

建築設計製図優秀作品集 2017

「親水公園と美術館に隣接する都市型集合住宅」 小山田駿志・小林陽太

「爪の入り口」 佐藤 竜

「瓦礫の遺言」 中村圭佑・赤堀厚史・佐藤未来・加藤由比

「塵海の廻海」——海洋ごみで成長する洋上都市の提案—— 黄 起範

「[環境と住空間を考える] 親水公園沿いに建つ住宅」 峯岸祐太・小山田駿志

「Z, E, Museum」 島田将武・松下知可・青木絵子・浅野 健

「機関室」 服部風零彦

「中国唐山市における海洋観光拠点の提案」——クルーズターミナルを中心とした複合リゾートの設計—— 千葉雄介

「新東京国際展示場計画」——築地市場跡地を活用した MICE 施設の設計—— 重田秀之

「アグリカルチャー・リサーチ・コンプレックスセンター」——築地市場跡地計画としての食文化発信施設群提案—— 藤山翔己

「ホコリの世界」 佐俣夏子

「街のアートミュージアム」 小山田駿志・中村美月

「芸術発展都市」——ART を通じたコミュニケーション—— 星野智美

「火山」 福田晃平

「都市型リゾート機能を有したホテル」 勝部秋高・根本一希

「光の内側」 桑原拓巳

平成29年度 設計製図担当教員一覧

1年生（ベーシックデザイン演習）

佐藤信治（ベーシックデザイン演習）／海洋建築工学科
菅原 遼（ベーシックデザイン演習）／海洋建築工学科
安藤 亮（ベーシックデザイン演習）／株式会社環境システム研究所
内海智行（ベーシックデザイン演習）／ミリグラムスタジオ
神野郁也（ベーシックデザイン演習）／神野郁也アーキテクト
高野洋平（ベーシックデザイン演習）／高野洋平建築設計事務所
筒井紀博（ベーシックデザイン演習）／筒井紀博空間工房
鶴田伸介（ベーシックデザイン演習）／熊工房

2年生（デザイン演習Ⅰ、デザイン演習Ⅱ）

佐藤信治（デザイン演習Ⅰ）／海洋建築工学科
小林直明（デザイン演習Ⅱ）／海洋建築工学科
菅原 遼（デザイン演習Ⅰ）／海洋建築工学科
小野和幸（デザイン演習Ⅰ、デザイン演習Ⅱ）／KAJIMA DESIGN
川久保智康（デザイン演習Ⅰ、デザイン演習Ⅱ）／川久保智康建築設計事務所
木内厚子（デザイン演習Ⅱ）／STUDIO 8
佐藤浩平（デザイン演習Ⅰ、デザイン演習Ⅱ）／佐藤浩平建築設計事務所
玉上貴人（デザイン演習Ⅱ）／タカトタマガミデザイン
鶴田伸介（デザイン演習Ⅰ）／熊工房
新田知生（デザイン演習Ⅰ、デザイン演習Ⅱ）／向日葵設計
水野吉樹（デザイン演習Ⅰ）／株式会社竹中工務店

3年生（デザイン演習Ⅲ、建築メディアデザイン）

佐藤信治（デザイン演習Ⅲ、建築メディアデザイン）／海洋建築工学科
小林直明（デザイン演習Ⅲ、建築メディアデザイン）／海洋建築工学科
内海智行（デザイン演習Ⅲ）／ミリグラムスタジオ
神野郁也（デザイン演習Ⅲ）／神野郁也アーキテクト
高野洋平（デザイン演習Ⅲ）／高野洋平建築設計事務所
玉上貴人（デザイン演習Ⅲ）／タカトタマガミデザイン
筒井紀博（デザイン演習Ⅲ）／筒井紀博空間工房
光井 純（デザイン演習Ⅲ、建築メディアデザイン）／光井 純アンドアソシエーツ建築設計事務所

4年生（総合演習Ⅰ）

佐藤信治（総合演習Ⅰ）／海洋建築工学科
小林直明（総合演習Ⅰ）／海洋建築工学科
桜井慎一（総合演習Ⅰ）／海洋建築工学科
山本和清（総合演習Ⅰ）／海洋建築工学科
菅原 遼（総合演習Ⅰ）／海洋建築工学科
穴澤順子（総合演習Ⅰ）／光井 純アンドアソシエーツ建築設計事務所
吉田郁夫（総合演習Ⅰ）／清水建設

「海の駅」 勝部秋高・山本壮一郎

「新都の船壁
―バンクラデシユにおける新たな複合施設の提案―」 赤堀厚史

「水辺に佇むマイ・スペース+ others」 佐俣夏子・中村瑠里・鈴木亜美

「靴の中の休憩所」 牛奥理子

「水族館」 勝部秋高・住吉文登

「中国哈爾濱市における水辺環境を活かした複合医療施設の設計」 高橋翔

「プレゼンテーション」

高橋遼太郎・三枝 晃・吉澤果南

田中孝登・石川 晃・Lunenкова Anastasia

服部 立・渡邊裕太・尾坂凌弥

「光の空間」 安田真奈・岩田慧悟・古角虎之介・中村正基・天谷 光・林 正太・廣原彩花

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 2017

CONTENTS

1年生 (ベーシックデザイン演習)	2
2年生 (デザイン演習 I、デザイン演習 II)	9
3年生 (デザイン演習 III、建築メディアデザイン)	16
4年生 (総合演習 I)	27
卒業設計	31
修士設計	39
コンペ受賞歴一覧	46

1年生（後期：ベーシックデザイン演習）

ベーシックデザイン演習（後期）

第1課題

「ミクロの世界に立ってみよう」
（出題：佐藤信治）

【課題趣旨】

課題は普段見慣れたものの視点を交える訓練から始まります。皆さんの体が身長15～18mm位の大きさにまで小さくなったとします。見慣れていた文具や家電など手に取ることのできる小さなものがまるで未来都市や巨大な構築物のように見えるでしょう。ミクロの大きさになった皆さんは普段は外側から見ているものの中に自由に入りし内部空間をじっくりと眺めることができます。見たことのない空間に細部まで想像してください。さまざまな驚きや発見があるでしょう。内部空間にあなた自身が立ち最も魅せられた光景を表現してください。空間は意外なところにも存在します。あなたが見つけたこの内部空間を丁寧に描いてください。そして絶妙のタイトルをつけその空間の特質を説明してください。

【提出物】

- ① ケント紙に描いた作品。裏面に①担当講師氏名、②学生番号＋氏名、③描いた対象物とタイトルを記入
- ② 作品タイトルと空間の説明文を記したA4サイズレポート用紙1枚。レポート用紙の最初に、同じく上記を記入

【採点基準】

- (1) 描く対象物への着眼点（誰でも知っている身近なものでありながら、一見とてもそのようには見えないという視点を選んでください）
- (2) 表現の密度
- (3) 説明の適切さ
- (4) 必ずどこかに立っていることがわかるような視点であること

第2課題

「光の空間」
（出題：神野郁也）

【課題趣旨】

空間をデザインする上で、「光」は大切な要素のひとつです。人間が視覚から得る情報の多くは、可視光線によるものです。私たちは「光」を手掛かりに、かたちや空間を認識しています。たとえば天井や壁で覆われた内部空間において、採り込まれる自然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場所をつくり出すことができるのです。つまり、光と影を操作することは、空間をつくる行為そのものなのです。

『Structure gives light makes space 構造は 光を与え 光は 空間をつくる』

これは20世紀の巨匠建築家ルイス・カーンの言葉です。構築物が重力を支えるだけではなく、光の受け手であり、光を可視化できるものであるということを表しています。彫刻家は石を削り、画家はキャンバスに絵の具をのせていきます。建築家はいかにして「空間」をつくるのか？ それは、そこに導く「光」によるという視点なのです。

【提出物】

- (1) 模型：1/20、「光の空間」を表現した模型（必ず内部に1体の人物を入れ込む。6面のうち1面はない状態で作成）
- (2) 図面：以下をA2判2枚にまとめる
・平面図：1/20（2面、切断位置GL+1,000、GL+3,000）
・断面図：1/20（1面）
・模型写真：2L判以上
・タイトル+設計趣旨：300字程度

【評価基準】

- (1) 光の現象や表情の面白さが、空間に活かされているか。
- (2) 光の採り込み方に工夫や独自性があるか。

【担当】 佐藤 信治
菅原 遼亮
内海 智行
神野 郁也
高野 洋平
筒井 紀博
鶴田 伸介

- (3) 使用する材料をうまく加工できた模型かどうか。
- (4) 空間の表現にどのような意味（コンセプト）を与えたか。
- (5) 光と影の操作に関係のない平面的な装飾は求めません。

第3課題

「水辺に行むマイ・スペース + others」
（出題：内海智行、高野洋平）

【課題趣旨】

マイ・スペースは文字通り自分のための空間でありながら、「+」の要素が求められます。それは自分以外の誰かとの接点を想定し、その場所を共有できることです。誰は1人でも複数人でもかまいません。人間はそもそも共同体です。そうしたコミュニケーションにこそ、「空間」や「場所」の意味があるのです。その場所を訪れる人々に「素敵なのかを」与える提案を期待します。

【設計条件】

計画地は、本学キャンパスより東陽高速線船橋日大前の北約600mの坪井近隣公園内に位置する。北西側は遊歩道に、南東側は調整池に面した、間口20m×奥行15mのなだらかな傾斜をもつ水辺空間である。休日はジョギングする人、家族で憩う人など、公共な広場や公園的な機能として賑わいがある。該当敷地は公園広場と水辺との間の水際に位置し水陸の環境要素と計画内容がどのような関係をもって魅力ある場所と成り得るかを計画するものとする。

- (1) 「マイペース」という定義は住まうスペースではなく、趣味や遊び、自身のアトリエやギャラリー、リスニングルームなどプライベートに活動する場所をイメージする。各自でストーリーを設定すること。自身が関わるスペースであれば設定は自由。

- (2) 「+」はマイスペースにパブリックスペースをプラスすることを意味する。例えば誰かを招いたり、皆でくつろいだり、地域の人たちが休憩できる場所でもよい。誰かと共有される価値を付与すること。
- (3) 水辺を積極的に利用。水辺の水質はきれいな状態であると想定する。建物と水辺との動線は必ず確保し、水辺と岸辺、陸地など場所性をとらえ、関係を深める提案を行う。
- (4) 計画地：千葉県船橋市坪井町1371
- (5) 敷地面積：300㎡（約90坪）
- (6) 延床面積：30～100㎡（ピロティ・外部階段・テラス・バルコニー・庇等は面積不算入）
- (7) 構造：自由
- (8) 階数：自由
・地盤は表層から支持地盤となり得る良好なものとする。
・電気・ガス・上下水道は供給済み。
・建築基準法、都市計画法などの関係法規は適用外とする。

【提出物】

A2判ケント紙横使い4枚。以下のうち①に1枚、②～⑤に3枚を割り当て。
①表紙：設計趣旨や計画説明を文、図（スケッチ・パース等）、写真で構成。
②配置図：1/100（建築物を屋根伏で表現し、道路、隣地、遊歩道、池との位置関係を示す）
③平面図：1/50（各階平面図。1階平面図には外構計画を表現する）
④断面図：1/50（2面以上。1面は水際線を横断し、水域と建物との関係表現する）
⑤立面図：1/50（各面4面以上）
⑥模型：1/50（プレゼンテーション用。池・遊歩道など周囲もきれいに作成し、建築はこの地盤にしっかり固定すること。現物提出、採点後返却。写真は①に貼付）
図面は鉛筆描きを原則とするが、彩色・インキングも可。

ベーシックデザイン演習 第1課題 ミクロの世界に立ってみよう

■講評

空間に立つということを表現するときに最も大切なことは、自分の立ち位置の床からその廻りの空間がつながっているように表現することです。そうすることで、極めて小さい空間でありながらその場に立っているように見えることとなります。ぜひ、そうしたことを意識して考えて描いてほしいと思います。

●牛奥理子「靴の中の休憩所」：薄暗い箱の中に無造作に置かれた一対の物

体。よく見るとそれはバスケットシューズです。そうするとここは靴箱の中なのでしょう。シューズの縁のゴムの様子がよくわかります。ゴムの立体模様などが丁寧に描かれていますが、シューズそのものと分かりすぎてしまうことが残念です。

●桑原拓巳「光の内側」：空に浮かぶ謎の円盤のようなものが光っています。これから母船にでも吸い込まれそうな構図が丁寧にタッチで描かれています。しかしながら、見ている人がどこにいるのかが不自然であり、すぐに丸形蛍光灯とわかってしまう点はマイナスでした。

●佐藤 竜「爪の入り口」：硬質な空間に身を置いています。よく見ると前

方には鋭利な刃物が屹立しており、まさに何かを切り刻もうとしている様子が丁寧に描かれています。残念なことには、作者の視線が見下げているため、どこか客観的な印象を受けてしまいます。もっと刃先の近いところに立ち、上からの刃が覆い被さってくるようですとよりダイナミックになったと思います。

●佐俣夏子「ホコリの世界」：よく描けたスケッチです。これは一体何を表しているのでしょうか？ そのヒントは半分見えた穴とその下にある2つの車輪です。これは、ホコリとなった作者が掃除機に吸い込まれてしまう、まさにその瞬間を描いたものです。

●服部昶彦「機関室」：作者は蒸気

機関車のシリンダーに迷い込んでしまったのでしょうか。無機質な円筒空間の先端には銃口のようなものがあり、身の危険を感じそうになります。よく見るとこれはカセットコンロのガスボンベの収納部分です。金属の質感とプロポーションがよく描けている作品です。

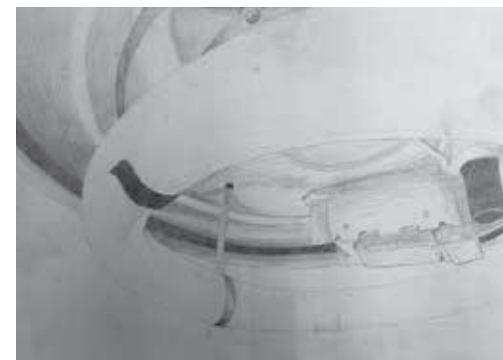
●福田晃平「火山」：この作品は、SF映画に出てくるようなダイナミックな構図です。まさに火を吹かんとしている山とそれに向かう五徳の爪が丁寧に描かれています。下から見上げた構図がそのダイナミックさをよく表現しています。惜しむらくは、それぞれの質感が、描き分けられていないところが残念です。 （佐藤信治）



牛奥理子「靴の中の休憩所」



佐俣夏子「ホコリの世界」



桑原拓巳「光の内側」



服部昶彦「機関室」



佐藤 竜「爪の入り口」



福田晃平「火山」

は、空間を光で演出するというのでは、なぜ、光で演出するのでしょうか。人間の五感のうち視覚的な情報はその8割を占めるといわれています。このことは、われわれの目に見える可視光線による演出が空間の形成に多大な影響を与えるということにつながっているといえるでしょう。光を扱うことは決して容易なことではなく、教科書に掲載したさまざまな空間を見比べて、そして体験を通じて光および光のある空間を意識して考えてほしいと思います。

また、本課題において光で演出する空間は、5m×5m×5mというボリュームです。住宅のリビングより大きな空間といえるでしょう。この空間

をそのまま表現するのではなく、1/20というスケールにおいて表現しなければなりません。建築のデザインを学習してから、初めて自分よりも大きな対象を手のひらにのせて考えるということを行います。こうした考え方は、高校までの授業ではなかったことかもしれませんが、こうしたスケール感覚を養う初めての課題だということも同時に考えてほしいと考えています。大きなものを自分の意のままに扱うダイナミックさがこの課題の面白さです。さて、作品を見ていきましょう。

●安田真奈案：単純な正方形の枠を奥に行くに従って小さく配置した計画案です。ミニマリズムのFrank Stellaの絵画のように単純な構成ですが、空

間の奥の奥まで引き込まれていくような演出がされています。光の空間としてみた場合、奥に行くに従って明るくなっていることから、空間がずっと長く奥行きがあるように見えるところが秀逸です。

●岩田慧悟案：この作品も単純なフレームで構成された壁面を斜めに空間を仕切っているという計画案です。この空間を斜めに仕切っているフレームは、上部に行くほど小さくなっていき、やがては天井の光の中に消えていくように見えます。床にフレームの陰が色濃く落ちていともっと演出効果が出たのではないかと思います。

●古角虎之介案：一見、写真の上下が逆さまになっていると思われる作品で

す。この空間においては、何やら怪しげな演出がされています。奥側から立ち上がっています。そして、本来上から注ぐべき光が床下から湯気のように立ち上がっています。この作品を一体どのように表現したらいいのでしょうか。本来、安心してゆったりと過ごすことを考える空間ですが、作者はそうしたことは考えていないようです。しかしながら、よくよく見ると、壁に反射した光の演出はどことなくファニーであり、なれてくると居心地が良くなっていくのかもしれない。

●中村正基案：この作品も、最も単純な直線の棒を斜めに掛け渡すことによって光の調整を行い、空間を演出した作品です。棒によって掛け渡す範囲が

絶妙であり、開口の2/3を覆いながら、残りを解放することによって軽快な雰囲気を出しています。奥側の光に比べて、手前側の空間が暗くなっているため、棒と棒の間を工夫すればもっと光の演出がなされたと思われる。

●天谷 光案：空間を三角形で切り取るとうとした作品です。この切り取った三角形は正三角形であり、空間を斜めに切り取っています。さらに、切り取った三角形には正三角形の穴が穿たれており、そこから漏れ出る光が壁面に演出がなされている秀作です。

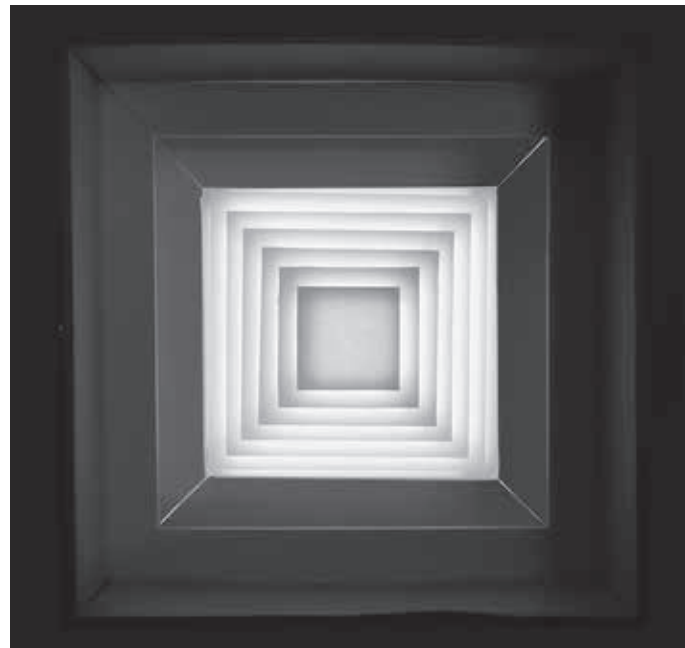
●林 正太案：スクエアなフレームとランダムに組み合わせられた棒とワイヤーによる複合作品です。作者の意図と

しては、ランダムに組み合わせられた構造体を解放することによって軽快な雰囲気を出しています。奥側の光に比べて、手前側の空間が暗くなっているため、棒と棒の間を工夫すればもっと光の演出がなされたと思われる。

●廣原彩花案：光の空間を映画や舞台のセットのように演出した作品です。演出ということであれば、空間を斜めに横切る階段の効果や直線と斜めとで区切られた窓との対比が面白いと思われる。しかしながら、光の演出効果があまり感じられないのは残念です。
(佐藤信治)

■講評

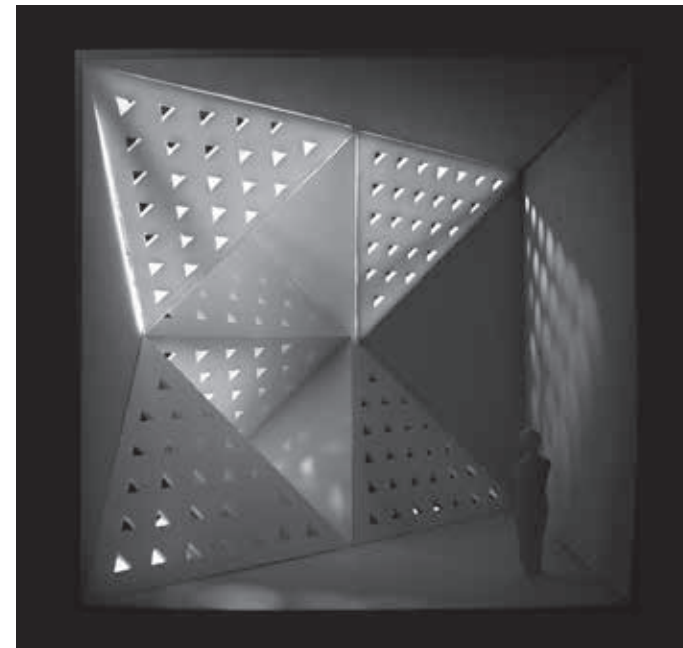
「光の空間」の目的とするところ



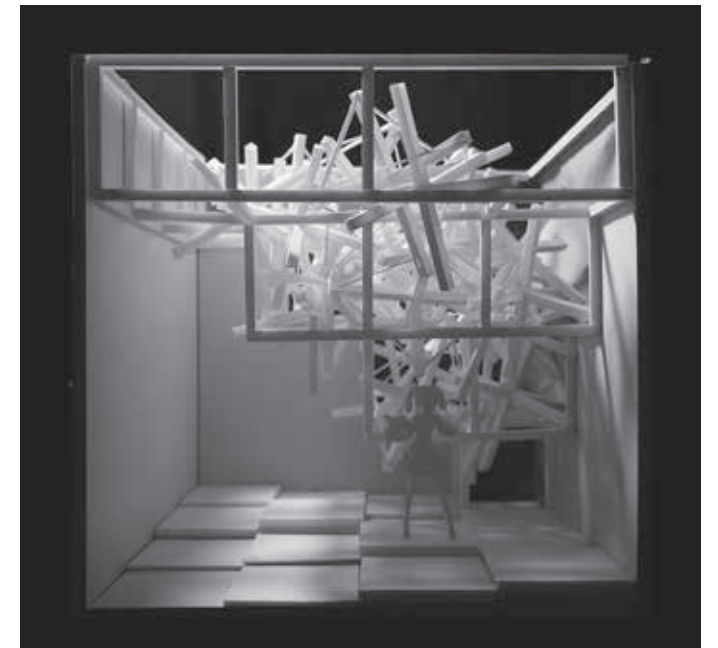
安田真奈



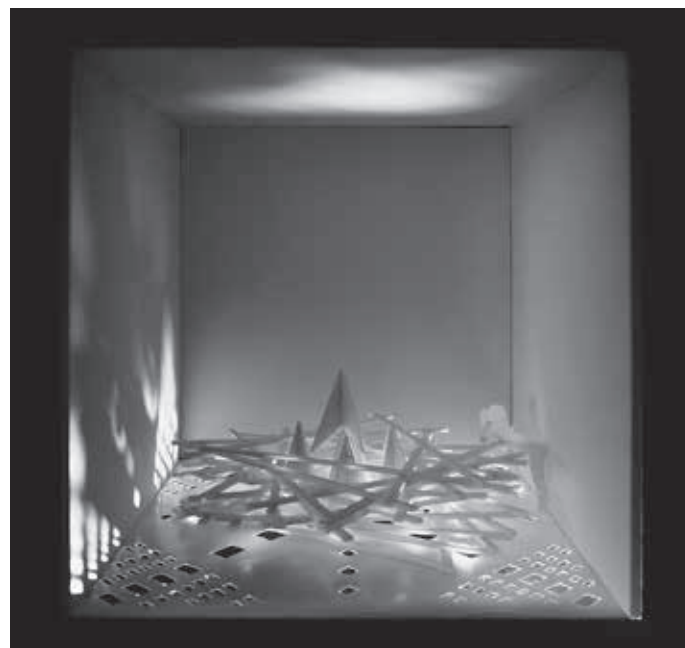
岩田慧悟



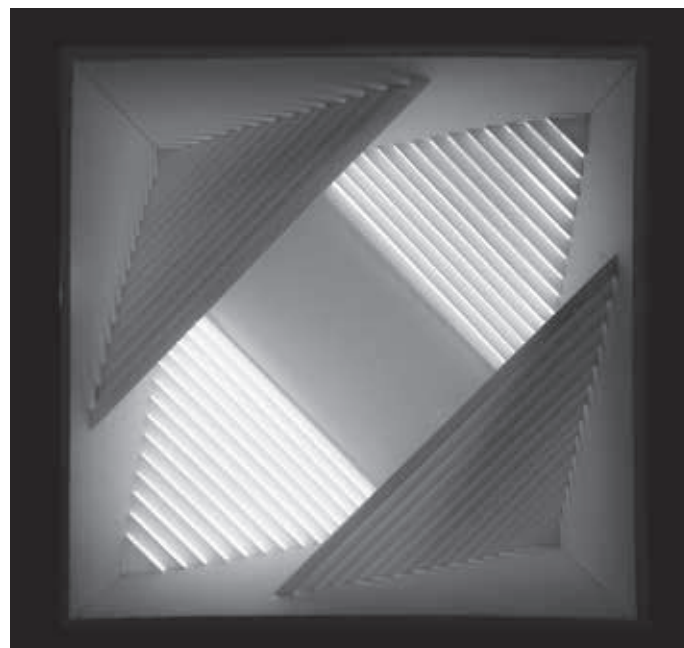
天谷 光



林 正太



古角虎之介



中村正基



廣原彩花

ベーシックデザイン演習 第4課題
水辺に佇むマイ・スペース
+ others

佐俣夏子

■コンセプト

今回、My space+othersのテーマで私の考えたコンセプトは自然との調和をテーマとした設計です。元々あった自然を生かしそこに生えている木々に溶け込む建築物をイメージしました。一番気をつけたのは今の景色の良さを損なわない設計にすることです。そこに建物が建っている感じが強調されないように素材はできる限り透明、半透明にこだわりました。階段をなく

しスロープにすることでバリアフリーの条件をクリアしつつ、見た目にもシンプルに設計しました。また、木を模した形状の柱を利用し、余分な建築部分を省くことでその風景に馴染むように工夫しました。

■講評

「My space+others」という課題は、学生にとって自身を見つめる機会であると思っている。つまり、「My space」について考えることは原風景を探求することであり、その意味で、「原型としての建築」について考えることが求められるといえる。また、「Others」について考えるには、実は「You」を取り込む必要があるのではないだろう

か。社会の許容性においては、私と他者をつなぐ仲介者として「You」の必要性について語られるが、その役割を建築が担うことが求められると考えたい。佐俣案では、木々が柱となり、枝葉は日よけとなる。階段や、大地の起伏はスロープによって吸収されていく。「原型としての建築」、いみじくもロジエが建築の始原を森に見出したように、自然との調和の中にその答えを求めているということであろう。

では、ここで「You」とは……。空間構成についてみていくと、散逸的に配置された場がゆるやかなスロープで結ばれることによって連続した空間になっている。一方、スロープによる高

低差により、それぞれの場に視覚的なズレが、自立した場を担保している。そしてもっとも注目すべきは、二つの領域(My spaceとothers)に別々のアプローチを計画しているところであろう。背中合わせに配置されている二つの領域は、結果的には中心を持たない空間となっており、まさしく間接的な関係を作り上げている。つまり限りなく「浮遊しようとする空間」が生成されているといえるのではないだろうか。佐俣さんの作品を理解するには、ここでは建築について素直に表現しているということから見なくてはいけない。とても詩的な作品である一方、そこには建築の在り方が問われている、と思う。(神野郁也)

ベーシックデザイン演習 第4課題
水辺に佇むマイ・スペース
+ others

中村瑠里

■コンセプト

1階のマイスペースと2~4階のパブリックスペースであるカフェを分けることを意識して設計した。正円を断面的にすらししていくことによって空間をつくっていった。すべて正円にすることにより柔らかい印象を与え、落ち着いてリラックスできるような空間をつくることできる。施設に入るとすぐにマイスペースとカフェスペースに分かれるようになっている。マイス

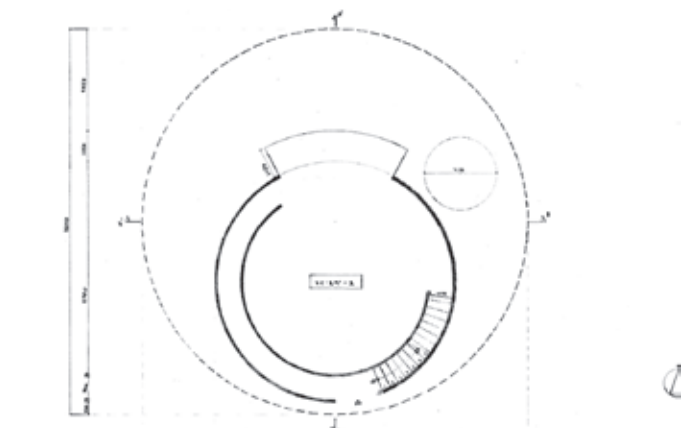
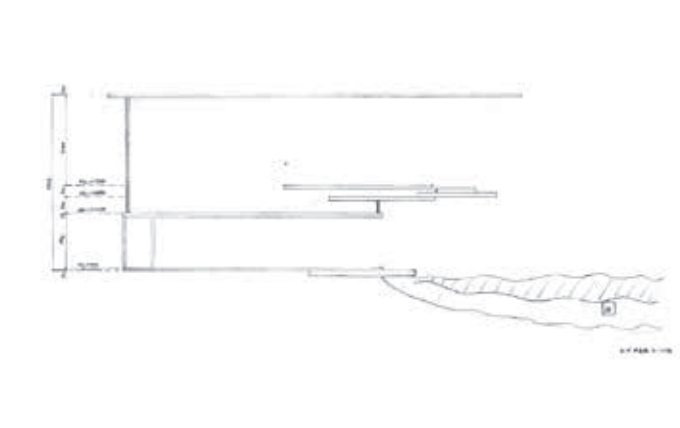
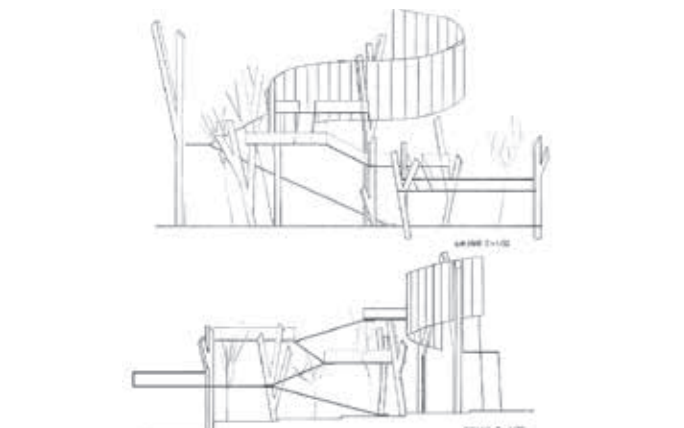
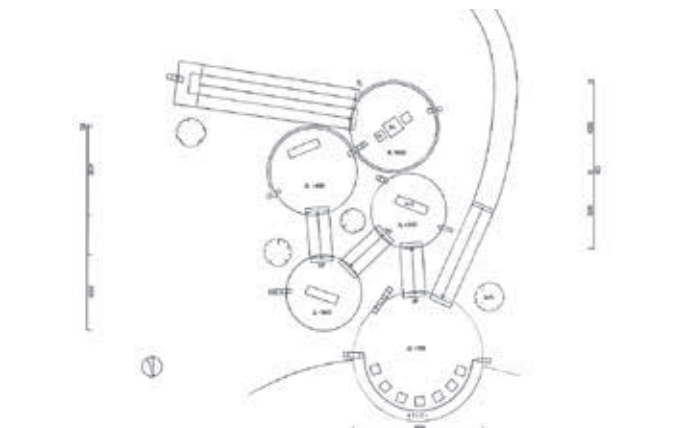
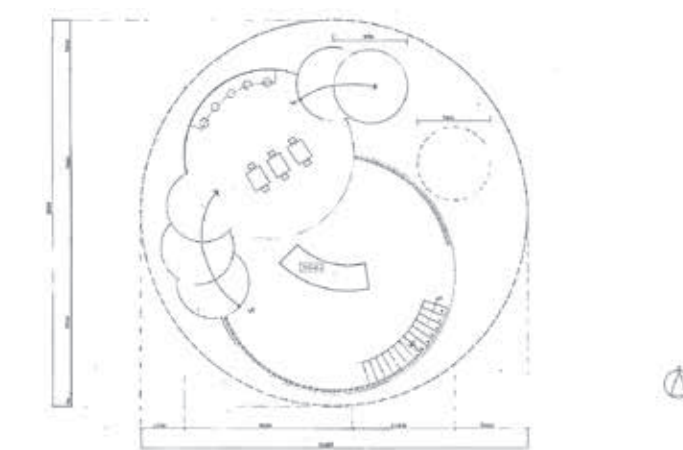
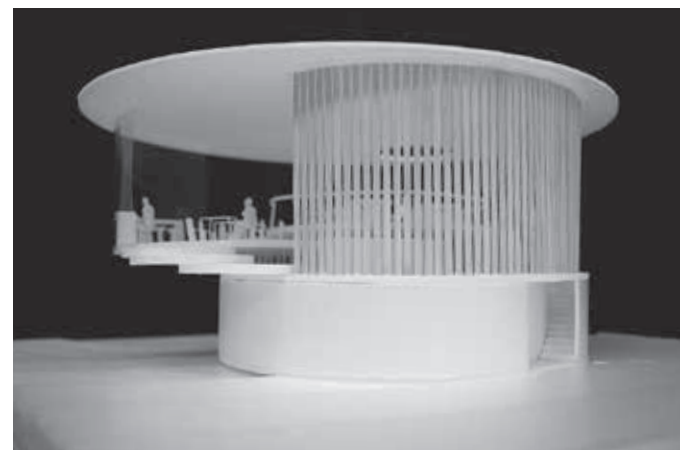
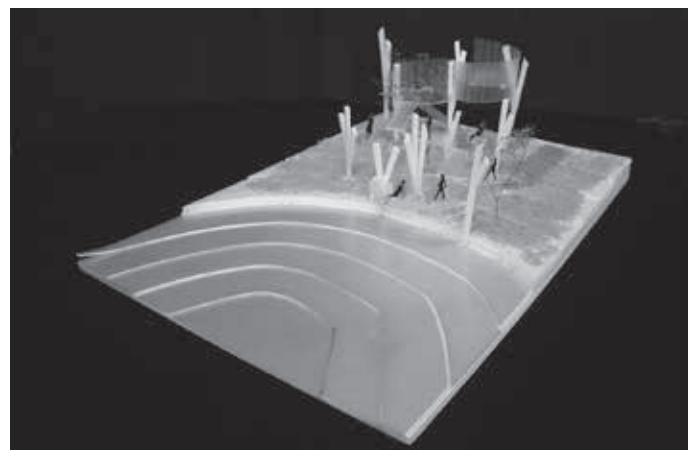
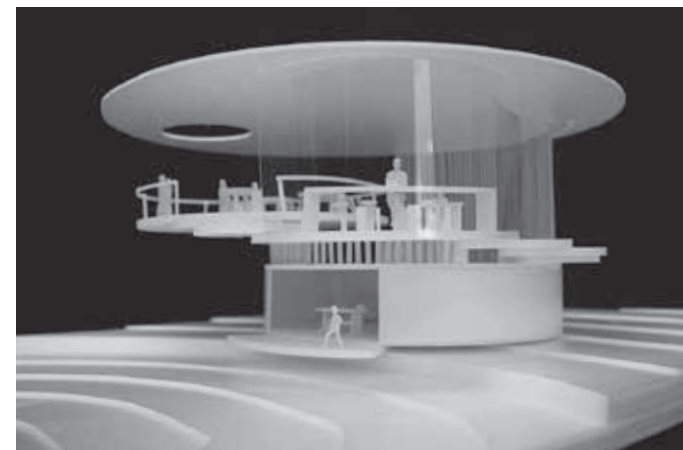
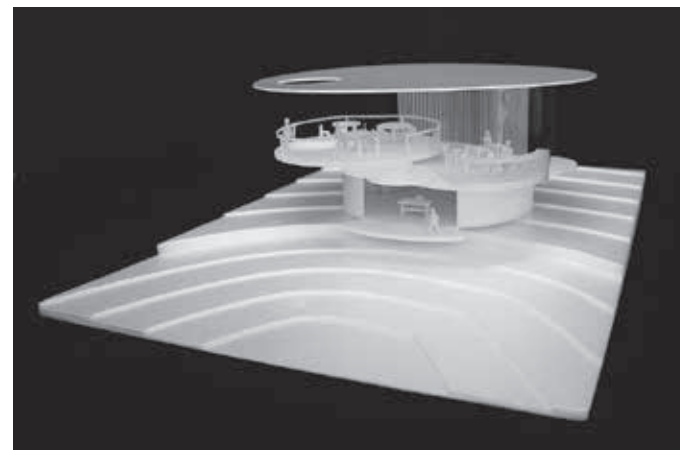
ペースは、水際のところまで出ることができ、パブリックスペースからは見えないうつくりになっていることから、はっきりと区別することができる。また、この施設に入るまで道のりはあえて塀を建て、水辺を一切見せないようにつくりにした。階段を上った2階部分は全体を柱で囲み3階部分はガラス張りに、4階部分はテラスのようなつくりにし、さらに屋根の一部を開けるつくりにしたことにより、上っていくにつれて水辺が見えるようにし、閉鎖的だということにより柔らかい印象を与え、落ち着いてリラックスできるような空間をつくることできる。施設に入るとすぐにマイスペースとカフェスペースに分かれるようになっている。マイス

■講評

「建築と水辺の係わり」の美しさとその役割を考えることは、海洋建築における建築・空間デザインを志向していく上で重要である。とくに、公園という実公共性の高い空間に「マイ・スペース」を提案し、かつ、その一部もしくは全体を地域に共有していくことが求められる本課題においては、「プライベートとパブリック」に対する提案者の考え方(姿勢)の明示はもちろん、「水辺」という空間的要素を提案内容にいかに関与させることができるかが大切であろう。

中村瑠里さんの作品は、大小さまざまな正円のヴォリュームを立体的に積層し、それらを緩やかな動線をつなげ

ていくことで空間を構成している。内部空間は大きく上下階でその機能が区分され、1階は水辺の景観を独占したマイ・スペース、2階以上は地域へと開かれた水辺のカフェスペースとなっている。円形や多角形など特定の形を連続させた計画は単調な空間構成になりがちである。しかし、中村さんの作品は、正円を複合的に組み合わせることにより、巧みな動線計画によるプライベートとパブリックの空間分離や、水辺へと誘導するまでのシーケンスとそこでの空間体験など、水辺という立地性を考慮した上で水辺に訪れる高揚感を引き立てることを意図した豊かな設計がなされている。(菅原 遼)



鈴木亜美

■コンセプト

Shellterとは貝の家という意味で、shellは貝殻、shelterは住処という意味の単語を合体させた造語です。まずエントランスから見て左に曲がると第1のMy Space、右に曲がると第2のMy Space、第3、第4、第5と続きます。これはコンセプトである貝殻特有の螺旋形状を利用して、奥に行けば行くほど自分だけのプライベート空間になっていきます。第1のMy

Spaceは親しい友人を招きパーティーができる開放的な空間となっています。第2のMy Spaceは第1のMy Spaceより閉鎖的な空間となっており、パーティーで気疲れしたときにくつろげる空間となっています。第3のMy Spaceは映画鑑賞ができる空間となっています。そして螺旋階段を上っていくと第4のMy Spaceが現れます。この空間は本を読むことのできる空間となっており、本棚を動かすと現れる第5のMy Spaceは本当に私だけが行くことができるMy Spaceです。この作品は空間の配置に意識を置いて作り出しました。

■講評

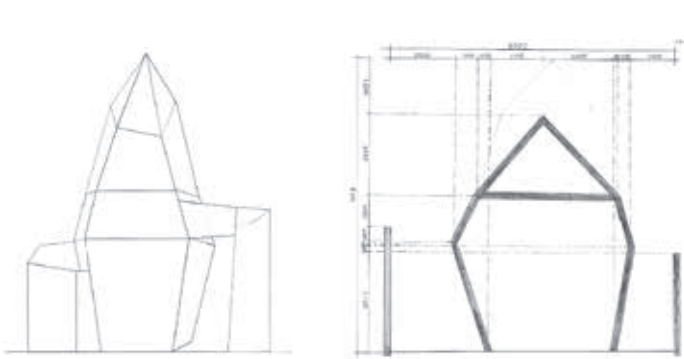
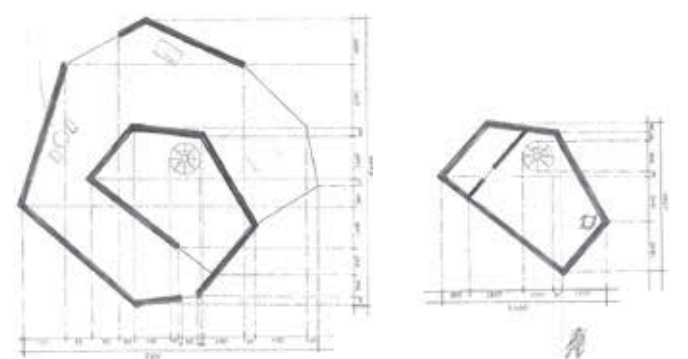
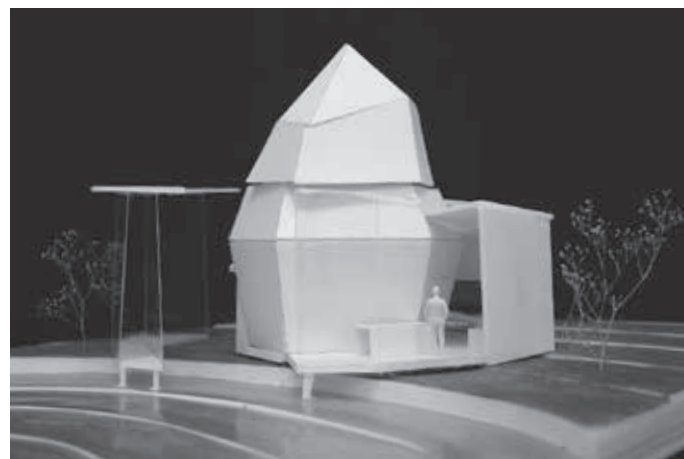
直列の空間配置を螺旋に置き換えて

(内海智行)

立体化した。そういうと単純に聞こえるが、もちろんこの造形には合理性だけでは辿り着けない。曲がりながら登ることで頂部に辿り着く。プライバシーの序列を設けながら、場所における出来事が丁寧に空想されているところが素晴らしい。そこには構造や機能だけではなく、プロセスとしての発想と模型制作の手作業が生み出した魅力が伝わってくる。この案は作者が思い描く物語が具現化されたプロセスそのものであり、だからこそそのづくりの初源的な何かを感じさせる。今後その空間性を共有するために、断面的な作業を追求しながらより精度の高い次元で検討を重ねることが求められる。

2年生（前期：デザイン演習Ⅰ、後期：デザイン演習Ⅱ）

【担当】 佐藤 信治
小林 直明
菅原 遼
小野 和幸
川久保智康
木内 厚子
佐藤 浩平
玉上 貴人
鶴田 伸介
新田 知生
水野 吉樹



デザイン演習Ⅰ（前期）

第2課題
「環境と住空間を考える」
親水公園沿いに建つ住宅」
(出題：川久保智康)

【課題趣旨】

社会的な背景を踏まえて現代の家族像や生活スタイルを考慮しつつ、周辺環境や景観を配慮した住宅の設計を行います。住まい手の個性を最大限に活かす住空間をイメージし、これからの『住まい方』の提案を求める課題です。敷地は江東区門前仲町付近、古石場親水公園に面した古くからある街区を設定しています。都心に近く生活の利便性が高く、富岡八幡宮や深川不動尊の門前町で、いわゆる江戸の下町の風情を残した地域です。今回の敷地は古石場親水公園に面してあります。それぞれ一方航で接道し、運河跡をなぞる親水公園の散歩道や広場とは視覚的なつながりをもっています。公園と敷地は約1.2~2.5mのレベル差があります。敷地A~Cのうち1カ所を選択し、住宅の設計を行います。

【学習目標】

- ・現代の家族のありかたや生活スタイルを考える
- ・住宅空間のスケール感、単位空間や基本寸法を習得する
- ・エスキースからプレゼンテーションまで、設計プロセスを学ぶ
- ・住宅としての機能を満足するだけでなく、空間的魅力を考察する
- ・製図記号等の図面表記のルールを理解し、建築図面の作図および表現の方法を習得する

【敷地条件】

- (1) 東京都江東区牡丹3丁目24-6周辺
- (2) 準工業地域
- (3) 建ぺい率60%、容積率300%
- (4) 最高高さ制限10m以下
- (5) 第3種高度地区、準防火地域、下

町水網地域

- (6) 構造は自由。地盤は良好とします

【設計条件】

- (1) 生活スタイルは各自自由に設定
- (2) 家族構成は夫婦+子2人の4人以上の家族を想定。2世帯も可
- (3) 駐車スペースは1台以上設置
- (4) 家族それぞれの寝室（個室）、および居間、食堂、台所のほか、収納等生活に必要な諸室を計画
- (5) 各室への動線をよく考えて計画。とくに家事動線に配慮
- (6) 各屋の大きさは適宜設定
- (7) 家族の距離感や関係を配慮
- (8) 内部と外部の関係や、親水公園や近隣住民との関係を十分考慮
- (9) 各敷地にはそれぞれ特徴があり、その敷地を活かした計画を行う
- (10) 延床面積120㎡~150㎡程度。階数制限なし、最高高さの制限を守る

デザイン演習Ⅱ（後期）

第1課題
「親水公園と美術館に隣接する
都市型集合住宅」
(出題：小野和幸)

【課題趣旨】

敷地は門前仲町駅から徒歩2、3分程度の住宅エリアに位置する。深川不動尊や富岡八幡宮の門前町として古くから賑わいある街として発展してきたエリアである。広域の視点で見ると、北側の清澄白河エリアは、アートギャラリーや話題のコーヒーストックに人々が集まり新たな文化圏が形成されつつある。南側の越中島エリアは、重要文化財である明治丸の展示施設や近代建築として価値ある大学施設群が歴史的エリアを形成している。下町情緒ある都心の住宅エリアにおいて、そこで暮らす人々が快適に過ごせる魅力的な都市型の集合住宅の提案を求める。

【課題のポイント】

- (1) 第1課題と本計画敷地が、古石場川親水公園を挟んで一体的な環境を形成することをイメージして計画
- (2) 各住戸のターゲットは自由に想定してよいものとするが、住まい手のイメージを具体的に想定し、ライフスタイルに合わせた住戸を計画
- (3) 都市における「集まって住むこと」の形式をリサーチ、住戸の独立性とコミュニティの関係、これからの住まいにおける共有のあり方を提案
- (4) 居住者間の交流、地域コミュニティを高める共用空間の利用を提案

【計画条件】

- 計画地面積：1,482㎡
- (1) 鉄筋コンクリート造、地上3~5階建て程度までの中層集合住宅
 - (2) 総戸数20戸以上。1戸の床面積は50㎡~75㎡程度とするが、入居者の設定によって適切な間取り提案は可
 - (3) 住戸はフラットタイプのほか、メゾネットタイプ、トリプレットタイプ等、立体的な住戸形式としても良い
 - (4) 住空間の魅力を高める地域開放施設を設け、入居者同士の交流や、広く地域に開放できる利用方法を提案
 - (5) 駐車場は平面駐車とし、来客用兼搬入用1台分を必ず設ける
 - (6) 駐輪場を20台分以上設ける

第2課題

「街のアートミュージアム」
(出題：玉上貴人)

【課題趣旨】

牡丹町公園は、門前中町駅に程近く、下町情緒が残るエリアの区立公園である。周辺は名のとおりボタンが多く咲き、高低差を利用した遊具があるなど、その地形が特徴的である。また、古石場川親水公園に隣接しており、シーズンを通して親しまれている。本課題は公園の西側1/3を利用し「街のアートミュージアム」を計画するものである。

【課題のポイント】

- (1) 展示コンテンツの提示
基本的にはアート・ミュージアムのコンテンツとして考えられるものであれば自由であるが、計画地のコンテキストから展示対象としてどのようなコンテンツがふさわしいかを考察
- (2) 施設プログラムの理解
・展示物を具体化するために原則として常設展示空間のあるアートミュージアムとする
・本アートミュージアムはエントランス・交流空間、展示空間、管理・バックスペースから構成される。それらに至るパブリック動線（客動線）とサービス動線（展示室への作品搬入、カフェ・ショップへの裏動線など）を整理し、相互の係性を熟慮してプランニングすること
・展示室への入退場管理について考慮。展示物の種類に応じた展示方法の考察。屋内・外展示の区別、展示物によっては自然光の取り入れ方に配慮

【計画条件】

- (1) 計画地面積：2,451.91㎡
- (2) 設計条件
・延床面積の目安：約1,000㎡
・構造形式は自由、地上2階建て程度、必要に応じて地階も可
- (3) 施設プログラム：（各室面積は参考であり、必要に応じて自由なる設定を可とする）
・公開部分：エントランスホール160㎡、カフェ120㎡、展示室360㎡
・非公開部分：調査研究・収蔵庫120㎡、事務・バック諸室80㎡、搬入荷捌き・機械室・荷物エレベーター80㎡
・その他：廊下・階段・エレベーター80㎡
・車いす来客用兼作品搬出入用1台分駐車を必ず設ける
・一般来客駐車場は建物規模から附置義務台数は発生せず不要
・10台分以上の駐輪場を設ける

デザイン演習 I 第2課題
「環境と住空間を考える」
親水公園沿いに建つ住宅

峯岸祐太

■コンセプト

本課題の敷地は南に親水公園があり、南からの太陽光を存分に取り入れることができます。

本課題を設計するに際して私は、「借景を楽しむ住宅」というコンセプトのもと設計しました。敷地を掘り下げた地下1階のリビング・ダイニングは全面ガラス張りで大開口部を造り、親水公園とのつながりを意識しました。前面道路、親水公園に面する部

分は開口部を多く設けて、隣地境界線に面する部分は開口部を小さく、なおかつ建物自体の面を小さくすることで親水公園との関係性を強めています。この住宅は中2階部分に浴室などの水廻り全般がそろうっており、2階部分に寝室が設けてあります。1階部分の玄関からの生活動線を意識して、プライバシーにも配慮したより住みやすい空間を造りました。リビングの上部は吹き抜けにして大空間を創り出しています。

■講評

与えられた課題の3敷地のうち、南側が親水公園、西側は前面道路と接する西南に開かれた敷地Aを峯岸君は選択した。東側隣地との境界線に平行ラインと、南西に向けておよそ30°傾けたラインの2つを建物配置の基準軸にしたことで、北西にはゆったりしたエントランスの前庭が、北東の隣地側には光庭が生まれ、プライバシーの守られた室内から奥行きのある視線の抜けを確保している。親水公園側へ向けては、水辺にレベルを近づけたB1Fのリビングの大開口やM2Fのテラスが明るい南西に気持ちよく開いて、庭の緑を取り込み空への拡がりを獲得した。

それぞれの敷地境界に接する最大

2.5mの土地のレベル差を積極的に活かすことに挑戦した断面計画がとくに魅力的で、リビング、ダイニング、庭に大きく張り出したテラス、バスルーム、ベッドルームを半層ずつ螺旋状にスキップさせながら、メリハリのある大小のスペースをのびやかにつなげて、変化のある楽しく豊かな空間の連鎖を実現している。それぞれの空間用途ごとに小気味よく分節されたヴォリュームのかたちと大きさのバランスは絶妙で、その隙間から降り注ぐ光、吹き渡る風も心地よい。この土地のもつポテンシャルを読み解き、それを十分に高めることに成功した、住宅設計の可能性と楽しさを体現している秀作である。

(水野吉樹)

デザイン演習 I 第2課題
「環境と住空間を考える」
親水公園沿いに建つ住宅

小山田駿志

■コンセプト

設計敷地は古石場川親水公園に隣接する。親水公園に隣接する住宅を「積層する家」で提案する。

積層の要素として、建築としてのハード、ソフトの双方から実現した。ハード面としてまずはじめに造形。1階2階を独立した箱とし積層させた。生活の軸となるLDKには大きく開口部を設けている。ガーデンに植えられた木が常に視線に入り四季の移り変わり

を感じることができる。次に部材。木材をスリット上に積層させている。ファサードを作るとともに機能としては視線を遮る役割を果たす。住人はスリットの間から視線の抜けや光彩を得られるが、スリットは見る方向に角度がつくと向こう側が見えなくなるため通行人からの視線は遮ることができる。次にガーデン。異なったレベルで緑を積層することで立体的なガーデンを実現した。ガーデンの芝生や木のスリット部分、屋上庭園、木、積層された木の各所に緑を与えることで断面的に緑を積層させた。最後にソフト面として生活の機能を積層させた。1階には個人の空間。寝室、子ども部屋が存在する。2階は家族の空間。主にLDKが

あり、家族揃って生活する空間の構成となっている。さまざまな積層を建築で表現することで「積層する家」を実現した。

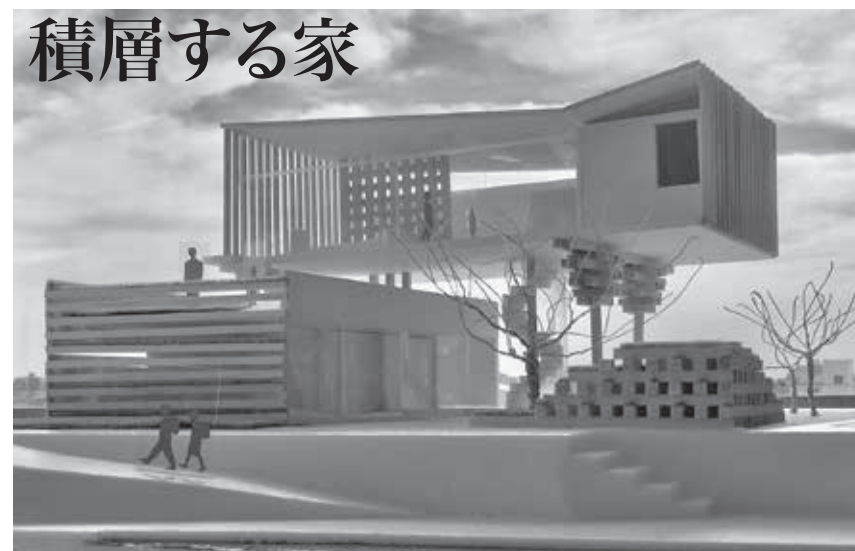
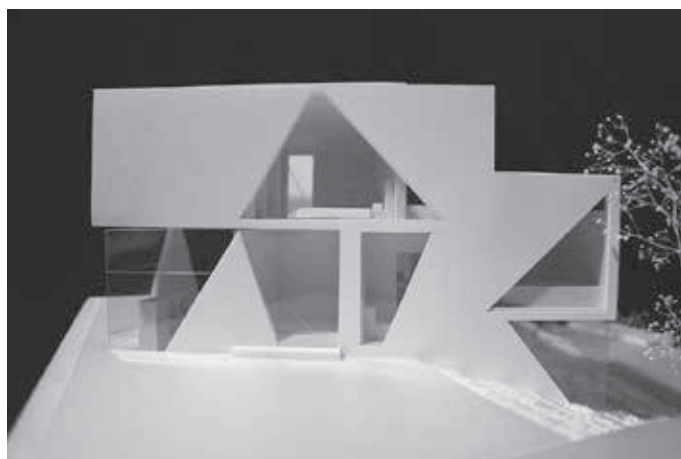
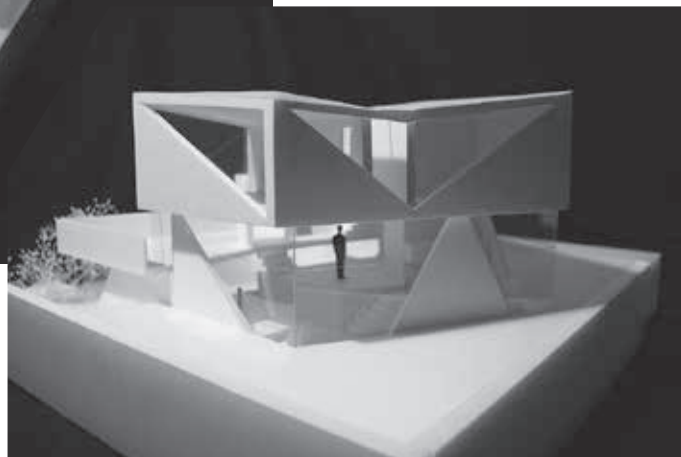
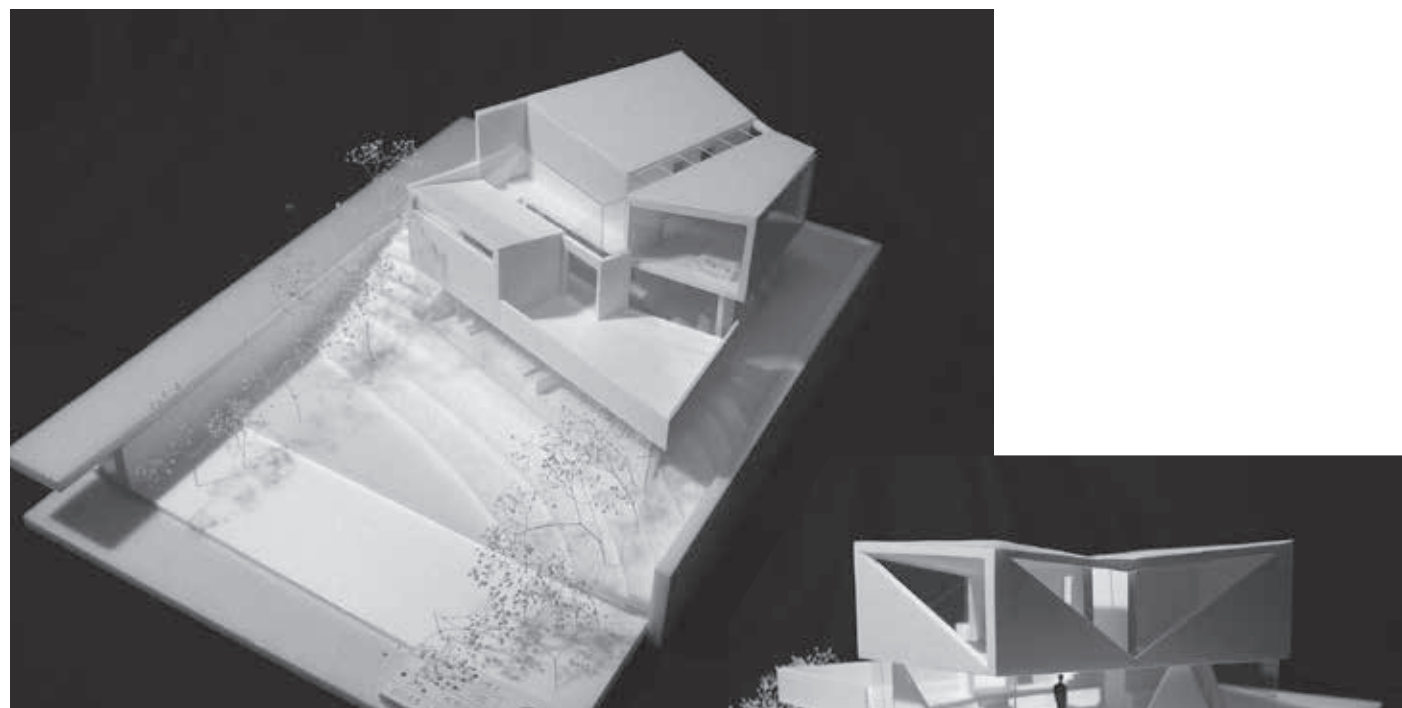
■講評

小山田案は、接地性の高い1階に個室を配置し、庭を介して地域コミュニティとの接点をもつ構成である。住まいが家族を中心につながるだけでなく、個人が外部とのつながりを拡張し

ていく発想があり、現代の家族像を具現化した提案ともいえる。

親水公園への開放性を調停する配棟を丁寧に探りながら、地域社会と暮らしをつなぐための2つの異なる形態の重なりとして表現された。統一した部材の積層による架構は、すべてを抽象化するのはなく、下町のノイズに同調しているようにも感じる。

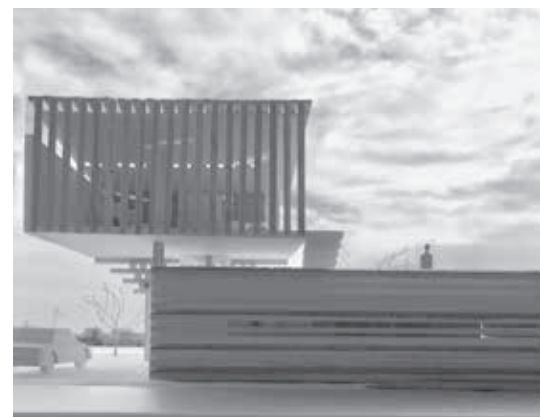
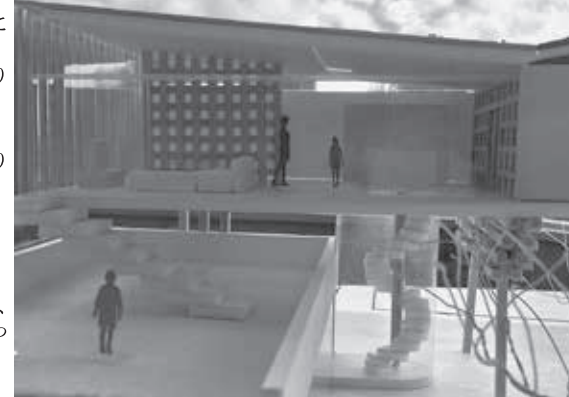
かつての水路が街のパブリックスペースに転換した古石場川親水公園は、時を経てもなお周辺の多くの建物が背を向けて建つ状況にある。管理区分を越えた利用を柔軟に受け入れ、街との共有と共感を生む住宅が計画されることで、街の骨格をも変えていくのではと思わせる提案である。(小野和幸)



L,Dの間仕切り壁は格子状に組まれており、視線が抜ける。LDKと書斎、浴室の間仕切り壁は本棚の役割を果たす。

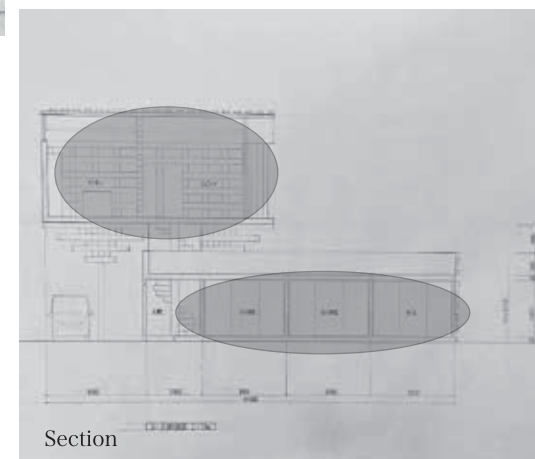
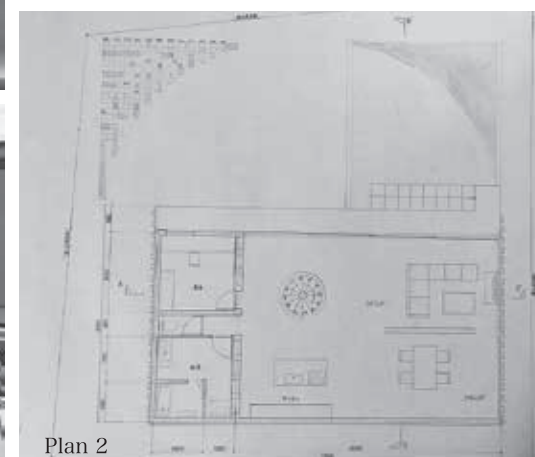
2階には大きな開口部により常にガーデンが視界に入る。植物により四季を感じることができる。

1階の屋上に出ることができ、プライベートなガーデンとなっている。



他者からは一見よくわからない建物だがこの建物のファサードを見に親水公園側へ歩き出せば、この建築が親水を提供したことになる。

生活の機能を断面的に展開。2階部分は家族の空間に対し、1階部分は個人の空間として空間を積層させる。



デザイン演習Ⅱ 第1課題
親水公園と美術館に隣接する都市型集合住宅

小山田駿志

■コンセプト

集合住宅の現状として個々の住戸が分離し住戸間の交流は乏しい。個人の生活は独立し近隣住民との関わりは決して盛んであるとはいえないだろう。都市における「集まって住むこと」による住戸の独立性とコミュニティの関係、これからの住まいにおける共有のあり方を、大きな1つの屋根の下に住み、本を共有することのできる内側に開いた空間「うちがわてらす」により提案する。

やや窮屈なアプローチを抜けると大屋根のかかった大空間が広がる。そこには壁で断たれた外側に相対し、内側に開けた空間が存在する。その空間には「うちがわてらす」があり、自由に本を共有することができる。住人はそれぞれそこにある本棚におすすめの本を置き共有することで、本を介してつながる新たなコミュニティを形成する。大屋根の存在により、天候に左右されずに「うちがわてらす」を利用することができ、室内でもなく屋外でもない中間領域となるため住戸からテラスに出やすい空間を作り出している。光が差し込む大屋根の設計により太陽が常に空間を照らしている。

■講評

住まいの集合体として何を所有かつ専有し何を共有するか、さらには暮らしの中でのどのようなつながりが必要とするのか。これからの都市において集まって住まうことの在り方、これからの時代に対する新しいコミュニティの在り方が考えられた提案である。

(小野和幸)

小山田案は、本を媒体として知的好奇心により入居者がつながり、大人子ども、世代を問わず、読書スペース、勉強スペース、ワークスペースを共有することで、住まいの空間をシェアする提案である。目の行き届くスケールである20世帯が、適度な距離感を持ちながら個々の趣味嗜好と振る舞いを共有する集合体は、住まい手が使い方を自由に発見していける適度な間合いがある。中庭を覆う大屋根は、象徴性を求めたものではあるが、採光と通風を促進し心地良い居場所をつくる環境装置としての役割をもつという。これからの時代に対する新しいコミュニティの在り方が考えられた提案である。

デザイン演習Ⅱ 第1課題
親水公園と美術館に隣接する都市型集合住宅

小林陽太

■コンセプト

前課題では、日本の着物をテーマにしたため、対比させて本課題では現代のファッションの魅力を集合住宅という形に落とし込む提案をする。集合住宅がアパレルデザイナーやファッションが好きな人に魅力を感じさせる物になるか可能性を考えた。

コンセプトは以下の3つである。
1. デザイナーや、ファッションを好

む人が楽しめる空間

2. フリースペースをデザイナー主催のフリーマーケット会場として用いる
3. 2項を通じた親水公園への新たな利用価値の付与

敷地内に設けた「路地」はフリースペースに気軽にアクセスできる通路、ショウケースを楽しめる動線となり、前述のデザイナーが何気なく新作を設置したりできるようなケースを設置することで路地の交通がより豊かなものになる。

「路地×集合住宅×デザイナー」の共生によって本提案は人と人の交流が

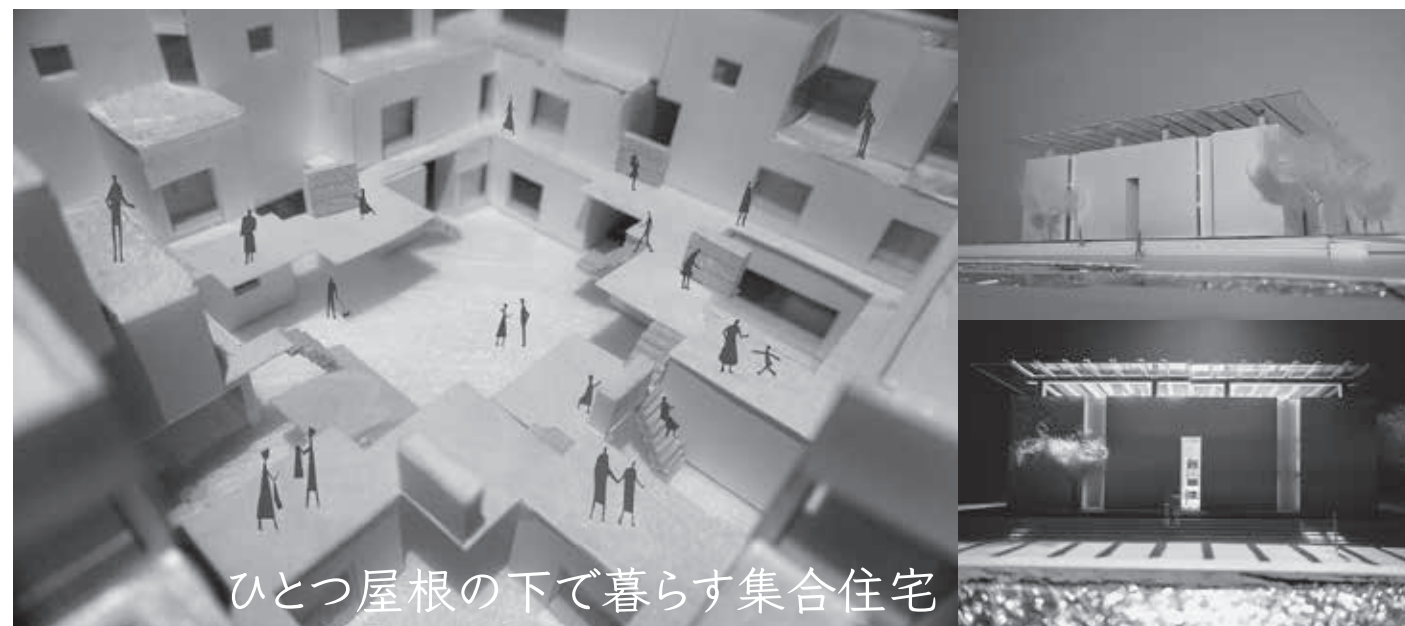
生まれる設計となった。

■講評

前課題で見つけた三角形の3つの軸を展開し、さらに路地と中庭という空間要素を加えた高密度な住戸配置によ

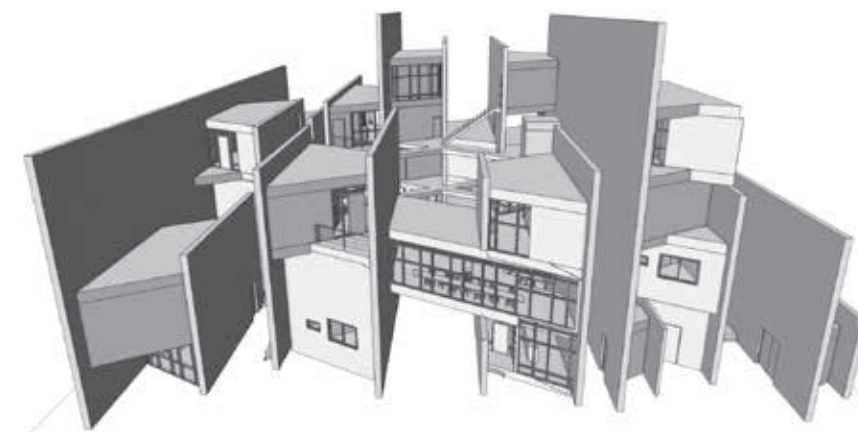
り、プライバシーを適度に確保しながら、パブリックとの関わりも積極的に得られる住戸の集合のあり方に小林君は挑戦した。動線と視線が出会う路地の交差点、空間の溜まりをつくる中庭、フリーマーケットが催される中央広場への広がりが、奥行きのある路地空間の上下に呼応し合う。その共用部に住人であるクリエイターたちの作品を飾る専有部のショーケースが顔を出し、辻空間を華やかに彩る。そんなアイデアが都市居住の魅力を十分に感じさせる提案となって、集合住宅の設計をひとつの小さな街づくりへと昇華させている。CADを使いこなした早熟的な図面表現も、今後どう進化するか楽しみだ。

(水野吉樹)

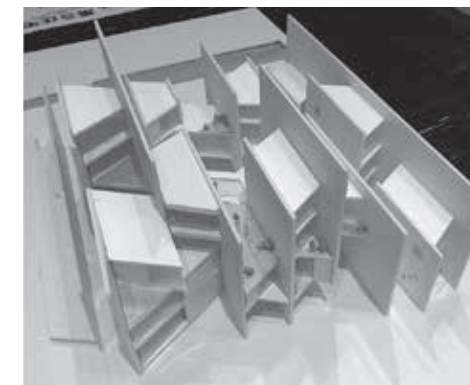


ひとつ屋根の下で暮らす集合住宅

路地のある集合住宅
Alley and apartment 集合住宅



全体俯瞰



・問題点
個々の住宅が分離
子どもたちの本離れが問題視される



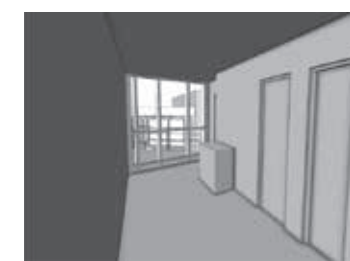
・解決策
うちがわてらすに設けられた本棚で本を共有することで本離れを解消するとともに本を介した新たなコミュニティが形成される



・大屋根
1つの大屋根が存在することで内部空間を生活の中間領域とし、天候に左右されことなく常に快適空間となる



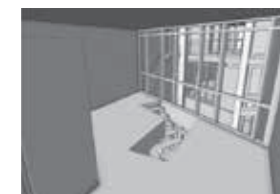
路地



部屋内観



吹抜/フリースペース



メゾネットタイプ2F



メゾネットタイプ1F



1F 平面図

デザイン演習Ⅱ 第2課題
街のアートミュージアム

小山田駿志

■コンセプト

設計敷地の江東区牡丹町公園周辺には壁画や石碑などによって子どもたちや周辺住民の残した「歴史」が点在し街に刻まれている。また、その歴史を忘れないというメッセージも語られている。人々の過去の記憶と現在の姿、未来の可能性をたくさんの人が利用する美術館により表現する。

展示内容は常設展示が写真。企画展示が映像である。写真は過去の風

景や人物、当時の空間の雰囲気などさまざまな過去の状態を媒体として記憶することができる。利用者は写真を通じて過去を感じることができる。映像はこれから世の中に出るであろう最先端の映像技術（VR、複合実現、Projection Mapping等）を展示し、近未来を感じることが出来る空間にする。またこれらの写真、映像は静と動を表している。相対する状態をつなげる役割として「水」を用いた。水は外部からの干渉を受けなければ静寂を保つが何らかの刺激を受ければ波が立つ。この中間的な領域の水面を橋で渡る「水の間」というインスタレーションな空間展示で表現した。

■講評

親水公園に面する都市公園の一角に、街のミュージアムを設計する課題である。これからの東京におけるアートコンテンツを見出し、下町の歴史的なコ

ンテキストを読みながら、新たな文化拠点を発想する課題でもある。

小山田案は、アートを記録し伝達する美術館が有するアーカイブとしての役割に着目し、表現手法と建築空間の関係性を構成する提案である。アートにおける表現と技法はその時代性とともに変化していくが、芸術表現の時代性を捉え、過去から未来へ時間軸に沿って横断的に展示空間をめぐる、空間体験のシークエンスを描く発想は興味深い。表現技法と内部空間の具体的な提案まで描くことができると、さらに魅力を増すに違いない。公園のコンテキストから緩やかにアプローチさせ、新たな秩序を与えるダイナミックな造形も評価したい。（小野和幸）

デザイン演習Ⅱ 第2課題
街のアートミュージアム

中村美月

■コンセプト

美術館と聞くと、「敷居が高い」、「大人が楽しむ場所」といった堅い印象を思い浮かべる人が多いのではないだろうか。今回設計するにあたって私が最も重視したのは、美術館のもつ近寄り難いイメージの払拭である。計画敷地として選定された公園は、現在たくさんの子どもやその親たちで賑わっているため、「子どものための美術館」をつくるのが自然

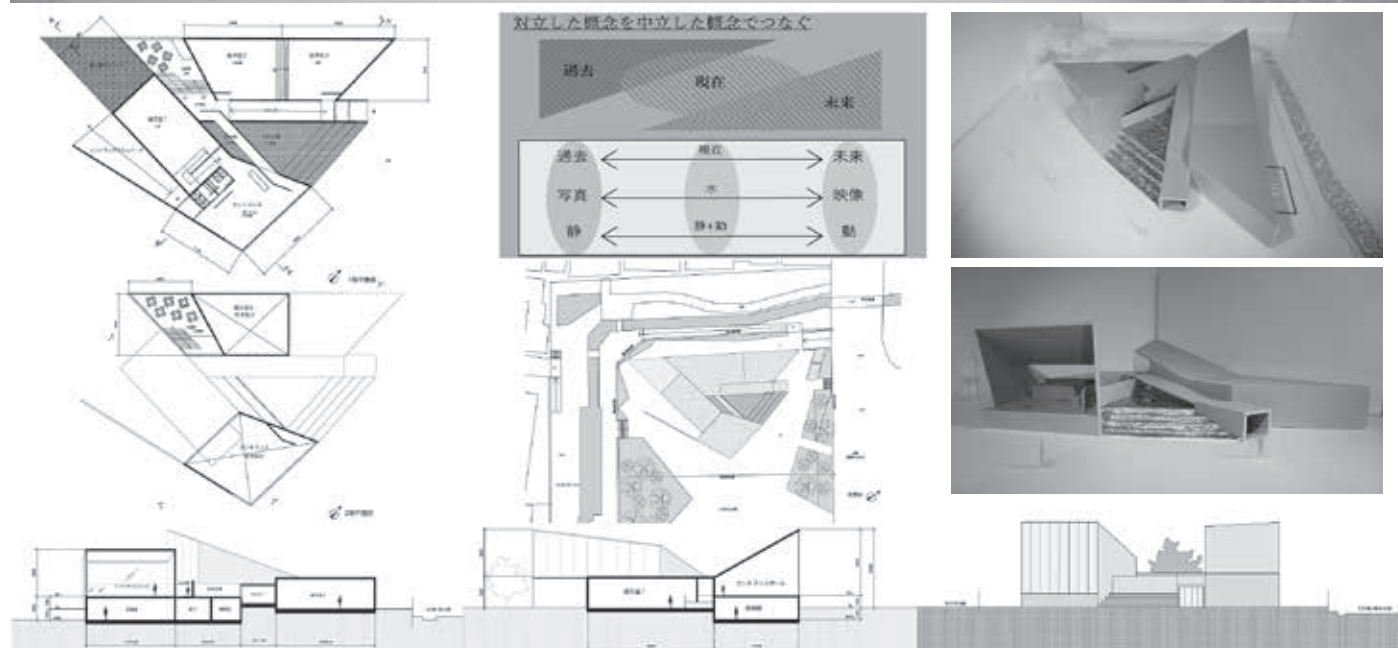
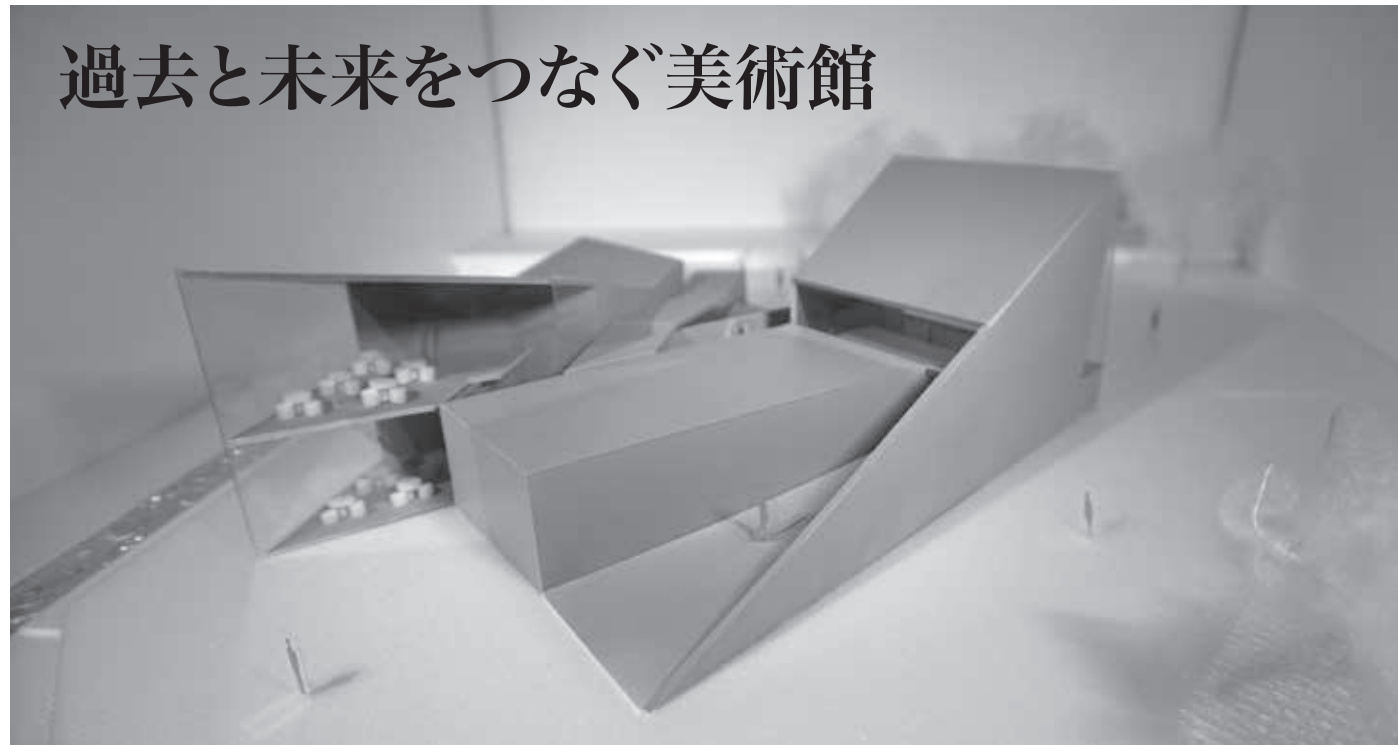
と連想された。そこで、コンセプトを「絵本」とし、図書館と公園と美術館が入り混じったようなオープンで明るい建築を設計した。敷地の起伏をできるだけ取り込み、それに沿うようにスラブや壁を波打たせたことにより、歩くだけでも楽しめる豊かな空間が出来上がった。館内の随所に本を読めるスペースを散りばめ、子どもたちが絵本を持って歩き、好きな場所を見つけられるよう工夫した。また、ミュージアム付属のカフェは、美術館利用者に限らず、公園を訪れた人も気軽に利用できるよう配慮して設計した。

■講評

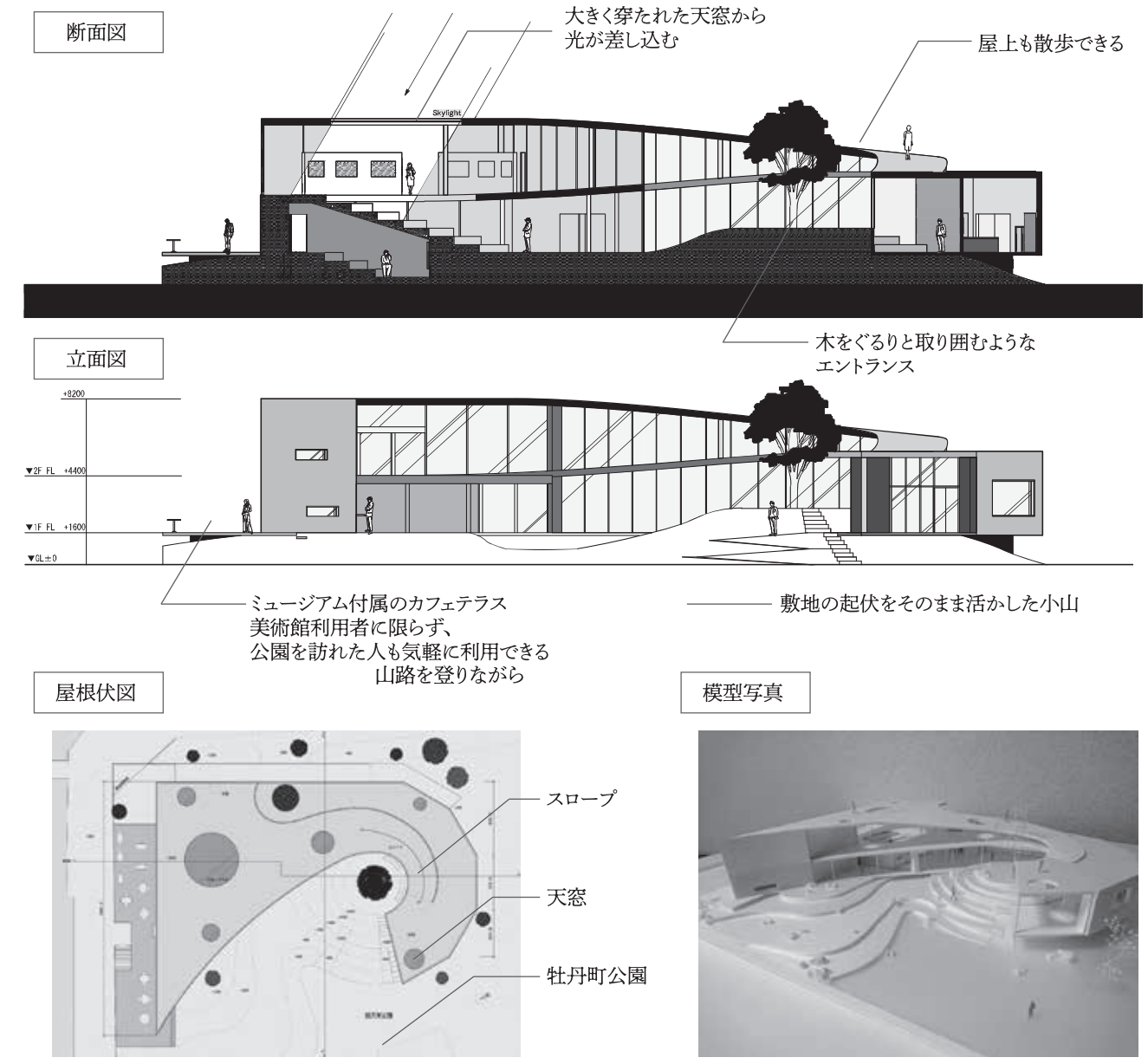
本課題は展示対象を学生自ら設定し

なければならぬという難しさがある。中村案は子どもたちで賑わう公園の一部が敷地になることを素直にとらえ絵本を展示対象のテーマとした。絵+本、すなわち美術館と図書館機能を併せもつ施設を人々の集う公園に計画する本案からは生き生きと利用される姿が容易に想像させられる。既存の起伏をアプローチや上映室へと転用したり、屋上へと駆け上りたくなるような子ども心に訴えかける動線計画も秀逸である。本離れが叫ばれて久しい実社会においてもカフェと一体化した本屋や図書館が生まれている。本案のように子どもの頃から絵や本に触れ合える場が身近に存在することは現代において大変意義深いといえるであろう。（玉上貴人）

過去と未来をつなぐ美術館



絵本の アートミュージアム



3年生（前期：デザイン演習Ⅲ、後期：建築メディアデザイン）

前期：デザイン演習Ⅲ

第1課題 「海の駅」 (出題：内海智行、佐藤信治)

【課題意図】

海の駅とは、「海から、誰でも、いつでも、気軽に、安心して立ち寄り、利用でき、憩える」船舶係留施設である。当初は大型のヨット、モーターボート等の利用環境整備や情報のネットワーク化・提供を目的に設置が推進された。誰でも利用できる船舶係留施設、施設の予約受付案内担当者の配置、公衆便所の設置の3点が必要最低登録要件となっている。

休憩施設と地域振興施設が一体となった施設であり、単体としての機能に加えて海の駅ネットワークの構築が図られるものと考えられる。加えて以下の3つの機能が浮かび上がってくる。

- 1) 休憩機能：海路利用者が24時間自由に利用できる休憩施設の提供
- 2) 情報発信機能：来館者に対してその地域の文化・名所・特産物などを活用したサービスの提供
- 3) 地域連携機能：各地域の核となり、海路を介した地域連携の促進

計画地は江ノ島。南岸に海食洞を有する独特の地形を有し、干潮時だけ陸地とつながる陸繋島である。2020年のオリンピックでもセーリング競技の会場となる予定で、現在も継続的な改修が行われている。隣接するヨットハーバーを見据える内水面を挟んだエリアを含め、将来を見据えた賑わいを演出することのできる施設計画を求める。

【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。地盤は軟弱であり杭基礎とするが耐圧盤下の表現は不要。
- (2) 建築条件

構造形式は自由。下記程度の規模であれば、建蔽率・容積率の考慮は不要。基本的に隣地および道路境界より1m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㎡）、物産販売店舗（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（100㎡）
- ②屋外施設：アプローチ、広場、散策路、植栽などを建築と一体のランドスケープとしてデザイン。来館者用駐車場は島内の駐車場を利用することとし、専用駐車場として大型車用5台、身障者用5台、サービス用10台程度の駐車スペース確保。

【提出物】

- (1) 表紙：作品タイトル、設計趣旨（テキスト・ダイアグラム、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。1階平面図には周辺の外構も記載
- (4) 立面図（縮尺1/200）：4面すべて、影や素材等を表現
- (5) 断面図（縮尺1/200、1/300）：2面以上、水域と建物との関係がわかること（南北、東西）
- (6) 模型（縮尺1/200）：模型提出のほか、模型写真2カット以上を表紙にレイアウト
- (7) 内観パース：手描きでもCGでも

表現方法は自由。1カット以上

第2課題 「水族館」 (課題担当：神野郁也、筒井紀博)

【課題趣旨】

海の駅に引き続き、江ノ島に水族館を計画します。水族館の定義には、娯楽・教育・研究・環境保護が考えられますが、基本は、魚類を代表とする水生動物を生きたままの状態で展示することで、その展示方法は時代とともに変化しています。近年は、アミューズメント性の高い海中空間を疑似体験できる大型水槽や3次元水槽の導入など、技術を駆使する傾向も見られます。しかしながら水族館はその空間性や機能、社会的な役割にまだ多くの可能性を持っています。社会の中での「水族館」という施設の在り方を考察するとともに、来客機能、飼育・研究機能、設備機能、管理機能のソフトとハードの関係性を把握してください。近隣には「新江ノ島水族館」があります。この新江ノ島水族館との共存しうるコンセプトを提案してください。そして、この水辺の敷地環境を生かした陸と海をつなぐ空間の複合体として、海の駅と後期の課題で予定している「ホテル」との連続性に配慮し、一体的な地域再開発イメージを描いた上で、ランドスケープを含めた魅力ある新しい水族館を設計してください。

【設計のポイント】

- ・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
- ・水族館施設の配置：教育、研究、展示、アミューズメント機能の関係性
- ・コンセプトの創出：説得力のあるコンセプトに基づく新しい海と陸を結ぶ水族館の創出。新江ノ島水族館とのコンセプトの違いの明確化
- ・コンセプトの表現：コンセプトを具体化する水際空間の設計、屋外展示

を含む造形性とそのプレゼン表現

・地域再開発的配慮：敷地東側に隣接する第1課題の海の駅と後期課題の宿泊施設との連動性、景観的な配慮、周辺環境との関係性

【計画諸元】

- (1) 敷地面積：約17,400㎡
- (2) 延床面積：合計 約5,500㎡
- ①パブリック部門：約3,000㎡
（観覧室、レクチャールーム、レストラン+カフェ、ミュージアムショップ、休憩ロビー、休憩ラウンジ、エントランスホール+廊下、来館者用化粧室）
- ②管理部門：約2,500㎡
（展示水槽、作業室、飼育室+研究室、荷解きスペース、事務室、会議室、館長室、宿直室、給湯室+従業員化粧室、更衣室、管理エントランス+廊下、機械室）
- ③屋外施設
（導入施設、駐車場施設、その他のランドスケープ）

【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設計趣旨：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。
- 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) 模型および模型写真
①模型は縮尺1/300で施設の周囲を含めて仕上げる。
②写真はキャビネ判程度。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等の使用は自由とする。

後期：建築メディアデザイン

第1課題 「マスタープランとランドスケープ」 (出題：光井 純)
--

【課題趣旨】

今課題では計画地全体を扱います。計画地は日本有数のマリナーであり観光地・リゾート地として非常にたくさんの人を集めています。海の駅と水族館そしてこの課題の後で設計するホテルとをマスタープランによって一体的な開発としてまとめ上げてください。さらにはランドスケープデザインを加えることによって魅力ある屋外空間をデザインし、海の駅と水族館そしてホテルが、一つの街のように相乗効果を生み出すことを目指してください。

【課題のポイント】

- ①車輛動線と人の動線を明確に分離し、安心して歩くことのできる開発
- ②客動線とサービス動線、観光バス動線を整理した交通計画
- ③駐車場を海の駅、水族館、ホテルそれぞれに配置
- ④屋外空間において樹木の粗密感に配慮。散歩やジョギング空間にふさわしい小路の曲線形を考える。ベンチ、水景、四阿を適度に配置。楽しい空間を創出
- ⑤建築空間とランドスケープ空間が一体的に連続した空間をデザイン
- ⑥水際への人のアクセスを促進。歩行者動線や親水空間の魅力を生み出す
- ⑦マスタープランづくりでわかりやすい骨格を創出。さまざまなデザインで魅力ある外部空間をデザイン
- ⑧相模湾・伊豆半島や三浦半島・富士山の眺望を借景として利用

【提出物】

- (1) 図面
・マスタープラン平面図：縮尺1/500
・部分断面図（2面以上）：縮尺1/200
または1/100
・全体模型：縮尺1/1500
- (2) 計画概要（表紙）

・計画コンセプトに合致したタイトル。
・設計趣旨をわかりやすく的確に文章化、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。
・計画の全体像がわかる大型の模型写真を1点入れる。

- (3) 模型は縮尺1/1000、敷地内外を含める。写真は開発全体の特徴を表現するものを選び表紙全体に使う。
- (4) 図面仕様：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。左側2箇所のファスナー止めとする。CAD等の使用は自由とする。

第2課題 「都市型リゾート機能を有したホテル」 (出題：小林直明)

【課題趣旨】

計画地は前期課題と同様に江ノ島です。首都圏の観光地として知られています。高度成長期以降、国際的なセーリング競技の会場として、2020年のオリンピックでも同競技の会場となる予定で、継続的な改修が行われています。国内外の観光客誘致も期待されるエリアといえます。2020年以降も観光客に留まらずビジネス等にも使用され、都心に居住するとくに余暇の過ごし方・ライフスタイルに対するこだわりがある人も週末などに利用する短期滞在型ホテルの利用も考慮に入れます。周辺地域の住民は子ども連れの家族、高齢者も多く、サービスの多様性が求められると思われます。現在のマリンスポーツ施設を超える付加価値と、リラクゼーション&ホスピタリティを感じさせ、周辺環境に呼応し、かつ、海の駅や水族館との相乗効果を図った魅力的なホテルの設計提案を求めます。

【設計条件】

- (1) 計画地 敷地面積：約23,900㎡
- (2) 計画内容 延床面積：21,000㎡程度

・建物の高さは、31m内外とするが、さらなる高層、一部客室コテージタイプ（平屋・メゾネット）も可
・一部海側に張り出した施設計画、または敷地内に海水を入り込ませたラグーン形成も可
・構造形式は自由。木耐火構造集成材または木とS造・RC造とのハイブリット構造等も可
・駐車場：50台。サービス用5台（屋外および屋内・地下階の複合も可）

- ①宿泊エリア：8,500㎡
ツイン・ダブルルーム100室程度（40～45㎡）、スイートルーム10室（コテージ可120～150㎡）、通路、階段等
- ②パブリックエリア：8,300㎡
ロビー・共用スペース、レストラン、ショップ、宴会場・会議場（室）、ジム・スパ
- ③管理エリア：4,200㎡
裏方サービス諸室、機械室、廊下等

【提出物】

- (1) 図面
配置図：縮尺1/400、各階平面図：縮尺1/200、客室平面図：縮尺1/50、パース・立面図（2面以上）：縮尺1/200、断面図（2面以上）：縮尺1/200
- (2) 計画概要（表紙）

- ①計画コンセプトに合致したタイトル。
- ②設計主旨は簡潔に分かりやすく、ダイアグラム、フロー図などを交えて、ビジュアルに表現。
- 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、全体：1/400、部分：1/100程度、A1版サイズ仕上げ。
- ②写真は、キャビネ版4点程度。

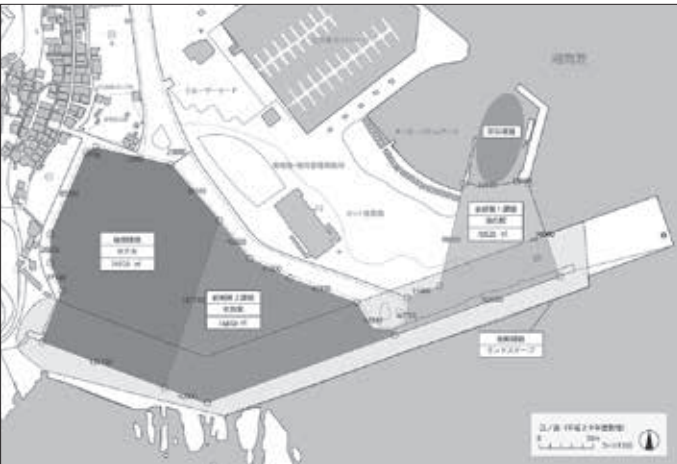
第3課題 「プレゼンテーション」 (出題：光井 純)

【課題趣旨】

年度を通じて学習したことを総括する学習として位置づけ、これまでのすべての課題の成果を一つのプレゼンテーションとしてまとめて説明する技術を学ぶための演習です。

【課題の想定】

課題敷地のマスタープランおよび3施設の建築の設計者となり、東京オリンピックに向けてこの江ノ島の敷地を開発して環境の充実を図り、集客を図りたい開発者に対してデザインプレゼンテーションを行う設定とします。



全体敷地面積

デザイン演習Ⅲ 第1課題
海の駅

勝部秋高

■コンセプト

この敷地にはヨットの利用者や観光客など多種多様な人々が行き来する。今回はこの多様な人々の動線と風土特性を受動的に捉えた建築を提案する。建築物は6つのエリアに分類され、曲線的な壁「風のカーテン」が人々を建築の中心へと導く。この壁はそれぞれの空間の間仕切りにもなっており、アーチ型の穴でつながっている。海に突き出している「展望棧橋」という場所

では港の何気ない船の着水や、漁港の活動などを間近で観察できる。ここでは船に乗りに来ていない人々も間近で船の出港を見届けられる。他にもヨットハーバーの利用者や観光客などが使用するラウンジやオープンテラスなどが設置されていて、それぞれの建物が渦を巻くような設計になっている。また、人々は動線を進んで最終的には「展望棧橋」へと導かれるようになっている。そしてヨット利用者や観光客といった用途の違う人々が入り混じり、新たな交流を生み出す場所となる。

■講評

海の駅とは文字通り、海の玄関先となる施設である。そのため、海側から訪れる利用者に対してのアプローチ方法が最も重要視されることとなる。本作品は江ノ島マリーナの玄関先となる船先に位置しており、意匠的な特徴となるのはまさにその大胆な外観である。この大屋根によって遠くを航行している船舶に海の駅が存在をアピールしている。

平面計画としては、極めて単純な4枚の花びらのような三角形の屋根で構成されている。また、この三角形の屋根はフィボナッチ数列に倣ったシステムで配置されており、極めて中心性の高い構成ともなっている。そのため、

大屋根によって集まった船の利用者や、陸上からの利用者もひとりでに施設の中心部分に集まることとなるようにデザインされているところが評価された。また、この三角形の大屋根はそれぞれ高さに変化をもたせており、こうすることで施設全体に海沿いにある施設らしいダイナミックなリズム感を与えている。こうしたデザイン手法によって本施設は遠くから見ると、波が重なっているようにも見る事ができ、さらに柱もクロス状に立てられていることと相まって、その効果をいっそう高めている。惜しむらくは、大きく切り取った屋根の下に係留する船へのアプローチ方法が明確ではない点が挙げられる。(佐藤信治)

デザイン演習Ⅲ 第1課題
海の駅

山本壮一郎

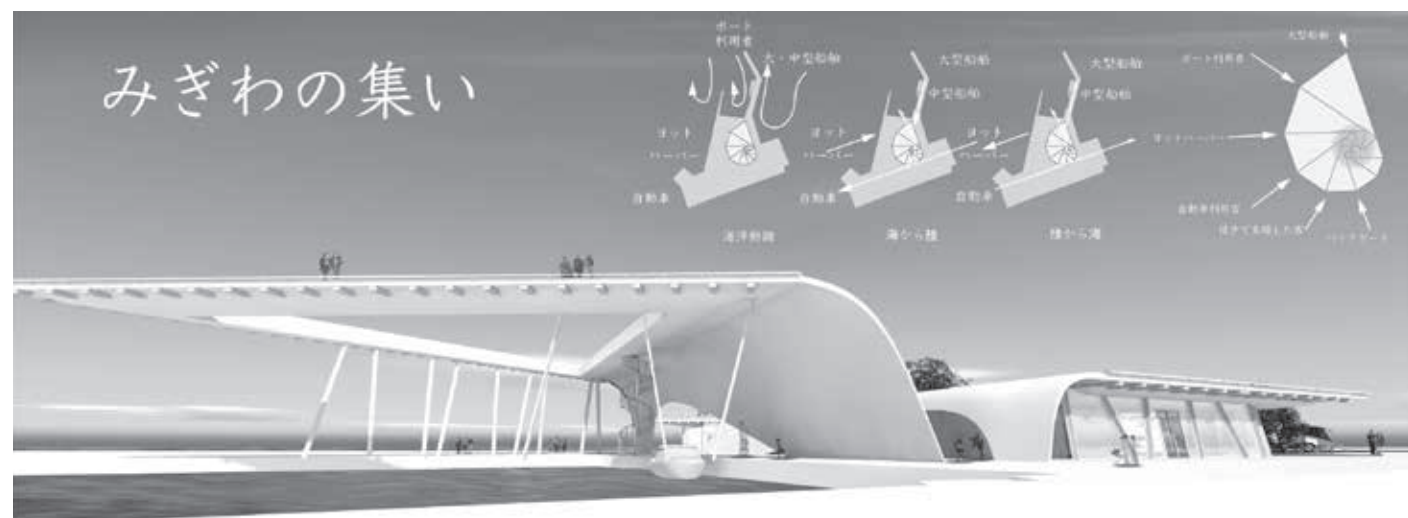
■コンセプト

本計画では、「多様なスピード感によって切り取られる、新たな風景をつくる」という命題を根底において設計した。建築計画江ノ島へのアプローチから、敷地全体を通して海へと抜けていく動線を交通手段ごとに分解する。さらにそれらに沿うように建築を組み上げることで、さまざまなスピードの接点となる海の駅を形作る。異なる視点が集まることで、豊かな空間と新し

い風景が立ち現れる。この建築は江ノ島の新たなランドスケープ、その中心となる。講評 江ノ島の特徴の一つとして、埋め立て部と島部という対峙する新旧二つの地形によって風景が構成されていることをいってもよい。計画地は、相模湾を一望する、埋め立てによって造成された江ノ島の先端に位置している。この計画は、ランドスケープとしての建築を提案することによって、江ノ島に新たな「地形」を付け加えることで、新しい風景を創出させようとした野心作である。この作品は、スロープを積層させた空間構成が特徴的だが、段丘

を想起させるダイナミックな形状は、島部分と断絶している埋め立て部分の風景に、新たなつながりを感じさせているという意味で、新たな「地形」を作り出すことに成功している。また、スロープの両端は鉄道から航路につながるという、広域な交通網の拠点としての海の駅を位置づけることによって、機能的な解決を試みているといえる。スロープ群は独立した動線（ここでは徒歩、自転車、車）でもあり、それぞれ固有のスピードに合わせた曲率によって、隙間を孕んだ連続する空間が生みだされ、さらにスロープをカットインするように空間に裂け目を入れることによって、パラレルに積層され

た「地形」に、隙間や吹抜けが生成され、さらにスロープ群は屋根から床、あるいは床から壁へと緩やかにその形状を変えていく。独立した動線としてのスロープ群には、それぞれのスピードから生まれる視覚情報が絡み合いながら交錯することによって、来訪者に思いがけない出会いの機会を提供するのではないだろうか。山本君はスタジオワークではデザイン行為を論理的に進めていくが、必ずしも線的なプロセスではなかったと思われる。彼が作り出す空間には原風景的なところがあり、コンセプトには示されていない魅力が、この作品にはあると思っている。むしろ、そこに興味があるといっても過言ではない。(神野郁也)



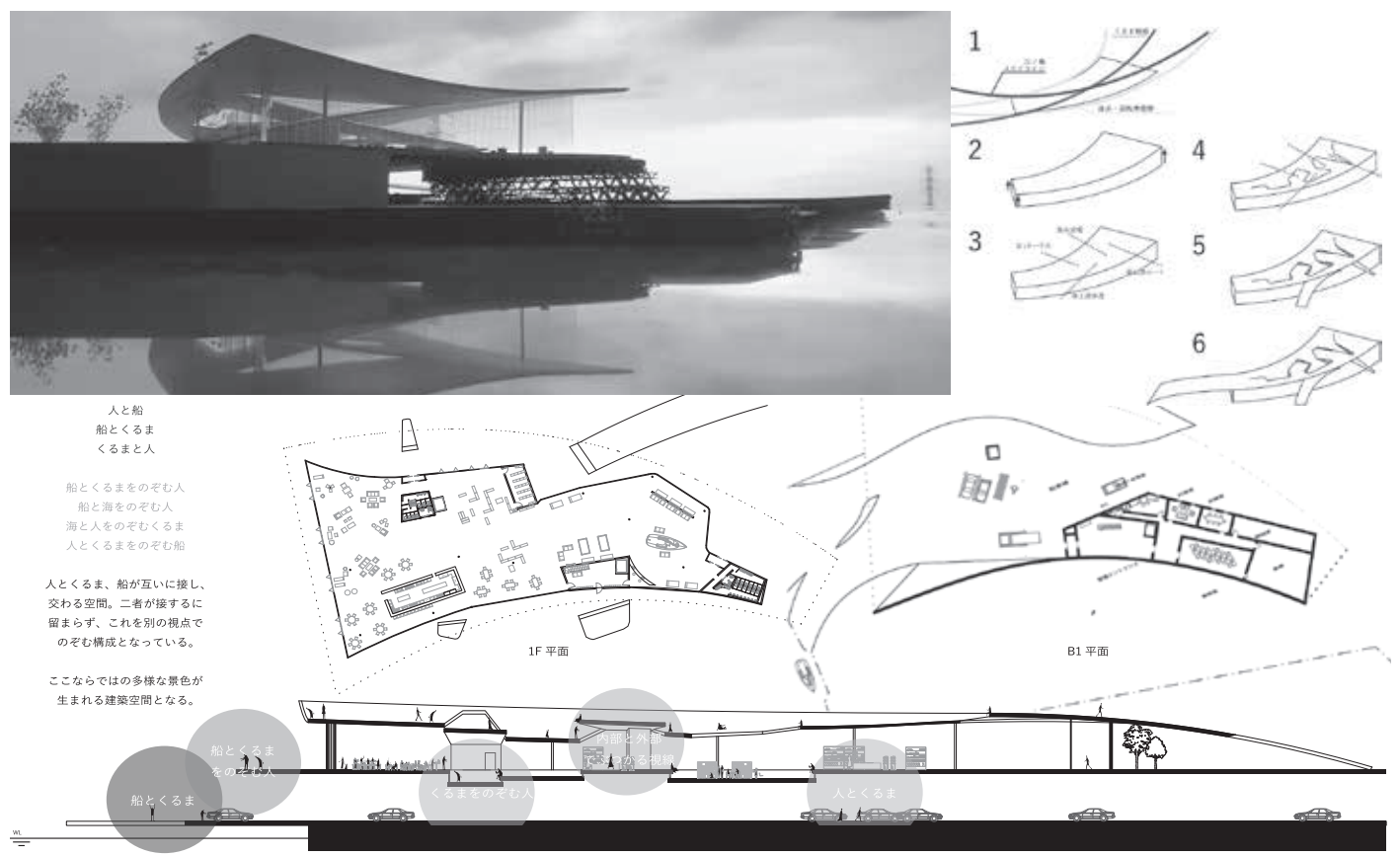
● 展望棧橋

屋上から港を一望できる大屋根は、棧橋としての機能を内分化する。また、屋外ラウンジの機能も兼ねており、間近で船の出航を見届けられる。コミュニティスペースで集約された人々は、ここで会話を楽しむ。



● 緑のオープンテラス

食と会話と緑が楽しめるオープンテラス。ここは棟と棟の間にある一番大きいオープンスペースでもある。三つのボリュームの中心の広場と繋がっており、多様な交流はここから生まれる。



デザイン演習Ⅲ 第2課題
水族館

勝部秋高

■コンセプト

「水族館」と聞けば誰でも「海」を連想するのではないだろうか。しかし、そこに展示してある海洋生物たちは山の恩恵を受けて繁栄している。大地の水族館があっても良いのではないだろうか。この水族館では海に焦点を絞ることなく、大地と海洋による「持ちつ持たれつ」の関係性を表現している。江ノ島を陸海域の縮図と捉え、自然の循環の中で起こり得る美しい現象を具

象化した。水槽を展示の初めから最後まで連続してつなげ、海への還元を体感できる。他にも、風や日照の変化を環境の変化として建築形態に落とし込み、展示とともに肌感じてもらう。建築は4つの層を貫くように通路が通されそれは水中へと突き刺さる。エントランスに入ればそこには雨を表現した水槽の柱がそびえ立つ。続いて池などの湧水、躍動感ある川の連、渚の生物たちを表現している。最終的には海中に通路が潜り込み順路は終了となる。ここを訪れた人々はこの水族館で水の循環をとおして大地の偉大さに圧倒されるだろう。

■講評

江ノ島に水族館を作るという計画である。本施設の特徴は、江ノ島の山側から概要側に従って「水塊のアルゴリズム」、「大地のバブル」、「流域の鼓動」、「みぎわの賑わい」という4つの施設で構成されていることである。こ

れらを概観することで、地球規模の大きな水の循環システムを体感することができるような構成となっている。

具体的には、「水塊のアルゴリズム」では、大地に降る雨を模した内観を有しており、天上から降る雨の恵みを実感することができる。その雨は、やがて「大地のバブル」へと移り、さまざまな恵みをもたらしてくれる海洋生物につながることを示している。その後、「流域の鼓動」、「みぎわの賑わい」を経ることで、渚における重要性を再確認できるようになっている。さらに、外洋への回廊がもうけられており、外洋の荒々しい自然環境を体感できるといったダイナミックな構成が評価された。(佐藤信治)

デザイン演習Ⅲ 第2課題
水族館

住吉文登

■コンセプト

神奈川県相模湾に位置する陸繋島、観光名所江ノ島。本課題敷地は賑わう仲見世通りから離れた島の隅に位置する。この敷地は第1課題にて設計した海の駅と後期ホテル課題敷地の間に位置している。また、敷地外海側には4mの防潮堤防がある。本課題では既存の新江ノ島水族館と共存し、敷地環境を生かしたコンセプトが要求された。見学の際、GL±0の地点から防潮

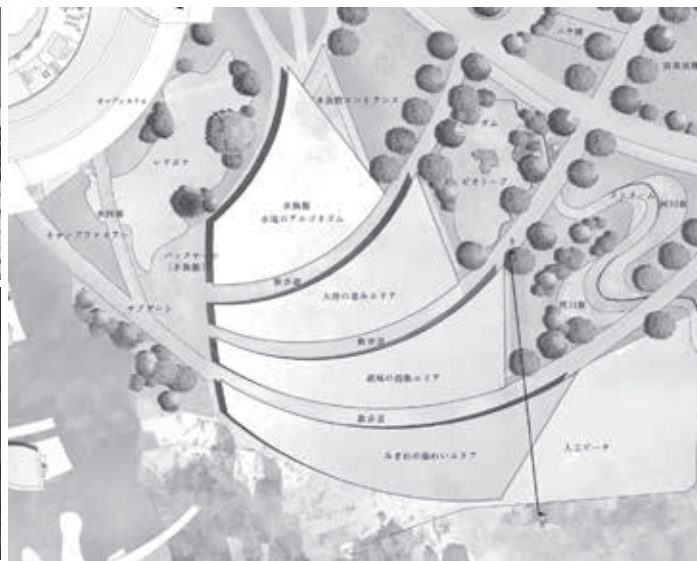
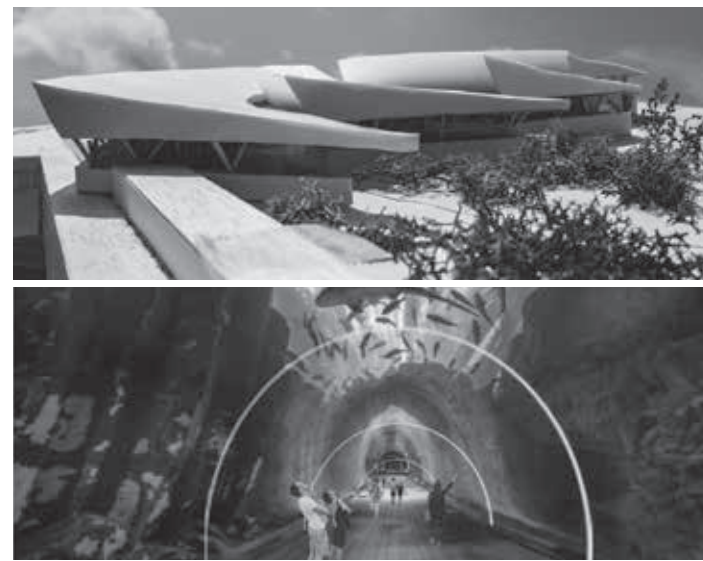
堤を見ると圧迫感を感じたが、防潮堤の上からは眺めがよく、相模湾や江ノ島を眺めることができた。訪れる人は少ないが、地元の人々が散歩コースや休憩場所として利用していた。本課題では、堤防を他の場所から本敷地へと利用し、水族館が地元の人々から憩いの空間を奪ってしまうことのないように、公園と水族館の二つの要素をつなぎ合わせた水族園を提案する。本建築は正三角形を組み合わせた15m間隔のグリッドから構成されている。

■講評

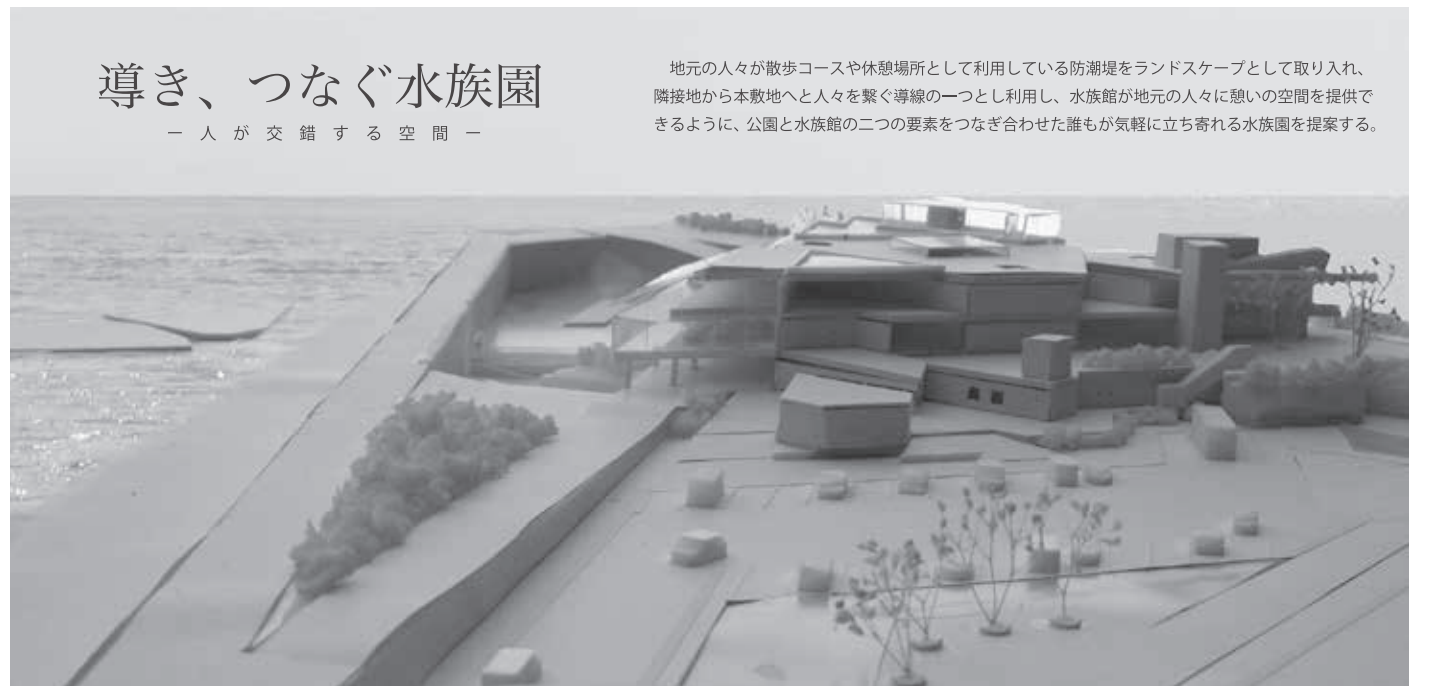
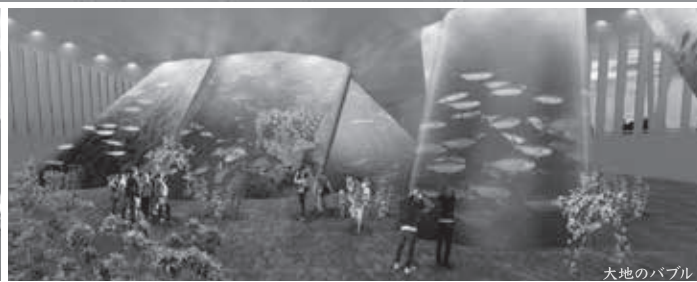
観光客をターゲットとしたアミューズメント施設は各地に点在している。

今回は江ノ島における水族館であるが、地元の地域住民にも目を向けて、遠方からの来客とのコミュニケーションにも配慮した建築計画である。水族館はアミューズメントには留まらず、教育・文化施設の機能も併せもつ建築であるため、地域住民に対しても存分に活用すると同時に「いこいの場」としての仕掛けを建築計画に盛り込まれた。現実的にもすでに同様施設が存在しているが、これらの建築計画コンセプトによって差別化、既存連携を図っている。さらに当コンセプトが具体的な建築形態(平面計画・断面計画)に表現できていることが高く評価される。具体的には、水族館に入場することなく、水槽に近接して自由に通行できる

半屋外空間が縦横に交錯している平面および断面計画であり、それが地元住民に対して「いこいの通過空間」および「教育・文化の発信の場」となっている。当然のことながら水族館来館客の積極的な誘引力を兼ね備えた建築空間でもある。今回の水族館は、敷地の形状による前課題の「海の駅」と次課題の「リゾートホテル」を結ぶ通過空間の機能を併せもつこともうまく適用させている。三角形のモジュールの建築空間構成が、水族館の用途と通過空間の融合性を両立させている。建築コンセプトがデザインにもその機能を与え、それらが平面計画・断面計画に直結していることが高く評価された。(小川直明)



水塊のアルゴリズム



導き、つなぐ水族園

一人が交錯する空間

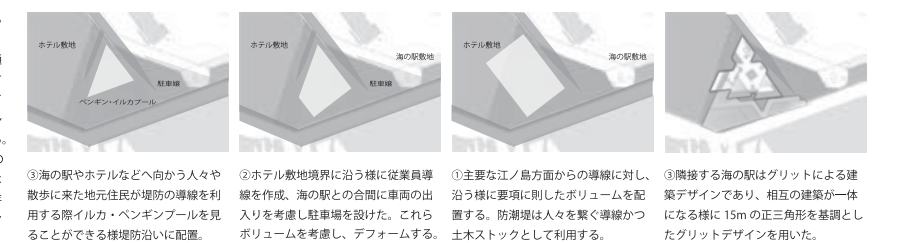
地元の人々が散歩コースや休憩場所として利用している防潮堤をランドスケープとして取り入れ、隣接地から本敷地へと人々を繋ぐ導線の一つとし利用し、水族館が地元の人々に憩いの空間を提供できるように、公園と水族館の二つの要素をつなぎ合わせた誰もが気軽に立ち寄れる水族園を提案する。

01. 課題敷地

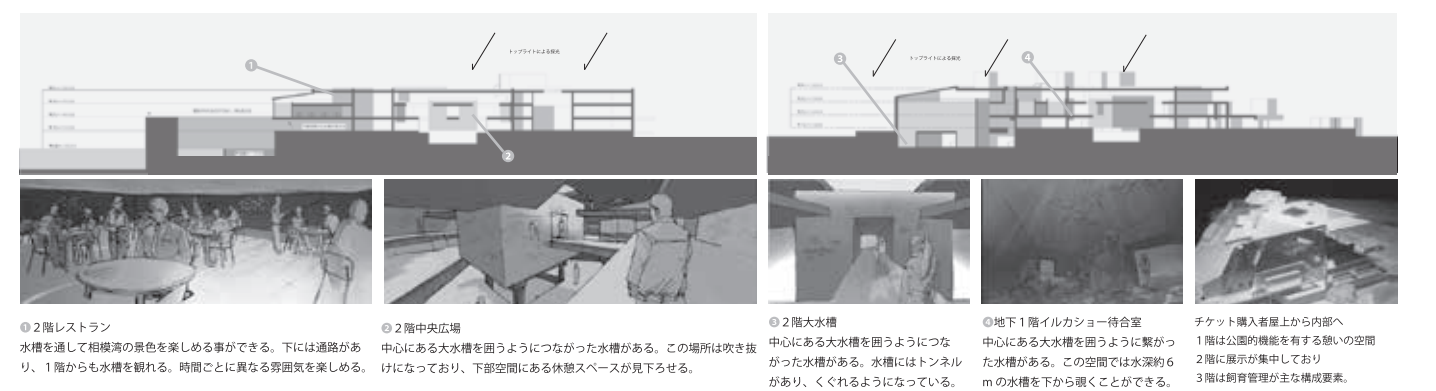


神奈川県相模湾に位置する陸繋島、観光名所江ノ島。本課題敷地は賑わう仲見世通りから離れた島の隅に位置する。この敷地は第一課題にて設計した海の駅と後期ホテル課題敷地の間に位置している。また、敷地外海側には4mの防潮堤防がある。本課題では既存の新江ノ島水族館と共存し、敷地環境を生かしたコンセプトが要求された。

02. ダイアグラム



03. 断面と内観



建築メディアデザイン 第2課題
都市型リゾート機能を有したホテル

勝部秋高

■コンセプト

リゾートホテルとは本来訪れる人々が多忙な現実から逃れる (= Resort) という意味をもつ。現実からかけ離れた演出をするためにリゾートホテルと水族館をかけ合わせた。このホテルは1棟のビルディングと15棟のヴィラで構成される。ランドスケープは建築を渦描くような形状をしており、海の駅や水族館の動線を巻き込むような配置である。エントランスホールには高さ

25mに及び筒型水槽を設置し太陽光が間接光となり頭上から差し込む仕組みだ。本館はレストランやチャペルなどの一般開放の施設が入っている。こちらを通過して宿泊客は南側のヴィラエリアに入場できる。ツル科の植物を彷彿させる回廊はエントランスからヴィラまでをつなぐ。この回廊からの視線は隣地へ重ならないように工夫してある。膨大なスケールの水槽には近海の魚を泳がせ、ヴィラには水中の居室を設けた。

■講評

課題の敷地は江ノ島である。江戸時代から潮の満ち引きによって島につながる砂の道が現れては消える特別な場

所である。ここに観光客のための特別なリゾートホテルをデザインする課題である。

この作品は、リゾートホテルにとって必要不可欠な非日常の空間を作り出すために、スパイラルの形態がもつ幾何学的な特性を、実に大胆にそして巧み利用して空間構成を行っている。スパイラルの形状に沿って来客動線を構成することによって、奥行きを感じさせながら、引き込むようにエントランスロビーに人々を誘い込み、ロビーに配置された大水槽によって大きな驚きを提供している。このようにして絞り込むことと、開放することによって生まれる空間の対比を巧みに利用した好例である。

そして水面に展開するスイートタイプのヴィラ施設もスパイラルの形状に沿って配置がなされ、海に向かうダイナミックな眺望がデザインに組み込まれている。さらに、スパイラルの枝状動線に配置されたヴィラの列は、海に向かって階段状に配置され、客室相互間のプライバシーが守れるように工夫がなされている。ヴィラの配置された水盤は水族館施設ともなっており、水中の客室から魚の泳ぐ様子が楽しめるようになっている。

江ノ島ならではの工夫を随所に取り入れ、スパイラルの空間構成の仕組みを大胆に全体計画に盛り込み、細部にまでデザインの配慮を行った秀作である。

(光井 純)

建築メディアデザイン 第2課題
都市型リゾート機能を有したホテル

根本一希

■コンセプト

敷地は神奈川県江ノ島。江ノ島は東京オリンピックでセーリング会場に指定される国内屈指のマリンスポーツの聖地である。本敷地の近くでは実際にヨットやサーフィンを楽しむ人も訪れている。しかし、そこはそれらに馴染んだ一部の人の娯楽の場に留まっている。そこで江ノ島にマリンスポーツを手軽に楽しむことのできるホテルを計画し、人々と江ノ島の距離をより近

く良いものにしたと考えた。

計画敷地では海に沿った高さ4mの防波堤が敷地全体を海から遠ざけており、その課題をどう解決するかが1つのポイントであると考えた。そこで2階以降のフロアを海にジャンプさせ、周囲を海に囲まれた空間の実現を目指した。また、1階のヴォリュームによって構成された商業空間は開放的な空間と閉鎖的な空間を生み出し、抜けや空間の緩急を与えることでメガストラクチャーの圧迫感を軽減している。

■講評

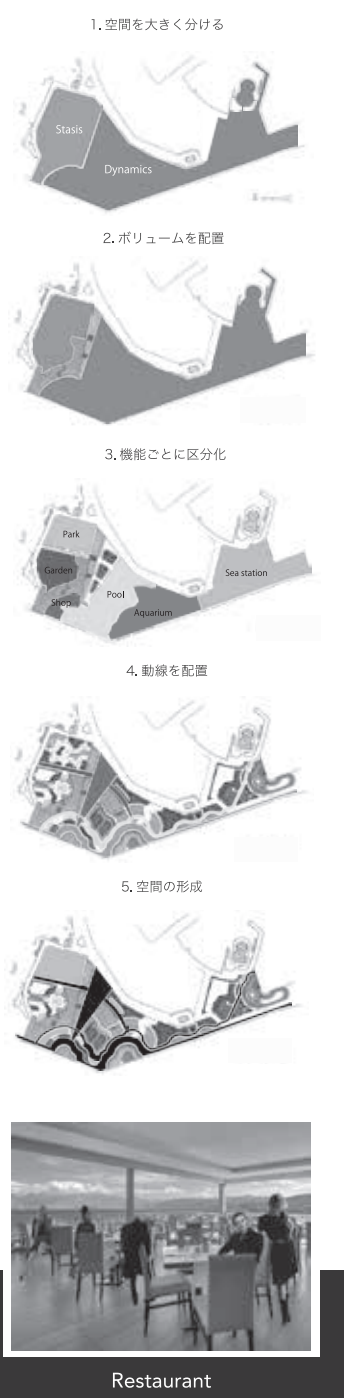
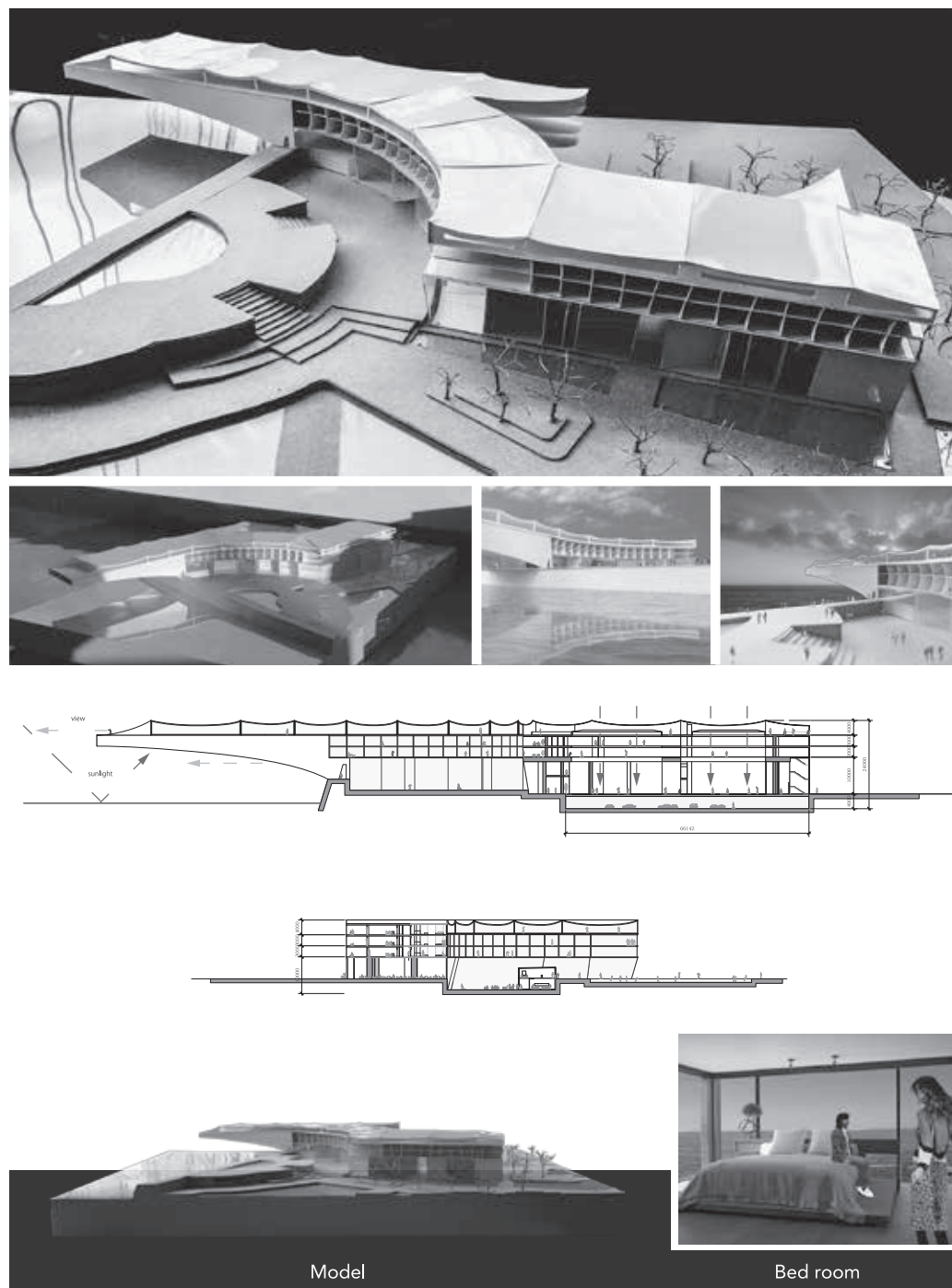
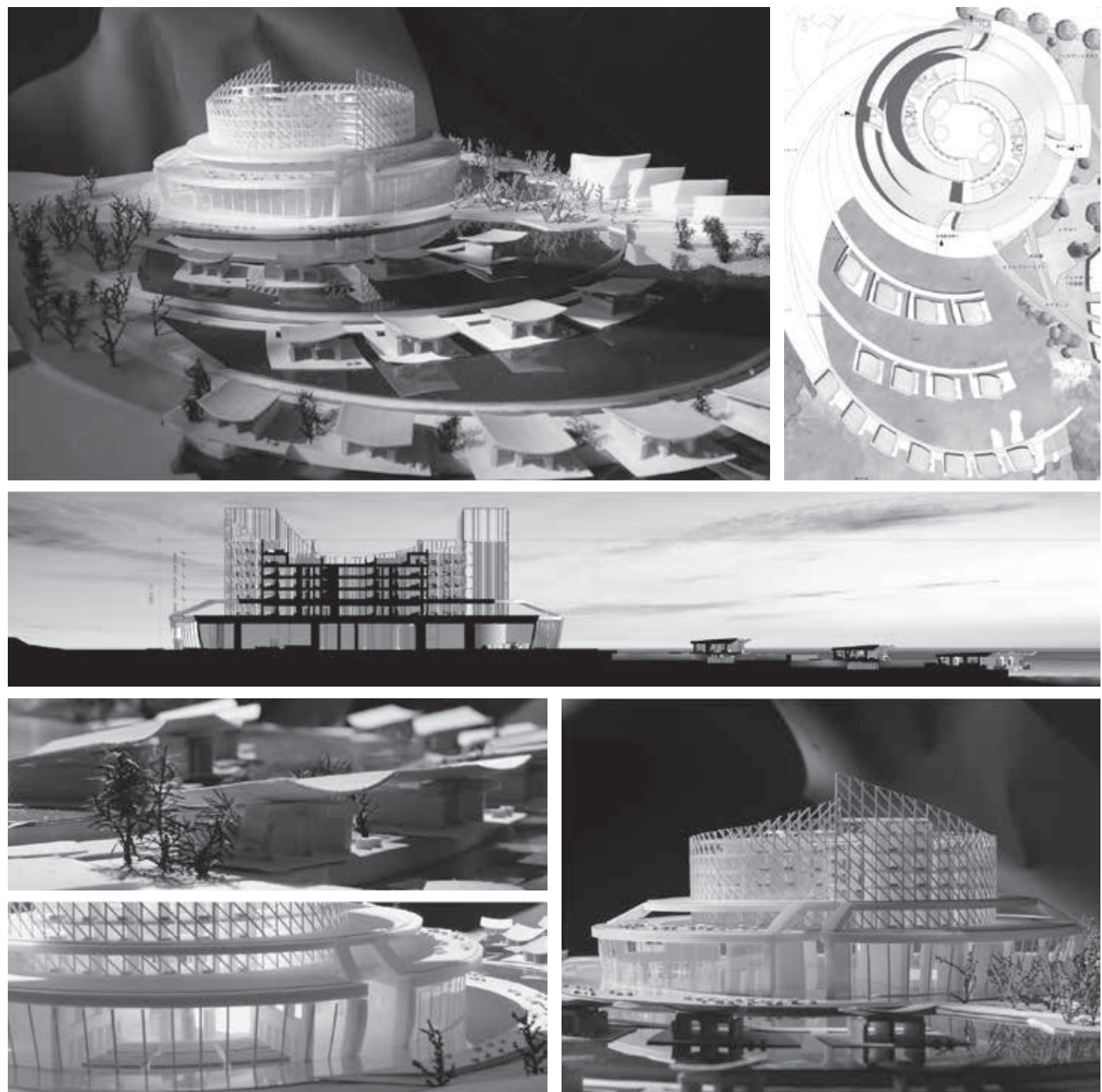
江ノ島マリーナの南西側にリゾートホテルを含めたランドスケープ計画を行う課題である。敷地を弁財天のある山側と海側に大きく分け、山側にリゾートホテルを配置し、そのほかをプールや水族館、海の駅などの海のアクティビティを享受できるように構成している。

リゾートホテルの客室棟は、山側に沿うように一直線に配置しており、さらに外洋に面する部分は半円形の広場

に沿うように、大きくうねるように構成している。狭い敷地を有効に活用するため、施設全体はピロティによって5m以上持ち上げられている。これは津波を想定した避難施設としての活用も視野に入れているためである。この施設を特徴付けているのは、大きく海に張り出した部分である。片持ち梁で飛び出したこの部分は、レストランおよびレセプションのためのホールとなっており、海の資質を施設内に大胆に取り込もうとしている。

惜しむらくは、平面構成がダイナミックな一方、外観のデザインは極めて凡庸であり、この施設から海洋建築らしい雰囲気を感じられない点は残念である。

(佐藤信治)



高橋遼太郎・三枝 晃
・吉澤果南

「花柄」

■コンセプト

新たな旅の提供と、江ノ島だけでなく神奈川県全体の観光ポテンシャルをアップさせる提案である。

日常的に使っている混雑した交通手段から、旅行場所へ船で訪れることで非日常を味わうことができる。加えて、横浜や逗子、鎌倉など神奈川県には有名な観光地があるが日帰りで行か

ないのも事実である。そこで観光地が海沿いにあるという立地性に着目し、江ノ島で提案されるホテルで1泊しながら観光地を船で周ることで新たな旅を提供する。

この計画の中心となる江ノ島は、Water Pass が流れ、たくさんの自然に囲まれている。計画地は埋立地であったが、本来の江ノ島は緑にあふれている。砂浜を敷いた海の駅、魚観察だけでなく子どもが駆け回り遊ぶことを可能にした水族館、江ノ島の崖を室内に取り込んだホテルが本来の自然を感じることを可能とした。自然の中をボートで Water Pass を巡る体験が旅の新たな価値となるだろう。

■講評

当課題は各自の案（海の駅・水族館・リゾートホテル）を組み合わせ、いかに魅力的な総合計画であることがプレゼンテーションをおしてアピールできるかどうか評価される。各自の案の共通性を見出し、それをコンセプトとして語る事ができるか、各人のコンセンサスを獲得してプレゼンテーションに臨めるかが問われる。そういう意味においては高く評価される各施設計画および総合計画であり、それらをプレゼンテーションで適正に伝えることができたチームであったといえる。敷地形状および各施設の機能上、施設

連携つまり人の移動が重要な課題となってくるが、敷地中央の水族館を地中施設とし、敷地内ランドスケープ計画とうまく融合させている。ランドスケープ計画に水面を取り入れ、3施設の人の移動を水上交通（小型船）でも可能としている。またその水上交通が横浜・逗子・鎌倉等の観光地との連携を謳っている。そのことが、既往の計画との差別化を図り特異性を生み出している。またリゾートホテルは江ノ島の岩山を利用した建築計画であり、敷地形状を有効に利用している計画といえる。これは課題敷地範囲を越境しているが、それを超えても有り余る建築計画もあり得るという好事例の1つに挙げられる。 (小林直明)

田中孝登・石川 晃
・ Lunenkova Anastasia

「江ノ島みなとみらい21プロジェクト」

■コンセプト

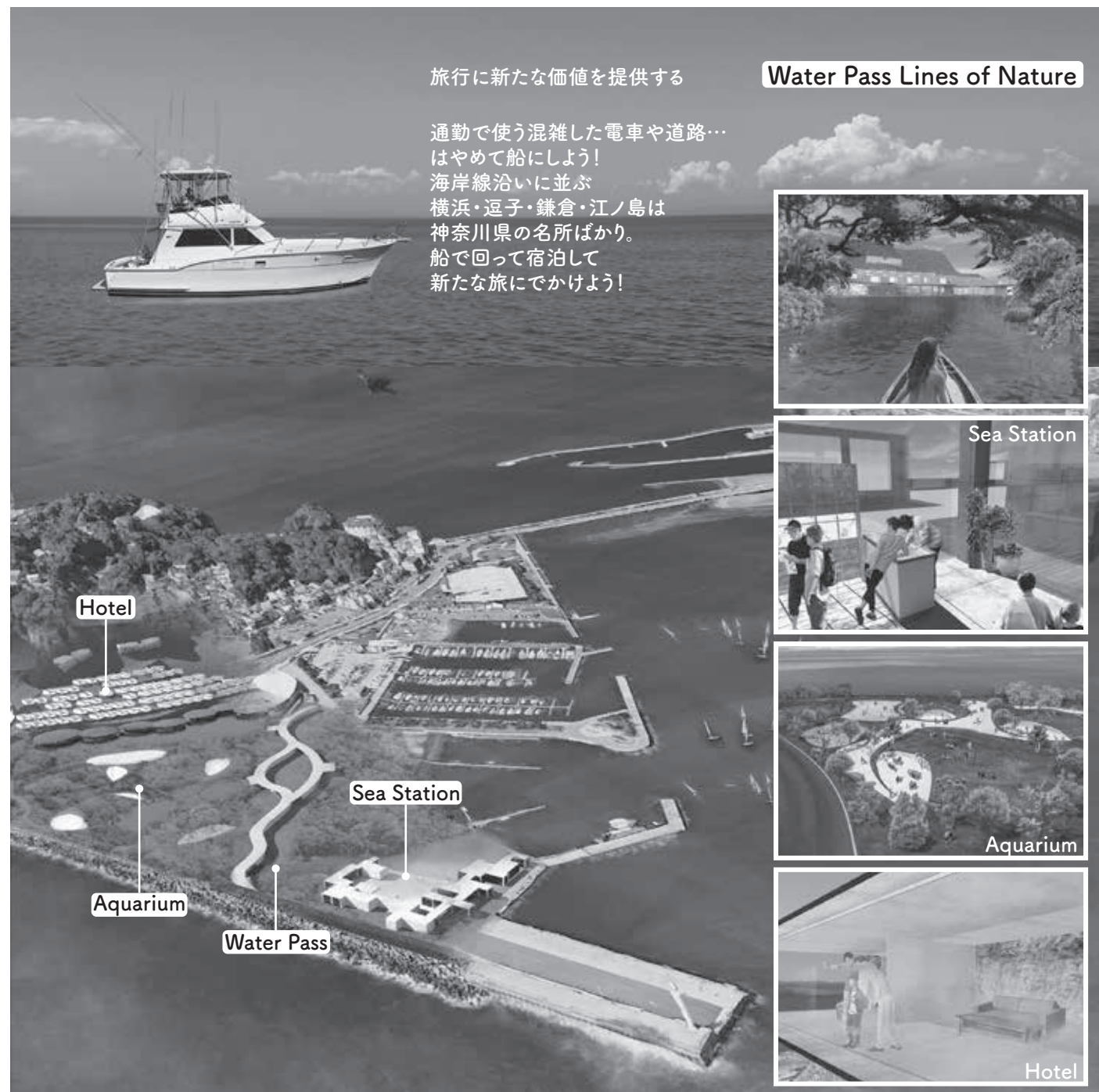
計画地は、神奈川県藤沢市の江ノ島東部に位置する埋め立てエリアです。本敷地は陸側と海側の両方のアクセスが可能であり、それぞれのフィールドをつなぐ結末点としての役割をもった敷地です。江ノ島一帯では海、海水浴が楽しめるだけでなく、マリンスポーツを中心とした施設、新江ノ島水

族館、江ノ島の商店街、エスカー、遊覧船、植物園、展望灯台など、さまざまな体験ができるが、計画地の埋め立てエリアでは気軽に親しめる場が少ないです。そんな計画地を「体験が人を育てる。」をテーマに、「多くの人の心に残る水辺空間の体験」を計画します。テーマを支える施設として、観光客の「体験」をサポートする海の駅、水にかかわるさまざまな自然を「体験・体感」する形で楽しんでもらう水族館、宿泊することで「体験」を心に刻み、一生の思い出にしていくホテルを建設します。この3つの建物を水路でつなぐことで、一般の人でも水辺の魅力を感じ取れるような場所をつくります。

■講評

本課題は、3年生の前期から後期までのすべての課題を総合化するというものである。具体的には、前期の海の駅、水族館、そして後期のホテルの課題を全体敷地の中にランドスケープとともに配置し直すということである。さらに、本課題は3名によるグループ課題となっており、そのため海の駅、水族館、ホテルは各グループ構成員のそれぞれの作品を持ち込むことを条件としている。このため、ランドスケープに合致するように3作品を選定しなければならず、その上でランドスケープを再構築し直す必要も出てくる。そうしたグループ課題特有の問題を解決しつつ、全体構成を見てみると本

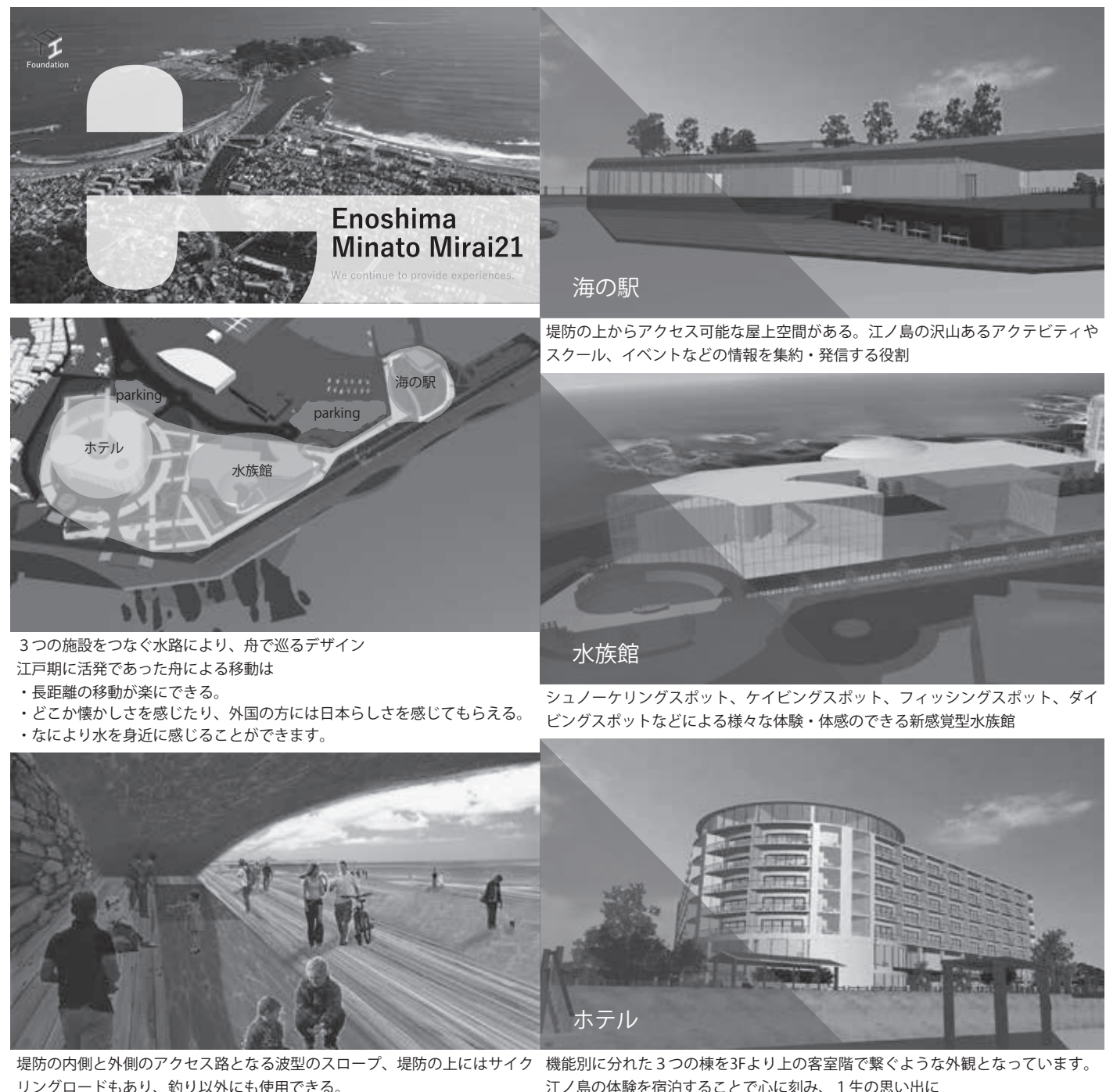
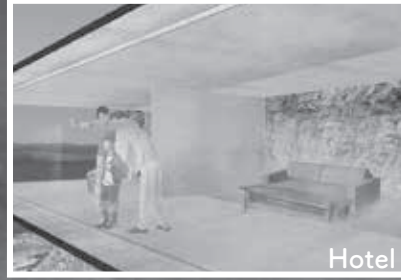
課題の面白さが浮き出てくる。全体のランドスケープのアイデアは、アナスタシアの水路を敷地内に縦横に巡らせるというコンセプトに基づいている。本敷地のアプローチは海の駅であり、そこから船を乗り換えて敷地内の各施設へと向かうこととなる。このため、同じ設計者であるホテルの作品は水路からのアプローチを含めてかなりの親和性が保たれている。しかしながら、水族館は水路とのレベル差やその上の歩道などの関係性を読み取ることができなかった。個々の作品としてみるとそれぞれの個性があっただけだが、最終のプレゼンテーションにおいてはそれがまとも切れていないところが残念である。 (佐藤信治)



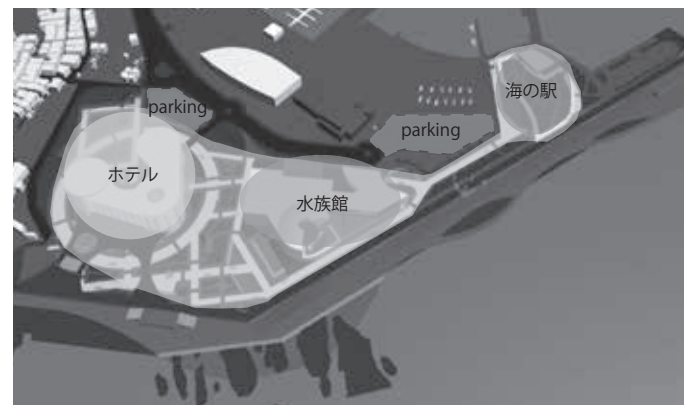
旅行に新たな価値を提供する

Water Pass Lines of Nature

通勤で使う混雑した電車や道路...
はやめて船にしよう!
海岸線沿いに並ぶ
横浜・逗子・鎌倉・江ノ島は
神奈川県の名所ばかり。
船で回って宿泊して
新たな旅にでかけよう!



Enoshima Minato Mirai 21
We continue to provide experiences.



3つの施設をつなぐ水路により、舟で巡るデザイン
江戸期に活発であった舟による移動は
・長距離の移動が楽にできる。
・どこか懐かしさを感じたり、外国の方には日本らしさを感じてもらえる。
・なにより水を身近に感じることができます。



堤防の内側と外側のアクセス路となる波型のスロープ、堤防の上にはサイクリングロードもあり、釣り以外にも使用できる。

海の駅
堤防の上からアクセス可能な屋上空間がある。江ノ島の沢山あるアクティビティやスクール、イベントなどの情報を集約・発信する役割

水族館
シュノーケリングスポット、ケイビングスポット、フィッシングスポット、ダイビングスポットなどによる様々な体験・体感のできる新感覚型水族館

ホテル
機能別に分れた3つの棟を3Fより上の客室階で繋ぐような外観となっています。江ノ島の体験を宿泊することで心に刻み、1生の思い出に

服部 立・渡邊裕太・尾坂凌弥
「Grow Enoshima」

■コンセプト

江ノ島にランドスケープを計画するにあたり、異質な施設を入れ込むのではなく、江ノ島が古くからもつ魅力を育てあげようと考えました。セーリング競技の要である「風」、植物園に代表される「緑」、遮蔽物のない敷地や灯籠文化から生まれる「光」。これら3つの要素をそれぞれの建築に昇華させました。

海の家は風に応じて変化する膜屋根をもち、敷地環境を生かした空間が観光客を迎え入れます。水族館は海の植物園として江ノ島が有する藻場の魅力を来訪者に伝えます。ホテルは敷地に降り注ぐ光をふんだんに取り入れるプランを採用し、夜は灯籠風の照明によって彩られます。

また、観光導線には江ノ島べんてん丸や既存の江ノ島大堤防を活用することで、最小限の操作で最大級の効果を期待できます。さらに敷地外の海の家や発電システムに至るまで一貫した提案を行いました。この「Grow Enoshima コンセプト」が江ノ島の魅力を育てます。

■講評

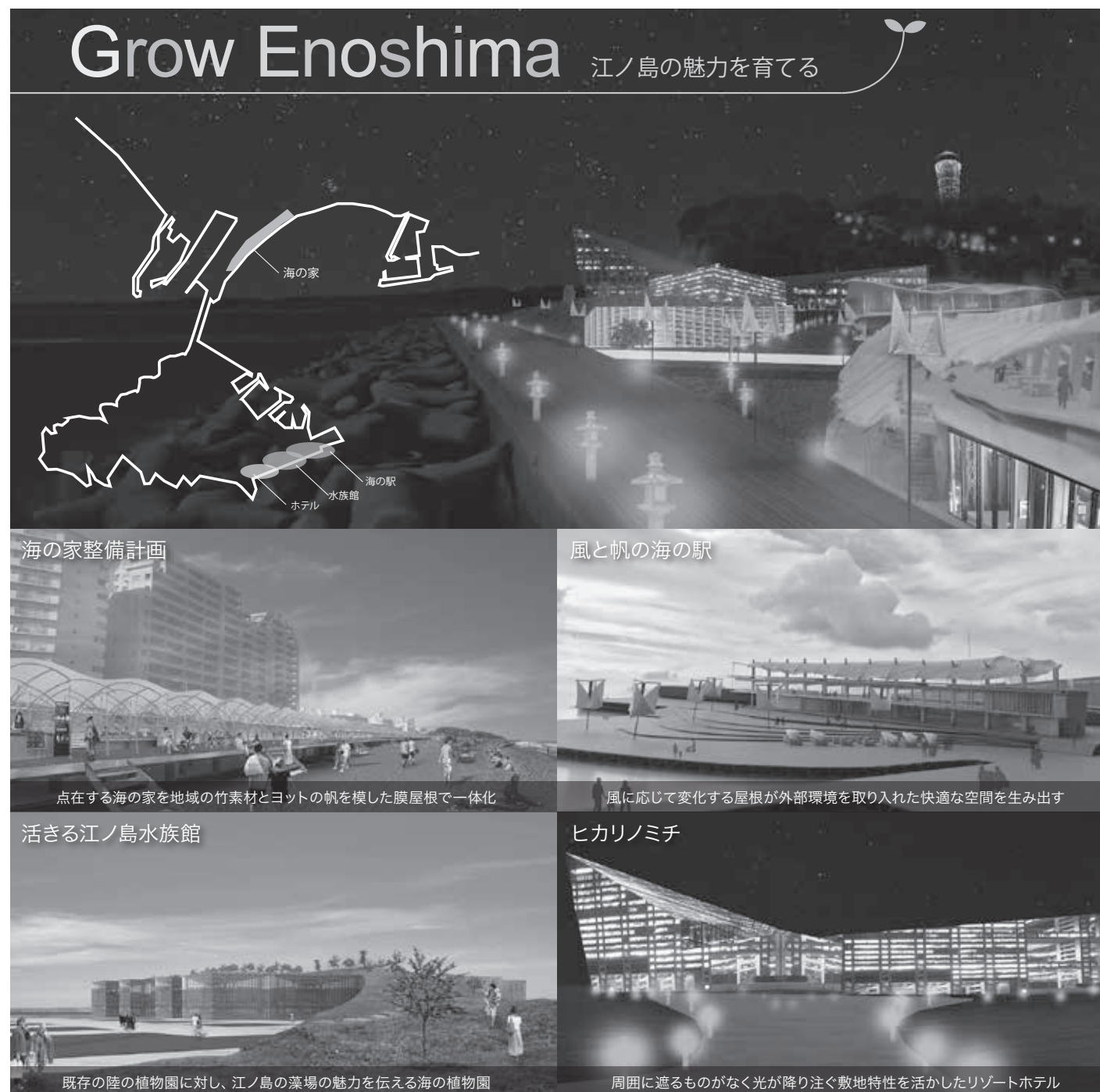
各自の案の特異性から共通性を見出し、それを提案コンセプトとして語ることができるか、各人のコンセンサスを得てプレゼンテーションに臨めるかが問われる。そういう意味においては高く評価される各建築計画であり、それらをプレゼンテーションで適正に伝えることができたチームであったといえる。江ノ島の文化・歴史および地域性を捉え、敷地外の海の家や整備計画も含まれていて、これらは与条件を超えて江ノ島エリア全体の環境整備向上につなげている。全体計画は、歴史文

化、環境配慮、地域自然をテーマに計画され、それらが施設のデザインモチーフとなっている。水族館は現実に存在する江ノ島水族館との差別化連携を図るために江ノ島藻場をコンセプトとする海の植物園としての提案をしている。海の駅はセーリング競技をイメージさせる膜構造の屋根デザインとしているが、風が常に強いという自然利用によるエネルギー創出を担っている。ホテルは光をテーマにランドスケープデザインと呼応し、地域のイメージを向上させている。このように施設デザインが、常に技術的背景および文化および地域性を背景にプログラミングされていることが高評価につながった。
(小林直明)

4年生（総合演習Ⅰ）

【担当】 佐藤 信治
小林 直明
穴澤 順子

桜井 慎一
山本 和清
菅原 遼
吉田 郁夫



総合演習Ⅰ

デザイン系

「地域の素材から立ち現れる建築
(日本建築学会設計競技)」
(担当：佐藤信治、小林直明)

【応募要領】

現代の高度な建築生産・流通システムのおかげで、地球上のどこであっても同じように建築を作ることができる。世界中どここのショッピングセンターも、ほぼ同じ作りで同じような店舗が入るし、超高層ビルの写真だけからは、その土地を言い当てることは難しい。モダニズムが目指した国際建築という理念は、グローバル化と経済的合理性を後ろ盾に現実化してきた。このような建築の画一化に対する反動として、建築史家のケネス・フランプトンは、四半世紀ほど前にテクニク（構法の詩学）という視点とともに批評的地域主義の理念を提唱した。定められた土地の上に長年建ち続ける建築は、それぞれの地域のアイデンティティを「見える化」する格好のツールでもある。日本でも地域固有の文化を見直す動きが起こり、多くの公的な建築に地域の素材が用いられてきた。しかし、なかなか素材を表層的な記号として用いるレベルを超えられず、建築の成り立ちには特に関与していないことも多い。地域主義が、フランプトンが期待したような批評的レベルを獲得する道程は遠い。過去の地域の伝統を継承しながら、新しい時代の技術や経済状況に適応した力強い建築を作るというのは、あまりにハードルが高すぎるのかもしれない。この課題では、一旦地域の伝統という縛りから少し距離を置き、自由に「もの」としての素材に集中してみることにする。建築を考える出発点として地域の素材を位置付け、そこから導き出される建築の姿を提案してもらいたい。ここでの素材

審査委員長 末廣香織

【応募規定】

- A. 課題 地域の素材から立ち現れる建築
- B. 条件 実在の場所（計画対象）と用いる地域の素材を設定してください。
- C. 提出物 ①応募申込書 ②計画案 下記1)～3)をA1サイズ2枚(594×841mm)に収めてください。模型写真等を自由に組み合わせ、わかりやすく表現してください。

1) 設計主旨（文字サイズは10ポイント以上とし、600字以内の文章にまとめる。）
2) 計画条件・計画対象の現状（図や写真等を用いて良い）
3) 配置図、平面図、断面図、立面図、透視図（縮尺明記のこと）
※用紙サイズは厳守。変形不可、2枚つなぎ合わせすることは不可です。裏面には、No.1、No.2と番号を付けてください。仕上げは自由としますが、パネル、ボード類は使用しない

とは、必ずしも伝統的に用いられてきた建築素材を意味しない。それぞれの土地を注意深く観察すれば、固有の特徴的な素材があるはずだ。地域に転がっている石でも、生産される工業部品でも、集積された廃棄物でも構わない。また、その土地との関係が明確でさえあれば、建築の規模や使用目的は問わない。素材の使い方も、構造的なものから仕上げまで様々な可能性があるだろう。しかし、必ずその素材を最大限に生かした建築を構想し、その建築の持つ力が地域や社会に与える影響に思いを巡らせてもらいたい。地域の素材と真剣に向き合うことで、誰もこれまでイメージしたことのないような新しい「もの」としての建築が、ある種のリアリティを持ってその場所に立ち現れることを期待している。

と、必ずしも伝統的に用いられてきた建築素材を意味しない。それぞれの土地を注意深く観察すれば、固有の特徴的な素材があるはずだ。地域に転がっている石でも、生産される工業部品でも、集積された廃棄物でも構わない。また、その土地との関係が明確でさえあれば、建築の規模や使用目的は問わない。素材の使い方も、構造的なものから仕上げまで様々な可能性があるだろう。しかし、必ずその素材を最大限に生かした建築を構想し、その建築の持つ力が地域や社会に与える影響に思いを巡らせてもらいたい。地域の素材と真剣に向き合うことで、誰もこれまでイメージしたことのないような新しい「もの」としての建築が、ある種のリアリティを持ってその場所に立ち現れることを期待している。

③作品名・設計主旨 「②計画案」の作品名と設計主旨（図表、写真等は除く）を記載したものをA4判1枚に印刷してください。

④データ 下記1)～4)をCDまたはDVD1枚に収めてください。CDまたはDVDには、代表者の氏名と所属を明記してください。

- 1) 「①応募申込書」のWordファイル
 - 2) 「②計画案」のPDFファイル（画質は350dpiを保持する。）
 - 3) 作品名および設計主旨の要約(200字以内)のテキストデータ
 - 4) 顔写真（横4cm×縦3cm以内、顔が写っているものに限る。）
- ※④は審査対象の資料としては使用せず、入選後に刊行される作品集および建築雑誌の原稿として使用いたします。

計画系

「横浜・山下ふ頭における水辺の賑わい空間の提案」
(担当：桜井慎一、山本和清、菅原 遼)

【課題趣旨】

横浜港は、1859年の開港以降、横浜の中心地として発展してきた。しかし近年では、コンテナの大型化や貨物量増加への対応を背景に物流施設の沖合移転が展開され始めている。こうした状況を踏まえ、2014年12月に改訂された「横浜港港湾計画（横浜市）」では、既存物流施設が存在する内港地区の土地利用の転換による新たな賑わい拠点づくりの必要性が謳われている。

こうした中、港湾の物流拠点と都心臨海部に近接する山下ふ頭においても、取扱貨物量の大幅な減少が顕在化して

きている。そのため、2015年9月に策定された「横浜市山下ふ頭開発基本計画（横浜市）」では、「ハーバーリゾートの形成」をコンセプトとした既存ふ頭の質的転換による新たな賑わい拠点の形成に向けた整備方針が示された。

とくに、山下公園と隣接したエリアについては、「賑わいのあるウォーターフロントゾーン」「水際沿いの賑わいゾーン」として位置付けられており、横浜の水辺の特性を考慮した上での親水空間整備が期待されている。

そこで本課題では、社会的・産業的な転換期を迎えている山下ふ頭を対象に、横浜の水辺の特性を活かした賑わい拠点の提案を行うことを目的とする。

【計画の視点】

- ①既存ふ頭の土地利用の転換による水辺の新たな「賑わい」空間のあり方の検討・提案
- ②横浜のウォーターフロント軸や背後地（山下公園等）との関連性を考慮した空間整備および土地利用の検討・提案
- ③物流拠点特有の既存施設（倉庫・荷揚げ場等）を活用した空間利用の検討・提案
- ④既存船着場を考慮した水上交通ネットワークの検討・提案

【計画地概要】

住所：神奈川県横浜市中区山下町（山下ふ頭）
面積：約4.0ha 用途地域：商業地域
容積率：400% 建ぺい率：80%
高度地区：第7種高度地区

【提出要件】

- ①プレゼンボード（A0横、4枚）
配置図、平面図、立面図、断面図等、提案意図を説明するため各種図面のほか、説明文章、ダイヤグラム、模型写真、イメージパース等をレイアウトすること。
- ②模型（縮尺1/1000）
計画地内はもちろん、計画地周辺も表現すること。

中村圭佑・赤堀厚史
・佐藤未来・加藤由比

「瓦礫の遺言」

■コンセプト

兵庫県淡路島には、行き場を失った1,500トンもの墓石が不法投棄されている。この光景は、数世代にも及ぶ人の営みが生み出してしまった。今まで多くの人々の日常の一部だった宗教が破綻してきている。「不法投棄された墓石」という負を継いだ素材をとおり、社会全体に未来を問いかける。

この悲惨な現実との対峙を、一過性の衝撃にしてはならないと思った。暮石との距離、墓石と対峙する時間間隔をシークエンスに落とし込んだ。人々はいくつもの建築空間を介して、暮石

不法投棄の光景に時間をかけて歩み寄る。時代の転換期にある現代に、自らの死後のあり方について考え、語り合うための建築を提案する。瓦礫と化した墓石は、役割を終えてもなお、遺言のように後代に何かを訴えようとしている。

ている。またこの応募はチーム制で行い、今までデザイン演習の個人作成では体験できなかったチーム員全体のアライアンスの取り方も評価の対象としている。

当年度の課題主旨（抜粋）は以下であった。

課題「地域の素材から立ち現れる建築」

「現代の高度な建築生産・流通システムのおかげで、地球上のどこであっても同じように建築を作ることができる。モダニズムが目指した国際建築という理念は、グローバリゼーションと経済的合理性を後ろ盾に着実に現実化してきた。このような建築の画一化に対する反動として、建築史家のケネ

ス・フランプトンは、四半世紀ほど前にテクニク（構法の詩学）という視点とともに批評的地域主義の理念を提唱した。定められた土地の上に長年建ち続ける建築は、それぞれの地域のアイデンティティを「見える化」する格好のツールでもある。日本でも地域固有の文化を見直す動きが起こり、多くの公的な建築に地域の素材が用いられてきた。地域の素材と真剣に向き合うことで、誰もこれまでイメージしたことのないような新しい「もの」としての建築が、ある種のリアリティをもってその場所に立ち現れることを期待している。」

このチームの提案は「墓石の不法投

機」という負の素材から、今まで考えられてきた死生観の新たな認識の変貌について訪れる人々に対して投げ掛けている。実際に存在する場所性、地形をうまく利用して時空の変化を演出することで現代における死生観の多様な思考を誘引している建築でもある。具体的には投機された地形の高低差を生かした墓石瓦礫の見え方のコントロール、高台の展望エリアからの生きている人々が営む現実の街並み、さらに地中空間を利用した季節、時間によって変化する光・風のコントロールを介して建築空間の多様な変貌が思考の多様性を導いているといえる。以上が評価され、全国入選佳作/タジマ奨励賞を受賞した。（小林直明）

■講評

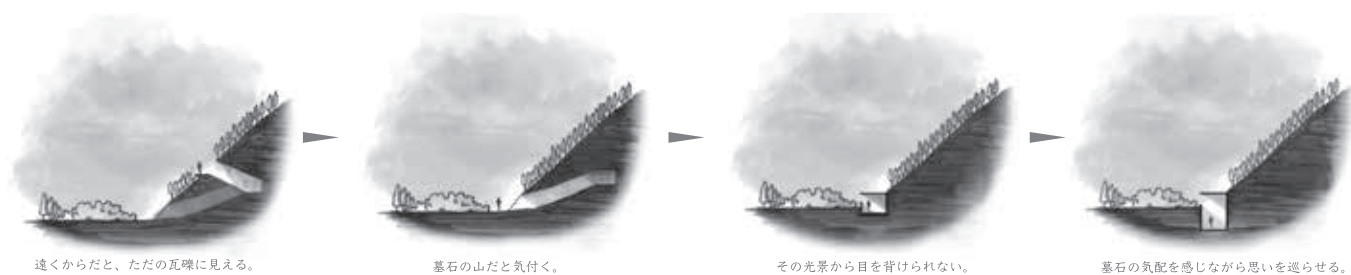
4年生のデザイン系総合演習はここ数年、日本建築学会設計競技の応募を授業課題に取り入れている。これは、当競技設計に入選することを目標としていて、その際には自身のキャリアとしてアピールできることも視野に入れ



プログラム



空間構成



島田将武・松下知可
・青木絵子・浅野 健

「Z, E, Museum」

■コンセプト

どこか温もりが感じられる着色のガラスは、「さぬき庵治石硝子」、香川県庵治町で採掘される庵治石からつくられたガラスである。このガラスが発する独特の蒼色は瀬戸内海の「海の色」が思い浮かぶのではないか。そこで当地の地域産業である庵治石硝子を使った光のミュージアム提案である。また

過去の農業用水に使用されていた「ため池」は、農業の衰退および市街化によって使用されなくなってきた。また豪雨時に氾濫する危険も伴う。そこで、ため池の上に地域素材の庵治石硝子で立ち上がる建築の提案をする。ため池の水面に反射する太陽光が蒼色の外皮をとおしてミュージアムの壁に同じ色で映り込む幻想的な空間が訪れる人々を迎え入れる。また光、水、風をため池、ガラスでコントロールすることで自然エネルギー利用につなげている。これらのパッシブなコントロールがゼロエネルギーミュージアムとつながる。

■講評

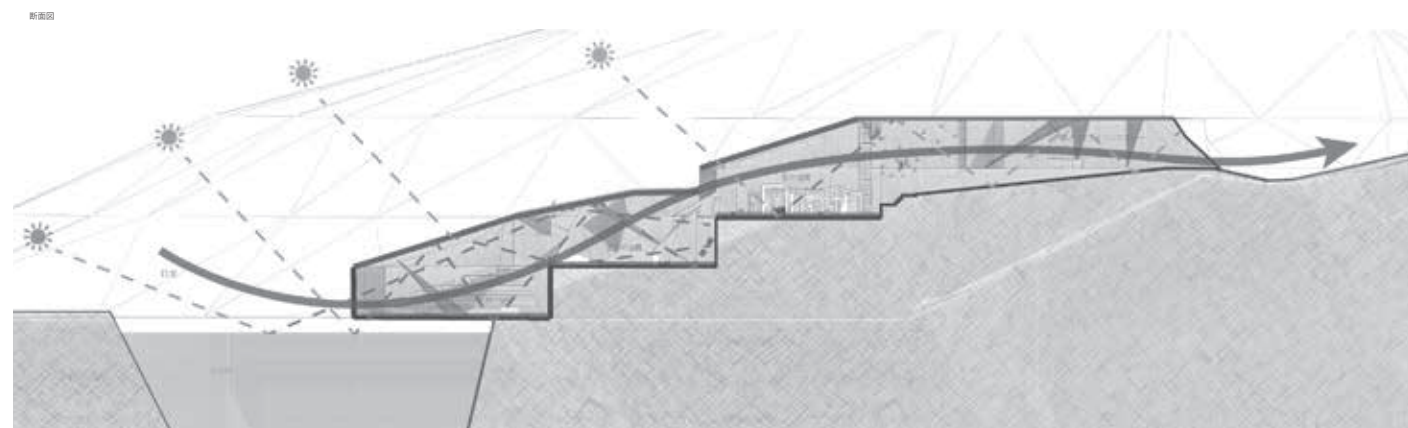
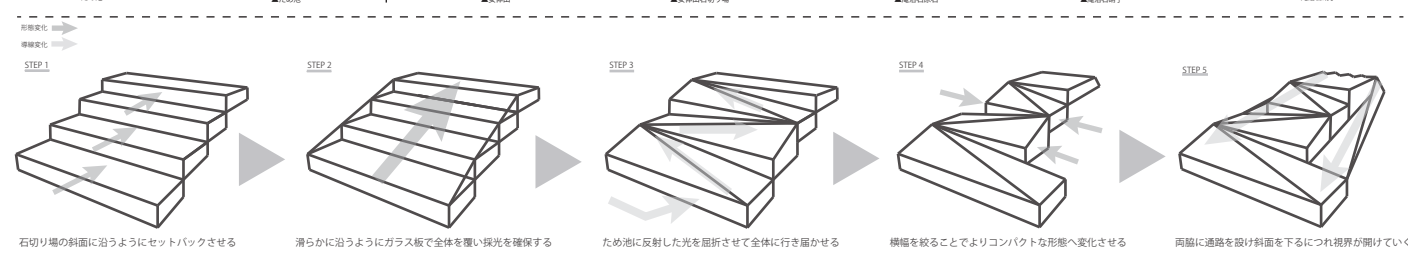
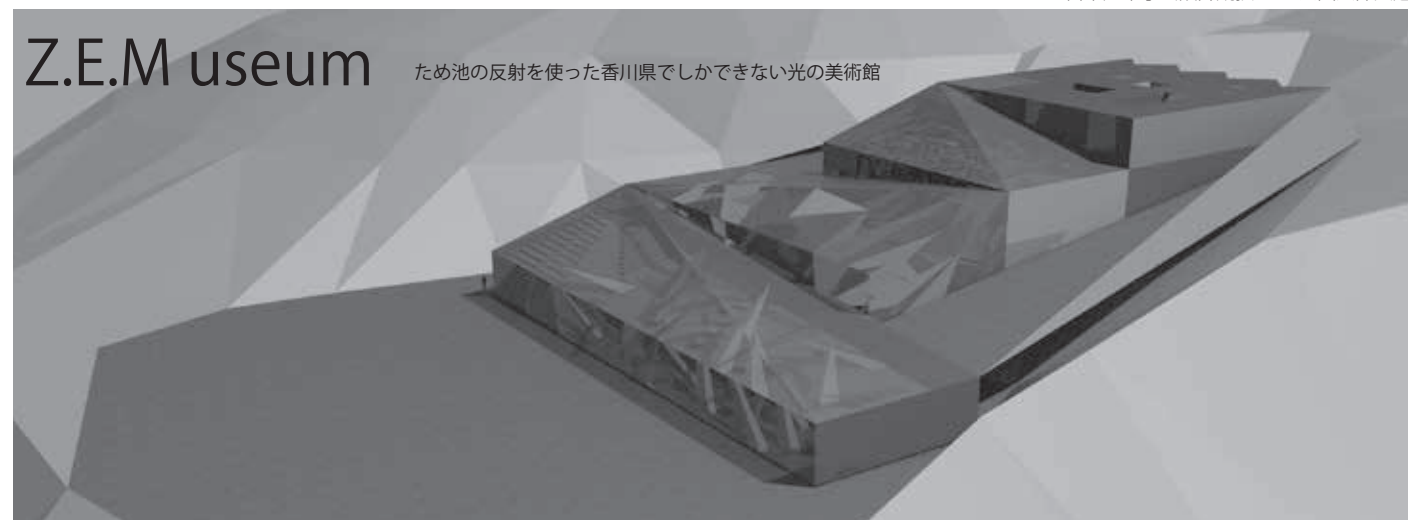
日本建築学会設計競技課題「地域の素材から立ち現れる建築」において、当チームは香川県における過去の農業用水に使用されていた溜池を地域素材として使用した。現在において溜池は、市街化・農業用水の河川整備・上下水道整備による取り残された負の遺産となっている。さらには、豪雨時に氾濫

する災害も危惧されながらも放置されてきた。そこで当地の地域産業である庵治石から作り出される「庵治石硝子」を使った建築提案である。庵治石硝子は瀬戸内海の「蒼色」を連想させる色であり、負と正の素材をうまく融合させた光のミュージアムである。建築外皮が全面庵治石硝子で覆われ、溜池の光の輻射熱利用、光の反射利用、さらには溜池の水利用による空気の流れ誘引等、エネルギーコントロールによりサステナブルな ZEB（ゼロエネルギービル）を目論んでいる。負の遺産、地域産業素材、昨今重要視されている自然エネルギー利用をうまく融合したことが評価につながった。当作品は四国支部入選を受賞した。(小林直明)

卒業設計

【担当】 佐藤 信治
小林 直明
安藤 亮
小野 和幸
川久保智康
木内 厚子
鶴田 伸介
水野 吉樹

日本建築学会設計競技2017 四国支部入選



黄 起範

【はじめに】

現代の私たちの生活に溶け込み、なくてはならない素材の一つ「プラスチック」そのプラスチックは1930年代に商用化された以降急速に普及し、現在世界の年間生産量は3億2,000万 ton である。現代の大量消費社会では生産量と廃棄量が比例して増加しており、現在世界のプラスチック廃棄量は2億8,000万 ton に及ぶ。

これらのゴミがすべて回収・処理されれば問題は起こらないが、現実には不法投棄が横行しており、一部は河川

や海洋に流出している。海洋に流出したプラスチックごみは河口や海浜を汚染するだけではなく、長期間紫外線と波による衝撃に曝されることで劣化・分解し、マイクロプラスチックと呼ばれる直径5mm以下の微粒子となり海表面を漂っている。

海を漂うプラスチック粒子はプランクトンと間違えた海洋生物に捕食され、その体内に蓄積しながら環境ホルモンと呼ばれる有害物質を溶出させ被害をもたらす。これらは食物連鎖に従い上位の者に蓄積される。

つまり人間にも被害が及んでいるということだ。実際に東京農工大学の調査によると東京湾で釣れたカタクチイワシ64尾のうち76%に当たる49尾の体

内からマイクロプラスチックが検出された。

被害はすでに身近に迫っている。

【提案】

海洋ごみはその約8割が陸上からの流出で、残りの2割が船からの投棄であるといわれている。これらの内訳は、およそ半分がPETボトルであり、残りのほとんどがプラスチック容器である。海洋プラスチックごみの総量は数億 ton ともいわれており深刻な海洋汚染が進んでいる。

ここで少し視点を変えてみよう。海を漂うプラスチックごみから利益を得られるとなればゴミに対する見方が変わるのではないだろうか。

そこで私が提案するのは海洋を漂う

プラスチックごみを工業資源・建築資源に変える施設である。その方法としてゴミを回収→陸上に輸送して処理するのではなく回収したその場で資源化しさらに利益を生み出す生産施設を建築する。海から供給される材料で拡張するその施設はやがて自立した都市となり、拡張が限界に達したら都市ごと輸出され移動先では電気・食糧・職場の供給プラントとして機能する。

ゴミ山から金鉱山へ、海洋ごみから成り立つ農業都市を提案する。

【敷地選定条件】

海洋に流出したプラスチックごみは日光による劣化と波の衝撃により粉碎され、微粒子となって表層を漂っている。海洋には海流という大きな流れが

存在し、プラスチックの微粒子はこの海流に乗って移動している。海流によって生まれた海洋ごみの集積地を「ゴミベルト」といい、ゴミベルトは地球上に5カ所存在するといわれている。これらのうち、とくに大きく密度が高いのが「北太平洋ゴミベルト」である。敷地を決めるにあたりもう1点、エネルギーの問題を考慮する。ゴミ処理には多量のエネルギーが必要なため本提案は大規模な海洋温度差発電(Ocean Thermal Energy Conversion)を使用する。

OTEKの実施に適した海域は表層と深層の水温差が20℃以上ある海域である。これら2つの条件を満たし、人口密度の高い場所への被害を防ぐため

敷地としてハワイ島から東に400km程離れた海域を選定する。

【敷地 (ハワイについて)】

2015年10月 ハワイに非常事態宣言が出された。その内容は急増するホームレスの問題に関するものであった。ハワイでホームレスが急増する原因は大きく3つある。「家賃」「賃金」「生活費」だ。

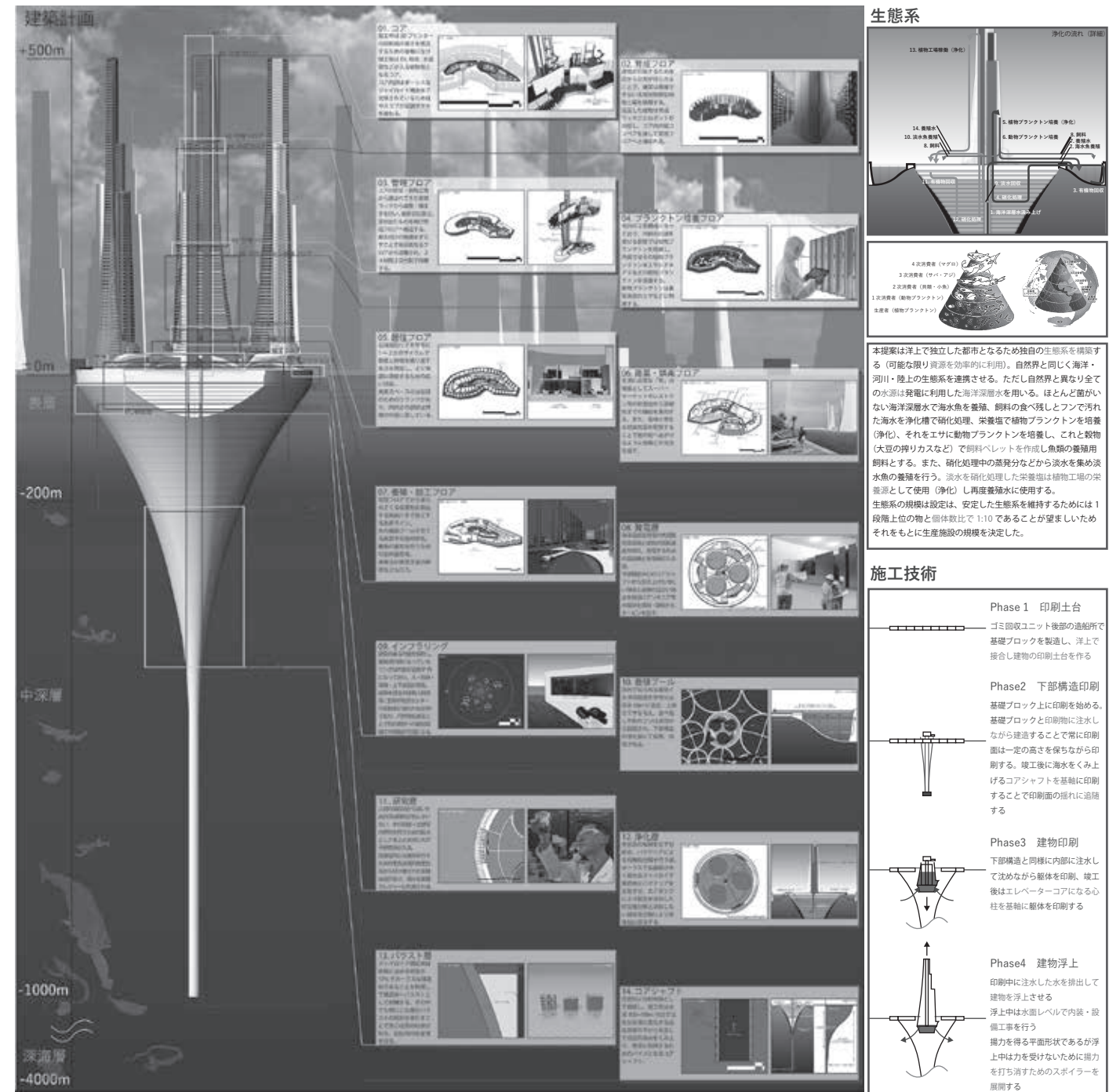
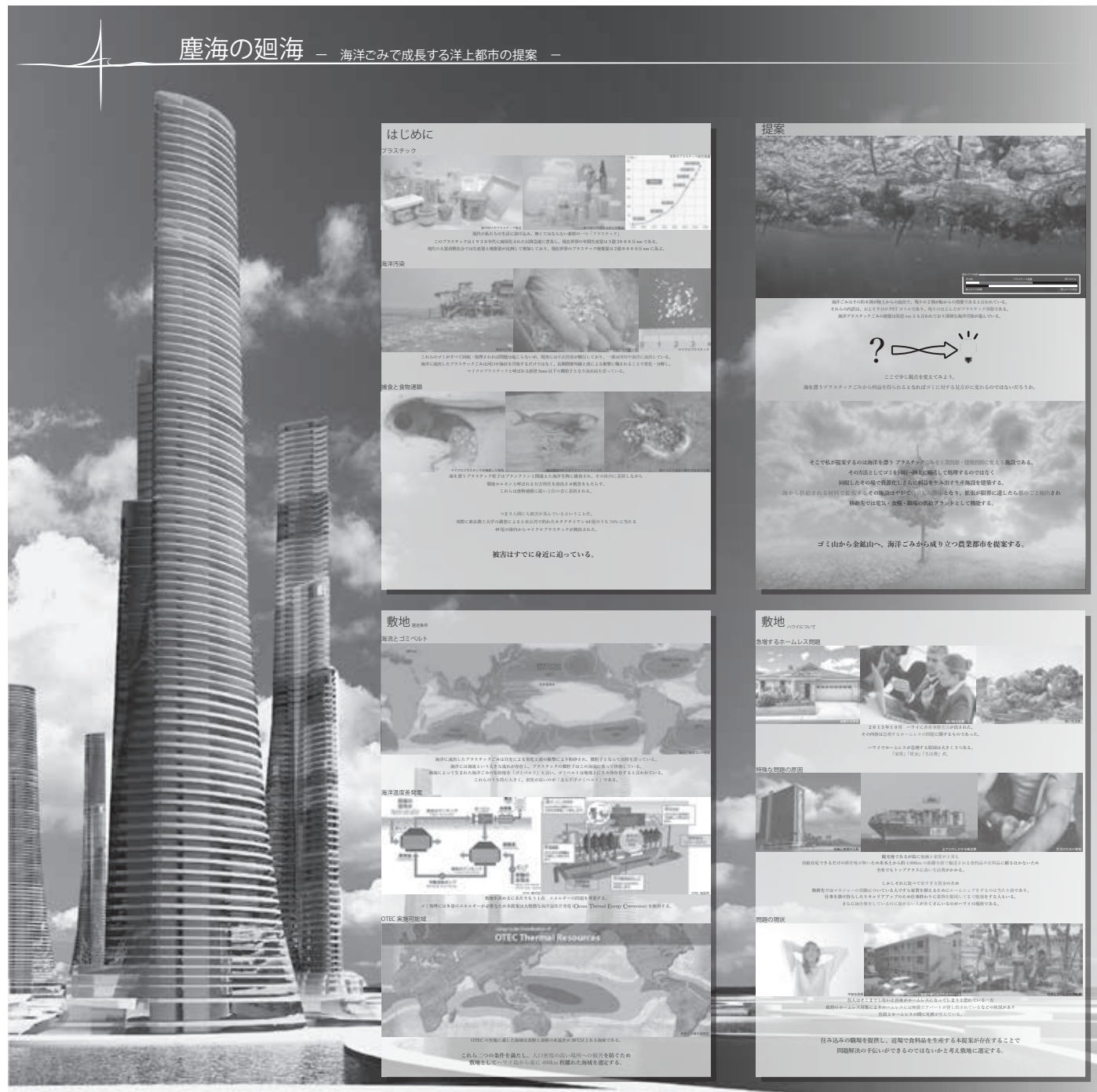
観光地であるが故に地価と家賃が上昇し自給自足できるだけの耕作地がないため、米本土から約4,000kmの距離を経て輸送される食品や衣料品に頼るほかなく、全米でもトップクラスに高い生活費がかかる。しかしそれに比べて安すぎる賃金のため勤務先ではマネジャーの役割についている人ですら

家賃を抑えるためにルームシェアをするのは当たり前であり、仕事を掛け持ちしたり、キャリアアップのため仕事終わりに薬物を服用してまで勉強をする人もいる。さらには仕事をしているのに家がない人がたくさんいるのがハワイの現状である。

住人はそこまてしないと自身がホームレスになってしまうと恐れている。一方、政府のホームレス対策によりホームレスには無償でアパートが貸し出されているなどの状況があり、住民とホームレスの間に軋轢が生じている。

住み込みの職場を提供し、近場で食品を生産する本提案が存在することで問題解決の手伝いができるのではないかと考え敷地に選定する。

第49回毎日・DAS学生デザイン賞 金の卵賞 / 第30回千葉県建築学生賞 特別賞



ない。繰り返される被害により多くの命が奪われ、数えきれない町や村、国が壊滅的な被害を受けてきた。南アジアに位置するバングラデシュは自然災害大国であり、多くの被害を受けている。同国は長い歴史を有し地理的条件や地形、河川の多様性により、洪水、サイクロン、高潮、川岸の浸食、地震、干ばつ、海水侵入、津波といった自然災害を受けやすい。とくにサイクロンと洪水は被害が甚大であり土地が削られ道がなくなるといった事態が引き起こされている。また、同国は国土の半分以上が標高 5m 以下であり、さらに 90% が標高 9m 以下であるため、海面上昇による被害も著しい。こうした被害に対し同国の防災管理は整備が十分に施されていないのが現状である。さらに、同国には世界各国から集まる廃船の解体場がある。国で行われているビジネスであり、今後も廃船の量は増え続けると予想される。

本提案では防災を目的に考えると同時に廃船を利用したこの国ならではの豊かな生活の場としての複合施設を提案する。

2. 計画背景

2.1 沿岸域の被害

バングラデシュの沿岸部は自然災害の被害を最も受けやすい。サイクロンによる人的・物的被害の大半は高潮によるものであるため、被害はベンガル湾に面した沿岸地域に集中している。サイクロンは毎年のようにバングラデ

シュを襲い、しばしば大きな被害をもたらす。要因としては、遠浅の海からモンスーンの南風が吹きつけ、5m ないし 10m といった高潮がしばしば発生することがある。

2.2 人的要因

人的要因としては、防災インフラの不備である。ハティア島もそうであるが、確かにバングラデシュの自然条件は厳しい。だが、もしも防災インフラが整備されているならば、かなりの被害を軽減できるであろう。そして何よりも、多くの人々は、貧しいが故に、水害などで危険な場所であると分かっていても、そこに住み続けざるを得ない状況にある。

3. 計画地

3.1 第2の都市チッタゴン

バングラデシュの沿岸部にあるチッタゴンはバングラデシュにおけるイスラム文化の中心地でもある。市内にはモスクやミナレットが多数見られる。イスラム文化が流入した1200年以上前からチッタゴンはベンガルにおけるイスラム哲学・芸術・建築の中心として周囲に影響を与えてきた。

3.2 集められる廃船

チッタゴンには世界各国からたくさんの廃船が集められる。理由としては解体を安く請け負うからだ。集められる船の種類は主に小舟から大型船まで幅広く、近年、船の製造が増加したため、集まる廃船もこの先増え続けると想定される。多くの建築材料もこれら

の廃材が使われている。そして、廃船の解体作業はすべて人による手作業で解体している。命綱なし防具なし裸足での移動といった危険極まりない解体作業のため、毎年200人もの死者を出している。また、解体により船から出た油や、汚染水が海に流れ環境問題も抱えている。

4. 基本計画

廃船による堤防・災害用シェルター・住宅を主にした防災施設を提案する。たくさんの人々が利用するため、礼拝堂や娯楽施設・浄水場・観光・公園・港などをさまざまな要素を複合させインフラを整備していく。また、本計画は今後の人口増加や地域環境の変化によって範囲を拡大していく方針である。

る。

廃船解体自体はなくなりはないが、本提案で少しでも廃船解体による被害を抑えることも図る。

5. 建築計画

配置としてはまず大型の船を海岸沿いに分散させ、それを拠点に避難場所や賑わいをまとめる。施工手順は大型の船を配置した後、解体場にて分解された船の端材によりそれらをつなぐ。建材の主は廃船を利用し、あくまで廃船による施設を確立する。また、船の老朽化が進めば解体し、新しい船を曳きこみ新陳代謝を促す。使われる船の種類は数多く、建築内部空間はそれぞれの船の特徴を生かした空間構成となっていく。

赤堀厚史

- はじめに
自然災害がもたらす脅威は計り知れ

新都の船壁

バングラデシュにおける新たな複合施設の提案



■ バングラデシュの災害

南アジアに位置するバングラデシュは自然災害大国であり多くの被害を受けている。特にサイクロンと洪水は被害が甚大であり土地が削られ道がなくなるといった事態が引き起こされている。また、国土の半分以上が標高 5m 以下であり海面上昇による被害も著しい。そして沿岸部に被害が集中しているのに対し、低く頼りない堤防が津波高波が来ればすぐに乗り越えてしまう。



- 高いリスクエリア
- リスクエリア
- 強風エリア

■ 集められる廃船

チッタゴンはバングラデシュ南東部のチッタゴン管区の中心都市。2011年の人口は372万437人で首都ダッカに次いで国内2位。また、チッタゴンには世界各国からたくさんの廃船が集められる。理由としては解体を安く請け負うからだ。集められる船の種類は主に小舟から大型船まで幅広く、近年、船の製造が増加したため、集まる廃船もこの先増え続けると想定される。

需要

リサイクルする部分は船の90%にも及び、多くの建築材料もこれらの廃材が使われている。

多くの危険性

解体作業は全て人による手作業で解体している。命綱なし防具なし裸足での移動といった解体作業のため、毎年200人もの死者を出している。

環境問題

解体により船から出た油や、汚染水が海に流れ環境問題も抱えている。

■ 基本計画

廃船による堤防・災害用シェルター・住宅を主にした複合施設を提案する。たくさんの人々が利用するため、様々な要素を複合させインフラを整備していく。本計画は必要な数だけの船を建築していくが、今後の人口増加や地域環境の変化によって範囲を拡大していく方針である。廃船解体自体はなくなりはないが、本提案で少しでも廃船解体による被害を抑えることも図る。また、老朽化が進み、交換が必要になった船は今でも通り解体し、新たに廃船を導入することで建築の新陳代謝を図る。

1 シェルター

災害時は大人数の人々が避難できるようなたくさん取手扉を確保する。

2 住宅

大人数を取手扉を確保する。

3 礼拝堂

イスラム教の築えるこの地域で大人数で祈れる場を確保する。

4 公園

普段は緑地空間で憩いの場となるが、災害時はすぐに高台へと避難できる丘となる。

5 娯楽施設

各船の特性を利用して、娯楽施設を確保する。

6 浄水場

本来、船のバランスを保つためのバラストという箇所にフィルターを設置し、複数の船を通し汚染水を通過させる。

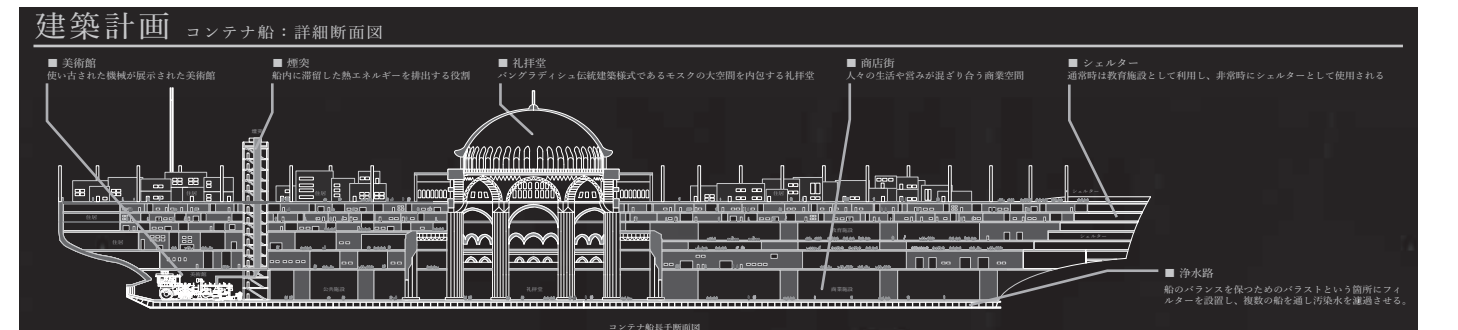
大型船を岸に座礁させる。

小型船、中型船を配置する。

船の端材で船と船の間を埋める

建築計画


コンテナ船：詳細断面図




- 美術館
使い古された機械が展示された美術館
- 煙突
船内に設置した熱エネルギーを排出する役割
- 礼拝堂
バングラディッシュ伝統建築様式であるモスクの大空間を内包する礼拝堂
- 商店街
人々の生活や営みが混ざり合う商業空間
- シェルター
通常時は教育施設として利用し、非常時にシェルターとして使用される


■ 浄水場
船のバラストを採つためのバラストという箇所にフィルターを設置し、複数の船を通し汚染水を通過させる。


建築計画 LNG 船：詳細断面図




- 劇場：平面図
液体ガスタンクを再利用した円形型の劇場空間
- スカイラフ：断面図
地上から甲板へ繋ぐ螺旋状のスロープ
円型に切り取った開口部が大きく光を取り入れる














松下知可

かつて、水の都ともいわれた日本。しかし現代の日本人は、時に水を恐れ、生活の中から無意識に水を遠ざけている。水に軟弱化する都市に変わってしまった日本は、ひとたび大雨が降ると、生活の機能さえも失ってしまう。そこで地下深くに埋められた多くの河を地上に、人々の生活に取り戻す計画を提

案する。取り戻すのは、もちろん河だけでなく、伝統や土地柄、人々の温かさの再建を目指す。東京都は大雨時に冠水の恐れがある河川がいくつも存在し、その中でも荒川、神田川、目黒川などは洪水の危険性高いといわれている。そのほかにも石神井川や妙正寺川なども、水位を把握しておく必要がある川である。そこで、水害対策として計画が進められているのが巨大地下河川である。環状七号線下に計画されており、地上に水があふれないよう地下の巨大河川で水量を調節する目的をもつ。さらに、東京には多くの木密地域が存在している。その街の色、住民の生活が詰まった木密地域だが、現在は老朽化や、空き家、また延焼などの恐

れから、改善の対策が進められているが、問題解決には時間がかかるように感じる。加えて、人口が減ったことより、かつて賑わっていた商店街も今はほとんどがシャッターが下りたまま。その中でも今回、環状七号線が通っており、土地に水の歴史がある地区として世田谷区代田に注目した。しかし環状七号線の開通により、商店街は分断され、街の様子も人々の様子も変わってしまった街でもある。この代田を舞台に水と自然があふれた街づくりを形成する。地下河川に沿って、土地を大きく掘削する。溪谷のように開けた土地に河川を取り戻し、自然のサイクルを取り戻した街は以前の賑わいを取り戻す。水や緑に囲まれ、賑やかだった

代田の街を、水を遠ざけていた暮らしから、水と寄り添う暮らしに変化させる。さらに人々の暮らしに寄り添うために小学校と商店街を融合した街の生活の中心になるような計画を行う。緩やかな傾斜と急な傾斜を造り、緑や水に加え、光や風をも取り込む。レベルの異なる商店街はいくつもの空間を作り出す。重なり合う校舎は自然のさまざまな表情を感じ、開放感を造りだす。人と人のつながりが温かく、賑わいのある商店街が栄える。これが代田の街の色である。街には一つ一つの生活がある。一つ一つの生活がある。水を恐れず、水と共存することこそ、これからの日本に必要なのではないかと思う。もう一度、水の都に。

卒業設計
アグリカルチャー・リサーチ・コンプレックスセンター
—築地市場跡地計画としての食文化発信施設群提案—

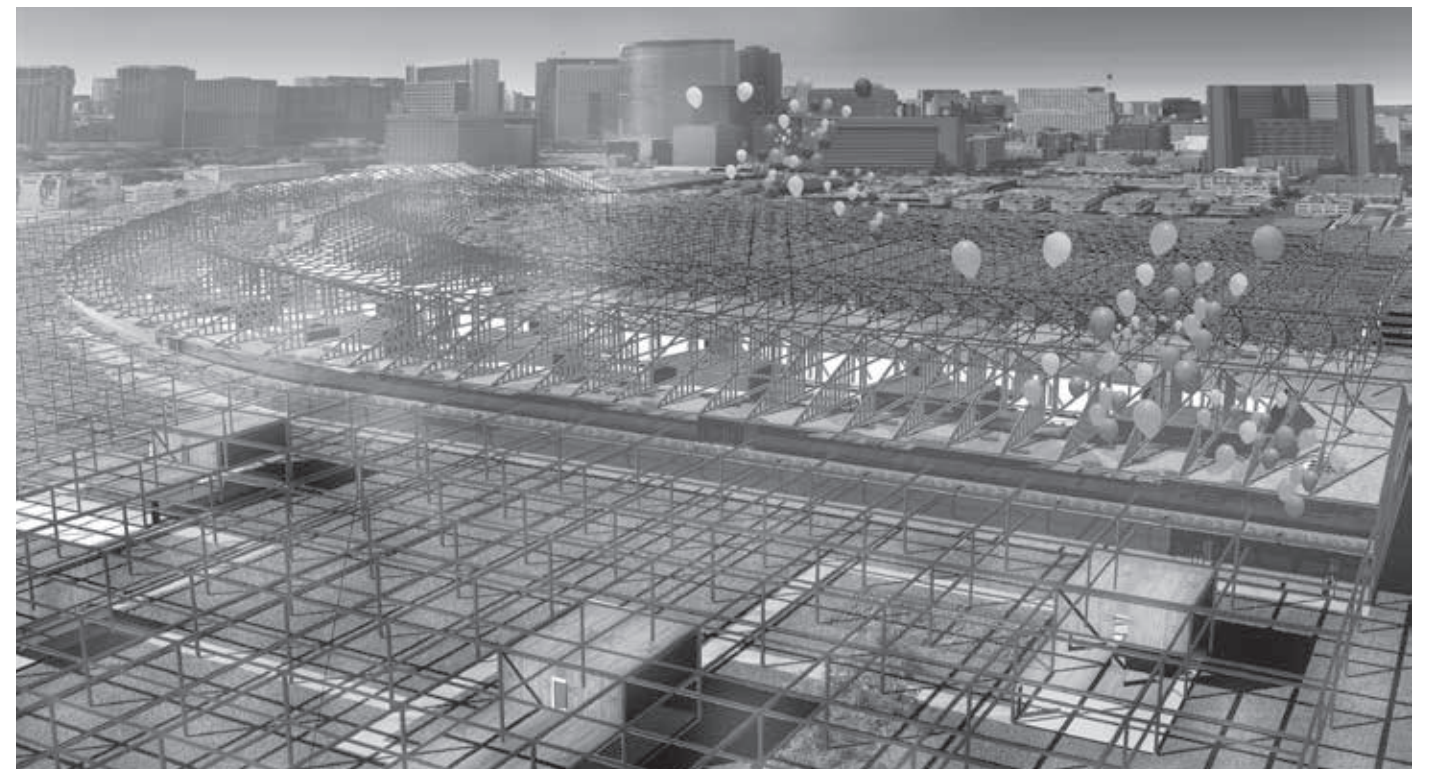
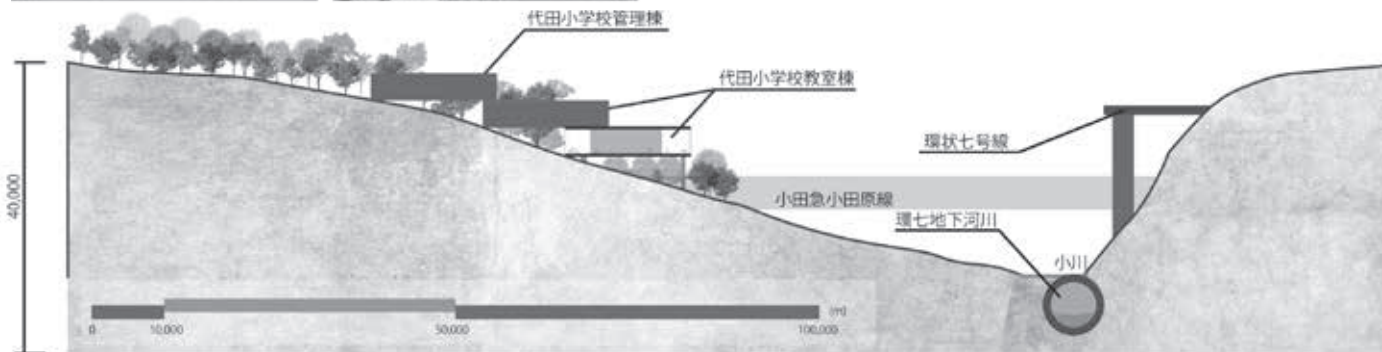
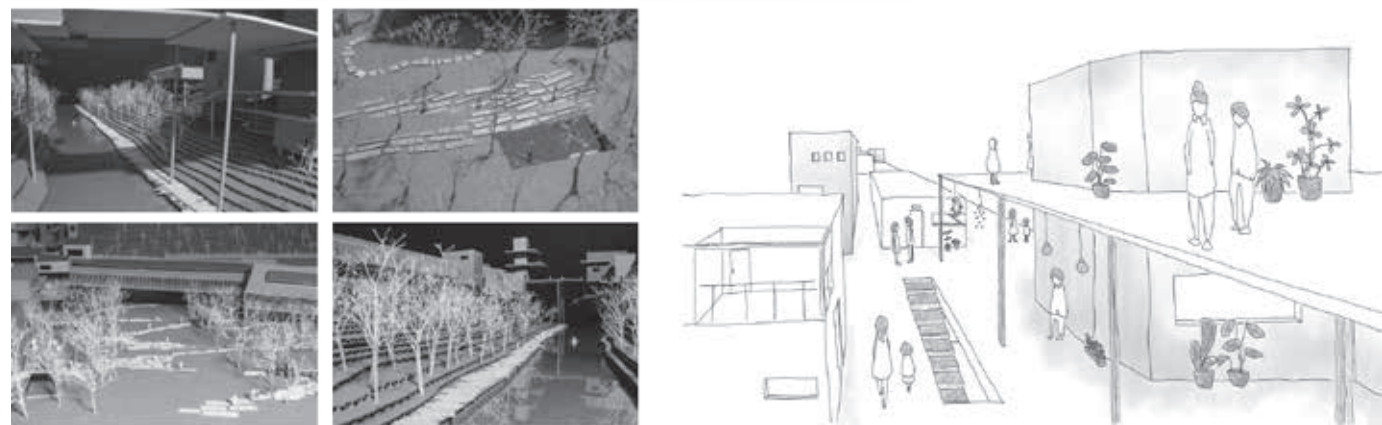
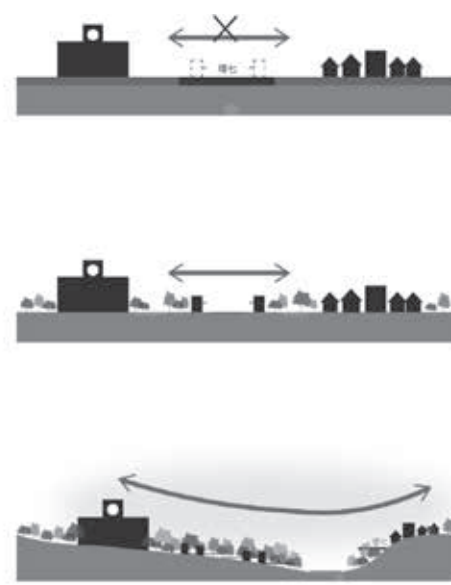
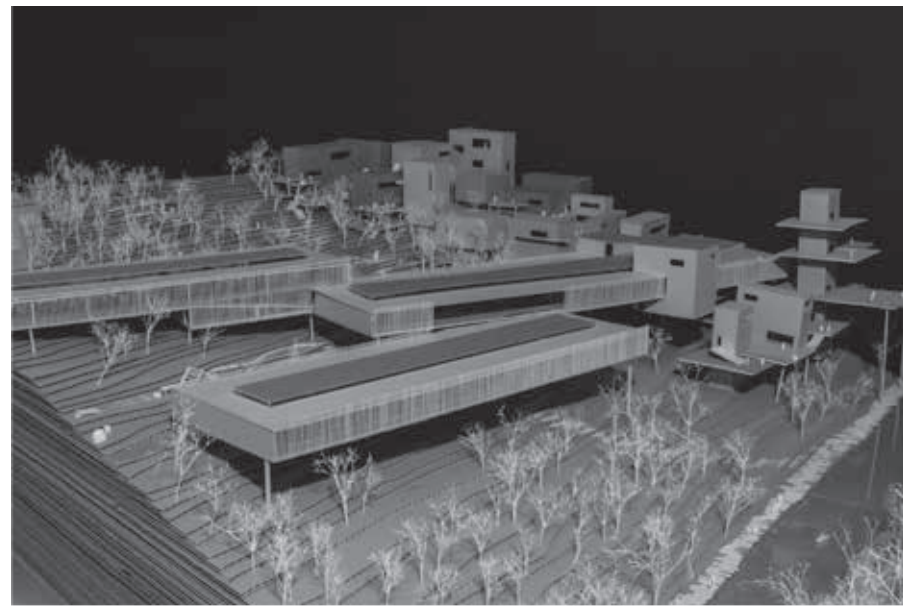
藤山翔己

【計画背景】

日本は、豊かな四季がもたらす自然に寄り添って生きてきた。自然の恵みである「食」を分け合い、食の時間を共有することで家族や地域の絆を深めてきた。自然の美しさを表現し、四季と調和した独自性のある文化として「和食」が生まれ、世界文化遺産にも認定された。和食の中心地として常に日本を支えて来た築地市場。その規模は世界最大であり、観光地としても人気がある。しかし、2018年秋、その歴史に幕を閉じ、食の中心地が失われようとしている。このままでは和食文化は衰退の一途を辿るだろう。本計画では新たな食の中心となる施設を築地市場跡地に設け、日本独自の文化である和食を発信、発展させる複合施設を提

案する。
【基本計画】
本計画では和食文化を発展させる研究施設、和食を楽しむための飲食店街、実際に和食を体験しながら学ぶことができる和食体験施設、築地市場と和食文化の歴史を学ぶことができる博物館を配置する。これらの施設同士と自然が絡み合うことで和食文化のさらなる発展へとつながっていく。築地の下町らしさと絡みやすい木を主体とした建築とする。施設全体で余白空間を多く設け、人々の交流の場として利用する。
【建築計画】
築地市場のフレームを継承し建築計画を行っていく。築地市場を再開発するにあたり大量のコンクリートが廃棄

されることから床材としてコンクリートを採用し既存の建材を最大限利用する。築地市場外のエリアは9m×9mのグリッドで構成し、パネル工法を用いて建築ユニットの増減を容易に行える計画とする。グリッドは鉄と木のハイブリッドで構成し、自然とより一体化、かつオイルダンパーを用いることで強度も向上させる。利用されていない余白空間は公園として機能し、自然の中でゆっくりと休める空間を提供する。現在の跡地計画ではマンションや駐車場など築地市場のポテンシャルを生かせない計画がなされている。食の中心地として和食文化をこれからも守り、歴史を継承できるそんな施設が築地市場跡地には必要だと考える。



アグリカルチャー・リサーチ・コンプレックスセンター 築地市場跡地計画としての食文化発信施設群提案

基本計画

既存の築地市場から建築のフレームを継承する計画。

①更地となった築地市場場外
②フレームを設ける
③パネル工法によって壁を立ち上げる

建築グリッドの決定
0.5m 実験ユニットのモジュールは様々な実験施設を参考に3.3m×9mを採用する。
これをふまえて9m×9mのグリッドで構成する。
実験台(2400m)+ドラフト(2400m)

建築計画-配置図:
1F 市場
2F 飲食店街
3F 博物館
屋上庭園
高級飲食店街
駐車場に繋がる

建築計画-断面図:
研究施設で収穫した物を販売する市場。築地市場と同じレイアウトで配置することでどこか懐かしい市場を継承する。
実際に和食を体験できる飲食店街。あえて壁を少なくすることにより、様々な匂いが混沌とした空間を構成する。
築地和食の歴史を発信、継承するための博物館と高級な和食を堪能できる飲食店。屋上庭園も設け自然と一体となる建築空間を目指す。

れている。しかしこれから日本は超高齢化社会を迎え、高齢者が増えるとともに、日本の人口は減少の一途を辿ることになる。高齢者は社会から孤立しやすい。これからは人との交流、人とのつながりが重要になる。しかし都市部の再開発は、高齢化に対しての多くの問題に反する形で、次々に超高層のマンションを建てている。人とのつながりがもてない建築ではなく、近隣住民とのつながりや、世代を超えたコミュニケーションを大切にできる空間を作るべきである。

星野智美

【計画背景】

高度経済成長期の日本の大規模再開発の形が、今もなお多くの場所で行わ

集している地区で、周辺は都庁、新宿パークタワー、NTT 本社ビル、オペラシティ等に囲まれ、文化施設が多く、文化の街として発展する可能性に満ちている。この地区だけ開発が遅れているという状況で、安全かつ快適な住環境の整備が望まれている地域である。

そこから、敷地の特徴である、文化・アートに着目し、アートによる新しい再開発の計画をした。

【現在の再開発案について】

西新宿 3 丁目約 8.5ha で予定されている市街地再開発。当初超高層ビル建設のほか、京王新線の新宿駅と初台駅間に新駅を設置して地区内の建物と直結し、また新宿駅から地下道を延伸する計画であった。さらに、隣接す

る東京オペラシティと新宿パークタワーとを、デッキにて結ぶ予定にもなっている。主要用途は住宅・事務所・店舗・駐車場等で、住宅延床面積は、約 290,000㎡ (約 87,700坪)、商業・文化延床面積は、約 58,000㎡ (約 17,500坪) を予定している。

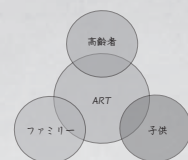
【文化とコミュニケーションの場】

敷地隣には劇場があることから、演劇をとおして世代を超えたコミュニティ促進する場を作る。演劇をする施設をただ作るのではなく、敷地全体が劇場のできる場と化し、定期的に敷地内のあらゆる場所で演劇をし、住民参加型にすることで、敷地内に住む人も、外から来た人も演劇をとおして出会い、コミュニケーションを図れる場を作る。

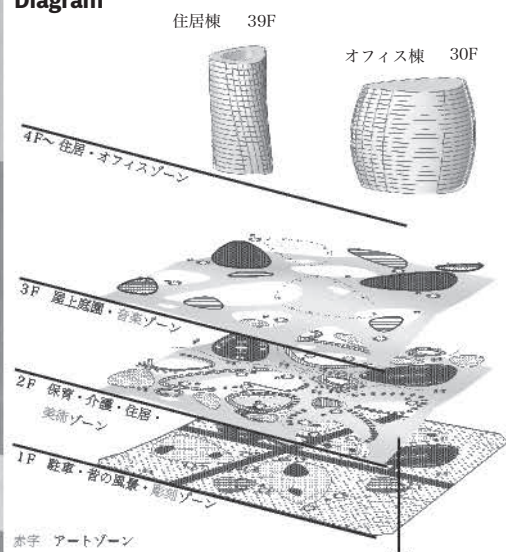
失われた世代間コミュニティを敷地の特徴であるアートに着目し、アートによって、コミュニティを復活させる都市開発の提案。

Concept 『アートによるコミュニティ』

- 1 コミュニティの場の提供
 - ・高齢者から若いファミリーまで様々な世代間のコミュニティを促進
- 2 地域の特性を生かしたまちづくり
 - ・西新宿 3 丁目を文化発信の場所として発展させる

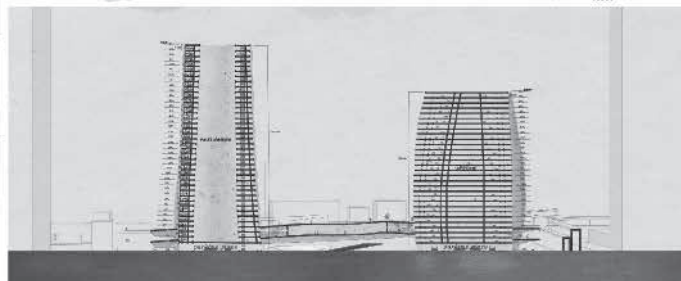
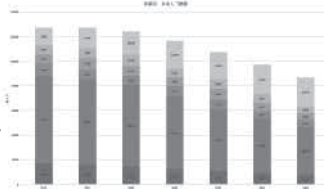


Diagram

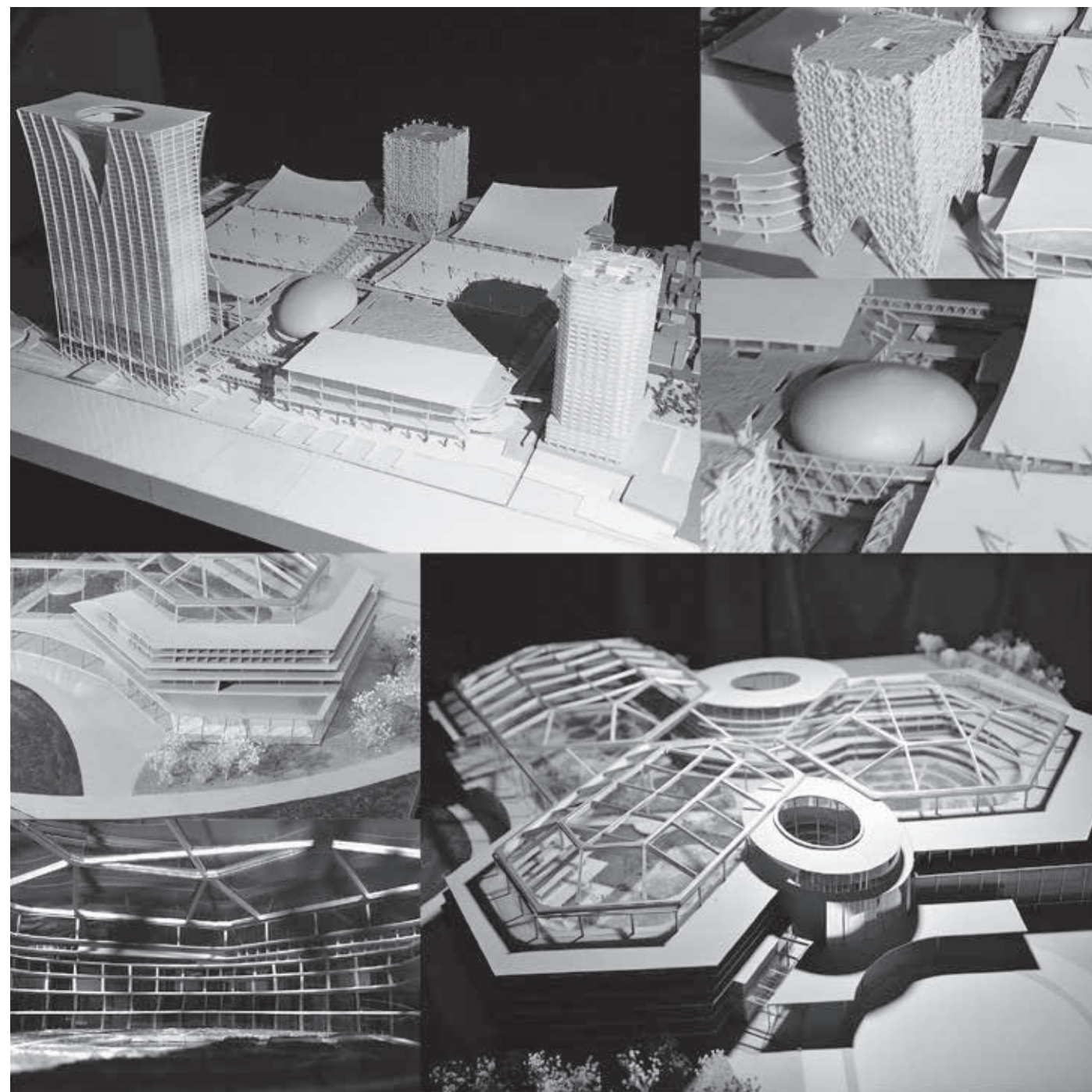


背景 高齢化社会の現状

総人口は、1 億 2,711 万人となっている。
 高齢者人口は、3,392 万人となり、
 総人口に占める割合は 26.7% となった。
 日本の総人口は、長期的人口減少過程に入っており
 2026 年に人口 1 億 2,000 万人を下回った後も減少を続け、
 2048 年には 1 億人を割って 9,913 万人となり、
 2060 年には 8,674 万人になると推計されている。



修士設計



重田秀之

日本は2010年以降に行われた相次ぐ訪日ビザ発給要件の緩和により、外国人による訪日観光ブームが到来した。その勢いは留まることを知らず、政府は2030年までに訪日外国人数を6,000万人、経済波及効果15兆円を目標としている。現在、主に観光で訪れる訪日外国人に注目が集まりがちだが、政府目標の達成のためには、ビジネスで訪れる訪日外国人の増加が必要不可欠である。その最も有効な手段は「MICE」の誘致である。MICEとはM: Meeting、I: Incentive、C: Convention、E: Exhibitionの頭文字の総称である。MICEの開催は、会

議開催のみならず、宿泊、飲食、その他を通じて開催地域、さらにその周辺地域に対して大きな波及効果を及ぼす。近年、欧州やアジア地域の各国はMICE誘致に力を入れており、開催件数が年々増加している。1990年代にアジア地域のシェアがトップであった日本の開催件数は、直近20年で概ね横ばいの状況にあり、アジアにおける日本のシェアは大きく低下している。これは、MICE開催のためのインフラ整備が先進国やアジア諸国に比べて遅れていることが一因である。しかし、人口減少時代に突入し、製品や製造販売で稼ぐ経済モデルから知的財産で稼ぐ経済モデルに転換が強いられる日本にとってMICEの誘致は必須であり、

迅速な整備が必要と考えられる。日本の多くのMICE施設の特徴としては、以下の2つがあげられる。一つは都心部から離れた不便な場所の立地である。これはコンベンション機能を有するMICE施設が広大な敷地を必要とするためであるが、MICE参加者が二次的な観光を行うことができずに、波及効果が薄れてしまうという欠点をもっている。もう一つは宿泊業等の関連産業との連携・併設がなく、単独で運営を行っているMICE施設が多いことである。例えば、東京ビッグサイトの幕張メッセ周辺には、MICE施設の規模に対して宿泊施設が不足している。このような場合、参加者はMICE施設から、わざわざ遠方まで移

動する手間が増えてしまい、利用者にとって不便を強いることとなる。さらに、MICE参加者の中には富裕層からいわゆるセレブと呼ばれる超高所得階層が一定数存在するが、都市部においてハイクラスホテルが恒常的に不足している。これらの要因により、多くの客を呼び込む絶好の機会であるにも関わらず、都心とMICE施設の分離により、波及効果が薄れてしまうという機会損失が発生している。本提案では、都心部におけるMICE施設の整備を行うため、敷地は築地市場跡地とする。築地市場は2018年に豊洲新市場へ移転する予定となっているが、その跡地の利用法については未だめどが立っていない。本敷地は東京を

代表するMICE施設である東京ビッグサイトと東京国際フォーラムの中間地点に位置しており、それぞれと連携した運営を行うことが可能である。さらに、隣地には外国人に人気の観光名所となっている浜離宮庭園と築地場外市場があるが、本提案施設が築地市場にかわって、これらの名所と融合することによってMICE参加者の二次的な観光を促し、周辺地域に波及効果を促すことが可能となる。加えて、提案施設内にはホテル・オフィス・集合住宅・店舗等を有する総合複合施設とすることで、利用者の長期滞在を促すと同時に、MICE施設設備を核として都市再編を進め、国際都市にふさわしい豊かな複合観光拠点の設計を行う。



新東京国際展示場計画
 一築地市場跡地を活用したMICE施設の設計一



築地市場駅からエントランスを望む
 築地市場駅や新大橋通りから訪れた人々は、巨大なピロティー空間へ引き込まれていく。



中央広場
 大道芸や演奏会などが行われており、生きゆく人々を飽きさせることがない、賑わい溢れる空間となっている。



空中回廊から展示場を望む
 MICE参加者は展示場を訪れる。空中回廊からはさまざまな展示空間を俯瞰することが出来る。



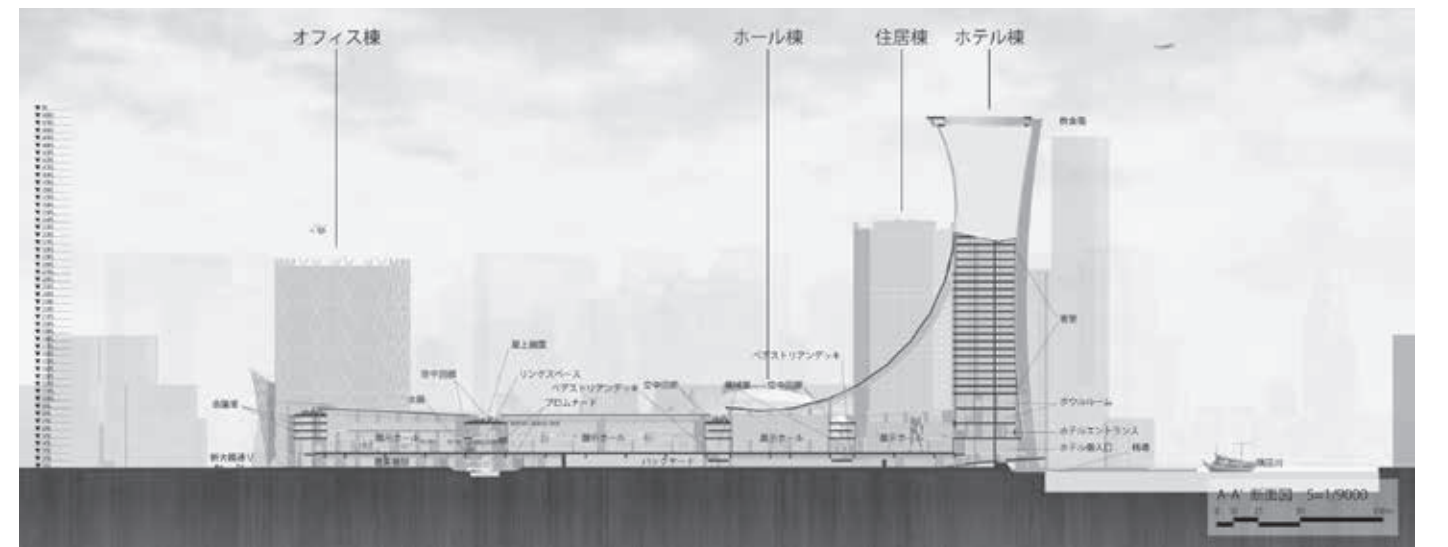
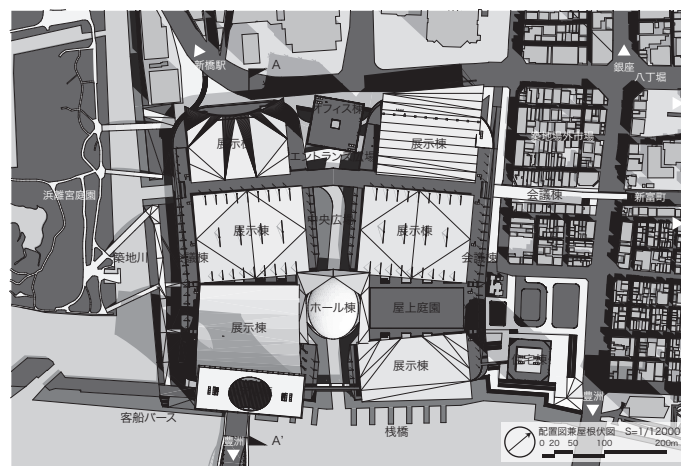
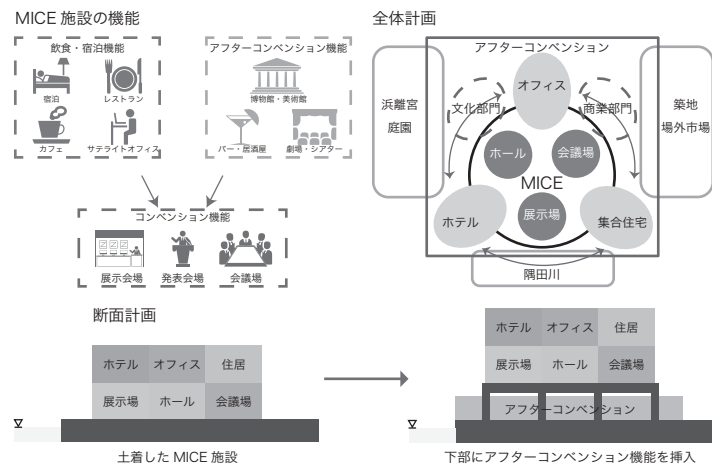
築地川岸
 築地川沿いで散策や水遊びが可能である。対岸の浜離宮庭園を意識した空間調和を図っている。



屋上庭園
 見本市や会議に疲れたら、屋上庭園で一休みできる。会議室上部には、都心には少ない緑豊かな空間が広がっている。



隅田川より
 見本市や会議が終了すると隅田川に浮かぶフローティングや屋形船などで優雅に夕食を取ることが可能だ。



修士設計
中国唐山市における海洋
観光拠点の提案
—クルーズターミナルを中心とした
複合リゾートの設計—

千葉雄介

はじめに

中国経済は急速な発展を遂げている。経済の発展に伴い中国公民の生活水準は上がり、娯楽に対する消費の割合が高くなった。その中でも顕著に表れているのは旅行による消費である。しかし、増え続ける旅行者に対して国内の観光施設の数は少なく、十分に対応できていないのが現状である。

これまでは貧富の差から旅行者の二極化がみられたが、近年の生活水準の向上に伴い、富裕層以外の公民も国外へ旅行するようになってきている。2016年の中国からの国外への旅行者数は1億2千万人にのぼり、これは人口の10%にも満たないことから、今後も国外旅

行者の増加は続くと思われる。そのような現状に対し、中国政府は「第13次5カ年計画、2016-2020年（以下、十三五と省略）」の中に国内における観光産業の発展のための計画を盛り込んだ。外国人旅行者の誘致に力を入れるとともに、公民の国内観光の満足度も高めることを目的としている。そのためには中国国内における国内外の旅行者を集客する観光施設の整備と充実が必要不可欠である。

そんな中、中国公民の考え方に変化が見られるようになってきた。家庭のありかたや消費スタイルが変化し、子どもの教育を重視する人が増えている。消費行動が「モノ」から「コト」に変化している背景から注目を集めている

のがクルーズによる旅行である。これは旅行先の港などの文化や海洋レクリエーションの体験がおもな旅行目的である。公民のクルーズによる国外旅行者数は急激に増え、今後も増加が見込まれる。また、多種多様な文化をもつ中国は国外のクルーズ旅行者からも注目を集めているが、その拡大するクルーズ市場にほとんど対応できていないのが現状である。今後も成長が予想されるクルーズ市場に対応するために新たなクルーズターミナルの設置が急務であるといえる。

以上の背景より公民の一般層から富裕層まで満足させ、同時に国外から来る旅行者の満足度も高める必要がある。さまざまな需要に応えるべく文化施設、

マリンスポーツ施設、宿泊施設、商業施設およびクルーズターミナルを含む観光複合施設を計画する。政府が定めた観光の発展を強化する都市群の中にあり、北京市近郊、都市圏からのアクセス性も高い中国河北省唐山市曹妃甸区を計画地とする。クルーズターミナルを軸とした海洋リゾートの設計により、中国観光およびクルーズ市場の発展に寄与すべく提案を行う。

基本計画

全体を円弧状のアプローチで構成し、さまざまな施設を付随させ、ターミナルへ向かう人々を施設へと引き込む。円弧内の水辺は施設やアプローチによって圍繞水域となる。国内外の事例から親水空間として圍繞水域がもっとも

効果的な対岸の距離とされる500mを基準とする。圍繞水域により賑わいが波紋状に広がる。施設全体の屋根を膜構造とすることで大空間をつくりだす。形態による放散性が生まれ、海へつながりを強くすると同時に、膜を日光が透過することで室内が明るくなる。

建築計画

1クルーズターミナル施設

現在主流となっているのは7万~10万総トン以上のクルーズ船である。そのためクルーズターミナルのバースを500mとすることで対応する。施設内は海への景観の良さを生かし商業施設、飲食施設、特別待合室を内包することでクルーズ客へのサービス性の向上だけでなくクルーズ以外の観光客を引

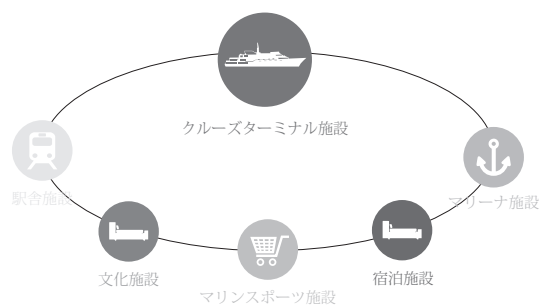
き込み、クルーズ船への利用を促す。
2文化施設
唐山の清東陵や陶磁器などの伝統文化を感じられる施設とする。評劇、皮影劇を行うためのホールを計画する。
3マリンスポーツ施設
親子旅行の需要を考え、マリンスポーツの体験機会の創出と初心者に適したプログラムを提供する施設とする。安全な練習が年間をとおしてできるように室内空間とする。円弧内部に実習海域を設け、本施設と一体化した利用を行う。
4マリナー施設
収容隻数1,500隻クラスの拠点型マリナーとする。船舶の管理・維持を行うクラブハウスに研修施設やレンタル

施設を併設することで、大型クルーズ客も気軽に乗船体験できる。
5宿泊施設
エントランスからマリナーの水辺広場、圍繞水域まで視線が通り、海を強く感じることができる。超富裕層のためにメガヨットの停留施設を併設させ、ホテルから見えることで海へと人々を誘う。
6駅舎施設
駅舎施設を計画することでアクセシビリティを高め、敷地の魅力を高める。駅舎施設からはターミナルに直接動線をつなげず、他施設へ回遊させる。駅舎施設から各施設が視覚的に分かりやすくなることで動線の選択肢が多様化し、新たな行動を誘発する。

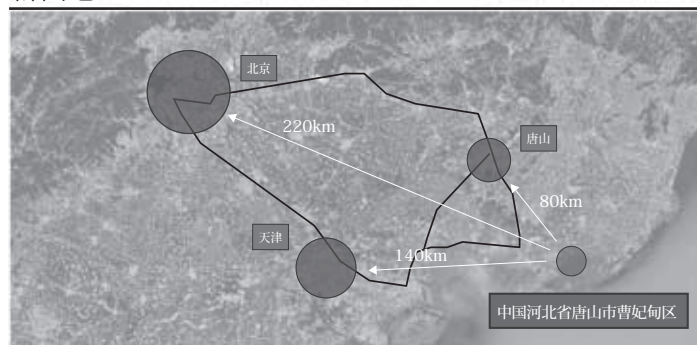


中国唐山市における海洋観光拠点の提案
—クルーズターミナルを中心とした複合リゾートの設計—

施設機能

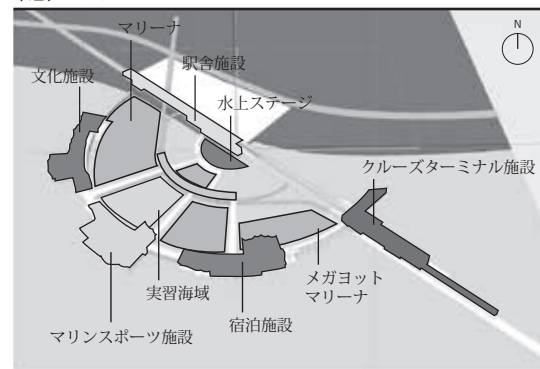


計画地

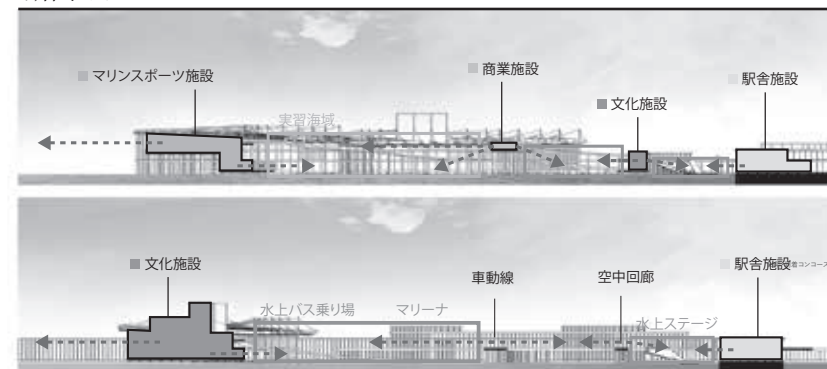


第41回学生設計優秀作品展 出展

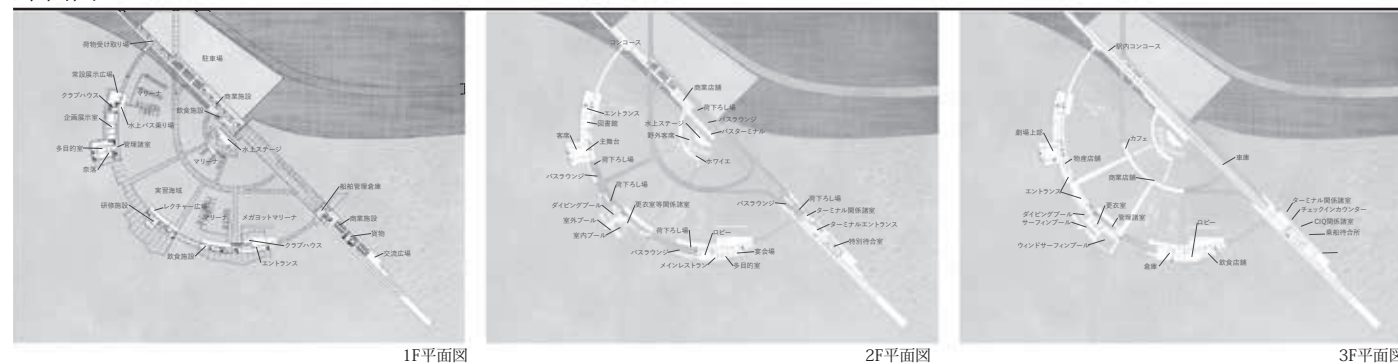
配置イメージ



断面イメージ



平面図



イメージパース



修士設計
中国哈爾濱市における
水辺環境を活かした
複合医療施設的设计

高橋 翔

はじめに
現在、中国では深刻な環境破壊が顕在化し、中国全土で住民への健康被害

が及んでいる。そのため、病院や医療スタッフの数が不足し、早急な医療施設の整備が必要とされている。こうした中、中国政府は「健康中国2030計画」を掲げ、医療・健康に関する幅広い分野の向上を目指している。中でも、国際医療交流が大きく位置づけられているが、国民の多くは中国医療に対する根強い不信任があり、安心と安全を求めて国外へ医療を目的に渡航する中国人医療ツーリストが増加する。世界的に医療ツーリストが増加する現在、より多くの医療ツーリストを呼び込み、幅広い医療技術の提供を行う複合医療施設の整備が世界各地で進む。

一方、健康中国2030計画の一つに、医薬産業が挙げられている。中でも、中国の医薬産業を牽引してきた漢方薬の研究開発が重視され、バイオ科学技術の急激な発展により進展している。今後、漢方薬を応用したバイオ医薬品の研究開発は、中国と世界の医薬産業を牽引する要素になると考えられる。そこで本計画では、「医療」、「療養」、「研究開発」の複合医療施設の計画を行う。中国医療の強みである漢方薬を中心とした施設展開をすることで、西洋医学と東洋医学を組み合わせた治療や、未病からの病気の発見や予防、治療、健康の増進などの総合的な医療の提供が可能となり、より多くの医療ツーリストを呼び込む。今後の中国および世界の医療および医薬産業を牽引する施設を目指す。

基本計画
【「医療・療養・研究開発施設」の複合化】
・各施設の複合化により、西洋医学と東洋医学を融合した統合医療や、最先端医療技術の提供・コストダウン、情報発信・提供などが一貫して行える。また、未病からの病気の発見や予防、治療、健康の増進など、総合的な医療の提供が可能となる。
・国内外の研究機関や教育機関、医療機関とのネットワーク化を図ることで、国際的な共同研究や人材交流が行え、同時に、地域に特色ある新産業を創出し、地域経済の活性化に貢献。
【敷地選定】

・中国黒竜江省哈爾濱市の「阿城区」:
(1)医療水準が高く、大学病院・医療関連機関等が充実する場所
(2)大気環境基準が良好な場所
(3)人々が快適に滞在ができる、自然環境が良好な場所
(4)医療ツーリストの受け入れ環境が充実し、アクセス性が良好な場所
(5)バイオ産業関連企業や研究所を受け入れている場所
(6)漢方薬の栽培などに適している環境のある場所
【全体計画】
中国伝統の「中庭」空間を中心とした全体計画：中国における伝統建築には、建物の中心部に「中庭」が配置されている。人々はその中庭空間で、外

部と切り離され、ゆったりと落ち着いた時を過ごしている。そこで、本計画では、中国伝統の「中庭」空間を建物中心部に取り入れて全体計画を行うことで、本施設に訪れる幅広い利用者の「快適性」を高めることを目指した。
建築計画
【配置計画】
医療施設：住宅街とのアクセス性を高めるために、西面に配置
研究開発施設：温度の変化が少なく農耕地が広がる北側に配置
療養施設：日射や水辺の位置を考慮し、南面に配置
交流施設：各施設を結ぶようにを配置し建物全体を一体化する

【全体構成】
中心部の大型室内ドームによって各施設をシームレスにつなぎ、建物全体を一体化した全体構成。
施設計画
・地域に馴染む煉瓦の「医療施設」：水辺や緑の自然を感じられるように、水辺側の開口部を大きく開いている。また、1Fの吹き抜けにより、1Fと2Fを連続的につなぎ、回廊から中庭を大きく見渡せるように構成した。
・健康増進を高める木質の「療養施設」：各施設に共通して、高層部に客室が設けられている。客室からは、外部空間と中庭空間の自然を連続的に感じられるように、建築的な構成を

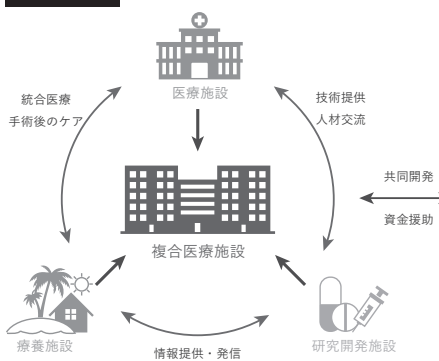
図っている。
・交流を誘発する「研究開発施設」：施設中央部の吹き抜け空間は、人々の視線的なつながりを誘発し、研究室やオフィスから水盤や緑が直接的に可視できるため、利用者の快適性を高めるとともに、知的生産性を高める。
・施設間を結ぶ「交流施設」：各施設を結ぶように交流施設が配置されている。医療と研究開発施設の間に文化芸術空間を導入することで、患者の待ち時間のストレス解消や、研究者の安らぎの場となるようにした。また、研究開発と療養施設の間に商業・多目的な空間を導入することで、研究者や患者の接点となる場とした。



中国哈爾濱市における水辺環境を活かした複合医療施設的设计

本計画は、「医療」・「療養」・「研究開発」の複合医療施設の計画案である。中国医療の強みである漢方薬を中心とした施設展開を行い、西洋医学と東洋医学を組み合わせた治療や、未病からの病気の発見や予防、治療、健康の増進など総合的な医療の提供を可能とする。本施設は、活発化する世界の医療観光において、より多くの医療ツーリストの誘致を図り、今後の中国や世界の医療産業を牽引する。

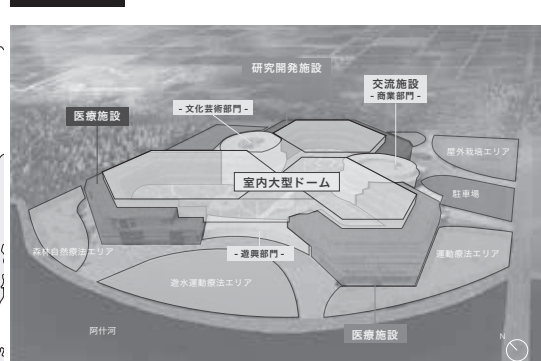
基本計画



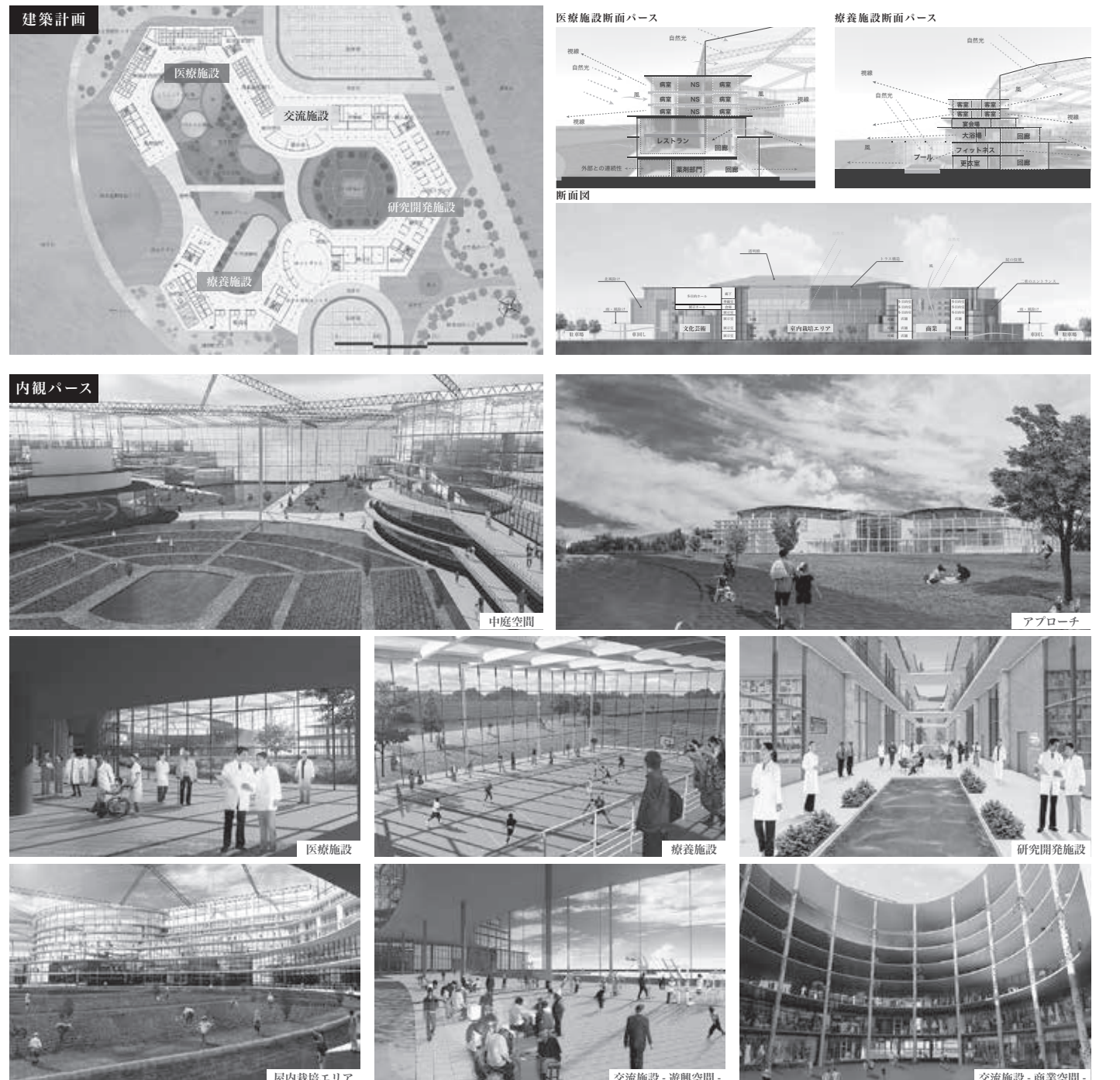
計画敷地



基本計画



第16回 JIA 関東甲信越支部大学院修士設計展2018 出展



■コンペ受賞歴一覧

日本一 30作品（卒業設計 20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 21作品（卒業設計 2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 332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 ・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 ・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 ・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 ・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 ・建築部門賞／稲村健一 日本一	●「地場産業振興のための拠点施設」 ・支部入選／鈴木洋一	
58	●第16回毎日・DAS 学生デザイン賞 ・最優秀賞「金の卵」賞／遠藤卓郎 日本一 ○旧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 日本三 ●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 日本三	●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 日本二
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 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「桜母校友クラブ」 ・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 地域三 ・奨励賞／毛見究	●「わが町のウォーターフロント」 ・全国入選1等／新岡英一、橋本樹宜、丹羽雄一(建築)、毛見究、草薙茂雄 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 ・佳作／山口明彦 ●第2回千葉ふるさと住宅設計コンクール ・佳作／川村佳之 ●桜門建築会第3回学生設計コンクール「ゲストハウス」 ・1等／山口明彦、原利明(建築)、渡辺一雄(建築) ・2等／加藤麻生 ・3等／飯田隆弘、丹羽雄一(建築)、有馬哲也(建築) ・佳作／小堀泰毅、伊藤剛 ・佳作／長谷川晃三郎、佐久間明
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 日本一 ・入選／佐久間明 ●千葉県建築三学生会賞 ・金賞／佐久間明 地域三 ・奨励賞／長谷川晃三郎	●「ふるさとの芸能空間」 ・全国入選2等／新岡英一、長谷川晃三郎、佐久間明、岡里潤 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」 ・1等／矢野一志、佐藤教明、菊池貴紀、廣川雅樹、安田友彦、鈴木宏祐 日本一 ●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 地域三 ・銅賞／山口哲也 地域三	●「交流の場としてのわが駅わが駅前」 ・全国入選2等／植竹和弘、根岸延行(建築)、中西邦弘(建築) 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」 ・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」 ・佳作／矢野一志、佐藤教明、大坪一之、屋田直樹、佐藤滋晃、菊池貴紀、菅野聡明、門脇桂子、馬場昭光 ●BAY'90デザインコンペ（BAY'90開催記念学生建築設計競技） ・優秀賞／佐久間明 日本二 ・佳作／益田勝郎 ●桜門建築会第4回学生設計コンクール「建築家ギャラリー」 ・2等／岡里潤、寺尾浩康、馬場昭光 ・佳作／植竹和弘、白石充、根岸延行(建築) ・佳作／山口哲也、佐藤教明 ・佳作／広部剛司、佐藤岳志、菅浩康 ●第10回ホクストン建築装飾デザインコンペ「都市公園に建つフォーリー」 ・佳作／武田和之、岡里潤
3	●第24回毎日・DAS 学生デザイン賞 ・建築部門賞／高橋武志 日本一 ●千葉県建築三学生会賞 ・金賞／高橋武志 地域三 ・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 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」 ・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 ●'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 日本一 ●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 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」 ・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 日本一 ・入選／寶田陵 ●千葉県建築三学生会賞 ・金賞／片桐岳志 地域三 ●東京ガス・銀座ポケットパーク「卒業設計制作展」第10回記念『1993卒業設計制作大賞』 ・金賞／寶田陵 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」 ・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、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 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」 ・2等／片桐岳志、岡田和紀 ●アーキテクチャ・フェア KOBE 学生設計競技「神戸・学園東地域福祉センター」 ・佳作／吉田幸正 ●川鉄デザインコンペ'92 ・佳作／三輪政幸 ●第3回学生のためのフレッシュデザインコンペ ・フレッシュデザイン賞／佐藤教明 ●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、宍倉尚行 ●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、宍倉尚行 ・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 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」 ・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
5	●第26回毎日・DAS 学生デザイン賞 ・洋々賞／吉田幸正 日本二 ・入選／関谷和則 ●千葉県建築三学生会賞 ・金賞／関谷和則 地域三 ・銀賞／吉田幸正 地域三	●「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	●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 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」 ・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 ・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	●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 ●千葉県建築三会学生賞 ・金賞/清水信友 地域2	●「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)	●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 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」 ・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 日本1 ●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) 日本2
7	●第28回毎日・DAS学生デザイン賞 ・入選/田村裕彦 ●千葉県建築四会学生賞 ・銅賞/浦野雄一 地域3 ・奨励賞/田中厚三	●「テンポラリー・ハウジング」 ・1部支部入選/清水信友	●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 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」 ・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	●第29回毎日・DAS学生デザイン賞 ・入選/富永恒太 ●千葉県建築四会学生賞 ・銀賞/中村武晃 地域2 ・奨励賞/小川太士		●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 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」 ・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 日本1 ●'97GREEN DESIGNING IN YAMAGATA「地球環境にやさしいデザイン」 ・奨励賞/馬淵晃
9	●第30回毎日・DAS学生デザイン賞 ・入選/市原裕之 ・入選/針生康 ●千葉県建築四会学生賞 ・奨励賞/市原裕之 ・奨励賞/針生康	●「21世紀の学校」 ・1部全国入選2等/村松保洋、渡辺泰夫 日本2	●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 日本2 ●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 ●桜門建築会三学部建築学生交流フォーラム ・審査員特別賞/長井厚、田中啓一、寺内学、関香織、村田昌彦 ●運輸省「みんなでつくりよう海洋国日本 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、楠川嘉子、山田博栄 ●第5回秀光学生コンペティション 新知的生産環境1997「挑戦するオフィス」 ・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	●第31回毎日・DAS学生デザイン賞 ・入選/大野貴司 ●千葉県建築四会学生賞 ・金賞/大野貴司 地域2		●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 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」 ・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	●千葉県建築四会学生賞 ・銀賞/寺田健 地域2 ・特別賞/江橋亜希子		●第5回北陸の家づくり設計コンペ「60年住む家」 ・優秀賞/塙貴宏 日本2

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12年	●第33回毎日・DAS学生デザイン賞 ・入選/渡邊昌也 ●千葉県建築四会学生賞 ・奨励賞/原香菜子 ・奨励賞/渡邊昌也	●「新世紀の田園居住」 ・タジマ奨励賞/青山純、岡田俊博、岡部敬明、木村輝之、斉藤洋平、重松研二、秦野浩司	
13	●第34回毎日・DAS学生デザイン賞 ・建築部門賞/秦野浩司 日本1 ●千葉県建築四会学生賞 ・奨励賞/秦野浩司 ・奨励賞/木村輝之	●「子どもの居場所」 ・関東支部入選/齋藤洋平、木村輝之	●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」 ・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」 ・入選/羽根田治
14	●第35回毎日・DAS学生デザイン賞 ・入選/丸山貴広 ・入選/山下忠相 ●千葉県建築四会学生賞 ・奨励賞/栗田耕史 ・奨励賞/長坂悠司		●第2回仏壇デザインコンペティション2002 森正 ・審査員長特別賞/鷲洲正憲、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 ・佳作/白砂孝洋 ●栃東京建築士会「住宅課題賞」 ・入選/清水大地 ●第8回飛騨・高山学生家具デザイン大賞 ・入選/丸山貴広
15	●第36回毎日・DAS学生デザイン賞 ・入選/川崎未来生 ●千葉県建築四会学生賞 ・奨励賞/川崎未来生 ・奨励賞/白砂孝洋		●新建築住宅設計競技2003 ・2等/川崎未来生 日本2 ●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 日本1 ・入選/白砂孝洋 ●栃東京建築士会「住宅課題賞」 ・入選/中村智裕
16	●第37回毎日・DAS学生デザイン賞 ・入選/永嶋順一 ・入選/佐藤俊介 ●千葉県建築四会学生賞 ・特別賞/稲垣直秀 ・奨励賞/勝又洋	●「建築の転生・都市の転生」 ・全国入選佳作/丸山貴広、鈴木貴之、塚本哲也、長坂悠司、吉田健一郎 ・東海支部入選/土井涼恵、内田真紀子	●福山大学建築会デザインコンペティション2004 ・佳作/土井涼恵 ・入賞/勝又洋 ・入賞/奥田祥吾 ・佳作/三村舞、勝岡田洋子、望月菜生 ・佳作/渡辺秀哉 ●栃東京建築士会「住宅課題賞」 ・入賞/賀山雄一
17	●第38回毎日・DAS学生デザイン賞 ・入選/鈴木啓史 ・入選/渡辺秀哉 ●第18回千葉県建築学生賞 ・優秀賞/渡辺秀哉 地域2 ・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 日本2 ●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 ●栃東京建築士会「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 日本3 ●卒業設計裏日本一決定戦 ・裏日本一/桔川卓也 日本1 ●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 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 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 日本2 ●栃東京建築士会「住宅課題賞」 ・入選/島田がおり
19	●第40回毎日・DAS学生デザイン賞 ・入選/赤澤知也 ・入選/丸山大史 ●第20回千葉県建築学生賞 ・優秀賞/小松崎博敏 地域2 ・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 日本1 ●第21回千葉県建築学生賞 ・奨励賞/上條経伍 ・奨励賞/高季仁 ●第32回学生設計優秀作品展 ・出展/椎橋亮		●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

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20年	●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		
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回日本大学校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 ●(社)東京建築士会「住宅課題賞」 ・ 入選/増田佳菜子
22	●第43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 ●第23回千葉県建築学生賞 ●優秀賞/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 ●第34回学生設計優秀作品展 ・ 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 ・ アーキテキタ賞/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回日本大学校門建築会学生設計コンペティション ・ 佳作/増田佳菜子、小山勇氣 ●建築新人戦 ・ 100選/小山勇氣 ●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 パスルーム デザインコンペ2010 ・ 佳作/椎橋亮、永田陽子
23	●第44回毎日・DAS 学生デザイン賞 ・ 建築部門賞/石原幹太 日本一 ・ 入賞/渡部亘 ●第24回千葉県建築学生賞 ・ 優秀賞/石原幹太 地域二 ・ 市民賞/石原幹太 地域二 ・ 奨励賞/渡部亘 ●赤レンガ卒業設計展2012 ・ 特別賞/石原幹太 ●JIA 全国卒業設計コンクール2012 ・ 出展/渡部亘 ●第35回学生設計優秀作品展 ・ 出展/井上彩花 ●卒業設計日本一決定戦2012 ・ 20選/菅原雅之 ・ 100選/渡部亘 ●全国合同卒業設計展「卒、12」 ・ 7 選/菅原雅之 ●DIPLOMA 2012 ・ 学科代表掲載作品/菅原雅之 ●日本建築学会 建築デザイン発表会 ・ 部門優秀賞/菅原雅之 ・ 部門優秀賞/石原幹太 ●Vectorworks 教育支援プログラム OASIS ・ 優秀研究賞/菅原雅之 ●MITSUBISHI CHEMICAL JUNIOR DESIGNER AWARD 2012 ・ 都築馨一賞/菅原雅之 日本一 ●全国大学・高専卒業設計展示会 ・ 出展/渡部亘		●第17回北陸の家づくり設計コンペ ・ 北日本新聞社賞/杉田陽平、菅原雅之、渡部亘 ●第3回日本大学校門建築会学生設計コンペティション ・ 佳作/渡部亘 ・ 佳作/浦井匠、海藤航、斉藤亮介 ●キルコス国際コンペティション ・ 満田衛賞佳作/浦井匠、福田雄太
24	●第45回毎日・DAS 学生デザイン賞 ・ 入賞/浦井匠 ●第25回千葉県建築学生賞 ・ 特別賞/浦井匠 ・ 奨励賞/海藤航		●第10回 R&R 設計アイデアコンテスト ・ 入賞/松井創斗、斎藤亮介、山川大喜、川崎将 ●FUTURE DESIGN 2012 未来エレベーターコンテスト ・ 審査員賞/田原拓、川崎将、山川大喜、善財寛之 ●建築新人戦 ・ 100選/山川大喜

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24年	●MITSUBISHI CHEMICAL JUNIOR DESIGNER AWARD 2013 ・ 佳作/浦井匠 日本二		●第4回ハーフェレ学生デザインコンペティション ・ 妹尾賞/石原幹太、伊藤春樹、古江志人、遠洞躍斗 ●ALA 建築 Project 建築学生への挑戦「都市と空き地」Vol.2 ・ 優秀作品/松井創斗、堤昭文、辻普 ●第4回文化遺産防災アイデアコンペティション ・ 佳作/榎本翔太、浦井匠、杉田陽平 ●歴史的空間再編コンペティション2012 ・ 入選/杉田陽平、浦井匠、川崎将、徳永尚亮 ●平成24年度「横須賀市の海を活かしたまちづくり」コンペ ・ 最優秀賞/梅田淳、海藤航、福田雄太、浦井匠 地域二 ・ 企画賞、デザイン賞/伊藤春樹、斉藤亮介、中山淳雄、望月堅二 ●キルコス国際設計コンペティション2012 ・ 永山祐子賞佳作/浦井匠
25	●第26回千葉県建築学生賞 ・ 奨励賞/山川大喜 ・ 奨励賞/川崎将		●歴史的空間再編コンペティション2013 ・ 入選/菅原雅之、遠洞躍斗、樋浦直紀、井出健、鶴田亜有美、中山博貴 ●建築新人戦 ・ 100選/出山亮 ●平成25年度「横須賀市の海を活かしたまちづくり」コンペ ・ 最優秀賞/遠洞躍斗、田原拓、堤昭文、岩本桃泉、阿部紘樹 地域二 ・ 企画賞、デザイン賞/山川大喜、森浩平、徳永尚亮、善財寛之、鈴木彩美、大谷涼 ●キルコス国際設計コンペティション2013 ・ 遠藤秀平賞銀賞/山川大喜、辻普、藤本幸汰、白坂真 ・ 古谷誠章賞佳作/菅原雅之
26	●第47回毎日・DAS デザイン賞 ・ 入賞/滝村菜香 ・ 入賞/出山亮 ・ 入賞/藤本幸汰 ●第27回千葉県建築学生賞 ・ 特別賞(JIA 全国出展)/山影悠時 ・ 奨励賞・市民賞 2 位/志萱侑太 ●全国合同卒業設計展「卒、15」 ・ 審査委員賞(藤村麗至賞)/山影悠時 ●卒業設計日本一決定戦2015 ・ 100選/山影悠時 ・ 100選/志萱侑太 ●福岡デザインレビュー2015 ・ 最優秀賞/堤昭文 日本一 ●赤レンガ卒業設計展2015 ・ 審査委員賞(中山英之賞)/滝村菜香 ●第38回学生設計優秀作品展 ・ レモン賞/堤昭文 ●日本建築学会 建築デザイン発表会 ・ 審査委員賞(篠原聡子)/山影悠時 ●MITSUBISHI CHEMICAL JUNIOR DESIGNER AWARD 2015 ・ 入選/志萱侑太 ・ 入選/山影悠時		●建築新人戦 ・ 101選/高橋翔 ●第8回 JACS 住宅設計コンペ2014 ・ 佳作/川崎将、志萱侑太、高橋翔 ●キルコス国際コンペティション2014 ・ 五十嵐淳賞(銅賞)/遠洞躍斗、森浩平、浅見花 ●第6回日本大学校門建築会学生設計コンペティション ・ 審査委員賞/山川大喜、滝村菜香、斉藤賢司 ・ 佳作/浦井匠、遠洞躍斗、山影悠時 ●歴史的空間再編コンペティション2014 ・ 20選/浦井匠、出山亮、森浩平、樋浦直樹、染谷萌衣、高橋政頼 ●平成26年度「よこはまの海を活かしたまちづくり」コンペ ・ デザイン賞/出山亮、井出健、宇山浩和、戸田寛康、樋浦直樹 ・ 佳作/志萱侑太、亀田宏樹、滝村菜香、福島弘明、増田顕弘
27	●第48回毎日・DAS 学生デザイン賞 ・ 建築部門賞/高橋翔 日本一 ●第28回千葉県建築学生賞 ・ 市民賞 2 位・奨励賞/高橋翔 ・ 奨励賞/重田秀之 ●第39回学生設計優秀作品展 ・ 出展/高橋翔 ○第39回学生設計優秀作品展 ・ 出展/山川大喜 ○第14回 JIA 関東甲信越支部大学院修士設計展2016 ・ 出展/川崎将	●日本建築学会建築文化週間学生グランプリ2015 ・ 入選/志萱侑太、重田秀之、高橋翔、千葉雄介、中西宏直、濱嶋杜人	●日本造園学会90周年記念全国大会 U-30国際アイデアコンペティション ・ 佳作/森浩平、杉田陽平、松井創斗 ●Floating City Project Architectural Design Contest ・ 佳作/佐藤信治研究室 ●シェルターインターナショナル学生設計競技2015 ・ 一次予選通過/出山亮、森浩平、蒲生良輔 ●第9回 JACS 住宅設計コンペ2015 ・ 特別賞(長谷川豪賞)/遠洞躍斗、滝村菜香、小貫笑美依、佐々木秀人 ・ 佳作/志萱侑太 ●平成27年度「よこはまの海を活かしたまちづくり」コンペ ・ 最優秀賞/高橋翔、千葉雄介、中西宏直、今村夏波 地域二 ●公共施設オープンリノベーションマッチングコンペティション ・ 実施採択/川崎将 ●第7回日本大学校門建築会学生設計コンペティション ・ 佳作/出山亮、森浩平、蒲生良輔 ●歴史的空間再編コンペティション2015 ・ 10選/出山亮 ・ 20選/遠藤躍斗、山影悠時、森浩平、上田紗矢香、小貫笑美衣 ・ 50選/川崎将、滝村菜香、高橋政頼、中西宏直、門口稚奈、蒲生良輔、濱嶋杜人 ●第13回主張する「みせ」学生デザインコンペ ・ 審査委員特別部門賞/志萱侑太、山本雄太郎 ●第1回学生・コンペティション「共のレシビ」 ・ 特別賞/山川大喜、志萱侑太、千葉雄介 ●キルコス国際建築設計コンペティション2015 ・ 近藤哲貴賞銀賞/志萱侑太

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28年	<ul style="list-style-type: none"> ●第29回千葉県建築学生賞 ・市民賞/蒲生良輔 地域 ・奨励賞/蒲生良輔 ・奨励賞/濱嶋杜人 ●せんたいデザインリーグ 卒業設計日本一決定戦 ・100選/上田紗矢香 ・100選/宮嶋悠輔 ●全国合同卒業設計展「卒、17」 ・総合資格学院賞/上田紗矢香 ●第40回学生設計優秀作品展 ・出展/蒲生良輔 ○第40回学生設計優秀作品展 ・出展/志萱侑太 ○第15回 JIA 関東甲信越支部大学院修士設計展2017 ・出展/出山亮 	<ul style="list-style-type: none"> ●日本建築学会設計競技 ・タジマ奨励賞/宮嶋悠輔、門口稚奈、谷醒龍、濱嶋杜人 	<ul style="list-style-type: none"> ●ERI学生デザインコンペ2016 ・佳作/蒲生良輔、小貫笑美依、福富大真 ●歴史的空間再編コンペティション2016 ・50選/佐々木秀人、新部瑠介、加藤毅三 ●都市のパブリックスペースデザインコンペ ・佳作/志萱侑太、金井亮祐 ・佳作/永富快、上田紗矢香、山本雄太郎 ●(社)東京建築士会「住宅課題賞」 ・入賞/黄起範
29	<ul style="list-style-type: none"> ●第49回毎日・DAS学生デザイン賞 ・金の卵賞/黄起範 日本 ●第30回千葉県建築学生賞 ・特別賞/黄起範 ・奨励賞/赤堀厚史 ○第41回学生設計優秀作品展 ・出展/千葉雄介 ○第16回 JIA 関東甲信越支部大学院修士設計展2018 ・出展/高橋翔 	<ul style="list-style-type: none"> ●日本建築学会設計競技2017「地域の素材から立ち現れる建築」 ・全国入選佳作・タジマ奨励賞/赤堀厚史、中村圭佑、佐藤未来、加藤柚衣 ・四国支部入選/松下知可、青木絵子、島田将武、浅野健 	<ul style="list-style-type: none"> ●建築新人戦 ・16選/服部立 ・100選/勝部秋高 ・100選/山本壮一郎 ・100選/笹川雄基 ●歴史的空間再編コンペティション2017 ・50選/重田秀之、宮嶋悠輔、金井亮祐、山本淳樹、Lunenkova Anastasia、渡辺真理恵、三枝晃、笹川雄基 ●シェルターインターナショナル学生設計競技 ・34選/蒲生良輔、山本淳樹 ●都市のパブリックスペースデザインコンペ2017 ・佳作/永富快、山本雄太郎、上田紗矢香 ・佳作/志萱侑太、金井亮祐