

黒川 千聡

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
高橋 晶子
西沢 立衛
野沢 正光
吉田 博

黒川 千聡

敷地は、夏は海水浴客でにぎわうものの、夏以外の季節はひっそり静まっている。この地を夏だけのための場所にすることはなく、一年中なにか変化のある存在感のある場所にしようと試みた。

敷地いっぱい6mグリッドのパーゴラをつくり、藤を植える。藤は季節によって様々な表情を見せ、いつも訪れた人の目を楽しませてくれる。

指導=西沢 立衛

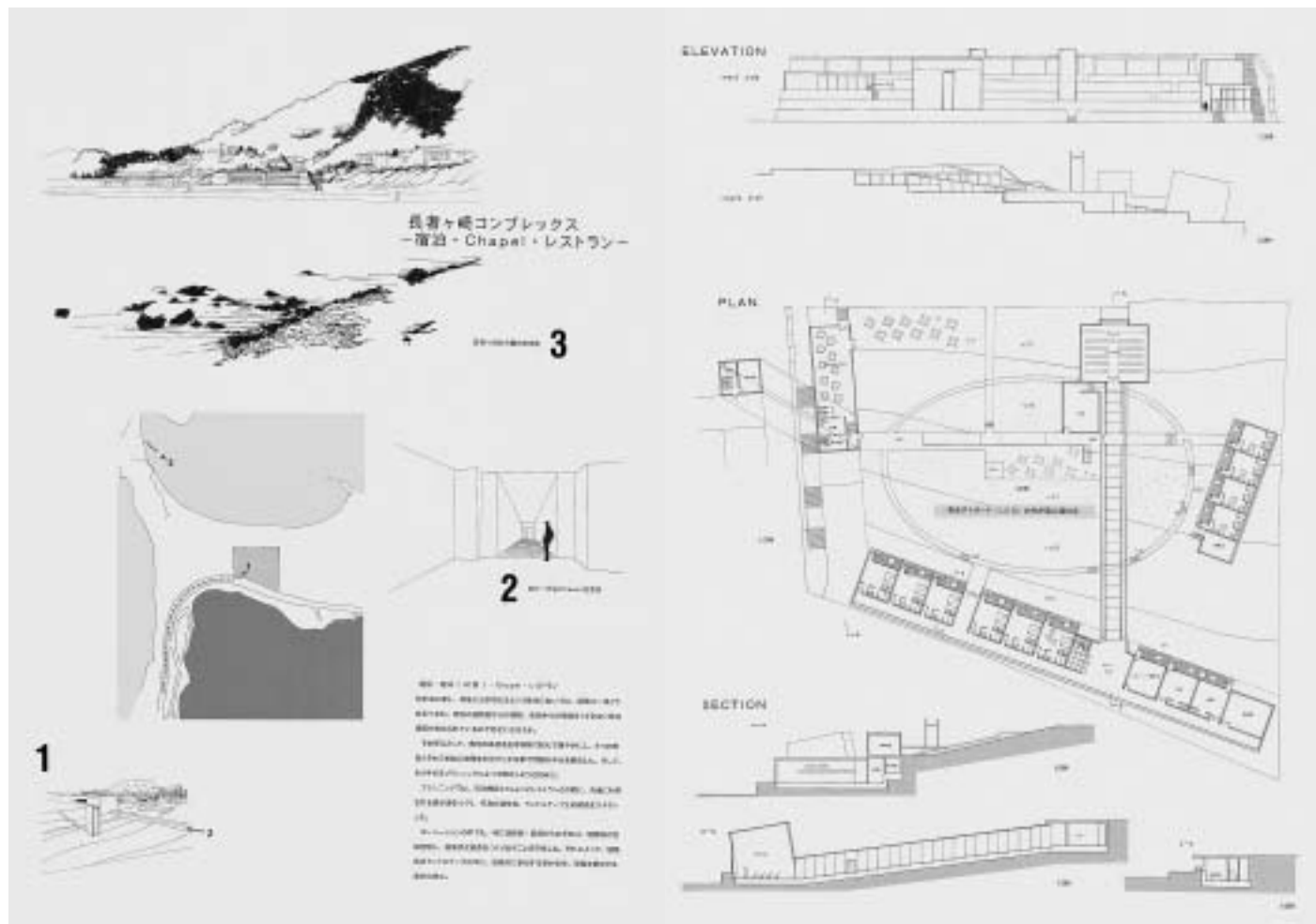
黒川氏の案は、レストランと宿泊施設のコンプレックスを主要プログラムとして、敷地全体を公共性の高いオープンスペースとして計画するというもので

ある。

構成としては、前面道路から砂浜に向かって起伏しながら緩やかに傾斜してゆく地形を作り、藤棚のパーゴラが敷地全面に柔らかく架けられてゆくというものである。宿泊施設やレストランといった各プログラムは、この起伏する地形レイヤーと藤棚レイヤーの間に散りばめられている。藤棚レイヤーの下に広がる屋内空間、屋外空間、それと地形のアンデューレーションによって見え隠れする半地下空間、の三つが混ざり合いながら有機的に連続してゆく空間の配列はたいへん巧みで、まるで藤棚のように軽く柔らかな平面フォーメーションが生まれている。コテージのような宿泊機能やレ

ストラン、オープンスペースなどといった、誰でも立ち寄れるような開放性を持ったプログラム設定にもひかれる。しかし何よりも、藤棚レイヤーは氏曰く季節に応じてその透過率を変え、その下に異なる日差しと日影をもたらすであろうという、本当かどうかまったく不明ながら、まずもって藤棚一つによって光と影の全てをつくり出そうとするそのひたむきな構想力に興奮してしまった。

長者ヶ崎がもつ独特のコンテキストを、迷いなしに掴みだしてくるそのセンスもただごとではない。完成度はともかくその可能性において、今年僕が接した学生課題の中でもっとも美しく、もっとも鮮烈な案であった。



高橋 亜希子

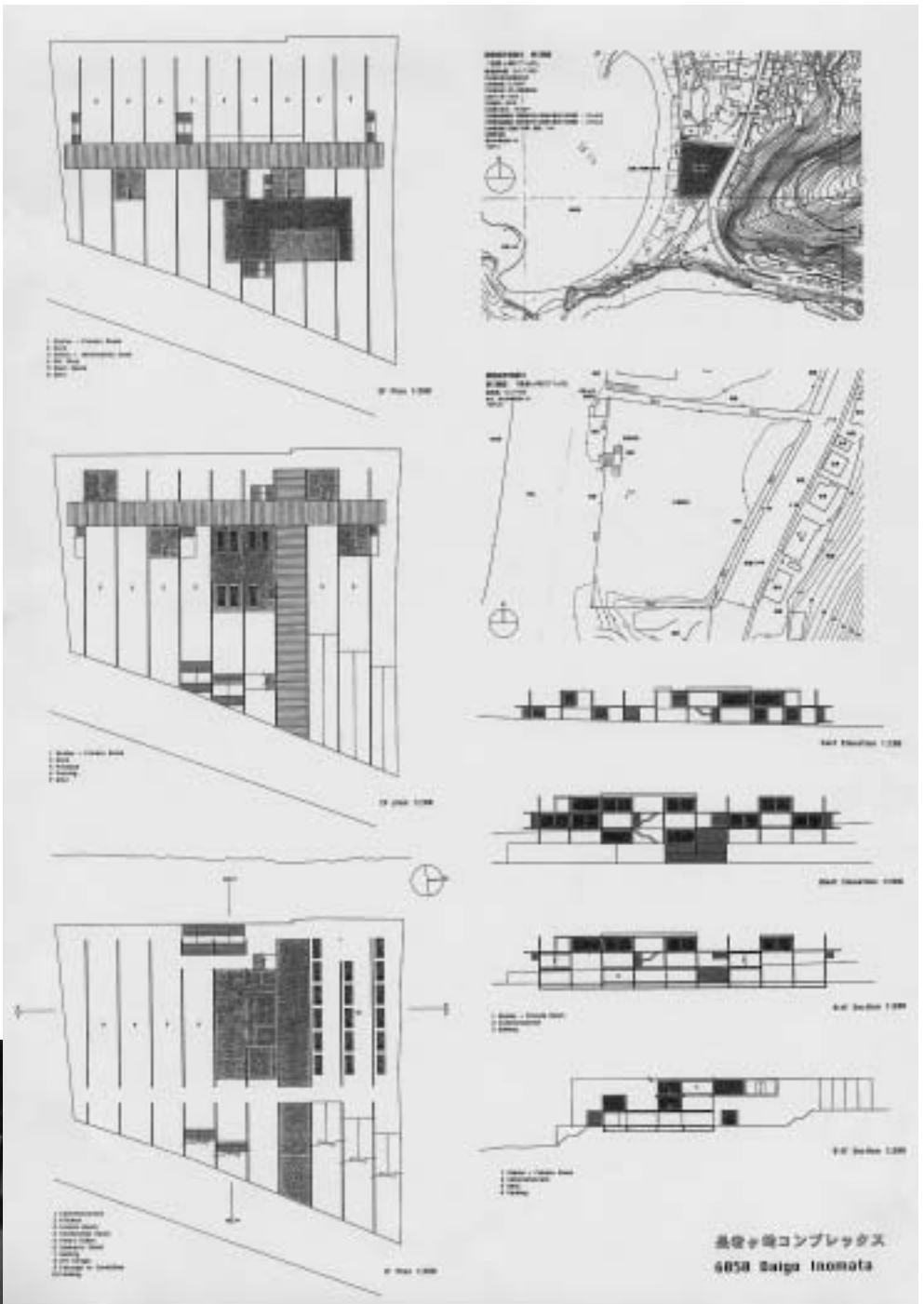
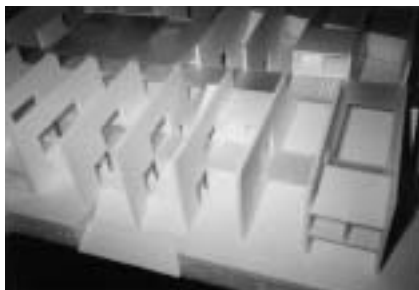
広がる風景・海のさざ波・流れる風……ここには、人の五感を刺激する自然がたくさんある。その自然の中において、建築はどのようにあるべきかを第一に考えた。各施設間の遊歩道・行為の道行き・ランドスケープ……それらの関係をスタディしながら、建築物がランドスケープの中に抽象的に参加することを目指した。

指導＝高橋 晶子

この課題は、立地場所の性格と各人にゆだねられたプログラムに、デザインされた建築のあり方（形式）の関係を見つけることがテーマとなっています。高橋案は、山を背に海をのぞむこの場所をめぐる、海からの視線と道路（山側）から海に抜ける視線を考慮し、敷地全体をなだらかな傾斜を持つフィールドとして構想しています。ここが「抽象的な場所」となるために、建築物のヴォリュームはいわゆる基壇状に修復された地形と一体となって半地下に埋められています。その中で、チャペルと、チャペル・ロビーをつなぐアクセスロードなど一部が、幾何学的な外形を持って地表に顔を出

しています。「抽象的な場所」でのアクティビティのイメージは、建物の用途を結婚式場としてのチャペルを持つホテルという、ある種詩的で単純なものとしたことで、上手く解決していると思います。プレゼンテーションも非常に巧みで、海・道路それぞれから見た風景のスケッチの中におとこまれたフィールドの放つ詩情が、最も雄弁に設計主旨を語っています。ただ欲を言えば、今回の解答は、抽象的な美しさが他の全てに勝るという意味でちょっと古典的かなと感じました。力のある人なので、構成形式やアクティビティのイメージを、さらに広げてほしいと思います。

猪俣 大悟



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
アストリッド クライン
奥田 孝次

椎名 英三
曾我部 昌史
横河 健

猪俣 大悟

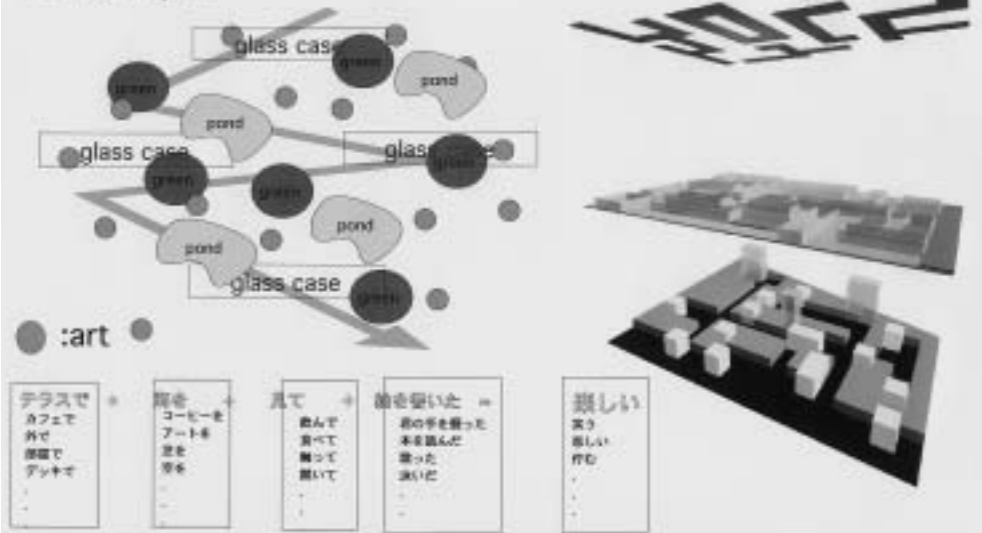
これはArt Schoolだ。ただの美術学校ではない、Artを趣味とする人から仕事とする人まで、モノづくりが好きな人の集まるアトリエである。アトリエのみでは複合施設とは言えず、モノ（芸術）を展示・販売するスペースやカフェレストランも備えている。また、海と山に囲まれた中間のポジションのため、建築を通じてのランドスケープを強調する。この場所で、今までにない芸術活動や生活を展開するためのプログラムである。

指導＝横河 健

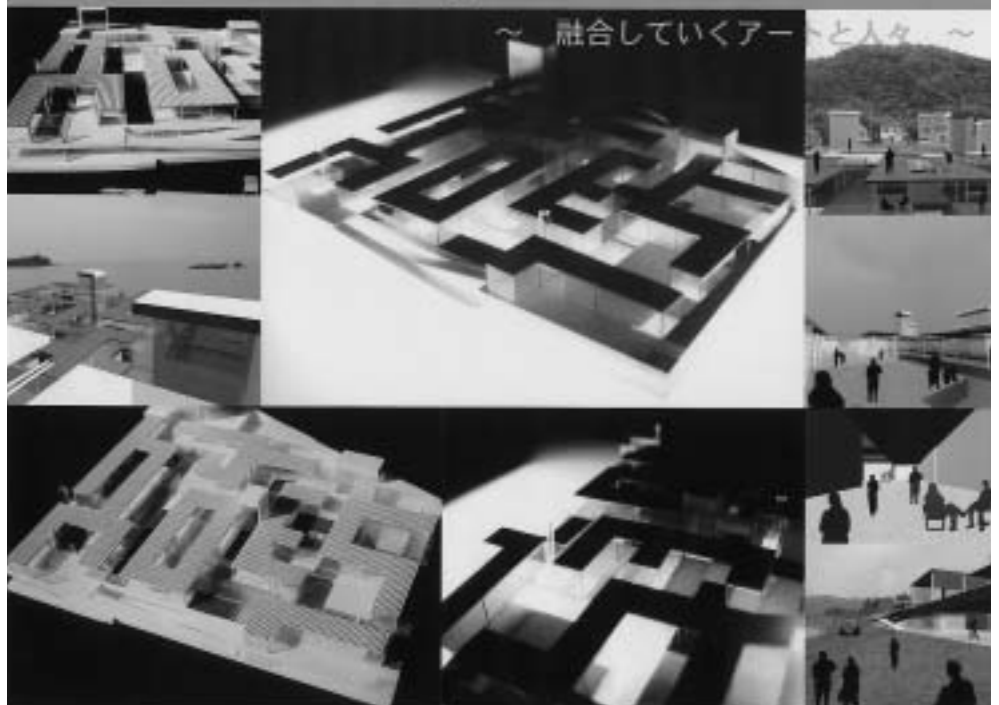
ここでは複合施設としてのプログラム、つまり、単一機能でなく複合されたものとして、誰が何のために何をするのか、どのような形で組み立てられているか？ しかもこの土地（敷地）の特性をどのように生かし、プログラムに組み込むことができたかが問われている。猪俣案は、連続しているシーケンスをデジタル的に切るという手法を用いて、地域に開放したアーティストのアトリエ／ワークショップ兼ギャラリーを提案している。前面道路と海をつなぐ東西の壁が10枚建ち並び、それと直行するように南北方向のデッキが

2本、その10枚の壁を貫通するという何とも無機的に聞こえる提案をしているが、それぞれ独立したアトリエ、ギャラリー、パッセージギャラリー、カフェ、レストラン、さらに駐車場までも含めて通り抜け街路のようなプロポーションのまま、それぞれが海にまで到達するようになっていて、山から海への連続した地形を使いながら、それぞれ個別の体験が個別の印象を作り出すように計画されている。さらに、それに直行するデッキは施設を一つの統合されたものとして結びつける役割を果たし、開放されたリゾート施設としての伸びやかさを与えることにも成功しているのではないだろうか。

Concept



Scattering Glass Cases



菅原 大輔

菅原 大輔

敷地は海に面しており、夏には多くの人々がここを訪れ、非日常的な時間の中で精神を癒すだろう。

この非日常体験を季節に関係なく、また地元の葉山の人々も気軽に味わえるように空間を意図した。

この空間には、アート、海の家、カフェ、宿泊施設……等が点在している。

そこには屋根があつたりなかったり、壁で囲まれてたりなかったり、水の上だったり緑の上だったり、地上だったり地下だったり……。

それにより様々な場が生まれる。人々はデッキ屋根、地上空間、地下道空間、この3つのレ

イヤーに分けられた空間を歩き、様々な場を体験して自分にあった空間を見つけ、時を過ごすだろう。

指導=曾我部 昌史

プログラムの規定が緩やかで、しかも敷地の環境に恵まれたこの課題では、多様な解決方法が適用できる一方、計画全体に向けられる視点の深さがそれぞれの計画案に端的に表れることとなる。この案の特徴は、独特の視点による切り込みの鮮やかさと解決方法の正確さにあるといっていだろう。具体的には、計画全体のインフラを支える層(最下階)、具体的なファンクションを引き受ける層(中間階)、アクティビティのきっかけをつ

くる層(最上階)の、3つのレイヤーに分けて計画され、それらが重ね合わされる。この重ね合わせにより、海とも山とも空ともさまざまな関係が作り出されるスペースが出現する。こうして、いろいろなかたちでアクティビティのきっかけが発生し、そのきっかけは建物内に用意されている機能により正確にフォローされる。また、最下層には全体をまとめる明快な動線を中心に、基本的な要素が配置されており、この案をイメージだけではない具体的なものとしてつめられる余地は残っているものの、最終的なアウトプットのクオリティの高さを含め、完成度の高い案となっている。