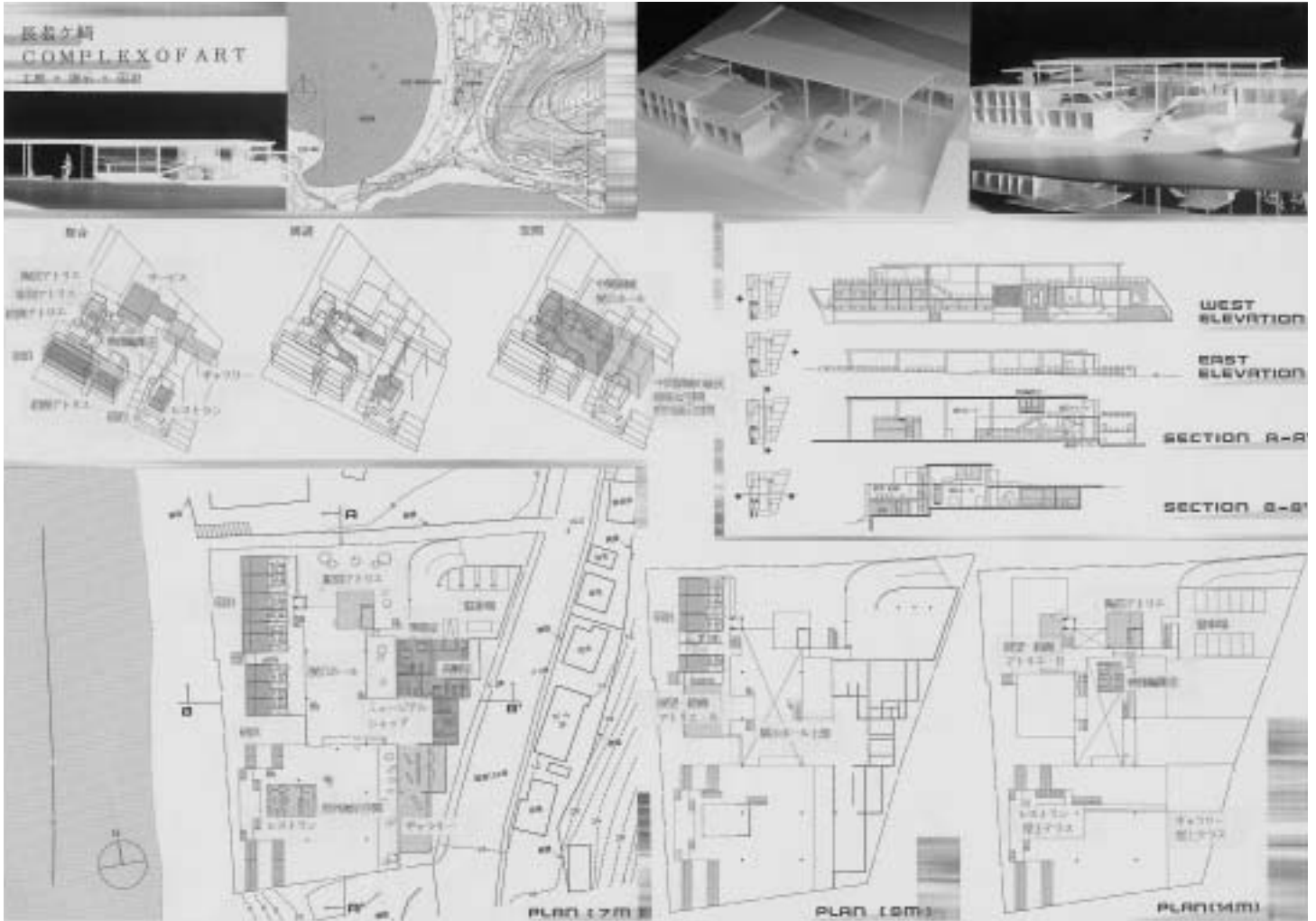


石田 晃



建築設計製図Ⅲ

第2課題

長者ヶ崎コンプレックス

3年1組

担当＝

若色 峰郎

関澤 勝一

飯田 善彦

今村 雅樹

野沢 正光

橋本 功

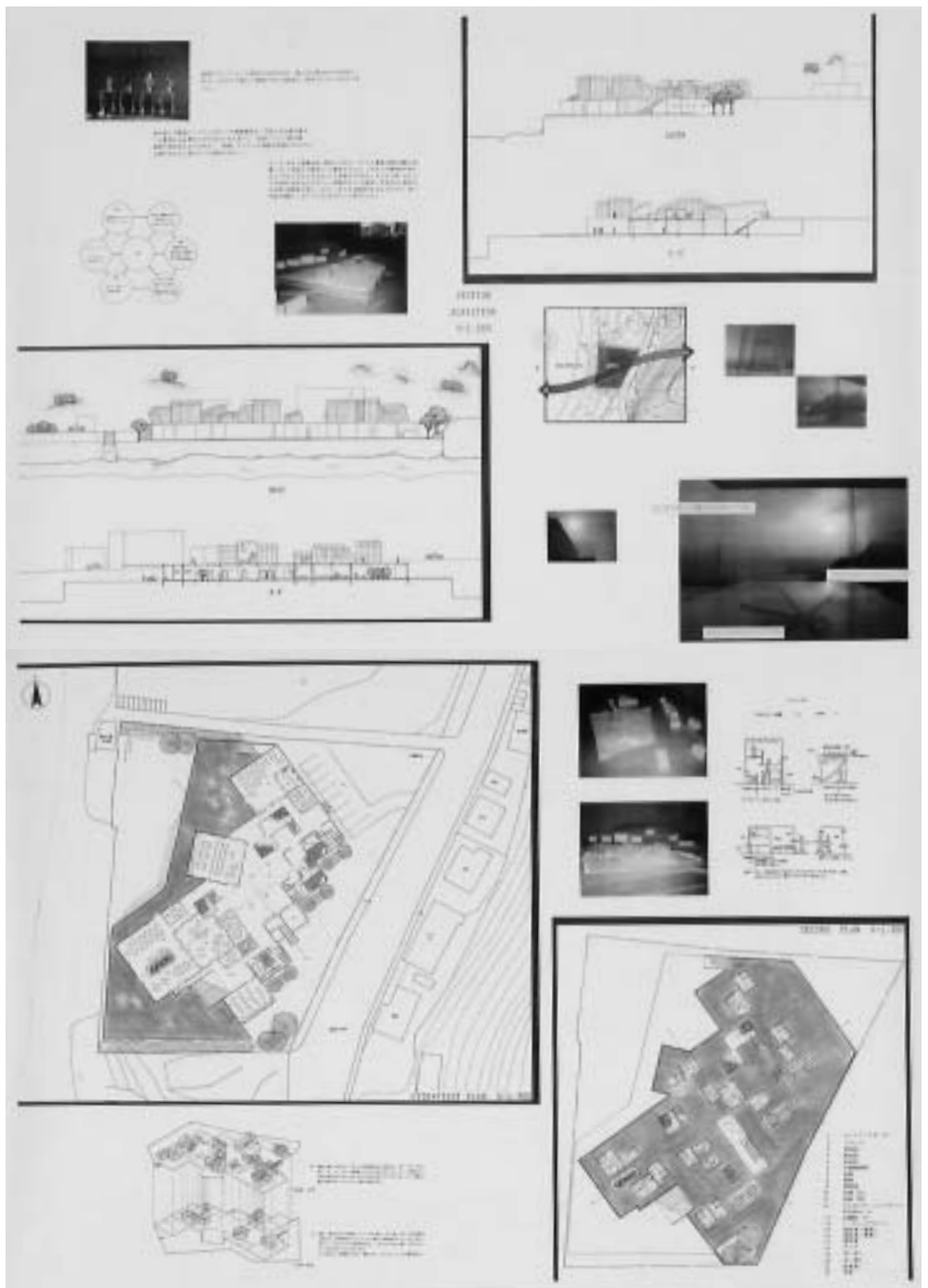
坂 茂

吉田 博

石田 晃

長者ヶ崎COMPLEX of ART
工房＋展示＋宿泊……

芸術家たちが多く住むというこのまちのコンテキストをふまえ、人々がARTに触れることを促す施設を提案する。施設の構成は主に、宿泊棟、絵画・彫刻・陶芸・映像編集のアトリエ、ギャラリー、レストラン、そしてサービス部分からなる。複合の方法として中間領域となり得る展示ホールを設定し、さらにその延長に外部展示空間として、建築の内と外、施設の利



坂井 真沙子

用者と非利用者の境界のありかたとして曖昧な空間を設定した。

指導=飯田 善彦

この課題は、敷地及び建築のプログラムを誘発する初期条件は設定されているものの、プログラムそのもの、すなわち、どのような建築なのか、のどのような部分を、自分で創出することが求められている。石田案に提案されたART COMPLEXはそれ自体特筆するようなプログラムではないが、ストーリーの肉づけが複合体としての密度を上手に高めている。海と、傾斜する道路に挟まれた敷地の特性をよく考慮し、プログラムを建築環境に置き換える作業を通じ

て、施設の内外に様々な魅力ある場所を生み出していることは十分に評価できる。しかしながら、プレゼンテーションにもっと力があれば、より明確に意図が伝わったと思われるのが残念である。

坂井 真沙子

Bottleship-建築を心指す学生のためのアトリエー海に浮かぶボトルシップ。それは、この社会の間で揺れ動く、果てしない夢や創造の結晶。自然に抱かれたボトルシップ(ガラスのます)の中で、創造の翼をひろげた学生たちは何を想い描くのだろう。

本計画は、敷地内にアトリエと宿泊施設を設置。普段のゴミゴミとした都会の生活を忘れ、海と山に囲まれた自然環境の中、これからの新しい建築に対する創造や思考力を高める場として提供したい。

指導=吉田 博

この課題のテーマとしては、海に面している敷地の特性を読みとり、敷地周辺の環境(海、山、道路、住宅……)を考慮し、敷地周辺と自己が提案する建築にどう意味を持たせ、関係づけるかである。そして求められた建築は「長者ヶ崎コンプレックス」というやや漠然とした施設に、設計活動

という核を作り、そして施設内外のプログラムをまとめ、建築化する事である。

坂井真沙子さんは、敷地をすべて使い、レベル差を層としてとらえ、1枚の水平デッキを提案した。このデッキは自然(海と山)との対話に自由を持たせながら、施設を断面的に分け、積層の概念を作った。

施設の核を「創造の場」とし、建築学科の学生が単に建築の枠にとどまらず、芸術・文学等の総合的創造の場として、位置づけた。オープンなデッキには一見するとランダムに配置された宿泊施設があり、「ガラスのます」をイメージして、技術的には問題も残しているが、ガラス

の宿泊室を提案した。デッキ下の施設群は創造の場、生活の場と位置づけ、階段・吹抜によって自由に移動でき、特に吹抜での視覚の自由さをも意識した。交流の意味づけを、単に授業のようなものでなく、生活そのものの中にいくつもの創造のキッカケ作りを目論んで建築化されている。

自然・もの・人間を考える基本とし、核を作り、プログラム化しながら、環境への配慮、施設のプログラム化そして建築化これを案として評価する。が、デザイン形態は、内部空間のあり方と外部空間との対話が明確にされた時にはっきりするものであり、今後の努力を期待したい。