

SELECTED STUDENTS' WORKS

from studio course 2004

TAKEYAMA STUDIO "MANGA MUSEUM KYOTO"

AKIHIKO AKAHORI

SACHIKO KIMURA

TAKAMATSU STUDIO "SILENCE AND VERBOSITY"

TAKAHIRO OKA

KEI TANAKA

MASAYOSHI NAKANISHI

スタジオコース

学部の4年生は毎年「スタジオコース」と呼ばれる設計演習課題に取り組むことになる。

それぞれの担当教官が独自のテーマを設定し、学生はそのテーマに応じて、自らの望むコースを所属する研究室に関係なく自由に選択するといった、いわば卒業設計の前哨戦だ。

その様々な作品の中から、3コース7名の作品をここに紹介する。

MUNEMOTO STUDIO "SCENERY AND ARCHITECTURE IN TIME"

SHOHEI SUGIHARA

KEISUKE TATSUOKA

STUDIO COURSE

In the 4th grade, undergraduate students take the design class called 'studio course'.

Each professor sets up his original subject, and students select freely regardless of their laboratory.

These studios, so called, are 'the preliminary skirmish' of diploma projects.

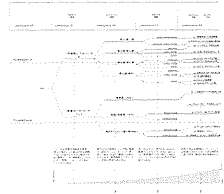
We will introduce 7 works among the various courses.

0.site



aerial view of site

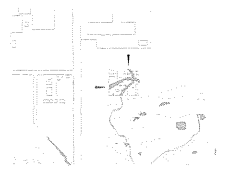
1.tree (analysis of behavior)



2.programmatic strips



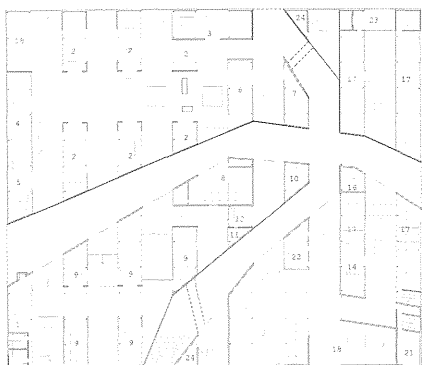
3.path



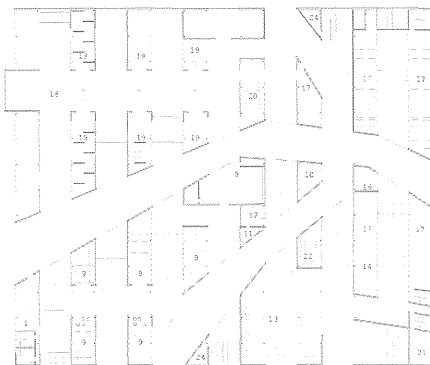
site plan 1/6000

このミュージアムでは、帯によって性格付けされた空間を体系的に進む事も、偶然との出会いに身を任せて逍遥する事もできる。帯という秩序の中に不定形なパス

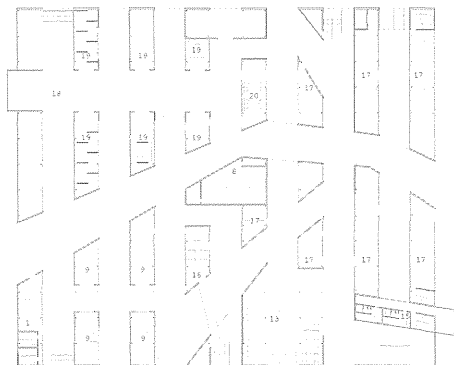
- [administration] s1
- [history] s2
- [genre] s3
- [author & works] s4
- [digital archive] s5
- [laboratory] s6
- [archive] s7
- [archive] s8



+3500 plan 1/1200



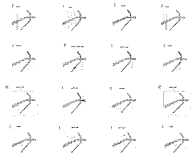
+5000 plan 1/1200



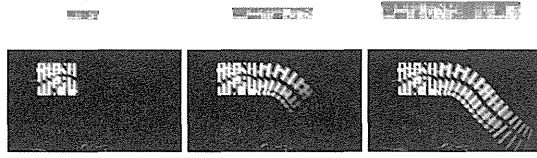
+6500 plan 1/1200

⌘ | ⌘ | ⌘ | ⌘ | ⌘ | ⌘ | ⌘ | ⌘

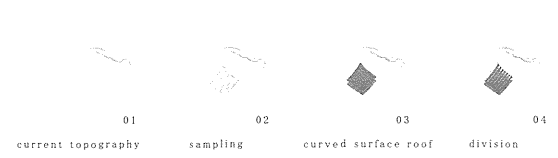
1. multiple circulation



5. multiple archive

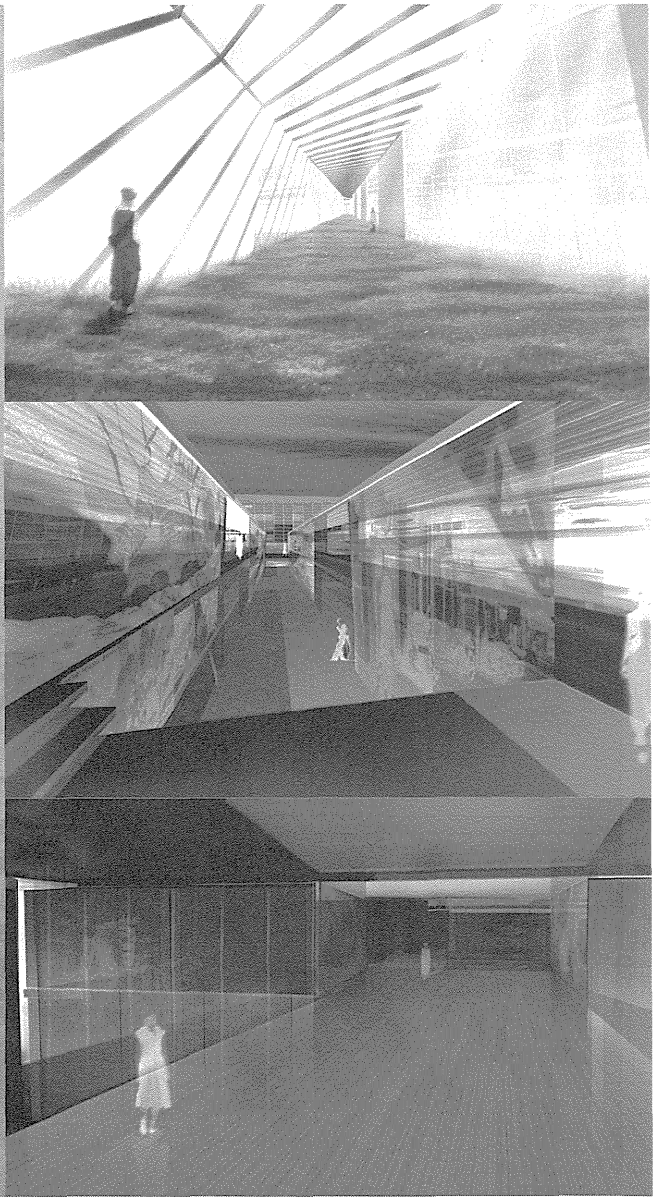


6. roof system



area of site	5740 m ²
program	museum, laboratory
city	Seika city, Kyoto

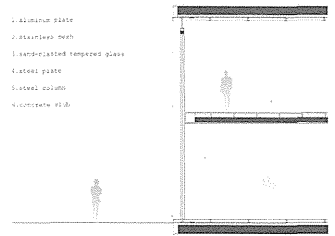
込むことで、連続でありつつも不連続な場所や、線形でありながらも非線型な場所が生まれる。



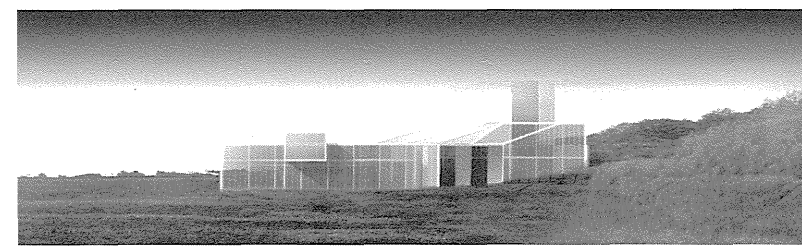
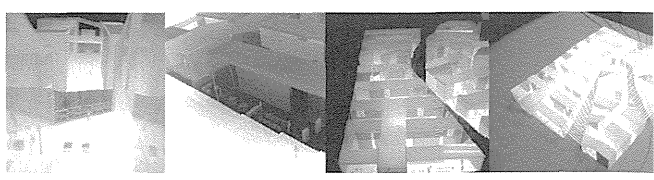
mesh screen



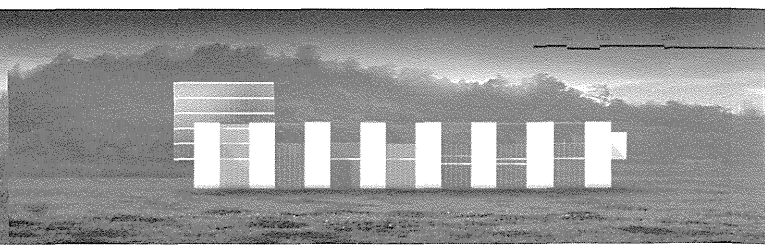
detail 1/300



model



east elevation



north elevation

マンガMuseumで訪れる人が何を目的にやっていくのか。

想定される利用者のActivityからの動線計画を導き出した。これにより、動線の流れと向きを作り出す。

マンガ特有の親しみやすさを大切にす。マンガの読み手になり、マンガの世界に入り込むことができる空間を創出す。

利用者はMuseumのワンシーンを担い、また、時間を過ごす1コマを築き出す。

一人マンガの関係をあらためて考えてみる。

そこから新たな文化としてのマンガの世界が広がっていくことを期待する。

現在、日本では毎年8000種のマンガが出版されている。

その中で「マンガ」は「エンターテインメント」のジャンルとして、

「エンターテインメント」のジャンルとして、

「エンターテインメント」のジャンルとして、

このマンガミュージアムでは、各々の活動の場を創出し、それぞれの活動の場を築き上げていくのが

また、その中で築かれるコミュニティが、それぞれの活動の場を築き上げていくのが

それぞれに時間の1コマを担うことになり、また、時間を過ごす1コマを築き出す。



■ CONCEPT

人の動きを作り出す
通り抜ける駅の利用者も含めて
内部にいる人の興味と視線から足を動かす

Museum内の様々なActivityおよび
Sceneを切り取る
Libraryを点在させる



人とマンガとの関係の構築
各々が異なるスタンスでマンガに触れる

静かに読みたい人
声を出して笑いたい人
友人とマンガを話題にしゃべりたい人
感動して泣きたい人
研究材料にする人
個人が用途に適した
好みの空間を選択する
様々な 場所 の提供

見る、読む、探す、動く

デッキ・ブリッジは みんなのステージ

様々なActivityの中で 見る、見られる の関係

広場で行われる たくさんのイベント

次のActivityを誘発する

■ MAIN FUNCTION

Gallery

常設・History
・Making

Theater

企画展示室
イベント

Storage

Library

開架書庫

読書スペース

読書机

管理・受付

読書スペース

司書室

Digital Library
(視聴覚ブース)

Laboratory

Media・通信
研究室

Workshop
体験スペース

資料室
観覧棟

■ THE FEATURE OF THE FUNCTION
: FLOW OF PEOPLE

Gallery

静かではあるが、ある程度の流動性が期待できる
人の「動き」としてはDinamicな場所
ただし、人がここで過ごす時間はおそらく短い
リピーターがあまり期待できない場所でもある

Workshop, Searching space, Teater

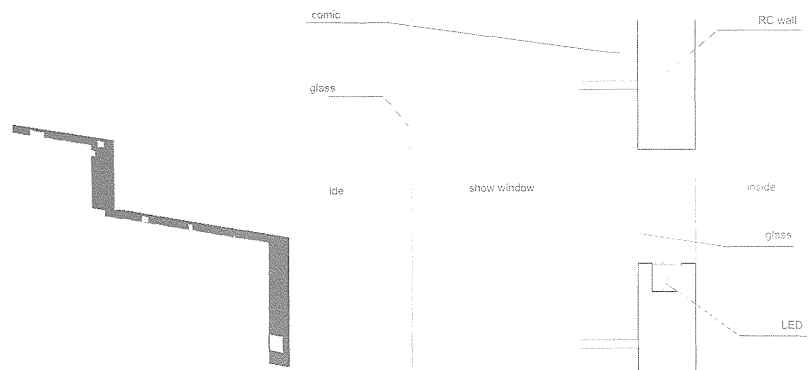
にぎやかさは利用者や場面によって大きく異なるが
流動が少し抑えられた機能
人の「活動」としてDinamicな場所
この順にその濃度は高い
ある程度まとまった時間をここで過ごす

Library

わりとStaticなActivityが広がる場所
ほとんどの来館者が最も時間をかけて過ごす場所
ここだけが目的の来館者も期待できる

■ EXTERIOR

外周は GLASSとRCの壁面とのダブルスキン。二枚の間に マンガ等を展示し 常設のミニギャラリー
として 利用する。 夜間には LEDによるライトアップを行う。



見ること、見られること

この関係の中で

人がマンガとの関係を考える

きっかけが現れる

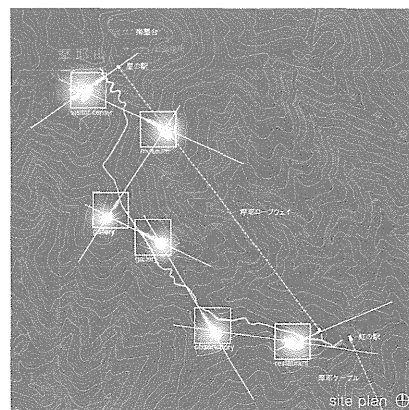
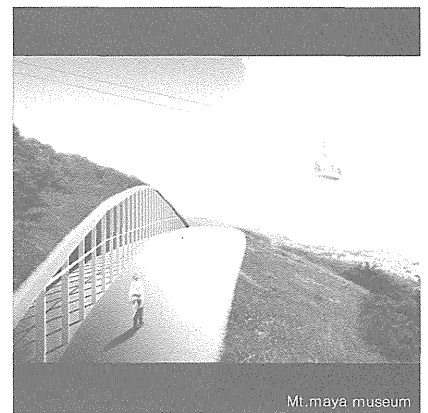
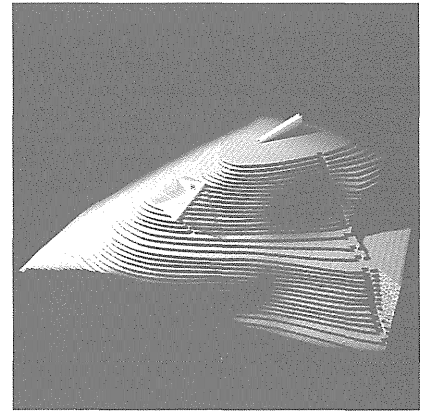
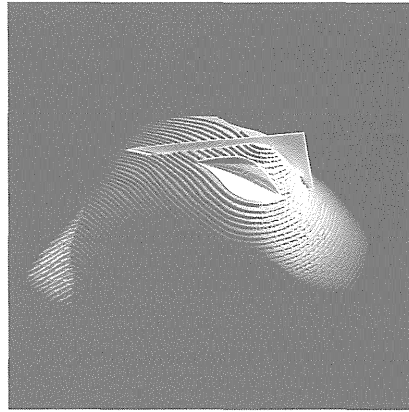
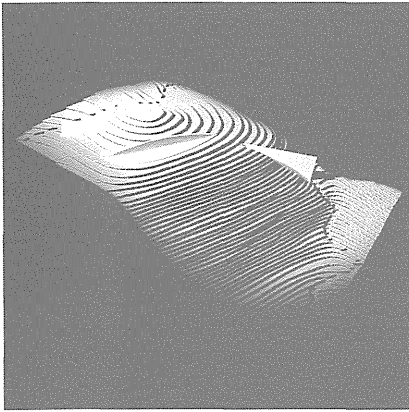


Museum内の開口は

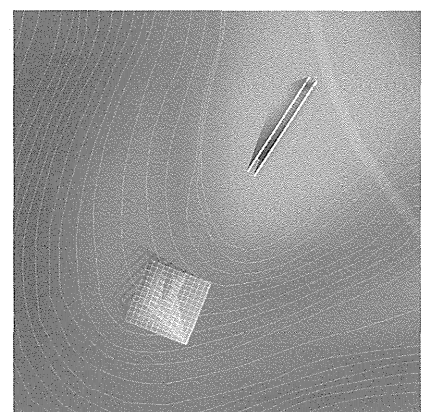
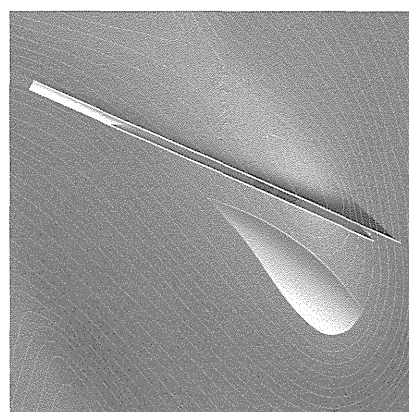
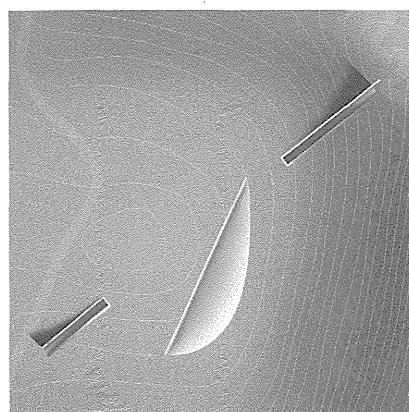
そのガイドである

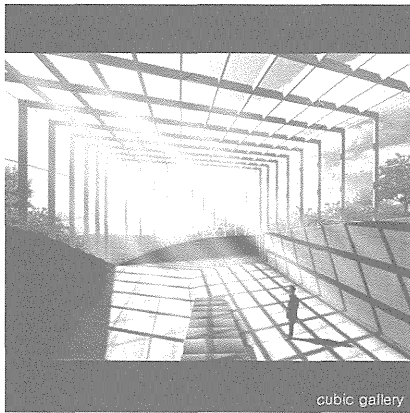
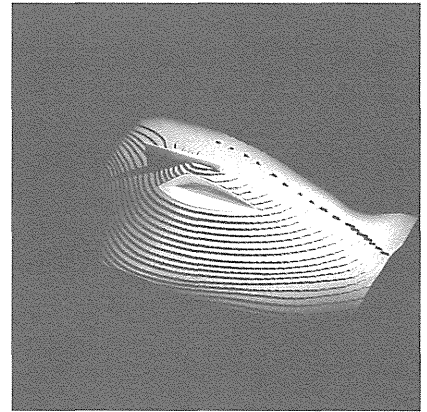
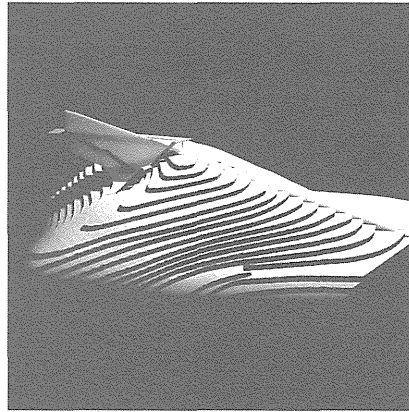
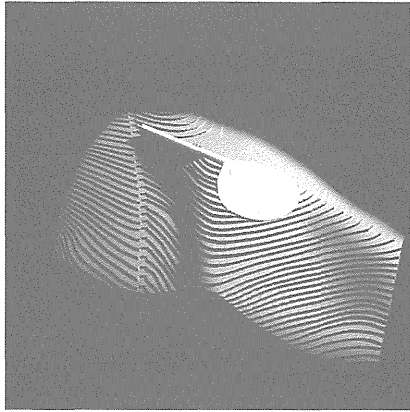
視線の先には次の出会いが待っている



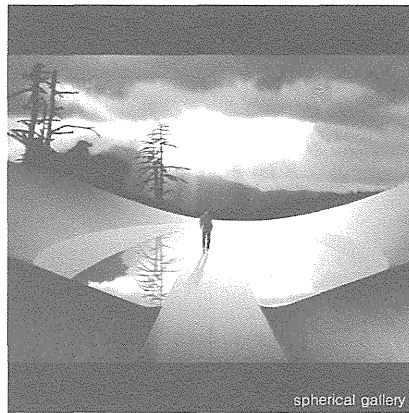


敷地は神戸を見下ろす摩耶山の中腹
 ロープウェイの路線に沿った六つの尾根の頂。
 ランドスケープをソリッドとヴォイドが掻き取り
 建築形態はトポグラフィーから生成される。
 地形の等高線や断面線が顕在化し、場を空間化する。
 形態を附加する操作と、形態を減算する操作
 二項背反する空間の中で視界は集束、発散され、
 それぞれの場所に付加された最小限のプログラムが
 山を降りるひとつなぎの体験に特異点を与える。
 とりとめもない風景の中で
 人々の眼差しをつなぎとめ、
 6つの様相を立ち現わす結節点としての
 沈黙と饒舌の建築





cubic gallery



spherical gallery



observatory



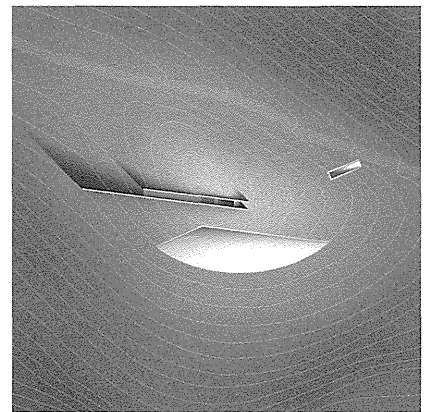
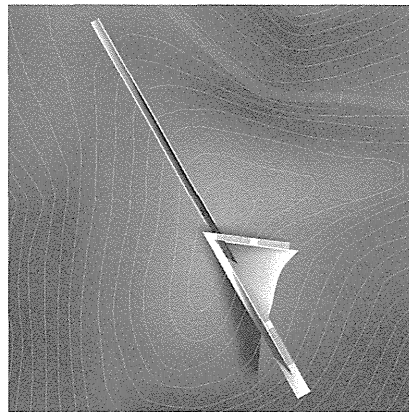
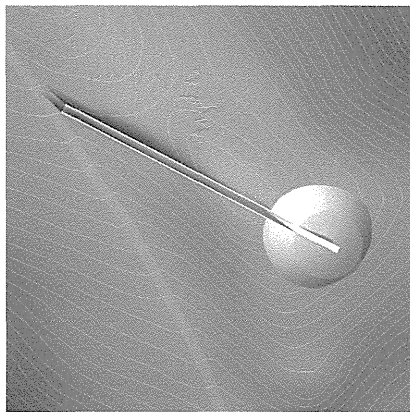
ルチオ・フォンタナはキャンバスを切り裂くことにより
絵画・彫刻を超越した空間概念を提示した。
生み出された空間はキャンバスという次元を超え
宇宙と見らるべき空間を想起させる。



landscrapper



restaurant

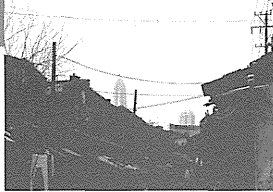


上海 模式

shanghai model
pudong:vertical
bund:horizontal

都市

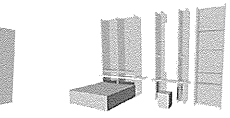
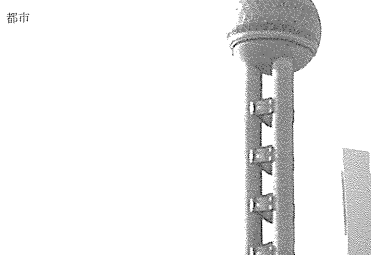
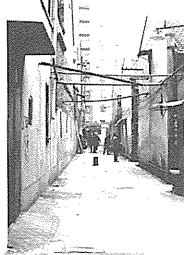
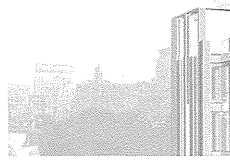
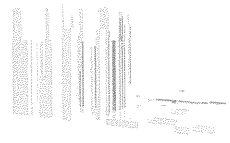
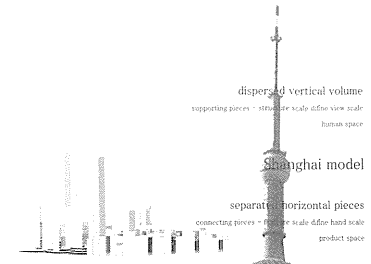
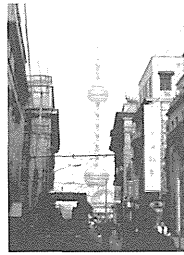
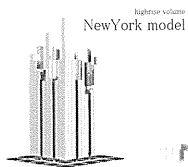
city



vertical view from horizontal landscape

horizontal view from vertical landscape

phase shift



都市

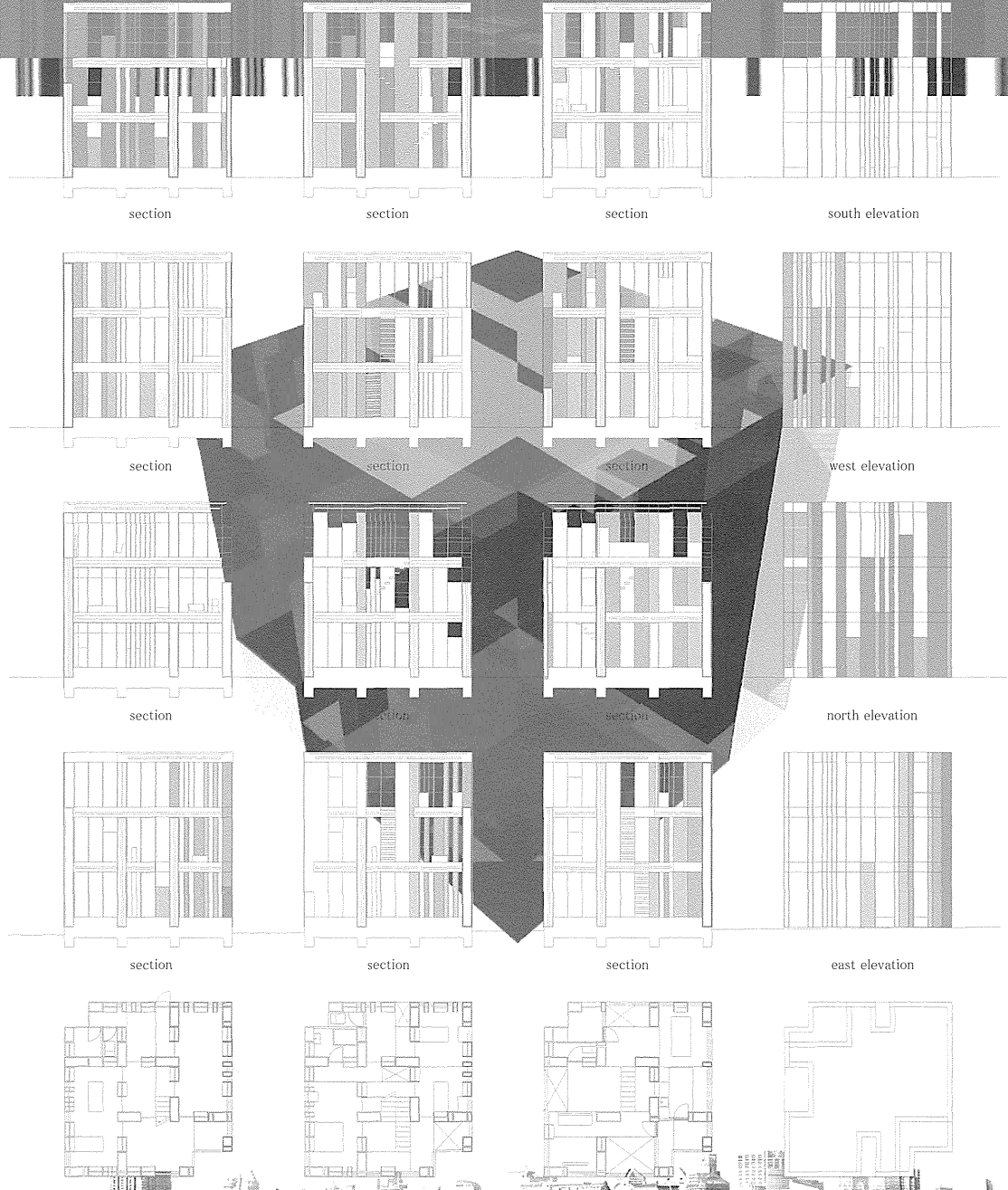
建筑

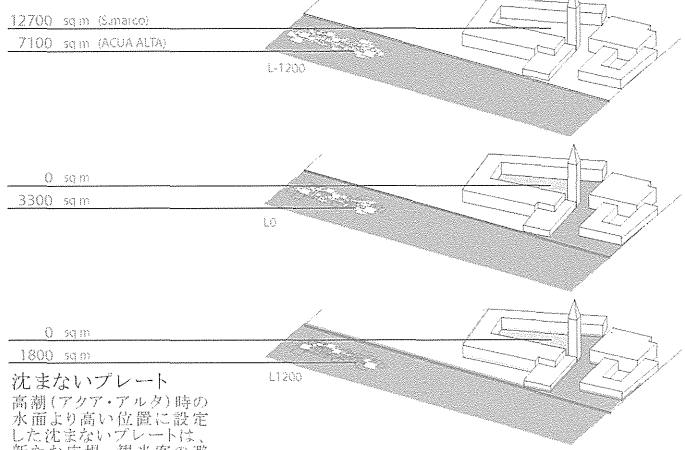
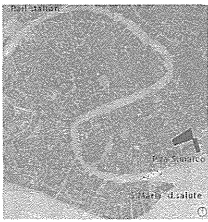
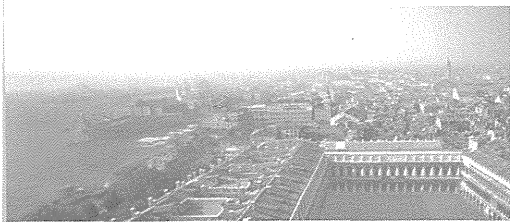
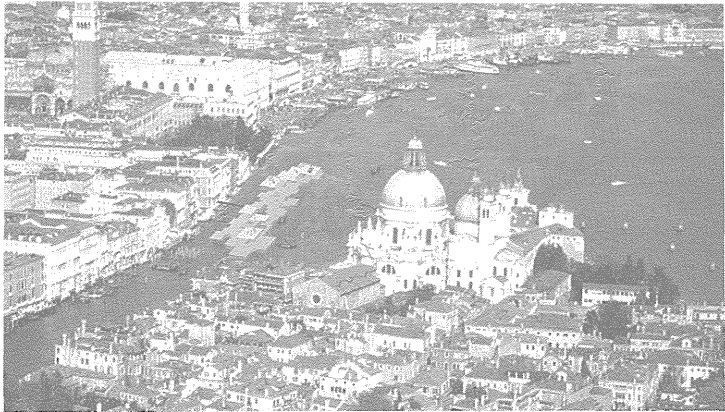
沈黙と饒舌 reminiscence to shanghai case

都市における沈黙と饒舌

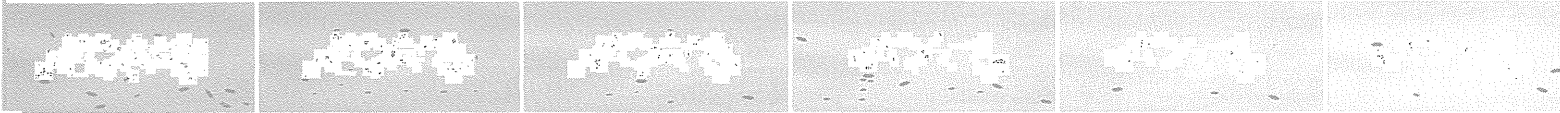
都市はそのidentityアイデンティティを、様々な形容を伴って描写されてきた。過の「錯乱のニューヨーク」魔都上海。上海が「横ひろがりにひろがっただけの、なんの面白みもない街」*1(金子光太郎『どる杯』より)だったのもう遠い昔の話だ。
東シナ海から長江河口に入り黄浦江を溯ると、進歩都市の風景の中で浮かび上がってくる、天に昇える高き垂直な存在。その圧倒的な景に視線はペクトルを定められたまま空虚に沈黙す。近づくと、ヒューマンスケールの建築連の群れが見え始め、視線は様々な興味の対象物を探し求め饒舌となる。現れるその二つの景、二つのスケールは体験したことのない不思議な感覚を生み出す。
シンボルとして孤独に建つものの沈黙、群れるものの饒舌。その狭間を川は流れる。沈黙と饒舌、様々な要素を探ればこの都市にも存在するのかもしれない。しかし上層ほど極端に現れる都市も他にはないだろう。
上海という都市の中で沈黙と饒舌は様々な形で現前する。その対比関係が当に都市のアイデンティティを主張する。それはまさにその中心を貫く黄浦江を軸として互いに向き合う通称バンドとよばれる外滩地区と浦東地区に象徴される。互いに向き合う異質な二つのスタイルとペクトル。そしてスケール。一方はポストモダンと呼ばれる系譜のスタイルに身を包み、壮大なスケールで天に聳え立ち、もう一方はネオ・バロックのスタイルに身を包み小さなスケールで水平に連なり地を覆う。一方は一個体としての集合体の形態を持ち、もう一方はそれぞれ集合体を構成する個体としての形態を持つ。前者はそれぞれが互いに距離感を保ってシンボル性を持ち、個体としては饒舌だがその集合体としては非連続的に沈黙する垂直な建築群。密な集合体としては饒舌だが個々では沈黙する水平で連続な建築。
川を挟んで互いに眺め、眺められるとき、さらに饒舌に、そして沈黙する。水平な都市の只中において、道の両側に建つ建築によって切り取られた垂直のキャンバスという平面的な中に延びる垂直のライン。対照的に地上500mから見る水平な都市は、当に台地がキャンバスに描かれた図像だ。

建築





沈まないプレート
 高潮(アクア・アルタ)時の水面より高い位置に設定した沈まないプレートは、新たな広場、観光客の避難場所、舞台となる



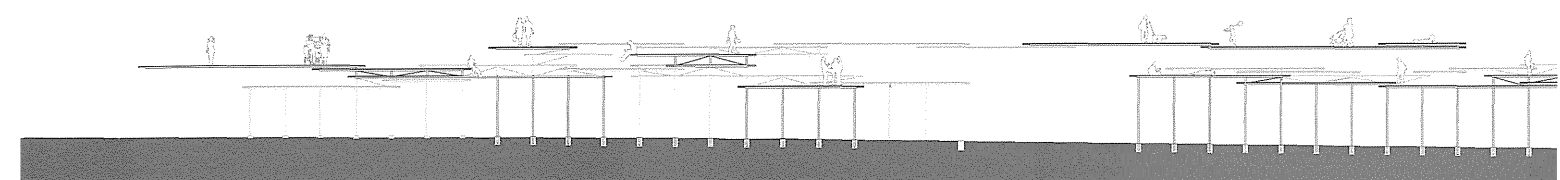
潮による浸水 モーゼ計画(可動堰) 水質汚濁

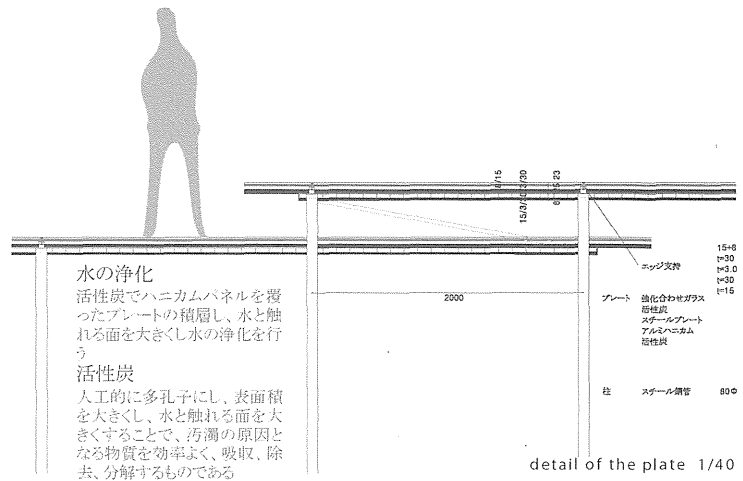
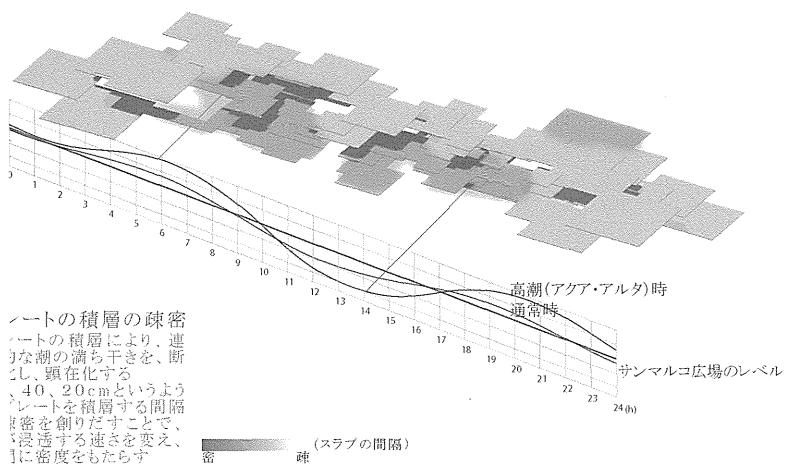
Social Problem in Venezia

La Piazza AQUA ALTA

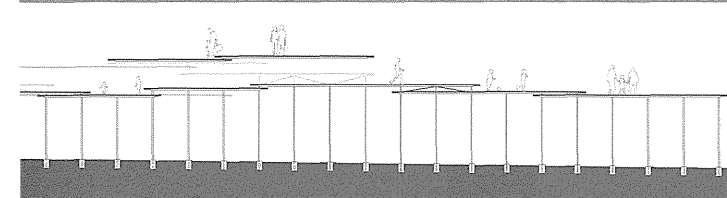
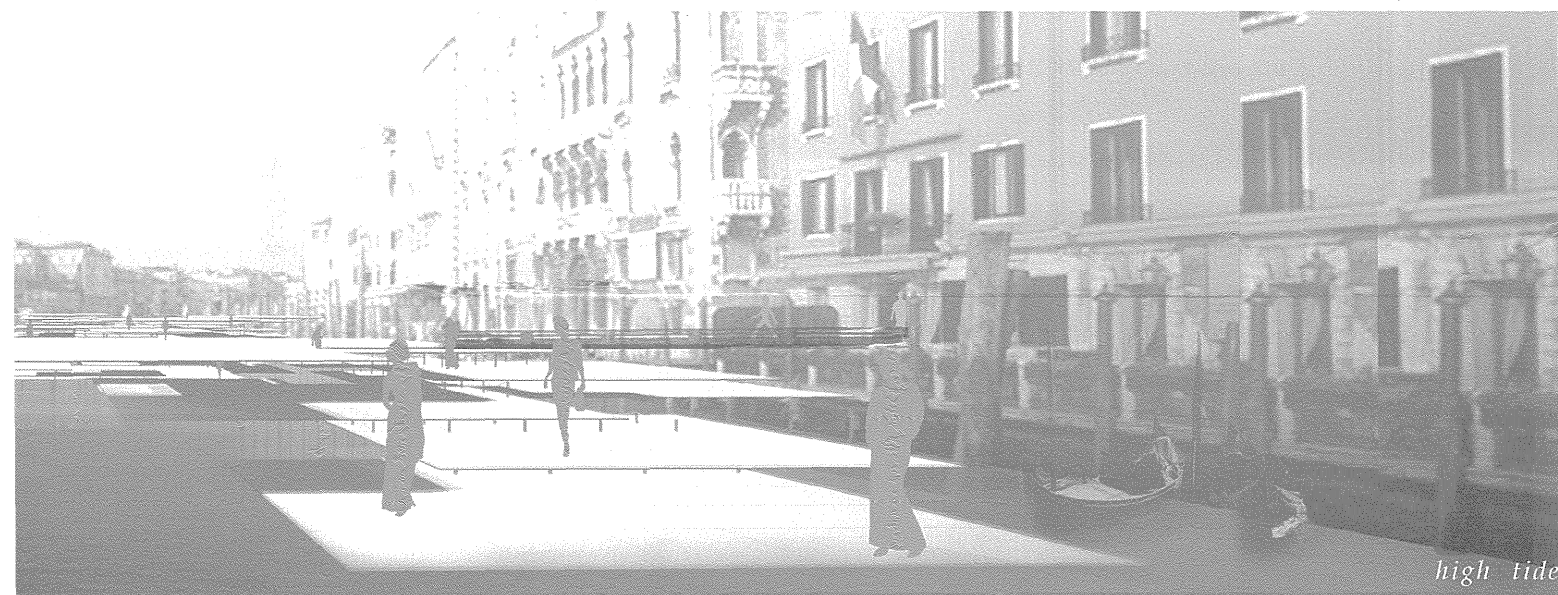
ヴェネツィアの新たなランドマークとなる広場を構想する
 ヴェネツィアは地球温暖化による海面上昇のため、アクア・アルタ(高潮)の被害が深刻になり人工可動堰を設け水量を調節し始めている
 しかし一方で湾内の水を止めることによる水質汚濁や生態系に与える影響などが懸念されている

今日までヴェネツィアの湾は潮流の強い浄化作用により
 粛々と生きてきた
 自然にあらがい人工的に高潮や潮の満ち干きを制御するのではなくカナル・グランテの出口に、それらを受け入れ、活用した、豊かな生活空間としての新たな広場を築くことで水とともに繁栄し衰退し沈みゆくヴェネツィアにとって 最も饒舌的な建築が生まれる。





change in the plan
by 20cm water level



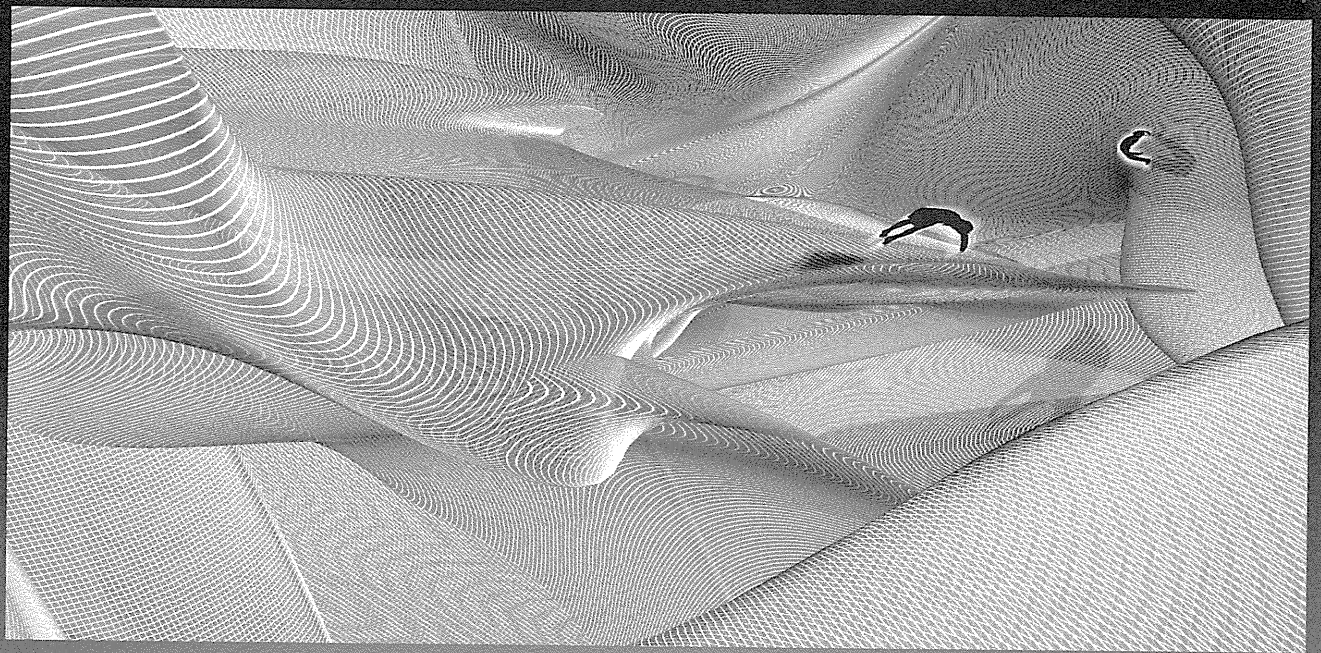


宇宙空間を人類が開拓し始めて半世紀以上が経過していた

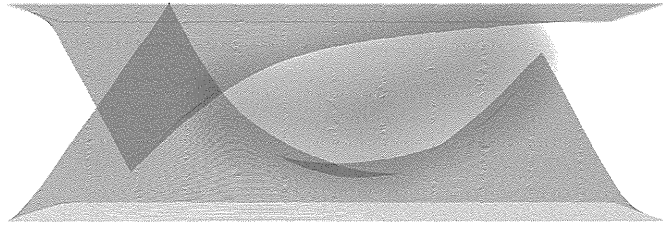
スペースコロニーは群体として存在しており、もはや人の生活における日常の一部と化していた。かつて宇宙に、空間を内包する形態のさらなる可能性を夢見ていた人々にとって、既存のそれはあまりにもリアルでありすぎた。MassそしてConstantな要素を求められたコロニーは、宇宙という特殊環境の中でより濃い形となって、合理性の結晶と成り果ててしまった。本来そこに存在するはずのない、地上と同じリズムの時間が流れているのである。宇宙に憧れを抱き、生活環境をを移した人は、地上となんら変わりのないその生活にすでに退屈を覚え始めていた。

憤りを感じていた人々は、宇宙におけるTemporaryな空間を提案することによって、合理性の抹消そして新たな空間の形態を可能にし、そこに従来とは異なるリズムを見出そうとした。

クラインボトルをその形態の基本とし、遠心力によって多様に変形しながら無重力化での新たな空間の可能性を表現する。



THE RIPPLE



Tea ceremony

A tea ceremony is the action which is to treat guests to the tea. In the series of the action, a host and guests pay regard to each other. Without saying words, they transmit the feeling of pleasure to meet.

A space to treat guests with minimum architectural elements is a tea-ceremony room.

A tea-ceremony room is so simple that guests can receive a hearty welcome.

This tea-ceremony room is made by a set of two mesh, which are enough elements for a host to treat guests.

And the ones inside is shaped into the best to tea-ceremony.



Path to the tea ceremony room

This path is dividing the daily world and the holy world of a tea ceremony. On the way, guests throw away an extra thoughts. The path is unified to nature and the scene around. A host cleans the garden beautifully but makes it seen naturally. In a tea ceremony room people meet at a beautiful atmosphere.

Making tea

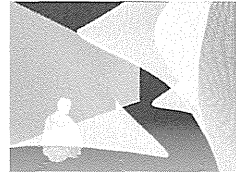
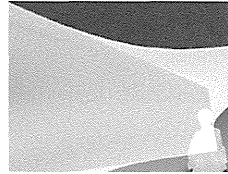
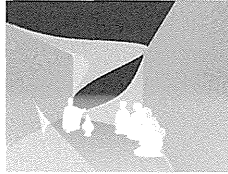
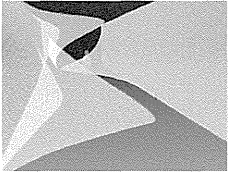
At the tea ceremony, a host makes a fire with charcoal and boil water. There is no extra things and we use only minimal things which is necessary to human beings. Then, we return to the original point and we are filled with ease and peace. So, a tea ceremony room is said to be the beginning of architecture. All the guests drink tea with the same cup in order. It is a physical contact instead of embracing, shaking hands, and kiss. When we drink tea with the same cup, we feel affinity without saying.

Restrained beauty

An ornaments and luxury tools are thrown away. We use simple tools and the room is very small and plain. Because, using natural things make us feel the seasons. And in a small room, we can be aware of other person's change of face and breath. So we can know other person's feelings in silence. The room is charged with tension and we are led to face ourselves.

A once in a lifetime chance

The important thought for a tea ceremony is that a chance is only once in our lifetime. The thought makes us think that the moment is very valuable. Then we act with our whole heart for the moment and think the meeting valuable. When we think that everything in this world will disappear in short time, we love the changing of the seasons and we feel pleasure in nature.



マンガミュージアム京都 / 竹山スタジオ 日本のマンガは独自の進化を遂げて、いまや質、量ともに世界に冠たるマンガ文化を形成するにいたっている。こうしたマンガ文化をきっかけに新たな国際交流もまた生まれつつあるのであって、ここにマンガを新たな表現ジャンルとして認知するとともに失われつつある創世記の記憶を取り集め、その歴史を刻み込む必要が出てくる。その裏付けがあって初めて世界に日本マンガを紹介することもできるからである。世界の日本文化研究者の集まる京都にこの新しい日本文化の研究センターをつくりあげよう。〈マンガミュージアム京都〉はそのような背景を持って構想された。

沈黙と饒舌 / 高松スタジオ 時に、人をして沈黙を強いる建築があり、かつ、人をして饒舌へと誘う建築がある。時に、それ自身が沈黙以外のなにものでもない建築があり、かつ、めくるめくほどに饒舌な建築がある。建築の現れ、「様相」若しくは「様態」と記述する以外に無いそのような総体を、「システム」や「体系」で補捉することなど不可能である。とはいえ、いや、むしろであるがゆえに、建築を人間と共に在らしめることへと開く営為、即ち「設計」は不毛でも不可能でもない。

時間の中の風景と建築 / 宗本スタジオ 誰も逃れることの出来ない平等に覆いかぶさる硬直化した時間のもとで建築を考えると、建築設計では「時間」の問題をあいまいにしてきた。つまり、時間を拘束することで時間のもつ多様性を単一化し、その多様性を忘れ去ったのである。ここでは、建築は部分に分解され、また再構築されるのである。このような増殖を繰り返し、肥大化した建築の風景の典型をニュータウンなどに見ることが出来る。

この課題では、硬直化した時間とは異なる位相をもつ「時間」、たとえば「風化」「うつろい」「仮設」「不可視」など時間の様々な様相をキーワードに、場所や対象を自由に設定して、風景と建築を問い直す。