

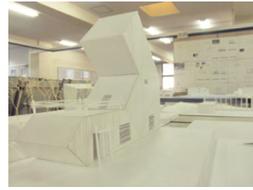
# 近畿大学工学部建築学科 作品集

Department of Architecture, Faculty of Engineering, Kinki University

## CONTENTS

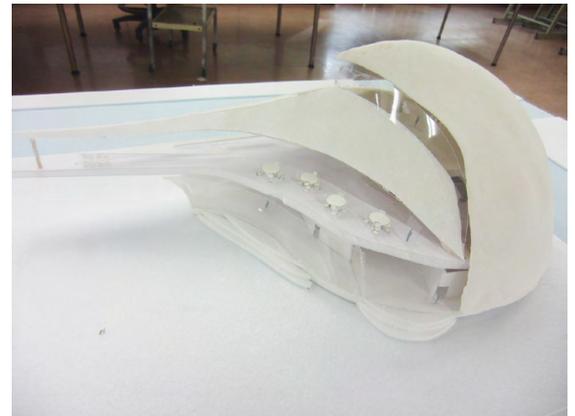
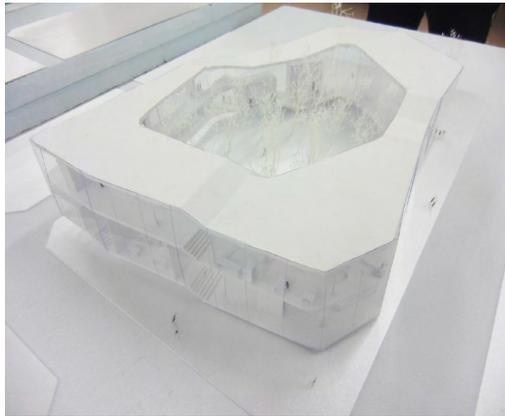
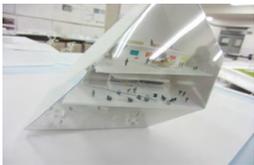
1	2年後期 建築設計演習Ⅰ	...	3
	01 「将来の自邸」		
	02 「コミュニティーセンター」		
2	3年前期 建築設計演習Ⅱ	...	4
	01 「現代美術のための美術館」		
	02 「集合住宅」		
3	3年後期 建築設計演習Ⅲ	...	6
	01 「小学校」		
	02 「複合施設」		
	03 「集中演習 with エジンバラ大学」		
	04 「集中演習 with タマサート大学」		
4	卒業設計	...	12
	01 Foiding ～都市に住むこども達へ～	安武 麗	
	02 六郷満山 Tourist Route Project	館 沙緒理	
	03 コ・ウ・シ ～小学生、中学生、地域住民をつなぐ小中一貫校～	芹川 遼平	
	04 集まる広場、交流する商店街	井田 良平	
	05 ふりだしにもどる	林 香苗	
	06 第弐国会議事堂	藤田 敦	
	07 一つの意識 ～所属という意識の共有～	牧 祐育	
	08 JCT コンプレックス	西田 孝志	
	09 子どもが子どもである時間	南原 良祐	
	10 島の日常風景 ～記憶する火葬場～	田村 佑輔	
	11 砂丘の境界	山本 拓哉	
	12 人間の引力	二口谷俊介	
	13 陸に広がる瀬戸内海	友中 雄一	
	14 宿場町×小学校 ～まちに広がる子どもの空	田内 希美	
	15 回遊する建築 ～つながる世界～	佃 真由美	
	16 新しい価値をもつ建築 ～歴史から建築的価値を考える～	山名くらら	
	17 丘がつなぐ人と街 ～広島駅再考計画～	越智 勇介	
	18 ごみ美術館 ～見えなかったものを見る～	河野 祐樹	
	19 Delirious Hiroshima ～欲望の塔～	水津 明彦	
	20 継承 ～物を通じて、者を残す～	往下 雄二	
5	修士設計	...	34
	01 ふところの居場所	渡辺 正悟	
	02 都市を紡ぐ回路 ～ヴァザーリの空中回路から見る空間と都市の繋がり～	岡本 幸大	
	03 かさなり - 現代における中層集合住宅の共用空間へのアクセス方法についての研究 -	宮本 眞兵	
	04 レンタル商店街 - 商業形態の変化を助ける建築形態の考察、競合相手との差別化と回転率の高い商店街の提案 -	川添 拓郎	
	05 グリッドにおける民営化された社会復帰促進センターの提案	奥田 麻美	
	06 農業共有型シェアハウス	上原 諒也	
	07 Kyoto Informationtheque ～京都市の観光地における新しい建築空間の提案～	井用 深雪	
	08 大坂構体 — 空間の流動性と場所性について —	中村 遼太	
6	設計コンペ	...	51
	日本建築学会設計競技 —あたりまえのまち / かけがえのないもの— 支部入選		
	大学院2年 上原諒也 岡本幸大 中村遼大 Giorgos Tsorman		
	大学院1年 植木優行 塩川正人		
	学部4年 河野祐樹 山本拓哉		
	広島8大学卒業設計展		
	最優秀賞・長谷川逸子賞 4年 河野祐樹		
	優秀賞 4年 山本拓哉		

**WORKS 2nd3rd**



将来の自邸

コミュニティセンター



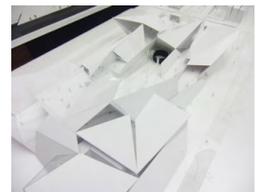
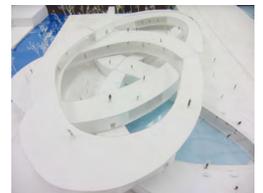
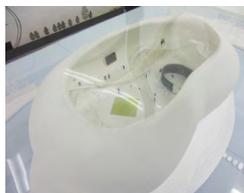
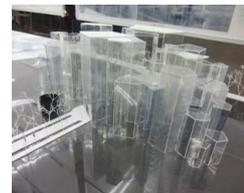


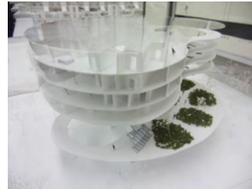
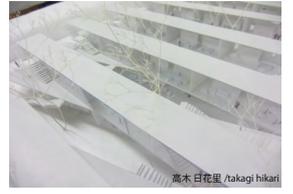
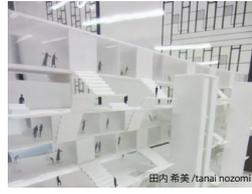
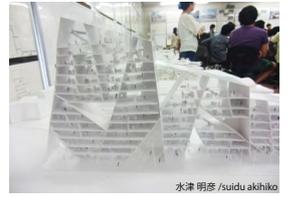
# 現代美術のための美術館

羽藤 文人 / HATOU Fumihito



特別講師 建築家 中山英之





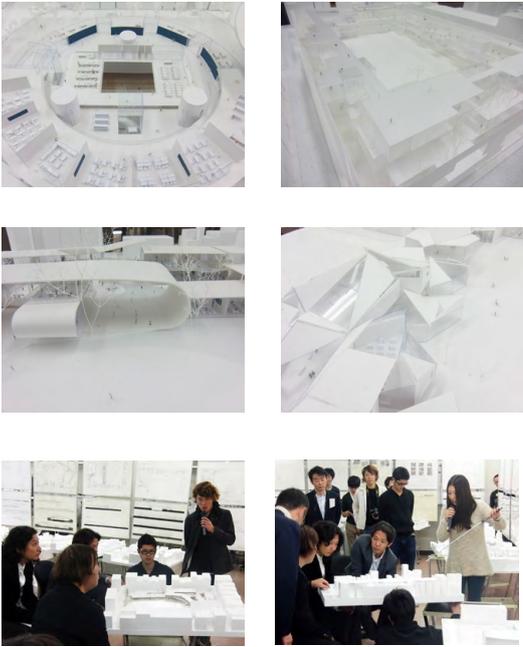
集合住宅

手銭 光明 / TEZEN Mitsuaki



特別講師 建築家 伊藤恭行



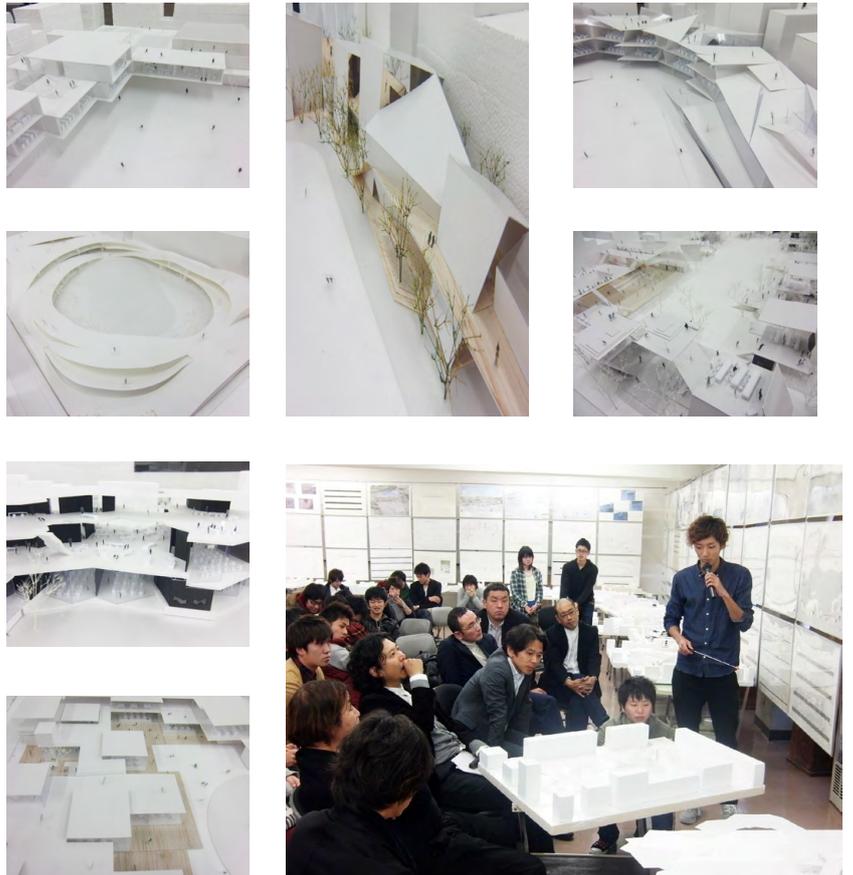


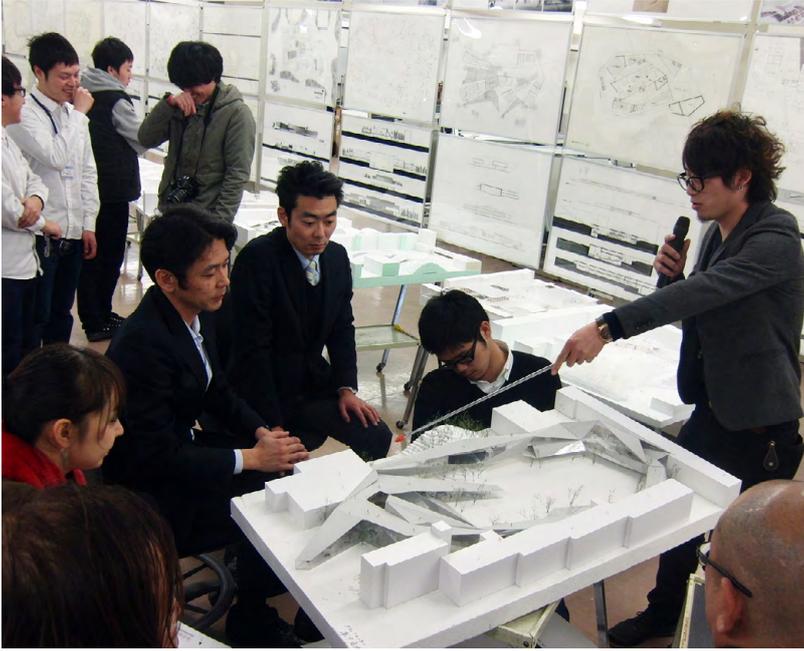
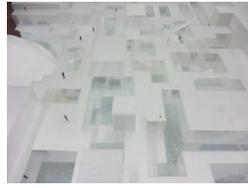
小学校

手銭 光明 / TEZEN Mitsuaki



特別講師 建築家 原田真宏





### メディアセンター

青戸 貞治 / AOTO Sadaharu

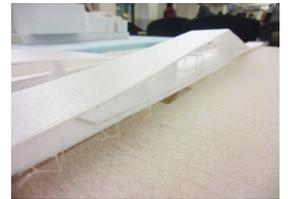


特別講師 建築家 永山祐子





集中演習 with Edinburgh





集中演習 with Thammasat



**DEPLOMA**

**DESIGN**

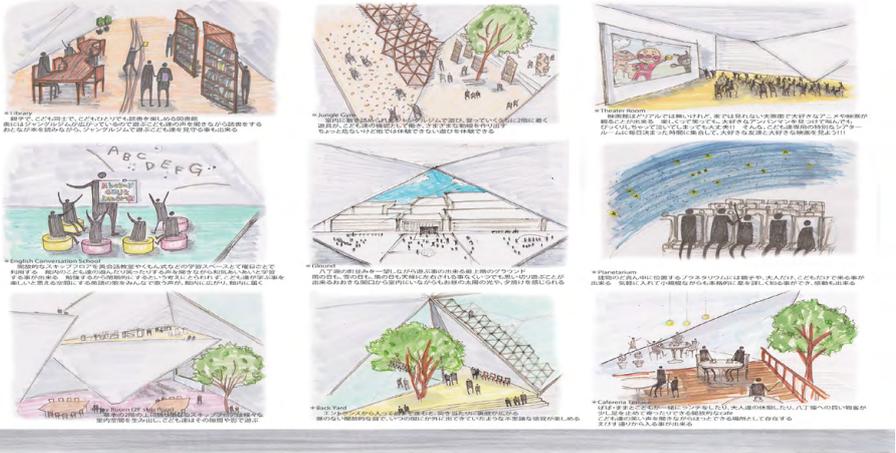


安武 麗  
YAUTAKE Urara  
建築計画研究室

# 01. Folding - 都市に住む子ども達へ -

工学会賞3席

子どもにとって「遊ぶこと」とは最大の楽しみであり、生き甲斐である。子ども達は遊びから様々な事を学び、経験し、成長していている。しかし、近年の子ども達の周辺を取り巻く環境は、子どもが被害に遭う事件や少年犯罪、遊びに対する制限により閉鎖的になってしまっている。本計画は、児童館建築の中で遊ぶ事・学ぶ事を体験として体験する事で、放課後や週末等、限られてはいるが、とても大切な時間を有意義に過ごすことを目的とし、この場所で遊ぶ事で、子ども達は自ら考え工夫し、行動する力を自然とつけていき、同時に感性や五感を高めていくことができる。



## concept



for children

子どもにとって「遊ぶこと」とは最大の楽しみであり、生き甲斐である。子ども達の周りは、私たち大人が思っている以上に狭く、小さなものである。さらに、子ども達が感じる日はおとなの何倍も長く、その中で毎日疑問や発見と出会い知らぬ間に大きな成長を積み重ねていく。

しかし、今日、子ども達の周辺を取り巻く環境は、子どもが被害に遭う事件や、遊びに対する制限により閉鎖的になってしまっている。さらに、テレビゲーム等の普及により室内で遊ぶ事が増え、のびのびと感性豊かに活動する機会や様々なものに触れ合う機会が減少している。そのなかでも特に都市の中心などは、大人の雑踏で形成されており、子どもが安全かつ自由に活動するための場所が限られてしまっている。

本計画は、放課後や週末等、限られてはいるが、とても大切な時間を児童館建築の中で過ごすことも子ども達が自ら考え工夫し、行動する事を目的とする。



from Hiroshima

ひろしま県は世界で初めて人類の上に原子爆弾が落とされた場所として世界で広く知られている。日本国内でも平和を強く願う場所の一つであり、ひろしまを訪れる人々は、原爆ドームや平和記念公園、広島平和記念資料館等へ足を運び、それぞれの平和への想いを馳せている。ゆえに、世界平和を考える上で欠かせない場所の一つである。

そんなひろしまから、児童館という建築の形で全国の子ども達に平和や自由を伝えようと考えた。そして、遊べる事の楽しさ、学べる事の幸せを改めて感じることができるときを作り出し、子ども達自身で自然と学び、成長していくための児童館を提案する。



## site date

計画地：広島県広島市中区中町5-22 天満屋跡地  
最寄り駅：広島電鉄八丁堀駅  
敷地面積：約3095㎡  
主要用途：児童館  
主要構造：鉄骨パネル構造 地上3階建



計画対象地は広島電鉄八丁堀駅の側に建つ、天満屋跡地とする。ここは、広島市の中心に位置し、広島が一番栄えた商業地区であり、三越や広島PARCO等のビルに囲まれている。しかし、周りには小学校等もあり、子どもたちののびのびと遊べる場所が少なくなっている。



## area map

エリア範囲をみてみると、周辺に小学校が4校以上ある。さらに歴史的な建物である広島城広島記念資料館、原爆ドーム等がある。



## Episode



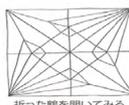
広島平和記念公園 「原爆の子の象」  
モデルとなった佐々木清子は、爆心地から1.7kmの場所で爆弾した後に白血病を発症し、12歳の若さでこの世を去った。彼女は生前、病気の治療を願い、折り鶴を折り続けた。このエピソードは日本だけでなく、世界に広く知られており、千羽鶴は世界平和の象徴とされている。



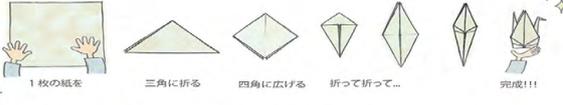
## 「おりがみ」

誰でも1度は折った事のあるおりがみ  
子どもからおとなまで親しみを持って  
子どもは新しい折り方を覚えていき  
大人は、子どもの頃に遊んだ事を思い出す  
鶴をはじめ、さまざまな形が一枚の紙から生まれる

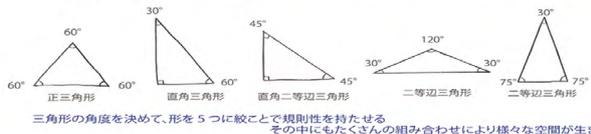
## Diagram



## Folding Paper

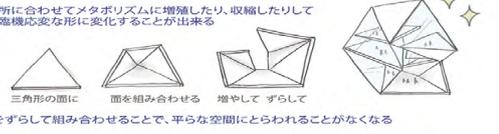


## Type



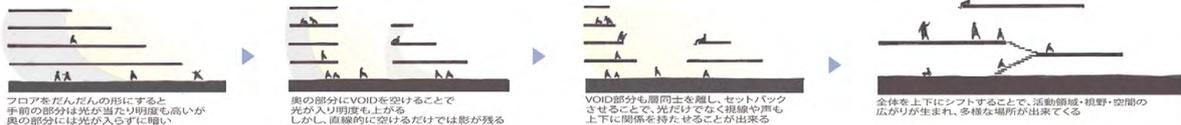
三角形の角度を決めて、形を5つに絞って絞りに合わせて規則性を持たせる。その中にもたくさんの組み合わせにより様々な空間が生まれる。

## Combination



三角形をずらして組み合わせることで、平らな空間にとらわれない空間が生まれる。

## skip



フロアをだんだんの形にする事で、手前の部分は光が当たり明度も高いが奥の部分は光が入らずに暗い。  
奥の部分にVOIDを空けることで光が入り明度も上がる。しかし、直線的に空けるだけでは影が長くなる。  
VOID部分も、間隔を空けて、セットバックさせることで、光だけでなく視線や音も上下に間隔を持たせることができる。  
全体を上下にシフトすることで、活動領域・視野・空間の広がりが生まれ、多様な場所が出来る。





### 03. コ・ウ・シ -小学生、中学生、地域住民をつなぐ小中一貫校-

芹川 遼平  
SERIKAWA Ryouhei  
環境設計研究室

今日、小学校において子供が被害に遭う事件により、子供の活動範囲の制限や地域住民との繋がりが過疎化しており、コミュニケーション力を学べる機会が減少している。そんななかで、新しい取り組みとして小学校と中学校を一緒にして義務教育の9年間を一つの学校にする取り組みが広がっている。そこでは生活指導や心の育成などといった精神面での成長が目的とされている。本計画では地域開放、人の動線、視線から小学生、中学生、教師、地域住民との交流を軸とした小中一貫校を提案する。



あっ！マーガレットや！  
この穴くぐっておどかしたるー。

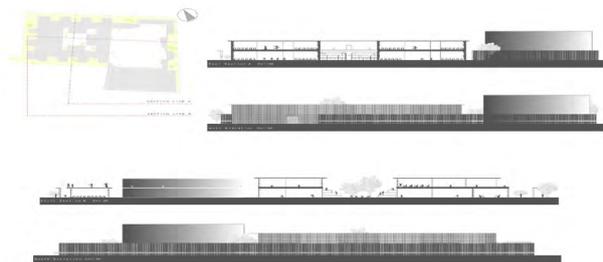
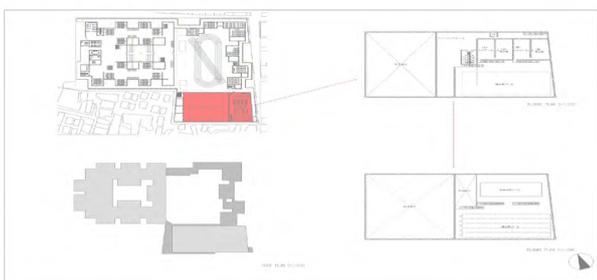
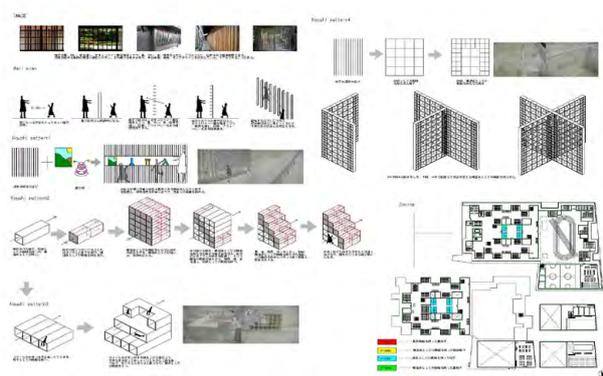
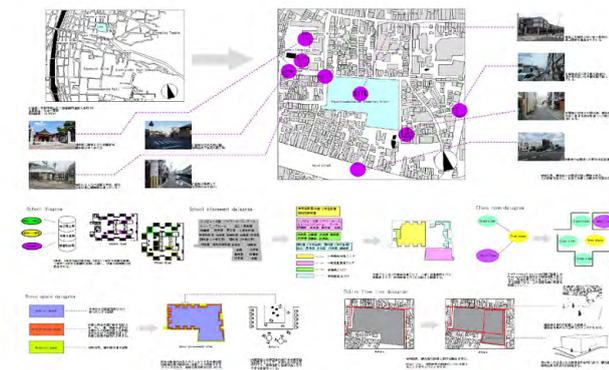
あっ！アンソン君と目あった。

この作品さみがつくたん？  
へー。上手やなー...

そーやでー。しいやるー。がんばってつくってん。

あら？あの子あなたのとこの息子さんじゃない？  
いつも元気ねー.....

あ！マイケルのお母さんや！こんにちはー！！！！

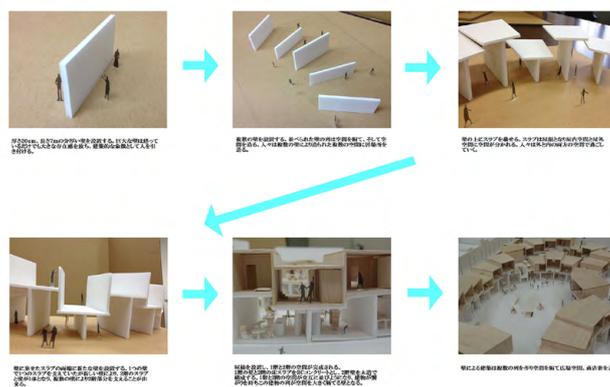
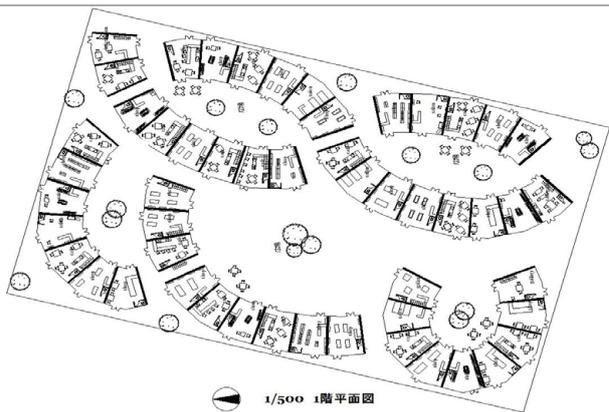




## 05. 集まる広場、交流する商店街

井田 良平  
IDA Ryouhei  
環境設計研究室

一般的な商店街は道路の両端に店舗が並び、商店利用者は移動しながら建ち並ぶ商店を見て、利用していくが移動しながらではそれぞれの商店の魅力に気付くことが難しい。そこで広場を商店で囲み、商店街を構成することで、足を止め、一息つきながら店舗をじっくりと見て利用できる環境が作られ、商店利用者はそれぞれの商店の魅力を知る事が出来る。また、広場は人々の休憩場所や集いの場所となるため広場に人が集まりより商店街が活性化することに期待する。



1/500 断面図





## 05. ふりだしにもどる

林 香苗  
HAYASHI Kanae  
環境設計研究室

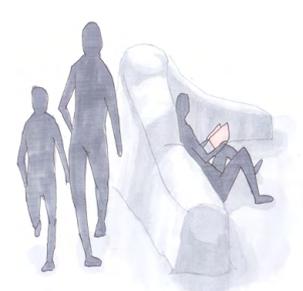
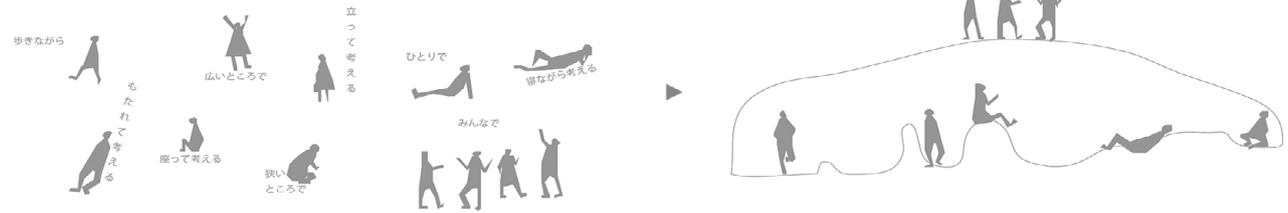
成長とともに社会は広がっていくがそれについていけない人がいる。本計画は商店街を学校と社会の間にあるもう一つの小さな社会とし、商店街が、本来持つ力や残された良さにより、青年期に自己確立を達成するまでの猶予期間を過ごす場としていい環境になるのではないかと考えた。そうすることで、商店街は人生の原点となり、社会に出たあとも自身を見つめ直す場として存在する。商店街に新たな役割を持たせることで活性化へのきっかけにも繋がることを期待する。



### ■ 原点図解

建築の原点は自然にあります。中でも洞窟は風雨を防ぐことができ、様々な形の様々な空間を与えてくれる。現在の建築に近い。原点の、真っ白な空間で過ごすことで自身も真っ白に戻るのではないのか。そこに流れ込む空や光、植物の緑にふれて物事を純粋に捉え、考えることができるのではないのか。社会に出る前のまっさらな思春期にこれらについて悩み、考えたことは人生の原点となることが多いと思われる。本計画では各々のこれらの活動の原点となる場所、一度まっさらな状態に戻って、悩み、考える場を提供する。

### ■ いろんなスタイルで悩む



#### ■ 計画の背景

この計画は商店街の活性化を目的とする。かつては賑わっていたが、現在は衰退している。この計画は、商店街の本来持つ力や残された良さにより、青年期に自己確立を達成するまでの猶予期間を過ごす場としていい環境になるのではないかと考えた。そうすることで、商店街は人生の原点となり、社会に出たあとも自身を見つめ直す場として存在する。商店街に新たな役割を持たせることで活性化へのきっかけにも繋がることを期待する。

#### ■ 計画の目的

商店街の活性化を目的とする。かつては賑わっていたが、現在は衰退している。この計画は、商店街の本来持つ力や残された良さにより、青年期に自己確立を達成するまでの猶予期間を過ごす場としていい環境になるのではないかと考えた。そうすることで、商店街は人生の原点となり、社会に出たあとも自身を見つめ直す場として存在する。商店街に新たな役割を持たせることで活性化へのきっかけにも繋がることを期待する。

#### ■ 計画のコンセプト

商店街の活性化を目的とする。かつては賑わっていたが、現在は衰退している。この計画は、商店街の本来持つ力や残された良さにより、青年期に自己確立を達成するまでの猶予期間を過ごす場としていい環境になるのではないかと考えた。そうすることで、商店街は人生の原点となり、社会に出たあとも自身を見つめ直す場として存在する。商店街に新たな役割を持たせることで活性化へのきっかけにも繋がることを期待する。

#### ■ 計画の具体的な内容

商店街の活性化を目的とする。かつては賑わっていたが、現在は衰退している。この計画は、商店街の本来持つ力や残された良さにより、青年期に自己確立を達成するまでの猶予期間を過ごす場としていい環境になるのではないかと考えた。そうすることで、商店街は人生の原点となり、社会に出たあとも自身を見つめ直す場として存在する。商店街に新たな役割を持たせることで活性化へのきっかけにも繋がることを期待する。

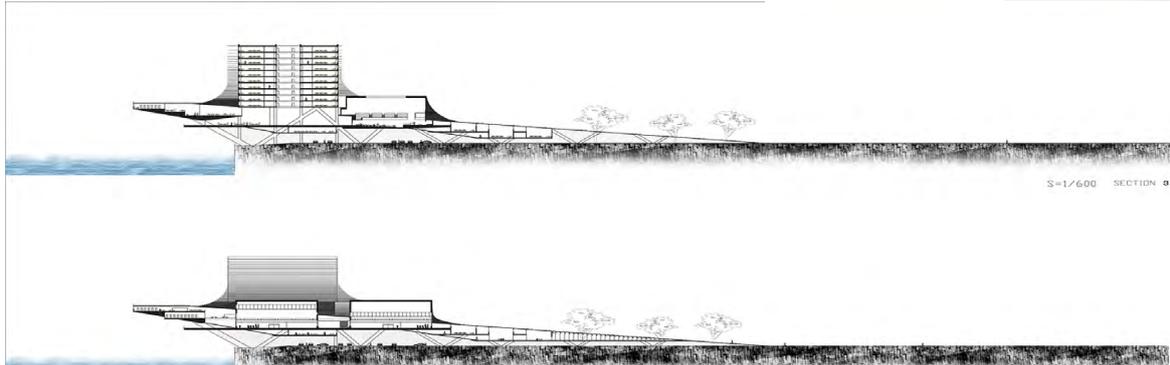
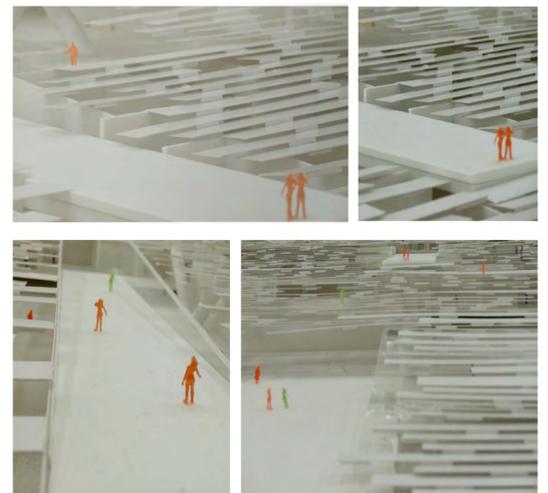
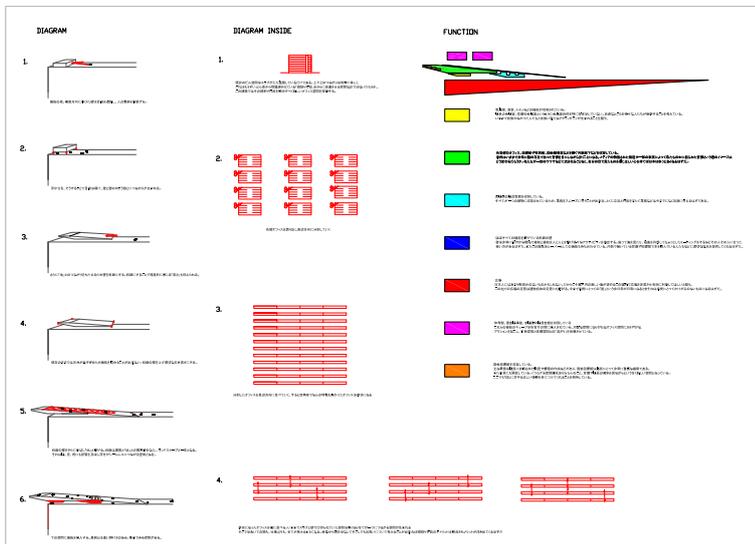
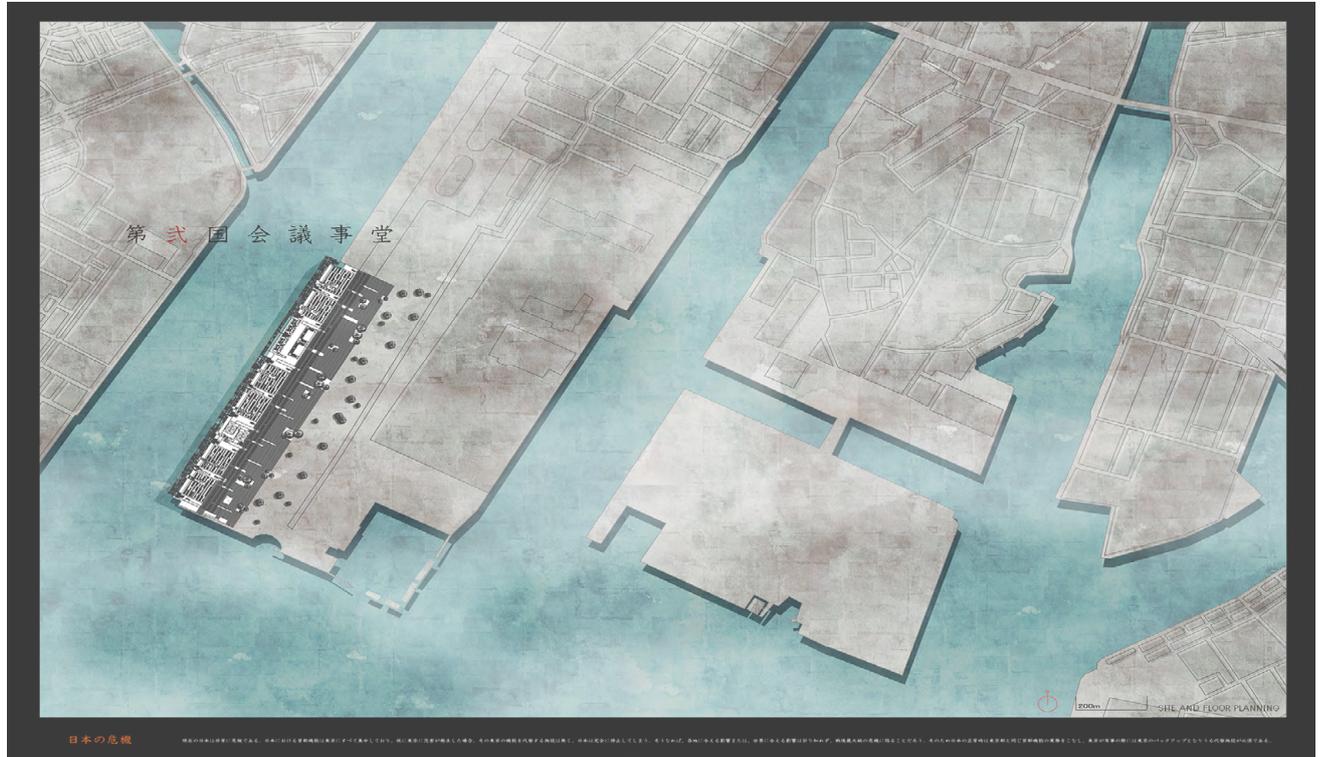


## 06. 第弐国会議事堂

工学会賞1席

藤田 敦  
FUJITA Atsushi  
建築意匠研究室

現在の日本は非常に危険である。日本における首都機能は東京にすべて集中しており、仮に東京に災害が発生した場合、その東京の機能を代替する施設は無く、日本は完全に停止してしまう。そうなれば、各地に与える影響または、世界に与える影響は計り知れず、戦後最大級の危機に陥ることだろう。そのため日本の正常時は東京都と同じ首都機能の業務をこなし、東京が有事の際には東京のバックアップとなりうる代替施設が必須である

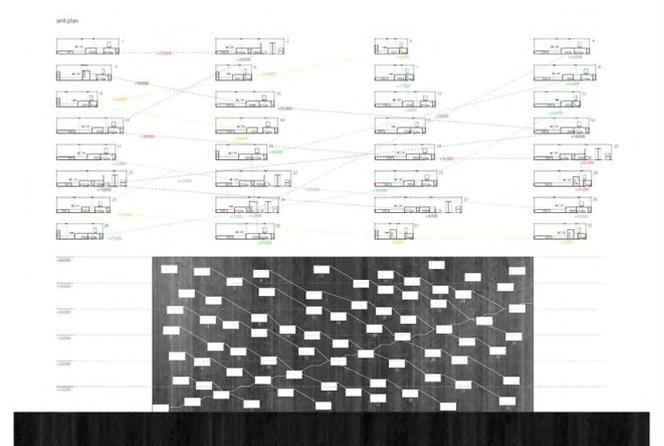
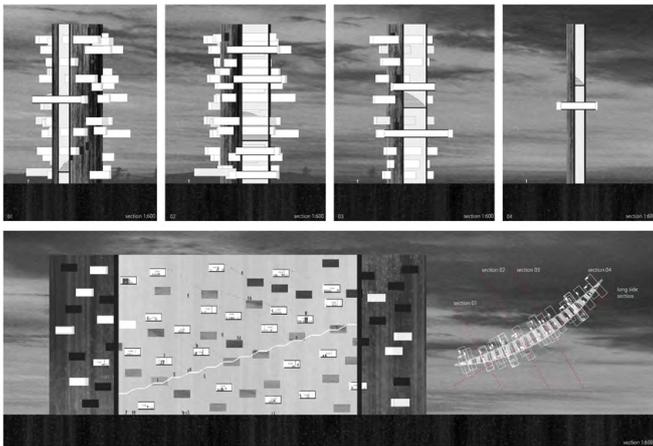
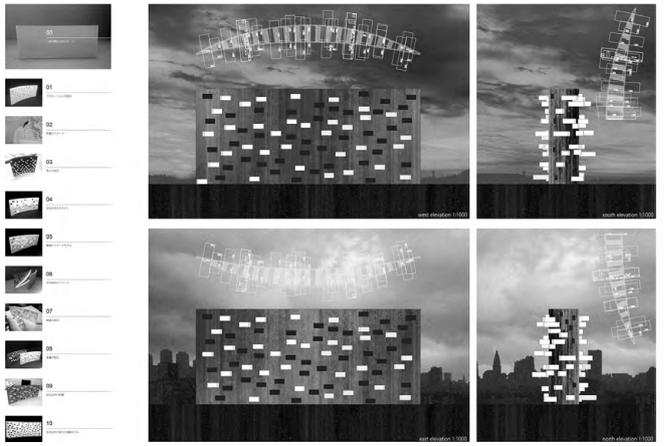
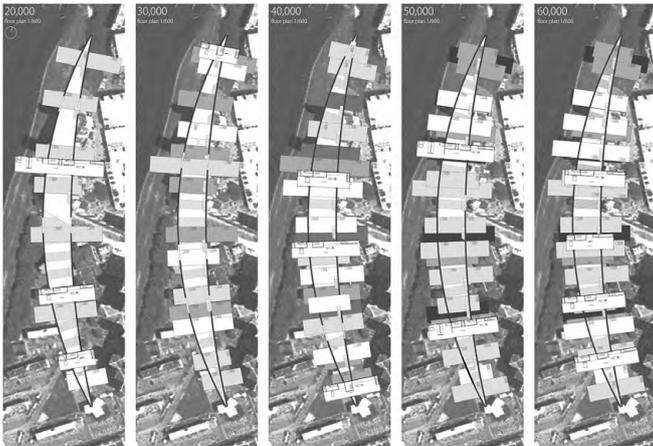
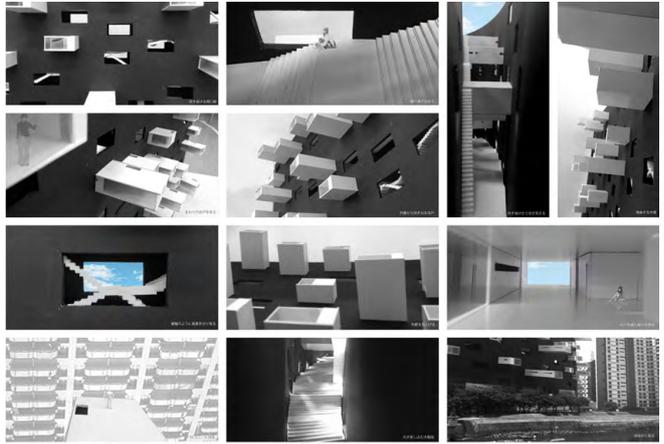
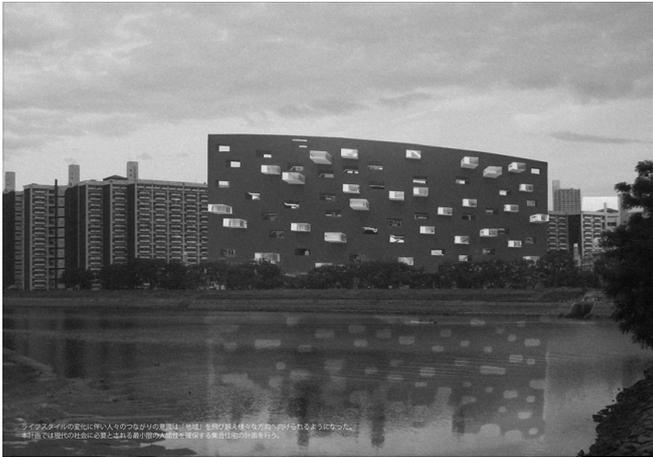




# 07. 一つの意識 - 所属という意識の共有 -

ライフスタイルの変化に伴い人々のつながりの意識は「地域」を飛び越え様々な方向へ向けられるようになった。本計画では現代の社会に必要とされる最小限の人間性を確保する集合住宅の計画を行う。

牧 佑育  
MAKI Yusuke  
建築意匠研究室





## 08. JCT コンプレックス

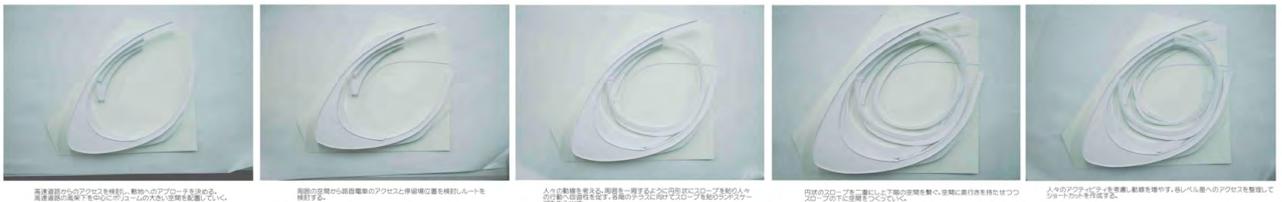
西田 孝志  
NISIDA Takashi  
建築意匠研究室

現代社会の中で最も普及している移動手段と言えば自家用車での移動だろう。高速道路、国道、県道と多くの道路が整備され日本中に張り巡らされた都市の交通網は今日も多くの自動車で溢れている。この自動車社会において理想の施設とは何だろうか？道の駅、高速道路のサービスエリアなどの公共施設が整備されている現代で新たな建築と交通、建築と土木の共存について再考察し、提案する。



maelstrom terminal  
高速道路を進行中に突如現れた巨大環状の建物。交通、地域、人々、あらゆるものを纏うエネルギーの渦に私は巻き込まれた。

diagram この施設は高速道路利用者に対しては巨大サービスエリアのような機能を持つ。周辺環境や人々の動線を考慮しつつ、JCTの精緻なリゾングのイメージを真摯しながら建物の形態をスタディしていく。



高速道路からのアクセスを検討し、動線へのアプローチを定める。高速道路の高架下を中心にゾーンの大きい空間を配置していく。  
 周辺の空間から既存電車のアクセスと歩道橋の位置を検討し、ルートを検討する。  
 人々の動線を考える。両層を一層とするに円周部に付随する人々のための可能性を促す。各層のテラスに付随してゾーンの動的なアクセスを促す。  
 円周のロープウェイと地上層の歩道を繋ぐために開口部を持たせつつ、ゾーンの動的なアクセスを促す。  
 人々のアクセスを促す。動線を導く。動線へのアプローチを整理して、ゾーンの動的なアクセスを促す。

story 高速道路から施設へはSA(サービスエリア)のようなイメージでアクセスする。地下に駐車場に自動車止め、施設利用後は再度高速道路に合流することも可能である。



都市高速を走行中、ビル群を抜け出した視界の先に突如現れた巨大な建物。興味を持ったドライバーは路線変更を決定する。  
 接近するに連れて見えてくる行きかう人々、走り抜ける路面電車。様々な速さを感じるとともに中央の空間を眺めながらゆっくりと下っていく。  
 施設利用者は地下駐車場へ、乗り換えるドライバーは国道へと別れる分岐点。今日は地域住民による市場が開催されていることを知ったドライバーは立ち寄ってみることにした。



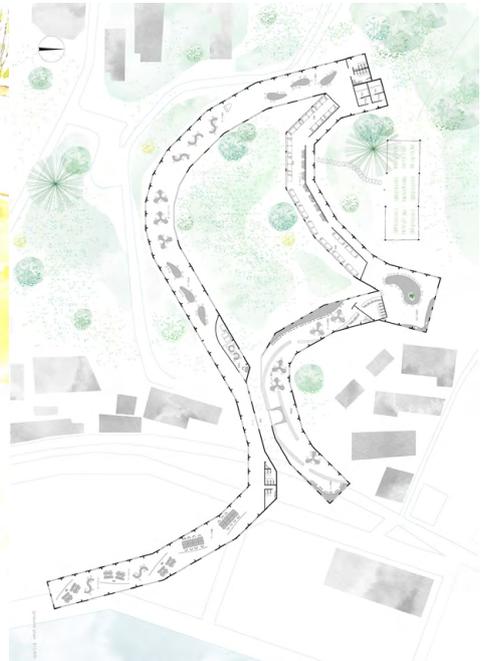
# 09. 子どもが子どもである時間

工学会 3席

南原 良祐  
NANBARA Ryosuke  
建築意匠研究室

近年、過保護な家庭が増加するにつれて、それに合わすように学校もまた過保護な教育へと変化してきている。子どもの将来への期待、危険回避からの過剰な愛情が子どもの行動範囲を狭め、縛り付けられる環境になっている。本来の子どものライフスタイルを田舎ならではの大自然から取り戻すことが目的である。

本計画は子どもに自由を与え、自然のままに行動し遊びから学ぶことの出来る小学校を山村留学という様式を取り入れ計画するものである。



近年、過保護な家庭が増加するにつれて、それに合わすように学校もまた過保護な教育へと変化してきている。子どもの将来への期待、危険回避からの過剰な愛情が子どもの行動範囲を狭め、縛り付けられる環境になっている。本来の子どものライフスタイルを田舎ならではの大自然から取り戻したい。  
たまにはケガをしても良い、ケンカをしても良い。

### テレビゲームでしか遊ばない子ども



今や子ども同士のサッカーや野球といった遊びの話はゲーム中の出来事になりつつある。テレビゲームもいいが、外で実際に体を動かして遊んでみてはどうだろうか。

本計画は子どもに自由を与え、自然のままに行動し遊びから学ぶことの出来る小学校を山村留学という様式を取り入れ計画するものである。田舎暮らしを望む小学生が1年間単位で移り住み、田舎ならではのさまざまな体験を積む場になる。田舎でしか感じない春夏秋冬を体験してもらいたい。

### 勉強漬けの毎日を贈る子ども



机の上では勉強できない事が学校生活には多く含まれている。今のままの室内に隔離し安全に見守るだけの学校で良いのか。本当にそれで健全な人間を育てる事が出来るのか。

### site



瀬戸内海に浮かぶ香川県の離島、男木島は海・山と自然にあふれた主に漁業で成り立っているしまである島である。かつて小中一貫校があり数年前までは機能していたが、現在は休校となっている。道は狭く網の目のように張り巡らされた路地はケンケンな場所もたくさんある。しかしこのような場所だからこそ子ども達の好奇心、想像性が刈り立たされる。自然に溢れた土地。言わば自然が隔離された場所であり、だからこそ感じる事の出来るものがある。



外で遊ぶことは体の機能の全てをバランスよく使わなければならない。知力、体力、忍耐力、注意力、行動力、コミュニケーション能力、記憶力、想像力、常識、計画性・・・人としての総合力が養われる。小学生くらいの子ども達にはこれらが発達する大切な時期である。

### diagram



囲む 空間の繋がりをつくる

伸ばす 自然との繋がりをつくる

入り込む 地域との繋がりをつくる



屋根 各々独立した片流れの屋根

接する箇所に近付く

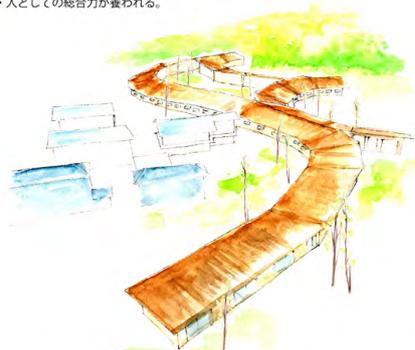
接すると切妻屋根になり和風建築となる



窓 連続させる

開閉は節戸のように突き出し窓にする

開閉することで様々な表情をみせる



自然との関係、地域との関係を意識し、馴染みやすい和風を出す。昔の木造校舎の様な素朴で温もりのある小学校にする。



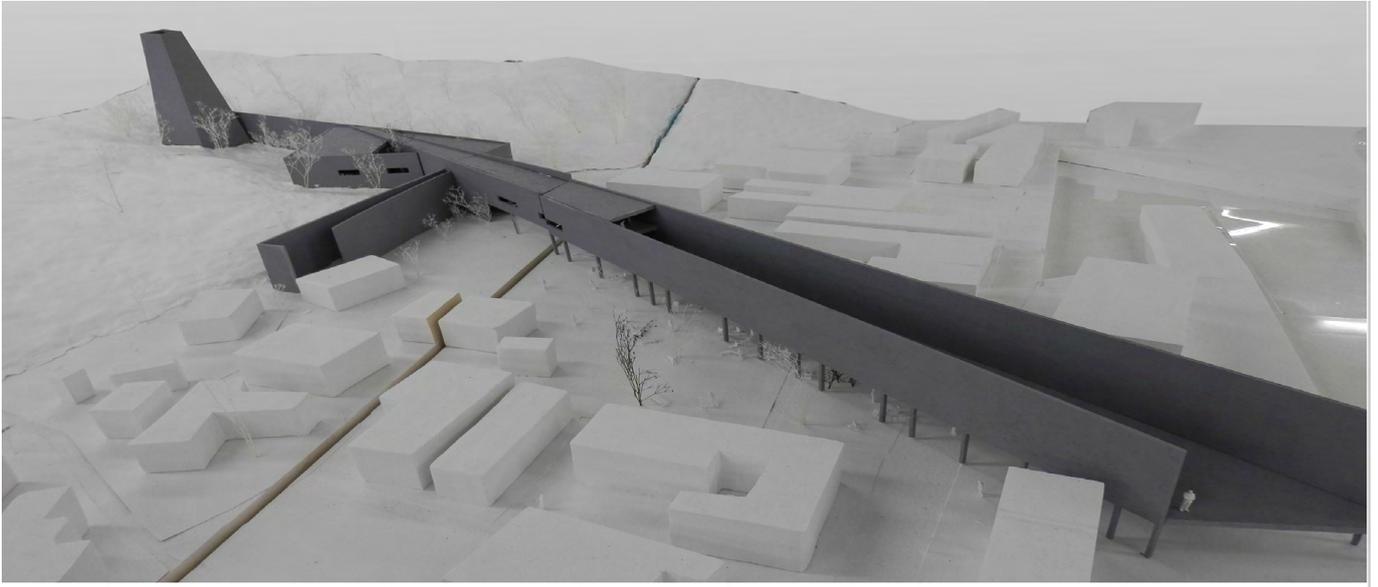
# 10. 島の日常風景 ~ 記憶する火葬場 ~

工学会賞 3 席

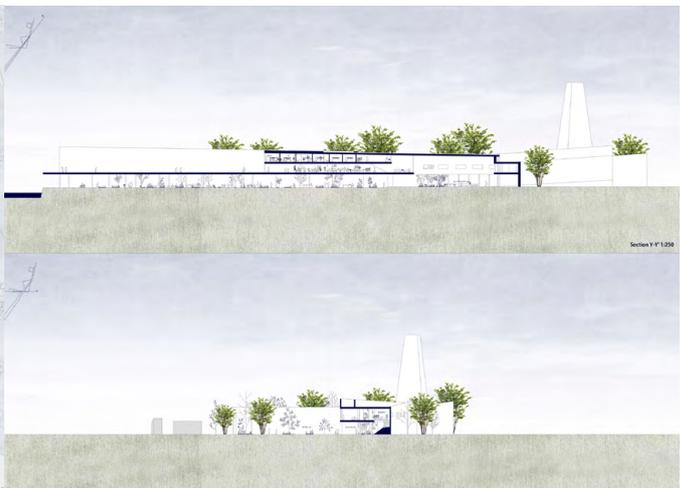
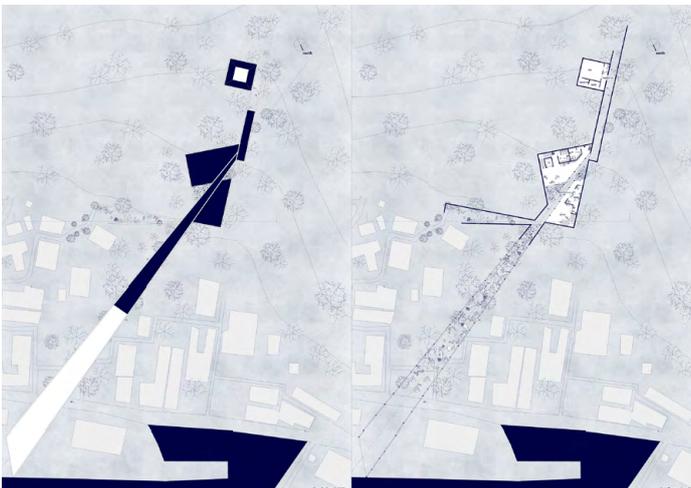
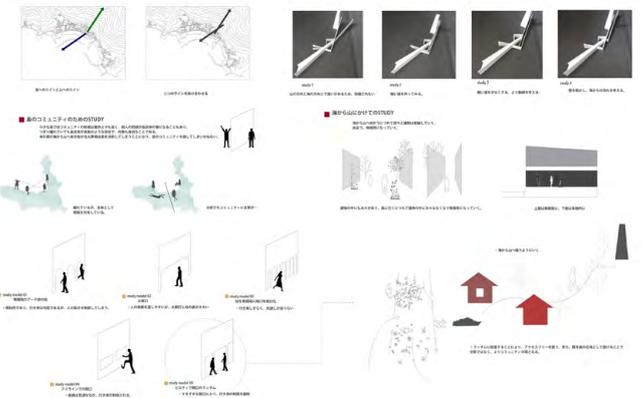
田村 祐輔  
TAMURA Yusuke  
建築意匠研究室

日本のさまざまな町や村の過疎化は著しく進んでいる。それは主要都市などからの距離の離れ、かつ交通の便に劣ることにも影響される。離島ともなれば尚更であり、本計画地の牛島も着実に過疎化が進んでいる。このまま過疎が進み、無人島になれば、この島や島民の記憶はどこへいくのだろうか。

そこで本計画は、島や残りの島民のためのシンボリックな火葬場を計画し、海から山へ伸びた火葬場がこの島の日常風景となっていく、最終的に島の墓標となっていく様を提案する。



### STUDY





# 11. 砂丘の境界

山本 拓哉  
YAMAMOTO Takuya  
建築意匠研究室

本計画は鳥取砂丘周辺の再開発を目的とした計画である。  
鳥取砂丘は山陰海岸国立公園の特別保護地区に指定されている日本最大の国立公園である。多い年には200万人近い観光客が訪れる鳥取県最大の観光地でもある。  
しかし近年では防砂林の影響による砂丘内への雑草の侵入のため観光地としての景観破壊、砂丘面積の減少といった問題が生じており、人の手による管理が続いている。  
本計画は砂丘に新たな風景をつくり出すための境界の提案である。



■ Concept

鳥取砂丘は観光地として開発が進んでおり、しかし、防砂林の影響によって景観が劣化している。砂丘の減少による面積の減少、人の手による管理が続いている。

01 境界をつくる  
砂丘の減少による面積の減少、防砂林の影響による景観の劣化を解消し、砂丘の減少による面積の減少を抑制する。

02 砂丘を再生する  
砂丘の減少による面積の減少を抑制し、砂丘の減少による面積の減少を抑制する。

03 境界を定める  
砂丘の減少による面積の減少を抑制し、砂丘の減少による面積の減少を抑制する。

04 砂丘を再生する  
砂丘の減少による面積の減少を抑制し、砂丘の減少による面積の減少を抑制する。



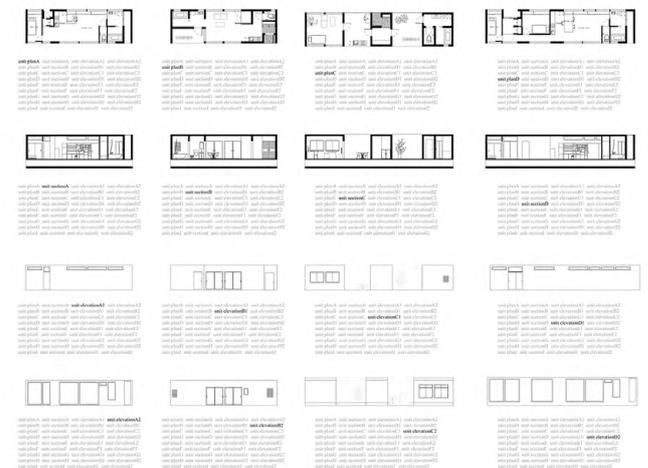
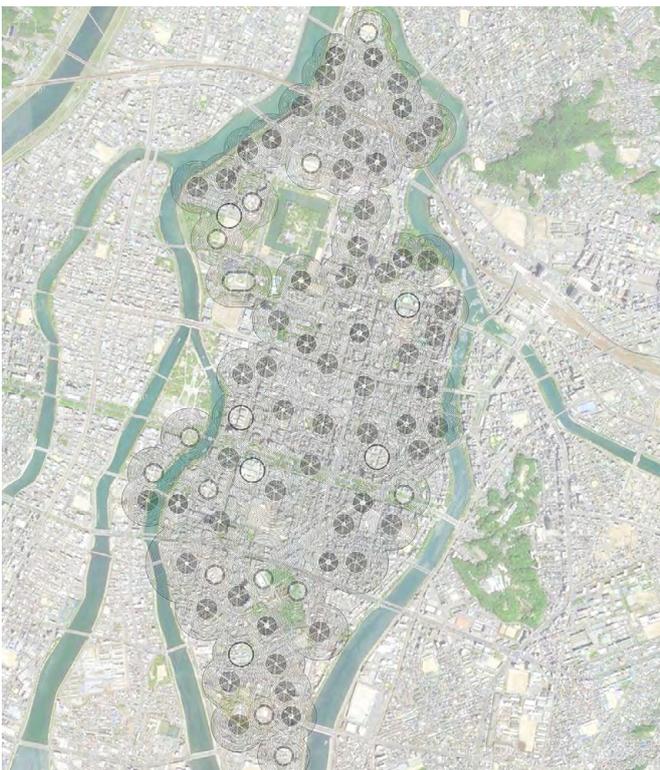
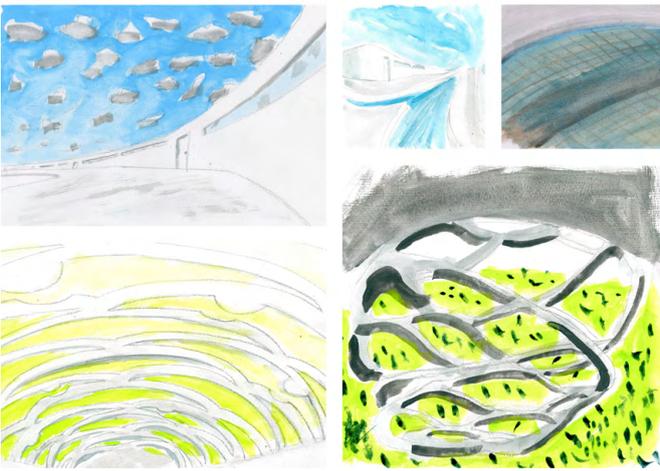




## 12. 人間の引力

二口谷 俊介  
HUTAKUTIYA Syunsuke  
建築意匠研究室

人は人を呼び、物が集まる。技術、文化、歴史を引き寄せ、都市は形成されていく。人々が集まれば幸せや楽しさ、時には悲しみや憎しみ、絶望を引き寄せてしまう。人間は、そんな悪いことから目を背け、自らを偽り、演じ、真実から逃げてしまう。真実の自分と向き合うには、強い覚悟と精神力、そして沢山の時間が必要である。しかし、現在の日本は忙しすぎ時間も精神も余裕がなくなっている。そこで、広島独自の時間「広島Time」を創りだし、都市空間を創造していく。

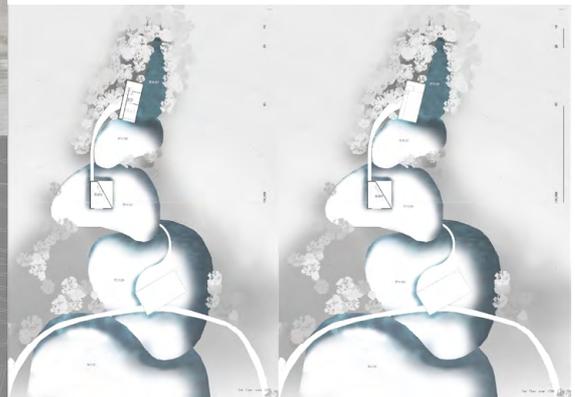
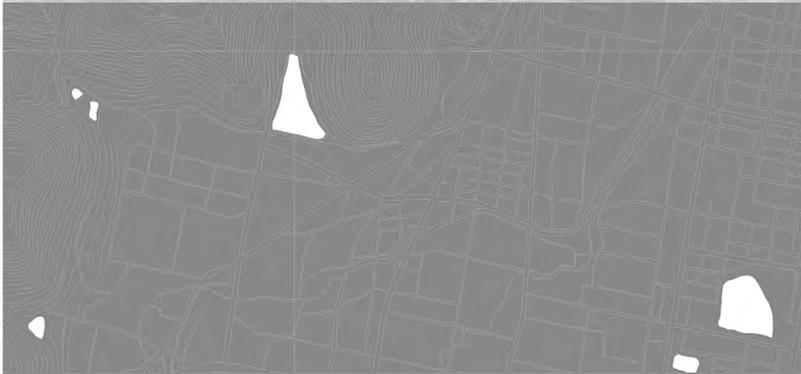
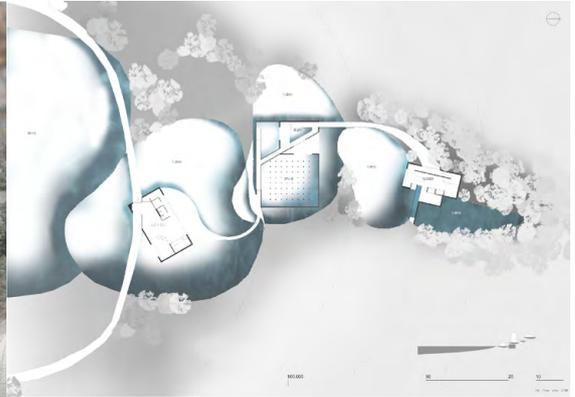




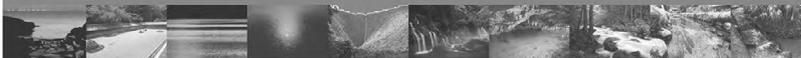
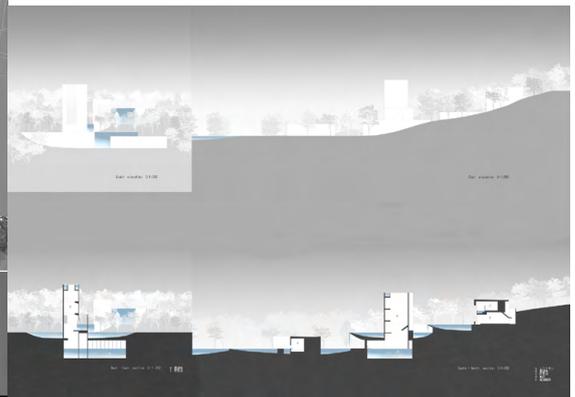
### 13. 陸に広がる瀬戸内海

友中 雄一  
TOMONAKA Yuichi  
建築意匠研究室

私たちの暮す現代は物にあふれている。大量生産、大量消費され、ものに価値はなく人は不自由なく生活している、しかし私たちはそれになんの疑問も関心も持っていない。豊かさを追求する課程で豊かさは失われてしまったと感じる。何かおかしいのではないか。理想の生活に理想はなく、都会のようにものがあふれ不自由なく暮らす生活ではなく、田舎での生活のように少し不自由な暮らしに温かさや良さを感じる。それは古くから人のそばにあり、共に生きてきたものがあるからではないかと考える。人は水とともに生きてきた。水はただで豊かであり、最も根源的な豊かさだと考える。建築に水を取りこみ、水と接し、水と暮らす濾過施設にレストラン、宿泊施設を複合した建築を提案する。



私たちの暮らしが現代生活に必要である。大量生産消費され、ものに価値はなく人は不自由なく生活している、しかし私たちはそれになんの疑問も関心も持っていない。豊かさを追求する課程で豊かさは失われてしまったと感じる。何かおかしいのではないか。理想の生活に理想はなく、都会のようにものがあふれ不自由なく暮らす生活ではなく、田舎での生活のように少し不自由な暮らしに温かさや良さを感じる。それは古くから人のそばにあり、共に生きてきたものがあるからではないかと考える。人は水とともに生きてきた。水はただで豊かであり、最も根源的な豊かさだと考える。建築に水を取りこみ、水と接し、水と暮らす濾過施設にレストラン、宿泊施設を複合した建築を提案する。



豊かさは豊かさを追求する課程で豊かさは失われてしまったと感じる。何かおかしいのではないか。理想の生活に理想はなく、都会のようにものがあふれ不自由なく暮らす生活ではなく、田舎での生活のように少し不自由な暮らしに温かさや良さを感じる。それは古くから人のそばにあり、共に生きてきたものがあるからではないかと考える。人は水とともに生きてきた。水はただで豊かであり、最も根源的な豊かさだと考える。建築に水を取りこみ、水と接し、水と暮らす濾過施設にレストラン、宿泊施設を複合した建築を提案する。

18 study sketch





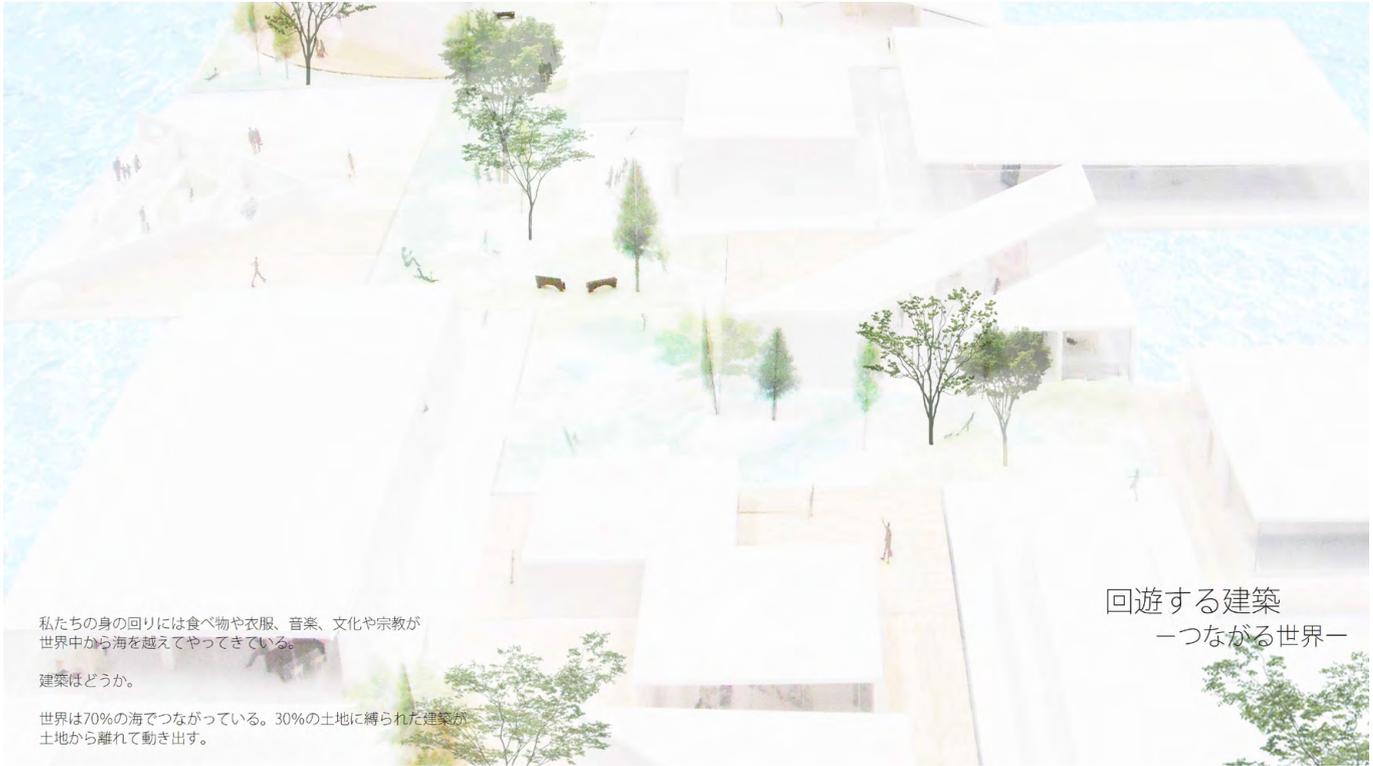
## 15. 回遊する建築 ~つながる世界~

佃 真由美  
TSUKUDA Mayumi  
建築意匠研究室

私たちの身の回りには世界中のモノが溢れている。食べ物や衣服、音楽、文化や宗教が海を越えてやってくる。

建築はどうか。

世界は70%の海でつながっている。30%の土地に縛られた建築が土地から離れ動き出すことで世界に新たな景色と、芸術作品や図書などを通して異文化交流の体験をする施設を提案する。

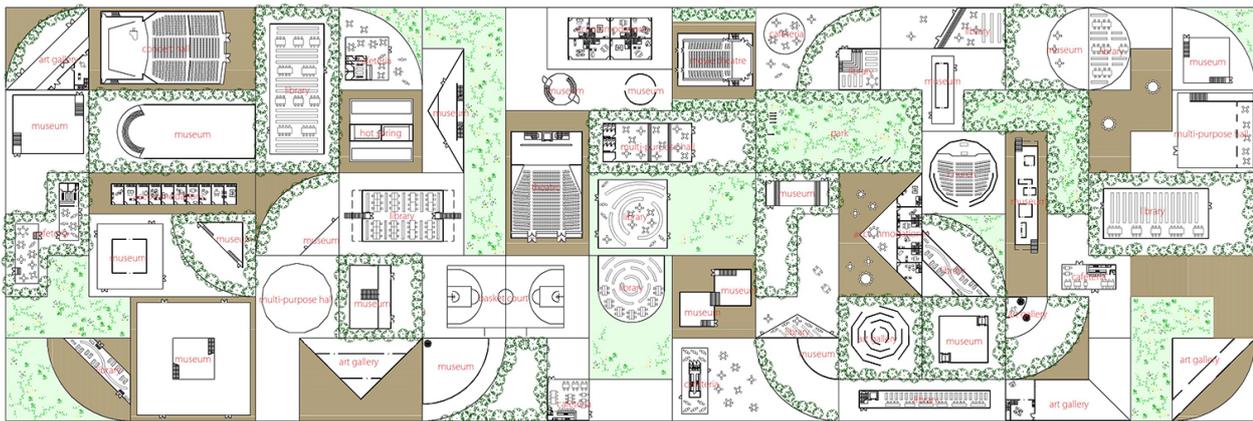


私たちの身の回りには食べ物や衣服、音楽、文化や宗教が世界中から海を越えてやってくる。

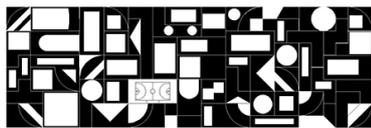
建築はどうか。

世界は70%の海でつながっている。30%の土地に縛られた建築が土地から離れて動き出す。

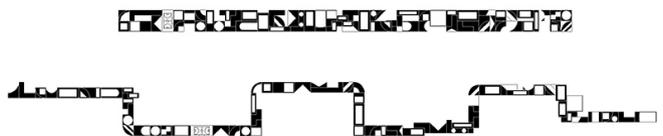
回遊する建築  
—つながる世界—



first floor plan



移動時はひとつのまとまった形をとり回遊する。  
しかし国に接岸したい、回遊する建築は様々な表情を現すのである。



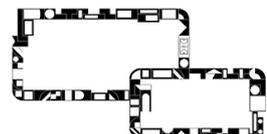
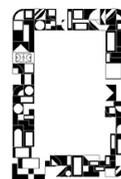
立ち寄った国々の人々が参加していく。  
芸術作品を通して交流していく。



何気ない日常も回遊する建物によって  
非日常の空間へと変化していく。



人の数だけ、国の数だけ、形が変わる。  
国も人も巻き込んで、回遊する建築は世界をつないでいく。



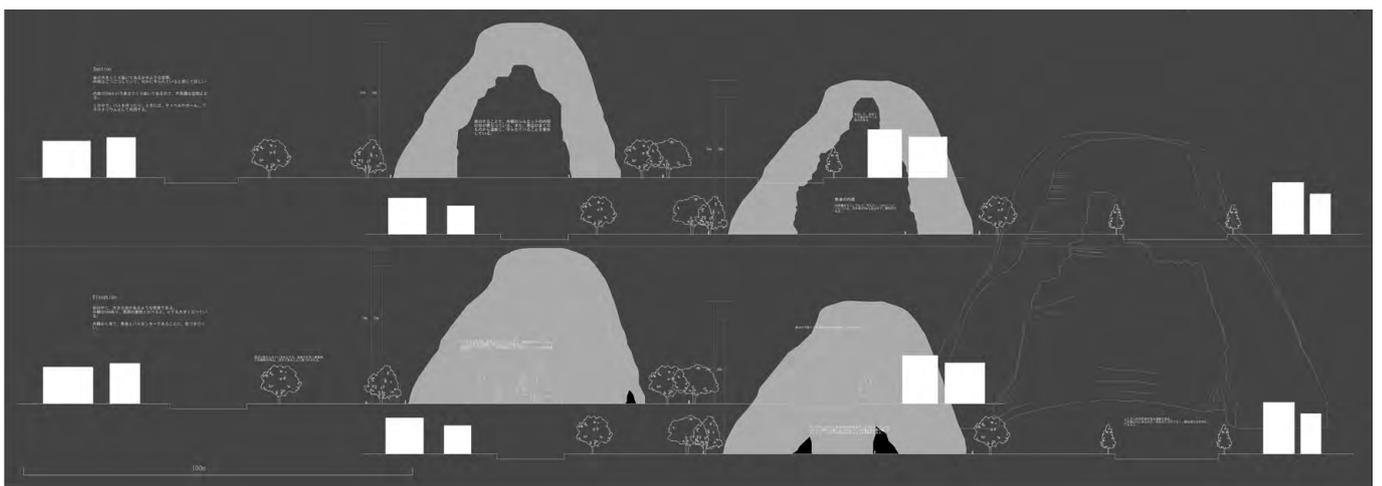


# 16. 新しい価値を持つ建築 ~ 歴史から建築的価値を考える ~

山名 くらら  
YAMANA Kurara  
建築意匠研究室

本計画では、熊本県天草を歴史と文化を残しつつ、自然の景観を考え、新たな発見や建築的価値を考え、地域文化や地域財産を残すという計画である。

また、用途として、コミュニティや公共交通機関として、たくさんの人びとに利用してもらい、天草の拠点として島全体に発信していく。







# 18. ごみ美術館 ～見えなかったものを見る～

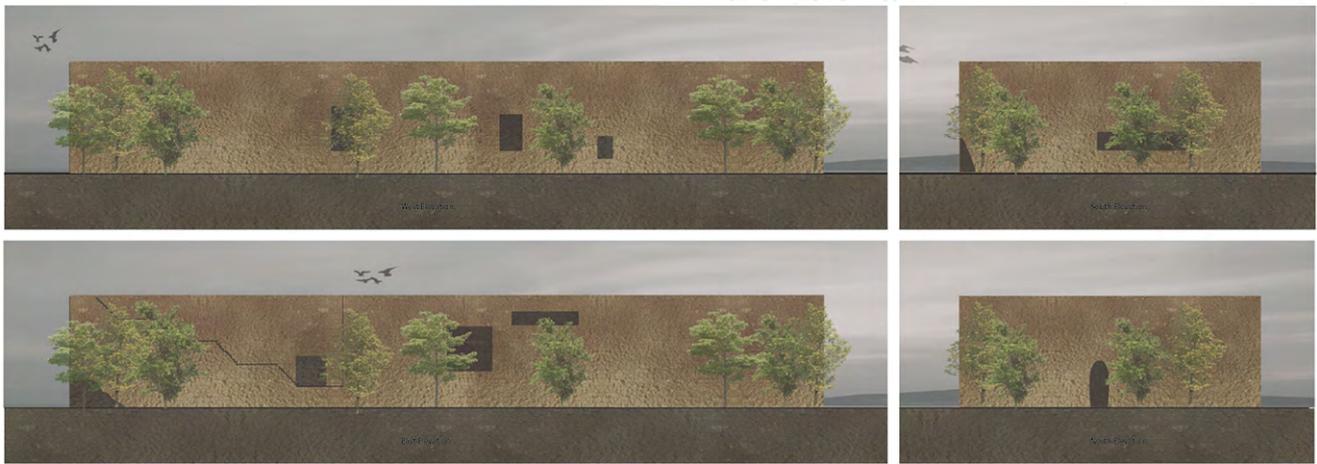
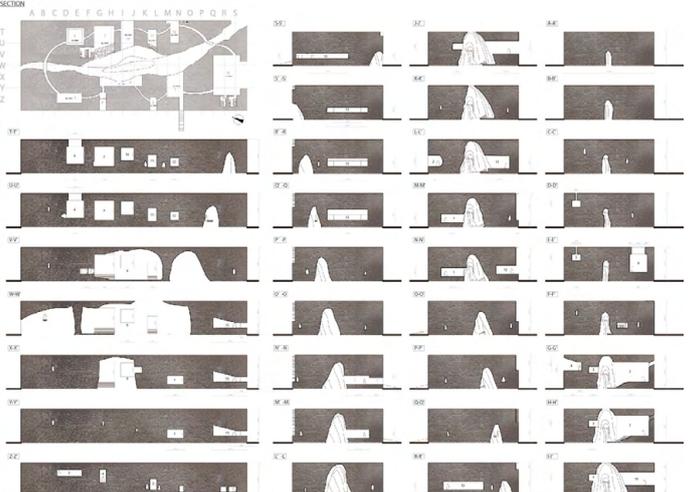
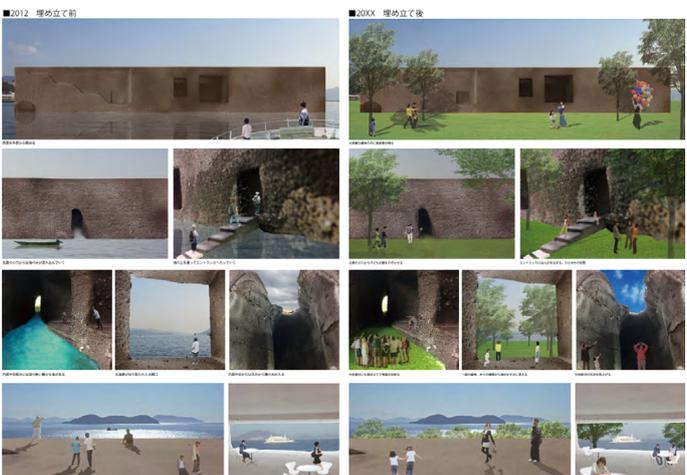
工学会賞 2 席

河野 祐樹  
KONO Yuki  
建築意匠研究室

ごみをごみ箱に捨てる事をためらう日本人は居ない。ごみがどこに集められどのように処分されているか知らないまま今まで通りに環境問題に向き合う事は出来ない。そこで、人間に最も身近である建築を介してごみ問題の重要性と現状を示す建築を作りたいと考える。本計画では、この建築を通して深刻なごみ問題に対して強いメッセージを発信する事と大量生産大量廃棄のもたらず現在の状態を示すことを目的とする。本来、捨てられるだけのごみを材料とした新たな建築の在り方を生み出し、ごみを社会へ復帰させる。



私たちが生活する中で発生する、大量のゴミはどのように処分されているか、人間は知らないままに生きています。人間はゴミを捨てることで、環境問題に向き合っています。そこで、人間に最も身近である建築を介して、ごみ問題の重要性と現状を示す建築を作りたいと考える。本計画では、この建築を通して深刻なごみ問題に対して強いメッセージを発信する事と大量生産大量廃棄のもたらず現在の状態を示すことを目的とする。本来、捨てられるだけのごみを材料とした新たな建築の在り方を生み出し、ごみを社会へ復帰させる。



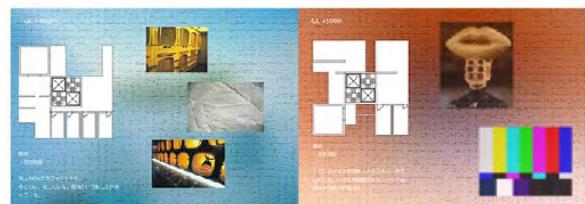
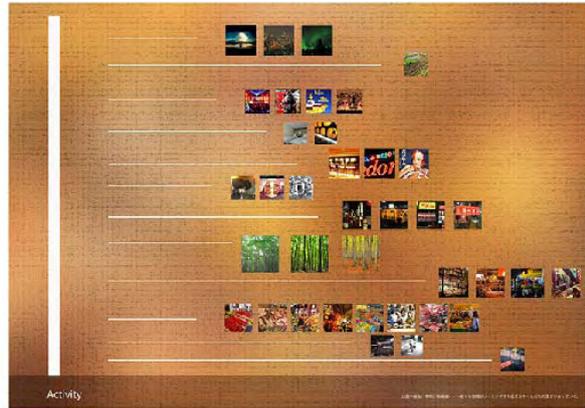
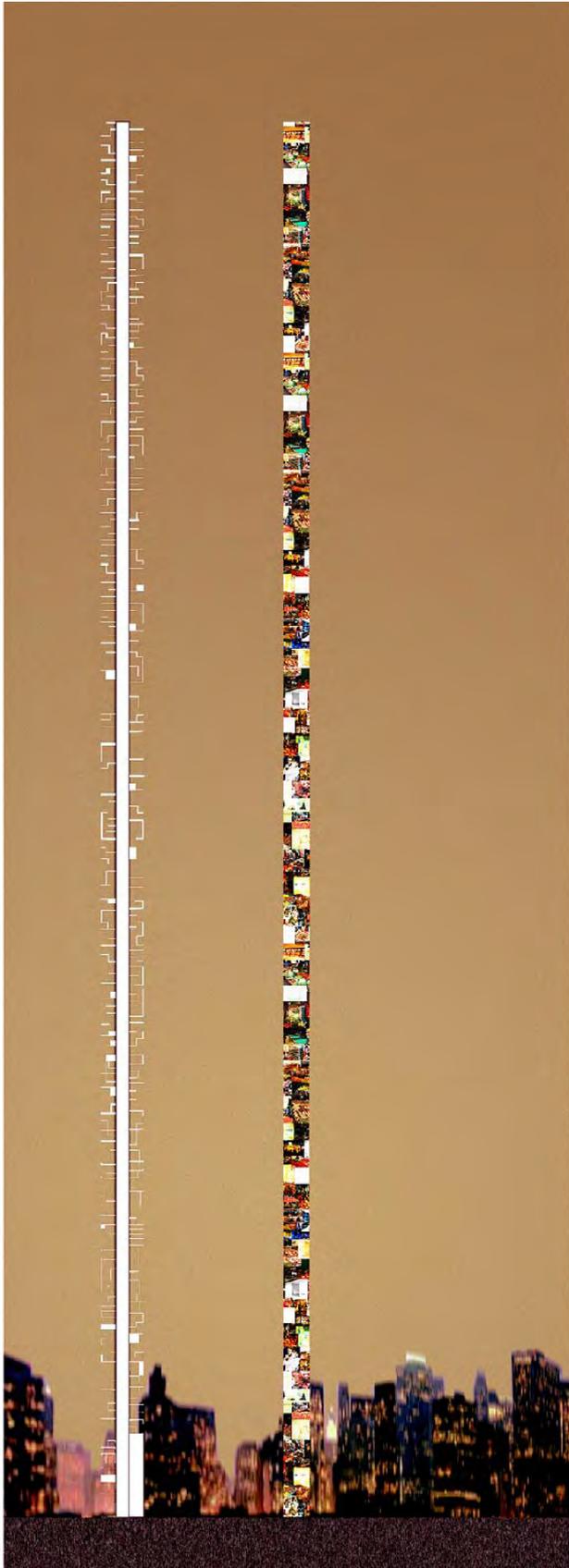


水津 明彦  
SUIZU Akihiko  
建築意匠研究室

## 19. Delirious Hiroshima ~ 欲望の塔 ~

日本建築学会中国支部長賞

近年進められている再開発や道路整備は本当に街にいいことなのだろうか。それはただ上面のいいものができてしまうだけなのではないだろうか。新しいものを拒むわけではないけれど、まちの本当のいいところはそんなところではないのではないだろうか。汚いところも、綺麗などころも、今までのものも、新しいものも…すべて剥きだして溶け合うように混ぜり合ったありのままの姿のほうが美しいのではないだろうか。剥きだしの街が、まるで踊るようにリズムを刻み、乱れながら立ち上がって行くような建築を提案したい。





## 21. 継承 ～物を通じて、者を残す～

日本インテリア学会中国・四国支部長賞

往下 雄二  
OSHITA Yuji  
環境設計研究室

使えない廃材をヴィンテージ材と称し、家具という新しい形で有効活用する。古民家で使われていたものを材料として用いることで、材料がたどって来た歴史を使用者に身を持って感じてもらう。それによって、工夫すれば古いものでも蘇る事ができ、長く使えるということ伝える。保存活動に貢献してもらえる人がひとりでも増えてくれることを願いカタチにする。

# 継承

～物を通じて、者を残す～

概要

古民家再生プロジェクトでは、たくさんの廃材が出ます。この廃材を有効活用できないか、ということからこの製作は始まりました。

主にスズの付着、虫食い、腐食などです。ほとんどのものは燃やしてしまったり、廃棄物処理場にて処分します。その中から使えるもの、いい汚れ方(味のあるもの)の材料を選んで今作品に使用します。

コンセプト

廃材でも見方を変えればいい味の出ている木です。経年劣化での傷、汚れは、新品の木には無い、アンティークのような雰囲気を出します。これを家具にできればこの雰囲気を生かした、雰囲気を感じる家具ができるでしょう。

背景

この家具を使った人は、雰囲気を感じる事が出来ます。その雰囲気を好きになった人は、古民家の雰囲気もきっと気に入ることでしょう。だって、その廃材たちが古民家の雰囲気を創っていた一部だったのですから。

さらに、古民家のごとを知るきっかけになります。古民家の存在を知らない人も興味をもってくれれば最高です。

継承

古民家には、人の手助けが不可欠です。現存しているものは例外なく全て前代の人が入れし続けていたから現代に残っています。この家具の役目は、古民家の存在を広めることでも、家具としての役割だけではありません。

それは、人に伝えることです。雰囲気という形で古民家の良さを知ってもらいます。そして、前代の手入れする、保存するという仕事とともに、貴重な茅葺き住居という財産を受け継ぐ者

茅葺き民家

茅葺(かやぶき。「堂葺」とも。)とは、茅(かや、萱、ススキや子ガヤなどを指す)を材料にして葺く家屋の屋根の構造の一つで、茅葺き屋根、茅葺き屋根ともいう。用いる材料により葺葺(わらぶき)・葺葺(くさぶき)と呼び区別する場合もある。

英国やドイツなど、世界で広く見られ、日本独特なものではない。貴重な古民家の再生・維持・保存は人の手が必要不可欠。

計画空間

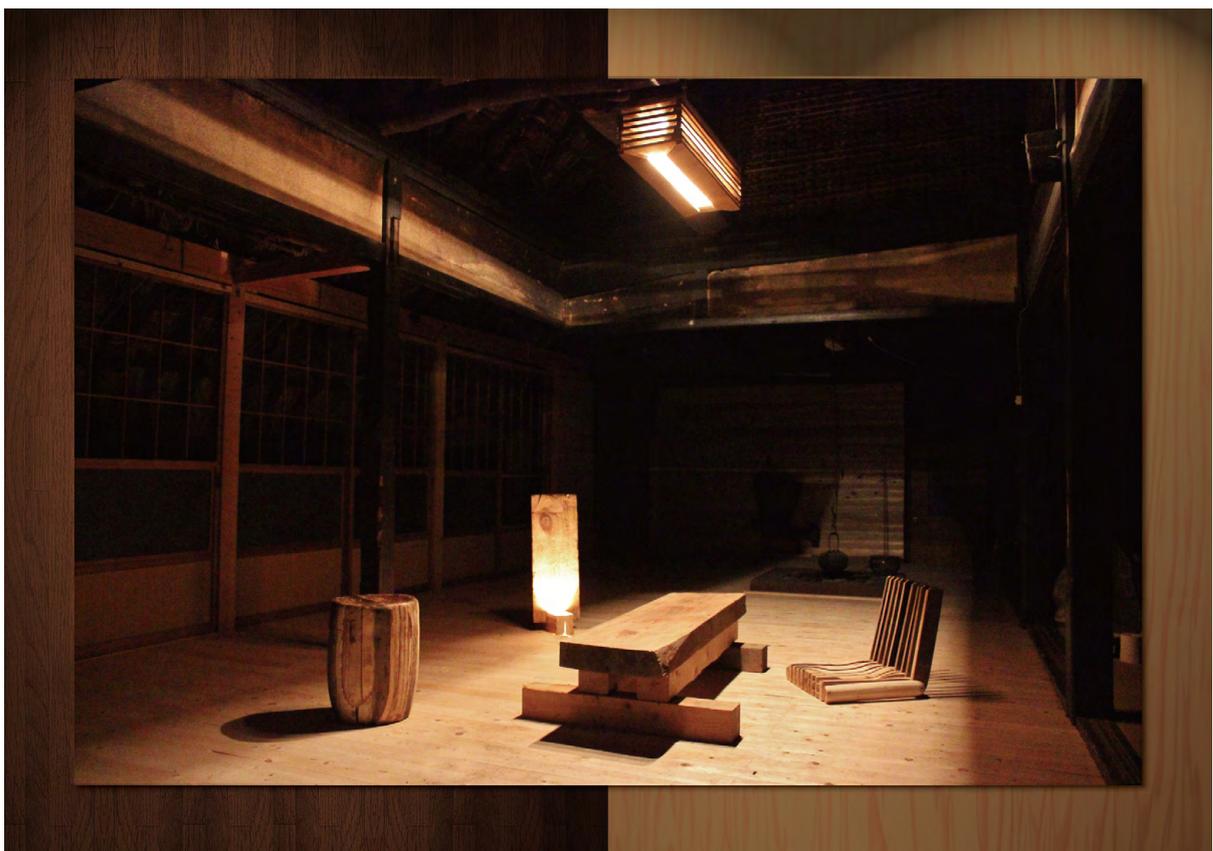
古民家再生プロジェクトでの活動場所。伝統的な茅葺き屋根の日本民家。間取りは改修前、3LDK。改修後、2LDK。活動当初、床や柱が腐っており、扉の開閉もままならなかった。使用するには改修が必要不可欠であった。また、改修の際に大量の廃材が出た。

廃材の特徴

古民家を再生する際に出た木材。大別すると、使用されていた古い木材と再生の際に使用した新しい木材の2つである。

古い木材は、腐材、柱に腐りかけていた、ケヤキなど。大抵のものは、シロアリによって侵食されており、空気が無数に存在する。そのため強度が弱い。

新しい木材は、廃材に使われた材料の木材、材木は、



**MASTER'S**

**DESIGN**



# 01. ふところの居場所

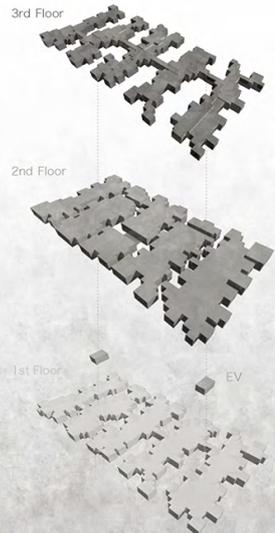
渡辺 正悟  
WATANABE Syougo

多種多様化することと均質化すること。両者の関係性を考え、新しいコミュニティ施設のあり方を考察する。高齢者や若者等、世代を越えた人が行き交うこの場所はふところの居場所となる。注目し、立体的な町家型集合住宅を提案する。都市の中で窮屈に存在する町家が、生活装置として生み出した空気ダクト的機能空間である通り庭、庭を垂直水平方向へ回転させることで、通り庭による縦方向の抜け、庭と開口による横への抜けへと変換し、閉鎖的な建物内部を空気ダクトでつなぎ外部へと解放する。外部環境から独立し存在する都市型住居を都市環境の中でニュートラルなダクト装置として寄与させる。京町家の構成を参照する事は住空間を形成するにあたり大地からはなれていくビルディングタイプに少なからず必要な要素であると考えられる。



屋根伏図計画

スタディ①②③を基盤に各階設の騎り合う関係性を、凹凸で各階のボリュームを構築する。三階は各SOHOごとに天井高を異なることで、トップライトを設ける。また上階階にいくにつれボリュームはセットバックしていき、山間のような全体像となる。赤白の部分はガラスや直と、公共性の強い空間となる。



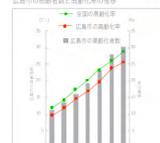
■敷地概要

- 計画地 広島市中区中区 希聖アパート敷地面積 約450㎡
- 主要用途 複合施設（バス施設、アパート、SOHO）
- 用途地域 第二種住居地域、準防火地域
- 計画建率 60%
- 計画容積率 300%



□高齢化と引きこもり問題

わが国では、高齢化が急激に進行している。65歳以上の人口割合は、平成17年には20%を超え、平成23年には23%になっている。このように人口の大きな部分を占める高齢者の今後の動向が、国家生活に大きな影響を及ぼすことから、高齢化対策の急務となる。計画地は広島市中区の中でも特に高齢化が進んでいる地域である。高齢化に伴う住民本人の問題は特に深刻であり、福祉や介護などの社会問題を引き起こす懸念になっている。しかしながら、一概に高齢者といっても現在でもその年齢は非常に大きく、様々な価値観を持った世代の集まりである。今後、高齢者の生活様式、考え方、価値観はさらに多様化し、高齢者を一つの集団として加害を犯すことには期待できない。それぞれの個性を尊重し、本計画では高齢者で暮らしたいに動くことができない高齢者と、またもう一つの社会問題である働くことを放棄した若者、いわゆる引きこもりやニートを主な対象とした統合社会福祉施設を計画する。

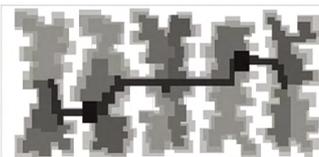


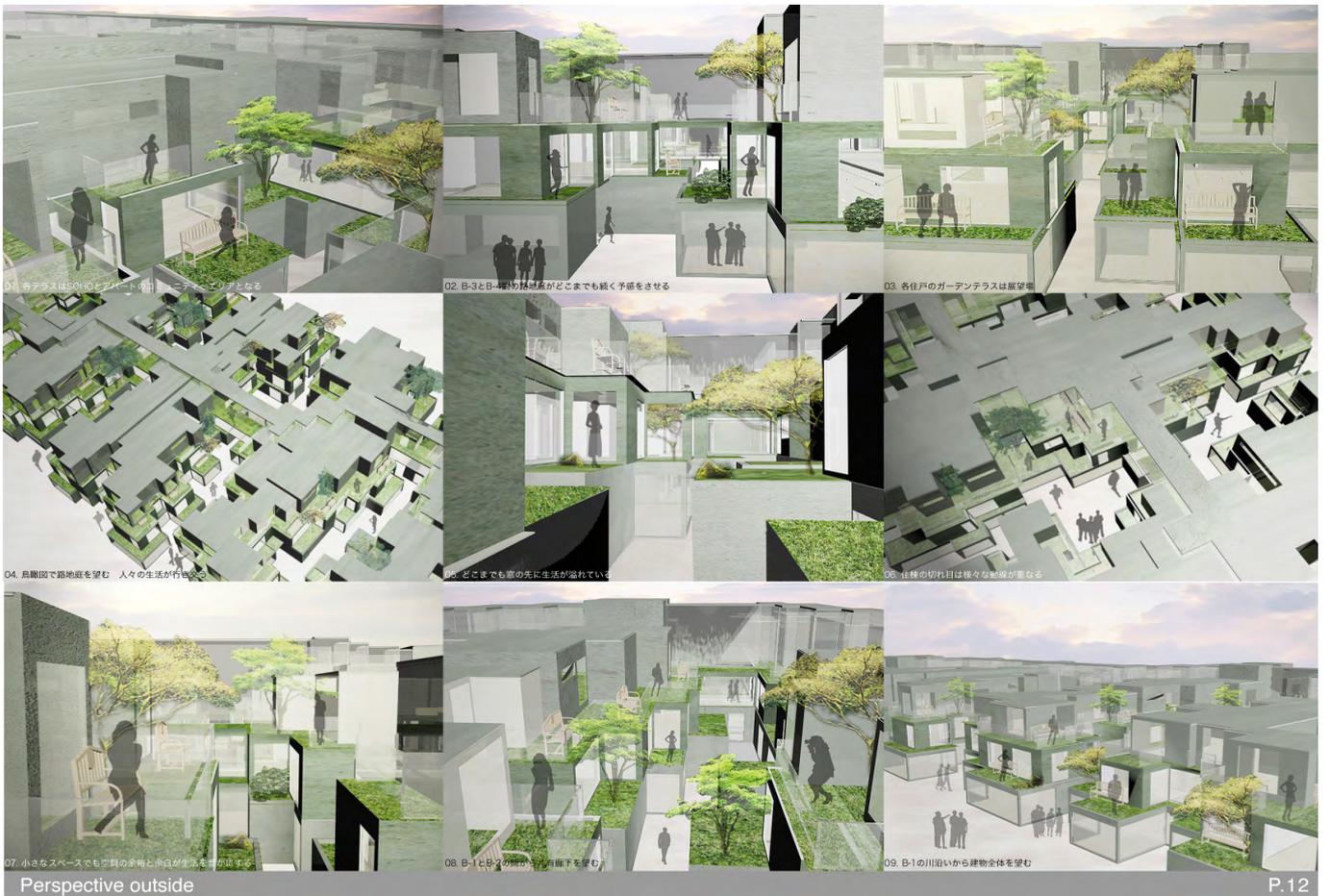
□歴史的背景

計画地は、広島市の中心部、広島城の西側の集住地帯の一画である。東に広島市駅高層アパート、南に広島中央公園、西から北にかけて大田川（本川）に接する。現在の計画地には、希聖アパートが建っているが、この敷地は戦後、一帯では「原爆スラム」と呼ばれる木造密集住宅地が形成されていた。その原因は広島が原爆被害（昭和31年）で全壊したビルを再建して復興するが非難的で1946年に都市計画決定したことにより、新しい住宅地に対するために急激な増建として木造層の公営住宅も建設される。その後、市は本流平層の公営住宅を中層のRCに建て替えることを決める。住居の普及率に達しつつも1969年までには930戸（専攻50戸・後援300戸）を完成させ、現在の状態に戻った。しかし完成から3年が経ち、老朽化が深刻な問題となっている。

□計画地の周辺環境

計画地の周辺環境はエリアとエリアに分けてみると、東側は公園エリア、緑はアパートエリアを示しているが、それぞれの相互の関係性を考えることで、より良い環境の設計が提案できる。そこで周辺の公園エリアとアパートエリアの関係性について次のページにて考察する。またアクセスも設計の重要な要素となる。マッピングでの南のラインは高齢者も多く歩いたり、ランニングしたりする人気のエリアである。また交通アクセスを示す赤のラインも考えればゾーニングする。次のページのField Surveyにて研究する。





Perspective outside



[G-1]

「北側より敷地を望む」

■東側からのグリッド方向

弘前駅や広瀬川沿いからのアプローチ動線。川沿いと近く、静寂のいい環境のため川沿いの眺めを考慮し計画建築の動線計画を考へていく。

■南側からのグリッド方向

公園から住棟の間隔を狭くするアプローチ動線。公園のそばを取り囲むためにも南側からのグリッド方向の抜けを対象敷地で考へることは重要である。

■北側からのグリッド方向

郊外からの市街地に向かうアプローチ動線。平日休日問わず、河川敷では通学生やランニングやジョギングをする多くの人が行き交う。北側からの視覚的な環境を考慮し建築を計画していく。



[G-2]

「西側より敷地を望む」

■東側：高層

基町高層アパートがあるため、東側は対象敷地の公営集合住宅エリアと比べてかなり高層である。

■南側：中層

公営住宅が集中しており、3-5層程度の中層住宅が集まっている。川沿い敷地で住棟の基町高層アパートメントなどのアパート群を考慮して計画物は密集しながら快適に生活できる低層、中層の施設を考へる。

■三方からのアプローチ

上の項目で記したように広瀬川の中心部に位置するため三方からのアプローチ方向からのアクセスを考へ、建築を計画する必要がある。特に川沿いからの人を呼び込む工夫があれば、既存の建物にはない魅力が湧出できると考へる。



[G-3]

「西側より敷地を望む」

■既存の駐車場

既存の住棟に付随して計画されている駐車場。本計画では住宅以外に多様な施設が備わると想定されるため駐車場は川沿いと南側の車でのアプローチを想定し、再構築していく。また計画物の機能が多様になるため、次の項目でスタディし、適切な空間構成を考へていく。

■既存の住棟

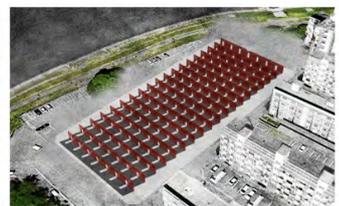
既存公営住宅は各住棟ごとに駐車場、アプローチなどが分かれている。本計画では住宅以外に多様な施設が備わると想定されるためアプローチを再構築し、再構築していく。また計画物の機能が多様になるため、次の項目でスタディし、適切な空間構成を考へていく。



[V-1]

「Y軸並列+X軸貫通」

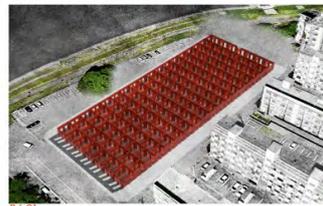
川沿いに向けたY軸動線に対して、垂直にX軸の動線を確保するため、既存4棟のボリュームと併せて、現在のモデルでは各棟ごとに生活が完結しているため、各棟のコミュニティは生まれにくい。集まる意味を深めるためにも、各棟だけでは生活が完結しない生活のモデルを提案する。



[V-2]

「Y軸解体+X軸展開」

V-1での基本型を解体し、連続する壁で空間を展開させてみる。敷地いっぱいには壁と柱の関係を考へる。抜けをつくることで壁は単に空間を仕切るものではなく、両側の関係性を深めるものとなる。



[V-3]

「XY軸+再構成」

V-2で展開した壁の構成をXY軸の壁で空間として構成する。正方形の基本形をずらすことで、空間が分断される多様な空間を生む。間にウォードや中庭を取り込むことで分棟型と同様の採光と通風を確保する。



[V-4]

「分棟型+Z軸解放」

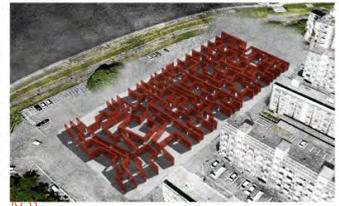
4棟の分棟型のボリュームを避け解体し、Z軸を解放し立体的な凹凸部分を構成する。凹凸をつくることで、より密着しているが壁を感じさせない空間を構成していく。これらVでのスタディを応用して次のページで空間分析をし、具体的な空間での関係性を考へていく。



[V-5]

「基本並列+Y-Z軸セットバック」

V-1-4の考へを踏まえ、各棟の間を詰め、既存より一棟多く計画する。上階にいくに壁のボリュームをセットバックすることでより密集することを許し、各棟の影りを考へていく。



[V-1]

「並列+XY軸解放」

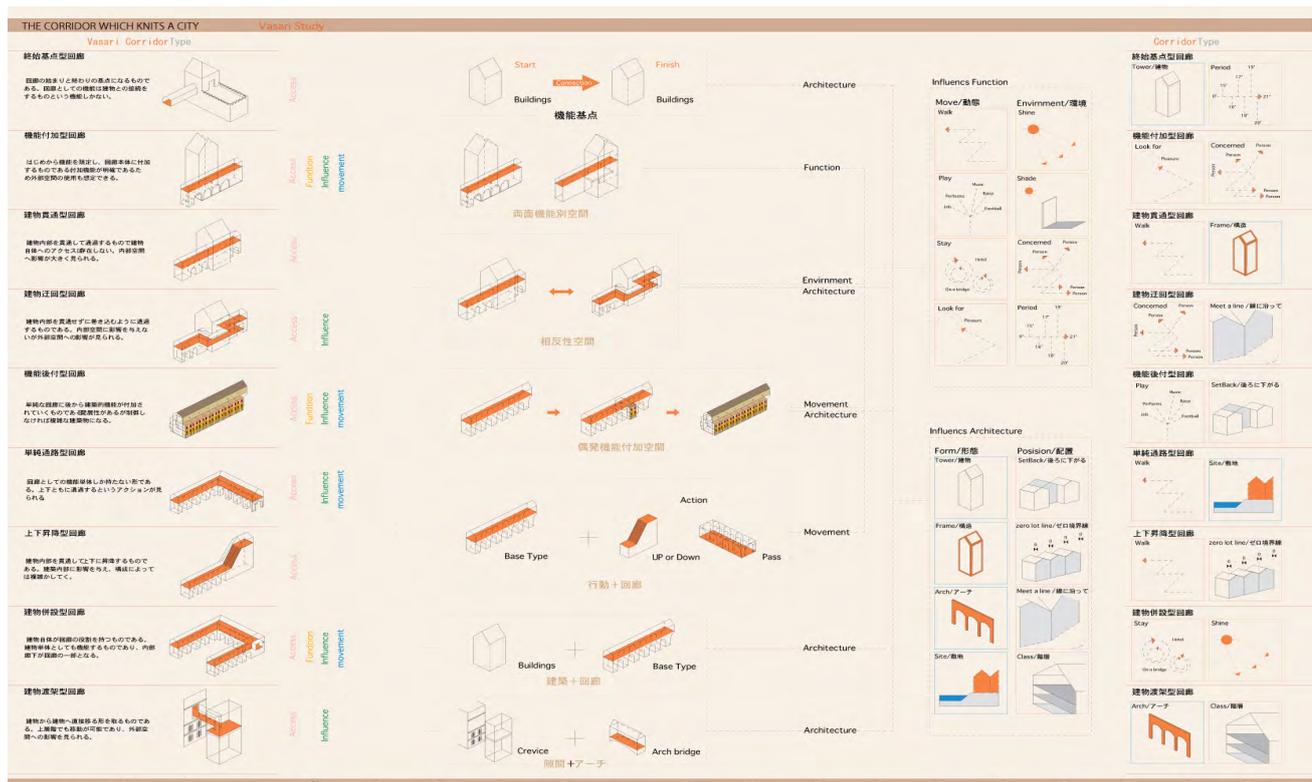
壁の並列と抜けの構成に対して壁を掘り抜いていく。斜めの壁と壁を突き合わせることで空間に奥行きを生み、密集しているが壁を感じさせない空間を構成していく。これらVでのスタディを応用して次のページで空間分析をし、具体的な空間での関係性を考へていく。



岡本 幸大  
Okamoto koudai

## 02. 都市を紡ぐ回路 ~ヴァザーリの空中回路から見る空間と都市の繋がり~

都市は幾つかの搭状の形態が乱立することで出来ている。それらは常に区画に合わせて同じ方向に向いている。その方向を変え、どれかを繋げてやることで新たな空間を作り出してゆく。同じ空間が存在しているようで存在しない均質であり、均質でない空間を目指す。本計画施設ができることで広島市中央部での公共建築が持つ新たな施設の発展が起きることを願うものである。



Kindergarten

- 1. Staff Room
- 2. Class Room A
- 3. Class Room B
- 4. Class Room D
- 5. Class Room E
- 6. Class Room F
- 7. Class Room G
- 8. Play Room
- 9. Staff Locker Room
- 10. Meal room

Delivery After Care Center

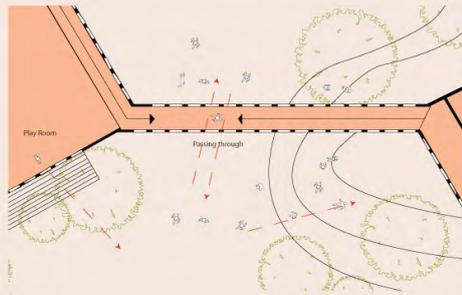
- 11. Infant checkroom
- 12. Waiting Room
- 13. Counseling Room A
- 14. Counseling Room B
- 15. Multipurpose Room
- 16. Staff Room
- 17. Locker Room
- 18. Training room

Library

- 19. Entrance A
- 20. Entrance B
- 21. Open-Starts
- 22. Reading-Room
- 23. Staff Room A
- 24. Staff Room B

Hall

- 25. Entrance Hall
- 26. Staff Room
- 27. Hall A
- 28. Hall B
- 29. Rehearsal Room
- 30. Warehouse
- 31. Dressing Room



First Floor Plan 1 : 500



North Elevation 1 : 600

**Service Commission**

**Complex Model**

機能要素を単体として配置して、その組み合わせで様々な機能を実現する。

異なる機能要素を組み合わせて、新しい機能を実現する。

機能要素を組み合わせることで、新しい機能を実現する。

機能要素を組み合わせることで、新しい機能を実現する。

機能要素を組み合わせることで、新しい機能を実現する。

機能要素を組み合わせることで、新しい機能を実現する。

機能要素を組み合わせることで、新しい機能を実現する。

機能要素を組み合わせることで、新しい機能を実現する。

機能要素を組み合わせることで、新しい機能を実現する。

機能要素を組み合わせることで、新しい機能を実現する。

**Site / 計画敷地**

Hiroshima Castle, Hiroshima Sports Center, Hiroshima City Library, Hiroshima Museum, Hiroshima City Hospital, Bank of Japan Hiroshima branch, Chugoku district maintenance office, Hotel.

**DETA**  
敷地：広島県広島市中区基町  
敷地面積：14396.952㎡  
計画用途：公共施設

**Site Position / 立地**

広島市内の中心部、JR広島駅南口から徒歩圏内に位置する。周囲には歴史的な建造物や文化施設が点在し、都市の中心部としての賑わいがある。

**Access Traffic map / 主要道路**

広島市内の主要道路と本サイトの位置関係を示す地図。広島駅南口、JR広島駅南口、広島バスセンター、広島市役所、広島市立中央図書館、広島市立中央博物館、広島市立中央病院、広島市立中央体育館、広島市立中央公民館、広島市立中央図書館、広島市立中央博物館、広島市立中央病院、広島市立中央体育館、広島市立中央公民館。

**Event schedule**

年間行事スケジュールを示す図表。春から秋にかけて様々なイベントが予定されている。

**Analysis of Time another person month-distribution transition**

時間別の利用人数の推移を示すグラフ。平日の朝と夕方、週末の朝と夕方、祝日の朝と夕方など、利用人数のピークと谷を分析している。

**Architectural Renderings**

建物の外観や内部空間のイメージを示す3Dレンダリング画像。建物のデザインや空間の雰囲気を伝える。

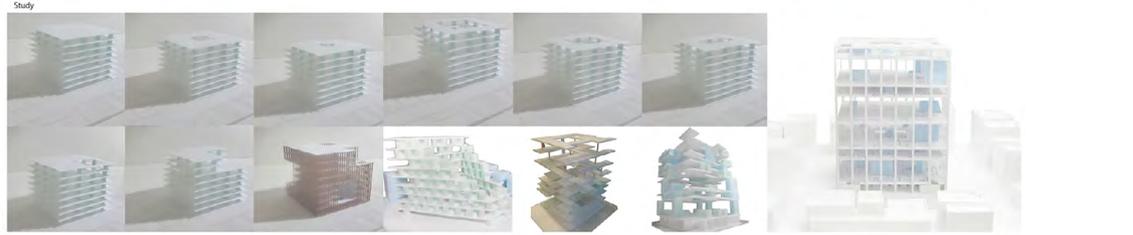
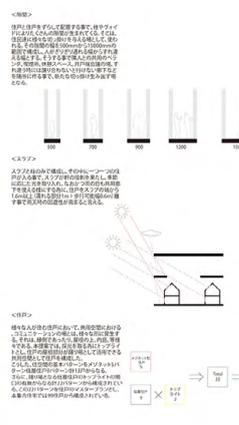
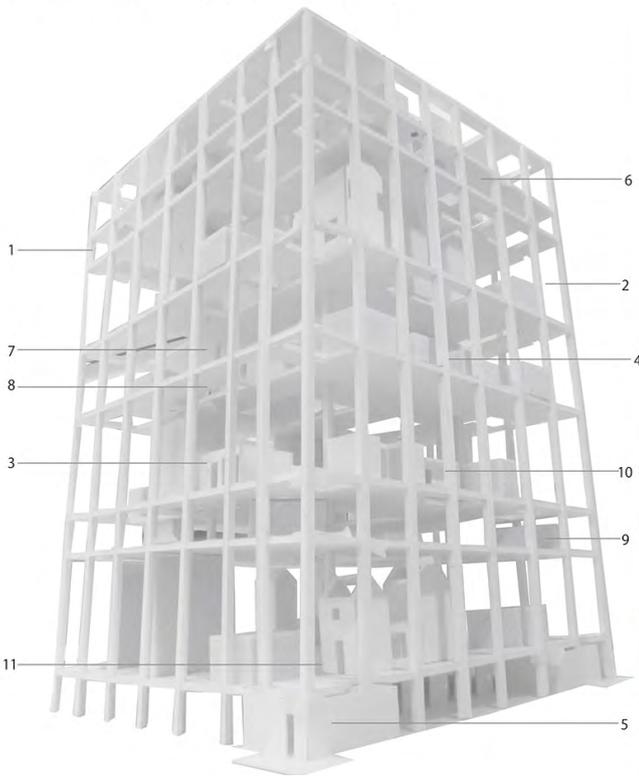


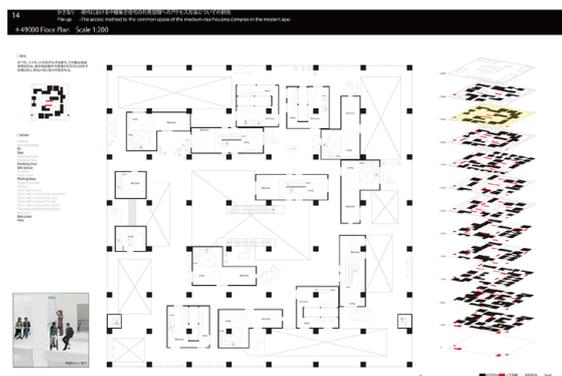
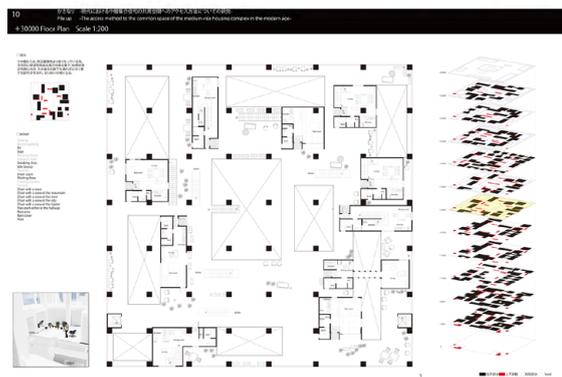
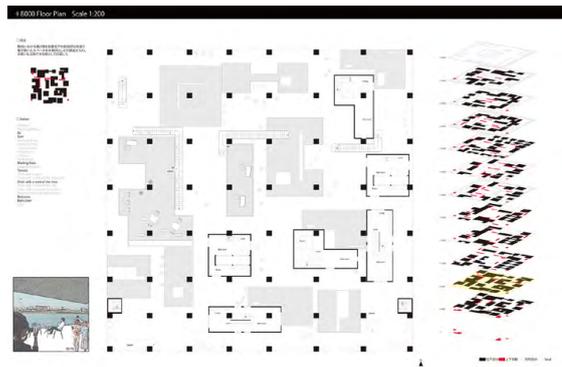
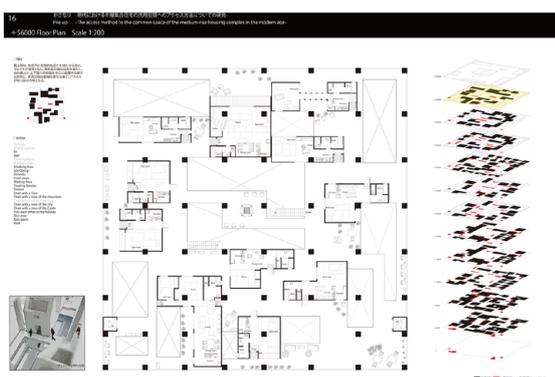
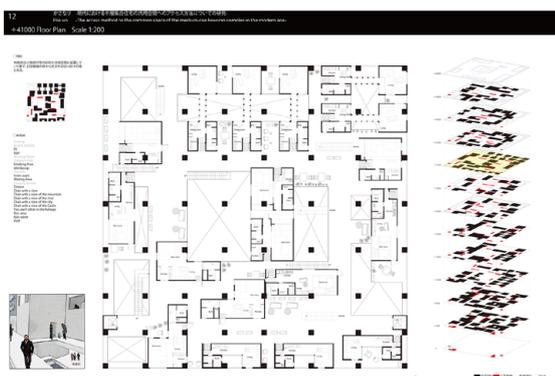
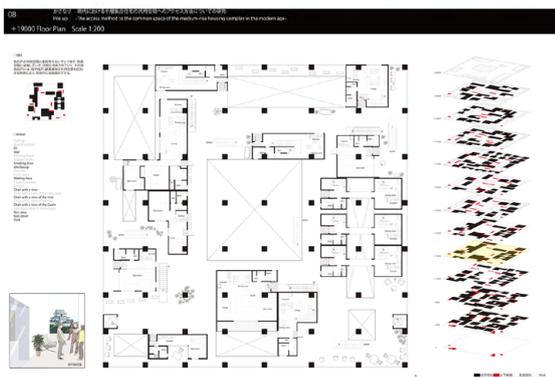
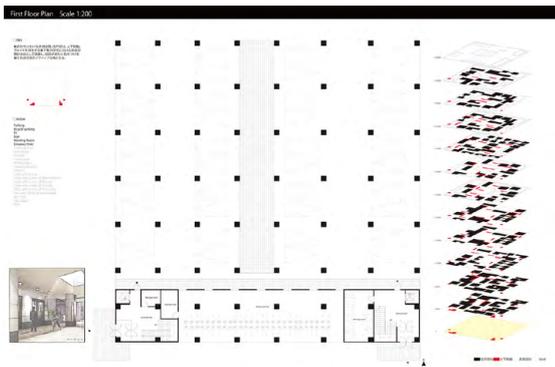
宮本 眞兵  
MIYAMOTO Shimpei

### 03. かさなり - 現代における中層集合住宅の共用空間へのアクセス方法についての研究 -

集合住宅における共用空間はディベロッパーにとっては利益の生まない空間と言える。だからこそ、たいした使われ方もなく、廊下、階段、エントランスホール、集会所は広くとらない。言うなれば、集合住宅における共用空間は未成熟だからこそ人は集合住宅から出る要因となっている。一軒家においては、共用空間は切っ掛けの場として機能していたこの共用空間を、共用空間の未成熟な集合住宅においても住民達への新たな切っ掛けづくりの場として本計画で提案していくものとする。

本提案では、集合住宅の共用空間を活かした空間にする事で、住民同士が自分で作り出し、共用空間における互いの場が浸食し合う事で、各々により魅力的な空間を創出する。そして、一軒家を建てる様に住戸を自分で建てていく事により住居の共用空間の活用が促され、そして、浸食された場を住民達が外部にアクセスする地点に「かさなり」事で新たな出会いの切っ掛けの場となる。







## 04. レンタル商店街 - 商業形態の変化を助ける建築形態の考察、競合相手との差別化と回転率の高い商店街の提案 -

これからの商店街はどうあるべきか。それは商店街の本分である商業から考える必要がある。本計画は従来の「店舗」を使う商業形態を見直し、商売をしたい人が、したい時、したい場所、したい業種を選択できるように商店街という空間を時間貸しする。そのために相応しい空間は従来の長屋型ではなく、住民のための空間は縦に伸びた塔状で周りに余白が生まれる空間だろう。そこには「商業」「公共」「個人」の立体的な繋がりが緩やかに生まれる。

川添 拓郎  
KAWAZOE Takuro

1 **レンタル商店街** これからの商店街はどうあるべきか。それは商店街の本分である商業から考える必要がある。本計画は従来の「店舗」を使う商業形態を見直し、商売をしたい人が、したい時、したい場所、したい業種を選択できるように商店街という空間を時間貸しする。そのために相応しい空間は従来の長屋型ではなく、住民のための空間は縦に伸びた塔状で周りに余白が生まれる空間だろう。そこには「商業」「公共」「個人」の立体的な繋がりが緩やかに生まれる。

2 商店街の過去と現在

3 商店街の未来（商業提案）

4 商店街の未来（建築提案）

5 概要

6 目的

7 建築（ピロティ）

8 建築（ピロティ）

9 店舗（ピロティ）

10 店舗（ピロティ）

11 商店街の未来

12 商店街の未来

13 概要

14 目的

15 目的

16 目的

17 目的

1 レンタル商店街

2 消費者意識と生活スタイルの変化に対応する多様な商品や業種。  
**これに消費者は定着するのか**

3 大手資本の販売戦略に対抗する流通や生産の維持。  
**これは恒常的に維持できるのか**

4 店舗主の商業意欲の低さに対して意欲の高い事業主へ交代。  
**資金を持たない店舗主の収入は維持できるのか**

5 新規参入を阻害する住居と店舗の不明確に対して分業を明確化。  
**商店街に多い既存の長屋型店舗では難しい**

6 **商業提案の壁**  
**既存商店街の限界**

4 **商店街の未来（建築提案）** 明確化された商業提案の提案を建築提案で打ち解ける。建築のプロセスとしては障害について1つずつ徐々に解決していく。1つの障害を解決した状態操作は設計の約束事として引き継ぎ、最終的に4つの約束事を作ることを建築提案とする。この建築提案は商店街の未来に向けて、変化する商業に対応できる形態「商業変化を助ける建築」である。

回転率

売り手は消費者のニーズから日にちや時間を選べる。多業種が交代で入り回転率が上がる。

レンタル制

時間貸しなのでずっと店を開けておく必要がない。売りたい物を売り切れれば場所代を払い、引き上げればいい。

ピロティ空間

店舗ではなくピロティを使った商店形式で場所貸しをする。旧店舗主は賃貸料が入り、新事業者にとっては低コスト。

塔状建築

塔状にすることで店舗と住居の動線を分離することができる。

長屋型の商店街では店舗と住居の分離が不明確。動線の分離も困難。

余剰空間 建築を塔状にし、ピロティを作ることで1階部分は大きな余剰空間が生まれる。この空間は私有地だが、公共の場の延長として解放する。土地が解放されたことで新たな動線が生まれ、商店街に用事がない人も自然に引き込まれていく。ある人は休憩の場として、ある人は子供の遊び場として、商店街は多様な使われかたを受け入れ、シャッター街のような閉鎖とした雰囲気は生まれない。ものを売る人、買う人にとって理想的な空間が出来上がる。

13 概要

14 目的

15 目的

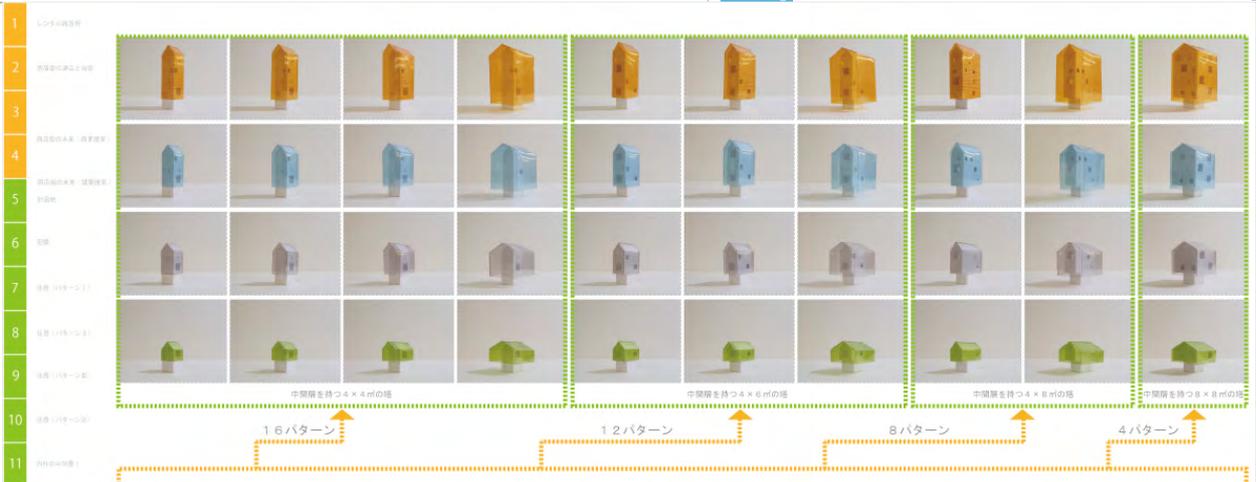
16 目的

17 目的

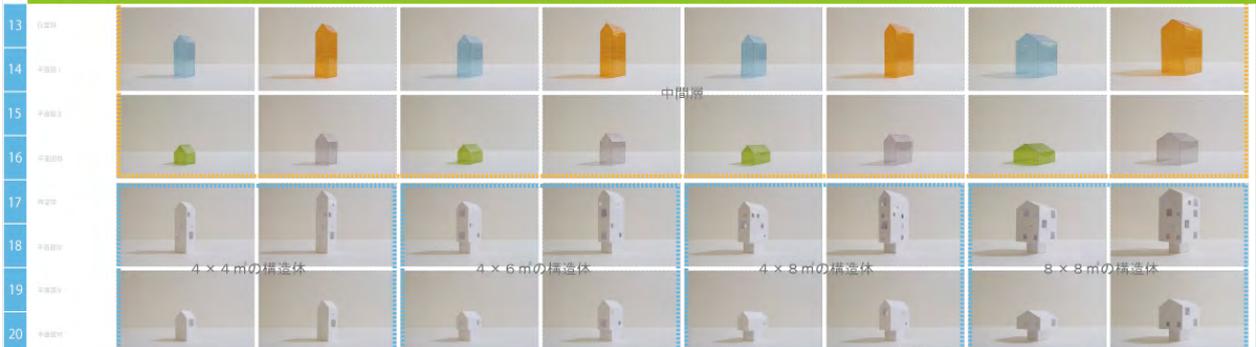
18 目的

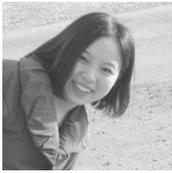
19 目的

20 目的



12 内外の中間層 II 構造体に中間層が加わることで変化に富んだ半外部空間、半内部空間が生まれる。その数は **全部で40パターン**。計画地の建築効果を考えると、建築形態の拘束を守りながらもすべて違う建築が可能。

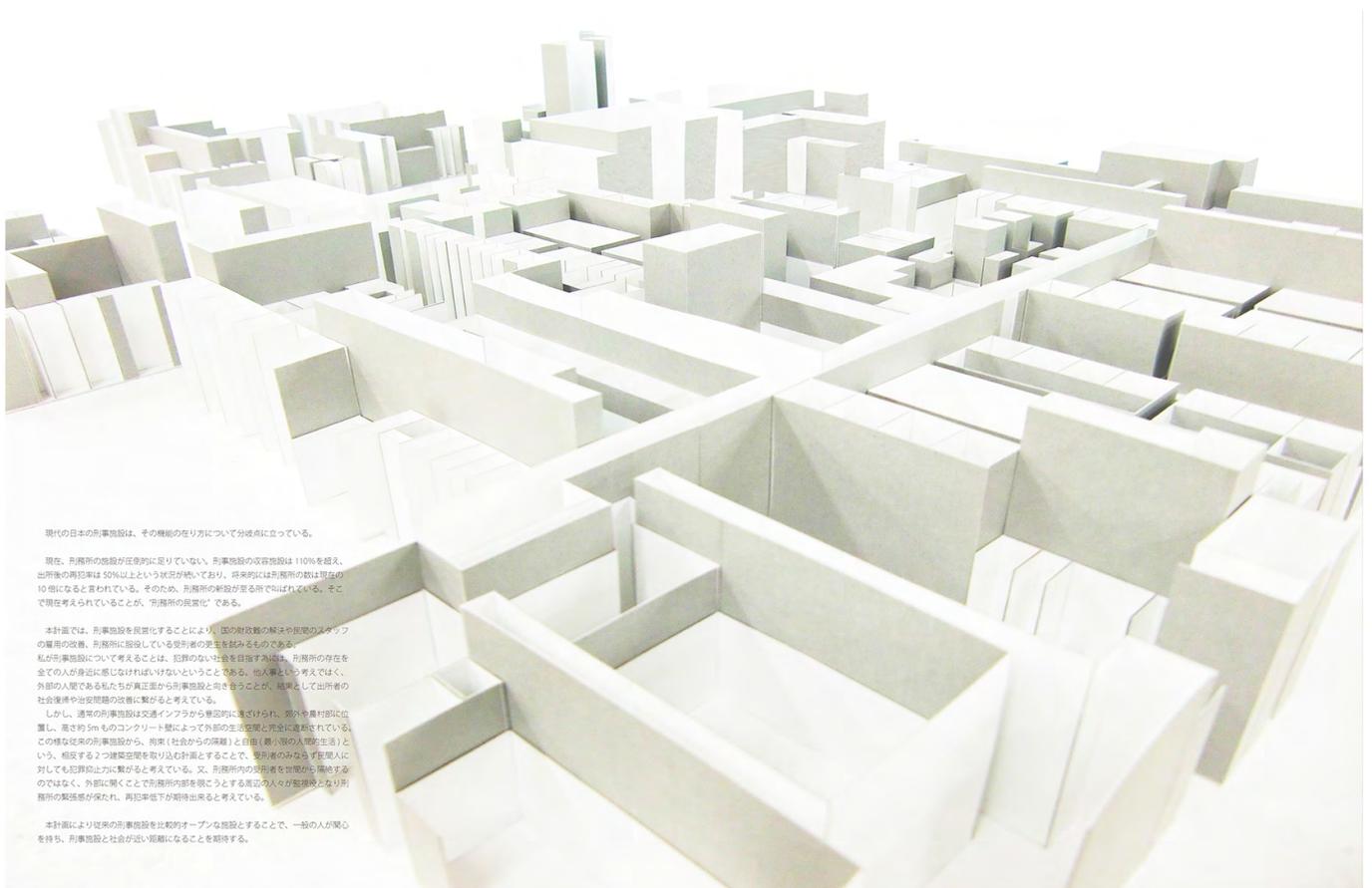




# 05. グリッドにおける民営化された社会復帰促進センターの提案

奥田 麻美  
OKUDA Asami

通常の刑事施設は交通インフラから意図的に遠ざけられ、郊外や農村部に位置し、高さ5mものコンクリート壁によって外部の生活空間と完全に遮断されている。この様な従来の刑事施設から、拘束(社会からの隔離)と自由過(最小限の人間的生活)という、相反する2つの建築空間を取り込む計画とすることで、受刑者のみならず民間人に対しても犯罪抑止力につながると考えている。又、刑務所内の受刑者を世間から隔絶するのではなく、外部に開くことで刑務所内部を覗こうとする周辺の人々が監視役となり刑務所の緊張感が保たれ、再犯率低下が期待できると考えている。本計画により従来の刑事施設を比較的オープンな施設とすることで、一般の人が関心を持ち、刑事施設と社会が近い距離になることを期待する。



現代の日本の刑事施設は、その機能の在り方について分岐点に立っている。

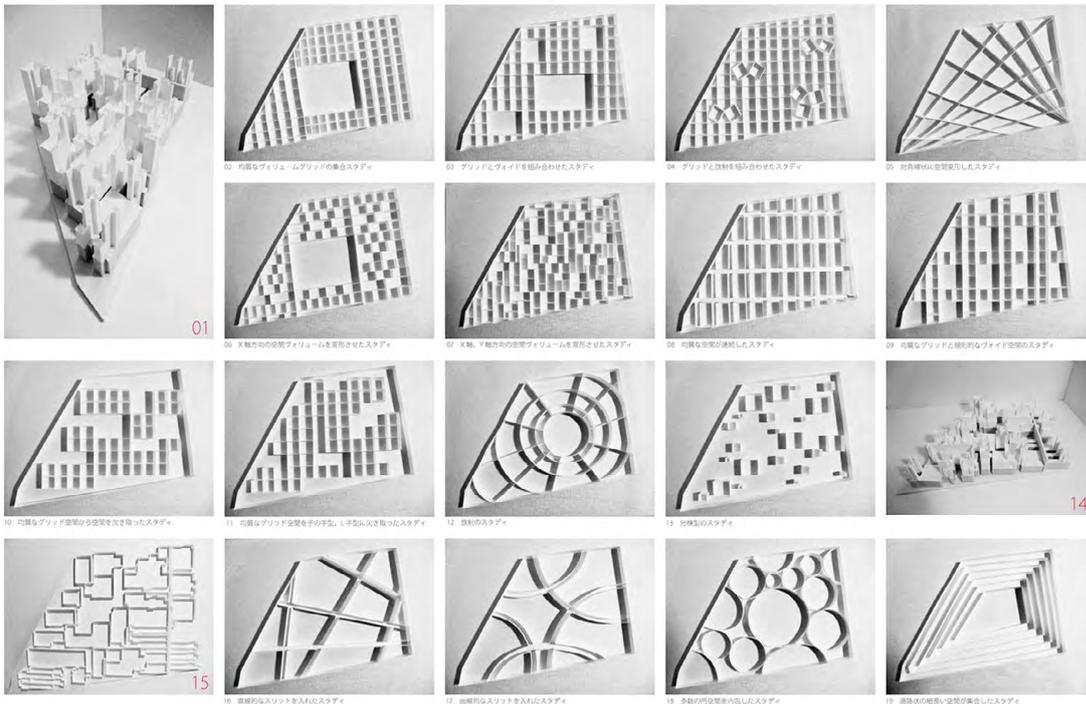
現在、刑務所の施設が任意的に足りない。刑事施設の収容施設は110%を超え、出所後の再犯率は50%以上という状況が続いており、将来的には刑務所の数は現在の10倍になると言われている。そのため、刑務所の新設が望まれている。そこで現在考えられていることが、「刑務所の民営化」である。

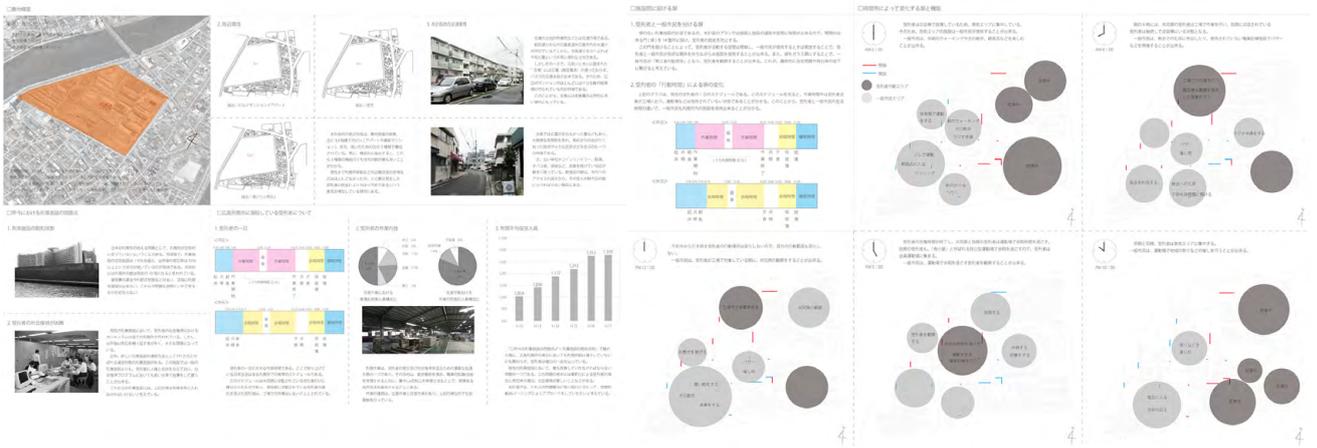
本計画では、刑事施設を民営化することにより、法的判断の曖昧や民間のスタッフの雇用の改善、刑務所に施設している受刑者の差を詰めるものである。私が刑事施設について考えることは、犯罪のない社会を目指すのではなく、刑務所の存在を全ての人が身近に感じなければいけないということである。他人事という考えではなく、外部の人間である私たちが真正面から刑事施設と向き合うことが、結果として出所者の社会復帰や治安問題の改善に繋がると考えている。

しかし、通常の刑事施設は交通インフラから意図的に遠ざけられ、郊外や農村部に位置し、高さ5mものコンクリート壁によって外部の生活空間と完全に遮断されている。この様な従来の刑事施設から、拘束(社会からの隔離)と自由過(最小限の人間的生活)という、相反する2つの建築空間を取り込む計画とすることで、受刑者のみならず民間人に対しても犯罪抑止力につながると考えている。又、刑務所内の受刑者を世間から隔絶するのではなく、外部に開くことで刑務所内部を覗こうとする周辺の人々が監視役となり刑務所の緊張感が保たれ、再犯率低下が期待できると考えている。

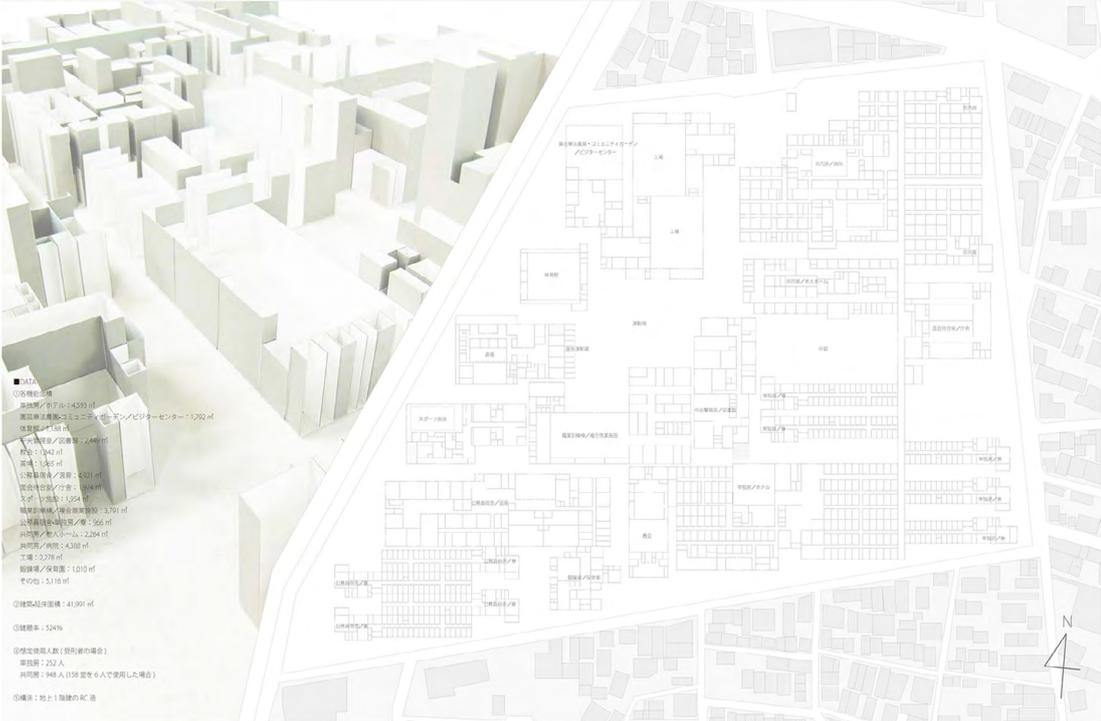
本計画により従来の刑事施設を比較的オープンな施設とすることで、一般の人が関心を持ち、刑事施設と社会が近い距離になることを期待する。

口平面形状のスタディ





□Floor Plan S=1:1500



□模型写真





上原 諒也  
UEHARA Ryoya

## 06. 農業共有型シェアハウス

本計画は、シェアハウスという共同体を介し、農業分野における新しい仕組み、地域社会の活性を図る計画である。

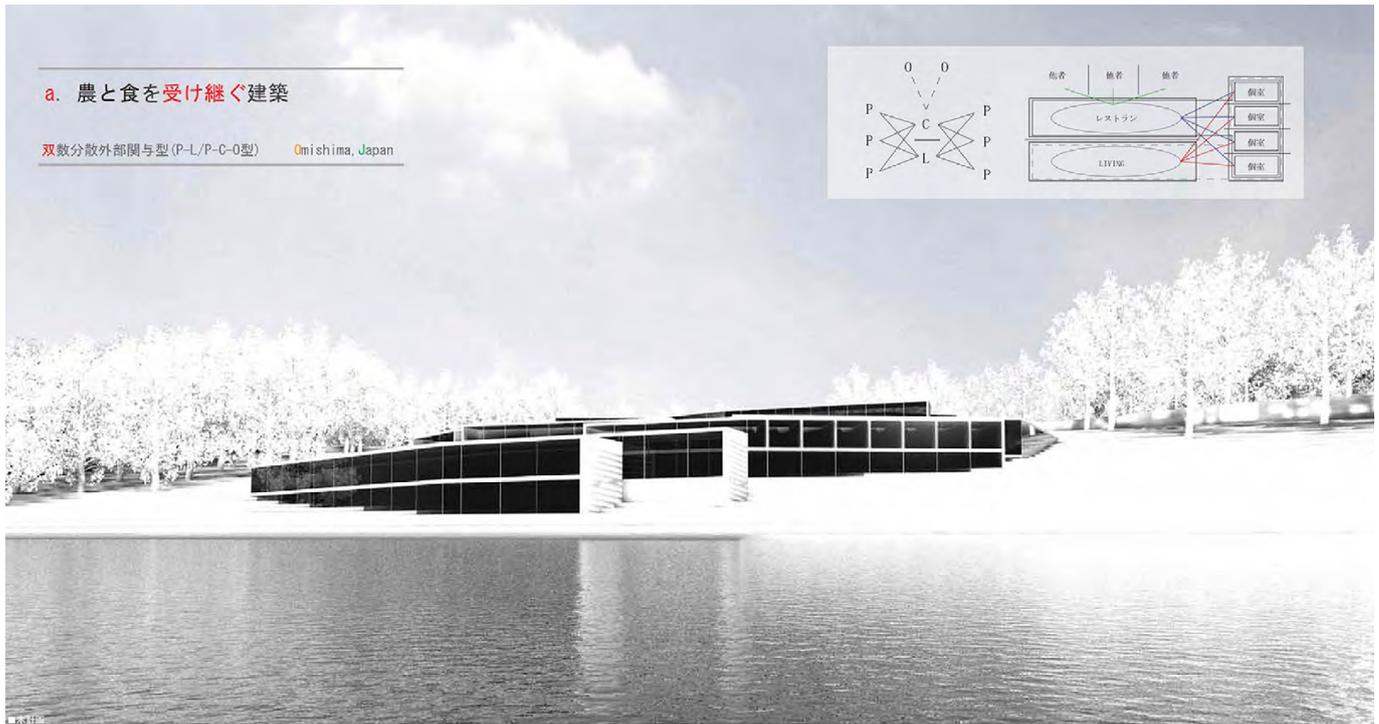
現在、農業並び産業の衰退は著しく低下しているが、未だ根本的な解決方法は見つからない。

また拍車をかける様に、高齢化問題、外交問題、産業における後継者不足と問題は後を絶たない。

シェアハウスを通して農業を営み、仲間と協力し、町を作り出す環境を提案する。

若い力が町の活気を作り、農業環境の問題、地域社会の問題を町が一体となって取り組むことができればと思ひ、本計画に至っている。

3つの計画はバリエーションを持たせるためと、様々な可能性を考察するべく、計画を行った。



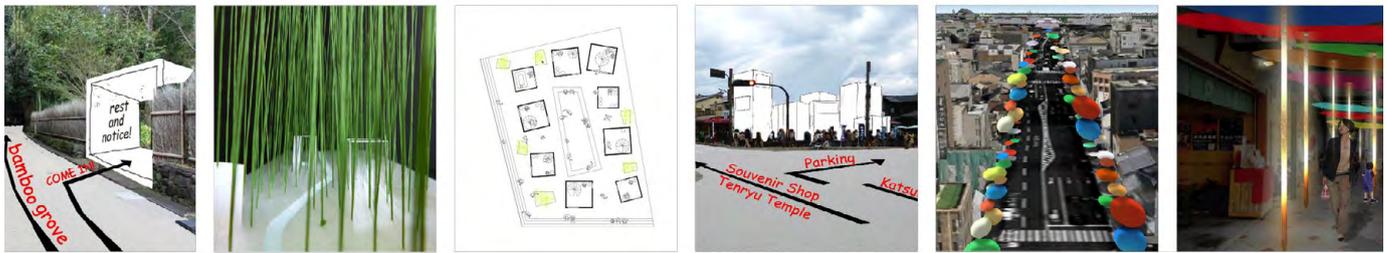




# 07. Kyoto Informationtheque ~ 京都市の観光地における新しい建築空間の提案 ~

井用 深雪  
IYO Miyuki

年々増加する京都市における観光客に対し、京都市としても対策は練っているものの対応しきれない現状がある。また、景観保護を掲げながらも制限ギリギリの範囲で商業施設、集合住宅が増え続ける現在では、ただ守るだけでなく過去と調和するような新しい建築物が必要なのではないだろうか。そこで観光案内をはじめとする建築空間を充実させることで、観光客はもちろん、地域住民にとっても満足できることで、京都市の価値を底上げできるのではないかと考える。今まで見過ごしていた京都の魅力を発見・再認識できる空間を提案する。



er X light	tower X surface	金閣寺 point X surface	point X surface X light	
				<p>Kyoto Informationtheque -京都市の観光地における新しい建築空間の提案-</p> <p>井用 深雪</p>

1寺 t X movement	清水寺 point	sign	surface	バス停 surface	surface X light

<p>行灯+石畳</p>	<p>階段-断面図 B-B' scale 1:10</p>	<p>展望スペース scale 1:40</p>	<p>町家通りから御所を見る</p>
<p>階段-断面図 プレキャストコンクリート scale 1:10</p>	<p>階段を見あげる</p>	<p>展望スペース scale 1:40</p>	<p>町家通りから御所を見る</p>
<p>階段-断面図 プレキャストコンクリート</p>	<p>展望スペース scale 1:40</p>	<p>展望スペース scale 1:40</p>	<p>町家通りから御所を見る</p>
<p>階段-断面図 プレキャストコンクリート</p>	<p>展望スペース scale 1:40</p>	<p>展望スペース scale 1:40</p>	<p>町家通りから御所を見る</p>

要素モデル / Factor Study model

空間を持つ表情や個性からインスピレーションを受けて独自の要素を形成していく。

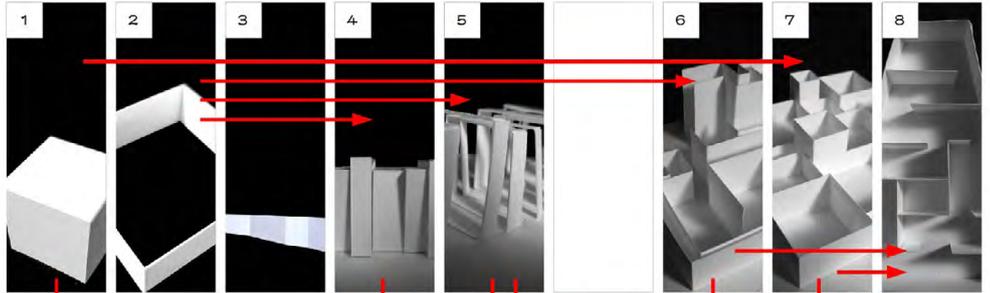
その場の表情や個性を引き出すような構成であったり、逆に寂しい顔をしていたら、それをカバーするような感覚で構成していく。ときには、風景そのものにまかせたりもする。

人が実際に体験できることを軸に、行動をイメージしていくことで、形成された形や空間が具現化される。

要素の中に、いくつものレイヤーが現れはじめる。たとえば、風景を透視したオーバースケールなボリューム、階段は気にも止めない道端。

都市の悪いモノを、あたかもなかったかのように消し去るのではなく、それを許容していける環境をつくりだしていく。風景の中に隠された要素を、組み合わせ方や受け方、密度によって個性を獲得していく。

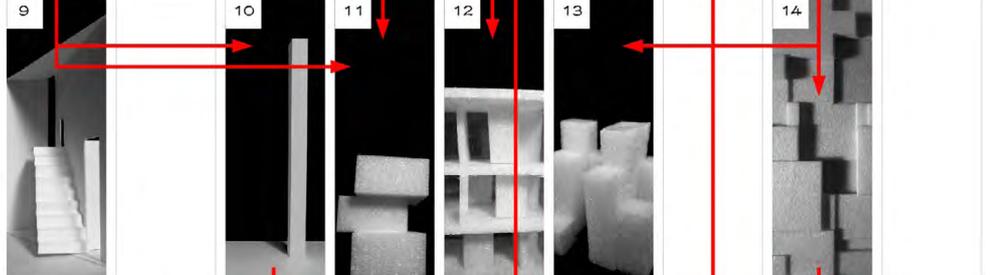
風景に埋められた要素に気付くことができれば、観光地の価値があがっていく。



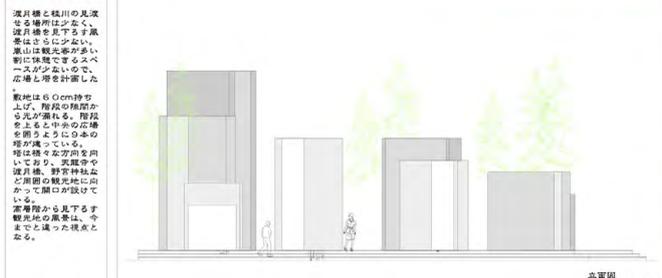
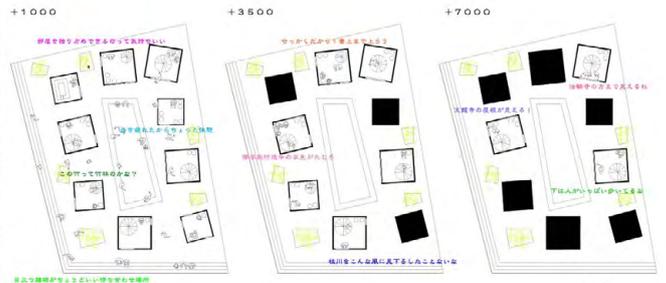
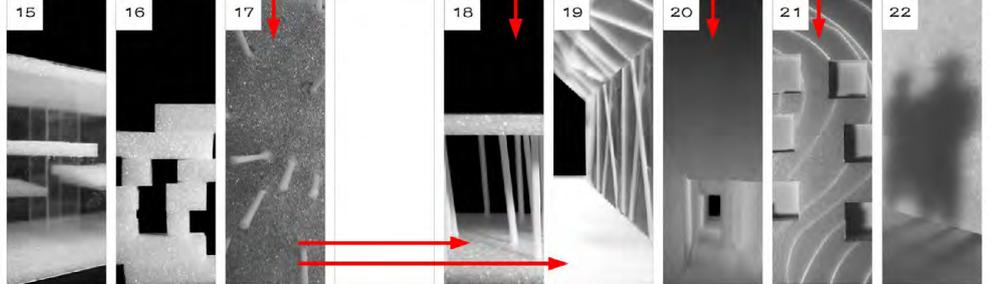
1 直方体

要素の繋がり

- 2 壁のみの四角
- 3 壁を折曲げる
- 4 フレームの連続
- 5 フレームの連続を湾曲させる
- 6 街並みから壁部分を抽出
- 7 建築物のボリュームを抽出
- 8 区画と建物の線野を抽出
- 9 町家内郭の抽出
- 10 町家の坪庭を抽出
- 11 均質な建物をズラす
- 12 壁の積層
- 13 レベル差のあるボリューム
- 14 レベル差のある地面
- 15 町家内郭の透明化
- 16 石畳の抽出
- 17 竹林の抽出
- 18 細い柱のある空間
- 19 ガラスに映る竹林
- 20 路地の風景
- 21 平坦な地形を斜面にする
- 22 障子越しに映る人影



今までになかった視点を提供する上で、大規模な建群ではなく、あくまで小さな建群空間を介入することで気付かせることが目的である。まずはじめは点としての立方体からスタートし、スタディーする上で点・面・層のタイプに分類し、そこから影響を受け合いながら変化していく。







# 01

concept 1  
ざりがないこと

## ■ 公共建築としてふさわしい形態を考える

都市のランドマークとしての形態を再考する。モニュメンタルな形態は深い安心感を持つが都市景観を支配してしまう恐れがある。都市に溶け込みつつも利用者の記憶にさりげなく残るような建築を目指したい。



① 巨大なマスと細い通り  
② 閉鎖的であったりして建物の機能の阻害  
③ 空間のイメージ



# 02

concept 2  
仮設的であること

## ■ 未完成の状態に注目する

「仮設」という未完成の状態に注目したい。その余地の分けのえまふが、を内包している状態である。構造的な強さを有するに、都市における多様な空を十分に表現してほしい。



① スクワッドドレーイングの初期は、建築の構造的な強さを表現し、その後、動きをきかして、建築の強さを表現して、都市に溶け込むための建築のイメージ  
② 本館の強さを表現するのではなく、都市に溶け込むための建築のイメージ  
③ 本館の強さを表現するのではなく、都市に溶け込むための建築のイメージ



# 03

concept 3  
変わるもの、変わらないもの

## ■ 流動性と場所性を同時に獲得する

多様性、流動性、可変性、全てが変わり続ける状況の中で、絶対に変わらない存在が欲しい。例えば子供のころ遊んだ記憶を思い出し、懐かしむときそこには必ず「場所」が存在している。人々の懐かしい記憶を場所性によって保管することが建築の美しい存在であると感じる。

① 本館の強さを表現するのではなく、都市に溶け込むための建築のイメージ  
② 本館の強さを表現するのではなく、都市に溶け込むための建築のイメージ  
③ 本館の強さを表現するのではなく、都市に溶け込むための建築のイメージ



# 04

concept 4  
森であること

## ■ 様々な「出来事」が混在し、建築の全体像をつくりあげていく

小さい出来事から、大きい出来事まで、様々なアクションを起こすことができる。建築としての用途や機能は固定しないが、利用者が起こす出来事によって、建築の存在を定義付けていってほしい。何も無い空間でもそれが一つの点となるような空間が望ましい。



① 小さな出来事、大きな出来事、そして、都市に溶け込むための建築のイメージ  
② 小さな出来事、大きな出来事、そして、都市に溶け込むための建築のイメージ  
③ 小さな出来事、大きな出来事、そして、都市に溶け込むための建築のイメージ



### elevation

開口部は人が建築のスケールを測る基準になりやすい。無駄に開けられた開口部は巨大な構造物を都市に馴染ませるための装置となる。建築内部の空間的流動性を外部に示している。

### empty

建築の内部は最低限の設備スペースを除き、ほとんどが空である。この巨大な空間は、どの方向にも開ける「不定形な空間」であり、都市環境に潜在的なエネルギーを内包した状態になる。

### structure

大空間の内側には鉄骨の構造体が張り渡されており、その上には床スラブが敷いてある。鉄骨の構造体はプレースによって補強されている。

### equipment core

設備コアは必要最低限のものを利用し、逆にコア以外のものは建築内部には置かれていない。鉄骨のスペースの用途は利用者がワークショップを通じて決定していく。

### level

1. terrace / 2. cafe / 3. capsule hotel  
4. hobby shop / 5. rest space  
6. reading space / 7. hair salon  
8. pub / 9. movie show

### core

9. stair case / 10. equipment core  
11. stair case / 12. elevator core  
13. screen wall / 14. conveyor belt

### complex

color, functional space  
white, blank

## Section SYUSHI SEKKEI

### 1/300

# MOVIE SHOW

**DESIGN  
COMPETITION**



山本 拓哉  
YAMAMOTO Takuya  
河野 祐樹  
KONO Yuki

2012 年度 日本建築学会設計競技  
課題 「あたりまえのまち / かけがえないもの」  
世界のリビング  
支部入選



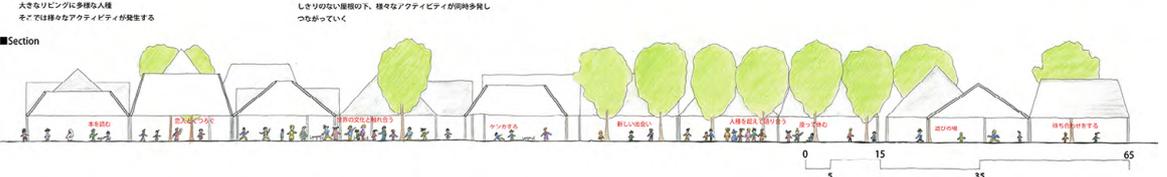
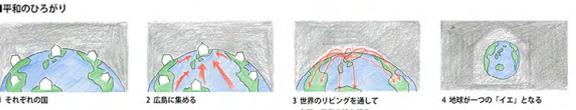
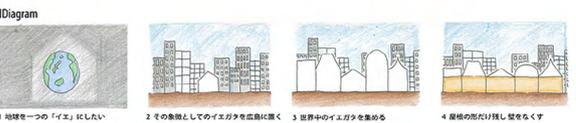
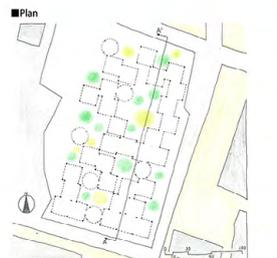
■Concept

人は「かけがえないもの」、平和を求める。  
そもそも平和とはなんだろうか。  
何をすると平和になるのか。  
私たちが住む世界の文化と平和について語り合おうべきではないだろうか。  
私たちの認識する「世界のリビング」では世界中の人と語り合い、食事をしたりもしくは休んだり、本語んだりして共に過ごす。  
いま私たちが過ごす「あたりまえのまち」とは広島であり、そして原爆が投下された地である。  
現時点では、広島に世界中の人が集まってくることに満足しているだけで、世界的な平和を目指す人々の交流ははたして行われているのだろうか。  
私たちの提案により、世界の異なる人々の交流が促進されることで平和を広げていきたい。  
この場所から発信される平和への思いは強いものになる。

■Site 旧広島市民球場跡地



■形と交流のダイアグラム







上原 諒也  
UEHARA Ryouya  
岡本 幸大  
OKAMOTO Koudai  
中村 遼太  
NAKAMURA Ryota  
チョルマン・ヨルゴス  
Giorgos TSORMAN

2012 年度 日本建築学会設計競技  
課題 「あたりまえのまち / かけがえのないもの」  
みんなの庭 - 住民が作る新しい道 -  
支部入選



あたりまえのまち  
かけがえのないもの  
＝ 住民が作りだす新しいまち  
＝ 住民のコミュニティ

● 環境と共生するコミュニティのカタチ  
● 暮らしの場  
● 暮らしの場  
● 暮らしの場  
● 暮らしの場

1st process  
2nd process  
3rd process

● 暮らしの場  
● 暮らしの場  
● 暮らしの場  
● 暮らしの場



# SEE YOU NEXT YEAR

2012年度 近畿大学工学部建築学科作品集

平成25年(2013年)6月 第一刷

発行 近畿大学工学部建築学科

〒739-2116 広島県東広島市高屋うめの辺1

tel 082-434-7000 fax 082-434-7011

<http://www.archi.hiro.kindai.ac.jp/>

編集 近畿大学工学部建築学科

印刷・製本 三原プリント株式会社

本書の全部または一部の複写・複製等を禁じます。

Copyright (C) Kinki University, All Rights Reserved, 2013