

建築設計製図優秀作品集 2010

「マクタン」押方友野

「ムーンフルーツ」徳永尚亮

「バナシー」廣瀬紗也加

「ラブネストフルーツ」渡邊航一

「下町ウォーターフロントの住宅設計」石井沙耶・大草佑介

「粘菌的建築群―街を喰む建築手法提案―」松井創斗

「スタティックインターチェンジからのまちづくり
―木更津金田地区を対象として―」
堆朱克博・清永修平・下田美羽・高野洋介

「ウィアード」齋藤大介

「三角形の部屋」谷中峻祐

「海のリゾートホテル」増田佳菜子・小川雅人

「光の神殿」田原 拓

「横須賀総合プロジェクト―Landscape―」菅原雅之

「四角空間」大川 峻

「サンドリアン」塚田紗衣

「点・線・面から空間へ」
櫻井佑衣子・田原 拓・辻

「モノクロ空間」古屋成吉

「蛇骨街道美術館 水を通じ戦略として街道と成る美術館の提案」
杉山洋太

「光の道筋」佐藤寛深

「浦安シーゲートプロジェクト『ウラヤスシーゲートタワー』」
古明地雲母・信藤聡美・鈴木瑛梨

「エッジ」永田大輔

普・野中大輔・村松拓人・山田泰之

「閉鎖的空間」齋藤大介

「花咲け水上学生街」古明地雲母

「小さな宇宙」渡邊航一

「遷ろう風景 東京湾における散骨場の提案」杉田陽平

「大横川の集合住宅 アーティストたちが暮らす水辺の集住体」
片江友美・青木秀史・望月堅次

「ギャラリーを併設する水辺のオフィス」伊藤 渚

「三角空間」方喰 稜

「形・素材ウォッチング」鈴木彩美・櫻井佑衣子・川又卓弘・津端里佳・田辺紗織・深澤準平・栗原聖子・高島まどか・遠河躍斗

平成22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
近藤建雄 (設計製図Ⅰ) / 海洋建築工学科
山本和清 (設計製図Ⅰ) / 海洋建築工学科
吉野泰子 (空間創造演習) / 海洋建築工学科 (短期大学部兼任)
内海智行 (空間創造演習、設計製図Ⅰ) / ミリグラムスタジオ
長井義紀 (空間創造演習、設計製図Ⅰ) / 長井義紀アーキ・スタジオ
長尾亜子 (設計製図Ⅰ) / 長尾亜子建築設計事務所
前鶴謙二 (空間創造演習、設計製図Ⅰ) / 前鶴謙二設計研究所
松本成樹 (空間創造演習、設計製図Ⅰ) / 株式会社日本設計
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Ⅱ) / 海洋建築工学科
佐藤信治 (設計製図Ⅲ) / 海洋建築工学科
永曾琢夫 (設計製図Ⅱ、設計製図Ⅲ) / 谷口建築設計研究所
佐藤浩平 (設計製図Ⅲ) / 佐藤浩平建築設計事務所
玉上貴人 (設計製図Ⅱ、設計製図Ⅲ) / タカトタマガミデザイン
鶴田伸介 (設計製図Ⅱ、設計製図Ⅲ) / 熊工房
廣部剛司 (設計製図Ⅱ、設計製図Ⅲ) / 廣部剛司建築設計室
光井 純 (設計製図Ⅱ、設計製図Ⅲ) / 光井純アンドアソシエーツ建築設計事務所
矢野一志 (設計製図Ⅱ、設計製図Ⅲ) / ㈲ウィークサムズスタジオ

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
木内厚子 (設計演習Ⅰ、設計演習Ⅱ) / STUDIO 8
佐藤浩平 (設計演習Ⅰ) / 佐藤浩平建築設計事務所
長尾亜子 (設計演習Ⅰ) / 長尾亜子建築設計事務所
藤岡 尋 (設計演習Ⅰ、設計演習Ⅱ) / ㈱竹中工務店
水本 光 (設計演習Ⅰ、設計演習Ⅱ) / アーキデザインスタジオ

4年生 (総合演習Ⅰ、総合演習Ⅱ)

畔柳昭雄 (総合演習Ⅰ) / 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
近藤健雄 (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
佐藤信治 (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) / ㈱日本港湾協会

「静築地市場の再生計画～水環境を活用した卸売市場としての提案～」

上條経伍

「セステインフルーツ」大谷 涼

「セボネの通る街」壁の消えた街は海へと繋がる」岡本直也・杉田陽平・杉山洋太・松井創斗

「未来想造都市」エンターテイメントと新技術から生まれる発展型リゾート」内田克也・菅原誠志・山口陽平

「海の駅」西原佑紀

「アノー」「フリューバ」高島まどか

「ウォーターフロントに建つマイスペース」大谷 涼・田原 拓・渡邊航一

「ミクロの決死隊」宮沢信太郎・渡邊航一・櫻井琢巳・鶴田亜有美・
田辺紗織・平松成美・櫻井佑衣子・川崎 将

「Mits ～アクセスとの“拠点”～」寺口敬秀・柴野理彩・染谷まどか

「よこすか水族館」渡部 巨・井上彩花

「静岡県都田川水系における水族館の提案—浜名湖の特質を活用した展示施設的设计—」椎橋 亮

「郷土愛を醸成するスポーツリーグの形成」鈴木 直・海老澤誠・吉村俊輔

「過去と現在を繋いで未来へ」江川玲大・平出崇文・南 祐太・馬上和祥

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 2010

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

空間創造演習 第1課題
新しい果実

■作品説明 ①名称の由来、②特徴、③食べ方
●大谷 涼 ①実のなる枝が相互に支え (sustain) しているように見える。②表面全体が金色に変わると完熟し甘みが増す。③表皮をむいてそのまま食べる。●押方友野 ①フィリピンのマクタン島のみで生育する。②木の根元に実がなり熟すと地面に落ちる。③皮をむいてそのまま食べる。●齋藤大介 ①果実の姿が奇妙で異様 (weird) に見える。②アマゾン川周辺で稲穂のように実をつける。③

リンゴのように皮をむいてカット。●高島まどか ①原産国インドネシアのスマトラ島では unknown (不明) が訛ってアノー、漂着地マダガスカルでは、Fruit (果物) と Perdu (仏語で迷う) が合成されてフリーパー。②スマトラ島で生育し実が直径6~7cmになると未熟状態で落下した後、波にさらわれ赤道直下の海を漂ってマダガスカルに漂着する。海水に触れると表皮が裂け、撥水効果のある硬毛で覆われる。③海岸に打ち上げられると硬毛が抜け落ち、表面に亀裂が入って中身が見えてきたころが食べ頃。スプーンですくう。●塚田紗衣 ①砂地で生育するドリアン的一种。②焼くと中の青い粒がはじける。③マシュマロのよう

な食感の中味をそのまま食べる。●徳永尚亮 ①②輪切りにすると切り口の黄色い果肉が月の満ち欠け模様となる。③黄色部分を生食で、黒い部分はピクルスに。●廣瀬紗也加 ①バナナに似た実が海底で育つ。②魚の体内で受粉し、その糞が種となって海底で生育する。③海水温が上昇し花が緑色から紫色に変われば、薄皮ごとそのまま食べられる。●渡邊航一 ①果実にあいた穴が鳥の巣として利用される。②森林伐採が進むアマゾンで鳥と植物が共に生き延びるため共生関係が生まれた。③一年中実がなり、鮮やかな黄色になると食べ頃で切ってスプーンで食べる。

■講評

今回、とくに秀逸だったのは高島さん、徳永君、渡邊君の3作品である。いずれもシナリオの面白さ (海を漂流、月の満ち欠け、植物と動物の共生) が抜群で、それぞれのテーマを具現化した模型もとても手の込んだ作りになっている見事である。

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。大谷君、齋藤君、廣瀬さんの作品に共通するのは、市販の模型材料でなく、テーマに合わせて木の枝や果汁、風船、ゼリーなどの素材を上手に加工して使っていることである。塚田さんと押方君の作品は、粘土を使って造形しており、どちらも果実を半分に割った断面を見せる模型も作っている。(桜井慎一)

空間創造演習 第2課題
ミクロの決死隊

■講評

普段何気なく見過ごしている小さな世界の中には驚くべく豊かな空間が存在していることを見つけ、表現する課題である。そのためには、観察力とそして何よりも想像力が必要となる。

等身大の現実の空間を経験することだけが空間体験ではない。一点を凝視し、そこに小さな自分を置くことで、自分の周りにめくめく空間が実感として広がっていく。そのような想像もまた空間体験である。

宮沢信太郎「ドライブの街とディスクの空」: 目の前には都市空間のようなものが広がっている。中央にあるのは何か特別な建物だろうか。視線を上げるとそこには空を覆う大きなディスクが覆いかぶさろうとしている。一瞬の動きと配置の中に巨大な空間を捉えた作品。渡邊航一「Let's climb」: ファスナーのチャックが効いている。布と金属、陰影などひとつひとつに目が行き届き、説得力のある作品に仕上がっている。作者はこの壁面をよじ登るつもりらしい。櫻井琢巳「Camera Room」: 大きなレンズ越しに光だけが差し込んでいる。丁寧なタッチがフィルムカメラの中という誰も入れない閉じられた静謐な空間を表現している。

鶴田亜有美「音の世界」: ピアノの中を根元よく丁寧に描いている。上蓋をあけることで、光を導入している。ミクロの世界では、ピアノの音はどのように響くのだろうか。タイトルがそのような想像の世界をひろげる。田辺紗織「f字孔から」: 薄っぺらいヴァイオリンの駒も巨大な神殿の一部ようだ。上空には弦が飛び交っている。大胆に構図を切り取ることで、見えない部分にも想像が広がる。下へ下へともぐり込んだアングルが成功している。平松成美「ご飯になった気分」: ちょっとユーモラスな作品。ジャーの中のご飯の上に乗っている自分をご飯といっしょにしゃもじが掏るところ。空間性よりも、そうした物語性のほうが強調

された感がある。手間に大きなご飯粒のシルエットなど、もうひと工夫あれば、より空間性が強調された。櫻井佑衣子「電球の中の風景」: 普段は決して入れない電球の中。電波棟のような巨大なフィラメント。ガラスの表現は難しかったと思うが、何か神秘的な感じのする作品となっている。川崎 将「リュックのファスナー」: 地下に埋設されたインフラの一部ようだが、実はファスナーのチャックの中。遠近感を強調し見慣れない世界を表現している。

今回、描く対象物への着眼点と構図そして表現力が評価のポイントとなったが、想像力によって豊かな空間が体験できることを実感してもらいたい。(松本成樹)



「セステインフルーツ」大谷 涼



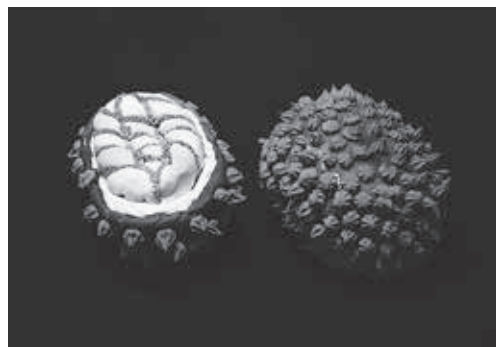
「ウィアード」齋藤大介



「マクタン」押方友野



インドネシア名「アノー」
マダガスカル名「フリーパー」高島まどか



「サンドリアン」塚田紗衣



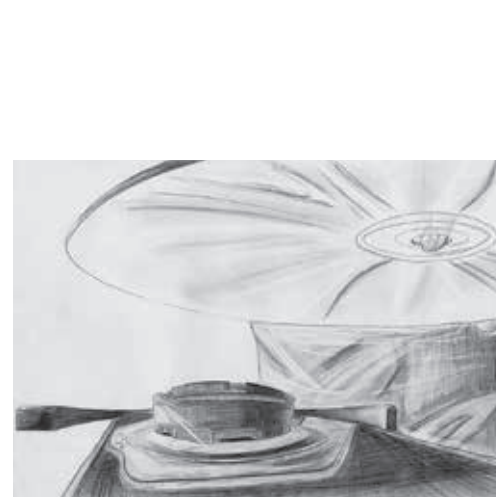
「ラブネストフルーツ」渡邊航一



「ムーンフルーツ」徳永尚亮



「バナシー」廣瀬紗也加



宮沢信太郎



渡邊航一



櫻井琢巳



鶴田亜有美



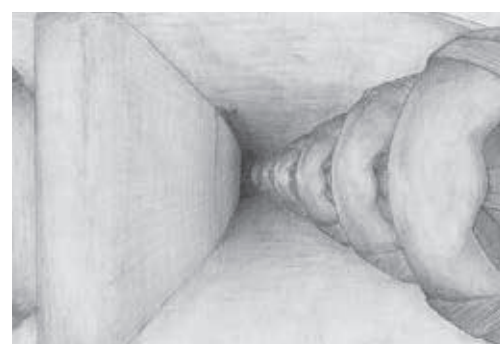
田辺紗織



平松成美



櫻井佑衣子



川崎 将

■作者、作品名

古屋成吉「モノクロ空間」
渡邊航一「小さな宇宙」
佐藤寛深「光の道筋」
永田大輔「エッジ」
齋藤大介「閉鎖的空間」
谷中峻祐「三角形の部屋」
田原 拓「光の神殿」
大川 峻「四角空間」
方喰 稜「三角空間」

■講評

形や空間を認識するということは「光」そのものを知覚することに他なりません。形のない量体としての「光」。私たちの日常には、そうした光に向けられた言葉がたくさんあります。たとえば……柔らかい、優しい、包み込む、温かい、繊細な、鋭敏な……等の、空間に対する形容があるように、時間の流れや移動による光の余韻は、

私たちの心理的な情念を引き出しながら、個別の「意味」をつくりだしているのです。

寺院や教会などの宗教建築の歴史が、そうした人々の感情を束ね、時には信仰心や権威の象徴としての崇高さをもたらしてきたように、光と影を操作することは人が空間をつくる知性そのものといえるかもしれません。

この演習は、外形5m×5m×5mの立方体の中に、光を自由に取っ込んで空間を表現する課題です。受講者は模型という表現方法を理解しながら、設定したスケールの空間を想像し、そこに取り込まれる光を遮ったり反射させたりすることで、明るさや陰影を折り合わせた、さまざまな場所をつく

りだすことが求められます。

ここで選出された9人の案は、どれも影の濃淡を自由自在に操作しながら生み出された独創性豊かなものです。そこではシンメトリーや四角、三角、といったような造形的なモチーフが、光によって強調される案もあれば、光そのものが複雑な形態をつくり出している案もある。それぞれに、道筋、束、交差を意識しながら、連続や遮蔽等による光の特性を理解し、パターンや遠近感による空間表現に成功しています。学生たちは、この課題を通じて人文的な「光」の美しさを、造形という意味によって表現するという、その後の設計課題へとつながる起点に立つことになります。(内海智行)

■講評

本課題は、船橋キャンパス内の建築の中から、感性に訴えかけてくる、複数の素材で構成されている立体の「部位」を抽出し、鉛筆で描写するものです。対象を丹念に観察することで、物語性や詩情性が生まれ、より精緻で深みのある表現力や観察力により、場所の空気感をも彷彿とさせます。

●鈴木さんは、ベンチの背もたれの留め金とネジ部分の質感を丹念に描き、流麗なタッチで木目の質感が伝わ

ってくる、鉛筆の持ち味を引き出した作品に仕上がりました。●櫻井さんは、ベンチの裏側の異なる素材のディテールに着目し、相対する素材の関係を丹念に表現しています。より立体的な描写によりメッセージ性が強くなるでしょう。●川又さんもベンチ裏の木と支持金具部分に着目し、反射光やコーナーの処理に工夫を凝らすなど、忠実に優しい表現となりました。より大胆に描き分けることで、いっそう力強い作品となるでしょう。●津端さんは、コンビニの看板の接地部分に着目し、ステンレスの光沢と煉瓦床、錆びの描写にチャレンジし、ぼかしを駆使しており、床下の陰影、錆び部分の画きこみで、より深みが増すでしょう。●田辺

さんは、コンビニ裏の出入りに置かれた踏み台に着目し、その素材感と機能性を兼ね備えたデザインに注視しています。踏み台の凹凸模様の描写で、より高精度な作品となるでしょう。●深澤さんは、多くの素材で構成されているコンビニの窓際に着目しました。煉瓦壁・アルミ窓台・網入りガラスとそれらを統合するゴム素材。鉛筆のタッチを生かし、画面構成にメリハリを与えましょう。●栗原さんは、コンクリートと鉄の結合部分に着目し、表面の汚れやヒビの表現、光と影のコントラストなど、きめ細かいタッチが作品の質に貢献しており、さらなる研鑽を期待しています。●高島さんは、食堂の横にある換気扇の一部を詳細に観察

し、素材のディテールに見入っているような空気感が漂ってくる丁寧な作品です。複数の異なる素材を察知できる力作となりました。●遠洞さんは、屋根付きベンチの連結部分を構成する木、鉄、ネジに着目し、背景のぼかしが悪天候を想起させます。鉄輪の曲率、汚れや傷み具合など丹念な画きこみが、より豊かな作品に通じます。

以上のように、素材や形が訴えるものを感じ取り、レンダリングにより表現することは、対象物を丁寧に観察し、考察する習慣を身につけることが大切です。さまざまな「気づき」が皆さんの中にボキャブラリーとして蓄積され、必ずや自らが何かを生み出すときの手掛かりとなるでしょう。(吉野泰子)



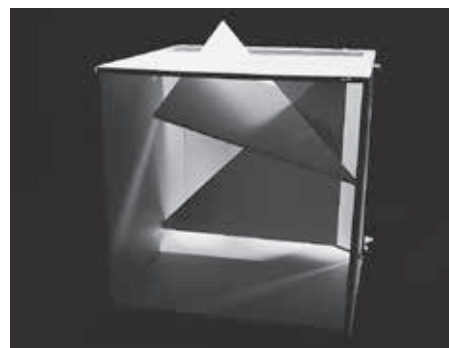
古屋成吉



渡邊航一



佐藤寛深



永田大輔



齋藤大介



谷中峻祐



田原 拓



大川 峻



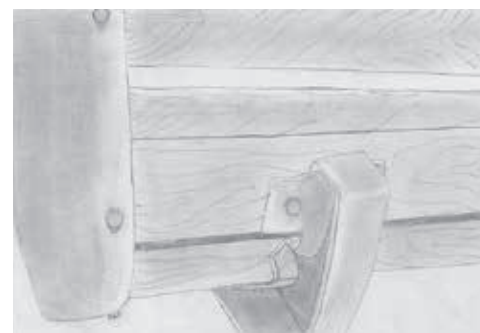
方喰 稜



鈴木彩美



櫻井佑衣子



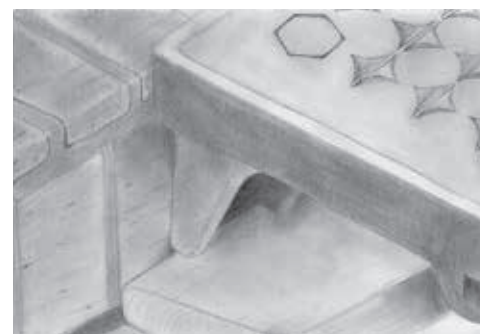
川又卓弘



津端里佳



深澤準平



田辺紗織



栗原聖子



高島まどか



遠洞躍斗

■講評

装飾的なものを用いずに、シンプルな線や面を組み合わせることで豊かな三次元空間を創造する課題です。学生たちにとっては初めて「建築空間」を意識した課題であったと思います。また、第3課題の「光のある空間」とも深く関連しており、二次元のスケッチや三次元の模型を横断しながら、建築デザインのプロセスを感じてもらえたことでしょう。

●櫻井佑衣子さんの作品は、片面に

ルーバー状の壁面をすらすらして設けて、そこを透過した光と影が違うレベルの床面で綺麗に見えることを意識しています。第3課題の体験を十分に生かし、光と影、動線、高低差を巧みに操った作品です。●田原 拓さんの作品は、L型のルーバー、L型の壁、複数の門型フレーム、レベルの違うステージ、複数の階段という多様な要素を使いながら、全体としてはシンプルな印象で、思わず歩きたくなるような空間であることにセンスを感じました。●辻 普さんの作品は、キーワードとして設定した「わくわくする空間」を「高低差」を使って表現しています。方向の違う巾のある門型フレームを交互にレベルを変えながら配置して階段状の空

間を創造し、地盤からも階段を隆起させて、ランドスケープと建築が一体となったような「とても楽しい空間」をつくっています。●野中大輔さんの作品は、斜めのグリッド上に壁を整然と配置し、壁の間に入れ込まれた床がレベルを変えながら配置されている作品です。単純な構成ですが、整然と同じ事を繰り返すことによって、かえって個性的な作品となっています。床の上と下の空間は表裏一体でありながらまったく違い、見る角度によって表情が異なります。●村松拓人さんの作品の魅力は、何と言っても水辺空間を中心としたダイナミックに構成していることだと思います。その空間を歩くことをイメージすると、水を感じながら刻々と

移り変わる風景が読み取れます。作者が拘った逆L型フレームは、空間に統一感と力強さをもたらしています。●山田泰之さんの作品は、この課題に最も素直に取り組んだ作品といえるかも知れません。奇をてらわず、水辺空間を中心に配置し、対角線に高低差をつけながらシンプルな要素で丁寧に体験を綴って行っています。派手な要素は見つかりませんが、無駄な要素も見つかりません。とてもバランスの良い作品です。

優秀作品に共通していえることは、しっかりとした設計意図を持って、そしてオブジェのようにならず、「体験」をデザインしていることだと思います。(矢作昌生)

設計製図Ⅰ 第2課題
ウォーターフロントに
建つマイスペース

大谷 涼

■コンセプト

この設計物は「シンプルで開放的な空間であり、なおかつ周囲の環境に溶け込む建物」というコンセプトを立てて設計しました。このコンセプトに到った経緯は計画地にあります。おそらく計画地の狙いは「誰もがリラックスできる憩いの場」と私は考え、それを壊さないよう環境に溶け込める外部構造としたいと思いました。なので、辺りの環境を見渡すと独立したビルが

多々あったのでそれに馴染めるような外装を求めた結果、ビルに見立てた2つの円柱を建物に取り入れたシンプルな外部構造となりました。そして、私がこのマイスペースでしかたかったことは「外の景色や時間の流れを常に見みくぐ」ことなので内部空間は前面をガラス張りにし開放感を醸し出し、常に周囲の景色や様子を楽しむことができる空間としました。さらに天井を開けさせることにより日光や月明かりを身近に感じることができます。これらの機能により内部空間ものびのびと寛げるような空間にしました。コンセプトとマイスペースへの願望とが具現した形がこの設計物となります。

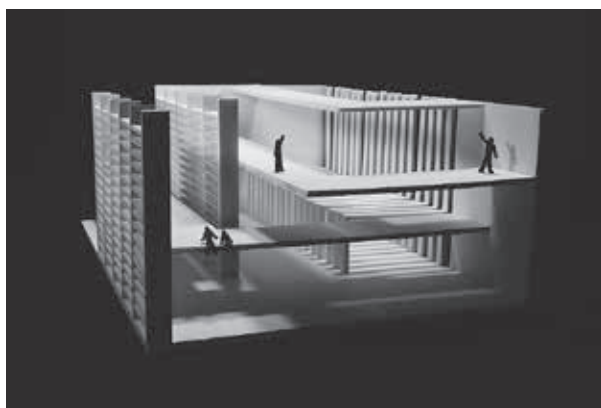
■講評

運河沿いの遊歩道の一部を計画地とした。住宅地でもなく、私的空間として利用できない場所だ。この課題は、水辺の眺望や開放的な空間をもつウォーターフロントを活かし、新たなデザインの可能性と既成概念にとられない魅力ある提案を期待して設定したものである。

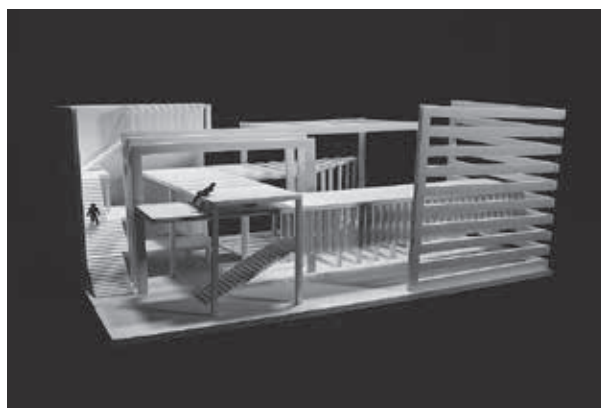
大谷案は、主旨にもあるように景色や時間の流れを楽しむための空間をつくるという、シンプルかつ、誰もが共感できるコンセプトだ。L型の敷地形

状を活かし、運河に面した角地を柔らかな曲線で結んだ透明感ある空間をつくり、敷地に水面を引き込むことで水辺との一体感を持たせた。一方で、遊歩道の機能を損なうことなく計画しており、壁でプライバシーを守りながらも、分節した空間の隙間から運河の風景を見通すことも考えられている。新しい発想や、空間構成の変化に乏しく、刺激が少ないが、初めての取り組みとしては上出来だろう。

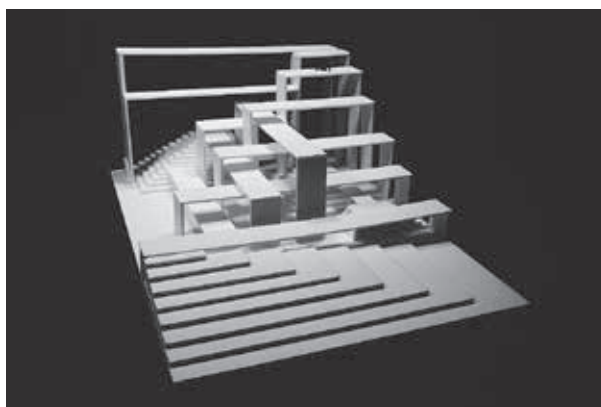
1年生にとって初めての設計課題であり、与えられた環境をどう捉えて、どう表現すればよいのか発想に苦しみ、恣意的な作品が多かった中で、彼の素直な発想が今後の成長を期待させるものとなった。(長井義紀)



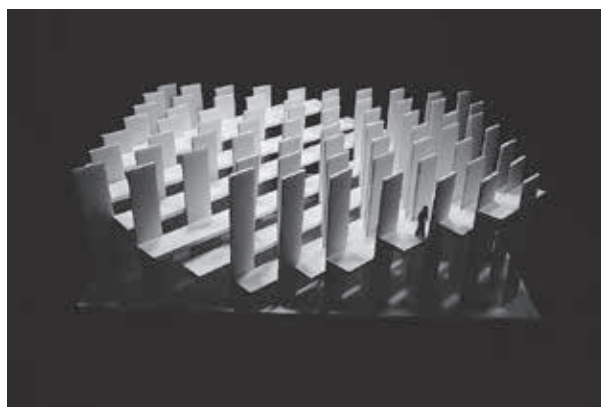
櫻井佑衣子



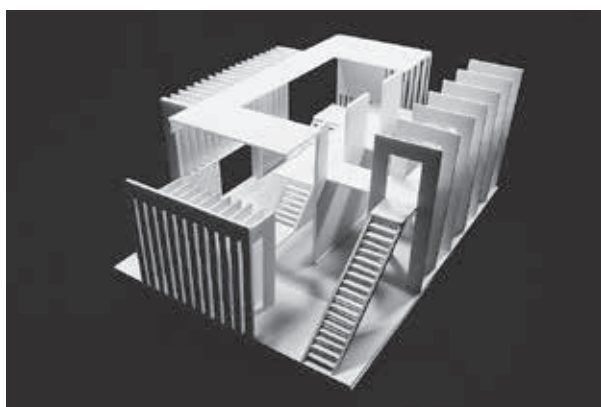
田原 拓



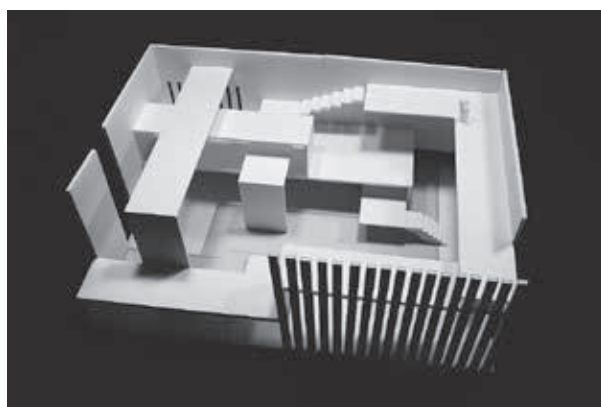
辻 普



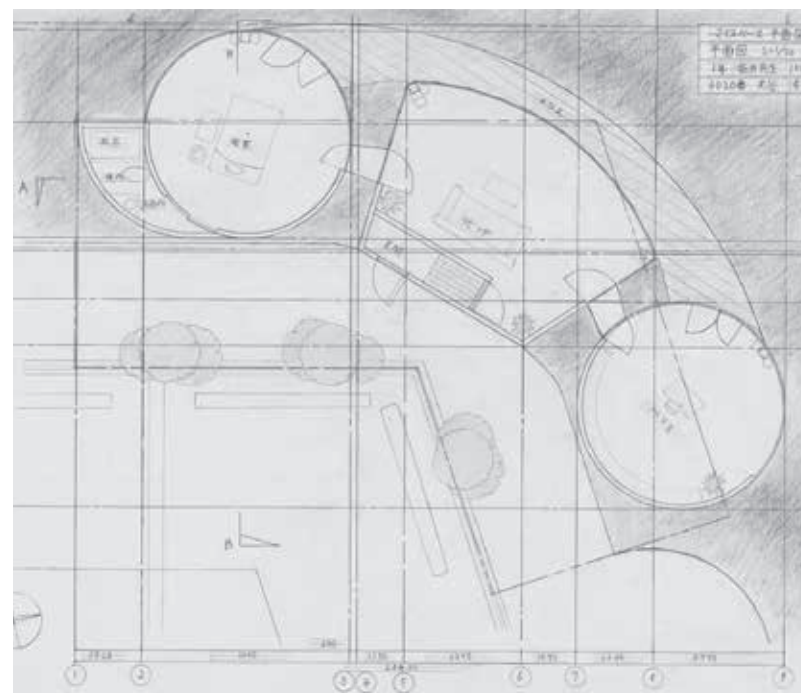
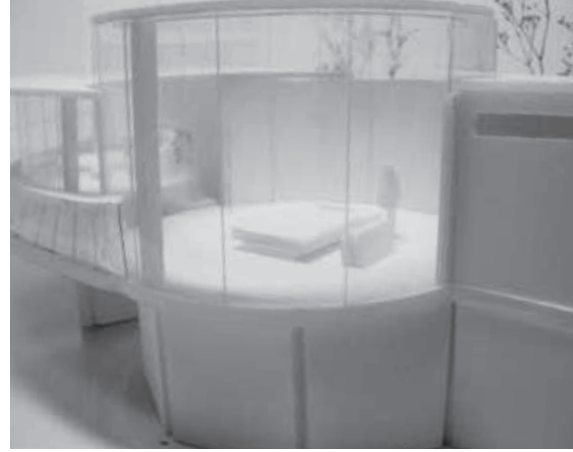
野中大輔



村松拓人



山田泰之



設計製図Ⅰ 第2課題
ウォーターフロントに
建つマイスペース

田原 拓

■コンセプト

「都会にある癒しの場」
今回の計画地である東京都港区は、仕事に出てきた人々が賑わっているとされている。毎日仕事でみんながとても疲れているだろうという印象があった。そこで、そんな中に癒しの場があれば、毎日元気に働くことができるだろうと思ひ、この作品を作った。
1階には玄関入ってすぐに広々としたLDKがありここで、ゆったりと過

ごすことができ、また、友達を呼んで簡単なパーティーをすることもできる。2階には完全に自分だけのスペースを作り自分だけの世界に入り込むことができる。屋外にはテラスを作り、運河を望みながら、いろいろなことができる。

この設計で気を使ったのが視線の問題である。北西方向には高い建物が建っている。なので、北西側の窓を上の方に付け、小さくした。また、北側のテラスはスリットで隠すことで、視線を軽減した。他にも、浴室からも運河を見たいので、植栽によって窓がついているところには行けないようにした。建物の配置は、あえて斜めのラインを使わず、縦と横のラインだけを使う

ことで、シンプルですっきりとした外見になっている。

■講評

田原案は、敷地の突端を起点にL字型に建物を配置したシンプルな計画です。変形した敷地と建物の間には、分割された余地を残し緑化。そこに作り出された小さな近景と運河に開けた遠景との間にコントラストが生じるように動線が配慮されています。小さな個室以外は半屋外のオープンテラスと

し、そのボリュームが大きく運河上に跳ね出しながら立地の特性を活かしています。スリット状のルーフは壁と連続し、その形状が周辺からの視線、風光の抜けを程よく調整しています。明確なグリッドに実直なプロポーションは、単純でありながらも安定した骨格とバランスをつくり出しています。グリッドという幾何学的な悟性は、人間がつくる空間の基本的な特徴です。見渡せば私たちの都市環境は、四角い部屋、四角い建物で埋め尽くされています。しかし、一見ありふれた規範に委ねながらも丁寧に場所を読み込み、端正であろうとする姿勢にこそ、豊かな感性が求められるともいえます。

(内海智行)

設計製図Ⅰ 第2課題
ウォーターフロントに
建つマイスペース

渡邊航一

■コンセプト

「Heat Place ～一つ一つの小さな空間に大きなSTORYを～」
計画地では、東面～南面を運河に囲まれながら、大きく視界が開けた開放的な空間で、運河を船が行き交い視界には高層ビルや水上レストラン、公園などさまざまな景観を楽しめる。この空間を魅力的に見せるために、一つの計画地から水面の見え方などさまざまな表情が見られる小さな空間をたくさ

ん造ろうと考えた。この建築物を造る上で景観を見せることや内部空間を造るだけではなく、「見られる建築物」として周りからも楽しめるようなデザインにした。外部空間では、パブリックスペースとしての機能を持たせつつ、水を敷地に引き込み、水と触れ合える場所にした。小さな空間にもそれぞれ異なったストーリーを持たせ、一日中いても飽きない空間になっている。1階は、水面が一番近い所に位置し、ガラス面が下に向いているため、水面がよく見え、川の向こう岸にある建築物がそのまま水面に反射して見える。そこで、「ありのまま」や「素直」という言葉が浮かんでくる。2階は、ガラス面が上に向いているため、空がよく

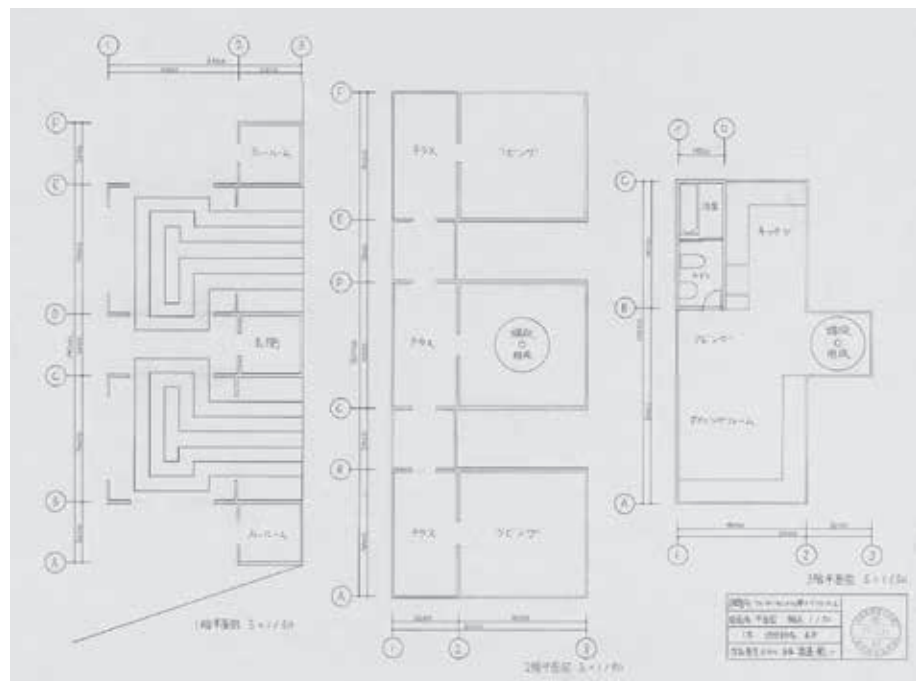
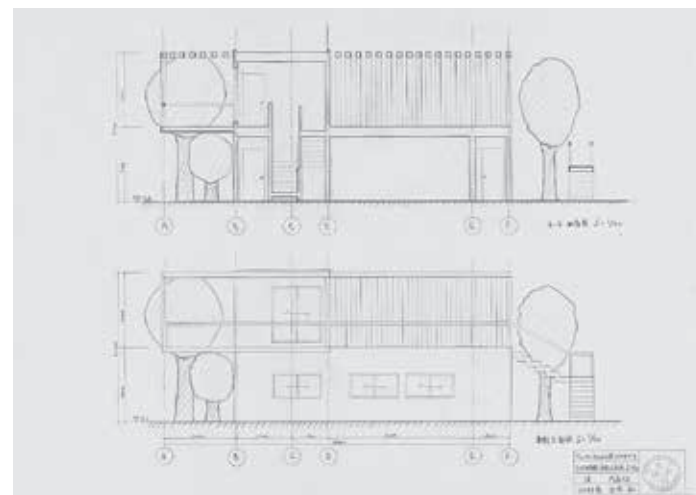
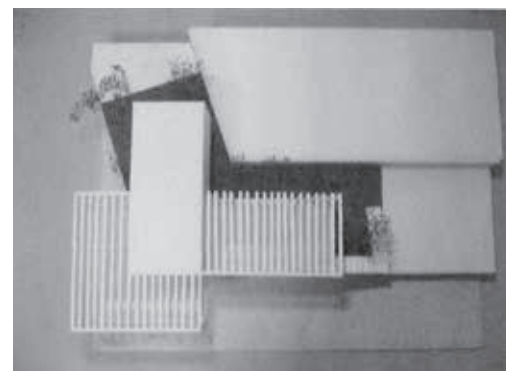
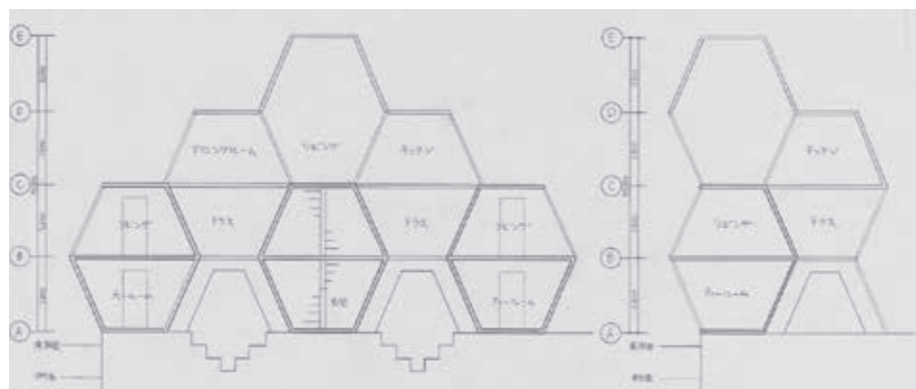
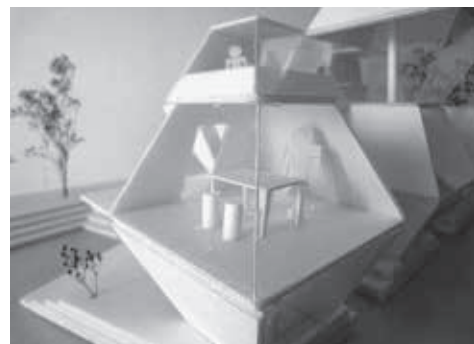
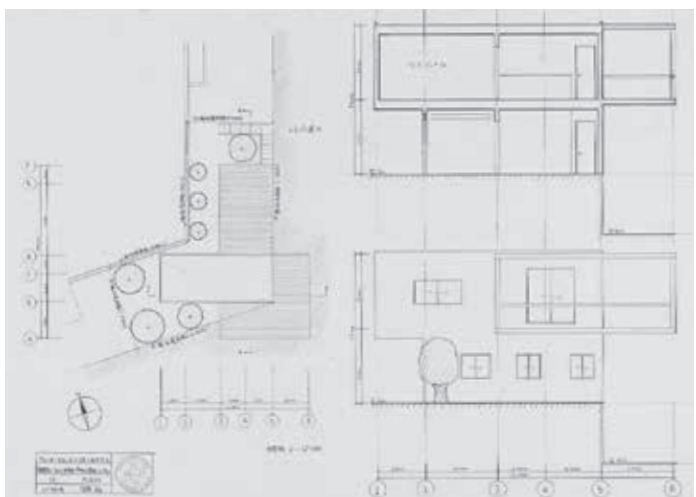
見え、同じ空の下で家族や友人とつながっていると感じさせる。

■講評

この渡邊案では、建築空間を1棟にまとめるのではなく、互いに隣接するユニット形式で3階建ての空間構成として、友人や知人をもてなす“ホームパーティー”の空間を展開している。それぞれのユニットや階層にストーリーを持たせ、すべてのユニットに独自のコンセプトを設定し空間を展開しているところが、作者の独創性を感じさせるユニークな提案となっている。具体的に1階部分では、夜景として水面に映りこむ対岸の景観を「素直」に

楽しむための水際空間とし、2階部分では傾斜を持たせたガラス面から望む夜空や流れる時間に対して「共有」の意識を持たせることを狙っている。さらに、3階部分では他の階より大きな空間を用いて迫力ある夜景の眺望を想定し、ウォーターフロントの醍醐味を建築空間に取り込む工夫を行っている。デザインの見えると多少荒削りな面は否めないが、生まれて初めての設計課題において、このように緻密なコンセプトを展開し独創的な建築空間を提案している本作品は、類い稀なる作者のセンスを感じさせる秀逸なものであるといえ、今後上級学年に進んでのさらなる作者の精進を期待したい。

(山本和清)



2年生（前期：設計製図Ⅱ、後期：設計製図Ⅲ）



【担当】岡田 智秀
 佐藤 信治
 永曾 琢夫
 佐藤 浩平
 玉上 真人
 鶴田 伸介
 廣部 剛司
 光井 純
 矢野 一志

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

石井沙耶

■コンセプト
 普通の家にある廊下をなくし、内壁で囲まれている住宅にしました。きちんとしたドアが各部屋にないことから家族の存在を確認し合えるというメリットが特徴です。
 また、干潮・満潮の水位の高さの違いを利用し、居間の部分だけ床が上下できるようになっています。
 外壁と内壁で窓の形が異なるため、常に部屋に入ってくる光が違って見え

ます。
 兄の部屋は三角形になっているため先端の部分の床をガラスにすることによって、外からの光を入れ、明るい部屋になるよう工夫されています。

■講評
 水域に面している敷地にそのロケーションを生かして居住空間を設計するという課題設定である。多くの場合、水辺を含めたその景観をいかにして「見ようか」と考え、開口部の位置や断面の検討をしていく。この案でも一応そのような窓は存在するが、おそろしく限定的である。それは、この建築にあげられた開口部と浮き構造の箱にあげられた開口部は1日の干満や月齢とともに移行する大潮・小潮によって刻々とずれながら変化していく。そこに、日々変化し続ける太陽の光が射し込んでいく。ひとときも同じ状態を保つことのない住宅の持つ一種の不安定な状態は、人が（地球上に生息しているのだ）ということの意味を、いつまでも問いかけていくことになるだろう。（廣部剛司）

レベルの変化を感じながら過ごす。実際には技術的に実現は難しいかも知れないが、そこには光や視線レベルの変化の中に地球の胎動とでもいうべき潮位の変化を間接的かつ劇的に感じようとする強い意志があるのだ。外皮の建築にあげられた開口部と浮き構造の箱にあげられた開口部は1日の干満や月齢とともに移行する大潮・小潮によって刻々とずれながら変化していく。そこに、日々変化し続ける太陽の光が射し込んでいく。ひとときも同じ状態を保つことのない住宅の持つ一種の不安定な状態は、人が（地球上に生息しているのだ）ということの意味を、いつまでも問いかけていくことになるだろう。（廣部剛司）

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。計画に当たっては、敷地A、Bのいずれかを選定する。

【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とおりである。
 - 電気、ガス、上下水道などは整備済。
 - 地盤は良好である。
 - 気候は温暖で特別の配慮は不要。
 - 水路は当該地区にとって歴史的遺産である。
 - 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

「ギャラリーを併設する水辺のオフィス」（佐藤浩平）

【設計条件】

- 本課題は、ギャラリーを併せ持つオフィスビルの計画を通し、RC建築物の設計図の描き方を習得することを目的とする。敷地は隅田川に合流する大横川に面する商業地域で、建築物は企業の自社ビルで、1階は水辺に面した貸しギャラリーとカフェという設定。
- 敷地および周辺条件
 - 江東区富岡：商業地域（防火地域）
 - 建ぺい率80%、容積率600%、敷地面積1000㎡、高さ制限・日影規制なし。
 - 永代通りから30m以上離れた部分であるため、今計画では何も建築しないか、取り壊しても他の部分に影響を与えないものを設計。
 - 敷地内の現況建物はすべてないものとする。
 - RC構造、地下1階（駐車場等）、地上4～5階程度。
 - 安定地盤とし、杭地業は不要。
 - 容積はオフィス300～400%、ギャラリー100%程度とする。
 - ギャラリー部には吹き抜けを設置。
 - ギャラリー、カフェは休日も開いているため、オフィスとは別導線設計で計画。
 - 所要室
 - ギャラリー：展示部門（屋外展示も考慮、控え室）、共用部門（エントランスホール、ホワイエ、トイレ）、管理部門（事務室、給湯室）
 - カフェ：飲食スペース、厨房
 - オフィス：事務スペース、エレベータ、階段、トイレ、給湯室、
 - その他：機械室30㎡程度、倉庫（上記はあくまで一般的なものであり、各自創意提案をすること）

第2課題

「大横川の集合住宅～アーティストたちが暮らす水辺の集住体～」（矢野一志）

【設計条件】

- 本課題は、前課題の琴平通りを挟んだ隣地に12戸の集合住宅を計画するものである。計画地の周囲は、南と東に大横川と平久川が、北と西に永代通りと琴平通りが交差しており、さまざまな人・もの・情報が交差しているポテンシャルの高い場所である。このような地域の環境や周囲の状況に配慮しつつ、アーティストたちが暮らすスタジオ付き集合住宅を計画する。アーティストの定義は、現代美術家でも伝統工芸の職人でも、各自がそれぞれ設定することと、ものを創造することをポジティブに捉えた、意欲的で魅力のある集住体の提案を求めたい。計画にあたっては、とくに以下のことが求められる。
- 入居者や来訪者が、水や緑を積極的に楽しむことができる空間的な配慮を行う／敷地内の3本の桜の樹を残した計画／敷地周辺の環境に配慮した計画／敷地内は、地域に対しても開放が可能のように計画／集まって共に暮らし、創作活動を行うことに対して空間的提案を行う／各住戸に専用スタジオ（住戸の1/3～1/2程度の面積）を設ける／設計上の要件を考慮／生活空間とスタジオの関係に配慮／各住戸の間取り（部屋数等）は各自想定／生活上、機能上、無理のない計画／各住戸は、お互いにプライバシーを守れるように計画／アーティストの定義は各自で設定。
- 敷地および周辺条件
 - 敷地の形状・接道条件・周辺状況等は、添付資料参照。
 - 計画地の敷地面積は1,250㎡。
 - 敷地条件は、商業地域、防火地域、高さ制限・日影規制なし。建ぺい

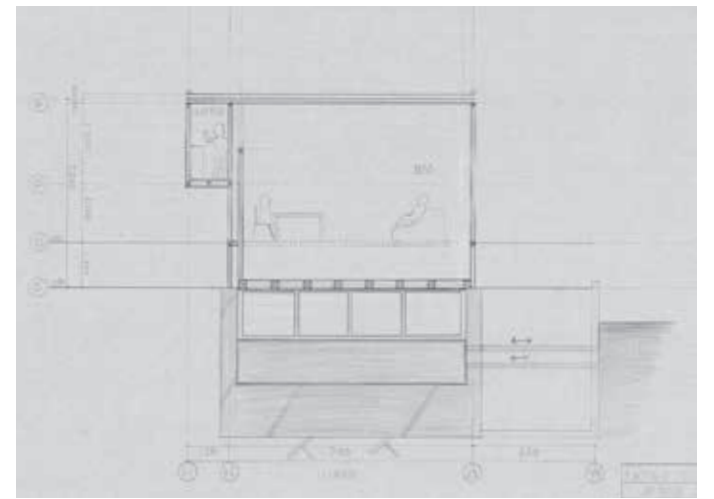
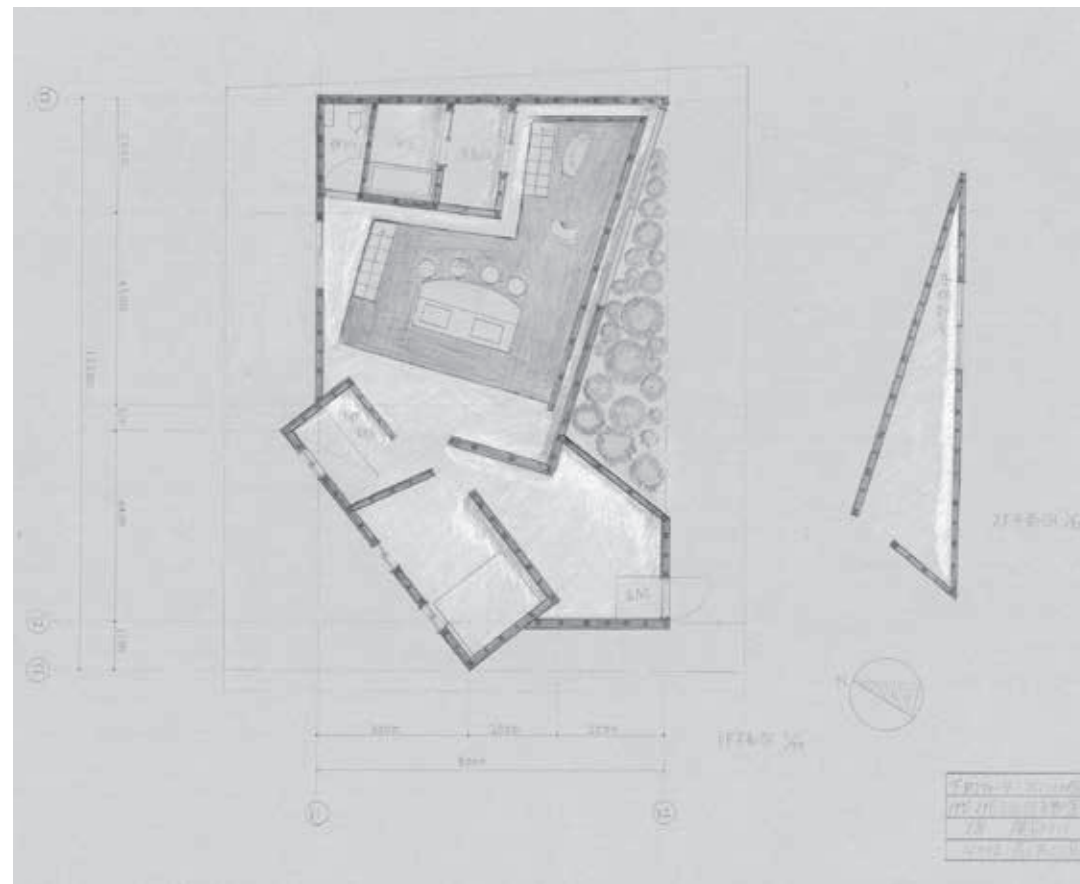
- 率80%・容積率600%。
- 敷地・道路・歩道・河川との高低差を考慮（盛り土、切り土は可）。
- 計画地内のふたつのポケットパークはないものとして計画して良い。
- 電気・ガス・上下水道などは整備済。
- 地盤は良好である。
- 気候は温暖で特別の配慮は不要。

第3課題

「図書館のリノベーション～中庭のフォリー～」（玉上真人）

【課題主旨】

- 出題から提出までわずか2日間という即日設計である。限られた時間のなかでアイデアを構築し、紙媒体の二次元に落とし込むことで、瞬発的な発想力と決断力、第三者に自らのアイデアを伝えるための表現技術を身につける。
- 【設計条件】
 船橋キャンパス図書館の中庭をフォリーのある中庭へとリノベーションする。フォリー（英語：folly）とは庭園や公園内などにみられる装飾用、休憩用の建物をいい、日本のあすまやとほぼ同義。また、リノベーションとは既存の建築物に新たな付加価値を付け加え再生させることをいう。この中庭を、より魅力的な場所にするために小規模建築を付加する。学生たちが屋外で風を感じながら読書をしたり、休憩できる、心地よい中庭を提案してほしい。
- フォリーの解釈は自由。読書を楽しむ、休憩するという目的を叶える空間とする／屋根（または類するもの）をかけること。日よけ程度でも可、中庭全体を覆うのは不可。必ず外部空間をつくる／6～10人が座って使える程度の大きさ／最低1棟設置。複数棟、複数階可。構造は自由／図書館本体内部空間との関係性に配慮し、中庭全体を計画する／フォリーへの動線を確保すること／中庭の既存水盤を残すこと。



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

大草佑介

■コンセプト
——広い庭と開放感のある住宅——
〈居間から見た庭〉
このような景色になる。
〈北側からの写真〉
こちらには道路があるので窓などは少ない。
〈南側からの写真〉
開放感にあふれ、光を受け止める面積を広くした。

この住宅がなぜこのような形になったかという、各部屋などを南側に向けてガラス張りにし、太陽の光を十分に取り入れられるようにしたからだ。そして、居間からは庭に出られるようになっていて、休みの日にはBBQなどもできる。またこの個川では、ハゼが釣れるということなので、庭から釣りができるようになっている。

■講評
「佃川支川」は下町情緒を色濃く残す町中に川が嵌入されたような状態で留まっている特異な支川である。
本課題ではその支川に面した2つの敷地から、学生がおのおのどちらかを選択し設計に取り組んだ。
一方の敷地は矩形の敷地で2面が道路、1面は公園に面するのに対し、もう一方はL字型の敷地で短辺の一部のみが道路に面する。前者は4方すべてがファサードになりうるが、後者は道路面と水辺側がファサードとして考えられ、それぞれ違った難しさのある敷地である。
L字型の敷地を選択した大草君の案は、2種類の不定形の平面を積み重ね

た構成で、その建築を敷地中心に配置している。それによって間延びしがちな敷地に3つの空地が生まれ、それらは道路に面したアプローチ空間、物干しや浴室への採光のための庭、パーベキューや釣りを楽しむ庭としてそれぞれ違った役割を担っている。不定形平面が生み出す開口は借景や採光を上手に確保しており、2階が跳ね出すことのできる軒下空間は日射のコントロールや雨避けとしても機能している。恣意的な形態に見えるにもかかわらず、住宅としてバランスよく機能性、快適性を確保しているところを評価したが、水辺とのかかわりをもっと表現できればさらに良案になったと思う。
(玉上貴人)

設計製図Ⅲ 第1課題
ギャラリーを併設する
水辺のオフィス

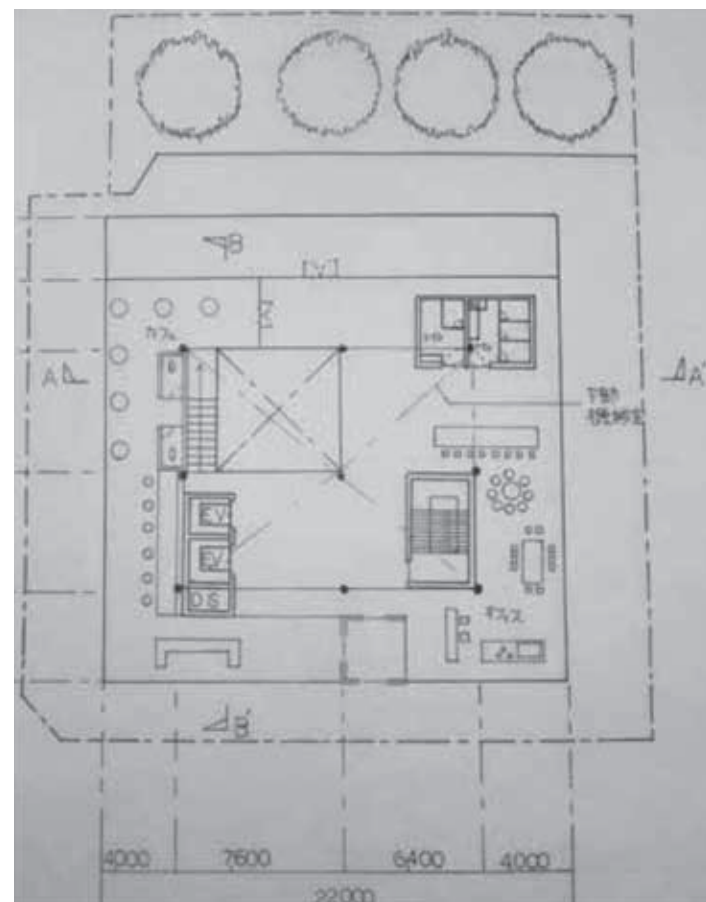
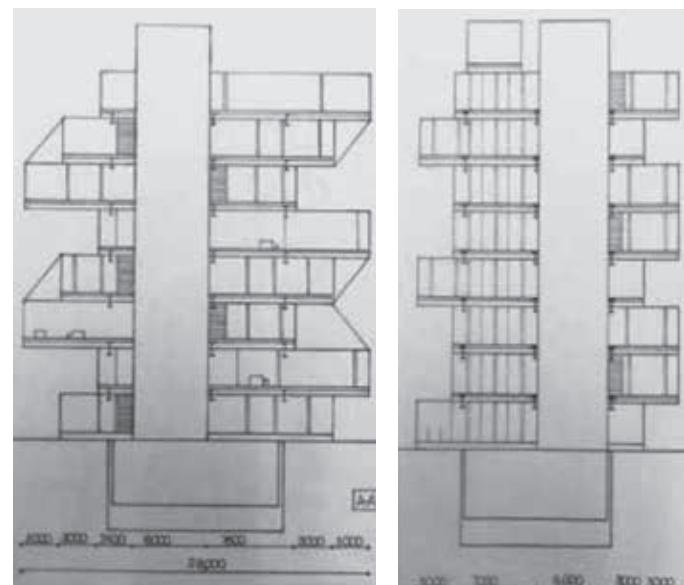
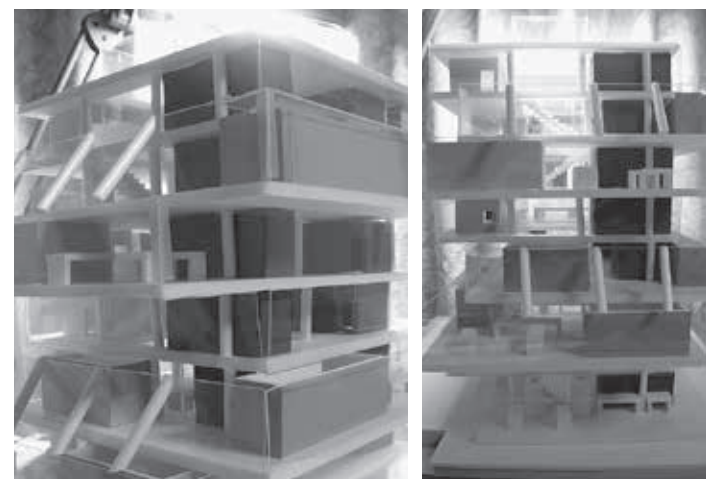
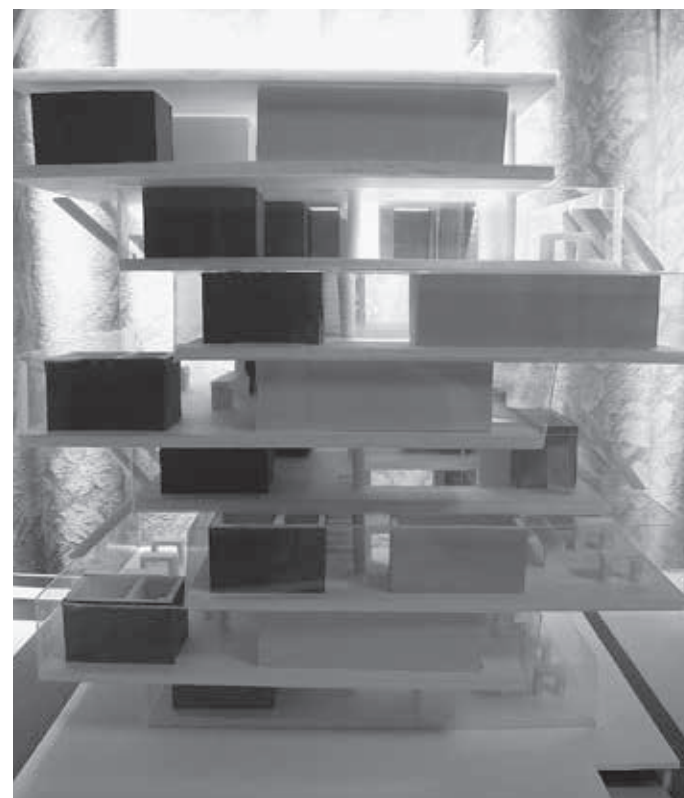
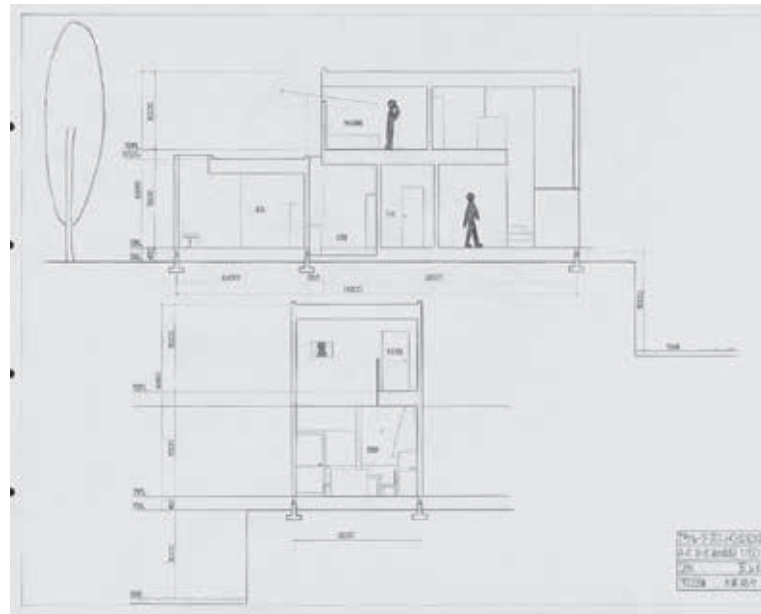
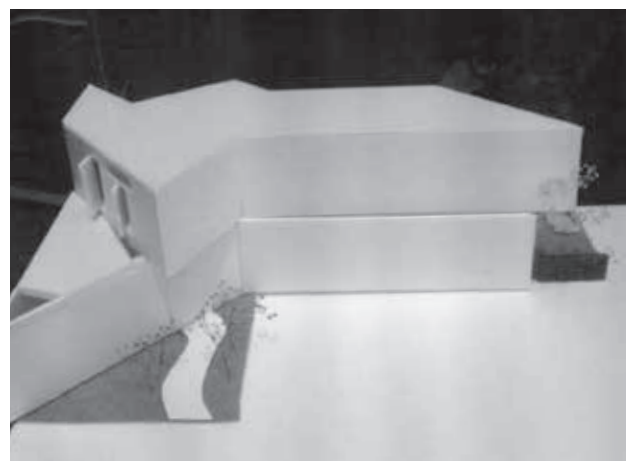
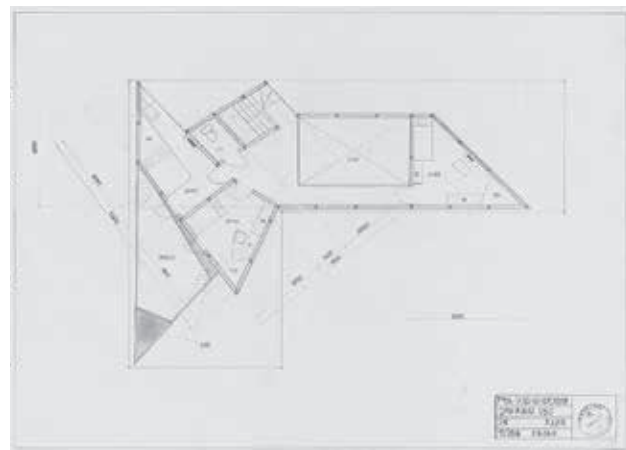
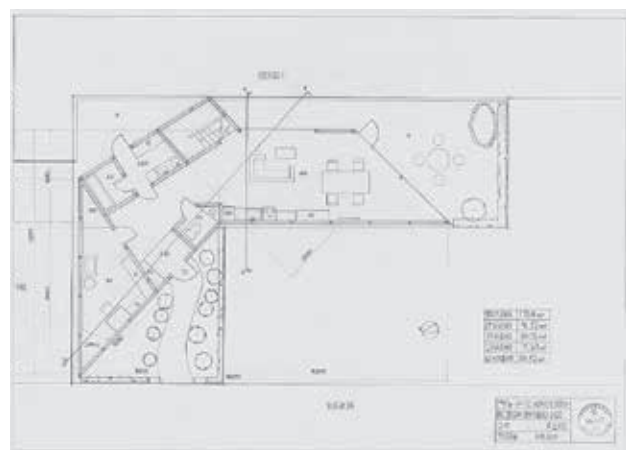
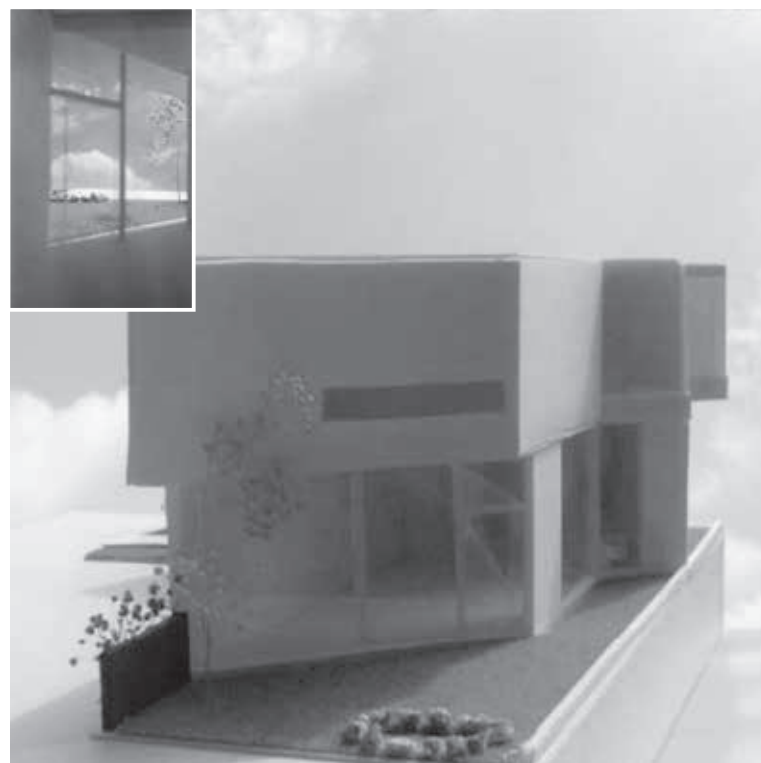
伊藤 渚

■コンセプト
ギャラリーを併設するオフィスということで地元に住む人が入りやすい建物にした。オフィスビルはシンプルな四角い建物が多いイメージだが、敷地内で各階の配置を少しずつずらしていくことによってビルという硬いイメージをなくしてみた。各階の配置をずらすことにより側面に凹凸ができ、窓際に立ったときに見える景色が階によって変わるため、利用者がどの場所

から景色を見ても楽しめるようにした。1階部分はオープンテラスを作り人々が隣の川を見ながらくつろげる空間を作った。2階以上はギャラリーとオフィスを交互に配置していき、そこで働く社員とお客さんとのコミュニケーションをとりやすくすることによって、常にお客さんの意見を取り入れられるようにした。建物はガラス張りにして外から見ても人の動きが見られるようにし、またオフィスの空間も部屋のように特別な仕切りを設けるのではなく展示パネルを壁としてあまり堅い空間にしないようにした。社員、来客者問わずこのビルを利用する人が気軽に利用でき楽しめるようなビルを設計した。

■講評
この作品は、オフィスとギャラリーという組み合わせに対し、オフィスのプログラムから組み立てて、建築化まで到達した秀作である。冷たく均質になりがちな各階のオフィス空間にショールームをばらばらに組み合わせることにより、オフィス全体にアットホームな雰囲気を出し出すことに成功している。オフィスの内容を身近な職種にすることによってなし得たことである。平面的、断面的なコミュニケーションを取れるよう吹抜け、階段および、ショールームを配置している。また、内部だけでなく、外部に対しても各階のショールームのパーティションの色を

変えるなどしてスケールを感じさせるような工夫をしており、コンセプトが一貫していることがわかる。構造的には、もう少し考える必要があるが、今後の課題としよう。また、河に面している立地条件等を考慮し1階まわりをもう少し工夫するとよりよい作品になったと思う。建築を考える上でもっとも考慮すべきことは、敷地との関係である。全体に力を入れることであるが、敷地を与えられたとただで建築を作ろうとしてしまう傾向がある。東京のようなきっかけをつかみにくい周辺状況の中で水との関わりを必須条件としていることを有効に利用し、周辺との関係を作り上げることに力を注いでほしい。
(永曾琢夫)



設計製図Ⅲ 第2課題
大横川の集合住宅
～アーティストたちが暮らす水辺の集住体～

■コンセプト
「公園のような集合住宅」

集合住宅というと、ゆとりのある空間が少なく、変化のない風景、というイメージがある。そこで私は、眺めの良いのんびりと過ごせる『公園のような集合住宅』を提案する。家を出たら公園のような景色だったら楽しいだろうと考え、各階をプレート状にし広々と緑を感じられる空間にした。また、

片江友美

座って休憩したり、たくさんの景色を楽しめるようにいろいろな方向に階段を配置したり、前面道路や橋からもアクセスしやすくなっている。

前課題と敷地が隣合う本課題では、前回のおもちゃのオフィスと関連付け、隣で働いているおもちゃのデザイナーの集合住宅とした。ガラス張りのスタジオでは自分の作品などを展示し、外から見ても楽しく、会社のアピールにもなる。

さらに、桜が一番きれいに見渡せる2階にイベントスペースを置き、住人だけでなく地域の人や通行人とも触れ合える空間をつくった。

■講評

本課題では、中高層集合住宅の設計を通して、個と集合のあり方や周辺環境との関係性、都市部のコミュニティの可能性を考察し、その上で、魅力的な集住体の提案が求められた。

本作品は、明快なコンセプトに沿って、自分自身の集住体のイメージと計画上の与条件を上手に掛け合せ、オルタナティブな集合住宅の一例を提示している。都市の集合住宅のほとんどは、プライバシーとセキュリティを最優先するあまり、単調で閉鎖的な表情に陥っており、その状況に一石を投じようとする意欲作としても高く評価できる。

集住体のシステムとしては、公園に見立てたプレート状の人工地盤を4層

設定し、その間にL型の住戸ユニットや階段をさまざまな方向から差し込み、光庭によって縦方向を有機的につないでいる。住戸は居住スペースとガラス張りのアトリエで構成され、このアトリエが同時にコモン的な性格も担うことにより、多層的なコミュニケーションを誘発する仕掛けとして機能する。居住スペースは最低限のプライバシー確保のために開口範囲を限定しているが、内部空間の快適さを担保する何らかの工夫があれば、より説得力を持ち得たであろう。個と集合が同時に成立することによって、集住体の可能性は広がっていく。新しい公共性としても期待感の持てる、感受性の豊かな提案である。(矢野一志)

設計製図Ⅲ 第2課題
大横川の集合住宅
～アーティストたちが暮らす水辺の集住体～

■コンセプト

この集合住宅では12人の建築家が暮らしている。1Fには4つの建築事務所があり、ここを訪れる人はさまざまな建築家の中から好きな建築家に依頼することができる。2Fからは建築家の家であり、水とのかかわりを配慮してそれぞれの住戸から必ず大横川の川をみることができるよう配置になっている。住戸も建築事務所と同じ形の

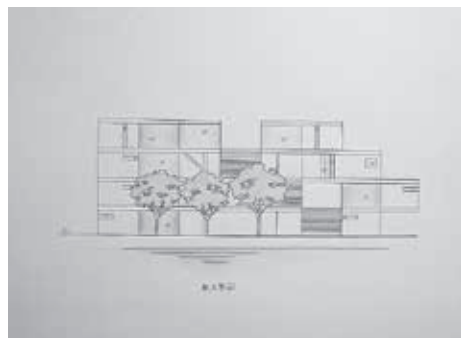
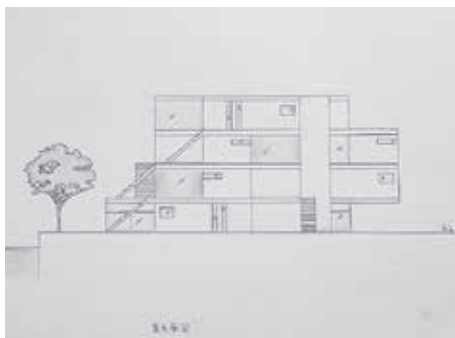
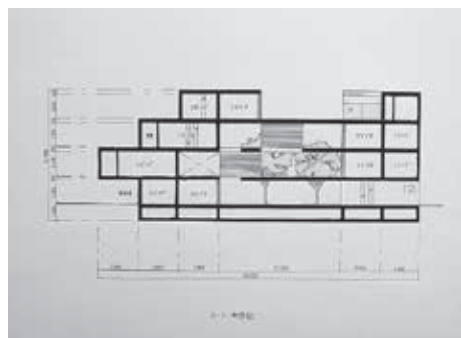
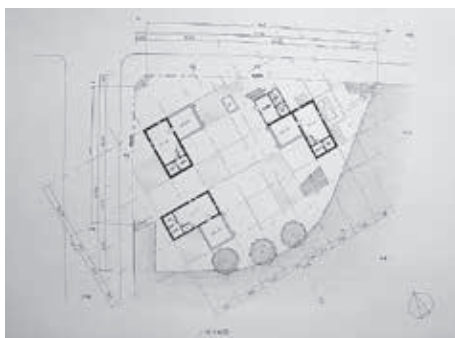
青木秀史

ユニットであり、使用用途によって内観が異なる。集合住宅の全体としてはユニットを積み重ね、重ねた構造になっている。こうすることによってユニットとユニットの間のできる空間が複雑に入り組み、歩くことで面白味を感じられるような住戸へのアプローチになっている。住戸ユニットは二層吹き抜けであり、すべての住戸がメゾネットタイプである。1Fには住戸でも仕事ができるように専用スタジオ(製図室)、台所、トイレ、風呂、リビングを設け、2Fには寝室を設けた。製図室の壁も含め、住戸の壁はガラスになっており、仕事をしていても決して人と人の隔たりを設けない、人と人とのかわりを大事にした設計になっている。

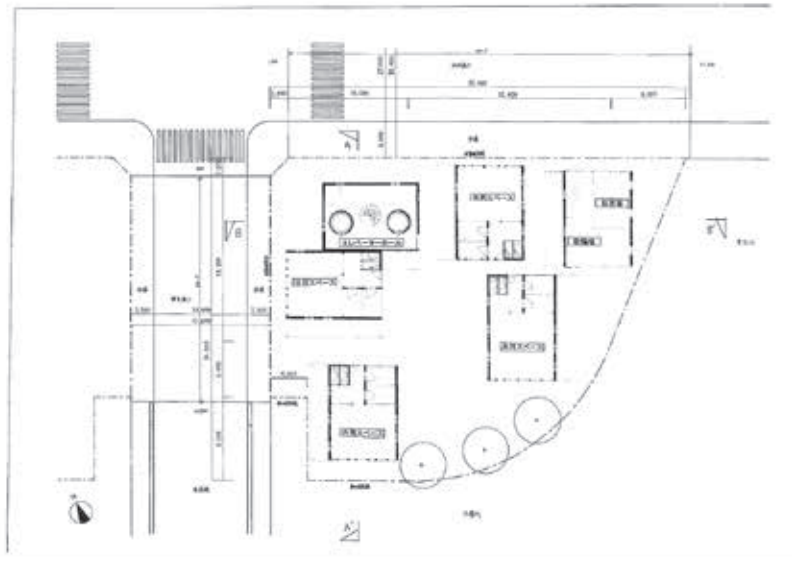
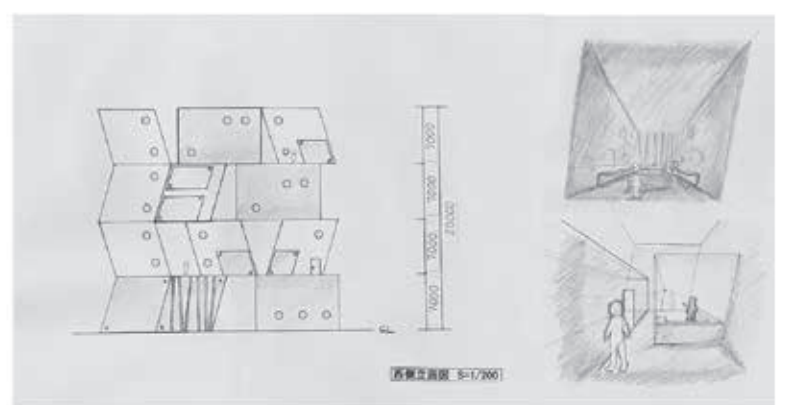
■講評

12人の建築家が集まって暮らすことが想定されている集合住宅である。基本的には二層のメゾネットユニットを積み重ねた構成となっており、1階には共用のスタジオ、打合スペースが設けられている。一見、中銀カプセルタワー(設計:黒川紀章)に象徴されるようなメタボリズム的提案にも見えるが、階段やエレベータなどの垂直動線を納め、構造的にも全体を支持するコアに接続されていないことがこの案をまったく違う方向性へと導いている。斜めに倒されたユニットは木の枝に葉がつくようにコアに接続されているの

そして、向きを変えて積層されることで生まれる余白が集合していくことによって、まるで偶然発生したようなコモン(共用)スペースをつくり出す。通常はコア部分に納められる垂直動線は積み重ねられたユニットを貫通するようにして処理されており、「積層していく」ことが徹底的に追究されている。結果として都市にインパクトを与える景観を生み出すとともに、さまざまな隙間から川へと視線が抜ける性格を持つ中庭・立体路地を建築に内包することとなった。自らがいくつかのルールを設定し、結果生まれる空間を味わう、という試行錯誤を繰り返すようにして考えられていった建築は、未だ完結していないともいえる。(廣部剛司)



同じユニットを積み重ねていくと、その間に空間ができた。
住戸の形は同じでも、その間に同じ空間はない。



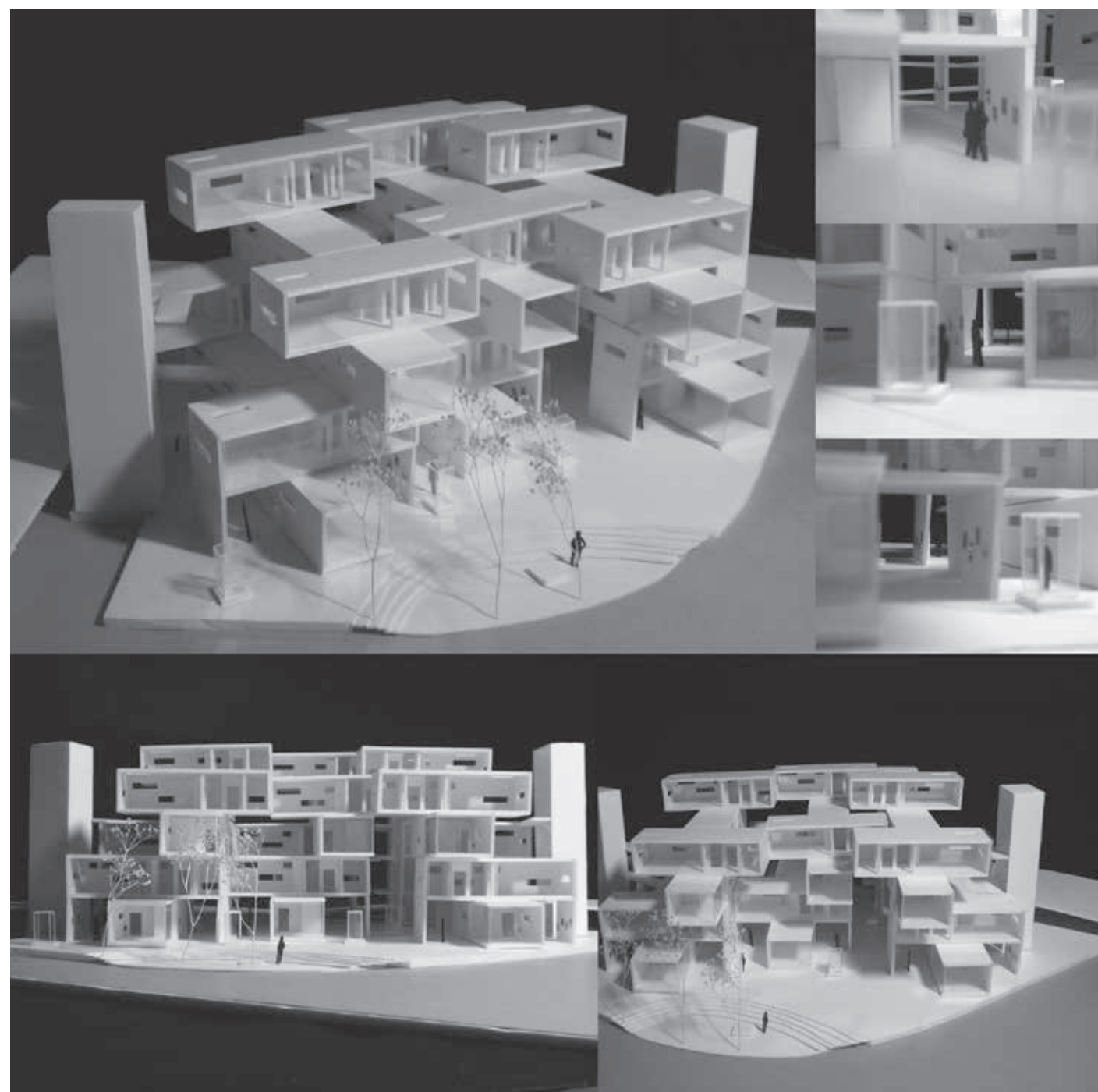
設計製図Ⅲ 第2課題
大横川の集合住宅
 ~アーティストたちが暮らす水辺の集住体~

望月堅次

■コンセプト

北側に汐見橋、西側に東富橋という既存の橋があり、南側に大横川、東側に平久川という運河がある角地の敷地。敷地には既存の桜が3本ある。ユニット数が12あり、各ユニットにアトリエのある集合住宅。ユニットの形はT字型のタイプと十字型の2タイプでメゾネットになっている。1階がアトリエで2階が生活空間になっている。生活

空間とアトリエを分けることで集中して仕事ができ、2階の南側を全面、窓にすることで運河を眺めながら宙に浮いたような感覚で生活できる。アーティストが暮らす計画で、2階の床下にできた空間におおのの作品を展示できるスペースを設けた。その空間の外壁に絵画や写真を展示でき、外壁によってできた通路に彫刻などの大きな作品も展示できるようになっている。住民や一般の人は水辺まで作品を鑑賞しながら行くことができる。水辺のオープンスペースで既存の桜を眺めながら祭りや鑑賞会が行え、船で運河を遊覧することもできる。



■講評

この作品は既存の桜を残しながら、イベント広場のシンボルとして市民が

参加できるように計画された秀作である。通りに対して対角線状にアトリエと短期滞在空間をT字型のメゾネットの形で巧みに組み合わせて配置している。1階部分はギャラリー空間として開放されており、施設内でのさまざまな活動が街に染み出していくように工夫されている。さらにユニットとユニットの間には風の通り抜ける空間をつくって通りと運河の間の連続性を確保している。環境配慮への関心が高まる中で、熱負荷の削減や自然エネルギーの利用に対する視点は今後の設計課題の中でも積極的に取り上げる必要があると思う。そして、アトリエと居住空間はT字型のメゾネットユニットの組み合わせで構成されている。さらにT

字型のユニットによって生み出されたダイナミックな形態と多様な空間は、街に対して賑わいとワクワク感を与えてくれそうである。細部に至る完成度はまだ詰めるところがあると感じるが、アイデアに富んだ作品に仕上がっている。建築は街をより良くするためにデザインされなくてはならない。そして街の楽しさは人々の暮らしの質を考えると非常に重要である。学生の時から建築を「街」から考える習慣をつけることによって、人と街との関係、建築と街との関係、そして環境と人との関係といった、これからの街づくりに欠かせない視座を成熟させて行くことができると思う。(光井 純)



3年生（前期：設計演習Ⅰ、後期：設計演習Ⅱ）

前期（設計演習Ⅰ）

前期（設計演習Ⅰ）

前期（設計演習Ⅰ）

前期（設計演習Ⅰ）

前期（設計演習Ⅰ）

前期（設計演習Ⅰ）

前期（設計演習Ⅰ）

前期（設計演習Ⅰ）

前期（設計演習Ⅰ）

前期（設計演習Ⅰ）

前期（設計演習Ⅰ）

前期（設計演習Ⅰ）

前期（設計演習Ⅰ）

前期（設計演習Ⅰ）

前期（設計演習Ⅰ）

前期（設計演習Ⅰ）

前期（設計演習Ⅰ）

前期（設計演習Ⅰ）

前期（設計演習Ⅰ）

前期（設計演習Ⅰ）

前期（設計演習Ⅰ）

前期（設計演習Ⅰ）

前期（設計演習Ⅰ）

画する。（この課題以降、前期・後期にまたがって、この敷地の周辺に宿泊施設や水族館を隣接して設計することを踏まえた計画とすることが求められる）。

【設計条件】

(1) 敷地条件：敷地形状、接道条件、周辺状況は、別添図面を参照。電気・ガス・上下水道は整備済み。地盤は軟弱で杭基礎とするが、耐圧盤下の表現は不要。満潮時の波打ち際より5mのバッファゾーンを設ける。

(2) 建築条件：構造は自由。建ぺい率・容積率は考慮不要。隣地および道路境界より2m以上、海岸線より5m以上セットバックさせる。

(3) 計画諸元

① 建築諸室：延べ面積 約2,000㎡（各室面積の±10%を許容範囲とする）

客用部門	計1,450㎡
・玄関ロビー	200㎡
・休憩ラウンジ	100㎡
・レストラン、カフェ	300㎡
・物販販売店舗	400㎡
・展示スペース	250㎡
・来館者用化粧室	80㎡
・廊下、階段、客用EV	120㎡
管理部門	計550㎡
・事務室	170㎡
・会議室、応接室	50㎡
・宿直室	15㎡
・給湯室、従業員トイレ	15㎡
・管理エントランス、廊下、階段、人貨用EV	100㎡
・倉庫	100㎡
・機械室（電気・空調・受水槽）	100㎡

② 屋外施設：アプローチ、広場、散策路、植栽他、適宜ランドスケーピング、来館者用駐車場100台（大型5、身障者用5）、サービス用10台程度《オプション》屋外（円形）劇場（1000人程度）+展示施設

【提出物】

(1) 表紙：作品に副題を付け、設計主旨

をテキスト、ダイアグラム、フローチャート、パース、スケッチ、模型写真等で明快かつ視覚的に表現

(2) 配置図（縮尺1/500）：建築物は屋根伏とし、外構計画を表現

(3) 平面図（縮尺1/200）：各階平面、室名は凡例をつけて略号も可

(4) 立面図（縮尺1/200）：4面以上、影付け等ビジュアルな表現を推奨

(5) 断面図（縮尺1/200）：2面以上、1面は水域と建物との関係を表現

(6) 模型（縮尺1/200）：外観写真は随意、内観写真は1カット以上表紙に割り付け

※ 提出図面はA1横使い左端とし。用紙・図面表現は自由、CADも可

前期（設計演習Ⅰ）

前期（設計演習Ⅰ）

前期（設計演習Ⅰ）

前期（設計演習Ⅰ）

前期（設計演習Ⅰ）

前期（設計演習Ⅰ）

前期（設計演習Ⅰ）

前期（設計演習Ⅰ）

前期（設計演習Ⅰ）

もあり豊かな自然に恵まれた場所です。この魅力ある水辺空間における空間性もとても重要であり、また陸と海をつなぐ空間の複合体として、風景となる施設を考察してください。

【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

・コンセプトを具体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）

・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

・第1課題の海の駅との運動性

【設計条件】

(1) 計画地
敷地形状、高低差、接道条件、周辺状況等は別紙図面参照。計画地内の小丘を考慮。ボードウォークについても「海と緑の一万メートルプロムナード計画」の一部として積極的に計画。既存道路からのボードウォークへのアクセスについては計画に合わせ変更可、ただし道路からのアクセスは必ず確保。

(2) 計画内容

①海と陸を結ぶ水族館

②屋外展示を含むランドスケープの計画

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 約2,800㎡

管理部門 約2,200㎡

②屋外施設

・アプローチ、入口広場他

・来館者用駐車場50台程度（2台は身

障者用）、サービス用10台程度

・屋外展示施設、広場、散策路など

【提出物】

(1) 図面

①配置図：縮尺1/500

②各階平面図：縮尺1/200

③立面図：縮尺1/200（2面以上）

④断面図：縮尺1/200（2面以上）

(2) 計画概要（表紙とする）

①タイトル

②設計主旨400字程度。感想ではなく、計画意図を的確に文章化し、ダイアグラム、フロー図などを交えて、簡潔かつビジュアルに表現する。

③各階の床面積（部門別）および延べ面積を表としてまとめる。

(3) 模型および写真

①模型は1/200スケールで敷地内外を含めて仕上げる。

②写真はキャビネ版4点以上。

(4) 図面提出仕様：A1判横使い左綴じ。コンセプトおよびゾーニング図、面積表並びに写真を貼ったものを表紙とし、レイアウト、着色は自由。CAD等の使用は自由

前期（設計演習Ⅰ）

前期（設計演習Ⅰ）

前期（設計演習Ⅰ）

前期（設計演習Ⅰ）

前期（設計演習Ⅰ）

前期（設計演習Ⅰ）

行ったうえで、これらを比較検討した報告書を作成

【提出物】

(1) ホテル施設の資料収集：建築雑誌からホテルの事例を3～5施設選定し、平面図、外観写真等をコピー。

(2) ホテルの見学：上記の事例の1つを見学し、A-5サイズ程度の小型のスケッチブックに外観、ロビー廻り等の雰囲気わかるようなスケッチを4～5枚描き添付する。宿泊した場合は、客室のプランや様子などのスケッチも加えること。また、ホテルのパンフレット等がある場合は報告書に添付する。

(3) 上記(1)と(2)を通してホテルの計画上の比較検討を次の観点から行う。

①ホテルの平面図上に客側の動線と従業員側の動線を色分けして表現

②駐車場とホテル棟の位置関係の比較

③ロビー、エントランスホールとレストランの位置づけ

④プールや宴会場などの施設とホテル棟との位置づけ

⑤宿泊した場合は客室の雰囲気と使い勝手などの感想

※上記をA-1サイズのボード1枚にレイアウトしてまとめること。

前期（設計演習Ⅰ）

前期（設計演習Ⅰ）

前期（設計演習Ⅰ）

前期（設計演習Ⅰ）

前期（設計演習Ⅰ）

前期（設計演習Ⅰ）

ホテルの入り口は大切です。車回しから客室へつながる空間のシークエンスが日常から特別な空間への心の変化生み出します。今回は栈橋を作って海からのアクセスも考えたいと思います。心を開放する空間とはどのようなものなのか、各自がじっくり考えて自分だけのリゾートホテルを作り出してください。

【設計のポイント】

・3～4泊でヨットハーバー施設を利用したり、水族館を楽しみながらゆっくりと家族で過ごすホテルとする。

・配置を工夫し豊かな外部空間を作成。

・平屋建て、または2～3階建ても可能だが、変化のある宿泊施設とする。

・入り口に車回しを設け、ロビーへとつながる動線を考えること。

・天気の良いときには外部での飲食を楽しむことができるものとする。

・レストランは室内とする。

・敷地全体に散歩道を設けてそぞろ歩きのできる外部空間を作成する。

【設計条件】

敷地面積：18,000㎡

延べ床面積：2,000㎡程度

構造形式：自由

(1) 宿泊エリア：スイート（80㎡）14室

(2) フィットネス・スパエリア：スパ施設、フィットネス施設（各100㎡）

(3) パブリックエリア：ロビー（200㎡）、ライブラリー（100㎡）、レストラン・バー（100㎡）

(4) 管理エリア：事務室（50㎡）、リネン庫・倉庫（50㎡）、スタッフ食堂（50㎡）、スタッフ休憩室（20㎡）、機械室（200㎡）

※ ランドスケープも含めた提案。

※ 建物高さ12m以内。

※ 前面道路、海の駅、水族館、新設の架橋それぞれからのアクセスに留意した動線計画とする。

【提出物】

(1) 計画趣旨を文章、ゾーニング図等の

ダイアグラムを交え簡潔に表現

すること。

(2) 建築面積、延べ床面積、各室の面積を表にして添付すること。

(3) 配置図：縮尺1/500

(4) 各階平面図：縮尺1/200

(5) 客室平面図：縮尺1/100

(6) 立面図（2面）：縮尺1/200

(7) 断面図（2面）：縮尺1/200（海との関係性を表現すること）

(8) パース（2カット）：フリーハンド。1カットは客室を必ず入れること。

(9) 模型および写真：模型は敷地内外を含め縮尺1/200で仕上げること。模型写真は大きなもの1枚と小さなものを複数配置し、タイトルを入れて表紙を作る。

前期（設計演習Ⅰ）

前期（設計演習Ⅰ）

前期（設計演習Ⅰ）

前期（設計演習Ⅰ）

前期（設計演習Ⅰ）

前期（設計演習Ⅰ）

前期（設計演習Ⅰ）

前期（設計演習Ⅰ）

前期（設計演習Ⅰ）

前期（設計演習Ⅰ）

前期（設計演習Ⅰ）

前期（設計演習Ⅰ）

【担当】佐藤 信治

畔柳 昭雄

木内 厚子

佐藤 浩平

長尾 亜子

藤岡 尋

水本 光

設計演習 I 第1課題
海の駅

西原佑紀

■コンセプト

「海からいつでも誰でも立ち寄れる係留施設」である海の駅は、船を利用する客が十分に楽しむことのできる施設であることが前提となり、駅を作ることによって人の流れを作りその地域の活性化につながることを望まれる。そこで、核である野外劇場を中心に敷地に海を引き込み、船を利用する客がそのまま広場で行われるイベントなどを観覧でき

るようにする。マリーナは一隻ずつ停泊でき、開放的でプライベートな空間となっており、船からおりて休憩するなど個々の時間を過ごすこともできる。この施設を、核（野外劇場）を中心に取り巻く海（細胞液）や、そこに流れ込む利用客（細胞組織）の動きおよび動線を細胞の流動性のようにイメージした。施設自体を大きな1つの細胞と考え作ったこの海の駅から、人々がこの細胞を大きく成長させるように、地域住民同士または対地域のコミュニケーションが深まり、地域の活性化につながることを願う。

■講評

「海の駅」とは、誰でも、気軽に、

安心して、楽しめる施設であり、車で陸から、船舶で海からと、どちらからでもアプローチできるマリンレジャー施設である。本敷地は、東京港に向かう多くの船が目の前を通過する東京湾口の西側にあり、対岸には千葉県富津の街を遠望することのできる豊かな景観が広がる場所に設定されている。

こうした景観要素を背景に西原君の作品は、「CELL」という概念を海の駅に当てはめるといふ特異なアプローチによって設計されている。

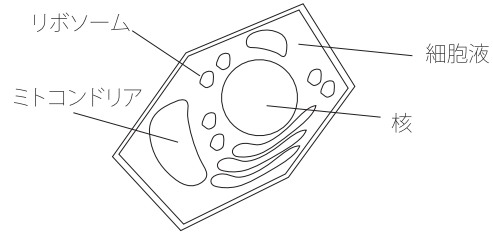
具体的には、細胞の中心となる部分に野外劇場を設けることにより、地域住民や船舶利用者と呼び寄せ、「海の駅」の利用にかかわるさまざまな人の動きを可視化させることを施設運営の

核に据えている。さらに、その廻りには船舶利用者用のマリーナや休憩室、レストラン、カフェなどの基幹的な施設で取り囲み、あたたかも一つの生物が活動しているようなデザインとなっている。動線計画も利用者と船との分離を垂直動線により確保し、さらに上階には緑の屋根を掛けることにより自然が細胞の中で育まれるような柔らかな空間を形成している。

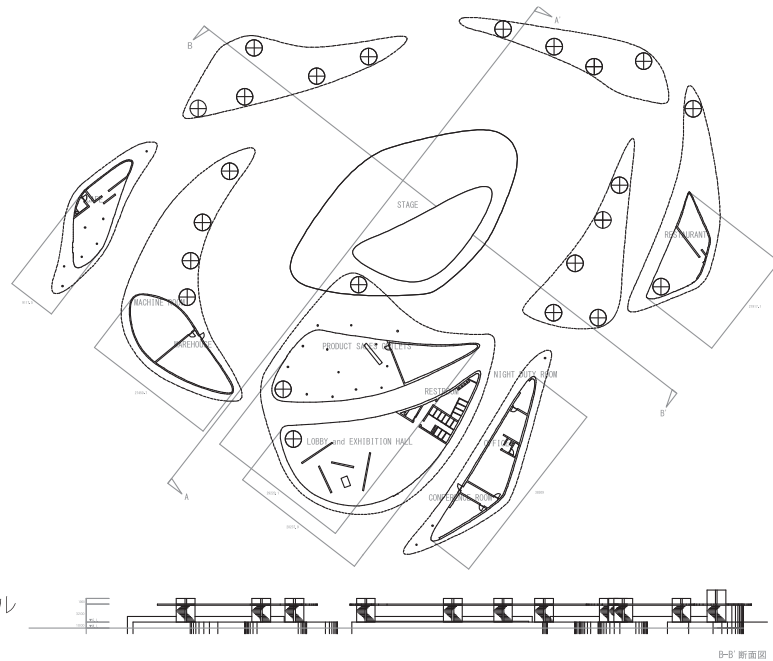
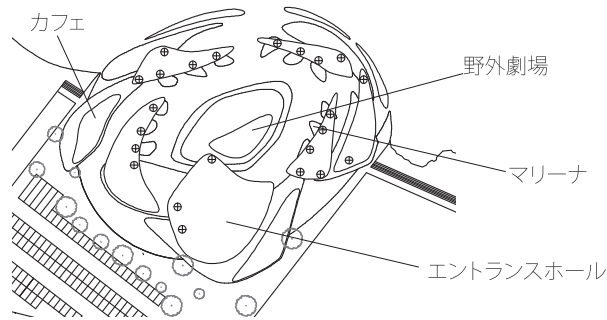
解法としては、特異なアプローチを用いている作品だが、結果的に美しい仕上がりとなっている。

ただ、海から見たときにこの施設に立ち寄りてみたいと思わせるような立断面的な工夫が少ないことが残念である。（佐藤信治）

cell



plot plan



設計演習 I 第2課題
よこすか水族館

渡部 亘

■コンセプト

「切通し水族館」
山を掘削し道を作る。この道はやがて深い谷となり、山と海をつなぐ。今回の計画地である三浦半島には古くから鎌倉から続く切通しと呼ばれる山を切り開いた道が存在する。切通しはこの地域のごくありふれた道の風景である。敷地には18mほどの山が存在していた。この山の中央に、道路側から海へと続く切通しを作り、この敷地に

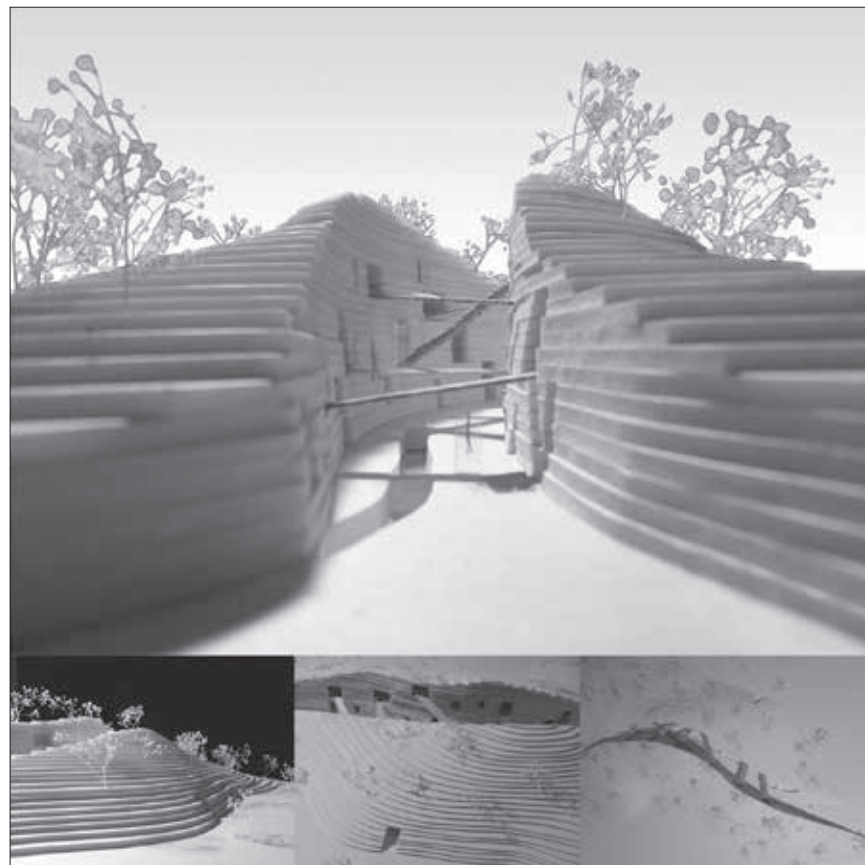
回遊性を持たせる。この道を進むと、切り開かれた圧倒的な山の壁面に囲まれ、緩やかに曲がった道の先には海が見えてくる。この谷を縫うように水族館の動線を配置し、洞窟のような内部と外部の橋を交互に渡って行く。この場所は地域の人々と水族館を訪れる人々で賑わう新たな道となっていく。

■講評

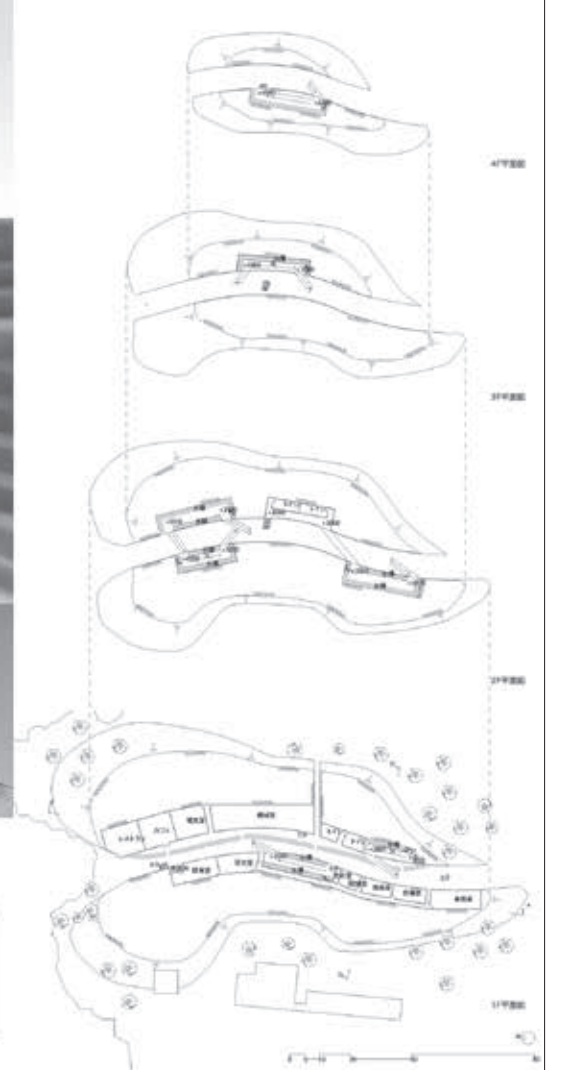
仮に、樹木の密生する山の斜面が計画敷地のマンションの設計を依頼されたとする。「私は景観破壊の片棒を担ぐ気はない！」と即座に断るのが建築家のあるべき姿か？ 否である！ 依頼は別の建築士のところに行くだけのことである。結局マンションは建つのである。であれば依頼を引き受け、極力景観を破壊しない、もしくは社会に寄与する作品作りをするのがまさしく建築家であると思う。

さて、そんな景観破壊が問題になりそうな課題敷地であるが、これほど大掛かりに地盤に手をつけておきながら確かに「極力景観を破壊しない案」であることはお見事である。斜面にはま

ったく構造物を作らず、地盤もそのままなので、楕円形の長い両側面は景観保全されている。そして、楕円の両端部を貫くように深く谷状に山を切り込んでその内部に建物を配置しているのだが、それはまさに三浦半島に多く見られる「切通し」である。もともとこのあたりの丘の地質は「軟岩」という粘土に似た性質の岩で切り崩すのはさほど大変ではないが、垂直に切っても崩れないのである。地域特性を十分に生かして成り立っている作品であろう。とはいえ、私がそれ以上に評価しているのは、本気と冗談のぎりぎりのところをうまく攻めたところなのである。ちょい不良（ワル）建築家の卵として大いに期待している。（佐藤浩平）



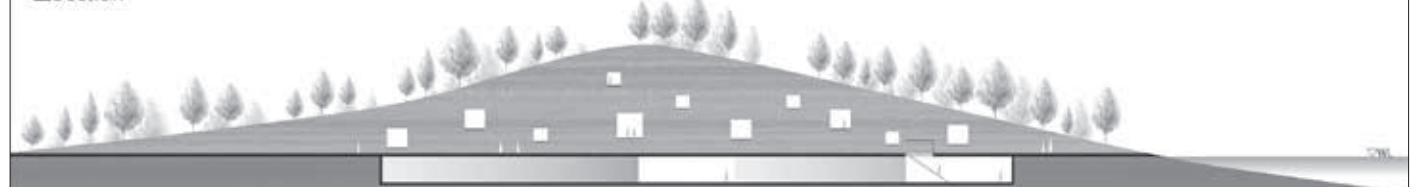
■Plan



■Diagram



■Section



井上彩花

■コンセプト

「横須賀水族館」

山から氷河が流れ落ちるかのよう
に海にガラスのボックスが落ちていく。
人々の手によって引き起こされた温暖
化により氷河が溶け、生物の住処が
日々減少している。それを代弁する水
族館を、ここ横須賀に提案する。敷地
は海と山に挟まれているため、自然の
摂理を存分に感じることができる。雨
が山に降り注ぎ、生物の恵となり、土

となり、種となって、また新たな命が
誕生し、海に返っていく。そんな当
たり前で最も大切な仕組みを、学び、研
究、娯楽の場である水族館で感じること
ができる。3つのコースを設けてお
り、陸側は気軽に住民が立ち寄ること
のできる散歩コース。山側は山の起伏
を活かして、山登りをしているような
感覚の学習コース。陸から海に向か
って軸に水族館が配置されている。水
族館部分のみ、外部と遮断されてお
り、他はガラスによって隔たりはある
が視線のやりとりができる設計とした。
ガラスはあっち側とこっち側がなが
るが、光によっては自分を映し出す鏡
であり、見られる側のみにもなり得る。
天気、時間、見方によって表情を変え

る水族館を設計した。

先行する氷河のイメージが、たんに
建築形態のモチーフとしてではなく、
イメージリーとして設計概念を
具現化する修辭的な比喩となることを
求めた。そこで持ち込まれたガラス
キューブが整然と並び、正方形が断続
するプラン構想に対し、集散するガラ
スクューブをよりランダムな構成とす
ること、斜めに差し込まれた六面体の
断面となる三角形をプランの基本要素
とすること、透明のガラスキューブ集
合体の内に水槽および展示空間を抱合
する半透明な蔦を挿入する入れ子構
造とすること、上部からの水槽の維持
と飼養可能とするフロアを設置する
ことの4点とともに、水の自然循環の
基本概念を持ち込むことが氷河の生態
環境

に於けるレトリックとなり得るかど
うかの検討を促した。昼はガラスの反
射によるキュービックな断片の連続と
見えるが、夜はガラスの透過によって
有機的な蔦の形態が発光体として浮
き上がる。それは氷河から水族館へ
の反転となり、山の相似形を並置す
る暗喩となる。
プランニングは若干強引で水族館機
能の充足は不十分であるものの、変
容する建築の可能性を示唆している
ようで面白い。氷河そのものの説
得力はともかく、模型での建築スケ
ール感も心地よく、色彩や素材感
も巧みで、入り江が氷河湖であ
れば、ブリックスタールの如き山
岳氷河の様を呈し、美しく魅
力的だ。(水本 光)

■講評

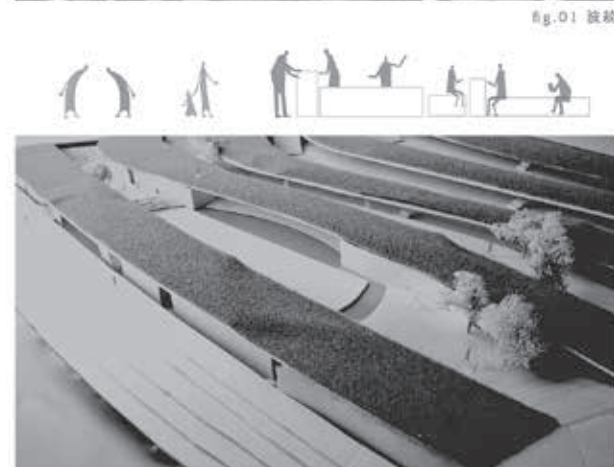
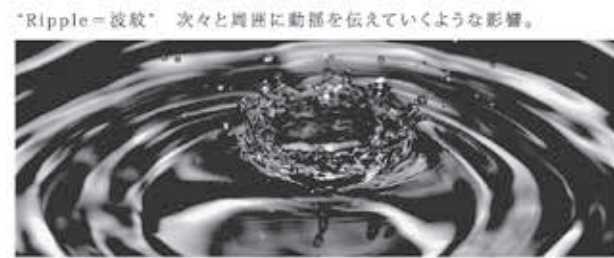
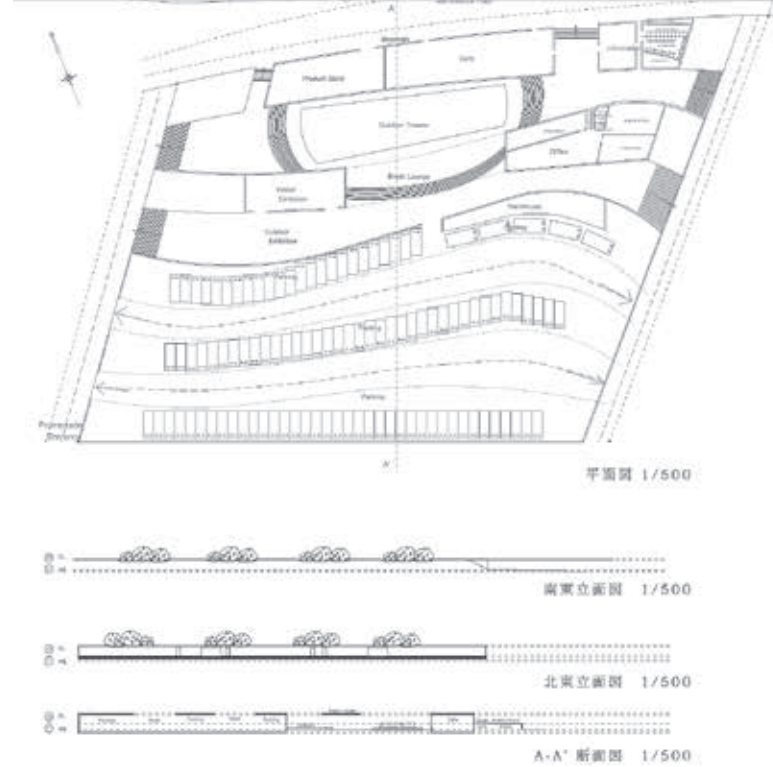
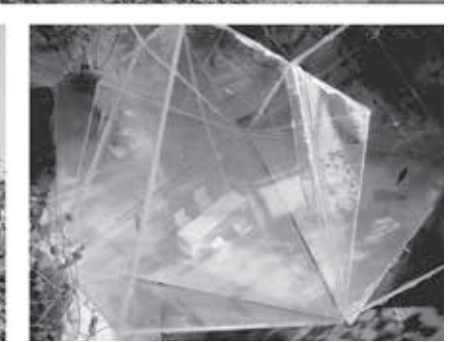
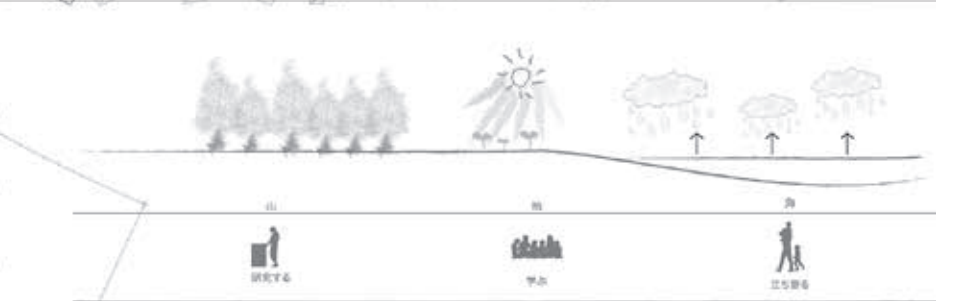
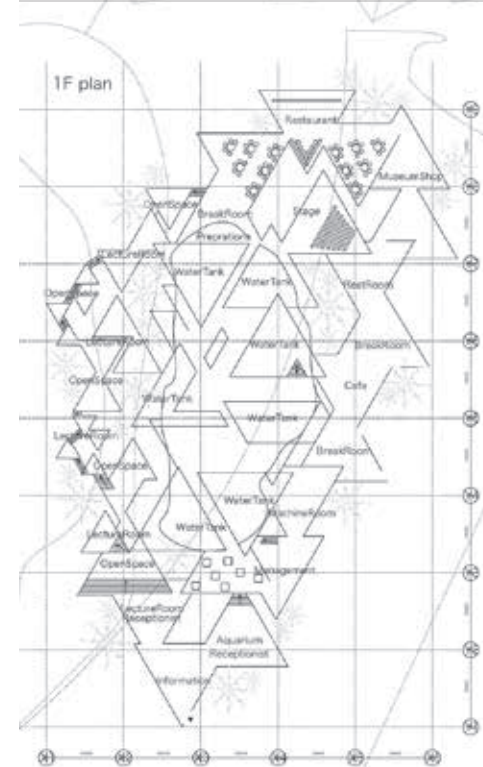
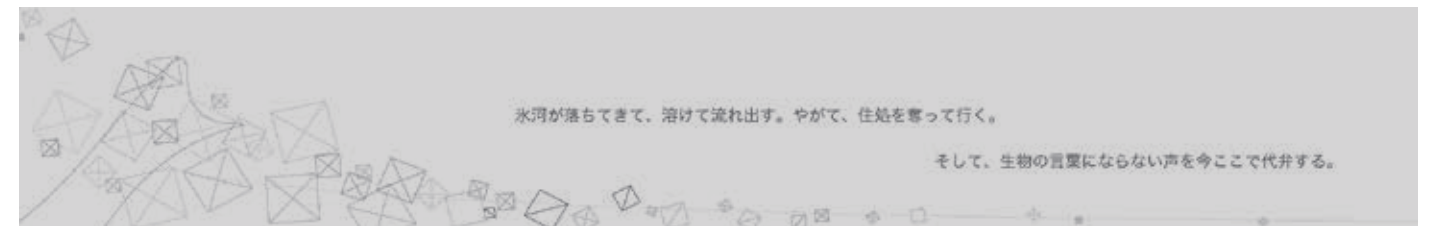


Fig.03 海から

Fig.04 陸から

Fig.05 道から



scale 1/1000

設計演習Ⅱ 第1課題
海のリゾートホテル

増田佳菜子

■コンセプト

観音崎は、大都市周辺地域で久里浜などのベッドタウンにも近く、たんに一般的なリゾートホテルの立地としては難しい。そこで、地域とのコミュニティホテル機能を加えた海と陸を結ぶリゾートライフスタイルを提案する。

部屋からの景色を眺めるだけのホテルではものたりない。海岸沿いにあるボードウォークに続いて行くような大

きなテラスで、自分が好きな景色を探すホテルはどうだろう。外に出て、歩き回って好きな場所を見つけて素敵な時間を過ごす。上に登って高い所から観音崎の自然を眺めてみる。地上レベルでは、水盤から光が落ちてくる。まるで海の中を泳いでいるよう。そんな自分の好きな場所を見つけるためのリゾートホテル。

テラスのレベル差があることでさまざまな高さから景色を眺めることができ、すべての部屋から海を眺めることができる。また、既存のボードウォークと接続するようにテラスを配したこと、水盤を置くことで、敷地全体で観音崎の海を感じることができる。テ

ラスは地域住民の人々にも解放してあるため客室がパブリックにならないよう客室につながる部分のテラスの幅を絞り、隣り合う客室同士に高低差を出した。

■講評

計画地の外周部の緑化スペースや駐車場機能を除く敷地の大半に敷地形状に融合的にレイアウトされた2層の人口地盤を設け、この人口地盤にホテル諸施設機能をグリッド状に配置している点と、この人工地盤に設けられた大小の採光、通風、植栽のためのポイドとリゾートホテルとしての雰囲気を表

現したウッドデッキで構成・表現している点が特徴であり、増田佳菜子さんの作品は見事に魅力的に表現されている。さらにプライベート機能のコテージとして独立性を持った水際にレイアウトされたすべての客室はオーシャンビューを確保されている。また、客室は海面に開放的である反面、ストイックな非日常的空間を表現していることも特徴である。

課題である「個性を持った敷地条件&周辺環境・景観に合致した新しいリゾートホテルの提案」に合致した計画としても評価でき、図面表現やとくに模型のカラースキームの表現には、センスの良さと新鮮さを感じ、今後にも大いに期待したい。(藤岡 尊)

設計演習Ⅱ 第1課題
海のリゾートホテル

小川雅人

■コンセプト

「ボードウォークの建築化」

既存のボードウォークを隆起させることで、ホテルと遊歩道を一体化させる。遊歩道の下は客室となり、その前面には専用ビーチが広がる。遊歩道の歩行者は少し高い位置から海を眺める。

本計画地周辺には磯遊びができる砂浜、東京湾の海景色が一望できる公園、それらをつなぐ「海と遊歩道」としてのボードウォークが整備されている。

ここにホテルを建設することで遊歩道を切断してはならない。また、海のリゾートホテルとして、宿泊客が横須賀の海の恵みを十分に享受できることが必要であるとする。そこで、
①海辺の遊歩道を切断しない
②宿泊者専用のビーチ、テラスを設ける
③客室・共有空間ともに海への眺望を確保する
これら3つを基本的な要件として計画した。

このホテルが既存の遊歩道をより魅力的にし、宿泊客も、そうでない人も横須賀の海や自然を十分に感じられるような、人と“よこすか”とのかわりを深める施設になることを願って提

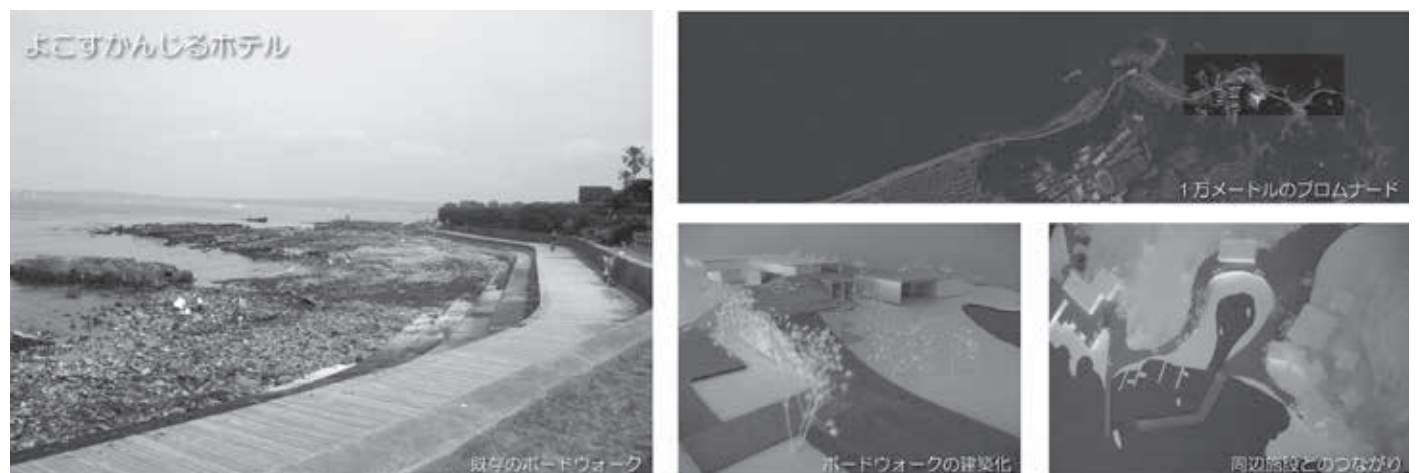
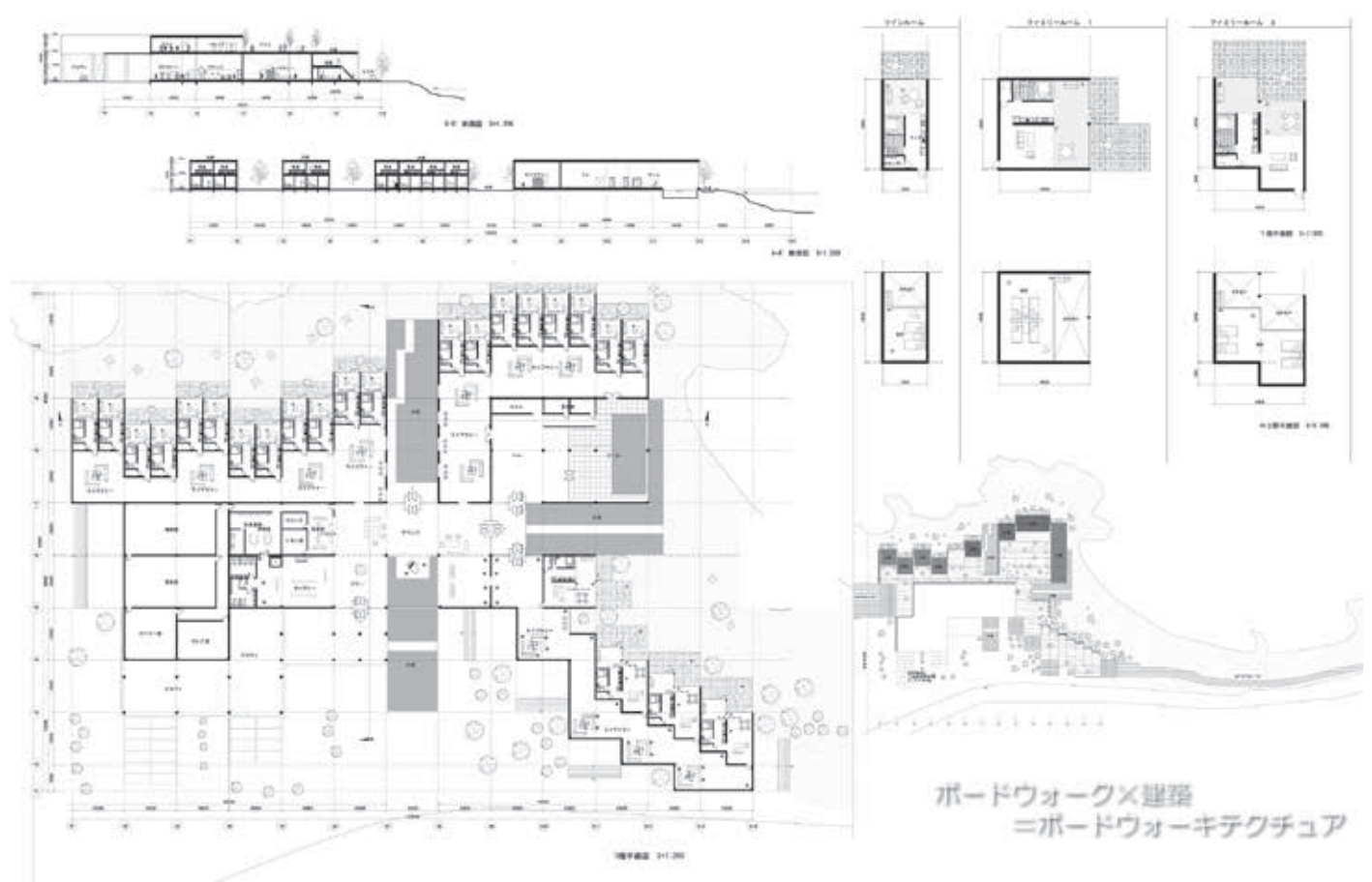
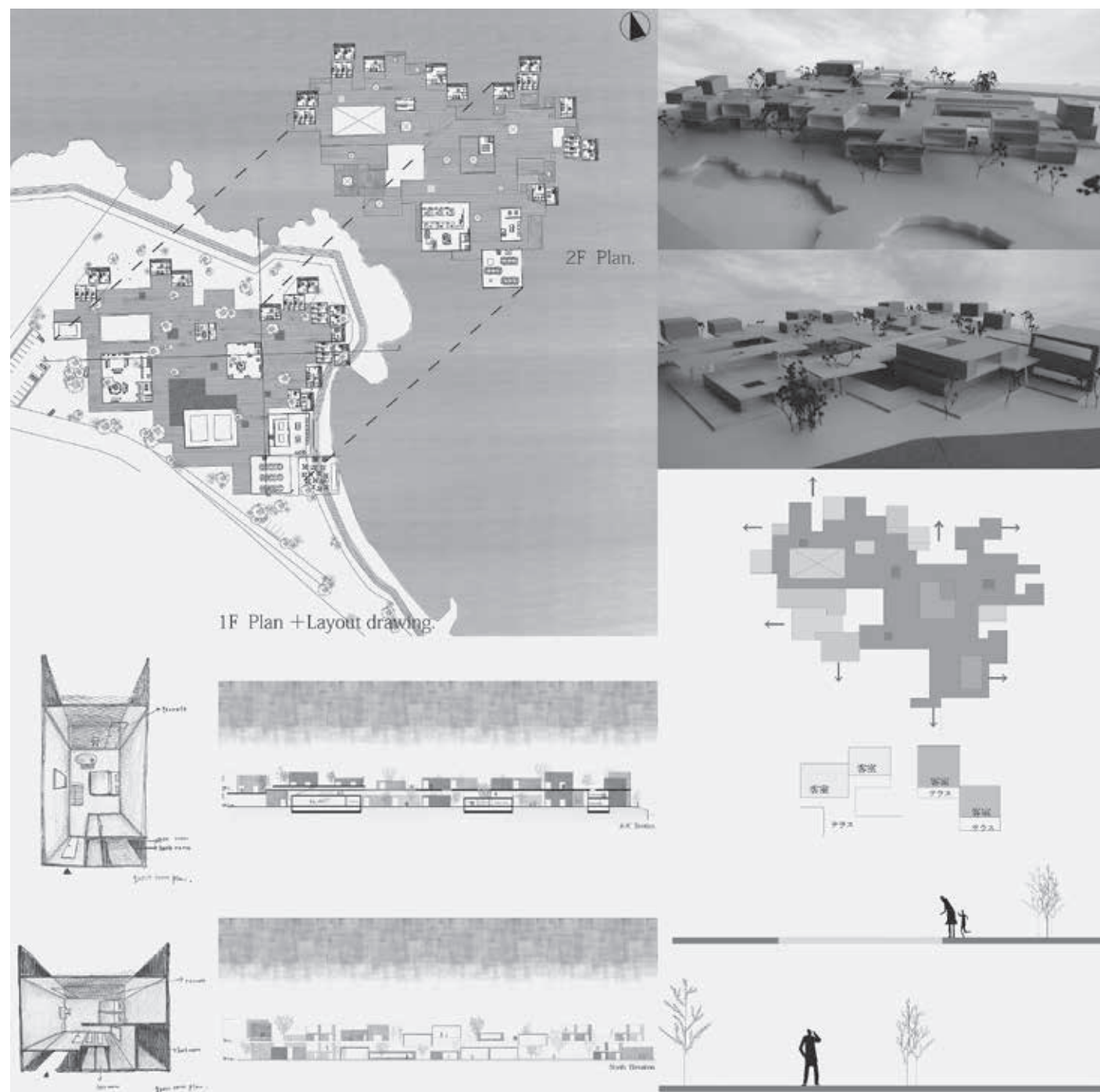
案した。

■講評

海の駅や水族館の計画を含めた計画地全体のランドスケープデザインを捉えており、表紙に記されたコンセプトやキーワードを的確かつ緻密にスタディされた計画であり、やや画一的ではあるが高く評価したい。また、1階、2階に明快に配置されたホテル諸施設機能の内部空間と外部空間のシーケンスも良く考えられている。とくにロビーから入りこの気持ちよく2方向に抜けた軸線の中心にあるラウンジは素晴らしい。1階の水際に配置された客室の外部のテラスと内部に設けられた

ライブラリーの非日常的な組み合わせも良いアイデアである。客室のプランも入り口の位置、内部空間・レイアウト共に良く考えられている。あえて言えば、このライブラリーの壁際等に自然採光や通風のためのトップライト等を考慮することと道路側の3つの客室は、時計方向に45度振った方が眺望やプライバシーが確保可能と考える。2階に表現されたレストラン等の共有施設と広いテラスと水盤による眺望も素晴らしい、利用者に満足感をあたえることであろう。

小川雅人さんの作品は、総合的にバランスのとれた計画案であり、表現力も高く、実現性もある計画案といえる。(藤岡 尊)



菅原雅之

■コンセプト

今回のプロジェクトでは、観音崎が水源地ということで水を活用した動線計画を「海の駅」「水族館」「リゾートホテル」、すべてのプロジェクトで一貫して用いた。

何かがあることに対して、人がとる行動（環境知覚=アフォーダンス）。本計画はこれを応用し、水のソフト的な活用ではなく、水の存在を積極的

に建築計画に取り入れたものである。水の持つ力は、眺めたり触ること得られる「綺麗」「冷たい」「自然が感じられる」という感覚だけではない。自らの行動が水があることにより変わっていくことで感じる、水の影響、力強さ、可能性……

観音崎に建てられたこのプロジェクトを訪れた人が、水に対して大切に思う意識が向上してくれることを願う。

■講評

当学生が水の動きと人の動きの呼応を意識していることに興味を持った。そこで、西の町から東の岬へと景観が変化するに従い、建築の様相を、人工から自然へ、無機から有機へと変化させ、それにシンクロして、水の扱いも、静から動へ、大から小へと変化させるイメージを示唆した。つまり、水族館

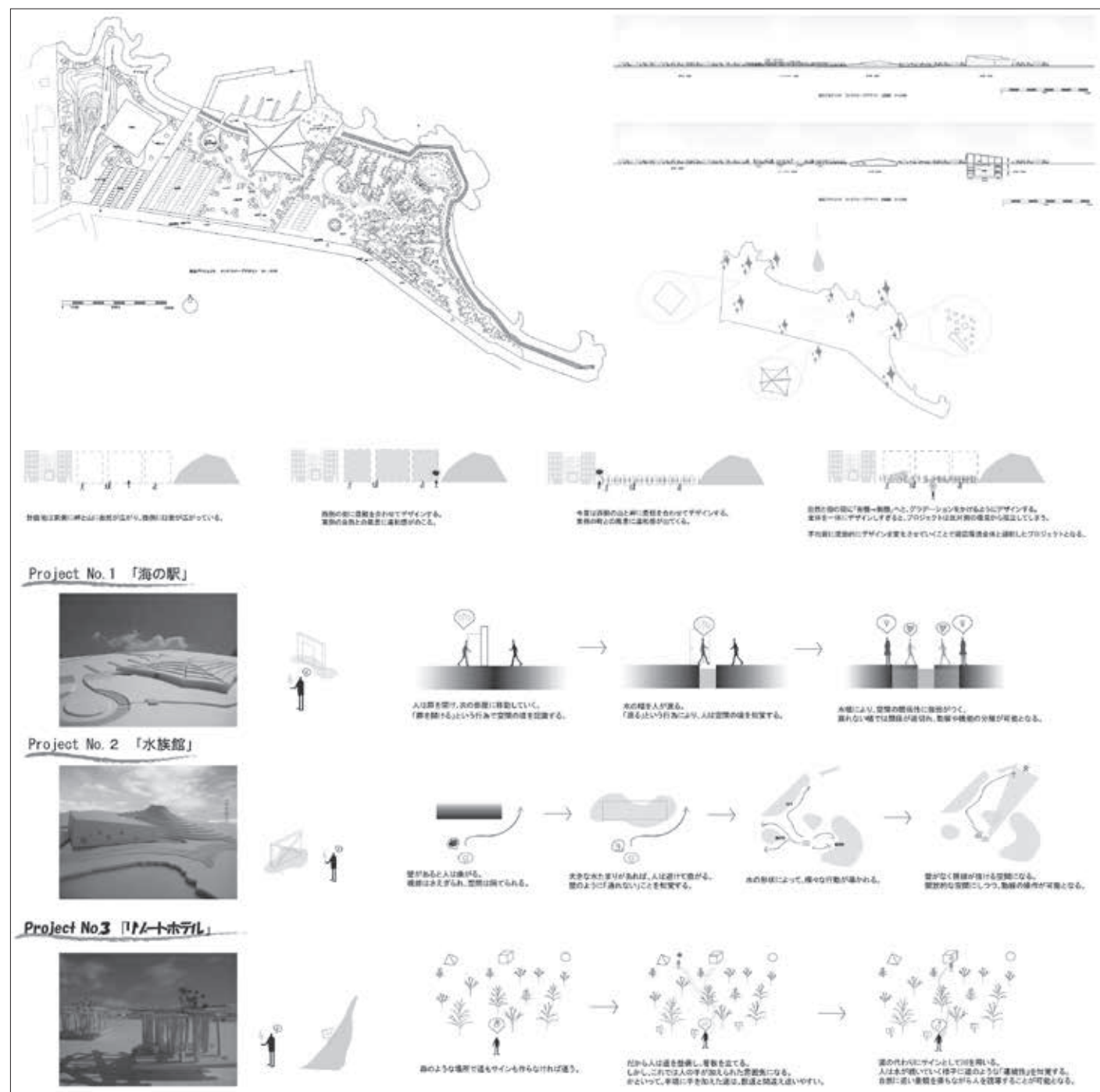
～海の駅～リゾートホテルと、モノリシックな建築が、カットインし、さらにブレイクダウンする一方、溜水も、流水となり、分水となるのである。水族館を取り巻く静なる水は、人を大きく迂回させる。導入部に発生する水の流れは、強い方向性を示し、来訪者を伴って海の駅を貫く。湧水が分岐させられざとなると、近づき易さは高まり、点在するピラへの道標となる。まるで水の行まいがサインと化しているかの様だ。高い前面道路際に集約したホテルの管理・サービス部門は視野から消え、線材で構成されたピラは木々に埋没する。ここに意図された変化は、ランドスケープの密度の変化として顕在化して行くのである。（水本 光）

4年生（総合演習Ⅰ、総合演習Ⅱ）

【担当】 畔柳 昭雄

桜井 慎一
岡田 智秀
高島 秀訓

近藤 健雄
登川 幸生
佐藤 信治
山本 和清
井上 武司
寛 隆夫



総合演習Ⅰ、Ⅱ

海洋建築設計演習（総合演習Ⅰ） ウォーターフロント計画演習（総合演習Ⅱ）

「ウォーターフロント開発計画の立案～千葉県沿岸地域を対象として～」

【課題主旨】

水辺ならではの特性を活かし、今までになかった新しいコンセプトに基づく（再）開発計画を立案する。新しいコンセプトとは、まったく新規の用途（スキーム・ザウス、道の駅）、用途の組み合わせ方が新しいもの（ゴルフフロント住宅、マリナー付き住宅）、用途に目新しさはないが開発手法に工夫がある（コーポラティブハウス、PFI）、従属的用途を充実させたことで新しい需要を生み出した（エキナカ、ショッピング型SAバザール）、など既存の事例にはなかった開発のスタイルを指す。

これからの日本が直面する社会状況（地球温暖化、少子高齢化、情報化、食料自給自足、水資源枯渇、省エネ・CO₂削減、ポータレス社会、観光立国……etc.）に対応する計画とする。

【課題内容】

- 1) 開発コンセプトの提案
- 2) 主用途および従属的用途（支援用途）の設定
- 3) 用途別の利用季節・時間帯の設定／主・従用途の年間・時間帯別の稼働見込み設定
- 4) 用途別規模算定／主・従用途それぞれの規模（人数や面積）概算を設定
- 5) 敷地設定／千葉県沿岸の中で計画地を特定する、面積、現状の写真
- 6) 周辺状況調査／立地施設、人口、入込数、乗降客数、自然条件、歴史、上位計画
- 7) ゾーニング計画／導入する用途を敷地の中におおまかに割り振る
- 8) 交通・アクセス計画／人流と物流動

- 9) 敷地形状／用途ごとに敷地等の形状を決定する
- 10) 配置計画／全体の敷地の中に施設を配置する
- 11) 平面計画／用途ゾーンごとに敷地等の平面計画を行う
- 12) 断面計画／用途の特性や景観に配慮して敷地の高さや敷地の勾配等を定める
- 13) 景観計画／計画地の中から見ると周囲の景観、周囲から見た計画地の景観
- 14) 水辺・護岸計画／用途に合わせて水辺のデザインを行う
- 15) 照明計画／美しい夜景・安全性などに配慮して夜間の照明を計画する
- 16) ソフトの演出計画／ウォーターフロントの楽しさ等を演出する手法を考える
- 17) 総合プレゼンテーション

総合演習Ⅱ

プロジェクト企画演習

「浦安市の海を活かしたまちづくり～浦安 Sea Gate プロジェクト～」

【課題主旨】

浦安市は、千葉県北西部に位置しており、市内には東京ディズニーリゾートがあることで知られる都市である。人口は約16万人で、千葉県内では流山市に次いで第10位となっている。浦安市の地理的特徴としては、東京湾の最奥部であり、旧江戸川（江戸時代までは太日川）の河口左岸の低平な自然堤防、三角州および埋立地からなっている。市域の約4分の3は1960年代後半以降造成された埋立地が占めており、かつては3kmほど沖まで遠浅の海が続く豊饒の海を有したところであった。

近年、東京都心までの通勤時間の短さや利便さ、市内に東京ディズニーリゾートが所在すること、さらに埋立地を中心に計画的に整えられた住環境の良さが注目され、マンション建設が相次いで実施されている。新町地区のマリナイスト地区の地権者は都市再生機構（旧都市基盤整備公団）などであり、開発計画に基づいた開発が進められたことから、道路幅が広く公園も多い緑豊かな生活環境を提供しているのも大きな特徴となっている。しかし、市の7割以上を占める埋立地では地盤

はかなり脆弱で、2011年の東北地方太平洋沖地震（震度6弱）では液化化現象によって市の防災計画の想定を上回る深刻な被害が生じている。

かつて浦安市は豊かな海岸線を有し、一大海浜レクリエーション・ゾーンを形成していたが、やがて臨海工業地帯の整備や海岸線の埋立造成が進み、水に触れることができないう海岸になってしまった。このような現状から、自然との触れ合いがなくなった浦安臨海部を、自然環境に優しく市民に開かれた海辺へと再生することを期待して課題とするものである。

【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
- ④ ①から③までの図面をまとめてA-1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）



C班/鈴木 直・海老澤誠
 ・吉村俊輔

■コンセプト

1. 提案

千葉県内の建設業者でスポーツのリーグを立ち上げ組織化する。また、各地区にある建設会社は既存の能力を利用し、施設の設定・運営をし、スポーツの普及を促す。

そしてスポーツが地域コミュニティを醸成し、地域独自性の確立に寄与

ることが再び郷土愛を作り出す。そこで希求されたスポーツへの需要を想定事業地に施設を供給する形で建築需要の創出を目指す。

2. 社会背景

かつて千葉県沿岸域は、埋立地としての開発により多くのベッドタウンが建設された。そのことにより、「千葉都民」が増加し、その数は県民約600万人に対し、約80万人を占める。このことは、潜在的に、民俗、伝統、文化の喪失をも意味している。さらに、郷土愛の欠如は「公」の意識やモラルを弱体化させる大きな一因となる。

これは代えがたい地域の付加価値を喪失しているとも言い換えられる。

3. 敷地選定

・未利用地であるがゆえの、広い敷地と、都心から近いという利便性を兼ねそろえている。

・地域性に左右されていない土地であることから新たな取り組みが浸透しやすい。

4. スポーツから醸成される心理効果

〈地域コミュニティの醸成効果〉

：地域に属するチームを話題にすることにより住民同士がかかわりを持つことができる。地域独自性の確立に寄与する

：住民が地域に属するチームに自己投影することにより、住民が他の地区の住民との相違点を作ることができる

・地域ブランドの向上

：地域チームの価値はそのままその地区の付加価値につながる。

・商工業の活性化の軸となる

：上記項目を満たした場合、住民は郷土愛を持ち自分の地域に信頼感を持つようになる。結果地元で買い物をするようになる。

・スクール事業による青少年達の教育支援創出効果

：スポーツのルールに乗っ取りプレーをすることにより、協調性をはじめとする社会性を得ることができる。

・運動による心身の健康維持による、医療費軽減効果

：身体を動かすことにより、成人病を現状させることにつながる。

5. スポーツ選定

今回スポーツはビーチサッカーを選定した。

・千葉県内で盛んなサッカーと類似点が多く、技術の習得の代替が可能

・千葉県での浜の多くが未利用であるため有効活用できる点

・砂上で行うため安全さで対象者の幅が広がる

・スポーツとして必要な道具や必要人数が少なく、娯楽から競技までを満たすため成立が容易

6. 提案概要

想定事業地に競技場と簡易的な観戦場を建設する。加えて、敷地には「マスタープラン」に乗っ取り、流動性に欠ける幕張新都心の人々をまとめる

「第7の地区」をコンセプトとし、仮設建築物で「屋台」を提案し人々の集う空間を提案する。

7. 詳細計画

「仮設建築物」

材質でアルミを選択したのは、地域性のない海浜幕張というコンテキストに合うような無機質なイメージから選択した。この無機質な建築物には、利用者に自分なりの個性を表現してほしいという願いも掛けられている。街中をまたにかけたこの建築群は、街にそれぞれの彩りを与えていく。屋台だけでなく、個人の展示スペース等さまざまな使い方が想定できる。

「競技場」

スタジアムをL型にすることにより、

海が展望しやすくなっている。

競技場の一階部分は、仮設建築物を収納できる倉庫と、選手たちのクラブハウスが入っている。

あえてマッシュに設計したのは、幕張新都心のビル群になぞらえた。

その頭上には観戦場を配置されている。半屋外の空間には海風が吹き抜ける。選手にも、応援で白熱した観客にも冷たい風を提供してくれる。

■講評

人工海浜を利用したビーチサッカーとその施設に関する提案は、メッセなどで来日する外国人や国際化の流れの中で海外企業の参入が増える幕張地区にはジャストフィットした考え方と評価できる。こうしたスポーツやゲーム、その観戦を通して、老若男女を問わず、言葉の壁を越えたコミュニケーションが醸成されることになり、そのきっかけを生み出すことにつながる提案である。しかし、図面表現や解説文についてはさらなる努力をしてほしい。

(評柳昭雄)

郷土愛を醸成するスポーツリーグの形成

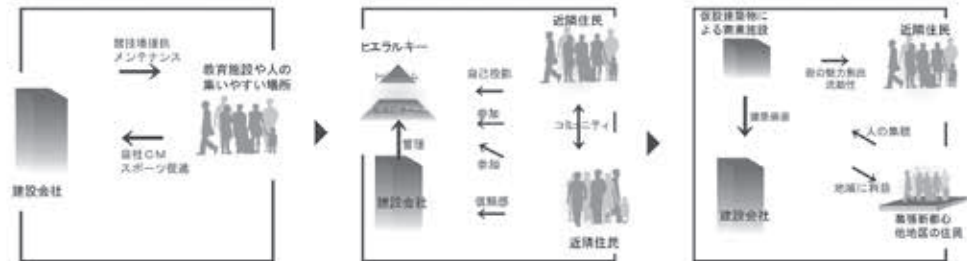
-千葉県全土の建設会社に建設需要を-

C班 鈴木直 海老澤誠 吉村俊輔

1. 提案

千葉県内の建設業者でスポーツのリーグを立ち上げ組織化する。また、各地区にある建設会社は既存の能力を利用し、施設の設定・運営をし、スポーツの普及を促す。

そしてスポーツが地域コミュニティを醸成し、地域独自性の確立に寄与することが再び郷土愛を作り出す。そこで希求されたスポーツへの需要を想定事業地に施設を供給する形で建築需要の創出を目指す。



2. 社会背景

かつて千葉県沿岸域は、埋立地での開発により多くのベッドタウンが建設された。

「千葉都民」その数は県民約600万人に対し、約80万人を占める。

潜在的に、民俗、伝統、文化財の喪失をも意味している。さらに、郷土愛の欠如は「公」の意識やモラルを弱体化させる大きな一因となっている。

これは代えがたい地域の付加価値を喪失しているとも言い換えられる。

5. スポーツ選定



3. 敷地選定

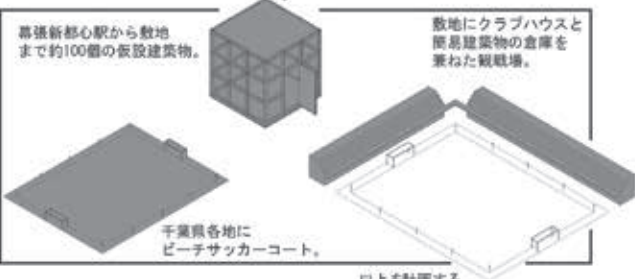
未利用地であるがゆえの、広い敷地と、都心から近いという利便性を兼ねそろえている。

地域性に左右されていない土地であることから新たな取り組みが浸透されやすい。海が望める立地。

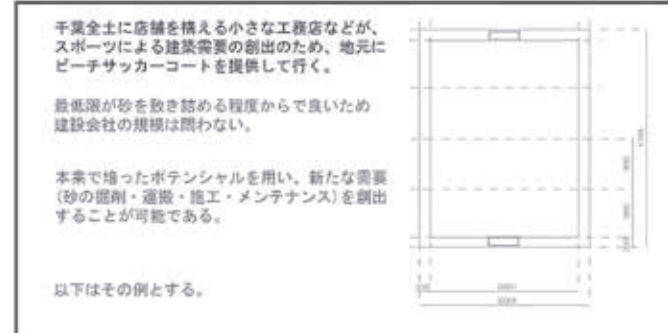
以上より当敷地と、幕張幕張駅からそこまでの沿道を敷地とした。



6. 提案概要



7-1. 詳細計画(ビーチサッカーコート)

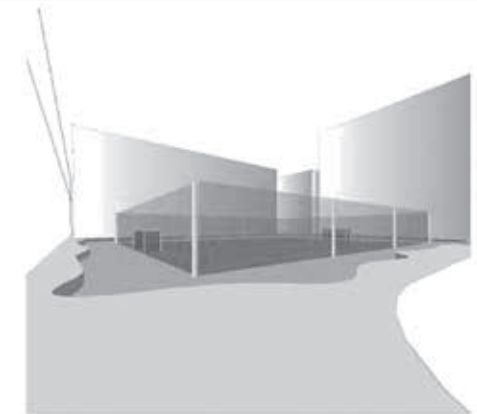


千葉県全土に店舗を構える小さな工務店などが、スポーツによる建築需要の創出のため、地元でビーチサッカーコートを提供して行く。

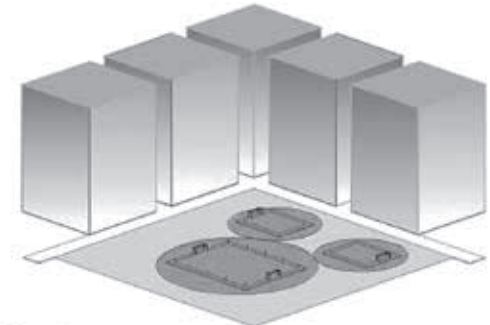
最低限が砂を敷き詰める程度から良いため建設会社の規模は問わない。

本家で培ったポテンシャルを用い、新たな需要(砂の選別・運搬・施工・メンテナンス)を創出することが可能である。

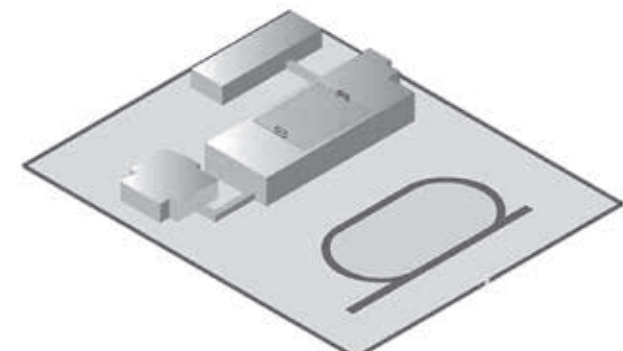
以下はその例とする。



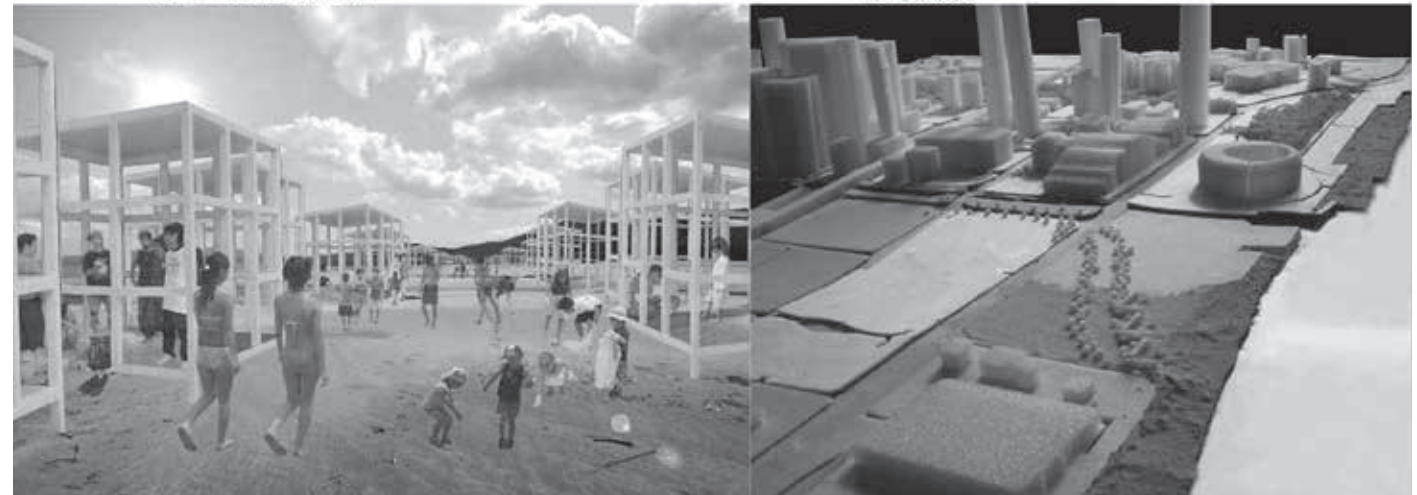
海浜幕張駅前「待ち合わせ場所のサッカーコート」プレーする人も町の象徴になる



浦安「住宅街のサッカーコート」子供が楽しめるコートも持つので、家族で楽しめる



千葉県内の小学校「屋上のサッカーコート」屋上を有効利用



総合演習Ⅱ ウォーターフロント計画演習
ウォーターフロント開発計画の立案Ⅱ
 ～千葉県沿岸地域を対象として～

A 班 / 江川玲大・平出崇文
 ・南祐太・馬上和祥

■背景
 浦安市は都心回帰による人口流入により旧住民と移住民の間に地域に対する意識格差が存在し、住民共通の地域の将来像が不明確となっている。また、エリア分けが明確になされているため、住み分けがなされている反面、住民間の交流の希薄さは課題となっている。そういった背景のなか、市を貫く境

川は漁師町のころ人々の生活の中心であり、現在も旧住民、移住民関係なく市の大事な資源として認識されている。そこで今回は、以下の内容を提案する。
 『河川を活かした地域交流拠点』
 ・市を貫く河川を用いた舟運を行い、市内の物流、人の流れを河川に創出
 ・地域毎の特徴の違いや、上流と下流で変化する街並みを楽しめるようなイベントの活性化
 ・誰もが利用する機能に、まちの歴史を付随させ後世へ継承
 ■Step1. つなげる～市内ネットワークの拡充～
 河川を活かしたネットワーク形成
 市内には大まかに分けて3つの住居群があり、それに付随する形で駅が存在する。そしてそれを結ぶように大通

りが通っているが本計画地は市の中央に位置しているため、大通りからのアクセスが困難なことから、中心を貫く境川に水上交通を導入しネットワークの拡充を図る。その際、上流では伝統的なべか舟を用いた歴史的な風景を創出する。下流では大きな公園に付随する形で川の駅を設置し、憩いの場を形成することで幅広い利用者獲得を狙う。
 ■Step2. 集まる ～拠点周辺整備～
 拠点周辺の日常利用を促す機能や配置の検討
 シビックセンター地区全体を一体的に活用するため施設のゾーニングを行い、それにより生じた空間に地域全体の日常利用を促す施設を追加する。また、中央を分断する境川には棧橋の設置と渡し船による舟運を導入し、境川

を含めて地域全体の利用を促す。
 ■Step3. 交わる ～イベント開催～
 日常的に利用する場所でイベントを開催し文化の継承と市民間の交流をはかる
 今後のまちづくりを考える上で多様な市民の参加が重要とされているが、まちに対する意識の差から参加者層が偏ることが考えられる。そこで、市民が日常的に利用するような拠点周辺において、誰もが気軽に参加できるようなイベントを開催していくことで、市の文化継承を促すとともに、市民同士の交流のきっかけを作る。
 ・浦安東水門商店街
 この商店街は水上バスの駅と組み合わせ、フローティング施設とし、水面を近く感じることができることに

加え、潮位により浮き沈みを繰り返すことで常に雰囲気に変化を与える。また、ビアガーデンやレストランは境川上を移動することで、施設の利用拡大を図る。商店街中央には対岸への棧橋をかけ、両岸一体となった利用を促す。住民に日常的にこの区域を利用してもらうこと、また、住民同士のコミュニケーションの場となることを目指した施設となることを図る。
 ・Central Park 付近
 市の歴史、文化と今後のまちづくりを発信していく情報拠点として市民に開かれた新たな中心地として整備する。市役所周辺の護岸は、緩傾斜堤防にすることで親水性を向上し境川と親しめる新たな市の中心地とする。建物3

つに分断され利便性を欠いていた市役所の機能を集約し、利便性の向上を図り、広場に対してオープンな作りをすることで、周囲に配置した文化会館、郷土資料館と一体となった利用を促す。施設を窪型に配置し対岸への意識を高め、独特の囲まれ感を創出する。
 ・Water Plaza (排水機場兼浄水場)
 現在機能していない排水機場付近に体験学習の場を設ける。境川の浄化水による稲作体験や、べか舟に乗って行う貝漁や海苔の養殖など、半農半漁のまちであった歴史を体験する場となる。
 ・Sports Plaza 付近
 拠点の日常利用を促進するために、市民のさまざまな余暇活動に対応した施設 (健康センター、Sports Plaza、

図書館) を一体的に整備する。健康センターは、近年高まっている健康思考に対応するため誰もが使いやすいように施設全体をバリアフリー設計とする。また、中央のスポーツプラザはさまざまなスポーツでの利用を可能にし、新旧住民の交流の場となる狙いがある。図書館は現在、国内有数の利用率を誇っているが閉鎖的な空間となっているため、本の劣化などに配慮しながらも積極的にオープンスペースと連結させることでさらなる魅力向上を図る。

■講評
 一般に河川は両岸の地域を分断する“都市のエッジ”とされるが、このチームは浦安市の中心市街を貫く「境川」を積極的に活用することで、“両岸地域の一体化”や“周辺地域との交流・連携”を促す「川まちづくり」を提案している。本計画地の中心は、境川に面した市役所周辺という高いポテンシャルをもつエリアであり、その選定には十分な説得力がある。また、境川の活用策としては、当地域に根付いてきた文化・歴史・産業に焦点を当てる一方で、フローティング・マーケット (川面に浮かぶ商店街) という新たな要素を導入することにより、その地域ならではの情緒を大切にしつつも、集客性・話題性を高める構成となっている。TDL とは対照的に、浦安ならではの地域性を際立たせたアプローチに高い評価を与えたい。(岡田智秀)

～過去と現在を繋いで未来へ～

日本大学海洋建築工学科 4年A班
 江川玲大 平出崇文 南祐太 馬上和祥



基本計画

Step1. 繋げる ～市内ネットワークの拡充～

河川を活かしたネットワーク形成

市内には大まかに分けて3つの住居群があり、それに付随する形で駅が存在する。そしてそれを結ぶように大通りが通っているが本計画地は市の中央に位置しているため、大通りからのアクセスが困難なことから、中心を貫く境川に水上交通を導入しネットワークの拡充を図る。その際、上流では伝統的なべか舟を用いた歴史的な風景を創出する。下流では大きな公園に付随する形で川の駅を設置し、憩いの場を形成することで幅広い利用者獲得を狙う。

元町地区 上流の風景 新町地区 下流の川の駅

Step2. 集まる ～拠点周辺整備～

拠点周辺の日常利用を促す機能や配置の検討

シビックセンター地区全体を一体的に活用するため施設のゾーニングを行い、それにより生じた空間に地域全体の日常利用を促す施設を追加する。また、中央を分断する境川には棧橋の設置と渡し船による舟運を導入し、境川を含めて地域全体の利用を促す。

①情報拠点 (市役所、郷土資料館、文化会館)
 市の歴史、文化と今後のまちづくりを発信していく情報拠点として、オープンスペースと一体的に整備し情報と人の交流を図る。
 ②余暇活動エリア (多目的コート、健康センター、図書館)
 市民の多様な余暇活動に対応するため、図書館と健康センターに付随するように多目的コートを配置し、賑わいと活動の空間を創出する。
 ③商店街エリア (魚市場、ビアガーデン、船宿、体験学習施設)
 新鮮な食品や、生活必需品を扱う施設を盛り込むことで日常的な利用を図るとともに、船宿や体験学習施設によって文化の継承を図る。

Step3. 交わる ～イベント開催～

日常的に利用する場所でイベントを開催し文化の継承と市民間の交流をはかる

今後のまちづくりを考える上で多様な市民の参加が重要とされているが、まちに対する意識の差から参加者層が偏ることが考えられる。そこで、市民が日常的に利用するような拠点周辺において、誰もが気軽に参加できるようなイベントを開催していくことで、市の文化継承を促すとともに、市民同士の交流のきっかけを作る。

多様な住民の参加するまちづくりを展開

計画地概要

都市近郊の住宅地

浦安市は千葉県西部に位置し、市内を通る京葉線や東西線により東京都区部のベッドタウンとして人気が高まっている。また、東京ディズニーリゾートがあることも知られ、人口約16万人に対し、年間の観光客数は2500万人を超える国内屈指の観光地となっている。今回計画を行った地区は市の行政機能が集積したシビックセンター地区として整備されているが、水辺への配慮や利便性に対する不満があがっている場所でもある。

背景


浦安市は、都心回帰による人口流入により旧住民と移住民の間に地域に対する意識格差が存在し、住民共通の地域の将来像が不明確となっている。また、エリア分けが明確になされているため、住み分けがなされている反面、住民間の交流の希薄さは課題となっている。

地域全体でのまちづくりに対する意識の統一が必要不可欠

そういった背景のなか、市を貫く境川は漁師町のころ人々の生活の中心であり、現在も旧住民、移住民関係なく市の大事な資源として認識されている。そこで今回は、以下の内容を提案する。

「河川を活かした地域交流拠点」

- 市を貫く河川を用いた舟運を行い、市内の物流、人の流れを河川に創出
- 地域毎の特徴の違いや、上流と下流で変化する街並みを楽しめるようなイベントの活性化
- 誰もが利用する機能に、まちの歴史を付随させ後世へ継承



●Central Park 付近

●浦安東水門商店街

●Sports Plaza 付近

●ピアガーデン

●船宿

●Water Plaza (排水機場兼浄水場)

魚の下ろし販売 焼きハマグリ 佃煮量り売り 江戸前のり

総合演習Ⅱ ウォーターフロント計画演習
ウォーターフロント開発計画の立案Ⅱ
～千葉県沿岸地域を対象として～

B班/堆朱克博・清永修平
・下田美羽・高野洋介

■提案

高速道路の建設に伴い、通過交通が著しい地域（通過都市）において、地域活性化を促すべく、訪問客を増やすためには高速道路から降りずにはなく、気軽に立ち寄れるように高速道路内での整備が必要と考える。そして高速道路内での長時間の休憩や、宿泊の機能を有している施設が不足している

現状があるため、これらの機能を有した施設を整備し、24時間運営を行うことで、施設内に長時間滞在し、混雑の予想される時間帯を回避したり、それによる渋滞の緩和といった相乗効果を図る。そのために、本計画地のような各通過都市の地形的特色や地域産業を十分に活用することで、長時間滞在を誘発し、利用者増加を見込み、通過都市の問題を解決する。

■基本計画

木更津市は、平地では田園風景が広がり、高地では自然の形状を取り入れた畑作利用が行われている。そのため、本計画では、人工的な形を海岸線に作り出すのではなく、自然な形状を成したデザインとした。

木更津の潮汐を利用し、敷地内に海水を取り込む設備を行う。干潮時には、海抜レベルからのアクセスも可能となり、水面のレベルによってアクセスに変化を持たせる。また、満潮時には水域が広がるため、歩いてアクセスするだけでなく手漕ぎボートなどを貸し出し、水面を有効活用する。長方形の敷地のため、横に伸びる施設形態をとった場合には、道が直線となるため単調な印象を与えてしまう。これを解消するため、曲線状の形状とすることで、長い距離を長いと感じさせないように整備をする。

■講評

当チームは、東京湾アクアラインが

整備されるも、通過型都市として衰退化が進む木更津市に着目し、本市に設置されているアクアラインのインターチェンジ（IC）活用（再整備）により、通過交通を本市内に誘引し地域活性化を図るといったユニークな提案を打ち出した。その内容として、当ICを拠点に地区・市・県という3段階のスケールごとに設定した観光ストーリーの具体性と面白さ、IC前面の干潟にすりあわせて海岸線アースデザイン、リピーター確保のためにその干潟で採取した貝類を用いた地域通貨システム、そしてこれら諸提案を包含して「インターチェンジからのまちづくり」という新機軸を提示した点など、その総合的な提案力を評価したい。（岡田智秀）

総合演習Ⅱ ウォーターフロント計画演習
ウォーターフロント開発計画の立案Ⅱ
～千葉県沿岸地域を対象として～

■講評

今年の課題は、千葉県の中から、各チームが自由に都市と敷地を選び、その敷地の特性を活かしたウォーターフロント開発計画案を立案するもので、可能な限りビジネスモデルとなり得る実現性と収益性を見定めるアイデアを求めた。参加した3チームの提案概要は、次のとおりである。

〈A班〉

浦安を対象として、東京湾岸および市内を流れる運河河川を使った水上交通網を整備し、東京ディズニーリゾートを訪れた観光客もターゲットにした水辺のショッピングモールと公共施設群を計画するもの。

〈B班〉

東京・神奈川からのアクセスに便利な東京湾横断道路の千葉県側入口である木更津を対象に、高速道路のサービスエリアと一体となった水辺リゾートを提案したもの。

〈C班〉

成田空港と羽田空港を直線で結んだとき、ほぼ中間に位置する幕張新都心を対象として、この2つの空港を有機

的に結びつけることで海外からの観光客誘致の起爆剤として機能する水辺拠点を整備するもの。

〈A班〉、〈B班〉、どちらの計画案も地元に着目した優れた提案であったが、ここでは、整備の効果が「日本観光」という全国的な広がりが期待できる〈C班〉の案にしばってコメントする。

わが国の「観光立国」の推進体制を強化するため、2008年には国土交通省の外局として観光庁が設立され、外国人観光客誘致に国を挙げて取り組んでいるが、残念ながら首都圏2空港、さ

らには新幹線という日本のマストラ相互の連携がうまく機能していない。そこで、成田空港、羽田空港、東京駅という3つのターミナルの中心に位置する幕張新都心に、日本に出入国するすべての人々にとって便利な諸機能、つまり、出入国管理、税関、ショッピング、観光案内、宿泊、情報提供、ビジネスおよび留学の支援、文化や生活風習等の理解援助、などが集積した国際インターフェイス拠点を整備しようとするものである。

コンセプトの立案に時間を費やしたため、施設計画等の細部が検討できなかったのは残念であるが、観光立国を目指す日本にとって有益な提案であると評価できる。（桜井慎一）

スティックインターチェンジからのまちづくり

～木更津金田地区を対象として～

B班 ○堆朱克博 清永修平 下田美羽 高野洋介

① 1階駐車場
高速道路からアクセスし利用客が利用する駐車場。計画方向と本計画方向からのアクセスを併用し、スムーズな流れを確保する。また、駐車場を地上1階と2階に設け、計画方向からのアクセスを地上1階に集中させ、本計画方向からのアクセスを2階に集中させる。また、本計画は東京湾アクアラインを渡るためのインターチェンジであるため、この1階の駐車場の設置は、日常利用客の利便性を高める。

② 木更津ライトタワー
近隣の平坦な地形を活かし、地域の象徴となる高層のタワーを計画。塔頂には、地域の活性化を促すための施設を設ける。また、塔頂には計画的に行っているため、高層塔は、塔頂が完成してから、塔頂に併設した建物に見えるような仕掛けをする。

③ 海上公園
本計画の自然を利用した公園を整備する。また、スリット状に高層アクアラインを水が流れるように設け、塔頂と塔頂の間には、水が流れるように設ける。また、塔頂の間には、水が流れるように設ける。また、塔頂の間には、水が流れるように設ける。

④ ショッピングエリア
カフェ「アイランド」
1階の海上公園の一角にカフェを設け、観光客の滞在時間を長くし、地域の活性化を促す。また、カフェは、観光客の滞在時間を長くし、地域の活性化を促す。また、カフェは、観光客の滞在時間を長くし、地域の活性化を促す。

⑤ 宿泊施設
海辺に建てる
本計画の1階には、観光客の滞在時間を長くし、地域の活性化を促す。また、1階には、観光客の滞在時間を長くし、地域の活性化を促す。また、1階には、観光客の滞在時間を長くし、地域の活性化を促す。

Mits ~アクセスと情報の“拠点”~

日本大学工学部海洋建築工学科D班
寺口敬秀 柴野理沙 染谷まどか

Concept

羽田・成田空港間の連携を強めアクセスと情報の“拠点”とする

- スルーチェックイン機能
- 羽田-成田間の新アクセス
- 前後泊者を対象としたサービスの展開
- 観光情報発信施設の整備
- MICEの強化
- 地元留学生・外語大生を利用したランゲージサポート

Plan

1. Mits

新アクセスとチェックインシステムで利便性を向上

1階にはマリナを設け、羽田空港、および品川駅行き的高速船を就航させ、飛行機・新幹線とのアクセスの向上を行う。また2階・3階では空港と同様のセキュリティシステムを設けることによって事前チェックイン、荷物の預け入れを可能にし、出発直前まで観光・買い物・会議などを行うことができるほか、旅行代理店や各テーマパークや博物館などのチケット取扱も行う。

2. Visit Japan Center

日本文化体験施設で新たな魅力発見と再訪への刺激

現在、幕張メッセの駐車場となっている土地の1階を駐車場、2階以上をVJCとし、中には日本を10に地域に区分けしたアンテナショップを設け、地域のお土産販売、季節ごとの魅力紹介などを行うと同時に、郷土料理店や工芸体験ブースを考案し、現在の情報入手手段となっているインターネットではわからない魅力を提供することによって、外国人の2回目、3度目の再来日を狙う。

3. ビジネスエリア

Mitsによって利便性が向上した幕張をビジネスマンに利用してもらうため、パーティ会場、ミーティングルームなどをそろえたビジネスホテルやベジタリアンや宗教にも配慮をした飲食店街を展開する。

4. 前後泊者向けホテル

早朝・深夜便が多い欧州・オセアニア便の利用者は年間140万人以上いるため、Mitsと直結した前後泊者向けホテルを建設し、事前チェックイン、空港間荷物配送サービスなどを利用してもらう。

総合演習Ⅱ プロジェクト企画演習
セボネの通る街
～壁の消えた街は海へと繋がる～

1班/岡本直也・杉田陽平
・杉山洋太・松井創斗

■コンセプト

漁師町であった浦安市は2/3が埋立地で形成されており、さまざまなゾーンに分けられている。浦安市では第二湾岸道路計画が策定されたが、現在の計画は凍結状態にあり、計画地は高い柵などによって閉ざされ、荒地地となっている現状にある。带状に広がる計画地は、北と南の交流が遮られ、海へのアクセスが困難な状態である。そ

こで計画地を開放することで、街同士の壁をぼかし、海岸への動線をつくる。さらに、市民・観光客共に海に開く街にするため、その切り口となる鉄鋼団地エリアにシーゲートを提案する。提案はこの先浦安市の背骨となり、それは各ゾーン間に存在した「壁」を突き破り、外と繋がる参道となる。肉付けされた漁師の街は新たな形で海と繋がる。

■講評

浦安市は昭和40年代後半に埋立によって形成された人工的な都市である。浦安が町であった時の面積は約

4.4km²で、埋立後の面積は約4倍の約17km²となり、他の臨海工業地帯の計画と異なる大規模遊園地を核とする住宅地、鉄鋼団地を整備する計画であった。かつて、湾岸道路として計画された高速道路地が浦安市を分断するように通っている。計画グループは、この高速道路跡地を浦安のセボネと位置付け、海と都市を結ぶ新たなアクセスとして利用し、併せて明確に色分けされた用途指定を一体化する計画を提案している。また、鉄鋼団地全体と水域をアーバンリゾートゾーンと位置付け、羽田空港や東京都心部を結ぶ水上バスによるネットワークを形成して、新たなポテンシャルを構築するとしている。この計画で最も注意をひく考え方は、

セボネとなる高速道路計画跡地をたんなる歩道空間として利用するだけでなく、市民の憩う緑地並びに鉄鋼団地をアトリエとする芸術家集団の作品展示場とする大胆な計画となっている。ただし、高速道路跡地利用の計画が、提案されたセボネとして、分断化された土地利用を緩和する手段となるのは疑問が残る。一方でこのプロジェクトは都市的スケールでは大胆な提案であるが、建築計画としてはスケール感が大きすぎてスケールアウトの感じがする。惜しむらくは、水上バスのターミナル計画とか鉄のアート展示場などの建築的スケール、あるいは人間のスケールでプロジェクトを提案した方がよかったと思われる。(近藤健雄)

総合演習Ⅱ プロジェクト企画演習
浦安シーゲートプロジェクト
～ウラヤスシーゲートタワー～

2班/古明地雲母・信藤聡美
・鈴木瑛梨

■コンセプト

いつでも どこからでも だれでも利用できる施設の提案

「川に人や船が集まり水辺を中心に、人・船・建物などが寄り添う。水辺沿いに集まった物や人がさらなる水辺利用をもとに発展を遂げ、街、人、道が広がっていく。こうした様子をもとに水が織りなす情景や漁師町の粋な雰

気を融合し、この地区ならではのタワーを設計。」

本計画において、シーゲートとなるタワーを中心核とした交流、観光、産業拠点を形成。計画を行うにあたり、3つの基本理念に基づき、プロジェクトを推進。

1. 地域とともに活力のある街づくりに貢献
 2. 旧浦安から変化する浦安の風景
 3. ディズニーリゾート客の獲得
- また、現地調査結果より地域特性や問題点を考慮し、「浦安の工場地帯の特性を生かした景観づくり」「新たな交通手段として水上バスの提案」「第二湾岸道路跡地整備により、ゾーンごとの分断を解消」「浦安に残る文化の

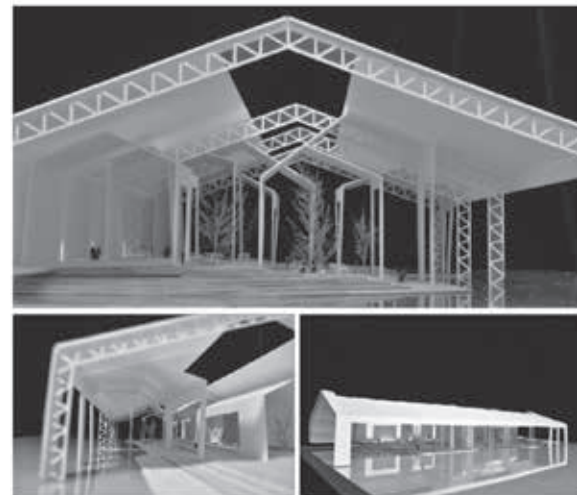
継承として学習施設を提案」といった解決策・提案をもとに計画・設計を行う。

■講評

東京ディズニーランドの年間来園者数は隣接のディズニーシーと合わせ約2500万人もあるが、浦安市民や地場産業等の地元で直接的に還元する仕組みがない。課題は新たに海からの玄関口を設け、浦安マリナーや鉄鋼団地がある見目川河口部の立地ポテンシャルを活かす地域活性化に寄与する拠点施設とエリアのマスタープランの提案を求めている。作品は河口東側のサイトに水上バス船着場と隣接するシンボリックなタワーホテルを、西側に TDL 来

園者導入のため観光案内所が入る複合商業ビルを配置し、両施設を斜張ケーブルのフットブリッジで結んだ単純明快な構成だが、地域のランドマークとしての説得力があり、魅力がある。タワーホテル外観からは、アトリウムなどを介し客室・飲食施設、スパやフィットネスなど大小スケール異なる多彩な施設で建築的断面構成を見せるものと想像されるが、残念ながらそこまで提示する図面表現はない。一方で TDL アクセス街道の商業施設やペカ舟体験施設の提案はこなれていないし蛇足である。快適で安全な TDL までの遊歩道が確保され、ランドスケープデザインが適切になされていれば充分であろう。(井上武司)

■海の駅



■設計主旨

鉄鋼団地ならではの親水空間、この土地にある優れたものを見せる場として、海の駅を提案する。鉄鋼団地は、地域に閉じた空間であり、海に閉じた場所でもある。しかし、計画地には、鉄鋼業という素晴らしい技術が存在する。人の流動するこの場で、鉄鋼団地ならではのアートギャラリーを展開する。そこで、閉じた空間を開く行為として、護岸を建築内部まで引き込み、またぐことで建築を開き、外部環境を取り入れる。次に、建築は分棟となる。各棟は、鉄鋼団地のスケールによるヒューマンスケールを逸脱した外皮によって包括され、その外皮に対応して入れ戸の形態となっている。これよりスケールアウトしたイエ型からヒューマンスケールのイエ型が内部空間を構成していく。このスケールアウトした空間とヒューマンスケールをより対峙させる内部空間となっている。



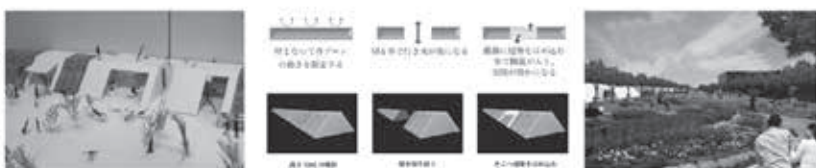
■橋

両岸をつなぐ存在として、工場ゾーン内湾に存在するクレーン付き工場を形態として用いる。海に張り出すその姿は、この土地を象徴する建造物のひとつである。その内部を人々が流動する事により、今まで鉄をつないできた存在は、人工的に造られた大地をつなぐ存在となる。



■旧堤防

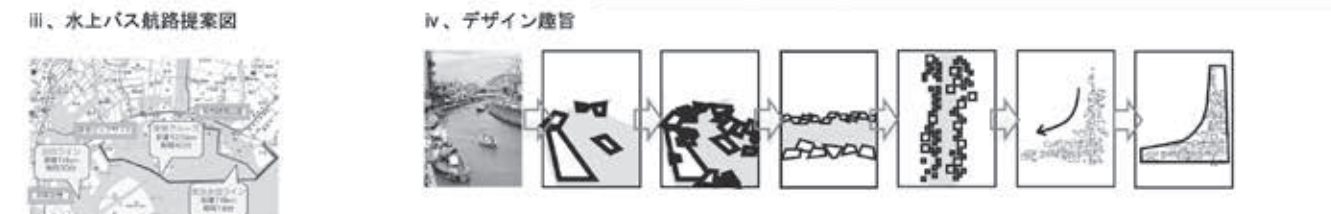
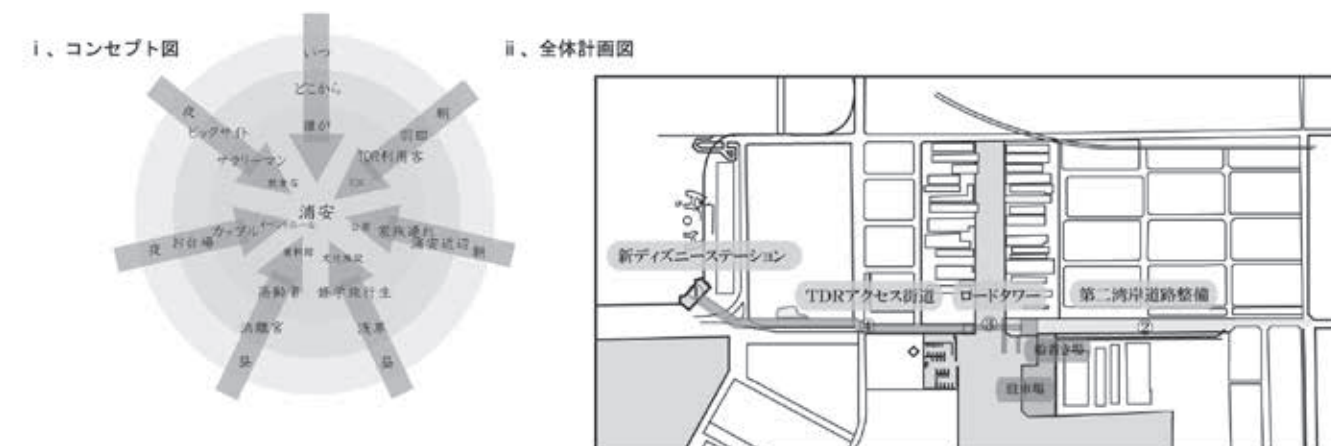
第二湾岸道路計画用地と共に、旧護岸を整備する。以前は海に近かった護岸、それが今では海の前には立ちだかる壁となっている。その壁をぼかすことで、また、海に近づけることを目的とする。さらに、市民間の距離は縮まる。



■エリアごとの変化



- TDR ゾーン
 - ・橋
 - ・商業
 - ・レストラン
 - ・ショップ
- 鉄鋼団地エリア
 - ・工場での休憩所
 - ・水上バス発着場
 - ・海の家
 - ・鉄のアートギャラリー
 - ・夜更の見えるカフェ・バー
- 住宅ゾーン
 - ・小中学校の運動会開催
 - ・パブ
 - ・神社
 - ・シアタールーム
- 公共ゾーン
 - ・フリーマーケット会場
 - ・市場
 - ・コンサート会場
 - ・お祭り
- 三層階ゾーン
 - ・展望台の設置



総合演習Ⅱ プロジェクト企画演習
未来想造都市
 ~エンターテインメントと新技術から生まれる発展型リゾート~

4班 / 内田克也・菅原誠志
 ・山口陽平

■コンセプト

日本最大のアミューズメント施設である東京ディズニーリゾートは、浦安市において最大のランドマークである。年間2500万人が浦安市を訪れる中で、当該敷地は近くにあるにもかかわらず、商店もわずかしかかない鉄鋼団地である。その中心には見明川が流れているが、水辺には近寄れる環境でもなく

活かしきれていない。

そこで本計画では10年、20年後の未来を見越し、鉄鋼団地の新たな利用方法と増加傾向にある旅行者のためのターミナル施設を提案する。

この施設はオフィスビルを伴うターミナル施設であり、三方向へ伸びる門型フレームはそれぞれ「船」「車」「モノレール」を受け入れる。敷地の中心に計画することで、ディズニーリゾートへのアクセス向上、リゾート施設へのアクセスの拠点となる。また、羽田空港から直接船でアクセスできるように水辺に計画する。中央に建つオフィスはこの場所から敷地全体へ計画が広がる電波のようなオフィスにした。このオフィスは新エネルギー・産業技術

開発機構（NEDO）の誘致のためのオフィスである。

未来想造都市という新たな浦安として、活性化することを望む。

■講評

この班が取り組んだ浦安シーゲイト・プロジェクトの評価できる点は、羽田空港や東京臨海副都心からTDLに見込める海上交通アクセスのためのゲイトウェイターミナルを土地利用転換の起爆剤として計画し、段階的に既存の鉄工団地を環境・新エネルギー関係新産業の研究・技術開発ならびに教

育機能を有する新産業拠点として整備するとともに、TDLとも相乗的な都市・リゾート施設の整備などを取り込むことで、隔離的断絶下にある対象地区を周辺のTDLや住宅地区などとの土地利用の融合的調和を目指した点である。

惜しむらくは、計画フレーム検討の曖昧さ、ウォーターフロントの特性を活かした空間および建築デザインの具体的表現に今少し魅力と説得性のあるものにしてほしかったと思われることだが、着眼点のユニークさとともに、実現のためのプロセスとして段階整備計画を提案するなど、検討の視点がしっかりしていた点が評価を集めたポイントとなった。（寛 隆夫）

卒業設計

【担当】 坪山 幸王
 佐藤 信治
 井上 武司
 木内 厚子
 長井 義紀
 長尾 亜子
 藤岡 尋
 水本 光
 矢野 一志

未来想造都市 ~エンターテインメントと新技術から生まれる発展型リゾート~

General Plot Plan

2020年

研究・展示施設
 研究・見学・体験により、新しいものを生み出しつつ常に次世代の技術に触れられる。

2030年

ホテル・コンベンション
 研究発表や学会を開催できるコンベンションを備えた宿泊施設。

2040年

ヴィラ
 家族向けの別荘のような宿泊施設。マリナーを含めたリゾートゾーン

Terminal

1階平面図

2階平面図

1. 切符売り場
2. 事務室
3. 会議室
4. 応接室
5. 所長室
6. 休憩室
7. 店舗
8. 店舗倉庫
9. 受水槽室
10. 浄化水槽室
11. 機械室
12. カフェ
13. 待合室
14. 社員食堂
15. レストラン
16. 厨房
17. 観覧案内
18. 防災センター
19. 管理室
20. 倉庫
21. パントリー
22. 守衛室
23. 役員室

この施設はオフィスビルを伴うターミナル施設である。三方向へ伸びる門型フレームはそれぞれ「船」「車」「モノレール」を受け入れる。また、中央に建つオフィスはこの場所から敷地全体へ計画が広がる電波のようなオフィスにした。

オフィスシステム
 長い年月をかけてこの地域を計画するにあたりオフィスの内部も変化すること。等間隔に配置された柱の間を区切ることで、自由に空間を使用することができる。

オフィス基準階



また、この先時代が変われば新たな葬送行為が行われ、それらに適した葬送場が求められていくであろう。そこで本計画では葬送行為の一つである海上散骨に着目し、海上散骨に適した施設として水辺空間を活かした散骨場の提案を行う。

■計画背景「散骨葬の需要」
海に内包される日本において散骨葬の発生は、葬儀される側の「自然へ還りたい」という思いを叶えるために生まれた。海は世界中とつながっていることから海に遺灰をまくことで、世界中の海と一つながりになることができる。また、遺灰にし散骨をすることで大地や空気といった環境を傷つけることもなく、メディアに取り上げられることで理解や関心が深まっている。今後需要が高まっていく中で法律や施設の整備が必要になってくる。また、水辺空間を利用した散骨葬は、一般的な埋葬方法と異なるため、既存の葬送場とは意味合いが違ってくるため、散骨葬の思想にもとづく「自然へ還る」というコンセプトに順応した葬送場のプログラム構成が必要である。

■敷地
東京湾岸の陸地から13km 沖合の位置とする。また、東京湾内湾の船舶航跡(10000GT以上の船舶55隻を対象)を参考に敷地、対象地、出発地の選定を行う。

1. 東京湾
内湾と外湾で形成される水辺である

東京湾。そして、内湾は東京、千葉、神奈川に内包され、首都圏に住む人々にとって親しみのある水辺である。また、海水面は天候(雨、風、太陽光)、生物、大型船往来などにより多種多様な様相を見せる特徴を持ち合わせている。

2. 対象地
対象地は東京湾を囲む東京都、千葉県、神奈川県に加えて埼玉県の一都三県とし主に東京都とする。

3. 出発地
出発地は若洲海浜公園、浦安市墓地公園に船着場を配置し利用する。選定方法として日常的に訪れるであろう展望の良い場所として海浜公園、また船の航跡から外れた場所を選定する。

■基本計画
1. 散骨葬を行うための葬送場
水に還るというコンセプトを基に
(1) 船着場
(2) 葬儀場
(3) 火葬炉
(4) 収骨室
(5) 散骨場を主に付加する。

■設計主旨「遷り変わる建築」
潮の満ち干きや光、時間や環境を建築に取り込み、二度として同じ空間が現れることのない場を創出する。そして、故人に対する想いをその時々で刻んでいき、いつまでも想い続けられる空間を目指す。

1. 距離13km W.L.+13mの建築
地球が丸いことから沿岸域13km沖

の水平線上に配置された13m以下の建築は視認することができない。この時都市における日常の風景の中に、都市の外側を感じる非日常が存在している。また、建築から陸地を見るとき、日常的に目にしている都市の高層建築を確認することができ、都市に内包されているように感じられる。そして、この影響が建築を使う前後で遷り変わる建築として展開される要因となる。

■設計プロセス
1. 組紐紋様を用いた手法
「ひも」と「結び目」からなる一種の「組紐紋様」であり、この全体性は一筆書きによって形態をつくり多様性(無数のバリエーション)が共存する

性質を持っている。この平面的な組紐紋様に垂直方向を取り入れた一筆書き(終わりのない円環、循環性、統一性を意味する)によってボリュームをおこすことで、建築の外の道のり、建築内部のすべてのシーケンスが循環性のあるつながりをする。そして、空に向かって浮遊して伸びるボリュームと海底に伸びるボリュームを建築内外から体感する。

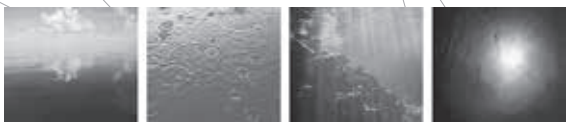
■構造形式
1. 軟着底構造
浮体構造物として扱うため海上施工よりも容易である。
2. バラスト
重力付加に利用することで空間にも影響を与える建築になる。

杉田陽平

■はじめに
現在、葬送の自由の思想を基にさまざまな葬送行為が行われている。

1. 建築計画

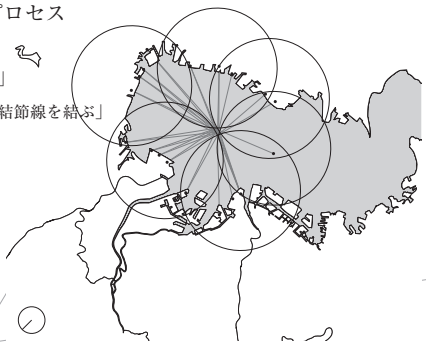
「遷り変わる建築」



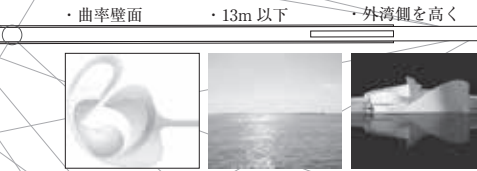
潮の満ち引きや光、時間や距離といった環境を建築に取り込む。

1-1. 設計プロセス

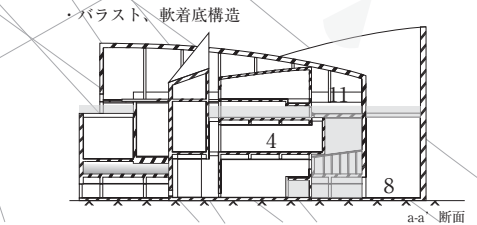
- 1 「眺望良好」
- 2 「円弧との結節線を結ぶ」



3 「円弧外で壁面を立ち上げる」



4 「空間、構造の両立」

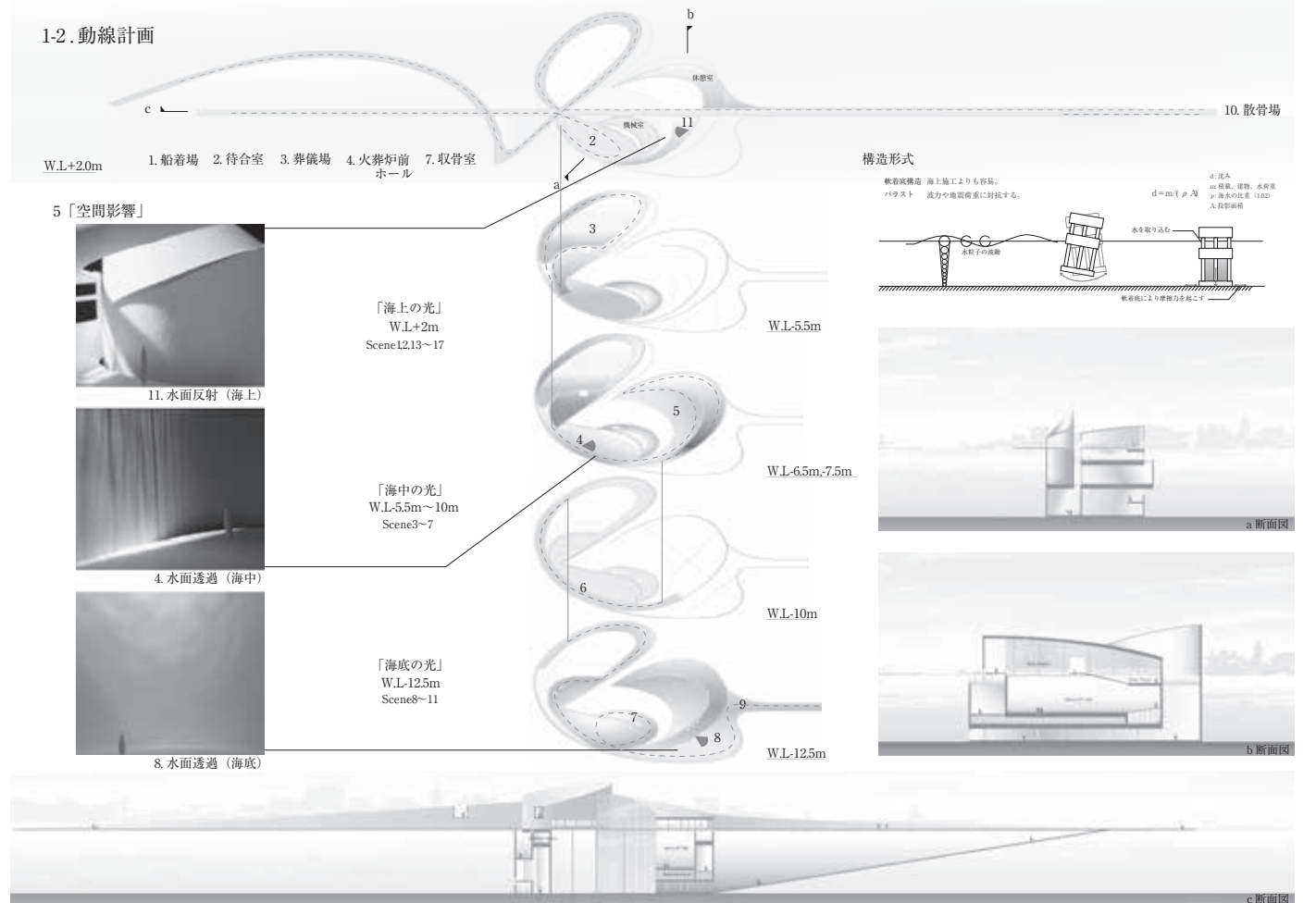


二度同じ空間体験ができないことで
故人に対する想いをその時々で刻んでいく。
そして、いつまでも想い続けられる空間を目指す。

2. Scene

故人を想う。 W.L.+2.0m Scene1:船着場 ほんやりと近づいて往きます。	むこうがわに揺らめく光を感じた。 W.L.+5.5m Scene2:待合室 大事な人との別れを待ちます。	水の影響を感じる大きな空間。 W.L.+6.5m Scene3:告別室 故人の旅立つむこうがわを少し感じます。	まるで滝の様相の光。 この光は僕と故人を隔てる。 W.L.+7.5m Scene4:炉前ホール 肉体と最期の別れをします。	むこうがわの揺らめく壁に故人を想う。 W.L.+7.5m Scene5:見送りホール 火葬機をほんやりと眺めます。
---	---	--	---	--

第43回毎日・DAS 学生デザイン賞 金の卵賞およびサントリー賞 日本一 / 第23回千葉県建築学生賞 優秀賞 / JIA 東海学生卒業設計コンクール2011 佳作



なんとなく関係してる気がする。 W.L.+10.5m Scene6 想い思いに収骨室へ向かいます。	溢れ出す光に、故人とのこれからを想起する。 W.L.+12.5m Scene7:収骨室 再び会いに行きます。	外部と内部が行き来する。確かに同じ場所にいる。 W.L.+12.5m Scene8:休憩室 最期の時を刻みます。	むこうがわに導かれてる気がする。 W.L.+12.5m Scene9 光に導かれて着実に歩んで行きます。	どこまでもつながるむこうがわ。どこまでも続く故人との関係。 W.L.+20m Scene10:散骨場 これからは違ってみえます。
--	---	---	---	---

水の街」として再生することを目的とする。

2. 敷地選定

現在撤退した倉庫の特に目立つ第一貯木場の西側の水域を含む空間を敷地とする。新木場の中でも水面側の空間は、製材所に塞がれているため都会の喧噪から隔離され、一般の人が目にするのできない特異な場所となっている。

3. 計画背景

3-1 新木場の歴史

新木場の製材業は、火災や地盤沈下などによる防災対策により深川木場から昭和53年に移転したものである。深川木場は1590年頃から始まり、江戸城の工事に大きく役立っていた。職人同

士のつながりは欠かせないものであり、素晴らしい技術が培われてきた。

新木場における技術やつながりはそのころから続くものであり、ほぼ全体が顔見知りという東京の中でも貴重な存在である。

3-2 新木場の現在

現在の新木場では、コストの関係から貯木場に丸太を浮かべずに、角材を陸路で仕入れるようになった。そのため水域を利用することはほぼ無くなり、さらに不景気の煽り、跡継ぎ問題により、撤退を余儀なくされる工場が増加しつつある。そして撤退した工場の跡にゴミ処理場などができ始めている。

4. 設計概要

製材に特化されてきた妻入りの風

景、働く人々のつながりや技術、都心とは違った時間の流れ、そして伝承されてきたものづくりの精神がこの街には宿る。

しかし新しく建ち始めている建物は、新木場に脈々と流れている街の心の何も見いだせないものである。そのため新木場の持つ魅力を吸っていない、栄養失調の建築といえる。このようなコピー&ペーストの建築のつくり方こそが街をつまらなくしているのではない。そこで、その土地に在る工場や水域などすべてのものを地形として読むことで、その土地にしか成し得ない建築の在り方の提案をする。

5. 粘菌的建築の発生

枯れた木にも栄養がある。粘菌はそ

の木肌を嘗めるように広がり、活動する。このような現象を都市に於いて発生させる。枯れた倉庫や水域に広がる建築はその場のコンテキスト、ポテンシャルを吸いながら新木場を喰い、「木と水の街」の続きの物語を創る。

6. ものづくりの街として

撤退した倉庫群は新しく、製材後の加工を行う。伝統文化を継承しながら、新しい「ものづくり」を伝承すべく、木材をさまざまなカタチに創り出していく。電化製品を求め秋葉原に行くように、新木場に木製品を求めにくることができる。

また、木を用いたアートなどの展示も行われ、アーティストや職人達はそこに住みながら働く。使用する材は営

業している製材所のものを使用するため街全体としてのサイクルが生まれる。

粘菌が最終的に孢子を撒くように、この街の栄養を吸った建築は、木の魅力を世の中に撒いていくこととなる。

7. 将来の新木場

この先もし工場が完全に撤退したら、粘菌建築は成長を続け、水面を囲み、ひとつのムラとなる。それは今までのようなスクラップ&ビルドでできるものとは違い、この土地でしか生まれ得ない存在となるだろう。囲まれた水域では祭りが行われるかもしれない。また製材業が潤い続ければ現状を維持するかもしれない。街と社会の変化を受けカタチを変える建築は、木と水の街として生き続けていく。

1. はじめに

現在、新木場は貯木場としての機能を失った。撤退した工場の跡地には、ゴミ処理場などの別の企業が入り始めている。そもそも新木場は、水面上に丸太を貯木するという役割があったため、木の香りの漂う美しい風景があった。しかし、輸入される木材が丸太から製材された角材になるにつれて、本来の街としての機能を失い、その後の街づくりは不明確のまま現在に至っている。

そこで本計画では、新木場を「木と

松井創斗



枯れたものや死人だものを喰う存在がいて、自然界は一つに繋がる。都市にそんな存在がいても良いのではないだろうか。枯れた都市を喰う、粘菌のような建築の提案。



現代の都市更新の在り方に疑問を感じる。スクラップ&ビルドという毎朝のスタートを踏むやり方ではその街にしかない魅力や思い出し消されてしまう。

敷地の新木場は現在「貯木場」という機能を失った。そして、この街に流れる「ものづくりの魂」や「職人達の繋がり」は風景に消されてしまっている。



枯れた街をリセットするのではなく、枯れた街を栄養として生かす。粘菌のような建築の提案をする。その街に続く物語や、その街にしかない風景は建築が出来るまでの栄養だと考える。

粘菌的建築は、枯れた倉庫を置き置き成長する。すべてのものを土地と見なし、街の脈絡さえも栄養とする。建築は「製材」の先「加工」の街として、職人一体の街となる。この街の栄養を貪欲に喰った粘菌的建築は、新木場を新たな「モノづくりの街」として動き始める。



スポーツ分野等では補助金が少なくプロをあきらめざるを得ない選手たちも多く、勉学や運動といった活動の分野での成長が少ないように感じる。これからの日本を担う学生たちが、学生生活の間で多くのことを学ぶサークル活動やクラブ活動。そういった創作や演奏、演劇などの活動分野での発展を広げていくことで、学生たちの活動に対する発展へとつなげていきたいと考え、学生たちの活動のための場を提案する。

古明地雲母

1. はじめに

戦後の日本で、高度経済成長とともに、科学、スポーツ、芸術といったさまざまな分野での多くの成長が遂げられた。しかし、近年の日本では、ゆとり教育による学力低下や、他国に比べ

スポーツ分野等では補助金が少なくプロをあきらめざるを得ない選手たちも多く、勉学や運動といった活動の分野での成長が少ないように感じる。これからの日本を担う学生たちが、学生生活の間で多くのことを学ぶサークル活動やクラブ活動。そういった創作や演奏、演劇などの活動分野での発展を広げていくことで、学生たちの活動に対する発展へとつなげていきたいと考え、学生たちの活動のための場を提案する。

2. 計画背景

東京都千代田区に位置するお茶の水と秋葉原のうち、日本最大の学生街といわれる御茶ノ水は、神田明神やニコライ堂などの多くの歴史的建造物がある街であり、また書籍や楽器、スポー

3. 敷地選定

千代田区と文京区の境目、御茶ノ水駅から神田川沿いに秋葉原駅方面の位置であり、聖橋から昌平橋の間を計画地としている。

4. 基本計画

4.1 街と街をつなげる

古くからの歴史や風習のある御茶ノ水と、近年の経済成長とともに発展を遂げてきた秋葉原、このような地域性をもつ二つの街をつなぎ、多くの学生や社会人、買い物客や観光客が行き来しやすくなるような道をつくる。

4.2 活動の場から生まれる意欲と交流

日本最大の学生街として名高い御茶ノ水は、雑居ビルなどが立ち並ぶ中、学生たちにとってスポーツをしたり、制作をするような共有の場所とい

うものが少ない。ここに活動のための場を提供することで、活動しようとの意識をもたせ、活動している学生同士は交流や周囲の社会人との交流の場が形成できるよう考えている。一人ではなく、複数で活動を行うことで、仲間が増えたり、目標に向かって努力をする意欲へつなげられる場を提供する。

5. 全体計画

5.1 配置計画

御茶ノ水側には、美術や歴史といった御茶ノ水になじみの深いもののゾーンをつくり、秋葉原側には、電子機器等の制作を行う学生たち向けのゾーンをつくる。

5.2 導入機能

(1) 美術・創造ゾーン…絵を描く、物

をつくる。

(2) 歴史・書籍ゾーン…御茶ノ水の歴史、建造物についての資料館。

(3) 演奏・演劇ゾーン…楽器の演奏や、演劇の稽古、パフォーマンス、発表の場。

(4) 電気・メカゾーン…電子機器等の発明、研究や展示、競技場。

以上の用途をそれぞれにもった個室を複数作り、その周囲には、学生や社会人が昼食をとれるようなスペースや帰り道に一息つけるような休憩場所などを設ける。また、学生たちがちょっとした運動などができるスペースも設けたい。そういった休憩スペースから個室をのぞいたりして、交流みたいなものが増えていくような造りを考えて

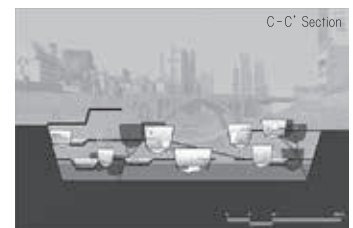
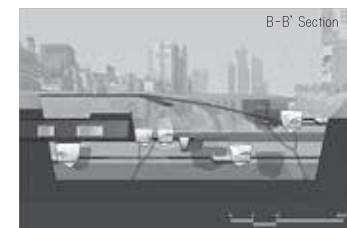
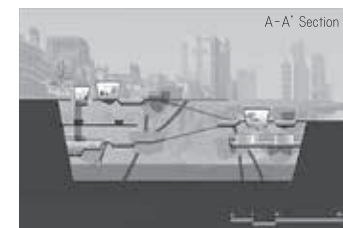
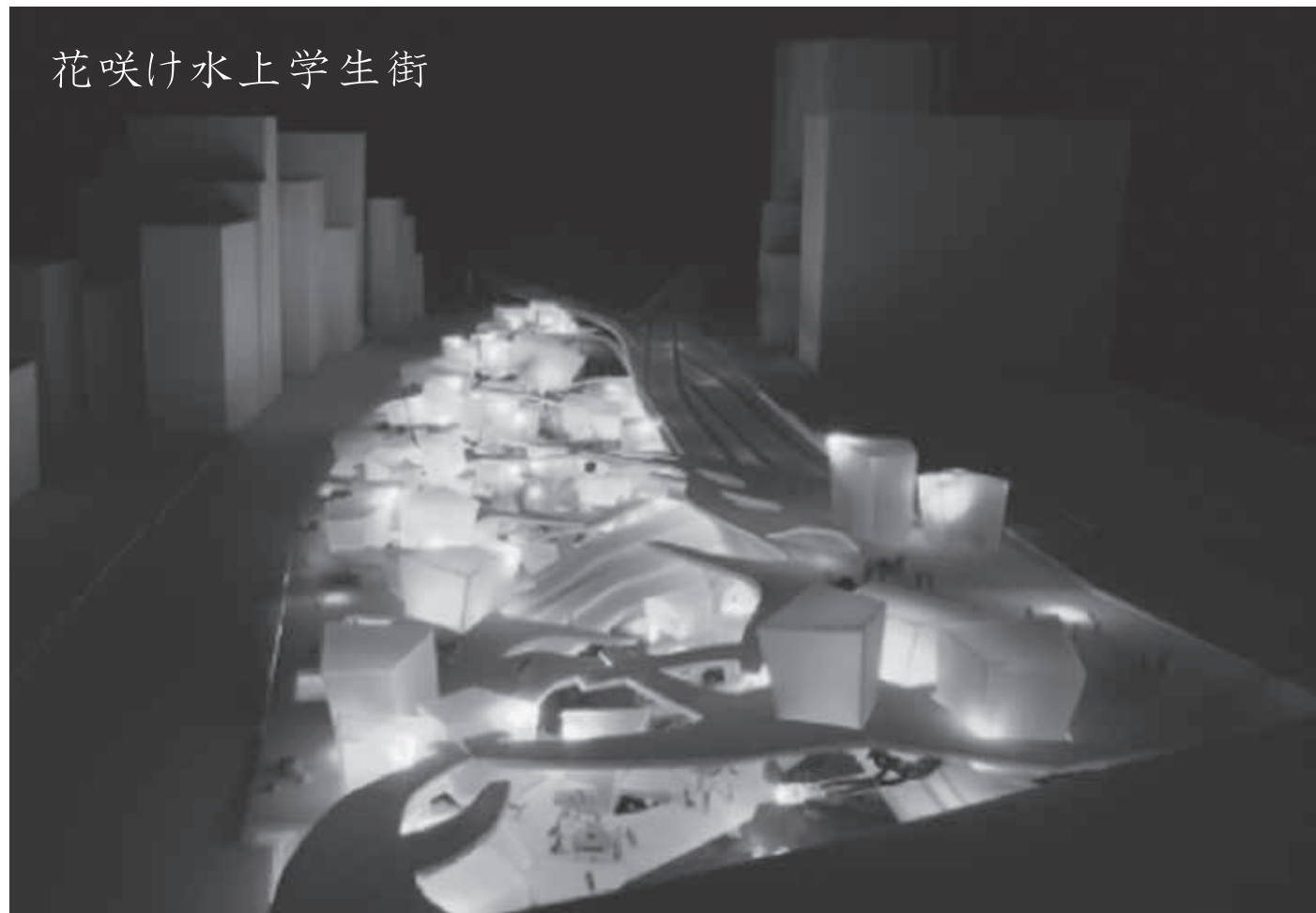
いる。

6. デザインコンセプト

各街に根付いていた文化が外に向かって発信するように、それが植物のように成長していき、互いの文化が交り合い絡み合っていくかのように、お茶の水と秋葉原、それぞれからツルが伸びあい、からみあうような形をしている。その合間に実のような種のような形のそれぞれの活動のための個室があり、いくつもの個室が活動の場となっている。個室は、興味を持つきっかけの種であり、学生たちが活動を行うことでそれぞれ芽が出る、活動が進むにつれて芽は成長し花となる。その活動を見るもの、見せるものがあることで、新たな興味への種がまかれる。

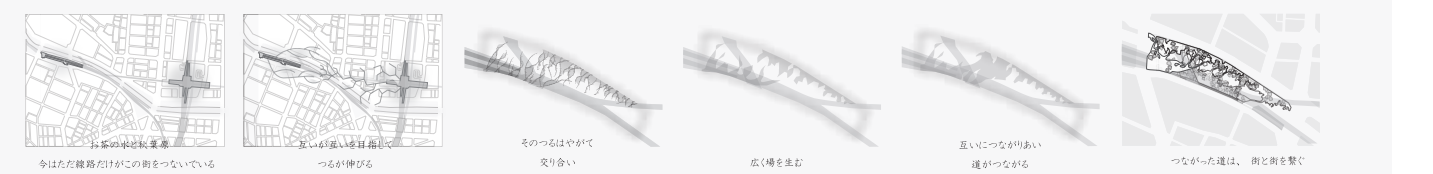
第34回学生設計優秀作品展 出展

花咲け水上学生街



Design Concept

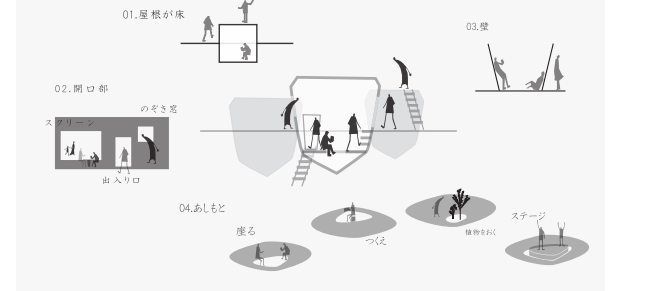
01. 街と街を繋ぐツル



02. 種をまき、人と人が関わり合う事で成長し花となる



<個室の様子>



杉山洋太

■はじめに

現在、美術館建築は観光主体へと移行してきている。この考え方によって、美術館は集客のためより街に開かれ、より地域と関係の深い建築として求められていくだろう。

そこで本計画では、観光資源としての美術館の新しいあり方の提案を目的とし、昔からの観光地である台東区浅草地区と、新しい観光地である墨田区業平地区の境である隅田川において、観光資源に留まらない魅力にあふれる美術館を計画する。

■計画背景

二つの街の間を流れる隅田川にはその昔、運河として、街同士を繋ぐ媒体としての姿があった。水辺に賑わいが存在し、人と人を、街と街とを繋いでいた。また現在、墨田区業平地区においてスカイツリーが建設中であり、タワーの完成による集客力の向上を背景に、互いの街が協力し合おうとしている。しかし、街の境には、隅田川や堤防があるため、人々の介する空間、街を繋ぐ媒体となる魅力ある空間が存在していない。

今後観光客の増加が予想されるこの土地で、二つの街のコンテキストを元に、街を繋ぐ方法として、水を表現媒体とした、美術館の提案を行う。

■基本計画

1. 二つの街を繋ぐ美術館

この美術館は互いの街の玄関口となる。文化も次の街へと流れていく。人を呼び寄せ、吐き出すだけではない、次の街に繋がる美術館となる。

2. 観光資源としての需要と展望

二つの街が一つの街として、互いの文化的資産、観光資源を呼び水に、人々の往来が高まることは、「昔」を残しながら「今」を享受し続ける観光特区として、さらなる発展に繋がる。

■設計主旨「繋ぐ形」

二つの街は互いに職人長屋街ではあったが、似て非なる文化成長を遂げており、おのおの独自の地域性が今なおそこに存在している。それらの長屋の

特徴は平入りで棟側に連続性が存在していた。設計では、本来は卯建によって隔てられていた、長屋として「連続性」を持っている棟側で街と街を繋ぎ、密度の違う空間は、それぞれ美術館の「展示」・「共用」・「管理」の空間とする。

「昔」、地域の伝統・文化と生活者を繋いできた長屋は、隣の街とだけでなく、「今」の交通インフラを伝い、新しい観光街として外の街とその人々とも繋がる建築となる。

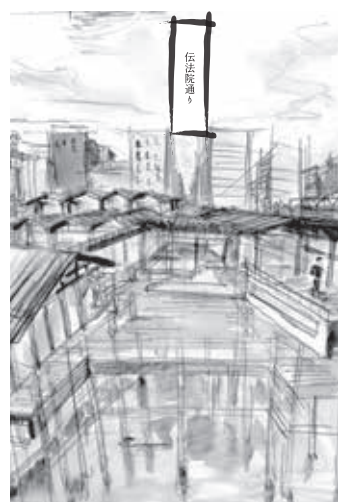
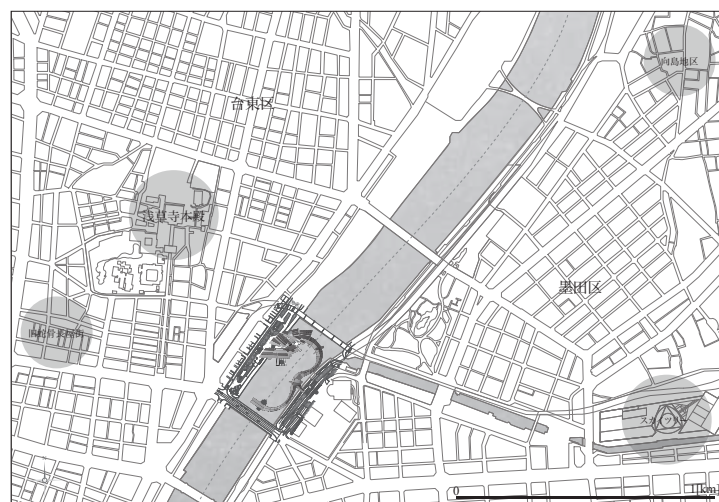
■プログラム「この美術館の役割」

常設展示では、地域の芸術品の粋である、伝統工芸品を、企画展示では、今を受け入れる存在として、現代美術を扱う。観客は、蛇骨のように敷地をのたうつ長屋が、迷路のように絡み合

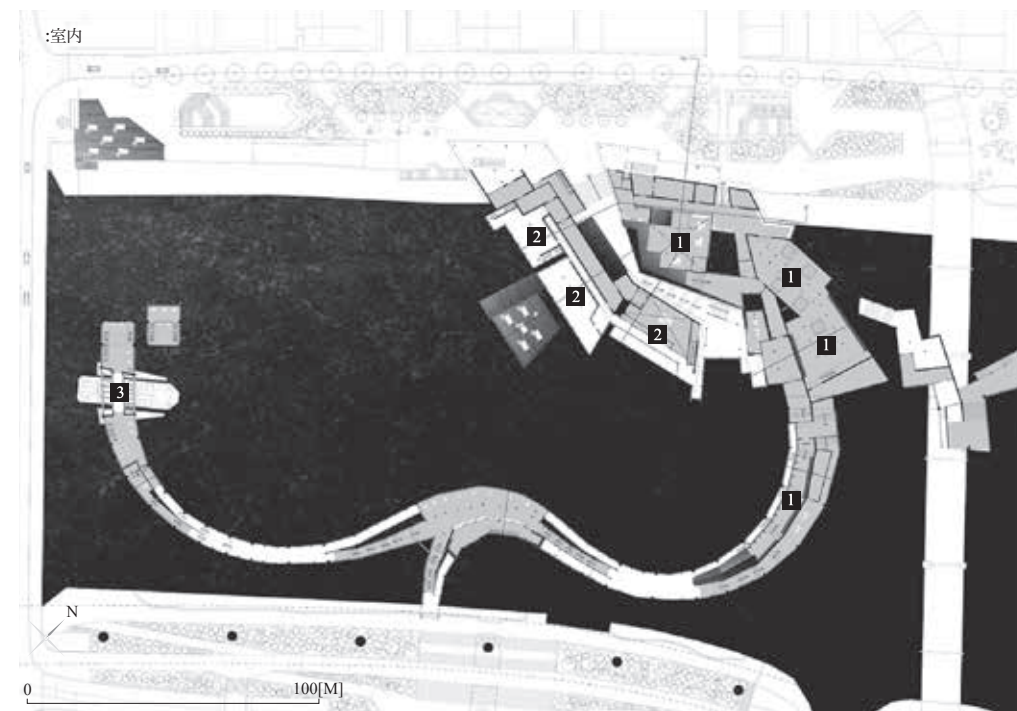
った美術館のシークエンスの中でこれらの作品に触れる。また、今も昔も、街と街を繋ぐ「渡し」として、水上バス機能を施設に付加する。外の街と繋がる存在を平入で受け、運河の動線と繋がる空間となる。

■観光資源に留まらない美術館のあり方

この美術館は街の動線の一部として計画する。無料ゾーンも含め、建築の内外で、互いの街の景観の見せ場、展示による水辺への視線の誘導、人々の滞留できる空間の創出を行い、敷地全体として人々を吸い込み、次の街へと吐き出すポンプのような動きをもたせる。そうすることで、美術館として不断の運動を続けながら、観光資源として、街に繋がりを続ける建築となる。



全国大学・高専卒業設計展示会 出展 / 赤レンガ卒業設計展2011 一般賞 8位入賞



1 常設展示

常設展示では地域の芸術品の粋である伝統工芸品を見せる。



fig: 三社神興・浅草神社



fig: 江戸切子

2 企画展示

企画展示では今を受け入れる空間として現代美術を扱う。

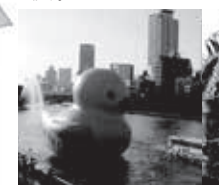


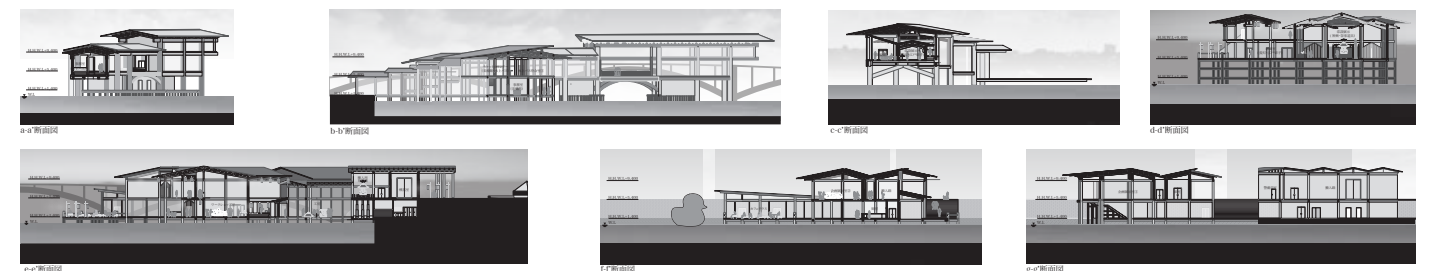
fig: カバータマカワロシエ



fig: ゴミや粗材で作られた色のオブジェ

3 水上バス機能の付加

今も昔も街と街を繋ぐ「渡し」として水上バス機能を施設に付加する。外の街と繋がる存在を平入で受け運河の動線と繋がる空間となる。



修士設計
静築地市場の再生計画
 ~水環境を活用した卸売市場としての提案~

上條経伍

■はじめに

東京都中央卸売市場築地市場は昭和10年に日本橋の魚河岸から移転した後、日本経済の発展とともに規模を拡大させ、日本一の巨大市場へと成長した。同市場は規模と歴史と文化を合わせ持ち70余年もの間、日本を代表する台所としての役割を担ってきた。しかし、経年による施設の老朽化や狭隘な敷地など多くの問題を抱えている。そ

こで東京都は、平成13年に豊洲地区への全面的な移転整備の方向で一旦は決定したが、移転予定地である豊洲地区は東京ガス都市ガス製造工場の跡地であったため、平成19年の調査により高濃度の土壌汚染が発見された。さらに埋立地であるため地盤が軟弱であり、地震により液化化が起こる可能性が極めて高く、汚染された地下水や土壌が噴砂することが懸念され、移転の是非が問われている。そこで本計画は、現状の築地地区での再整備の可能性を検証し、水辺環境を活用した新しい築地市場の提案・設計を行うものである。

■計画方針

現在、築地市場において、大手スーパー、外食チェーンなどによる大口取

引と一般小売店による小口取引が行われている。これまで小口需要に対応して整備されてきたが、その大半が大口需要へと変貌しており、市場の流通センター化が求められている。大口需要と小口需要では求められる機能が異なるため、両者を大きく2つに分離して整備をする。小口機能は築地に残し、大口機能を周辺地域に移転するツインマーケット方式を採用することとした。これにより、作業効率の向上や、大口機能移転することで築地地区に種地を生み、工事期間の短縮や建設費用の削減、さらには場外市場と一体的となった計画を継続することで、食文化を守り続けることができることとなる。大口の移転地は、敷地の特性、工事期間、

建設費用、交通動線、歴史性、周辺市街地の特性などの観点から晴海地区を選定し、築地とのツインマーケット化を図る。また、ツインマーケット化のデメリットを補うため環状2号線により連携を図り、豊海の水産基地との間に新たに連絡路を通し、物流の効率化を考慮した。

■建築計画

(1) 全体計画
 施設全体は銀座地区から築地地区そして隅田川をつなぐ媒体となるように同市場の上空に新しい市場を計画する。地上部は、銀座を始めとする商業空間、場外市場や浜離宮、隅田川の延長線として新たな商業施設と水辺豊かな公園とを計画する。

(2) 施設計画

市場において荷は、卸売業者から分荷されていくため荷の数量は徐々に増加していく。そのため、本来は機能を中心から同心円状に配置するのが望ましい。しかし、道路を外周させる必要があり、動線が長くなるという弊害が生じる。そこで市場中心に駐車場を配置し、その周りに道路を配し、道路に沿って主要機能を集約配置することで、動線の短縮化、物流の円滑化を図った。[卸売市場]

市場内はさまざまな車両が通行する。そこで、作業動線において交わらないよう計画した。また、築地市場は観光スポットとして多くの観光客や見学者が訪れているが、卸売市場は本来、

卸売業務を行うことを目的とした施設であるため、衛生面や安全面での対応が必要不可欠である。そのため、卸売市場内に見学路をスカイウォークとして貫入させ、見学者や一般利用者が自由に見学できるものとし、卸売市場空間の分断の回避や市場関係エリアへの一般利用者の混入のない、安全で効率的な計画とした。

[観光施設]

地上部はかつてにあった日本橋の魚河岸を原イメージとして再現した観光機能を配置した賑わいのある空間を創出する。また、水産博物館の構成は、卸売市場に上下に貫入させ、食文化の発信基地となるよう計画する。

(3) 施工計画

市場を営業しながら工事を行うローリング工法は、買い回りによる利便性の低下や設備配置による動線の長さにより、集客や営業面で格差が発生することとなる。そこで、現況の市場機能を維持したまま、上空20mの位置に巨大な人工地盤を建設することを計画を晴海地区に移転し、人工地盤の完成後は、小口機能のみを人工地盤上に再移設する。また、建設・解体撤去に際しては、海上からの資材の搬入、搬出を中心に行い、陸上交通機関の使用は最小限に止める。

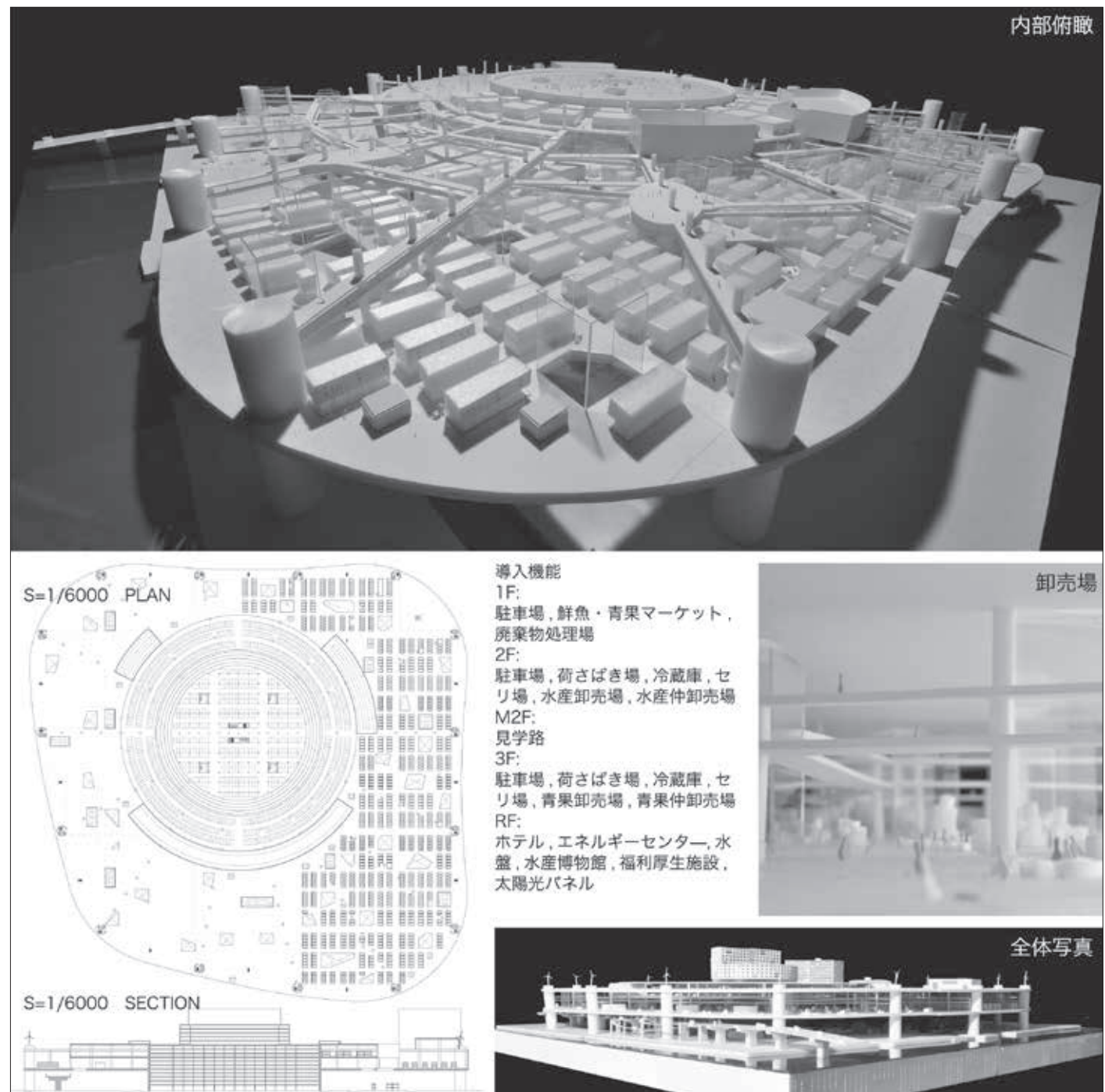
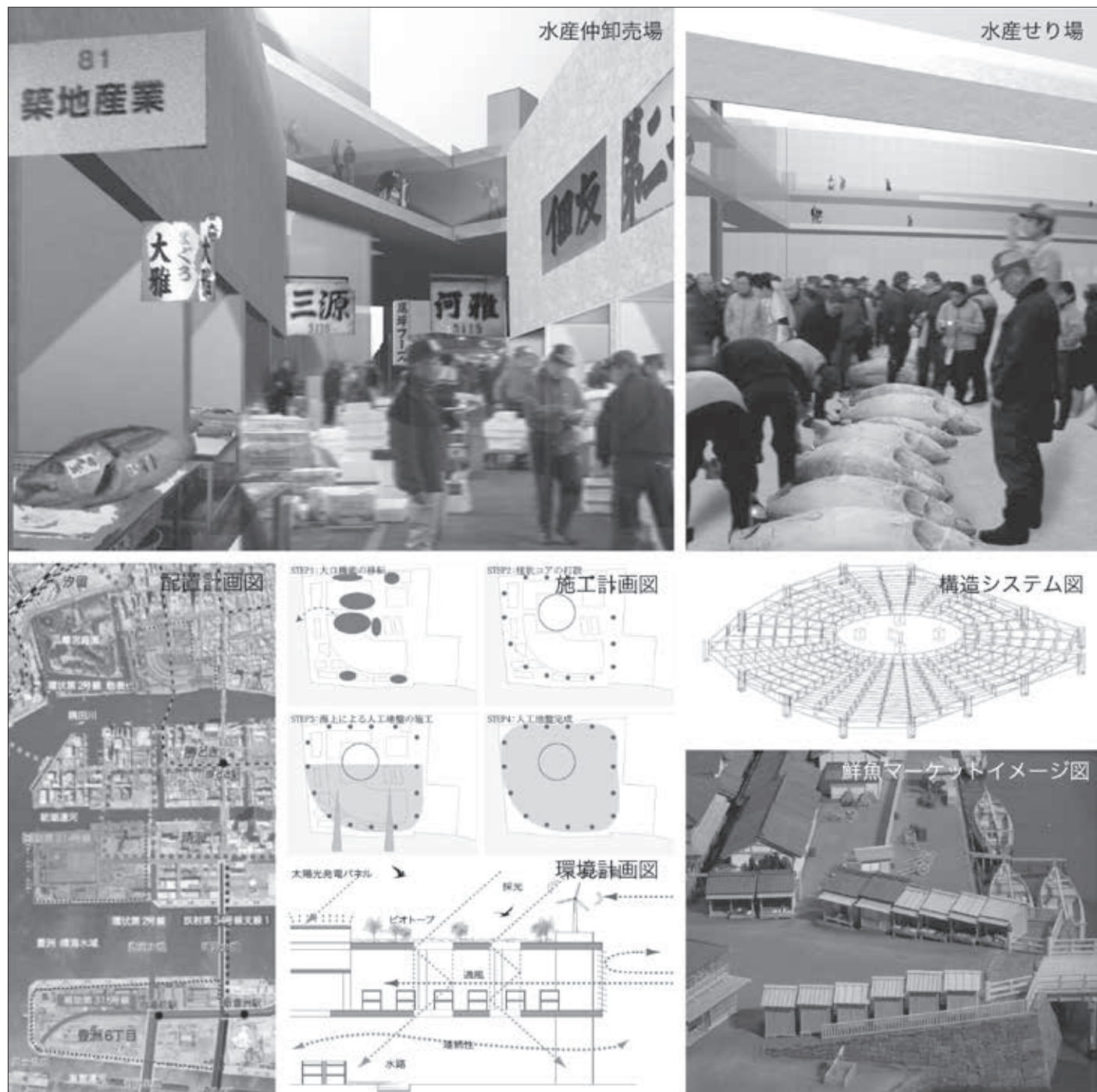
(4) 環境計画

周辺に市民が水に親しめる空間を兼ねた緑地を配置し水域との連続性や一

体感を持たせ、広がりのある眺望景観を形成した。また、採光・通風を確保するために人工地盤の適所にヴォイドを空けることで施設内の就労環境を向上させ、市場内の衛生面や安全性に配慮した。さらに、衛生管理を徹底するため全天候に対応した屋内型の市場とし、気候に合わせて屋内へ通風を図り屋内環境の快適性の向上に努めた。ルーフトップは休息空間を屋上庭園として造成し、市民への開放やヒートアイランドの防止、省エネルギー等に寄与する。

(5) 構造計画

柱状コアの柱頭にゴムを配置した免震構造とする。人工地盤構造は、梁成が22mのフィレンデルトラスを組み、梁内を卸売市場として利用する。



導入機能
 1F: 駐車場、鮮魚・青果マーケット、廃棄物処理場
 2F: 駐車場、荷さばき場、冷蔵庫、セリ場、水産卸売場、水産仲卸売場
 M2F: 見学路
 3F: 駐車場、荷さばき場、冷蔵庫、セリ場、青果卸売場、青果仲卸売場
 RF: ホテル、エネルギーセンター、水盤、水産博物館、福利厚生施設、太陽光パネル

静岡県都田川水系における水族館の提案 —浜名湖の特質を活用した展示施設的设计—

椎橋 亮

1. はじめに

日本は古来より、豊かな森や海の水資源を活用してきた。しかし、経済活動の発展などにより、水生生物は著しく減少してきている。同時に、生物や生態を保全することへの関心は高くなり、より積極的な取り組みが示されてきている。また、地球規模で自然環境の重要性が問われる今、体系的に学ぶ場として、社会教育での博物館で果た

すべき役割はますます大きくなると考えられる。本計画は、今後人々の関心が高くなると考えられる生態系について、実際の水系を対象とした水族館施設的设计を行うものである。

2. 計画背景

2.1 わが国の生態系の現状と取組

1992年に署名が開始された生物多様性条約は、現在世界の193の国が加盟している。条約の締約国には「生物多様性国家戦略」を定めることを推進されている。日本政府はこの条約に基づき、「生物多様性国家戦略2010」を策定した。その内容は、生態系に対して「回復・寄与」のより積極的な生態系保全の取り組みが求められている。

2.2 水族館の今後の役割

今日までの水族館施設は展示を通じた環境教育が大きな柱となり、多様な生物相や生息環境を見せることを意図した「生態展示」が多く採用されている。しかし、かつてない速度と規模で動植物の減少が進んでいる現在、展示による環境教育だけでは種の保全はあらか、回復にも寄与できていない。

そこで、水族館は野生生物種を施設内で飼育繁殖させながら、自然への還元を行うなど、より積極的な対応の強化が求められている。さらにこうした活動を広く啓発し、生態系がおかれていた現状を知らせる活動が今後ますます重要となると予想される。

3. 計画方針

日本の水族館は67施設（日本動物園

水族館協会より）あり、年間入館者数は6000万人を超える施設であるが、展示生態に対して、飼育繁殖までを含めた施設は少ない。そこで、本計画では生態の繁殖・飼育を主体とし、さらに、その作業風景のすべてを展示対象とすることとした。また、本水系を体系的に理解できる施設とするため、季節ごとに入れ替えを可能とした企画展示・体験プログラムを導入する。

3.1 自然環境へ寄与

都田川水系の水生生物は減少が懸念されているため、人工孵化や稚魚の確保などを行い飼育・繁殖機能の充実化を図る。さらに生態系保全の取り組みの必要性を知らせる展示内容とする。

3.2 水域の積極的な活用

浜名湖の自然風景や、実際に行われている湖面養殖風景・漁業風景を展示対象とする。身近な繁殖養殖活動の理解を促すと同時に、生活と生態とのつながりを身近に感じることで、風土や文化を認識することができる。都田川水系を体系的に展示・体験対象とすることで、生態系とのつながりの理解を高め、関心を促す。

3.3 環境保全活動への貢献

身近な各環境保全活動グループのネットワーク化を図る拠点施設とする。展示機能とともに、環境保全に関わる市民活動の核となる場の役割を担う。

4. 基本計画

4.1 計画地選定

計画地は静岡県浜松市の浜名湖湖畔。

浜名湖と遠州灘をつなげている今切口に隣接し、海水と淡水が入り出している場所である。

4.2 敷地特性

都市化に伴う自然環境破壊が進行しつつある地域／川から湖、さらに海までがつながった一体的な水系／多様な貴重種の存在／ラムサール条約登録候補地／水系に住宅や教育機関が近接／東京、名古屋の大都市からアクセスが良好／周辺に環境啓発市民グループが多数存在

4.3 設計方針

1) 水庭による企画展示・体験 水庭の設置によって、四季折々の表情を持った浜名湖の水面や景観の特質を活用した展示・体験活動プログラムの構成とし、

地域性のある建築空間を創出する。2) 育成環境の展示化 飼育・繁殖・研究などすべての作業風景を公開・展示化することによって、効率の良い学習効果を期待する。

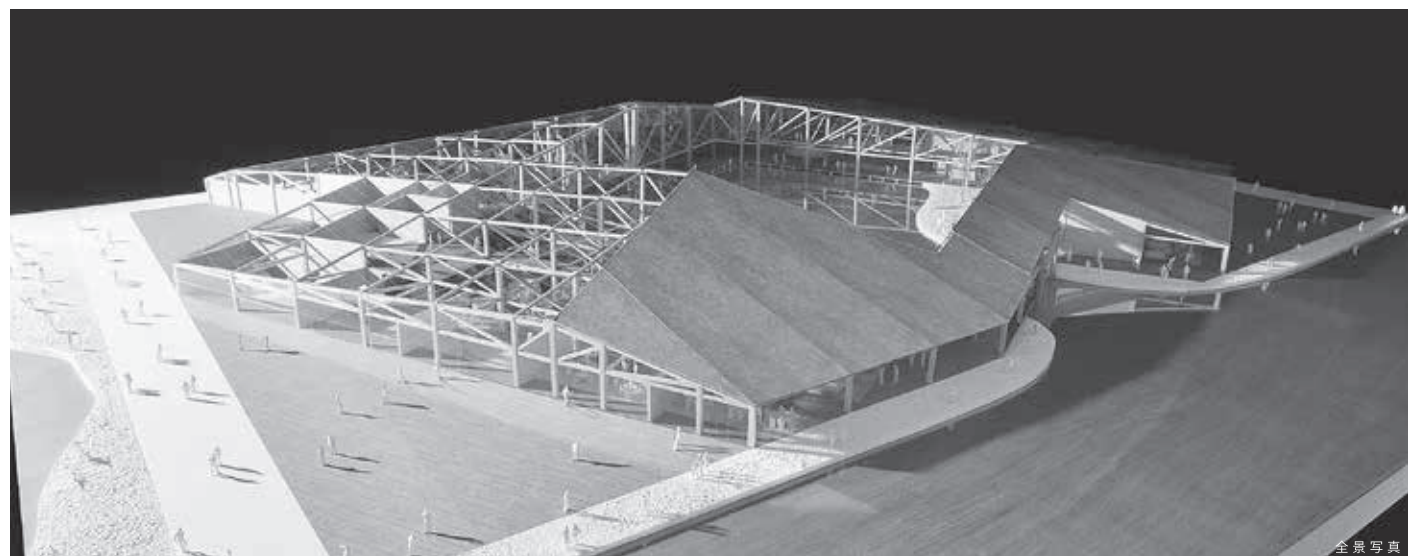
3) 周辺環境への調和 湖畔の親水性を利用するとともに、浜名湖を中心とした豊かな自然景観を利用した設計とする。

4.4 環境計画

計画地は年間を通して日照・日射量に恵まれており、太陽熱利用に適した地域といえる。この気象条件を利用して、太陽エネルギーを使用したソーラー発電を活用する。また、断熱・日射遮断・屋根面緑化などの建築的な工夫によって、外部負荷を最小限に抑える。

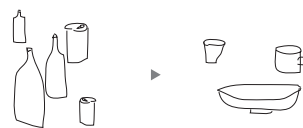
4.5 意匠計画

水庭を囲う4面のガラスは、水庭の環境の変化や内部の作業風景を投影する巨大なスクリーンとなる。また外壁の南西側は、この地域特有の日照・日射の多さと、水族館施設の性格を考慮し、採光を遮る。一方、北・東側の開口部は全面ガラスとすることで、外部の景観を内部に全面的に取り込むよう計画した。さらに景観に対しては、浜名湖の自然景観と調和した湖岸景観を形成する。浜名湖の景観を形成する重要な要素は、都田川水系を含む領域の輪郭を構成している稜線や、斜面緑地である。こうした眺望を確保するため、建築を極力低層化することを心がけ、さらに屋根勾配をゆるやかにし「景観斜線」内に抑えることにした。

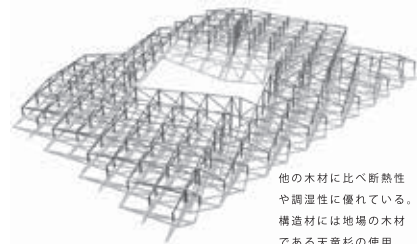


■ Design Concept —館から器へ—

毎朝みそ汁の具が気になる。そんな水櫃を持った水族館の提案。



■ Material —天竜杉の活用—

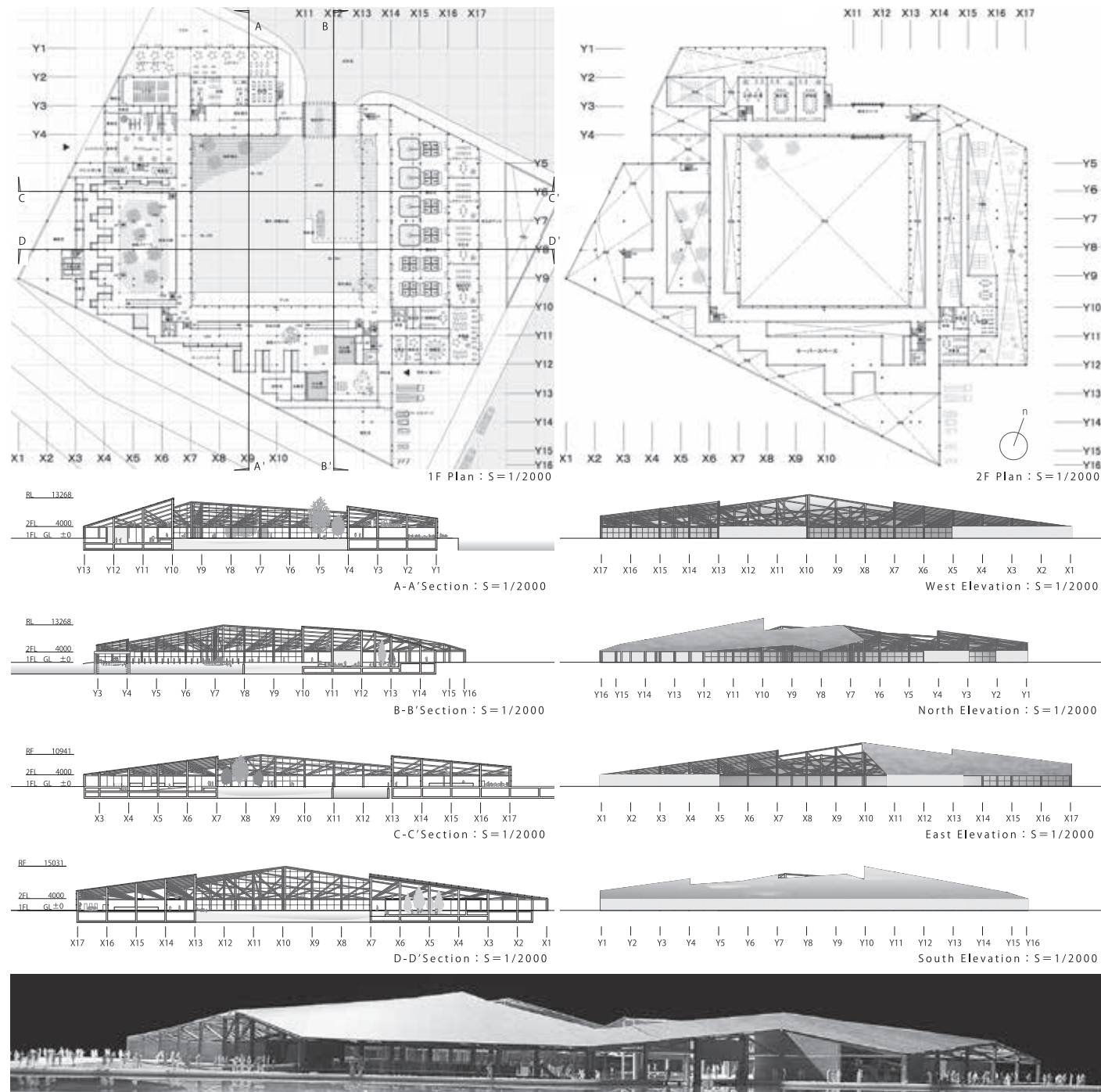
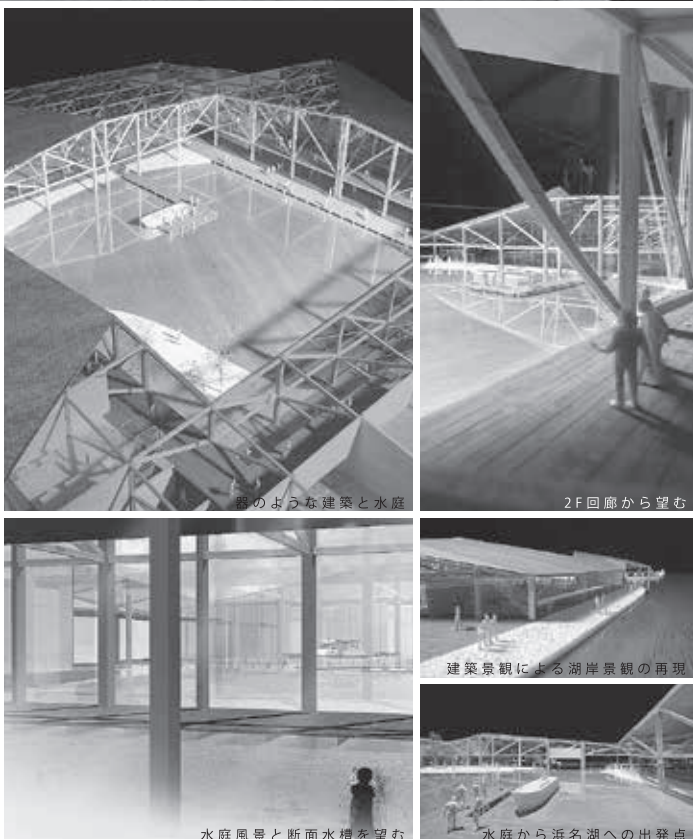


他の木材に比べ断熱性や調湿性に優れている。構造材には地場の木材である天竜杉の使用。



■ Construct

1. 視認性の確保 水庭を介した視認の確保、さらに、観察者と裏方の視認の確保を促す。	2. アメニティの向上 スッポリと抜かれたボイドによってアメニティ豊かな環境が作られる。	3. ショーケース化 4面を囲った巨大なガラスは、水庭環境・作業風景を豊かに映し出す。	4. 屋根面の多様化 多様な使われ方によって、様々な角度で、自然環境との関わりを持つ。
---	---	--	--



■コンペ受賞歴一覧

日本一 25作品（卒業設計 15作品、建築学会コンペ 1作品、その他のコンペ 9作品）

日本二 20作品（卒業設計 1作品、建築学会コンペ 4作品、その他のコンペ 15作品）

日本三 12作品（卒業設計 1作品、建築学会コンペ 5作品、その他のコンペ 6作品）

その他受賞数 215作品

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 <ul style="list-style-type: none">最優秀賞「金の卵」賞／石渡孝夫(建築学科海洋コース) 日本一		
53	●第11回毎日・DAS 学生デザイン賞 <ul style="list-style-type: none">最優秀賞「金の卵」賞／富田善弘(建築学科海洋コース) 日本一		
54	●第12回毎日・DAS 学生デザイン賞 <ul style="list-style-type: none">最優秀賞「金の卵」賞／小林直明(建築学科海洋コース) 日本一		
56	●第14回毎日・DAS 学生デザイン賞 <ul style="list-style-type: none">最優秀賞「金の卵」賞／吉本宏 日本一 同入選／松木康治		
57	●第15回毎日・DAS 学生デザイン賞 <ul style="list-style-type: none">建築部門賞／稻村健一 日本一	●「地場産業振興のための拠点施設」 <ul style="list-style-type: none">支部入選／鈴木洋一	
58	●第16回毎日・DAS 学生デザイン賞 <ul style="list-style-type: none">最優秀賞「金の卵」賞／遠藤卓郎 日本一 ○㈱日本港湾協会主催マリノポリス計画コンテスト <ul style="list-style-type: none">優秀特別賞／川口利之	●「国際学生交流センター」 <ul style="list-style-type: none">全国入選佳作／稻村健一 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 <ul style="list-style-type: none">入選／稻村健一		●第11回日新工業設計競技「ノアの箱船」 <ul style="list-style-type: none">3等／遠藤卓郎、岩崎博一 日本三 <ul style="list-style-type: none">R.I.B.A 英国王立建築家協会国際学生デザインコンペ <ul style="list-style-type: none">入賞／中村耕史、秋江康弘、稻村健一 第19回セントラル硝子国際設計競技「グラスタワー」 <ul style="list-style-type: none">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」 <ul style="list-style-type: none">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」 <ul style="list-style-type: none">佳作／稻村健一
60	●第18回毎日・DAS 学生デザイン賞 <ul style="list-style-type: none">入選／富田誠	●「商店街における地域のアゴラ」 <ul style="list-style-type: none">全国入選3等／藤沢伸佳、柳泰彦、林和樹 日本三	●A.I.A アメリカ建築家協会国際学生コンペ <ul style="list-style-type: none">2等／秋江康弘 日本二
61	●第19回毎日・DAS 学生デザイン賞 <ul style="list-style-type: none">入選／小野正人	●「外国に建てる日本文化センター」 <ul style="list-style-type: none">全国入選3等／小林達也、佐藤信治、小川克巳 日本三 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」 <ul style="list-style-type: none">1等／山崎淳一、松尾茂 <ul style="list-style-type: none">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」 <ul style="list-style-type: none">佳作／小林達也
62	●第20回毎日・DAS 学生デザイン賞 <ul style="list-style-type: none">入選／海老澤克	●「建築博物館」 <ul style="list-style-type: none">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 <ul style="list-style-type: none">入選／小林達也
63	●千葉県建築三会学生賞 <ul style="list-style-type: none">銅賞／近藤陽次 地域三 奨励賞／毛見究	●「わが町のウォーターフロント」 <ul style="list-style-type: none">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 日本一 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 <ul style="list-style-type: none">佳作／山口明彦 <ul style="list-style-type: none">●第2回千葉ふるさと住宅設計コンクール <ul style="list-style-type: none">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」 <ul style="list-style-type: none">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 <ul style="list-style-type: none">建築部門賞／長谷川晃三郎 日本一 入選／佐久周明 ●千葉県建築三会学生賞 <ul style="list-style-type: none">金賞／佐久周明 地域二 奨励賞／長谷川晃三郎	●「ふるさとの芸能空間」 <ul style="list-style-type: none">全国入選2等／新岡英一、長谷川晃三郎、佐久周明、岡里潤 日本二 全国入選3等／丹羽雄一(建築) 益田勝郎 日本三	●石川県建築士会設計競技「垂直複合体」 <ul style="list-style-type: none">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 日本一 ●第1回横浜アーバンデザイン国際コンペ <ul style="list-style-type: none">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」 <ul style="list-style-type: none">入選／山本和清
2	●第23回毎日・DAS 学生デザイン賞 <ul style="list-style-type: none">入選／山口哲也 ●千葉県建築四会学生賞 <ul style="list-style-type: none">金賞／矢野一志 地域二 銅賞／山口哲也 地域三	●「交流の場としてのわが駅わが駅前」 <ul style="list-style-type: none">全国入選2等／植竹和弘、根岸延行(建築) 中西邦弘(建築) 日本二 全国入選3等／飯田隆弘、佐藤教明、山口哲也 日本三	●石川県建築士会設計競技「海に浮かぶ市場」 <ul style="list-style-type: none">3等／川久保智康、野沢良太 日本三 ●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」 <ul style="list-style-type: none">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

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			●BAY'90デザインコンペ（BAY'90開催記念学生建築設計競技） <ul style="list-style-type: none">優秀賞／佐久周明 日本二 佳作／益田勝郎 <ul style="list-style-type: none">●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」 <ul style="list-style-type: none">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」 <ul style="list-style-type: none">佳作／武田和之、岡里潤
3	●第24回毎日・DAS 学生デザイン賞 <ul style="list-style-type: none">建築部門賞／高橋武志 日本一 ●千葉県建築三会学生賞 <ul style="list-style-type: none">金賞／高橋武志 地域二 奨励賞／廣川雅樹	●「都市の森」 <ul style="list-style-type: none">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 日本二 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」 <ul style="list-style-type: none">1等／佐藤教明、山口哲也、木口英俊 日本一 佳作／川久保智康、野沢良太 <ul style="list-style-type: none">●'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」 <ul style="list-style-type: none">最優秀賞／河本憲一、石井昭博、関戸浩二、福田昌弘 日本一 ●第2回長谷工イメージデザインコンペ「現代の夢殿」 <ul style="list-style-type: none">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」 <ul style="list-style-type: none">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」 <ul style="list-style-type: none">3等／降旗恭子、黒田佳代 日本三 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」 <ul style="list-style-type: none">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 <ul style="list-style-type: none">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」 <ul style="list-style-type: none">佳作／佐藤教明
4	●第25回毎日・DAS 学生デザイン賞 <ul style="list-style-type: none">建築部門賞／片桐岳志 日本一 入選／實田陵 ●千葉県建築三会学生賞 <ul style="list-style-type: none">金賞／片桐岳志 地域二 銅賞／實田陵 地域二 ●東京ガス・銀座ポケットパーク「卒業設計制作展」 <ul style="list-style-type: none">第10回記念「1998卒業設計制作大賞」 金賞／實田陵 日本一 銅賞／片桐岳志 日本三	●「わが町のタウンカレッジをつくる」 <ul style="list-style-type: none">1部全国入選3等／佐藤教明、木口英俊 日本三 1部全国入選佳作／廣川雅樹、實田陵 1部支部入選／山口哲也、河本憲一 1部支部入選／木口英俊、高橋武志 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 <ul style="list-style-type: none">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 <ul style="list-style-type: none">●奈良・TOTO 世界建築トリエンナーレ <ul style="list-style-type: none">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」 <ul style="list-style-type: none">2等／片桐岳志 日本二 佳作／高橋武志、関戸浩二 ●桜門建築会第5回学生設計コンクール「わがヒーローとの出会い」 <ul style="list-style-type: none">2等／片桐岳志、岡田和紀 ●アーキテクチュア・フェア KOBE 学生設計競技「神戸・学園東地域福祉センター」 <ul style="list-style-type: none">佳作／吉田幸正 ●川鉄デザインコンペ`92 <ul style="list-style-type: none">佳作／三輪政幸 ●第3回学生のためのフレッシュデザインコンペ <ul style="list-style-type: none">フレッシュデザイン賞／佐藤教明 ●第19回日新工業建築設計競技「記憶の住む家」 <ul style="list-style-type: none">佳作／野沢良太 ●1992第2回 BUFF 国際建築デザインコンペ「東京屋台空間」 <ul style="list-style-type: none">佳作／竹内大介、高山一頼、穴倉尚行 ●DYNAX 第2回建築学生・設計大賞'92「(太陽・月・炎)の家」 <ul style="list-style-type: none">奨励賞／竹内大介、高山一頼、穴倉尚行 奨励賞／石井昭博、實田陵、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 日本三 3等／高橋武志、石井昭博 日本三 ●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	●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 日本二 入選／関谷和則 ●千葉県建築三会学生賞 <ul style="list-style-type: none">金賞／関谷和則 地域二 銀賞／吉田幸正 地域二	●「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	●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 <ul style="list-style-type: none">●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 日本二 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 日本二 ●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

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6年	<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 ●千葉県建築三会学生賞 <ul style="list-style-type: none"> ・金賞/清水信友 地域② 	<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、館古保 日本① ・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、館古保 日本① ●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、館古保、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) 日本②
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 ●千葉県建築四会学生賞 <ul style="list-style-type: none"> ・銅賞/浦野雄一 地域③ ・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 日本② ●第9回千葉ふるさと住宅設計競技「ライフサイクルを見据えた安全で快適な住まい」 <ul style="list-style-type: none"> ・奨励賞/田中厚三 ●第5回 BUFF 国際建築デザインコンペ「東京水空間」 <ul style="list-style-type: none"> ・選外優秀作品賞/広瀬倫恒 ●世界の民族人形博物館国際学生アイデアコンペ <ul style="list-style-type: none"> ・佳作/梶原崇宏、村松保洋 ●第3回札幌国際デザイン賞「雪の生活文化」 <ul style="list-style-type: none"> ・佳作/馬淵晃 ●第6回学生のためのフレッシュデザインコンペ <ul style="list-style-type: none"> ・作品展示/下平将也 ・作品展示/川崎拓二
8	<ul style="list-style-type: none"> ●第29回毎日・DAS 学生デザイン賞 <ul style="list-style-type: none"> ・入選/富永恒太 ●千葉県建築四会学生賞 <ul style="list-style-type: none"> ・銀賞/中村武晃 地域② ・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 地域② ●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 日本① ●'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 ●千葉県建築四会学生賞 <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 日本② 	<ul style="list-style-type: none"> ●石川県建築士会設計競技「ヒーリング・プレイス」 <ul style="list-style-type: none"> ・優秀賞/富永恒太 日本② ●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、橘川嘉子、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 ●千葉県建築四会学生賞 <ul style="list-style-type: none"> ・金賞/大野貴司 地域② 		<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 日本① ・優秀賞/長井厚 日本② ●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

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11年	<ul style="list-style-type: none"> ●千葉県建築四会学生賞 <ul style="list-style-type: none"> ・銀賞/寺田健 地域② ・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/埴貴宏 日本②
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 ●千葉県建築四会学生賞 <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、岡部敬明、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 日本① ●千葉県建築四会学生賞 <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」 <ul style="list-style-type: none"> ・優秀賞/山端俊也 日本② ・佳作/大工原洋充、舟岡徳朗 ●栃東京建築士会「住宅課題賞」 <ul style="list-style-type: none"> ・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 <ul style="list-style-type: none"> ・入選/丸山貴広 ・入選/山下忠相 ●千葉県建築四会学生賞 <ul style="list-style-type: none"> ・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 <ul style="list-style-type: none"> ・審査員長特別賞/篤洲正憲、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 <ul style="list-style-type: none"> ・佳作/白砂孝洋 ●栃東京建築士会「住宅課題賞」 <ul style="list-style-type: none"> ・入選/清水大地 ●第8回飛騨・高山学生家具デザイン大賞 <ul style="list-style-type: none"> ・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 <ul style="list-style-type: none"> ・入選/川崎未来生 ●千葉県建築四会学生賞 <ul style="list-style-type: none"> ・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 <ul style="list-style-type: none"> ・2等/川崎未来生 日本② ●福山大学建築会デザインコンペティション2003 <ul style="list-style-type: none"> ・金賞/片桐雄歩 日本① ・入選/白砂孝洋 ●栃東京建築士会「住宅課題賞」 <ul style="list-style-type: none"> ・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 <ul style="list-style-type: none"> ・入選/永嶋順一 ・入選/佐藤俊介 ●千葉県建築四会学生賞 <ul style="list-style-type: none"> ・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」 <ul style="list-style-type: none"> ・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 <ul style="list-style-type: none"> ・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 ●栃東京建築士会「住宅課題賞」 <ul style="list-style-type: none"> ・入賞/賀山雄一
17	<ul style="list-style-type: none"> ●第38回毎日・DAS 学生デザイン賞 <ul style="list-style-type: none"> ・入選/鈴木啓史 ・入選/渡辺秀哉 ●第18回千葉県建築学生賞 <ul style="list-style-type: none"> ・優秀賞/渡辺秀哉 地域② ・奨励賞/鈴木啓史 ○第4回 JIA 大学院修士設計展 <ul style="list-style-type: none"> ・出展/京野宏亮 	<ul style="list-style-type: none"> ●「風景の構想—建築をとおしての場所の発見」 <ul style="list-style-type: none"> ・関東支部入選/金子太亮、勝又洋、中村智裕 	<ul style="list-style-type: none"> ●9坪ハウスコンペ2005 <ul style="list-style-type: none"> ・佳作/金子太亮 ●TEPCOインターカレッジデザイン選手権 <ul style="list-style-type: none"> ・優秀賞/金子太亮、京野宏亮 日本② ●福山大学建築会デザインコンペティション2005 <ul style="list-style-type: none"> ・入賞/桔川卓也 ・佳作/河原一也、信戸佑里 ●栃東京建築士会「住宅課題賞」 <ul style="list-style-type: none"> ・入選/五十嵐大輔
18	<ul style="list-style-type: none"> ●第39回毎日・DAS 学生デザイン賞 <ul style="list-style-type: none"> ・入選/桔川卓也 ●卒業設計日本一決定戦 <ul style="list-style-type: none"> ・日本三/桔川卓也 日本③ ●卒業設計裏日本一決定戦 <ul style="list-style-type: none"> ・裏日本一/桔川卓也 日本① ●第19回千葉県建築学生賞 <ul style="list-style-type: none"> ・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 <ul style="list-style-type: none"> ・レモン賞/桔川卓也 ○第5回 JIA 大学院修士設計展 <ul style="list-style-type: none"> ・出展/勝又洋 ・出展/金子太亮 	<ul style="list-style-type: none"> ●「近代産業遺産を生かしたブラウンフィールドの再生」 <ul style="list-style-type: none"> ・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」 <ul style="list-style-type: none"> ・最優秀賞/渡辺秀哉 ・足立区長賞/鈴木啓史、三村舞、渡辺秀哉 	<ul style="list-style-type: none"> ●SMOKERS' STYLE COMPETITION 2006「パブリックスペースと分煙」 <ul style="list-style-type: none"> ・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」 <ul style="list-style-type: none"> ・最優秀作/勝又洋 日本① ●栃ナムラコンチネンタルホーム事業本部・栃日本住研 <ul style="list-style-type: none"> ・第3回住まいのデザインコンテスト「わたしが暮らす家」 <ul style="list-style-type: none"> ・優秀賞/勝又洋、金子太亮 日本② ●栃東京建築士会「住宅課題賞」 <ul style="list-style-type: none"> ・入選/島田がおり
19	<ul style="list-style-type: none"> ●第40回毎日・DAS 学生デザイン賞 <ul style="list-style-type: none"> ・入選/赤澤知也 ・入選/丸山大史 ●第20回千葉県建築学生賞 <ul style="list-style-type: none"> ・優秀賞/小松崎博敏 地域② ・奨励賞/西村秀勇 		

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19年	○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 【日本一】 ●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		●木愛の会 第1回設計競技「新しい木の建築―魅了する木造都市へ―」 ・入賞/大西慧
21	●第42回毎日・DAS 学生デザイン賞 ・建築部門賞/細矢祥太 【日本一】 ・出展/下泉宏記 ●卒業設計日本一決定戦 ・100選/鴨志田航 ●第22回千葉県建築学生賞 ・市民賞/永田陽子 【地域二】 ・奨励賞/永田陽子 ・奨励賞/鴨志田航 ●第33回学生設計優秀作品展 ・出展/鴨志田航 ●第50回全国大会・高専卒業設計展示会 ・出展/細矢祥太 ●全国合同卒業設計展「卒、10」 ・7選入選/大西慧 ○第8回 JIA 大学院修士設計展 ・出展/小松崎博敏	●「アーバンフィジックスの構想」 ・関東支部入選/鴨志田航、本多美月 ●「美しくまちをつくる むらをつくる」 ・最優秀賞/朽木健二 【地域二】	●第1回日本大学桜門建築会学生設計コンペティション「未来の住処をデザインする」 ・東京ガス SUMIKA 賞/細矢祥太、益山未樹 ・佳作/細矢祥太、益山未樹 ・佳作/椎橋亮 ●第7回「真の日本のすまい」 ・日本建築士会連合会会長賞/爲季仁、鈴木啓史 【日本一】 ●樹東京建築士会「住宅課題賞」 ・入選/増田佳菜子
22	●オ4 3回毎日・DAS 学生デザイン賞 ・最優秀賞「金の卵」賞/杉田陽平 【日本一】 ・入賞/松井創斗 ●オ2 3回千葉県建築学生賞 ・秀賞/杉田陽平 【地域二】 ・特別賞/松井創斗 ●JIA東海学生卒業設計コンクール2011 ・佳作/杉田陽平 ●赤レンガ卒業設計展2011 ・一般賞8位/杉山洋太 ●JIA 全国卒業設計コンクール2011 ・出展/松井創斗 ●オ34回学生設計秀作品展 ・出展/古明地雲母 ●全国大学・高専卒業設計展示会 ・出展/杉山洋太	●大きな自然に呼応する建築 ・関東支部入選/大西慧、菅原遼	●ハンサムプレゼンテーションコンペ2010 ・アーキテクタ賞/小川雅人 ●第6回「新・木造の家」設計コンペ ・優秀賞/嶋真史 ●第2回文化遺産防災アイデアコンペ ・佳作/爲季仁、平山雄基 ●第2回日本大学桜門建築会学生設計コンペティション ・佳作/増田佳菜子、小山勇気 ●建築新人戦 ・100選/小山勇気 ●椅子のある風景 北の創作椅子展2010 ・入選/永田陽子、椎橋亮 ●ハンスグローエ ジャパン バスルーム デザインコンペ2010 ・佳作/椎橋亮、永田陽子