大阪工業大学｜工学部｜建築学科｜2022年度｜卒業設計作品集

OSAKA INSTITUTE OF TECHNOLOGY, DEPARTMENT OF ARCHITECTURE | DIPLOMA WORKS 2022

OSAKA
INSTITUTE OF
TECHNOLOGY

OIT

2022

ARCHITECTURE

YEAR

Preface

卒 業 設 計 作 品 集　第 47 号　　馬場 望（建築学科長）

本学建築学科の卒業研究は、卒業設計と卒業論文のいずれかを選択することになっており、毎年その成果を卒業設計作品集や学科ホームページでとりまとめて公表しております。

この卒業設計作品集には、2022 年度の卒業設計のうち、入選作品 11 点を収録しております。

Jury Report をお読みいただければ、審査過程に加え、本学科の設計指導方針もご理解いただけるのではないかと考えます。

ご高覧賜ります各位に、忌憚のないご意見とご指導をよろしくお願い申し上げます。

Contents

Finalist Projects

最優秀賞	慈悲の７つの行い	古家 さくら	01
優秀賞	都市の故郷	川上 玄	05
優秀賞	浮沈〜箱舟が繋ぐ未来〜	奥井 温大	09
佳作賞	うつろいゆくミチのカタチ	山本 凜	13
佳作賞	共同体感覚の７つの散歩道	井田 雅治	17
佳作賞	下町共進化	青山 健生	21
佳作賞	ちん電のある街	芝尾 宝	25
佳作賞・大宮賞	つなぐ障壁	三木 竣平	29
佳作賞	変化と保存　〜裏通りから表通りへ・やきモノからものコトへ〜	諸岡 辰海	33
佳作賞	街へ溶け込む刑務所	長畑 将史	37
佳作賞	.In ー	宮脇 拓也	41

Jury Report 45

Finalist Projects

古家　さくら

慈悲の7つの行い

この提案では、かつての共同生活かつ生産の場であった修道院を現代に再起することで再び宗教の必要性を生み出すとともに、地域交流が失われた地域においてコミュニティを再構築し、宗教と生活が一体となった暮らしを実現する。

0. background　かつての宗教の在り方

無宗教が多いと言われる日本人もかつては宗教とともに暮らしてきた。神に豊作や豊漁を祈り、収穫に感謝していた。
そういった行為は祭祀と呼ばれ、祈願、報告、感謝、慰霊、清めなどが目的であった。
宗教は生活の一部となり、その地域ごとに続いてきたのだ。
現に存在している神社は 10 万社以上あり、全ての人にとって生活していくなかで必要不可欠のものであったのだろう。
しかし、中世で仏教が民衆に浸透し始めたことによって神仏習合が一段と深まり、それまでの信仰と祭祀は大きく変化していった。また、技術の発達などに伴い自然に左右されることが減り雨乞いなどの必要性が失われていき、次第に宗教は生活から切り離されていった。

1. problem　さらに離れていく宗教

かつては暮らしの一部であった宗教。それが今では距離をとられるものとなってしまった。近寄りがたい、こわい、怪しいなどといったイメージの悪さや抵抗が生まれたのだ。
特に日本でのキリスト教信者は全体の 1%とかなり少ない。キリスト教が大事にしてきた隣人への奉仕の結果として伝道や宣教があるのであって、
日本では伝道のみを求めてきてしまったためにキリスト教への不信感や無理解が生まれている。

再び宗教と生活が一体となった暮らし方をすることで、宗教を身近に感じ、また、暮らし方が変わることで地域の在り方も変わり、人々の暮らしや考えがより豊かになる。これこそが本来の宗教と人との関係ではないだろうか。

2. concept　助け合いを通じて広がるキリストの教え

キリスト教において修道士がイエス・キリストの精神に倣って祈りと労働のうちに共同生活をするための場所である修道院。今では無くなってしまったが、かつては共同生活する場でありながら生産する場として地域に貢献しており、修道院で生産された農作物や葡萄酒、医薬品などが古くから外部に広く出回り、生活を潤してきた。
キリスト教としての修道院ではなく地域に共有される共同生活や生産の場としての今日的な修道院をつくる。宗教と生活が密接したまちづくりを通して助け合いの輪が広がり、地域を活性化するとともにキリスト教の教えにキリスト教徒であってもなくても必然性が生まれることで宗教を身近に感じられる。

3. site　神父様を中心に共同体を築いた　外海

長崎県外海地区。地殻変動と火山による起伏の激しい地形で、平地が少なく陸の孤島とも呼ばれる。ポルトガル貿易が盛んだった頃長崎は布教の中心となり、多くの潜伏キリシタンが移り住みたくさんの小さな集落を築いていった。外海でも貧しい自然環境の中で共同体を築いていき、最初は空き家などの民家が教会として集まる中心地となっていた。

そんな中フランス人宣教師のド・ロ神父は、1878年に禁教がとけカトリックに復帰した信者やカクレキリシタンが多く住んでいたこの地の司牧の任にあたった。貧しい環境の元で暮らさざるを得なかったキリスト教徒たちの集落で、独自で考案したド・ロ壁で作業場を作り、そこで織布、パンや農業などフランスで学んだ技術を教えたり、診療所を開設したりと教会を中心に村づくりをした。

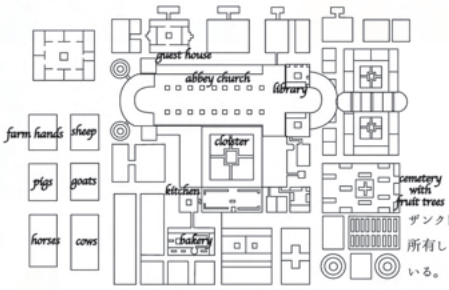
現在ではかなり高齢化が進み生活が厳しくキリスト教徒の数も激減しているが、世界遺産に登録されたこともあり観光が重要な産業となっている。ノンクリスチャンとキリスト教徒との関わりはなくとも、観光の面で助けてもらっている現状がある。しかし、観光客や移住者など新しい人の介入によって共同体が崩れていくことに違和感を覚える地域住民もいる。

キリスト教の考えをもとに、地域住民と移住者の新たな共同体を構築し、自らの手で地域の景色、空間をつくっていく。

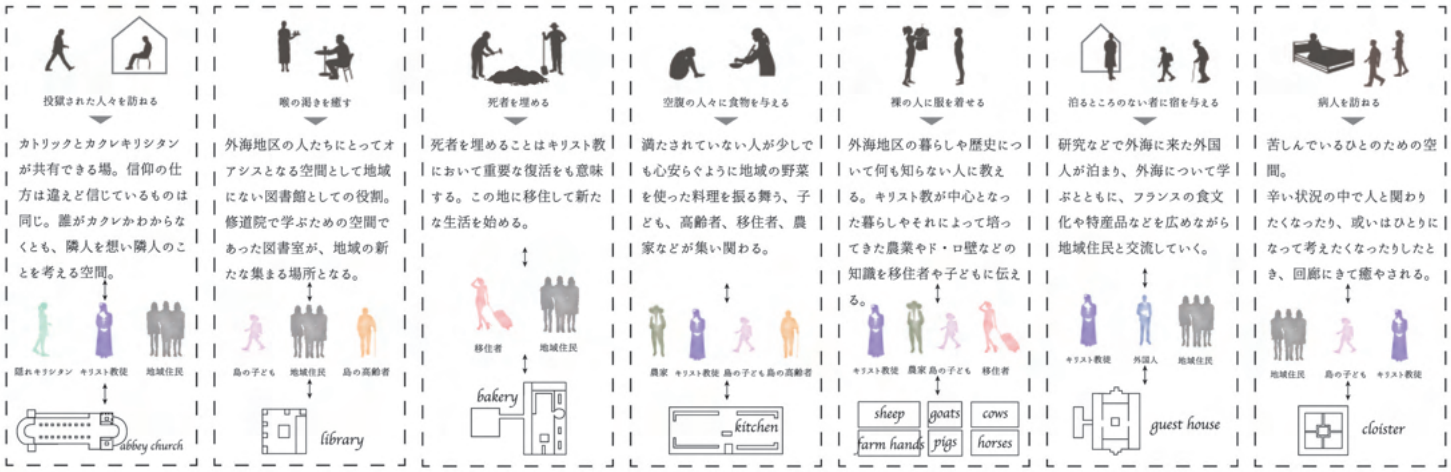
4.1 program　キリスト教徒を軸とした修道院による関係性の構築

慈悲の７つの行いとはカラヴァッジョによって描かれた祭壇画である。
彼はマタイによる福音書に書かれた６つの慈悲に死者の埋葬という７番目の慈悲を足し、同一画面上に描いた。
修道院が７つの慈悲の行いの実践の場として世話をするための施設をたてたのが病院の始まりとされるなど、７つの慈悲の行いを神への奉仕として重要視していた。

７つの行いをこの地域なりに読み替え、それぞれが繋がり合い地域へと開かれ、地域住民と介入者を温かく囲む。



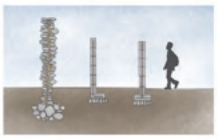
ザンクトガレン修道院の平面図。ベネディクト会が所有しており、修道院の理想的平面図と言われている。修道院の機能を７つの行いに当てはめる。

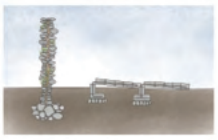


4.2 program　ド・ロ壁による新しい空間

溶岩が固まってできた山からは多くの加工しやすい結晶片岩がとれる。古くから外海では生活するために山を切り開き、出土した岩から石垣や石築地、石塀などを築いた。

ド・ロ神父はそれを赤土に石灰を混ぜて漆喰状態にしてつくることによって、積んだ石に過度な土圧が生じることなく石垣が自然の一部として溶け込み、半永久的に安定していく独自のド・ロ壁を考案した。ド・ロ壁でできた作業場は今もなお自然と共生しながら100年以上も外海を見守り続けている。





空間ダイアグラム

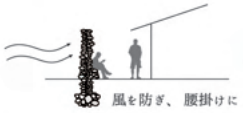
海に面しているため風が強い。そのため屋根を低く、また壁を二重に建てる必要があった。

修道院の重要な特徴のひとつである回廊、回廊によってさまざまな空間が繋がる。

掘って建てることにより地形と馴染む建物に。東シナ海に面した起伏の激しい豊かな美しい自然を壊すことなく建てる。

掘ったときに出てきた石で新たに石積ができる

掘ったところにドロ壁を建てることによってできる空間を利用する。空間を仕切るだけでなく、風を防ぐ役割になったり、野菜を置くスペースになったり、通路になったり、腰掛けられるベンチになったり、集まる場所になったりする。昔から外海の想い出と愛着を積んできた石積みにより、新たな居場所がつくられる。



カクレキリシタンの数が減少し共同体が崩壊していっているが、かつてはカクレもキリスト教徒も元は同じものを信仰していた。誰がカクレかわからなくとも隣人を想い合い祈る場。

移住者が新天地でベーカリーを始める。売るだけではなく、隣の学びの場が広がり、外海の人々に伝わるド・ロ神父様独自のつくりかたを学ぶ。

修道院でも重要であった学ぶための場。移住者や外国人が外海に伝わる農業やキリスト教の歴史、ド・ロ壁について学ぶ。誰にでも作れるド・ロ壁により、畑や空間を新たに増やしていく。

地域住民や移住者など全ての人が来て、料理を振る舞いみんなで食卓を囲い、心を安らげる場。晴れの日にはキッチンが外へと拡大される。

学びの場で学んだ独自の石積みや農業が道を跨ぎ畑に広がっていく。また、いらなくなってしまったものや野菜を必要な人が持って帰る。

研究に来たフランス人が地域に近い暮らしを体験しながら学んでいく。隣の食堂の機能が共有されフランスの食文化などを広め、地域交流、文化交流の場となる。

川上玄

都市の故郷

01. 故郷性の喪失

都市部の働く世代は、職場でのコミュニティに満足し住む街や働く街、人への関心が薄い。
現代人は土地を単に「働くために住む場所」、「働く場所」として扱うことが増え、その場所で生活しているという意識が希薄になっている。

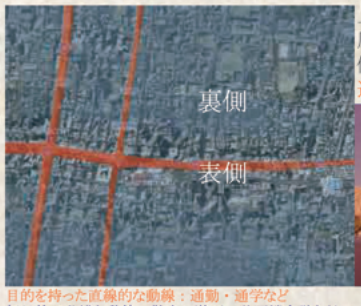
このような、帰り道に懐かしさや愛着を感じるような故郷性や地域性の喪失は、今後さらに場所と建築、場所と人、人と人を分離していくのではないか。

02. 故郷観の共有から生れる働き方、住まい方

「帰る場所」「帰りたい場所」に人それぞれの記憶や体験、人間関係や土地とのかかわりなどが絡み合って生まれる情緒がある。
その情緒に触れたとき、人はそこが生れた土地でなくても、初めて訪れた場所でも、懐かしさや愛着を感じる。
これを「故郷性」と定義し活用することで、都市の均質化による地域性の喪失やコミュニティの断絶、目的なく居られない公共空間の脱却を目指す。

また、人の故郷観は十人十色である。地方出身者、都会生まれ都会育ちの人など、様々な人が集まる都市部でできる故郷観の共有方法や計画敷地である上本町をフィルターとして各自の故郷を感じられる住まい方、働き方を提案する。

03. 大阪上本町の現状



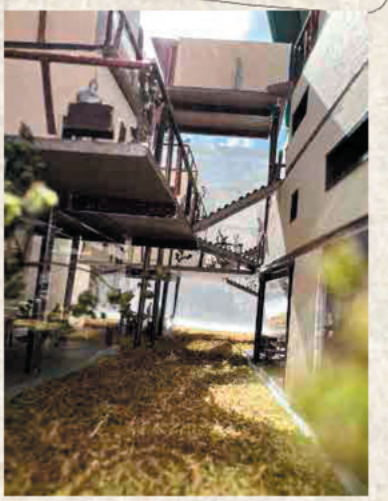
上本町が古くから持つ文化的側面や、上町台地が織りなす風景の移ろいなどは主に寄り道動線の地域に見られるが、働く世代と思われる人々はほとんどが人通りの多い「消費の道」しか利用しておらず、土地の地域性に無頓着といえる。

目的を持った直線的な動線：通勤・通学など
無目的で乱雑な動線：散歩・遊び・井戸端会議など

上本町でも、「裏側」には故郷性が残るものの、そこに働く世代や外部の人々の姿は見かけられない。表と裏の境界には高層ビルが立ち並び、その関係は断絶しており、ますます働く世代は職場でのコミュニティに満足して、住む街や働く街、人とのかかわりは希薄になっている。

04. 分断された街の接続体

働くために特化した都市型建築には地域性、故郷性が欠ける。生れた土地ではないにしろ、土地を知り、愛着を持って生活することは故郷性の復活には欠かせない。
上本町で現在忘れ去られた故郷性、かつて存在した故郷性の要素を街のポテンシャルとして再構築し、表と裏の境界に接続体としての建築を提案する。



05. 故郷の解体と再構築

約 50 人にアンケートを実施し、故郷性のある空間のイメージを調査 - - - - - - アンケートからは道・商店街・神社仏閣・駅・学校・自然・絵画・風景・匂い・地元の飲食店・路地・帰り道・公園など様々な回答が得られた。

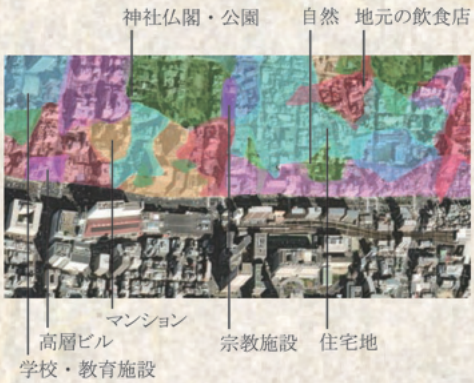
得られた回答や、リサーチからわかった故郷性のある空間をさらに要素ごとに分解して、上本町なりに再構築していくことにより、他人と共有可能な新たな故郷性が生まれる。

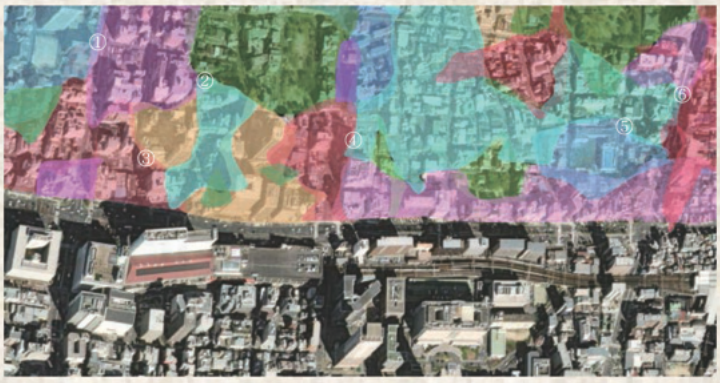
上本町にかつてあった故郷性

大食堂　看板・提灯通り　花見屋敷

故郷性要素の組み合わせ方

上本町の街並み（レイヤー）に倣う 6 パターン





①物理的断絶・視覚的繋がり

「表側」の道路による断絶。気配は感じるが浸透はあまり起きない。

- 物理的には接続せず気配を感じあう
- 「渡る」「登る」などの行為で接続

②密接に繋がる

お互いが絡み合う。相互の往来が容易。

- 混ざる
- 噛み合う

③少しずつ関係する

場所によって滲みあう。「表側」からの浸透も多少起こる。

④生活に浸透

住居に飲食店の要素（匂い・テイクアウトのための自転車・テラスや道にあふれた椅子やテーブル）が浸透。もはや境界線はあいまい。

⑤一部延長された部分が他方のレイヤーと混在

全体的には互いに気配を感じるような接続。一部が延長（通学路・生徒の声）して他方にまじりあう部分もある。

⑥様々な要素

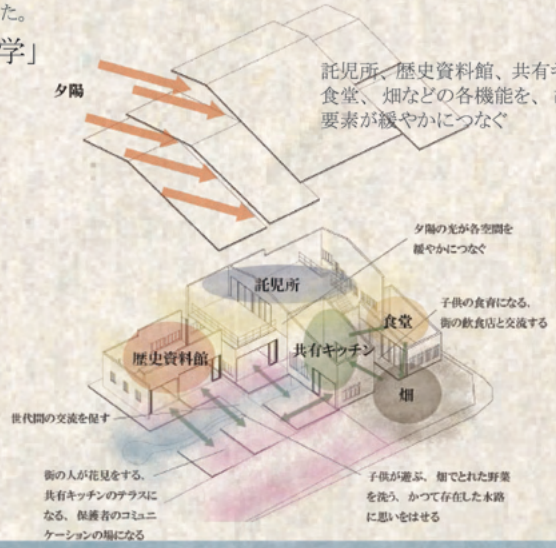
かかわりは少ないものの、いろんなレイヤーが互いに顔を見せ合いながら風景をつくっている。

- 物理的には接続せず気配を感じあう
- 「渡る」「登る」などの行為で接続
- 全体で風景をつくる・互いを切り取る

敷地「働」

「帰る場所」「帰りたい場所」に向かう帰り道、人は故郷性を感じやすい。
各ボリュームをアンケートから得た要素でつくり、機能を与える。そこから、またはそこへの帰り道に様々な故郷性がにじみ出て、それらの交差点に故郷性と空間が共有できる共用部を設けた。

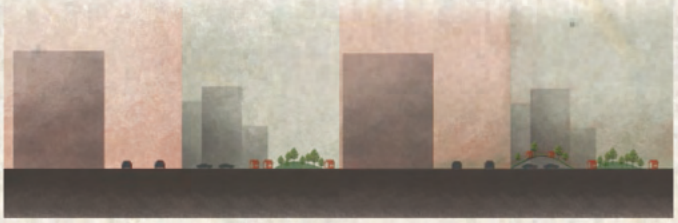
敷地「学」



敷地「宿」

本敷地は 1F はカフェやレストランとして地域に開きつつ、表裏を結ぶ道として、上階は外部から来た人向けに裏への参道的宿泊施設としつつも、地域住民や働く世代の人々と動線が交わり、観光案内や売店での立ち話、各飲食店の一体となったテラスでつながった空間で過ごすなど、コミュニケーションがとれる。

敷地「遊」



既存駐車場と高層ビルによって断絶された関係をつなぐ立体的な公園。
既存駐車場の車の停め方をデザインしなおし、車を覆うように公園ができあがる。その公園には、近隣の飲食店の料理を個室にテイクアウトできるサービスや、屋台としてこの公園に出張してくることで表に裏側の要素がにじみ出る。

敷地「働」「宿」断面図

「働」

「宿」

「学」

「遊」

「働」

「働」

「働」

「働」「宿」

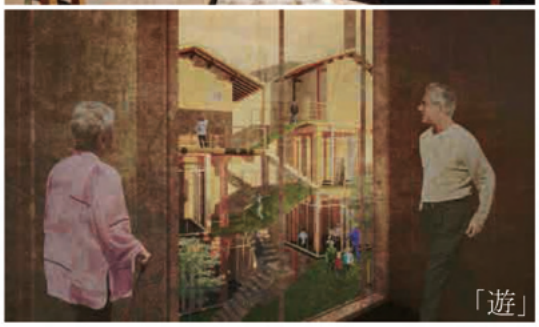
「宿」

「宿」

「宿」

「学」

「学」


「遊」

「遊」

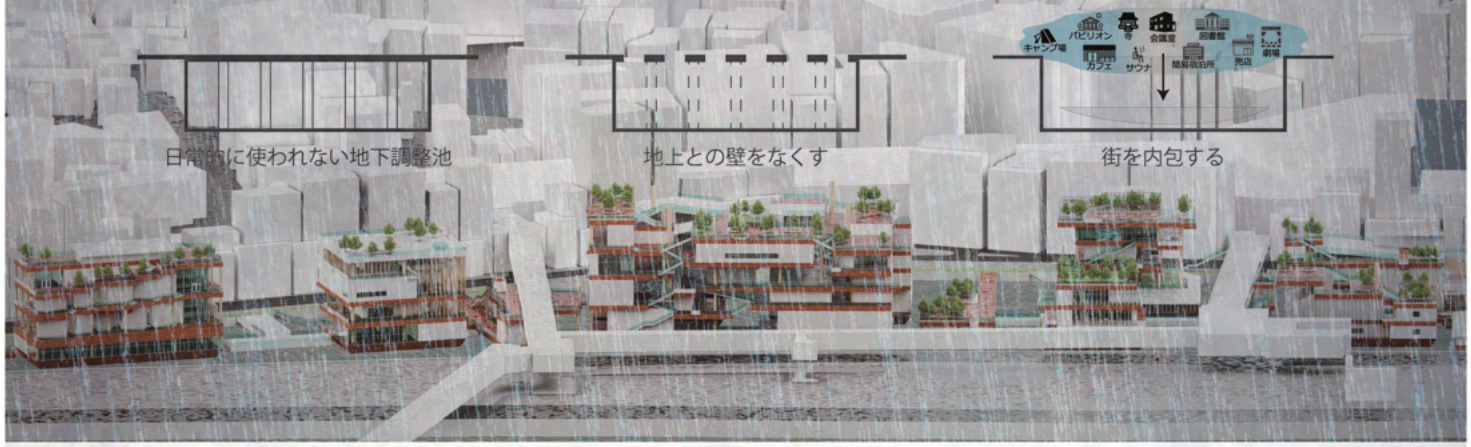
都市の故郷

奥井温大

浮沈～箱舟が繋ぐ未来～

街を支える都市基盤に関して我々は無関心であり続けていいのだろうか？

被覆化された地上と空白の地下空間の壁となるコンクリートを取っ払い貯水量により浮沈する船のような建築を造り出すことで都市基盤の在り方を提案する。

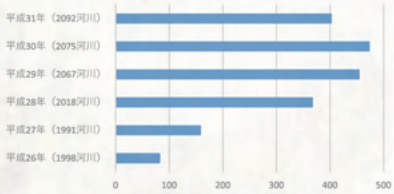


BackGround

01　増加し続ける雨量

都市における基本的な雨量は、施設的な許容量として 1 時間に 50mm の雨量に対応できるように設計されており、許容量を超えると汚水や雨水が地上に逆流する恐れがある。しかし、許容量を超える雨量の観測回数は増加しており、将来的な増加は予測不可能な状態にある。

1 時間降水量 50mm 以上の年間発生回数



氾濫危険水域を超過した河川数

02　現在の水害対策

集中豪雨は短時間がピークであるため、一時的に池受け止めた後、川の水位に放流する調節池が多く使われている。都心部では土地がないため地下箱型や地下トンネル式が多いのだが、地上部の用途が制限されるだけでなく、地下空間自体に貯水施設以外の用途がないため年に数回の貯水機能以外利用されることがほとんどない。さらに新設されることで地上の被膜化が進みより水系インフラにダメージが行く仕組みとなっている。

妙正寺川第二調節池 (東京都 妙正寺川流域)

新家調整池 (大阪府 寝屋川流域)

Problem

03　地上の無機質な被膜化により離れる人と水

川の氾濫や下水道の逆流を引き起こす豪雨の対策として地下調節地や堤防などを建築しても、より地上の被膜化が進み水系インフラへのダメージが大きくなるいたちごっこのような状況になっている。さらに、かつてのような人と水との共存関係や人々の防災意識の低下を生み出している。今後さらに増加していく雨量に対して水を完全に制御しようとする形でなく、かつてのような利水治水を活かした新たな洪水対策の提案が必要である。

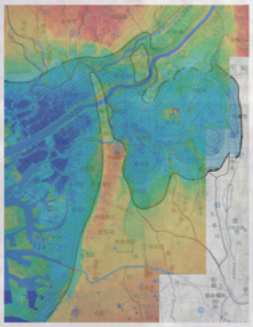
Site

04　敷地選定　雨水が集結する寝屋川流域 京橋口

生駒山地と上町台地に挟まれた寝屋川流域はもともと河内湾であったため地形的な特性から水はけが悪く、流域面積の 1/3 が川より低い内水地となっている。そのため本提案では寝屋川流域を対象流域として選定し、流域内で河川によって集められた雨水の唯一の出口である京橋口付近にて提案を行う。

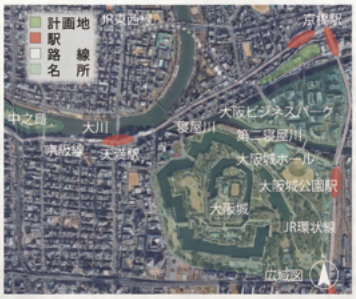
05　対象敷地　大阪府大阪市都島区片町 2 丁目 3－51

計画地は大阪ビジネスパークや京橋駅、大阪城などに囲まれており、人が多く集まる地域ではあるが一部を除き空き地や駐車場になっており有効活用されていないのが現状である。そこで、本提案の設計地として選定する。



大阪地図に古地図と断彩図合わせたもの

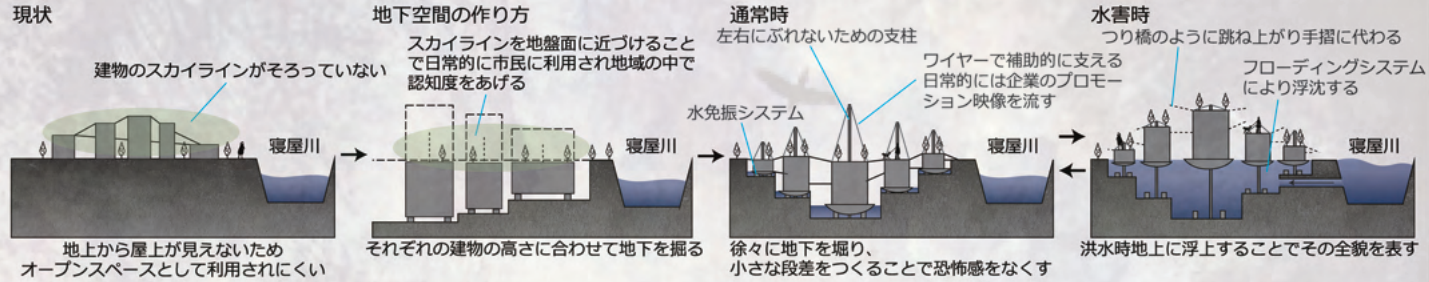
寝屋川流域俯瞰図



敷地周辺広域図

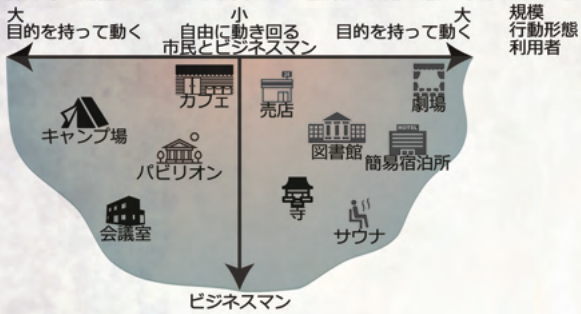
敷地周辺詳細図

06 全体計画



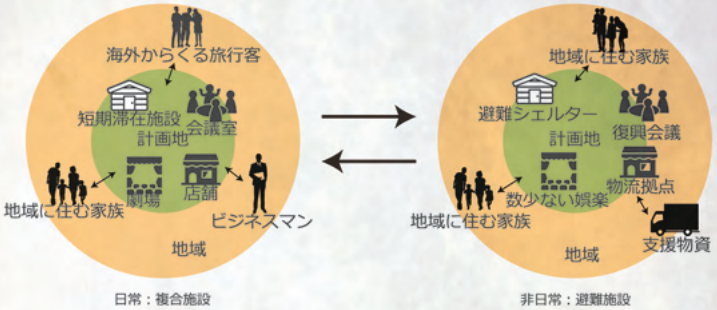
07 Drip（オフィス × 街）

コーヒーがしたたり落ちるように上層から降りてきた情報が下層に行くにつれ製品に濾過され、変換された価値を生み出すようイノベーションの基盤となるひらめきの場から製品にアウトプットする場までのグラデーションをつけた。さらに全体を通してただのワークスペースだけではなくそれぞれ街の要素を取り込んだ空間を複合的に配置することで市民の人が企業の活動に触れるきっかけを造る。



08 日常と非日常

この建築は災害時沈まない建築となるため日常はイノベーションを起こす企業と市民、ビジネスマンが触れ合う複合施設として使用するが災害の際は非日常的な用途として短期滞在施設を避難シェルター、会議室を復興会議の拠点などとして利用する。神が起こした大災害から生物種を守ったノアの箱舟のように新しい技術や人の命を守る箱舟としての建築を提案する。

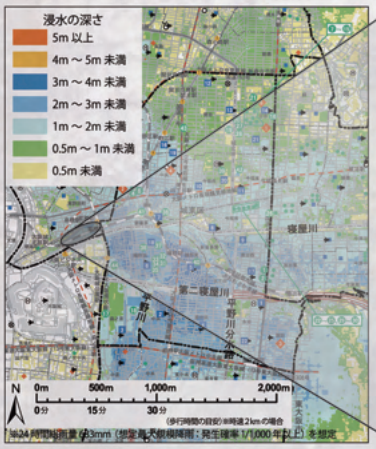


09 道と広場によりつながる空間

京街道や古堤街道の試着点である京橋では昔ながらの路地や大小さまざまなボリュームが魅力的な空間を生み出している。そのような複雑に入り混じる構成要素をピックアップし適応する。ボリュームを用途ごとに分節しそれらを立体的に組み上げていくことで利用者の動きを活発化させるだけでなく、滞留が生まれる場所に市民がビジネスや最先端の技術に触れるきっかけとなる場所を造る。

10 貯水計画

本提案では敷地面積が 27,055.6 ㎡であるため、全体深さが約 20m とする 541,111.2 ㎥の貯水量をこの施設は持つことができる。また周囲のハザードマップによるとこの地域は約 3m の浸水が予想されるため敷地面積の 6.5 倍である 175,861.1 ㎥の浸水想定地域を減らすことができる。また、この施設のみで全域を補うことは難しいので、この施設をプロトタイプとして増やしていく。



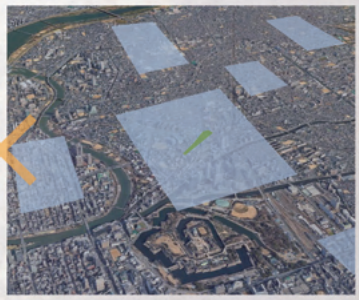
京橋周辺ハザードマップ

京橋上空

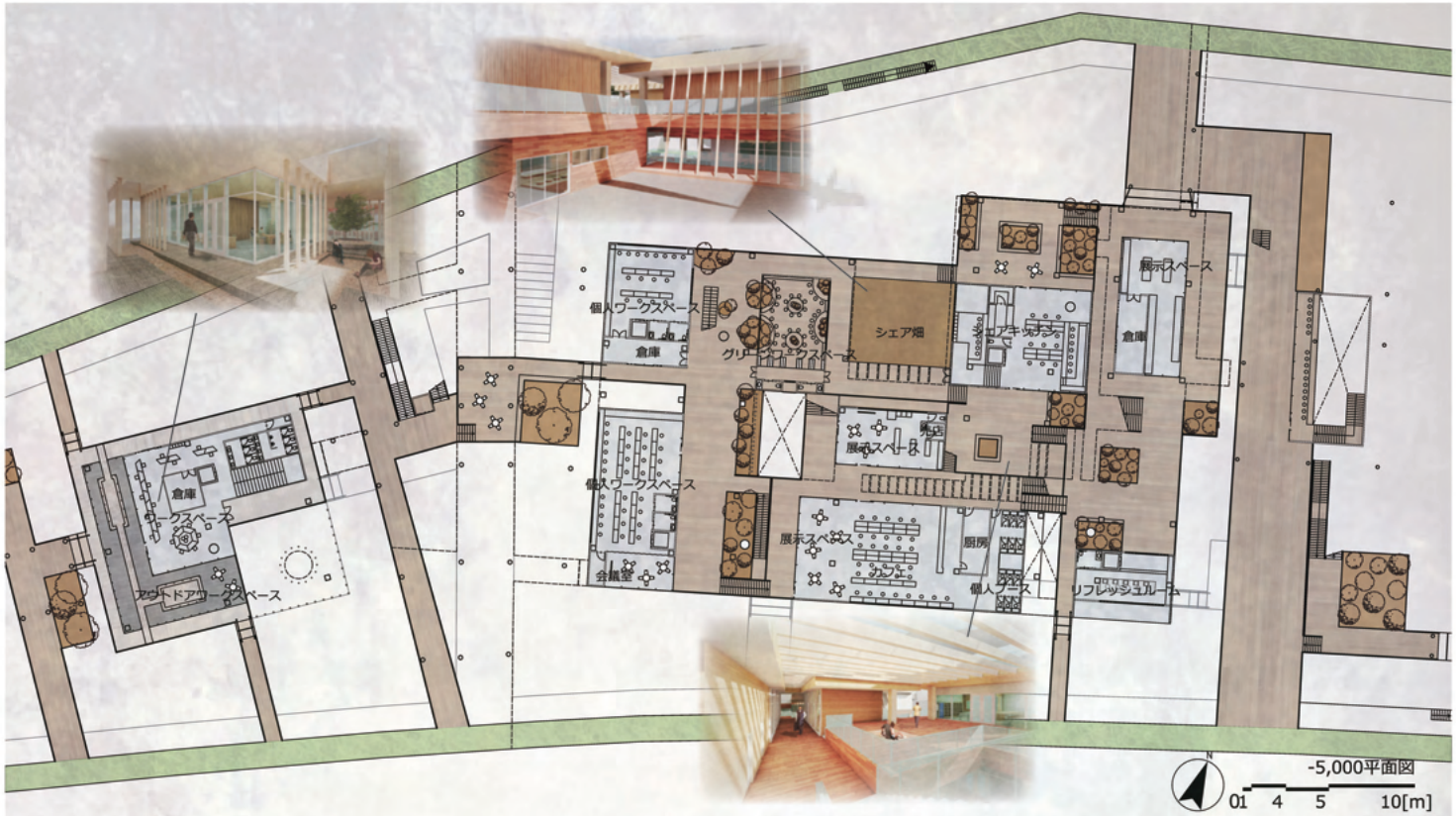
11 水都大阪の新たな形へ

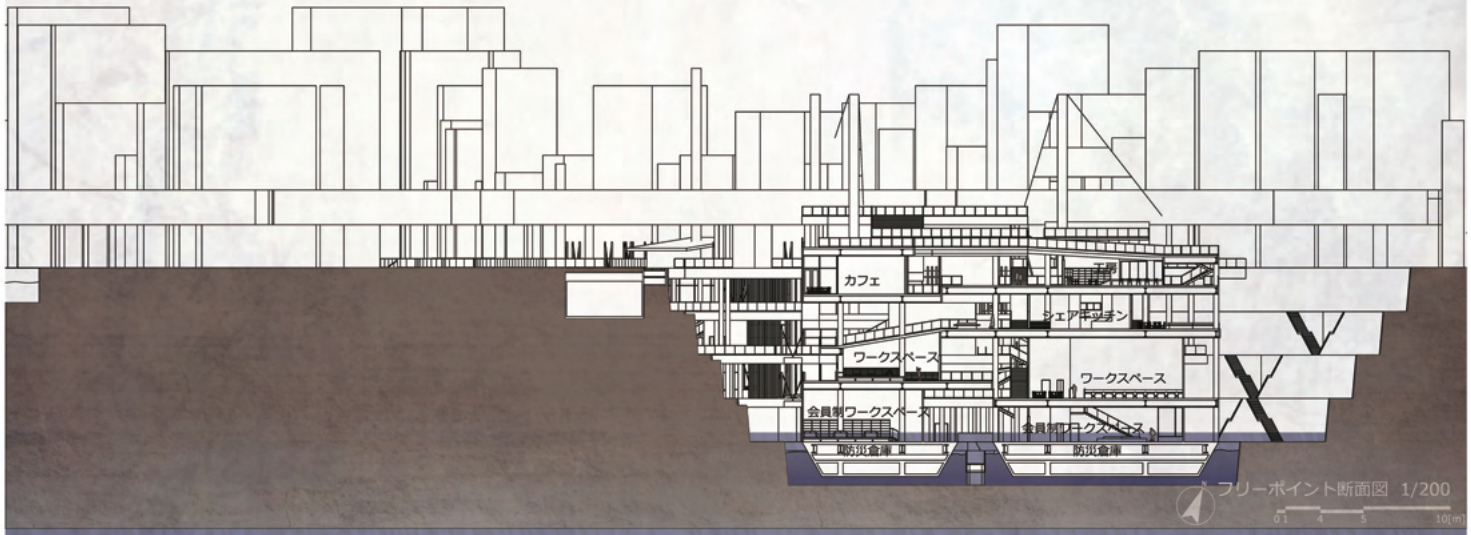
現在、都市の水の排泄は下水道に頼っているがそれでは今後起こりうる大洪水の際に耐えられない。しかしオンサイト処理にしてしまうと既存の下水道や調整池などが利用されなくなってしまうだけでなく、許容量を超える水量の場合大災害に繋がってしまう。そこで一度それぞれの土地で受け止め、そこから下水道に排泄する。面的処理と面的処理を同時に行うことで未曽有の大災害にも対応できると考えている。また、インフラと建築が一体化となったこのような施設を広げていくことで生まれるランドスケープこそが大阪の新たな「水の都」となっていく。

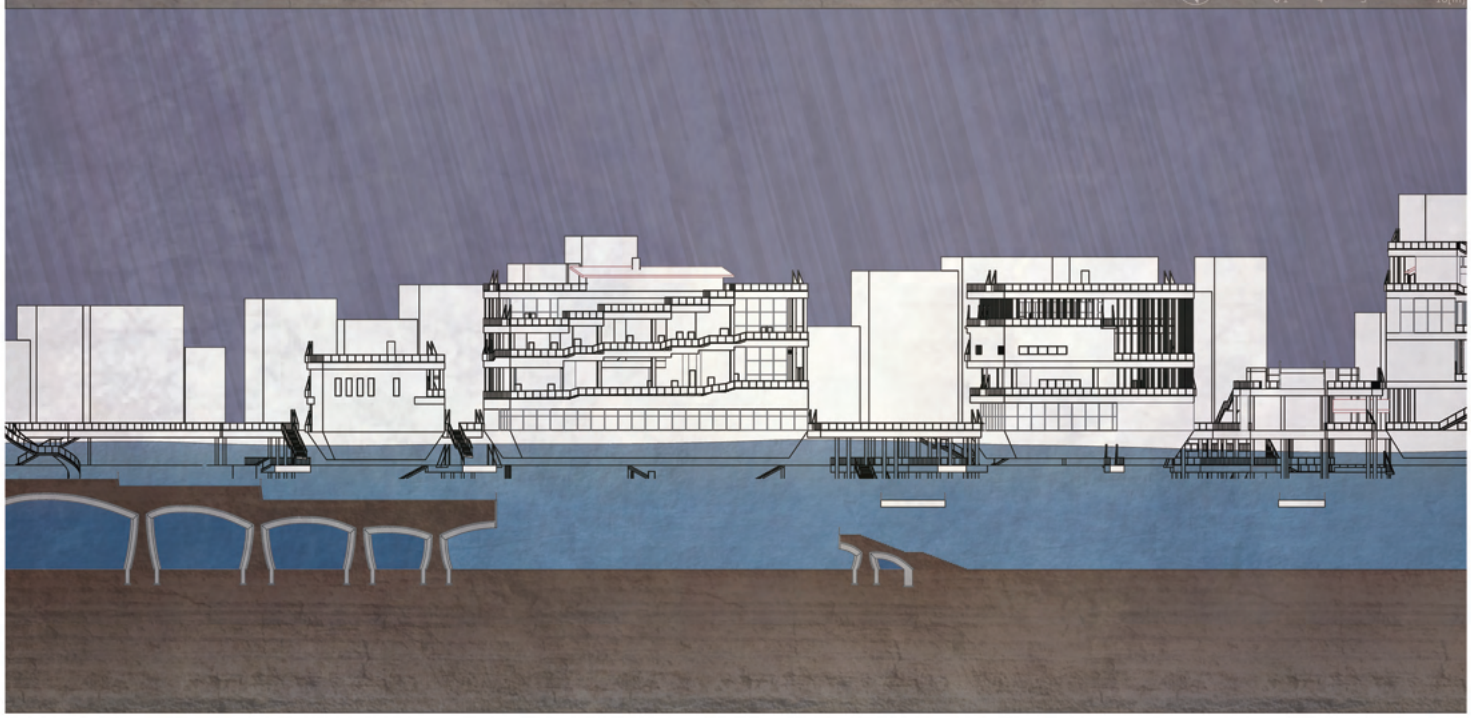
線的な「下水道処理」

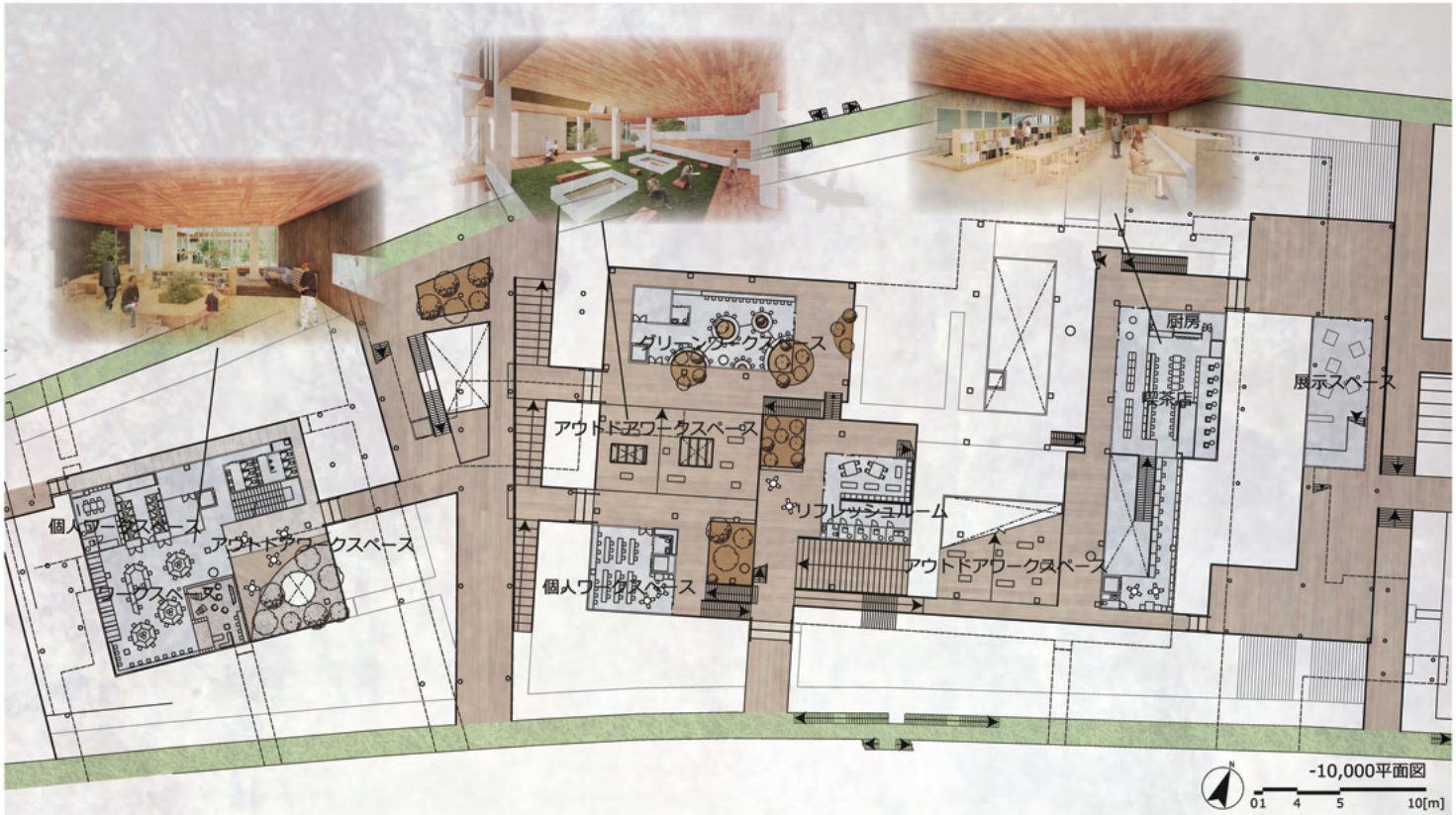


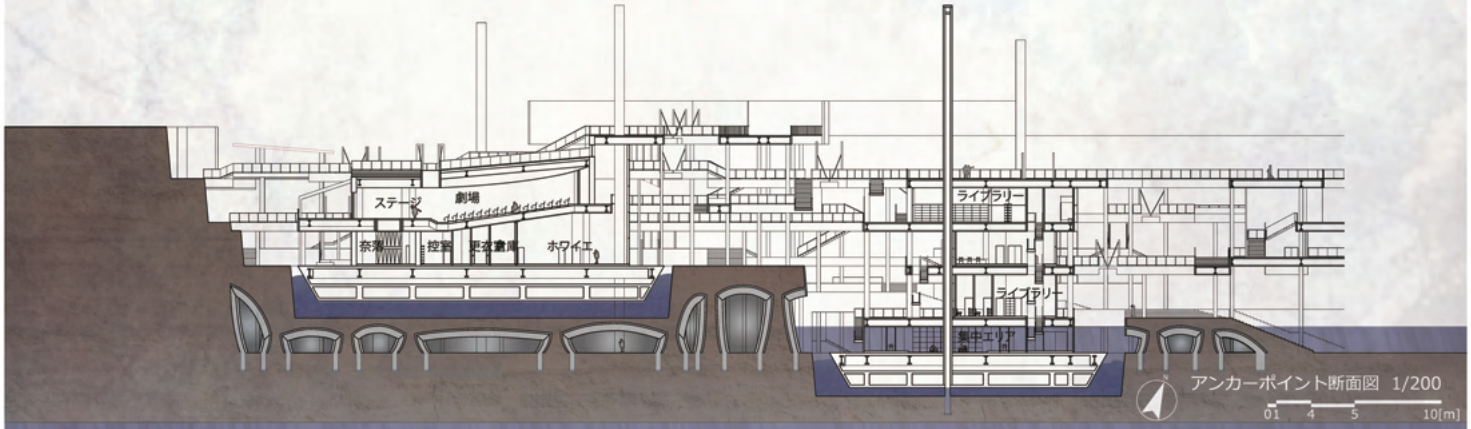
面的な「オンサイト処理」

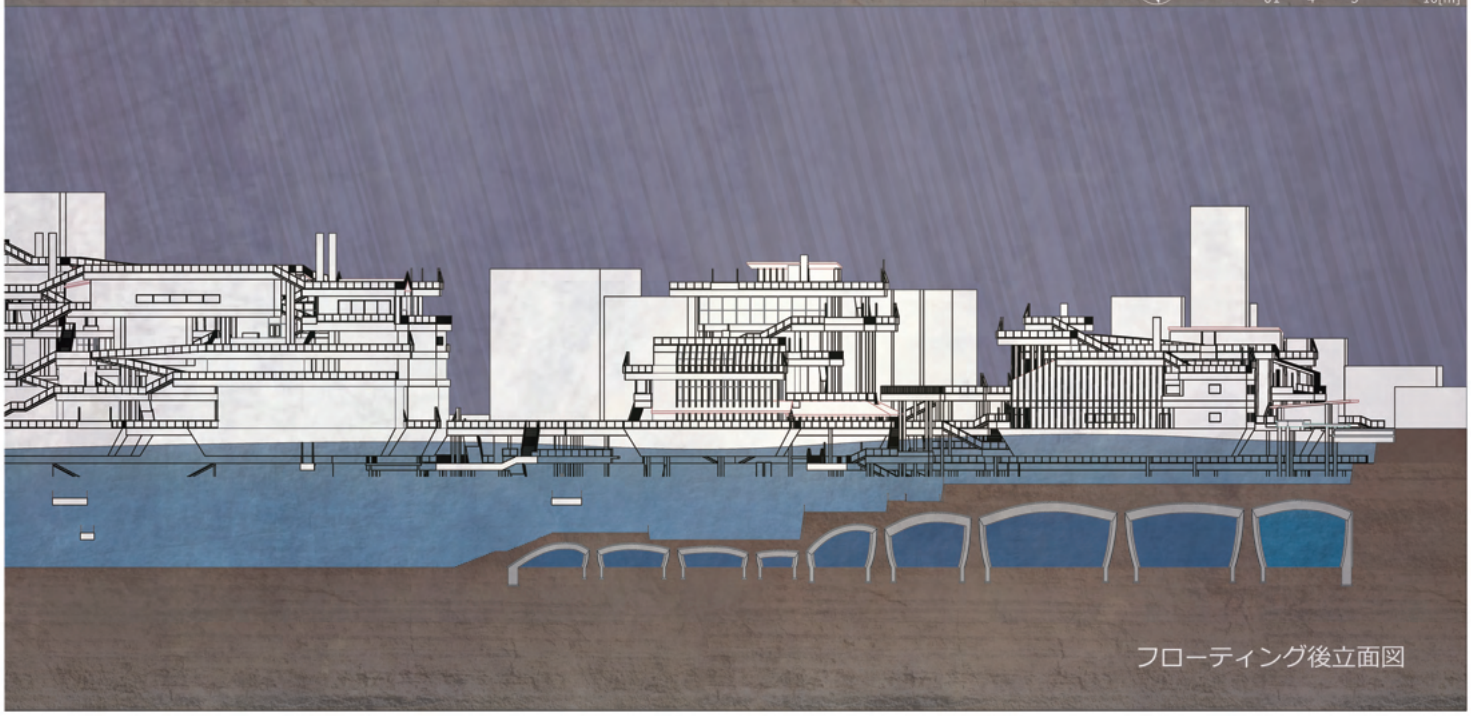

個人ワークスペース
倉庫
グリーンシェアスペース
シェア畑
展示スペース
倉庫
展示スペース
個人ワークスペース
会議室
展示スペース
カフェ
厨房
個人ブース
リフレッシュルーム
倉庫
ワークスペース
セミアウトドアワークスペース
N
-5,000平面図
01 4 5 10[m]


カフェ
シェアキッチン
ワークスペース
ワークスペース
会員制ワークスペース
会員制ワークスペース
防災倉庫
防災倉庫
フリーポイント断面図 1/200



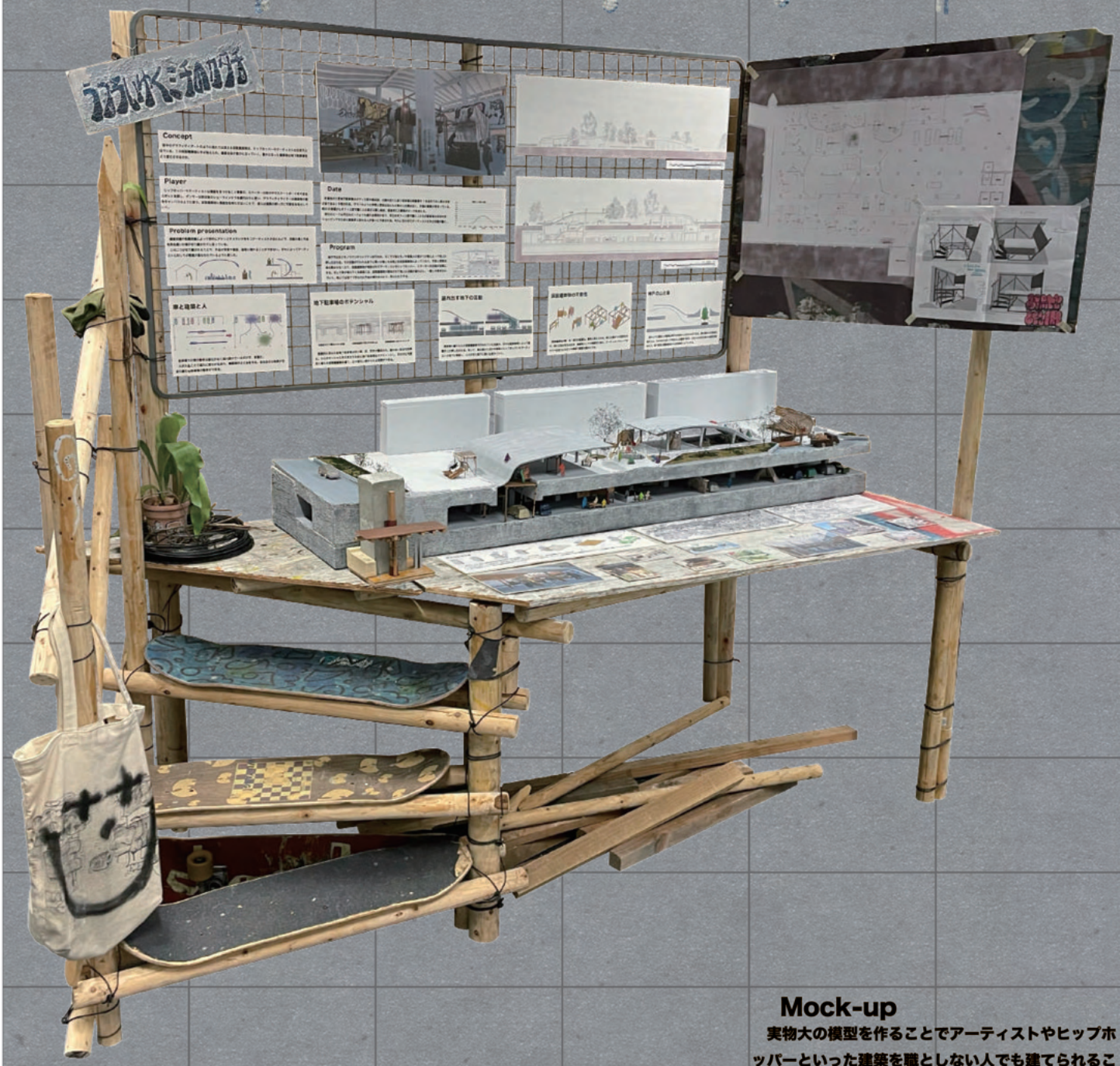

グリーンワークスペース
アウトドアワークスペース
個人ワークスペース
アウトドアワークスペース
個人ワークスペース
リフレッシュルーム
アウトドアワークスペース
厨房
喫茶店
展示スペース
-10,000平面図
01 4 5 10[m]


ステージ
劇場
奈落
控室
更衣室
ホワイエ
ライブラリー
ライブラリー
アンカーポイント断面図 1/200
01 4 5 10[m]


フローティング後立面図

山本　凜

うろうろ歩くミチの力学



Mock-up

実物大の模型を作ることでアーティストやヒップホッパーといった建築を職としない人でも建てられることを証明したかった。

Concept

街中のグラフィティアートのように現れては消える仮設建築物は、ヒップホッパーやアーティストの生き方と似ている。この仮設建築物に手が加えられ、建築自体が豊かになっていく。これらの仮設建築物はストリートカルチャーと建築を共生させる。

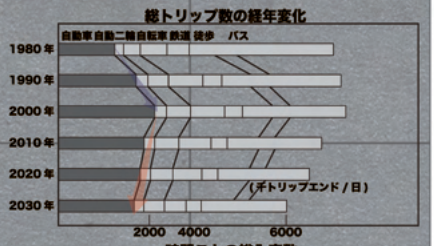
Site

フラワーロード下の三宮駐車場

三宮センター街ではスケートボードが問題になり、ストリートカルチャーに対する意識は悪くなっている一方で、神戸市はミチや空き地、建物の壁を使い、街中アートやフリースペースの活用を行っている。

Background

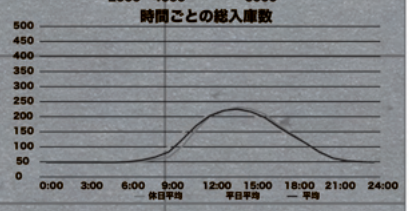
近年、全国的に車離れが進んでおり、神戸市では 1980 年から 2000 年にかけて車の使用率は上昇傾向だったが、2000 年以降は減少傾向にあり、今後も車離れは加速していくだろう。そこで、出先での駐車場の使用率も車離れに伴い、減少すると考えられる。空き地の問題のように空き駐車場の使用方法の提案が必要だと考えた。



Date

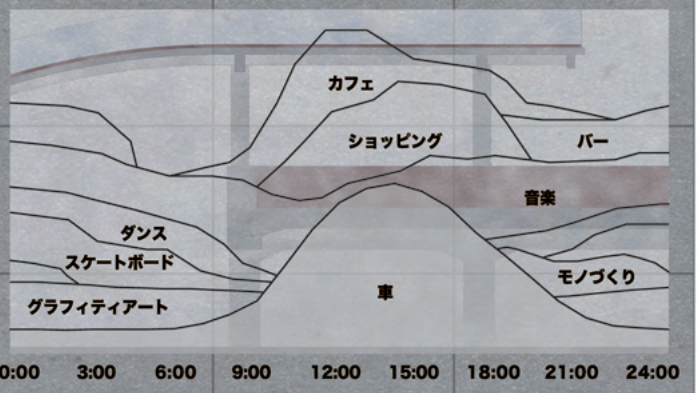
計画地の三宮地下駐車場はオフィス街や商店街、公園の近くにあり利用者の年齢層や 1 台あたりの人数はさまざまであると予想される。グラフのように早朝と深夜はほとんど車の入出庫はなく、月極の車両が停まっている。

休日のピークは平日より遅れる傾向があり、平日のオフィス街で働く人たちが駐車場を利用せず、ショッピングのために昼過ぎに訪れる人が多いと予測される。



Program

地下ではモノヅクリやコトヅクリが行われ、そこでできたモノや音楽、繋がりが車によって地上に押し出される。それを仮設建築物によってつなぐ。早朝と深夜は車の数が少なくなり、仮設建築物が増設されてヒップホッパーの活動が活発に、そして車が増える昼頃には、仮設建築物が解体されて地上に活動が溢れ出し、一般人を巻き込んでいく。地上では地下で作られた作品が展示されたり、売られたりする。



Player

スケーターは街の中でスケートボードができるスポットを探し、ダンサーは閉店後のショーウィンドウを鏡代わりに使い、グラフィティライターは壁をキャンバスのように使う。彼らのようなヒップホッパーやアーティストは街を転々と移動し、建築物に足跡を残していく。その足跡は建築にとって単なる汚れや傷のままでいいのだろうか。

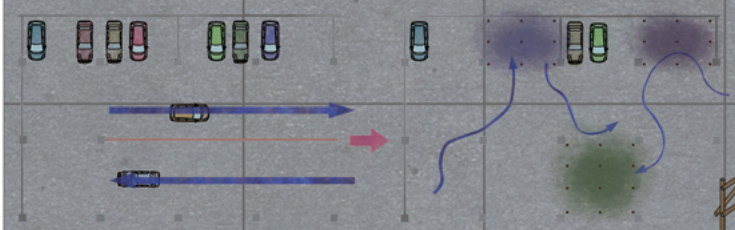
Problem presentation

騒音問題や粉塵問題によって郊外にアトリエやスタジオをもつアーティストがほとんどで、活動の場と作品を売る商いの場が切り離されてしまっている。

この二つが切り離されることで、作品の背景や意図、過程に触れることができない。それによってアーティストに対しての敬意が損なわれているように感じた。

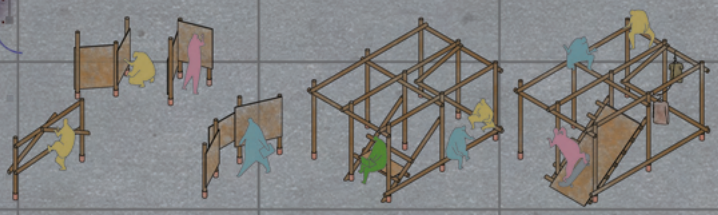
車と建築と人

駐車場での車の動きは変化がなく流れているだけで、単調だ。人が入ることで変化が生まれ、建築物がよどみを作る。自由自在な動線が生まれ新たな動きができる。



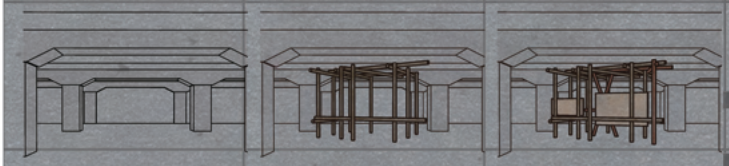
仮設建築物の可能性

仮設建築物の壁・柱・筋交の配置は、容易に変えられる。時には溜まりの空間を作り、時には流れを生み出す。建築物としての機能性に加え、アーティストやヒップホッパーは自分たちなりの機能で建築を豊かにする。



地下駐車場のポテンシャル

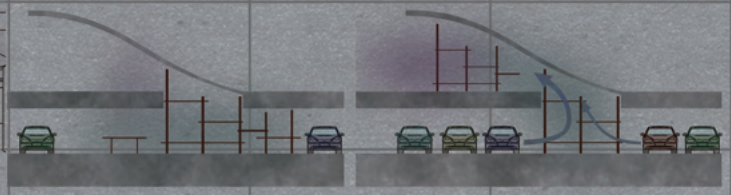
柱と梁、床、天井で構成され、壁のない自由な空間だ。地下駐車場をスケルトンとし、その中に可変性に満ちた仮設建築物を建て、日々変化し続けられる空間を



柱梁床天井で構成された空間　仮設建築物で変化が生まれる　仮設建築物に変化をもたらす

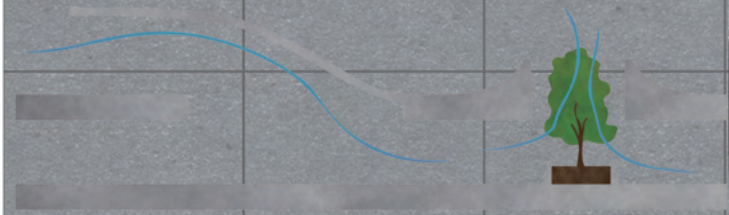
溢れ出す地下の活動

深夜帯に建てられた仮設建築物で行われていた活動が、駐車車両によって建築が上に押し出される。そして、車の減少に合わせ活動が地下に移動し、人々がまた地下に吸い込まれていく。



神戸の山と海

波のように隆起した屋根は神戸の自然から生まれた形である。夏は南からの海風を受け入れ、冬の北から吹く六甲おろしは屋根で流す。光を入れる吹き抜けは煙突効果をもち、地下特有の機械換気から自然換気へシフトする。



井田雅治

共同体感覚の7つの散歩道

私は劣等感に悩んでいる。人と比べては落ち込んでしまう。思い悩んだ時に水族館に行くと悩み事が小さく感じ、水中を優雅に泳ぐ海の生物たちに魅了される。

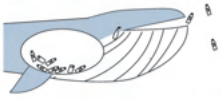
現代では「嫌われる勇気」などのアルフレッド・アドラーの劣等感に対する心理学が高い支持を得ており劣等感に悩んでいる人が増え続けている。

1000人のアンケートによると「自分は劣等感を抱きながら生きている」という質問にはいと答えた人が7割近い回答が出ている。

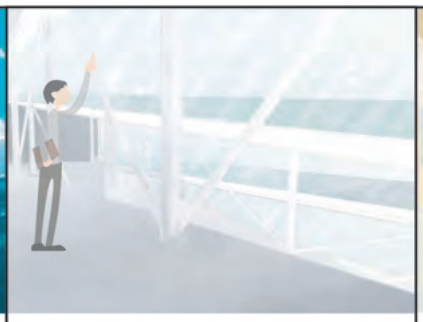
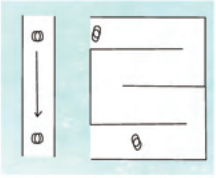
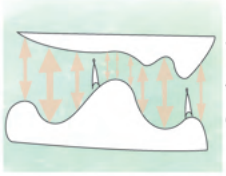
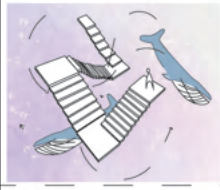
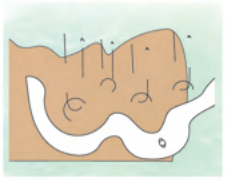
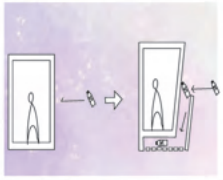
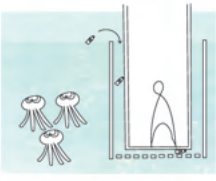
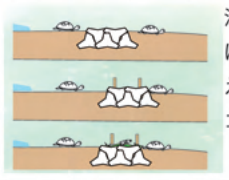
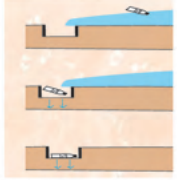
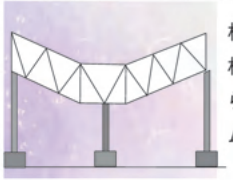
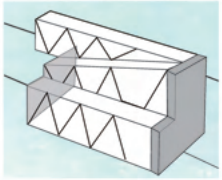
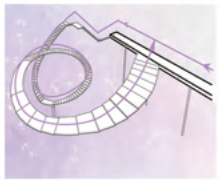
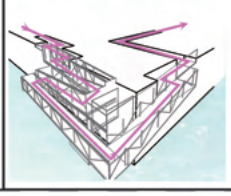
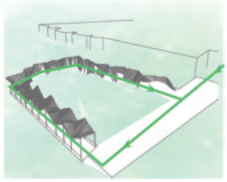
「海の生物は海洋ごみの増加により、減少傾向にある。」
水族館は人工的な綺麗な水槽で生物たちが泳いでいる。しかし、実際の海では海洋ゴミが漂い、生物たちの棲家がなくなっている。

海洋ゴミの量が海の生物をこえると予想される。

海洋生物は海洋ゴミを誤飲することによって最悪、死に陥る

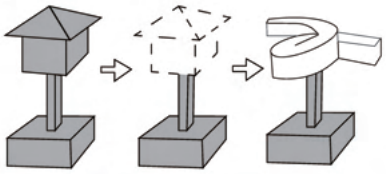


そこで共同体感覚の
共同体感覚とは「共
じる」ことで、孤独
克服するために必要
共同体感覚の散歩道
居場所。人は海の生
物は人の心を癒やす。

散歩道の風景				
	癒やし × クジラ × 漂流ゴミ（水中）	癒やし × クラゲ × 漂流ゴミ（水面）	癒やし × ウミガメ × 漂着ゴミ	癒やし × ハマ
敷地 既存建物	和歌山県串本海中公園にある老朽化した海中展望塔。	三重県水俣市の工場跡地	愛知県沿岸のウミガメの産卵を妨げている消波ブロック	
癒やされる空間	海底の非日常体験、グラデーショナルに狭まる落ち着く空間。	 ゆっくりと時間をかけて海へ潜り、スローに環境変化を感じられる。	 さまざまな困難な高低差を自分のスペースで進むことのできる空間	
海洋生物の行動特性	 フルークアップ、ブリーチングなどのクジラの動きを組み合わせて空間を作る。	クラゲの幼虫であるポリプが付着できる場所を作る	 ウミガメの産卵のための往復行動を避けながら作る。埋め込み型消波ブロックに変更する。	
海洋ゴミの回収方法	 水流を妨げる壁を設けゴミを回収	 水圧の差を利用し、海面に漂流しているゴミを回収	 消波ブロック上部におかひじきを植え、そこにかかるゴミを回収	
構造	 桟橋や既存建築の杭を再利用しながらスペースフレームで接続	 港のコンクリート護岸からキャンティレバーの壁により持ち出す。	既存の消波ブロックを基礎として利用	
散歩道	 クジラと一体感になれる散歩道	 陸と海をシークエンシャルにつなげる散歩道	 波による砂溜まりでうまれる高低差のある散歩道	

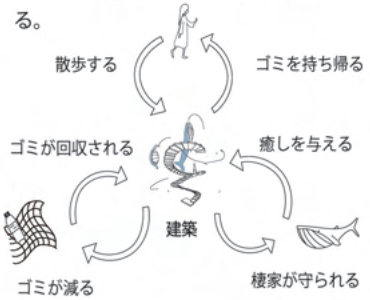
散歩道を提案する。
司体に所属し繋がりを感
や疎外感などの劣等感を
な感覚である。計画する
は私と海の生物たちの
物のために訪れ、海の生

既存の建築物を利用する。

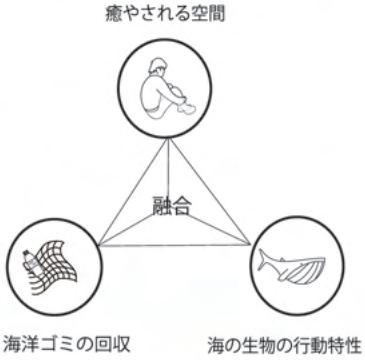


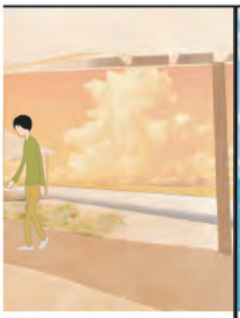
人の心を癒やすためにアルフレッド
アドラーの心理学の本「嫌われる勇
気」「幸せになる勇気」から，海の生物
のために海洋ゴミを拾うことで、貢献
感が得られ劣等感を和らげる

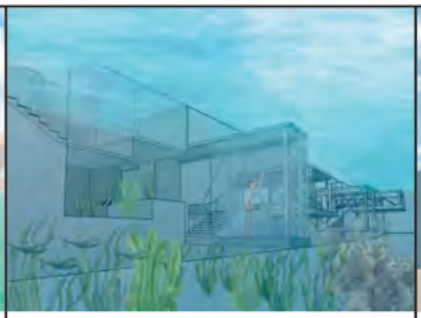
劣等感で悩んでいる人は、散歩する感覚で海の生物たちに会いにくる。海の生物に癒され帰りに海洋ゴミを回収し持ち帰ることで、人は海の生物対して貢献感が得られ、劣等感を和らげる。海の生物は海洋ゴミが回収されることで居場所が守られる。

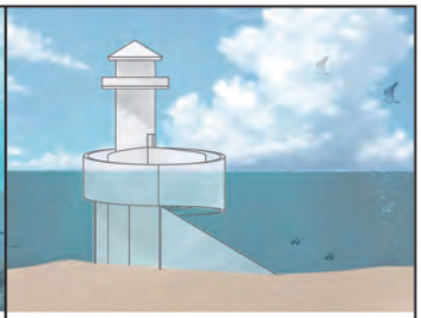


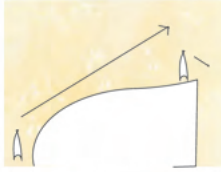
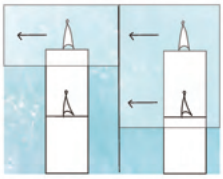
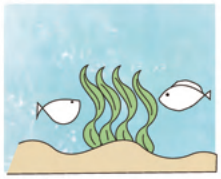
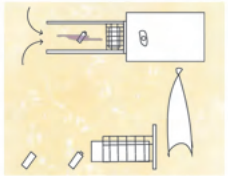
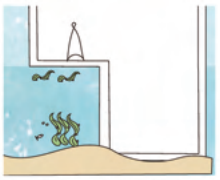
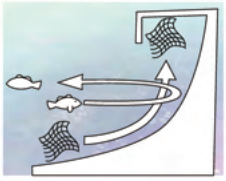
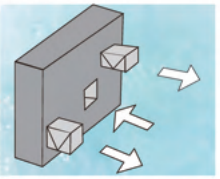
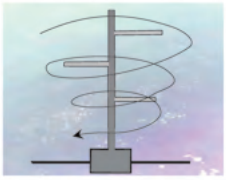
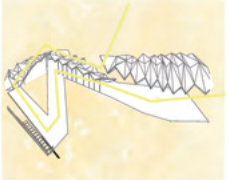
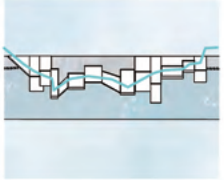
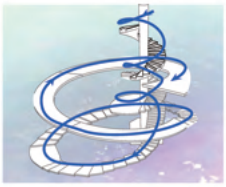
癒やされる空間、海洋生物の行動特性による空間と海洋ごみの回収するための空間を融合されることで空間を構成する。

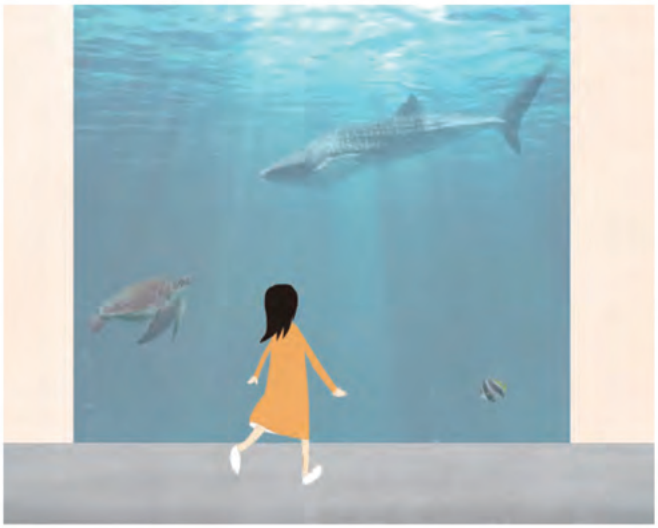








エンドウ × 漂着ゴミ	癒やし × ウミドリ × 漂着ゴミ	癒やし × 海藻・魚類 × 海底ゴミ	癒やし × サンゴ × 海底ゴミ
大阪府大阪市にある人工浜の海浜公園	新潟県粟島の人工的に作られた丘	広島県呉市の桟橋	熊本県水俣市の既存灯標を利用。
様々な視点で様々な景色を見、視野を広げられる空間	 自分の力で丘を登り達成感を得る。	 潮の満ち引きによる景色の変化や気持ちの変化を感じる。	人間関係は複雑に絡み合っているように見えるが、実は一本の道であることを確認する。
砂を蓄積させ、ハマエンドウの成長の流れに合わせて作られた屋根	オオミズナギドリは平地で飛びたてず、崖や丘を必要としている。	 魚が共生する海藻を紫外線から守り溜まり場を作る	サンゴのフラクタルな性質を利用し分節しながらも連続する空間を作る。
波に打ち寄せられた漂着ごみは途中で穴に落ち水は砂に浸透する。	 オイルフェンスを設置し、油を回収	 海藻につくマイクロプラスチックゴミを回収するために建物上部を跳ね出すことで回収	 浮力と斜めのなめらかな壁を利用して漁網を回収
周りの地形に合わせて細い線材のみで作る木造シェル	CLT の折半構造を用いて丘を作る	 既存の桟橋と一体的にキャンティレバーで構成	 既存の基礎及び柱を利用したスパイラルスペースフレーム
ハマエンドウだけではなく、様々な方向の景色を見ながら歩く散歩道	 丘から連続する屋根を登り降りし、ウミドリと動線を分けながら内部を歩く	 海の潮の満ち引きによって変化する散歩道	 複雑に見える一本道



敷地　工場跡地

三重県水俣市の工場跡地

癒される空間

環境の変化に弱い。
仕事などの状況変化にしんどさを感じる。

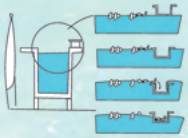
クラゲの行動特性の空間化

クラゲは成長によって変化をする。

クラゲの行動特性の空間化

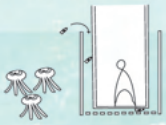
ポリプになったクラゲは固い
地盤に付着して成長をする。

漂流ゴミの回収方法



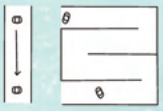
お風呂の浮いているゴミを拾うように
水圧の差を利用して回収する。

漂流ゴミの回収方法



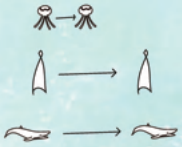
水圧の差を利用し、海面に漂流している
ゴミを回収

癒される空間



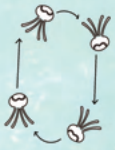
ゆっくりと時間をかけて海へ潜り、
スローに環境変化を感じられる。

癒される空間



人が癒しを感じるのは人のペース
より遅いものに癒しを感じる

クラゲの行動特性の空間化

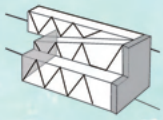


クラゲは縦にしか動く
ことができない。

クラゲの行動特性の空間化

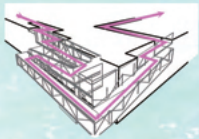
クラゲの幼虫である
ポリプが付着できる場所を作る

構造



港のコンクリート護岸から
キャンティレバーの壁により持ち出す。

散歩道



陸と海をシークエンシャルに
つなげる散歩道

敷地

和歌山県串本海中公園にある
老朽化した海中展望塔。

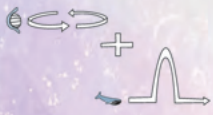
癒される空間

海底の非日常体験、グラデーショナルに
狭まる落ち着く空間。

クジラの行動特性の空間化

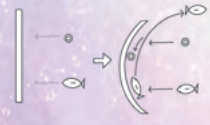
フルークアップ、ブリーチングなどの
クジラの動きを組み合わせて空間を作る。

クジラの行動特性の空間化



ペッグスラップとスパイホップの動線を
組み合わせた。

漂流ゴミの回収方法



魚の側線体という感覚器官が備わっている。
水流を感じ取って壁にぶつからない

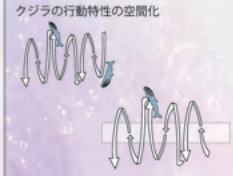
漂流ゴミの回収方法

水流を妨げる壁を設けゴミを回収

クジラの行動特性の空間化

フルークアップとブリーチングの動線を
かけ合わせる

クジラの行動特性の空間化



空いた空間に建築を挿入すること
でクジラの邪魔にならないようにする

クジラの行動特性の空間化

空いた空間に建築を挿入すること
でクジラの邪魔にならないようにする

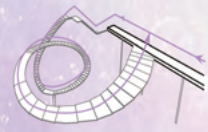
クジラの行動特性の空間化

組み合わせてできた空間が人と
クジラのための空間ができる。

構造

桟橋や既存建築の杭を再利用しながら
スペースフレームで接続

散歩道

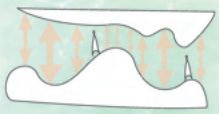


クジラと一体感になれる散歩道

敷地

愛知県沿岸のウミガメの
産卵を妨げている消波ブロック

癒される空間



さまざまな困難な高低差を
自分のスペースで進むことのできる空間

ウミガメの特性行動の空間化

ウミガメの産卵のための往復
行動を避けながら作る。埋め
込み型消波ブロックに変更する。

漂着ごみの回収方法

消波ブロックが邪魔してウミガメの産卵
する場所がなくなっている

漂着ごみの回収方法

ゴミが浜辺に溜まってしまったり
石があることで産卵ができない

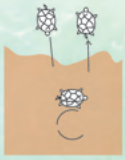
漂着ごみの回収方法

砂を溜めるための柵を作る。
それが壁と一体化をする

ウミガメの特性行動の空間化

ウミガメの産卵時の行動

ウミガメの特性行動の空間化



観察からウミガメは
直線的な行動をする

漂着ごみの回収方法

おかひじきを利用し、海洋ゴミは
止まり小亀は通れる

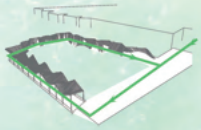
漂着ごみの回収方法

消波ブロック上部におかひ
じきを植え、そこにかかるゴミを回収

構造

既存の消波ブロックを基礎として利用

散歩道

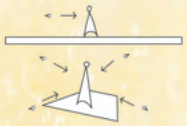


波による砂溜まりでうまれる
高低差のある散歩道

敷地　人工の丘

新潟県粟島の人工的に作られた丘

癒される空間



劣等感を感じる人は視点を変えて人を見る必要がある。

ウミドリの行動特性の空間化

オオミズナギドリは土を掘って巣をつくる。

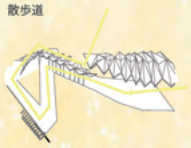
ウミドリの行動特性の空間化

屋上は土を覆うことで着地するときの反動を和らげる。旅立つ時に必要な高さを設けることで、飛びやすくなる。

漂着ごみの回収方法

海鳥は機械油による羽毛の汚染されることによって撥水効果をなくし体温の低下、場合によっては衰弱死におちいる

散歩道



丘から連続する屋根を登り降りし、ウミドリと動線を分けながら内部を歩く

癒される空間

自分の力で丘を登り達成感を得る。

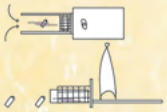
ウミドリの行動特性の空間化

オオミズナギドリは直線的にしか降りる。着地する時は丘などを好む。

ウミドリの行動特性の空間化

オオミズナギドリは平地で飛びたてず、崖や丘を必要としている。

漂着ごみの回収方法



オイルフェンスを設置し、油を回収する。

漂着ごみの回収方法

CLT の折半構造を用いて丘を作る

敷地

広島県呉市の桟橋

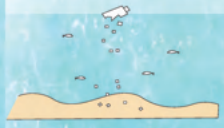
癒される空間

海に入ることで別の世界に入ると錯覚する。

ホンダワラ類の特性行動の空間化

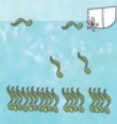
海底にゴミがたまることによって海藻などの植物の生息する場所がなくなってきている

海底ごみの回収方法



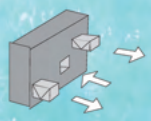
プラスチックゴミが分解されることによってマイクロプラスチックゴミが海を漂う

海底ごみの回収方法



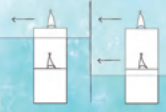
海藻のホンダワラ類は成長すると岩場から離れる。それが船のファンに絡まったりしている。

構造



既存の桟橋と一体的にキャンティレバーで構成

癒される空間



潮の満ち引きによる景色の変化や気持ちの変化を感じる。

ホンダワラ類の特性行動の空間化

魚が共生する海藻を紫外線から守り溜まり場を作る

ホンダワラ類の特性行動の空間化

魚や海藻たちが共生できる場所を作る。

ホンダワラ類の特性行動の空間化

海藻はマイクロプラスチックゴミが付着する

海底ごみの回収方法

海藻を回収するために出っぱらすことでそこで回収する。

散歩道

海の潮の満ち引きによって変化する散歩道

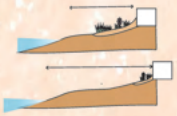
敷地

大阪府大阪市にある人工浜の海浜公園

癒される空間

様々な視点で様々な景色を見、視野を広げられる空間

ハマエンドウの特性行動の空間化

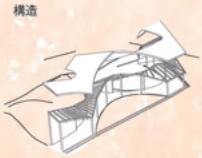


海に近い方に障害をおくことで砂が溜まりやすくなる。植物が育ちやすくなる。

ハマエンドウの特性行動の空間化

砂を蓄積させ、ハマエンドウの成長の流れに合わせて作られた屋根

構造



周りの地形に合わせて細い線材のみで作る木造シェル

散歩道

ハマエンドウだけではなく、様々な方向の景色を見ながら歩く散歩道

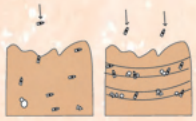
ハマエンドウの行動特性のダイアグラム

自然の浜辺には海浜植物が生殖できるが人工浜だと生殖できない

ハマエンドウの行動特性のダイアグラム

ハマエンドウは海側から陸へと緩やかな流れができる。

漂着ごみの回収方法



漂着したゴミは散らばりながらたどり着くのではなく、潮の満ち引きによって直線上に辿つく。

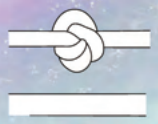
漂着ごみの回収方法

波に打ち寄せられた漂着ごみは途中で穴に落ち水は砂に浸透する。

敷地　灯標

熊本県水俣市の既存灯標を利用。

癒される空間



人間関係は複雑に絡み合っているように見えるが、実は一本の道であることを確認する。

海底ごみの回収

海底ごみの問題として網がある網は浮力が大きいため漂っている

海底ごみの回収

浮力と斜めのなめらかな壁を利用して漁網を回収

散歩道

複雑に見える一本道

珊瑚の特性行動の空間化

サンゴは成長してできた空いた空間に魚たちが住むようになっている

珊瑚の特性行動の空間化

サンゴのフラクタルな性質を利用し分節しながらも連続する空間を作る。

海底ごみの回収

家具がないと服は床に置いてしまうがかけるための家具を作ることで床に落ちない

構造

既存の基礎及び柱を利用したスパイラルスペースフレーム

青山 健生

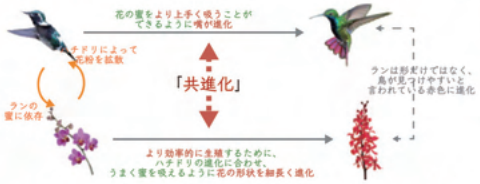
下町共進化

本提案は建築を行う中で、
植物の「偶発性」に焦点を当てることで新たな可能性を見出し、
多くの歴史を積層し続けながらも、人の記憶から希薄しつつあるこの下町において「下町更新」
を提案する。

00.「共進化」 植物・生物間のおせっかい性質

・代表的な例「ハチドリとランによる受粉」

鳥は花の蜜に依存している一方で、花は鳥のおかげで花粉が拡散され生殖が可能である。
ランはハチドリの形（進化）に合わせ、ハチドリも花からうまく蜜が吸えるように花の形に進化していき、結果としてハチドリの嘴は長くなり、花の形は深くなった。



一つの生物学的要因の変化が引き金となって別のそれに関連する生物学的要因が変化することと定義。
密接な関係をもつ複数の種（要素）が、互いに影響を及ぼし合いながら進化することである。

01.わたしたちと植物

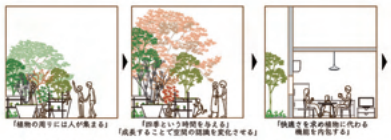
01-1.「植物」との暮らし

かつてから植物は人の暮らしの「中心」で建築の「中枢」となる存在であり
密接に関わってきた。
例えば、葉が生い茂り陰を落とす場所で腰を落とし、育て、四季の様相を
切り取ることで植物を愛でてきた。

人は植物とともに暮らし「育てる」ことが当たり前であり、
そこに内包される「観る」「触れる」「感じる」「助く」
などの行為は植物だけでなくそれ以外のモノとの関係を築く
「きっかけ」となっていったといえる。

01-2.「植物」の存在変化

植物の様相はたわいもない日々に四季という時間を与える。
植物を育てているところには人が集まりコミュニティを形成する。
成長するとともにその空間の認識を変化させる。

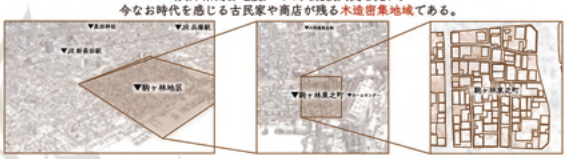


しかし「植物」の存在は建築の移り変わりとともに変化にしていった。
人は建築に快適さや利便性を求めることによって植物（自然）に代わる
機能を内包し、「植物」の存在を蔑ろに関わってしまっている。
「建築とは、その他の自然を排除し加工された自然に
秩序を与えることで成り立つ」
建築は発展していき、もう一度過去の「存在」を取り戻そうとしている。

02.文化が残る下町 神戸 「駒ヶ林」

02-1.位置情報

兵庫県神戸市長田区の一番南に位置する駒ヶ林地区。
古くから半農半漁の町として栄えてきた地域で、第二次世界大戦での神戸大空襲や阪神淡路大震災
（兵庫県南部地震）での大規模火災を免れ、
今なお時代を感じる古民家や商店が残る木造密集地域である。



現在の駒ヶ林の町が形成されたのは第二次世界大戦後であり、人口増加により日本各地で建築の建て増しが行われ、ここでは余っている場所に対して法律を守らずに行われた。
その結果、半農半漁としての路地、無法下での建て増しによる路地が張り巡らされた木造密集地として
残り続けている。

02-2.今も残る「下町文化」と「植物」の存在

駒ヶ林地区は半農半漁の町であったことから漁村の路地構成と農村集落の文化という
特徴的な「下町文化」が今も残る。
農村ならではの植物が生活の中心であった過去を持ち、収穫した植物は日々の食糧や装飾、
商店での商品となり、この町を潤した。

「ひがっしょ路地」：漁村である駒ヶ林では、この路地で漁の作業をしたりと公私入り混じった交流の場として住民に利用されていた。
路地が単なる道でなく、コミュニティを形成する重要な役割を担っていた。

・「地蔵盆」：「村を守る役割」「子供の守り神」であるお地蔵に植物（花、穀物、野菜、果物）を供え
お返しに植物（野菜、果物）をもらう。
・「おせっかい」：他人の物事に良かれと思って首を突っ込んだり、頼まれてもいないことを
勝手にやってしまう習慣がある。
・「おすそ分け」：お互いが存在を認識し、距離が近くなることで生まれる習慣。
日用品に限らず様々なものをがおすそ分けされる。

02-3.「下町文化」と「植物」

農村ならではの植物が生活の中心
であった過去を持つ。
収穫した植物は日々の食糧や装飾、商店
での商品となり、この町を潤した。
行事では「子供の守り神」であるお地蔵
に植物を供え、返しに植物をいただいた。

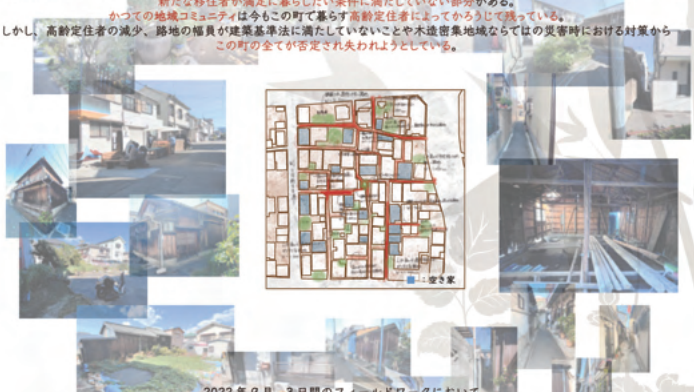
現在もその文化は残り、この町は今もな
お植物が中心の暮らしが行われている。

駒ヶ林の町ではほとんどの家庭の玄関先、空き地で
植物が育てられている。
その植物は、他の生物を媒介に繁殖しているのでは
なく、住民同士で交換され増えている。

漁村ならではの特有の路地が構成される。
この路地で漁の作業をしたりと
公私入り混じった交流の場として
住民に利用されていた。
路地が単なる道でなく、
コミュニティを形成する重要な役割
を担っていた。

02-3.「植物」を介した地域コミュニティの希薄化

近年、駒ヶ林地区では空き家が急増している。
理由として古くから駒ヶ林に住む定住者の高齢化が進み、かつて見られた賑わいのある町の風景はなくなりつつあり、それに伴い外からの
移住者が少ないことが引き金となっている。
この町の特徴である「路地」は多くの歴史的積み重ねがあったことから人が並んで歩けない、傘をさせない、自転車が通行できないなど
新たな移住者が満足に暮らしたい条件に満たしていない部分がある。
かつての地域コミュニティは今もこの町で暮らす高齢定住者によってかろうじて残っている。
しかし、高齢定住者の減少、路地の幅員が建築基準法に満たしていないことや木造密集地域ならではの災害時における対策から
この町の全てが否定され失われようとしている。



2022年9月、3日間のフィールドワークにおいて
1.路地（定住者の主生活路地の分析）2.建築（空き家の数と位置）3.植物（緑の分布、植物の状況）
の調査を行い敷地を選定した。

調査した要因から対象敷地を3ヶ所選定する。

03. 問題提起　現代における「植物」との暮らし方とは

植物との関係性は時代の流れとそれに伴う人が建築に対して求めるものの変化によって
乖離していきつつあった。
昨今の建築界隈ではこれまでの建築の在り方（不必要なものは無くし今必要なものを作る。
そしてまた不必要になるというサイクル）を顧みることで、
新たな建築の在り方を見出そうとしている。

現に駒ヶ林という歴史ある文化や地形が残る地域においても、現代の私たちの生活に
遠していないことから大幅な改修によって今必要とされるカタチに変えようとし、
その場にある地域コミュニティに気づかないまま、知らないままに失おうとしている。

・地域コミュニティの抽象的ダイアグラム化

そんな時代だからこそ、地域に残るコミュニティや文化を活かし、現代を生きる住民たちによって
「植物」との暮らしを新たに育てながら外的要因によって変化を繰り返していくことが
この町における建築の在り方なのではないだろうか。

04. コンセプト　「植物の性質」を基にした空間の創出

「植物の性質」を基にした空間の創出

本提案は、
「駒ヶ林に残り続ける文化や人情などの要素を建築を行う上でのルールとして、
対象とする空き家の周辺に現存する植物の観察から性質を抽出し空間の増減を決定する。
「植物の性質と影響」から建築に導くことを「プラント・スケール」と定義し、
その場にあるモノを再利用しながら空間が創出し今必要とされるカタチにしていく、
「植物」と建築の新たな在り方の模索」
である。

私たちの身の回りには数多くの「植物」が存在する。
植物とともに暮らすには「育てる」ことを必要とする。
植物を種や苗木から育て、住民同士のコミュニティを育み、それに伴って建築を育てていく。
そういった、人と植物と建築が互いに影響し合い変化していくこの町の在り方を提案する。

05. プログラム　「プラント・スケール」による新たな暮らし方

05-1.「きっかけ」 植物との空間的接し方

「植物との接し方」の抽出

わたしたちが日々、
植物と接する行為を抽出する。

抽出した要素から空間を構築

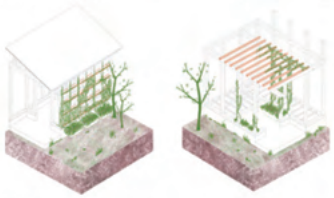
駒ヶ林における人と植物の接し方から建築時の基準となる空間を構築する。
本提案ではこの 30 個のプロトタイプを基準に植物と用途、場所に応じて派生させる。

05-2.「プラント・スケール」

CASE.1　蔓性植物を基準とした「プラント・スケール」

蔓性植物とは自らの身体を支える
支持組織を発達させず、他の植物（支持植物）や
支持体（岩などの自然物や建物などの人工物）に取り付き、
自体の支えを得て成長する植物である。

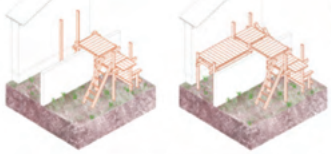
侵食・腐食



「巻きつき」ながら成長する蔓性植物は空き家等の外壁を緑
に染めていき、小さな隙間から建築内部へと「侵入」する。
建築部材・資材は蔓性植物とその他の外的要因によって
腐食し改修を必要とする。

CASE.2　植物の様相を基準とした「プラント・スケール」

侵食・腐食



植物は四季によって色や形をかえ、時間とともに成長する。
植物が偶発的に変化することに着目し建築を行う。

住人をアーティストと設定し計画する。
アーティストは
「インスピレーションを「時間」と「空間」が交錯する場で得る」
「時間」を四季による植物の変化、「空間」を植物の成長・様
相によって開口や天井、スラブ高さ、空間の大・小に誘発さ
れる物として計画を行う。

SITE.1　カフェ × 植物

「溜まり場」の再構築

かつて、町全体に張り巡らされた路地やその中に点在していた「井戸」の周りで
住民同士は集まって世間話に花を咲かせていた。
その路地のほとんどが人が並んで歩けないほどの幅であるが、路地にはみ出して
植木鉢が置かれ植物を手入れする際に通りすがりの人との会話が生まれた。
井戸の周りでは魚を捌いたり、野菜を洗ったりなど日常生活を行う場であったため
生活の一部として住民同士が自然と集まる場所「溜まり場」となっていった。

【問題提起】「溜まり場」の喪失

時代は流れ、上下水道が整備され井戸を使うことがなくなり、次第に「溜まり場」での会話はなくなっていった。
代わりに住居兼商いの場として「小さな溜まり場」が増えていった。
しかし定住者の高齢化とともに商いは衰退していき、住宅兼商いとして現存しているのはわずか１軒となっている。

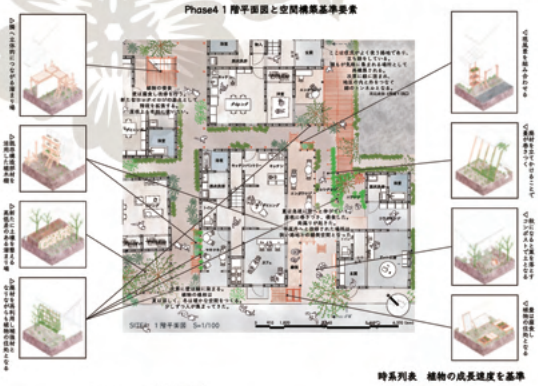
定住者が気軽に立ち寄ってコミュニティを育む場所がなくなり、外に出る「きっかけ」がないことから路地を通っても人影を感じない殺風景な場所と化している。
外部からの移住者に力を入れているが、移住者と定住者の接点となるような場所「溜まり場」は無い。
この町の強みである「人情」（＝コミュニティーの濃さ）が
時間とともにより希薄化している。

【提案】 新たな「溜まり場」の再構築

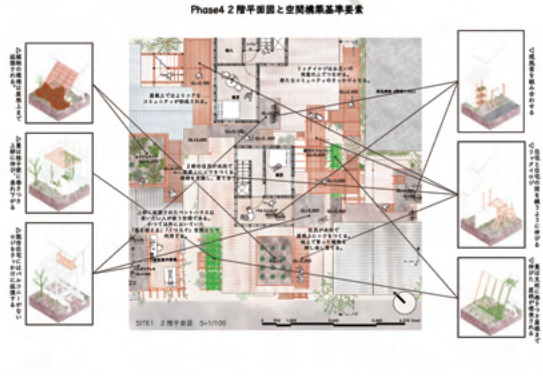
「家が狭いため、家の機能の一部である、「くつろぐ」「客を迎える」は、外におく」
駒ヶ林という町は、住環境において特有の文化を持っている。
かつては、路地や井戸の周りが「外」であり、家の一部として扱っていた。

本計画地では新たに移住してきた夫婦によって空き家を住居兼商いとして
「カフェ」へと改修。
「空き家を再活用してカフェという機能を与えるのではなく、それに付随して、時代の変化とともに無くなっていった、
かつての風景や路地の機能を現代に求められる空間として再構築し新たな
「ロジ」としての「溜まり場」」
を提案する。

Phase4 1階平面図と空間構築基準要素

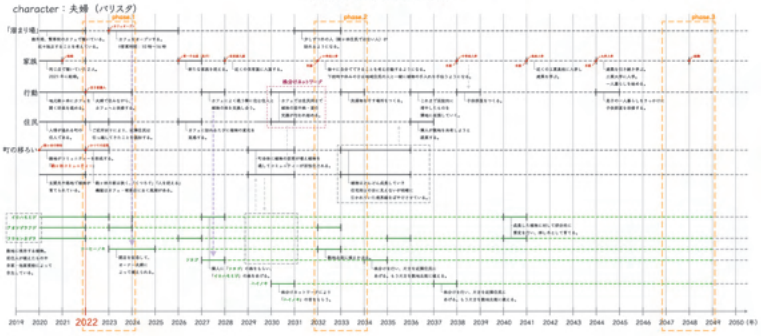


Phase4 2階平面図と空間構築基準要素

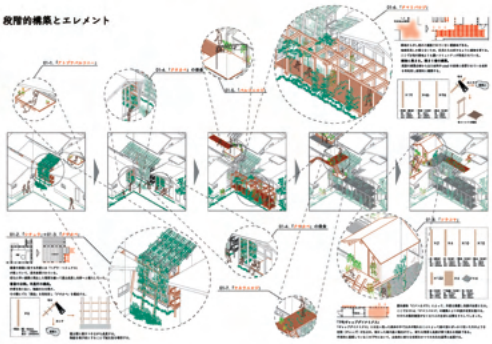


Phase4 新断面図・立面図

時系列表　植物の成長速度を基準



段階的構築とエレメント



SITE.2　工房 × 植物

「文化」のセルフビルド

駒ヶ林地区の南側にある長田港は神戸西半分の魚市場を担うほどの
一大臨海都市として栄え、
北側には広大な田畑により穀物をはじめとした食材や植物が育てられた
半農半漁のまちである。

【問題提起】「文化・伝統」の希薄化

半農半漁の「文化」があったことで、漁業や農業の作業動線のために路地が張り巡らされ、町の基盤を決定し、
農業文化の「おすそ分け」や「おせっかい」が住民の根本にある人情を育み、豊作祈願などお地蔵さんに対して植物備えることから植物と人間の関係性などに反映され、この町の「伝統」となった。

しかし、現在では住民の高齢化による定住者の人口衰退が引き金となり、空き家の増加、長年放置されることによる老朽化が目立ち、かつての「文化・伝統」が希薄化している。
新たな移住者を募る今、再びこの町を活性化させるためにメインとなる「プログラム」が必要である。

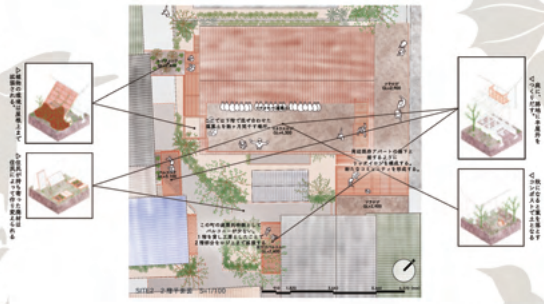
【提案】「文化」のセルフビルド

現在、地域内では空き家が数多く目立っており、路地の幅が狭く自動車や重機が通れないことや、隣地との距離が近いために
大胆な解体ができずに放置されている。
その空き家１軒を対象に私自身が建築家として移住し、事務所兼工房として改修し地域にオープンな工房を提供する。

本計画では、
建築が時系列に応じて少しづつ変化する。変化することによって住民の暮らしが変わり、既存路地に対してのアプローチも変化する。
その結果としてできた新たな「ロジ」は既存路地から派生し、保護する役割を担う。

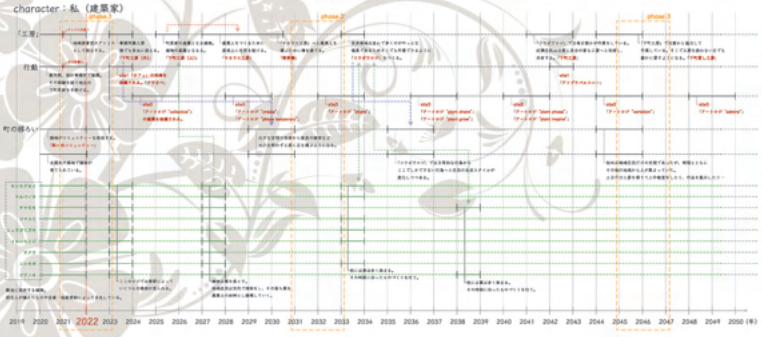
Phase4 1階平面図と空間構築基準要素

Phase4 2階平面図と空間構築基準要素

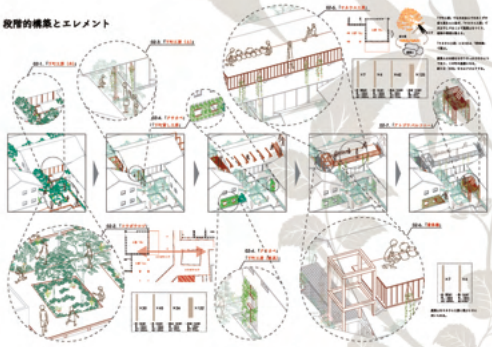


Phase4 新断面図・立面図

時系列表　植物の成長速度を基準



段階的構築とエレメント



SITE.1　アーティスト × 植物

路地を「ロジ」へ

駒ヶ林地区では定住者の高齢化とともに加速している空き家増加の対策として「アーティスト」の移住に力を入れている。
現在では数組のアーティストが半移住しており、各々が自分のアートスタイルに合うように空き家をギャラリーなどの展示スペースとして活用している。

【問題提起】 定住者と移住者の「接点」

ギャラリー等は常に解放しているわけではなく、年に数回程度の開催となっているため
定住者とアーティスト（移住者）が接する機会はとても少ない。

かつて、「人情あふれるまち」と言われたこの地域特有の
濃いコミュニケーションのようなものは私たちが
プライベートやプライバシーを求めるがあまり薄れていきつつある。

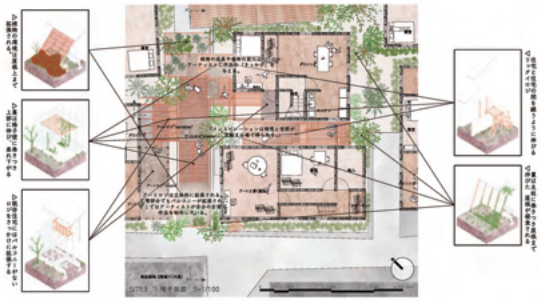
【提案】 路地を「ロジ」へ

周囲に張り巡らされている路地は、人が２人並んで歩くのがやっとな幅であり、自動車はもちろん自転車での通行も厳しい。

その空き家を移住者のアーティストが作業できるような空間に改修する。
あまりにも損傷がひどい場合は植物に空間を受け渡す。
それを補う形で全面に接道する路地に対して屋外ギャラリーやアート制作のできる空間制作し、
アーティストのインスピレーションを掻き立てる空間だけではなく、
定住者の生活動線にアートが入り込み、アーティストやそのほかの住民とのコミュニケーションを形成する場
とする。

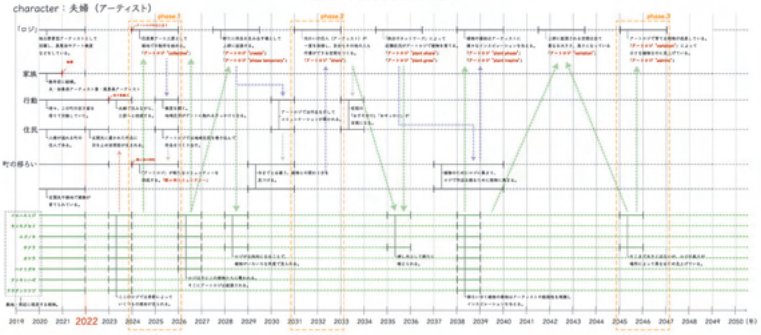
Phase4 1 階平面図と空間構築基準要素

Phase4 2 階平面図と空間構築基準要素

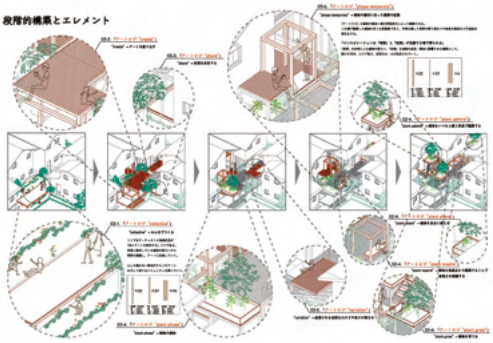


Phase4 新断面図・立面図

時系列表　植物の成長速度を基準



段階的構築とエレメント



幼い頃から植物に囲まれた日々を過ごしてきた。
落葉するもの、紅葉するもの、開花するもの、結実するもの …
一日や一年、偶発的に変化する姿を身近に、鮮明に感じて暮らしていた。
その暮らしの中で植物と関わらないと得ることのできない私の日常が構成されていた。
節目を強制的に固定してしまうカレンダーには書けない、微妙に変動する節目の訪れ。
日々過ごしているだけでは見落としがちな植物の変化を敏感に感じていた。

芝尾　宝

ちん電のある街

00 背景：かつての共同体の在り方

00-1. 人間関係の現れ

我々にはかつて利益を求めない小さな経済活動としておすそわけや贈り物文化が日常的に存在し、その相互扶助が人々の生活を支えていた。このような自らの利益を度外視した人と人同士の関係性は人々の日常の中に意図しない共同体を作り上げ、近所付き合い、地域ぐるみとしての人間関係と共に街や地域の暮らしを作り上げてきた。

00-2. 枠組みだけの共同体

現在「個人」を尊重する時代となっている。他者との関わりを極力避け、隣に住む住民のことですら知らないような他者に無関心な世の中になっている。かつての地域住民の繋がりが生活の一端として担っていた共同管理コミュニティは、その共同管理を目的として共同体を作り上げることで担おうとしている。

しかし、住民参加を確立できている事例は少なく、ほとんどが共同体といった枠組みがあるだけで意味を成していない。

01 敷地：阪堺電気軌道 我孫子車庫

01-1. 位置情報

大阪府の天王寺前駅（大阪市）から浜寺駅前駅（堺市）までをつなぐ路面電車の阪堺電気軌道。中でも堺市住吉区に位置する車庫。

01-2. 大阪唯一の路面電車の存在

時に電車の道、時に道路を走る電車は心理的、物理的に地域の人々にとって身近な存在になっている。

かつて大阪が大大阪と呼ばれ、日本経済を牽引していた 1910 年頃から市民と阪堺電気軌道の繋がりは強かった。現在もなおこの電車に対する想いの強い市民が多く存在している。幾度も廃線の話が浮上する中で阪堺電車を活用するという市民たちの一種の経済活動が市民同士の意図しない共同体を作り上げていた。このように堺の路面電車の町並みは地域住民たちの意図しない協力によって残されてきた景色である。

道路上を走る電車

そして周辺地域の観光地化や新規住民の参入によって阪堺電車沿線の人口は増加している。しかし、他の公共交通機関との性能の差や古くから住まう人々の高齢化によって阪堺電車の利用率は低下し、阪堺電車への想いを持つ人々は減少傾向にあり、阪堺電気軌道も赤字が続いている。

住宅街の中を横断する電車

02 問題提起：個人社会における自然な共同体の在り方

個人を尊重する現代社会だからこそ**日常生活の中に自然と生まれる人間同士の協力関係**が本来の共同体としての在り方ではないだろうか。

現に市からの援助を終えた今、阪堺電車を存続させていこうという活動団体がある一方で赤字は続き、現在の料金均一化を取りやめ、一部の値上げや施設面の市の負担割合を減ずるといった事が起きており存続のための共同体は意味を成していない。

03 コンセプト：モータリゼーションを用いた地域の「集積場」

本提案は「阪堺電気軌道という移動媒体を用いて人やモノが集積の場を作り、新たな人やモノの出会いを作り出し、そこが人々の生活の場の一つになることによって誰かの行為やモノがその人の日常の一部となり阪堺電気軌道を媒介とした地域の誰かとの共同体を作り出す。」提案である。

電車という長距離を移動するものを使うことによって一つの地域だけでは得られないモノやコトを展開することができる。この集積場及び、阪堺電気軌道沿線上を一つの経済活動の場と捉え、その経済活動が人々の日々の暮らしの一部となることで意図せずつくられる目的を持たない共同体の在り方を提案する。

04 プログラム：人とモノの集積と展開

現在稼働している車両とは別に阪堺電気軌道が新たに譲り受ける車両に調理や販売といった機能を設け、通常の車両と同じように南は浜寺駅から北の天王寺駅まで人とモノの積載と分配を繰り返しながら線路を走らせる。それらが車庫へ帰ってきた際に各地域の人とモノが展開され、アクテビティの集積の場所となる。

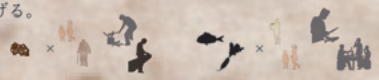
電車に乗って移動する人の層が変わる午前～夕方、夕方～夜の 2 部構成で一部のアクテビティが変化する。

04-1. 午前～夕方

複数の食材や雑貨、木材等が運ばれてくることにより、それらの販売や加工といったアクテビティが生まれる。

その場で購入した食材を用いて調理し、食事や販売を行うことで人同士のつながりを生み出す。

日々、ポップアップ的に運ばれてくるものが変化することでアクテビティも同様に変化し、それらが日常の一部として小さなコミュニティを作り上げる。



04-2. 夕方～夜

列車は見ず知らずの利用者を載せて線路を走り車庫へ帰ってくる。ここでは宴会のような様々な人の集まりの場となる。午前中の調理や販売等のアクテビティの延長も含めてこの場が彩られる。

時には大学生や文化芸術団体の練習や発表の場の一つとしてこの場が使われる。

各地域の人の生活の一部がこの場で作り上げられていく。

04-EX. 停留所にて

路面電車の改札がないため、機能を持った車両が停留所に止まることで機能がその停留所で展開される。そうすることで車庫の場だけに留まらず沿線上にアクテビティが分配される。

これらが繰り返されることで、この場を拠点に阪堺電車の存在が人々の日常生活の一端となる。そして、誰かの日常生活の行為が他の誰かの日常生活の一部を担う共関係性が生まれる。

ここに阪堺電車を媒介とした共通の目的、意図を持たない共同体が形成される。

1階平面図はパターンの一つであり、車両などの停車位置や種類によって、展開されるアクテビティやこの場の使われ方が変化する。

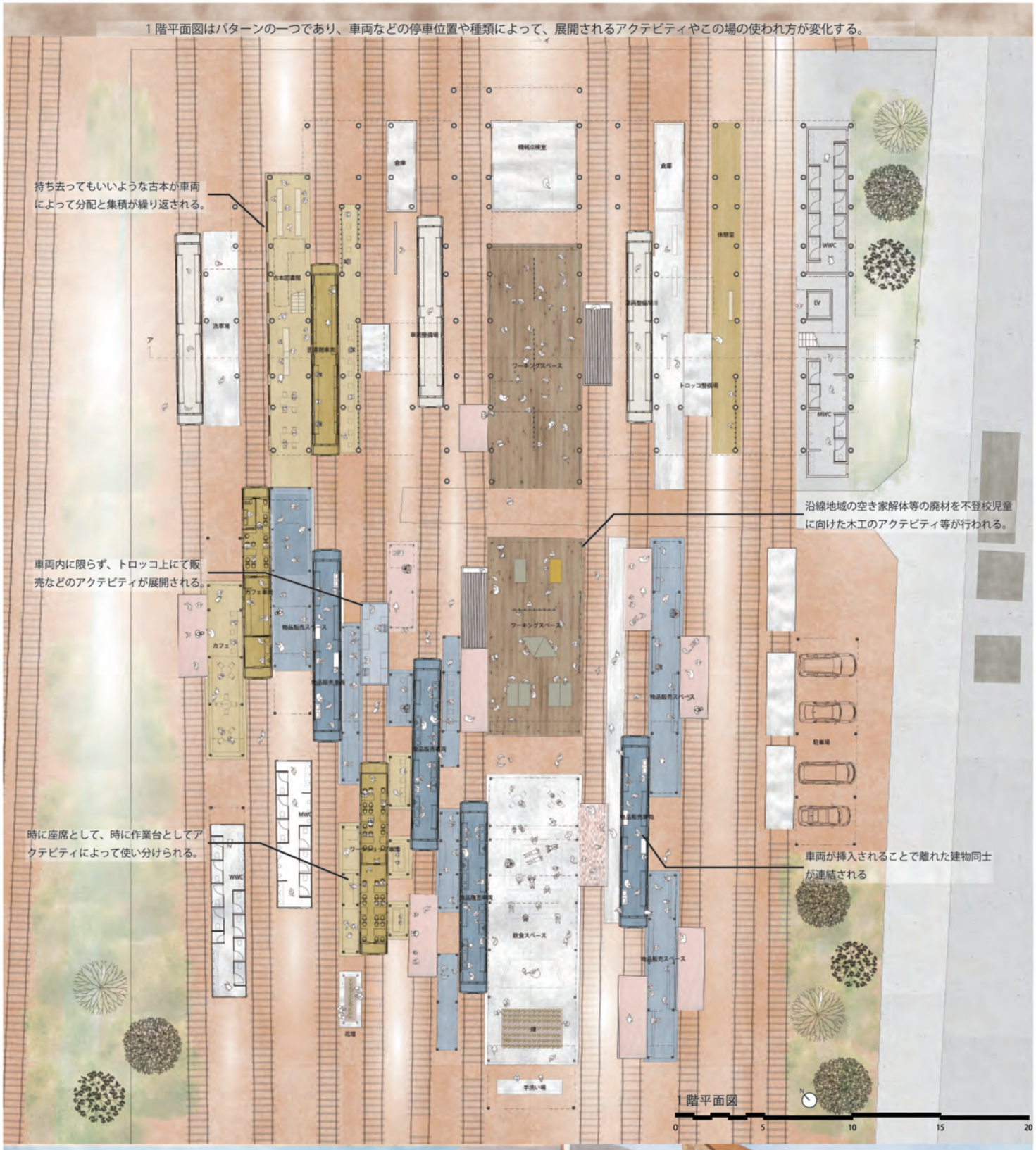
持ち去ってもいいような古本が車両によって分配と集積が繰り返される。

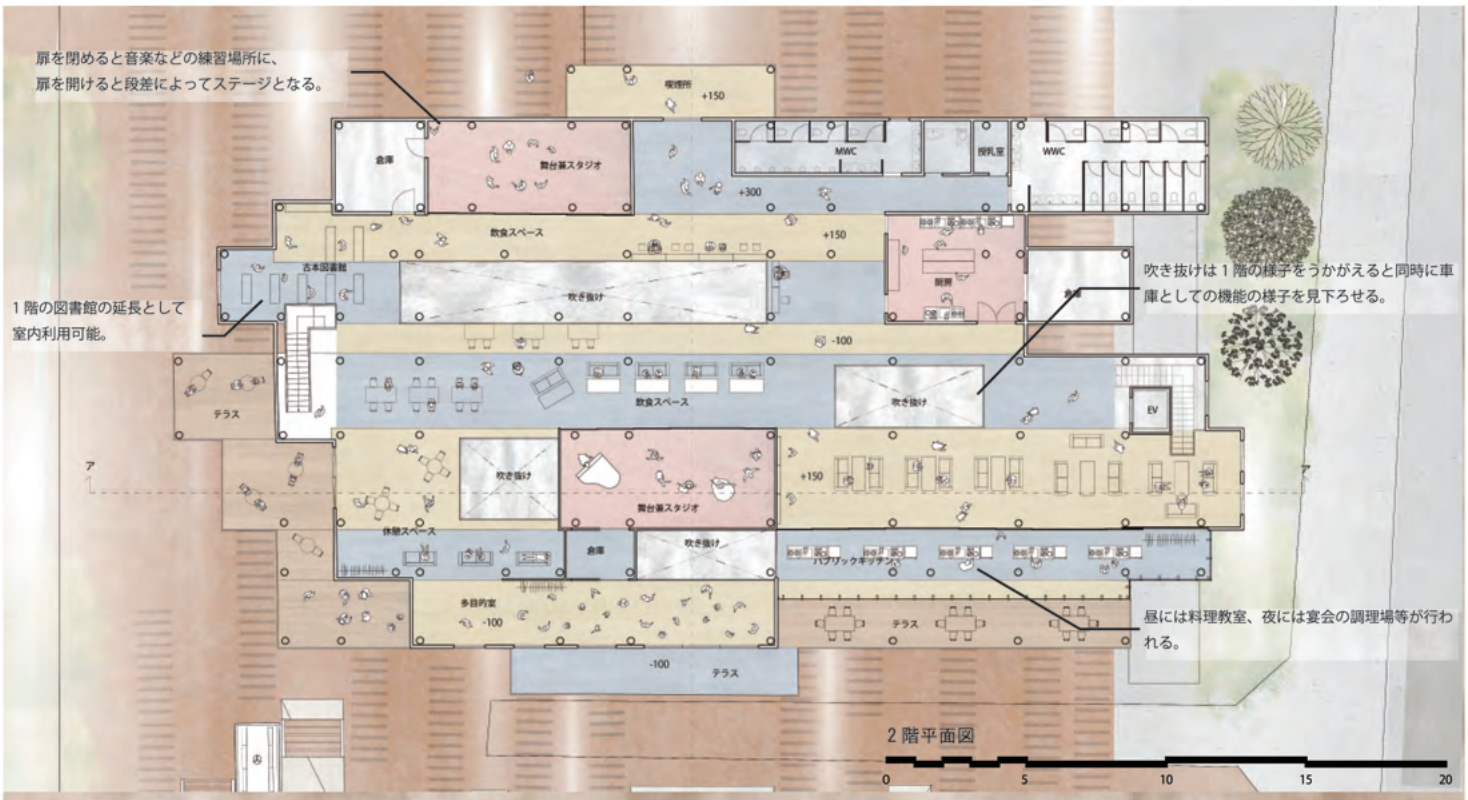
車両内に限らず、トロッコ上にて販売などのアクテビティが展開される。

時に座席として、時に作業台としてアクテビティによって使い分けられる。

沿線地域の空き家解体等の廃材を不登校児童に向けた木工のアクテビティ等が行われる。

車両が挿入されることで離れた建物同士が連結される





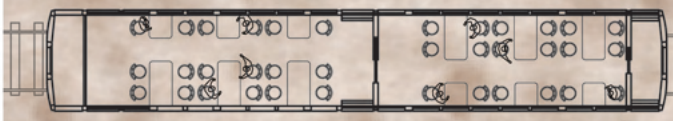
不要になった本などを回収、分配を行いながら移動図書館的役割をもって沿線を走る。

図書館車両

移動しながらの食事や停留所においてのポップアップ的食品販売店のような役割を持つ。

キッチン車両

車内においてモノづくりなどのワークショップが展開され沿線において、人を集めながら移動するため会場が人々を迎えに来る形となる。



ワークショップ車両

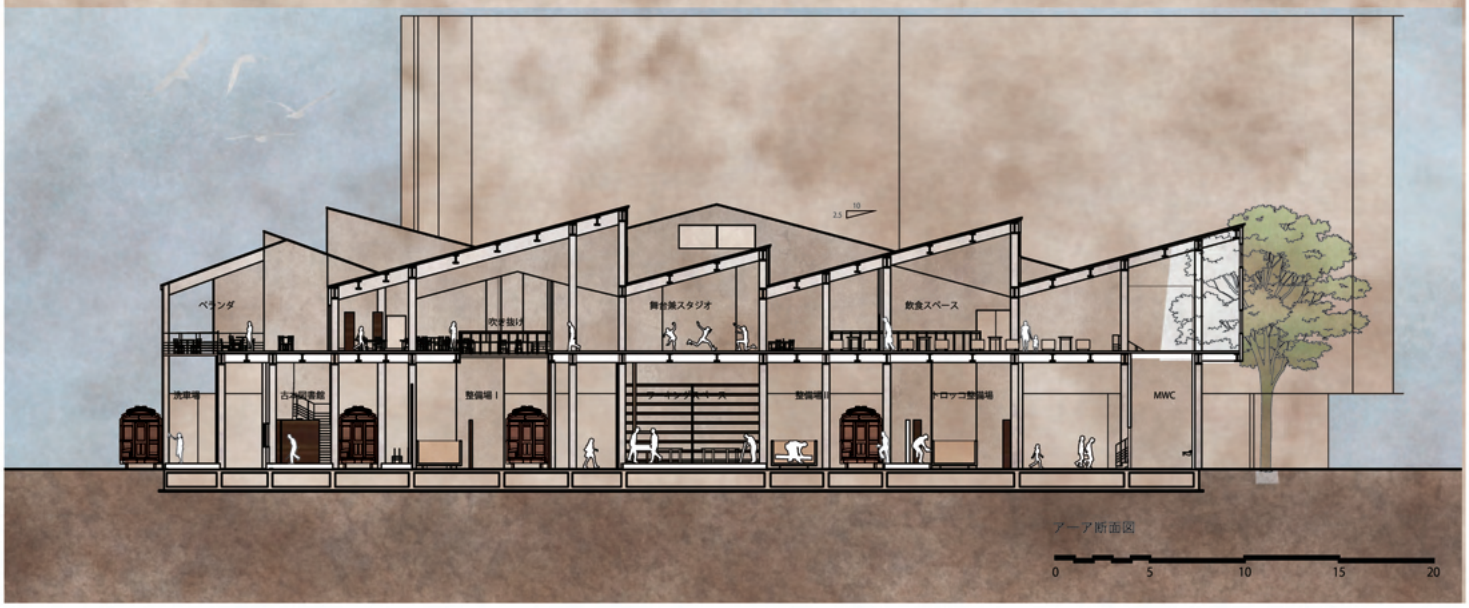
一息つきながら移動できるような車両。比較的ゆったりとしたスピードで運行する路面電車ならではの移動の在り方の一つ。

カフェ車両

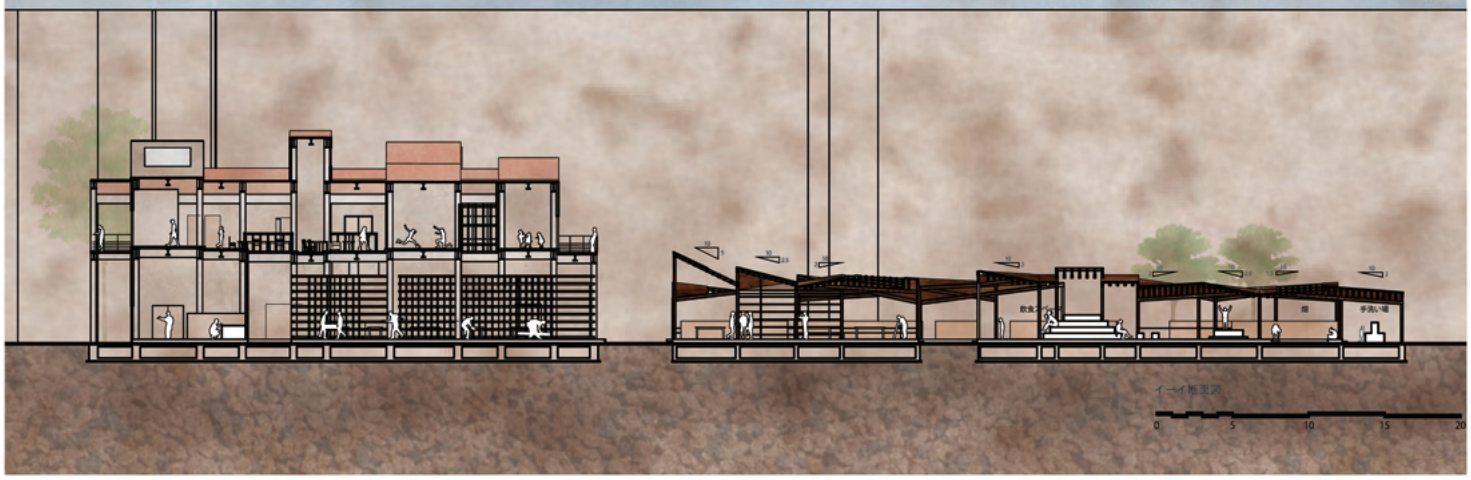
車両平面図

0 5 10 15 20

様々な機能を持った「場」が移動することによって小さな会場が人々を迎えにき、より大きな会場（車庫）、または別所へと移動し、停車時には停留所に改札がなく、誰でも自由に出入りできる路面電車の特徴を活かして、停留所がポップアップ的に開かれる小さな図書館やワークショップ会場となる。また、比較的ゆったりと運行するため、移動に伴う車両の中の機能を組み込んだ空間としての価値が見いだされる。



かつては自然とはぐくまれていた地域の協力関係。
技術が進んだ今その範囲は阪堺電車を媒介に拡大される。
それは強制力によるものではなく、人々の日常生活の中で気づかぬうちにひっそりと築かれていく。

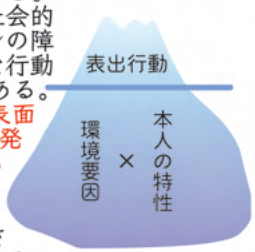


三木 峻平

つなぐ障壁

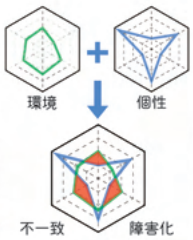
概要｜自閉症スペクトラム

自閉症スペクトラム（ASD）は『先天的な脳の特性と環境要因の相互作用』によって表出する障害である。
診断基準として①社会的コミュニケーションの障害②限局的反復的な行動パターン、などがある。
しかし、これらは表面化した兆候を定型発達者による外側からの見立てで定義したものであり、当事者の体験は反映されていない現状がある。



社会背景｜社会の変化と障害化

近年 ASD 有病率が増加している。要因として、診断基準の変更や発達障害者支援法の施行などによって ASD 者の可視化が進んでいることが挙げられる。
また、ASD は“環境と個性の不一致”によって障害化することから社会の流動化などの社会構造の変化が自閉傾向者の障害化に起因していると考えられる。



コンセプト｜ASD の体験世界

ASD 者は特有の体験世界（世界の見え方や捉え方が異なる）を生きており、これが一般社会における障壁となっている。
しかし、この体験世界は時にひとりの世界を創り出すシェルター的役割や新たな可能性を秘めた個性でもある。体験世界を人や社会を隔てる障壁ではなく、つなぐ障壁として転換し、個性として受け入れあえる社会のための活動拠点を計画する。

設計手法｜体験世界の空間化

当事者の手記から ASD 者の体験世界を抽出する。それらを分析し、「共通言語としての“モノ”の選定とその効果」「空間化における共通のルール」「体験世界の空間化」の三つに分類する。
障壁とされてきた ASD 者の体験世界を空間化することで潜在価値の発掘を図る。
障壁として取り除いてしまうのではなく、人・社 会・モノをつなぐ障壁のあり方を設計する。

1. 共通言語としてのモノ

2. 役割の創出による安定と秩序

3. 同じモノを別の見かたで

4. モノを介した対話

共通言語としての“モノ”とその効果

1. 暮らしと社会の結節点

2. 体験世界と余事象空間

3. ひとりの世界

4. 躯体と関係の連続性

空間化における共通のルール

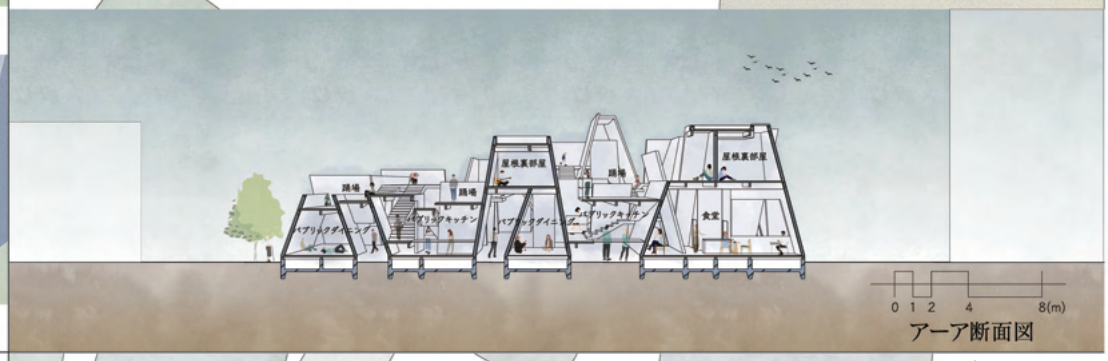
共有言語としての“自然”と“食事”

活動が作り出す新たな居場所

同じモノを別の見かたで見る

踊場と連続したパブリックキッチン

1階平面図



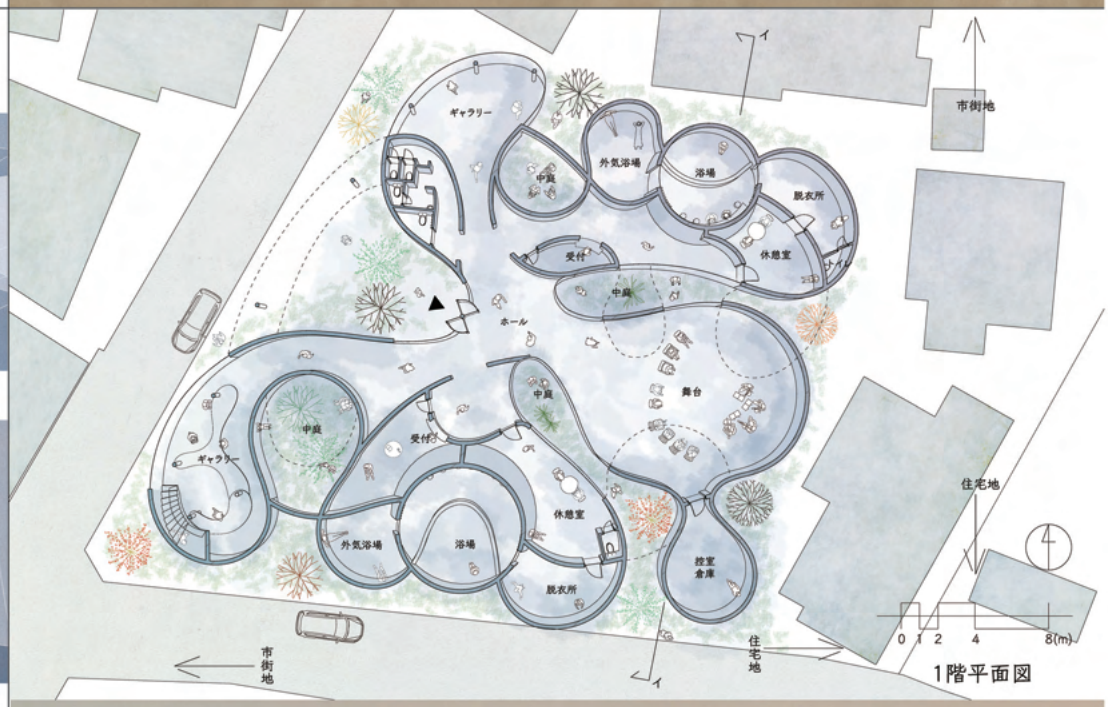
アーア断面図

共有言語としての“水”と“音”

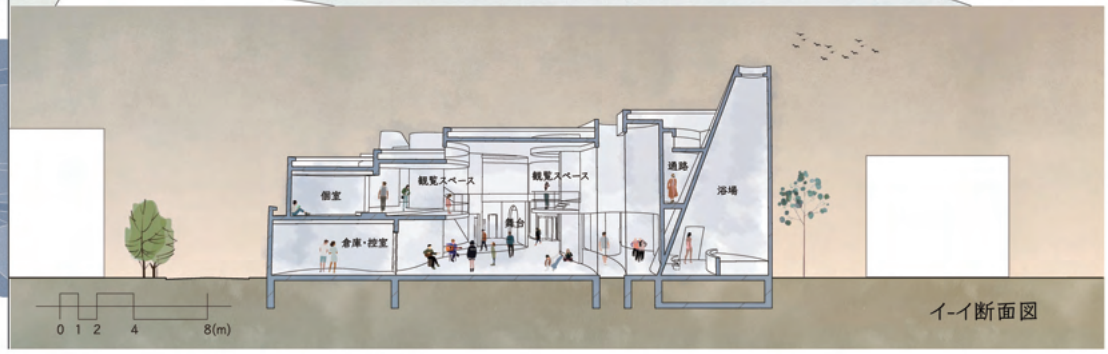
離れていても、同じ音を共有すれば
皆と心を通わせることができる。

入り込んだ外部と膨らんだ内部
活動が誰かの居場所をつくりだす

動線のそばにある滞留する場



1階平面図



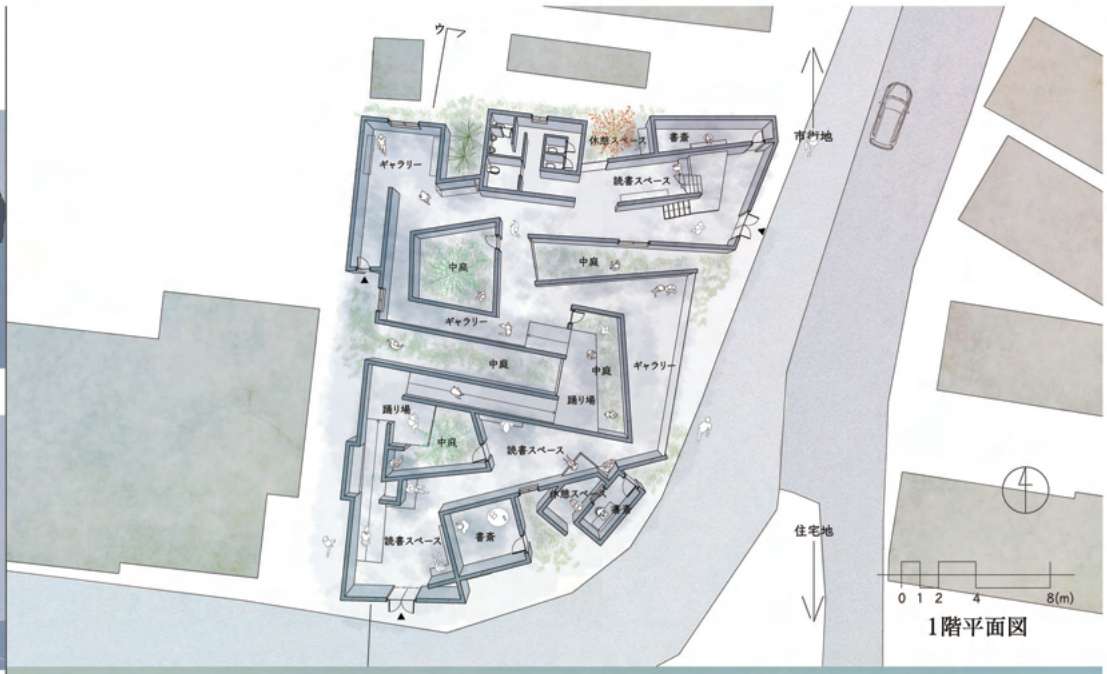
イ-イ断面図

共有言語としての“色”と“文字”

離れていても、空間を共有することで一緒にいるかのような感じがする

流れが淀む踊場、集まる中庭

行動がつくり出す誰かの居場所



1階平面図

ウ-ウ断面図

食事空間は時間帯によってギャラリーになる。
曲がったベンチやテーブルは人やモノの流れを緩やかにする。

天窓から落ちた光は壁を滑りながら各階へ伝う

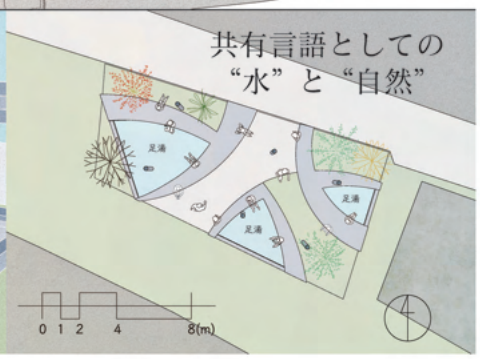
共有言語としての“家具製作”

共有言語としての“色”と“食事”

音やにおいを介してつながる工房

湯や植物を介したコミュニケーションや、ベンチ越しで背中合わせての対話など様々なかたちのコミュニケーションの場。

共有言語としての“水”と“自然”



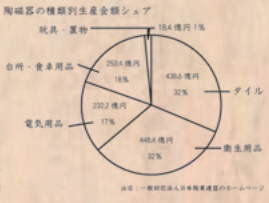
諸岡辰海

変化と保存

～ 裏通り から 表通りへ ・ やきモノ から ものコトへ ～

01 社会背景

日本の「やきもの」は、国内生産額は10年余りで6割以上も減少し、衰退の一途をたどっている。生活様式や消費者の価値観の変化、低価格な海外製品の台頭などによる国内市場規模の縮小が挙げられる。陶磁器のシェア率は、建設用途が全体の64%を占め、衛生用品が32%、電気用品が17%、日用陶磁器や置物などのシェアは僅か19%しかない。
有田焼においては、現在も皇室献上品にされるほど珍重されているが、伝統技術は存続の危機を迎えつつある。有田焼の販売額は、1991年から2015年にかけて、1/6以下の約40億円に落ち込んだ。



02 有田町

有田町は、佐賀県の西部に位置する町である。佐賀藩のもとで陶磁器生産が本格化し、谷あいには「有田千軒」と呼ばれる町並みが形成され繁栄を極めた。約2kmにわたる内山地区は「伝統建造物保存地区」に指定されている。
表通りには、商家や商業施設が綺麗に立ち並び、「有田皿山まつり」「有田陶器市」の際には盛大に賑わう通りである。裏通りには窯元の屋敷や作業場などが立ち並び、「トンバイ塀」と呼ばれる、登り窯を築くために用いた耐火レンガの廃材や使い捨ての窯道具を土で塗り固めた塀が建っている。

03 有田焼

有田焼とは、佐賀県有田町とその周辺地域で製造される磁器を指し、明治以降に広く用いられるようになった。江戸時代は伊万里焼・肥前焼と呼ばれ、日本で初めて磁器が焼かれた産地として、17世紀から欧州など諸外国への輸出が始まり、有田焼は国内外で高い評価を得るようになった。
有田焼の特徴は、陶石単で製造されている点や、透き通る白い磁肌と呉須で描いた染付、上絵具を用いた華やかな赤絵で装飾されている点である。最盛期からは衰退したが、有田焼が誕生してから約400年、試行錯誤を繰り返し、食器や美術工芸品を中心としたものづくりを続けている。

04 問題提起

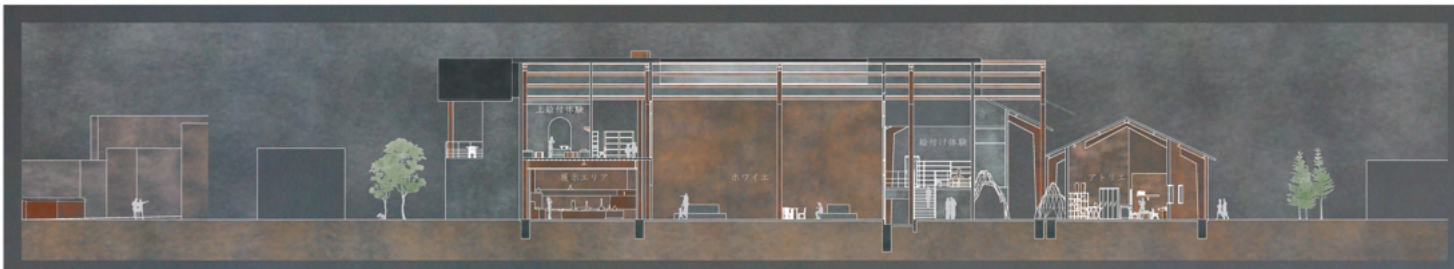
1
近年では訪日観光客による爆買いも終焉を迎え、消費はモノからコトへのシフトが鮮明であるが、やきものの町の多くはいまだにモノに終始しコトへのシフトがあまり見られないのが現状である。
「有田焼を通して得られる単一的なコミュニケーション」
「ろくろや絵付など一部のみの体験で、本来の有田焼の在り方を体験できていない」
「日常的に排出されている規格外品、廃材」
これらが有田焼の本来の有田焼の魅力を引き出していくうえで問題であると考えた。

2
有田町の特徴としてみられるのが、生活同線の軸となる表通りとその裏に通る歴史的情緒溢れる街並みである。表通りには、商家や商業施設が綺麗に立ち並び、「有田皿山まつり」「有田陶器市」の際には盛大に賑わう通りである一方、裏通りはその陰に隠れてしまい、本来の魅力がそがれてしまっていることが問題であると考えた。

05 プログラム

敷地：　①「工房・アトリエ」 ～ 佐賀県西松浦郡有田町上幸平1-5
　　②「広場」 ～ 佐賀県西松浦郡有田町上幸平1-9
　　③「マテリアルファクトリー・ストア」
　　～ 佐賀県西松浦郡有田町上幸平1-1

○焼き物の需要が減少していく中で、モノとしての有田焼ではなく作業風景や焼き物を通じた人と人のやり取りに本来の魅力があると考えた。
「有田焼の製造工程を一から自らの手で行う工房」
「日常的にまちの人と観光客、まちのひととまちのひとの交流が生まれるような広場」
「自らが持ち寄った廃材をつかって、町に還元できるようなファクトリー・ストア」
これらを計画することで、モノ（やきもの）として広く知られてきた「有田焼」をコト（体験）として捉え、今後の有田焼の在り方を考える。
○表通りのにぎやかな雰囲気に隠れた窯元の集う裏通りに着目した。
「果たして人々が目にしたいのは完成された有田焼の姿なのだろうか。」
「人々が目にしたいのは、職人たちの作業風景ではないだろうか。」
裏通りに対して三つの建物を計画し、それぞれに連続性を持たせることで、表通りと裏通りの人々の往来を図り、本来の有田焼の魅力を表現する。

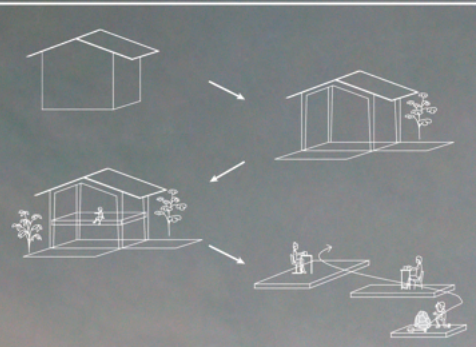


工房・アトリエ

設計手法

現在の有田焼の多くは機械中心で製造が行われている。有田の泉山陶石は機械化には不向きとされ、機械化に向く天草陶石が多く用いられることとなった。泉山陶石にもう一度目を向け、何かできないかと考えた。
かつての工法・材料を用いた生産を廃工場に挿入することで有田の過去を建築、体験を通して感じ取ることができる。
有田焼の製作工程は大きく分けると九つに分けられる。九つの工程をスキップフロアを用いて空間分けし、回遊性のある体験工房とする。廃工場の一部残し、活かすことでかつてそこでものづくりが行われていたことを想起させる。

ダイアグラム

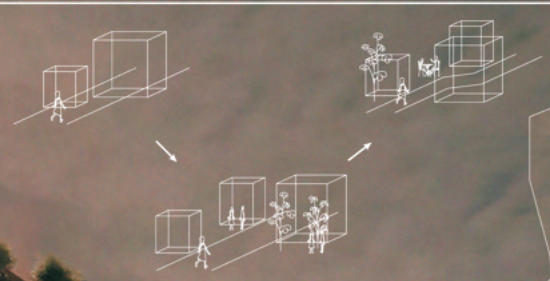


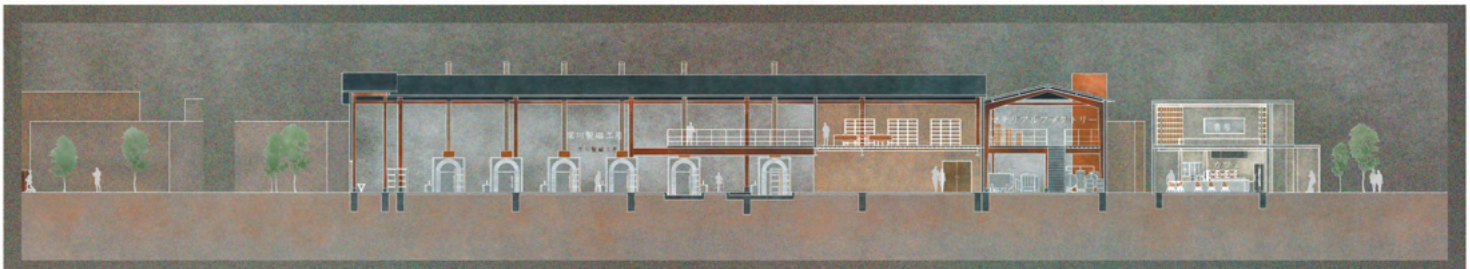
広場

設計手法

東西にのびる裏通りを分断していた建物を解体し、新たな通りと広場、それに付随する「蔵」「茶室」「トンバイ塀」を設計した。入り組んだ裏通りに同調するように道や建物を曲折させ、イベント、有田焼を並べる広場は南北に広げ、表通りから裏通りの雰囲気や広場の様子をうかがえるように配置する。川に面した階段を下ると、川の中に有田焼のカケラを眺めることができる。

ダイアグラム



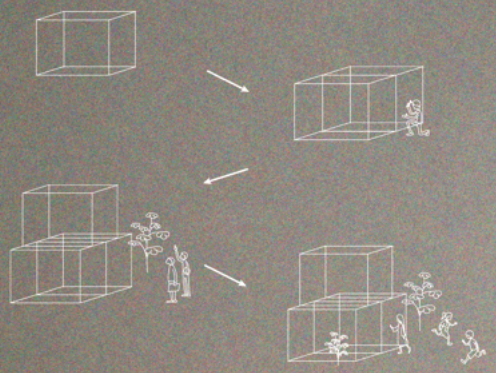


マテリアルファクトリー・ストア

設計手法

廃材は焼き物の町である有田にとって、不可分な存在であり、町にあふれかえっている。そこで、工場内部の余白空間（規格外品や窯道具が放置されたスペース）を有効活用できないかと考えた。
「焼き物工場」「マテリアル工場」「マテリアルストア・カフェ」と段階的に町につなげることで、作り手とまちの人々の距離が縮まり、焼き物・町への理解が進む。
新しく建てられる建物は、工場でつくられたマテリアルを用いて増築される。町の人々は自らが持ち寄った廃材によってまちが変化していく様を感じ取ることができる。

ダイアグラム

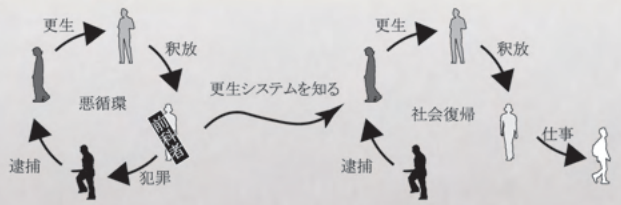


長畑　将史

街へ溶け込む刑務所

2004 年頃から少しずつ犯罪率は下がってきているものの、再犯者の数はほとんど減っていない。それは、出所後にしっかりと働くことを決意しても、世間からは前科者というレッテルが貼られ仕事が上手くいかないことが多いからである。その結果、生活していくためにまた犯罪を犯してしまう。つまり、今の社会の問題点は再犯率が高いことではなく、刑務所で更生して出所した人を受け入れようとしない社会が問題なのである。

現代の刑務所には受刑者たちを更生させるシステムが存在しているが、受刑者が更生出来る場所であることが一般人にあまり知られていない。この研究では、受刑者たちが出所後に安定した仕事に付きやすくなり、一般人に更生された受刑者たちのことを知って貰えるような刑務所を考える。



再犯率の減少
との関わりが大
ムは、時代とと
れまで刑務所
ない。

刑務所はもっ
した受刑者と一
け込み、街の

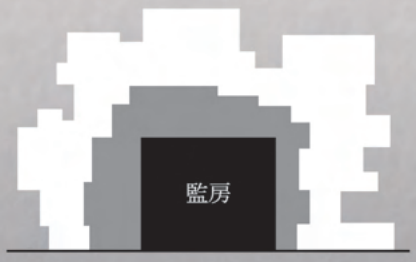
配置計画

一番内側の監房から外側の街に近づくにつれ、だんだんと街へとかかわりを持つような配置になっている。

■監房は受刑者が就寝の場であり、全く街には開かない。

■受刑者が作ったもの等を媒体として、少しだけ街へ関わりを持つ。

□店舗や図書館、食堂などで直接又は間接的に街へと関わりを持つ



刑務作業を媒体としての街への開き
それらに従い刑務所を街へと開く。

パターン 1

作業場は開かない空間
受刑者と一般人は直接的には関わらず、物や刑務官などを通して一般人と関わる。

壁な
つな
壁一
般人
お互
ような

少には受刑者と一般人（社会）
切とされ、受刑者の更生システ
ともに変化している。しかし、こ
建築は、ほとんど変化が見られ

と街へ開くべきだと考え、更生
般市民が関われるよう、街に溶
一部となった刑務所を提案する。

刑務作業

刑務所では受刑者を更生させるために刑務作業がある。しかし、今の現状で再犯率は下がっていないので、刑務作業も今の時代に合ったものに変えていかなければならないと考えた。それは、現代の社会で働いていくために必要な力である社会人基礎力が養えるものだと仮定する。そのシステムが使われた刑務作業を用いて社会へと開いていく。

新たな刑務作業
・店舗　・美容師
・雑誌出版
・デザイナー

既存の刑務作業
・工場　・図書館
・修理工場
・ランドリー

方を３つのパターンに分け

パターン２

どが間にあるだけの
がった空間
枚だけで受刑者と一
を分けられており、
いに気配を感じれる
距離感の関わり。

パターン３

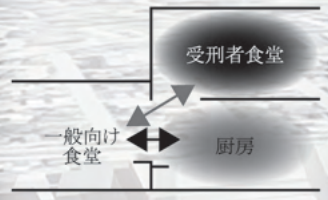
ひとつの空間
そばに刑務官が見ている
だけで、受刑者と一般
人の直接的な関わり。

食堂で一般人に受刑者のご飯を提供する様子

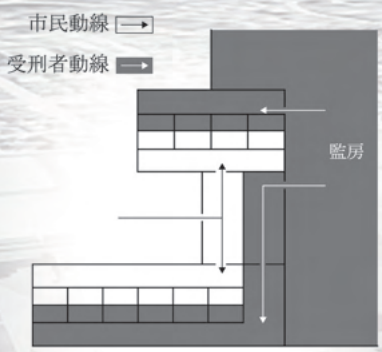
受刑者は刑務作業として受刑者自身のご飯を作る。それを利用し、食堂として街に開くことで、一般人は受刑者の更生した姿を見ることができる。

一般店舗と受刑者店舗の繋がりの様子

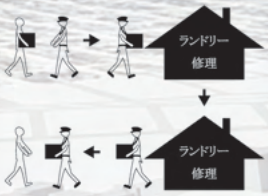
受刑者が作った服や家具、絨毯などを売るスペース。受刑者店舗と一般店舗がつながっているため、一般人は受刑者がまじめに働いている姿を見ることができる。



食堂における受刑者と一般人の関係
・厨房にいる受刑者は自分が調理した料理を一般人が食べている様子を見ることができる。
・受刑者食堂にいる受刑者は吹き抜けを介して一般人の食事の様子を見ることができる。



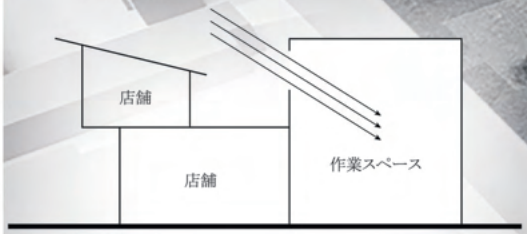
面会室
一般人の動線と受刑者の動線が交わらないようになっており、空き時間は受刑者が制作した小物や洋服、ランドリーの受け渡しを行う



ランドリー・修理
・・・・・・受刑者は間接的に社会とつながり、一般人は受刑者に良い印象を持つ。

庭ダイヤグラム
監房の居室に光を
の要素を持たせる。
ため、それぞれの
やグループワークな
の犯した罪に向き合

作業スペース
・作業スペースごとに壁を建てるのではなく、ずらして空間をゆるやかに分けることで、柔軟に作業スペースを利用できるだけでなく、刑務官の視線が遠くまで行き届く。

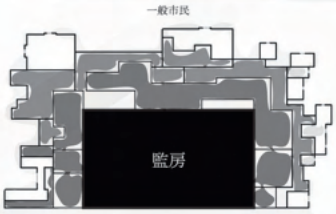


作業スペースの天井高を高くすることで、ハイサイドライトを使い、中庭だけでは補いきれない広い作業スペース全体に光を取り入れることが出来る

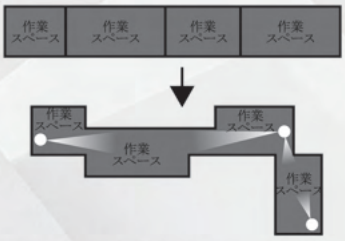
図書館における受刑者と一般人の関係 02
受刑者は一般人が図書館を利用している様子を間接的に感じることができ、時間帯によっては一般人が受刑者の図書館を利用できる。

管理機能重視から多様性重視の監房配置
・7種類の異なる庭に面した監房をつくることで、受刑者は、犯罪の種類に応じて、適した庭に面する監房に収容される。
・巡回方法のヴァリエーションをつくることができ、監房内での悪行防止となる。

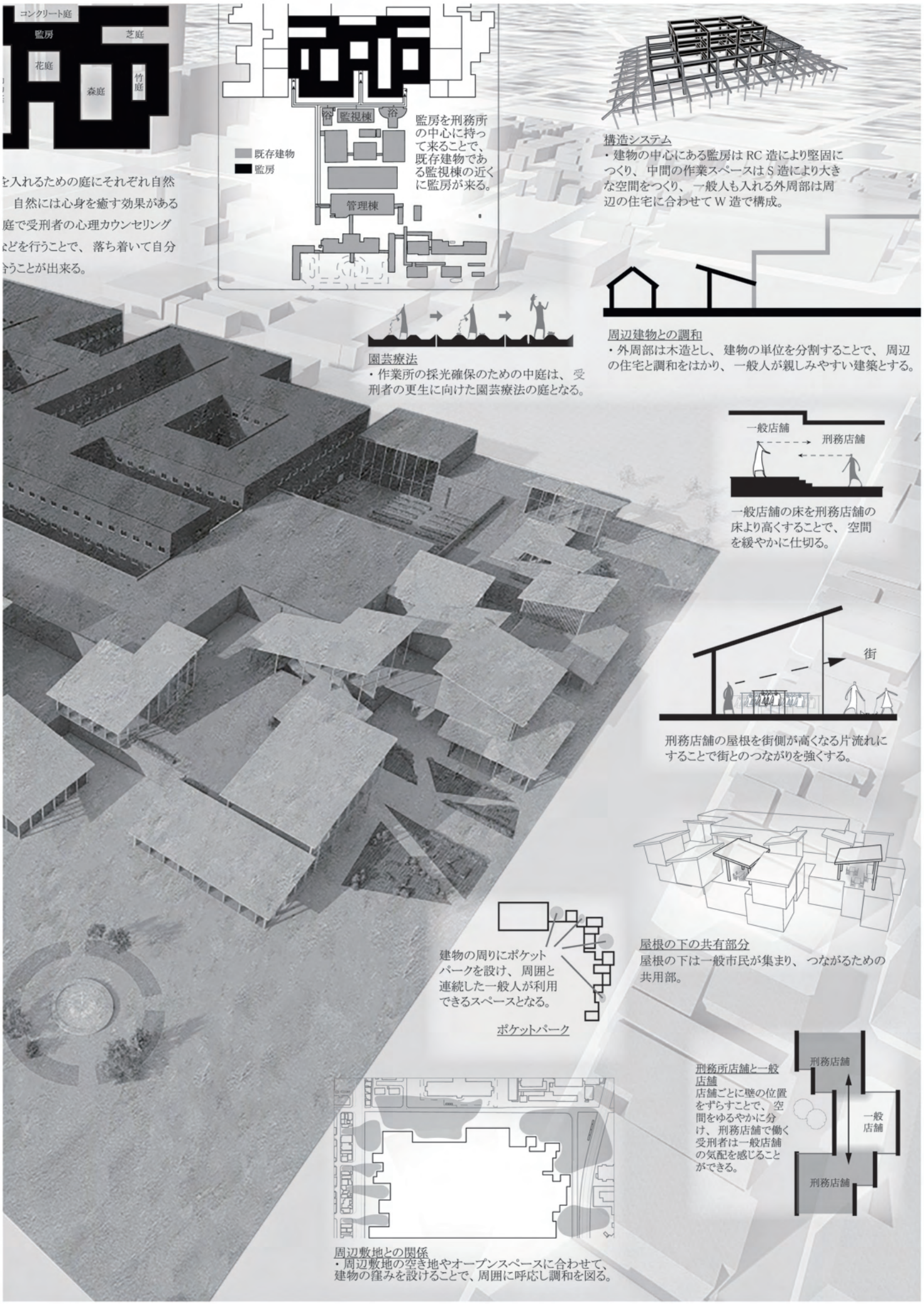
図書館における受刑者と一般人の関係 01
・受刑者用の図書館と一般人用の図書館の配置をダイナミックに絡めることで、より近くにお互いの様子を感じることができる。さらに時間帯によって一般人と受刑者の利用範囲を柔軟に変更できる。



・一般市民の動線
・態度がよく釈放が近づいている受刑者の動線
・態度が悪く刑務所に入所したばかりの受刑者の動線



作業スペースごとに壁を建てるのではなく、ずらして空間を分けることで、視線が通り、監視の目が多くなる。


コンクリート庭
監房
芝庭
花庭
森庭
竹庭
を入れるための庭にそれぞれ自然
自然には心身を癒す効果がある
庭で受刑者の心理カウンセリング
などを行うことで、落ち着いて自分
合うことが出来る。
容
監視棟
浴
既存建物
監房
管理棟
監房を刑務所の中心に持って来ることで、既存建物である監視棟の近くに監房が来る。
構造システム
・建物の中心にある監房はRC造により堅固につくり、中間の作業スペースはS造により大きな空間をつくり、一般人も入れる外周部は周辺の住宅に合わせてW造で構成。
園芸療法
・作業所の採光確保のための中庭は、受刑者の更生に向けた園芸療法の庭となる。
周辺建物との調和
・外周部は木造とし、建物の単位を分割することで、周辺の住宅と調和をはかり、一般人が親しみやすい建築とする。
一般店舗
刑務店舗
一般店舗の床を刑務店舗の床より高くすることで、空間を緩やかに仕切る。
街
刑務店舗の屋根を街側が高くなる片流れにすることで街とのつながりを強くする。
建物の周りにポケットパークを設け、周囲と連続した一般人が利用できるスペースとなる。
ポケットパーク
屋根の下の共有部分
屋根の下は一般市民が集まり、つながるための共用部。
刑務所店舗と一般店舗
店舗ごとに壁の位置をずらすことで、空間をゆるやかに分け、刑務店舗で働く受刑者は一般店舗の気配を感じることができる。
刑務店舗
一般店舗
刑務店舗
周辺敷地との関係
・周辺敷地の空き地やオープンスペースに合わせて、建物の窪みを設けることで、周囲に呼応し調和を図る。

宮脇 拓也

In −

Incomprehensible Inharmonious Instability Inconvenience Insufficient

建築は風化し、永続性は存在しない。しかし、認識は建築が存在する限り永らえ、無くなった後も記憶や媒体などの潜在的なものとして残り続ける。街中に溢れる相似した景観や特徴、非在性、非物質性を強めていく建築や空間に対し、人々がより実体としての建築を認識するために、また潜在的なものとして永らえるために、異質としての建築を重視すべきと感じた。そこで私は「不」を考える。不の存在は人の感性、身体にマイナス的に訴えかける。しかし、不をあえて創造することから有意義な価値を産出するといった、「−」から「+」への思考プロセスに基づくことで人の持つ建築への認識やあり方を少しだけでも変化することに繋がるのではないかと考えた。そして、マイナスとしての認識だけでなく、マイナスだからこそ生まれる可能性を模索することにした。不を軸としたキーワードを５つ設定する。それに準じて建築を提案していく。

01 不可解 / Incomp

Gallery of snow country

とある雪国に不可解なものが建っている。
意味を考えなければならない分、答えを求
可解なものとして私たちに認識させる。後
書きとして存在を可解し、再認識する。

Plan : 雪国の中にガラスで覆わ

Site : 冬に積雪が 3000mm 以

Constitution : 春 , 夏 , 秋と訪れ、冬に積
する。

?

「何もない部屋」として認識した後、
くことで新たにその正体を認識する。
屋」として再び認識する。

自然物をギャラリーに介入す
作品と同様にホワイトキュー
「自然」と「人」と「建築」が

− → +　不可解と認識された後、違った

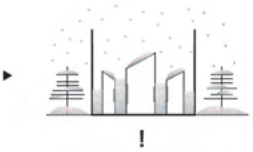
ɔrehensible

何故そこにあるのか、何のためにあるのか。
ﾒめてしまう。ガラスで覆われた建物は不
後に真の姿が現れた時、私たちは更なる上

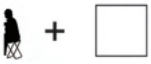
ｽれたギャラリーを設ける。

上を超える豪雪地域。

積もる雪によりホワイトキューブとして現れ機能



ホワイトキューブに変わり作品を置
後に雪が溶け、次は「作品がない部



ることで作品と共生。
ブ自体も一年置きに入れ替わる。
ﾒ相互的な働きによって繋がる。

建築の形として再認識される。自然と作品、建築が共生する。

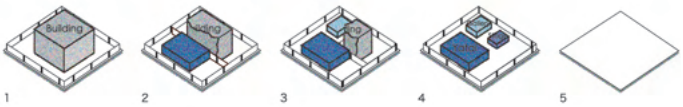
02 不調和 / Inharmonious

他建築、他空間と視覚的摩擦があるのが不調和だ。私は不調和の主たる要因となる「場」として、工事現場に着目した。異質なものとして街中に突如表出する不調和の象徴である。そこで工事現場の構成要素となる仮設資材を建築の本質的部分に介入させることで、視覚的「不調和」から、潜在的「調和」へ変容させ、新たな価値を見出す。

Plan : 工事時の仮設資材を用いて空間構成を行う短期的プロジェクト「& MATSURI」

Site : 老朽化した建物などの解体工事現場。

Constitution : 解体工事過程のフェーズに「& MATSURI」を導入し、工事完了までの期間、余土地の有効活用、現場周辺地域との関係性を築く。このプロジェクトを一つに留めず、随時点在させていく。

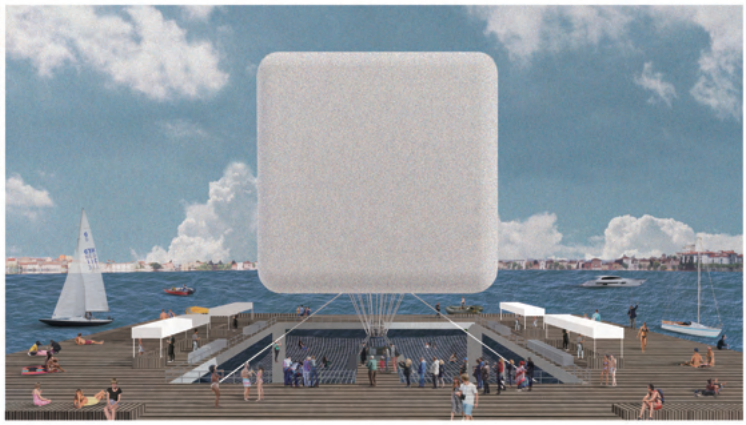


解体時のフェーズごとにそれぞれブースを導入していく。解体工事終了後は、撤去もしくは認可が降りた場合、更地の活用として継続する。時間と場所の余白を有効活用し、一時的な祭りのように周辺地域に賑わいを寄与する。

− → ＋ 疎外されていた不調和な存在はやがて人々と共に街に調和をもたらし、「工事現場の物質」という思考の枠を超え、新たな価値を見出す。

03 不安定 / Instability

Float & Sink Island

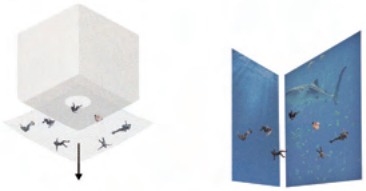


安定のため建築には基礎が必要である。しかし、動くことがプラスになる場合もあるのではないか。建築は地上だけではない。海を見てみる。海は地球で一番広く、海の中は日常とは大きく違うものを与える。その広い海に場所の選択性をもつ建築をつくる。海底に基礎を打たず、場所に囚われないため「浮き」に着目した。

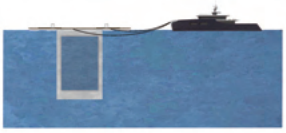
Plan : 海底に基礎を打たない浮く海中レストラン＆船着場

Site : 曳航できる範囲の海

Constitution : 建築とインテリアを分けて考える。大きな水槽を海に浮かべる。客席となるのは、気球で浮いたロープネットの上。建築を内部要素と関わらせないことで、建築とインテリアの「浮力」を活かす。海中での浮遊感が、地上では味わえない非日常体験を生む。



海に現れた四角い気球はアイコン化され、海中の世界を浮遊する。
客席は自由度を増し、「視る」+「過ごす」が可能になる。



ボリュームが曳航されることで場所の選択性をもてる。
また、波によって動くことでも海中の景色が変わってくる。

− → ＋ 基礎を持たず不安定さのある建築が、安定的に場所の選択を可能にする。

04 不自由 / Inconv

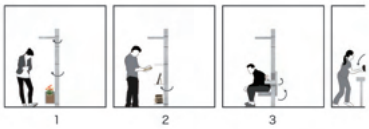
Enkabe House

建築に不自由さを導入する。それと共に、人間
しがりで寂しがり屋である。そんなもどかしい
で家を全て囲む。コミュニケーションに手間を
緩衝材として仕掛けのある隔たりを設ける。プ
しい縁側のカタチ、「縁壁」である。

Plan : 可動壁により人との交

People : 恥ずかしがりで寂しが

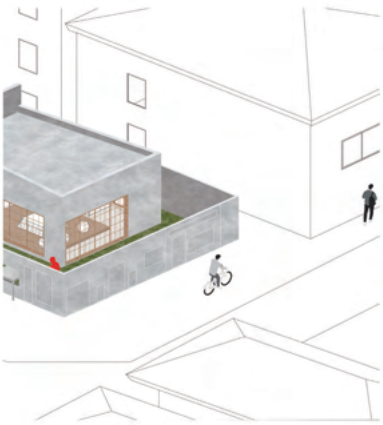
Constitution : 可動壁を用い、相手か
かけを機能として付
つつ人を誘引する壁



相手への間接的なコミュニケーション、自発的交流、
居住空間との一定の開放性を築き、自分の心に合わせ

− → ＋ 不自由さを伴う住まい
見方を変えれば、自分

venience



の少しだけ不自由な心も考えた。祖母は、恥ずか
心の人のために、あえて不自由な建築を作る。壁
加える。地域住民との関わり方について着目し、
ライバシーの転換的機能と誘引機能をもたらす新

を促す「縁壁」を持つ家

屋

ら自分に、自分から相手に、互いに交流できる きっ
させる。不自由な行為ながらもプライバシーを守り
が、住人に包容的な交流を促す。

相互作用により成立する交流が可能。
可変する壁。

1. 花壇
2. 物々交換
3. 椅子とテーブル（小）
4. 卓球
5. ハイテーブル
6. 椅子とテーブル（大）
7. ギャラリー

が住人と地域住民を繋ぐ。
の心に合わせ選択できる自由さをもつ。

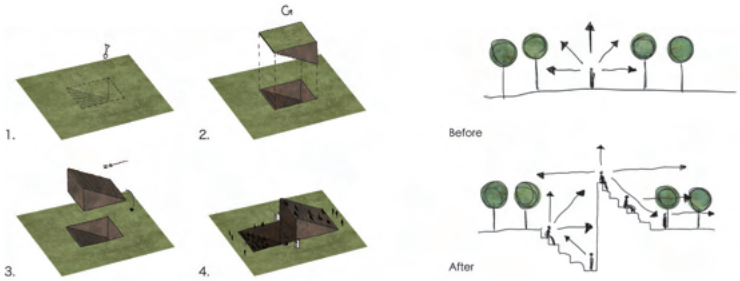
05 不十分 / Insufficient

一見不十分に思えても、機能を持っているものを考える。シンプルさは人々への認識を容易にする。最小の行為と材料だけで空間としての機能を持たせるミニマリズム的見解。場所はとある公園。芝生や樹木が生い茂る下には土が眠る。原点に戻り、穴を掘ることから始め、その場の素材で最大限に機能させる。公園の中に、小さな映画館ができ、ランドマークができる。人々が集まる。

Plan : 公園の中のシアター＆ランドマーク

Site : 緑の多い公園

Constitution : 公園に穴を階段状に掘り、掘り起こした土でそれと相応するように地上に階段を建てる。段面を南側に向くように配置することで影がうまれ、土階段の側面はスクリーンとなる。映画をスクリーンに投影し、公園に新たな集いの場ができる。いつかは階段が崩れ、また姿現す日を人々は待ち望む。



− → ＋ 要素的、工程的にも一見不十分さがあるが、公園の集う場として十分機能することができる。時間が経つにつれ消えるという、持続の不十分さは、次への待望感を建築の認識に付随させる。