

設計演習 I

第1課題

自然の中のシティ・スペース
〈自然とのかかわりを持つ建築空間の提案〉

第2課題

シティ・コンプレックス・スペース
〈都市を考え、これから必要な都市建築空間の提案〉

3年1組

担当=
吉田 博

第1課題

十文字 健

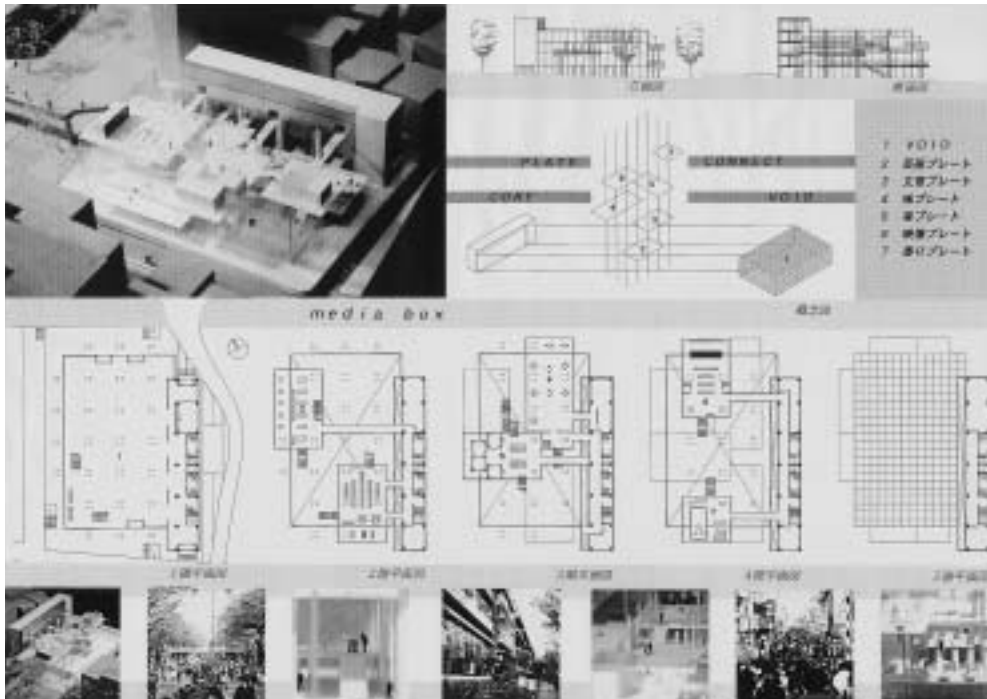
私たちは日常使う「もの」に対して、完成した姿—「もの」—としての姿しか認識せず、それがどこで、どのように、なんのためにつくられているかは余り知らない。

この公園ができるまでの様々な経緯—process—もまた、他の「もの」と同様に私たちは余り知らず、またさほど関心も持たない。
全ての「もの」には、それぞれにプロセスが存在する。
プロセスは人が、何らかの意志をもって行った行為の痕跡である。
本計画は、人々が使い、不要になった「もの」たちに対し、意志をもって新しいプロセスを与える行為である。「リサイクル」という一つの形を借り、その行為を通して、人間の意志、行為とは何なのだろうかと問い「もの」とその欠落したプロセスを見つめ直すものである。

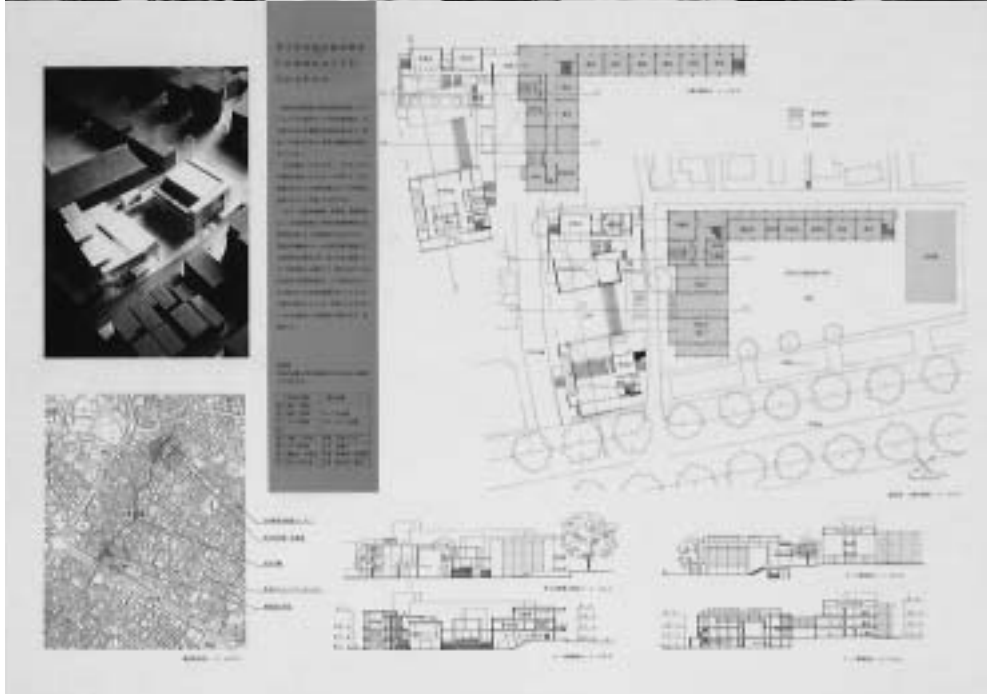
第1課題

鈴木 寿枝

モノをつくる人間は常に自分のつくったモノによって誰かを「もてなし」している。そして私たちは人々の欲するモノを空間という形にして提供することで「もてなし」をしているのである。しかし何かを提供することだけが「もてなし」ではないはず。私ならこの地を訪れた人々にどのような「もてなし」ができるのだろうか。ただ一方的に何かを提供するのではなく相手の意志や働きかけの伴うもの……それを「もてなし」と考えアートワークのギ



長谷川 秀一



矢原 奈欧

チャラリーという形で表現することにした アートワークとは人が自ら触り、動かして鑑賞する作品である 人は作品に働きかけることでその作者からの「もてなし」をうける そして私の意図する「もてなし」はそれらの器となる建築にも働きかけてもらうことであり そういった人間の働きかけを可能とする建築をつくることを試みた

第2課題

長谷川 秀一

原宿：様々なものの接点である。
 / Generation nationality
 life history……
 原宿：情報で入り乱れている。

／この街は情報が無秩序に発信されている。その中で情報が整理されたVOIDをつくりたい。Media box：偶然発生装置。
 /バーチャルな情報は自宅でも入手できる。ここではたまたま起こるリアルを提供したい。

第2課題

矢原 奈欧

この計画は地域住民の交流の拠点としての小学校を考えたものです。
 授業時間外はほとんど使われない小学校を生涯学習の場として地域住民に開放するだけでなく、学芸会や運動会といった学校行事や季節ごとの伝統的な行

事などを、福祉センターや保育所とも連携して、埋められてしまった渋谷川の空間を舞台に街に住む人々が一緒になって行う。そうした活動の準備をする施設を考えたものです。

指導＝吉田 博

課題の主旨は、個人の自由な発想、テーマとなる核づくり、そして建築化を行うという個人個人で独自のプロジェクトをまとめ上げることにある。
 第1課題は、自然を考えたの発想と、第2課題は都市とは何かを考えた課題設定とした。敷地設定にあたっては、与えられた大きな地域の中から、土地の

コンテキストをさぐりながら敷地設定を行い、建築のテーマとなる核の発見と展開によって、プログラム設定から建築化へと、すべて個人が構築していく自己に対する訓練である。
 社会をみつめ、土地の歴史を調べ、地域性をつかみながら、建築の枠を超えた考えを建築化することで、新たな建築の形態を導き出すといった、まさに建築をまとめていく事のむずかしさ楽しさを発見する旅を半年間行った。
 第1課題は、葛西臨海公園という作られた自然を対象にした。この公園には、建築家谷口吉生氏の名建築：水族園とレストハウスを肌で感じながら、課題の

テーマ「建築と自然のかかわり合い」と「建築のプログラム作り」を行い建築化を行った。
 十文字健君は、建築プログラムの中にリサイクルという概念を導入した核づくりから出発し、リサイクルには、社会そのものを変革させなければならない大きな概念を自分で考えられる範囲から取り組んだ。自然の中で最小限の部分を地表に出し、大部分を地下に入れて、公園の環境を大きく壊さないことを基本とした。公園をおとすれる人に自由に使われ、又、テントによる仮設建築では、バザールの提案も行った。
 鈴木寿枝さんは、建築のあり方をアートワークとオーバーラップさせつつ建築と芸術作品の関係を近づけ、かつ、自然を感じる施設を展開した。アートワークの概念を芸術作品と建築が一体化したものにとらえ、肌でふれる事のできる感性でまとめた。
 第2課題は、原宿周辺にスポットをあて、都市（シティ）に住むこと、都市とは何かを考えつつ、テーマ作りを行った。都市の役割、機能、歴史を調べ、現状を多方面から検証しつつ、自己の嗅覚で敷地の決定を行った。
 矢原奈欧君は、歴史のある小学校と地域の人々のかかわりをより強化させた関係づくりをテーマとした。人が集まる原宿とその場所で生活している人を考え、小学校の持つ役割を大きく広げ、小学校+地域センター的なプログラムを作り、地域の人々そして、原宿に遊びにくる人にも使われる新たな建築の提案を行った。

一方、長谷川秀一君は、都市そのものを情報の集積と考え、施設におとすれる事によって単一の情報だけでなく、完成できる情報の場づくりを建築化させた。形のない情報を建築にプレートという概念を作り、大きなガラスで作られた空間の中に、自由に行き来できる場を誕生させた。ガラスの建築は、4本柱にインフラを整備し、内部に自由度を持たせ、時代の変化に対応させる配慮も考えた。
 クラス全体でのブレーンストーミングから、各自がテーマを持ってからは個別指導を行い、個性的な作品が数多く生まれた。ここに上げた作品以外にも各自面白い視点から自然・都市をみつめ、建築づくりを行っており、今後を期待する。