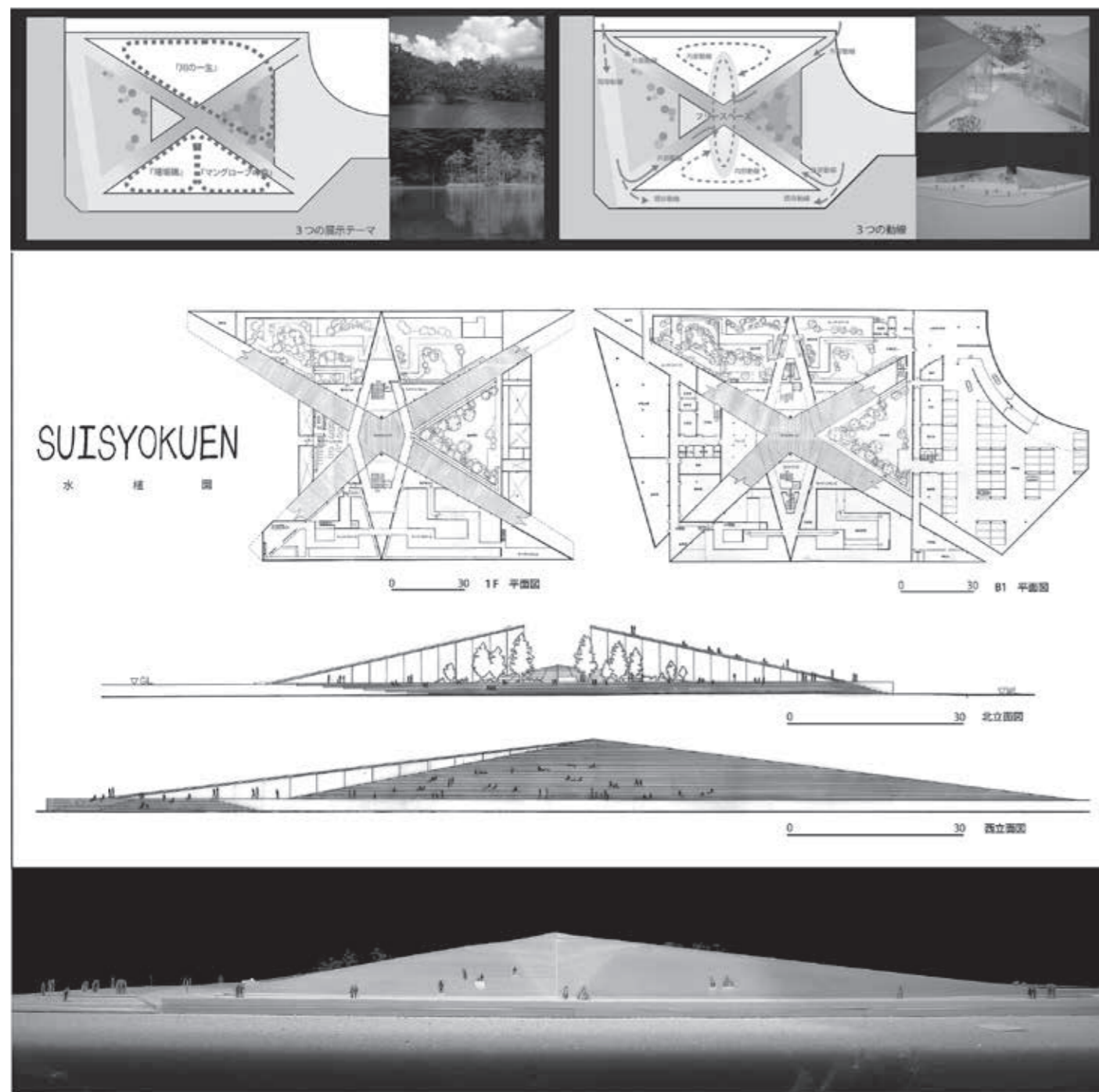
ルド、新港パーク側からアクセス性の向上を図り、敷地内を開放し、水辺側にデッキや緑地を設けることで水族館という非日常的要素に気軽に立ち寄れるようにした。また、内陸側からプロムナードを通して水面側を視認できる建物配置とすることで視線の抜けを創出している。水族館のコンセプトを水植園とし、八景島シーパラダイスと差別化を図る。「水族館+植物園」というもので、一般的には魚がメインなのに対し、水生植物群やサンゴ等をメインに展示する。館内では自然界の環境を大水槽で再現、基礎生産の場であり多様な生物の生殖場所である、マングローブの森、珊瑚礁、川辺をテーマとする。建物内をテーマごとに3つに分

け、ゾーンごとに途中退出も可能で複雑化しがちな水族館内の動線を簡潔にしている。また、フリースペースを中央に配置、レストランやトイレなどは水族館利用者以外も利用可能にした。

■講評

敷地は横浜の桜木町駅前に広がる河口の中州にある。あたり一帯の水辺空間は、近年の整備によって都市内の景勝空間を形成しつつあるが、なかでも計画地は周囲の視線を集めやすい一等地である。板里君はここに低いピラミッドのような形の水生植物を対象とした水族館を提案した。造形はシンプルかつ伸びやかで、商業主義的な繁雑さがあふれがちな都市の中に、品のある

風景の基盤を提供しそうである。南面する屋根はルーバー状の段板に覆われていて、屋根の上は階段やベンチとして使える人工の丘になっている。ここは周囲の風景を満喫できる都市の丘として機能しそうである。水生植物を主体とした水族館という癒し系の設定も、アジアのビジネスセンターとして発展が期待されるこの場所にふさわしい。建物内の動線処理や管理上のアクセス道も適切である。植物主体の水族館の見せ方や生物の育成方法については検討の余地があるが、前例がないにも関わらず良く研究し工夫している。都市や時代の読み込みが適切で、内部の計画も良く考えられ、建築的にも美しい。非常に完成度が高い作品だ。(白江龍三)



設計演習 II 第1課題
ウォーターフロントに立つ
300人のための集合住宅

大西 慧

■コンセプト

かつて、横浜は漁業を中心とした暮らしを営み、人と海は親密な関係性を有していた。しかし近年、護岸の過剰防御や住宅の高層化の影響により、人と海との意識のつながりは希薄になっていった。

本計画では、集合住宅の「吹き抜け空間」によって海と住戸の新しい関係を提案する。具体的には、集合住宅の高層化や人口集合のメカニズムを活

かす。吹き抜け空間の持つ「音」や「風」を吹き上げる性質を転用し、海辺での活動によって起こる“笑い声”“さざ波の音”“にぎやかな雰囲気”を各住戸に伝播させる。それにより、家にいながら日常的に海の魅力を楽しむことができる空間となるだろう。

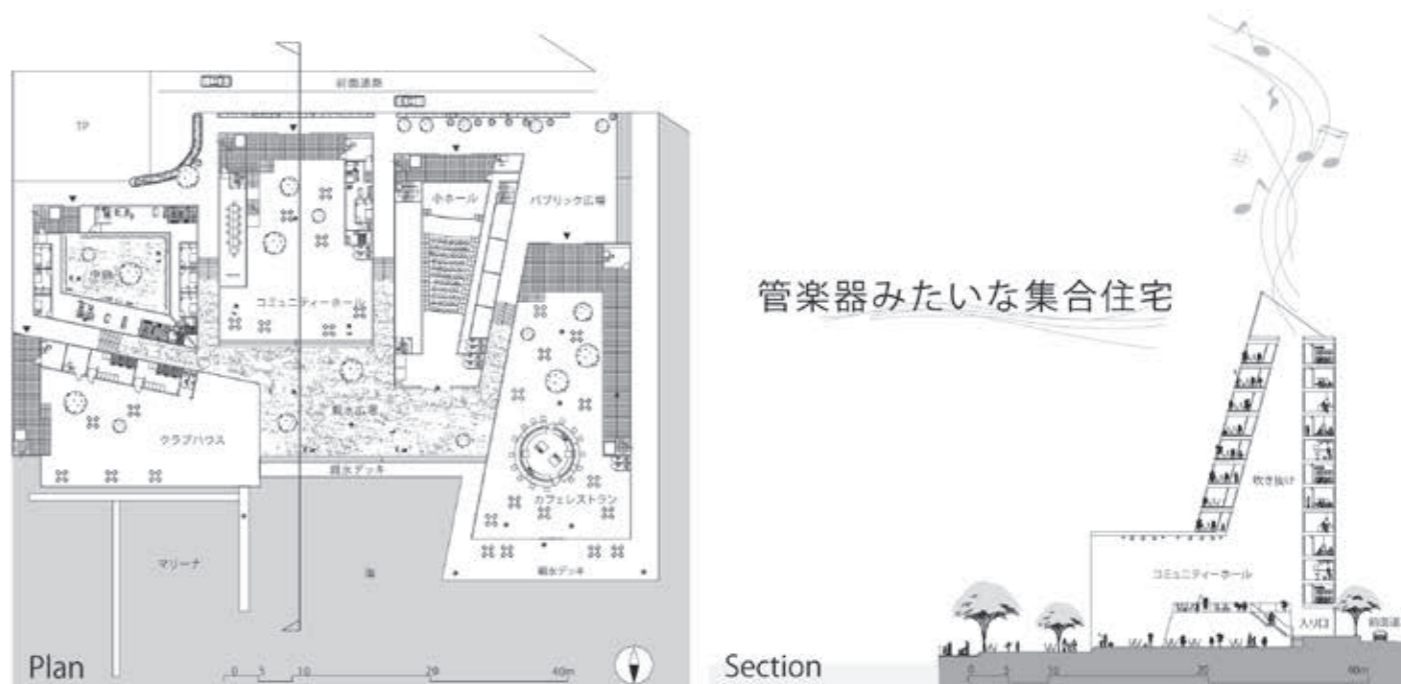
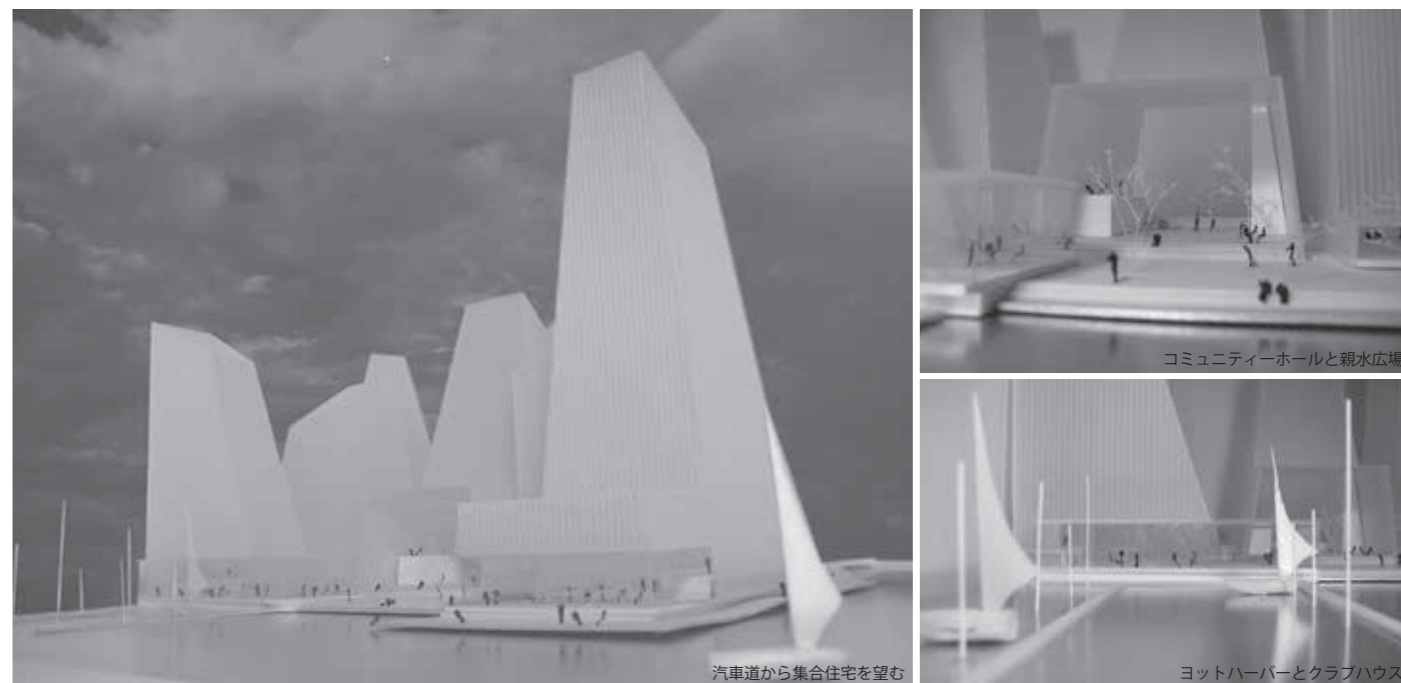
■講評

横浜は日本を代表するウォーターフロント地区として発展してきている。その地において本作品は、建物が高層化することで疎遠になる海とのつなが

りを吹き抜け空間を巧みに操ることで積極的な関係付けを図っている。

海側に空けられた大きな開口部は、建物内部に対しては額縁効果をもたらし、海側に対しては海面からの空間的連続性をもたらしている。また、この大きな吹き抜け空間は、各建物ごとに表情が異なり、親水広場を囲むことで外部空間に多様な変化を与えている。さらに、親水デッキやプロムナードなどの外部空間とカフェ、クラブハウスおよび水面にヨットハーバーが効果的に配されているため、水辺に必然的ににぎわいが生み出されるようになっている。こうした内部空間と外部空間が連続性を持つ構成は評価できる。

(川口とし子)



設計演習Ⅱ 第1課題
ウォーターフロントに立つ
300人のための集合住宅

■コンセプト

「都市×親水」

現在の集合住宅は住み易さが重要視されているため、人と人の接する場が減少し、個々の生活が強く、同じ形状の住宅が連続しているだけである。そのため、住宅は閉鎖的であり、近隣に誰が住んでいるのかもわからない状況である。また、周辺環境が変化しても気づく人は少ないだろう。

そこで本計画は、「水盤」を取り入

れることによってコミュニケーションの改善と都市を間近に感じることのできる、ここでしかありえない集合住宅を提案する。

水盤を住宅の中に侵入させることによってみなとみらいの都市の風景が水盤に反射し、都市を室内で間近に感じることができる。また、最低限の用途を住宅の中に入れてき、住宅をランダムに配置する。それによって、広場へと生活が染み出ていき、近隣住民とのコミュニケーションが生まれる。

これらによって、都市に愛着が湧き、水に対する親しみが深まるだろう。

■講評

敷地はウォーターフロントの商業・文化エリア、横浜みなとみらいの一角

である。

また要求居住人数から積層化が必要であった。そのようなプログラムに対して永田案は、各住戸面積を小さくして共有部分を積極的に内部化し、風や光、反射といった〈現象〉をキーワードにして解くことにより、ポエティックな集合のかたちを作り出している。各層のスラブ上に設定された水盤によって反射する空、向かいの住人の姿は人のにおい、窓に切り取られた高層ビル群、外を歩く家族連れの楽しげな声など、時間毎に異なる質感の〈都市の断片〉が立ち現れてくる。その様相が作り出す風景は、日々の暮らしにある豊かさを与えてくれるに違いない。

(長尾亜子)

設計演習Ⅱ 第2課題
スチューデント
プラットフォーム

■コンセプト

「風景をめくる図書館」

本課題は船橋校舎に隣接した敷地に計画するメディアテークである。メディアテークとは、図書やインターネット、パソコンなどの情報機能と有機的なかわりを図る施設であり、利用する大学生や大学教員によるさまざまな風景が期待される。そこで本施設では、好きな本をめくるように利用者が魅力的な風景をめくっていくような空間を

提案する。

内部空間ではコンタの高さごとに壁を配置し、その壁を1枚1枚めくるように歩く。そこでは本を読む人がいたり、インターネットを使う人がいたり、レクチャーを受けていたり、さまざまな風景が展開していく。建物全体は大きく、共有部門、屋外、メディア部門に分け、3カ所ともにエントランスを設ける。東側には大学、駅からの利用を考えメディア部門を配置し、南側には一般の人も気軽に利用できるように、カフェのある屋外や、共有部門を配置する。メディア部門のシアターやギャラリー、共有部門の集会室などは、敷地の起伏をそのまま生かした階段型の形状となっている。利用者は好きな

本のページを見るように、好きな風景に溶け込んでいく。

■講評

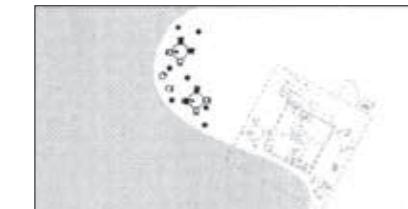
雑木林で起伏に富んだ敷地形状を巧みに読み取ることで作品を描き出している。

建物は、門型フレームを並べることで空間に規則性や奥行き感を演出しているが、床面も自然の起伏に準じている。フレームの連続性は建物の内部空間はそのまま外部空間へとつなげ、ふたたび内部空間に誘う構成となっている。このシークエンスをより効果的にしているのが床の起伏と屋外広場に設けられた水面を持つ広場の導入である。建物の外皮をガラスで覆うことで雑木林の中にあつて、木漏れ日の袂で読書をゆったり楽しめる雰囲気伝わってくる作品になっている。(川口とし子)



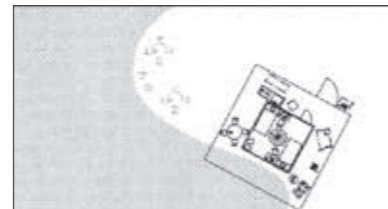
PLAN

外部



スラブに癒しの効果・鏡の効果・人の誘導として水盤を張る。

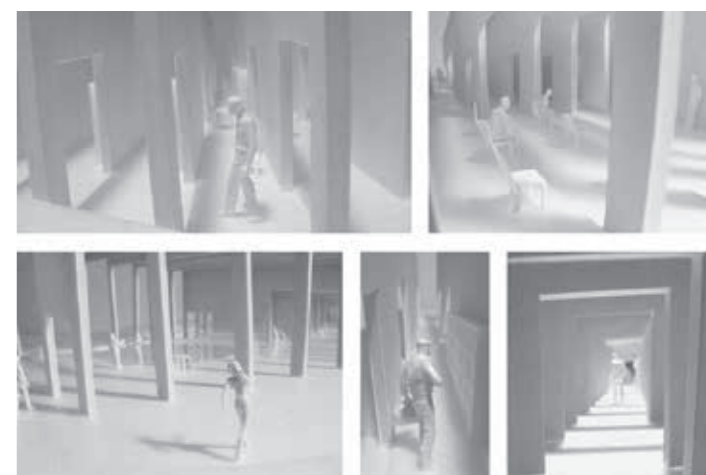
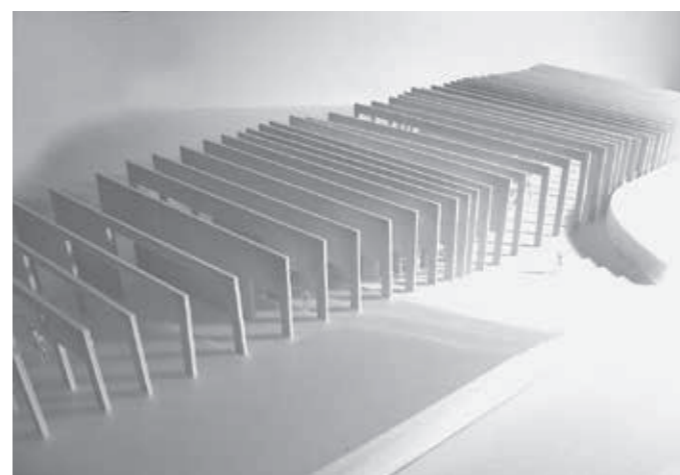
内部



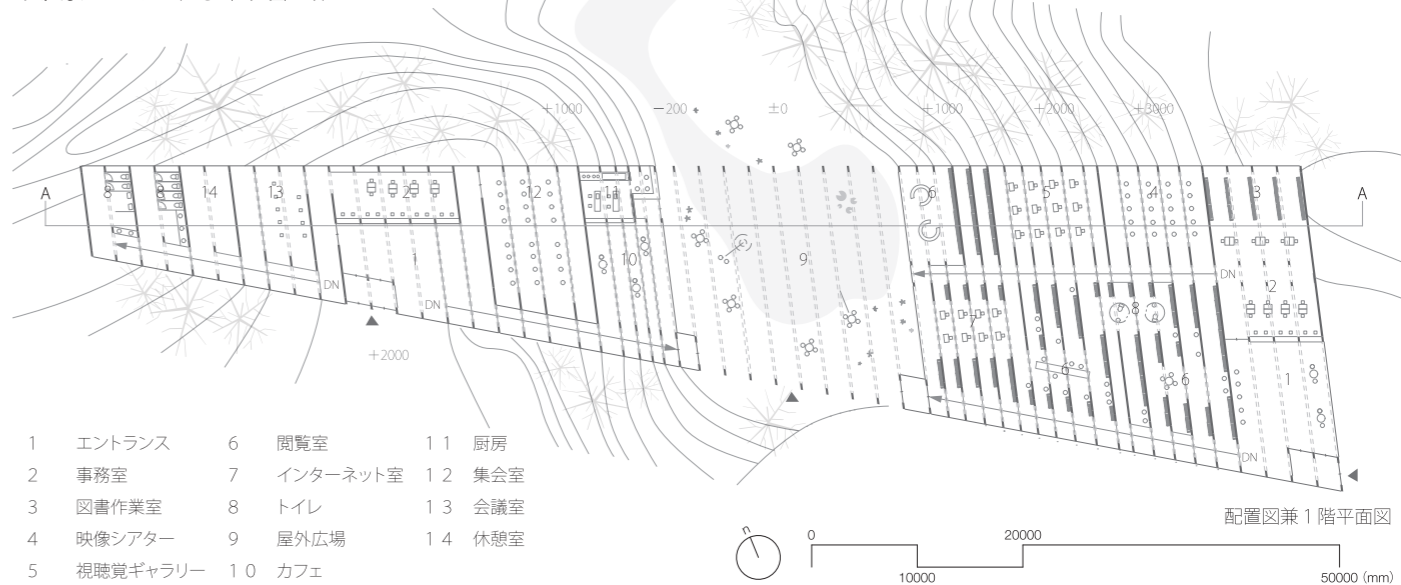
住宅の中に水盤を侵入させ、水盤に反射させ都市を取り入れる。



都市×親水

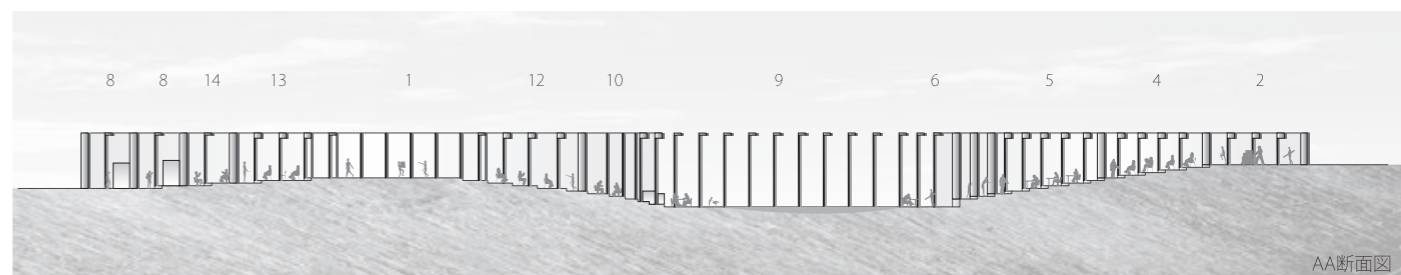


風景をめくる図書館



- | | | |
|------------|------------|--------|
| 1 エントランス | 6 閲覧室 | 11 厨房 |
| 2 事務室 | 7 インターネット室 | 12 集会室 |
| 3 図書作業室 | 8 トイレ | 13 会議室 |
| 4 映像シアター | 9 屋外広場 | 14 休憩室 |
| 5 視聴覚ギャラリー | 10 カフェ | |

配置図兼1階平面図
0 10000 20000 50000 (mm)



AA断面図

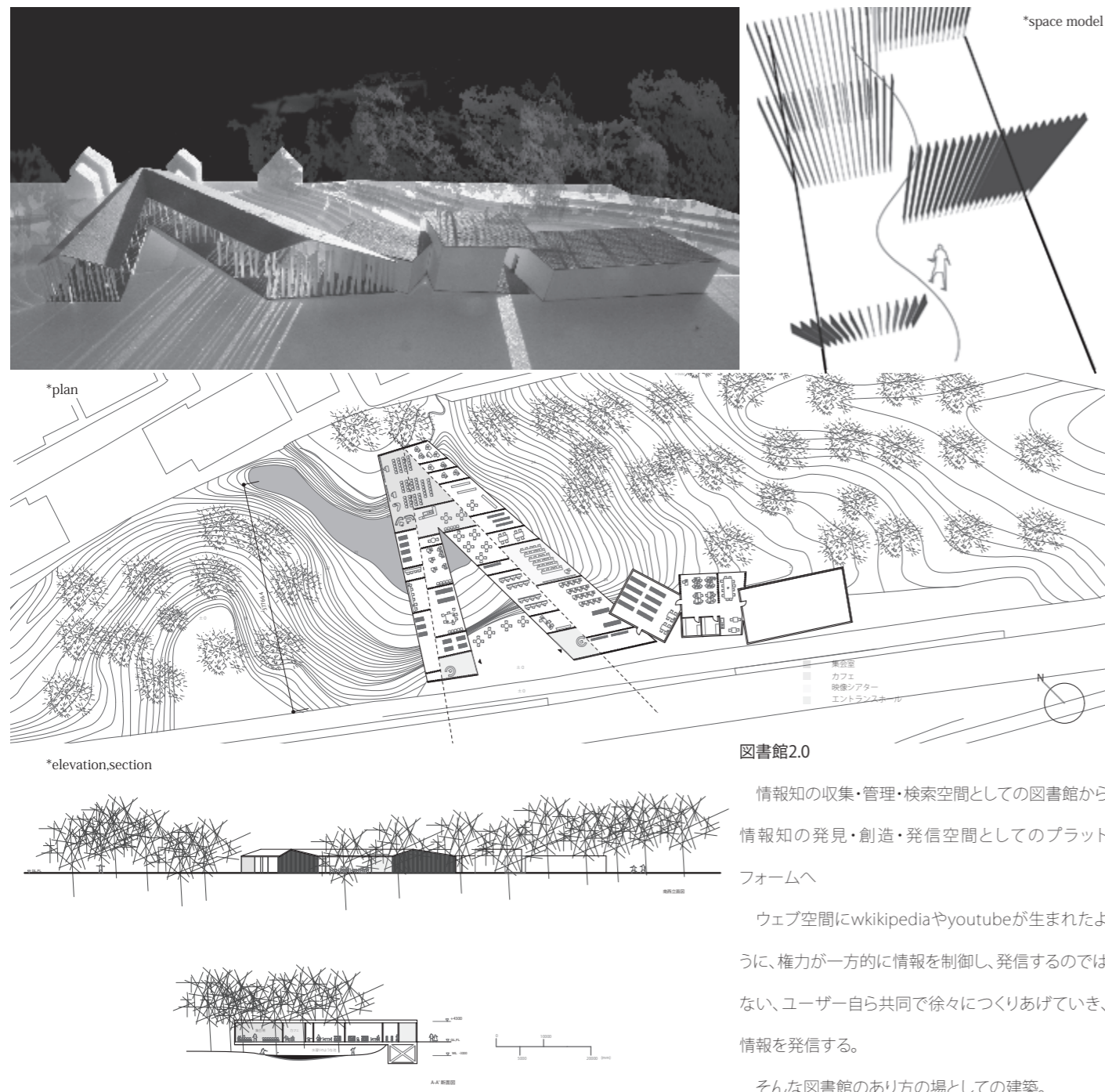
設計演習Ⅱ 第2課題
**スチューデント
 プラットフォーム**

■コンセプト
 「同時的關係の舞台」
 情報知の収集・管理・検索空間としての図書館から、情報知の発見・創造・発信空間としてのプラットフォームへ。
 大学の付属図書館として、既存の図書館とは異なる活動が生まれるために。この図書館の空間は駅のようにひとつつながりなプラットフォームである。ここで過ごす人は、情報を受動的に

待ち受けているのではなく、積極的に能動的に活動することで、従来の情報の集まる空間から、情報自体を作り上げていく主体的な行動をとることが求められる。
 敷地に開き、木々を求める形でボリュームが配置され、各部屋同士の関係が緊張感のある形式の上におかれ、移動するときに常にその空間が意識されるであろう。
 木々に対する軸とほぼ直行する形で、空間を文節する壁のようなものは、20cmのスリットからなり視線や空気感が近くの部屋から漂ってくる。建築の構成する機能が複合的に同時に起こることを期待している。
 子供の頃に木を敵に見立て、木々の

間をかいぬぐいながらボールを蹴って遊んだように、自由に。

■講評
 この作品は、建物部分をV字形にすることで、雑木林に楔を打ち込むように配されているが、開いた方を道路に配することで、建物内部の様子が外部へ滲み出し、人々を建物に誘いやすくしている。また、切り妻屋根にすることで木々との調和にも配慮している。内部空間についても、壁をスリット化することで、軽快感のある空間を生み出し、内部空間全体の連続性を保ちながらも部屋の使い方や机の位置によっては、連続性を断ち切るように配慮されている。空間の文節のあり方を巧みに使っているところは、十分に評価できる作品である。(川口とし子)



4年生（総合演習Ⅰ、総合演習Ⅱ）

- 【担当】 坪山 幸王
 西條 修
 佐藤 信治
 原田 鎮郎
- 近藤 健雄
 畔柳 昭雄
 登川 幸生
 山本 和清
 井上 武司
 筧 隆夫
- 横内 憲久
 桜井 慎一
 岡田 智秀
 高島 秀訓

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、ぶかり桟橋のターミナル施設や寺田倉庫の海上レストランなどが見られる。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としての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程度の波高を考慮すること）
 ・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こと。
 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（正面と側面）。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

プロジェクト企画演習
 「市川市における海を活かした
 まちづくりプロジェクト
 ~ Coastal Town in ICHIKAWA ~」

【課題主旨】
 市川市は、千葉県の北西部に位置し、江戸川を挟んで東京都と隣接する都市である。市の人口は約47万人、面積は約56km²で、東京湾の最奥部に位置し、江戸時代には塩の生産地として知られており、江戸市民にとっては貴重な資源を有した土地であったといえる。市域の広さは、東西8.2km南北13.4km。市の南部は海拔1m程度の平野で、北部は海拔20m程度のなだらかな台地となっている。最高点は国府台地先、里見公園内で30.1m。最低点は福栄地先で0.1mとなっており、一部で海拔ゼロメートル地帯が広がっている。かつては遠浅の海岸であったが現在はほとんど埋め立てられ、唯一、三番瀬のみが当時の名残を留めている。

総合演習Ⅱの課題は、かつては潮干

狩りなど海洋レジャーで賑わいを見せていた市川（行徳）漁港周辺から貴重な生態系を今に残す「野鳥の楽園」までの地域を対象にして、「水辺の街市川」を、より魅力的な「コースタル・タウン」に発展させるための提案を行うものである。
 また、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、市川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、優秀な作品は市川市民の前で発表し、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）、市川市長賞（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。

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】
 千葉県千葉市中央区中央港1丁目

【課題主旨】
 本課題対象地である「千葉中央港地区」は、東京都心から約30kmにあるJR京葉線千葉みなと駅に隣接する街・駅・海が一体となったウォーターフロントエリアである（図参照）。この周辺には千葉市役所、千葉ポートパーク、千葉ポートタワー、県立美術館などが点在し、対象地南側前面には千葉港を含む東京湾が一望できる好立地にある。かつて工業中心であったこのエリアにおいて、現在、良好な立地環境を生かした都市再開発事業が動き出そうとしている。そこで本課題では、このエリアを対象に、ウォーターフロントの魅力と千葉という地域特性を生かしつつ、商業・業務・住宅が一体となった魅力あるウォーターフロントコンプレックスゾーンを提案してもらいたい。

【計画地諸元】
 敷地面積：20ha 市街化区域・商業地域
 計画人口：就業12,000人、居住6,000人

【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2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、その他に最終発表会のためのシンポジウムを開催。

上條経伍・椎川恵太

■用途
刑務所（社会復帰施設）

■敷地
神奈川県横須賀市長瀬の久里浜港（横浜刑務所横須賀刑務支所）

■はじめに
今日、わが国の刑務所における人権侵害が社会問題となっている。それに対し、日弁連が2003年6月『市民参加による社会に開かれた刑務所へ改革を求め』と発表した。

一方、刑務所と地域社会・市民との接点はあまりに少なく、やがて社会復帰する受刑者に対し、一般社会に適應して生活が行われるような矯正教育が

されていない。そのため出所後に再び罪を犯す、再入受刑者が増加傾向にある。また、黒船来航と、歴史のある海岸は横浜刑務所横須賀刑務支所によって閉ざされ、市民にとって近づきがたい場所になってしまっている。

そこで本計画は、市民と受刑者をつなぐことで、受刑者・仮釈放者の社会復帰に貢献していくとともに、歴史ある海への関心を市民に抱かせる施設的设计・計画を行うものである。

■コンセプト
初犯の受刑者や優等生等を対象とし、出所後も社会で受け入れられる教育プログラムを導入する。さらに市民を幅広く処遇に関与させることにより、国民一般の矯正についての理解は深まり、

受刑者や仮釈放者の更生へ向けた努力に対する援助も出ると予想される。受刑者の刑務作業の展示・販売、そして民間企業からの作業募集を行う。さらには、園芸療法を採用することで命を与えて、命の大切さも学ぶことができる。また、受刑者・仮釈放者・市民との間を文化・情報などを通じて交流を強化することで、市民と受刑者との垣根を低くした開かれた施設となる。受刑者の社会復帰に貢献し、再入受刑者を減らすことにより治安の向上・社会的コストの削減につながる。

施設全体はこれまでの密室性を打破するため閉鎖的で硬いイメージを与える直線を使わず、市民と刑務所を緩やかに蛇行させてつなぐ橋形状とし、

海・刑務所への意識を持たせる。また、GLに機能を挿入するための穴を開け、機能を穴に挿入することでGL部分は解放され、社会と刑務所とのヒエラルキーは解体される。すべての空間が等価し、社会・刑務所そして海へ開かれた施設となる。

■講評
市民参加による開かれた刑務所の提案である。

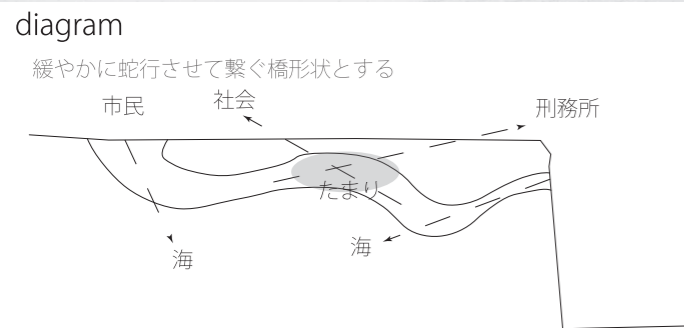
これまでの刑務所は、受刑者を一般社会から隔離し、矯正・再教育を行う施設であった。しかし、近年、再犯率の上昇に伴い、刑務所内での矯正・再教育機能に疑問が呈されており、施設運営のあり方の転換が望まれている。一方、市民にとって刑務所は斎場と並ぶ迷惑施設と位置付けられているものの、受刑者を社会から隔離しすぎることへの弊害を考えると、これまでの画一的な職業訓練とは別の社会教育施設としての提案は傾聴に値しよう。

本施設は、受刑者と市民とを積極的

に結びつけるプログラムを採用することで、刑務所内において社会教育を行うとする提案である。

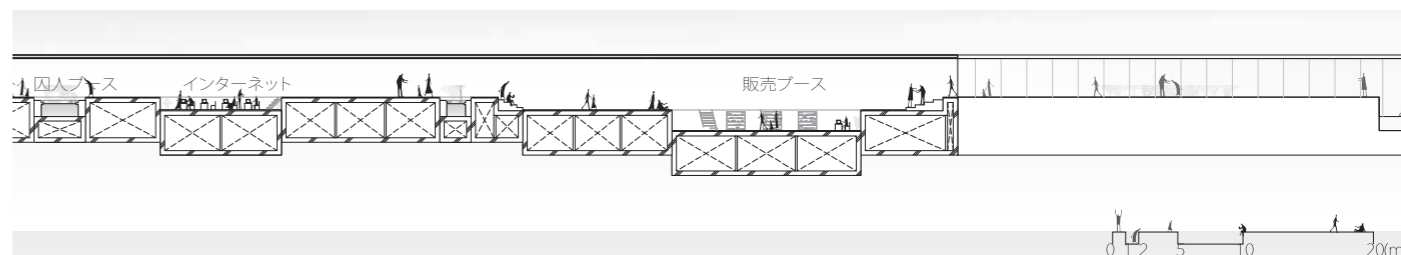
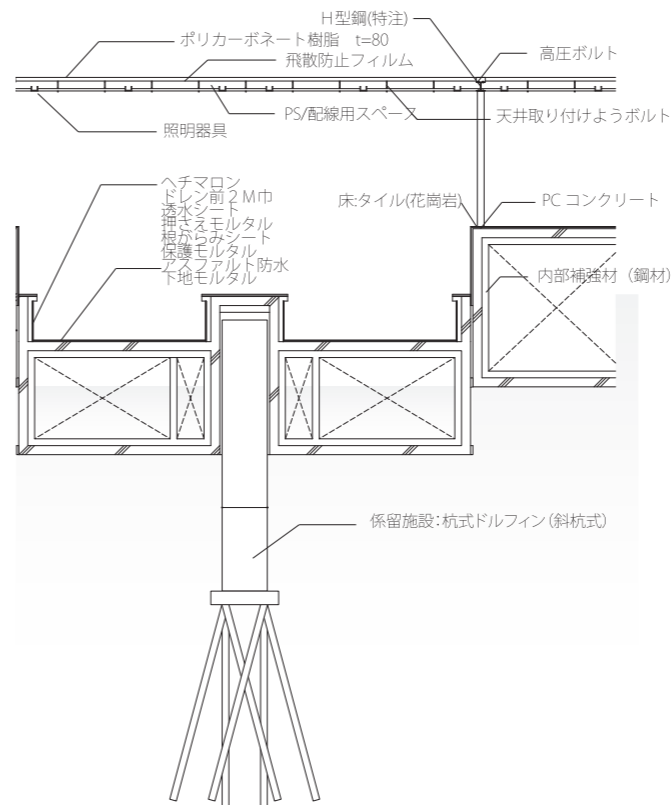
具体的には、横浜刑務所横須賀刑務支所に隣接する海岸にフローティング構造物の刑務所を建設することで、脱走の恐れを極力小さくし市民への安全を確保するとともに、潮汐の変動による空間の上下移動を利用して、市民と受刑者との空間的な融合と隔離を計画した。この可動する空間を積極的に活用することで、市民も安心して受刑者との交流・教育に参加することが可能となった。PFI方式の刑務所が造られる現状では、こういったプログラムの提案は将来実現する可能性が高い秀作といえよう。

(佐藤信治)



浮体の構造システム

浮体：ポンツーンシステム
 係留：ドルフィン・フェンダー方式
 浮体：鉄筋コンクリート（プレキャストコンクリート使用）
 躯体：鋼構造



総合演習Ⅰ 海洋建築設計演習
非現実の居場所

■ Concept

東京湾上に関係し合わない物を乗せるといった過大妄想。関係し合わない物が、重なり合う官能的な空間。建物が機能で理路整然と関係し合った都市へのカウンタープロジェクト。

■ Project

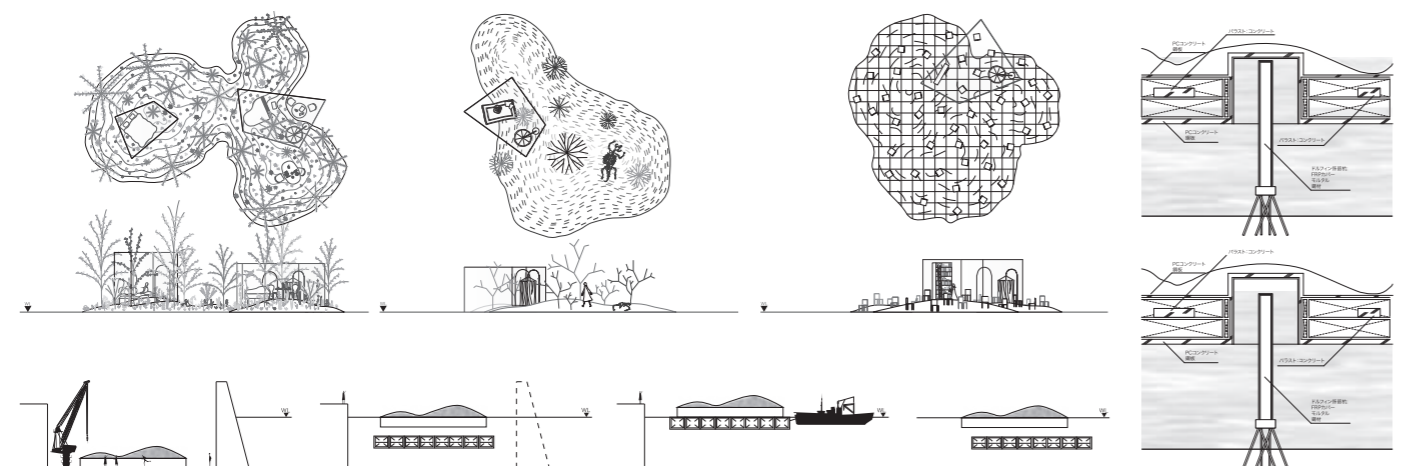
昼と夜で用途の変わる施設の計画。昼は親水公園、夜はホテルの分室。

■ Site

お台場海域。波が少なく、レジャー

施設が数多くある。そして、緑・レイ
ンポブリッジのメガストラクチャー
ー 情緒のある景色が展望できる。

fig.1 イメージパース / fig.2 敷地:お台場 /
fig.3 航空コラージュ(夜) / fig.4 航空コラ
ージュ(昼) / fig.5・6・7 部分パース



総合演習Ⅱ プロジェクト企画演習
Eco Museum Island
ICHIKAWA

5班 / 木幡諭人・藤澤正義・
山崎朋美・弓削 龍

■ Concept

近年、温暖化や都市化、経済不況、
環境破壊、教育制度などさまざまな問
題が叫ばれている。これは、計画対象
地の市川においても同様である。そこ
で、私たちは、多くの魅力を持った市
川の資源を活かしながら、問題点を解
決し、かつ活性化するためのまちづく
りを目指し、「エコミュージアム」をコ
ンセプトに計画した。

エコミュージアムにはエコロ
ジー(環境生態)、エコノミー(経済)、
エコール(学校)の3つの意味とミュ
ージアムの博物館、資料館という意
味が含まれている。これまで、この中
の「経済」を優先するため、埋立てを
行い、工場を誘致してきた。しかし、
本提案は、「環境」と「経済」との、
これまで二律背反の関係にあった双方
の発展を目標とし、これを円滑、かつ
継続的にスパイラルアップするまちを
つくるため、学校および博物館の学
びという機能をもち合わせた。

市川行徳地区を1つの博物館と捉える
ものである。また、本博物館の一番の
展示物は、海である。

の結果、まちづくりのコンセプトをエ
コミュージアムに求め、土地利用、文
化形成、人間形成の礎をエコロジー
(生態との共生、創生、協働)として
いる。すべてのまちづくりの計画を生
態との共生、創生、協働に基づいて行
っており、とくに優れている点は、計
画のコンセプトおよびそれに基づく具
体的なゾーニングである。建築デザ
インとしては、決して傑出したものが
あるわけではないが、提案したコンセ
プトは市川市の住民からも大変評価さ
れ、併せて審査委員全員の高い評価を
受けて、市川市の海を活かしたまちづ
くりコンペにおいて最優秀賞(国土交
通省関東地方整備局局長賞)を獲得
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

01. コンセプト
エコミュージアム
Eco (Ecology: 環境生態) + Economy: 経済) + Ecological School: 生態学校)
+ Museum (博物館・資料館)
環境と経済の両方の概念を持ち、学校・博物館の学びという機能をもち合わせている。

02. 基本計画
市川行徳全体の動線計画
配置図

03. 旧江戸川と三番瀬のつながり
水路の開渠
市川水路
駐車場からの動線

04. 生態系と水路
東側放流水路
西側放流水路

05. 近郊緑地と三番瀬の壁
近郊緑地展望デッキ
三番瀬展望デッキ
Production Industrialpark
Distribution Industrialpark

06. 三番瀬
アマモ場
アサリ漁
カキ礁
ノリ漁
循環都市の成立
Eco Museum Island ICHIKAWA

総合演習Ⅱ プロジェクト企画演習
Coastal Fusion
～拠点から拠点へ～

1班 / 加藤慎平・加藤真己・福永武斗・松下瑠美

■コンセプト

かつて、計画地である市川の海岸線は、現在の近郊緑地の位置に存在し、三番瀬と近郊緑地は1つであった。そこには豊富な自然が広がり、人々は漁業や塩業などを生業として海辺と密接にかかわりあい、生活の一部としていた。

本計画では、市川の南部に唯一残された資産である近郊緑地や、東京湾

100選にも選定されている三番瀬を空間的につなげることで、たんに施設間だけでなく、地域を一体化させるネットワークを形成する。そのネットワークが市川市内だけにとどまらず、周辺地域との関係性をも生むことにより、さまざまな人々が市川の海辺に近づきやすい空間を創造することを目的とする。本計画の軸となる三番瀬と近郊緑地を中心にさまざまな資産や資源を結び、その軸上ににぎわいを生む空間やグリーンベルトなどを設けた歩行者ネットワークを形成する。豊かな自然広がる歩行者空間は人々の海辺への流れを生み出す。また、各エリアにおいて今までにない角度からの景観を望むことができるような施設計画を行うこと

で、新たな市川の姿を見出し、その施設が市川にとってのシンボルとなることを目的とする。

■講評

市川市臨海部は東京大都市圏にありながら野鳥の楽園や三番瀬などの豊かな自然が残っている。一方で高速湾岸線/湾岸道路やJR京葉線などの交通大動脈、臨海工業地帯としての生産物流施設等により市街地と臨海部が分断され、かつ臨海部へのアクセスルートも限定されているために現状では市民に親しまれ利用されているとはいえない。

作品の全体計画（マスタープラン）

はこの課題に率直に向き合い、広い視野でダイナミックに答えたものである。すなわち市川塩浜駅から海に抜けるペDESTRIANデッキとその両サイドに配された商業・集合住宅群は特色ある駅広空間を演出、にぎわいを創出している。さらに駅北方に伸びるデッキは交通大動脈を跨ぎ、野鳥の楽園の緑地を横断するフットブリッジに通じている。同じく提案にある市川港を跨ぐフットブリッジとともに市に新しい回遊する動線を生み出し利便性が向上、ルート上からの魅力ある眺めは市民に大いに親しまれることだろう。個々の施設デザインには稚拙な部分が残るものの、まちづくりプロジェクトの総合点で高く評価したい。（井上武司）

総合演習Ⅱ プロジェクト企画演習
うみのいのち
人と海をつなぐ森

4班 / 高橋正明・田村宏太・村上 明・湯浅美紗子

■コンセプト

現在、世界的に自然環境破壊が問題視されている。わが国においても、高度経済成長以来「無秩序な森林伐採」や「土地拡大を目的とした埋め立て工事」等が幾度となく繰り返されてきた。近年、人々はそれらの代償を払うかのように環境問題に取り組み、奔走し始めた。

「これから、われわれ大人や次世代を担う子どもたちはどうなってしまおうのだろうか？」

本計画は、そんな疑問を解決するための一歩となる提案を目指した。

そこで、自然とともに生きてきたことを本能的に思い出すことを第一とし、この場所に「はじまりの森」成るものを提案する。埋立地に森をつくるのが従来の自然と同一なものをつくり出すわけではないが、将来この場所が森になることで海は変わり、人も変わっていく。そして「埋立地」という認識が排除され「森」へと移行する。人工的に造られた土地が自然環境と認識されるまで、どれだけの月日が必要なのかはわからないが、私たちはその可能

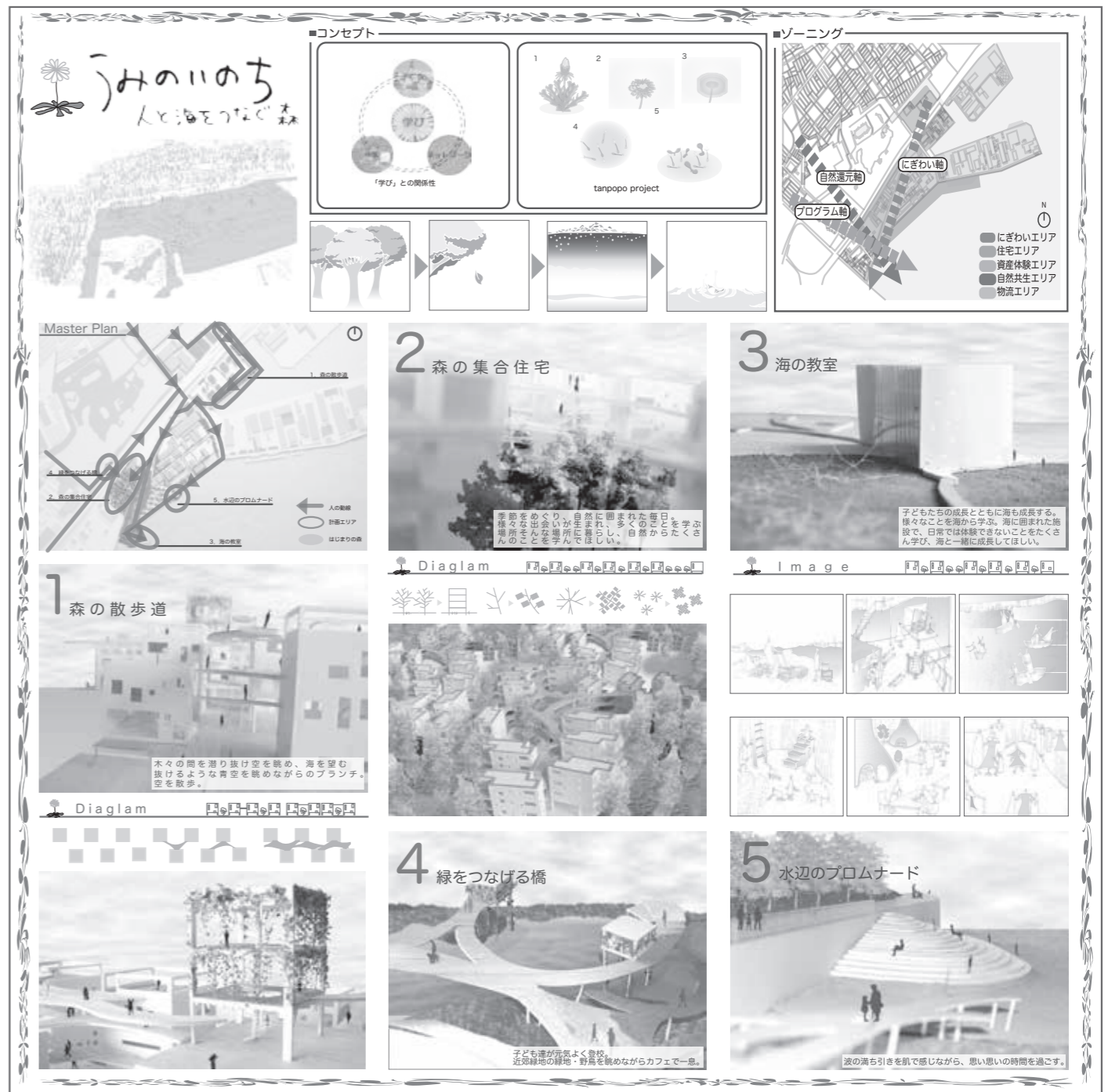
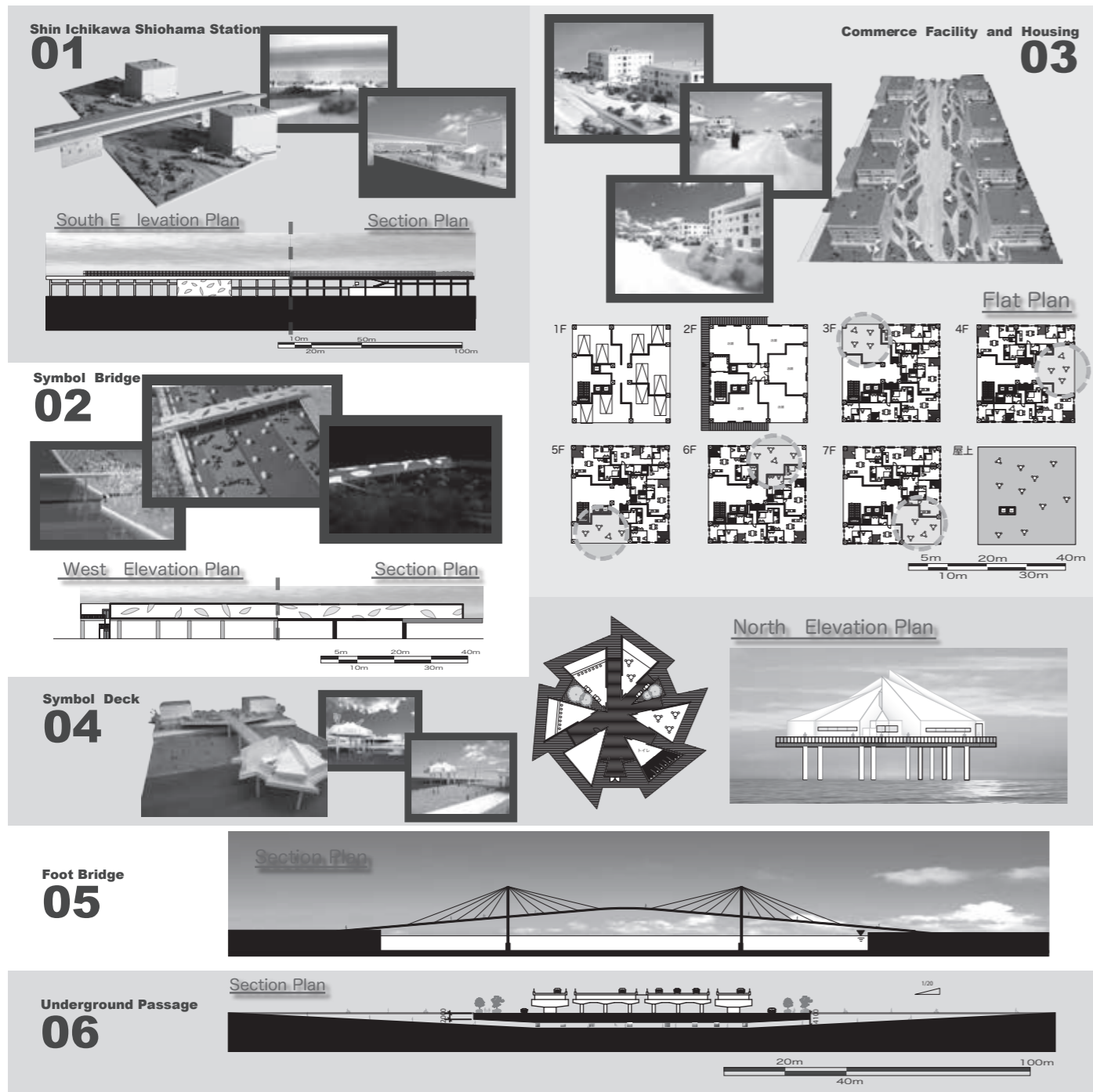
性に賭けたい。そんな思いを胸に、私たちは1つの提案を行った。

■講評

本作品の対象地区は「海辺のまちづくり」の演習サイトとしては難しい部類だろう。工業化のための埋立地造成と高速道路、鉄道の整備等により、近年では広域物流ロジスティクス等の産業用地として利用拡大する一方、定住人口の乏しい大区画の粗放的土地利用が進み、旧来の行徳地区コミュニティとの物理的、機能的隔絶、干潟を区画保存した野鳥公園や前面海域の三番瀬

干潟、隣接する浦安地区の住宅群などの土地利用の不調和など、いくつもの不連続な軸が交差する空間であるからだ。このチームは、鋭く対立的に存在する不連続性への対案案として、大規模面的再開発タイプではなく、不連続性を和らげ周辺地区からも孤立しないまちづくりを工夫した。海辺の森と木々やみどりによる各施設間の関係づけを中核において、にぎわい空間、住宅、学習施設を提案するなどの新鮮な視点が評価を集めた。各種施設の具体的なデザインや実現可能性の吟味など検討が甘い点は割り引くとして、各自が今後ともこのようなみずみずしい視点をもち続けその実現に向けて精進することを期待する。（寛 隆夫）

市川市長賞 受賞



4班/田中秀明・長井あや・日笠香弥

■コンセプト

計画地の最寄り駅である千葉みなと駅は、海まで直線距離にして約300mと人間が無理なく歩ける距離にある。この計画は、千葉みなと駅から海までの道を歩かせ、さらに海への眺望を楽しみながら水辺を歩かせることで、周辺地域にはない魅力を創出する。歩行は最も速度の遅い交通手段であり、景観要素への注目力が高まる。

また、総理府が行った世論調査の結果、整備された水辺でやりたいこととして「散歩」が1位に挙げられた。以上のことから、「散歩」をコンセプトに計画を進めることとする。

■講評

徒歩での移動を徹底して追求した作

品であり、ある種の潔さを感じる。JR千葉みなと駅から港の水面まで約300メートルと無理なく歩ける距離であることから、駅前通りを通して、港の正面に来て佇み、右へ行くか、左へ行くかといった選択に迷う間もなく、千葉タワーに導かれるように、水際線沿いのプロムナード（遊歩道）を自然に歩き出すに違いない。それほど、プロムナードは魅力的な曲線を形取っている。また、その曲線に沿うようにデザインされた背後の建物（住宅群）の曲面も理にかなっている。各種機能のゾーニングもヒューマンスケールで大きな問題はない。西側護岸（工場前面護岸）前のピーナッツ状（千葉特産？）の水上ステージは、東側のプロムナードから見ると程よいアイスト

ップとなっている。また、水上ステージはその上から見る東側護岸のプロムナードや千葉タワーの絶好の海拔0メートル視点場としても機能しよう。プロムナード上の連続した庇は、評価が分かれたが、日差し・雨対策といった実用的な面ばかりでなく、茫漠となりがちな護岸付近に陰影を与え、額縁となる役割を担うなどウォーターフロントに表情を持たせることから筆者は大いに評価した。残念なのは千葉タワー周辺のオープンスペースがかなり広すぎる点である。海・船・徒歩に共通する、ゆったりとした都市のスピード感が高い評価につながった。（横内憲久）

1班/秋葉直輝・有賀喜英・月山 茂

■コンセプト

平成15年施行の健康増進法に伴い、健康に対する意識が高まっていることがうかがえる。また、それにより休暇の活用促進の動きもある。東京電力による【休日の過ごし方】のアンケート調査では、ショッピングやレジャーを楽しむことが各世代通じて1位、2位と上位に挙げられている。しかし、当該計画地をみてもレジャー空間とし

ては乏しく、他の周辺地域に足を運ぶのが現状である。そこで今計画ではレジャー空間を創出する。そうすることにより千葉中央区をはじめとする、周辺地区に休暇の過ごし方の選択肢を増やし、より良い休暇を過ごしてもらうことを目的とする。また、静穏な水面を有していることを活かし水を近くに感じる空間の創出も行なう。

■講評

都市のウォーターフロントの王道ともいえる、余暇空間のあり方をテーマとしている点から凡庸なものとなりやすい危惧を抱いていたが、完成作品は水準に達していた。配置計画は極めて幾何学的で古典的であったが、導入した機能が多様で現実的であり、都合よく配置されている。凹字形の水面の最奥部をさらに掘り込み、水面を千葉みなと駅に近付けた点が、非現実的であるが評価を上げた。その水面を囲むように配した、商業施設群と東側護岸に敷設されたマリナーおよびその背後の傾斜面を有する住宅群のマッシブなデザインが緩いウォーターフロントの空

間を引き締め、矩形ゆえの安心感を与えたのは成功といえる。東側護岸の数倍の規模を有する西側護岸のマリナー（係留施設）は、その背後のテクノスケープと一体となって、都市型ウォーターフロントの景観を形成しそうで好感が持てる。「充実した余暇」のシンボルとなるのは、マリナーと千葉タワーの足元で、人工海浜と連続するフィッシャーマンズウォークであろう。この作品では、ボリュームだけで建物のデザインがないので何ともいえないが、千葉タワーの広大な公園、人工海浜、マリナーが一体となったデザインが成し得たら、シアトルのガスワークスパークに匹敵する空間ともなろう。（横内憲久）

日本大学理工学部海洋建築工学科4年4班
 5086 田中秀明 5105 長井あや 5121 日笠香弥

SANPO・RT ~千葉みなとの散歩道~

散歩を促す工夫

- 1 無理なく歩かせる
 - ストリートファニチャー
 - 日差し対策
- 2 歩行の楽しさを高める
 - 歩道幅確保
 - 歩道照明
- 3 歩行の快適性を高める
 - 歩道幅確保
 - 歩道照明

水辺の散歩道

- 1 カフェ・休憩所
- 2 パーベキュー場

緑の散歩道

- 1 カフェ・休憩所
- 2 パーベキュー場

歴史の散歩道

- 1 ホテル
- 2 海洋博物館

ZONING

- 商業ゾーン**
 大型の商業施設
 ⇒千葉みなと駅に多くの乗客
 流に因ってデッキを設置
 ⇒多くの人を海に向かわせる
- オフィスゾーン**
 オフィスを配置
 ⇒昼間人口の確保
- 多目的ゾーン**
 コミュニティセンター
 ⇒展示場・図書館・集会所
 多目的ホール
 ⇒コンサート・講演会
 モノレール博物館
 ⇒歴史や概要を認知
- 住宅ゾーン**
 マンションを配置
 ⇒昼間人口・夜間人口の確保
- 散歩ゾーン**
 水際線沿い「水辺の散歩道」
 ポートパーク内「緑の散歩道」

平面図

2008年度 総合演習Ⅱ
 日本大学理工学部海洋建築工学科 1班
 5003 秋葉直輝 5005 有賀喜英 5096 月山茂

Amenity ー充実した余暇ー

Plan

- 住居施設**
 住居施設は中規模以上の邸宅と並行して、アパレルの店舗を併設する。また、駅前であえて歩道をせり出させることで歩行者の歩みやすさを高め、歩行者の歩みやすさを高める効果がある。
- フィッシャーマンズウォーク**
 歩行者の歩みやすさを高めるため、歩道幅を確保し、歩行者の歩みやすさを高める効果がある。
- 商業施設**
 商業施設は中規模以上の店舗と並行して、アパレルの店舗を併設する。また、駅前であえて歩道をせり出させることで歩行者の歩みやすさを高め、歩行者の歩みやすさを高める効果がある。
- 文化施設**
 歩行者の歩みやすさを高めるため、歩道幅を確保し、歩行者の歩みやすさを高める効果がある。
- マリナー**
 歩行者の歩みやすさを高めるため、歩道幅を確保し、歩行者の歩みやすさを高める効果がある。

West Side

Section

Section Plan

商業施設 1階: S=1/1000
 商業施設 2階: S=1/1000

2班 / 大森俊紀・朽木健二・福田朗大・山岸優
SEA WALK 千葉みなと・Kai・遊・計画

本計画では千葉市の海に対するイメージの向上を目的とし、海と人をつなげる「歩くまちづくり」を提案する。計画地は、千葉みなとの象徴である千葉ポートタワー、京葉工業地帯の工場群などの景観資源を有している。そこで、これらの景観資源を活用し、計画地を利用する人々が「歩くこと」で自然に海を意識できるまちを計画する。

3班 / 鈴木真平・小林洋史・島田かおり・山浦史成

千葉みんなと

駅前には環境整備に特化した企業を入れ、環境大学とも連携し、本計画地から全国に向け環境に対する強いメッセージを発信していく。大学を本計画の中心とし研究に加え、環境整備を推進していく中心的存在として、本校が所有するホールでは定期的に市民に対して環境に対するイベントを行なう。本件各地に住む人は、環境への意識の高い人々の流入が考えられる。大学、企業で一体となった地域に住むことで、環境が改善され、住民にとっても住みやすい土地となる。

■講評

【2班】本計画は視線と人間の動線をデザイン根拠として徹している点が評価される。しかし、千葉みなと駅と千葉タワーを直接結び視線軸（メインストリート）と水上のマリーナ中心部から同心円的に敷かれたグリッドを基調としてデザインされたものがありまして、ストリートに表現されたため原理主義的デザインとなってしまった。建物群のラビリンシック空間とウォーターフロント部の単純な空間は対比的で面白いコンセプトであるが、デザインの熟成期間が短かったため、理論先行の印象は否めない。西側の工場群の景観の取り込みが未検討であり、もう一歩進め

た計画がほしかった。

【3班】環境学習はこれからの社会で必ず求められるものであり、本計画の提案のように、環境は水域と一体となってより複雑でリアリティ（生物多様性）が出てくる。都市のウォーターフロントに環境大学は大いにあり得るテーマではあるが、内容がソーラーや緑化、親水だけでは深みに欠ける。駅前の掘り込み水面はそこまでの装置化が必要があるか不可解である。また、環境ビジネスの象徴としてのオフィスゾーンの単純な空間は対比的で面白いコンセプトであるが、デザインの熟成期間が短かったため、理論先行の印象は否めない。西側の工場群の景観の取り込みが未検討であり、もう一歩進め

卒業設計

卒業設計
この街にもビルが建つ
新宿コマ劇場跡地における商業ビルの提案

椎橋 亮

■はじめに

近年、高層ビルと呼ばれる建築は、地価の上昇により合理性を求められたため、画一的なファサードをまとって建設されてきた。これらは、街と建築との関係は薄く、1つ1つが孤立して存在するため、街にとって「閉じたデザイン」といえるだろう。そのため、急激な発展を遂げた街には、このような建築が数多く存在し、均質な表情を

呈しているのが現状である。本来、建築とは街に対する影響が大きいため、街との関係性を考慮し、街の魅力向上に寄与するべき存在である。しかし、この建築は今後もさらなる増加が見込まれるため、街と建築との関係が希薄となった画一的な街が増加することが予測される。

そこで本計画では、街の表情を建築に投影すべく、ファサードを媒体とした街との関係性を築いた建築をデザインする。

■計画地

本計画は、新宿歌舞伎町「新宿コマ劇場」跡地を含んだ街区を計画地と選定した。
①街の老朽化が進んでおり、再開発の

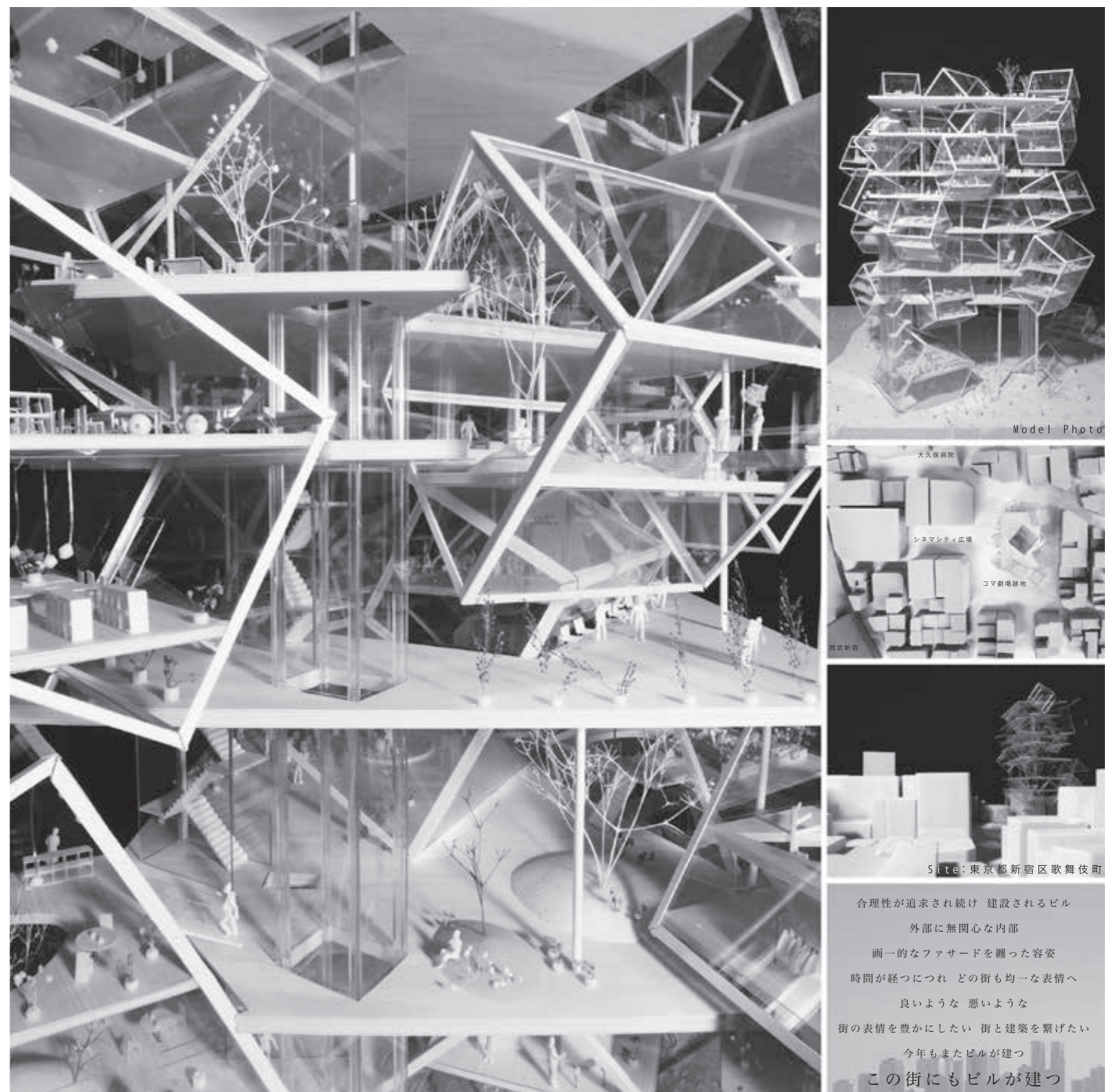
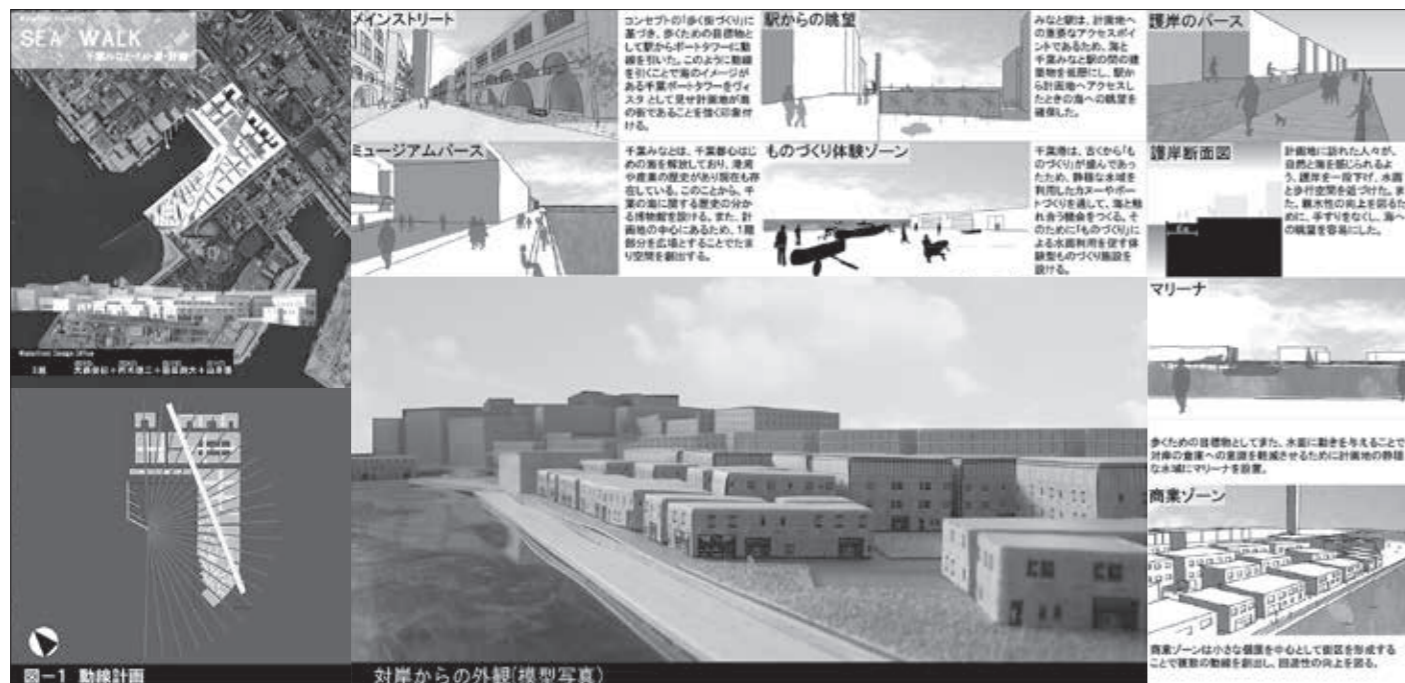
計画が進行している。
②地価が高く前述したような建築の増加が見込まれる。
これらの背景の中、新宿歌舞伎町の核である「新宿コマ劇場」が閉鎖した。「新宿コマ劇場」の跡地は、街全体の開発を促進する可能性が高く、好材料と考える。

■設計コンセプト

0. 視線の相互関係

視線によって、「街と建築」「外部と内部」はつながる。

本計画では、街に対して整然と並べられたキューブを、傾かせながら立体的に配置することによって、キューブのファサードはさまざまな角度の視線を生み、視線の相互関係が生まれ、空



間をつなげることを可能とする。建築の表情であり、街の表情の媒体であるファサードによって「街と建築」「外部と内部」の関係性を築く。

1. 周辺との関係性

本提案では、多くのビルの平面プランの積層の建設方法では生みかたかったさまざまな角度での視線を生むことを可能とする。それは、周辺の雑居ビル・道路・人・物などへ派生し、周辺環境と無数の関係が生まれ、つながる。

また、各キューブのファサードから、内部のさまざまな行為を眺めることを可能とする。それを外部から見える風景とする。外側の動きを考えた内部空間を創ることで、街と建築がつながると考える。

2. 水の効用

新宿歌舞伎町の歴史は、この地に計画された「歌舞伎劇場」からの始まりである。後に、新宿コマ劇場が建設され、歌舞伎町の中心的な盛り場として形態を整えた。

これらの歴史を踏まえ、敷地の中心部に水辺と舞台を設けることにより、歌舞伎の原点である五条河原に小屋がけをするように、地表面の舞台での活動は、水辺によって観客とは隔て、舞台を演出する。それと同時に、水面は、周辺環境を内部に引き込むように映し出し、上下の関係は、水面を覗くことによって、身近に感じることができる。新宿歌舞伎町における水のあり方の提案。

3. デザインコンセプト

街区いっぱいに建つボリュームを、コップに入った水とする。本計画では、コップいっぱいに氷を入れるように、キューブを配置し、内・外部に立体的な関係を生む。さらに、氷の入ったコップに、水を入れるようにスラブを挿入することによって、氷の隙間空間が、回遊できる舞台となる。水と氷によって、すべての空間をつなぐようデザインする。

■ Design Concept

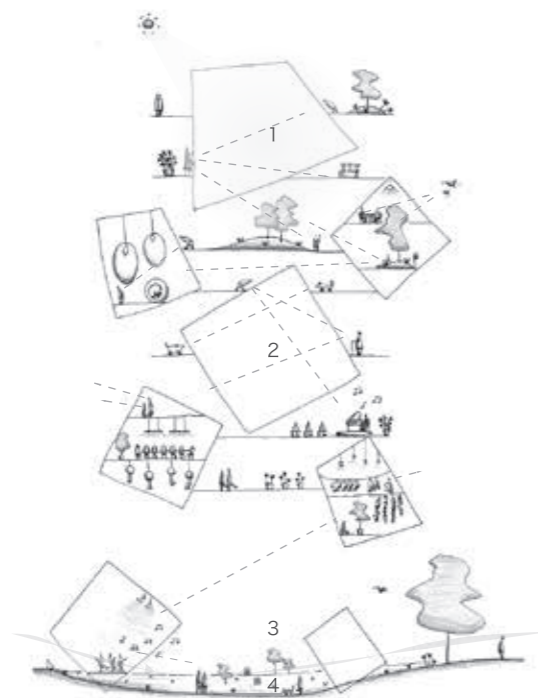


■ Construct

「キューブ/氷」
キューブの機能は大きく分けて二つである。
① voidであるキューブ
上下のフロアを繋げ、キューブを通して空間は繋がる。
② スラブを挿入したキューブ
自身内部空間を持ち、多様化され機能が入る。それぞれのキューブは6面のファサードで感知し合い、空間は繋がる。さらに、キューブのファサードであるガラスは、多方面へ向いている為、思いもよぬ方向のシーンを映し出す。
そして、内部側だけでなく、街である外部側にも同じ効果を発揮し、街とも繋がる。

「スラブ/水」
スラブは、空間の舞台である。キューブの狭間に広がる連続した舞台は、キューブからすれば、外部空間である。ここは、建築の内部でありながら、同時に外部空間でもある。
そして、キューブが連なる流れの空間が、氷水の水のように存在している。つまり、ただの通路ではなく、さまざまなシーンが混じり合う舞台であり、流動的な空間が生まれている。

「キューブ」と「スラブ」は、互いを繋げ合う。街と建築のように。

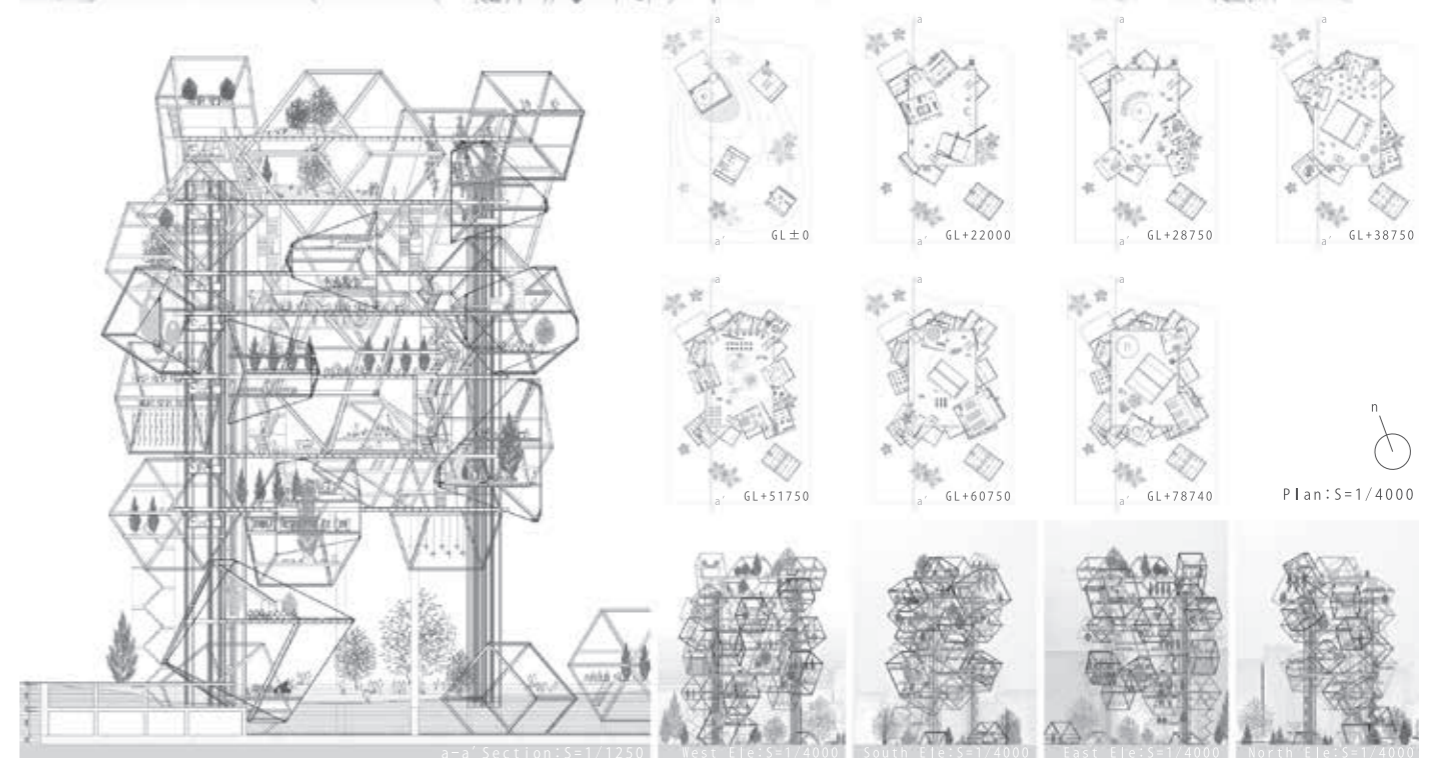
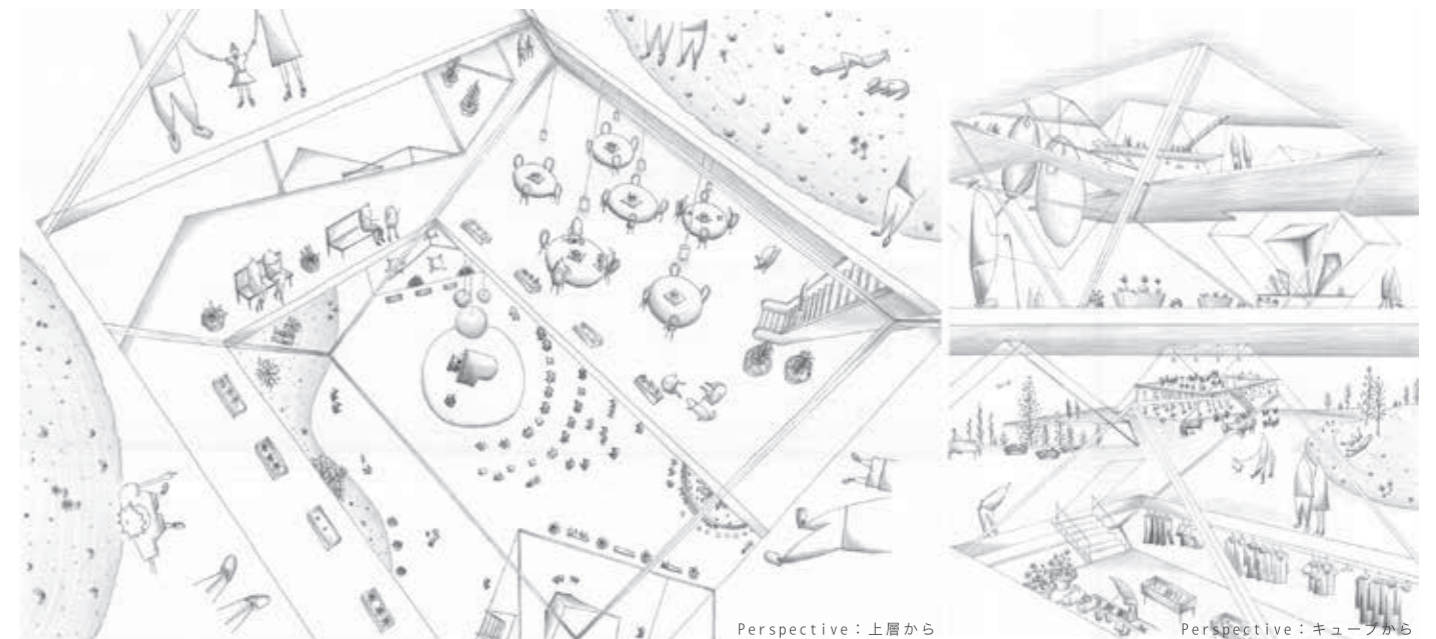


1. 「都心における自然環境の在り方」
キューブによって、建築内部まで多方面に採光が広がり、アクティビティ豊かな空間が生まれる。
都心における自然環境の在り方の提案。

2. 「視線が空間と空間を繋ぐ」
空間は、見て確認することができる。
様々な角度の視線が生まれることで、「視野の広がり」・「自由な視線」を確保することができる。よって、様々な角度で立体的な関係が生まれる。
また、女性は見られることで美しくなると言われているが、視線を意識させた空間構成は互いに感知しあひ影響しあうことで魅力的な空間構成となる。

3. 「周辺環境の流入」
歴史的跡地であり、新宿の中心である敷地の再開発は、単なる商業空間ではなく、自然と人が集まり、様々なアクティビティや交流が行われる場であるべきである。GLをすり鉢状に形成することによって、周辺環境が流入した広大な野外空間が創出され、象徴性を持った広場となる。

4. 「水の効用」
地表面の水面は、周辺環境を内部に引き込むように映し出す。上下の関係は、水面を覗くことによって、さらに身近に感じることができる。



開発は以前までの秋葉原らしさを失わせてしまう可能性がある。路地裏にさまざまな機能が点在し、その雑然とした特異な雰囲気は秋葉原の財産と考える。秋葉原の密集した商業施設の集まる街区が大規模開発の波に飲み込まれ、地域性が失われていくことに疑問を持つ。

そこで本計画は、再開発が行われている秋葉原で従来どおりの高層ビルによる開発を行うのではなく、秋葉原らしさを取り入れ、かつ今までの秋葉原にないアメニティーのある複合施設を計画・設計するものである。

2. 計画背景
- 2.1 秋葉原の変遷
- 長らく電気街として名を馳せた秋葉

椎川恵太

1. はじめに
- 近年、秋葉原に再開発の波が押し寄せている。そのほとんどでは、街区ごと縦方向に伸びる高層ビルによる開発が進められている。しかし、こうした

原だが、近年、街の性格は明らかに変わりつつある。大まかにいうと、電気街→マイコン街→パソコン街→PCパーツ街→ジャンク街というように変貌してきたが、現在までは電気・IT関連の街でありつづけてきた。ところが1992年に、ラジオ会館4階に「海洋堂」が出店してからというもの、徐々にフィギュアやアニメの街へと様相を変えつつある。今では中央通り周辺にはそのようなショップが溢れている。今後はIT産業の拠点としての街となろうとしている。

2.2 秋葉原再開発

ヨドバシカメラなど大型家電量販店の進出などによって新たな客層が増え、街の活性化が期待されている。大手総

合店の進出、クロスフィールド計画、つくばエクスプレスなど、交通の便の充実によってさまざまな客層が秋葉原に集まる。この街を訪れる客層も、オタクの街からみんなの街「アキバ」へと変化してきている。しかし、こうした事業は以前までの秋葉原らしさを失わせてしまう可能性がある。

3. 敷地選定
- 秋葉原にある旧万世橋駅の対岸を計画地とする。この敷地は河川に対してリニアに広がる。対岸には歴史的建造物である旧万世橋駅をはじめとし、川を挟んで新旧の街並が広がる。周辺には神田独特の要素が点在する。
- [神田の要素]
- ・電気街 (秋葉原)

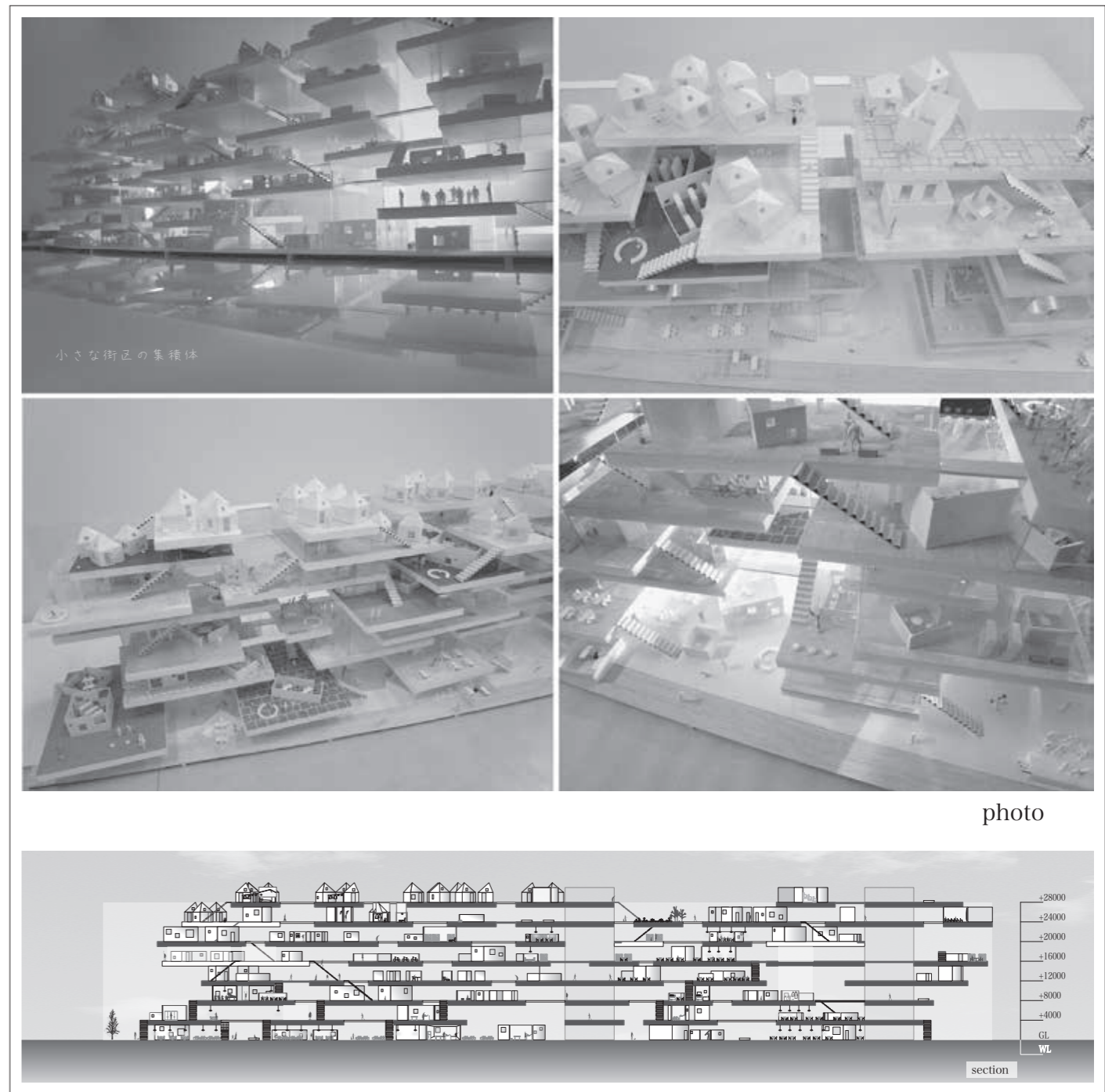
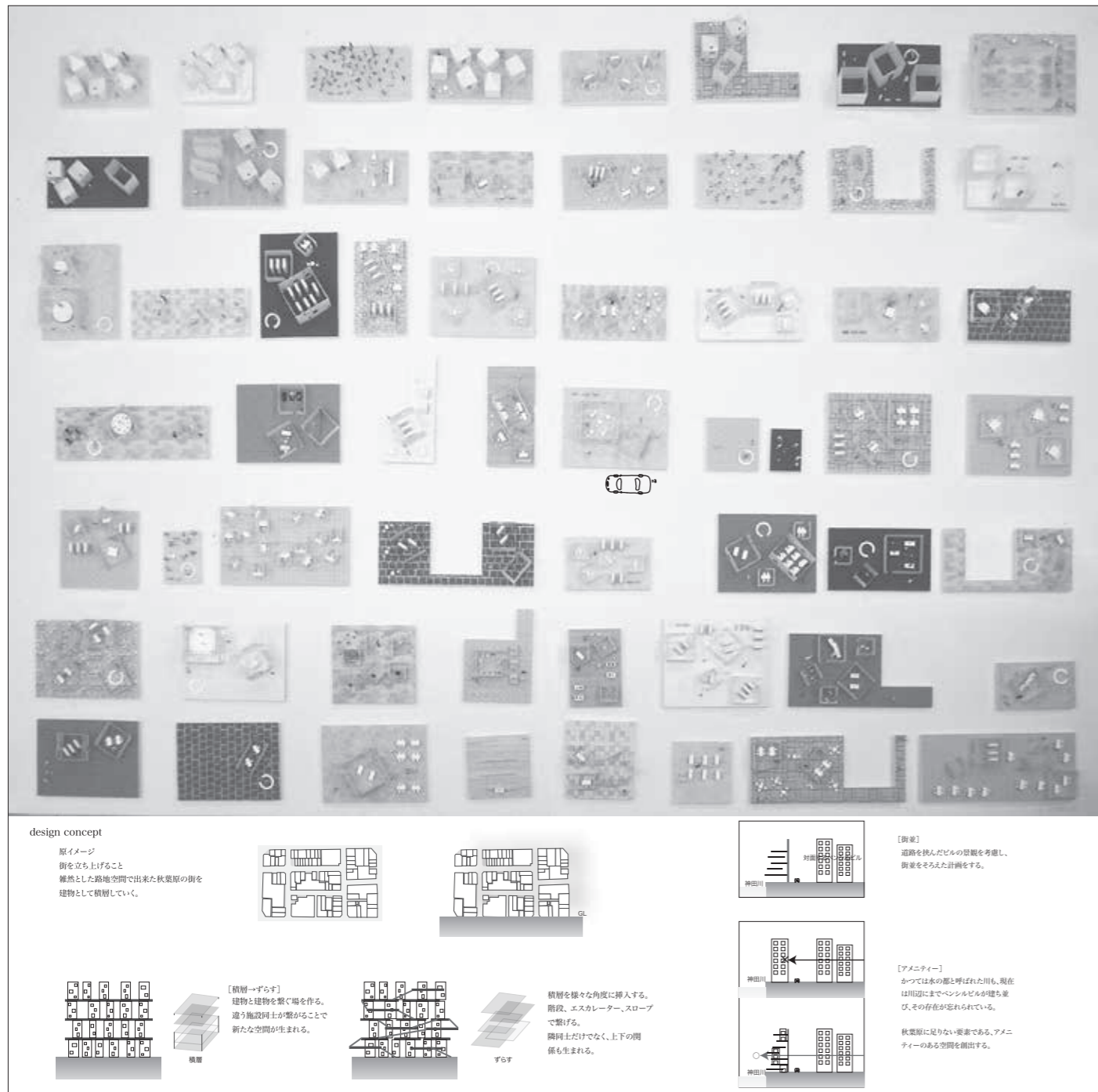
- ・古本屋街 (神保町)
- ・学生街 (御茶ノ水)
- ・スポーツ用品街
- ・楽器街
- ・老舗街 など

4. 基本計画
- 4.1 秋葉原らしい「街」空間を内包する施設として
- ・路地裏にさまざまな商店が点在
 - ・街が1階 (道路) で連続
 - ・雑然とした街
 - ・1つの街区にいくつものペンシルビルが建ち並ぶ
- 上記のように、秋葉原らしい「街」空間を内包する施設を作ることで、再開発によって失われつつある秋葉原らしい「街」空間を再生する。

4.2 秋葉原にない水空間を含む施設として

秋葉原にない要素として、アメニティーのある空間があげられる。街全体が河川に背を向ける状態にあるので、アメニティーのある空間を計画し、川を意識した新たな要素を挿入する。

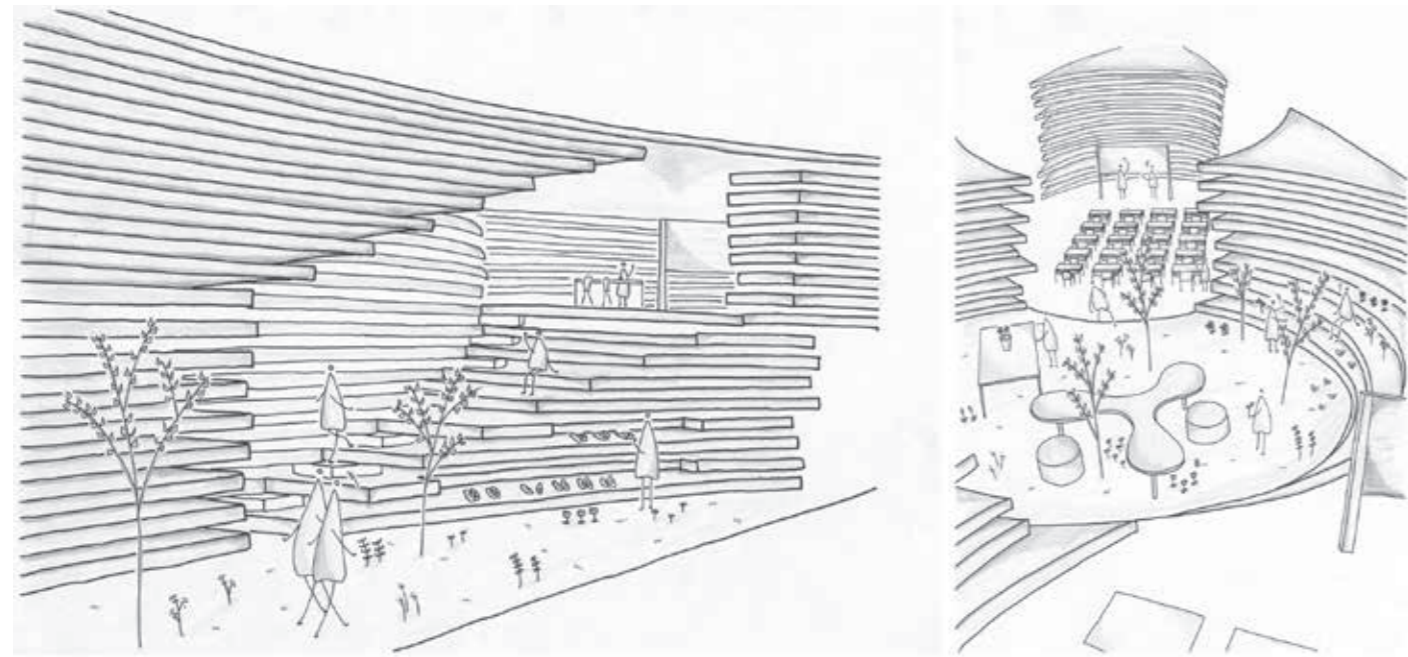
5. 全体計画
- 秋葉原の街区平面を立ち上げて立体化することを原イメージとする。人工地盤を積層させることにより、秋葉原独特の裏路地に商店が点在している状況を立体的に再生する。1つの地盤を小さくし、上下階ですらして積層していくことで、隣の機能同士だけでなく上下でも関係が生まれる。このように、秋葉原独特の雑然とした状況を建築に変換した複合施設を計画する。



生時代は、自然や社会の中でのあらゆる体験や活動を通じて、さまざまな事象に対して豊かに感受し、創造性や自律性を育む時期である。しかし、現代はパソコン教育の早期化、ゆとり教育見直しによる経験重視の総合学習時間の減少、都市化による自然と触れ合う機会の減少など自然との触れ合いや体験を通じての感受性や社会性が育まれにくい環境にあり、健やかな成長への影響が懸念されている。そこで、本計画では、子どもたちが学校生活を送る中で、豊かな人間性や価値観の形成が育めることを目的とした新しいタイプの小学校を提案するものである。

爲季 仁

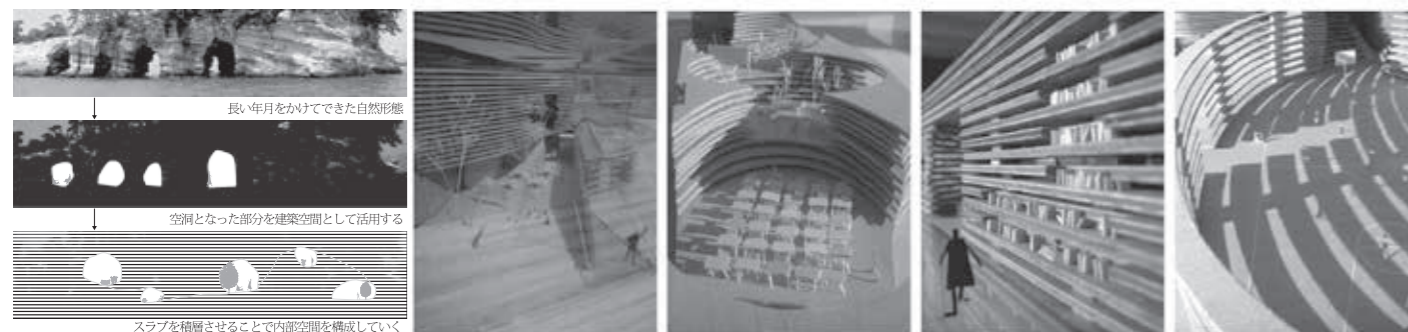
- はじめに
今日、子どもたちを取り巻く環境において大きな変化が起きている。小学
- 計画背景
「小学生の現状」



層が呼吸する小学校 —自然環境としての小学校の提案—

人々は自然を通じて多くを学び、自然と深く関わり、お互い共存関係にあった。しかし、時代の変化に伴って人々と自然との関わりは希薄となってしまった。そこで、本計画では自然を彷彿させるべく、自然環境において長い年月を経て造られた地層をモチーフにデザインを行い、それを人工地形となるようスラブを積層させ空間構成することで自然と建築を一体化させる。

地層によるデザインは、これまでの画一的な学校形態が排除され、学校内部において有機的な空間構成を可能にし、また、周辺地域に対して自然風景として存在することで都市の中に新たな環境を生み出す。ここでは、緑・生き物などの自然環境を肌で感じながら、共存していくことで今の子どもたちに欠けているものを育ませるのに重要な場となり、現代社会における小学校の在り方を考え直させる場になる。



現在、多くの子どもはインターネットなどのメディアを利用する時間が多く、自然環境における体験や活動が少ないのが現状である。そのため、さまざまな事象・現象に気付いたり、その大切さを感じ取る機会が減少している。また、調べたい情報がごく容易に手に入ることから、実験や観察など実際に自ら問題を見つけて調べていくことに対する興味心が薄れてきており、「触れながら学ぶ」という子どもの成長において重要な過程を経ずに答えだけを与えられる状態となり、子供たちの将来が不安視されている。

- 計画地
敷地選定
東京23区内の住宅密集地域にあり、

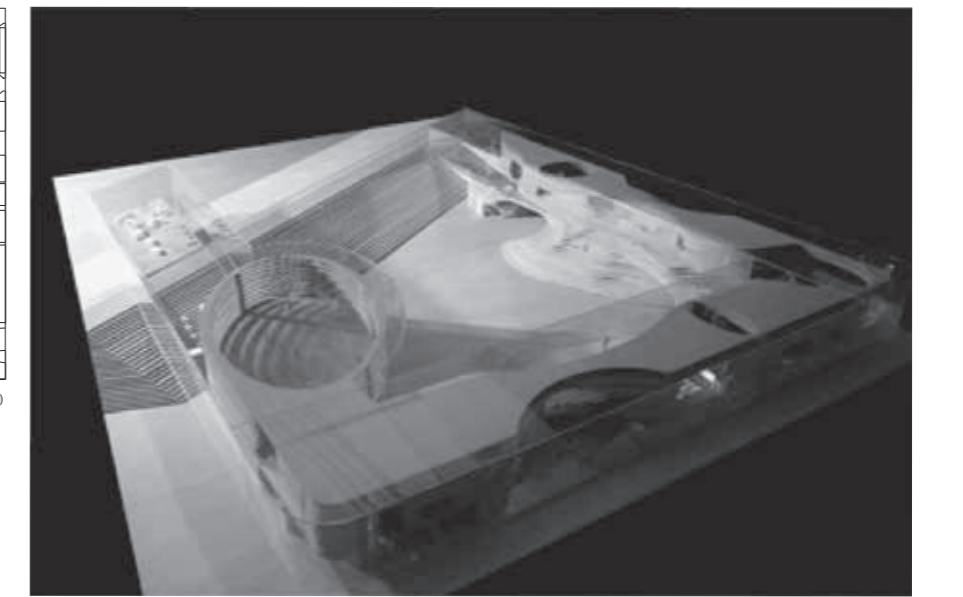
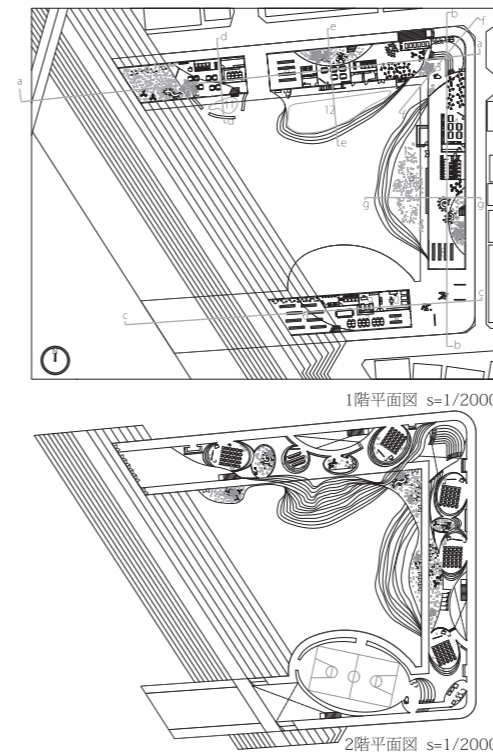
老朽化の進む江戸川区立一色小学校を敷地として選定した。
周辺環境は、住宅・工業を中心とした街並みが広がり、小学校に隣接して西側に新中川が流れている。また、近くには総武本線の線路がある。

- 基本計画
4.1 豊かな人間性を育む場として
従来のような画一的な学校形態、機能が優先された箱型教室ではなく、有機的で変化のある空間構成とする。子どもたちが心身を通じて学ぶ楽しさを身につけることができる環境を目指す。
4.2 自然環境に直接的に触れられる場として
子どもたちにとって緑・水・生き物と触れ合うことができる環境は大切である。このため本計画では、小学校内

において常に緑・水を感じる事ができ、生き物と触れ合うことができる機会を増やし、生育環境や生命を大切に育む心育成を目指す。
4.3 河川に対する意識向上の場として
敷地西側に隣接する新中川の水辺環境を生活学習や理科の授業に活用する。水辺空間による自然生態系の環境教育、河川と堤防との間の空間など敷地性を活かした環境教育の向上を目指す。
5. 導入施設および規模
現状の一色小学校の規模を参考に、1学年1学級として計画する。人数は現在の児童数から、1学級30人程度、全児童数を180人と設定し、教員30人を加えて、全体で210人を収容できる規模とする。

6. 全体計画
学校内では、常に緑・水・生き物を意識することができ、自然形態に近い環境で学校生活を送れるようにする。その1つのタイプとして、地層をモチーフにデザインを行う。地層によるデザインは、有機的な空間構成、周辺地域に対して自然風景として存在する。また、校舎を水辺空間に対して大きく開いた形状とすることで土手を含めて学校から水辺へと連続的な空間を形成する。水辺との親水性を高め、親近感を向上させる場となる。また、生育環境での活動、緑との共生、昆虫採集などの体験をとおりて知育・徳育・体育教育を向上させるためのきっかけの場となる。

第21回千葉県建築学生賞 奨励賞受賞

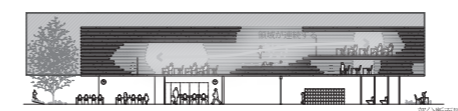


- 理科ゾーン
- 図工ゾーン
- 音楽ホール
- 家庭科ゾーン
- 飼育ゾーン
- 図書ゾーン
- 職員室
- 下駄箱
- 校長室
- 保健室
- ピオトープ
- プール
- 校庭
- 体育館
- 普通教室
- 生活科ゾーン
- 視聴覚ゾーン
- 保健室
- 図書
- 校庭
- 下足入れ
- 20.土手

区分	室名	㎡	区分	室名	㎡	区分	室名	㎡	
普通教室	普通教室	510	運動施設	体育館	550	その他	ランチルーム	160	
	理科ゾーン・準備室	200		プール	500		トイレ・更衣室	140	
	図工ゾーン・準備室	90		配膳室	20		内服施設	廊下等共用	
	音楽ホール	50		保健室	40		スペース	2000	
	家庭科ゾーン	120		職員室・校長室	120		飼育小屋	260	
	PCゾーン	70		施設	35		校庭	3000	
	生活科ゾーン	50		放送室	20		収容人数	生徒数	180
	視聴覚ゾーン	65						職員等	30
	音楽ホール・準備室	140							

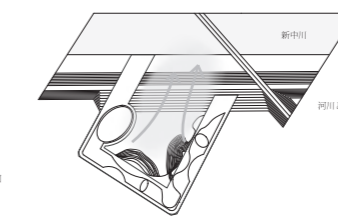
01. 断面計画

スラブのレベル差による内部構成は、教室同士の領域を緩やかに繋いでいき、すべてが一体的に関係し合う風景をもたらす。緩やかに関係し合う内部空間は、見る・見られるといった関係を生み、常に人の空気、自然を感じ多くのコミュニティ、アクティビティを形成する。そして、スラブ間に生まれたルーバー状の隙間により、アクティビティを流動的に派生させ、子どもたちの連帯感を生み出す。
また、小さなアルコープや子どもスケールの空間を創出し、子どものための遊びの場や憩いの場を与える。



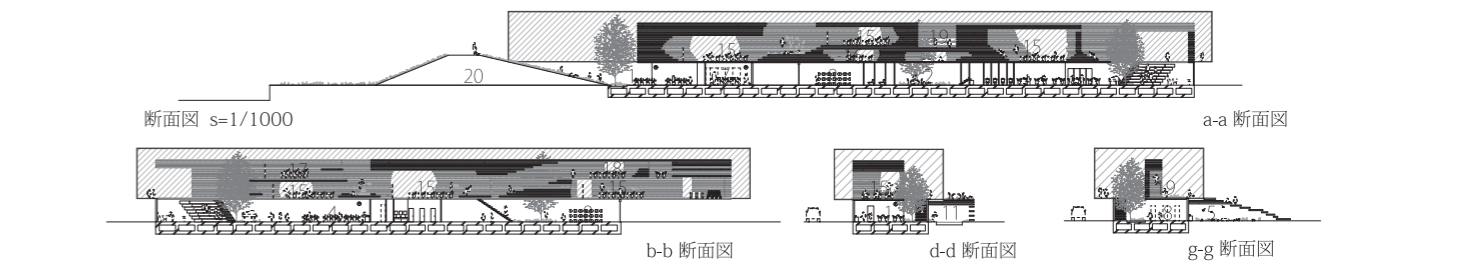
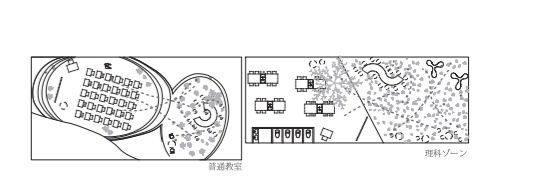
02. 配置計画

校舎を水辺空間に対して大きく開いた形状とすることで土手を含めて学校から水辺へと連続的な空間を形成する。水辺との親水性を高め、親近感を向上させる場となる。また、コの字型の囲みにより、校庭は土手を越えて水辺まで一体化した大きな空間を形成し、子どもたちの活動は内部に留まらず外部へと派生していく。



03. 教室空間

教室からは常に自然環境(緑・生き物)を意識し、感じながら生活できる空間とする。学校内部において身近に自然を感じ、共存していくことで自然に対する意識変化、生命の大切さを感じていき心育成を狙う。
また、授業内容によっては自然環境の中での授業風景が見られたり、あおぞら教室のような心地良い中で授業が行われる。



災害時の危険性が大きな社会問題となっている。それは地震大国日本において、耐震性が不十分な昔ながらの木造住宅が現在もなお密集した市街地で使用され続けているからである。さらにこれらが建設されている地域は住宅が過密状態となっているため、住環境の悪化も危惧されている。

しかし、これらの地域には、新興住宅街では見られない濃密な地域コミュニティが息づいており、路地の角々ではぐくまれた濃密なコミュニティの存在は、災害時には大きな助けとなることが知られている。一方、従来の再開発の方法では、外部に対し極度に閉鎖的に造られ、満足なコミュニティ空間を創出できていないのが現状である。

そこで、本計画は、耐震補強を兼ねた住環境の改善と、コミュニティの保存を目的とし、これからの再開発の手法としてのアーキタイプを提案する。

■計画背景

1. 都市居住空間の現状

高密度化する都市居住空間において、隣地境界線が塀（壁）により2つの空間に分けられている。そのため住居は地域と何の連帯もなく極度に閉鎖的であり、庭や縁側といった中間領域が減少傾向にある。

2. 再開発の現状

国土交通省によれば住宅の寿命は30年とわけて短いのが現状である。従来のようなスプロール化をまねく虫食

い状態の開発では、地域が一体となった良好なコミュニティをつくることができている。また、生活の環境意識の高まりから、スクラップ&ビルドではなく再利用や耐久性のある建物への改築などが見直されている。

3. 羽田地区の現状

かつて羽田地区は漁業の町として栄え、人々の生活に海は欠かせないものであったが、今日では飛行場や町工場のイメージが強く、住む人々の生活も海とは無縁なものになっている。さらに現在の堤防と旧レンガ堤防により陸と海は分断され、計画地は両者に囲まれ地域から孤立している。

■敷地選定

東京都大田区羽田3・6丁目を計画

地とし、多摩川河口に隣接する敷地に施設提案を行う。

■計画目的

1. 地域コミュニティの創造として

層状にカベを配置することで、両側から使えるようなもう1つの空間が生まれる。隣の人と庭を共有することで中間領域をより広くとることができ、住戸のみ出しが可能となる。また、カベの連続により『個室→住戸→近隣の空間→地域→都市』と私から公へとヒエラルキーを強めることで、それぞれの空間を明確にすることが緩やかな空間の連続性を形成する。

2. 住宅の歴史の伝承として

今までのようなスクラップ&ビルドを減らすアーキタイプとして、使い続

けることが保存の本質であると捉え、できる限り既存のものを生かしながら耐震補強を兼ねた改築を図る。路地の魅力を活かしつつ新しい時代に対応させる。

■基本計画

1. 配置計画

施設全体は、木造住宅の既存の壁を外側から補強しながらカベを層のように並列して配置をする。1階部分を海に対し平行にカベを連続させ、2階部分は1階と直行する方向に連続させることで住居間、まちと海を繋ぐ。

2. 導入機能

本計画は、基本的に既存の住宅や店舗・町工場を保存しながら計画を行う。さらに今日の社会背景を捉え、託児

所・福祉施設や集会所といった機能も導入する。

3. デザインコンセプト

現在2つの堤防により、町の人々の生活は海とは無縁なものになってしまっている。そこで、傾斜地にある地形にフラットな人工地盤を挿入する。2階からのフラットなアクセスが可能となり、通り抜けることができる空間を創出することで、町の人々にとって水辺が身近になる。一方、住戸間の積極的な交流を図るため各住戸の玄関は1階とする。

人々の心理的な壁・建物の壁・地域との壁は、カベにより繋がり、『繋げるカベ』では都心では希薄となってしまうコミュニティがある。

上條経伍

■はじめに

近年、木造住宅密集市街地において、



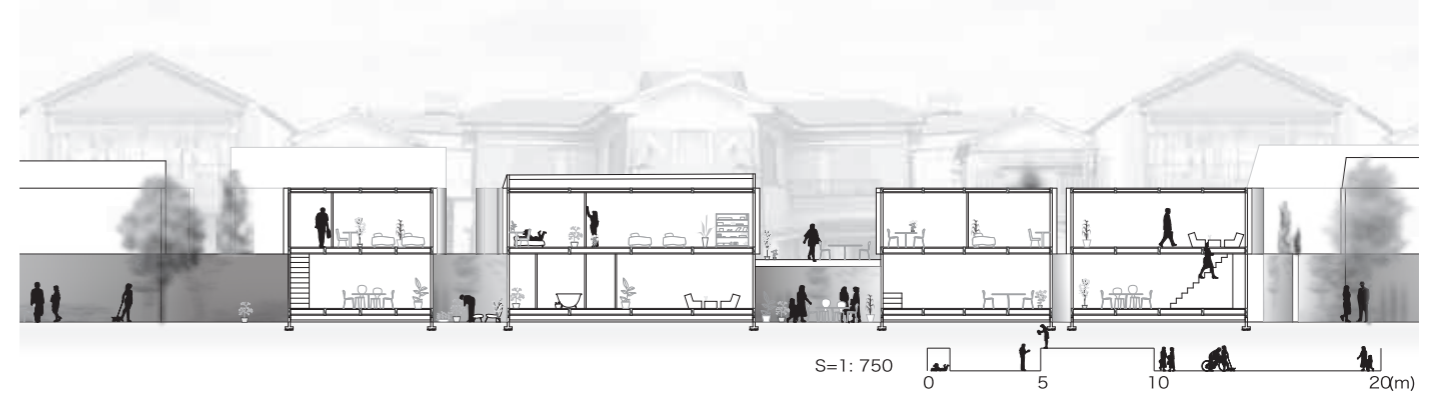
繋げるカベ

～羽田地区における木造住宅密集市街地の再開発手法の提案～

第21回千葉県建築学生賞 奨励賞受賞

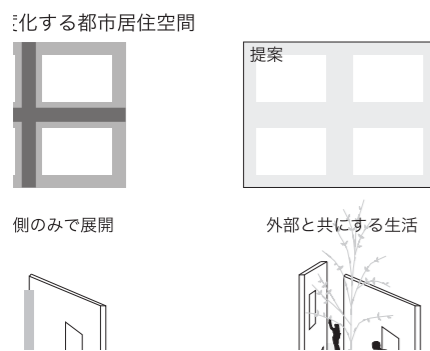
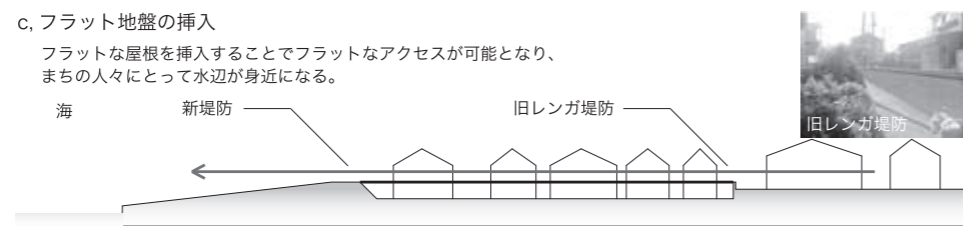
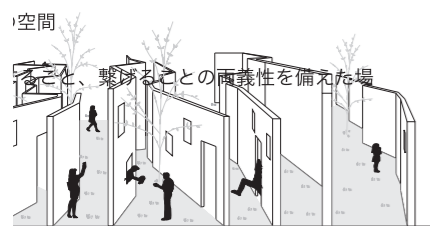


section



S=1:750 0 5 10 20(m)

im



中村あゆみ

■はじめに

棚田とは、傾斜地にある稲作地のことであり、千枚田と呼ばれることもある。しかし、日本の原風景ともいわれる棚田は、その生産性の低さから、耕作放棄地が増えていることが問題となっている。

これらから、ボランティアの募集や観光地化など、積極的に外部から人を取り入れることによって棚田の保全活動に取り組む地域が増えてきている。

そこで本計画では、三重県熊野市の丸山千枚田における棚田保全活動を支

援する営農拠点施設を提案する。

■計画敷地

三重県熊野市紀和町の丸山千枚田と、隣接する丸山集落を計画地として施設計画を行う。計画地周辺には2004年世界遺産に登録された熊野古道が通っているため、観光地としても人気が高い。棚田自体の高低差は100mあり、棚田の段数も100段近くある。また、熊野川流域は日本一の豪雨地帯にあることから、建物や畑・水田、墓地や道などのすべてが当地固有の石垣積みの上に造られている。

■計画背景

三重県熊野市紀和町にある丸山千枚田では、耕作放棄値の増加などによってかつて530枚にまで減少した。しか

しその後紀和町を挙げた保全活動によって、現在では1340枚を数えるまでに復興している。また現在丸山千枚田において、水田の維持・管理を行う農家は高齢化の一途をたどっており、復興した水田は棚田オーナーや体験農業参加者などによって耕作されている(図1)。そのため、それら外部からの来訪者に対する設備を充実させることが当面の課題とされている。

■計画目的

1. 農業体験の拠点・宿泊施設として

棚田では、その大型機械導入の困難さから、昔ながらの方法で耕作が行われている場合が多い。そのため、平地の水田と比べて、稲作を体験する場としての価値が高いと考えられる。そこ

で、体験農業参加者や、オーナー制度利用者が恒常的に利用できる拠点施設として計画する。

2. 営農・地域交流の中心施設として

丸山千枚田では元来、オーナー制度や体験農業などを積極的に行っているが、参加者から「地元住民との交流が少ない」との指摘があることなどから、直売所・道具置き場・収穫物保存庫などを設け、地元住民にも利用価値のある施設とすることで、交流の場としての役割を持たせる。

3. 棚田オーナーの居住(長期滞在)施設として

現行のオーナー制度において、ほとんどの管理団体が図3のような運営方式をとっている。制度の利用者は、大型連休やイベント(田植え・稲刈り

等)の時のみに来て作業する場合や、毎週末訪れて作業する場合などさまざまな形で営農に参加している。しかし、集落の住民の高齢化・慢性的な後継者不足から、オーナー制度の新しい形式の1つとして居住型を提案し、後々は地元住民と同様に指導側として農業に従事することで、技術や伝統の消失・人手不足の解消を図る。

これらを施設の主要目的とし、建築計画を進める。

■建築計画

丸山集落では近年空き家が増加しており、それらを利用することでより地域性を高める計画とする。それらの古民家は、その気候・地理的条件から、ほとんどの家屋が一樣な方向

を向いた切妻屋根の造りである。この特性に着目し、古民家をつなぐように新しい建築物を挿入していくことによって、「交流の輪」をイメージしたループ状の建築物とする。また、ループ状にすることで、動線は豪雨等の気候への対処が可能となる。

計画敷地を道路が縦断しているという条件から、建物は実質3つの棟に分断される形となる。この明確な区切りを軸としてゾーニングすることで、ループという形状による境界の曖昧さをなくし、空間にメリハリを与える。また、眼下に広がる千枚田の眺望を考慮した機能配置を行っている。

Agricultural base of Maruyama-semmaida



古民家のつながりを建築化

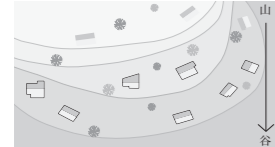


FIG.1 斜面に対して一様な方向を向いた切妻屋根の古民家

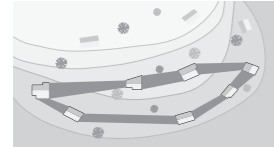


FIG.2 古民家をつなぐように新しい建築物を挿入していく

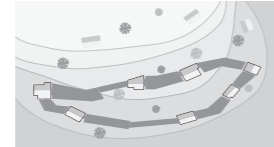


FIG.3 棚田の有機的な形に近づけていく

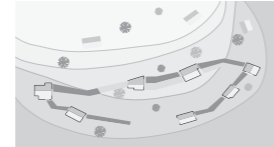


FIG.4 切妻屋根にすることによってハコモノの違和感をなくし建物全体に一体感が生まれる

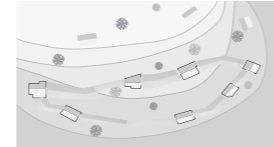


FIG.5 壁・屋根にガラスを用いることで周囲の風景を映し出す鏡となり景観に溶け込んだ建築物となる

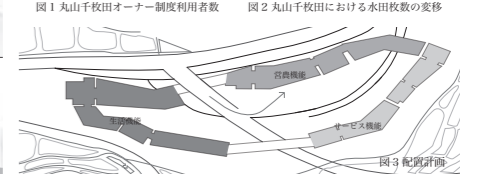
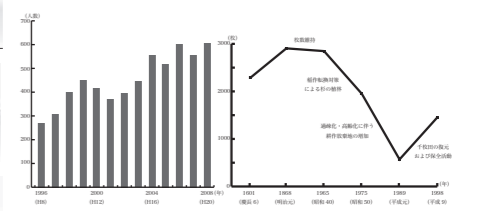
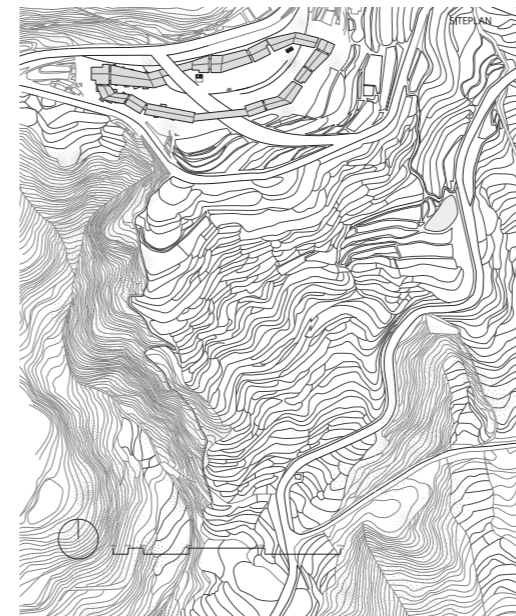


図3 配置計画

台北・淡水地区における複合リゾート施設的设计

■概要

今日、台湾にとって観光産業は国の重要な収入源となっている。訪台外国人数は、10年前に比べるとほぼ倍以上に増加し、2008年度は400万人を超えることが台湾政府によって予測されている。さらに、馬英九政権の政策により、2008年7月から中国人来訪者の規

制緩和が行われ、このことを含め、今後急激な訪台外国人数の増加が予想される。また、国民の間でも根強い国内観光ブームがあり、一人あたり平均で国内旅行を3回は行っている。これらを受け、同政権は、さらなる観光市場の財源の増加や観光施設の強化を政策として打ち出している。今後とも観光産業は台湾経済にとって重要な役割を担うといえよう。観光客の増加に伴い、観光施設の開発需要は今後も増加する傾向にある。沿岸域においていえば、政治的、気候・地形条件的、風習的理由から開発に後れを取っていたが、経済発展に伴い再び注目が集まっている。そこで、本案は観光産業の成長が期待される台湾において、台湾観光の発展

に寄与すべくリゾート施設を計画・設計するものである。

■敷地選定

敷地は、「台北国際芸術大街計画地」の一角であり、南にはフィッシャーマンズワーフ、北西には台湾では貴重な海水浴場、東の森林に囲まれた国有地である。その他の選定理由としては、アクセスの良さ、国家風景区に隣接した景勝地であること、周辺観光資源の豊富さがあげられる。

■計画方針

本案は台北・淡水地区においてホテルを核としたリゾート施設の提案を行うものである。また、リゾートは本来、地域性や周辺環境を活用することで、その場所ならではの「リゾート性」を

打ち出すことが必要である。そこから3つの計画方針を立てた。

①施設の位置づけと利用者の想定

立地環境から都市立地型のリゾート施設とし、短期宿泊を意図した国際観光ホテルを核とする。

②地域性と周辺環境の活用

限られた土地の最大限の利用と、文化・歴史等の地域性の反映を行う。

③安定した集客の確保

シーズンによって左右されるリゾート施設を四季を通じた利用の検討と全天候型施設としての提案を行う。

④計画地・周辺環境との適合

本計画は貴重で限られた敷地を最大限活用するコンパクトな建築として計画する。また景勝地であることから

四方の眺望を重視し、「四方面」の建築とする。景観に関しては、建築高を周辺の建物以下に抑え、外観の圧迫感を低減するため外壁面の分節を行い、周辺環境との調和を図る。

■導入機能

政府誘致マニュアルから300室のホテル施設を核とし、全天候型施設として、消費者動向と立地条件から商業施設を導入した。また、「海洋立国」としての主張を掲げながら国内の水族館数の少なさ、淡水地区の豊富な水資源を観光・学習する場所がないこと、施設自体のアメニティ性の向上から水族館の導入に至り、それらの規模をおのの類似例を参考にし、適正に算定した。

■設計方針

①四季の利用・全天候型施設として

オフシーズンでの集客率の減少、周辺観光資源が天候に左右されやすいことから、内部には、ホテルのほか、水族館や商業施設の機能を導入し、かつ、周辺施設との相互利用を含め、観光活動に多様性を持たせることで集客率の向上を図るものとする。また屋内を快適な環境とするため、夏季の猛暑や中間季などを考慮した計画とする。

②台湾らしい「街」空間の創出

台湾ならではの固有性を建築に体现するため全体形を中国・台湾の伝統建築である「四合院」を平面パターンとし、中央部にループ状のモール空間を設ける。また機能面においては、モー

ルを利用して夜市、旧正月のパレード、ランタン祭りなど台湾ならではの行事が行えるよう考慮し、積極的に「台湾らしさ」を演出する。

③3機能の融合によるにぎわい空間の演出

導入される主要3機能を視覚的に融合することで、にぎわい空間の演出を図り相乗効果を期待する。

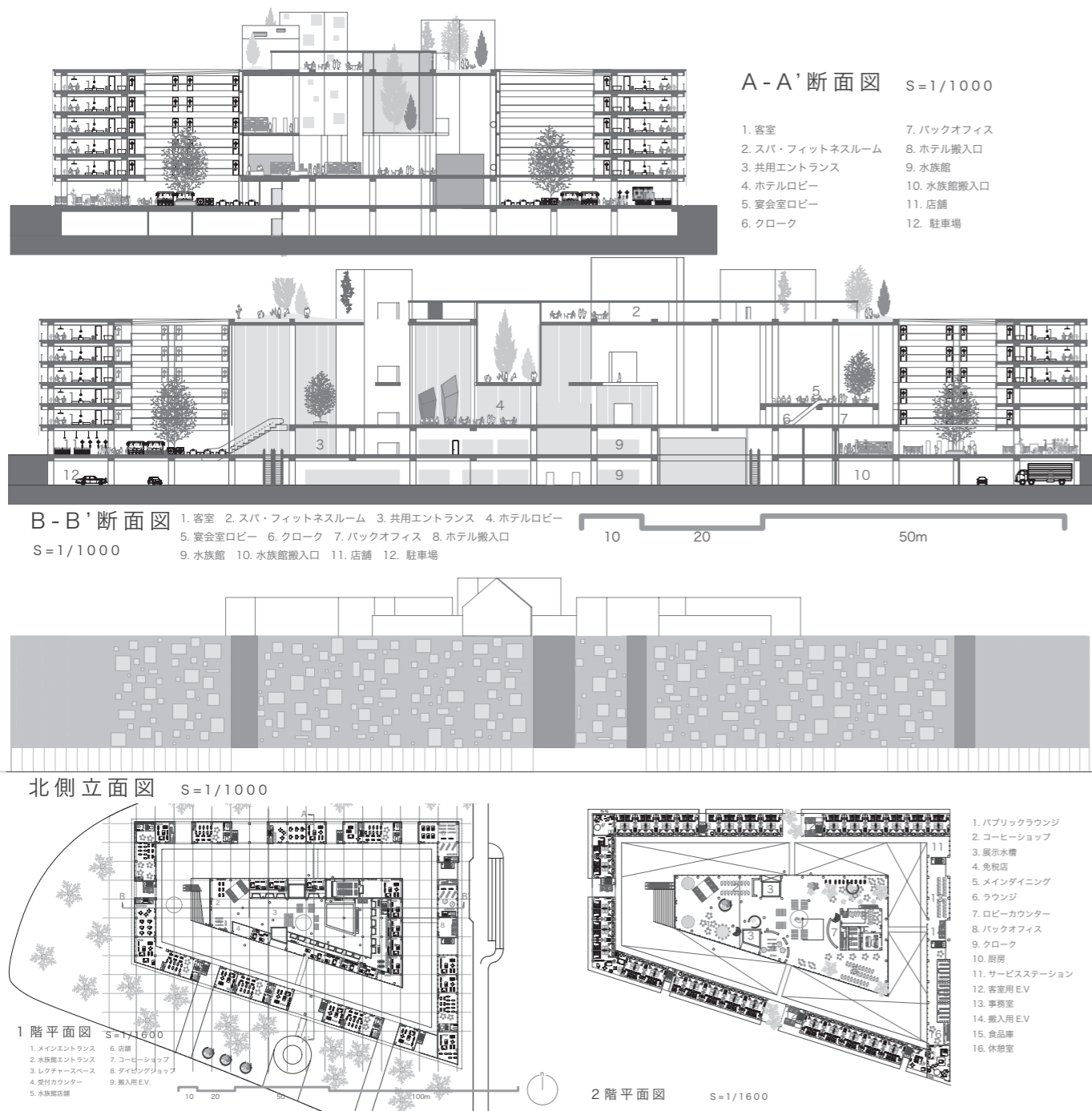
〔空間構成〕

1階では、モール空間、水族館、商業施設をオープン化して設けた。地下には水族館の一部と駐車場、搬出入口を集中して設けた。メインとなるホテルロビーは2階中央にアイランド型として設け、それを内包するように、片廊下客室が2-6階に配置されている。最大限の眺望を期待できる屋上階にお

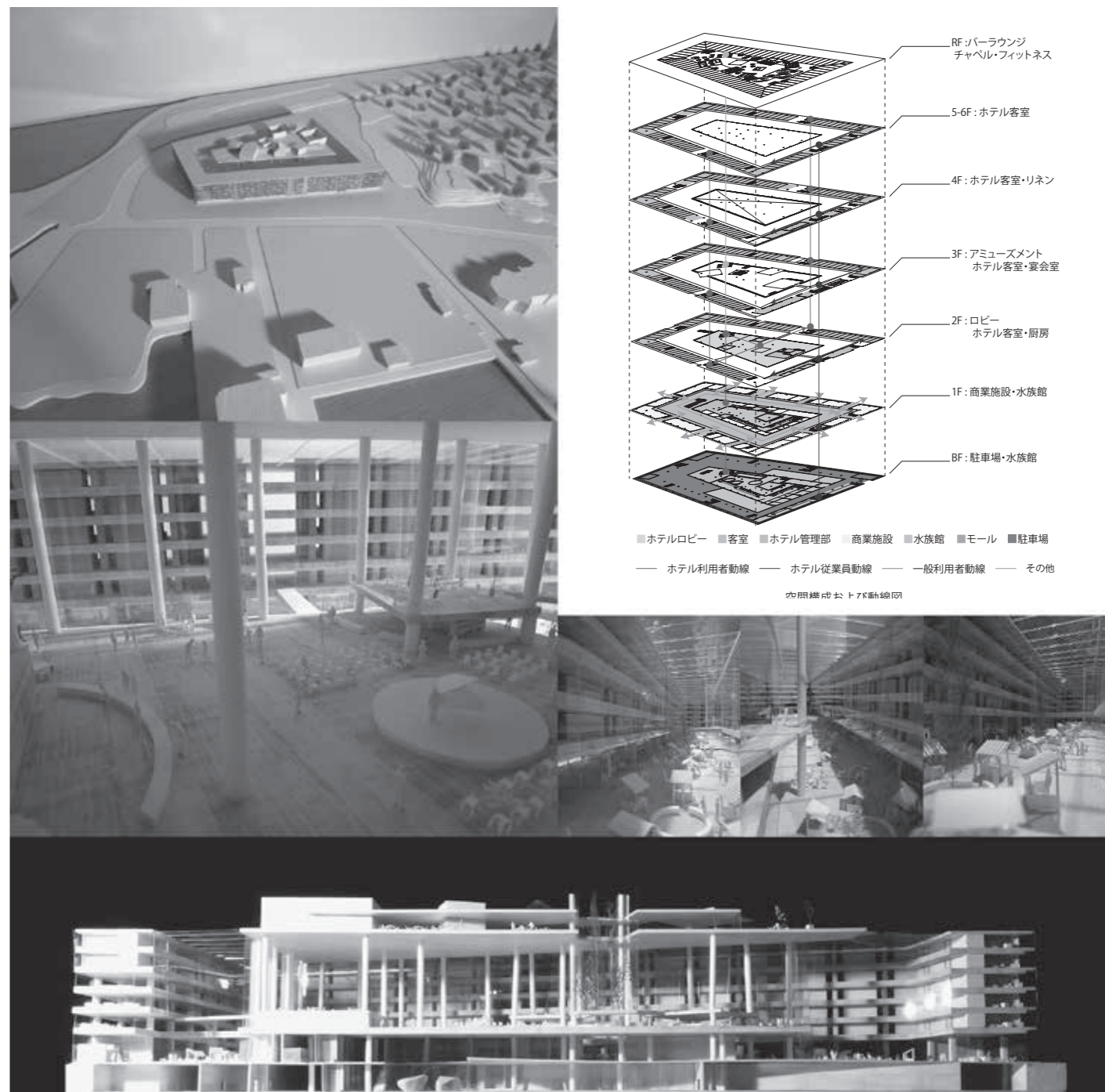
いては、チャペル、バーラウンジ、スパなどリゾート性の高いものを配置した。

〔動線計画〕

・1階モール空間は四方からのアクセスを可能とし、各機能への玄関口を担う。さらに、周辺観光資源であるフィッシャーマンズワーフ、海水浴場、新設駅へのアクセスを可能とし、周辺観光の活性化を意図している。
・ホテル施設は2階中央のロビーからモール上部のブリッジを介して各客室へとアクセスする。また、ホテル管理動線は、東側へと集約しここを基点に各客室へとサービスを行う。
・屋上施設利用者は専用エレベーターを設置することで対応した。



第7回 JIA 大学院修士設計展 出展



■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 ☑①日本港湾協会主催マリノポリス計画コンテスト ・優秀特別賞/川口利之	☑「国際学生交流センター」 ・全国入選佳作/稲村健一 ・支部入選/大久保豪、杉田祐之、花岡豊、星野博史	
59	☑第17回毎日・DAS 学生デザイン賞 ・入選/稲村健一		☑第11回日新工業設計競技「ノアの箱船」 ・3等/遠藤卓郎、岩崎博一 ☑R.I.B.A 英国王立建築家協会国際学生デザインコンペ ・入賞/中村耕史、秋江康弘、稲村健一 ☑第19回セントラル硝子国際設計競技「グラスタワー」 ・佳作/秋江康弘 ☑三井ホーム住宅設計競技「2×4による新しい住まい」 ・佳作/川口利之、菅沼徹、筒井毅 ☑桜門建築会第1回学生設計コンクール「建築学生交流センター」 ・佳作/稲村健一
60	☑第18回毎日・DAS 学生デザイン賞 ・入選/富田誠	☑「商店街における地域のアゴラ」 ・全国入選3等/藤沢伸佳、柳泰彦、林和樹	☑A.I.A アメリカ建築家協会国際学生コンペ ・2等/秋江康弘
61	☑第19回毎日・DAS 学生デザイン賞 ・入選/小野正人	☑「外国に建てる日本文化センター」 ・全国入選3等/小林達也、佐藤信治、小川克巳 ・支部入選/渋谷文幸 ・支部入選/林和樹、鶴飼聡(建築) 高橋義弘(建築)	☑桜門建築会第2回学生設計コンクール「桜門校友クラブ」 ・1等/山崎淳一、松尾茂 ・佳作/小林達也、佐藤信治 ☑第6回ホクストン建築装飾デザインコンクール「まちなかの公共トイレ」 ・佳作/小林達也
62	☑第20回毎日・DAS 学生デザイン賞 ・入選/海老澤克	☑「建築博物館」 ・支部入選/松尾茂、横堀士郎、石川仁、鳥海清二(建築) ・支部入選/小野正人、小沢一実、渡邊俊幸	☑ミサワホーム住宅設計競技 ・入選/小林達也
63	☑千葉県建築三学生会賞 ・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、草薨茂雄 ・全国入選佳作/園部智英、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、佐久周明
平成1年	☑第22回毎日・DAS 学生デザイン賞 ・建築部門賞/長谷川晃三郎 ・入選/佐久周明 ☑千葉県建築三学生会賞 ・金賞/佐久周明 ・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、佐久周明、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

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2年	☑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/檀竹和弘、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/佐久周明 ・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/檀竹和弘、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「1998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 KOBÉ 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 ☑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 ☑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 ☑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、寶田陵、西上順久 ☑第4回タキロン国際デザインコンペ「風の道・水の道」 ・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」 ・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」 ・佳作/山口哲也、木口英俊

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5年	<ul style="list-style-type: none"> ☑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 ☑千葉県建築三学生会賞 ・金賞/関谷和則 ・銀賞/吉田幸正 	<ul style="list-style-type: none"> ☑「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 	<ul style="list-style-type: none"> ☑石川県建築士会設計競技「21世紀の公園」 ・佳作/片桐岳志 ☑第4回長谷エイメージデザインコンペ「現代のさや堂」 ・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〜」 ・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」 ・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 ・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 ・入選/清水信友 ・入選/戸國義直 ☑千葉県建築三学生会賞 ・金賞/清水信友 	<ul style="list-style-type: none"> ☑「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) 	<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」 ・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 ☑校門建築会第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 ☑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 ☑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 ☑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 ☑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)
7	<ul style="list-style-type: none"> ☑第28回毎日・DAS 学生デザイン賞 ・入選/田村裕彦 ☑千葉県建築四学生会賞 ・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」 ・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〜」 ・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」 ・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」 ・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 ・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」 ・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 ・作品展示/下平将也 ・作品展示/川崎拓二
8	<ul style="list-style-type: none"> ☑第29回毎日・DAS 学生デザイン賞 ・入選/富永恒太 ☑千葉県建築四学生会賞 ・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」 ・選外優秀作品賞/小山貴雄 ☑第10回千葉県街並み景観賞 ・準特選/鳥居延行 ☑校門建築会第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 ☑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 ☑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 ☑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) ☑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 ☑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 ☑'97 GREEN DESIGNING IN YAMAGATA「地球環境にやさしいデザイン」 ・奨励賞/馬淵晃

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9年	<ul style="list-style-type: none"> ☑第30回毎日・DAS 学生デザイン賞 ・入選/市原裕之 ・入選/針生康 ☑千葉県建築四学生会賞 ・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」 ・1部全国入選2等/村松保洋、渡辺泰夫 	<ul style="list-style-type: none"> ☑石川県建築士会設計競技「ヒーリング・プレイス」 ・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 ・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 ☑校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 ☑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 ☑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、桶川嘉子、山田博栄 ☑第5回秀光学生コンペティション 新知的生産環境1997「挑戦するオフィス」 ・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」 ・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 ・入選/大野貴司 ☑千葉県建築四学生会賞 ・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」 ・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」 ・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」 ・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 ・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」 ・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 ・入選/渡邊昌也 ☑千葉県建築四学生会賞 ・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」 ・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 ・建築部門賞/秦野浩司 ☑千葉県建築四学生会賞 ・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」 ・関東支部入選/齋藤洋平、木村輝之 	<ul style="list-style-type: none"> ☑㈱都市開発技術サービス「坪井地区を対象としたエコ・テクノロジーの活用によるまちづくり計画の提案」 ・優秀賞/山端俊也 ・佳作/大工原洋充、舟岡徳朗 ☑㈱東京建築士会「住宅課題賞」 ・入選/羽根田治
14	<ul style="list-style-type: none"> ☑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 ☑千葉県建築四学生会賞 ・奨励賞/栗田耕史 ・奨励賞/長坂悠司 		<ul style="list-style-type: none"> ☑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/篤淵正憲、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	<ul style="list-style-type: none"> ☑第36回毎日・DAS 学生デザイン賞 ・入選/川崎未来生 ☑千葉県建築四学生会賞 ・奨励賞/川崎未来生 ・奨励賞/白砂孝洋 		<ul style="list-style-type: none"> ☑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	<ul style="list-style-type: none"> ☑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 ☑千葉県建築四学生会賞 ・特別賞/稲垣直秀 ・奨励賞/勝又洋 	<ul style="list-style-type: none"> ☑「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 	<ul style="list-style-type: none"> ☑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/眞山雄一

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17年	☑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	☑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 ☑㈱ナムラコンチネンタルホーム事業本部・㈱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/小松崎博敬 ・奨励賞/西村秀勇 ☑第6回 JIA 大学院修士設計展 ・出展/三村舞		
20	☑第41回毎日・DAS学生デザイン賞 ・建築部門賞/椎橋亮 ☑第21回千葉県建築学生賞 ・奨励賞/上條経伍 ・奨励賞/爲季仁 ☑第32回学生設計優秀作品展 ・出展/椎橋亮 ☑第49回全国大会・高専卒業設計展示会 ・出展/椎川恵太 ☑第7回 JIA 大学院修士設計展 ・出展/五十嵐大輔		