

## 4 回生スタジオコース作品 Students' Works : 4th Year Studios

神吉研 平松 那奈子  
Nanako HIRAMATSU

168

### おばけの合奏

私たちは場所を地名や「田舎」などの言葉で切り取り捉えようとする。しかし、同じ〇〇という地域の中でも大きく環境が変わることもあるし、逆に「都市」と「田舎」でも似た場所は存在しうる。場所を理解しようとすることで、見落とすものもあるのではないか。敷地や環境を設計者の「理解」を通じて建築に関わらせるのではなく、敷地の環境が自ずから語り始める仕組みを設計できないだろうか。「おばけ」という概念を用いて敷地を入力すると建築が設計されるツールを提案する。

「出力」という言葉、式への代入、レールの幾何学的操作。一見ドライに見える彼女の手法は一方で、きわめて情緒的にも感じられる。式を構成するのは、周囲の植栽や文字の量、電柱や潮風など、微視的かつ恣意的でありながら、妙にリアリティのあるものたち。そんな環境の断片たちが自走してできあがった建築は、場所に吸収されない不思議さと、その場所に落ち着くような違和感のなさを持って佇む。ポリラインやサーフェスを単位に成り立つのではなく、「おばけ」というユーモラスでヒューマンな主人公たちで構成される世界。彼女の豊かな感性が拓く「恣意性」の新たな地平に、ただ感服している。

平田研 若井 咲樹  
Saki WAKAI

170

### 建築燃ゆ

世の中の建築には「動き」がない。「動きの建築」——その「動き」とは何なのだろうか。私が考えた動きとは、「命が宿る」ことである。動物や植物など命あるものは、この世に生を授かったその瞬間から成長、成熟しやがて朽ち果てていく。限られたその命を全うする過程こそ、「動き」である。建築に「燃え尽きる」という「死」を与えることで、命を吹き込む。私は建築の燃え方を設計し、逆算するように建築を設計することで、建築の一生をデザインした。死に向かっていくその様は、炎という媒介物により、生命感に溢れたものとなり、その過程にある燃えゆく建築こそ、動きそのものの中にある建築なのである。

「動きの建築」というテーマは多義的であり、どうにでも捉えられるような普遍的なテーマに思える。それに対して炎によって死と生の輝きを鮮明に描き出したという本作品は、文字通り圧倒的な輝きを放っていた。建築を燃やすということに直接的な実用性はない。しかし人間を超えた状態としての建築は、私たちが見失ってしまっていたものを思い起こさせるような何かがあり、不思議と心の奥深くに入り込む。そのような建築の可能性は、今後さらに議論されていくべきであろう。

ダニエル研 酒井 良多  
Ryota SAKAI

172

### 代謝を格納する建築

相互に無交流なカプセルの集合体である中銀に代わって、次の50年の都市生活を象徴する建築を考えたい。構成単位をカプセルからフレームとし、住居、緑地、企業、立体街路の4機能を格納する。自己格納容器ではなく環境（代謝する自然と文明）を格納する容器がユニットとなり、その集合体は人々の営みが相互接続された都市となる。プリミティブで新しい高層住宅の提案である。

ユニットを「カプセル」から「格納するフレーム」に置き換え、新しいメタポリズムを展開している。中銀カプセルタワーの再構築というテーマの中で、形態にとらわれず、概念としての代謝に真摯に向き合っていたのが印象的であった。立体街路による有機的接続。代謝する自然・文明に対しての応答に少々物足りなさを感じるが、難解な問題に立ち向かう作者のパワーを感じる提案だった。

柳沢研 小森 幸 / 杉本 春佳  
Yuki KOMORI / Haruka SUGIMOTO

174

### 菊浜まちリノベーション

ワーケーションは生活・仕事・観光という三要素がまじりあう、地域に開いた宿泊形態である。さらに地域に根付いた滞在の仕方により宿泊者が地域を一度ではなく何度も訪れることも期待される。今後宿泊施設の増加が予想される菊浜において、地域と密接に結びつく新たな宿泊形態であるワーケーションを「まちリノベーション」によって導入することで、菊浜の町の魅力を残しながら宿泊施設を生活に取り込んだ町の未来像を提案する。

もはやあたりまえのように存在している菊浜の特徴に積極的に手を加え、まちを尊重した変化を起こす。“まちリノベーション”と名付けた鮮やかな手法が印象的であった。ステイというテーマに対してまちに入り込む視点が含まれたワーケーションを設定し、ワーケーションの綿密なアーカイブに基づいて設計された本作品には説得力が感じられた。住民の視点と外からくる人の視点を交互に行き来する柔軟性と、繊細な操作で力強いストーリーをつくる構成力に今後も期待したい。

# gravure

スタジオ設計課題概要

## 神吉スタジオ 場所の力

KANKI Studio

これまでにない変化をみせる現代の都市・地域で、どのようなランドスケープが受け継がれ創造され得るだろうか。新しいランドスケープにむかうために、場所に潜む力を読み、その力を顕在化させる建築と都市・地域空間の提案をめざす。各人が選ぶ敷地およびその位置する都市・地域の「場所の力」の読解作業を重視しつつ進める。敷地は、現地調査可能な範囲、又は資料等で敷地を十分に説明できる場所から、自由に選ぶ。

## 平田スタジオ 動きの建築

HIRATA Studio

建築は不動の定点をつくる動かない存在であり、人間たちの活動がその中で変化する、というのがこれまでの建築のあり方だった。しかしもっと動的なものとして建築を捉え直せないだろうか。それは文字通り動く建築であっても良い。あるいは、建築の使い方が刻一刻と変化するような、生態系における棲み分けの概念に近づくような建築を考えても良い。あるいは、流れの中で敷地そのものも形が変わってしまうような状況の中の建築を考えても良い。動きと建築が対比的にあるのではなく、建築そのものが動きの中にあるということを、建築化してほしい。

## ダニエルスタジオ DIFFERENCE AND REPETITION

DANIELL Studio

現在取り壊しが予定されている中銀カプセルタワーは、動的平衡状態にある均質なコミュニティ、つまり個人間の微妙な交渉によって生み出された一時的な集団の建築的表現として理解できるかもしれない。COVID-19の大流行とそれに伴う規制によって、近接型コミュニティが枯渇し、ひきこもりのような社会病理が増加している。中銀カプセルタワーを再構築することで、新しいタイプの社会生活の提案を目指す。

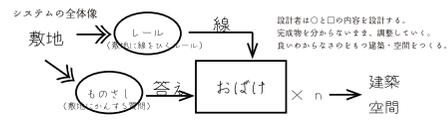
## 柳沢スタジオ アフターコロナステイ

YANAGISAWA Studio

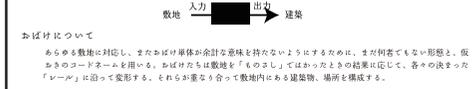
新型コロナウイルスの拡大によって、観光業と宿泊業は大打撃を受け、日常のステイの様式に加え、観光や宿泊のあり方が一変した。災害時の利用やコロナ感染者の療養施設等、宿泊施設が都市機能の別の側面をもっていることも明らかになり、宿泊客の増加を想定したステイのモデル（かた）は見直しを迫られている。持続性の高い宿泊施設の形態や日常の延長としての滞在や宿泊を模索し、新しい都市機能を担うステイのあり方を考える。



**はじめに**  
 私たちは場所や地名や「田舎」などの言葉で切り取り取りとする。特に、注意してその場所を捉える。おぼけは自分の中心とする場所のイメージを作り出すことで、理解しようとする。しかし、同じ〇〇という地域の中でも大きく環境が変わることもある。遠はたとえ都市と田舎でも同じような環境の場所はある。場所を理解しようとすることで、見えなくなったり、見落とすものがあるのではない。  
 とはいえ、私たちは自分以外の目を通してものを見ることができない。  
 敷地や環境を設計者の「理解」を通して建築に関係させるのではなく、まるで敷地の環境そのものが設計しはじめのような、周囲の環境や敷地条件が主体となって設計する仕組みを模索したい。

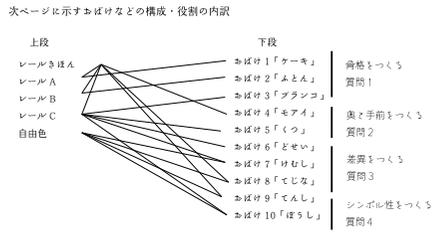


**目標**  
 環境の特徴を反映して、建築、あるいは場所が自動的に設計されていくツールそのものを設計する。設計者が完全にコントロールできないことで、意図を尽した設計は生じないかもしらるが生まれることを期待する。



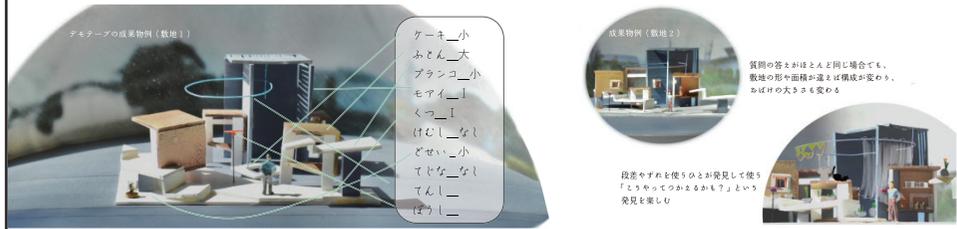
おぼけについて  
 あらゆる敷地に対応し、またおぼけ単体が余韻を帯びたようにするためには、まだ何者でもない形態と、仮あきのコードネームを用いる。おぼけたちは敷地を「ものさし」ではなかったときの結果に応じて、各々の決まった「レベル」に沿って変形する。それらが重なり合っ敷地内にある建築物、場所を構成する。

質問と答える → おぼけの形が決まる × 10 → ある空間ができる  
 『おぼけ』レベルに従って変形する部品、あるいは、部品と一体化したルール  
 『ものさし』シート形式で敷地の各とを測る一連の質問  
 『ルール』は一定のレベルで敷地に反映する目的



出力されたもの

次ページのようにおぼけ等を設定して、異なる敷地で出力した。



ここからはデモテープとして実際に作ったものさし・ルール・おぼけを示す。  
ものさし

**質問1: 敷地内から見える周囲の植物**  
 生葉に開す 5 等間隔に樹木が 誰かの所有物である 自然が豊か Ⅴ  
 植物がある Ⅰ 並んでいり Ⅱ 植物が生えている Ⅲ

**質問2: 敷地のまわりにあるもの**  
 4F以上の建物 6m以下の 接道する道路は Ⅳ  
 が多い Ⅰ 街灯がある Ⅱ 3車線以上 Ⅲ

**質問3: 敷地内から見える文字**  
 文字が 20文字以上 漢字や記号より Ⅳ  
 確認できない Ⅰ 見える Ⅱ アルファベットが多い Ⅲ

**質問4: 接している道路について**  
 車道に接して Ⅰ 3車線以上 Ⅲ  
 いない Ⅱ あり Ⅳ

ルール

**さほん**  
 1. 最も大きな正方形の敷地を基準に1/2に引き、  
 2. 道路の中心線と、中心線から1/2の幅で正方形を引く。  
 ・人通りの多い道路は定まらぬ幅は幅をも優先的に決める。また、道路の上や下の場合は道の向きが平行にならざるを得ない。  
 ・道が90°(斜め)または、道の上や歩道の上下の場合は、中心線も円を描いて、人の流れに沿った向きに正方形を引く。道が斜めの場合、半端な幅の線は1/2、十字の線は1/2に2重線とする。

**色**

1. 敷地色	2. 敷地色	3. 敷地色	4. 敷地色	5. 敷地色	6. 敷地色
7. 敷地色	8. 敷地色	9. 敷地色	10. 敷地色	11. 敷地色	12. 敷地色

**A**  
 1. 中心十字線に平行な正方形を描く  
 中心線 (1/2)  
 2. その正方形を1/2に縮小して中心線に置く (2/2)  
 3. 正方形 (2/2) を手前か奥かに1/2ずつ1/2に縮小

**B**  
 さほんで引いた十字線が引ける4つのエリアをそれぞれ内側外側に引く。

**C**  
 1. 最も大きな正方形として中央に正方形を描く  
 2. 正方形の中心から1/2の幅で正方形を描く  
 3. 正方形の中心から1/2の幅で正方形を描く  
 4. 正方形の中心から1/2の幅で正方形を描く

おぼけ

**ケーキ**  
 高さ: 100  
 直径: 100  
 1: 高さ100の正方形を200x200、奥100の幅の高さを100にする  
 2: 高さ100の正方形を200x200、奥100の幅の高さを100にする  
 3: 高さ100の正方形を200x200、奥100の幅の高さを100にする

**ふとん 大-Ⅲ**  
 高さ: 100  
 直径: 100  
 1: 高さ100の正方形を200x200、奥100の幅の高さを100にする  
 2: 高さ100の正方形を200x200、奥100の幅の高さを100にする  
 3: 高さ100の正方形を200x200、奥100の幅の高さを100にする

**ブランコ**  
 高さ: 100  
 直径: 100  
 1: 高さ100の正方形を200x200、奥100の幅の高さを100にする  
 2: 高さ100の正方形を200x200、奥100の幅の高さを100にする  
 3: 高さ100の正方形を200x200、奥100の幅の高さを100にする

**くつ**  
 高さ: 100  
 直径: 100  
 1: 高さ100の正方形を200x200、奥100の幅の高さを100にする  
 2: 高さ100の正方形を200x200、奥100の幅の高さを100にする  
 3: 高さ100の正方形を200x200、奥100の幅の高さを100にする

**モアイ**  
 高さ: 100  
 直径: 100  
 1: 高さ100の正方形を200x200、奥100の幅の高さを100にする  
 2: 高さ100の正方形を200x200、奥100の幅の高さを100にする  
 3: 高さ100の正方形を200x200、奥100の幅の高さを100にする

**どせい**  
 高さ: 100  
 直径: 100  
 1: 高さ100の正方形を200x200、奥100の幅の高さを100にする  
 2: 高さ100の正方形を200x200、奥100の幅の高さを100にする  
 3: 高さ100の正方形を200x200、奥100の幅の高さを100にする

**ぼうし**  
 高さ: 100  
 直径: 100  
 1: 高さ100の正方形を200x200、奥100の幅の高さを100にする  
 2: 高さ100の正方形を200x200、奥100の幅の高さを100にする  
 3: 高さ100の正方形を200x200、奥100の幅の高さを100にする

**てんし**  
 高さ: 100  
 直径: 100  
 1: 高さ100の正方形を200x200、奥100の幅の高さを100にする  
 2: 高さ100の正方形を200x200、奥100の幅の高さを100にする  
 3: 高さ100の正方形を200x200、奥100の幅の高さを100にする

出力された図面

敷地とその周辺  
 レール 1/1500  
 平面図 1/1500  
 断面図 1/1500

**配色**

ケーキ	ふとん	ブランコ	くつ	モアイ	どせい	ぼうし	てんし
赤	青	黄	紫	白	黒	緑	灰

1. 敷地とその周辺  
 2. 敷地とその周辺  
 3. 敷地とその周辺  
 4. 敷地とその周辺  
 5. 敷地とその周辺  
 6. 敷地とその周辺  
 7. 敷地とその周辺  
 8. 敷地とその周辺  
 9. 敷地とその周辺  
 10. 敷地とその周辺  
 11. 敷地とその周辺





代謝を格納する建築  
Metabolism Container

ドイツ人哲学者Peter Sloterdijkは彼の著作"Cell block, Egosphere, Self-container"の中で、現代の単身者のワンルームマンションについてこう述べている一居住者は細胞のように区切られた小部屋のみで(cellblock)、自己完結的な私的世界を広げ(Egosphere)、自らを世話する自己共生的な生活を送る(Self-pairing)。相互に無交流なカプセルの集合体である中銀はこのような住居形態の最たるものだろう。これまでの50年の都市生活を象徴するこの建築の跡地に、次の50年を象徴する建築を考えたい—透明で環境の一部になりうる単位を有機的に接続し作られる都市的集合体。構成単位をカプセルからフレームとし、住居、緑地、企業、それらを接続する立体街路の4機能を格納する。ユニットは自己格納容器(Self-container)ではなく、環境(代謝する自然と文明)を格納する容器(Metabolism-container)となり、高層ビル型の内部は人々の営みが相互接続された都市となる。新しい高層住宅の提案である。

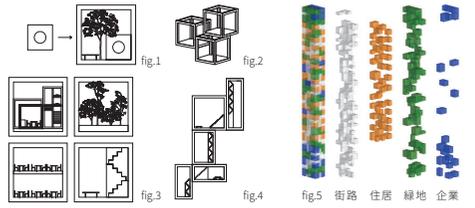
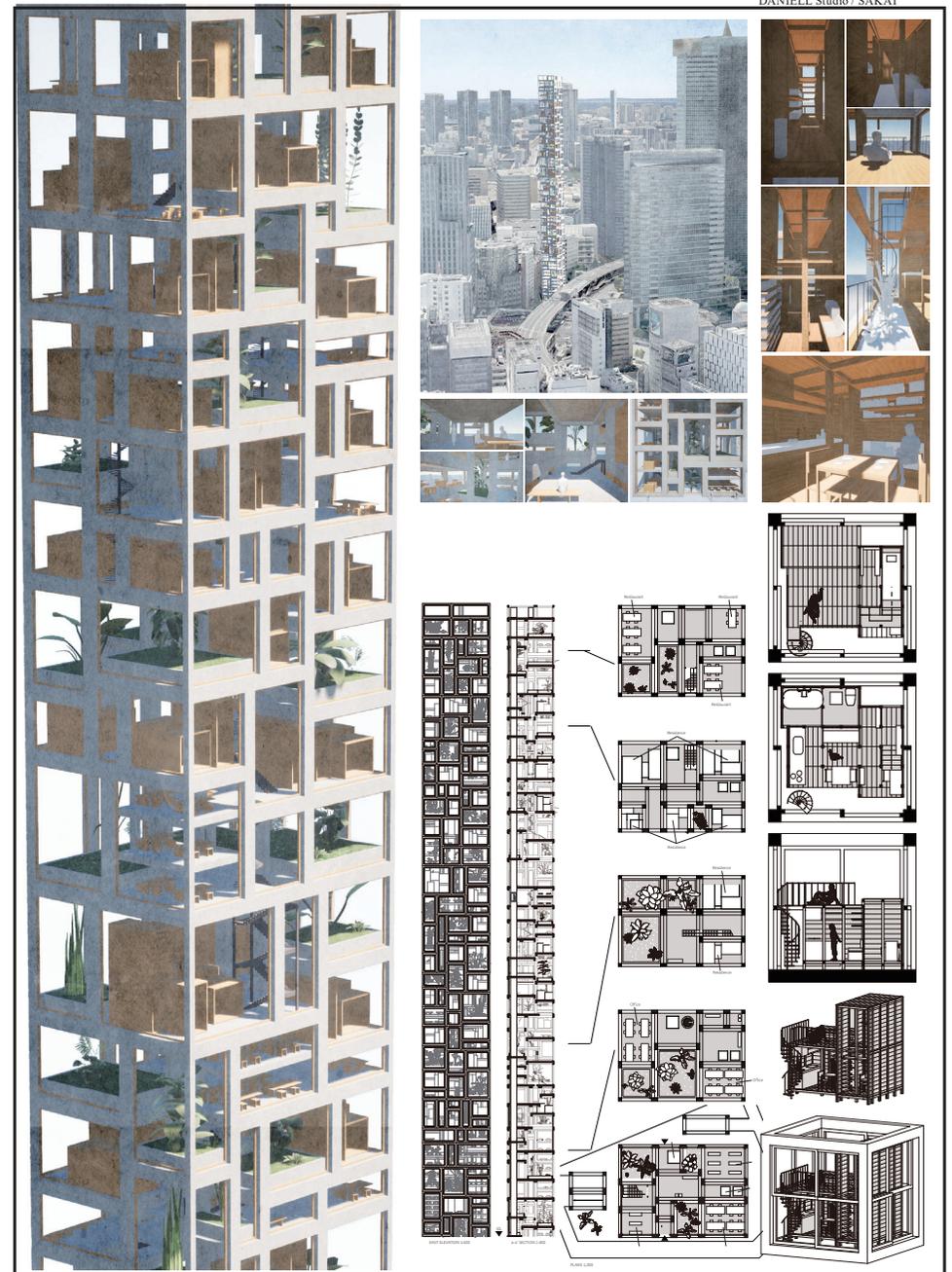


fig.1: 閉じたカプセルから開いたフレームへ  
fig.2: ずれながら積み上がり多数と接続する  
fig.3: 住居、緑地、企業、街路の4種を格納する  
fig.4: 地上から上空200mまでひと繋りの街路  
fig.5: 全体のゾーニングモデル





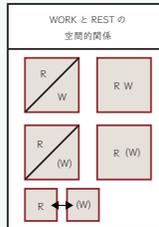
菊浜まちリノベーション

0. 「かた」の設計

ワークション関係施設の調査・分析を行った。  
 WORKATION = REST × WORK × VACATION  
 REST: 日常生活 (食事、入浴、睡眠)、ホテル内で足る行為  
 WORK: 仕事・勉強・作業など  
 VACATION: 非日常的行動、旅の中で楽しむや豊かさを含む行為



宿泊拠点 周辺地域	Vacationを 担保するもの	WorkとVacationの 時間的關係	RestとVacationの 空間的關係
リゾート型	沖縄 海で泳ぐ 海の景色を楽しむ		
ホテル型	無関係 ホテルの質		
観光型	河原町 周辺の観光地		
生活型	菊浜 住むことの体験		



1. 菊浜地区の現状

敷地は京都の五条通りの南にある。菊浜地区の空き地を対象とする。菊浜地区は昔ながらの住宅やお茶屋建築などが高層度で存在して並立町である。町の中に高瀬川と鴨川が存在する緑が豊か場所であり、住民は近年では五条会館やお茶屋建築等の観光資源を有することに加え、鴨川沿いの眺めがよいこと、京都駅や菊浜外の観光地へのアクセスが良いこと等から地域が価値を、近いうちに開発による大きな変化が起これると考えられている地域である。開発に関する期待を持たれる一方で、

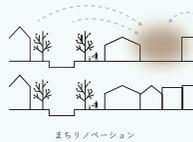
- (1)空間的特性＝規模感・素材感など周辺の空間的特性に合っていないと感じる建築が建てられつつある
- (2)空き家のゲストハウス化や空き地のホテル化により宿泊施設が増加一町の中に見知らぬ人の存在など、地域住民の意にそぐわない変化が起きつつあり、「生活の場としての町」が揺らんでいる。

2. 菊浜の未来像の提案

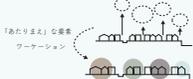
ワークションは生活と仕事と観光という三つの要素がまじりあう、地域に開いた宿泊形態である。さらに地域に根付いた滞在の仕方により宿泊者が地域を一度ではなく何度も訪れることも期待される。今後宿泊施設がさらに増えていくであろう菊浜において、地域と密接に結びつく新たな宿泊形態であるワークションを導入することで、菊浜の町の魅力を残しながら宿泊施設を生活に取り込んだ町の未来像を提案する。

3. まちリノベーション

■まちリノベーションの定義  
 町の中であたりまえに存在しているものに操作を加え、その町における価値を引き出す。



■まちリノベーションの提案への視点  
 菊浜の四つの空き地を対象とし、その周辺に存在する菊浜において  
**あたりまえの要素**を取り込み、新たな空間の設計を行う。



4. 設計

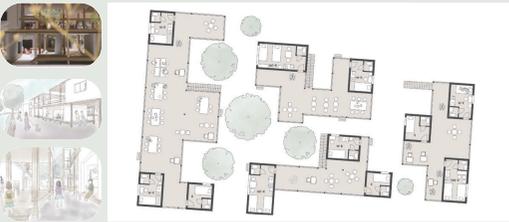
①街並みを継承する

菊浜の町では古い建物が一部取り壊されるなど、大きな空き地が生まれつつある。さらに、ホテルや商業施設など大きな機能を要する建物が建てられる可能性がある。この状況に対し、閉じたファードの建物が建てられる可能性を確保しながら中つながらいる空間をつくり、図書館とワーケーション施設という大きな機能を収容することを提案する。



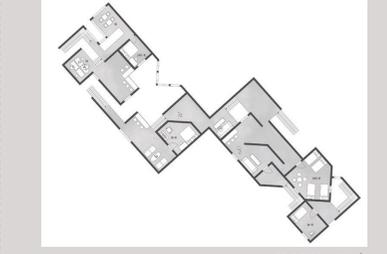
③高瀬川とつながる

高瀬川は菊浜の住民に親のように活用されている場所である。この提案では、高瀬川からその奥の住宅につながる大きな緑を敷地とし、高瀬川にある大きな緑と家や庭に存在する小さな緑をつなげ、誰でも自由にどまることが出来る公園のような場所でワークションを行う事を考える。



②道のそばでたまる

菊浜では細く、魅力のある道に付いて個人の建物が移動に必要な幅の狭さまで建つていて、個人と公共の空間がはっきりと分かれている。個人の空間と公共の空間である道との間に人がどまれる緩衝を設け、ワークションを行うことを考える。



④鴨川を眺める

菊浜の町と鴨川の距離感、四条以北の町と鴨川との距離感とは異なる。菊浜の住人にとって鴨川は眺める対象であり、現在の川沿いには向かい向かいビュウイングを持つ住宅やゲストハウスが並ぶ。この提案では、菊浜と鴨川の距離感を保ちつつ「内から眺める」魅力を味わいながらワークションする空間を考える。

