

建築設計製図優秀作品集 2012

「町工場」佐藤陽一

「森の中の木漏れ日」佐藤陽一

「光の箱」佐野亜莉花

「カメラのレンズの中から」柳スルキ

「フィボスディモス」佐藤陽一

「神殿」千葉雄介

「マブドウダケ」柳スルキ

「ハガル」坂本真理

「連なるリング」坂本真理

「水中」森田達也

「木漏れ日」柳スルキ

「走水海遊街」海藤 航・福田雄太・涌井 匠・梅田 淳

「ワンコイン」鈴木春香

「水辺を生かした住宅」多津田紗希・久保田礼菜

「スモークバナナ」渡邊 亮

「光のスリットと階段」重田秀之

「アウトドア・ライフ・アイランド若洲」田中雄基・小宮明紘・日比野百合子

「混雑の改築」——海拔ゼロメートル地帯における街区更改計画——涌井 匠

「中国北京市における汚水処理場を核とした環境啓発施設的设计」松井創斗

「街の美術館」滝村菜香・山崎未来

「トライアングルウォール」近藤純貴

「オイルハンター」岩松幸花

「形・素材ウォッチング」坂本理恵・久保田充・平松尚幸・佐藤陽一・柳スルキ・森田達也・齋藤 魁・浅見 花・荒井聖也

「パラシュート」佐野亜莉花

「チャイルドキャロット」前川拓海

「三陸文化伝承館的设计」——宮古市におけるメディアアートを核とした避難施設の提案——杉山洋太

「水族館」岩本桃果・川崎 将

「ウォーターフロントに居場所をつくる」佐藤陽一・大津俊裕・浅見 花

平成24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
山本和清（空間創造演習、設計製図Ⅰ）／海洋建築工学科
近藤建雄（設計製図Ⅰ）／海洋建築工学科
榎本弘之（空間創造演習、設計製図Ⅰ）／榎本弘之建築研究所
佐藤浩平（空間創造演習、設計製図Ⅰ）／佐藤浩平建築設計事務所
長尾亜子（設計製図Ⅰ）／長尾亜子建築設計事務所
前鶴謙二（空間創造演習、設計製図Ⅰ）／前鶴謙二設計研究所
松井正澄（空間創造演習、設計製図Ⅰ）／アトリエトド
矢野一志（空間創造演習、設計製図Ⅰ）／㈲ウィークサムズスタジオ

2年生（設計製図Ⅱ、設計製図Ⅲ）

畔柳昭雄（設計製図Ⅱ）／海洋建築工学科
佐藤信治（設計製図Ⅲ）／海洋建築工学科
木内厚子（設計製図Ⅱ、設計製図Ⅲ）／STUDIO 8
神野郁也（設計製図Ⅱ、設計製図Ⅲ）／神野郁也アーキテクト
玉上貴人（設計製図Ⅱ、設計製図Ⅲ）／タカトタマガミデザイン
鶴田伸介（設計製図Ⅱ、設計製図Ⅲ）／熊工房
長井義紀（設計製図Ⅲ）／長井義紀アーキ・スタジオ
廣部剛司（設計製図Ⅱ、設計製図Ⅲ）／廣部剛司建築設計室
水本 光（設計製図Ⅱ、設計製図Ⅲ）／アーキデザインスタジオ

3年生（設計演習Ⅰ、設計演習Ⅱ）

畔柳昭雄（設計演習Ⅱ）／海洋建築工学科
佐藤信治（設計演習Ⅰ）／海洋建築工学科
井上武司（設計演習Ⅱ）／Tak 建築計画工房
内海智行（設計演習Ⅰ、設計演習Ⅱ）／ミリグラムスタジオ
長井義紀（設計演習Ⅰ）／長井義紀アーキ・スタジオ
長尾亜子（設計演習Ⅰ）／長尾亜子建築設計事務所
藤岡 尋（設計演習Ⅰ、設計演習Ⅱ）／㈱竹中工務店
松本成樹（設計演習Ⅰ、設計演習Ⅱ）／㈱日本設計
光井 純（設計演習Ⅰ、設計演習Ⅱ）／光井純アンドアソシエーツ建築設計事務所㈱

4年生（総合演習Ⅰ、総合演習Ⅱ）

畔柳昭雄（総合演習Ⅰ）／海洋建築工学科
坪井望太郎（総合演習Ⅰ）／海洋建築工学科
桜井慎一（総合演習Ⅱ）／海洋建築工学科
高島秀訓（総合演習Ⅱ）／海洋建築工学科
近藤健雄（総合演習Ⅱ）／海洋建築工学科
佐藤信治（総合演習Ⅱ）／海洋建築工学科
山本和清（総合演習Ⅱ）／海洋建築工学科
井上武司（総合演習Ⅱ）／Tak 建築計画工房
笥 隆夫（総合演習Ⅱ）／㈱日本港湾協会

「環織都市 —アパレル産業における廃棄物に対する啓発施設に提案—」海藤 航

「モスキートフェイス」小川彩夏

「プランスゴード」浅見 花

「マスタープランとランドスケープ」山川大喜

「支守する建築 —軍艦島付近におけるカジノリゾート施設の提案—」福田雄太

「瀬戸内複合浮体施設の設計 —愛媛国体を事例とした共同利用化の提案—」杉田陽平

「東京エントランスタウン若洲」秋本悠喜・鷹島充寿・寺内将真

「遊園集落 静岡県静岡市麻機遊水池における子どもホスピスの提案」伊藤春樹
「リトル・ブラジル 外国人集住地域における新しいケーススタディの提案」斉藤亮介

「若洲 海の駅計画」岩本桃果・大谷 涼

「若洲スポーツホテル」田原 拓・渡邊航一

「点・線・面から空間へ」荒井聖也・大津俊裕・桑原勇二・重田秀之・鈴木 充・
高橋政頼・千葉雄介・渡邊 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 2012

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	33
修士設計	42
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）

前期	後期
<p>【担当】 桜井 慎一 山本 和清 近藤 建雄 榎本 弘之 佐藤 浩平 長尾 亜子 前鶴 謙二 松井 正澄 矢野 一志</p>	

前期（空間創造演習）

第1課題 「新しい果実」 （出題：桜井慎一）	第2課題 「ミクロの決死隊」 （出題：佐藤浩平）	第3課題 「光の空間」 （出題：矢野一志）
------------------------------	--------------------------------	-----------------------------

【課題趣旨】

最近、デパートの食品売場や果物専門店を覗くと、今まであまり見たこともなかった新しい果実を目にすることがあります。ドリアン、マンゴスチン、ライチ、キワノなど、さまざまな果実が、その名称、色、形、香り、味で私たちを楽しませてくれます。

そこで、現実には存在しない、架空の「新しい果実」を創造し、それを原寸の模型で制作してください。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、香り、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。

意欲のある人は、1つに限らず、2つでも、3つでも作ってみてください。

【提出物】

- 「新しい果実」の模型
- 制作した「新しい果実」に関する以下の特色をA4サイズ用紙にまとめたもの

- 新しい果実の名称
- 名称の由来
- 原産国と主な産地
- どのような場所に、どのように実がなるのか
- 旬の季節と食べ頃
- 生産量と値段
- 普通の食べ方、変わった食べ方
- 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】

- 模型の出来具合
- 発表のパフォーマンス

【課題趣旨】

皆さんは、視点が変わること、普段見慣れたものから驚きや新鮮な感動を受けた経験があるでしょう。今回の課題では、普段見慣れたものへの視点を変えることから始まります。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のできる小さなものが、まるで未来都市や巨大な構築物のように見えるでしょう。ミクロの大きさになった皆さんは、普段は外側から見ているものの中に自由に出入りし、内部空間をじっくりと眺めることができます。見たことのない空間に入って、周りの質感や表情を見つめます。細部まで想像してください。さまざまな驚きや発見があるでしょう。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。

【提出物】

- B4ケント紙に描いた作品。裏面に、
 - 担当講師氏名、②学生番号＋氏名
 - 描いた対象物とタイトルを記入
- 作品タイトルと空間の説明文を記したA4サイズレポート用紙1枚。レポート用紙の最初に、同じく、上記の①～③を記入

【採点基準】

- 描く対象物への着眼点（誰でも知っている身近なものでありながら、一見とてもそのようには見えないという視点を選んでください）
- 表現の密度
- 説明の的確さ

【課題趣旨】

皆さんは、視点がかわること、普段見慣れたものから驚きや新鮮な感動を受けた経験があるでしょう。今回の課題では、普段見慣れたものへの視点を変えることから始まります。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のできる小さなものが、まるで未来都市や巨大な構築物のように見えるでしょう。ミクロの大きさになった皆さんは、普段は外側から見ているものの中に自由に出入りし、内部空間をじっくりと眺めることができます。見たことのない空間に入って、周りの質感や表情を見つめます。細部まで想像してください。さまざまな驚きや発見があるでしょう。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。

【提出物】

- 外形 5 m×5 m×5 mの内部空間をもつ立方体の模型 縮尺 1/20
- 6面体の1面を取り外し可能とし、模型内部を効果的に覗いて見ることができるようにする。また、模型内部に同縮尺の人物模型を置く。

- A4版に作品のタイトル、コンセプトを300～400字程度で説明する。また、スポットライトや自然光で外光を当て、意図する“光”と“影”の分布状態がわかる模型写真を貼ること

【課題趣旨】

今回の課題では、空間を構成する最も重要な要素のひとつである“光”に注目して作品を創ってもらいます。皆さんは、優れた建築空間を体験する時、“光”というものが、空間に生き生きとした力を与え、その空間に身を置くことに気づくのではないのでしょうか。古来から現在に至るまで、“光”は建築にとって永遠のテーマであるといっても良いでしょう。その“光”の役割にはさまざまな側面がありますが、この課題でとくに意識してほしいのは“光”が内部空間に与える、現象（反射／屈折／回折／干渉／拡散等）や表情（柔らかさ／シャープさ／温かみ／淀み／流れ等）です。与えられた、外形5 m×5 m×5 mの内部空間にどのような操作によって“光”を採り込み、どのようなイメージの空間を創造するか。“光”と“影”の濃淡やグラデーションを自由自在に操り、「光の空間（光を体感する空間）」を表現してください。また、模型を使って内部空間をスタディし、最終的に完成模型として具現化することも今回の重要な学習目標です。スチレンボードや厚紙などを使用して、実際に手を動かしながら“光”の採り込み方とその効果を研究し、何度もさまざまなアイデアを試しながら、自分自身が納得できる、意欲的、かつ美しい「光の空間」を各自が【発見】することを期待しています。

【評価基準】

- “光”と呼ぶ“影”のさまざまな現象や表情が、魅力的に表現された美しい空間であるか。
- 効果的な“光”の採り込みを行い、そこに、創意工夫や独自性があるか。
- 使用する材料を装飾的な表現としてではなく、「光の空間」を表現するものとしているか。

【提出物】

- 外形 5 m×5 m×5 mの内部空間をもつ立方体の模型 縮尺 1/20
- 6面体の1面を取り外し可能とし、模型内部を効果的に覗いて見ることができるようにする。また、模型内部に同縮尺の人物模型を置く。

- A4版に作品のタイトル、コンセプトを300～400字程度で説明する。また、スポットライトや自然光で外光を当て、意図する“光”と“影”の分布状態がわかる模型写真を貼ること

【採点基準】

- 描写対象の着眼点。
- 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されているか。画面の構図も重視。
- 描写対象に関し、深い考察がなされているか否か。言語表現力も問う。

【採点基準】

- 描写対象の着眼点。
- 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されているか。画面の構図

■作品説明 ①名称の由来、②特徴、③食べ方

●浅見 花「フランスゴード」①伝話で「白いひょうたん」、②南太平洋に浮かぶ小島に生えた真っ白い木になった球状の実の中に木から出た蜜が流れ込んでひょうたん形に成長する、③最も大きく膨らんだ箇所をカットしてスプーンで食べる。●岩松幸花「オイルハンター」①油や栄養分を求めて自らの生物を捕獲する習性から、②光が届かないマリアナ海溝の深海底で生育。体が白色で水圧に耐えるため体内に油

分を蓄える、③実にたまった油を絞ってドレッシングなどとして利用する。●小川彩夏「モスクートフェイス」①実のなりかたが蚊に似ている、②アマゾン奥地の暗い樹林地で生育、③笑った顔のように見えたら食べ頃で枝からもいで直接食べる。●坂本真理「ハガル」①発見者が空から落ちてきた隕石（アラビア語でハガル）と思った、②エジプト原産で降水量の少ない乾燥した土地で生育、③中央部が黄色く色づいたら実を取り出して食べる。●佐藤陽一「フィボスティモス」①火星を回る2つの衛星にちなんで、②火星の地表で発見、③実が赤く熟すと食べ頃。●千葉雄介「うみりんご」①リンゴに似た実が海中にできるから、②海中で

は水圧できれいな球形だが熟して水面に浮き上がると表面にヒビが入る、③表面は塩辛いので生の場合は実の中心を食べる。●前川拓海「チャイルドキャロット」①ニンジン嫌いの子どもたちにおいしく食べさせたい、②ニンジンと果物の遺伝子操作によって研究者が創作した新品種、③ソーダ味でジュースにして飲む。●柳スルキ「マブドウダケ」①マシュマロのような実がブドウ状になっており生え方がキノコに似ている、②中国の花果山（孫悟空の住む山）に生育する木の根元に生える、③上部の傘を外して中の実だけを食べる。●渡邊 亮「スモークバナナ」①フィリピンの巨大なゴミ山（スモークマウンテン）に突然変異でできたバ

ナナ、②普通のバナナと異なり、ゴミが障害となってキノコのように地面から生える、③臭みがあるので堅い外皮を剥いて醤油を付けて食べる。

■講評

光が届かない深海の環境を踏まえた岩松さんと、ゴミ山の環境問題から構想した渡邊君の作品は、シナリオも造形も秀逸です。小川さんと佐藤君は、果実だけでなく周囲の環境まで作成したのがすばらしい。素材選定の工夫でリアルな表現を行ったのが浅見さん（コルク）、坂本さん（滑り止めマット）、千葉君（塩）、前川君（たわし）の4名です。柳さんはとても丁寧な表面加工が特色でした。（桜井慎一）

■講評

それでは見事、決死隊に選ばれた7名を紹介する。

1号：平松尚幸「パンとオープン」熱々のオープンの中に入って見上げたのだから、まさしく決死隊だ。スチールの網が光っている様なども丁寧に描

かれている。このようにこつこつと描きこんでいく根気も設計には必要だ。タイトルはもう工夫してほしい。2号：鈴木春香「ワンコイン」買ったばかりのコーラを投げ捨てて自販機の下に入ってしまった500円玉を必死に拾おうとしている！ これも決死隊だ！（そういう課題じゃないけど）作品にユーモアを盛り込むという姿勢を高く評価したい。なかなかできることじゃないからね。3号：千葉雄介「神殿」爪楊枝のケースの底に入ったらそこは神殿だった。ギリシア神殿の内部は柱だらけで内部空間と呼べるものはなかった。神殿はあくまでも外から眺めるものであって、その中に入り込んだら、これも

決死隊だ。1本ぐらい引き抜かれている瞬間が描かれていたらさらによかった。タッチがとてもよい。勢いもある。4号：佐藤陽一「町工場」絵を描くのが苦手。しかも想像して描くことなど……。とのことで、自転車を飛ばし中古ラジカセを買いに行き、それを分解し、さらに妹の「初心者からのデッサン入門」を借りて描いたとのこと。えらいぞ決死隊！ そこまでやったか。次は「デッサン中級」を自分で買おう。5号：柳スルキ「カメラのレンズの中から」高松伸（え？ 知らない？）風にぼんやり決まっている。絵のタッチもそうだが、彼の建築って実にこんな感じ。「ミッション コンプリート！」とレンズの向こうからVサイン

を送るトム・クルーズ顔負けの女性決死隊だ。構図も含めあまりにも決まりすぎているので、どう崩すかが楽しみ。6号：坂本真理「連なるリング」決死隊というような緊迫感をもっとほしい。手を描いて満足してはいけない。リングはいいとして、その向こうにどんなものが描けるか、できるだけアイディアを出してみよう。実は設計ってそういう作業の積み重ねなんだよ。7号：佐野亜莉花「パラシュート」こんなポワーンとした子が決死隊にも必要だよ。こんな視点があるとはね。綿毛の細い線の美しいこと。この至福感を建築に生かせるといいね。とてもいい気分させてくれてありがとう。（佐藤浩平）



浅見 花



岩松幸花



小川彩夏



坂本真理



千葉雄介



前川拓海



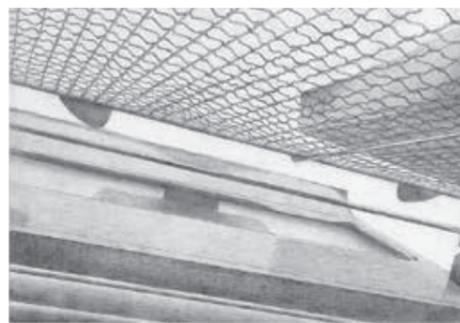
佐藤陽一



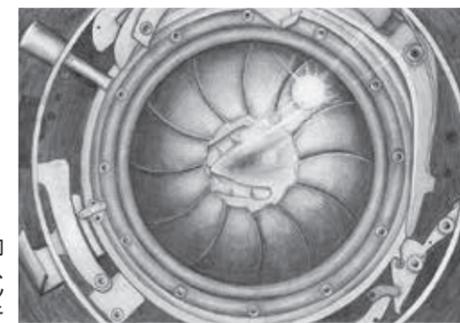
柳スルキ



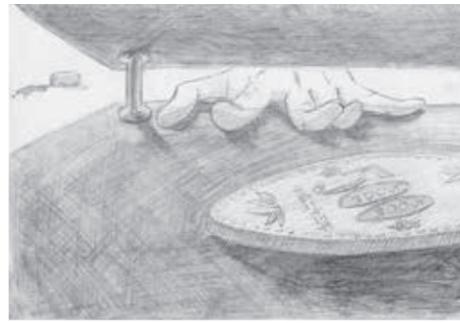
渡邊 亮



平松尚幸



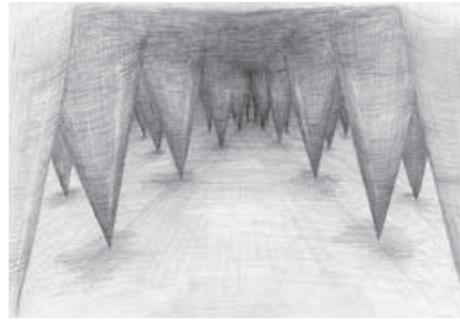
柳スルキ



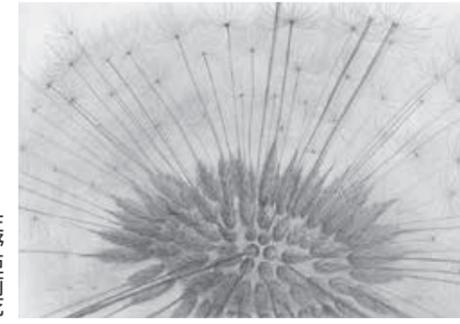
鈴木春香



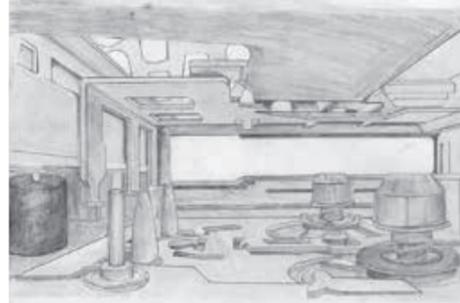
坂本真理



千葉雄介



佐野亜莉花



佐藤陽一

■講評

この課題では、空間を構成する最も重要な要素のひとつである「光」に着目して、5m角の立方体の内部に「光の空間」を表現してもらいました。光は、たんなる照明以上の存在として捉えることによって、さまざまな情緒的効果を生み出し、訪れた者に深い感動を与えることもできるのです。光のもつ特性や現象を理解して、どのような操作によって内部空間に光を採り込み、どのようなイメージの空間を創造する

のか。各人が自問自答して、何度もスケッチやスタディ模型でアイデアを試しながら、自分自身の「光の空間」を発見することが期待されました。

●浅野 楓さんの「light cave」は、メキシコにある水晶洞窟をイメージした案。発光する水晶柱の表現が見事で神秘的な光の造形群を創りだすことに成功しています。●近藤純貴さんの「トライアングルウォール」は、大小の三角形の壁面を使って大胆な空間を創りだそうとした案。壁を幾重にも重ね、背後から回り込んでくる間接光を巧みに操作することによって、深い陰翳のある空間を創りだしています。●佐藤陽一さんの「森の中の木漏れ日」

は、自然の森の中をイメージした案。木漏れ日を具体的に観察し、枝や幹の形態と光の状態を緻密に再現することによって癒しの空間を創りだしています。●佐野亜莉花さんの「光の箱」は、自分の好きなお祭りの提灯の光をイメージした案。壁から四角い光の箱が飛び出しているユニークな構成で、光の箱の透過度を操作することによって絶妙な光のハーモニーを創りだしています。●重田秀之さんの「光のスリットと階段」は、上野にあるル・コルビュジェの国立西洋美術館にインスピレーションを受けた案。吹き抜けの中にあるスロープを光のスリットに変換して、抽象度の高い繊細な光を創りだした知的な作品です。●森田達也さんの「水

中」は、水中から空を見上げた時の光をイメージした案。3層のレイヤー状の天井の重なりが効果的で、水面の波と水中の光のゆらめきを写実的に表現しています。●柳スルキさんの「木漏れ日」は、雨の上がった晴れた日の幻想的な光景をイメージした案。木漏れ日の光と影の状態を見事に抽象化し、魅力的な空間を創りだしています。

空間をたんに形としてだけ捉えるのではなく、空間を通して自分が何を伝えたいのか。優秀作品に選ばれた案は、どの作品もその点において深く考えた上で空間化できており、結果的に高い評価につながったと思います。

(矢野一志)

■講評

課題の趣旨は、いつも何気なく見ている建築物がどのような素材や形できているのかを観察し、それらが持っている質感、光の当たり方、透明感といった表情を確認し、丹念に描くこと。●坂本理恵さんの作品は、コーナー窓を斜めから見上げたタテ長の構図が良い。窓枠とガラス面の明暗と周辺の写りこみを巧みに描いてガラス素材をうまく表現している。明暗の差でコンクリート壁のボリューム感を表現したの

もよい。●久保田充さんは、レンガの壁と奥まった開口部の一部を、立体感を強調して正確に描いている。目地や水切りの陰影がさらに立体感を生んでいる。対象の素材の表現も微妙な筆致で丹念に描き分けられている秀作である。●平松尚幸さんの作品は、とてもリアルで迫力がある。アスファルトと金属枠のコーナーを緻密な観察により素材の一つ一つの形や表情・陰影を捉え、丹念に描いて、アスファルト舗装という見慣れた素材に存在感を与えた力作。●佐藤陽一さんの作品は、立体的な組み合わせられた鋼材と、溶接やボルト留めの接合部が丹念に描かれ、風雪に耐えてきた金属の持つ力強さがよく表現されている。事前に何度も描

いた対象への愛情を感じさせる作品。●柳スルキさんは、フラットバーの扉、ボルト、フェンス、ロープとさまざまな素材と形が組み合わせられた野球場の入り口を選んだ。それぞれの素材や形を陰影のある巧みな表現で生き生きと描き分け、対象の面白さが見る者に伝わってくる作品。●森田達也さんの作品からは、じっくりと観察し対象から受けたメッセージを描く楽しさが伝わってくる。レンガ壁、配管、木床、何気なく置かれたホースの配置とバランス、それぞれの形やつくりだす影が詩情を感じさせる作品。●齋藤 魁さんはタイルの壁、ステンレスパイプとプレート、プラスチックの壁槌、それぞれの形や素材の質感と光と影のコント

ラストを丹念に描いている。立体と平面の組み合わせの面白さが、巧みな画面構成で表されている作品。●浅見花さんは、図書館のレンガ壁と木床と配管を斜め上からのアングルで力強く表現している。対象をよく観察し素材の質感や形、目地の陰影や対象がつくる影の面白さまで表現されている作品。描き込まれた光と影が画面に生き生きとした表現を与えている。●荒井聖也さんは、レンガと配管とコンクリートの色や質感を鉛筆の軽いタッチで見事に表現している。対象の配置や、配管が画面を斜めに横切る大胆な構成も秀逸である。表現の視点をしっかりと持っていることをうかがわせる作品。

(松井正澄)



浅野 楓



近藤純貴



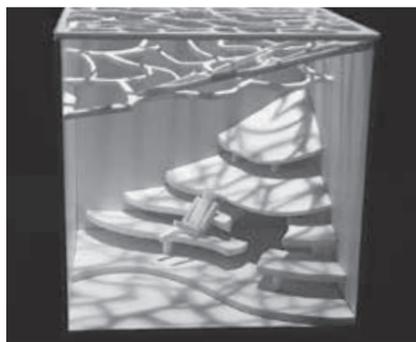
佐藤陽一



佐野亜莉花



重田秀之



森田達也



柳スルキ



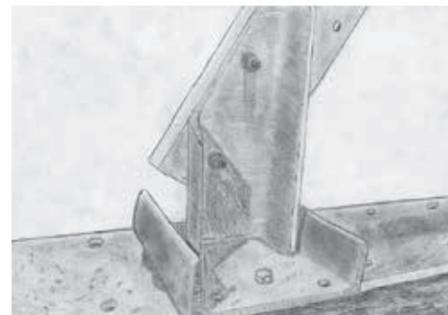
坂本理恵



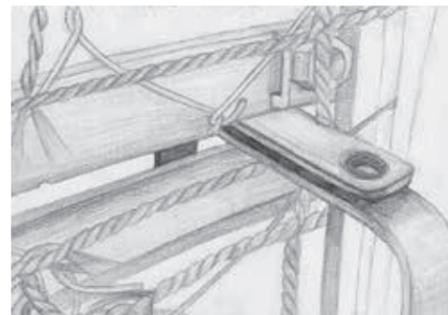
久保田充



平松尚幸



佐藤陽一



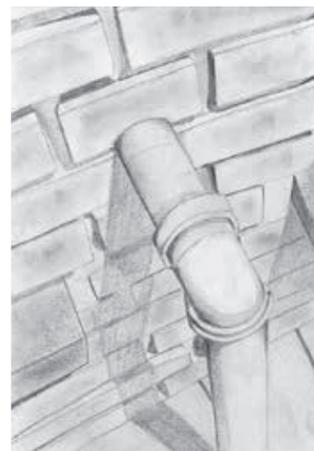
柳スルキ



森田達也



齋藤 魁



浅見 花



荒井聖也

■講評

本課題は、シンプルな線や面の構成により、空間を創造するものである。イメージをストレートに造形する案とストーリーから造形展開する案に別れるが、今回の優秀作はストーリー展開型が多かった。

●荒井聖也案は、3つの安らぎの場を設定して、それぞれに水面、高い天井、スリットから生じる影や開放性等特色を持たせている。さらに、巧いのは

それらを繋ぐ部位は、フラット床・階段とシンプルな造形とし、3つの空間を際立たせることに寄与している。●大津俊裕案は、箱は記憶で、この空間を移動することは、記憶を辿る道と重なるようだ。なるほど多様な大きさの箱状のモチーフを2階以上に放り上げ、相互があらめ方向へ向けて配置され、記憶の多様性を表現した造形は、安部公房の世界を想起し、「空間、面・線・点から記憶へ」と詩的表現となっている。●桑原勇二案は、L型の線状モチーフを複数の形態操作を駆使して、見る角度によって多様な表情を発する、繊細かつダイナミックな作品となっている。しかし、中央の橋の表現がこのモチーフおよび空間との

関連性が理解し難いものとなっており惜しまれる。●重田秀之案は、空間の密度・上昇感・回遊性等のイメージを設定し、それを表現するために素材の形、構成を工夫している秀作である。ただ、階段が現実の建築的な表現に留まっている、プリミティブな面、線的な表現とすべきであろう。●鈴木 充案の特筆する点は、空間にストーリーを与え、それに添ってL字型のモチーフを構成している点である。対象と非対称、上部へと誘う高さの変化等、奥への動きの中に新しい空間を発見できる奥深さを外観から示唆するものである。●高橋政頼案は、階毎に用途を定義し、上に進む程開放するコンセプトの造形表現となっている。ただ、実際の建築

的要素である、階段や柱が多く見られ、そのコンセプトを弱める表現になっている点が惜しい。●千葉雄介案は、線で構成された曲面壁、フラット床、ルーバー状の庇と多様な表現と配置が混在しているが、それらに海へと方向性を与えて統一感のあるものとして、コンセプトにある「水と風を感じることのできる空間」として仕上がっている。●渡邊 亮案は、線材と面材との対比、それらの水面を絡めた配置構成から生じる光と影の妙、さらに動きに高低差や囲い込み・開放性を与えての場の設定とストーリー展開、そして具体的な造形へと良く練られた作品である。また、模型の完成度が作品をシャープな表現としている。(前嶋謙二)

設計製図Ⅰ 第2課題
ウォーターフロントに
居場所をつくる

佐藤陽一

■コンセプト

～観光地横浜における新しいレンタルサイクルの提案～

この建築物は「横浜の観光の拠点となるような場所を作る」というコンセプトで設計した。今回の計画地である横浜は昔から観光地として栄えており、沢山の観光スポットが存在する。しかし、観光スポットが広く分散しており一日で歩いて回るには骨が折れ、なおかつ移動に時間を取られ多くを見る

ことができない。そこで自転車を貸し出す施設を作ろうという考えに至った。ただ、普通のレンタルサイクルでは面白くないので新しいレンタルサイクルの形を提案することした。さまざまな企業と提携したアンテナショップを兼ねたレンタルサイクルだ。企業側にはいい宣伝になる上、借りる側は最新の自転車を試乗でき、それで観光地を巡ることができるのだからとてもお得だ。

建物の形は船の船底と鉄道のレールをイメージして作っていった。中に自転車を試乗できるスペースを作り、狭いながらもさまざまな体験ができるようにルートを計画していった。中で休憩できる場所もあり、訪れる人たちの憩いの場になるであろう。

と外壁の分離である。空間はガラスで軽やかに包まれ、自転車が空を背景に伸びやかに舞う。本来は空間を包むべき外壁は、南面では陽光を遮るべく本体に張り付いたままでいるが、頂部に向かうにつれて剥がれてゆったりと羽を広げ、さながらヨットの帆のようなシルエットを造る。

もう一つは、ダイナミックに海へと突き抜ける通路である。試乗するとき、一度海の上に出てから屋根の下のスロープを上り、その後2階から海に向かって一気に駆け下りる爽快感は、想像しただけでワクワクする。

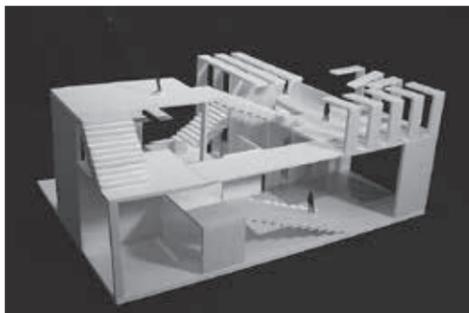
アーチ状の鉄骨に沿って自転車を空中に持ち上げる展示ディテールの提案も、意欲的といえよう。(榎本弘之)

■講評

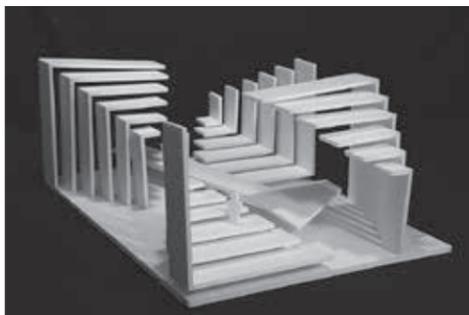
スポーツ用自転車の展示と試乗をかねた、レンタルサイクルショップの提案である。自転車が趣味である佐藤君は、自らが憧れる車種はどう飾ったら見栄えがするか、どう走ったら素晴らしいようにルートを計画していった。中で休憩できる場所もあり、訪れる人たちの憩いの場になるであろう。

その末に生まれたのが、まずは空間

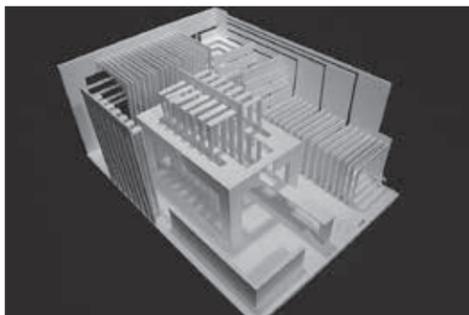
荒井聖也「編模様と安らぎの場」



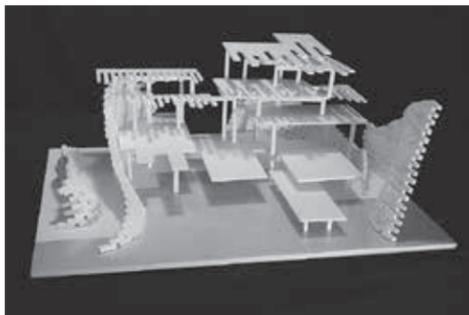
桑原勇二「4つの空間」



鈴木 充「L字探し」



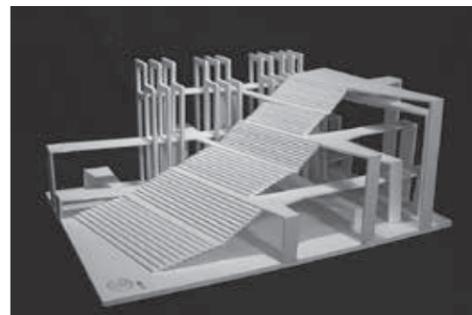
千葉雄介「さまざまな」



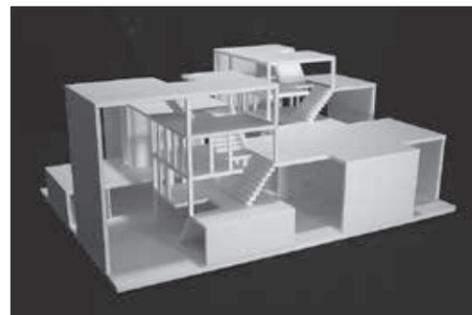
大津俊裕「箱道」



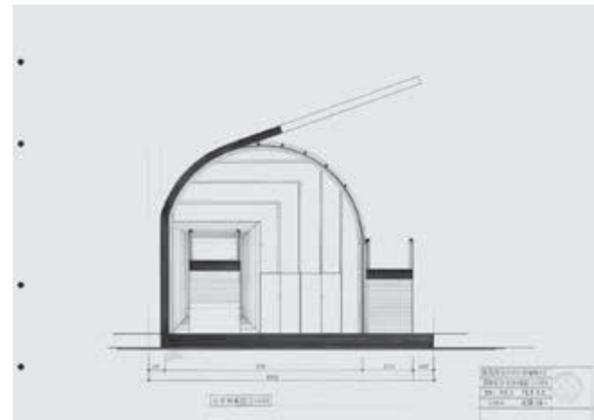
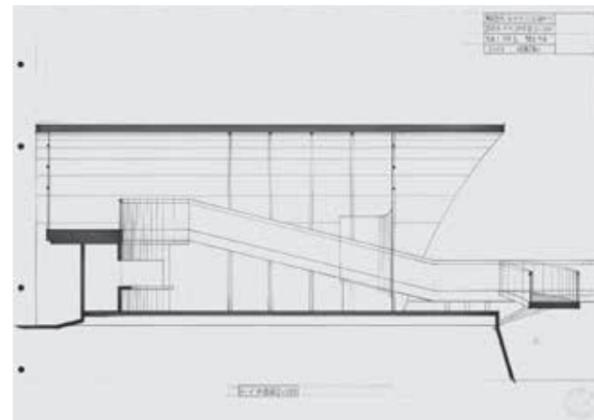
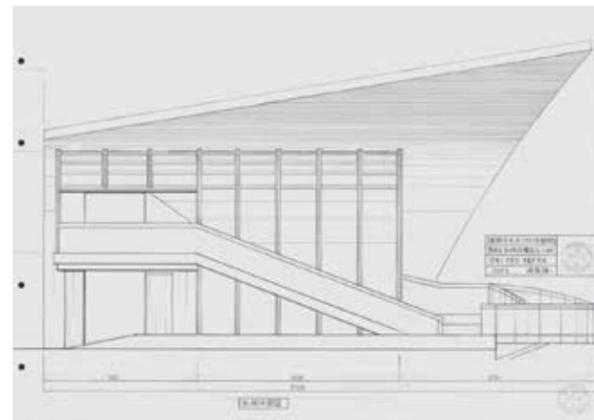
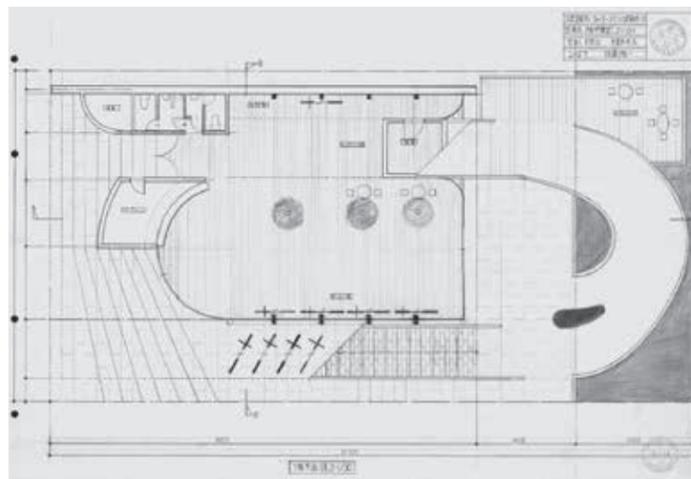
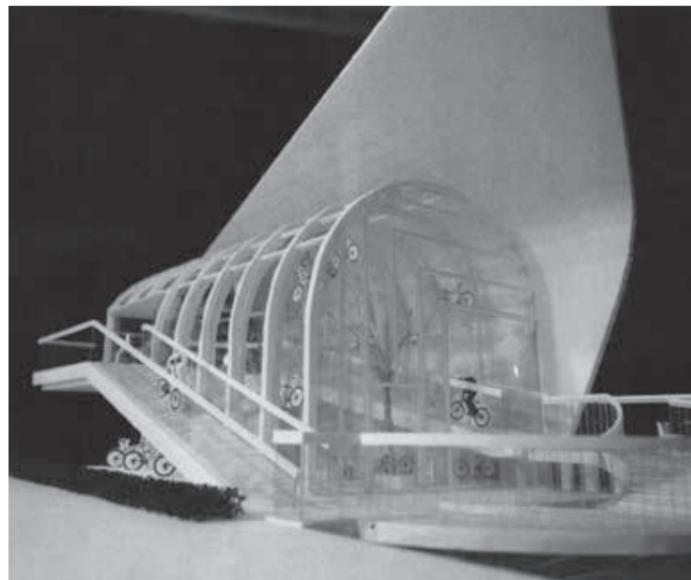
重田秀之「大階段」



高橋政頼「成長と解放」



渡邊 亮「娯楽」



設計製図Ⅰ 第2課題
ウォーターフロントに
居場所をつくる

大津俊裕

■コンセプト

「時の港」～横浜の歴史と未来をつなぐ象徴的な空間～は横浜港・象の鼻地区の整備計画における基本理念である。私はこの基本理念を深く意識し、自分なりに理念の成分を抽出した結果、手紙保存庫「ことばこ。」が生まれた。横浜港は、言わずと知れた世界に開かれた港である。本作品「ことばこ。」は、その世界に開かれた港の一角において、「ことば」という一見開かれた

世界を、「手紙」という閉じられた形で扱う建築である。来訪者はホールで手紙を紡ぐ。封のされた手紙は、外に設置された透明なポストに投函される。「ことばこ。」にはポストがいくつかある。それぞれが、5年、10年、50年……あるいは無期限といった保存期限を持っている。預けられた手紙は「ことばこ。」が保管し期限をもって宛先に発送する。デッキ下のギャラリーでは公開が希望された手紙が展示される。「ことばこ。」の設計では「光」が大切な要素となっている。ホールは保存庫を経由した柔らかな光が包み、デッキ下はポストやデッキを通過した神秘的な光が差すようになっている。

■講評

本課題では象の鼻地区という横浜の歴史や文化、それらの時間と空間が複雑に織り成す特異な場所に、自分たち自身の居場所をつくりだす。言い換えれば、作者自身が自力でその居場所を探し出す。ということが求められた。つまり、本格的な設計課題（住宅やギャラリーなど）に取り組む前に、場所の持つ意味や人々の行為、それらの価値について、今一度考えることを学生たちは強いられた訳である。このシンプルな、ある意味で本質的な課題に対して大津君は極めてファンタスティックで、かつ、期待に応える作品を提示してくれた。敷地はまず、かつて横浜にあった船渠のように全体

が掘り込まれている。その掘りは煉瓦敷の人工地盤によって塞がれているが、大きな箱・小さな細長い箱が、それらを垂直に貫いている。さらには、遺跡のような形状の煉瓦壁がとぐろを巻き、ある種の結界をつくりだしている。敷地を垂直に貫く大きな箱は、手紙保管庫であり、そして小さな細長い箱はポストである。人々はこの場所を訪れ、大切な誰かに、あるいは、未来の自分に、あるいは、どこに届くあてもない手紙を書く。そこに出現した場所は、彼自身の居場所であり、同時にすべての人に開かれている居場所だ。彼の稀有な才能と努力が将来、建築という器を介して、花開くことを心から期待している。(矢野一志)

設計製図Ⅰ 第2課題
ウォーターフロントに
居場所をつくる

浅見花

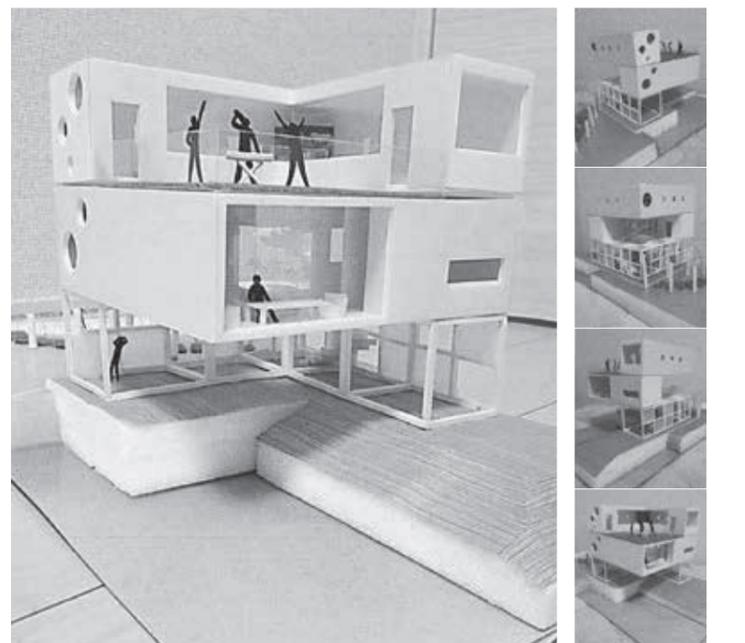
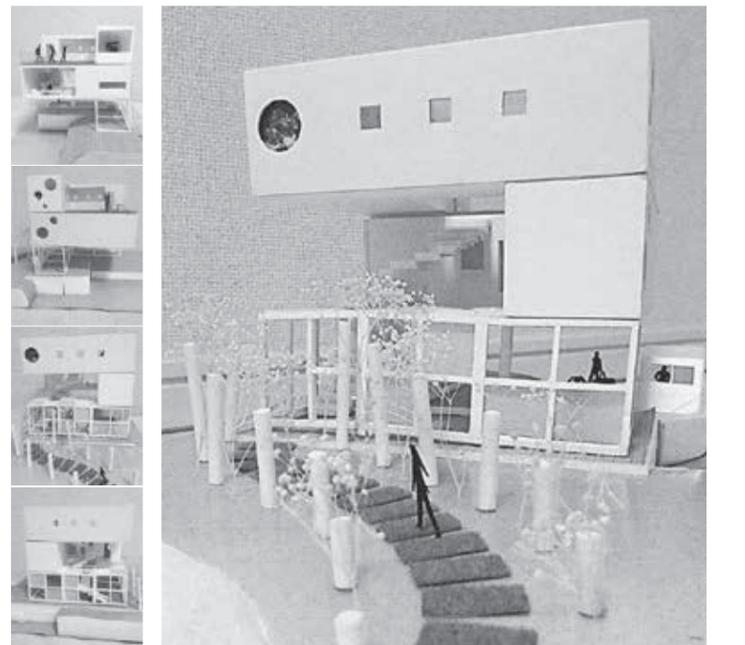
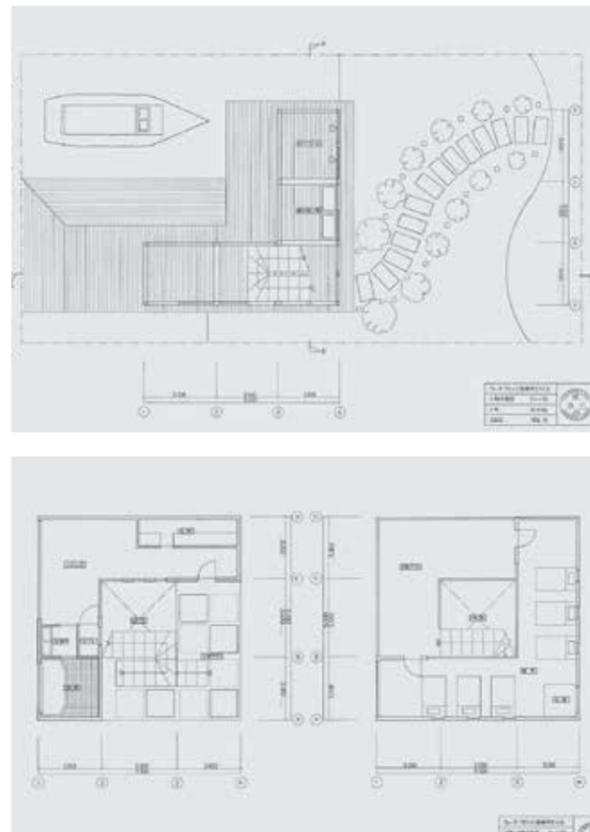
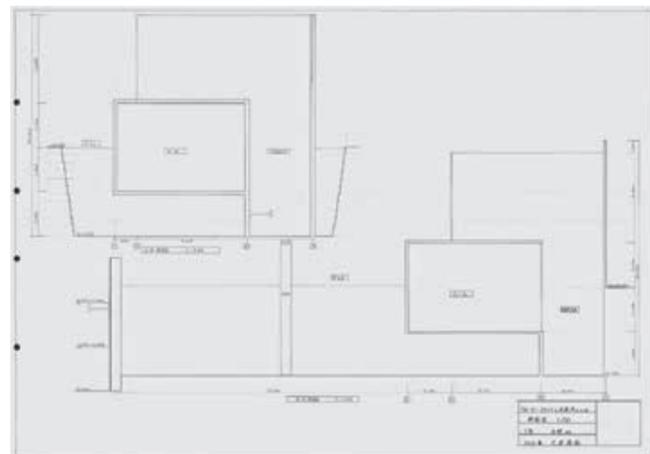
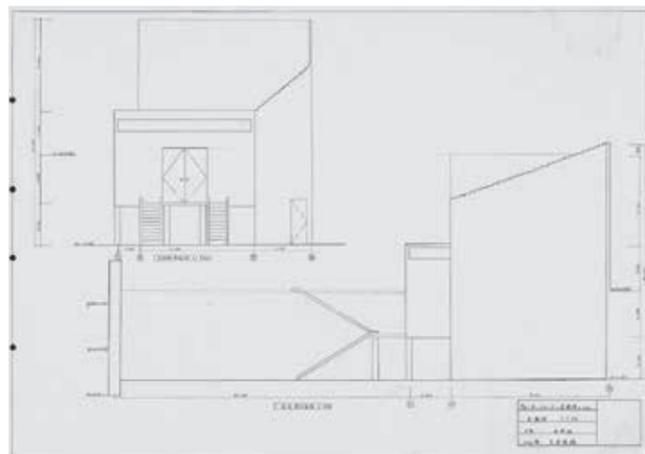
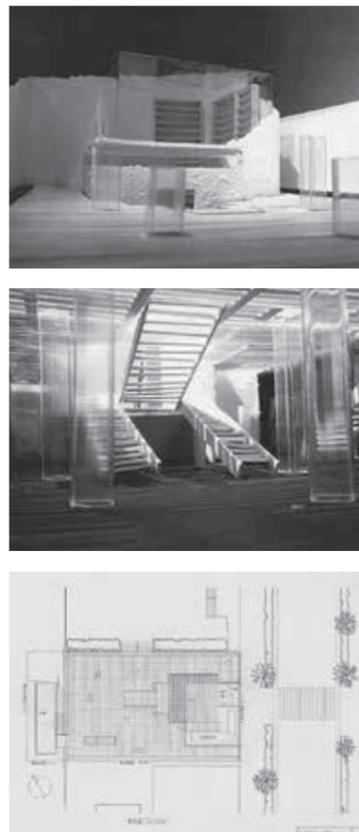
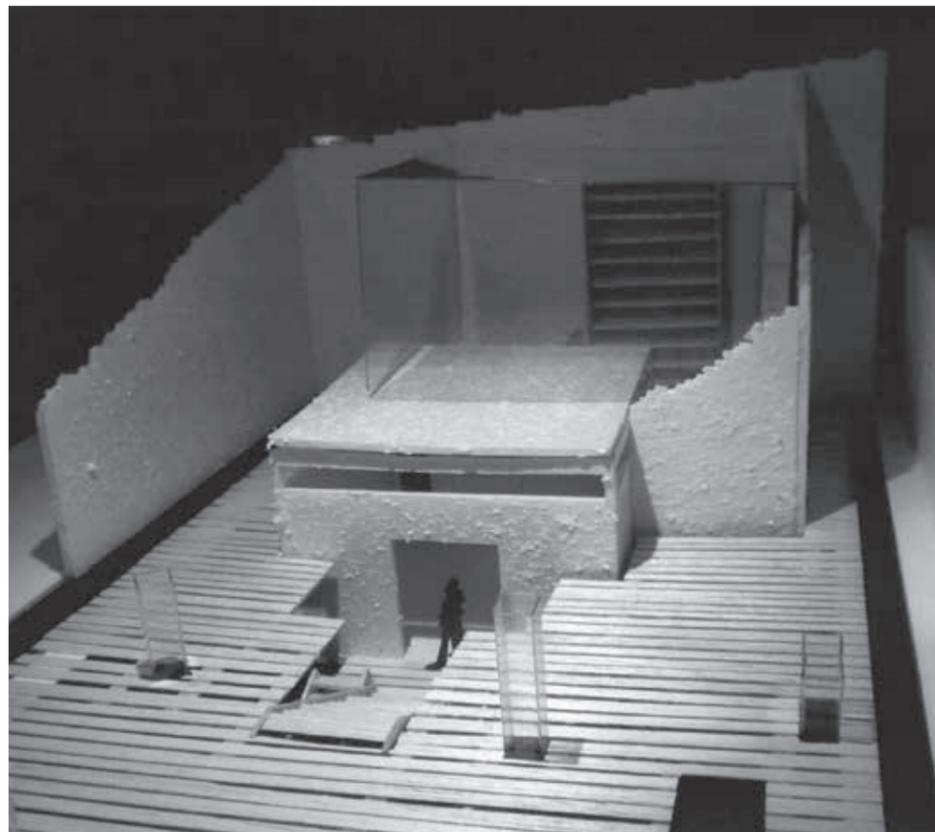
■コンセプト

「Divers Island」 今回の敷地は港に面したところであり、港との流通が可能であった。そして、課題が「ウォーターフロントに居場所をつくる」という題材だったので、自分の居場所=私の趣味と考え、趣味であるスキューバダイビングをテーマとしてこの施設を提案した。この作品の概念は、L字型を対照的に積み重ねたところである。こうする

ことにより、中央に吹き抜けができ、部屋全体に光が行き渡り、明るくなる。さらに、開閉的な空間が生まれる。この作品は、海、公園側に開放的な空間を置き、道路、民家側に閉鎖的な空間を置いた。理由としては、プライバシーの問題や、海、公園といういずれも開けた空間なので、建物も開放的な方を見た。そして、東西南北どこから見ても形が異なって見え、1つの建物でいろいろな表情を見せることができるのがおもしろいところである。他にも、この作品の特徴としては、建物の周囲を水で囲むことにより、島のように見せたところである。さらに、1階部分をフレームにすることにより道路側からも横浜の夜景が見えるよう

にした。 ■講評 生き活きとした水辺空間をもつ港湾都市の一面に、海との積極的な関わりをもつ居場所の計画を期待した。浅見花さんの「Divers Island」は、陸地と水域との境界領域に計画されたダイバーたちの宿泊と交歓の場所である。現地調査からゾーニング、水際の建築にふさわしい構造の選択、空間演出にいたるまでの計画の着実な展開と、図面や模型による巧みな表現で楽しい作品に仕上がっている。敷地は満潮時には島状になり、前面

道路からも水辺空間を感じさせる仕掛けである。S字型に配置された飛石を渡り階段をくぐると、水域に張り出した専用の船着場に出る。建築は3mと3.5mグリッドをL字形に組み合わせた平面で、2階はL字を反転させている。1階にダイビングのための諸機能、2階にリビングと水周り、3階にはベッドルームとルーフトラスを配置し、中央の吹抜空間と外部階段でつないでいる。「Divers Island」は、居場所を明快的な空間システムと幾何学的なファサードをもつ建築にまとめ、入り組んだ水際線や陸から海への眺望を確保した、海との積極的な関わりをもつ作品となっている。(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
佐藤 信治
木内 厚子
神野 郁也
玉上 貴人
鶴田 伸介
長井 義紀
廣部 剛司
水本 光

設計製図Ⅱ 第2課題 水辺を生かした住宅

多津田紗希

■コンセプト

今回の課題は、夫が子どものころから住んでいるところに住宅を建てるといったことだったので、近隣住民との関係を考慮してプライバシー空間と外部空間のそれぞれを配置した。

まず、1階は、ほとんどが外部となっていて、庭とつながっており、さまざまな人が立ち寄ることのできる空間となっている。

2階に上がると、家族の台所・食堂、

リビングルームとなっている。家族全員でくつろげるスペース。

3階には、個人の部屋と水回りが配置されている。廊下側はガラス張りとなっていて、開放感のあるものとなっている。

このように、この住宅は1階から3階にむけて、プライバシー性が高まっていくようになっている。

■講評

この佃川支川沿いの計画敷地は、東に水路、西に道路、南は公園、北は隣家に面している。当学生が持って来たスタディー模型は、ガラス透過層が公園と水路に大胆に開いていたが、公園側は上下層の出入りが入れ違い、魅力的な揺らぎを見せていた。そこでこれを下から上へ空間のプライバシーレベルを高める3層の様相として生かすとともに、この建築をいかに開き、閉じ、つながり、隔てるかを考えさせた。水辺へは、景観や眺望といった単純な視覚的つながりだけでなく、よりフィ

ジカルに水を感じるつながり方のヒントを与え、水路際の壁が立上って、そのまま屋根となり、道路際の壁として立ち下がると、1階の床スラブと化して曲がり込み、汲み上げられた水が流れ込む様にスロープダウンして水路へ突き刺さるイメージを共有した。これにより水位の変化に応じ、水際は近くなり遠くになったりする。地域唯一の公園とのつながりは、コミュニティそのものとのつながりとなるから、公園を敷地内に延長して、1階ピロティを地域住民との交流の場として提供する一方、水のクレパスが無目的なアクセスを妨げるバウンダリーとなる。水際は地域との関係に新たな可能性を感ぜさせる作品。(水本 光)

設計製図Ⅱ（前期）

第2課題

「水辺を生かした住宅」
(出題：木内厚子)

【課題趣旨】

東京都中央区佃には、今も江戸時代に掘られた掘割と当時の漁師町の面影を伝える街区がある。この一角には漁師町特有の路地地による街区構成や建物の立て方が見られる。今回の課題は、こうしたタイムスリップした雰囲気を用意しつつ現代の佃島の水辺に「水辺を生かした住宅」を設計することである。掘割の水辺空間を生かし、水と親しめる「水辺空間」を備え持つ住宅を設計してほしい。

【設計条件】

- ①家族構成は夫婦（夫：会社員、妻：主婦。ともに50歳代）、大学生（息子：20代）、高校生（娘：10代）
- ②自家用車は所有しない
- ③各部屋の構成や部屋数は自由
- ④水辺に面する敷地であるため、日常生活に水辺を取り込む（現状の水質はより改善されることを前提に、親水性を考える）
- ⑤家族が何らかの形でお互いの気配を感じあえるように配慮
- ⑥夫は子どもの頃からこの佃島界隈に住み、親より引き継いだ今回の敷地に住宅を建てるため、近隣住民が気軽に出入りできるスペースを設定してもよい（屋外、半屋外、屋内問わず）

1. 敷地および建築条件

- (1) 敷地の形状、接道条件、周辺状況等は別紙のとおり
- (2) 敷地条件は、建ぺい率60%、容積率200%
- (3) 構造は原則木造とし、延べ面積は150㎡程度
- (4) 主要アプローチは敷地が面する道路

設計製図Ⅲ（後期）

第1課題

「街の美術館」
(出題：神野郁也・鶴田伸介)

【課題趣旨】

東京スカイツリーに近接する墨田区業平エリア・計画敷地Aに、美術館を計画するものである。この施設は、地元で活動する作家の作品の展示や、地域住民の美術活動の作品発表の場となる展示スペースを提供することを目的とする。もちろん、地域住民にとって憩いの場となることも求められるものである。

計画にあたっては、とくに以下のことが求められる。

- ①来訪者が水辺を含む周辺環境を積極的に楽しむことができる空間的な配慮。
- ②集合住宅の計画を予定している敷地Bへの住環境に対する配慮。
- ③パブリック動線とサービス動線、それぞれの関係性を熟慮した配置計画。
- ④即日設計で提案する北側に隣接する敷地Cからも直接アクセスできる計画。

1. 敷地および周辺条件

- (1) 形状・接道条件・周辺状況等、添付資料参照。敷地面積は1,089㎡。
- (2) 敷地条件は商業地域。防火地域。
- (3) 敷地と道路・河川との高低差を考慮（必要に応じて歩道の切り開き、敷地内の盛り土・切り土は可能）。
- (4) 電気・ガス・上下水道などは整備済。
- (5) 地盤は良好、温暖で特別の配慮不要。

2. 建築物

- (1) 構造は自由、地上1～2階建て程度とし、必要によって地階を設けても良い。
- (2) 共用部：100㎡程度、展示室：400㎡程度、カフェ：80㎡程度、ショップ：80㎡程度、事務室：40㎡程度、バック：100㎡程度。
- (3) 展示室は、天井高3.5m以上、高さ3m以上の展示壁を30m以上配置。

- (4) エントランス付近には、受付、トイレ、事務室を配置。
- (5) バックスペースには、作品搬入のための搬入口（2tロング対応）を設け、倉庫を隣接させる。

3. 屋外施設

- (1) 北側水辺を十分に生かした外構計画をする（親水性を高めるための護岸形状の変更や、敷地内への水の引き込みは可）。
- (2) 広場、遊歩道、水盤、中庭、ベンチ、東屋、屋上庭園など、適宜自由。
- (3) 駐車場は平面駐車（台数適宜）とし、来客用兼搬入用1台分を確保。
- (4) 自転車置場を10台分以上設ける。

第2課題

「北十間川の集合住宅
～川の駅をもつ水辺の集住体」
(出題：長井義紀・水本 光)

【設計条件】

北十間川に面する計画敷地Bに、「川の駅をもつ12戸の集合住宅」を計画するものである。第1課題並びに第3課題との関連性を持たせ、この敷地の持つ可能性を最大限に利用し、意欲的で魅力あるこの地にふさわしい集住体の提案を求める。

計画にあたり以下のことを求める。

- ①第1課題や第3課題との関係を持たせ、水や緑を楽しむことができる空間的配慮。
- ②敷地周辺の環境に配慮した計画。
- ③コモンスペースの一部に川の駅を計画。
- ④各住戸は互いにプライバシーを守れる。
- ⑤計画は、高齢者を配慮したものとする。
- ⑥設計上の要件を考慮。
- ⑦生活の場と川の駅の関係についても考慮。
- ⑧生活上、機能上無理のない計画。

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、別添の図面どおり。
- (2) 敷地規模は別添の図面を参照。
- (3) 建ぺい率80%、容積率500%。

- (4) 電気・ガス・上下水道などは整備済。
- (5) 地盤は良好。
- (6) 気候は温暖で特別の配慮は不要。

第3課題

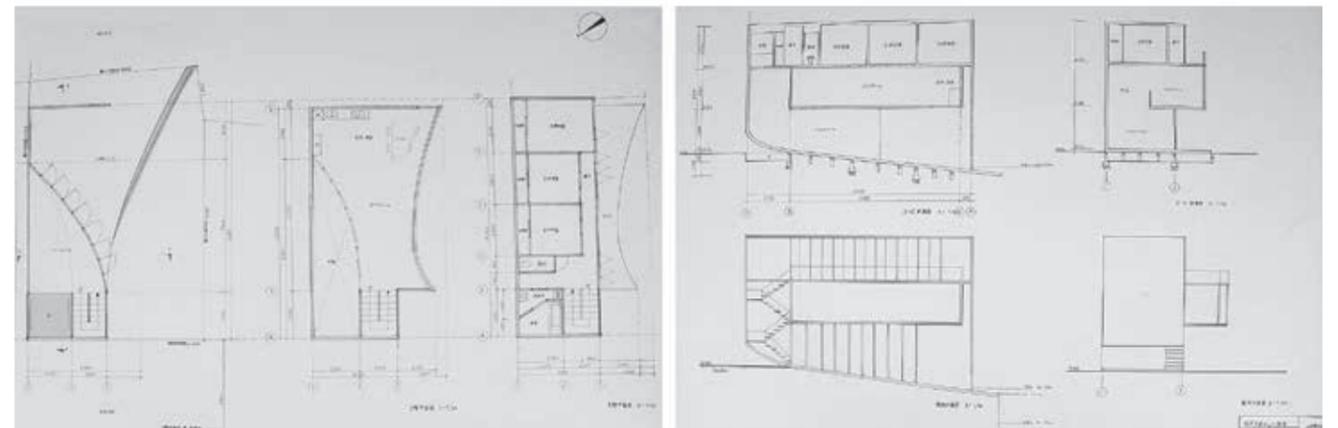
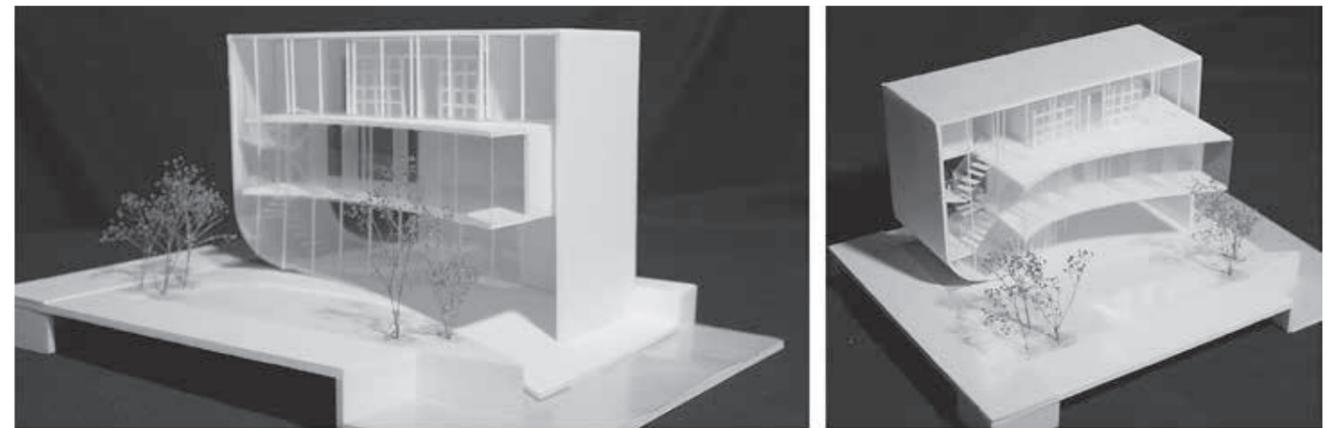
「即日設計課題「タワーゲートゾーン
～つなぐ場～」」
(出題：玉上真人)

【課題概要】

敷地は北十間川構想におけるタワーゲートゾーンである。本課題では、東京スカイツリータウンから街の美術館（第1課題）、集合住宅（第2課題）へのアクセスとしてプロムナードどうしをつなぐ場をデザインする。たとえば休憩所として人の留まる場でもいいし、可動橋としてそのモビリティが人々を楽しませるものでもいい。複数の橋等を掛けることで人の往来をデザインしてもいい。動線という役割だけでなく、必ず何か付加的な要素を加え、魅力的な場を自由な発想で提案してほしい。

【設計条件】

- (1) 「つなぐ場」の解釈は自由とするが、プロムナードどうしを人が往来できるための場であること。
- (2) 人々を惹きつけるための付加的な要素を加えること。
- (3) 運河として北十間川を船が通過できるようにすること。可動橋も可。
- (4) 構造は自由とする。
- (5) 東京スカイツリータウン、第1課題、第2課題との関係性に配慮。
- (6) 川全体を覆うことは可とするが、暗渠は不可とする。
- (7) 第1課題、第2課題の敷地レベルとプロムナード、北十間川の水面レベルの違いに注意し、計画に応じてレベル差を解消する昇降路や昇降設備を設けること。
- (8) 添付敷地図に記載の船着場を考慮し、「つなぐ場」の位置を設定すること。ただし、船着場の位置は計画に応じて変更してもよい。



設計製図Ⅱ 第2課題
水辺を生かした住宅

久保田礼菜

■コンセプト

私が佃島を訪れて一番思ったことは街灯の少なさである。

せっかく公園の近くに計画地があるのに昼間は人が通るが夜は暗くまったくと言っていいほど人通りが少ないのではないかな……？

そこで私は人々の街灯となり集まる場所を考えた。それがこの『ホテルの家』である。

この家は全面が擦りガラスとなって

おり昼間は光をよく通し夜は逆に光を放つようになっている。その様子は光の籠が宙に浮いている様であろう。

この家には、ふわふわと飛んでいるホテルを見つけたような幸せな気持ちになれる家になると思う。

■講評

設定されている敷地の性質から、建築の足元を大きく開放した計画である。近隣の人のコミュニティを誘発するべく、地上部はオープンスペースとして、それは外にある応接間のような機能をはたす。そして、その上に木造の大きなフレームで構成された都市の行灯のような居住スペースを設けている。開口部には半透明のガラスがはめられ、その内部はそれ自体が一つの小さな街であるかのように、入れ子状

の小さなボリュームを配置することで住宅としての機能（生活に必要な諸室）が納められている。水域に面した公園の一部という、一般的にはなかなかないロケーションにおいて、ここで提示されている答えは一見やや閉鎖的にも見える。しかし、実際はまわりの視線に晒される場所であり、そこで生活を営むということと考えたときの状態に向き合った結果であるところがこの案に不思議なリアリティを生んでいる。そして、生活のなかで生まれる光が「夜の町に柔かく届いてほしい」という気持ちは内側に閉じているのではなく、都市に対して微妙な距離感を保ちながらむしろ開いているといえるだろう。（廣部剛司）

設計製図Ⅲ 第1課題
街の美術館

滝村菜香

■コンセプト

この敷地の隣には川が流れていたことがあった。しかし人口の増加などに伴って、少しずつ埋め立てが進み、敷地からはその川を見ることができなくなってしまった。スカイツリーが完成し、ますます発展していきだろうこの場所で、今後川が完全に埋め立てられてしまうことが考えられる。そのとき、ここに川があったことを伝えるものを作りたいと考えた。

この敷地を見る“視線”を考えてみる。隣接する道路から見られる視線。周辺の建物からの視線。そしてスカイツリーから見下ろされる視線。この敷地は、他の場所ではあまり見られない“真上”からの視線を受ける場所である。

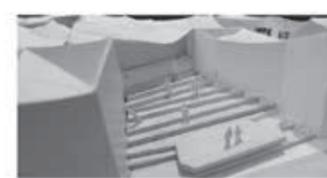
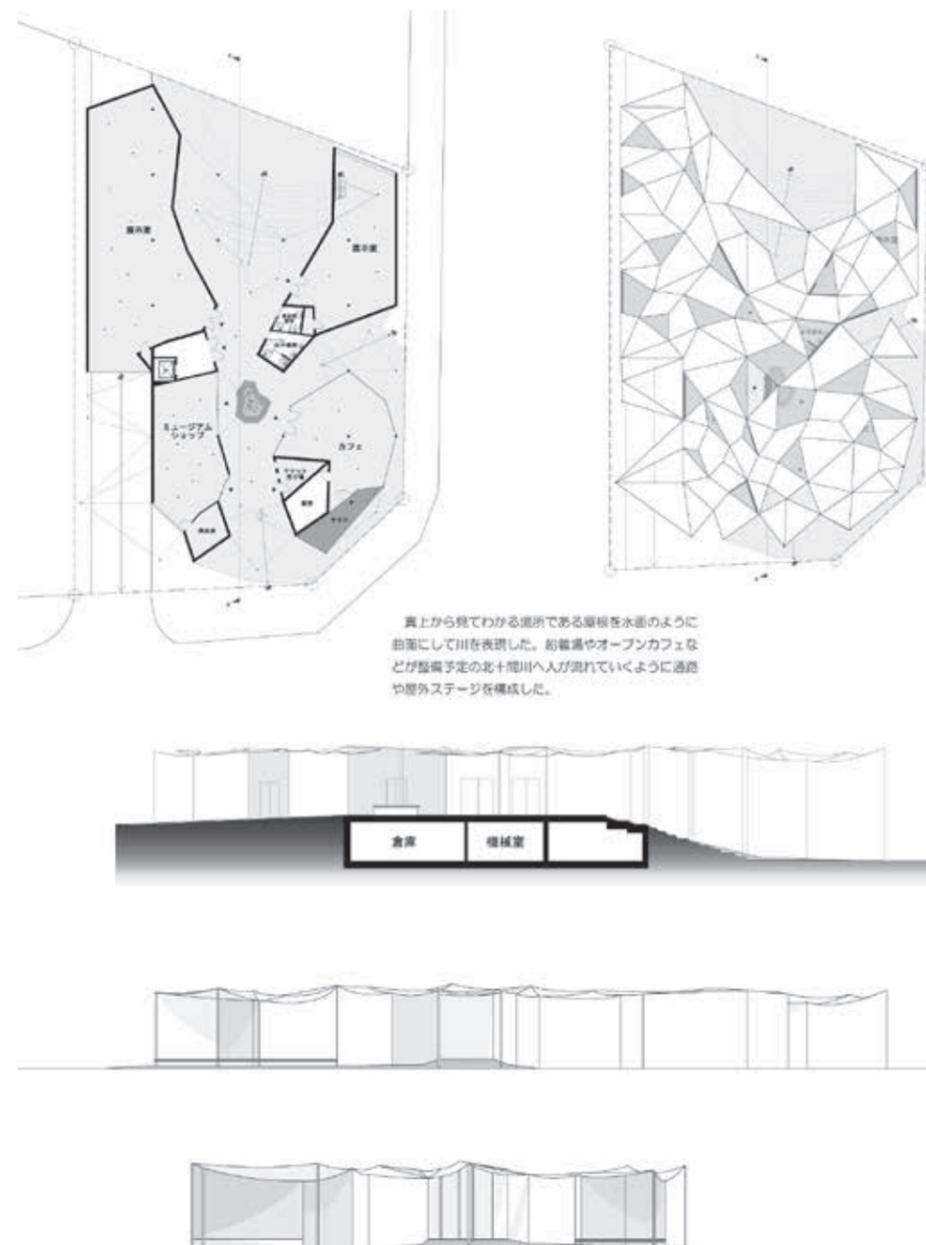
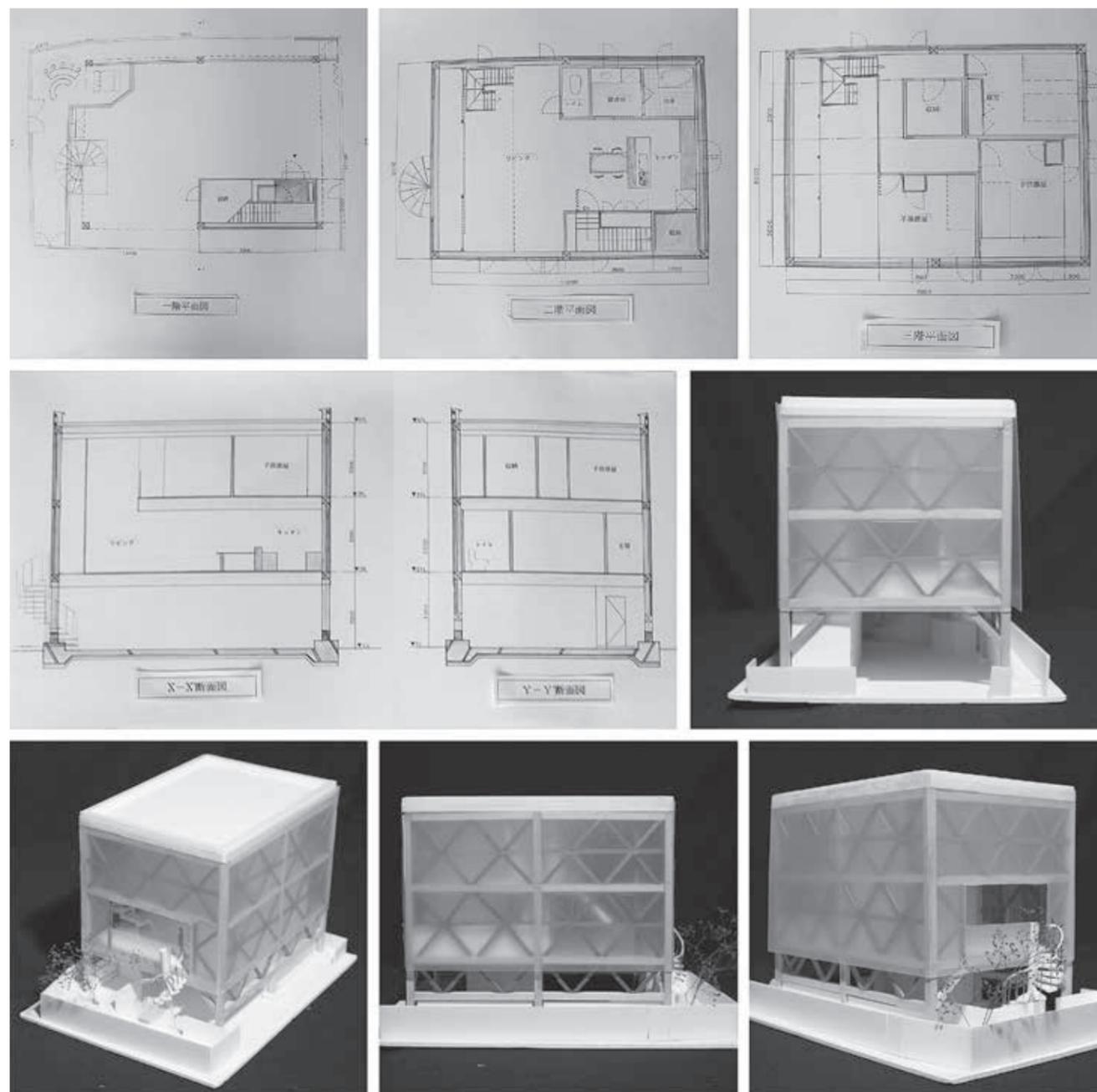
周囲から“見られる”ことに重点を置き、建物のその姿で川があったことを伝えていけるような美術館を提案する。

■講評

スカイツリーそらまち前の北十間川はすでに整備されている。この一定の質を有する川辺空間につなげて、

東武橋西側計画敷地沿いにより豊かな水辺空間を創出し、隣接する集合住宅とともに計画するアートギャラリー。当学生は、当初雲のような屋根のスケッチを描いてきたが、明らかに変化に富んだ内部空間を強く意識していた。この先行するイメージに加えて、敷地の特性と使われ方を念頭に、『敷地南の浅草通り業平一丁目交差点からギャラリーを通り抜けて北十間川の水辺空間へと大きくつながるプロムナードを作る』という課題を与えた。そこで屋根形状の起伏のみならず、2m下る床の高差を使ってより変化に富んだ空間を検討したが、美術館の適切な運営管理を可能にするべく搬入路を地下へ持ち込んだため、床は川の手前で一気に

に下げることとした。川に面して常設と企画の静的な美術展示空間に挟まれたこの大階段は、川辺空間を拡幅し、動的なパフォーマンスアートの舞台を提供して、川辺に展開するアクティビティを活性化させるアンフィシアターとしても機能する。安易に水辺に放り込まれるカフェやショップを街路側に都市の喧騒とのバッファーとして配置し、来館者の気分はアートと水辺の空間へと高揚する。このようにコンセプトから詳細なプランまでよく呼応してまとめられたことが好ましい。また有機的な平面形態や空間デザイン、巧みな表現力が目に向けられがちだが、美術館としての機能的側面も疎かにしていない秀作である。（水本 光）



美術館といっても、絵画や彫刻など静止しているものだけが作品ではないと思う。例えば、演奏や劇場、大活劇。これらも展示すべき作品であると捉え、それを披露する場を設けた。



ただ曲線の壁を全量に上げるのではなく、ガラスやスリガラスを組み合わせ、均等に光がいくようにした。展示物に強い日光が当たると傷みの原因にもなる。展示室にはガラスを配置しないようにした。

山崎未来

■コンセプト

PARK（公園）とは人々が集まり、憩い、賑わうような自然の空間である。しかし、美術館はどこか堅いイメージであり、行く目的がない限り人は集まらない場所である。そのようなイメージを捨て、公園のように人々が自然に集うような美術館を提案した。

1Fは、エントランスをなくし開放的空間にすることで自由に集合住宅側からも道路側にも行き来できる無料ス

ペースになっている。

この美術館には、階段というものはない。スロープにすることによって、その空間も展示空間にし、1Fから2Fへと自然と展示物を見ながら足を動かし、楽しめるような美術館になっている。

■講評

この課題は東京スカイツリーに近接する墨田区業平エリアの北十間川に接する敷地で、西に次課題の「集合住

宅」の敷地が設定されており、たんに美術館単体としての計画ではなく、水辺や集合住宅との関係性を問われた課題であった。

山崎案は敷地を憩いの場や賑わいの場としてとらえ、公園として再構築した。1階をピロティ状の無料ギャラリーとして開放することによって公園と一体化し、親しみやすく、地域に開かれた美術館となっている。特徴的なのは、基本的な機能を分散配置し、展示空間を壁で囲んだり、ガラスで構成された開放的な空間となっていたり、屋外へと拡張したりとパリエーションに富んだ空間構成になっている点である。それらを結ぶ縦動線は、階段ではなく、展示空間を兼ねたガラスで構成

されたリング状のスロープになっている、緩やかに上下階をつなぎ屋上庭園へと導いている。敷地（公園）は隣接する集合住宅の水辺空間に向かってなだらかな勾配で下げることで2mのレベル差を解消し、集合住宅や水辺空間へと導くことを意図している。

前期課題の住宅から、公共性を求める課題へと移行し、かつ水辺や集合住宅との関係性を問われた初めての課題であり、周辺環境との関わりについて未消化の作品が多かった中で、山崎案は秀作といえるだろう。

しかし図面表現が不明確な所も散見され、物足りない。水辺の池は取って付けたようで、ない方が良かった。今後の成長に期待したい。（長井義紀）

山影悠時

■コンセプト

コミュニケーション不足の問題を背景に集合住宅内での交流を生み出すきっかけを付加する建築を行う。さらに、北十間川、大横川親水公園、美術館を含んだランドスケープの動線、川の駅存在意義を考慮した集合住宅である。また、ここ墨田区はスカイツリー、ソラマチといった幅広い世代でにぎわう観光スポットがあり「美術館」、「つなぐ場」をはじめとする「集合住宅」の

提案はそれに次ぐ墨田区の新たな活性化の先駆けとなる場だと考え円形で建築として主張できる提案をする。

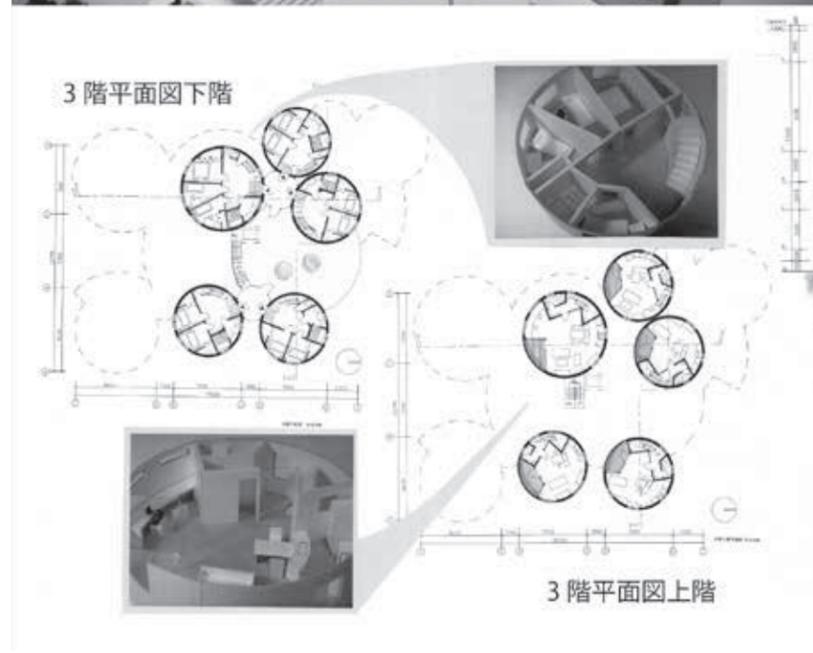
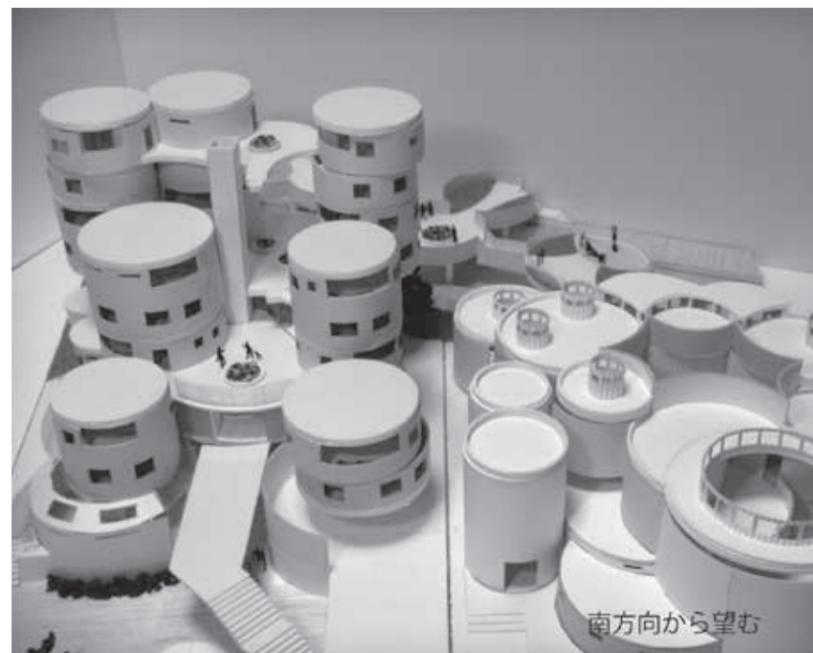
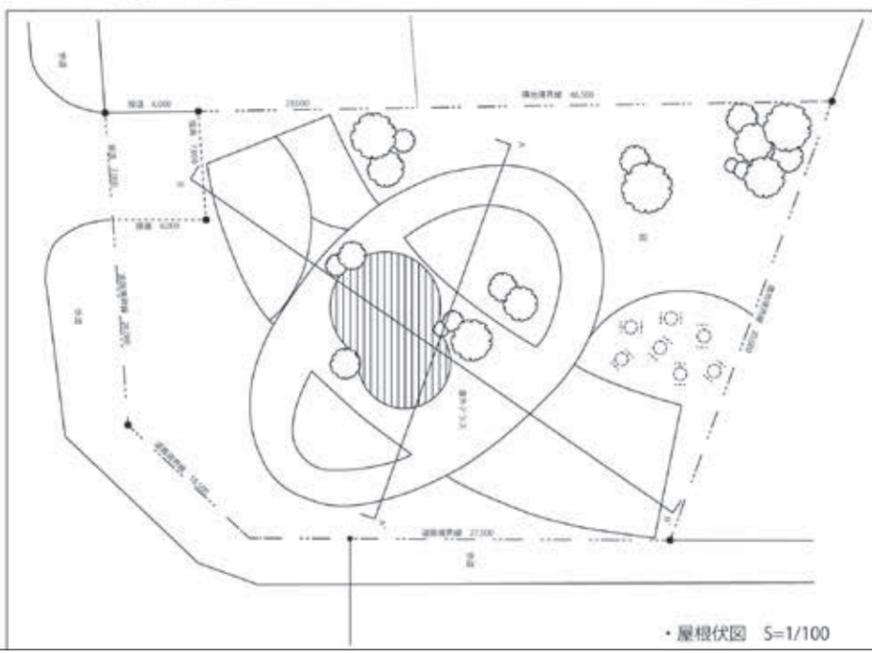
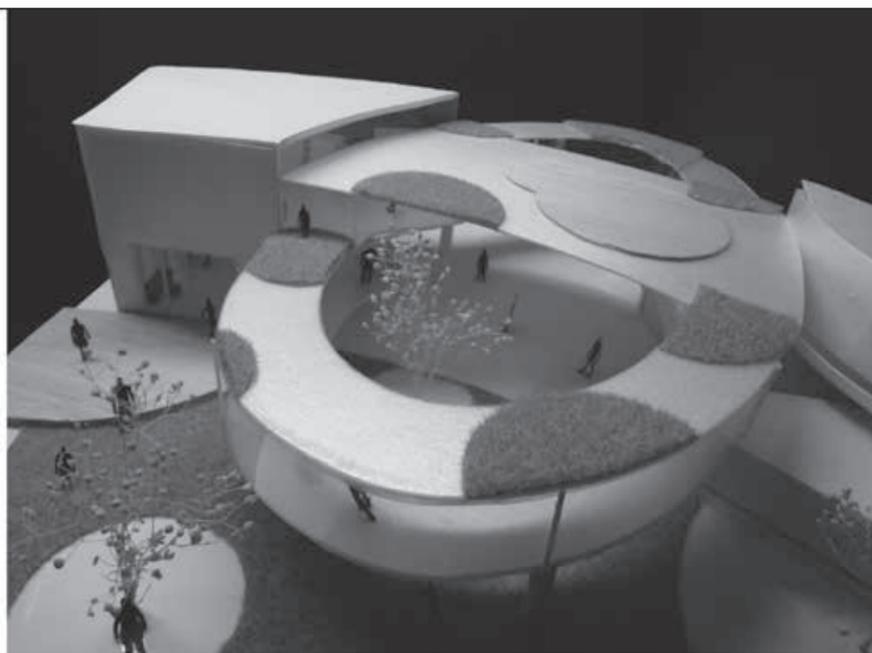
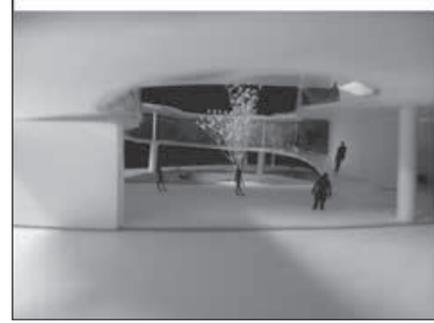
それぞれの住戸はメゾネットタイプになっており南からの採光を取り入れるため集合住宅全体が南側に開いている。住戸が隣接する場に小さな共有空間を作り、自然と交流関係の生まれる場を提供する。住戸が存在するフロアにはそれぞれ花壇が設けられており共同で世話をしていく。また、ロビーの奥にある多目的ホールが12世帯の交流スペースとなる。

■講評

川に面した集合住宅の課題ではあるが、ここではあえて複雑な条件を内包

させている。それは船の発着とチケット販売、待合の機能を持つ「川の駅」を併設することを条件としているからだ。一般的な集合住宅は基本的に共用スペースをコントロールすることで外部に対してのセキュリティをコントロールしながら設計されていく。ここでは「川の駅」が要求することと前の課題で設計した美術館との連続性を求めている。さて、その一般的なセオリーと矛盾するような公共性を解くときに、多くの案は多少のセキュリティを犠牲にしても「開く」ということで突破口を見い出そうとしていた。その中で山影君の案は、非常に丁寧に足元まわりの動線計画を立体的に解いていくことで、セキュリティや入り込む公共性

の双方を犠牲にすることなく、円をモチーフとした意欲的なデザインを実現している。プラン的な特徴としては、メゾネット形式の各居住ユニットとコモンとの二項対立のみで解くのではなく、2つのユニット毎に限定された共用ポーチを持っているところが挙げられる。これにより、想定されるアクティビティに（親密さにおいて）1つのクッションが生まれ、そこで展開されて行くであろう生活のイメージがより豊かなものになる可能性を生み出している。2軒ごとの〈集まり〉が連続していくことで、公共性の上にただ付け足されたのではない「生活の息吹」が生まれ、生きた雰囲気が開示されていくはずだ。（廣部剛司）



設計製図Ⅲ 第2課題
北十間川の集合住宅
～川の駅をもつ水辺の集住体

亀田宏樹

■コンセプト

敷地は人通りの多い浅草通りの陸橋と、船着き場である北十間川の陸橋に挟まれた場所に設定されています。そこで住宅の2階部分を一般の人にも開放し、シーバスなど観光船のチケット売り場を設けることで、浅草を観光に訪れた人々に新しく便利な導線を与えることができました。

住民はこの2階の導線で円柱の建物まで行き、円柱に内蔵されたエレベーター

や階段で自分の住居の階まで帰ります。では、この集合住宅に住む住民のプライベートは守られているのでしょうか？ 住居は一般人導線の上下階に存在するため、天井や床が一般人の視界を木や川に限定させ、住民は死角となって見えないため守られています。また、北十間川から引いた川が広がり、親水性に溢れています。

■講評

先行して計画した敷地東側のアートギャラリーと北側の北十間川水辺空間を完結させる集合住宅プロジェクト。

川の駅を付設する。

当学生はアグレッシブなフォルマリストだ。隣接するギャラリーでは、浅草通りから川辺へとヴィスタの抜けるパスで切り裂いた2つの立体グリッドをブリッジでつなぎ、川辺付近に仮想円筒で割り貫いた広場を設ける計画へと導いたが、集合住宅ではそのボイド円筒をソリッドとして並置するフォルマリスト的展開を示唆した。計画的には、川の駅を対岸の川沿いに追い出す本人の意向を尊重する代わりに、ギャラリー～川の駅～集合住宅～業平橋の袂を川上部4mのレベルでダイナミックにブリッジさせることと、大横川の元来の機能を回復させることを課した。集合住宅の2階レベルを貫くその空中

公共歩廊を挟んで、下部の大横川の水辺に3住戸、上部に6住戸、上下の移動機能を包含する円筒部を挟んで北十間川側に3住戸、各雁行・独立配置することにより、プライバシーと採光・通風の居住環境を高めている。住民を円筒部で垂直に移動分散させ、公共の水平動線からの視線を巧に遮ったこと。住戸に水辺を直に享受する専用庭付き住戸、独立し北十間川の景観が開ける大型住戸、高さや南東面のアドバンテージを有す雁行住戸と多様な住戸を実現にしたこと。ダイナミックで流麗なフォルムの表現と集住の機能・環境の質が両立し、かつ、おのおのの地域活動の場をつなぐ役割を具現化した快作。

(水本 光)

設計製図Ⅲ 第2課題
北十間川の集合住宅
～川の駅をもつ水辺の集住体

木安礼王菜

■コンセプト

この課題の敷地は北面に川、南面に大きな道路、東面に第1課題である美術館があり、敷地自体が閉鎖的に感じることがあった。この閉鎖感を3つの扇型の1フロアごとにずらして配置することにより敷地の閉鎖感をなくすように考えた。この集合住宅は住宅が3フロア、その住宅をつなぐフロアが2フロアで全部で5フロアからなっている。

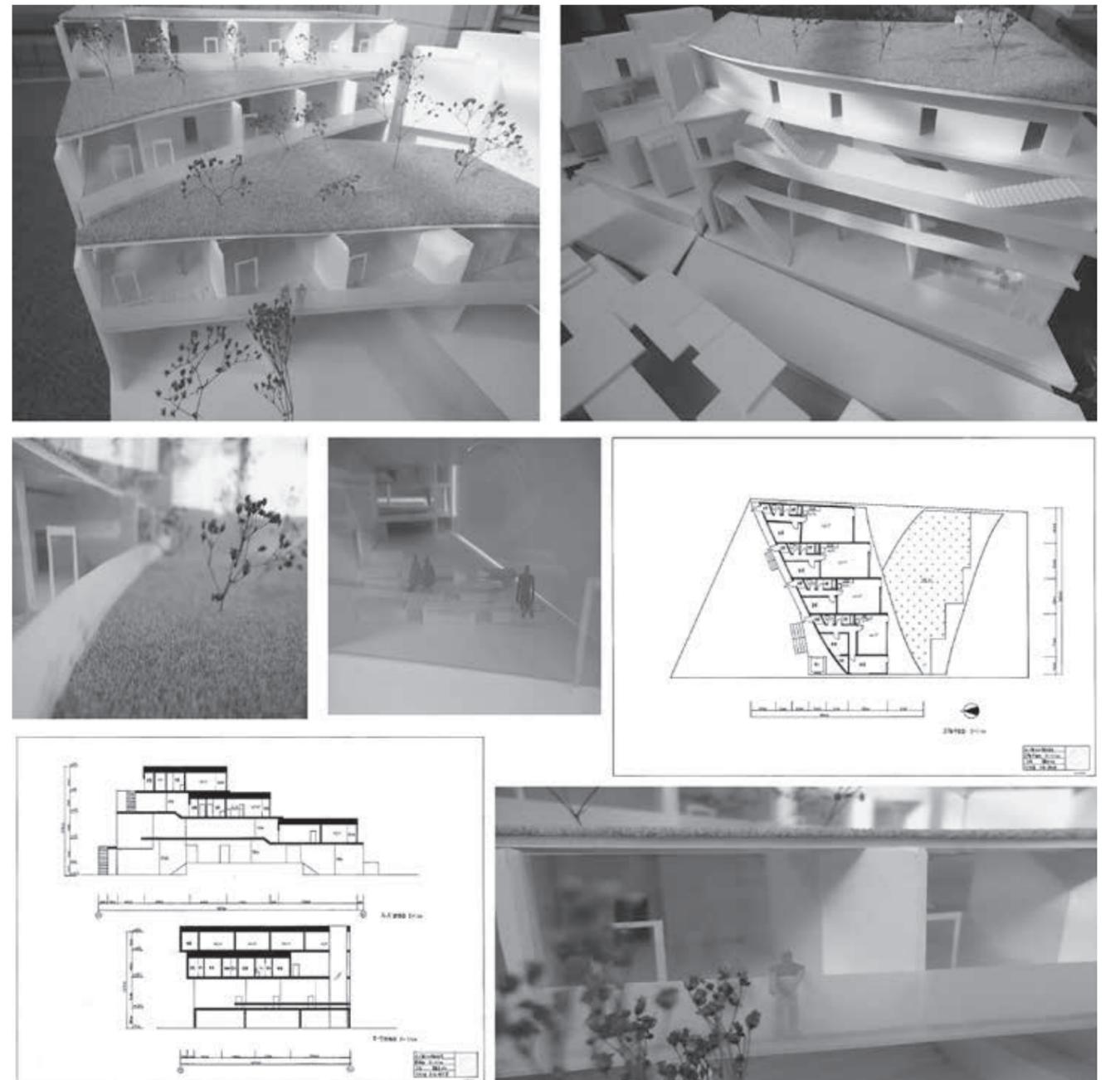
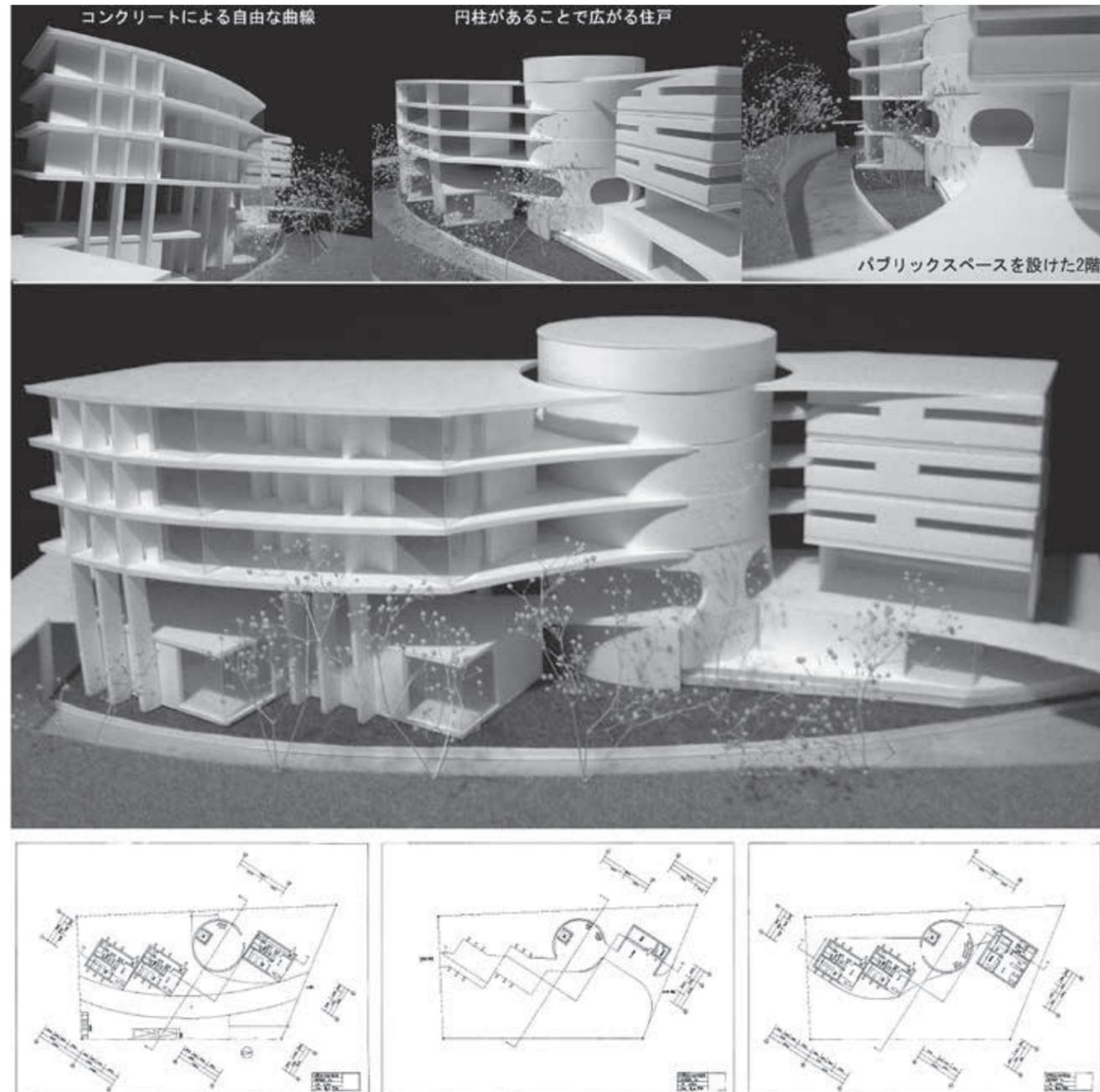
この集合住宅の課題では実際の集合住宅と比べると住戸の数は少ない。広い敷地に対して少ない住戸だったので住戸以外の空間をどう生かしていくかを最近の集合住宅に見られがちなコミュニティの欠如を補っていくための場所として生かせるように考えた。1階、2階、3階のそれぞれ各階の間にもう1つステップフロアのようなものを設け、その住人たちの共通の空間として提供し住人同士が必ず顔を合わせ、より自然な形でコミュニティが生まれるように考えこの集合住宅を設計した。

■講評

本課題では水辺に建つ集合住宅の設計をとおり、個の集住としてのあり方を考察し、北十間川、街の美術館、浅草通りと多様な周辺環境とのアクセス条件の中で、その関係性やコミュニティの可能性を含め魅力的な集住環境の創造が求められた。

木安案は、各住戸の環境条件の平等性を考える中で、4層の扇形のゾーニングに大胆に振り分けることで、場所にリズムを与える快い修景を生み出している秀作である。住戸は並列でなく雁行して配置することでそれぞれのプライバシーを確保し、各階で反転する

ことで下階の屋上に有効なオープンスペースを生み出している。ともすると画一的あるいはランダムな配置(逆説的に画一的ともいえる)が多用される中で、この案は全体としてはシンプルで大胆な構成の中に、個への思いやりやプライバシーへの細かい配慮が感じられる作品である。また、北側の水辺と南側の commons ペースを施設中央に大胆な広場の通路でつなげることでパブリック動線とプライベート動線を明解に分けてお互いの階層で起こる出来事に干渉しない快適な関係性を生み出している。一見単純に見えるコンセプトの中に基本的な重要性を押さえた作者の人々に対するきめ細かい愛情が感じられる作品である。(鶴田伸介)



3年生（前期：設計演習Ⅰ、後期：設計演習Ⅱ）

若洲の海沿いの風景

な『海の駅』の計画を求めるものである。

【設計条件】

- 敷地条件：敷地形状、接道条件、周辺状況は、別添図面を参照。電気・ガス・上下水道は整備済。地盤は軟弱であり、杭基礎とするが、耐圧盤下の表現は不要。敷地設定範囲外への提案については、各班ごとの指導によること。
- 建築条件：構造形式は自由。建ぺい率・容積率の考慮は不要。基本的に隣地および道路境界より1m以上セットバックさせる。

- 計画諸元
 - 建築諸室：延べ面積 約2,000㎡（各室内積の±10%を許容範囲とする）

客用部門	計1,450㎡
・玄関ロビー	200㎡
・休憩ラウンジ	100㎡
・レストラン、カフェ	300㎡
・物産販売店舗	400㎡
・展示スペース	250㎡
・来館者用化粧室	80㎡
・廊下、階段、客用EV	120㎡

管理部門	計550㎡
・事務室	170㎡
・会議室、応接室	50㎡
・宿直室	15㎡
・給湯室、従業員トイレ	15㎡
・管理エントランス、廊下、階段、人貨用EV	100㎡
・倉庫	100㎡
・機械室（電気・空調・受水槽）	100㎡

- 屋外施設：アプローチ、広場、散策路、植栽などを、建築と一体のランドスケープとしてデザインすること。来館者用駐車場は、若洲キャンプ場の既存駐車場を利用することとするが、専用駐車場として大型車用5台、身障者用5台、サービス用10台程度の駐車スペースを確保する。

【提出物】

- 表紙：作品にタイトルを付け、設

若洲の海沿いの風景

題：海の駅と後期の課題で予定している宿泊施設との連続性に配慮し、一体的な地域再開発イメージを描いた上で、ランドスケープを含めた魅力ある新しい水族館を設計してください。

【設計のポイント】

- 水族館機能の把握：観客スペースと管理スペースの関係性
- 水族館施設の配置：教育、研究、展示、アミューズメント性の関係性
- コンセプトの創出：説得力のあるコンセプトに基づく新しい海と陸を結ぶ水族館の創出
- コンセプトの表現：コンセプトを具体化する水際空間の設計、屋外展示を含む造形性とそのプレゼンテーション表現
- 地域再開発的配慮：敷地西側に隣接する第1課題の海の駅と後期課題の宿泊施設との連動性、景観的な配慮、周辺環境との関係性

【計画諸元】

- 敷地面積　：約35,000㎡
- 延べ床面積：合計 約6,000㎡

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

【提出物】

- 図面
 - 配置図：縮尺 1 /600
 - 各階平面図：縮尺 1 /200
 - 立面図：縮尺 1 /200（2面以上）
 - 断面図：縮尺 1 /200（2面以上）

若洲の海沿いの風景

岩本 桃果

■コンセプト

「Horizon of Desire」

若洲海浜公園全体を大きな島と捉えたとき、この計画地に現れる海の駅が新たな土地解放への核となる場になることが不可欠である。しかし、この計画地は、若洲公園のほんの一角でしかない。

そこでまず、若洲公園から計画地へ、海域から陸域へと向かうための記号なる2本の軸線を追加する。若洲公園を

訪れた人は、計画地へとつながる軸線に足を踏み入れたときに初めて建物の外構を見ることとなり、計画地へと誘われていく。2つの軸線がぶつかった部分は海の駅の入り口であり、ここからは海へと進むか、水族館・ホテルへ進むかの選択肢が与えられる。

建物には上下のレベル差を用いることで、いったん外部環境と切れて内向的な空間を体験する果てに、再度視界に現れる風景、光、風、音を、レベル差とともに感じ取れる。そしてその発見が行動に移り変わったとき、初めて駅（場と場の仲介役）としての機能が果たされる。

■講評

海の駅は船の賑わいの拠点である。さまざまな種類の船と人が行き交い、停泊し、上陸して楽しむための空間であり、同時に陸側から来る人々にとっても海の賑わいを楽しむことのできる空間である。飲食施設、展示販売施設、船の修理工場、海を見るための展望施設などによって構成されている。この作品は縦横に交差する道のグリッドを下敷きにし、東西方向の道を立体的に湾曲させて南北方向の道と立体交差させる構成となっている。南北の軸は海の駅と隣接するキャンプ場をつなぐ道

あり、また東西の軸は海と修理工場と水族館をつなぐ軸でもある。動線的に非常によく練られた考え方となっている。また東西の軸に沿っては屋上を歩くことのできる構成となっていて、地盤レベルの視点、高みからの視点と、視点の高さの不断の変化によって、停泊する船や遠景の街の風景との豊かな関係を生み出している。また南北軸と交錯することに視線の方向は南北へと変化することになる。とくにキャンプ場からマリーナへとつながるプロムナードは全体構成に強い中心を与えている。簡潔で力強いコンセプトを下敷きにして、ランドスケープと建築とが混然一体となって生み出されたレベルの高い作品である。(光井 純)

大谷 涼

■コンセプト

周辺に存在するコンビニや倉庫を視野から外すことができれば、東京ゲートブリッジや東京のビル群を望むことができる場所だと感じました。これらを部分的に捉えるため大きく3つの角度に分け、1つがゲートブリッジを眺めるための角度、2つめは東京のビルを望むための角度、3つめが計画地を見渡すことができる角度とした結果、全体が三角形の形となりました。

これがこの建築物の名前の由来でもあります。同じ見るでも見る物によって効果が違うのでその違いを楽しめる建築としました。今回の計4つの計画の中での海の駅の役割は「寄せる」という役割と設定しました。何故なら水族館や旅館とは違い、海の駅には大きな目的がなく人が集まり難いものだと感じたので、平面と立面を特徴的にすることにより海やゲートブリッジからの来観者を招くことができると考えました。なので、この海の駅に見るという目的を設定し「寄せる」役割を果たす計画を行いました。

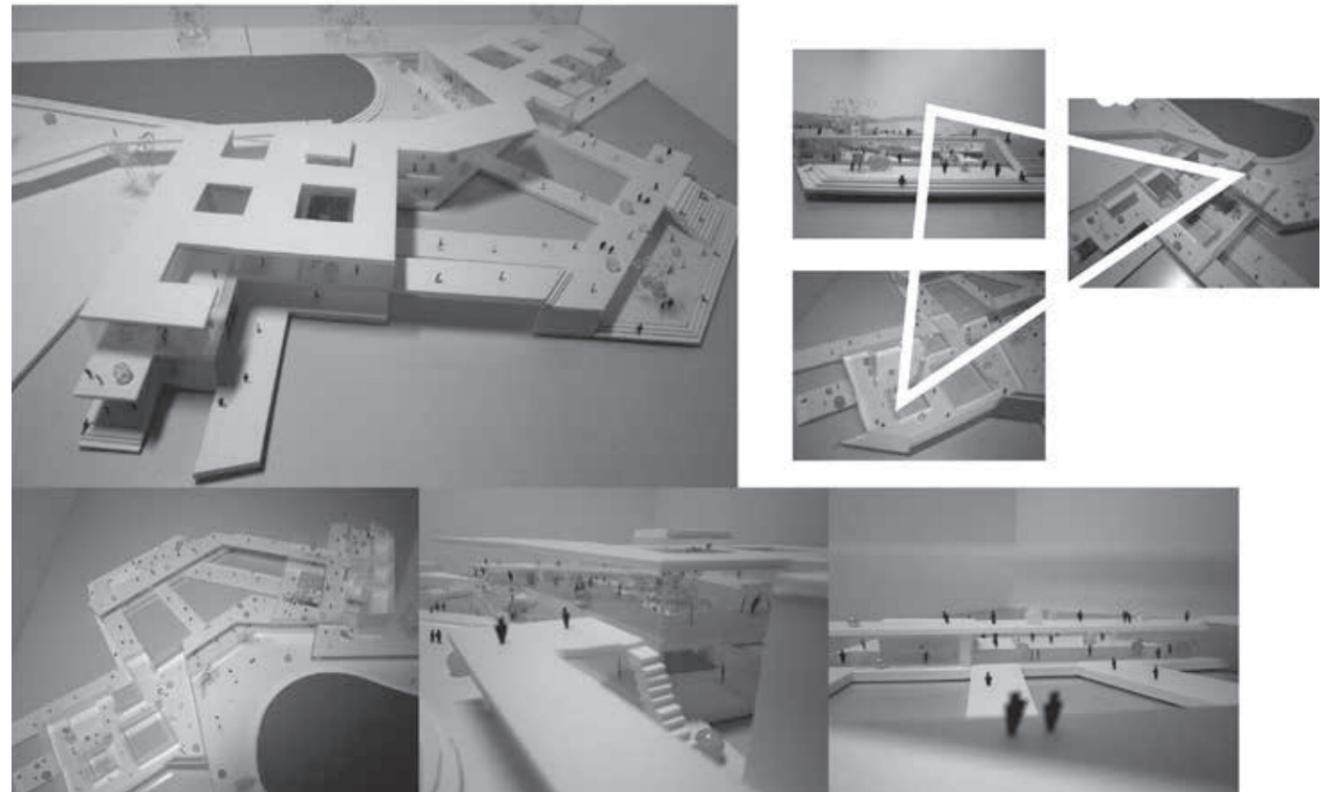
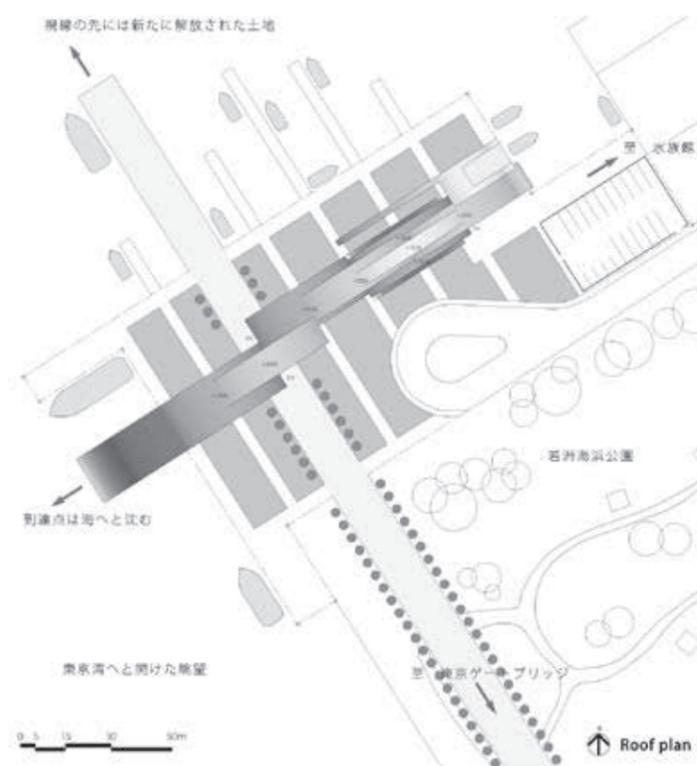
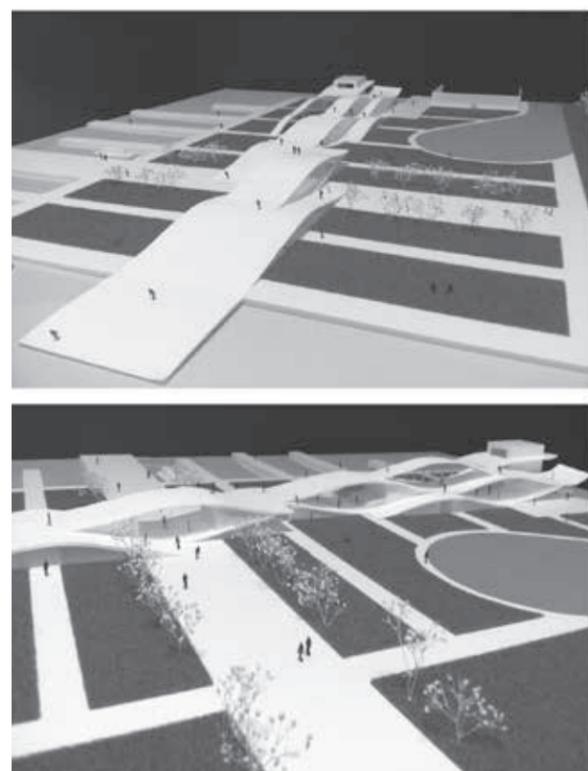
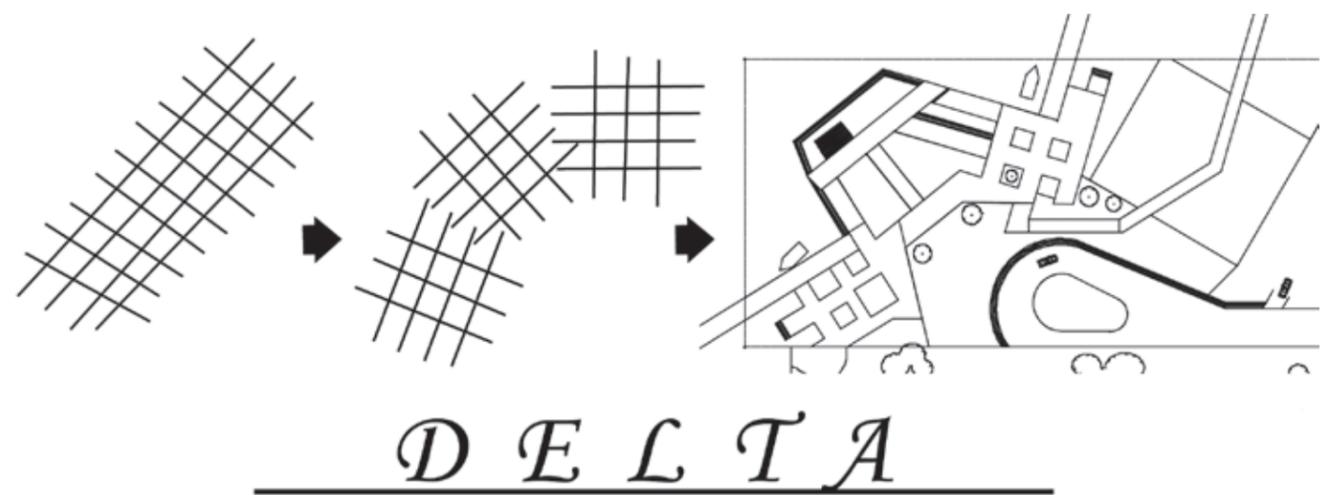
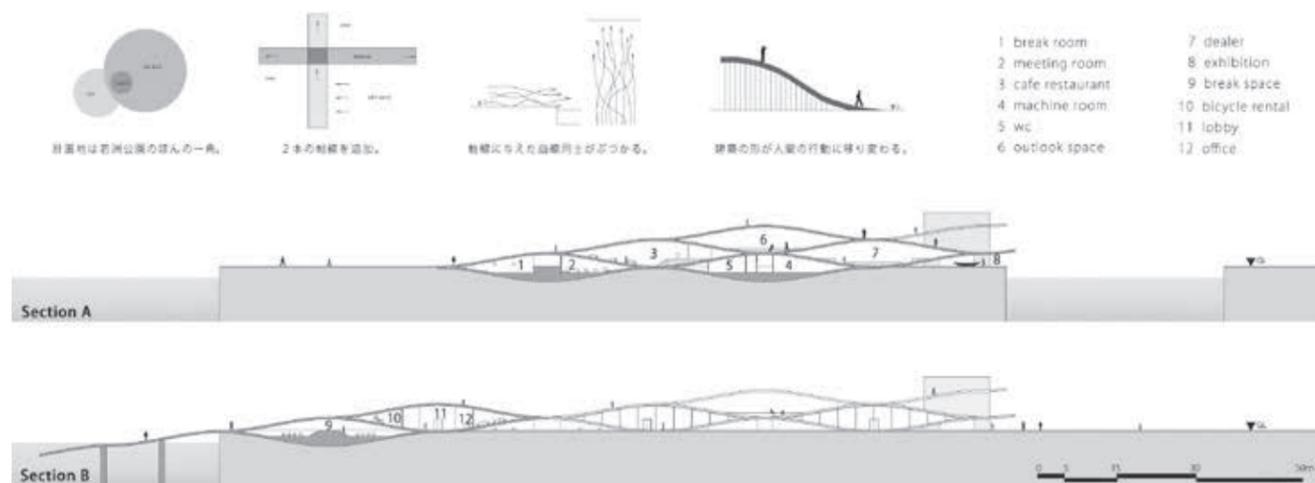
■講評

敷地は、人工地らしく幾何学的な入

り江になっていて、この内水面と隣接する若洲キャンプ場を活かした敷地設定となっている。北側を東京の都市的風景、南側を東京湾へと開けた眺望を生かし、上空を渡る東京ゲートブリッジ(道)、公園やキャンプ場(楽)、係留施設(海)の3つの結節点として、賑わいを演出するような「海の駅」の計画を求めている。次課題の水族館、ホテルもこの内水面に沿って敷地が設定されており、全方位への配慮が必要な課題である。

大谷案は、計画地からの3つの眺望を手掛かりとして設計されている。ゲートブリッジ、都心のビル群、内水面を見渡す計画地、この3つの方向性によって「見る」という目的を設定し、

それぞれの方向にショップ、ギャラリー、カフェ、レストランなどが分散配置されている。たんに見るということから発展し、アクティビティを感じる空間が提案されている。2階部分が両翼の羽を広げたようになっていて、陸地からアプローチするとその視線は海へと開放され、海からのアプローチは両翼の羽に囲まれるように感じられる。中央は海を渡る通路になっていて親水デッキへと導かれた魅力的な提案となった。ただし、方向性を意識しそれを建築化するために敷地(陸地)を削り取るというアプローチは、自然の海水を閉じ込める結果となっている。もっと大胆に pier 群とした方が、より魅力的な提案になったと思う。(長井義紀)



岩本 桃果

■コンセプト

広大な水面から突出した水の流れる箱。導かれるように海の駅の延長上の階段を上る。振り返ると再び巨大な階段が現れる。この巨大階段を上り終えたところで目にするのは空と海だけの広大な景色。水上には一本の道が通っている。この道を歩くにつれ壁面が出現。水の流れ落ちる音とともに、徐々に水中へと吸い込まれていく。ゆるやかなスロープを下った闇中の先には大

水槽が水平方向に広がる。大水槽には東京湾の水深0~50mに生息する生物が泳ぐ。階段を下がって奥へと進むと、回遊魚が泳ぐドーナツ型的水槽に行きつく。回遊魚の水槽トンネルを抜け、床レベルを下がるとともに、水深の深い位置に棲む魚を観望することができる。最後に、海面下200m以上深い位置に生息する深海魚をみる。

これらの空間を敢えて陸地で形成し、陸地における習慣とのずれを表現する。常識が介在する陸地だからこそ、水を大胆に利用し「違和感」を与えたい。

■講評

この水族館は、敷地に対する大胆な

建物の配置と、それに勝るシンプルでインパクトのある形はたいへん印象的である。敷地のほぼ全域に水景を設け、その上に約100m角の直方体の水盤が浮かんでいる。来館者はまず長大な階段を使って建物の屋根へと上がり、いる空間の中に身を置くことになる。そしてこの巨大な直方体の水盤の中へ、まっすぐな1本のスロープがつながり、水盤の下に計画された水族館の展示空間へと人々を導いてゆく。自然の風景に存在する海と、建築の水景とが一体的につながって大スケールの空間体験を生み出すことに成功している。

一方で水族館の展示空間は自然の海

の風景を人為的に切り取った幻想空間であり、海に展開する自然そのものではない。作者はこの自然の海の風景と、人為的水族館空間という仮想の空間の性質をよく理解して、それらを対比的に巧みにデザインの中に取り入れている。そのために作者は意図的に水族館の形をシンプルかつ巨大な直方体として仕立てあげて、内部空間との対比を明確にしている。さらに、対称軸をベースにしたシンプルなデザインは、ややもすると殺伐とした面白みのないものになりやすいが、このデザインはその危険な境界線を巧みにかわしながら、水族館にふさわしい記憶に残る大胆かつ繊細な空間を実現している。

(光井 純)

川崎 将

■コンセプト

埋立地である若洲は元々ゴミの最終処分場であるが、後に護岸整備および周辺環境整備が行われ今の姿となった。一方護岸化されることで発生する胎貝と呼ばれる貝の一種。それらは年に一度大量死する。やがて赤潮や青潮を引き起こし東京湾の生物の多様性を10年単位で損出している。

埋立地は私たちに多様な舞台を生み出し豊かさを提供してくれる。しかし

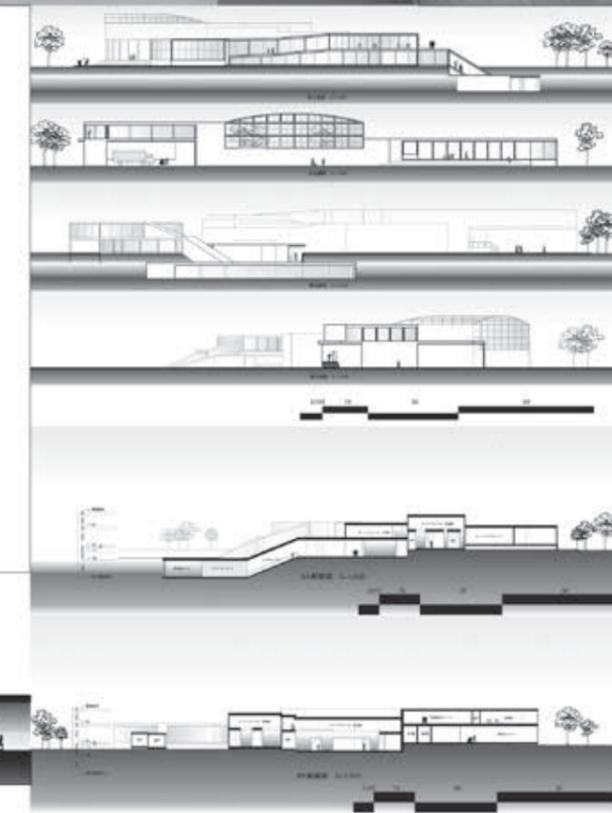
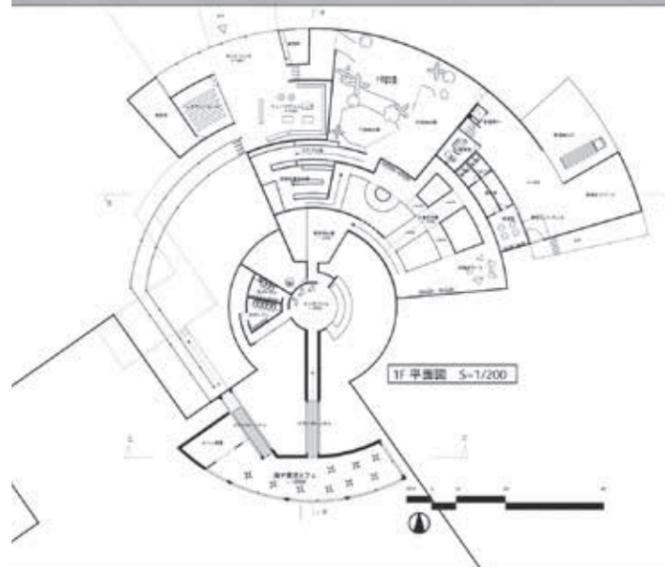
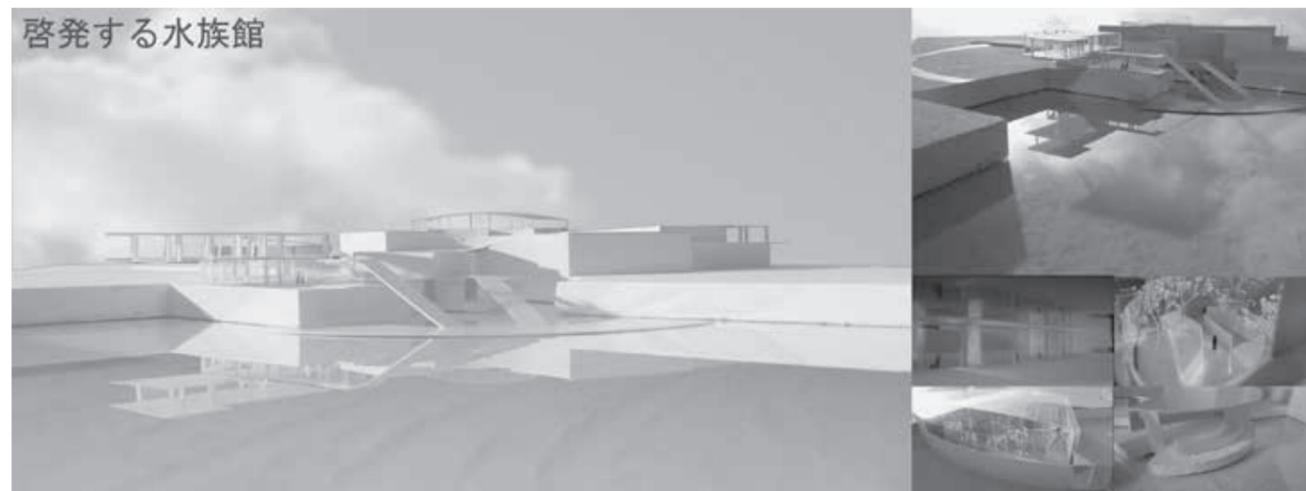
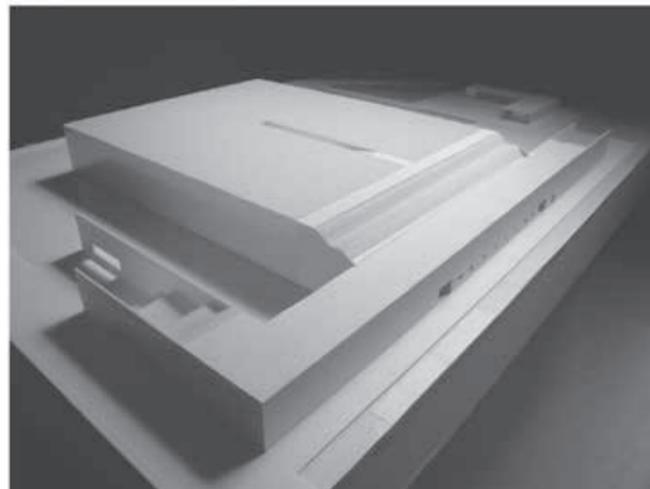
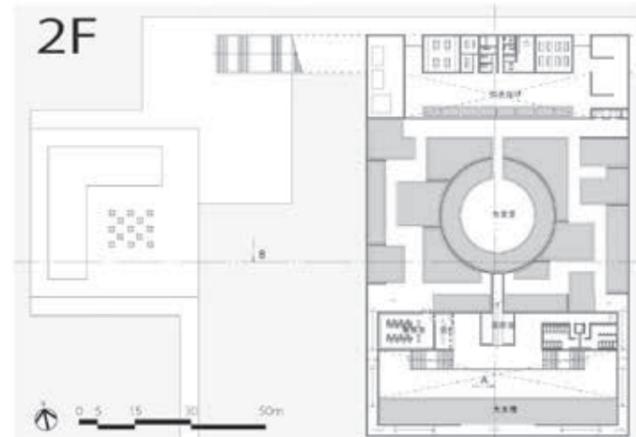
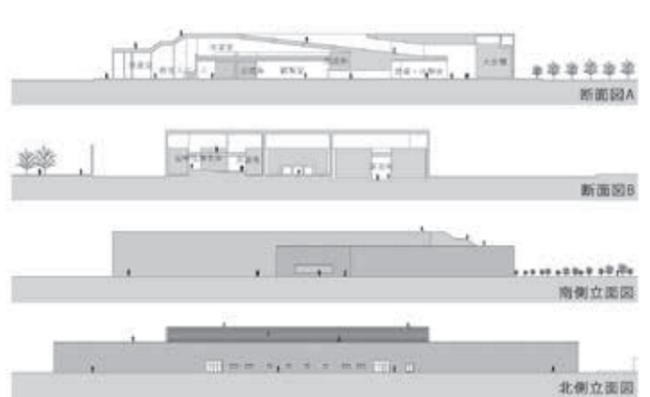
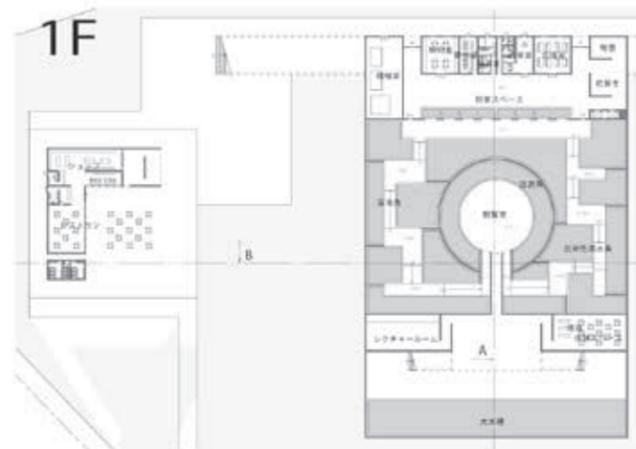
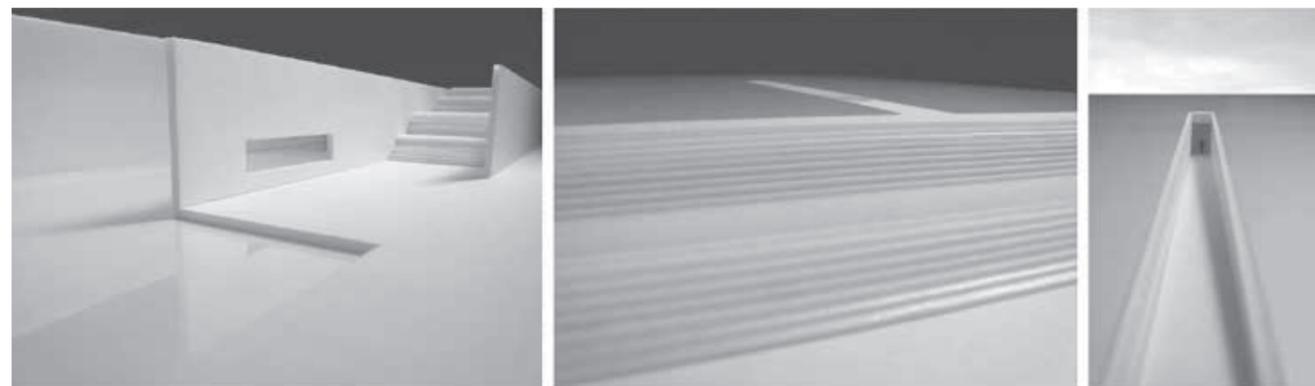
同時に私たちの知らないところで知らない間に失われ行くものがある。急激な人口増加に伴い急速に発展する東京湾の埋立事業。私たちが何気なく踏み入れ、住み、消費するこの土地に「あったもの」。そして忘れられたもの。自然。これは埋立地若洲に時間とともに埋まってしまった人々の記憶の片鱗に触れ、呼び起こし、人々が行って来た「埋め立て」という行為について海の玄関口である水族館が来訪者により深く認知させることで尊い自然への気遣い、未来の豊かな水辺環境で生活を現代に啓発するための建築の提案。

■講評

この水族館はたんに魚を見せるということではなく、東京湾若洲地区の海底の生態的な状況そのものを重要な展示物として建築空間に取り入れて、観察者を啓発し理想的には東京湾の環境そのものそしてさらに大きな自然環境について啓発したいという思いからデザインされたものである。スパイラル状の動線に沿って東京湾の生態を中心に

展示しながら次第に湾の底へと導かれ、さらには海底の断面すらも展示物として切り取って示すことで、海の底に堆積する魚類の死骸、文明の残滓、汚泥の状態を見せたいという問題意識の高い作品となっている。学生の課題では、問題意識の高さと着眼点の良さが重要であるが、その良い一例をこの作品は示している。そしてまた、水族館という施設にとっての重要な要件である、明快な動線とわかりやすい空間構成、感動を生み出す展示の考え方と相乗しながら、この問題意識は明快な居場所を用意されている。考える力とそれを具体的な形に置き換えてゆく力をさらに磨かれることを念じてやまない。

(光井 純)



空間的啓発
このような現状を「啓発」するために段階的に土地を下げそれに合わせて建物を配置し高さを決定する。さらに海中展望層をもうけることで高さ・奥行き・種々の3つを見ながら埋立地の形状を見せて各々に啓発する空間をつくる。



田原 拓

■コンセプト

海辺に建つスポーツホテル。「海」と「陸で行うスポーツ」は普段交わることがない。塩害、風、光の反射などスポーツを行いきらい環境だからだ。しかし、せっかく海辺に建つスポーツ施設なのでそれぞれができるだけ歩み寄った関係を築く必要があると考えた。そこで、ホテルをこの2つの間に入れる。ホテルと海、ホテルとスポーツ、それぞれを近づけることで、自然

に海とスポーツの距離が近づく。

近づけ方として、「見せ方」により心理的に近づける。

ホテル⇄海：ホテル前面、客室前面に水盤を設ける。水盤をとおして海を見ることで海との一体感が生まれる。また、海へ向かって長いテラスを設けることで海に吸い込まれるように近づきたくなる。

ホテル⇄スポーツ：客室前に宿泊者専用の観覧席を設置する。スポーツをする姿を見せることでアクティビティを誘発する。また、隣の部屋の宿泊者とのコミュニケーションの場となる。

■講評

建築が総合芸術といえるならば、ホテルの設計は総合的デザイン行為とみなされてもよい。つまり最少のベットサイド空間からホテルロビーや1000人規模の集会場まで、異なる空間スケール・用途・機能に対し高度で良質な設計が要求されるからである。しかもホテル客が満足するハレ空間の演出には、サポートするサービス諸室や動線が施設全般に巧みに配されなければならない。学生の演習課題としては大変難しい。たんなる思いつきや小手先のデザイン操作では到底ホテルの設計にならないからだ。多くの学生がプランニングに苦勞し、ホテルとしては破綻していると思える中でこの優秀作品は課題に答えている。建築デザインには派手さはない、どちらかというと物足りない。しかし建築家を目指す学生諸君には、周辺環境や敷地条件として施設プログラムをしっかりと読みこみ真摯な姿勢を求めたい。社会はそのような建築家を必要としている。いわゆる時代が求める設計力、デザイン力はプロになってからでも不断的努力で磨かれる。建築の勉強に近道はないがさせることもない、と言いたい。(井上武司)

渡邊航一

■コンセプト

「海の駅」「水族館」「リゾートホテル」各施設オリジナルなテーマを持ちつつ、3つが一体となるような共通のランドスケープをもとに設計した。水族館を中心に巨大な海の渦をイメージした公園や通路を描き、さまざまな施設や公園に無意識に誘導させる工夫がされている。各施設どこからでも自由に入ることができ、自由に通り抜けられる動線計画になっている。一日中

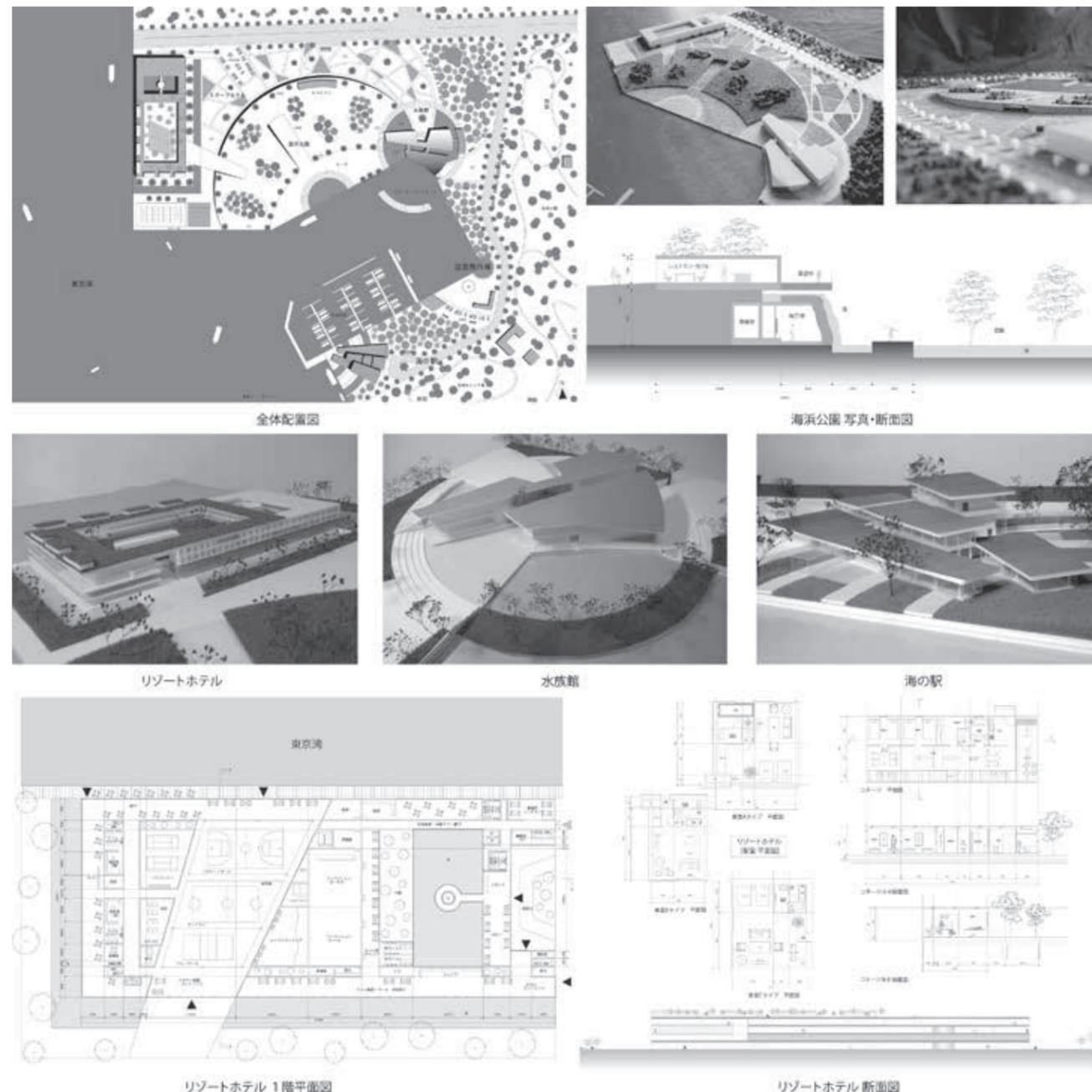
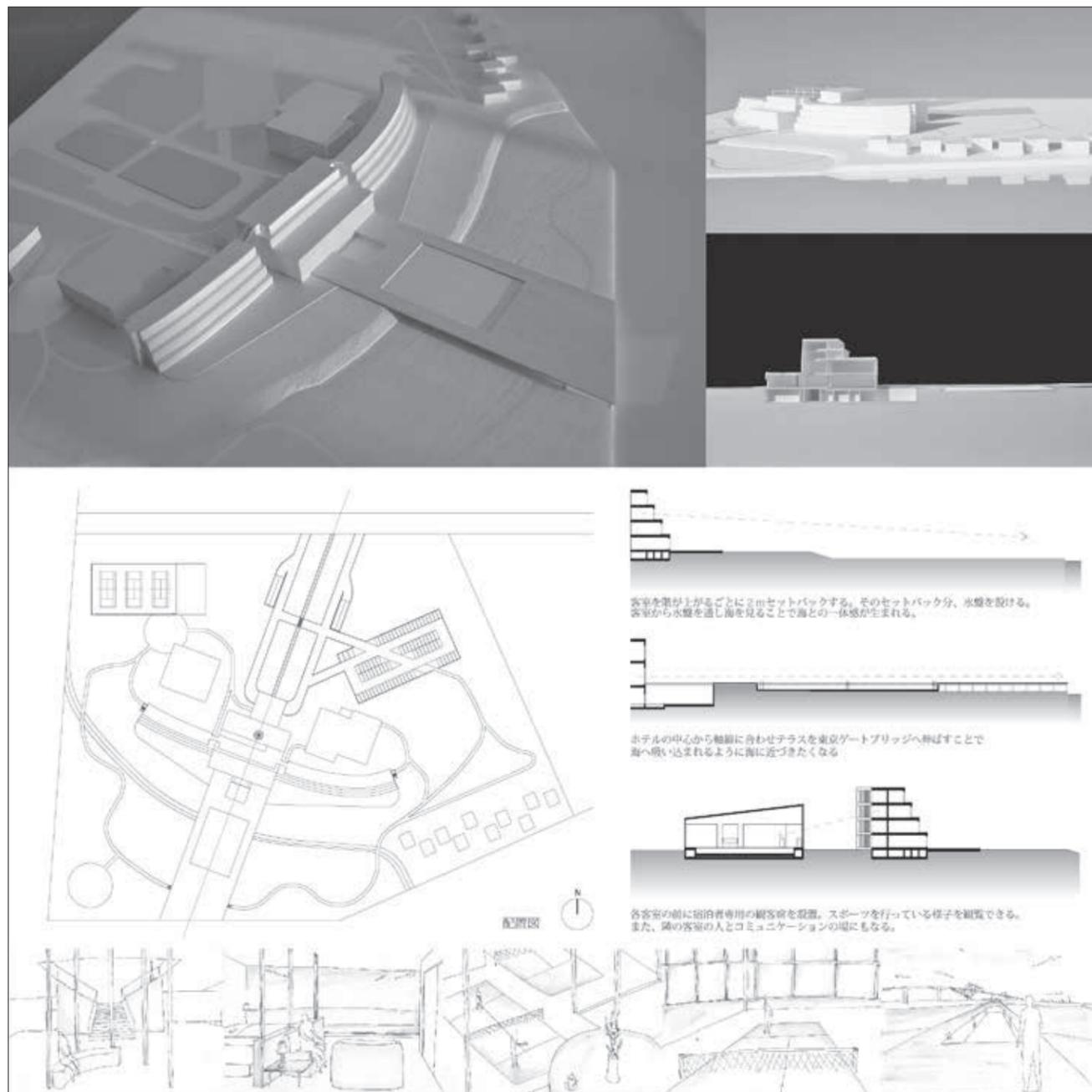
の若洲にいても飽きさせない驚きとワクワクさせる。例えば、水族館へのアプローチは、階段やスロープを降りると、まるで海の中に潜るような錯覚を起こす。リゾートホテルは、美しい海洋景観を楽しみながらスポーツでリフレッシュできる施設を提案した。大勢の人が施設内に入れ込み、一見複数階で宿泊客と通りかかった人が入り混じるように見えるが、目線や床の高さを変えることでプライベートな空間を生み出している。空中プールからは東京ゲートブリッジや東京都心の大パノラマを体験できる。

■講評

東京都江東区にある若洲地区は、東を荒川放水路が流れ、南と西を東京港で囲まれ、北側は再開発が予定されている貯木場跡地となっている四面環海の場所である。こうしたロケーションの中にゴルフリンクス、ヨット訓練所、

海浜公園などが集積することで一大海洋性レクリエーション地区を形成している。

本計画は、ここにさらに3つの施設を設けることで地区づくりを目指し「ワクワク感」をコンセプトとして計画している。そのため、各施設の持つ機能的な独立性を維持しつつも、隣接することで連携性や地域性、場所性を重視し、利用客のアクセスやサーキュレーションを意識することで、プロムナードにさまざまな工夫を設けている。プロムナードは通過するだけの装置ではなく、景観を楽しむ、場所を楽しむ、雰囲気を楽しむ等、若洲ならではの「場」を重んじていることを重視しており評価できる。(評柳昭雄)



山川大喜

■コンセプト

先の決まった一本道。途中でとぎれた道。選択性のある道。さまざまな道で彩られた若洲では移動すること、歩くことが少し楽しみになる。この先には何かあるのだろうか？どこへ続いているのだろうか？先へ先へと……。私は道が主役となりさまざまなシークエンスを生み出す計画を提案する。
 壁を使わずに自然と同化するように建築をかくし、道を主体としたマスタ

ープランを行う。そして、木の疎密、道の種類によって、移動することに変化を与えることのできるランドスケーププランを行う。海の駅では道を建築化することで道として主張する。一本道で構成された道はその先を期待させる。水族館では盛り土をすることで地中に埋め、建築を隠し、途切れた道はその先を自由にする。ホテルでは道以外を木によって隠す。いくつもの道はさまざまな選択を生む。3つの建築と道は若洲を訪れた人々にとって特別なワンシーンを見つける手がかりとなる。

■講評

西欧のランドスケープという概念の発展過程をたどれば、それはルネッサンス以前のラントシャフト、つまり農村を中心とする自然と人々の営みを示した風景に根底があろう。今日の20世紀的な都市開発におけるランドスケープデザインは、都市景観における人工物と自然との調和は、美の創造という観点から操作可能なものとして造園学を駆使してきた。
 東京都心の埋立地における山川君の作品は、そうした都市の開発主義的な

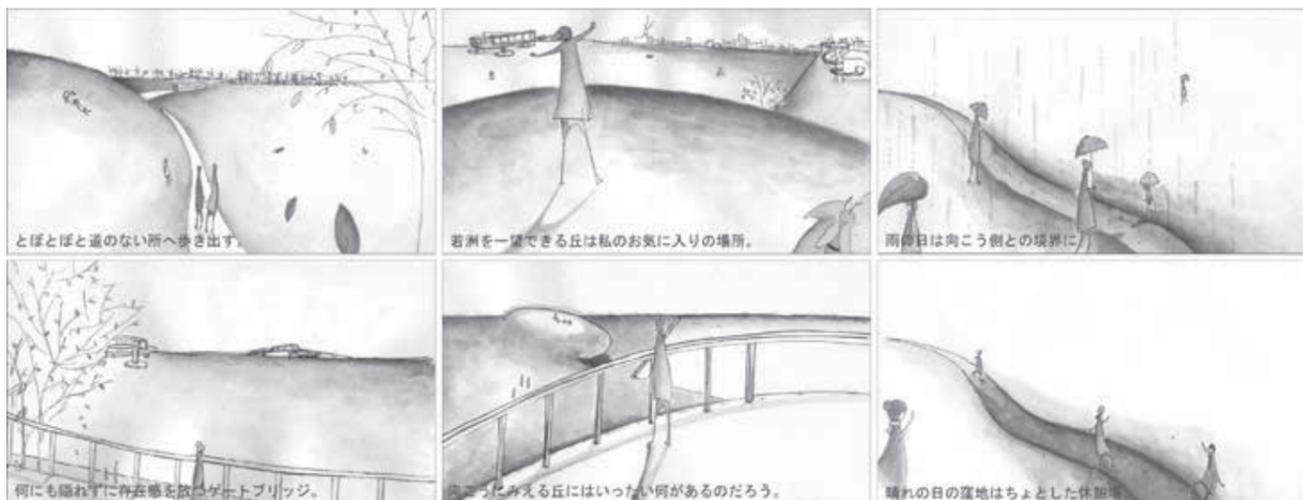
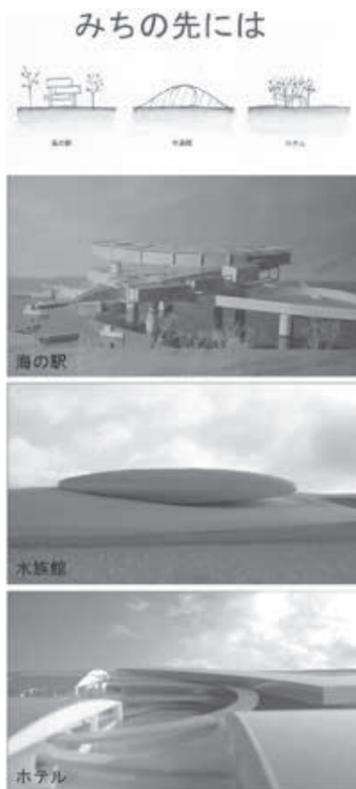
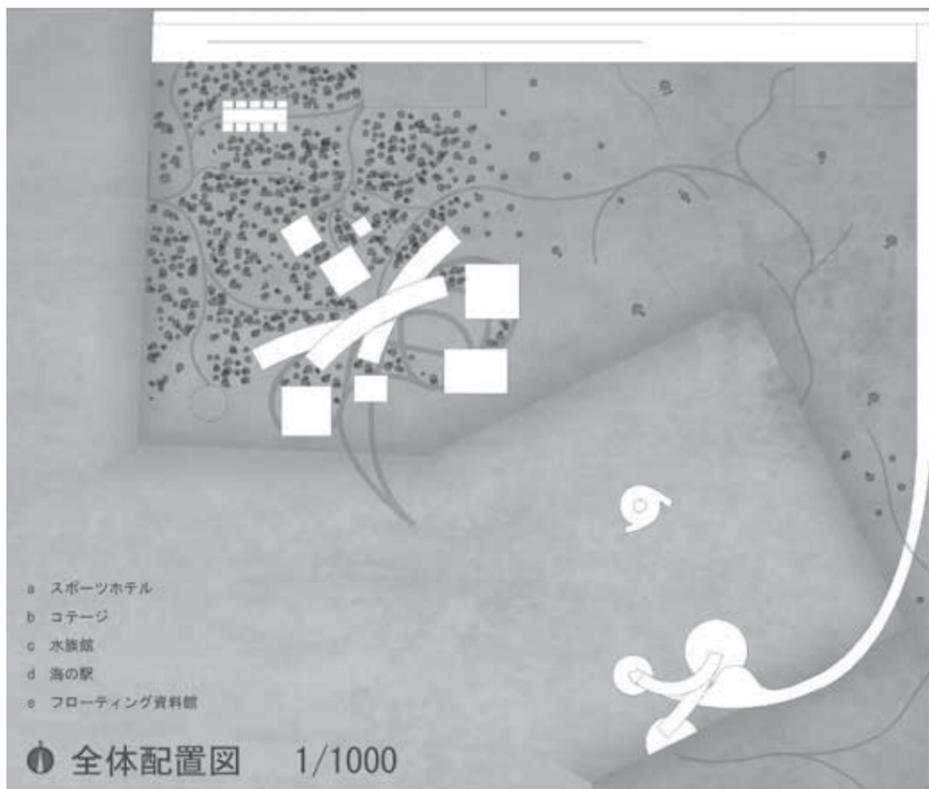
視点とは異なるランドスケープを描いている。疎密な木々、静かな海面、なだらかな芝生の丘、そして異物としての建築。パースに描かれたイラスト的な風景は叙情的であり、それゆえ、ある意味では定着した図法よりも説得力がある。遠近を強調した広角画は、埋立地を都市的な密度の反転として隆起した聖域的な空地とみなし、矛盾した相反する世界観を受け入れながらも未来を見据える視線が感じられる。農村でも都市でもない、自然でも人工でもない、道と丘が連なる抽象的なランドスケープ。曖昧な一本道を辿る繊細な内面性が、今後この表現力を活かしながら「道なき丘」を自らの対象領域としていく未来に期待したい。(内海智行)

4年生（総合演習Ⅰ、総合演習Ⅱ）

【担当】 畔柳 昭雄
 坪井 望太郎

桜井 慎一
 高島 秀訓

近藤 健雄
 佐藤 信治
 山本 和清
 井上 武司
 寛 隆夫



総合演習Ⅰ、Ⅱ

海洋建築設計演習（総合演習Ⅰ）
 ウォーターフロント計画演習（総合演習Ⅱ）
**「都市の水域を利用した
 地区づくりの提案」**

【課題趣旨】

本課題は、東京港の湾内に位置する埋立地において、東京都民に対する「水との接触機会の増加」の役割を果たす海上公園（埠頭公園、散策路、海浜公園）やマリナー、水族館や多様な施設等が整備されてきているが、これらは臨海副都心部以外では、個々の地区や施設の整備となっている。そのため、未だにアクセス性の低位な場所に立地する施設は十分に活用されず、認知度も低い状況である。個（点）として点在する施設の充実度を線のまたは面的な広がりによって転嫁し、リンゲージや有機的関係づけを図ることで、水辺地区全体の魅力を高めることが望まれる。また、水域においては、東日本大震災による東京湾の被害状況を鑑みること

も重要である。当該地区における主な問題点・課題は、
 ・駅からのアクセスが遠いため、地区の魅力を高める必要がある。
 ・ゴルフリンク、ヨット訓練所、潮風公園（デイキャンプ場）、釣り場、ヘリポート、東京ゲートブリッジ見学路入口はあるが、関連づけが薄い。
 ・都市型災害に対する防災機能の充実を図る必要がある。
 そこで、今回の課題では、東京港に面する若洲ゴルフリンクを中心として、その周辺に点在する施設を連携するとともに、地区に不足していると考えられる施設を検討し、ゴルフ場を災害時には有効な機能を果たす場所として都民に活用される場とすることが求められる。新たなコンセプトに基づく施設や空間を持ち込むことで地区の魅力を高める提案を求めめる。
 計画の前提としては
 ・若洲ゴルフリンク周辺地区を対象とする
 ・具備する機能用途を想定する
 ・システムの提案（機能用途）ソフト

面・ハード面
 などがあげられるが、これら以外の条件を検討し、地区内に点在する各種施設の質質やコンテクストを読み込み、定量的・定性的に分析を行い、課題に対する考え方→構想→計画を提案してほしい。
【提出物】
 図面（全体図・ゾーニング図、模型など各種機能図）など必要な図面は各班で検討。

総合演習Ⅱ

プロジェクト企画演習

「横須賀市の海を活かしたまちづくり～馬堀海岸水地区プロジェクト～」

【課題趣旨】

横須賀市は、三浦半島の大部分を占め、東側は東京湾、西側は相模湾に面し、久里浜港や浦賀港など日本の近代化を担った港町を有しています。同市は、まちづくりの基本目標であ

る都市像を「国際海の手文化都市」とした「横須賀市基本構想」を平成9年3月にまとめ、以降、自然豊かな水辺や港など海を活かしたまちづくりの構想・計画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、横須賀市における海を活かしたまちづくりの推進に寄与することを目的として、新たに整備された馬堀海岸水地区をデザインするものとします。

【要求図面】

- ①全体コンセプトおよびプロジェクト趣旨説明書
- ②敷地全体のゾーニング計画図および水系ネットワーク図：縮尺自由
- ③提案施設の各階平面図、立面図（2面以上）、断面図
- ④①から③までの図面をまとめてA-1ボード4枚までに整理し提出
- ⑤パースおよび敷地模型：縮尺自由
- ⑥パワーポイント資料（発表資料）



総合演習Ⅱ ウォーターフロント計画演習
都市の水域を利用した
地区づくりの提案

たすの班 / 田中雄基・小菅明紘・日比野百合子
「アウトドア・ライフ・アイランド若洲」

■コンセプト

アウトドア（アクティビティ）：野外活動を通じた、ライフ（スタイル、ステージ）：個人の生き方や成長の段階に応じた、余暇の時間を過ごす島。非日常的体験や新たなコミュニケーションを創造することで、都心部近郊において独自性の高い特徴を若洲に定着させ人のにぎわいを創りだす。人が

集まり、アウトドアライフの時間を過ごすことで生活の質を高め、より良い暮らしを若洲から都心へ発信する。

■提案

【動線計画】通過交通に対し若洲内に引き込むようなバスを増設する。加えて、新たなアクセス手段としてLRTと水上交通を提案する。

【配置計画】バスで区切られた領域ごとにメインとなるアクティビティ（占有空間）を配置。バスに接するようにコミュニティスペース（共用空間）を配置し、切り取られた領域間をつなぐ。

【各エリア別詳細】ゴルフエリアにおいてゴルフ場の占有空間によって海浜公園の動線が間延びしていた問題に対し、南北を共有空間として残し、東の水域

をゴルフ場として取り込んだ。キャンプエリアでは、水域を取り込んだキャンプ施設を提案。道の駅やオートキャンプ場など、各交通が若洲内に足を止められる場を設けた。マウントエリアでは、周辺開発の際の建築残土を活用し象徴的な築山を建設。麓には拠点施設としてレストハウスを提案する。

■講評

本計画は、東京湾湾奥の埋立地で、若洲地区を形成する人工島の位置づけにある場所であり、現在はゴルフ場と海浜公園およびヨット訓練所や釣り場等、都民や周辺地域の利用者の余暇活動の場となるように整備されてきたレクリエーションスポットであり、整備

されてきて久しい地区である。しかしながら、周辺にはコンクリート工場や港湾施設等が存在するため、余暇活動とのミスマッチ感をぬぐえない環境となっており、余暇を満喫する上での空間的な質感に乏しい場所である。

そこで、本計画では、この島的な位置づけ（隔離性）を積極的に活かすことを念頭に置き、海的要素を付加価値化して場づくりを演出することを提案している。ここでの提案は、非常に現実的であり、その気になればすぐにも実現できそうな案である。この提案をとおして、余暇善用の時代の流れの中で、日本の現状のレクリエーション空間のあり方を再考する必要性を強く感じた。（柳野昭雄）

総合演習Ⅱ ウォーターフロント計画演習
都市の水域を利用した
地区づくりの提案

チームT+A / 秋本悠喜・鷹島充寿・寺内将貴
「東京エントランスタウン若洲」

■コンセプト

2012年2月に開通した「東京ゲートブリッジ」は、2頭の恐竜が向かい合う姿を連想させるダイナミックな形状のトラス橋である。本計画は、東京港のランドマークとしても機能するこの東京ゲートブリッジを、「東京の海の玄関」としてだけでなく「日本の玄関」として位置づけ、若洲地区一帯を

東京と日本各地を結ぶ役割を担う「エントランスタウン」という新しい街を創造する。

この街は、次の3つのエントランスゾーンで構成される。

①人流のエントランス「人が行き交うターミナルゾーン」：玄関としての機能を有する、代表的な施設といえるターミナルを配置。羽田空港と周辺観光施設の中心であり、人流の中継地点となる。②物流のエントランス「賑わいのインターナショナルゾーン」：周辺施設であるコンテナターミナルや羽田空港からの物資輸送を想定。貿易・観光相手国の商品を取り扱うゾーンが機能する。③創造のエントランス「癒しのクリエイティブゾーン」：既存の

若洲ゴルフリンクスの緑と計画地の東側の水辺を、癒しの空間として利用。ストレス軽減が必要といわれている、ITやデザイン系のオフィスを誘致する。

■講評

東京ゲートブリッジの個性的な姿やそのネーミングから発想し、「空の玄関」羽田空港および成田空港、「陸の玄関」東京駅、これらの間に位置する本計画地の地理的特性に注目して、今後、寄港数の増大が期待される大型客船ターミナルを備えた「海の玄関」を整備し、東京だけでなく、日本の玄関（エントランス）として機能することを企図した計画案である。東京港の

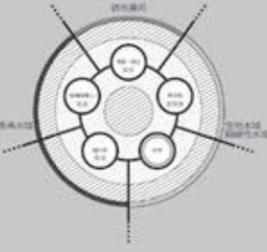
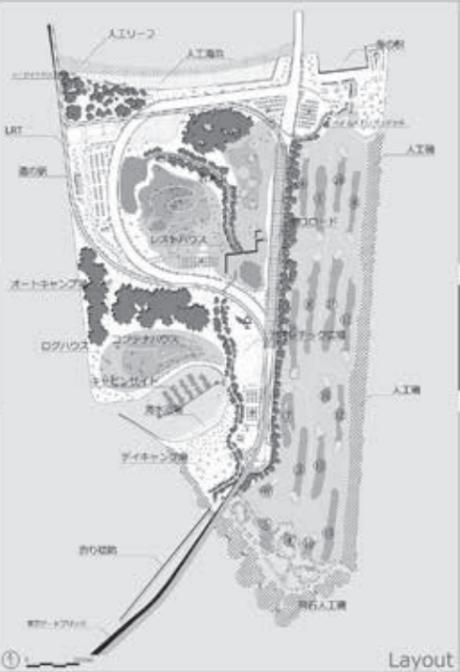
中で6カ所に分散している客船ターミナルおよびフェリーターミナルを、ここ1カ所に集約整備することで水上交通の利便性を大幅に向上することが期待できるし、2020年の東京五輪に向けた海外からの大型客船誘致にも貢献できる施設整備となっている点も秀逸なアイデアである。

敷地東側の東京湾沿いが、対岸に東京ディズニーリゾートや葛西臨海公園などが望める優良景観ゾーンであるが、ここにクリエイティブ産業やデザイン事務所の中層オフィスビル群を設け、東京都心唯一の本格的ゴルフ場、若洲ゴルフリンクスの敷地を計画地西側の遊休地部分を使って拡大・充実させているのも優れた提案である。（桜井慎一）

Outdoor Life Island

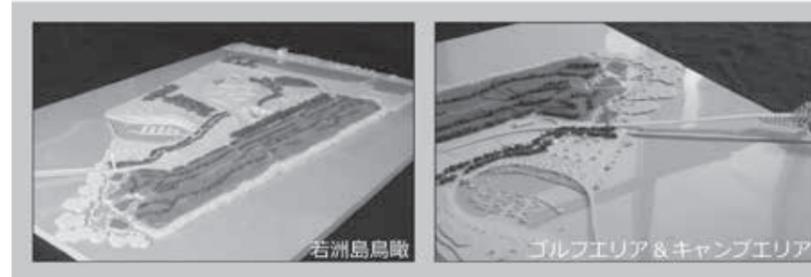
CONCEPT
水域の開羅性を活かした非日常空間の創出
既存施設 + 付加価値

アウトドア（アクティビティ）：野外活動を通じた
ライフ（スタイル、ステージ）：個人の生き方や成長の段階に応じた
アイランド（若洲島）：余暇の時間を過ごす島

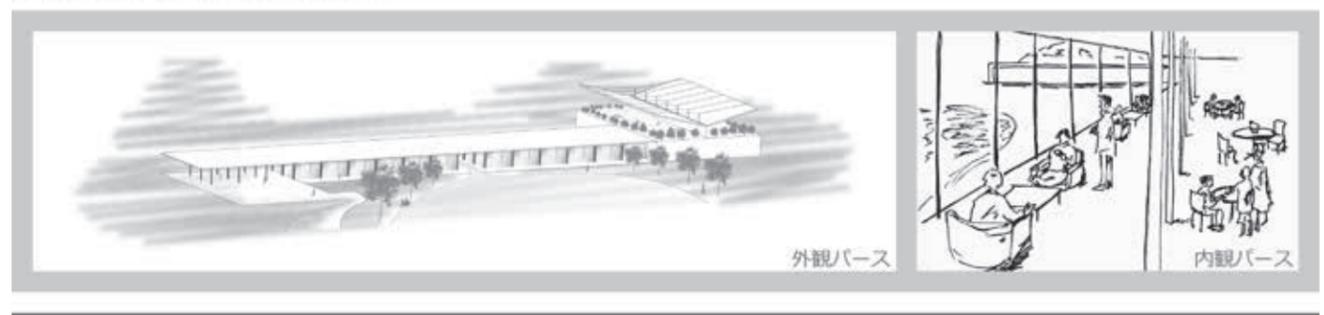



Layout

Models



Resthouse



東京エントランスタウン若洲 ~「人流」・「物流」・「創造」の玄関~

秋本悠喜 鷹島充寿 寺内将貴

社会背景・東京港における客船ターミナルの現状・目的

- 竹芝客船ターミナル
- 有明客船ターミナル
- 有明埠頭フェリーターミナル
- 東京港フェリーターミナル
- 清海客船ターミナル
- 青海客船ターミナル

客船・乗客の・・・分散
それぞれの客船ターミナルが・・・閑散

客船ターミナルの統合
客船・乗客の集約
賑わいの創出

コンセプト

“東京の玄関”としての役割
「東京の門」としての象徴的役割を担う東京ゲートブリッジ
ゲートブリッジを起点とする本計画地を、「東京の玄関」と位置付けた

3つのエントランス
計画地周辺にある施設を、「人流」・「物流」・「創造」の3つの役割に分け、本計画地を、それぞれを結ぶエントランスとして計画した

計画内容

I. 人流のエントランス ~人が行き交うターミナルゾーン~

- 東京湾若洲客船ターミナル
一日に、15隻の船・25,000人の乗客が入りし、1年中、人々が行き交う賑わいが生まれる。
- 東京ゲートマリーナ
約170隻の船を係留でき、東京におけるヨットやボートの玄関口となる。
- トランジットホテル
羽田空港と周辺観光施設の中心のため、中継地点として機能する。

II. 物流のエントランス ~賑わいのインターナショナルゾーン~

- 若洲インターナショナルマーケット
羽田空港・コンテナターミナルからの物流を想定。世界の「食品」や「ファッション」などを展開する。
- レストラン「WAKASU」
世界の食材を扱った料理を提供する。客船などを眺めながら食事を楽しむことができる。
- 東京港美術館
ターミナルに隣接されており、クルーズ船が寄港する国の美術品などが展示される。

III. 創造のエントランス ~癒しのクリエイティブゾーン~

- 若洲ゴルフリンクス
ゴルフ場を一部移転し、海岸沿いを有効活用。
- 若洲海岸
単調な直線の海岸を、緩やかな曲線とし、休憩スポットなどを配置。
- オフィスゾーン
緑や水辺に囲まれた、最も自然豊かな場所をオフィスゾーンとした。ストレス軽減が必要とされている、ITやデザイン系のクリエイティブな会社を想定。

配置計画

4班 / 海藤 航・福田雄太
 ・涌井 匠・梅田 淳

「走水海遊街」

■コンセプト

西部にある隣の馬堀海岸地区とは対照的に、走水地区は土地の整備が行き届いておらず、普段は人影の少ない「孤立した村」という印象を受ける。

馬堀海岸地区は1966・1975年に埋め立てられ、駅やインターチェンジを有し、人が生活しやすいように整備され

た住宅地になっている。

整備された「1万mプロムナード」は海辺の市民の憩いの場となっており、ゴミ拾い等のボランティア活動も盛んである。

一方走水地区は、「1万mプロムナード」の主要な動線は海から離れた国道16号沿いの歩道になっており、水源地の塀やレベル差で海との関係は保たれている。

そこでわれわれは、馬堀海岸地区の整備されたプロムナードの延長線上に「海遊街」の設計を行う。

■講評

課題の走水地区西側は、夏には潮干狩・海水浴で賑わう海浜があり、背後に高低差約70mの丘陵地の急傾斜が迫る。僅かに残された陸地に地域を東西に結ぶ国道16号線が丘陵沿いに走り、海苔や地元産魚貝類を加工する漁業者などの家並、普段は立ち入ることができない走水水源池がある。まちづくりに対して自由度に乏しい。「回遊街散歩道」はその状況を突破するため

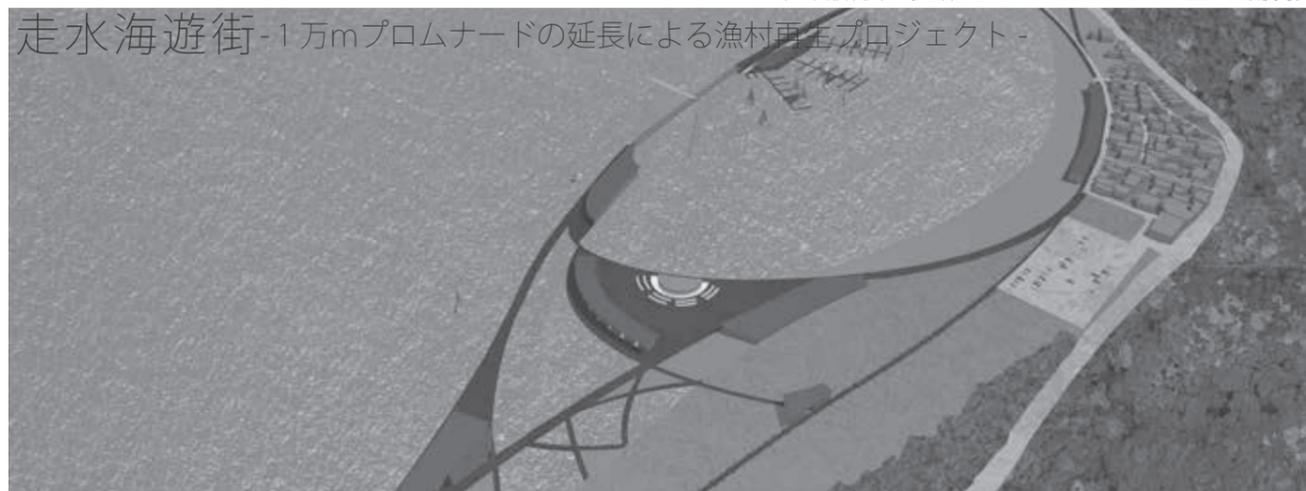
(井上武司)

に陸域に沿い海上側に提案された。だがその提案に至る動機説明が不十分といわざるを得ない。放置艇問題や漁民の後継者不足はマスタープランの基本構想に直接的に結び付かず、現地スナップの羅列や安易な住民アンケート結果も説得力に欠ける。問題考察による「なぜこの計画なのか」という提案者自らの論証が必要である。さて最終成果物を見よう。緩やかな曲線を描く散歩道、可動式ゲートブリッジは優雅で美しい、ランドマークとしても風景を引き締める。LRV、OWC 導入も可。それに引き換え、レストハウスやLRV 停留所など諸施設の建築デザインに安直さが目立ち、画竜点睛を欠いた。

卒業設計

【担当】 佐藤 信治
 坪山 幸王
 井上 武司
 藤岡 尋
 長井 義紀
 矢野 一志
 水本 光
 高島 秀訓
 鶴田 伸介
 廣部 剛司
 玉上 貴人
 松井 正澄
 長尾 亜子

第1回横須賀の海を活かしたまちづくりアイデアコンペ 最優秀賞



■散歩道に沿った機能と囲われた空間

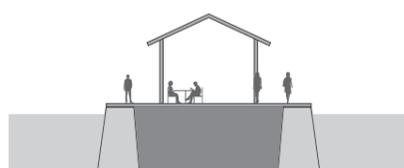


fig.01. 建築としての利用



fig.02. 養殖場と渚のレジャー空間としての利用

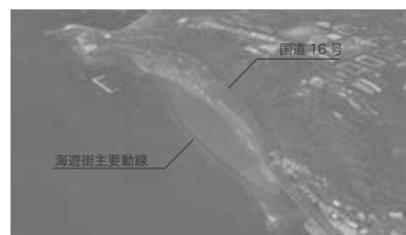


fig.03. 走水海遊街と今までの街の間



車床が低く高齢者も利用しやすい

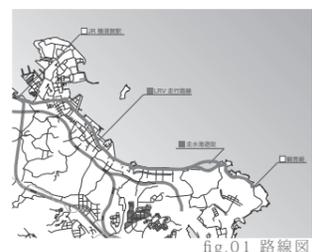


fig.01 路線図

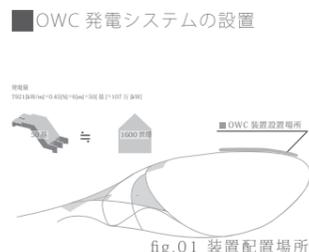


fig.01 装置配置場所

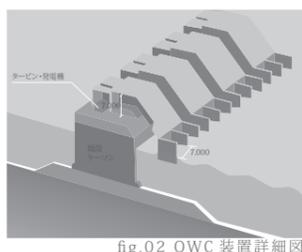


fig.02 OWC 装置詳細図

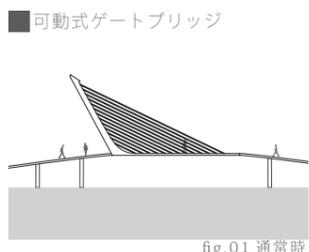


fig.01 通常時

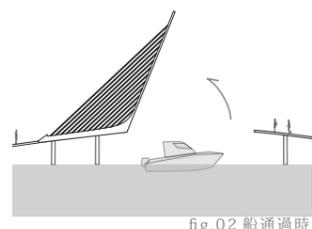


fig.02 船通過時

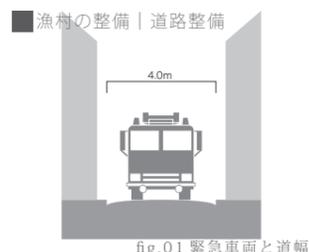
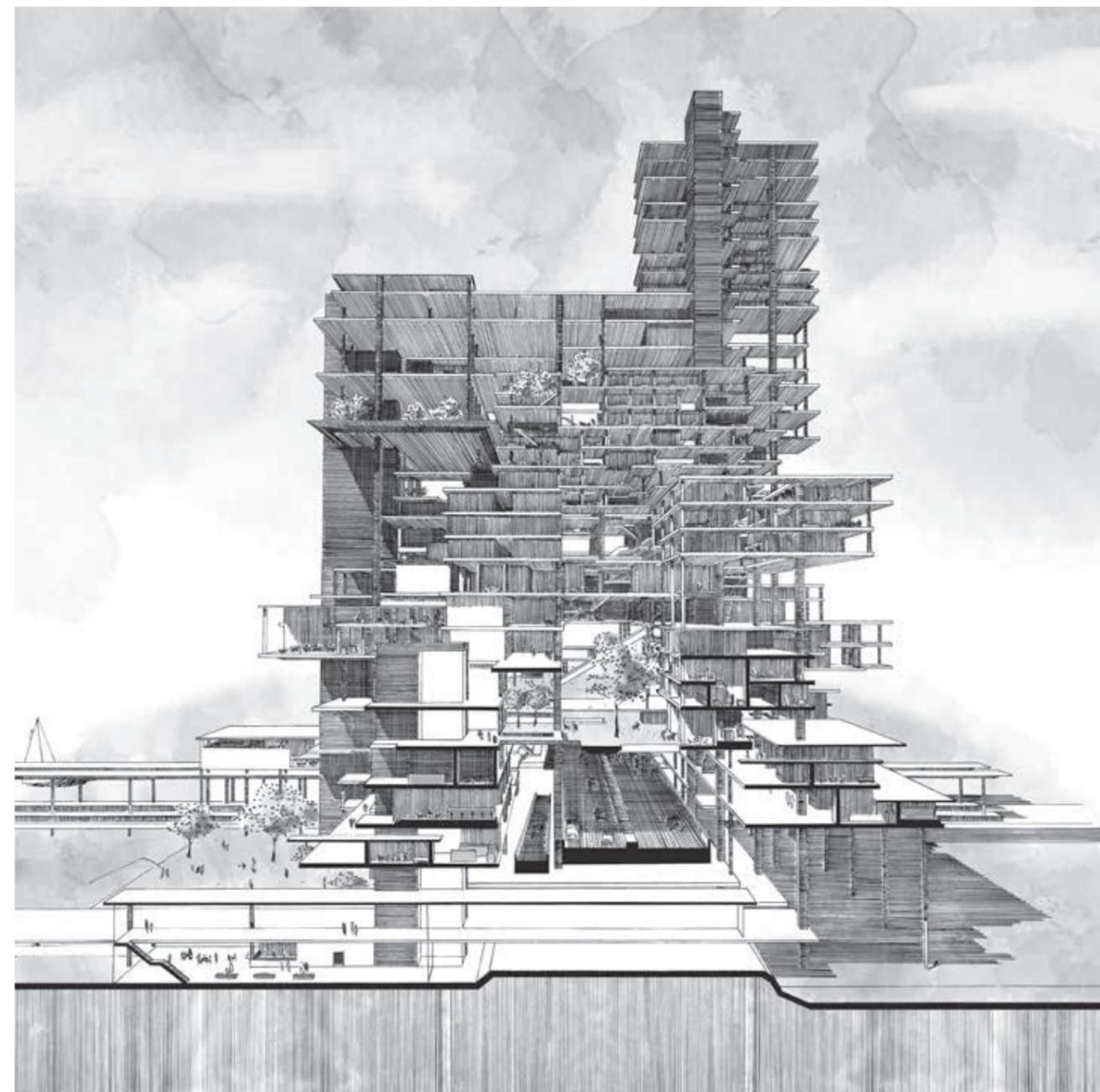


fig.01 緊急車両と道幅



fig.02 整備を行う道路



かし子どもを対象としたケアはその性質が大人の場合と異なる部分がある。

本計画では、子どもが大人と同じような病棟から開放され、遊びや学びをとおして療養できる場所の提案である。

2. 計画背景
 日本には、8,739棟（20床以上を持つ）の病院がある。その中で子ども病院は29棟だけである。

ホスピスは、全国で244棟あるが、子どもホスピスが行政にないため、現在、大人、子ども関係なしに利用されている。イギリスでは現在、40もの子どもホスピスが設立されており、病気を持つ子どもに目を向けられている。今後日本も、ホスピスの利用を大人だけでなく、病気をもつ子どもにも目を

向けていかなければいけないと考える。日本の抱える少子化問題は、解決されないであろう。

また現在、病気をもつ子どもは院内から出ることなく、隔離された中で、治療されている。病院の中では、年齢に関係なくストレスが溜りうつ病になる。そのため、短期の入院でも、精神的、肉体的に療養できる施設が必要である。

3. 敷地
 静岡県静岡市麻機遊水池内に位置する。この地は、水と緑が多く昔から水との関わりが多かった土地である。そのため自然的に子どもの遊び場も多かったといわれている。

昔七夕豪雨が有り浸水面積2,584ha、床上、床下浸水26,156棟、死亡者41名と大きな災害があった。この災害を機に麻機遊水池の整備が始まった。

麻機遊水池は、地上-3mと掘下げており、第一工区、第二工区、第三工区、第四工区と4つに分けられている。総面積は約210haであり、貯留量は約350万㎡である。昭和52年から第一工区と第三工区間の埋め立てが始まり、子ども病院や養護学校、老人ホームなどの建設が始まった。しかし、広大な遊水池を分断させたため、地域から独立してしまった。

4. 基本計画
 遊戯療法は遊びを用いて子どものこころの病気を治療する精神療法である。遊戯療法では、言葉ではなく遊びの中

で子どもに自分のこころを自由に表現させることにより、ストレスで凝固しまった子どものこころを解き放ってやるとともに、本来のこころを取り戻させてやることを目指す。また、カウンセラーも遊びを通じて子どものこころの状態を理解することができ、こころの病気の診断にも役立てることができる。おもちゃを使って遊んだり、自然の中を駆け巡り、虫取りや鬼ごっこで遊んだり遊び方は自由で無限大である。少しでも体を動かすことで、普段の不安を少しでも緩和することが重要である。また、家族も無邪気に遊ぶのが子を見て、気持ちが開放される。

5. 建築計画
 5-1 「層造建築」

この敷地は、縄文時代から現在に至るまで多くの層によって作り上げられてきた。そのため、今までの層の上に新しい層を重ねる時代を作る建築が好ましいと考える。

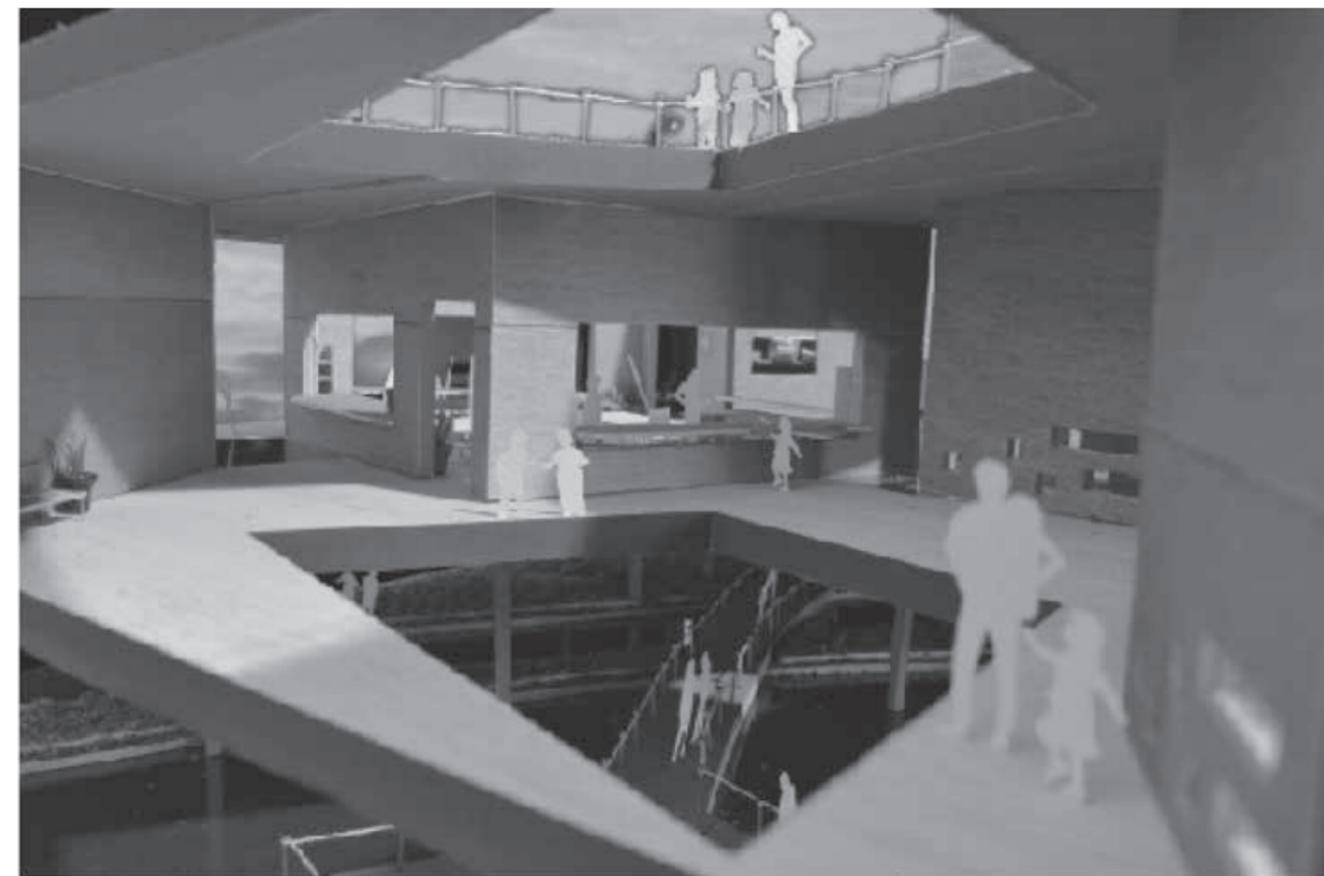
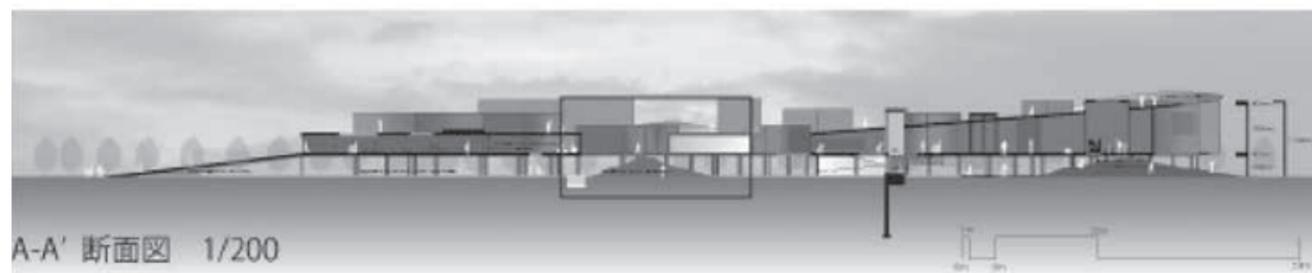
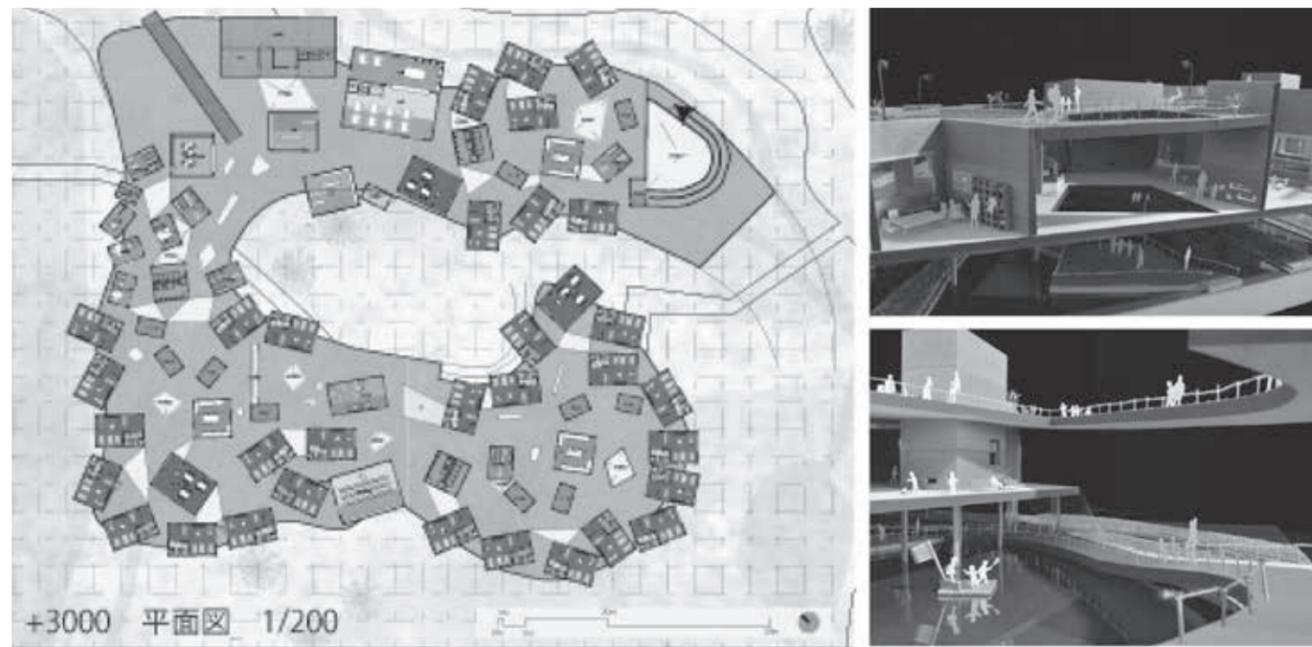
5-2 「無為空間」
 本来規則正しい病室を角度をつけて降りること、隣との間に隙間が生まれ空間ができる。同じ病室であっても、角度が違うことで見える風景も変わる。新しい余白の空間ができることで、人は直線に動くのではなく、さまざまな曲線的動きに変わり予期せぬ発見や事故、風景に出合う。

そういった中で、子どもたちは発見から遊び、そして多くのことを学んで育っていくと考える。

伊藤春樹

1. はじめに

近年の高齢化とがん患者の増加を反映して、社会にホスピスの必要性が広がってきている。当然ながらホスピスの対象には大人のみではなく、難病の子どもとその家族も含まれている。し



の増加が深刻な問題としてあげられている。排出量は年間約210万トンにも及んでいて、これは家電4品目（冷蔵庫・テレビ・エアコン・洗濯機）における年間の総排気量の3倍に値する。廃棄物の増加の背景には、流通構造が複雑であること、消費者が産業全体の現状を認知していないことが原因である。そこで本計画では、産業全体の垂直統合、消費者への可視化を目的とした、生産工場・商業施設・再生資源化工場の機能を複合した施設を提案する。

■計画背景

1. 流通構造の複雑さ

アパレル産業は従来から、各企業が特定の工程に特化した分業体制をとってきた。国内生産の縮小した現在にお

いて各企業を結び仲介業者が衰退したことから、産地が孤立化、結果生産地は必要な消費者動向を把握できないまま従来の生産を続けることになり、消費者のニーズを無視した商品が生産されるようになった。

2. 消費者の意識の変化

アパレル市場の縮小が続いている現在、市場は同質化した商品であふれ返り、商品の低価格化につながった。自ずと消費者は価格でのみアパレル製品の差異をつけるようになり、素材や技術などの生産現場への関心は低下。商品の低価格化に伴う商品価値の低下や流行の移り変わりの早さが、商品のライフサイクルの短縮化を促し、廃棄物発生へとつながっていく。

■計画敷地

東京都渋谷区

渋谷区は織物衣服における年間商品販売額が266,274（百万円）と東京都の中で最も大きな数値を示していることからアパレル産業の一大消費地となっている。

神宮前5-53-1

敷地面積9,900㎡。工場というまとまった面積を必要とするプログラムの特性、施設を顕在化させるために大通りに面していることなどを理由に、2015年度末に閉館予定であるこどもの城跡地を計画敷地とする。

■基本計画

1. 工場機能の集約化

多段階工程間の情報の分断が廃棄物

の増加の原因につながっていることから、各工程の機能を一体化させることで、工程間を垂直連携化し、情報の共有化を図る。

2. 商業施設と再生資源化工場を併設

生産工場に商業施設と再生資源化工場を併設することで、消費者に製造現場、衣服の廃棄現状を可視化することができる。

■建築計画

工場機能の点在

消費者の意識を変えるために、トラックボックス化された工場を可視化させる。

工場機能を施設全体に点在させることで、消費者に多視点から生産現場を見せることができる。

回廊と吹き抜け

点在した工場を見て回れるようにするために回廊と吹き抜けを設ける。

回廊空間が平面的に、吹き抜け空間が断面的に施設全体に点在した工場をつなぐ。

さらに回廊空間上に商業店舗を配置することで、買い物に来ながら生産現場全体を見て回れるようにする。

壁柱による空間構成

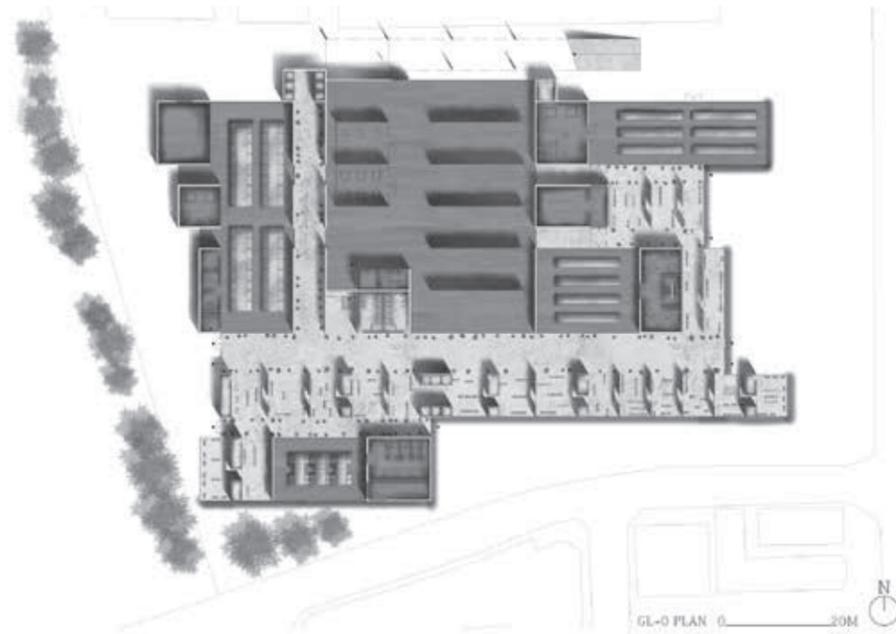
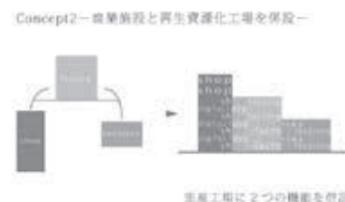
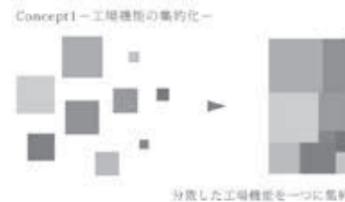
消費活動の裏側として存在してきた生産現場を顕在化するために、裏側ない関係性を作る。

壁で空間を隔てるのではなく、壁柱を配置することで商業店舗と生産工場が分け隔てなく同居する空間が生まれる。

海藤 航

■はじめに

大量消費が特徴となった現代社会において、アパレル産業における廃棄物



第25回千葉県建築学生賞 奨励賞

卒業設計
リトル・ブラジル
 外国人集住地域における新しい
 ケーススタディの提案

齊藤亮介

■はじめに

群馬県邑楽郡大泉町は日本の中でも外国人密度が最も高い町である。深刻な労働力不足に見舞われ、積極的に日系ブラジル人の受け入れに動いたが、その結果日系ブラジル人の定住＝移民化に伴う問題が発生してしまった。本卒業設計では外国人集住地域における新しいケーススタディの提案をする。

■計画背景

～不十分な日本語力と日本の習慣の理解～

大泉町では、情報はできるだけポルトガル語に翻訳し、情報発信に努めてきた。しかし、外国人の集住率が高まるとともに日本語を話さなくとも生活できる環境が構築され、結果的には長年日本に住んでいながら「通訳がいなければ意志が伝えられない」という人たちが増加してきた。

■日本語習得の重要性

東日本大震災が発生し、迅速かつ正確な情報が生命を守ることを再認識したとともに、外国人であっても情報を的確に受け取り、適切な行動をとることができれば、支援側になり得るという事実も明らかになった。こうした観点から日本語の教育が重要であるとい

える。

■移民の受け入れ

高齢化、および人口減少により日本は移民を受け入れる必要があるといわれている。2055年の総人口は今より3割減少するといわれ、生産年齢人口は現在のほぼ半分になるといわれる。こうした人口構造の変化により経済活動が停滞すること、そして高齢化によって年金制度や医療保険制度の運営が困難になることが懸念される。そうした問題を解決するために、若い外国人を積極的に日本に引き入れなければならないと考えられ、今以上に日本人と外国人との共存が重要な課題となってくる。

■基本計画

外国人集住地域において、外国人の

受け皿となる日本の言語文化の教育施設を含んだ集合住宅を提案する。所々にコミュニケーションスペースを備え、地域の公民館や井戸端会議の場、または子どもたちの遊び場となる。ここでは住民と“道”を歩く地域住民との交流が図れ、地域の習慣や行事などの情報を得ることもできる。

■設計コンセプト

「道の建築化」日本は道を中心に発達した文化だといわれており、人々のコミュニティは道に沿って形成されてきた。また、橋は川によって分断された町と町をつなぎ、多くの人々が行き交う重要な道である。町と町をつなぎ、それは人と人とをつなぐことにもなりえる。

卒業設計
支守する建築
 一軍艦島付近におけるカジノリゾート施設の提案一

福田雄太

1. 計画背景

日本では明治41年に制定された刑法により「賭博は違法」と制定され時代の流れとは関係のないまま100年以上も受け継がれている。しかし、カジノ施設による経済効果を期待し全国で23都道府県がカジノ施設を誘致している。目的は「新たな税収の確保」「雇用の創出」「新たな観光資源と余暇活動の

創造」とされている。観光をとおした活性化は人的交流、情報交流、集客効果を起こす。これまでカジノは、アメリカはビジネスの場、ヨーロッパは社交性を高める場として発展していった。今回、日本におけるカジノは情報交流の場として位置づける。

2. 計画地

カジノに対してはさまざまな懸念が挙げられる。

「犯罪の増加、治安の悪化」「ギャンブル中毒や経済破綻者が増加」「騒音や環境への悪化」「子どもや青少年の教育上の問題」以上の懸念とカジノ導入の目的、リゾート施設要素を加えて次の3点を設置条件とする。「住環境から一定の距離を保ち、隔離性があ

ること」「収益を得るための利用客が見込めること」「非日常性を演出できること」「普段生活している陸地から離れること」と、非日常性を求めることを考え海上への設置とする。新たな収益と、海外からの観光客を求めるためアジアの富裕層が集中する中国、香港、韓国、日本の4カ国を主な収益を得るための対象国とする。

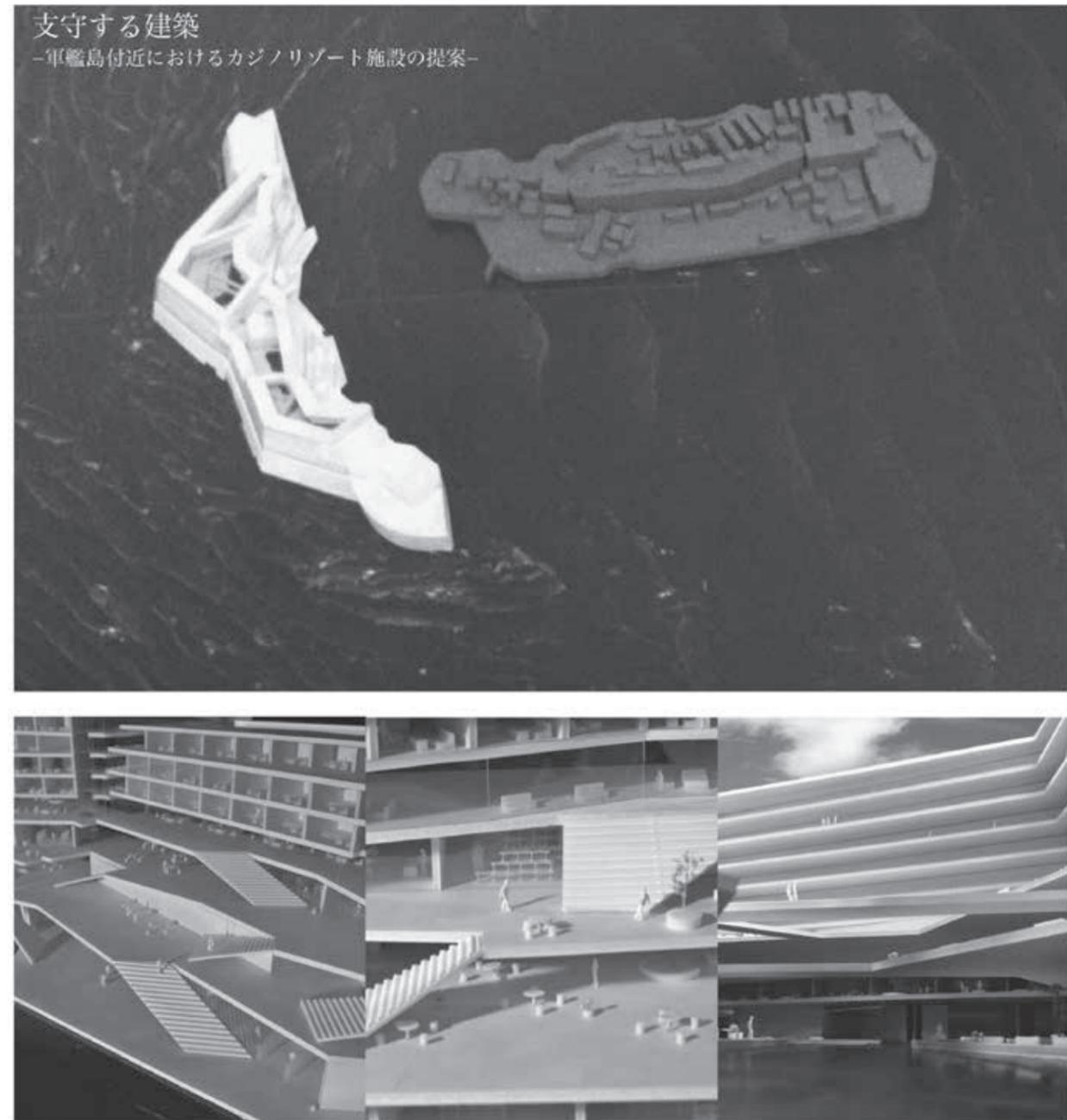
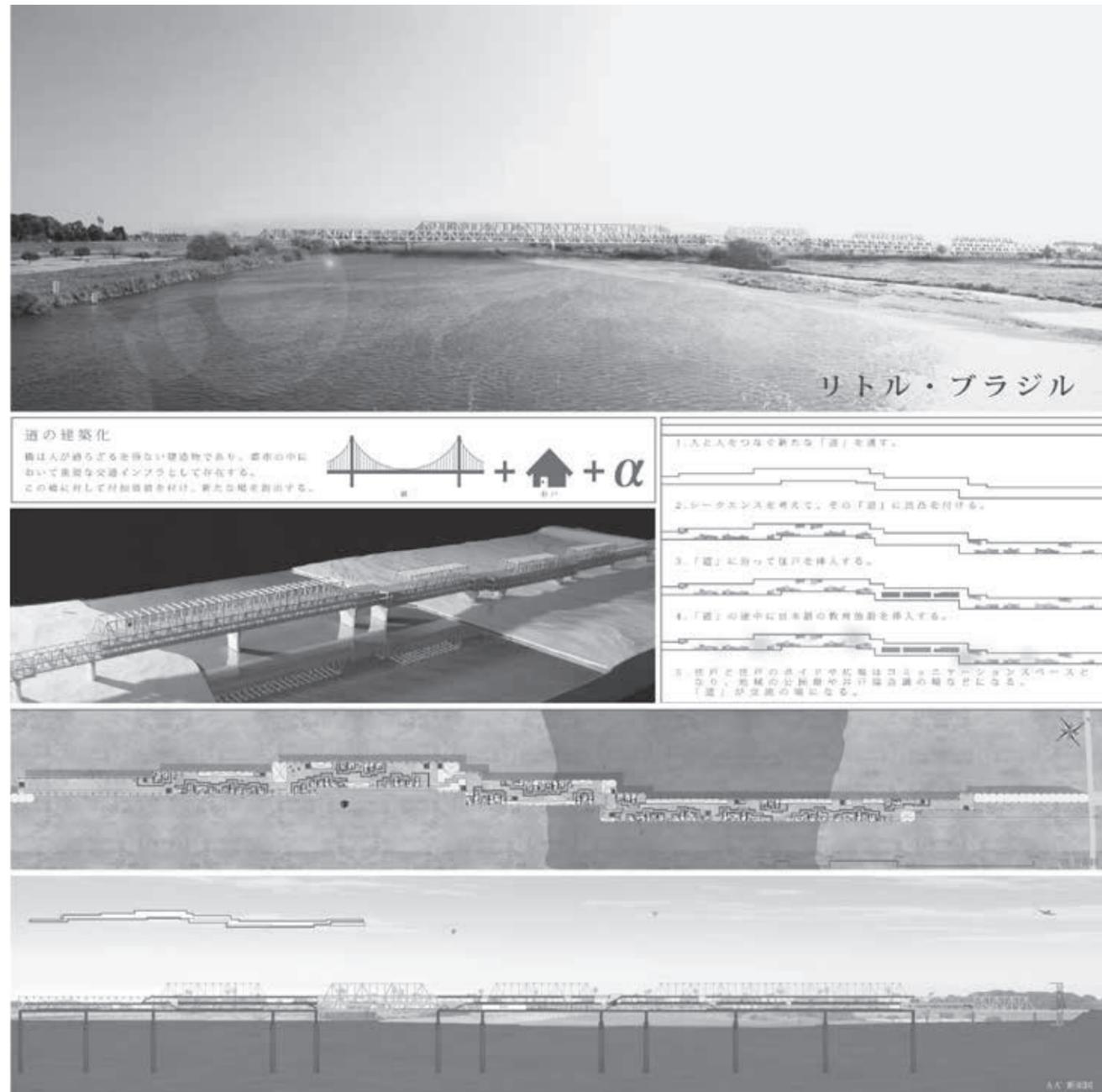
3. 敷地選定

計画背景と敷地条件から敷地を長崎県端島(軍艦島)に選定する。軍艦島は鉱山として栄え近代工業を支えた。現在、日本がものづくり大国といわれているのはこの島で採れた石炭のおかげである。そんな日本が世界に誇る工業技術を作り上げた島を伝えるため軍艦島付近に計画する。現在の軍艦島は閉山され観光地となっている。日本の近代工業を作り上げた程の力があつた島であったため現在世界遺産に登録されようとする動きが行われている。しかし、島の風化が進み島の形が崩れていっているため長崎県は修復作業を行いながら形を保っている現状である。そのため、日本の近代工業の象徴である島を見せると同時に島を守る形で施設を計画する。

この海域は南西から風が吹き、波が立つため軍艦島を海象から守る形とする。また、軍艦島と呼ばれる島の全景を守るため人間の視野角以内に計画施設が入らないように考慮する。

4. 配置計画

この海域は南西から風が吹き、波が立つため軍艦島を海象から守る形とする。また、軍艦島と呼ばれる島の全景を守るため人間の視野角以内に計画施設が入らないように考慮する。



修士設計
瀬戸内複合浮体施設の設計
—愛媛国体を事例とした共同利用
化の提案—

更新が必要となるため、維持管理費の増加が見込まれる。さらに地方都市では、人口の減少や市町村合併の影響により、町の拠点が絞りこまれることで施設稼働率の低下が予想される。こうした状況においては、地方自治体が保有する公共施設全般に対する維持管理の在り方を見直し、地方における公共施設の再編が必要だと考えられる。本計画では地方における公共施設の将来を考え、2017年に開催される愛媛国体を事例として、老朽化により建替えが行われる屋内競技場を始めとする施設群の設計を行う。また、瀬戸内海域の地方自治体による公共施設の共同利用の可能性について、水上移動型施設と陸域との効率的な結節を目的とした移

動式浮体橋を提案する。これにより、さまざまな地方港等での接岸が可能になり地方の活性化に寄与することが望まれる。

■計画背景

1. 公共施設の老朽化
現在、建設後約30年が経過した公共施設が老朽化し、これからは、次々と耐震補強や建替えが行われていくと推測できる。

2. 維持管理費の増加
建設から30年以上経過した公共施設は修繕が必要になる。設備機器は25年から30年経過すると主要設備機器の更新・大改修が必要になる。また、エレベーター、空調機、ボイラーの特高受変電機器、中央監視盤等の大規模でコ

ストのかかる設備は集中的に改修更新が必要となってくる。この時期を過ぎるとさまざまな不具合が断続的に起こり、頻度は急速に高くなる。

3. 人口の減少に伴う市町村合併と施設稼働率の低下
日本の総人口は2010年には約1億2,806万人に達したが2050年には1億人を割ることが予測されている。また、少子高齢化により人口の年齢構成分布も変化している。

現在こうした人口の減少と年齢構成分布の変化に伴い、各地域における施設数が見合っていないことが顕在化している。過疎化が進む市町村においては、中心市街地だけでなく、地域全体として公共施設の利用率低下が予想さ

れる。

■建築計画

1. 海域による共同利用化
—水上移動型施設の設計—
瀬戸内海の立地を活かして、海域を移動する水上移動型施設の設計を行い瀬戸内海全域での共同利用化を提案する。これは、従来の横並び型の施設でなく、複数の地方自治体が広域的に補完し合う公共施設である。また、運営経費も共同出資することで、質の高い催し物を小さな離島でも開催できる可能性が広がる。これにより、短期イベント後の施設稼働率の低下を防ぎ維持管理が整った施設とする。

2. 意匠計画—霧のような建築—
「建築物の共同利用化」により、複

数の地域で保有するため常に移設移動する。そのため、現れては一定の時間佇み、また消失する霧を彷彿させるような機能となっている。そこで、瀬戸内海特有の海霧をデザインコンセプトとして立体面格子を積層させることで直射日光を遮りながら心地の良い風を取り入れる霧のようなやわらかなイメージを体現化し緩やかに開かれた施設とする。

3. 平面計画
避難経路を確保し、瀬戸内海特性である多美島を望む方向性と陸上との一体的利用を考慮してダブルスキン構成とし建築外周の浮体上部を有効活用する。

4. 動線計画

基本的な動線計画として、避難経路を兼ねた建築物の外周からアプローチをとり、瀬戸内海の島々を望みながら内部に入る構成としている。また、避難時には全方向の外周部に客動線と客動線を分離することを想定している。

5. 保留形式
各寄港地の海底に予め杭を挿入し、寄港時にドルフィン係留を採用する。また、パイルガイドは取外しが可能な物とする。

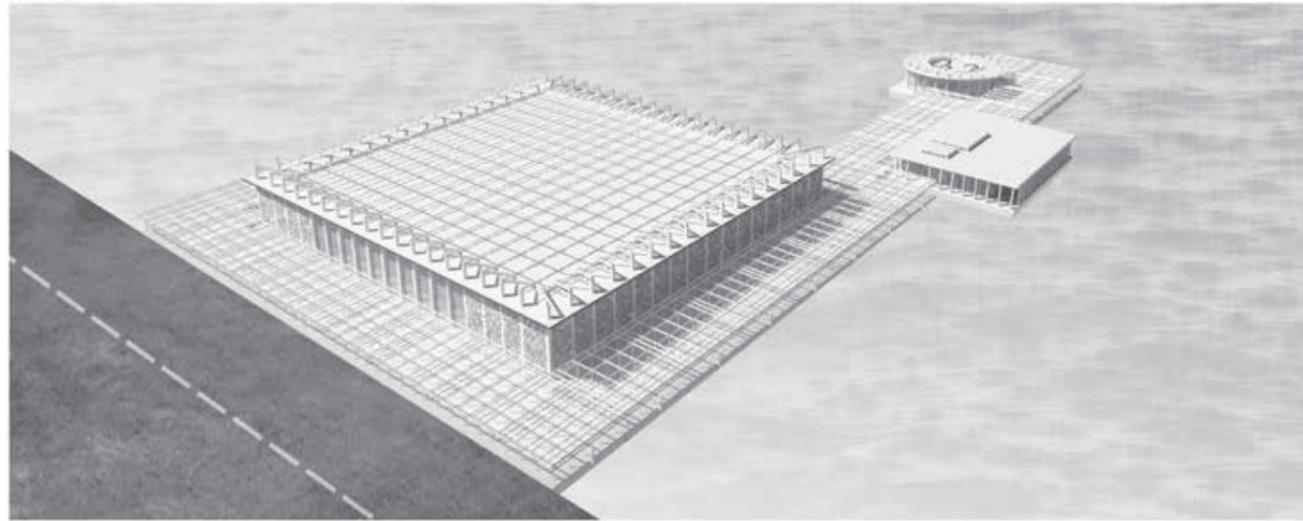
6. 材料の選定
本計画では、海中における腐食に対する抵抗力の最も大きな材料の選定を考え、その抵抗力が最も大きいとされる材料のチタンを外装膜材として使用する。

杉田陽平

■はじめに

わが国は、1970年代の高度経済成長期に建設された数多くの公共施設の老朽化により更新時期を迎えようとしている。また、建設後約30年が経過した施設では、大規模な修繕や設備機器の

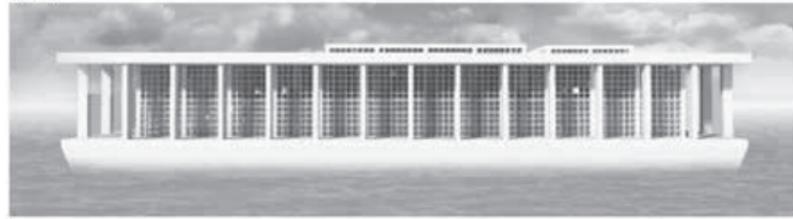
俯瞰パース



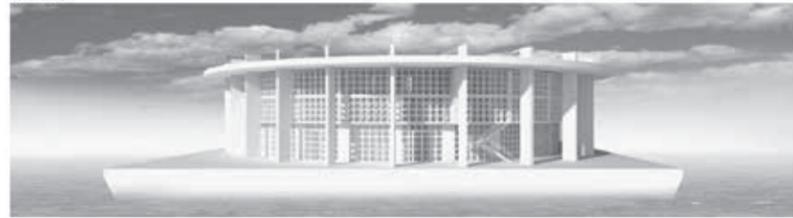
体育館



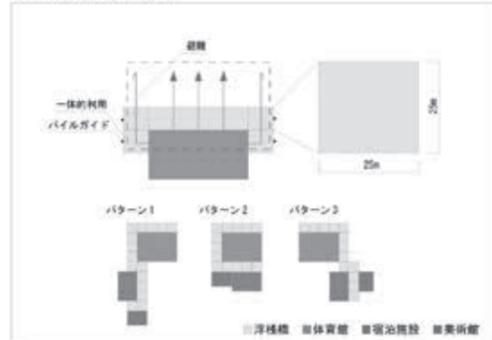
美術館



宿泊施設



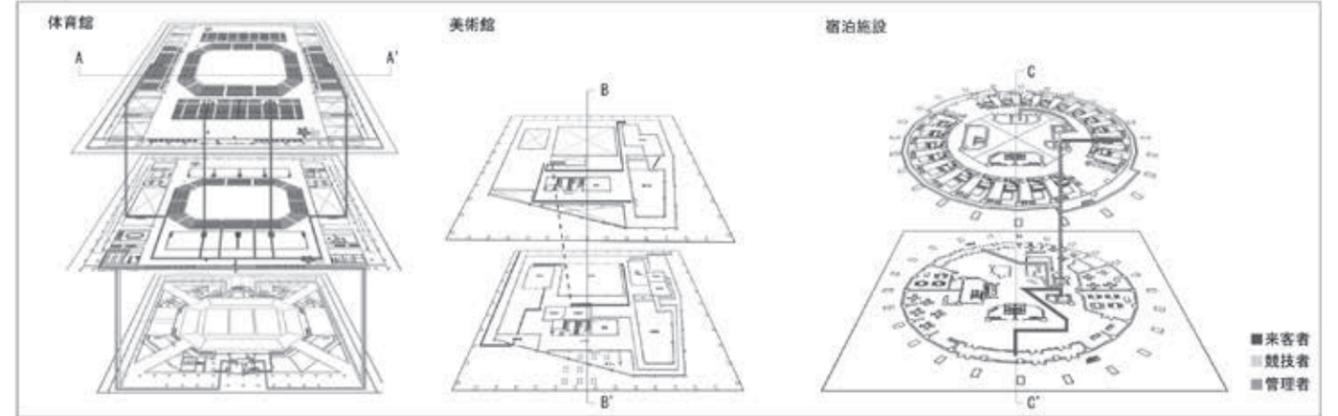
浮体橋と多機能の複合化



内観パース



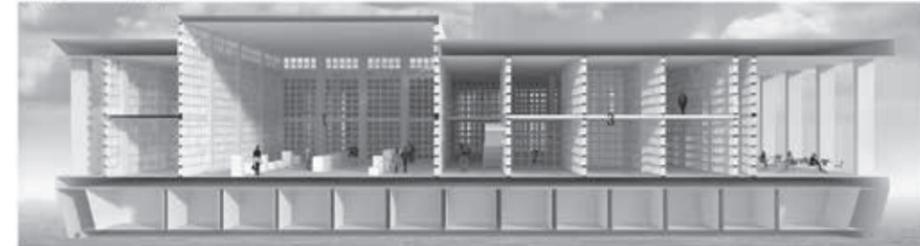
動線図



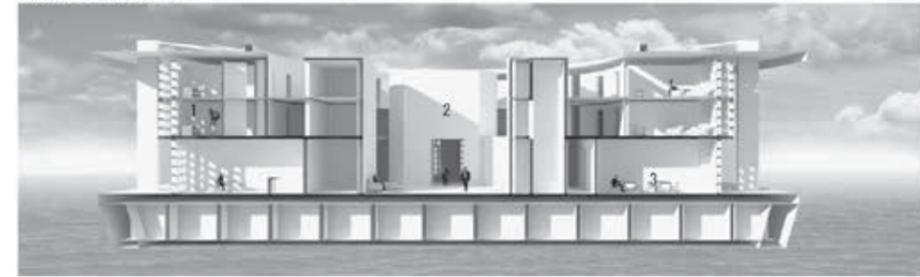
体育館 (A-A' 断面図)



美術館 (B-B' 断面図)



宿泊施設 (C-C' 断面図)



中国北京市における汚水処理場を核とした環境啓発施設の設計

松井創斗

1. はじめに

現在、中国において深刻な水問題が顕在化している。北京は世界の大都市の中でも類を見ない過水地域であり、多くの水資源を地下水脈に依存している。降水量が低下し続ける一方で人口が増大した結果、地盤沈下が発生し、さらに地下水脈の9割が汚染されているという深刻な状態である。また、増え続ける環境問題の多くは環境教育水

準の低さから引き起こされ、大気汚染や食の問題等、日本にも多大な影響を及ぼしている。そこで本計画では、成長に伴い失われて来た「自然環境とともに生きる文化」を再確認することを目的とし、汚水処理場の建設による物理的な水不足解決とともに、再生水を利用した環境啓発施設を設計する。さらに、地区全体のランドスケープ計画を行い、「開発と同時に水資源を考える設計」を行うものとする。

2. 計画方針

2.1 施設の位置づけ

従来の汚水処理場では、一部再生水の利用はあるものの、その多くは見えない所で排水されており、水の再生から利用までが不透明であった。そこで

本計画では、その水の流れと生活に関わる多くのシーンを可視化することで、より具体的な水のリサイクルへの理解を深めていく計画とする。

2.2 プログラム

まず、物理的な再生水の供給としての汚水処理場の建設を行う。ここで発生した再生水を環境啓発施設との展示で利用し、さらに周辺一帯の整備として、水辺のランドスケープ、森林の造成を行う。ここでは再生水による散水のみでなく、汚水処理場で発生する汚泥から生まれるコンポスト肥料を用いることで、処理場を核とした周辺一帯の整備も含め実施していくものとする。

2.3 展示計画

大きく分けて「過去」「現在」「未

来」の3つに分けての展示とする。「過去」では「水と北京の歴史-京抗大運河」(地下水への依存と危険性)。「現在」では「南水北調プロジェクト」(水の実験室)。「未来」では「自然生態系、自然浄化」(生物環境 植物・水生生物)という順での展示を行い、それらを下水処理場の断面を見ることができるアトリウムでつなげるものとする。

3. 基本計画

3.1 計画地

中華人民共和国北京市海淀区を敷地とする。北京市の人口は東京都の1.5倍、面積は四国と同じで、亜寒帯冬期小気候に属している。そのため夏は高温多湿となり、冬は雨が非常に少な

く、シベリアで冷やされた厳しい北風が吹く。

3.2 敷地計画

計画地である海淀区双泉堡是北京の元々農民が多く住んでいたため青果市場が多く存在する。敷地は半スラム化している。政府の計画では、この敷地に集合住宅および地下商業空間を構想している。そこで本提案では、開発と同時に水資源を造ることで、「水がある、中心紫禁城から10km北北西に位置している。東の北京オリンピックの開発地と西側には大学区に挟まれ、未開発エリアとして広がっている。東側には国道110号線が走り、内モンゴル自治区からのゲートとなってい

る。そのため、対外アピールとして重点的な緑化計画が掲げられている。また、西側には大学区が広がり、間に川が流れている。計画地は市場街となっており、汚水処理場の動線を最優先とし、北側と南側で明確に使われ方を分ける。また、博物館の管理、展示、研究を別の棟で構成し、それらを隔てながらつなげるため大きなアトリウム空間に再開発」の在り方を考えるものとする。

3.3 配置計画

まず、敷地の北側に汚水処理場を配置し、水の流れをつくることで敷地に綺麗な水を流す。処理場は周辺環境への配慮を考え、建設残土により盛り土で隠し、敷地に「背山面水」の形を構

成する。さらに、既存の紫禁城へと向かう道をのぼし、一本の軸とする。西は北京へのゲートとして、緑化、水辺のランドスケープを形成し、東は大学側に開き、既存の市場、食堂と連続性を図る。

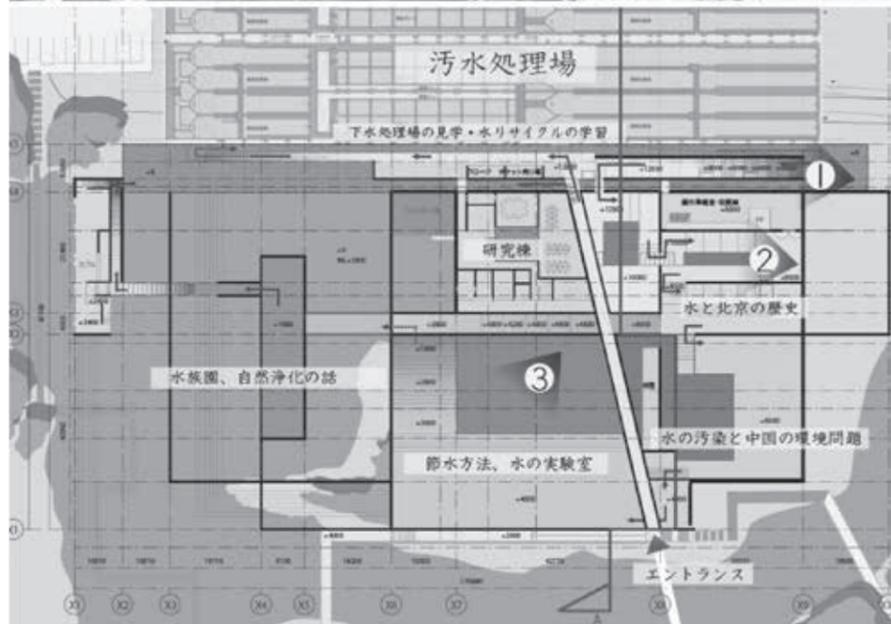
4. 建築計画

4.1 施設計画

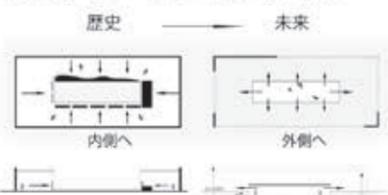
展示空間は周辺環境との調和を考え、口の字型の展示とし、それらの間を路地空間がつかなく。道や中庭には水が流れ進行方向に導き、歴史から未来の展示に進むに従い、徐々に外側へと意識が開き、最終的に現実の自然環境を展示する空間となる。下水処理場部分は断面部をガラスで展示することで、直接肉眼で浄化を見て学べるものとする。

4.2 環境計画

下水処理場から生まれる処理水の温度は年間を通じ安定してよってそれらに関係づけていく。また、歴史の流れ、水の流れ、人の流れを同調して展示をおこなうために、レベル差をつけ徐々に下る接室巡回方式を選択する。建築の内部を再生水が通うことで、冬期は暖かく夏期は冷たい空気が流れる環境を形成する。また、建築の北側に処理場および、建設残土で造られた丘があることで、冬期の厳しい北風を遮り、周辺の緑化により夏の都市高温化を軽減する。また、周辺一帯のランドスケープや市民農園では、処理場での発生汚泥から生まれる汚泥コンポスト肥料により植物の育成を図る。



反転する口の字型の空間構成



周辺一帯と同様に、大陸地域特有の口の字型の空間構成とする。展示空間は歴史から未来へと移るに連れて、空間が反転し、内側(中国の歴史)から外側(現実の自然環境)へと意識を向けていくものとする。

路地空間と軸線

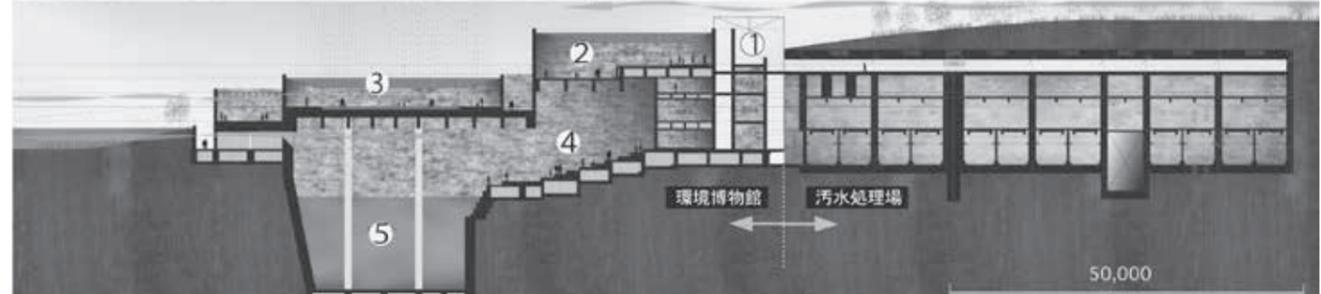


迷路のような路地空間が展示を繋ぎ、水の流れを頼りに進む事で迷わず展示を見る事が出来る。展示が移り変わる時々に軸が通され、自分の居る位置を知る。

歴史の重なりとレンガの違い



北京の街では開発の際、解体されたレンガを再利用する習慣がある。そこで、明代に造られた青レンガ、近代に造られた赤レンガを再利用しさらに汚泥処理場で生まれたレンガを用い、時間の流れを体



修士設計

三陸文化伝承館の設計
—宮古市におけるメディアテークを核とした避難施設の提案—

杉山洋太

1. はじめに

東日本大震災復興期である現在、復興計画では大きく2つの問題点が存在する。第一の問題は街の基盤を早急に創ることであり、これには今後起こりうる震災に対抗できる方策が盛り込まれている必要がある。具体的には避難ビルの建設や道路の拡張など都市のインフラの拡充が望まれる。第二の問題

は避難意識の啓発の問題である。震災では人命を左右するさまざまな避難時の問題が指摘され、適切な避難行動が取れるよう避難計画を整備・周知する必要がある。しかし物理的な整備だけでは暮らしの再建には不十分であり、震災前の記録や地域の文化等、自然災害とともに生きてきた街の歴史を次の世代に伝えていくことが街づくりには大切である。そこで本計画では環境省の推進する「三陸復興国立公園計画」の一環である避難の丘建設をベースとした避難施設提案する。人命を守り暮らしの基盤を創るため、岩手県宮古市を舞台に伝承機能のひとつであるメディアテークを核としたハード・ソフトの両面を融和させたシステムの基、計

画・設計を行うものとする。

2. 計画方針 - 三陸文化の伝承

・災害とともに生きる形を実現するためにさまざまな情報を地層と捉え、機能の層を折り重ねるように計画を行う。具体的には震災瓦礫利用の丘と公共交通を生かしたメディアテークを一体的に計画することで災害記録を有効活用する内部空間を生成する。

・避難の丘では、多重防災の見地から自然の回復力を活かして再生することも含めた「自然とともに生きる」という考え方を広めて行くことアメニティを向上させ、人命を守り、街を育てる基盤を構築する。

3. 適地選定

適地は岩手県宮古市宮古駅周辺を計画地に選定する。主な選定要因が津波被害を地理的要因から避け、三陸海岸の交通の要所であることである。

4. 導入機能

当該施設は復興期に生まれた交流基盤を再生期につなげる機能を導入する。具体的な機能としては、メディアテークとして防災文化の可視化を目指す。それらは「図書」「映像」「口伝」「演目活動」「自然環境」「産業」をとおして行われる。

5. 全体計画

「全体構成」…敷地面積16131㎡に対し、鉄道軌道敷内を避けメディアテークを核とした避難の丘を建設する。

「日常利用」…建設した丘には徒歩、車、

鉄道による多方向アクセス可能な計画とする。

「非常時利用」…非常時には歩道を車道として開放し、収容限界台数を100台とする。(交差点渋滞時、時速10km/h、避難移動5分圏内(国道106号線と市街南北を跨ぐ市道の交差点を基点に半径800m圏内)、車密度閾値0.03台/mを元に算出)避難行動時の交差点渋滞緩和を目的とし、の車避難車両を受け入れるよう道路の計画を行う。

6. 避難計画

「館内からの避難」…館内からは丘の地表面へ避難できるよう施設上階の東西南北に避難口を設け、2階以降は車道への避難口を設ける。

「館内への避難」…避難手段である徒歩

避難、車避難については地区ごと考慮する。宮古市は三陸海岸の交通の要所として市街地ではおよそ20,000台/日の交通量がある。とくに三陸鉄道宮古駅付近の交差点では、内陸に向かう車と海岸線を横断する車とが大渋滞を引き起こす地域である。隣接する計画域では警報が発令されてから5分で収容できる車両数を最大とし、車避難を許容する施設とする。

7. 避難の丘の設計

震災瓦礫利用の避難の丘は、過去の最大津波遡上高、津波の来襲方向を元に最大高さ、勾配を設定し波を往なす形態とした。またJR軌道敷内を避け、街に対し余白を残す設計を行った。

8. 配置計画および動線計画

丘の設計の上に車による上階からのアクセスが可能な動線計画とする。車利用の場合、職員も利用客も最上階からそれぞれの機能に移動する。徒歩の場合東西南北から丘へアクセスし、駅から伸びる南北自由路を介して施設1階に移動する。

9. 意匠計画

「断面計画」…1階平面は丘地表面と地続きとなり、自由な利用活動空間を形成する。2階以降は交流ホール、図書館部と明確に機能を分けた構成とし、駅舎から伸びる南北自由路によって緩やかにつながる。

「植栽計画」…丘の植栽工では塩害に強く三陸海岸自生の植栽を選定し工法に利用する。具体的には最大波が来襲す

る北側に高層木類を配し、夏季に吹きつける北北西の湿潤風に対応する。南面に向かうにしたがい、中層木類、低層木類を配し、丘の地表面から続く1階平面での人々活動の領域を形成するとともに、JR軌道敷内とのやわらかな領域管理を行う。

10. 構造計画

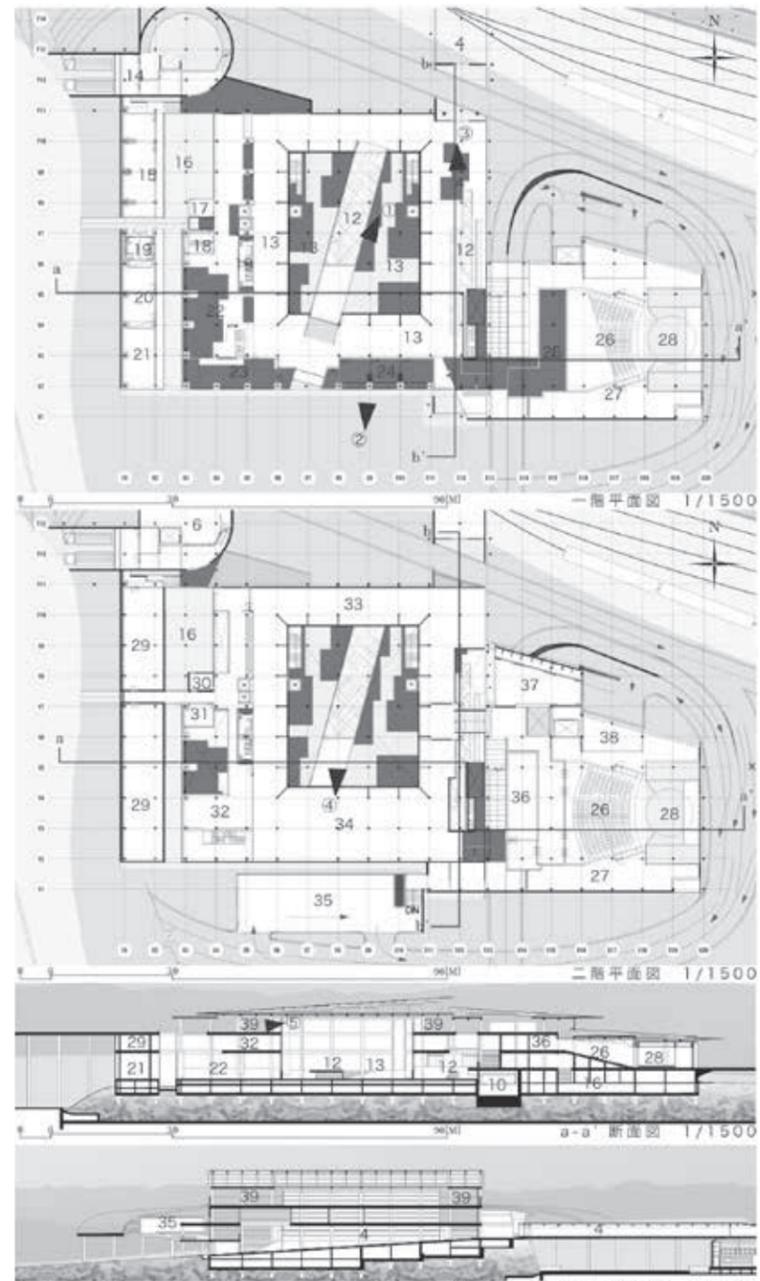
宮古市は幾度となく自然災害に見舞われ、増改築の繰り返された細切れのスケール感によって街が構成されている。この点に配慮し、施設として総体をとりながら、各室のスケールを建築の外内に反映させる自由な平面形態を実現するためにRCフラットスラブと鉄鋼無垢材(ニュータイカライトコラム被覆)によるドミノシステムとする。



□ concept

「層を折り重ねる」

宮古市はこの先も幾度となく災害に見舞われる土地である。その記録、記憶を有効利用し、街の未来に繋げる当該施設では、受け継ぐべき情報を多層的に繋げながら守り、人々に利用される伝承空間を形成していく。



- <全体計画図施設名>
- 駅前ロータリー
 - 三陸鉄道乗り場
 - JR線乗り場
 - 南北自由路
 - 図書列車基地
 - 図書作業室
 - 兼移動図書基地
 - 駐車場
 - 図書部門
 - 交流ホール
 - 施設進入路
 - 避難の丘
- <一階平面図室名>
- 瓦礫断面
 - ブラウジングスペース
 - 搬入口
 - 水損書籍修復基地
 - 雨水利用システム水路
 - 書庫
 - ロッカー
 - トイレ
 - 作業室
 - カフェ
 - 研究室
 - 会議室
 - 多目的室
 - ホール事務室
 - 客席
 - ショップ・展示
 - オープンステージ
- <二階平面図室名>
- 閉架書庫
 - 読書室
 - 応接室
 - 図書委員室
 - AVスペース、児童書架
 - 開架書庫、閲覧スペース
 - ホール駐車場
 - ホール入口
 - 練習場
 - 兼映像研究室
 - ホール倉庫
 - 屋上屋台街

■コンペ受賞歴一覧

日本一 27作品（卒業設計 17作品、建築学会コンペ 1作品、その他のコンペ 9作品）

日本二 21作品（卒業設計 2作品、建築学会コンペ 4作品、その他のコンペ 15作品）

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

その他受賞数 247作品

年度	卒業設計(●)／修士設計(○)	建築学会コンペ	その他のコンペ
昭和52年	●第10回毎日・DAS 学生デザイン賞 ・最優秀賞「金の卵」賞／石渡孝夫(建築学科海洋コース) 日本一		
53	●第11回毎日・DAS 学生デザイン賞 ・最優秀賞「金の卵」賞／富田善弘(建築学科海洋コース) 日本一		
54	●第12回毎日・DAS 学生デザイン賞 ・最優秀賞「金の卵」賞／小林直明(建築学科海洋コース) 日本一		
56	●第14回毎日・DAS 学生デザイン賞 ・最優秀賞「金の卵」賞／吉本宏 日本一 ・同入選／松木康治		
57	●第15回毎日・DAS 学生デザイン賞 ・建築部門賞／稲村健一 日本一	●「地場産業振興のための拠点施設」 ・支部入選／鈴木洋一	
58	●第16回毎日・DAS 学生デザイン賞 ・最優秀賞「金の卵」賞／遠藤卓郎 日本一 ○⑧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、横堀土郎、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、草薨茂雄 日本一 ・全国入選佳作／園部智英、石川和浩、原田庄一郎 ・支部入選／松尾茂、山本和清 ・支部入選／岩川卓也	●'88膜構造デザインコンペ ・佳作／山口明彦 ●第2回千葉ふるさと住宅設計コンクール ・佳作／川村佳之 ●桜門建築会第3回学生設計コンクール「ゲストハウス」 ・1等／山口明彦、原利明(建築)、渡辺一雄(建築) ・2等／加藤麻生 ・3等／飯田隆弘、丹羽雄一(建築) 有馬哲也(建築) ・佳作／小堀泰毅、伊藤剛 ・佳作／長谷川晃三郎、佐久間明
平成1年	●第22回毎日・DAS 学生デザイン賞 ・建築部門賞／長谷川晃三郎 日本一 ・入選／佐久間明 ●千葉県建築三学生会賞 ・金賞／佐久間明 地域二 ・奨励賞／長谷川晃三郎	●「ふるさととの芸能空間」 ・全国入選2等／新岡英一、長谷川晃三郎、佐久間明、岡里潤 日本二 ・全国入選3等／丹羽雄一(建築) 益田勝郎 日本三	●石川県建築士会設計競技「垂直複合体」 ・1等／矢野一志、佐藤教明、菊池貴紀、廣川雅樹、安田友彦、鈴木宏佑 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 ●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 地域二 ・銅賞／山口哲也 地域三	●「交流の場としてのわが駅わが駅前」 ・全国入選2等／植竹和弘、根岸延行(建築)、中西邦弘(建築) 日本二 ・全国入選3等／飯田隆弘、佐藤教明、山口哲也 日本三	●石川県建築士会設計競技「海に浮かぶ市場」 ・3等／川久保智康、野沢良太 日本三 ●第2回横浜アーバンデザイン国際コンペ「ウォーターフロントの再生に向けて」 ・佳作／矢野一志、佐藤教明、大坪一之、屋田直樹、佐藤滋兎、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

年度	卒業設計(●)／修士設計(○)	建築学会コンペ	その他のコンペ
平成2年			●桜門建築会第4回学生設計コンクール「建築家ギャラリー」 ・2等／岡里潤、寺尾浩康、馬場昭光 ・佳作／植竹和弘、白石充、根岸延行(建築) ・佳作／山口哲也、佐藤教明 ・佳作／広部剛司、佐藤岳志、菅浩康 ●第10回ホクストン建築装飾デザインコンペ「都市公園に建つフォーリー」 ・佳作／武田和之、岡里潤
3	●第24回毎日・DAS 学生デザイン賞 ・建築部門賞／高橋武志 日本一 ●千葉県建築三学生会賞 ・金賞／高橋武志 地域二 ・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 日本二 ●第2回長谷エイメージデザインコンペ「現代の夢殿」 ・入選／川添隆史、渡辺千香子 ●第18回日新工業建築設計競技「都市空間の再生計画」 ・入選／川久保智康、野沢良太、花沢真哉、高山一頼、伊藤裕、森泉尚之、額村康博、布川亨、八代国彦(建築) ●第3回タキロンデザインコンペ「時代の風をはらむ都市装置」 ・3等／降旗恭子、黒田佳代 日本三 ・入選／木口英俊 ●第5回千葉ふるさと住宅設計コンクール「共働き家族のための住宅」 ・奨励賞／川添隆史 ●第2回学生のためのフレッシュデザインコンペ ・フレッシュデザイン賞／木口英俊、渡辺昇 ●1991第1回 BUFF 国際建築デザインコンペ「東京の住まい」 ・佳作／佐藤教明
4	●第25回毎日・DAS 学生デザイン賞 ・建築部門賞／片桐岳志 日本一 ・入選／寶田陵 ●千葉県建築三学生会賞 ・金賞／片桐岳志 地域二 ・銅賞／寶田陵 地域二 ●東京ガス・銀座ポケットパーク「卒業設計制作展」 第10回記念「1998卒業設計制作大賞」 ・金賞／寶田陵 日本一 ・銅賞／片桐岳志 日本三	●「わが町のタウンカレッジをつくる」 ・1部全国入選3等／佐藤教明、木口英俊 日本三 ・1部全国入選佳作／廣川雅樹、寶田陵 ・1部支部入選／山口哲也、河本憲一 ・1部支部入選／木口英俊、高橋武志 ・2部支部入選／関谷和則、石渡義隆 ・2部支部入選／平崎彰、望月喜之	●盛岡・水辺のデザイン大賞 ・専門部門佳作／佐藤信治、河本憲一、廣川雅樹、伊藤康史、日下部仁志、高橋武志、伊藤賢 ●奈良・TOTO 世界建築トリエンナーレ ・佳作／川久保智康、野沢良太、永島元秀 ●'92メンブレインデザインコンペ「オートキャンプ場」 ・2等／片桐岳志 日本二 ・佳作／高橋武志、関戸浩二 ●桜門建築会第5回学生設計コンクール「わがヒーローとの出会い」 ・2等／片桐岳志、岡田和紀 ●アーキテクチュア・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、穴倉尚行 ●DYNAX 第2回建築学生・設計大賞'92「(太陽・月・炎)の家」 ・奨励賞／竹内大介、高山一頼、穴倉尚行 ・奨励賞／石井昭博、寶田陵、西上順久 ●第4回タキロン国際デザインコンペ「風の道・水の道」 ・3等／山口哲也、川久保智康、木口英俊、永島元秀、布川亨 日本三 ・3等／高橋武志、石井昭博 日本三 ●1992新建築住宅設計競技「スタイルのない住宅」 ・佳作／川久保智康、高山一頼 ●「(仮称)中原中也記念館公開設計競技」 ・佳作／山口哲也、木口英俊
5	●第26回毎日・DAS 学生デザイン賞 ・洋々賞／吉田幸正 日本二 ・入選／関谷和則 ●千葉県建築三学生会賞 ・金賞／関谷和則 地域二 ・銀賞／吉田幸正 地域二	●「川のある風景」 ・1部全国入選佳作／片桐岳志、小野和幸 ・1部支部入選／石井昭博、林正輝、福田昌弘、山口泰永 ・2部全国入選佳作／橋本廉太郎、神蔵良隆、藤生利道 ・2部全国入選佳作／関谷和則、三輪政幸	●石川県建築士会設計競技「21世紀の公園」 ・佳作／片桐岳志 ●第4回長谷エイメージデザインコンペ「現代のさや堂」 ・入選／片桐岳志 ●JIA 東海・北陸支部第10回設計競技「磐座〜いわくら〜」 ・銀賞／田中宏、岡田和紀、澤田憲子、倉川友紀 日本二 ・佳作／岡田和紀、田中宏、澤田憲子、倉川友紀 ●新知的生産環境1993デザインコンペティション「グループによる新しい知的生産環境の在り方」 ・優秀賞／小野和幸 日本二 ●第4回学生のためのフレッシュデザインコンペ ・フレッシュデザイン賞／岡田和紀、田中宏、木口英俊、川久保智康
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 地域二	●「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 日本二 ・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

年度	卒業設計(●)/修士設計(○)	建築学会コンペ	その他のコンペ
平成6年			●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) 日本二
7	●第28回毎日・DAS 学生デザイン賞 ・入選/田村裕彦 ●千葉県建築四会学生賞 ・銅賞/浦野雄一 地域三 ・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 日本二 ●第9回千葉ふるさと住宅設計競技「ライフサイクルを見据えた安全で快適な住まい」 ・奨励賞/田中厚三 ●第5回 BUFF 国際建築デザインコンペ「東京水空間」 ・選外優秀作品賞/広瀬倫恒 ●世界の民族人形博物館国際学生アイデアコンペ ・佳作/梶原崇宏、村松保洋 ●第3回札幌国際デザイン賞「雪の生活文化」 ・佳作/馬淵晃 ●第6回学生のためのフレッシュデザインコンペ ・作品展示/下平将也 ・作品展示/川崎拓二
8	●第29回毎日・DAS 学生デザイン賞 ・入選/富永恒太 ●千葉県建築四会学生賞 ・銀賞/中村武晃 地域二 ・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 地域二 ●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 ●'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 ●千葉県建築四会学生賞 ・奨励賞/市原裕之 ・奨励賞/針生康	●「21世紀の学校」 ・1 部全国入選2等/村松保洋、渡辺泰夫 日本二	●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「みんなでつこうろく海洋国日本 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 ●千葉県建築四会学生賞 ・金賞/大野貴司 地域一		●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 日本二 ●第2回太陽電池を用いた創造的構築物「太陽の恵みと建築との調和」 ・奨励賞/市原裕之 ●壁装材料協会主催「第6回 明日のインテリア・アイデア・コンクール」 ・会員企業賞/伊藤昌明
11	●千葉県建築四会学生賞 ・銀賞/寺田健 地域二 ・特別賞/江橋亜希子		●第5回北陸の家づくり設計コンペ「60年住む家」 ・優秀賞/塙貴宏 日本二
12	●第33回毎日・DAS 学生デザイン賞 ・入選/渡邊昌也 ●千葉県建築四会学生賞 ・奨励賞/原香菜子 ・奨励賞/渡邊昌也	●「新世紀の田園居住」 ・タジマ奨励賞/青山純、岡田俊博、岡部敏明、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 ●千葉県建築四会学生賞 ・奨励賞/秦野浩司 ・奨励賞/木村輝之	●「子どもの居場所」 ・関東支部入選/齋藤洋平、木村輝之	●樹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/山崎俊也 日本二 ・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

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14年	●第35回毎日・DAS 学生デザイン賞 ・入選/丸山貴広 ・入選/山下忠相 ●千葉県建築四会学生賞 ・奨励賞/栗田耕史 ・奨励賞/長坂悠司		●第2回仏壇デザインコンペティション2002 森正 ・審査員長特別賞/鷗淵正憲、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 ●千葉県建築四会学生賞 ・奨励賞/川崎未来生 ・奨励賞/白砂孝洋		●新建築住宅設計競技2003 ・2等/川崎未来生 日本二 ●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 ●千葉県建築四会学生賞 ・特別賞/稲垣直秀 ・奨励賞/勝又洋	●「建築の転生・都市の転生」 ・全国入選佳作/丸山貴広、鈴木貴之、塚本哲也、長坂悠司、吉田健一郎 ・東海支部入選/土井涼恵、内田真紀子	●福山大学建築会デザインコンペティション2004 ・佳作/土井涼恵 ・入賞/勝又洋 ・入賞/奥田祥吾 ・佳作/三村舞、勝岡田洋子、望月菜生 ・佳作/渡辺秀哉 ●(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 ●卒業設計日本一決定戦 ・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	●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」 ・最優秀作/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/島田がおり
19	●第40回毎日・DAS 学生デザイン賞 ・入選/赤澤知也 ・入選/丸山大史 ●第20回千葉県建築学生賞 ・優秀賞/小松崎博敏 地域二 ・奨励賞/西村秀勇 ○第6回 JIA 大学院修士設計展 ・出展/三村舞		●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ー」 ・入賞/大西慧
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/高季仁 ●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		
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	●「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/高季仁、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

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21年	<ul style="list-style-type: none"> ●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 		
22	<ul style="list-style-type: none"> ●お4 3 回毎日・DAS 学生デザイン賞 ・ 最優秀賞「金の卵」賞/杉田陽平 【日本一】 ・ 入賞/松井創斗 ●お2 3 回千葉県建築学生賞 ・ 優秀賞/杉田陽平 【地域一】 ・ 特別賞/松井創斗 ●JIA東海学生卒業設計コンクール2011 ・ 佳作/杉田陽平 ●赤レンガ卒業設計展2011 ・ 一般賞8位/杉山洋太 ●JIA 全国卒業設計コンクール2011 ・ 出展/松井創斗 ●お34回学生設計優秀作品展 ・ 出展/古明地雲母 ●全国大学・高専卒業設計展示会 ・ 出展/杉山洋太 	<ul style="list-style-type: none"> ●大きな自然に呼応する建築 ・ 関東支部入選/大西慧、菅原遼 	<ul style="list-style-type: none"> ●ハンサムプレゼンテーションコンペ2010 ・ アーキテクタ賞/小川雅人 ●第6回「新・木造の家」設計コンペ ・ 優秀賞/嶋真史 ●第2回文化遺産防災アイデアコンペ ・ 佳作/為季仁、平山雄基 ●第2回日本大学校門建築会学生設計コンペティション ・ 佳作/増田佳菜子、小山勇気 ●建築新人戦 ・ 100選/小山勇気 ●椅子のある風景 北の創作椅子展2010 ・ 入選/永田陽子、椎橋亮 ●ハンスグローエ ジャパン バスルーム デザインコンペ2010 ・ 佳作/椎橋亮、永田陽子
23	<ul style="list-style-type: none"> ●第44回毎日・DAS 学生デザイン賞 ・ 建築部門賞/石原幹太 【日本一】 ・ 入賞/渡部巨 ●第24回千葉県建築学生賞 ・ 優秀賞/石原幹太 【地域一】 ・ 市民賞/石原幹太 【地域二】 ・ 奨励賞/渡部巨 ●赤レンガ卒業設計展2012 ・ 特別賞/石原幹太 ●JIA 全国卒業設計コンクール2012 ・ 出展/渡部巨 ●第35回学生設計優秀作品展 ・ 出展/井上彩花 ●卒業設計日本一決定戦2012 ・ 20選/菅原雅之 ・ 100選/渡部巨 ●全国合同卒業設計展「卒、12」 ・ 7選/菅原雅之 ●DIPLOMA 2012 ・ 学科代表掲載作品/菅原雅之 ●日本建築学会 建築デザイン発表会 ・ 部門優秀賞/菅原雅之 ・ 部門優秀賞/石原幹太 ●Vectorworks 教育支援プログラム OASIS ・ 優秀研究賞/菅原雅之 ●MITSUBISHI CHEMICAL JUNIOR DESIGNER AWARD 2012 ・ 都築響一賞/菅原雅之 【日本一】 ●全国大学・高専卒業設計展示会 ・ 出展/渡部巨 		<ul style="list-style-type: none"> ●第17回北陸の家づくり設計コンペ ・ 北日本新聞社賞/杉田陽平、菅原雅之、渡部巨 ●第3回日本大学校門建築会学生設計コンペティション ・ 佳作/渡部巨 ・ 佳作/涌井匠、海藤航、斉藤亮介 ●キルコス国際コンペティション ・ 満田衛資賞佳作/涌井匠、福田雄太
24	<ul style="list-style-type: none"> ●第45回毎日・DAS 学生デザイン賞 ・ 入賞/涌井匠 ●第25回千葉県建築学生賞 ・ 特別賞/涌井匠 ・ 奨励賞/海藤航 ●MITSUBISHI CHEMICAL JUNIOR DESIGNER AWARD 2013 ・ 佳作/涌井匠 【日本一】 		<ul style="list-style-type: none"> ●第10回 R&R 設計アイデアコンテスト ・ 入賞/松井創斗、斎藤亮介、山川大喜、川崎将 ●FUTURE DESIGN 2012 未来エレベーターコンテスト ・ 審査員賞/田原拓、川崎将、山川大喜、善財寛之 ●建築新人戦 ・ 100選/山川大喜 ●第4回ハーフェレ学生デザインコンペティション ・ 妹尾賞/石原幹太、伊藤春樹、古江志人、遠洞躍斗 ●ALA 建築 Project 建築学生の挑戦「都市と空き地」Vol.2 ・ 優秀作品/松井創斗、堤昭文、辻普 ●第4回文化遺産防災アイデアコンペティション ・ 佳作/榎本翔太、涌井匠、杉田陽平 ●歴史的空間再編コンペティション2012 ・ 入選/杉田陽平、涌井匠、川崎将、徳永尚亮 ●第1回横須賀の海を活かしたまちづくりアイデアコンペ ・ 最優秀賞/梅田淳、海藤航、福田雄太、涌井匠 ・ 企画賞、デザイン賞/伊藤春樹、斉藤亮介、中山淳雄、望月堅二 ●キルコス国際設計コンペティション2012 ・ 永山祐子賞佳作/涌井匠