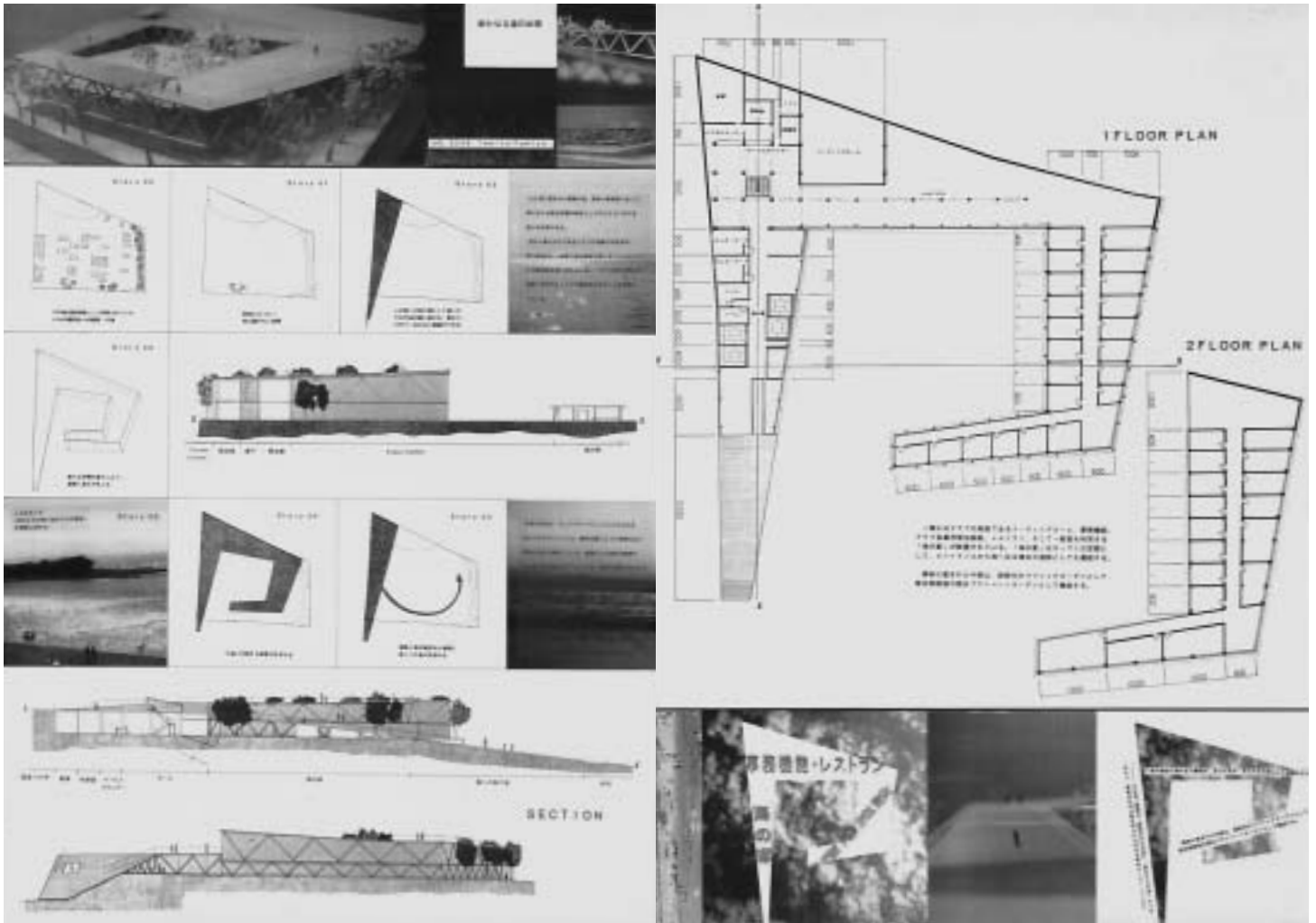


富田 文代



建築設計製図Ⅲ

第2課題

長者ヶ崎コンプレックス

3年2組

担当=

高宮 真介

本杉 省三

飯塚 章

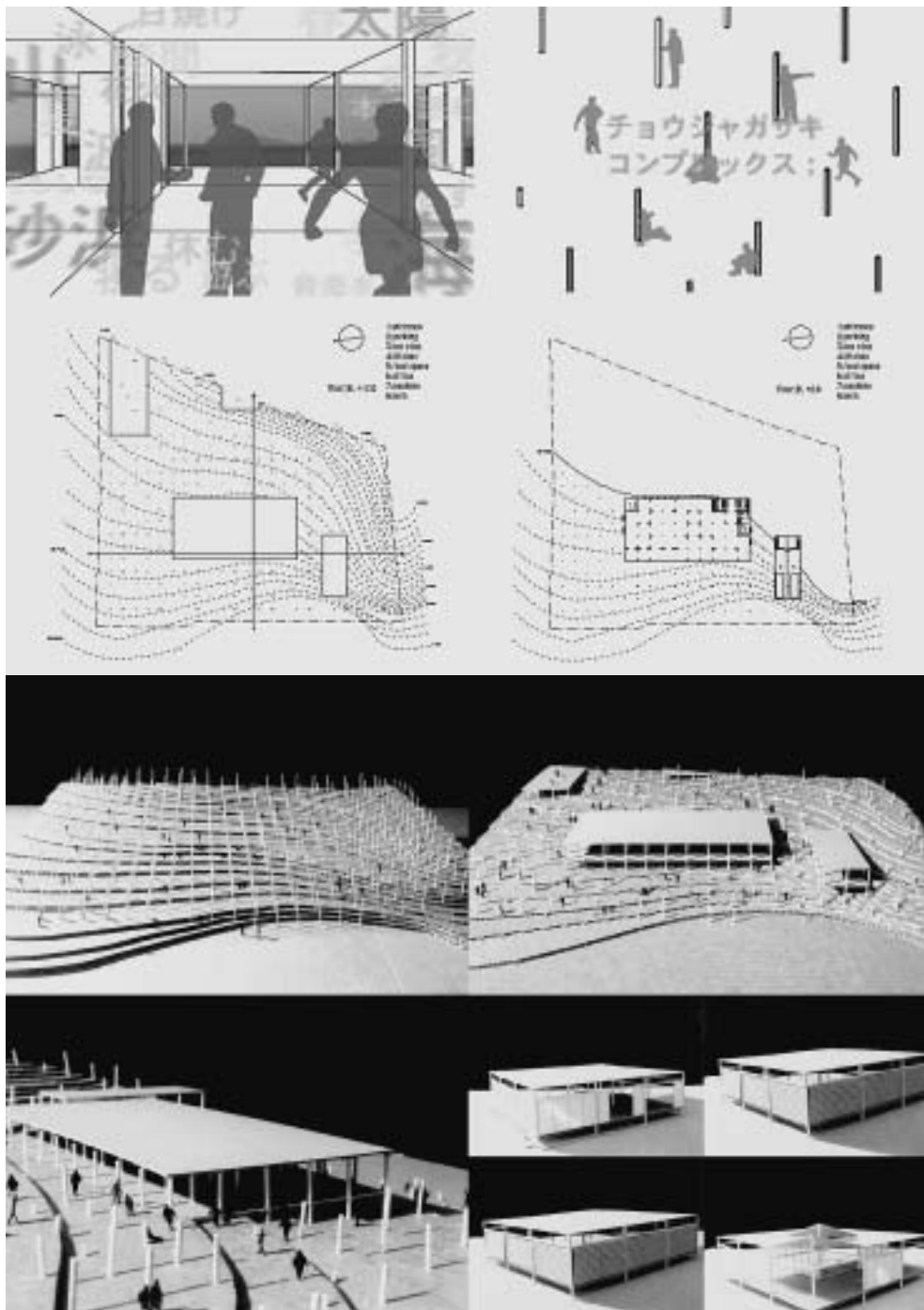
小川 守之

アストリッド クライン

曾我部 昌史

西野 善介

横河 健



吉岡 寛之

法とした。

指導＝アストリッド クライン

富田さんの長者ヶ崎のプロジェクトは見た目には強い形をしているけれども実際には敷地周辺のコンテキストを敏感に感じ取った巧みな提案になっている。折り紙を曲げたようなデッキは一方は道路レベルから海岸へと下っていき、反対側は上って広がるパノラマを楽しむ「展望台」になる。さまざまなクラブハウスの機能やレストラン、宿泊施設などはデッキの下に設けられておりそのプランはまるで自動的に決まって行ったかのような自然さを持っていてここちよい。

周辺の複雑なコンテキストに対して富田さんの提案は潔く、また豊かなジェスチャーを持った解答に思える。

吉岡 寛之

この建築には、特定の目的はない。そして、この建築は、季節と人と共にかわる。自然のままの傾斜の敷地いっぱいに3.6mグリッド間で柱が存在する。砂浜から立ち上がる柱をたよりに、板の間ができ、そして畳がおかれ、上に屋根がのる。また、柱は夏には、シャワーになったり、水着の干し場になっ

たりする。イスになったり、電話になったりもする。柱をたよりに、人々がこの場所で探して欲しい。食べたい、寝たい、暮らしたい、休みたい……「ぼくらを取り囲むところには行為に利用できることが無限に存在している。」あなたは、何か見つけましたか……

指導＝曾我部 昌史

この建物を訪れる人たちが、それぞれ自分にあった時間を過ごすための「場所」を作るという課題である。この案では、さまざまな活動を誘発する装置とし

ての柱が敷地いっぱいに立ち並ぶ。具体的には、シャワーや時計やベンチや掲示板などといった「場所」をつくるのに役立ちそうなあらゆるものが取り付けられた柱が、敷地全体を覆い尽くす。そして、その柱によって誘発された活動に対応して、床、壁、屋根（天井）がつけられ（これらも、その柱を頼りに取り付けられる）建築化されるというシステムの提案である。安易に仮設的なつくりかたに逃げる事無く、可変的な状況を創りうる方法が提案されていること。そして、内部と外部の区別無く敷地全体をコントロールしようという意識が強く働いていることが特徴的だ。

富田 文代

景勝の地、長者ヶ崎海岸に、海における総合活動の拠点となるクラブハウスを設ける計画である。一般客用ホテルを組み込み、諸活動を広く理解してもらおうと共に、クラブ内外を問わず活動に参加できる雰囲気を出すことを目標とした。今までいくつかの課題に取り組んできたが、今回初めて、その景観を壊しかねない恐怖にかられた。しかし、ランドスケープとして捉えられる程度のボリュームに抑え、海岸のデッキのイメージを出し、自分なりの解決