

「げんげ」金子真也

Nihon University CST Department of Oceanic Architecture and Engineering
The architectural design works 2005

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 2005

「ODAIBA X-sports complex project in TORINOSHIMA

～最新ストリートトレンドを発信する若者交流の場～」奥田祥吾

「ヒトデンチャク」飯尾俊彦

「夢の島公園 WATERFRONT RENEWAL」河原一也・五十嵐大輔

「夢の島公園に建つスポーツホテル」青木 聡・塚本 航

「カオミラン・ザ・エコ」島田かおり

「バインフィッシュ」佐藤広章

「都市住宅の設計」西村秀勇・安岡菜緒・山下 泉

「SOHO 機能を持つ集合住宅」大隅慎太郎・坂本真由美・西村秀勇

「アキバ スタイル“際”における建築的風景の再構築」内田 航（蒲田貴之／小松崎一幸）

「東京都市河川プロジェクト―水系からの緑のネットワーク構想―」三村 舞

「R ～芸術と再生の街～」青山力也・大塚素久・梶原亮佑・酒井健雄・高井佑介・田中元気

「みちの向こう」鈴木啓史

「キャンパス内に建つ水空間を持つメディアテーク」古賀隆弘

「図面表現」南岡大介・椎橋 亮・服部高久

「ウォーターフロントにあるマイスペース」中村あゆみ・田中秀明

「傾け、木更津」渡辺秀哉・鈴木啓史・賀山雄一・双石信一郎・北野光二・加藤 修

「点・線・面から空間へ」北村真一・根岸佑樹・小島 惇・椎橋 亮・爲 季仁・和田 剛・松下瑞美・湯浅美紗子

平成17年度 設計製図担当教員一覧

1年生（空間創造演習、設計製図Ⅰ）

桜井慎一（空間創造演習）／海洋建築工学科
岡田智秀（設計製図Ⅰ）／海洋建築工学科
松井正澄／（株）アトリエ・トド
川口とし子／（有）アーキスタジオ川口一級建築士事務所
長井義紀／長井義紀アーキ・スタジオ
柴原利紀／（株）ラウムアソシエーツ一級建築士事務所
松本成樹／（株）日本設計
廣部剛司／廣部剛司建築設計室
山本和清（空間創造演習）／事務担当・海洋建築工学科

2年生（設計製図Ⅱ、設計製図Ⅲ）

畔柳昭雄（設計製図Ⅲ）／海洋建築工学科
岡田智秀（設計製図Ⅱ）／海洋建築工学科
上利益弘／（有）アガリ・アソシエーツ
岩本一成／（有）I.K.A. 総合デザイン研究所
澤田 勝／（株）竹中工務店設計部設計課
前田紀貞／（有）前田紀貞アトリエ
長尾亜子／長尾亜子建築設計事務所
佐藤孝秋（設計製図Ⅲ）／（株）フォレストシッポー一級建築士事務所
佐藤信治（設計製図Ⅲ）／事務担当・海洋建築工学科
山本和清（設計製図Ⅱ）／事務担当・海洋建築工学科

3年生（設計製図Ⅳ、設計演習Ⅰ）

坪山幸王／海洋建築工学科
小石川正男／海洋建築工学科（短期大学部兼任）
奥村召司／（株）空間設計社
上條美枝／上條美枝建築設計室
高島秀訓／高島秀訓計画設計室
白江龍三／（株）白江建築研究所
榎本雅夫／（株）榎本建築設計事務所
玄ベルトー進来／（株）玄・ベルトー・進来
佐藤信治／事務担当・海洋建築工学科

4年生（設計演習Ⅱ、設計演習Ⅲ）

近藤健雄（設計演習Ⅱ）／海洋建築工学科
増田光一（設計演習Ⅱ）／海洋建築工学科
畔柳昭雄（設計演習Ⅱ）／海洋建築工学科
横内憲久（設計演習Ⅲ）／横海洋建築工学科
桜井慎一（設計演習Ⅲ）／海洋建築工学科
原田鎮郎（設計演習Ⅱ）／（株）環境システム研究所
小林正樹（設計演習Ⅱ）／小林ソフト化研究所（株）
佐藤孝秋（設計演習Ⅲ）／（株）フォレストシッポー一級建築士事務所
岡本強一（設計演習Ⅱ）／海洋建築工学科
岡田智秀（設計演習Ⅲ）／海洋建築工学科
山本和清（設計演習Ⅱ）／事務担当・海洋建築工学科

「新種発見！ 新しい海の生物」

「ダーク・スレイヤー」 鈴木悠介 「シーダス」 山田健太

「アカベッコ」 鬼頭 新

「子どもの居場所～建築＝遊具＝基地～」 笠井 琢

「離散的関係の集合」 砺波平野における新時代の農業複合型施設の設計」 渡辺秀哉

「海と陸を結ぶ・水族館」 青木 聡・稲葉秀星

「形・素材ウォッチング」 相田康洋・及川寛永・越川翔太郎・
小山 史・長井あや・平川貴大・山崎朋美・清水 優

「フローティング・ステージ」 桔川卓也

「光のある空間」 清原圭広・川瀬裕太・田中秀明・和田 剛・相田康洋・日笠香弥・及川寛永・小西智貴

「ふれあい Start」 勝間田洋子・三村 舞・望月菜生・渡辺香保里・石井光江

「ミクロの決死隊」 小林洋史・小山 史・鈴木愛加・中村あゆみ・平川貴大・山崎朋美

「東京海洋大学の設計」 水辺空間を活用したキャンパスの提案」 京野宏亮

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 2005

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）	13
3年生（設計製図Ⅳ、設計演習Ⅰ）	21
4年生（設計演習Ⅱ）	30
卒業設計	34
修士設計	44
コンペ受賞歴一覧	48

1 年生（前期：空間創造演習、後期：設計製図Ⅰ）

【担当】 桜井 慎一
岡田 智秀
松本 成樹
廣部 剛司
川口としこ
長井 義紀
柴原 利紀
松井 正澄



空間創造演習（前期）

第 1 課題

「新種発見！ 新しい海の生物」 （出題：桜井慎一）

【課題主旨】

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

さて、あなたは、2005年5月のGWに訪れた* * * *で、今まで見たことのない海の生物を発見しました。どうも、新種の生物のようです。

そこで、あなたが発見した「新しい海の生物」を原寸の模型で制作してください。海に生息する生物なら、動植物なんでも結構です。

模型で使用する材料は自由です。身の回りにあるどんな素材を利用してもかまいません。形、色、手触り、歯触り、におい、質感などが理解できる模型をつくってください。自由な発想、素材の工夫、華麗な表現を期待します。

【提出物】

(1) 「新しい海の生物」の模型
(2) 制作した「新しい海の生物」に関する以下の事項を A4サイズのレポート用紙にまとめたもの。

- ①新しい生物の名称
- ②名称の由来
- ③発見場所と主な生息海域・水深
- ④どのような場所にどのように生息しているのか
- ⑤生息数と繁殖力、捕獲方法
- ⑥どのような特色がある生物なのか

【発表】

上記の提出物を使って、一人一人みんなの前で発表してもらいます。

【採点基準】

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

第 2 課題

「ミクロの決死隊」 （出題：松本成樹）

【課題主旨】

皆さんは、仮に、皆さんの体がミクロの大きさにまで小さくなったとします。すると、いつも見慣れていた文具や家電など手に取ることで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出入りし、内部空間をじっくりと眺めることができます。そうした内部空間のうち、最も魅せられた光景をアソートブックに表現してください。空間は意外なところにも存在します。あなたが見つけ出したこの内部空間を丁寧に描いてください。そして、描いた空間にタイトルをつけ、その空間の特質をできるだけたくさんの言葉で説明してください。

【提出物】

- (1) 用紙は「ケント紙」、筆記用具は「鉛筆」とします。着色はしません。
- (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。

【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、一見とてもそうには見えないという視点を選んでください）
- (2) 表現の密度
- (3) 説明の適切さ

第 3 課題

「形・素材ウォッチング」 （出題：廣部剛司）

【課題主旨】

今回の課題は、普段接しているキャンパス内の建築物が、どのような形や素材を持っているのかを詳細に観察し、それらの持つ「質感」「透明感」「光の受け止め方」などを探し出し（発見）、確認（描画）することにあります。そして、その見つけ出したモノを紙の上にリアルにレンダリングすることで、手を使いながら、対象となるモノをより深く感じ、理解してってください。そして、この課題をきっかけとして、身の回りにある〈形・素材〉に常に注意を向け、「見る」「触れる」習慣を身につけていってください。

そうした日常の意識が、〈建築をより深く理解する〉ためには、大切なことです。

【提出物】

- (1) 描写対象は建築物の一部とし、2 つ以上の素材で構成されている〈部分〉とします。
- (2) 用紙は「画用紙」または「ケント紙」、描写用具は「鉛筆」（鉛筆の濃さは自由に選択可）とします。

【評価】

- (1) 描写対象物の着眼点、およびそのモノで構成される画面上のレイアウト。
- (2) 形態および素材感の描写がリアルにできているか。
- (3) 描写対象について言葉で伝えることができるか。

第 4 課題

「光のある空間」 （出題：川口としこ）

【課題主旨】

皆さんは第 1 課題「新しい海の生物」において、自由な発想を素材の工夫で適切に表現することを学び、第 2 課題「ミクロの決死隊」では、普段見慣れたものへの視点を変え、その質感や表情を再発見し表現することを学び

ました。さらに第 3 課題「形・素材ウォッチング」では、建築物を構成している形や素材を詳細に観察し環境の一部をリアルに表現することを目指しました。そして今回の課題ではものを表現するときに大きな影響を与える「光」をテーマに各自の空間を創造することに挑戦します。

【課題条件】

- ・基本のルール
- (1) 5 m × 5 m × 5 m の立方体の形態を極端に崩すことなく、縮尺 1 / 20（外寸250mm × 250mm × 250m の立方体）で制作する。
- (2) 縮尺 1 / 20というスケール感を意識するため、同スケールの人物模型（1 体）を空間の内部に置くこと。
- (3) 内部空間に使用する材料は、スチレンボード（ホホワイト）およびアソートブック内の紙とする。
- (4) 「光」や「影」を創り出すことに関係のないもので立方体の外側および内部を飾ることは避けること。

【提出物】

- (1) 外寸 5 m × 5 m × 5 m の「光のある空間」の縮尺 1 / 20の模型
* 模型内部を覗いて見られるような工夫をすること。
* 6 面体の内、一面は取り外し可能な模型とすること。
- (2) デザイン主旨／A4判レポート用紙に作品の特徴を表現したタイトルをつけ100字程度で簡潔に表現する（イメージスケッチ、イラスト等の付加表現也可）。

第 5 課題

「点・線・面から空間へ」 （出題：長井義紀）

【課題主旨】

これまでの課題を通して、空間のスケール、素材の構成、光の操作によってさまざまな空間が創出できることを学びました。今回の課題は、シンプル

なエLEMENTを組み合わせることで空間を創造することを学びます。

この演習で操作するのは点、線、面といった建築空間を構成する基本的エLEMENTだけです。空間構成の基礎理論を理解し、実際に手を動かして模型を作り、それを検証するというプロセスを繰り返します。人の感情や意識に何かを語りかけるような空間を創り出しましょう。

【条件】

- (1) 使用する部材の高さは 3 m、6 m、9 m（実寸 6 cm、12cm、18cm）の 3 種類に限定します。長さは自由です。短くカットすれば柱状の線材になり、長くすれば壁、床状の面材になります。
- (2) 部材を折り曲げたり、曲面として使用することは禁止です。直線と平面（矩形）部材の組み合わせで構成してください。
- (3) 開口（穴）を開ける場合は、1 つの平面につき 1 か所に限定します。
- (4) 敷地内に水面を設定することも可としますが、その場合、空間構成との関係やその意図を主旨に明記してください。
- (5) 空間テーマは自由とします。ただし、人間が介在する場としての空間構成としてください。そこでの人の動きや行為をストーリーとして膨らませてデザイン主旨を決定してください。複数のテーマの組み合わせも可とします。

【提出物】

- (1) 水平材、垂直材を用いた空間構成の模型
縮尺： 1 / 50、敷地： 20m × 25m（実寸で40cm × 50cm）、高さ： 10 m 以下（実寸で20cm 以下）
模型を持ち運ぶためのケースも作ること（5 mm または 7 mm 厚のスチレンボード）。
- (2) デザイン主旨
400字程度で簡潔に表現する。スケ

ッチ、イラスト、模型写真など表現は自由。A4サイズのレポート用紙にきれいにレイアウトしてください。

設計製図Ⅰ（後期）

第 1 課題

「図面表現」 前川國男自邸図面コピー （出題：柴原利紀）

【課題主旨】

前期の「空間創造演習」では、空間をスケッチや言葉、模型で表現することを学びました。

後期の「設計製図Ⅰ」からは、具体的な建築そのものを表現すること学びます。

当課題では図面空間（図面という 2 次元の抽象的手段により表現される空間）の表現方法を学びます。

【課題対象】

日本の近代建築を代表する建築家、前川國男の自邸を題材とします。

前川邸は現在東京都小金井市の江戸東京たてもの園内に移築されており、内外を自由に見学することができます（2 階は立ち入りが禁止されています）。

東京たてもの園 <http://www.tatemonoen.jp/>

【課題内容】

- (1) 建築物を見学する（目的：図面に表現されている内容の確認、空間体験の表現）
- (2) 配布された図面をコピーする（目的：図面の記号および表現のルール、製図道具の使い方）
- (3) 図面をレイアウトする（目的：各図面の関係性を理解する、表現の美しさ）

【提出物】

- (1) 配置図兼 1 階平面図 S = 1 / 100
- (2) 2 階平面図 S = 1 / 100
- (3) 屋根伏図 S = 1 / 100

- (4) 立面図（2 面） S = 1 / 100
 - (5) 断面図（2 面） S = 1 / 100
 - (6) 1 階平面詳細図 S = 1 / 50
 - (7) 2 階平面詳細図 S = 1 / 50
 - (8) 断面詳細図（1 面） S = 1 / 50
 - (9) 前川邸写真 数点（レイアウト自由）
 - (10) 前川邸の感想 400字程度
- * 上記 1 ～ 10 を A2判ケント紙 5 枚程度（横使い）にまとめる。
* 仕上げは鉛筆表現とする。

第 2 課題

「ウォーターフロントにある マイスペース」 （出題：松井正澄）

【課題主旨】

1 年生の皆さんが初めて経験する建築設計の課題です。

この課題は、都市の水辺に面する場所に、陸に暮らし海に学ぶあなたの活動の拠点となる、個のための居住空間を計画するものです。もし自分がこのような場所に住むとしたら、どのような活動や建築空間が魅力的か、アイデアを求めます。個が居住するにはどのような機能が必要か、自分自身で探っていくことから始めてほしいと思います。陸と海の関係や、プライベートな空間と公共の空間との関係、インテリアと外部環境の関係などを考えた、計画地にふさわしい空間を創造してください。水域の環境や景観、公共性に配慮し、この地域で培われてきた文化や歴史も視野に入れた魅力的な提案を期待します。

【計画地】

- (1) 東京都港区港南 2 丁目 11 周辺の計画対象範囲内。
- (2) 地盤は良好、陸上の地盤に計画するものとする。部分的な水面への張り出しは認める。

- (3) 電気・ガス・上下水道は供給されているものとする。

【設計条件】

- (1) 空間がコンパクトな大きさで、人間の身体寸法にフィットしていること。
- (2) あなたの活動をサポートする空間（スタジオ、アトリエ等）と、睡眠し、調理し、食事し、入浴し、排泄するための機能を備えること。
- (3) 内と外の中間領域として、セミパブリックな半屋外的空間を設けること。
- (4) 水辺空間や景観を活かし、周辺環境への影響を考慮した建築外観とする。陸からの視点、海からの視点、対岸からの視点をもって計画すること。

【規模】

延べ面積 50㎡程度（外階段・テラス・バルコニー等は面積に含めない）

【構造】

構造形式は自由（鉄筋コンクリート造・鉄骨造・木造・混構造その他）

【提出物】

- (1) 設計主旨＋プランの説明図＋模型写真
 - (2) 配置図（建物部分を屋根伏図で表現し、運河との関係を示したもの）；縮尺 1 / 100
 - (3) 各階平面図、断面図（2 面以上）、立面図（2 面以上）、プレゼンテーション模型；縮尺 1 / 50
- ※断面図は 1 面が水際線横断方向（水域と建物の関係）を表現する。
- (4) A2判ケント紙横使いとし、「鉛筆仕上げ」を基本とする。

空間創造演習 第1課題
新種発見！
新しい海の生物

■作品の説明(①名称の由来、②発見した場所
や主な生息海域、③生物の特徴)

蘆飯尾俊彦「ヒトデンチャク」①外見
がヒトデとイソギンチャクをあわせた
ような形をしている、②東京湾の水深
15～20mの砂地の海底、③体内には毒
素があるので食用にはできないが、雑
食性でゴミでも何でも食べるので汚れ
た海域で繁殖させれば海水が浄化でき
るのではなかと期待されている。
蘆金子真也「げんげ」①初めて捕獲し

た人がそのグロテスクな容姿を見て思
わずゲツと言ったので、②東京湾の最
も深い海底付近、③汚濁物質をエサと
して食べ体内に蓄積するので、この生
物を捕獲して調べれば当該海域の汚れ
具合が把握できる。
蘆鬼頭 新「アカベッコ」①顔の頬の
部分が赤いことから、②スペイン領の
離島の浅瀬とヤシの木の樹上で生息、
③眼球に見える左右のふくらみは卵で
あり新鮮な海水を入れ替えてないと孵
化しない。
蘆佐藤広章「バインフィッシュ」①形
がパイナップルにとても似ている、②
宮城県・松島湾の水深約20mの岩場
の中に隠れるように生息、③パイナッ
プルに似た外皮はとても堅いが中の身

はアワビのような食感が美味。
蘆島田かおり「カオミラン・ザ・エ
コ」①地球環境にやさしい生き物であり、
また、第一発見者である自分の名
前の一部が付けられた、②沖縄・石垣
島近海の水深13mの岩礁域で珊瑚礁
の根元で隠れるように生息、③光合成
を行う植物と同じように、二酸化炭素
を吸収し体表面のウロコから酸素を排
出する珍しい生き物であり、このウロ
コを飛ばして敵を威嚇・攻撃すること
もできる。
蘆鈴木悠介「ダーク・スレイヤー」①
夜間の闇夜に活動し、鋭い歯でどんな
生物でもどん欲に捕食する、②深海に
も棲むことは可能だが通常は海岸沿い
の岩場に生息し周りで動くものを長い

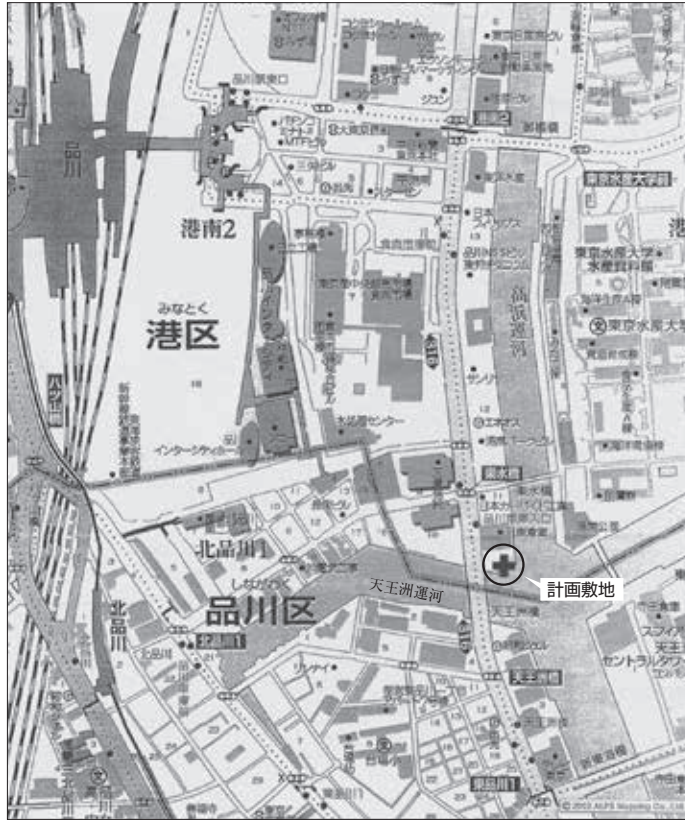
手足を使って捕食する、③目は退化し
て見えないがその分、聴覚が発達して
いて離れた場所の獲物の存在をキャッ
チできる。
蘆山田健太「シーダス」①海に漂うさ
まざまなゴミを同化して成長する、②
海に漂着したゴミが堆積しやすい河口
付近の浅瀬、③ゴミのまま大きく成長
し繁殖力も高いので一刻も早く駆除
しないと地球環境に悪影響を与える。

■講評

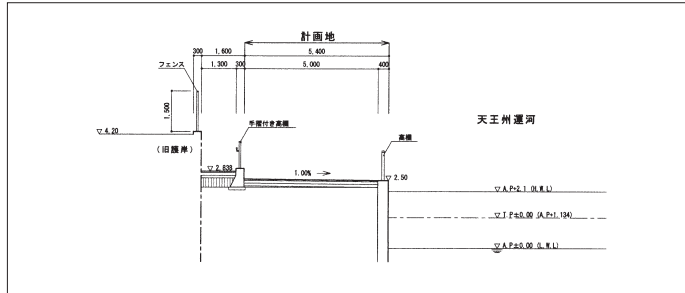
今回は、7作品中4作品（飯尾君、
金子君、島田さん、山田君）と過半数
が地球・自然環境問題に関連したシナ
リオに基づいたものであった。海に廃

棄されたゴミを食べたり、海水を浄化
し、二酸化炭素を吸着して酸素を生産
するといった特徴を持つ生物である。
課題の評価は、本当に生きていて、
今にも動き出しそうな、リアリティあ
る模型表現ができていのかどうかによ
る。やはり、一目見て、使った材料が
何であるか、すぐにわかってしまうよ
うな作品は評価も低い。ここに紹介し
た作品はいずれも、使った素材の質感
を活かすだけでなく、表面を着色した
り削ったりとさまざまに加工して、海
に生息する生物が持つざらついたり、
ねっとりした感じを表現している。海
草やフジツボなどが表面にこびりつい
ているような仕上げも、本物らしさの
演出に役立っている。（桜井慎一）

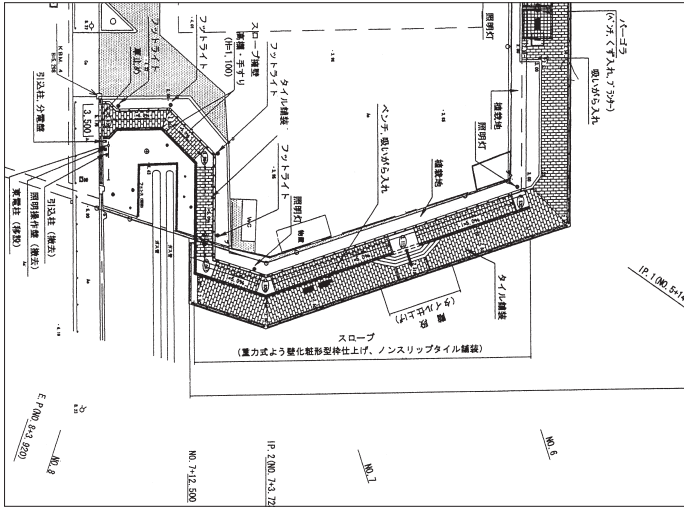
「ウォーターフロントにあるマイスペース」対象敷地図



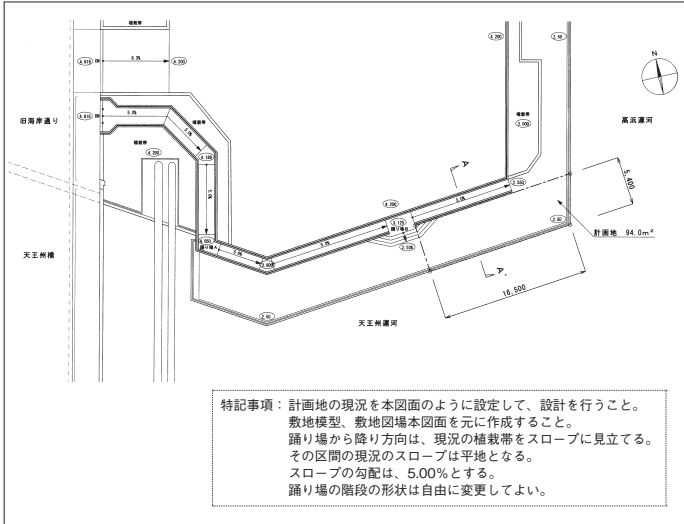
計画地周辺案内図



計画地部分断面図 (A-A)



計画地周辺現況平面図

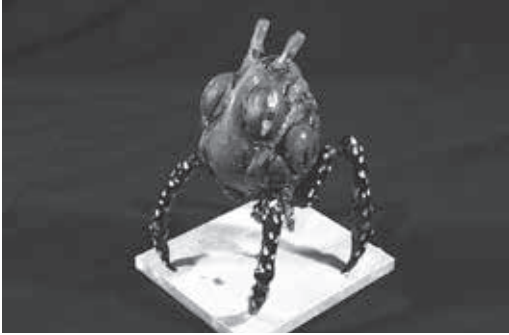


計画地部分平面図

飯尾俊彦



鬼頭 新



島田かおり



山田健太



金子真也



佐藤広章



鈴木悠介



■講評

この課題は、普段何気なく見過ごしている小さな世界の中に、実は驚くべく豊かな空間が存在していることを、

見出そうとするものである。その空間を表現するには、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、自分の周りにめくるめく空間が実感として広がっていくような想像もまた空間体験である。

小林洋史さんの作品は、構図の面白さを、金属や紙の質感、陰影など丁寧なデッサンが、説得力あるものになっている。絵の左側を上にしても面白かった。小山史さんの作品は、ハブからリム側を見た構図。スポークで繋がれているのに、ハブとリムとの間には圧倒的な距離感が存在していることに気付かされる。無駄のない構図と単刀直入

な表現がよい。鈴木愛加さんの作品は、ライターの発火部分を描いたもの。シンメトリカルな構図と不思議な遠近感を持ち、何やら祭壇の様でもある。タイトルは発火点の根本は高温にならないことによるが、上空で渦巻く炎の様子やスリットから吹き込む空気の流れなど想像が膨らむ。中村あゆみさんの作品は、カップ焼きそばの中。カップの中でうごめく対象の姿がいろんな想像をかき立てるが、空間よりも対象物の方に意識が集中してしまったのがやや惜しい。平川貴大さんの作品は、カバンの底から上をみた様子。巨大なクレパスに落っこちたようでもある。カバンの中の空間とチャックから垣間見えるその外側の空間。構図がよく、空

間の表現もよくできている。陰影をもう少し思い切ってつけてもよかった。山崎朋美さんの作品は、一見、水洗金物のデッサンのように見えるが、水滴になった自分が、出てきた蛇口を振り返りながら、排水溝へと流されていく間に見たこの世の瞬間の様子である。詩的なテーマであり難しい構図であるが、デッサン力がそれを支えている。

学生の皆さんにとって、「空間」という言葉はこれから幾度となく耳にし、使ってもいくことになる。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、この課題では想像力によっても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)

■講評

まず、日常の中から対象物を探し出す（発見）視点。そして、限られた時間でいかにそれと向き合う（描写）ことができたかを評価対象としている。

相田康洋さんの作品は、大胆な構図で、14号館のウッドデッキとそれを留め付けるビス、下地の金属などを描いている。とくに木の表現はよく観察されている。平坦に見えてしまう砂利の描き方にもう一工夫あればさらに良く

なったと思う。

及川寛永さんの作品は、図書館の階段廻りを描いている。築年数が経つ建築の持つ素材感をつかまえるべく、丁寧に描き込まれている。「時間」のみにしか創り出し得ないモノのありようと、真っ直ぐに向き合っている痕が見て取れる。

越川翔太郎さんの作品は、14号館の難しいジョイント部に絞って描かれている。カタチを捉えるなかで、この部分にかかる「力」を無意識に感じているかも知れないと思わせるドローイング。陰影の表現も丁寧にできている。

小山史さんの作品は、スポーツホールの渡り廊下部分を描いている。細部の表現にはもう1つの感があるのだが、

素材の選び方に加え、大胆な構図と対象物のとらえ方が不思議と印象に残る。

長井あやさんの作品は、スポーツホールの裏手、空調配管が吹き付けタイルの壁面から飛び出している部分を描いている。塩ビで成形されたエルボの部分の質感や、壁面との取り付け部分のコーキングなど、対象をありのままに高い描写力で描いている。

平川貴大さんの作品は、14号館の2階テラスを描いている。ウッドデッキと手摺の取り合いや、留め付け方法など、「理解しようとして」描いている印象が残る。構図の取り方もよい。

山崎朋美さんの作品は、13号館のガラスブロック塀の下部コーナーを描いている。ガラスブロック、アルミの型

材、コンクリート基礎、ウッドデッキをそれぞれ上手く描き分けている。とくにアルミが溶接でジョイントされた部分などは非常によく観察されている。

清水優さんの作品は、煉瓦のコーナー部分を巧みな陰影表現と、透視図法を意識した構成的な構図で描いている。素材感の表現まで到達できれば、なお良かったかも知れない。

以上、教室保存作品の短評を書いたが、日常的に身の回りのカタチ・素材に好奇心の目を向けながら生活をしていくこと。それ続けていくことで、この課題は生涯のモノの見方により影響を与え続けてくれるはずである。

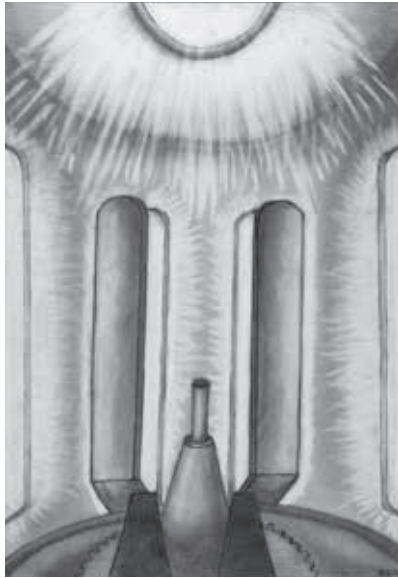
(廣部剛司)



小林洋史



小山 史



鈴木愛加



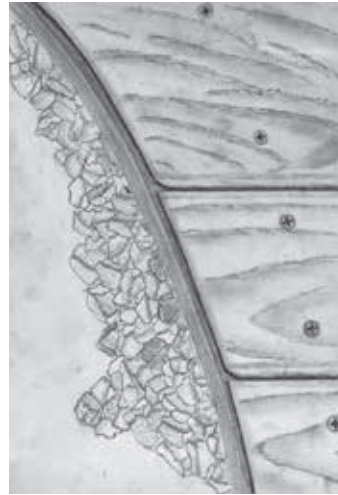
中村あゆみ



平川貴大



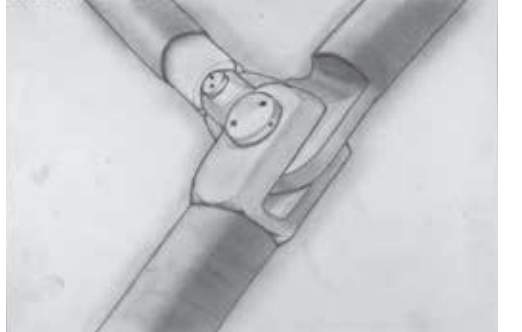
山崎朋美



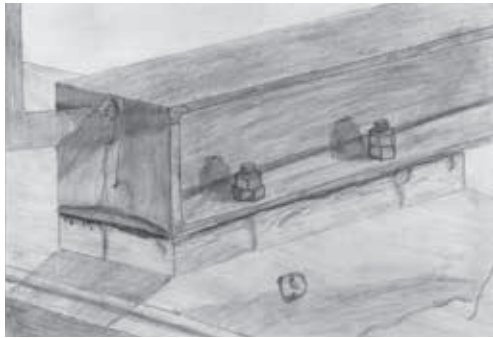
相田康洋



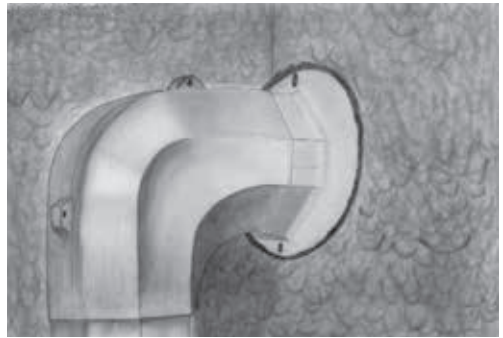
及川寛永



越川翔太郎



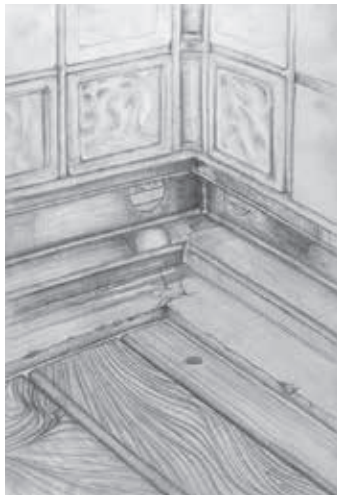
小山 史



長井あや



平川貴大



山崎朋美



清水 優

■講評

この課題ではものを表現するときに

大きな影響を与える「光」をテーマに各自の空間を創造することがもとめられました。演習では具体的に外形5m×5m×5mで壁厚10cmの立方体の内部に入り込んだことを想定し、「光」と空間の密接な関係や光の多様性を理解し、与えられたボリューム（縮尺1/20）の内部に美しい光の空間をデザインすることに挑戦してもらいました。

清原君、川瀬君、田中君の作品は左右対称のスタティックな構成で、背面や上部から間接光を取り入れ優しく安定した光の空間となっています。とくに清原君の作品では屈折、反射、回折、干渉、拡散等、「光」のさまざまな現

象がよりよく発見できるものとなっています。

そして和田君、相田君、日笠君の作品は建築スケールが意識されたオブジェクティブな構成で、それぞれに効果的に光を取り入れた独創的な内部空間となっています。

及川君、小西君の作品はさらに巧妙で、前者は中央の柔らかい光の「灯」と水平・垂直の線材とのコンプレックスが「光」のさまざまな表情をきわだたせています。また後者においては、規則性をもって開口を窮たれた垂直面材がオーバーレイの手法により奥へと光を導いていくといった、テクニカルなレベルで群を抜いています。

（川口とし子）

■講評

この課題の趣旨は、感覚を通して空間の持つ意味や感情を認識し、それを具現化することである。言い換えれば、空間を創るということは、人の行動や感情を創るということに他ならない。空間体験の乏しい1年生にとっては、取り組みにくく抽象的な課題であるが、建築を学ぶ上で絶対的に必要なトレーニングである。

北村真一さんと根岸佑樹さんの作品

は、線材と面材をバランスよく使って、全体としてまとまりのある構成となった。北村さんは、線材で作られた空間と面材で作られた空間を対比させることで、相互作用する空間を創り出している。根岸さんは、光の干渉や屈折を意識し、連続性のある空間を創り出した。入れ子状の空間構成は、光あふれる美しい空間を想像させる。

小島惇さんと椎橋亮さんの作品は、要素の反復によって、空間を作り上げている。小島さんの作品は、単一の面材を連続的に用い、高さや角度を変えることで統一感と変化を併せ持った空間になった。水面との関係がよく考えられていて、人の感情や行動を着実に考察し表現している。椎橋さんは、高

さと強い方向性をもつスリットを切った門型の空間パーツを作り出し、それを基本要素として、長さ、幅、高さ、角度を変化させながらダイナミックな空間を創ることに成功している。

爲季仁さんと和田剛さんの作品は、敷地全体を1つの空間としてとらえ、それを分割することで多様な空間を作り出した。爲季さんは、敷地を4分割し、面材と線材の使い方を変えることでそれぞれの空間に変化をつけている。和田さんは、空間によって面材と線材を明確に使い分け、縦横にずらすことにより空間に変化をもたらしている。

松下瑠美さんと湯浅美紗子さんの作品は、線材を大胆に使って構成されている。松下さんは、空間と水面をテー

マに癒しの場を提案している。線材を連続して用いることで、包み込まれるような優しい曲面を構成している。渦巻き状に規則性を持って配置した柱（線材）は、徐々に高さを変えることで柔らかな空間の変化を生み、その透ける効果が良く、水との出会いを美しく表現している。湯浅さんは、繊細な線材を不規則に集合させることで、意外性のある空間を創り出している。まったく予測のつかない異空間がそこにはある。空間としてのまとまりという観点からすれば、評価の分かれる作品であるが、日常性あるいは規則性という概念を解き放したときに、空間の可能性が広がるという一例であろう。（長井義紀）



清原圭広



川瀬裕太



田中秀明



和田 剛



相田康洋



日笠香弥



及川寛永



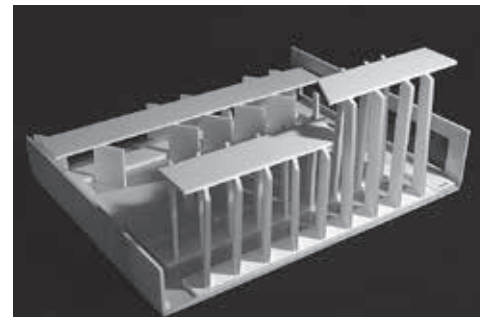
小西智貴



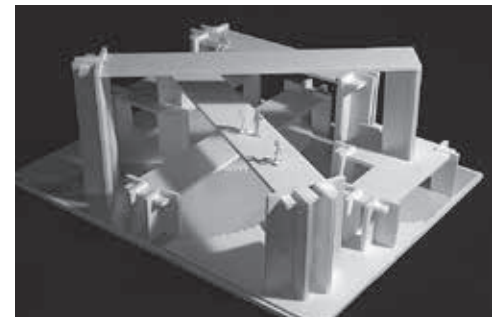
北村真一



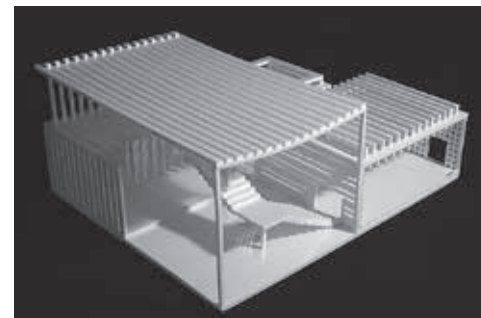
根岸佑樹



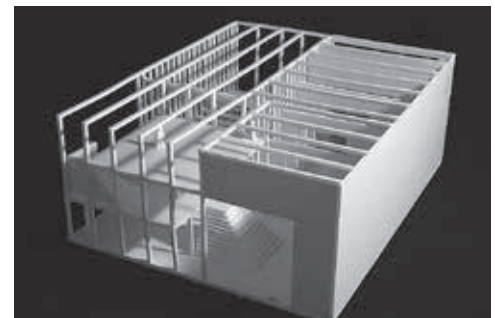
小島 惇



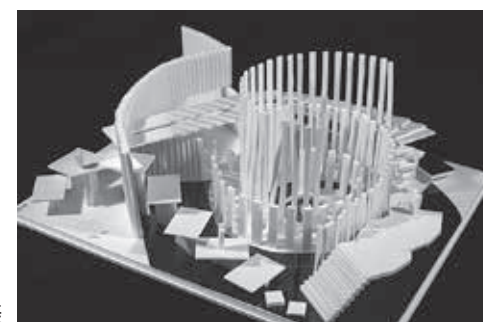
椎橋 亮



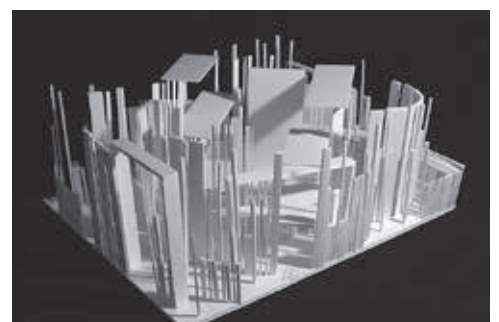
爲 季仁



和田 剛



松下瑠美



湯浅美紗子

■講評

大部分の学生にとっては初めての設計製図であり、課題の目的を見極め難かったかもしれない。この課題の目的は以下の3つに要約できる。

- ① 図面が表現手段であることを理解すること。
 - ② 図面の表現ルールを習得すること。
 - ③ 現実の空間体験を2次元の表現形式に変換し追体験すること。
- いずれもひとつの課題で一朝一夕に獲得できるものではない。優秀作の3作品は前述した3つの目的のうち1、2

の点で優れた作品であると言える。敢えて難点をあげれば、南岡大介の作品は、大胆かつ丁寧な描写である反面、線の強弱、いわゆるめりはりに乏しい。一方、椎橋亮、服部高久の作品はともにめりはりはあるものの、南岡作品に比べて線に強さと勢いがない。欲を言えば、3人の長所が統合された表現こそが望ましい。

実社会の設計製図が100%近くCADによっている現状で、手書きの線の強弱、勢いを問題とすることに疑問もあるかと思う。しかし最も重要なのは前述の3の目的の達成である。足を使い、手を動かし、身体的な空間把握を積み重ねることこそが重要であると考えている。(柴原利紀)

設計製図Ⅰ 第2課題

ウォーターフロントにあるマイスペース

中村あゆみ

■コンセプト

この家は、“水に浮かぶ箱”である。海の潮汐の影響を受けながらにして波は立たない。この運河の当たり前といえる条件を最大限に利用しているのがこの家である。

一列に並んだ4つのブロックからなるこの家は、両端の2つはそれぞれ独立して建てられており、中の2つは繋がっている。そしてこの中の2つのブロックが水上に浮いており、干満差で

位置が変わるという仕掛けである。

多くの点で制約を受け、とくに壁については水に浸かっていた部分が室内に現れたり、外気にさらされていた壁が内部に現れるという状況に余儀なくされた。しかし、それら多くのデメリットにも勝るメリットがこの家にはあると感じている。

■講評

潮汐（ちょうせき）とは、海水面の

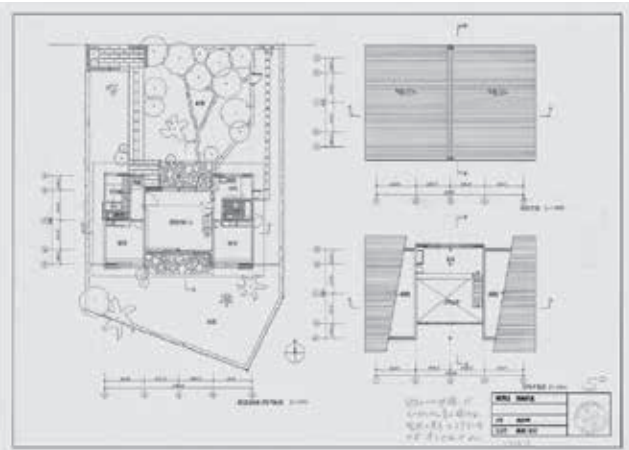
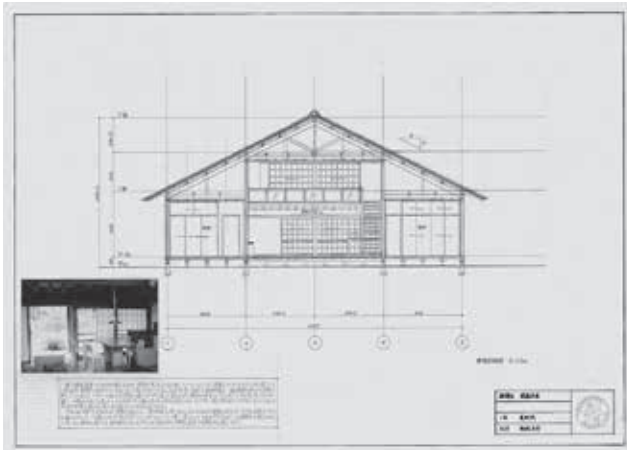
高さが周期的に昇降する現象のことである。潮汐による海面変動は、海洋建築物を計画する際に考慮すべき重要な項目である。中村あゆみ案はこの潮汐をウォーターフロントの固有の性格と捉えて、海に浮かぶ4つの箱がスリットを介して連結する人工島のような建築を提案している。

一列に並んだ4つのブロックからなる住居の内、下階から玄関・寝室・風呂が積み重なったブロックと、吹抜けのある台所のブロックは、両端に配置され運河底部上に建てられている。中央の2つのブロックからなる居間とロフトは海面に浮かんでおり、潮汐により上下する仕掛けである。居間と海面との関係は常に同じだが、両側の部屋

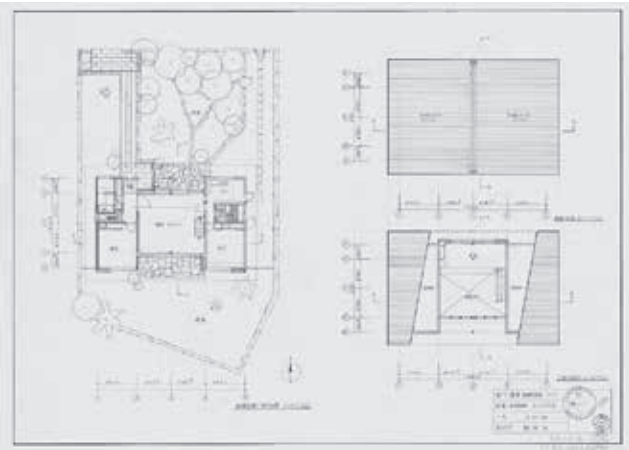
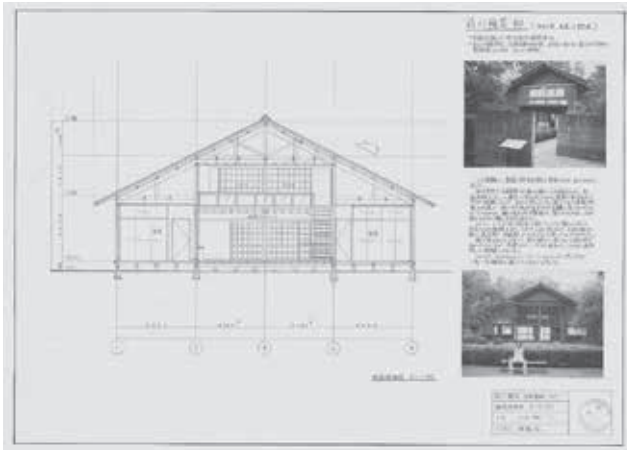
との関係は月の周期により変わる。満潮時は、中央の居間と両端の台所や玄関の床がつながるが、干潮時は居間上部のロフトが台所や玄関の床とつながり、居間は独立する。日の光や風の存在が空間の性格を変えるように、潮汐が空間相互の関係性を変えている。

潮汐は当然のことながら海に住む生き物たちにも大きな影響を与える。総じて彼らは大潮のときに産卵することが知られている。この住居はヒトの祖先も海を起源とし、今もなお自然的存在であることを、身体を通じて感じさせるであろう。建築が空間的存在であるとともに時間的装置でもあることや、海と建築との関係や海とヒトとのつながりも問う秀作である。(松井正澄)

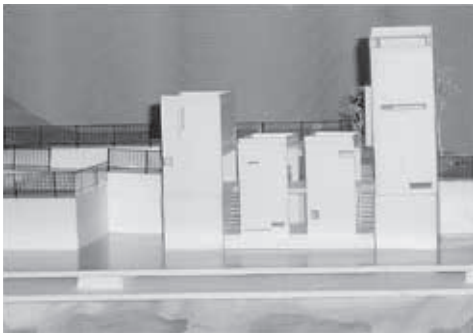
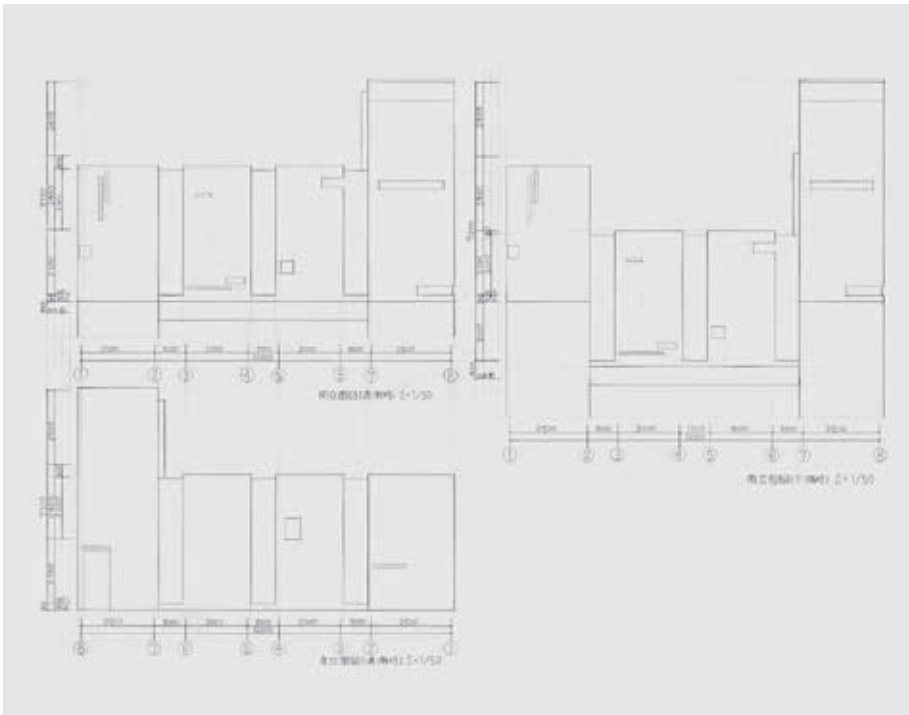
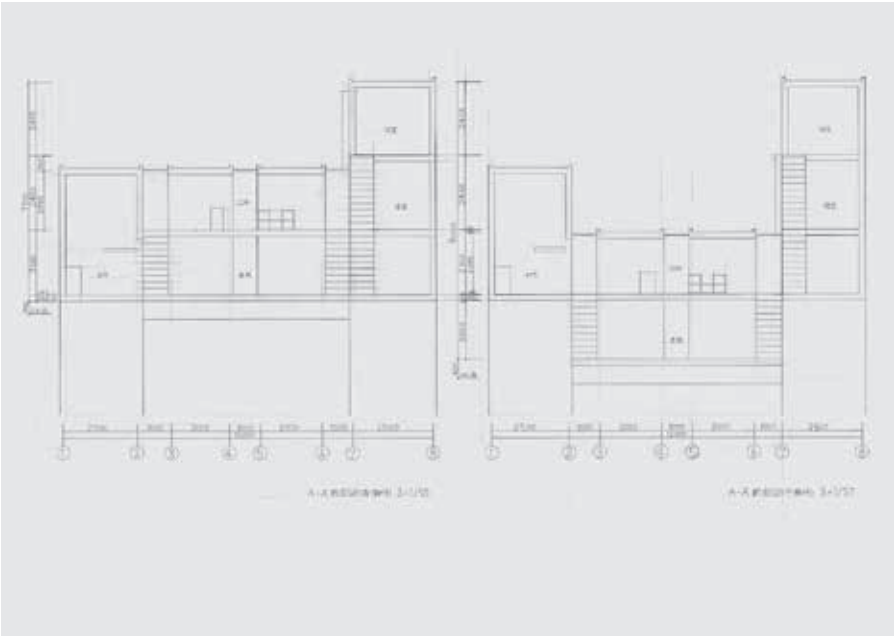
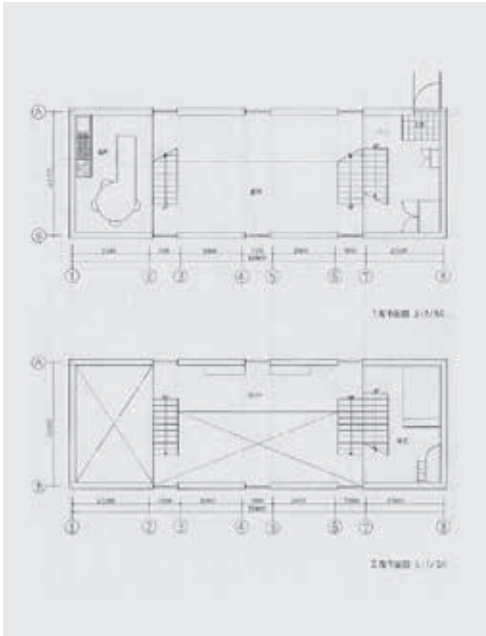
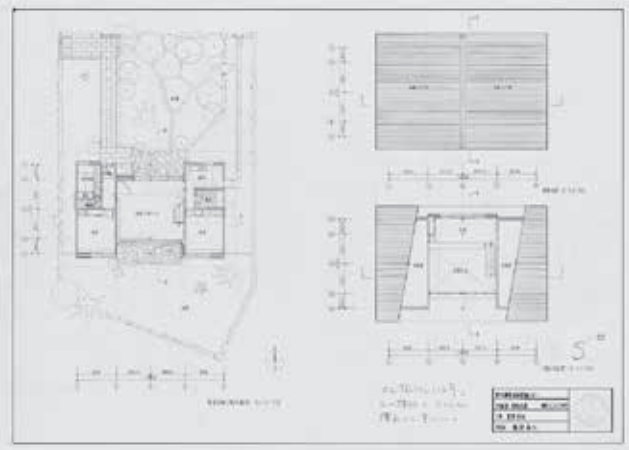
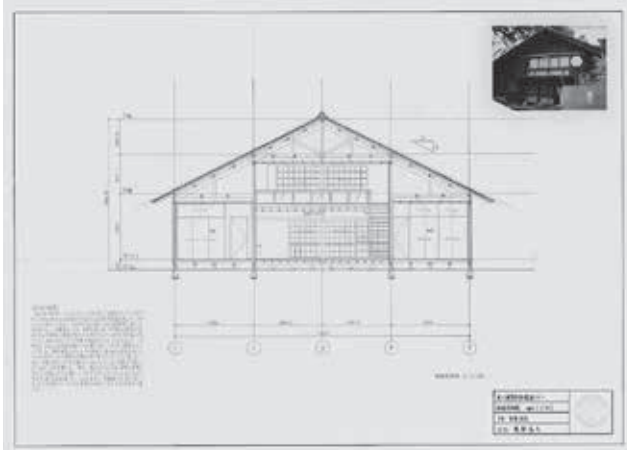
南岡大介



椎橋 亮



服部高久



設計製図Ⅰ 第2課題
ウォーターフロントにあるマイスペース

田中秀明

■コンセプト

今回の課題が出題されて、現地調査に行ったら初めて思ったことが、計画地周辺は、暗いイメージだった。なので、明るいイメージの建築物を作ろうと思った。

ガラス張りの円柱の物体で明るいイメージを出した。ピロティを作ることによって建物に軽いイメージを出し、対岸から見ると、水上に建築物が浮いているような感じをイメージし、作っ

た。ピロティはセミパブリックな半屋外的空間にした。居住空間へのアプローチとして、ボートが停泊できるスペースを設けた。このボートの停泊スペースが一番工夫したところで、水位の変動に対応している。床を水面に浮かせ、水位の変動によって床も一緒に動くしくみになっている。

■講評

水辺の眺望や開放的な空間はウォーターフロントの大きな魅力である。田

中秀昭案は、マイスペースの計画を通じて、居住のためのプライバシーと、公共空間からの眺望の確保（水辺の公共性の担保）を両立させる可能性を提案している。

彼が現地調査で感じた場所の景観特性は、超高層ビルの夜景、暗いイメージであったので、明るく水辺に浮かぶ軽やかなイメージの建築を構想した。

提案されたスペースは、運河にボートの停泊スペース、1階が開放的なピロティ、2階がボックス状の住居となっている。住居には生活に必要な空間がコンパクトに配置され、運河に面した広いテラスもある。この3層の空間をガラスの円柱に囲われた階段がつ

ないでいる。

敷地の背後にある通路からは、ピロティを通して水際への視界や通風が確保され、列柱が適度な半屋外空間を形成して、ウォーターフロントの公共性に対する回答となっている。またボートの停泊スペースの床は、水位の変動に伴って上下するポンツーン（浮き桟橋）のような仕組で、運河からのアプローチを容易している。ガラスのシンリンダーはウォーターフロントの豊かな光と眺望を住居にもたらし、夜に灯る明かりは、超高層ビルの夜景にも呼応する運河のランドマークとなるであろう。敷地調査から設計までのプロセスを丹念にまとめた秀作である。

（松井正澄）

2年生（前期：設計製図Ⅱ、後期：設計製図Ⅲ）

【担当】 畔柳 昭雄(後期)
岡田 智秀(前期)
上利 益弘
岩本 一成
佐藤 孝秋(後期)
澤田 勝
長尾 亜子
前田 紀貞

設計製図Ⅱ（前期）

第2課題 「都市住宅の設計」

【設計条件】

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、都心で生活するための住宅を計画するものである。佃島は、江戸時代の将軍徳川家康が当時の大阪から漁業者を入植させて切り開いた漁業集落の名残を色濃く残す場所であり、現在は、このころの竹まいを残しつつ、佃煮発祥の地として広く知られた場所となっている。

また、隣接には東京都による大川端再開発のリバーシティ21が整備され、ウォーターフロントにつくられた超高層住宅による24時間都市としての機能をもつ住宅街が形成されてきている。こうした新旧の入り混じる場所に都心のウォーターフロントを活かした住宅を計画する。

計画に当たっては、敷地のA、B、Cいずれかを選定する。
各住戸に対する設計上の要件（住み手の要望やライフスタイル）を理解し、その意向に対して設計者として如何に応えるかに重点を置いたものとする。

1. 住み手側の意向(設計上の留意点)
- (1) 主の家族構成は夫婦(会社員・主婦とともに50代) および大学生(男)、高校生(女)の4人家族、犬1匹。
- (2) 自家用車は所有していない。
- (3) 部屋の構成は居間を最大限広く、他は狭くても可。水辺を日常生活の中で意識できるようにしたい。
- (4) 部屋数は、夫婦寝室1、大学生1、高校生1、居間1の最低4室を確保したい(設計内容に応じて法定限度内であれば部屋数の増加可)。
- (5) 家族がいつも何らかの形で気配を感じあえるようにしてほしい。
- (6) 既存の街並みとの連続性や住民とのつながりに配慮してほしい。

- (7) 敷地背後（陸域側）の公道から当該敷地前面の水域への見通しを確保してほしい。
2. A、B、Cの敷地および周辺条件
- (1) 敷地の形状、接道条件、周辺状況等は別添の地図どおりである。
- (2) 電気、ガス、下水道などは整備されている。
- (3) 地盤や水路の水質は日常生活に支障をきたさない程度の良好さである。
- (4) 気候や気象はおだやかであり、特別の配慮は要しない。
- (5) 水路は当該地区にとって歴史的遺産である。
3. 建築物
- (1) 木造建てを基本とする。ただし、階数・構造は法規の限度内で自由とする。
- (2) 敷地条件は、建ぺい率80%、容積率200%とする。
- (3) 住戸の延べ面積は100㎡程度とする。
- (4) 各住戸への主要なアプローチは、それぞれ敷地が面している道路からとする。
4. 屋外施設
- ・都市に水辺があることの楽しさが感受できる空間を計画する。

設計製図Ⅲ（後期）

第1課題 「キャンパス内に建つ水空間を持つメディアテーク」

【設計条件】

本課題は、船橋校舎内の一面にメディアテークを計画するものである。本施設には、流動する水・吹き上げる水・輝く水など、屋外において水と親しめる「水辺空間」を設けるものとする。メディアテークとは、情報（インターネット、パソコン、図書、会話）との有機的な関わりを図るための空間であり場であり、キャンパス内の情報が交差する媒介機能を果たす建築となる。

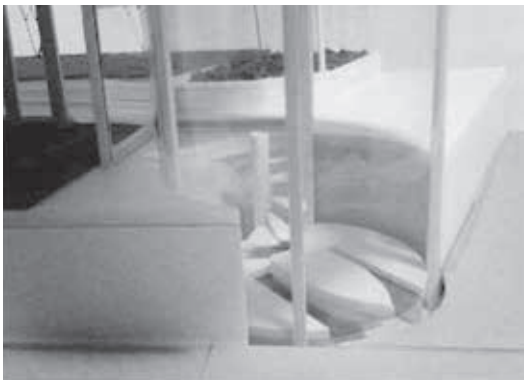
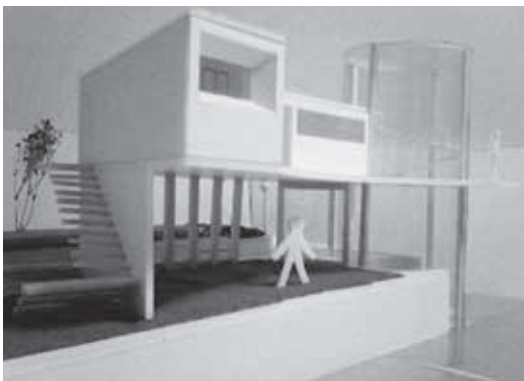
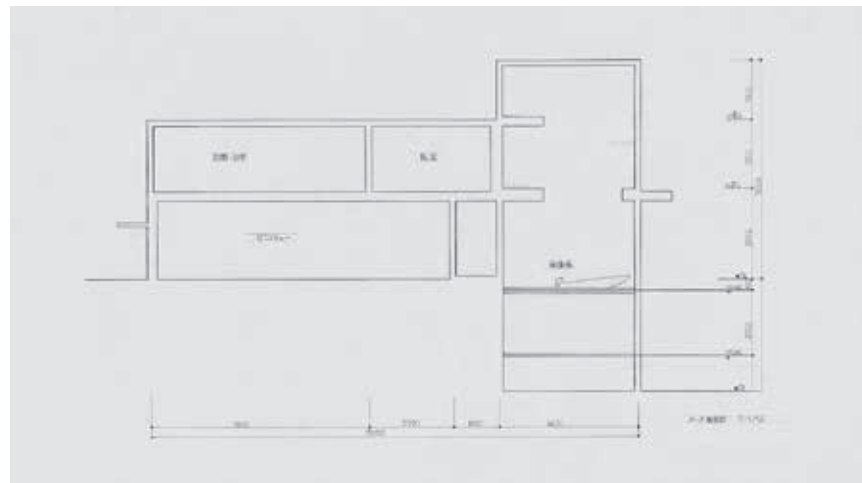
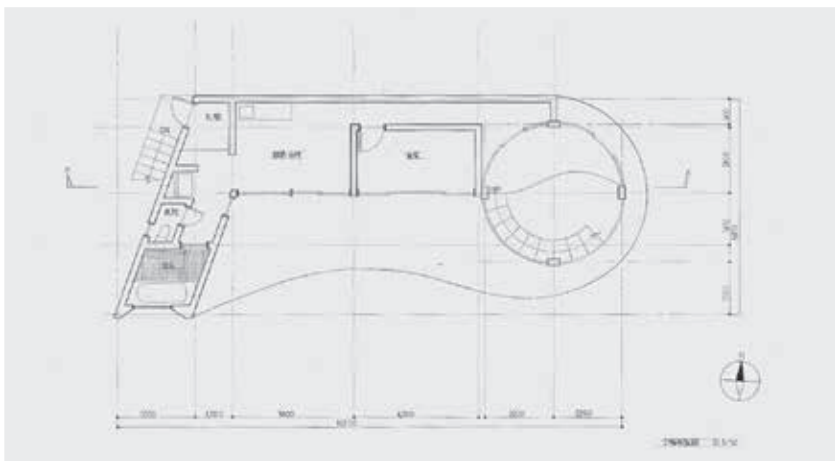
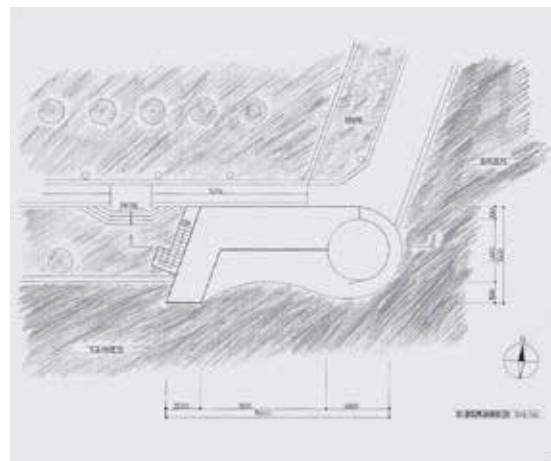
- 計画に当たっては、とくに以下のことを求める。
- ①利用者が自由に使用できる。
 - ②キャンパス内で最も良好な場を選定する。
 - ③敷地周辺の環境に配慮し、最適な水辺を計画する。
 1. 敷地および周辺条件
 - (1) 敷地の形状、接道条件、周辺状況等は別紙のとおりである。
 2. 建築物
 - (1) 鉄筋コンクリート造（一部鉄骨も可）平屋建てとする。
 - (2) 延べ面積は1,000㎡程度とする。
 - (3) 利用者の主要アプローチは敷地との関係で考慮する。
 3. 屋外施設
 - (1) カフェやテラスを設ける。
 - (2) 水辺との関係性を検討する。

第2課題 「SOHO 機能を持つ集合住宅―水辺環境を活かした集住のあり方―」

【設計条件】

本課題は、近年注目されてきている下町の運河沿いに面したロフト街の一画において、SOHO 機能を持つ集合住宅を計画することである。場所は、地下鉄東西線門前仲町駅から徒歩15分ほどに位置し、周辺にはマンションが建設されてきている。
SOHOとは「Small Office Home Office」の略であり、住宅勤務の形態として機能するものである。サテライトオフィスとも呼ばれている。主にクリエイターやベンチャービジネスのオフィスとしても使用されてきており、都内にも増加してきている。
本計画では、都心に残された水辺を活かし、親水性の高い集合住宅環境の提案を課題の主旨とする。
計画に当たっては、とくに以下のことが求められる。
①水や緑を楽しむことができる環境的、

- 空間的な計画を行う。
- ②集合することのメリットやデメリットに配慮した計画を行う。
 - ③ SOHO 機能を活かした計画を行う。
 - ④各住戸は、互いのプライバシーに配慮した計画とする。
 - ⑤敷地周辺の環境に配慮した計画とする。
 - ⑥各住戸は、家族構成に基づき3～4LDK 程度の規模とする。
 1. 敷地および周辺条件
 - (1) 敷地の形状、接道条件、周辺状況等は別添の地図・図面どおりである。
 - (2) 敷地規模は別添の地図・図面を参照。
 - (3) 敷地は平坦で、道路・遊歩道および隣地との高低差はないものとする。また、必要に応じて歩道の切り開きはできるものとする。
 - (4) 敷地は、準工業地域で、建ぺい率60%、容積率300%である。
 - (5) 電気・ガス・上下水道などは整備されている。
 - (6) 地盤は良好である。
 - (7) 気候は温暖で特別の配慮は要しない。
 2. 建築物
 - (1) ラーメン構造による鉄筋コンクリート造（一部鉄骨も可）2階建てとして、必要によって地階を設ける。
 - (2) 総戸数10戸で一戸の床面積は100～150㎡とし、延べ面積は1,000～1,500㎡とする。なお、ピロティ・搭屋・バルコニー・屋外階段等は床面積に算入しない。
 - (3) 利用者の主要アプローチは、2つの前面道路のどちらからでもよい。
 - (4) 設備は空調と設備を設ける。エレベーターは必要に応じて設置する。
 - (5) 適宜高齢者・障害者が円滑に移動できるように配慮する。
 3. 屋外施設
 - (1) 水辺を十分に活かした外構を計画する。景観計画としてまとめる。
 - (2) 駐車場は平面駐車とし、各戸1台で計10台および来客用2台。



西村秀勇

■コンセプト

そこは、下町情緒溢れる昔からある町であった。しかし周りの空を見渡すと、その町にはそぐわない高層ビルが異様に立ち並ぶ。

『現代と古き時代』双方が入り混じる空間ということに気づく。

本計画では、そんな町に現代、そして昔として溶け込む空間の提案として都市住宅を計画した。

敷地南側に広がる広場に向かって大

きく開口を取り中庭を挿入する事によって、視線を広場へと抜けさせ開放感を出すと同時にその町の人の流れや、広場での子供の笑い声、太陽、月、雨、風、雪等その土地の自然を大いに感じることのできるプランとした。南側の細長い壁は、開口に対しての目隠しと同時に、周辺に立ち並ぶ高層ビルの景色との調和としてデザインした。

■講評

「The design of the city habitation」は、都市化が進んだ現在の佃の中でも、運河による水辺、隣接する公園の緑、江戸の情緒を残す周辺の町並み等、恵まれた自然が残された好条件の計画地として捉えている。

設計者の西村君は、この敷地と条件をうまく活用し、住空間に自然環境をいかに取込むかを課題にしている。

プランはいたってオーソドックスである。玄関へ至るアプローチ空間を、公園のパブリック性とプライベートな住空間への場の転換を狙った中庭として捉え、階段室や居間空間を介し

て外部と内部の連続感を作り出している。またアプローチに沿った独立壁は、閉じる空間と開く空間を交互に形成し、見る、見られるといった都市住宅の設計手法に繋がる一つの解答として評価した。玄関を入ると各プライベート空間への動線としてパブリック空間の居間を必ず通るプランとしている。1階の水場ゾーンその他、最上階にもプライベートデッキを持つ浴室、トイレ空間を設けている。プライバシーを図りつつ、自分が一番リラックスできる空間を住まいの中心に沿えた考え方が素直で良い。この作品は、与えられた敷地条件をポジティブに捉え、課題に誠実に対処した設計者の姿勢を素直に評価した。(澤田 勝)

安岡菜緒

■コンセプト

今回の計画地は、東京佃にある佃川である。この土地は、昔からの漁村の歴史を継承した土地で、住宅が密集して高密度な空間を形成しているという現状がある。また、周囲に高い建築物がなく自然の光が十分に入り、目の前に佃川が広がっていることから『光と川を生かした設計』をコンセプトに計画を進めた。この2つの条件より、この地域にはあまりみられない縦に広が

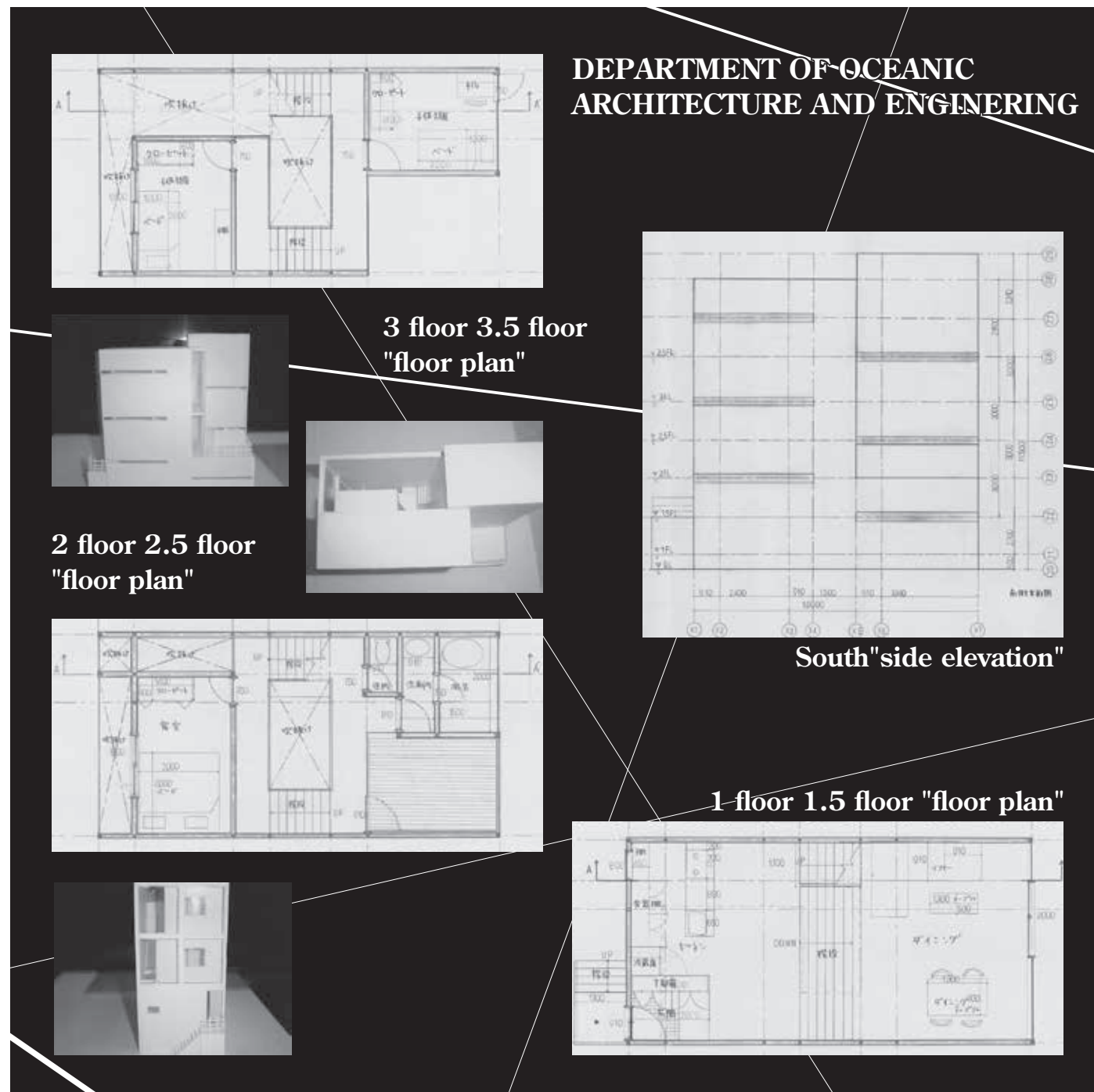
る空間を計画することにした。空間を縦に広げ、部屋に高さをつけることで狭い空間も広く感じられるようにした。また、高さのある建築物に大きな窓を設けることで、日中はリビングやダイニングのある1階・1.5階にまで自然の光だけで生活できるように計画されている。そして、大きな窓から内部のプライバシーを守るために、2.5階・3.5階は箱の中に箱があるような計画になっている。

以上のようにして、『光と川を生かした設計』を実現させた。

■講評

課題は都心の水辺に建つ小規模住宅の設計である。生活空間における基本寸法の学習を前提とする、設計者による初歩的な敷地調査とプログラミングに基づいたデザインである。南側の河川への眺望を背景とする家族の団欒を望みながら楽しく料理ができるこ

と、および家族それぞれのプライバシーを確保しつつ互いのけいはいを感じることができること、さらに敷地周囲の道路や公園とは心理的な距離が保てること、が設計に求められた課題であった。これらに対する解決策として、平坦に敷地の上に、吹き抜けの周りに展開するスキップ・フロア形式の空間構成を巧みに用いている。また公園や道路、隣地、河川といった周辺環境との兼ね合いから、それぞれの外壁面における屋外への開き方と閉じ方を変えながら、エッチことのデザインを試みている。総じて多角的な検討を経て、それが説得力のあるデザインとしてまとまっているところが高く評価された。(上利益弘)



設計製図Ⅱ 第2課題
都市住宅の設計

山下 泉

■コンセプト

今日、個人のプライバシーが尊重された建物が目立つようになってきた。これは、近所の住民との人間関係の構築を極力避けようとする現代の風潮によるものであり、それは近所付き合いのみならず、家族交流さえもままならないものとさせている。そんな中、今も下町の雰囲気漂わせた佃川周辺の当計画地に私が計画したものは、地域社会との関わり合いと家族交流に重点

を置き、セミパブリック・セミプライベート（セミパブリックよりもプライベートな空間だがプライベート空間よりも開放的な空間と定義する）・プライベートの3空間を組み合わせた建築物である。南側は主に1階の居間と空間的な繋がりがあり、全体的に配列された格子によってある程度プライベートな空間となっているが、周りからも中を垣間見ることが可能なセミプライベート空間である。一方北側はプライベート空間が主であるが、部屋にある障子を開ければ家中の空間が繋がるようになっている。常に家族の存在が意識出来る空間と、地域住民との接点空間が設けられているこの家で、それらを上手く活用した生活を送って欲しい。

■講評

山下さんの作品については、この住宅の他に、1年時のウォーターフロントにあるマイスペースや、集合住宅ー水辺環境を生かした集合のあり方ーなどの課題について偶然にも続いて担当することになったが、これらの作品をとおして見え隠れしているテーマの1つに建築環境におけるパブリックと

プライベートの関係性がある。この作品では、建築の中で暮らす家族の交流と、その建築の外の地域の人々との関係を考えることからスタートしているが、プライベートからセミプライベート、セミパブリックと設定していくことで、内部での家族関係とともに外部の地域住民との接点をも空間的に構成し、この住宅建築のデザインを試みている。建築のデザインにおいて外観を検討する上で、周辺への景観を配慮した美しい表情をもつデザインを考えることが大変重要だが、同時にそのデザインが時間の経過とともにどのように変化していくかを想像してデザインすることも、今後の計画と表現面で試みて欲しいと思う。（岩本一成）

設計製図Ⅲ 第1課題
キャンパス内に建つ水空間を持つメディアテーク

古賀隆弘

■コンセプト

今までの課題では、建物のデザインや内部空間の構成に力を入れて設計してきたのに対し、本作品では建物のデザインより、外構に意識を置いて設計に着手した。今回設計する上で設定したルールは、「円のみで建物を構成する」ということ。また、ランダムな配置により島国（諸島）を意識した空間を計画した。これに基づき、本作品では円形の建

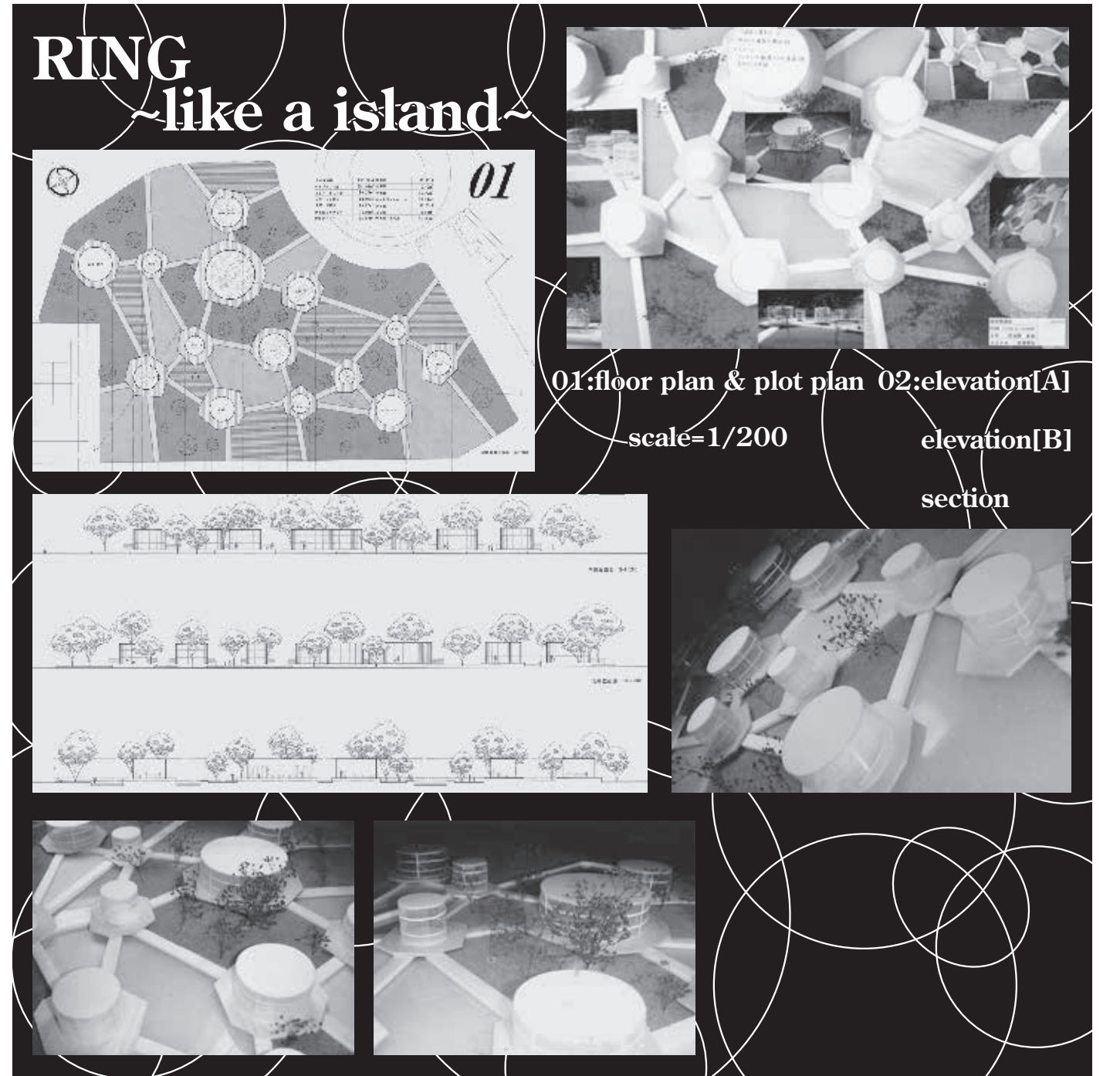
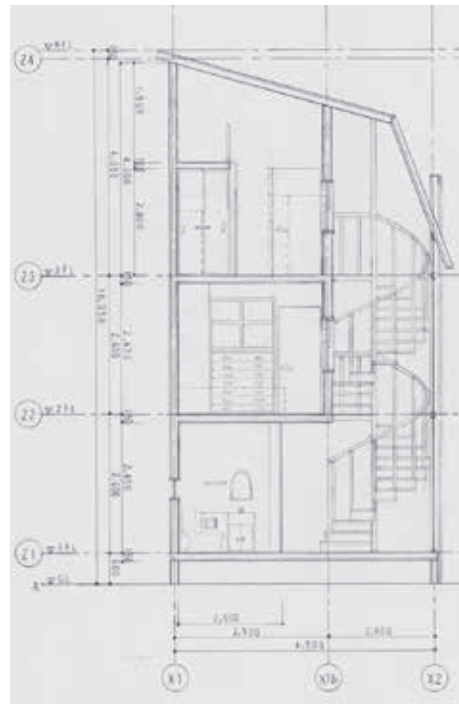
物を通路で繋ぎ主動線とした。さらに建物と通路で囲まれた空間に植栽（緑）、水（青）、ウッドデッキ（茶）の三要素を配置していき、水辺を感じながら安らげる空間を作り出している。これは一つ一つの建物を中心に360度、美しい景観を望めるよう配慮したものである。さらに前述した「外構に意識をおく」ということだが、これは如何にしてこの計画地に人々の意識を誘導するかが重要であると考えたからだ。そこで建物の隙間から覗く風景や、主動線からその周りに配置された三要素に向かい人々が自由に動線を描けることで、この空間に対する好奇心の誘発を狙った。

以上のようにして「人々が興味を抱き、そこに誘導できる建築物」というものを狙って本計画を設計した。

■講評

正円を基本にしたユニット構成とい

う、大変にシンプルな方法ではあるが、これによって、その円どうしの「間」の外構がとくに魅力的なものになっている。いつも思うことだが、円形とか三角形という単純幾何学形態というのは、それがモチーフとして使用された場合、空間の表情が非常に堅くなるのが常である。しかし、古賀案は、この幾何学形態を用いながらも、それらをうまく分散配置の構成に持ち込むことで、ギリギリの地点で破綻なく「風景ある空間」に成り得ている。空間を導き出す論理と生の空気の感触がケンカせずに同居している、とも言える。実際にこの建築が、敷地に完成した風景を想像すると、ワクワクするものがある。（前田紀貞）



設計製図Ⅲ 第2課題
SOHO機能を持つ集合住宅

■コンセプト

①集合して暮らすことへの強いイメージをもつ空間

現在の集合住宅の多くでは、集合して暮らしているとの意識がほとんどなくなっている。この計画では、ここに住む人々が、集合して暮らすことの豊かさや楽しさを感じ、積極的なコミュニティの形成につながる空間をつくることを目指す。

②水辺で暮らすことを意識できる空間

大隈慎太郎

敷地周辺は、倉庫街ということもあり河川存在は忘れ去られているような感じを受けた。この場所において水辺とは、かなり身近な存在であったと思う。この計画では、水を通して自然や環境の移り変わりを感じ、水辺で暮らす豊かさを意識できる親水空間をつくることを目指した。

以上のことをふまえ、今回の設計では、「ずらす」というルールを定めた。壁、スラブなどの要素を「ずらす」という操作で建築物を構成していく。これにより、建物内部に多様な空間をつくりだし、その中を人々が移動する瞬間、建物は色々と表情を変えるであろう。

■講評

大隈案は、建物ボリュームをX方向、Y方向に「ずらす」というルールによってできている。ただ、このルールが生のまま、堅いまま、最後の空間にそのまま露呈してくることはなく、設定された「ルール」が「思いがけない風景を作る契機」にうまく結びついている。また、このルールに加えて、大屋根のような「屋外デッキ」が上部に重層させられることで、不思議な「延び」の感覚を出している。これによって、各棟の間の広場は、内部とも外部とも言えるような両義的な力を持った場所になり得ている。（前田紀貞）

設計製図Ⅲ 第2課題
SOHO機能を持つ集合住宅

■コンセプト

どこにでもあるような、単なる四角い家をきれいに並べて、緑を所々植えるだけの集合住宅ではつまらない。とにかくここに来る人が、おもしろいと思えるような集合住宅にしたかった。

そこで私はこの集合住宅で、テトリスのようにランダムにブロックをいくつも重ねあわし、外から見ると、どこからどこまでが一つの家になっているのか、隣の家との境界線のわからない

坂本真由美

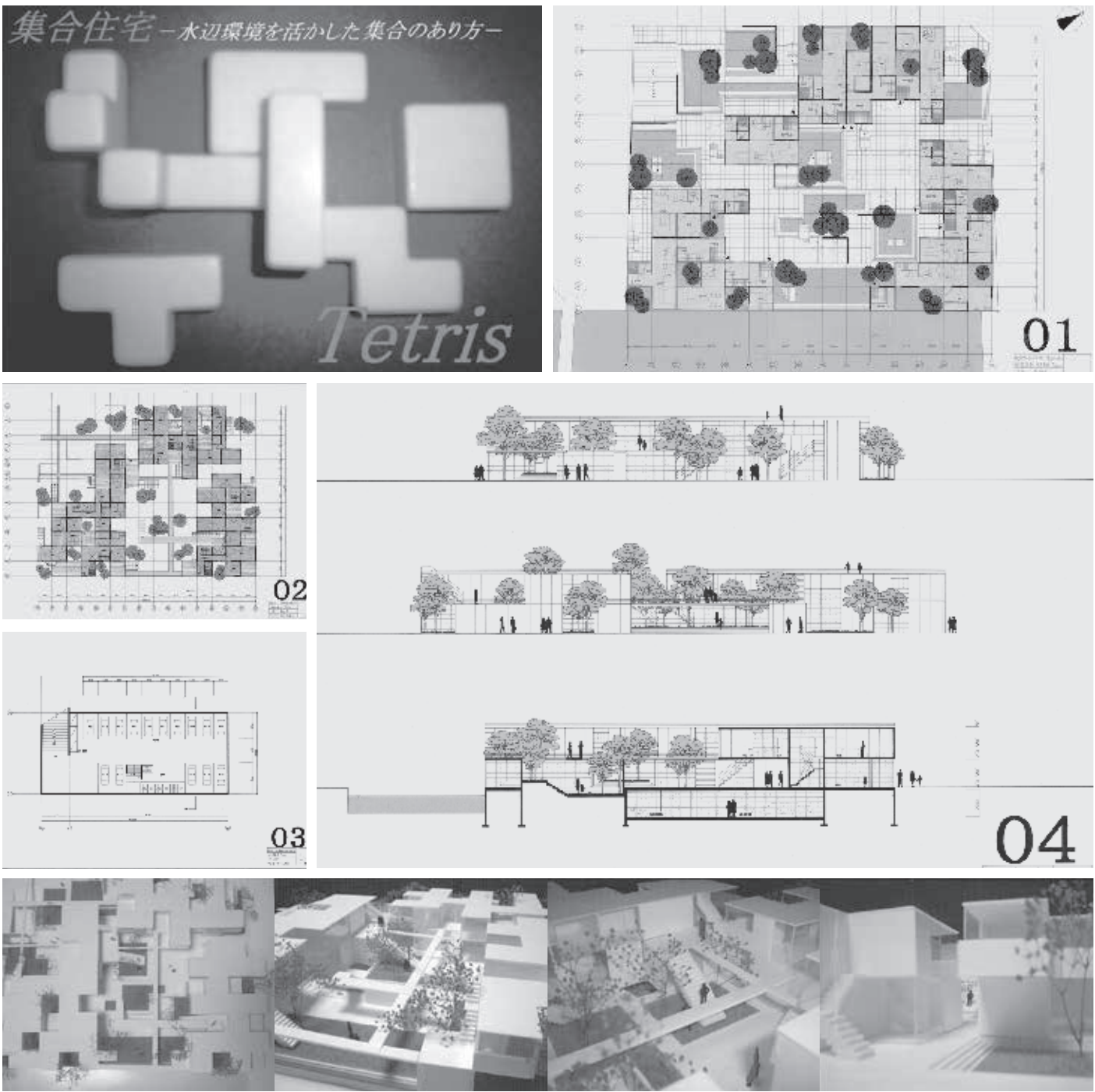
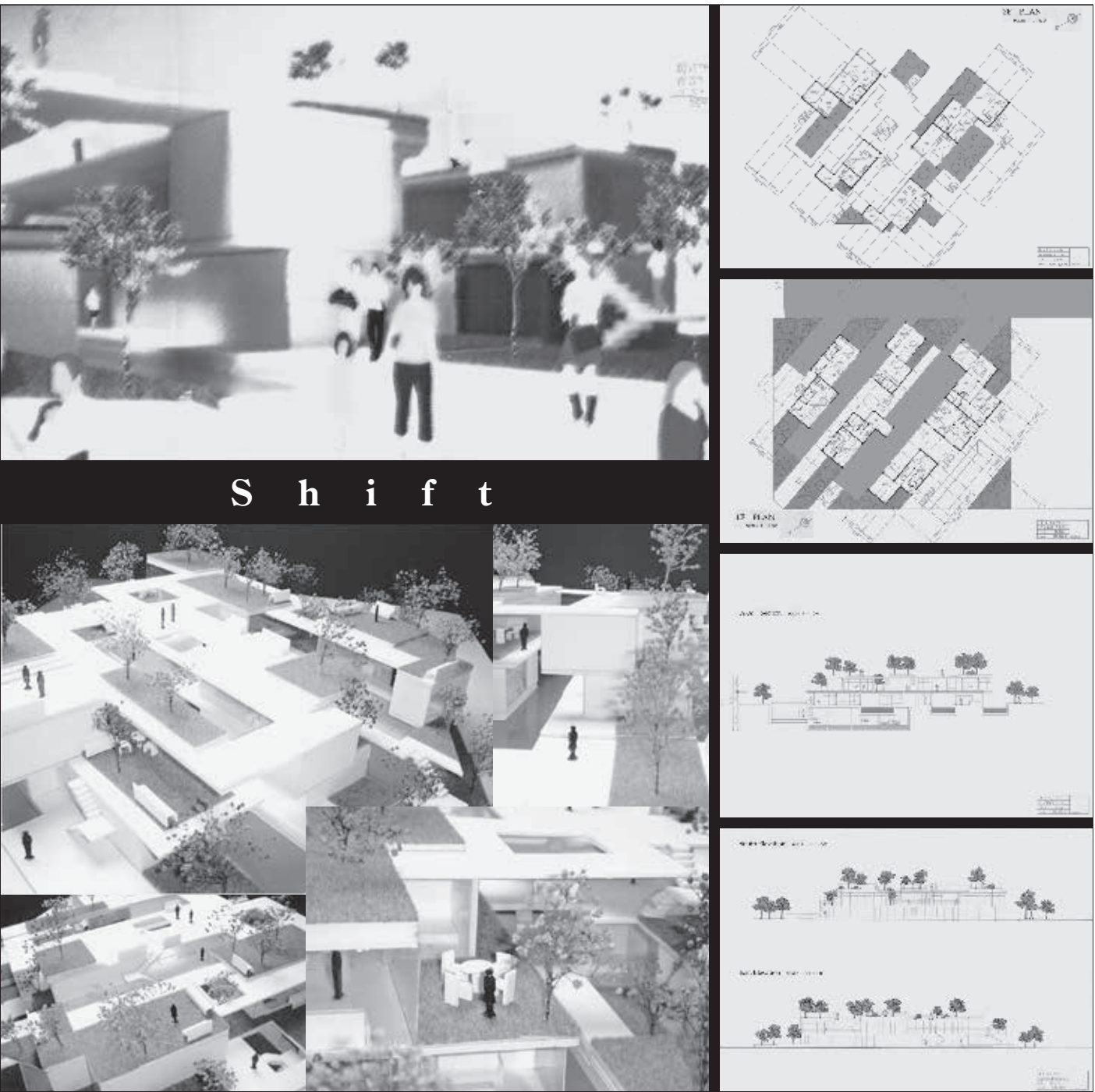
ような構成にした。しかし10戸の家はすべて、1階と2階はブロックが6個ずつ重なって出来ている。

また中央には、平坦ではつまらないので凹凸のある立体的な中庭空間をつくった。住む人のための前面道路からは見えない隔離された形にしたこの中庭には、2階テラスにいける階段をいくつも作った。そして、3つの建物を1つの集合住宅にするために建物と平行に伸ばしたブリッジで、3つの建物すべてをつないだ。

■講評

驚く程端正な構成にまずは圧倒され

る。極端に静寂な顔つきをしているにもかかわらず、その詳細をよくよく眺めてゆくと、迷路のように複雑で、各所に臭いがあり、さまざまな色合いが付けられた空気の感触が手に取るようにはうかがえる。これらは、建物や中庭、そしてその周りに配されたブリッジ・テラス・階段、等が巧みに設置されることによって、その効果が発揮されているものと考えている。坂本案は、スケッチの相当早い段階から、この構成が模型に現われてきており、それ以降の本人の粘り強い姿勢もあって、詳細までの詰め、そして図面の記載レベルも非常に高精度なものになっており優秀作品として十分に誇れるものであろう。（前田紀貞）



設計製図Ⅲ 第2課題
SOHO機能を持つ集合住宅

■コンセプト

『De Stijl』

2000年世界遺産として登録された、リートフェルト作シュレーダー邸をモチーフとし、第1次世界大戦後、オランダで起こった『De Stijl』運動の特徴である、直線と3原色をこの作品では取り入れ表現した。

『mosaic』

モザイクの様に立ち上げられた独立壁により、人の注意を室内から、建物

西村秀勇

全体の風景として、逸らすことができると考え、大きな開口が設けられたプランとした。それにより、人の注意を逸らすのみならず、集合住宅の閉鎖された空間は、開放された空間となる。見えそうで見えないモザイクの表現。『community』

人と人の繋がりが乏しくなっている今、集合住宅でのコミュニティは衰退している。問題を解消すべく敷地内に設置した、2つの『水』『緑』の多く取り入れられた空間では住人・周辺地域の人と人との繋がりをもたらすものとなる。

■講評

まずは、本人もコンセプトに掲げているように、デ・スティール的な水平性・垂直性を基本に据えたデザインとそれによる空間構成が特徴的な案である。加えて、西村案の特徴は、その

水平プレート・垂直プレートの組み合わせ構成の中に、勘所を押さえた「凸凹処理」、そして、「穴開け処理」が成されることによって、際だった「彩」が建築と外構で功を奏していることだ。この「彩」ということの意味は、敷地全体にわたる空間に、見通しのパースペクティブや、敢えてそれを外すような死角を作り出し得ているという意味である。また、図面の記載内容や各所のデザイン、そのバランスへ感覚への配慮も非常に行き届いており、とくに目を向けさせられた案であった。そして何より、西村秀勇君、本人の建築への気迫に力強く頼もしいものが感じられ、私としては大変に好感が持てた。(前田紀貞)

3年生（前期：設計製図Ⅳ、後期：設計演習Ⅰ）

【担当】坪山 幸王

小石川正男

奥村 召司

上條 美枝

高島 秀訓

白江 龍三

榎本 雅夫

玄ベルトー進来

設計製図Ⅳ（前期）

第1課題

「フローティング・ステージ」

（出題：坪山幸王）

【課題意図】

近年の都市ウォーターフロント再開発の多くは、多様な商業施設（とくに小売店の集合）を中核とする「交流人口の拡大」によって、当該地域の消費活動を活発化し、就業人口の拡大を図り、結果として定住人口の拡大を図るものである。このようなウォーターフロント再開発は、別名「エンターテインメント・センター」とも呼ばれ、華やかで活気のある「にぎわい」を形成するものである。

そこで、このような「にぎわい」の環境を整備する一環として、第一課題では「フローティング・ステージ」の設計を課題にする。

フローティング・ステージの特徴は、目的に応じて移動の自由性が高く、ユニット化によってステージの形状を自由に变化させることができる。また、海面に立地することにより、オープンスペース効果による周辺の都市内既存建築物の景観的影響が少なく、比較的自由な形態を提案することができる。さらに、フローティング構造物は浮函構造物ともいわれるように、構造物内部が「ガラトン」であるため、その利用に際しては目的に応じて多様なものが考えられる。

フローティング構造物の材料は、施工性の高いスチール材料、あるいは安定度の高い鉄筋コンクリート材料が一般的である。そこで、本計画が建築物として位置づけられる場合は、消防法を考慮した不燃化（構造物内部に耐熱被覆材施工やスプリンクラーなどの消火栓の設置）が義務づけられる。また、ステージで演技する人々の避難の方法や経路についても十分検討する必要がある。

あるので注意すべきである。
（参考資料：横浜 MM21に隣接するフローティング栈橋）

【課題内容（計画・設計上の要点）】

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

- (1) ステージ規模：400～600㎡程度（指導教員と相談）
- (2) 機能と施設：用途によって異なるので各自自由に提案
- (3) 設置海域（別図参照）と構造
- ①フローティング構造物の形式（バージ、プレート）および形状（円形、方形など）は自由
- ②フローティング構造物の内部利用は可能（楽屋、準備室、大小道具室など）
- ③周辺海域でのある程度の移動は可能（どのように移動するかシステム提案）
- ④固定式の場合は参考資料を検討（どのように固定するかを提案）
- ⑤設置海域を陸側に掘込むことも可能（理由を明記）
- (4) 海象条件：設置海域の波高は30cm程度（ただし台風時には1m前後の波高を考慮）

- (5) 周辺計画：ステージに至る道路計画を含めて行うこと

第2課題

「海と陸を結ぶ・水族館」

（課題担当：玄ベルトー進来、榎本雅夫）

【課題説明】

海洋建築にもとめられる条件は、建設場所の環境によって異なります。課題の敷地は夢の島の一角ですが、その地域の環境そのものも均一ではありません。その環境を読みとりつつ、ここに3つの施設を計画し、最後にランドスケープ計画としてこれらをまとめることが設計演習Ⅰ・Ⅱ全体の出題意図です。

夢の島には東京の代表的なマリナーがあるほかに植物園、スポーツ施設、公園など、複合的なレジャー施設になるポテンシャルティーをもつウォーターフロントです。また水門がもうけられているおかげで、水面と密な関係を持つ建築が可能な場所です。

第1課題は、フローティングステージで「海」の領域における計画でした。第2課題は「陸と海の境界」領域を対象として水族館を計画します。そして、第3課題は「陸」域を対象とした海浜の宿泊施設を計画します。海と陸、およびその境界領域それぞれの環境の特性を把握しつつこの課題に取り組んでください。

さて、今日では水族館に求められる条件が時代とともに変化しています。地球環境に対する意識が高まるなかで、博物館自体の概念も問い直されつつあります。フィールドミュージアムやエコミュージアムといった考え方も出てきています。地域の自然そのものが展示物という捉え方です。水族館はどうでしょうか？ これからの時代に、水族館をつくるとしたら、どのようなものが求められるか。新たな発想をもっ

て課題に取り組んでください。

【設計条件】

(1) 計画地

陸と海の境界である水際線にあって、フローティングステージとの関わりをもてる場所を設定する。敷地は海と陸にまたがっても構わないが、ヨット／ボートのマリナーへのアクセス動線を残すこと。敷地面積は自由とするが、駐車場や外構等の陸域の施設が計画できる大きさを設定する。

(2) 計画内容

- ①海と陸を結ぶ水族館（海の博物館）の建築計画
- ②および外構施設計画（屋外展示を含む）
- (3) 計画諸元
- ①屋外施設
- ・エントランス、アプローチ
- ・駐車場（50台程度うち台は身障者用2台）サービス用駐車場（10台程度）
- ・休憩広場および植栽計画ゾーニング
- ②建築諸室
- 延べ床面積 合計約5,000㎡
- 〔パブリック部門 小計2,800㎡〕
- 〔管理部門 小計2,200㎡〕

設計演習Ⅰ（後期）

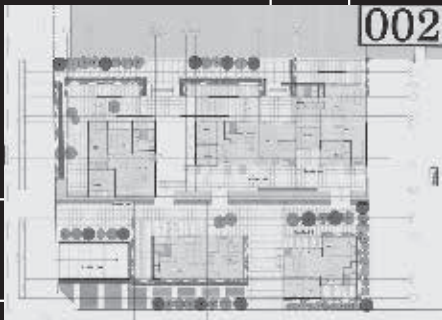
第1課題

「夢の島公園に建つスポーツホテル」
（出題：小石川正男、白江龍三、上條美枝）

【課題テーマ】

都立夢の島公園は、運河と水路に囲まれた埋立地に造られた公園です。かつてのゴミ捨て場も今では緑の夢の島として、熱帯植物館や競技場、野球場を備えた総合公園となっています。平成16年には旧夢の島総合体育館をリニューアルし、新たに文化・学習施設、宿泊施設を加えた東京スポーツ文化館としてオープンさせ、文化スポーツ活動の新しい拠点を目指しています。そ

The Style



001 1Floor Plan
002 2Floor plan
003 Elevation, Section

Design Concept

『mosaic』

2000年世界遺産として登録された、リートフェルト作シュレーダー邸をモチーフとした。1919年第一次世界大戦後、オランダで起こった『De Stijl』の直線と3原色での表現。



こで、今回の課題では、これら周辺施設と連携、補完しあうような施設を計画し、夢の島公園がアスリートはもちろん、スポーツ愛好者にいたるまで、だれもがトレーニングでき、楽しむことができるスポーツ拠点として、魅力的な環境となる提案をしてください。

【設計と条件】
敷地面積 20,000㎡（計画地内に任意に設定し、配置図に明示する）

延床面積 8,000～10,000㎡程度
構造形式 自由（木造不可）
A：宿泊ゾーン（約3,000～4,000㎡）
収容人数200人程度

宿泊目的（長期滞在やアマチュアの合宿、各種スポーツ大会・イベント等の参加見学者の宿泊等）や、宿泊形態（個人、団体、家族等）を想定し、ツインルーム（約30㎡）を主体とした数種のタイプの宿泊を設定する（注：東京スポーツ文化館にも宿泊機能あり）。リネン室、従業員室（控室）、共用浴室やランドリー等、宿泊形態に合わせ必要となる諸室を配置すること。

B：スポーツゾーン（約2,000㎡）
トレーニングセンター（トレーニングルーム、情報スペース、ミーティングルーム、研修室、保健室等）、プール、テニスコート等、既存周辺施設との関係を配慮し提案すること。ビシター用ロッカールーム等、それらに付随する諸施設。

C：パブリックゾーン（約2,000～3,000㎡）

総合受付、ロビー、ラウンジ、レストラン、ショップ、温浴施設（スパ）、コンベンションホール等。およびこれらに付随する便所等。

D：管理ゾーン（約1,500～2,000㎡）
フロントオフィス、クローク、事務室、管理・従業員関連諸室、機械室（空調機械室、電気室、受水槽、ポンプ室等、約300～400㎡）等。

E：その他

駐車場／客用50台程度（内、身障者用2台）、大型バス用2台、管理用10台）。庭園・広場等外部の憩いの空間
注意：各ゾーンの面積は目安を示すものであり、各自で自由に設定してよい。法規制については、階段、歩行距離について考慮すること。

【学習のポイント】
設計にあたっては、下記の点について検討すること。

(1) ホテルの機能構成を理解し、計画に反映させる。
①各部門の存在
②客動線（表動線）とサービス動線（裏動線）

③客室のプラン
④諸室面積の把握
(2) 立地特性を生かす。
①海（自然環境）との関係性
②内陸部（都市）との関係性
③フローティングステージや水族館との関係性

(3) 明快なコンセプトを打ち出す。
①特徴的な空間（構成）
②プログラムや構造等新しい提案
(4) 適切にプレゼンテーションする。

①適切な図面表現
②密度の高いプレゼンテーション
③美しいレイアウト
④コンセプトに適した表現方法

第2課題 「夢の島公園 WATERFRONT RENEWAL 建築とランドスケープのデザイン」 （出題：高島秀訓、奥村召司）

都立夢の島公園は、昭和53年の開園以来、スポーツと文化をテーマに施設整備が進められてきており、野球場、テニスコートを始めとして、屋内プールや体育館、植物園などさまざまな施設が現在では運営されています。広大な敷地は豊かな緑に覆われ、マリナーを取り囲むように水辺空間も提供され

るなど、都心に近い立地でありながら、大変恵まれた環境が整えられてきたことは、皆さんもご承知の通りです。

しかしまた、30年の間には開園当初の魅力も色あせざるを得ず、隣接する都立葛西臨海公園など最近の公園と比較すると、明らかに見劣りするようになってしまったのも事実です。そこで今回は、夢の島公園再生の第一歩となるランドスケープと自由提案の施設（建築）を皆さんに考えてもらうことにします。夢の島公園に新しく魅力を加える施設として、私たちはこれまでも水族館とスポーツホテルを公園のウォーターフロント部に計画してきましたが、今回の課題は、このエリア全体の計画を通して、夢の島公園の再生イメージを提示することが目標です。

改めて現在の夢の島公園を観察すると、施設の老朽化以外にも、①入口の印象が薄い上に動線がわかりにくい、②建築施設と屋外空間の連携があまりない、③機能的にも空間的にも施設間のネットワークが弱い、④魅力のある散策路（プロムナード）が整備できていない、⑤明治通りによって公園が東西に分断されている、などの問題を指摘することができます。これらの点を考慮しつつ、以前計画した2つの建築を核に、建築とランドスケープが一体となった魅力的なウォーターフロント空間を創造するよう努めてください。なお今回の課題は3名程度によるグループ設計です。

【課題】

(1) 計画地
ハッチングされたエリアを中心に各グループで自由に設定する。

(2) 設計対象
①公園を魅力あるものにするための自由提案の施設（建築）。
②計画地全体のランドスケープ。

【設計条件】

(1) 敷地にはホテルと水族館がすでに建設されているものと想定する。

ホテルと水族館はグループ構成員の作品から選び、最終模型にも必ず表現すること。今回の提案と整合させるために配置やデザインの一部を変更することはかまわない。

(2) 設計する施設（建築）の構造、規模は自由。立体の構造物であれば、一連のフォリーのようなものでもよい。エリア全体のバランスを考慮して決めること。

(3) ランドスケープには必ず「水」を要素として取り入れること。

(4) 敷地北端近くにある歩道橋の扱いは自由だが、夢の島公園全体の動線計画を考慮した提案を行うこと。

(5) 施設にふさわしい駐車場を再計画すること（立体／平面、地上／地下を問わない）。1カ所に集中させるか分散させるかは各グループの判断にまかせるが、必ず合計100台以上を確保すること。

(6) 法規制については今回は考慮しなくてもよい。

【学習目標】

(1) 計画地が夢の島公園の中に占める位置だけでなく、周辺環境との関係も考慮し、アーバンデザイン的な視点からデザインすることを学ぶ。

(2) ゾーニング、人と車の動線計画、造成計画、ストリートファニチャー等の施設計画、植栽計画等、ランドスケープデザインの手法について学ぶ。

(3) 建築と外部空間が一体となった総合的環境の形成について学ぶ。

(4) デザインエレメントとしての「水」の可能性について考察し、魅力ある親水空間の提案へとつなげることを目指す。

(5) 種々のアプローチの可能性について学ぶ（分析的アプローチ、生態学的アプローチ、概念的アプローチ等）。

⑥グループ設計を通してコラボレーションのプロセスと意義を学ぶ。

設計製図Ⅳ 第1課題 フローティング・ステージ

桔川卓也

■コンセプト

かつての人々は、自然と密接な関係を結んでいた。それに伴い、身近にあった山や海などを「かけがえのない風景」として捉えていた。しかし、現代社会では、経済成長や産業の発達などから多くの人々が自然との結びつき・「風景」からかけ離れてしまっている。そこで、本計画は「風景画」と「現実」の対比によって、変化し薄れつつモノを思い起こすことのできる施設を

提案する。

本計画地は、とくに人口密度が高いというトウキョーの中で、この敷地は緑・海・きれいな建築物を眺めることができる場所であり、またトウキョーという大都市の中で忘れかけられている自然が、この「夢の島」というゴミの埋立地から再生されている。ゴミというマイナスイメージをプラスのイメージにリノベーションされたこの土地はトウキョーという土地に危険を予告している。

この敷地の風景を「自然を描写した風景画」として、このギャラリーの展示作品とし、ここに来館した人々は、いかに人々はこれから自然と向き合っていかなければならないかを再確認し、

またこの夢の島の全体像の風景を場面場面で切り取り敷地内の新たな発見もできるようにすることを計画する。

■講評

この課題は、本学科で学んだ専門知識を生かす絶好の機会であり、ウォーターフロントという環境への多面的アプローチと、それに伴う機能、造形、空間に対する新しい提案が望まれる。

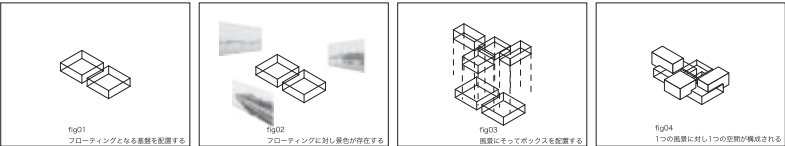
桔川案は、カフェ・ギャラリーや海の情報センターというプログラムを設定し、磁力を使った移動方式の提案を行うなど、総合的にそつなくまとめ上

げられている。しかしこの案を最も特徴付け、魅力ある作品としているのは、建築的手法でバランスよく配置させたボックスである。繊細に調整されたボックスの寸法や床レベルは、人の視点を変化させ、切り取られた風景やその距離感をコントロールする。普遍的な手法ではあるが、フローティングであるがゆえの風景の変動や、水面に反射した光がボックス内に取り込まれ揺らぐであろう様は、その環境を再認識させるものになるのではないだろうか。惜しむらくは、さらに新しい空間を想像予感させるエネルギーといったものが作品の中に欲しいということであるが、これは作者の今後の作品に期待したい。（上條美枝）

TOKYO FLOATING STAGE

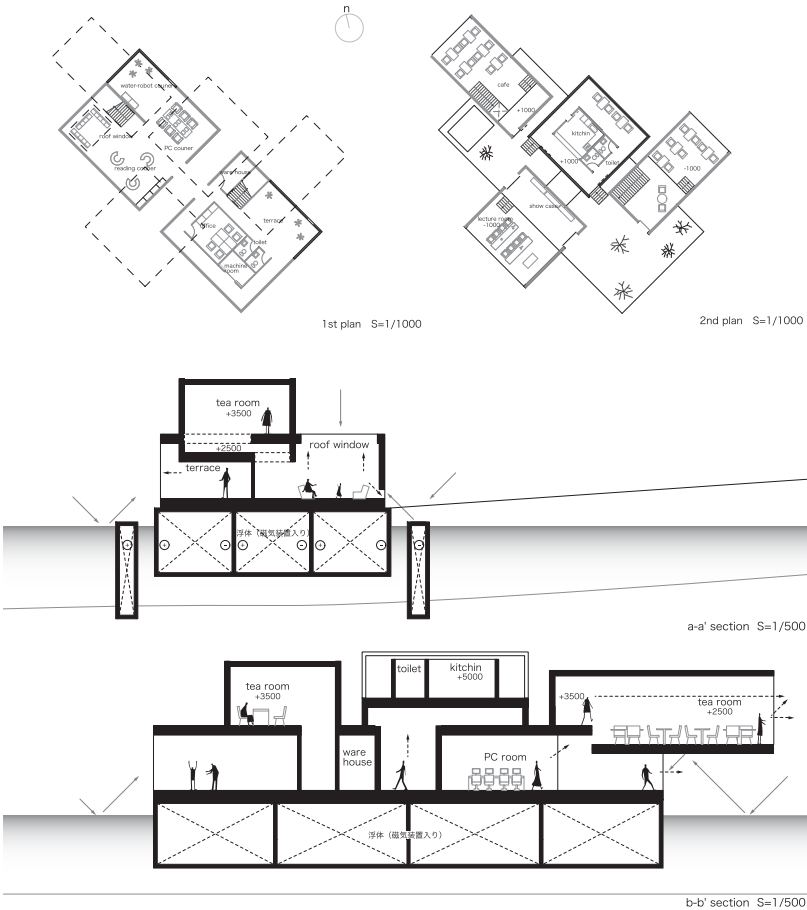
～風景の切り取り画による場所の発見～

01 diagram



展示室について。

展示室の数、プロポーション、各展示室の寸法はすべて、敷地の風景から構成された。平面寸法は1:1、1:2の2種類を基本形とし、天井高は2500、3000、3500、4000の4種類を基本と空間に変化をもたらしている。そして、私はこれらの展示室の展示作品を敷地の風景画として設けた。大きな開口から見える風景画は自由な動線から人々の目をとめ、ギャラリー空間へと導く。人々が風景画に近づくことによってその絵の範囲は大きく見え、歩くことによって常に表情を変えてゆく。



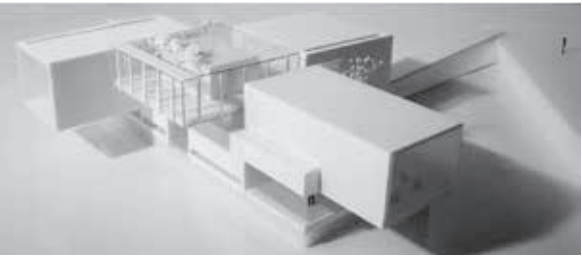
距離によって変わる風景画 Scenery picture that changes depending on distance



エントランスから眺める Sight of entrance



テラスからエントランスを眺める Sight of terrace to entrance



設計製図Ⅳ 第2課題
海と陸を結ぶ・水族館

青木 聡

■コンセプト

今回、水族館を設計するにあたり、水族館の配置場所を陸と海の境界線のラインに置いた。そして、建物全体をこのラインに沿った形の細長い建築物にした。この狙いは、来館者が建物内部に入りこの境界線のラインを動いてもらいながら、段々と陸上から海上へと移動させていくような動線配置の仕方を取るためである。この動線によって来館者は次第に親水性の高い空間に

移動しながら、水槽を観覧できるので、現実存在する海と非現実的になる水槽を対比しながら観覧できる空間を作った。来館者は主に新木場駅を使ってくだろうと想定しエントランス部分を駅寄りに設けた。これにより、来館者は水族館にスムーズに入ってこれるようにした。この水族館には、メインとなる水槽が二カ所ありその水槽を横、上、下、中に入って観るなどといったあらゆる観方で観れるようにした。

■講評

青木君はフローティング・ステージの課題のときから、建築を、環境と触れあう一種の「装置」として構想していたが、それ以来、建築を巡る「人の動き」に対して考察を深めてきたように見える。

今回の作品も、建築空間内部の移動を通して体験する、上昇や下降、閉鎖と開放、明と暗などのさまざまな感覚が、水族の展示と複雑に組み合わせられており、水族館全体がさながら一続きのプロムナード空間として組み立てら

れているのが特徴になっている。また公園の緑、空、マリーナの景観などをさりげなく展示ストーリーに織り交ぜ、水槽の中の世界と現実の世界を行き来させるという演出も巧みである。

一方、外観は直方体を基本に抑制されたデザインでまとめられており、一見して地味な印象を受けるが、スケールやプロポーションは確かである。派手なパフォーマンスや流行のフォルムに頼らず正攻法を貫いたものと受け止め、むしろ積極的に評価したい。

最後まで釈然としなかったのは、水面に半ば以上乗り出すよう配置された建築と水際との関係である。陸と海の境界線という言葉にとらわれ過ぎたように思えるがどうだろうか。(高島秀訓)

設計製図Ⅳ 第2課題
海と陸を結ぶ・水族館

稲葉秀星

■コンセプト

最近の水族館はショーを行うことで集客を図っているが、もともと水族館は普段見ることのできない水棲動物や植物を見るところであった。そこで今回は水族館の原点に戻り、かつ環境について考えてもらう水族館を計画しようと考えました。

外部は、その土地の持つ従来の機能を壊さないため地下に計画し、また天井をガラスパネルにすることで、なに

げなく上を歩いている人が下に関心を持てるようにしました。

内部は、地下1階をチケットのいらないレストランカフェやショップ、地下2階を展示空間にすることで、水族館が終わってもレストランやショップが使えるようになるので水族館を目的とした人以外の人も訪れてもらえるようにしました。展示については、日本に生息する絶滅危惧種を水中に生息する生物と、水と陸を行き来する生物とで場所を分けて展示しました。また地下に展示空間を設けることで孤立した空間のようになり今回のテーマを引き立てていると思います。

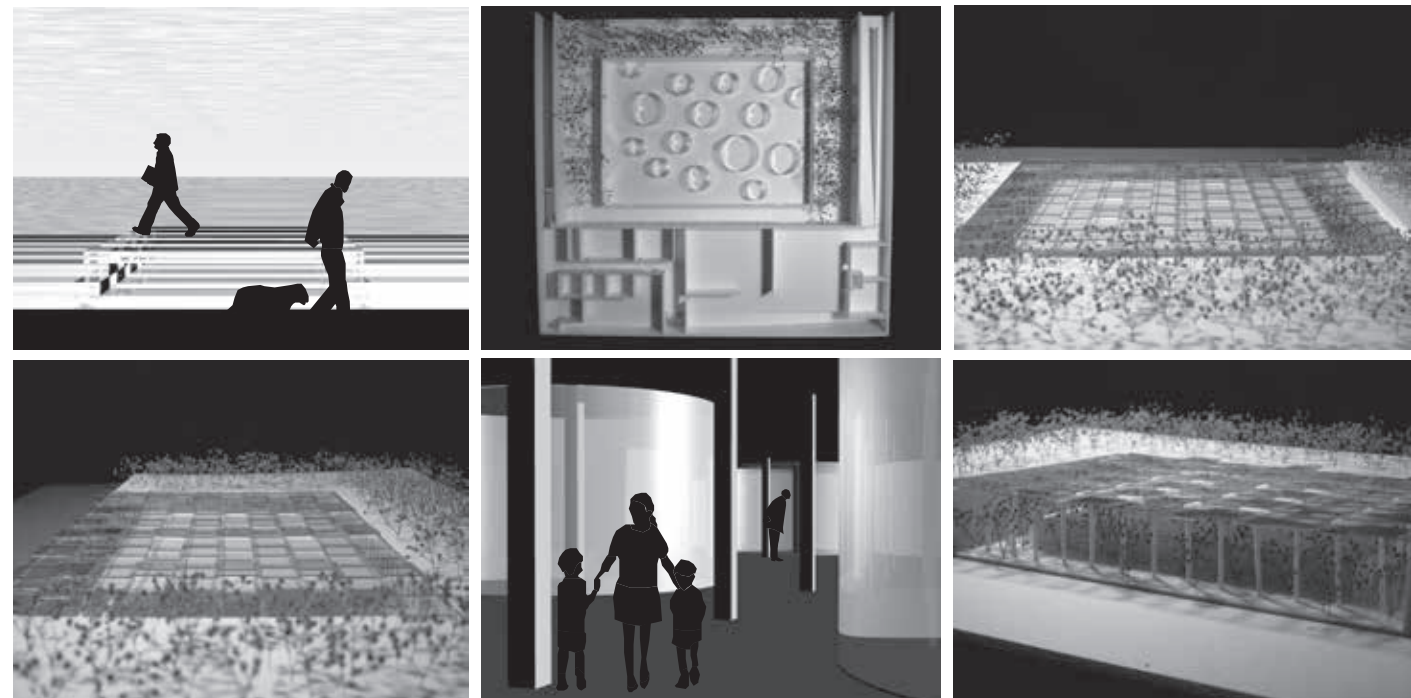
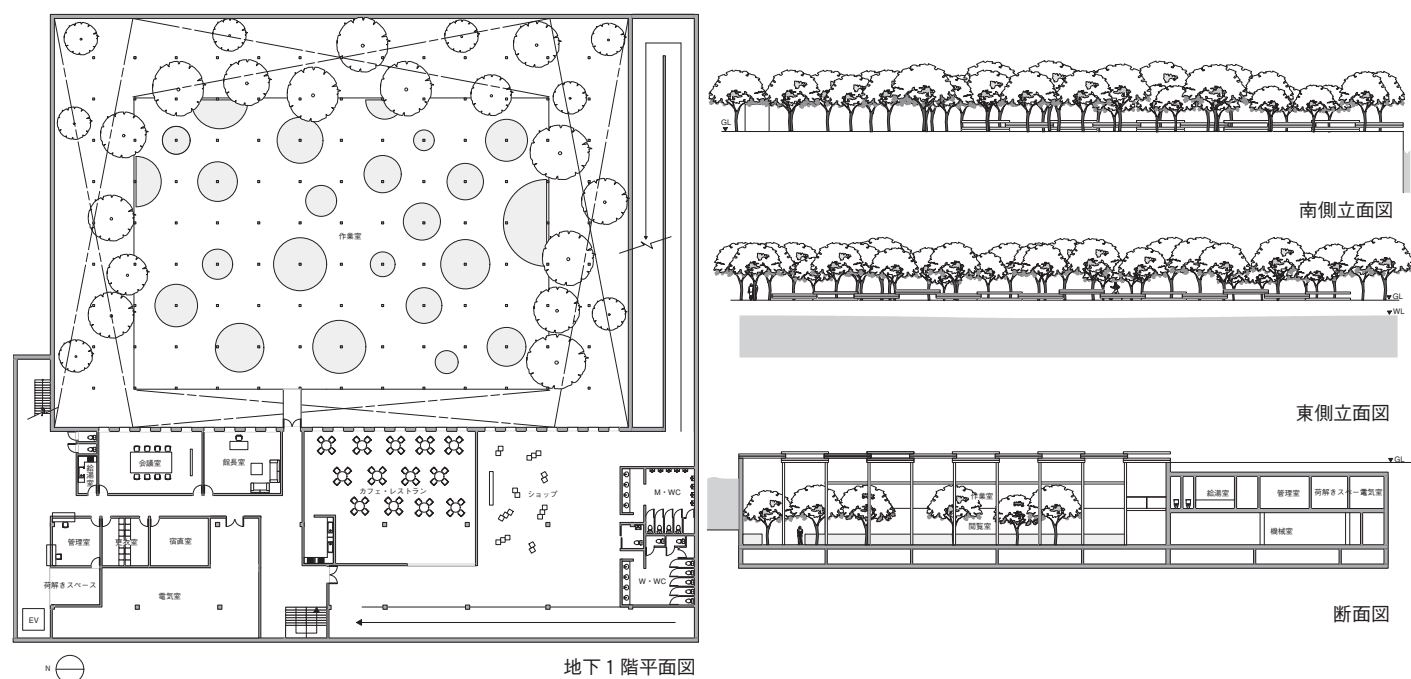
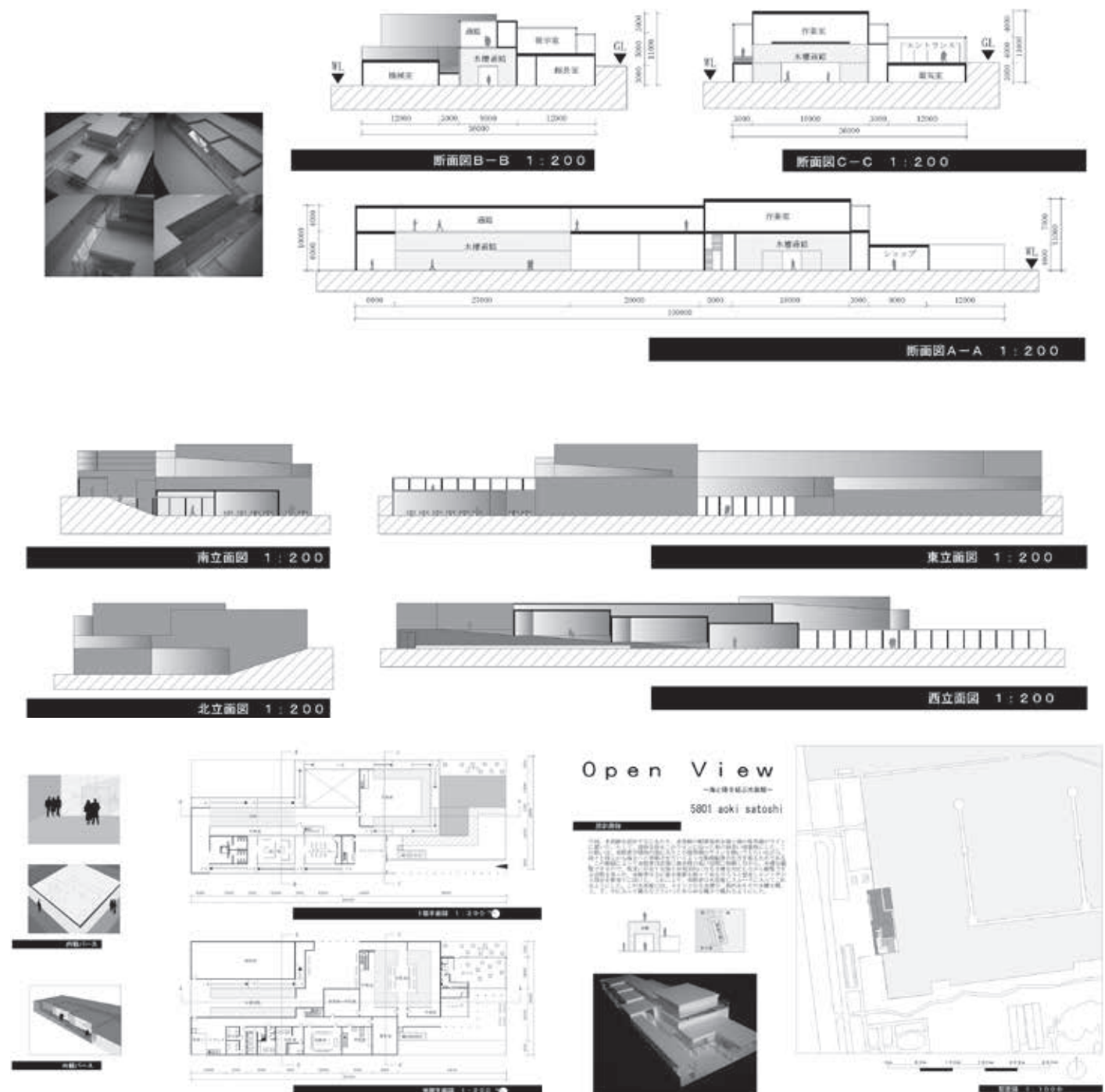
■講評

敷地であるウォーターフロントのプロムナードを建築で分断するべきでないし、可能であれば公園側から楽しめるマリーナのビューに対しても、今回の水族館は妨げになってはいけないと思っていた。建物全体を埋めてしまう単純な解答から、ガラスの凸凹屋根で全体を覆うことで、この計画案は公園に対し、ランドアート／遊具的な機能を果たし得るし、水面のキラキラする光景と借景的な関係にあり、夜はさぞかし神秘的な場所となるであろう。そしてスロープを介したアプローチはダイヴィングでエントリーした後や、浮

上時に水中から眺められる水面を連想させるであろう。まさに海と陸を結ぶ施設に相応しい案だと評価した。

内部については、パブリックゾーンとスタッフゾーン、有料ゾーンと無料ゾーン等がよく整理されている導線計画が展開する。その明解さの中にランダムに回遊できる展示空間とループ状に回遊する展示空間、直接天井から注がれる自然光を浴びられる空間と、暗転の空間とコントラストをテーマとしたような仕掛けが、訪れる人々を楽しませてくれるであろう。単調な空間作りを避けているだけでなく、グリーンと光を上手くからませた癒しを醸し出すインテリアは実現可能なようだ。

(玄ベルト一進来)



設計演習Ⅰ 第1課題
夢の島公園に建つ
スポーツホテル

■コンセプト

夢の島にスポーツホテルを建てるということで、コンセプトとして公園の一部にホテルがあるというイメージで考えてみた。ホテル全体の客室は2層の平屋のようにし、1階を地下まで埋め込み外観は1層だけ見えるようにしてホテルとしてそこにでっかくたてるのではなく、あくまで公園の景観をくずさないようにした。このホテルの全体の敷地の真ん中に幅10m道を設ける。

青木 聡

この道は通り抜けの道としても使用可能であり、隣接する水族館へもつながるようになっている。この道の中で訪れた利用者は、トレーニングジムで汗を流したり、レストランで食事をしたり、宿泊施設で泊まったりと多様に利用できる空間にできるようにした。ホテルの客室のあるほうの建物は真ん中に大きな吹き抜けを作り、その中に木を埋めこんで、大きな中庭のようにした。この意図は全客室に光が入ってくるようにすることと客室から緑が見えることにより公園内のホテルというイメージが体感できるようにするためである。このホテル内には多くラウンジやコミュニケーション室など人と人が交わる場を設けた。公園とホテルの

繋がりやホテルと水族館の繋がり、そして人と人の繋がりがこのホテルの設計により活発になるようにしたい。

■講評

夢の島は埋立地としての人工島である。そして、現在スポーツ施設やレクリエーション施設が建設され、緑豊かな島として、身近な存在の公園として親しまれている。

本課題は、夢の島アリーナの水際や公園エリアに水族館を計画し、引き続きスポーツホテルを計画する課題であった。青木君は公園の地形や環境と水辺に展開する景観を計画の中で重視し、

歩行者空間としてのプロムナードを施設内に街路として導入し、水族館の計画と連続した提案であり、スポーツホテルの機能も「動」と「静」の明快な区分のゾーニングの中で、夢の島の景観や情感との調和を図ったリアリティーのある計画として評価している。

全体の持つ空間構成の魅力は、図面から感じ取れるが、もう一步、個々の施設の計画内容や表現がプレゼンテーションには十分反映されていないのが残念であった。

多くの学生がプログラムや空間形態と格闘して消化不良になってしまった中で、青木君の提案がより個人的に見えたのは私だけであろうか……。

(小石川正男)

設計演習Ⅰ 第1課題
夢の島公園に建つ
スポーツホテル

塚本 航

■コンセプト

今課題であるスポーツホテルとは、簡単に言えば、「スポーツを楽しめるホテル」ということになるだろう。しかしホテルとは元来、仕事先の宿泊、休暇をとってのリラゼーションなどの「休息」を目的としたいいわゆる『静』を求めて訪れる施設である。それはつまり『動』を求める「スポーツ」とは相反するものであり、スポーツホテルというものには矛盾が存在する

ことになる。ここで運動施設、例えば多目的に使えるホールだけをホテルに付属させても経営者が2つの異なる独立した施設を同敷地内に提供しているに過ぎないように思える。

同時に夢の島ではスポーツ施設は充実しており、これ以上の必要性はないと考える。そうしたときに運動施設としてホテルでの『静』と『動』に着目し、ホテル内での『動』がよりアクティブになるような施設を提案してみた。

ここでホテル内の動として、近年、20代~60代で女性を中心とした幅広い年齢層で健康やダイエットのためにウォーキングをする人が増えていることから「歩くこと」をピックアップし普通のホテルでの閑散とした廊下にウォー

キングとしての機能を与えることで、建物でありながら公園のプロムナードの一部となるようなホテルを計画する。

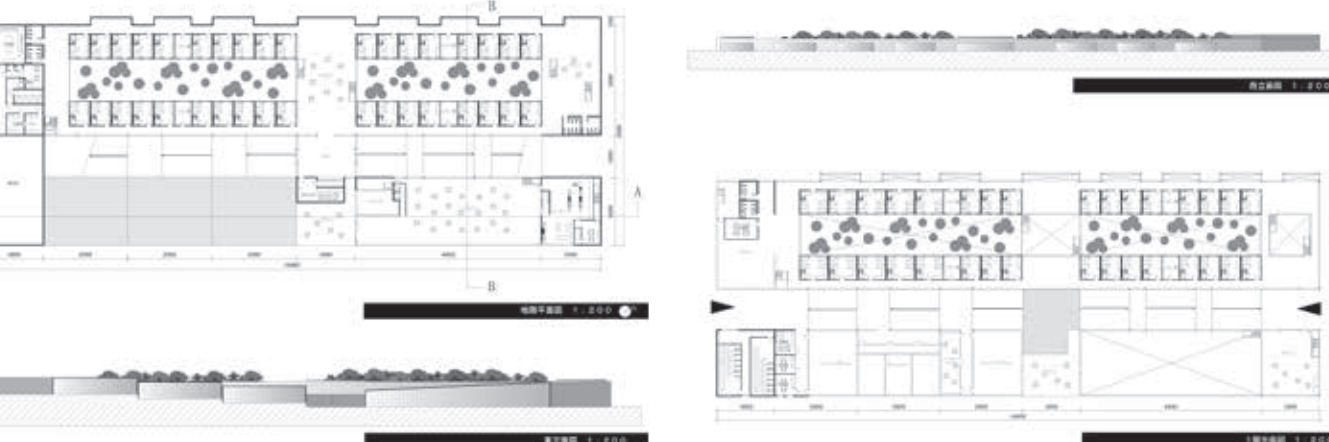
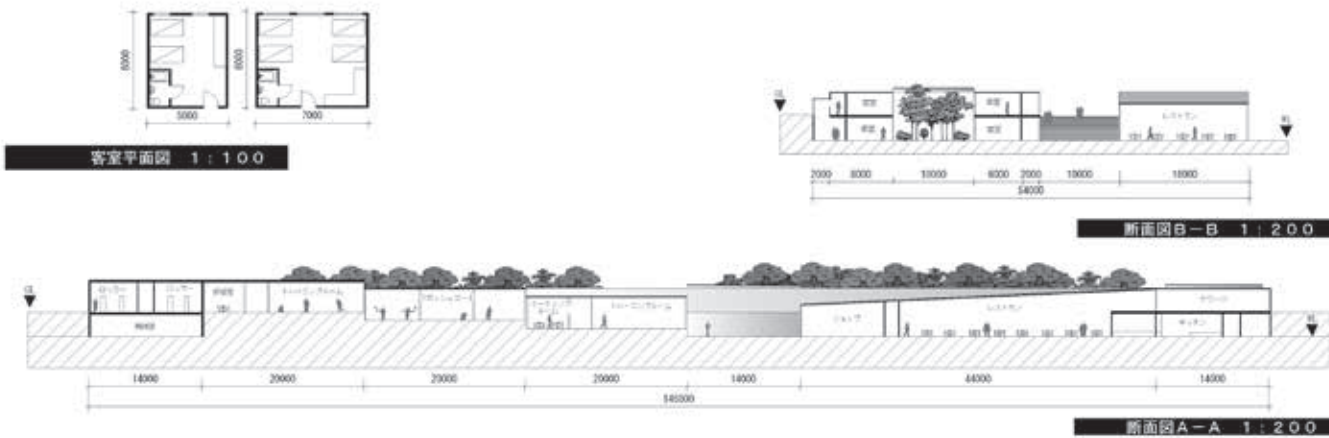
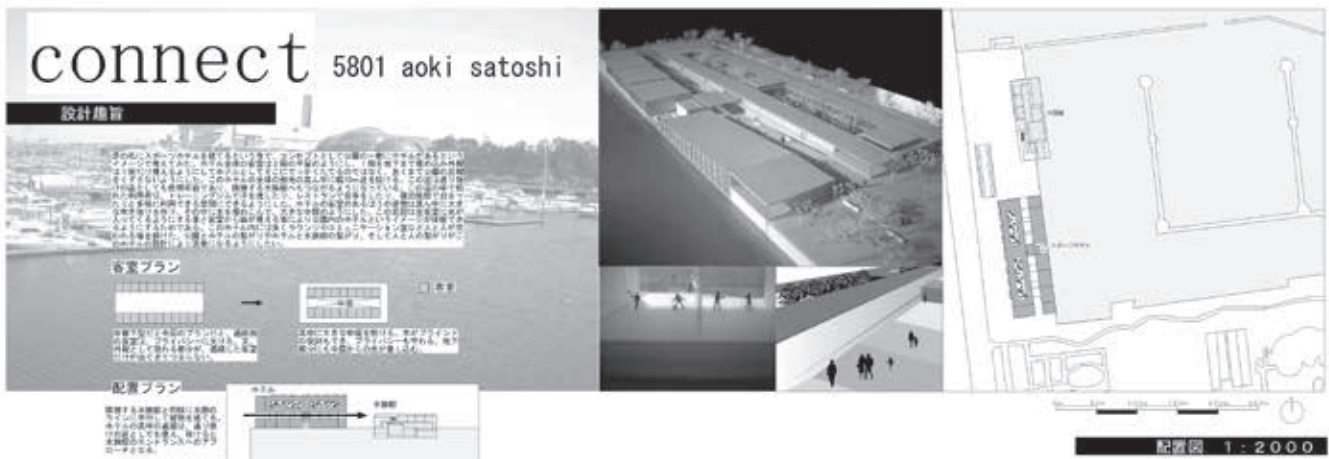
■講評

起伏を繰り返すスラブを幾層かに重ね合わせ、エキスパンドメタルを立てたような網目状の立体の中で、層間の自由なアクセス（スロープ）とプランに呼応してコントロールされた気候を生んでいる。

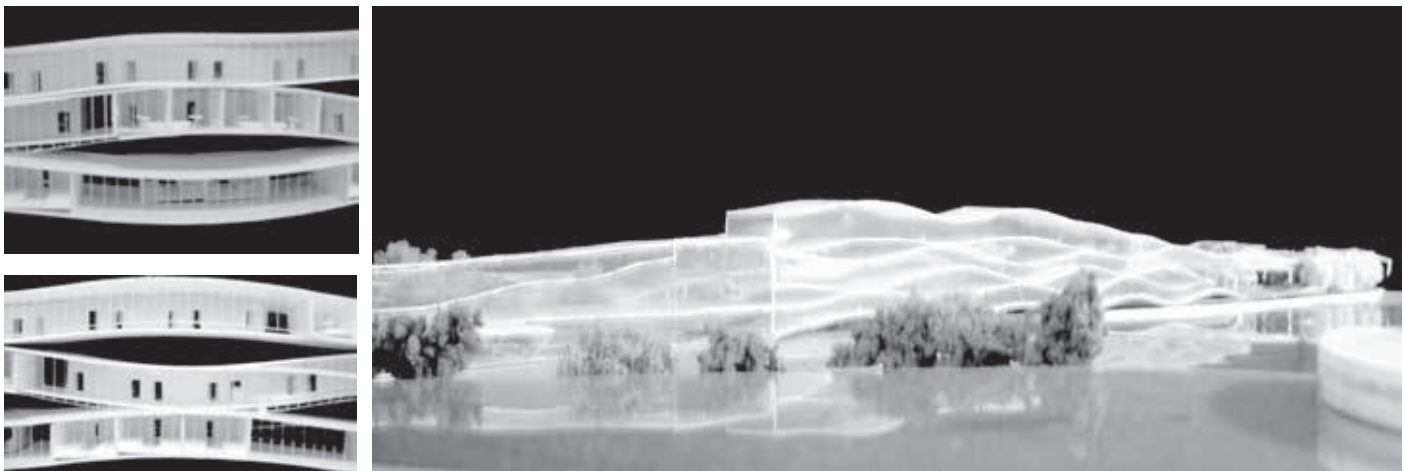
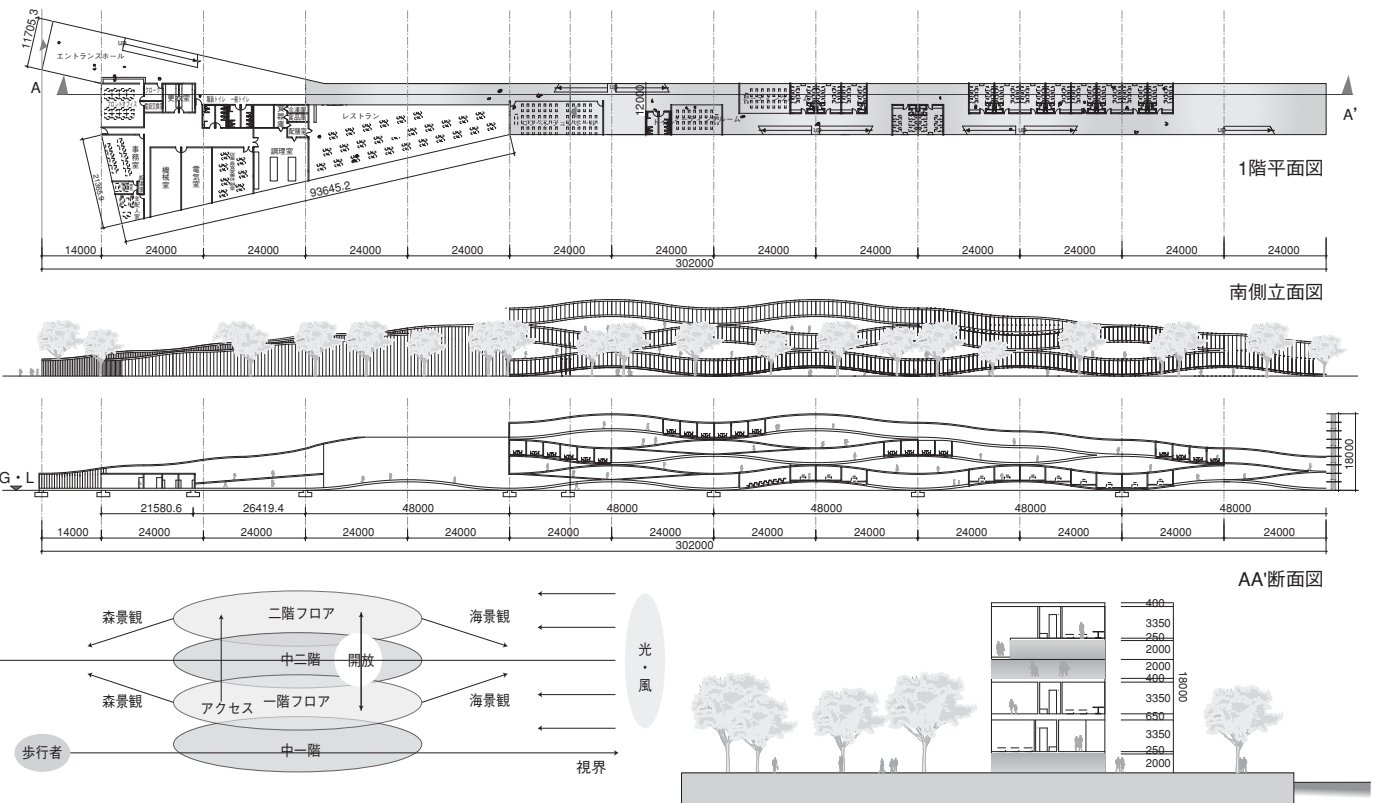
そのなだらかに変化をし続ける空間

を、透過性を持ったフィルターと捉えると興味深い。交互に散りばめられた連鎖的な内外の空間、そこを行き交う人々の表情、水辺を取り込んだ特徴的な都市景観、光・風・音といった自然環境……。さまざまなエレメントがフィルターに絡み合い、関係し合い、全体として互いの境界を曖昧にしながら重なり合って映し出される情景は、建築単体のデザインにとどまることなく、建築が社会や環境の一部として存在することを提示していると思う。

にも関わらず、配置計画、外部空間、ランドスケープに対する意識・表現が希薄な点は否めない。デザインのフィールドをフルに活用したダイナミックな設計を心がけて欲しい。(榎本雅夫)



Sports Hotel promenade



河原一也・五十嵐大輔

■コンセプト

今回の課題においての問題点は、敷地の問題点は敷地である夢の島公園施設が明治通りにより分断されていること、集客、設備へのアクセス、歴史背景の欠落などがあげられます。私たちは今回のランドスケープで問題点の1つである明治通りを貯木場など夢の島の歴史的な背景や地名に根深い「木」をモチーフとし、「木の幹」に見立て、それが人、動線、風景、ファンクショ

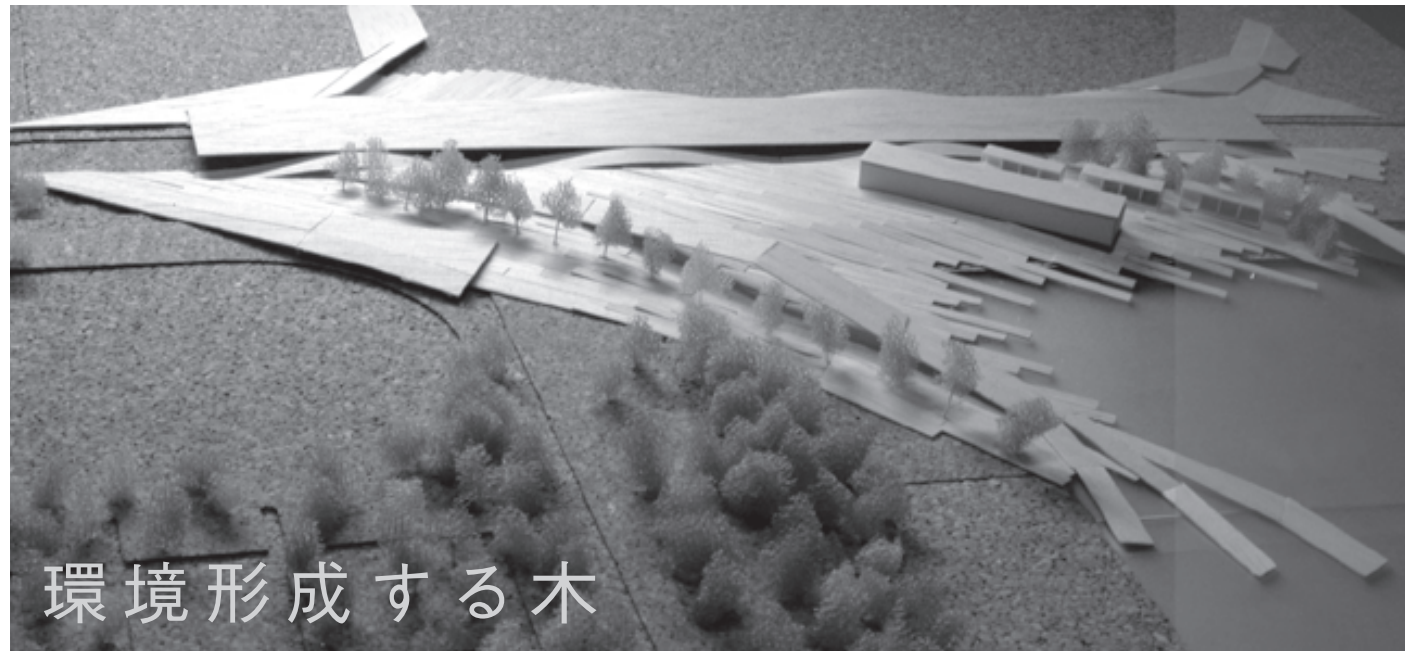
ンなどにより枝分かれしていき、やがて人々に魅力的な空間、エコ、機能性といった意味での花、葉、実をつけていくことができるのではないかと考えました。それが結果的に他の問題点をも克服する力を私たちは持っていると考えます。言うならば、新木場に1つの木が芽生え、それが成長することで世界を形成し、より良い環境へと育っていく。そして、はたまた無限に広がりを見せるイメージです。そこからコンセプトを「環境形成していく木」として本提案を進めていくものとします。また、「木」には水・栄養が不可欠です。光も重要ですが、栄養は根をはり、大地から吸い上げ葉や実、花まで届きます。この場所で、道が木とする

ならば、駅が大地であり、そこから人々という「栄養」を木の隅々まで循環（＝活性化）させていくことになります。より人々という栄養を循環させる木にするために何をすべきか？ ランドスケープすることを、いかに栄養を循環できる木に重ねあわせることで、多種多様な提案を1つの方向に導けるのではと考えました。

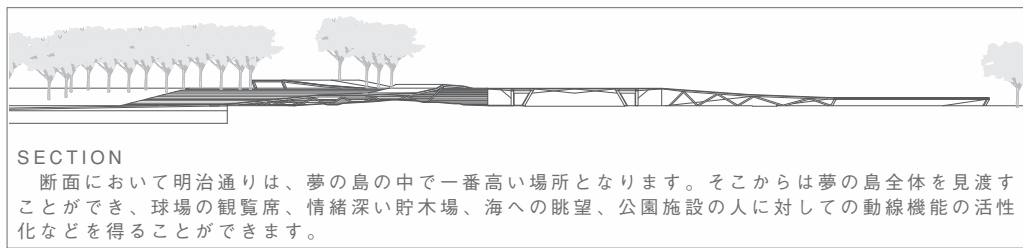
■講評

この作品の特長は、ナスカの地上絵を連想させるそのダイナミックな構想といえよう。全体は、旧貯木場の歴史的な背景とエコロジーへの対応などから、「木」を原イメージにコンセプトワークがなされている。具体的

には、夢の島の公園施設が、昭和通りによって分断されていることへの対応のため、「幹」の部分で昭和通りの上部を覆い、また、昭和通りの左右のエリアを「枝」の部分で結ぶという、流体としての来場者を想定したダイナミックな提案である。計画地周辺は、特色の乏しい埋立地という条件下だけに、このような大胆な構想も許容されるのではなかろうか。一方、ヒューマンスケールで捉えてみると、随所に工夫が施されているのもこの案の長所である。その第1は、目的に至る過程で、歩行での選択を楽しませるクラスター状の空間設定であり、また、水際に設けられた発電システムを活用したフォリーや遊具も面白い。（坪山幸王）



環境形成する木



BLUE NOTE CAFE AIR CONCERT LIVE 20XX

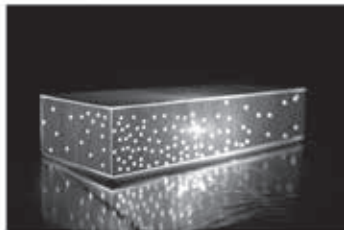
日時	20xx年xx月xx(xxx) PM17:00～
場所	新木場夢の島公園貯木広場特設フローティングステージ
チケット	オールスタンディング ¥6300
お問い合わせ	03-xxxx-xxxx xxxx音楽事務所
主催	ブルーノート
後援	xxx放送 xxx新聞

MUSIC「広場とフローティングステージの関連性」



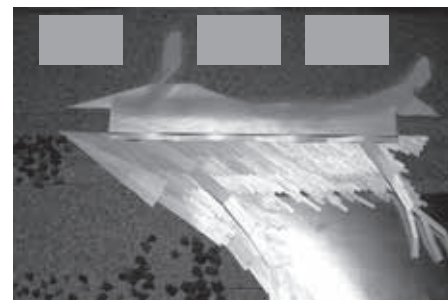
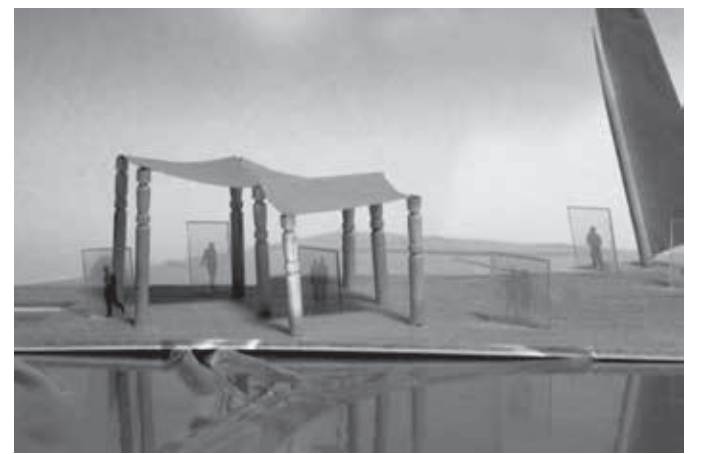
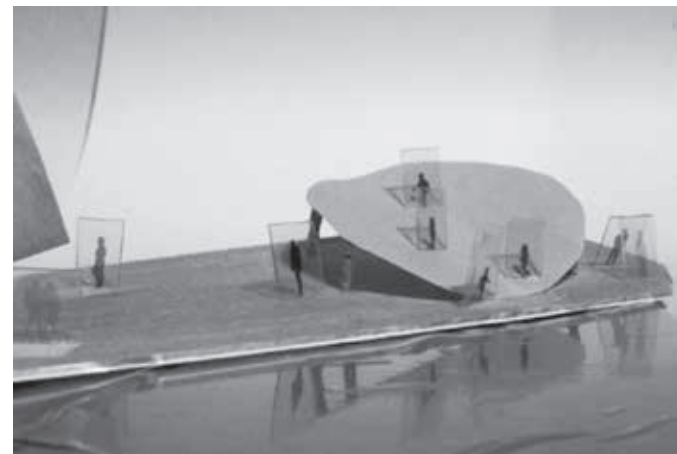
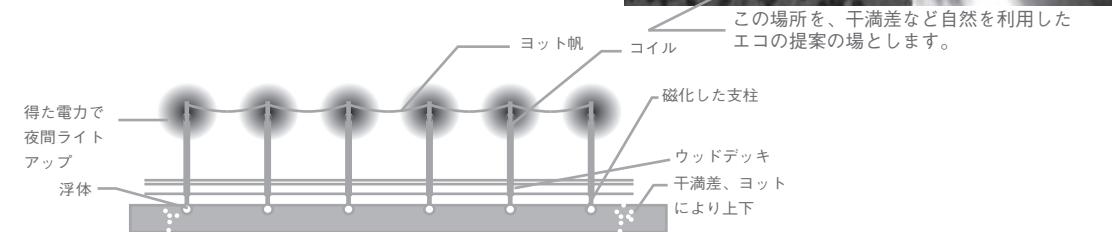
野外ステージ

この土地に既に計画した施設とはなんらかの関係を持ち、相乗効果を生み出すべきだと私たちは考えます。フローティングステージにおいては、それ自体すべてがステージとして機能し、ランドスケープで計画された広場がその客席となり野外コンサートの施設として機能することを意図しています。

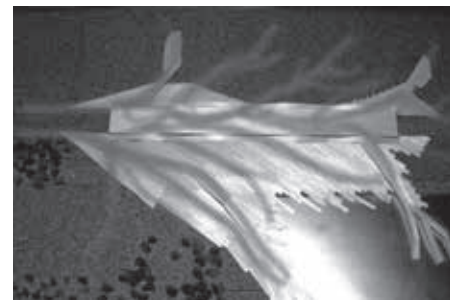


ECO「歴史的背景、場所性の訴求力」

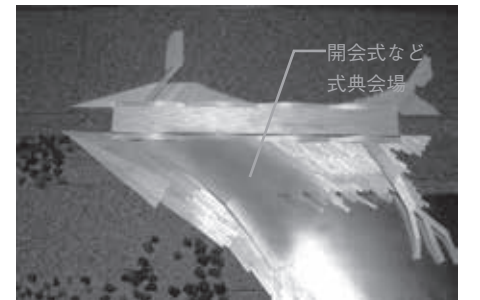
この土地は、ゴミを埋め立てた土地としても有名です。この土地で、エコを考えることは、大いに意味を持ち、訴求力をもつと考えられます。計画段階でゴミの再利用をしようと考えました。しかし、この土地は、ゴミという要素を感じることができません。そこで、ゴミでできていると感じさせる空間を作ることが果たして最善か？と考えたときに、せっかくこのマイナスの要素を見事にプラスにかえた偉業をわざわざゴミを主張することはないのではという結論に至りました。大事なことは、これから地球環境をより良くするエコを生み出し世界へ枝をのばしていく、いわば地球環境すら環境形成していくような「実験場」をつくることだと思いました。そのような良案が増えていく第一歩として今計画では、干満差、ヨットの出入りを利用した照明を提案します。



スロープは野球場の観覧席に。



アクセスが容易のためスポーツ施設の性能が向上。またランニングコースにもなります。



開会式など
式典会場

4年生（設計演習Ⅱ）

【担当】	近藤 健雄
	増田 光一
	畔柳 昭雄
	岡本 強一
	小林 正樹
	原田 鎮郎

設計演習Ⅱ

授業のねらい

海洋建築設計製図の最終段階として、海洋空間が有する資源特性と環境的資質を十分理解した上で、社会システムの向上に資（貢献）する海洋空間のあり方を検討し、新規プロジェクトを提案してもらう。そのプロジェクトを提案するにあたっては、次に示す5つのレベルを考慮して、その社会的蓋然性を考究してもらいたい。

- 1）ヒューマン（人間）レベル
- 2）コミュニティ（生活）レベル
- 3）リージョナル（地域）レベル
- 4）ナショナル（国土）レベル
- 5）グローバル（国際）レベル

すなわち、人間の諸活動（経済、文化、行動欲求など）を中心とした5つの空間レベルとの関わり方を明確にしなければならぬ。その上で、新規プロジェクトの海洋空間利用のコンセプトを構築し、そのコンセプトに基づく立地環境（自然、社会）、建築的デザイン、プランニングについてさまざまなプレゼンテーションを行ってもらう。

本授業のねらいは、第1に社会ニーズに対応した海洋空間利用のあり方の理解、第2に新しい企画（コンセプト）手法の把握、第3にプレゼンテーション技術の向上にある。そのためには、指導教員との活発な討論、学生同士でのグループ討論を通して自己啓発および自己発見に努力してもらいたい。

なお、計画・設計にあたっては、5人程度のグループを構成し、地域の歴史文化、気候風土を含めた多様な観点からアプローチして、海洋建築設計製図の基礎を築いてもらいたい。

課題

「木更津インナーハーバー再開発計画」

授業の進め方および採点方法は次のように行う。

- 1）学生はグループ（3名程度）を形成し、授業毎にプレゼンテーションする
- 2）指導は教員全員による質疑応答（ディスカッション）を基本とした集団指導
- 3）全体的には1課題であるが、提出物は第3から第5ステップの3課題提出
- 4）採点方法はグループの提出物、発表方法、内容の熟度によって総合的に評価
- 5）個人の成績はグループの評価点から欠席日数（1回3点）を減じて採点する

また、プロジェクトを進める際には、グループ毎にプロジェクトマネージャーを選出し、併せて役割分担を決めて個人の義務と責任を明確にする必要がある。

設計演習Ⅱ

R

～芸術と再生の街～

8班／青山力也・大塚素久

・梶原亮佑・酒井健雄・高井佑介

・田中元氣

■コンセプト

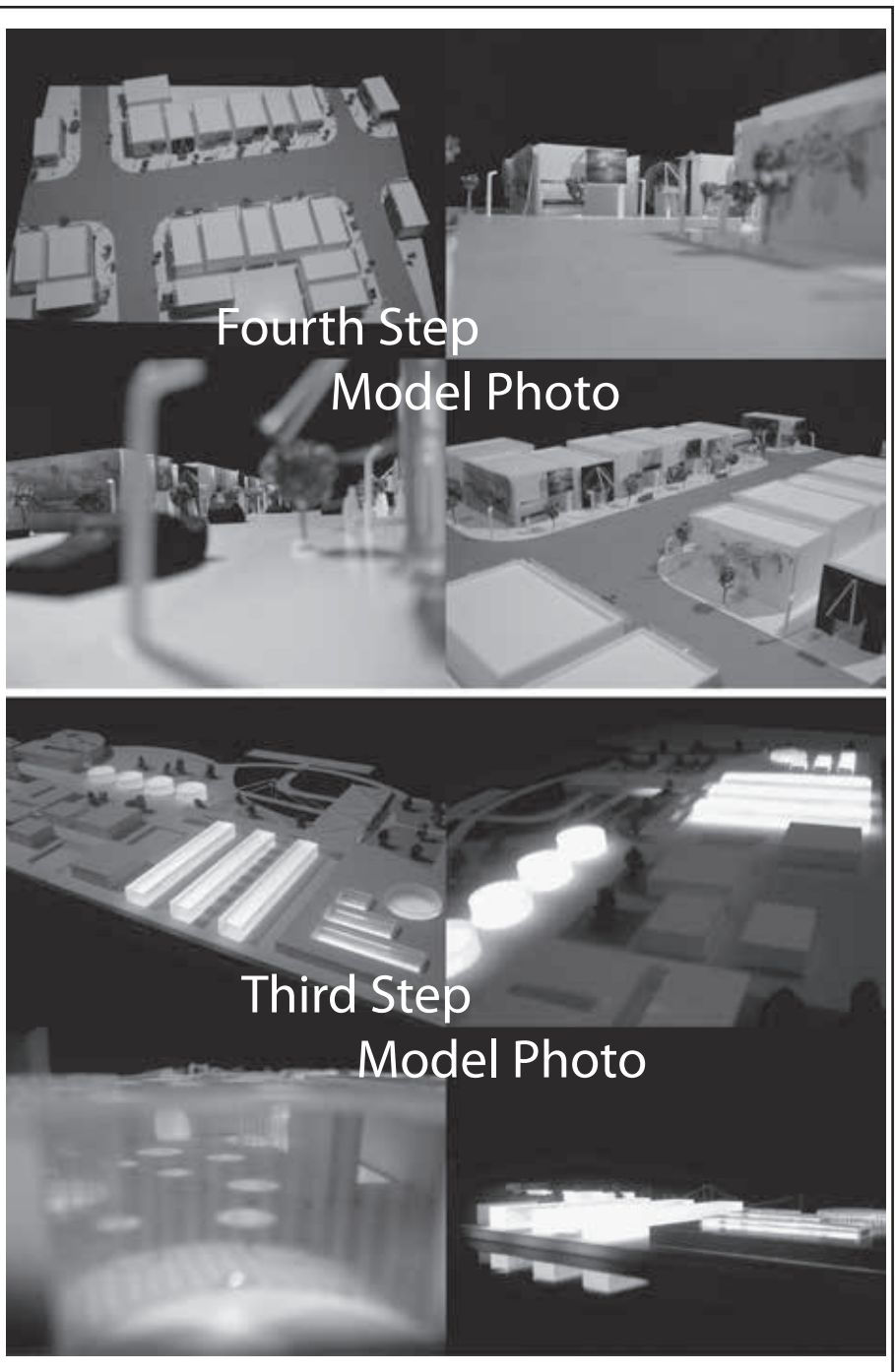
大量生産・大量消費のパラダイムをシフトし、木更津港の物流機能を生かしたリサイクル産業等の立地を促進させ、ゼロ・エミッションを目指すエコタウン事業のいっそうの促進を図る。リサイクルとアートを関係付け、インキュベータのプログラムを確立させる

ことで独立志望の若手クリエイターとプロのクリエイターとのタイアップを図り、街を世代交代へと導く。“リサイクル”“アート”“若さ”を新たな木更津のキャッチコピーとし、可変的で工夫のある街並みを演出することで誘致圏の拡大を狙う。開発のビジョンを4つのカテゴリに分類し、段階を可視化させることで成長に拍車をかける。第2ステップまで街中にアクションを起こしソフトを充実させ、第3ステップからハードへと移行することで街の全体像を構築する。

■講評

木更津市における「港を活かしたまちづくり」という課題に対し、「R～芸術と再生の街～」は最優秀（国土交通省関東地方整備局長賞）に選ばれた作品である。この作品は木更津市の文化、歴史、産業等を十分分析しており、新日本製鉄の事業部門であるリサイクルをテーマとする斬新な提案を行って、教員並びに市民の多くから好感を持たれたものである。この提案の優れた点は、廃棄物をテーマとしていなが

ら、単なる廃棄物のリサイクルにとどまらず、コンセプトの骨格を成す「非日常効果」と「劇場効果」をモチーフとして、街のファサードを彩り、市民に潤いと活力を与えるものに昇華させていることである。また、疲弊した木更津駅から港までのアクセシビリティと魅力を高める再開発のコンセプトとして、新住民となるアーティストを招聘し、彼らがリサイクルアートを製作し、その作品を都市の部品として展示し芸術と街が融合（フィージョン）するシステムを提案している。この作品は、プレゼンテーション、パネル、都市および施設モデルと三位一体となった優れた作品として評価されたものである。（近藤健雄）



設計演習Ⅱ 傾け、木更津

2班／渡辺秀哉・鈴木啓史・賀山雄一・双石信一郎・北野光二・加藤 修

■コンセプト

本計画は、木更津インナーハーバー再開発計画として駅西口周辺を計画対象地とし、水辺の活用を考慮しながら、都市活動における市民の参加を誘発し、人々のコミュニケーションの場を提供するとともに、それを創造するシステム、空間のあり方を提案・設計を行った。

本計画案の中核となるコンセプトは、「歌舞伎文化と異文化の融合（コラボレーション）による木更津独自の文化の創造・発信」である。まちの活性化を計画する上で、中核となる施設として劇場を中心とした文化複合施設の創造とともに、①市民参加型の身近な日本文化の復興②日本文化を産業とするシステムの構築を基本方針としていくことにより、日本文化の復興、木更津の断続的な経済成長を達成できるものとする。

中核施設設計画コンセプト

計画地は現在、未利用地である湾上の広大な埋め立て地を利用することとした。選定理由として、中心市街地から離れているものの、敷地から延ばし

た海岸線の軸が駅から港湾に伸びる軸に対し垂直に交わる関係にあり、敷地を含めこの軸関係すべてを計画していくことで、広くまちに回遊性を生み出す要因になると考え選定した。

中核施設の機能としては、中規模劇場2ホール、小規模劇場1ホール、歌舞伎やその他の日本文化をサポートするNPO活動の拠点施設、および研修センターの機能をもつアーティストインレジデンスとした。

■講評

歌舞伎を起爆剤にして木更津の活性化を図る着想は面白い。実現できればユニークな町おこしになろう。建築のデザインも構想段階ではあるが面白く

なる可能性を感じる。しかしプレゼンテーションのテクニックとしてはCGがスケールアウトだったり、満潮時と干潮時の差が分からないなどの問題が残る。歌舞伎に関しては若手の俳優などが歌舞伎座を飛び出して渋谷で興行するコクーン歌舞伎などをはじめとしてさまざまに新たな試みが行われている。しかしいずれも都心部や大都市を離れていないことは地方での興行が難しいことを物語っている。欲を言えば4年生のグループ設計であるから、たんに自治体からの補助金などだけをあてにするのではなく、類似成功例などを引用しながら実現化のプロセスを提案できれば説得力がさらに増し作品の完成度が高まったであろう。（原田鎮郎）

設計演習Ⅱ ふれあい Start

4班／勝間田洋子・三村 舞・望月菜生・渡辺香保里・石井光江

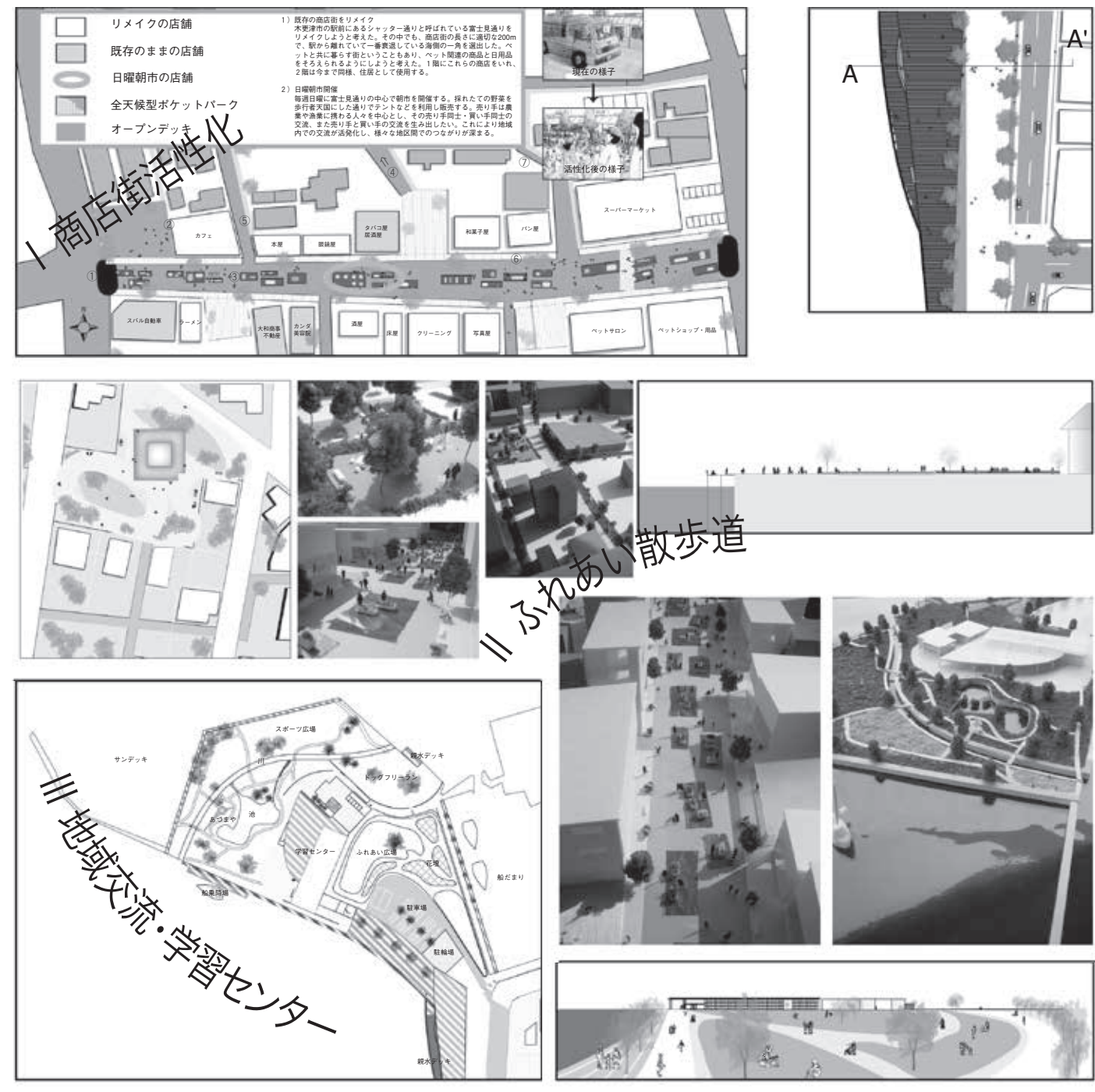
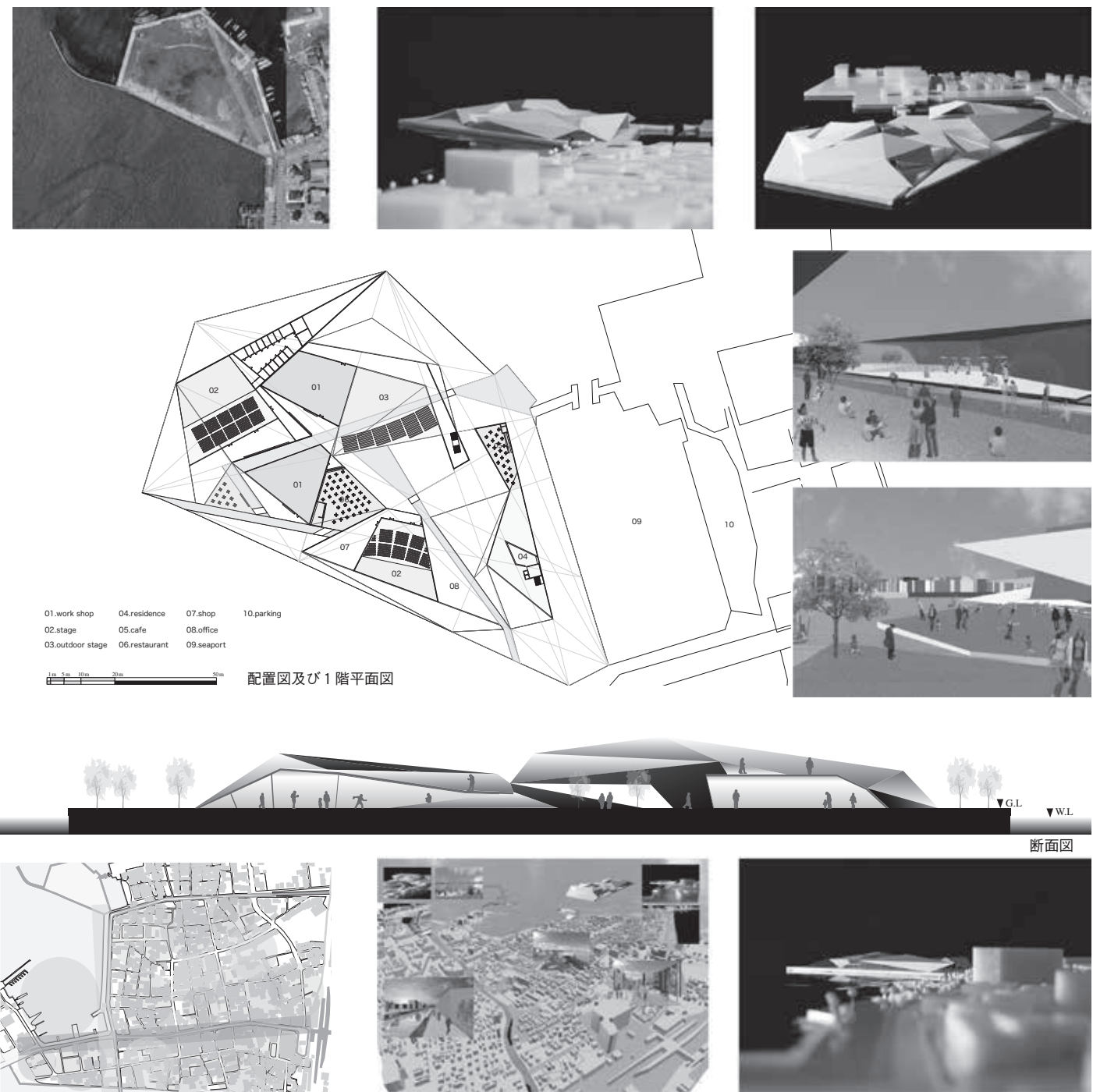
■コンセプト

現代の社会で足りないと思われる〈ふれあい〉に着目し、人とのふれあい・自然とのふれあい・動物とのふれあいの3つをこの開発のキーワードとした。自然の中で子供から高齢者までもがふれあい、豊かに暮らす街を創造する。具体的な計画案としては、Ⅰ商店街活性化、Ⅱふれあい散歩道、Ⅲ地

域交流・学習センターの3つである。Ⅰ商店街活性化：シャッター街といわれる既存の商店街のリメイク。木更津では農業、漁業ともにさかんである。そこでそれぞれの地区の特産物を持ち寄り、日曜朝市を開催する。Ⅱふれあい散歩道：ポケットパークなどで人々が交流を深める。ペットが歩きやすいように土や草を用いた散歩道にする。Ⅲ地域交流・学習センター：木更津の魅力の1つ、盤洲干潟に注目した。干潟に行き環境学習を行うシステムを提案する。予習・復習を行うセンターをつくり、学びながらさまざまな人との交流も生み出したい。親水公園もこのセンターと一体化しており地元住民の

ふれあいの場である。この計画をStartとして、木更津市全体を『ふれあいの街』にしていきたい。■講評 本チームの構想は、女性らしい着想から提案されたものである。本来、地域活性化という命題に対しては、地域資源の発掘や地場産業の再評価、賑わい空間の創造などが多くなる中で、私達の生活の中において最も身近な存在であるペットに着目した点がユニークであった。地域社会では高齢化が進む一方で若者の人口流失が進むことで、街は賑わいを失い、地域住民間の触れ合いや日常的な交流も薄れがちである。

そんな中でペットを介して、地域住民が心とまじり、ゆったりとした時間を過ごせる街づくりを提案している。そのためのコンセプトを〈ふれあい〉とし、人との触れ合い・自然との触れ合い・動物との触れ合いをこの開発のキーワードとし、ペットとともに暮らす、ペットを楽しむ、ペットを介しての地域コミュニティを形成できるようにしており、具体的提案として、「Ⅰ商店街活性化」「Ⅱふれあい散歩道」「Ⅲ地域交流・学習センター」の3つの整備を盛り込んだプランであった。現地踏査に基づき提案している部分と、これまでの学習成果から提案してきている部分が両立された構想である。（詳細昭雄）



【担当】 坪山 幸王
岩本 一成
榎本 雅夫
上條 美枝
奥村 召司
近藤 健雄
白江 龍三
小石川正男
原田 鎮郎
廣部 剛司
森田 達也
玄ベルトー進来

卒業設計
離散的関係の集合
—砺波平野における新時代の農業
複合型施設の設計—

渡辺秀哉

■はじめに
都市の過密と農山村の過疎化が農業従事者の高齢化を進行させ、農業の衰退はもとより、集落自体が存亡の危機にある。さらには耕作地放棄や専業農家の減少、後継者不足、食糧自給率40%と主要先進国の中で最低など、日本農業の深刻な状況が積もりに積もっている。
しかし近年、「食の安心・安全性」

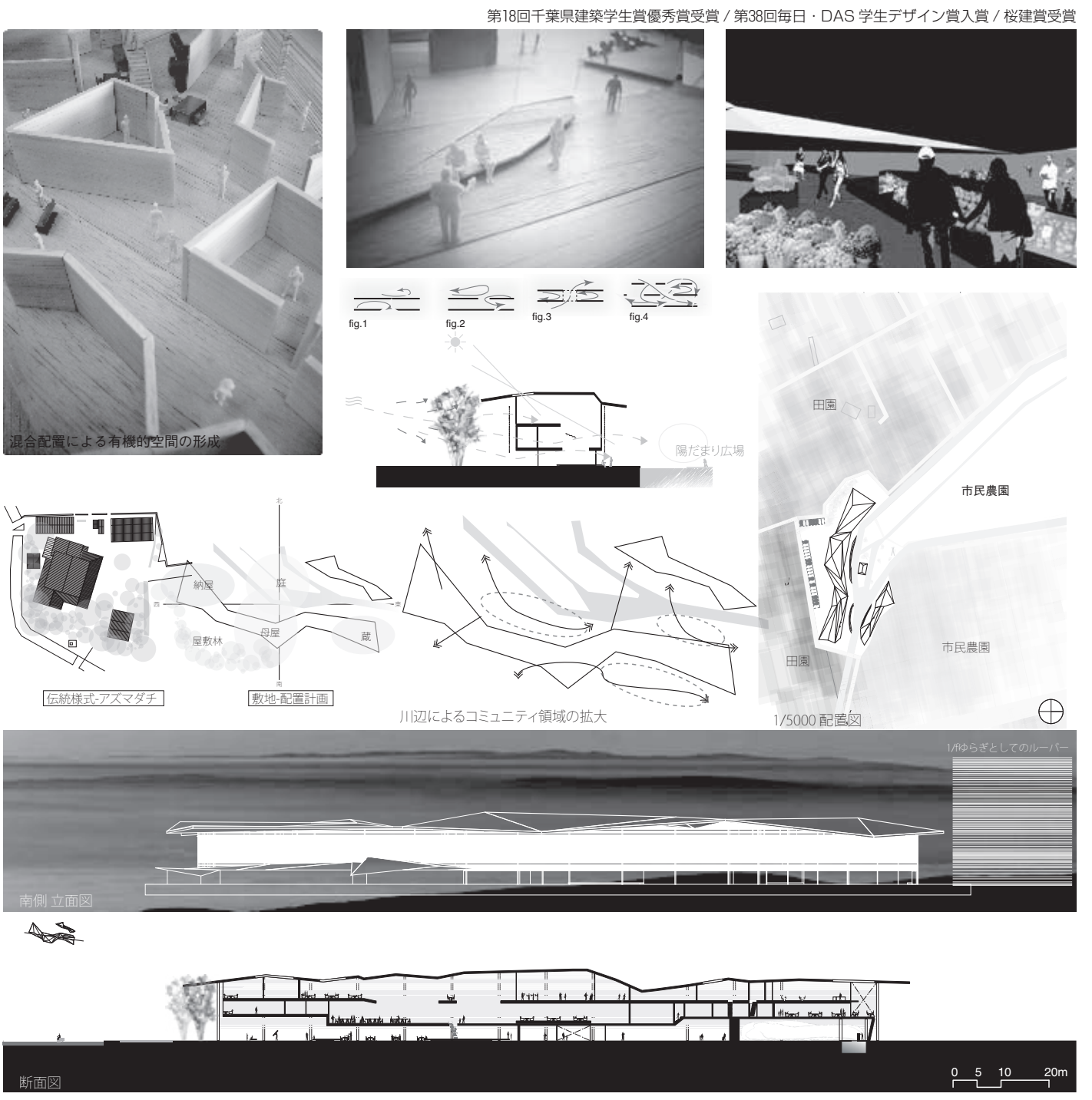
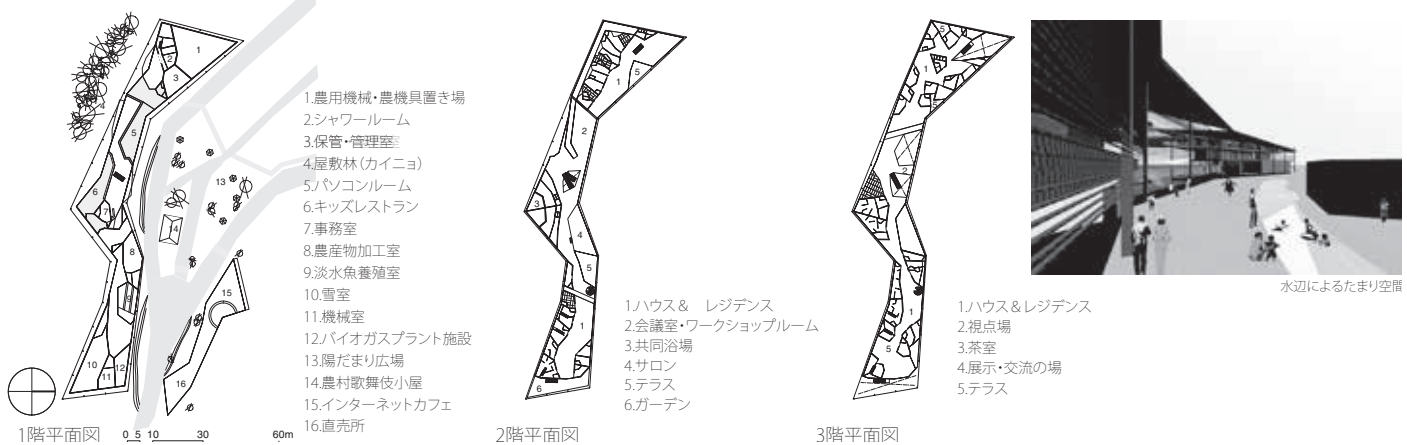
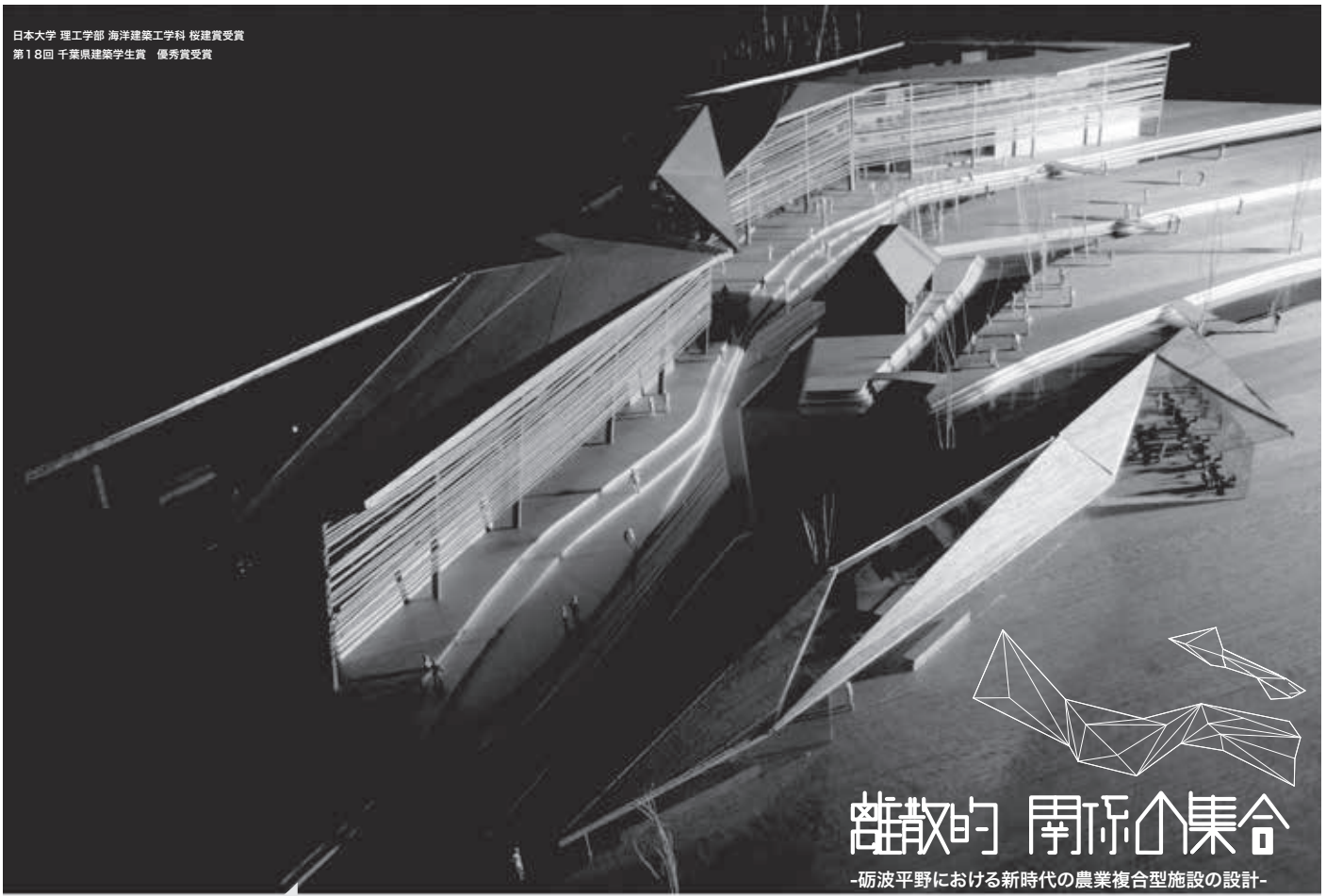
という言葉も挙げられるほど、国民の食への関心が高まっている。日本農業は「攻めの農業」として、非常に注目されつつある中で、2005年の9月から株式会社の農地参入や電子情報化が最も進んだ現在、農業というのは、これからさらに多種多様な発展の展開が成されていくだろう。そこで、これからの農業のあり方とそのライフスタイルを提案する。
■計画地
富山県砺波平野。ここは岩手県胆沢平野、出雲の斐川平野に代表される日本三大散居村のうちの1つである。広さにおいても散居の仕方においても砺波平野が最も典型的な散居村となっている。平野は扇状地となっており、農

業を行うには最適な土地柄である。
ところが、経済の高度成長期に農村から都会へと多くの人々が流出し、さらに近年は超少子高齢化による後継者不足で農業が著しく衰退してきた。そのため、散在しているということが住民の日常生活にも支障がでるようになっている。
■設計趣旨
狭い日本の国土面積では、現在成されている個人営農では合理性が低い。この地域では、各農家の耕作田がばらばらにあり、農家が散在し、個人営農であることが農業経営をする上で非常に不利である。超少子高齢化が最も進んだ現在、この離散的な住居配置は地域間コミュニティの希薄化が進み、集

落の存亡が危ぶまれている。そこで、社会そして農業の多様化に対応可能な集団による、20戸60人を中心とする、「結」の維持に適した集団営農を提案する。さらに、レジデンス機能およびキッズレストラン等の機能を有し、農業と触れるべき都市住民や子供達との接点となるべく計画を行う。
■設計コンセプト
全体として、川によるコミュニケーションラインを形成する。川は昔から流れている、その流れとともに新規就農者と旧農民同士の意識を繋ぎ、さらにはSOHOやファームインなどの短期滞在者の意識も繋げる。建物の形状をリニアとすることで水辺との接地性が高まり、距離が近づく効果を生み、

かつ建築の形状を蛇行させていることが、「たまり」を作り、コミュニティ領域として展開される。そして川によって分断された敷地の関係性を創る。
連続する大きな屋根は、血（結）縁的共同体としての象徴表現として表出される。被視線として、遠くからは山並みに溶け込み、近くからは周囲に際立つ形状となる。イメージとしては砺波に伝わるアズマダチまたは白川郷等の住居の屋根に対しての新しいデザインとして形状を創り出す。
主な居住の仕方については、3つのプランを提案する。農村の高齢化を配慮し、グループホームプラン。新規就農者、短期滞在者、旧農民同士を繋ぐリンクプラン。農村においては

今も色濃く残る大家族と新規就農者やSOHOワーカーら単身者を結ぶ、大家族—少人数プラン。以上の3タイプから構成される。そして、長い空間での中央は全体の集合の結節点とし、集合の密度を濃くする。
つまり、農村内での「血縁」の関係から、農村および都市を繋ぐ「結縁」のコミュニティとなるべく設計を行う。
■施設概要
敷地面積：7,767㎡
主要用途：共同住宅、宿泊施設および飲食、労働施設
戸数：49戸
建築面積：2,227㎡
延床面積：7,601㎡
階数：地上3階



で言う石油に次いで第2位に当たり、四方を海で囲まれ、特異な魚食文化を形成してきた我が国に大きな影響を与えている。

しかしこのような状況があるにも関わらず、我々の水産物に対する理解は乏しく、正しい知識や情報を伝える環境は少ない現状にある。本計画はさまざまな人や情報が混在し、錯綜する都市に、食という私の生活に密接なモノを再考することを目的とし、水産業に関する生きた情報取得のための博物館を流通の現場である卸売市場（以下、市場）と複合させた施設を提案する。

■敷地選定

神奈川県横浜市神奈川区山内町にある横浜市中央卸売市場本場水産棟の立

鈴木啓史

■はじめに

近年の食料品に対する安全および品質面に対する信頼性が懸念させる一方、我が国の食料自給率は40%と主要先進国の中で最低水準となっており、その多くを輸入品に頼っている状況にある。中でも、水産物の輸入量は金額

地する敷地および隣接する敷地を計画地とする。

1. 横浜市中央卸売市場について

横浜市中央卸売市場は東日本で最初に開設された市場で、現在は本場と南部市場を開設している。南部市場は他の市場に多く見られるように郊外に立地しているが、本場は都市部に立地する稀な市場である。市場を取り巻く環境は大きく変わり、今後も広大な敷地を求め郊外に整備されることが考えられる中、都市部に存在する市場の果たす役割に新たな在り方が求められている。

2. 敷地周辺について

計画地は、我が国を代表するウォーターフロントであるみなとみらい21地

区、超高層住宅の供給がなされているポートサイド地区、市場とともに発展し、水産業と密接な地域である山内町に隣接する、横浜の町並みの新旧の結節点である。

■基本構想

従来の展示中心の閉鎖的な博物館ではなく、市場を公開の場として機能させ、複合することを活用し、参加・体験機能を中心とすることで多種多様な人々の来訪を促し、食に対して娯楽性と賑わいを与えながら交流の場を創造する。また、人々が気軽に来訪できるような公園的施設を創造し、都市に開かれた、よりパブリックな施設となる。

■設計趣旨

刻々と変化し続ける都市のイメージ

から画一的なグリッドを排除し、敷地に都市から派生される複数の線を引き、その組み合わせから連続するみちを創出する。みちは幅、勾配を変化させながら、幾重ものループ状を描く。建築化されたみちは外部（＝都市）でもあり、内部（＝建築）にもなる。そして、みちの間に各々の機能を挿入していくことで、みちは博物館にも市場にもなる。みちの創出によりすべての関係が絡み合い、各々で完結することができない建築が生まれる。みちにはさまざまなモノが溢れ、人々にアクティビティを生じさせる。

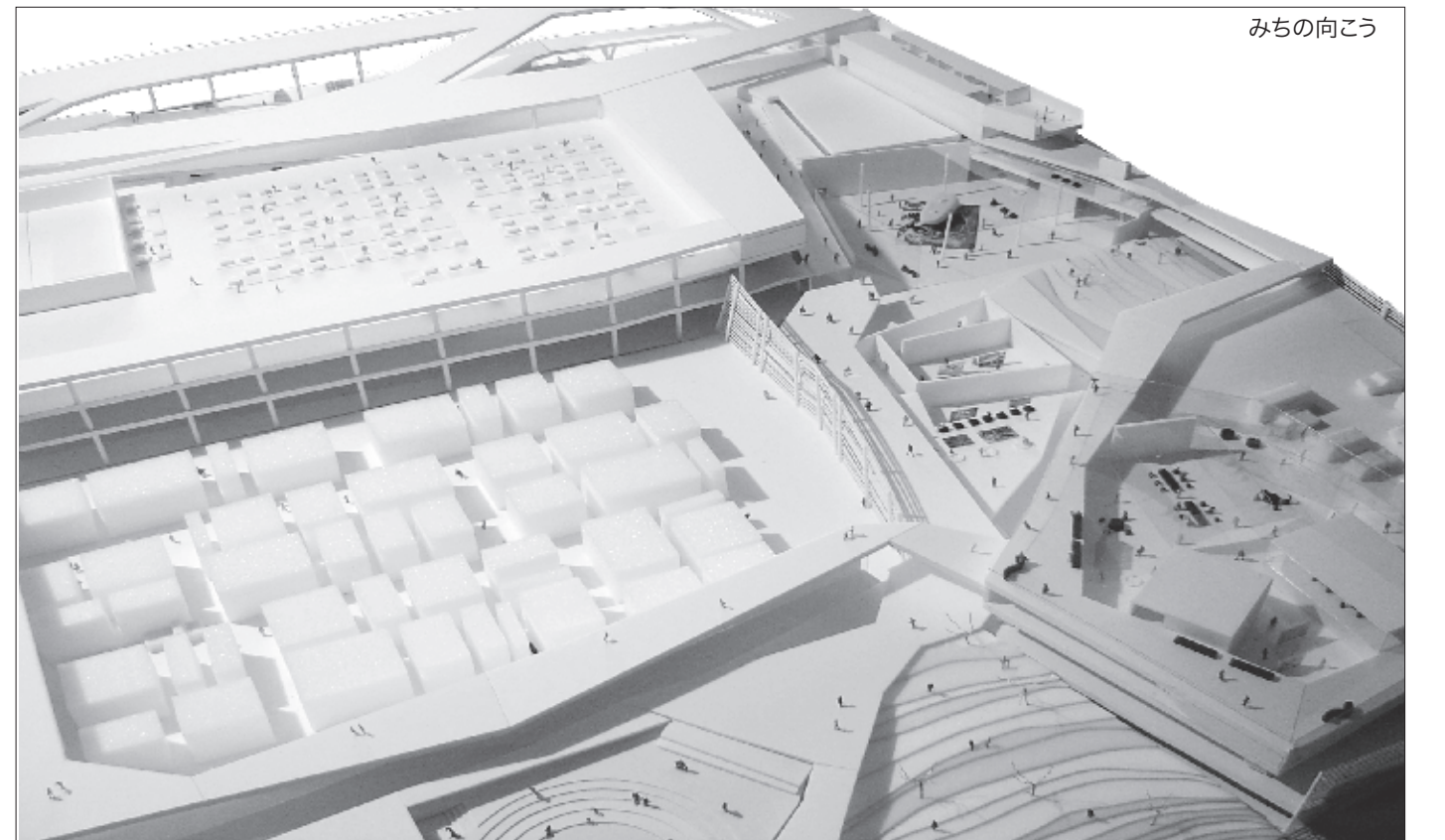
■全体計画・配置計画

博物館と市場という異種機能の境界が大きく2分化されるゾーニングでは、

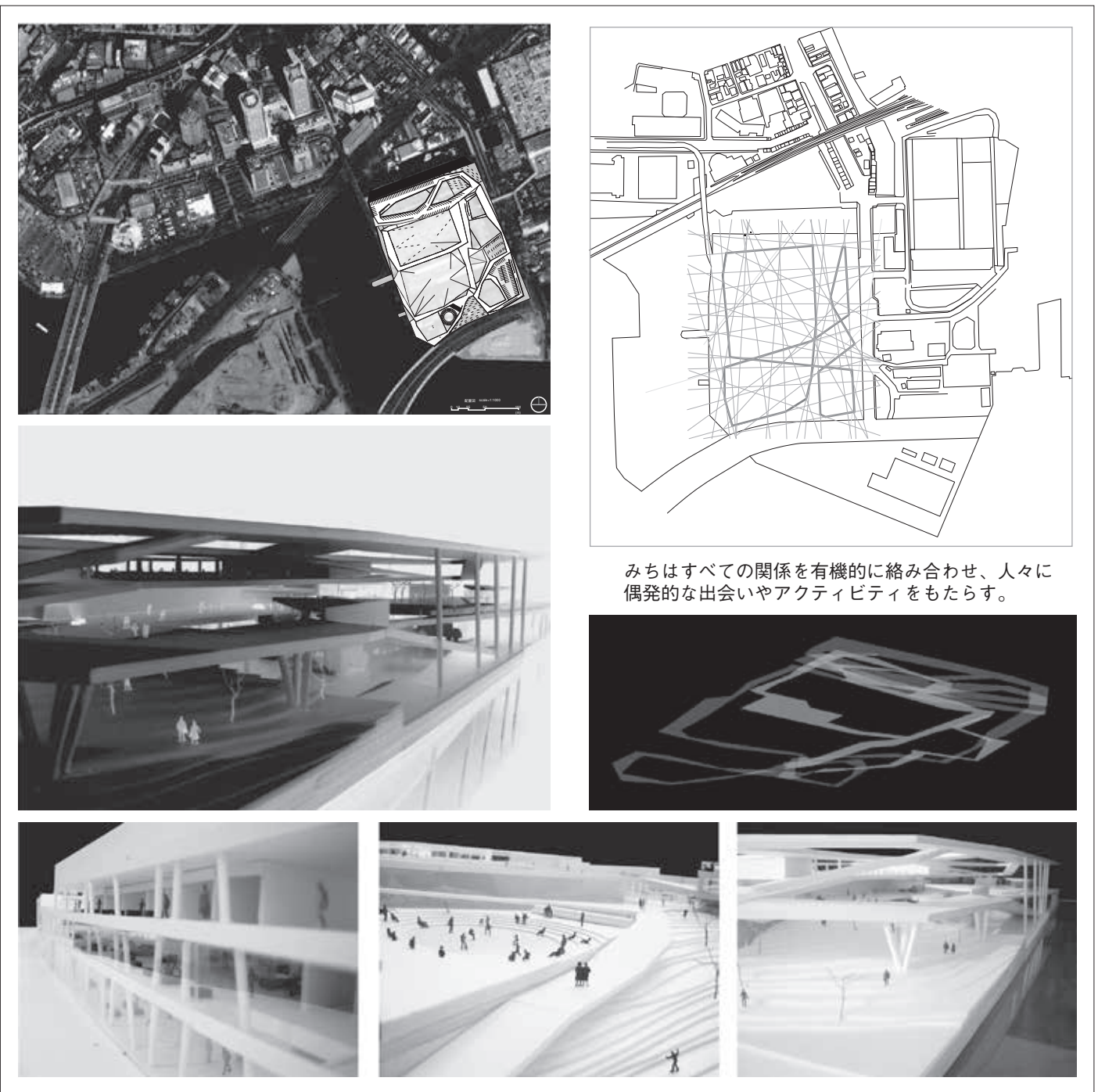
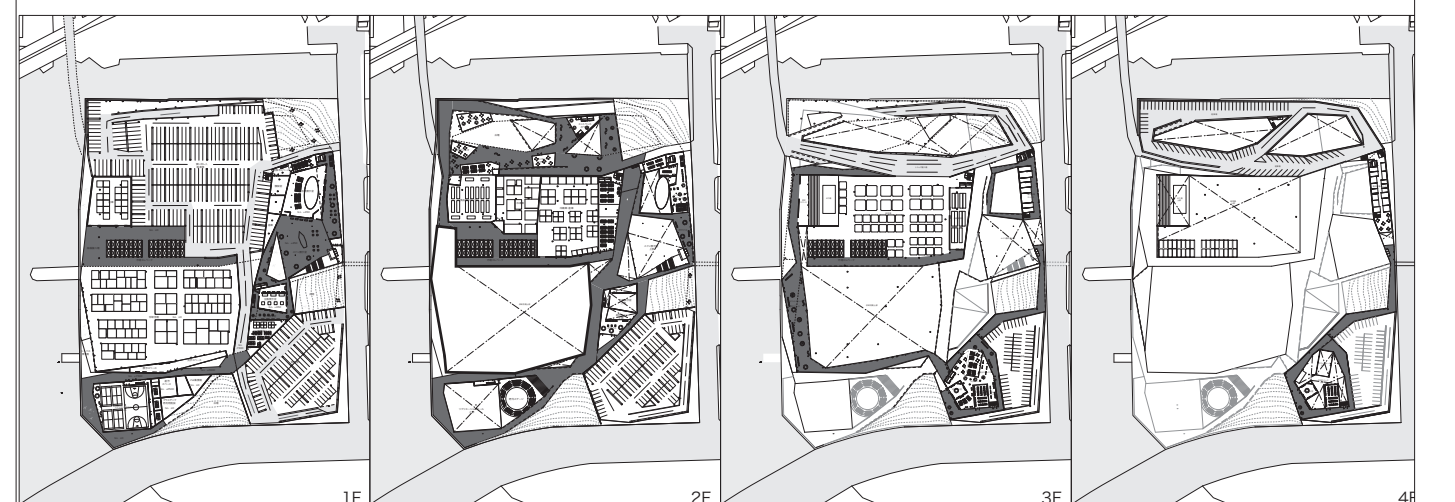
それぞれの利用者の交流、プログラム相互の関係性は希薄となる。本計画では、施設の合理性を確保しつつ、それぞれの施設に挿入される機能を分割し、生産、流通、加工、文化というような水産業を取り巻くプログラムに整理し、みちの間に配置していき有機的な施設を構成する。各々の動線に交わりが生じ、人々に偶発性やプログラムの相乗効果を与える。また、みちから内部空間が大まかに望めることができ、さまざまな空間の気配を感じることで、目的以外の行為を誘発させ、人々のアクティビティは多様化する。さらに、大規模な施設が分棟配置させることで都市に対する大きな壁を作らず、都市に開かれた環境を形成していく。

第18回千葉県建築学生賞奨励賞受賞 / 第38回毎日・DAS 学生デザイン賞入賞

みちの向こう



みちの創出



みちはすべての関係を有機的に絡み合わせ、人々に偶発的な出会いやアクティビティをもたらす。

三村 舞

■はじめに

止まることなく人々が行き交う都市、東京。都市的機能ばかりが目につく一方で意外と自然的要素を多く持っていたのだと気づく。しかしながらこうした要素も東京にとっては陽のあたらぬ存在としてないがしろにされており、都市河川においては排水溝同然の扱いを受けている。都市の自然を見直し水辺をもっと人々に近づけることはできないのか、都市だからこそ自然とのあり方を問うべきなのではないだろうか、と思う。

近年、環境意識が根付いてきた影響もあって緑化が重要視されてはいるが、減少していく都市の緑地を増やすこ

とは点在化させた人工的な緑化ではないと思う。点在化ではなく、つながることが緑地を増やすことになるのである。緑地は水のあるところに形成される。それは河川を利用すれば緑化のネットワークを図ることができ、そうした緑地に向かう機会を与えることが都市の水辺、緑地を人々に近づけることになるのではないか。

■基本計画

点在化している緑につながりをつくるには都市河川の復元利用が効果的であると考え。そこで、本計画では川沿いを軸と定め、川を中心とした都市の再生を図る。都市の自然を見直し、水辺をもっと人々に近づける方法として水辺から陸地を考えることに主眼を

置き、緑・水・人のネットワークの相乗効果を利用するため、3つの考えの結節点として水上交通の拠点を利用した河川整備の提案をする。そして結果的に人と水・陸の関係をやさしくつなぎ、ヒートアイランドや交通渋滞などの都市問題の解決策となることを狙う。それぞれのネットワークを利用し都市河川に対する関心を高めるため河川沿いにシーバスステーションを拠点として配置する。それは自然の現状・過去、歴史などを見つめなおし理解するためには1カ所だけでは充分でないと考えるためである。

■施設計画

本提案ではそのうちの機能・規模の異なる御茶ノ水交通ターミナルステー

ション、赤羽岩淵エコステーション、日本橋シーバスステーションの3カ所を取り上げる。

提案Ⅰ 御茶ノ水交通ターミナルステーション

都市住民を水辺に向かわせる目的として、陸路と鉄道、水上交通が行き交う、都市的空間であり神田川中流沿いに位置しながらも水辺に背を向けた空間となっているJR 御茶ノ水駅を選択。
・機能
シーバスステーション・JR 御茶ノ水駅・バスターミナル・ギャラリー・カフェ・フィットネス・インフォメーション・レストラン・オープンステージ・メディア・ミーティングルーム・

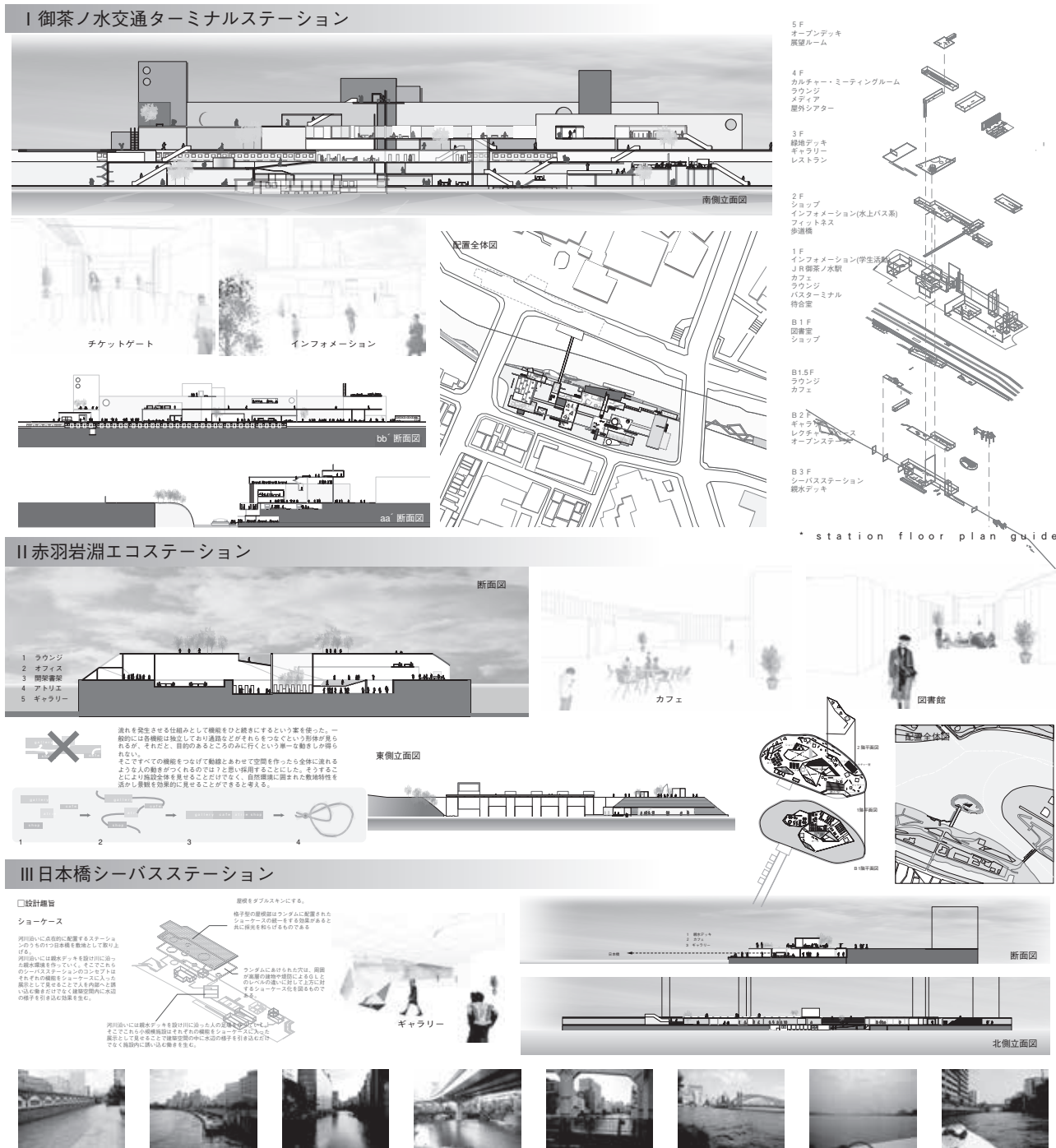
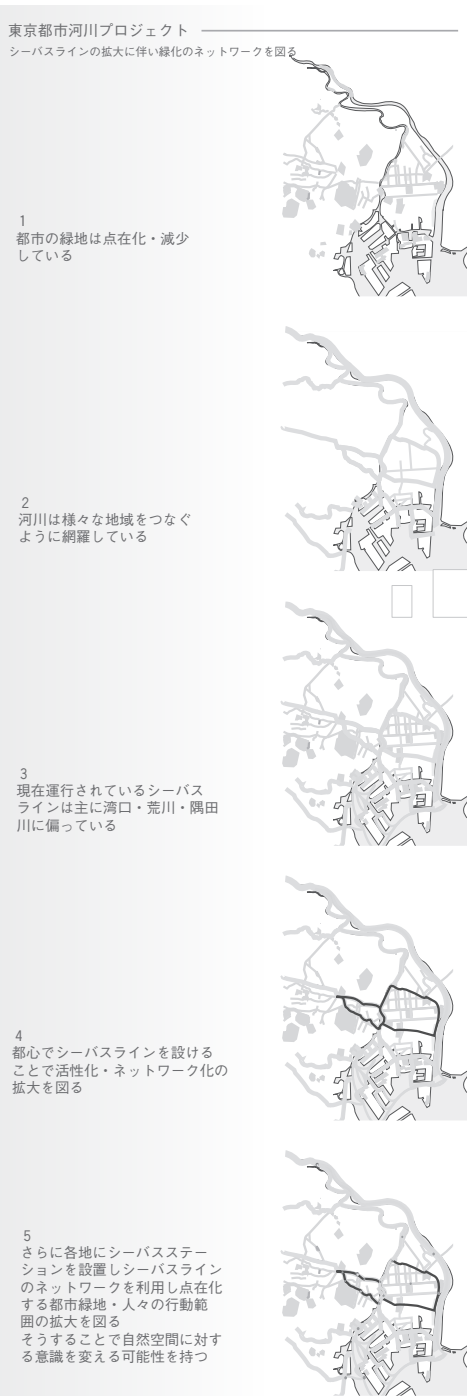
展望ルーム・屋外シアター・図書室・ショップ・親水デッキ
・コンセプト

空間に親水性を持たせるため、駅舎の持つ動態と御茶ノ水の持つ地形特性の特異な関係性を創出させる。

提案Ⅱ 赤羽岩淵エコステーション

荒川・隅田川・新河岸川の3河川が合流する地点であり各ルートの結節点として旧水門に隣接する人工島を選択。
・機能
シーバスステーション・ギャラリー・ホール・レクチャールーム・ラウンジ・シアター・カフェ・アトリエ・図書室・ショップ
・コンセプト
野鳥観測もされる自然豊富な環境を

持つ敷地周辺の環境との関わりのある方を考え、現在公園として利用されているマウンド型の地形に内包した空間を作る。地域特性を最大限に活かす付加機能としてエコミュージアムを導入。
提案Ⅲ 日本橋シーバスステーション
河川沿いに点在的に配置するステーションのうちの1つ日本橋を敷地として取り上げる。
河川沿いには親水デッキを設け川に沿った親水環境を作っていく。そこでこれらのシーバスステーションのコンセプトはそれぞれの機能をショーケースに入った展示として見せることで人を内部へと誘い込む働きだけでなく建築空間内に水辺の様子を引き込む効果を生む。



奥田祥吾

■はじめに

近年、スケートボードを中心としたアクティブスポーツの愛好者が次々と増えてきている。現在、スケートボード人口は、日本全国に200万人以上、ウェイクボードにおいては、競技人口がここ十年で約50倍（8千人から40万人）に達する。これらのスポーツは、日本ではここ数年でインラインス

ケート、BMX 等を含めた X-sports として愛好者数も急増中である。X-sports 発祥の地であるアメリカでは、ほぼすべての州に X-sports 愛好者のための施設が設置され、さまざまな年齢の愛好者が世代を超えて人々の「コミュニケーションの場」となっている。しかし、日本におけるこれらの施設は、急増する X-sports 愛好者にとっても対応できている状況ではない。

一方、最近の青少年問題として「若者の居場所づくり」の必要性が議論されており、これからの時代、さらに交友関係を築く場所というものが増え、いくといわれている。文部科学省が健康教育の一環として「新たな心と体の健康問題への対応」を重視し、スポ

ーツの充実に力を入れているのもそのためである。さらに、従来のスポーツ概念を超え、競技性よりも体感性やファッション性を楽しめる X-sports がこれからの時代に必要となっていくのではない。

以上の現状をふまえ、急増する X-sports 愛好者に対する対応と、X-sports を健全な場所で行うための場所づくり、若者を中心とした「コミュニティの場」の提供、新たな心と体の健康問題への対応として、X-sports のためのスポーツ施設を計画する。

■敷地選定

敷地は、東京のオアシスとして人々が賑わいを見せているお台場海浜公園

を計画敷地とする。スケートボードやウェイクボードがかなりの音を伴うことや、愛好者が中・高校生等の若者中心のため、交通の便のよい所、また、ある一定の広さも必要なことなどを考慮し、必要な諸条件をクリアできるお台場海浜公園に面した「鳥の島」に X-sports のための施設を計画する。鳥の島は2島あり、本計画では第三台場横の島を利用する。

■計画概要

X-sports 施設の計画として、スケートボード・BMX・インラインスケートのグラウンドで行う X-sports（3種目）と、ウェイクボード・ジェットスキー・ウィンドサーフィンのマリンスポーツ（3種目）を複合させ

た X-sports 施設（計6種目）とする。それぞれ種目別にパークを設置し、より安全に X-sports を楽しめるものとする。

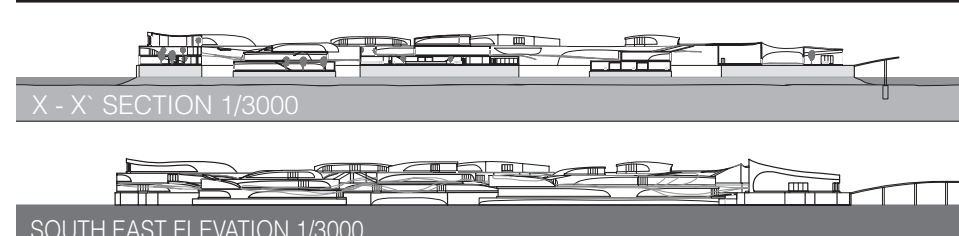
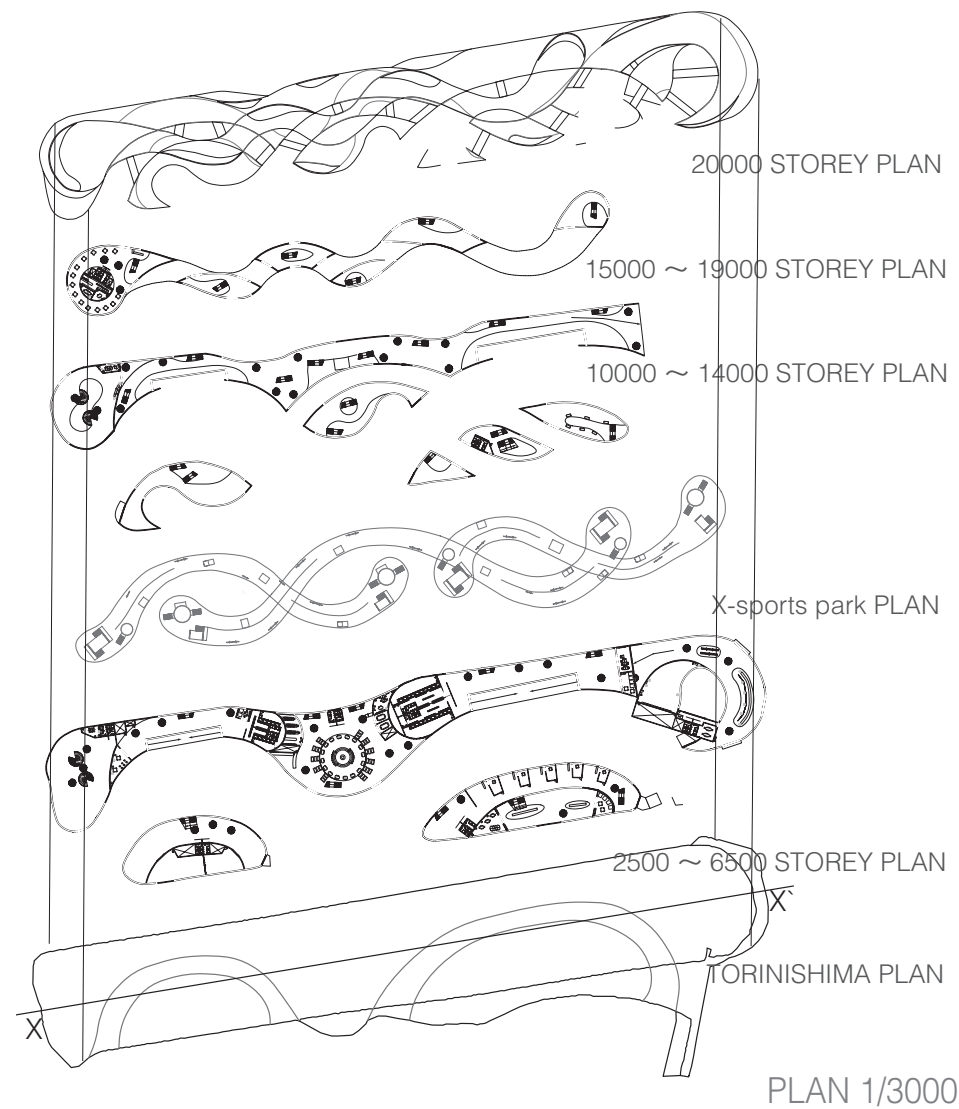
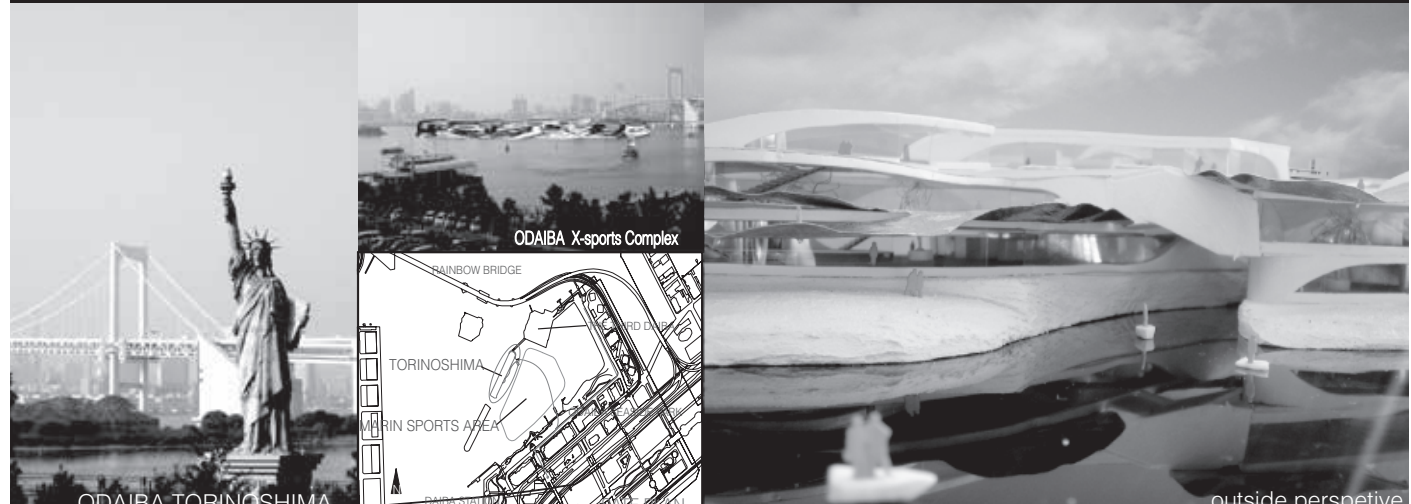
また、X-GAMES のような、世界的レベルの X-sports コンテストを開催できる規模の施設や機能を考慮した X-sports 施設を計画する。そして、従来のフラットな形状のパークに加え、自由曲面を備えたパークを導入し、X-sports の自由な競技性を考慮した。これにより今までにない新しい X-sports の競技性を与えている。

これら X-sports パークの他に、休憩するための『café・restaurant』、X-sports 競技に関連した『shop』、アートを展示する『gallery』、現代の

若者交流の場としての『clubhouse』、ダンスやイベント、展示会等を行うための『free-space』を備え、愛好者はもちろん一般の人々も気軽に利用できるように複合施設とする。これらの施設からは、動線や視線が交わりあい、X-sports 施設が隣接され、競技者や一般の人それぞれが『見る・見られる』関係を生み出している。さらに、交流の場所として『コミュニティの場』を多く備えている。

このように、X-sports を中心に、現代の若者のライフスタイルやファッション性を絡ませ、変化の早い若者向けのストリートトレンドを発信するエンターテインメント空間として、X-sports Complex を計画する。

X-sports Complex is a place of communicating yung`s interchange and latest street trend spring



卒業設計
アキバ スタイル
“際”における建築的風景の再構築

内田 航（蒲田貴之／小松崎一幸）
■はじめに

再開発。現在、都市のいたるところで行われている。しかし、どの再開発も経済面、容積率の向上を考えるばかりで超高層建築が林立し、似たような都市景観を作り出している。このような風土性、場所性を無視した計画ばかり行われては、アイデンティティのない都市になってしまう。

一方、都市には数多くの個性で連続的な“際”（河川）が存在する。か

つて、“際”にはそれぞれの都市にあった個性のある水辺景観が展開し、伝統的な技法を用いてつくられた独特な空間を築き上げてきた。つまり“際”こそ都市の姿であり、都市の自然と人間の関わりを反映したもの（水景）である。

このように最先端のライフスタイルとは、“際”にこそ生まれてくるのではないだろうか。そして、そこには自らの存在する領域のアイデンティティが強く求められるのではないだろうか。

■敷地選定

神田川。数ある都市の河川の中でも、“際”に沿ってさまざまなキャラクターが存在し、次から次へと都市の風景が展開する。そんな中、秋葉原地区は

他の再開発地区と違い、神田川や超高層建築が林立する秋葉原駅周辺の景観問題からの再開発が考えられ、今までにない文化・風土を意識した都市再生になりうる。そこで本提案では、秋葉原の際をケーススタディとした“際”における建築的風景の再構築を試みる。

■基本計画

①遮断する（環境や行動の）バリアーを破壊し、そこに②独自の個性を創造することにある。
・融合：かつて河川に開けていた江戸の構図と、都市に開けた現在の構図を融合させることで、“際”における新しい構図（両側に開けた空間）を生み出し、独自の「スタイル」を形成する。
・複合：「アキバ」に見られる「スタ

イル」とはそれぞれ独立した「個」の集積であると考えらる。そこで、現在“際”に存在する多種多様な機能を混ぜ合わせ、複合する。
・境界：まったく性質の異なった「個室」を同時に存在させる空間は、裏と表の際がランダムに交錯する秋葉原独特の路地裏のように、裏と表が混在するエキサイティングな環境を創り出す。
・グリットの破壊：現在グリット関係（2次元）にある両者を、河川に対し徐々に破壊していき（3次元）、両者を緩やかに連続させ、それぞれに違った表情を創り出す。
・水景ネットワーク：やがて都市のいたるところに水景として映し出され都市再生の新たな可能性を秘める。

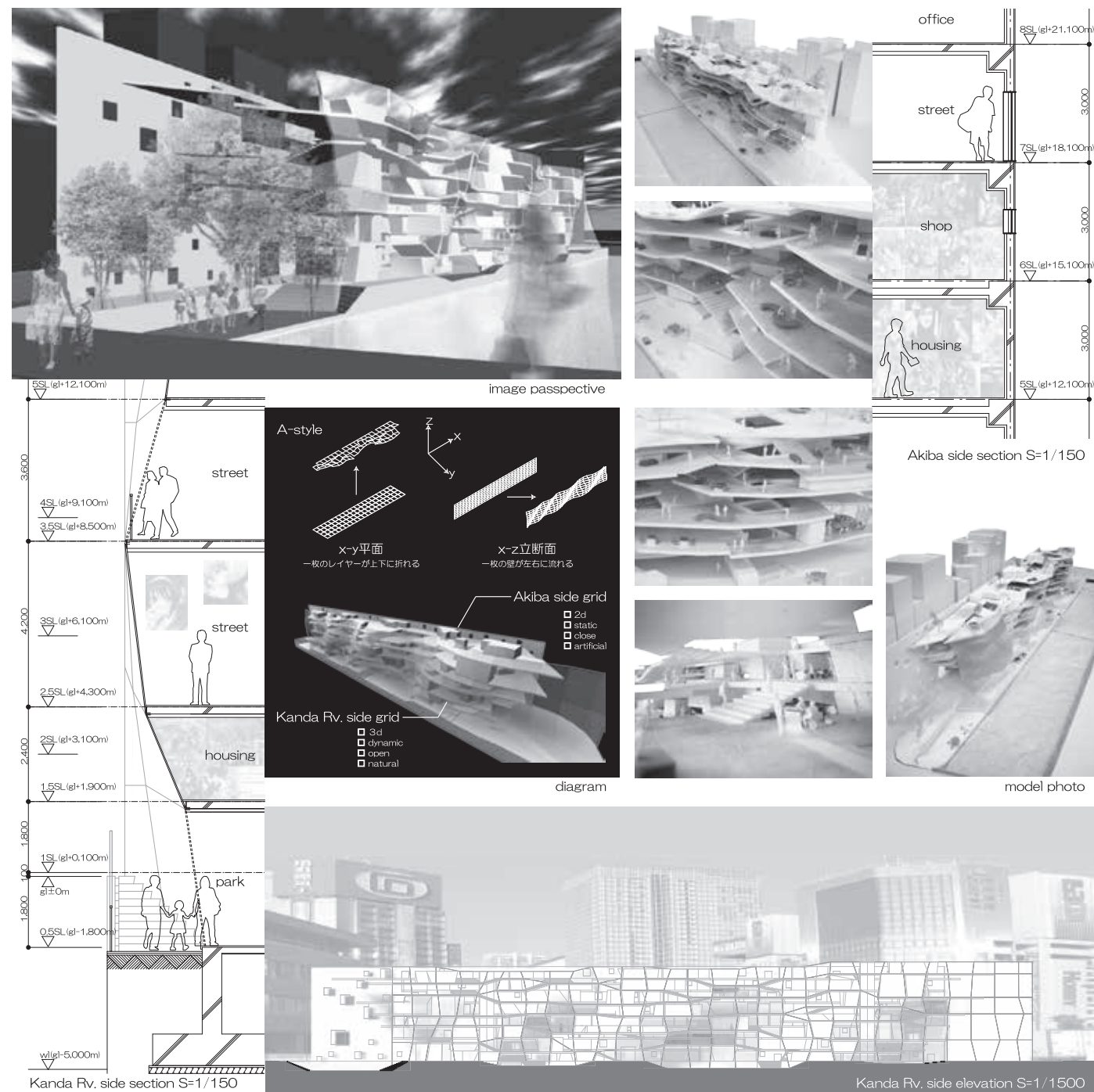
卒業設計
子どもの居場所
～建築＝遊具＝基地～

笠井 琢

1980年代後半から90年代前半にかけてのバブル期に都市部では、ドーナツ化現象が起こり幼年人口も減少した。そのため、小中学校の生徒の減少により、子どものための施設があまり必要とされずにほとんど造られてこなかった。

しかし、近年東京都心部では、都市の回帰現象により、子どもの人口も増加しているが、これまでに子どものための施設を造ってこなかったために、現在子どもの遊び場、居場所が足りなくなっている。また、都市化が進むにつれ、子どもたちを取り巻く生活環境が大きく変化し地域との関わりが

希薄になることにより、子どもたちにとって地域交流や多世代交流などの人間形成に最も重要な場が減少している。そこで、新たな子どもの施設の必要性が出てきたのではと考える。敷地は、江東地区の川で東京都が身近なくらしの中に活きる川とする計画をたてている13カ所のうち4カ所を選出し、地域に川との係わりを持たせ、子どものコミュニケーションを司る場として形成させる。今までの公園の遊具は、すべり台・ジャングルジムといったように単一にあるだけで記憶にあまり残らない。そこで、どこにでもある遊び場ではなく、そこに意味があり、その地元に思い出が残るような遊具的な建築空間とする。



修士設計
東京海洋大学の設計
ー水辺空間を活用したキャンパス
の提案ー

京野宏亮

■はじめに

大学は、創設時期、建学の精神、立地する地域等によって固有の学風があり、その学風を反映したアカデミックプランとキャンパスを有し発展してきた。しかし近年では、少子化により学生数は減少し、各大学は生き残りをかけての対策を模索している。また国立学校設置法案改正により、国立大学の

再編・統合が進み2003年10月1日に国立大学20校が10校に統合。さらに、公立大学でも統合は進んでいる。

このような社会的背景を受け、各大学はその使命や機能をよりいっそう果たしていくことが急務とされ、従来の各大学・学部等の枠に捉われず、人的・物的資源を最大限に活用し、教育・研究等の充実、特色の強化、基盤の整備等が求められている。

そこで本計画は、2003年10月1日に東京水産大学（現在・東京海洋大学海洋科学部）と東京商船大学（現在・東京海洋大学海洋工学部）の統合に伴い誕生した、東京海洋大学をケーススタディとして、統合後の新しい教育・研究および交流拠点となるキャンパスを

計画する。

■計画背景

2003年に東京海洋大学が誕生して二年が過ぎた。統合の目的であった大学の合理化・効率化・活性化は、アカデミックプランなどのソフトな部分ではうまく融合できたと言えるが、その受け皿となる、キャンパスなどのハードな部分では未だ大きな問題を抱えている。統合後も事務局や図書館などの建物は2つ存在し、学生の通う門は別々であるという現状がある。また、東京海洋大学・広報誌においても、「場所と人の統合」つまりキャンパスの統合も考慮しているという発言が見られた。今後、更なる大学の発展・強固な個性を獲得するためには、キャンパスの統

合は絶対条件であると言える。

■計画方針

今後、東京海洋大学が目指す方向性を、具現化することができるキャンパスとして、「アカデミックプランとキャンパスの一体化」、「大学のオープン化」、「水辺空間の活用」、の三軸を柱として新キャンパス計画を進める。

■基本計画

・敷地選定および特性

東京都中央区晴海5丁目の4街区・総面積約18haを計画地として、東京海洋大学新キャンパスの提案を行う。敷地周辺状況は、敷地南側に晴海客船ターミナル、東側に竹芝埠頭・日の出埠頭・芝浦埠頭が立地している。

■建築計画

・配置計画

大学中心部に海側より水路を引き込み、練習船用ポンド兼オープンスペースを計画した。オープンスペースには、明治丸・雲鷹丸など歴史的資源を配置し、親水性の高い空間となっている。またポンドを中心に4つのゾーンに分け、研究・実験ゾーン、教育ゾーン、管理ゾーン、支援ゾーンを配置した。なお、この4つのゾーンはブリッジおよびデッキにより連結されており、動線計画において支障はないものとなっている。また、研究・実験ゾーンでは、水を利用する特殊実験施設を低層・ポンド側に計画している。

これにより本計画では、水辺（ポンド）を中心に、主要機能が配置されて

おり、本大学の教育・研究フィールドの中心である海を、日常空間の一部として捉えることができ、東京海洋大学ならではのアクティビティが存在するキャンパスとなっている。

・施設計画

研究・実験施設 本施設の大きなゾーニングとしては、1～2階部にアトリウム・コンピューター室・中型実験施設が配置され、3～5階部には、研究室・一般実験室を有している。また、施設中央部には五層吹き抜け空間がある。ここでは、各研究室・学科を越えた交流・融合を図ることを実現するために、プライバシーを守りながら、各研究室・実験室の内部アクティビティを感じることができる計画となっ

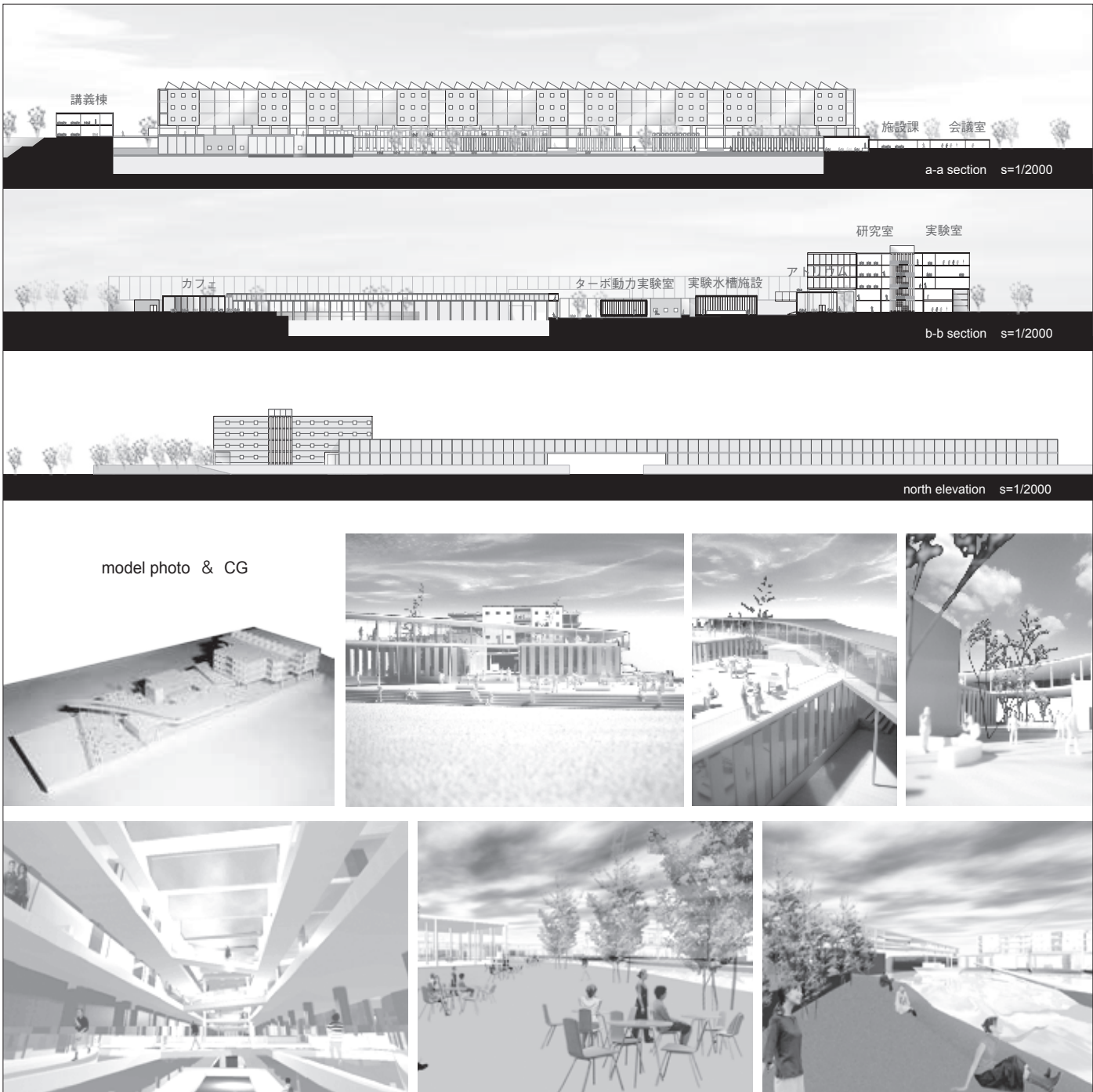
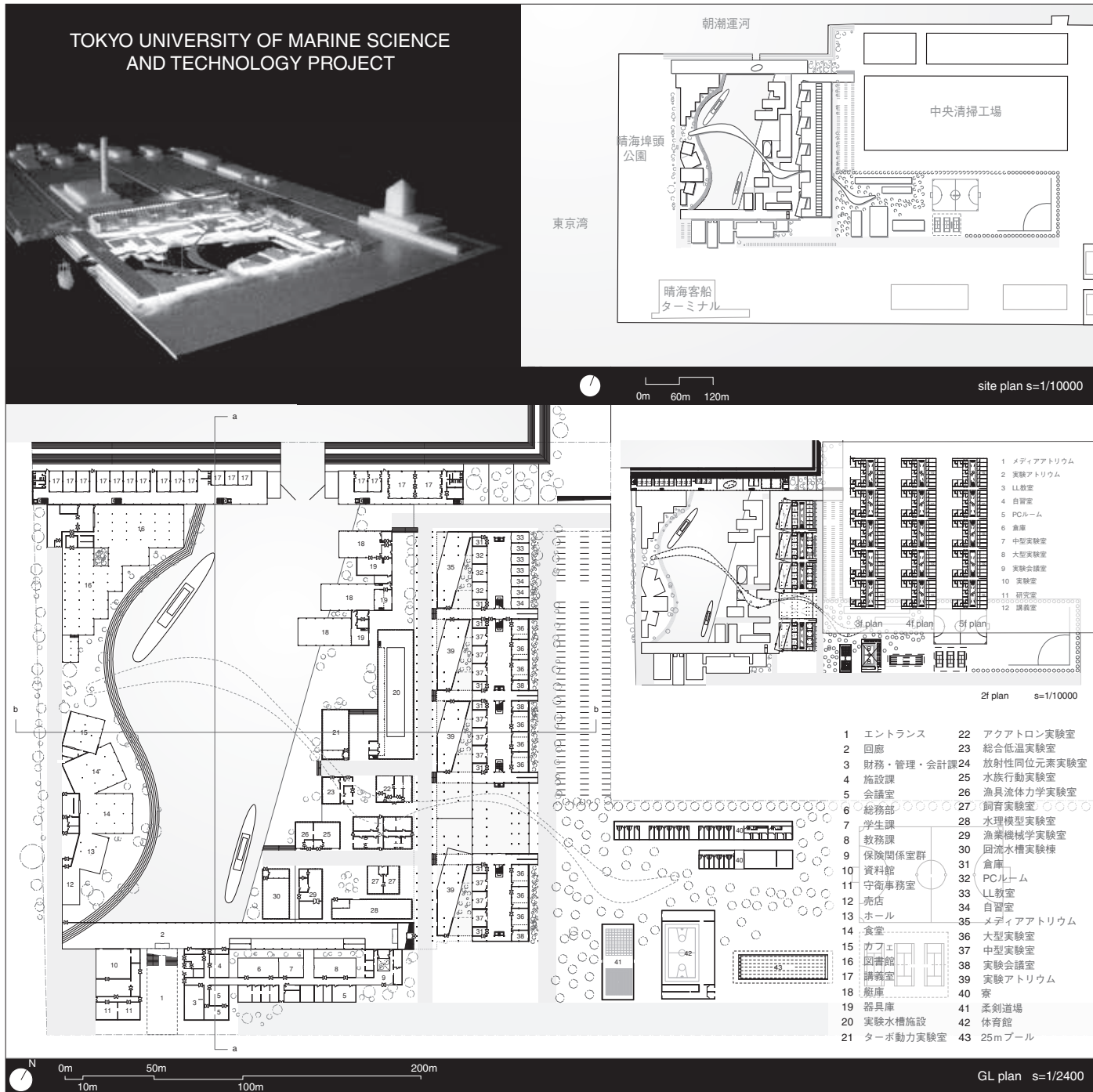
ている。また一般実験室では、ガラスの前室を設け、実験室の拡張や他機能の利用が可能である。今後、本大学の更なる新しい研究領域への模索・融合を視野にいれ、実験室間の壁は間仕切りとし、フレキシブルな研究領域に耐える計画となっている。

特殊実験施設 主に水を利用する大型実験施設が配置されている。日常的に、実験施設の見学が可能となるよう、施設のファザードにはガラス・コンクリートのルーバーを採用している。なお、ルーバーは閉鎖可能式となっており、採光を遮断することも可能である。本施設群は東京海洋大学の個性を色濃く持つ施設として、学生・社会に対し

実験施設として計画している。

・動線計画

キャンパス内を回遊する、ループ状のデッキを防潮堤レベル（GL + 3500）に設置している。これにより、一般学生および教職員の歩行者動線と、搬入等の車動線を、完全に分離し、安全かつ自由な歩行者空間を確保している。また、歩行者動線に沿って、本大学の有する個性的な文化財や特殊実験施設を、展示物として見立て、歩行者空間全体が、大学博物館となるよう計画している。さらに、歩行者動線の集約点でもある、支援ゾーンでは、グラウンドレベルでの自由な動線が可能となっており、水と緑豊かな親水空間が広がっている。



土井涼恵

■はじめに

我が国の社会は、さまざまな面で大きく変化している。このような時代の中で、今後、我が国に生きる子供たちが社会の変化に柔軟に対応し、健全かつ主体的、創造的に生きていくことのできる資質を養うことが求められている。子供は遊びを体験することで、将来においての豊かな性格形成につながると言われてい

の遊びを推進する施設のうち、地域の核となる既存の大型児童館の調査を基に、大都市でありながら児童館の数が少ない福岡県を対象とした大型児童館の提案を行うものである。

■計画背景

1. 現代の児童

近年では、依然続く核家族化に加えて、女性の社会進出によって児童の居場所の確保が問題視されている。そのような中、近年注目されている施設に児童館があげられる。

また、児童の余暇時間の過ごし方に自然体験や社会体験が減少する反面、テレビやテレビゲームなどの利用が増加している。友達と交流を持たない児童は全体の約50%となっており、仲間

同士の交流が喪失している。

2. 児童館の現状

児童館は、児童が遊ぶ場としては、安全性に富んだ施設であるといえる。平成15年度における全国の児童館の総数は4,673カ所であり、年々増える傾向にある。また、水辺空間のある大型児童館は全体の約7割と高く、自然体験の中での水を利用した児童の遊びの重要性は、意識の高いものとして位置づけられている。

3. 敷地選定

福岡県の中心部である福岡市中央区の伊崎漁港と人工海浜に挟まれる敷地を計画地としている。選定理由は、①福岡県の中心部で人口が密集している地域に位置し、多くの児童はアクセスが

容易である。②福岡市特有の地形を活かし、水上交通の活用をすることで離れた島々の児童とのつながりが生まれることが可能になる。③大型児童館として中核的な機能を果たすのには中心部に位置することが望ましいことが挙げられる。

■計画方針

本計画は、地域の核として求められる多機能を内包した児童館であるA型と、豊かな自然で野外活動が行える機能を持ったB型を併せ持ったA+B型の児童館の計画とする。

(1)屋内から屋外への遊び 現代の児童は、かつての児童に比べて屋内で画一的な遊び方をしがちであるということが言える。都市に住む児童に徐々に自

然を体験させることで、自然の中で遊ぶことに慣れ、かつての児童のような創意工夫を可能とする計画とする。
(2)自然体験と水辺空間の利用 水上の移動児童館の計画を行い、博多湾を隔てた海の中道の大自然へのアクセスや離島へのアクセスを容易なものとし、児童は大自然への体験へとつながる計画とする。
(3)幅の広い年齢の児童間の交流 現在の児童は、一人っ子が増加し、年層を越えた児童間の交流は希薄になる傾向があるため、児童間のコミュニケーションを促進する施設の計画とする。

■基本計画

1. 配置計画

・周辺環境の関係性 隣接する人工海

浜との関係を密なものとするため、中庭は人工海浜側にオープン化し、砂浜を中庭に取り込む。敷地内に船着場を設け、海の環境を中庭に取り込む計画とする。なお、伊崎漁港側は駐車場を設け、メインエントランスを配置している。

・各部門およびゾーニング 「児童・大人ゾーン」と「児童ゾーン」を分ける理由として、児童同士のコミュニケーションを促進させることを目的としている。

・児童の安全性と防犯面 遊びの中でも危険度が高い水辺空間に対しては管理部門と隣接することで、常に指導員やボランティアの目が付くように計画している。防犯面ではオープン化され

ている人工海浜側に開閉できる仕切りを設ける。

2. デザインコンセプト

・「丘」としての建築 建築物全体を丘としてイメージし、児童が徐々に建物を登ることを可能にする。建物の立面上には段差によって生じた隙間ができ、その隙間は南向きに開口面を設け、太陽光を取り込む設計とする。

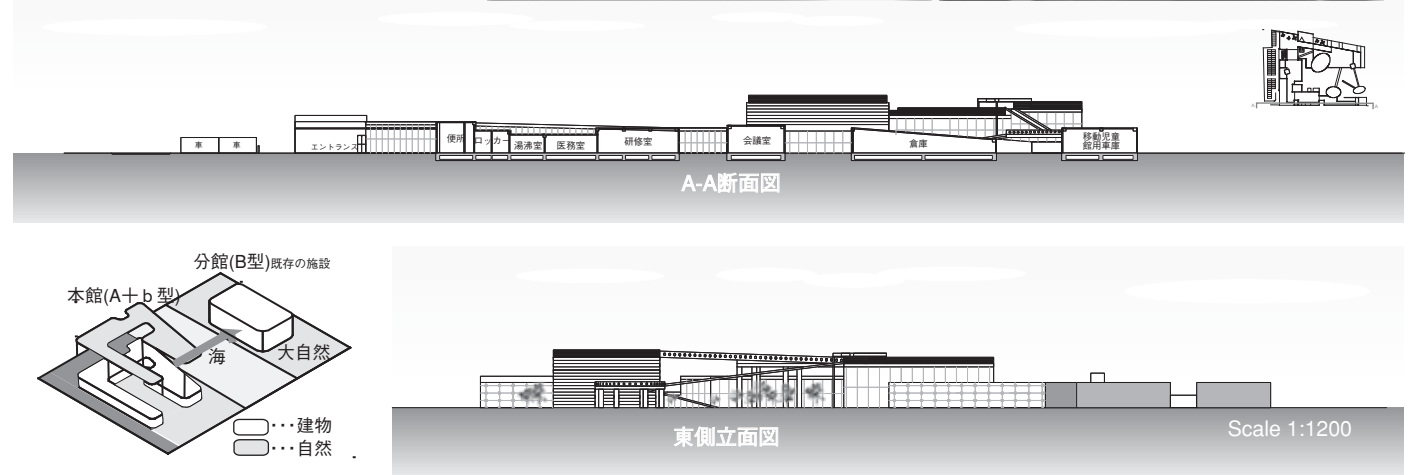
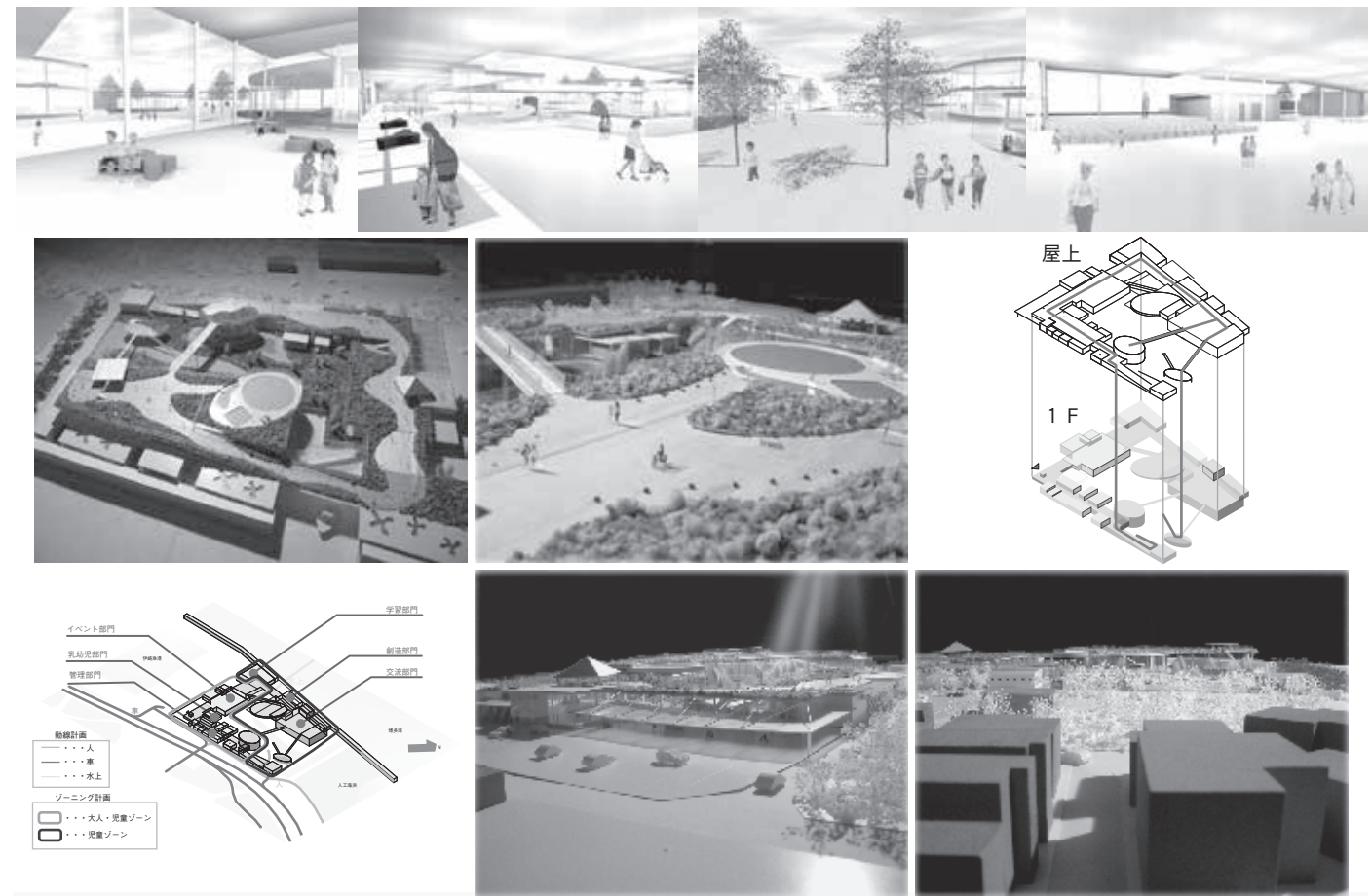
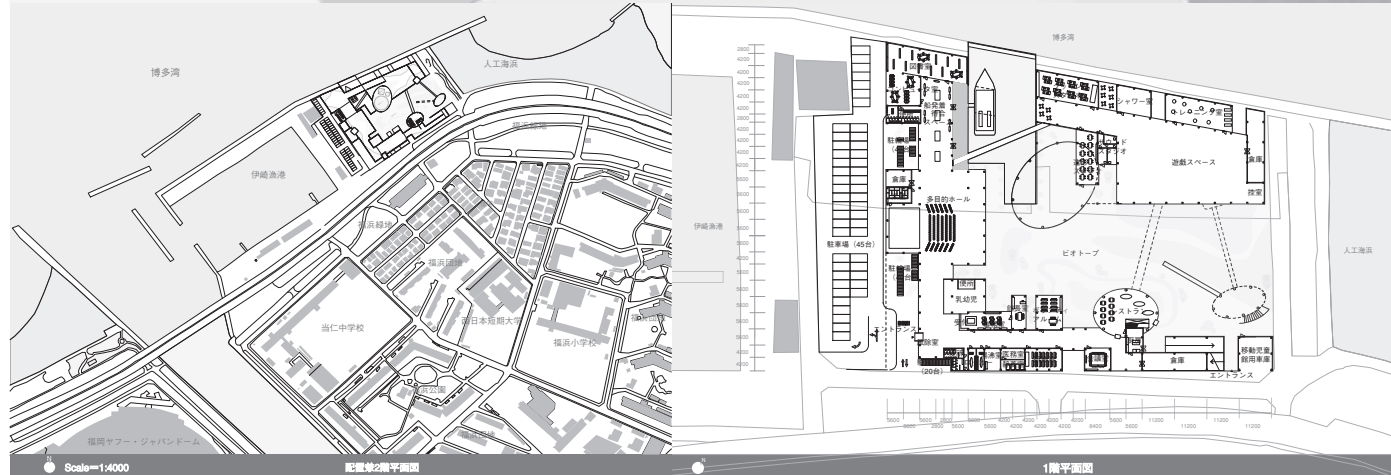
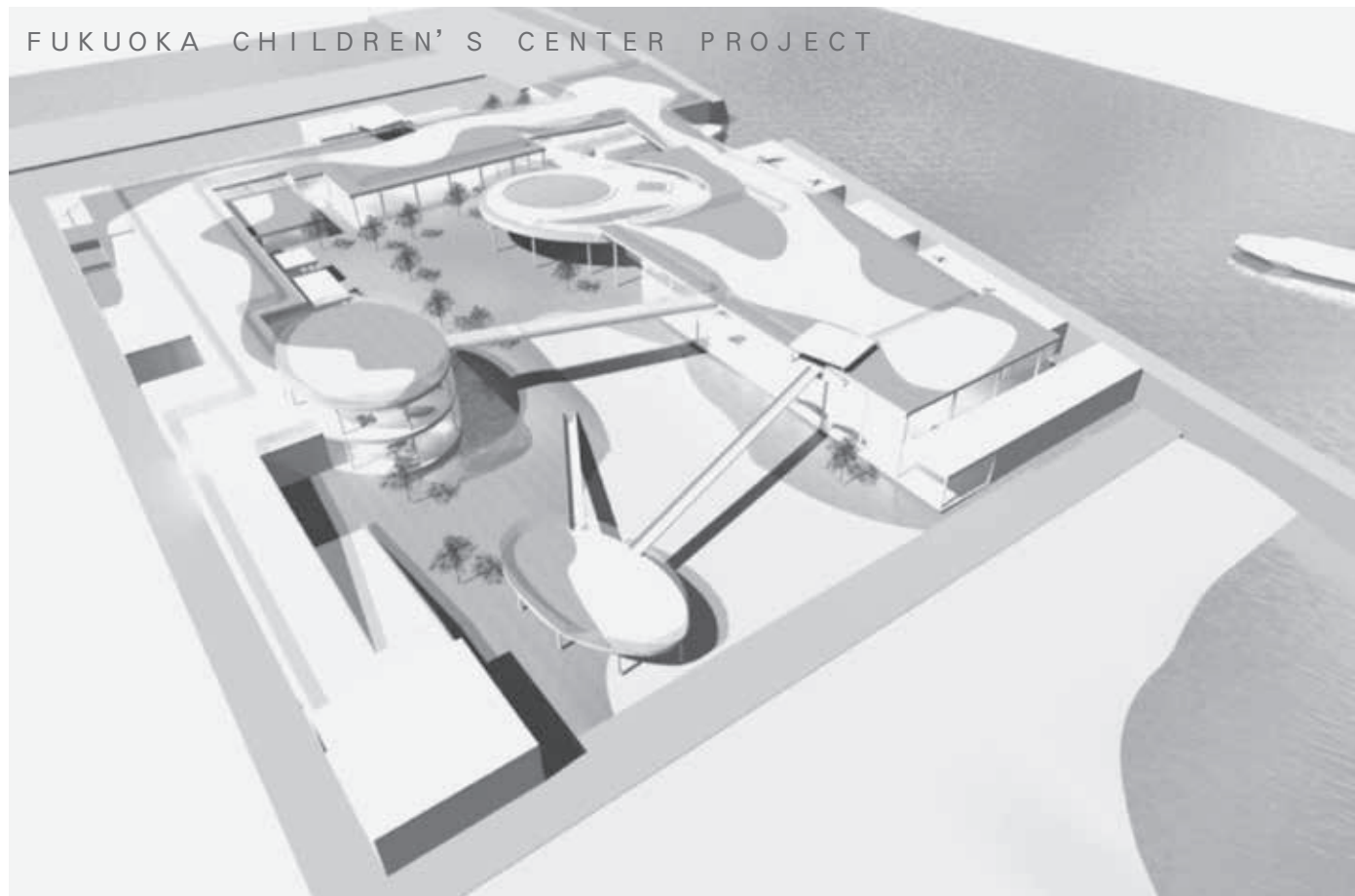
・内部空間 内部空間は、児童の活動的な動きを考慮し、フレキシビリティな空間構成としている。

・配色 建築物は、児童の存在を際立てる白を基調としている。光を感じることで自然の変化を感じる手段の1つの方法とする。家具は、彩度の高い配色とする。

・屋上のランドスケープデザイン 屋上は、隣地する人工海浜との連続性をデザインしている。緑地を設け、屋上が公園としての場となる計画とする。

■環境計画

屋上の緑化は、日射による内部空間の高温上昇を緩和させる効果により省エネルギーとする。また、博多湾方面が北向きとなっているため、冬場の北風による季節風が影響しやすい。北側に建築物を配置することで、北風を遮断できる設計とし、中庭は陽だまりができるよう計画する。一方、夏は南側の開口面から風を取り入れることで、内部空間は通風の良いものとする。また、建物は低層とすることで後背地からの景観を考慮する。

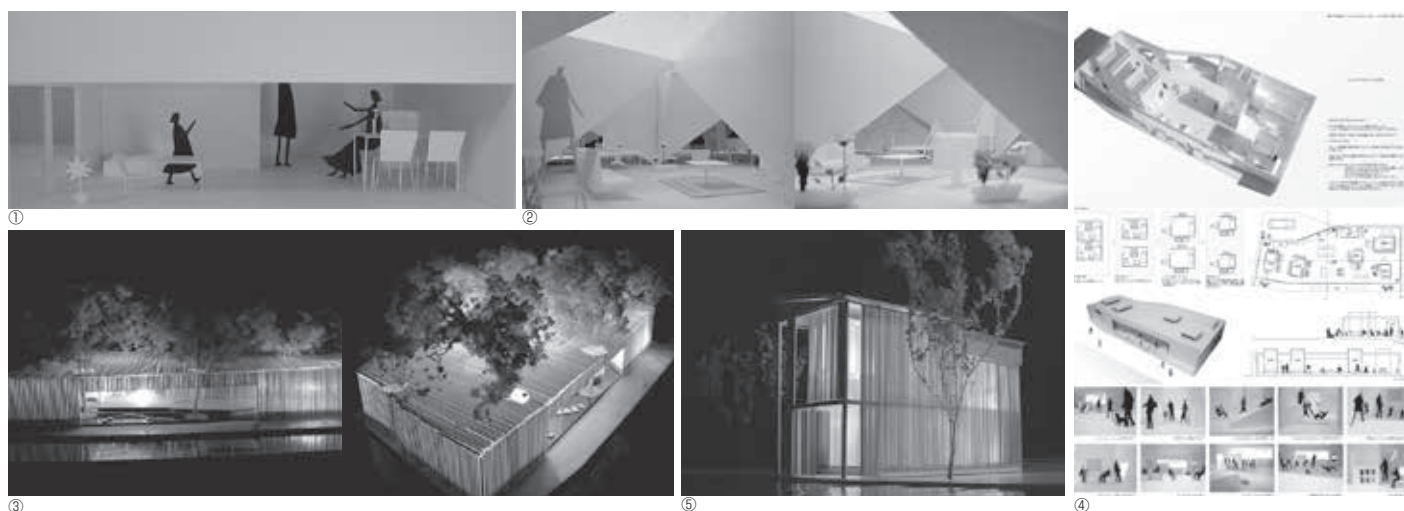


年度	卒業設計(蘆)／修士設計(蘭)	建築学会コンペ	その他のコンペ
昭和52年	蘆第10回毎日・DAS 学生デザイン賞 ・最優秀賞「金の卵」賞／石渡孝夫(建築学科海洋コース)		
53	蘆第11回毎日・DAS 学生デザイン賞 ・最優秀賞「金の卵」賞／富田善弘(建築学科海洋コース)		
54	蘆第12回毎日・DAS 学生デザイン賞 ・最優秀賞「金の卵」賞／小林直明(建築学科海洋コース)		
56	蘆第14回毎日・DAS 学生デザイン賞 ・最優秀賞「金の卵」賞／吉本宏 ・同入選／松木康治		
57	蘆第15回毎日・DAS 学生デザイン賞 ・建築部門賞／稻村健一	蘆「地場産業振興のための拠点施設」 ・支部入選／鈴木洋一	
58	蘭第16回毎日・DAS 学生デザイン賞 ・最優秀賞「金の卵」賞／遠藤卓郎 蘭社)日本港湾協会主催マリノポリス計画コンテスト ・優秀特別賞／川口利之	蘆「国際学生交流センター」 ・全国入選佳作／稻村健一 ・支部入選／大久保豪、杉田祐之、花岡豊、星野博史	
59	蘭第17回毎日・DAS 学生デザイン賞 ・入選／稻村健一	蘆第11回日新工業設計競技「ノアの箱船」 ・3等／遠藤卓郎、岩崎博一 蘆 R.I.B.A 英国王立建築家協会国際学生デザインコンペ ・入賞／中村耕史、秋江康弘、稻村健一 蘆第19回セントラル硝子国際設計競技「グラスタワー」 ・佳作／秋江康弘 蘆三井ホーム住宅設計競技「2×4による新しい住まい」 ・佳作／川口利之、菅沼徹、筒井毅 蘆桜門建築会第1回学生設計コンクール「建築学生交流センター」 ・佳作／稻村健一	
60	蘆第18回毎日・DAS 学生デザイン賞 ・入選／富田誠	蘆「商店街における地域のアゴラ」 ・全国入選3等／藤沢伸佳、柳泰彦、林和樹	蘆 A.I.A アメリカ建築家協会国際学生コンペ ・2等／秋江康弘
61	蘆第19回毎日・DAS 学生デザイン賞 ・入選／小野正人	蘆「外国に建てる日本文化センター」 ・全国入選3等／小林達也、佐藤信治、小川克巳 ・支部入選／渋谷文幸 ・支部入選／林和樹、鶴飼聡(建築)、高橋義弘(建築)	蘆桜門建築会第2回学生設計コンクール「桜門校友クラブ」 ・1等／山崎淳一、松尾茂 ・佳作／小林達也、佐藤信治 蘆第6回ホクストン建築装飾デザインコンクール「まちなかの公共トイレ」 ・佳作／小林達也
62	蘆第20回毎日・DAS 学生デザイン賞 ・入選／海老澤克	蘆「建築博物館」 ・支部入選／松尾茂、横堀士郎、石川仁、鳥海清二(建築) ・支部入選／小野正人、小沢一実、渡邊俊幸	蘆ミサワホーム住宅設計競技 ・入選／小林達也
63	蘆千葉県建築三会学生賞 ・銅賞／近藤陽次 ・奨励賞／毛見究	蘆「わが町のウォーターフロント」 ・全国入選1等／新岡英一、橋本樹宜、丹羽雄一(建築)、毛見究、草薨茂雄 ・全国入選佳作／園部智英石川和浩原田庄一郎 ・支部入選／松尾茂、山本和清 ・支部入選／岩川卓也	蘆' 88膜構造デザインコンペ ・佳作／山口明彦 蘆第2回千葉ふるさと住宅設計コンクール ・佳作／川村佳之 蘆桜門建築会第3回学生設計コンクール「ゲストハウス」 ・1等／山口明彦、原利明(建築)、渡辺一雄(建築) ・2等／加藤麻生 ・3等／飯田隆弘、丹羽雄一(建築)、有馬哲也(建築) ・佳作／小堀泰毅、伊藤剛 ・佳作／長谷川晃三郎、佐久周明

年度	卒業設計(蘆)／修士設計(蘭)	建築学会コンペ	その他のコンペ
平成1年	蘆第22回毎日・DAS 学生デザイン賞 ・建築部門賞／長谷川晃三郎 ・入選／佐久周明 蘆千葉県建築三会学生賞 ・金賞／佐久周明 ・奨励賞／長谷川晃三郎	蘆「ふるさとの芸能空間」 ・全国入選2等／新岡英一、長谷川晃三郎、佐久周明、岡里潤 ・全国入選3等／丹羽雄一(建築)、益田勝郎	蘆石川県建築士会設計競技「垂直複合体」 ・1等／矢野一志、佐藤教明、菊池貴紀、廣川雅樹、安田友彦、鈴木宏佑 蘆第1回横浜アーバンデザイン国際コンペ ・選外入選／長谷川晃三郎 蘆第3回千葉ふるさと住宅設計コンクール「安全で魅力ある三世代住宅」 ・入選／山本和清
2	蘆第23回毎日・DAS 学生デザイン賞 ・入選／山口哲也 蘆千葉県建築四会学生賞 ・金賞／矢野一志 ・銅賞／山口哲也	蘆「交流の場としてのわが駅わが駅前」 ・全国入選2等／植竹和弘、根岸延行(建築)、中西邦弘(建築) ・全国入選3等／飯田隆弘、佐藤教明、山口哲也	蘆石川県建築士会設計競技「海に浮かぶ市場」 ・3等／川久保智康、野沢良太 蘆第2回横浜アーバンデザイン国際コンペ「ウォーターフロントの再生に向けて」 ・佳作／矢野一志、佐藤教明、大坪一之、屋田直樹、佐藤滋晃、菊池貴紀、菅野聡明、門脇桂子、馬場昭光 蘆 BAY' 90デザインコンペ (BAY' 90開催記念学生建築設計競技) ・優秀賞／佐久周明 ・佳作／益田勝郎 蘆桜門建築会第4回学生設計コンクール「建築家ギャラリー」 ・2等／岡里潤、寺尾浩康、馬場昭光 ・佳作／植竹和弘、白石充、根岸延行(建築) ・佳作／山口哲也、佐藤教明 ・佳作／広部剛司、佐藤岳志、菅浩康 蘆第10回ホクストン建築装飾デザインコンペ「都市公園に建つフォーリー」 ・佳作／武田和之、岡里潤
3	蘆第24回毎日・DAS 学生デザイン賞 ・建築部門賞／高橋武志 蘆千葉県建築三会学生賞 ・金賞／高橋武志 ・奨励賞／廣川雅樹	蘆「都市の森」 ・1部全国入選2等／山口哲也、河本憲一、廣川雅樹、日下部仁志、伊藤康史、高橋武志 ・2部全国入選最優秀／片桐岳志 ・2部支部入選／布川亨、八代国彦(建築)、堤秀樹	蘆 JIA オープンデザインコンペ「都市の解体と再構築」 ・1等／佐藤教明、山口哲也、木口英俊 ・佳作／川久保智康、野沢良太 蘆'91メンブレインデザインコンペ「アーバンビルとメンブレイン」 ・最優秀賞／河本憲一、石井昭博、関戸浩二、福田昌弘 蘆第2回長谷エイメージデザインコンペ「現代の夢殿」 ・入選／川添隆史、渡辺千香子 蘆第18回日新工業建築設計競技「都市空間の再生計画」 ・入選／川久保智康、野沢良太、花沢真哉、高山一頼、伊藤裕、森泉尚之、額村康博、布川亨、八代国彦(建築) 蘆第3回タキロンデザインコンペ「時代の風をはらむ都市装置」 ・3等／降旗恭子、黒田佳代 ・入選／木口英俊 蘆第5回千葉ふるさと住宅設計コンクール「共働き家族のための住宅」 ・奨励賞／川添隆史 蘆第2回学生のためのフレッシュデザインコンペ ・フレッシュデザイン賞／木口英俊、渡辺昇 蘆 1991第1回 BUFF 国際建築デザインコンペ「東京の住まい」 ・佳作／佐藤教明
4	蘆第25回毎日・DAS 学生デザイン賞 ・建築部門賞／片桐岳志 ・入選／實田陵 蘆千葉県建築三会学生賞 ・金賞／片桐岳志 ・銅賞／實田陵 蘆東京ガス・銀座ポケットパーク 「卒業設計制作展」 第10回記念『1993卒業設計制作大賞』 ・金賞／實田陵 ・銅賞／片桐岳志	蘆「わが町のタウンカレッジをつくる」 ・1部全国入選3等／佐藤教明、木口英俊 ・1部全国入選佳作／廣川雅樹、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	蘆盛岡・水辺のデザイン大賞 ・専門部門佳作／佐藤信治、河本憲一、廣川雅樹、伊藤康史、日下部仁志、高橋武志、伊藤賢 蘆奈良・TOTO 世界建築トリエンナーレ ・佳作／川久保智康、野沢良太、永島元秀 蘆'92メンブレインデザインコンペ「オートキャンプ場」 ・2等／片桐岳志 ・佳作／高橋武志、関戸浩二 蘆桜門建築会第5回学生設計コンクール「わがヒーローとの出会い」 ・2等／片桐岳志、岡田和紀 蘆アーキテクチュア・フェア KOBE 学生設計競技「神戸・学園東地域福祉センター」 ・佳作／吉田幸正 蘆川鉄デザインコンペ92 ・佳作／三輪政幸蘆第3回学生のためのフレッシュデザインコンペ ・フレッシュデザイン賞／佐藤教明

年度	卒業設計(蘆)／修士設計(蘭)	建築学会コンペ	その他のコンペ
平成4年			蘆第19回日新工業建築設計競技「記憶の住む家」 ・佳作／野沢良太 蘆 1992第2回 BUFF 国際建築デザインコンペ「東京屋台空間」 ・佳作／竹内大介、高山一頼、穴倉尚行 蘆 DYNAX 第2回建築学生・設計大賞92「〈太陽・月・炎〉の家」 ・奨励賞／竹内大介、高山一頼、穴倉尚行 ・奨励賞／石井昭博、實田陵、西上順久 蘆第4回タキロン国際デザインコンペ「風の道・水の道」 ・3等／山口哲也、川久保智康、木口英俊、永島元秀、布川亨 ・3等／高橋武志、石井昭博 蘆 1992新建築住宅設計競技「スタイルのない住宅」 ・佳作／川久保智康、高山一頼 蘆「(仮称)中原中也記念館公開設計競技」 ・佳作／山口哲也、木口英俊
5	蘆第26回毎日・DAS 学生デザイン賞 ・洋々賞／吉田幸正 ・入選／関谷和則 蘆千葉県建築三学生会賞 ・金賞／関谷和則 ・銀賞／吉田幸正	蘆「川のある風景」 ・1 部全国入選佳作／片桐岳志、小野和幸 ・1 部支部入選／石井昭博、林正輝、福田昌弘、山口泰永 ・2 部全国入選佳作／橋本廉太郎、神蔵良隆、藤生利道 ・2 部全国入選佳作／関谷和則、三輪政幸	蘆石川県建築士会設計競技「21世紀の公園」 ・佳作／片桐岳志 蘆第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 蘆 JIA 東海・北陸支部第10回設計競技「磐座〜いわくら〜」 ・銀賞／田中宏、岡田和紀、澤田憲子、倉川友紀 ・佳作／岡田和紀、田中宏、澤田憲子、倉川友紀 蘆新知的生産環境1993 デザインコンペティション「グループによる新しい知的生産環境の在り方」 ・優秀賞／小野和幸 蘆第4回学生のためのフレッシュデザインコンペ ・フレッシュデザイン賞／岡田和紀、田中宏、木口英俊、川久保智康
6	蘆 第27回毎日・DAS 学生デザイン賞 ・入選／清水信友 ・入選／戸國義直 蘆千葉県建築三学生会賞 ・金賞／清水信友	蘆「21世紀の集住体」 ・1 部支部入選／小野和幸、田村裕彦、高野勇治(建築) 國武陽一郎(建築)	蘆まちづくりコンクール94「都市を水からデザイン」 ・優秀賞／関谷和則、石渡義隆、館吉保 ・佳作／田村裕彦、岡田和紀、小野和幸、鳥居延行 ・特別賞／井上真樹、馬淵晃 蘆桜門建築会第6回学生設計コンクール「磯野家のすまい」 ・優秀賞／小野和幸、井上真樹、小山貴雄 蘆川鉄デザインコンペ94 ・学生大賞／関谷和則、石渡義隆、館吉保 蘆小山市城東地区街角広場デザインコンペ ・佳作／坪山幸王、佐藤信治、石井昭博、林正輝、福田昌弘、石渡義隆、関谷和則、館吉保、清水信友 蘆新知的生産環境1994デザインコンペティション「高齢者のための新しい知的生産環境の在り方」 ・入賞／小野和幸 蘆第1回 ARCASIA 学生賞1994「持続性ある発展を目指した都市居住と住宅改革」 ・優秀賞／小野和幸、高野勇治(建築)、岡田和紀、山越寧(建築)
7	蘭第28回毎日・DAS 学生デザイン賞 ・入選／田村裕彦 蘆千葉県建築四学生会賞 ・銅賞／浦野雄一 ・奨励賞／田中厚三	蘆「テンポラリー・ハウジング」 ・1 部支部入選／清水信友	蘆 JIA 東海支部第12回建築設計競技「紙〜紙で街に仕掛ける〜」 ・銀賞／井上真樹、馬淵晃 蘆第9回千葉ふるさと住宅設計競技 ライフサイクルを見据えた安全で快適な住まい」 ・奨励賞／田中厚三 蘆第5回 BUFF 国際建築デザインコンペ「東京水空間」 ・選外優秀作品賞／広瀬倫恒 蘆世界の民族人形博物館国際学生アイディアコンペ ・佳作／梶原崇宏、村松保洋 蘆第3回札幌国際デザイン賞「雪の生活文化」 ・佳作／馬淵晃 蘆第6回学生のためのフレッシュデザインコンペ ・作品展示／下平将也 ・作品展示／川崎拓二

年度	卒業設計(蘆)／修士設計(蘭)	建築学会コンペ	その他のコンペ
平成8年	蘆第29回毎日・DAS 学生デザイン賞 ・入選／富永恒太 蘆千葉県建築四学生会賞 ・銀賞／中村武晃 ・奨励賞／小川太士		蘆石川県建築士会設計競技「インテリジェンスファクトリー」 ・選外優秀作品賞／小山貴雄 蘆第10回千葉県県街並み景観賞 ・準特選／鳥居延行 蘆桜門建築会第7回学生設計コンクール「キャンパスコア」 ・キャンパス賞／田中厚三、松元理恵 蘆第10回千葉県ふるさと住宅設計競技「増改築を考慮したロングライフの住宅」 ・奨励賞／田中厚三 蘆第10回建築環境デザインコンペティション「東京湾内のエコシティー」 ・佳作／小山貴雄 蘆第2回九州デザインコンペティション「バリアフリーデザイン」 ・協賛企業賞／小山貴雄、田中厚三、安藤亮、北田紀子、峰村亮(生産建築) 蘆第6回優しい食空間コンテスト「食空間デザイン」 ・入選／馬淵晃 蘆第9回ゆとりある住まいコンテスト「住まいの収納」 ・1 等／田中厚三 蘆97 GREEN DESIGNING IN YAMAGATA「地球環境にやさしいデザイン」 ・奨励賞／馬淵晃
9	蘆第30回毎日・DAS 学生デザイン賞 ・入選／市原裕之 ・入選／針生康 蘆千葉県建築四学生会賞 ・奨励賞／市原裕之 ・奨励賞／針生康	蘆「21世紀の学校」 ・1 部全国入選2等／村松保洋、渡辺泰夫	蘆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 蘆第8回学生のためのフレッシュデザインコンペ ・作品展示／宮下新 ・作品展示／佐藤洋、木村太輔、村松可奈子、北田紀子 蘆桜門建築会三学部建築学生交流フォーラム ・審査員特別賞／長井厚、田中啓一、寺内学、関香織、村田昌彦 蘆運輸省「みんなでつくろう海洋国日本 未来のアイディア大募集」 ・学校部門 フロンティア賞／鳥居延行、若山喜信、金田岩光 蘆日本大学理工学部建築学科「TEMPORARY SPACE COMPETITION(DOME COMPE)」 ・優秀賞／石川阿弥子、大野貴司、楠川嘉子、山田博栄 蘆第5回秀光学生コンペティション 新知的生産環境1997「挑戦するオフィス」 ・入賞／富永恒太 蘆東京建築士会第33回建築設計競技「コミュニティコアとしての小学校の再生」 ・佳作／佐藤信治、市原裕之、田中克典、長井厚
10	蘆第31回毎日・DAS 学生デザイン賞 ・入選／大野貴司 蘆千葉県建築四学生会賞 ・金賞／大野貴司		蘆第4回北陸の家づくりコンペ「環境共生住宅」 ・最優秀賞／田中克典 ・優秀賞／長井厚 蘆第2回太陽電池を用いた創造的構築物「太陽の恵みと建築との調和」 ・奨励賞／市原裕之 蘆壁装材料協会主催「第6回 明日のインテリア・アイディア・コンクール」 ・会員企業賞／伊藤昌明
11	蘆千葉県建築四学生会賞 ・銀賞／寺田健 ・特別賞／江橋亜希子		蘆第5回北陸の家づくり設計コンペ「60年住む家」 ・優秀賞／塙貴宏
12	蘆第33回毎日・DAS 学生デザイン賞 ・入選／渡邊昌也 蘆千葉県建築四学生会賞 ・奨励賞／原香菜子 ・奨励賞／渡邊昌也	蘆「新世紀の田園居住」 ・タジマ奨励賞／青山純、岡田俊博、岡部敏明、木村輝之、斉藤洋平、重松研二、秦野浩司	
13	蘆第34回毎日・DAS 学生デザイン賞 ・建築部門賞／秦野浩司 蘆千葉県建築四学生会賞 ・奨励賞／秦野浩司 ・奨励賞／木村輝之	蘆「子どもの居場所」 ・関東支部入選／齋藤洋平、木村輝之	蘆㈱都市開発技術サービス「坪井地区を対象としたエコ・テクノロジーの活用によるまちづくり計画の提案」 ・優秀賞／山端俊也 ・佳作／大工原洋充、舟岡徳朗 蘆㈲東京建築士会「住宅課題賞」 ・入選／羽根田治



年度	卒業設計(藍)/修士設計(蘭)	建築学会コンペ	その他のコンペ
平成14年	藍第35回毎日・DAS 学生デザイン賞 ・入選/丸山貴広 ・入選/山下忠相 藍千葉県建築四会学生賞 ・奨励賞/栗田耕史 ・奨励賞/長坂悠司		藍第2回仏壇デザインコンペティション2002 森正 ・審査員長特別賞/鷺淵正憲、渡邊昌也、伊藤麻也、坂元晋介 藍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 藍(社)東京建築士会「住宅課題賞」 ・入選/清水大地 藍第8回飛騨・高山学生家具デザイン大賞 ・入選/丸山貴広
15	藍第36回毎日・DAS 学生デザイン賞 ・入選/川崎未来生 藍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		藍新建築住宅設計競技2003 ・2等/川崎未来生 藍福山大学建築会デザインコンペティション2003 ・金賞/片桐雄歩 ・入選/白砂孝洋 藍(社)東京建築士会「住宅課題賞」 ・入選/中村智裕
16	藍第37回毎日・DAS 学生デザイン賞 ・入選/永嶋順一 ・入選/佐藤俊介 藍千葉県建築四会学生賞 ・特別賞/稲垣直秀 ・奨励賞/勝又洋	藍「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	藍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 藍(社)東京建築士会「住宅課題賞」 ・入賞/賀山雄一
17	藍第38回毎日・DAS 学生デザイン賞 ・入選/鈴木啓史 ・入選/渡辺秀哉 藍第4回 JIA 大学院修士設計展 ・出展/京野宏亮 藍第18回千葉県建築学生賞 ・優秀賞/渡辺秀哉 ・奨励賞/鈴木啓史	藍「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	藍9坪ハウスコンペ2005 (写真①) ・佳作/金子太亮 藍TEPCOインターカレッジデザイン選手権 (写真②) ・優秀賞/金子太亮、京野宏亮 藍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 (写真④) ・佳作/河原一也 (写真③)、信戸佑里 藍(社)東京建築士会「住宅課題賞」 (写真⑥) ・入選/五十嵐大輔