

建築設計製図優秀作品集 2013

「北十間川の集合住宅～町内会館のある水辺の集住体～」 浅見 花・重田秀之

「追浜海遊道」 川崎 将・椿 礼・辻 普・中山博樹・平松成美・鶴田亜有美

「街の美術館」 浅見 花・渡邊 亮

「追浜遊苑」 遠洞躍斗・田原 拓・堤 昭文・岩本桃果・阿部紘樹

「水族館」 出山 亮・久保田礼菜

「東京平和公園―日本の平和ボケを守るために―」 辻 普

「余白と仮設の舞台―津波を許容する新たな水産業施設の提案―」 川崎 将

「田町操車場跡地土地区画整理事業に伴う山手線新ターミナルビル設計」 菅原雅之

「目覚めの光」 水場信人

「輝く瞬間」 川口 藍

「木造住宅の設計」 浅見 花・重田秀之

「はずかしがりやの集合体 Shy aggregate」 山川大喜

「生き物と人間の接点―外来生物に対する研究啓発を行う博物館の提案―」
田原 拓

「J-TRUMP PROJECT 2016」 竹内寛偉・多田幸寛・渡辺航一

「氏子の廻る橋～愛媛県西条市における治水施設の提案～」 岩本桃果

「マスタープランとランドスケープ」 亀田宏樹・山影悠時

「アーバンリゾートホテル」 出山 亮・島山礼嘩

「光の空間」 近藤 圭・武山陽樹・佐々木秀人・濱嶋杜人・横田拓也・若山恵大・宮川駿也・新保拓海

「ウォーターフロントにあるマイスペース」
山本雄太郎・濱嶋社人・横田拓也

「呼吸するまち」山川大喜・森 浩平・徳永尚亮・善財寛之・鈴木彩美・大谷 涼

「ペンの塔」武山陽樹

「バインダーに挟まれたプリント」江田拓海

「ENTRANCE IN JAPAN HARUMI」岩澤 直・長島美菜子・永田佳大

「ホチキス内部」大村弘一

「静岡市三保地域における複合福祉施設の設計

地域に開かれた健康促進・交流施設の提案」石原幹太

「築地 海の駅計画」
出山 亮・志萱侑太・小松浩樹

「生まれ変わる空間」篠原麻葉

「頼れる脇役」辻 華奈

「点・線・面から空間へ」横田拓也・宮嶋悠輔・橋本宗侍・蒲生良輔

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 2013

CONTENTS

1年生 (ベーシックデザイン演習)	2
2年生 (設計製図Ⅱ、設計製図Ⅲ)	9
3年生 (設計演習Ⅰ、設計演習Ⅱ)	16
4年生 (総合演習Ⅰ、総合演習Ⅱ)	27
卒業設計	33
修士設計	42
コンペ受賞歴一覧	46

1年生（後期：ベーシックデザイン演習）

【担当】 佐藤 信治
内海 智行
佐藤 浩平
玉上 貴人
鶴田 伸介
長尾 亜子
廣部 剛司
水本 光

ベーシックデザイン演習 （後期）

第1課題

「インナースペース・ミクロの探検隊」
（出題：佐藤信治）

【課題趣旨】

皆さんは、視点が変化することで、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、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。見たことの無い空間に入って、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A4ケント紙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】

- ケント紙に描いた作品。裏面に、
①担当講師氏名、②学生番号+氏名、
③描いた対象物とタイトルを記入
- 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】

- 描く対象物への着視点（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
- 説明の適切さ

第2課題

「点・線・面から空間へ」
（出題：鶴田伸介）

【課題趣旨】

建築の空間は、線や面といった基本的な部材の構成によって成立しています。この課題では、装飾的なものを用いず、シンプルな線や面を組み合わせてることによって豊かな三次元空間を創造してください。

【課題条件】

- 部材の高さは3m、6m、9mの3種類を基本とし、長さ、厚さは自由。
- 部材を折り曲げたり、曲面として使用することは禁止。直線と平面部材の組み合わせで空間を構成（線材の集合による曲面の構成は可）。
- 敷地中に水面を設定することもできるが、水面自体の凝った演出は課題の趣旨ではない。
- 人が介入する場として空間をデザインする（模型中に自分と等身大の黒い人物模型をひとつ以上配置）。

【提出物】

- 空間構成の模型 スケール1/50・20m×14mの敷地に高さ10m以下の空間を構成したもの
- デザイン趣旨
・A4レポート用紙（縦使い横書き）
・作品タイトル
・趣旨を300～400字程度で簡潔に表現。（イメージスケッチ等付加表現も可）
・模型写真（サイズ2L程度）
・学生番号、氏名、指導担当講師名

【評価基準】

- 表現したいコンセプトやイメージが実現されているか。
- スケール感を把握しているか。
- 光の魅力を空間に生かしているか。水面を設けた人は、水の魅力を生かしているか。
- 模型やコンセプトシートをきちんとつくっているか。

第3課題

「光の空間」
（出題：廣部剛司）

【課題趣旨】

この課題では、5m×5m×5mのポリウムの中に〈光を使って〉空間をつくるということに挑戦します。では、そもそも建築空間における「光」とはどんなものなのでしょうか？

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

【提出物】

- 外形5m×5m×5mの内部空間をもつ立方体の模型（内部に1体の人物を入れ込むこと。縮尺1/20、6面のうち1面はない状態で作成、内部が見えるようにする）。
- タイトル、コンセプト、デザインの意図をA3一枚にまとめたもの。L判以上の模型写真を2枚以上貼る。

【評価基準】

- 光の現象や表情の面白さが、空間に活かされているか。
- 採光方法に工夫や独自性があるか。
- 使用材料をうまく加工した模型か。
- 空間表現にどんな意味を与えたか。
- 光と影の操作に関係のない平面的な装飾は求めません。

第4課題

「ウォーターフロントにある
マイスペース」
（出題：水本 光）

【課題趣旨】

本学の近傍でみなさんに馴染みのある坪井近隣公園の調整池に面する水辺空間を計画地として選定しました。区画整理事業で造られた公園という意味では、土地の素性は見えにくく、歴史的な背景も希薄でしょう。しかしながら、何度も足を運び空間をイメージすることは容易です。この水辺空間で活動し憩う地域の人々とのつながりを模索しつつ、自分の想いを建築的な空間として具現化してみましょう。ここに定住するということではなく、訪れる人々も取り込んだアクティビティを可能とする空間の創出が望まれます。

【設計条件】

計画地：千葉県船橋市坪井町1371
敷地面積：300㎡（60坪）
延べ面積：30～100㎡（ピロティ・外部階段・テラス・バルコニー・庇等は面積不算入）
構造：形式自由
・地盤は表層から支持地盤となり得る良好なものとする。
・電気・ガス・上下水道は供給済み。
・建築基準法、都市計画法などの関係法規は適用外とする。

【提出物】

- A2判ケント紙横使い4枚。以下のうち①に1枚、②～⑤に3枚を割り当て。図面は原則鉛筆描き、インキングも可。
- 表紙：設計趣旨や計画説明を文、図（スケッチ・パース等）、写真で構成。
 - 配置図：1/100（建築物を屋根伏で表現し、道路、隣地、遊歩道、池との位置関係を示す）
 - 平面図：1/50（各階平面図。1階平面図には外構計画を表現する）
 - 断面図：1/50（2面以上。1面は水際線を横断し、水域と建物との関係を表示する）
 - 立面図：1/50（各面4面以上）
 - 模型：1/50（プレゼンテーション用。現物提出、採点後返却。写真は①に添付）

ベーシックデザイン演習 第1課題 インナースペース・ ミクロの探検隊

■講評

ミクロの探検隊の主眼は空間の中に立つことであり、さらにその中で見えるであろう状況をわかりやすくスケッチやタイトルで伝達することにあります。ですから、どんなに小さな空間を想像しても、それを上空からのぞき込んでいる状態ではこの課題の目指すところとはなりません。これは、本課題以降に演習する課題すべてに共通する「空間を創造」ということと、そしてそれを第三者にわかりやすい形で

伝えていくことにつながっていくからです。はじめは上空からの絵になりがちですが、訓練次第では空間を創造し、描くことができるようになります。ぜひともそういう認識を持って課題に取り組んでいただきたいと思います。

●武山陽樹：ボールペンの中からペンを見上げた状況を描いた作品で。ボールペンの軸カバーの中から芯を「高くそびえ立つ塔」に見立てたところが未来の建築を創造させます。●大村弘一：均一の芯が等間隔に並び、外に出るのを待つ様子は渋滞の中トンネルを抜ける様子にも感じます。惜しいのは、空間を見下ろしている点であり、これがホチキスの芯に乗り、上空を見上げた状況であれば、もっと未来的な光景

になったのではないと思われる点です。●篠原麻葉：映画のワンシーンのように上空のドリルのような機械が支配する世界を彷彿とさせる空間を描いています。これは鉛筆削りの削りかすをためておくところから、その滑らかな質感の刃を見上げた様子が丁寧に描かれています。●川口 藍：これは一見、ブルーノタウトのガラスの家を彷彿とさせる作品です。生活には不可欠な電球の中に入りこんで、暖かな光を放つ瞬間を楽しみに待っているそんな情景が想像できます。●水場信人：これは寝ている人の眼球内部に入ってくる朝日の光を表現しようとしたものです。果たして眼球の中に入り込んでもういった光景を見ることができるの

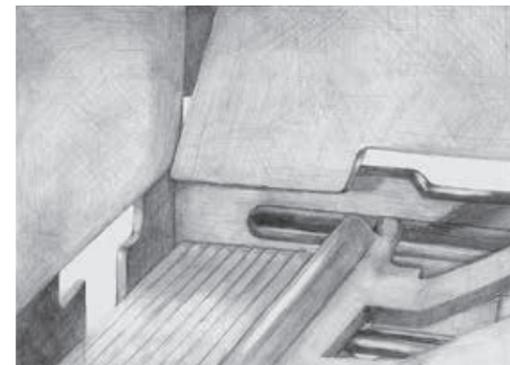
でしょうか？ といった疑問はありますが嘘ではなさそうに見えるところが良いと思います。●辻 華奈：最近ではあまり見ることがなくなってしまうローラー式のマウスの中の光景です。パソコンの脇役であり手のひらに収まってしまふほどの小さいマウスですが、見た目では感じられない仕事熱心な力強さが垣間見ることができそうです。●江田拓海：普段何気なく使っている文房具にも視点を変えたいと思っけない壮大な風景が広がっていた。そんなことを創造させる良い作品です。パースペクティブが効いた風景のダイナミックさと下に置かれているプリントの質感が対照的な雰囲気を出しています。（佐藤信治）



武山陽樹「ペンの塔」



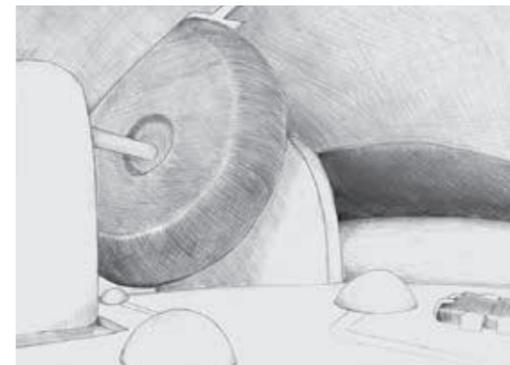
川口 藍「輝く瞬間」



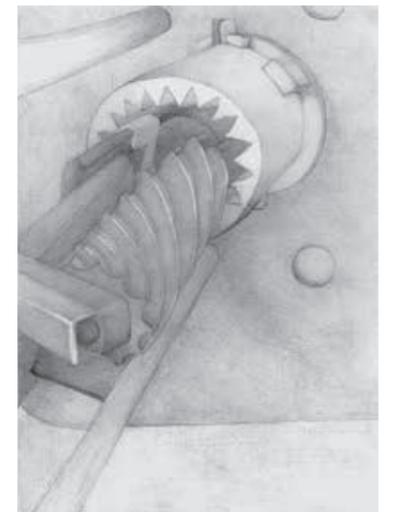
大村弘一「ホチキス内部」



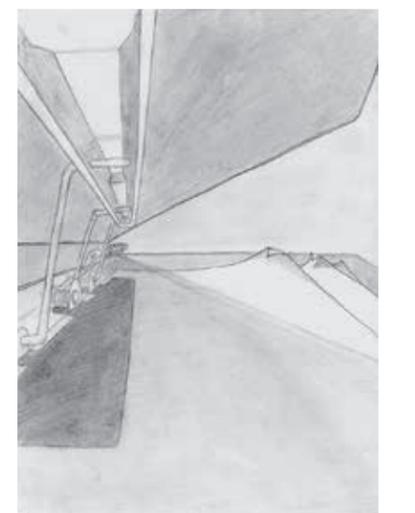
水場信人「目覚めの光」



辻 華奈「頼れる脇役」



篠原麻葉「生まれ変わる空間」



江田拓海
「バインダーに挟まれたプリント」

■講評

この課題では、空間を構成する具体的な要素として点・線・面を空間構成することで建築的な秩序や抽象的かつ美的な空間を生み出すトレーニングを目的としている。材料にそれぞれがルールを与えることで自身の空間的世界観を表現し易い課題でもある。また、類似の案が出易くもあり、その中でもオリジナルな世界観を提案できる能力が評価の重要な対象とされる。

●横田拓也さんの作品は、鉛直方向にスクエアな壁面をルールを持って構成し、水平方向にブリッジ状のスラブを3層のレイヤーでつなげながら、全体にバランスの良い構成力で空間を整えている。派手さはないが、課題趣旨を十分に踏まえることで秩序の中に細やかな動きや変化のある空間構成を成功させている。

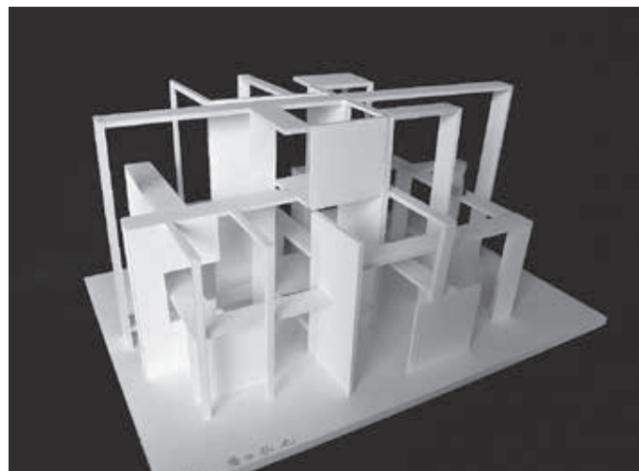
●宮島悠輔さんは、「階段」という単位空間要素を垂直方向と水平方向にアクセスさせる手法を用いて空間に捻れを与え、コミカルな世界観を展開している。それはまるで、エッシャーの騙し絵のような2次元表現のトリックを3次元で顕在化させているように面

白い。

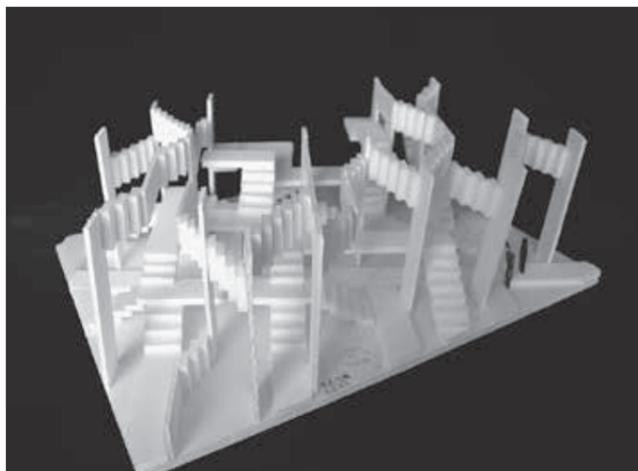
●橋本宗待さんは、今までにない大きな面で構成された空間と対照的な帯状の部材に動きを与え、重力にあらがいつながりながらギリギリの緊張感をもって空間を構成させている。まるでデコン建築を見るように大胆な構成力が魅力的である。

●蒲生良輔さんは、部材に連続する運動を与えることで空間に動的な流れを与えている。「閉じること」と「開くこと」が織りなす空間の流れは場に躍動感を与え、生命感のある詩的な物語性を感じる作品である。

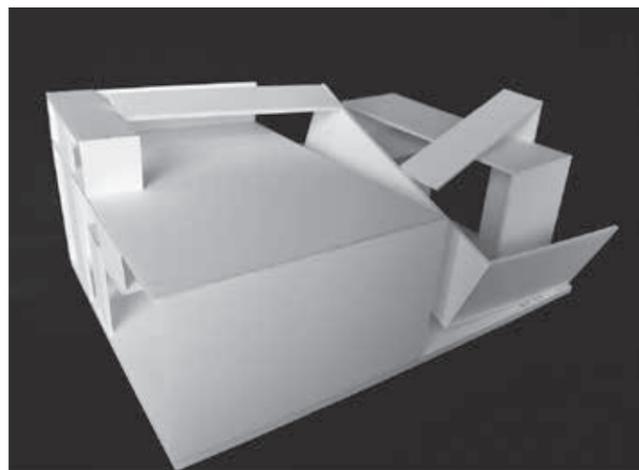
(鶴田伸介)



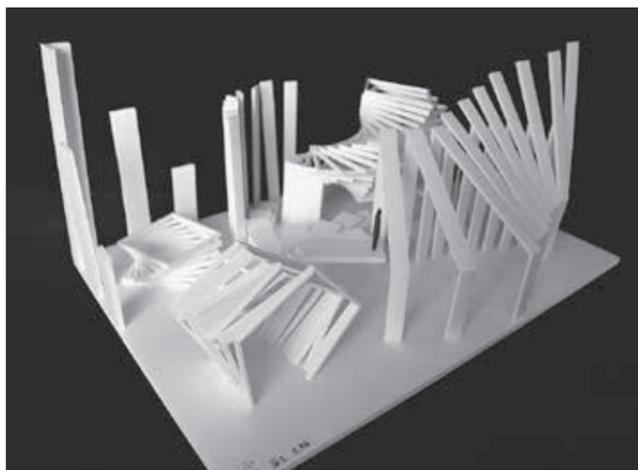
横田拓也



宮島悠輔



橋本宗待



蒲生良輔

■講評

『構造は光を与え 光は 空間をつくる』
／ルイス・カーン

これは、構築物が重力を支えるだけではなく、光の受け手であり、光を可視化できるものであるということを表しています。彫刻家は石を削り、画家はキャンバスに絵の具をのせていきます。では建築家はいかにして「空間」をつくるのか？ それは、そこに導く

「光」によってだ……という視点。

●光には色が存在する
夕焼けの光が段々赤く変化していく、蛍光灯の光は白っぽい、信号の色……。光は実にさまざまな色を持っています。そして、その色によって人の感じ方は変わっていきます。

●光には強弱がある
夏の太陽の強烈な光、朧気な月明かり、ろうそくの光……。光にはさまざまな強さがあります。

●直接到達する光と、回りこむ光がある
もし、太陽からの直射日光だけが光であるならば、直接太陽光の当たっていない部分は「見えない」ということになります。しかし、人工照明に頼らなくても日陰にも光があり、そこにあ

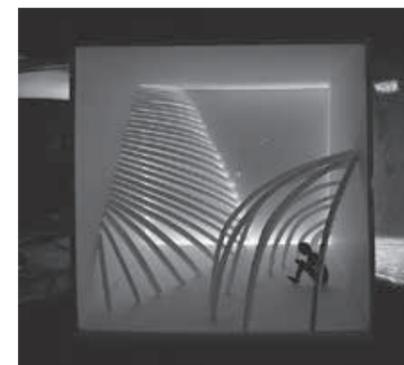
るモノを認識することができます。それは光が回りこむ（反射、回折、屈折、拡散……）ことによってです。

●光はそれが当たるものの質感によって印象が変わる
その光が石の上に落ちている、水面に注いでいる、レースのカーテンを透過している……。光はどんな素材のものに注ぐのかによってその表情を変えます。

建築の「光」について考え、デザインの大切な構成要素として扱うこと、その初めの一歩としての課題。原寸の照明器具のように考えるのではなく、1/20の内部空間として考えていくことを求めています。(廣部剛司)



近藤 圭



武山陽樹



佐々木秀人



濱嶋杜人



横田拓也



若山恵大



宮川駿也



新保拓海

ベーシックデザイン演習 第4課題
ウォーターフロントにある
マイスペース

山本雄太郎

■コンセプト

今回、私はマイスペースの課題で休日に映画を観るようなシアタールームを制作しました。この室内にはトイレ、キッチンがあり、最低限の生活ができるようになっています。池側の面を窓にすることにより、景色を楽しめるようになっています。また、窓際の半分に細い木を建てることにより、外から中を見づらいようになっています。この課題の立地が公園内なので、景

色を壊さないように室内につくりました。模型は一枚の地面からはがれ浮いているような形にしました。そのため、なるべく地面から一繋ぎになって見えるようにしました。

■講評

本課題では本学キャンパス近郊の坪井近隣公園内の水辺を計画敷地とし、

都市近郊の住宅開発地区との対比が面白い場所でもあり、マイスペースとパブリックスペースのあり方や、陸地と水辺の関係性が顕在化しやすい。公園の広さも程よく初めての敷地を与えられた建築課題としては比較的に取り組み易いスケール感として、各生徒の作品にも身近で具体的にとらえ易い建築が提案された。

そうした中で山本案は与えられた敷地環境からむやみに主張する形状ではなく、敷地内の高低差を地下建築として生かし、流れるような美しい生き物のようなプロポーションを生み出している。このランドスケープアーキテクトの様相は、本人の持つゆりとした

良い空白を持つデザインアイデンティティと、シアタールームを計画した内部空間の繊細な表現がわかる水辺からのファザードの対比が、大変心地よいバランスのとれたものになっている。建築本体が水辺にせり出すことで、柔らかさの中に程よい浮遊感を与えて、水辺からの建物の姿に緊張感のある美しい佇まいを与えている。

自身が強く意識しているかはわからないが、山本君には本人独特のデザイン的な「間」が存在し、他の課題の作品でも絶妙なバランス感覚が発揮されている。そうした自身の持つデザイン感覚が今回の課題で高い完成度として実り、作品につながったものである。(鶴田伸介)

ベーシックデザイン演習 第4課題
ウォーターフロントにある
マイスペース

濱嶋杜人

■コンセプト

これは坪井町に提供するイベント施設である。住宅が立ち並び、栄えてきた坪井町。休日に公園を訪れた市民が集まれる施設を公園の一角に設計する。使用用途は主にライブイベントや小さい展覧会、フリーマーケットなどを予定している。その他にも町で好きなように使ってほしい。休日この公園にはたくさんの家族連れがやってくる。公園の散歩がてらこのスペースに自然と

入り込めるよう、扉や壁など、遊歩道から施設への境界線をなるべくつくりたくないようにした。床、壁、天井、2階、2階へのスロープまでをもう一つの面で作った。こうして敷地の中にはいくつかのスペースで別々のイベントを同時に行うことで、例えば、ライブイベントを見に来たが隣のフリーマーケットも立ち寄りてみよう、などの楽しみがひろがってゆくだろう。一筆書きの形はそれぞれのスペースを完全には分けられない働きもしている。これによりさらに楽しいスペースが生まれる。

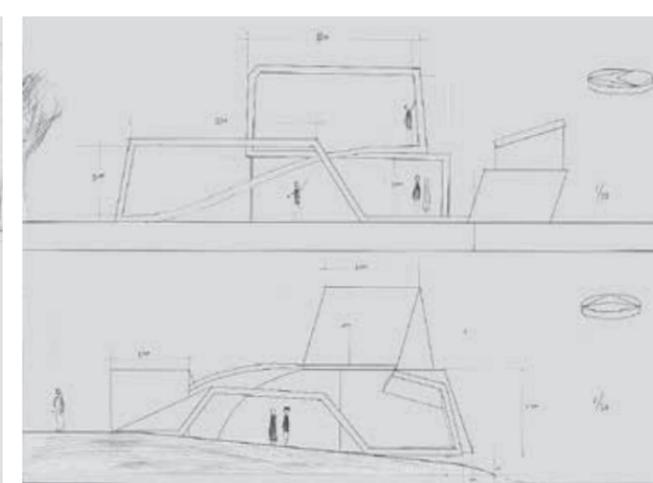
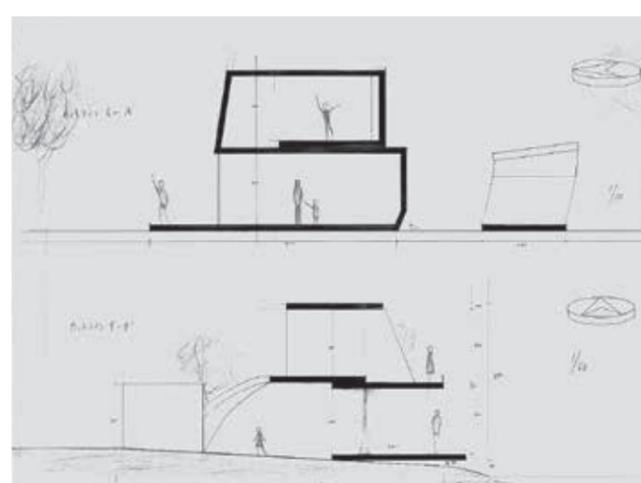
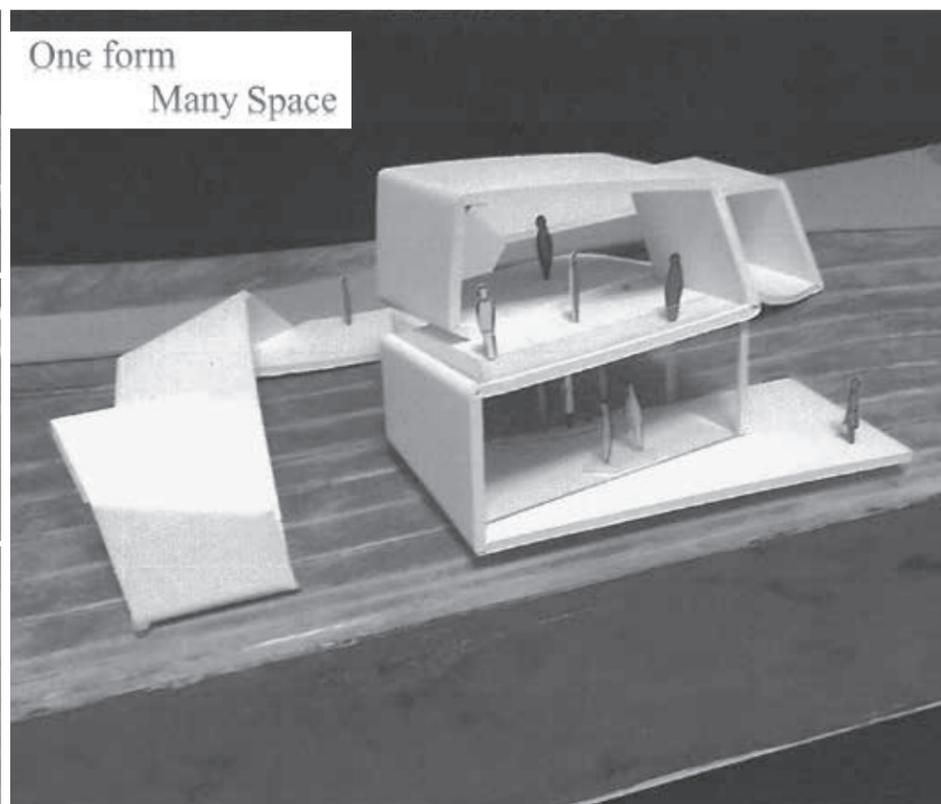
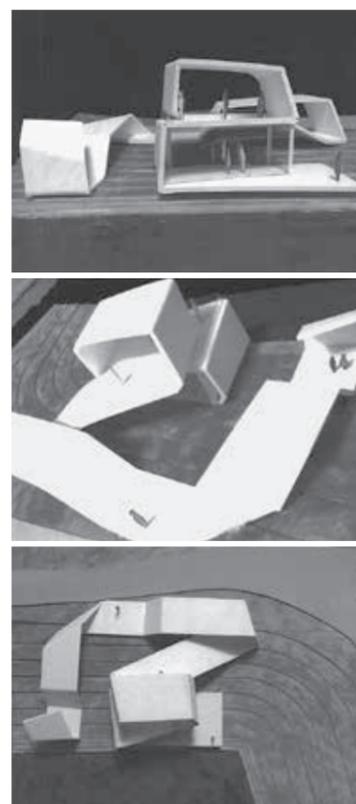
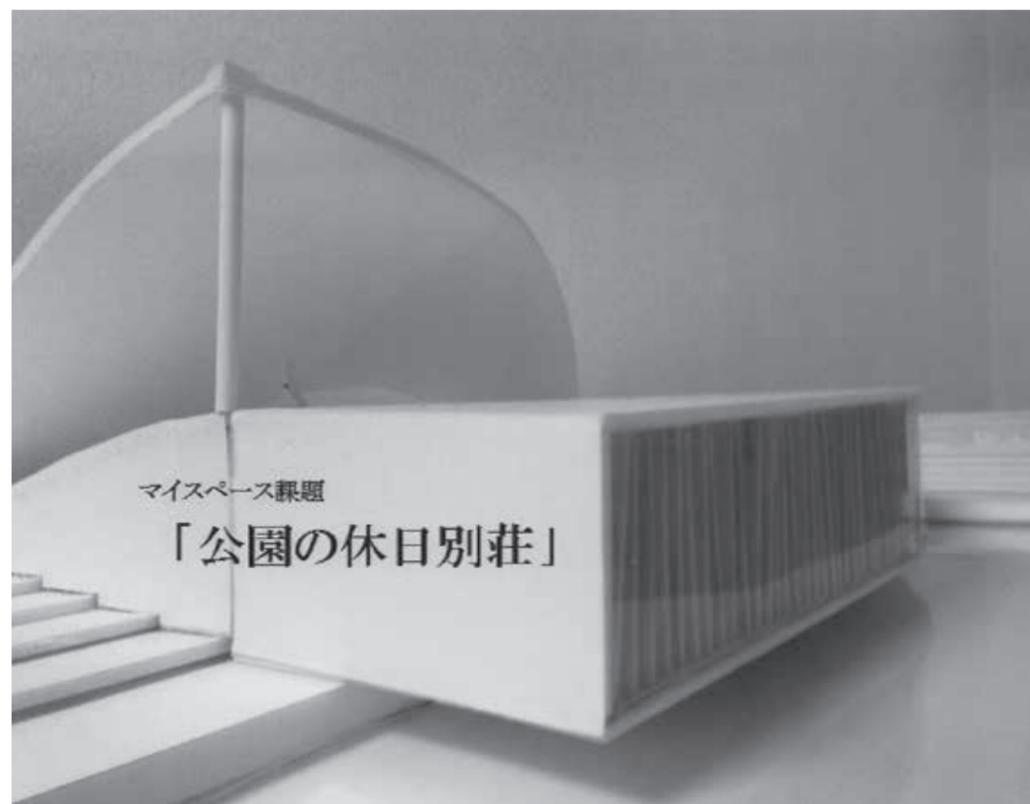
■講評

大学近くに位置する公園の一角に敷地を設定した課題である。水辺に面し、

緩やかな傾斜のある敷地条件をどのように生かしていくのかということがキーポイントとなっている。濱嶋君の案は、帯状の構造物が「一筆書き」のように展開されている。公園の一部に設定されたスペースは共有されるアクティビティのための空間。ここでは、音楽をとおして人がつながることが想定されている。

とくにプライバシーが求められるわけでもなく、明確な機能で課題条件が縛られているわけでもないなか、強い形態がひとつの統一感を生んでいる。折れ曲がりながら、振れながら、まるでダンスの軌跡を描くように躍動する構造物。それを「建築」として成立させているのは嵌め込まれたガラスによ

ってできた内部空間であり、つなぐためのスロープであり、中空を横切るスラブの下がつくりだすポーチの空間である。あるルールの下に「やりきる」ということには、ある種の覚悟が必要だ。それは、諦めずに自らが操作した形態と対話を繰り返し、その良さを探っていく作業。機能的には少々強引な部分があったとしても、きっとそこで見えない光景が生まれる。濱嶋君の案は、そういう純粋な空間創造への向き合いかたを示唆しているように感じる。その結果うまれた空間は、そこを訪れる人に「言葉で伝える必要のない」楽しさを届けてくれることを想像させる。(廣部剛司)



横田拓也

■コンセプト

この作品では敷地が水辺に面していることから水上を利用することをコンセプトとしている。水辺と関わりあう部分として、1階の水辺の近くの部分はそのまま芝生で利用し、そこから仮設の棧橋へとアプローチすることができる。さらに、棧橋が浮体式で動くことでさまざまな用途に利用することができる。スロープから降りてくる部分は、前後に動くことで、ボートに乗る

ときは伸ばしてボート乗り場として利用できる。建物内の内装は、2階部分が休憩スペースで、その上のフロアは屋上であり、眺めを楽しむことができる。

■講評

大学の近傍に敷地を求め、坪井近隣公園調整池の北西隅に、東に水辺が開けた敷地を選定した。南には広場や管理棟があり、割と賑わうものの、敷地内は閑散としている。そこにアクテ

ィビティの場を提供し、人を呼び寄せ、自らが介在し他人とつながっていくような空間を提示することが求められる。

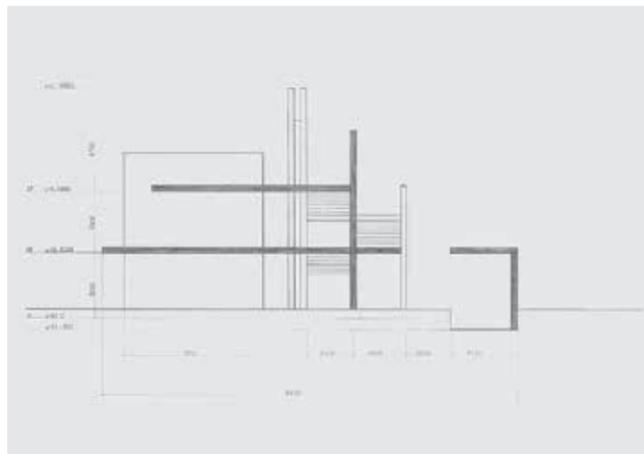
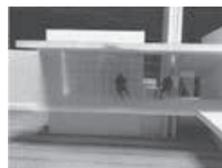
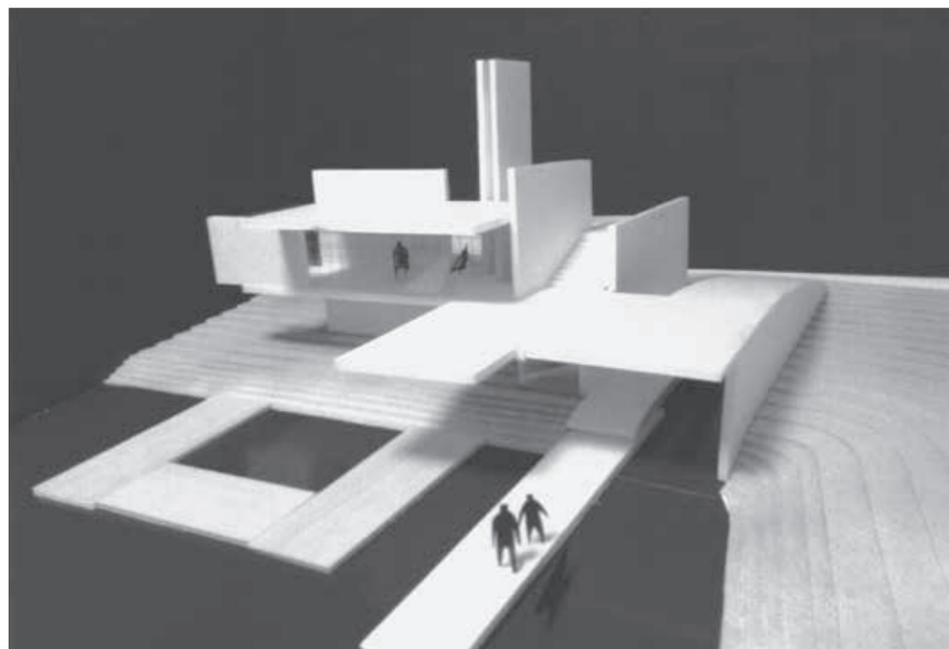
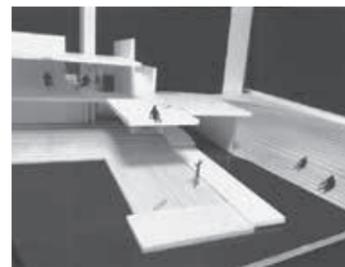
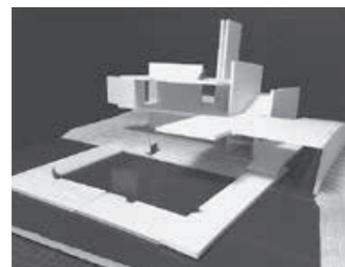
提出2週間前に行き詰ってしまった学生に、『点・線・面の課題』のような気持ちで、3次元のコンポジションを展開させてみた。たんに敷地に収まらず、水上を仮設的に可変する浮き板の構成による、水上コンサート、屋外映画シアター、釣り堀等、さまざまな場の使われ方の提案をすること。敷地の北コーナー斜向かいの岸辺も人が集って観るスペースとして意識すること。アマチュアランナーにも提供できる外部トイレや休憩所を提供すること。建築自体の主たる機能は、インナー繋

留スペースのあるボートハウスとし、棧橋を伸縮させることなどさまざまなアイデアを共有した。

10日程度でまとめた訳だが、ぎりぎりまで1/100の模型で切った貼ったスタディーしたことで、中心から発散するような面の構成やプロポーションは、やはり洗練されてきている。面の構成美優先だろうという穿った見方もあるが、よくプランを見れば、機能や使い勝手、適切なモジュールなど、きちりとしたベースも見えてくる。無駄に見える縦の高い要素も、やじろべえ構造の中心であり、給排気口や、サンダイヤルとして時の変容を告げる要素であるという想いも垣間見られるのだ。
(水本 光)

2年生（前期：設計製図Ⅱ、後期：設計製図Ⅲ）

【担当】 畔柳 昭雄
榎本 弘之
木内 厚子
長井 義紀
長尾 亜子
前鶴 謙二
松井 正澄
水本 光
矢野 一志



設計製図Ⅱ（前期）

第2課題
「木造住宅の設計」
(出題：長井義紀)

【課題趣旨】

本課題は、ある住宅街を想定し、木造住宅を設計するものである。設計するにあたっては隣接する住宅への配慮、敷地形状や方位への配慮を思考するとともに、住み手の要望やライフスタイルを理解し、その意向をすべて設計に反映した上で、設計者として魅力的な空間を提案してほしい。

【設計条件】

- 敷地および建築条件
最寄り駅から徒歩10分程の新しい住宅街。閑静な環境にあり、良好な住環境をつくるため以下の条件がある。
(1) 壁面線の指定道路境界1m、隣地境界1m
(2) 接道長さの60%以上を緑化
(3) 道路境界における壁状フェンス禁止
(4) 第1種低層住居専用地域
(5) 建ぺい率60%、容積率100%
(6) 最高高さ制限10m以下
(7) 北側斜線 5m+6/10
(8) 防火指定なし
(9) 地盤は良好
- 住み手の要望
(1) 家族構成は夫婦（夫：会社員・妻：主婦共に50代）、大学生（息子：20代）、高校生（娘：10代）
(2) 駐車スペース1台（屋根有無不問）
(3) 家族が集まり楽しく過ごせる居間
(4) 使いやすい家事動線
(5) 日常時、来客時に使える和室
(6) 家族が互いに気配を感じあえる空間
(7) 陽当たりや風通しは良くしたいが、夏の直射日光は避けたい
(8) 十分な収納力
(9) 各部屋の大きさの希望はとくにないが、必要以上に仕切られた狭い空間は好きではない

- 開放的な空間が好みだが、道路から室内が丸見えになるのは困る
- 庭とのつながりを持たせたい
- 木の質感を大切にしたい
- 庭には樹木を入れたい
- 延床面積120㎡～150㎡程度。階数にはこだわらない

設計製図Ⅲ（後期）
第1課題
「街の美術館」
(出題：前鶴謙二)

【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。本敷地周辺は、東京スカイツリーとともにタウンや東京ソラマチ、前面の北十間川が整備されており、伝統・水・人・情報・交通等、さまざまなものが交差して新たな都市的環境を形成している。それらを生かしながら、街の美術館を計画する。計画にあたっては、第2課題を考慮して行い、以下について留意すること。
①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。②北側隣接の敷地B-1、B-2からも直接アクセスできる計画とし、これら敷地の素案をもとに計画。③西側隣接の敷地Dを含めた計画は必修ではないが、積極的な提案を歓迎。④来訪者が水辺を含む周辺環境を楽しむことができるよう、周辺環境を含めた積極的な提案を行う。
1. 敷地および周辺条件
(1) 敷地形状・接道・周辺状況等は、資料参照。敷地面積は1,080㎡
(2) 商業地域。防火地域
(3) 道路・河川との高低差を考慮
(4) 電気・ガス・上下水道は設備済。地盤良好。気温は特別の配慮不要
2. 建築条件
(1) 構造は自由、地上1～2階建て程度とし、必要によって地階可
(2) 共用部：130㎡程度、展示室：300㎡

程度、カフェ・ショップ：各60㎡程度、事務・バック諸室：150㎡程度
(3) 展示室は天井高3.5m以上を基本とし、必要に応じ部屋を分けたり2層化し、吹抜けを設ける等空間構成を提案。一つを常設展示室にも可
(4) エントランス付近には、事務室・受付、トイレを配置
(5) バック諸室には、作品搬入のための搬入口（2tロング対応）を設け、収蔵倉庫を隣接させる
3. 外構計画
(1) 北側水辺を十分に生かした外構を計画（親水性を促す護岸形状の変更、敷地内への水の引き込みは可）
(2) 西側公園との関係を配慮した計画。公園からのアクセスは可能とする
(3) 広場、遊歩道、水盤、中庭、ベンチ、東屋、屋上庭園など適宜自由
(4) 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。駐輪場は10台分以上設ける

第2課題
「北十間川の集合住宅～町内会館のある水辺の集住体～」
(出題：矢野一志、松井正澄)

【課題趣旨】

北十間川沿いの敷地に町内会館を併設する15戸の集合住宅を設計し、あわせて敷地に隣接する水辺に親水空間を計画するものである。墨田区は「北十間川水辺活用構想」が策定され、「ゾーンごとの特性を活かしながら、全体として統一感のある新水空間を形成する」「都市的なデザインの中に下町文化が楽しめる水辺景観を形成する」という基本方針を挙げている。下町的な都市部においてのコミュニティの再生と水辺の再生をテーマに、そこに暮らす人々が快適に過ごせる魅力的な水辺の集住体の提案を求める。
1. 計画敷地および周辺条件
(1) 敷地の形状・接道・周辺状況等は、

添付資料参照。敷地面積1,485㎡、親水空間1,530㎡
(2) 商業地域。防火地域。
(3) 電気・ガス・上下水道は整備済。地盤良好
2. 建築物
(1) 鉄筋コンクリート造（一部鉄骨可）、地上4階建て以上7階建て程度までの中高層集合住宅とし、必要によって地階を設けても良い（ドライエリアなどの配慮は必要）
(2) 総戸数15戸。1戸の床面積と間取りは80㎡程度・3LDK程度、入居者の設定によって適切な床面積と間取りを提案することも可
(3) フラットタイプのほか、メゾネットタイプ、トリプレットタイプなど、立体的な住戸形式としても良い（住戸内に吹抜けなどを設けることも可）
(4) 設備は空調調設備を設ける。また、原則、エレベーターを設置
(5) 共用エントランスにはメールコーナーを設ける。共用エントランスを設けない場合は各住戸に対応
(6) 管理員室・ゴミ保管庫・倉庫・盤室・ポンプ室などを設ける。また、集合住宅専用の集会室を設ける
(7) 町内会館は原則1階。受付兼事務室、集会所（可動間仕切りで2室利用が可能）、便所・倉庫などを設ける
3. 屋外施設
(1) 駐車場は平面駐車とし、来客用兼搬入用1台分については必ず確保して設ける。その他は台数適宜
(2) 自転車置場を15台分以上設ける
(3) 水辺を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）。また、外構計画と親水空間の関係性を考慮する（アクセスや、用途的な関連性、レベル差、セキュリティラインなど）
(4) 広場、遊歩道、テラス、中庭、水盤、東屋、屋上庭園などは適宜自由

設計製図Ⅱ 第2課題
木造住宅の設計

浅見 花

■コンセプト
『森林浴のできる家』スキップフロアの設計
今回の課題は、L字の敷地が7つに分かれていて、そこから好きな敷地を選定し、設計するものであった。公園を囲むようにL字の敷地があり、緑豊かな場所であった。その中に大きな桜の木があることがわかり、桜の木が眺望できるように家を設計した。
施主より、家族の気配を感じる家と

いう希望があったので、なるべく壁を作らず、どこにいても家族と緑を感じられる空間を目指した。その集大として、スキップフロアにたどり着き、それをすらすらという手法をとった。すらすらすることにより、新たな空間が生まれ、どのフロアも筒抜けとなった。

ストレス社会といわれる現代。家くらはいは落ち着ける場所でありたい。しかし、今や家ですらストレスを抱えて生活している人もいる。そんな中、自然はその存在だけで人々を癒し、ストレス解消へとつなげてくれる。そこに着目し、既存の緑と、新たな緑により、森林浴のできる家を提案した。

■講評
本課題では、住み手の要望やライフスタイルを理解し、その意向を設計に反映した上で、設計者として魅力的な住宅を提案することが求められた。「森林浴のできる家」と名付けられた本作品は、課題上の施主の要望である、「家族の気配をお互い感じられる空間にしたい」、「開放的な空間が好みだが、道路から室内が丸見えになるのは困る」等の与条件を考慮しながら、さ

らに作者自身が普段抱えている生活や住宅のイメージを設計に組み込んだ秀作である。配置計画は、不整形な敷地形状を生かした2つの軸線上にボリュームを設定し、道路からの視線を上手くコントロールしている。また、2つのボリュームを半階ずらしたことも視線の制御に寄ると同時に、隙間から各フロアにいる家族の気配を感じることで空間提案につながっている。そして、特筆すべきは、「森林浴のできる」という作者の強いイメージである。現代社会を自分なりに分析し、問題意識を持った上で設計課題に取り組む姿勢は、真摯であった。浅見さんのそのような努力と才能が将来、花開く時が楽しみである。(矢野一志)

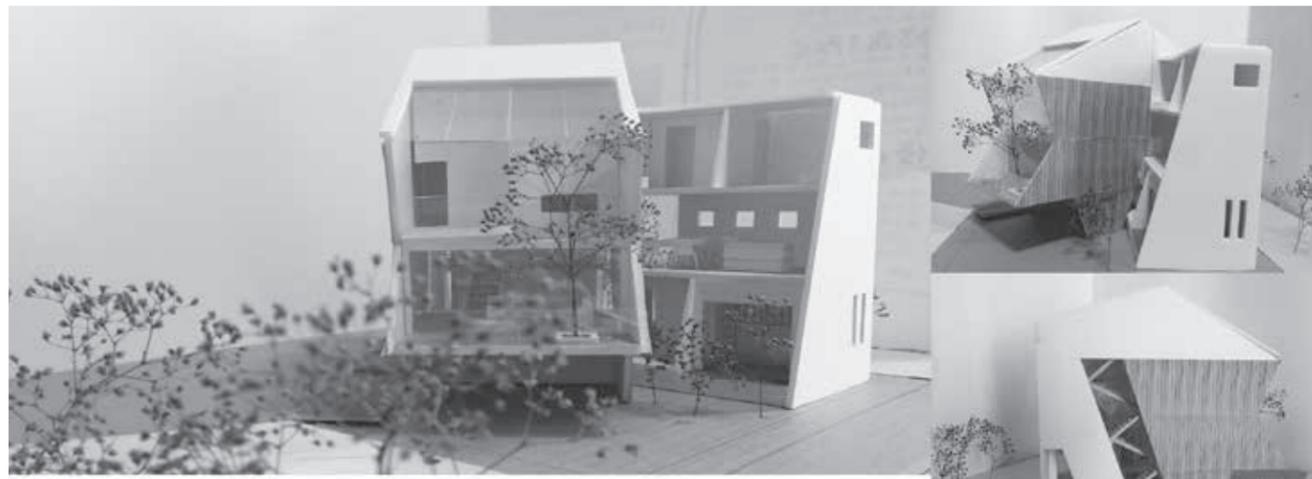
設計製図Ⅱ 第2課題
木造住宅の設計

重田秀之

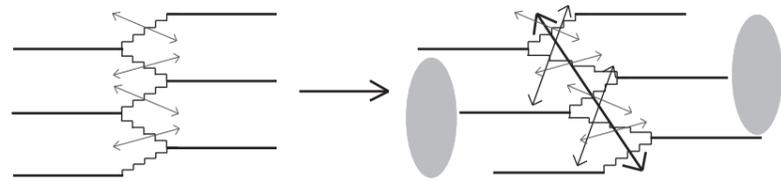
■コンセプト
南北を住宅、西側が公園、東側が遊歩道という土地を生かした建物を設計した。まず、西側は公園の延長と考え地形をイメージして丘陵のような空間を作った。一方東側は全面をガラス張りにすることによって、遊歩道の木々を視覚的に室内に取り込んだ。また、木々は遊歩道側からの視線の目隠しとしての役割も果たしている。1階の居間は東西に視野が抜けるようにして非

常に開放的な空間とした。地下は、西、北、南側は道路や隣地からの死角を作るため非常に閉ざされた空間となったが、東側をガラス張りにすることで圧迫感を極力減らすように努めた。また、中央のダイニングと各寝室は2カ所ずつ、人の動線が設けられており、回遊性の高い空間となっている。

■講評
「ゆるやかな丘を登ると明るいきりびんがある」というイメージを破綻なくまとめようと努力したことがこの案の評価である。丘の下は半地下になっており、寝室と食事を取る場所が設けられている。丘はフローリングデッキなので、晴れた日にはピクニックするような気分がでるころすると気持ちが良いさそうで、住宅の中に無駄と思われる場所があることは生活の豊かさにつながる。この場所のプレゼンテーションが積極的になされれば、より良い案となったことであろう。全体的に構成的であるが、不思議な形態をしてまとめているところが魅力的な案である。(長尾亜子)



ダイアグラム



スキップフロアをすらすら。よりお互いの気配を感じられる空間に。そしてできた空間に木を植え、森林浴のできる空間に。



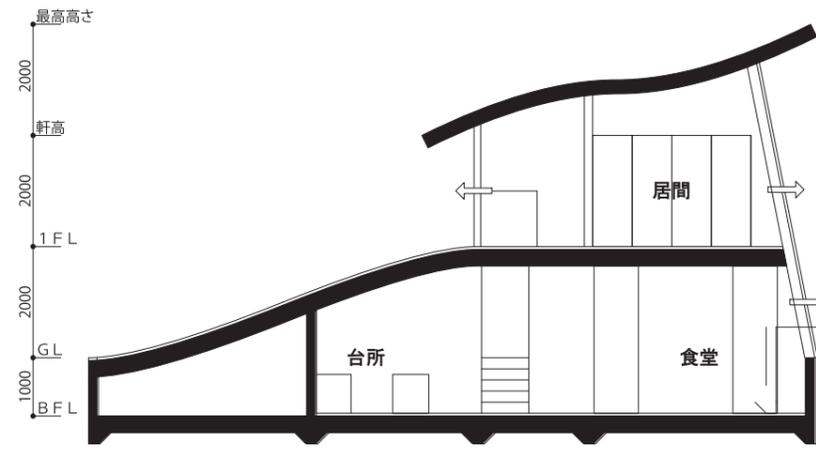
突き出たテラスはとても開放的。木を植え、光がとて入るため、森林浴を存分にできる。2階の浴室からも緑が楽しめる。



3階からでも1階まで見渡せる、どこにいても家族の気配を感じられる家に。そして空いた空間に木を植えどこにいても緑を感じられる空間に。

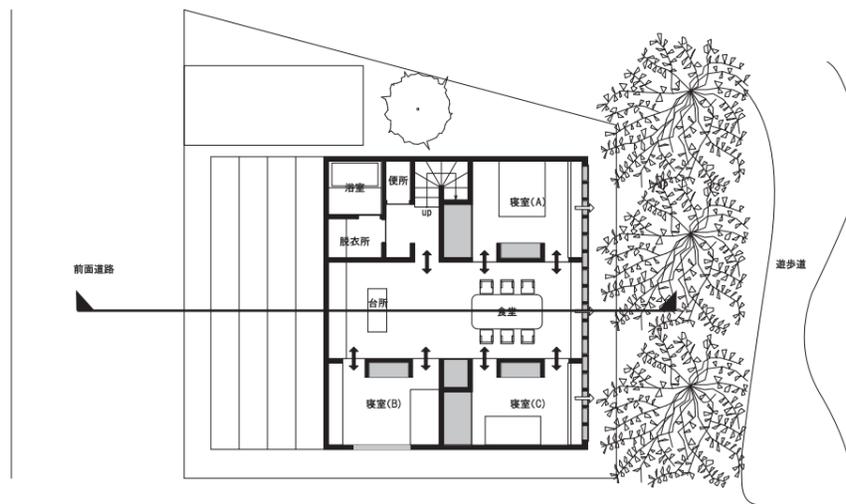


敷地には大きな桜の木。家の向きは桜の木に向かって配置。リビングからは、窓から大きな桜の木がたくさんの木と共に眺望できる。



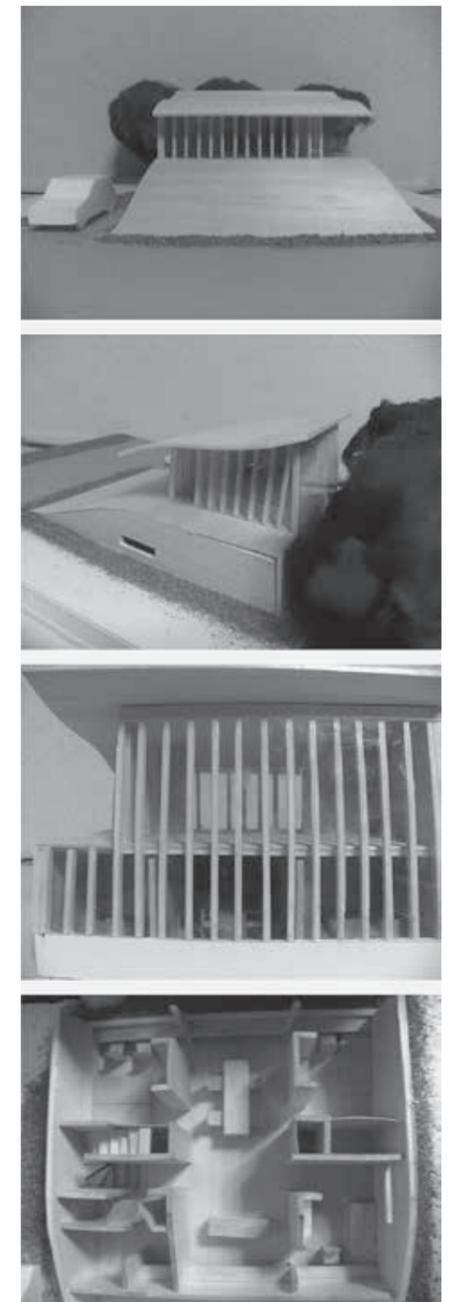
断面図

0 0.5 1 2.5 5m S=1/125



地階平面図

0 1 2 5 10m S=1/250



浅見 花

■コンセプト

今回の課題である“街の美術館”。周辺環境や地域とのつながりを大事にすることから、建築物としてではなく、その地域の“空間”として、その環境にふさわしいものを作りたいと思った。敷地はスカイツリーという今や日本の象徴ともいえる建築物の真下にある。そして、目の前には北十間川が流れており、親水空間としても活用できる。

「多くの人が気軽に立ち寄れる空間作り」

- ・人が集まりやすい交差点付近からはエントランスを抜けて、カフェやその奥のテラス、北十間川まで見通せ、自然と引き込まれるような空間を作った。
- ・広々とした空間なので、川に向かって最大2mの高低差をつくり、より川に引き込まれるようなイメージとした。
- ・S字の壁を1枚壁にすることにより、より象徴的なものになり、人々の興味を惹く建築を目指した。
- ・エントランスからもカフェからも行ける展示室3には、地域の方々の美術作品を展示し、誰でも気軽に観覧できるようにした。

■講評

当学生が描いた花卉のような8の字のプランスケッチから、閉じて完結させるのではなく、自律的に連続する逆Sの字壁が表裏反転して変容する内外・主従の関係を考える様に促した。円形に囲まれる逆Sの両端を常設と企画の展示空間とし、壁の表裏を移行することで、外（交差点側口ビー）～内（常設展）～外（公園側口ビー）～内（企画展）と繋がる構成が生まれ

る。一方、押上駅からのみならず、橋を渡って本所吾妻橋、スカイツリーの両駅から来る人々も、敷地南東の業平一丁目交差点より北西の北十間川と大横川に囲まれた豊かな水辺空間へと導き入れるように、美術館の逆S壁をゲート状に押し上げて配置している。逆Sの小円筒はガラス被膜内の入れ子となり、壁内に企画展、壁外に外部へ向けて市民作品を展示する。大円筒は被膜から突出し、搬入口・荷解き・管理事務室を半地下に、倉庫・準備室・EVを円筒状に内包し、周囲の螺旋ダウンスロープが常設展示の場となる。支配する形に機能も追随する。上手く概念を共有しシナジーを生み出せた。（水本 光）

渡邊 亮

■コンセプト

本作品の設計趣旨として、北十間川を含む周辺環境との繋がりを意図し設計を行った。それを表現するため、北十間川へと繋がる開放的な大階段を設けることにした。それにより、第2課題の敷地へのアクセスが可能であり、繋がりが生じる。美術館の形態とし、2階の展望台は北十間川へと開く形態としている。その形態の延長を美術館に隣接する公園のデッキ、北十間川に

隣接する大階段へと表現し、繋がりをもたらした。景観に関しては、2階の展望台から川全体の景色や美術館の1階部分などの建築的構造が一望できる。その他に、住宅等の立体的な形態および構造を楽しめるであろう。また、水庭の周りには、600mm間隔のパーゴラを設置した動線を設けている。パーゴラの設置により、光と影の妙が生じ、憩いの空間になるであろう。以上のことから、周辺環境である北十間川との関連性、形状を通した周辺との繋がりを重視し、周辺環境との繋がりを意図した。

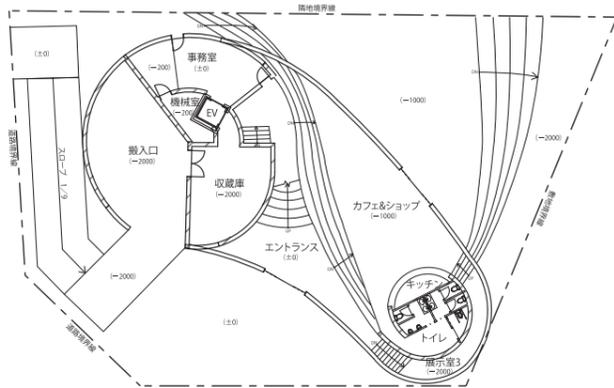
■講評

本課題では水辺に建つ美術館の設計をとおり、ゾーニングや動線計画を学び、同時に、地域に寄与する魅力的な“街の美術館”の提案が求められた。渡邊亮君の作品の魅力は、美術館と接する水辺と隣接公園を積極的に親水公園化し、対岸まで触手を伸ばした“つながりのデザイン”にある。「解繋の間」の題名が示すように、

展示室や事務空間、カフェ・レストラン・交流ホールの各諸室は、いったん、それぞれ分離されたうえで、パーゴラによって繋がれる。また、中庭や周辺環境についても水盤などによって分離されたうえで、デッキや飛石、大階段によって繋がれる。そこに生まれた“間”に、人やアート作品が介在して賑わいのある親水空間が発生する。高度成長期に暗渠によって失われた水辺空間や地域コミュニティを再生しようとする、その試みは秀逸であった。細かな点や図面表現に荒削りな部分はあるが、周辺建物までつくり込んだ迫力のある大きな模型はそれらを補完するに有り余るものであったと感じている。（矢野一志）

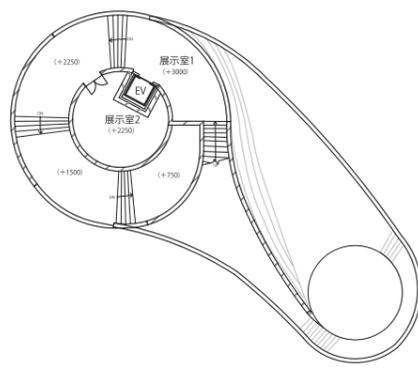


1階平面図

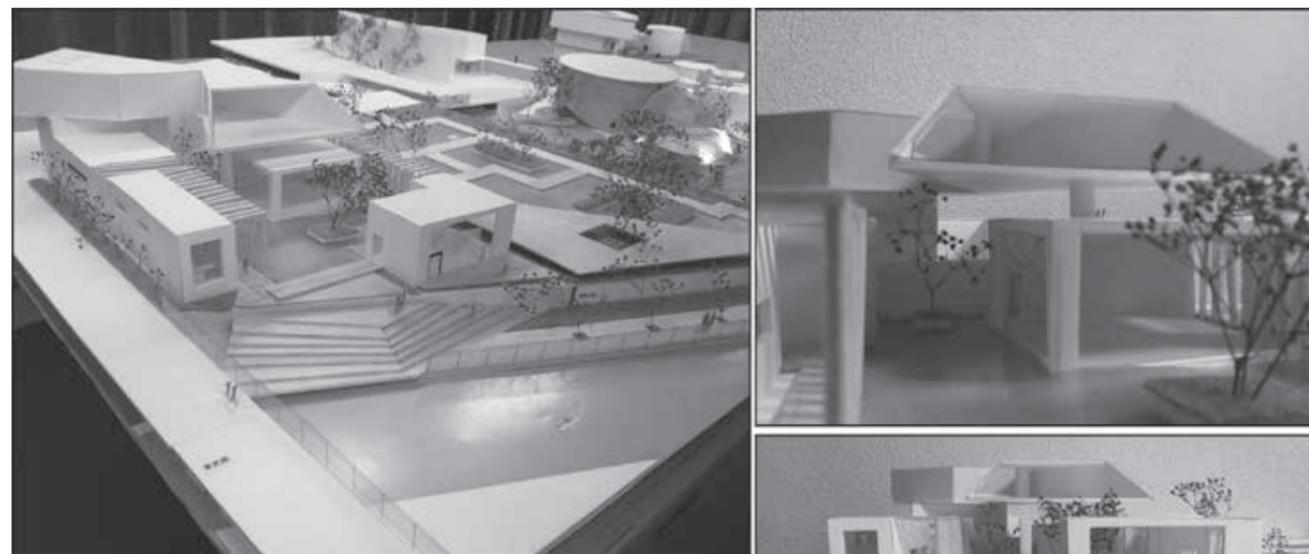


GLと北十間川の差が2.5mあるので、川に向かって2m下げ、川により近い空間を作った。

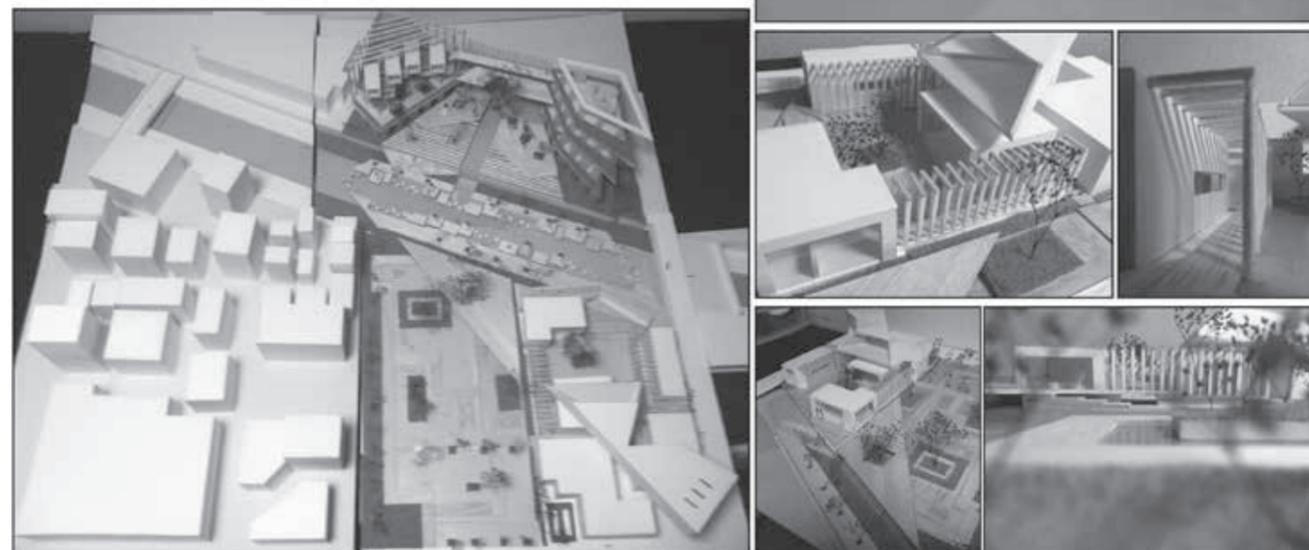
2階平面図



展示室1は、フロアを4つに分けることにより、美術品をテーマ別に分けたり、観覧者が気持ち切り替えることができる。



～解繋の間～



設計製図Ⅲ 第2課題
北十間川の集合住宅
～町内会館のある水辺の集住体～

浅見 花

■コンセプト

『SKY WAVE』人の流れと川の流れを感じさせる回遊空間

今回の課題である集合住宅は、町内会館の機能も取り入れたものであり、集合住宅内にパブリックな空間とプライベートな空間ができるものであった。

私が、空間要素としてとくに意識したのは以下のことである。

・パブリックな空間、プライベートな空間をはっきり分けること

・人の流れを意識すること（とうきょうスカイツリー駅、ソラマチ、街の美術館、大横川親水公園、プロムナードの位置関係）

・前回の課題であった街の美術館のデザインと関連づけること（S字を用いた空間づくり）

これらを意識して設計した結果、町内会館へのアクセスが、とうきょうスカイツリー駅、ソラマチ、街の美術館、大横川親水公園、プロムナード、どこからでも可能となった。

そして、GLから+1200以上のところにプライベート空間をつくることにより、プライベートを守りつつも、テラスや共用廊下をパブリック空間にわ

ざと見えるようにし、つながりを感じられる空間をつくった。

■講評

先行して計画した美術館とどう関連させるかという問いに、来訪者・地域住民・集合住宅住人・各住戸住人という単位で、集まり方、つながり方を考えることと、美術館の都市的機能と形態をメタファとして扱うことを示唆した。結果、人々を導入するゲートとしての機能と緩やかな逆S字形をメタファとして、集合住宅を東西に分棟し、浮き屋根とフライングコリドーでつな

ぐという形態となっている。ゲートを潜って交差点方面からダイナミックにカーブするブリッジが美術館へとつなぐ。川辺を拡幅してコミュニティ広場とし、大階段で2m下げて、ソラマチと視覚的に連続させる。その川辺レベルに配した町民会館は広場とつながる。会館には、北側道路から直接ドライエリアに降りる階段でアクセスできる。集会所は西棟1階に設け、町内会館屋根がテラスとなり水辺空間へ広がる。東棟では、ピロティを駐車場として東道路と近接させ、上手く歩車分離している。南に広く面し景観が抜ける東西にリニアな敷地を真面目に捉え、集まる場と住環境の質を提供する美しい作品。
(水本 光)

設計製図Ⅲ 第2課題
北十間川の集合住宅
～町内会館のある水辺の集住体～

重田秀之

■コンセプト

今課題の敷地は、東側を観光名所である東京スカイツリータウン、南側を北十間川、北側を東武伊勢崎線によって囲まれており、住宅内のプライバシーを守ることが難しい敷地である。

そこで、まず南側中央に町内会館を設けた。ここは最も日当たりがよく、住棟を配置するのに最も適した場所だが、あえて町内会館を配置することによって、北十間川を行きかう観光客と

住戸との緩衝地帯を作った。また、北十間川と町内会館は直接つながっているわけではないが、地元住民が観光客を近くに感じることによって、町内のコミュニティが閉鎖的にならないよう配慮した。一方、集合住宅の方では、南側中央に住棟を建ててしまうと、それ以外の場所に日当たりの悪いデッドスペースができてしまうため、町内会館を置くことで敷地全体の日当たりの平均化を図った。

■講評

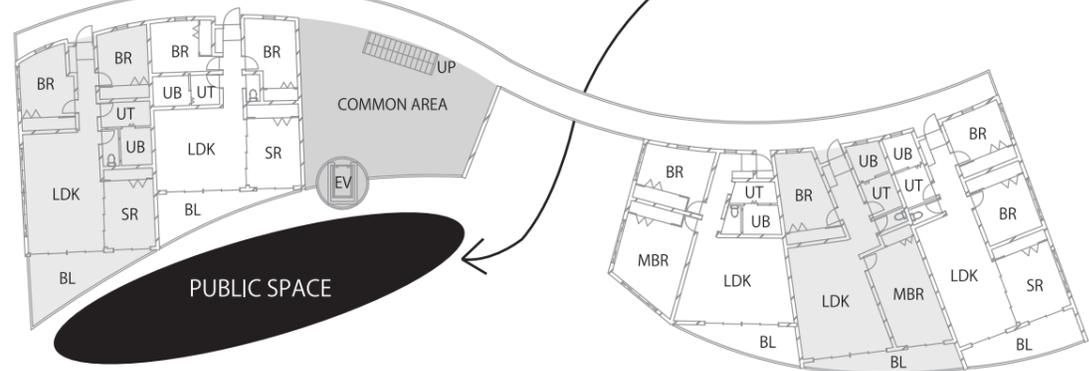
本課題は、集合住宅の与件をまとめるのみでなく、敷地南側に隣接する親水空間およびその南側の美術館を含めた地域を一体の設計思想にてまとめるものである。プライバシーを求められる集合住宅に対し、親水空間および美術館は公共性の高い性格を持つが、本案は集合住宅において公共性の高い機能をもつ町内会館を、親水空間に隣接した敷地中央南面に配置し、それを囲むように住宅棟を放射状に配置して、親水空間および美術館に対して、正面性を逸らし、引きを確保することで、生活感が視認されることを緩和している。また、町内会館は地下レベルに設けることで、親水空間と同レベルとなり親水空間とのつながりを高め、住宅群に開放感を与えている。独立した住棟をつなぐ放射状の動線が結ぶ架空の焦点は集合住宅であることを示唆しているようである。通常では動線の配慮から北道路側に設ける町内会館を南側に設けることで、異なる性格の敷地をまとめる解とする特異な秀作である。
(前嶋謙二)



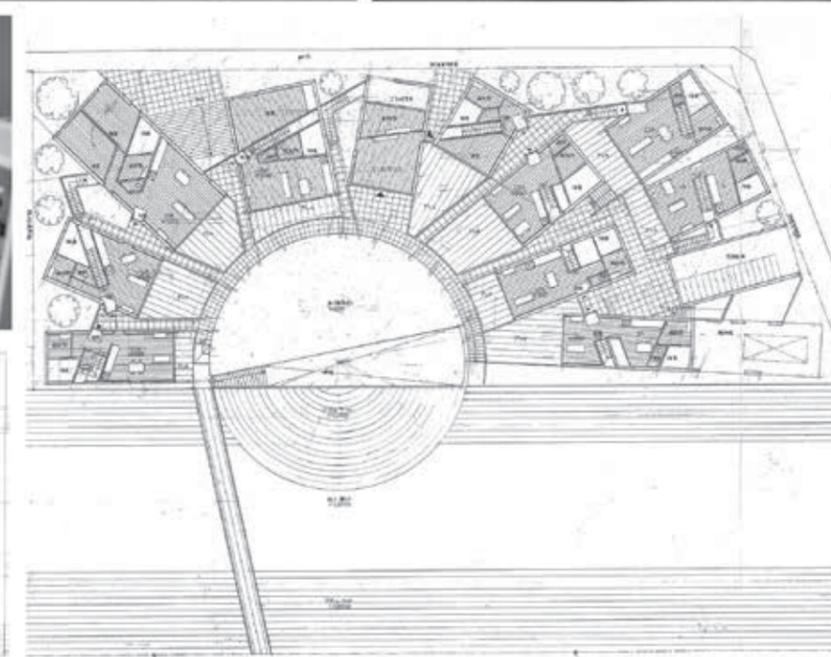
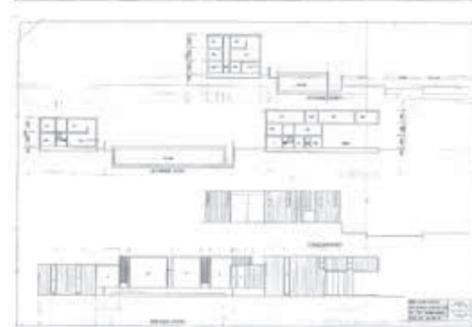
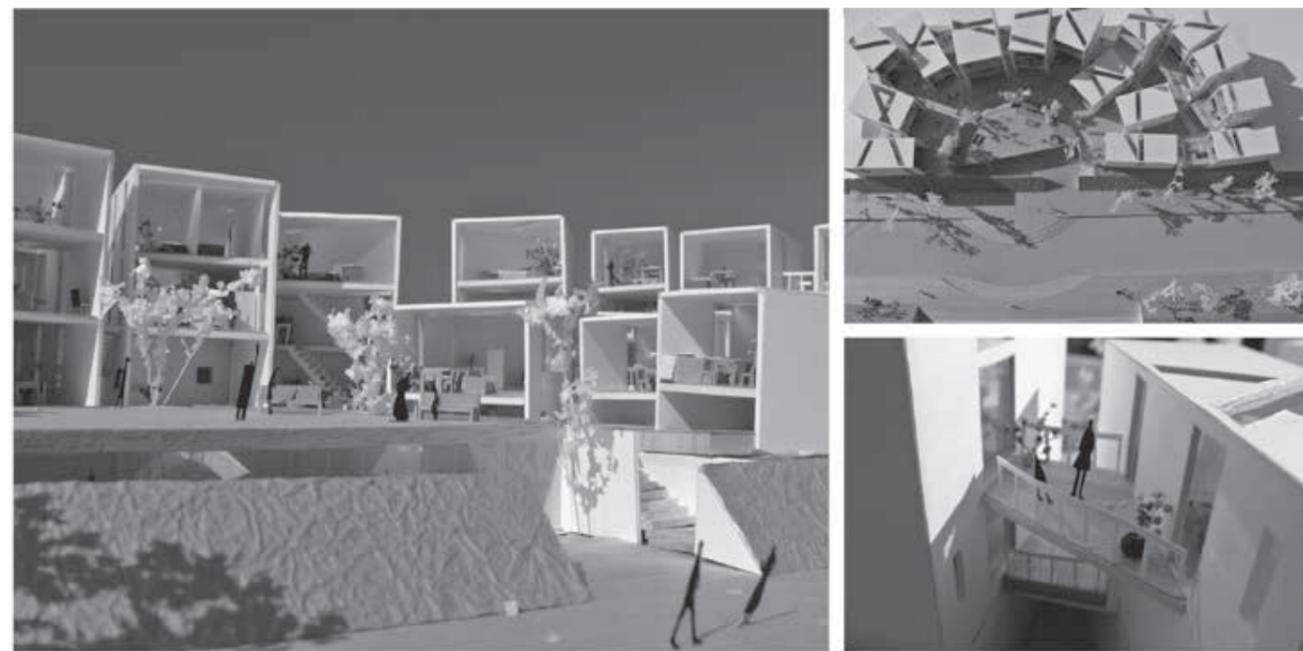
2つの建物を波のように上下に1mずらし、左右にもずらし、5つの部屋全てが全く違った個性を持った部屋とした。左右にずらしたことによりできた空間は、主動線になる東京スカイツリー駅やソラマチからの人々を迎え入れ、パブリックスペースとなる町内会館につながる。

TOKYOSKYTREE STATION
SOLAMACHI

3～5階平面図



KITATOMAGAWA



3年生（前期：設計演習Ⅰ、後期：設計演習Ⅱ）

【担当】 佐藤 信治
井上 武司
内海 智行
神野 郁也
玉上 真人
鶴田 伸介
廣部 剛司
藤岡 尋
光井 純

設計演習Ⅰ（前期）

第1課題

「築地 海の駅計画」
(出題：内海智行、佐藤信治)

【課題意図】

海の駅（うみのえき）とは、国土交通省により登録された、「海から、誰でも、いつでも、気軽に、安心して立ち寄り、利用でき、憩える」船舶係留施設である。離島振興策からスタートして、当初は大型のヨット、モーターボート等の利用環境整備や情報のネットワーク化・提供を目的に設置が推進された。誰でも利用できる船舶係留施設、施設の予約受付案内担当者の配置、公衆便所の設置の3点が必要最低登録要件となっている。このような行政的解釈から『海の駅』とは、休憩施設と地域振興施設が一体となった施設であり単体としての機能に加えて海の駅ネットワークの構築が図られるものと考えられる。加えて以下の3つの機能が浮かび上がってくる。

- (1) 休憩機能：海路利用者が24時間自由に利用できる休憩施設の提供
- (2) 情報発信機能：来館者に対してそ

の地域の文化・名所・特産物などを活用したサービスの提供

- (3) 地域連携機能：各地域の核となり、海路を介した地域連携の促進

計画地は、都心中央区の東京都卸売築地市場（築地市場）の豊洲移転後の跡地にあり、新大橋通りと晴海通りを新設道路でつないだ南端部に位置する。課題は、この築地市場跡地の地形を生かしながら、内水面や水門を新たに設置、造成する計画とし、将来の周辺開発を見据えた海上からの交通拠点としての機能を拡充する。設定敷地エリアは陸上で約10,000㎡。内水面を含む約15,000㎡とし、北側を再開発による都市的風景、南側を東京湾へと開けた眺望を生かしながら、近辺の歴史的風景にも配慮した新たな都市の結節点として、賑わいを演出することのできる施設計画を求めるものである。

【設計条件】

- (1) 敷地条件：敷地形状、接道条件、周辺状況は、別添図面を参照。電気・ガス・上下水道は整備済。地盤は軟弱であり、杭基礎とするが、耐圧盤下の表現は不要。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。

- (2) 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。

(3) 計画諸元

①建築諸室：延べ面積 約2,000㎡（各室面積の±10%を許容範囲とする）	計1,450㎡
客用部門	200㎡
・玄関ロビー	100㎡
・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㎡

- ②屋外施設：アプローチ、広場、散策路、植栽などを、建築と一体のランドスケープとしてデザインすること。来館者用駐車場は、現築地市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】

- (1) 表紙：作品にタイトルを付け、設計趣旨をテキスト、ダイアグラム、パース、スケッチ、模型写真等で明快かつ視覚的に表現
- (2) 配置図（縮尺1/500）：建築物は屋根伏とし、外構計画を表現
- (3) 平面図（縮尺1/200）：各階平面、室名は凡例をつけて略号も可。1階平面図には周辺の外構も記載
- (4) 立面図（縮尺1/200）：4面すべて、影や素材等を表現
- (5) 断面図（縮尺1/200、1/300）：2

面以上、水域と建物との関係性を表現（南北、東西それぞれ）

- (6) 模型（縮尺1/200）：模型提出のほか、模型写真2カット以上を表紙にレイアウト

- (7) 内観パース：手描きでもCGでも表現方法は自由。1カット以上

第2課題

「水族館」
(課題担当：神野郁也)

【課題趣旨】

第1課題：海の駅に引き続き、同じ築地中央市場跡地内の隣接地に水族館を計画します。

水族館の定義には、娯楽・教育・研究・環境保護が考えられますが、基本は、魚類を代表とする水生動物を生きたままの状態で見せることでその展示方法は時代とともに変化しています。近年は、アミューズメント性の高い海中空間を疑似体験できる大型水槽や3次元水槽の導入など、技術を駆使する傾向も見られます。しかしながら水族館はその空間性や機能、社会的な役割にまだ多くの可能性を持っています。

この課題を契機に社会の中での「水族館」という施設の在り方を考察するとともに、来客機能、飼育・研究機能、設備機能、管理機能のソフトとハードの関係性を把握してください。そして、この水辺の敷地環境を生かした陸と海をつなぐ空間の複合体として、第1課題：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、アミューズメント機能の関係性
- ・コンセプトの創出：説得力のあるコ

ンセプトに基づく新しい海と陸を結ぶ水族館の創出

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

【計画諸元】

- (1) 敷地面積：約30,000㎡
- (2) 延べ床面積：合計 約6,000㎡
- ①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）

- ②管理部門：約2,500㎡（展示水槽、作業室、飼育室+研究室、荷解きスペース、事務室、会議室、館長室、宿直室、給湯室+従業員化粧室、更衣室、管理エントランス+廊下、機械室）

- ③屋外施設（導入施設、駐車場施設、その他のランドスケープ）

【提出物】

- (1) 図面
 - ①配置図：縮尺1/600
 - ②各階平面図：縮尺1/200
 - ③立面図：縮尺1/200（2面以上）
 - ④断面図：縮尺1/200（2面以上）
- (2) 計画概要（表紙とする）

- ①タイトル
- ②設計趣旨：計画意図を的確に文章化し、ダイアグラム、フロー図などを交えて、簡潔かつビジュアルに表現。
- ③各階の床面積（部門別）および延べ面積を表としてまとめる。
- (3) 模型および写真
 - ①模型は縮尺1/200で施設の周囲を含めて仕上げる。
 - ②写真はキャビネ判4点程度。

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

設計演習Ⅱ（後期）

第1課題

「アーバンリゾートホテル」
(出題：井上武司、藤岡 尋)

【課題趣旨】

課題は、前期第1課題、第2課題に引き続き、同じ築地中央市場跡地内の隣接敷地にアーバンリゾートホテルの設計である。この計画地は銀座まで徒歩10分でありながら、歴史ある浜離宮恩賜庭園に隣接し、隅田川や東京湾を望む好立地に応えた新規性のある提案を求めている。

【課題のポイント】

- ・明快な設計コンセプトを創出・構築し、それを具体化するデザイン&プレゼンテーション表現をする。
- ・ホテル施設要素を建築書や資料集同等により把握するとともに、各、宿泊エリアとパブリックエリアと管理エリアの関係性を考慮した適正な動線計画を設計する。
- ・第1課題、第2課題、既存する周辺環境に融合した魅力的な海と陸を結ぶ水際空間を持ったランドスケープを創出する。

【設計条件】

- (1) 敷地面積：32,000㎡
 - ・敷地の形状や設道条件、周辺状況などは別紙図面参照および現地調査による。
- (2) 延床面積：35,000㎡程度
 - ・建物の高さは31m程度とする。
 - ・構造形式は自由とする。
- (3) 計画諸元
 - ①宿泊エリア（約18,000㎡）：ツイン・

ダブルルーム300室程度・スイートルーム10室（13,500㎡）、通路・階段等（4,500㎡）

- ②パブリックエリア（約105,000㎡）：ロビー・共用スペース（3,000㎡）、レストラン（3,000㎡）、ショップ（500㎡）、宴会場（2,000㎡）大宴会場1・小宴会場4、ジム・スパ（2,000㎡）

- ③管理エリア（約6,500㎡）：裏方サービス諸室（3,000㎡）、機械室（2,500㎡）、廊下・その他（1,000㎡）

【提出物】

- (1) 図面
 - ・配置図：縮尺1/600
 - ・各階平面図：縮尺1/200
 - ・客室平面図 パース：縮尺1/50
 - ・立面図（2面以上）：縮尺1/200
 - ・断面図（2面以上）：縮尺1/200
- (2) 計画概要（表紙）
 - ・計画コンセプトに合致したタイトル。
 - ・設計趣旨は、簡潔に分かり易く、ダイアグラム、フロー図などを交えて、ビジュアルに表現する。
- (3) 模型は全体：縮尺1/600、部分：縮尺1/200程度、A1判サイズに仕上げる。写真はキャビネ判4点程度。
- (4) 図面提出仕様：A1判横使い、左綴じ。コンセプトおよびゾーニング図、面積表並びに写真を貼ったものを表紙とし、レイアウト、着色は自由。左側2箇所のファスナー止めとする。CAD等の使用は自由とする。

第2課題

「マスタープランとランドスケープ」
(出題：光井 純)

【課題趣旨】

海の駅、水族館、アーバンリゾートホテルの3つの建築を相互に結び付ける、マスタープランとランドスケープデザインを課題とします。

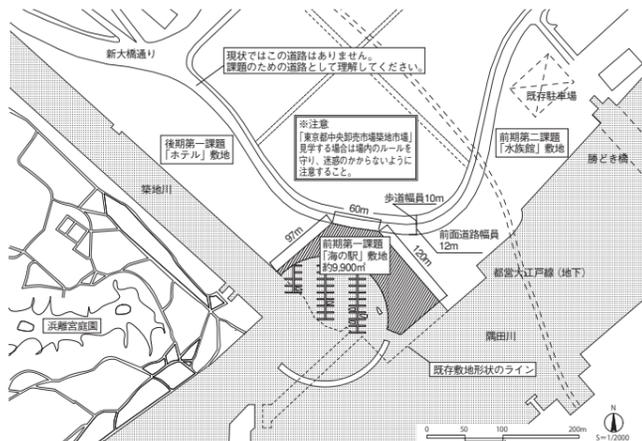
計画地は、銀座の繁華街から徒歩10分という都心部の好立地でありながら、隅田川の水辺環境へと開かれたウォーターフロントエリアです。隣接する浜離宮恩賜庭園の緑や敷地周辺の景観に配慮しながら、憩いと賑わいにあふれた魅力ある都心の再開発を提案してください。

【課題のポイント】

- ・建物とランドスケープの関係性：建築内部から外への視線、ランドスケープから建物への視線に配慮したデザインを行う
- ・人と車の動線を明確に整理する
- ・隅田川の環境資源や景観要素を取り込んだランドスケープの提案を行う
- ・敷地内に展開する1kmの護岸を楽しく快適に人を歩かせる工夫を行う
- ・マスタープランの骨格をつくるにあたり、軸、ノード、シークエンス、ビューコリドール等の基本的なデザイン手法を意識しながら組み立てる

【提出物】

- (1) 図面
 - ・マスタープラン平面図：縮尺1/1000
 - ・ランドスケープ平面図：縮尺1/300
 - ・部分断面図（2面以上）：縮尺1/200または1/100
 - ・断面図（2面以上）：縮尺1/200
- (2) 計画概要（表紙）
 - ・計画コンセプトに合致したタイトル。
 - ・設計趣旨を分かり易く、的確に文章化し、ダイアグラム、フロー図などを交えて、ビジュアルに表現する。
 - ・計画の全体像がわかる大型の模型写真を一点入れる。
- (3) 模型は縮尺1/1000、敷地内外を含めて仕上げる。写真はキャビネ判4点以上とする。
- (4) 図面提出仕様：A1判横使い、左綴じ。コンセプトおよびゾーニング図、面積表並びに写真を貼ったものを表紙とし、レイアウト、着色は自由。左側2箇所のファスナー止めとする。CAD等の使用は自由とする。



前期課題トレース

出山 亮

■コンセプト

雑踏する都心において、求められる建築とは何か？ 本計画地は、さまざまな人々が訪れる築地という土地でありながら、水辺環境は整備されている一方で、巨大な塀、護岸により人と水辺との関わりが味気なく切り離されていた。海の駅とは本来、陸域と海域を結びつける存在であることが求められるが、これでは強制的な空間に留まってしまうと考えた。そこで本計画では、

陸域でも海域でもない、ぼかしの空間をつくり、建築で新たな領域を生み出すことを目的とした。ぼかしモデルを空間化し、平面操作、断面操作を行うことでこれまでにない曖昧な領域が作り出され、寛容性のある空間が生まれる。この海の駅では、どこからでもアプローチすることができ、スムーズな人の流れを建築内に取り込むことが可能である。これまで気づかれなかった海の存在が建築をおして知ることができ、都心でありながらも、水辺と人が共存する新たな拠点として築地に栄えるだろう。

■講評

海の駅は海上交通の拠点であるとともに、海域と陸域の結節点でもある。計画敷地である築地市場は、隅田川と銀座の間に挟まれた都市的環境の中にある。出山案は敷地を2つの領域に挟まれた都市的隙間として捉え、2つの領域を結節させるのではなくその関係を「ぼかす」ことで、都市的空間の可能性を示そうとする興味深い作品である。(神野郁也)

この計画では、物販売店舗・ブックカフェ・レストラン・展示スペース、事務スペースなど機能的空間が水平方向に分散配置されているが、「壁」「屋根」「庇」といった要素にズラシ・隙間・重なりなど建築的操作を加えることで、空間に歪を連続的に生じさせている。この操作には、ここに訪れる人々を不規則な流れに導くことで曖昧な領域が生成されることが期待されている。

自然の森がその整理されえないことにより得られる曖昧さゆえに心地よいと感じられるのであれば、この曖昧の秩序によって構成された「ぼかす」領域は、「建築」の森として評価すべきであろう。(神野郁也)

志萱侑太

■コンセプト

今回の「海の駅」は設定が築地であり、前面の海辺と都市化の進む街との相互に挟まれた敷地です。この場所において、海辺と都市部の人の流れをつなぐ役割が求められると考えました。周辺は水辺との接点が少ないため、計画後に人が水辺へと流れるように訪れ・利用できるような案を考えました。そこで視覚的な流れ（川の流れや建物の流れ、太陽光の流れ・軌道など）を

取り入れることで人を誘い込むような空間を形成しました。この流れによって、海辺と都市部だけでなく、今後計画するホテルと水族館とのつながりや一体化も形成することができると考えました。建物の壁面を曲面で構成することで、視点に変化を与え、先々の空間に人々の意識を導き出すようにしました。つまり、「可視と不可視」の利用です。「可視・不可視」はさまざまなことにおいて変化と非日常をもたらすことのできる構成要素であり、建築や空間に対して多様な展開を望むことができると考えました。

■講評

本課題では都心中央区の東京都卸売

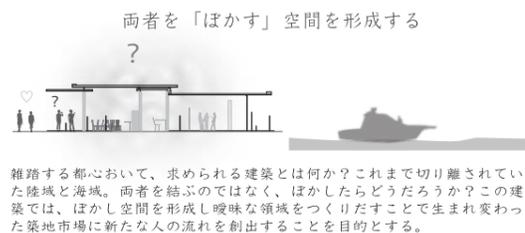
築地市場の跡地を計画敷地としている。この場所は日本近代史を理解する上でも重要な要素となる場所であり、海の駅をおしてどのような着想でこの場所を捉えて新しい風景を創造できるのか期待された課題である。

志萱案はこの場所の「景色」として海の駅がどう存在すべきかを強く意識した作品である。水辺の親水性を高めるために敷地内に積極的に水路を取り入れ建築と自然の領域を滑らかに溶込ませる仕掛けを意図している。陸から訪れた人々がこの入り組んだ曲線を移動する間に、そこに展開していく風景にさまざまな発見を見いだす柔らかな仕掛けを施している。模型の自然素材を思わせる建築の外観も自然への寄

り添いが感じられ、内外や屋上まで利用できること、建築を人と自然に触れ合う装置としての役割を心得た演出がなされている。

こうした景色としての建築のあり方に作者本人の手柄が強く反映していて、建築や開発のあり方への恐れやある種の遠慮となって訪れる人々に柔らかなや優しい感情を与える好感のもてる作品である。

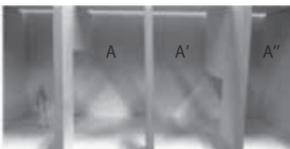
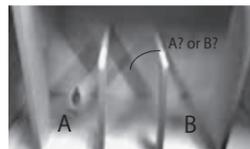
海からのアプローチをする人々が船上から右手に浜離宮を望みこの海の駅を眺める時に、背景に展開する高密度の都市開発の入り口として浜離宮から続く柔らかな景色に、船上から陸に上がる人々に安堵感を与えてくれる提案である。(鶴田伸介)



・空間連続モデル

・視覚遮断モデル

・領域複合モデル



・平面的にぼかす

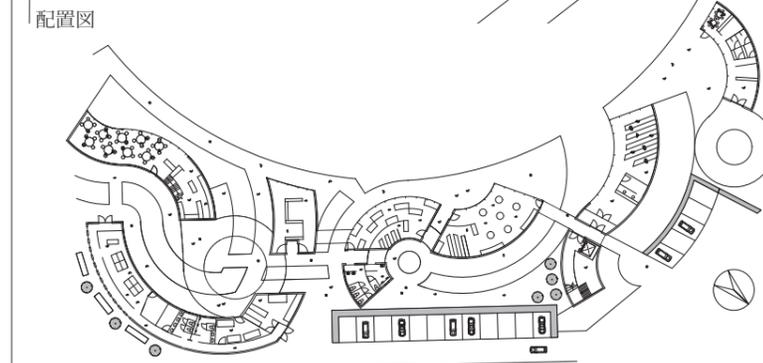
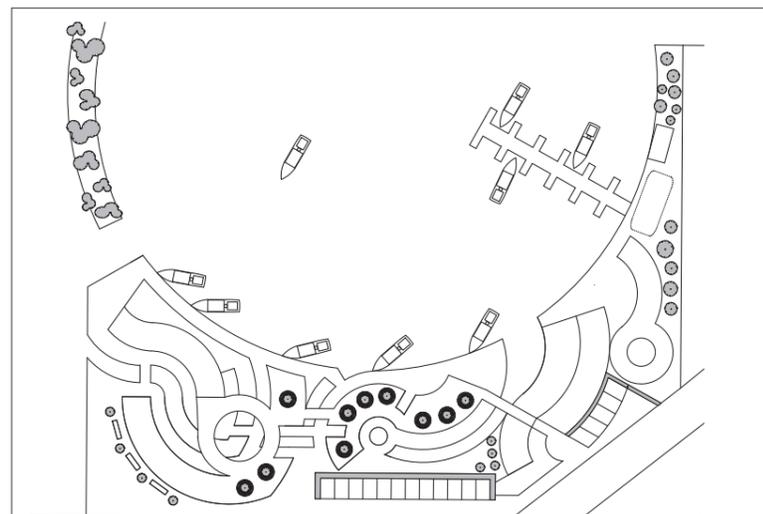
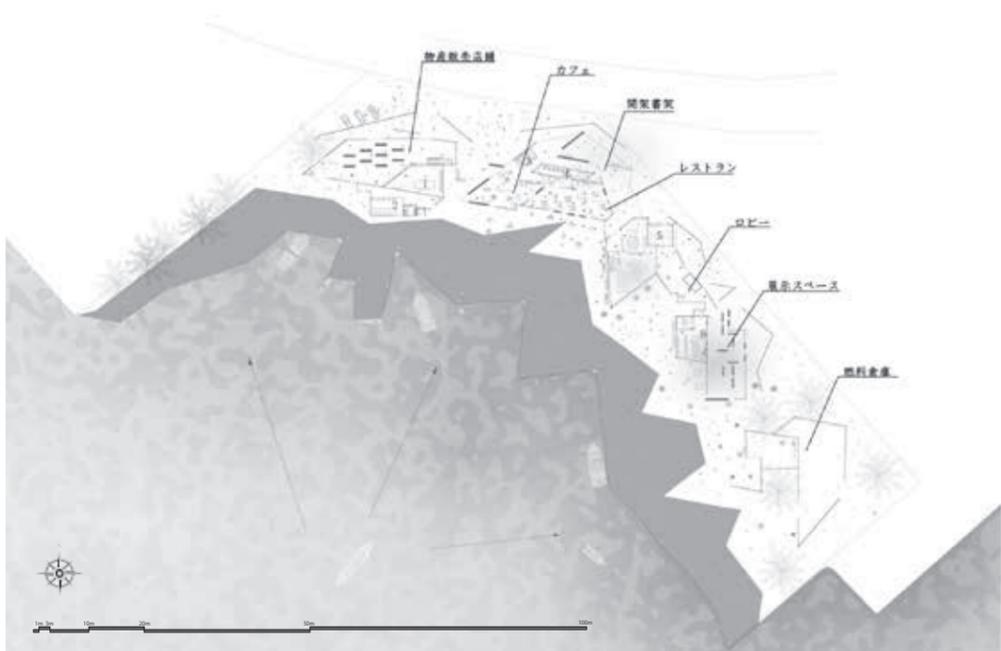
・アイレベルでぼかす。

・断面的にぼかす

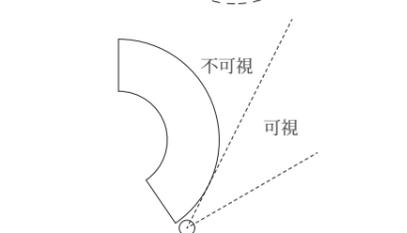
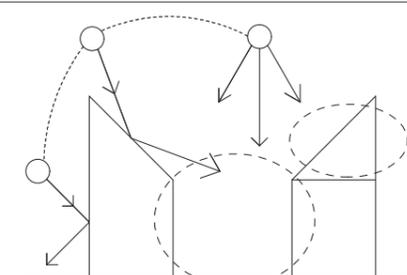
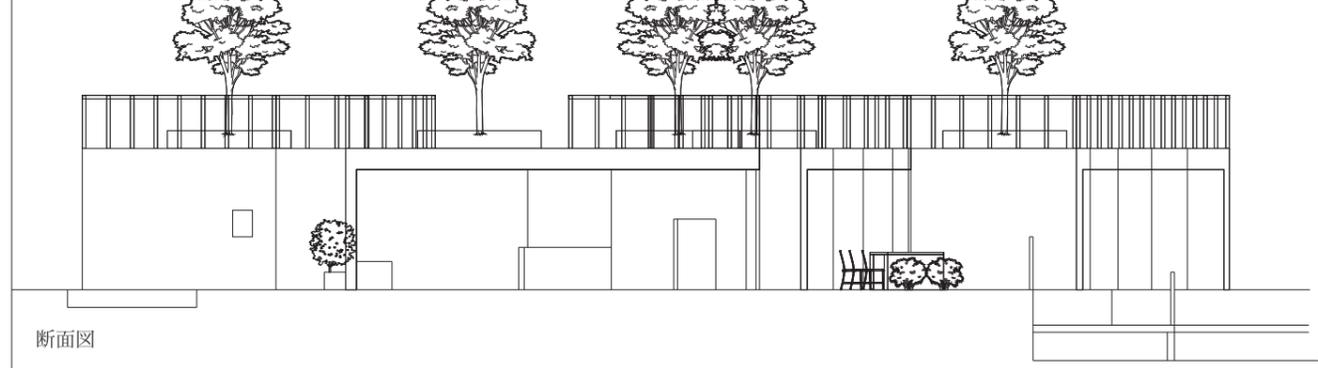
壁を連続させ、重ねることで、どちらも捉えられる場所が形成され、ぼかしを作り出す。

視覚が制限されているためにシーンを重ねることでぼかしを発生させる。

領域を重ねることでどの空間とも捉えられる場所が生まれることでぼかしを作り出す。



1階平面図



ダイアグラム



模型写真

小松浩樹

■コンセプト

築地市場周辺地域は現代的建築物と古くからある下町のような建築物が存在しコントラストがある地域であると判断した。そこでどちらの建築物にもなりえない、見えない建築物を作るために建築を消すことをコンセプトにした。細い無数の柱と視線を通す透明の壁、ゆるやかに上がる地面を用いて建築物の存在感を消すことに試みた。二つの帯の端を交り合わせるような至っ

てシンプルな形状にすることで存在感をなくした建築にわかりやすく空間を提示することで海の駅としての機能を損なわない建築施設を考えることができた。各空間に必要な設備等を末端に設置し建物の中心に大きくスペースをとることで透過率を上げている。また幾何学的に棧橋の形状を与えることで景観に配慮した。

■講評

海の駅は陸と海の交通の拠点であり、船と人が行き交う賑わいの場所である。係留施設以外に誰でも利用できる飲食施設や展示販売、展望施設や船舶の修理施設も兼ね備えている。この作品は2本の帯状の屋根が地面から隆起し、なだらかな勾配を伴ってV字に交錯する抽象的な形態が特徴である。2つの帯が絶妙な高さをシンク口させながら立ち上がっていく。直列的な機能配置の中で主要となる場所を絶妙な距離

でつなぎつつ、そこに生み出された空間を貫通するかのようには棧橋がかかっている。海岸線が土地の境界として切断線で整備され尽くした都市の中で、この屋根は引き波が洗う砂浜のような陸の境を想起させる叙情的なランドスケープが魅力的である。「海の駅」は海上から連続する高層化した都市景観を遠景に、棧橋という最も海面際の地点へとアクセスする緊張感がある。この作品の帯は力強い建築的構成とは少し異なるアンニュイな軸線にも感じ取れる。しかし、そこには棧橋と直交する構造物の立面の存在をあえて希釈化することで、背景となる都市景観との間にコントラストを創り出そうとする意図が読み取れる。(内海智行)

出山 亮

■コンセプト

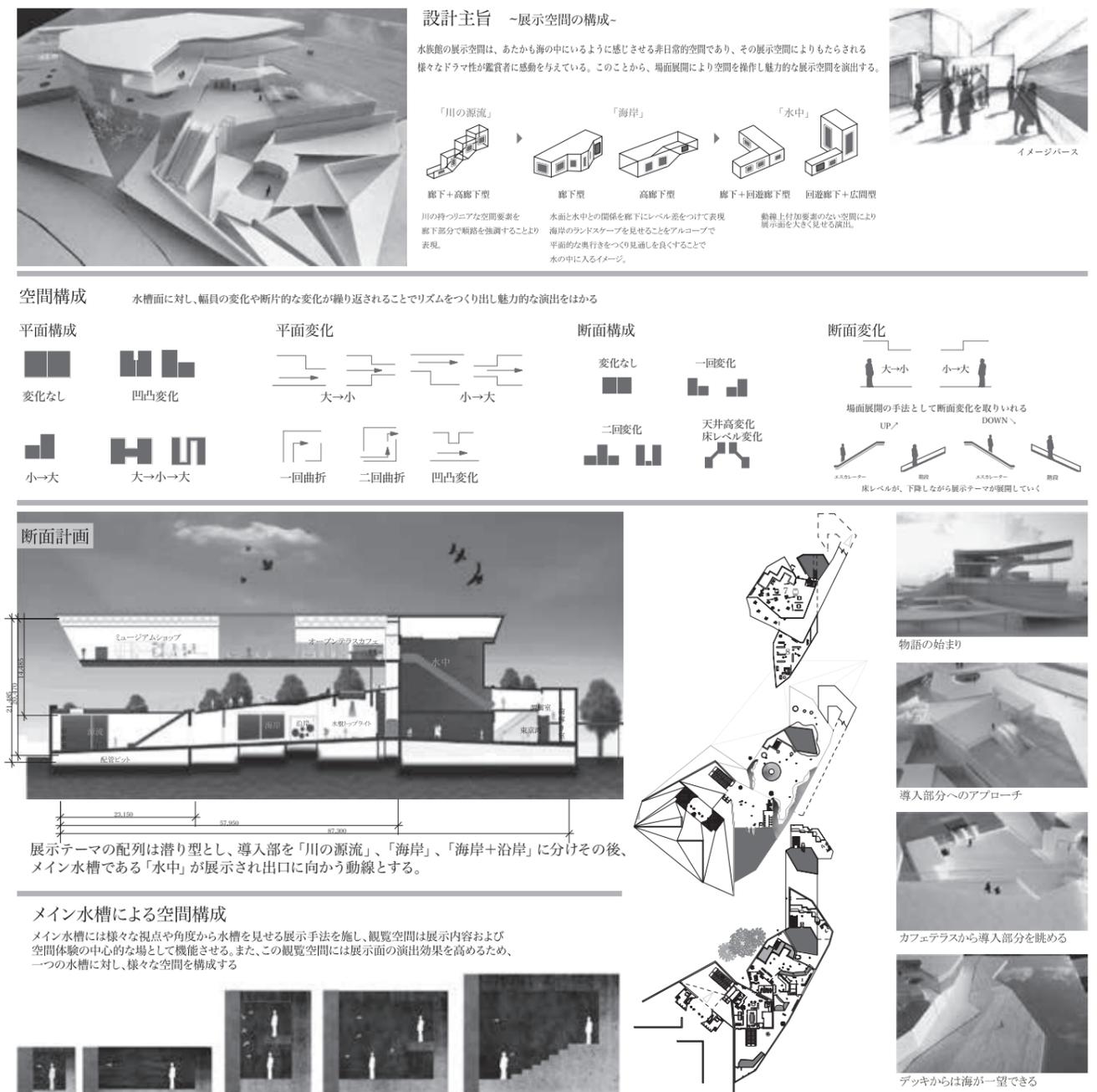
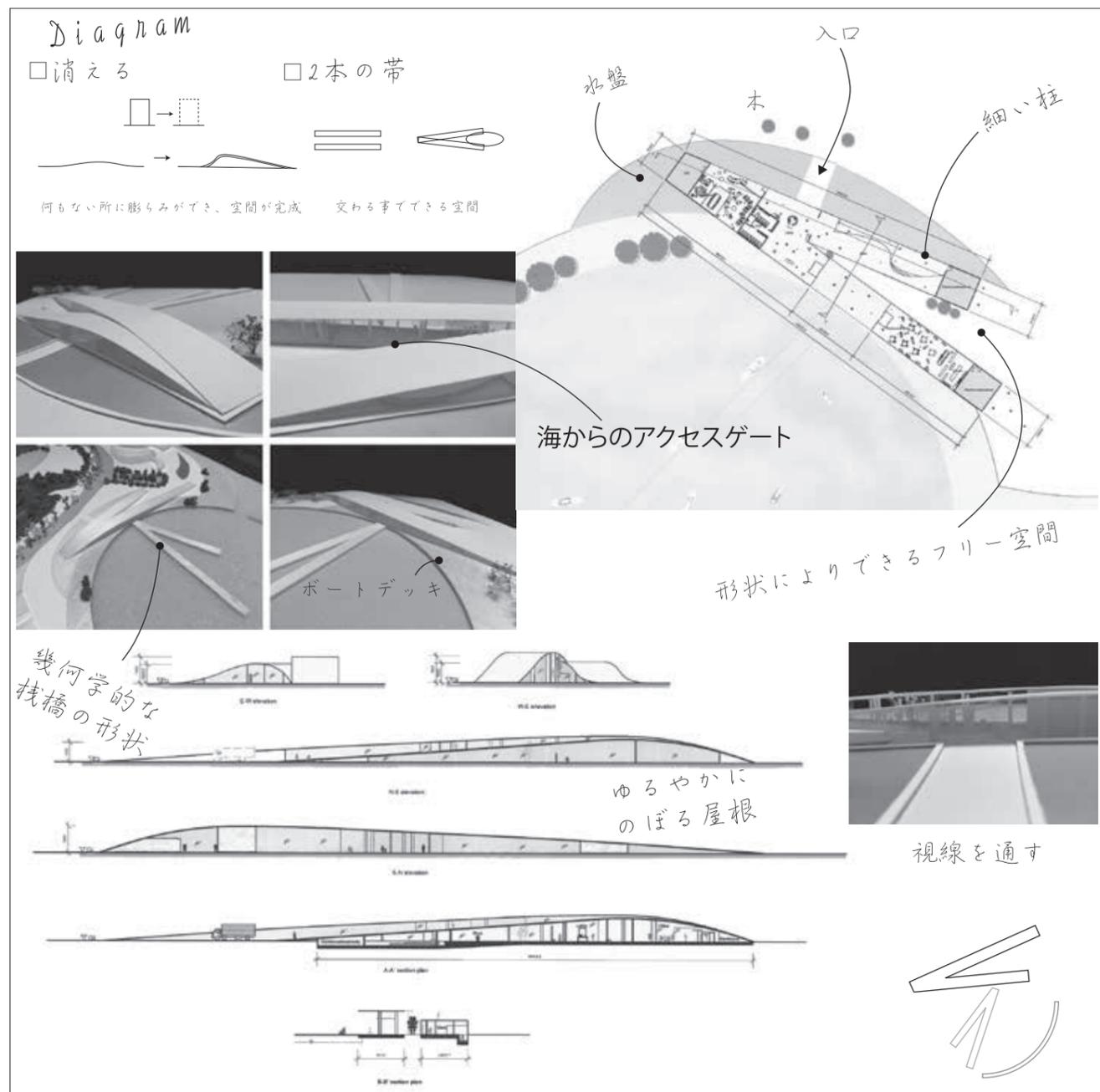
水族館の展示空間は、あたかも海の中にいるように感じさせる非日常的空間であり、その展示空間によりもたらされるさまざまなドラマ性が鑑賞者に感動を与えている。このことから本計画では場面展開により空間を操作し、魅力的な展示空間を演出することを目的とする。展示空間の構成として、水槽面に対する幅員の変化や断片的な変化を繰り返

返すことでリズムをつくり魅力的な空間をつくる。メイン水槽にはさまざまな視点や角度から水槽を見せる展示手法を施し、観覧空間は展示内容および空間体験の中心の場として機能させる。また、この観覧空間には展示面の演出効果を高めるため、一つの水槽に対しさまざまな空間を構成する。水族館の展示手法は潜り型とし、導入部を「川の源流」「海岸」「海岸+沿岸」に分け、その後、メイン水槽である「水中」が展示され出口に向かう動線とする。

■講評

この水族館は、中間階を庭園化することでオープンスペース化し、断面的に展示空間で構成された大胆な建築空間を実現している。その姿は、隅田川沿いに浮かぶ宇宙船のようでもある。鑑賞者は、まず壮大な階段を使って2階に上り、エントランスホールに設けられた浮遊する水盤の中を通過して下階の展示エリアへと移動する。展示空間は水系（川の源流-海岸-水中）として構成されている。本来川の流れば下がるが、ここでは鑑賞者は流れを上ることで展示エリアを体験していくこ

とになる。水族館建築は、水槽に対してさまざまな視点の高さが必要とされるが、この計画では観覧動線を上下に大きく拡張させることで、一筆書きの動線上にさまざまなスケールの水槽を配置し、動的な展示空間を実現している。鑑賞を終えた利用者は隅田川の水景と平行にスロープを下り、中間階に戻るようになるが、ここでの風景は静的に変化すると同時に、建築の中心である空中庭園に辿り着くことになる。「漣りゆく景色」-作者が意図する景色は、バーチャルでもリアルでもないもう一つの景色として、人々に映し出されることになるのではないだろうか。(神野節也)



久保田礼菜

■コンセプト

計画地である築地は新しい文化と古い文化が混在する地区であるので、古い町並みを壊さないようにしようと考えた。結果、低層な建築や公園、広場といった開けたスペースであるような水族館にすべきであった。そこで考えられたのは縦に積み上げるのではなく、下に層の様に重ねていくといったことである。このような手法をとることでより表面上は存在感が少なく周囲の低

層な建物に溶け込み易く、かつ地下は自由に空間を構成することができる。また、地下に下りる道を一本のスロープでつなぐことにより単純でありながらも曲線による可視・不可視により観覧者の興味を引きつける。また、キーパースペースを地上階にすべて持ち上げることで作業の煩雑さを軽減することができ、バックヤードツアーなども可能である。

■講評

後期の課題は、前期に出題された海の駅につながる水族館の設計である。水族館は海の生物を展示する施設であるが、たんに展示をすれば良いというわけではない。何度も訪れたくなる建

築空間自体の魅力が大切であるし、海の生物の見せ方も、種類や生育環境、習性などについても考えた上で注意深く検討しなくてはならない。

海の駅は円形のマリナを囲んで、素直に円形の配置としている。これによって海の駅の、どの施設から海を見ても、マリナの水域の中心を意識させている。そして今回の課題では、水域の中心から真っ直ぐ放射状に伸びる水族館への動線空間を計画している。外部空間の軸をダイナミックに利用した印象に残る空間構成となっている。そしてこの放射軸は東側の運河へと抜けるビューコリドルも同時に形成しており水族館前の入り口広場としてさまざまなイベントにも対応する程よい

スケール感を有している。

この広場から水族館のロビーに入ると、そこからはスロープによってゆっくりと下りながら水槽を見てゆくことになるが、導入の部分では小さい水槽で小型動植物を展示し、さらにスロープを下るほどに空間の天井高は高くなり、最後のゾーンでは大型水槽に大型動植物を含めた、生態系全体を展示する構成を行っている。また大水槽の中にはチューブ状の散策路を設けて、海の中を歩く臨場感を作り出している。建築空間の質と展示する内容とが絶妙に噛み合った優れたデザインとなっている。(光井 純)

出山 亮

■コンセプト

お金を払ったもん勝ちのこの社会で得られる本当の豊かさとは何だろうか？ 東京では今日まで目覚ましい経済発展が繰り返されてきた。そして、同じような施設が一度にたくさんでき、供給過剰になることが懸念されている。そこで本計画では、時間が急速に流れていくなかで、日本人が失いかけていた余暇を取り戻すことを目的に計画し、ここでしか味わうことので

きない特別な時間を提供する。客室棟をすべてつなげるのではなく、4つの棟に分け、すべての客室に均一に採光が得られるべく南西に階段状に配置する。また、それぞれの棟をグリッド状に向きを変化させ、客室同士が向かい合わずプライバシーが確保された配置計画となる。

■講評

今回の課題であるホテルの設計においては、客室、ロビー、さまざまな共用施設によって構成されているため、それぞれの設計条件を満たしながら俯瞰的に全体構成を組み立てる必要がある。しかも、同時に魅力ある外部空間をデザインすることも重要である。学

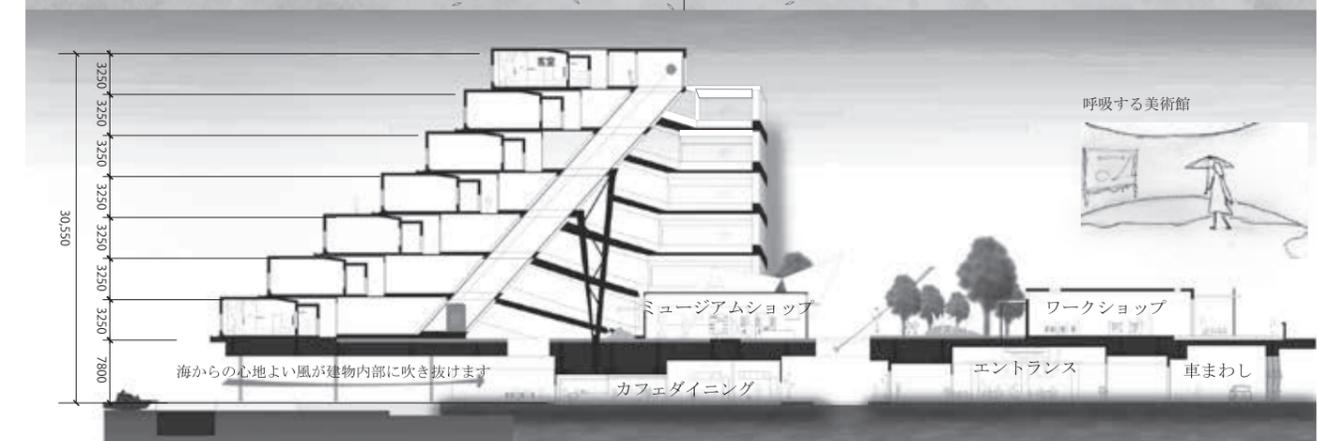
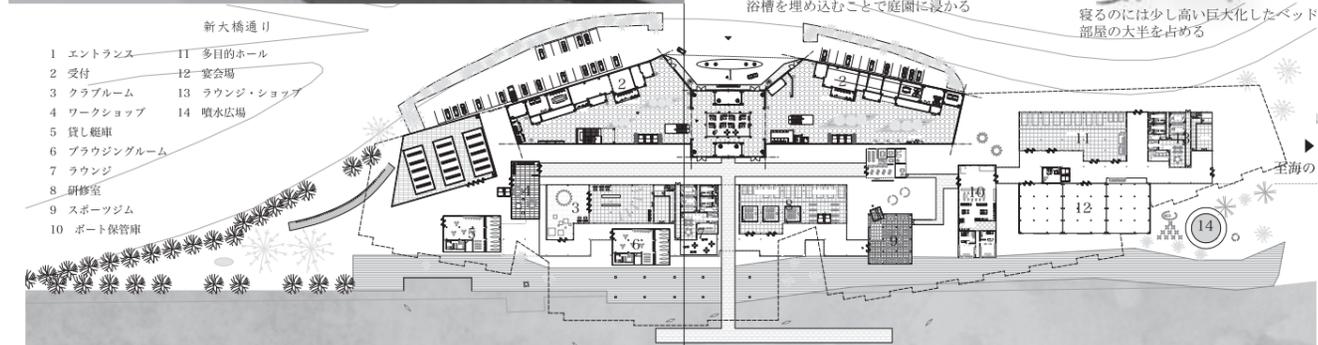
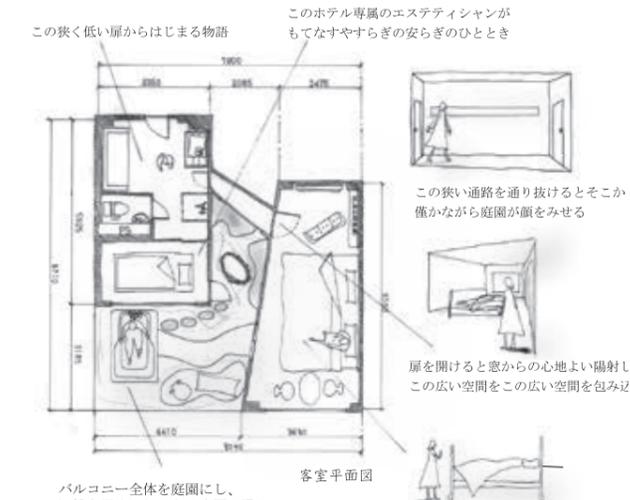
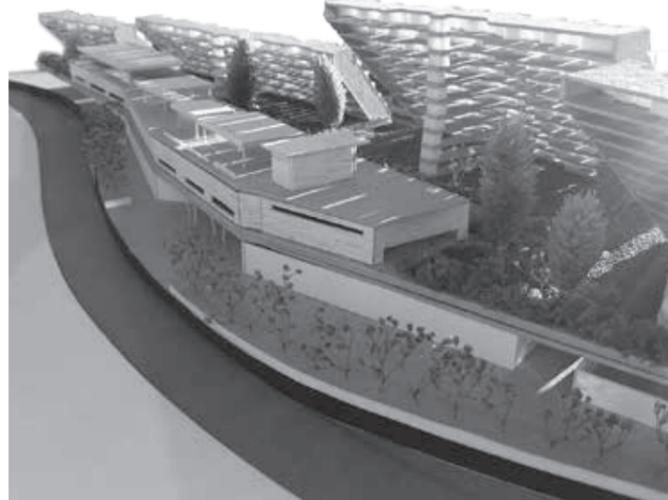
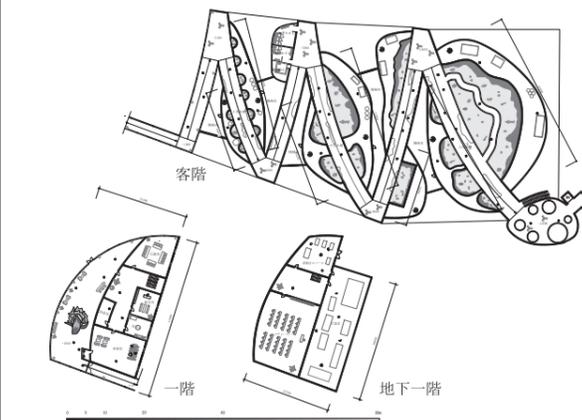
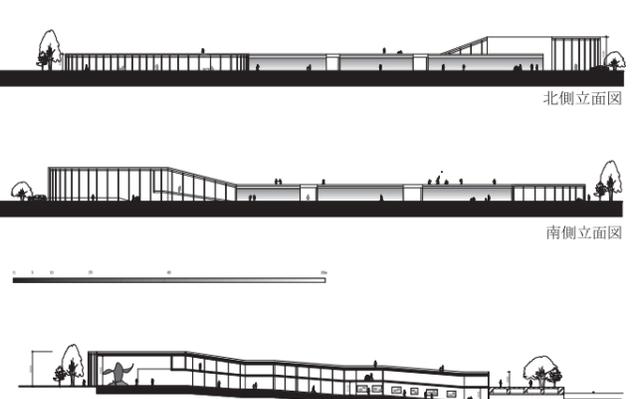
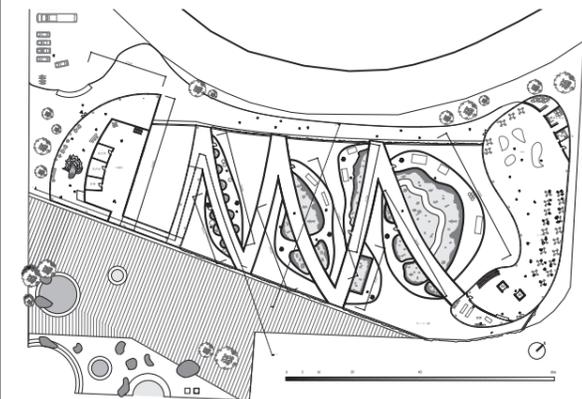
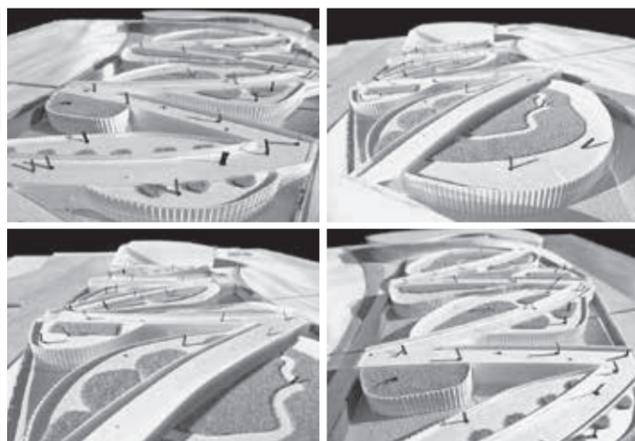
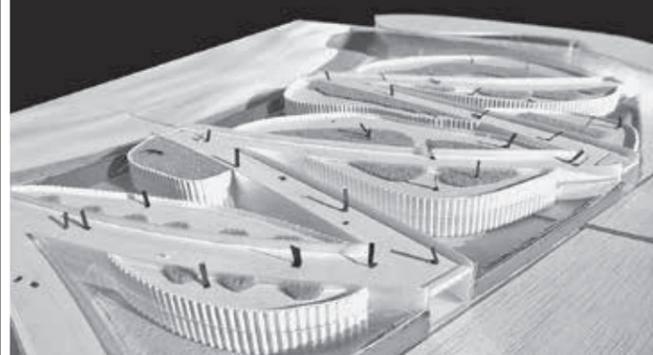
生にとってはかなり難易度の高い課題ではあるが、複雑に絡まる対立要素を巧妙に組み立てるとい意味で、デザインのトレーニングとしては非常に効果的な課題である。

この作品は、まず自分の身を置きたい特別な客室空間を組み立てた後で、その空間を活かすための全体構成を巧みにしている。すべての客室は海への眺望を確保しながら、客室に組み込まれた中庭空間によって潮風の通り抜ける特別な仕掛けを作り上げている。また、エレベーターについてもあえて斜行にこだわって、テラス状に展開する客室のボリュームの背面に壮大なスケールの空間を生み出している。それぞれの客室のボリュームは複数のプロ

ックに分割されており、光と風を共用空間に引き込んでいる。学生の課題であるので、限られた検討時間という制約はあるが、大胆な施設構成は注目に値する。ホテルは基本的に非日常の体験を提供することがその役割であり、こうした意味からも本作品は荒唐な作品に仕上がっている。

学生には自由でワクワクする提案力を常に求めている。今は荒削りであっても、社会常識の意表を突く大胆な発想が社会の新しい地平を切り開いて行く。後に続く学生にもこのような作品を参考にさせていただいて、大胆な発想をさらに乗り越えてゆくアイデアを生み出してほしい。(光井 純)

繋がる水族館



設計演習Ⅱ 第1課題
アーバンリゾートホテル

畠山礼暉

■コンセプト

今回の敷地から見ると浜離宮庭園という自然・緑に面している「見下ろす」側面と、銀座、六本木という都会的・人工的な部分に面している「見上げる」側面の2面性を持っていると捉えた。その2面それぞれの特徴を取り入れるためホテルの客室をこの2面それぞれの特徴を取り入れやすいような配置で設置した。また、リバーサイドという敷地特性からホテルの低層部分

を川の流れるように流曲線にし、浜離宮庭園、隅田川をこの敷地の中に自然に取り入れた。内部は1、2階がロビー、ホール、レストラン、チャペル等の施設、3～8階が客室になっている。1階から8階までは大きな吹き抜けになっており、すべての客室階の廊下から1階まで見下ろすことができる超開放空間になっている。

■講評

計画地が築地であることから「舟の錨」のイメージが浮かんだ、と教室で指導しているときに学生本人から説明があったように記憶するが、評者にはむしろ「活魚」が想起される。だが、そんな注釈はどうしても良く思えるぐらいに、この作品には建築造形と空間的魅力がある。ホテルの最上階まで吹き抜けになった壮大なアトリウムロビーを客室群で囲み、その中をガラス張りの客用エレベータが上下するという計画スタイルは、1970年代の初めにアメリカの建築家で、事業家でもあるジョン・ポーツマンにより初めて提案された。その代表的な例はサンフランシスコのハイヤット・リージェンシーやロ

スアンジェルスボナヴェンチエアであろう。やがて画期的なこのホテルスタイルは世界中に伝播することになる。日本でも東京ベイ舞浜ホテルが誕生する。しかしながらその多くは単純な垂直の筒状アトリウム空間があるだけで、本家、ポーツマンの設計ほどの面白さはない。本作品はその意味で変化に富む豊かな空間を内包している。ポーツマンを後継する作品とまで評価したら少し褒めすぎであろうか。やはり、同時に苦言も呈せねばならないであろう。ホテルポディウム部1階、2階のデザイン、つまりカフェやレストラン、宴会場などの共用部の設計がまだまだ不十分であることも併せて指摘しておきたい。(井上武司)

設計演習Ⅱ 第2課題
マスタープランと
ランドスケープ

亀田宏樹

■コンセプト

漁業で栄えている築地市場。ここが移転された後の敷地を計画地とします。海の駅、水族館、フローティングステージ、アーバンリゾートホテルの4つの建物を設計し、最終的にすべての建物を導線をつないでいきます。私の提案した建物はすべて曲線による外観で統一しております。そのため導線も曲線を使用し、敷地全体が統一感のある雰囲気を目指しております。結果、海

の駅を中心に波紋が広がるような円形の導線により構成されたランドスケープとなりました。また親水性を良くするため、海辺を見渡しながら歩ける導線を考え、植栽で海への視界を遮らないよう海岸沿いには植栽を少なめに配置し、逆にビルが立ち並ぶ都市部の方面には多くの植栽を配置することで、リゾート空間を演出しております。

■講評

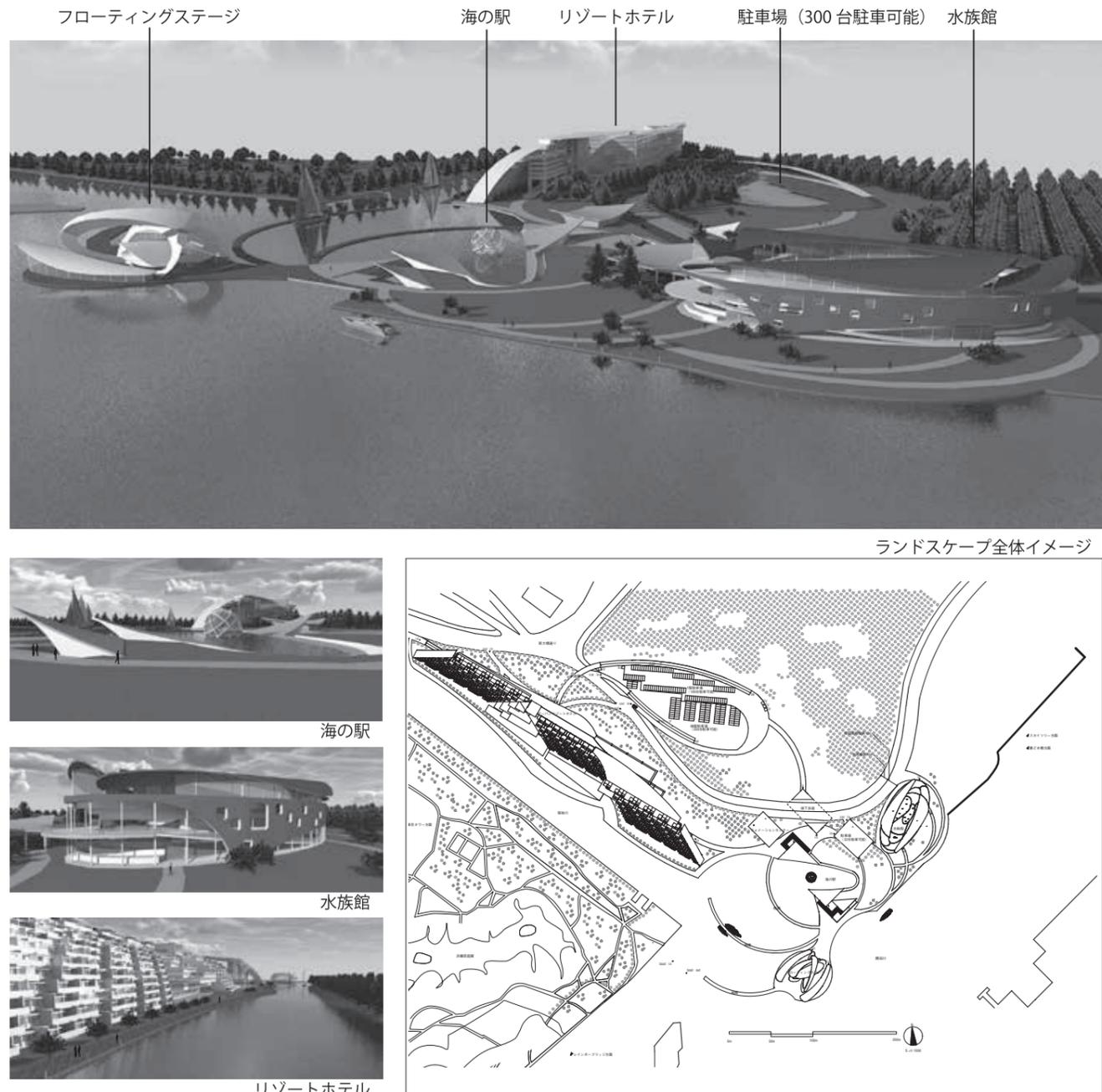
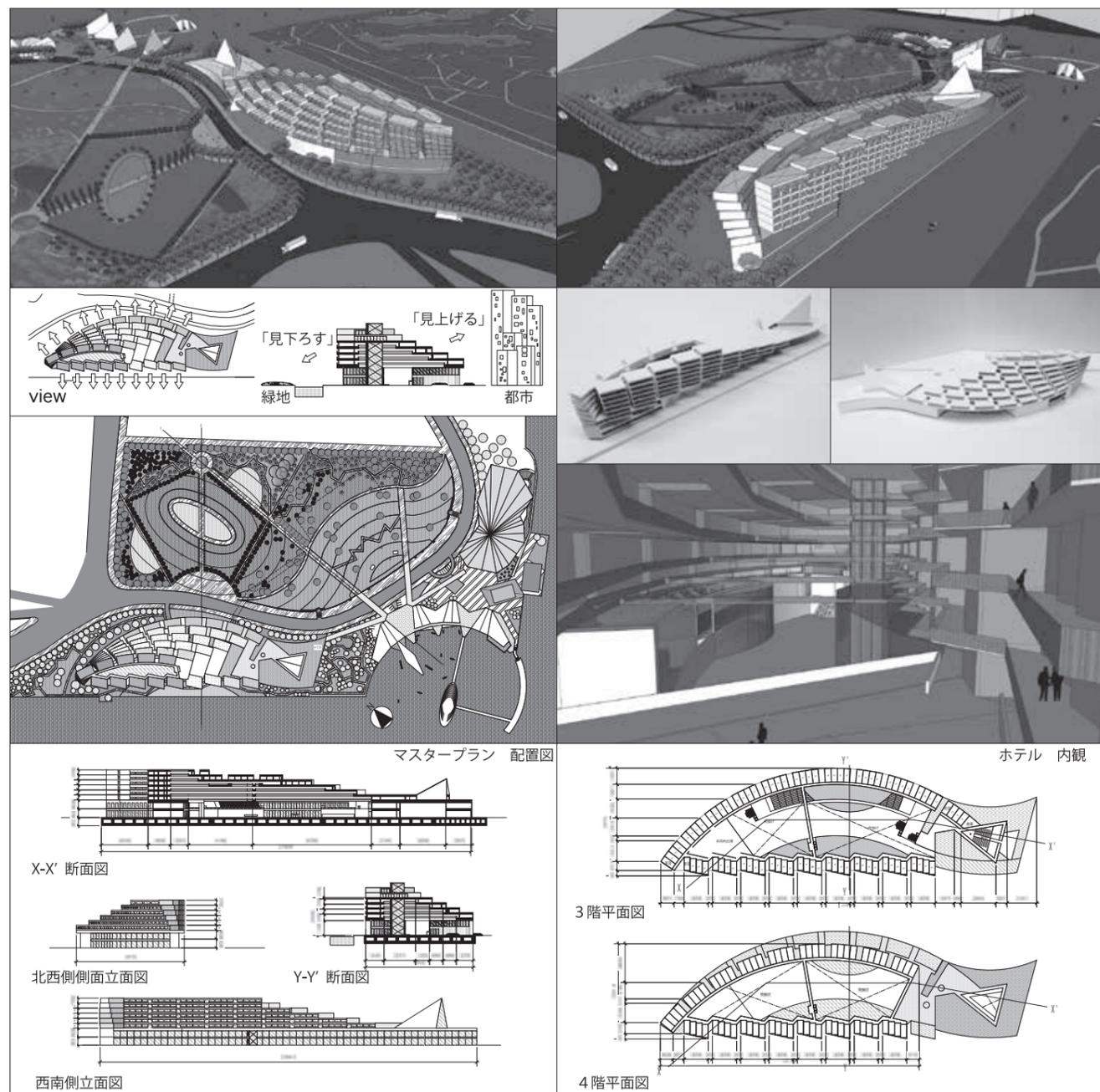
銀座まで徒歩10分の好立地である築地中央卸売市場跡地、および、海の駅・水族館・アーバンリゾートホテルの3つの設計課題をランドスケープの切り口でデザインする新しい課題である。

この作品は、計画地と築地川を挟んで隣接する歴史ある浜離宮恩賜庭園とさらに隅田川に臨むウォーターフロントエリアを広域的・包括的に捉え、一体の緑化体として融合させている点が重要な確かな判断といえる。

特徴はこの3つの施設の設計大規模駐車場、ボードウォーク等の水域および有機的に結び敷地内通路を含めたす

べての構成する要素を平面的にも立体的にも柔らかな曲線でデザインし、一貫・統一化し、見事に魅力的に表現している点と回遊性を確保している点であり、高く評価したい。しかし、あえて言えば、ホテルにおける矩形に切り取られ北東面に対する柱・梁の構造体表現に統一性が無い点が惜まれる。また、亀田さんの設計プロセスにおける建築に対する情熱と粘り強さ、柔軟性のある姿勢も高く評価し、今後の活躍に期待したい。

追記：私自身、ランドスケープデザインという領域を改めて認識、体感、感動したのは、ストックホルム：アスブルンド設計の「森の火葬場」の風景に接した時である。(藤岡 尊)



設計演習Ⅱ 第2課題
**マスタープランと
 ランドスケープ**

山影悠時

■コンセプト

アーバンリゾートホテルを始めサービス等の業務上の提供、心遣いよっての満足感に対して、建築による安らぎ、発見とは空間が作り出すシークエンスだと考える。さまざまな景観を建築によって提供することを3つの課題をとおして行ってきた。これらの全面敷地に対し緑化公園を計画することでランドスケープを構成し、さまざまなシークエンスを作り出すことで計画地

での余暇の過ごし方を提案する。

緑化公園ではランニングロードを主軸とし、ホテルからの景観を考慮したフラワーガーデンの計画や地下駐車場からホテルや海の駅に導くパーゴラによる導線計画。自由広場とそれに隣接するバーベキュー場の配置計画は水族館や海の駅などの賑わいのある空間とアクセス圏へと計画する。ランドスケープの計画上、海の駅を中心とした導線計画によって人々が海との関わりを持つことを目的とし、親水性の関心、向上の促進を期待する。

■講評

ランドスケープデザインは言うまで

もなく造園だけではない。街路、広場、建物の周りを「人間のための空間」として設計することで、造形的景観的にデザインする行為である。本課題の対象となる計画地にはすでに演習課題として出され、設計済みのホテルと海の駅が南側に、水族館が西側にある。それらを北側の公園を含めて一体化させ、隅田川とのウォーターフロントを活かすこと、憩いと賑わいにあふれ、魅力ある都心の水辺環境の提案が求められている。さて、本作品を見てみよう。計画地全体は南東コーナーの半円形の海の駅と結ばれている。海の駅の中心—そこは何も無い水面であるが—から延びる放射状の歩行路が直線的に計画地全体を引き締め、ホテルエリアから

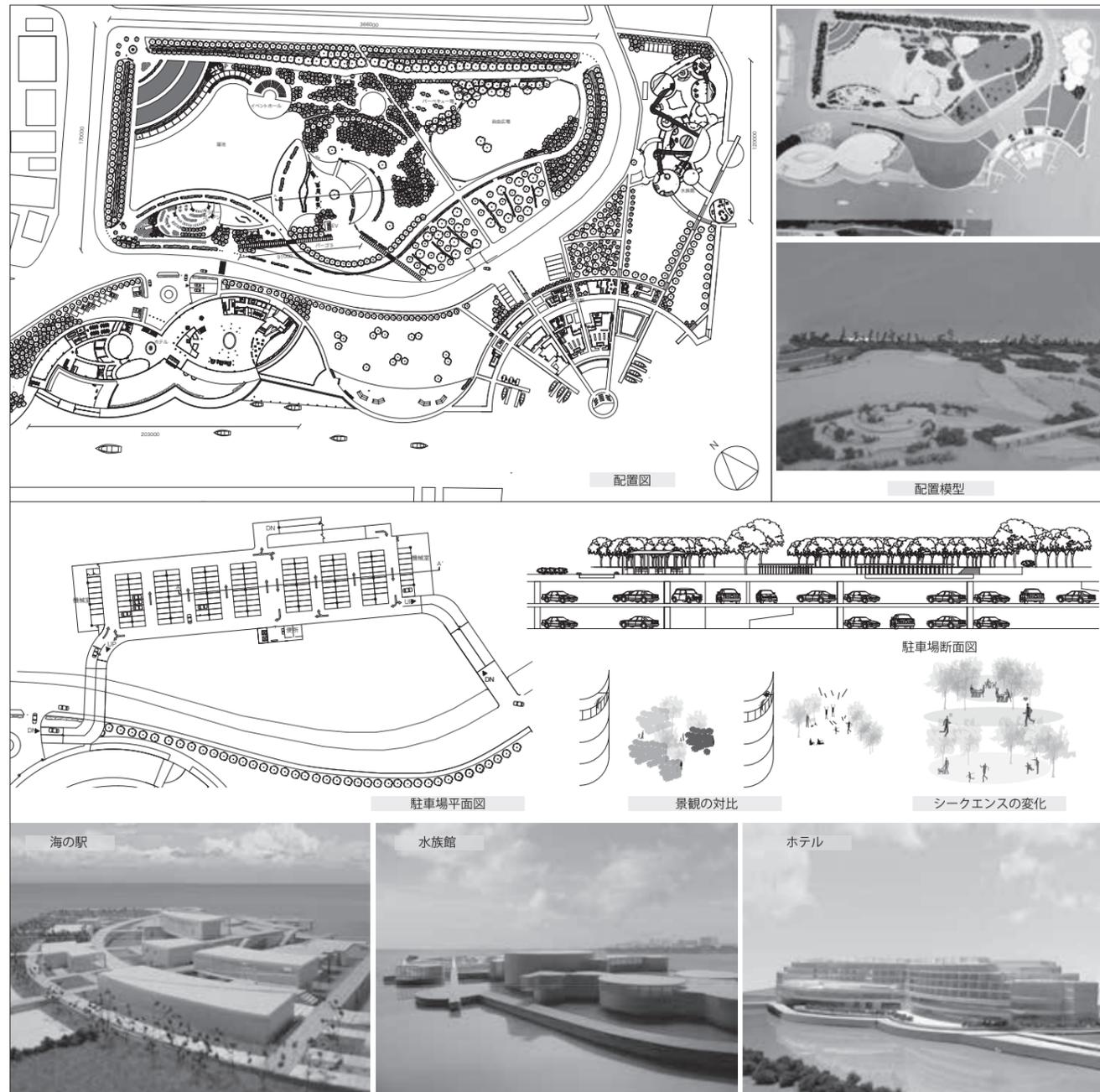
水族館までのウォーターフロントを曲線状に巡る遊歩道と結びつき（絡みと言い換えてもよいが）、心地よい回遊性が提案されている。その回遊動線からホテル前の水辺はシーバス船着場を挟むことで隔離し、ホテル客専用のスペースとしたことも適切な判断である。北側の公園はランドスケープのデザイン要素がてんこ盛りである。ホテル客やこのエリアを訪れる車のための相当規模の駐車場が必要はらずである。それらを公園の下に設け、躯体を覆う地表に緩やかなアンジュレーションを与え、公園の景観をさらに立体的に見せることもできたらと思うが、図面からはそうした意図は読み取れない。少々残念である。(井上武司)

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）
 「東京都臨海部晴海埠頭の再生による
 地区づくりの提案」

【課題趣旨】

本課題は、東京港の港内に位置する晴海埠頭の再生を念頭に置き「新たな水辺を活かした地区づくり」の提案を求めるものである。この敷地は、高度経済成長時、自動車ショーや大型イベントの開催場所として知られ、人々で賑わい、華やかな雰囲気のある場所であった。しかしながら、臨海副都心開発や、近隣の千葉幕張や神奈川県横浜で大規模な臨海部開発が行われることで、各種施設が移転したり、同様な機能を持つ施設が次々と建設されることで、本敷地は長年低未利用地となった。近年では、2016年開催を予定された東京オリンピックのメインスタジアム設置が検討されたりした場所でもある。

そこで、今回の課題では、この敷地を生かすにふさわしいコンセプトを創造し、東京都民に対して「水との接触

機会の増加」を果たす地区づくりを求めたい。本敷地は、銀座へのアクセス性が優れていたり、周辺部での人口集積が高まりを見せるなど、地区を囲むように大きな変動が生じている。そのため、こうした周辺部の変化を十分に把握し、リンケージや有機的関係づけを図ることで、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、

- ・銀座や丸の内へのアクセスが至便であること。
- ・埠頭公園やフェリーターミナルとの関連づけ。
- ・都市型災害に対する防災機能の充実を図る。

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る。

地区内に点在する各種施設の資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を→コンセプト→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～追浜地区海浜創生プロジェクト～」

【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、現在は、国際港湾都市として中核市に指定されている。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るが、具体的なプランづくりが今後の課題となっている。

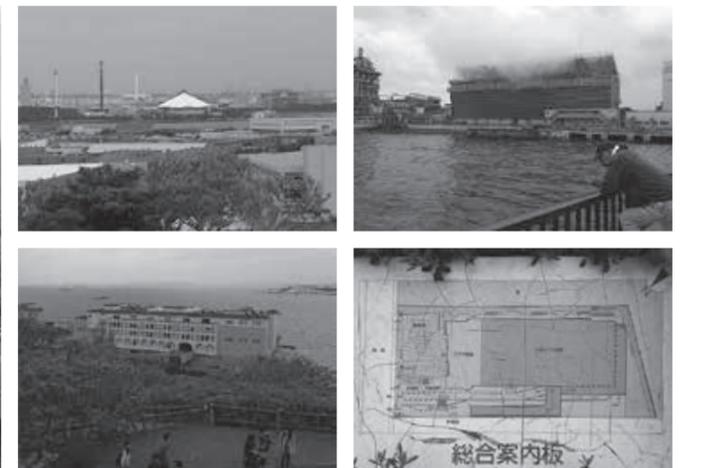
そこで本年度は、課題対象地として

追浜地区を選定した。追浜地区の沿岸部は埋立てが進んでおり、日産自動車追浜工場や関東自動車工業の本社などの大規模工場が立地している。内陸部には山林を切り開いた住宅地が存在し、また豊かな自然としての山林も残っている地域である。商業地は追浜駅周辺に集まっており、交通の便が良いため東京や横浜のベッドタウンとしても機能している。

以上のような地域特性を有している追浜地区を課題対象地として、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、今後の追浜地区のまちづくりがどうあるべきかをデザインするものである。

【要求図面】

- ①全体コンセプトおよびプロジェクト趣旨説明書
- 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A1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
東京都臨海部晴海埠頭の再生による地区づくりの提案

チーム TWT / 竹内寛偉
・多田幸寛・渡辺航一

「J-TRUMP PROJECT 2016」

■コンセプト

晴海に新しい特別感を
東京はインバウンドにおけるゲートウェイであり、首都として施設誘致を大きくレベルアップする必要があると
考え、「IR（統合型観光施設）」を提案した。「IR」とは MICE 施設、宿泊施設、エンターテインメント施設等の機能を

を統合した施設である。

・ MICE

「MICE」は「Meeting」「Incentive」「Convention」「Exhibition」の頭文字からなる造語である。個人旅行者の増加を商機と捉え収入増に沸いた観光地と同様に MICE も巨大な経済波及効果を生み出す起爆剤となる。

・ 世界に向けて東京を印象付ける
本プロジェクトは、日本の国際的な地位を上げること、海外に向けて東京を印象付けそこから日本全国に興味を持ってもらい、再訪者を増やすことを目的とし、ターゲットをグローバル企業、公的組織、学術系の団体などの大型団体とした。さらに、24時間人が活動できる空間を創出することにより、

東京、さらには日本の経済成長を促すことを目的とする Trump（切り札）になると考える。

■講評

本提案は、国や地方自治体が統合型リゾート法（Integrated Resort）に基づき、地域活性化や成長戦略を展開しようとしている流れを受けて、東京のウォーターフロントに新たに「MICE（Meeting・Incentive・Convention・Event/Exhibition）」を核にして、宿泊、飲食、物販、エンターテインメントを統合した施設群によるまち

を晴海地区に形成し、新たな観光拠点をつくりだすプロジェクトである。

この提案では、水辺の持つ特性を生かすことでカジノを設置したり、水路を街区に張り巡らせることで、視覚的な連続性を保ちながら、周辺地区の日常性と計画地区の非日常性を区別している所がユニークで、また、施設が大型化するコンベンションセンターや高層ホテル棟をランドマーク的役割を果たすようにデザインし位置づけている。さらに、利用者動線を立体化した空中回廊により誘導することで、イベント時の利用者集中に対する配慮なども見られる。こうした空間的な仕組みを用いて祝祭性の高い空間を都市内に位置づけている所が評価できる。（群聊昭雄）

総合演習Ⅱ ウォーターフロント計画演習
東京都臨海部晴海埠頭の再生による地区づくりの提案

チーム RTSG / 岩澤直
・長島美菜子・永田佳大

「ENTRANCE IN JAPAN HARUMI」

■コンセプト

近年日本では「ビジットジャパン」、「観光産業プラン」、「観光立国推進計画」と訪日外国人を対象とした観光事業を促進させている。そこで、現在進行中の道路整備や「ゆりかもめ」の延伸構想を踏まえ、晴海地区が有している陸と海の交通のハブ（結節

点）としての潜在力に着目し、国際観光振興に寄与する施設として日本の「ENTRANCE」を創造する。

3つのエリアにより ENTRANCE を構成する。

- ①ハブエリア：
ゆりかもめの延伸、バスターミナルを常設することにより、晴海客船ターミナルに代わる陸と海の結節点をつくり、人の流れを生みだす。
- ②ホテルエリア：
観光を目的とした外国人に対し、日本のおもてなし文化を体感できる階層を設け、ビジネスを目的とした外国人に対し、長期滞在向けの階層を設けるなどさまざまなニーズに対応できる。
- ③ジャパンインダクションエリア：

日本体験館をつくることにより、日本にある誇るべき文化や歴史を直に体験してもらい、訪日外国人のリピーターを獲得する。

■講評

論理的なプロセスを重ねた上での施設設定やその配置計画にはそれぞれ妥

当性があり、全体として説得力がある点を第一に評価したが、計画地に引き込んだ水面を取り囲むように建築を配置した開放的な空間構成、それらが構円をモチーフとしたデザインによって空間的に統合されている点等も評価した。この構円のモチーフが垂直方向にも繰り返され、計画地先端のホテル高層棟で敷地が空間的なクライマックスを迎えることにより、コンプレックスが東京湾の中でランドマーク性を獲得するようデザインしてあるところはとくに巧みである。周辺の高層建築と比較するとスケールがやや控えめな点やデザイン的に未消化な部分は気になるが、高いレベルの作品として評価したい。（高島秀訓）

J-TRUMP PROJECT 2016

計画コンセプト：晴海に新しい特別感を

IR (統合型観光施設)
東京はインバウンド（海外から日本に来る旅行）におけるゲートウェイであり日本を牽引する首都として、施設誘致を大きくレベルアップする必要がある。そこで IR（統合型観光施設）を提案する。IRとは MICE 施設、宿泊施設、飲食・物販販売、エンターテインメント施設といった様々な機能を統合した施設である。

海外に向けて東京を印象付ける

海外では、国や都市を象徴するイメージを確立し、長期にわたってそれを発信するなど訴求力のあるイメージ戦略を展開しているが、東京を強く印象付ける戦略は不十分であり、海外に浸透しているとはいえない。

そこで本プロジェクトでは、ターゲットをグローバル企業、公的組織、学術系の団体などの大型団体とした。主要参加者に加え、その関係者、家族、メディアなども世界から招ける事が予想される。従って滞在期間も長く、付随するバーティカル、周辺施設が併設される事も多い。このプロジェクトでは国際的な地位を上げる事、海外に向けて東京を印象付けそこから日本全国に興味を持ってもらい、再訪者を増やす事を目的とする。そこで24時間人が活動できる空間を創出する事により、東京、さらには日本の経済成長を促す事を目的とする。

世界からみた日本・東京

すぐれたアクセシビリティ
日本はアメリカ、欧州からほぼ等距離にある。さらに羽田空港の国際線で空の玄関口世界に向けて大きく開かれた。臨海副都心からは、JR東京駅、東京ディズニーランド、東京、といった主要スポットが目の届く範囲内。日本、東京は「世界から近い」印象があるのだ。

伝統と都市の融合
下町の風情を残す浅草、最良の温泉地、最先端の建築技術を受け継いだ東京スカイツリー、新街を筆頭とする臨海副都心。伝統と「都市」が融合する東京に新たな「情景」という要素が誕生し、世界を驚かす。

東日本大震災以降、激減した来日客数は、環境に対する風評被害の収束、顕著な円安傾向によって急速に回復した。その結果、2013年度の2～3月の訪日外国人観光客は、前年度同期比約30%の158万人に増加した。

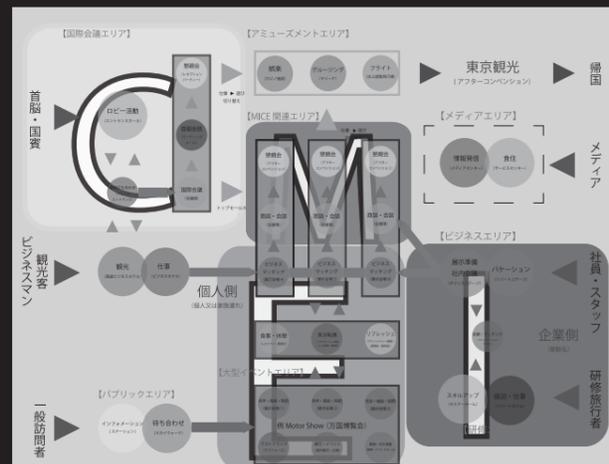
一方、「MICE」は、こうした個人旅行者以外の観光需要を意味する「ミーティング」「インセンティブ」「コンベンション」「エキシビション」の頭文字からなる造語である。個人旅行者の増加を商機と捉え収入増に沸いた観光地と同様に「MICE」も巨大な経済波及効果を生み出す起爆剤となる。

MICE
Meeting: 学術組織、企業団体、政府等が開催する大規模な会議。近年、日本で開催されたコンベンションには記録的なペースで増加している。またオフコースツアーなど、開催者のバックアップ機能も付随している。

Incentive: 功利的な目的を達成するための旅行。企業が従業員に向け開催する報奨旅行。日程にはない「自由時間」を提供する。

Convention: 学術組織、企業団体、政府等が開催する大規模な会議。近年、日本で開催されたコンベンションには記録的なペースで増加している。またオフコースツアーなど、開催者のバックアップ機能も付随している。

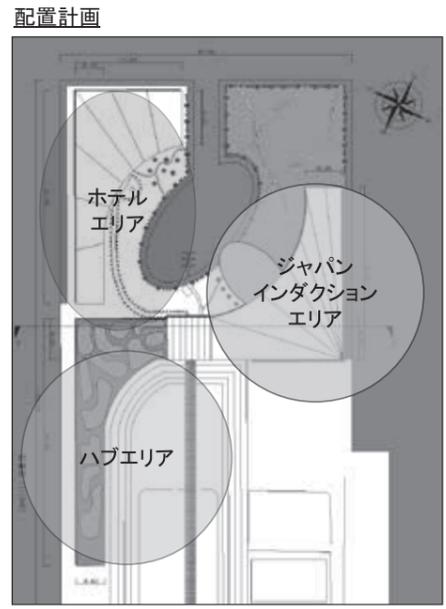
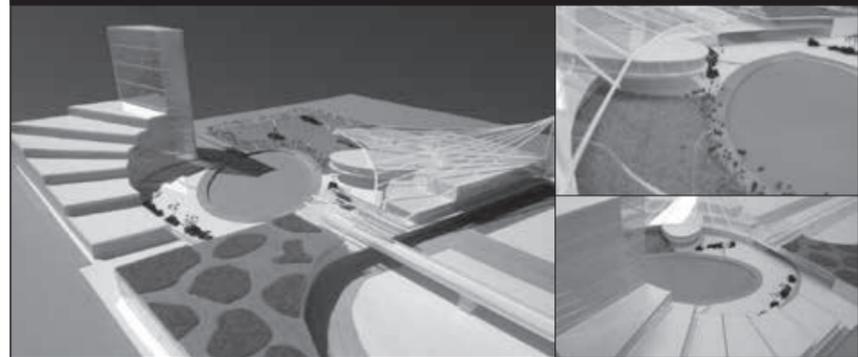
Event/Exhibition: 国際的な展示会、展示場、博覧会から、スポーツ、文化イベントまで幅広く開催される。またオフコースツアーなど、開催者のバックアップ機能も付随している。



〈完成予想図1〉
〈完成予想図2〉
〈配置図〉
〈模型写真〉

ENTRANCE IN JAPAN HARUMI ~日本の晴海から世界の晴海へ~

Team RTSG 岩澤直 長島美菜子 永田佳大



社会背景

ビジットジャパン
日本への観光客誘致のための我が国の政策の一つである。2003年にキャンペーンが開始し、その後、順調に外国人観光客の数を増やし、2012年は836万人、そして2030年までに3000万人まで増やすことを目標としている。

観光産業復興プラン
観光をめぐる現在の課題を克服し、日本の成長を牽引するべくこれからの5年間に更なる飛躍をするため、基本計画で「観光の裾野の拡大・観光の質の向上」を掲げている。

観光立国推進計画
洗練された東京の魅力を磨きあげ、強いブランド力を築くことにより、「観光ブランド都市・東京」、「何度訪れても楽しめる東京」を実現し、5年後には年間100万人の外国人旅行者の誘致を目指すプランである。

CONCEPT

訪日外国人の観光拠点、日本の玄関としての役割を担う

計画の三本柱
輸送力の確保
外国人観光客向け宿泊施設
訪日外国人のニーズへの対応

1. ハブエリア

バスターミナル
新橋と豊洲のほぼ中間に位置する晴海にゆりかもめを延伸することによって、往復運転だった路線を環状運転へ移行できる。そのことによって、晴海から都心方面、さらにはお台場方面へのアクセスも容易になる。

客船ターミナル
船で訪れる観光客の玄関口となっていた、既存の晴海客船ターミナルを移転・増築し、海外からのクルーズ船や大型客船の入港にも対応する。近年のクルーズ船利用客の増加も背景に、海からのアクセス機能を強化し、活気のある客船ターミナルを蘇らせる。

水上バス
現在東京湾から水上バスが多数あるので、それを晴海に引き込むことにより近隣の商業施設への送迎やビジネス街へのホテルの活用している海外のビジネス客の輸送力を目的とする。

ゆりかもめ
新橋と豊洲のほぼ中間に位置する晴海にゆりかもめを延伸することによって、往復運転だった路線を環状運転へ移行できる。このように晴海から新橋方面、さらにはお台場方面へのアクセスも容易になる。

2. ホテルエリア

高層ホテル
多くの観光客を誘致するにあたって、宿泊施設の実用も必要になる。1つの特長はホテルで、訪日外国人観光客の様々なニーズに対応した宿泊施設を計画する。

旅館型
日本のおもてなし文化を体感する事を目的に、旅館型の階層を設ける。外国人観光客のニーズに日本の「おもてなし」を体感したいという傾向があり、地方の旅館への滞在が困難な方も、ホテル内で日本のおもてなしを体感できる。

長期滞在型
都心からのアクセスも考え、ビジネスを目的とした訪日外国人客を呼び込む。一定期間、長期的に滞在する外国人客のニーズに対応するため、長期滞在向けの階層を設け、外国人客のビジネス拠点とする。

ジャパンインダクションエリア

~コンセプト~
日本には様々な誇るべき文化や歴史がある。日本体験館で歴史を「見る」「触る」「食べる」事が出来、より深く「知る」事が出来る。

文化
歴史
技術

陶芸品、着物、三味線など見るだけでなく、和文化を体感することが出来る。また海外でも人気の日本のアニメやコスプレ、ゲームは代表的な日本文化であり、若年層の訪日客を呼び込む。

日本の最もメジャーなイメージといえる歴史を広い空間を最大限に生かし、観光客に感動体験を与える展示を行う。

精密で鮮やかな日本の伝統工芸品から現在の日本の最先端技術までを網羅して展示や体験してもらい、さらに日本を知ってもらう。

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
～追浜地区海浜創生プロジェクト～

2班/川崎 将・樫 礼
・辻 普・中山博樹
・平松成美・鶴田亜有美

「追浜海遊道」

■コンセプト

本計画の対象となる追浜は、神奈川県横須賀市北部に位置する街である。この街は自動車産業をはじめとする工場が点在し、その多くは沿岸部に有している。また、住民の多くは内陸の駅を中心に商店街地域で主な生活を送

ている。しかし、このような生活環境の影響により住民は追浜という街を存分に味わうことが容易ではなくなっている。とくに、豊かな水辺空間を有しているながら、市民が認識できておらず日常的に利用することができないこと、そこに工場が多く存在し占有しているため近づきづらいことは問題である。そこで、私たちは従来の商店街とは別に深浦湾沿いに新たな生活の拠点となる商店街を計画する。これにより、追浜駅周辺を中心とした住民の狭い生活圏を海辺まで拡大させるとともに、日常的に海辺空間を利用できる環境となる。また、駅から第二の商店街、深浦湾沿いなどの街全体

での循環が生まれ、住民は追浜を余すことなく堪能できる日常へと変化する。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、追浜地区はその北部に位置する。沿岸部は古くから埋め立てが進んでいて、ほとんどは工場地帯である。横須賀市基本構想(平成9年)によると、都市像としては「国際海の手文化都市」とし、国際性豊かな感性あふれる文化都市を目指すとしている。本作品は工場地帯により沿岸部から遠ざけられた追

浜住民に、憩いと賑わいにあふれ、魅力ある都心の水辺環境を取り戻すために、これまでは工場群が立ち並び、住民が容易に立ち入ることのなかった深浦湾の北東部に商業施設やホテル、それらと連鎖する湾入口に近い画に八景島などとリンクする遊覧船ターミナルを計画している。基本的考え方や計画地の選定など適切である。施設デザインにも魅力がある。惜しむらくは計画地から追浜駅まで徒歩15~20分もの距離があるのに、この間をどう結ぶかの提案がない。住民や船でアクセスする来訪者、そして弱者をサポートする交通手段、心地よい歩行ルート等の提案がまちづくりには欠かせない。(井上武司)

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
～追浜地区海浜創生プロジェクト～

1班/山川大喜・森 浩平
・徳永尚亮・善財寛之
・鈴木彩美・大谷 涼

「呼吸するまち」

■コンセプト

暮らしと工場と海。お互いの関係が閉ざされているまち。このまちの暮らしと海をつなぐためにパーク&ライドを用いて3つのエリアで海を活かした計画を行います。Aエリア：このエリアではパーク&ライドの基点と

なる駐車場と池を計画します。追浜外から車で来た人はここで一度車を停め、BまたはCエリアへとバス、親水プロムナードを利用して行きます。Bエリア：このエリアでは自然と寄り添ったサードプレイスを計画します。貝山緑地から海へのグラデーションにより森と海の間すきを埋め、住民が自然のなかでサードプレイスをみつけることのできる空間を提案します。Cエリア：八景島や野鳥公園に近いエリアは船と車と人が交差する場所です。海の玄関口として利用されるため、ターミナルと商業の機能を取り入れます。追浜外との関係性が深いのでサードプレイスとして追浜外へと広がっていきます。

豊かなウォーターフロントを周囲に持ちながら海辺に背を向けるような街が形成されてきた追浜地区の再生を取り上げたこの作品では、地域住民や広域的来訪者が再びこの地区の海辺を訪れ、滞留、交流が図られるように再整備することをテーマに、第一にリサイクルプラントアイクルから漁港に至る海辺のプロムナード整備という控えめ

なプロジェクトと、もう一つは八景島、海浜公園さらには浦賀水道に向かって開けている自動車工場敷地の埋立地の一部について、パブリックアクセスによる市民への開放に止まらない交流空間を整備する大胆なプロジェクトとを組合せることを中心に、この地区の新しい可能性を提案している。計画フレームやプロジェクト・ディテールの説得力不足や煮詰めが十分でない欠点を割り引いても、この地区を海に向かって再び開けさせることによって新しいライフスタイルの実現と街の賑わい再生の可能性を提示した点は高く評価できる。時間を与えて更なるブラッシュアップの成果を見てみたい可能性豊かな提案である。(寛 隆夫)

平成25年度「横須賀市の海を活かしたまちづくり」コンペデザイン賞

追浜海遊道

追浜は神奈川県横須賀市の北部に位置する街である。追浜は相模湾、貝山緑地などの自然に加え工場敷地やパーク&ライド施設など、大規模マンションも建設されている。一方で追浜には豊富な水辺環境が存在するが、埋立地帯により埋め立てられた工場敷地が点在し、住民が海辺空間を十分に味わうことが容易ではなくなっている。また、住民の多くは内陸の駅を中心に商店街地域で主な生活を送っている。しかし、このような生活環境の影響により住民は追浜という街を存分に味わうことが容易ではなくなっている。とくに、豊かな水辺空間を有しているながら、市民が認識できておらず日常的に利用することができないこと、そこに工場が多く存在し占有しているため近づきづらいことは問題である。そこで、私たちは従来の商店街とは別に深浦湾沿いに新たな生活の拠点となる商店街を計画する。これにより、追浜駅周辺を中心とした住民の狭い生活圏を海辺まで拡大させるとともに、日常的に海辺空間を利用できる環境となる。また、駅から第二の商店街、深浦湾沿いなどの街全体での循環が生まれ、住民は追浜を余すことなく堪能できる日常へと変化する。

Concept 一新し「住居」の生活圏の創生

追浜は駅を中心とした生活圏と、自然の水辺環境とを併せ持つ。この生活圏は、利用している一方で活用されていない空間を多く含む。この空間を有効活用し、新たな生活圏を創生する。また、追浜には豊富な水辺環境が存在するが、埋立地帯により埋め立てられた工場敷地が点在し、住民が海辺空間を十分に味わうことが容易ではなくなっている。また、住民の多くは内陸の駅を中心に商店街地域で主な生活を送っている。しかし、このような生活環境の影響により住民は追浜という街を存分に味わうことが容易ではなくなっている。とくに、豊かな水辺空間を有しているながら、市民が認識できておらず日常的に利用することができないこと、そこに工場が多く存在し占有しているため近づきづらいことは問題である。そこで、私たちは従来の商店街とは別に深浦湾沿いに新たな生活の拠点となる商店街を計画する。これにより、追浜駅周辺を中心とした住民の狭い生活圏を海辺まで拡大させるとともに、日常的に海辺空間を利用できる環境となる。また、駅から第二の商店街、深浦湾沿いなどの街全体での循環が生まれ、住民は追浜を余すことなく堪能できる日常へと変化する。

1. 拠点の創出と新しい生活圏の利用

追浜駅周辺を中心とした住民の狭い生活圏を拡大する。また、追浜には豊富な水辺環境が存在するが、埋立地帯により埋め立てられた工場敷地が点在し、住民が海辺空間を十分に味わうことが容易ではなくなっている。また、住民の多くは内陸の駅を中心に商店街地域で主な生活を送っている。しかし、このような生活環境の影響により住民は追浜という街を存分に味わうことが容易ではなくなっている。とくに、豊かな水辺空間を有しているながら、市民が認識できておらず日常的に利用することができないこと、そこに工場が多く存在し占有しているため近づきづらいことは問題である。そこで、私たちは従来の商店街とは別に深浦湾沿いに新たな生活の拠点となる商店街を計画する。これにより、追浜駅周辺を中心とした住民の狭い生活圏を海辺まで拡大させるとともに、日常的に海辺空間を利用できる環境となる。また、駅から第二の商店街、深浦湾沿いなどの街全体での循環が生まれ、住民は追浜を余すことなく堪能できる日常へと変化する。

2. 新たな生活圏としての創出

追浜は駅を中心とした生活圏と、自然の水辺環境とを併せ持つ。この生活圏は、利用している一方で活用されていない空間を多く含む。この空間を有効活用し、新たな生活圏を創生する。また、追浜には豊富な水辺環境が存在するが、埋立地帯により埋め立てられた工場敷地が点在し、住民が海辺空間を十分に味わうことが容易ではなくなっている。また、住民の多くは内陸の駅を中心に商店街地域で主な生活を送っている。しかし、このような生活環境の影響により住民は追浜という街を存分に味わうことが容易ではなくなっている。とくに、豊かな水辺空間を有しているながら、市民が認識できておらず日常的に利用することができないこと、そこに工場が多く存在し占有しているため近づきづらいことは問題である。そこで、私たちは従来の商店街とは別に深浦湾沿いに新たな生活の拠点となる商店街を計画する。これにより、追浜駅周辺を中心とした住民の狭い生活圏を海辺まで拡大させるとともに、日常的に海辺空間を利用できる環境となる。また、駅から第二の商店街、深浦湾沿いなどの街全体での循環が生まれ、住民は追浜を余すことなく堪能できる日常へと変化する。

呼吸するまち

背景

■工場のみち

追浜は工場敷地が点在している。この工場敷地は、追浜の歴史を刻み、追浜の発展を支えてきた。しかし、工場敷地の点在により、追浜の歴史や文化が失われつつある。この工場敷地を有効活用し、新たなまちづくりを実現する。

■暮らしがあふれるまち

追浜は暮らしが豊かである。しかし、追浜の暮らしが、追浜の歴史や文化とつながっていない。このまちの暮らしと海をつなぐために、追浜の歴史や文化を活かしたまちづくりを実現する。

■海のポテンシャル

追浜には豊富な水辺環境がある。この水辺環境を有効活用し、追浜の歴史や文化を活かしたまちづくりを実現する。

■アイクル・深浦エリア

追浜には豊富な水辺環境がある。この水辺環境を有効活用し、追浜の歴史や文化を活かしたまちづくりを実現する。

計画

A 中央エリア

追浜の中心地として、追浜の歴史や文化を活かしたまちづくりを実現する。

B アイクル・深浦エリア

追浜には豊富な水辺環境がある。この水辺環境を有効活用し、追浜の歴史や文化を活かしたまちづくりを実現する。

C 日産エリア

追浜には豊富な水辺環境がある。この水辺環境を有効活用し、追浜の歴史や文化を活かしたまちづくりを実現する。

アイクル・深浦エリア

追浜には豊富な水辺環境がある。この水辺環境を有効活用し、追浜の歴史や文化を活かしたまちづくりを実現する。

3班/遠洞躍斗・田原 拓
 ・堤 昭文・岩本桃果
 ・阿部紘樹

「追浜遊苑」

■コンセプト

追浜の沿岸部には工場が林立し、その影響で住民と海の物理的・心理的距離が引き延ばされている。双方の距離を近づけるため、住民に向けた新しいプログラムを追加する。追浜の海辺の価値を活かしつつ、子どもたちの育成

を目指す体験型学習施設の提案である。施設内の機能として、コンサートホール、イベントホール、船舶教室、宿泊施設を主に計画する。また、リサイクルや浄水の仕組みを学べる他施設と、海辺に再生されるアマモ場と砂浜、これらも学習の場として取り入れる。

2つの住宅エリアから海への道をもとに、これらのプログラムを緩やかにつなぐ。囲われた内水面では、水上ステージを中心に、海辺のレクリエーションが楽しめる。

また、計画施設を水上バスや旅客船の中継地点とすることで、修学旅行生や家族旅行者を受け入れ、他施設との差異化を計る。

市民にとって疎遠となっていた追浜

の海辺は、子どもたちの豊かな学びを支える場として生まれ変わる。

■講評

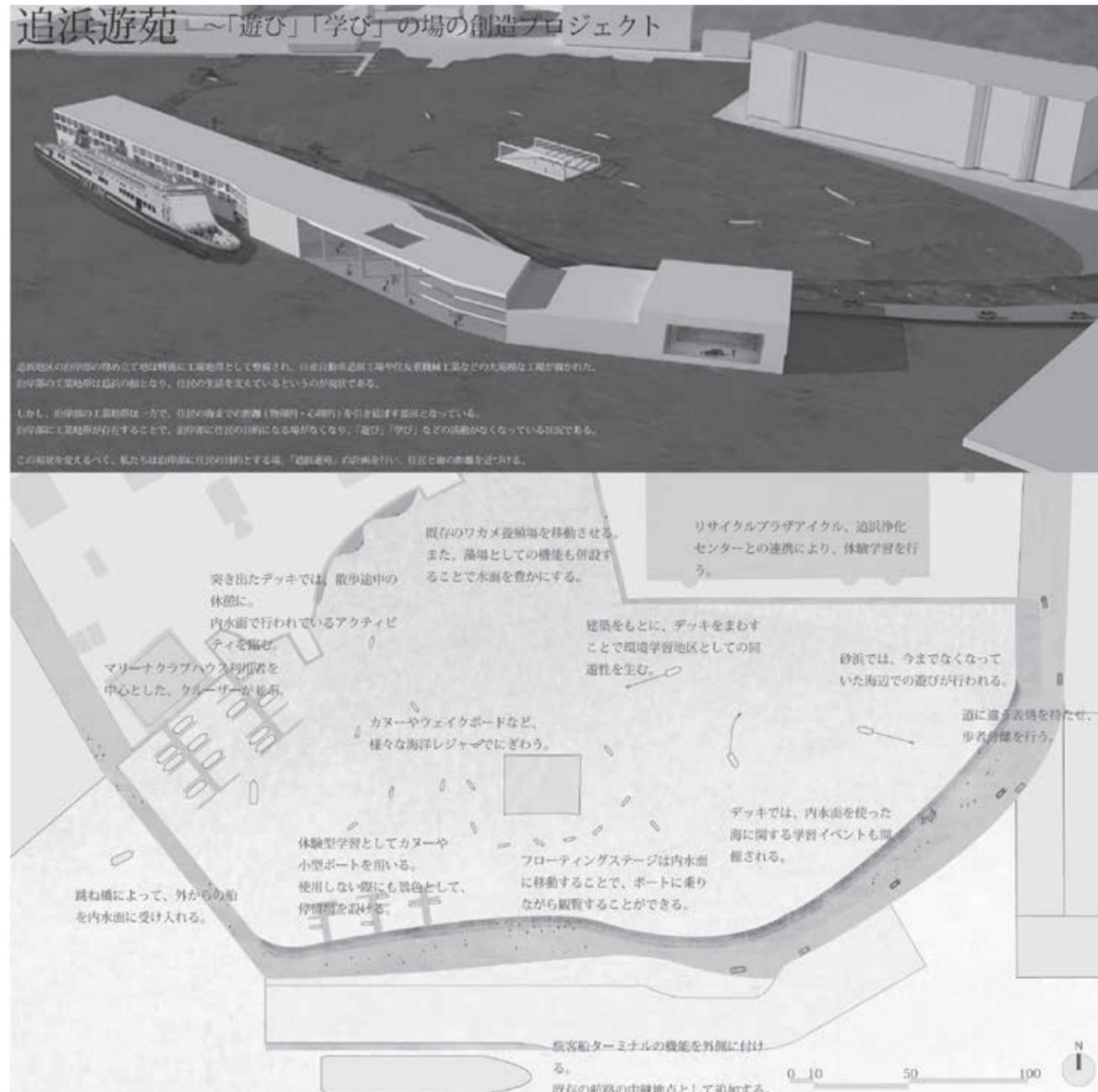
横須賀市にあって一大工業地帯を形成する追浜地区を、ドラスティックに改変する作品として「追浜遊苑」は提案されている。また、副題に「遊び」「学び」の場の創造プロジェクトと題して、地域が抱える環境の空虚感、住民コミュニティの疎外感、海へのアクセシビリティの希薄感などを解決する手段として海の魅力を活かし、子どもたちや若者が集う場の創造を提起した作品である。それゆえ、マスタープランや建築計画の基本は「遊び」と「学び」というコンセプトに準拠するもの

である。マスタープランは海域の静穏度と良好な環境を保全するためにリニアーな外郭施設を構築し、遊びと学びの場を担保する計画となっている。建築計画的にはリニアーな外郭施設に沿って、低層部に環境学習施設、交流施設、講演会やシンポジウムができるホールから構成されている。その上部には若者やシンポジウム参加者が宿泊できるホテルを設けている。また、外郭施設の一部を開削して景観のダイナミックな変化やコンテキストを設け、さらにプレジャーボートや観光船が出入りできるように提案されている。提案されたプロジェクトが追浜の地域に完成すると、横須賀市に新たな活力を生む優れた作品といえる。(近藤健雄)

卒業設計

【担当】 佐藤 信治
 坪山 幸王
 藤岡 尋
 光井 純
 長井 義紀
 廣部 剛司
 水本 光
 鶴田 伸介
 井上 武司
 木内 厚子
 松井 正澄
 永曾 琢夫

平成25年度「横須賀市の海を活かしたまちづくり」コンペ 最優秀賞



山川大喜

1. はじめに

荒木町という「下町」。都心という立地、住宅需要の増加、密集した住宅群が、濃密な住民間の関係を形成してきた。ビルが立ち並ぶ都心において「下町」は、独特な風情を醸し出す重要な文化といえる。しかし「下町」という文化は、耐用年数を超過した建物の倒壊や火災による広範囲での延焼の危険、変化する世帯、そして周辺から流れ込んでくる再開発の波によって自

身のアイデンティティを失いつつある。本卒業設計では失われつつある「下町」という文化を今一度再評価し、これからの「下町」での住み方を再構築することで「下町」という文化を更新していく。

2. 背景

2.1 四谷荒木町

外周を高さ8~11mの崖で囲まれたすり鉢状の地形、現在でも周囲のほとんどが階段となっている。その中心にはかつて、美しい滝が水を注ぐ「策の池」が存在し、池の周りは花街として栄えていた。この池も現在は1/10程度に縮小してしまった。空襲や池の縮小などにより、花街は小さなお店や住宅へと変わり、木造密集地域を

形成してきた。そして現在、家屋はマンションへと姿を変えている。

2.2 再開発と建物の老朽化

荒木町は窪地という特性上、周辺の再開発から取り残され、都市と下町の間を形成してきた。しかし、近年の再開発の波は荒木町にも押し寄せてきている。年々、高層マンションの建設は増えつづけ、窪地の周辺を取り囲み、底へ流れ込むように開発が行われている。

2.3 世帯の変化

日本の人口は2004年をピークに減少が始まっている。一方、世帯数は増加すると予測されている。人口は減り世帯数が増える。世帯の規模が小さくなっていく。両親と子2人を標準として

計画され、そこにできたお隣さんの関係性は下町の財産であるが、世帯が変化する現在ではこの財産を保つことは難しくなっている。

2.4 人口の増減と住宅の需要

日本の人口が東京に密集していく中で下町の密集住宅は、住む場所の需要に答えようとする。しかしこれ以上場がない。結果、マンションの建設などの再開発へとつながってしまう。

2.5 荒木町の魅力

荒木町の高低差に対応する階段は都市と下町の境界を作り出し、平らな道を縫うように形成された道は、密集した住宅群と絡まり合い、抜けない、先を見せない街並を作り出している。そして、階段と入り組んだ道は荒木町

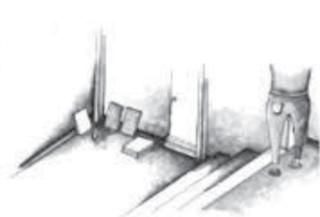
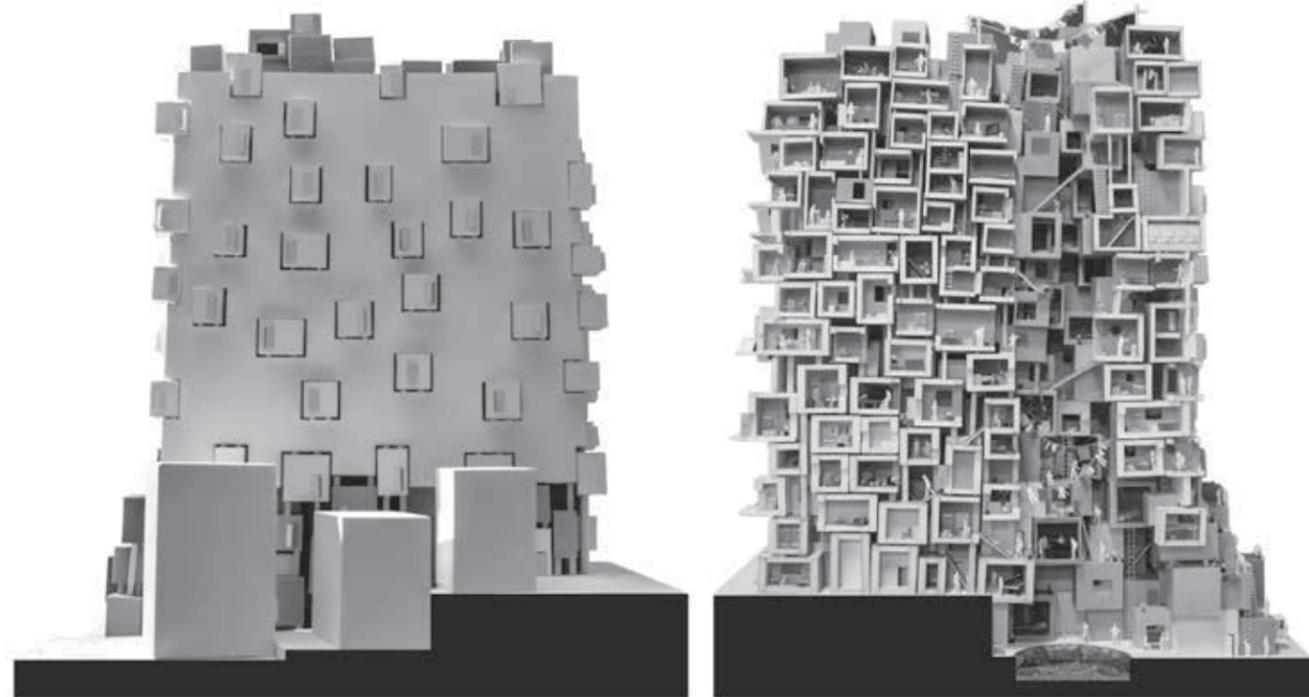
の住み方に表と裏の関係作り出す。平らな道には少し閉じ、その裏側で濃密なお隣さんとの関係を育む。

3. 計画

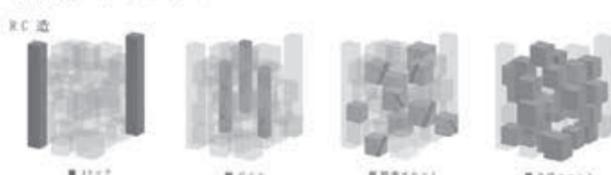
基本計画

都市と下町の境界、抜きのなさ、少し閉じることで生まれる関係性。これらがあるから荒木町という下町は存在する。再開発はさまざまな需要に答えられるかもしれない。でもそれでは荒木町が下町でなくなってしまう。これらを見直し、住み方を再構築する。それがこのまちが更新していくための手法とし、計画を行う。計画はおもに、老朽化した住宅の建て替え、需要に応えるために増え続ける住居の集合体とする。

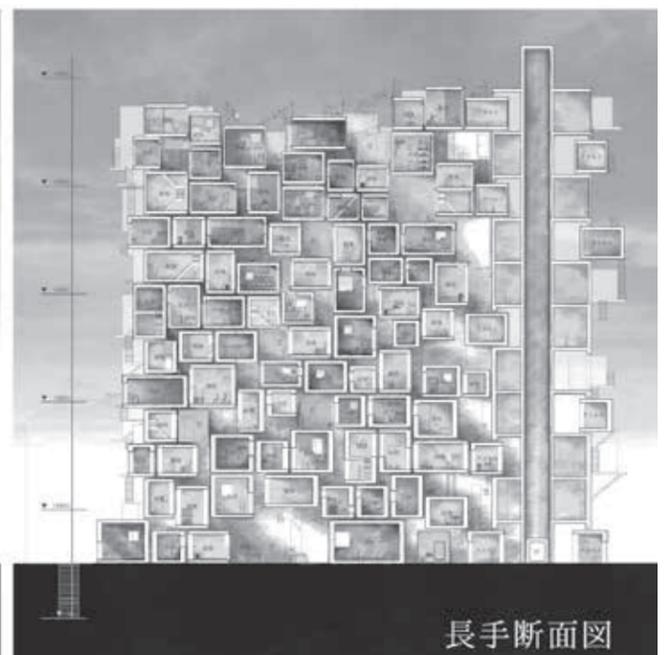
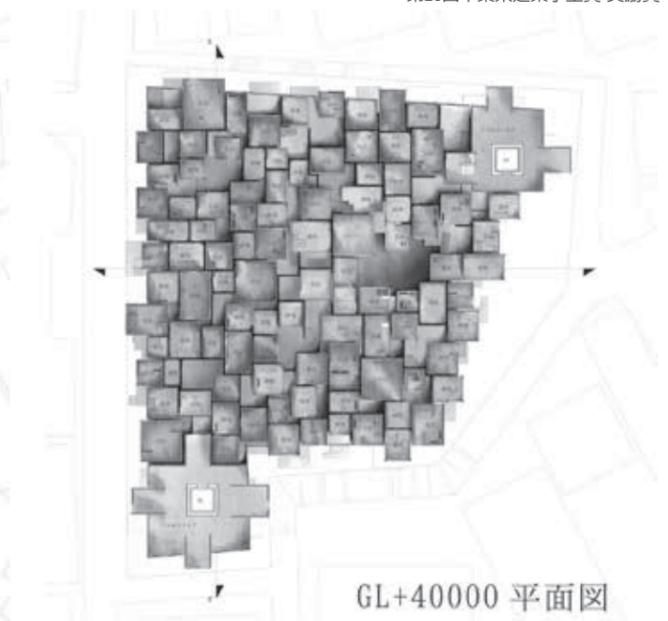
第26回千葉県建築学生賞 奨励賞



構成ダイアグラム



- (1) 従来の住戸一つの単位を (2) 細分化し、(3) 密接に組み上げて行くことで失ってしまったお隣さんの関係を取り戻す。
- (4) 従来のマンションのように壁によって集合体となるが、(5) 飛び出したユニットによって街とのつながりは残して行く。



川崎 将

1. はじめに

東日本大震災ではマグニチュード9を超える大地震に伴い発生した大津波と原発事故を併発することでかつてない「複合大災害」となった。3年経とうとする今、さまざまな場所でさまざまな方法を取りながら「復興」が進んでいる。しかしながら被災以前から衰退の一途を辿っていた沿岸部の地方

都市においてたんに被災以前の状況に戻すような「復興」ではなく、都市の基盤を支える基幹産業である水産業の活性化によって根本から立て直す「新興」が必要である。本計画では時代の流れに取り残されてしまった水産業空間のあり方を見直し、現代の「カタチ」として再構築することを目指す提案である。

2. 計画背景

現在日本における漁業制度は戦後の高度経済成長に合わせて大量生産と大量消費を繰り返している。それによって年々漁獲は落ち込み資源の枯渇を招いている。さらにさまざまな仲介業を必要とする現存の制度では市場価格と原価の間に大きな差ができてしまい、

決して儲かる産業とは言えない。このような状況に追い打ちをかけるように発生した大津波によって一時は水産業の危機を迎えていた。

2-1 水産業復興特区の出現

震災後、水産業復興特区という新たな制度が注目を浴びている。漁業権を譲渡された地元企業と地元生産者によって生産から販売までを一括して行う6次産業化が可能になった。それによって生産者の顔が見える透明性や、経営感覚の育成、新たな顧客・就業者の増加が期待されている。しかしまだまだ認知度は低く、具体的なビジョンが示されていない。魚市場の持つ独特の賑わい空間の創出方法や、生産から販売までに要する冷凍設備などの大型機材

の購入・維持・管理費用の多さも課題となっている。衰退の一途を辿る水産業にとって新たな制度が持つメリットとデメリットに合わせて未来の水産業の選択肢の一つとなりうる施設が必要である。

3. 計画敷地

3-1 敷地選定条件

- (1) 東日本震災によって津波被害を受けた沿岸部であること。
- (2) 水産漁業が都市の基幹産業として機能していること。
- (3) 新たな漁業制度を漁業関係者だけでなく地元住民との関わりの中で基幹産業として浸透させることが可能である場所。

以上3つの条件より宮城県石巻市中瀬

を選定する。

3-2 計画敷地概要

中瀬は全国でも珍しい大型の中州空間である。昭和30年頃は水産加工場や舟屋が立ち並び多くの漁船が着岸する中瀬独特の風景を形成していた。加えて石巻中心部への賑わいを運ぶ拠点としても機能していたのである。高度経済成長期に入ると石巻漁港の開港にあわせてその風景は人々の日常から姿を消し沿岸部へと集積していった。現在、中瀬は津波によってその大部分を損失している。しかし両岸を旧北上川に挟まれることで水運によるアクセスのしやすさ、対岸との「見る見られるの関係性」を自然発生的に創出する舞台性、さらには石巻中心部と郊外地域を結び

交通のハブとしての機能も有している。

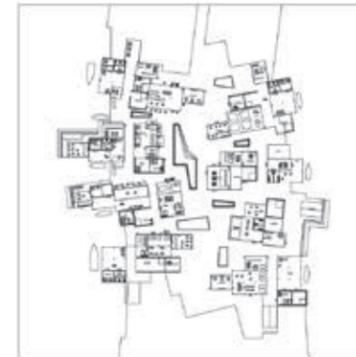
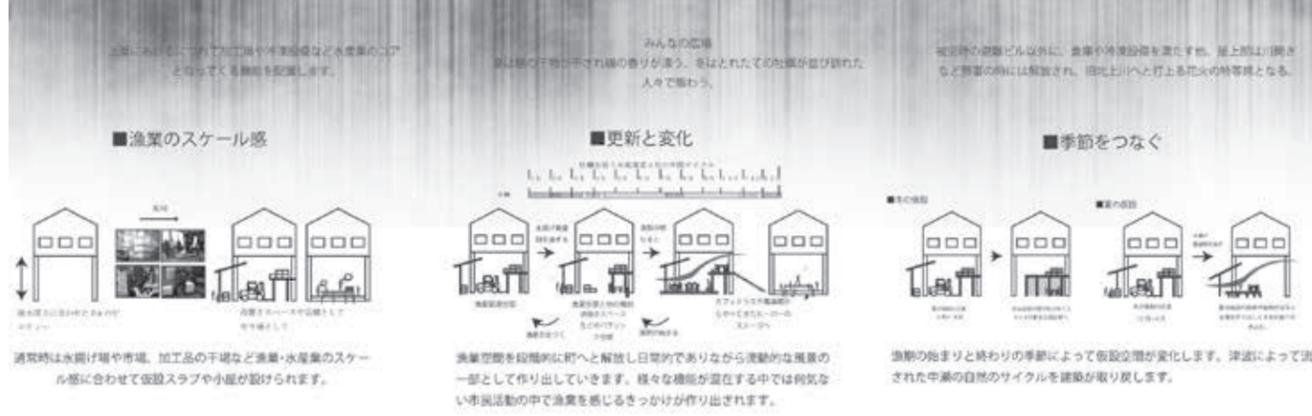
4. 基本計画

中瀬の形状や既存の用途・現状をふまえ中瀬北部から既存施設エリア、提案計画エリア、公園整備エリアとして計画する。内海橋は人々に愛される景観として改修保全し歩行者専用道とする。また北部、南部には歩車分離の橋を新設することで中瀬と両岸、そして石巻中心部への新たなサーキュレーションを生み出す。これによって漁業施設は町と人をつなぐ媒体として機能する。

5. 建築計画

新たな水産業・漁業施設の基盤として水産復興特区制度を利用する。制度利用企業の抱える課題に対して

- (1) 集積させることでそれぞれ違った海産物の集まる賑わい空間を創出する。
- (2) 集積された企業は冷凍倉庫やコアなどの設備機器を共有するようにして計画する。
- (3) 関連諸室を従来のように機能重視の形態から機能動線を最低限確保しながら町と人、対岸に対して表情をもつ余白空間を生み出すように配置する。
- (4) 津波に対してピロティー化しながら漁業の漁期などのスパンに合わせてパブリックスペースやオープンスペースとして一部を町へと解放する。
- (5) 中瀬の舞台性を利用しながら軸線に対して建築をふりながら対岸との関係性をもたせる。



岩本桃果

はじめに

私の地元、愛媛県西条市では、毎年10月に西条祭りという秋祭りが開催される。この祭りは、壮麗な楽車と神輿が市内を巡行し、市の発展と五穀豊穡を祈るといものである。祭りの最終日に楽車は加茂川河川敷に集合し、神様の御神輿の渡御を見送る。祭りの際は優美な姿をみせる加茂川だが、ダムが貯水を開始して以来、加茂川の流量低減により瀬切れが起こり始め、さらには加茂川に涵養されるはずの市内の自噴水も停止する日が続くようになった。そこで、巨大ダムの機能を、治

水しながら少しずつ流す縮小分散型のダムを提案する。治水施設には公共機能を加えることで市民の生活の一部としての河川を取り戻す。本設計では分散型ダムの一例として、西条祭り資料館を併設した貯水池を計画し、水の都西条と西条祭りという地方財産を守る。

1. 背景

【西条祭り】

愛媛県西条市で行われる伊曾乃神社の秋祭り。基本的なストーリーは、氏子たちが五穀豊穡の神を地元へ招き、約80台の壮麗な楽車と神輿が市内を巡行し、市の発展と五穀豊穡を祈るといものである。祭りの最終日には、楽車は市内と伊曾乃神社の間を流れる加茂川河

川敷に集合し、神様の御神輿の渡御を見送る。この年に一度の祭りに、西条市民の大多数が屋台に付いて参加する。市民にとって祭りは不可欠なものである。

【問題設定】

1973年に黒瀬ダムが貯水を開始して以来、加茂川の流量低減により瀬切れが起こり始めた。また、瀬切れが伊曾乃橋の真下まで後退すると、自噴水が停止する地域が出る。また、西条祭りのフィナーレである加茂川の景観も損なわれてしまう恐れがある。

2. 計画

【小規模分散型貯水】

巨大ダムからの水の放流は、加茂川

の表流水が河口に到達する前に地下水涵養されるため、瀬切れを起こす原因となる。加茂川に縮小分散型ダムを計画することで、西条市の治水機能を満たしながら河川水を維持する。また、貯水することで自然の降雨と同じように涵養できる。うちめきの水源である加茂川の水を、底面から地下水に浸透させる。涵養される量は土壌の浸透能によって制限されるため、水面を長期間形成する。治水施設を小規模分散化することで各地域ごとに地下水涵養が可能となる。

【施設配置】

それぞれの治水施設の配置は地形と現在の用途によって決められる。ダムとともに地域住民のための小さな公共

施設を水辺に計画し、まちの中心としての河川を取り戻す。ダムの治水に追加される機能は、まちが持つ産業である窯の炭火焼きや農業、または既存の公共施設や伝統行事と関係しながら、それぞれが特徴をもったまちの寄合所として計画され、河川や山の風景とともにまちを特徴づける場所となっていく。本設計は分散型ダムの一例として、西条祭り資料館を併設させた治水施設を計画する。西条祭りのフィナーレである御神輿の渡御を見送る加茂川伊曾乃橋を本設計の計画地とし、橋に付随する市民の拠り所として、治水施設をより公共的で開かれた場とすることで市民の生活の一部としての河川を取り戻す。

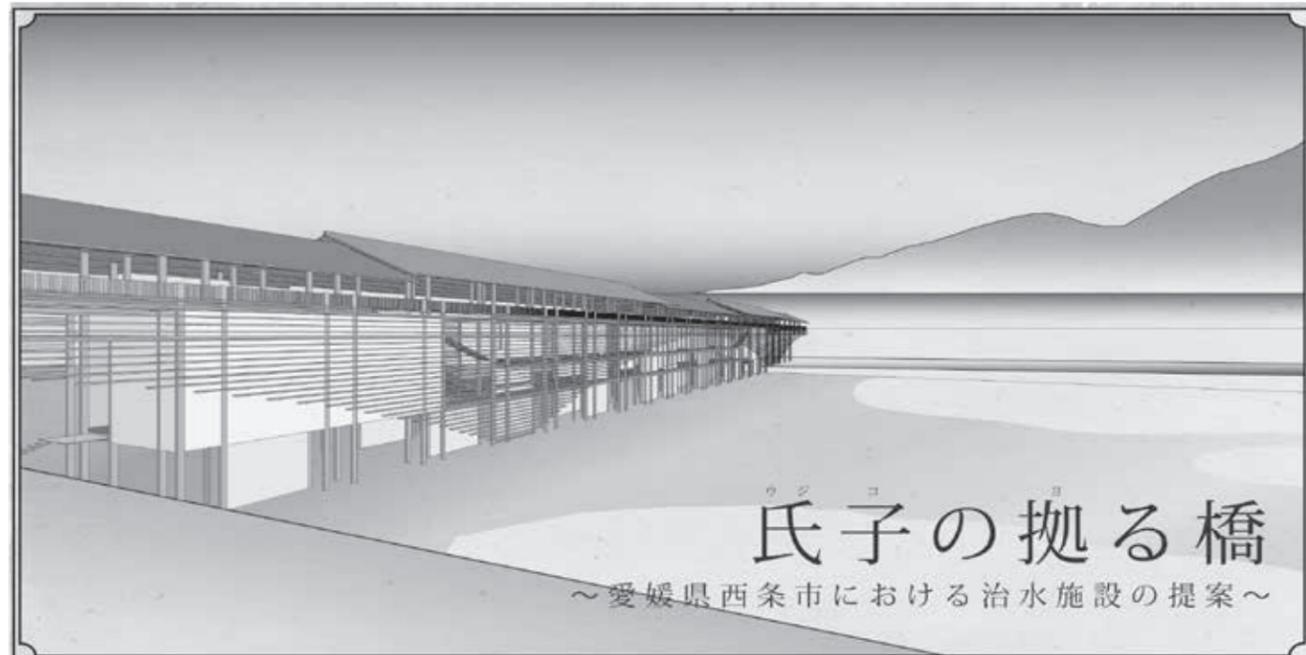
3. 空間構成

【橋の下の寄合所】

御神輿の渡御の道は、祭り以外でも地域同士を結び橋として機能する。交通の機能を果たす橋に、楽車を収蔵する寄合所としての機能を追加することで、祭りを受けてやまない西条市民が年中語り合い、地域の宝を地域で管理し見守ることができる。

【可動する壁】

建物内の壁は川の流れを調整する水門となる。河川水が静穏のときは地下水涵養のために機能し、増水時は展示室の壁として機能し楽車を守る。毎日変動する水量が施設内の空間を形成し、加茂川の表流水、湧水、西条祭りの風景という地方の財産を守っていく。



氏子の拠る橋
～愛媛県西条市における治水施設の提案～



配置計画

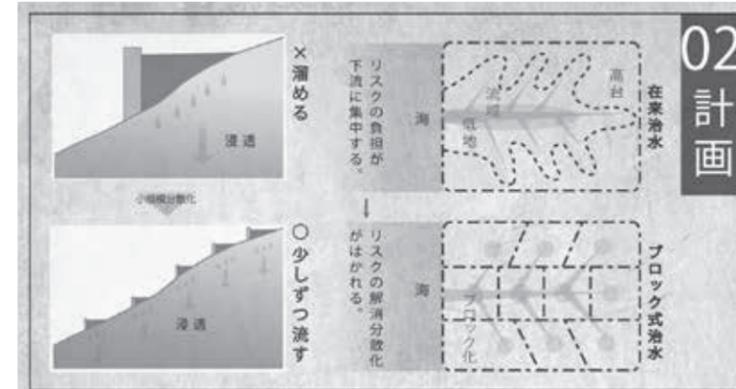


屋根伏せ図

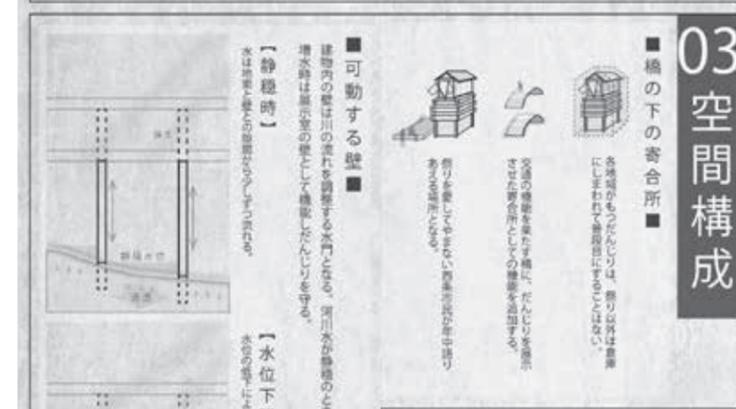
■拠り所としての治水施設
治水施設は治水だけでなく、市民の生活の一部としての河川を取り戻す。本設計では、分散型ダムの一例として、西条祭り資料館を併設した貯水池を計画し、水の都西条と西条祭りという地方財産を守る。



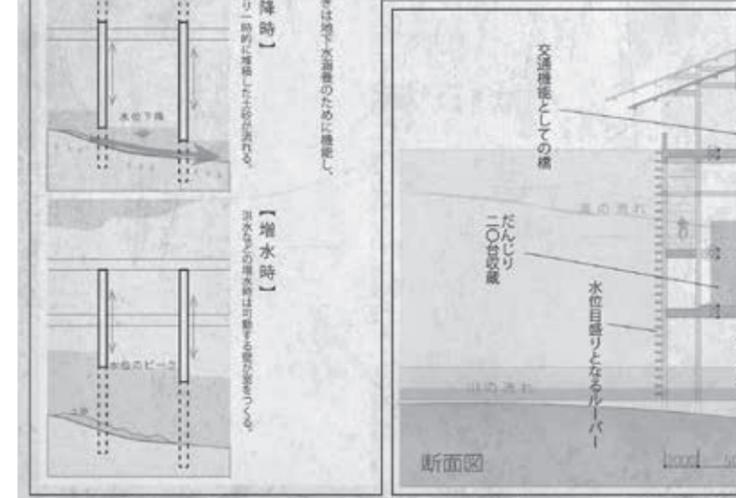
全体地図



02 計画



03 空間構成



01 背景

■西条祭り

愛媛県西条市で行われる伊曾乃神社の秋祭り。基本的なストーリーは、氏子たちが五穀豊穡の神を地元へ招き、約80台の壮麗な楽車と神輿が市内を巡行し、市の発展と五穀豊穡を祈るといものである。祭りの最終日には、楽車は市内と伊曾乃神社の間を流れる加茂川河川敷に集合し、神様の御神輿の渡御を見送る。

■問題設定

1973年に黒瀬ダムが貯水を開始して以来、加茂川の流量低減により瀬切れが起こり始めた。また、瀬切れが伊曾乃橋の真下まで後退すると、自噴水が停止する地域が出る。また、西条祭りのフィナーレである加茂川の景観も損なわれてしまう恐れがある。

卒業設計
生き物と人間の接点
— 外来生物に対する研究啓発を行う博物館の提案 —

境であるために、悪影響を受けやすく問題となっている。そのため現在、地方自治体や民間団体により定着した生物に対して駆除をするなどの対策が取られている。しかし、被害を受けた生物をまた人間の都合によって駆除を行うことは本当に良いことなのかどうか、人が犯した過ちについて一人ひとりが考えなくてはならない。そこで本計画では外来生物の飼育者のモラル向上とともに、多くの人々に対し外来生物問題を啓発する博物館の提案を行う。

田原 拓

はじめに

今、世界では多くの場所で外来生物が確認されている。とくに日本は周りを海に囲まれているため外来生物が繁殖し定着しやすく、狭く限定された環

に悪影響を及ぼしている。在来種を捕食・圧迫することによる農林水産業への影響。地域固有の生物へ遺伝子干渉による生物多様性への影響。外来生物を媒体とした病原体による人への影響。こうした問題を受けて、1992年の国連による生物多様性条約、2004年の国内の外来生物法など外来生物に対する機運が近年高まっている。

・外来生物の導入

外来生物のほとんどは「意図的導入」と呼ばれる、人間が故意に生物を自然分布生域の外に運び出すことにより増えていった。具体的に「食用生物の放逐・逸出」、「飼育生物の放逐・逸出」、「釣り対象生物の放逐」、「天敵導入」などがある。その中でも「飼育生

物の放逐・逸出」、つまり飼育されていた生物の脱走や逃がす等は現在でも起こり続けている。容易にペットを買うことのできる現状が原因の一つである。

人々の外来生物に対する知識不足やモラルの低下が問題となっており、それらを向上させることが必要となっている。

■計画背景

敷地選定を行う要件は、外来生物の被害を受けている地区であること。多くの人に発信できるメディア性の高い地区であること。人の通りが多い場所であること。以上を満たす場所として東京都大田区羽田空港跡地を計画地として選定する。

卒業設計
東京平和公園
— 日本の平和ボケを守るために —

辻 普

1. 計画背景

今世界では数多くの戦争、紛争が行われている。世界が平和の大切さを理解し、そして今後の戦争拡大を防ぐためには、戦争の悲惨さを強く経験した日本が、今後も戦争を放棄し、平和を強く主張して、戦争の事実とともに平和への意識を次の世代に引き継いでいくことが重要である。本計画では日本の平和の意志を、今後も保っていくために、日本の中心地に新たな平和の聖地を提案する。

2. 計画地

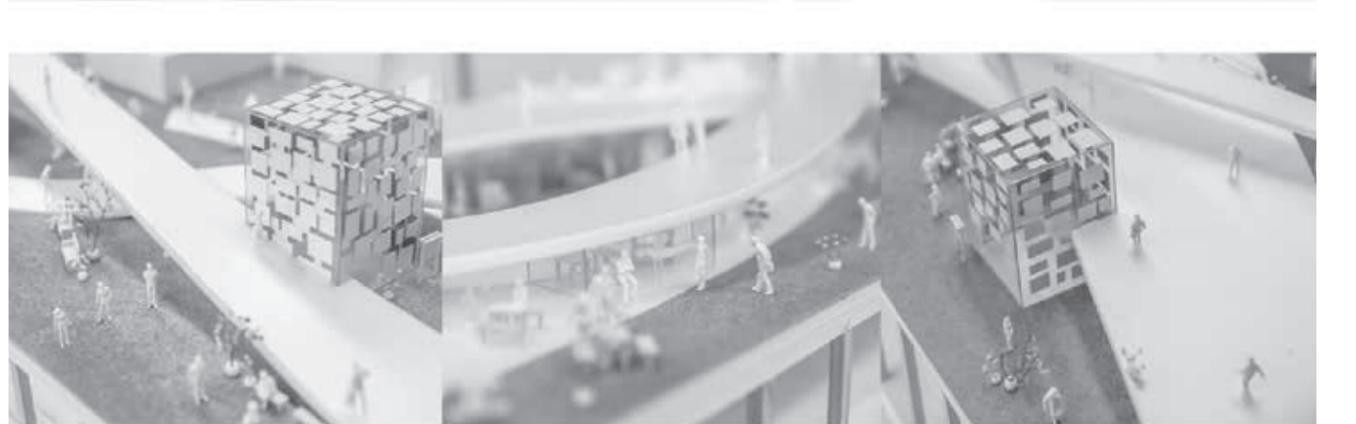
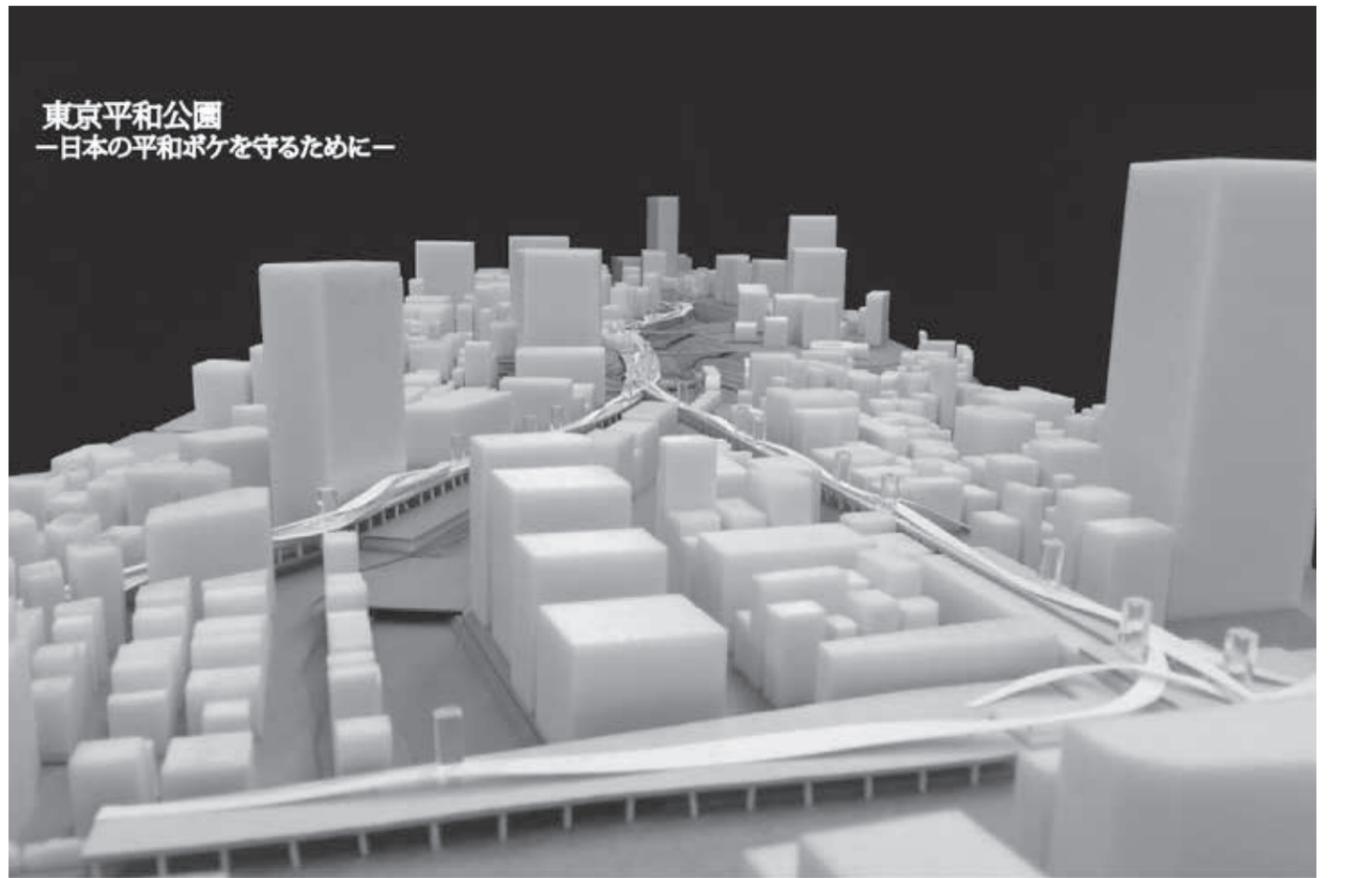
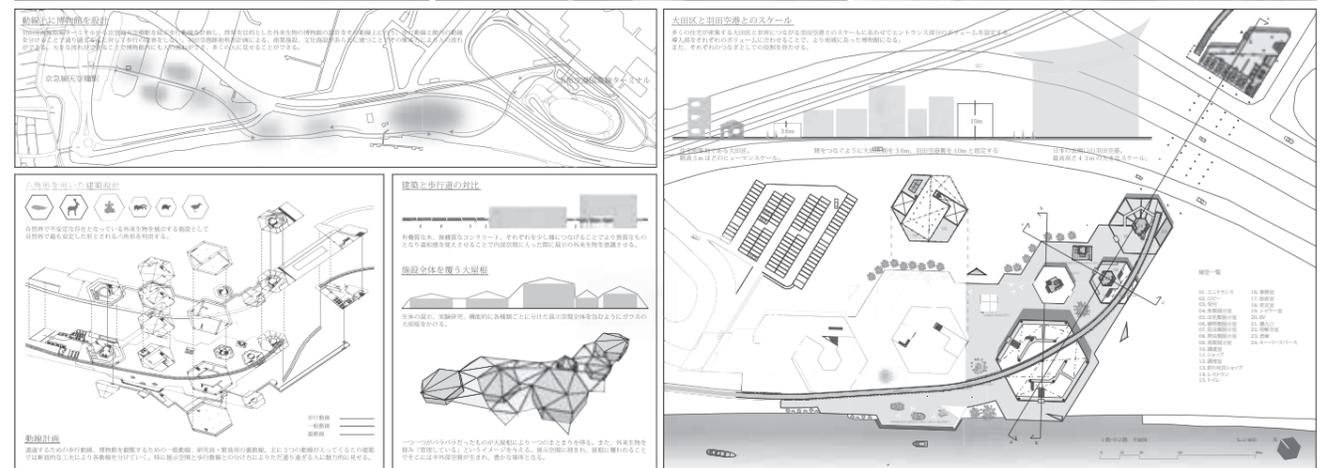
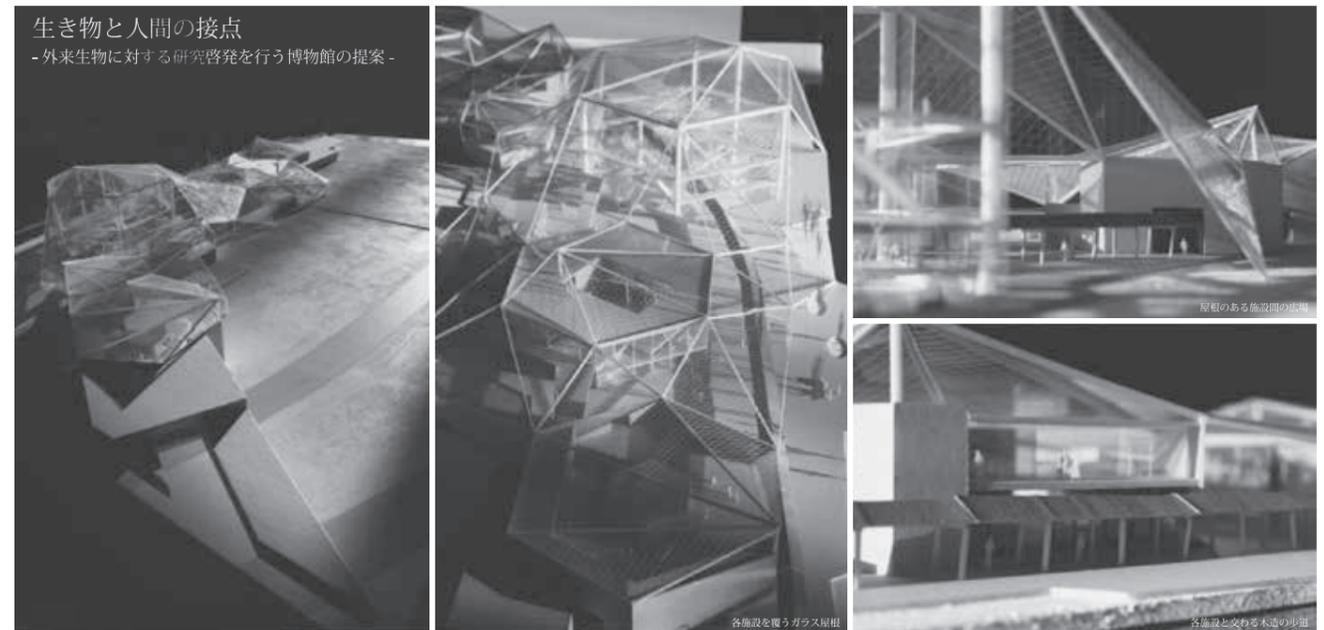
本計画では、東京平和公園は戦前から変わらず存在し、街の構成の中心と

なっている、線路上の空間を利用する。次の世代をにう若者で日々賑わう御茶ノ水を中心として計画する。御茶ノ水は東京大空襲の際、神田川によって守られた平和の街であり、その平和だった場所にあらたな平和公園を計画する。

3. 建築計画

平和公園の総距離は、その戦争の数と期間によって決定する。戦争の期間によって長さをもった公園に対して、その長さを時間軸に置き換えた時の、一つひとつの戦争が終わった時点の位置に、ミュージアムを配置して点在化させる。ミュージアムは死者数によって外観を変え、その戦争の悲惨さを物語るモニュメントにもなる。

生き物と人間の接点
— 外来生物に対する研究啓発を行う博物館の提案 —



修士設計
静岡市三保地域における
複合福祉施設の設計
地域に開かれた健康促進・交流施設
の提案

制すべく、高齢者が重度の要介護状態になることを防ぐ予防介護事業の強化を始めた。

とくに急激な人口減少が続く地方都市では、生産人口の減少が顕著となるため、高齢者の社会参加や就労の促進が重要となる。地域交流による生きがいづくり、尊厳の保持、生活の質の向上が今後の課題である。高齢者ひとりひとりが住み慣れた地域で自分らしい暮らしを最後まで続けることを支援するため、国は地域包括ケアシステムの導入を決定した。

そこで本計画では喫緊の課題である地方都市部での地域包括ケアシステムの構築を目的として計画する。静岡県静岡市清水区三保地域をケーススタ

石原幹太

1. はじめに

現在、わが国では急速に高齢化が進行している。2025年以降は、約800万人の団塊の世代が75歳以上となり、国民の医療や介護の需要がさらに増加することが見込まれている。

国は増加し続ける介護需要に応えるべく、2006年に介護保険法の改定を行った。病床数の増加に伴う医療費を抑

イとして、医療、介護、住まい、地域交流、防災のための複合福祉施設の設計を行うものとする。

2. 基本計画

2.1 敷地選定

計画地は、静岡県静岡市清水区折戸1丁目に位置し、清水港、折戸湾に隣接する場所を選定した。

2.2 地域特性

- ・世界文化遺産に登録された三保の松原が近隣にあるなど都市部でありながら自然や景観が豊かである。
- ・日本三大美港である清水港がある。駿河湾フェリーなどの大型船も寄港する港町として多くの外国人観光客が訪れる。
- ・水の豊富な塚間・貝島地区は、清水

港に隣接していることも相まって工業地帯として発達している。

- ・折戸は東海大学と付属小・中学校、高校、幼稚園、三保第一小学校などの教育機関が密集した文教地区である。
- ・三保地区は2つの海水浴場があり、マリンスポーツ施設、水族館、博物館などのレジャー施設が集中している。
- ・半島を一周する形で静岡清水自転車道（サイクリングコース）が整備されている。

3. 建築計画

地域に開かれ、高齢者や近隣住民が立ち寄りやすい施設計画とする。周辺環境を取り込むようにS字形の平面構

成とする。1階は計画敷地に隣接する公園と清水港の海を一部取り込んだ。歩道に沿って商業施設を導入することにより高齢者以外の地域住民が立ち寄りやすい空間とした。高台広場となる2階には、居室をはじめとする施設の基本機能が集約されている。3、4階には主に認知症高齢者のための病床と、将来の患者の増加に備えた予備の居室が入る静養空間となっている。5、6階は備蓄倉庫と富士山を望む展望公園となる。

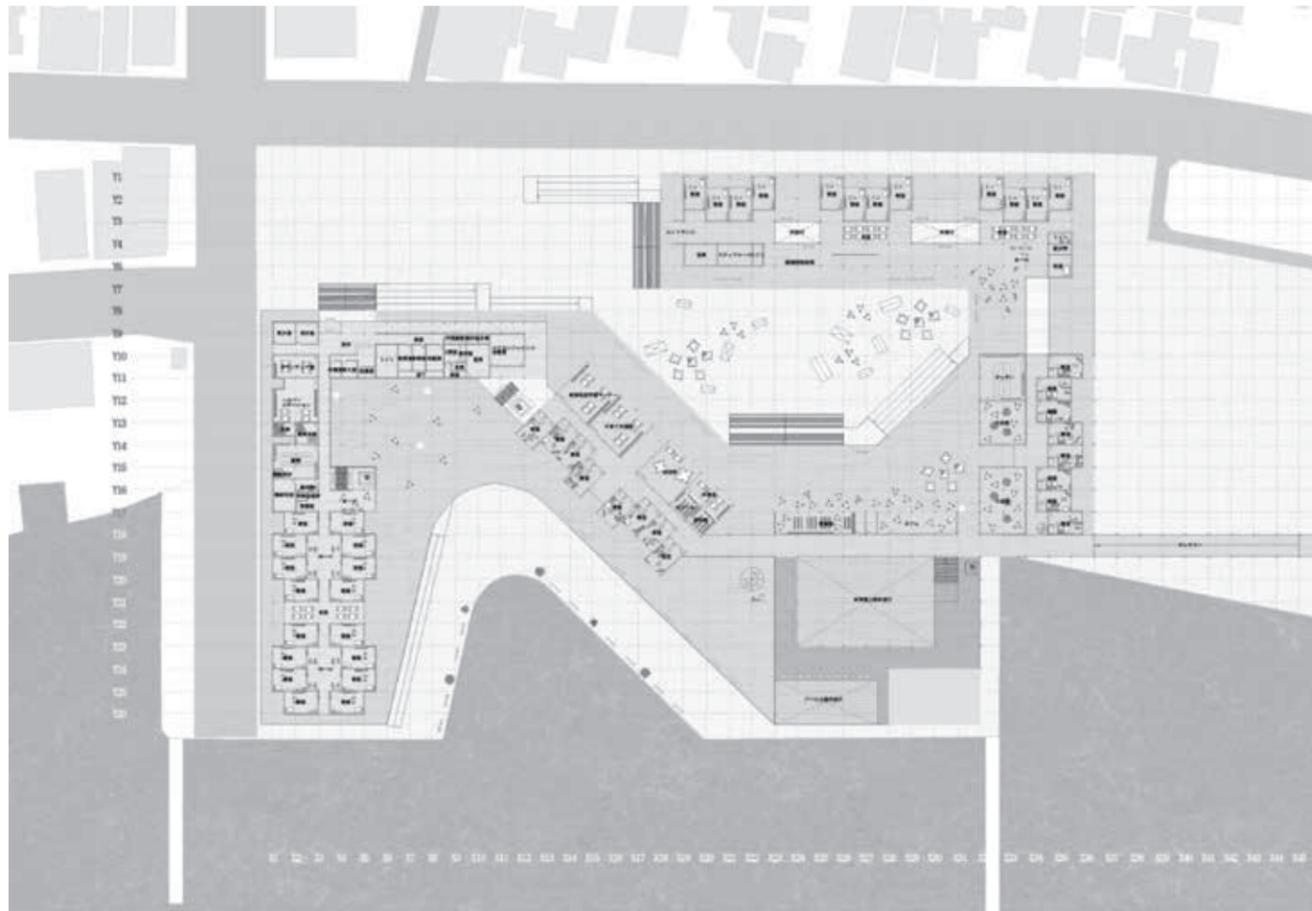
4. 平面計画

バリアフリー法における建築物移動等円滑化基準に則り、車いす同士がすれ違うことが可能であり、かつ立ち止まっても通行の妨げとならない

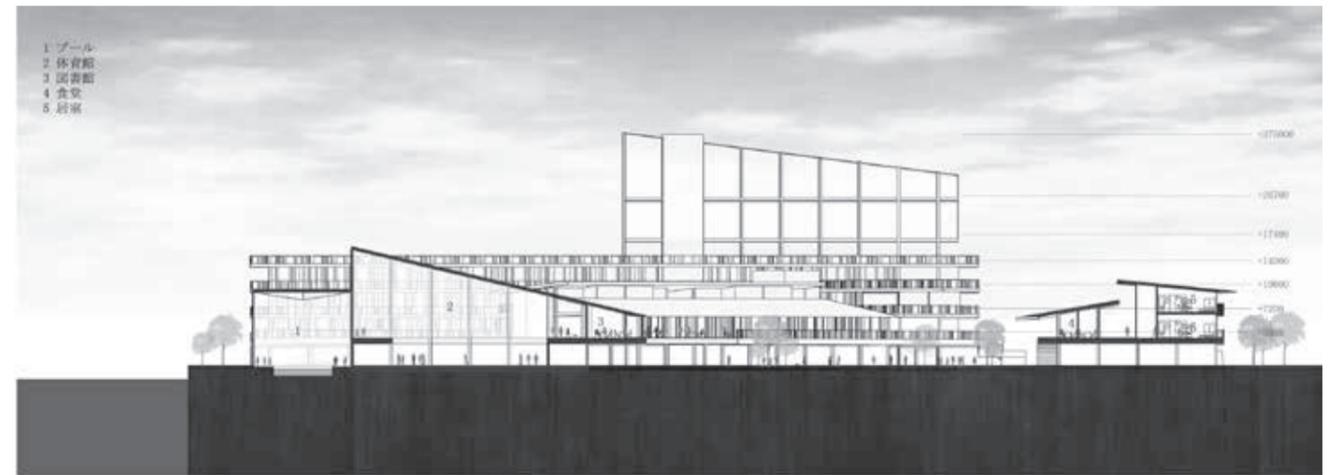
2,500mmという廊下幅を基準とするグリッドプランを採用した。居室は完全個室制とし、4床でひとつのユニットとする。居室を雁行配置することにより生まれるスペースは入所患者同士の交流スペースとなる。

5. 環境計画

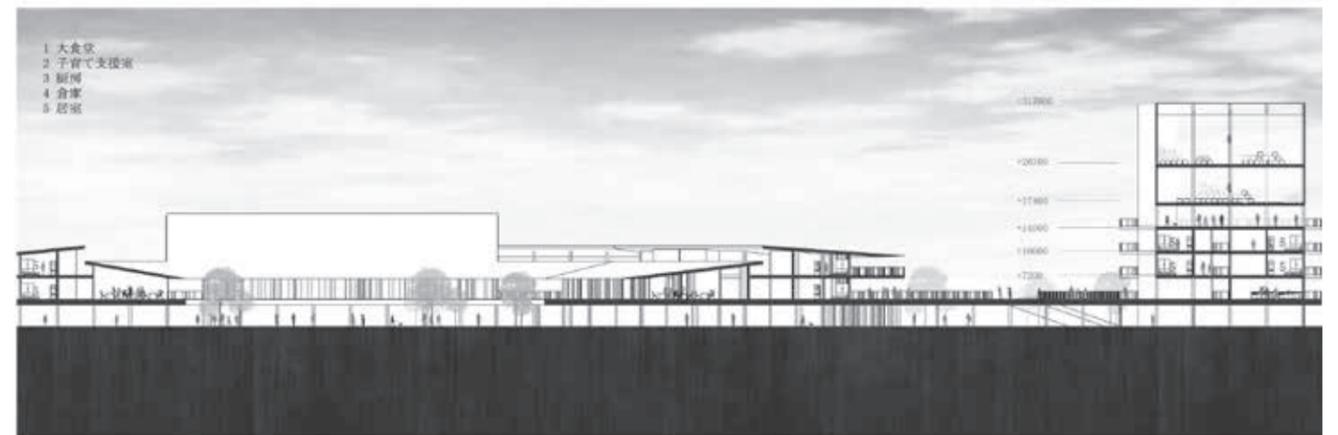
全国で3番目に長い年間日照時間という地域特性を活かし、屋根には太陽光パネルを設け、太陽エネルギーを利用したソーラー発電を行う。また夏期の夜間は上部の窓の一部を開け、室内より温度の低い外気を室内へ流入させ通風を行うことで、建物内の残熱を排熱し翌日の冷房負荷の低減を図るナイトパージを行うことでエネルギー利用の効率化を図る。



2階平面図



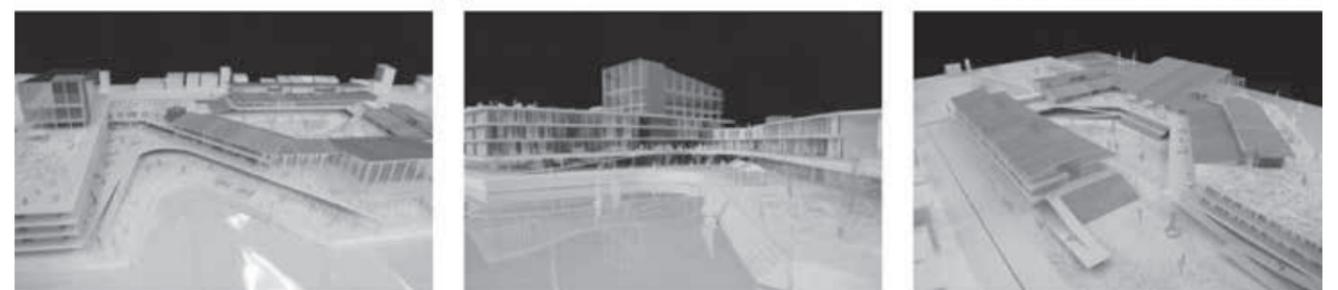
A-A' 断面図 S=1/1000



B-B' 断面図 S=1/1000



イメージパース



菅原雅之

1. はじめに

平成23年3月11日に発生した東日本大震災は、現代建築で埋め尽くされた都市における災害への脆弱性を顕在化させた。これは現代の都市基盤が自然災害が発生しても市民生活には影響が出ないことを前提にした土木構造物と効率を最重視した現代建築で構成されていたことが要因と考えられる。今後、発生が懸念されている東海・東南海・南海による3連動大地震、そして首都圏直下地震に備えるためには、土木構造物を中心としたインフラ整備以外に、都市を構成している建築物自体を変えていく必要があるだろう。しかし、東日本大震災を経験した現在においても

首都圏では未だに効率至上としているかのような建築物を中心とした大規模開発が行われているのが現状である。そこで本論では、新たに計画されている開発地区をケーススタディの対象とし、多様な防災機能を取り入れながらも、街と一体になることで、多彩な自然環境を提供する複合施設を提案することを目指す。計画地は、国際戦略特区として注目を集め、田町操車場跡地土地区画整理事業が予想されている山手線新ターミナルビルとし、設計を行うものである。

2. 対象地区選定

現在、東京都では日本の更なる経済発展のために、「国際戦略特区—アジアヘッドクォーター特区—」と題して

規制緩和を前提とした大規模開発計画が構想されている。その一つが川崎・田町周辺地域開発の第一段階として、田町操車場の線路を減らして跡地を区画整理し大規模開発を行う事業がある。さらにこの一環とし、山手線長距離の田町一品川間に新駅を建設する構想がある。この新たに計画されている開発地区に対し従来の効率至上主義ではない建築の方法を探る。

3. 計画方針

防災を目的として計画される建築は多い。しかし、敷地やプログラム選定によっては非常時のみしか人が訪れない危険性も孕み、周知が不十分であることも多い。そこで本計画では、楽し

能を選定するとともに、日常の中で安心感を感じられる空間を創出し、訪れる人の一人ひとりが万が一の時に頼れる生活の中にある防災拠点を目指す。

4. 基本計画

生活の中にある防災拠点のための機能としてより多くの人間が楽しむ場や日常の延長である機能を選定する。「商業施設」「駅」「文化施設」「オフィス」を主体として公共施設よりも公共に開放的である建築を計画する。さらに食料自給や癒し、コミュニティ形成の観点から、注目度が高く都市に必要とされる「農」を建築に取り入れる。本論の建築緑化と公開空地の緑を農地や食べ物が収穫可能な植物にすることで、農作業を通じて生活の中にある施

設としての機能を高めるとともに、万が一の都市の食料倉庫となることを計画する。

5. 建築計画

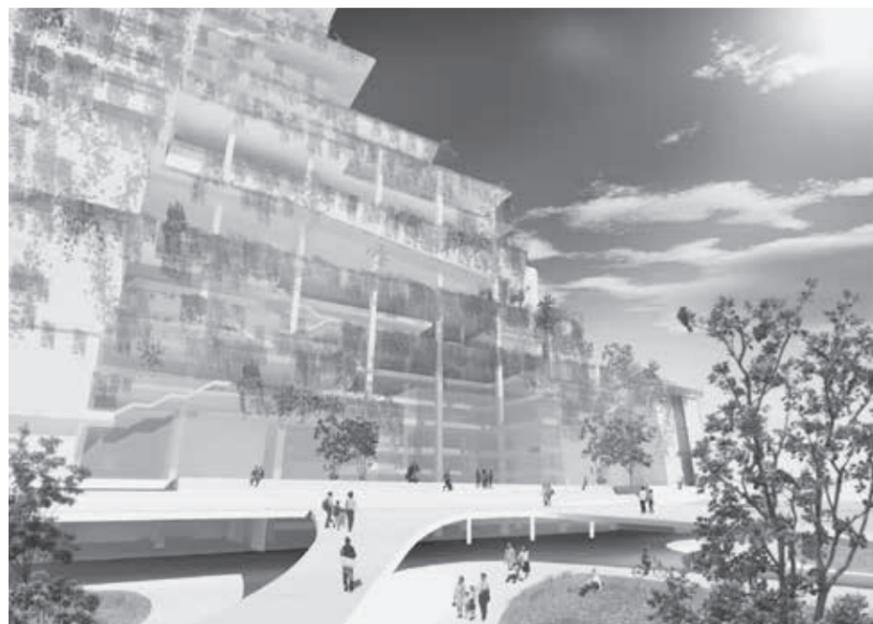
東日本旅客鉄道・東海旅客鉄道・日本貨物鉄道・京浜急行電鉄などの既存の交通インフラと接続することで、多くの来客人口を見込める実益面で考慮しても駅と接続する意義は高い。また敷地、東の隣地に位置する芝浦水再生センター再構築に伴う上部利用事業の一環として計画を行う。これにより、農作物の生産に必要な不可欠な真水の効率的な確保と処理水を利用した温熱環境の管理の省エネルギー化、廃熱を利用した電力源確保、処理時に発生した汚泥コンポスト肥料の再利用により植

物育成を行うことで、新たな環境都市における建築のモデルとして計画する。

6. 環境計画

パッシブデザインを主として建築的操作で日本の風土、季節に合わせ内部環境を良好に保つ計画を行う。

軒を出し西日・東日の直射日光を調節。ポイドによるナイトパーージや重力換気。落葉樹を利用した季節ごとの日射量の調整。温室による冬期の暖房負荷軽減。駅・機械室の廃熱による、換気と冬期暖房負荷軽減。水を流し蒸発熱による建築の冷却化。屋上緑化屋根による断熱。水再生センターからの安定した温度の処理水を利用した冷暖房負荷の低減、の以上8つを主として建築内部環境を形成する。



西側出入口パース



東側出入口パース



南東二階パース



コンコースパース



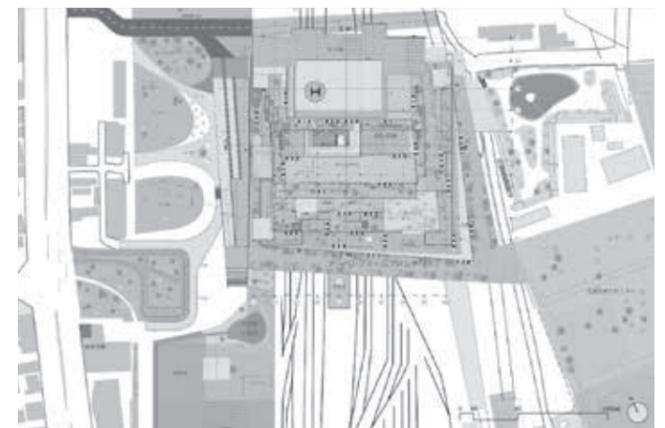
オフィスパース



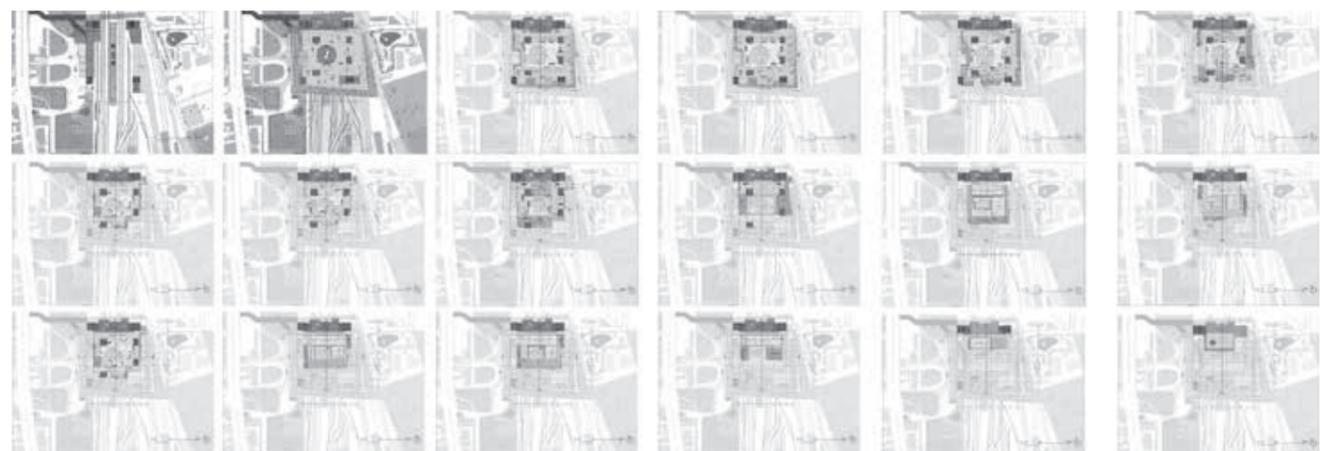
商業フロア見下ろしパース



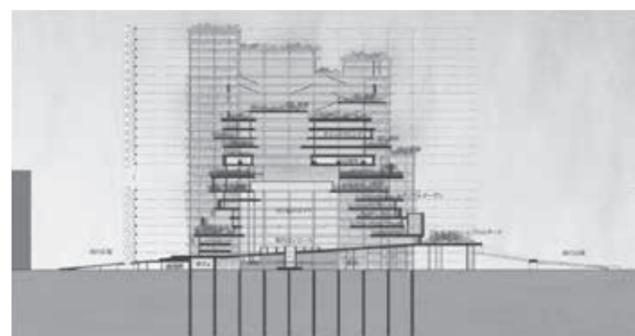
模型写真 南西見上げ



屋根伏図



左上から1階プラットフォーム、2階コンコース、3~4階食料品、5~6階飲食店、7階文化、8階空中芝生広場、9階設備階、10~18階オフィス、RF階ヘリポート



東-西断面パース



北-南断面パース

■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 91作品、その他のコンペ 99作品）

日本二 21作品（卒業設計 92作品、建築学会コンペ 94作品、その他のコンペ 15作品）

日本三 12作品（卒業設計 91作品、建築学会コンペ 95作品、その他のコンペ 96作品）

その他受賞数 255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 日本二 ・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／稻村健一 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 ○(社)日本港湾協会主催マリノポリス計画コンテスト ・優秀特別賞／川口利之	●「国際学生交流センター」 ・全国入選佳作／稻村健一 ・支部入選／大久保豪、杉田祐之、花岡豊、星野博史	
59	○第17回毎日・DAS 学生デザイン賞 ・入選／稻村健一		●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、稻村健一 ●第19回セントラル硝子国際設計競技「グラスタワー」 ・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／稻村健一
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、鶴崎聡(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	●千葉県建築三会学生賞 ・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 ●千葉県建築三会学生賞 ・金賞／佐久間明 地域三 ・奨励賞／長谷川晃三郎	●「ふるさとの芸能空間」 ・全国入選2等／新岡英一、長谷川晃三郎、佐久間明、岡里潤 日本二 ・全国入選3等／丹羽雄一(建築) 益田勝郎 日本三	●石川県建築士会設計競技「垂直複合体」 ・1等／矢野一志、佐藤教明、菊池貴紀、廣川雅樹、安田友彦、鈴木宏佑 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

年度	卒業設計(●)／修士設計(○)	建築学会コンペ	その他のコンペ
平成2年	●第23回毎日・DAS 学生デザイン賞 ・入選／山口哲也 ●千葉県建築四会学生賞 ・金賞／矢野一志 地域三 ・銅賞／山口哲也 地域三	●「交流の場としてのわが駅わが駅前」 ・全国入選2等／植竹和弘、根岸延行(建築) 中西邦弘(建築) 日本二 ・全国入選3等／飯田隆弘、佐藤教明、山口哲也 日本三	●石川県建築士会設計競技「海に浮かぶ市場」 ・3等／川久保智康、野沢良太 日本三 ●第2回横浜アーバンデザイン国際コンペ「ウォーターフロントの再生に向けて」 ・佳作／矢野一志、佐藤教明、大坪一之、屋田直樹、佐藤滋晃、菊池貴紀、菅野聡明、門脇桂子、馬場昭光 ●BAY'90デザインコンペ（BAY'90開催記念学生建築設計競技） ・優秀賞／佐久間明 日本二 ・佳作／益田勝郎 ●桜門建築会第4回学生設計コンクール「建築家ギャラリー」 ・2等／岡里潤、寺尾浩康、馬場昭光 ・佳作／植竹和弘、白石充、根岸延行(建築) ・佳作／山口哲也、佐藤教明 ・佳作／広部剛司、佐藤岳志、菅浩康 ●第10回ホクストン建築装飾デザインコンペ「都市公園に建つフォーリー」 ・佳作／武田和之、岡里潤
3	●第24回毎日・DAS 学生デザイン賞 ・建築部門賞／高橋武志 日本一 ●千葉県建築三会学生賞 ・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 ●千葉県建築三会学生賞 ・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、宍倉尚行 ●DYNAX 第2回建築学生・設計大賞'92「(太陽・月・炎)の家」 ・奨励賞／竹内大介、高山一頼、宍倉尚行 ・奨励賞／石井昭博、寶田陵、西上順久 ●第4回タキロン国際デザインコンペ「風の道・水の道」 ・3等／山口哲也、川久保智康、木口英俊、永島元秀、布川亨 日本三 ・3等／高橋武志、石井昭博 日本三 ●1992新建築住宅設計競技「スタイルのない住宅」 ・佳作／川久保智康、高山一頼 ●「(仮称)中原中也記念館公開設計競技」 ・佳作／山口哲也、木口英俊
5	●第26回毎日・DAS 学生デザイン賞 ・洋々賞／吉田幸正 日本二 ・入選／関谷和則 ●千葉県建築三会学生賞 ・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回長谷イメーシデザインコンペ「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

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5年			●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 ●千葉県建築三会学生賞 ・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 ●千葉県建築四会学生賞 ・銀賞/中村武見 【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】 ●'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

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10年	●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	●千葉県建築四会学生賞 ・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/塙貴宏 【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/山端俊也 【日本一】 ・佳作/大工原洋充、舟岡徳朗 ●樹東京建築士会「住宅課題賞」 ・入選/羽根田治
14	●第35回毎日・DAS 学生デザイン賞 ・入選/丸山貴広 ・入選/山下忠相 ●千葉県建築四会学生賞 ・奨励賞/栗田耕史 ・奨励賞/長坂悠司		●第2回仏壇デザインコンペティション2002 森正 ・審査員長特別賞/齋洲正憲、渡邊昌也、伊藤麻也、坂元晋介 ●福山大学建築会デザインコンペティション2002 ・佳作/白砂孝洋 ●樹東京建築士会「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 ●樹東京建築士会「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 ●樹東京建築士会「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 【地域三】 ・奨励賞/鈴木啓史 ○第4回 JIA 大学院修士設計展 ・出展/京野宏亮	●「風景の構想—建築をとおしての場所の発見」 ・関東支部入選/金子太亮、勝又洋、中村智裕	●9坪ハウスコンペ2005 ・佳作/金子太亮 ●TEPCOインターカレッジデザイン選手権 ・優秀賞/金子太亮、京野宏亮 【日本一】 ●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 ●樹東京建築士会「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】 ●樹ナムラコンチネンタルホーム事業本部・樹日本住研 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 【日本一】 ●樹東京建築士会「住宅課題賞」 ・入選/島田がおり

年度	卒業設計(●)/修士設計(○)	建築学会コンペ	その他のコンペ
平成19年	<ul style="list-style-type: none"> ●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 地域三 ・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	<ul style="list-style-type: none"> ●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 	<ul style="list-style-type: none"> ●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	<ul style="list-style-type: none"> ●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 	<ul style="list-style-type: none"> ●「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 地域三 	<ul style="list-style-type: none"> ●第1回日本大学校門建築会学生設計コンペティション「未来の住処をデザインする」 ・東京ガス SUMIKA 賞/細矢祥太、益山未樹 ・佳作/細矢祥太、益山未樹 ・佳作/椎橋亮 ●第7回「真の日本のすまい」 ・日本建築士会連合会会長賞/爲季仁、鈴木啓史 日本一 ●(財)東京建築士会「住宅課題賞」 ・入選/増田佳菜子
22	<ul style="list-style-type: none"> ●オカ 3 回毎日・DAS学生デザイン賞 ・最優秀賞「金の卵」賞/杉田陽平 日本一 ・入賞/松井創斗 ●オカ 2 3 回千葉県建築学生賞 ・優秀賞/杉田陽平 地域三 ・特別賞/松井創斗 ●JIA東海学生卒業設計コンクール2011 ・佳作/杉田陽平 ●赤レンガ卒業設計展2011 ・一般賞8位/杉山洋太 ●JIA 全国卒業設計コンクール2011 ・出展/松井創斗 ●オカ34回学生設計◎秀做品展 ・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/爲季仁、平山雄基 ●第2回日本大学校門建築会学生設計コンペティション ・佳作/増田佳菜子、小山勇氣 ●建築新人戦 ・100選/小山勇氣 ●椅子のある風景 北の創作椅子展2010 ・入選/永田陽子、椎橋亮 ●ハンスグローエ ジャパン パスルーム デザインコンペ2010 ・佳作/椎橋亮、永田陽子
23	<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/渡部亘 ●第24回千葉県建築学生賞 ・優秀賞/石原幹太 地域三 ・市民賞/石原幹太 地域二 ・奨励賞/渡部亘 ●赤レンガ卒業設計展2012 ・特別賞/石原幹太 ●JIA 全国卒業設計コンクール2012 ・出展/渡部亘 ●第35回学生設計優秀作品展 ・出展/井上彩花 ●卒業設計日本一決定戦2012 ・20選/菅原雅之 ・100選/渡部亘 ●全国合同卒業設計展「卒、12」 ・7選/菅原雅之 		<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、渡部亘 ●第3回日本大学校門建築会学生設計コンペティション ・佳作/渡部亘 ・佳作/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

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23年	<ul style="list-style-type: none"> ●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/渡部亘 		
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 日本二 	<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 ●平成24年度「横須賀市の海を活かしたまちづくり」コンペ ・最優秀賞/梅田淳、海藤航、福田雄太、涌井匠 地域三 ・企画賞、デザイン賞/伊藤春樹、斎藤亮介、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 	
25	<ul style="list-style-type: none"> ●第26回千葉県建築学生賞 ・奨励賞/山川大喜 ・奨励賞/川崎将 	<ul style="list-style-type: none"> ●歴史的空間再編コンペティション2013 ・入選/菅原雅之、遠洞躍斗、樋浦直紀、井出健、鶴田亜有美、中山博貴 ●建築新人戦 ・100選/出山亮 ●平成25年度「横須賀市の海を活かしたまちづくり」コンペ ・最優秀賞/遠洞躍斗、田原拓、堤昭文、岩本桃果、阿部紘樹 地域二 ・企画賞、デザイン賞/山川大喜、森浩平、徳永尚亮、善財寛之、鈴木彩美、大谷涼 ●キルコス国際設計コンペティション2013 ・遠藤秀平賞銀賞/山川大喜、辻普、藤本幸汰、白坂真 ・古谷誠章賞佳作/菅原雅之 	

平成25年度 設計製図担当教員一覧

1年生（ベーシックデザイン演習）

佐藤信治（ベーシックデザイン演習）／海洋建築工学科
内海智行（ベーシックデザイン演習）／ミリグラムスタジオ
佐藤浩平（ベーシックデザイン演習）／佐藤浩平建築設計事務所
玉上貴人（ベーシックデザイン演習）／タカトタマガミデザイン
鶴田伸介（ベーシックデザイン演習）／熊工房
長尾亜子（ベーシックデザイン演習）／長尾亜子建築設計事務所
廣部剛司（ベーシックデザイン演習）／廣部剛司建築設計室
水本 光（ベーシックデザイン演習）／アーキデザインスタジオ

2年生（設計製図Ⅱ、設計製図Ⅲ）

畔柳昭雄（設計製図Ⅱ、設計製図Ⅲ）／海洋建築工学科
榎本弘之（設計製図Ⅱ、設計製図Ⅲ）／榎本弘之建築研究所
木内厚子（設計製図Ⅱ、設計製図Ⅲ）／STUDIO 8
長井義紀（設計製図Ⅱ、設計製図Ⅲ）／長井義紀アーキ・スタジオ
長尾亜子（設計製図Ⅱ）／長尾亜子建築設計事務所
前鶴謙二（設計製図Ⅱ、設計製図Ⅲ）／前鶴謙二設計研究所
松井正澄（設計製図Ⅱ、設計製図Ⅲ）／アトリエトド
水本 光（設計製図Ⅲ）／アーキデザインスタジオ
矢野一志（設計製図Ⅱ、設計製図Ⅲ）／(有)ウィークサムズスタジオ

3年生（設計演習Ⅰ、設計演習Ⅱ）

佐藤信治（設計演習Ⅰ、設計演習Ⅱ）／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）／ミリグラムスタジオ
神野郁也（設計演習Ⅰ、設計演習Ⅱ）／神野郁也アーキテクト
玉上貴人（設計演習Ⅰ）／タカトタマガミデザイン
鶴田伸介（設計演習Ⅰ）／熊工房
廣部剛司（設計演習Ⅰ）／廣部剛司建築設計室
藤岡 尋（設計演習Ⅰ、設計演習Ⅱ）／(株)竹中工務店
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(株)

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
坪井塑太郎（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）／(社)日本港湾協会