

前田 敏広

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
52

【第1課題】
雑賀 愛
都会と自然。対照的なこの2つの間に立ったとき人は何を思うだろう。この対比の中でそのあり方や自分を考える、そのきっかけとなる空間を提案した。この空間は鏡・ガラス・壁などで構成される他、音や展示のスペースも組み込まれている。これらは何かを映す、また直接訴えかけるものとして用いた。光や風のぬけ方、時の流れによって表情を変え、ここに立つ人それぞれに見え方の違う、自分自身が主役のギャラリーとなるであろう。

前田 敏広

都市と郊外との間に存在するこの公園は、日常の雑踏から離れ、安らぎを与える場所として提供されている。人は物を見るとき自分とそのものの対比をする。この公園の幾つかの施設では、水・鳥・風景といった物を通して人々に訴えかける。この案では、そのような公園の中で植物を通じて人々に、今の自分や友人などを植物の中に映し出し、それらについて考える場を提供している。

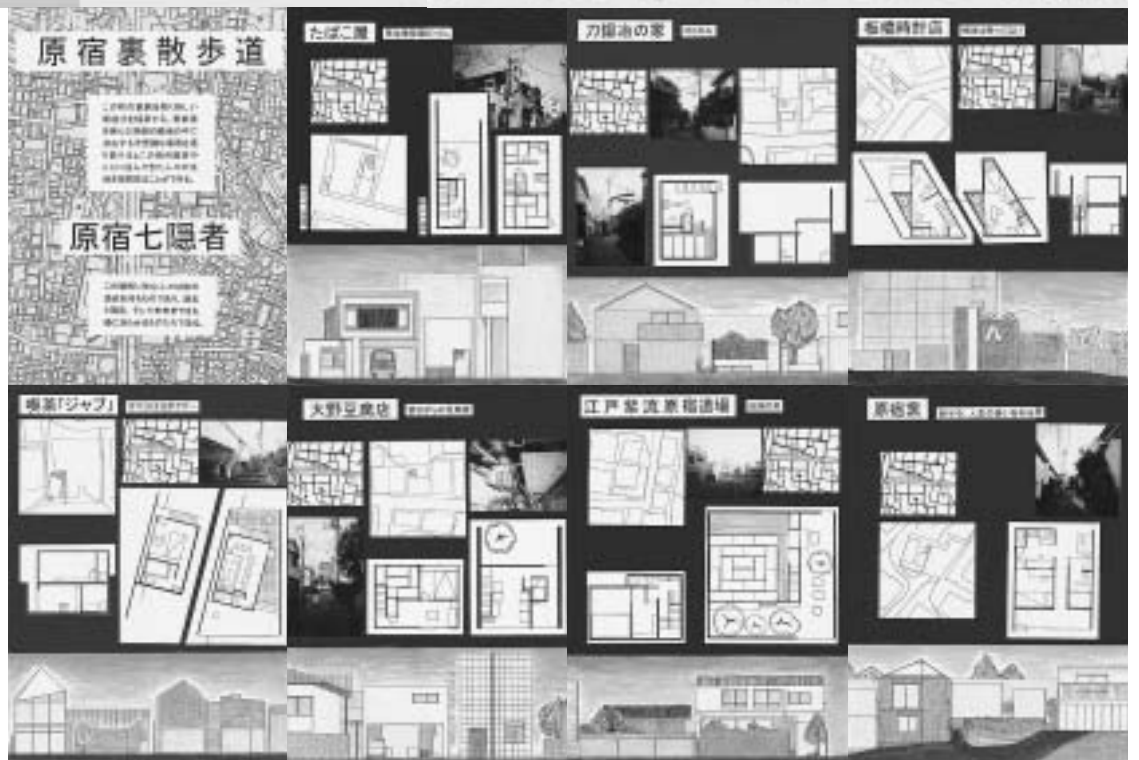
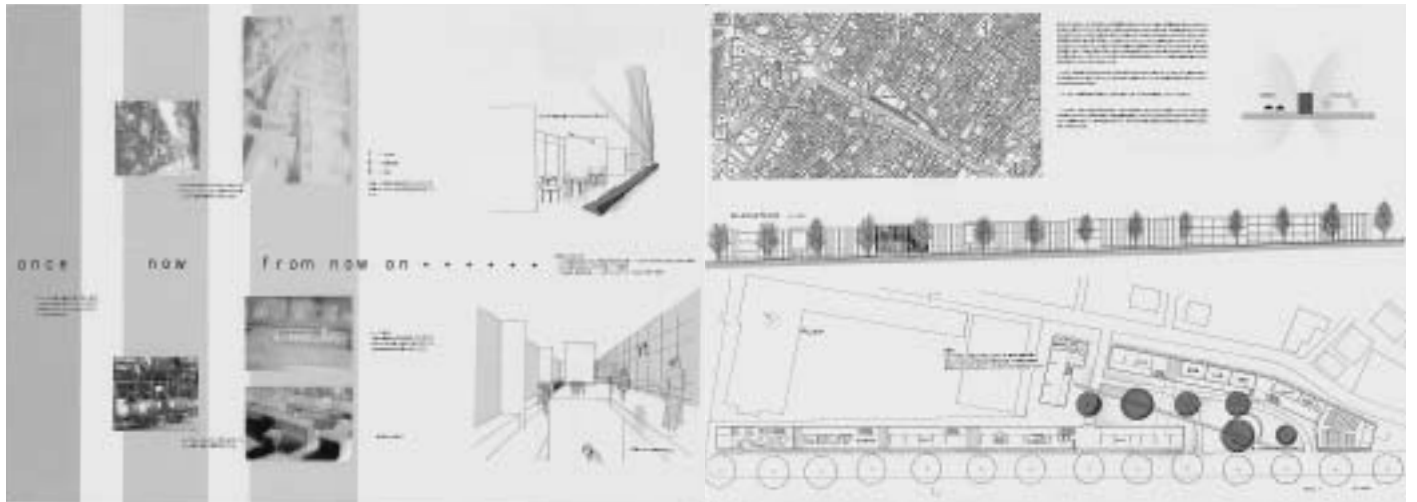
【第2課題】
高橋 亜希子
現在、同潤会アパートにはSHOPという形で新しい人たちが入ってきている。地域とは

全く関係のない人たちが入ること、そこで形成される人間関係に変化が生じていると思い、もう一度現代にあった形で同潤会の目指したものを再構築していくべきだと考えた。今までの住戸は姿を消し、そこには全く異なるものがつくられる。そして、新しい人と人との関係を生み出していく。

馬場 兼伸
街で人はなにををするのか、この街を歩く人はなにを見ているのか。みな同じ方向を向いているように見える。一歩下がって別の方向を探してみようと思った。街には歴史があり、人の営みが

ある。そして、それがにじみ出てくる場所がある。そこは一見人目につかない街の裏側にあるが、その場所に少しだけ手を加え、少しだけわかりやすくした。見つけた者はここを覗き見、通り抜けることでこの街のもう一つの側面を垣間見、新たな方向を見つかるだろう。

指導=吉田 博
課題の主旨は、個人の自由な発想と発見、テーマの核作り、そして零からの構築のためのプロセス作りの難しさを真剣に受け止め、建築化を行い独自のプロジェクトを完成させることにある。第1課題では東京の際にある自然の中で発想、発見を行い、第



馬場 兼伸

2課題では自分たちの住む「都市」とは何かを考える設定とした。社会・時代の要請によって、周辺の環境（自然・人工）や歴史を尊重しながら、建築プロセスを考える大切さは今までも重要なことであるし、情報が先行する時代であっても大切なことには変わらない。

敷地の設定は、大きな地域の中から場所のコンテクストをつかむため、自分の足で設定された地域を歩くことから始め、自己の感覚と発見によって敷地を設定する。一方、建築のテーマとなる核を創出し発展させてプログラムを作り、建築化する行為をすべて個人が行うこととした。創造とは課題で与えられるものでなく、自己発想・発見の

旅に出る勇気を持つことから始まる。

第1課題は、葛西臨海公園という作られた東京の際の公園を対象とした。ここには建築家、谷口吉生氏の名建築：水族園とレストハウスがあり、建築と自然の関係を肌で感じつつテーマの「建築と自然の関わり合い」「建築へ

のプログラム作り」を行った。

雑賀愛さんは、都市生活者として都市と自然との関係付けに糸口を見出した。この公園に訪れた人々が、風・空気・光・緑を肌で感じたりそこで集う人々がお互いを感じた時、自分たちの存在を気づかせる装置としての空間作りを行った。「風と光のギャラリー」はコンクリート、ガラス（鏡）、金属という基本

的建築材料でイメージし、困い・拡散・反射・透明・おおい等、状況に応じた場作りを行いながら画一的なシーンだけでない、可変する装置（建築）として都市と自然が見え隠れする環境建築の提案を行った。

また、前田敏広君は、敷地を東京の際とらえ、生活（都市）とリラックス（郊外）のリズムの中で植物が人間に与える精神の回帰性から、植物の生長と公園全体の植物の誕生から保護まで行う密接な関係づけに提案した植物園の意味性を見出した。選ばれた場所の起伏を生かし、小川もあり、植物を育てながら、建築化された施設と自然との共存をテーマとした。

第2課題は、原宿周辺に敷地を

自ら設定するため、街を歩き回り自分の住む「都市（シティ）」とは何かの自己発見を行う。土地・歴史の調査を行い、感覚をとぎすまし、テーマを設定し、建築化を行う。

高橋亜希子さんは表参道の同潤会アパートに注目し、作られた時代と現代とのギャップを感じ、施設の果たした役割を分析し、単に形態を残すのではなく、原宿に住み、活動する場所性から来訪者・住民同士、来訪者と住民にとっての新たな関係づけを見出し、再生計画を提案した。敷地と建築の配置・中庭・ファサード・ボリュームを継承し、施設内容および施設内外の移動手法を作り、表参道の都市景観をこわさない提案を行った。

馬場兼伸君は都市を否定せず、都市の雑多な魅力がある街を歩き回り、ある発見を行った。作り替えるのではなく、敏感に反応しながら独自のプロセスを作り上げた。街との付き合い方、関わり合い方から「街遊び」の感覚で少し手を加える建築化の手法を選択した。架空の人物設定の「原宿七隠者」のキャラクターが、都市空間のおもしろさを作り出しているという、個々の生活の大切さが都市の基本と提示した。

ユニット全体のブレーンストーミングから個別指導を行い、ユニット全員が個性ある作品を生みだした。何かに気がつくことが大切であり、今後の頑張りを期待する。