

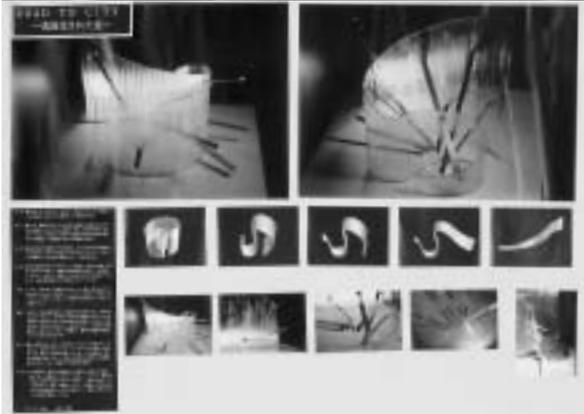
上田 直陽



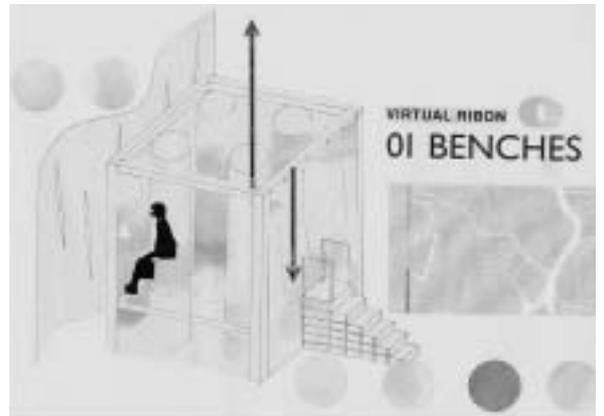
浜田 充



菊田 英里



木村 悠太



菊田 英里

設計演習 I

第1課題
時空間 TIME & SPACE

第2課題
シティー・ポイント

3年2組

担当=
若松 久男

第1課題
上田 直陽

Dream Egg

この作品は無題ということだったので、今までとは違った角度からの建築へのアプローチをする良い機会だったと思います。この『Dream Egg』は、夢というテーマから始まり、その中に存在する空間・夢の空間を自分なりに表現したいと考え、その中でタマゴは命の誕生の空間として宇宙的な神秘さを持ち、僕が考える夢の空間と通じるものがありました。最終的に建築的な空間を造れなかったのが残念ですが、勉強になりました。

第1課題
菊田 英里

RED RIBBON PROJECT

高架下となった日本橋川一帯の橋を渡ると、濁って、よどんだ、暗い川の表面が目に入る。見たくないものを見せられたような不快な感じだ。ここは他の場所とは違う、負の空間であり、他の場所（表）に対する裏の空間である。このプロジェクトではこの裏空間を裏のままに、表に変化させるために赤のリボンを高架下に走らせた。赤いリボンは川の微妙な揺れを、わずかに差し込む光によってその表面に映し出し、橋を渡る人と立体的に関わらせる。

第1課題



小林 東世雄



富田 文代



浜田 充

木村 悠太
ROAD TO CITY
TOKYOを初めとする都市は現在、巨大でかつ、明確な輪郭を物理的に表すことができにくい状況になっている。人々は都市に居るといふことをどのように時、状況で自覚するのか。その疑問の解答として、都市と自分の居場所との間をつなぐものとして「意識化された道」だと考え、コンセプトモデルとして作り上げた。その空間は、意識の道（経験、電話、情報）が無数に走り、壁はそのときの自分の居場所によって高さや形を変容させていく。ただ、作品は評価されたが、実際の建築にまで昇華させることができずに

ものすごく、あいまいな形、定義になってしまったのが悔やまれる。

第1課題
浜田 充

viruskin
viruskinは、アナタと、いつも密着している。それは、諸要素=virusは、アナタのskinに、まわりつき、viruskinを、介在として、アナタの身体と、一体化してしまうことを、意味する。viruskinによって、アナタに、侵入したvirusは、アナタを、再構築する。アナタはviruskinの中で、

virusを、統合・削除・修正・混乱・流動・連鎖、すなわち、変換し、再配置する。それを、アナタは、誰かに、送信することによって、自己確認という事象に、変換する。その行為は、繰り返される。どこまでも、ぐるぐる回る。

第2課題
菊田 英里

VIRTUAL RIBON
第1課題につづき、周りの空間とは異なる日本橋川一帯の変化をねらうプロジェクトである。その装置として、表と裏のないリボンに川に沿って点をさせていく。リボンで作られた空間は

風景を切り取るが、実際は周りの空間と変化はない。そこにベンチを置き、その二つの空間を感じてもらう。

第2課題

小林 東世雄

死一生
破壊からテーマを進め、さまざまな視点から破壊を分析した。破壊のキーワードとして、自然による破壊、風化、生と死、輪廻転生、無限などを挙げ、これらを形にすることを試みた。まず、坊錘形を一つの生命に見立て、輪廻転生（無限）を、水面を利用することで、輪（RING）を意図的に造り出し、生と死、陸と川など対峙するものの中で、それらを表現した。作品を通して、死ぬこと、生きることとは何かをもう一度考えてみてほしい。

第2課題

富田 文代

TSUKISHIMA ONSEN
1880年代、隅田川の浚渫土砂の埋立により誕生した月島は、その歴史の浅さとは逆に、今なお下町風情を残している。しかし、東京湾岸のウォーターフロント開発の結果、都市のスケールは次第に歪められ、その景観には奇異な印象さえ受ける。当時のコミュニティが存在した銭湯に、共同庭園という機能を付け加えることで、新たなコミュニティが生まれれば、と考えた。それが、これから生まれてくる人々の原風景になり得るのである。

第2課題

浜田 充
WH-SCAPE

ここ河原は、かつて、水の中だった。時を経て、三角州（デルタ）として陸ができ、と同時に陸と水の境界ができるに至った。この場において、この境界は自然環境の時間の流れの尺度を示し、また、私たちの現代風景の断片を示唆するものである。つまり、私達を含む全ての環境の写し鏡といえる。……さらに時を経て、“WH-?!”と一体化した河原はゴミにまみれ増殖し、河原を被うこととなるかもしれない。そんな《WH-?! scape》をアナタは、ど

のように〈scape〉するのだろうか？

指導=若松 久男

この課題は基本的に個人個人の〈自由な発想、展開、構築、表現〉を通して、〈0からまともあげること〉を主眼としています。テーマ設定から、解釈、展開、それに相応しいモチーフの発見、敷地選定、プログラム設定にいたるまで、全て個人が一人で構築する課題であるとも言えましょう。既成のジャンルの枠や、概念に囚われずに建築を幅広く発想していく意味と、自己の感性の魅力を発見することの大切さを認識することを意図した課題でもあります。第1課題と、第2課題は便宜的に課題としてますが、「無題」です。また、課題の使い方も自由としています。

第1、第2課題を通して、夫々の視点に取り組んだ興味深い作品を紹介します。

第1課題では、個の人体から都市を意識した「viruskin」。繊維-衣服-人体-空間構成要素と、既成の建築にとらわれない自由闊達に展開する意識のプロジェクト。

都市の外と内を意識的の合成物としようとした「ROAD TO CITY」。残された都市風景から新しい系を作り出そうとした「RED RIBON」。夢の意識を題材にした「DREAM EGG」。第2課題では、微粒子と風景・都市を関係つけた独創的な提案の「WH-SCAPE」。残されているネット・ワークを進化させた東京-月島地区の都市風景の提案「TSUKISHIMA ONSEN」。

都市水系における再生提案の「VIRTUAL RIBON」。そして、独特な紡錘形をモチーフにイメージを展開した「死一生」。

それぞれが独特な表現で素直な形で表現されていて好感がもてる作品となっています。課題に取り組んでいるプロセスも評価の対象としています。現代社会が抱える課題が形をかえて夫々の作品にあらわされているようにも思え、派生する様々な問題提起が読み取れます。そのほかにも紹介したい作品が多いのですが、紙面の都合上掲載できないのが残念です。興味深い着想や構築を今後のプロジェクトに生かしていくことを期待します。