

学部の4回生は毎年「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.

TAKEYAMA STUDIO

"MUSEUM FOR 'LEARNING'"

Eri KUNIMATSU

Hiroki KURODA

TAKAMATSU STUDIO

"BEYOND ARCHITECTURE"

Kazuya UEZONO

Miyuki CHIBA

Kengo MANDOKORO

MUNEMOTO STUDIO

"SCENARY AND ARCHITECTURE IN TIME"

Takashi IKEDA

Shiho EIKA

MON-NAI STUDIO

"CITY AND ARCHITECTURE"

Midori KUME

教室と教室の間の動線という機能しかない廊下に、遊び場のような機能を持たせる。  
そこから見える、学び場のようなすは、子供たちにどんな影響を及ぼすのか。

## 学びのプロセス

### レイヴとヴェンガーらの正統的周辺参加論

落語家の例

弟子  
掃除・師匠の世話など、落語とは関係のないところで、共同体における一定の役割を担う(周辺性)

観察・興味

兄弟子・師匠  
共同体の本質的活動を行い、重要な役割を担っている。(正統性)



### コミュニティ・オブ・プラクティス

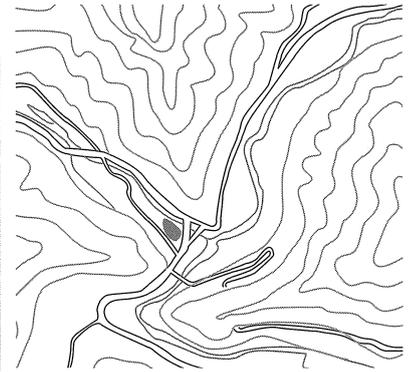
ある共同の事業を行う為の人々の集まりのことを指し、三つの活動から成り立っている。

相互の従事…共同体を成立させる為の活動

共同の事業…相互の従事から生まれる共同体の目標

共有された集積物…上記二つの活動により生成された記録や伝承物

その他、モンテッソーリ・ピアジェの教育学、教育系ワークショップの構造などを参照し、学びには以下のプロセスがあると考え、それを空間化することがスタジオの課題となった。



敷地は奈良県の山間の小学校

この地域は過疎化が進み、小学校の統廃合が繰り返され、全校生徒数が30人を下回るような小学校がほとんどである。

### 認知的・徒弟制

#### ブラウンとコリンズによる学びのプロセスの提唱

モデリング…模範の提示と目的の認識

コーチング…親方による個別指導

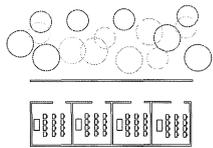
スキュフォーリング…独り立ちの為の足場作り

フェーディング…援助の減少と独り立ち

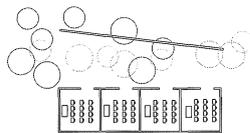
客観視、反省(言語化)

行為(共同体で行われる)

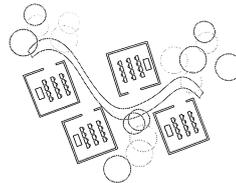
観察・興味



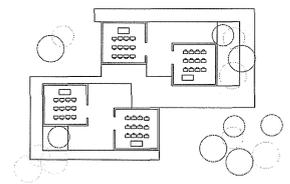
建築の中にあるのに、活動の外にある存在



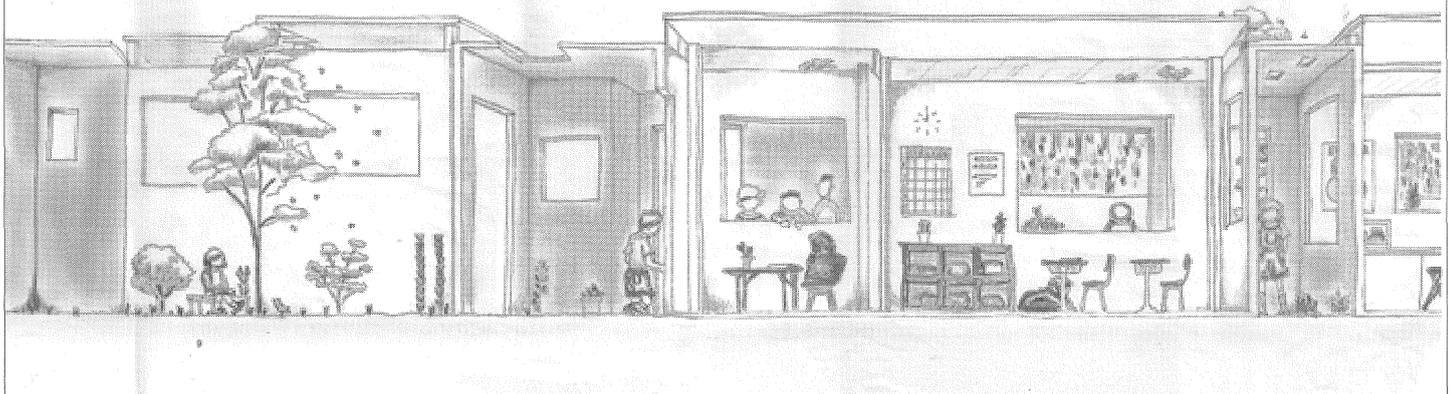
行為の場と、何の関係もなく  
建築から切り離して、外と捉える

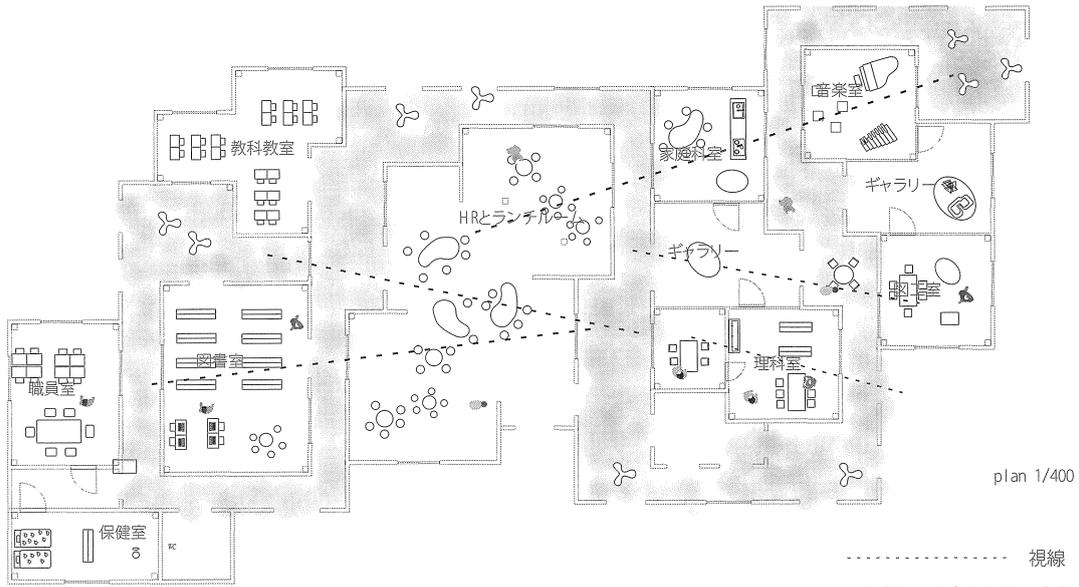


行為の場に近づけたり遠ざけたり。  
レイヴとヴェンガーが提唱する、行為への  
周辺参加に近い意味を持つ空間になる。

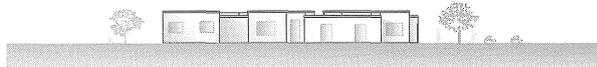
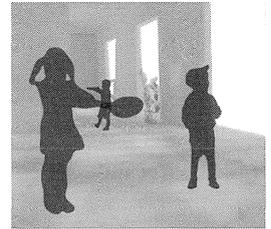
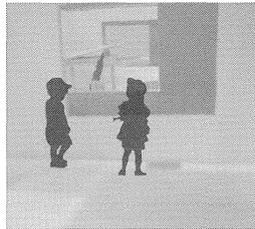
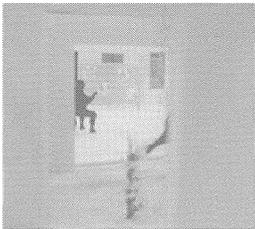


周辺参加の空間も、行為の場の  
空間配置によって決定つけられる。

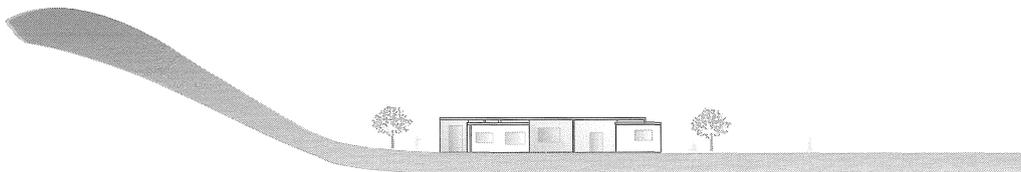




たくさんの大きな開口から、様々な  
学びの風景が重なって見える。

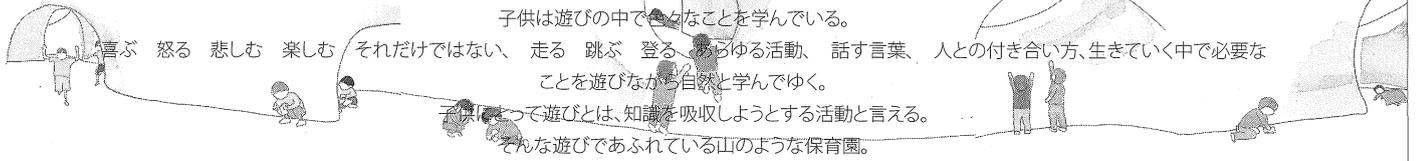


west elevation 1/800



north elevation 1/800

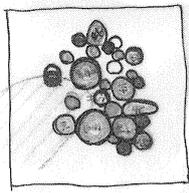




子供は遊びの中で色々なことを学んでいる。

それだけではない、走る 跳ぶ 登る、あらゆる活動、話す言葉、人との付き合い方、生きていく中で必要なことを遊びながら自然と学んでゆく。

子供にとって遊びとは、知識を吸収しようとする活動と言える。  
そんな遊びであふれている山のような保育園。

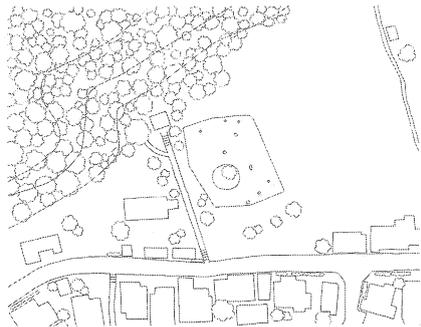


泡が積ってできる山。

一つの泡に一つの要素が詰まっている。  
泡が他の泡に触れるとき、何か新しいものが生まれる。  
ある人は、興味かもしれない  
またある人は、驚きかもしれない。  
何かに気づくかもしれない。

そこに新たな知識が生まれる可能性がある。

concept diagram

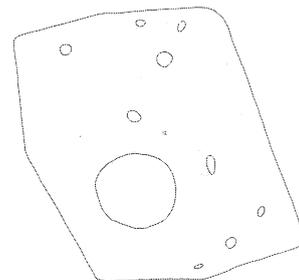
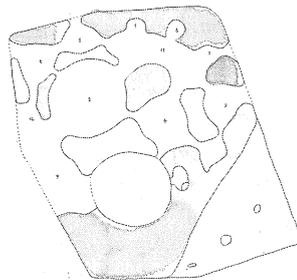
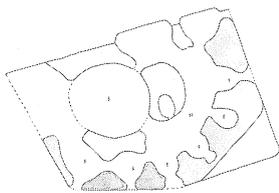


敷地は山の麓でなだらかな斜面になっている。

後ろには自然が残されている山が横たわっていて  
横には畑が広がっていて  
前には家が並んで、街を作っている。

子供たちは気軽に自然に触れ合うことができる。  
横にある畑で何か積んでくるかもしれないし、  
山に入って木の実なんかも見つけてくるかもしれない。  
あるいは、近所の人々と楽しく触れ合うかもしれない。

site 1/3000



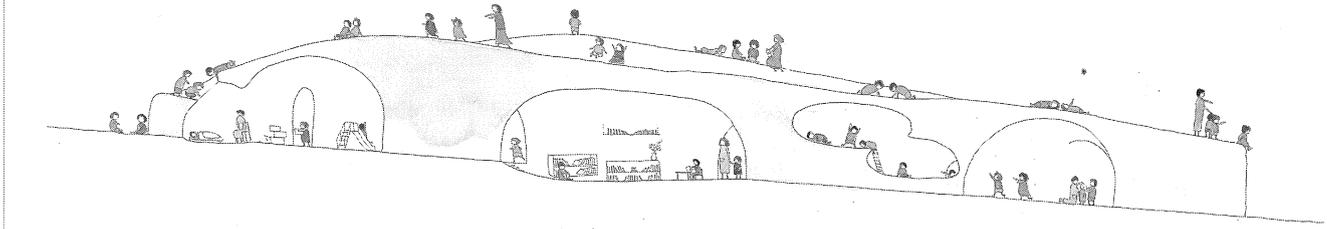
- 1 保育室
- 2 多目的室
- 3 広場
- 4 図書室
- 5 アルコーブ
- 6 職員室
- 7 保健室
- 8 給食室
- 9 入口
- 10 カフェ
- 11 山の広場

+1500

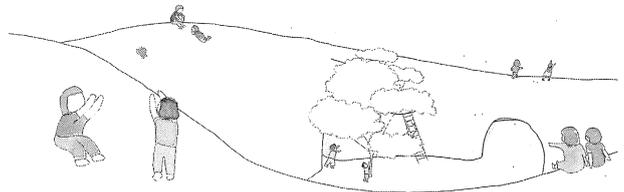
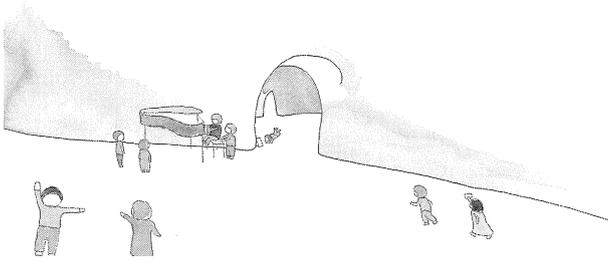
+3000

+6000

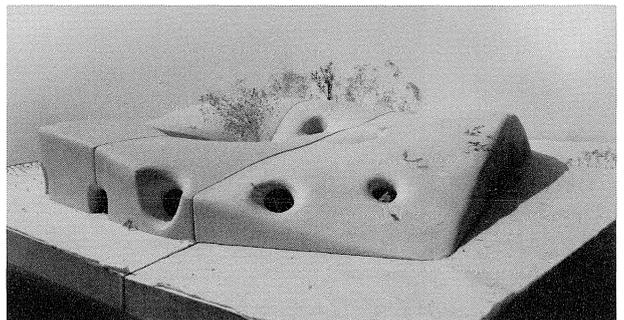
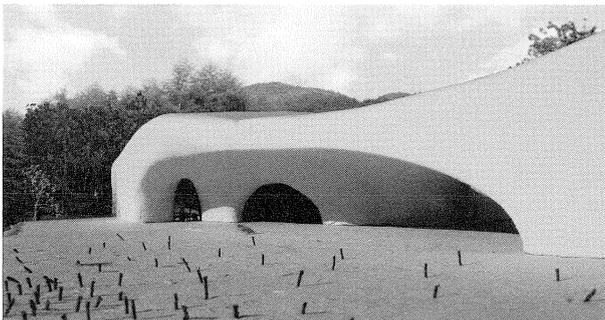
plan 1/1000



section 1/250



inside perspective

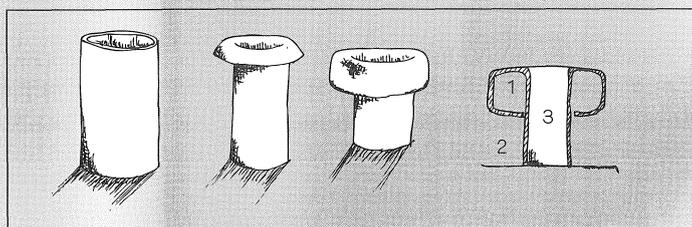


outside perspective

それは街にかかる「葉」が「蔭」か。  
 京都伏見。生命誕生の場「産婦人科」と幼少期を過ごす「保育所」の融合施設。  
 病院と本来閉ざされるべき「産婦人科」と開かれるべき「保育所」。この二項対立する条件が融合する。  
 Childhood[子供時代]+eden[楽園]すなわちChildhooden。  
 そこは子供たちが子供時代を謳歌する楽園。



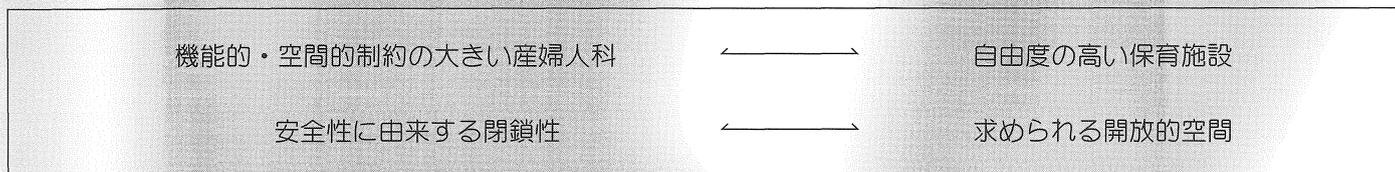
“表現する建築”



筒をめくり返すと、三つの空間が生まれる。

- 1：めくり返された部分で包まれた空間
- 2：めくり返された部分と地面との間の空間
- 3：もともと筒の内部であった空間

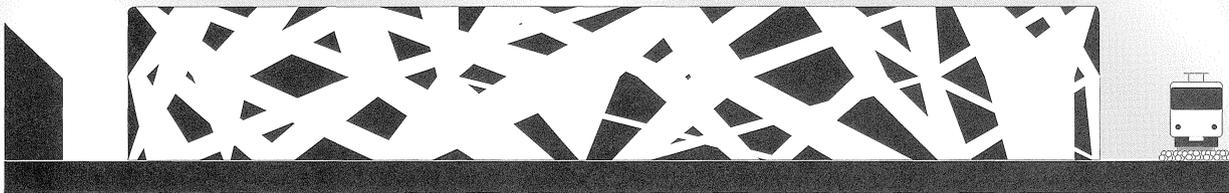
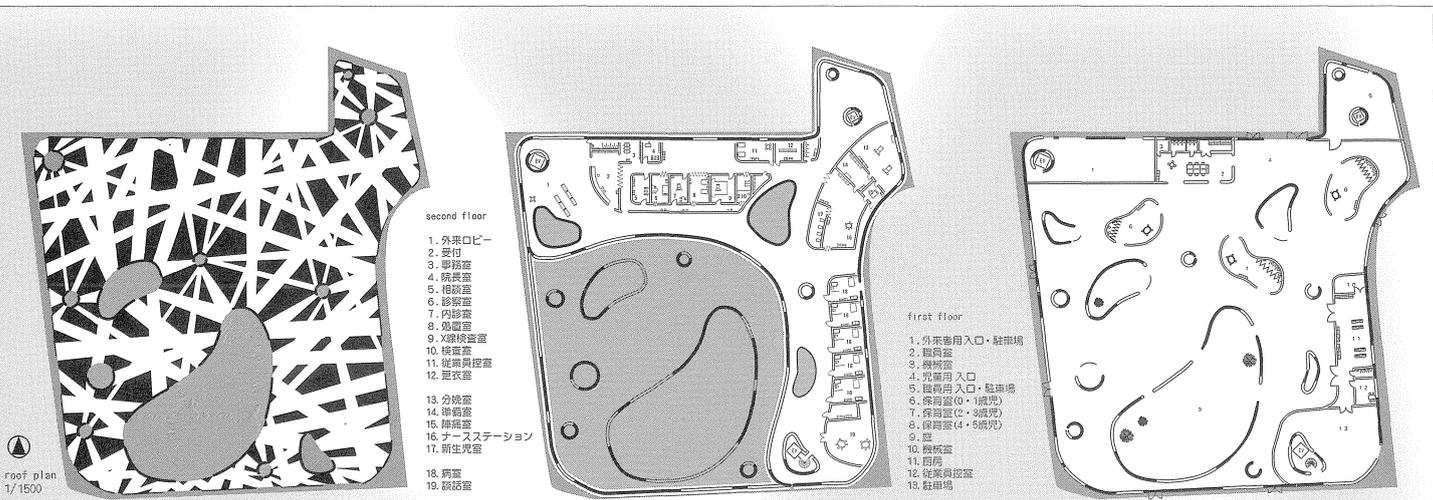
これにより、機能的・空間的な制約に十分応えうる1と、自由度の高い2という空間が得られる。  
 更に、3によって1・2は分けられつつも光や音・その雰囲気や様子を互いに伝え合うことができる。  
 こうして“Childhooden”は相成れぬ二つの性格を一身に受け入れることができる。



これまで、建築について考えてきた。ところが建築について考え始めると、いつしか思考は「存在」へと向かっていった。自己という存在、世界という存在、建築という存在。その時、私の思考は、今この私という人間全として、この眼前に広がる世界から何を読み取り、何を、どのような形で、どのような思いでもって記述するのか、というような思考へと変わっていった。それは、私とは世界とその記述されたものとの間にある機関であり関数であるという態度へ誘った。

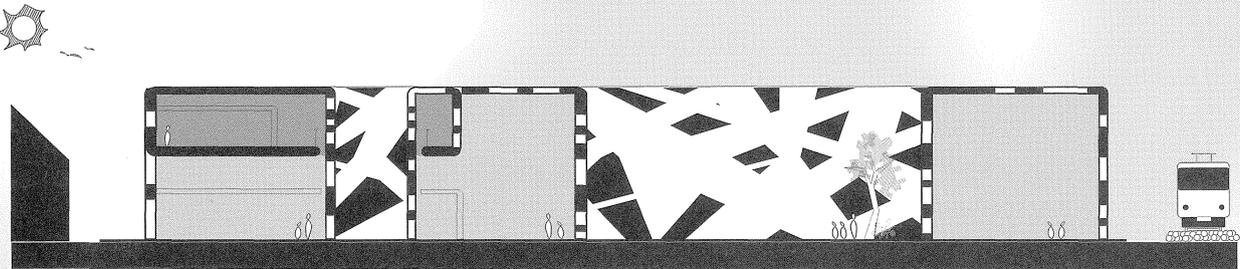
そこで観たものは、一つの迷いであった。建築とは表現されるものか、それとも表現の中に建築があるのか。私は建築を表現していなかったか？私がすべきことは、世界から何かを汲み取り、それを自己という名の関数にかけ、建築という形で記述していくことであるはずだ。建築を記述するのではなく、記述する行為が建築とならなければいけないのではないのか？以後、これは私の中で大きな問いの一つとなった。

さて、ここに、早紀の問いに答えを与える可能性がある。エクリチュールである。かのロラン・バルトは、その著作の中でエクリチュールについて言及している。その中で彼は、エクリチュールについて、ある言葉を引用しながら説明している。その言葉とは、[アンガー・ジュマン]。これはサルトルにも見られる言葉である。バルト曰くには、／



elevation 1/ 00

E ——— W  
5



section 1/ 00

E ——— W  
5

エクリチュールとは人間的な行動の選択であり、アンガーシュマンの場合、即ち、作者が積極的に社会・歴史に参加しようとし、はっきりとした社会的立場を取ることだとされている。勿論バルトは文学について言っているのだが、これに魅せられた私は建築のエクリチュールの側面なるものについて考えるようになる。

建築が、その設計者がアンガーシュマンの場合へと望むとはどういうことだろうか。それならば、どのような建築の在り方となるのだろうか。

その試みの一つとしてこの“Childhooden”を計画した。“Childhooden”は“Childhood”と“Eden”をかけた造語である。そこに込めた意味とは、“子供の樂園”。さらに、[-en]は接尾辞で[~になる]という用法がある。つまり、子供達はこの建築で過ごし、彼らの子供時代がここで展開する。そうして“子供の樂園”が社会に対し子供時代というものの何らかの示唆を与え始めた時、それはこの建築のエクリチュールの側面が最大に発揮された証となる。そして、そうやってこの建築が社会に関わって行くことこそ私のアンガーシュマンであろう。

これは、人の間で生命が誕生し、育まれるということ、その表現としての建築である。

敷地は京都・伏見。新旧様々なものが密集して立ち並び、鉄道や河川が交差しながら縦断している。そこに張られた罫、はたまた繭。それから得るイメージ、そのオーダーは、新たなる記号のための準備として用意され、新たに、「時代を駆けんとする子供達の生命力を育む」意味を指し始める。そしてその記号として機能するのが、この“Childhooden”である。ここは0歳～5歳までの子供が誕生し、育まれる場所。“Childhooden”には大きく分けて二つの機能がある。その二つとは産婦人科と保育所。ところが、この二つは相成れない機能である。一方は機能的・空間的に制限の大きい病院。他方は自由度の高い保育施設。この二項対立を乗り越えるために、私はめくり返された筒という概念を用いた。めくり返された筒は三つの性格の異なる空間を有する。一つはめくり返された部分で包まれた空間であり、ここを産婦人科の機能に充てた。二つはその下にできる自由度の高い空間で、ここは保育施設。最後は元の筒の内部であった空間で、この空間の存在によって両者の雰囲気や様子が伝わり融合する。

このように、建築が多層的な意味内容を喚起しエクリチュールとなれば、社会へとその建築存在の確固たるを表明しうる建築をこれからも私は目指す。

もしかしたら、美術館かもしれない。お店かも、劇場かもしれない。はたまた住宅かもしれない。

君はここで何をするの？

君はここに何を見るの？

京都 四条河原町

機能で埋めつくされた都市

時間は近年急激に加速している。

記憶に焼きついた店はいつのまにか消え、

かつての場所ですら定かではない。

かつて人が集い、市が立ち上がり、木陰で議論をしたような、何も

なかった広い場所のように、都市に空白を穿つ。

機能はその日その時間その感情に支配された各々が見る。

すべてが始まる場所、何も始まらない場所、

若しくはすべてが終わってしまった場所

原始の場所、どこにもない場所、または廃墟

全ての行動を包む器は、人の姿や生活を映し出すスクリーンであり、

記憶に焼きつくシーンを作り上げる壁のみで構成する。

Sequence に従い、水平・垂直に様々な厚さ、高さの壁を建築する。

交差部は低い壁が高い壁を貫通する。

人が入り、様々に使われたり、若しくは使われなかったりしながら、

壁には様々な跡が残ってゆく。

雨の跡。ポスターをはがしたときの日光の跡。

つたが生えては枯れた跡。落書きの跡。

割れて崩れ、また塗りこめた跡。

その跡は、いつかだれかの憧憬となる。

いろんな人や、季節や、時間が、

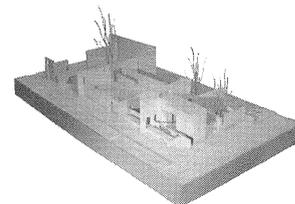
この建築を通り過ぎた跡が残ってゆく。

建築は、ゆっくりと古代からの時間軸の中で年老いる。

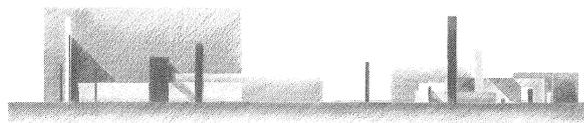
空と空の間に壁が立つ

壁の内側では世界が鼓動している

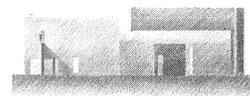
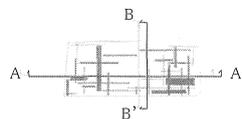
壁の内側では“世界”が何かを待っている



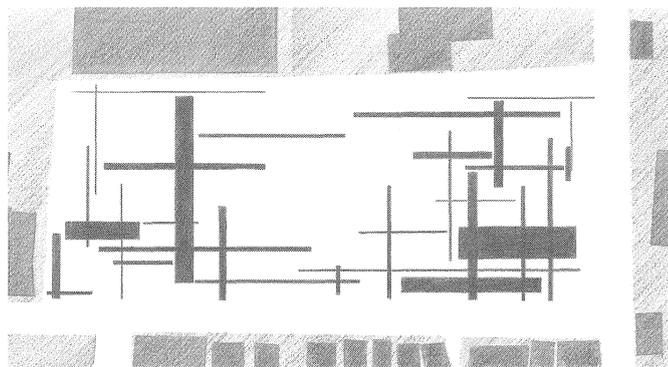
立断面図 1/1000



A-A' 立断面図 1/1000



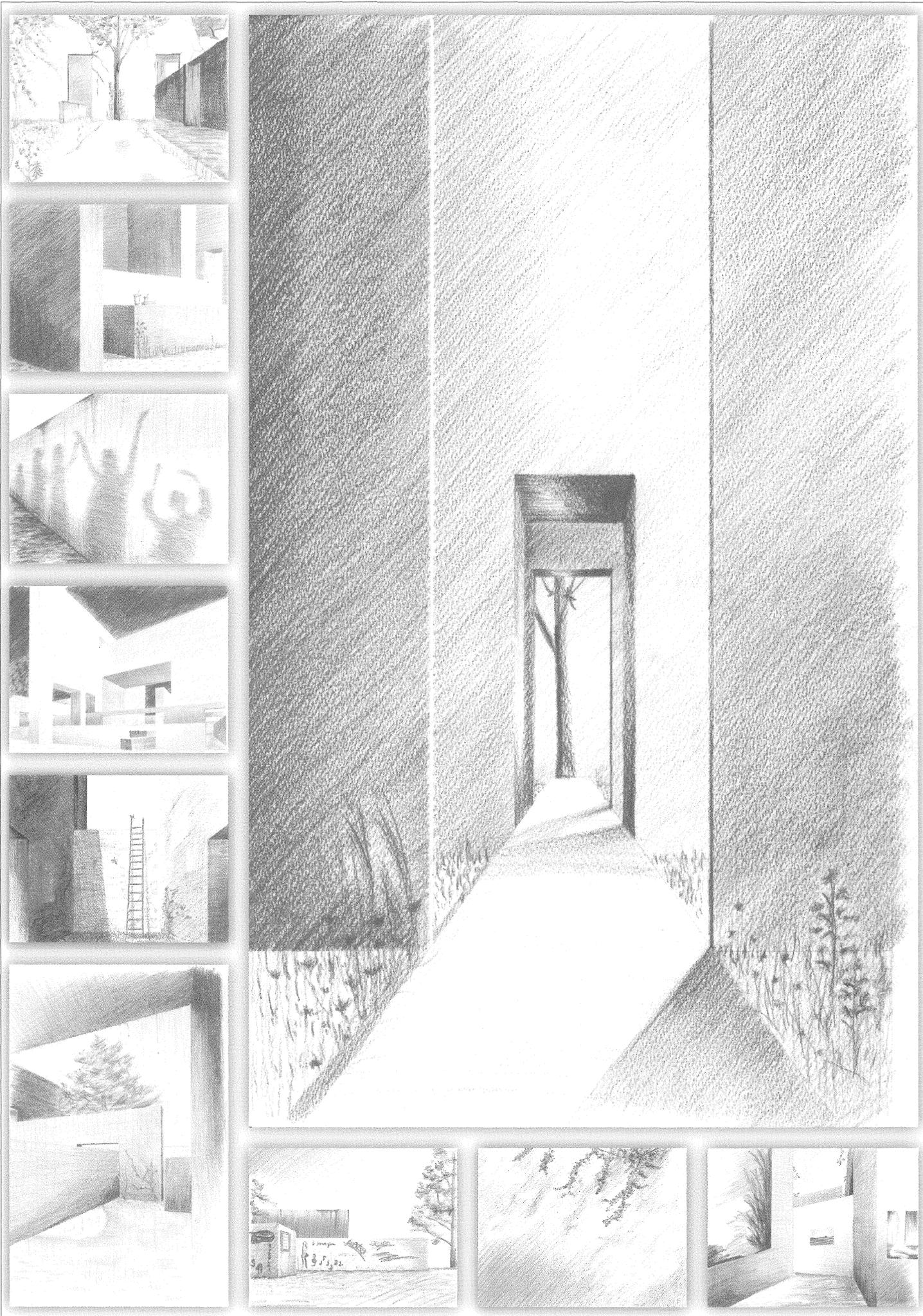
B-B' 立断面図 1/1000



平面図 1/1000 ㊦

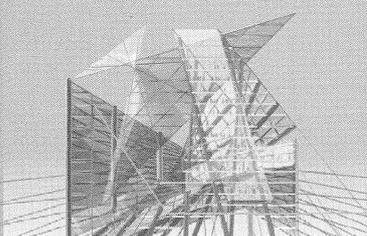
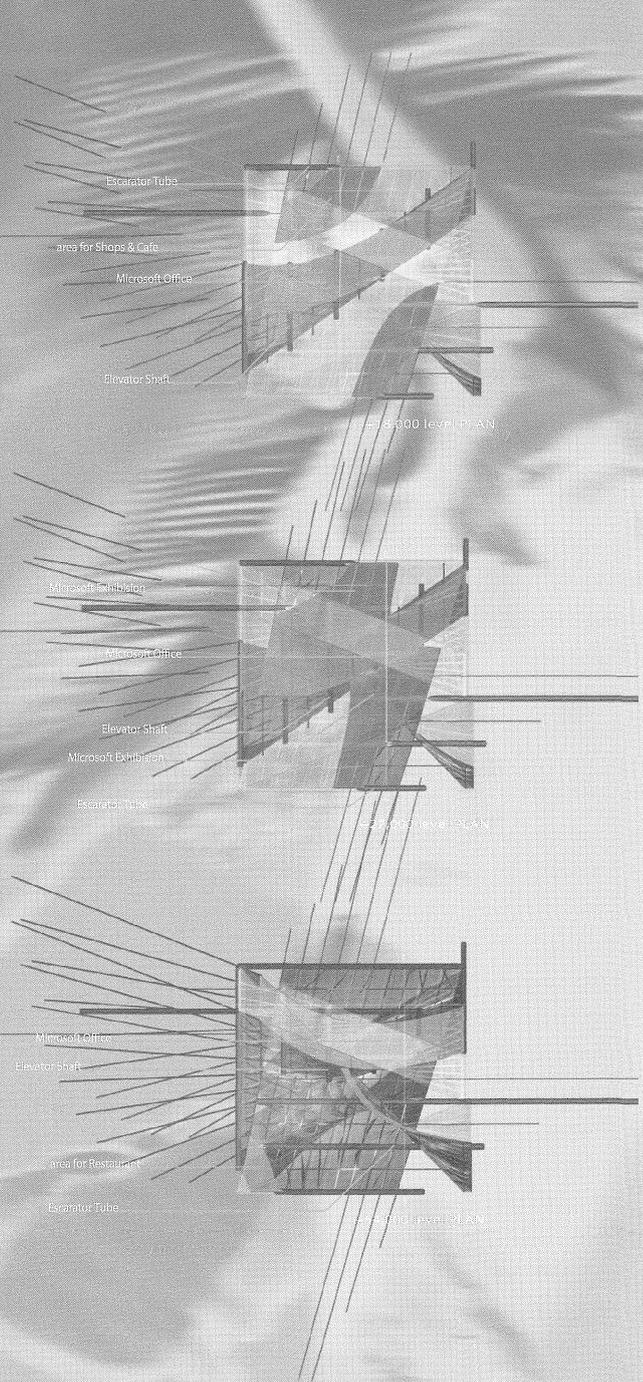
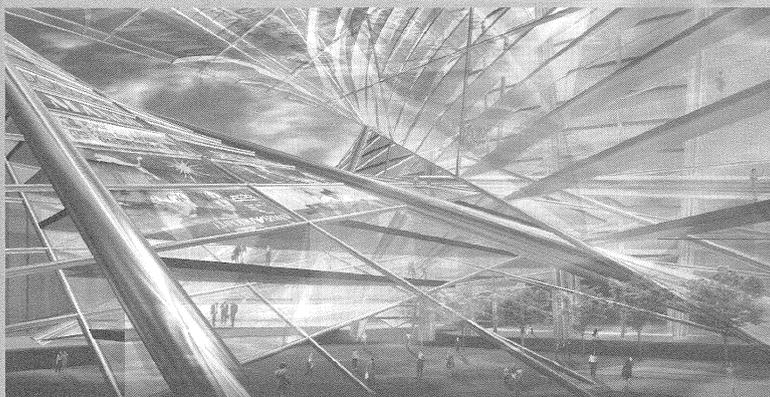
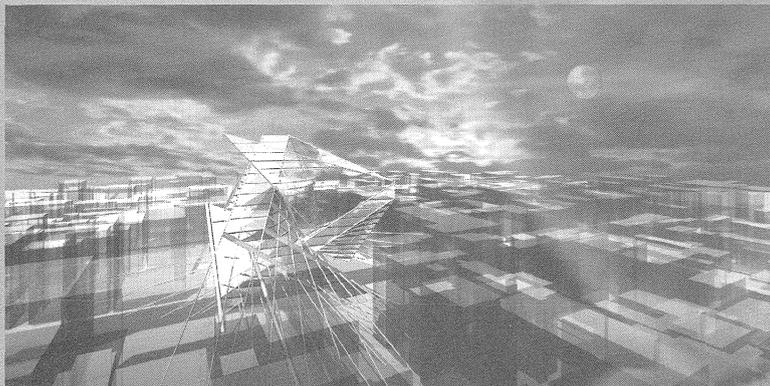
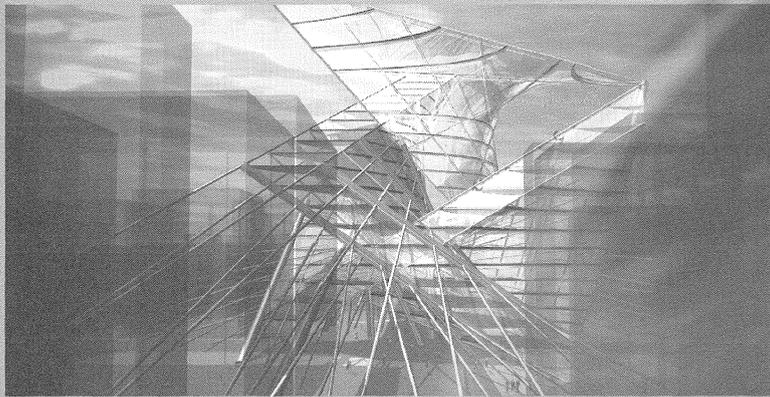


都市の中の空白 1/6000 ㊦



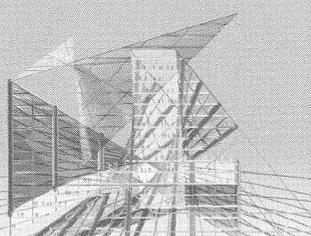


# URBAN RONDO



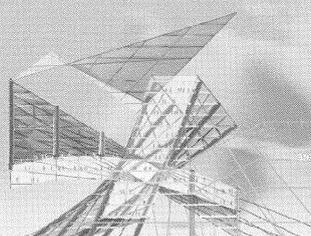
A-A' SECTION

Microsoft Office  
Elevator Shaft  
area for Restaurant



B-B' SECTION

Microsoft Office  
Microsoft Exhibition  
Elevator Shaft



C-C' SECTION

Microsoft Office  
area for Shops & Cafe  
Escalator Tube  
Elevator Shaft

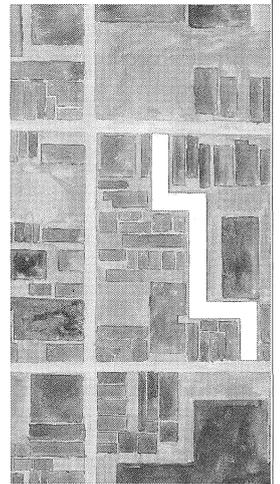
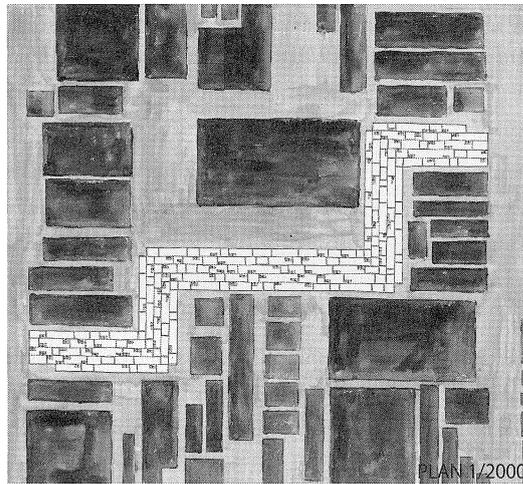
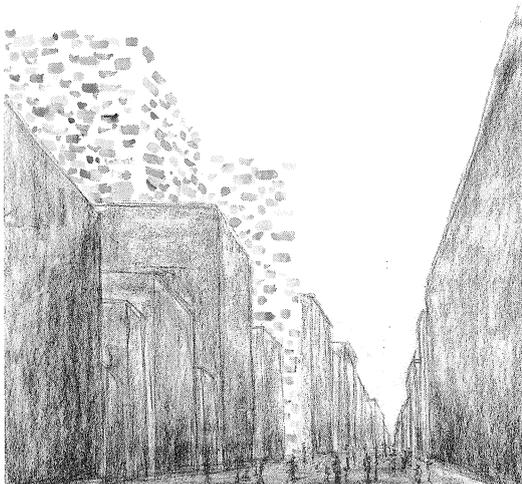
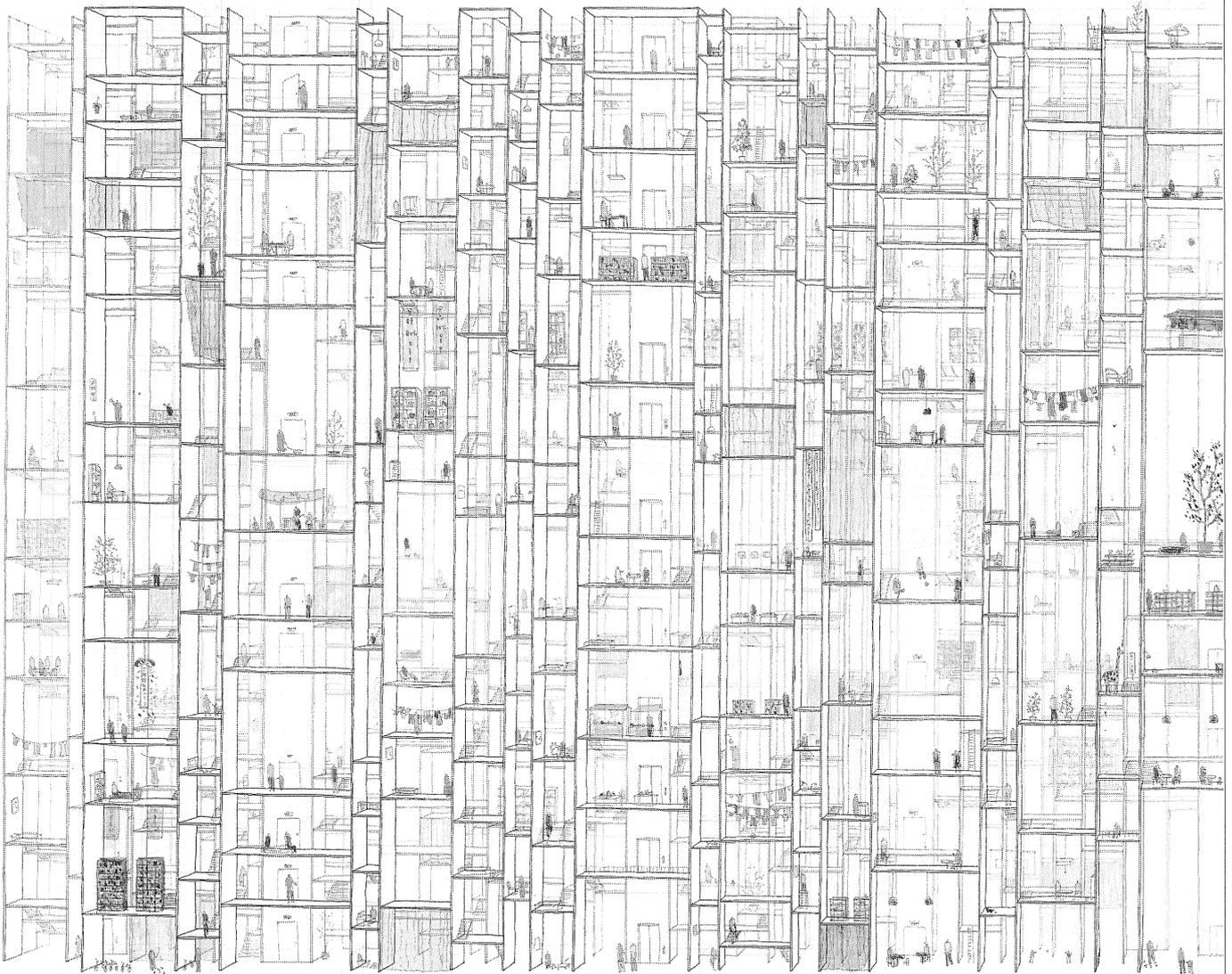
## URBAN RONDO 02

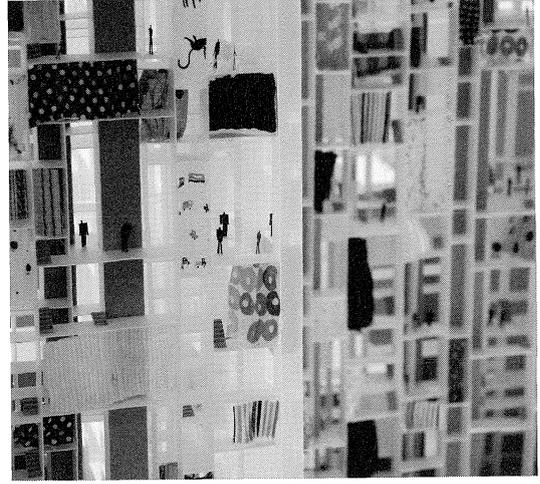
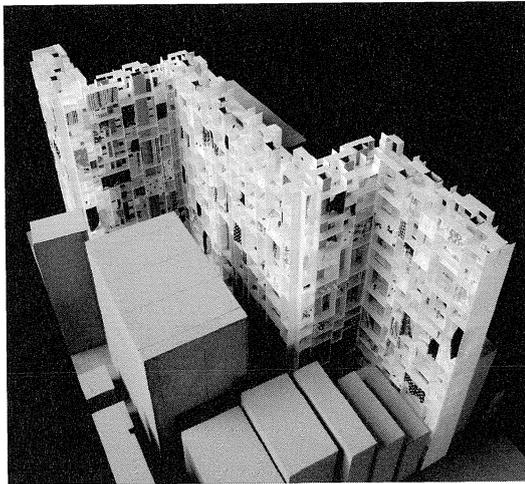
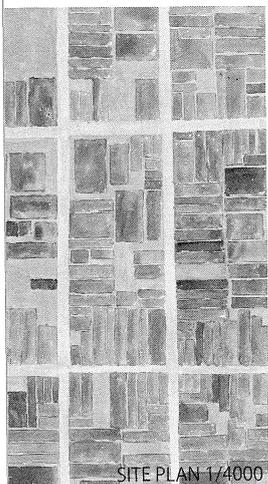
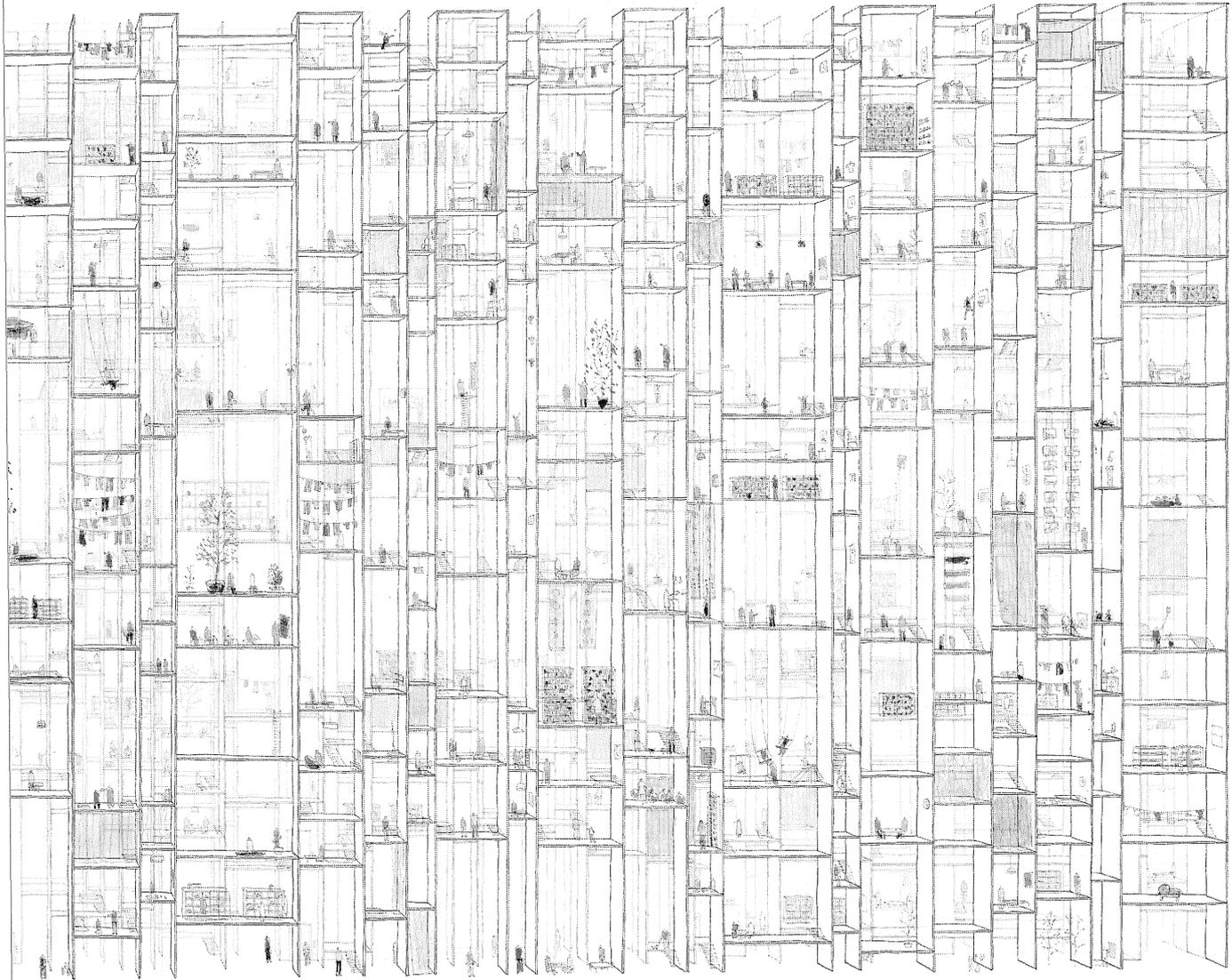
京都・錦市場のそばの集合住宅。

あみだくじの形をした鉄の骨組みが、5層重なってできている。

とても薄く作られたそれぞれの部屋は、少しずつ大きさを変えながらつながっていく。あるところは住宅になり、店になり、それがいつの間にか長い道になり、大きな広場になる。

長い時間の中で、あるいは短い時間の中で、うつり変わっていく生活の様子やにぎわいを街に映し出す、大きなスクリーンのような建築。





# 人間国境

世界地図と国境線、どちらが先にできたのか。地図に引かれた国境は、びたりと止まったまま動かない。まるでそれが平和の象徴かのように。ただ海の果てに隣国を想像するのみの私達は、国境の存在を線として知らない。しかし世界には実際に線として存在する国境がある。国境線は動かないのかもしれない。けれど、見上げると国境がまるで海岸線のように沸き立ちとどまらない。そんな国境線であれば少しは幸せになれないだろうか。メキシコの国境の街ティファナ、膨張を続けるこの街は止まった国境を動かす。



アメリカ合衆国とメキシコの国境。  
ここは世界で最も頻繁に横断される国境。  
国境の全長は 1915 マイル (3,111km)  
そのうちの 1/3 はリオグランデ川が国境をなし、残りは砂漠と山と平野を国境は横断する。  
そして平野や都心部では、約 700 マイル (1,130km) のフェンスが国境に建設されている。

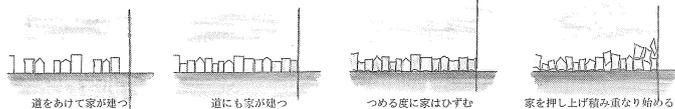
メキシコの国境の町、ティファナ。  
アメリカの豊かさを求めて、ここにはメキシコ申から、ヒト・モノ・カネが集まる。  
両国の生活水準の違いは、マキドローラなど経済産業を互いに発展させる一方で、  
多くの移住や不法入国、密輸を引き起こす。  
儲けるヒト、貧乏なヒト、捨てるヒト、捨てられたヒト、乞うヒト、助けるヒト、働くヒト、休養するヒト。  
ティファナは膨張し、国境の手前で不自然にとどまったまま動かない。

■ 国境の手前で緊張している街、その“緊張をとく”。  
—— 地面に根付き固まっていた家の緊張をとく。

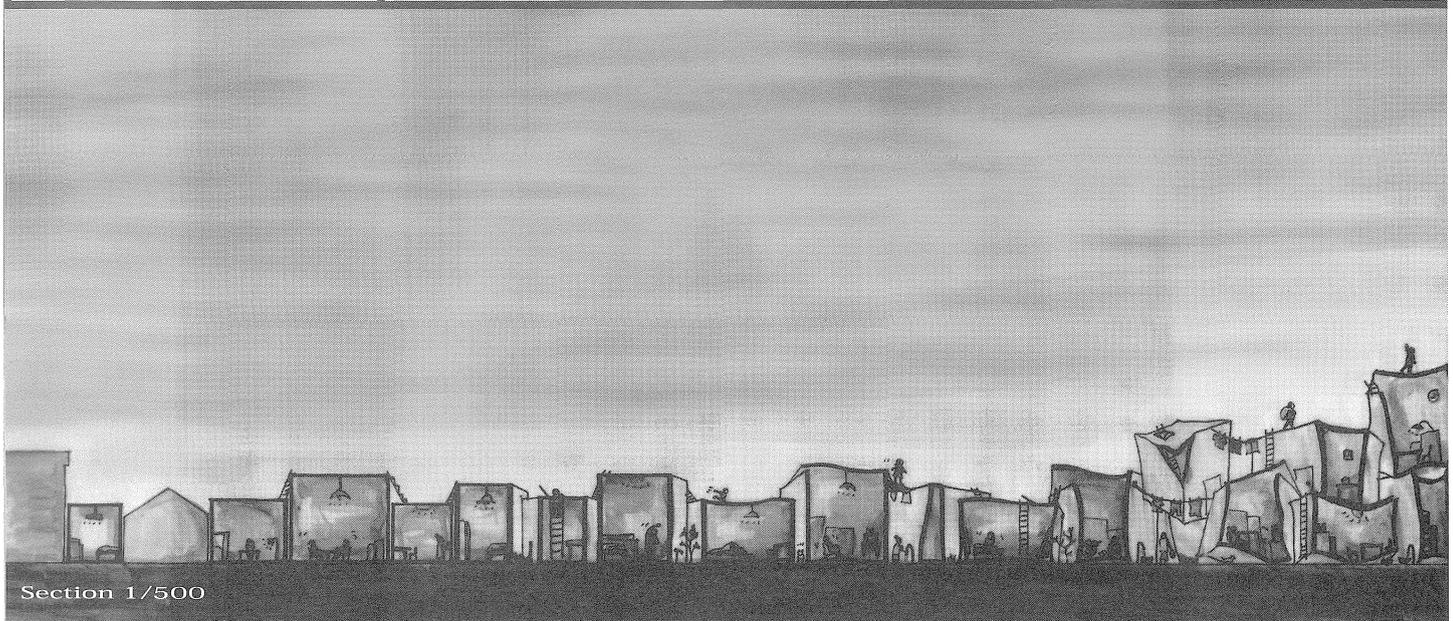


基礎のない家  
押しあいへしあい  
ひしゃげて、崩れて、分解していく

■ 膨張する街のエネルギーは開放され、街は“動く”。  
—— 緊張のとけた街は、膨張・圧迫・ひずみ・崩壊を繰り返し、やがて海岸線のように街の果てが表れる。

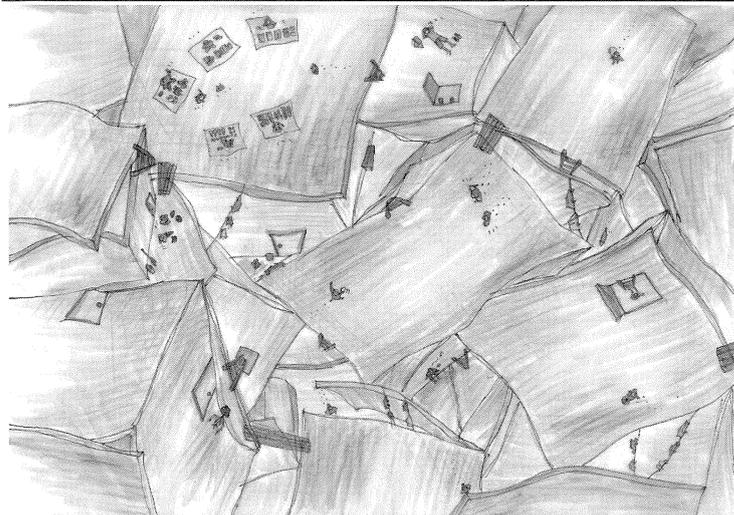
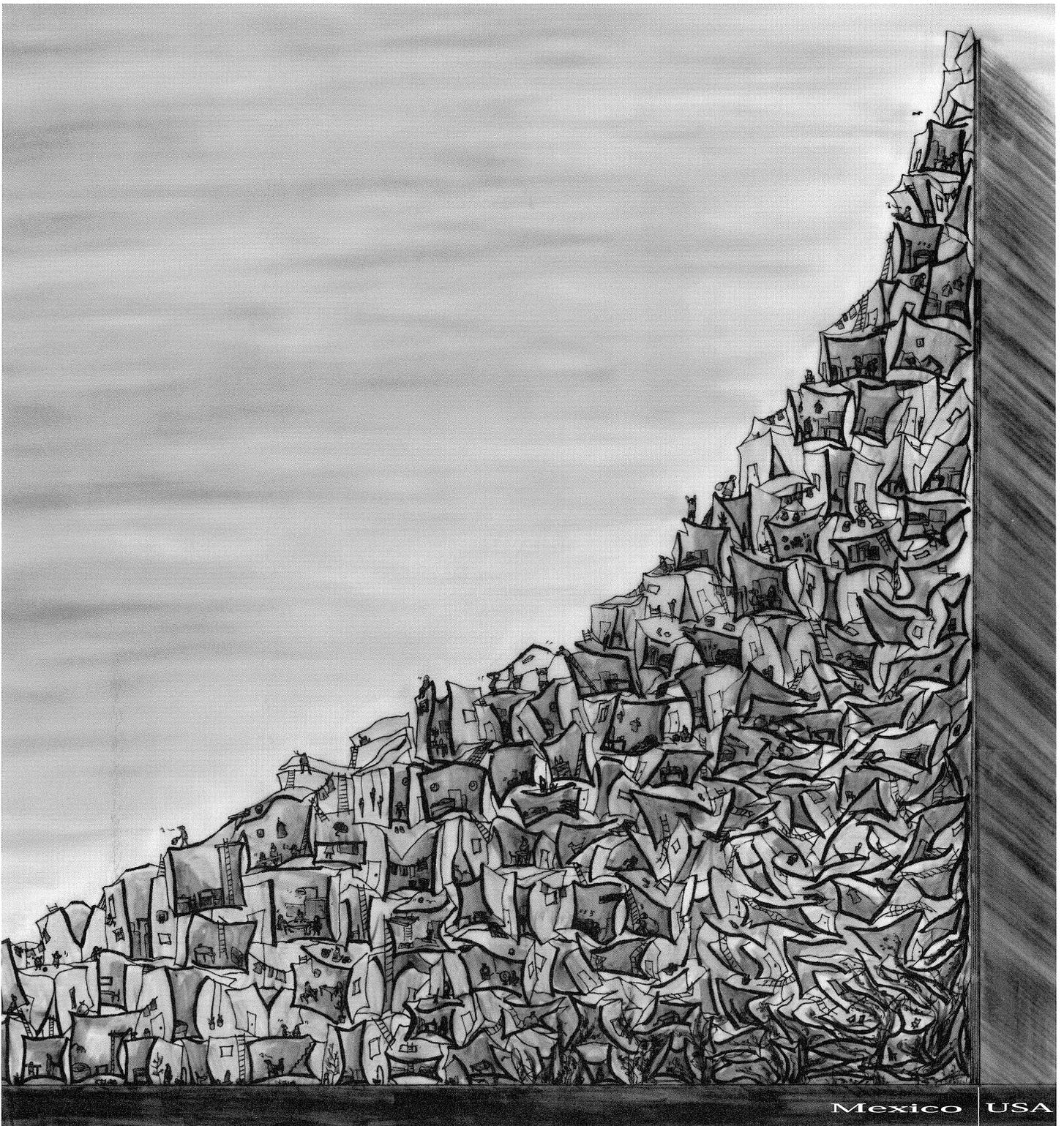


道をあけて家が建つ  
道にも家が建つ  
つめる度に家はひずむ  
家を押し上げ積み重なり始める  
家はひずみ、積み重なり、押しつぶし、そして崩れる  
街は地層となり、さらに膨張はつづく



Section 1/500

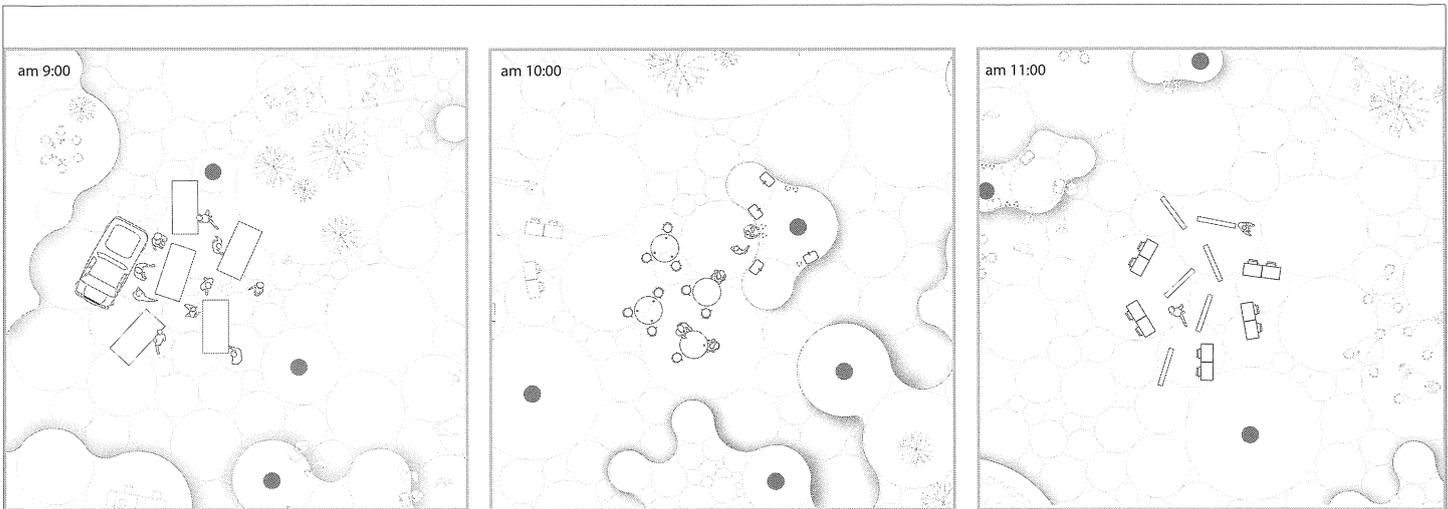




## キッチンのあるひろば

この広場にはたくさんのキッチンがあります。ここでは、料理の教室がひらかれていたり、近所の人たちが集まってお茶をしていたり、ちいさなカフェができたりします。まわりには本棚や食器などが置かれていたり、あいている場所で市場がひらかれたり、家具ぐらいの小さなパーティションで区切られています。時間によってそのパーティションが移動し、この広場はたくさんの表情をもっています。都市に住む人々がおりなす色とりどりの行いがこの広場をつくってゆきます。





am 9:00

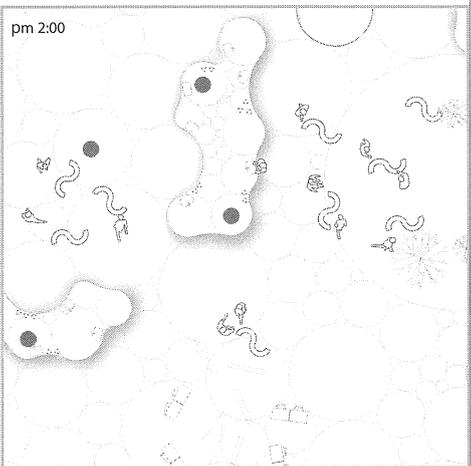
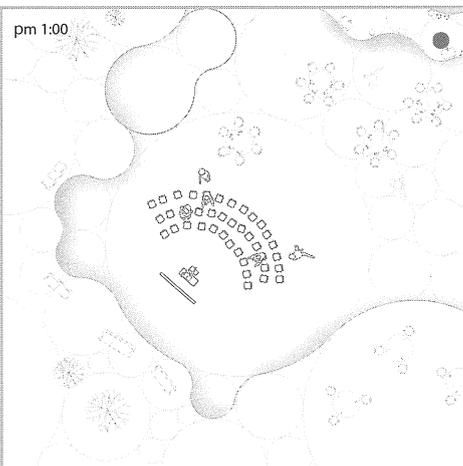
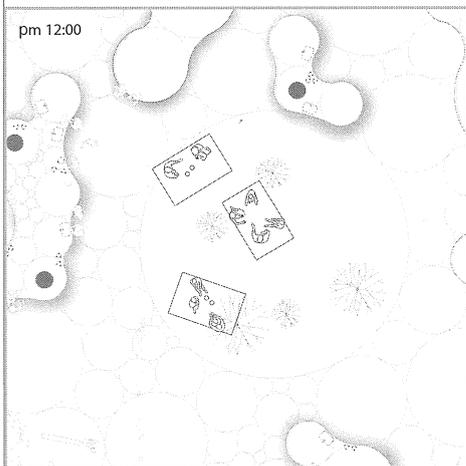
am 10:00

am 11:00

市場ができる

カフェに人がやってくる

レシピを探しに人がやってくる



pm 12:00

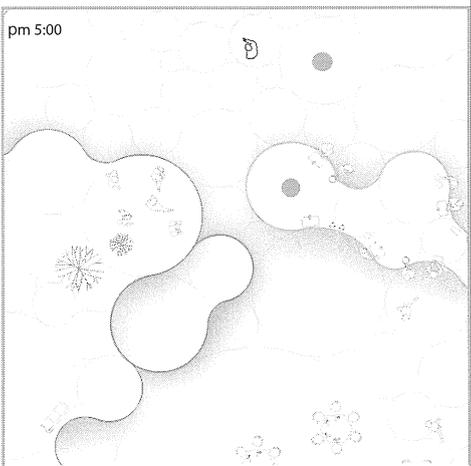
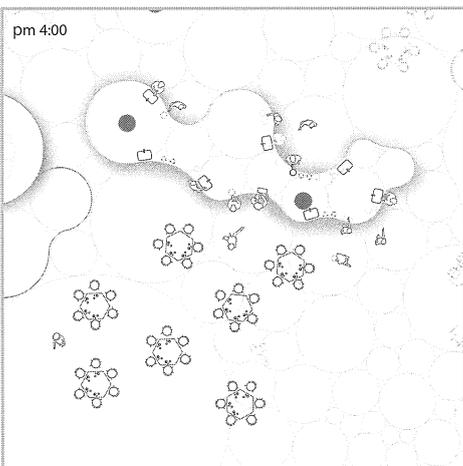
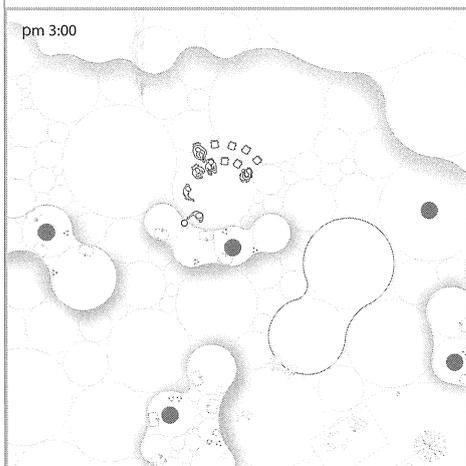
pm 1:00

pm 2:00

お弁当をもってくる

講演会がおこなわれる

展覧会の準備をする



pm 3:00

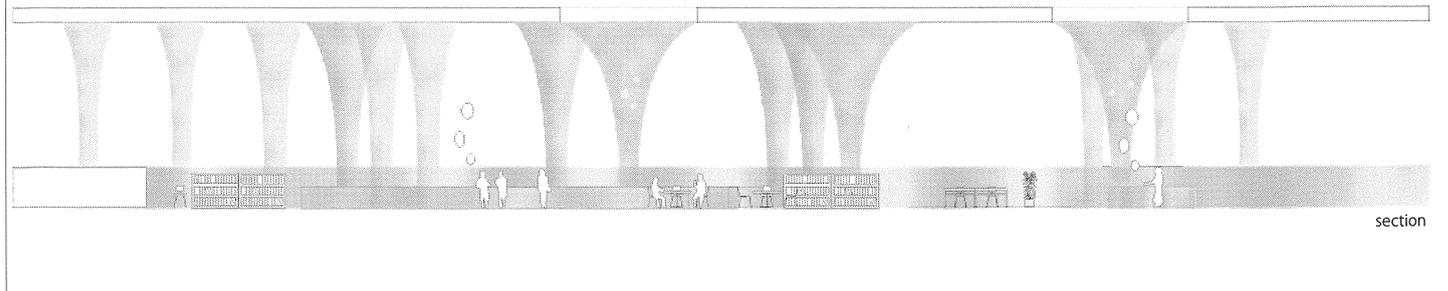
pm 4:00

pm 5:00

実演販売がおこなわれる

ちいさなパーティーがひらかれる

料理教室がひらかれる



section

## 「学び」のミュージアム 竹山スタジオ

空間というもっともパワフルな教育のメディアを通して、ただ与えられるのではなく、参加し、体験し、作り上げることを通して学ぶ、新しいタイプのミュージアムを構想する。それは「学び」を触発する空間であり、「学び」の建築言語への翻訳であり、プログラムとコンテキストを超えたコンフィギュレーションの提案のとなろう。ゲスト・クリティックには「学び」のエキスパート、同志社大学教授の上田信行氏を迎える。

## 語りかける建築 高松スタジオ

そこにいるだけで、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でるような建築。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も、ここでは、ひとりの設計者と、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  
まるで沈黙を語るような建築...

## 時間の中の風景と建築 宗本スタジオ

風化の始まり。どのような建築作品も生まれた瞬間から風化の被膜に覆われる宿命を持つ。風化の被膜は自然の汚れや風景の同化はいうに及ばず、視線に付着する被膜にどれだけ絶えられるか建築の耐性が常に験される。生きられる時間。誰も逃れることの出来なく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単一化し、その多様性を忘れ去ったのである。そこで、建築は部分に分解され、また再構築されるのである。この課題では、硬直化した時間とは異なる「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。可能性。時間に新たな解釈と、表現を試みることによって、これまでない豊かな空間と表現の可能性に挑戦することが、主題である。

## 都市と建築 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。ここでは、デザインを「人間と環境との関係に変化をもたらし」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、歴史都市・京都（他の都市を選んでもよい）から適当な場所を選定し、①ミクロな建築レベルの環境のデザインを通して、②マクロな都市レベルの環境をデザインする可能性を探求する。具体的には、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）」を提案する。