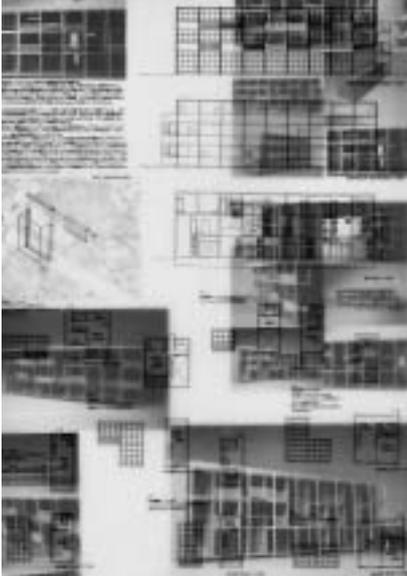


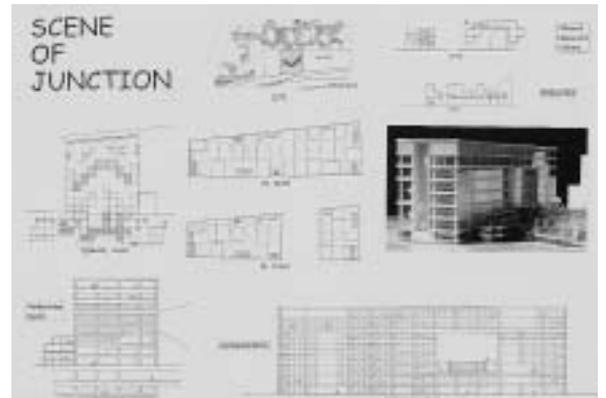
荻野 夏子



川元 美奈子



相馬 正則



高橋 彩



山岡 淳

設計演習 I

第1課題

東京シーン1 / 渋谷 or 新宿  
(都市の表現)

第2課題

東京シーン2 / 渋谷 or 新宿  
(生活の表現)

3年2組

担当=

今村 雅樹

荻野 夏子

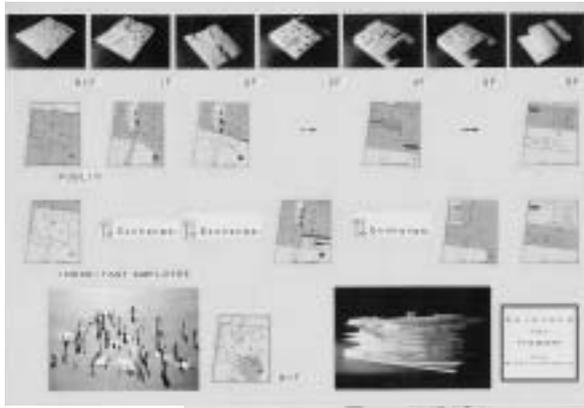
敷地の宮下公園は、渋谷駅から徒歩1分に位置するが、周辺の雑踏のヴォイドとなっている。概して公園=パブリックだが、渋谷はテナントに覆われたテーマパークである。必要な公園はプライベートである。第1課題では、渋谷に埋もれないで表現の場を探す若者の為のレンタルスペースを提案した。第2課題は、渋谷で働く人々の為のworkshop+最低限居住スペースを提案した。

川元 美奈子

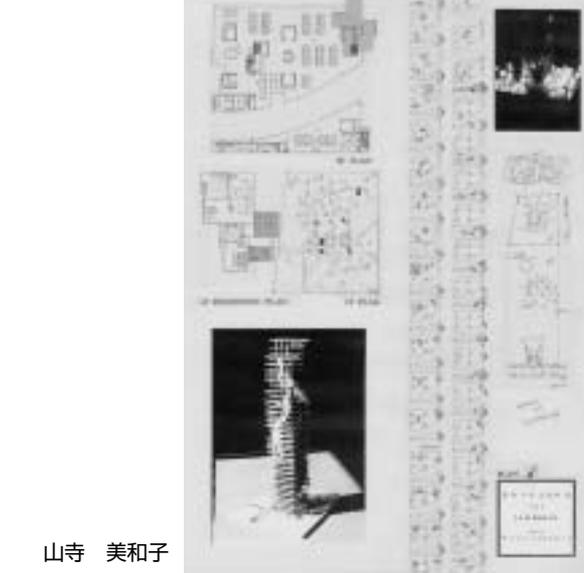
ラフォーレ原宿の前の駐車場。車2台分のスペースを借りて私はここに住むことにした。

5×6mという狭い敷地を1×1mグリッドで必要なスペースを積み木のように重ねていった。ここには、そんな広い空間なんていない。街を見渡せる窓と表参道の大きな木の下で昼寝でもできるようなスペース、それに友達もいれるくらいの広さがあれば十分。たくさんの丸い窓からは、ゆがんだロッセリアやくもったHMV、いつもと違う原宿がここにある。

相馬 正則



山寺 美和子



山寺 美和子



吉岡 寛之

今村班では、東京シーンを課題として、自分の感じる東京を、新宿・渋谷エリアに対してアプローチを図ってきた。この課題では敷地、計画、プレゼン共に、自由とされていたために、制作の構想を立てる段階で次のステップに進むのがおこれてしまい、十分な検討をする前に、提出をむかえてしまった。この課題をとおして、プログラミングの難しさと、日頃から都市への問題意識を持つことの大切さを、あらためて感じさせられた。

高橋 彩

新宿はデパートの街。／ディス

カウントの街。／風俗、歓楽の街。

人によって様々な街に映る。多様化し、繁栄し、巨大化した新宿はそれぞれの個性が強すぎて、エリア同士が反発し合っている。混沌の中に建物を置くことは、秩序を与えることになるかもしれない。様々な街の色を混ぜて一色にするのではなく、一つにまとめるということが、街を活性化する、と考える。

その手段としてエリアとエリアのJUNCTIONに注目。JUNCTIONはエリアへの出発点であり、また終着点でもある。エリアのエネルギーを吸収し、発散できる場を提供したい。

山岡 淳

都市の中で、人々が集まっていく中で、見る見られる関係が高密度に関り集積された時、パースナルな中にリアルが生まれ、渋谷のビルの2階のショーウィンドウの中に居場所が生まれた。もう一方は代官山のチャーチストリート沿いに、その通りの雰囲気、歩く人のゆとりを引き込んだかのような居場所が生まれた。

どちらもキャラクターは全く違うが、他人という存在が自己から切り離され、同時に密接に関わり合う都市の場(家)。そしてこれらの場は東京というまち

の中でほんの数kmしか離れていない所にあった。

山寺 美和子

現在、新宿区西口のオフィス街は仕事場としての用途で使われることがほとんどで、それ以外はオフィスの附属機能であることが多い。人々は超高層ビル群の中に消え、まるで建物に管理されているようである。そこには人間のエネルギーが感じられない。一つには夜間人口の極端な減少が原因ともいえる。ひいては都市の虚無化を引き起こす。ここでは、西新宿1丁目の一部(現野村ビル)を敷地に設定し、人間主体の新宿を再構築するよう提案する。その要素として、以下の事項を重要視する。

1. 地域や、その建物に直接関係ない人々とのコミュニケーションがはかりやすい公共的空間。2. 超高層の圧迫感を抑え、低層にする。3. 飲み屋など、夜間利用を積極的に取り入れる。第2課題において、第1課題の問題点を考慮した上で住居部を設計するに当たり、都市と人間の関係性をもう一度考え直す必要があった。つまり、その住居を置くことで、根本的な課題、虚無感を減少させることができるのか、さらに、経済的には不可欠なオフィスを削ってまで作るべき地域社会であるのか、といったことである。結果、周囲のコンテクストをも再考したうえで、ここに交流、対話をつくるための施設を持ち込むことは不自然だし、虚無的なものも拭いされないような気がしてならなかった。

ここで再度、問う。この虚しさをどうするのか。それは、人がそこで生活していることを知り、超高層ビル群の巨大性による支配感、実態のつかめない存在感をできる限り取り除くことで解決され得るのではないだろうか。

これは、ヒューマンスケールの奪回につながっていく。それは、小さいものが巨大なものを徐々に浸食していく様子に言い換えられる。はみ出た小さなボックスは、人間の高さレベルから始まり、その機能として、住居を入れ込んである。また、この地域の利点、都市性から、閉じていなくても地域の煩わしさから抜けた隠れ家的存在になることを生かし、一層には簡易宿泊所

を設置し、住居部は外に開かれた独立形式をとっている。

吉岡 寛之

今回の課題で、僕が取り組んだことは、自分の家である。渋谷に自分自身が住むのである。その家は、今現在から自分が住むということ仮定して設計した。敷地は、渋谷区渋谷3-18-8で、渋谷川と明治通りに挟まれた所である。

GL+3700レベルが室内となっていて、あとの部分は周囲が広告ルーバーに囲まれた半屋外空間である。

GL+3700レベルに生活に必要な機能が全て入っている。

そのほかの場所には、機能というものは無い。

けど、渋谷の空気が存在する。そしてその中で、僕は渋谷を吸収するのである。

指導=今村 雅樹

「東京シーン」という課題は、『現代の20代の君達が今の東京の都市空間をどの様にとらえて、そして君達の言葉で何を創造できるのか』を問うた課題です。

第1・第2課題ともに1つのテーマで通していますが、それぞれは違う切り口でデザインすることが条件となっており、渋谷エリアか新宿エリアのどちらかを選ぶこと、都市の表現か生活の表現のどちらかを空間化することです。今村ユニットの学生達20名は、自分の足で東京を歩くことから始まり、自分のテーマとなる場所を探し、自分のプログラムで自分なりの「東京シーン」の空間を成立させました。多分、偏差値教育を受けて育ち、先生から言われた事だけをやってきた君達にとっては、自分で自分を組み上げていくこととそれに纏わる社会性の問題を始めて考えた良いテーマだったのではないかと思います。

建築家として、またデザイナーとして必要な創造性の第一歩を感じる課題になったのではないのでしょうか。「東京」は私にとって一番興味あるテーマで、君達の世代がどの様にとらえてどの様に表現するのか、大変興味あるスタディでもありました。また次の機会にはエリアを変え、切り口を変えて「東京シーン」を見てみたいと思います。