

「ソコフネ」望月堅次

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 2009

「千葉市」Chiba「CH」 齋 匠・石井健人・大山俊樹・小野田直樹

「つがいの建築／美術館／都市」鴨志田 航

「ニジハナビ」嶋田隆彦

「ミクロの透過人間が見る世界」

田中雄基・小林末佳・長島美菜子・江連 唯・池 康弘

「緑・土・水・地形を生かしたステューデントハウス」松井創斗・高野洋介

「ならしの海縁都市」菅原 遼・益山末樹・村田希美・吉田晃子

「再び動きはじめる 旧広島市民球場を活用したコンバージョンの提案」下泉宏記

「ユリカゴオトシ」江連 唯

「Route C」鈴木脩司・谷口博城・増井佑史・赤井英紀

「農交都市」日常生活における新たな交流をめざして」岩下明史・大西 慧・川島正高・中島誠仁

「岬の水族館」古明地雲母・杉田陽平

「図面表現 前川國男自邸図面コピー」中島裕貴・宮崎世納・田中雄基

「みずあそび」夕暮れから始まる余暇活動」池野泰史・井上知秀・首代佑太・牧野史昌

「賑わいが混じり合う」永田陽子

「藻擬魚」田中雄基

「点・線・面から空間へ」岩澤 直・新井守一郎・小瀧将広・中島裕貴・望月堅次・片江友美・増田康太

「形・素材ウォッチング」

兔原貴之・片江友美・小林末佳・中谷康隆・長島美菜子・深沢健太

「ウォーターフロントを望むギャラリー」絹見伸一・清水理絵

「下町ウォーターフロントの住宅設計」増田佳菜子・渡部 亘

平成21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
永曾琢夫 (空間創造演習、設計製図Ⅰ) / 谷口建築設計研究所
式地香織 (空間創造演習、設計製図Ⅰ) / 式地香織建築設計事務所
玉上貴人 (空間創造演習、設計製図Ⅰ) / タカトタマガミデザイン
鶴田伸介 (空間創造演習、設計製図Ⅰ) / 熊工房
光井 純 (空間創造演習、設計製図Ⅰ) / 光井純アンドアソシエーツ建築設計事務所(株)
矢野一志 (空間創造演習、設計製図Ⅰ) / 有ウィークサムズスタジオ

2年生 (設計製図Ⅱ、設計製図Ⅲ)

岡田智秀 (設計製図Ⅱ) / 海洋建築工学科
山本和清 (設計製図Ⅱ、Ⅲ) / 海洋建築工学科
木内厚子 (設計製図Ⅱ、設計製図Ⅲ) / STUDIO 8
黒崎 敏 (設計製図Ⅱ、設計製図Ⅲ) / ㈱ APOLLO 一級建築士事務所
藤岡 尋 (空間創造演習、設計製図Ⅰ) / ㈱竹中工務店
前鶴謙二 (設計製図Ⅱ、設計製図Ⅲ) / 前鶴謙二設計研究所
水本 光 (設計製図Ⅲ) / アーキデザインスタジオ
矢作昌生 (空間創造演習、設計製図Ⅰ) / 矢作昌生建築設計事務所

3年生 (設計演習Ⅰ、設計演習Ⅱ)

佐藤信治 (設計演習Ⅰ) / 海洋建築工学科
畔柳昭雄 (設計演習Ⅱ) / 海洋建築工学科
玄ベルト一進来 (設計製図Ⅱ、設計製図Ⅲ) / ㈱玄・ベルト一進来
佐藤浩平 (設計製図Ⅱ、設計製図Ⅲ) / 佐藤浩平建築設計事務所
長尾亜子 (設計演習Ⅰ、設計演習Ⅱ) / 長尾亜子建築設計事務所
廣部剛司 (設計演習Ⅰ、設計演習Ⅱ) / 廣部剛司建築設計室
松本成樹 (設計製図Ⅱ、設計製図Ⅲ) / ㈱日本設計
水本 光 (設計製図Ⅱ、設計製図Ⅲ) / アーキデザインスタジオ

4年生 (総合演習Ⅰ、総合演習Ⅱ)

西條 修 (総合演習Ⅰ) / 海洋建築工学科
佐藤信治 (総合演習Ⅰ) / 海洋建築工学科
原田鎮郎 (総合演習Ⅰ) / ㈱環境システム研究所
近藤健雄 (総合演習Ⅱ) / 海洋建築工学科
畔柳昭雄 (総合演習Ⅱ) / 海洋建築工学科
登川幸生 (総合演習Ⅱ) / 海洋建築工学科
山本和清 (総合演習Ⅱ) / 海洋建築工学科
井上武司 (総合演習Ⅱ) / Tak 建築計画工房
筧 隆夫 (総合演習Ⅱ) / ㈱日本港湾協会
横内憲久 (総合演習Ⅱ) / 建築学科 (海洋建築工学科兼任)
桜井慎一 (総合演習Ⅱ) / 海洋建築工学科
岡田智秀 (総合演習Ⅱ) / 海洋建築工学科
高島秀訓 (総合演習Ⅰ、Ⅱ) / 高島秀訓計画設計室

「再び、まじり合う 豊海水産埠頭における海洋博物館の設計」永曾直之

「アーバン・フィジックスの構想」下泉宏記・山崎淳史
「都市×入れ子×劇場」永田陽子・細矢祥太

「YOU ME all」人と人がつながるまち」板里卓哉・遠藤克則・白鳥 樹・瀬畑尚紘昌

「ウミウメボン」相澤智宏

「光を体感する空間」

石射 卓・岩澤 直・小畑早紀・片江友美・斉藤亮介・中島裕貴・平野至哲・山田柁平

「寄り添う関係 新堤防設置計画に伴う集合住宅の提案」細矢祥太

「富津岬に建つアクアリゾートホテル」松井創斗

「ウォーターフロントに建つ芸術家のためのアトリエつき集合住宅」

佐藤愛美・清水理絵・関 奈穂

「海の駅」松井創斗

「習志野江戸ま〜と」難波 豪・西脇裕祐・平井希恵

「ウォーターフロントに建つマイスペース」片江友美・田中雄基・坂東美乃利

「Pet Entertainment Town」網野琢馬・西村龍一・山口沙織

「宮城県登米市における農業施設の設計—企業形態を取り入れた新たな空間の創出—」

小松崎博敏

「クロロハリバット」久保菜緒

日本大学理工学部 海洋建築工学科

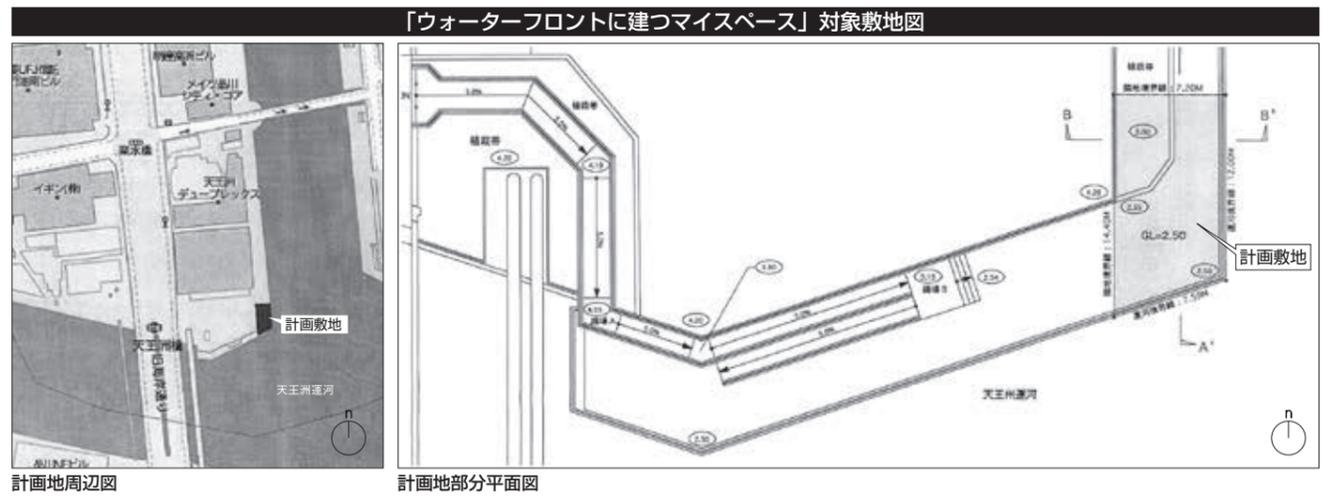
建築設計製図優秀作品集 2009

CONTENTS

1年生 (空間創造演習、設計製図 I)	2
2年生 (設計製図 II、設計製図 III)	12
3年生 (設計演習 I、設計演習 II)	20
4年生 (総合演習 I、総合演習 II)	29
卒業設計	39
修士設計	50
コンペ受賞歴一覧	52

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
永曾 琢夫
式地 香織
玉上 貴人
鶴田 伸介
光井 純
矢野 一志



空間創造演習（前期）

第1課題

【新種発見！海の生物】
（出題：桜井慎一）

【課題主旨】

海には実に多様な生物がたくさん存在しています。生息する海域の環境条件によって、海の生物は、大きさ、形、色、機能、動き方など、千差万別です。例えば、深海に棲む生物の中には、とても神秘的で美しいもの、グロテスクだけど食料や医薬品の原料として将来利用が期待される有益な生物もいます。さて、あなたは2009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」を元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かまいません。形、色、手触り、歯触り、におい、質感などが理解できる模型をつくってください。自由な発想、素材の工夫、華麗な表現を期待します。

【提出物】

- 1) 「新しい海の生物」の模型
- 2) 制作した「新しい海の生物」に関する以下の事項をA4サイズのレポート用紙にまとめたもの
①新しい生物の名称、②名称の由来、③発見した場所と主な生息海域・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、⑦使った材料と工夫した点

【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

【ミクロの透過人間が見る世界】
（出題：光井 純）

【課題主旨】

普段目にする物を、小さな透過人間になってその中に入って見ると内部はどのように見えているだろうか。例えばここにペットボトルがある。普段はお茶やジュースを飲むための容器物であるが、小さくなって中に入ったと思えば、教会のようにも見えるかもしれない。うまく中を使うことができれば、自分の家にもなるかもしれない。また、かたつむりの殻があるとすると、内部は洞窟のような空間かもしれないが、光はきつと透過して内部をぼんやりと照らしているだろう。自分の大きさを自由に変えてしまえば、いろいろな体験をすることができる。掃除機、エンジン、携帯電話、ジュースの中に入れてしまうこともできるだろう。自分の大きさを変えて、物の内部空間に入り込んでみる。そしてその場にいる自分の姿を想像してみる。それを一生懸命に汗をかいて紙に描き出してみる。これは、想像力と表現力を鍛えることになると思う。絵の上手下手ではなく、自分が頭の中に描いているイメージに肉薄するようにしびとく描き込むことが大事である。

【提出物】

- 1) ケント紙に表現した鉛筆画（裏に学番号、氏名、描いた対象物を記載）
 - 2) どのような空間体験であったか400字程度で記述した文章（A4判用紙）
- #### 【採点基準】
- 1) 虫眼鏡でモノを外から見るような目線ではなく、ミクロ人間の上下左右に広がる「空間」を描いているか
 - 2) 表現力（構図、アングル、陰影、質感、スケール感、遠近感など）

- 3) 空間体験を説明する文章およびプレゼンテーション

第3課題

【光を体感する空間】
（出題：式地香織）

【課題主旨】

私たちは目から伝わる、光信号を通して外界からさまざまな情報を取り入れます。光信号は人間が外界から得る情報の90%以上を占めるといわれています。つまり、視覚を通して物や空間を認識するということは、光そのものを知覚することに他ならず、光と空間とは切っても切り離せない関係にあるのです。「空間をつくる」行為自体、ある気積の中に自然の光を取り入れ、その壁や床、天井などに投影される光と影を操ることなのかもしれません。例えば、日本建築における光と影は、四季の移ろいや、一日の太陽の過ぎゆく流れを建物のなかに招き入れることで、自然観や世界観を表現しています。また、寺院や教会などの宗教建築にとっての光は信仰心や権威の象徴として、空間に崇高さや荘厳さを与える舞台芸術にとって、光は場面の転換や演出、役者の心情や情念などを表象する大きな要素です。光の強弱や濃淡、変化や流れだけで、一瞬のうちにその場を、森の中にも水の中にも、都市の喧騒の中にも変えてしまいます。光と影を操ることで、時間も季節も変幻自在に表現することができるのです。

建築家にとって、光は空間創造のための大変面白い「素材」です。光と影を自由自在に操作して独創的な空間を作ってください。光そのものの素材としての面白さを最大限に引き出すような目線ではなく、ミクロ人間の上下左右に広がる「空間」を描いているか

【提出物】

- 1) 外形 5m×5m×5mの内部空間をもつ立方体の模型 縮尺 1/20

同スケールの人物模型を内部に置く（側面等に学番号、氏名を記入）

- 2) タイトル、コンセプト、イメージスケッチ、模型写真などデザインの意図をまとめたもの（班名、学番号、氏名を記入）

【評価基準】

- 1) 光のさまざまな現象や表情の面白さを、うまくとらえた作品か？
- 2) 光の取り込み方に工夫や独自性があるか？

第4課題

【形・素材ウォッチング】
（出題：玉上貴人）

【課題趣旨】

「神は細部に宿る」ということばがあります。このことばは一説には建築家ミース・ファン・デル・ローエのことばといわれていますが、建築をよく観察すると、細部にこそ建築家のこだわりや想いが現れ、またそれ自身が何かを訴える力を持っているように感じられるときがあります。

今回は身近な建築の中から自分が何かを感じる「部分」を抽出し、描いてください。手を使って克明に描くことにより、入念にその対象を観察し、その感じる何かを考察してください。観察し、考察することで、自分がいままで意識していなかった趣向（好き、あるいは嫌いな形態、質感、たまたまいなど）に気づくかもしれません。また、建築の機能や性能面（雨仕舞、耐候性、施工性など）を理解できるかもしれません。この課題をきっかけに気になるものを観察し、考察する習慣を身につけてください。

【演習にあたって】

- 1) 対象は本キャンパス内の建築の一部とし、2つ以上の素材で構成している【部分】とします。
- 2) 単純すぎる対象は描きにくいので避けましょう。

- 3) 対象は建築物の屋外に限ります。
- 4) 対象物をフリーハンドで克明に描写してください。
- 5) 鉛筆の扱い方も工夫してみましょう。

【提出物】

Aソートブックから用紙を切り取って提出。裏面に以下の項目を記載。

- 1) 学番号・氏名・担当講師名
- 2) 描写を行った場所、対象部分
- 3) 対象部分に対する考察

【評価の視点】

- 1) 描写対象の着眼点
- 2) 形態を正確に捉え、素材感・立体感・陰影などの描画表現が丁寧に行われているか
- 3) 描写対象についての考察が深くなされているか、うまく言葉で伝えることができているか

第5課題

【空間に自分をおいてみる】
【点・線・面から空間へ】
（出題：永曾琢夫）

【課題主旨】

これまでの課題で学び研究したことを統合し、どのようにすれば3次元の空間を構成できるのかを模型制作を通して体験してください。また、海洋建築工学科に入学した以上、水とのかかわりを意識する必要があります。与えられた敷地の1/3程度以上を水面として表現してください。外部を含めた空間を創出する初めての課題です。自由な発想と大胆な提案を期待しています。

【提出物】

- 1) 空間構成の模型 スケール：1/50・25m×18mの敷地に高さ10m以下の空間を構成
※ 模型実寸外形 500mm×360mm×200mm（運ぶためのケースをスチレンボード7mmで作成）
- 2) デザイン主旨
・A4レポート用紙（縦使い横書き）
・作品タイトルを表記

・コンセプトを300~400字程度で簡潔に表現（イメージスケッチ、イラスト、写真等の付加表現は可）
・学番号、氏名、指導担当講師名

【課題条件】

- 1) 敷地を7mmのスチレンボードで作成し、他の部分はすべてケント紙またはスチレンボードで構成。ケント紙は、折り曲げたり、丸めたり、張り合わせたりすることによって空間を構成する部材となります。
- 2) 敷地の1/3程度以上を水面として表現してください。水面の表現として透明の亚克力板等を使用することは可能です。
- 3) 空間の中に自分の場所を作ってください（模型の中に自分と等身大の黒い人物模型を置く）。空間のテーマは自由とします。

【評価基準】

- ・スケール感を把握しているか？
- ・表現したいイメージやコンセプトを表現できたか？
- ・空間のいろいろな場所に自分をおいてみたか？
- ・模型がきちんと作れているか？

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：矢野一志）

【課題主旨】

“建築”の空間的イメージは、「図面」によって具体化され、第三者に伝達されます。“建築”を人に伝えるための方法として他には、模型、パース、スケッチ、文章などありますが、主になるのは「図面」です。実際に建築物を建設する際にも、「図面」を使って施主に説明し、「図面」を基に建設会社が施工を行うのが一般的です。“設計製図”の最初の課題として、「図面」

を作成するための基本的なルールを覚え、読み、自ら描くことで、“建築設計”における「図面表現」というものを習得しましょう。

【課題目標】

- 1) 図面が表現手段であると理解する
- 2) 図面表現の基本的なルールを知る
- 3) 図面を読み、模型（立体）を製作し、図面表現と模型の互換関係を知る
- 4) 図面に描かれたものを空間体験することで、図面表現と建築の互換関係を知る
- 5) 図面をコピーし、描き方を習得する
- 6) 図面、スケッチ、写真、文章。伝わりやすいレイアウト表現を考える

【提出物】

表紙（見学レポート）、平面図、立面図、断面図をA2サイズのケント紙3枚にレイアウトしまとめる。学番号、氏名、指導担当講師名を明記。

第2課題

【ウォーターフロントに建つマイスペース】
（出題：鶴田伸介）

【課題主旨】

建築設計という行為はおのおのが持つ設計テーマを、創造性豊かな発想や表現、技術力でその場にかかわる人々に安らぎや美的刺激、感動を与える行為だと思えます。そのためには、自分自身が表現したいテーマと設計対象の条件をよく理解し、敷地の持つ性格や環境を調査分析して、場の持つ意味を深く読み込んでください。そして各自の持つアイデアと技術を統合して考え得る最良の解答を提案してください。運河沿いの水辺の立地が対象敷地です。南東面を運河に囲まれながら、大きく視界が開けた開放的な敷地条件。潮の干満によって水位が変化し、日の光や風が水辺の景色に多彩な変化をもたらします。運河を船が行き交い、視界に高層ビルから水上レストラン、公園などさまざまな景色が望めます。水辺の自然と都市的な要素が交差した表情豊かな環境に立地します。

【設計条件】

- 1) 計画条件
①自身が住まう住宅でもよいが、趣味や遊びとしてのスペース、例えばアトリエや私的なギャラリー、リスニングルームなど、自分のかかわる場所としてイメージを想定してよい。
- ②周辺環境として運河を積極的に利用すること。建物と運河への動線を確保し、ボートの利用など水辺の活用を、マイスペースの重要なストーリーの要素として考慮すること。
- ③延べ面積：~200㎡程度。
- ④構造：形式自由。

2) 敷地条件

- ①計画地：東京都港区港南2丁目11
- ②敷地面積：156.75㎡（47.5坪）
- ③その他敷地条件
地盤は表層から支持地盤となり得る良好なもの、電気・ガス・上下水道は供給済みとし、建築基準法、都市計画法等の関係法規は配慮不要。

【提出物】

- ①概念図：設計主旨や計画説明を文章、スケッチ、パース、ダイアグラム、写真等で表現力豊かに構成すること
- ②配置図：1/100（周辺環境と計画内容との関係をいかに設計しているかを示す。道路・隣地・運河の状況を表現。建築は屋根伏図で表現する）
- 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）
- ④断面図：1/50（2面以上。1面は運河を横断、水域との関係を表現）
- ⑤立面図：1/50（2面以上。1面は水域を含む）
- ⑥模型：1/50（プレゼンテーション用、現物提出。模型写真を①概念図中に添付。模型の中に自分の人形を入れること）
・A2判ケント紙横使い4枚程度（図面に1枚、②~⑤に3枚使用）

空間創造演習 第1課題
新種発見！ 海の生物

■作品説明 ①名称の由来、②生息状況、③特徴
●相澤智宏 ①色や形が梅干しに似ている、②日本近海の水深1000m程度の深海海底付近に生息、③肉食で一見グロテスクに見えるが、食べると美味。
●江連 唯 ①産卵後に抜け落ちる背中のトゲ一本一本がゆりかごのように卵を抱いている、②熱帯域の水深20~50mの海底に生息する雌雄同体の生物、③背中の赤い三日月形のトゲは卵を抱くだけでなく敵から身を守る。
●久保菜緒 ①形がカレイ (halibut) に

似ていて色が葉緑素クロロフィルの影響で緑色に輝いている、②水中でも日光が良く届く水深5m以浅の砂地あるいは珊瑚礁の海底付近に生息、③海中の二酸化炭素と太陽光を使って光合成により体内で栄養分を自家生成している。
●嶋田隆彦 ①カラフルな体が花火のように光り、運良く出会える確率が虹空を見るほどまれ、②南極近傍水深777mの暗闇の深海域でクラゲのように浮遊している、③触手で捕らえたプランクトンのエネルギーによって体が発光すると同時に脚から毒素を排出する。
●田中雄基 ①身を守るため海藻に擬態している、②北西太平洋の水深600m以上の深海底の岩に口を吸盤のようにして付着、③深海の水圧に耐

えられるように体はゴムのように弾力性・伸縮性がある。
●望月堅次 ①船舶の底面に張り付き、船底塗料を食べて成長、②日本近海に広く生息、③吸盤のように船底にへばり付き口から特殊な液を出して船底塗料を溶かして食べ、その塗料の色が体表面に浮き出る。

■講評

相澤君の作品はDVDメディアの破片、ペットボトルのキャップなど、普段見慣れた素材を使って造形しているが、素材の組み合わせかたが巧みである。江連さんは赤唐辛子、きくらげ、そうめんといった食材を使用したユニークで斬新な作品となっており、シナリオも大変良く練られていて秀逸。久

保さんは紙粘土で製作した造形の表面にスパンコール、ビーズといった素材を貼り付けきらびやかな作品に仕上げ、また、貝殻や海藻を装飾することで海底に生息していた雰囲気や漂わずよう演出している。嶋田君の作品は鶏卵の殻の表面をさまざまなカラフルな色で着色し、それを細かく砕いたものを丁寧に表面に貼り付けている。内部に豆電球を仕込んで体内が発光する仕掛けにも工夫がある。田中君は生き物の柔らかさを表現するため、小麦粉を入れた風船で魚体を製作している。望月君は、船底塗料の色が体内から浮き上がってくる様子を表すため、さまざまな色の絵の具を何度も重ね塗りし、リアリティを高めている。(桜井慎一)

空間創造演習 第2課題
ミクロの透過人間が見る世界

■講評

建築のデザインでは、設計段階で空間の知覚をさまざまなスケールで行うことが必要になる。今回は小さなスケール模型の中に自分を置いて眺めたときに、どのような空間が展開している

のか、それぞれの想像力を試して表現してみようという課題である。

建築を学び始めた1年生にとっては、自分の体を縮小して対象物の中に入ってみようということ自体がどうということであるのか、最初は理解できない様子であった。そして自分の目を対象物の中に置いた後で、今度は何が見えてくるか、想像力を働かせて視覚化し、紙に描き取る作業となると相当ハードルが高い様子であった。しかしながら、建築関係の仕事では、確かな想像力を働かせるということは非常に大事なものである。悪戦苦闘しながらも、それぞれに工夫し努力する中でヒントをつかめたのではないかと思える作品も数多くあった。

●田中雄基君の作品は薬瓶の中に入れて錠剤に囲まれた空間を表現している。錠剤の立体感、重なり、重なり合ったアルファベット、そしてほのかな陰影の表情には非常に豊かな感性を感じさせる。

●小林未佳さんの作品は空き缶の中から空を見上げたときの光のイメージを表現したものである。金属に反射するシャープな光と強い光と影の対比がうまく描かれている。また画面での空間の配置も巧みである。

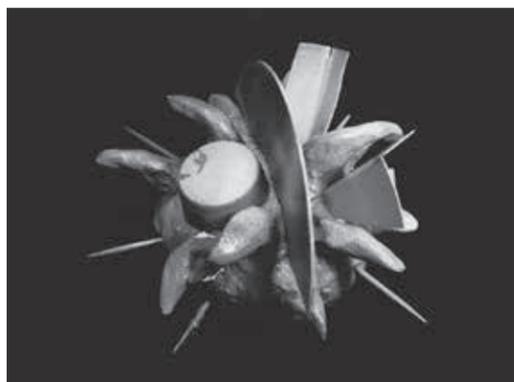
●長島美菜子さんの作品は鉛筆削りの中に入ってみた様子を表現している。金属の刃の鈍い光や、鉛筆削りの箱の内部の強靱な固いイメージがうまく描かれていて、金属の表面の質感も表現

された秀作である。

●江連 唯さんの作品はオルゴールの中に入った空間が描かれている。柔らかで幻想的な筆致はオルゴールの音楽のイメージとも重なり合って豊かな感性を示している。

●池 康弘君の作品は卵の透明パックの中に入り込んだイメージを描いている。パックの半透明の表現は非常に巧みで重なり合った形の表現も的確である。透過して差し込んでくる光のきらめきが表現されているとさらに作品のレベルを高めることができる。

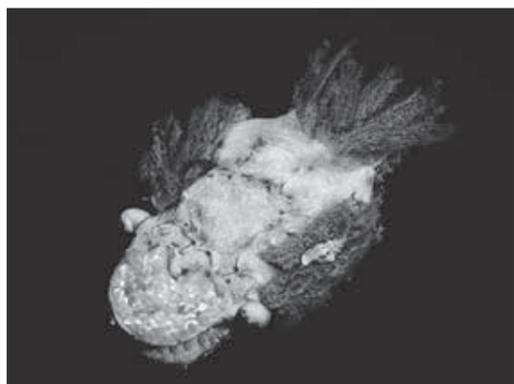
全体的にはレベルの高い作品が多く、見るほうも大いに刺激されて楽しい課題であった。(光井 純)



「ウムウメボシ」相澤智宏



「ユリカゴトシ」江連 唯



「クロロハリバット」久保菜緒



「ニジハナビ」嶋田隆彦



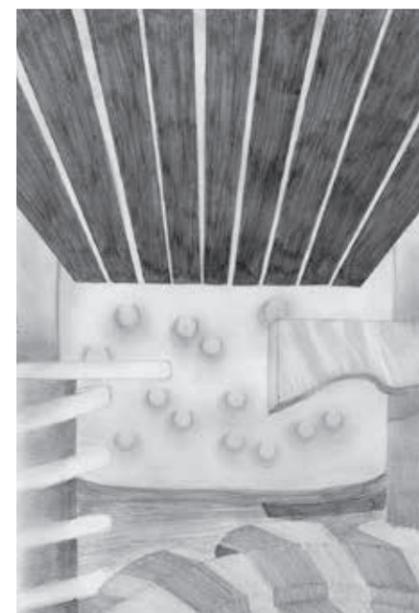
「藻擬魚」田中雄基



「ソコフネ」望月堅次



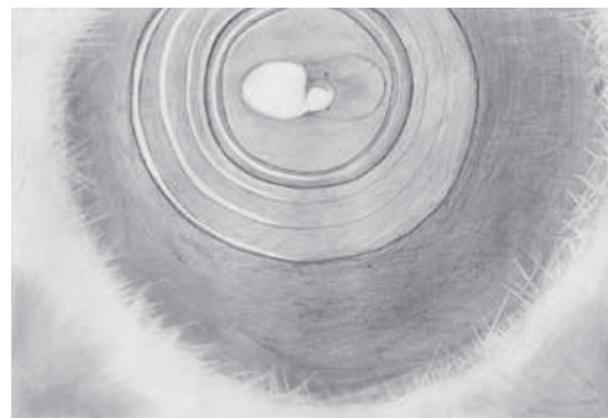
田中雄基



江連 唯



池 康弘



小林未佳



長島美菜子

空間創造演習 第3課題
光を体感する空間

■講評

●石射 卓さんは日本建築の障子や格子をモチーフに、幾重にも重ねられたスクリーンが醸し出す静謐な空間である。私たちのDNAのなかにこうした空間に対する共感や親しみが組み込まれているのだろうか、石射さんのような取り組みは数多く見られたが、丁寧に作りこまれた精密な模型が、その繊細さを際立たせていた。●岩澤 直さんは手先の器用さと表現力の豊かさを充分に生かし、発揮した力作である。

スチレンボードというどちらかというといふと面的な材料をあえて細く切り裂いて、組み木のように編み上げ、ネット状の行灯をつくりあげた。●小畑早紀さんはきわめて独創的かつ、完成度の高い作品である。竹という具体的なモチーフを2種類の太さの角柱に置き換え、異なる節の感覚でリズムをつくりだしている。この「抽象化」の手法は巧妙で卓抜しており、彼女の才能の豊かさや研ぎ澄まされた感性を感じさせた。●片江友美さんは相似するカーブの組み合わせと、奥にある開口の垂直なラインと手前にある階段の水平なラインが絶妙なコントラストを生み出している。そのまま、ショールームや舞台装置として実現しそうな、意欲的な

作品である。●斎藤亮介さんは美術館をイメージして、間接光の取り入れ方に焦点をぼけて研究した空間は、斜めに走る直線の大胆な構成にもかかわらず、やわらかく優しい。課題の主旨に真摯に向かい合い、素直にそして伸びやかな解答を導き出した好感度の高い作品である。●中島裕貴さんは空間の表面に穿かれた複雑な模様から投影される「2次元の光」と、中央にある立体オブジェが落とす「3次元の光」のコントラストをテーマにした意欲作。きわめて戦略的かつ独創的なコンセプトで、期待感が膨らむ。もう少し効果的な方法でコンセプトが実現できたら良かったと思う。●平野至哲さんはシンプルながら幾何学を応用することで、方

向性・志向性の高い教会の空間を表現しようと試みた意欲作。山並みの間から顔を出す朝日、あるいは山並みに沈みゆく夕日を思わせる大胆で独創的な構成が面白い。幾重にも重なる三角形のモチーフ間からも光が入るように工夫されている。●山田柊平さんは文字どおりふたつの階段を大胆に配した構成が絶妙な作品。彼もまた、課題の主旨にまっすぐに向かい合い、そしてきわめて完成度の高い光の空間をつくりだした。「階段」というテーマも人気の高いモチーフのひとつであるが、中でも彼の作品は、遠近感の操作や平面形の微妙なずれによる光の効果などが計算しつくされているクレバーな作品である。(式地香織)

空間創造演習 第4課題
形・素材ウォッチング

■講評

●丸原貴之さんはガラスの奥にみえるレンガ壁に網入りガラスのワイヤを重ねて描き、ハイライト部分を消しゴムを使って白抜きにしている。それによって透明性、平面性、反射性、というガラスの質感を見事に表現している。素材や風景を切り取る「窓」という部分に存在感を感じとった着眼点も評価した。●片江友美さんはクロスハッチ

ングによる濃淡で立体感を上手に表現している。ナットの奥行きをわずかに変えるなど、物体を良く観察し、パースもしっかり理解している。全体が力強く描かれ、金属の重量感も表現できているが、見る角度をもう少し振ればより立体感のある構図になったのではないだろうか。●小林未佳さんの作品も立体感の表現が秀逸である。ハイライトの当たるところは白抜き、平面の僅かな歪みを柔らかくぼかした鉛筆の濃淡で繊細に描いている。シャープなエッジと丸めたエッジの描き分けも見事。立体的に描きにくいにもかかわらずあえて対象を真正面にとらえているところが建築的で面白い。●中谷康隆さんの作品は陰影表現が足りないた

め、絵としての完成度は低い、複雑な部位を選んだ点とその形態をしっかりにとらえている点を評価した。多方向の力を受けられるよう、さまざまな形状のパーツを集合させ、細密に設計されている構造部を描いたことで建築への造詣が深まることを期待したい。●長島美菜子さんの描画は立体感に欠けるものの暗部を深く塗りつぶす表現の大胆さがとても印象的で、他の作品にはない個性を生んでいる。線の濃淡や陰影のつけ方を工夫すれば絵としての完成度は高まるが、鉛筆画でありながらペンのメリハリをつけるその個性を自分なりの表現として今後うまく生かしてもらいたい。●深沢健太さんの作品は完成度に欠けるが、持ち出

したコンクリートの塊とレンガ壁との交差という、図書館の建築的な特徴に着目した点を評価している。質感の差や汚れなどモノのもつ力や表情を描こうとした努力がみられるが、陰影をもう少し力強くし、コンクリートの重々しさを表現できればさらによくなったと思う。以上、優秀作品の短評を述べたが、「考察」という面では提出物の記述が乏しく評価しきれていない。対象と向きあい、手を動かし描くこの課題のなかで、さまざまな思考が巡ったはずである。その思考を意識することが「考察」であり、「観察」とともにこの課題の大事な要素でもある。今後の習慣として継続してもらいたい。(玉上真人)



「和」石射 卓



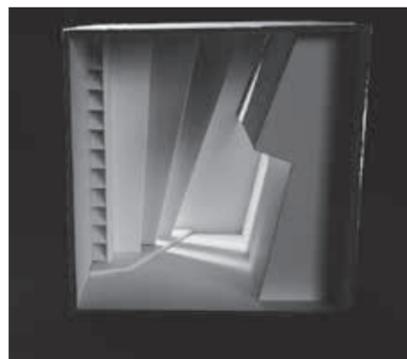
「未知との遭遇」岩澤 直



「光の竹」小畑早紀



「光と曲線」片江友美



「落ち着きのある安らぎの空間」斎藤亮介



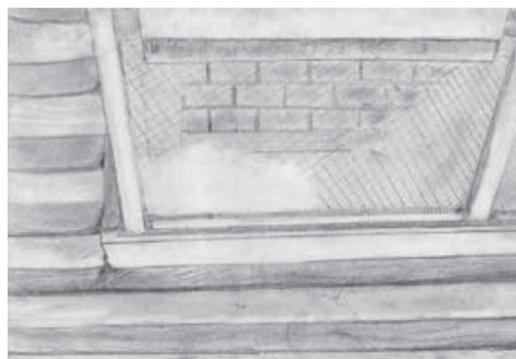
「光と影の3次元化」中島裕貴



「シンプル・アラ・チャーチ」平野至哲



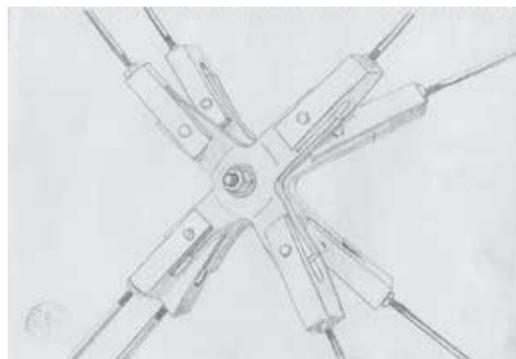
「階段Ⅱ」山田柊平



丸原貴之



小林未佳



中谷康隆



長島美菜子



片江友美



深沢健太

■講評

今回は、今までの課題で積み上げてきたこと（発想、着眼点、光、構成等）を統合し3次元の空間を構成することを課題としました。条件にあまり制約を与えないことにより、多様な空間表現が提示されることを期待するとともに、海洋建築工学科として常に水を意識することを条件としました。ここに掲載された課題以外にも力作が多く後期からの設計課題に期待が持てます。時代とともに、建築の表現も多様になってきています。重力がある限り

限界はありますが、既存概念にとらわれず自由な発想をもって、今後の課題に取り組んでください。

岩澤君は、水の表現を含め単純な面により空間に多様性とスケール感を与えることに成功している秀作である。新井君は、正三角形で構成された立体をさらに立体に組み合わせ多様な空間を構成している。原単位を立体とすることにより、平面と断面を同時に思考しようとしている。小瀧君は、直線を意識することを条件としました。ここに掲載された課題以外にも力作が多く後期からの設計課題に期待が持てます。時代とともに、建築の表現も多様になってきています。重力がある限り

空間を実現している。平面にレベル差をつけるとより空間に多様性が出たと思う。望月君は、大きさの違う立方体のフレームを重ねることにより多様な空間を構成している。単純な立方体であっても大きさをかえることにより多様な空間が生まれることが表現できている。片江さんは、基本的に立方体のユニットで空間を構成しているが、その立方体のユニットを柱、フレーム、筒等により変化ももたらすことにより空間に多様性が表現している。増田君は、基本的な建築要素によって床にレベル差を作り多様な空間表現をしている。両側の均質な壁が空間を規定しているところは評価の分かれるところであった。

(永曾琢夫)

■講評

“図面”には、「描く楽しさ」もあれば、「読む楽しさ」もあります。自分が想い描く空間イメージを他者に伝えるために“図面”を描く。また、名建築と呼ばれる作品から何かを学びとるために、建築家の描いた“図面”を読み解く。それらの作業の繰り返しによ

って少しずつ、建築の本質に近づいていくことができるのではないだろうか。

この課題では、江戸東京たてもの園に移築保存されている名建築「前川國男自邸」を、それぞれが図面片手に見直し、空間構成や素材感、ディテールなどを体験して把握した後、その図面コピーを通して、建築の共通言語となる記号や線の種類などの図面表現を学び、図面の描き方や、読み方を習得することを目標としています。

ただ漫然と図面をコピーするのではなく、どれだけ高い意識を持って課題に取り組むことができるかが、とても重要なポイントなのです。

中島裕貴君の作品は、「前川國男自邸」の魅力が余すことなく伝わってくるような、素晴らしい図面です。図面表現にメリハリがあり、立体感ももったその図面の力強さは、観る者の心を動かすことができるレベルにまで仕上がっています。この建築の設計思想や、空間構成の特質までしっかりと読み解いたからこそ、描くことができた作品なのではないかと思えます。

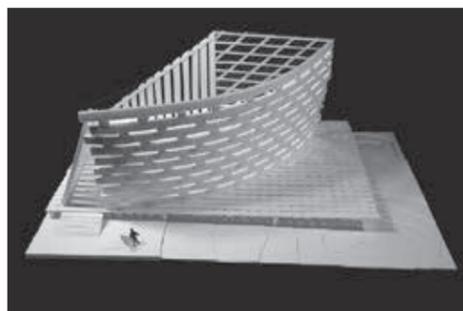
宮崎世納君の作品は、正確に描かれたとても完成度の高い図面で、一本の線を均一に引くこと、それぞれの線の強弱、そして線と線が交わる個所の正確な表現などが秀逸な作品です。直線の表現だけでなく、植栽や石の曲線の表現もさらに極めると、より他者に伝

わりやすい、精度の高い図面になると思えます。

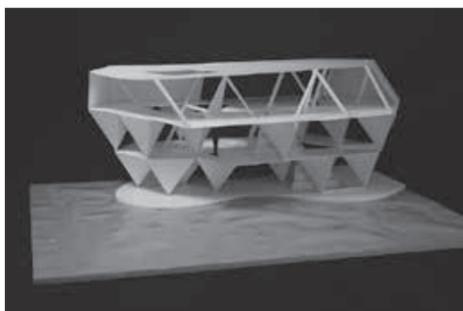
田中雄基君の作品は、繊細に描かれた、情感が籠っているかのような図面で、手書きの線の味わいを感じとることのできる作品です。文字のレンタリングをさらに意識すると、より美しい図面が描けるようになると思えます。

図面を描くということは、とても忍耐のいる作業ですが、慣れてくるとまた、とても楽しい作業でもあります。

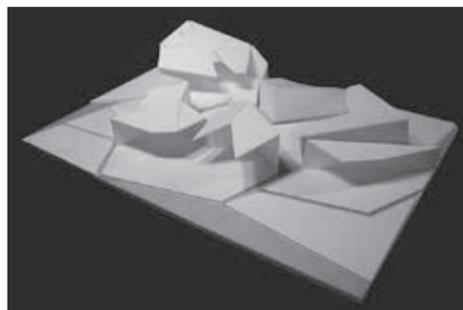
手書きの線であるにせよ、CADの線であるにせよ、一本一本の線に想いを込めて図面を描き、そして、空間イメージが描けるように、成長してほしいと願っています。(矢野一志)



岩澤 直



新井守一郎



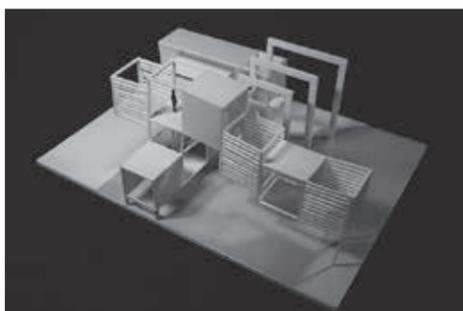
小瀧将広



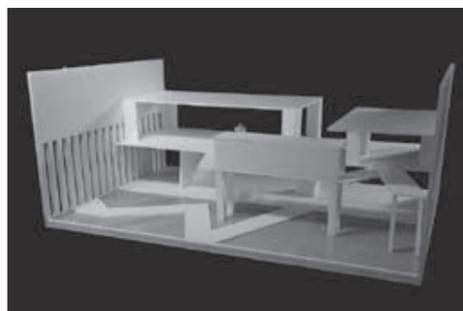
中島裕貴



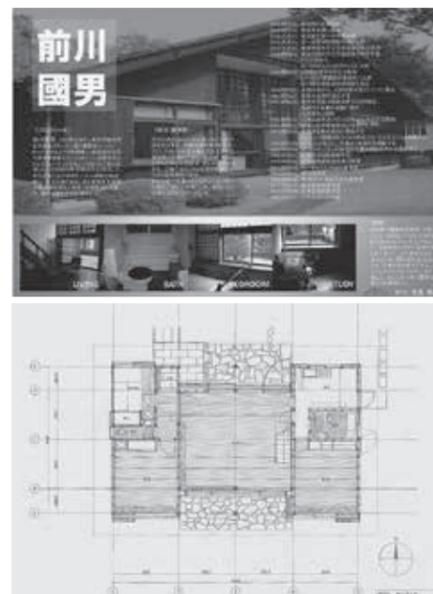
望月堅次



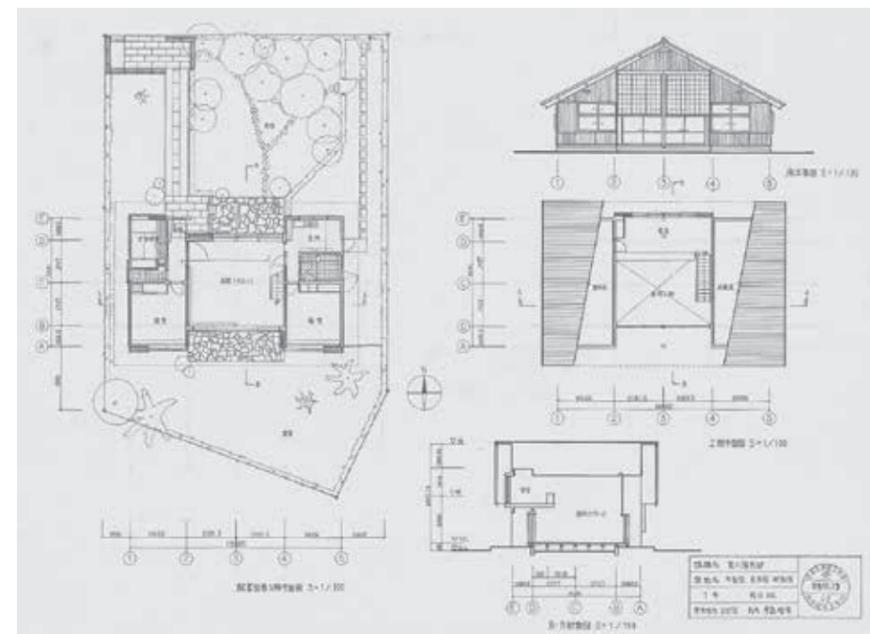
片江友美



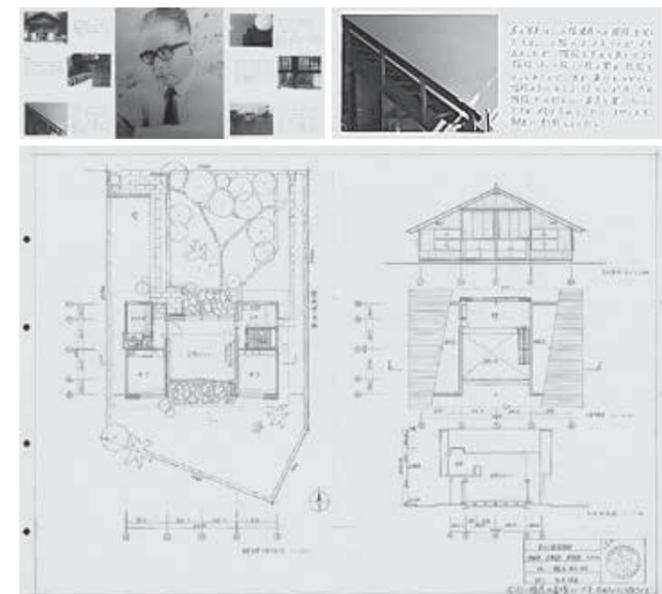
増田康太



中島裕貴



宮崎世納



田中雄基

設計製図Ⅰ 第2課題
ウォーターフロントに
建つマイスペース

片江友美

■コンセプト

全体を四角形で統一し、現実で見たことのないような誰もが行ってみたい!!! と思うような空間をイメージしました。また、今回は「ウォーターフロントに建つマイスペース」ということで周りには運河や海上レストランなどのきれいな景色が広がっていました。私は、景色を眺めたりするのが好きだし、見ていてとても落ち着くので周りの風景をさまざまな角度から望められ

るようにガラス張りの面が多い建物にしました。計画地周辺には、夜になると東側はきれいな夜景が広がっているのに対し、南側には明かりが少なく暗い印象だったので、今回の建物ができたことにより外から見ても中から見ても、光のある素敵な空間になるようにしました。

風景が好きということで、マイスペースには写真などを展示するギャラリーにしたいと思います。さらに、天気の良い日も船で遊びに行った帰りにもそのままくつろげるようにウッドデッキも作りました。天井もガラス張りになっていたり緑を取り入れたり、自然と触れあえる空間です。また、マイスペースからせん階段でウッドデッキ

キへ降りることもできます。

田中雄基

■コンセプト

〈丸みのある自然な形〉近くの生物や植物の内に違和感なくとけ込めるように、丸みを意識してやさしいイメージを与える。〈親水性〉ウォーターフロントならではの高い親水性に着目。〈船のようなデザイン〉そのまま海へと動き出しそうなイメージで作成。

坂東美乃利

■コンセプト

西側に工場が見えて良い景観だと思わなかったため、わざと木で視界を狭め、南側を見せるようにした。また

室内を開放的にするために南側はガラス張りにしたが、この木は道路から建物への支線をさえぎる役目もある。

スロープ部分は森の中を抜けて海の上を歩いているように感じさせるために、海側に少しだけ突き出ている森と海を同時に楽しめるような景観にした。

よくまとめている。

このキューブの連続性というアイデアは類似な案が出がちであるが、片江案は敷地や周辺環境に対し一つのボリュームを慎重に検討決定することで、よりこの場所にリアリティを与えている。夜間の光の演出も、対岸から見た人々に愛らしい印象を与え、作者自身の作品への気持ちが見る人々にも好印象を与える好例といえる。マイスペースと周辺環境への開放感がリズムミカルに交差した小気味良い作品である。

田中案は、シンプルかつメッセージ性に富んだ具象的な表現といえる。本人の捉えている水辺の動植物の生命的なイメージを、自身独特な世界観で捉

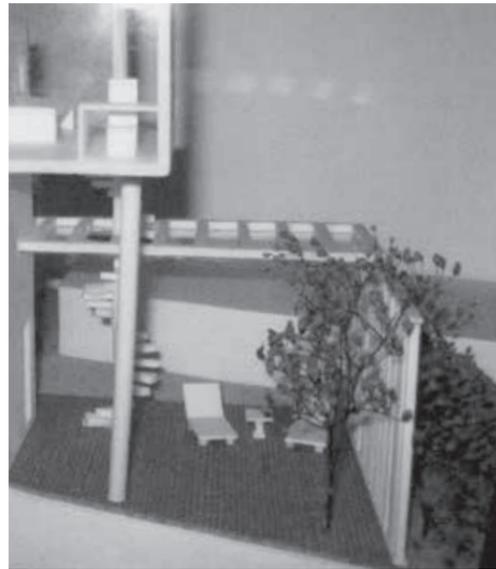
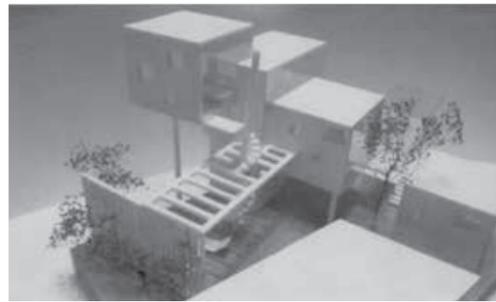
えて卓越した造形表現が成されている。迫り出したルーフや先端のキャノピーまでの流れるような造形はカラトラバーのそれを彷彿させる。

こうしたモニュメンタルな表現は彫刻的でもあり、ともすると単調なアイデアを浮き彫りにしてしまう危険があるが、彼自身の持つバランス感覚や緻密で繊細な造形表現が自身のイメージに説得力を生み出し、作品に存在感を与えている。複雑な造形イメージを、時間をかけて作りきる力は秀逸なものがあり、彼独自の世界観も相まって見る人々に理屈でないインパクトを与えている。

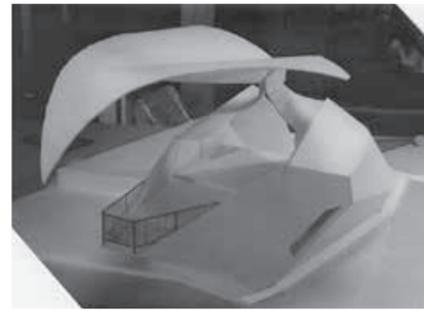
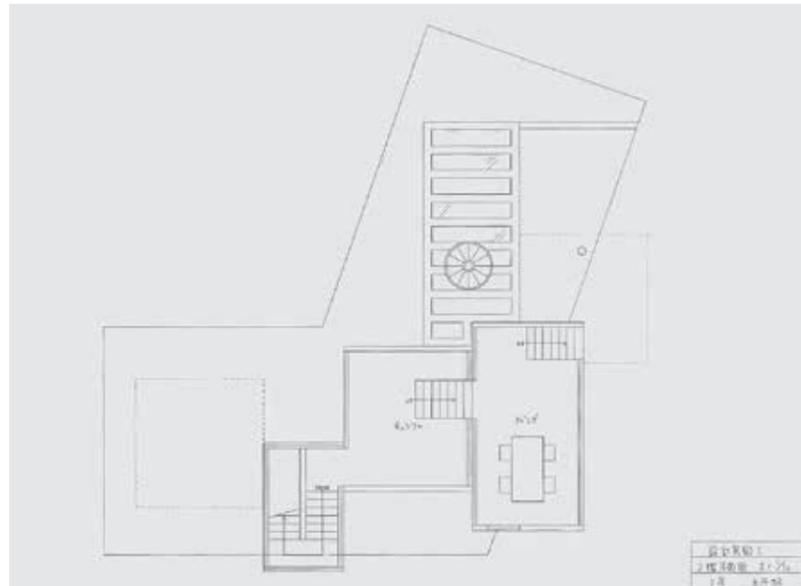
坂東案は、今回の課題のテーマを最も有効に反映した案といえる。現状の

運河との環境条件に「森」という新しい風景を加えることで、限られた敷地条件の中により深いストーリー性が生まれている。アプローチからまず森をスロープで回遊することで、周囲の環境への親密度を高め、徐々にGLを離れて視線が上がっていくことでこの先につながる建築への期待感を高めてくれる。この仕掛けは大通りから遊歩道に入る入り口の雑木をくぐり、運河沿いに入るシーンから連続して有効なエレメントとなっていて、倉庫が建つ敷地西側の周辺環境や現存する自然環境への配慮がうかがえる。「森と海」という自然の要素に対して意図的に建築に幾何学的なデザインを取り入れた対比も面白い。

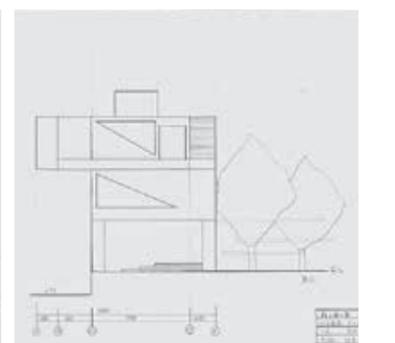
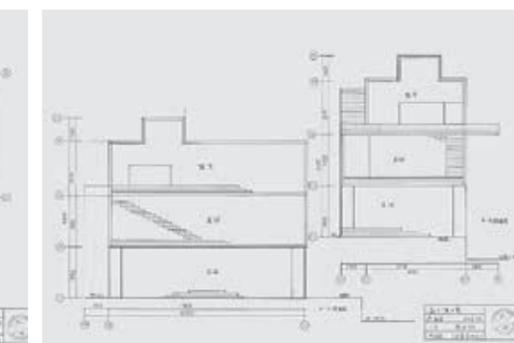
(鶴田伸介)



片江友美



田中雄基



坂東美乃利

2年生（前期：設計製図Ⅱ、後期：設計製図Ⅲ）

設計製図Ⅱ 第2課題 下町ウォーターフロントの住宅設計

増田佳菜子

■コンセプト

「P + Pの家」

この敷地は密集住宅地であり、町の人々が溜まる・集うような空間が少なくなってきた。住宅が密集すればするほどに、そのようなパブリックスペースが減り続け、佃川を眺めることのできる場所も住宅でどんどん埋め尽くされていく。住宅が密集していくにつれて、この下町の良さが隠されていってしまうのではないかと考えた。

そこで、この敷地内でパブリックスペースとプライベートスペースの双方を取り入れた住宅を計画した。まず、周辺住民には1階をピロティにすることで敷地に面している公園の延長として敷地を開放し、玄関部分を地元住民の語らいの場として開放した。また、佃川の眺めを住宅が邪魔をしないようにした。住み手には、プライバシー確保として外からの視線を遮るようにするとともに、どの部屋からも佃川が眺めることのできるようになっている。この2つのスペースを取り入れることで、この町の良さを引き出すような住宅を考えた。

■講評

この敷地の特性として、水辺、公園、下町までは多くが気づくところであるが、増田佳菜子君のこの作品は、現代社会で失われた「橋詰」の特性をさらに付加させたことで敷地全体の魅力を高めている。わが国の水辺が最も賑わっていた近世の橋詰は、地域住民が日常的に集い、語らい、水辺の風情を楽しむ、地域のコミュニケーション空間であった。この作品では、当計画地がそうした橋詰にあることに着目し、公園というパブリックな空間と地域住民をつなぐ装置の建築として、1階部分をピロティ形式で一般開放し、公園と橋とのレベル差をステップでつなぐこ

とで、その空間を散策しながら多様なレベル差で水辺への眺望が楽しめるようになっている。さらに1階玄関付近には基壇を設けた近隣住民との団らんスペースが設けられている。このように、グランドレベルは、下町、公園、橋詰、水辺という立地特性に最大限配慮したパブリック空間が創出され、2階レベルでは各居室から水辺や公園への眺望が楽しめる間取りとしつつ、各居室の外壁をスリット処理することで、外部からの視線を遮るプライバシー確保を満たしている。全体を通じて、敷地と外部との関係性の中から住まい手と近隣住民双方が水辺を楽しめる豊かなストーリーが描き出されている。

(岡田智秀)

設計製図Ⅱ（前期）

第2課題

「下町ウォーターフロントの住宅設計」

【課題主旨】

本課題は、東京都中央区佃に現存する船溜まりに面する敷地において、都心のウォーターフロントで生活するための小規模住宅を計画するものである。佃島は、江戸時代の将軍徳川家康が大坂から漁業者を入植させて切り開いた漁業集落の名残を色濃く残す場所であり、現在は、往時の佇まいを残しつつ、佃煮発祥の地としても広く知られた場所となっている。また、隣接地には、東京都による大川端再開発のリバーシティ21が整備され、ウォーターフロントにつくられた超高層住宅による24時間都市としての機能を持つ新市街地が形成されてきている。こうした新旧の建築群が入り混じる場所に都心のウォーターフロントを活かした小規模住宅を計画したい。計画に当たっては、敷地A、Bのいずれかを選定する。各住戸に対する設計上の要件（住み手の要望やライフスタイル）を理解し、設計者の立場からその意向に対していかに応えるかに重点を置くものとする。また、「海洋建築」の観点から、設計の対象とする住戸に対し、水辺を楽しむことのできる空間を設けるものとする。

【設計条件】
以上をふまえて次のとおりとする。
主の家族構成は夫婦（会社員・主婦で共に50代）および大学生（男）、高校生（女）の4人家族／自家用車は所有していない／部屋の構成は居間を最大限広く、他は狭くても可（部屋数は自由）。ただし収納に配慮する／当該地域が「水辺」であることを日常生活で意識できるようにする／家族がいつも何らかの形で気配を感じあえるようにする／既存の街並みとの連続性や周辺住民とのつながりに配慮する／敷地周

辺の環境に対して配慮した計画とする。

- 敷地A、Bの概況および周辺条件
 - 敷地の形状、接道条件、周辺状況等は別添の地図どおりである。
 - 電気、ガス、上下水道などは整備済。
 - 地盤は良好である。
 - 気候は温暖で特別の配慮は不要。
 - 水路は当該地区にとって歴史的遺産である。
2. 建築物の条件
- 木造建てで、階数・構造は法規の限度内で自由とする。
 - 敷地条件は、建ぺい率60%、容積率200%とする。
 - 住戸の延べ面積は150㎡以下とする。
 - 各住戸への主要なアプローチは、それぞれ敷地が面している道路からとする。
3. 屋外施設に対する条件
- 水辺への空間的配慮を計画する。

設計製図Ⅲ（後期）

第1課題

「ウォーターフロントを望むギャラリー」（黒崎 敏、矢作昌生、木内厚子）

【設計条件】

本課題は、晴海客船ターミナルや晴海ふ頭公園が隣接する、晴海ふ頭の一部にギャラリーを計画するものである。本施設は、国際交流を目的として国内外のアーティストを対象とし、アーティストは第2課題となる敷地の北東に計画する集合住宅に、ある一定の期間滞在して創作活動を行い（アーティスト・イン・レジデンス）、今回の課題となるギャラリーにて展示会を行うものである。また、敷地周辺は現在ある客船ターミナルの利用客だけでなく、今後、東京の文化国際交流エリアとして発展することを想定して計画を行う。計画に当たっては、とくに以下のことが求められる。

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

- 敷地および周辺条件
- 敷地の形状・接道条件・周辺状況・規模等は、別添の地図どおりである。
- 敷地は平坦で、道路・遊歩道および隣地との高低差はないものとする。また、必要に応じて歩道の切り開きはできるものとする。
- 敷地の建ぺい率は60%・容積率は400%である。
- 電気・ガス・上下水道などは整備済。
- 地盤は良好である。
- 気候は温暖で特別の配慮は不要。

- 建築物
- 構造は自由、階数も自由とする。必要に応じて地階を設置する。
- 延べ面積1,500～2,000㎡。ピロティ・塔屋・バルコニー・屋外階段等は床面積に算入しない（必要に応じて建築基準法令を参照）。
- 利用者の主要アプローチは前面道路とする。
- 設備は空調設備を設ける。エレベーターは必要に応じて設置。
- 高齢者・障害者が円滑に施設を利用しやすいように配慮する（障害者用トイレ・スロープ・エレベーター等を必要に応じて設ける）。
- 吹き抜け・水庭等は適宜設ける。

- 屋外施設
- 屋外の展示スペースと、ワークショップなどを行う屋外広場を設ける（面積適宜、水辺との関係考慮）。
- 展示作品等の搬入用サービスヤード（約50㎡）を設ける。
- 駐車場は来客用10台分、サービス用2台分を設ける（1台あたりの必要面積は設計資料集成を参照）。

第2課題

「ウォーターフロントに建つ 芸術家のためのアトリエつき集合住宅」（藤岡 尋、水本 光、前鶴謙二）

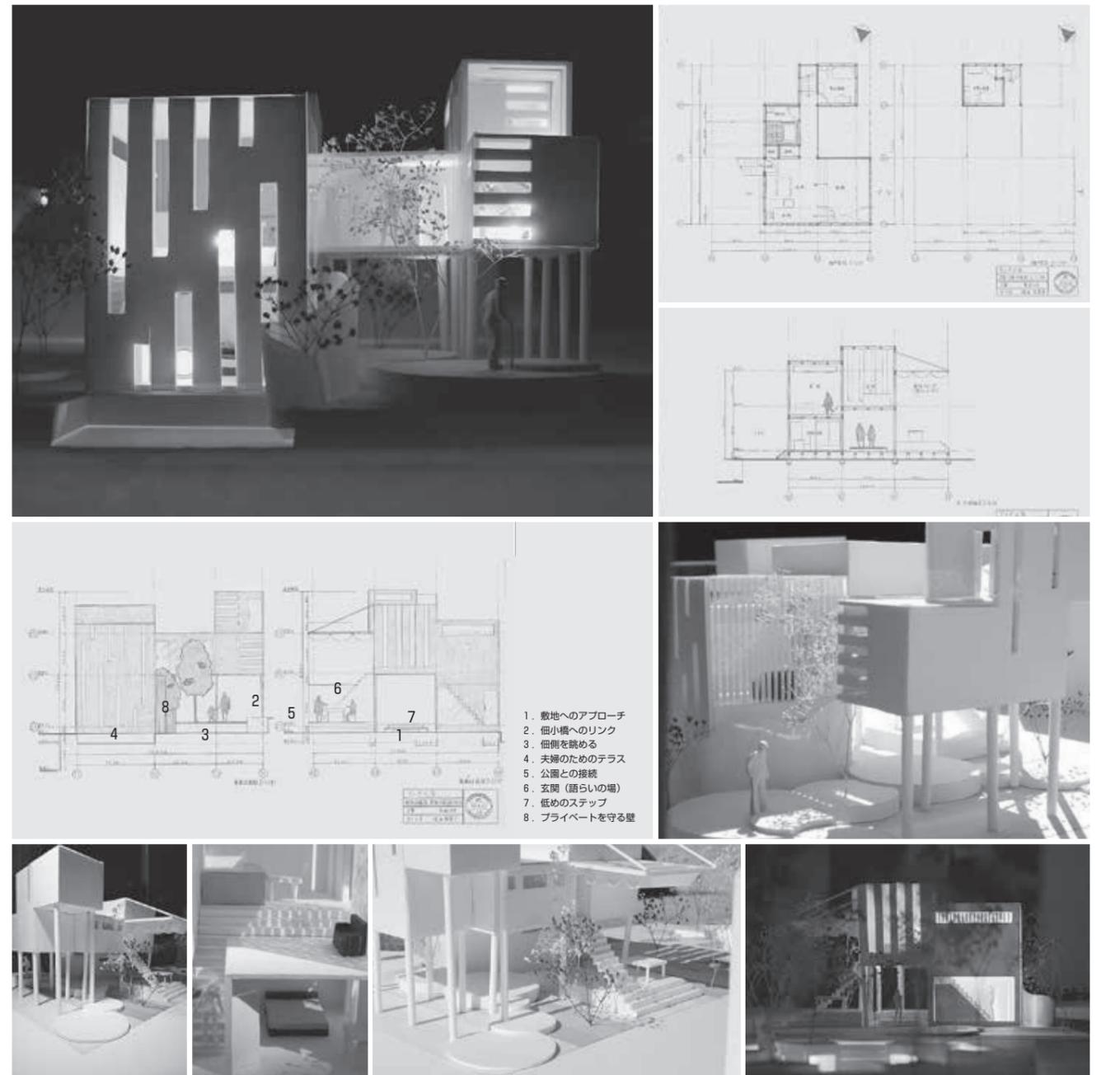
【設計条件】

本課題は、第1課題において計画したギャラリーの隣地に、芸術家のためのアトリエつき集合住宅を計画するものである。ここで国内外の特別に選抜された20組の芸術家たちは、ある一定期間滞在して国際交流を育み、創作活動を行い、隣のギャラリーにて作品の展示会を行うものとする。集合住宅という居住形式において、ギャラリーや水辺等周辺との関係を考慮し、芸術家たちの作品制作の刺激になるような空間とはどのような建築なのか、明確に表現された意欲的な提案を求めたい。計画に当たっては、とくに以下のことが求められる。

第1課題で設計したギャラリーと水や緑を楽しむことのできる空間的配慮を行う／敷地周辺の環境に配慮／集合住宅の形式は中層、低層の2戸1のタウンハウスやピラ形式等自由／各住戸に大きめ（50㎡～100㎡程度）の専用アトリエを設置／住戸の間取り（個室数など）は、各自理想／生活の場とアトリエ空間の関係についても配慮／生活上、機能上無理のない計画とし、互いのプライバシーを確保する。

- 敷地および周辺条件
- 敷地の形状・接道条件・周辺状況・規模等は、別添の地図どおりである。
- 敷地は平坦で、道路・遊歩道および隣地との高低差はない。必要に応じて歩道の切り開きは可能。
- 敷地の建ぺい率は60%、容積率は400%である。
- 電気・ガス・上下水道などは整備済。
- 地盤は良好である。
- 気候は温暖で特別の配慮は不要。

2009住宅課題賞 入選



設計製図Ⅱ 第2課題
下町ウォーターフロントの
住宅設計

渡部 亘

■コンセプト

佃島に残る多くの路地。そこは、家が密集してできた間の空間であり、地域のコミュニティスペースとなっている。

今回の敷地はそんな下町と水辺や公園に囲まれた、開かれた場である。この敷地で住宅としていかにプライバシーを守りつつ地域に開くかという問題に対して、建築に路地空間を取り込むことにより、地域に溶け込むような家

を提案することで解決した。

路地は内部からの景観を意識して角度を振り、水辺や公園、橋などが路地の先に見えるようにした。路地によって切り取られた空間には機能を配置した。また、路地から採光を取り入れることによりプライバシーを確保した。

地域の延長上に視覚的につなげられた路地空間は、地域の一部となり下町のおいや空気を内包する空間となっている。

■講評

佃川支川に面する下町に建つ家族4人のための住宅設計の課題である。敷地は市民が集う広場にも面しており、また昔ながらの路地が広がっている街にある。ともすれば水辺ばかりに意識が向かいそうであるが、渡部くんは周辺の広場や路地にも着目し、それらを取り込んで地域住民が佇める中庭空間を用意しながら、見事に個人住宅としても成立させている。

また、そのプランは独特である。1

階ではLDK、和室、書斎、トイレ、浴室などがすべて分棟で、屋根のある路地につながっている。この路地は地域住民が自由に通行できる。2階は住民のみがLDKからアクセスできるようになっているが、主寝室や2つの子ども室は再び外部廊下で分けられている。安藤忠雄氏は「住吉の長屋」で、中庭を介して移動することにより、生活の中で外を体験することを提案したが、渡部くんの住宅もそれに劣らずに、中庭、路地、そして外部廊下に出るたびに、外部の豊かさを感じ、地域住民との関わりが持てる提案をしている。図面や模型は荒削りではあるが、空間を思考するセンスは秀逸であり、今後にさらなる期待をしたい。(矢作昌生)

設計製図Ⅲ 第1課題
ウォーターフロントを望む
ギャラリー

絹見伸一

■コンセプト

後背地にはオリンピックのメインスタジアムの建設が予定されていた等、今後さらなる発展が予想されるこの敷地で本計画は、壁が連続してあることにより屋根がなくとも内部のような、しかし屋根がないため外部のような空間をつかった。そして、内部のような外部をジグザグと通って行くといつの間にか本当の内部にたどりつくよう設計した。

また、設計する際に2つの事を意識しながら壁を配置した。一つ目は、壁によってV字に仕切られた連続した空間の間で人々は休憩し、楽しむことができるようにした点である。

二つ目は、前面道路だけではなく客船ターミナルからも利用者が来ることを考えターミナルに向けて開かれるように壁を配置した。

ただ壁によって仕切られるだけでは均質でつまらない。そこで壁には2つのパターンでランダムに穴をあけた。壁の下の部分と上の部分である。下の部分は人と空間をつなげ、上の部分は空と空間をつなぐという事を意識した。

内部のような外部のような、周辺をつなげるギャラリーを計画した。

■講評

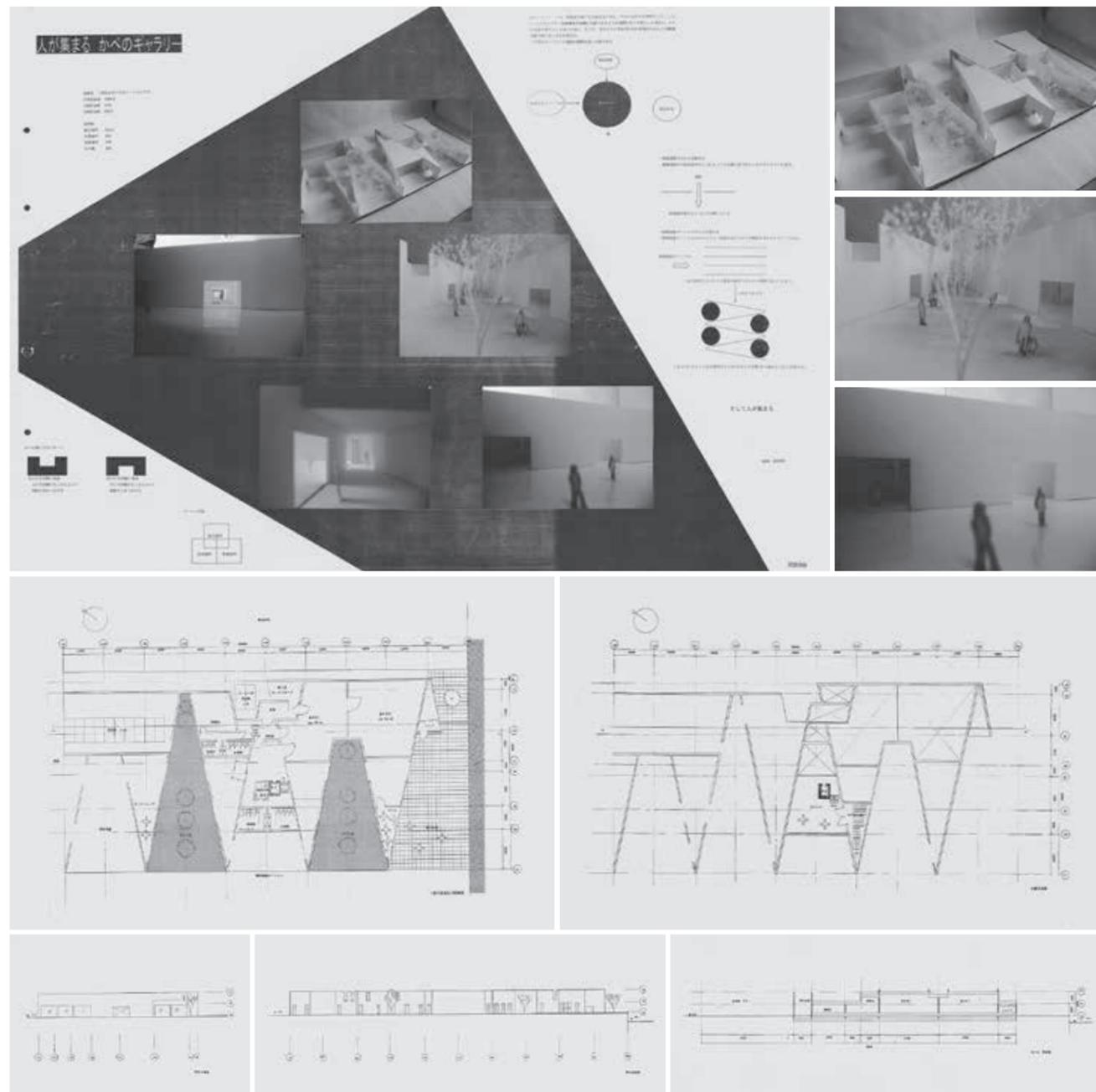
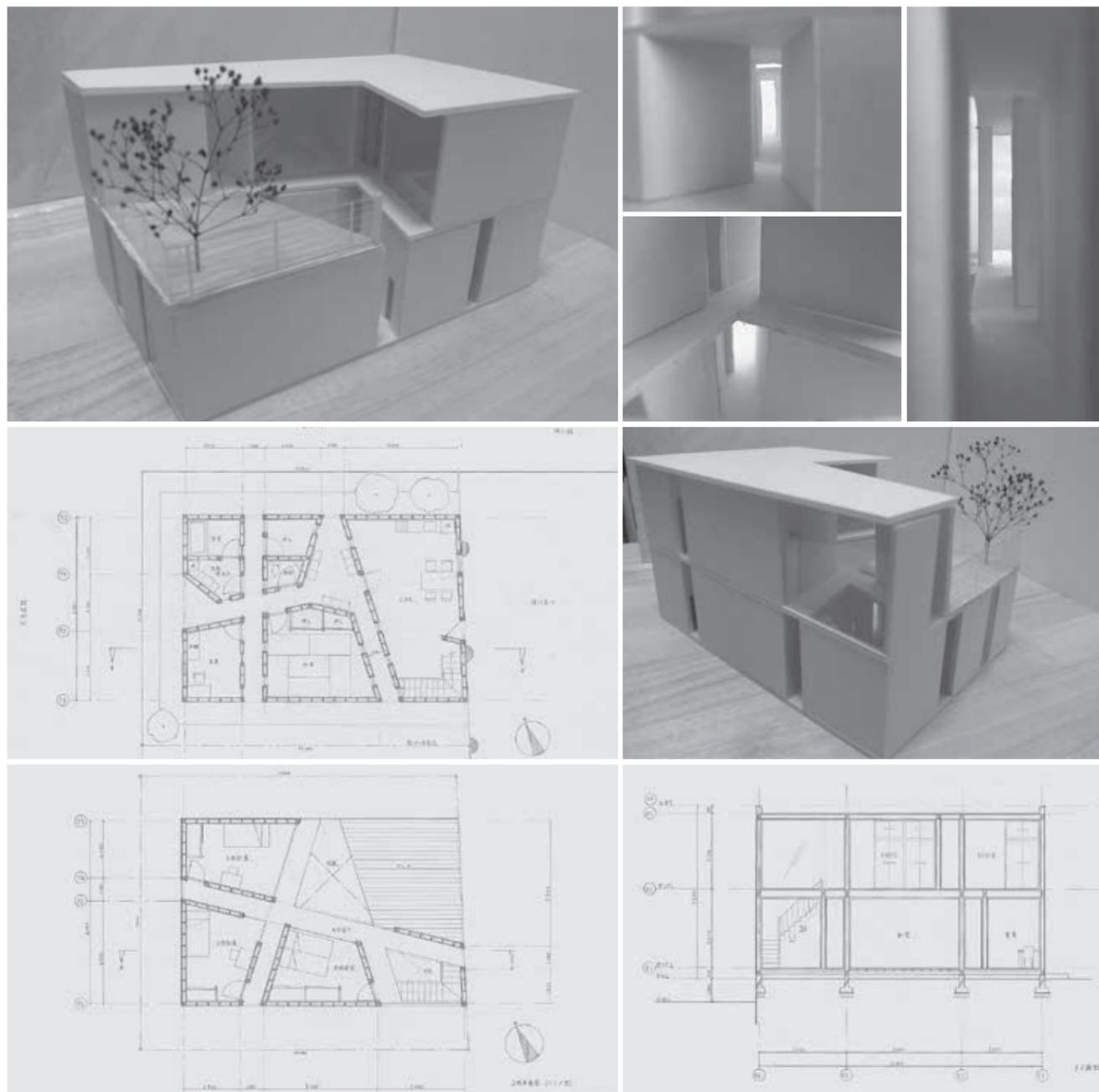
晴海ふ頭の晴海客船ターミナルの北東に隣接する敷地で、ターミナルの前の広場や南東に広がる水辺との関係性も問われた課題であった。

絹見君は、敷地内を大きく横断する壁をジグザグに建てるというアイデア

を思いついた。ターミナルに対して、パースペクティブ効果のある末つぼまりの屋外広場をつなげたり、逆にギャラリー側からしか見えない閉じた場所があったりする。また、一見海に対して閉じているように見える壁に穴を開けることで、ある場所になると、海に抜ける眺めやアクセスを獲得している。

そして、ジグザグの壁を使って、屋根をかけた室内化したり、屋根のかかった屋外としたり、空の見える屋外広場としたりと、多様な行為が想像できる場所と風景が広がっていく、敷地全体を空間として捉えた意欲作である。

しかし、それを表現している図面表現の物足りなさが、少し残念に感じられた。(木内厚子)



設計製図Ⅲ 第1課題
ウォーターフロントを望む
ギャラリー

清水理絵

■コンセプト

この計画は、「人が訪れたい空間・利用したい空間」を中心として考えた。

まず美術館本館を端の方に設置し、残った敷地と後の課題である集合住宅の敷地が続くようにすることで、公園的空間を広げ、人々が気軽に訪れるように考えた。また、こうすることで入口から海と水辺のカフェが見え、人の興味を引くようにした。このカフェ

は誰でも利用可能で、下は水辺が広がり、全面ガラス張りであるので景色と光（日光+水による反射光が入る）を楽しめる場所とし、その形状は隣地の客船ターミナル内にある建造物がモデルであり、周辺との繋がりを表現するとともに、これを中心として美術館全体に統一感を持たせようと考えた。例えば展示室の上部は逆三角形になっており、展示品に影響が出ない程度に自然光が得られるようになっている。

また搬入についても考え、「来訪者に気付かれない」「しやすさ」を条件とし、展示室の裏に通路を作り、展示室に直接搬入できるようにした。また、裏の野外展示場は搬入のしやすく、普段は広場としても利用可能である。

■講評

この案の評価すべき点は、ギャラリーとしての必要なバックの機能を配置・動線等しっかりと押さえた上で、来館者をどのような空間で迎えるべきか、そして本課題における理想の展示空間とは如何にあるべきか等を、形態と光と水等を織りなす手法で答えていることである。

それらは、ピロティから誘われた明るい大空間のエントランスホール、その先の東京湾を背景に配置されたレストランへ至る過程で体感できものとなっている。展示室は、3つのゾーンに

分けられ、一体・分割の展示計画が可能で、ゾーン境界を間接光がソフトに示唆し、展示室内の休憩所もまんべんなく配置されている。

周辺への配慮も隣接する客船ターミナルの象徴的な逆三角形の形態をモチーフに、アクセントとして採用し、自然光と水を絡ませ答えている。

課題に対して、配慮しなければいけない点、やってみたい事項を練り上げて1つの形にしたもので、形態からのアプローチでまとめあげた作品が多い中、それらと比較すると外観デザインのインパクトが多少弱いものとなっているが、多機能な用途が混在する最初の課題としては、よくまとめ上げられていると高く評価したい。（前館謙二）

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

佐藤愛美

■コンセプト

アーティストの住むこの集合住宅に必要なのは、十分なアトリエスペースでした。高さのあるアトリエを作ると、生活スペースを無駄なく配置するために、住宅の形をL字型にしました。それを互い違いに置いていきました。バラバラに住宅を置いてしまうと、ごちゃごちゃしてしまうため、敷地にグリッドを引いて統一感を出しました。

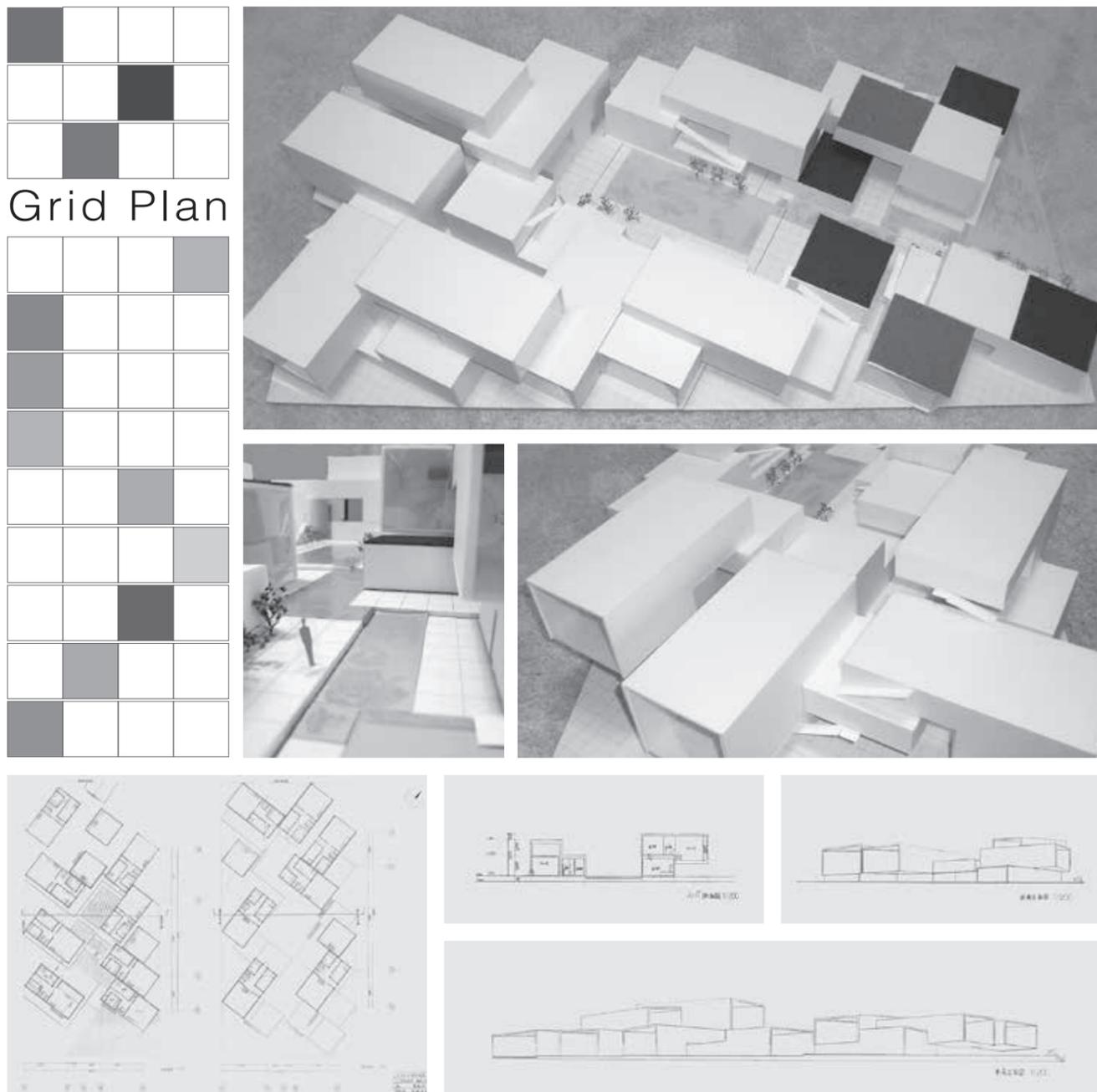
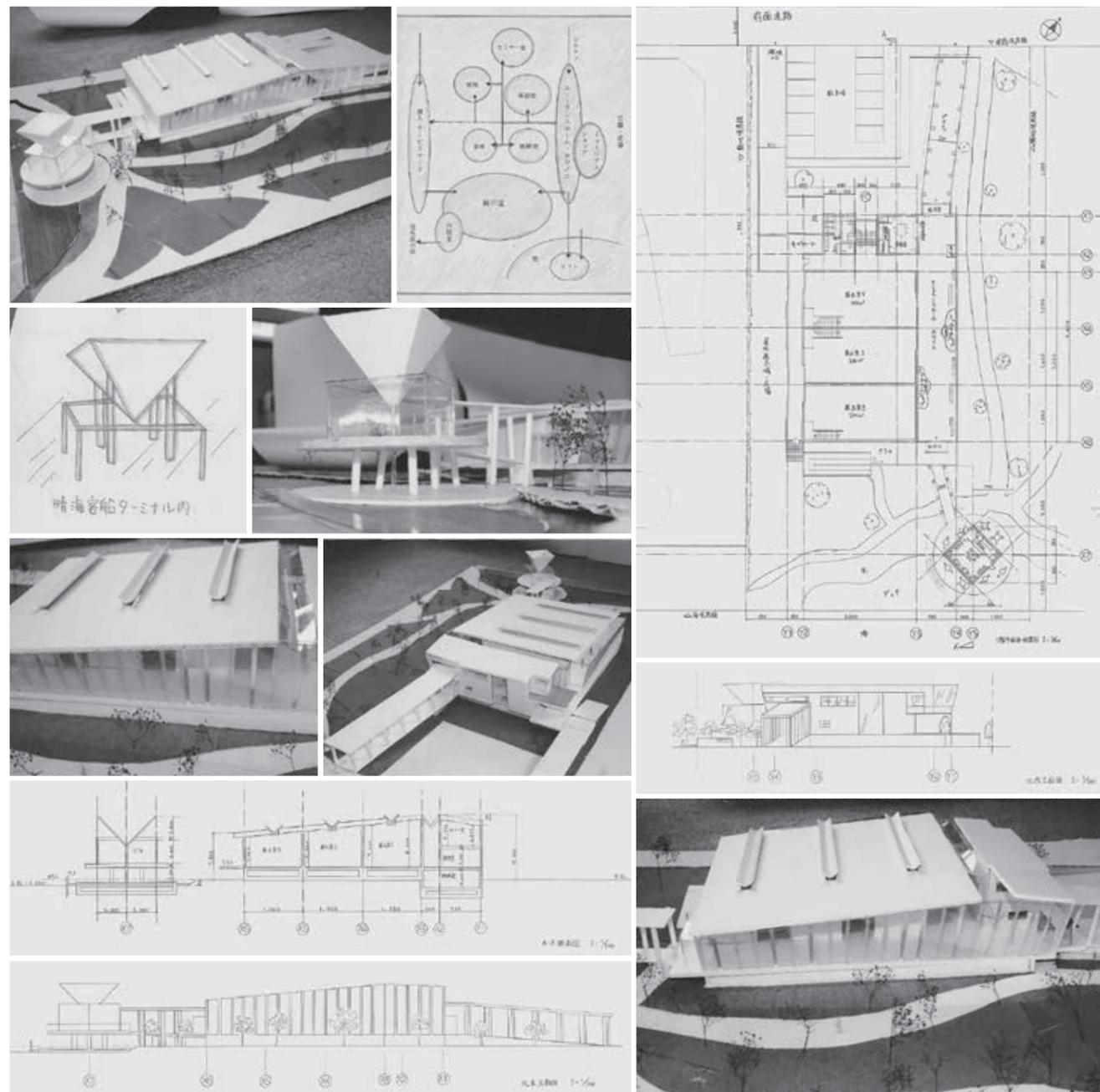
グリッドの幅は、1.5mでゆったり人がすれ違えるようにしました。グリッドが引かれ互い違いに置いた住宅の間隔は、通路になったり、テラスになったりと、さまざまな用途へと変わります。

道路側から段々と海側にGLが下がっています。段差に合わせて水が流れていて、その水は海へとつながっています。段差があるので、どの住宅からも海辺を見ることができると、その段差が椅子にもなる。いろんな場所で海を眺めることがアーティストの作る新しい作品のヒントになってもらいたい。

■講評

本作品にはグリッドの挿入、住居形状に与える秩序、段差による空間の複雑性という3つのポイントを設定され、プランは合理的でありつつも、複雑な全体性をつくりあげている。いずれの周辺領域からもアクセス可能な動線を縦横無尽に交差させ、狭い通路は先に広がる中央広場へと誘導させる仕掛けをつくりあげている。さらに海辺に近づくに従い、緩やかなステップを下るシーケンシャルな広場空間は、水盤やサンクンガーデンとして機能し、人々の流れと淀みを交互に生み出して

いる。建物同士が一定の距離を保ちながらそれぞれが雁行しているため、集合体としての明確な正面性が存在しない。建物内部は天井高さを抑えた生活スペースと、大きな吹き抜けのあるアトリエスペースのコントラストを強調するプランで、1、2階をクロスメゾネットで構成する規則性を与えることで、空間の複雑性と全方位のビスタを獲得することを可能にしている。生活と仕事と同化するアーティストならではの住まいを、内と外、ソリッドとヴォイドという相反する関係を操作することで、合理的集合体として解決しようとする実直な姿勢と浮かび上がる全体構成のバランス美に一筋の光明が見える。（黒崎 敬）



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

清水理絵

■コンセプト

この計画は、「共通性」と「独自性」を基盤としている。

まず、前回考えたように隣り合う部分は開放的な公園的空間とした。また、屋根を斜面にすることで、建物全体で逆三角形を作り形状としての共通性を持たせた。

各住宅はすべて同じ形状で、住居部分はメゾネット型である。これは、ア

トリエの天井を芸術家が大きいものでも作成できるように高くしたことでできた余分な高さを利用したものである。また、各住居の2階部分にはサンルームがあり、日が当たりにくい部屋でも日光が得られるように配備した。

1階ごとの天井高が高いので、部屋を8棟に分け設置し、上階部分は通路のみでつなげ、日光をなるべく遮らないよう配備した。また、正方形の部屋を斜めにすることで、単調ではないがまとまりある空間とし、各棟が同じ高さ・形状にするのではなく、半分の住居棟の床を上げ、できた空間に談話室などを設置し有効利用した。誰でも利用可能である共有空間が1階部分にあり、屋上にある水辺のある庭園からは

ギャラリーが見え、住民の憩い・刺激の受ける場として考えている。

■講評

本案は、まず芸術家のアトリエ付きの住宅はどうあるべきかをスタディし、そのプロトタイプと共用動線部を隣地のギャラリーに配慮して、受け止めるような雁行配置で積み上げている。個々の住宅は12m×12mの矩形で、2層分のアトリエ空間と2層に渡る生活空間からなるメゾネット形式となっている。アトリエと生活空間の境界は斜めのシャープな壁で区切られ、シンプルな空間となっている。ここでの語り部は芸術家でありその作品のみが鏡

舌であれば良く、建築は控えめにすべきと示唆しているようで好感ももてる。

しかし、この内部の平面矩形と2層分のスケールがストレートに外壁の表情となって積み上げているために、住宅が集落的な配置構成をしているにもかかわらず、ヒューマンスケールなものとの乖離した形態となっているのが惜しまれる。配置上の部分的な揺らぎ、庇等のディテールによるスケール緩和等詳細な検討を行う余地が認められる。

また、ギャラリーを意識するあまり、ギャラリー棟との間に閉塞感が生じているが、課題の与件である海岸を意識し、海あるいは海とギャラリーに向けた配置を検討したらより面白かったと考える。(前橋謙二)

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

関 奈穂

■コンセプト

計画地は前課題のギャラリーと隣接しており、晴海客船ターミナルともほど近い。日当たりがよく、対岸にあるレインボーブリッジなどの素晴らしい景色を眺望できるのにもかかわらず、客船の往来が少ないため、普段は閑散としており、大変惜しいものとなっている。そこで本計画では前課題であるギャラリーとの関連性を重視し、ある

一定期間滞在する芸術家が快適に過ごせる空間を提案する。

本計画は約5m×40mの長方形の箱が集まり、集合体となることで作りだされる集合住宅である。また、その集合体を敷地に対し点対照に配置し、中央にシンボルツリーを植えることで、中央からギャラリー側の空間は、ギャラリーを訪れた人々と芸術家たちのコミュニケーションの場となる。

集合した箱たちは、密接し光が入りにくいものである。そこで箱と箱の間を正方形でくり抜くことで光を取り込み、その空間に木を植えたことで、創作活動で室内にこもりがちでありながらも「光と緑」を楽しめるようにした。また住戸はすべてメゾネットタイプに

し、すべての部屋から海を望めるように設計した。

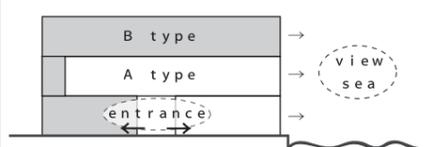
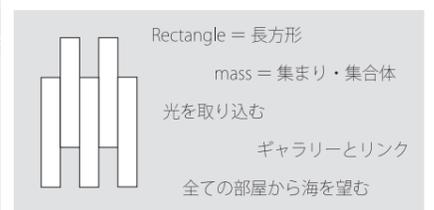
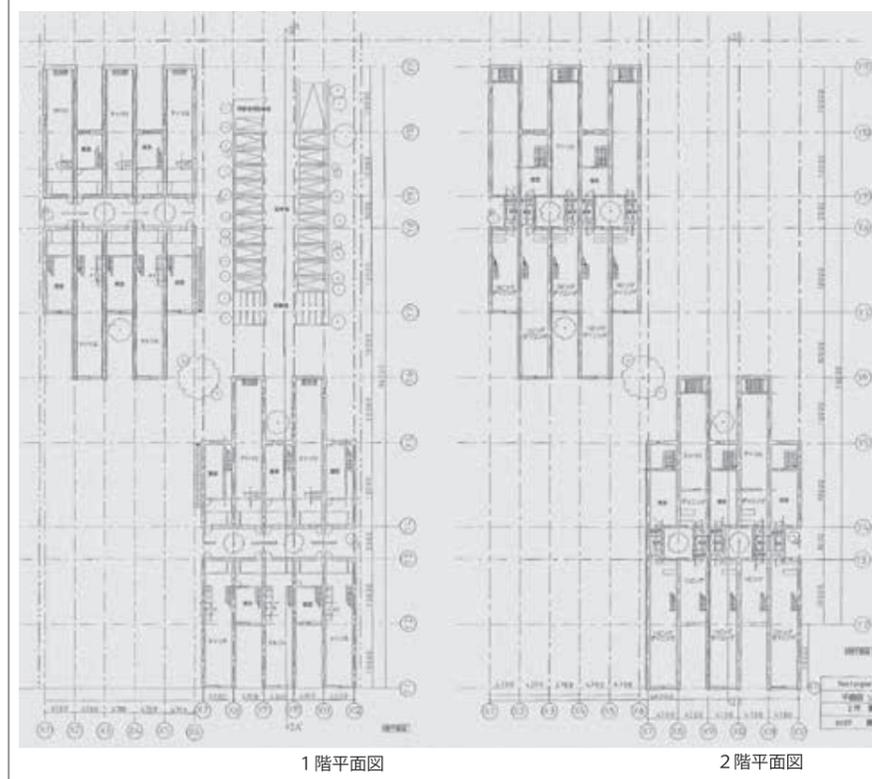
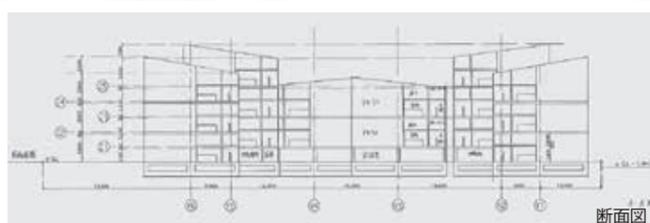
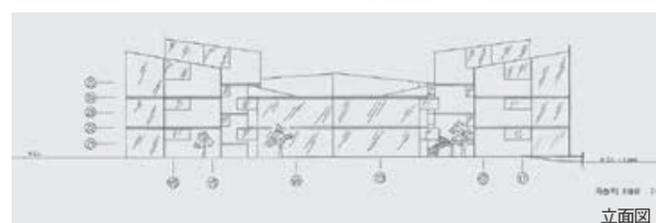
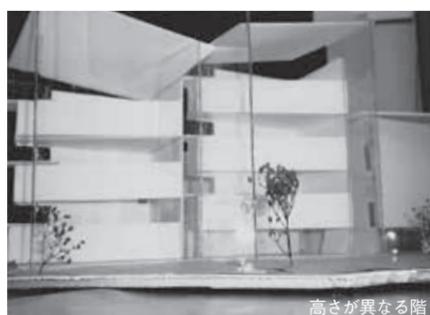
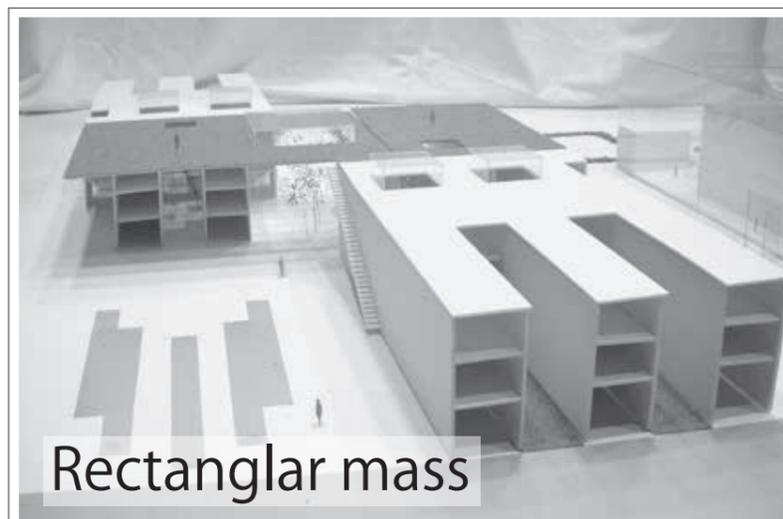
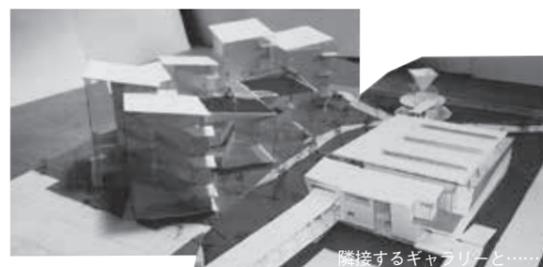
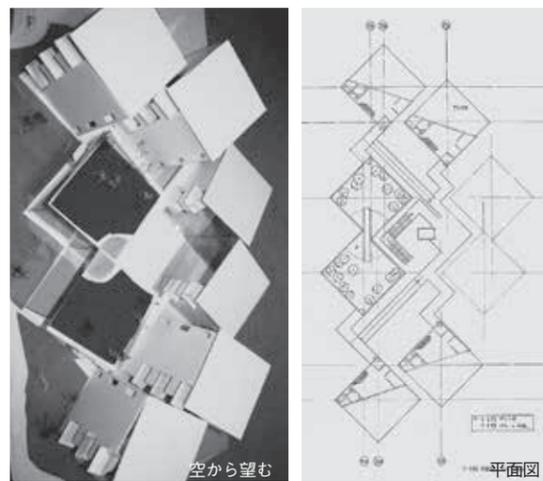
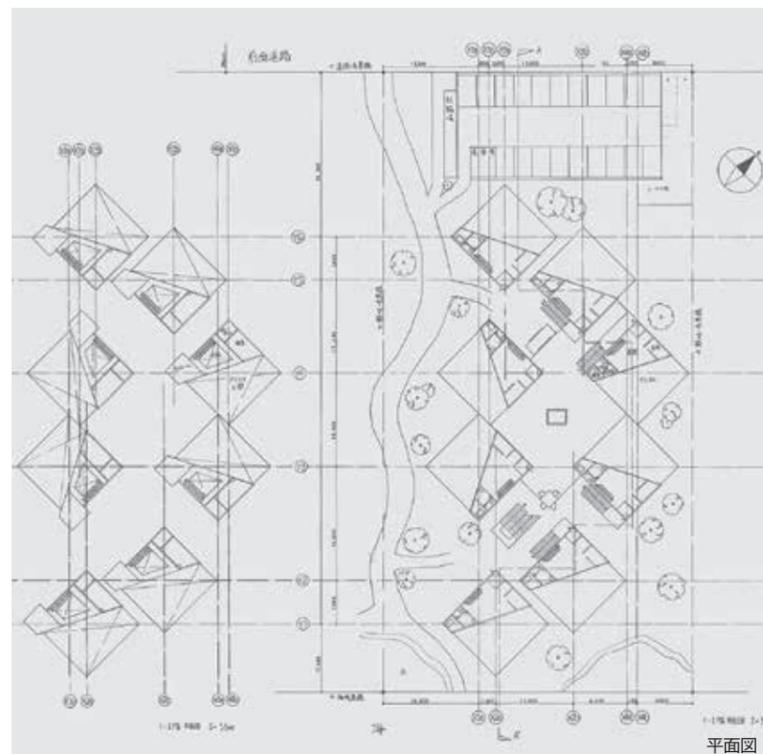
■講評

第1課題において計画したギャラリーの隣地に芸術家のためのアトリエ付きの集合住宅の計画である。スクエアで平坦な計画地全体をモジュール化し、ランドスケープを含め幾何学的に配置・平面・断面・立面計画を行うとともに、先に計画した隣接地のギャラリーとの融合性も含め、明快に設計者

のコンセプトが表現された計画案である。

一見して、画一的な形態主義的な計画案にも見えるが、全住宅が水辺の眺望、光、風、緑、を楽しむことができることを主眼に置き、住戸幅4.7mの制約をスキップフロアーや中庭で住空間性を解決するなど、敷地条件および設計条件に合致した全体的にバランスのとれた計画案である。

なお、課題には明記されていないが、集合住宅としての必要機能として、コミュニケーションのためのコモンスペースなどのゆとりのある内部空間を設けたり、断面図に中庭を表現するなどの配慮があるとさらに良かったと考える。(藤岡 尊)



メゾネット形式 Aタイプ・Bタイプ (断面図)



松井創斗

■コンセプト

「栈橋のような駅」

林の隙間に足を踏み入ると、すでにそこから海へのアプローチは始まっている。栈橋の階段に足をかけると、その隙間を貫く木々は、風によりざわざわと語りかけ、日常の喧噪を聞いてくれる。木々の間から降りてくる木漏れ日に包まれ、栈橋は「森の顔」を魅せる。木と杭の中を進んでいくと、もうここは陸域でない。しかし水域でも

ない。区切られることのない中間的な空間である。空と水を行き来する光は、風による水のゆらめきで波紋を天井に残し、いつしか栈橋は「海の顔」を魅せる。「海の駅」とは、海と陸をつなぐ存在であると考えた。建築が、海域と陸域をどこまでぼかすことができるかということをコンセプトとした。防風林が海と陸を分断するこの土地に、その建築ができることで、よりその場が豊かになることを目的とする。

■講評

「海の駅」とは、道の駅と同様に観光客や小型船舶の利用者のために情報や燃料の提供、簡単な整備および休憩が行える場を常設し、航海の安全と利

便性を高めることを目的とした施設であり、日本全国に130カ所ほど存在している。また近年は、道の駅同様、地域の観光資源の展示・販売場を設置しているところも増加している。

本作品は、上記のような一般的な「海の駅」に留まることなく、積極的に海の資質を活用した施設にしようとしている。具体的には、さまざまな形状の小規模な栈橋を「海の駅」全体を取り囲むように配置することにより、船舶から上陸することなくすべての施設を利用できることが最大の特徴である。それぞれの栈橋は、杭でさまざまな高さに持ち上げられており、そこからうつつりゆく海の風景や表情を楽しむことができるようになっている。

また、船舶で施設の奥までアプローチできるため、中央に設けられたフローティングステージを船の上と陸との両方から観覧することが可能となっている。そうすることで陸側からの利用者に対して海や船の魅力を積極的にアピールできるようになっている。

さらに杭式の小規模な栈橋群の施設とすることで周囲の潮の流れや海洋生物の生息環境等の海の環境にも配慮し、これらを阻害することなく建設が可能ないように計画されている。

さまざまな機能が海の環境を壊すことなく、単純な形態の組み合わせによって構成された施設にまとめ上げたことが高く評価された秀作である。

(佐藤信治)

古明地雲母

■コンセプト

大昔、私たちの先祖の生物たちは、海に住んでいました。後に、足のある生物が生まれ、海から陸に上がり、陸での生活をはじめました。海から陸へと生活体型が変化してきたのです。この地球上の生物は、そんな変化を繰り返し、今の私たちが存在しています。このような移り変わりを遡るかのよう、この水族館では、陸から海へと進んでまいります。海へ近づき、海

を感じ、海と触れることで、私たちと海のつながり方、かかわり方を体験してもらいたいと思います。この水族館は、海に向かってのびている何本もの道があります。その道たちは、今はここに道があるけど、次の日は水で隠れてしまっているかもしれない。さっきは、あそこになかった道が、今は歩いている人がいる。そんな風に、その時の潮の満ち方などによって、それぞれの道が変化をするようなカタチになっています。そして、この水族館は、水族館だけれど、裸足で歩いてもらいたい。裸足で歩くことで、浅瀬のところを歩いてみたり、水と遊んでみたり、水だけでなく波や風といった自然から得るものを、肌で感じてもらいたい。体で

感じ、体験できる場所となってほしいと、考えています。海の生物について知るだけでなく、海との距離、感じ方などについても触れられる場所になっています。

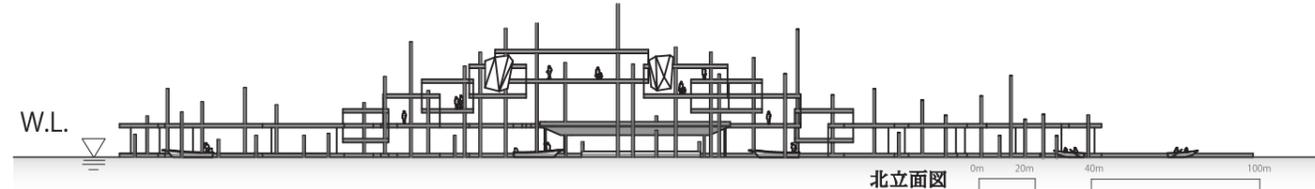
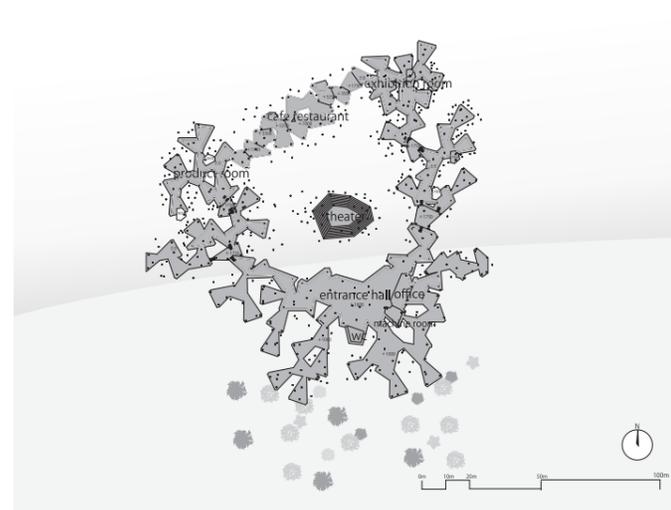
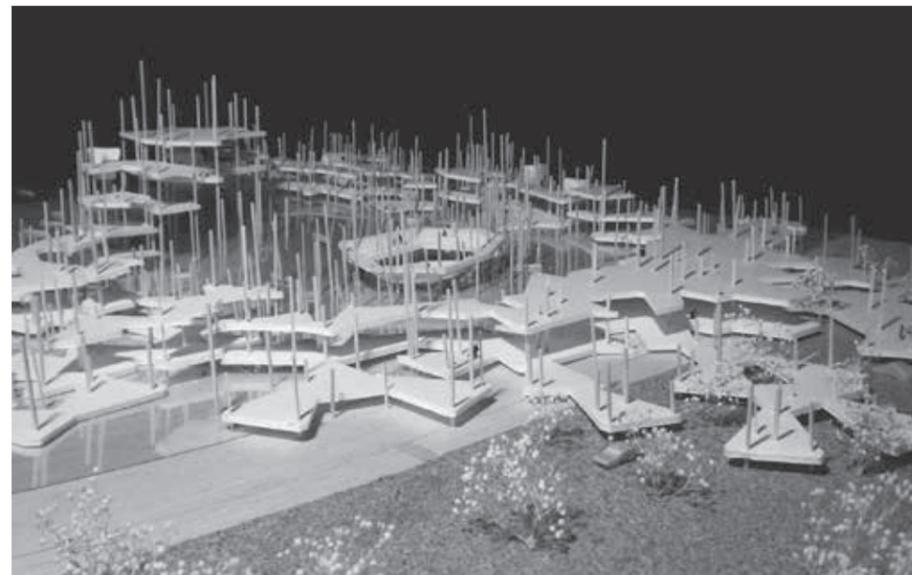
■講評

岬である。行き止まり、終点、そこから先は一步も先には進めない。しかし、周囲を山に囲まれた行き止まりではなく、はるか遠くに対岸を望む海庭が広がる開けた行き止まり。しばし、遠望にひたり、言葉もない。そこに到達した達成感に浸る。改めてそこから先へは一步も進めない。古明地さんの作品はそういった敷地特性を十分に意識した上で、岬を DEAD END では

なく、さらに先に進めるものに、やわらかく海に流れ込むような場の発生に試みた快作である。建築自体の構成、ディテールには未熟さが残るものの、ランドスケープの発想力は見事である。

ヨーロッパの最西端のロカ岬では、水平線のさらなる西奥に夢を馳せ、ギリシャの島々では対岸へ渡ろうという野心を生み出す。どちらも自己と望景の対一の関係である。

しかし、彼女の作品は小路が交差しながら広がり、ゆるやかに消えていく、まるで音の広がりのような自己と遠景以外の第3の関係、情景を生み出している。このような新しい関係を作り出すことこそ、私が学生に期待するものである。(佐藤浩平)



海へ歩こう

海に向かって歩いてみてください
好きな道をたどってください

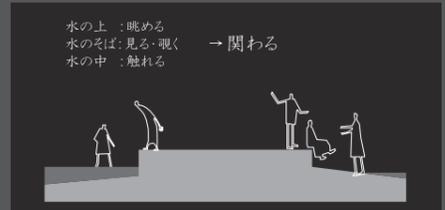
この道ではどんな海がみえますか
あっちの道ではどんな海がみえますか
いろんな道をたどって
海を知ってください

途中足が海に潜ってしまうかもしれません
こっちの道で見たものが
あっちの道では見えないかもしれません
でも違うものがみえてくるかもしれません

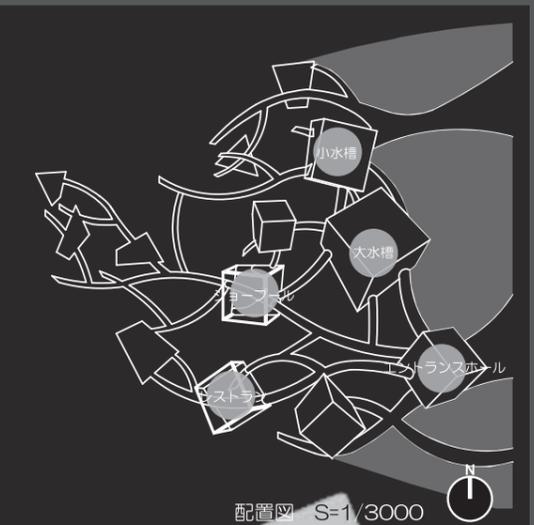
好きな道をたどって
海を見て知って体験してください



海に広がっていく



水の上 : 眺める
水のそば : 見る・覗く
水の中 : 触れる → 関わる



配置図 S=1/3000

杉田陽平

■コンセプト

富津岬は、さまざまな自然に囲まれた優れた土地であり、東京湾を一望できる展望の良い土地でもある。そこで、本計画では岬の展望、光、音、匂いが空間を行き来し外部空間があり成立するような「岬の水族館」を提案する。建築空間で内外の「認識のズレ」を誘発させる。そして、岬の自然を活かした外部と内部が互いによりかかったような空間により、内部空間が外部空間

のポテンシャルをさらに引き上げ、訪れる人々が内部と外部を通してこの場を体感することができる。この「認識のズレ」は、床、壁、天井の抜け、起伏によって展望、光、音、匂いをさまざまな場所で知覚させ、知覚する場所に人の溜まりをつくり出す。そうして、この水族館は共に訪れる人々に、「認識のズレ」を誘発することで空間の知覚をさせ、さまざまな溜まりによって空間を分割するように個々でコミュニケーションをとれるような空間を創出する。岬の水族館は、日々空間を可変させ、その時々を溜まりを創りだす。

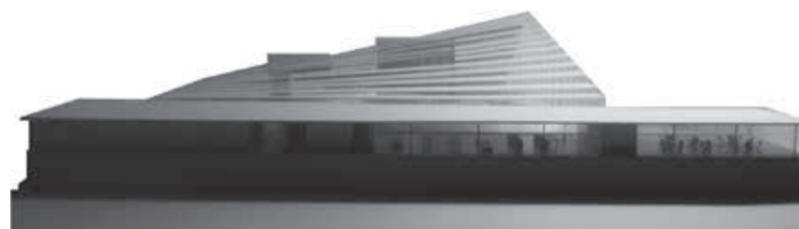


外部と内部が互いによりかかった水族館。

岬の展望、光、音、匂いが空間を行き来し外部空間があり成立するような内部空間。

また、外部空間のポテンシャルをさらに引き上げ、訪れる人々が内部と外部を通してこの場を体感する。

■Elevation Photo



■Image



地下1階 水族館

1階

1階俯瞰

■講評

室内空間でなければ絶対に成り立たない部屋以外は、海辺の雰囲気を感じただけ肌で感じられるように外部空間を積極的に取り込んだ設計である。また水族館の主要機能を地下に埋め、その他の付属の機能を、駐車場の延長に並べたすっきりした導線構成からなっている。

一番評価をしたい3つのポイントは、①まず本人曰くの、断面的に平面企画を考えたことである。

水槽階へはスロープを介して立体的なアプローチを作り、その上のピオトープ的な空間の床のレリーフを楽しむだけでなく、下にあるさまざまな高さの水槽空間への機能的な屋根の役割を

果たしていること。

②岬全体の方向性を取り入れて、機能的に事務所からレクチャールームの配置を考えた中で、180°のビューを楽しめる一番良い場所にカフェをもってきたこと。

③ガラスのストライプからなる緩やかな曲面を描いている大屋根が気持ちの良い良さそうな自然光の導入方法になっていることである。

もう少し検討をしていけば、さらに良い作品になったであろう3つのポイントとしては、

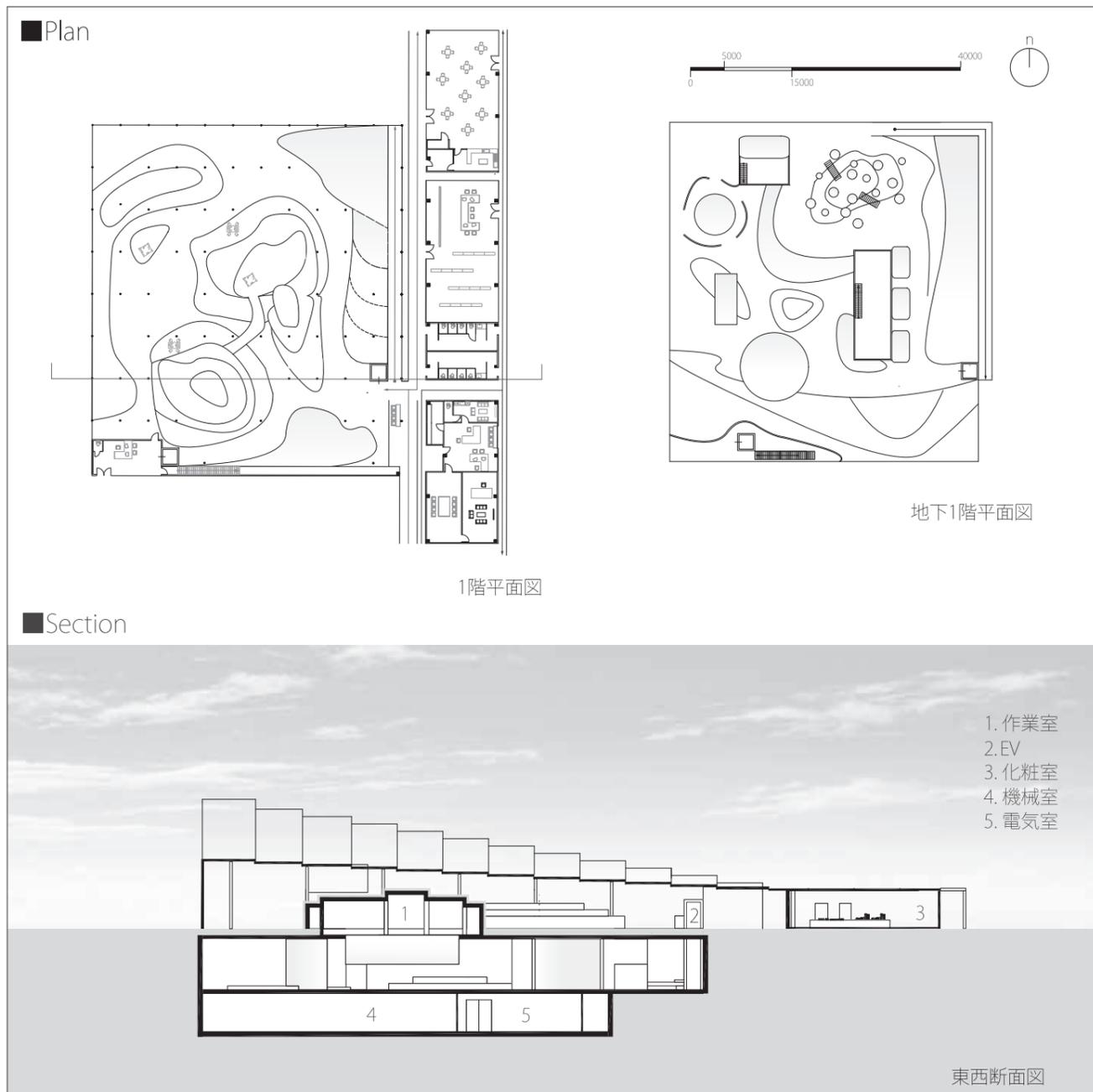
まずこの屋根の、廻りの環境の関係をより豊かなものにする為に、建物の平面的な輪郭にもう一工夫が欲しかったこと。配置図をみて、若干この場所

に置いただけという感じが残る。

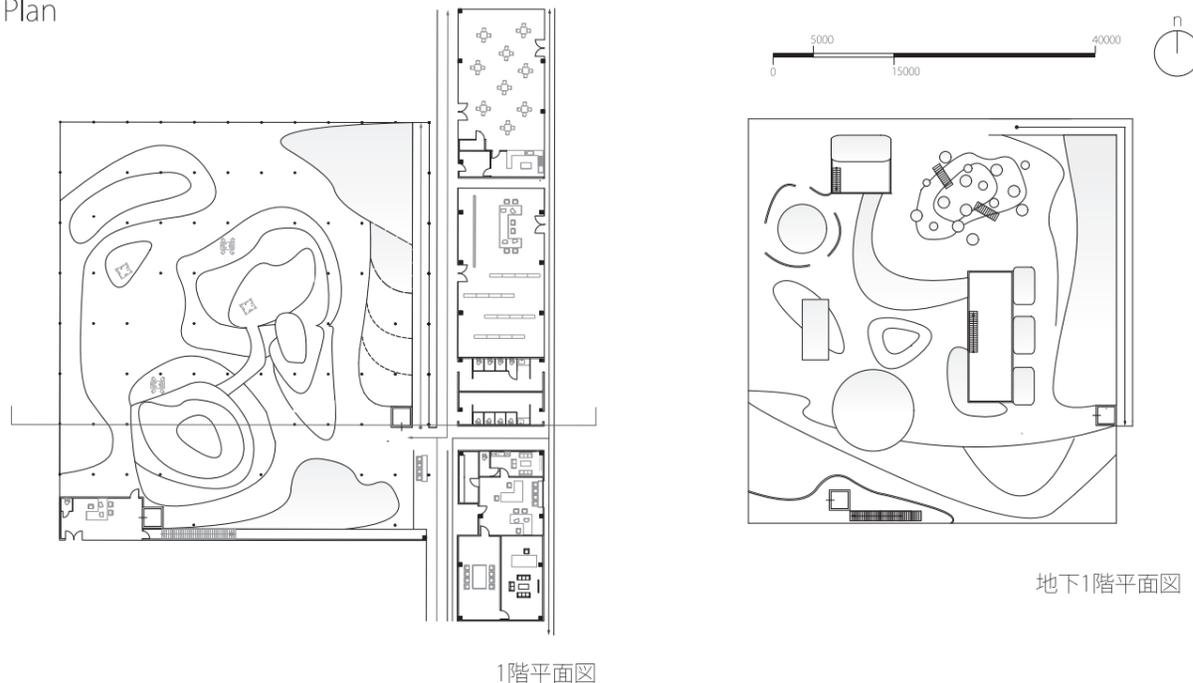
水槽ゾーンの計画を、小さな水槽の割合を増やししながら、もっと練ってもらいたかったこと。

そして3つ目に受付が外気にさらされているようであるが、もう一度、構造と絡んで、外部空間ゾーンと、内部空間ゾーンを詰め直してもらいたかったことである。

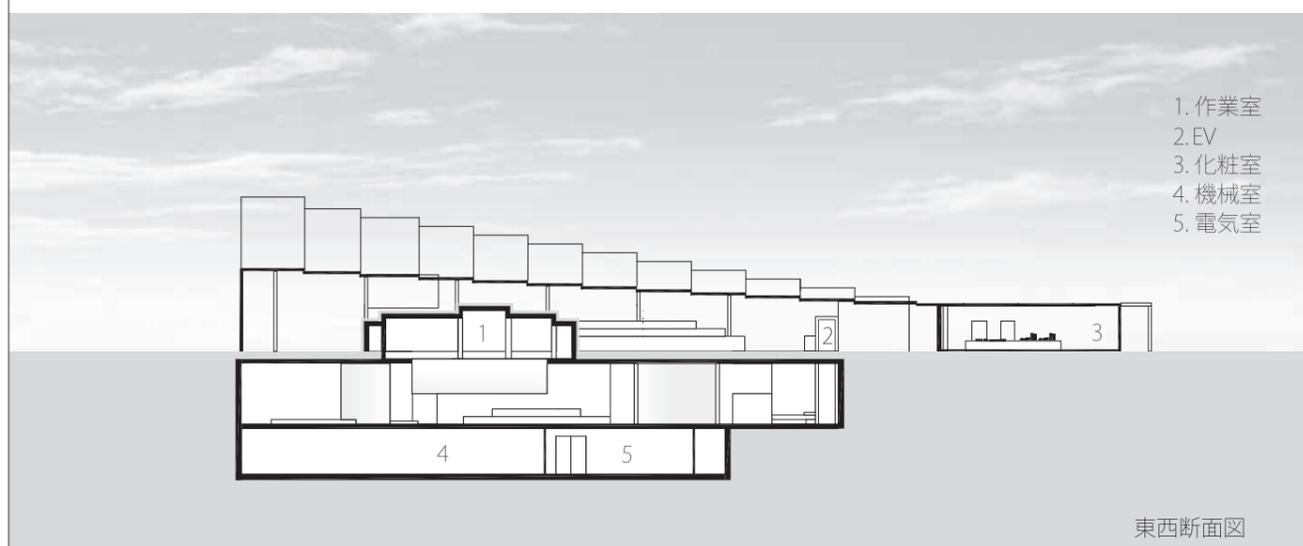
しかし課題の授業中、本人はかなり長い間、あの案、この案と迷っていたので、上記の3点は時間切れの問題と関係していて、可能性の高い作品であることは間違いなし、長い迷いがあったからこそ、彼は私の班で一番良いコンセプトからなる案に辿り着いたのであろう。(玄ベルトー進来)



■Plan



■Section



- 1. 作業室
- 2. EV
- 3. 化粧室
- 4. 機械室
- 5. 電気室

東西断面図

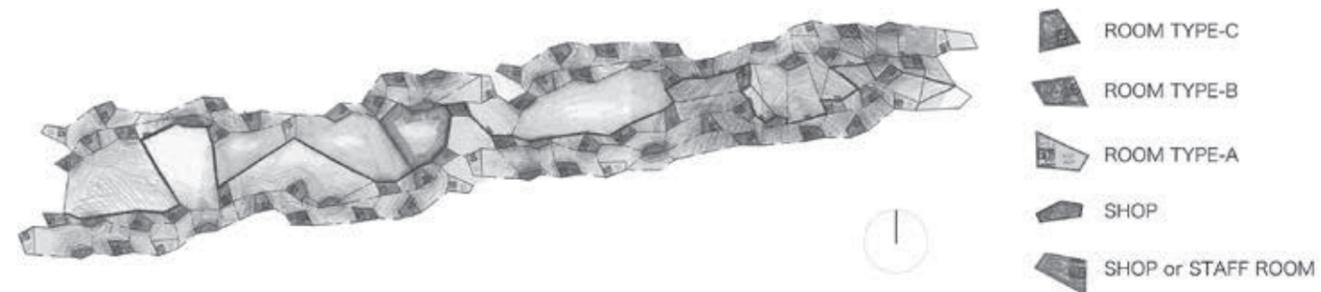
設計演習Ⅱ 第1課題
富津岬に建つアクアリゾートホテル

松井創斗

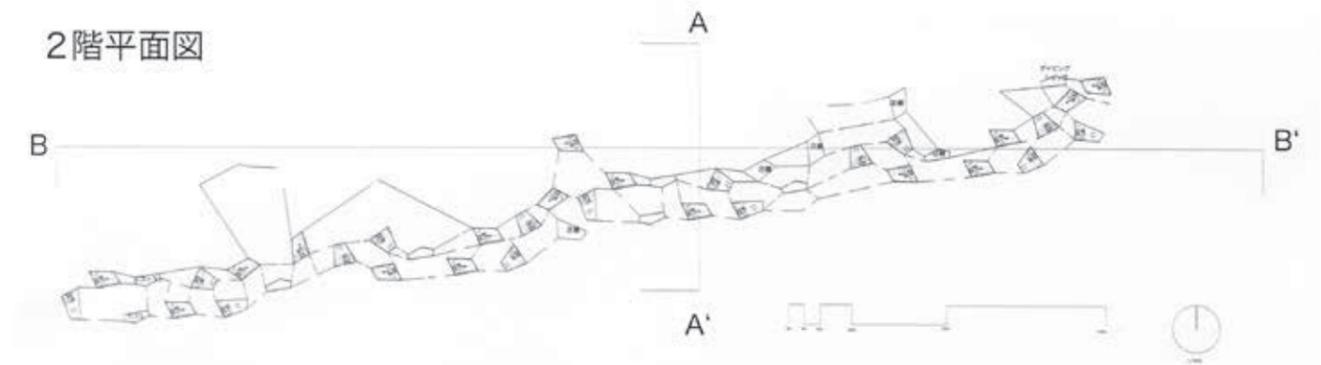
■コンセプト
「壁の向こうには……」
砂浜の上に壁ができる。無秩序に増殖していったその壁は、この広すぎる場に広がり、そして繋がり部屋となる。壁には沢山の穴が空き、海の駅から水族館までの道をつくる。何枚もの壁を抜け、この道を迷いながらさまざまな空気を体感する。その空気は、その日その日でいつも違う。毎日違う人が訪れて、新しい街並を創る。壁に立

てかけられたサーフボードの隣で見交わす人たち、ダイビングの道具を干す人。海をバックに大好きな愛車を眺め満足げなおじさん。無秩序だったその場所には、いつしか領域が生まれ、空気に色が付く。そして壁の穴から漏れたその色が、周りを浸食し、浸食される。時々海で方向を知りながら、この道に迷い、自分の部屋までたどり着いたとき、そこは今日、自分の色になる。

■講評
敷地はさほど規模の大きくない岬の先端で、幅が狭いところで100m広いところでも500m程度で、海岸線は砂浜が緩やかに連なる。砂浜の前面には広大な海面が広がり、背後には海浜公園としての松林がある。この自然が創り上げた穏やかで緩やかなロケーションを最大限に生かすようにして建築物を構成している。ここに設けられた建築は地形に沿って壁面がラビリンスを創出するように配置され、建物が織りなす道空間は人にとっては常に新しい出会いが生まれる場となる。風景の中に埋没するよう地形の高低差を生かした建築は、岬に新たな魅力を付加してくれる。(評柳昭雄)



2階平面図



設計演習Ⅱ 第2課題
緑・土・水・地形を生かした学生ハウス

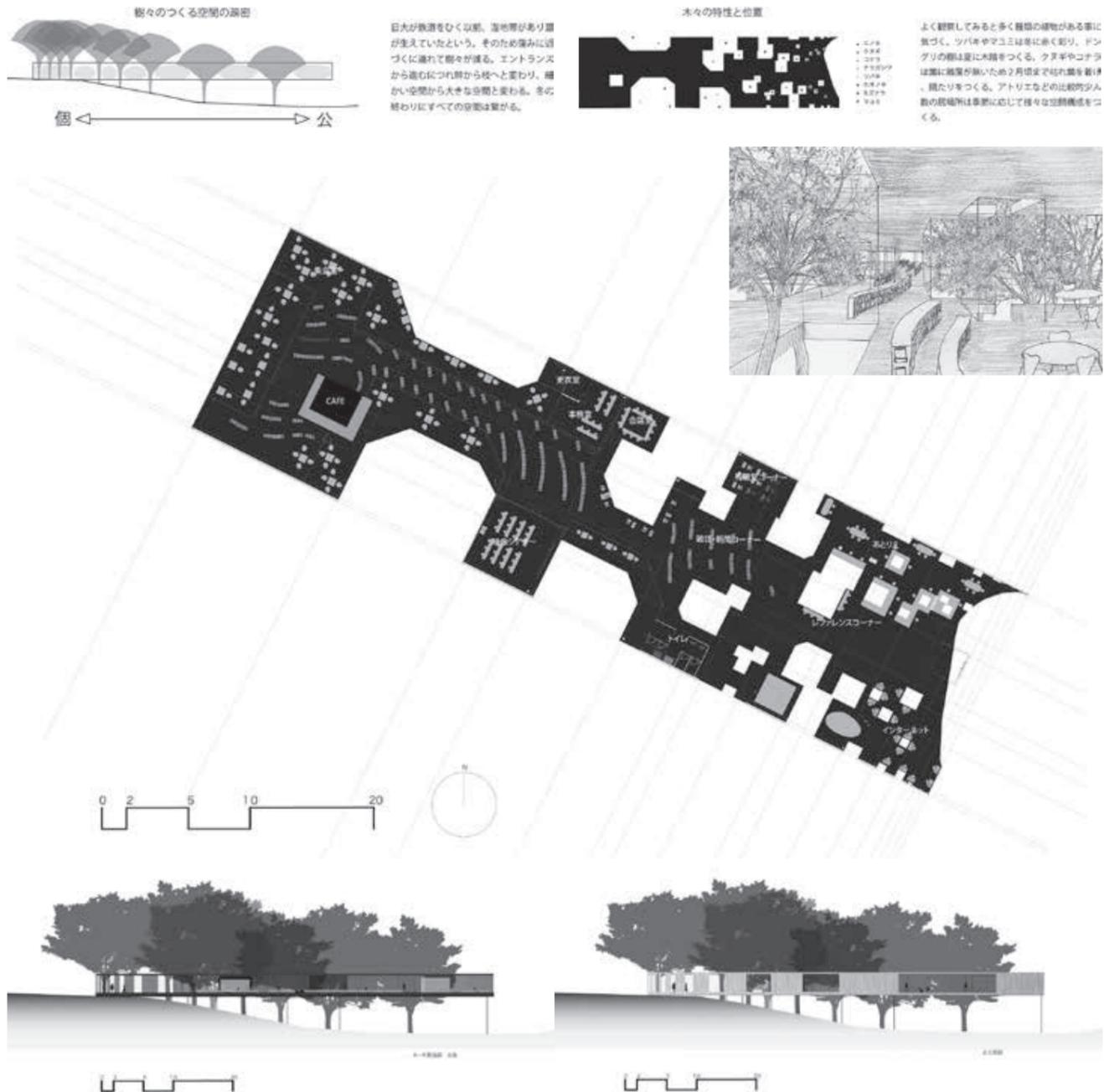
松井創斗

■コンセプト
「雑木林のある場所」
敷地は非常に起伏に富んでいた。普段大学で生活をしていたら気が付かなかったが、習志野は起伏だらけの土地だったようだ。おまけに湿地帯で、大学周辺は未開発の土地が多い。それを一面整地して、何もなかったように八コものを置いていく建築のつくり方に疑問を感じた。そこで今回の学生ハウスは、その八コもの一つ

だけを整地していない土地に置くことで、少し現実的なものを創ってみたいと考えた。長方形の八コは、起伏の高い所から一番低い所に向かうように置かれる。建築の中を、かつて雑木林の名残となる木々が貫く。木々の特性はさまざまで、ミズナラのようにすぐに葉を落とす木もあれば、クヌギのように2月頃まで残す木もある。それぞれが季節ごとに違った内部空間を構成する。敷地で一番低くなっている所には池があり、葦が生えていたと地元の人は語る。なるほど、それで木々がグラデーションのように減っていった訳である。よって木々に貫かれる建築は、入り口付近では空間が細分化され、突き当たりでは開放的になる。スチュー

デントハウスとは学生たちが自分たちで学ぶ場である。個人で本を読む人もいれば、グループで討論する人もいるだろう。空間の大小の分節は、この土地にある文脈によって創られることになる。

■講評
雑木林に入り込んだとき、初めて地形の起伏の豊かさと、そこに生息する植物や樹木の多様さに気がつき、そこに生息する木々が夏に木陰をつくり、冬に赤い花をつける。こうした自然の変化をたくみに建築空間に取り組み、自然な状態を生かすことで、求められる建築の用途空間を構成している。建築に開けられたボイドからは夏場は豊かな緑が目に入り、冬場は暖かな日差しが室内に入り込む。木漏れ日の中でヒトと建築と自然が一体化する作品となっている。(評柳昭雄)



高野洋介

■コンセプト

「林の中に佇む」

林の中にたたずむスチューデントハウスをイメージした。敷地が前面道路から北側の住宅街に向かって傾斜している地形であることを生かし、建物の床レベルを前面道路の高さに合わせたものを基準として北側に向かって徐々に高くし、建物の大部分を柱で支える構造にすることで林のイメージを出した。利用者はこの林をイメージした柱の間

を通ると水面にたどり着く。また、外部からだけでなく、らせん階段によって建物内部からも水面に近づけるようにすることで、カフェで購入した飲食物や図書館で借りた本などを外でも楽しめるようにした。

■講評

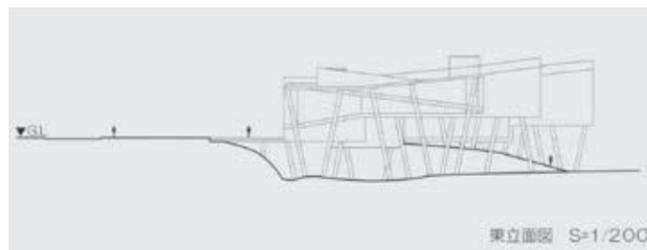
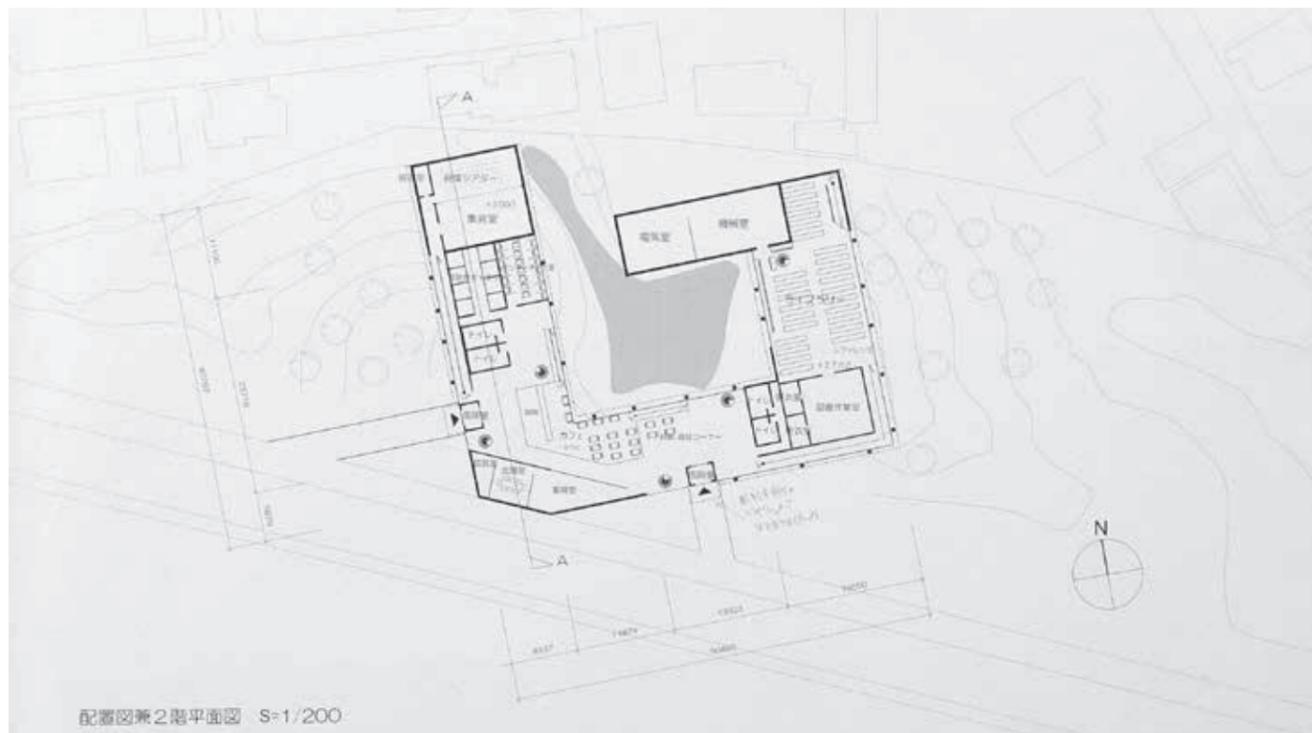
作品は、まるで雑木林の木立のように林立する柱によって地上高く持ち上げられた空間を持つ。床下空間は地形の傾斜によって次第に開放的な空間となるようにプログラムされており、平面的にも立体的にも空間規模に変化が設けられている。そして、最も低い地表面に水面が広がり、水面を囲むように柱が林立し、建築が落とす影の部分と日の当たる水面部分は視覚的な陰影効果によって、領域が生み出されるように配慮されている。地形や場の自然性を生かした作品である。(畔柳昭雄)

4年生（総合演習Ⅰ、総合演習Ⅱ）

【担当】 西條 修
 佐藤 信治
 原田 鎮郎

近藤 健雄
 畔柳 昭雄
 登川 幸生
 山本 和清
 井上 武司
 筧 隆夫

横内 憲久
 桜井 慎一
 岡田 智秀
 高島 秀訓



総合演習Ⅰ

海洋建築設計演習

「アーバン・フィジックスの構想」

【課題主旨】

近年、ビルディングフィジックス (Building Physics) という言葉を耳にするようになった。建築形態を決めるうえで重要な音、光、熱、空気、湿度といった物理的因子について建築家はこれまであまりに無知であり、その制御を技術者まかせにしてきたことを反省し、環境の時代に至って、建築家も建築デザインの中で考えるべきだというメッセージが、この用語に込められている。

当然のことながら、音、光、熱、空気、湿度はひとつの建築に留まるものではない。接続可能性一つをとっても、建築だけが「エコハウス」になっても達成できない。環境（都市）の中の建築の建ちかたや相互の関係性によって解決策は大きく異なってくるはずである。建築と都市は地続きであるという当然の事実が、専門家の間では当然ではないところに問題がある。これまで、都市は建築家にとっては建築の外部であり、観念的な対象でしかなかった。

しかし、事態は大きく変わりつつある。建築余り、施設余りが進むシュリンキングニッポンにあっては、造園、建築、土木、都市と縦割り式発想でバラバラに考えているは有効な手が打てない（成長期には分業は効率的であった）。それゆえ、環境にかかわる専門家は環境全般に精通している必要があり、横断的なアイデアが期待されている。

そこで、複数の建築群だけでなく土木施設や地形なども含めて対象とし、そこでの物理的な環境条件をコントロールし活用することによって、人間のための好ましい環境を形成する提案を求めたい。これまで都市のレベルでは、

物理的因子が複雑なこともあって物理学はあまり考慮されてこなかったのが現実である。しかし、近年はコンピュータの発達によって「アーバン・フィジックス」とも呼ぶべき理学的、工学的な取り組みが増えてきている。この課題で求められることを具体的に述べれば、建築が集まることによって初めてできる自然環境のポテンシャルを生かす提案や、これまで、機械頼みだった都市の公共空間を自然とかわらせることで快適にする提案などである。しかし、これに留まらず、応募者が未開拓の領域に挑戦し、創意工夫に満ちた提案がなされることに期待したい。深い思索の結果を挑戦的に表現してほしい。

【設計条件】

実在の場所（計画対象）を設定

【要求図面】

- ①現状や計画条件を図や写真等で示す
- ②設計主旨、配置図、平面図、断面図、立面図、透視図、模型写真等を自由に組み合わせ、わかりやすく表現する（縮尺明記）。なお、設計主旨を600字以内の文章でまとめ、10ポイント以上の文字で図面に記入。別途、A4判用紙1枚（縦使い）で提出。模型、ビデオ等は受付不可
- ③用紙はA1サイズ2枚（サイズ厳守、変形不可、2枚をつなぎ合わせることは不可）とし、裏面に図面番号を付けること。また、仕上げは自由だが、図面に写真等貼り付ける場合は剥落しないよう注意。パネル、ボード類は使用不可

総合演習Ⅱ

プロジェクト企画演習

「習志野市の海を生かしたまちづくり」

【課題主旨】

習志野市は東京湾内に面し首都東京

に近接した立地であることから、高度経済成長に人口が急増し、旺盛な住宅、企業立地の需要に応えるため、二度にわたる埋め立て造成により市域面積を拡大してきた歴史があります。市制を施行した昭和29年当時14km²余りであった市域面積は、20.99km²となり、その過程で市民ばかりでなく多くの来訪者に親しまれていた遼浅の海岸が失われることとなってしまいました。

このような現状から、市では自然豊かな場用や水辺を活かしたまちづくりの構想を策定する取り組みを進めていますが、具体的なプランづくりが今後の課題となっています。

そこで、今回は「水辺のまち 習志野」をより魅力的なまちに発展させる可能性を秘めた案を募集します。

【設計条件】

①対象地区

- 千葉県習志野市茜浜、芝園地区
- ②対象となる地区の一部の提案、対象地区を含む提案、全域の提案でも可
- ③関係法令、科学的知見、周辺の経済活動、社会活動および住環境等には極力配慮した提案
- ④「習志野市臨海のまちづくり」の構想と併せて、それに関連する建築の提案

【要求図面】

作品名、設計主旨および背景、全体配置図、建築詳細図面（平面図、立面図、断面図）、外観パースもしくは模型写真等をケント紙などの厚紙もしくはパネル等のA1サイズ（サイズ厳守、変形不可）6枚以内

【審査方法】

- ①1次審査（非公開）
提出作品について複数の着目点から総合的に評価をした上で、最終審査に出展する上位6作品程度を決定
- ②最終審査（公開審査）
パワーポイントによるプレゼンテーション、パネル展示および模型展示によるプレゼンテーションを実施し、審

査委員の審査と一般市民の投票の合計により各賞を決定

【賞】

最優秀賞 1点 企画賞 1点
 デザイン賞1点 佳作 数点

ウォーターフロント計画演習 「千葉みなと再開発プロジェクト」

【計画地】

千葉県千葉市中央区中央港1丁目

【課題主旨】

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

【計画地諸元】

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

【提出物】

- ・全体模型（1/1,000程度）
 - ・部分模型（縮尺任意）
 - ・A1判パネル2枚（コンセプト、図面各種、模型写真等）
- 授業途中、全4回の中間発表会を実施、その他に最終成果発表のためのシンポジウムを開催。

下泉宏記・山崎淳史

■コンセプト

本計画地は、時代に翻弄され徐々に活気を失っていった地域である。そこで「漁業空間の新設」「地域遺産のリノベーション」「密集住宅地の改善」によって、衰退していく地域に水辺とかわる魅力的な空間を復活させる。これは衰退していく地域が再び自然とのつながりを持つことで活性化し、さらにその活気が都市へと波及していく提案である。

「密集住宅地の改善」

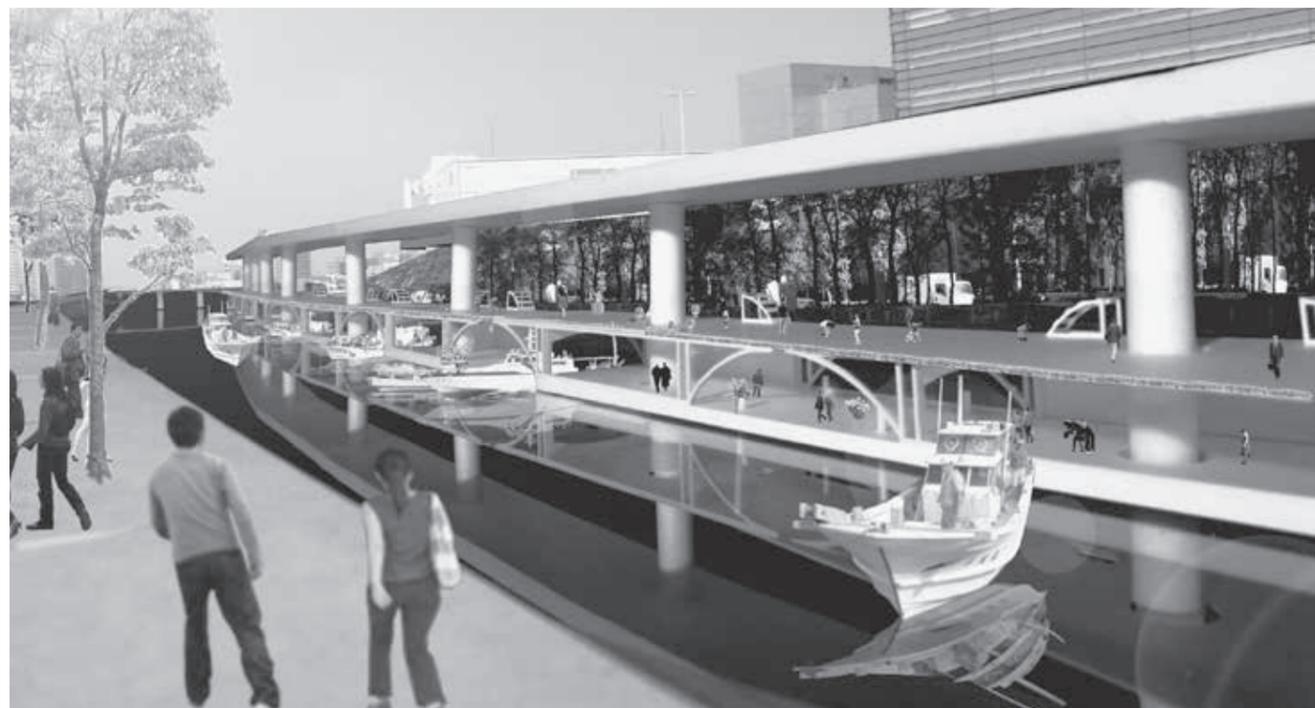
計画水域から住宅地側への水路を計画する。この水路は人々に住宅地方向の流れを誘発するとともに、木造密集住宅地だった場所に新たな自然を取り込む。

「漁業空間の新設」

敷地对岸の高速道路高架下に新たな漁業空間をフローティング形式によって新設し、網干場に残る漁業空間を移設する。漁業に携わっていない住民にとって、これまで意識しない存在であった漁業が魅力的な風景に変わる。

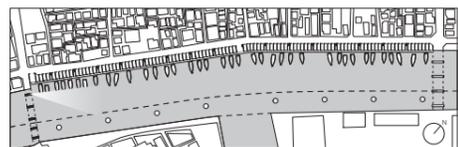
「地域遺産のリノベーション」

現存する老朽化した漁業作業空間である網干場に、地域住民の利用できる商業施設を用途としたリノベーションを行う。商業施設が水際に新設されることで、地域住民の水辺への関心の向上を図る。



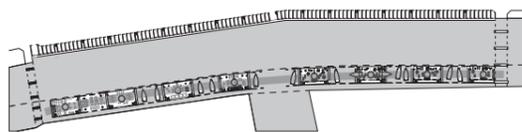
■ Date

計画 漁業地区のリノベーション
用途 漁業関連施設
計画地 神奈川県横浜市子安地区入江川



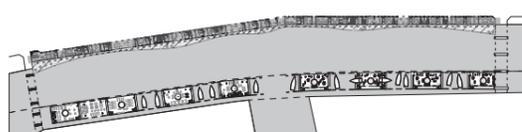
■ Concept Diagram

「風景としての漁業」



対岸の高速道路高架下に網干場に残る作業空間を完全移設する。漁業に携わっていない住民にとって、これまで意識しない存在であった漁業が魅力的な風景に変わる。デザインの操作として、計画水域に架かる新浦島橋のアーチ式構造の橋脚を意識し、地域の中で連続した風景をつくる。

「網干場のリノベーション」



現存する老朽化した漁業作業空間である網干場に、地域住民の利用できる商業施設を用途としたリノベーションを行う。商業施設が水際に新設されることで、地域住民の水辺への関心の向上を図る。

■講評

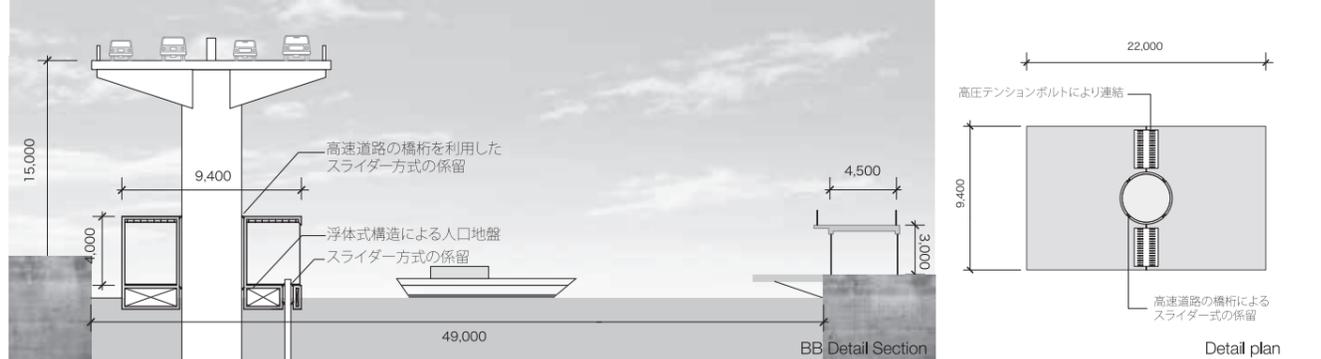
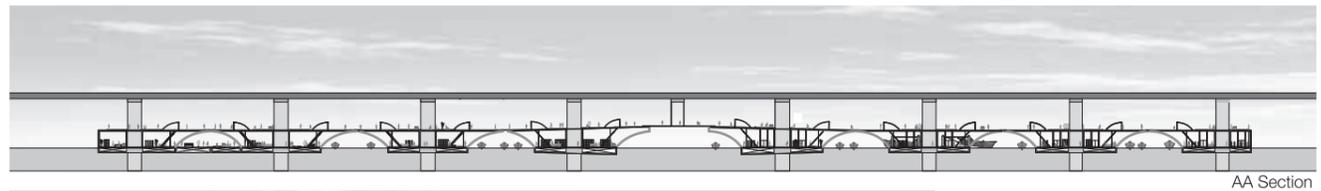
明治以降度重なる埋め立て事業で漁場を失い衰退の一途を辿ってきた漁師町子安の再生計画である。孤立した漁師町が自然とのつながり

を回復し、周囲の町との間にも新しい関係を築いて行くための提案として、人・水・緑のネットワークをエリアに張り巡らすというのがコンセプトの中心だが、手法は具体的で、高速道路の高架で覆われた対岸から背後の国道までのエリアを対象に、高架下デッドスペースの有効活用、使命を終えた網干し場のコンバージョン、密集市街地内老朽家屋の移転・建て替えを段階的に進めることで、玉突き移転的なプロセスを経て町の再生を図ろうというものである。

穴子の筒漁一筋という地元の漁師を訪ね、また町の中を実際に歩き回って発見した問題に焦点を当て、町の歴史や人々の生活に敬意を払いつつ、提案

を一つ一つ重ねて行った姿勢は好感が持て、また作品自体リアルかつふくらみのあるものに仕上がった点も高く評価できる。

高架下に新設する漁労スペースがフローティング構造になっており、屋上に遊歩道が設けられているところや、密集市街地内に生み出された広場やコミュニティスペースの間に水路や路地が網の目のように張り巡らされているところなど、町全体の回遊性を高めるためのアイデアも面白い。プレゼンテーションも美しく、江戸前の穴子の町として子安が蘇った様子を楽しく想像させてもらったが、やや単調な印象を受けるデザインには工夫の余地があったように思う。(高島秀訓)



総合演習Ⅱ プロジェクト企画演習
習志野市の海を活かしたまちづくり
～習志野江戸まーと～

企画賞受賞 3班／難波 豪・西脇裕祐・平井希恵

■コンセプト
習志野市の海岸は、船橋市と千葉市との間に立地する。船橋市は水産機能を持ち、千葉市はレクリエーション機能を持つ海岸である。これらの機能は、海の上では対立する関係にある。そこで、習志野市が水産とレクリエーションの緩衝地帯となる。東京湾沿いに住む人々に「新鮮な江

戸前の魚を食べてもらいたい」という思いから、江戸前の魚が揃う江戸の台所として習志野江戸まーとを提案する。東京湾で獲れた魚だけを仕入れ、販売する。さらに、東京湾で釣りを楽しむ釣り人から魚を買い取り、販売することもある。釣りに加えて、釣った魚をせりにかけることもできるため、釣り人にとっては、「釣り」に新たな楽しみが加わる。買った魚や釣った魚を蒲焼きにすることができ、市場から仕入れた魚を使った料理を提供する江戸前横町。さらに、海の恵みで体を休める安楽庵、海のレクリエーションを多くの人に楽しんでもらうためのディンギーヨットの体験場を整備した。市場では年間百万人、江戸前横町で

は年間三十万人を集客する巨大マーケットが習志野市の海岸に誕生する。

■講評
この種のプロジェクト演習では、プロジェクトコンセプトを絞り込む過程で陸側のロジックにとらわれて、隣接地区との相互関係性、敷地前面水域と敷地との相互関係性への意識が希薄になりがちである。この班は、隣接する海域、陸域の既存の利用状況にも目を配り、課題点の分析から、「水産とレクリエーションから生まれる賑わいの場」をコンセプトにフィッシャーマンズ

ズーフとヨットینگ・ポーティング関連施設を中核施設に、その周辺に食、癒しなどの体験ゾーンを配置するとともに、施設の具体化にあたっては、「親水空間を長くとる」など3点をデザインチェックポイントとして明示化することで、やや大胆にも見える水面を取り込んだ回遊性の高い施設計画を「わかりやすい」ものとすることに成功している。中核施設の建築表現、事業フィージビリティなどプロジェクト企画の煮詰めには物足りない点が認められるものの、プロジェクト企画プレゼンテーションに不可欠な、クライアントに対する「わかりやすい」説明という最重要点では成功したことが評価された。(寛 隆夫)

総合演習Ⅱ プロジェクト企画演習
習志野市の海を活かしたまちづくり
～ならしの海縁都市～

デザイン賞受賞 1班／菅原 遼・益山未樹・村田希美・吉田晃子

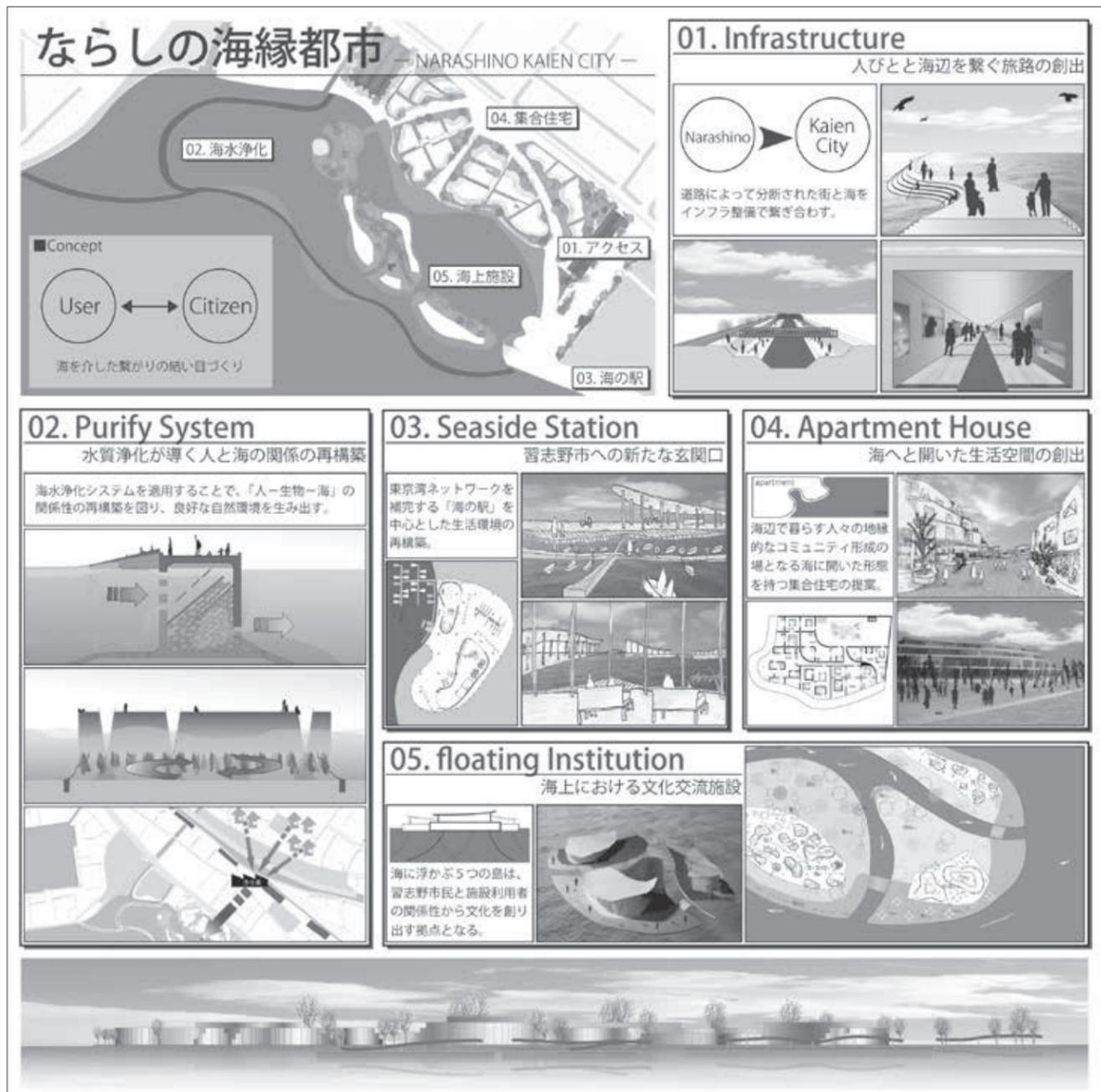
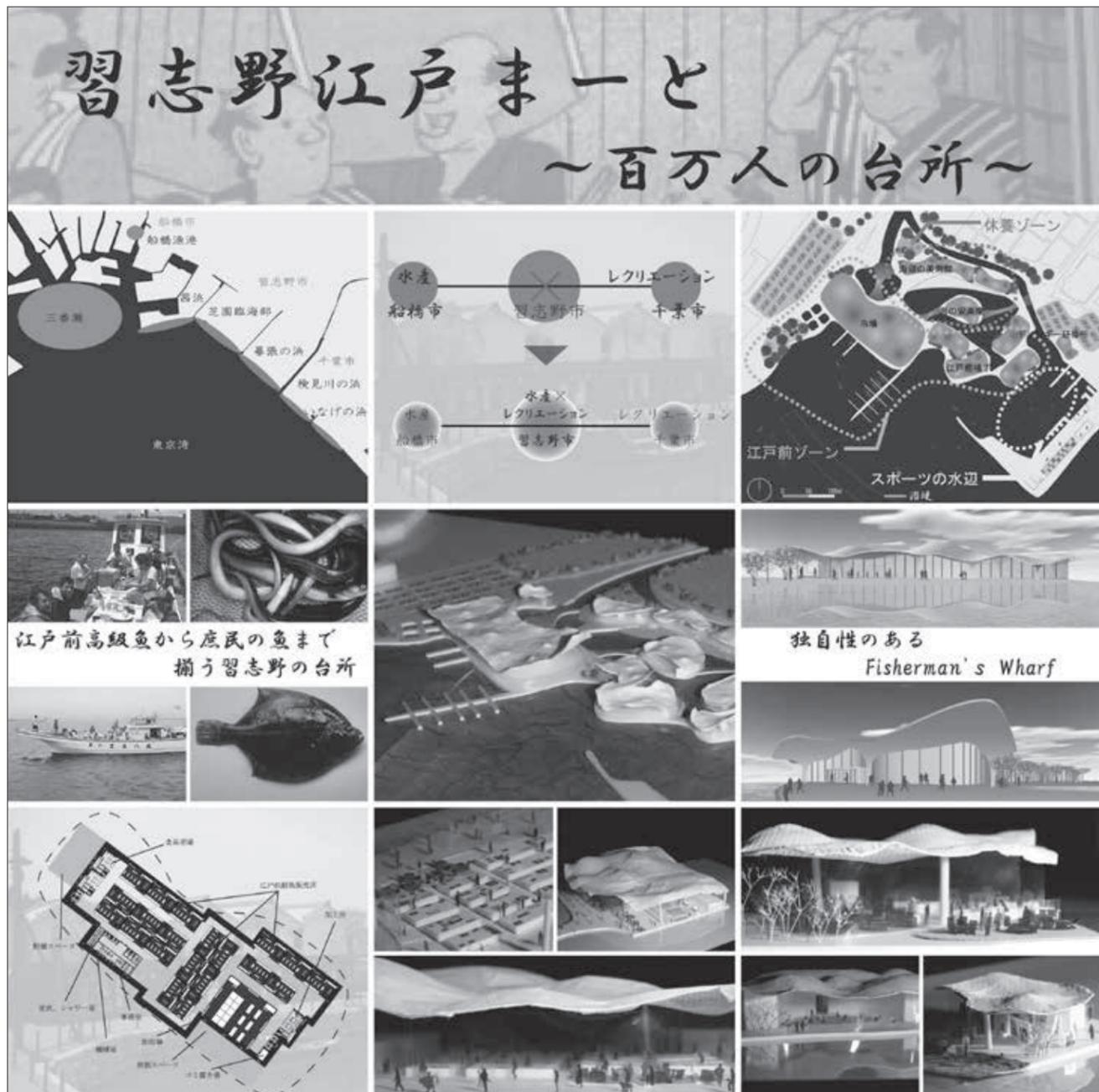
■コンセプト
近年、人々の自然環境に対する認識の高まりから、都市部でも水辺に対する「快適性」が求められている。そのため、水辺利用の多様化に対応した水辺の在り方が問われている。本計画は、海辺利用に対する考え方が異なる習志野市民と利用者間の関係性に着目し、海を介して双方をつなげる「結び目づ

くり」を以下の通り提案する。
①菊田川・地下・海上プロムナードを整備し市街地と計画地の循環を促す。
②海水浄化システムによる水環境の向上を図り良好な生活環境を構築する。
③海の駅による東京湾の海上交通ネットワークの補完機能とともに習志野市の新たな玄関口としての機能を生み出す。
④海辺で暮らすための海に開いた形態を持つ集合住宅により地縁的なコミュニティ形成の場とする。
⑤フローティング施設での体験・創造を通じて習志野市民と施設利用者の文化交流を生み出す。
習志野市民と利用者にとっての海。その海を介して双方が交流し、市民間の縁を結び「海縁都市」により、地域

連携による持続的な海洋利用がなされることを期待する。

■講評
平成20年度の市基本計画で「市民が海と触れ合える空間を取り戻すため、親水性のある水際線の復元や海浜レクリエーション空間整備など、価値を高め活用を図る」と漸く水際線を媒介としたまちづくりの重要性に気づきだしたが、まだ将来像は描けていない。この課題は学生たちに問題の本質を炙り出し、清新で大胆な発想からの提案を求めている。本作品は広い水際線を有する芝園・茜浜地区の要のエリアを対象に、人と海をつなげ、市民の交流を誘発する陸域・海域での工夫を「五つ

の結び目」と称し提案している。市街地からのアクセス改善や回遊性確保、交流の場としてのフローティング文化施設、海の駅構想や海洋建築環境技術の採用など多様な提案が盛り込まれているが、講評者としてはあえて集合住宅を計画に取り込んだ視点を評価する。海を活かしたまちづくりとは水際線を媒介とする都市環境の創造にある。主体はそこに住み、働き、遊ぶ都市生活者であり、夜間人口が確保されないまちは、たんにテーマパークのようなもの。居住系地区を地図上の線で産業系から区画するだけで「良好な居住環境が保全される」とした現行政の都市計画は、見直しされるべき時が来ている。(井上武司)



総合演習Ⅱ ウォーターフロント計画演習
農交都市
～日常生活における新たな交流を
めざして～

3班/岩下明史・大西 慧・川島正嵩・中島誠仁

■コンセプト

わが国の都市では、インターネット社会の出現や携帯電話の普及などによる情報の高次化により、デスクに向かっているだけで情報が手に入るようになり、また、都市という実空間に身を置かなくとも自宅に居ながら屋外の人物とネット交流できるようになった。しかし、その結果として、直接手に取

る情報や交流する場において、現実感が薄らいできたように感じられる。そういった背景のなか、現在の都市生活者の間では、レジャーや学習目的で利用できる「市民農園」や気軽に農業を体験できる「週末農業」、農作業をしながら、恋を芽生えさせる「農婚」などといった、「農」を通じた新たなコミュニケーション手法が構築されつつある。このことは、情報や人との交流の場において、仮想ではなく生の現実の場が見直されてきていると考えられる。

そこで、当プロジェクトでは、海の広大な環境を取り入れながら、都市と農地を一体的に整備し、「農」を通じて住民相互が直接触れ合える新たな都

市像を構築することとした。

■講評

広大な「港」に「巨大農地」を造成するという大胆不敵な本提案は、久しぶりに当授業で大きな反響を呼んだ。バーチャル依存症といわれる現代社会の病理にメスを入れ、リアリティと自然回帰を呼び戻そうという明確な社会的メッセージが込められている。狭い部屋に閉じこもり、仮想世界で悶々と思いに耽るのではなく、港が有する開放的な大空間のなか、太陽の光を浴びて、土と植物・生物に触れつつ、地域コミュニティを育もうというのだ。その特徴たるや、住宅地であろうが、商業・業務地であろうが、常に大なり小

なりの農地が隣接し、その存在を日常の暮らしを通して強く意識できる工夫が随所にみられる。さらに、建築物のルーフトラスや屋上部には渡り鳥のための砂礫地・丘陵地のほか、生物多様性を育む水田までもが設けられ、当該地区の建築物はいわば「生命のゆりかご」となっている。その結果として表層化された周辺に対し、四季折々の自然の彩が与えられており、住民間そして住民と自然との交わりが日々営まれるという、自然と人間回帰を促す魅力的提案といえる。建築の形態的奇抜さが評価されやすい偏重社会に「人間・自然回帰」というひとつの視座を復権させた作品である。(横内憲久)

総合演習Ⅱ ウォーターフロント計画演習
みずあそび/
YOU (ゆ) ME (め) mall

1班/池野泰史・井上知秀・首代佑太・牧野史昌

みずあそび～水から始める余暇活動～

従来の海洋レクリエーションは、沖縄やハワイといった地方や海外へ出向き、海や浜辺の景観を楽しむなど、ゆっくりと休日を楽しむ滞在型に偏重されている。対して、本計画地は市内の3拠点都市や東京にも近いことから、海洋レクリエーションの新たな体験空間として、就業後の時間帯でも手軽に海が楽しめるまちづくりを提案する。

2班/板里卓哉・遠藤克則・白鳥 樹・瀬畑尚紘昌

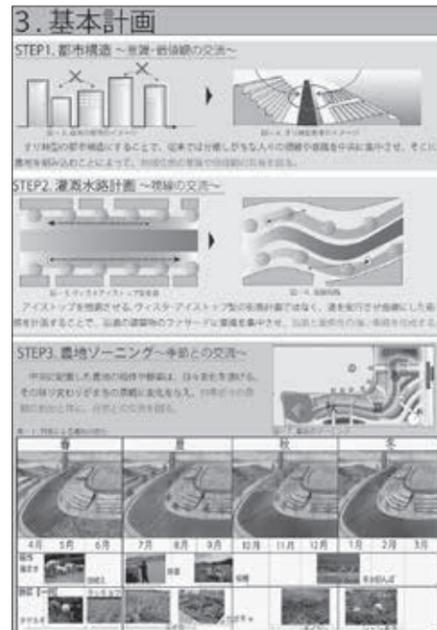
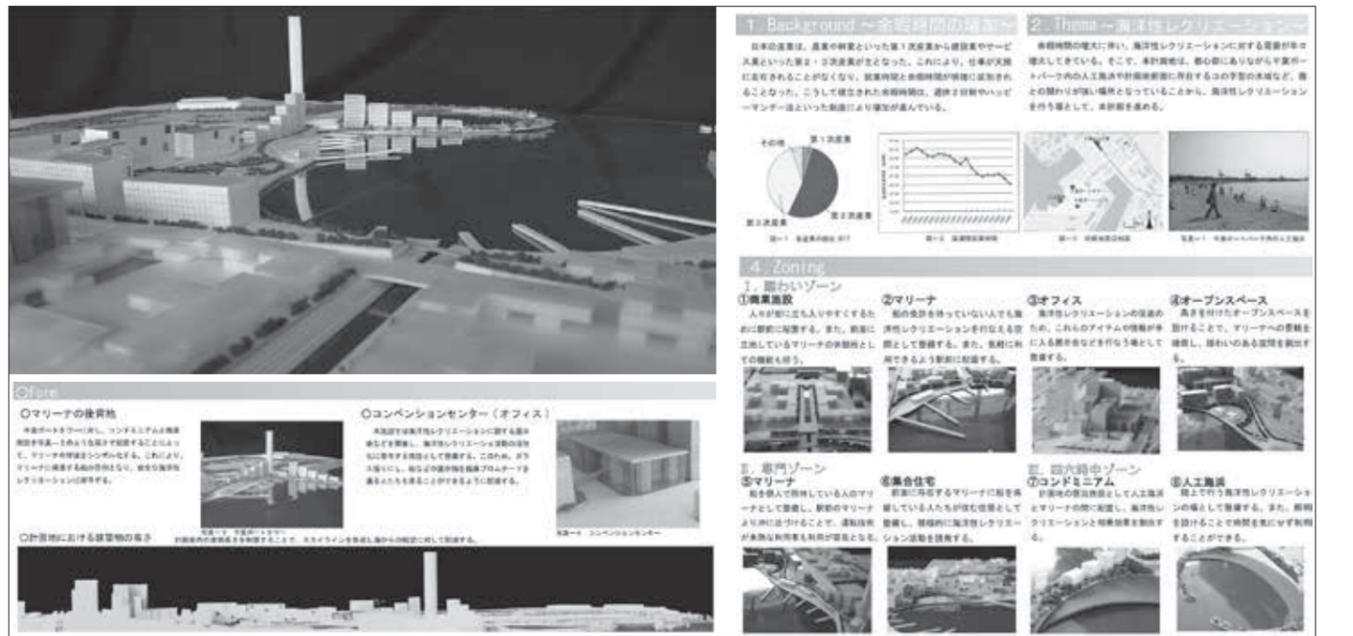
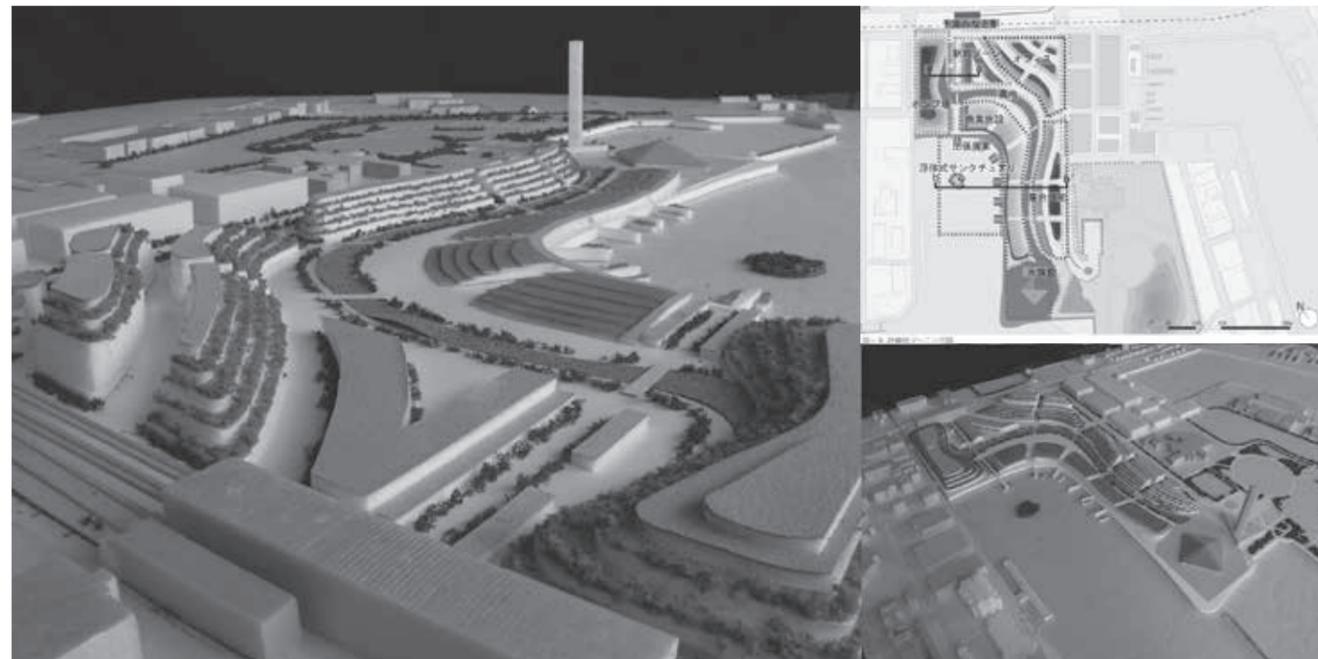
YOU ME mall～人と人がつながるまち～

本計画地が位置する千葉市は、まちのイメージに乏しい。そこで本提案では、千葉市の商業地域で唯一海に面しているポテンシャルの高さを「千葉みなど」の工場群・工業船、ポートタワー、周辺3公園、県立美術館など、既存の地域資源を存分に活かしたまちづくりを目指し、計画地内外の人々に対して当該地域の豊かな地域イメージが醸成できる空間デザインを展開する。

■講評

【1班】都市型ウォーターフロントの魅力はアフターファイブでもすぐに楽しめる手軽さである。最寄駅から徒歩数分にある当計画地において、本提案はアフターファイブの海洋レクリエーションに徹頭徹尾こだわった。それを踏襲するため、通常陸域で展開されるゾーニングを、本提案では海洋レクリエーションの目的別に、陸域と海域をまたいでゾーニングした点がユニークである。陸域側の空間デザインとしては、既存のポートタワーを中心としたスカイライン計画が提案され、陸域と海域双方からのランドマークを創出した点も空間の魅力を高めている大きな

特徴といえよう。
【2班】本提案は、当該地域の拠点ネットワーク(回遊性)が希薄であるという現状問題を指摘し、それを改善すべく、既存の公園間および市街地～計画地間のネットワーク構築をコンセプトの中心に据えている。とくに市街地と計画地をつなぐ方策として提案したトランジットモールは、来訪者にとって、楽しみながら市街地～計画地間の往来が可能となり、当該地区にとってもまちに賑わいと動きが演出でき、新たなまちの顔の創出が期待できる。これらの提案はリアリティがあるうえ、プレゼンテーションマップ(図面参照)でもその魅力が十二分に伝わってきて楽しみが感じられる。(横内憲久)



4班 / 鈴木脩司・谷口博城・増井佑史・赤井英紀

Route : C
計画地周辺は製造業の拠点であり、工場群が当地区のシンボルになっている。そこで本計画では、この地区のシンボルである工場の歴史や現状の魅力を来訪者に伝達することにより、千葉中央港地区のアイデンティティを確立させ、地域の魅力を引き出す都市ブランドを構築することで住民や企業を基盤とした地域密着型都市形成を目指す。

5班 / 黛 匠・石井健人・大山俊樹・小野田直樹
千葉市~ Chiba-ICHI ~
千葉県では豊富な農水産物が特産品になっている。しかし、その多くは県外市場に出荷されるため、地域内での消費・流通体制に弱く、千葉県民も含めて全国的にその知名度が低い。そこで本提案では、「食育」をテーマに、「①県内特産品を通して日本食文化を学び、千葉ならではの食文化の認知度を高める」「②県内特産品の循環を促す流通ネットワークを構築し、「地産地消」モデルを確立する」「③外国人観光客を本計画地へ誘致し、本来の日本食文化に触れさせ世界に広める」などに留意する。

■講評
【4班】この提案は、周辺の工業施設群を地域アイデンティティと位置付け、それを陸（プロムナード）・海（水上交通）・空（展望塔）という多様な手段によって、楽しみながら認識するというプログラムを提案している。最大のウリは、千葉みなと駅から千葉ポートタワーの地先までをつなぐロープウェイであろう。大きな空と海を有する当計画地は、夜は漆黒のベールに包まれるが、このロープウェイが夜間稼働することで、さながら宇宙へはばたく銀河鉄道を現実の世に投影させよう。市街地から離れた当計画地で集客を見込むにはこれほどの大胆さが求められるかもしれない。

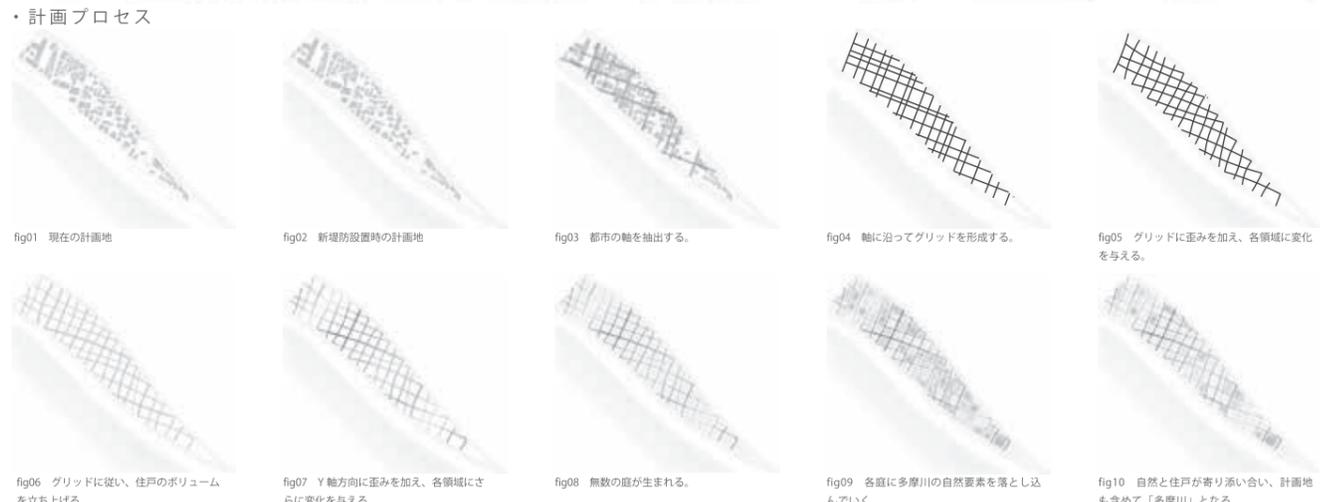
【5班】前出の4班と対照的なのがこの「Chiba-ICHI」である。これは千葉県産の「食」を地域アイデンティティと位置付けている。提案では、千葉県産の「食」を計画地内で堪能するためには「回遊性」がぜひとも必要との観点から、既存の凡庸な街路構成に依存せずに、新たに水路を造成して、海上と市街地・鉄道駅を水上交通でネットワークさせている。そうした水路を含めた水際線は、プロムナードや建築物等によって多様な表情が描き出されており、大小さまざまなスケールごとにウォーターフロントという場所性を尊重したデザインが施されている点を評価したい。（横内憲久）

卒業設計

【担当】 坪山 幸王
佐藤 信治
永曾 琢夫
高島 秀訓
長尾 亜子
廣部 剛司
水本 光
矢野 一志



寄り添う関係
— 新堤防設置計画に伴う集合住宅の提案 —



細矢祥太

1. はじめに

近年の地球環境、自然環境の悪化に伴い頻発している自然災害（とくに大型の台風やゲリラ豪雨などの大雨）は、毎年日本各地に猛威を奮い、河川が氾濫し、住宅地が浸水するなどの大きな被害が生じている。これらの被害を防ぐために、都市と河川の間には高い堤防が整備されている。河川堤防は人々の生命財産を守る上で欠かすことはできないが、その存在により、都市から河川を感じる事が困難な状態にある。

そこで本計画では、これまで人々と河川とを遠ざけてきた負のイメージである河川堤防に住居という機能を融合させることで、人々と河川との距離を

縮め、両者の関係性を深めることを目的とした集合住宅の提案を行う。

2. 計画背景

東京都世田谷区の玉川地区は、都内で唯一、無堤地区に住宅地が存在する地域である。河川と陸とが地続きに続き、川側の住宅と水辺空間との間には密接な関係が築かれているが、本地域は上下流や対岸と比較すると地盤高が極端に低く、浸水の危険性が高いのが現状である。人々にとって何よりも重要な生命財産を守るため、東京都は新たな河川堤防を設置することを計画している。

3. 敷地選定

東京都世田谷区玉川1丁目を計画地とし、多摩川に隣接する集合住宅の提

案を行う。

本敷地は、都内で唯一、無堤地区にある住宅地であり、水辺との関係性が密接な地域であり、都会において、貴重な自然が数多く残り、また、多種多様な生物、植物が生息する地域である。

一方で、浸水の危険性から新堤防の設置計画があり、住宅地と多摩川との関係性が希薄化してしまうことが推測される。以上の理由から、本敷地を計画地と選定した。

4. 基本計画

4.1 自然環境と密接な集合住宅

計画地の持つ都市軸に沿って集合住宅を配置することで生まれる多くの庭。そこには、自然豊かな多摩川の水が引き込まれたり、多摩川の多種多様な植

物が生息する。各住戸の持つ庭には、多摩川の自然が溢れ、その自然を感じながらの日常を過ごすことが可能である。

4.2 地域コミュニティの核となる集合住宅

各住戸は2つの庭を持つ。つまり住民にとって庭は家族と共有しているだけでなく、例えば、隣の住民、その隣の住民、向かい側の住民、斜め方向の住民など多くの住民と庭を共有している。庭という中間領域を通すことで住民間にコミュニケーションが生まれる。

5. 全体計画

5.1 配置計画

計画地に存在する道路から都市軸を抽出し、グリッドを形成する。そのグリッドに沿って住戸を配置し、既存の

道路と重なる場所にはパブリックな機能を挿入する。

5.2 導入機能

パブリックな機能としては図書館、資料館、体育館、カフェ、イベントルーム、フットサルコートなどのスポーツ施設、シアタールーム等がある。

6. 設計主旨

「多摩川の自然と寄り添いつつ、防災的な集合住宅」を設計主旨として計画を行う。

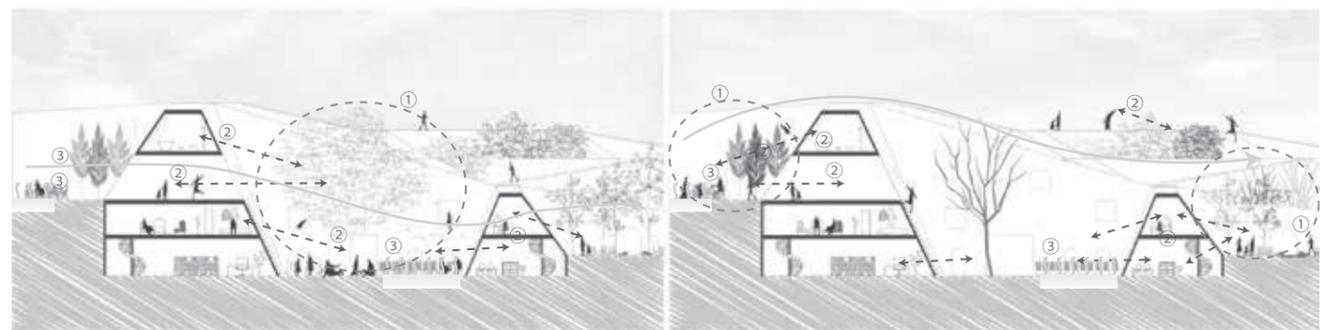
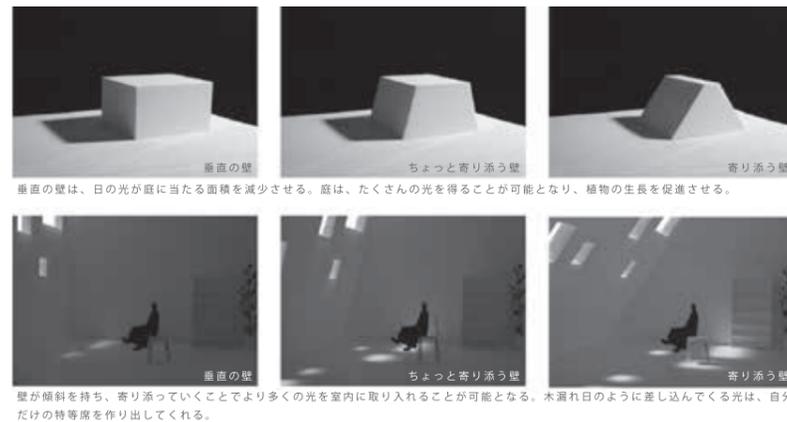
計画地に新たな堤防が設置されると、住宅地は新旧2つの堤防に挟まれ、多摩川の自然環境との繋がりは断たれてしまう。そこで、新旧2つの堤防をつなぐように都市のグリッドに沿って住戸の配置を行う。結果的にできた多数

の庭に多摩川の自然環境（水や植物）を挿入することで人々にとって多摩川の存在は、新堤防の計画以前よりも身近なものとなる。

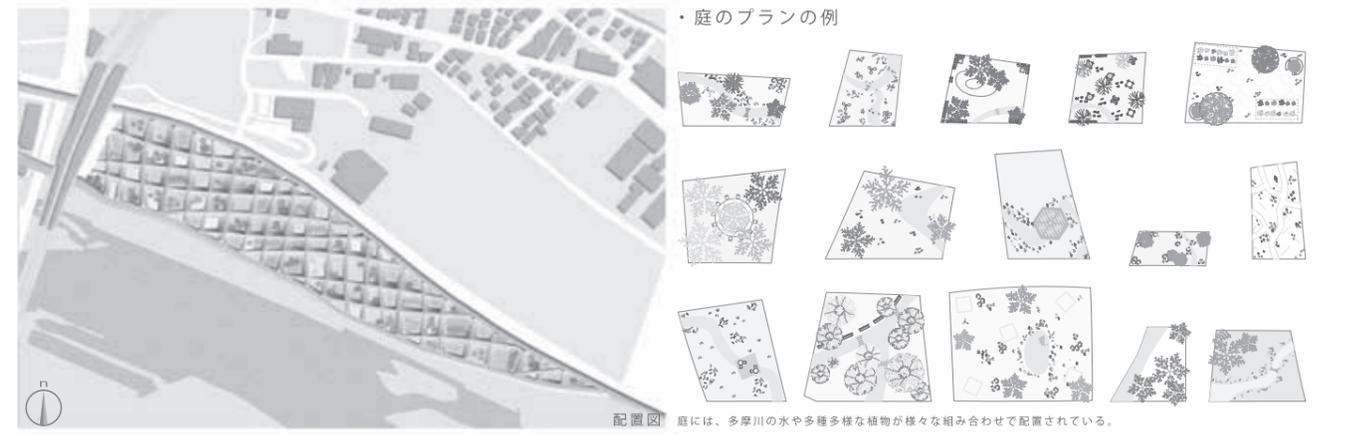
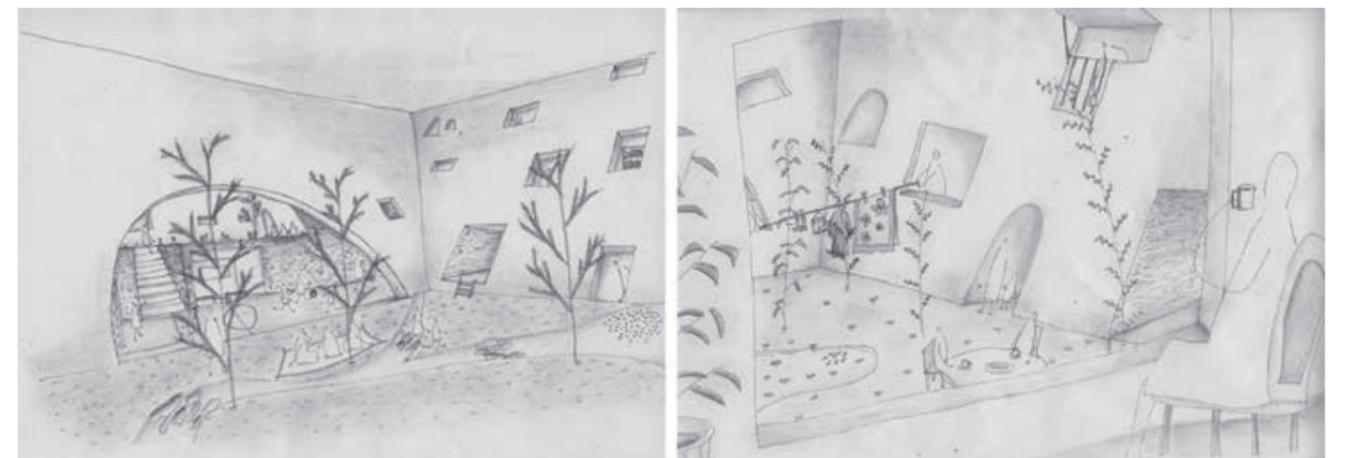
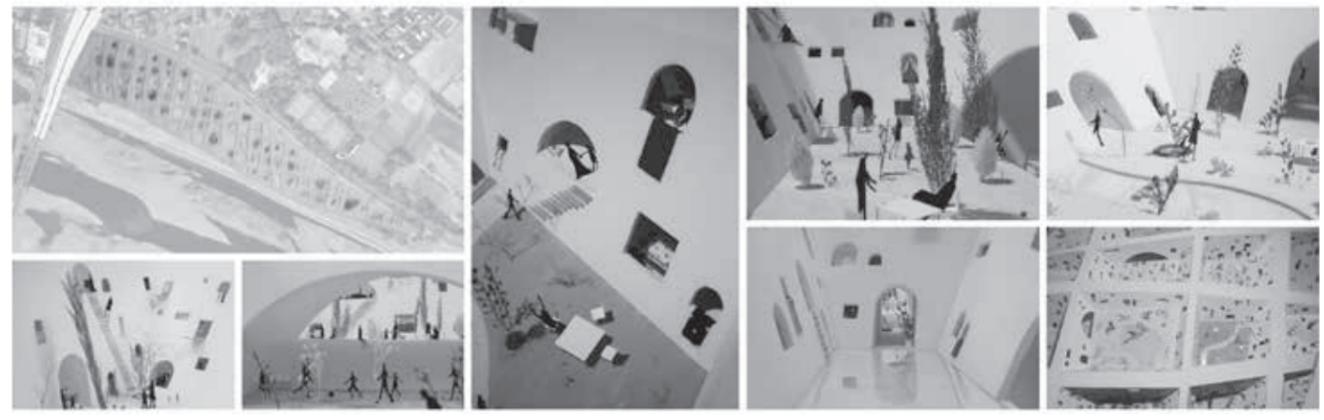
また、各住戸の壁が垂直に反り立つのではなくさまざまな傾斜を持ちながら壁同士が寄り添うように内部空間を内包することで、庭を閉める陰の面積は減少し、植物の生長の促進につながり、日射をより室内へと引き込むことができる。また、上層階に行くにつれ平面空間は小さくなるため、家族間の距離は自然と寄り添っていく。

本計画を行うことで、計画地も含めてこの地域全体が「多摩川」となり、人と河川との距離は物理的だけでなく、心理的にも歩み寄っていく。

「壁が寄り添うことのできる空間」



① 移り変わる住戸のおもて 春に生い茂る植物、夏に生い茂る植物、秋に生い茂る植物、冬に生い茂る植物が四季折の空間を演出してくれる。四季により、「おもて」が移り行く集合住宅。
② 庭の立体的構成 庭空間に様々なレベル差を設けることにより、各住戸は1階と3階、1.5階と2.5階など様々なレベルに庭を所有する。住む人の生活空間と多摩川の豊富な自然が立体的に交差し合う集合住宅。
③ 風について 住戸を沿うように、また、庭をつなぐトンネルを潜るように風は抜け、水の気化熱がその風に乗り、集合住宅全体に涼しい風が行き渡る。心地よい風と寄り添う集合住宅。



下泉宏記

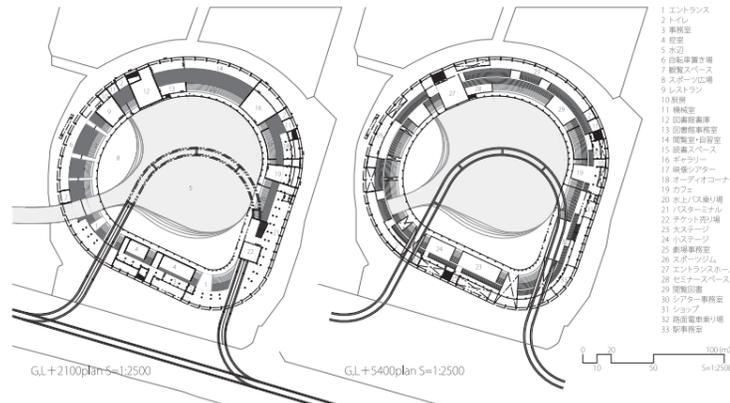
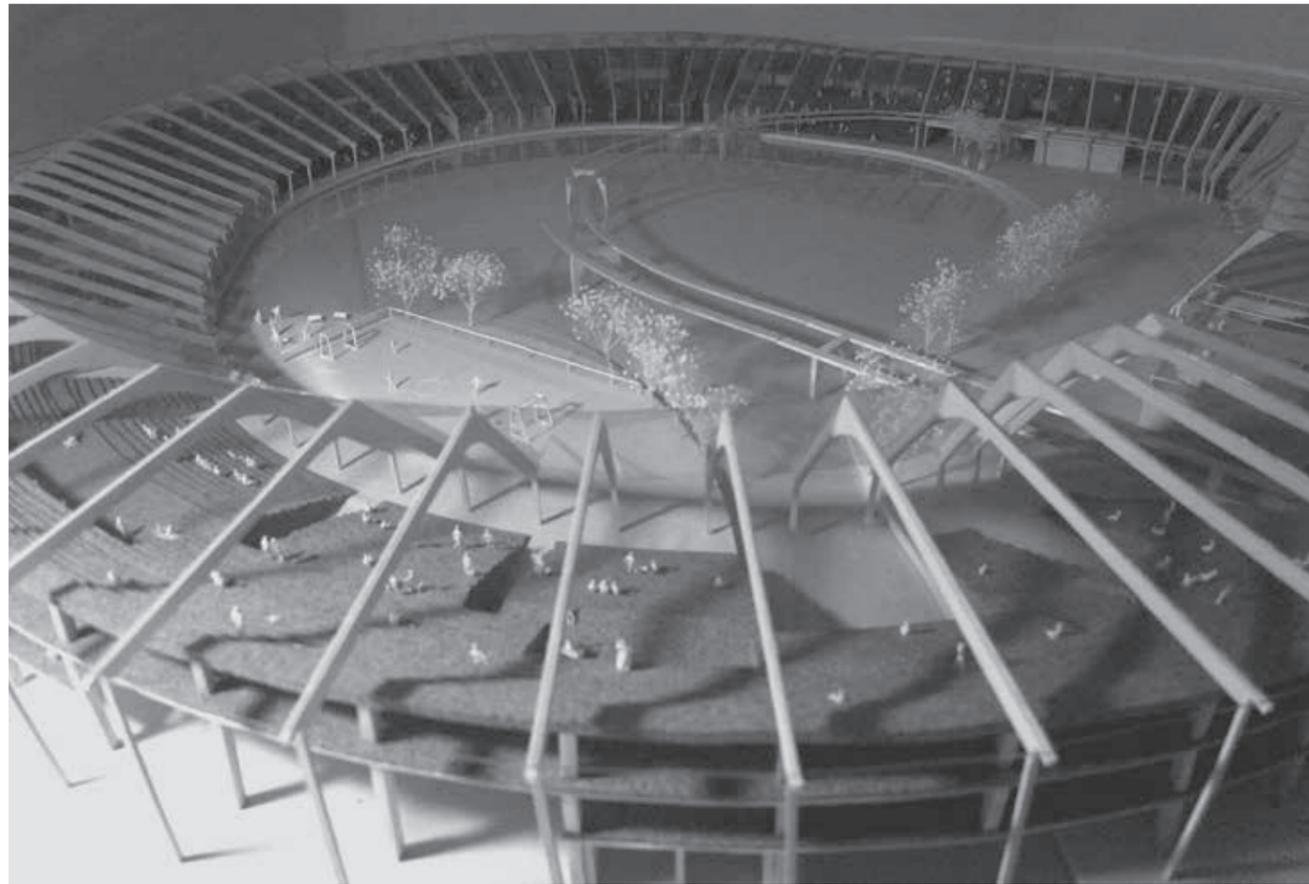
■はじめに
近年、老朽化して使われなくなった建築物を壊して建て替えるスクラップアンドビルドを見直し、余剰ある建築ストックの有効活用の手法としてコンバージョン（用途変更・転用）が注目されている。老朽化した建築物をコンバージョンすることにより、資源の無駄遣いや廃材発生を大幅に減らすことができる。また人々が長い間培ってきたものを継承しながら新しい提案を行うことは、地域の歴史の新たな第一歩となる。
そこで本計画では、既存建築の保存

と転用、地域の活性化を目的とし、広島県広島市中区基町において、地域の遺産である旧広島市民球場のコンバージョンを行う。
■計画背景「旧広島市民球場の現状」
旧広島市民球場は戦後復興の象徴として長く広島市民に愛され続けてきたが、2009年4月の新広島市民球場の竣工に伴い旧広島市民球場は完全にその役目を終了した。現在、跡地の利用に際して市、民間の間でさまざまな議論が為されており、球場を取り壊し公園化する市の計画案に対し市民からは「市民の気持ちを考えていない」という大きな反対の声が上がっている。この地区の賑わいの喪失は、結果として広島都心部の求心力低下に結びついて

いくことが予想され、地域の人々は旧広島市民球場がなくなることによる危機感を抱いている。
■基本計画
1. 地域遺産のコンバージョンによる交流空間の創出
旧広島市民球場は広島市民が長い間使ってきた地域の遺産である。そこを重視し、市の計画のように球場を取り壊すのではなく、球場全体を残しながら再び市民に愛される交流施設として再生する方法を提案する。
2. 周辺交通網のターミナル駅として
旧広島市民球場の周辺には、広島市都心部における主要な交通機能が点在している。それらの交通機能を旧球場に集積しターミナル化することで、市

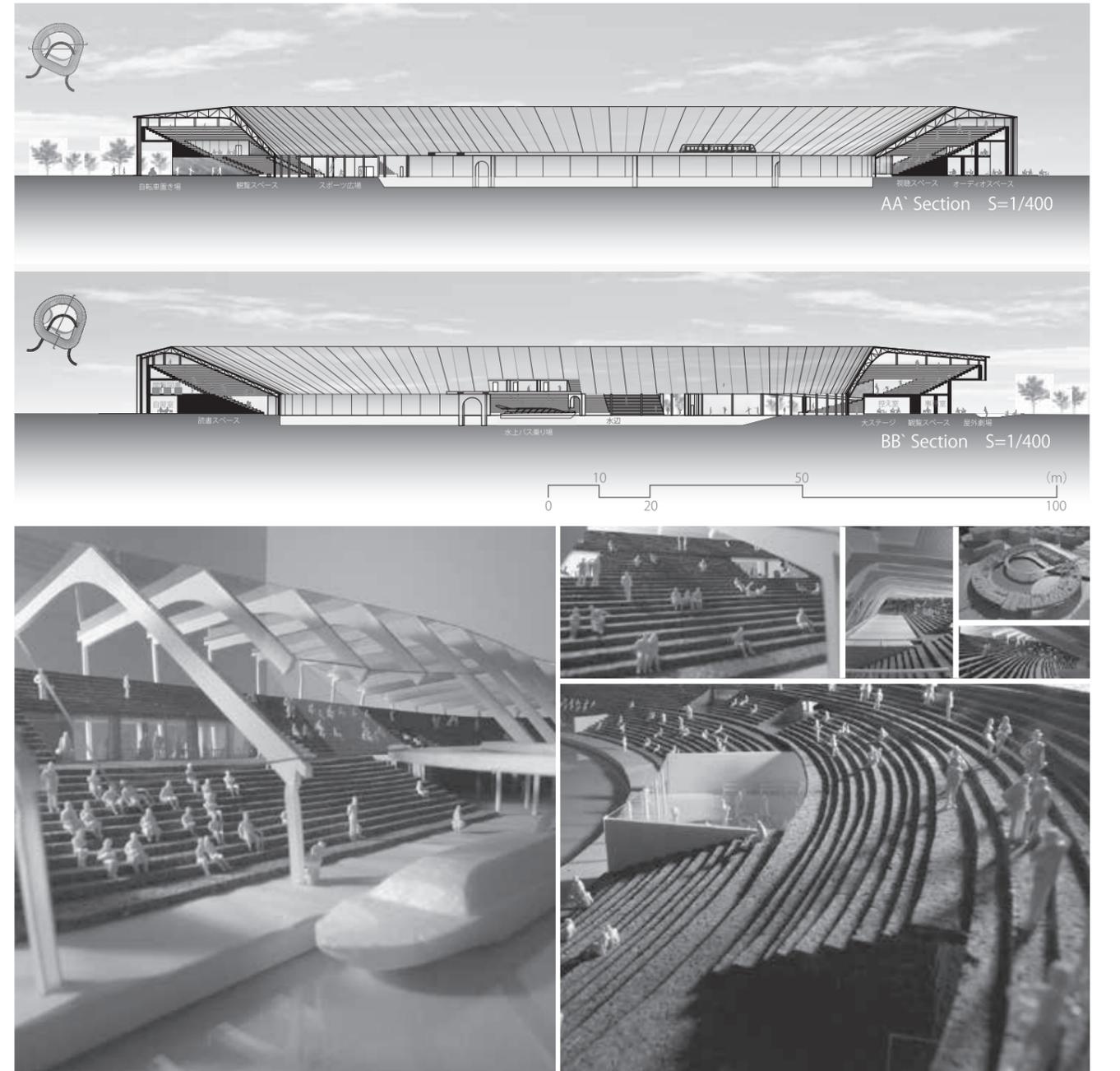
民の賑わいを集める交通の拠点とすることが可能となる。
3. メディア機能の付加
計画地北側に位置する中央図書館および映像ライブラリーは、老朽化が進み再整備が求められている。これらの施設を旧広島市民球場内に付加することで、交流機能の更なる充実をはかる。
4. 河川を引き込んだ水辺空間の創出
広島はかつて水運で栄えた都市であった。しかし現代では市民と水辺の関係は希薄になっている。そこで計画地の西側を流れる太田川から球場内部へ水を引き込むことで、水上バスのターミナルとすることが可能となる。
■設計主旨
球場の特性として、回遊性のある階

段状の客席がある。そこで、客席を保存・活用する方法として、客席に対し「屋根を架ける」という操作を行う。客席部分を内部空間として保存しながら、客席を生かした新たな機能を取り入れ、場所ごとにさまざまな用途で活用する。
座る空間の利用方法として「待つ」、「見る」、「読む・学ぶ」といった行為がある。駅では電車や船を待つ空間として、劇場やシアター、スポーツ場では見る空間として、図書館や、セミナー室では読む・学ぶ空間としてそれぞれの用途にあった使い方で活用する。さらに、球場のループ形状により、それぞれの用途は回遊的につながっていく。



- 1 エントランス
- 2 トロフィーホール
- 3 事務所
- 4 控室
- 5 水辺
- 6 自転車置き場
- 7 観覧スペース
- 8 大スタジアム
- 9 レストラン
- 10 劇場
- 11 機械室
- 12 図書閲覧室
- 13 図書閲覧室
- 14 図書閲覧室
- 15 図書閲覧室
- 16 セミナー
- 17 劇場シアター
- 18 オープンコート
- 19 カフェ
- 20 水上バス乗り場
- 21 大スタジアム
- 22 オクトパス
- 23 大スタジアム
- 24 大スタジアム
- 25 劇場
- 26 大スタジアム
- 27 エントランスホール
- 28 セミナースペース
- 29 図書閲覧室
- 30 シアター事務所
- 31 ショップ
- 32 自転車置き場
- 33 事務所

第42回毎日・DAS 学生デザイン賞 出展



鴨志田 航

1. はじめに

情報通信技術の発達で日常生活を含み、芸術にも変化をもたらしている。将来、現代美術は、絵画や仏像のような実体のあるものから、情報量として実体のないものに移り変わると、展示方法、観覧方法、収蔵管理においては、広く柔軟な対応を求められていくだろう。

そこで、本計画ではメディア芸術を扱う新たな美術館の構想を、プログラムから考え直し、開放的な水辺空間を十分に活用した提案を行うものである。

2. 背景

日本のメディア芸術は広く国民に親しまれ、新たな芸術の創造や日本の芸

術全体の活性化を促すとともに、海外で高く評価され、日本への理解や関心を高めている。また、メディア芸術は、文化振興はもとより、コンテンツ産業、観光、国際文化交流の推進にも資するものである。そのため、国内に常設的に作品を見ることができ環境の整備が必要とされている。

3. プログラム

3.1 メディア芸術のための美術館

とくにインタラクティブ性やコミュニケーションを取り扱う作品が多いメディア芸術は、体験型の芸術や芸術が、そこにいる人を巻き込んで展開していくものであり、その互換性に対応した美術館の在り方が求められている。

3.2 展示部門の拡大と収蔵部門の縮小

メディア芸術は、デジタル化された情報を基にした作品を多数が占めているため、収蔵のための空間は今後縮小可能であり、将来的には必要としない可能性もある。

3.3 常設展示と企画展示

常設的にはメディア芸術祭における過去の受賞作品を展示する。また、メディアアート全般を招致し、トリエンナーレなどの企画展示を開催する。

4. 敷地

4.1 敷地選定

敷地は、東京都上野不忍池とする。上野の森には歴史的な美術を展示する美術館や博物館などがあり、次の世代の芸術を展示する受け皿を計画することで、上野全体として美術の一連の流

れが構築可能であり、森の中にあるよりも開放的で日常的な水辺が本計画においてふさわしいと考える。

4.2 不忍池

図1：敷地（周囲は約2km、全体で約110万㎡）
恩賜上野公園の南端に位置し、池の種類は上から動物園の敷地内の鵜の池、ボートの池、蓮の池の3つに大きく分けられている。

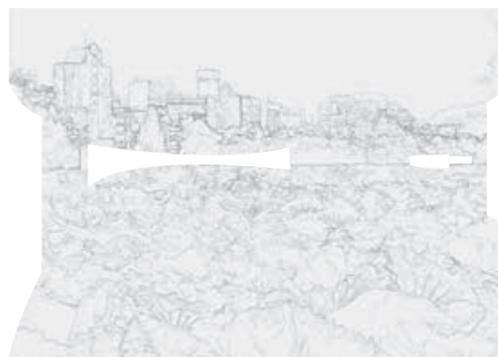
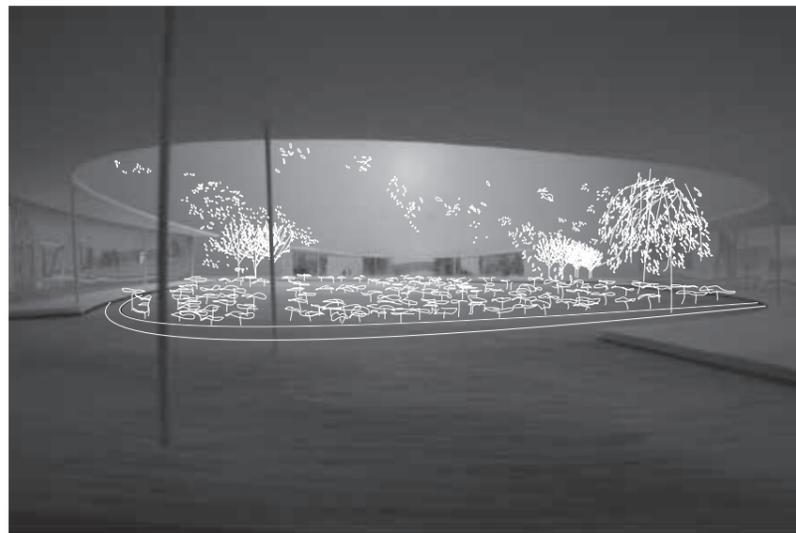
4.3 敷地変遷

不忍池は、水面の大きさ、形状、使われ方も時代の変化に敏感に反応し、その姿を変えてきた。今の時代、またはこの先、日本の文化力を世界に発信し、より心地よい都市に座る池のある環境を整備するための変化を許容できるポテンシャルを持つと考える。

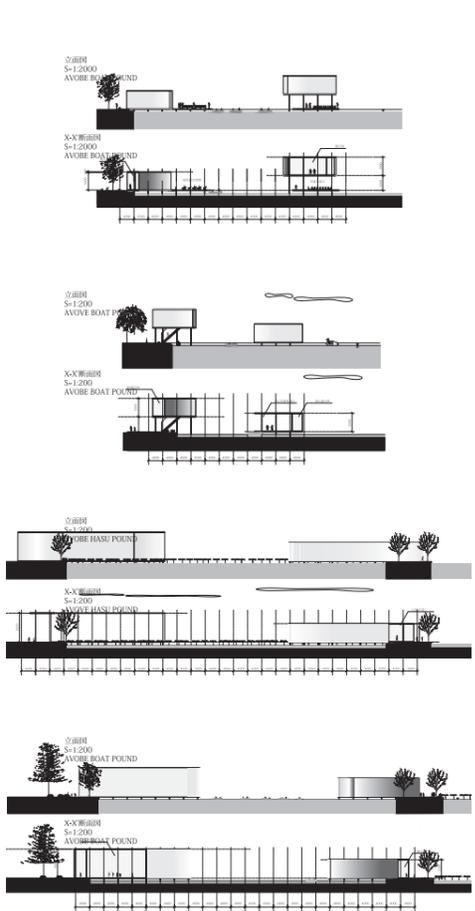
5. 基本計画—メディアとしての美術館—
この美術館は、内部空間の雰囲気や外部環境に溢れ出るのを止めるファサードはない。内部空間の豊かさが外部環境に伝わることで、人と人、人と都市とが関わり合うことのできる媒介としての建築としている。

6. 建築計画—つがい—

あっち側とこっち側がある建築。
配置計画は、物理的に切れた関係で離散的に配置し、回遊性のある敷地の特性を生かす。一部ボートで観覧できる展示室を配置する。関係のある建築同士の間には、蓮が生い茂っていたり、ボートや野鳥が通り過ぎたり、外部の環境を積極的に取り込んだ建築としている。



第33回学生設計優秀作品展 出展 / 第22回千葉県建築学生賞 奨励賞 / 卒業設計日本一決定戦 100選



つがいのある関係の可能性
建築以外のものを見渡すと、意外と「対」、「つがい」であるものが多いのに気付く。けれど、建築って、そんな関係にあるのって、ない気がする。どこか孤独で孤高で。でも、もう少し相方に寄りかかってみると建築の立ち方や都市の存在って身近なものになる気がする。

快適な街づくりを優先し、再開発が頻繁に行われている。そのため、現在残っている数少ない昔からの街並みが消失しようとしている。しかし、建築を利便性のために容易に取り壊してよいのだろうか。長い年月をかけて空間を変化させ作り上げてきた街は独特の路地への愛着、街並みや固有性を生み出している。

そこで本計画では、下北沢の再開発計画を取り上げ下北沢が築き上げてきた「路地空間」を建築空間に残しながら人を導き、賑わいを延長していく建築を提案する。

永田陽子

1. はじめに

近年、区画整理を目的とした便利で

2. 計画背景

2.1 都市の再開発の現状

東京都の再開発計画によれば、2013

年までに107棟の大規模な大型施設が建設される予定である。再開発の多くは、整備を目的とした便利で快適な街づくりを優先し、新しく大型施設を建設するものである。しかし、これにより、現在残っている数少ない昔からの街並みが消失しようとしている。

2.2 下北沢の歴史

終戦直後の闇市場を端緒としながらも、輸入品を扱う店も多く、庶民的であると同時におしゃれなイメージももたらした。「歩いて回れる街」の細い路地がほぼ戦前のままの姿を残し、個々の魅力的な商店街や劇場に代表される独自の文化が形成してきた街である。

2.3 下北沢の再開発の現状

踏切による交通渋滞の緩和を目的とした小田急線を地下化する計画が進められている。これに伴い、路線の跡地は防災上の理由から駅周辺の建物を取り壊し、区画整理による大規模な商業施設計画が行われようとしている。

3. 基本計画

3.1 敷地選定

東京都世田谷区下北沢の再開発地を計画地とする。

3.2 敷地特性

この敷地は新宿や渋谷といった都心に近く、アクセスも容易である。街区内では車や自転車では通り抜けが困難なほど細い路地が多く存在し、この細い「路地空間」こそが独自の文化を作り上げてきた源である。「路地空間」

には店舗の品物がはみ出され雑貨や洋服などさまざまな物が溢れ、賑わっている。個人経営の店舗が多く、店舗の移り変わりが激しいため日々異なる風景である。ライブハウスやCDショップが多く、本多劇場をはじめ街に小劇場があり、演劇の街としても知られている。

4. 設計コンセプト

下北沢の「路地空間」は他にない独特の空間である。

本計画では、下北沢の「路地空間」を立体的に展開させ、環境に配慮し既存の建材を再利用することで、下北沢の「路地空間」を建築空間に残しながら人を導き、賑わいを延長していく建築を提案する。

5. 全体計画

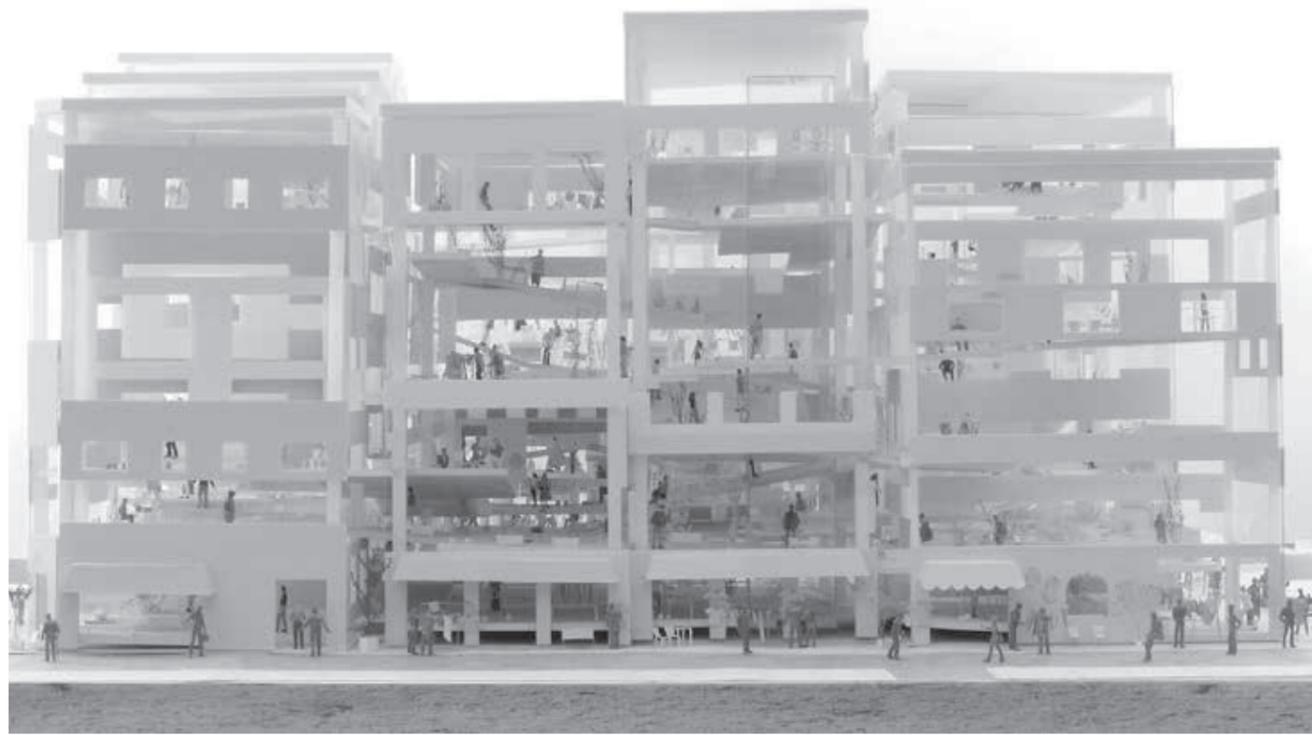
既存建築のスラブを取り払い、スロープの幅・勾配を変化させながら内部空間を構成する。幅や大きさの変化に伴い床・通路の用途が変容する。全体をスロープで構成することで上下をつなぎ、流動的な空間を演出することができる。バラバラに配置したスロープによりポイドを増し、空間全体を視覚的に捉え、回遊性を増す。また、街の歴史を刻んできた既存の建築の材料である壁や開口を再利用する。区画内の建築の壁を分断して上部へ配置することで下北沢らしさを残しつつ建物の高層化をはかる。スロープと壁が合わせ持つことで三次元空間の「路地空間」へと変容する。また、関係を持たせる

ことで隣の空間との関係性が生まれ、区画内の分散された建築が一つの建築となる。

本提案は下北沢の「路地空間」のように内部の路地にはさまざまなモノが溢れ出し、壁にはさまざまなモノがかけられる。これにより、「路地空間」を残しつつ下北沢特有の商業施設を創出する。

6. 下北沢としての水辺空間

スロープに持ち上げられた「路地空間」の下部には水盤を設け、水辺を創出することで人々の溜まりの場が現れる。そこにはさまざまなシーンをと創出することが可能となり、アメニティが生れ、鏡面効果により内部の賑わいを水面に映し出すこととなる。



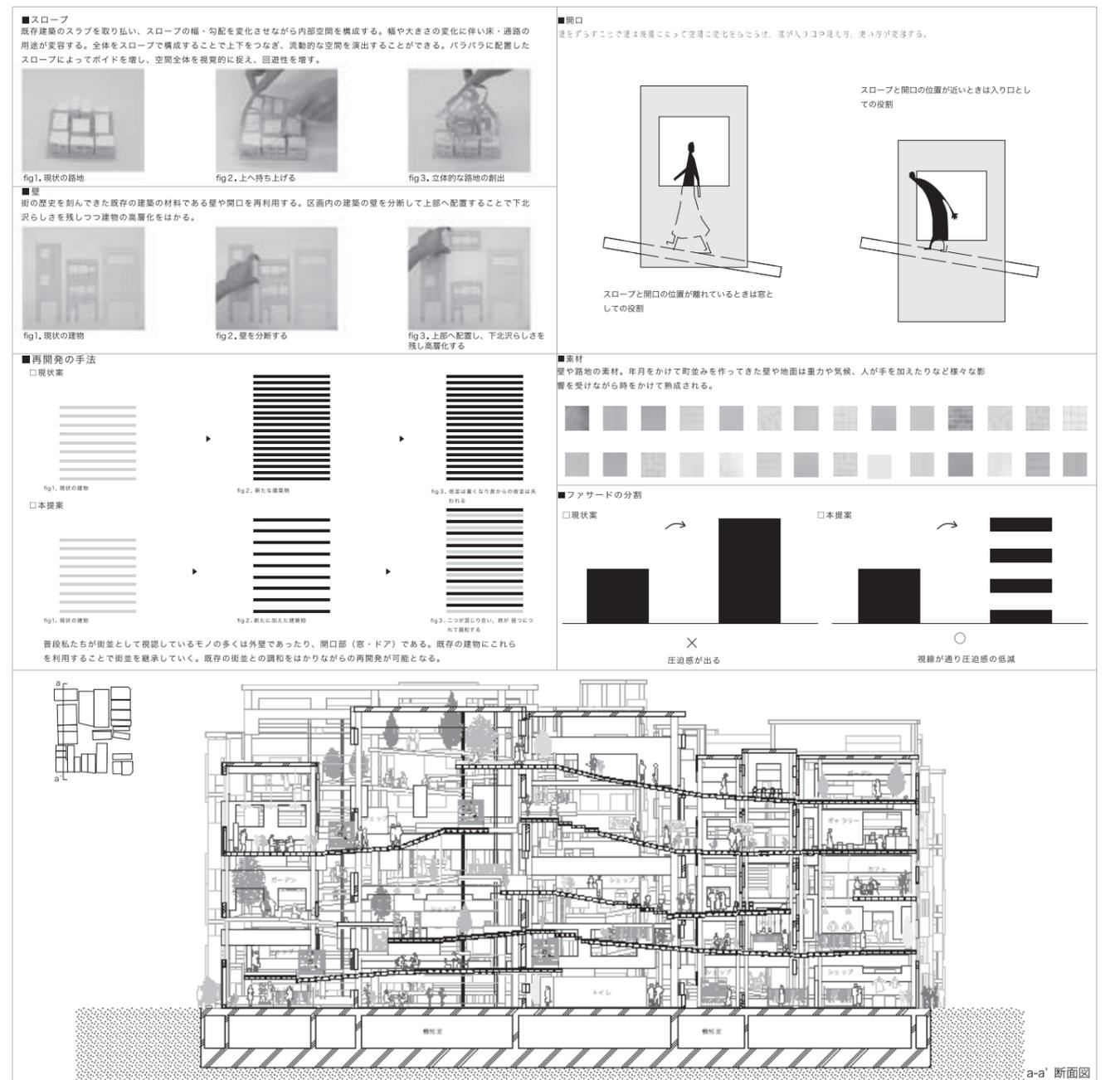
闇市場の面影

路地空間

再開発の計画案

敷地

第22回千葉県建築学生賞 市民賞および奨励賞



a-a' 断面図

って自然の海に対抗して造られた。その結果、東京湾の干潟の9割が埋め立てられ、さまざまな生物の環境が激変した。自然生態的にも重要な空間であった汽水域はその機能を失い、工業的開発や公共的娯楽等の施設に埋め尽くされたことによって、人々が本来持っていた海辺に近づくことの意味も見失ってしまった。こうした都市の発展は、あらゆる意味で交じり合う二つのものを空間的に対立させている。

水環境に関する問題や生態系保護に対する関心の深まりが重要視されている今、埋立地における自然との関わり方を改めて問い直すべきではないだろうか。

そこで本計画では、人間と都市と自

永曾直之

1. はじめに
埋立地は、近代文明の開発圧力によ

然がより近い関係を築いていくことを目的に、それらが交わる結節点の計画として海洋博物館を設計する。

2. 敷地選定

計画地は東京都中央区豊海町にある豊海水産埠頭を計画地として施設提案を行う。

2.1 豊海水産埠頭について

計画地は、東京湾と隅田川の結節点、いわゆる淡水と海水の混じり合う汽水域であり東京湾奥の要的な場所に位置している。対岸には浜離宮のみどりを臨むことができ、その奥には東京のマンハッタンといわれる高層ビル群などの開発エリアが展開しているなど、有機的なものと無機的なものを見渡せる位置にある。

2.2 計画地の位置づけ

この場所は築地市場の対岸に位置することから、水産物専用の埠頭とそれに関連した冷凍倉庫などの施設で占められている。築地市場移転の構想があるが、その構想とは別に、勝どき、豊海両地区にまたがる漁港区（月島漁港基地）の指定解除のため、この地を都市において自然と密接にかかわることのできる領域として再編成する。

3. 全体計画

都市の発展によって、対立してしまったもの（地形と建築、都市と自然、人間と海の生物、過去と未来）にグラデュエーションな関係を取り戻させる。

3.1 地形と建築・都市と自然

地形には、江戸期からの埋め立てと

土地利用の歴史が刻まれている。埋立地という、「平坦化」されて、いわば切り離された「地形」を新たに建築空間として再編成する。

平坦化された埠頭という地形がそのまま隆起したり、窪んだりしたような、新たな地形が形成されたような建築を造ることで、本来の埋立地における自然の在り方を再び見つめ直せる場となる。人々は建築の内部で海の生物や海の歴史と出会い、外部では目まぐるしく変わっていく都市環境に想いを馳せる。

4. 施設概要

4.1 水族館

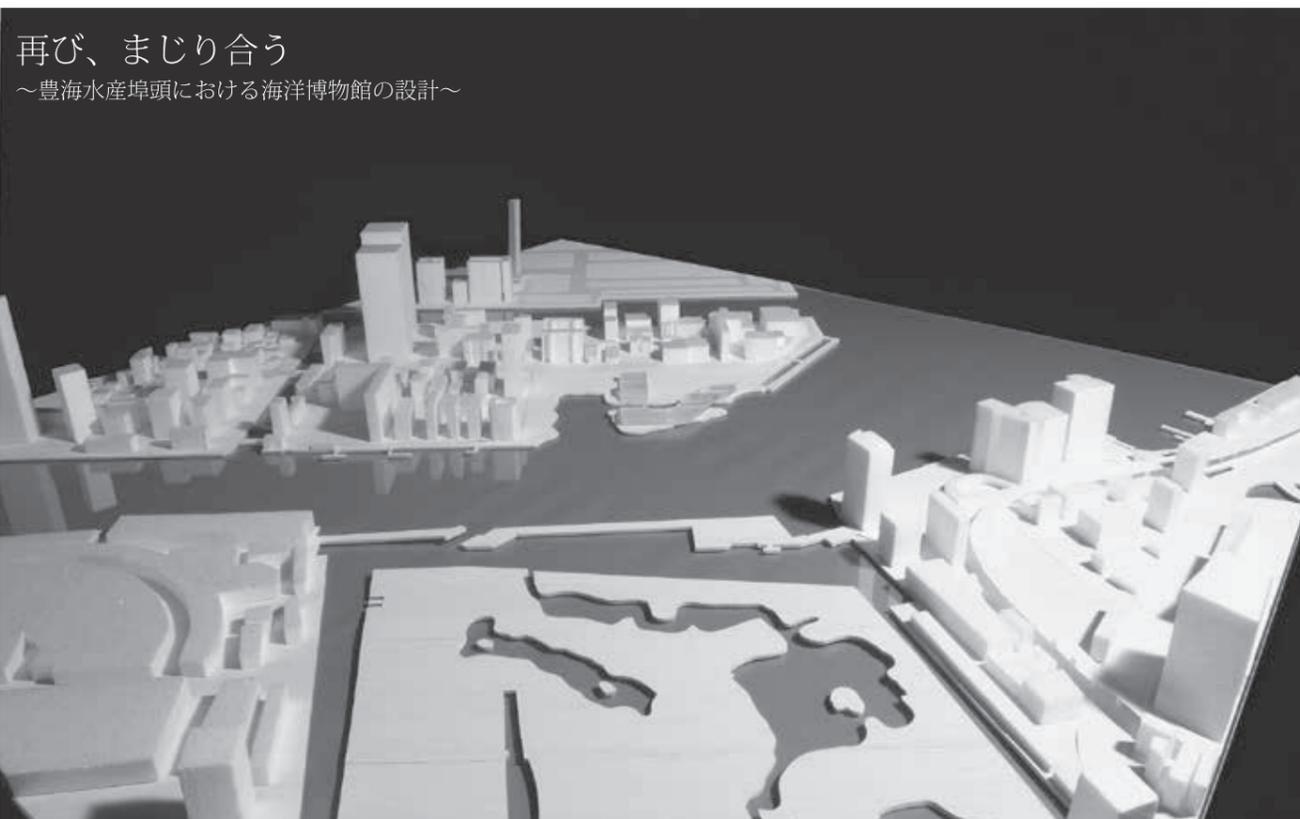
水族館内部は鍾乳洞のような洞窟空間になっており、人間と生物が出会う

場所を原始から見つめ直すことを意図している。また、実際の海を敷地内に貫入させ、そこに水中トンネルを通すことで実際の自然も展示物とする。

4.2 博物館

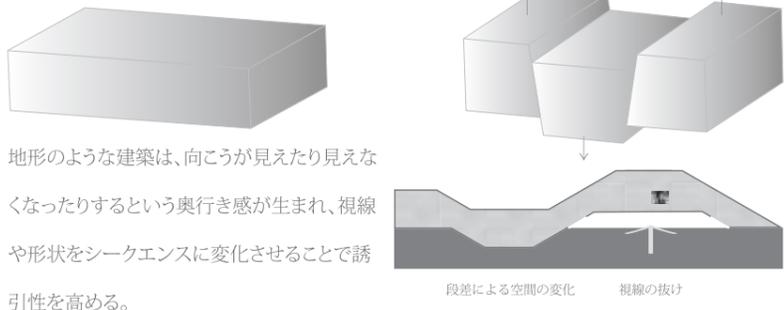
築地市場の移転の問題に関わらず市場の歴史的な歩みを展示し、同時に埋め立てされたこの地の歴史を展示することで水辺の歴史を知り、人々の文化的欲求を満たす。人々の水辺への意識を高め、親水性の向上につながることを意図している。

地形と建築、都市と自然、人間と海の生物の関係は再び近づき始める。やがて、薄れかけていたそれぞれの関係は、建築と、環境と、それらを体験する主体があるとき、再び混じり合う。



新しい地形のような建築

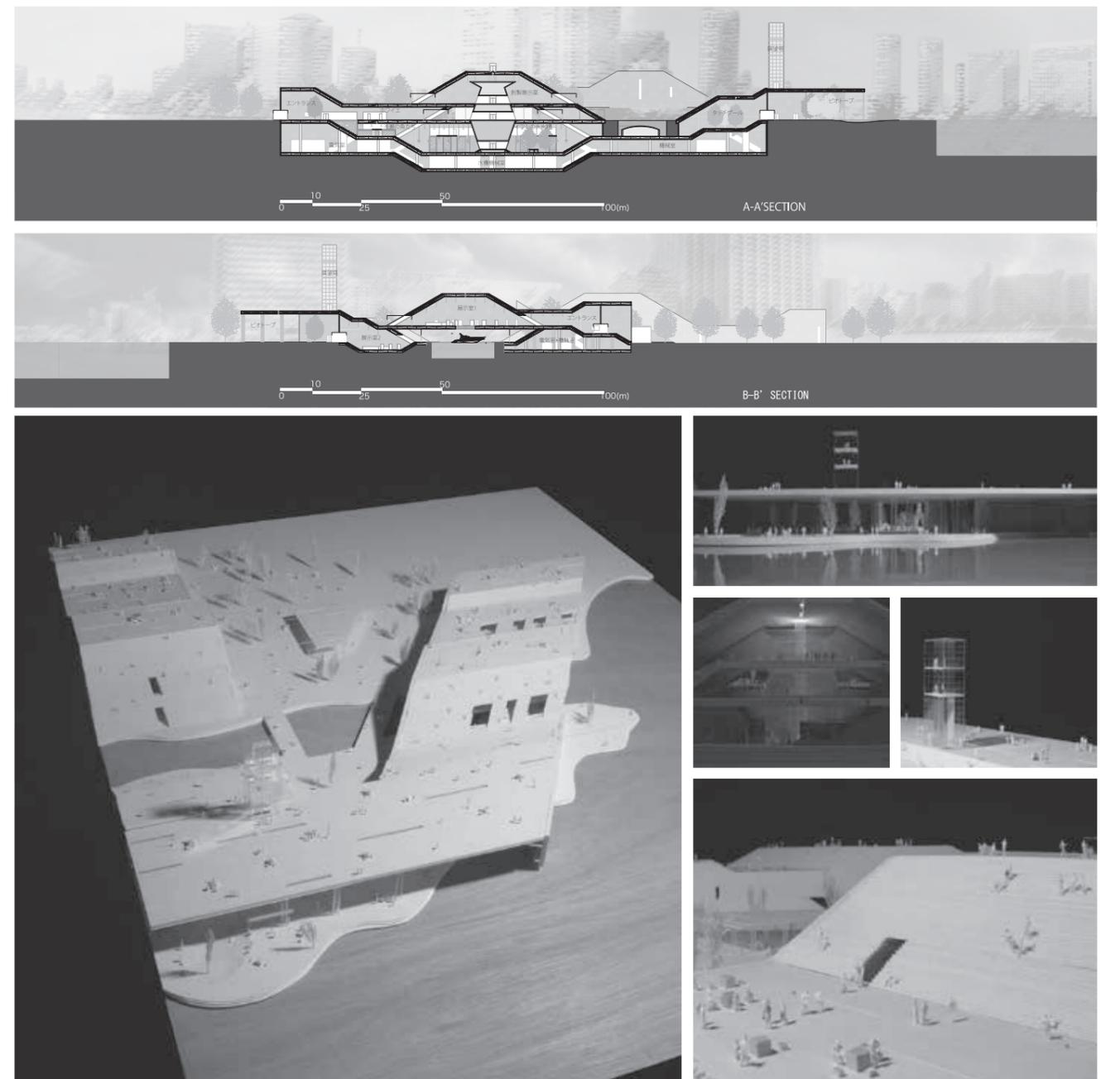
平坦化された埠頭という地形が、そのまま隆起したり、窪んだりしたような、新たな地形が形成されたような建築を造る。建築が地形に、まじり合う。



地形のような建築は、向こうが見えたり見えなくなったりするという奥行き感が生まれ、視線や形状をシークエンスに変化させることで誘引性を高める。



展示空間平面図



宮城県登米市における農業施設の設計 —企業形態を取り入れた新たな空間の創出—

小松崎博敏

■概要

近年、わが国の農業に関して、減反政策や従業者の高齢化、食の安全性の問題などを背景に、自給率の低さが大きな社会問題となっており、食料不足の非常事対策が不十分であると言われている。一方、水田はわが国特有の広大な水辺環境でもあり、地域に根ざす従来型の農業は、環境・文化面においても重要な役割を担っていたが、保有

し続けることが困難となりつつある。そこで、国は農産物の自給率を高める一環として、2009年に企業の農地取得が可能となる改正農地法を成立させ、農業再生の可能性を大きく広げた。今後、このような農業政策が続いた場合、企業体としての農業経営が増加すると予想される。そこで本論は、農業に求められるあり方の一つとして、企業形態を取り入れた新たな農業施設の計画・設計を行うものである。

■農業の捉え方

- ①企業形態を取り入れた農業とする。
- ②通年型の大規模農業とする。
- ③太陽の下での栽培を前提に、栽培作物は気候風土に適した品種とする。
- ④新3K産業（「観光・交流」、「環境」、

「健康」）に寄与する農業とする。
 ■敷地・耕地設定
 江戸時代より米どころとして名を挙げた仙台平野の東部に位置する宮城県登米市南方町を敷地としており、周辺には広大な水田や里山、農家などの良好な農村景観が広がる。

■導入機能および計画規模

本計画施設は、扱う作物の収穫量や部分的な施設事例および作物ごとの農作業層、農業従事者の意見を元に、農作業を優先することを前提に、生産部門、直販部門、居住部門、研修部門の4部門から構成する。

■設計方針

- 1) 効率性と快適性の併存：多機能・大規模となる農業施設のあり方として、さ

まざまな農作業における効率性を最優先し、各導入機能の明確なゾーニングを図る。その上で、施設全体は各機能と相互に関連性を持つ計画とする。一方、農業従事者をはじめ一般利用者が快適に使用できるよう、農業を通じてさまざまな交流が誘発される施設とする。

2) 立地条件・気象条件との適合：農村建築で多用される中庭を有する建築を原型とし、その平面・断面の形状によって、隣接する緑地や水面、幹線道路などの気象条件と適合を図る。

3) 農村集落との調和：今後の地域環境や地方再生の観点から地域の特性を重視し、建築デザインや景観計画において

も、周辺の農村集落との調和を考慮した計画とする。

■全体計画

農業施設は屋外での作業が多く、屋内機能との円滑な連携が特に求められる。これは、前述の3つの部門についても同様である。そこで、本計画では、中央に中庭を設け「口の字形」の回廊で結ばれた平面形を採用した。これにより企業形態を持つ農業として、就業

■配置計画

計画地は北・西側の幹線道路や民家の立地する賑やかな地域と、南・東側の蕪栗沼や水田などの閑静な地域との2つに面している。また、方位の関係から南面は居住性に富む面であるとい

える。この3つの地域特性に加え、敷地を走る河川を利用し配置計画を行った。具体的には、河川西側を交流ゾーンとし直販や研修機能を配置し、河川東側を生産関連ゾーンとし道路側に生産部門、南側に居住部門を配置した。

■動線計画

作業効率性、安全性、交流の3点に基づき計画した。アクセスは西側と北側の2カ所からなる。就業者は、北側から事務所へアクセスし、回廊を経て各持ち場または農場へと向かう。一方一般利用者は西側からアクセスし、買い物や研修を通し生産者との交流が行える。また河川を越え施設東側の加工場や作業場の見学路を設け、一般利用者が作業工程を視認可能とした。

■施設計画

この建物は、外壁が2つの特徴を持ち外部と接している。道路に面する北・西側は企業のイメージアップや後述する冬風対策からフラットな立面であるのに対し、緑地の南・東側はアメニティ性を高めるべく周辺と相互貫入する凹凸のあるファサードとした。一方、中庭面の凹凸部には人が滞留し交流を促すためのアルコーブを形成した。また、中庭に面する回廊空間は、各ゾーンを結び役割を持ち生産者と消費者の交流の場ともなる。さらに作業時は回廊側面を全面解放し、中庭と一体的に利用できる計画とした。

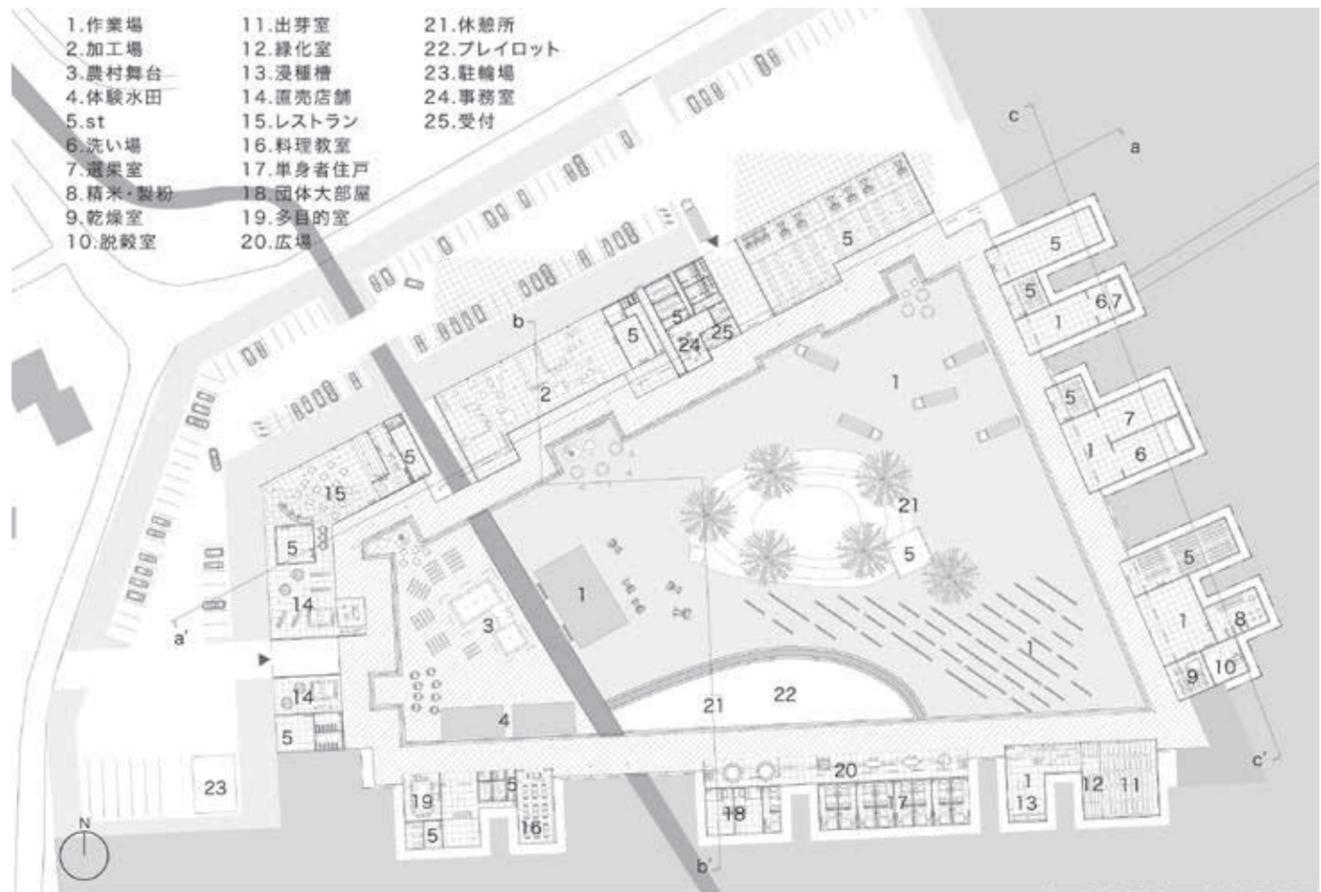
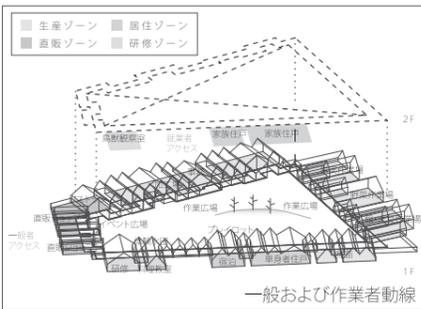
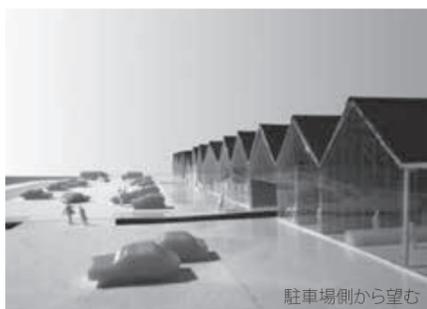
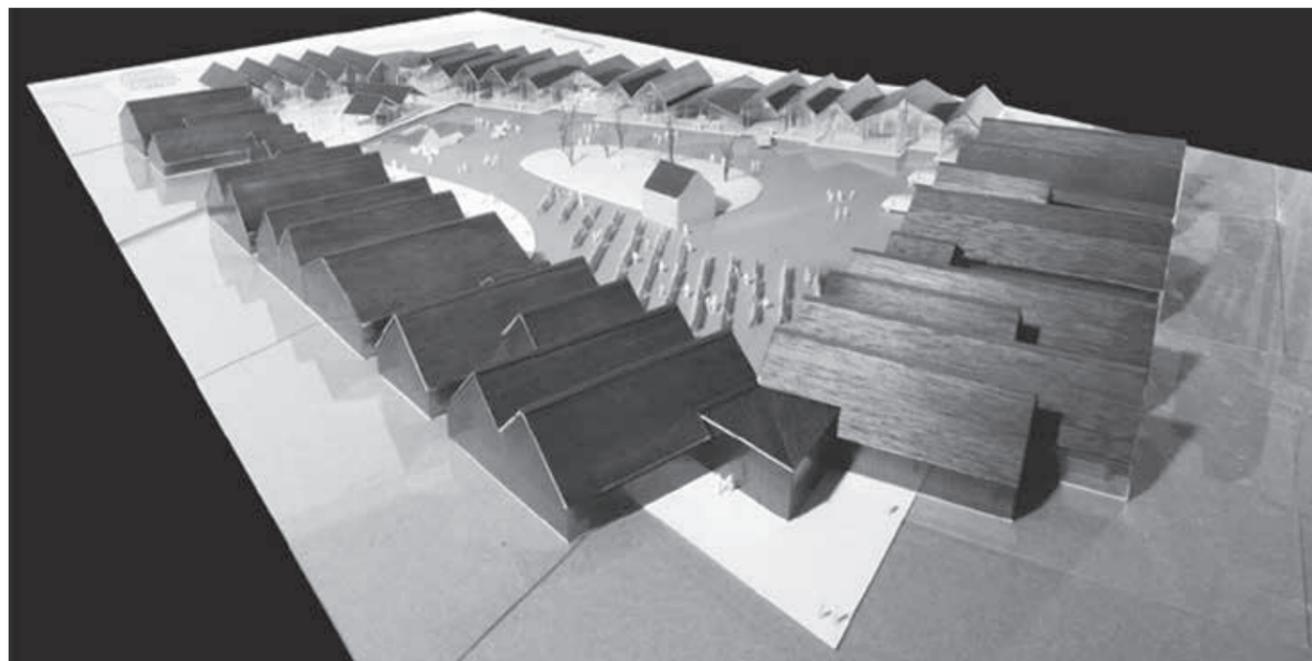
■環境計画

- 1) 気象への対応：夏期は南・東側の開

口や各棟の隙間から通風を取り込む。さらに、南・東側を大庇とすることで直射光を遮断し、降雨を避ける。一方、冬期は北・東側の建築密度を高めることで寒風を遮断する。また、中庭の凹凸部へ採光を取り入れることで日溜まりを形成する。

2) 景観計画：農村景観との調和を図るため木造の切妻型屋根を採用し、さらに南・東側の外壁を凹凸させることでボリュームの細分化を図った。また、建築高はその遠景が西側の里山の樹冠線下に収まるよう低く抑えた。

3) 鳥獣保護対策：野鳥の集まる蕪栗沼側の外壁を格子状のルーバーで覆い、野鳥からの視線を遮断し鳥獣への負荷を軽減した。



■コンペ受賞歴一覧

年度	卒業設計(●)/修士設計(○)	建築学会コンペ	その他のコンペ
昭和52年	●第10回毎日・DAS 学生デザイン賞 ・最優秀賞「金の卵」賞/石渡孝夫(建築学科海洋コース) 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 ○①日本港湾協会主催マリノポリス計画コンテスト ・優秀特別賞/川口利之	●「国際学生交流センター」 ・全国入選佳作/稲村健一 ・支部入選/大久保豪、杉田祐之、花岡豊、星野博史	
59	○第17回毎日・DAS 学生デザイン賞 ・入選/稲村健一		●第11回日新工業設計競技「ノアの箱船」 ・3等/遠藤卓郎、岩崎博一 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「桜門校友クラブ」 ・1等/山崎淳一、松尾茂 ・佳作/小林達也、佐藤信治 ●第6回ホクストン建築装飾デザインコンクール「まちなかの公共トイレ」 ・佳作/小林達也
62	●第20回毎日・DAS 学生デザイン賞 ・入選/海老澤克	●「建築博物館」 ・支部入選/松尾茂、横堀士郎、石川仁、鳥海清二(建築) ・支部入選/小野正人、小沢一実、渡邊俊幸	●ミサワホーム住宅設計競技 ・入選/小林達也
63	●千葉県建築三学生会賞 ・銅賞/近藤陽次 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	●「ふるさと」の芸術空間」 ・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	●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 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

年度	卒業設計(●)/修士設計(○)	建築学会コンペ	その他のコンペ
平成1年	●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	・全国入選3等/丹羽雄一(建築) 益田勝郎 日本三	●第3回千葉ふるさと住宅設計コンクール「安全で魅力ある三世代住宅」 ・入選/山本和清
2	●第23回毎日・DAS 学生デザイン賞 ・入選/山口哲也 ●千葉県建築四学生会賞 ・金賞/矢野一志 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/檀竹和弘、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/檀竹和弘、白石充、根岸延行(建築) ・佳作/山口哲也、佐藤教明 ・佳作/広部剛司、佐藤岳志、菅浩康 ●第10回ホクストン建築装飾デザインコンペ「都市公園に建つフォーリー」 ・佳作/武田和之、岡里潤
3	●第24回毎日・DAS 学生デザイン賞 ・建築部門賞/高橋武志 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回長谷イメーシデザインコンペ「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 ・銅賞/寶田陵 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、望月壽之	●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 ●アーキテクチュア・フェア KOBE 学生設計競技「神戸・学園東地域福祉センター」 ・佳作/吉田幸正 ●川鉄デザインコンペ'92 ・佳作/三輪政幸 ●第3回学生のためのフレッシュデザインコンペ ・フレッシュデザイン賞/佐藤教明 ●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

年度	卒業設計(●)/修士設計(○)	建築学会コンペ	その他のコンペ
平成4年			●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 【日本一】 ・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回長谷工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 【日本一】 ・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 【日本一】 ●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	●第27回毎日・DAS 学生デザイン賞 ・入選/清水信友 ・入選/戸國義直 ●千葉県建築三学生会賞 ・金賞/清水信友 【地域三】	●「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 【日本一】 ・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 【日本一】 ●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) 【日本一】
7	●第28回毎日・DAS 学生デザイン賞 ・入選/田村裕彦 ●千葉県建築四学生会賞 ・銅賞/浦野雄一 【地域三】 ・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 【日本一】 ●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 ●千葉県建築四学生会賞 ・銀賞/中村武晃 【地域三】 ・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 【地域三】 ●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 【日本一】

年度	卒業設計(●)/修士設計(○)	建築学会コンペ	その他のコンペ
平成8年			●'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	●第30回毎日・DAS 学生デザイン賞 ・入選/市原裕之 ・入選/針生康 ●千葉県建築四学生会賞 ・奨励賞/市原裕之 ・奨励賞/針生康	●「21世紀の学校」 ・1 部全国入選2等/村松保洋、渡辺泰夫 【日本一】	●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 【日本一】 ●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「みんなでつくろう海洋国日本 未来のアイデア大募集」 ・学校部門 フロンティア賞/鳥居延行、若山喜信、金田岩光 ●日本大学理工学部建築学科「TEMPORARY SPACE COMPETITION(DOME COMPE)」 ・優秀賞/石川阿弥子、大野貴司、桶川嘉子、山田博栄 ●第5回秀光学生コンペティション 新知的生産環境1997「挑戦するオフィス」 ・入賞/富永恒太 ●東京建築士会第33回建築設計競技「コミュニティコアとしての小学校の再生」 ・佳作/佐藤信治、市原裕之、田中克典、長井厚
10	●第31回毎日・DAS 学生デザイン賞 ・入選/大野貴司 ●千葉県建築四学生会賞 ・金賞/大野貴司 【地域三】		●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 【日本一】 ・優秀賞/長井厚 【日本一】 ●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	●千葉県建築四学生会賞 ・銀賞/寺田健 【地域三】 ・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/埴貴宏 【日本一】
12	●第33回毎日・DAS 学生デザイン賞 ・入選/渡邊昌也 ●千葉県建築四学生会賞 ・奨励賞/原香菜子 ・奨励賞/渡邊昌也	●「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	●第34回毎日・DAS 学生デザイン賞 ・建築部門賞/秦野浩司 【日本一】 ●千葉県建築四学生会賞 ・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	●(株)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 【日本一】 ・佳作/大工原洋充、舟岡徳朗 ●(株)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 ●千葉県建築四学生会賞 ・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/篤淵正憲、渡邊昌也、伊藤麻也、坂元晋介 ●福山大学建築会デザインコンペティション2002 ・佳作/白砂孝洋 ●(株)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 ●千葉県建築四学生会賞 ・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 【日本一】 ●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 【日本一】 ・入選/白砂孝洋 ●(株)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 ●千葉県建築四学生会賞 ・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

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16年			●(株)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 地域二 ・奨励賞／鈴木啓史 ○第4回 JIA 大学院修士設計展 ・出展／京野宏亮	●「風景の構想―建築をととしての場所の発見」 ・関東支部入選／金子太亮、勝又洋、中村智裕	●9坪ハウスコンペ2005 ・佳作／金子太亮 ●TEPCOインターカレッジデザイン選手権 ・優秀賞／金子太亮、京野宏亮 日本二 ●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 ●(株)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 日本三 ●卒業設計裏日本一決定戦 ・裏日本一／桔川卓也 日本一 ●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」 ・最優秀賞／勝又洋 日本一 ●(株)ナムラコンチネンタルホーム事業本部・(株)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 日本二 ●(株)東京建築士会「住宅課題賞」 ・入選／島田かおり
19	●第40回毎日・DAS学生デザイン賞 ・入選／赤澤知也 ・入選／丸山大史 ●第20回千葉県建築学生賞 ・優秀賞／小松崎博敏 地域二 ・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 日本一 ●第21回千葉県建築学生賞 ・奨励賞／上條経伍 ・奨励賞／爲季仁 ●第32回学生設計優秀作品展 ・出展／椎橋亮 ●第49回全国大会・高専卒業設計展示会 ・出展／椎川恵太 ○第7回 JIA 大学院修士設計展 ・出展／五十嵐大輔		●木愛の会 第1回設計競技「新しい木の建築―魅了する木造都市へ―」 ・入賞／大西慧
21	●第42回毎日・DAS学生デザイン賞 ・建築部門賞／細矢祥太 日本一 ・出展／下泉宏記 ●卒業設計日本一決定戦 ・100選／鴨志田航 ●第22回千葉県建築学生賞 ・市民賞／永田陽子 地域二 ・奨励賞／永田陽子 ・奨励賞／鴨志田航 ●第33回学生設計優秀作品展 ・出展／鴨志田航 ●第50回全国大会・高専卒業設計展示会 ・出展／細矢祥太 ●全国合同卒業設計展「卒、10」 ・7選入選／大西慧 ○第8回 JIA 大学院修士設計展 ・出展／小松崎博敏	●「アーバンフィジックスの構想」 ・関東支部入選／鴨志田航、本多美月 ●「美しくまちをつくる むらをつくる」 ・最優秀賞／朽木健二 地域二	●第1回日本大学桜門建築会学生設計コンペティション「未来の住処をデザインする」 ・東京ガス SUMIKA 賞／細矢祥太、益山末樹 ・佳作／細矢祥太、益山末樹 ・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 ●(株)東京建築士会「住宅課題賞」 ・入選／増田佳菜子