

近畿大学工学部建築学科 作品集

Department of Architecture, Faculty of Engineering, Kinki University

CONTENTS

1	2年後期 建築設計演習 I	...	3
	01 「将来の自邸」		
	02 「事務所ビル」		
2	3年前期 建築設計演習 II	...	4
	01 「現代美術のための美術館」		
	02 「集合住宅」		
3	3年後期 建築設計演習 III	...	6
	01 「小学校」		
	02 「複合施設」		
	03 「集中演習 with エジンバラ芸術大学」		
4	卒業設計	...	10
	01 Zigzag	山中 大輔	
	02 海辺と川辺の美術館	平田 智之	
	03 わすれないために。	守谷 祐紀	
	04 よりみち箱	山下 哲平	
	05 溶け込む建築 —重なりから見えるもの—	中村 遼太	
	06 はじまりのニューロン —Variable Media Ship—	岡本 幸大	
	07 大きな家族 —小さな住処と大きな居場所—	奈波 広明	
	08 Streetcar station in shopping district —市電と商店街、共存・共有を求めて—	西本 周平	
	09 十人一色からの脱却 —重なり合う色たち—	宮本 眞兵	
	10 LIVING STATION —駅に求める役割と可能性、高架下からの解放と駅居住—	川添 拓郎	
	11 商店街を遊ぶ小学校 —そのまちらしい風景の創出—	樋口 翔太	
	12 モリビル —都市で感じる自然—	西村 朋高	
	13 手をつなぐ21コの棧橋 —淡い光の空間—	延廣 美由紀	
	14 大地に刻む戦争の記憶	渡辺 正悟	
	15 「踊る」建築 —揺れる壁が創出する新たな空間に住まう—	上原 諒也	
	16 わしらの寝床、うちの生活 —若者のためのユースホステルの提案—	奥田 麻美	
	17 国連都市 —公共空間と建築が都市の新しいノードとなる—	野津 宏明	
	18 宮島いろどり美術館 —季節によって変化する宮島の斜面風景—	藤原 彰子	
	19 コトチカ —マイナス100mの新しい京都—	井用 深雪	
	20 共に困う —日本におけるヨーロッパ型街区集合住宅の提案—	清水 沙希	
	21 Sign —ツギへのキッカケを創る場所—	津田 英明	
	21 Transform C ₃ (Transform Camaboko board, Clothes and Chair)	川原 崇寛	
	23 スピリッツ house	山崎 真由美	
5	修士設計	...	34
	01 井戸端建築 —市街地空間における広場の役割の考察—	平町 好江	
	02 建築のふるまい —多様化機能における建築の更新に関する考察—	増田 晋	
	03 身体経験としての建築 —建築空間と身体感覚についての考察—	安田 浩子	
	04 消費の森 —現代社会におけるディスプレイという存在の考察—	山口 和紀	
	05 超家族のいえ —多様化する個人に対する都市型共同体形成のための 集合住宅の可能性に関する考察—	平川 紘司	
	06 WE MAJORS —ネットカフェ調査から始まる社会事象実証主義設計手法の試み—	石井 健太	
6	設計コンペ	...	48
	日本建築学会設計競技 —大きな自然に呼応する建築—		
	卒業設計 JIA コンクール —stay 過ぎる街から過ごす街へ—		
	セントラルガラス国際コンペ —都市環境に寄与する集合住宅—		
	JACS 住宅設計コンペ —住まいの原点を再考する—		





■ 将来の自邸

■ オフィスビル



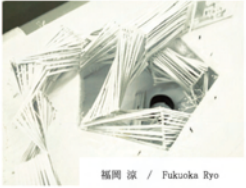


■ 現代美術のための美術館

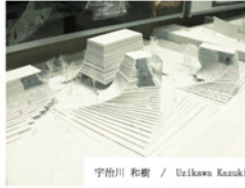
多田 敏晃 / Tada Toshiaki



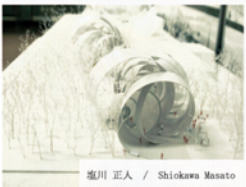
特別講師 建築家 保坂 猛



福岡 涼 / Fukuoka Ryo



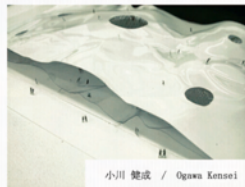
宇治川 和樹 / Utsukawa Kazuki



塩川 正人 / Shikawa Masato



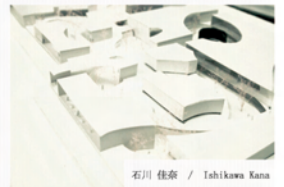
小坂 健 / Kosaka Ken



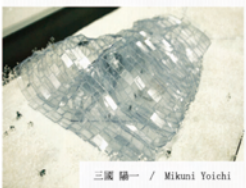
小川 健成 / Ogawa Kensei



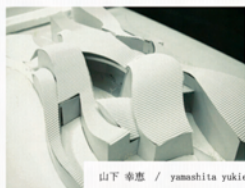
根木 優行 / Ueki Masayuki



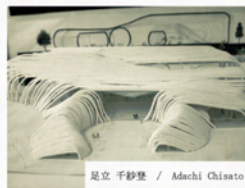
石川 佳奈 / Ishikawa Kana



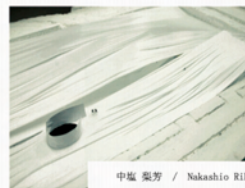
三國 陽一 / Mikuni Yoichi



山下 幸恵 / Yamashita Yukie



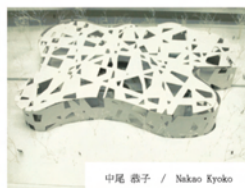
足立 千紗登 / Adachi Chisato



中坂 梨芳 / Nakasaho Rika



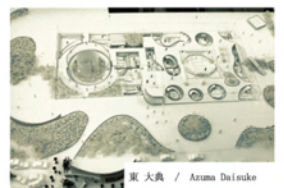
市川 亮太 / Ichikawa Ryota



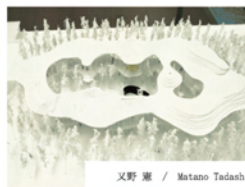
中尾 恭子 / Nakao Kyoko



山本 真司 / Yamamoto Shinji



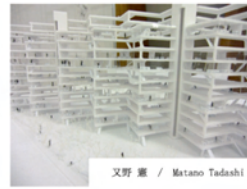
東 大典 / Arima Daisuke



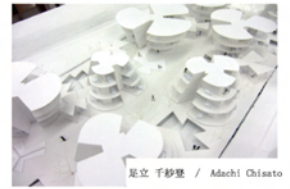
又野 遼 / Matano Tadashi



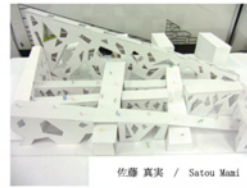
佐藤 真実 / Satou Mami



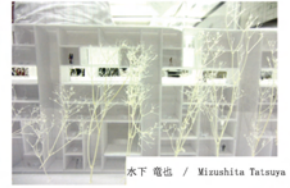
又野 憲 / Matano Tadashi



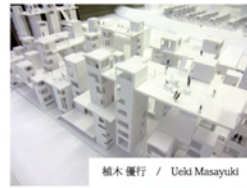
足立 千紗登 / Adachi Chisato



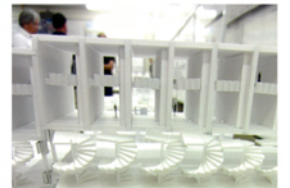
佐藤 真実 / Satou Mami



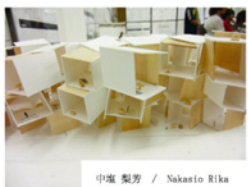
水戸 竜也 / Mizushima Tatsuya



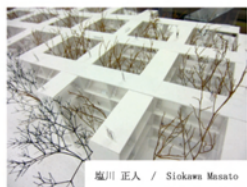
植木 優行 / Ueki Masayuki



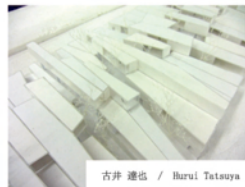
山本 真司 / Yamamoto Shinji



中塚 梨芳 / Nakasio Rika



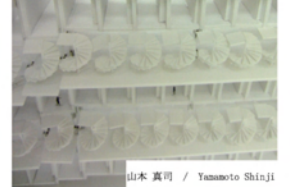
塩川 正人 / Siokawa Masato



古井 達也 / Ihurui Tatsuya



小川 健成 / Ogawa Kensei



山本 真司 / Yamamoto Shinji

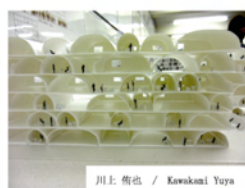


■ . 集合住宅

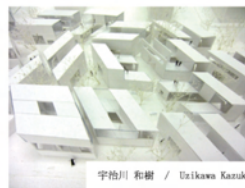
東 大典 / Azuma Daisuke



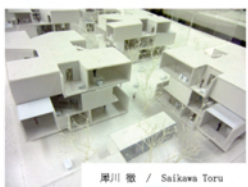
特別講師 建築家 吉村靖孝



川上 侑也 / Kawakami Yuya



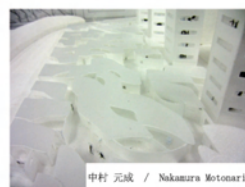
宇治川 和樹 / Uzikawa Kazuki



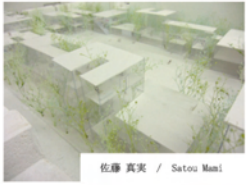
栗川 徹 / Saikawa Toru



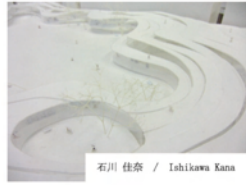
三國 陽一 / Mikuni Yoichi



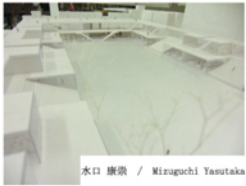
中村 元成 / Nakamura Motonari



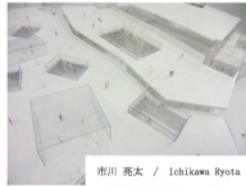
佐藤 真実 / Satou Mami



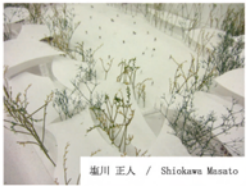
石川 佳奈 / Ishikawa Kana



水口 康崇 / Miraguchi Yasutaka



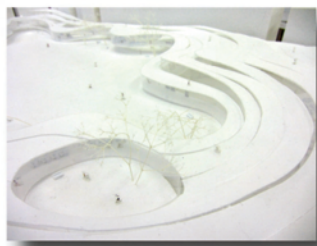
市川 亮太 / Ichikawa Ryota



塩川 正人 / Shiohara Masato



沖野 颯樹 / Okino Koki

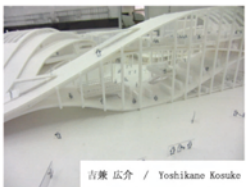


■ 小学校

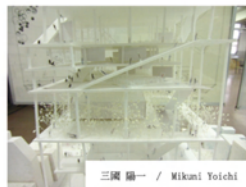
石川 佳奈 / Ishikawa Kana



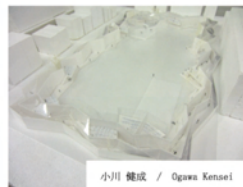
特別講師 建築家 武井誠



吉兼 広介 / Yoshikano Kosuke



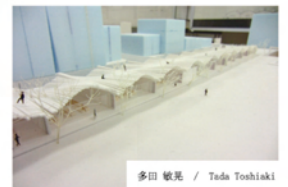
三國 陽一 / Mikuni Yoichi



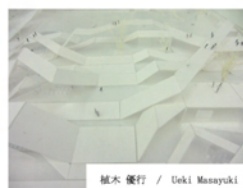
小川 健成 / Ogawa Kensei



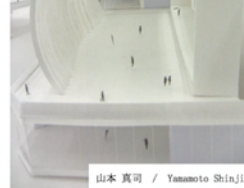
山本 真司 / Yamamoto Shinji



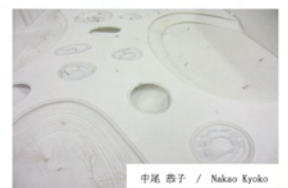
多田 敏晃 / Tada Toshiaki



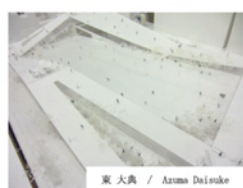
植木 優行 / Ueki Masayuki



山本 真司 / Yamamoto Shinji



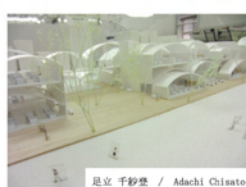
中尾 茜子 / Nakao Kyoko



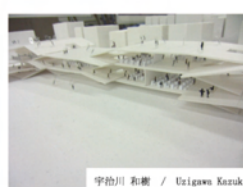
東 大典 / Azuma Daisuke



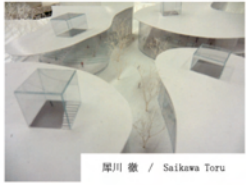
藤田 義見 / Fujita Yoshiaki



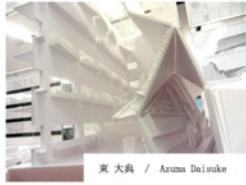
足立 千紗登 / Adachi Chisato



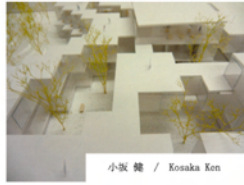
宇治川 和樹 / Uzigawa Kazuki



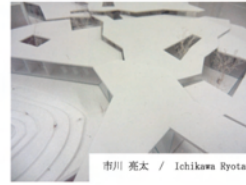
鯉川 徹 / Saikawa Toru



東 大典 / Azuma Daisuke



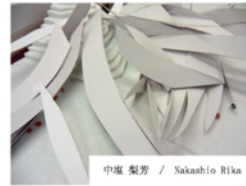
小坂 健 / Kosaka Ken



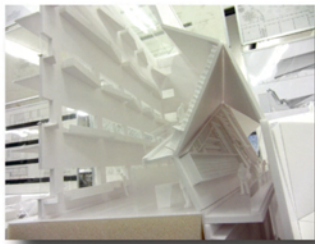
市川 亮太 / Ichikawa Ryota



山本 真明 / Yamamoto Shinji



中塩 梨芳 / Nakashio Rika

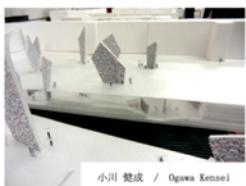


■ . メディアセンター

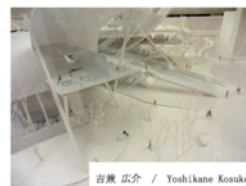
東 大典 / Azuma Daisuke



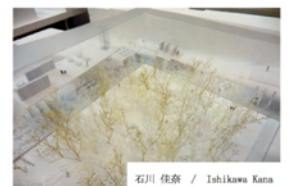
特別講師 建築家 前田紀貞



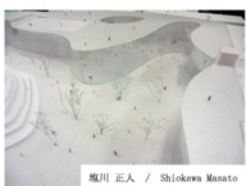
小川 健成 / Ogawa Kensei



吉兼 広介 / Yoshikane Kouke



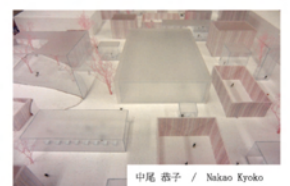
石川 佳奈 / Ishikawa Kana



嵐川 正人 / Shikawa Masato



佐藤 真実 / Sato Mami



中尾 香子 / Nakao Kyoko



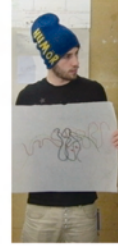
三國 洋一 / Mikuni Yoichi



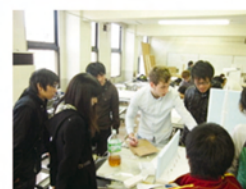
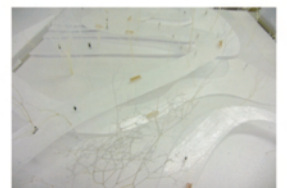
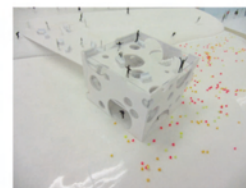
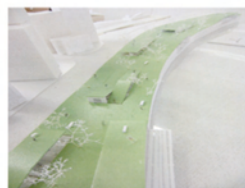
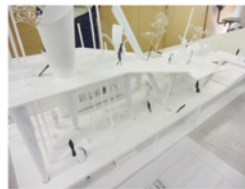
榎木 優行 / Ueki Masayuki



■ 集中演習



with エジンバラ芸術大学



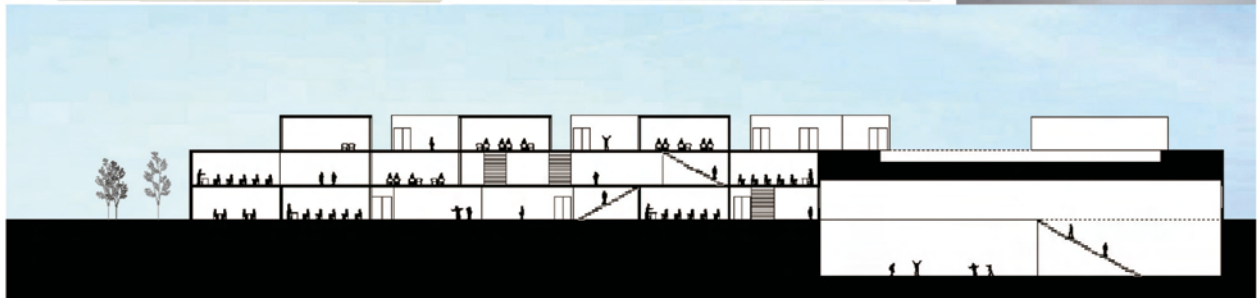
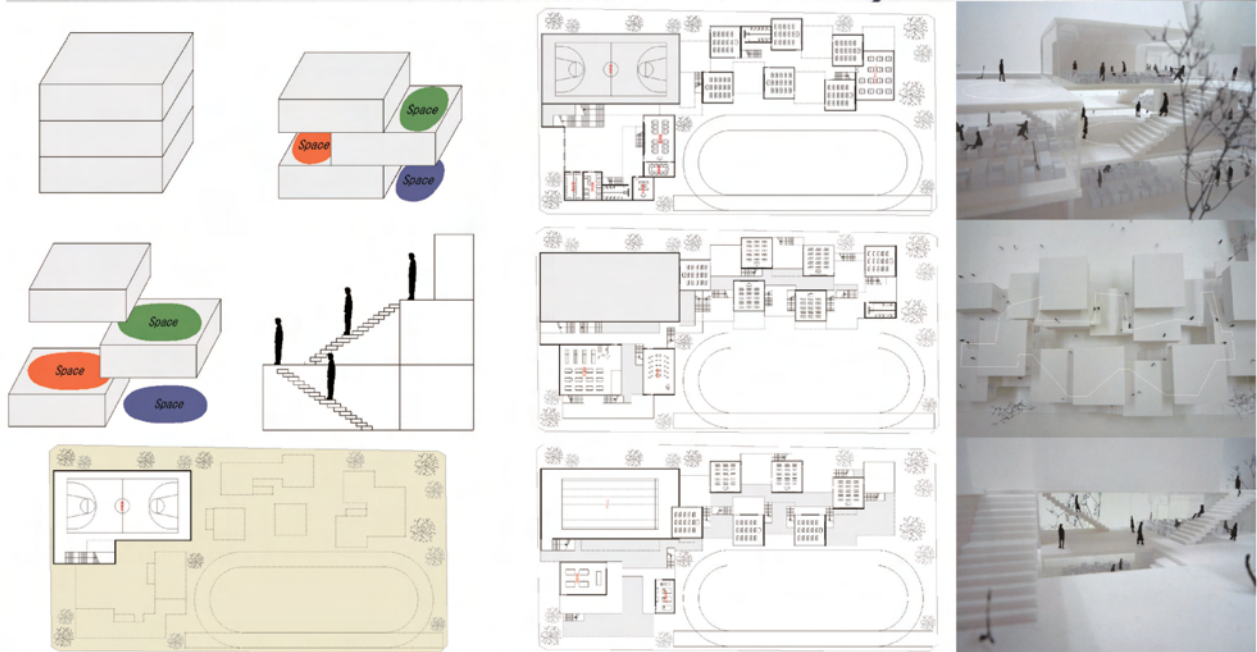


01. Zigzag

山中 大輔
YAMANAKA Daisuke
建築計画研究室

都市部には子供たちが伸び伸びと遊ぶための公園や施設が思いのほか少ないのが現状である。そして、現代の子供たちは外で遊ぶことがめっきりと少なくなり、都市部に生活する子供たちほどその傾向が強く見られる。また、現代の小学校の多くが事

件や事故などを危惧し、安全対策へ向かうあまり閉鎖的な空間ができあがってしまった。そこで、本計画は小学校を閉鎖的な空間から開放的な空間に変えることにより、小学校全体を子供たちが遊べる空間にすることを提案する。



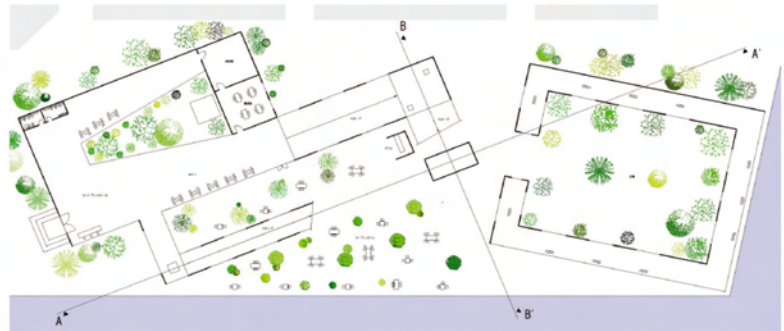
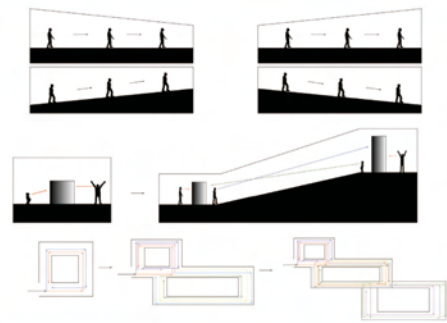


平田 智之
HIRATA Tomoyuki
建築計画研究室

02. 海辺と川辺の美術館

本計画は、美術品や絵画を楽しむことはもちろんだが、それだけを楽しむ一般的な美術館ではなく、美術館の空間自体を楽しむこともできる。さらに、広島の特徴でもある、川や海の景色を建物の中からも楽しむことができる空間をつくりだした。ま

た、建物内にスロープをつくり視点の変化を生み出したり、海や川を眺めることのできるオープンカフェや子供から大人までが楽しむことのできる広場を計画した。それによって、より多くの世代の人たちが集まることを期待する。



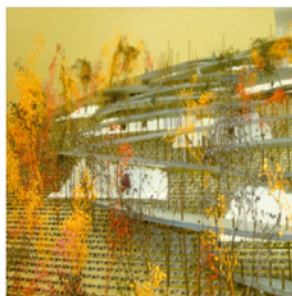
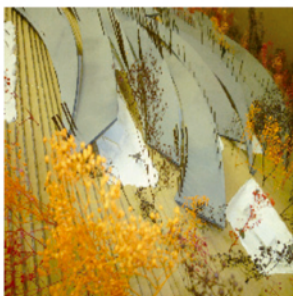
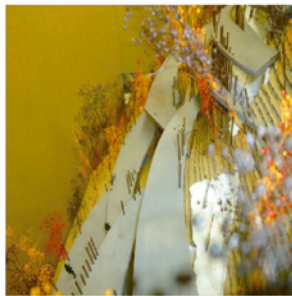
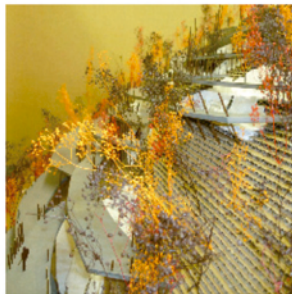
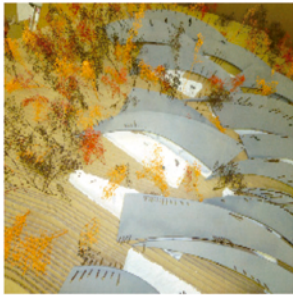


守谷 祐紀
MORIYA Yuuki
建築計画研究室

03. わすれないために。

私達は普段、今のことに執着して「歴史」を意識することが少ない。しかしそれでも私達は間違いなく歴史の中に生きている。歴史があるから今がある。今回の計画では愛媛県新居浜市の別子銅山に光をあてた。別子銅山は1960年に発見された鉱山

であり、日本の貿易や近代化に寄与した。計画地には煙突という産業遺産だけが残っており、光とともにこの場所の歴史を身近に感じることが出来る空間を創りたいと考え、本計画を提案する。



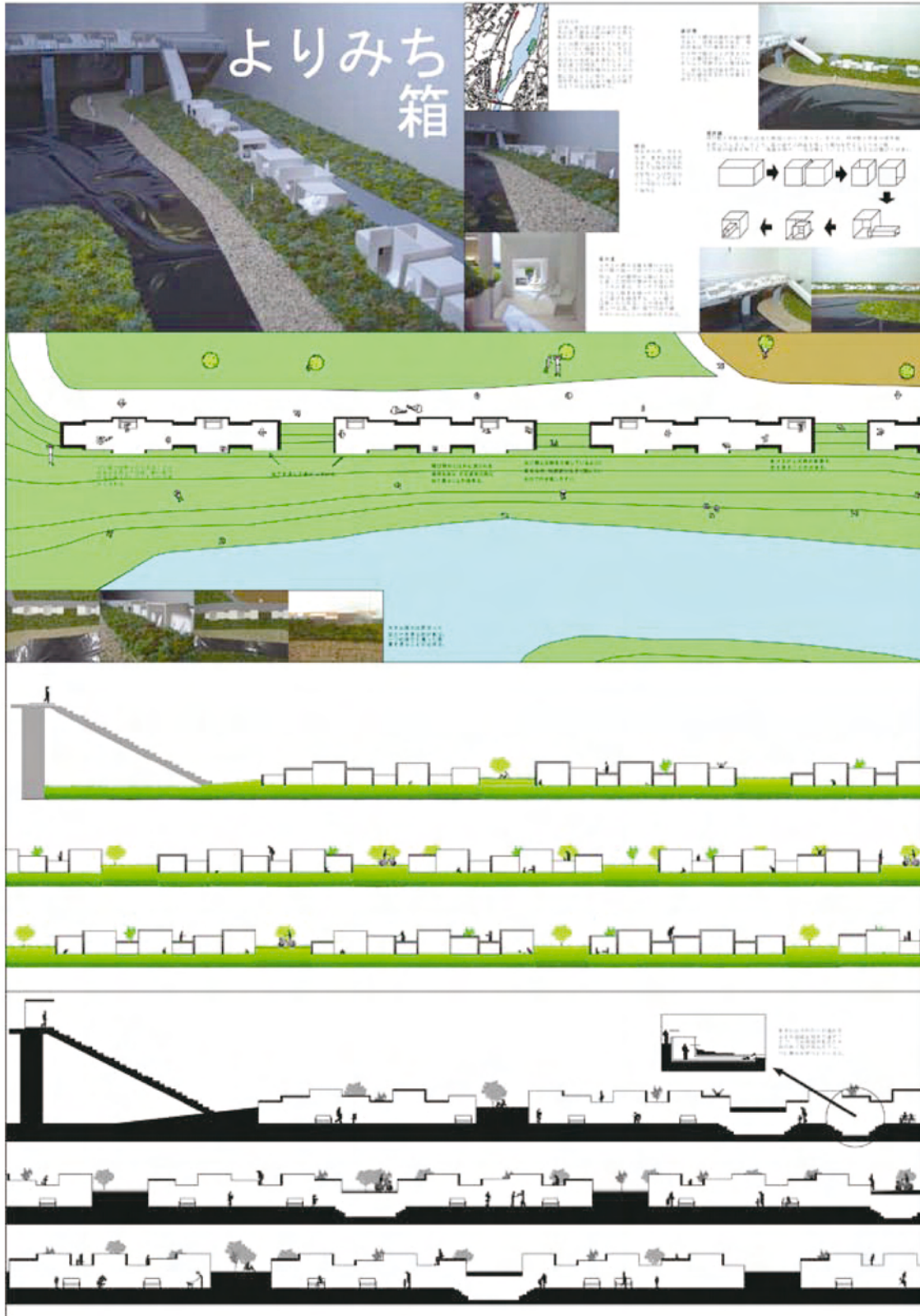


04. よりみち箱

山下 哲平
YAMASHITA Tepei
環境設計研究室

近年、家の中で遊ぶ子供が増え、外に出て遊ぶ子供が減り自然と触れあう機会が減っている。小さい公園ではあまり手入れがされていない場所もある。するとよけいに人が集まらなくなり住民同士の交流も希薄化してくる。

本計画では河原に下りるきっかけとなる空間を橋の上から河川敷に沿うように作り、人との交流や自然とふれあう機会が増えるような空を提案する。





中村 遼太
NAKAMURA Ryota
建築歴史研究室

05. 溶け込む建築 -重なりから見えるもの-

他人の住宅を見てもただのハコのように感じてしまいます。マンションタイプの集合住宅ならなおさら個人の生活感は希薄になります。

物や情報で溢れる現代の中で私たちは何か現実感が薄れてしまっていないでしょ

うか。

匿名性を必要とする時代の中で最低限の現実感を認める暮らし。そんなことを考えた集合住宅を提案します。



■動的な空間と静的な均質な空間が同時に存在する。

生活の一部はみ出たり。繋がりがったり。そんな空間造形を目指した。建築を眺めるとき、カタチの影響は無視できない。繋がりを意識させるカタチは他者の生活がそこにあることを示している。



■外観

十字路の敷だけ様々な光景がある。森林のように敷地に隠れた生活空間はその裏側に路地を作り出す。



■内観

自分の生活空間の中に、他の誰かの生活空間がせり出してくる。しかしお互いのプライバシーに関して決して干渉することはない。ただ隣の部屋の壁が露出してくるのみとする。

他人の住空間をインテリアの様な感覚で自分の住空間に置いてもらいたいと考え、物理的には決して干渉し合わないけれど、他人の存在を忘れないような暮らし。

他人の存在が空ろになりがちな現代での最小限のコミュニティ空間。





岡本 幸大
OKAMOTO Koudai
建築歴史研究室

06. はじまりのニューロン — Variable Media Ship —

広島という都市はまだ発展の途中である。その発展を平和主義の犠牲にはならない。それは建築も同じである。
私は立ち直り、変わりゆく広島を伝えるメディアを発する場所を提案するのである。伝えなければ変わらないそんなものもあ

る。それはすべてに共通することで、建築という巨大なものはよりその体現をするべきであると考え。広島の中で生活する一人の人間として都市の将来がよりよく変化してくれることを願う。

Floor Plan



First



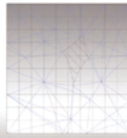
Second



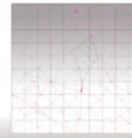
Third

+

Pillar



Stage 1

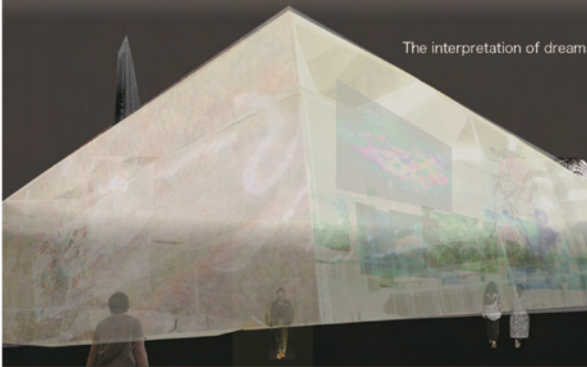


Stage 2

→



Last Plan

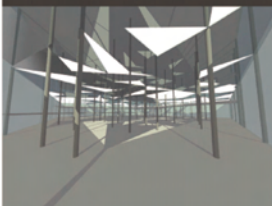


One hears only those question for which one is able to find answers.
The interpretation of dreams is the royal road to a knowledge of the unconscious activities of the mind
If A is a success in life , then A equals x plus y plus z , work is x ; y is play ; and z is keeping your mouth shut.
A well-spent day bring happy sleep.
I have never met a mans so ignorant that I couldn't learn something from him

Main Perth
|
R
O
S
H
I
M
|

Music Architecture Reason Vision Peace Graphic Industry Landscape Arts Create Network Infomation Picture Environment Commerce
tion Principle Arts Environment Network Architecture Commerce Music Peace Graphic Principle Vision Create Architecture Reason

The music of first love is our ignorance that it can ever end



Structure

The space was transformed by flooding of the pillar.



CONNECTION
THE WORLD
Gallery

It is possible to use as a museum and exhibition space, and the form of each event is changed.



Vision

Commerce

Architecture

Arts

Infomation



Elevation



奈波 広明
NAWA Hiroaki

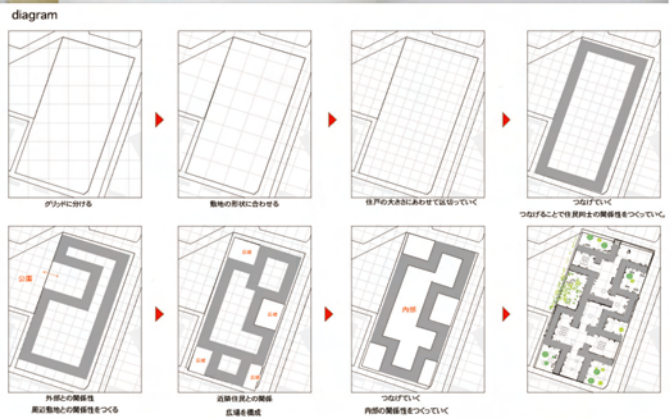
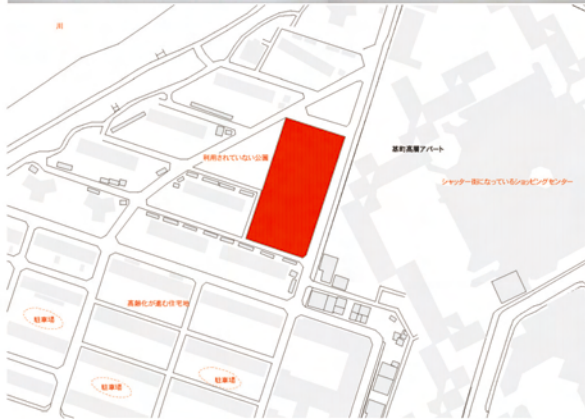
建築歴史研究室

07. 大きな家族 -小さな住処と大きな居場所-

本計画は多様化するライフスタイルの中で、単身者やシングルマザーなどの助け合いが必要な人々が集まって生活できる「大きなリビング」を持ったシェアハウスを提案する。

生活の一部を共有することで交流のきつ

かけとなりうる。住宅の共有部分を他と共有し、外に開いていくことで住宅のスケールは変化し、家族だけでなく様々な人との関係性が生まれる。その中で人との距離を選択しながら生活していく。



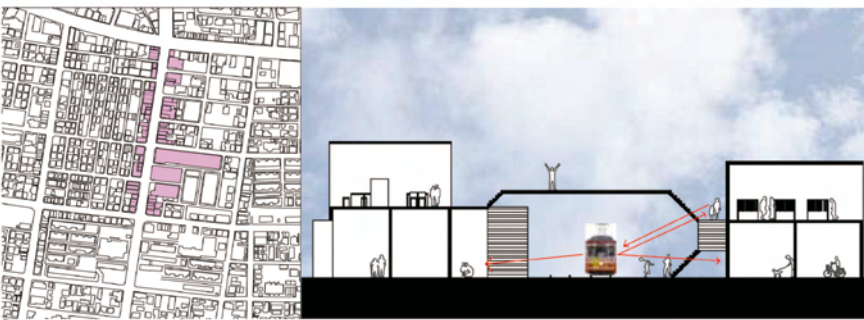
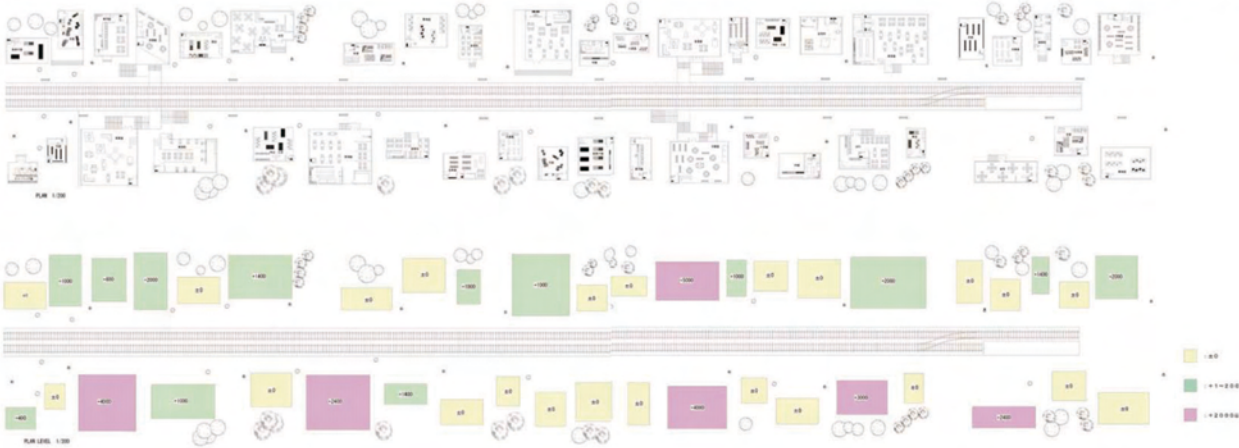


08. Streetcar station in shopping district —市電と商店街、共存・共有を求めて—

西本 周平
NISHIMOTO Syuhei
建築歴史研究室

本計画は、熊本県熊本市健軍町健軍商店街ピアクレスの再復興と市電電停の再構築を目的とするものである。商店街アーケード入口に位置する熊本市電電停を商店街に取り込み、一体化させ、新たな商店街の形を提案するものである。

古き良き商店街と文明の理である市電。用途が全く異なる2つの施設、その利用者が共存し、お互いの存在意義を高めていく。商店街と電停の共存・共有を想像する。



商店街構想図
市電から商店街を眺める。商店街から眺められる。いつもと違う視点から見ることで違う雰囲気、そしていつもよりも商店街の魅力を感じる。





宮本 眞兵
MIYAMOTO Shimpei
建築歴史研究室

09. 十人一色からの脱却 一重なり合う色たち

現在西条地区では、大学を中心とした学園都市づくりがなされている。そのため、大学生向けの集合住宅の需要が高い。しかし、その集合住宅には様々な個性や繋がりを持つ学生がいるのに対して、そこにある住戸はどの学生達にとって均質な形の部屋に

自えず、多くの学生達も部屋に自分らしさが見えず、多くの学生達も部屋に寝に帰るだけといった状態になっている。そこで、一つの部屋を数人でシェアして住む事で住人同士との関わりができ人と人が出会い住むことのできる学生寮を提案する。



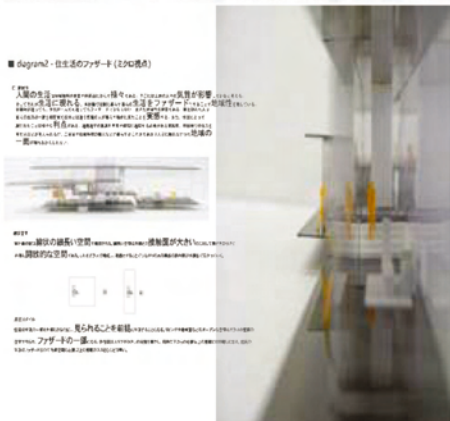
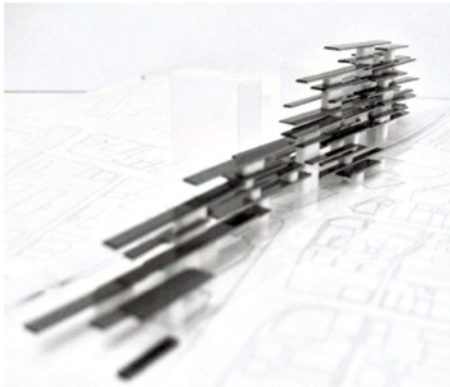
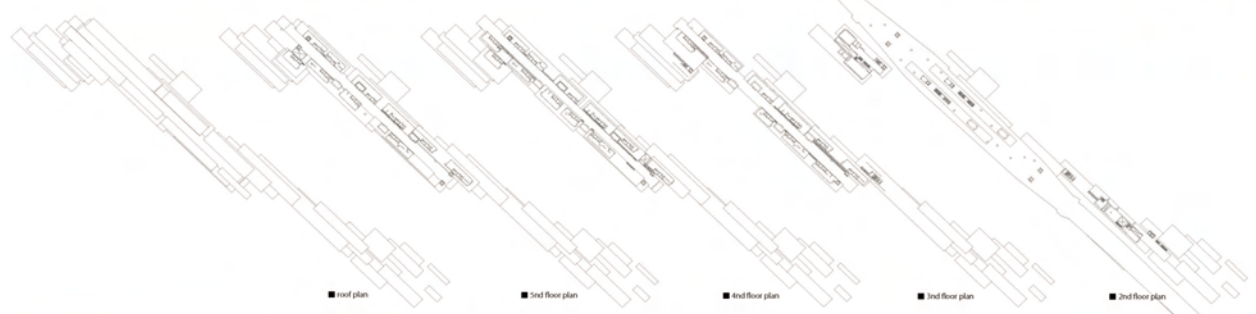
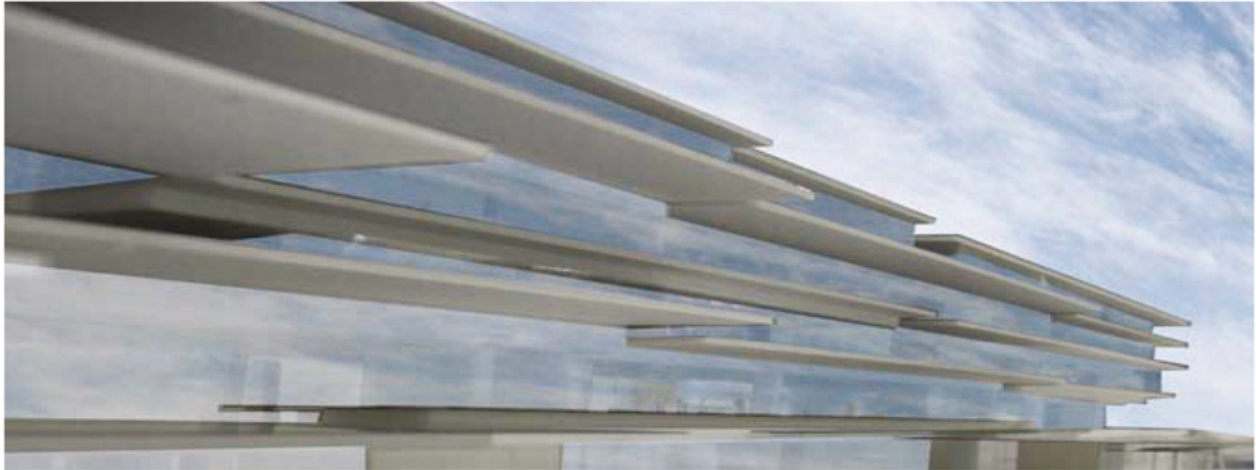


川添 拓郎
KAWAZOE Takuro
建築歴史研究室

10. LIVING STATION 一駅に求める役割と可能性、高架下からの解放と駅居住

駅は東海道新幹線開通以降、合理的に生産されてきた歴史を持つ。しかし、街の顔とも言うべき駅が特徴も無く、表情も無い規格品では多様性や個性を求める現代では味気ない。駅の機能をちりばめることで街とのゆるやかな繋がりが生まれ、その隙間

には住民が住まう。リビングなどのオープンな空間はガラスで作られ、ファザードの一部になる。住民は生活の一部を外部にさらし、見られることを前提に生活することになる。人間の「生活」を地元の特色として駅から発信する計画である。





樋口 翔太
HIGUCHI Shota
建築歴史研究室

11. 商店街を遊ぶ小学校 —そのまちらしい風景の創出—

街の大小の違いはあるものの地方都市の風景は、どこにいても同じに見える。本来はその街に合う風景があるはずである。その土地らしい新しい風景をつくることで、街に活気をもたらすことも可能であると考えます。

シャッター商店街という疲弊している場所を、商業ベースではない小学校という機能をいれることで新しい風景を創出する。商店街という幅広い学びの場と小学校が共存することで、新たな感覚が生まれることを期待する。



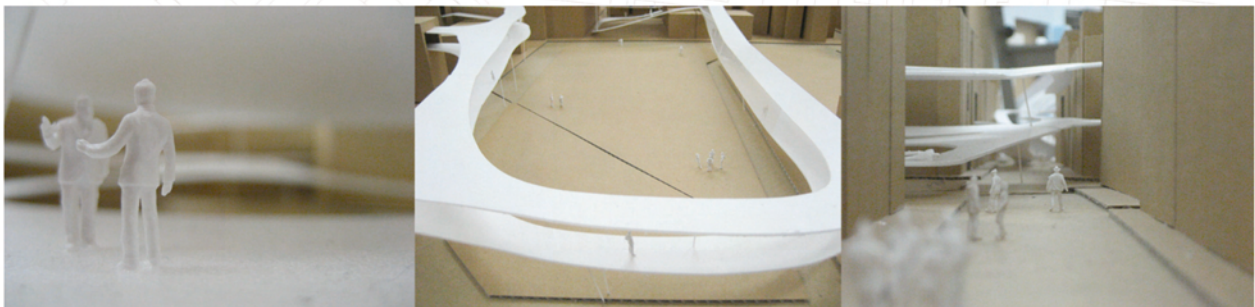
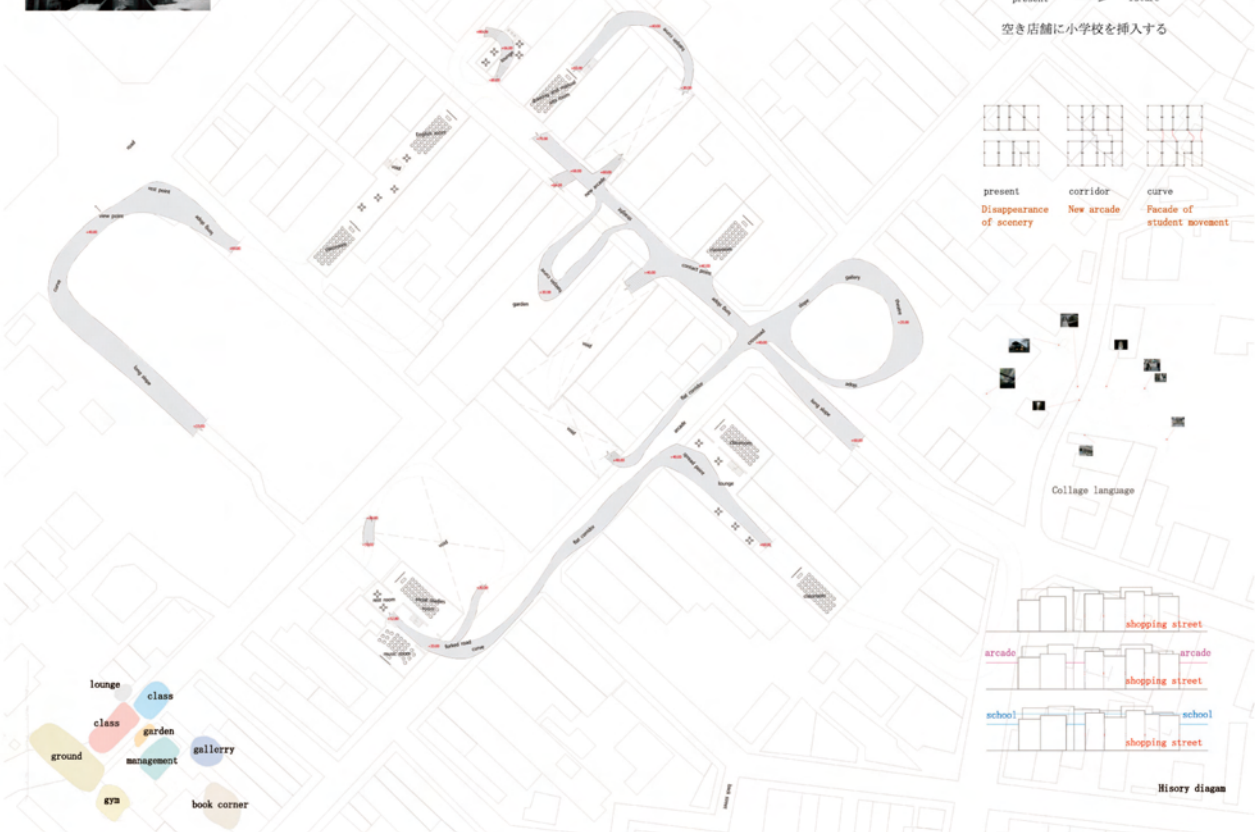
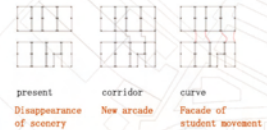
現在の商店街が抱える問題には、いくつもの解決策が練られ、多くの努力がなされている。しかし商店街の性質上、経済を中心に据えた資本主義的なものである場合が多い。安易な都市化ではなく地方なりの輝きかたがあるはずである。

様々な専門家が集う商店街と、子供たちの通う小学校が混じりあう。商店街と学校が連携することで街に新しい活気（新しい風景）をつくることのできるのではないだろうか。



present → future

空き店舗に小学校を挿入する





12. モリビル ー都市で感じる自然ー

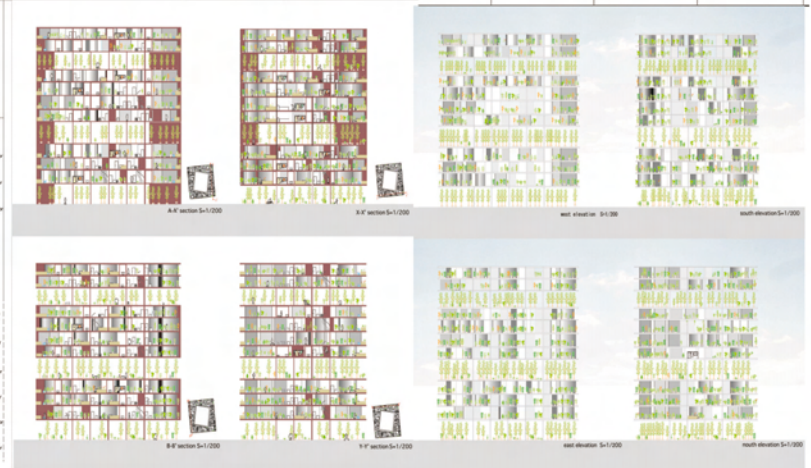
西村 朋高
NISHIMURA Tomotaka
建築意匠研究

本計画は、自然が少ないと言われる都市での暮らしの中で自然を身近に感じられる集合住宅である。

今日、都市での生活に疲れ自然を求め田舎暮らしをする人たちが増えている。田舎の豊かな自然が疲れを癒しストレスをなく

す。

現在の集合住宅を立て替え、田舎暮らしのように自然を感じられる新しいライフスタイルを提案する。





延廣 美由紀
NOBUHIRO Miyuki
建築意匠研究室

13. 手をつなぐ21コの棧橋 —淡い光の空間—

工学会賞 1席

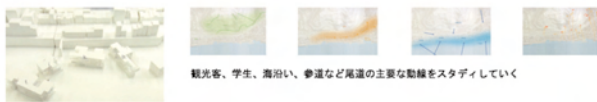
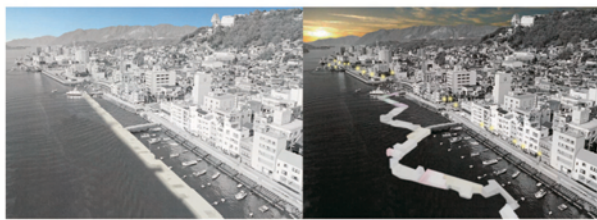
現在、尾道では寺院を中心とした山側が主要となり、空洞化の激しい本通りと共に、美しい景観を持つ海側も活用されているとは言えない。そこで、本計画は棧橋の役割を持つ施設を海岸に浮かべる事で、海側に魅力的な空間と場を作り出すものである。尾道は観光や発展に感わされ、本来の素晴

らしさを見失っているように思う。今ある尾道の姿に住民や子ども達だけでなく、観光客までも巻き込む事で今までになかった発展を遂げる事が出来るかもしれない。

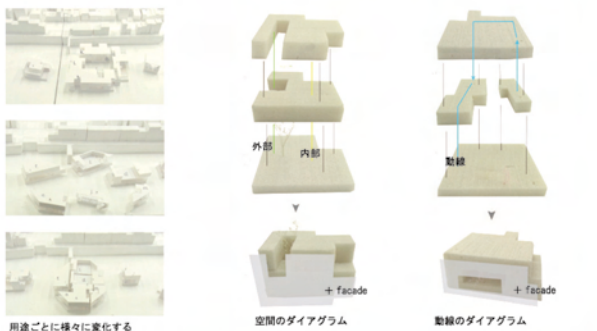
年齢に関係なく人々が一緒に海を眺める姿が、尾道の目指す理想ではないだろうか。



尾道市に呼応するように棧橋も変化していく



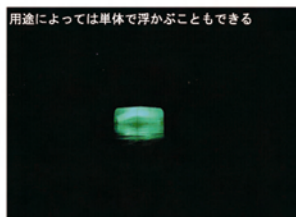
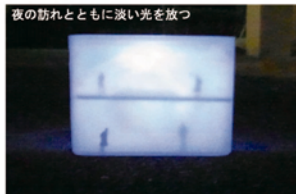
観光客、学生、海沿い、参道など尾道の主要な動線をスタディしていく



用途ごとに種々に変化する

空間のダイアグラム

動線のダイアグラム

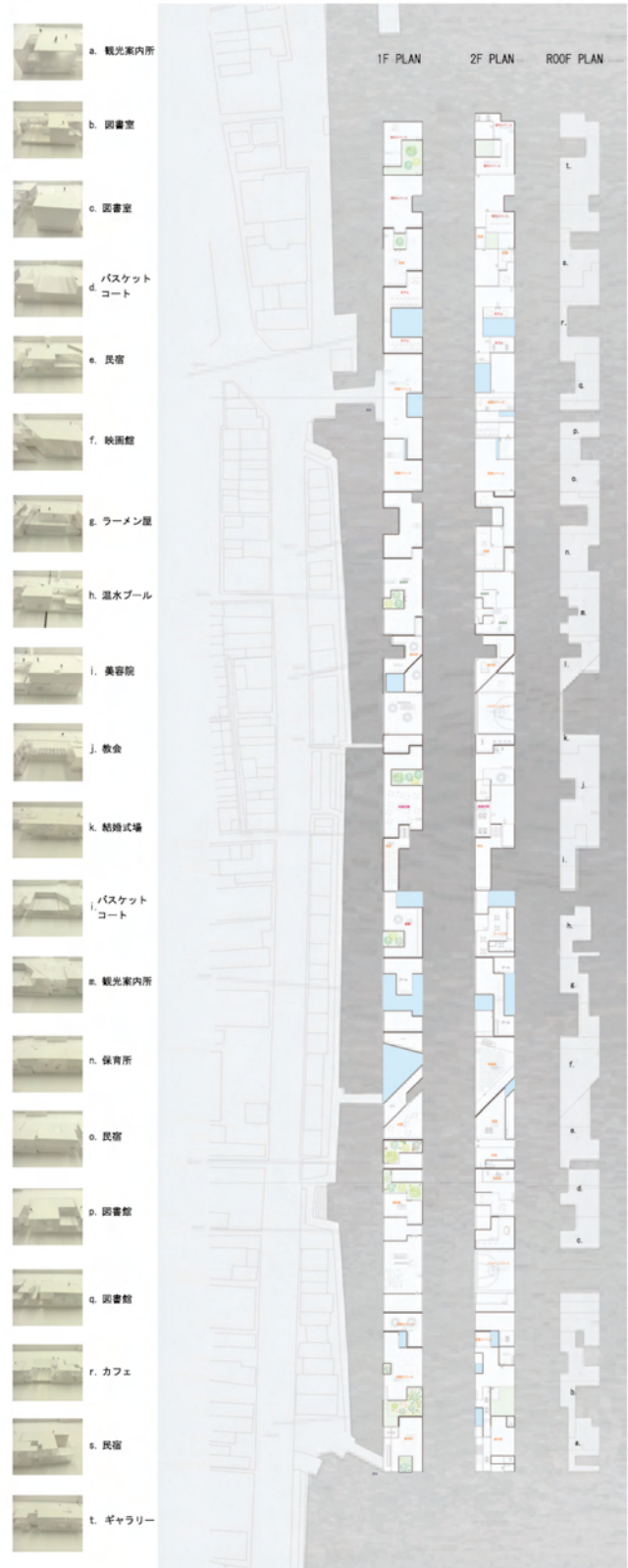


山側、街、海沿いに平行する新しいライン

用途によっては単体で浮かぶこともできる

夜の訪れとともに淡い光を放つ

灯り祭り、花火大会、尾道市の動きに呼応する



- a. 観光案内所
- b. 図書室
- c. 図書室
- d. バスケットコート
- e. 民宿
- f. 映画館
- g. ラーメン屋
- h. 温水プール
- i. 美容院
- j. 教会
- k. 結婚式場
- l. バスケットコート
- m. 観光案内所
- n. 保育所
- o. 民宿
- p. 図書館
- q. 図書館
- r. カフェ
- s. 民宿
- t. ギャラリー



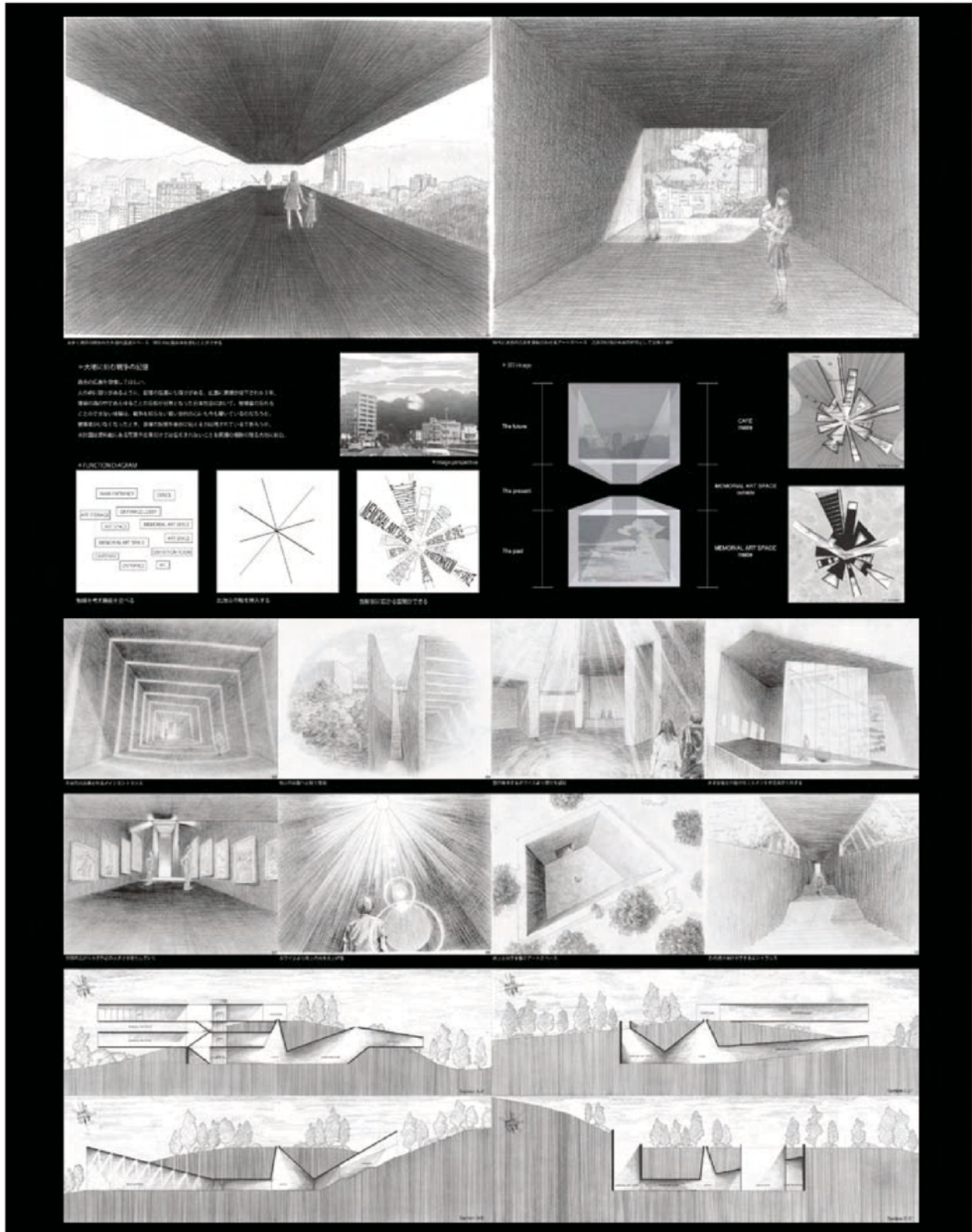
渡辺 正悟
WATANABE Shogo
建築意匠研究室

14. 大地に刻む戦争の記憶

工学会賞 2席

過去の広島を想像してほしい。
人の命に限りがあるように、記憶の伝達にも限りがある。広島に原爆が投下され65年、情報の渦の中であらゆることの忘却が日常となった日本社会において、被爆者の忘れることのできない体験は、戦争を知らない若い世代の心にも今も響いているのだ

ろうか。被爆者がいなくなったとき、原爆の記憶を後世に伝える力は残されているであろうか。本計画は資料館にある写真や文章だけでは伝えきれないことを原爆の傷跡の残る大地に刻む。





上原 諒也
UEHARA Ryuya
建築意匠研究室

15. 「踊る」建築 —揺れる壁が創出する新たな空間に住もう—

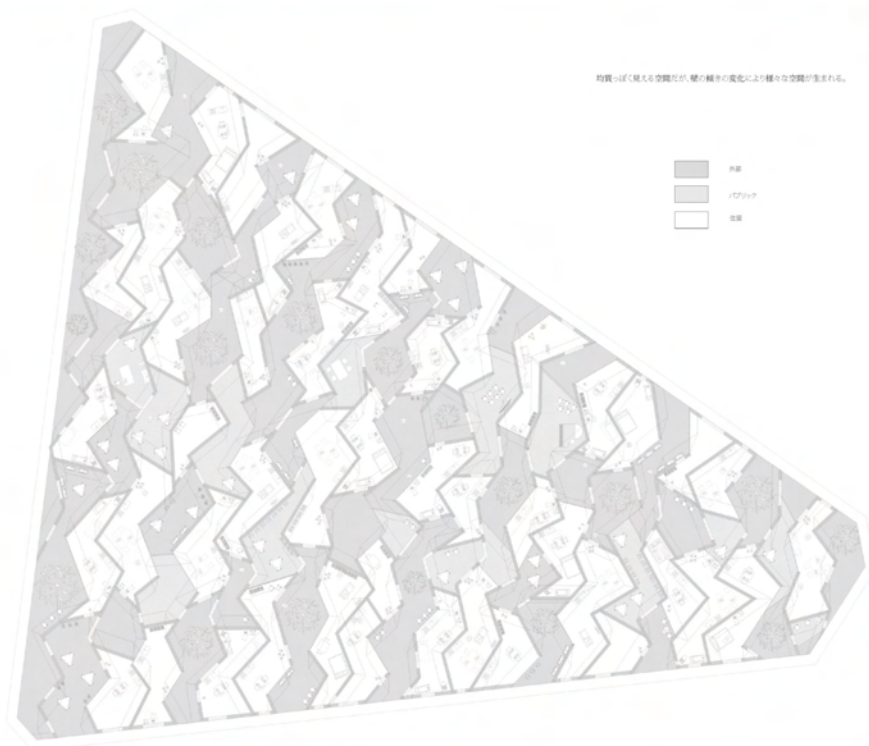
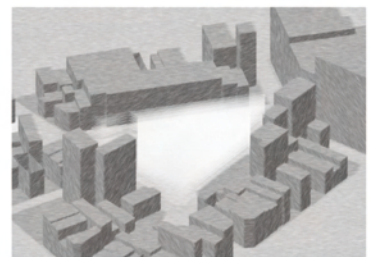
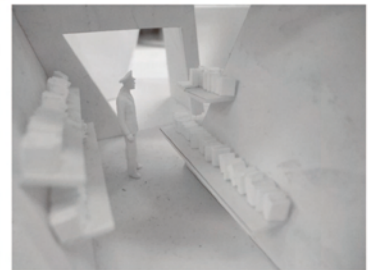
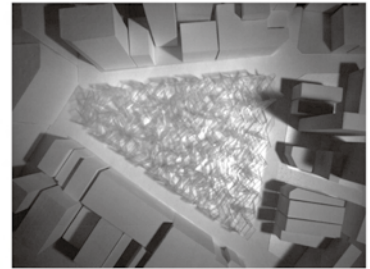
工学会賞 3席

本計画は「壁」の操作による新たな空間を提案する。

ここでいう壁の操作とは『ジグザクとうねりいく斜めに傾く壁』で、従来の一般的な住宅に住むこととは違い、さまざまな変化

をもたらす。

精神的、身体的感覚に訴える空間が生まれ、内部と外部、公共の部屋（パブリック）はそれぞれ連続しながら変化していく模様を生み出す。





奥田 麻美
OKUDA Asami

建築意匠研究室

16. わしらの寝床、うちの生活 一若者のためのユースホステルの提案一

本計画は、広島市南区に位置する比治山に気軽に宿泊出来るユースホステルを作る提案である。

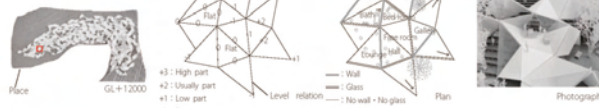
最近では人数も少なくなり、比治山は廃れてしまっている。比治山にユースホステルが出来ること、いろいろな国の人がこ

こに集まり、語り、交流する。そして、違った価値観に触れたり、意見を交換し、一人一人が新たな気持ちでここを去って行く。それが比治山への活性化へと繋がり、ここを去った後も他の地域や他国間の「架け橋」となることを期待する。

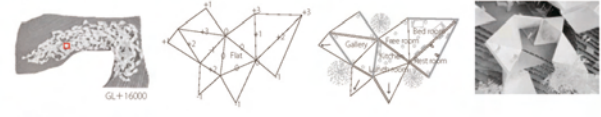


*Plan's image model

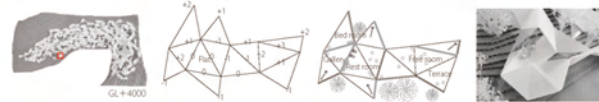
・Type1



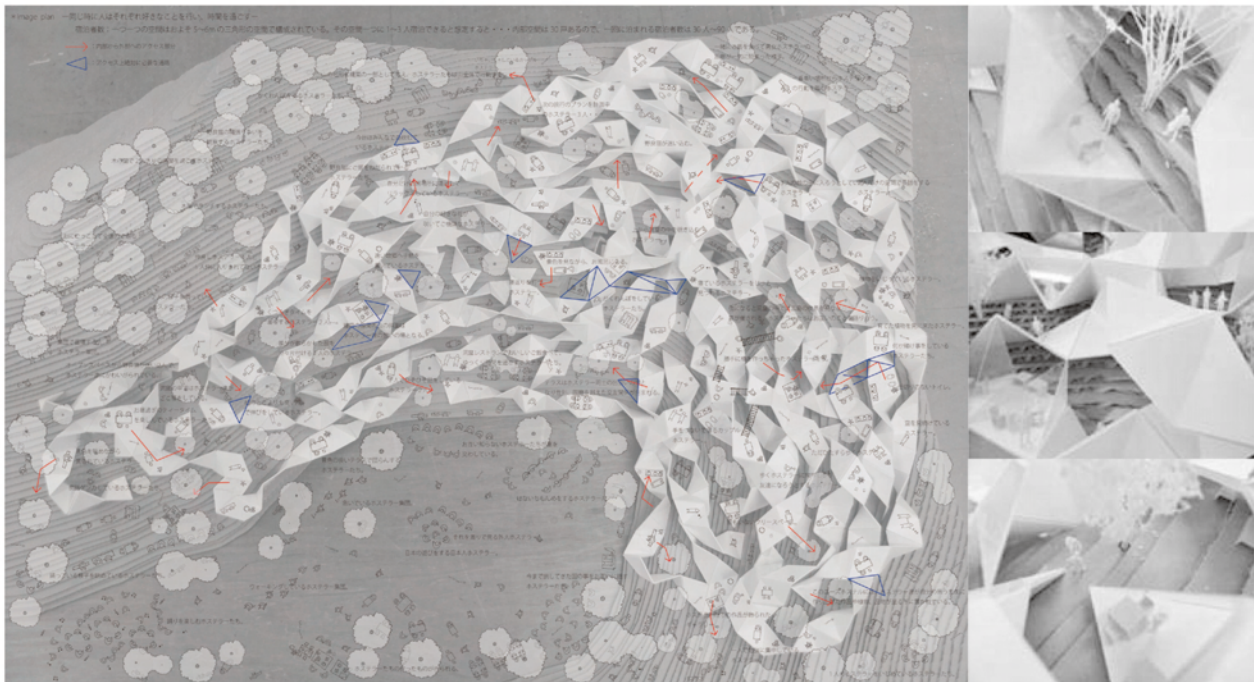
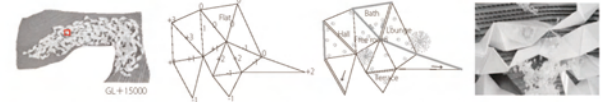
・Type3



・Type2



・Type4





野津 宏明
NOTSU Hiroaki
建築意匠研究室

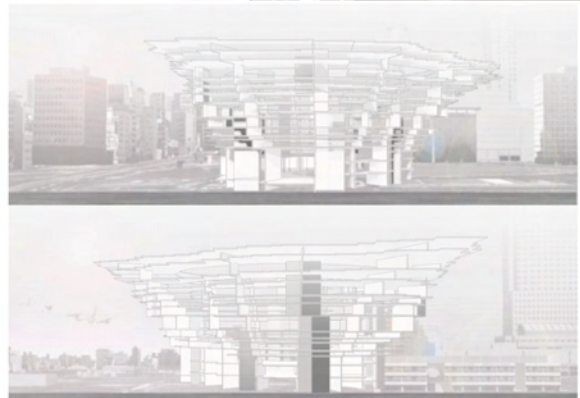
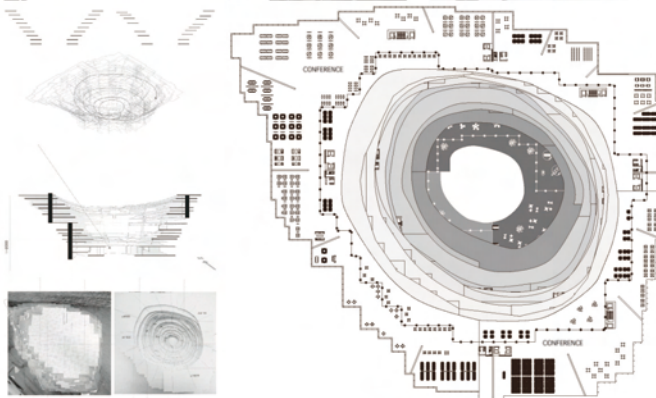
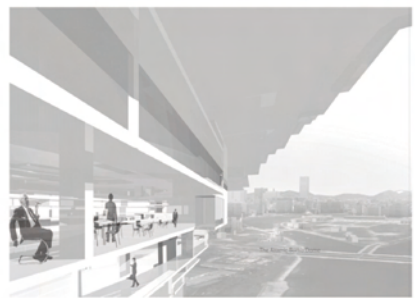
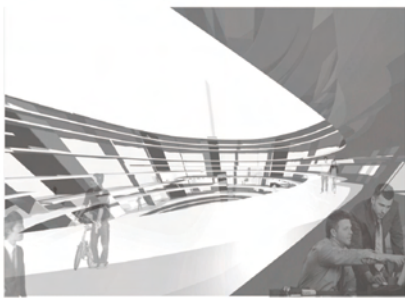
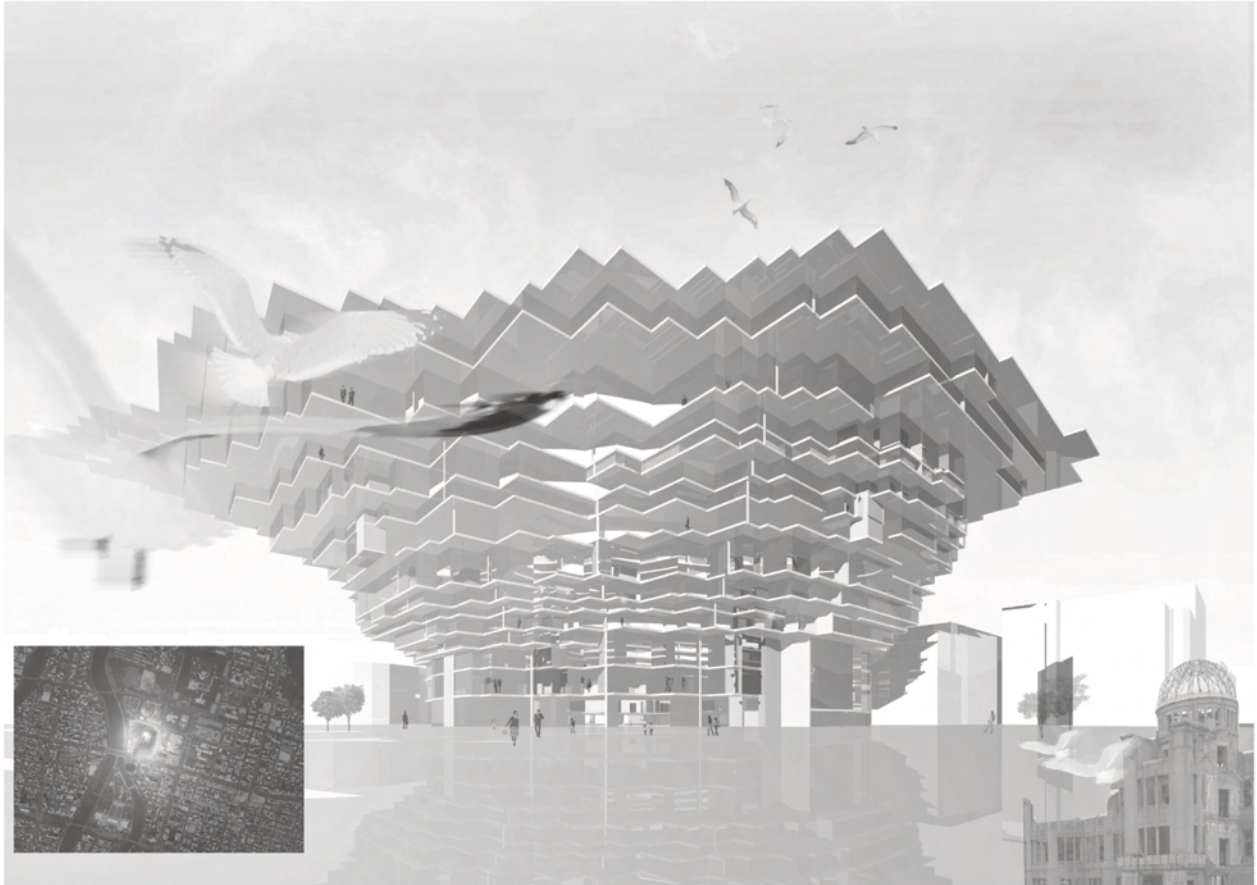
17. 国連都市 —公共空間と建築が都市の新しいノードとなる—

日本建築学会中国支部長賞

戦争の怖さなんて知らない
テロの脅威も分からない
平和である事の幸せさえ分かってはいない。

自分の暮らす街に国連機関があったの
ならば僕らはもっと世界中の人と理解し合

えるのではないか。国という壁を越えて
世界の中心で国連を叫ぶのならば、世界
は都市は建築は変わるのかもしれない。





18. 宮島いんどり美術館 一季節によって変化する宮島の斜面風景一

藤原 彰子
FUJIWARA Akiko
建築意匠研究室

魅力的な景観・空間体験を与えてくれる宮島の斜面風景。一步踏み入れると様々な風景と出会う。地形や資源を活かしながら、今ある宮島の環境を崩さず、自然と調和する環境や空間を考える。さまざまな動線によって人々の行動範囲広がり、宮島の豊かな自然と触れ合える環境

を提案する。
また、季節や行事によって空間スペースは様々に四季折々に変化する。
動線は単なる移動空間として利用するのではなく、機能空間を同時に満たし、多様な空間計画を考える。





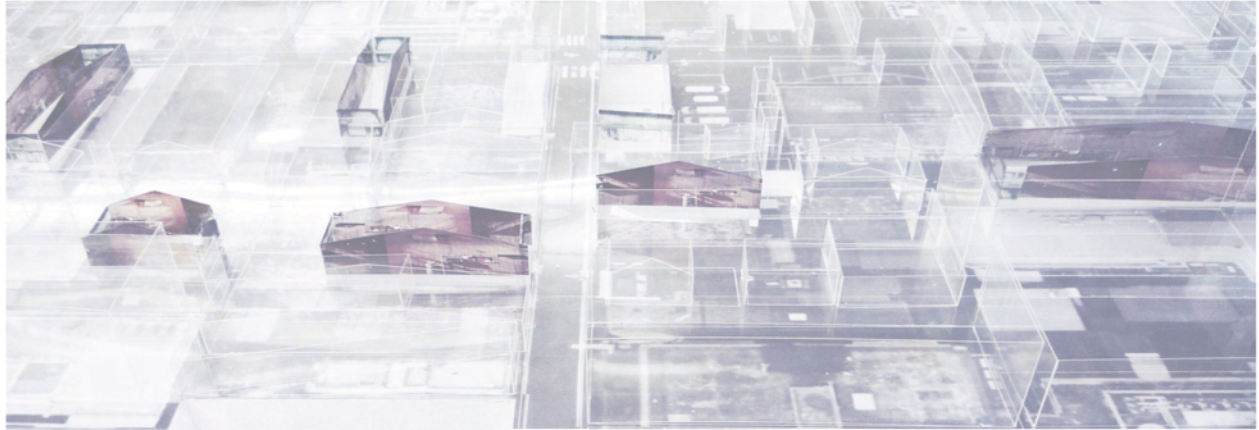
井用 深雪
IYO Miyuki

建築意匠研究室

19. コトチカ ーマイナス 100 mの新しい京都ー

古都の地下に、大きな空間と高い塔が建つ。昔ながらの町並みが、古都としての京都らしさを感じさせるのであれば、コトチカはそれと対照的な新しい京都らしさを表現するのではないだろうか。

本計画は大きなボリュームの必要な施設を地下に計画することで、地上には京都の特徴ともいえる町家が連なる町並みを残しつつ、地下には新しい京都の象徴となるような複合施設を提案する。



site

diagram



section

plan





清水 沙希
SHIMIZU Saki

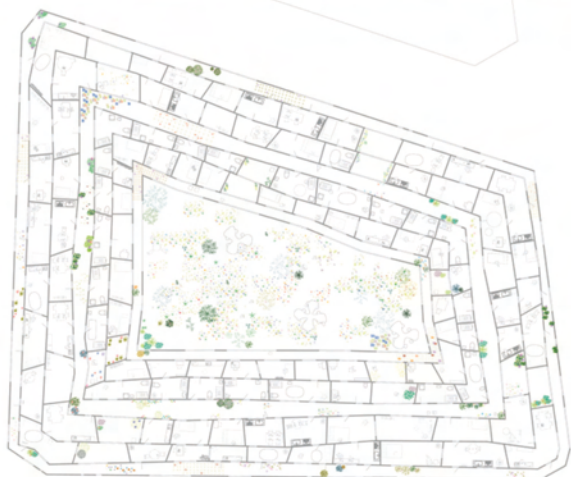
建築意匠研究室

20. 共に囲う ー日本におけるヨーロッパ型街区集合住宅の提案ー

本計画は、欧州の文化を日本の街路に取り込み、街区型の集合住宅を提案することで、日本にはなかった新たな町並みの形成、それが都市に与える影響を見いだそうとするものである。

中央の中庭は住民のプライベートな空間

であり、また通り庭を設けることで自分一人だけのライフスタイルを形成するのではなく、他者を巻き込む。生活動線の中に組み込まれた通り庭は、人々の生活が住戸からにじみ出し、本来の集合する価値を感じさせてくれることに期待する。



現状

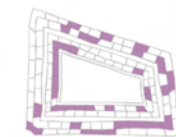


核家族が標準家族として計画されている現在の住戸は、画一化され、上下左右に同じかたちのハコを積み上げた高層化住宅が多く見られる。決定された領域に住み、住戸内で生活が完結され、他者との接触は必要としくなくなった。

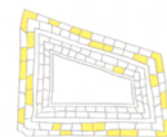
提案



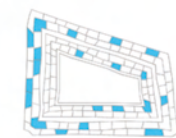
それぞれの住戸を軸とし、面と繋げることで、多様な住戸を設けることができる。住戸が自由に生活領域を変えていくことも可能となり豊かな空間ができ、それぞれの住まい方が生まれてくる。



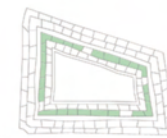
□ bed room



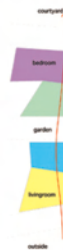
□ living room



□ dining room/kitchen



□ bath room



□スタンダードな住戸の流れ





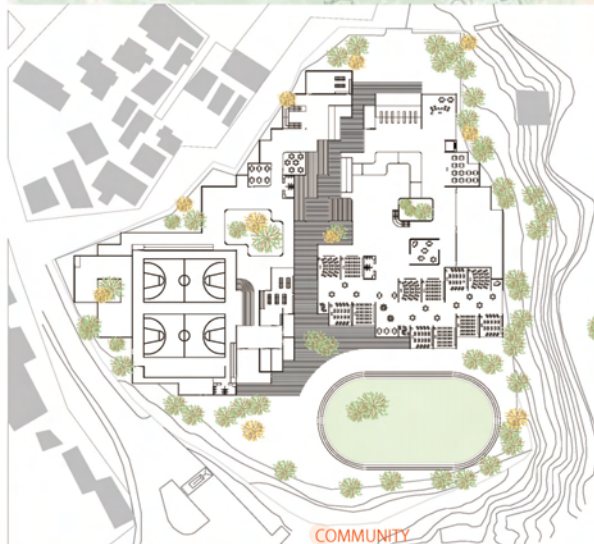
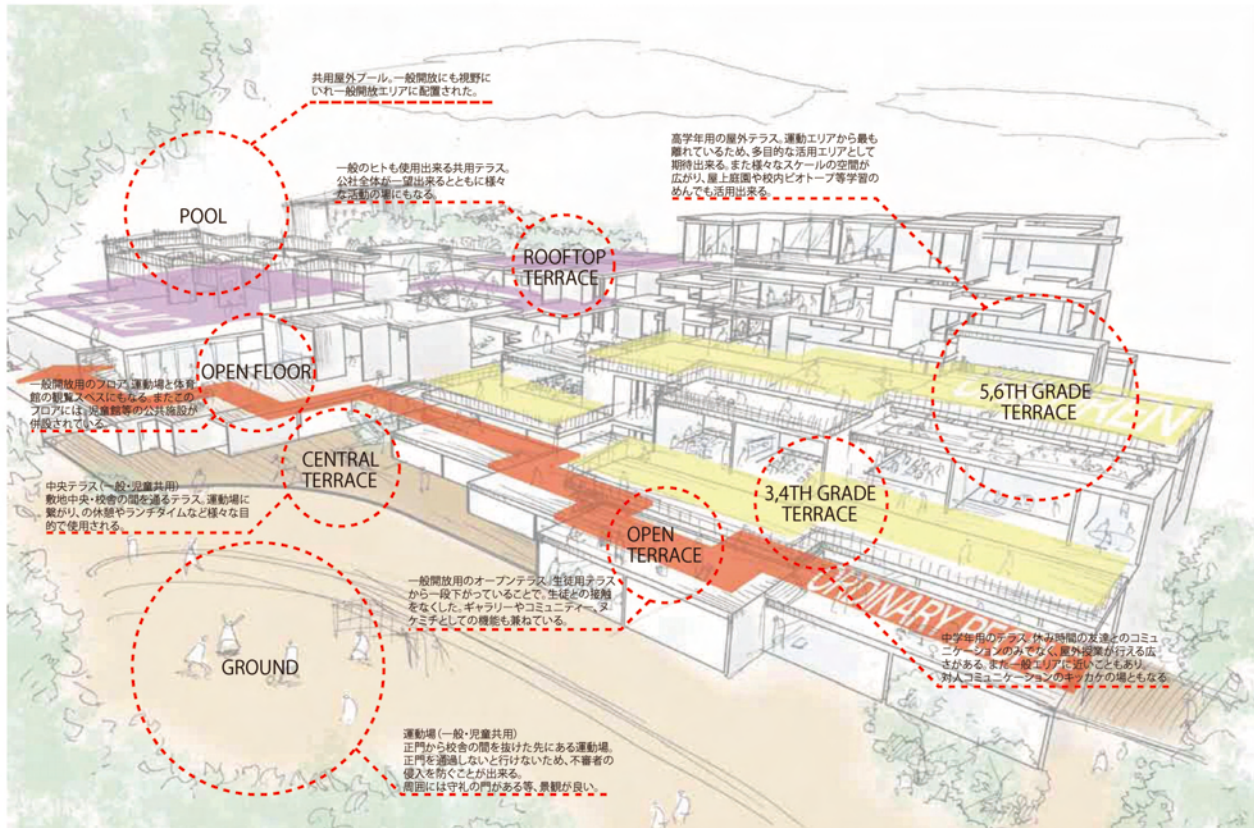
津田 英明
TSUDA Hideaki
空間創造研究室

21. Sign ーツギへのキッカケを創る場所ー

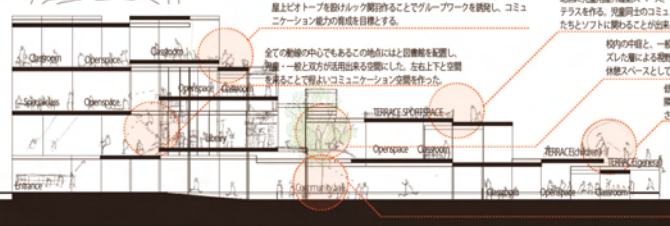
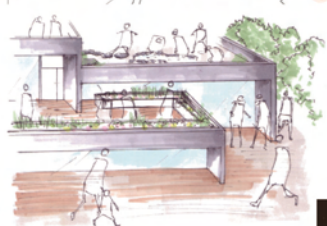
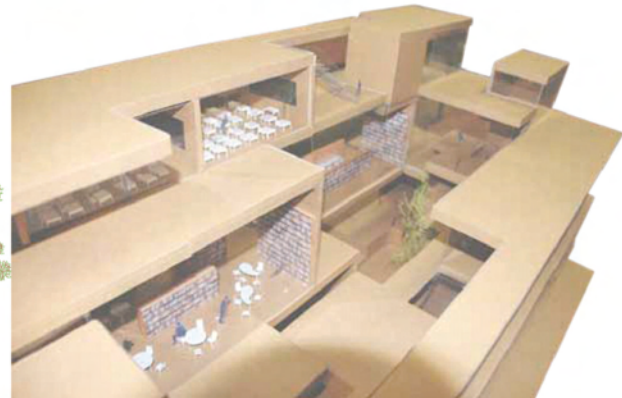
工学会賞3席

近年、子供が被害に遭う事件や公園での遊びに対する制限など、子供達が安心して活動出来る空間がなくなり、少子化や核家族化など子供を取り巻く生活環境の変化によって、人間形成の基盤ともいえる社会性や協調性などコミュニケーション力を学ぶ

交流の機会もなくなりつつある。本計画は、小学校を取り巻く社会の変化から、閉鎖的になりつつある小学校建築にコミュニティという新たな機能を付加することで、対外コミュニケーションの活性化と活動領域の拡大を図る提案である。



場の共有・共同作業による地域活性化から地域とのつながりが深まり、地域全体にまでコミュニケーションの和を広げ、子供達がのびのびと過ごせるような日常に変化する。



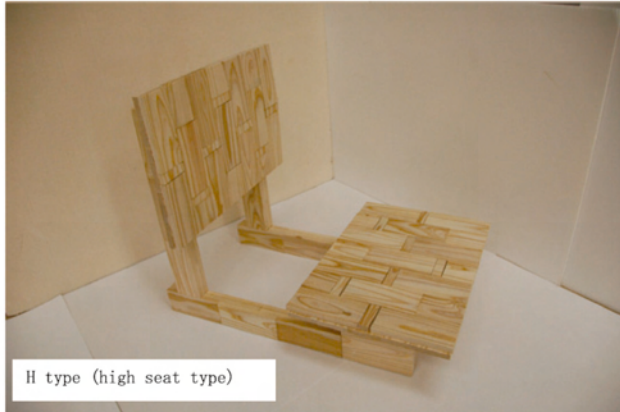


川原 崇寛
KAWAHARA Takahiro
空間創造研究室

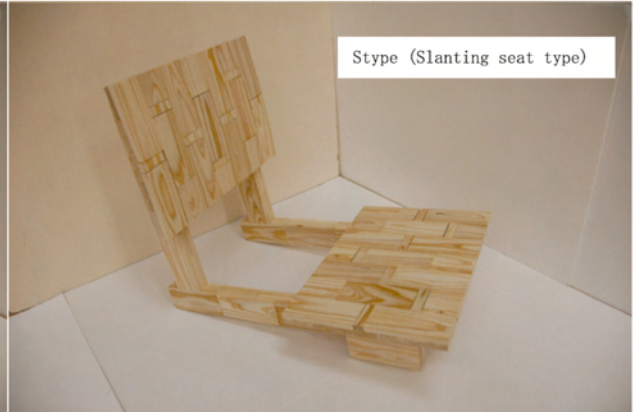
22. Transform C₃ (Transform Camaboko board , Clothes and Chair)

昨今、緊迫化しているごみ問題。国内では最終処分場の確保に追われている現状にも関わらず、増え続けるごみ。リサイクルできる資源も焼却処分にし、有効活用できる素材においてもリサイクル方法さえ確立していない。今一度、地球のごみ問題につ

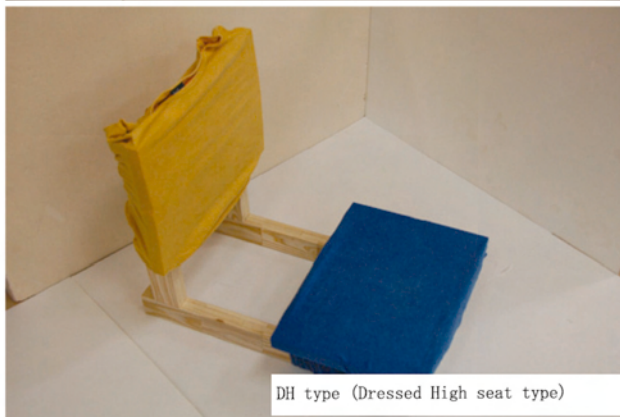
いて目を向け、考え直さなければならない時が来ている。本作品ではまだ活用できるごみから椅子を製作することで、人々の持つゴミについての認識を改める啓発的な効果と、リサイクルの実用的な効果を期待するものである。



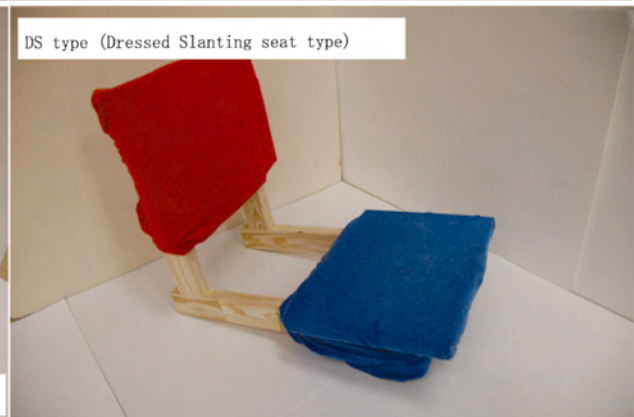
H type (high seat type)



Stype (Slanting seat type)



DH type (Dressed High seat type)



DS type (Dressed Slanting seat type)



和室の空間でくつろぐ (S type)



かまぼこ板

古着

各部材



フローリングに置く (S type)



空間に色が生まれる (DH type)





23. スピリッツ house

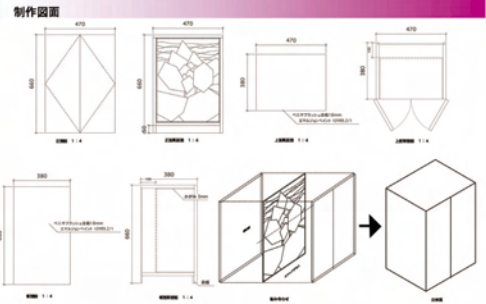
日本インテリア学会中国、四国支部長賞

山崎 真由美
YAMASAKI Mayumi

空間創造研究室

近年、西洋化された住宅が増えてきており、和室が減ってきている。特にマンション等は、洋室化されているものが多い。そのような住宅に、日本の習慣である昔ながらの仏壇は似合わない。日本の人口の約60%以上が仏教徒であるにもかかわらず、近年、一般家庭に仏壇がある家は、33.6%

と減りつつある。最近、和仏壇と称したモダン風にデザインされたものも多く世に出ているが、まだまだ和テイストが残っており、モダンな住宅とは乖離している。そこで、最近のモダンな生活スタイルにあったNEW 仏壇を提案する。





平町 好江
HIRAMACHI Yoshie
建築意匠研究室

01. 井戸端建築 一市街地空間における広場の役割の考察一

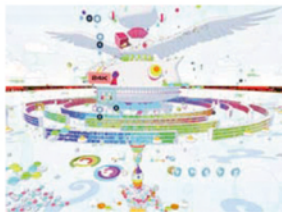
本計画では市街地空間という人が商業を営み、社会的交流のため群れをつくり、街を形成するというこれらの相互の必要性が最も高く現れた場所の空間構成の再構築する。人が持っているコミュニティ形成のポテンシャルを引き出させる建築操作を行うことで人の行動や居場所を促すきっかけとなるのではないかと考える。

多面体で構成することで、流れるように空間をやわらかくつなぎ、さらには人の行動をつなげる。それは、角度の変化で座る・話すなど人の行動によって、その場所が人と人とのコミュニケーションツールとなりうることで、地域住民が自由に使い方を考える誘発装置となり、利用するきっかけを作り出す。



井戸端
洗うという行為を通して広場化された場所として、共同井戸、共同水道、泉、川などがある。

洗われるものとしては、高速の清水のように農機具が含まれている場合があるが、これは例外であり、行われていても時間的に短い、必ずしも例外ではない。普通は衣類、野菜、食器、鍋釜類であり、その洗い手はもちろん女性連である。また、かつてこれらは飲料水でもあり、それを各戸に運ぶのは主として主婦の仕事であった。このような状況も背景にして、洗うという行為は地域社会の女性連の日常的コミュニケーションを媒介に存在してきた。



広場
一般的広場の概念として、広場とは、都市において主として多くの人が集まるために設けられた場所のことである。近年では、ネットワークにも仮想広場が存在し、ここで情報集積、交換、商品売買等が行われている。

また、広場の役割としては大きく分けて以下の2つである。

- (1) 街における癒しの空間
- (2) 多種多様なアクティビティを通して得られる触れ合いや情報交換

このことから、広場の役割を、目的に対しての付属品と考えるのではなく、周辺環境（隣り合う機能と人）と隣空間とが合わさることで発生する「広場化」になるための空間ととらえる。



参考事例 一 それぞれの街 (国内外)

ROME という街

ローマという街は、街全体に巨大な建築物が立ち並んでいる。中心街にも時代的に何百年以上も隔たった建築物がまったく無差別に並んでいく風景が存在し、その風景は重圧かつ攻撃的な風景である。この風景は街全体がまるで建築博物館のように思われる。



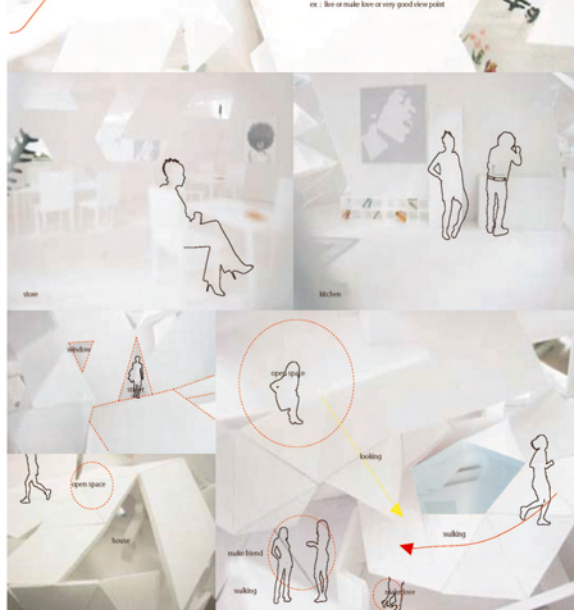
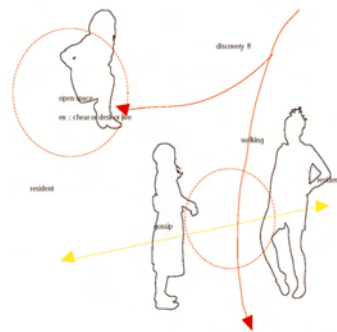
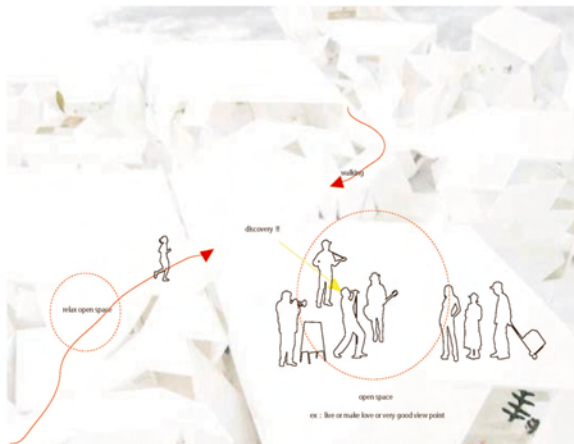
TOKYO という街

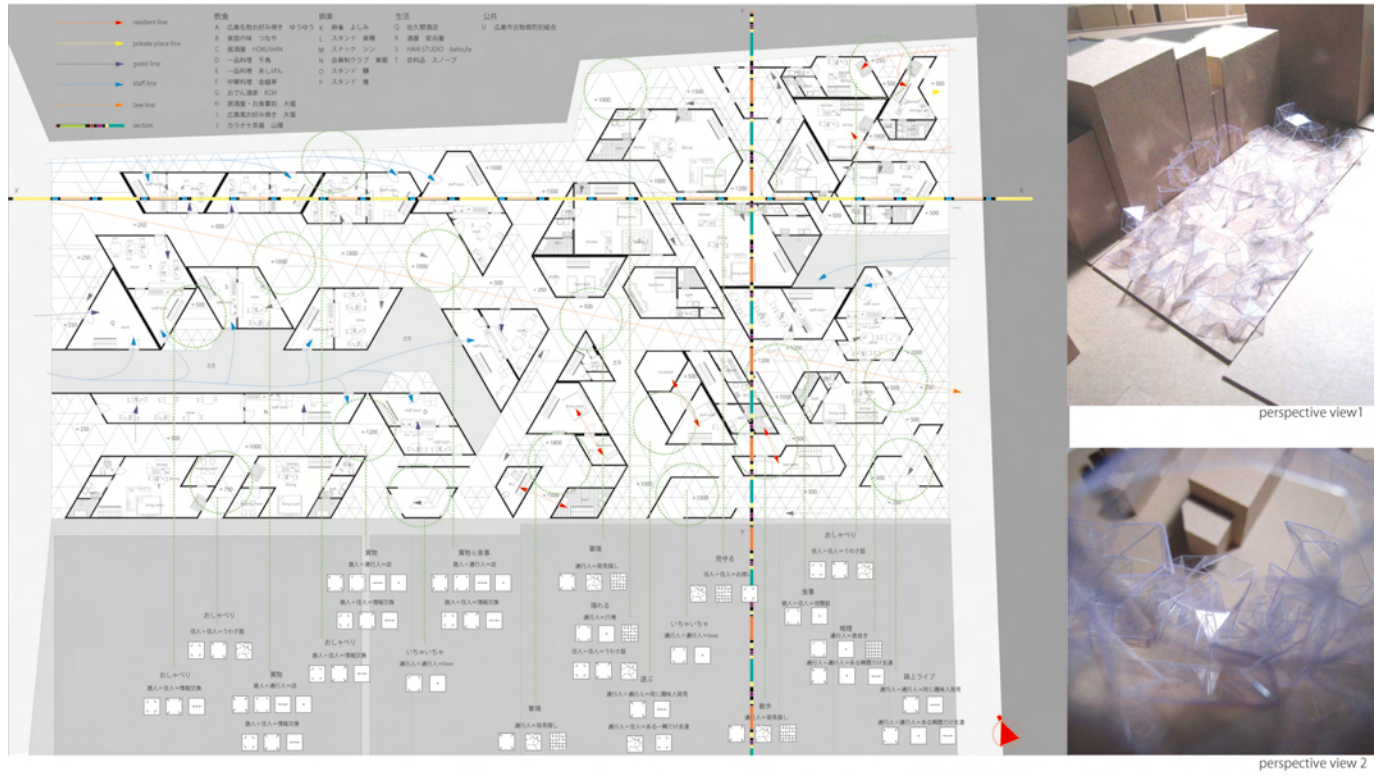
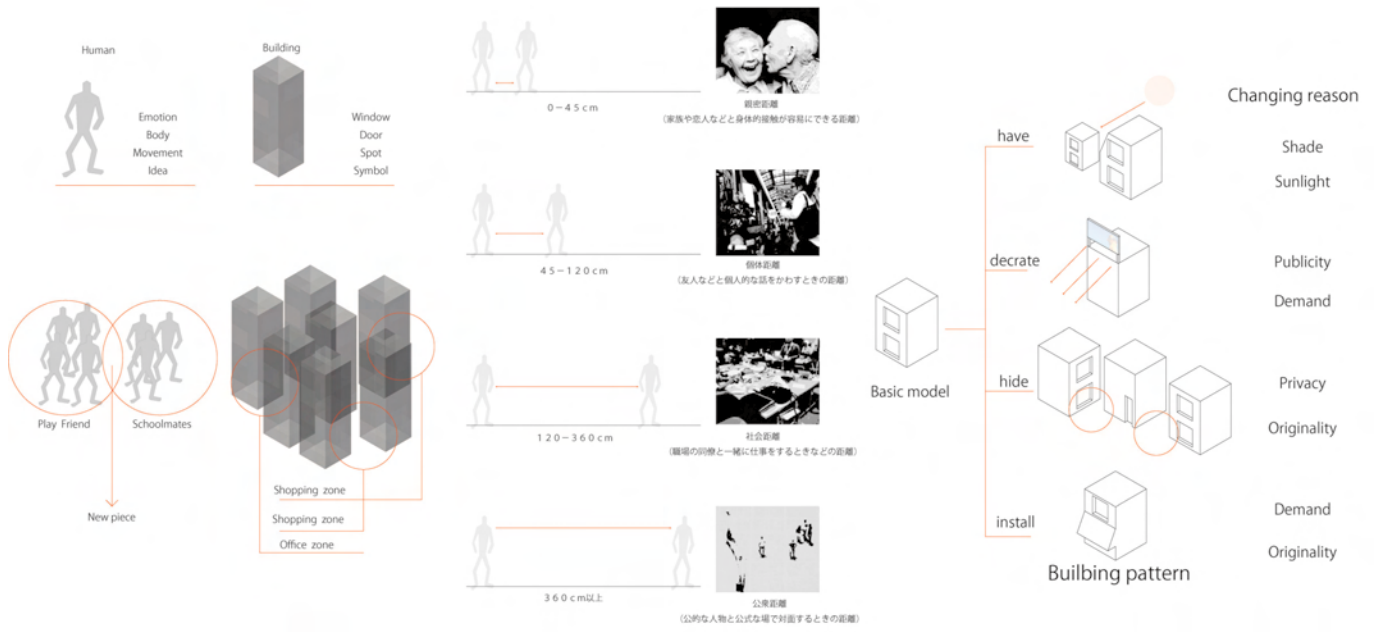
どこを見てもビルと舗装道路に覆われた人工的な街。しかし、人工的ではあるが、どこか自然的でもある。それは、建物が延々と地平線の彼方まで続く様子が、自然現象のようでもあるからだ。また、建築というハードウェアが敷き詰められているが、外観は広告や看板で埋め尽くされ、室内もクライアントというソフトが変わる度に、CMのセットのようなスピードで改築されている。この様子から、東京という街は、ハードウェアではなく、ソフトウェアで出来ているかのように思われる。



HIROSHIMA という街

広島は東京とは違い、発展途上都市の一つであると考えられる。街はまさに今発展している段階である。世界中で普遍的な世界観（建築では高層ビルや時代を先取る形など）が通行し、先進国などで均一化が進む中、広島は発展しているものと、現状を保つものの2つがあり中間のような場所である。







増田 晋
MASUDA Shin

建築意匠研究室

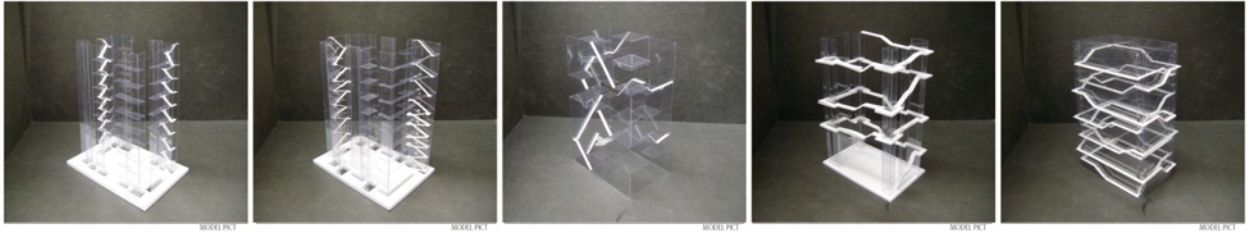
02. 建築のふるまい ー多様化機能における建築の更新に関する考察ー

価値自体をも再生産し続ける現在においては、社会変化に対するアジリティとでも言うべき、変化力、対応力、更新力といった運動そのものが価値指標に成りうるのではないだろうか。本計画の目的は、動き、変化の激しい社会、さらに新築ということ自体も問われる時代がいずれやってくる中で、出来上がった時点ではなく、その先に変化することが前提とされた計画、様々な変化を許容する対応力、更新力を持った建築を創造することである。

それは無作為に建てられ続けるテナントビルに対し、新たな規格を提示する糸口となると共に、都市生活においての場を創出し、動的な都市においての建築の建ち方を問い直すきっかけになると考える。建築は都市の器である。都市の変化はもうすぐ器から溢れ出してしまうかもしれない。そこで建築はどうふるまうべきなのだろうか。更新力を持つ建物が都市の重要なツールとなることを期待する。

BEHAVIOR OF ARCHITECTURE 2011 works





01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

BEHAVIOR OF ARCHITECTURE perspective



01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

BEHAVIOR OF ARCHITECTURE MOBILITY



パブリックな集客空間



展示空間の集客空間

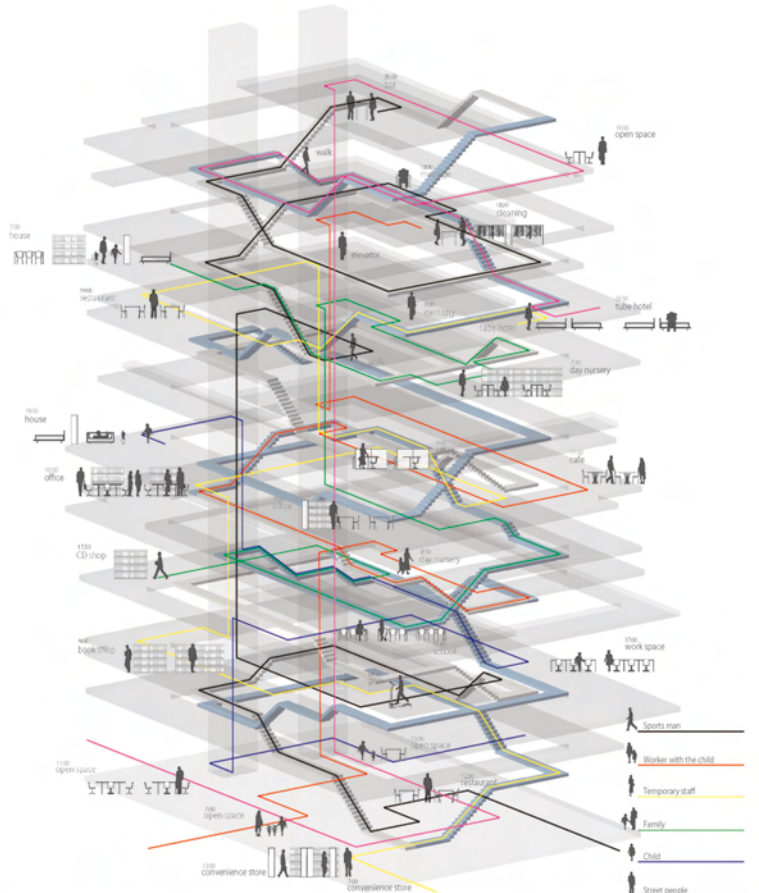


オフィス的な集客空間



展示に入るキッチン

01 02 03 04 05 06 07



08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20



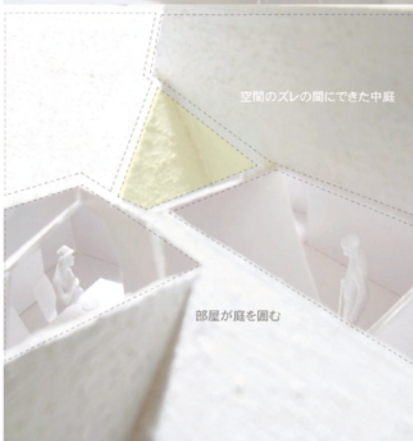
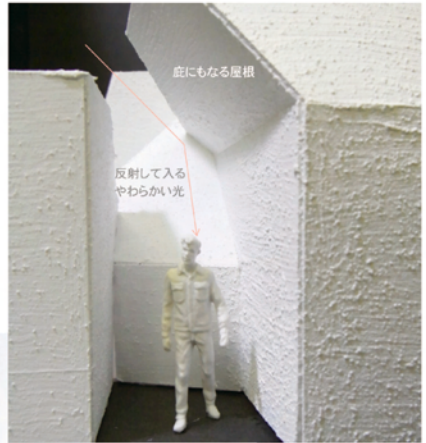
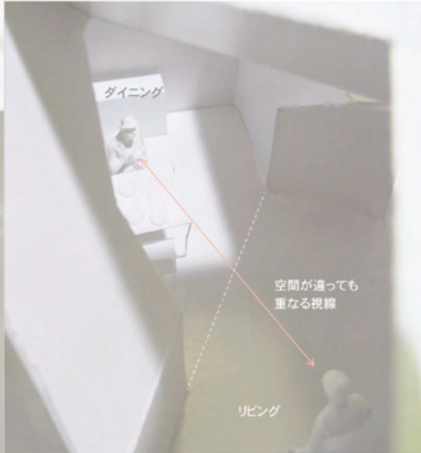
安田 浩子
YASUDA Hiroko
建築意匠研究室

03. 身体経験としての建築 —建築空間と身体感覚についての考察—

形態と意味について、自身が経験した空間体験からの言語による抽出、写真から読み取れる空間の抽出、それらをもとに模型を制作し、自身が体感した空間とはいったいどのようなものだったのか、ひたすら内観していくような作業を通して、空間体験

を建築に還元するひとつのケースとして集合住宅の提案を試みた。人工物でありながら自然がつくり出すような空間の質をもつ建築を目指した。人々が生活のなかでふと自然と一体になれるような住宅群になることを期待する。







山口 和紀
YAMAGUCHI Kazunori
建築意匠研究室

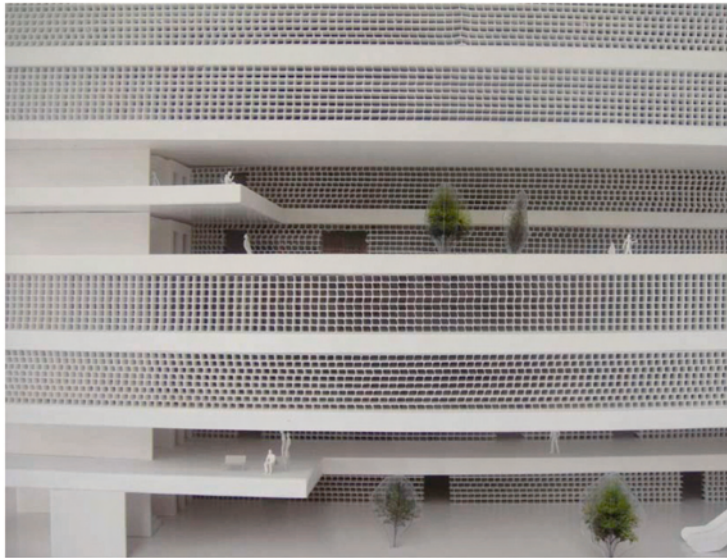
04. 消費の森 —現代社会におけるディスプレイという存在の考察—

インターネットが普及しきった現代、自宅で商品が買える時代である。そのため、人とモノが直結し、商業がそこで完結してしまう。それは情報化社会がもたらしたもののだが、それ以上に商業施設のあり方にも問題があると考えられるのではないだろう

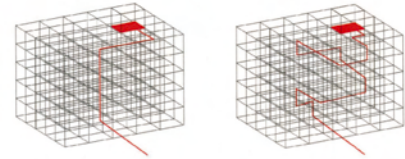
か。

商業施設は、「モノ」ではなく、商業を通して体験される「コト」が重要となってくる。「人とモノ」が直結する現代で、発見的な商業の楽しみや新しい商業の形態を探り、提案する。





COMPLEX FLOW LINE



右は従来の建築機能のエスカレーターを軸とした動線である。目的空間までの動線が、買い物しやすさを特徴とするが、目的空間外の場所には影響を及ぼさない。右は本計画の動線である。連続された動線は、目的空間に行き着くまで複雑なモノや事との出会いを作り出す。

OPEN & CONTAINED CITY



商業施設、特にデパートは外に開いていない構造が多い。それによって、ディスプレイという「壁」を設けようとするために外部と区別する外に考えられる。「壁」を設けようとするディスプレイの構造では、外に開き、壁や窓の両方を取り込み、その状況から調整される商品を買っていくべきである。それは、新たな「壁」を創出し、提供する空間となっている。

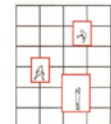
no image



word



visualization



正確なファードは買客の行動を誘導する。特に、交差点の集まる動線では、常に面白いを専ら。また、内部の活動・内容するモノが可視化されることは、お客様のように人を惹きつける力があると考えられる。

CONSECUTIVE SCENE



途中を覗き込む楽しさは、ショッピングセンターには馴染み深いものである。それは、第1で、自分の行為が本来の目的と繋がっているからではないだろうか。そこには様々なシーンが広がる。続きの空間である。人々が活動している様子を見ることが、商業施設を外部と切り離し、その空間を体験し、楽しむための重要な要素である。

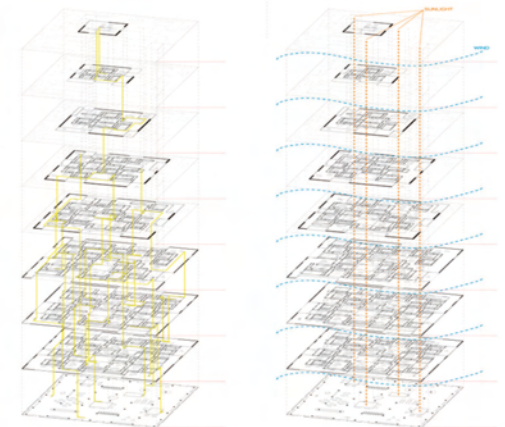
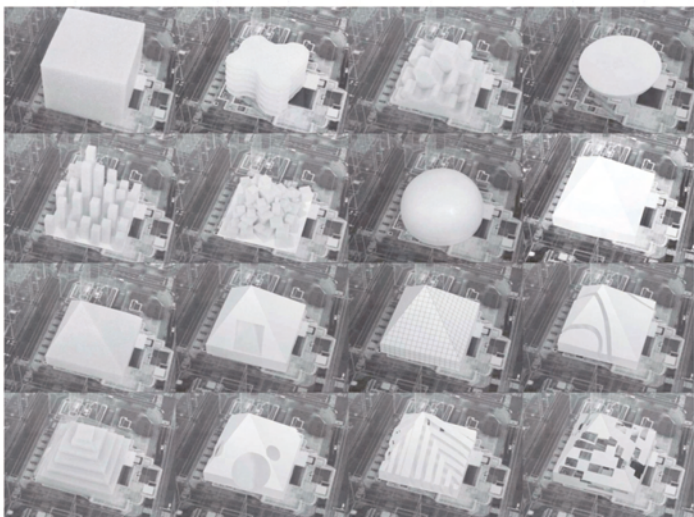
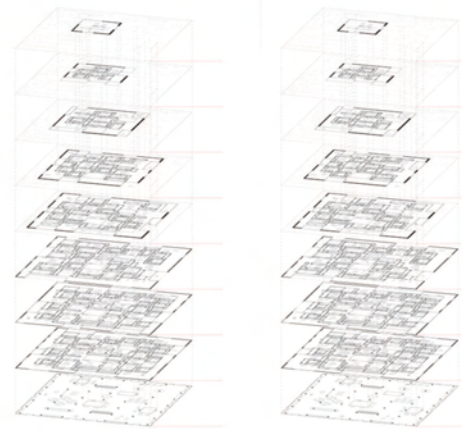
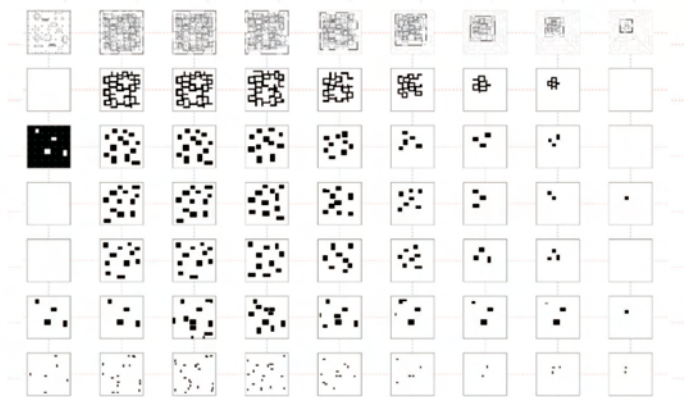
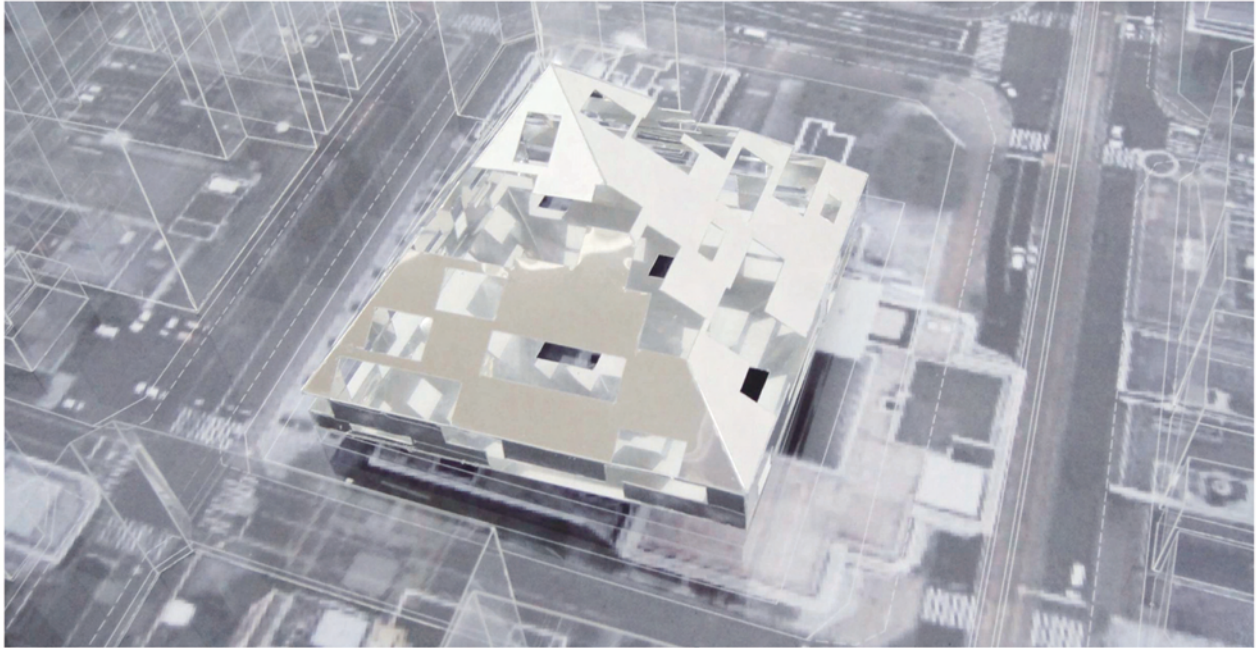


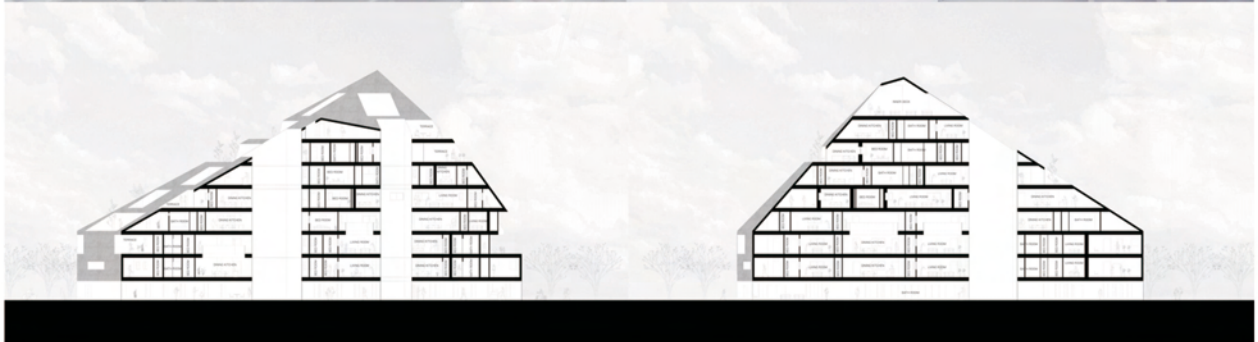
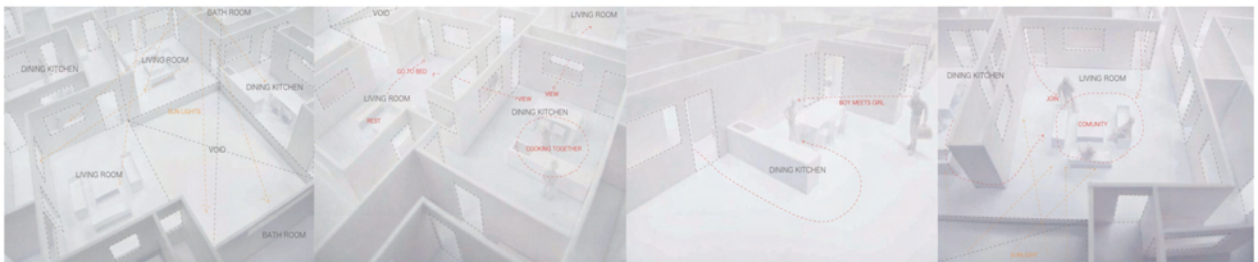
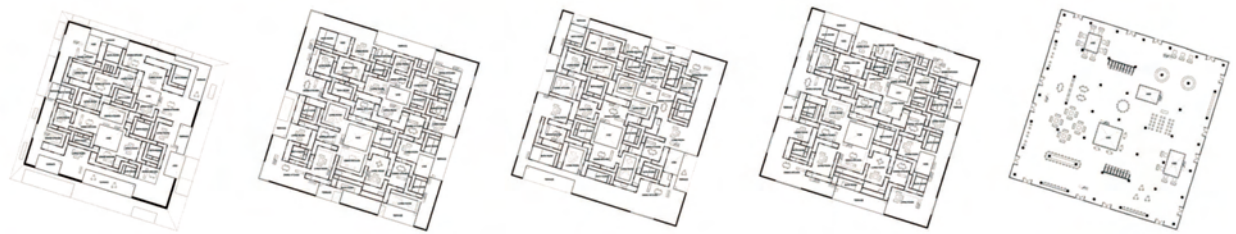
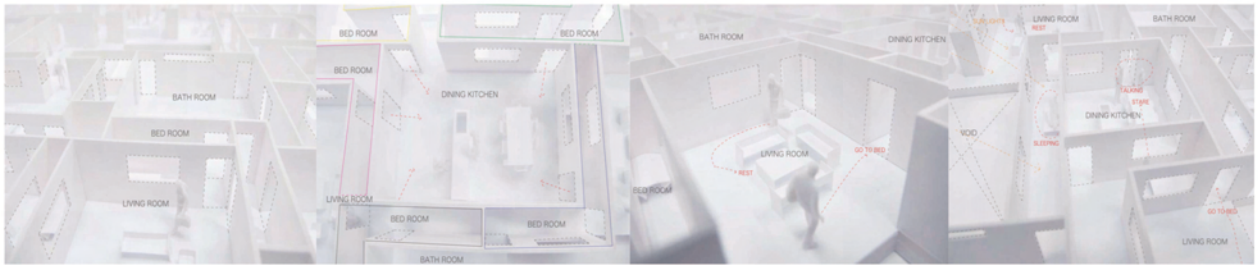
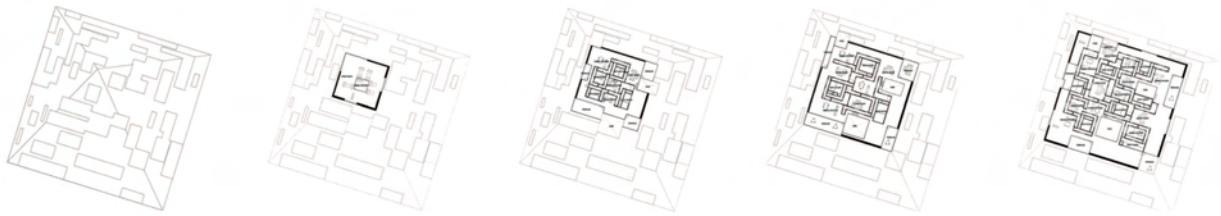
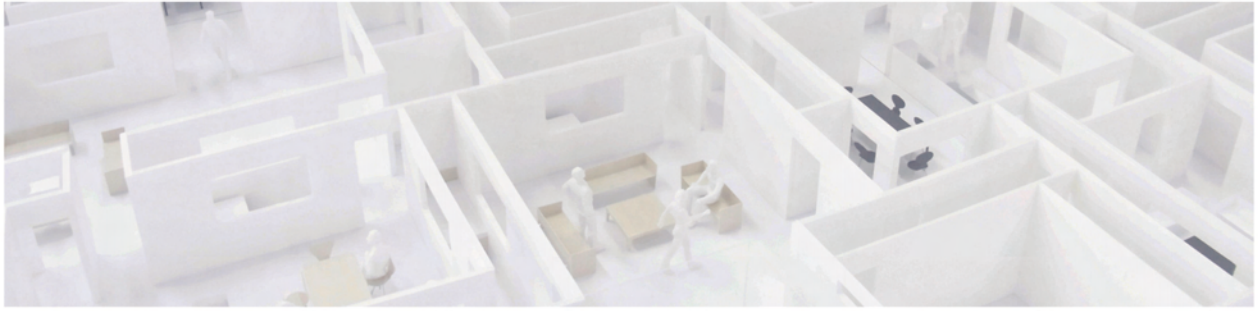
平川 紘司
HIRAKAWA Kouzi
建築意匠研究室

05. 超家族のいえ ー多様化する個人に対する都市型共同体形成のための集合住宅の可能性に関する考察ー

本計画は、都市型共同体形成の装置として機能することを提案する。ただ暮らすだけのハコから、人々は行為を共有し、新たなコミュニティが生まれる装置となる。現在、人々は個へと収束し、近代までの「個人—家族—社会」という構図から、「個人—

社会」へと変化している。しかし、住宅は依然近代の形式のままである。これからは「個人—社会（共同体）」という個人が社会に開いていく装置としての住宅が必要なのである。それが集まって都市に暮らす意味である







石井 健太
ISHI Kenta

建築意匠研究室

06. WE MAJORS

-ネットカフェ調査から始まる社会事象実証主義設計手法の試み-

本計画は、建築分野の視点からすると自然発生的に生まれた「ネットカフェ」を建築家の視点から捉え直すことを通じて、「建築」としてのネットカフェが、今後社会においてどのような可能性をもつのかを考察し、都市における極小空間に関する住空

間のプロトタイプを構想する事が目的である。

おい (140712)	睡眠が好き。 (381294)	学校 358147 件	8)	宮崎あおい (140712)
アート MANIAX (107523)	簡単なお菓子を作るぞよ (350700)	1 試験をなめる (81703)	おすすめ洋楽 (239770)	ネイルアート MANIAX (103741)
倉庫 (103741)	空を見る人 (299456)	2 ミクナビ【就職活動】情報交換 (73902)	甘くて切ない Hip-Hop R&B Reggae (229220)	顔文字倉庫 (103741)

WE MAJORS -Social event positivism design technique Main concept



言が忘れられない (189065)	幸せはいつも自分の心が決める (332493)	大阪この店あの店いいよ。 (156281)	【映画】	変な発言が忘れられない
ね、こうやって、ドーン！ (150331)	なんとかなる。 (302497)	【映画】 TOKYO DREAMERS (14330)	映画愛好会 (216292)	あれを、こうやって、



きんテリア (167233)	夏あつつけてごめんさい (100713)	マンガが無いと生きていけない (109541)	好き好きインテリア (167233)
最高のおしゃれ (167233)	忘れたくない思い出がある (49697)	大切なことはマンガから教わった (101085)	笑顔は最高のおしゃれ (167233)
んと知らず健康 (157265)	【映画】 MANIAX (107523)	【映画】 MANIAX (107523)	【映画】 MANIAX (107523)
なヘアアレンジの (157265)	【映画】 MANIAX (107523)	【映画】 MANIAX (107523)	【映画】 MANIAX (107523)
ティー コスメ (147840)	【映画】 MANIAX (107523)	【映画】 MANIAX (107523)	【映画】 MANIAX (107523)

本常に面白い人間を見つめるように本能的にそういった場所を見つけた。

ニューヨークのソーホーもパリのパステイユもそうやって生まれた。

ITツールの発達により仮想空間にホームを形づくる彼らが求める家とは。

理念と6つのワード

編集する建築 | 社会事業家証主義的設計手法

社会事業家証主義的設計手法とは異なる知識の領域や分野同士の関係の自発的に発生した事象を検証し人々の意思を入れず組み替える操作だけで建築を提案しようとする設計手法である。建築提案が現実として、いかに都市設計/都市計画のような規模にまで拡張することができるのかといった問題意識から提案する。建築は非常に巨大で複雑な人工物であり、そこにはさまざまな人々の意思が分存する。ただ、どれだけ人間の感性なり創造性なりを發揮したとしても、市場や都市や社会といった複雑な秩序なりシステムなりを、設計するのは不可能である。複雑な物事でも、それを構成する要素に分解し、それらの個別(一部)の要素だけを理解すれば、建築は成立するという考え方に對峙するのが社会事業家証主義的設計手法である。

1 行為の所有物化

1800×1120のスケールを持つブースを部屋に配置する。ここで重要なのは、1800×1120という極小空間というよりむしろ、期間の使われ方である。私達はロッカーに、靴、服、木といった身にまつている所有物を一時預ける。同様にこのブースには、考える、木を読む、作る、機織を打つ、寝る、といった行為を一時預けられる。部屋とロッカーが等しく扱われる関係である。彼、彼女達にとっては、私たちのアイデンティティそのものであるアイテムと、各部屋で行う行為自体が等価なのである。つまり、行為の所有物化。

2 クラウドスペース

従来の家とは、ユーザーが生活における衣、食、住にまつる行為などを、自分自身で管理していたのに対し、クラウドスペースでは「それら全てにまつる行為においてサービスを受け、サービス利用料金を払う」形になる。ユーザーが用意すべきものは最低限の所有物であり、加えてクラウドサービス利用料金を支払う。ユーザーはその時、その日の行為を取捨選択し納める。

3 ざりざりの私的風景

ざりざりの私的風景は個々の価値観から生まれた新しい次元の空間を創り出す。個室が都市へと巨大に拡大された姿(公でも私でもない空間)の現れである。アクティビティが限りなく変出された全ての境界は限りなく切れ目なく平坦である。

4 見えない構造

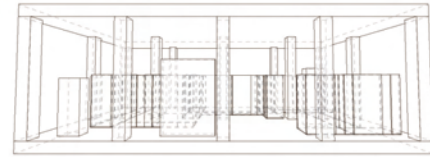
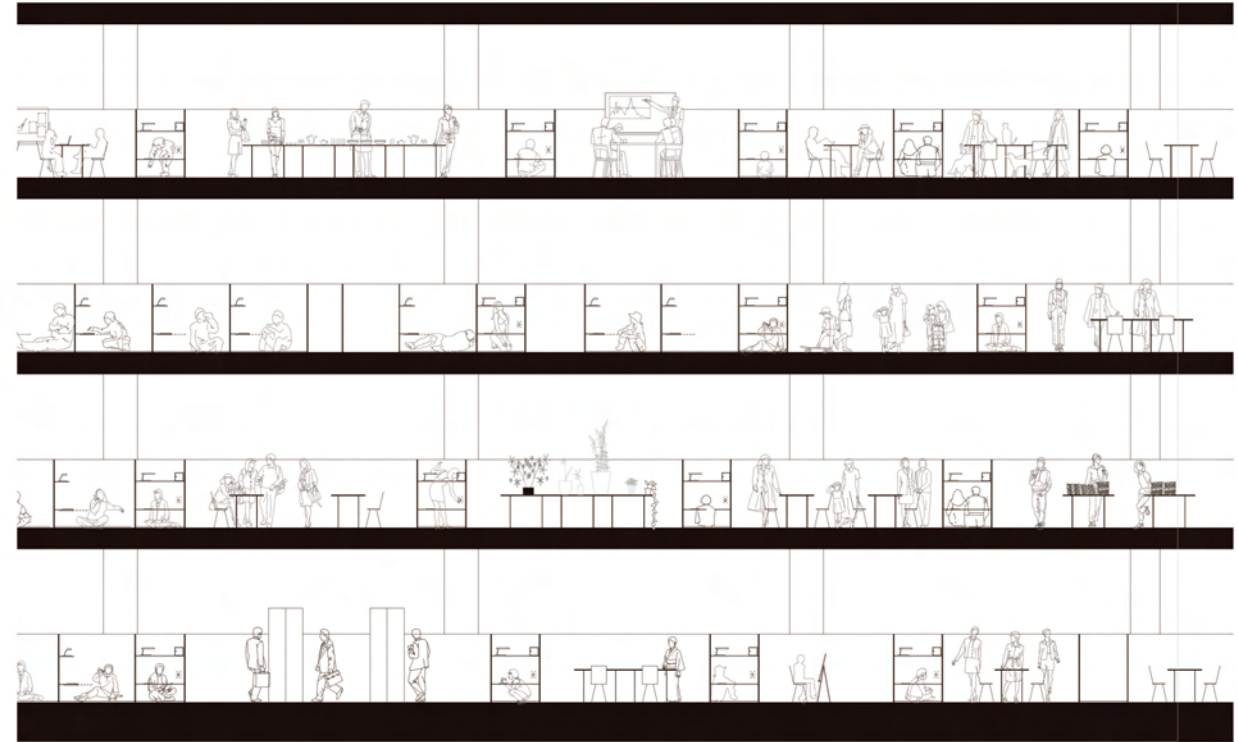
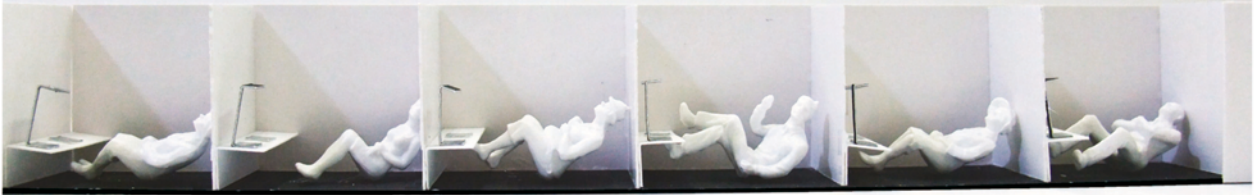
インターネットの発達が基盤となって趣味や関心の共通性に基づいたコミュニティが形成され、そうした集団の重要性が増している。ここ(サイト)には著しい人柄の個性がある。これが、見えない構造である。インターネットを模倣し始めた現実のサイト。これまで都市形成に与ってきた建築とはまったく別の力が働く事象としてのサイトが表出する。

5 スッピン

建築がリアルなものとして存在するかぎり、人間に対して何らかの刺激を与える事が出来る。これが建築である。「サイト都市の輪廻」。ここには日本らしい美しい風景もなければ、外国人観光客を惹きつけるワビサビの空間もない。むしろ俗部・軽薄と罵られてもやむを得ないような、ものかもれない。しかし私性というものは本来そういうものだ。このスッピンこそが、いまの日本である。そしてその真諦は、確かに良人じゃなければ、見ようによってはそれよりほかに都市的である。

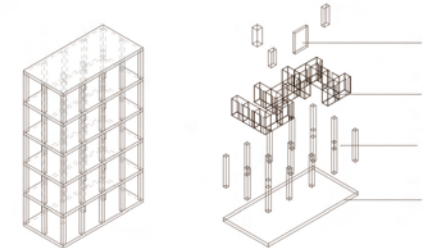
6 コミュニ・モデル

コミュニティは純粋に実用性によってしか支えられない。それらの時間性にかつての人間関係だけに頼ると頼れず、そこで個人、関心の共通性に基づいたコミュニティが集まり様々な目的によって使われる事によりコアビジネスを成立させる。国家のような公的な支えがなくても独自のネットワークで問題を解決できる。私達はすでに独立したメジャーな未来を獲得している。



○ System

都市にネットカフェ難民と前説で述べたこれからの都市の住生活者の特徴は、非常に共通性強いことがわかり、またネットカフェ難民が未来の都市生活を暗示するものであるとも言える。このネットカフェにおける住環境は現在の日本の都市と社会を変える重要なキーワードを見つけ出す糸口となるのではないかと考えた。







岡本 幸大
OKAMOTO Koudai
上原 諒也
UEHARA Ryoya
延広 美由紀
NOBUHIRO Miyuki

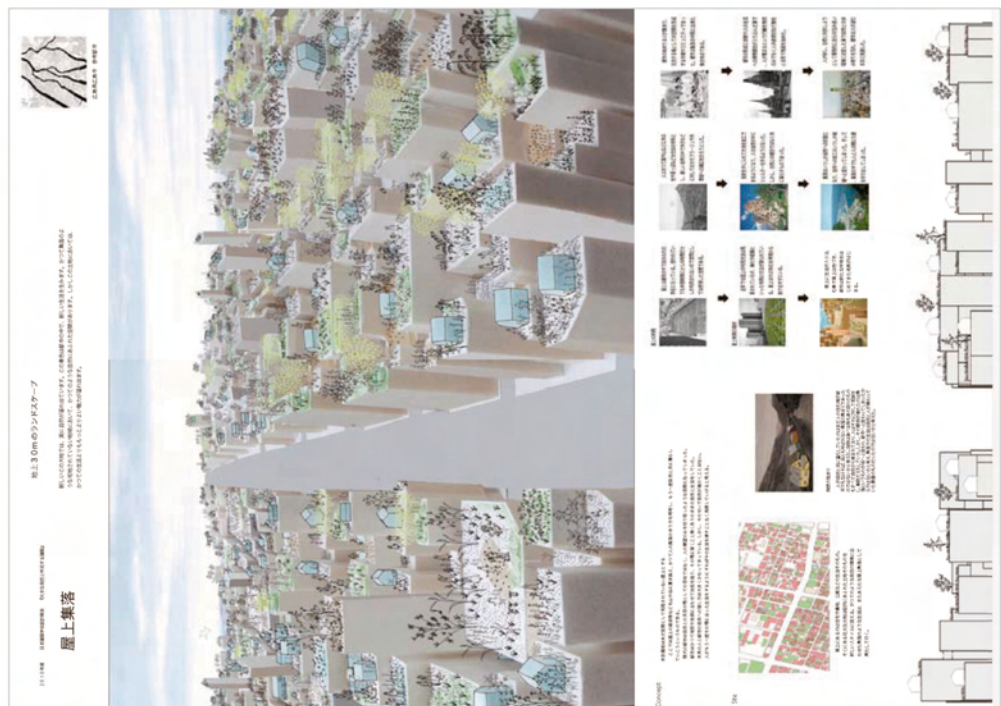
CONCEPT

人は常に、人が気づかなくてもすぐそばに存在している。ビル風や道路にできる雨による川などあるが、そんな自然現象は山や谷と同じようにある。ならば、都市や山と同じような自然でないか考えた。ビルの高低差は山の起伏、道路は谷であり、2つの境は崖である。人が古来より地形に沿って自然と共に生きていたように、ビルの屋上を新たな土地として住まうことができるのではないか。



支部評価

地形の上に都市がつくられ、自然が失われてしまった。それなら、新たに生まれた屋上を大地とみだてた主楽をつくろうという提案。屋上を暮らしの場とすることで生じる様々な可能性が探られており、もし本当にそうになったら、どんなに素晴らしい可能性が展開するのかと思ひ描く、熱い心が伝わってくる。



2010年度 日本建築学会設計競技 課題「大きな自然に呼応する建築」 支部入選
タイトル：屋上集落

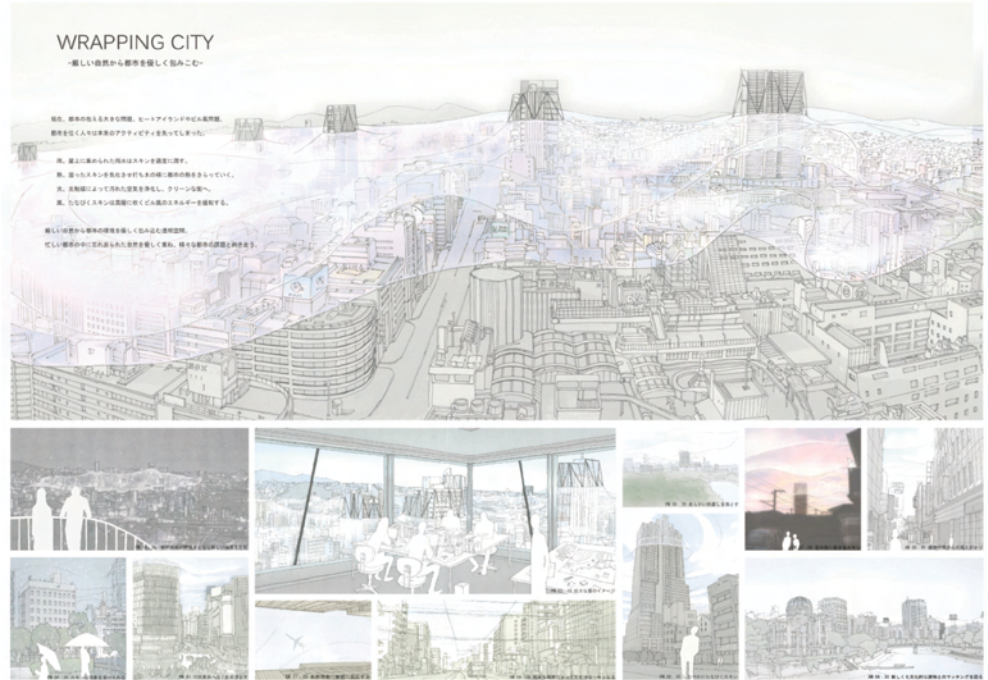


野津 宏明
NOTSU Hiroaki
藤原 彰子
FUJIWARA Akiko
中村 遼太
NAKAMURA Ryota

CONCEPT

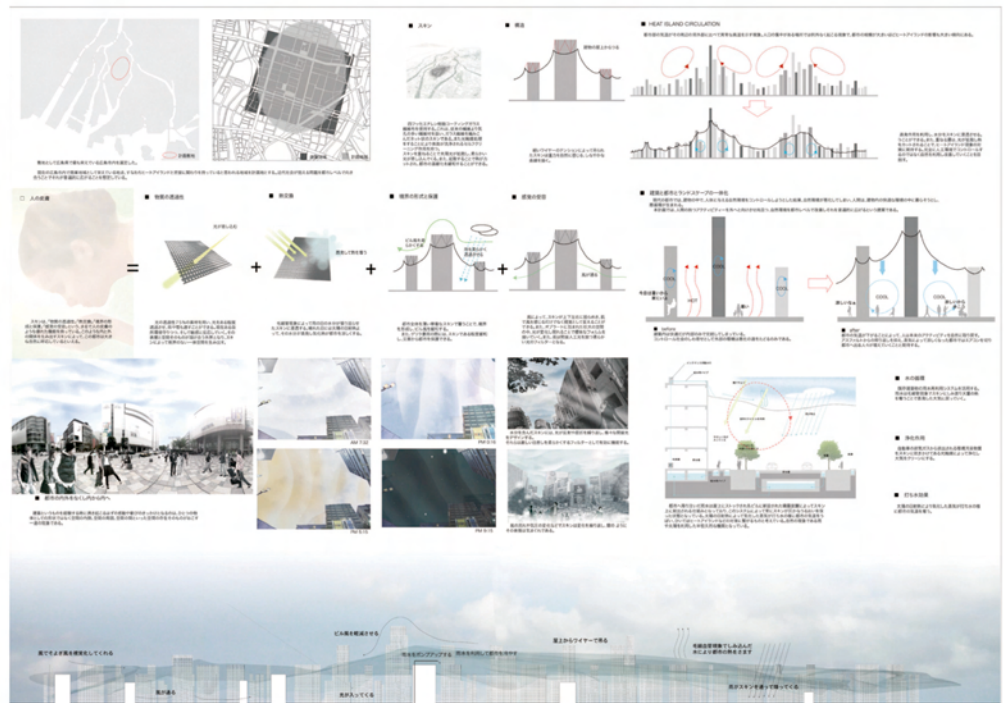
現在の都市は、ヒートアイランド現象により外は暑く、建物の内部だけが涼しく、快適な環境になっている。これは周りの環境を建築によって遮断している。自然の力を利用し、内外が快適になることで、自然環境を都市レベルで解決し、なおかつ人間もつアクティビティを外へと向けていく。

私たちは、都市を透明な膜で包むことによって、今ある自然と呼応する、快適で新しい都市空間を提案する。



支部評価

都市の抱える、ヒートアイランドやビル風問題に対処するために、都市をスキンで覆い、快適な都市空間を回復しようという試みである。場所は広島を中心市街地でガラス繊維布を使用し、そこに人工の皮膚性、光の透過性、熱交換などの機能を与えることによって、自然の驚異から都市を保護しようとしている。フラードームのように、構造と一体化した完全な人工環境をつくることも可能ではあるが、あえて、ガラス繊維布に様々な機能をもたせて、半人工環境をつくることも一つの方法だろう。台風や大雨の場合にどのような対処法をとるかをきちんと考えていけば、今後の都市環境を考える上での一つの方向性を与えるものであり、技術的な基盤をもとにさらに展開してもらいたい。(松本静夫)



2010年度 日本建築学会設計競技 課題「大きな自然に呼応する建築」 支部入選
タイトル：WRAPPING CITY～厳しい自然から都市を優しく包み込む～



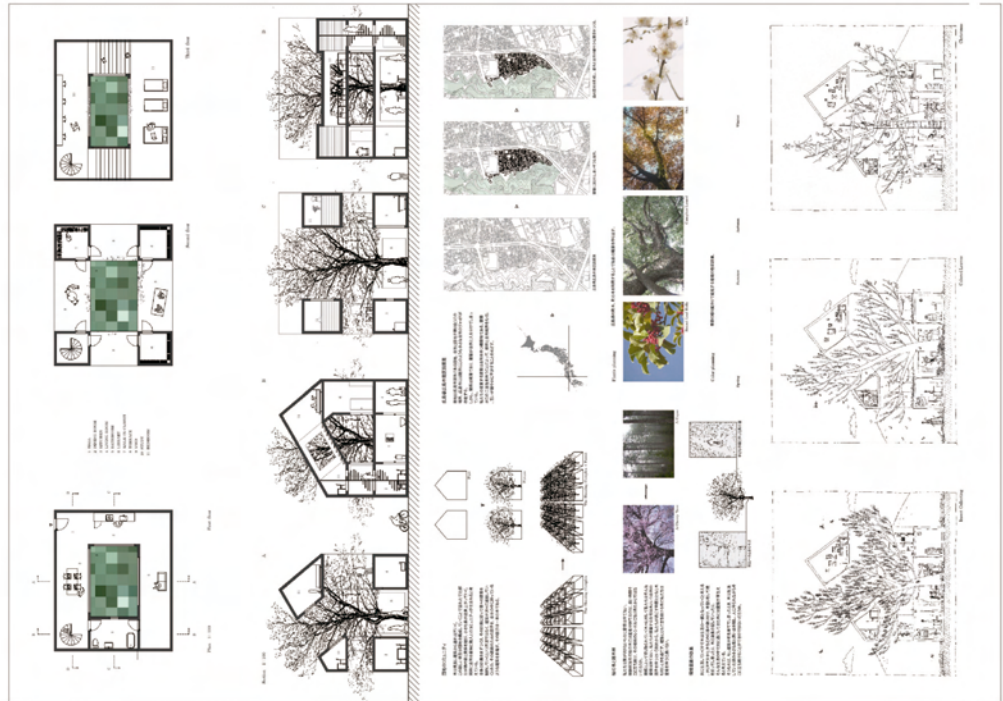
小谷 至己
KOTANI Yoshiki
青木 史晃
AOKI Fumiaki

CONCEPT

自然が私たちの生活の一部としてあるように自然の価値を見直す提案である。

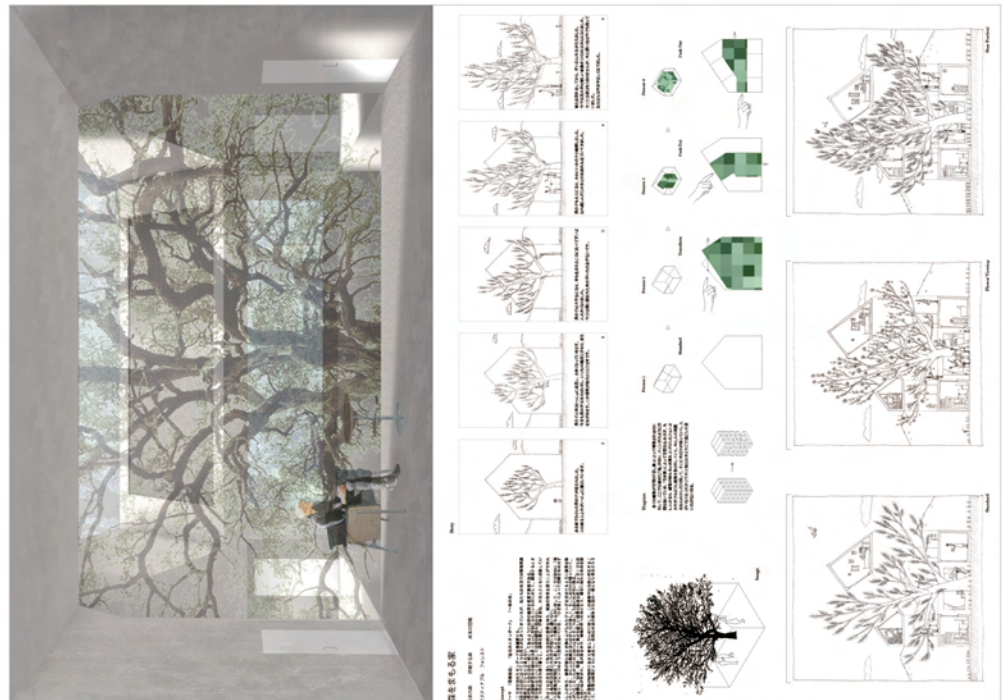
最近では以前に比べてエコな考えが広まってきているが、私たちの生活での環境意識が改善されているとは言えない。ここでの生活は木々で暮らし、四季を感じ、行事を重ね、木は人ともに成長していく。

この建築は、地球・環境・生命へと繋がる新しい建築の世界を拓く。木とそこで生活した思い出が生まれ、鳥が巣を作り、植物が育つ大地となり、都市に新たな生命を紡ぎ出す。



支部評価

この住宅は樹木と住まいの関係性を平面的な関係としてではなく、立体的な関係として空間化する提案である。立体的な組み合わせによる3次元的な様々な関係として、これまでの中庭に樹木がある中庭形式を進展させることである。樹木の上、横、斜め、下といった新たな立体的中庭住居形式とでもいった住宅の提案となっている。立体中庭は視覚的にも新鮮な自然としての樹木との生活を可能とするであろう。幹、枝、葉といった樹の部分とのかかわりをそれぞれの部屋の場所できりあげるこのような空間性を住宅として提案することで、生活の中での樹木の自然との新たな出会いともいえる提案となっていることを評価した。



(岡河貢)

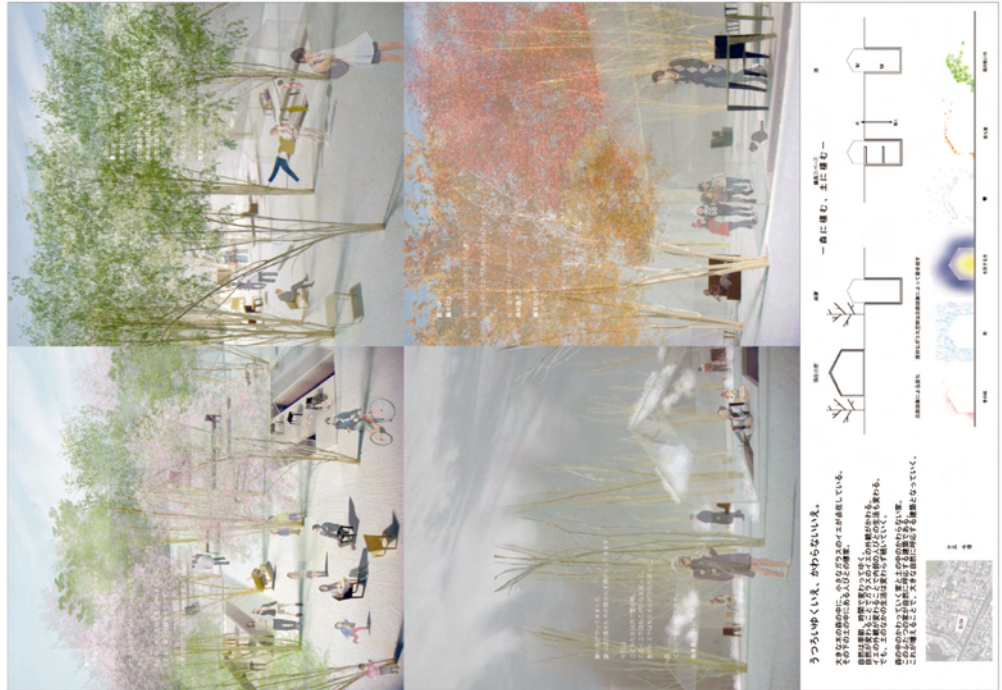
2010年度 日本建築学会設計競技 課題「大きな自然に呼応する建築」 支部入選
タイトル：森をまもる家



豊後 亜梨紗
BUNGO Arisa
中平 裕子
NAKAHIRA Yuko
森山 晴香
MORIYAMA Haruka

CONCEPT

大きな木の森の中に、小さなガラスのイエが点在している。その下の土の中にある人びとの棲家。自然は季節、時間で変わってゆく。自然が変わることでガラスのイエの外観が変わる。外観が変わることでガラス内の人びとの生活も変わる。でも、土の中の生活は変わらず続いてゆく。森の中で移ろいゆく家と土の中の変わらない家。この二つの家が自然に呼応する建築である。これが増えることで、大きな自然に呼応する建築となっていく。



支部評価

森の中に想定された複数の住居群の提案である。地上には透明な空間、地下には土の空間の組み合わせであるこの提案は日本の住宅の本質的な伝統である、移ろいゆく自然のなかでの生活と、土着的な土ともにある生活を新しい形式として成立させている。地下階では原始の住まいである縦穴式の住居の中での生活を感じさせるような土とふれあう生活を可能としている。日本人の生活の2つの原点である無常識と土着の静けさと不変性を、現代的な感覚で提案したという点を評価した。



2010年度 日本建築学会設計競技 課題「大きな自然に呼応する建築」 支部入選
タイトル：うつろいゆくいえ、かわらないいえ 一森に棲む、土に棲む一



増田 晋
MASUDA Shin
山口 和紀
YAMAGUTI Kazuki
石井 健太
ISHI Kenta

CONCEPT

単体としてではなく複数の連鎖的思考で住宅を計画する。一区画分の各ヴォリュームを想定し、外的要因（周辺環境、都市の自然、隙間空間、対面関係）、社会的要因（建ぺい率、容積率、斜線制限など）に準じ、ヴォリュームを削り、外部を挿入する。挿入された外部は敷地がもつ環境を呼び込み、生活の中でフィジカルコンタクトを生む。インテリア化された外部は人と自然との回路である。住宅が自然を呼び込み自然が住宅群を繋げる。

支部評価

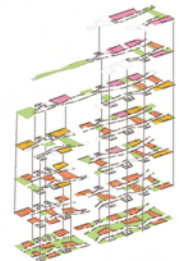
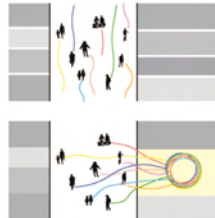
都市の建築の様相は多様な価値観の多様な性生活様式にある。享受し固有の環境特性の啓示的建築の提案である。平野部の都市の地層はシルトと砂と石の堆積した微地形にある。個の建築複数の連鎖的な思考で住宅群を計画した生活の集積を図る。個々の連鎖、相乗な生活のシーンに直接、間接的に直触し生まれる。住宅が自然を味方に取り組み、自然が個々の住宅・インテリアをつなぐ。この大地はかつて、美しい海であった瀬戸の内海という。海上の都・インテリアに風を流し住戸間に関係性を計る提案である。ゲニウス・ロキに想いを馳せて、自然と人間の美しい都市住居の型である。



2010年度 日本建築学会設計競技 課題「大きな自然に呼応する建築」 支部入選
タイトル：風の谷間 - 自然が繋げる生活 -



森山 晴香
MORIYAMA Haruka



活動ルーム、地元商店、全国チェーン店を、集客力の高さによって配置する。低層階には活動ルームを配置し、訪れた人々に施設内の活動に興味を持ってもらう機会を提供する。高層階には、集客力のあるチェーン店を配置し、人々を呼び込む。



floor plan

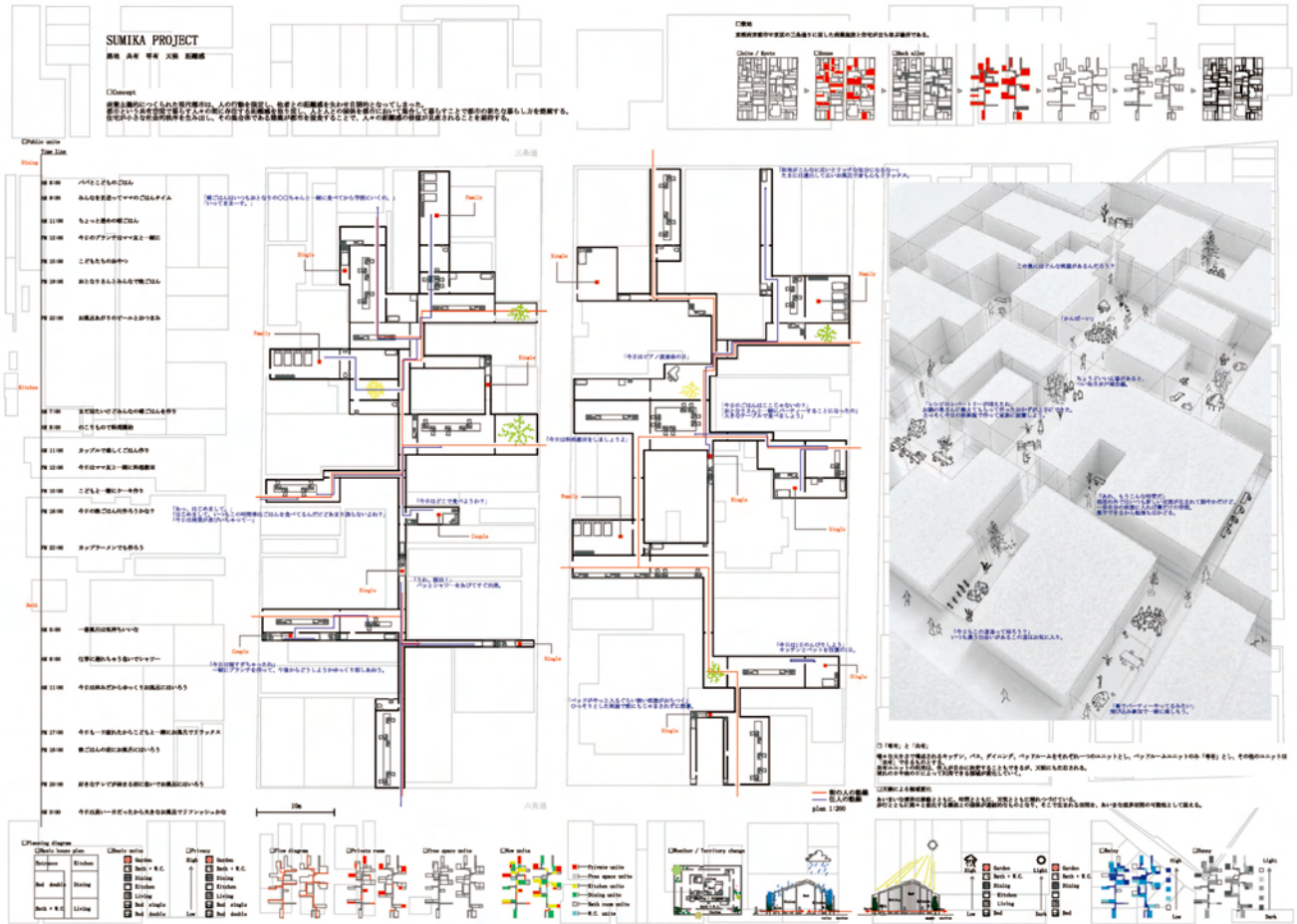


section

全国学生設計コンクール 2010 審査員特別賞 (トム・ヘネガン賞)
タイトル: なんとか



森原 直樹
MORIHARA Naoki
井用 深雪
IYO Miyuki



第 4 5 回 セントラル硝子国際建築設計競技 テーマ「都市環境に寄与する集合住宅」 佳作
タイトル：SUKIMA PROJECT



2010 年度 近畿大学工学部建築学科作品集
平成 23 年 (2011 年)6 月 第一刷

発行 近畿大学工学部建築学科
〒 739-2116 広島県東広島市高屋うめの辺 1
tel 082-434-7000 fax 082-434-7011
<http://www.archi.hiro.kindai.ac.jp/>

編集 近畿大学工学部建築学科

印刷・製本 三原プリント株式会社

本書の全部または一部の複写・複製等を禁じます。

Copyright (C) Kinki University, All Rights Reserved, 2010

2010
