

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、4コース8名の作品をここに紹介する。

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 8 works among the various courses.

003 ———
Yoichi SUGIKI
Naoko NATSUME
Momoko FUJITA

TAKEYAMA STUDIO
"CINEMA × ARCHITECTURE"

Kenta HORI

TAKAMATSU STUDIO
"BEYOND ARCHITECTURE"

Takuma FUTAE
Kohei YUKAWA

MUNEMOTO STUDIO
"SCENARY AND ARCHITECTURE IN TIME"

Kosuke ISHIGURO
Rei NIFUKU

MON-NAI STUDIO
"CITY AND ARCHITECTURE"

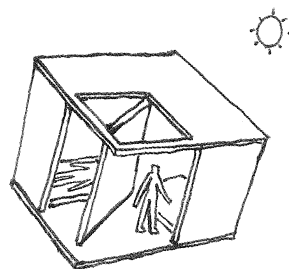
cinema X architecture

映画では場面が転換し、その場面に対してあれこれと考えをめぐらせる。転換した場面に対して、そのあいだを自分でつないでいくことによってストーリーを成り立たせていく。この頭の中であいだを埋めていく作業こそが映画を観ることだとも考えられる。

生活の断片しか存在しない住宅を考える。これだけでは1日の生活はできない。しかし、この建築に対して主体的な働きかけを起こすことによって場面、場面での生活は成り立たせることができる。このあいだを埋めていくことがこの住宅に住むということである。

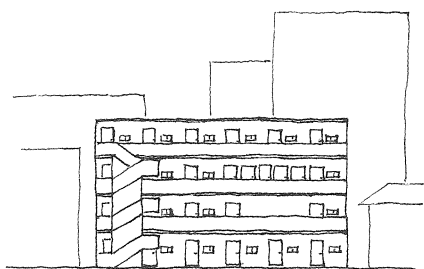
自分以外の住人によって引き起こされる場面の転換。それに対して考えをめぐらせること。都会のよくある場所でちょっと違う住み方を考えてみる。

door



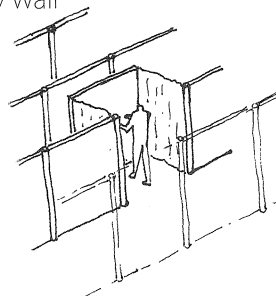
サンサンと朝日が差し込む2つの隣り合った寝室のあいだには、これを遮る扉が1枚しかない。朝、帰ってきたホストが眠りにつくためにこの1枚の扉を動かせば、隣の会社員の部屋には朝日が差し込むことになり、会社員は目を覚ます。この扉が場面の転換をもたらす。

site & character



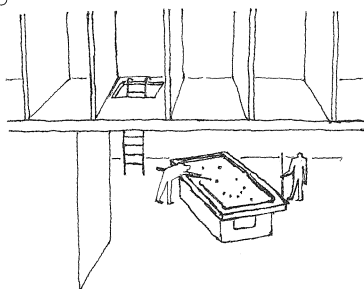
どこにでもある都会のワンルームマンション。ワンルームマンションの2部屋 × 2層に5人で住むような家を考える。ここで暮らすのは例えばホスト、サラリーマン、大学生、専門学校生、トラック運転手といった生活時間帯の違う5人を想定する。

stretchy wall



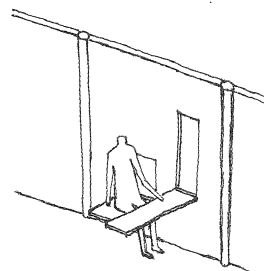
ある人の家にはキッチンがなく、トイレにこうと思えば、壁を押し、隣の家に入らないといけなく。壁には繊維状の部分がついていて、押しせば壁が伸びる。また入られた側の家はこの「伸びてきた壁」によって分断され、この壁をどかせないといけなく。

diagram



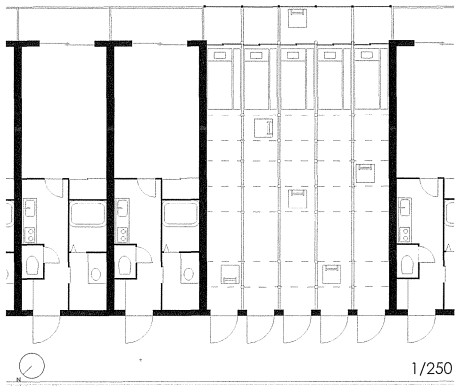
上の2部屋は帯状の家になっている。1つの帯には1つの機能につながる階段しかない。下の2部屋にはトイレ、キッチンといった必要な機能が入った「箱」があり、残りの場所はすべての住民が利用できるパブリックスペースになっている。

fixed wall

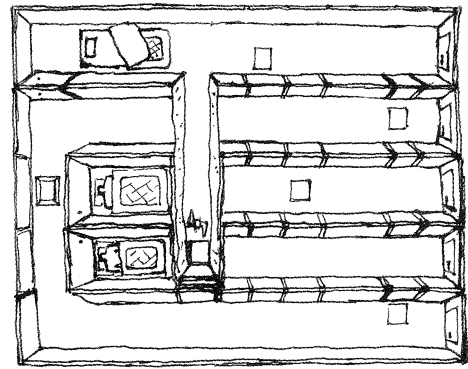


それぞれの帯状の部屋は厚さ20ミリの薄いアルミ板によって分けられている。表面は白く塗られている。伸びる壁に対し、固定されている壁には厚さ5ミリで出し入れできる板が埋め込まれており、机や椅子として使うことができる。

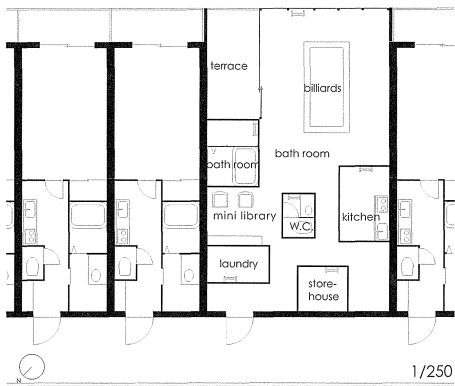
upper level plan



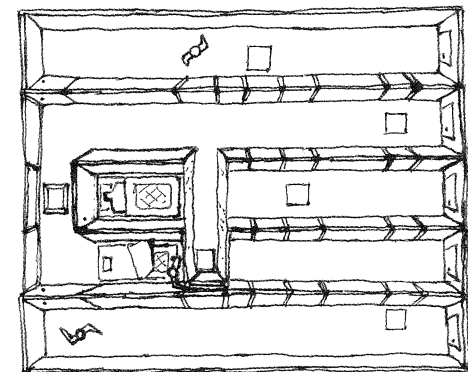
scene 1



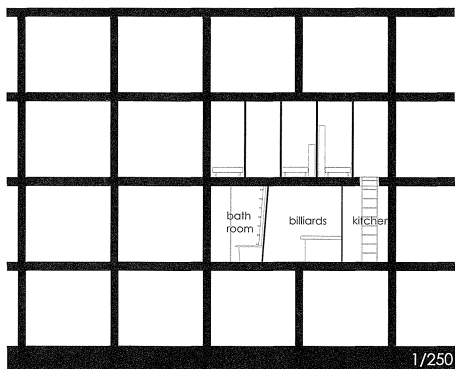
lower level plan



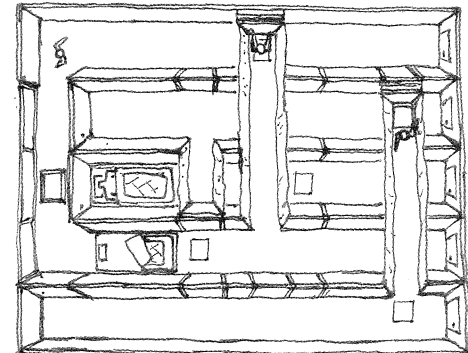
scene 2



section

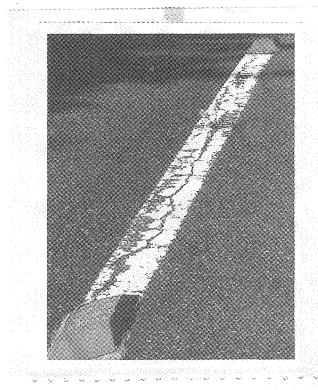
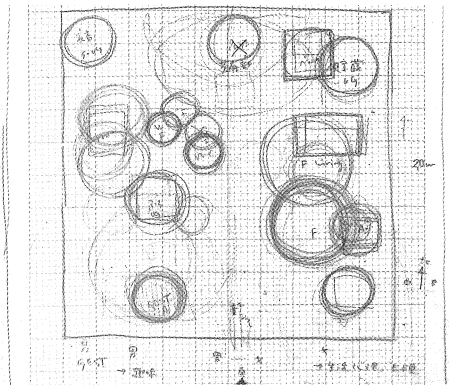


scene 3

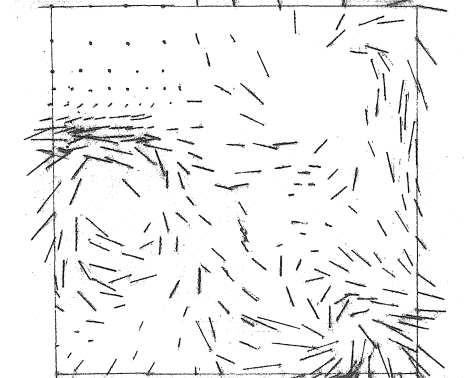
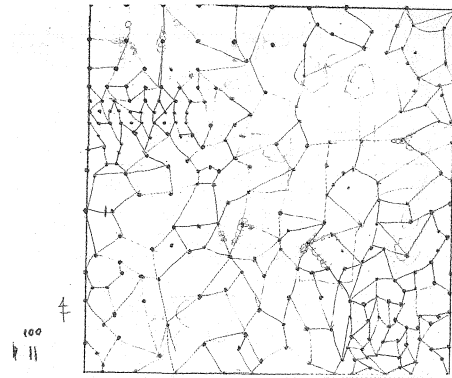
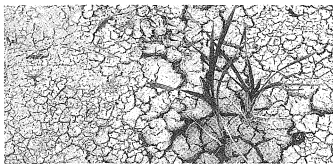


えいがとけんちく

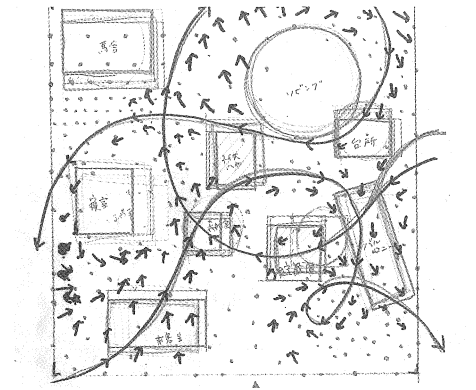
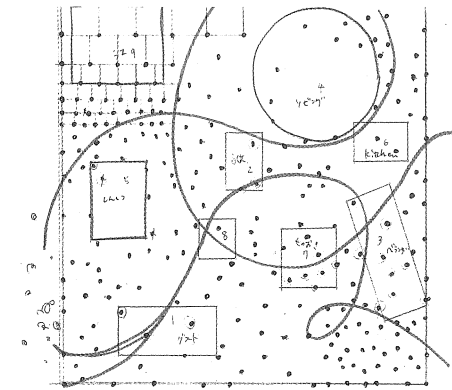
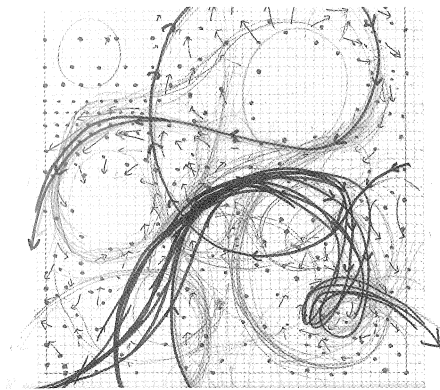
えいがはいろんなシーンの連続でできています。



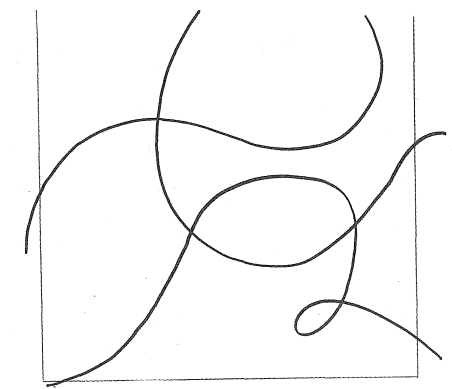
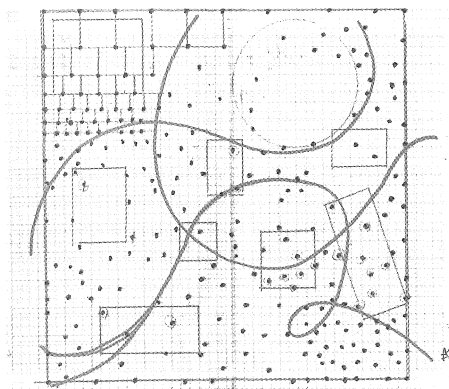
映像として見る事のできるシーンもあれば、省略されるシーンもあります。実際に見えないシーンほど想像がふくらみ、心に残ります。



普段、土の中のせかいは見ることはできないけれど、大地のひびわれから咲いた花は、土の中のせかいがチラッと見えるようです。

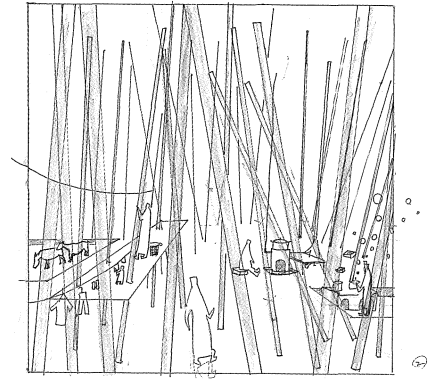
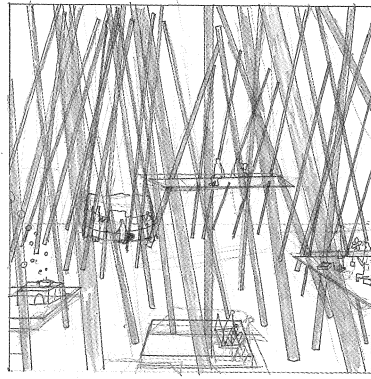
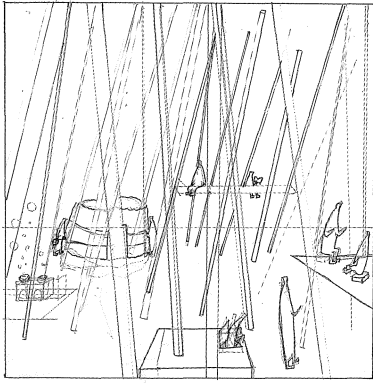


えいがの見えないシーンは土の中のせかいのようなもの。割れ目から雰囲気わき出てきて、花を咲かせます。そこにふっと空気のとまる場所がうまれます。

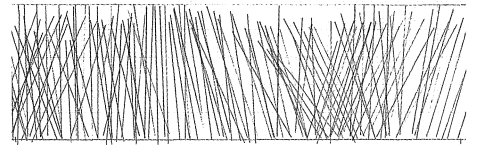
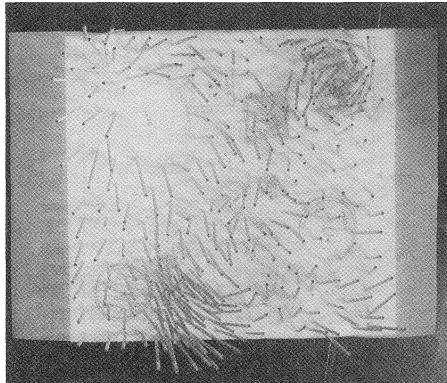
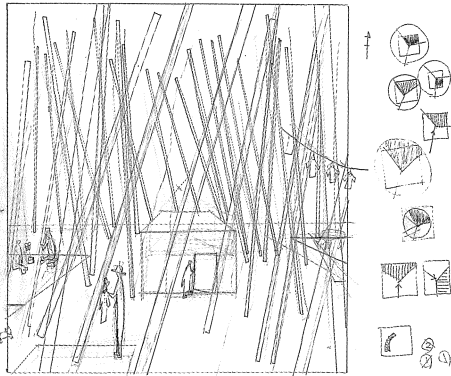


どこまでも続く地平線の上に、流れを持った柱があります。流れにそったり、別の流れとぶつかったり、2つの流れにはさまれたりして、場所ができます。

せまい場所、広い場所、空にひらいた場所・・・柱の密度や柱の流れによって、いろんな場所ができます。

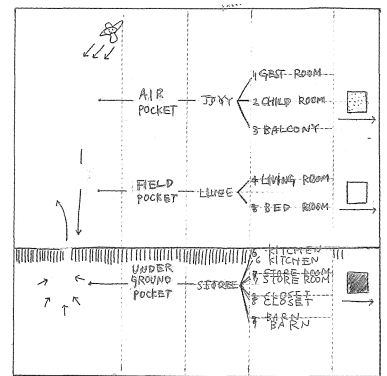
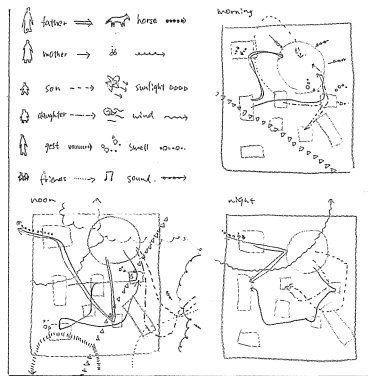


だれかとだれかが会って何かがおこる。さっきすれ違った人が向こうのほうで見える。柱の影にはいるけれど、まったく出会わない人もいる。

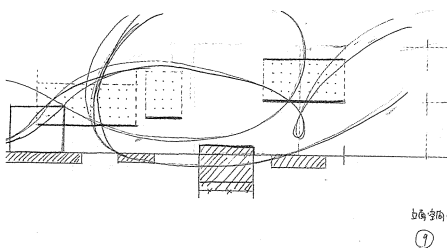
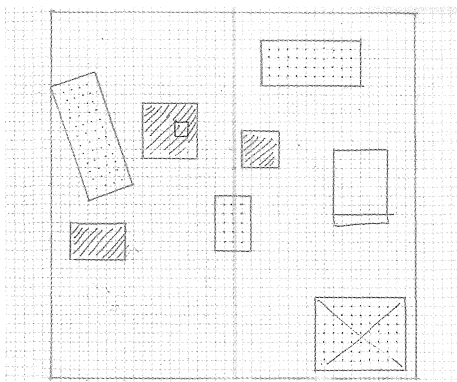


いろんな場面を切り取ったり、つないだり、時間をずらしたり、流れからはみ出したり、モンタージュをしてえいがを作ります。

father	→	horse
mother	→	butterfly
son	→	sunlight
daughter	→	wind
guest	→	smell
friends	→	sound



登場するキャラクターの数だけストーリーができます。ひかりや、風や、空気の、流れもストーリーに加わります。ひとつの物語ができます。



流れるものの中で、流れない場所。人はそこに落ち着きを見つめます。そして、とどまるすみかを作ります。

Collage City

舞台となるのは京都中心部

歴史都市としての名残、
歓楽街としての顔、
学生の街としての側面、
賑やかな通り、
ショッピング、
ビジネスの拠点・・・

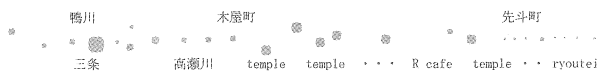
様々な空気が、隣り合わせに混在するところである

都市の中の様々な要素が作る流れに5つのキャラクターを当てはめ、
それらの流れを想定する。
それらの流れの交わるところにできるシーンの要素を抽出し、
集めてコラージュすることで、1つのストーリーを作り上げる。

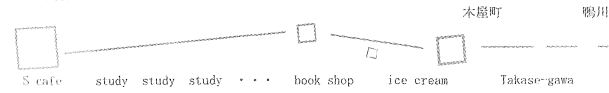
buisines man



old man



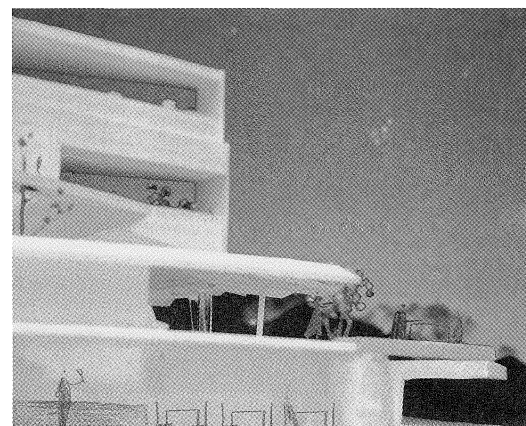
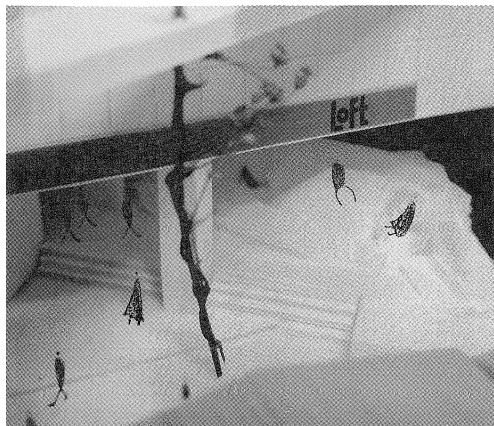
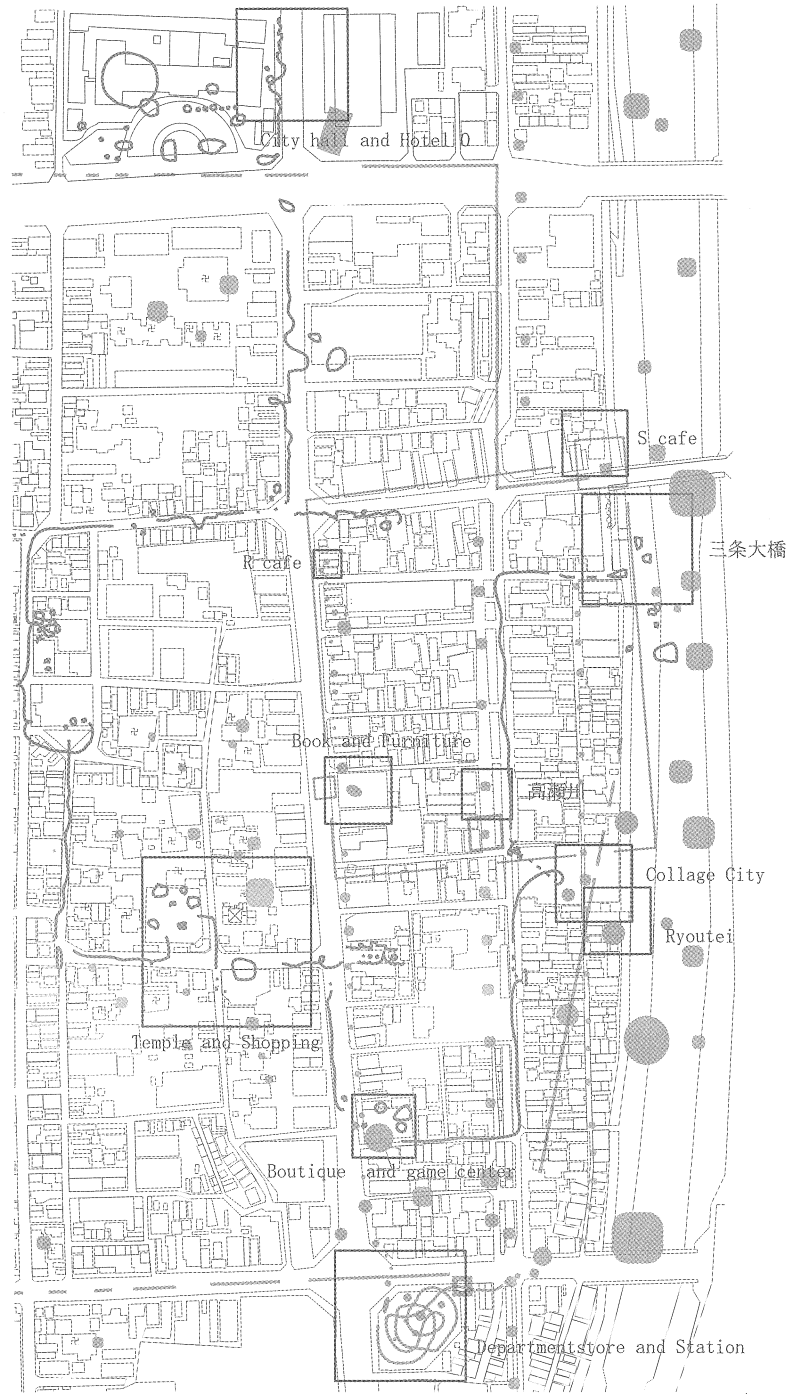
student

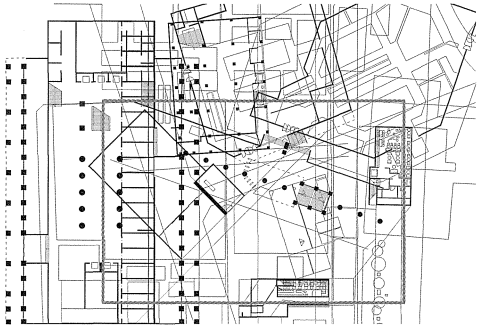


young boys

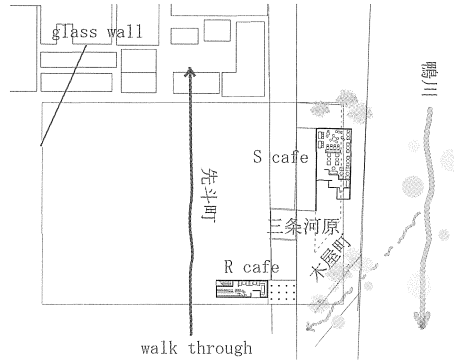


young woman

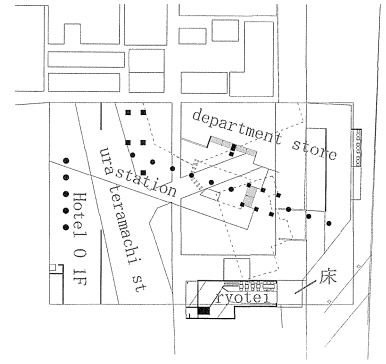




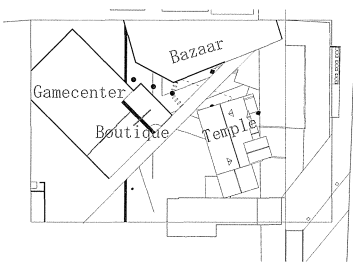
unified plan 1/1500



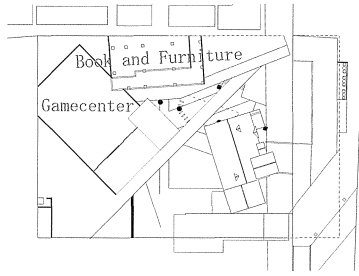
+0 plan 1/1500



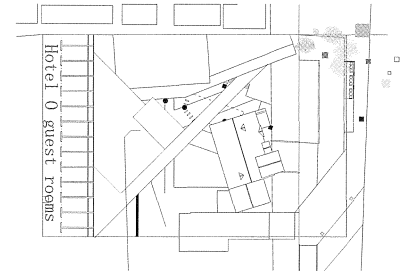
+3000 plan 1/1500



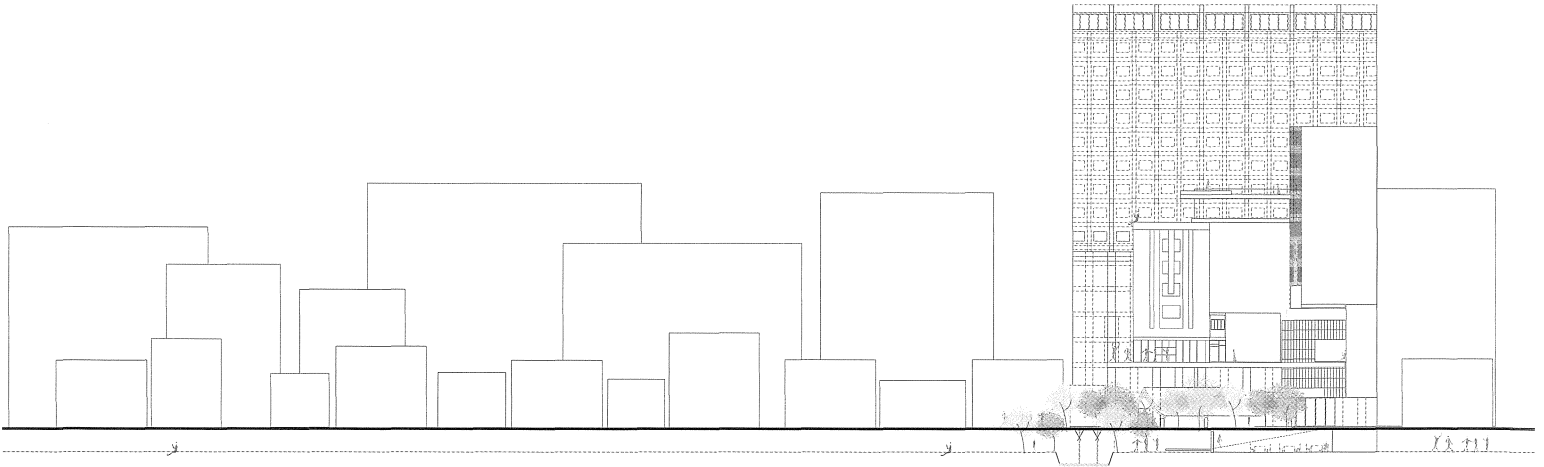
+9000 plan 1/1500



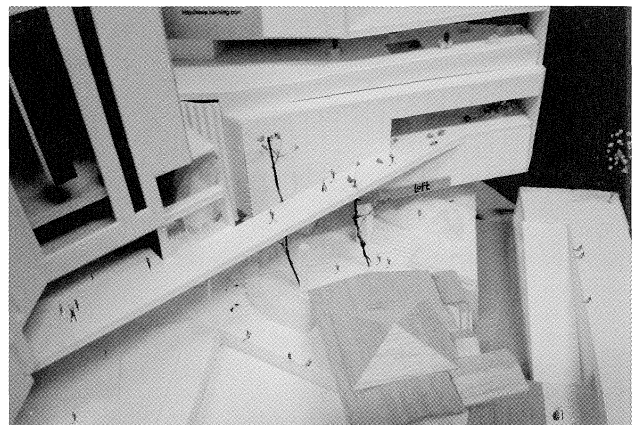
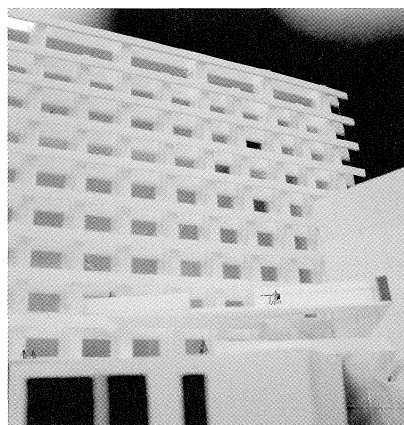
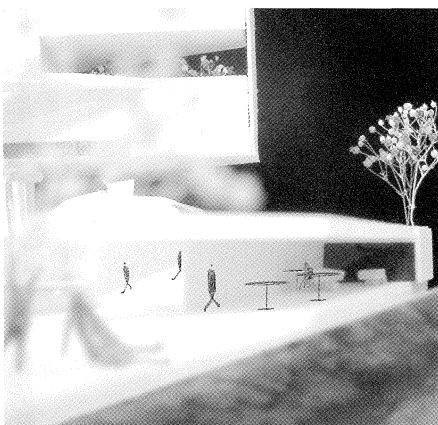
+18000 plan 1/1500



+ 42000 plan 1/1500

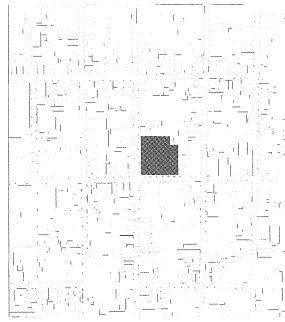


east elevation 1/1000



collage of perception

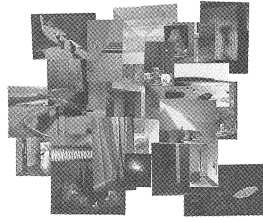
芸術家が住まう場、創作する場と来訪者が作品を鑑賞する場が一体となった芸術空間を作り出すことを目的とした集合住宅三条通と柳馬場通に面する敷地に企画する



総面図 1:500

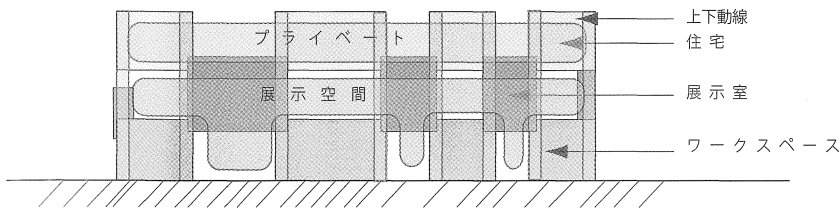
語りかける建築

様々な知覚される要素を重ねる。
奥行き、広がり、速度感、光沢、質感、…
それらを知覚することで、場所が生まれ、
建築は語りかける



コンセプト・コラージュ

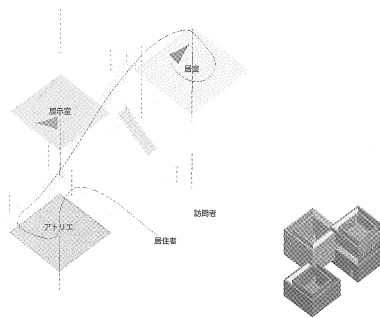
ダイアグラム



公的な空間、展示空間、居住空間と3層に分け、アトリエ、展示室、居室を市松模様のように配置することで、各層の空際に様々な流れが生じる。図の矢印のように一層目はアトリエが連なる街路空間、2層目はアトリエの屋根がつながり回遊型展示空間、3層目はテラスつきの居住空間になる。また、上下動線を下図のように重複部分に設けることで、人の流れやプライバシーを制御する。

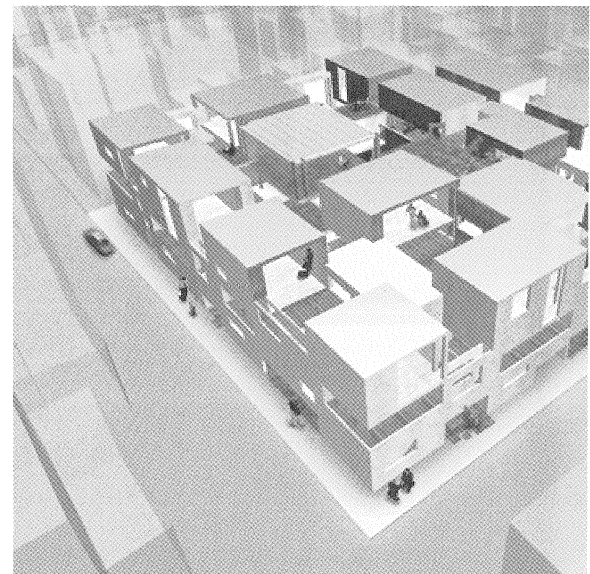
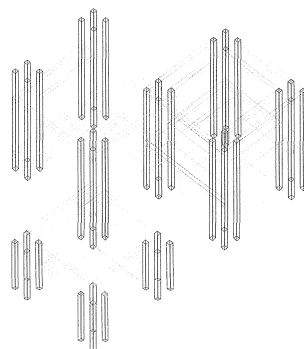
人の流れ

人の流れは右図のように訪問者と居住者がねじれの関係にある。これにより居住者のプライバシーは確保され、訪問者は展示室を介しながら、1,2層間を行き来し、線的な流れと面的な広がり、そして迷路性と透明性を連続的にリズムカルに繰り返す。



構造

4本の柱によるコア構造である。ダブルの柱梁構造で間の空間が全ての上下動線となる。



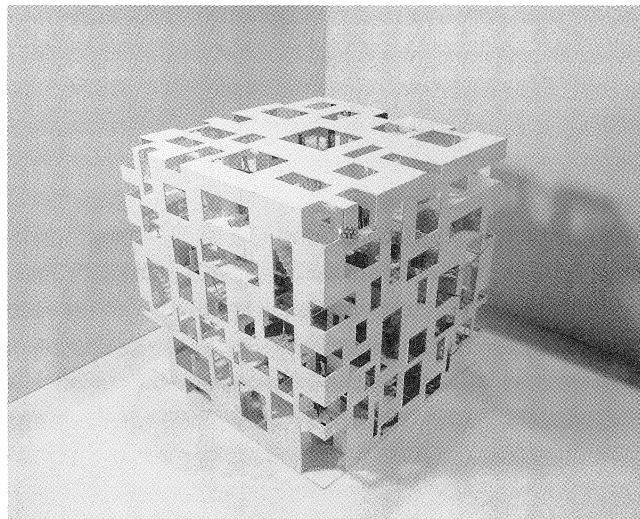


Fusing Cube

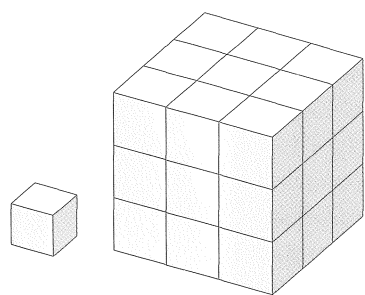
従来建築はその時々々の要求に合わせて、
最もよいと思われる形態、大きさで建てられてきた。

しかし時間の経過とともに状況は変化し、
もはや最良は最良ではなくなっていく。

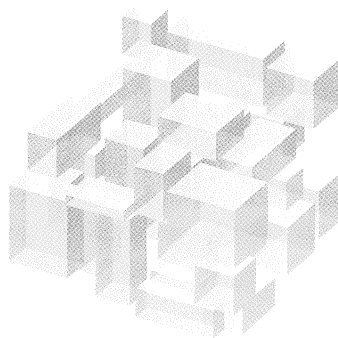
そこでその時々々の建築を利用する人々の行為によって、
認知される空間の大きさや形態が変化する建築を提案する。



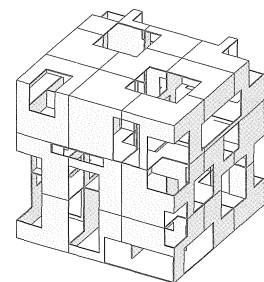
構成手法



3m角のキューブを単位として、
それを垂直水平に積み上げる。

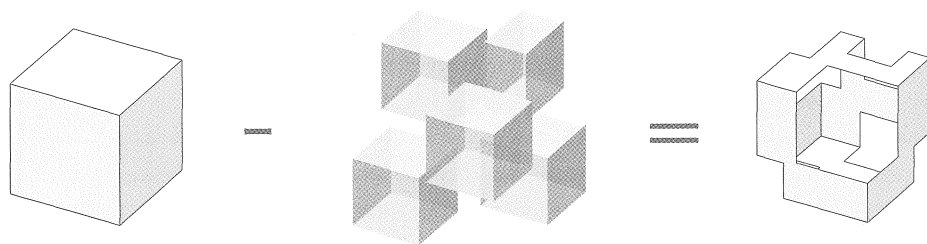


キューブの集合体から直方体の空間をくりぬく。

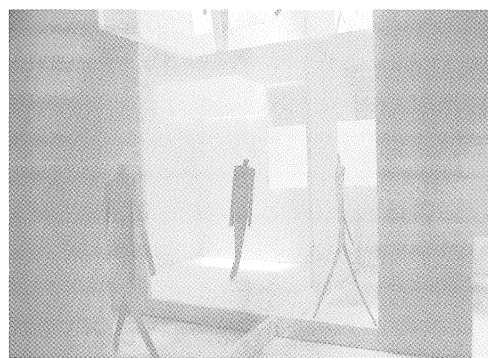


壁面を部分的にくりぬいたことで
一つのキューブの境界が弱まる。
様々なスケールや形態で認識できる
曖昧な空間が生まれる。

キューブを構成するエッジやポイントを消すように壁面をくりぬく

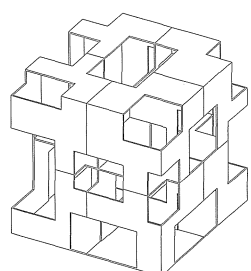


エッジやポイントを取り払ったことにより、四角い窓やドアとは違う空間のつながりが生まれる。
どこまでが一つの部屋なのか明確に定義できないような、新しい空間の状態が生まれる。

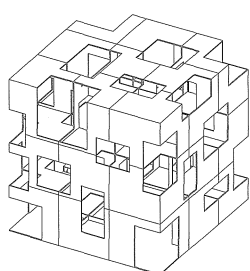


study model

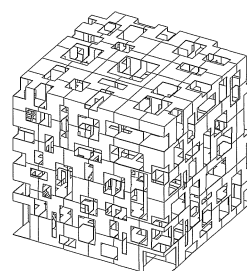
任意の大きさに成り立つ



8 cubes



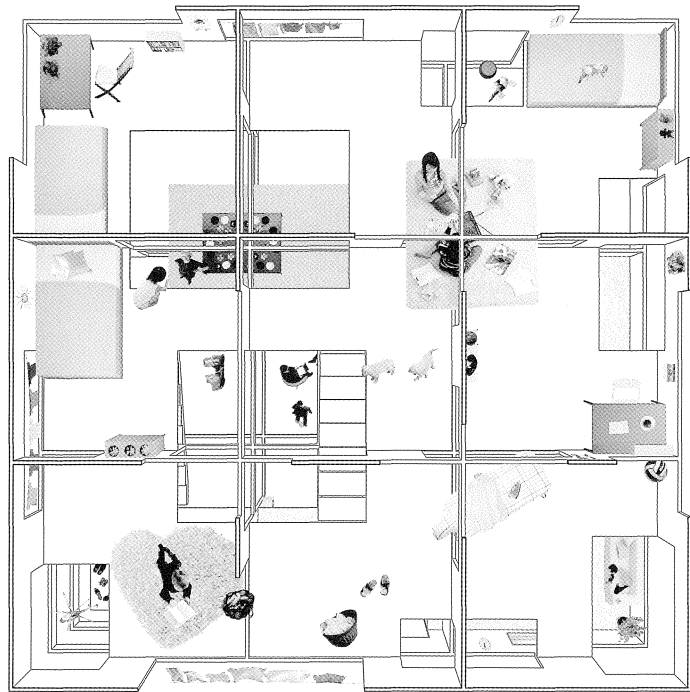
27 cubes



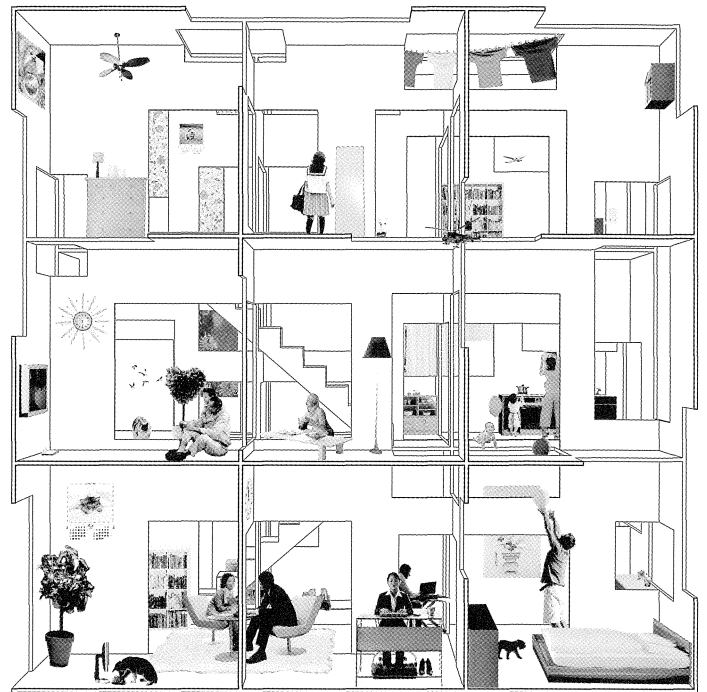
216 cubes

この建築はキューブの集合体で構成されるため、任意の大きさに成り立つ。求められる機能に応じ、キューブは様々な大きさ、形の建築になる。

27 cubes Residence

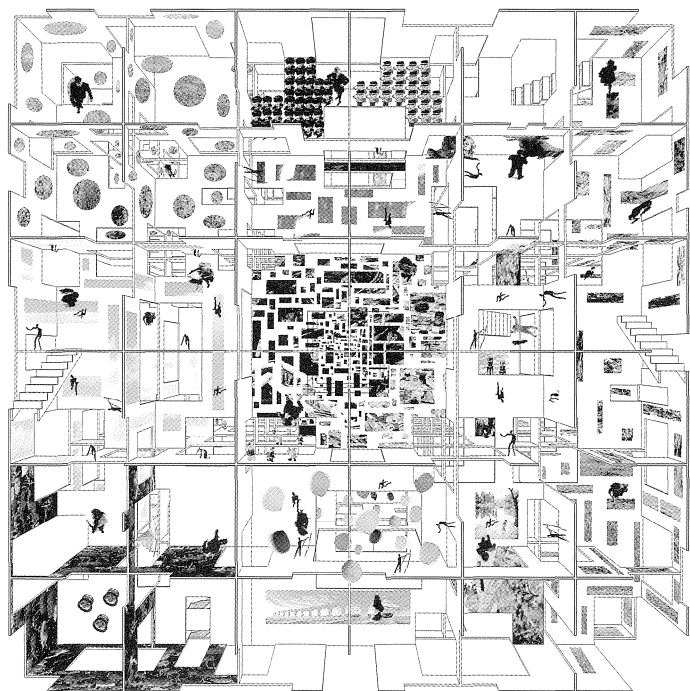


plan perspective

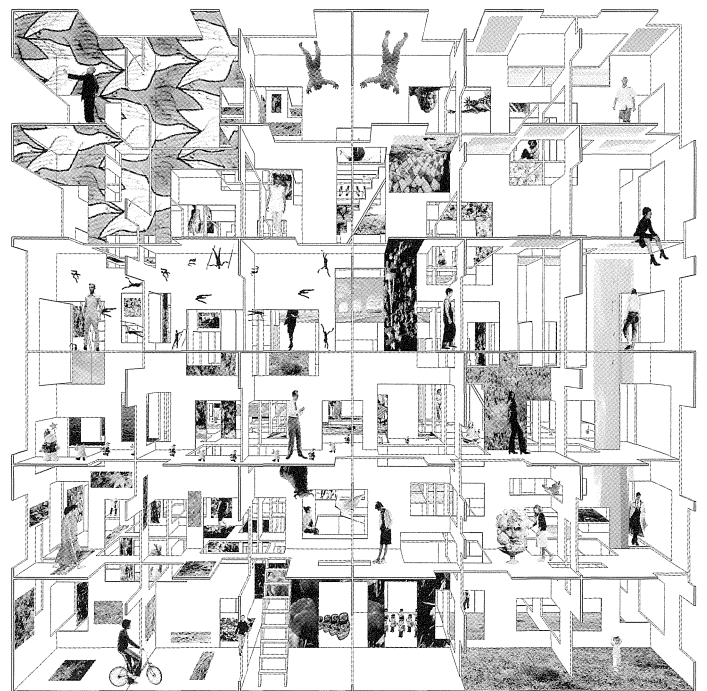


section perspective

216 cubes Gallery



plan perspective



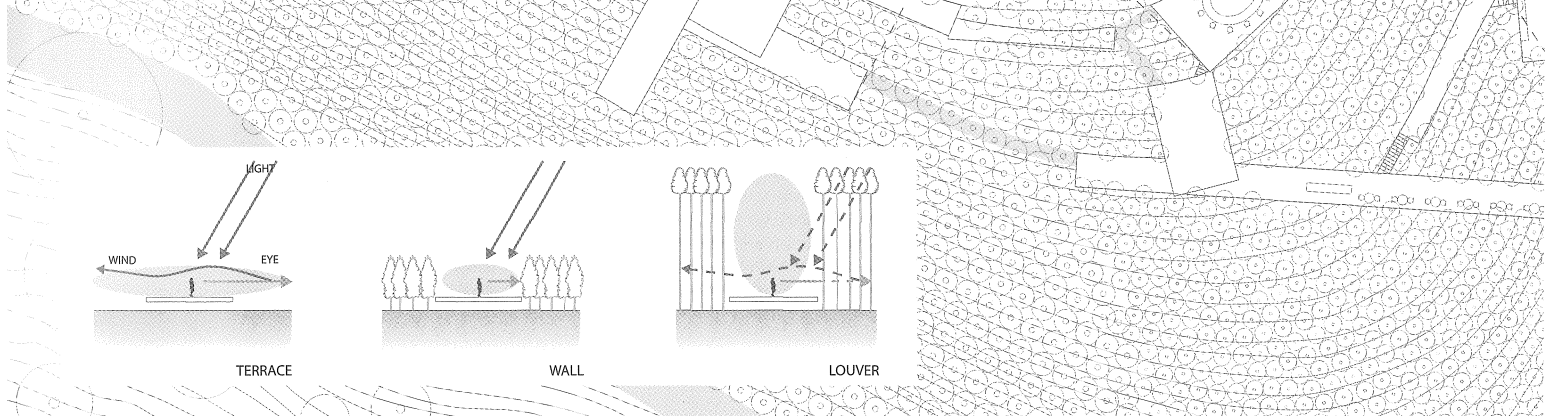
section perspective

FORESTRY PROMENADE

木漏れ日、
風の音、
綺麗な空気

京都市北部に広がる北山杉の山々
そこにプロムナードを計画する。

林業、季節、天気、様々なものをとらえるプロムナード
それは林業と共に育つプロムナード

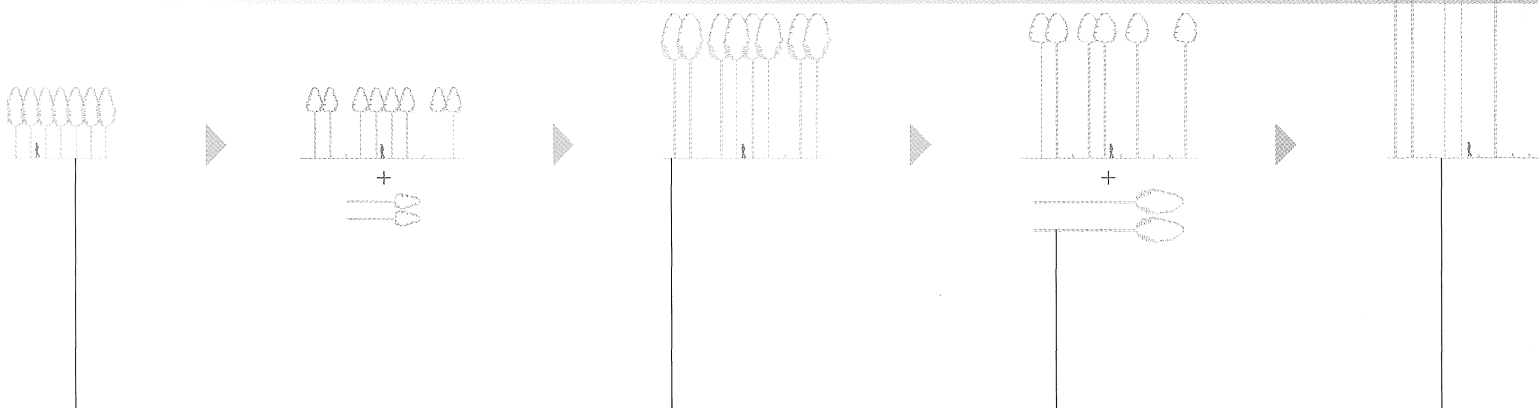


2010

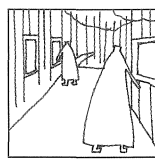
2018

2019

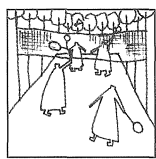
2031



間伐される木

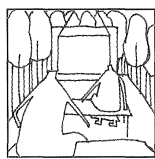


collection

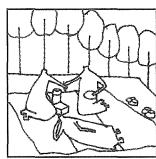


play

うっそうと残る

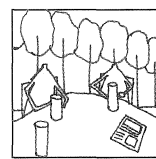


cinema

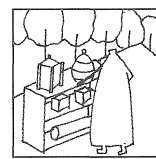


picnic

間伐材

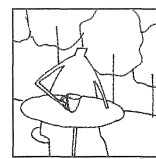


workshop

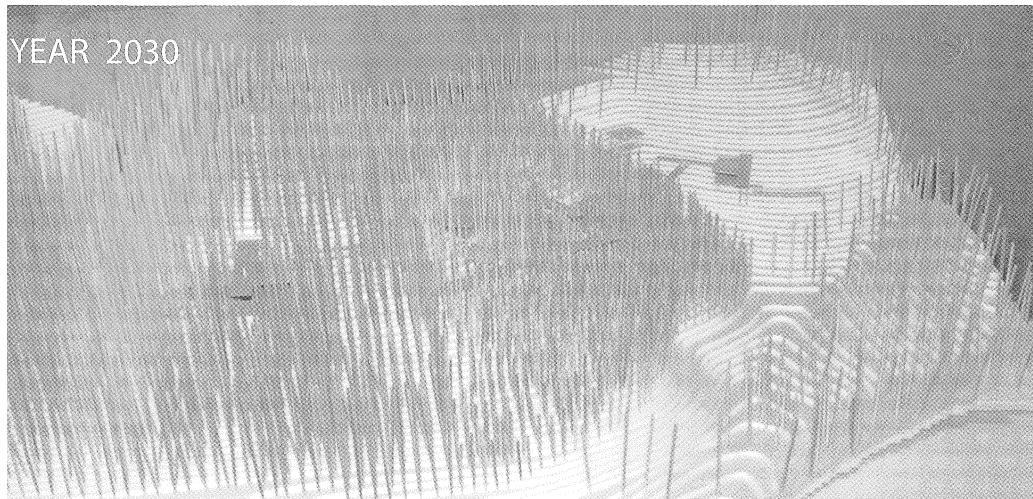


shop

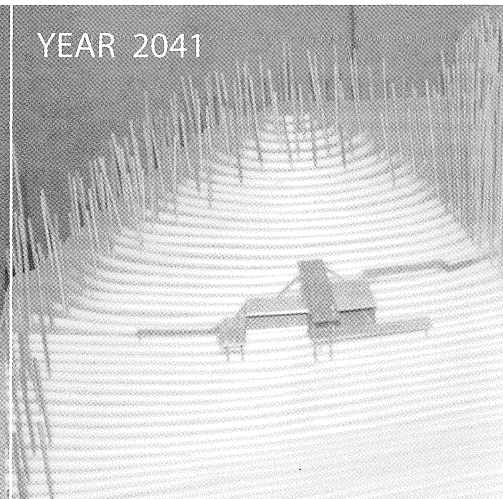
木漏れ日の場所



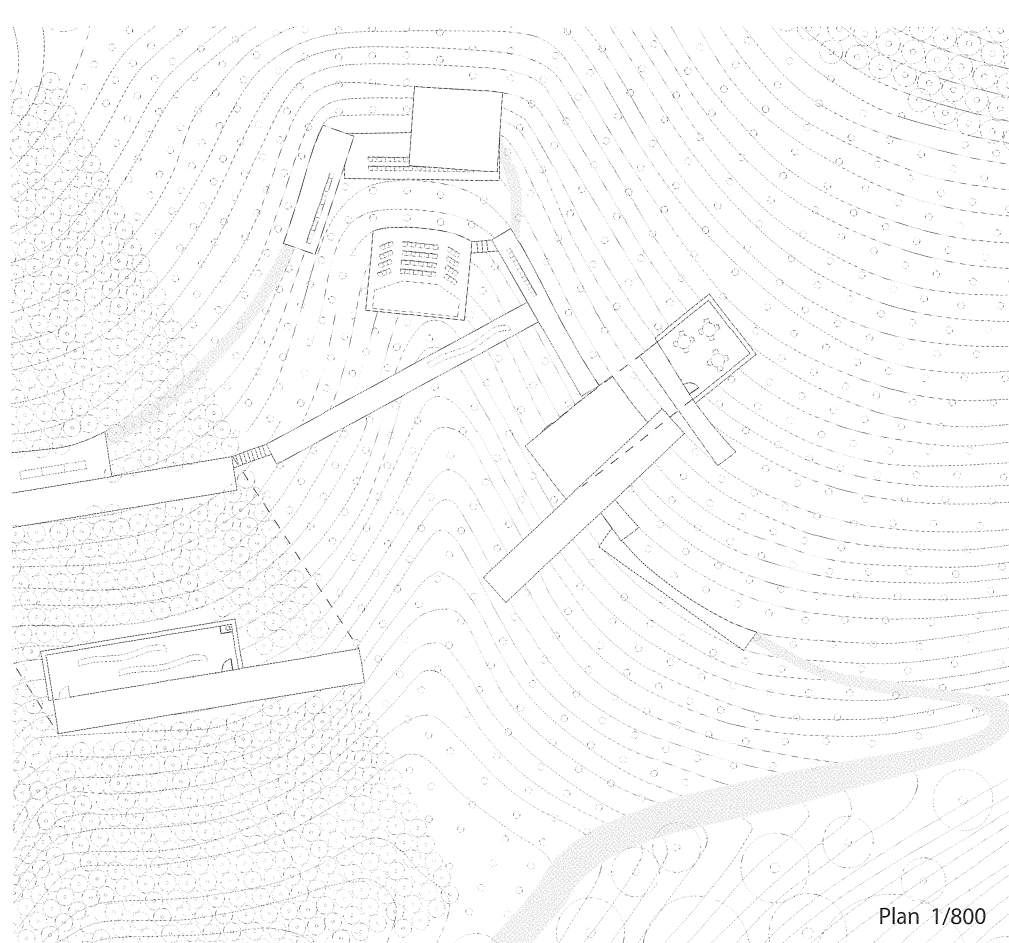
cafe



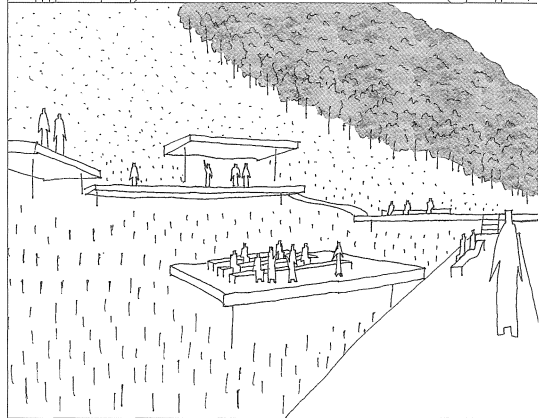
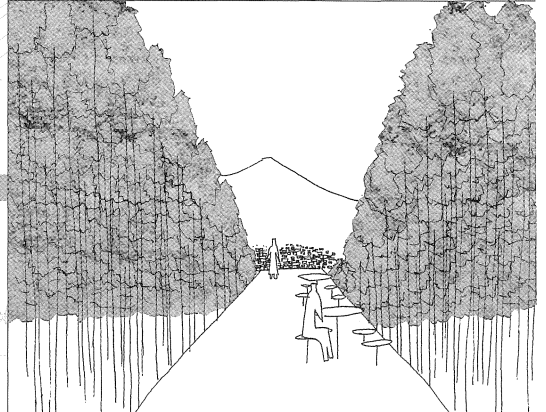
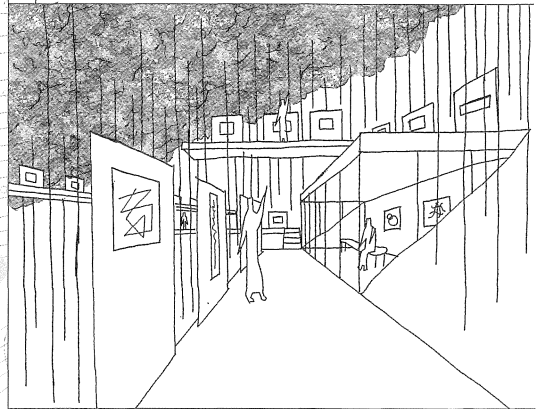
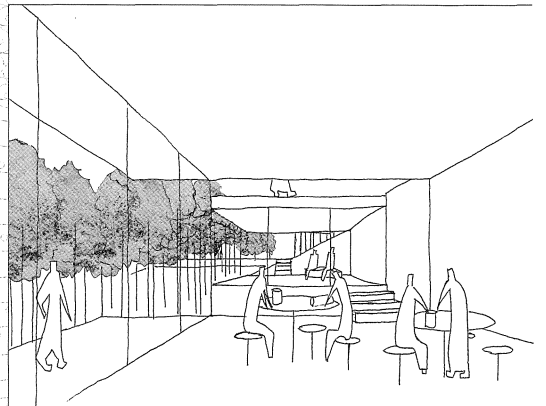
YEAR 2030



YEAR 2041



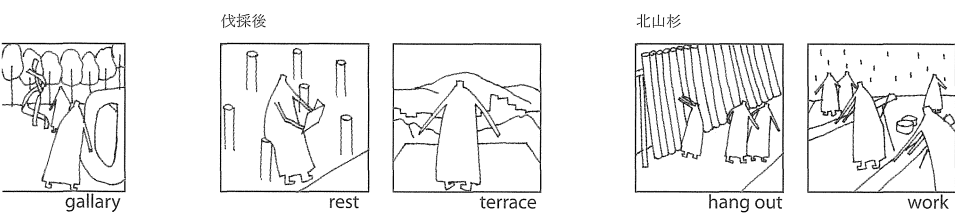
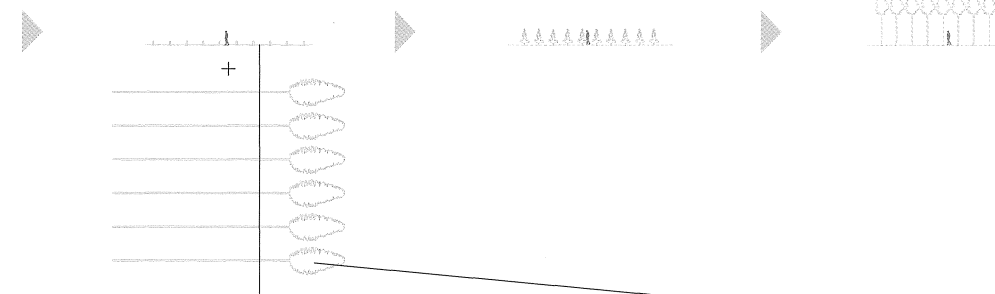
Plan 1/800



2032

2036

2042



伐採後

北山杉

gallery

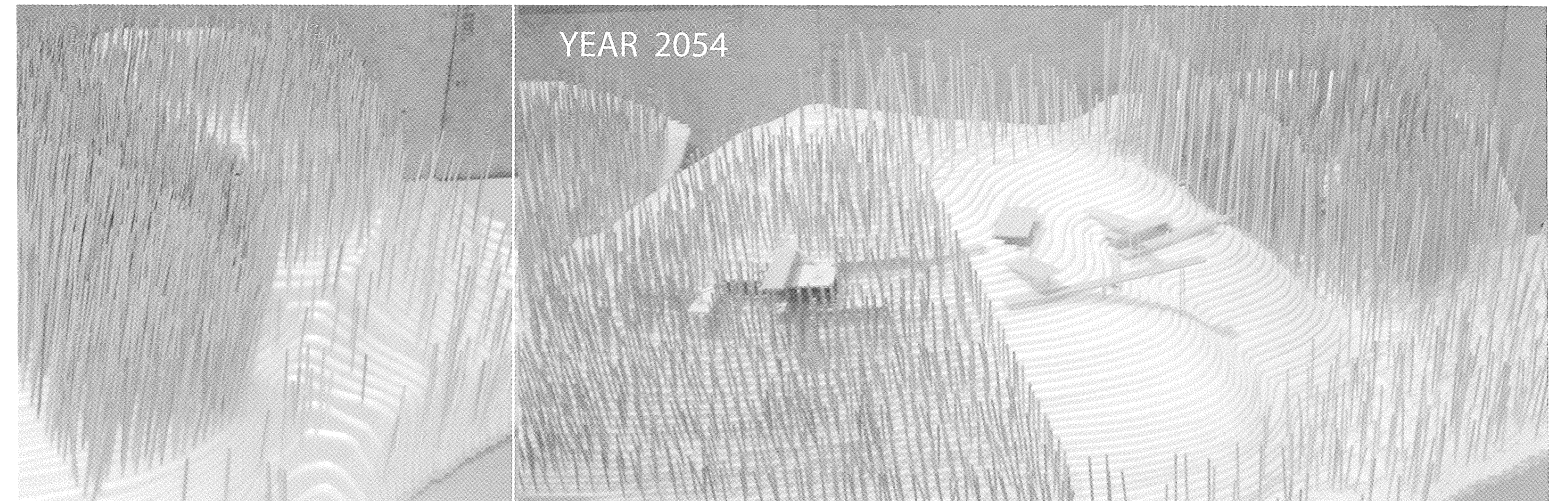
rest

terrace

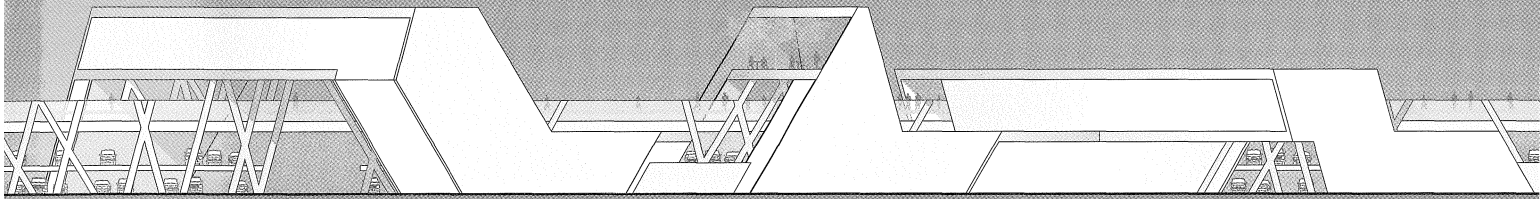
hang out

work

YEAR 2054



新しい交通の結節点としての二条駅



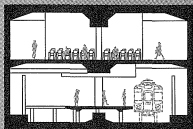
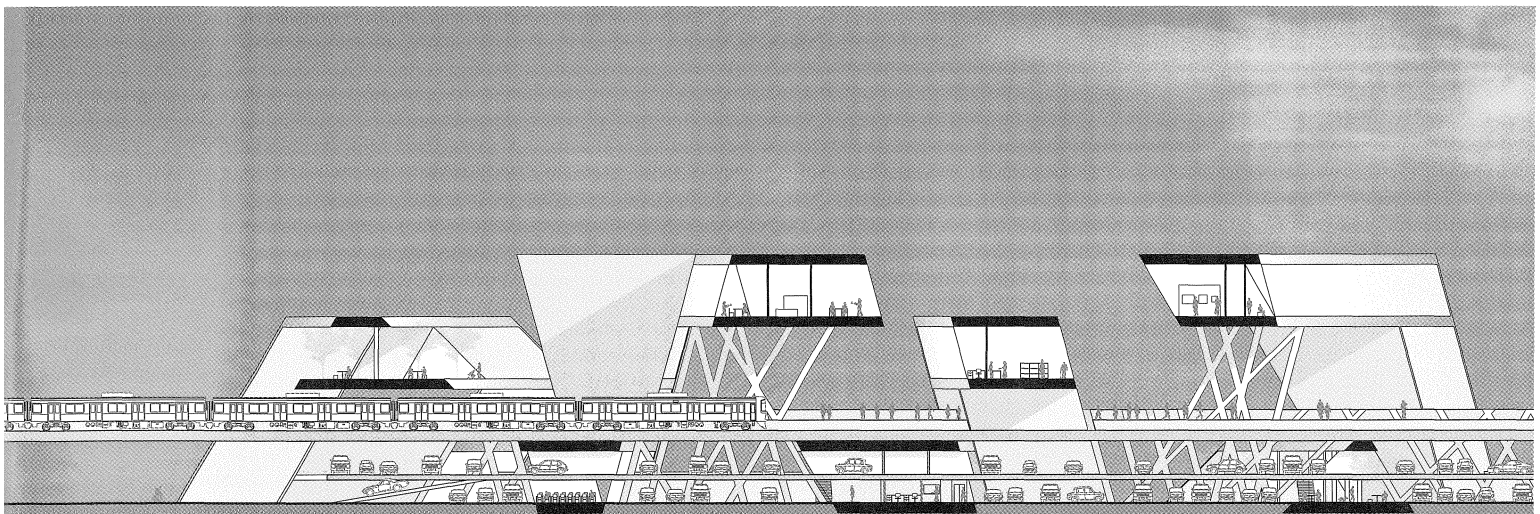
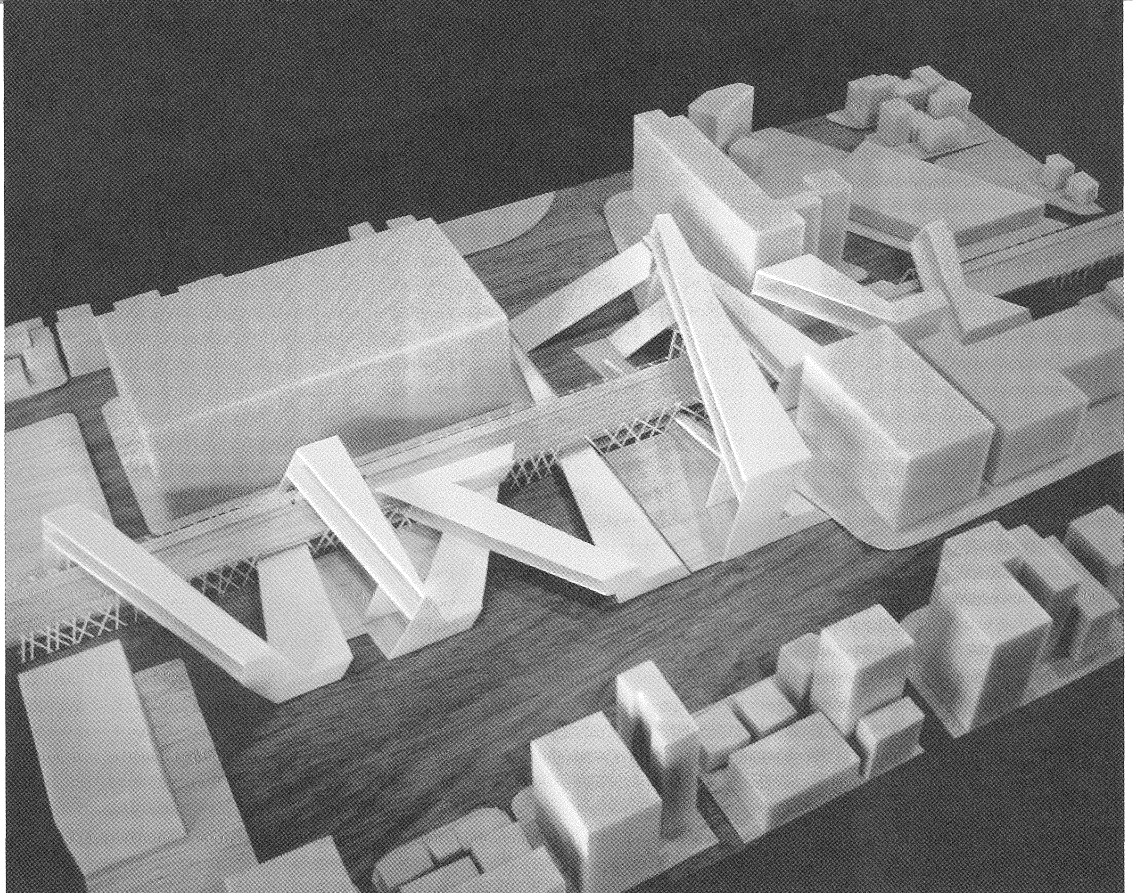
JR山陰線及び京都市営地下鉄東西線二条駅の改修計画。

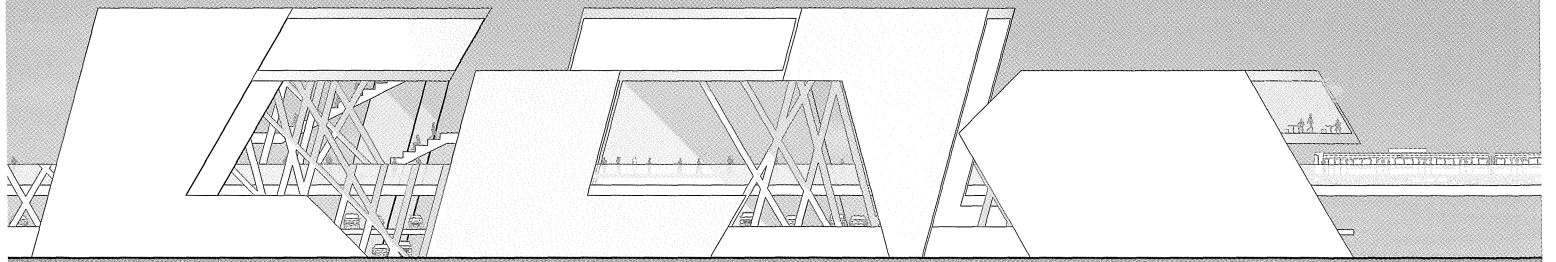
近年、京都市中心部の自動車交通の多さは深刻な問題となっており、市は様々な対策を講じている。そこで、市中心部の周縁部に位置するこの駅にも新たな機能が求められるべきだ。鉄道やバスなど公共交通機関の結節点だけではなく、自動車と公共交通機関との結節点としての駅、つまり、パークアンドライド。

高架の下を駐車場として“車の壁”をつくる。そして、チューブがその車の壁と駅のホームを巻き込む。チューブには、文化・商業・自然のプログラム。

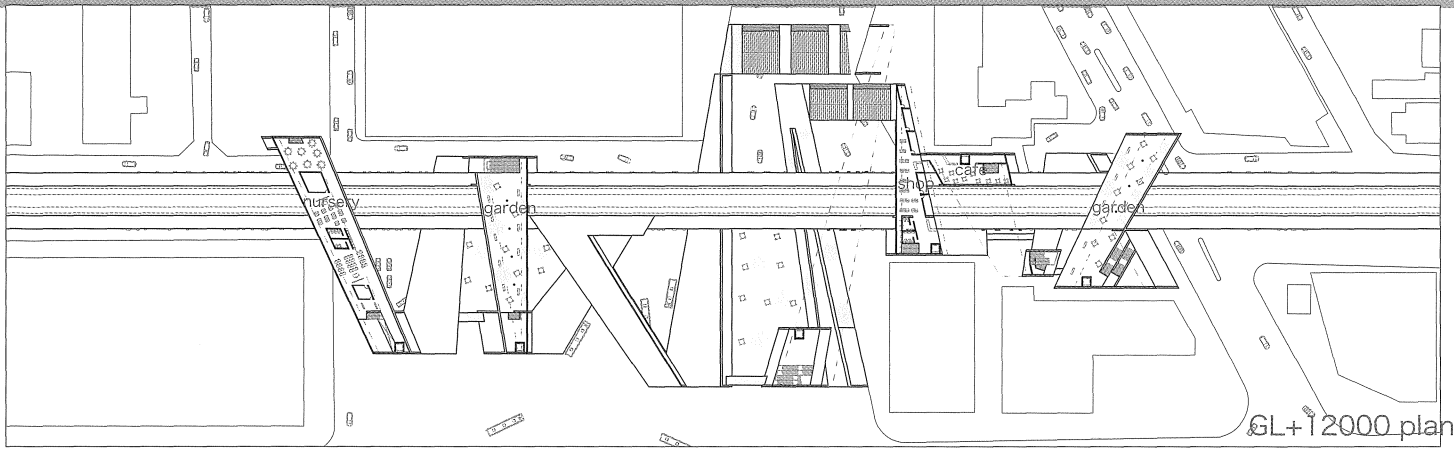
新しい交通の結節点は、ただ交通を結びつけるのではなく日々そこを利用する人々と様々な体験を結びつける。

二条駅だけでなく他の山陰線の駅も新しい交通の結節点となることで、駅だけでなく、京都市中心部にも幸せな環境がうまれるだろう。

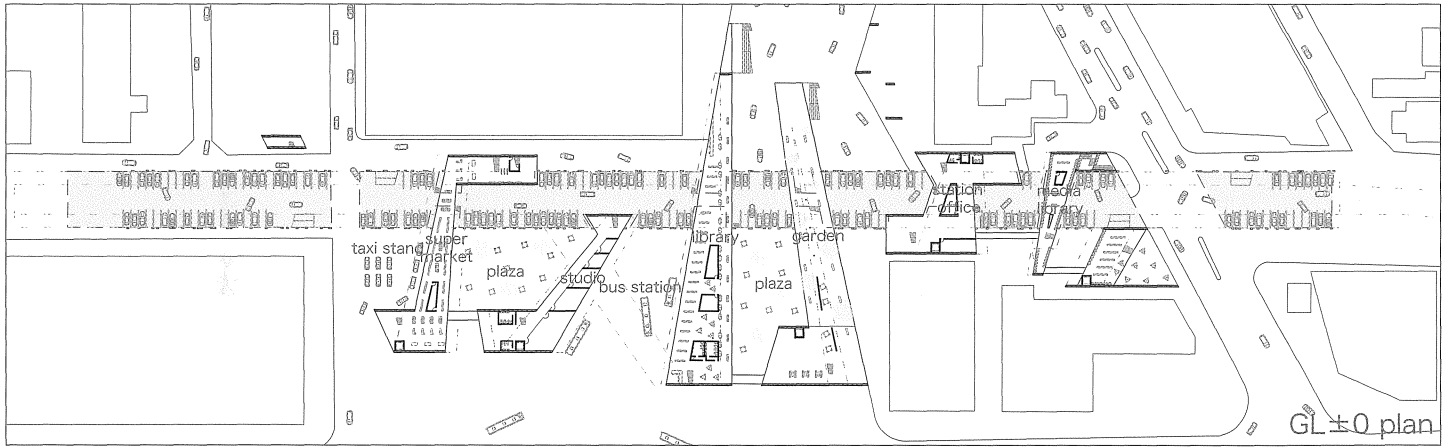




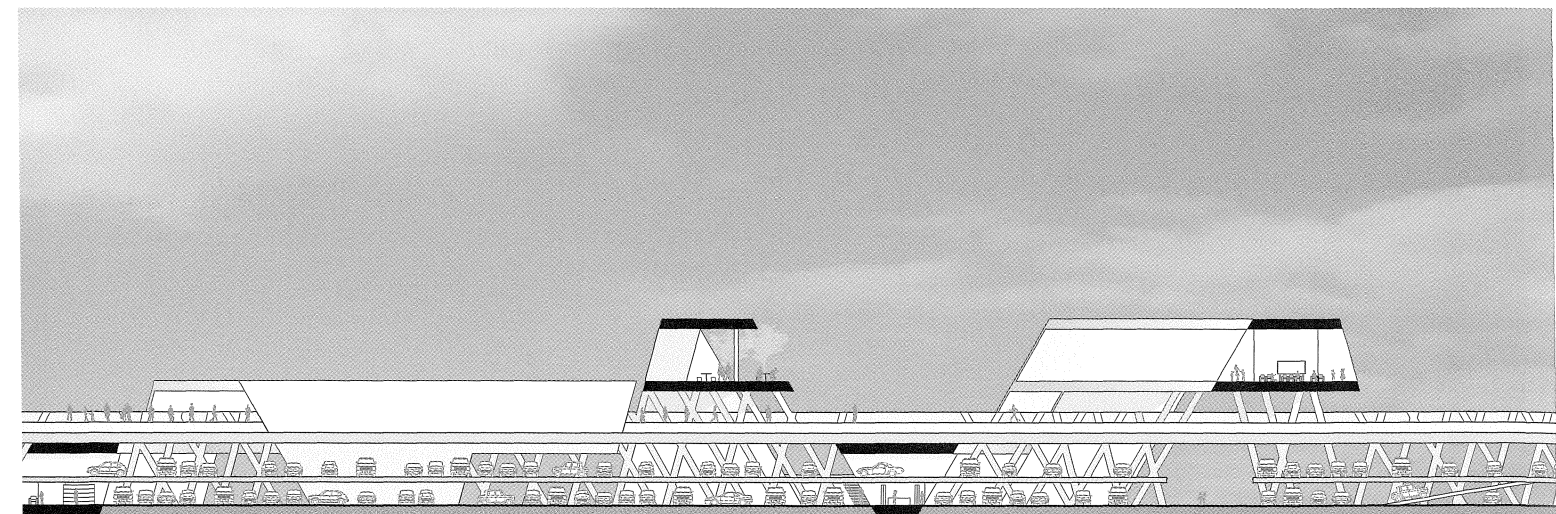
elevation



GL+1 2000 plan



GL±0 plan



longitudinal section

よく伸びた家

「ある男の家は、高く空へと伸びていた。
ある女の家は、それより少し低かった。」

男は家に図書館を持ち、女は植物園を持っていた。

またある青年の家は、
一つの部屋しかなく、いつまでも低いままだった。」

家はやわらかく伸びていってよいのではないだろうか。
都市と、人との関係で成立する住居の提案である。

かつて生活の場所は、「自分の家」であり、
ある枠組みで把握され得た。
自宅で肥料や野菜を作り、台所があった。
子供も自宅で産んだ。

しかし現在では、定型の「家」は存在しない。

本を大量に蓄積し、
図書館が要らない家もあれば、
家には何も無く、
食事や娯楽は全て外で済ます家もある。
病気は自宅で治す人もいるし、
病院で治すこともある。

つまり今、生活の場である「家」は、
人によって無限に変化している。
都市と人との関係において、
よく見るマンションや
戸建住宅の内部には、
無限の数の「家」が生まれているはずである。
しかし住居はいまだ柔軟でない。

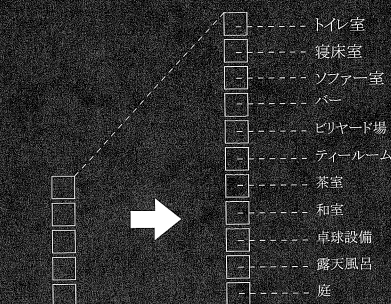
この家の住人は、家を伸ばして
都市を蓄積することで、
自分の「家」を形成していく。

住み始めたとき、この家は
最低限の機能しか持たない。
住人は都市で生活を支えている。
たとえば食事とか。

しかし次第に部屋を増築し、家を伸ばし、
都市機能を取り込んでいく。
都市から自立した家へと成長していく。

ある人の家は、高く高く伸び、
その人の「都市」を全て内包するかもしれない。
別の人の家は、低いままで、
その人には外の都市が家のような存在かもしれない。
現在の定型化された「家」ではなく、
それぞれに異なった「家」が生まれる。

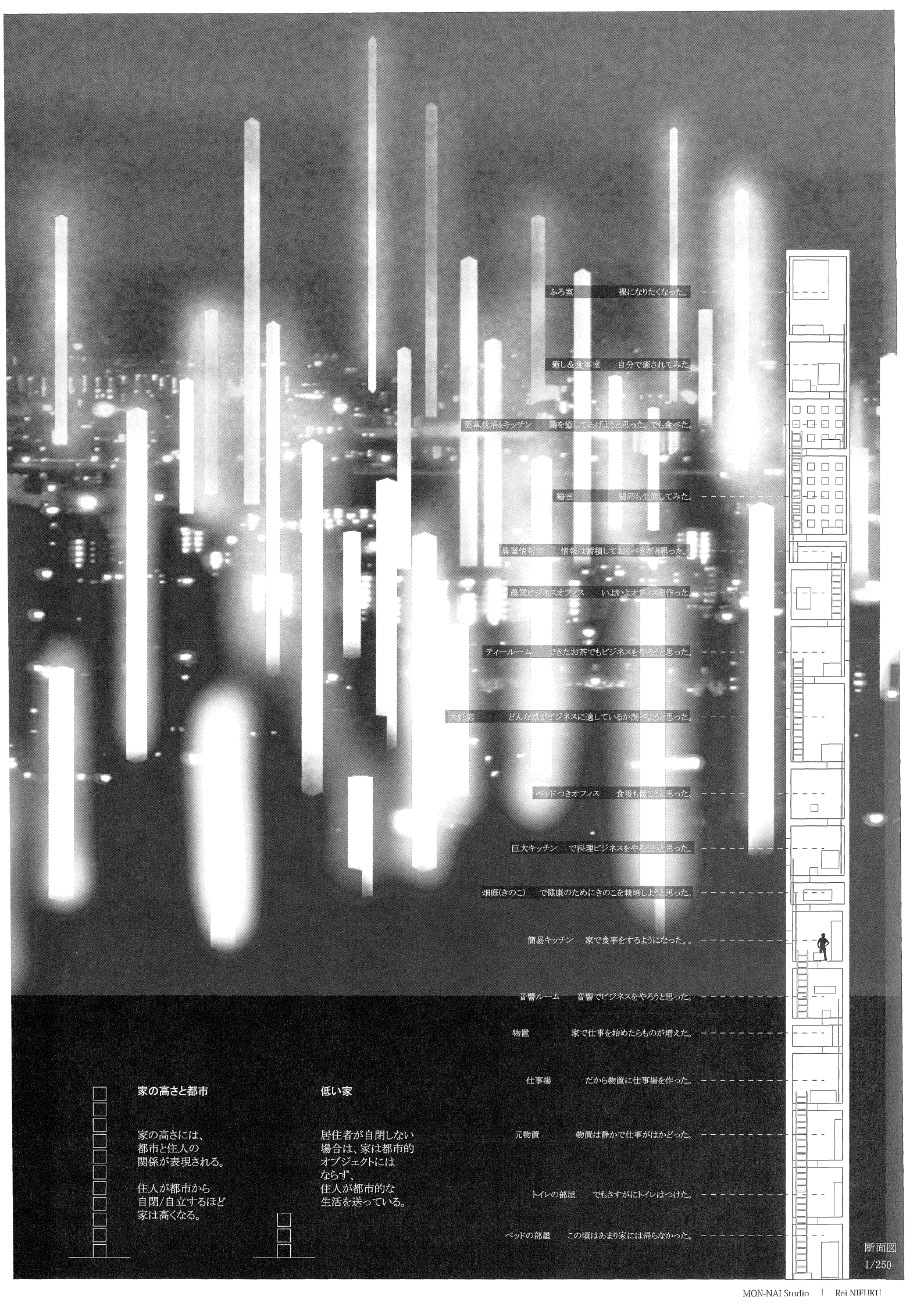
家はほんとはもっと自由な姿なのではないだろうか。
これは、一世帯のための都市住居の提案である。
あるいは未来の住居の予想である。



「都市」が家に蓄積される。

「住人の個人的都市」が、
住居に蓄積される。

都市で住人が接していたのは
住人にとっての「都市」であり、
それぞれの家に、
住人にとっての「都市」が
蓄積されていく。



ふろ室 裸になりたくなった。

癒し&食事室 自分で癒されてみた。

薬草栽培&キッチン 癒を癒してあげようと思った。でも食べた。

読書室 読書も生活してみた。

農業情報室 情報は蓄積しておくべきだと思った。

農業ビジネスオフィス いよいよオフィスを作った。

ティールーム できたお茶でもビジネスをやろうと思った。

本棚 どんないかがビジネスに適しているか調べてみた。

ベッドつきオフィス 食後も物こぎと思った。

巨大キッチン で料理ビジネスをやろうと思った。

畑(きのこ) で健康のためにきのこを栽培しようと思った。

簡易キッチン 家で食事をするようになった。

音響ルーム 音響でビジネスをやろうと思った。

物置 家で仕事を始めたものが増えた。

仕事場 だから物置に仕事場を作った。

元物置 物置は静かで仕事がはかどった。

トイレの部屋 でもさすがにトイレはつけた。

ベッドの部屋 この頃はあまり家には帰らなかった。

家の高さ都市

家の高さには、都市と住人の関係が表現される。
住人が都市から自閉/自立するほど家は高くなる。

低い家

居住者が自閉しない場合は、家は都市的オブジェクトにはならず、住人が都市的な生活を送っている。

映画と建築へ竹山スタジオ
 編集という行為
 湖でなく川である。
 一冊の書物は湖。宇宙を創
 るようとしている。
 建築、映画は川。世界を展
 開しようとしている。
 移行の空間：ジャコメッ
 ティ
 なにかとなにかをつなぐ。
 なにかとなにかを切る。
 モンタージュ。
 その切断の継ぎ目、あるいはそこ
 に生まれる余白に、新たな意味が
 発生する。
 断片を拾い集めるのではなく、流
 れの中の編集行為。
 コンスタレーションでなく、スト
 リーム。
 プロットは単純なほうがよく、
 デテールは複雑なほうがいい。
 映画と建築は同じ。小説も同じ。
 そこから、「外に出る」、感じ。
 現実との接点を持つ。
 現実との交差点を持つ。

語りかける建築へ高松スタジオ
 そこにいて、人を歌
 声で包むような建築
 ただただ人を祝福するよ
 うな建築
 その美を愛でつつも、いつ
 のまにかその存在が人を愛
 するような建築
 そんな建築があるように、
 おそらく、語りかけるよ
 うな建築がある。
 それがなにを語るかは、人がその
 建築になにを語りかけるかとい
 うことと決して無関係でないに
 して、大いに想像力の翼を広げ、
 以下の如き建築を構想せよ。
 まるで独白するような建築
 まるでつぶやくような建築
 まるでささやくような建築
 まるで告げるような建築
 まるで表明するような建築
 まるで宣言するような建築 …

時間の中の風景と建築へ宗本スタジオ
 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
 考えるとき、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。

都市と建築へ門内スタジオ
 21世紀を迎えて、大量生
 産・大量消費を基調とした
 デザインが行き詰まり、環
 境や社会の制約条件などを
 考慮して、幅広い要求を質
 的に満足するデザインへの
 転換が求められている。そ
 こでは、デザインを「人間
 と環境との関係に変化をも
 たらす」営みとして理解し、個々
 の人工物のデザインにとどまらず、
 人工物相互の関係や人工物と環
 境・人間との関係に配慮すること
 により、豊かな環境・社会システ
 ムをデザインすることが求められ
 ている。
 都市の中の建築は、他の人工物や
 人間・環境とのネットワークを形
 成する結節点として存在する。こ
 のスタジオでは、「都市と建築」
 のダイナミックな関係に焦点を結
 び、京都という都市をフィールド
 として、ミクロな建築をデザイ
 ンすることによって、マクロな都
 市をデザインする可能性を探求し、
 「都市空間に魅力的な場所と風景
 を創発する新しいタイプの建築
 (の集合)」のデザインを探求する。