

KINDAI UNIVERSITY

FACULTY OF ENGINEERING ARCHITECTURE DESIGN COLLECTION 2021



Contents 目次

Diploma Design 卒業設計

01 魚線 -変わりゆく魚と魚食文化の再構築-	船山 武士
02 心象風景が造る火葬場	上垣 勇斗
03 湯道に触れる -湯と戯れ人と分かち温泉空間-	新浪 愛由帆
04 題名のない旅路	東屋 京夏
05 島に生きる、島に宿る -関前みかん産業が生んだ建築空間の再編-	吉田 真子
06 万博再生計画 -衣類の再利用と調和-	淵上 豊真
07 Island is land -とうとう渡島-	中村 隼平
08 Central Bridge -繋げる場から、繋がる場へ-	川崎 郁人
09 西広島駅改修計画	中川 琳太郎
10 Wild Childcare Center -Space for early childhood education and childcare-	藤田 虎之介
11 ふらっと立ち寄る屋上空間 -自由な時間と個性の発揮-	難波 亜衣
12 見えないシンボル -創造する余地空間-	川崎 俊也
13 水辺のマーケット	小迫 友樹恵
14 Book Travel -新しい本との出会いを見つける旅-	小林 成樹
15 空間崇拜 -名前のない建築-	池内 聡一郎
16 Earth -学生たちの楽園-	中村 悠暉
17 酒都建築	坂口 輝
18 space storage tower -都市の余白で成長する2つの都市のカタチ-	宮脇 大樹
19 都市に広がる農園 -みんなの庭-	新谷 恭平
20 梅の皮膚に瘡蓋をかける	古川 智大
21 アートに泊まる -音と人が交わる体験空間-	植田 優花
22 自然と呼応する岩室	橋 敬大
23 1000人住宅	村川 晴記
24 都市遊牧	藤家 耕太
25 空の都 -ドローンによって開かれる辺境地-	小澤 叶萌

03

Graduation Project 卒業制作

01 陰影の世界	後藤 柚紀
02 Ladder Shelf	宮原 佳那

31

Master's Design 修士設計

01 暮らしに従う家 -狭小空間ユニットによる可動的建築物の提案-	西川 優
02 自然を主とした住空間の提案	中山 遼
03 誤読と重層 -風景をつなぐ建築-	瀧下 裕治
04 GLからの脱却 -未来を見据えた高架下建築-	久志本 玲皇
05 小さな誘導が日常の表情を変えていく -「遊具」から抽出した『楽しさ』の研究と事例調査による能動的建築の提案-	西本 有輝子
06 建築の可動の可能性	河上 悠人
07 やわらかい建築	池田 友彦
08 廃ガラスが創る未来 -自然と人間の新たな関係性-	野村 陸

35

Architectural Design Practice 設計演習 I,II,III

2nd Design 2年 後期建築設計演習 I
01 将来の自邸
02 コミュニティセンター
3rd Design 3年 後期建築設計演習 II
01 現代美術のための美術館
02 集合住宅
3rd Design 3年 後期建築設計演習 III
01 小学校
02 メディアセンター

53

Design Competition 設計コンペ

01 第8回 POLUS -ボラス- 学生・建築デザインコンペティション
02 UKIHAデザインコンペ第2回
03 2021年度支部共通事業 日本建築学会設計競技
04 ひろしま建築学生チャレンジコンペ2021
05 WASA世界建築学生賞2021
06 建築新人戦2021
07 第12回JIA・テクスチャレンジ設計コンペ
08 第13回エイブル空間デザインコンペティション
09 第48回五三会建築設計競技2021
10 日本ペイント国際学生コンペAYDA2021
11 第28回空間デザインコンペティション
12 ハーフェレ学生デザインコンペティション2021

61

Diploma Design 卒業設計

01 魚線 -変わりゆく魚と魚食文化の再構築-	船山 武士	04
02 心象風景が造る火葬場	上垣 勇斗	05
03 湯道に触れる -湯と戯れ人と分かち温泉空間-	新浪 愛由帆	06
04 題名のない旅路	東屋 京夏	07
05 島に生きる、島に宿る -関前みかん産業が産んだ建築空間の再編-	吉田 真子	08
06 万博再生計画 -衣類の再利用と調和-	淵上 豊真	09
07 Island is land -とうとう渡島-	中村 隼平	10
08 Central Bridge -繋げる場から、繋がる場へ-	川崎 郁人	11
09 西広島駅改修計画	中川 琳太郎	12
10 Wild Childcare Center -Space for early childhood education and childcare-	藤田 虎之介	13
11 ふらっと立ち寄る屋上空間 -自由な時間と個性の発揮-	難波 亜衣	14
12 見えないシンボル -創造する余地空間-	川崎 俊也	15
13 水辺のマーケット	小迫 友樹恵	16
14 Book Travel -新しい本との出会いを見つける旅-	小林 成樹	17
15 空間崇拜 -名前のない建築-	池内 聡一郎	18
16 Earth -学生たちの楽園-	中村 悠暉	19
17 酒都建築	坂口 輝	20
18 space storage tower -都市の余白で成長する2つの都市のカタチ-	宮脇 大樹	21
19 都市に広がる農園 -みんなの庭-	新谷 恭平	22
20 梅の皮膚に簷蓋をかける	古川 智大	23
21 アートに泊まる -音と人が交わる体験空間-	植田 優花	24
22 自然と呼応する岩室	橘 敬大	25
23 1000人住宅	村川 晴記	26
24 都市遊牧	藤家 耕太	27
25 空の都 -ドローンによって開かれる辺境地-	小澤 叶萌	28



卒業設計 最優秀賞 / 広島平和祈念卒業設計展2022
魚線 -変わりゆく魚と魚食文化の再構築-

船山 武士
Takeshi Funayama
建築意匠研究室

優秀賞 / 福岡デザインレビュー2022 69選
魚の仲卸店や加工場が多くあった魚の棚商店街と港の間に空き地や空き家が増え、明石の魚食文化が薄まりつつある。商店街と港の間に生産から販売までの魚の流通路を計画し、明石の魚食文化を再構築する。港・加工場・商店街を線で繋ぎ、その線は魚食文化動線となり商店街までではなくその延長線上の家庭の食卓まで魚食文化動線を引く、その線を魚線と名付けた。その線は明石だけでなく全国各地に広がり明石の魚食文化を広げ、この魚線が全国の魚食文化再構築の基盤となるだろう。



タコ干し場 (屋根)
屋根が干し草になっており、季節によって干されるものが変わり、季節により少し違った空間が生まれる。また、魚やタコの影が落ち、影により季節を感じる。



交じり合うベルトコンベアー
セリ下された色々な魚が、ベルトコンベアーにより空中で魚が飛び交うような未来的な空間。



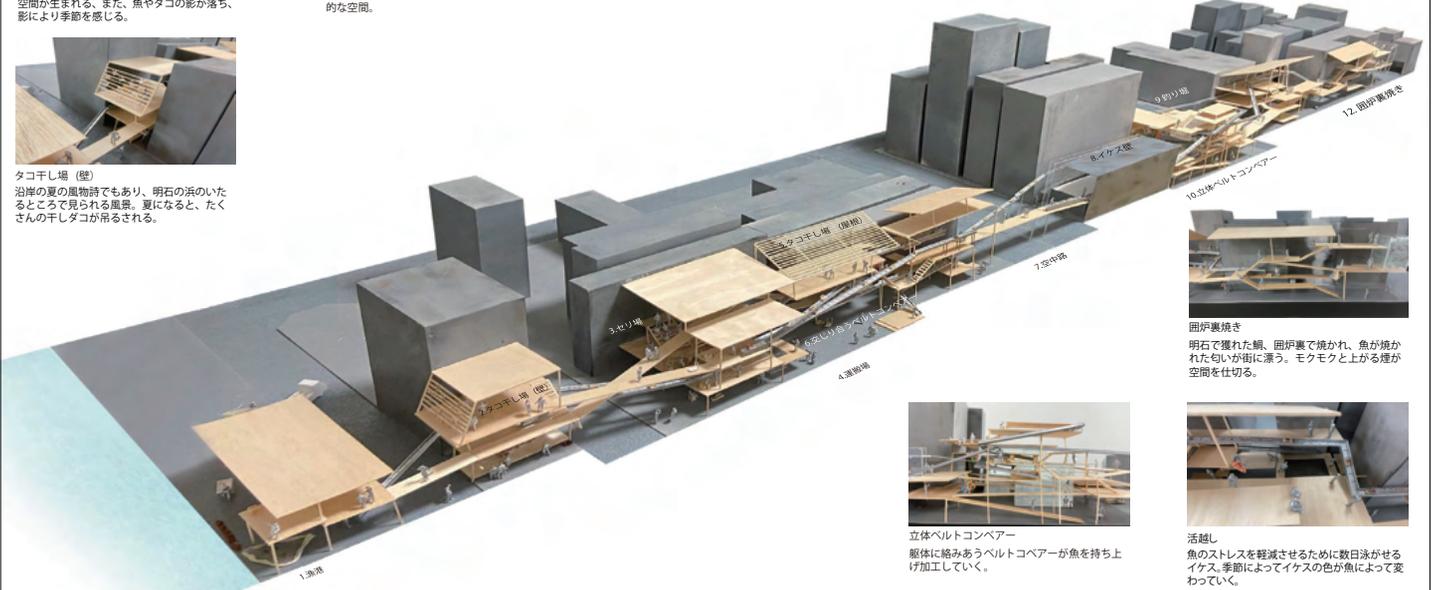
空中路
ベルトコンベアーにより道路の上を魚が飛んでいるような空間をつくる。



商店街からのファサード
商店のファサードがイクスになって海のの中に入るような空間。



タコ干し場 (壁)
沿岸の夏の風物詩でもあり、明石の浜のいたるところで見られる風景。夏になると、たくさんの干しタコが吊るされる。



1.漁港
明石の海で捕れた新鮮な魚をはじめ、楽しい食卓をお送りする即売市場である。



セリ場
セリ落とされた魚はト口箱に積まれ、魚の棚商店街や加工場へ運ばれる。普段は入れない、セリ場に気軽に入れる貴重な場となる。



運搬場
明石港で水揚げされた魚は、京阪へ運搬されるために多くのトラックが集まる。



立体ベルトコンベアー
船体に絡みあうベルトコンベアーが魚を持ち上げ加工していく。



活越し
魚のストレスを軽減させるために数日泳がせるイクス。季節によってイクスの色が魚によって変わっていく。

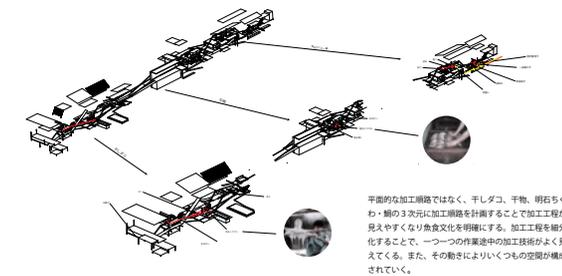


イクス壁
イクスの向こう側が見えるため、向こう側が水中にいるように見える。

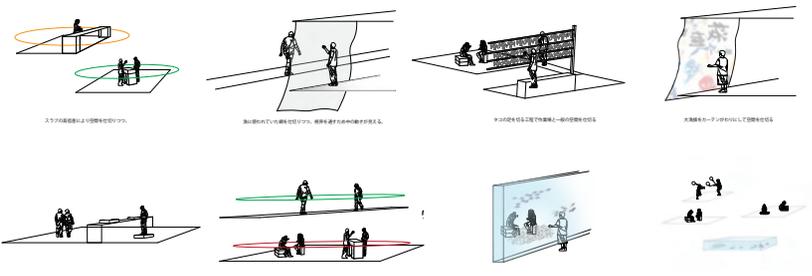


立体釣り場
海から離れた陸地で明石港以外で捕れた魚を誰でも手軽に釣ることを楽しむことができる。また、この釣り場で釣れる魚は海と同様に放流されており、新鮮な釣りの体験ができる。

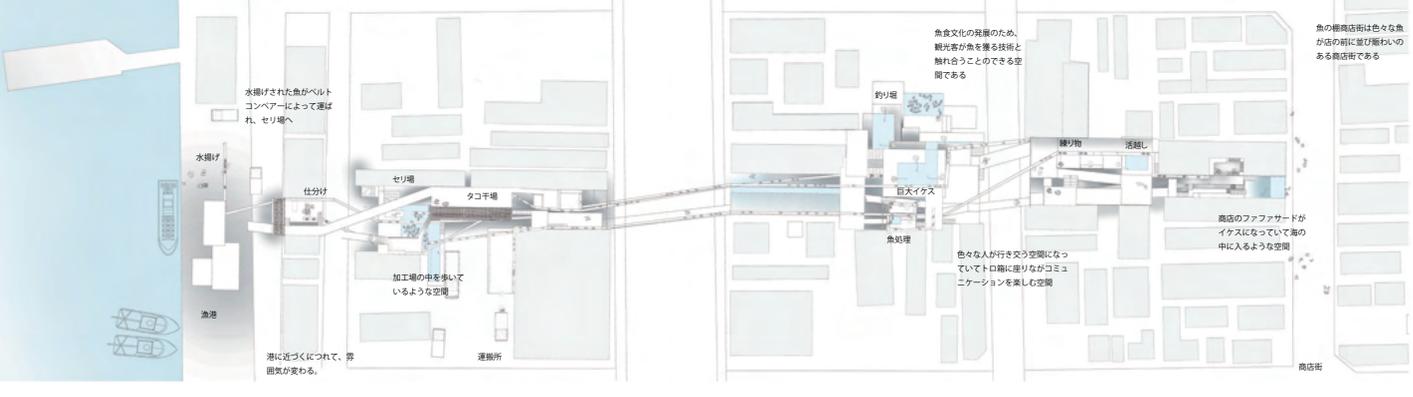
加工工程



空間構成



平面図





卒業設計 優秀賞
湯道に触れる

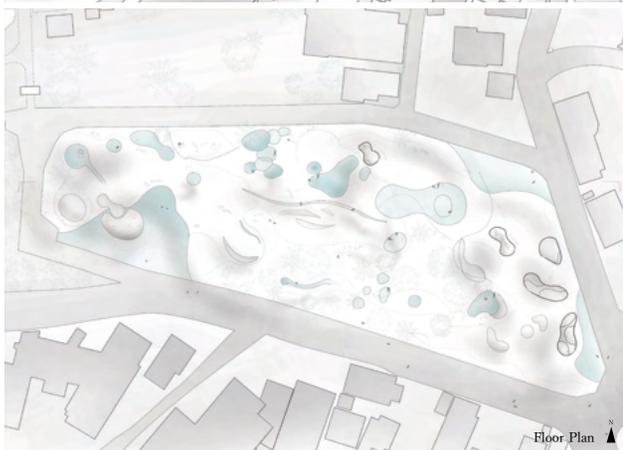
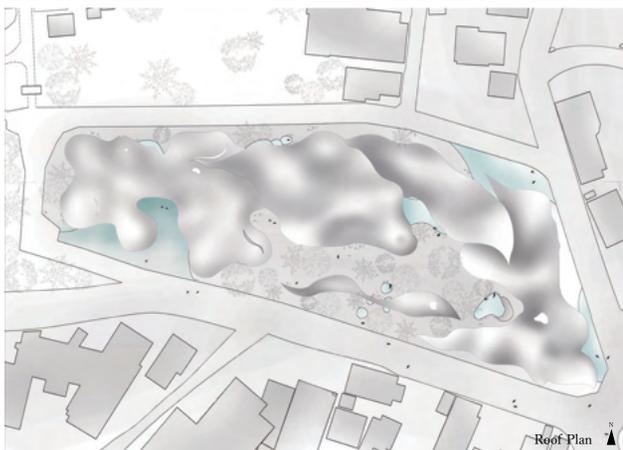
-湯と戯れ人と分かち温泉-

新浪 愛由帆
Ayuho Niinami
建築意匠研究室

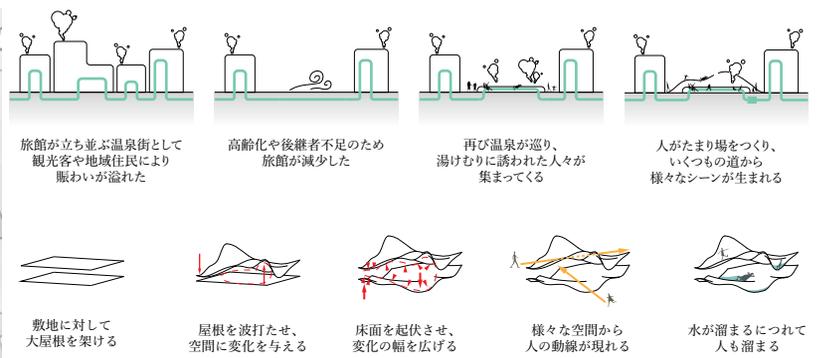
高齢化、後継者不足により衰退してしまった街に温泉を利用した様々な空間を提案する。
温泉により出来上がる空間は観光客はもちろん地域住民の交流の場となるだろう。
温泉という共通項でつながりつつ、利用者が各々自由に活動することで気軽に湯と、そして人と触れ合うことができる場となることを目指す。



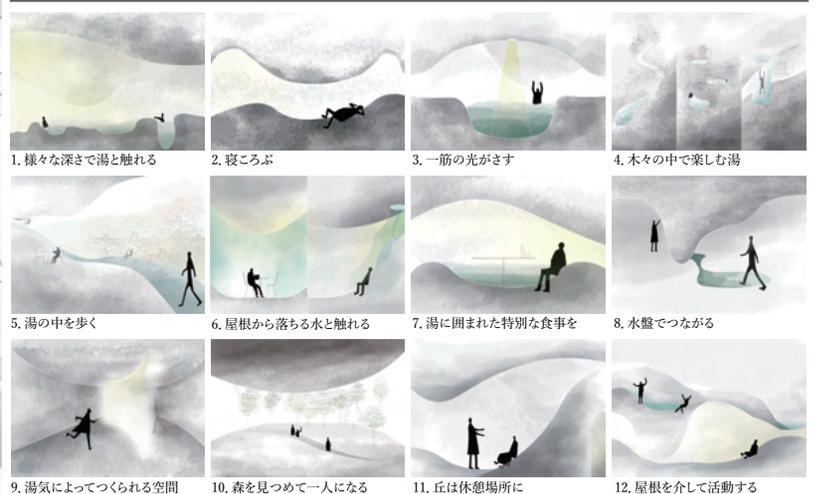
Plan



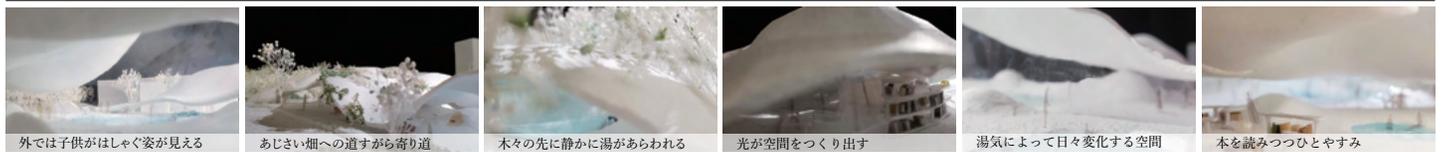
Diagram



Space Composition



Architectural model





卒業設計 優秀賞/広島平和祈念卒業設計展2022 優秀賞

題名のない旅路

東屋 京夏
Kyoka Azumaya
建築意匠研究室

未来への可能性は常に曖昧である。
曖昧である事に様々な希望を抱き、可能性を見出している。
私は、いつも未来では素晴らしい人間であると思い、しかし、
いつかの未来を生きる私は素晴らしい人間ではない。
何もかもから逃げ出し、1人になりたい私。そんなさなかに会う
18のフォーリー。フォーリーは私にとって、今まで手に取らなかった本を読
むようなきっかけを造る役目を果たす。



題名のない旅路

ふと思い返せば、立ち寄ったどの建物にも人がいた痕跡があった。どの痕跡も自由だった。

静けさが、孤独感を与えたが、同時に、自分と向き合う時間を与えた。まだ帰りたいなかった。私は朝日を背に受け進むことにした。

しかし私は、明日のことも考えられずに、目を閉じる事にした。

誰かのギャラリを抜先に進んだ。

山を登って少しの所にそれはあった。

八月二十六日
全てから逃げ出したその日、私は沢山の人に会った。

森が建物を避けていた。

入口のようをそれに吸い込まれ、別世界に行くような感じがした。

地面に散らばった紙には、日記が綴られていた。

先へ先へと進む。

遠く七つのアーチが私を先へと誘った。

木に覆われた地面に光を差し込ませている建物があった。

大小様々な開けられた穴やわらかい光が落ちて



卒業設計 優秀賞
島に生きる、島に宿る
 一関前みかん産業が育んだ建築空間の再編—
 吉田 真子
 Mako Yoshida
 建築意匠研究室

瀬戸内の素朴な建築遺産を隠し持つ岡村島の再生計画。約一年間をかけて、敷地踏査を行い、岡村再生のキーパーソンとなる住民を20名ほど選出した。本提案では、分散型宿泊施設として再編した。受付、寝室、食堂、風呂の機能が岡村スケールで村に分散し、既存コミュニティや既存空間、その他の機能と面的に交わりながら村を彩っていく。

島に生きる、島に宿る

一関前みかん産業が育んだ建築空間の再編—

農村な村の資源を掘り起こす。
 ヒアリングを軸に村に残された空間を再発見し、コミュニティを基に地域に根づいた文化的景観を分散型宿泊施設を通して再編する。

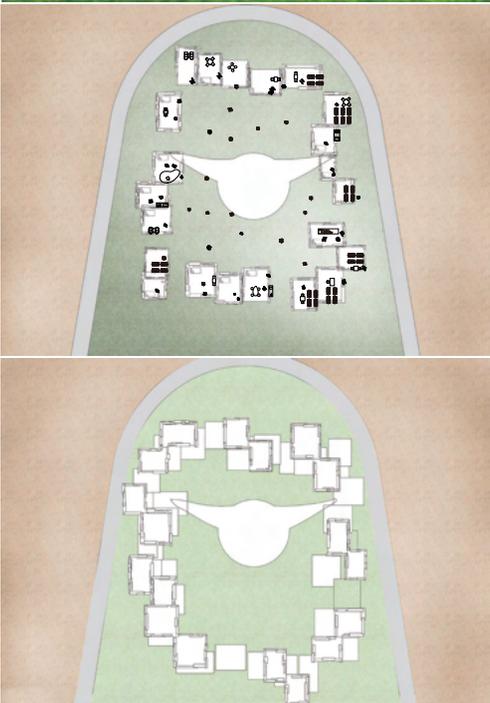




万博再生計画 -衣類の再利用と調和-

淵上 豊真
Toyoma Fuchigami
建築意匠研究室

大阪万博は日本を目に見える形で変化をもたらした。その一つとして服装である。開幕当時は背広やスーツ、学生服姿というフォーマルな着衣を纏っていた。だが、閉幕する頃にはカジュアルウェアが目立つようになり、日本人のファッションに変化を与えた。今回の計画ではファッションの過去・現在・未来について見直す場所にする。

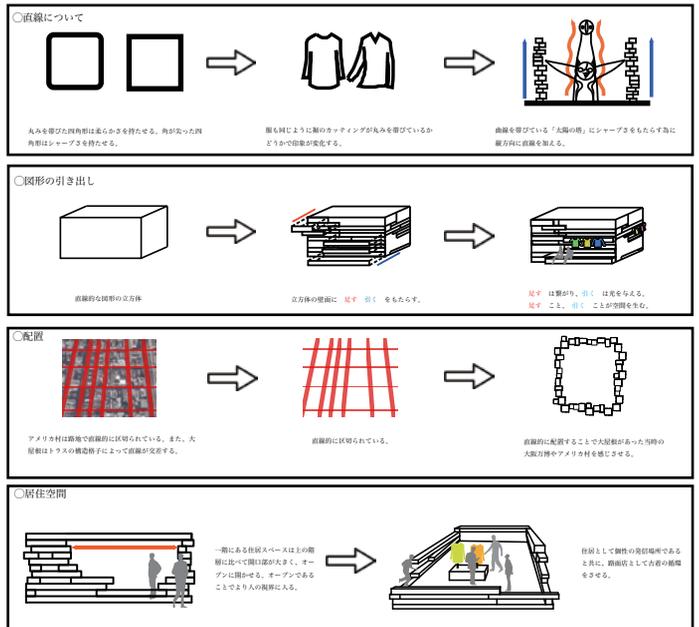


設計手法

●大屋根
1979年の大阪万博の際にシンボルゾーンの太陽の像を模した屋根に建てられた建物である。設計は当時著名な、トヨタ財団による建築家の公募競争を用いた。太陽の形も一つの広場の要素を捉え、大阪万博の役割の一つだった。1979年に解体された。



●アメリカ村
心斎橋も難波の間に位置するエリアと呼ばれる地域の観光スポットの一つ。トレンドの発信地として、真ん中に位置する御津御堂（三角公園）を中心としたファッションのトレンドに導かれた人が多く集まっている。しかし、徐々に寂れてきたという声もある。今の時代ではインターネットの普及によりリアルな集客の機会が大きく変化していることが問題であると考えられる。

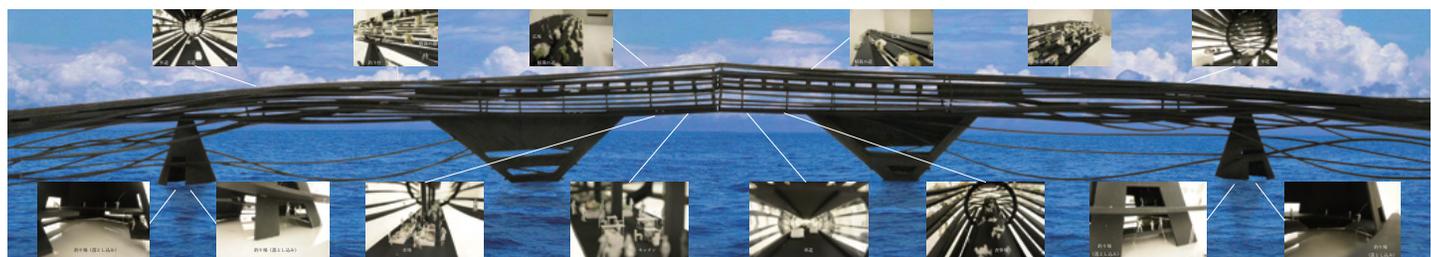
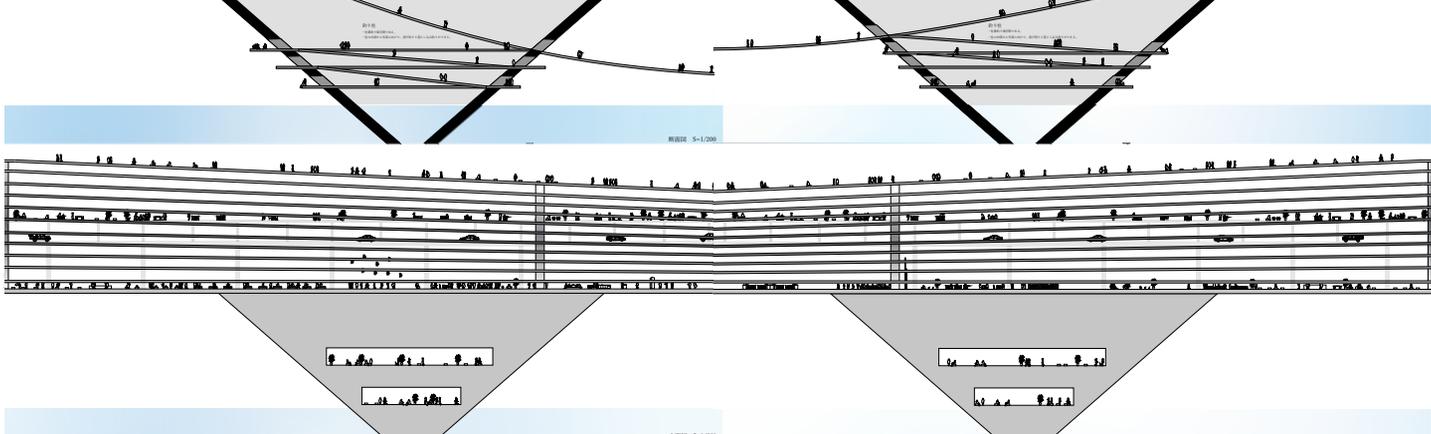
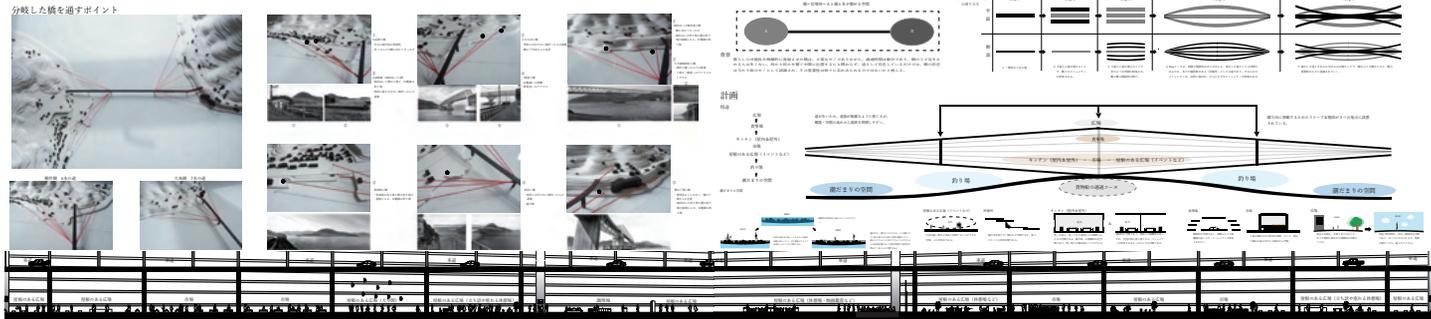
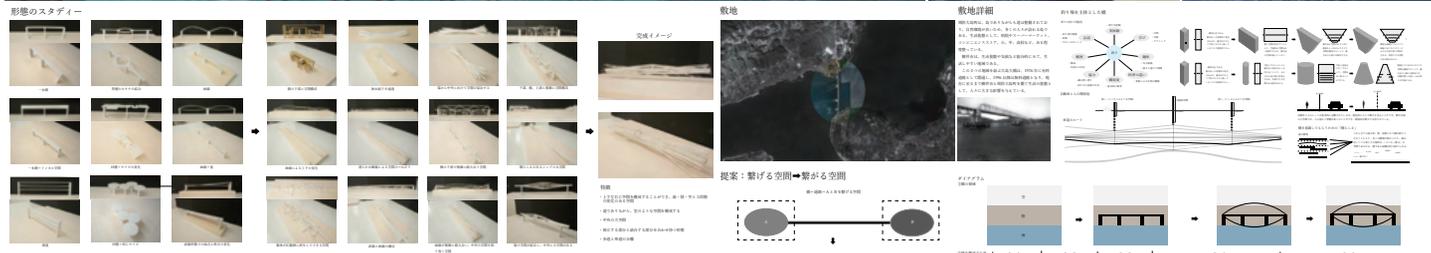




Central Bridge

川崎 郁人
Fumito Kawasaki
建築意匠研究室

本計画では、「繋げる」だけでなく、人と人、モノとモノ、地域と地域など、多様なものが「繋がる」橋を計画する。開通当時以上に橋の重要性に気づいてもらい、拠点としての橋の記憶が徐々に取り戻されることに期待する



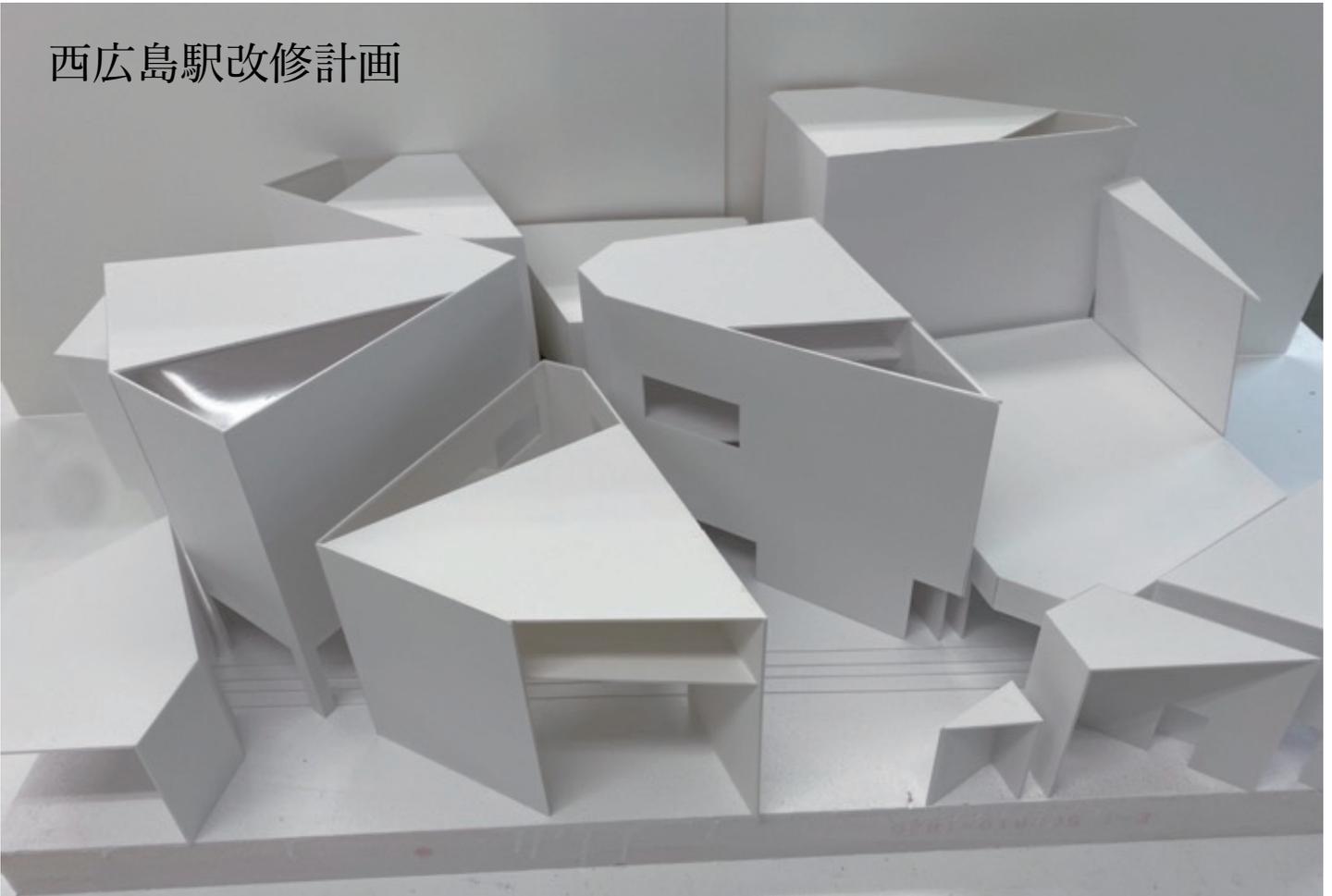


西広島駅改修計画

中川 琳太郎
Rintaro Nakagawa
建築意匠研究室

本計画は、西広島駅やその周辺を改修することでさらに街が活性化するのではないかと考え、JR 山陽本線、広島 電鉄市内線・宮島線、アストラムラインの駅が一体となる建築を設計する。

西広島駅改修計画



本計画は、西広島駅やその周辺を改修することでさらに街が活性化するのではないかと考え、JR 山陽本線、広島 電鉄市内線・宮島線、アストラムラインの駅が一体となる建築を設計する。



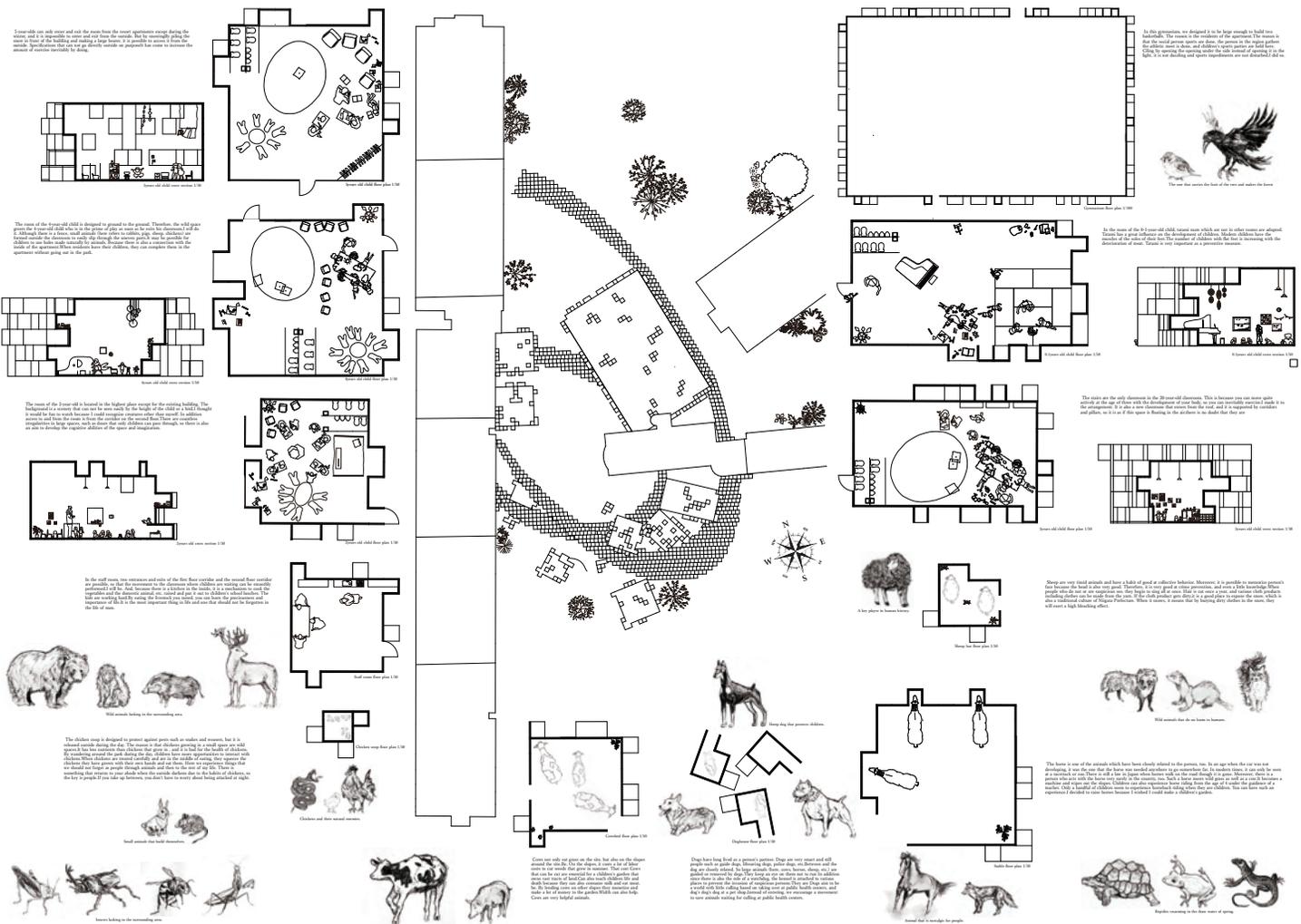
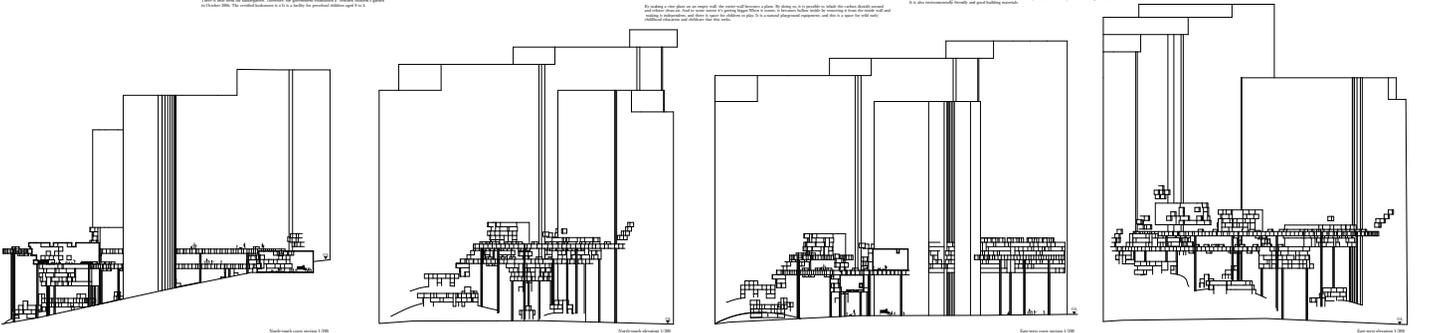
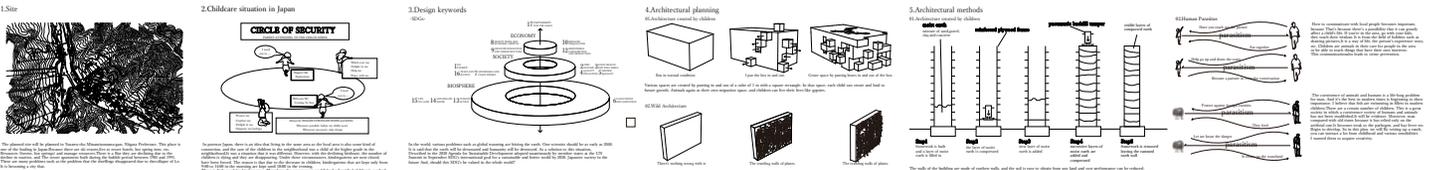
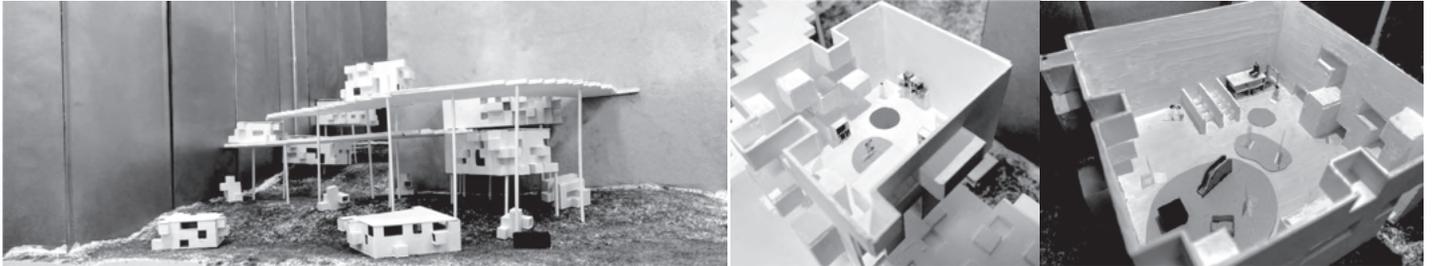


Wild Childcare Center

~Space for early childhood education and childcare~

藤田 虎之介
Toranosuke Seton Fujita
建築計画研究室

Japan is now aging with a declining birthrate. And with the impact of covid-19 people are getting everything online. The world of the Internet is only convenient and as the word "Seeing is like a glance", it can not beat the real thing. In this project, wild creatures and animals were put in order for children to experience the real nature. Papers have been published around the world on the relationship between children and animals, and according to one theory, the time spent with childhood animals determines the child's future communication skills. We wanted children with a future to experience a more realistic world, and aimed at a new relationship between nature, architecture, and children.

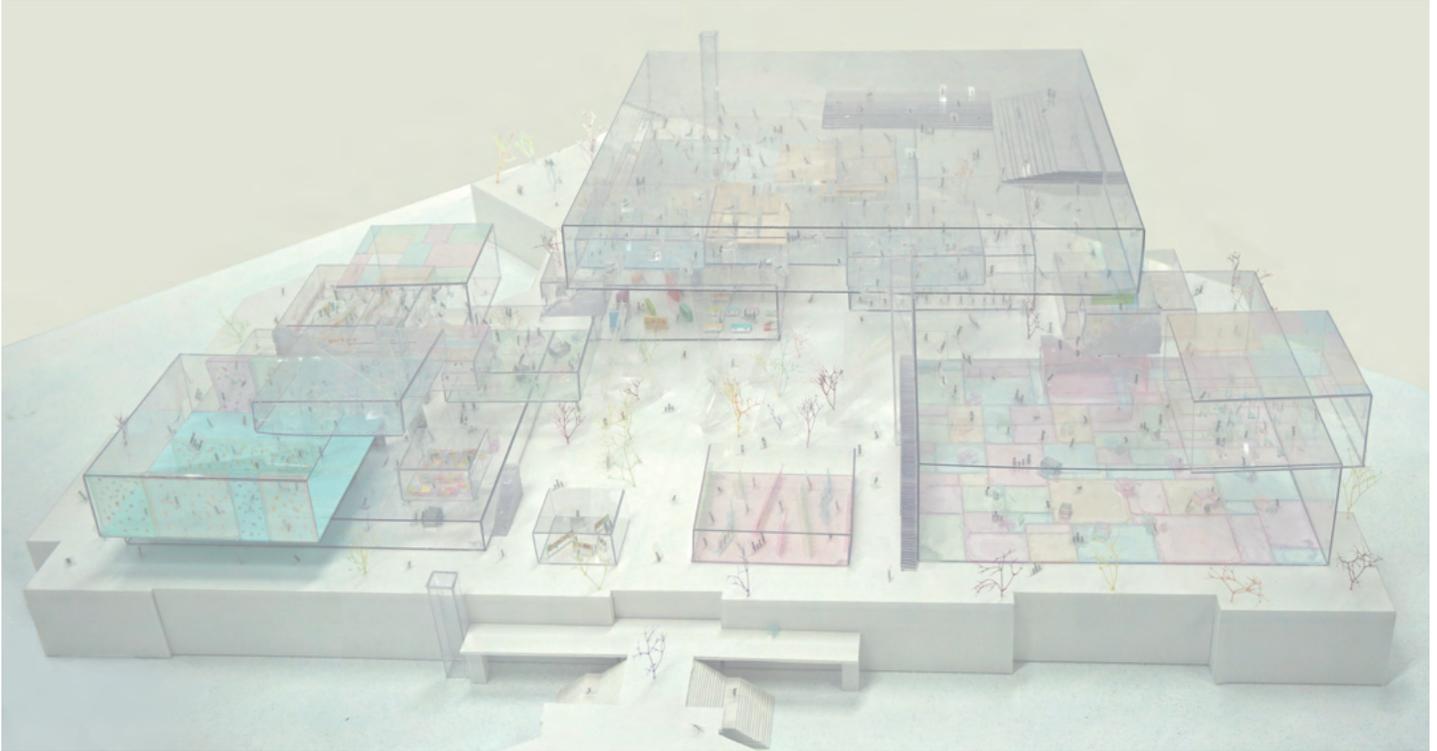




ふらっと立ち寄る屋上空間 - 自由な時間と個性の発揮 -

難波 亜衣
Ai Namba
建築意匠研究室

世の中では様々な変化が常に起こっている。現在アメリカの方ではショッピングセンターの衰退が進み、原因の一つとしてネットショッピングの普及が挙げられる。それは今後日本にもあり得る事である。そこで地元倉敷からヒントを得ながら、有効活用されていない屋上に販売を目的としない空間を創る。各々の個性を發揮し、自由に過ごせる空間を提案する。



- 倉敷からヒントを得る - 空間の構成例 -

<倉敷ガラス (小谷ブルー)>
創設者の小谷真三氏が複数の職人が分担して行った吹きガラスを一人でこなすスタジオガラスとして、技術を確認させた。特徴的な青色は「小谷ブルー」と称されている。一見色味が強いように感じるが、実際は手仕事独自の柔らかい雰囲気を纏っている。



<水>
倉敷といえば倉敷美観地区を思い浮かべる人も多い。そこには倉敷川という川が流れており、倉敷美観地区の風情をより一層引き立てている。くらしき川舟流しが行われていたり、白鳥がいたり種やかな時間が流れている。
また、アリオ倉敷建設前には倉敷チボリ公園という遊園地があり、そこには大きな池が存在した。その池の周辺には飲食店やボートがありゆったりとした空間になっている。

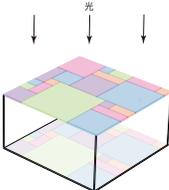


<自然 (植物)>
自然にも癒し効果があると言われる。こちら美観地区と倉敷チボリ公園から主にヒントを得た。美観地区の倉敷川の両端に緑が存在する。倉敷川と相まって自然の癒し効果が増している。倉敷チボリ公園には木も多く少し広い花壇もあった。



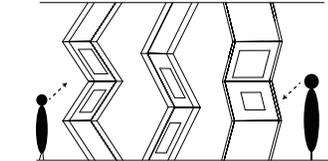
<ライブ会場>

路上ライブやライブ会場のようなところで活動する一般の歌手やバンドの人が歌ったり演奏したりするスペース。
天井のガラスに色を入れる事で自然の照明が完成する。



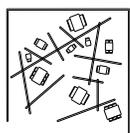
<展示室>

上を見たり、下を見たりしながら作品をみる。身長などによって見え方も変わる。



<自習 / 休憩スペース>

ガラスでランダムに組むことで空間の大小ができる。それぞれの好きなスペースで勉強や仕事、休憩する。場所によっては何も無いところもある。



<トレンドコーナー>

服、家具、雑貨など季節や時代のトレンドを知るコーナー。駅近であるアリオ倉敷ならではのふらっと気軽に立ち寄る事ができるコーナー。気になる物があると後日買いに来ることになる。

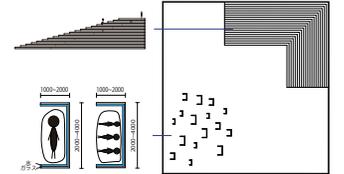


<図書コーナー>

天井には水が流れ、癒しのゆったりとした空間になる。上にはクラミンクの体験コーナーがありマットで暗くなってしまふ部分もあるが、ガラスのため採光は十分に取れる。

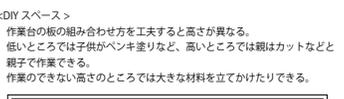
<展望台>

階段を登ってより高い場所から景色を眺める事ができる。また、幅が1メートルあり、座って会話したりすることもできる。日向ぼっこスペースでは、壁に水を流す事によってプライバシーの確保ができ、天井にも水を貯める場所があるため、揺れにくく癒しの空間となる。



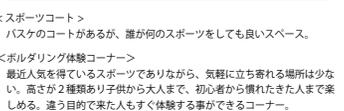
<体験教室>

英会話教室やお料理教室など得意とするものを教えるスペース。ふらっと立ち寄り、参加する事ができる。3面が水の壁となっており、視線を遮る事ができる。1面は壁がガラスで段々になっており、一部が外から見えるようになっている。



<DIYスペース>

作業台の板の組み合わせ方を工夫すると高さが増える。低いところでは子供がペンキ塗りなど、高いところは親がカットなど親子で作業できる。作業のできない高さのところでは大きな材料を立てかけたりできる。



<スポーツコート>

バスケのコートがあるが、誰が何のスポーツをしても良いスペース。

<ボルダリング体験コーナー>

最近人気を得ているスポーツでありながら、気軽に立ち寄れる場所は少ない。高さが2種類あり子供から大人まで、初心者から慣れた人まで楽しめる。違う目的で来た人もすぐ体験する事ができるコーナー。



<イベント会場>

フリーマーケットや催し物、コンサートなど利用方法はその時によって異なる。



広島平和記念卒業設計展 12選
見えないシンボル-創造する余地空間-

川崎 俊也
Toshiya Kawasaki
建築意匠研究室

福井城跡地にかつての城下町のカタチを反転させて生まれた
ヴォイドは、
過去を表しながらこれからを照らしていく
それが始まりの場となり福井を花めかせる
ヴォイドから創造する福井の輪郭をなぞる



01.敷地



02.シンボルの定義

シンボルは、カタチのないものや抽象的なものを具体的なものとして表す。要は一つで抽象的な全体を表現できなければならない。そのためには誰もが把握できる特徴を持つ必要がある。それには、カタチ、造形、雰囲気、体験など様々な要因がある。
シンボルが生み出す空間や雰囲気は地元の人にとってはホームとなり、知らない人にとっては目印になることでシンボルとしての存在意義が見いだされるのではないか。
特徴が作り出した空間がその場を訪れた人の中にシンボルを創り出す。
02-1 印象
その場所に訪れ、見たことのない景色を見たり、はじめての体験をするとき自分の中で新たなフォルムが作られ、記憶や経験として残り続ける。
経験したことのない空間を訪れ、その場の雰囲気や環境などを体験した際の感じ方や捉え方や捉え方で、その場所は人それぞれの様々な印象を与えることができる。
02-2 造形
シンボルとなるには特徴的で思い浮かべやすい造形である必要がある。特徴があることで共通認識がしやすく、誰もがシンボルとしてとらえやすくなる。
外観に特徴があるものや超高層で目立ちやすいシンボルではなく、見たことのない空間を魅せて人の記憶に残るシンボルとする。

03.提案

この場所が400年以上福井の中心地であったことを、ヴォイドに間接的に示し、歴史を想像させ、その空間からそれぞれが福井の顔を創り出す。
03-1 ソックツ
ヴォイドの掘るカタチに意味を持たせ、壁面の石垣を用いて空白から空間を創り出す。訪れる人がこの場にヴォイドがある意味を想像する。のカタチから過去を想像し、空間からこれからを想像を創り出す。
ヴォイドから創造したものが、福井の輪郭となり、この場を練り歩くことでシンボルとなる。
03-2 体験
昔シンボルを支えた石垣は、ここでは現在のシンボルを創り出すための大きな存在となる。
街中に突如現れる大きなボリュームの中には、石垣に囲まれた非現実的な地下の大空間が広がり、それに対して地上に盛られた石垣は、中を海り歩いて様々な空間を体験できる。

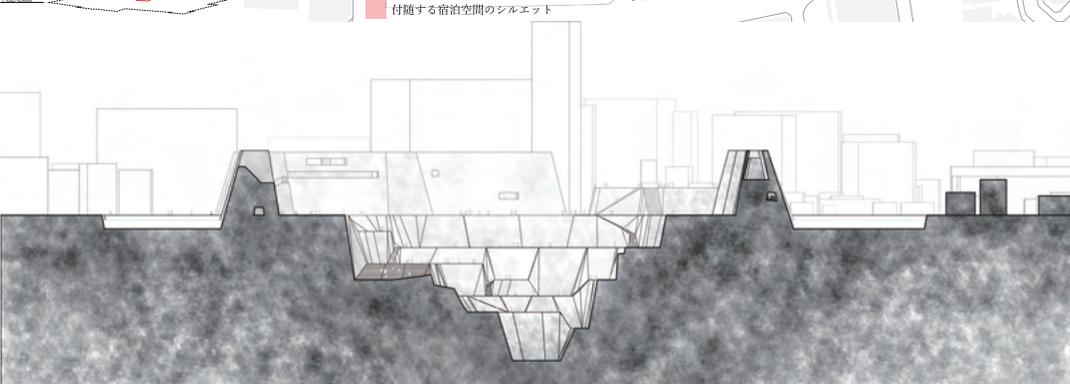
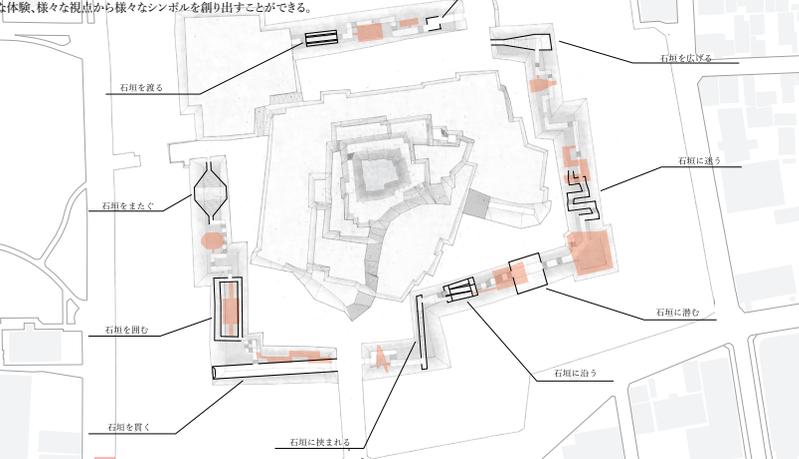
04.ヴォイド

福井の城下町が最も栄えた時代の石垣のラインを抽出し、かつての城下町の形を現在の本丸内に配置し、堀で分けられた区画ごとに掘り下げていく。かつての城下町が本丸に現れ、空間を創り出す。



05.動線スポットと宿泊

地上の石垣は、縦うように中をめぐる事ができる。石垣の中をめぐる途中には、10種類の全く異なる空間が広がり、10地点で石垣の様々な表情を見ることができる。
その空間に似た部屋に泊まることができ、昼間では見ることができないシンボルの姿を見ることができる。
様々な体験、様々な視点から様々なシンボルを創り出すことができる。

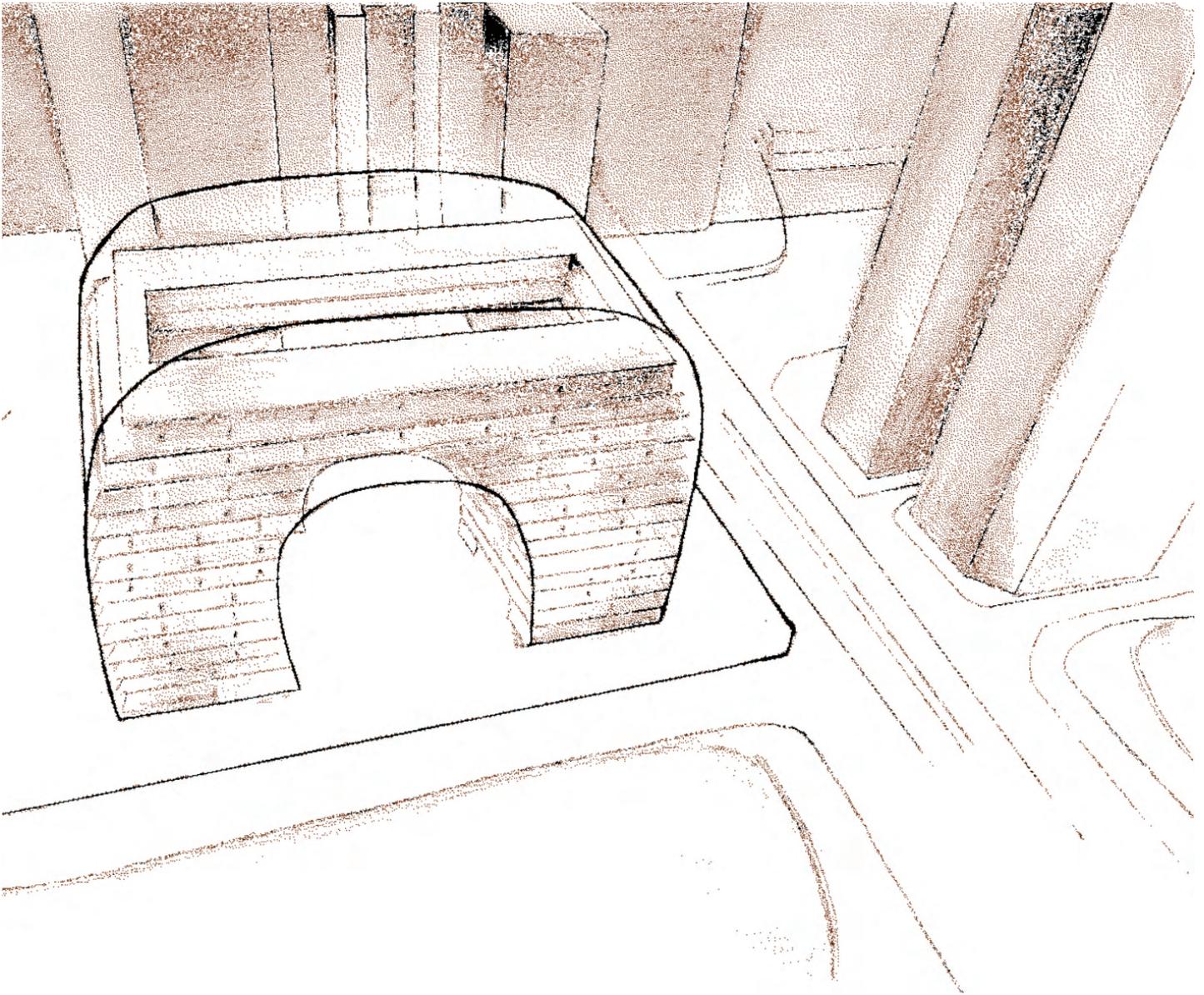




水辺のマーケット

小迫 友樹恵
Yukie Kosako
建築計画研究室

広島市は「水の都」として呼ばれ栄えてきた街であり駅の目の前は大きな川がみられる。しかしそれを活かした建物や利用はされておらずどこかもの寂しい感じがする。また、駅は大都市や地方都市、まわりに自然があるなどその街を特徴付けるような場所にありながらもどこへ行っても同じように感じるがよくある。そこで、このような背景から本計画では水辺を活かし駅を特徴付けるような施設の提案をする。



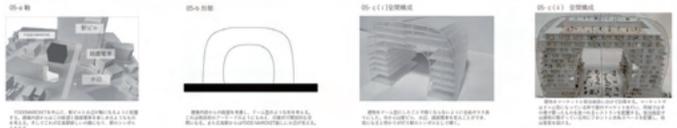
01 社会背景



04 広島駅の背景



06 ダイアグラム





Book Travel

-新しい本との出会いを見つける旅-

小林 成樹
Naruki Kobayashi
建築意匠研究室

本計画では、この街の問題となっている街の余白を利用した図書館を設計する。一般的な図書館とは違い、本を置く・読む・返す場所をランダムに配置することにより、新しい本との出会いや街の中で自分に合った快適な読書空間を見つけることのできる図書館である。そしてこの図書館は、図書館外の街の人たちにも影響を及ぼしていく。

Book Travel ~新しい本と出会いを見つける旅~



敷地情報
敷地は駅前広場と公園で構成されている。この敷地は幅広い層の活動が行われている地域である。またビルとビル間の隙間や、駐車場の上空に余白が豊富に存在している。本計画はこれらの余白を利用した図書館を設計する。

一般的な図書館との違い
1. 目的の異なる図書館
一般的な図書館は、主に読書や学習のための空間を提供している。一方、本計画の図書館は、読書だけでなく、交流やイベントのための空間を提供している。

図書館の役割
読書、交流、イベントのための空間を提供する。また、街の活性化やコミュニティの形成にも貢献する。

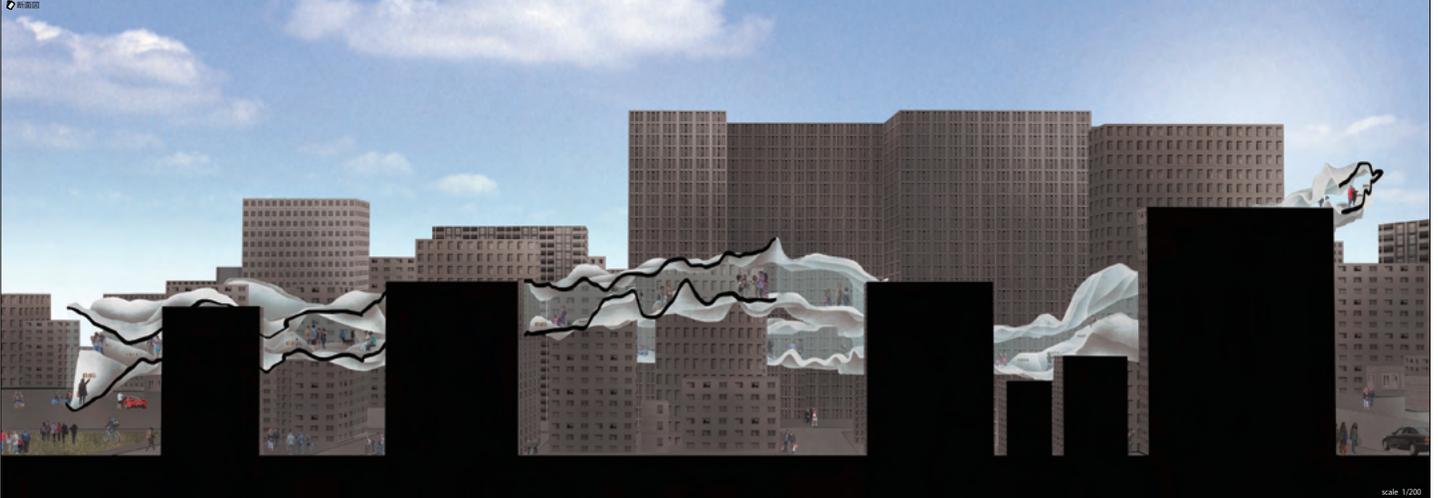
本の置き方
本の置き場所は、ランダムに配置されている。これにより、読者は偶然の出会いや発見を楽しむことができる。

本の活用方法
読者は、本の置き場所を自由に選び、読んだり、返したりすることができる。また、本の置き場所を利用して、交流やイベントを行うこともできる。

本の返却方法
本の返却場所は、ランダムに配置されている。これにより、読者は偶然の出会いや発見を楽しむことができる。

本の読む場所と読み方
本の読む場所は、ランダムに配置されている。これにより、読者は自分に合った読書空間を見つけることができる。

本の利用方法
読者は、本の置き場所を自由に選び、読んだり、返したりすることができる。また、本の置き場所を利用して、交流やイベントを行うこともできる。





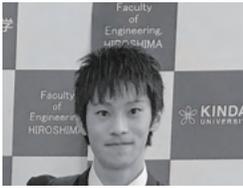
広島平和祈念卒業設計展2022 優秀賞
空間崇拜 ～名前のない建築～

池内 聡一郎
Soichiro Ikeuchi
建築意匠研究室

この建築に機能はない。あるのは空間だけ。機能は使い手が使いこなしていく。機能があることは、時に使い方に制限をかける。名前をつけることは、時に考え方にブレーキをかける。自然から抽出された建築的空間（シニフィエ）。この建築は、現代の機能的で生産的な社会（建築）を謀反する。



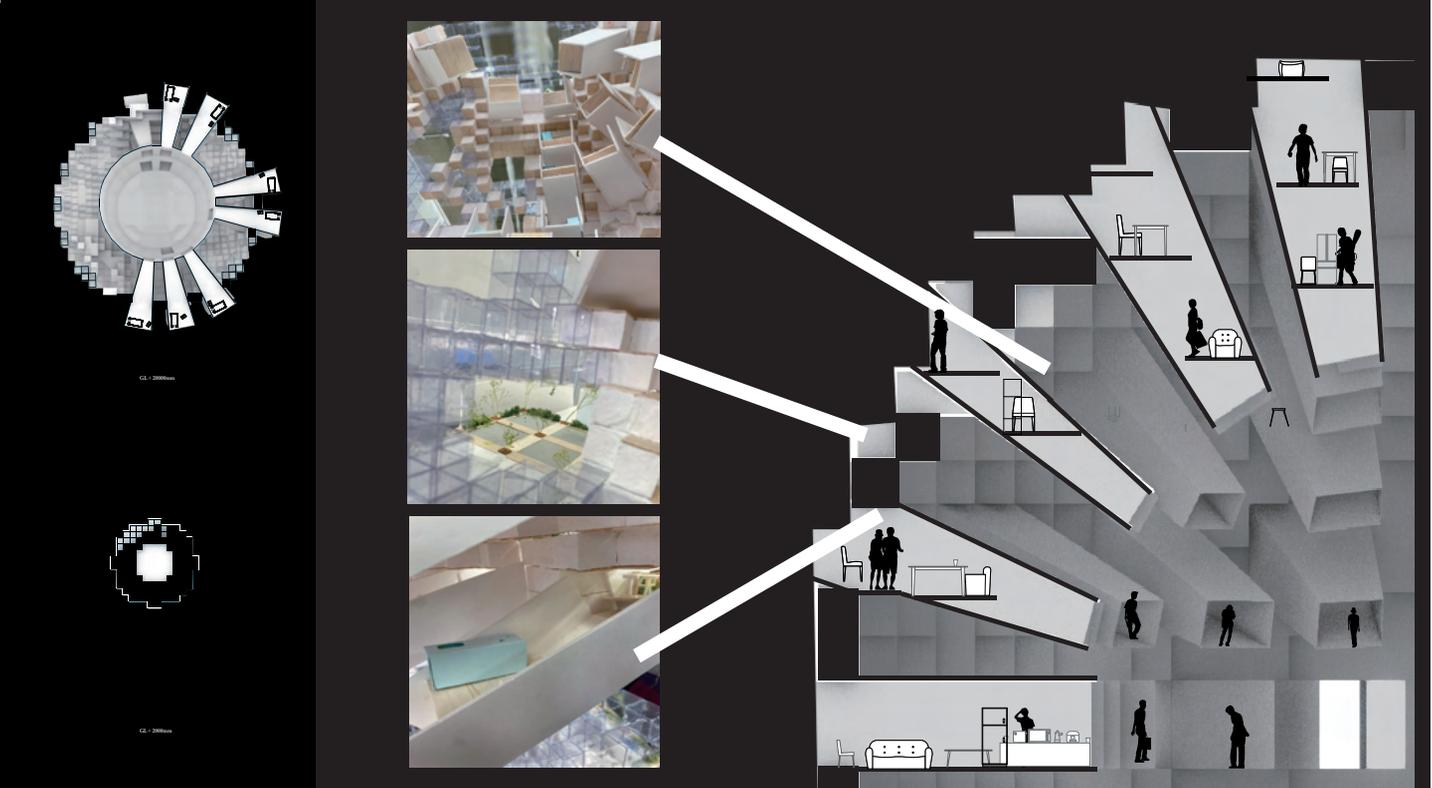
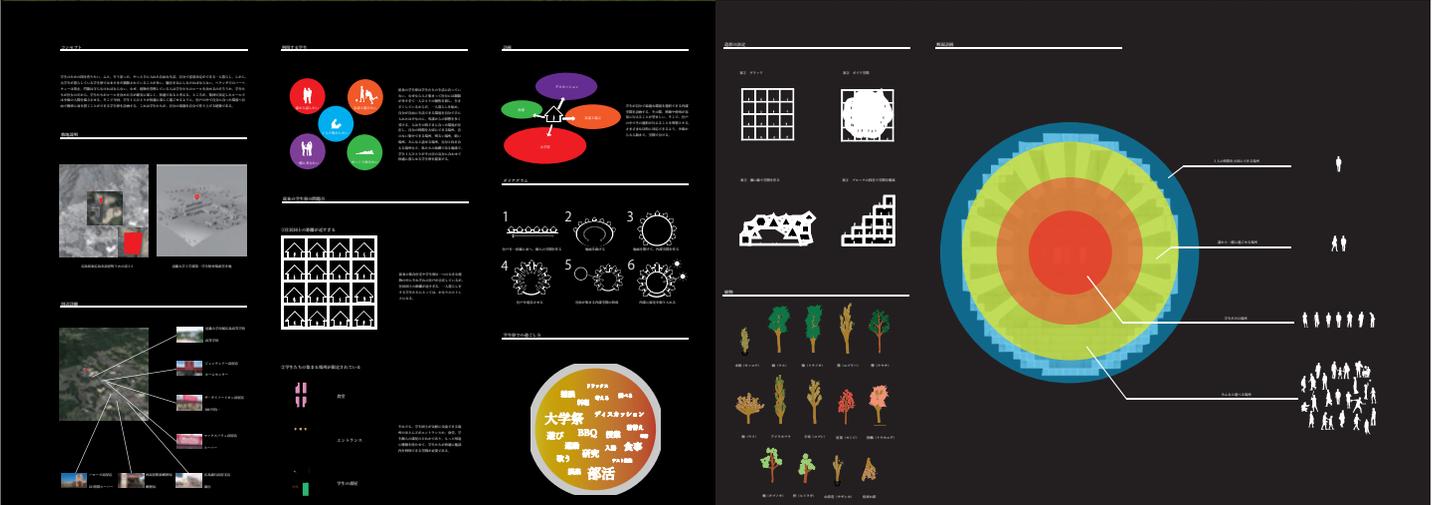
<p>太さ目明るさも深さも違う。 先の先まで見えるところ。 奥まで見えないところ。</p>	<p>吸い込まれる。 吸い込まれた先はどこに向かうのか。 眺めていると、 体が勝手に動き出す。</p>	<p>飲み込まれそう。 迫ってくる。 中にできる空間。 先端は細かい。 リズムがある。</p>	<p>果てしない。 そして柔らかい。</p>	<p>光が降ってくる。 風が壁を削る。 先が見えないワクワク。 触れたい。</p>	<p>一度しか見ることができない。 その時に 見れないかもしれない。 空のに繊細に 枝分かれする光の筋。</p>	<p>下はどこまで 続いているのだろうか。 線をまたいで、飛び越えて。</p>
---	---	---	----------------------------	---	--	---



Earth -学生たちの楽園-

中村 悠暉
Yuki Nakamura
建築意匠研究室

学生のための国を作りたい。ふと、そう思った。やっと手に入れた自由な生活。自分で意思決定ができる一人暮らし。しかし、大学生が暮らしている学生寮ではまだまだ制限されていることが多い。騒音を気にしなければならない。ベランダでのバーベキューは禁止。門限は守らなければならない。なぜ、建物を管理している人は学生たちのルールを決めるのだろうか。学生たちが住むのだから、学生たちがルールを決めた方が確実に楽しく、快適であると考えた。ところが、集団で決めたルールでは少数の人間を孤立させる。

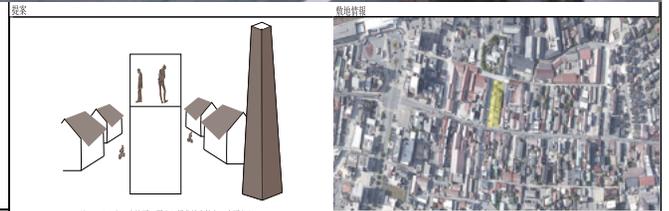
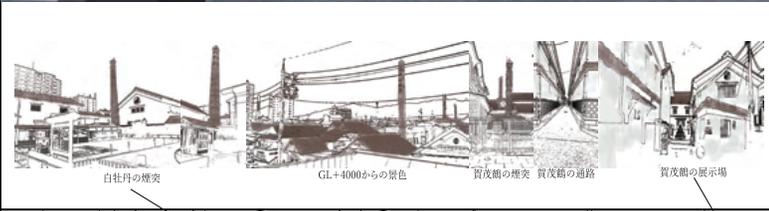




酒都建築

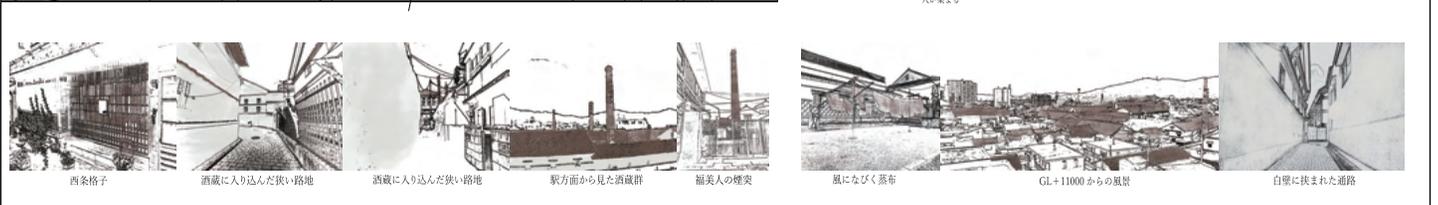
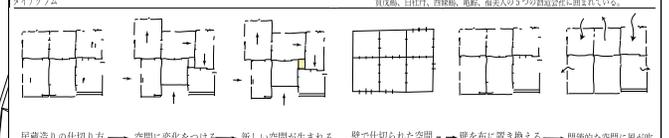
坂口 輝
Hikaru Sakaguchi
建築意匠研究室

閉鎖的な酒蔵空間を可視化したコミュニティスペースを提案する。「酒」をシンボルとして掲げている街であり、酒蔵7社が800メートル圏内に集積している「西条酒蔵通り」は、全国でも珍しい地域である。狭い路地空間やそびえ立つ白壁、なまこ壁、赤瓦など西条の酒蔵が持つ建築的要素を抽出し計画に織り交ぜ、酒蔵通りの普段意識しない西条が持つ魅力の提示を行い、閉鎖的な酒蔵が生活の一部に溶け込みより身近になる。



ランドマークである赤煙突の煙突や賀茂橋特有の表瓦などはたから見ると何もわからない酒蔵の要素を可視化したコミュニティスペースを提供することで閉鎖的な酒蔵の生活の一部に溶け込みより身近になる

酒蔵7社が800メートル圏内に集積している「西条酒蔵通り」は、全国でも珍しい地域である。酒蔵(仮称)酒蔵通りに面する元は蔵があった場所を計画地とし賀茂橋、白牡丹、西條橋、鳥居、酒美人の5つの酒蔵会社に囲まれている。





space
storage
tower

せんだいデザインリーグ2022 100選 / DesignReview2022 69選

space storage tower
-都市の余白で成長する2つの都市のカタチ-

宮脇 大樹
Daiki Miyawaki
建築意匠研究室

現在の都市のカタチに未来はあるだろうか。1つの機能しか持たないハコモノが所狭しと立ち並び平面的に広がり続け、人々は色々と窮屈な生活を強いられているのではないだろうか。そこで、散らかった都市を片づけるシステムをもつ建築を提案する。これは今ある都市の機能にそれぞれカタチを与えていき縦に収納していき、背を伸ばす。そして背が伸びたそれを見た時、人々は街の中に現れたふたつめのまちの存在に気づき、生活の領域が増えることから生活様式の選択肢が増え、都市の生活に豊かさが増すだろう。

- 1.office 1
- 2.street
- 3.office2
- 4.housing complex
- 5.shopping street
- 6.school 1
- 7.woods
- 8.school 2
- 9.hill
- 10.hall
- and more...

Element

建物を地面から引き抜き、土地を立っていった建物の機能から開放する。引き取った建物の機能を取り出し、空での生活に適したカタチに変形する。

System

1.ハコモノ、建築意匠研究室が提案する「まち」のカタチを提案する。

2.まち、建築意匠研究室が提案する「まち」のカタチを提案する。

3.まち、建築意匠研究室が提案する「まち」のカタチを提案する。

10.hall

9.hill

8.school 2

7.woods

6.school 1

5.shopping street

4.housing complex

3.office 2

2.street

1.office 1



都市に広がる農園-みんなの庭-

新谷 恭平
Kyouhei Shintani
建築意匠研究室

広島市都市部の屋上空間に新たな地盤を創り出す。新たな地盤は一つ一つ孤立していた屋上を緩やかにつなぎ、屋上空間の可能性を広げる。また、都市部はさらなる近代化が進み、幅広い世代による自然との関わりが薄れている。そこで、屋上空間に農園を計画し、庭みたいな場所をみんなでシェアしながら畑や温室で作物を作ったり、料理をしたりなど、自然と直接関わることができるような建築を提案する。



<p>敷地 広島市中区 袋町公園周辺</p>	<p>屋上空間の利用</p>	<p>自然、庭を介したコミュニティ</p>	<p>それぞれの居場所</p>
<p>袋町公園は広島市の中心地に近い場所に位置しており、比較的人口が多く幅広い世代がいる場所である。また、高い建物が高密度に密集している所で1つ1つの建物の屋上空間は孤立している問題がある。そこで広島市の屋上空間に新たな地上をつくる</p>	<p>複数の屋上を緩やかにつなぐ新たな地盤（第二の地盤）をつくりだす。屋上をつなぐことで一つ一つ孤立していたビルの屋上空間がゆとりを持った空間へと変わる。新たな地盤を屋上空間に作り出すことによって既存の屋上と新たな地盤の間の隙間的空間も生まれる。</p>	<p>みんなの庭でできた作物をすぐそばにあるキッチンで調理していると、その匂いに反応する人、そしてその料理をおすわけしたり、一緒に料理を楽しむ人たちが生まれる。同じ種類の木が好きな人同士と一緒に調べるしたり、お気に入りの植物をお互いに見せあったりするなど、自然やみんなの庭によって様々なコミュニティを誘発する</p>	<p>一人部屋くらいのスケールの寄斎のような場所で一人の時間を過ごし、静かに過ごしたり、広い空間で複数人と関わって過ごすなどそれぞれの居場所を選択できるようなスケールを配置。色々なスケールを建築の中に点在させることによってそれぞれの自分の居場所を模索する。日によってお気に入りの場所が変化したり、時にはお気に入りの場所を他の人に紹介してみたり人々のコミュニティが生まれる</p>

<p>自然の触れ方、目線が変わる</p> <p>床をガラスにすることで木の葉が床一面を覆い、まるで木の葉が床になっているように感じたり、高い位置にスラブを配置することで自然を見る角度が変わったりいつもは触れない所に触れることができる。また、いつもは不便な高い所の果実などを容易に取ることができる。自然を立体的に広げることで様々な角度の視点が生まれ、新たな発見を生み出す。</p>	<p>庭のような部屋</p> <p>自然が外部に広がっている庭のような場所と書きみたいなどころや、リビングみたいなところある屋内空間を掛け合わせることで、外部のような内部空間という不思議な空間が生まれる。高い木や低い植栽、様々な自然が存在する空間に机や本棚などを配置することで新たな心地よい空間を体験することができる。</p>	<p>空間のバリエーション</p> <p>天井高が異なる空間 天井が高い空間 細長い空間</p> <p>天井高が異なる高い空間により光の入りが鈍くなり、ぼんやりとした光が室内空間を包む。一人のスケールの空間と天井高が高い空間を掛け合わせることで、更に一人で没頭できるような空間が生まれる。細長く折れ曲がった空間では先が見えないところがあり、先へと進みたくなる期待感を作り出すことができるなど、様々な空間体験をすることができるようにバリエーションを増やした。</p>	<p>立体的に広がる自然</p> <p>自然が平面的ではなく立体的に広がることでいつもは見えないところが見え新たな発見が生まれ、自然との関わりに変化が起きる。模索する活動を誘発することで植物を通して様々な人が交わる場所をつくる。</p>
---	---	--	--



section



広島平和祈念卒業設計展 2022年 審査員特別賞 手塚由比賞

梅の皮膚に瘡蓋をかける

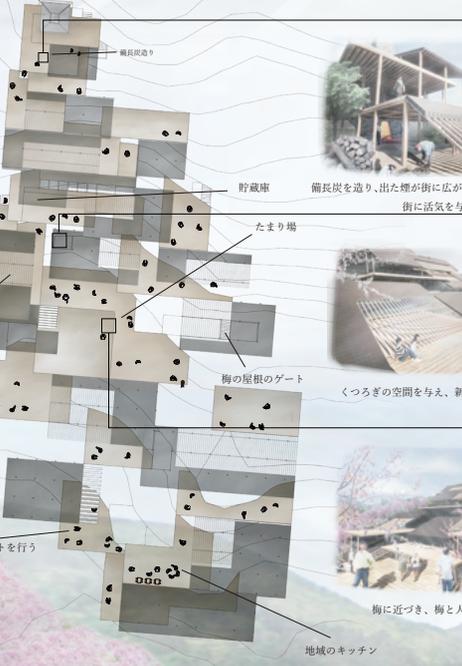
古川 智大
Tomohiro Furukawa
建築意匠研究室

後継者の不足により、梅林放棄地となったみなべの斜面に、和歌山の食文化である梅と伝統産業である紀州備長炭の生産加工、それに寄り添う形で空間を提案する。
一度、衰退した和歌山を支える産業（和歌山の皮膚）に建築（瘡蓋）をかけることでまた強く地域に根付く。これは、地方（和歌山）の建築と食文化、伝統産業の建築の在り方に対する提案

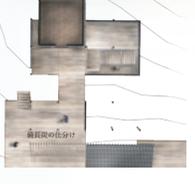
梅の皮膚に瘡蓋をかける

後継者の不足により、梅林放棄地となったみなべの斜面に、和歌山の食文化である梅と伝統産業である紀州備長炭の生産加工、それに寄り添う形で空間を提案する。

一度、衰退した和歌山を支える産業（和歌山の皮膚）に建築（瘡蓋）をかけることでまた強く地域に根付く。これは、地方（和歌山）の建築と食文化、伝統産業の建築の在り方に対する提案



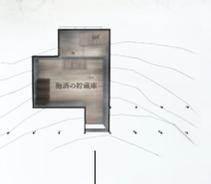
備長炭を造り、出た煙が街に広がる。それが建築を象徴し、街に活気を与える。



大地の中に導線を創り、この地域を知る。



梅の屋根でできた四季で変化する道を滑る



梅の屋根でできた四季で変化する道を滑る



くつろぎの空間を与え、新たな出会いを生む



梅干しを作る場



木のルーバーから零れる光



梅の屋根でできた四季で変化する道を滑る



梅に近づき、梅と人、人と人が戯れる。



木のルーバーから零れる光



木のルーバーから零れる光



梅の屋根でできた四季で変化する道を滑る

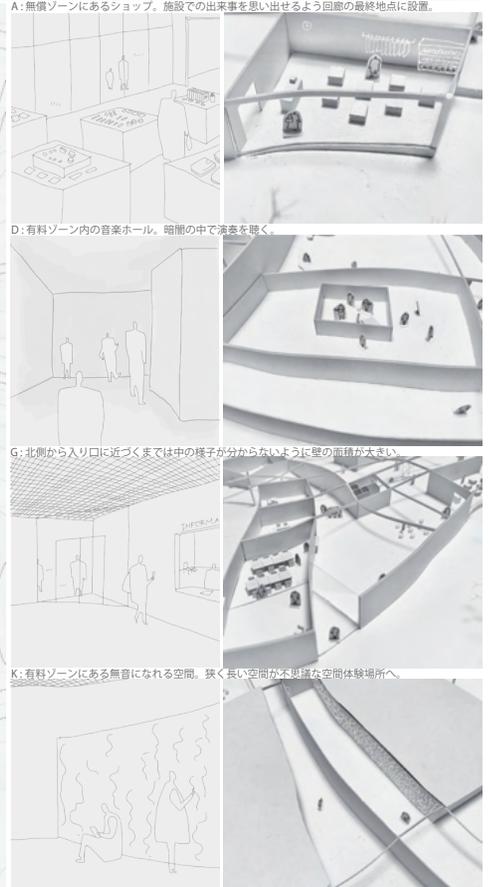
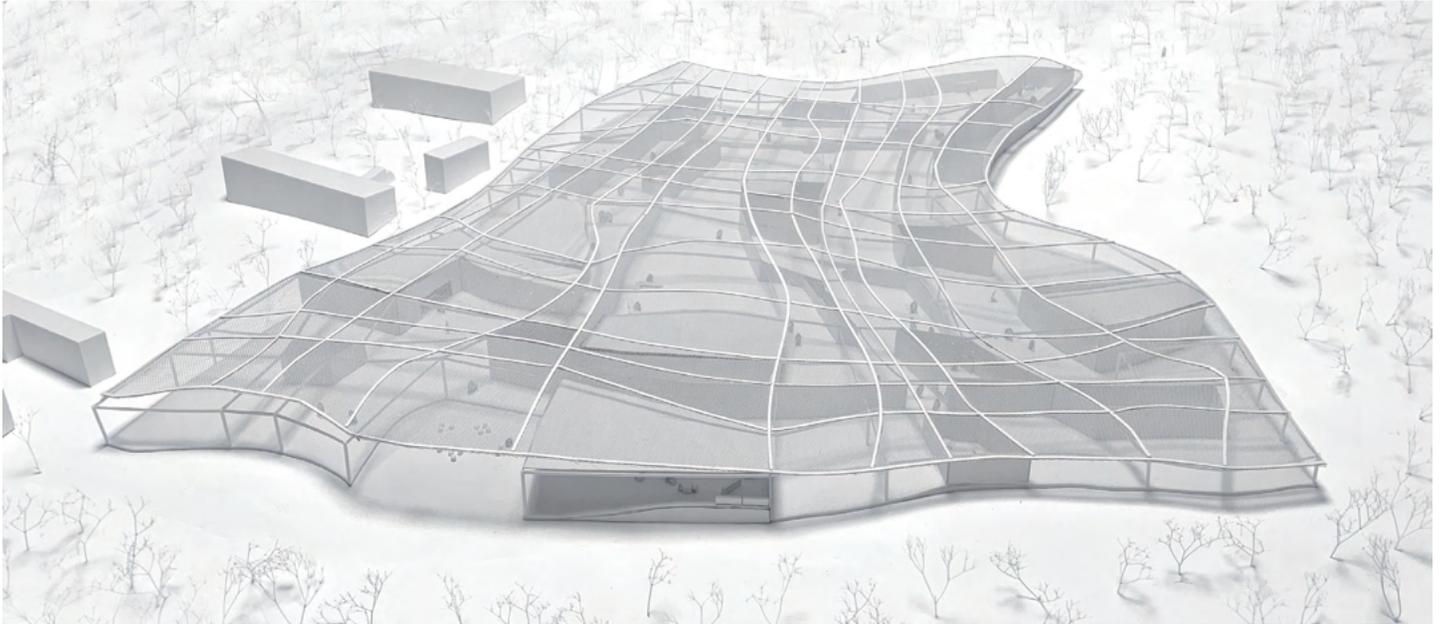


広島平和祈念卒業設計展 2022 審査員特別賞 河口佳介賞 / 赤れんが卒業設計展 2022 101選

アートに泊まる -音と人が交わる体験空間-

植田 優花
Yuka Ueda
建築意匠研究室

広大な斜面地に音を楽しむギャラリーとホテルをメインとした滞在型の観光施設を設計し、地域活性化への貢献を目指す。昼と夜で利用方法を変化させることで24時間施設を活用させ、泊まれる美術館を計画。音の響き方を壁・床の形状に落とし込み、複数の変形した格子空間は不思議な魅力を放つ。魅力的な空間に地域住民と観光客を呼び込み、同じ時間を過ごした人同士の交流も図ることができる施設を提案。



A: 無償ゾーンにあるショップ。施設での出来事を思い出せるよう回廊の最終地点に設置。

D: 有料ゾーン内の音楽ホール。暗闇の中で演奏を聴く。

G: 北側から入り口へ近づくと中は様子から分らないように壁の面積が大き。

K: 有料ゾーンにある無音になれる空間。狭く長い空間が不思議な空間体験場所へ。



暗闇のホール。

演奏者以外は光のない空間で聴覚を研ぎ澄ませながら音楽を楽しむ。

広めの空間でゆったりと過ごせる。

カフェ

細長い空間で音が響きそうだが無音の空間で非日常体験を。

音楽ホール1

演奏スペース

ホワイエ

屋内に居ながらも地面を感じる。

地域の人と観光客との新たな関わりが生まれる。地域活性化につながる。

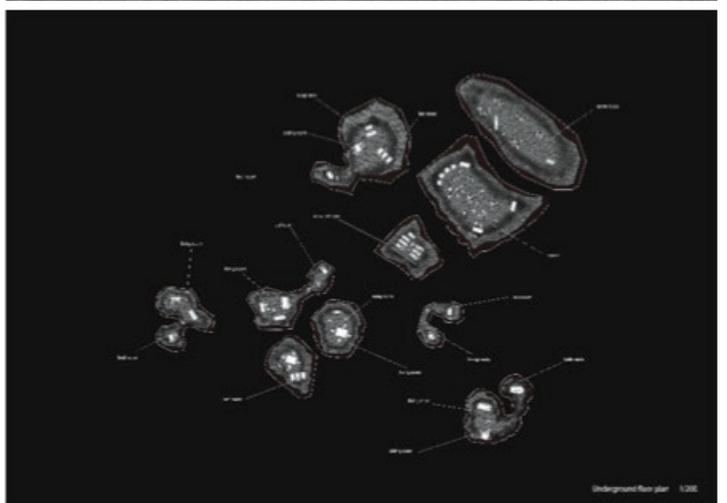
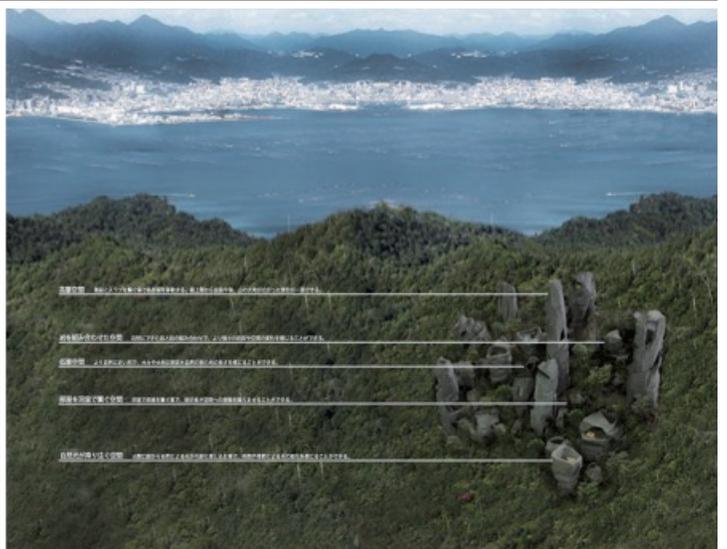
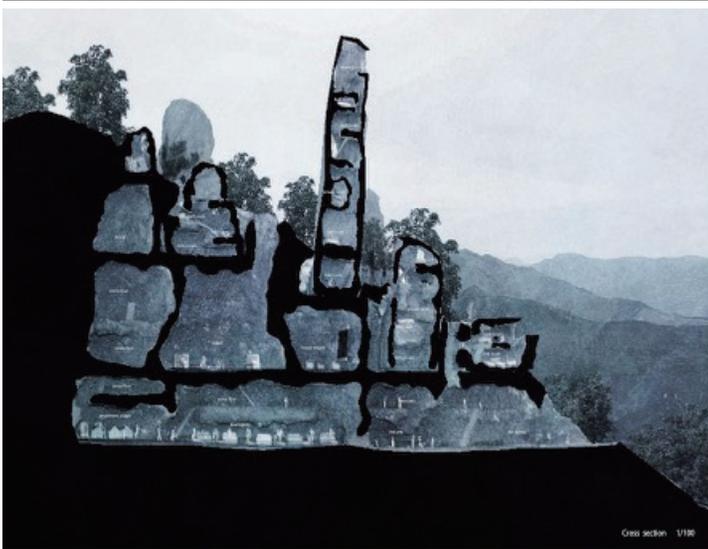
休憩スペース5



自然と呼応する岩室

橘 敬大
Keita Tachibana
建築意匠研究室

計画地は世界遺産・日本三景でもある宮島。
宮島では宿泊施設が数ある中でも、宮島の自然を生かし切れていない。本計画では、宮島の豊かな自然や海に溶け込む宿泊施設を目指した。宮島では簡単に景観のレベルを崩してはいけないと言う問題から、自然の岩をモチーフにした建築的空間を創造した。木材やRCといった一般的な構造でなく、岩の異空間から自然を感じたり時を刻むことで新たな感性・創造性が生まれることを期待する。



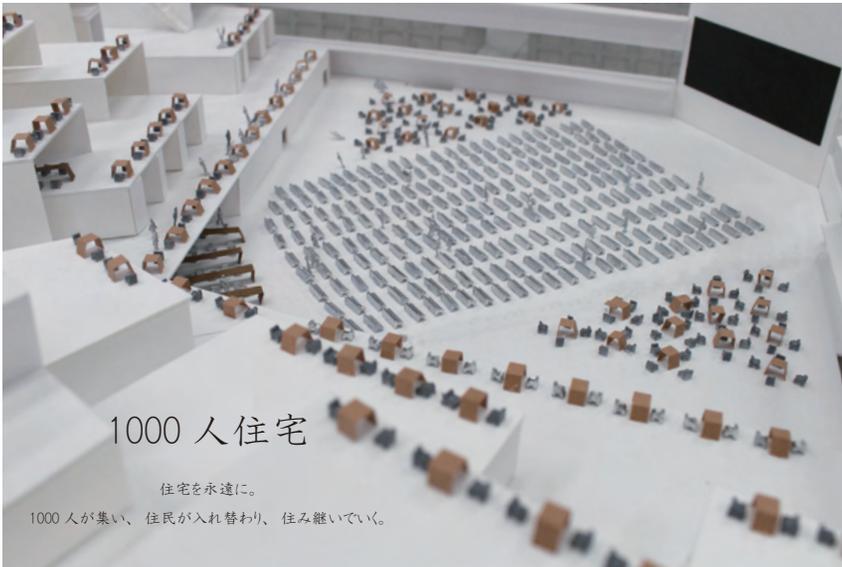


1000人住宅

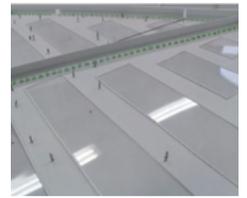
村川 晴記
Haruki Murakawa
建築意匠研究室

家族とは何か。それは妻、夫、親など一人の人物が複数の顔を持ち、その役割を果たしていくことではないか。

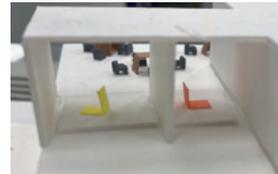
1000人住宅は住民が入れ替わり、住み継ぐ。そして、1000人の住民と先代の住民の記憶を乗せながら、今を進んでいく。部屋、家具の一つ一つに先代の住民達の軌跡が残されていき、受け継がれていく。



食堂



大浴場



個室



広場

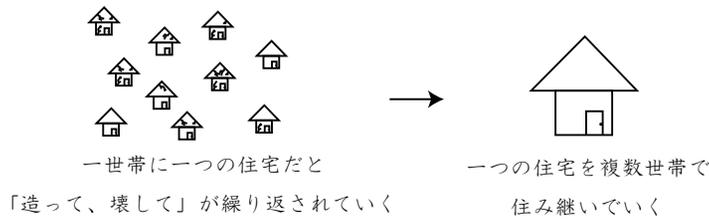


図書室

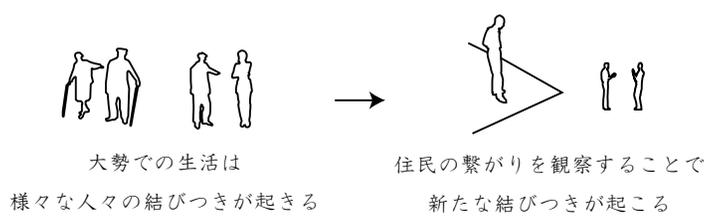


居間

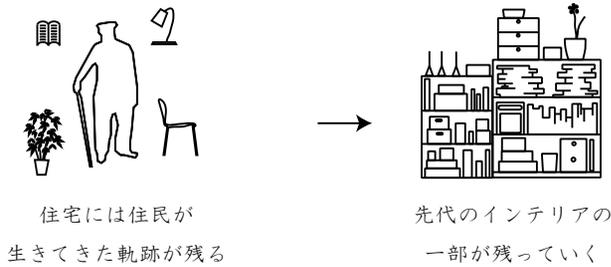
残り続ける住宅



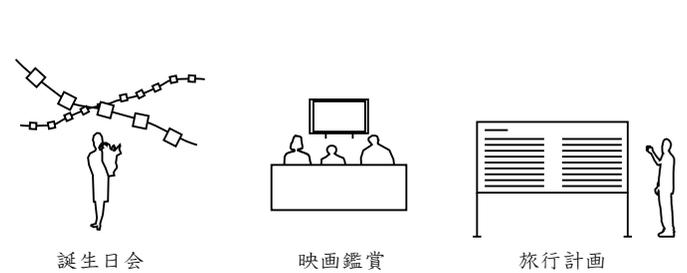
家族を俯瞰する



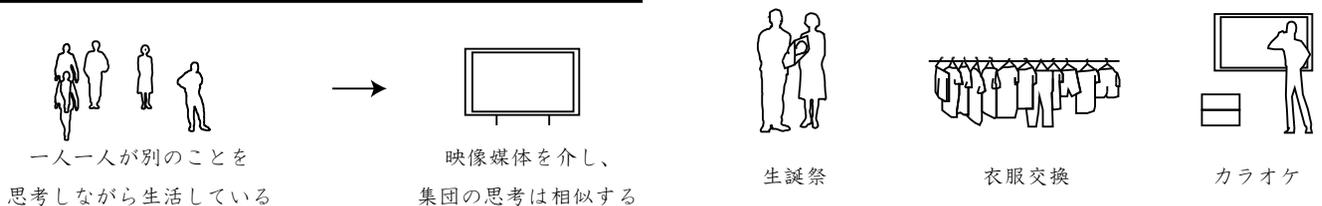
先代住民の知的遺産



1000人の催し



映像媒体の共有





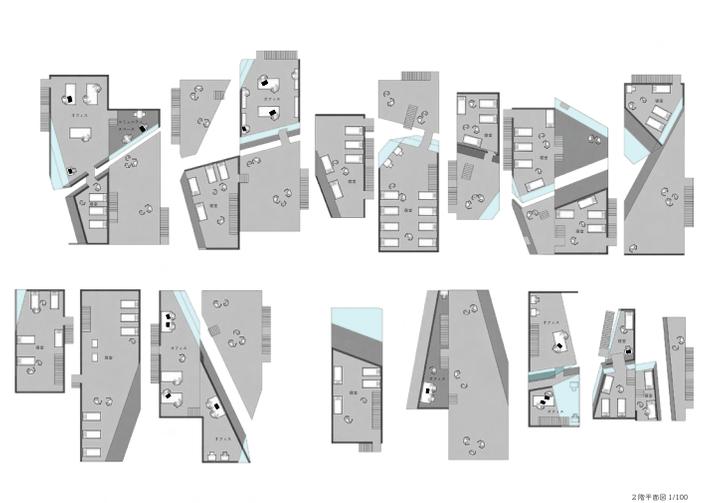
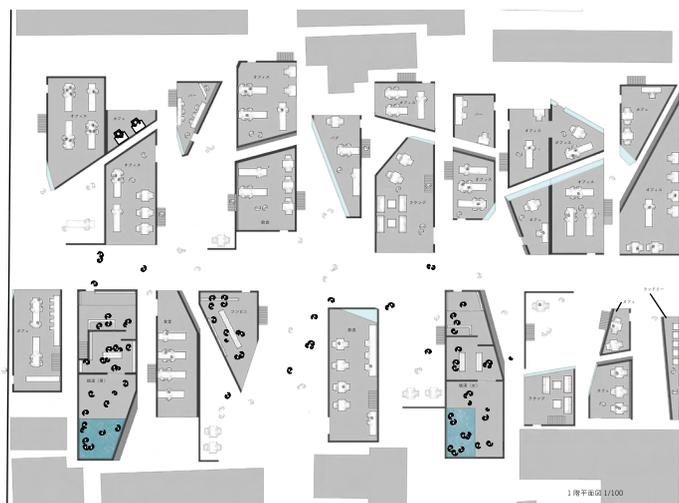
都市遊牧

藤家 耕太
Kota Fujiie
建築意匠研究室

本計画では、大阪の中心地でありながら廃業した店舗も多く再開発もされていない下町の商店街の機能を再編成し新たな生活スタイルを生み出す建築を提案する。



職任分離が進んだ日本。2020に起こったパンデミックによって社会は変化を迫られ在宅ワークが普及した。通勤時間が無くなり、しかし一方でオフィスをつづのコミュニティとして大切に思っていた人々にとっては別居を感じる事が増えたのではないだろうか。コロナ以前から単身世帯の増加は継続しており、一人暮らしの若者は在宅ワークによって人と人の繋がりやコミュニティを奪われているのでは無いだろうか。学生も別荘ではなく授業がオンラインになり、サークル活動が禁止されれば卒業後輩は会うまでも無く同窓会ですら会う事が難しい。学生時代に様々な活動に取り組みたいと考える学生にとってはコロナ禍に起因する機会損失は重なり知れないだろう。本計画では、大阪の中心地でありながら廃業した店舗も多く再開発もされていない下町の商店街の機能を再編成し新たな生活スタイルを生み出す建築を提案する。





広島平和祈念卒業設計展2022 12選 / 赤レンガ卒業設計展2022 101選

空の都

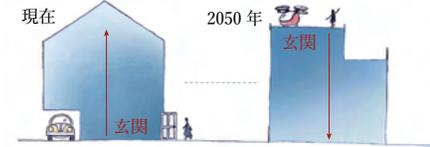
-ドローンによって開かれる辺境地-

小澤 叶萌
Kaname Ozawa
建築意匠研究室

2050年、空飛ぶドローンが自家用車となる未来。建物の上部が玄関口となり、人々の生活様式に変化が生まれる。空を飛び簡単に移動できる世界ではその場所へのこだわりが薄れるが、人々の関わり合いを増やすことで、そこは想いを寄せる場所(ふるさと)になる。敷地はかつて西日本豪雨災害で被害を受けた場所に計画する。生活主要階が上部にあるという新しい暮らしは、災害とともに生きる人々の生活を支えていく。



新しい生活動線



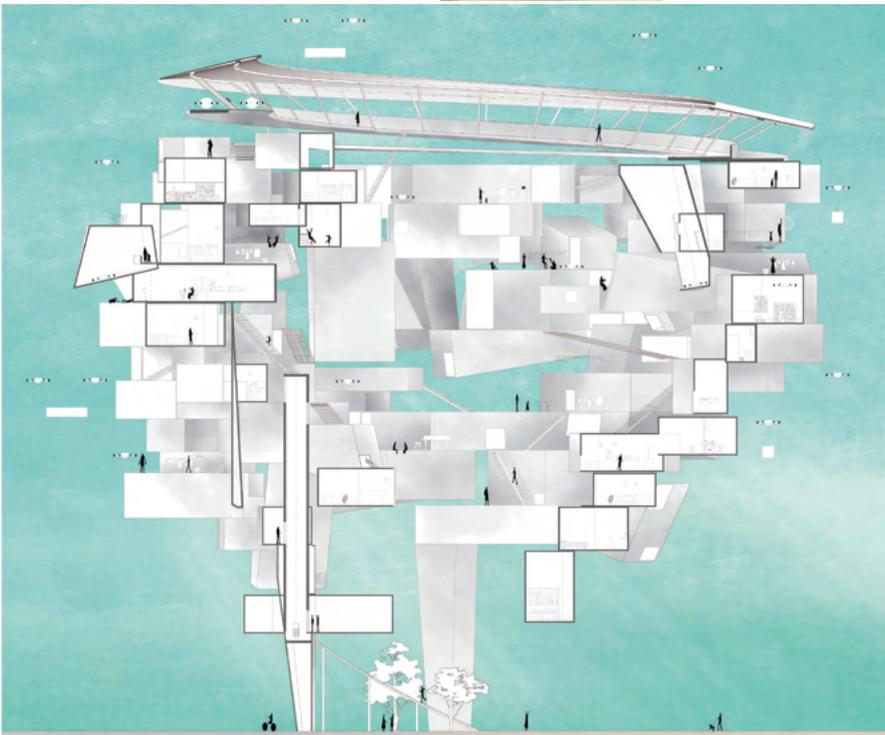
ドローンの登場によって建物の上部が玄関口となり、生活主要階や動線が変わる。(生活階の逆転)



ドローンがつくる空路



ドローンの空路が住宅間や街に入り込み、立体的な移動が行われるようになる。

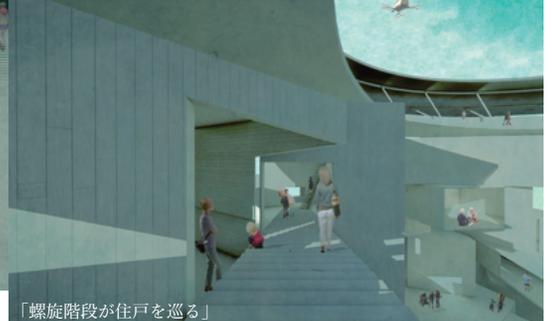


ドローン 空の移動が日常化した世界では容易に長距離を移動できるようになるため、特定の場所へのこだわりが薄れていく。2050年 は人々の出会いを促し、愛着をもてる場所(集合住宅)を設計することが求められるようになる。

自家用車 場所にこだわらない暮らし



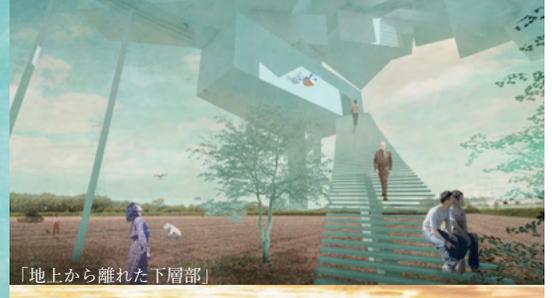
「ドローンポートが玄関になる」



「螺旋階段が住戸を巡る」



「住戸間でつくられる中庭」



「地上から離れた下層部」



「災害時の風景」

Graduation Project 卒業制作

01 陰影の世界	————	32
02 Ladder Shelf	————	33



卒業制作 最優秀賞
陰影の世界

後藤 柚紀
Yuzuki Goto
建築計画研究室

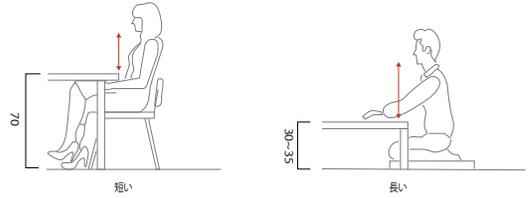
「陰翳礼讃」は日本独自の美しさをその陰影美の中に見出し、方面の文化を対して書かれた谷崎潤一郎による随筆である。谷崎はおおよそ、日本人の暮らしと共に発展してきた和食は、伝統的な薄暗さの中に置かれ陰影に富む方が、色味も美しく、食欲も引き立てると書いている。しかし、現代の日本は和食をいただく環境に適しているだろうか。本制作は、和食における食事環境を陰翳礼讃に描かれた陰影美を参考に家具をデザインする試みである。

使用イメージ

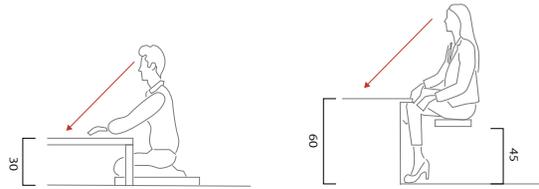


陰翳礼讃に描かれる空間の要素化

和食



食器を持ち上げて食べる習わしは、御膳で食べる際に食べ物と口との間に距離があり食べにくいことからきている。日本は家が狭く、食べる場所と寝る場所が同じであったために、持ち運びしやすい御膳で食事をしたとされる。



膳で食べる時の目の高さ（正座の目線）は食器の中を見下ろすことができ、和食の盛りつけはこの視界と姿勢を意識してきたという前提に立ち、一般的なテーブルの高さより高さを下げる。椅子に座っているながら、正座したときと同じ目線になるように視界をデザインする。

■ 空間構成	□ 建築的要素
	 天井
	 床柱
■ 色彩要素	□ 食器
	 漆器
	 容器の色と連わない液体
	 黒い器

■ 照明	□ 照明器具
	 燭燭
	 燭台
□ 照度	
	 陰鬱な室内
	 暗がり

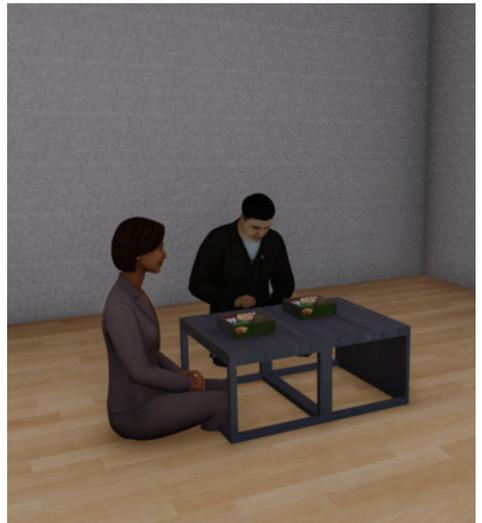
組み合わせパターン



机 h=660mm 椅子 h=450mm
一般的な机の高さより 100mm 下げたデザイン。膳で和食を頂くときの机と膝（正座）との距離はおおよそ 150mm と仮定し、設計した。



机 h=660mm 椅子 h=360mm
一般的な机と椅子の高さよりは 100mm ほど低い組み合わせとなるが、机と椅子との関係性での距離は一般的である。本作品は和食を頂くための家具として設計したが、椅子部分の向きを 90° 変えることで和食以外でも使用できるデザインである。



机 h=360mm (×2)
椅子部分と机部分の高さを両方もとも 300mm にし、隣り合わせにする。机の板とぴったり同じサイズではまるようデザインしている。昔ながらのように正座での食事を楽しみたい方は是非。



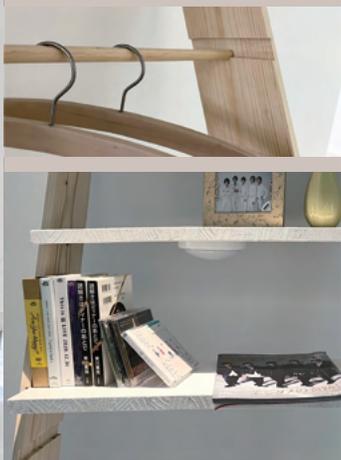
Ladder Shelf

宮原 佳那
Kana Miyahara
建築計画研究室

近年梯子型の棚であるラダーシェルフというものが流行っている。「魅せる収納」により、物を取り出しやすく空間の雰囲気を上げることができる。実際に梯子としても利用でき普段は魅せる収納として使用できるラダーシェルフがあったらどうだろうか。本来の梯子の機能を入れ込み、もしもの時に梯子として使うことができるラダーシェルフを提案する。様々な用途で楽しめる家具を制作することでより良い空間になるのではないかと。



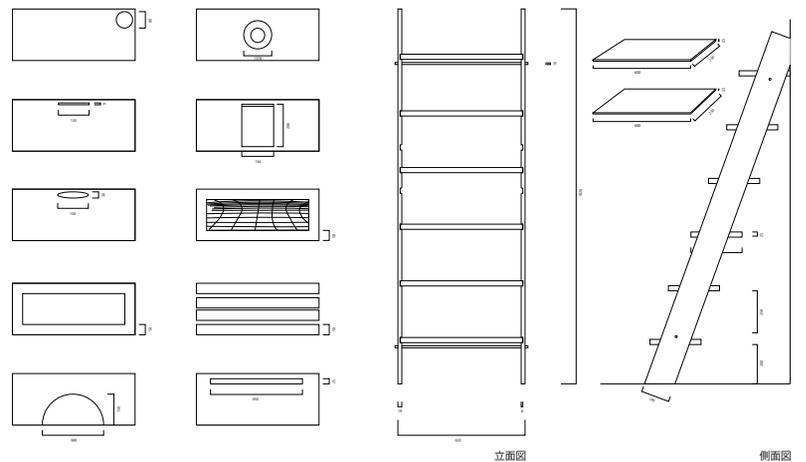
梯子としても使えるラダーシェルフ
本来、ラダーシェルフとは壁に立てかけてものを収納するのが基本。また、すでに棚が固定されているものが多い。しかし、今回の制作するラダーシェルフは棚を固定せず、棚になる部分を溝に差し込む形にすることで、用途によって棚幅を自由に変えられるようにする。「のぼる」「かざる」「すわる」「まなぶ」「しまう」「かける」などの様々な用途で使用することを目的とする。



Use



Plan



Master's Design 修士設計

01 暮らしに従う家 -狭小空間ユニットによる可動的建築物の提案-	西川 優	36
02 自然を主とした住空間の提案	中山 遼	38
03 誤読と重層 -風景をつなぐ建築-	瀧下 裕治	40
04 GLからの脱却 -未来を見据えた高架下建築-	久志本 玲皇	42
05 小さな誘導が日常の表情を変えていく -「遊具」から抽出した『楽しさ』の研究と事例調査による能動的建築の提案-	西本 有輝子	44
06 建築の可動の可能性	河上 悠人	46
07 やわらかい建築	池田 友彦	48
08 廃ガラスが創る未来 -自然と人間の新たな関係性-	野村 陸	50



暮らしに従う家

-狭小空間ユニットによる可動的建築物の提案-

西川 優
Yu Nishikawa
建築意匠研究室

キャンプのテントのように、どこでも寝床となり、日差しを遮り、プライバシーを確保することができる。では、住宅持ち運ぶことのできる空間によって構成されていたらどうだろうか。住宅空間を小さな空間ごとに分割することで普段生活している空間を持ち運び新天地に向かうことも可能となるだろう。それだけでなく、増築や減築なども簡単に行うことができるということではないだろうか。通信技術の発達などにより現代はさらに多くのことが住宅に求められるようになってきている。住宅もこの変化に対応していく必要があるのではないだろうか。



04 事例研究

事例研究の紹介ページ。様々な建築プロジェクトの写真を掲載し、それぞれのコンセプトや特徴を説明している。

06 空間に合わせた可動空間

空間に合わせた可動空間の図解。様々な空間配置や家具の配置を示している。

07 可動空間ユニット

可動空間ユニットの図解。ユニットの構造や配置方法を詳しく説明している。

08 空間に合わせた可動空間

空間に合わせた可動空間の図解。空間の活用方法や家具の配置を示している。

09 可動空間ユニット

可動空間ユニットの図解。ユニットの構造や配置方法を詳しく説明している。

10 可動空間ユニット

可動空間ユニットの図解。ユニットの構造や配置方法を詳しく説明している。

12 最終設計案：富田村市本野
Final planning : Tomita-Chorushi Honno City



12 最終設計案：富田村市本野
Final planning : Tomita-Chorushi Honno City



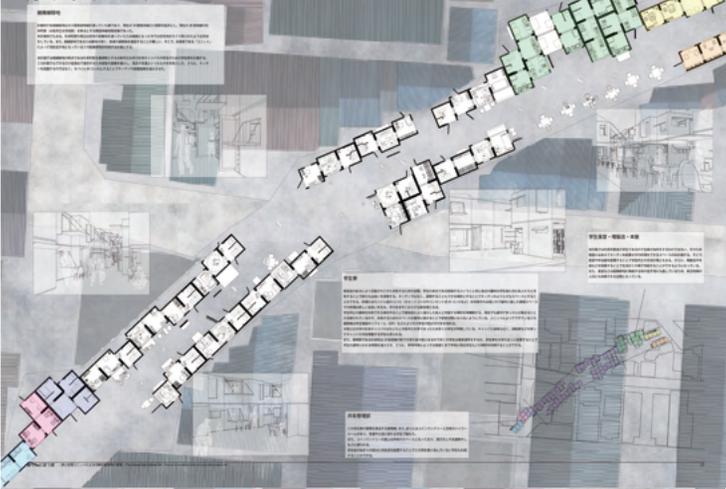
13 最終設計案：大坂市中央区役所
Final planning : Yamahuchi-Chu Ward Osaka City



13 最終設計案：大坂市中央区役所
Final planning : Yamahuchi-Chu Ward Osaka City



16 最終設計案：大坂市住居区
Final planning : Gampoh Ward Osaka City



16 最終設計案：大坂市住居区
Final planning : Gampoh Ward Osaka City



17 最終設計案：近畿野市島原
Final planning : Shimokita-Hakushi City



17 最終設計案：近畿野市島原
Final planning : Shimokita-Hakushi City

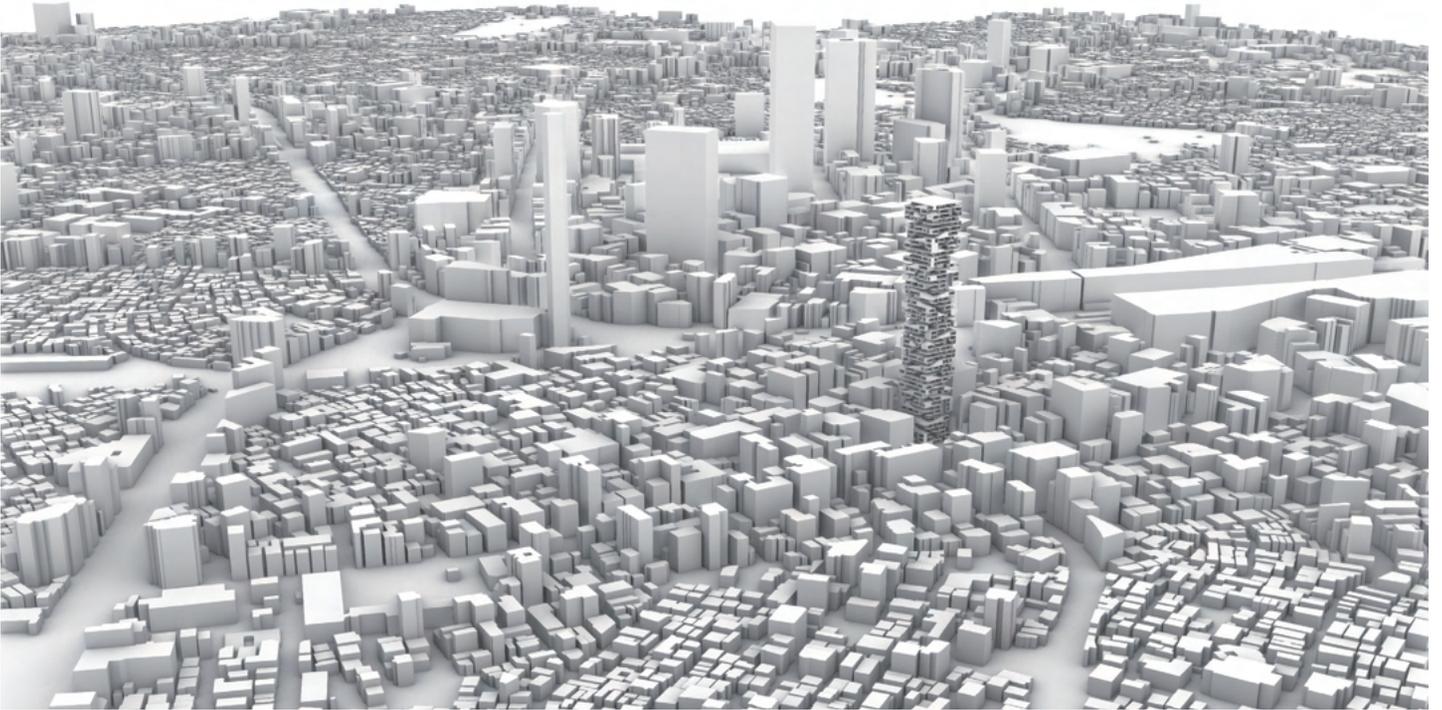




自然を主とした住空間の提案

中山 遼
Ryo Nakayama
建築意匠研究室

都市の中にある平面的な緑と違い実際の自然のような立体的につなげた自然の中に住空間を落とし込む。内部空間と外部空間の境界が曖昧になる。共有の庭のような空間も形成される。現代の分厚い壁や過度なセキュリティなどによるコミュニティや地域性といったものの希薄化に対して私的な自然と公的な自然をあわせもつ建築は住空間の多様化に順応し、希薄化するコミュニティの再生が図れる場になるのではないだろうか。



1. 自然を立体的に取り込む建築

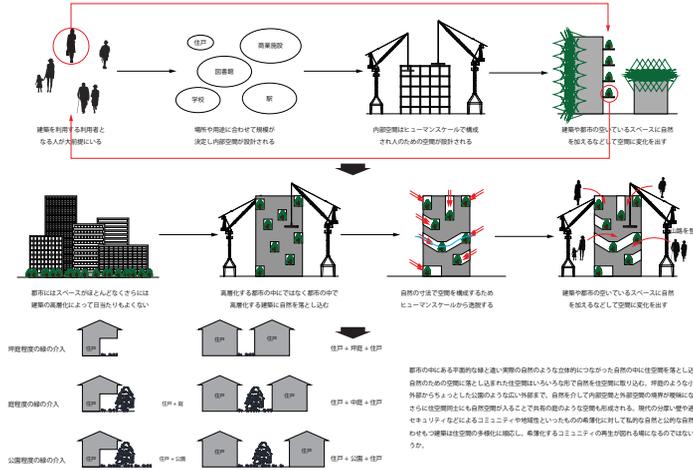


計画
平面的で断片的な緑を作っていたものを都市の中心高層化する建築の中に取り込む。自然の中での建築は都市の中心高層をつくり出す。都市の断片的な緑に対してそれらを繋げたような立体的な自然が一つの大きな空間として都市にできる。

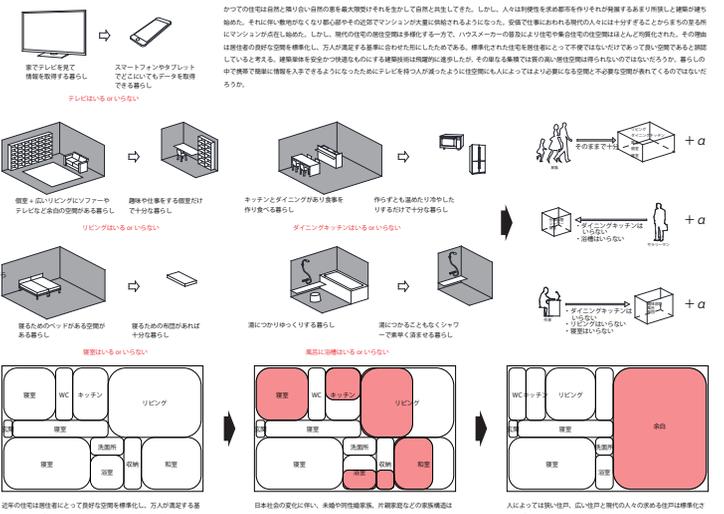
提案
立体的に自然を取り込んだ建築は都市の中に生えた一本の木のようになり、中がそれでは見えなくなる木がたつ。100%に覆われ一面を自然にしている状態は自然に都市空間を自然化する建築が自然の存在だ。

2. 建築における人と自然の優先度

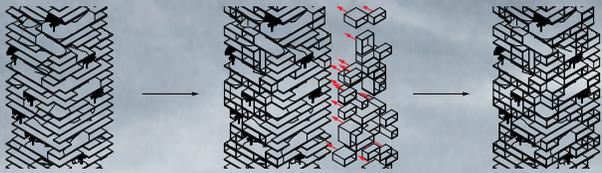
建築を考えるうえで人以外のものはとらえていない。人が生活するうえで生活空間を優先するに建築が存在している。しかし、最近の建築は機能や効率性を優先し、人と自然との関係性を軽視してしまっている。用途で建築の目的がなされるよりも人々の生活や行動パターンによって建築や空間が形成される。そうやって人によって自然化された空間は自然な空間でありながら自然とつながり、自然の空間を自然化しているという。人に建築の側に付くことで自然が自然とつながり、自然とつながり、自然の空間を自然化している。



1. 自然



1. ダイアグラム

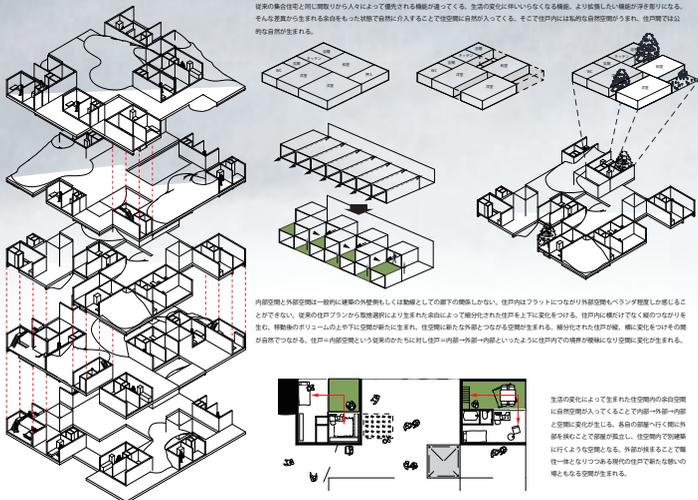


従来の直線的な「自然を立体的に空間化する」自然のため以上のスラブを解体し、自然を取り入れ自然を構築する。

自然を優先した空間を構築しないよう、自然を配置していく。配置した住戸内外部空間は自然を取り入れ自然を構築する。

住戸内外部空間はそれぞれ自然を取り入れ自然を構築する。人間の活動が促される自然を取り入れ自然を構築する。

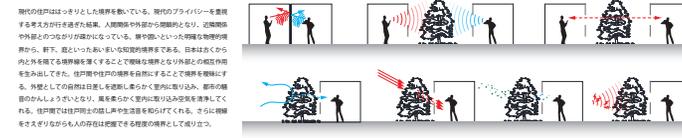
2. 住空間 × 自然



従来の集合住宅と同じ取り回しから自然を取り入れ自然を構築する。生活の質が向上し、自然を取り入れ自然を構築する。自然を取り入れ自然を構築する。

内部空間と外部空間は一体的に構築される。自然を取り入れ自然を構築する。自然を取り入れ自然を構築する。

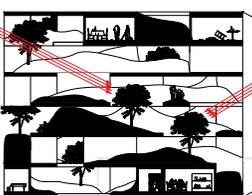
生活の変化によって生まれた住空間の自然空間に自然を取り入れ自然を構築する。自然を取り入れ自然を構築する。



1. 自然を立体的に取り込む建築



自然の立体的なスラブに大開口は自然を取り入れる。自然を取り入れ自然を構築する。自然を取り入れ自然を構築する。



従来の直線的な「自然を立体的に空間化する」自然のため以上のスラブを解体し、自然を取り入れ自然を構築する。

自然を優先した空間を構築しないよう、自然を配置していく。配置した住戸内外部空間は自然を取り入れ自然を構築する。

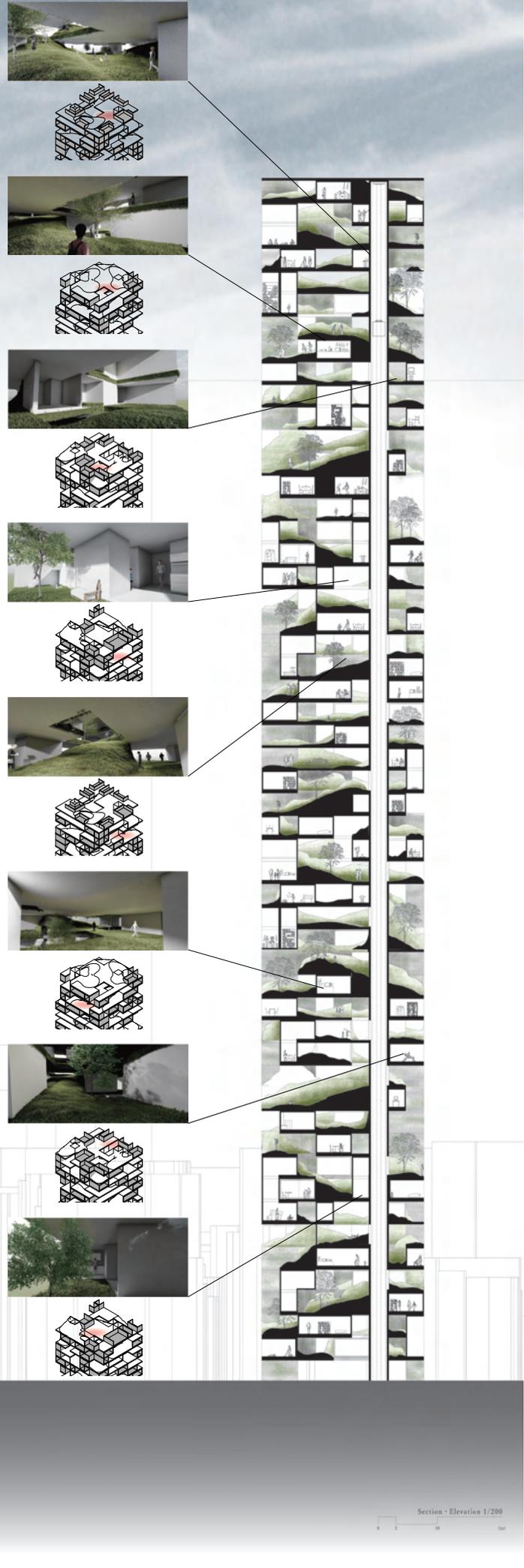
住戸内外部空間はそれぞれ自然を取り入れ自然を構築する。人間の活動が促される自然を取り入れ自然を構築する。

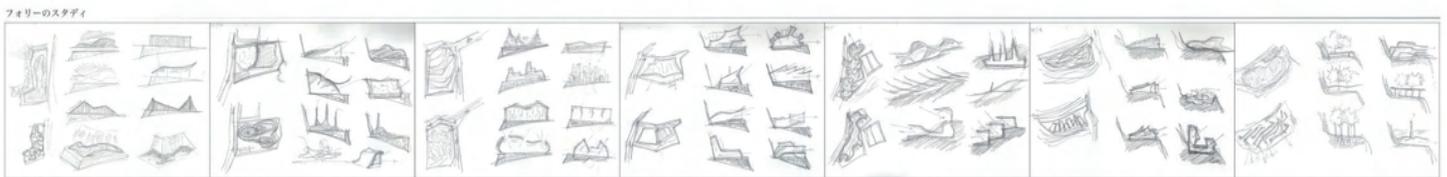
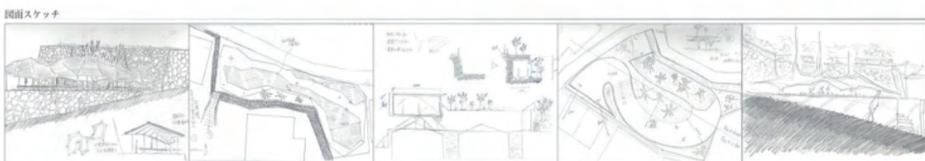
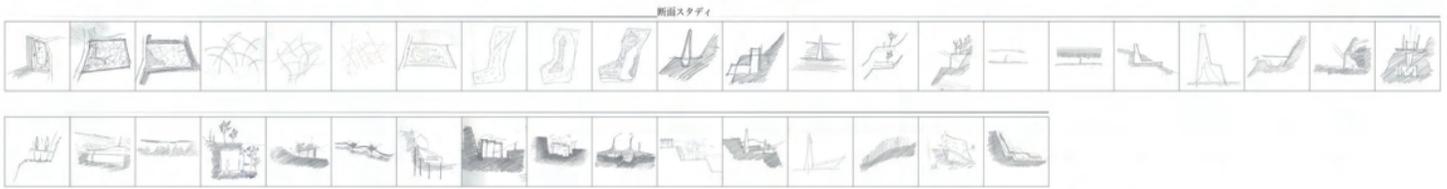


自然を取り入れ自然を構築する。自然を取り入れ自然を構築する。自然を取り入れ自然を構築する。



自然を取り入れ自然を構築する。自然を取り入れ自然を構築する。自然を取り入れ自然を構築する。





1. 緑地と交通のフォーリー

- 04. 緑地
- 05. 交通
- 06. 緑地と交通
- 07. 緑地と交通
- 08. 緑地と交通
- 09. 緑地と交通
- 10. 緑地と交通
- 11. 緑地と交通
- 12. 緑地と交通
- 13. 緑地と交通
- 14. 緑地と交通
- 15. 緑地と交通
- 16. 緑地と交通
- 17. 緑地と交通
- 18. 緑地と交通
- 19. 緑地と交通
- 20. 緑地と交通
- 21. 緑地と交通
- 22. 緑地と交通
- 23. 緑地と交通
- 24. 緑地と交通

7. 重と重力のフォーリー

- 04. 重と重力
- 05. 重と重力
- 06. 重と重力
- 07. 重と重力
- 08. 重と重力
- 09. 重と重力
- 10. 重と重力
- 11. 重と重力
- 12. 重と重力
- 13. 重と重力
- 14. 重と重力
- 15. 重と重力
- 16. 重と重力
- 17. 重と重力
- 18. 重と重力
- 19. 重と重力
- 20. 重と重力
- 21. 重と重力
- 22. 重と重力
- 23. 重と重力
- 24. 重と重力

2. 大地と階段のフォーリー

- 04. 大地
- 05. 階段
- 06. 大地と階段
- 07. 大地と階段
- 08. 大地と階段
- 09. 大地と階段
- 10. 大地と階段
- 11. 大地と階段
- 12. 大地と階段
- 13. 大地と階段
- 14. 大地と階段
- 15. 大地と階段
- 16. 大地と階段
- 17. 大地と階段
- 18. 大地と階段
- 19. 大地と階段
- 20. 大地と階段
- 21. 大地と階段
- 22. 大地と階段
- 23. 大地と階段
- 24. 大地と階段

a. 商店・観光案内

- 04. 商店
- 05. 観光案内
- 06. 商店と観光案内
- 07. 商店と観光案内
- 08. 商店と観光案内
- 09. 商店と観光案内
- 10. 商店と観光案内
- 11. 商店と観光案内
- 12. 商店と観光案内
- 13. 商店と観光案内
- 14. 商店と観光案内
- 15. 商店と観光案内
- 16. 商店と観光案内
- 17. 商店と観光案内
- 18. 商店と観光案内
- 19. 商店と観光案内
- 20. 商店と観光案内
- 21. 商店と観光案内
- 22. 商店と観光案内
- 23. 商店と観光案内
- 24. 商店と観光案内

3. 階段と展望のフォーリー

- 04. 階段
- 05. 展望
- 06. 階段と展望
- 07. 階段と展望
- 08. 階段と展望
- 09. 階段と展望
- 10. 階段と展望
- 11. 階段と展望
- 12. 階段と展望
- 13. 階段と展望
- 14. 階段と展望
- 15. 階段と展望
- 16. 階段と展望
- 17. 階段と展望
- 18. 階段と展望
- 19. 階段と展望
- 20. 階段と展望
- 21. 階段と展望
- 22. 階段と展望
- 23. 階段と展望
- 24. 階段と展望

b. 宿泊施設1

- 04. 宿泊施設
- 05. 宿泊施設
- 06. 宿泊施設
- 07. 宿泊施設
- 08. 宿泊施設
- 09. 宿泊施設
- 10. 宿泊施設
- 11. 宿泊施設
- 12. 宿泊施設
- 13. 宿泊施設
- 14. 宿泊施設
- 15. 宿泊施設
- 16. 宿泊施設
- 17. 宿泊施設
- 18. 宿泊施設
- 19. 宿泊施設
- 20. 宿泊施設
- 21. 宿泊施設
- 22. 宿泊施設
- 23. 宿泊施設
- 24. 宿泊施設

4. 展開とパノラマのフォーリー

- 04. 展開
- 05. パノラマ
- 06. 展開とパノラマ
- 07. 展開とパノラマ
- 08. 展開とパノラマ
- 09. 展開とパノラマ
- 10. 展開とパノラマ
- 11. 展開とパノラマ
- 12. 展開とパノラマ
- 13. 展開とパノラマ
- 14. 展開とパノラマ
- 15. 展開とパノラマ
- 16. 展開とパノラマ
- 17. 展開とパノラマ
- 18. 展開とパノラマ
- 19. 展開とパノラマ
- 20. 展開とパノラマ
- 21. 展開とパノラマ
- 22. 展開とパノラマ
- 23. 展開とパノラマ
- 24. 展開とパノラマ

c. 宿泊施設2

- 04. 宿泊施設
- 05. 宿泊施設
- 06. 宿泊施設
- 07. 宿泊施設
- 08. 宿泊施設
- 09. 宿泊施設
- 10. 宿泊施設
- 11. 宿泊施設
- 12. 宿泊施設
- 13. 宿泊施設
- 14. 宿泊施設
- 15. 宿泊施設
- 16. 宿泊施設
- 17. 宿泊施設
- 18. 宿泊施設
- 19. 宿泊施設
- 20. 宿泊施設
- 21. 宿泊施設
- 22. 宿泊施設
- 23. 宿泊施設
- 24. 宿泊施設

5. 削定と眺望のフォーリー

- 04. 削定
- 05. 眺望
- 06. 削定と眺望
- 07. 削定と眺望
- 08. 削定と眺望
- 09. 削定と眺望
- 10. 削定と眺望
- 11. 削定と眺望
- 12. 削定と眺望
- 13. 削定と眺望
- 14. 削定と眺望
- 15. 削定と眺望
- 16. 削定と眺望
- 17. 削定と眺望
- 18. 削定と眺望
- 19. 削定と眺望
- 20. 削定と眺望
- 21. 削定と眺望
- 22. 削定と眺望
- 23. 削定と眺望
- 24. 削定と眺望

d. 食堂

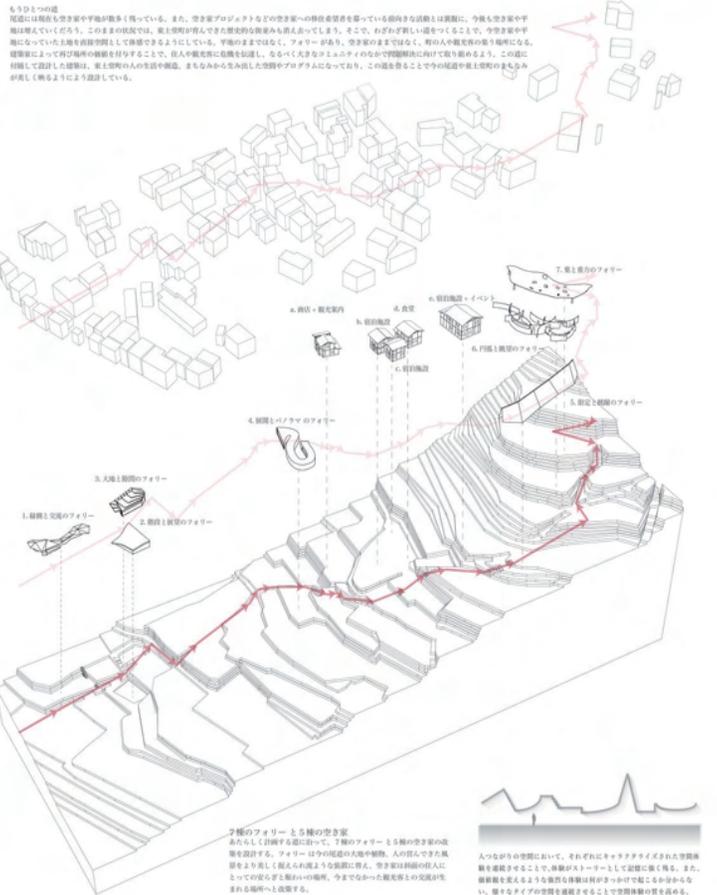
- 04. 食堂
- 05. 食堂
- 06. 食堂
- 07. 食堂
- 08. 食堂
- 09. 食堂
- 10. 食堂
- 11. 食堂
- 12. 食堂
- 13. 食堂
- 14. 食堂
- 15. 食堂
- 16. 食堂
- 17. 食堂
- 18. 食堂
- 19. 食堂
- 20. 食堂
- 21. 食堂
- 22. 食堂
- 23. 食堂
- 24. 食堂

6. 内庭と眺望のフォーリー

- 04. 内庭
- 05. 眺望
- 06. 内庭と眺望
- 07. 内庭と眺望
- 08. 内庭と眺望
- 09. 内庭と眺望
- 10. 内庭と眺望
- 11. 内庭と眺望
- 12. 内庭と眺望
- 13. 内庭と眺望
- 14. 内庭と眺望
- 15. 内庭と眺望
- 16. 内庭と眺望
- 17. 内庭と眺望
- 18. 内庭と眺望
- 19. 内庭と眺望
- 20. 内庭と眺望
- 21. 内庭と眺望
- 22. 内庭と眺望
- 23. 内庭と眺望
- 24. 内庭と眺望

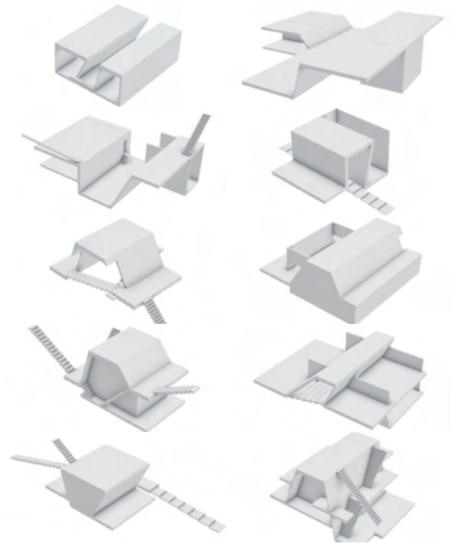
e. 宿泊施設3: 多目的室

- 04. 宿泊施設
- 05. 多目的室
- 06. 宿泊施設と多目的室
- 07. 宿泊施設と多目的室
- 08. 宿泊施設と多目的室
- 09. 宿泊施設と多目的室
- 10. 宿泊施設と多目的室
- 11. 宿泊施設と多目的室
- 12. 宿泊施設と多目的室
- 13. 宿泊施設と多目的室
- 14. 宿泊施設と多目的室
- 15. 宿泊施設と多目的室
- 16. 宿泊施設と多目的室
- 17. 宿泊施設と多目的室
- 18. 宿泊施設と多目的室
- 19. 宿泊施設と多目的室
- 20. 宿泊施設と多目的室
- 21. 宿泊施設と多目的室
- 22. 宿泊施設と多目的室
- 23. 宿泊施設と多目的室
- 24. 宿泊施設と多目的室



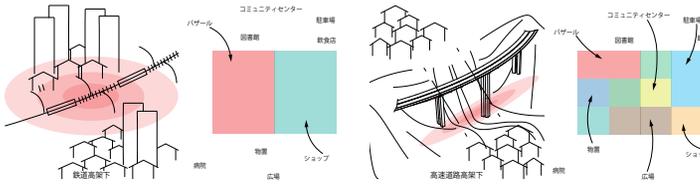
風景を読み込む。また、設計する空間のスタディ。...

7種のフォーリーと各階の空間。...



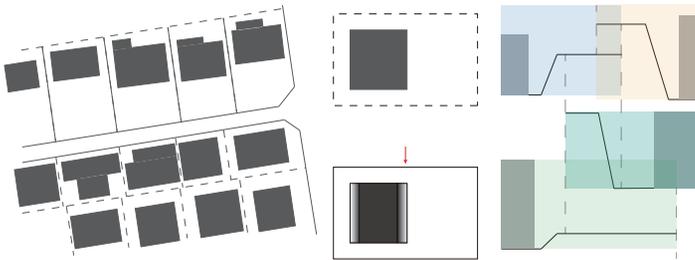
利用されていない高速高架下

これまでの高架下は、生まれた余白をどう有効活用するかという点で、単一の機能を用いた設計が多くされた。鉄道高架下では、自転車保管場やレンタル物置、保育所、公園、商業施設などが入っている。しかし、高速道路の高架下はその全量が鉄道高架下よりもはるかに大きく、これまでのかたちではその余白をいっさいと考えると、特に高速道路は道と異なる、敷かれたことでの視覚への影響が少なく、それらの多くは野山に覆われており、それによって、高速道路は町との繋がりが弱くなる。



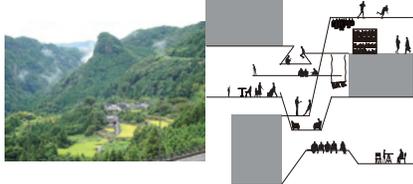
集合住宅に隣地境界線を組み込む

戸建て住宅における「隣地境界線」という枠を集合住宅に組み込む。集合住宅において他人との住宅の境界線は一枚の壁のみで構成されていたが、今設計において各家族に一つずつの新たな地盤が設けられることで、各地盤同士の間には隣地境界線を形成する。戸建て住宅と異なるのは、集合住宅ゆえの立体的に組み立てられる為、上下での敷地の重なりなどの多様なレイヤーが積層し、空間に違いが生まれる。



新たな地形

これまで人が大地に寄り添って暮らしを歩んできたように、新たに設けられる地盤と住居が密接に関係し、それぞれのスラブごとに固有の暮らしが現れることで、規格化された住宅が並ぶ住宅街とは異なる様相を醸成する。



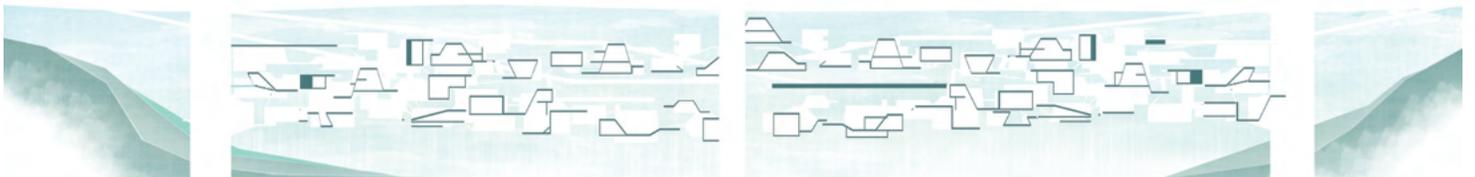
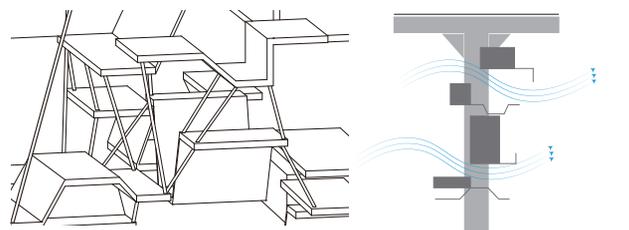
新たな地盤におけるゾーニング

折れ曲がるスラブの中で、住居との関係と外との関わり方によって空間の用途が異なる。公共階段と接続する部分は公共動線、変型の空間は隣接する住居の庭などになる。一つのスラブの中に多様な用途が含まれることで、住居間の関係にバリエーションを生む。



補強の基本形態

適当に張り巡らされる構造的性質を担うブレースの接点で、主に新たな地盤面となるスラブを支える。既存の柱でスラブとブレースの基礎となつて、その両方が互いに支え合うことで、橋全体を支えるアーチ状の形状を成す。橋とスラブをブレースで補助することで、強風が吹く高層において風の抜けを促し、横からの外力を極力減らしている。





小さな誘導が日常の表情を変えていく

「遊具」から抽出した『楽しさ』の研究と事例調査による能動的建築の提案

西本 有輝子
Yukiko Nishimoto
建築意匠研究室

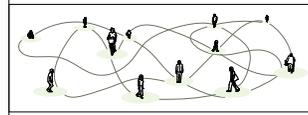
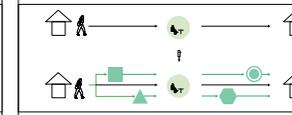
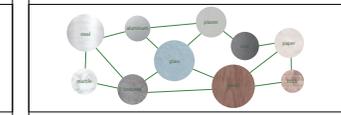
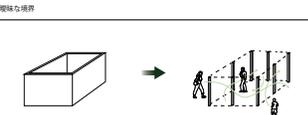
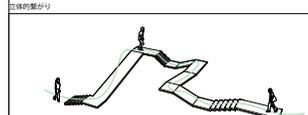
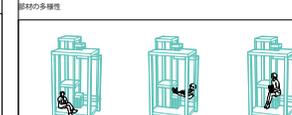
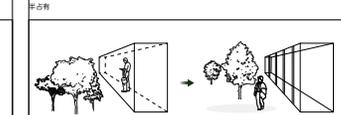
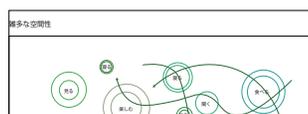
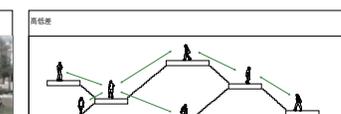
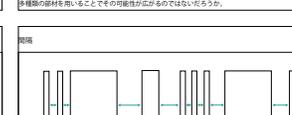
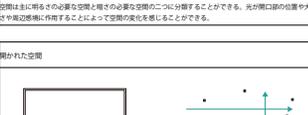
通常、人の行動欲には目的があってそこにいく事が多い。目的とは例えば、コーヒーが飲みたいときにはカフェに行くといったある特定の場所に行く事がほとんどである。そこにはカフェに行くという一つの選択肢が表れる。しかし、人には日常様々な情報が目から、耳から、鼻から入ってくる。そこで、カフェをいろんなことのできる場所に分解して配置することで選択の幅を細分化でき、一つの場所でも様々な選択肢のある場所になるのではと考えた。



小さな誘導が日常の表情を変えていく

- 「遊具」から抽出した『楽しさ』の研究と事例調査による能動的建築の提案 -



<p>公共性</p>  <p>公共スペースに建築という行為が介入する動物において、公共性を考える必要はないと考える。公共性とは物理的な空間がネットワークを作り出すことができるのではないだろうか。</p>	<p>人とのつながり</p>  <p>人と人との交流そのものではなく、異なる人間同士が一緒にいても不快ではないと感じられる共有空間はとれるはずだと考える。そうした場があって、コミュニケーションが起きると考えるべきではない。</p>	<p>日常のイレギュラー</p>  <p>日常で生活する行動は意図があつたはずなのに、いつの間にか変化の日常を過ごしている。日常にイレギュラーを存在させることで日常が豊かになっていき生活に変化が生まれていく。</p>	<p>素材による変化</p>  <p>素材の関係を固定させるのではなく、組み合わせることで温かみや冷たさを感じやすいようにできるのではないだろうか。素材による変化によって建物の雰囲気も大きく変わっていく。</p>
<p>曖昧な境界</p>  <p>自分と自分以外の人の所有が重なり合っているとき、自分と相手の境界は線画で明確なものとなる。そういった曖昧な境界は自然な行動を生み出す場所になる。</p>	<p>立体的繋がり</p>  <p>立体的繋がりも発生することで平面にはない、上がった、下がったの操作が人と人の会話や操作を生む。下階の壁が上階を覆い隠すような空間的楽しさや空間性による小さな遊具にも対応する。</p>	<p>素材の多様性</p>  <p>素材の大きさや素材の配置位置を変化させることでできる。繰り返る、景色を見る等様々な動きが生まれていく。多様な素材を用いることでその可能性が広がるのではないだろうか。</p>	<p>占有性</p>  <p>壁とは占有の境界の役割が強く、壁で仕切られると通帳に存在は消えてしまう。しかし、開口部や素材がスリットなども使うことによって占有性も弱くなるように感じる。</p>
<p>空間体験</p>  <p>移動や天候の変化によって変化する空間は、自然の移り変わりをみせる。人々の空間を通して、自然の移り変わりを体験することができる。</p>	<p>多様な空間性</p>  <p>様々な空間性を持つ。そのようにもいえるように空間性を持つことで、移動や移動を兼ね備えられる場所。空間となるのではないだろうか。</p>	<p>あまり場として</p>  <p>素材の大きさや素材の配置位置を変化させることでできる。繰り返る、景色を見る等様々な動きが生まれていく。多様な素材を用いることでその可能性が広がるのではないだろうか。</p>	<p>高低差</p>  <p>空間の高低差で仕切られる空間に高い空間に変化する空間を感じられる。建物の階層により高低差がつけられることで、移動や移動を兼ね備えられる空間性も生まれる。</p>
<p>光と影</p>  <p>空間は主に明るさが必要な空間と暗さが必要な空間の二つに分れることができる。光が開口部の中央や大きめの開口部に作用することによって空間の変化を感じることができる。</p>	<p>個性による誘導</p>  <p>人は大きさ、認知力、集合的な行動、経験により人々の行動は異なる可能性がある。人を個別に誘導することによってコミュニティが生まれるのではないだろうか。</p>	<p>開閉</p>  <p>開閉の仕組みで空間の開放や閉鎖はコントロールされることがある。大きく変化させることで空間の開放や閉鎖をコントロールする。</p>	<p>人の行動範囲</p>  <p>子供、大人、お年寄りそれぞれをしても動き方が異なるため行動範囲は異なる。人によって行動範囲は広がっていく。行動範囲が広がることにより動きの選択肢が生まれるのではないだろうか。</p>
<p>開かれた空間</p>  <p>空間を壁で閉じてしまつた時に、開かれた場所をつくることにより空間の開放感を生み出す。機能的な空間性も生まれる。</p>	<p>誘導性</p>  <p>集合的行動が人々の行動範囲に誘導作用がある。一つの方向性や誘導性によって、誘導性のある空間性も生まれる。</p>	<p>遊具物に変わる空間</p>  <p>材料の大きさや素材の配置位置を変化させることでできる。繰り返る、景色を見る等様々な動きが生まれていく。多様な素材を用いることでその可能性が広がるのではないだろうか。</p>	<p>個別に開いた空間</p>  <p>人々がお互いに開いた空間が存在する。自分だけのスペースは集まるが上がる。リラックスできる等個人空間を作り出すことを考える。</p>

小さな誘導が日常の表情を変えていく - 「遊具」から抽出した『楽しさ』の研究と事例調査による能動的建築の提案 / Small guidance change everyday facial expressions - Proposed active architecture research / "Fun" extracted from "play" and case study.

11 最終決定案III
Final plan III



<p>Block1 2人用</p> <ul style="list-style-type: none"> ○反射による景色を楽しむ空間 ○もたれ掛かる空間 ○読書する空間 ○物を置く空間 	<p>Block2 大人数用</p> <ul style="list-style-type: none"> ○人並みない時に遊べる空間 ○反対側より景色を楽しむ空間 ○もたれ掛かる空間 ○読書する空間 ○物を置く空間 	<p>Block3 1人用</p> <ul style="list-style-type: none"> ○遊ぶ空間 ○もたれ掛かる空間 ○勉強する空間 ○読書する空間 ○椅子の空間 	<p>Block4 大人数用</p> <ul style="list-style-type: none"> ○もたれ掛かる空間 ○遊ぶ空間 ○椅子の空間 ○読書する空間 ○占める空間 ○読書する空間 ○読書する空間
<p>Block5 読書</p> <ul style="list-style-type: none"> ○人並みない時に遊べる空間 ○内部空間を遊べる空間 ○外側と繋いでも居れる空間 ○季節感に合わせた空間 	<p>Block6 1人用個室</p> <ul style="list-style-type: none"> ○人並みない時に遊べる空間 ○リラックスできる空間 ○勉強する空間 ○物を置く空間 ○自分の色を強調できる空間 ○居る空間 	<p>Block7 1.5人用</p> <ul style="list-style-type: none"> ○遊ぶ空間 ○リラックスできる空間 ○リラックスできる空間 ○リラックスできる空間 ○居る空間 ○目ぼっこする空間 	<p>Block8 1-4人用個室</p> <ul style="list-style-type: none"> ○遊ぶ空間 ○勉強する空間 ○勉強する空間 ○勉強する空間 ○勉強する空間 ○勉強する空間 ○勉強する空間
<p>Block9 1-6人用個室</p> <ul style="list-style-type: none"> ○遊ぶ空間 ○勉強する空間 ○勉強する空間 ○勉強する空間 ○勉強する空間 ○勉強する空間 ○勉強する空間 	<p>Block10 1人用個室</p> <ul style="list-style-type: none"> ○遊ぶ空間 ○勉強する空間 ○勉強する空間 ○勉強する空間 ○勉強する空間 ○勉強する空間 ○勉強する空間 	<p>Block11 1-2人用個室</p> <ul style="list-style-type: none"> ○遊ぶ空間 ○勉強する空間 ○勉強する空間 ○勉強する空間 ○勉強する空間 ○勉強する空間 ○勉強する空間 	<p>Block12 1-4人用個室</p> <ul style="list-style-type: none"> ○遊ぶ空間 ○勉強する空間 ○勉強する空間 ○勉強する空間 ○勉強する空間 ○勉強する空間 ○勉強する空間
<p>Block13 大人数用</p> <ul style="list-style-type: none"> ○遊ぶ空間 ○勉強する空間 ○勉強する空間 ○勉強する空間 ○勉強する空間 ○勉強する空間 ○勉強する空間 	<p>Block14 大人数用</p> <ul style="list-style-type: none"> ○遊ぶ空間 ○勉強する空間 ○勉強する空間 ○勉強する空間 ○勉強する空間 ○勉強する空間 ○勉強する空間 	<p>Block15 1-3人用</p> <ul style="list-style-type: none"> ○遊ぶ空間 ○勉強する空間 ○勉強する空間 ○勉強する空間 ○勉強する空間 ○勉強する空間 ○勉強する空間 	<p>Block16 1-2人用</p> <ul style="list-style-type: none"> ○遊ぶ空間 ○勉強する空間 ○勉強する空間 ○勉強する空間 ○勉強する空間 ○勉強する空間 ○勉強する空間
<p>Block17 1-6人用</p> <ul style="list-style-type: none"> ○遊ぶ空間 ○勉強する空間 ○勉強する空間 ○勉強する空間 ○勉強する空間 ○勉強する空間 ○勉強する空間 	<p>Block18 1-2人用</p> <ul style="list-style-type: none"> ○遊ぶ空間 ○勉強する空間 ○勉強する空間 ○勉強する空間 ○勉強する空間 ○勉強する空間 ○勉強する空間 	<p>Block19 1人用</p> <ul style="list-style-type: none"> ○遊ぶ空間 ○勉強する空間 ○勉強する空間 ○勉強する空間 ○勉強する空間 ○勉強する空間 ○勉強する空間 	<p>Block20 2人用</p> <ul style="list-style-type: none"> ○遊ぶ空間 ○勉強する空間 ○勉強する空間 ○勉強する空間 ○勉強する空間 ○勉強する空間 ○勉強する空間
<p>Block21 1-3人用</p> <ul style="list-style-type: none"> ○遊ぶ空間 ○勉強する空間 ○勉強する空間 ○勉強する空間 ○勉強する空間 ○勉強する空間 ○勉強する空間 	<p>Block22 1-3人用個室</p> <ul style="list-style-type: none"> ○遊ぶ空間 ○勉強する空間 ○勉強する空間 ○勉強する空間 ○勉強する空間 ○勉強する空間 ○勉強する空間 	<p>Block23 1-3人用個室</p> <ul style="list-style-type: none"> ○遊ぶ空間 ○勉強する空間 ○勉強する空間 ○勉強する空間 ○勉強する空間 ○勉強する空間 ○勉強する空間 	<p>Block24 大人数用</p> <ul style="list-style-type: none"> ○遊ぶ空間 ○勉強する空間 ○勉強する空間 ○勉強する空間 ○勉強する空間 ○勉強する空間 ○勉強する空間

12 最終決定案IV
Final plan IV



設計のポイント

01. 自由な動線

本計画には遊具の自由で、遊びと読書の両方を同時に楽しめる空間を追求し、この両者が建築の感じ方にも影響し、使い方に家で遊んでいるような感覚を想定した。

02. 制限された建築のボリューム

高さ制限と景観規制により、建築のボリュームを制限し、周囲の環境と調和させる。

03. 視線の誘導

視線が建物や遊具の配置により誘導されるように設計する。

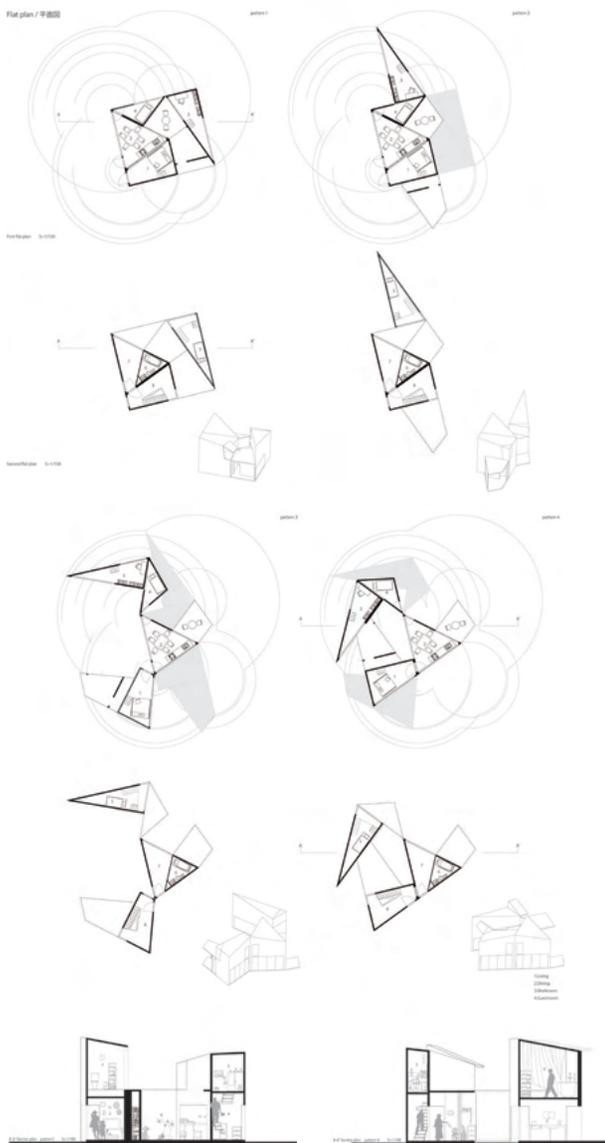
04. 季節と時間による建物の変化

建物は季節と時間によって変化し、遊具も季節によって使いやすくなるように設計し、四季を通じて楽しめる空間を追求する。

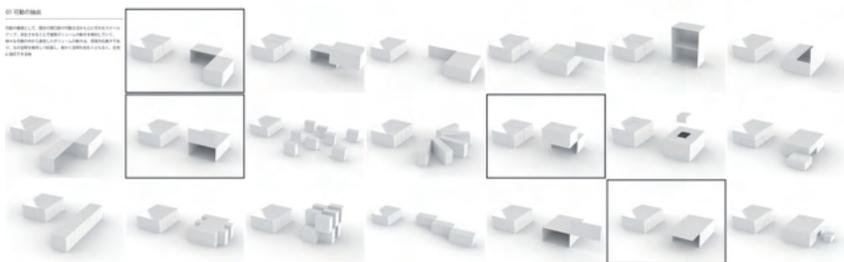
05. 応用の効く形態と配置

本計画では遊具の配置と建物の形態を追求し、周囲の環境と調和させる。また、遊具の配置も周囲の環境と調和させるように設計し、四季を通じて楽しめる空間を追求する。





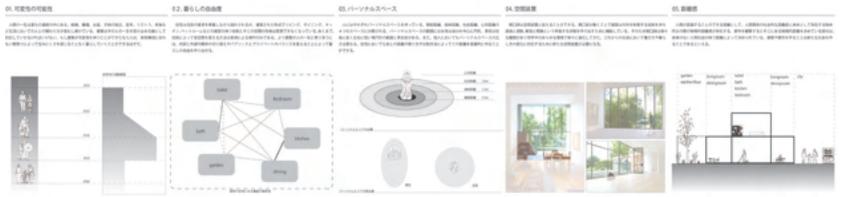
Study / スタディ 01



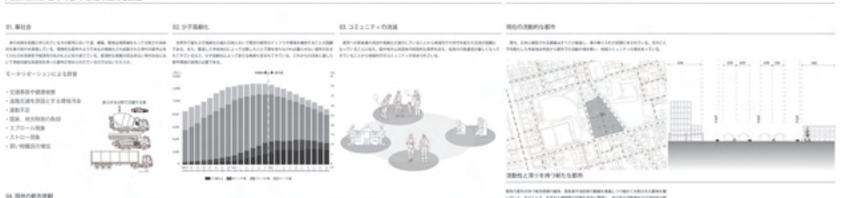
Study / スタディ 02



Element 1 / 新たな住宅に求められる要素



Element 2 / 日本の都市環境の抱える課題



Element 3 / 流動性と源りを持つまちづくり

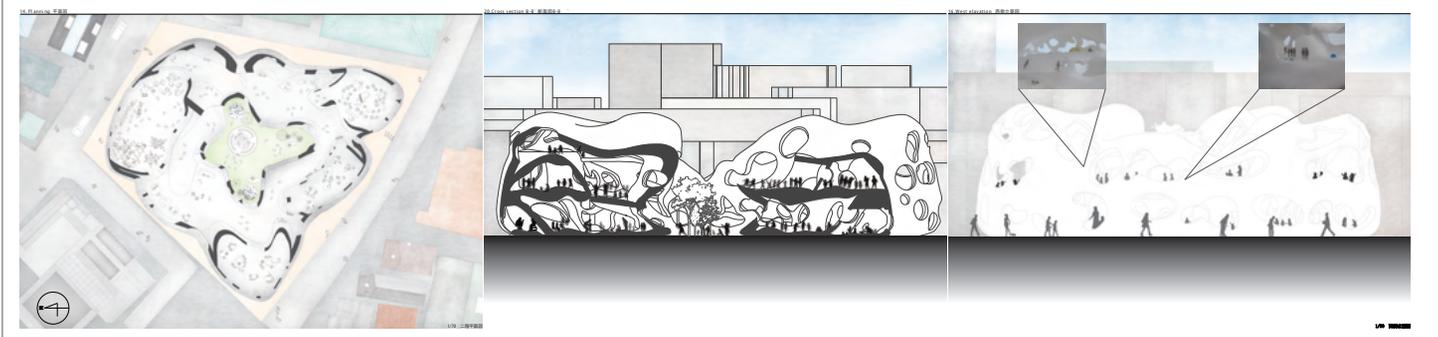
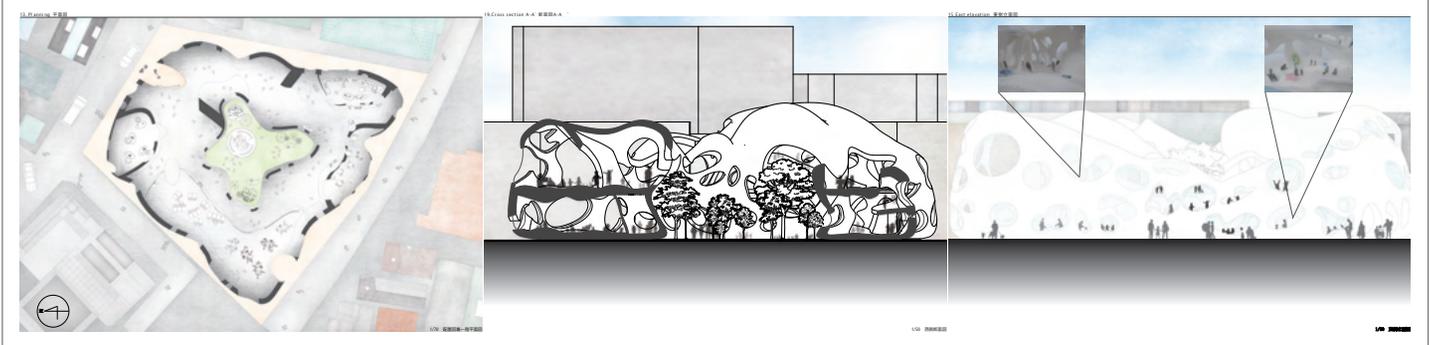




やわらかい建築

池田 友彦
Tomohiko Ikeda
建築意匠研究室

本修士設計では感覚的要素に着目し、新たな児童施設・保育園の提案をする。人は生きていくうえで日々様々なものを感じ取っている。「感性を育む」そんな言葉がよくあるがどうすれば「感性」は育つのだろうか。本提案は五感で感じたり、何気なく言語化されている感覚に着目するべきと考えた。



00 Soft Architecture 柔らかい建築



この建築は、柔らかい、有機的な形態を追求し、都市環境に溶け込むことを目指している。素材は、軽量で耐久性のあるコンクリートを使用し、内部空間は開放的で、自然光を取り入れるように設計されている。

この建築は、都市環境に溶け込むことを目指している。素材は、軽量で耐久性のあるコンクリートを使用し、内部空間は開放的で、自然光を取り入れるように設計されている。

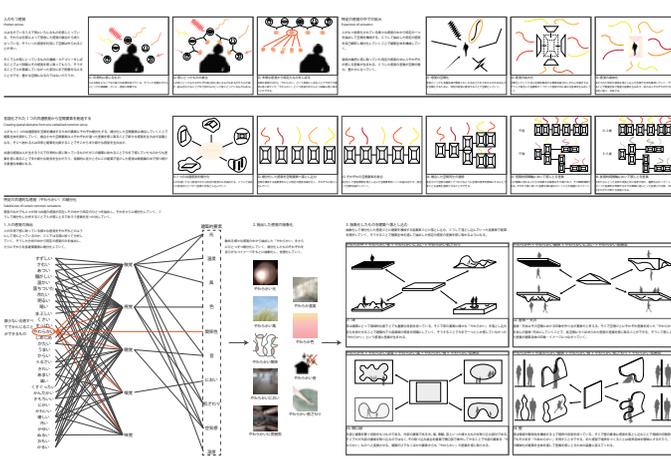
01 Introduction 序



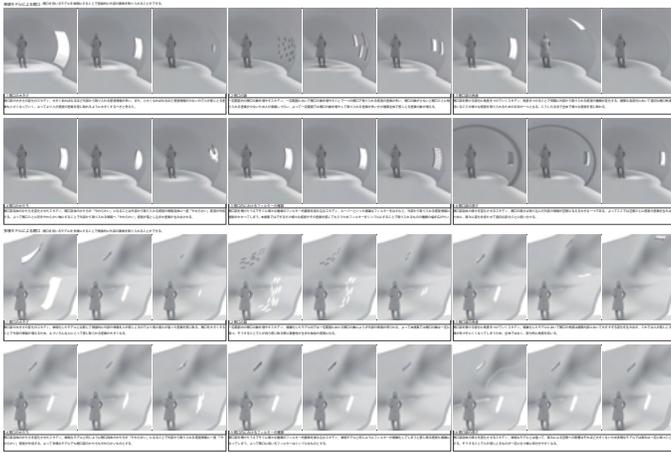
04 Case study of techniques to perform 事例研究



05 Concept diagram コンセプトダイアグラム



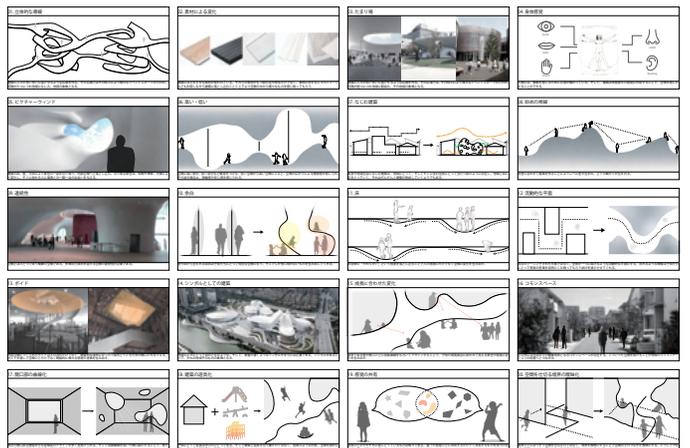
07 Aperture study 開口スタディ



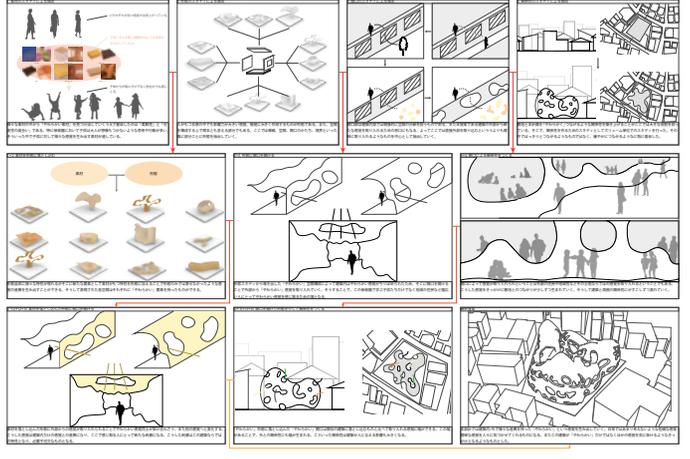
02 Site selection 敷地選定



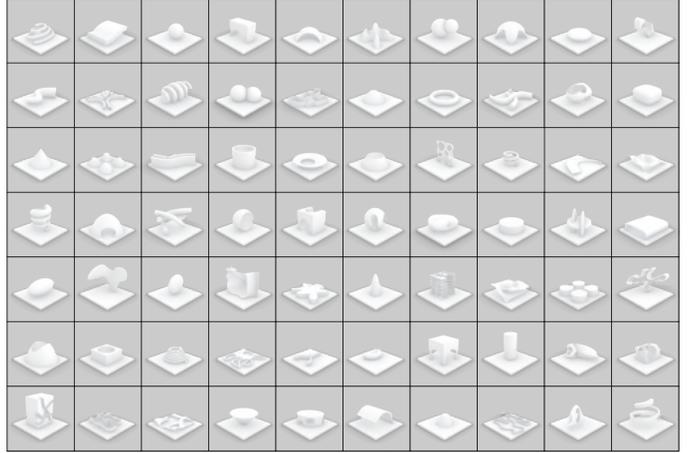
03 design keyword 設計キーワード



10 Design method 設計手法



06 Form study 形態スタディ





廃ガラスが作る未来 自然と人間の新たな関係性

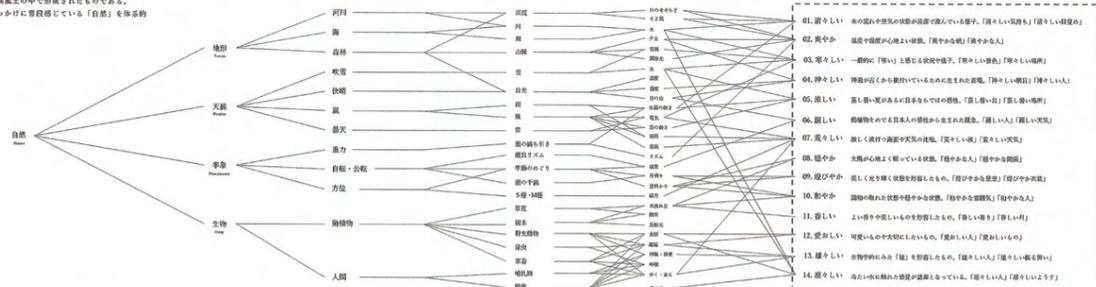
野村 陸
Riku Nomura
建築意匠研究室

ガラスによる自然とのシームレスな関係。ガラスは光を透過するため、シームレスに外部とつながることができる。本提案では建築の中へ水を浸透させることで土壌お役割を果たす。



彼々が死んで 死ガイハ水ニテ、キガテ海ニ入り、魚ヲ肥ヤシ、又人ノ身体ヲ作ル、個人ハカリノ姿 ダルダママル
説明 鳥居のヒロコ
廃ガラスが創る未来 -自然と人間の新たな関係性-

那智洞は日本固有の気候風土の中で形成されたものである。ここでは、那智洞をきっかけに再稼働している「自然」を体系的に読み解く。



03. BACK GROUND

01. 厳格化する防災活動

日本では毎年の頻りになる土砂災害や水害に見舞われる。それらを防ぐために、自然には多くの砂防ダムが設けられている。しかし、砂防ダムはメンテナンス費や、川の生態系へのダメージなどの問題がある。さらに土壌から砂利が流れて来るために中流、下流部分の埋没は顕著となっている。自然との新たな共生の在り方が求められている。

02. 資本主義の陰

先進国が安く輸入している茶葉や食料、コーヒー豆などの多くは発展途上国で産出されている。スラム街を形成している人々は、先進国によって豊かに土地を渡られた難民である。

03. ごみ処理問題

毎年膨大な量のゴミが廃棄されている。多くは埋め立てや焼却によって処理されているが、海洋や山間には不法に投棄されたゴミがいたるところに存在する。日本では、年間約4274万トンの、一人一日当たり約98gのゴミが排出されている。

04. 終わらない国際紛争

頻りに繰り返される。首に掛けば角が立つ。どこへ逃しても住みにくい。逃げた場所、誰か出て、誰か出て、どこかへ逃げたい。逃げた場所を誰か守る。日本では、年間約4274万トンの、一人一日当たり約98gのゴミが排出されている。どこへ逃しても住みにくい。逃げた場所、誰か出て、誰か出て、どこかへ逃げたい。逃げた場所を誰か守る。日本では、年間約4274万トンの、一人一日当たり約98gのゴミが排出されている。

05. n.LDKにより分割される家族形態

日本社会より異なる家庭には見えない。部屋が必要な時には隣で仕切り、大勢が集まる場合には大広間となる。しかし、戦後の住宅政策に伴うn.LDK化により、日本の住宅における歴史は不自然な形で切り取られたものとなっている。

06. 孤立する単身世帯

高齢社会と核家族化が進むにつれて単身世帯は増え続けている。近代以前の日本には多くの場合、家族世代が一つの家に暮らしていた。しかし、戦後の戸籍法改革の影響を受け、家族の形は崩壊されてきたようにも見える。

07. 集合住宅の在り方

現在の集合住宅では、住民同士がコミュニケーションを取ったり、関係を築いていくことが困難である。プライバシーや安全性、特許化を重視しているためである。高齢社会である現状や単身世帯の増加に伴って、互いに関係を築いていくことのできる集合住宅の在り方が求められる。

08. 都市における職住一体

今はデジタル技術の進歩に伴い、決られたオフィスや会社に勤務し「行く」ことなく仕事をすることが容易にできるようになった。デジタル時代における新たな都市の在り方、働き方が求められている。

09. ワークスタイルの変化

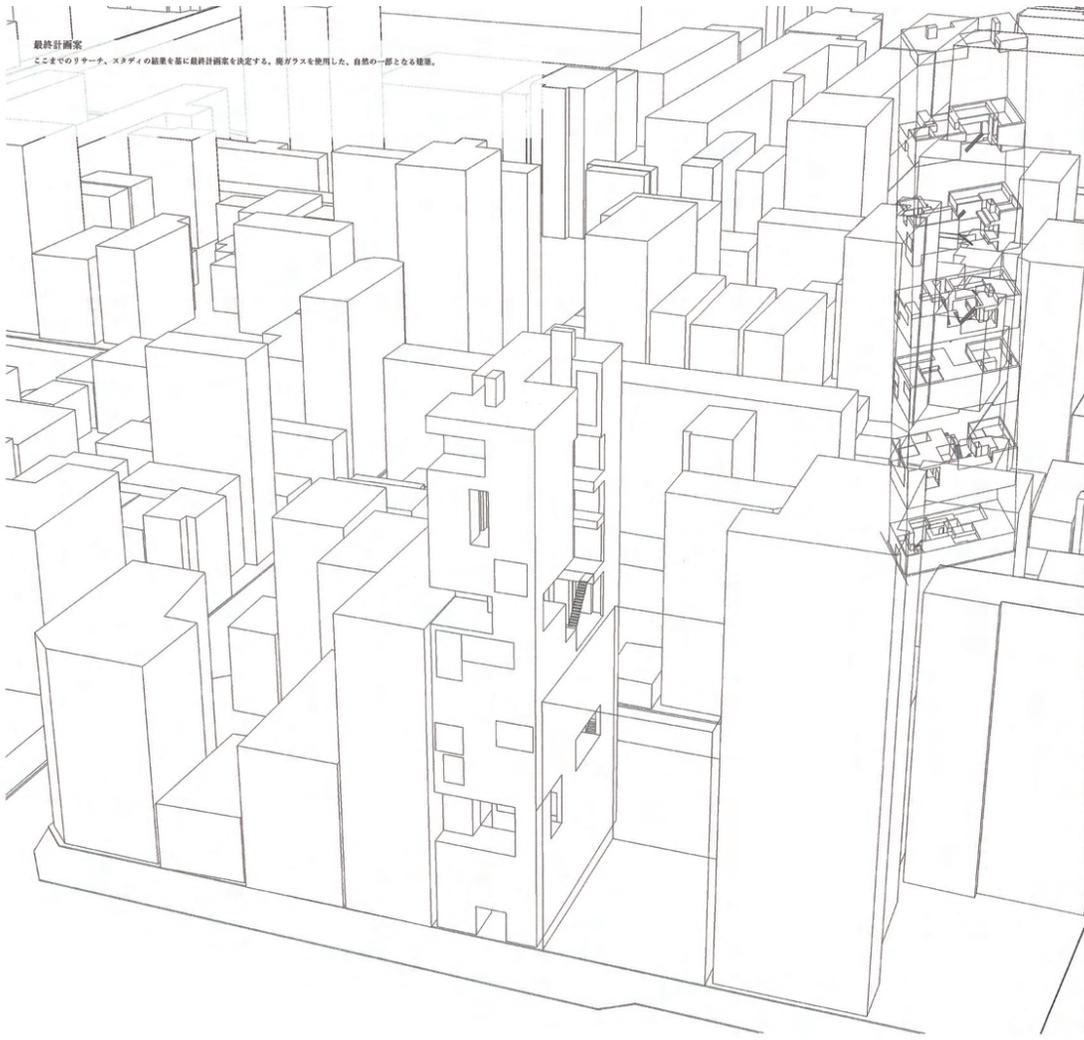
現在のオフィス、リモートワーク、フレックスタイムなど働き方改革が進んでいる。働き方改革の理由には様々な要因がある。働き方改革が進展しているため、全ての人が関係している。

10. 枯渇する資源

地球の残されている資源の内訳は、石炭はあと118年、ウランは約160年、天然ガスは59年とされている。カーボンニュートラルやSDGsなどの取り組みを通じて資源に頼らない暮らしが求められている。

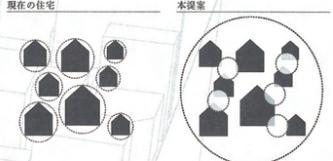
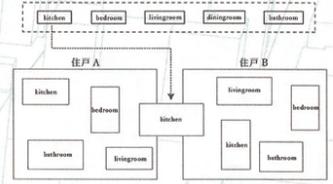
最終計画案

これまでのリサーチ、スタディの結果を基に最終計画案を決定する。両ガラスを使用し、自然の一部となる建築。



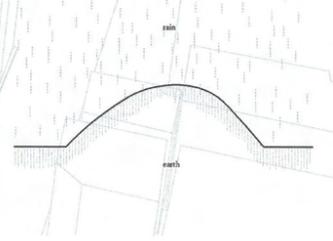
PROPOSAL. I / 空き部屋をシェアする

リビングルーム、ベッドルーム、キッチン・ダイニングに分割された部屋がもりだくさん。それらは住民によって管理される。分割された部屋を必要に応じてシェアすることで、機能的な変化や状況の生まれる暮らしを営むことが出来る。



PROPOSAL. II / 土壌としての建築空間

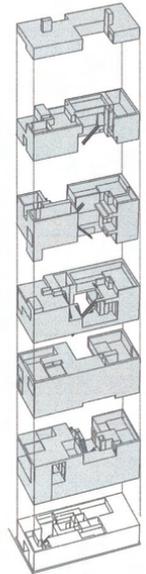
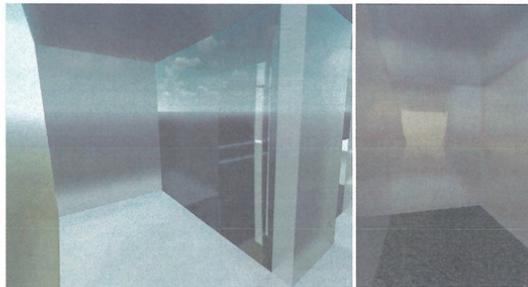
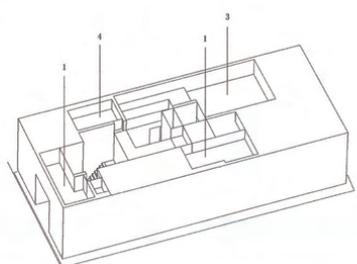
土壌としての建築
 自然界に空ける動物たちは、木の洞や洞窟、草や木を纏んで住まいを営む。そうして作られた住まいは、外敵から身をを守るシェルターの役割を果たす。しかし、夜が降りてくる建物の多くは、土壌の役割を果たさない。隙間や隙間による水は下へと浸透する。雨や川の氾濫、目の眩しいコンクリートで覆い、自然を排除することで安全を確保してきた。
 現代の建築である建築細部やそれによって発生する自然現象、パンデミックは、こうある自然への態度の結果といえる。本提案では建築の中へ水を浸透させることで土壌の役割を果たす。ガラスによる自然とのシームレスな関係
 現在、埋め立て、覆層されている両ガラスを使用する。ガラスは光を透過するため、シームレスに外部と繋がることが出来る。現在の多くの集合住宅では、壁で隙間に隙間の隙間が設定されているため、動物との交流を促すことは出来ない。本提案の集合住宅の役割は築まることで壁がなくなるということである。本提案では、外部、内部の隙間は隙間となり、プライバシーを確保しつつも動物の気配を感じながら生活することが可能となっている。



+5M Plan

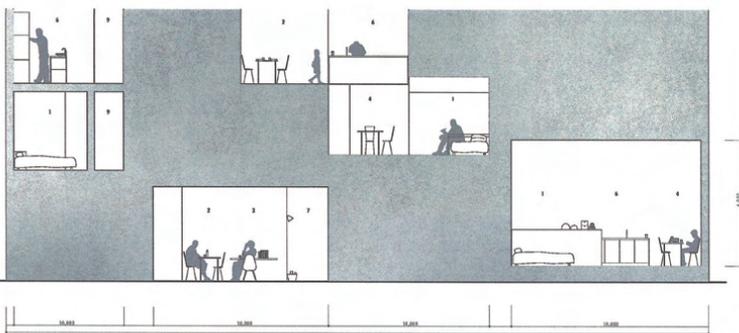
1.single 2.small family 3.big family 4.share bedroom

「シェアベッドルーム」を中心に、単身者向け住戸、小家族向け住戸、大家族向け住戸が隣接する。ベッドルームを共有してシェアすることで、住民同士、住民と外部のコミュニティの形成を促す。



section A-A'1/60

- 1. bed room
- 2. living room
- 3. study room
- 4. dining room
- 5. children's room
- 6. kitchen
- 7. bath room
- 8. share room
- 9. BV



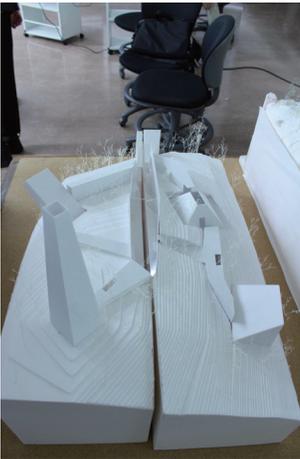
Architectural Design Practice 設計演習 I,II,III

2nd Design	2年 後期建築設計演習 I	01 将来の自邸	————	54
		02 コミュニティセンター	————	55
3rd Design	3年 後期建築設計演習 II	01 現代美術のための美術館	————	56
		02 集合住宅	————	57
3rd Design	3年 後期建築設計演習 III	01 小学校	————	58
		02 メディアセンター	————	59



将来の自邸

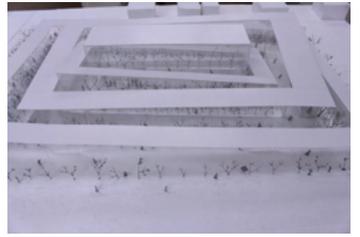
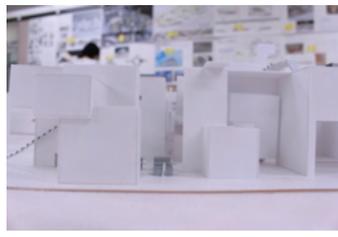
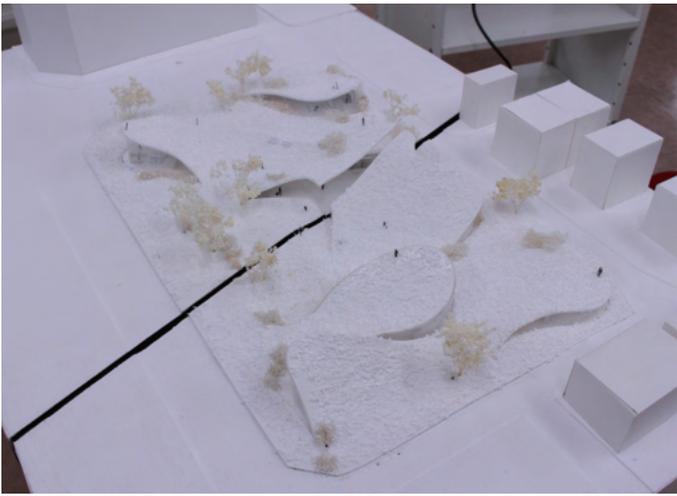
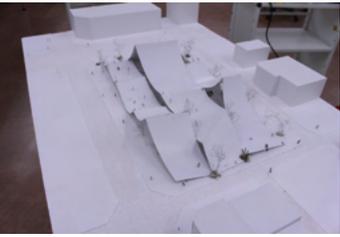
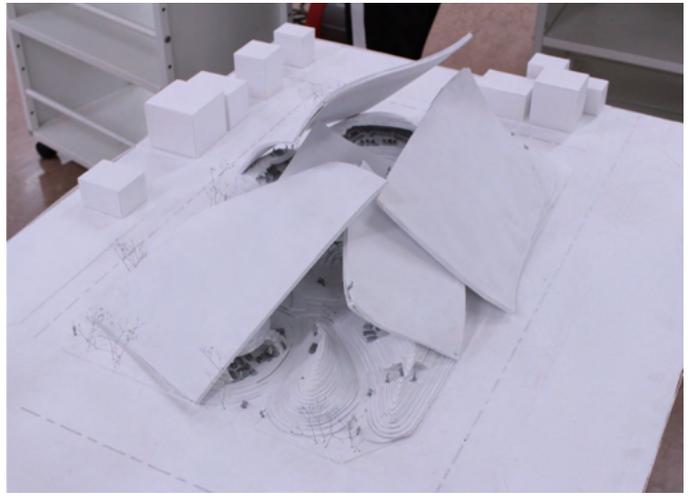
北村 太一
Taichi Kitamura





コミュニティセンター

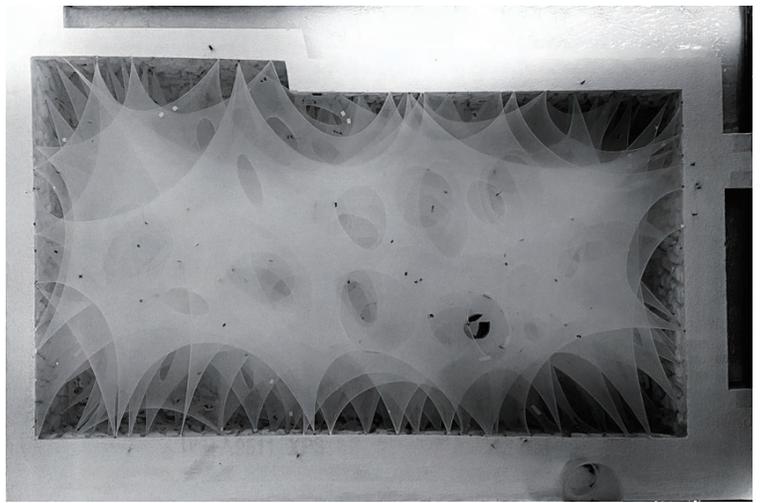
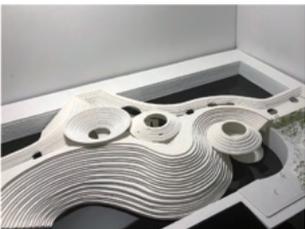
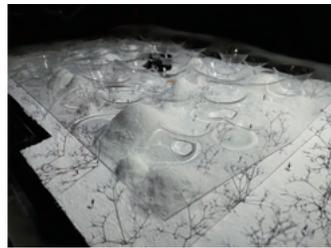
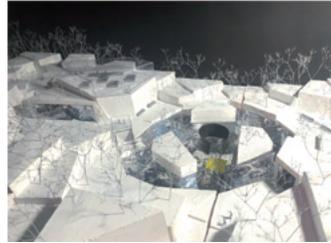
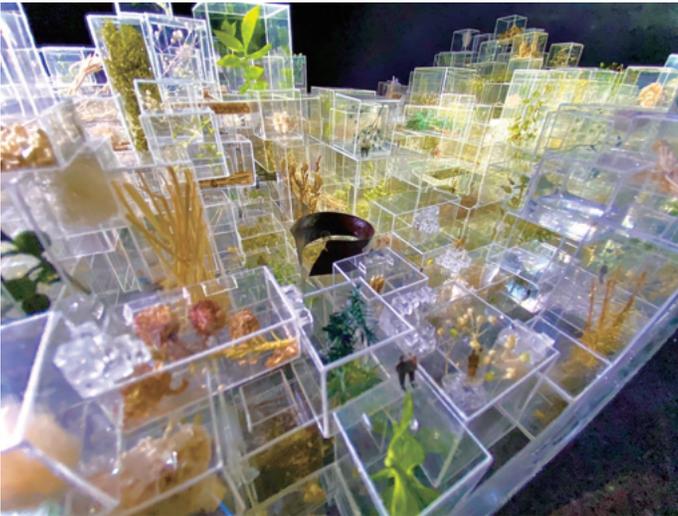
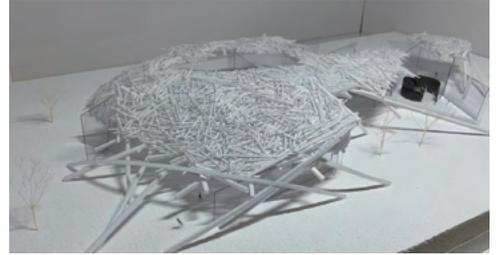
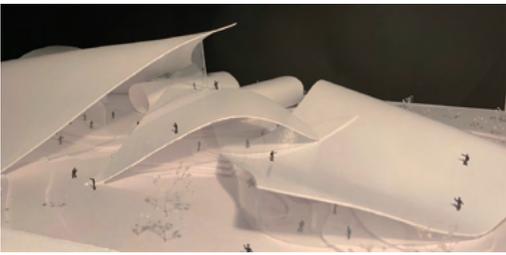
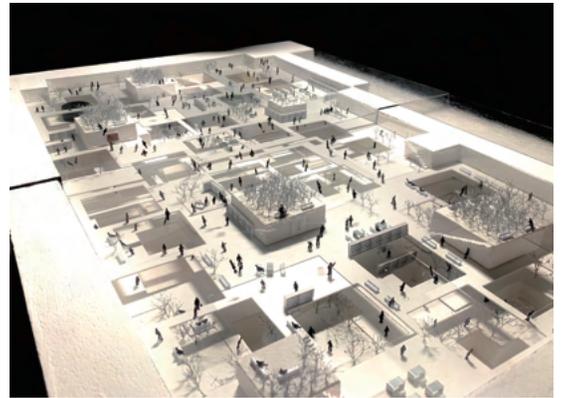
長野 耀
You Nagano





現代美術のための美術館

白川 英康
Hideyasu Shirakawa



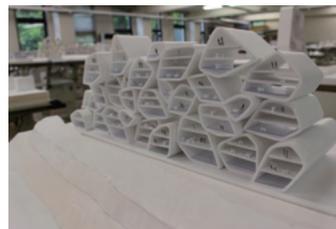
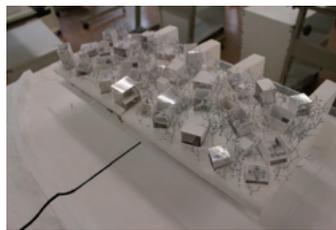
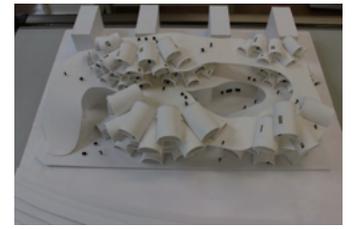
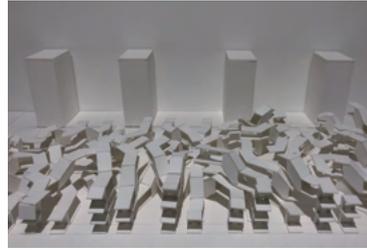
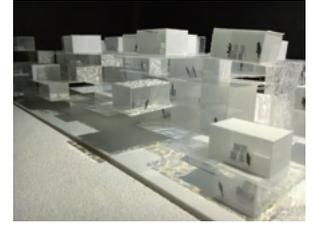
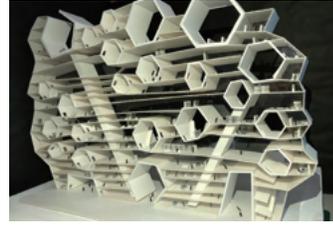


集合住宅

白川 英康
Hideyasu Shirakawa



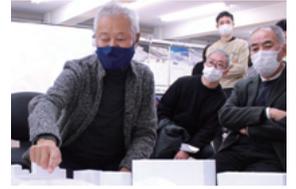
特別講師 建築家 玉置 順



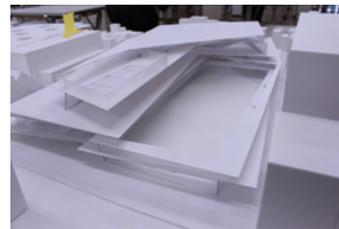
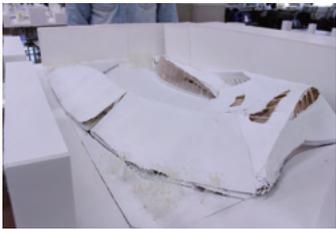
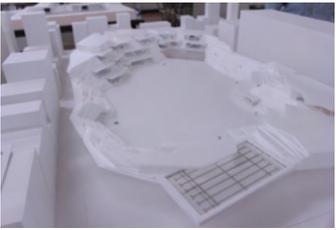
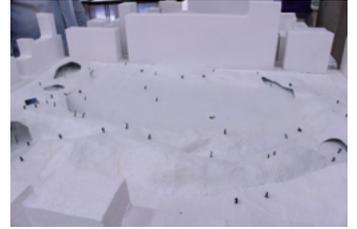
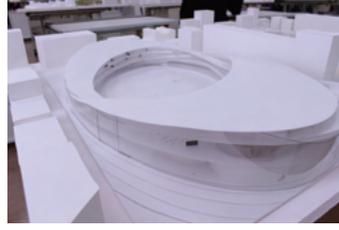


小学校

藤本 泰弥
Daiya Fujimoto



特別講師 建築家 遠藤吉生先生
宮森洋一郎先生



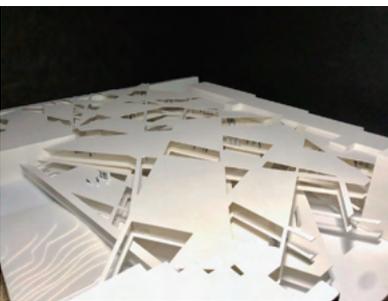
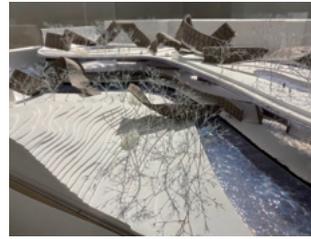


メディアセンター

石原 寧渚
Neina Ishihara



特別講師 建築家 池田昌弘先生



Design Competition 設計コンペ

01	第8回 POLUS -ポラス- 学生・建築デザインコンペティション	62
02	UKIHAデザインコンペ第2回	63
03	2021年度支部共通事業 日本建築学会設計競技	64
04	ひろしま建築学生チャレンジコンペ2021	65
05	WASA世界建築学生賞2021	66
06	建築新人戦2021	67
07	第12回JIA・テクスチャレンジ設計コンペ	71
08	第13回エイブル空間デザインコンペティション	72
09	第48回五三会建築設計競技2021	73
10	日本ペイント国際学生コンペAYDA2021	74
11	第28回空間デザインコンペティション	75
12	ハーフェレ学生デザインコンペティション2021	78

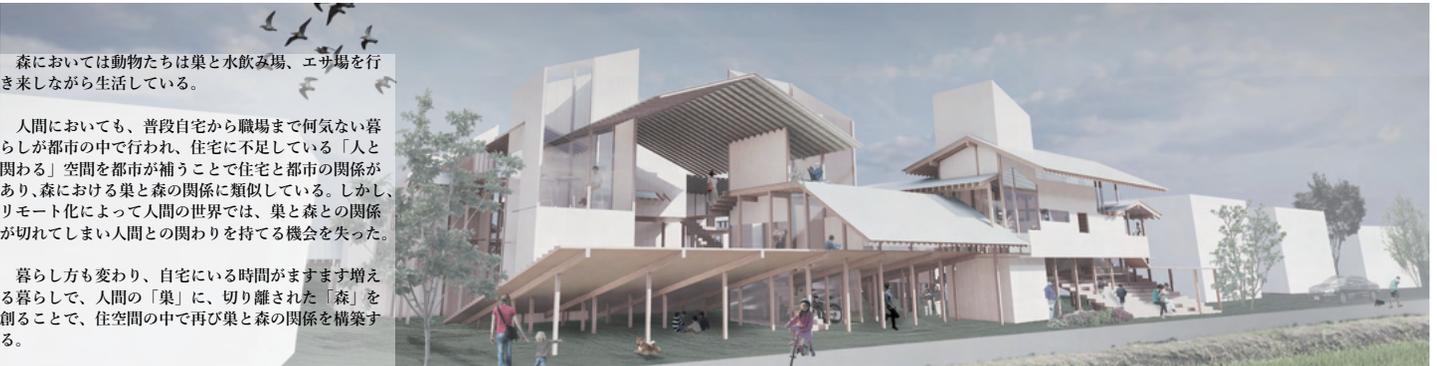


第8回POULS学生デザインコンペ 5選入賞

折り重なる内外空間

三谷 啓人 岩間 創吉
Hiroto Mitani Sokichi Iwama
建築意匠研究室

暮らし方も変わり、自宅にいる時間がますます増える暮らしで、人間の「巣」に、切り離された「森」を創ることで、住空間の中で再び巣と森の関係を構築する。
動物たちがお互いに感じ、上手に距離をとりながら生活しているように私たち人間も隣人との距離感を適切に取りながら暮らすことで思い思いに人と接し、離れていてもお互いに感じることができる住空間を提案する。



森においては動物たちは巣と水飲み場、エサ場を歩き来しながら生活している。

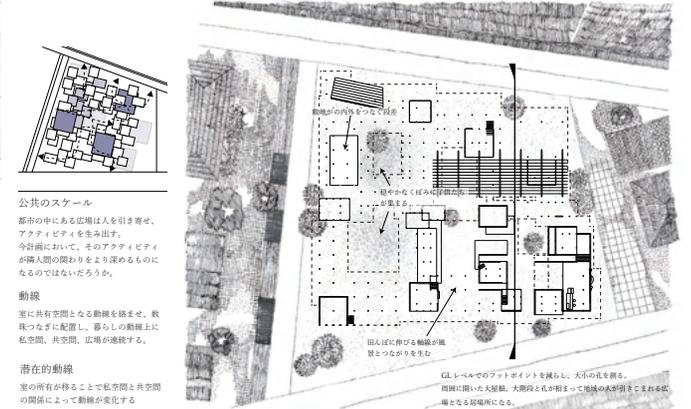
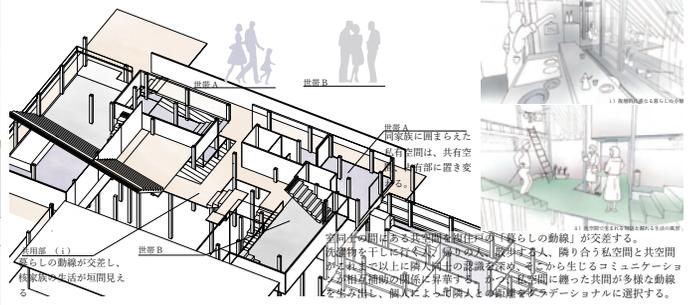
人間においても、普段自宅から職場まで何気ない暮らしが都市の中で行われ、住宅に不足している「人と関わる」空間を都市が補うことで住宅と都市の関係があり、森における巣と森の関係を類似している。しかし、リモート化によって人間の世界では、巣と森との関係が切れてしまい人間との関わりを持てる機会を失った。

暮らし方も変わり、自宅にいる時間がますます増える暮らしで、人間の「巣」に、切り離された「森」を創ることで、住空間の中で再び巣と森の関係を構築する。

動物たちがお互いに感じ、上手に距離をとりながら生活しているように私たち人間も隣人との距離感を適切に取りながら暮らすことで思い思いに人と接し、離れていてもお互いに感じることができる住空間を提案する。



私空間と共有空間の織り合い

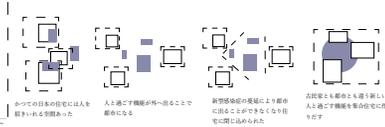


人間の森を創る



- 新型コロナウイルスによって露呈した現代都市の弱点 -

社会の複雑化によって効率化が求められるよう変化し、住宅からその機能が都市に出て行き住宅は機能的で閉鎖的なものとなった。そこで、既存の住宅構成要素を拡大して新たな人の関わる空間を作り出す。



公共のスケール

都市の中にある広場は人を引き寄せ、アクティビティを生み出す。今段階において、そのアクティビティが今段階の関わりをより深めるものになるのではないだろうか。

動線

室に共有空間となる動線を結ぶ。軌跡つなぎに配置し、暮らしの動線上に私空間、共有空間、広場が連続する。

潜在的動線

室の所有が移ることで私空間と共有空間の関係によって動線が変化する。



動線が交差する場所へ交流を求め、一人で居ないときは私空間に置き換わった共有空間に、そこには他人の暮らしから漏れる光に包まれ、どこか安心感がある。





UKIHAデザインコンペ第2回 入選(家具部門)

Roll Desk

川崎 俊也
Toshiya Kawasaki
建築意匠研究室

大きいテーブルがあれば何かと作業はしやすいが、持ち運びは困難。
大きくて持ち運びしやすい大きなテーブルはないのか。
これは枠と脚はそれぞれを組むだけなので工具は不要。
天板のサイズや足の長さを変えるだけで様々なサイズのテーブルを展開できる。

Roll Desk



折り畳み・持ち運びの状態

組み立て方

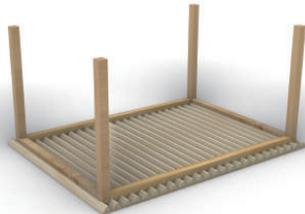
天板を広げる



枠を組む



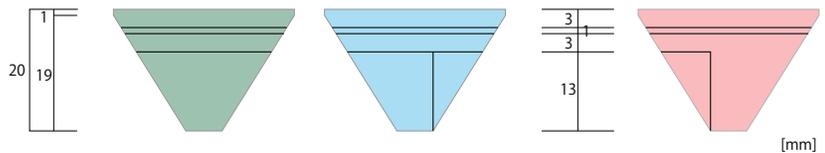
枠に脚を挿す



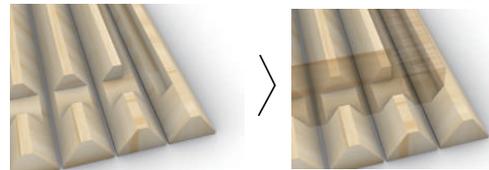
天板の寸法



各長さ 600mm



緑色の部材を増やすことでテーブルを長くすることができる。
1ミリのスリットの間幅の広い紐を通すことで巻くことができる天板にする。



長梁は天板の端から 30mmセットバック

枠・脚 26ミリ角



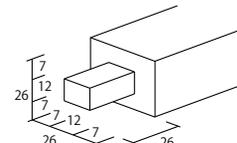
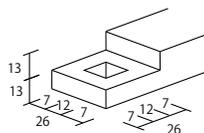
長梁
長さ 762mm



短梁
長さ 540mm

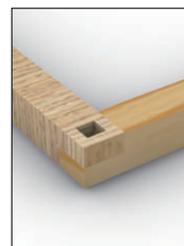
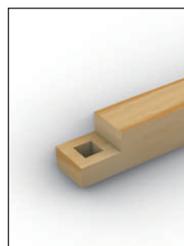


脚
長さ 392mm



天板のサイズや高さ変更
天板の本数—長梁
天板の長さ—短梁
高さ—脚の長さ
それぞれの関係がある。

枠と脚の接合部





2021年度支部共通事業 日本建築学会設計競技 中国支部入選

孤独を紡ぐ相互寄生

-老人と学生による新たな共助の住まいかた-

瀧下 裕治 岩間 創吉 三谷 啓人
 Yuji Takishita Sokichi Iwama Hiroto Mitani
 建築意匠研究室

「迷惑が享受される場」を提案する。個人の問題は当人の責任と見なされ、他人に迷惑をかけることに躊躇する現状に対し、この住宅群では、老人と学生が寄生し合いながら互いの暮らしを扶助する。今まで頼れる相手のいなかった単身の高齢者は、生活の中に互いに干渉する場を適度に設けることにより学生との関わりの中で生活にゆとりが生まれる。建物の寄生によって表れる余剰空間を介してまちと人が繋がり、個人の生活がこのまちで行われる暮らしを再構築していく。

孤独を紡ぐ相互寄生-老人と学生による新たな共助の住まいかた-

「迷惑が享受される場」を提案する。個人の問題は当人の責任と見なされ、他人に迷惑をかけることに躊躇する現状に対し、この住宅群では、老人と学生が寄生し合いながら互いの暮らしを扶助する。今まで頼れる相手のいなかった単身の高齢者は、生活の中に互いに干渉する場を適度に設けることにより学生との関わりの中で生活にゆとりが生まれる。建物の寄生によって表れる余剰空間を介してまちと人が繋がり、個人の生活がこのまちで行われる暮らしを再構築していく。



寄生 (Parasitism) する

寄生 (Parasitism) は、生物の一種や種の一部である。寄生者が宿主に一方の寄生する。この「寄生」は、寄生者が宿主に一方の寄生する。この「寄生」は、寄生者が宿主に一方の寄生する。



これからの福祉のあり方は、自然に見られる一方的な福祉ではなく、寄生しあう、共生のような関係が求められているのではない。

現在の福祉が抱える問題点



発展と衰退の街-広島県広島市 西条町-

広島県広島市西条町は、人口減少が著しい。高齢化が進み、若年人口が減少している。この現状を踏まえ、互いに支え合えるコミュニティを提案する。



既存住戸への寄生による建築的共生。既存住戸の構造を活かし、新しい住戸を寄生させることで、既存の建物を再生させる。

「学生 × 老人」による相互扶助の暮らし



隣家に広がる豊かな暮らし

「老人 × 学生」による暮らしは、互いに支え合える。互いに支え合える暮らしを提案する。



House / Plan/Section



寄生がくりだす多孔隙な公共空間



寄生がくりだす多孔隙な公共空間



まちを巻き込みながら暮らし



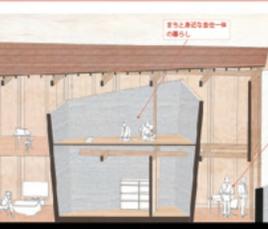
Deployment Plan



誰もが寄生し、共生し合うあう場



Public Facility / Section



パブリックスペースでは誰もが自由に使える上層の自由空間が設けられて暮らし

パブリックスペースでは誰もが自由に使える上層の自由空間が設けられて暮らし。ここでは「学生 × 老人」によるまちに「化」活動や、人が訪れる、関係ない「場」を設けることのできる場所がある。ここから人がまちと繋がりを持ち直し、今まで以上に「干渉」できるような関係となることでまちの人々との暮らしを少しでも楽しいものにできたい。

誰もが寄生し、共生し合うあう場





WASA世界建築学生賞2021 世界100選 飾る卓 追想するおもてなしの坂

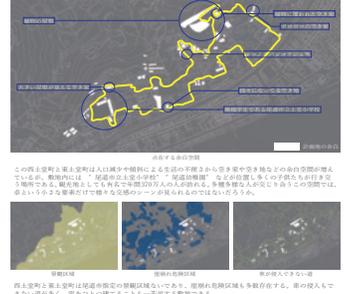
高橋 昂大 / 松葉 大吾 / 増田 耕平
Akihiro Takahashi / Daigo Matsuba / Kohei Masuda
建築意匠研究室

かつて尾道の坂の上では、客人を招き入れ茶や酒、詩歌や文芸に興じ、風雅な時を過ごしていた。しかし、時の流れに洗われて、その風景を失いつつある。卓という機能の中にこのような文化を感じられないだろうか。
卓は、坂道や空き家、店を通り、文化や歴史をなぞらせるように2000mの輪となる。2000mの卓上で人々は尾道の原風景を現代に映し出す。

01 敷地説明 広島県尾道市



02 敷地状況



03 車の無いまちづくり



04 歴史とは今と比べると異なる。05 別荘建築としての茶園文化。06 歴史が訪いだマチと人との関わり。07 提案内容

04 歴史とは今と比べると異なる。

尾道市は、瀬戸内海の玄関口として、歴史的に重要な役割を果たしている。尾道市は、瀬戸内海の玄関口として、歴史的に重要な役割を果たしている。尾道市は、瀬戸内海の玄関口として、歴史的に重要な役割を果たしている。

05 別荘建築としての茶園文化。

尾道市は、瀬戸内海の玄関口として、歴史的に重要な役割を果たしている。尾道市は、瀬戸内海の玄関口として、歴史的に重要な役割を果たしている。尾道市は、瀬戸内海の玄関口として、歴史的に重要な役割を果たしている。

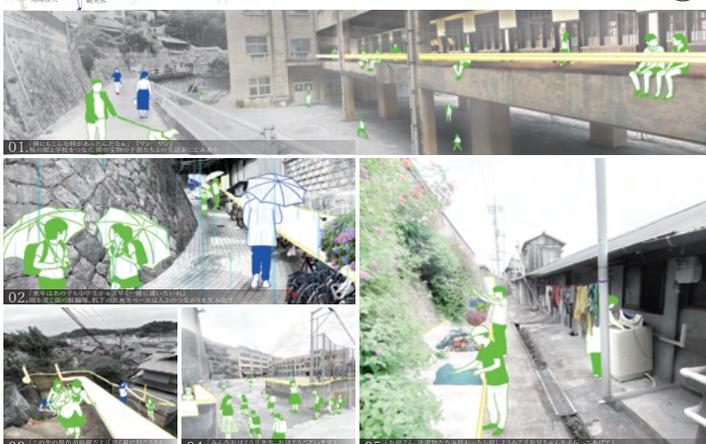
06 歴史が訪いだマチと人との関わり。

尾道市は、瀬戸内海の玄関口として、歴史的に重要な役割を果たしている。尾道市は、瀬戸内海の玄関口として、歴史的に重要な役割を果たしている。尾道市は、瀬戸内海の玄関口として、歴史的に重要な役割を果たしている。

07 提案内容

尾道市は、瀬戸内海の玄関口として、歴史的に重要な役割を果たしている。尾道市は、瀬戸内海の玄関口として、歴史的に重要な役割を果たしている。尾道市は、瀬戸内海の玄関口として、歴史的に重要な役割を果たしている。

06 2000mの卓が紡ぐ風景





建築新人戦 2021 100選

Clipping Life

-スキマを切り抜き、スミカがさえずる-

藤本 泰弥
Fujimoto Daiya
建築意匠研究室

夕方、街路樹には鳥が密集する。
鳥は、自由に木の隙間を住処とするのに対し、人は与えられた空間を住処にし生活する。与えられた空間は窮屈で、個人の趣味や多様性を尊重できるものではない。
この集合住宅は、あえてつくられたスキマからスミカを見つけ暮らしていく。その過程を経た先には、スキマには収めることのできない、多様な生活が訪れる。



Clipping Life スキマを切り抜き、スミカがさえずる。

夕方、街路樹には鳥が密集する。
鳥は自由に木の隙間を住処としているのに対し、人は与えられた空間を住処にする。与えられた空間は窮屈で、個人の趣味や多様性を尊重できないのではない。

この集合住宅はあえてつくられたスキマからスミカを見つける。
人這このスキマが自分の家とつながる。
家具や植栽を置くことで、空白のスキマが機能を持ったスミカへと変化する。
その過程を経た先には、スキマには収めることのできない多様な生活が待っている。

01. LOCATION



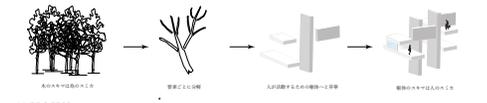
02. PROBLEM



03. SCHEME



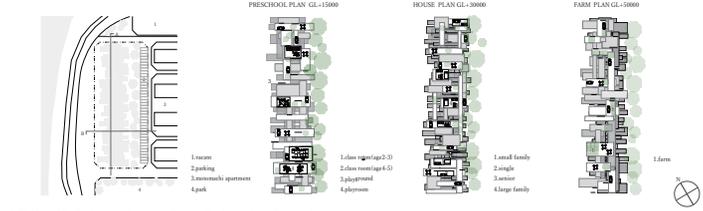
04. DIAGRAM



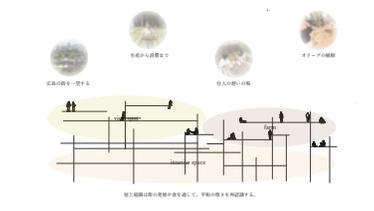
03. BACK GROUND



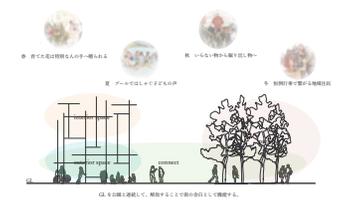
07. PLANNING -Layout, Floor-



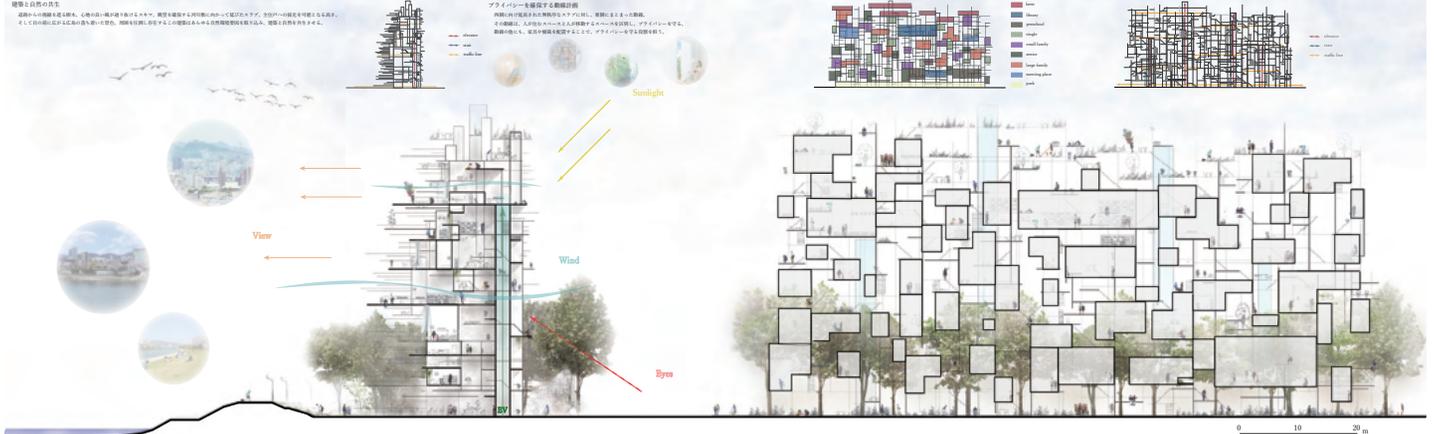
08. RECOGNIZE PEASE



09. CONNECTION WITH PARK



10. PLANNING -Environment, System, Zoning, Conductor, plan, Cross section-



11. FUTURE





建築新人戦2021 100選 透過するアート

白川 英康
Hideyasu Shirakawa
建築意匠研究室

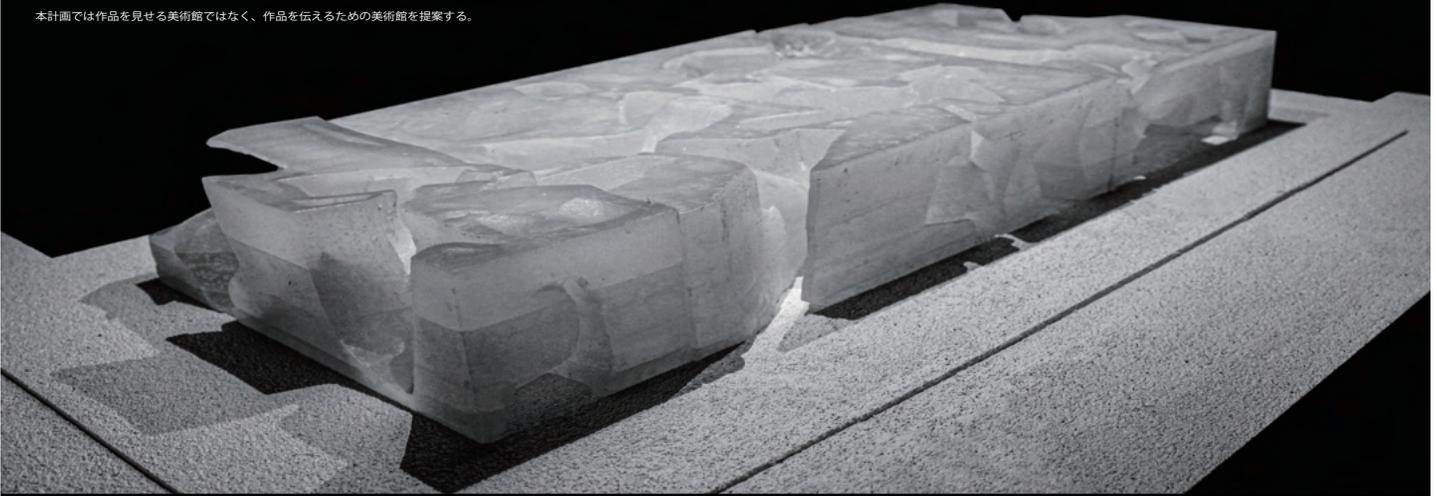
作品には必ずメッセージがある。しかし人の手で意思を与えた空間に作品をおくと、そのメッセージは歪曲して人に伝わる。空間に意思を持たせないことを徹底することで、作品の本質をそのまま空間の本質へと昇華させる。

本計画では作品を見せる美術館ではなく、作品を伝えるための美術館を提案する。

透過するアート

作品には必ずメッセージがある。しかし人の手で意思を与えた空間に作品をおくと、そのメッセージは歪曲して人に伝わる。空間に意思を持たせないことを徹底することで、作品の本質をそのまま空間の本質へと昇華させる。

本計画では作品を見せる美術館ではなく、作品を伝えるための美術館を提案する。

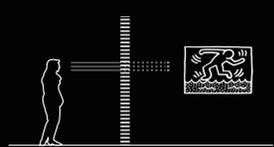


1. 国際交流が盛んな広島



広島県広島市中区基町
広島市の中心部に位置している。その周辺には小学校や住宅、商業施設などが集まっている。また都市計画でいう商業集積地として定められ利用が厳しい。国際的な平和の場である平和記念公園が近くにあり、海外からの観光客の利用も期待できる。

2. 鑑賞者が空間に意思を与えろ



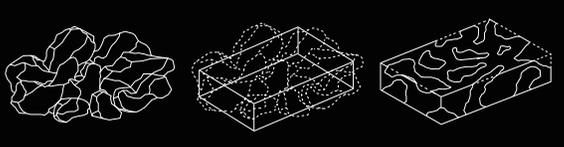
多くの美術作品は人の手で意思を与えた空間に配置され、鑑賞されている。しかし、空間の意思というフィルターを通して鑑賞するアートは、作品のメッセージを歪曲して人に伝える。空間に意思を持たせないことを徹底することで、作品の本質のメッセージを人に伝える。美術館はアートを介して空間を見つめ、そこで初めて空間に意思が与えられる。

3. 近代ゴミのガラスで躯体を構築する



空間に意思を持たせないためには、美術館内に照明を配置しない。そのため自然光を透過するガラスを躯体の素材として用いる。
近頃の歩道の歩道のほとんどが歩道の材料がガラスであることなくそのまま自然光で捨てられる。廃棄されたガラスを集めて躯体を構築することで、空間を開くために消費されたガラスを空間閉鎖のために再利用する。

4. カタチを組み合わせて表裏を反転する



形状に意思を持たないカタチを組み合わせる。本計画では意思を持たないカタチに対して意を参考にした。

組み合わせたカタチを四面体でトリミングする。カタチを組み合わせることで既れた秩序を四面体で保つ。

四面体の表裏を反転させる。面には内部空間が表出し、作品のメッセージを都市へ開く。

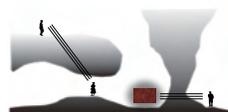
5. ガラスで生まれる空間と体験

5.1 内部と外部を曖昧にする



ガラスを透過した光は内部と外部の境界を曖昧にして、空間を都市へ開く。

5.2 ガラスを介して気配を感じる



ガラスを通して人と人の気配をゆるく感じる。人と人の影は躯体を透過して重なり合う。

5.3 雨によって変化する水の体験



雨が降ると水が溜まり、光が水面に入射する。光は屈折や反射を繰り返しながら空間にやわらかく広がる。

5.4 光のグラデーションは空間の記憶をつくる



自然光はガラスの躯体を通して、光のグラデーションをつくる。生まれた光のキャッチは空間の記憶を広げる。

5.5 作品の光は混り合う



作品の光は空間を超えて混り合い新しい領域をつくる。複数の作品の光で開かれた空間で、人は新しい発見をする。

6. 水の流れは人の流れになる



意思を持たないカタチを組み合わせて生まれた空間には意図外的な導線が生まれる。それ際にヒューマンスケールでは割愛利用できない導線が生まれる。その問題を解決しつつ本来の空間の本質を保つために、水の浸透性を構築する。水は重力や空間の傾斜によって導線を創り出す。浸透によって生まれた水の流れは人の流れに変わる。

7. 人は空間に自分なりの機能を与える



駆け回る場所を見つけて置く。座れそうな場所を見つけて産る。上れそうな場所を見つけて産る。乗降者は空間を見つけて機能を持つ。床や壁、天井の概念が曖昧になった空間で空余れる用途は、アートに対する新しい鑑賞の仕方を提案する。

8. 表出した内部空間は都市へ開く



四面体の表面には内部の空間が表出する。露出した空間は作品のメッセージを伝えて都市へ開く。ファードの全体を見るために大通りから躯体をセットバックする。通りから見た躯体は作品や人の気配をぼんやりと透過し重なり合う。

9. アートを介して空間を見つめる

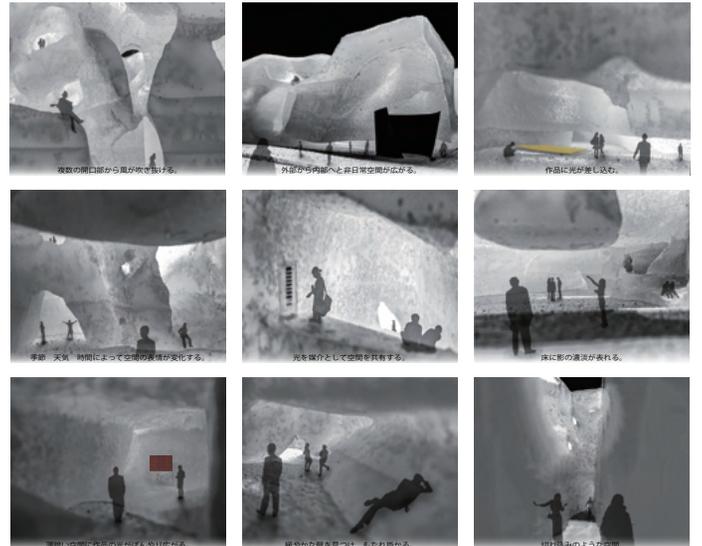
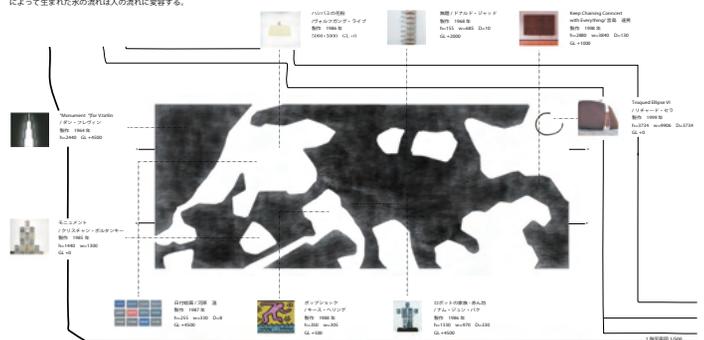


写真1 空間に作品の光がぼんやり広がる。

写真2 壁や床を見つめ、もたれ掛かる。

写真3 NOTEのような空間。





建築新人戦2021 100選入選
路地が紡ぐ居場所
～偶然が生み出す日常～

正村 優樹
Yuuki Masamura
建築意匠研究室

近年の集合住宅は居住空間がパターン化されており、住戸によって人々の生活が制限されている。また、床、壁、天井による閉鎖的な空間によってプライバシーを確保している。そのため視線が遮られ、住民同士によるコミュニティの希薄化が見られる。人々のつながりを意識した集合住宅に価値が問われるなか、個々に見合う住戸を絡み合わせることで、外部からのプライベート性を持たせたコミュニティ空間を提案する。

路地が紡ぐ居場所

～偶然が生み出す日常～



<p>01 Concept</p> <p>敷地を多方向に区切り、様々な空間を創出する</p> <p>図中の丸線は敷地を区切ることで生み出される空間を示す</p> <p>図中の矢印は空間のつながりや視線の行き来を示す</p>	<p>02 Urban orientation</p> <p>建物の向きや開口部を都市環境に合わせることで、自然光や風を取り入れる</p> <p>図中の矢印は風の流れや視線の方向を示す</p>	<p>03 Problem solving</p> <p>敷地の形状や周囲の建物との関係性を考慮し、最適な配置を提案する</p> <p>図中の矢印は問題点とその解決策を示す</p>	<p>04 Flexible unit plan</p> <p>住戸のレイアウトを柔軟に設計し、様々なライフスタイルに対応できるようにする</p> <p>図中の矢印は異なる住戸プランのバリエーションを示す</p>
<p>05 Section</p> <p>垂直方向に空間を連続させ、自然光や風を取り入れる</p> <p>図中の矢印は光や風の垂直方向の移動を示す</p>	<p>06 Section 2</p> <p>異なる階層間の空間的つながりを示す</p> <p>図中の矢印は空間の連続性を示す</p>	<p>07 Section 3</p> <p>屋上や中庭などの開放的な空間を取り入れる</p> <p>図中の矢印は屋上や中庭の空間を示す</p>	<p>08 Section 4</p> <p>地面とのつながりを確保し、自然環境と調和させる</p> <p>図中の矢印は地面との接点を示す</p>
<p>09 Section 5</p> <p>内部空間の構造や階層の配置を示す</p> <p>図中の矢印は内部空間のつながりを示す</p>	<p>10 Section 6</p> <p>外観のデザインや開口部の配置を示す</p> <p>図中の矢印は外観の要素を示す</p>	<p>11 Section 7</p> <p>エレベーターや階段などの移動手段の配置を示す</p> <p>図中の矢印は移動経路を示す</p>	<p>12 Section 8</p> <p>建物の全体的な形状や高さの配置を示す</p> <p>図中の矢印は建物の輪郭を示す</p>
<p>13 Section 9</p> <p>内部レイアウトや家具の配置を示す</p> <p>図中の矢印は内部空間の使い方を示す</p>	<p>14 Section 10</p> <p>周囲の環境や植栽の配置を示す</p> <p>図中の矢印は外部環境の要素を示す</p>	<p>15 Section 11</p> <p>内部構造や天井の配置を示す</p> <p>図中の矢印は内部構造の要素を示す</p>	<p>16 Section 12</p> <p>外観のデザインや開口部の配置を示す</p> <p>図中の矢印は外観の要素を示す</p>
<p>17 Section 13</p> <p>内部レイアウトや家具の配置を示す</p> <p>図中の矢印は内部空間の使い方を示す</p>	<p>18 Section 14</p> <p>周囲の環境や植栽の配置を示す</p> <p>図中の矢印は外部環境の要素を示す</p>	<p>19 Section 15</p> <p>内部構造や天井の配置を示す</p> <p>図中の矢印は内部構造の要素を示す</p>	<p>20 Section 16</p> <p>外観のデザインや開口部の配置を示す</p> <p>図中の矢印は外観の要素を示す</p>
<p>21 Section 17</p> <p>内部レイアウトや家具の配置を示す</p> <p>図中の矢印は内部空間の使い方を示す</p>	<p>22 Section 18</p> <p>周囲の環境や植栽の配置を示す</p> <p>図中の矢印は外部環境の要素を示す</p>	<p>23 Section 19</p> <p>内部構造や天井の配置を示す</p> <p>図中の矢印は内部構造の要素を示す</p>	<p>24 Section 20</p> <p>外観のデザインや開口部の配置を示す</p> <p>図中の矢印は外観の要素を示す</p>





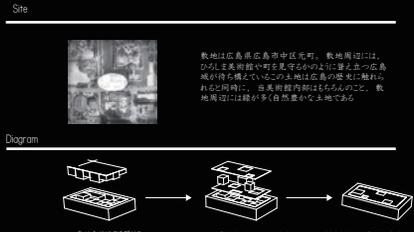
建築新人戦2021 100選入選
Square83.38

高橋 拓馬
Takuma Takahashi
建築意匠研究室

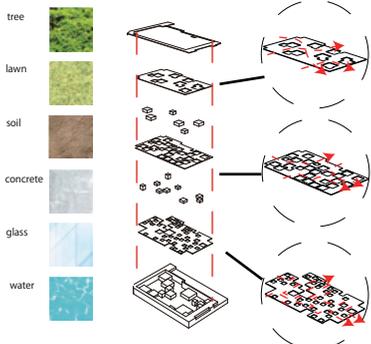
人の動線と躯体に空いた穴が作り上げる美術館。タイトルの「83」は美術館の穴の数を表し、穴と穴が接する所では人の動線としての役割を持ち、上下で穴が重なる所では、天候によって穴に差し込む光の柱、穴に降り注ぐ雨の柱を作り、その雨が地面に溜まり美術館が地下にあるにもかかわらず海に浮いたような空間を堪能できる。「38」はブロックの数を表し、展示空間等の人が集まる空間を表す。

Square 83,38

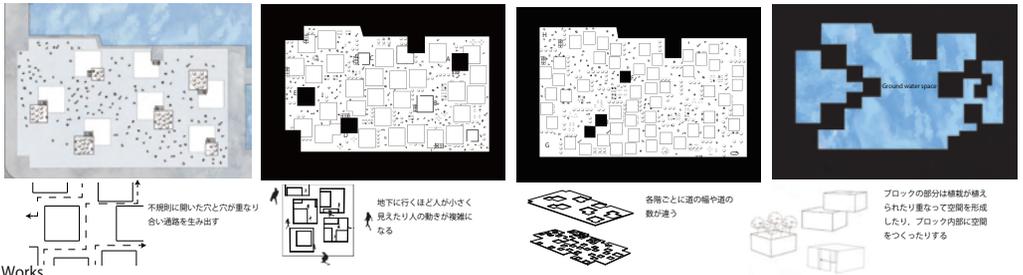
人の動きと穴の効果が作り上げる美術館。タイトルの「83」は美術館の穴の数を表し、穴と穴が接する所では人の動線としての役割を持ち、上下で穴が重なる所では、天候によって穴に差し込む光の柱、穴に降り注ぐ雨の柱を作り、雨が地下に溜まり美術館は地下にあるにもかかわらず海に浮いたような空間を堪能できる。「38」はブロックの数を表し、展示空間等の人が集まる空間を表す。



Structure



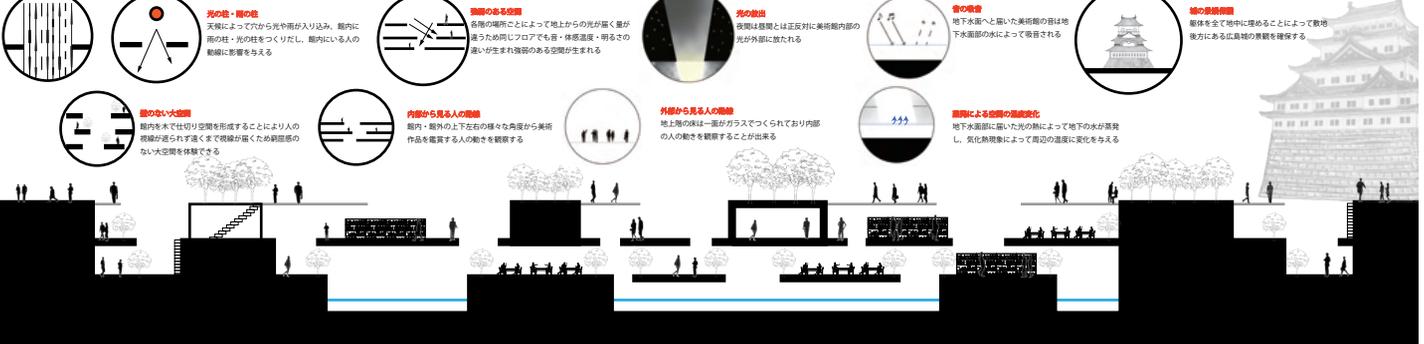
Plan view



Works

- 1. 建築 1982
- 2. Measurement for the 1980s 1984
- 3. Keep Changing 1986
- 4. 0.1cmの歩み 1987
- 5. 1.5cmの歩み 1988
- 6. 2.0cmの歩み 1989
- 7. 2.5cmの歩み 1990
- 8. 3.0cmの歩み 1991
- 9. 3.5cmの歩み 1992
- 10. 4.0cmの歩み 1993
- 11. 4.5cmの歩み 1994
- 12. 5.0cmの歩み 1995
- 13. 5.5cmの歩み 1996
- 14. 6.0cmの歩み 1997
- 15. 6.5cmの歩み 1998
- 16. 7.0cmの歩み 1999
- 17. 7.5cmの歩み 2000
- 18. 8.0cmの歩み 2001
- 19. 8.5cmの歩み 2002
- 20. 9.0cmの歩み 2003
- 21. 9.5cmの歩み 2004
- 22. 10.0cmの歩み 2005
- 23. 10.5cmの歩み 2006
- 24. 11.0cmの歩み 2007
- 25. 11.5cmの歩み 2008
- 26. 12.0cmの歩み 2009
- 27. 12.5cmの歩み 2010
- 28. 13.0cmの歩み 2011
- 29. 13.5cmの歩み 2012
- 30. 14.0cmの歩み 2013
- 31. 14.5cmの歩み 2014
- 32. 15.0cmの歩み 2015
- 33. 15.5cmの歩み 2016
- 34. 16.0cmの歩み 2017
- 35. 16.5cmの歩み 2018
- 36. 17.0cmの歩み 2019
- 37. 17.5cmの歩み 2020
- 38. 18.0cmの歩み 2021

Element





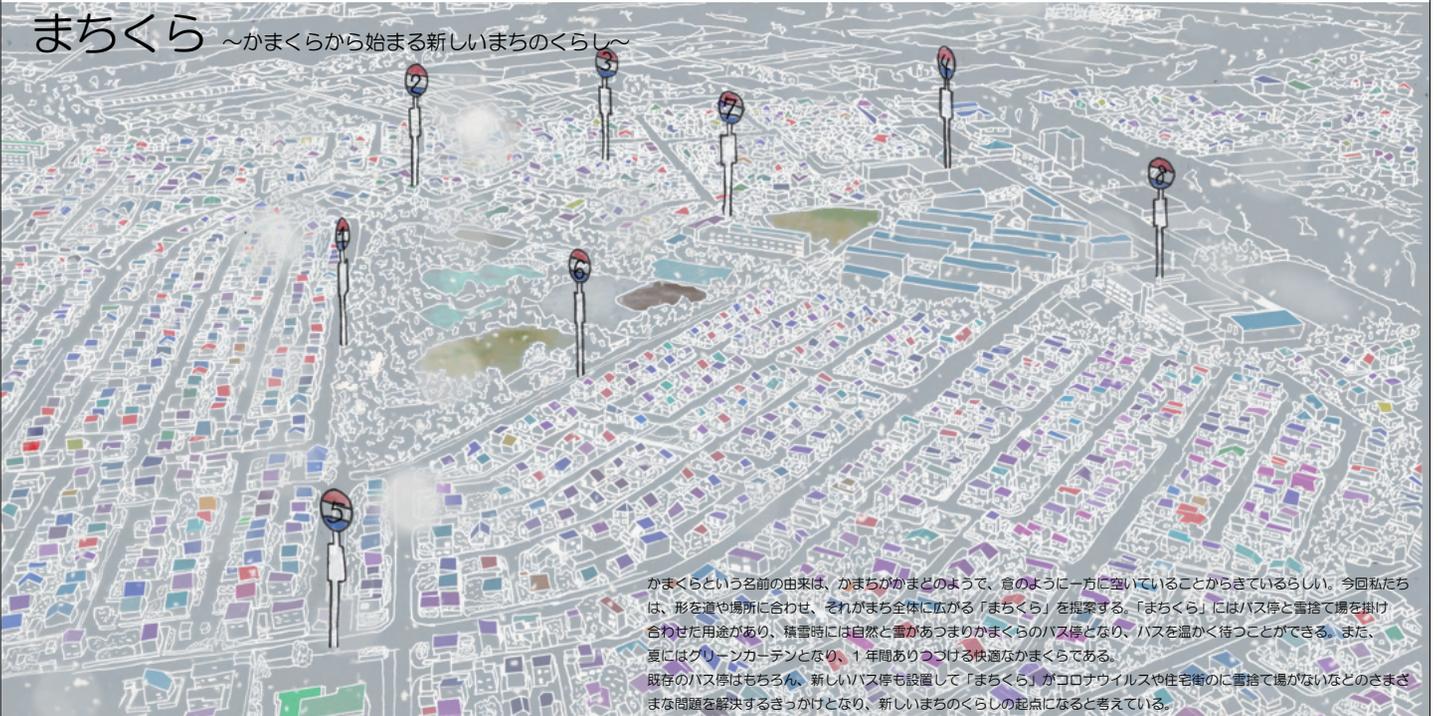
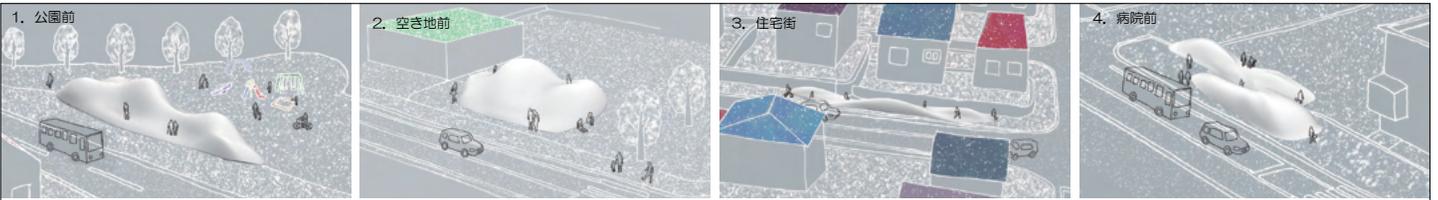
第12回JIA・テスクチャレンジ設計コンペ 最優秀賞

まちくら

-かまくらから始まる新しいまちのくらし-

小林 成樹 宮脇 大樹 新谷 恭平
Naruki Kobayashi/Daiki Miyawaki/Kyohei Shintani
建築意匠研究室

今回私たちは、形を道や場所に合わせ、それがまち全体に広がる「まちくら」を提案する。「まちくら」にはバス停と雪捨て場を掛け合わせた用途があり、積雪時には自然と雪があつまりかまくらのバス停となり、バスを温かく待つことができる。また、さまざまな問題を解決するきっかけとなり、新しいまちのくらしの起点になると考えている。



■ダイアグラム

まず、ワイヤーでかまくらの型をつくる。次に北国の建築は2重窓、フードなど2段階にすることで、室内の熱環境を整えていることを取り入れた。最後に、設置場所の道やバス停での待ち方のパリエーションを増やすために全体のかたちを変化させる。

■熱環境とバスの待ち方

- ・かまくらの中の二重構造や、壁、天井などの形の組み合わせによって人の距離感を操作する。
- ・変形の仕方によって同じ空間にいながらも人との見えない壁をつくる。
- ・雪に覆われたバス停（かまくら）は夏の断熱性により、外からの冷気を防ぎ、中は温かく快適に過ごせる。
- ・二重構造により、かまくら内でも暖かさの差が生まれる。
- ・夏はワイヤーに絡まったつたの葉が日差し除けのカーテンとなり、日射を遮る。ワイヤーや葉の隙間から心地よい風が通る。

■コロナ・雪の分散

雪捨て場兼バス停である「まちくら」を新しく住宅街の様々な所に設置することで1つのバス停の利用者数を減らし、街に積もった雪も小さな区画でまとめられるので、コロナウイルス感染予防のための人の分散はもちろん、雪を捨てないで家前に雪を捨て、小学生が車道を歩き登校することもなくなるなど、より多くの人が安全で安心して暮らすことのできる街をつくる。

■断面図

■四季のサイクル

ワイヤーで組んだかまくらの型につたをからませ夏は緑、秋は紅葉、冬は雪、春は葉の落ちたつたが絡まった姿となる。

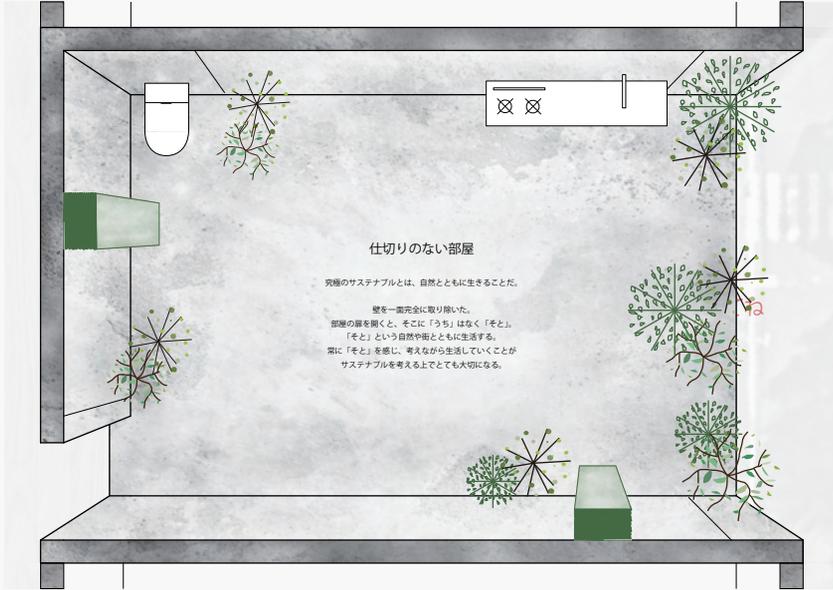


仕切りのない部屋



杉山 星斗
Hoshito Sugiyama
建築意匠研究室

今は“そと”とのつながりが遮断されています。また、部屋の“うち”の空間だけが良ければよく、“そと”の自然について考えていません。この“うち”の空間であるワンルームで、“そと”の自然とも生きるためにはどうすればよいでしょうか。そこで、部屋の壁を一面取り除き、“そと”という自然とつながったワンルームを提案します。



賃貸住宅のあり方とサステナブル

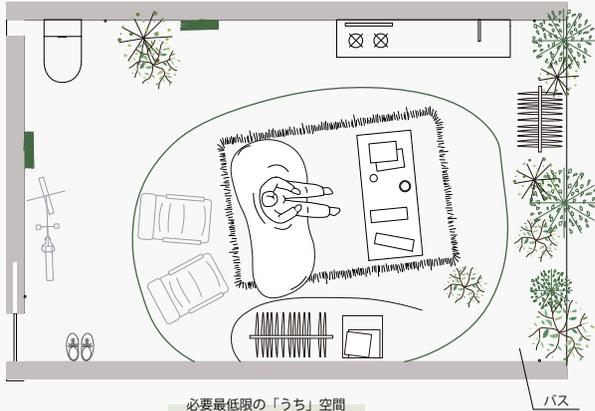
- 賃貸住宅は人が入れ変わる。
- 人により部屋の空間は変化するため、「可変性」が大切になる。
- 固定された「壁」はいらない。空間の区切り方はもっと自由であるべきだ。
- 部屋の中にあるものは必要最低限でいい。トイレ・キッチン・バスなど必ず使い続けるものだけだ。
- 使い続けられることこそが本当の「サステナブル」につながる。
- 4×6×2.4というワンルームを最大限に広く使う。
- 何もなければこそ、人により空間が変化する。
- これからの時代に沿って、変化させていくこともできる。
- 今、未来を見るだけでなく、未来にさらに未来を見ることができよう。空間づくりが大切になってくるだろう。

可変性のある壁の使われ方

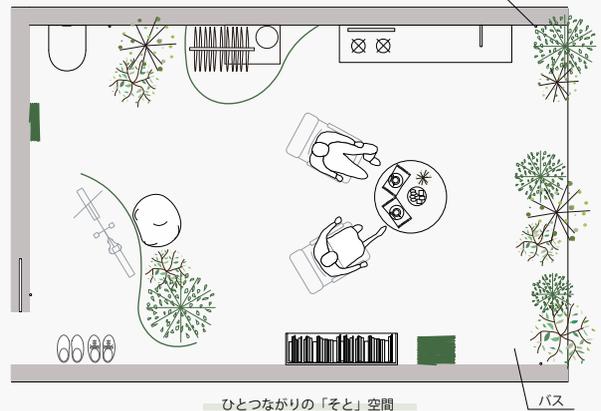
使う人により空間の使われ方が決まる。壁が自由に動くことで、様々な空間の使われ方になる。

<25歳 男性 1人暮らし>

【1人で過ごすとき】



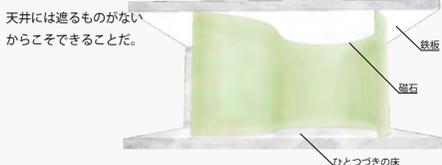
【友人と過ごすとき】



可変性のある壁

自由な空間をつくることできる。
引き戸では溝が必要になり、空間の動きに制限が出る。
また、溝があると空間が分かれてしまう。
天井にレールを敷き、カーテンのように移動させるのでは、設計者の考えるもの以上になることがない。
空間を使う人が自由に動かせるといことが大切になる。

天井一面に「鉄板」を敷き、磁石の車輪を用いることで、空間を自由に移動することができる。

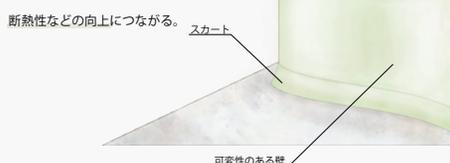


可変性のある壁の素材

キャンプのテントにも用いられる、ポリエステル+コットンでできた素材の「ポリコットン」を用いる。
耐火性、通気性、遮光性、結露しづらいなどの機能をもつ。
キャンプなどで使用するため、雨や風、断熱などが考えられている。

壁と床の隙間

テントのスカートのように、壁に「スカート」を取り付ける。
水や風の侵入を防ぐことができ、空気の移動も減らす。

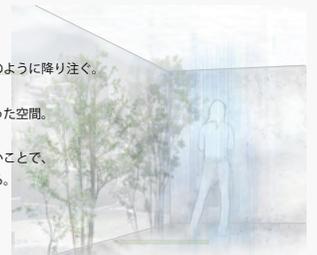


トイレ・キッチン・バス

<トイレ・キッチン>
壁沿いに最低限の機能のみ置く。
専用の空間ではなく、ワンルームの一部。
必要最低限の機能のみで成り立つ。

<バス>

天井からまるで「雨」のように降り注ぐ。
極限まで自然とつながった空間。
機能をそのまま置かないことで、空間に多様性が生まれる。



水を接ぐ家

高橋 昂大 / 増田 耕平
Akihiro Takahashi / Kohei Masuda
建築意匠研究室

西条の町をつくりあげた川は今でも西条中に流れ、風景として残されている。古くからの特産物である日本酒の歴史も流れれば地域一体となった助け合いから始まる。しかし、産業の発展が進み、生活に自然水の介入が許されない、今の暮らしにおいて川との関係性が希薄化した住まいはどこか地域の個性を失いつつある。現代の住戸空間が紡ぐ生活は壁のない新しい人と人の距離感をもった暮らしをもたらす。



水を接ぐ家

西条の町をつくりあげた川は今でも西条中に流れ、風景として残されている。古くからの特産物である日本酒の歴史も流れれば地域一体となった助け合いから始まる。しかし、産業の発展が進み、生活に自然水の介入が許されない、今の暮らしにおいて、川との関係性が希薄化した住まいはどこか地域の個性を失いつつある。現代の住戸空間が紡ぐ生活は壁のない新しい人と人の距離感をもった暮らしをもたらす。



1. 敷地

2. 住宅 × 水路の付加価値

3. 地域 × 水路の付加価値

4. 水との様々な関わり

5. ダイアグラム

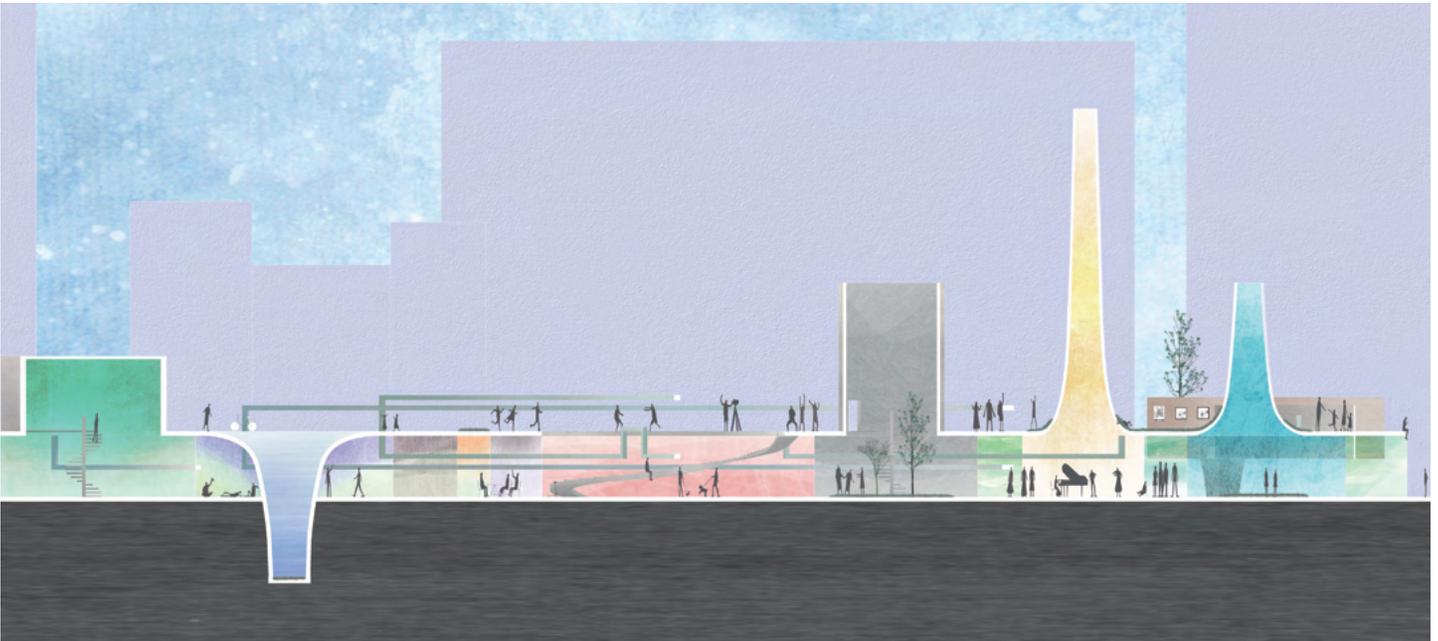
6. 平面プラン



日本ペイント国際学生コンペAYDA2021 優秀賞
音のトポス

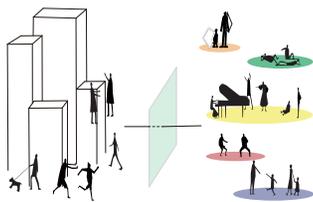
三谷 啓人
Mitani Hiroto
建築意匠研究室

精神的な尺度を図る音を建築を用いて空間という形に翻訳し、目に見えない音という現象が人に与える精神的な居場所について考えました。人工地盤上で行われる人々の活動から発せられる音源が、素材によるフィルターを通して地盤面の広場を彩ります。ここを訪れる人が無意識の内、好みの音が創る空間に導かれ、留まり、空間の色が生まれることで目に写らない「音」という現象が、人々の拠り所を創り町の色が現れます。



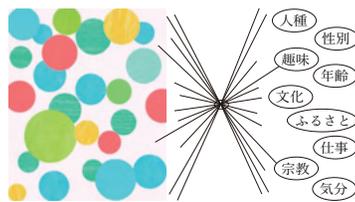
「音」が創る広場

町の音を奏でる



人が普段暮らしている中で無意識に発する音を「音源」とし、素材のフィルターを用いてその素材がもつ固有の音に変換する。靴の種類、歩く速さ、行われるアクティビティなどによって、幾多の音が生み出される。

音が創る空間の色



フィルターとなる素材を限定し、それぞれが生む音のリズムと調子、それらの連続する体験によって「音の空間」を創り出す。そこで体験する人はその人の背景によって、留まる空間が異なり、集まった人の身なりや雰囲気、行われる活動によって空間の色が現れる。

「音色」

町ごとに人が生み出す音は異なる。

その場で行われる活動から生み出される音を、人工地盤に敷かれているモザイク状に異なる素材のフィルターを通して、町の創り出すハーモニーが生まれる。

運動・空間

そのハーモニーによって生まれた空間にそれぞれが集まり出し、その集まる様態によって町の形が現れる。

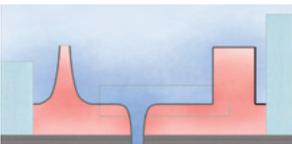
「色」

そして、その集まる人が行うアクションや生み出される雰囲気によって、その町の「色」が可視化される。

音が町の「色」を表す。

形態による「音」の空間

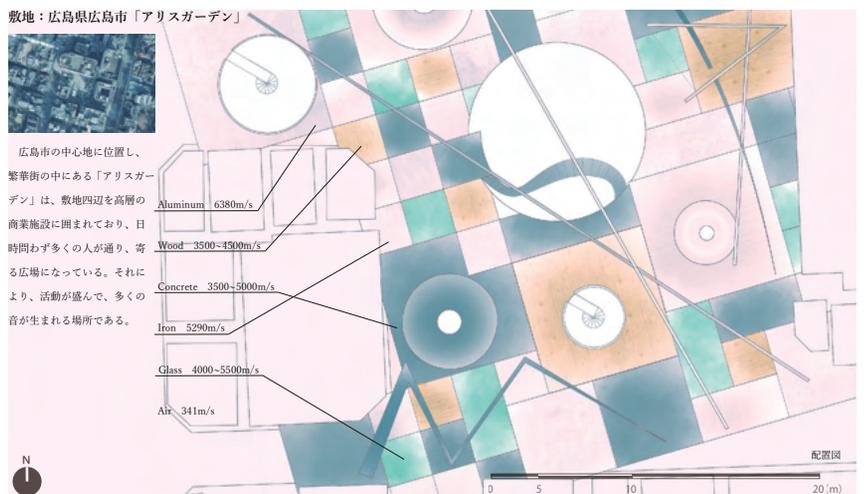
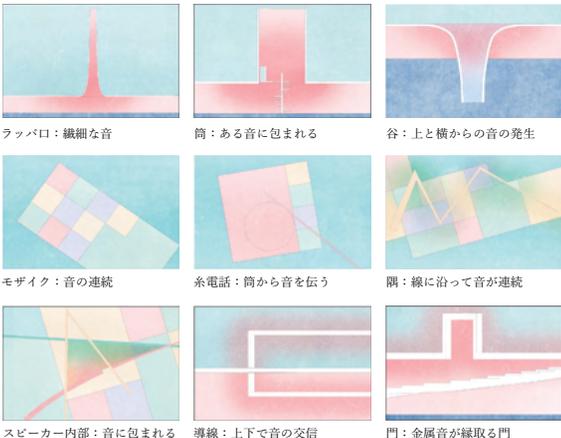
人工地盤



現在この敷地にある広場の上に新たな広場を設ける。この場を囲む建物のコンコースとして機能すると共に、元の広場としての機能も有する。上の広場で行われる活動によって生じる音が、人工地盤を通して、下の広場を彩る。予定調和のない音の連続の体験が、空間にグラデーションを与える。



部分構成 - 各部名称





第28回空間デザインコンペティション 34選
自然サウナ

瀧下 裕治/増田 耕平
Takishita Yuji/Masuda Kohei
建築意匠研究室

“環境に対して寄り添いいつも食い入る、人のためのガラス”と
“悠然とたたずむ自然”がせめぎ合い共存する空間のなかで、人間は地球の生を感じとる。

ガラスにより最大限に空間化された自然の中のサウナは人々の
感覚を研ぎ澄ませ、野性を拡張させる。

ガラスのサウナは人と自然を本来の美しさで結びつける。



ガラスは岩や樹木を跨ぎ、ありのままの人と自然が内部に併存する



砂浜から地中、海中へとシークエンスが移り変わる



雪が降り積もりガラス越しに雪原が白く輝く



激流と水飛沫が絶景を漂白する



壁からは岩や樹が顔を出し、湿気で舌が生ず



樹々と共に空と陽光の澄んだ世界を感じる

“環境に対して寄り添いいつも食い入る、人のためのガラス”と“悠然とたたずむ自然”がせめぎ合い共存する空間のなかで、人間は地球の生を感じとる。
ガラスにより最大限に空間化された自然の中のサウナは人々の感覚を研ぎ澄ませ、野性を拡張させる。
ガラスのサウナは人と自然を本来の美しさで結びつける。

自然サウナ

明かりのやりとり



三谷 啓人 Hiroto Mitani
小澤 叶萌 Kaname Ozawa
建築意匠研究室

今提案は、一度失われた地域固有の風景をガラス膜を用いて未来へ紡ぐ。恐怖さえも覚えるような近づき難い災害箇所、人と場所の関係から生まれる場所ごとに異なる固有の意味を再度創り出す。月日が経つごとに異なる様相を魅せる光は、一から立ち直る町を写し取った形となる。災害にただ対峙するだけの無味な壁ではなく、メモリアルな場所となり、これからの町の行く末を見守るものとなって欲しい。

ガラスが風景を取り戻す

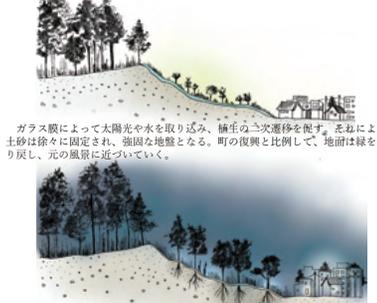
日本では、近年多くの土砂災害が起きている。その度に、堰堤や張工などで森は均質な面で固められ、その地域固有の風景が削られている。そこで、土砂災害が起きた場所をガラス繊維で編んだ膜で覆い固着させる。全国で雨々と築かれつつあるコンクリートの堰堤に対するオルタナティブである。

土砂災害によって失われたかつての風景。場所にはそれぞれその地域に馴染んだ使われ方がある。しかし、暮らしを守るためつくられた堰堤は森と町を切り離し、今後永遠に地域との有機的な関係を失ってしまう。ヴァンキュラーな場所は人々の暮らしや周辺環境との繋がりによってこそ映し出される。

今提案は、一度失われた地域固有の風景をガラス膜を用いて未来へ紡ぐ。恐怖さえも覚えるような近づき難い災害箇所に、人と場所の関係から生まれる場所ごとに異なる固有の意味を再度創り出す。ガラスを通して生み出される光が風景の修復を助長し、町を照らす希望の光となる。そして月日が経つごとに異なる様相を魅せる光は、一から立ち直る町を写し取った形となる。

災害にただ対峙するだけの無味な壁ではなく、メモリアルな場所となり、これからの町の行く末を見守るものとなって欲しい

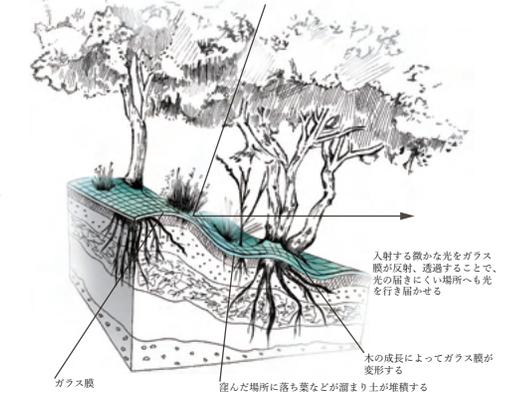
○ 町の暮らしを写し取るガラス



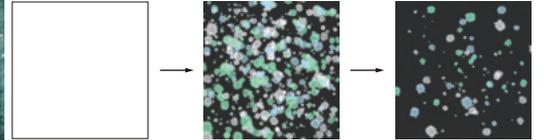
ガラス膜は徐々に表面を草木に隠され、町を照らしていた光は消える。町の灯りが戻った時、その灯りを反射して森は静かに光を放つ。

○ 地層に取り込まれるガラス膜

ガラス繊維によって編まれた膜は、災害によって変形した地表の形を模る。半永久的に存在するガラスの性質を用いた、草木の成長を促進させる新たな地層となる。草木の成長とともに根がガラス膜の形を変え、うねりをもった地層はより強固な地盤になる。また、月日が経つと草木によって作られた土は地表に堆積し、新たな森が生まれる。



○ 町を写す光



○ 様相を描くガラス膜





100m GLASS HOUSE

岩間 創吉
Sokichi Iwama
建築意匠研究室

私は、自然の中の何物にも邪魔されて住みたい。
しかし、自然の中には余りにもたくさんの他者がいて、その関係によってつくられた環境の中では人間はずっと同じ場所に留まることはできない。
環境の中に居つくために生み出された建築は、周辺を構成する他者を排除し、人工的な環境を作り出している。そのような今の住宅においても、入り込む朝日などにふと感動させられるようなことがある。このような自然の入り込みを助長しつつも、弱くもろい人間を包み込んでくれる。自然という他者との共存を図る新たなランドスケープのような住宅を目指した。

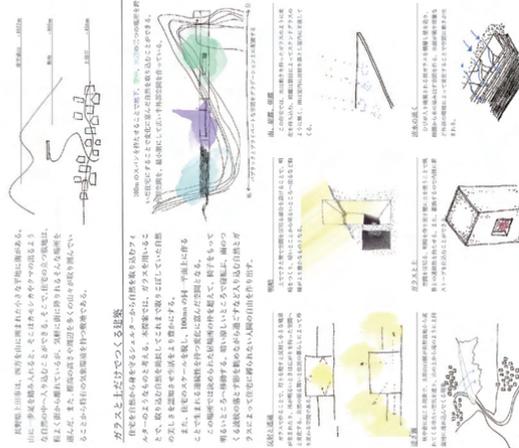
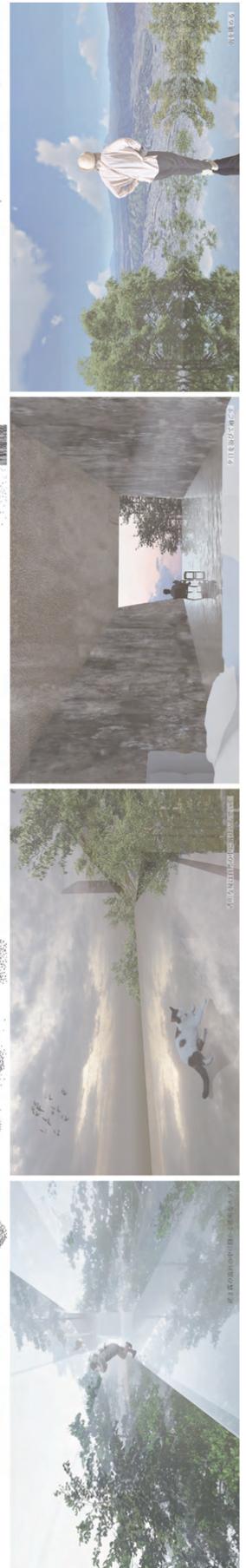
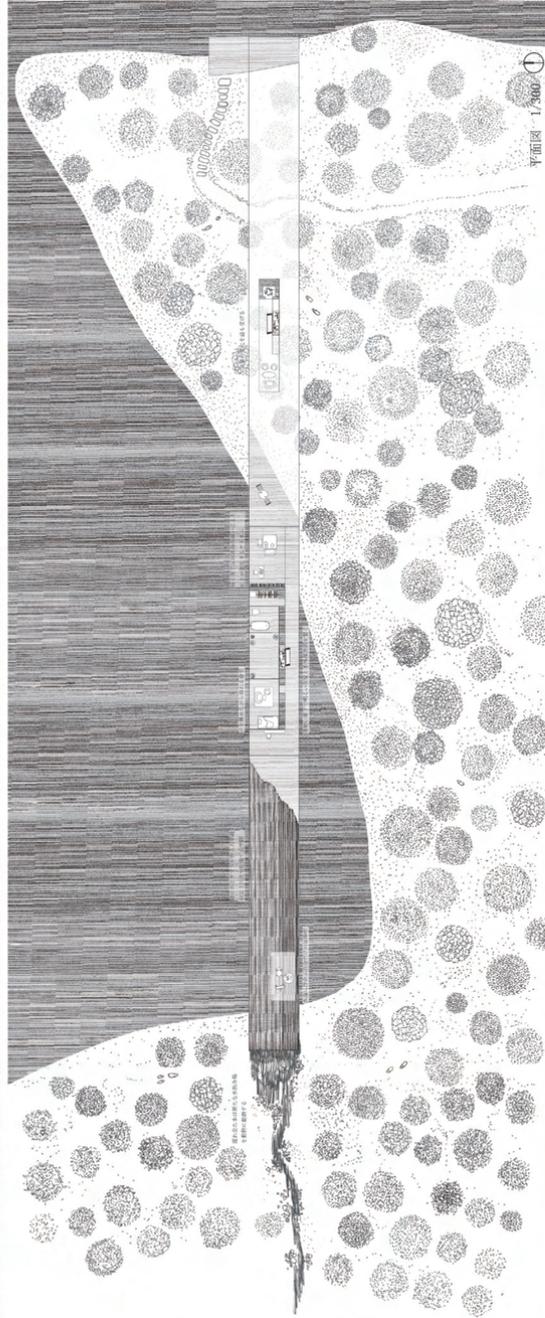
100m GLASS HOUSE

住家はどんなに開いていても自然が入り込んでくる。その自然を押し退けようとするのではなく、時に退却する。構えを変え、様々な自然の姿を容れようとする。

私は、自然の中の何物にも邪魔されて住みたい。しかし、自然の中には余りにも多くの他者がいて、その関係によってつくられた環境の中では人間はずっと同じ場所に留まることはできない。
環境の中に居つくために生み出された建築は、周辺を構成する他者を排除し、人工的な環境を作り出している。そのような今の住宅においても、入り込む朝日などにふと感動させられるようなことがある。このような自然の入り込みを助長しつつも、弱くもろい人間を包み込んでくれる。自然という他者との共存を図る新たなランドスケープのような住宅を目指した。



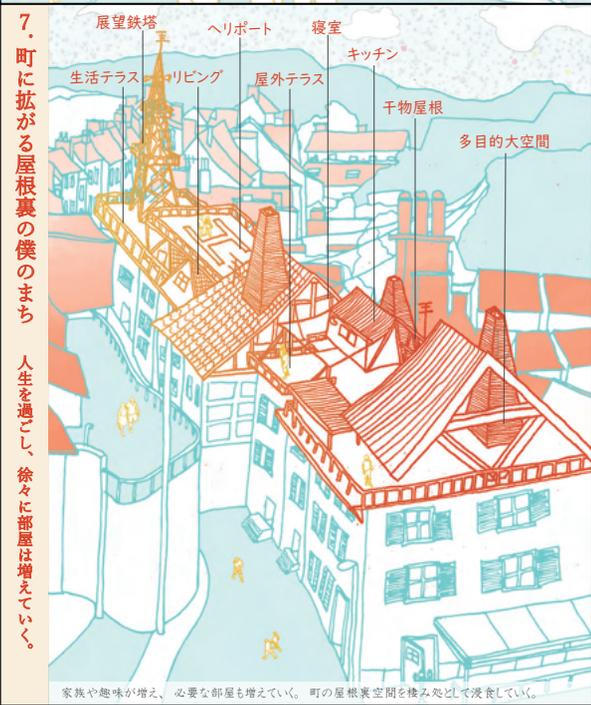
断面図 1/300



浸食する屋根裏のパレード

高橋 昂大
Akihiro Takahashi
建築意匠研究室

家には色んな構造体があり、形がある。家が違えば広がる屋根裏空間も違うだろう。昔は多く見られた屋根裏部屋であるが現代社会においてそれらは不要なものとして処理されている。持て余すだけの屋根裏空間であるならば僕は誰かの家の屋根裏で暮らしたい。ただし、一つの屋根裏だけではすぐに飽きてしまいそうだ。だから、みんなの家の屋根裏を分けてもらおう。家族が増え、友達が増え、趣味が増える。そうなると部屋はいくつも欲しい。そうやって町を浸食するように僕の家は拡がり、人生を終える頃には町全体を埋め尽くすように僕の屋根は町を覆いかぶさるだろう。



1. Concept 屋根裏に棲む。そして、家は拡がる。

家には色んな構造体があり、形がある。家が違えば広がる屋根裏空間も違うだろう。昔は多く見られた屋根裏部屋であるが現代社会においてそれらは不要なものとして処理されている。持て余すだけの屋根裏空間であるならば僕は誰かの家の屋根裏で暮らしたい。

ただし、一つの屋根裏だけではすぐに飽きてしまいそうだ。だから、みんなの家の屋根裏を分けてもらおう。家族が増え、友達が増え、趣味が増える。そうなると部屋はいくつも欲しい。そうやって町を浸食するように僕の家は拡がり、人生を終える頃には町全体を埋め尽くすように僕の屋根は町を覆いかぶさるだろう。

6. 構造体空間ヴォイドの活用

フィンクトラス	ボウストリングトラス
キングポストトラス	ハウトラス
片渡れトラス	エアコンフレームトラス
クイーンポストトラス	アティックトラス
クイーンポストトラス	アティックトラス

家が違えば屋根も違う。そうなれば構造も変わってくる。町のあらゆる屋根は中を覗けば全く別の空間が拡がり、それぞれに別の可能性を秘めている。

3. 町の住戸と私の家との関係

町の住戸から上まで伸びる大きな煙突や隣接する住戸と住戸が重なり合い生まれる路地空間などどこか少しだけ町と繋がりをみせる。それにより、町の色がより濃く残った家として町に浸食を進める。

My house

Someone's house

路地

Someone's house

煙突

4. 路をつなぎ、生活をつなぐ

路地をまたぐように生活動線が組み込まれることで、生活という人の温かみを感じる空間が町に生まれる。

生活が彩る路地空間



5. 住戸区分 棲み処は町へ拡がり、点在するエントランス

棲み処が増えれば玄関も増えると便利である。点在するアパートの階段を共有し、屋根家へのアプローチを設けることで町の至るところに僕の家のエントランスが生まれる。既存アパートの公共階段を利用することで風景と同化したアプローチとなる。

My house

Someone's house

Apartment

Apartment

Share Stairs

Share Stairs

証

-森を縫い受け継がれる自邸-

古川 智大
Tomohiro Furukawa
建築意匠研究室

人は死にいつか忘れられる存在、そんな中で私の自邸は朽ちたとしてもその場所に痕跡を残し、必要であればその姿は増幅していく。そして、次の世代に受け継がれていく、そうして50年、100年経ったとしても忘れられない存在となる。

私の自邸はこれから住むであろう私の家族、友人などに繋いでほしい。そうすることで私が生きた証となる

証 一森を縫い受け継がれる自邸



See You Next Year

2022年度 近畿大学工学部建築学科作品集

令和4年(2022年)11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 © Kindai University, All Rights Reserved, 2016

