

建築設計製図優秀作品集 2021

「谷に繰り出す」 — 渋谷駅周辺の新たな都市動線と地下空間の提案 — 小林真子

「盛る新橋、郷山」 — 新橋駅周辺再開発の提案 — 太田優人

「LUNAR ASSEMBLY」 水口峰志

「海の駅計画」 梅澤秀太・松井良大

「東京高速道路の高架橋再生計画 — 老朽化したインフラストラクチャーの環境装置としての提案 —」 横畑佑樹

「WATER FARM」 大野聖来・鈴木凜香・五江洵佑真・鹿志村隼多・勝目爽椰

「ランドスケープとプレゼンテーション」 安藤大翔・法橋礼歩・柴崎海奈
大木貴裕・金指 遥・山本海舟

「水族館」 三谷翼空・法橋礼歩

「水と共に生きる集合住宅」 富永玲央・櫻井彩音

「点、線、面から空間をつくる」
伊藤ひかり・薄井李空・榎本 彰・神田 匠・菊池康太・姫野由衣・若松瑠苒・築山和也

「地域特性を生かしたインテリホール」の提案 — 台東区のものづくりにおける創造思考を高める建築計画 — 小山田駿志

「水面を利用した木造住宅密集地域の建替えの提案 — 横浜市神奈川区子安浜におけるプレファブ式水上住居の設計 —」 小林陽太

「BIOfecture Parking」 伊東龍哉

「循環の樹 ~ 「居・職・習」 が生み出す幸福の連鎖 ~」 石本かえで・小林真子・田中日那子・森山美波・渡邊 愛

「CRAFT NET — 葦で繋がる佐鳴湖 —」 太田優人・小林功基・齋藤瞬汰・長谷部悠

「街のアートミュージアム」 八阪柊吾・金井和泰

令和三年度 設計製図担当教員一覧

1年生 (ベーシックデザイン演習)

佐藤信治 (ベーシックデザイン演習) / 海洋建築工学科
菅原 遼 (ベーシックデザイン演習) / 海洋建築工学科
安藤 亮 (ベーシックデザイン演習) / 株式会社環境システム研究所
金子太亮 (ベーシックデザイン演習) / 空間研究所
川久保智康 (ベーシックデザイン演習) / 川久保智康建築設計事務所
木内厚子 (ベーシックデザイン演習) / STUDIO 8
高野洋平 (ベーシックデザイン演習) / 高野洋平建築設計事務所
新田知生 (ベーシックデザイン演習) / 向日葵設計

2年生 (デザイン演習Ⅰ、デザイン演習Ⅱ)

佐藤信治 (デザイン演習Ⅰ) / 海洋建築工学科
小林直明 (デザイン演習Ⅱ) / 海洋建築工学科
菅原 遼 (デザイン演習Ⅰ) / 海洋建築工学科
奥村梨枝子 (デザイン演習Ⅰ、デザイン演習Ⅱ) / YTRO DESIGN INSTITUTE
小野和幸 (デザイン演習Ⅱ) / KAJIMA DESIGN
勝又 洋 (デザイン演習Ⅰ) / 大成建設株式会社
小平純子 (デザイン演習Ⅰ、デザイン演習Ⅱ) / 株式会社竹中工務店
筒井紀博 (デザイン演習Ⅰ、デザイン演習Ⅱ) / 筒井紀博空間工房
長谷川洋平 (デザイン演習Ⅰ、デザイン演習Ⅱ) / 株式会社長谷川大輔構造計画
森田敬介 (デザイン演習Ⅰ、デザイン演習Ⅱ) / 森田建築設計事務所
山田晶子 (デザイン演習Ⅱ) / かめ設計室

3年生 (デザイン演習Ⅲ、建築メディアデザイン)

佐藤信治 (デザイン演習Ⅲ、建築メディアデザイン) / 海洋建築工学科
小林直明 (デザイン演習Ⅲ、建築メディアデザイン) / 海洋建築工学科
穴澤順子 (建築メディアデザイン) / 光井 純アンドアソシエーツ建築設計事務所(株)
川久保智康 (デザイン演習Ⅲ) / 川久保智康建築設計事務所
桔川卓也 (デザイン演習Ⅲ) / ナスカ
高野洋平 (デザイン演習Ⅲ) / 高野洋平建築設計事務所
玉上貴人 (デザイン演習Ⅲ) / タカトタマガミデザイン
鶴田伸介 (デザイン演習Ⅲ) / 熊工房
光井 純 (デザイン演習Ⅲ、建築メディアデザイン) / 光井 純アンドアソシエーツ建築設計事務所(株)

4年生 (総合演習)

小林直明 (総合演習デザイン系) / 海洋建築工学科
佐藤信治 (総合演習デザイン系) / 海洋建築工学科
桜井慎一 (総合演習計画系) / 海洋建築工学科
山本和清 (総合演習計画系) / 海洋建築工学科
菅原 遼 (総合演習計画系) / 海洋建築工学科
寺口敬秀 (総合演習計画系) / 海洋建築工学科
吉田郁夫 (総合演習計画系) / 清水建設株式会社

「新陳代座」
「メタポリズムの構想を取り入れたビル群の更新」 関 亮太

「街を昇る」
「参道の高低差を解消する建築的提案」
関 亮太・田畑 輝・中泉拓己・西辻優世・川内俊太郎

「知覚と創造」
「機能と形態の逆転による空間の提案」 小林功基

「ミクロの決死隊」
伊藤ひかり・阿部優作・薄井李空・菊池康太・佐藤 匠・姫野由依

「環境と住空間を考える ― 親水公園沿いに建つ住宅 ―」
八阪柊吾・富永玲央・櫻井彩音

「都市型リゾート機能を有したホテル」 大木貴裕・藤巻拓也

「水辺に佇むマイ・スペース+ others」 菊池康太・石野田蘭・床枝紀香

「W × street」 蛇子明日香・高田寛樹・富岡敏生・露木 葵・戸枝玲奈

「硝子による再構築」
「空き家の公共的建築化で喪失する文化の保存の提案」 齋藤麟汰

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 2021

CONTENTS

1年生 (ベーシックデザイン演習)	2
2年生 (デザイン演習Ⅰ、デザイン演習Ⅱ)	8
3年生 (デザイン演習Ⅲ、建築メディアデザイン)	16
4年生 (総合演習)	27
卒業設計	33
修士設計	42
コンペ受賞歴一覧	48

1年生（後期：ベーシックデザイン演習）

【担当】 佐藤 信治
菅原 遼
安藤 亮
金子 太亮
川久保智康
木内 厚子
高野 洋平
新田 知生

ベーシックデザイン演習 （後期）

第1課題

「ミクロの決死隊」
（出題：佐藤信治）

【課題趣旨】

課題は普段見慣れたものの視点を変え、訓練から始まります。皆さんの体が身長15～18mm位の大きさにまで小さくなったとします。見慣れていた文具や家電など手に取ることでできる小さなものがまるで未来都市や巨大な構築物のように見えるでしょう。ミクロの大きさになった皆さんは普段は外側から見ているものの中に自由に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り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。内部空間にあなた自身が立ち最も魅せられた光景を表現してください。空間は意外なところにも存在します。あなたが見つけたこの内部空間を丁寧に描いてください。そして絶妙のタイトルをつけその空間の特質を説明してください。

【提出物】

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

【採点基準】

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

第2課題

「点、線、面から空間をつくる」
（出題：川久保智康）

【課題趣旨】

これまでの課題をとおして、空間のスケール感や表現方法の基礎について学びました。今回の課題では、シンプルなエレメントを組み合わせて、空間やその造形を考察し、模型や図面を用いてアイデアの具体化を試みます。ここでは、空間は線材や面材といった部材の集合によって成立させます。もちろん模型として成立することが前提ですが、構造は重要視しなくても良いので、より純粋にここにあるべき空間を導き出してください。計画地は本学船橋図書館の中庭です。「図書館の機能を拡張し、皆さんにとって有意義な場所」を計画します。図書館の機能を拡張し、皆さんにとって有意義な場所」を計画します。以下を参考にしながら、具体的な使い方（機能）や造形のテーマは各自で設定してください。

- ・空間的機能の例：屋外の図書閲覧スペース、休憩スペース、レポートの作業場、グループ学習のスペース、友人との語り場、カフェなど
- ・形態操作の例：反復、相似、増幅、入れ子、すれ、回転、反転、連続、流れ、貫入、断片、隙間など

【学習目標】

- (1) 計画地に赴き、実際の空間を体感する。
- (2) エスキース（計画のスケッチ）と模型製作を繰り返すことで完成品を作り上げる過程を理解する。
- (3) 「かたち」ではなく、「空間」をつくることを意識する。
- (4) デザインの主旨を、言葉（文章）、スケッチ、模型で表現する。

【採点基準】

- (1) 表現したいコンセプトやイメージが実現されているか。
- (2) スケール感を把握しているか（空

間に人物模型を置いて、空間と人との関係を示すこと）。

- (3) 水面を設けた人は、水の魅力を生かしているか。
- (4) 模型やデザイン主旨をきちんとつづけているか。

第3課題

「水辺に佇むマイ・スペース
+ others」
（出題：新田知生、奥村梨枝子）

【課題趣旨】

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

【設計条件】

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

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

設定は自由。

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

【提出物】

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

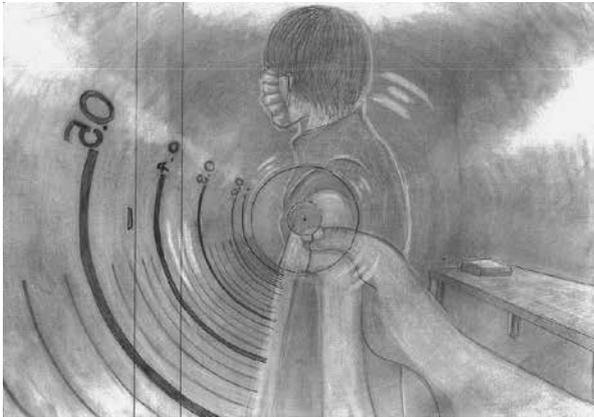
■講評

●伊藤案：泣きそうな人間とそれに向かって進むあやしい透明な筒、そこには何やら数値が描かれています。気持ち悪い状況ですが、これはコロナ禍でよく見るワクチン接種の様子です。透明なガラス状の筒は注射器であり、ワクチンの中から見ている様子がよく分かります。素材の感じがよく描かれています。●阿部案：何やら大きな目玉のような怪物から覗かれているような構図です。荒々しいタッチによってち

よっと怖い感じもします。これは、練り歯磨きのチューブから外に向かって飛び出そうな状況を描いています。しかしながら、これは本当によくよく見てみないとそうであることが分かりません。分かりそうで分からない、という構図、状況が描き分けられているともっと良かったでしょう。●薄井案：大変よく描かれています。これは、SF映画に出てくる秘密基地のような感じも出ています。これは何でしょうか。これは携帯電話のコネクター部分に今まさに接続されようとしている状況を描いたモノです。左側のとがった金属部分と右側のコネクタがダイナミックに迫ってくる様子が迫力ある構図で描かれているところがよく分かる構

図となっています。●菊池案：丁寧に描かれたスケッチです。これは一体何を表しているのでしょうか？ そのヒントは円柱と手前にある金属の道のようなものです。これは、オルゴールです。音階を現す金属片とそれをはじくドラムが描かれていますが、構図にもう一工夫ほしいところです。たとえばミクロ人間は今まさにドラムの先ではじかれそうになっているとかであれば、もっと迫力あるスケッチになったと考えられます。●佐藤案：ミクロ人間の高い塀に囲まれた空間と、そこに横たわる不気味な渦巻き状の回廊。よく見るとこれはステープラーの中です。渦巻き状のモノはバネであり、針を押し

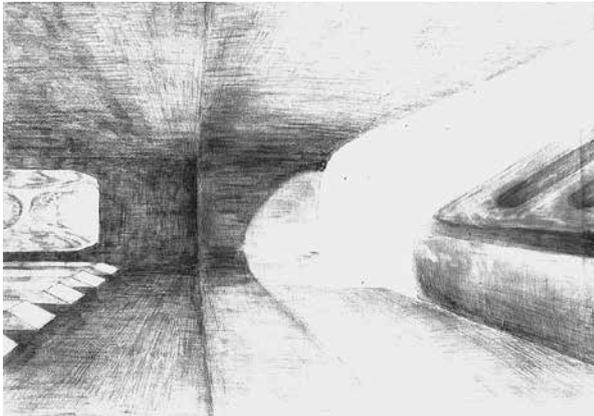
出しています。高い塀はその針を固定している溝であり、これから針が発射されようとしている状況だったのです。光の当たり具合とプロポーションがよく描けている作品です。●姫野案：この作品は、ミクロ人間が迷い込んだ冥界の洞窟のようです。よく見ると横穴のようなモノもあり、そこから何かよからぬモノが飛び出てきそうになっています。でもご安心を。これは楽器のフルートの内部を捉えた空間です。この作品は、金属の輝く質感と横穴であるトーンホールの配列が緊張感のある構図を形成しています。手前から奥に向かって絞込まれるような見せ方は迫力があっていいスケッチに仕上がっています。(佐藤信治)



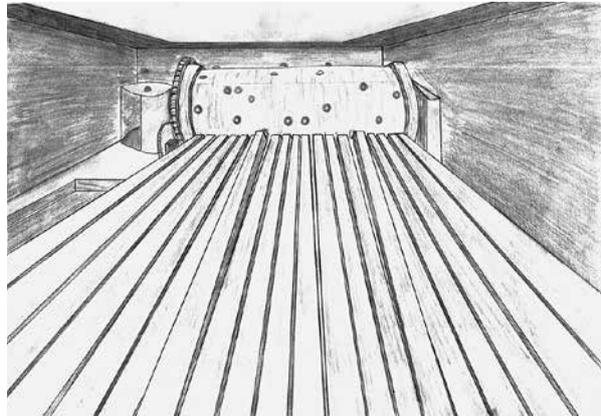
伊藤ひかり「ワクチン」



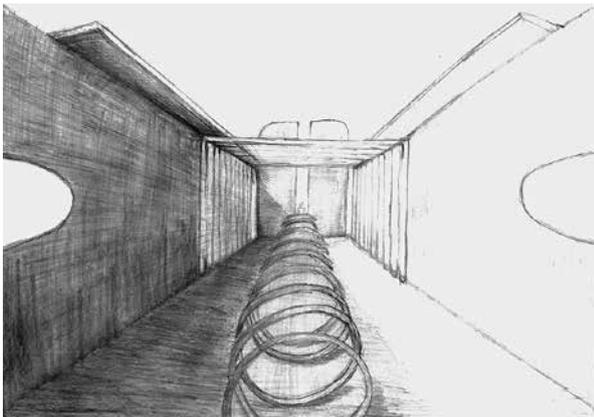
阿部優作「幻想的な世界」



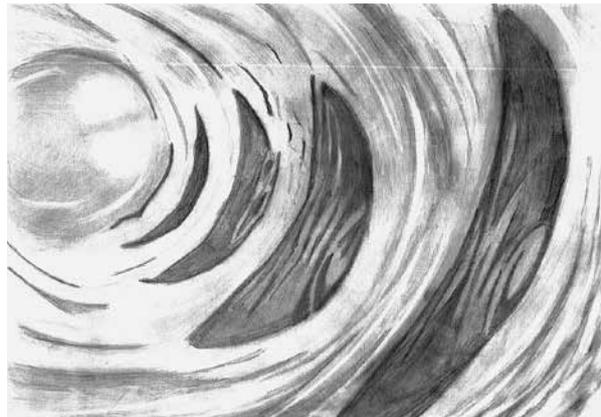
薄井季空「コネクタ」



菊池康太「音色の家」



佐藤 匠「ホッチキス」



姫野由依「音色の裏側」

点、線、面から
空間をつくる

■講評

- 伊藤ひかり案：コの字型とT字型に組み合わせた線材を重ね、上端に向けて180度ひねることで緩やかな形状の変化を促している。屋根のような階段のような、人の居場所が生まれる。直線的な壁体が曲面による空間へと変わっていくのがとても興味深い。
- 薄井李空案：立体的に組まれた格子により1日の光をコントロールしようと試みている。また、それ自体もオブ

ジェとして広場のシンボルになるように配置されている。模型がとても上手に仕上がっているので、ここに生じる光と影を模型写真でも表現できるとよかった。

●榎本 彰案：立方体のフレームが知恵の輪のように絡みあって、複雑さを表現しようという作品。外観の視覚的なアプローチは良かったが、この内部に入った時の空間的な魅力はあまり語られなかった。もっと踏み込んで探るべきだった。

●神田 匠案：部材の組み合わせをスタディーする過程で、作者が興味を持っている空間の仕組みに似たものを見つけた。それをモチーフにして彼なりのレイアウトを試行錯誤していく。広

場全体の奥行きを効果的に活用することができたが、屋根の架構にはやや蛇足感がある。

●菊池康太案：ハニカム形状の小部屋のような空間とそれらが隣り合って連結する空間を混在させてつながりをつくろうと試みている。線材と面材を交互に選択することで、ハニカム内部の連続性は緻密に計画することができている。形の印象が強烈で作品の意図が見えづらいが、次の作品を見てみたいと思わせる力強さがある。

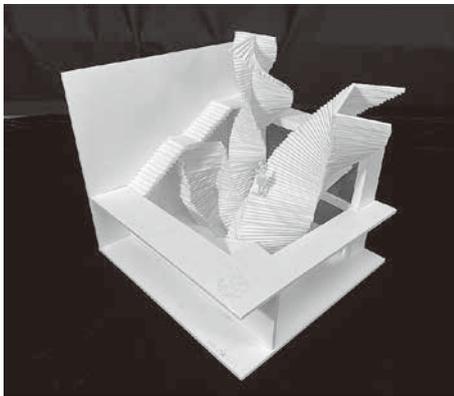
●姫野由衣案：広場に架けられた複数の屋根が繊細な見た目とともに圧倒的な存在感がある。また、その内部は実際に滝のなかに入ったような感覚で、絵と音が浮かんでくる。線材の利用が

とても秀逸で、模型の精度も相まって素晴らしい空間を表現してる。

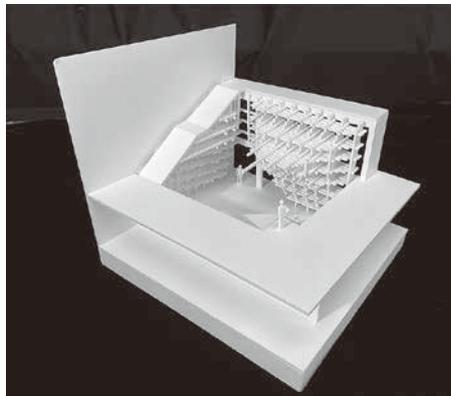
●若松瑠苺案：線材をただただ直角に交差させる繰り返し作業から生じる空間だと作者は言うが、最終的にたどり着いた造形はなかなかの力作で絶妙なバランスを持っている。実際にこの計画地に建築することができたなら、落ちてくる光と影で魅力的な空間になるだろうと期待させる。

●築山和也案：雲上の空間と名付けられた作品。線材を組み合わせて作られた立方体の小さなフレームは、意図せず集めて重ねることで、なぜか雲のような柔らかさがあらわれている。とても興味深く、不思議な作品でもある。

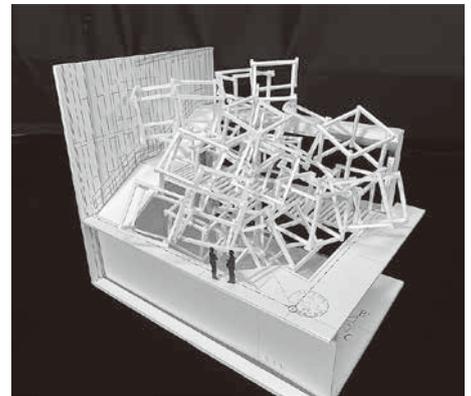
(川久保智康)



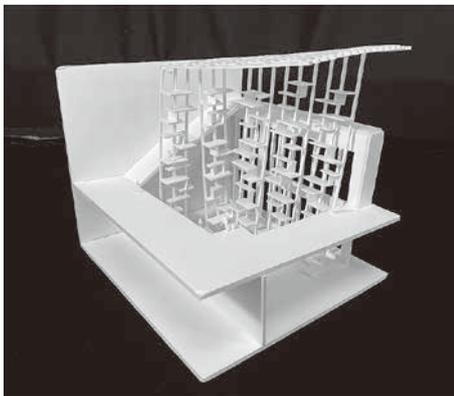
伊藤ひかり「Curve Wall」



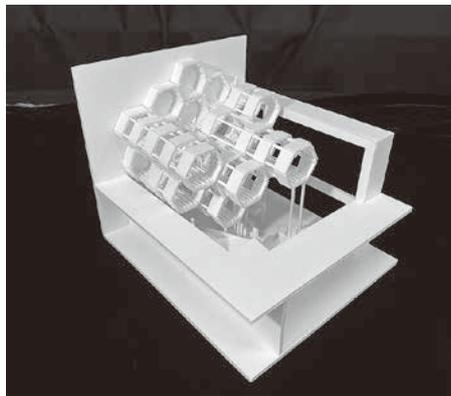
薄井李空「KOUSU」



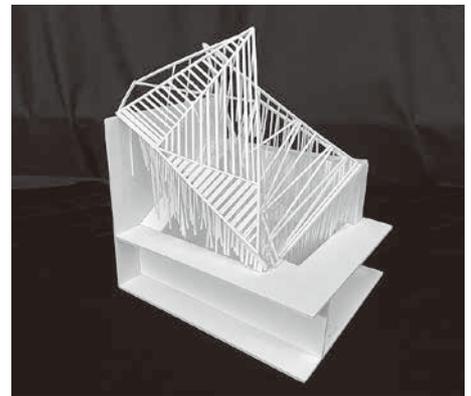
榎本 彰「Label of Complex」



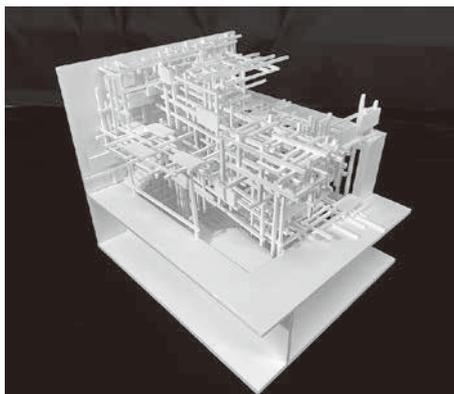
神田 匠「不規則に並ぶ本棚空間」



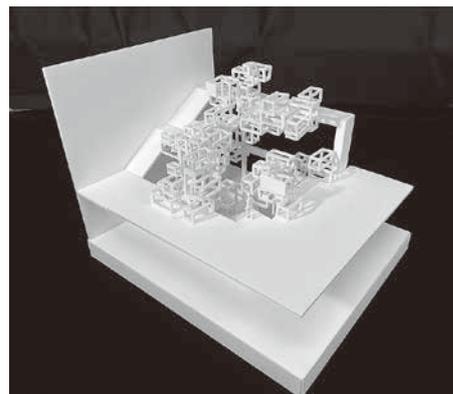
菊池康太「ミツバチの隠れ家」



姫野由衣「落水」



若松瑠苺「角々然な空間」



築山和也「雲上の空間」

菊池康太

「ミツバチの里 ~ the village of bee ~」

■コンセプト

ミツバチの里を設計するにあたって、仕切りのない連続性がある空間の中で、個々のスペースが各所に生まれるような建築物になるよう意識した。ハニカム形状の平面を組み合わせることによって、人が心地良く佇むことができる角を多く生み出すことができ、通路として利用される場所にも、憩いの空間を設けることができるように考え

た。ハニカム形状を選んだ理由としては、ハチの巣は、ハチたちの共同住宅というように捉えることもでき、連続した空間の中で、個々のスペースを設けるのに適したかたちであると考えたからである。また、設計事務所となる床以外は、1階、2階という考え方をなくし、訪れた人々がハチの巣に吸い込まれていくように感じるよう、動線計画を行った。建築物を自由に入出りできる共有スペースを多く設け、公園との連続性を生み、建築物の存在が公園に溶け込むよう工夫した。マイ・スペースとして設けた設計事務所は、ガラス張りの壁を多く設けることで公園の自然を感じながら設計に取り組むことが可能となる。

■講評

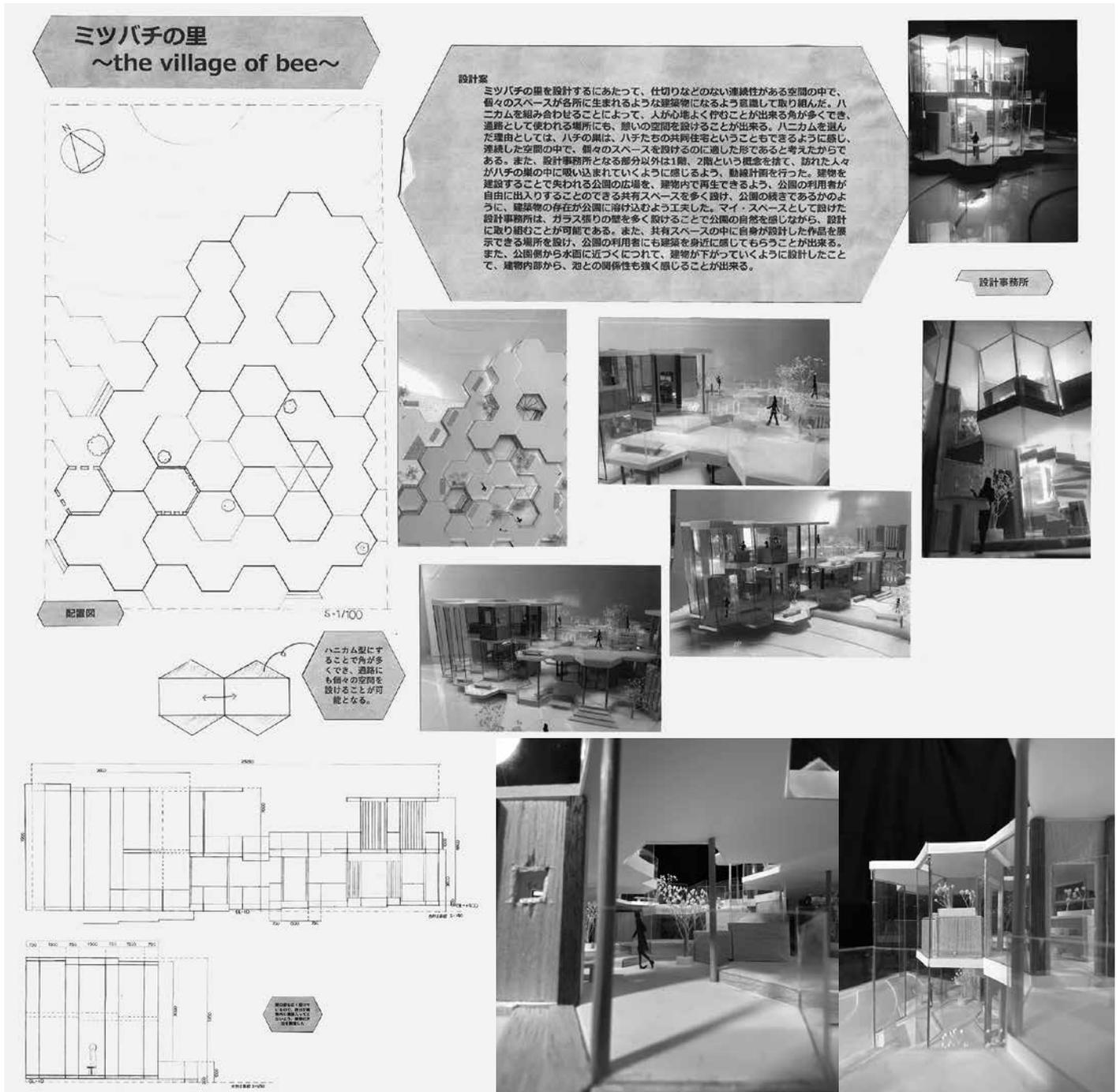
「設計事務所」と「公園・水辺の公共性」を組み合わせることで、建築に関する「創作の場」と「社会発信の場」を共存させた提案である。

設計者は「階数の考え方をなくし、シームレスな空間をつくりたい」という思いをエスキス初期の段階から着想しており、ハニカム形状に基づくグリッドプランの検討を丹念に繰り返

し、公園との連続的空間と内部空間の一体的空間を生み出す建築造形まで昇華させたことは、設計者自身の建築に対する熱意の高さと比例している。また、ハニカム単体のスケール設定や平面・断面プログラムからは、建築内部で起こり得る人々のさまざまな所作を考慮した空間づくりにつなげている点が読み取れる。

水辺の近接性を活かした設計事務所の空間性に加えて、建築作品を住民・市民に開放し、建築を身近なものに感じさせるといった考え方は、パブリックマインドをもった設計思考といえ、公共空間としての公園との親和性も高く、非常に評価できる作品である。

(菅原 遼)



石野田蘭

「自由に、気のおもむくままに」

■コンセプト

現代は情報社会やネットワーク社会と称されるようになり、毎日、当たり前のように情報が飛び交っている中で私たちは過ごしている。そうした忙しい日々を過ごしている中で、誰しもが一生に一度は「何も考えず、何もしなくて良い」という時間を過ごしたいと考えることがあると思う。そこで、日常とは少し離れ、心を穏やかに、心

の思うままに歩きだすことができる空間をつくりたいと考え、本作品のコンセプトの着想に至った。また、毎日当たり前のように見ている美しい夕焼けは、私たちに安心感と小さな感動を与えてくれる。そんな夕焼けを一望できるような方角を考慮した配置とした。

■講評

「自由に、気のおもむくままに」は、否応なく浴びせられる情報やネットワークから逃れ、穏やかな時間を過ごしたいという作者の心情を基にした作品です。

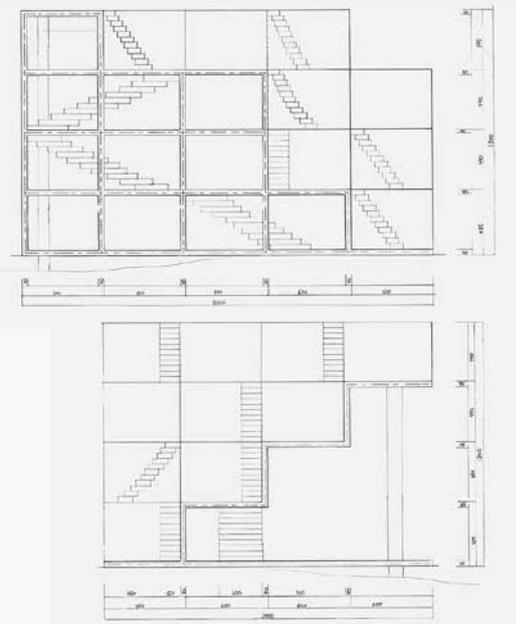
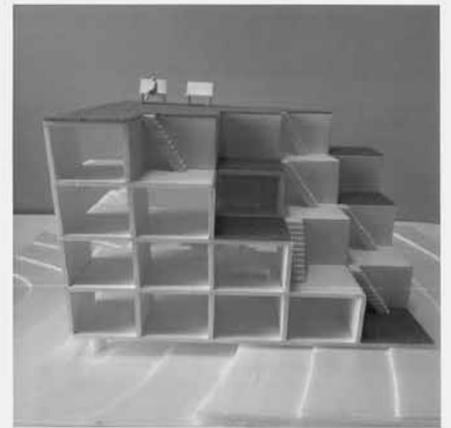
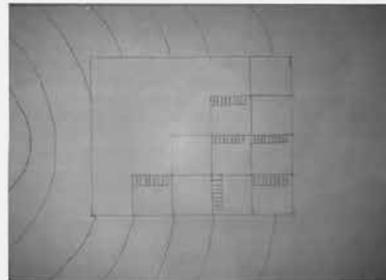
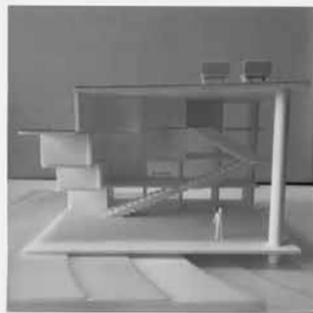
説明文には具体的な対象を明記せず社会という集団に問うており、敷地を生活道路として利用している通勤者や散歩の老人や子どもたちなど、その場所に居合わせるすべての人を対象としています。異なる人々の心情がそれぞれの何かと重なった時に、普段は気持ちに入らない風景や、作者の意図する心穏やかな時間に誘われるという

プログラムです。社会という人々の集まりに対して、個々の心情が整う瞬間を待つことで、現代を生きる一人ひとりに深く問いかけるような提案をしています。

建築は前課題の「点、線、面から空間をつくる」を進め、丘のような西側の外観と、池ごと囲われるような東側の内観を表裏につくりました。水面に向かってすり鉢状に下る敷地を陸側水側という異なる地形で分けるのではなく、水辺に向かって左右（東西）に分け、同じ地形に対して異なるポテンシャルを引き出していることも興味深く、厳格な建築のルールを敷いて締めながら、生活者の心に豊かな空間と時間をつくり出しています。（高野洋平）

自由に、気のおもむくままに

現代の世の中は情報社会、ネットワーク社会と言われるようになり、毎日当たり前のように情報が飛び交っている中で私たちは生活をしている。そんな忙しい日々を過ごしている中で、誰しも一生に一度は「何も考えず、何もしなくて良い」という時間を過ごしたいと思うことがあるのではないと思う。そこで日常とは少しかけ離れ、心を穏やかに、心の思うままに歩き出すことのできるような空間を創りたいと思い、このようなコンセプトを選び製作に至った。また毎日当たり前のように見ている美しい夕焼けの景色は私たちに安心感と小さな感動を与えてくれる。そんな夕焼けを一望できるような方角も考えられた構造と配置となっている。



床枝紀香

「SQUARE HOLE」

■コンセプト

本作品のモチーフは「遊び心」である。公園の中に建築するため子どもから大人までさまざまな世代が楽しむことができるよう設計した。大きさの異なる立方体を組み合わせ、立方体には所々に円形の開口部をもうけることによって、単純なかたちの繰り返しの中にも空間を飽きさせないよう工夫し、大きなボリュームが建ち並ぶ一方、円

形の開口部を幾度も開けることにより、圧迫感を感じないようにした。また、立方体を積み木のように組み合わせることにより、大きなおもちゃ箱の中に入ったような感覚に来訪者を誘うことを意図した。本作品は、日中は池から反射した水面がきれいに映るよう設計しており、さらに、朝、昼、夕方によって水面の映り方が異なるようにした。

■講評

本課題はマイスペースの他に、+ Others とあるように、自分と他者との向き合い方がテーマとなっています。自らの立ち位置すら不明確な大学1年生に他者との位置づけを考えさせるという課題はかなり難しく、さらにここに水辺との関係も考えなければならぬことは学生にとって大きな壁となっています。

今回の床枝案は、単純なキューブの組み合わせから構成されています。それは一見、子どもが遊ぶ積み木のようにも見えます。しかしながら、その積み木には円形の穴が穿たれており、そこから内外につながっています。また、キューブは単純に積み上げられている

のではなく、組み込んだり、斜めに置かれたり、一個だったり、複数だったりします。作者曰く、これは遊び心を示しているとのこと。子どもの頃に遊んだ積み木を連想させ、さらに大人になってからはその中に潜り込んで遊ぶことができる、というような子どもと大人、外と中との意味性が二重に込められていることがわかります。つまり、+ Others とは、大人になってから見た子どもの頃の自分であり、その逆もあるということです。

単純な模型を造ることは、見た目より実際は難しく、作者の努力の跡が窺えます。そうした丁寧で精緻な模型の制作態度と図面表現が作品の評価を上げています。(佐藤信治)

SQUARE HOLE



CONCEPT

今回の建築物のモチーフは、『遊び心』である。公園の中に設置するというで子どもから大人までどの年齢層でも楽しめるように設計した。大きさの異なる立方体を組み合わせ、さらにところどころ円形に切り抜くことによって単純な形の繰り返しても、飽きないようにしている。また、立方体を積み木のように組み合わせることにより大きなおもちゃ箱の中に入ったような気分になることができる。



日中は湖に影がきれいに映るようになっている。さらに朝、昼、夕方によって影の見え方が異なる。公園には散歩をしている高齢者や、お昼に遊びに来ている親子連れ、夕方に遊びに来る小中学生がいた。そのため、どの時間帯に公園を訪れても楽しめるようになっている。

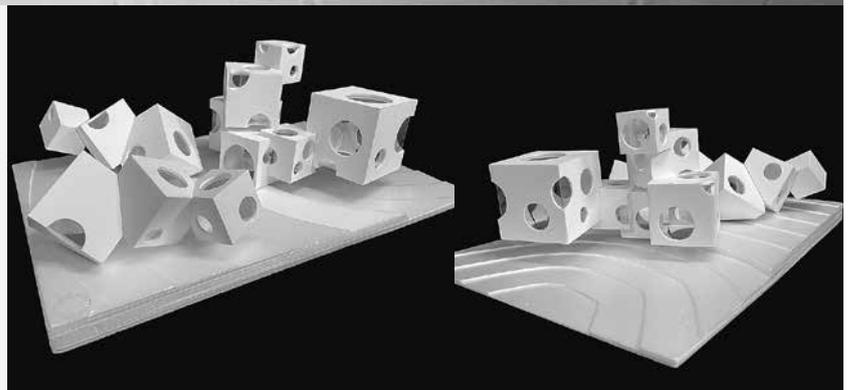
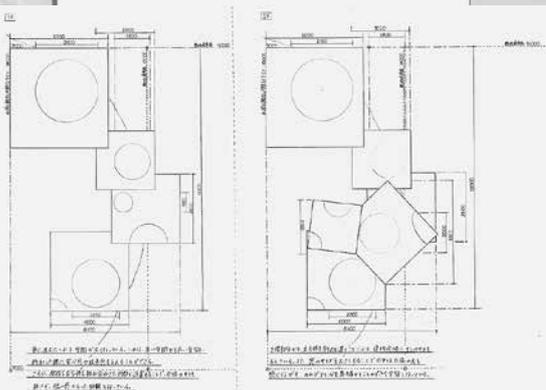


計画地を人目線で見たとある。高い建物が並んでいるが、円形に切り抜かれていることにより圧迫感を感じさせないようになっている。

配置図



湖から見た写真である。床に芝生が敷いてあるため、くつろぎながら湖を眺めることができる。また、天井にも円形でくりぬいてあるため、日中は太陽の光が差し込み、心が休まる空間となっている。



2年生（前期：デザイン演習Ⅰ、後期：デザイン演習Ⅱ）

【担当】 佐藤 信治
小林 直明
菅原 遼
奥村梨枝子
小野 和幸
勝又 洋
小平 純子
筒井 紀博
長谷川洋平
森田 敬介
山田 晶子

デザイン演習Ⅰ（前期）

第2課題

「環境と住空間を考える
一親水公園沿いに建つ住宅―」
（出題：筒井紀博、勝又 洋）

【課題趣旨】

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

【学習目標】

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

【敷地条件】

- (1) 東京都江東区牡丹3丁目24-6周辺
- (2) 準工業地域
- (3) 建ぺい率60%、容積率300%
- (4) 最高高さ制限10m以下
- (5) 第3種高度地区、準防火地域、下町水網地域
- (6) 構造は自由。地盤は良好

【設計条件】

- (1) 生活スタイルは各自自由に設定。

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

デザイン演習Ⅱ（後期）

第1課題

「街のアートミュージアム」
（出題：筒井紀博）

【課題趣旨】

都立木場公園内の計画地において、街のアートミュージアムを計画するものである。課題タイトルに「街の」とつけているのは、街の顔となり、地域とつながりを持つ建築の提案を求めるためである。アートミュージアムが街にどのような影響を与えるのか、選定した展示コンテンツにふさわしい空間の質はどうあるべきか、敷地の特性を読み取り、より具体的なイメージを膨らませながら図面を描いてほしい。

【計画敷地および周辺条件】

- 計画地面積：3,842.20㎡
- (1) 敷地形状、接道条件、周辺状況等は添付資料敷地図を参照。
 - (2) 現況は都立木場公園として利用されており地盤の起伏が2mほどある。設計においては更地として計画。
 - (3) 計画地中央に仙台堀川が流れるが、河川内の建築計画も可とする。

- (4) 用途地域：準工業地域、建ぺい率60%、容積率300%、準防火地域。
- (5) 電気・ガス・上下水道完備、地盤良好。

【計画建物設計条件】

- ・延床面積：約1,000㎡とする。
- ・構造形式は自由。階数制限はとくになく、必要によって階数も可とする。
- ・周辺の公園空間や河川との関係性を活かした外構計画をすること。
- ・車いす来客用兼作品搬出入用として、駐車場1台分を設けること。一般来客用駐車場を計画する場合は適宜。
- ・駐輪場を10台以上設ける。必要面積は設計資料集成などを参照のこと。
- ・広場、テラス、中庭、水盤、東屋、屋上庭園等、適宜自由に設けてよい。

第2課題

「水と共に生きる集合住宅」
（出題：小林直明、小野和幸）

【課題趣旨】

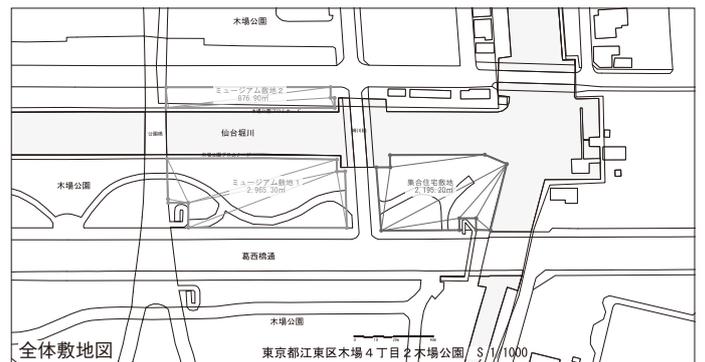
木場公園仙台堀川沿いの敷地に水辺との関係性を配慮した集合住宅を計画するものです。新型コロナウイルスの感染が世界中に広がり、われわれのライフスタイルそのものが変化しつつあります。こうした複雑な社会状況下において、「水辺に集まって住もう」とはどうあるべきなのでしょう。水と共に暮らし、共に生きていく喜びを感じられる集合住宅を提案してください。

【計画敷地および周辺条件】

- 計画地面積：2,195.20㎡
- (1) 敷地は、添付資料敷地図参照のこと。
 - (2) 敷地条件は準工業地域（建ぺい率60%、容積率300%）。防火地域。
 - (3) 電気・ガス・上下水道などは整備されている。地盤は良好である。
 - (4) 現存する敷地内の建物は、更地として計画する。

【計画建物設計条件】

- (1) 鉄筋コンクリート造、地上3階建て以上5階建て程度の中層集合住宅。
- (2) 規模は80人が集まって住むために必要な戸数とし、1戸の床面積および間取りの設定は自由。
- (3) 住戸形式はフラットタイプのほか、メゾネット、トリプレット等、立体的な住戸形式としてもよい。
- (4) 入居者同士の交流や、広く地域に開放できる利用方法を提案する。
- (5) 共用エントランスには、メールコーナーを設ける。
- (6) 共用部として、管理員室・ゴミ保管庫・ポンプ室などを設ける。
- (7) 直通階段やバルコニーで二方向の避難経路を確保する。
- (8) 延床面積を算定すること。外気に有効に開放され、屋内の用途に供しない部分は延床面積に算入しなくてよい。
- (9) キッチン、浴室、トイレは適宜設置。
- (10) 水辺との関係性に配慮して計画。



八阪 柊吾

「Connecting the past and the future ~過去と未来をつなぐ~」

■コンセプト

この建築は過去と未来をつなぐことをコンセプトとしている。計画地である門前仲町は、古くからある建物とタワーマンションのような新しい建物が混在している地域である。故にこの住宅は両者の雰囲気合うようなデザインとした。それにより、過去からある雰囲気を未来に継承することで地域の

文化を守りつつ、これからの未来に建築されるさまざまな建物にも合うような設計とした。住宅の1階部分には、内部機能を覆うように土間を設けており、外部環境との関係を良好にし、かつ、作業場の役割を担うことを意図した。また、親水公園沿いの立地を考慮し、建物上部には開放的な空間として屋上庭園を設け、芝生の傾斜とすることで自然を感じることができる場とした。外観としては、1階を和、2階以上を現代の雰囲気を踏まえたデザインとした。さらにこの住宅は、住宅の中にさまざまなワーキングスペースを配置し、在宅ワークの中でも集中の途切れることのない空間づくりを心がけた。

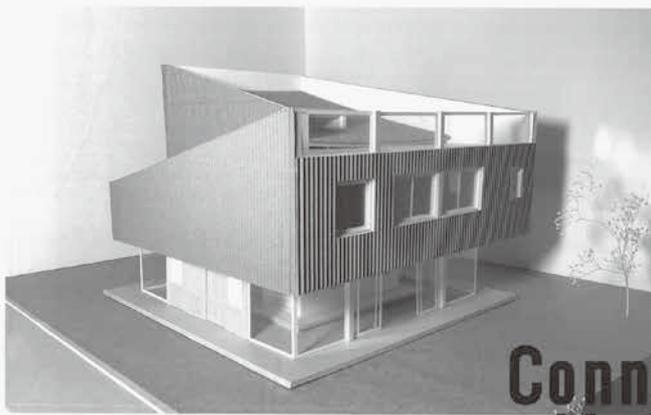
■講評

本課題は、まだまだ下町の雰囲気を残している門前仲町の裏通りにある敷地に計画された住宅である。

八阪案は、その中でも橋のたもとの敷地を選定して計画している。比較的交通量のある前面道路から逃げるように、接地性の高い1階には洗面所、浴室トイレなどをコンパクトに配置している。このため家族の生活中心となるリビングや個室は2階に持ち上げ、口の字形に配置している。これは、リビングを中心に据えて、周囲の環境から守るという姿勢の表れである。しかしながら、まったく地域コミュニティから隔絶しているわけではなく、1階の

空間は、ガラスの扉を開放することで、庭を介して地域コミュニティと接することも可能な構成となっている。

住まいの中心はあくまで家族であり、外部とのつながりは、限定ながら拡張していくという発想であり、現代の家族観を表現している。そのことは、屋上の構成にも表れており、2階から大きな階段で屋上のバルコニー空間に向かうことができる。屋上はその全面を人工芝で覆っており、斜めになった床からは周りの風景を睥睨することができるようにになっている。他者との関係はほどほどにし、家族と向き合う場所こそ大事であるという考えはコロナ禍ならではの特徴といえるのか、これから注視していきたい。(佐藤信治)



Connecting the past and the future

~過去と未来をつなぐ

01 コンセプト

この建築はConnecting the past and the futureと題して、過去と未来をつなぐといったことをコンセプトとしている。計画地のある門前仲町は古くからある建物とタワーマンションのような新しい建物が混在している土地である。故にこの家は両者の雰囲気に合うようなデザインにしている。このようなデザインにすることによって、過去からある雰囲気を未来に残し土地の文化を守りつつ、これからの未来にできるような建築物にも雰囲気を合わせることができる。

02 土間

家の1階部分には内部機能を覆うように土間を設けている。これにより、外部環境とのアクセスを良好にし、かつ作業場的役割を担うこともできる。また360°土間となっているので、雨の日など外に出ることができないときでも体を動かしたり、外部の環境を十分に感じることができるようにになっている。



03 屋上庭園

この敷地は親水公園沿いにあり上部は開放的な空間となっている。故にその空間を利用するために芝生部分に傾斜を設けて自然とその空間を感じることができるようにしている。

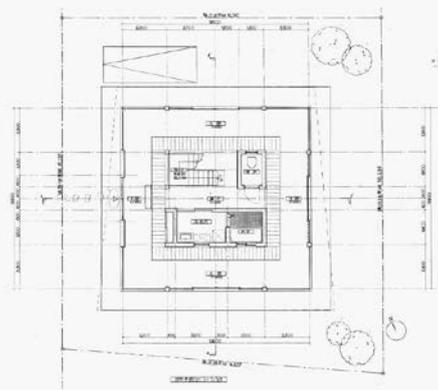


04 外観

外観は、1階部分を和、2階以上は現代の雰囲気に合わせたデザインにしている。これにより、比較的高さの低い古民家からの景色と、タワーマンションのような高い視点からの景色で、互いに高さの違いがあるが、それぞれの建物に景観を合わせることができる。

05 ワーキングスペース

この家は仕事などの作業をすることができる場所を多くも設けており、土間の作業スペース、和室、暖室、屋上などがある。現代の社会情勢で外に出ることができない中、家の中に作業スペースが多くあることはとても重要である。今まではオフィスに行くことによって気持ちの切り替えをしていたが、それが家の中でも作業する場所を設けることによって作業に集中することが可能になる。故にこれからの未来、このような作業スペースを多く設ける家が増えていくのではないかと考える。



富永玲央

「Butterfly House」

■コンセプト

実際に計画敷地を確認した際、親水公園との物理的距離は近い一方、公園と敷地のレベル差がかなり大きく、居住者は公園の自然や景観を楽しむことは難しいのではないかと感じた。そこで、敷地自体を削り取るように階段状に掘削し、住空間と公園とのつながりを表現することで、公園の自然を楽しむような空間づくりを目指した。住

宅の内部は段差や斜路を基調としているため、段差によるレベル差や中庭の存在を活かすことで、楽しんで生活できるようにした。また、蝶のような屋根の隙間からは、光や風が流れ込むようにし、地域と住民のつながりを生み出すようにした。さらに、本住宅は、3つの動線（人、光、風）を明確にすることで、住民の生活に彩りが生まれるようにした。

■講評

成功は一日して成らず。富永案は、敷地条件を十分に読み解き、その特徴を最大限に活かした「お手本」のような作品である。公園と敷地の高低差を緩やかにつなぎ、住空間をバランス良く分割しながら、人と光と風の流れを生み出している。通り道を中心に分割した建物は、ジグザグに立体交差するプランニングにより外部と内部が相互に絡み合い、限られた敷地の中に多様

な居場所を与えている。軽快な折れ屋根のハイサイドから自然光を取り込み、壁面で近隣への視線を制御しながら地窓を設けるなど、それぞれの造形に意味を持たせながら、暮らしを丁寧にデザインしている。北側の玄関前のさり気ない目隠し壁は、好感が持てる所作である。富永さんは、この案に辿りつくまでに与えられたすべての敷地でスタディを行い、図面と模型を何案も作成しながら、試行錯誤を重ねてきた。その膨大なスタディの積み重ねが、一発アイデアではない、完成度の高い作品へと結びついている。深みのある作品性はもちろんのこと、ここに至るまでの「お手本とすべき創作行為」を高く評価したい。（勝又 洋）

Butterfly House

親水公園沿いに建つ住宅



Concept

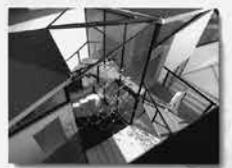
実際に計画敷地を見た際、親水公園との距離は近いのだが、公園と敷地のレベル差がかなり大きく、住民は公園の自然や景観を楽しむていないのではないかと感じた。そこで、削り取るように敷地を下げて階段状にし、部屋と公園の繋がりを表現することで、そのレベル差を公園の自然とともに楽しめるような空間づくりを目指した。

・ 親水公園との繋がり



敷地に段差をつけて公園との距離を近づけ、さらに公園内の広場方向に建物を傾けることで、広場での賑やかさや繋がりを感じることができる。

・ 外と中の境界



段差や斜線を基調としているため、内部の空間づくりにはこだわっている。段差によるレベル差や中庭の存在により、空間を楽しむことができる。

・ 蝶のような屋根



蝶のような屋根の隙間からは、光や風が流れ込む。この流れによって地域と住民の繋がりが生まれる。

・ 3つの動線

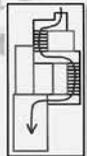


3つの動線（人・光・風）を明確にすることで、住民の生活に彩りが生まれる。

このデザインになるまでのスタディ変遷







B敷地は他の敷地に比べて縦長であるため、道路側から公園側に行くにつれ部屋の面積を広げて、親水公園の自然を感じることを目指した。



無骨で動きのないデザインだったが、斜線を基調とすることで建物に動きを与えた。また、地面を階段状にし、親水公園への距離を近づけたデザインを提案した。

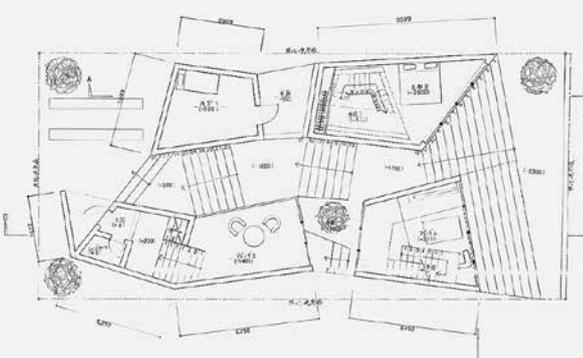


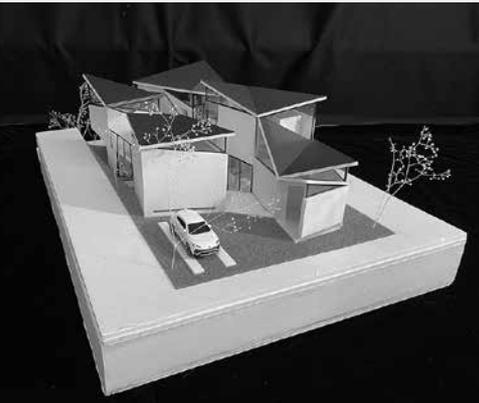
コンセプトや大体の形は決まってきた。さらに人・光・風の動線を明確にし、実用性を考えてデザインを見直した。

人の動線
 レベル差によって生まれた空間を楽しみながら移動できる。

光の動線
 ハイサイドを設けることで、大きな窓を設けことなく採光を取り入れることが可能。これによって内部のプライバシーを守ることができる。

風の動線
 半扉を設けたことにより、部屋全体に風が通る。





10

櫻井彩音

「Connect Home ~繋がりを創り出す家~」

■コンセプト

計画敷地を巡った際、敷地自体は住宅に囲まれている一方、スロープを下ると親水公園と繋がっていることが特徴に思えた。親水公園には子ども連れの母親や犬の散歩をしている人などがおり、多様な住民が公園を利用していた。そこで、親水公園と落ち着いた街並みが存在し、平穏な雰囲気がある地

域に対して、アクセントやスパイスとなるような有機的で存在感のある住宅を設計したいと考えた。

本住宅は、1階部分にカフェを併設し、親水公園を訪れた人々が誰でも利用できる温かみのある場所を提供し、人と人が繋がることができる空間を生み出した。カフェに対しては、アプローチしやすいように既存のスロープを撤去しなだらかな傾斜とすることで公園からの繋がりをもたせた。また、住宅はすべてをガラスで囲みコンクリート調とすることで、いわばアスレチックのような街のシンボルになる建物とした。内部では、柱の中に諸室を設けることで、プライバシーを守りながら空間を有効的に活用し、椅子や机、棚

を構造物の一部として取り込むようにした。

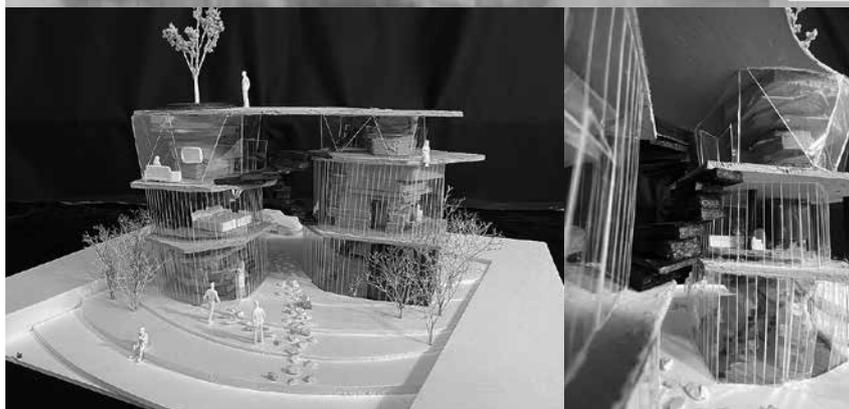
■講評

「野生」とは、歪められたり、整えられていない、自然のままの状態で育つことである。櫻井案は、家族のための「住宅」というありきたりな概念を打ち砕き、人々に寄り添う「住み処」のような場をつくり、地域の繋がりを生むことを目指した。落ち着いた街並みにちょっとしたスパイスを与えるという発想から、自然発生的に板を重ねた力強い造形が印象的である。こ

の積層体は建物全体を支える構造であると同時に、座る、登る、飾る、などさまざまなアクティビティを誘発する媒体となっており、ここで起こるであろう生活の彩りを想起させる。住宅にカフェ機能を併設させたプログラムと建物の間を通過する散策路が公園との繋がりを高め、ガラスで囲われた居住空間は開放的でありながらも、ちょっとした隠れ家のようなプライベート空間もきちんと計画されている。この「野生的なる建築」は一見、街並みの景観を破壊する危うさを持つ奇抜なデザインであるが、ボリュームを程よく抑えながら周囲との関係を上手く整えた、櫻井さんの「野生の感」が発揮された賞賛すべき作品である。(勝又 洋)



Connect Home
 ~繋がりを創り出す家~

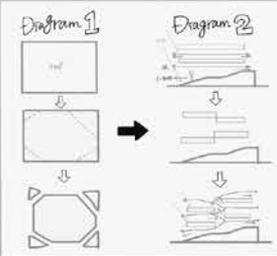


01 敷地

敷地周辺を巡った際、敷地自体は住宅に囲まれているがスロープを降りると親水公園に繋がっていた。親水公園には子供連れのお母さん連や、犬の散歩をしている人などたくさんの方が親水公園を利用していた。そこで、親水公園と落ち着いた街並みが存在する一方で、平穏な空気の漂う中少しのアクセントやスパイスとなるような有機的で存在感のある住宅を設計したいと考えた。

02 機能

1階部分にcaféを併設し、親水公園に遊びに来た人が誰でも訪れる事ができる温かみのある場所の提供をし、人と人が繋がれる空間を生み出す。訪れやすいようにスロープを取り払いなだらかな土地にする事で親水公園からの繋がりを持たせる。全てをガラスで囲み、コンクリート調とすることでいわばアスレチックのような街のシンボルになる建物にした。柱の中に部屋を設けることでプライバシーを守りながら、スペースの有効的な活用をし、椅子や机、棚を構造物の一部に取り入れ、設計段階から効果的な資源活用を工夫をした。



03 Diagram

①屋根の角を取ることで、たくさんの日光を家の中に入れる事ができる。

②建物をずらす事で、普通の構造では一直線上でしか動かない太陽・風・人の動線が交わり、より自然を感じ人との繋がりが増える。



八阪柊吾

「伝統継ぎし美術館」

■コンセプト

計画地は木場公園内にあり、さまざまな人の利用が考えられる。また敷地周辺の特色として、古くからの文化も残る場所である。これらの特色を考慮し、伝統工芸品を題材とした美術館を建て、老若男女さまざまな人が利用することにより、後世へと文化を継いでいくことを目的とした。

木場周辺の伝統工芸品として、江戸

切子が考えられる。しかし美術館において、直射日光は敵である。これらを共存させるために、壁面に和紙を張り大きな障子を作る。これにより入る光を柔らかくし、適度な光を入れつつ、その他の作品の劣化も減少させることが可能となる。

各ファサードは、さまざまな人が利用するため、組子を用いたデザインとした。夜はこの組子の間から照明の光が漏れ、街を照らす美術館となり、昼夜を通して街のシンボルとなる。

■講評

エスキースの早期から「伝統工芸品」を展示する美術館という趣旨を貫

くことができた。

外観の意味づけについては地域の歴史を紐解いて組子と障子を用い、街に大きな和風照明のような景観を与え、屋間の屋内では逆に組子デザインの落ち着いた光を取り込むファサードに行き着いたことも美術館のテーマにマッチしたものとなった。

建物は片持ちによって下階より上階が大きくなり、上階の大きな組子のファサードを下階が背負う単純矩形となっており、このプロポーションも「和風の展示」を強調することに寄与している。

また、川の対岸には蔵が軒を連ね、蔵としての収蔵機能を活かしつつ展示もできる設定になっていてカフェ棟も併設してあることから、例えば倉敷の

街並みを歩くような散策が期待でき、美術館の屋外空間として豊かな休息の場を企画しているところも大学2年生の課題の設計としては心遣い配慮であるといえる。

展示については、組子の外観と組子障子から陽が差す屋内から勝手に想定する展示空間はないでもないが、展示方法の設えに対する企画も具体的にイメージできる提案ができていれば文句のつけとこがない作品となったであろう。

結びに、八阪君にはエスキースの初期段階から課題に実直に取組む姿勢があり、わが国を代表する建築を産み出すような建築家へと大きく成長することを勝手に期待している。(森田敬介)



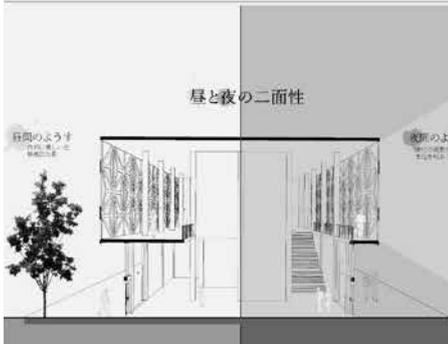
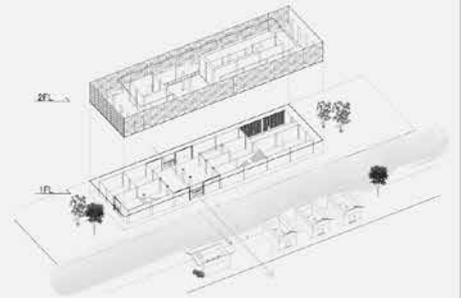
後世に継承する文化と芸術
伝統継ぎし美術館

Concept

計画地は木場公園内にあり、様々な人の利用が考えられる。また敷地周辺の特色として、古くからの文化も残る場所である。これらの特色を考慮し、伝統工芸品を題材とした美術館を建て、老若男女様々な人が利用することにより、後世へと伝統文化を継いでいくことを目的とした。

Diagram

～空間形成～
川の対岸には蔵を連続させて配置し、川を挟んだ空間に伝統的な文化の世界観を閉じ込め、川の上の何も無い空間に意味を持たせる。
～地域関連性～
様々な人が利用するため、組子を用いた明確なデザインとした。夜はこの組子の間から照明の光が漏れ、街を照らす美術館となり、昼夜を通してこの美術館が街のシンボルとなる。



金井和泰

「線から面へ 絵本ミュージアム」

■コンセプト

絵本を読むとき、閉じているときは薄い紙の束でしかないが、その狭い入り口から開くと大きな世界に引き入れられるような感覚は、大学生になった今でも感動させられるものがある。

そんな絵本は、電子書籍が普及している現代においても、紙媒体でこそ愛される存在であり、近年では子どものみならず大人の心にも感動を与え、メ

ディアに取り上げられることも増えてきたのではないだろうか。

子どもの多い場所に昔から寄り添い続けている絵本という存在は、親しみやすさや暖かさ、柔らかなイメージの象徴でもあり、子どもの多い木場公園周辺にも、絵本をとおして人と人とが触れ合う場所があればよいのではというところからこの美術館を考えた。

本を開いた瞬間をイメージした形を取ったこの美術館は、順路を進んでいくにつれ広い視界を設けることを目指し、本の読み始めから読み終わり、さらには振り返りまでを建築とともに歩めるよう意識した。

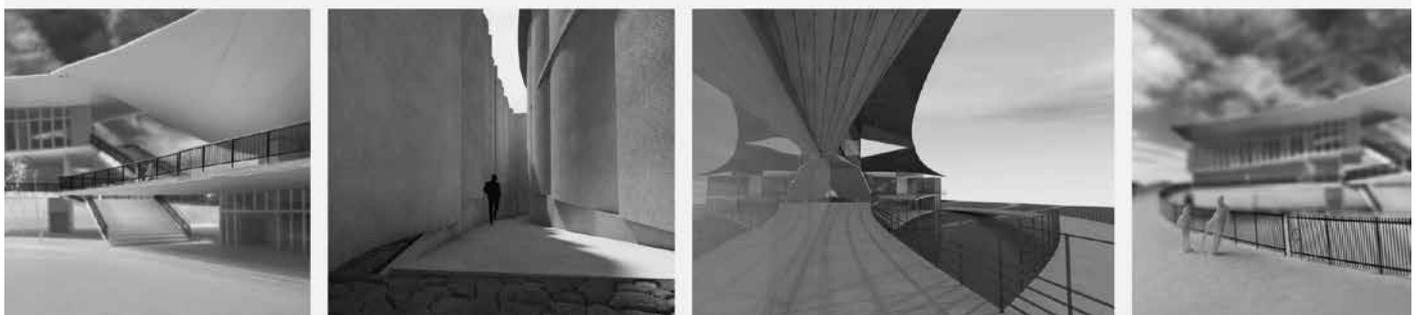
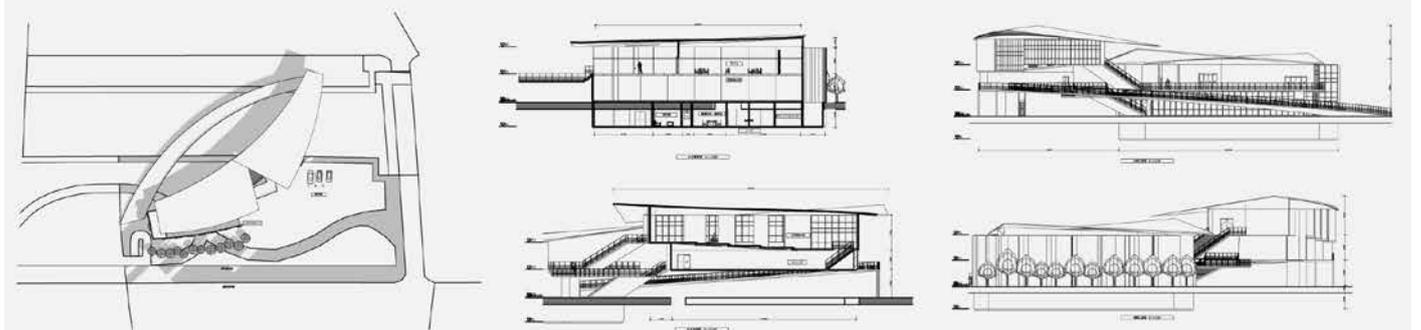
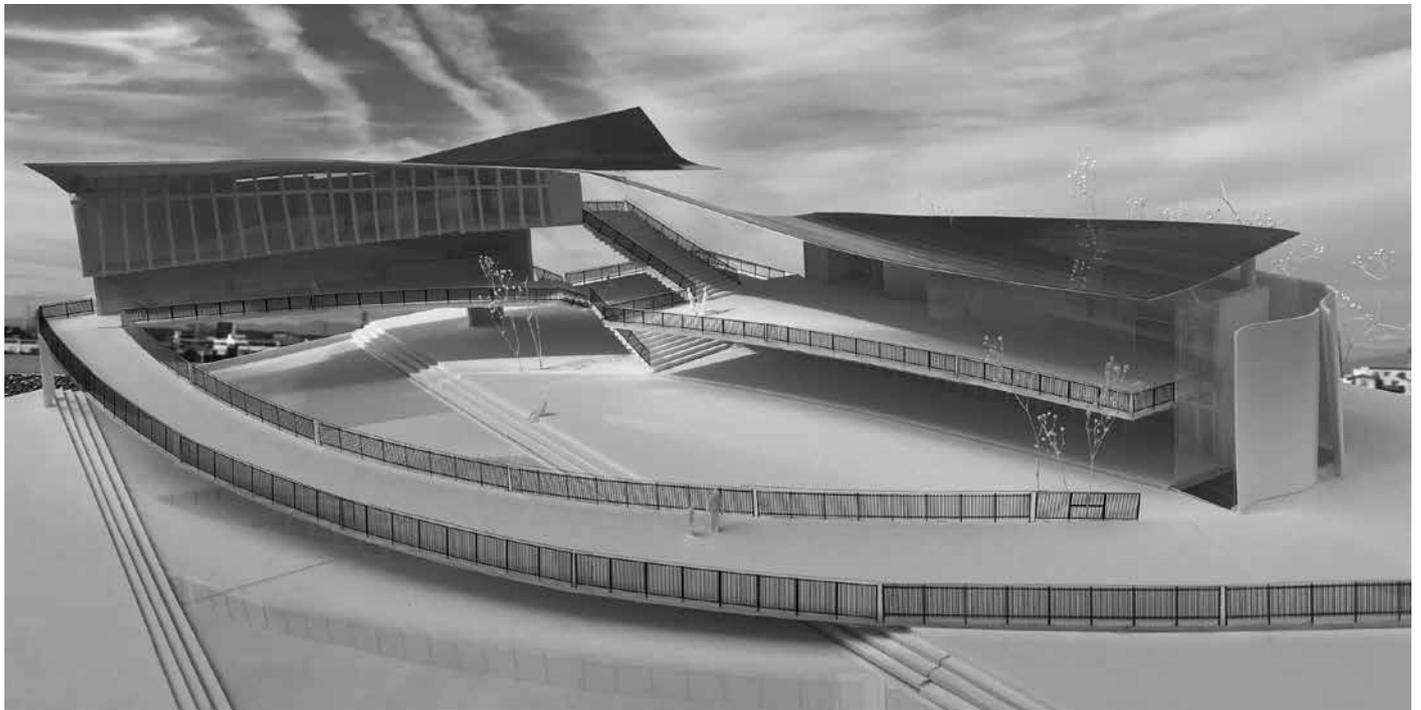
狭い入り口から入り、開くと大きな展示室に引き入れられ、ページを自由

にぱらぱらと巡りながら展示を歩き回るような空間で、訪れた人が感じたさまざまな色の価値観を、しおりのようにこの美術館に重ねてほしい。

■講評

紙の重なりで作られる絵本をテーマに、電子書籍ではなく、直接紙をめくる体験の重要性と読み進む楽しさを美術館の空間づくりで試みた。アプローチは紙面を模した壁面で視界を制御しつつ、紙面の間をすり抜けるように絵本の世界に引き込み、開放的な常設展

示室に入る。大空間の展示室は床レベルに少しずつ変化を設け、腰掛け読書ができる大階段と閲覧空間を一体化し、子どもに呼応したスケールに分節し自由度を高めている。施設全体は絵本を広げたように2棟が水路を跨いで配置し、階段が背表紙の役割として棟をつなぎ、テラス、大屋根が幾重と重なり構成されている。施設を利用した後は自然に対岸側の敷地に誘導され、楽しく過ごした建築を眺めつつ絵本の世界を振り返るように、緑地と水辺を囲む橋のようなスロープで出発点に辿り着くように回遊する。バリアフリーにも丁寧に配慮し、ダイナミックでありながら誰にでも優しく、絵本のように人々を包み込む建築である。(小平純子)



富永玲央

「自然に集う。自然と暮らす。」

■コンセプト

水は人に癒しや潤いを与える。

計画敷地は大きい川沿いに位置しているため、水の存在を身近に感じることができるが、周辺はマンションや工場が立ち並んでいることから景観として水を感じることは難しい。

そこで、水を景色として見るのではなく、聞くことで水の存在を感じ、癒しを求めることができずのかと考

た。

水の音を聞いて癒しを求めている人について考える。ものづくりをするクリエイターにおいて考える時間、場所は大切である。自分の部屋にこもって作業するのではなく、環境を変え、気分を変えることで新たな考えが生まれる。そこで、住宅自体が多様な環境を持ち、流れる水によって流れる木や水の音とともに自然を感じ、自然の中に暮らせるような住宅を提案する。

ひとつのつながった住戸を機能ごとに分割し、中庭空間を作る。片方の部屋のレベルを上げ、空間を操作する。このような住戸を重ねていくことで、外側では生まれたレベル差によって異なる階の住民と、内側では同じ階の住

民とのコミュニティが生まれる。

この住宅をとおし、クリエイター同士で互いを支え合い、水と共に成長できることに期待できる。

うなスケールで外部空間をつくり、そこに緑溢れ、滝が落ち、水が流れる湿潤な環境をつくっている。小スケールが連続していく外部空間は、水や光や風がキラキラとした木漏れ日に包まれているような印象を受ける。そんな外部と内部を積み上げたこの集合住宅は、人間の『巣』のようにも感じられる。

住人をクリエイターに限定したことが影響しているかもしれないが、空間のスケールがやや均質に感じられる面もある。いずれにせよ世界はもっと多様で雑多だという前提に立ってみると、内外空間を自然が通り抜けるこの提案のねらいが、より生かされてくるように思う。さらなる展開を期待している。
(山田晶子)

■講評

運河沿いの敷地に80人が共に暮らす集合住宅の計画。居住単位や住空間を最小限に設定し、室内ボリュームを細分化、分散配置させている。部屋のよ

自然に集う。自然と暮らす。

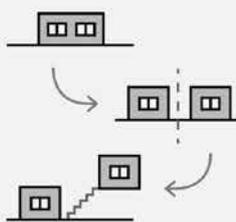


Concept

水は人に癒しや潤いを与える。周辺は住宅街になっているため、水を景観として十分に楽しむことはできずと感じた。そこで、景観で楽しむのではなく、音で楽しめるような住宅を提案する。

Diagram

一戸を二分割し、片方の部屋のレベルを上げる。このような住戸を重ね合わせることで、内側では同じ階の住民と、外側では違う階の住民とのコミュニティが形成される。



櫻井彩音

「街と人が交わる木壁」

■コンセプト

集まって住まうこと、それはリアルな世界でコミュニティを形成し、住民同士が互いに支え合い共に生きることであると思います。本計画では、木と水の関わり合いが人々の生活を支えてきた木場の原風景を、住空間で再構築することを試みました。木壁は生活の領域を可視化し、内側に引き込んだ親水空間が住民に癒しと潤いを与えます。

大きな開口がある木壁を組み合わせ、閉じることによって開かれていく曖昧な境界が住民同士の出会いと交流を促し、人と水、人と街をやわらかく繋いでいきます。

「囲む」「取り込む」「分ける」「開ける」「繋ぐ」という五つの所作で構築した住空間は複雑に絡み合い、住民同士がお互いに気配を感じながら、時には集まりながら過ごすことができる多様な居場所を生み出します。

画一的で閉塞感が強まる社会において、世帯や世代を超えた繋がりは豊かな暮らしを育み、人々に生きる喜びを与えます。そして、人と街を繋ぐ木壁は、この時代を象徴し、緩和させる機会ともなりえます。集合住宅の本質、

在り方を再構築し未来の世代へと繋ぐ。これからのあるべき集合住宅のあり方を提案します。

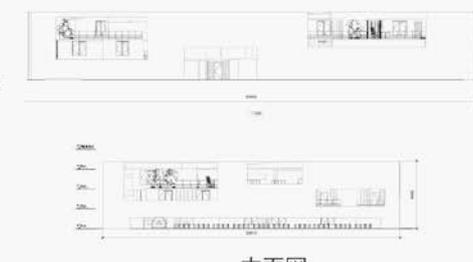
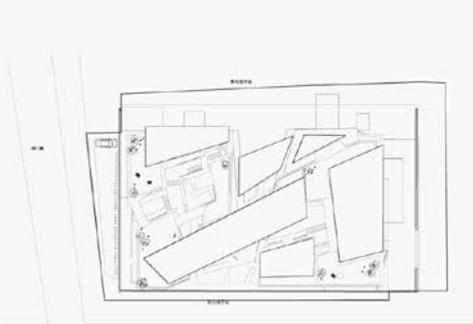
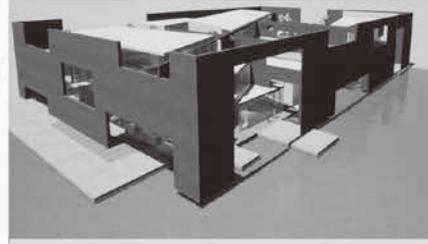
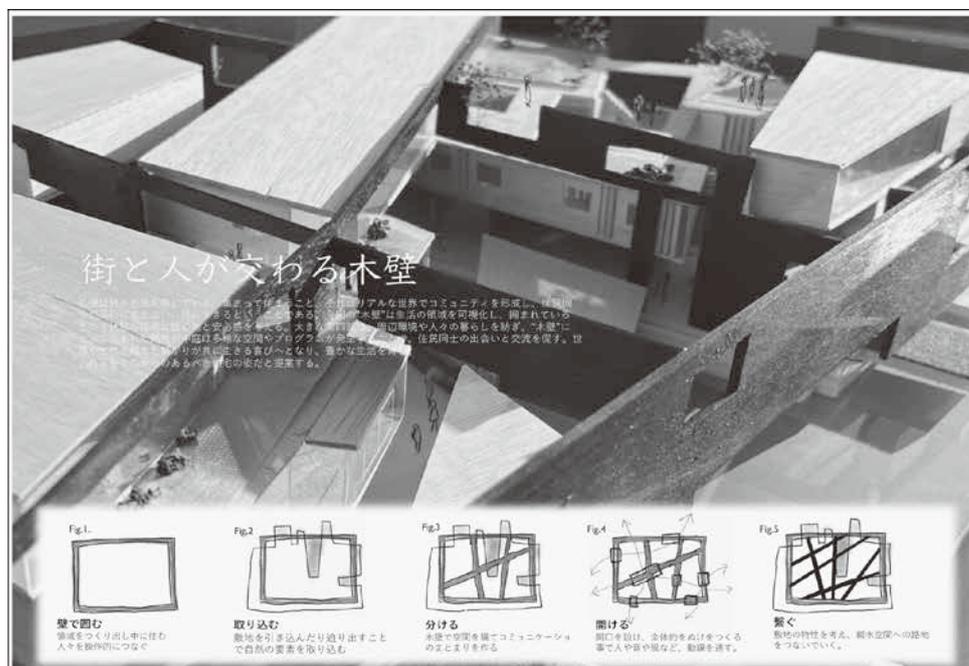
■講評

コロナ禍の社会情勢の中、人が孤独を感じていることを前提に、集合住宅の持つ力によって、住民が居心地の良さや安心感を感じながら快適に共に暮らす試みをした提案である。敷地の持つ特性、背景を分析し、恣意に陥ることなく、必然性を持って生まれる空間を意図している点も評価したい。周辺環境に対しては、遮蔽すべき部分と開

放すべき部分を明確化、フィルター的な役割を持つ「木壁」によって敷地内に人々が安心し、快適に暮らせる空間を作り出している。

また、高齢者問題や子育ての環境問題にも着目し、1階に配置された高齢者住宅に縁側や親水空間を設けることにより、積極的に住民同士の交流が図れる試みがされている。都会で暮らす人々が近所付き合いを煩わしく感じていた時代が長く続いた。しかし、最近の若者たちの住環境への動向を見ると、シェアハウスなど、他人と共生することを好んでいる傾向もあり、今後の日本国内における集合住宅の指標としても面白い提案であると考えます。

(筒井紀博)



3年生（前期：デザイン演習Ⅲ、後期：建築メディアデザイン）

デザイン演習Ⅲ（前期）

第1課題

「海の駅計画」

（出題：佐藤信治、鶴田伸介）

【課題意図】

海の駅とは、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遣、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た結果、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 それぞれの地域（町）の核となり、海路を介した地域（町同士）連携の促進
- 課題は、漁村等の地域振興型ではなく、むしろ海上交通の起点としての都市機能の一部を包括する施設といえる。設定敷地エリアは陸上で約8,900㎡。対面する大棧橋や陸側の赤レンガ倉庫との関係性を踏まえ、海上から都市景観を意識した、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・上下水道は整備されている。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。

(2) 建築条件

構造形式は自由。下記程度の規模であれば、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）
 - ・客用部門（計1,450㎡）：玄関ロビー（200㎡）、休憩ラウンジ（100㎡）、レストラン・カフェ（300㎡）、物産販売店舗（400㎡）、展示スペース（250㎡）、来館者用化粧室（80㎡）、廊下・階段・客用EV（120㎡）
 - ・管理部門（計550㎡）：事務室（170㎡）、会議室・応接室（50㎡）、宿直室（15㎡）、給湯室・従業員トイレ（15㎡）、管理エントランス・廊下・階段・人貨用EV（100㎡）、倉庫（100㎡）、機械室（100㎡）
- ② 屋外施設：アプローチ、広場、散策路、植栽などを建築と一体のランドスケープとしてデザイン。来館者用駐車場は、周辺施設との共用も検討可能だが、専用駐車場として大型車用5台、身障者用1台、サービス用5台程度の駐車スペースを確保すること。

【提出物】

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

以上、水域と建物との関係がわかること（南北、東西）

- (6) 模型（縮尺1/200）：模型提出のほか、模型写真2カット以上を表紙にレイアウト
- (7) 内観パース：手描きでもCGでも表現方法は自由。1カット以上

第2課題

「水族館」

（課題担当：佐藤信治、川久保智康、桔川卓也）

【課題趣旨】

海の駅に引き続き、隣接敷地に水族館を計画します。敷地に近接する横浜赤レンガ倉庫は、明治末期から大正初期に国の模範倉庫として建設されたレンガ造りの歴史的建造物です。今もなお、歴史ある風景を継承し、老若男女が集まり、新たな文化や価値を生み出す地点として、横浜を代表する観光スポットとして存在しています。

このエリアにふさわしい魅力的な水族館とは何でしょうか。社会の中での「水族館」という施設の在り方を考察し、都市型である敷地の特徴を捉え、「新たなシンボル」となりえる施設を提案してください。

【課題のポイント】

- (1) 敷地条件の把握 立地、敷地の大きさ、施設規模、既存動線の位置を把握し、計画概要を捉える。
- (2) 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。
- (3) 水族館機能の検討 教育、研究、展示、アミューズメント機能の関係性。
- (4) コンセプトの創出 説得力のあるコンセプトに基づく海と陸を結び新しい水族館の創出。
- (5) 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表現力。
- (6) 地域再開発的配慮 敷地に隣接す

る第1課題の海の駅と後期課題の宿泊施設との連動性。

- (7) プレゼンテーション 上記各段階で何を考え選択したか、過程と結果を表現する。

【計画諸元】

- (1) 敷地面積：約12,590㎡
- (2) 延床面積：5,500㎡
- ① パブリック部門：約3,000㎡（観覧室、レクチャールーム、レストラン+カフェ、ミュージアムショップ、休憩ロビー・休憩ラウンジ、エントランスホール+廊下、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 表紙 配置図：縮尺1/500 各階平面図：縮尺1/200 立面図（2面以上）：縮尺1/200 断面図（2面以上）：縮尺1/200
- (2) 模型および写真 ① 模型 縮尺1/200 ② 写真 キャビネ判4点程度とする。
- (3) 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。図面表現はCADを基本とし他の表現との併用も可とする。

建築メディアデザイン（後期）

第1課題

【担当】 佐藤 信治
小林 直明
穴澤 順子
川久保智康
桔川 卓也
高野 洋平
玉上 貴人
鶴田 伸介
光井 純

「都市型リゾート機能を有したホテル」
(出題：小林直明)

【課題趣旨】

第1課題に引き続き、同じ計画地内の隣接敷地に「都市型リゾート機能を有したホテル施設」の提案を求めるものです。敷地南東側の大さん橋と山下埠頭では国の背策である観光立国を実現させるための一環として、横浜市によるIRの再開発計画が進められています。敷地も含め国内外の観光客誘致も期待されるエリアといえます。

計画に当たっては、リラクゼーション&ホスピタリティを感じさせ、周辺環境に呼応しかつ、海の駅や水族館との相乗効果を図った魅力的な都市型リゾート機能を有したホテルの設計提案を求めます。

【設計条件】

- (1) 計画地 敷地面積：約23,590㎡
・敷地形状や接道条件、周辺状況等は別紙図面参照および現地調査による。
- (2) 計画内容
・延床面積：22,000㎡程度、建物の高さは、31m内とするが、さらなる高層、一部客室コテージタイプ（平屋・メゾネット）も可
・一部海側に張り出した施設計画、または敷地内に海水を入り込ませたラグーン形成も可
・構造形式は自由。木耐火構造集成材または木とS造・RC造とのハイブリット構造等も可
- (3) 計画諸元
*各部門、各室面積は参考例とし、適度な設定を行うことを可とする
*駐車場50台、サービス用5台（屋外および屋内・地下階の複合も可）
①宿泊エリア：8,500㎡
ツイン・ダブルルーム100室程度、スイートルーム（コテージも可）10室、通路、階段、リネン室等
②パブリックエリア：9,300㎡
ロビー・共用スペース、レストラ

ン、ショップ、宴会場・会議場（室）、ジム・スパ

- ③管理エリア：4,200㎡
裏方サービス諸室、機械室、廊下・その他

【提出物】

- (1) 図面
配置図：縮尺1/400、各階平面図：縮尺1/200、客室平面図・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）
①計画コンセプトに合致したタイトル。
②設計趣旨は簡潔に分かりやすく、ダイアグラム、フロー図などを交えて、ビジュアルに表現。
③各階の床面積（部門別）および延べ面積を表としてまとめる。
- (3) 模型および写真
①模型は、全体：縮尺1/200。
②写真は、キャビネ判4点程度。

第2課題

「マスタープランとランドスケープ」
(出題：光井 純、穴澤順子)

【課題趣旨】

計画敷地全体を扱います。海の駅と水族館、後で設計するホテルとをマスタープランによって一体的な開発としてまとめ上げてください。さらにはランドスケープデザインを加えることによって魅力ある屋外空間をデザインして、海の駅と水族館そしてホテルとが、あたかも1つの街のように相乗効果を生み出すことを目指してください。

【課題のポイント】

- (1) 車輻動線と人の動線を明確に分離し、安心して歩ける開発とする。
- (2) 客動線とサービス動線、観光バスの動線を整理してわかりやすい交通計画を作り上げる。
- (3) 駐車場は、海の駅、水族館、ホテルそれぞれに配置する。
- (4) 屋外空間においては、樹木の粗

密感に配慮しながら、樹木のないエリア（開放的な広場など）と樹木の密なエリア（樹木に囲まれた心地よい木陰空間）を作りあげる。散歩道やジョギング空間にふさわしい小路の曲線形を考える。また、ベンチ、水景、四阿（あすまや／東屋）を適度な距離に配置して歩いて楽しい空間を作り出す。

- (5) 建築空間とランドスケープ空間を一体的に連続した空間としてデザインすることによって、より記憶に残る空間を作り上げる。建築内部からの風景を考えること、そしてまた、ランドスケープ空間と建築を一体的に考慮した街の風景を作り上げること。
- (6) 水際への人のアクセスを促すために、歩行者動線や親水空間の魅力を作り上げる。所々に木陰休息施設を設けることで快適に人を歩かせる工夫を行う。
- (7) マスタープランづくりではわかりやすい骨格を作り上げることが需要である。空間の軸線距離の分節を図り溜まりの空間となるノード空間の、空間と空間のつながりをデザインするシークエンス、人の

移動とともに視線の抜けを演出するビューコリドール（ビスタライン）の手法などさまざまなデザイン手法を駆使して魅力ある外部空間をデザインする。

- (8) 相模湾への眺望、伊豆半島や三浦半島の眺望、また富士山の眺望を借景としてしっかりと利用する。

第3課題

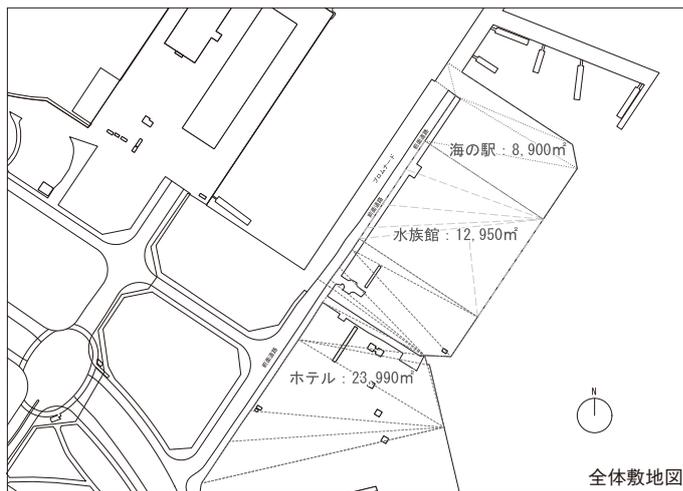
「プレゼンテーション」
(出題：光井 純)

【課題趣旨】

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

【課題の想定】

課題敷地のマスタープランおよび三施設の建築の設計者の立場となり、東京オリンピックに向けてこのみなとみらい21地区の敷地を開発して環境の充実を図り集客を図りたい開発者に対してデザインプレゼンテーションを行う設定とします。



梅澤秀太

■コンセプト

かつて太平洋の白鳥とまで呼ばれた日本最大の帆船「日本丸」。

海洋国日本を象徴する海の文化財は長い年月の航海を終え熱烈な人々の活動により横浜に保存されることになった。

しかし、それはビルに囲まれた場所で海と人々から切り離されているのが事実である。

歴史的、造船技術的に貴重な財産を

継承していかなければならない。海の駅という多数の利用者が訪れる場所、海に突き出した本計画地に係留場所を移動させる。

計画地周辺はみなとみらい街並み景観ガイドラインに基づき非常に開けていることから係留場所として適していると感じた。それにより日本丸はより多くの人の目に止まることとなる。可変する船の帆を建築に落とし込むことにより人間、歴史、海から切り離された太平洋の白鳥が蘇るのではないかと。

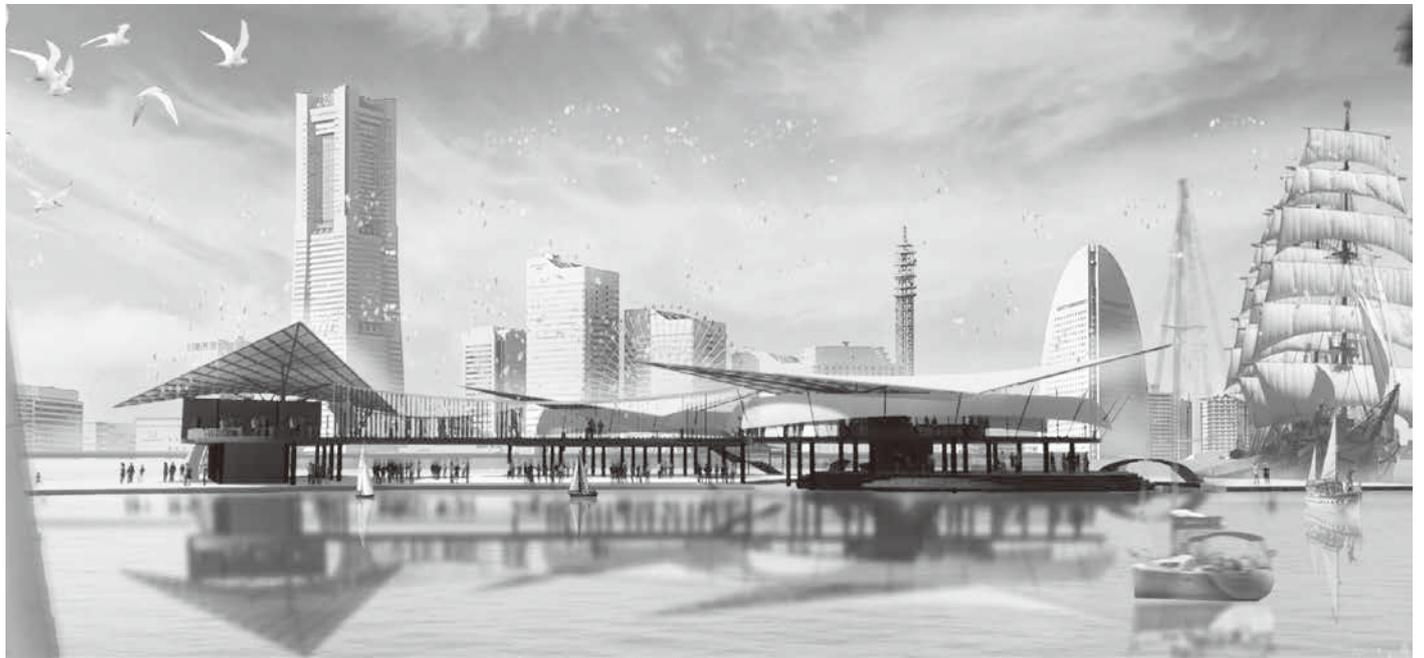
帆船からヒントを得て展帆のようにロープで制御し帆が外部環境によって変化し、夏には海風を取り込み、冬には膜から日光を取り込む。ヤードには日本初鉄道が開通した都市横浜の使わ

れなくなった鉄道レールを再利用する。3つの膜屋根は多方向に開いていることにより多くの人を海の駅に招き入れる。

■講評

海上交通と陸上交通の接点である海の駅の建築デザインとして、帆船をモチーフとした3つの大膜屋根が施設全体を覆っている。帆のマスト部材、ヤード部材およびバウスプリット部材を建築的解釈でデザインに落とし込んでいることは、建築と船の融合を意識することができ、正に海上交通と陸上交通の接点である海の駅のデザインコンセプトが、建築機能および用途と呼

している。また3つの大膜屋根は、可変することで光のコントロール・風のコントロールが図られていて、自然環境と融合させることは、人々に安らぎも与えることができるであろう。重要文化財である帆船日本丸は、横浜みなと博物館と横浜ランドマークタワー間に鎮座されているが、本提案によって外洋側に回帰できたとも解釈できる。施設内に日本初の鉄道レール敷を設置したことで、海の文化と陸の文化を交錯させていることを意識している。紙面の関係で平面図、立面図、断面図の掲載はないが、実際建築において極めて重要な設計図として、適正な基本図面表現がなされていたことを高く評価する。
(小林直明)

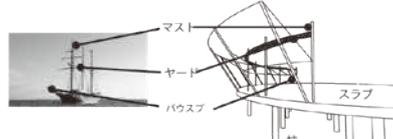


1-1 日本最大の帆船日本丸 ～過去～



かつて「太平洋の白鳥」とまで呼ばれた日本丸は日本最大の帆船で約11000人を乗せる船員を送り出してきた。海洋国日本を象徴する海の文化財であり、受賞する価値を高めるため、横浜では建造100年を目前とする保存を続けている。海洋国日本として日本丸は未来へ継承しなければならぬ。

04 帆船を建築に落としこむ



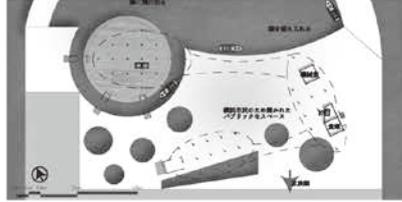
帆船からヒントを得て展帆のようにロープで制御し帆が外部環境によって変化し、心地よい空間を。ヤードには日本初鉄道が開通した都市横浜の使われなくなった鉄道レールを再利用する。そよ風も記憶を思い出す。削ぎ加工が容易である。

1-2 切り離された海の文化財 ～現在～

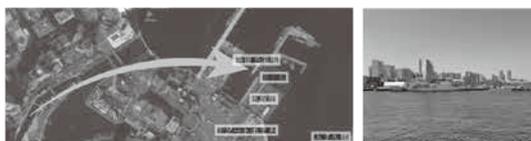


現在日本丸は船体のビルに囲まれた駅の動線から離れた水辺に保存されている。日本丸への思いや徐々に薄れていることが横浜で問題視されている。海洋国日本の歴史的、造船技術的に貴重な財産である船をどこかへ移すようとしている。休日、祝日には総称「帆」と呼ばれる習俗は残っているが船の帆を全て広げる儀式が行われている。総称「帆」は子供などは参加できず、参加するボランティアの

05 1階平面図

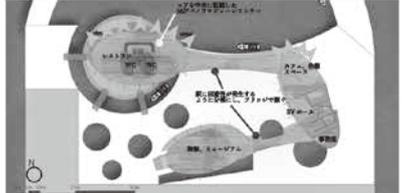


1-3 賑わいの海の駅 ～未来～



計画地周辺はみなとみらい街並み景観ガイドラインに基づき非常に開けていることから係留場所として選んでいる。それにより日本丸はより多くの人の目に止まることとなる。みなとみらいは観光名所が多いことや開港150周年記念、3ゾーンのホタルを設計することから海辺の観光の中心となる緑や観光名所を基盤中間地点として海の駅を計画する。

06 2階平面図



模型写真

松井良太

■コンセプト

今回の設計は、海の駅ということなので、人と船、海と陸がつながる結末点になるように意識しました。敷地調査に行った際に、みなとみらいの係留場である光景を見ました。船が出発の汽笛を鳴らすと、子どもたちが船に近づいて、乗客に手を振ります。そして、乗客の人が手を振り返し、手を振る行為が周りの人たちに伝播していきました。その光景がとても印象的で、これ

は船が持つ特有の力だと思いました。船は、知らない人同士でも手を振り合う行為を生み出す特別なコミュニケーションツールであると定義し、この船の力、手を振る行為を促進させる海の駅を設計しようと考えました。

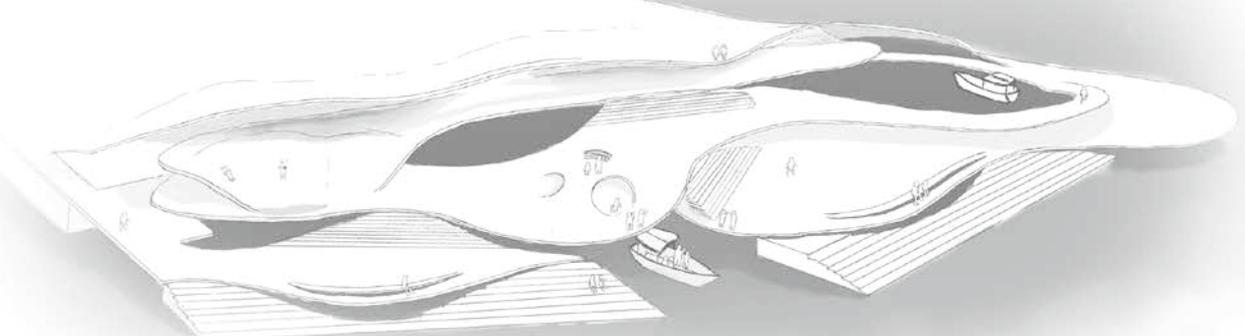
そのコンセプトから、係留場を敷地内に持ってきて建物の中に内包したり、子どもたちが集まりやすいように遊具をデザインしたり、波をイメージして層を重ねて陸と海をつなげたりして、形を決定していきました。人と船、海と陸がつながる結末点となるような海の駅ができたと思います。

■講評

海の駅とは何なのか。われわれの日常の中では身近なものではないことから、学生には海の駅とは何なのか「客観的観点と主観的観点」から捉えてもらいたいと課題を与えている。松井案は「人と海、人と船がつながる場所」と位置づけている。海から、あるいは陸から「誰でも、いつでも、気軽に、安心して立ち寄り、利用でき、憩える場所」。そんな空間を創り出すために、デザインプロセスにおいて、計画すべき要素を言語化し、抽出することで、建物の形態の必然性を導き出している。結果的に生まれた空間は、広域的な視点を持ちながら周辺のランドスケ

ープと一体的に建築をデザインし、敷地内・外の動線、さらには建物の内と外が繋がっていくような建物自体が公園・丘のようなランドフォーム化された建築である。認知度が低く、興味が無ければ寄り付くこともない海の駅に対して、公園要素を積極的に取り入れることで、地域に開くとともに、海の駅に興味がない人たちも気軽に集い、憩うことができるような、人と人のコミュニケーションを誘発させる居場所となっている。建築によって海の駅が抱えている問題を解決し、計画のポテンシャルを引き出そうと試みた松井案は、「このまちの海の駅」として公共性の高い建築の在り方に応えていると考え、高く評価した。(桔川卓也)

しじゅうそう
四重層 - 子ども、大人、船、海がつながる場 -



か
かた
かたち
の過程

海の駅とは人と海、人と船がつながる場である。

子供と船の交流がつながりを生む。

敷地調査のときに見た風景

1. 船が出発の汽笛を鳴らす。
2. 子供が船に寄って来て、乗客に手を振る。
3. 乗客が手を振り返す。
4. 手を振る行為が周りの大人に伝播する。

→この交流が精神的な人と人、人と船のつながりが生む。

人と海のキョリを近づける。

近いの定義

1. 波の音が聞こえる。
2. 物理的な距離が近い。
3. 海と一体になる建築やランドスケープのデザイン

砕波を起こす。

水面の形を模した緩やかな傾斜

子供が集まりやすいデザイン

遊具の設置

親が子を見守る場所

係留所を敷地内に埋め込む

船に手を振りやすいデザイン

船の動線を敷地に引く

大人が集まる場所

カフェの設置

物産販売店の設置

海に向けたベンチ

ランニングしやすい動線の確保

段々のデザイン

子供が走り回れる丘のようなランドスケープ



三谷翼空

■コンセプト

うねりなどの海中に発生する流体的リズムを多面体の空間、ポリゴン状の水槽によって空間に歪みを与え、渦をととして海面・海中を行き交うような水族館を提案する。

周辺に集客施設が立ち並び、地域全体が回遊性を持った「まち」としてある横浜新港地区において、人々が渦をととして水中を回遊するような水族館の在り方にアプローチを試みた。建築

のダイアグラム構成としては、空間に動きを出すポリゴン状の水槽を設置し、周囲にも派生させ、空間を歪ませる。それに付随する形で海中に発生する水の流体的リズムを建築として落とし込み、全体ボリュームを決めていった。

内部空間を構成するにあたって、ポーラス状に配置された無数の小さな穴から水槽をととして光が点在する木漏れ日空間、スロープ的役割とともに、中庭としても寄与する屋根空間、ポリゴン状に起伏のある空間を抜けた先に広がる海の水平線、時間の経過とともに海上ラインが変化する水族空間などを意識して設計を試みた。

■講評

海の中は、一見単一空間に見えるが、実はさまざまなものが織り混ざり、波によって歪みのリズムが生じている。海を平面化すると様な空間と想像しがちだが、実は平面・断面共に、様なものはない。三谷案は、このような海の中を建築という地上の空間で体験させるべく、挑戦した提案である。

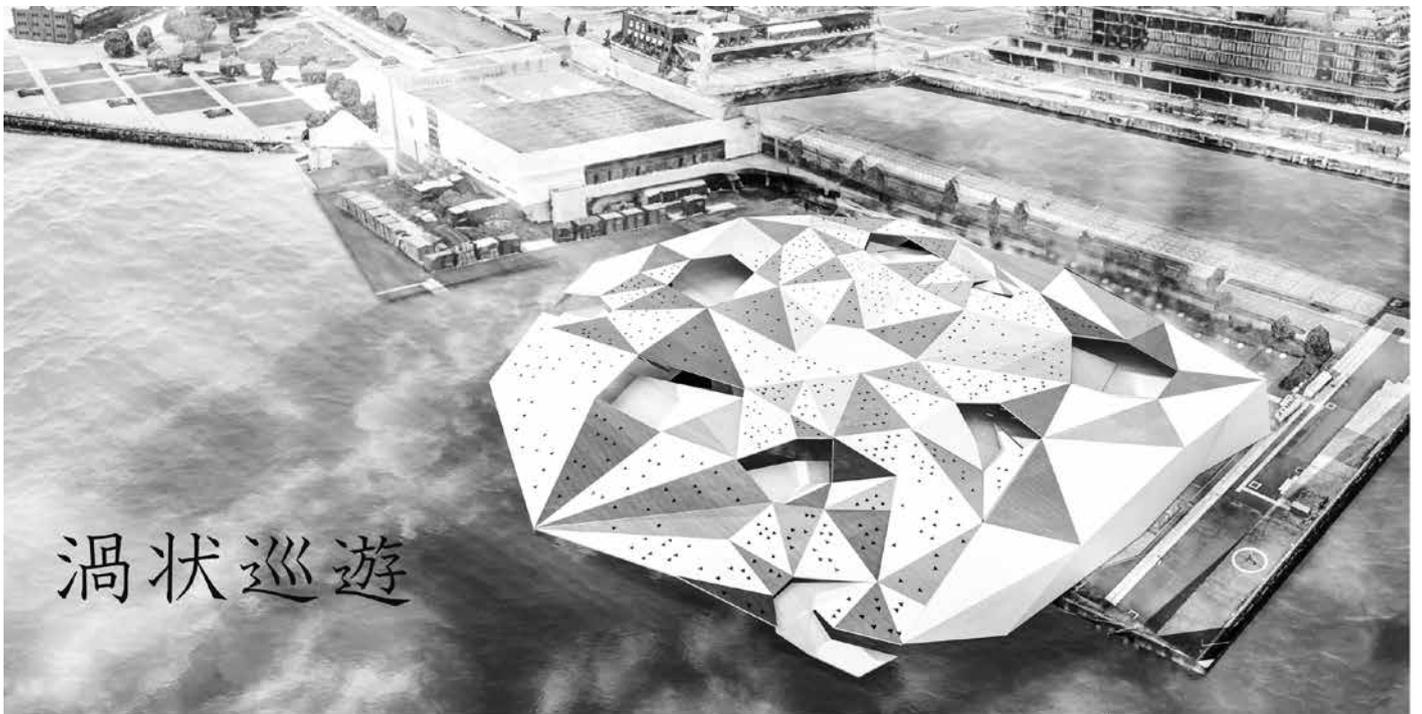
その流体的リズムをポリゴンとして置き換え、空間を歪ませながら、まるで水中の中で魚と一緒に泳いでいるような感覚を目指したものであり、魅力的な空間となっている。

ただし、ひとつつ残りなのは、建築空間が平屋の空間で終わってしまったことである。海には断面方向に「浅

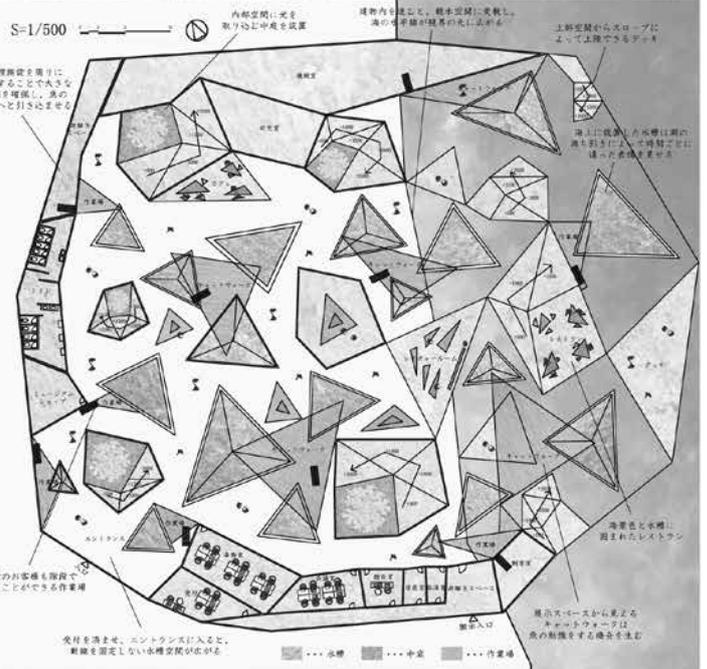
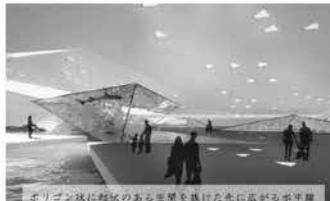
い・深い」というベクトルがあり、光の到達度により水中の明るさも違えば、生息する海洋生物の領域も違う。断面方向へも伸びていくような積極的な提案があれば、さらに良い提案となっていたに違いない。

すなわち、興行きの違いや外光の効果、天候の違いなどを用いることによって、常に空間の質が変化していくような、環境とともに変化していく建築も作れたのではないかと。

ともあれ、「海の中を体験した鑑賞方法の水族館」ということをコンセプトとして設定し、まちから海へと流動的に空間と動線を結びつけ、プレゼンテーションへと纏め上げたこの作品を高く評価した。(桔川卓也)



ポリゴンによって生まれる多面体空間



法橋礼歩

■コンセプト

埋立地であるこのみなとみらい新港地区に自然を介した非言語的な体験ができるような水族館の提案です。

既存の水族館に来る人の多くが一面のガラスとその前の生態のプレートを読んで魚のことを理解した気になっているのではないかという疑問がありました。美術館で作品を見るような場所となっている水族館ではなく風や木の揺らぎ、水面の動きを感じながら見る

魚が本来の魚の姿に近いものであり、それが本当の意味での魚を理解することの一步目になると考えています。

展示空間は地上と地下にわかれており地上では壁がなく柱の木立が複雑に交差することで外部の環境を感じつつ水面を上から眺めるような場所となっています。木立をくぐり抜けたり、屋根から落ちるかすかな光をたどることによってそれぞれの空間にたどり着きます。

この水族館では今まで私たちが一方の角度でしか見えていなかった魚の姿や生態をより自然に近いような場所でのぞきこんだり、見上げてみたりすることでより魚を理解することにつながると考えています。

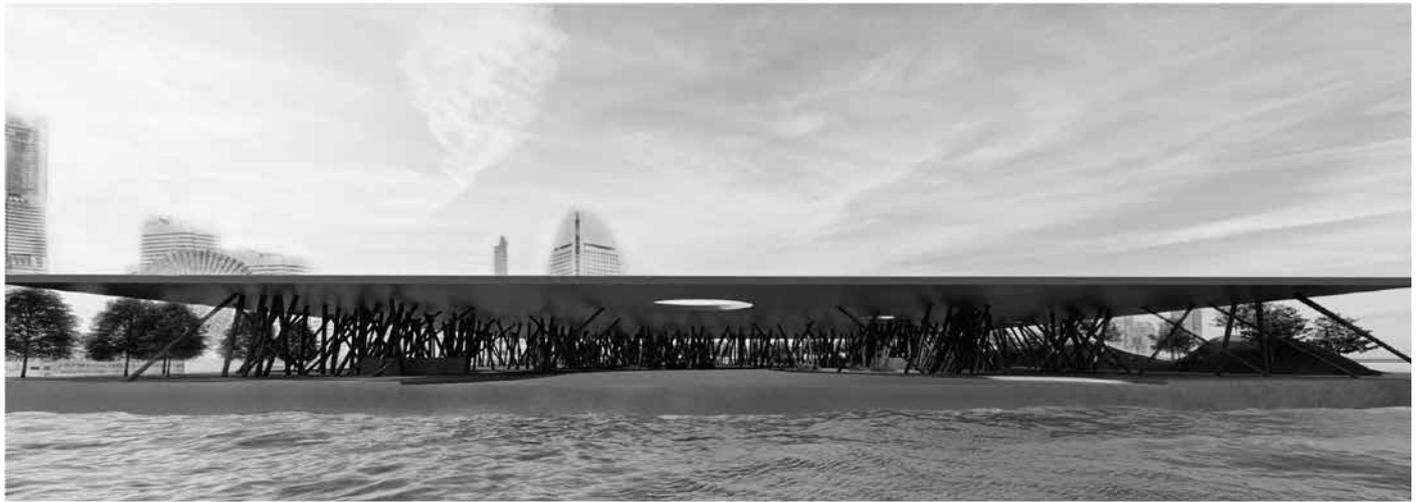
■講評

多くの水族館は水棲生物が本来過ごしている環境を再現するのにさまざまな努力を重ねている。

この法橋案は「本来過ごしている環境」を忠実に満足させるのではなく『自然のゆらぎ』という面にスポットをあて、そのゆらぎの中で鑑賞することが水棲生物への理解を深めるために大切なのではと問いかけている。彼は自然を模し、起伏や緑地、水面をちりばめたランドスケープの上に人工的な矩形の大屋根を浮かべることでそれを表現した。大屋根は無数の林立した柱によって持ち上げられている。これは構造であり、木立の見立てでもあるが、粗密により諸室をゆるやかにゾーニン

グする役割も担っている。大屋根に穿たれた丸穴からの光は木漏れ日のようにランドスケープへと注ぎ、水面から反射した光のゆらぎが大屋根の軒裏に映しだされるであろう。鑑賞者は水面越しに水棲生物を見下ろしながらその木立をくぐり抜ける。その先で地中へと導かれ、そこで初めて水中からの視点で生物を鑑賞する。ここでもまた大屋根の丸穴を抜けた光が水をとおして揺らぐのが見られるであろう。この自然の美しさを感じるこそが水棲生物の過ごしている世界を知ることなのだと言わんばかりである。計画や図面表現に難はあるものの、この作品には詩的な情景を想像させる力がある。

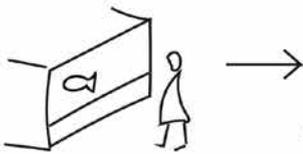
(玉上真人)



既存の水槽

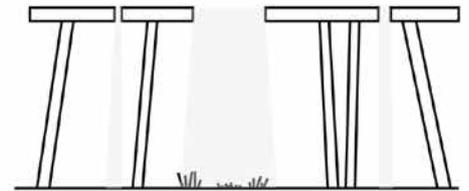
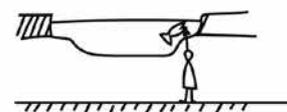
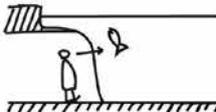
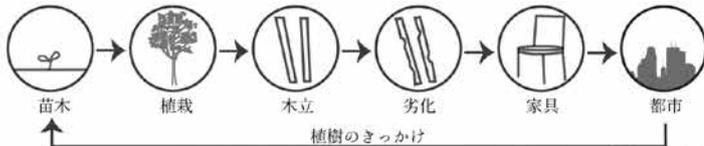
体感する水槽

木立の間隙空間



既存の多くの展示方法は美術品のように魚を見る。

柱と壁となる木立の変化



大木貴裕

■コンセプト

計画敷地は横浜みなとみらい地区です。横浜みなとみらい地区は赤レンガ倉庫や大棧橋などがあり観光地となっています。また、街が回遊性を持ち、歩くのが楽しくなるような景観が広がっています。昼は日の光を浴び、潮風を受け時間がゆっくり過ぎていきます。夜は昼間とは対照的に大型客船や横浜の街がライトアップされ、光の世界を築いています。

しかし、現在、横浜では周辺環境とのつながりが薄く感じる四角形などの型にはまったホテルが多く立ち並んでいる状況であり、横浜の自然や活気が遮られていると感じました。このようなことからホテルが横浜の自然や街と一体となるような提案をします。流動的な曲線を用いた建築や動線、ランドスケープにより人々を誘導し、横浜の自然や人々の賑わいを受け入れることで、新たな人々の出会いの空間や風、緑、光が混在するホテルを創造します。

計画としては、ホテルの1階から3階を共有スペースとし、4階に空中庭園を設けることで、横浜に来た人々の憩いの場となります。また、屋上を水上レストランにし、横浜の空を映し出

し、水と空の空間に囲まれた非日常空間を演出します。

■講評

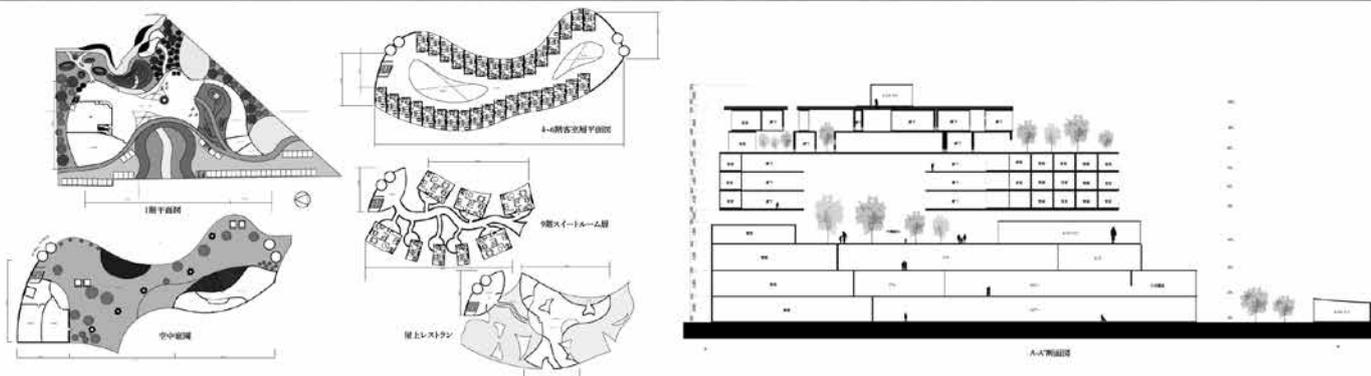
このホテルデザインのポイントは「施設全体を包む大らかな曲線形状」と「曲線の凹凸と護岸によって挟まれた敷地が生み出す多様な場所」である。曲線を扱うデザインは、得てして曲線の形態そのものに取り憑かれてしまい形の畏にはまりやすいが、このデザインは曲線の形に流されることなく巧みに踏みとどまり、多様な外部空間を創出し、内部においても曲線の持つ動きのある空間を創り出している。また中間階には外部化された緑のオープンプロアを配置することで、横浜の海と街

への眺望が開けたテラス空間を創り出している。加えて、このテラス空間は吹き抜けによって空へと解放され、海風と光に満ちた空間であることによってパッシブな環境の仕掛けにもなっている。

施設の両端部に配置されたエレベーターシャフトが大らかな曲線の表情に蓋をしてしまっているところが少し惜しまれる。曲線の形態から独立して配置することもできるし、内部に取り込んでよかったかもしれない。

しかしながら「曲線の性質を巧みに活用した空間作りに対する感性」と、「敷地形状と曲線形状の特性を利用した空間デザイン」は秀逸である。

(光井 純)



建築メディアデザイン 第1課題
都市型リゾート機能を有したホテル

藤巻拓也

■コンセプト

電車や電話線、ガス灯などさまざまなものが日本で初めて導入された街、それが「横浜」である。そしてホテルもまた結婚式を行い、夫婦としての出発点という機能を持っている。「始まり」という共通点から、挙式・披露宴に特化したホテルを計画することにした。

このホテルはV字型をしている。このV字の中には水路が通っており、花

嫁・花婿はそれぞれの方向の水路から Gondola に乗りこみ、チャペルへと向かう。水路は吹き抜け空間であり、客室の共用廊下と接している。花嫁・花婿はホテルの滞在客などから祝福を受けながらチャペルへと向かう。すると、ホテル全体から二人の門出を祝う雰囲気が出され、一生に一度の結婚式を最高の晴れ舞台としてくれるだろう。ホテル中央のチャペルを取り囲むように造られたダイヤモンドの部分は大きな吹き抜け空間となっている。チャペルの周りの大きな吹き抜け空間は、披露宴会場として利用される。ガラスのチャペルは式後に上部に格納され、チャペル部分が披露宴時には新郎・新婦用の座席として利用される。

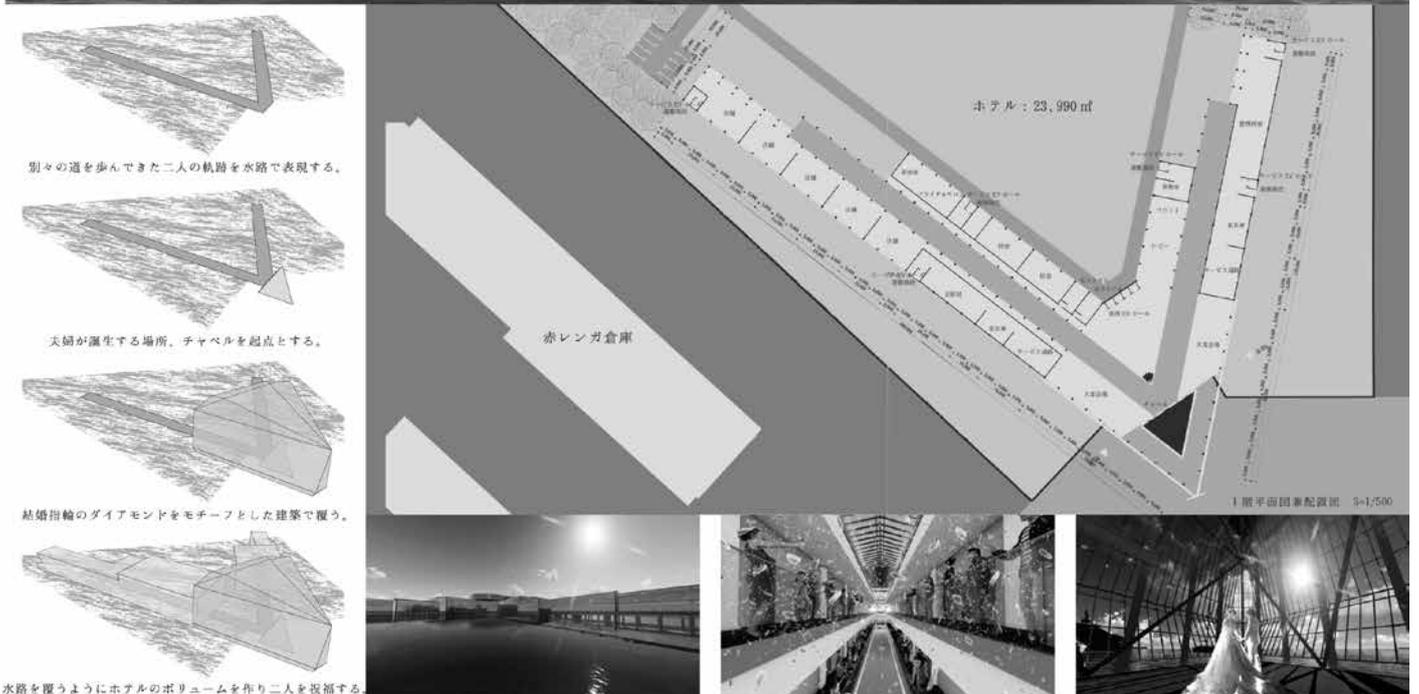
■講評

本提案は、現在ある海上保安庁が移転したと想定した敷地に建つ都市型リゾートホテルである。ホテルは、赤レンガ倉庫と水族館の間に建っており、両者を分断するようになっている。これはこの施設を際立たせるための配置上の工夫である。このため、象徴的なチャペルは海の中に突き出すようにデザインされており、特徴的な風景を形成している。具体的な空間構成としては、客室棟を大きくV字型のウイング棟として計画し、その交点にガラスのチャペルを配置している。両ウイングに分かれた客室棟には、中央に水路が設けられ、その上部は吹き抜け空間と

なっている。これはウイング棟の水路を利用して花嫁と花婿がそれぞれ小舟で直接的にチャペルにアプローチする演出のためである。本施設の特徴はこのV字型のウイング棟とその交点にあるガラスのチャペルに他ならない。ここに訪れた宿泊客は、誰であろうと結婚式の演出に参加することができるようになっている。吹き抜けの上部から小舟に乗った新郎、新婦にむかって祝福の花を降り注ぐことで結婚式に参加することができるのである。少子高齢化が叫ばれている昨今、結婚式を家族だけのセレモニーとせず、地域で祝福できるようにすることで結婚への動機付けが可能となるようにしたところがこの施設の特徴である。(佐藤信治)



ここから始まる、ふたりの旅路。



安藤大翔・法橋礼歩・柴崎海奈

「学び、伝え、紡ぐ
—学びから広がる繋ぎの場—」

■コンセプト

異なる要素が混じり合い、多種多様な人々が集まる街“みなとみらい”。



01 学び、伝え、紡ぐ みなとみらいを知り、後世に伝える

concept

街の魅力を様々な角度から学ぶ

みなとみらいに混在する魅力を体感し、楽しむ



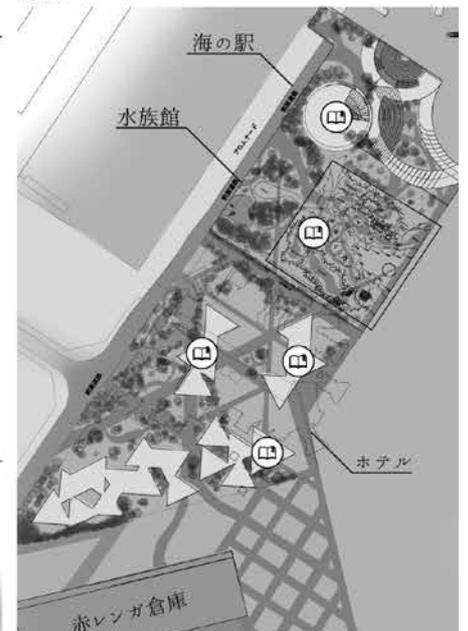
02 海に近づくほど親水性が増す配置計画

diagram



03 施設内に散りばめられ学びの場

layout



歴史深い街でありながら、変化することを絶えず繰り返し進化し続けるこの性質はとても魅力的であり、唯一無二である。私たちは今ある素敵な“みなとみらい”を後世に伝え、引き継ぎ、さらなる発展を促すことが重要だと考え、街の性質をさまざまな方法で、学び、感じ、楽しむことができる学習複合施設を提案する。

本施設は船や海から街の歴史を学ぶ海の駅、五感をとおして湾内の生態系や環境問題を学ぶ水族館、書籍や物語から街全体を包括的に学ぶホテルといった3つの施設によって構成されており、従来の公共施設に比べてより多角的に街の魅力を体感することができる工夫を各所に散りばめている。また、

施設全体に書籍を扱う機能を挿入し学びと体験がリンクするように誘導している。潮汐変化によって施設内に海水が入り込んでくる施設や、自然豊かな施設、心地の良い交流の場が混在するこの施設は“みなとみらい”の本質的な要素を持つ新しい顔として機能し、街へと馴染み、より良い進化をもたらす。

環境未来都市としての側面を考慮し、水族館に設置された木立は施設全体に設置される家具として生まれ変わり、活用するようにも工夫した。

■講評

ランドスケープの課題は3人の学生が〈海の駅〉〈水族館〉〈ホテル〉の課

題を持ち寄って1つのプロジェクトにまとめ上げるものである。当然、「デザインの調整」「外部空間の連携」そしてなによりも「開発全体に通底する明確なコンセプトを創出すること」が重要となる。この参考作品では「横浜を学ぶ」を軸に、すべての施設に意味を与え直し、デザインを微調整しながら全体をまとめ上げ、さらに各デザインの個性もしっかりと表現していくことで横浜自体が持つ文化的特色と人種の多様性とが共鳴している。また中心に配置された水族館はシンプルな長方形の形態であり、海の駅の大らかな曲線デザインと程よい対比とバランスを生み出し、空へとダイナミックに展開する上昇感溢れる意匠のホテルに対し

ても大地と水の基盤を提供し、デザインの相乗効果を生み出している。

ランドスケープの構成についても巧みまとめられている。水族館のデザインコンセプトは自然地形の中に展示水槽が貫入する構成となっており、ホテルと水族館を〈地形〉〈水〉と〈緑〉から成るアンジュレーションが繋ぎ止め、その中間部をゆったりと木質構造の水族館の大屋根が覆う構成となっている。

デザインの実務では、コラボレーションの力がとても大事であるが、このチームは優れたコラボレーションによって「完成度の高いマスタープラン」と「ランドスケーププラン」とを生み出すことに成功している。(光井 純)



海に触れ、海を知り、海へ繰り出す 海の駅



都会のオアシスとして機能する 水族館



多様な人が交流し、発信する ホテル



大木貴裕・金指 遥・山本海舟
「Facial expression of water」

■コンセプト

赤レンガ倉庫周辺は商業施設や観光資源が豊富で、非常に集客力のある土地である。海沿いを散歩する人も多い。しかし、そこに寄せ来る波たちは私の足元より下のコンクリートにぶつかり、消えてしまう。敷地周辺での海の楽しみ方は、穏やかにうねる海を眺める程

度にとどまってしまう。水はさまざまな動きを見せる。水平に流れたり、垂直に落下したり、はたまた、何の動きもないときもある。私たちは、そんな水の多様な状態（表情）に着目し、より人が水と近く感じ、その魅力に気付けるような計画を提案する。敷地内には屋上の水盤から1階に重力に従って落ちる滝、張り詰めるような真円の大水盤、敷地を横切る川のような海がある。水族館では、岩のような壁とともに宝石のような水槽があり、その輝きは私たちに水の美しさをまた1つ教えてくれる。大水盤は雨で水位が上がると溢れだし、小さな滝となる。その音は都会の喧騒から逃れる手助けをしてくれるだろう。水の表情や魅力はき

と無限にある。本計画で普段私たちがとり溢してしまう水の魅力を少しでも掬い取ることができたら嬉しいことだと思う。

■講評

本提案は、水の多様な表情と魅力を建築的操作をとおして表現することで、ランドスケープおよび各建築デザインの基本コンセプトとしている。ホテルの最上階から下層のアトリウムに流れ落ちる滝の視覚的効果・音響的効果を演出し、落ちてきた水と連続した外部空間に大水盤設置し、そこに水族館を内包している。大水盤で内包された水族館は外装デザインでは想像できない水族館インテリアデザインにつなが

ている。水族館インテリアデザインの意外性とランドスケープ大水盤とスクエアな外装デザインとの呼応が、施設全体のグランドデザインとして認識できる。大水盤から海に流れ出た水は海水となり、その海水の潮位の変化によってランドスケープが可変する。最先端に位置する海の駅は、波を意識した大屋根デザインになっていて半屋外空間と内部空間が立体として有機的に連携している。さらに、船着き場と陸上交通のロータリーが平面として有機的に連続している。水をコントロールすることで建築およびランドスケープデザインと連携できていることは、正に海洋建築工学科デザインならではのといえる。

(小林直明)

Facial expression of water

コンクリートの護岸により断絶された人と海、人と水。場所によって変わる様々な表情の水と対峙することで水に対する心の距離を縮める空間を創造した。

水の表情



4年生（総合演習）

【担当】 小林 直明
佐藤 信治

桜井 慎一
山本 和清
菅原 遼
寺口 敬秀
吉田 郁夫

総合演習

デザイン系

「まちづくりの核として福祉を考える
（日本建築学会設計競技）」
（担当：小林直明、佐藤信治）

【応募要領】

福祉の現場とは、当たり前のごことが困難な方々が当たり前時間をすごせることを目指して多様な努力が払われる場所だと思う。

居住系や通所系のサービスでは、身体を含む全ての障害者の方々の日常生活がサポートされ、知的や精神の障害を対象とした福祉の現場では、日常生活だけでなく社会生活がサポートされる事例も多く存在する。サポートには多様な工夫が見られる。例えば、高齢者福祉の現場では、施設を子育て支援などの事業と組み合わせることにより、施設としての閉鎖性を乗り越えようとする試みがみられる。知的・精神に対する福祉の現場では、廃業した農家の代わりに耕作放棄地を耕すことや、経営的に成り立たせることが難しいゴミの分別業務を就労支援の現場にするなど、誇りを感じる仕事づくりがまちづくりの一助となるような試みもある。

福祉を語る言葉にノーマライゼーションというものがあるが、現場における多様な試みから見えてくるのは、ノーマル＝日常というものがあるのではなく、より積極的な意味付けとともに実践されていることである。その活動は、もしかしたら私たち健常者の日常以上、もしくは私たち健常者の日常以上いきいきとしたものになっているかもしれない。実際に、福祉施設らしい実践をとおして、周辺のまちづくりに参加するような動きも多くみられるようになってきている。つまり、福祉施設が実践するノーマル＝日常をきっかけとして、まちづくりがひろがりつつあるようである。

まちづくりの核として福祉の現場を捉えてみてほしい。福祉の対象や、そこでの日常や社会生活の実践を自らで設定する必要があるだろう。そして、それらの実践に都市や建築がどのように関連できるのかを検討してほしい。

審査委員長 乾久美子

【応募規定】

A. 課題

まちづくりの核として福祉を考える

B. 条件

実在の場所（計画対象）を設定すること。

C. 応募資格

本会個人会員（準会員を含む）、または会員のみで構成するグループとする。なお、同一代表名で複数の応募をすることはできない。

D. 提出物

a. 計画案の PDF ファイル

以下の①～④を A2 サイズ（420×594mm）2 枚に収めた後、A3 サイズ 2 枚に縮小した PDF ファイル。（解像度は 350dpi を保持し、容量は合計 20MB 以内とする。PDF ファイルは 1 枚目が 1 ページ目、2 枚目が 2 ページ目となるように作成する。A2 サイズ 1 枚にはまとめないこと。）模型写真等を自由に組み合わせ、わかりやすく表現すること。

①設計主旨（文字サイズは 10 ポイント以上とし、600 字以内の文章にまとめる）

②計画条件・計画対象の現状（図や写真等を用いてよい）

③配置図、平面図、断面図、立面図、透視図（縮尺明記のこと）

④まちづくりに関係する提案を示すもの

b. 作品名および設計主旨の Word ファイル

「a. 計画案の PDF ファイル」に記載した作品名と設計主旨の要約（200 字以内とし、図表や写真等は除く）を A4 サイズ 1 枚に収めた Word ファイ

ル。なお、容量は 20MB 以内とする。

c. 顔写真の JPG ファイル

横 4 cm × 縦 3 cm 以内で、共同制作者を含む全員の顔が写っているもの 1 枚に限る。なお、容量は 20MB 以内とする。

計画系

「貯木場水面及び背後地の一体的整備による港湾地域の賑わい創出の提案」
（担当：桜井慎一、山本和清、菅原 遼、寺口敬秀、吉田郁夫）

【課題趣旨】

東京都江東区・新木場地区は、1972 年（昭和 47 年）の深川木場の木材関連企業の移転により誕生し、広大な複数の貯木場水面を含む特徴的な港湾地域として発展してきた。こうした中、近年の新木場地区では、木材産業の構造変化に伴う土地利用の転換が進行しており、高速道路や鉄道等の交通ネットワークの利便性の向上も相まって、物流業や商業等のさまざまな機能の施設立地が進んでいる。一方、新木場地区の中央に位置する貯木場水面は、材木保管の役割を終えたことから未利用化・遊休化が生じており、必ずしも、都市臨海部の立地性を活かした水辺空間利用が行われていない状況にある。

現在、新木場地区は、臨港地区として「無分区」に指定され、都市的な土地利用への移行段階となっている。そこで本課題では、東京都江東区・新木場地区を対象に、貯木場水面および背後地の一体的整備による港湾地域の新たな賑わい拠点としての開発・施設整備に関する提案を行う。なお、提案施設として、貯木場水面の水面を利用した海洋建築物（構造形式は問わない）を導入することを必須とする。

【計画敷地の概要】

①新木場地区の北側水面（14号地第1貯木場・約33ha）および南側水面（14号地第2貯木場・約33ha）を主

要計画水域とする。提案において、北側水面および南側水面の内、重点的に利用・活用を行う水域を定めても良い。

②主要計画水域との一体的整備を行う陸域の主要計画地は、別添の計画地資料に記載の A～E の内、グループごとに 2 力以上を選定した上で、提案を行う。

③新木場地区の法制度上の位置付けは下記のとおり。

都市計画法→用途地域：準工業地域
容積率：200%
建ぺい率：60%

港湾法→臨港地区（分区指定なし）

【計画上の主なポイント】

- ①新木場地区の立地性（都市近郊）や歴史性を考慮した計画を検討する。
- ②新木場地区の短期・中期・長期的な発展を考慮した計画を検討する。
- ③計画水域へのアクセス性の確保や陸域と水域の一体性を考慮した計画を検討する。
- ④地域特性や来場者属性を考慮して計画対象地にどのような施設が必要かを検討する。
- ⑤各自の提案に基づいた適切な施設の規模を類似の事例を調べて設定する。
- ⑥新木場の将来的なまちづくりの方針を示す既存施設の活用方策や景観ガイドライン等を計画内容に含めても良い。

街を昇る ～参道の高低差を解消する建築的提案～

関 亮太・田畑 輝・中泉拓己
・西辻優世・川内俊太郎

■コンセプト

香川県琴平町は金刀比羅宮で有名な観光地であるが、参道は多くの階段により高齢者や車いすの参拝者には困難な道になっている。加えて琴平町は若者の流出が問題となっている。そこで、参道沿いにスロープや昇降機を設置した足湯施設、ギャラリー、図書館、温泉旅館からなる施設群を計画し、それらの施設を媒介した地域の若者と

ボランティア、高齢者や障害を持った人々が相互利益になるシステムを提案する。また地域の歴史文化であった琴平カゴを復活させ、金刀比羅宮の参道景観を保管しつつ、785段の階段参道のバリアフリー化に取り組む。温泉旅館は、参拝客の宿泊、ボランティアを終えたノマドワーカーやアーティストのためのスペース。図書館は、琴平の文化発信を担い、ギャラリーは、温泉旅館で創作したアーティストの展示の場。足湯施設は、参拝を終えた人の疲れを癒す空間。これらの施設は参道沿いに並んで配置され、バリアフリーなシステムが核となり、琴平町は先進的な観光地として世界からの観光客を受け入れていく。

■講評

2021年度の日本建築学会コンペの課題は「まちづくりの核として福祉を考える」であった。「福祉がまちづくりの核となり得るのか？」が最大の関門である。福祉とは、社会的な概念であり、それが現れるのは、人々の心の中であるからである。それを模索することから指導は始まった。

計画案は、香川県琴平町にある金刀比羅宮の参道をまちづくりに積極的に活用しようとするモノであった。この参道は、高低差が激しく上り下りすることが厳しいことが昔から有名な地である。有名な観光地であっても、お年寄りに優しくない環境によって衰退が

始まっていることを逆手に取ったのがこの計画案のキモである。

具体的な構成としては、人が歩くには厳しい段差を水力発電のための行程に利用するということである。ここで発電された電力でエレベーターを稼働させ、車椅子の場力に利用する。ここまではありきたりだが、電力が自由に利用できるということでフリー Wi-Fi 環境を整備し、ボランティアツーリズムの若者を呼び込むことで、地元と高齢者、若者の三者がうまく回るようになる。伝統的な神社の参道を改修し、地元の人々の生活の質を高めるとともに、水力による交流によってさまざまな人々をつなげることが、「福祉」につながるということが評価された。(佐藤信治)

**街を昇る
～参道の高低差を解消する建築的提案～**

01. 階段に移動者が取り残された観光地
02. 観光客の高齢化と若者の減少
03. 障壁だった階段を、活気のもとに
04. 提案 - 琴平システムの構築 -
05. 建築計画
06. 平面計画

01. 階段に移動者が取り残された観光地
この地帯は、参道沿いの観光地であるが、階段の多さが観光客の減少の一因となっている。また高齢化が進むにつれて、移動が困難な高齢者の増加も懸念されている。

02. 観光客の高齢化と若者の減少
観光客の減少に伴って、若者の流出も加速している。この問題を解決するために、地域に魅力を与える施設を提案する。

03. 障壁だった階段を、活気のもとに
SITE
金刀比羅宮 大門

04.1 建物内に段差解消手段を導入
SYSTEM 1
SYSTEM 2

04.2 高低差を活用したプログラム
参道の中程にある高低差を利用して、観光客の滞在時間を長くする。また、この高低差を活用して、水力発電を行うことで、施設を稼働させる。

05. 建築計画
06. 平面計画

参道にはスロープで解決できない段差が数箇所あり、後半になればなるほど数を増していく。そこに、琴平町の特徴である段差を活かした空間計画を行い、「バリアフリーな参道」が生まれ、付帯施設である強い空間が波及し、観光客や地元民の交流を促すようになっていく。

鉄となる板敷舗装 → バリアフリー参道ルート → ストリートファニチャー → 金刀比羅宮カゴルート

太田優人・小林功基
 ・齋藤瞬汰・長谷部悠

■コンセプト

対面のコミュニケーションが減りつつある現代において、“ものづくり”が人と人を繋ぐものに成り得るのではないだろうか。静岡県佐鳴湖の資源であるヨシを用いたものづくりを、学童と通所介護のデイサービスを起点として、CRAFT 広場、そして佐鳴湖周辺へのコミュニティ拡大を目指して、ヨシ福祉による地域に誇りを持った魅力

的なまちづくりへと繋げていく。普段の生活をとおして関わりの薄かった高齢者と学童がものづくりというひとつの目的を介してつながり、お互いの生活に活気を与え、より充実した暮らしを送るための一助へと成り得る。ものづくりはどこでもできるという汎用性と何を作るかで決まる地域性を兼ね備えている。地域性を特化したものづくりを行うことで自分のまちに誇りをもつことへ繋がる。佐鳴湖で刈られたヨシすべてが農地へと渡っており、人の目にあまりつかない場所でききわらとして消費されている現状がある。それに対して、ものづくりと人と人を繋げるオブジェクトとしてヨシを利用する。

■講評

本提案の「福祉」とは、コミュニケーションである。現代社会に於いて少なくなったといわれている対面によるコミュニケーションがコロナ禍でさらに限定されたことを逆手に取って、それを「福祉」に応用するということがあった。提案としては、地域に伝わる伝統的な「ものづくり」による伝承行為がコミュニケーションであり、それが福祉を醸成していくということである。静岡県浜松市にある佐鳴湖は、広大な干潟を抱えた湖であった。しかしながら、長年の生活排水の流入や埋め立てによって生物環境に重要な役割を果たす干潟がほとんど無くなってしまっている。干潟に生えるヨシはさまざま

な生物の育成環境に役立つとともに、そのヨシを用いた伝統工芸品が地域社会をかつては支えていた。

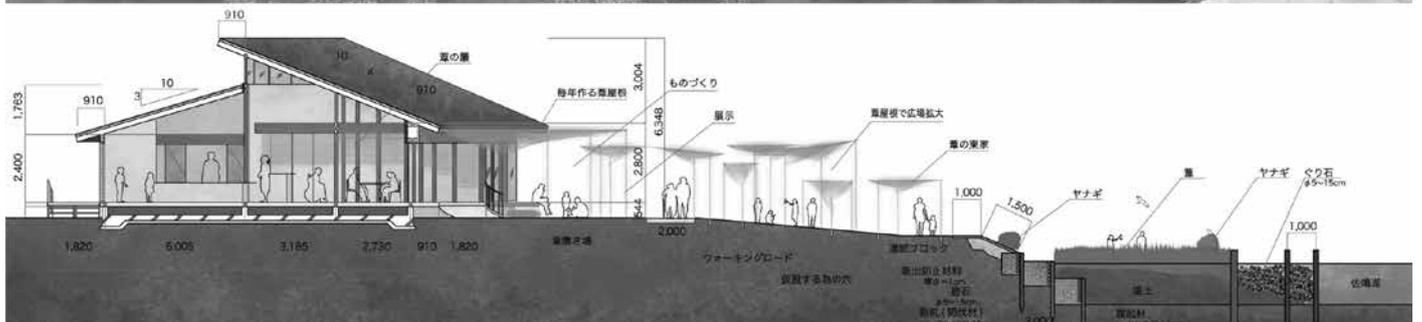
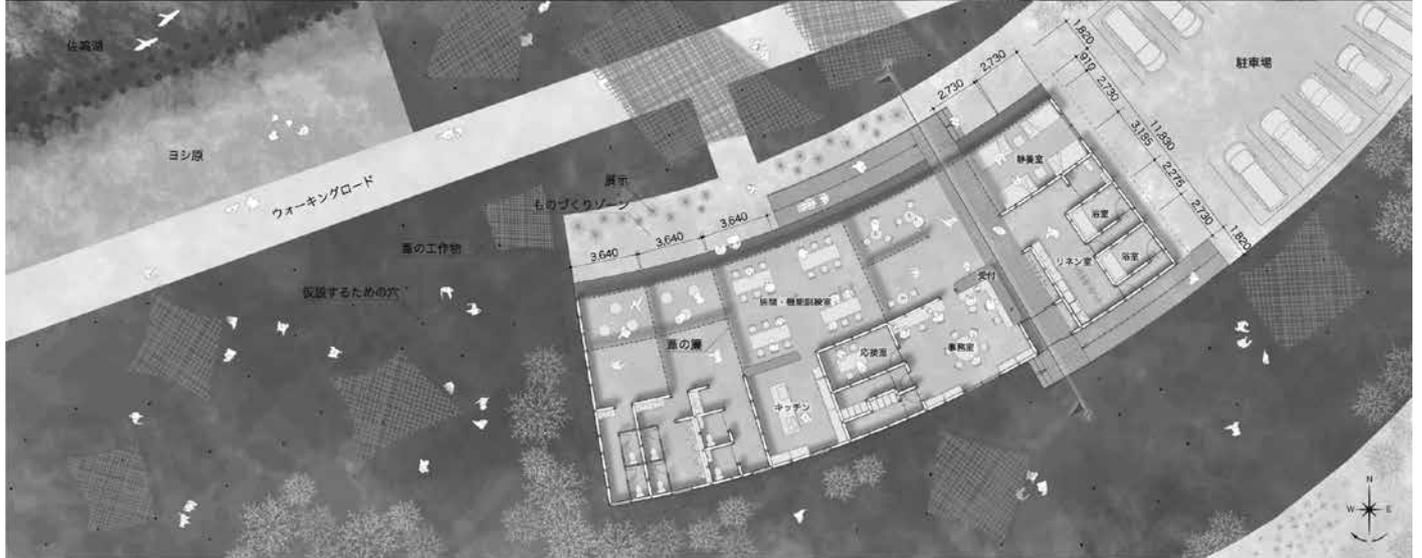
このヨシの再生を通じて、地域に暮らす学童とかつてはヨシの伝統工芸品を作成していたお年寄りを結びつけようとするのが本施設の目的である。具体的には、湖の湖面ギリギリに本施設を建設し、そこから直接的にヨシ群を育成、観察できるようにしている。秋にはそこで育成したヨシを刈り取り、それを使って簾や屋根材などの建設材料を造り、施設を広げていこうとするものである。ヨシの使い方が表面的になっており、建築の構造的な部分まで踏み込んだ提案の方がより良かったと思われる。(佐藤信治)



CRAFT NET

一葦で繋がる佐鳴湖一

対面のコミュニケーションが減りつつある現代において、
 “ものづくり”が人と人をつなぐものに成り得るのではないだろうか。
 静岡県佐鳴湖の資源であるヨシを用いたものづくりを、学童と通所介護のデイサービスを起点として、
 CRAFT 広場、そして佐鳴湖周辺へのコミュニティ拡大を目指して、
 ヨシ福祉による地域に誇りを持った魅力的なまちづくりへと繋げていく。



循環の樹

～「居・職・習」が生み出す幸福の連鎖～

石本かえで・小林真子
・田中日那子・森山美波
・渡邊 愛

■コンセプト

日本の大きな社会問題のひとつである子どもの貧困には「経済的な貧困」と「心の貧困」がある。抜け出せなくなった「貧困の連鎖」を断ち切るために、新たな生活の基本要素「居・職・習」を提案する。子どもの「居」場所、親の雇用を生み出す「職」場、地域住民が「習」を開き教育を提供する場

が、まちに「幸福の連鎖」をもたらす。

子どもが人との関わりや経験をおとして興味のあることを見つけ、将来に向かって学習する場として、細胞分裂の 패턴のひとつであるポロノイ分割を用いて設計する。新たな雇用の場として、ひとつの生態系の循環から成り立つアクアポニックス農業を取り入れ、周辺の学校や商店街と連携した6次産業の流れを可視化する。生態系の循環と人のつながりを生む建築ユニットを「循環の樹」と呼び、これをまちに点在させる。「循環の樹」に人が集い、地域がかかわることで、まち全体で子どもを育ててゆく。

提案はモデルケースとし、全国にある高架下に再現することで日本の子ども

の貧困問題解決へとつなげる。

■講評

昨今の日本での問題になりつつある子どもの貧困を、まちの福祉として、その福祉行為がまちづくりの核となるようにコントロールすることを意図した建築提案である。都市の余剰空間になる危険性を秘めた既存ストックである鉄道高架下空間を立体的に活用しつつ、利用することで「循環の樹」と命名している。また鉄道高架は各駅に直

接につながっていることから、地域住民も集まりやすい地理的特性を生かし、まちづくり参画頻度向上、親が働く場所の提供につなげている。平面計画としてポロノイ分割の空間利用が考慮され、多様な用途および機能連携に対応している。「循環の樹」のひとつの機能としてアクアポニックス農業を提案しており、生物（魚類）と植物の循環、そこにかかわる人々の連携、地域の商業・生業との関係、および連鎖がバイオマス発電にもつながることも意図されている。これらの循環と周辺の学校との連携が地域と子どもとの関係性を高めている。これらが建築プログラムおよびデザインが計画提案に反映されていることが評価できる。（小林直明）



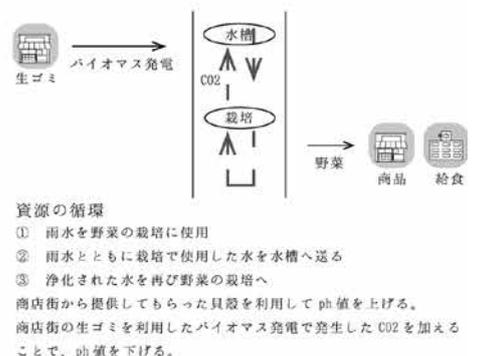
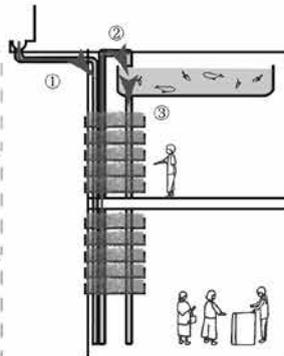
01. まち全体で子どもを育てる



01-1. 居：子どもの居場所
地域の人と空間を共有する食堂やお風呂などの、生活に必要な施設を揃える。
地域住民・学校・商店街が施設を介して子どもに関わりまち全体で子どもを育てる。

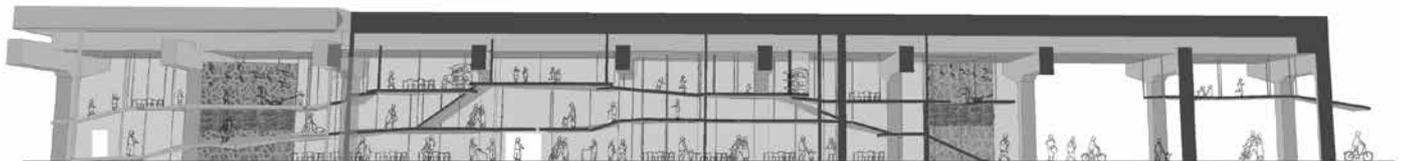
01-2. 職：新たな雇用の場
野菜と魚と一緒に育て、ひとつの生態系の循環から成り立つアクアポニックス農業を行う。
周辺の学校や商店街と連携することで6次産業の流れを可視化し、子どもの食育につなげる。

01-3. 習：学習の場
退職後の教師や資格を持つ人を中心に講師として登録。定期的な講習会や、学校と連携した授業発表の無料配信などを行い、子どもたちが幅広い教育を受け豊かな経験と人との関わりを持つ場とする。



資源の循環

- ① 雨水を野菜の栽培に使用
 - ② 雨水とともに栽培で使用した水を水槽へ送る
 - ③ 浄化された水を再び野菜の栽培へ
- 商店街から提供してもらった貝殻を利用して pH 値を上げる。
商店街の生ゴミを利用したバイオマス発電で発生した CO2 を加えることで、pH 値を下げる。



断面図・立面図

大野聖来・鈴木凜香
・五江洵佑真・鹿志村隼多
・勝目爽椰

■コンセプト

私たちは、計画地だけでなく新木場周辺を巻き込んだ計画を行うことで、都市部への産業を盛り上げようと考えます。また、水上農業という新たな農業形態を取り入れることで新木場に新たな価値を付与し、地域活性化につなげたいと考えています。事業内容の軸は4つあり、1つめは体験です。種

き・収穫体験をとおして水上農業に興味を持ってもらいます。2つめは食事です。収穫したての野菜や果物をその場で調理して提供します。3つめは販売です。収穫した野菜や果物を豊洲・周辺施設で販売したり、豊洲から仕入れたものを計画地で販売したりします。4つめは学びです。畑の少ない東京でも農業に触れる機会を作ることで、農産業に少しでも興味を持てるきっかけになればと考えています。この4つの事業を展開し連携することで、家族連れや観光客、地域住民など幅広い層に求められる農業を目指します。

■講評

この作品は、「水上農場」という世

界的に見ても先駆的な技術を取り入れ、新木場貯木場を中心に周辺地域も巻き込みながら活性化を図る提案が評価される点である。

新木場地区は、広大な貯木場水面を含む特徴的な港湾地域として発展してきた。一方で、水面は材木保管の役割を終えたことから未利用化・遊休化が生じており、現状では都市臨海部の立地性を活かした水辺空間利用が行われていない状況にある。

水上農場は、海外では世界的な食料不足への不安から盛んに研究されているが日本ではまだ積極的に取り組まれていない。このチームはこの社会的な問題定義をもとに計画を展開している。そして、農業形態では具体的に4つの

軸をもった事業を提案している。体験、食事、販売、そして学び、という畑の少ない東京でも農業に触れる機会を持たせるなど、立地性を生かした提案といえる。また、長期的に活性化が持続できる計画となるよう近隣に位置する豊洲市場や夢の島公園、辰巳の森緑道公園、若洲海浜公園との連携を前提としている点も評価できる。

さらに、提案書には都心を背景にした WATER FARM のCG が配されることで計画内容をうまくをビジュアル化できている。また、水上農場では、大麦やマンゴーなどの栽培と活用方法が提案されるなど、着目点の良さとその実現に向けた具体的な計画内容が優れている。(吉田郁夫)



総合演習 B 班

8020 大野 聖来 8055 五江洵 佑真
8028 鹿志村 隼多 8071 鈴木 凜香
8029 勝目 爽椰

01. コンセプト

私たちは、長期に渡って新木場の街が活性化し、持続できる計画を行うために、近隣に位置する公園との連携を前提とした、新木場水上農業を提案します。今回、計画地を巻き込んで新木場周辺を巻き込んだ計画を行うことで、都市部への産業を盛り上げていこうと考えています。また、水上農業という新たな農業形態を取り入れることで、新木場に新たな価値を付与し、地域活性化に繋げたいと考えています。さらに、産業としての機能のみならず、来場者自身が収穫を体験できる機会を設け、収穫した野菜をレストラン/バーベキュー場で頂ける連携までを計画し、家族連れや観光客、地域住民など幅広い層に求められ、運営できる農業の形を目指します。

02. 提案背景



海外では、世界の食料不足に対する危機感が高まっており、水上農業をはじめとする海水を利用した農業のプロフェクトが先進国オランダを筆頭に多数進行しています。



日本は自国が世界で最大レベルの食糧輸入国であるのに関わらず、海外のようプロフェクトは積極的に行われていません。近年では都市化が進む中で農家、農地の減少が日本の問題とされており、これらへの早急対応が急がれます。

03. 事業内容



体験
種まき・収穫体験



食事
レストランで提供



販売
豊洲や周辺施設で販売



学び
幼稚園・小学生の学び場

大麦



海水で育てる大麦を需要の高いウイスキーに、新木場産として販売してブランドを広める。

マンゴー



都心部での栽培事例があまりないため豊洲・新木場で提供できる事で話題性が期待できる。

カステルフラワック



日本では珍らしい野菜だが、北海道を中心に少しずつ生産が増えている。

ストロベリーアート



実は生で食べられ、パルムやリース・料理の付け合せなどで美味しく食べられる。



蛇子明日香・高田寛樹・
富岡敏生・露木 葵・戸枝玲奈
■コンセプト

皆さんは「木育」という言葉をご存知でしょうか。「木育」とは子どもを初めとするすべての人が木と触れ合い木に学び木と生きる取り組みといわれています。私たちの班ではその「木育」に着眼点を当てました。木育という言葉は現在広く普及しているわけではないので、木について学ぶだけでなく木育という存在も知って貰えるよう

な施設を提案します。

タイトルの「W × street」のWには Workshop、Water、Walk、Worker 等、さまざまな意味が含まれています。そして、そのすべてが木にかかわる一種のキーワードとなっています。

地点間の移動には高低差のついている木でできたプロムナードを2本整備し、一方は自転車専用の遊歩道、もう一方は歩行者専用で食べ歩きができる、歩きやすく楽しい道を提供します。それぞれの地点でカフェ、木族館、ワークショップを展開することで、プロムナードで回遊性を持たせながら木と身近に触れ合うことができるでしょう。このようなさまざまな直接体験をお

して新木場を木育の町とし、次世代に木を継承していきたいと考えています。

■講評

「貯木場」の港湾施設の役割とともに発展してきた街・新木場。本提案では、地域の産業構造が変化してきている昨今の状況に対して、新木場の大切な地域文脈である「木」と「まちづくり」との関係づくりを契機とした新たな地域再生を試みている。本提案の特徴のひとつは、全体性を欠く港湾地域の場当たり的な土地利用の進展をつなぎ止めるように、貯木場水面沿いに整備された木質の遊歩道である。水辺の

景観や生き物、多様な体験と触れ合うことができ、木の香りがたどる遊歩道は、水辺のパブリックアクセスの確保とともに新木場の水辺のオモテとウラの在り方を更新するきっかけとなるだろう。また、「木」を媒介とした「教育（木族館）」と「創造（ショップ）」の施設存在は、新木場の材木業の方々と新規参画のクリエイター、地域住民、来訪者をつなぐ新たな地域拠点としてのプレイスメイキングへと発展していくであろう。しかし、本提案には人・モノが循環することを意図した全体の配置計画プログラムの関係がやや欠けているように思える。ぜひ、樹木のように広がり循環する全体計画を描いてほしい。 (菅原 遼)

W×STREET

木と水の共存

人と自然のかかわりを取り戻す

- 新木場の現状 -

メリット

駅が近くアクセスが良い
広い土地
長い歴史

木育を行う場所

デメリット

未使用の木材
交通量が多い
水辺に近づけない

遊歩道を整備

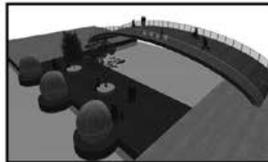


- 木アーティストを誘致
- 周辺建物の整備

- 遊歩道を整備
- 水辺利用の充実化

新木場を活性化

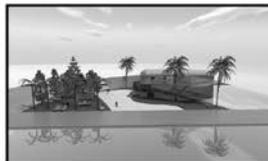
-遊歩道-



木材をより身近に感じてもらう為に木製の遊歩道を設ける。水に面した遊歩道は浮体式店舗で食べ歩きが出来る

遊歩道沿いに浮体式の店舗が設置してある。ニーズに応じた店舗をつくる事が出来る。

-木族館-



木族館では、原木を間近で見て「木陰」「木の香り」「木の葉の音」「ワークショップ」など、視覚・聴覚・嗅覚・触覚で木を感じる体験ができる。ここではワークショップや休憩を通じて木と水に触れてもらい新木場の歴史を再認識してもらう。

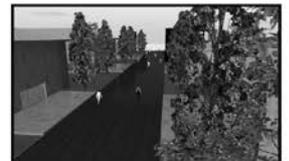
-飲食店-



新木場で働く人だけでなく、一般の方にも使いやすいようにフリースペースを設ける。

木陰で休憩したり、店で買ったものをベンチで食べることもできる。

-ショップ-



倉庫型の店舗内で、木製の商品やアーティストの作品を販売。広場を併設し、定期的にフリーマーケットを開催。

【担当】 小林 直明
佐藤 信治



小林真子

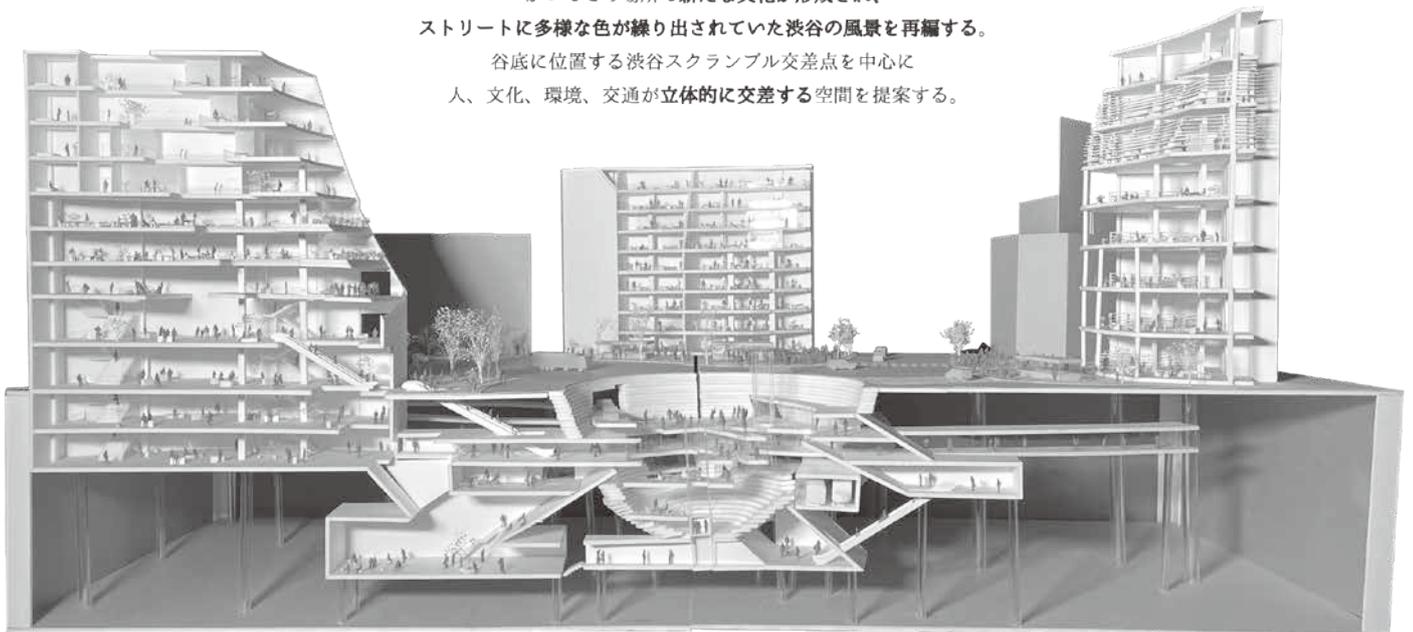
再開発ラッシュを迎えている都市は、急速な街の発展に伴いその街の個性が失われつつある。どの都市も駅周辺には同じような超高層のビルが建ち並び、同じような店舗が入る。それぞれの都市が持つ雰囲気やその街らしさの残る場所もあるが、そこに足を運ぶ人は減っているように感じられる。渋谷は変化を繰り返すことで成長してきた都市であるが、近年の再開発によって失われてしまったひとつの“渋谷らしさ”を今の渋谷に再編したいと思い、この卒業設計を提案した。

現在渋谷区では100年に一度と呼ばれる大規模な再開発が行われており、渋谷駅を中心に都市空間の利便性・快適性を向上する街の整備や、広範囲への回遊性を促す計画が行われている。この計画は、渋谷が“谷”という地形にあることから行われている。渋谷駅は谷底に位置し周辺は坂に囲まれているため、訪れた人は谷底に溜まり、回遊性が乏しいという課題がある。そのために歩行者デッキや駅から離れた場所に拠点となるような商業施設やオフィスなどの高層ビルをつくり、人々を坂の上まで誘致する計画が行われている。

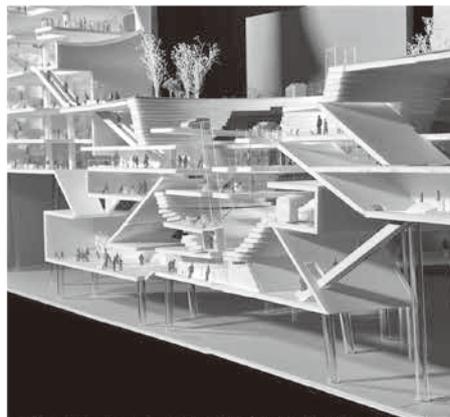
一方で、再開発の中でキーワードとなっている渋谷の“多様性”を生んだ

谷に繰り出す

渋谷は“谷”という複雑な地形によって、
多様な文化やモノ、情報、人が混在するカタチで発展してきた。
今後都市が発展していく中で、どこにでもある風景がつくられていくのではなく、
かつてこの場所で新たな文化が形成され、
ストリートに多様な色が繰り出されていた渋谷の風景を再編する。
谷底に位置する渋谷スクランブル交差点を中心に
人、文化、環境、交通が立体的に交差する空間を提案する。



上下の繋がりを生む吹き抜け空間



人、車、鉄道が立体交差する地下



風が通り抜けるオフィス空間

要素も地形であるといえる。複雑な地形の中にできた渋谷には多様な文化が隣り合って共存することができた。さらにこれらの文化や個人の活動はストリートへと繰り出され、個性を発信する場としてストリート文化が形成された。多様な価値観や個性を持った人々が混じり合うストリートの賑わいは、渋谷らしさのひとつである。

本提案では、現在の都市構造や文化に影響を与えてきた「地形」を「その場の個性」と定義し、今後も発展し続けていく渋谷にストリートの賑わいを取り戻す。

敷地は渋谷スクランブル交差点を中心とした、周辺の3つの既存建物と現在解体が進められている建物を含めた

範囲である。渋谷を訪れた多くの人が駅を出て最初に目にするこの場所に、渋谷を象徴する新たな「谷」をつくる。地下から地上まで一体的に「谷」をつくることで地下や建物の一部が露出し、多様な文化やモノ、情報、人、交通が入り交じる渋谷の混沌さが「谷」に現れる。

地下部分には街に潜在する音楽、映画、食、ファッションなどさまざまな文化をサテライト的に集約する場として空間を設ける。地上の建物は重力に対して垂直に建っていることに対し、地下では「谷」に対して垂直に空間を設けることで、斜めの動線をつくる。また再開発によって超高層建物が増加し、街を見下ろす機会が多くなった渋谷

谷駅周辺において、地上から見上げる、建物内部から見下ろす、さらに高い視点から「谷」を見下ろすなど視線が多角的に交差することで人と文化の多様な関係性が生まれる。

動線計画として既存の建物や現在計画されている再開発を活かし計画を行った。渋谷駅周辺の地上の交通量は非常に多く、人の歩行動線は限られている。地下空間を利用することで自由な動線を確保することができ、駅周辺のアクセス性を高める。さらに、再開発の計画として西口地下に新たにつくられるタクシープールからつながる車動線を「谷」の中に交差させる。地上の歩行者デッキや高架、路線が立体交差するように、人、車、鉄道が立体交差

することで、谷地形に生まれた交通の結節点である渋谷駅周辺の風景を継承する。

また「谷」によって快適な都市環境をつくることを目指した。高層建物が林立する駅周辺において北側は常に影になってしまうが、谷に沿って減築されることで光が入り、都市における日射量や緑の量を増やすことができる。

新たな「谷」をつくることで人々の活動は「谷」へと向かい、閉じ込められてしまった都市の賑わいが滲み出す。渋谷が新たな姿に生まれ変わろうとしている今、渋谷川が開渠されたようにこの土地の個性である「谷」という地形的特徴を用いて設計することで、渋谷という都市の魅力を再編する。

00. 没個性の再開発

再開発ラッシュを迎えている都市は、急速な街の発展により街の個性が薄れていく傾向にある。今後都市が発展していく中で、同じような都市が複製され、どこにでもある風景がつくられるのではなく、それぞれの都市が個性を持って発展してほしいと思う。

現在渋谷区では2027年を完了予定に、駅周辺の利便性や回遊性を改善するための大規模再開発が行われている。しかし、都市機能を集約した高層ビルを点在させ、それらを機能的につなぐといった他の都市にも見られる計画は、渋谷の個性を潰してしまうのではないだろうか？

都市機能を集約した高層ビル 機能的につなぐアーバンコア

01. 都市に個性を残す

【個性の定義】

地形＝場の個性

地形は現在の都市構造や文化に影響を与え、その街の個性を見出ししてきた。本提案では、地形をその場の個性と定義し、地形的特徴を継承することで都市に個性を残す。

02. 地形を可視化する

渋谷は「谷」に発展した多様な文化都市である。近年の再開発により高層建物が林立する渋谷に谷をもとし、街に潜在する文化やアクティビティが立体的に交差する空間を提案する。地下だけではなく、地上の建築まで一体的に計画することで、「谷」を場の個性として再現する。

谷底に位置する渋谷駅周辺には高層ビルが林立し「谷」は埋め尽くされてしまっている 渋谷に「谷」をつくる 建物が閉じ込められた都市の活動、街に潜在する文化・アクティビティが「谷」に滲み出す

高層ビルから見下ろされる

北側にも光が入る

吹き抜けに風が通り抜ける

風が通り抜ける

渋谷を見下ろす

谷に人、車、鉄道などが立体的に交差する

地下タクシープールからつながる新たな車動線

地下から音が聞こえてくる

地上から地下まで続く吹き抜けに光が差し込む

地下貯水槽へ流れる前の調整池として機能する

駅からつながる

視界が開ける

盛る新橋“郷山” —新橋駅周辺再開発の提案—

在、都市再生特区に指定されている。これに伴い、新生マーケットの空間を引き継いだ界限性や生活が消失してしまうことが危惧される。再開発を目前とした新橋のこれからの「盛り場」を計画する。

2. 提案

2.1 計画敷地

新橋駅を横断する線路を境界に、街の表情は異なる。東側は開発の進んだ汐留地区の影響を受け、近未来的なまちづくりが行われている。それに対し、西側は新橋通通りや新橋西口通りを中心に古い雑居ビルが数多く残り、新橋駅を跨いだ東西で時代が分断されているような印象を受ける。そこで駅という普遍的なものを取り入れ、これらを

結び中間領域を計画する。

2.2 新橋郷山の観光拠点化

戦時中、食料や物資を求めて人々が集まってできた拠点が新橋駅前の青空市場であり、郷となった。そしてそれは新橋の里山的な原風景となり、日常のコミュニケーションからなるコミュニティによって盛り場が起こり、今日まで続いている。

それらが積みあがった山のような丘陵型建築は街における拠点となり、計画地周辺の盛り場の商店会や商店通りは、提案する計画に対し神社の参道のような役割を担い、相互ともに支え合う観光地としての盛り場を築く。

2.3 ヤミ市的建築の再考

新橋という街が変わっていく過程で、

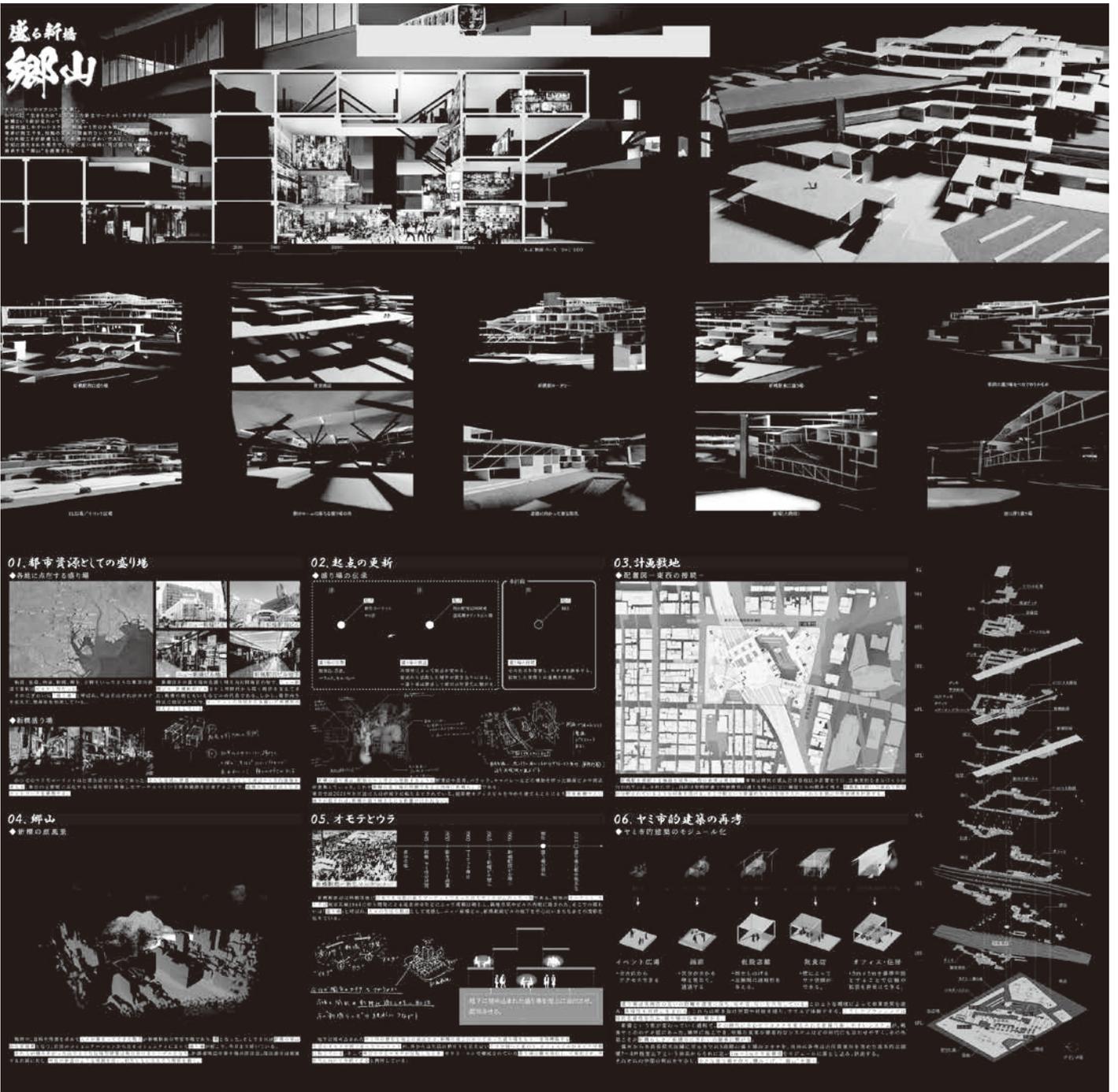
その時代に合わせてカタチを変えられる新陳代謝しやすいシステムが戦後ヤミ市のテキ屋にあった。簡単に施工でき、形態の変更が安易に行えるシステムはどの時代にも合わせやすく、その外殻こそが新橋らしさ／新橋のにぎわいの継承につながる。と考える。

各商店の基本的な面積は住居部分も含めて7~8坪程度以下であった。この体系からそれに近い5m x 5mの平面構成をモジュールとし、計画する。盛り場は各商店の互いの距離を適度に保ち、吹き抜け空間や目抜き通り、テラス等を介して光や音、匂いを共有している。このような環境によって知的生産性を上げ、空間の多様化を狙い、盛り場の伝承につなげる。

太田優人

1. はじめに

新橋駅周辺は終戦直後に日本でも有数の新生マーケットであった巨大ヤミ市が広がった一角である。そこでの賑わいは「盛り場」と呼ばれ、ニュー新橋ビル、新橋駅前ビルの地下を中心に今もなおその面影を伝えている。しかし、この二棟のビルを含むエリアは現



新陳代謝

～メタボリズムの構想を取り入れたビル群の更新～

立させる、都市空間の更新手法の提案である。

銀座は新陳代謝の激しい街である。江戸時代にはグリッド状に町割りされ町人地に、明治時代には銀座煉瓦街に、大正時代には大震災から復興しデパートが進出し、昭和時代には戦災を乗り越え日本一の繁華街の地位を確かなものにした。

目まぐるしい変化の中でも銀座は、路地や江戸時代の間口スケールに代表されるヒューマンスケールな都市構造を継承してきた。

しかし、近年敷地の統合が進み、これまでの敷地規模を超越した巨大なボリュームの土地建物が出現している。銀座の集客力を向上させてきたのはデ

パートであるが、同時に、路地や狭小な間口などは排除され、空間の硬直化をもたらした。

またここ数年デパートの集客力が低下しており、高度経済成長期に取られた建築拡大・統合路線を選択するのかが分岐点に差し掛かっている。

そこで銀座の硬直化と衰退という最悪のシナリオを避けるために、メタボリズムの構想を取り入れたビル群の更新手法を提案する。

行う操作としては大きく3つに分けられる。1つめはビル群の持ち上げ。2つめはビル群を立体的に緩やかに歩道・路地空間の挿入。3つめはビルが持ち上げられたことで生まれた空間へのテナントビルの建築である。

新陳代謝を行う上で3つの定義づけを行う（その理由は成熟社会では成長に限界があるからであり、空間の量に制限を設けることで空間の質を高められると考えたからである）。

- 1つめはフロア高さの設定。
- 2つめは空中権の設定。
- 3つめは天井の設定。

メタボリズムという構想は本当に古いものなのだろうか。ただ作っては壊すのではなく、長く使い一部を取り換えるという理念は、今でいうサステナビリティに近い考えだともいえる。

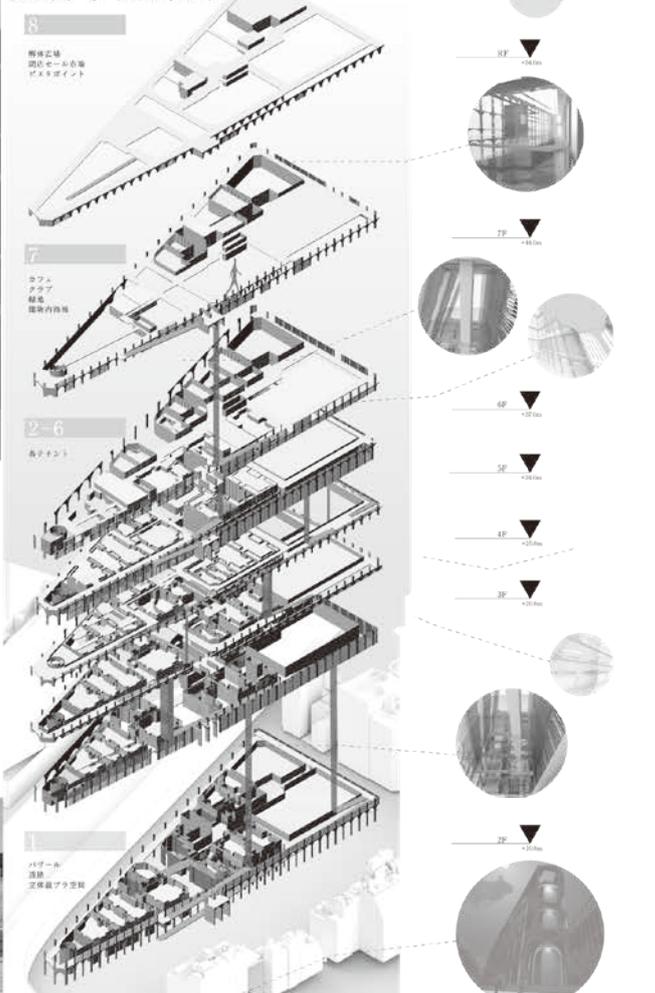
私はこれまでのメタボリズムの構想を踏襲しつつも、21世紀における新たな建築・都市の形を提案することを卒業設計のテーマとした。

関 亮太

本提案は、成熟時代に突入り硬直化と衰退に直面している銀座において、メタボリズムの構想を踏襲し、歴史的な都市構造の継承とビル群の更新を両



更新平面計画

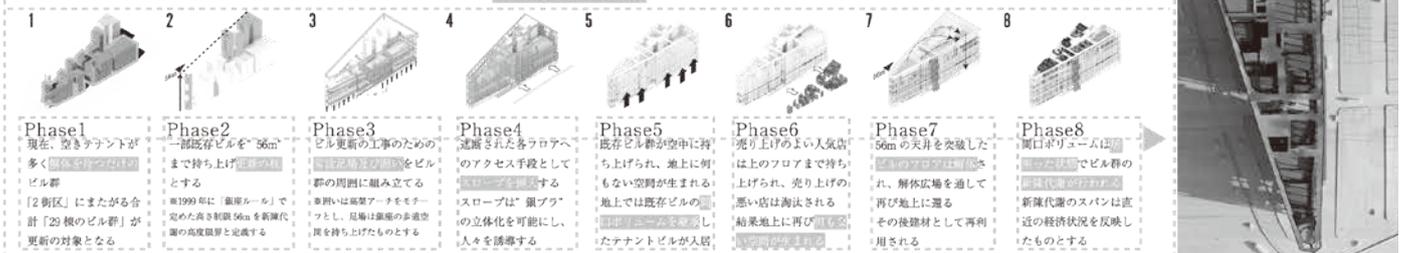


ダイアグラム

新陳代謝を行う上で3つの定義づけを行う。

一つめはフロア高さの設定。歩道や路地空間といった人工高さは、既存ビル群の平均高さから算出される。ビルの持ち上げ高さはそれに引き変化する。また新たに入驻するテナントの高さも同様である。フロア高さにはつぎが生まれることで、既存間口が重複する空間が生まれる。

二つめは空中権の設定。新たに入驻するテナントに合わせた空中権を確保し、売り上げが良ければ上に持ち上げられ、悪ければ削減される新たなテナントが入驻する。三つめは天井の設定。「銀座ルール」で定められた既存ビルの天井高を基準として、56mを突破したフロアは解体され、建物は解体広場を通して地上に運ばれ再び建材として使用。



伊東龍哉

広大な敷地を持つアメリカ、そんなアメリカの人々にとって移動は生活の一部になっています。SDGsが提唱される今、車のEV化にアメリカの移動システムは対応できなくなると考えています。時代が変化しても人々の生活の質は変化してはいけません。このような時代の変化に対応し、人々の生活を守るのが私の考える建築の在り方です。

アメリカの高速道路の整備費はガソ

リン税とタイヤ税で賄われているが、EV化が進むと整備費に充てるガソリン税がなくなり高速道路整備費が不十分になる可能性があります。また、人口が増え都市が郊外にも侵食している今、スペースの枯渇というものも問題になっています。アメリカの人々は都市の住宅規制から郊外に住むことを余儀なくされています。これらの問題を解決するために高速道路上にサービスエリアを設置します。限られたスペースを有効活用しガソリン税にかわる収益の確保をはかります。さらに、長時間に及ぶ運転、渋滞によるストレスの緩和を実現させます。

これらの提案を実現させるためのヒントはクチクラ構造になります。昆虫

の翅、蓮の葉の特徴的な機能を模倣することで今まで使われてこなかった道路上空の空間を利用し新たなスペースを確保することができます。さらに構造的に強固でメンテナンスフリーなサステナブル建築を実現することが可能になります。

地下水を汲み上げることで、建築は水素発電を行います。発電に使用された水はそのまま捨てるのではなく建築全体に流し込みます。流れた先で蓮の葉表面の微細な凹凸を転写したコンクリートの汚れを絡め取りながら落ちていきます。また、この水は建築各所にある緑壁の育成にも使われます。このように建築と自然が一体となり生命と同じように呼吸し建築に命を吹き込み

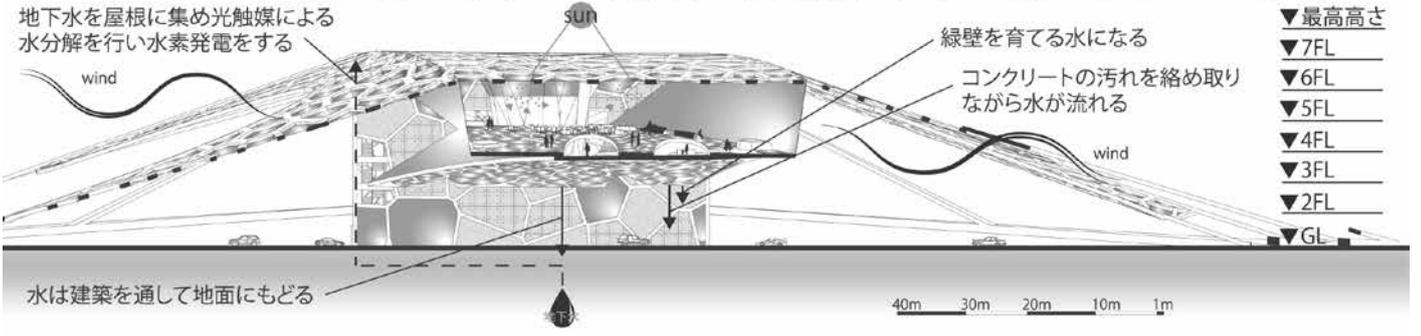
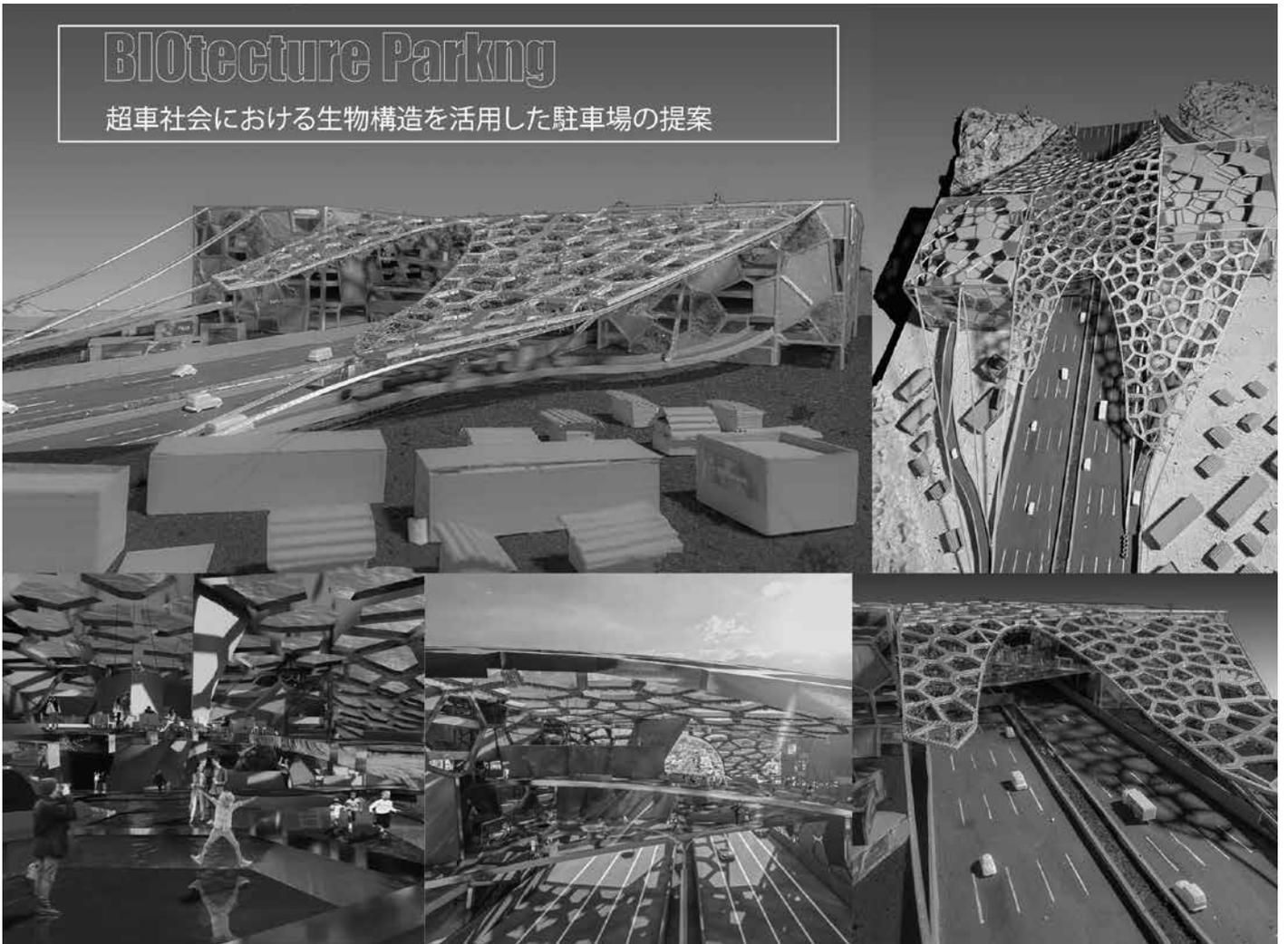
空間の生命化を実現させます。発電で利用した水は建築の外側だけではなく内部にも流れ込みます。建築内部に訪れた人々を長旅からの疲れ癒し、自然を身近に感じられる。このように建築のどこにいてもどこを見ても常に視界の中に水が入り込み水と一体となれる空間になります。

平面計画では人々の歩行距離を誘導し歩行する動線が虫の翅脈の役割を擬似的に担うような計画にしました。建築と人々が混じり合うことで完成する建築を平面計画では計画しました。

このようにアメリカが今後抱えるであろうシステムの問題に対して建築というアプローチでさまざまな手法を使い解決策を提案しました。

BIOfecture Parking

超車社会における生物構造を活用した駐車場の提案



- ▼最高高さ
- ▼7FL
- ▼6FL
- ▼5FL
- ▼4FL
- ▼3FL
- ▼2FL
- ▼GL

硝子による再構築
～空き家の公共的建築化で喪失する文化の保存の提案～

齋藤瞬汰

目眩くような日常が再開によって発展する佃島。二、三丁目には大きな建築が建ち並び、佃島地域には人集りができた。対して、佃島一丁目には島民が愛した余波ある風景が残る。それを構築しているのは、佃島に数多くある役割を終えた空き家たちだ。一昔前までは路地でコミュニティが栄え、漁師町として水とともに生きてきた。現在では人の面影を感じられなくなり、

放置された空き家には火災問題や地震時の損壊問題がある。この時代の流れと戦うために硝子を用いて空き家のコンバージョンを提案する。空き家をとおして島民に佃島がこれからも愛されるように、佃島の見落としてしまいうような大切な文化を拾えることを願う。
提案A 人集りを生む街角資料館：街角は物語が生まれる場所。佃島の住人が散歩や佃煮を買うために通り、観光客が非凡な交差点に足を止める。ここに佃島の歴史を記す拠点となる街角資料館を提案する。住民だけではなく観光客も多く訪れ、その目的は下町情緒の余波に触れ合いに来る。観光客と住民が互いに佃島の文化を保存したいと思案する資料館を設計した。その2階の曲線

のコミュニティ空間で、佃島の生活様式と風景が見える街角をとおして佃島の良さが感じられる。そして、1階には子育て世帯のために和室の絵本室を設けた。また、住宅の敷地面積が取れない代わりに家の前に植木鉢で植物を育てる文化に独自性があると考え、その文化が継続できるコミュニティガーデンを取り入れた。

提案B 親水空間で憩う料理教室：水域が埋め立てられて、世帯数が増え続ける佃島。佃川沿いの空き家で料理教室を開き、新たなコミュニティに佃島の風景を組み込む提案をする。2階に調理室とダイニングを設けて料理教室を開き、子を持つ親同士のコミュニティの在り方に多様性を持たせる。そして、1階

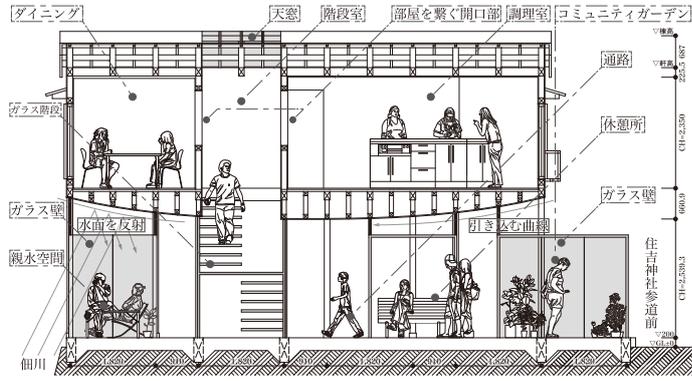
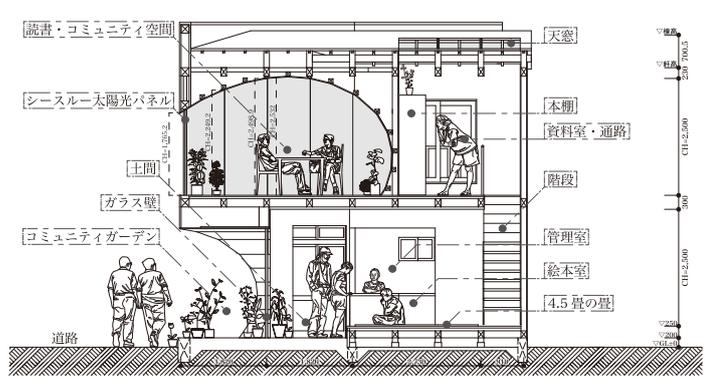
には住吉神社の参拝を習慣としている住民や観光客が来るため、休憩所と開かれた佃川を見ることが出来る親水空間を設けた。

提案C 路地再生する塾：昔はあった子どもの遊び場やコミュニティ空間の路地から人の面影が消えた。もう一度、子どもの空間を取り戻す学び場を提案する。1. 室内にガラス壁を差し込み火災時の避難通路を設け、耐火壁として木造を支える。2. ガラス壁で狭小住宅内に採光を取り、昼間の電気使用料を減らす。3. ガラスの外階段で利用する人の動きを可視化させる。4. 火災時に緊急車両が入って来られない路地に対して、ドレンチャーを設置して延焼を防ぐ対策をする。

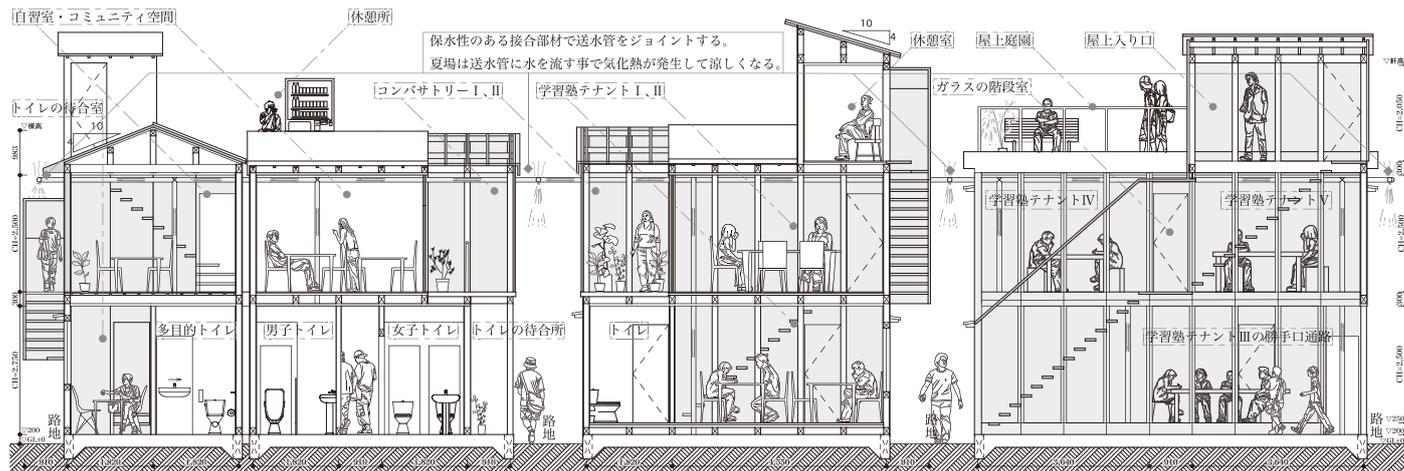


A 人集りを生む街角資料館 断面計画 S=1/150 (■ガラス)

B 親水空間で憩う料理教室 断面計画 S=1/150 (■ガラス)



C 路地再生の学習塾 断面計画 S=1/150 (■ガラス、◆ドレンチャー、→送水管)



にこの地層は日本初の国際境界模式地に認定され、世界的な価値が認められた貴重な資源である。地磁気逆転が起こった際、地球上でどのようなことが起こっていたかはいまだに解明されていない。しかし、チバニアン地層を調べていくことで今まで未知だったことが解明されていくかもしれない。

市原市はチバニアンを観光名所しようとして総事業費15億円を費やし、新たなビジターセンターの建設を計画している。

小林功基

千葉県市原市には77万4000年前に始まったチバニアンという時代の出来事が世界で一番残されている地層「千葉セクション」が存在している。2020年

このような機能主義の建築では観光客以外の介入を防ぐことが懸念される。里山でゆったりとした暮らしをしている住人を他所目に観光客を呼び込み、住民の介入を許さない施設を計画する

のは本来の施設の在り方なのだろうか。

ここに機能主義建築を建設することによってチバニアンの遺産の消費を促進することにつながるだろう。そしてチバニアンの観光としての需要がなくなった時、機能主義建築は田淵の地域にとって邪魔な存在となるだろう。

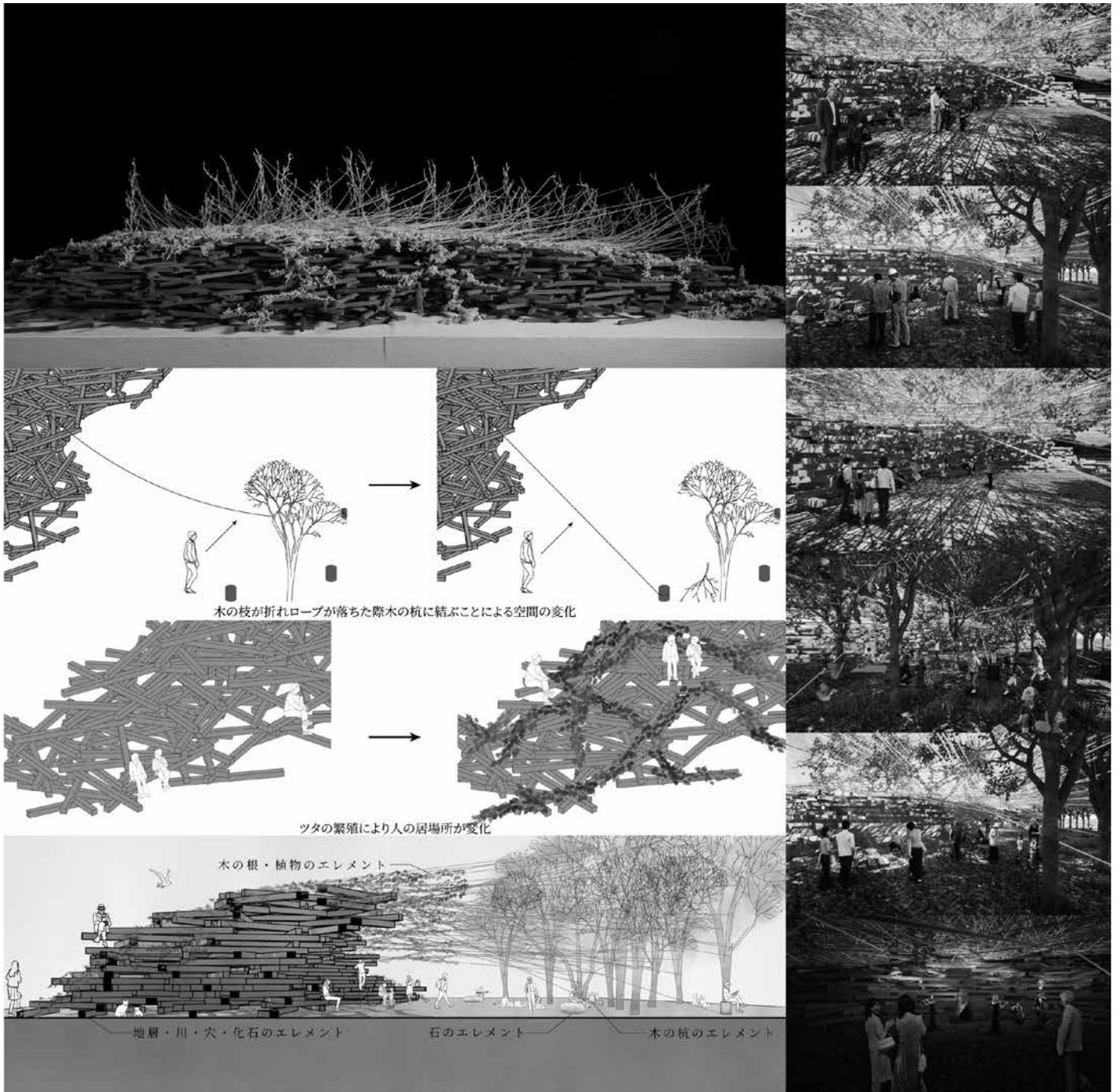
計画敷地は千葉県市原市田淵にある地層で、千葉県南部を流れる二級河川である養老川に面している。

新しく計画を行う建築物が田淵という地域にふさわしいものにするため、機能と形態の逆転による空間の創出を行っていく。

機能と形態の逆転を行うにあたっての形態のヒントは敷地周辺のエレメントを抽出し、建築に落とし込む。恣意

的な操作を排除することによって訪れた人々に想像を与える。生まれたアフォーダンスはそれぞれ異なる解釈がされ、十人十色の機能が生まれる。そしてこの建築はあらゆる人々の機能によってさまざまな顔を持つ建築となる。

敷地から地層、川、穴、化石、木の杭、石、木の根、植物の合計8個のエレメントの抽出をした。訪れた人々は建築を解釈し、想像する。その人が想像した利用をそこで行うことで空間が創造されていく。また、樹木につないだロープによって空間が変化していく。木の成長によって空間の高さが変わったり、木の枝が折れて、つないでいたロープが下に落ちることで今まであった空間がなくなったりする。



卒業設計
LUNAR ASSEMBLY

水口峰志

近年、宇宙開発の盛り上がりに関する話題が人口に膾炙している。事実、アメリカの民間企業 Axiom Space 社は2024年の打上を目標に独自の宇宙ステーションの開発を進めており、2021年には Blue Origin 社をはじめとする3社が現行の国際宇宙ステーション（以下 ISS）の後継となる民間宇宙ステーション開発の事業を落札した。こうした空前の宇宙開発ラッシュの挑戦者たちが目指す先のひとつに、レゴ

リスに覆われ、宇宙線と隕石に暴露され続ける月の大地がある。月はその軌道や脱出速度の問題から地球に比べて火星へのアクセス性が高く、またレアメタルやヘリウム3などの希少資源の存在が確認されていることや科学調査の意味からもアポロ計画以来の「月への帰還」が望まれてやまない。

本提案はそんな、一見甘みにみえるも、人間に敵対的極まりない環境に50人規模の研究者、作業員らを居住させるための月面基地の設計である。

本提案は、宇宙建築の既往事例のひとつである ISS にみられる戦略的なモジュラー・コーディネーションを踏襲しつつ、月面の環境に適した建築を考えている。

まず、月面の低重力（ $1.62m/s^2$ ）を活かして、モジュールの連結は非直交なものとする。また、表面積を最小にするために、空間充填ができる立体をベースとしたい。そこでモジュールの形態には空間充填ができ、表面積あたりの体積が最大である切頂八面体を採用した。この立体は六角形8枚から構成されているため、ロケットのペイロード直径に合わせたサイズの六角形パネルを組み立てて建設される。本提案では SpaceX 社の輸送ロケットに合わせて設計したが、この場合だとパネルを32枚（4モジュール分）を1回の打上で輸送できこの容積は現行のISSの与圧空間よりも大きい。

これらのモジュールには SLEEP、

AGRICULTURE、HYGINE、LEISURE、WORK の5種類の機能を与える。

また、モジュールの配置は前述の微小隕石の曝露を避けることと、非常時の避難経路を確保する狙いから、基地全体の表面積の最小化と、内部動線の最短化を両立させる組み合わせを遺伝的アルゴリズムによる多目的最適化によって求め採用した。

内部は月面の低重力でも移動しやすいよう手すりや腰壁を飛び越える方法で移動する動線を備えた。

詳細な説明は画像内の QR コード、もしくは以下 URL にて (<https://youtu.be/J7UBoUZ7ehI>) かえさていただく。



修士設計

**地域特性を生かした
シティホールの提案**
—台東区のものづくりにおける
創造思考を高める建築計画—

小山田駿志

日本における庁舎建築は市民にとって最も身近な行政機関であるが、現在老朽化や市町村の合併により建て替えの時期を迎えている。すでに多くの庁舎の建て替えも進んでおり、地域とのつながり方や施設機能の複合化、災害時の拠点化などの観点の重要度が増している。

これからの庁舎建築は地域住民の利用用途を多様化していくことによって、街の核になりうるポテンシャルを持つ

ているといえる。

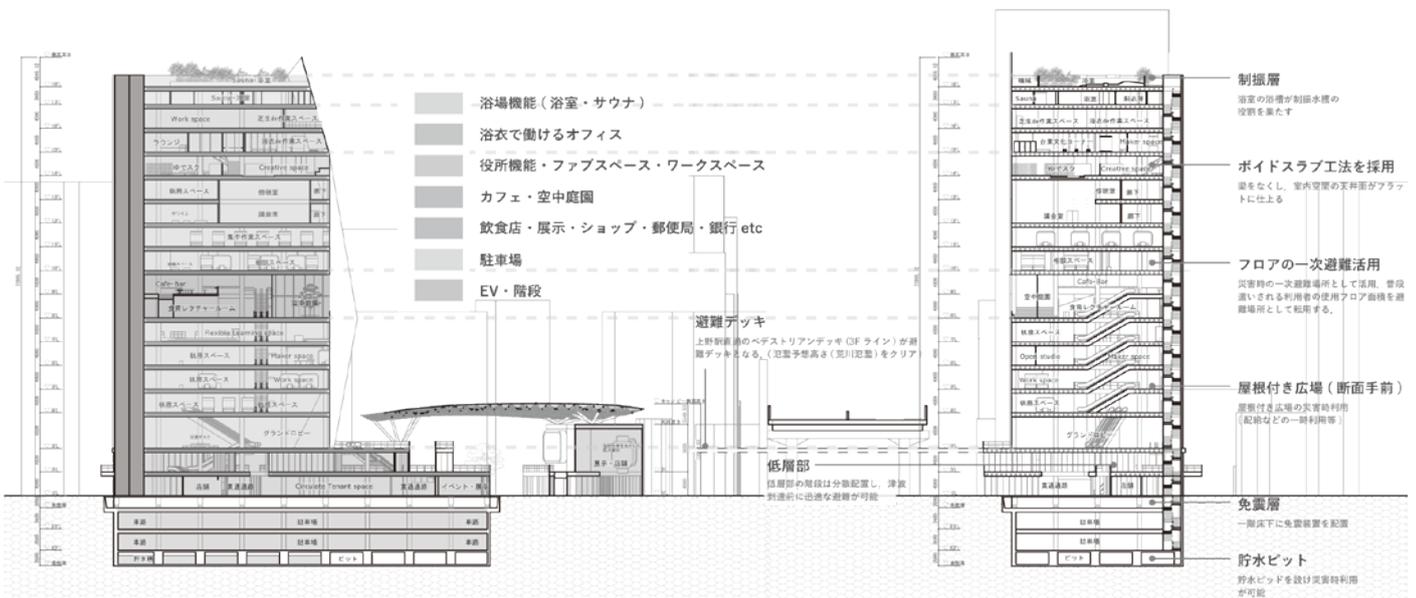
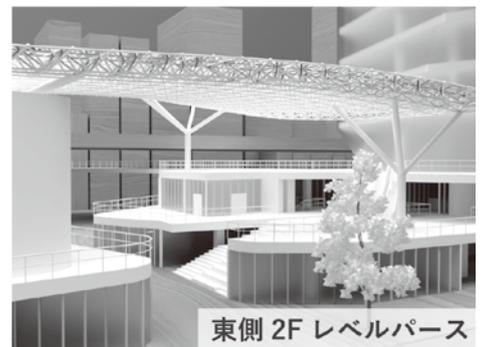
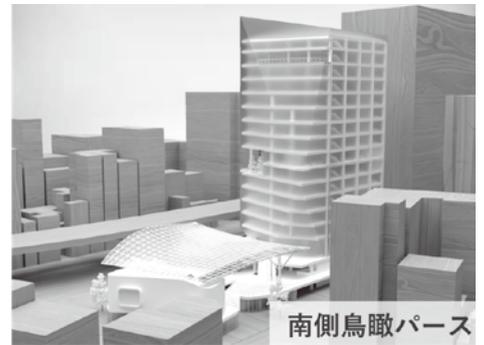
COVID-19の流行をきっかけに変化した生活様式のひとつとして、働き方の変化が挙げられる。オフィスへの出勤が困難になった末、リモートワークが可能になる仕事が増えた。そのため仕事場の多拠点化が可能になった。仕事場の多拠点化を図る上で、快適な仕事場の確保がワーカーのニーズとなっている。

近年問題視されているのが、ワーカーの知的生産性を著しく低下させている慢性的な疲労である。疲労回復を図ることが知的生産性を向上させる根本的な策であり、作業と休息をセットで行うことが重要だと考える。

本提案は計画敷地である東京都台東

区の区役所移転計画とする。台東区はものづくりの街として発展してきた街であることから、地域住民が気軽にものづくりや職人技術に触れる機会を計画する。庁舎建築の移転計画、複合化に際し、新たなアイデアやモノの創造が可能な空間を設計するとともに、心身共に休息が可能な設計を行うことで、地域特性を生かした街の核となる庁舎建築の再構築を提示することが、設計提案の目的である。

本提案では庁舎建築としての機能に加え多様な利用用途を計画し、ものづくりを介してさまざまなイノベーションを創出可能な庁舎を設計する。本提案を計画することにより次を実現する。(1)街の核となる庁舎の位置づけ。



A-A' 断面図

B-B' 断面図

(2)台東区が誇る伝統技術の発信、学習。
 (3)役所と住民の新たなコミュニケーションの創出。(4)メイカーの新たなアイデアの促進。(5)他目的での利用者のものづくりへの意欲促進。(6)異分野交流可能なオープンイノベーションの促進。(7)ワーカーの仕事場の多拠点化。(8)適度な休息による知的生産性、創造思考の向上。

以上により、ものづくり文化の発展、さまざまなイノベーションを創造可能な施設提案を行う。

役所機能に加える施設として(1)誰もがものづくりを行うことのできるファブ機能。(2)誰もが仕事を行うことのできる執務機能。(3) (1)、(2)を切り替えて使用できるプラン。(4)異分野

交流可能なオープンイノベーションスペース。(5)知的生産性や創造的思考を高める建築機能(自律神経系やDMN等の活動を整える効果が確認されている、浴室・サウナ等の浴場の機能)。

平面計画として、役所職員への聞き込みをもとに各部署の業務内容を洗い出し、窓口業務の割合を概算。ICT活用により削減可能な窓口業務を予想し職員と利用者のOTC(Over the counter)の関係性を可能な限り排除する。

ICT活用による執務空間の自由度の向上によりオフィスのフレアドレス化を図り行政課の縦割りを撤廃する計画を行う。一般利用可能スペースで

の作業を前提とし、職員と利用者が混在することのできる空間を意図的に計画することにより、対話機会を増やし意見を吸い上げやすくする(ものづくりを通じた対話機会等)。

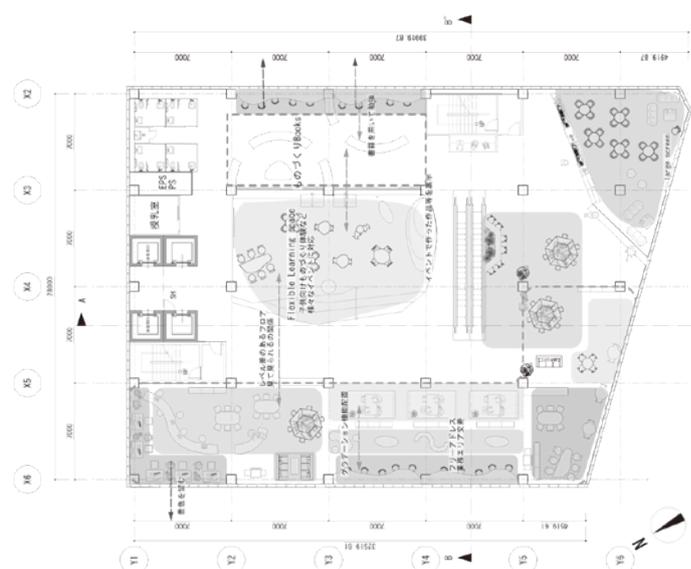
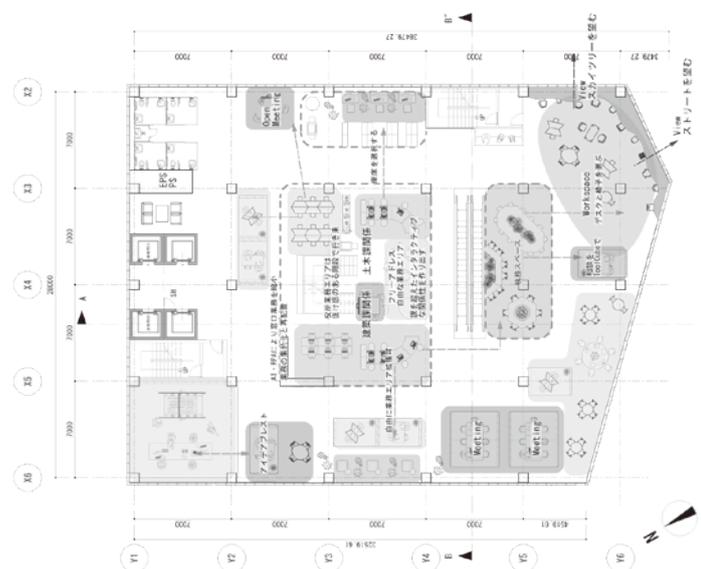
自由なレイアウトを可能にするためにフリーアクセスフロア化を行う。電源配線を床下に収納し、露出配線をなくす。ToolCubeの自由なレイアウト変更と固定化に対応する。

本庁舎は利用者がシーンに合わせて作業環境を選択することが可能であり、その時々利用内容やコンディションに合わせて利用者が柔軟に働く場所を選択できる。その結果生産性の向上が期待できる。また、多様な休息方法をセットとすることによって、利用者の

ウェルネス向上に寄与し、新たなイノベーションを生み出すきっかけを意図的に作り出す。

BCP対策として、災害時の一次避難、帰宅困難者の一時滞在に対応する。上野駅直通のデッキは避難用デッキとして使用可能であり、荒川氾濫予想高さをクリアしている。低層部の階段は分散配置し、上層階へ迅速な避難が可能。地下に貯水ピットを設け災害時利用が可能。屋根付き広場の災害時利用が可能。地下の免震層、上層階の制振層によるハイブリッド免震、等により対策を行う。

庁舎が作り出したアイデアやソリューションが台東区の産物として文化形成されていくことを願っている。



5F 平面図

7F 平面図

--- 役所執務スペース ■ 個人ワークエリア ■ 対人ワークエリア ■ 集中エリア ■ MTG エリア ■ リフレッシュエリア

修士設計

東京高速道路の高架橋再
生計画

—老朽化したインフラストラク
チャーの環境装置としての提案—

KK-LINE Revitalization Project

- An aging infrastructure as an environmental device



横畑佑樹

第二次世界大戦後、わが国は目まぐるしい経済発展を遂げていった。これを機に人々の生活の基盤となるインフラが大幅に再整備され、現在でも多くの人々を支えている。

その中でも大きなきっかけとなったのが1964年に開催された東京オリンピック大会である。水辺空間を埋め立て、高架橋を建設し、首都高速道路をはじめとした良質なストックがもたらされた。

そして約半世紀が過ぎた現在、そのストックの老朽化が進行している。首都高速道路は総延長距離約300kmのうち経過年数50年以上のものが2019年には全体の27%を占めている。これが2029年には52%を超え、老朽化が深刻な課題となっている。そのため高架構造物の老朽化に対する具体的な対策が必要とされている。

日本はこうした老朽化の問題に対して、構造物を取り壊し、再び新築するスクラップアンドビルドの都市開発が繰り返されてきた。しかし、都市の基盤でもあるインフラは容易に建て替えることができず、急激な都市開発の速度に追いつかなくなっているのが現状である。

このようなスクラップアンドビルドの都市開発が生んだコンクリートジャングルが緑や水辺を喪失させたことでヒートアイランド現象といった環境面での課題を引き起こしている。こうした既存ストックを解体して、再整備するような短いスパンでの都市開発サイクルではサステナビリティや環境問題への社会的関心が高まる現代には即していないといえるだろう。

これからは既存ストックを生かし、活用していく新たな都市開発手法が必要になってくるのではないだろうか。

そこで本論では首都圏の高架橋に着目し、既存ストックを活用した空中庭園を計画する。高架上では自然あふれる都市の緑地帯となり、高架下では水

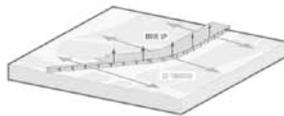
辺と一体的な商業施設が立ち並び空間として整備していく。

計画敷地は東京都中央区銀座東京高速道路。銀座を囲む壁のような存在で、周辺の街との動線や環境を分断している。また、首都高の日本橋地下化に伴う交通機能の低下から東京高速道路の自動車道路としての機能が廃止されることが決定している。そのため、この高架橋を既存ストックとして一部残し、建築化することで銀座の回遊性、周辺のまちへの接続性を高めていく。さらに、環境の側面からもアプローチし、緑と水のプロムナードを整備していくことで高架橋が周辺の緑をつなぐ動線として機能する。

01 街を囲む壁となっている高架橋交通の接続を制限している



02 防災面の避難動線の確保としてテナントを高架上部へ移動



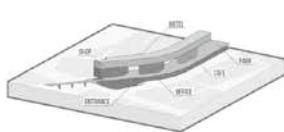
03 動線を確保し、既存テナントのボリュームを高架上に建ち上げる



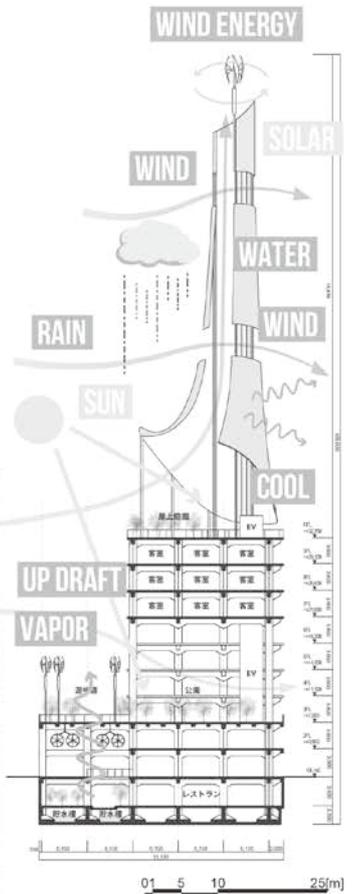
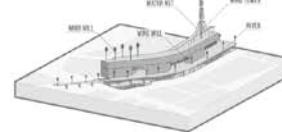
04 自然環境を効果的に活用するため形態を調整



05 分割された空間に諸機能を挿入



06 内陸まで風を流す装置を建築に纏わせる



修士設計

水面を利用した木造住宅
 密集地域の建替えの提案
 —横浜市神奈川区子安浜における
 プレファブ式水上住居の設計—

ブロック平面図

住居ユニットの展開方法

1. 水上作業船によって展開式住居をプラットフォームに移動させる
2. 持ち上がると自動的に住居が開き始める
3. 長辺の壁が開いたら直行するように壁立ち上げる
4. 接合部を固定し断熱材や窓をはめ仕上げを施す

単位住居ユニット詳細立面図

折りたたみ時

2500

展開時

5800

2500

多くは実現せずに宅地開発が進み、住宅地が広がっていった。しかし、その後1995年に発生した阪神淡路大震災において、木造密集地で大規模火災が発生し、甚大な被害が生じたことから木造密集地域の危険性が認識されはじめた。

それに加え、東日本大震災においては阪神淡路大震災以上の被害が津波等の二次災害により発生しており、地震および二次災害への対策・対応を強化していかなければならないという認識はさらに強まった。

東日本大震災のその後、首都直下地震が30年以内に発生する確率は70%を超えており、首都圏における大地震の切迫性を踏まえると、人々の安全と都

市機能を守るため、都市の最大の弱点である木造住宅密集地域の改善を早急に行っていく必要がある。

木造住宅密集地域はさまざまな街に存在するが、本論で取り上げるのは、神奈川県横浜市神奈川区子安浜である。

神奈川県横浜市は東京、大阪について全国で3番目に木造住宅密集地域の面積が広い地域である。計画地である子安浜も子安漁港という漁港を有した木造住宅密集地域である。

木造住宅密集地は火災発生時の延焼をはじめ、地震の際の連続倒壊、地震火災の被害拡大、緊急時の緊急車両の通行阻害、通行不能など多くの危険性を有している。

子安浜は未接道住宅が多く、個別

の建て替えが困難な地域とされている。また、漁業権を放棄し、現在の住人は漁業とかかわっていないとはいえ、元々が漁村だったという地域の成り立ちもあり、密接なコミュニティが生成されている。しかしながら、それらを維持したままの共同建て替えは困難であるという問題がある。

本地域の住宅街は漁港との距離が近く、水面との距離も近い。親水空間として馴染みやさを有することのできる場所であるが、漁業権放棄の影響もあり、水面の管理および有効活用ができていない。

そこで、本敷地の木造住宅密集地域を、水面を活用したプレファブ式水上住居によって解消する提案を行う。

小林陽太
戦後、都市部の市街地では復興の際に都市計画が策定されたが、それらの



水上中庭パース



鳥瞰パース



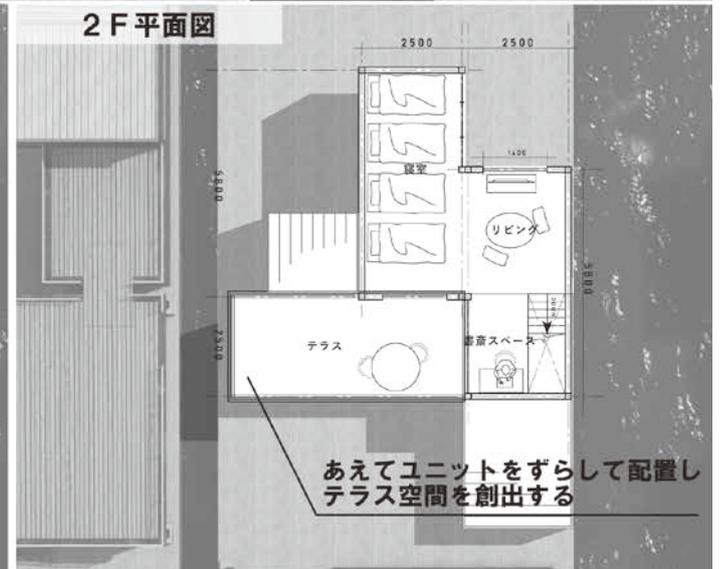
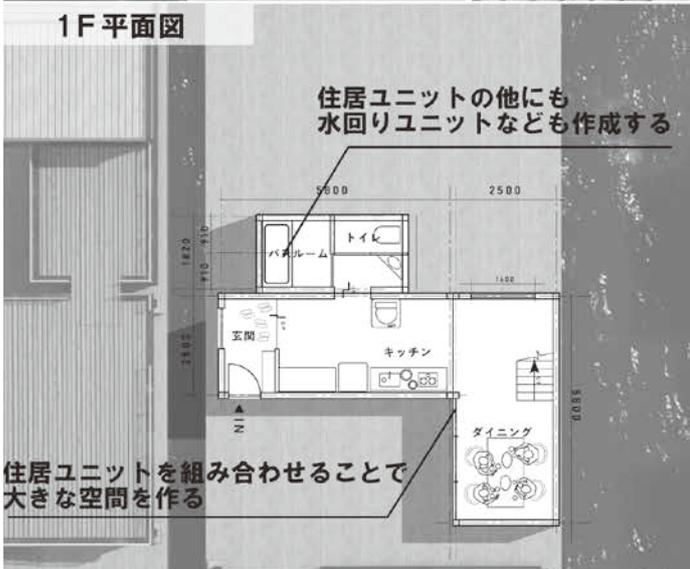
寝室パース



テラスパース



中から外を臨む



■コンペ受賞歴一覧

日本一 36作品 (卒業設計 23作品、建築学会コンペ 1作品、その他のコンペ 12作品)

日本二 24作品 (卒業設計 2作品、建築学会コンペ 5作品、その他のコンペ 17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 382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/松本康治		
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 ○(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/稲村健一 ・支部入選/大久保豪、杉田祐之、花岡豊、星野博史	
59	○第17回毎日・DAS 学生デザイン賞 ・入選/稲村健一		●第11回日新工業設計競技「ノアの箱船」 ・3等/遠藤卓郎、岩崎博一 日本三 ●R.I.B.A 英国王立建築家協会国際学生デザインコンペ ・入賞/中村耕史、秋江康弘、稲村健一 ●第19回セントラル硝子国際設計競技「グラスタワー」 ・佳作/秋江康弘 ●三井ホーム住宅設計競技「2×4による新しい住まい」 ・佳作/川口利之、菅沼徹、筒井毅 ●桜門建築会第1回学生設計コンクール「建築学生交流センター」 ・佳作/稲村健一
60	●第18回毎日・DAS 学生デザイン賞 ・入選/富田誠	●「商店街における地域のアゴラ」 ・全国入選3等/藤沢伸佳、柳泰彦、林和樹 日本三	●A.I.A アメリカ建築家協会国際学生コンペ ・2等/秋江康弘 日本二
61	●第19回毎日・DAS 学生デザイン賞 ・入選/小野正人	●「外国に建てる日本文化センター」 ・全国入選3等/小林達也、佐藤信治、小川克巳 日本三 ・支部入選/渋谷文幸 ・支部入選/林和樹、鶴飼聡(建築)、高橋義弘(建築)	●桜門建築会第2回学生設計コンクール「桜門校友クラブ」 ・1等/山崎淳一、松尾茂 ・佳作/小林達也、佐藤信治 ●第6回ホクストン建築装飾デザインコンクール「まちなかの公共トイレ」 ・佳作/小林達也
62	●第20回毎日・DAS 学生デザイン賞 ・入選/海老澤克	●「建築博物館」 ・支部入選/松尾茂、横堀士郎、石川仁、鳥海清二(建築) ・支部入選/小野正人、小沢一実、渡邊俊幸	●ミサワホーム住宅設計競技 ・入選/小林達也
63	●千葉県建築三会学生賞 ・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、草薙茂雄 日本一 ・全国入選佳作/園部智英、石川和浩、原田庄一郎 ・支部入選/松尾茂、山本和清 ・支部入選/岩川卓也	●'88膜構造デザインコンペ ・佳作/山口明彦 ●第2回千葉ふるさと住宅設計コンクール ・佳作/川村佳之 ●桜門建築会第3回学生設計コンクール「ゲストハウス」 ・1等/山口明彦、原利明(建築)、渡辺一雄(建築) ・2等/加藤麻生 ・3等/飯田隆弘、丹羽雄一(建築)、有馬哲也(建築) ・佳作/小堀泰毅、伊藤剛 ・佳作/長谷川晃三郎、佐久間明

年度	卒業設計(●)／修士設計(○)	建築学会コンペ	その他のコンペ
平成1年	<ul style="list-style-type: none"> ●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／佐久周明 ●千葉県建築三学生会賞 ・金賞／佐久周明 地域一 ・奨励賞／長谷川晃三郎 	<ul style="list-style-type: none"> ●「ふるさとの芸能空間」 ・全国入選2等／新岡英一、長谷川晃三郎、佐久周明、岡里潤 日本二 ・全国入選3等／丹羽雄一(建築)、益田勝郎 日本三 	<ul style="list-style-type: none"> ●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	<ul style="list-style-type: none"> ●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 地域一 ・銅賞／山口哲也 地域二 	<ul style="list-style-type: none"> ●「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) 日本一 ・全国入選3等／飯田隆弘、佐藤教明、山口哲也 日本三 	<ul style="list-style-type: none"> ●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／佐久周明 日本一 ・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	<ul style="list-style-type: none"> ●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 地域一 ・奨励賞／廣川雅樹 	<ul style="list-style-type: none"> ●「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 	<ul style="list-style-type: none"> ●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回長谷工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	<ul style="list-style-type: none"> ●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 地域一 ・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『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 	<ul style="list-style-type: none"> ●「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 	<ul style="list-style-type: none"> ●盛岡・水辺のデザイン大賞 ・専門部門佳作／佐藤信治、河本憲一、廣川雅樹、伊藤康史、日下部仁志、高橋武志、伊藤賢 ●奈良・TOTO 世界建築トリエンナーレ ・佳作／川久保智康、野沢良太、永島元秀 ●'92メンブレインデザインコンペ「オートキャンプ場」 ・2等／片桐岳志 日本二 ・佳作／高橋武志、関戸浩二 ●桜門建築会第5回学生設計コンクール「わがヒーローとの出会い」 ・2等／片桐岳志、岡田和紀 ●アーキテクチャー・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

年度	卒業設計(●)/修士設計(○)	建築学会コンペ	その他のコンペ
平成4年			<ul style="list-style-type: none"> ●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	<ul style="list-style-type: none"> ●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 地域二 ・銀賞/吉田幸正 地域二 	<ul style="list-style-type: none"> ●「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 	<ul style="list-style-type: none"> ●石川県建築士会設計競技「21世紀の公園」 ・佳作/片桐岳志 ●第4回長谷工イメージデザインコンペ「現代のさや堂」 ・入選/片桐岳志 ●JIA 東海・北陸支部第10回設計競技「磐座〜いわくら〜」 ・銀賞/田中宏、岡田和紀、澤田憲子、倉川友紀 日本二 ・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	<ul style="list-style-type: none"> ●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 地域二 	<ul style="list-style-type: none"> ●「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) 	<ul style="list-style-type: none"> ●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 日本二 ●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	<ul style="list-style-type: none"> ●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 	<ul style="list-style-type: none"> ●「テンポラリー・ハウジング」 ・1部支部入選/清水信友 	<ul style="list-style-type: none"> ●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	<ul style="list-style-type: none"> ●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 		<ul style="list-style-type: none"> ●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 日本二

年度	卒業設計(●)／修士設計(○)	建築学会コンペ	その他のコンペ
平成8年			●'97GREEN DESIGNING IN YAMAGATA「地球環境にやさしいデザイン」 ・奨励賞／馬淵晃
9	●第30回毎日・DAS学生デザイン賞 ・入選／市原裕之 ・入選／針生康 ●千葉県建築四会学生賞 ・奨励賞／市原裕之 ・奨励賞／針生康	●「21世紀の学校」 ・1部全国入選2等／村松保洋、渡辺泰夫 日本二	●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 日本二 ●第8回学生のためのフレッシュデザインコンペ ・作品展示／宮下新 ・作品展示／佐藤洋、木村太輔、村松可奈子、北田紀子 ●桜門建築会三学部建築学生交流フォーラム ・審査員特別賞／長井厚、田中啓一、寺内学、関香織、村田昌彦 ●運輸省「みんなでつくろう海洋国日本 未来のアイデア大募集」 ・学校部門 フロンティア賞／鳥居延行、若山喜信、金田岩光 ●日本大学理工学部建築学科「TEMPORARY SPACE COMPETITION(DOME COMPE)」 ・優秀賞／石川阿弥子、大野貴司、桶川嘉子、山田博栄 ●第5回秀光学生コンペティション 新知的生産環境1997「挑戦するオフィス」 ・入賞／富永恒太 ●東京建築士会第33回建築設計競技「コミュニティコアとしての小学校の再生」 ・佳作／佐藤信治、市原裕之、田中克典、長井厚
10	●第31回毎日・DAS学生デザイン賞 ・入選／大野貴司 ●千葉県建築四会学生賞 ・金賞／大野貴司 地域二		●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 日本二 ●千葉県建築四会学生賞 ・奨励賞／秦野浩司 ・奨励賞／木村輝之	●「子どもの居場所」 ・関東支部入選／齋藤洋平、木村輝之	●栃都市開発技術サービス「坪井地区を対象としたエコ・テクノロジーの活用によるまちづくり計画の提案」 ・優秀賞／山端俊也 日本二 ・佳作／大工原洋充、舟岡徳朗 ●栃東京建築士会「住宅課題賞」 ・入選／羽根田治
14	●第35回毎日・DAS学生デザイン賞 ・入選／丸山貴広 ・入選／山下忠相 ●千葉県建築四会学生賞 ・奨励賞／栗田耕史 ・奨励賞／長坂悠司		●第2回仏壇デザインコンペティション2002 森正 ・審査員長特別賞／鷺淵正憲、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 ●栃東京建築士会「住宅課題賞」 ・入選／清水大地 ●第8回飛騨・高山学生家具デザイン大賞 ・入選／丸山貴広
15	●第36回毎日・DAS学生デザイン賞 ・入選／川崎未来生 ●千葉県建築四会学生賞 ・奨励賞／川崎未来生 ・奨励賞／白砂孝洋		●新建築住宅設計競技2003 ・2等／川崎未来生 日本二 ●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 ●栃東京建築士会「住宅課題賞」 ・入選／中村智裕
16	●第37回毎日・DAS学生デザイン賞 ・入選／永嶋順一 ・入選／佐藤俊介 ●千葉県建築四会学生賞 ・特別賞／稲垣直秀 ・奨励賞／勝又洋	●「建築の転生・都市の転生」 ・全国入選佳作／丸山貴広、鈴木貴之、塚本哲也、長坂悠司、吉田健一郎 ・東海支部入選／土井涼恵、内田真紀子	●福山大学建築会デザインコンペティション2004 ・佳作／土井涼恵 ・入賞／勝又洋 ・入賞／奥田祥吾 ・佳作／三村舞、勝岡田洋子、望月菜生 ・佳作／渡辺秀哉 ●栃東京建築士会「住宅課題賞」 ・入賞／賀山雄一

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17年	<ul style="list-style-type: none"> ●第38回毎日・DAS 学生デザイン賞 <ul style="list-style-type: none"> ・入選/鈴木啓史 ・入選/渡辺秀哉 ●第18回千葉県建築学生賞 <ul style="list-style-type: none"> ・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 <ul style="list-style-type: none"> ・出展/京野宏亮 	<ul style="list-style-type: none"> ●「風景の構想—建築をとおしての場所の発見」 <ul style="list-style-type: none"> ・関東支部入選/金子太亮、勝又洋、中村智裕 	<ul style="list-style-type: none"> ●9坪ハウスコンペ2005 <ul style="list-style-type: none"> ・佳作/金子太亮 ●TEPCOインターカレッジデザイン選手権 <ul style="list-style-type: none"> ・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 <ul style="list-style-type: none"> ・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」 <ul style="list-style-type: none"> ・入選/五十嵐大輔
18	<ul style="list-style-type: none"> ●第39回毎日・DAS 学生デザイン賞 <ul style="list-style-type: none"> ・入選/桔川卓也 ●卒業設計日本一決定戦 <ul style="list-style-type: none"> ・日本三/桔川卓也 日本三 ●卒業設計裏日本一決定戦 <ul style="list-style-type: none"> ・裏日本一/桔川卓也 日本一 ●第19回千葉県建築学生賞 <ul style="list-style-type: none"> ・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 <ul style="list-style-type: none"> ・レモン賞/桔川卓也 ○第5回 JIA 大学院修士設計展 <ul style="list-style-type: none"> ・出展/勝又洋 ・出展/金子太亮 	<ul style="list-style-type: none"> ●「近代産業遺産を生かしたブラウンフィールドの再生」 <ul style="list-style-type: none"> ・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」 <ul style="list-style-type: none"> ・最優秀賞/渡辺秀哉 ・足立区長賞/鈴木啓史、三村舞、渡辺秀哉 	<ul style="list-style-type: none"> ●SMOKERS' STYLE COMPETITION 2006「パブリックスペースと分煙」 <ul style="list-style-type: none"> ・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」 <ul style="list-style-type: none"> ・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」 <ul style="list-style-type: none"> ・優秀賞/勝又洋、金子太亮 日本一 ●(株)東京建築士会「住宅課題賞」 <ul style="list-style-type: none"> ・入選/島田かおり
19	<ul style="list-style-type: none"> ●第40回毎日・DAS 学生デザイン賞 <ul style="list-style-type: none"> ・入選/赤澤知也 ・入選/丸山大史 ●第20回千葉県建築学生賞 <ul style="list-style-type: none"> ・優秀賞/小松崎博敬 地域二 ・奨励賞/西村秀勇 ○第6回 JIA 大学院修士設計展 <ul style="list-style-type: none"> ・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 <ul style="list-style-type: none"> ・建築部門賞/椎橋亮 日本一 ●第21回千葉県建築学生賞 <ul style="list-style-type: none"> ・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 <ul style="list-style-type: none"> ・出展/椎橋亮 ●第49回全国大会・高専卒業設計展示会 <ul style="list-style-type: none"> ・出展/椎川恵太 ○第7回 JIA 大学院修士設計展 <ul style="list-style-type: none"> ・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—」 <ul style="list-style-type: none"> ・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 <ul style="list-style-type: none"> ・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 <ul style="list-style-type: none"> ・100選/鴨志田航 ●第22回千葉県建築学生賞 <ul style="list-style-type: none"> ・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 <ul style="list-style-type: none"> ・出展/鴨志田航 ●第50回全国大会・高専卒業設計展示会 <ul style="list-style-type: none"> ・出展/細矢祥太 ●全国合同卒業設計展「卒、10」 <ul style="list-style-type: none"> ・7選入選/大西慧 ○第8回 JIA 大学院修士設計展 <ul style="list-style-type: none"> ・出展/小松崎博敬 	<ul style="list-style-type: none"> ●「アーバンフィジクスの構想」 <ul style="list-style-type: none"> ・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」 <ul style="list-style-type: none"> ・最優秀賞/朽木健二 地域二 	<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」 <ul style="list-style-type: none"> ・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」 <ul style="list-style-type: none"> ・日本建築士会連合会会長賞/爲季仁、鈴木啓史 日本一 ●(株)東京建築士会「住宅課題賞」 <ul style="list-style-type: none"> ・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22年	<ul style="list-style-type: none"> ●第43回毎日・DAS 学生デザイン賞 <ul style="list-style-type: none"> ・最優秀賞「金の卵」賞/杉田陽平 日本一 ・入賞/松井創斗 ●第23回千葉県建築学生賞 ●優秀賞/杉田陽平 地域二 ●特別賞/松井創斗 ●JIA 東海学生卒業設計コンクール2011 <ul style="list-style-type: none"> ・佳作/杉田陽平 ●赤レンガ卒業設計展2011 <ul style="list-style-type: none"> ・一般賞 8位/杉山洋太 ●JIA 全国卒業設計コンクール2011 <ul style="list-style-type: none"> ・出展/松井創斗 ●第34回学生設計優秀作品展 <ul style="list-style-type: none"> ・出展/古明地雲母 ●全国大学・高専卒業設計展示会 <ul style="list-style-type: none"> ・出展/杉山洋太 	<ul style="list-style-type: none"> ●大きな自然に呼応する建築 <ul style="list-style-type: none"> ・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 <ul style="list-style-type: none"> ・アーキテクタ賞/小川雅人 ●第6回「新・木造の家」設計コンペ <ul style="list-style-type: none"> ・優秀賞/嶋真史 ●第2回文化遺産防災アイデアコンペ <ul style="list-style-type: none"> ・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 <ul style="list-style-type: none"> ・佳作/増田佳菜子、小山勇氣 ●建築新人戦 <ul style="list-style-type: none"> ・100選/小山勇氣 ●椅子のある風景 北の創作椅子展2010 <ul style="list-style-type: none"> ・入選/永田陽子、椎橋亮 ●ハンスグロエ ジャパン パスルーム デザインコンペ2010 <ul style="list-style-type: none"> ・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 <ul style="list-style-type: none"> ・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 <ul style="list-style-type: none"> ・優秀賞/石原幹太 地域二 ・市民賞/石原幹太 地域二 ・奨励賞/渡部亘 ●赤レンガ卒業設計展2012 <ul style="list-style-type: none"> ・特別賞/石原幹太 ●JIA 全国卒業設計コンクール2012 <ul style="list-style-type: none"> ・出展/渡部亘 ●第35回学生設計優秀作品展 <ul style="list-style-type: none"> ・出展/井上彩花 ●卒業設計日本一決定戦2012 <ul style="list-style-type: none"> ・20選/菅原雅之 ・100選/渡部亘 ●全国合同卒業設計展「卒、12」 <ul style="list-style-type: none"> ・7選/菅原雅之 ●DIPLOMA 2012 <ul style="list-style-type: none"> ・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 <ul style="list-style-type: none"> ・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 <ul style="list-style-type: none"> ・優秀研究賞/菅原雅之 ●MITSUBISHI CHEMICAL JUNIOR DESIGNER AWARD 2012 <ul style="list-style-type: none"> ・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 <ul style="list-style-type: none"> ・出展/渡部亘 	<ul style="list-style-type: none"> ●第17回北陸の家づくり設計コンペ <ul style="list-style-type: none"> ・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 <ul style="list-style-type: none"> ・佳作/渡部亘 ・佳作/涌井匠、海藤航、斉藤亮介 ●キルコス国際建築設計コンペティション2011 <ul style="list-style-type: none"> ・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 <ul style="list-style-type: none"> ・入賞/涌井匠 ●第25回千葉県建築学生賞 <ul style="list-style-type: none"> ・特別賞/涌井匠 ・奨励賞/海藤航 ●MITSUBISHI CHEMICAL JUNIOR DESIGNER AWARD 2013 <ul style="list-style-type: none"> ・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 <ul style="list-style-type: none"> ・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 <ul style="list-style-type: none"> ・審査員賞/田原拓、川崎将、山川大喜、善財寛之 ●建築新人戦 <ul style="list-style-type: none"> ・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 <ul style="list-style-type: none"> ・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 <ul style="list-style-type: none"> ・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 <ul style="list-style-type: none"> ・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 <ul style="list-style-type: none"> ・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 <ul style="list-style-type: none"> ・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、斉藤亮介、中山淳雄、望月堅二 	

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

年度	卒業設計(●)/修士設計(○)	建築学会コンペ	その他のコンペ
平成28年	<ul style="list-style-type: none"> ●第29回千葉県建築学生賞 <ul style="list-style-type: none"> ・市民賞/蒲生良輔 地域二 ・奨励賞/蒲生良輔 ・奨励賞/濱嶋杜人 ●せんだいデザインリーグ <ul style="list-style-type: none"> 卒業設計日本一決定戦 ・100選/上田紗矢香 ・100選/宮嶋悠輔 ●全国合同卒業設計展「卒、17」 <ul style="list-style-type: none"> ・総合資格学院賞/上田紗矢香 ●第40回学生設計優秀作品展 <ul style="list-style-type: none"> ・出展/蒲生良輔 ○第40回学生設計優秀作品展 <ul style="list-style-type: none"> ・出展/志萱侑太 ○第15回 JIA 関東甲信越支部大学院修士設計展2017 <ul style="list-style-type: none"> ・出展/出山亮 	<ul style="list-style-type: none"> ●日本建築学会設計競技 <ul style="list-style-type: none"> ・タジマ奨励賞/宮嶋悠輔、門口稚奈、谷醒龍、濱嶋杜人 	<ul style="list-style-type: none"> ●ERI 学生デザインコンペ2016 <ul style="list-style-type: none"> ・佳作/蒲生良輔、小貫笑美依、福富大真 ●歴史的空間再編コンペティション2016 <ul style="list-style-type: none"> ・50選/佐々木秀人、新部瑠介、加藤毅三 ●都市のパブリックスペースデザインコンペ <ul style="list-style-type: none"> ・佳作/志萱侑太、金井亮祐 ・佳作/永富快、上田紗矢香、山本雄太郎 ●(社)東京建築士会「住宅課題賞」 <ul style="list-style-type: none"> ・入賞/黄起範
29	<ul style="list-style-type: none"> ●第49回毎日・DAS 学生デザイン賞 <ul style="list-style-type: none"> ・金の卵賞/黄起範 日本一 ●第30回千葉県建築学生賞 <ul style="list-style-type: none"> ・特別賞/黄起範 ・奨励賞/赤堀厚史 ○第41回学生設計優秀作品展 <ul style="list-style-type: none"> ・出展/千葉雄介 ○第16回 JIA 関東甲信越支部大学院修士設計展2018 <ul style="list-style-type: none"> ・出展/高橋翔 	<ul style="list-style-type: none"> ●日本建築学会設計競技2017「地域の素材から立ち現れる建築」 <ul style="list-style-type: none"> ・全国入選佳作・タジマ奨励賞/赤堀厚史、中村圭佑、佐藤未来、加藤柚衣 ・四国支部入選/松下知可、青木絵子、島田将武、浅野健 	<ul style="list-style-type: none"> ●建築新人戦 <ul style="list-style-type: none"> ・16選/服部立 ・100選/勝部秋高 ・100選/山本壮一郎 ・100選/笹川雄基 ●歴史的空間再編コンペティション2017 <ul style="list-style-type: none"> ・50選/重田秀之、宮嶋悠輔、金井亮祐、山本淳樹、Lunenкова Anastasia、渡辺真理恵、三枝晃、笹川雄基 ●シェルターインターナショナル学生設計競技 <ul style="list-style-type: none"> ・34選/蒲生良輔、山本淳樹 ●都市のパブリックスペースデザインコンペ2017 <ul style="list-style-type: none"> ・佳作/永富快、山本雄太郎、上田紗矢香 ・佳作/志萱侑太、金井亮祐
30	<ul style="list-style-type: none"> ●第50回毎日・DAS 学生デザイン賞 <ul style="list-style-type: none"> ・金の卵賞/服部立 日本一 ●第31回千葉県建築学生賞 <ul style="list-style-type: none"> ・最優秀賞/勝部秋高 地域二 ・特別賞/根本一希 ・市民賞/勝部秋高 地域二 ●赤レンガ卒業設計展2019 <ul style="list-style-type: none"> ・審査員賞/高橋遼太郎 ●デザイン女子 No.1 決定戦 <ul style="list-style-type: none"> ・都市・建築部門賞1位/渡辺真理恵 日本一 ○第42回学生設計優秀作品展 <ul style="list-style-type: none"> ・出展/上田紗矢香 ○第17回 JIA 関東甲信越支部大学院修士設計展2019 <ul style="list-style-type: none"> ・出展/佐々木秀人 	<ul style="list-style-type: none"> ●日本建築学会設計競技2018「住宅に住む、そしてそこで稼ぐ」 <ul style="list-style-type: none"> ・東海支部入選/山本壮一郎、根本一希、桜井南実、服部立、住吉文登 	<ul style="list-style-type: none"> ●建築新人戦 <ul style="list-style-type: none"> ・8選/中村美月 ・100選/西遼 ●歴史的空間再編コンペティション2018 <ul style="list-style-type: none"> ・第5位/佐々木秀人、金井亮祐、根本一希、桜井南実、小林陽太、中村美月、松下将也 ●キルクス国際建築設計コンペティション2018 <ul style="list-style-type: none"> ・金賞/蒲生良輔、山本淳樹、三枝晃、山内颯、西村寿々美、郎敬萬 日本一 ・銀賞/勝部秋高、篠原健 ●桜建デザイン・コンクール2018 <ul style="list-style-type: none"> ・入選/佐々木秀人、山本壮一郎、渡辺真理恵、西村寿々美 ●住宅課題賞2018 <ul style="list-style-type: none"> ・入選/小山田駿志 ●ひろしま建築学生チャレンジコンペ2018 <ul style="list-style-type: none"> ・9選/西遼、小山田駿志、山内颯
31 (令和元年)	<ul style="list-style-type: none"> ●第51回毎日・DAS 学生デザイン賞 <ul style="list-style-type: none"> ・出展/中村美月 ●第32回千葉県建築学生賞 <ul style="list-style-type: none"> ・最優秀賞/横畑佑樹 地域二 ・特別審査委員賞/横畑佑樹 ●せんだいデザインリーグ2020 <ul style="list-style-type: none"> 卒業設計日本一決定戦 ・20選/中村美月 ・100選/小山田駿志 ・100選/横畑佑樹 ●全国合同卒業設計展「卒、20」 <ul style="list-style-type: none"> ・特別賞(総合資格賞)/横畑佑樹 ・8選/西村寿々美 ●赤レンガ卒業設計展2020 <ul style="list-style-type: none"> ・最優秀賞/中村美月 日本一 ○第43回学生設計優秀作品展 <ul style="list-style-type: none"> ・出展/横畑佑樹 	<ul style="list-style-type: none"> ●日本建築学会設計競技2019「ダンチを再考する」 <ul style="list-style-type: none"> ・関東支部入選/小山田駿志、大石展洋、中村美月、渡邊康介 ・タジマ奨励賞/小山田駿志、大石展洋、中村美月、渡邊康介 ・全国入選佳作/根本一希、勝部秋高 	<ul style="list-style-type: none"> ●歴史的空間再編コンペティション2019 <ul style="list-style-type: none"> ・グランプリ/横畑佑樹、山本壮一郎、中村美月、大石展洋、大久保将吾、駒形史紗、臼杵葵

年度	卒業設計(●)／修士設計(○)	建築学会コンペ	その他のコンペ
令和2年	<ul style="list-style-type: none"> ●第52回毎日・DAS 学生デザイン賞 <ul style="list-style-type: none"> ・入選／藤田大輝 ●第33回千葉県建築学生賞 <ul style="list-style-type: none"> ・優秀賞／山戸善伸 地域二 ・入選／佐藤駿介 ●全国合同卒業設計展「卒、21」 <ul style="list-style-type: none"> ・総合資格賞／中村正基 ・八木祐理子賞／神林慶彦 ●オンライン卒制展2021 <ul style="list-style-type: none"> ・秋吉浩気賞／藤田大輝 	<ul style="list-style-type: none"> ●日本建築学会設計競技2020「外との新しいつながりをもった住まい」 <ul style="list-style-type: none"> ・佳作／根本一希、渡邊康介、中村美月 ・佳作／勝部秋高、篠原健 ・タジマ奨励賞／石井健聖、大久保将吾、駒形史紗、佐藤駿介、鈴木亜実 ・四国支部入選／鷹田知輝(日本大学)、横畑佑樹(同)、西遼(岡山県立大学)、植田美鈴(日本大学) 	<ul style="list-style-type: none"> ●第11回 JIA・テスクチャレンジ設計コンペ <ul style="list-style-type: none"> ・山脇賞／古角虎之介、小山田駿、鷹田知輝、横畑佑樹 ●第7回宇宙建築賞 <ul style="list-style-type: none"> ・3位／福田晃平、水口隆、佐藤宏樹(芝浦工大) ●歴史的空間再編コンペティション2020 <ul style="list-style-type: none"> ・準グランプリ／根本一希、中村美月、渡邊康介 日本二 ・ベスト16／古角虎之介、山戸善伸、神林慶彦、中村正基 ・最優秀 SNOU 賞／古角虎之介、山戸善伸、神林慶彦、中村正基 ●土木デザイン設計競技景観開花。2020 <ul style="list-style-type: none"> ・最優秀作品賞／横畑佑樹、根本一希、中村数基、藤田大輝、小林功基、有馬成美 日本一 ●木の家設計グランプリ2020 <ul style="list-style-type: none"> ・優秀賞／中村正基、山本壮一郎、中村美月、山田遥南、石本かえで、田畑輝 日本二
3	<ul style="list-style-type: none"> ●第34回千葉県建築学生賞 <ul style="list-style-type: none"> ・優秀賞／小林真子 地域二 ・奨励賞／太田優人 ●せんだいデザインリーグ2022 卒業設計日本一決定戦 <ul style="list-style-type: none"> ・100選／関亮太 	<ul style="list-style-type: none"> ●日本建築学会設計競技2021「まちづくりの核として福祉を考える」 <ul style="list-style-type: none"> ・関東支部入選／藤田大輝、渡辺真理恵、石井健成(工学院大)、黒田尚幹(同) ・近畿支部入選／小山田駿志、古角虎之介、高橋朋、福田晃平 ●日本建築学会建築文化週間学生グランプリ2021「銀茶会の茶席」 <ul style="list-style-type: none"> ・原田祐季子賞／大木貴裕、小林真子、中泉拓己、森田優莉、山戸善伸 ・風間喜一賞、木村知弘賞／小山田駿志、謝雨辰、鈴木晶美子、増田悠玖、渡邊愛 ●日本建築学会関東支部第22回提案競技「美しいまちをつくる、むらをつくる」 <ul style="list-style-type: none"> ・特別賞／中村美月、横畑佑樹、神林慶彦、小川香奈、安藤大翔、山田莉央 日本二 	<ul style="list-style-type: none"> ●第8回 POLUS 学生建築デザインコンペティション <ul style="list-style-type: none"> ・佳作／福田晃平、山戸善伸 ●第12回 JIA・テスクチャレンジ設計コンペ <ul style="list-style-type: none"> ・入選／古角虎之介、小林真子、鷹田知輝 ●建築学縁祭 ～ROOKIE 戦～ <ul style="list-style-type: none"> ・100選／三谷翼空 ・100選／荒井基就 ・VectorWorks 学生作品コンテスト <ul style="list-style-type: none"> ・最優秀賞／安藤大翔 地域二 ●JAPAN WOOD DESIGN AWARD2021 <ul style="list-style-type: none"> ・入選／小山田駿志 ●第9回ヒューリック学生アイデアコンペ <ul style="list-style-type: none"> ・佳作／中村美月、横畑佑樹、中村正基 ●U30復興デザインコンペ2021「複合災害と新たな都市像」 <ul style="list-style-type: none"> ・最優秀賞／藤田大輝、渡辺真理恵、山田遥南、川田遥、西辻優世、石黒敬太、尾沢圭太 日本一 ●歴史的空間再編コンペティション2021 <ul style="list-style-type: none"> ・10位／藤田大輝 ・最優秀 SNOU 賞／藤田大輝