

近畿大学工学部建築学科作品集

Department of Architecture, Faculty of Engineering, Kinki University

もくじ | CONTENTS

卒業設計

— 4

01	技紡ぐ里	青戸 貞治
02	縮小都市 — 駅の上、重なる都市 —	手銭 光明
03	農園島 — 中州・巡る・学ぶ —	矢野 晋平
04	再生する町のグリッド	磯野 友樹
05	HIGH LINE PARK — ゆとりのない忙しい生活の中に —	松田 心
06	TRANS ARCHITECTURE — 変容する景観 —	中村 健太
07	みんなとみなと	羽藤 文人
08	触れたいスラム	板東 孝太郎
09	Inherit — 記憶の根付く場所 —	谷本 周平
10	あそびどき	金本 綾香
11	循環	松尾 宜樹
12	Art complex	井上 翔太
13	A new concentration point of metropolis — 活気ある未来へ —	岡本 悠佑
14	interactive position	高坂 憲治
15	境 — 集う場所・広がる可能性 —	早稲田 侑也
16	新西条駅 — 間 —	片岡 勇人
17	光の襖	榛澤 雛子
18	「動」と「静」をもつ庭～土間 — 豊栄の民家再生プロジェクト —	波多野 弘悦
19	竹取物語 — 序章 —	大和 正幸
20	囲炉裏と暮す — 豊栄の民家再生プロジェクト —	大江 知彦
21	竈 — 豊栄の民家再生プロジェクト —	安福 政裕
22	水のない水槽	佐藤 静香

修士設計

— 30

01	世界のキッチン	塩川 正人
02	建築のための建築 — 素材の新しい形態とその有用性 —	植木 優行

2年 後期 建築設計演習 I

— 36

01	「将来の自邸」
02	「コミュニティーセンター」

3年 集中演習

— 37

01	「集中演習 with タマサート大学」
----	---------------------

3年 前期 建築設計演習 II

— 38

01	「現代美術のための美術館」
02	「集合住宅」

3年 後期 建築設計演習 III

— 39

01	「小学校」
02	「複合施設」

設計コンペ

— 42

01	2013年度日本建築学会設計競技 — 新しい建築は境界を乗り越えようとするところに現象する —
02	ひろしま建築学生チャレンジコンペ2013 — 君田の自然の魅力を引き出す —
03	第40回日新工業建築設計競技 — 水の家 —
04	キルコス国際建築設計コンペティション2013 — 見えるもの、見えないもの —

DEPLOMA

DESIGN

1. 細道 / Shinae way



X6 - X6' Cross Section view

1. 土間 - 通路 / Passage
2. 大納用 / Daiboku - Covered Item
3. 住居空間 / Residence Space
4. パブリックスペース / Public



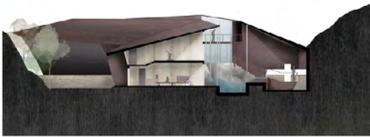
X5 - X5' Cross Section view

1. 住居空間 / Residence Space
2. 窯小屋 / Kiln shed
3. 作業場 / Work Shed
4. パブリックスペース / Public



X3 - X3' Cross Section view

1. 作業小屋 / Work shed
2. 資料展示空間 / Material Exhibition Space



X2 - X2' Cross Section view

1. 住居空間 / Residence Space
2. 元小屋 / Morigoya - Office
3. 高殿 / Takadono - Warehouse
4. 広場 / Square



X4 - X4' Cross Section view

1. 通路 / Passage
2. カフェスペース / Cafe Space



X1 - X1' Cross Section view



First floor Plan view

■優秀賞2位

縮小都市

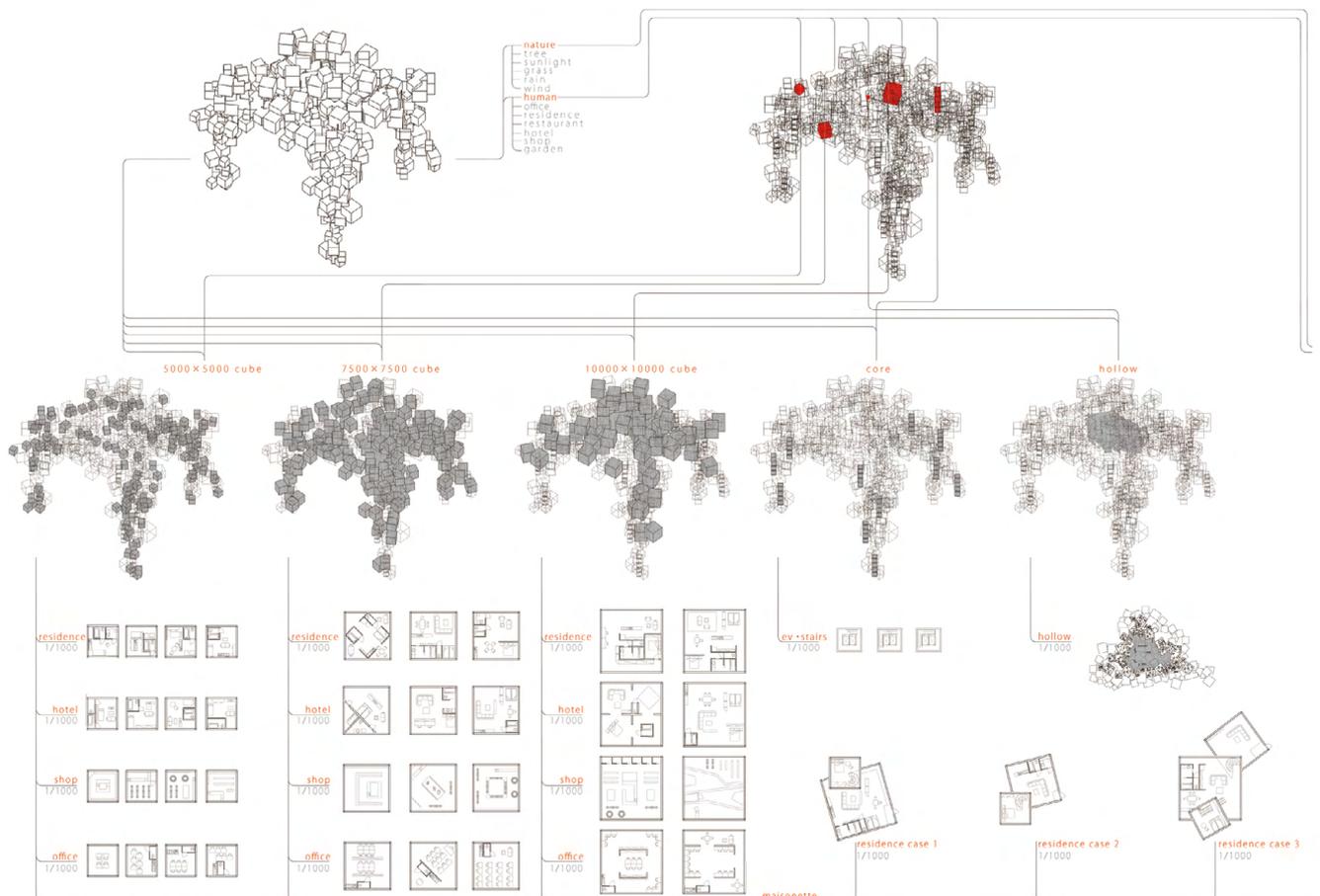
一駅の上、重なる都市一

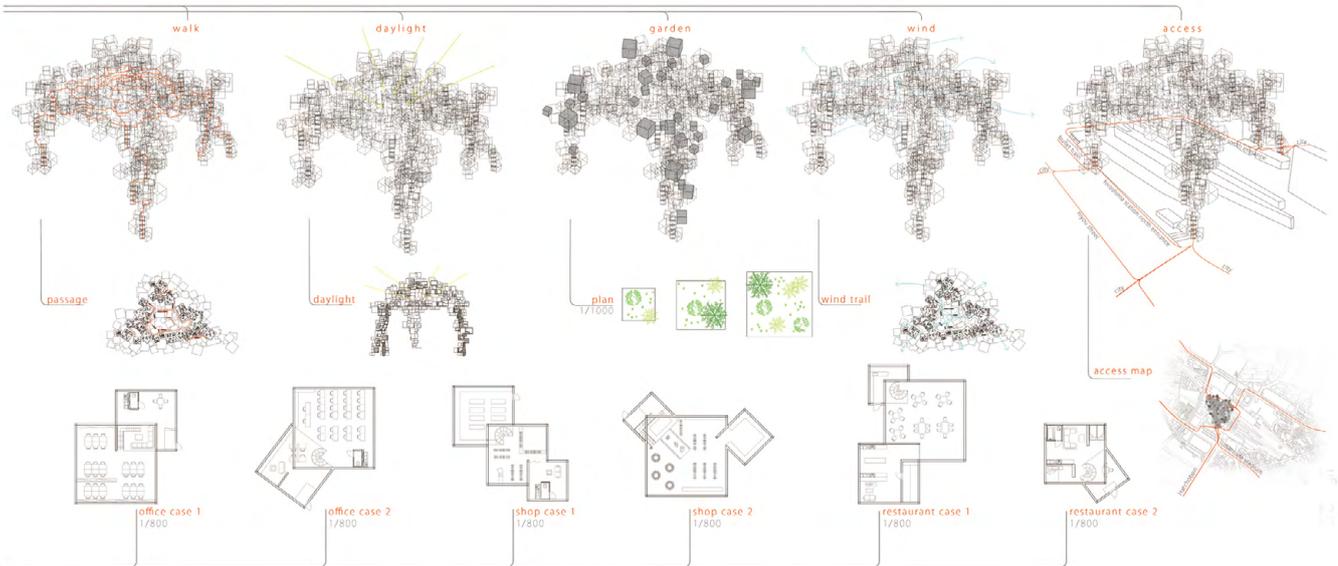
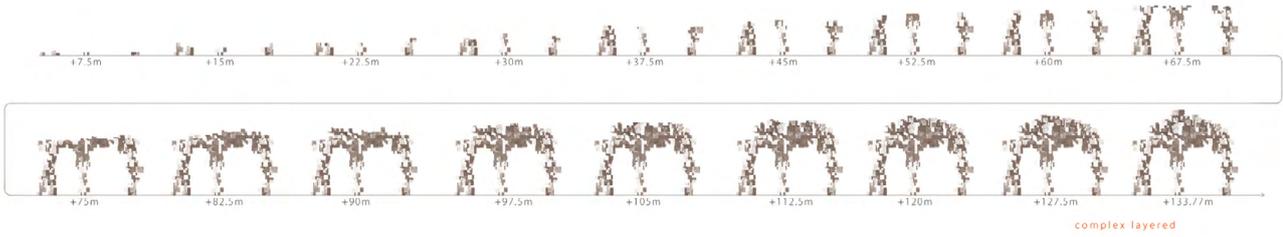
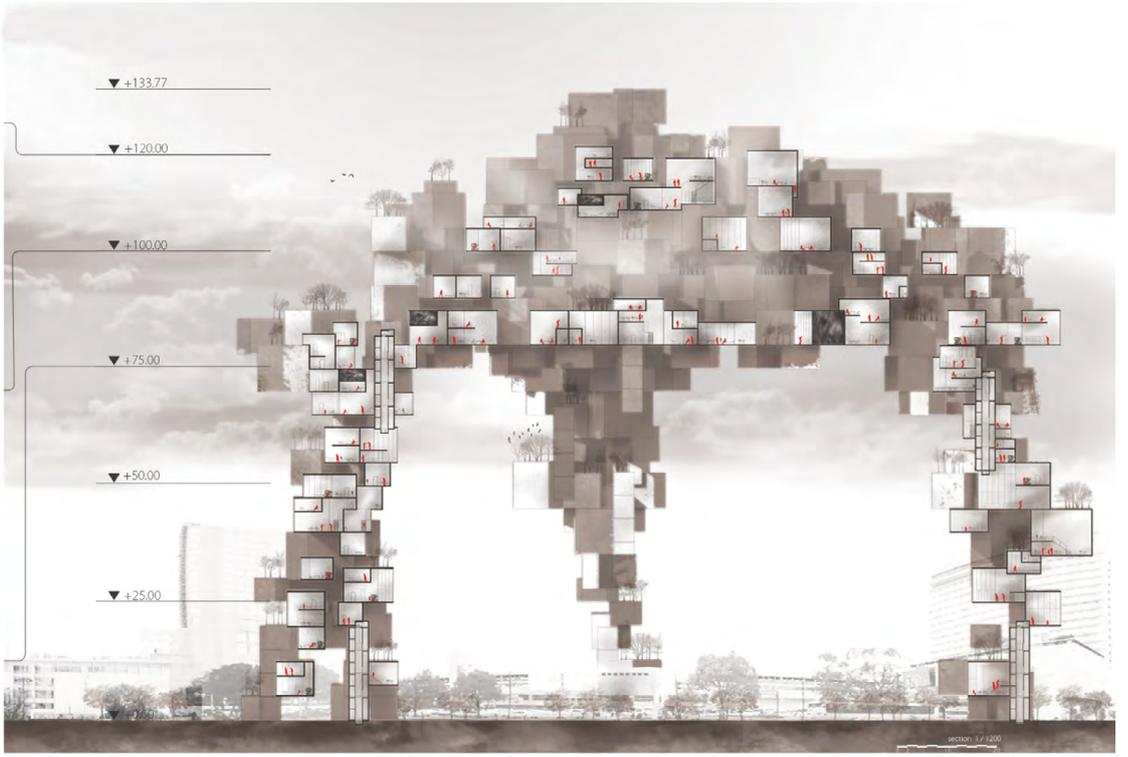
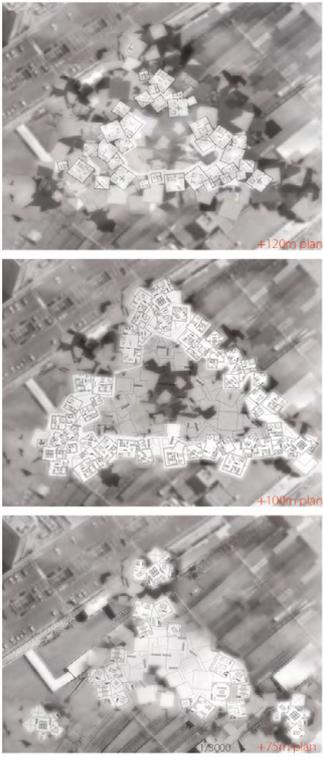
Concept

本計画では広島を中心部でもある広島駅の上空に一極して開発を行い、その開発でできた建築都市を自律させることで、都市と人との新たな関係を提示する。今まで私たちが見て感じてきた均質で快適な都市に、フラクタルな形態の縮小都市が開発されていく。それは今まで培ってきた「街」と「人」との関係を新しいものへと変えていく。



手銭 光明
Mitsuaki Tezen
建築意匠研究室





■優秀賞 3 位

農園島

— 中州・巡る・学ぶ —

Concept

近代化が進み、子供たちは家の中で遊ぶことが中心となってしまう、実際に自然のものに触れる機会が極端に減少してしまっている。そこで子供たちが実際に野菜や作物、木々などの生産を行える施設を計画する。実際に手で触れ、目で見て感じそこで農林業と自然との関係が普段の生活の中で身近なものであると認識できるのではないかと。



矢野 晋平
Shinpei Yano
建築意匠研究室



Diagram

Partial Plan view

通路計画	計画	グリッド計画	動線計画	Partial Plan view
<p>中心部下 敷地全体をめぐることができる。 テラス 高水エリアなどで園に触れることができる。 実験・教室 中心部下から統分されるように配置し、様々な動線をつくる。</p>	<p>下に降りて木の影に触れることができる。 二階のテラスに上げれば、木の影に触れることができる。 GLより少し高めの自然を体験できる。 ガラス張りが多く自然の中を歩いている感覚になる。</p>	<p>線グリッドを敷き並べる。 水グリッドを敷き並べる。 水田グリッドを敷き並べる。 三つのグリッドを組み合わせ農林業グリッドをつくる。</p>	<p>GLにその状況体験してしまおうと動線が長く複雑になる。 ピロティを設けた体験することで動線が単純になる。 一階にも用途を持つことで作業スペースに繋げることができる。 一階にピロティを持つことで、作業スペース間の移動が容易になる。</p>	

Perspective



Sectional view



HIGH LINE PARK

— ゆとりのない忙しい生活の中に —

Concept

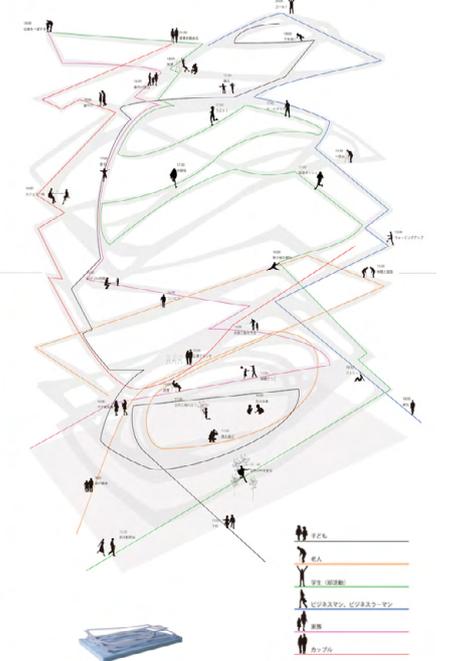
本計画は広島県広島市中区袋町に運動を目的とした公園を計画する。運動能力の低下による健康状態の悪化は、現代における社会問題の一つであり、これは人々の生活の中に運動というものがうまく浸透していないことが要因となっている。広島市中央区のようなビル群には緑が少なく、運動する場所は外壁に囲まれた体育館やスポーツジムに限られているため、人々の運動に対する意識の定着が難しい。そのため、人々の生活の中に運動というものを気楽に楽しく浸透させるための公園の提案である。



松田 心
Shin Matsuda
建築意匠研究室

MOBILITY DIAGRAM

この立体公園では運動だけでなく、都市の賑わいなど、様々なアクティビティが行われる。



- 子供
- 老人
- 歩き、自転車
- 走り、自転車、バイク
- 自転車
- カブトムシ

スロープ



Perspective

スロープの連続により地面との間に隙間ができて、通行から見通しの良い空間となっている。又、エッジのカドとスロープの丸みがつく調和している。

Plan

緑となる公園をうまく取りながら、都市のポケットパークとなるような空間を形成している。様々な形のポケットパークを連続させる。

Section

最下層にあるのは、各スロープのレベル差を小さくし、公園を繋がるような緩やかなスロープとなっている。

各層の傾斜により、置けておいた、おかないというように、運動を誘導する形態である。連続的なスロープの連続により、歩行者の足元が安定し、走りやすい。

最上層は、都市の賑わいを体験させるかのように、入り組んだスロープとなっている。最上層から見下ろすと都市の景色がゴール地となる。

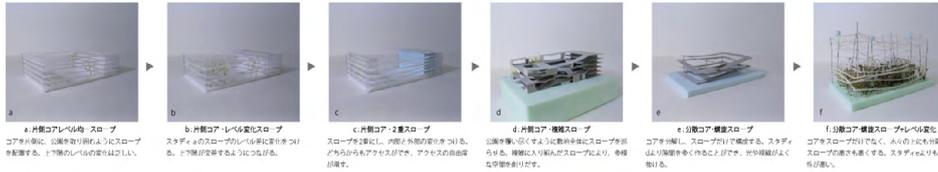
最上層より連続的なデザイン構成されている。連続という先が見える目標に向かって、運動する人が集まる空間を構成している。

中層ではスロープのレベル差を大きくし、建物全体のアクセントともなっている。この急なスロープは、運動する目的として計画している。

レベル差は小さいが、スロープが入り組んでいるため、様々な山並みと連続が合う。最上層は眺望となっており、広島全体を見下ろす事ができる、広島の新化な眺めの場となる。

下から上へ、レベル差を構成する。

STUDY 公園、スロープ、コアの配置など、全体計画のSTUDYを行う。



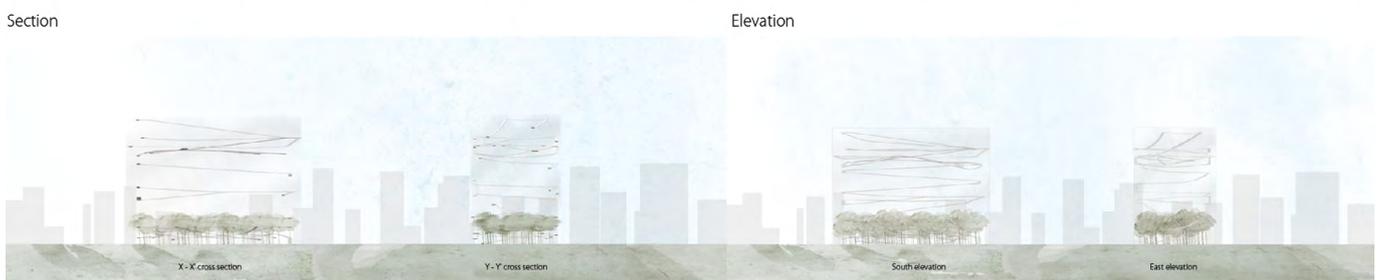
Plan

Perth

Section

Elevation

1st Floor Plan, 2nd Floor Plan, 3rd Floor Plan, 4th Floor Plan, All Floor Plan



TRANS ARCHITECTURE

— 変容する景観 —

Concept

本来建築とは基盤により地盤に固定され、基本的には移動することはできないが、本計画では建築を海に浮かべることによって自由な平面的移動を獲得した。一つの機能に対して、フローティングさせる機能、軌道する機能、連結する機能を持たせる。そうすることで建築は海の上を移動し、時には連結しさまざまな形態の変化を起こす。本土から見る形の変容は、一つながりの栈橋のようになり、瀬戸内の島々の連なりのようになり、水に浮かべた落ち葉のようにパラパラになったり、新たな瀬戸内の風景を作り出す。

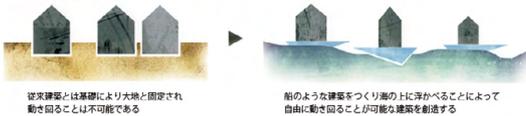


中村 健太
Kenta Nakamura
建築意匠研究室

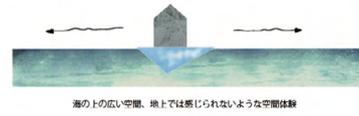


Diagram

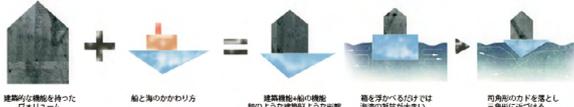
▷ 建築×船



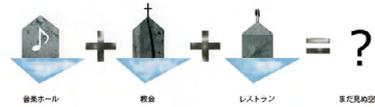
▷ 海という開けた景観



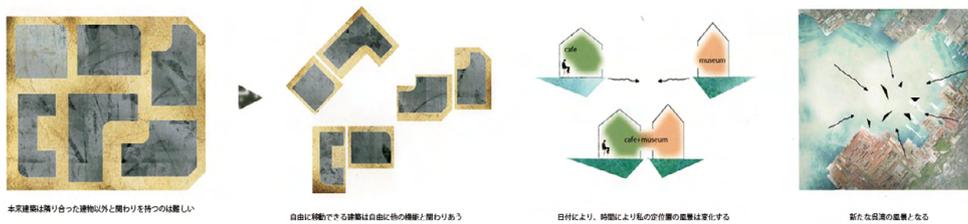
▷ 船の機能+建築機能



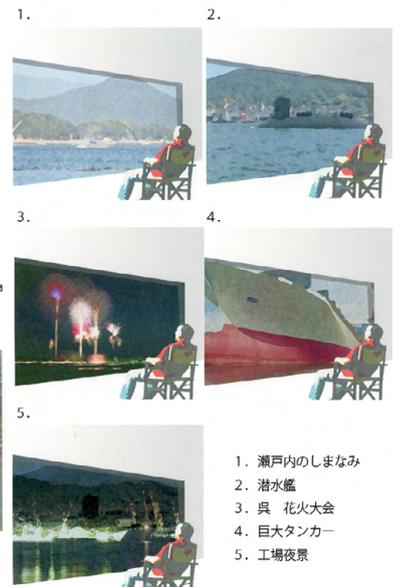
▷ 機能の融合



▷ 地盤からの解放



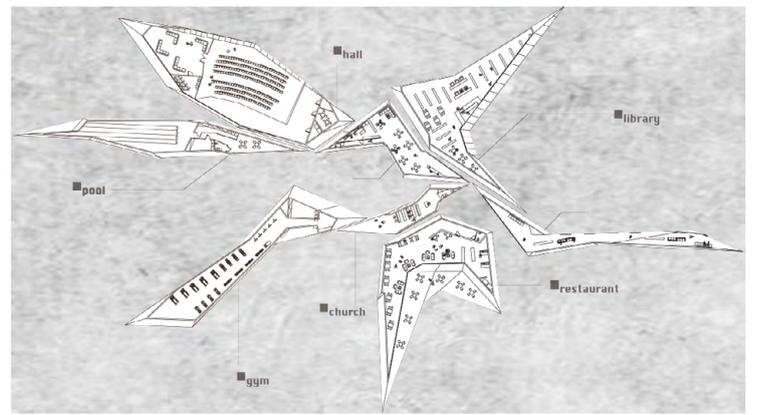
海から眺める



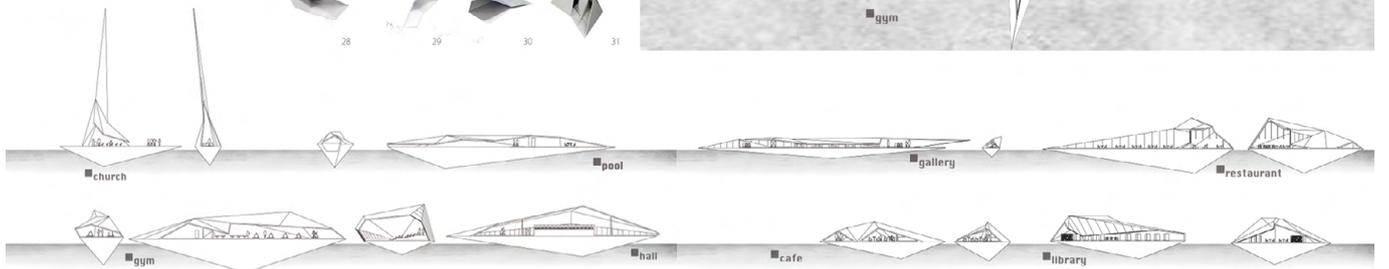
Study



Floor Plan



Section



みんなとみなと

Concept

本計画は、今治の魅力を伝えるための拠点となる港湾ターミナルを提案する。かつて今治市は港を中心に発展してきたが、自動車社会の影響により、港の利用者は減少し活気を失いつつある。そこで陸と海の交通機能を連携させ、そこに様々な機能を組み込むことで今まで通過点でしかなかった港を、人、交通、情報の結節点とする建築を提案する。今まで通過点であった港が、利用者、地域住民、観光客など様々な人が自由に利用でき、活力の生み出すことのできる場となることを期待する。



羽藤 文人
Fumihito Hato
建築意匠研究室



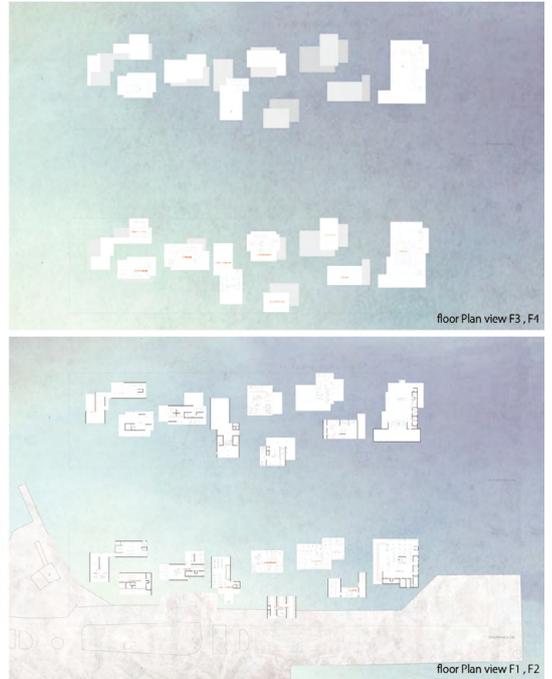
Function



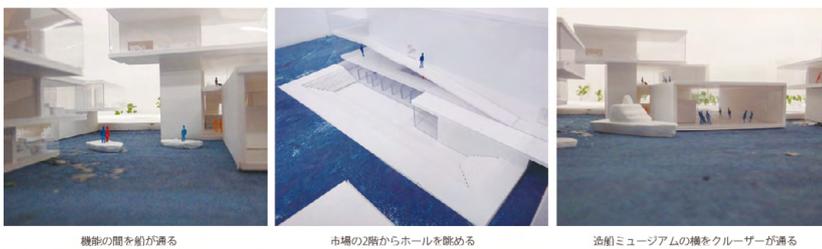
Diagram



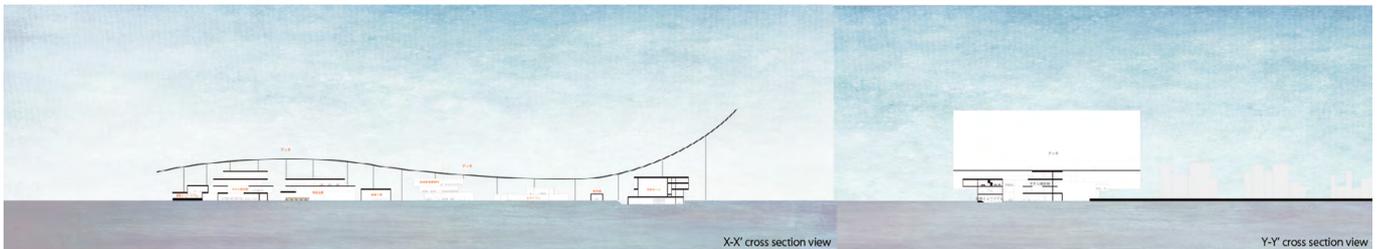
Plan view



Perth



Section view



触れたいスラム

Concept

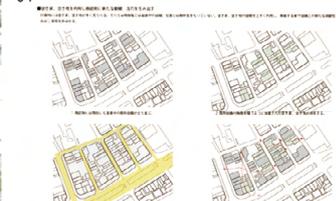
本計画は雑多な生活感や活動、繋がりによってつくりだされる商店街の提案である。



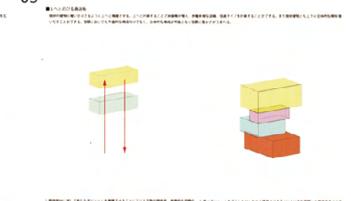
板東 孝太郎
Kotaro Bando
建築意匠研究室



01 概念図



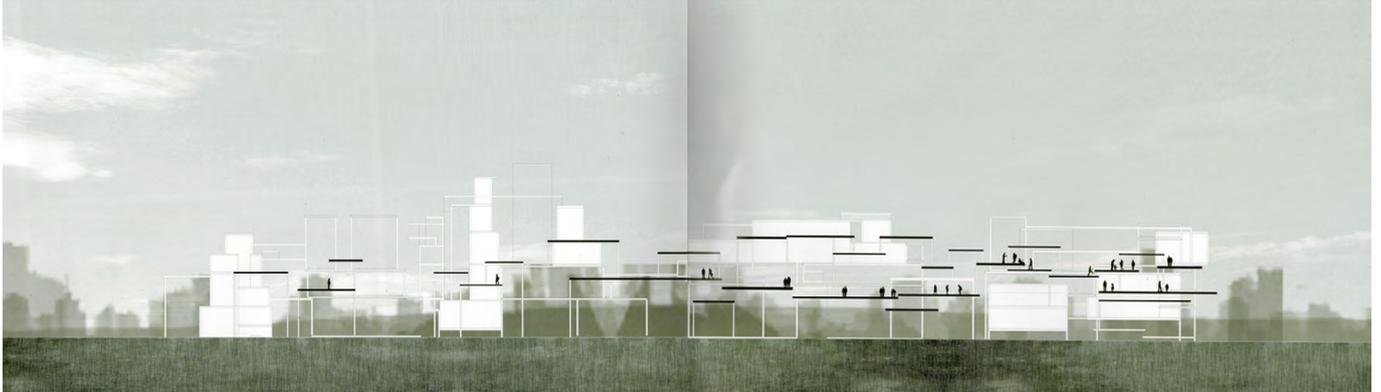
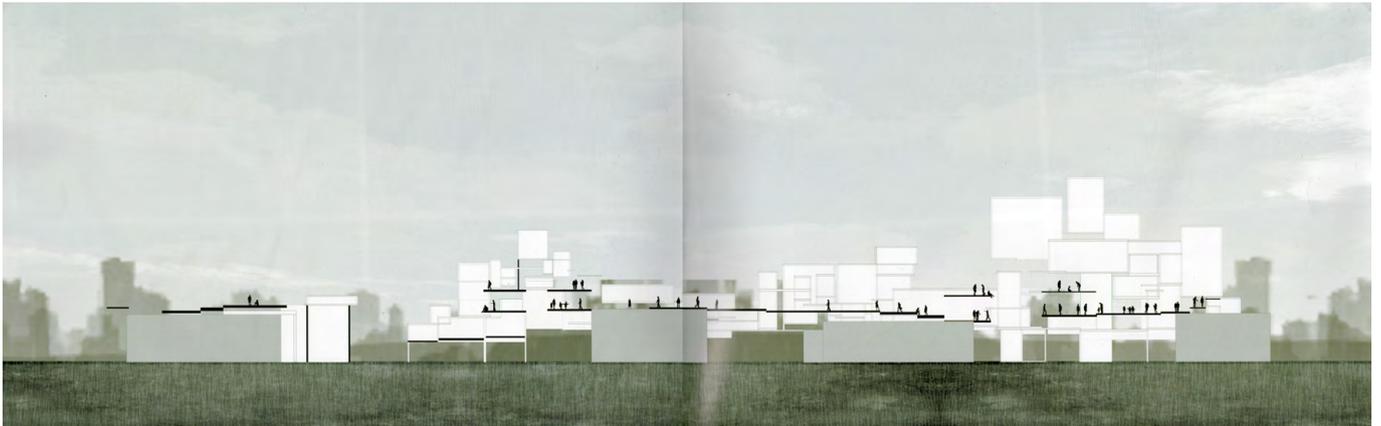
03 断面



02 断面図



04 プレーン



inherit

— 記憶の根付く場所 —

Concept

本計画では、呉に新たな観光の拠点となる新たな複合施設をつくることで、呉市を訪れる観光客に呉市と旧海軍、海上自衛隊との関わりをより知っていただくとともに、呉市街から少し離れた場所に計画することで、ここを起点に呉市中心部から離れた観光地にも足を延ばしてもらい、呉市全体を活性化させる計画である。



谷本 周平
Shuhei Tanimoto
建築計画研究室



Episorde

「旧日本軍とレンガ建築」

旧日本軍に関連する建物の中でもレンガ造りの建物は多く残されている。広島県内にも広島陸軍兵器支隊や砲兵部精密兵器工場、旧呉鎮守府庁舎などがある。現在ではいずれも資料館や工場、倉庫として利用されている。



Diagram

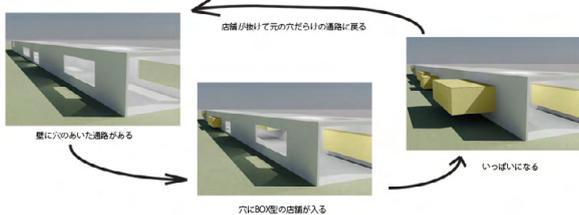


Dwelling unit

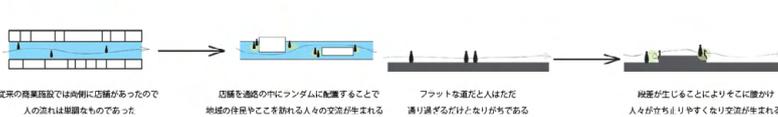
2,3階の住居スペースに入る住戸は家族構成によって5つのプランを組み合わせるなどして変えられることとする



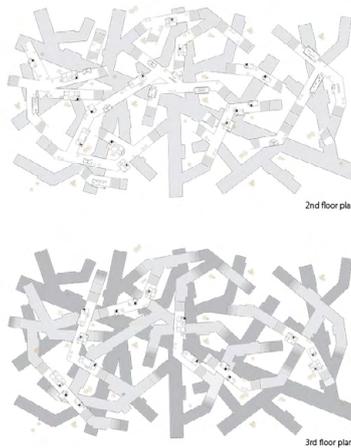
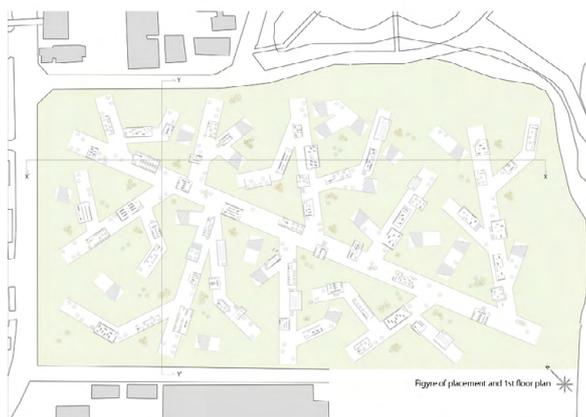
Sistem



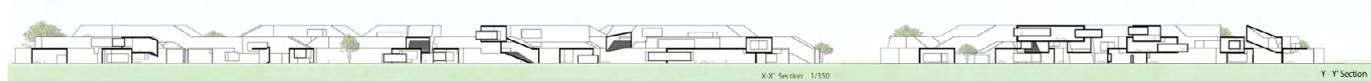
Interchebge



Floor Plan



Section



Elevation



あそびどき

Concept

「子どもは遊ぶのが仕事である」と言われた時代は果たして終わったのか。時代の移り変わりと共に、子どもの遊ぶ環境が変化している。身体を使って汗をかく事が少なくなっている現代の子どもの身体的運動能力の低下を問題視し、現代のライフスタイルと遊び時の子どものあるべき環境を考えた教育施設・遊び場を考える。子どもは与えられたツールにばかり頼るのではなく、自らが考え発見し、「遊び」を通して様々なことを学ぶべきであり、現代における遊びの変化に警鐘を鳴らしたいと私は思う。



金本 綾香
Ayaka Kanemoto
歴史意匠研究室



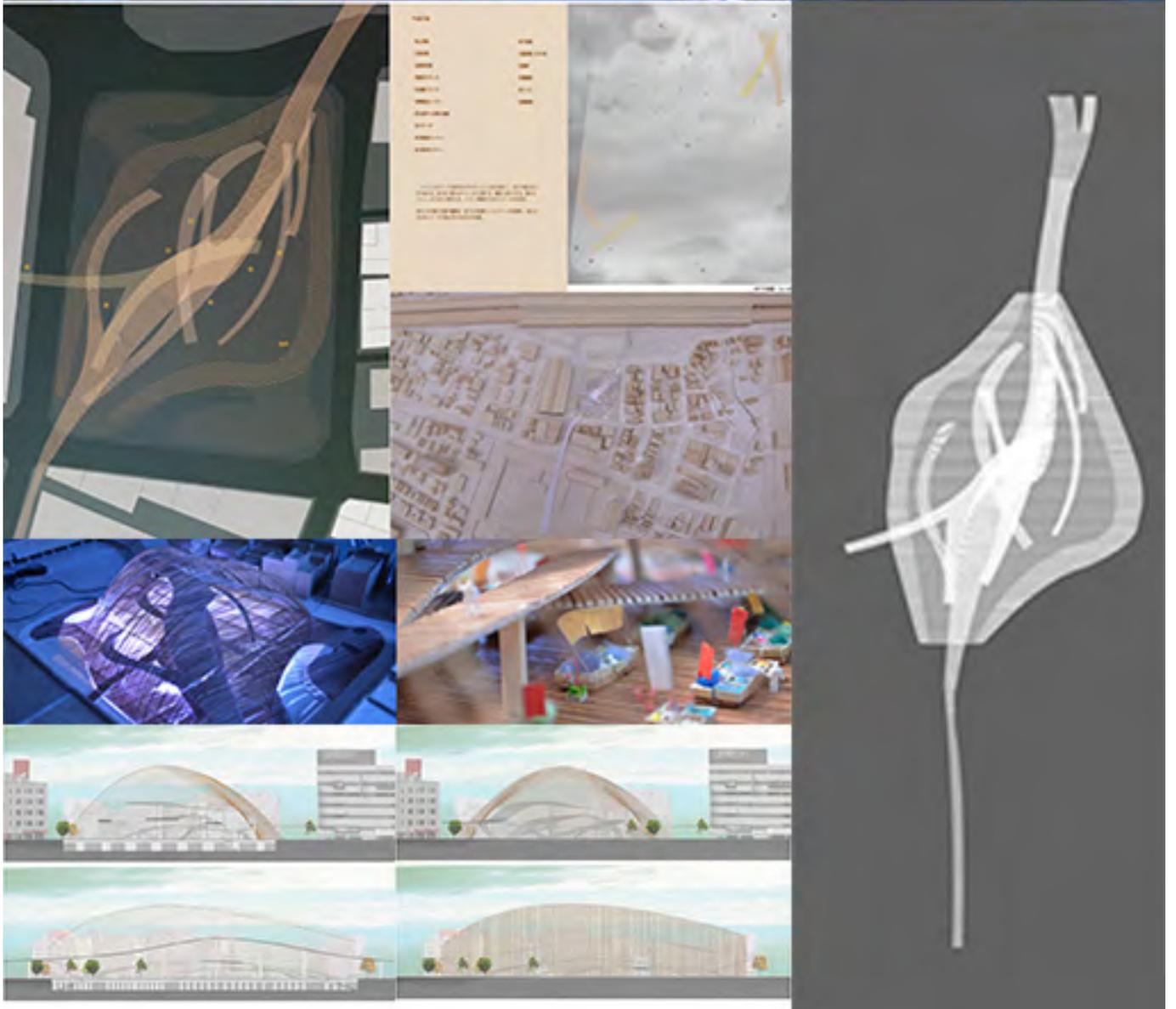
循環

Concept

商店街は高齢化や不況で空洞化が深刻となっており、三原の街も機能が失われている。一番の問題は駅・商店・港が孤立することで、「人・物・情報」の流れが寸断されていることである。地域を「循環」させ交流を提供するための市場を計画する。そして「心臓」のような循環をまちに働きかける。まちは「血の流れが悪くなったから、機能しなくなった。」そう考え地域を活性化の中心とできないか。そして、市場が機能する事で三原の街を作り出していく。



松尾 宜樹
Yoshiki Matsuo
歴史意匠研究室



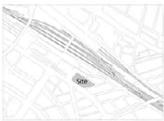
Art complex

Concept

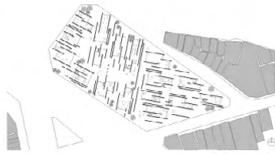
広島駅周辺、愛友市場跡地における現代美術館と集合住宅の複合エリアの提案である。愛友市場跡地は広島駅再開発の対象地域で日に日に開発が進んでいる。商業を中心に進む再開発に芸術という要素を取り入れ豊かな空間を作ろうとしたのが今回の提案である。広島駅を中心に大きくみると全体が商業エリアとなる。しかし大きな商業エリアの一角に芸術に重きを置いたエリアをつくることで商業と芸術の融合空間が完成する。



井上 翔太
Shota Inoue
歴史意匠研究室



敷地は再開発の進む広島駅南口出てすぐ、経路：駅前で中心再開発の流れのなかには芸術の要素を取り入れた新たな都市空間を提案する。



配置図・1階平面図



2階平面図



3階平面図



4階平面図



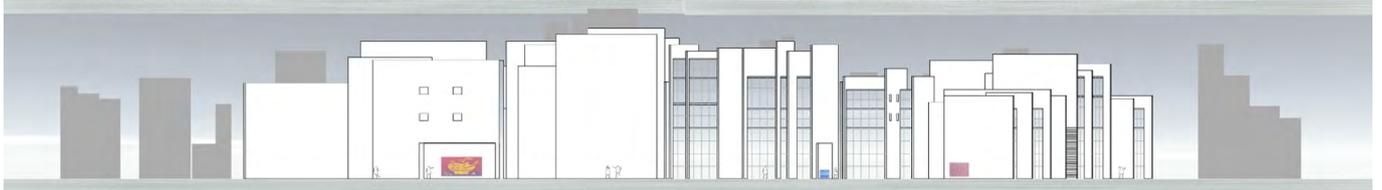
5階平面図



広島市の中心には平和公園の丹下軸をはじめとして都市のなかにくっつかの軸をみることができる。今回は敷地と広島の3つの美術館にそれぞれ軸をひきその軸を平行移動せよることによって建物の配置を決定した。



各建物は住戸の外壁、開け閉まり壁となると共に芸術作品の展示壁、スクリーンとなる。壁は絵画のみでなく、書、版画、映像等の作品が展示される。企業のカフェ、広告も作品として受け入れられる。作品にも種類にこだわらないcomplexが存在する。壁と壁の間では暮らし、作品の作成、作品の鑑賞、会話など様々な活動が繰り返される。



A new concentration point of metropolis

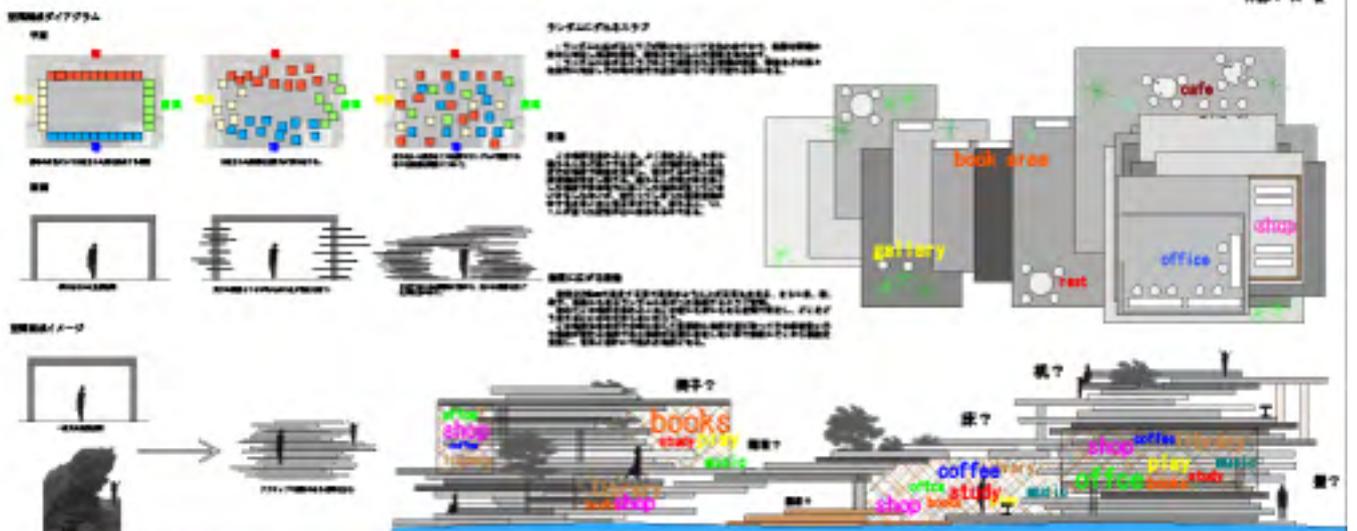
— 活気ある未来へ —

Concept

計画敷地である神戸は急激な港の発展で広域に広がった交通網による都市と港の分離、物流形態の変化による港の活動低下が大きく進行し、都市、港、観光、産業が分離され昔のような賑わいと活気が失われてしまった。本計画は【神戸】という都市に人・もの・情報・文化の新たな集中点を計画する。全体構成は連続するスラブによって形成された多機能空間を創造する事で時代の流行やメディアに対応し、時と場合に応じて変化し続ける場所を生み出す事で、昔のような賑わいと活気あふれる未来の【神戸】を再構築するものである。



岡本 悠佑
Yusuke Okamoto
歴史意匠研究室



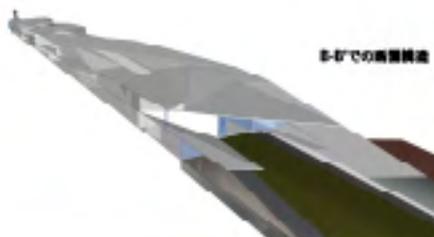
interactive position

Concept

計画地である香川県高松市では都市としての発展のためのサンポート高松の計画を行った。都市機能、交通機関が充実する一方で人々は内陸側の業務、商業拠点に集中し、瀬戸内海に面する環境を有効に活用できていない。本計画におけるテーマは「相互影響」である。建築を介して人、都市、自然、それぞれの要素が互いに影響、作用し合い、うまく噛み合うことの出来る建築を目指す。



高坂 憲治
Kenji Kosaka
歴史意匠研究室



境

— 集う場所・広がる可能性 —

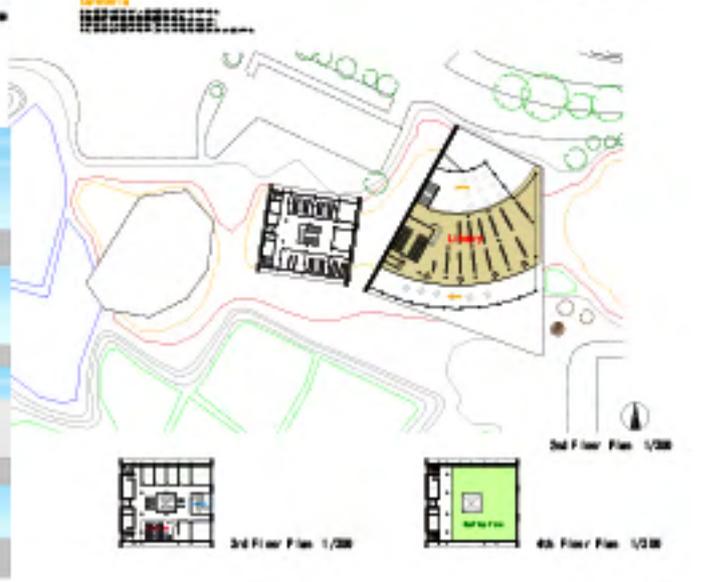
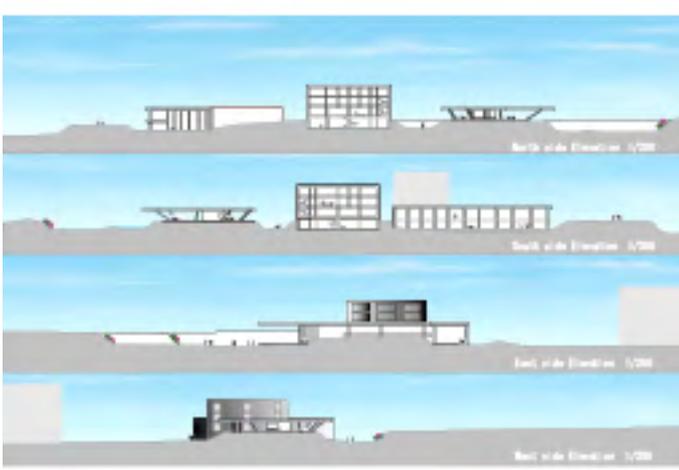
Concept

“境”…其処は実に不安定な場所であるよう思える。不安定で曖昧な場所だからこそ、そこに見出せる可能性は大きいのではないだろうか。

本計画は違和感を解消し、豊かな自然と共存する公園施設を目指す。そして公園と田圃の境目からアクアパークの価値を深め、今以上に市民の集う象徴的な場所を提案する。



早稲田 侑也
Yuya Waseda
歴史意匠研究室



新西条駅

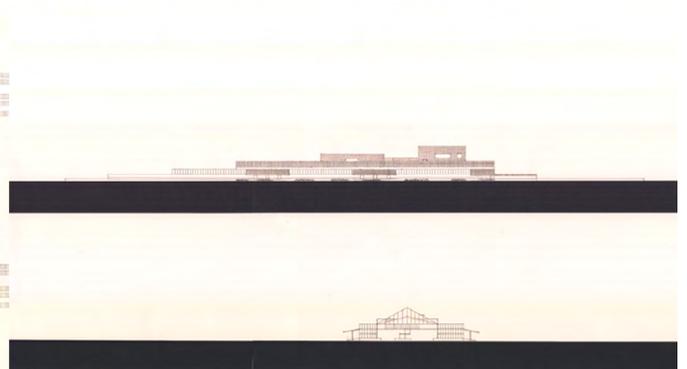
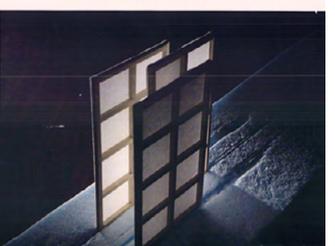
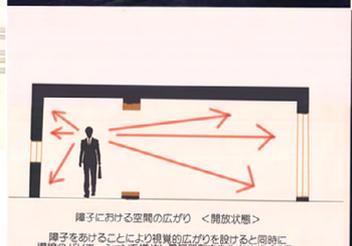
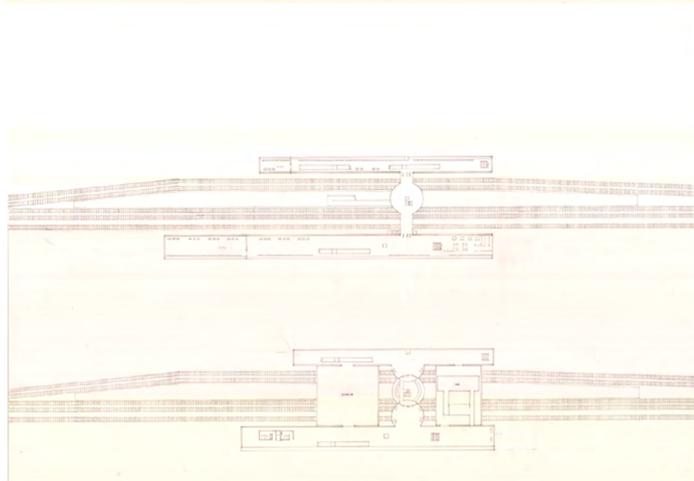
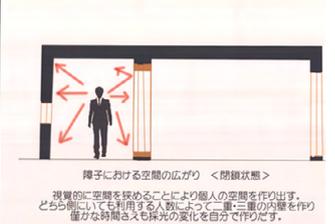
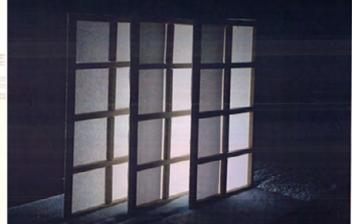
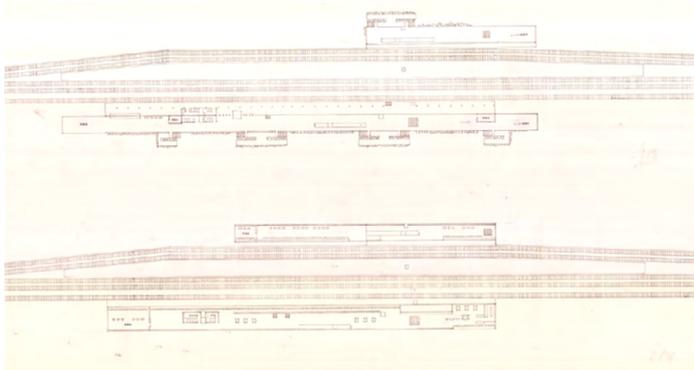
— 間 —

Concept

駅とは本来、場所と場所をつなぐためのツールのようなもの。各駅によって電車の本数や線路の数はまちまちであるが、必ず電車を待つための時間と場所が存在する。電車を待つ間、個人が何をするかは本来自由であるはずだが、空間によってその自由度に偏りがある。その偏りを取り除き、各個人に合わせた自由と、団体としての自由の両方の面を持つ空間を提案する。



片岡 勇人
Hayato Kataoka
歴史意匠研究室



■最優秀賞 [インテリア]
光の襖

Concept

現代の社会は高齢化が進んでおり、今回の制作はそれに貢献できるようなものを作りたいと考えた。探していたところ東広島市の古民家には使われていない建具があった。その建具を有効活用できないだろうかと考え光の襖を作ることにした。本制作では、南側の和室を寝室・休憩室として使ってもらうため、押し入れに使用していた襖を和室南面縁側に面した建具として再生させる。この制作をきっかけに光を楽しむことを生活の一部にしてくれたらと思う。

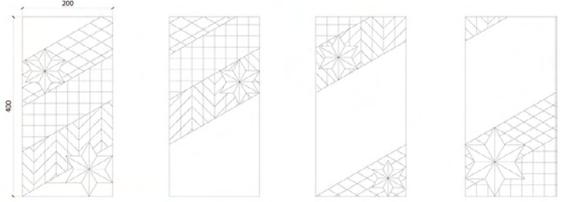


榛澤 雛子
Hinako Hanzawa
環境設計研究室



concept

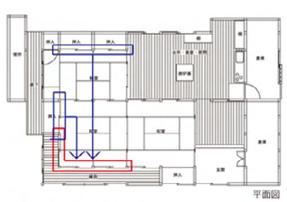
襖に使ったステンドグラスの素材を再生して光の襖を作りました。また、深淵に照らす文様が写ることで空間の奥行きをあげたためこの制作をはじめました。



- 1 厚み太の大ききの下書きを作る。
- 2 ガラスの切りたいところを印をつける。ガラスカッターで切り口を入れる。
- 3 両手でガラスを折り曲げると折ることが出来る。
- 4 切ったばかりのエッジが尖っている状態で「リッター」というグラインダーで磨く。
- 5 コバテープをガラスに貼り付ける。
- 6 全てのガラスに貼り付ける。はんだを接着する前にガラスがずれないようにコバテープなどで固定する。
- 7 はんだを接着する前にはんだがずれないようにフラックスを塗る。
- 8 コバテープの部分にはんだでくっつけてはんだを溶かしながら接着させていく。このとき、コバテープの跡が残らないようにする。
- 9 全てのガラスを接着する。
- 10 組み立てて接着する時は部分的に少しづつはんだをつけていく。
- 11 角を平行にしてはんだを接着する。このとき、はんだが下にならぬように厚紙などをひいておく。
- 12 最後にフラックスを洗い流すために洗う。

plan

elevation

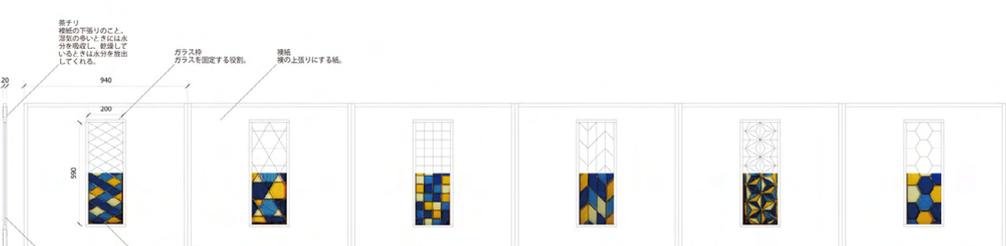


東広島市の豊栄にある古民家。南側の和室に設置することでゆっくりと長い時間照らされた鮮やかなガラスの色を楽しむことが出来る。



西側・南側立面図

process



左から、磨き、かため、市紙、安すり、糊の塗、亀甲という日本の文様である。なぜ、ステンドグラスのデザインを文様にしたのかというと日本の建築と文様は密接な関係がある。ステンドグラスの発祥は真鍮。利用する素材が多いので着色の色を選択した。

■優秀賞 [インテリア]

「動」と「静」を持つ庭〜土間

— 豊栄の民家再生プロジェクト —

Concept

土間と庭の関係より、二つを組み合わせた環境を作る。用途や使用する人数によって多目的な場所となるため、土間の空間的機能を残す。庭の機能を組み込むことで、人間目線での、「動（活動する人）」と「静（観賞する人）」の二つのパターンを提案する。土間と庭の二つの組み合わせた空間ができ、多目的に対応できる空間をつくり、活動する人にも観賞する人にも喜んでいただける空間を制作した。

波多野 弘悦
Kouetu Hatano
環境設計研究室



「動」と「静」をもつ庭〜土間

土間は、日本建築にみられる空間の1つである。歴史的には、睡小を利便性として「土間」を「庭」の対義語として用いられ、土間と庭の対比がなされた。しかし、戦後都市化の進展に伴って、住居空間としての土間の機能が失われ、庭の機能が失われる一方、土間の空間的機能が失われる。本プロジェクトでは、土間の空間的機能を残すことで、庭の機能を組み込むことで、人間目線での「動（活動する人）」と「静（観賞する人）」の二つのパターンを提案する。土間と庭の二つの組み合わせた空間ができ、多目的に対応できる空間をつくり、活動する人にも観賞する人にも喜んでいただける空間を制作した。

この空間は、活動の場として・・・

静寂な空間は、観賞の場として・・・

土間空間と庭の機能を合わせた空間を造ろう！

この空間には、活動の場として・・・

静寂な空間は、観賞の場として・・・

土間空間と庭の機能を合わせた空間を造ろう！

この空間には、活動の場として・・・

静寂な空間は、観賞の場として・・・

土間空間と庭の機能を合わせた空間を造ろう！



囲炉裏

囲炉裏と暮らす

— 豊栄の民家再生プロジェクト —

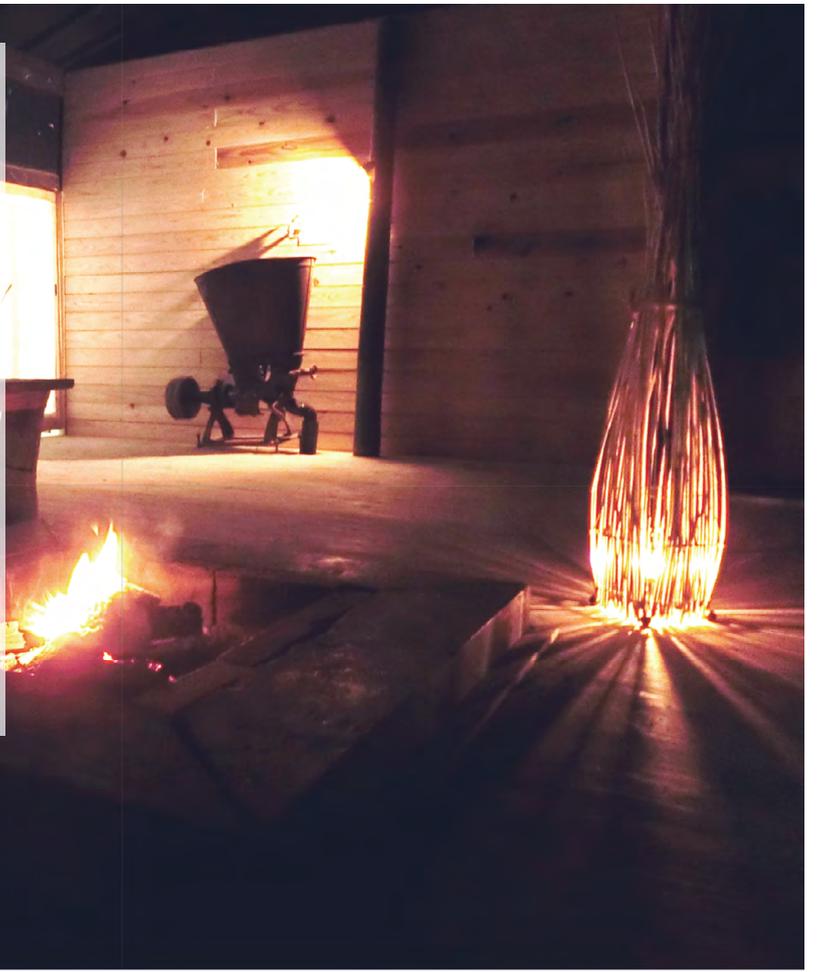
暮らす

Concept

現代の住宅には、「Living」「Dining」「Kitchen」これら「LDK」がそれぞれ独立した空間となっている。人と人の繋がりが軽薄となっている現代は、「住宅」という一番身近な空間から生まれているのではないだろうか。本制作の場でもある東広島市豊栄町能良は、周辺に「病院」「警察」「消防」などは無く、困った時は地域住民の助け合いが必要とされる。また、囲炉裏には自然と人々が集まり和む「魅力」が存在する。この魅力を残しつつリノベーションしていく事で、人々に繋がりを深めてもらう事を目的とする。



大江 知彦
Tomohiko Ohe
環境設計研究室



Concept
豊栄町は、山間部に位置する。かつては、山間部の集落として栄え、現在は、山間部の集落として衰退している。この集落を再生させるために、このプロジェクトが生まれた。このプロジェクトは、山間部の集落を再生させるために、このプロジェクトが生まれた。このプロジェクトは、山間部の集落を再生させるために、このプロジェクトが生まれた。

Conditions
土地: 東広島市豊栄町能良
建物: 1950年代の民家
用途: 住宅
予算: 約1000万円
工期: 約1年
クライアント: 豊栄町民会

Before
Before: 元の建物は、木造の民家であり、内部は古く、天井が高く、床が土であった。窓は小さく、採光が不足していた。また、内部のレイアウトも不明瞭で、生活感が乏しかった。

After
After: リノベーション後は、内部空間を開放し、天井を下げ、床を木製にした。窓を大きく取り入れ、採光を確保した。また、内部のレイアウトも明確にし、生活感を演出した。

Process
1. 既存の建物の調査と解体
2. 基礎工事と土留め
3. 土間コンクリートの打設
4. 木製床の施工
5. 壁・天井の仕上り
6. 窓の交換と開口部の拡大
7. 内部レイアウトの決定
8. 家具・照明の選定
9. 最終仕上げと完成

Detail
このプロジェクトでは、伝統的な要素と現代的な要素を融合させたデザインを実現した。特に、囲炉裏の活用と、大窓の導入が大きな特徴である。また、自然素材の活用と、照明の演出も重要なポイントとなっている。

Material
木材: 杉、ヒノキ
土間: コンクリート
床: 杉板
壁: 珪藻土
天井: 珪藻土

Lighting
照明は、自然光と人工光を組み合わせ、空間の雰囲気を演出している。特に、大窓からの自然光と、暖かい色調の照明が、居心地の良い空間を演出している。

Structure
既存の建物の構造を調査し、必要に応じて補強を行った。また、天井を下げ、内部空間を開放した。また、土留めを行い、基礎を安定させた。

Interior
内部空間は、開放的で、生活感が演出されている。特に、大窓からの自然光と、暖かい色調の照明が、居心地の良い空間を演出している。

Exterior
外観は、伝統的な民家の風情を残しつつ、現代的な要素を融合させたデザインを実現した。特に、大窓の導入が大きな特徴である。

MASTER'S

DESIGN

EARTH DINING

— ひろしまから発信する世界のタウンホール —

Concept

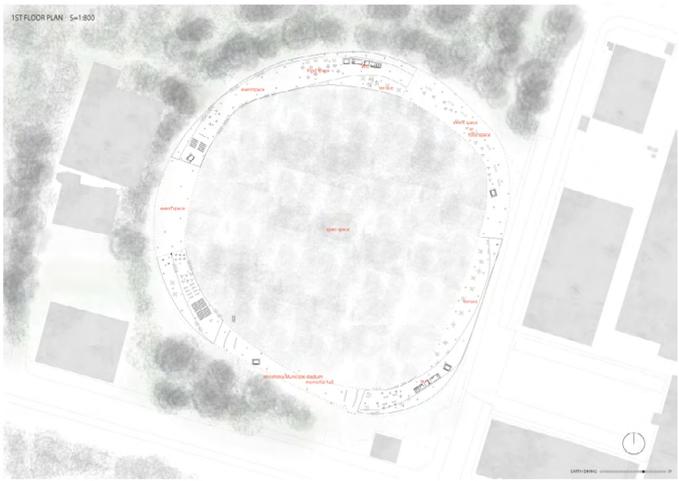
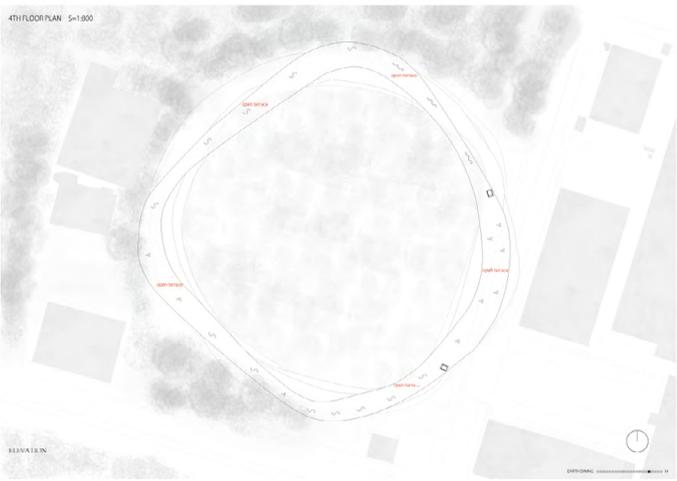
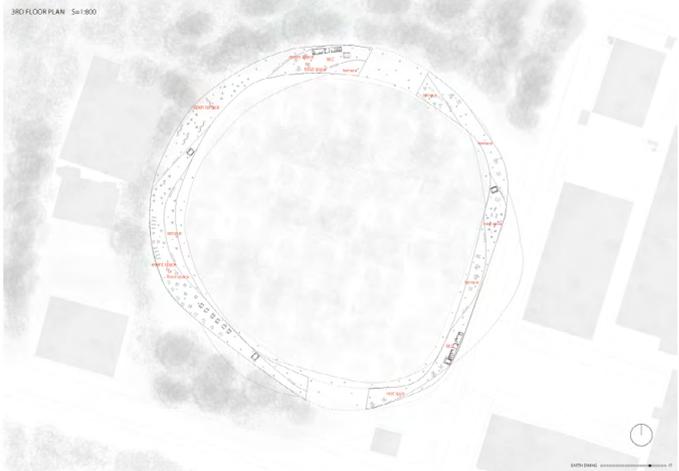
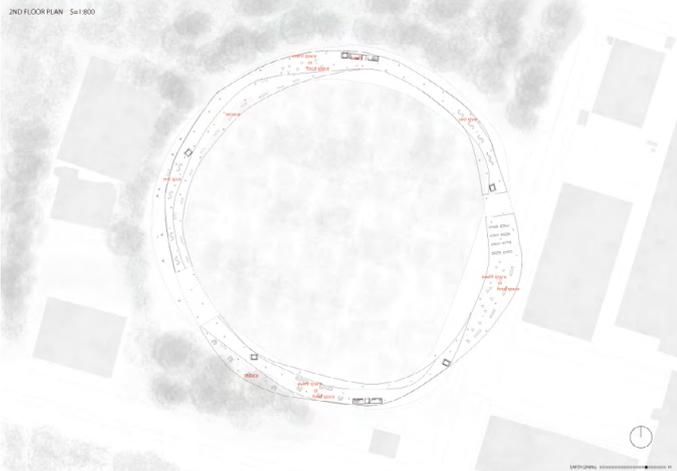
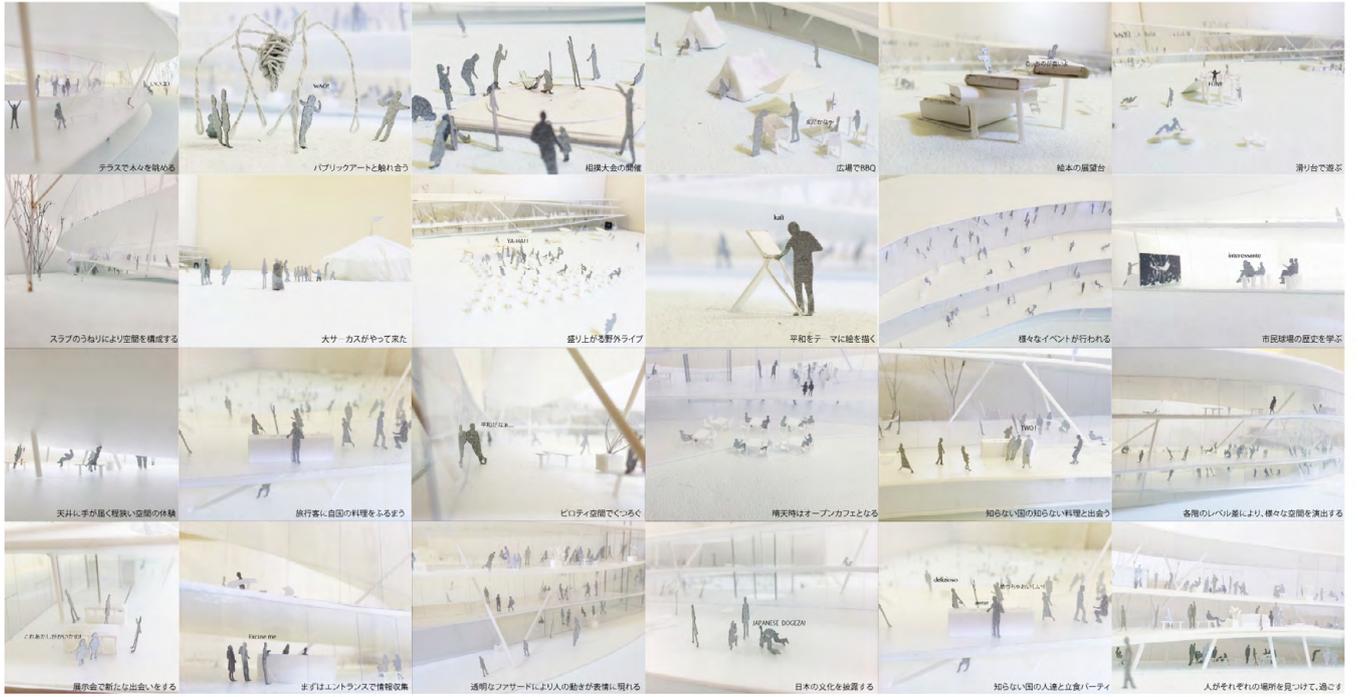
本計画は旧市民球場跡地に、広島市民、日本各地、世界各地の旅行者が集まり、「食」を介して異文化交流を行う場の提案である。平和公園には日本中、世界中から旅行者が平和を願い訪れる。そこには世界唯一の被爆建築都市以上に、人々の平和に対する強い思いがある。そこに自国の料理がある喜び以上に「食」を通しての文化交流、相互理解の手段としての場所になるのではないかと。そして都市に人々が集まり、祈りと生への喜びを共有できる場所が必要なのではないだろうか。



塩川 正人
Masato Shiohara
建築意匠研究室



この建築では様々な場所で、様々なアクティビティが発生する。



建築のための建築

— 素材の新しい形態とその有用性 —

Concept

本計画は、素材の新しい有用性にもとづいた新しい素材の形態の構築、素材の特性を既存の建築や都市の形態にとらわれない立場で形象化することにより、現在はまだ形を成していない素材の特性を顕実化する。その素材の一面はこれからの建築のための建築となる。

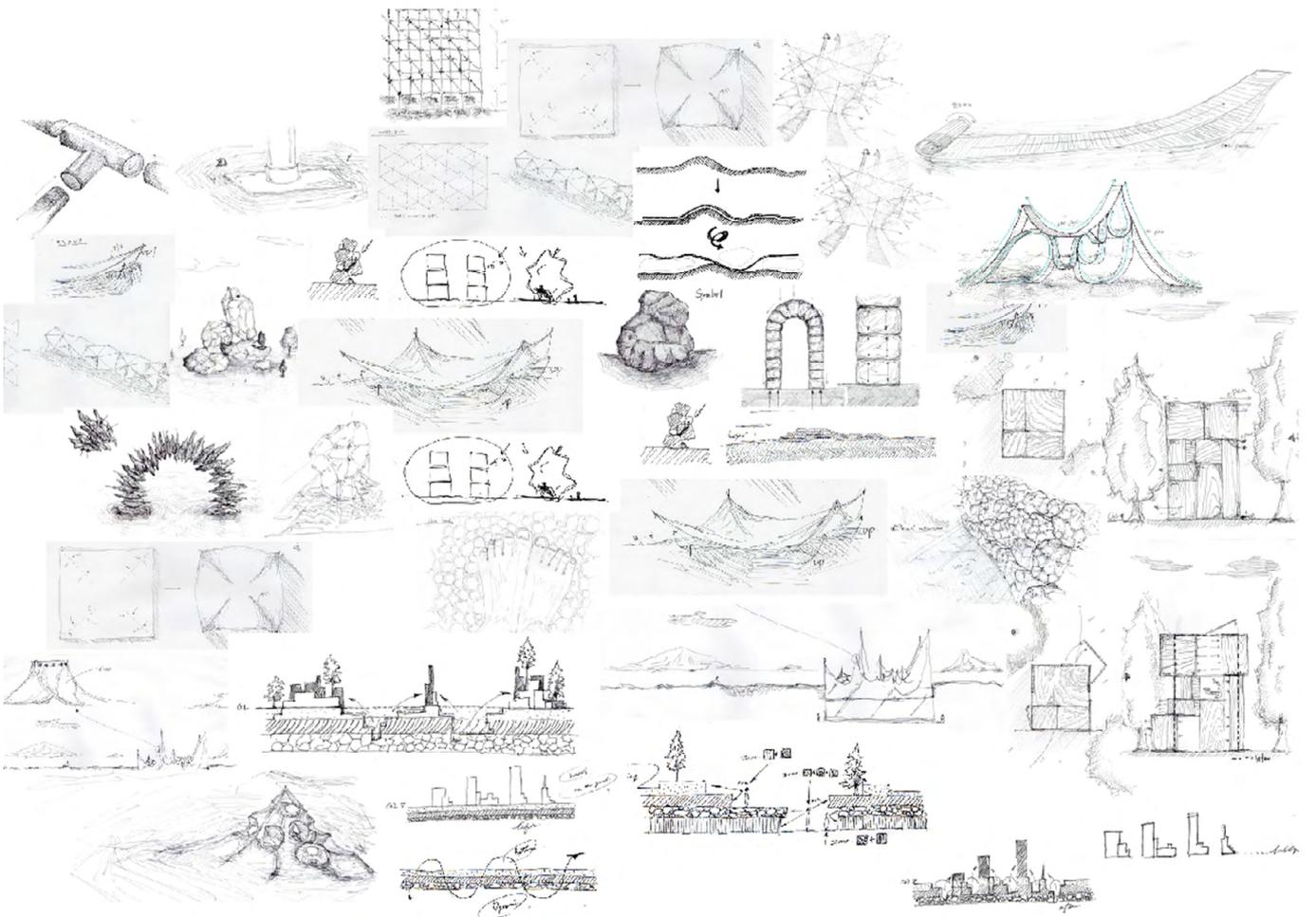


植木 優行

Masayuki Ueki

建築意匠研究室

architecture with metal



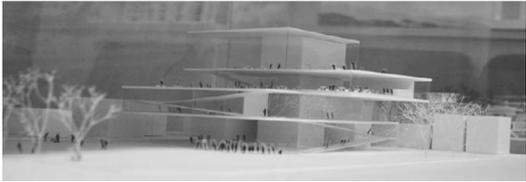
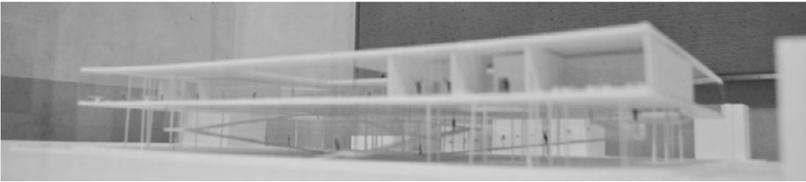
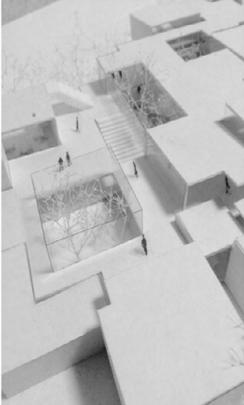
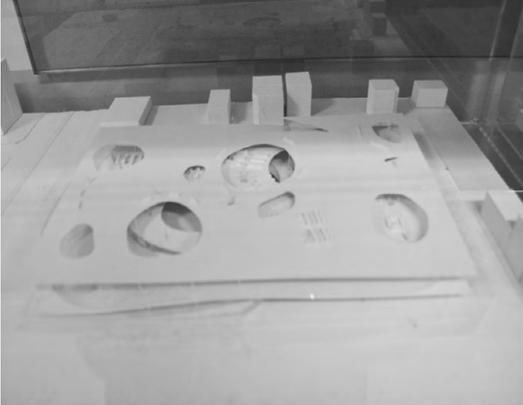
2ND 3RD

DESIGN

将来の自邸



コミュニティセンター





集中演習 with Edinburgh



集中演習 with Thammasat



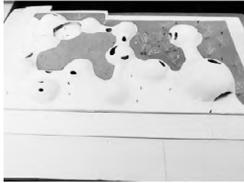
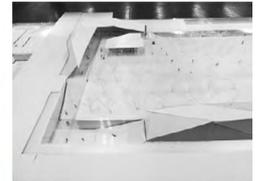
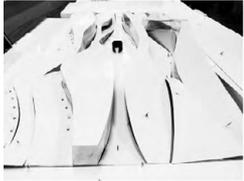


現代美術のための美術館

武中 正英 / TAKENAKA Masahide



特別講師 建築家 高松伸

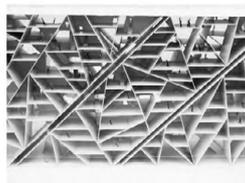


集合住宅

重松 大貴 / SHIGEMATSU Daiki



特別講師 建築家 青木茂



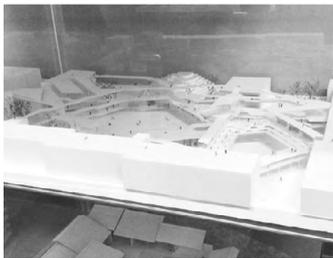
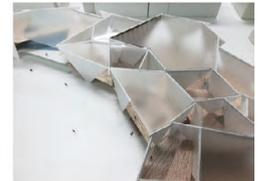
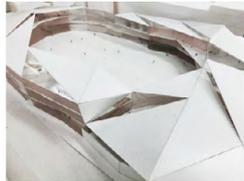


小学校

澤田 通香 / SAWADA Haruka



特別講師 建築史家 加藤耕一



メディアセンター

浅野 文樺 / ASANO Ayaka



特別講師 建築構造家 池田昌弘



DESIGN

COMPETITION

■広島建築学生チャレンジコンペ 2013 優秀賞

課題 「君田の自然の魅力を引き出す」

君田のえんがわ



植木 優行
Masayuki Ueki



君田のえんがわ

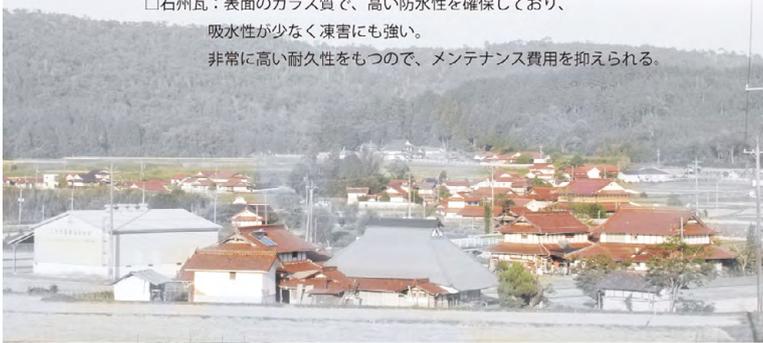
Concept

次のトイレが空くの待ったり。トイレを済ませ、相方が出てくるのを待ったり。相方が出てきたらそのままそこで旅の思いではなしこんだり。温泉あがりに、自然の風にあたりたり。大きな縁側に寝転んでみたり。そんなゆっくりした時間をドライブしながら見た風景の中ですごせます。トイレがきっかけで旅の思いが一つ増えるようなトイレです。

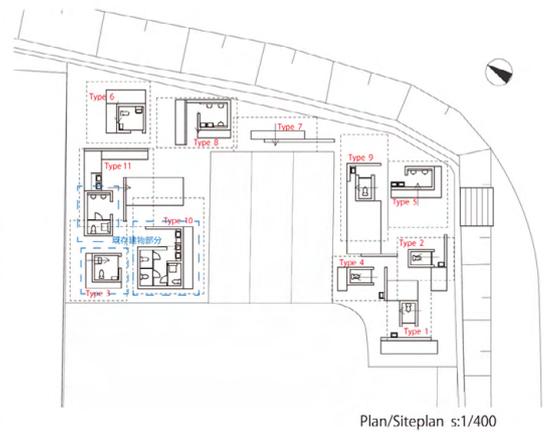
■瓦

□赤い瓦屋根の集落：君田周辺の集落では赤い瓦屋根の集落が多く存在している
本計画でもこの石州瓦という赤瓦を使用する。

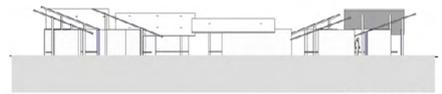
□石州瓦：表面のガラス質で、高い防水性を確保しており、
吸水性が少なく凍害にも強い。
非常に高い耐久性をもつので、メンテナンス費用を抑えられる。



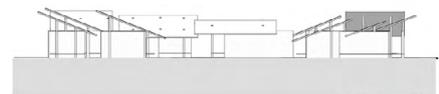
■イメージスケッチ



Plan/Siteplan s:1/400



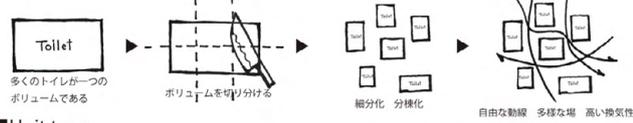
Section s:1/400



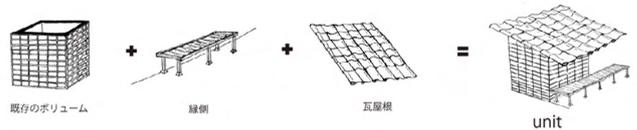
Elevation s:1/400

■Diagram

□通風・動線



□Unit



■Unit type

□type 1: 大便器

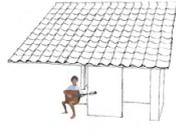
□type 2: 大便器

□type 3: 多目的トイレ

□type 4: 大便器

□type 5: 小便器 × 2

□type 6: 多目的トイレ



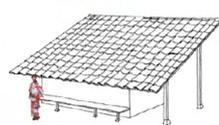
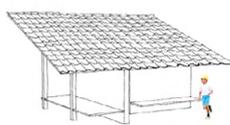
□type 7: ベンチ

□type 8: 大便器 × 1

□type 9: 大便器

□type 10: 大便器 × 3
洗面台 × 3

□type 11: 大便器 × 1
小便器 × 2



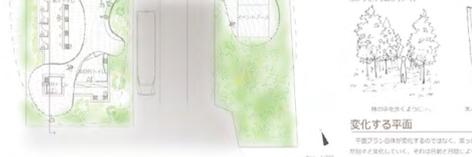
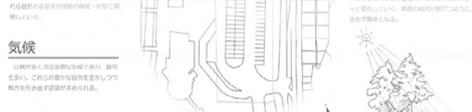
安らぎの大きな葉っぱ ~ 四季纏う屋根 ~

■広島建築学生チャレンジコンペ 2013 特別賞

課題「君田の自然の魅力を引き出す」

安らぎの大きな葉っぱ

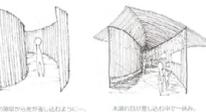
— 四季纏う屋根 —



手銭 光明 Mitsudaki Tezen

中村健太 Nakamura Kenji

Kenta Nakamura



変化する平面

イベントブース

君田の自然の魅力を引き出すため、イベントブースを設け、ここでは君田の自然の魅力や、特産品の紹介を行う。



ダイアグラム



葉っぱの屋根

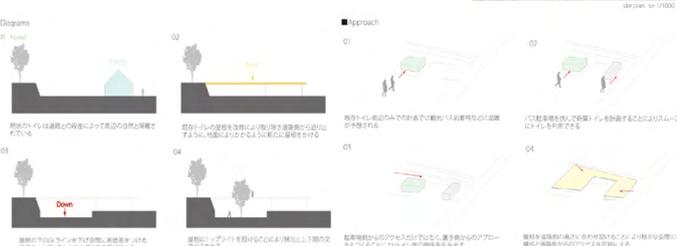


rest roof

— 自然に寄り添う屋根 —



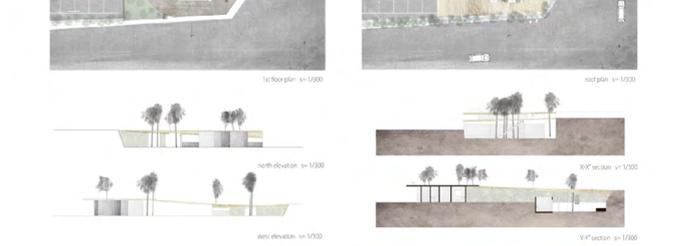
rest roof 自然に寄り添う屋根



屋根の下は自然を感じながら、木と木の間を歩ける。自然の魅力を最大限に引き出す。



屋根の下は様々なアクティビティが楽しめる。自然の魅力を最大限に引き出す。



天成し転生する家



青戸 貞治
Sadaharu Aoto

天成し転生する家

水は最も多才な自然の道具である。水による風化と浸食は、地球の地形をゆっくりと削り、置き絶えず変化をもたらしてきた。何十年何百年と長い年月が経ち、人が住むことをやめた家は埋まるのではなく、水による風化と浸食によってゆっくりと形態を変え新たな家へと生まれ変わる。



木造の田の中に埋め込まれた田の穴を並べることによって空の空間を切り取る。



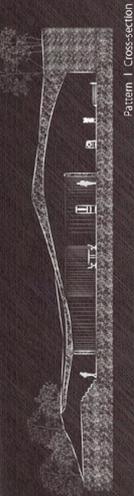
ゆっくりと浸食された崖面から水溜が落ち、窪にたまりやすくなる。水がたまりに含ませる生活スタイルは変化が促される。田舎の田舎には穴の大きさも穴から光が差し込む。



気候の移り変わりは予測出来ないが、この家はどんな気候の移り変わりにとも呼ぶべき様々な表情を繰り返す。



長い年月が経過し、人が住むこととやめた家は、水が浸食した田舎の田舎を模し、新たな機能を持つ家へと生まれ変わる。



地面に呼吸するよう家が住む

石灰岩で造られた崖は、雨水の浸食、風化によってゆっくりと形態を変えていく

石灰岩の窪みに溜まった雨水は気温が下がると氷になり膨張し、亀裂が生じ、そこに動物が住める

長い年月が経過し、人が住むことをやめた家を移した家は、水の浸食によってドリーネのように屋根が崩壊し、小さな池ができる

浸食によってできた池の水は生物の生命のよりどころとなり、様々な動物が集まり住まう。新たな家へと生まれ変わる



私たちは水に依存して生きています。水は私達人間をはじめ全ての生物に不可欠な要素をもち、暮らしを可能にする。しかし、水として水は私達人間にとって不可欠な要素として頼りかたがある。また、暮らしに関しては人間や動物、浸食、風化などの自然の要素も併せて考えている。今回、私は水の与えてくれる良い要素ではなく、建築に関する自身の要素を利用して新たな建築の可能性を追求しようと考えている。

■キルコス国際建築設計コンペティション 2013 金賞

課題 「見えるもの、見えないもの」

なにも無い場所



牧 佑育
Yusuke Maki



なにも無い場所

なにも無い場所とはどういったものなのだろうか、そこに人が存在するとき何をみるのだろうか。

計画したのは、なにも見えない、なにも聞こえない、用途もない場所。

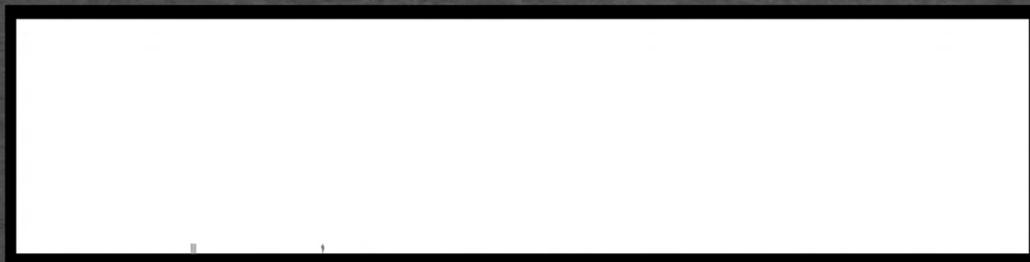
世界と切り離された距離感もつかめないようなただただ広いなにも無い場所。

あるのは私だけ。

そこでは、意識は対象を無くし私自身へと向かう。

思うのは記憶の中の私を形づくっているものたち。

観えてくるのは本当の私。



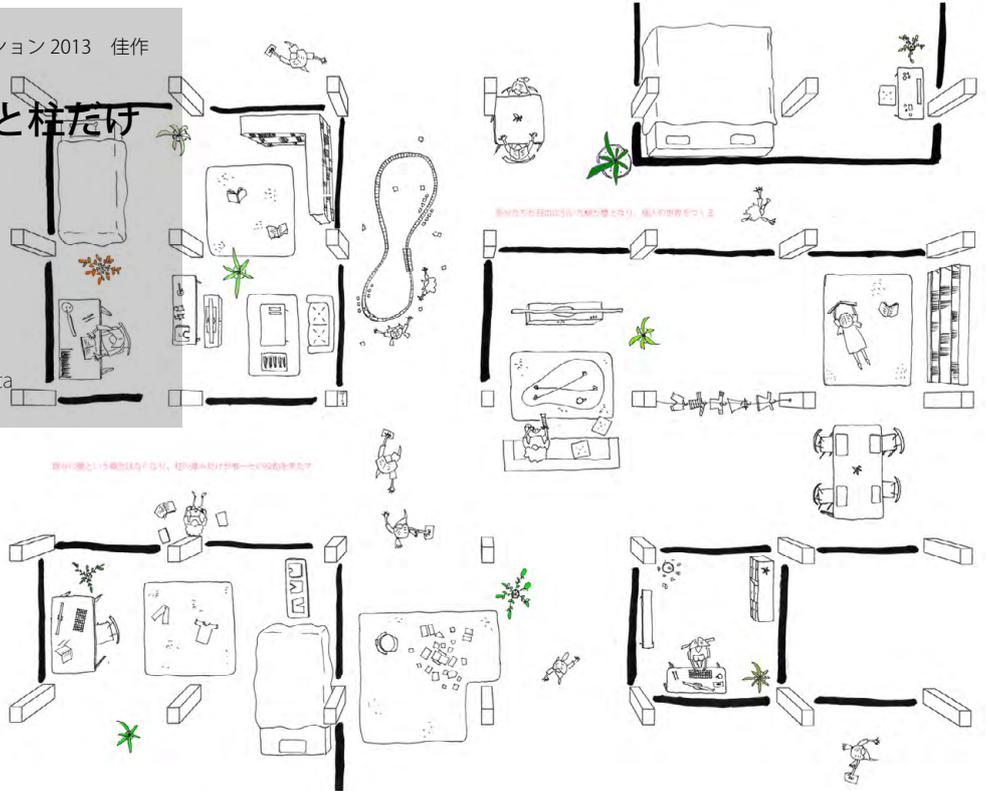
■キルコス国際建築設計コンペティション 2013 佳作

課題 「見えるもの、見えないもの」

そこにあるのは線と柱だけ



藤田 敦
Atsushi Fujita



いっから僕たちはあの字が顔に映っていたのが見えなくなってしまったのはどう

字がいつから大人になるのだらう。

もう一歳あつたときのように壁の中で暮らしてみよう。

そこではさつと僕たちが大人になるにつれて身につけた面を顔まわりのない顔に

りヒットされ、柔らかなしい暮らしが始まるはずだ。

1. 子供の頃に夢が顔に映った顔の字を
完全無視に書き足す。見えないもの
壁を白く塗りつぶすことで見えて来た顔の字を
そんな不安な顔に、見えないもの
見えないものは見えないからか
2. 子供たちが描いた顔の字を
完全無視に書き足す。見えないもの
壁を白く塗りつぶすことで見えて来た顔の字を
そんな不安な顔に、見えないもの
見えないものは見えないからか
3. 自分たちが描いた顔の字を
完全無視に書き足す。見えないもの
壁を白く塗りつぶすことで見えて来た顔の字を
そんな不安な顔に、見えないもの
見えないものは見えないからか
4. 子供たちが描いた顔の字を
完全無視に書き足す。見えないもの
壁を白く塗りつぶすことで見えて来た顔の字を
そんな不安な顔に、見えないもの
見えないものは見えないからか
5. 子供たちが描いた顔の字を
完全無視に書き足す。見えないもの
壁を白く塗りつぶすことで見えて来た顔の字を
そんな不安な顔に、見えないもの
見えないものは見えないからか

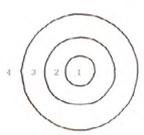
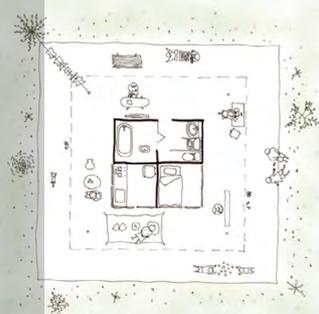
■キルコス国際建築設計コンペティション 2013 佳作

課題 「見えるもの、見えないもの」

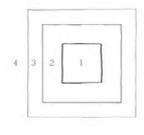
私までの距離、3つの壁



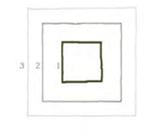
青戸 貞治
Sadaharu Aoto



- 人の持つ「距離」はパーソナルエリアは大抵だに4つある。
1. 身体距離、近くにいる人に対する距離
 2. 身体距離、友人など個人間の距離を定めたときの距離
 3. 社会距離、職場の同僚と一般に仕事をするときの距離
 4. 公共距離、公共の場や公共の場で行動するときの距離



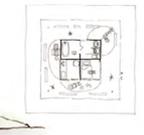
- 人の持つ「距離」を壁として具現化する。
1. 身体距離、パーソナルエリアの距離、職場、友人、トリス、壁など
 2. 身体距離、友人など個人間の距離を定めたときの距離、リビング、ダイニングなど
 3. 社会距離、職場の同僚と一般に仕事をするときの距離、壁
 4. 公共距離、公共の場や公共の場で行動するときの距離、壁



- 人の「距離」は感覚によるもので、感覚距離から測られている。
1. 身体距離は、視覚的にもしっかりと認識できる壁によって測られる。
 2. 身体距離は、視覚的に少し認識できるガラスの壁によって測られる。
 3. 社会距離は、感覚的に無意識に認識する「見えない壁」によって測られる。
- これら3つの壁によって、個人の距離感をどこまで保てるかによりその人の「距離」が具現化される。



- 人それぞれの「距離」には差がある。また、その人の生活によっても「距離」は異なる。
- 社交性が強い人は、「壁」を壊し、開放的な生活を送るだろう。
- 繊細なデザインになり、自分のパーソナルエリアを守る。
- リビングを開放し、みんなでスポーツ観戦している。たまたま人が集まってくる。
- でも、他人のプライベートへの侵入はさせない。



- 「距離」に近い人、今日は気分が落ち込んで自分の部屋はドアを閉める。
- 本棚などの距離感で、自分の「距離」への侵入を拒否するだろう。
- しかし、友達に招待し食事などしながらゆっくり過ごす。
- 心を許した人との交流を大事に。
- 相見は、視覚的に測るから。



SEE YOU NEXT YEAR

2013 年度 近畿大学工学部建築学科作品集

平成 26 年 (2014 年) 9 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, 2014