

ゼミ内容	場所 山田記念室
・全員の進路 ・M2修士テーマ ・ゼミ旅行の詳細 ・研究室担当決め ・デザインリサーチガイダンス	出席 M2 今泉 大澤 作田 村上(記録) B4 浅野目 圓道寺 加藤 小林 今野 澁谷和 澁谷年 曾根田 田口 橋本 藤田 細金 渡部 欠席 M1 大塚 上村 佐長

春学期授業開始

[進路について]

□進学組

曾根田：東海大学大学院
澁谷和：組織設計事務所
他大大学院
田口：他大大学院

澁谷年：他大大学院
加藤：東京工業大学大学院(奥山研)
細金：他大大学院
浅野目：東京理科大学大学院

□就職組

藤田：ハウスメーカー
渡部：ハウスメーカー
圓道寺：設備系、リフォーム
今野：空間デザイン
橋本：インテリア企画・運営
飲食店運営

小林：サッカー
インテリアコーディネーター
大澤：アトリエ(五十嵐淳)
今泉：組織設計事務所
村上：ゼネコン
作田：アトリエ

□進学組

最終的に学力勝負なので、早めに学科試験の準備をすること。
大学院進学は、就職や結婚だと思った方が良い。自分の意志で進路を選ぶこと。
他大の人も建築を学んだ期間は同じである、他大の人に臆する必要はない。

□就職組

ハウスメーカーは会社を選ぶ必要があり、ハウスメーカーに行くのであれば、設計でも営業をすることを考えた上で行くこと。
なぜその会社で仕事がしたいのか、なぜその会社で能力が活かせると思うのかを考えて行動すること。
3年後を見据えて行動すること。自分がこうなりたいという願望を持つこと。

[ゼミ旅行について]

2日目の運動の時間と、昼食について再考すること。
運転手の宿を別に確保し、施設を貸し切れるように調整すること。自分たちで食事ができる場所を探すこと、バーベキューなどができると良い。

[ゼミについて]

毎週月曜日、木曜日の予定

□月曜日 即日設計(自由参加) 13:30~17:30
12号館501製図室で行い、17:30から講評会を行う。
A2の白ケント紙、ペン、製図道具を持参すること。大学院入試の即日設計の過去問を集めておくこと。

□木曜日 ゼミ 4限~
デザイン研究(候補：マチエール、ゴージャス)
卒業論文の人もいるが、ゼミでは卒業設計と同じ作業を行う。
来週までに、興味のあることについて自分なりに考え、pptなどを作成し発表の準備をすること。

[決定事項]

会計：M1 上村 B4 加藤
鍵管理・書類：M1 上村 B4 今野、細金

[連絡事項]

単位が残っている人は、前期で取り終えること。
事務室にあるコピーカードで、事務室と山田記念室のコピー機を使用できる(ゼミで使用する資料のみ)。
第2研究室の模型材料は、B4は使用禁止。院生もポートフォリオで使用できる紙などは自分で購入すること。
院生は、消耗品をきちんと管理すること。アプリケーションのシリアルの割り振りと、パソコンの割り振りを報告すること。

[修士テーマ発表]

村上(修士設計)
『色彩反応を用いた建築設計手法』
世界平和記念聖堂の薄暗さに魅力を感じる。そこで光の量に着目し、色彩理論による空間の歪みに関係していると考え。建築内部の光の量を制限し、最小限の色彩反応で、空間にわずかな歪みを認識する建築の設計手法を考える。

→薄暗さの魅力は色と関係しているのか。修士設計のテーマとして内容が詰め切れていない。卒業設計のテーマと似たものではなく、オリジナリティのあるテーマを見つけること。

作田(修士設計)
『洞窟的空間における光の収差に関する研究』
洞窟的空間に魅力を感じる。そこは、光と闇のコントラストによって艶を生み出していると考え、要因としてレンズ収差をあげる。光と闇の収束と発散をコントロールしている状態を空間収差と定義し、時間を顕在化させる設計手法として提案する。

→収差があるとなぜ良くて、それはどのような社会や歴史的な位置付けにあるのか、を考えられていないためゴールイメージが見えてこない。人から借りてきたものではなく、オリジナリティを示すこと。

今泉 (修士設計)

『漫画表現から考える建築 視触性 Tactile vision』

漫画の物語の中に引き込まれるという感覚に魅力を感じた。そこで、彫刻や絵画に触れていないのに触れている感覚に陥る視触性が関係していると考えた。漫画には視覚、触覚などの感覚を視覚的に表現するオノマトペという技法があり、漫画における視触という考えをもとに建築を提案する。

→4人の中では一番良いが、漫画の話しで終わってしまい、建築の問題につながっていない。現段階では、内容がすぐに調べられるものである。

大澤 (修士設計)

『纏う/絡う建築』

雪を纏っていく感覚に魅力を感じた。雪という自然現象をレファレンスとして、纏う建築をつくることができると考える。雪の構成要素を分析し建築の設計手法を考えていく。

→修士のテーマに相応しい奥深さが欲しい。今回の発表は卒業設計レベルでしかなく、オリジナリティがない。

[総括]

修士のテーマを発表するべきであった。先輩の修士設計のまねをした内容にはしないこと。

自分のものが、他人のものとう違うのかを理解すること。自分のものが理解できていないと魅力的には見えない。

失敗しても良いから個性のあるテーマにしてほしい。本当にやりたいテーマを見つけること。

修士設計は社会性と建築を考え直していかないといけない。修士設計、就職を含め全員考え直すこと。

卒業設計は10ヶ月間考えていけるような、素朴な問題意識を見つけること。

[次回のゼミ]

2010/04/12 即日設計 12号館501 13:30~(予定)

B4は大学院入試の即日設計の過去問を集めておくこと。

A2の白ケント紙、ペン、製図道具を持参すること。

ゼミ内容 ・ 即日設計	場所 テッサン室 出席 M2:今泉 大澤 作田 村上 M1:大塚(記録) 上村 佐長 B4:浅野目 圓道寺 加藤 小林 今野 澁谷和 澁谷年 曾根田 田口 橋本 藤田 細金 渡部 欠席 なし
----------------	--

第1回即日設計 「別荘の設計」

□課題の要点

- ・住宅と別荘の違いを理解しているか。
- ・豊かな自然とは何か。豊かな自然環境を想定する。
- ・非日常を豊かな自然に求め、どのように建築に取り込むか。

□タイトル

- ・今泉 A 「森の中を歩く別荘」
→豊かな自然は表現されているが、屋根と壁を薄くするとさらに良くなる。タイトルの付け方が良くない。スケールもおかしい。
- ・大塚 A 「デッキと風呂のある家」
→海側に開く空間構成はいいが、両側に壁に挟まれているのが上手くなかった。スケールがおかしい。
- ・加藤 A 「Panorama House」
→敷地を森に囲まれた斜面に設定し、豊かな自然を表現しているのは良い。しかし建築部分に提案がなく魅力的でない。
- ・上村 B 「湖と森を感じる別荘」
→課題に対して求められているものを理解できていない。文章をよく読み課題の意図を読み取る力をつける。
- ・佐長 B 「いくつもの風景の中で」
→課題を複雑に考えすぎている。課題の意図を考え、シンプルに解く。
- ・小林 B 「自然に帰ろう」
→「別荘」を理解しているが、豊かな自然が表現されていると良い。車のスケールがおかしい。
- ・今野 B 「成長を感じる家」
→課題に対して理解できていないので、文章をよく読み課題の要点を理解する。
- ・澁谷和 B 「自然と家族」
→時間が足りていないので、早めに方向性を決める。壁に囲まれたようなプランになっているので良くない。
- ・澁谷年 B 「林の中のイエ」
→スキップフロアのような案は提案としては良い。しかし、林の中のような周辺環境ではその魅力が伝わらない。
- ・曾根田 B 「暮らしと風景の間」
→空間構成は面白いが、絵に豊かな自然が表現されていない。断面などの表現は良い。
- ・田口 B 「森にうきあがる家」
→課題の要点をしっかり押さえ、プランをシンプルに考える。
- ・藤田 B 「海沿いの家」
→スケールに気をつける。絵から周辺の環境が分からない。周辺環境が描かれていれば、もっと良い提案になる。
- ・渡部 B 「回遊する家」
→図面などは描かれており、完成度としてはよいが、課題の要点が押さえられていない。
- ・浅野目 C 「草原の景観」
→課題を複雑に考えずシンプルに解こうとすること。時間が足りていないので、早めに案の方向性を決める。
- ・細金 C 「マドニドア」
→時間が足りていないので、早めに案の方向性を決める。課題に対して求められているものを理解できていないので、文章を読み取り課題の要点を理解する。

□全体の総括

即日設計は試験であることを意識し、課題から要点を読み取り求められていることをシンプルにまとめ、アピールすることが大事。4時間しかないことを理解すること。問題を見てから考えるのではなく、自分の持ちネタで勝負し、30分以内で案の方向性、レイアウト、構成を決める。身体寸法を覚え、自分を基準にスケールを理解する。家具やトイレ、車などの寸法を把握しておくこと。

[次回ゼミ]

2009/04/15 15:00~(予定)

デザインリサーチの発表：各自、見やすい資料(パワーポイント、ピンナップボードなど)を用意する。

吉松研究室 第3回議事録

日時 : 2010年04月15日木曜日 15:30~20:00
場所 : 山田記念室
ゼミ内容 : B4 デザインリサーチ発表/吉松研究室2010ゼミ旅行
: M1 象の鼻展報告書
: M2 研究室レイアウトについて/研究室データ・名簿管理について/パソコン使用状況の報告
出席 : B4 浅野目 圓道寺 加藤 小林 今野 澁谷和 澁谷年 曾根田 田口 橋本 藤田 細金 渡部
: M1 上村(記録) 佐長 大塚

ゼミ内容

- B4 デザインリサーチ発表/吉松研究室2010ゼミ旅行
- M2 研究室レイアウトについて/研究室データ・名簿管理について
パソコン使用状況の報告
- M1 象の鼻展報告書

デザインリサーチ発表

■浅野目 「一つの刺激から複数のことを感じる感覚(共感覚醒)」

- ・ 暖色や寒色を見て「寒暖」を体感したり、風鈴や川の音で「涼しさ」を感じるように「1つの刺激から複数のことを感じる(共感覚醒)」に魅力を感じた。
- > どのように建築と繋がっていくのかが分からない。共感覚醒は連想と何が違うのか。多重認識をテーマにした卒業設計は過去にもあるので自分なりの切り口を見つけること。辞書を引き、言葉の意味を理解して考えを整理する。

■圓道寺 「高低差のある地形/奥を想像させる路地」

- ・ 興味があることに「地形」「路地」「広場」「中庭」「駅」が挙げられるが、中でも「高低差のある地形」や「奥」を想像させる神楽坂の路地空間に魅力を感じた。
- > 都市のマチエールをさがし、その要因が何かを突き詰めていく作業をする。
まずは実際に路地を見に行ったり、路地の本を読むなどして体験を重ね、路地のどのような所に魅力を感じたのかを明確にしていく。

■加藤 「建築の最後」

- ・ ジュミエージュ大修道院のように、建築が機能を失っている姿や自然に負けている風景など「建築の最後」に興味を持った。
- > 建築の最後に興味があるのは分かるが、テーマが廃墟だけでは建築を造れないので先に進まない。建築のどの部分が壊れれば、自然と融合して魅力的に見えるのかを分析し、その結果を建築に移し替える作業をしていく。

■小林 「トリックアート/クラブハウス」

- ・ 二次元のトリックアートに魅力を感じた。目の錯覚を使い三次元に展開していくことで建築空間を魅力的にしていく。
- ・ Jリーグのクラブハウスであるレッズランドのように地域にスポーツ文化の定着を目指すための具体的な取り組みがされていることに共感を持った。
- > トリックアートがどのようにして建築的な提案と繋がるのかがわからない。
何が魅力的なのかを明確にさせて錯覚がどのようにして建築に活かされるのかを考える。
ただのクラブハウスを設計するのではなくDRを通じて切り口を見つけ、クラブと都市の関わり方を提案できると良い。

■今野 「原初的空間」

- ・ 真っ暗な空間で感じた物理的ではない温かみや、五感が研ぎ澄まされる体験に魅力を感じた。
ありのままの原初的な空間の必要性を感じた。
- > 自分の実体験にもとづいて出発している点は良いので、その魅力が何なのかを明確にしていく。
マチエールについて考え、素材に隠された新たな効果を引き出すことができる空間を模索していく。

■澁谷和 「ピンぼけ都市/絵的な写真」

- ・ 人の目がカメラのレンズの構造に類似している点に着目した。焦点をどこにあてるかによって同じ風景でも違うように見える「ピンぼけ都市」や「絵的な写真」に魅力を感じた。
- > 発表自体は良かったが内容的には過去に先輩がやったものと同じなので別の視点からアプローチが出来ないかを考える。設計論の課題で考えたことを振り返ったり、自分の好きな街や建築を見に行き、自分の興味がどこに向いているのかを明確にしていく。

■ 澁谷年 「見えない庭」

- ・ 日本人的概念をもつ「見えない庭」に魅力を感じた。さまざまな人が「庭」と思える空間を作り出すことはできないか。
- ・ 建築とファッションが似ているように感じその理由や共通点を突き詰める。
- > 日本人的な庭の概念に着目し庭を再定義しようとしている点が面白い。一般的な庭の概念は従属するものなのでその関係性を突詰めていく。
西洋と日本では庭に対する考え方が違うという点を理解し「日本建築」と「シークエンス」に着目し問題意識をより明確にしていく。

■ 曽根田 「東京をつくる/日本建築の永遠性」

- ・ 江戸時代にも「東京をつくる」という都市計画があり、その時代の中心地を避けるように現在の都市が発展してきた歴史に興味を持った。
- ・ スクラップ&ビルドは世間的に悪い印象を与えるが、「日本建築の永遠性」について考えると式年遷宮のように技術や人を伝承することには大きな価値があると感じた。造りかえても印象が変わらない建築に興味を持った。
- > 式年遷宮について詳しく調べるのはおもしろい。
過去のことを知らないと新しいものは生み出せないので歴史をしっかりと押さえ、その先を考える。頭ではなく体を動かすこと。

■ 田口 「タイトルなし」

- ・ トイレや倉庫など狭い空間に魅力を感じた。人はどのくらい小さいスペースで住むことができるのかを考えていく。
- > 問題意識になっていないため建築的な提案に繋がらない。1から考え直し内容を具体的にしておくこと。
身体的感覚をテーマにするなら、まず体を動かし様々な空間を体験してみる。

■ 橋本 「ヴィンテージ/アンティーク」

- ・ 長い間、人に愛され手入れされ続けてきたアンティークやビンテージと呼ばれる物に魅力を感じた。また自分のアルバイト先である使い古された小民家に居心地の良さを感じた。
- > 「アンティーク」や「ビンテージ」と「古いもの」の違いは何か。
マチエールについて学び、エイジングされた物や保存修復された建築を見に行く。良い年の取り方とは何か考え、自分なりの評価軸を設定して分類分けしていく作業をする。

■ 藤田 「日本家屋（藤田家）」

- ・ 自宅である日本家屋から、「外観と内観のギャップ」や「内外の関係性」、「空間の広がりやつながり」に興味を持った。
- > 日頃から感じている体験や、経験が問題意識と結びついている点は良い。
日本家屋に興味があるならば、まず自宅をサーベイし、しきたりなどのヒアリングをする。
また日本語でしか伝わらない空間を表現する言葉を見つけ問題意識をより明確にしていく。

■ 細金 「タイトルなし」

- ・ ネットを被った工事中のマンションが、都市に対し捻くれているように見え、魅力的に感じた。
- > 着眼点は良いが、「捻くれている」という表現が悪い。もっとポジティブに評価していくことで、別の魅力や見方を発見することがあるので表現の方法を変える。
始めから考え直すつもりで体を動かし、次回は何を示しているのかが分かる写真を載せる。

■ 渡部 「タイトルなし」

- ・ 雲の切れ目やビル同士の隙間、壁にある凹みなどに興味をもった。またスロープなどのバリアフリーのある建築に興味を持った。
- > 建築的な知識が足りない。体を動かし街を歩くことと並行して歴史の本や雑誌を読む。
なぜ興味を持ったのか。常に自問自答をして興味を掘り下げていき、切り口を何にするのかを明確にする。

□ 総評

- ・ オリジナリティーや個性と言ったものがなく、ステレオタイプの問題意識になっている人が多いので、頭で考えるのではなく体を動かし自分の実体験に基づいた問題意識を設定にすること。
- ・ タイトルで問題意識が分かるようなpptを作成し具体的に何をやったのかがわかる物を提示すること。
- ・ 意識をもって建築や都市を見ること。また写真は空間を感じた後に撮るようになる。
- ・ 自分のテーマに対して大量に情報を収集し選別していくことで問題意識がはっきりしてくるので、多くの写真やデータ等を集め、実体験を重ねること。
- ・ ゴージャスさとは何か。

□吉松研究室 2010ゼミ旅行

- ・ 運転手の宿泊代と食事代をバス会社負担にすることは出来ないかを交渉をする。
- ・ レクの飲み物代は杉本研究室M1親松に頼めば安くなる可能性があるので交渉してみる。
- > 卒業生や、B2に声をかけゼミ旅行参加者を増やす。

□研究室レイアウトについて

- ・ 模型を制作して、使いやすさを考慮し無駄な空間をなくしたレイアウトを提案すること。
- ・ 打ち合わせ・作業スペースを作り、仕事ができる環境を作ること。

□研究室データ・名簿管理について

- ・ 無駄な作業が多い。作成した書類をどこにどういう状態で保存、管理するのが重要。
- ・ B4が過去の卒業設計・修士設計を簡単に閲覧できるような見やすい環境を提供できるようにすること。

□パソコン使用状況の報告

- ・ 現在のパソコンの使用状況についてExcelデータにまとめ報告した。
- ・ 使用できる製品とできない製品を分類し、表のデータを作成する。
- ・ 2・3・4研にあるパソコン/その他の周辺機器をすべて調べる。
- ・ パソコンだけではなく、その他周辺機器についても、シリアル/管財番号などを記載してデータにまとめる。

□象の鼻展報告書

- ・ 来年以降、展示会を企画する人の参考になるような「企画」「設営撤去」「運営」の段取り分かる資料を注意事項や反省、アドバイスを含めて作成すること。
- ・ すべての書類をファイリングしデータとして保存すること。
- ・ 費用合算のフォーマットを揃え、もっと分かりやすく作成すること。
- ・ 設営風景、展示風景、座談会風景などの写真やイベント時の動画をデジタルデータとして保存すること。

□[次回ゼミ]

- ・ 2010年04月19日 13:30～ 12号館501製図室
- ・ 即日設計の道具を準備すること。

東海大学工学部建築学科 吉松秀樹研究室

日時 : 2010年04月19日月曜日 13:30~18:30
場所 : 12号館501製図室/デッサン室
出席 : B4 浅野目 圓道寺 加藤 小林 今野(遅刻) 澁谷和 澁谷年 曾根田 田口 橋本 藤田 細金 渡部
: M2 今泉 村上 作田 大澤
: M1 大塚 上村 佐長(記録)
欠席 : なし

ゼミ内容

B4 即日設計
 院生 研究室レイアウトについて/研究室データ・名簿管理について

第2回即日設計 「室内楽の小さなコンサートが開けるスタジオ付き住居の設計」

課題の要点

- ・ 2つのスタジオをジョイントしなければならないなど条件が多く難しいので、プログラムをどのように分け、解くのが重要。
- ・ 周辺が住宅街のため、音を出すための空間がどのようなものなのかを理解し、遮音性を考えて設計すること。

■坂田 A 「段状の家」

> 丘陵地であることを利用し、断面的にプログラムを解いているのは案として良い。また壁に本棚を配することで防音性を高くし、周辺にも配慮している点が良い。

■澁谷和 A 「場面のつながる筒」

> 2つのスタジオの間に、演奏を聴くための部屋を設けて2つに分けているのは、課題に対して素直に答えていてよいが、室内コンサートスペースが外部になってしまっているのがよくなかった。

■大塚 A 「大きな階段の小さなコンサート住居」

> 絵の雰囲気はいいが、音楽室とリビングダイニングなどが壁で仕切られてしまいプランニングが良くなかった。スケールを理解すること。

■澁谷年 A 「大きなステージのある家」

> 大階段のリビング案は良い。しかし、コンサートスペースが外部になっていることや、二階のプランが解けていないのが良くなかった。

■田口 B 「自然と音楽がまじる場所」

> シンプルに解けていて方向性としてはいいが、無駄なスペースが多く、構造も解けていない。また、パースが描けていないので練習すること。

■小林 B 「Music&Life」

> シンメトリーにプログラムを配置しプランが解けていて良いが、寝室や水回りの部分に無駄なスペースがある。

■細金 B 「ソラ スタジオハウス」

> 空が見えるという音楽室の雰囲気はアイデアとしては良いが、天井がガラスのため光が入りすぎるのがことが音楽室に適していなかった。

■曾根田 B 「音がのぼる家」

> 即日設計で斜めに解くのは難しい。風呂、トイレなど2階のプランが解けていないので納めることを考える。もっと素直に課題に答えていくこと。

■佐長 C 「僕たちだけの景色を」

> スタジオを地下に設けてしまい、住宅部分との関係性がなくなってしまった。課題に対して求められているものを理解できていないので、課題文を読み取り、整理する能力をつけることを考える。

■加藤 C 「中庭に開いたスタジオと住宅」

> 課題に対して求められているものを理解できていない。デザインを考える前に要点を押さえて設計することを考える。

■渡部 C 「丘の上のスタジオ」

> コンサートスペースがなく、課題に対して求められているものを理解できていない。課題文を読み取り、整理する能力をつけること。また、パースが描けていないので練習すること。

■上村 C 「小さなコンサートが出来る住宅」

> 音楽スペースと住宅スペースに関係性がなく、課題に答えられていない。課題文を読み取り、整理する能力をつけること。

■藤田 C 「音色の家」

> スタジオがないなどプログラムが足りず、課題に対して答えられてないので、課題文を読み取り、整理する能力をつけること。

■浅野目 C 「音の広がる家」

> 時間が足りていないため課題に答えられていない。建築部分だけでなく周辺環境も含め、課題にしっかりと答え、シンプルに解くことを考える。

■今野 / 「タイトルなし」

> 短い時間で頑張っていたが、課題に対して答えられていない。次回ゼミまでにやり直してくること。

□総評

- ・ 即日設計は試験なので、課題をしっかり受け取り、どう返していくかが勝負である。
- ・ 平日頃から設計に関する意識を日常生活での経験を建築に置き換えていく能力をつけていくこと。
- ・ どのように自分の案を伝えていくのかをシンプルに考え、案の精度を上げていくことを考えること。

□研究室レイアウトについて

- ・ 打ち合わせ・作業スペースを作り、効率良く仕事ができる環境を作ること。
- ・ 2研では常時B4、院生が使える環境を作ること。
- ・ 立体的な解決ができるといい。

□研究室データ・名簿管理について

- ・ Web上でどこからでもデータベースにアクセスできるような環境を考える。
- ・ B4が過去の卒業設計・修士設計を簡単に閲覧できる環境を提供できるようにすること。

□次回ゼミ

- ・ 2010年04月22日 15:00～(予定) 山田記念室
- ・ デザインリサーチの発表：各自、見やすい資料(パワーポイント、ピンナップボードなど)を用意する。

日時 : 2010年04月22日木曜日 15:30~20:00
場所 : 山田記念室
出席 : B4 浅野目 圓道寺 加藤 小林 今野 澁谷和 澁谷年 曾根田 田口 橋本 藤田 細金 渡部
: M2 今泉 村上 作田 大澤
: M1 大塚(記録) 上村 佐長
欠席 : なし

ゼミ内容

□B4 デザインリサーチ発表

□デザインリサーチ発表

■浅野目 C「自由が丘」

- ・ 以前から興味があった自由が丘をサーベイをした。ヒューマンスケールな街並や緑道、小広場が魅力的だと感じた。
- > 主語、述語が理解できておらず、日本語がひどい。意味の重複は消し短い文章でまとめることを心がけること。なぜ自由が丘を選びサーベイをしたのか、ヒューマンスケールとはどういう意味なのか、もっと自分の興味を疑っていくことが必要。

■圓道寺 A「都市の高揚」

- ・ 代官山をサーベイし、上り下りの坂によって地下と1階を曖昧に感じることや、街区内に通り抜けできるスペースがあり魅力的に感じた。路地は先が見えないことで、高揚感を生んでいると考えた。
- > ダイアグラムを描いて来たのは良かったが、なぜ興味があるのか分析すること。路地に興味があるのなら路地オタクになるぐらい、多くの街の路地をサーベイすること。GoogleEarthなどを使い下調べをしてから、サーベイに行くこと。

■加藤 B「建築の最後」

- ・ 廃墟のどこが魅力的で、建築に応用できるかを学校や上野同潤会アパート、三ノ輪同潤会アパートをサーベイを行い分析をした。自然との一体感や昔の形状を思い出すことができ、想像の幅が広がることが魅力だと考えた。
- > 形のないものに興味があるのは良いが、ゴールなどまだ考えなくて良い。6期の川上さんの卒制を参考にすること。日本人は境界に対する概念を持っているので、日本の都市や日本的なものについての論文、本などを調べてみる。

■小林 B「日本サッカーの現状～サッカー協会の取り組み～」

- ・ JFAはサッカーの普及・発展、持続可能な社会と人の発展に向けての活動、環境保護活動の3つの活動を行っている。
- > サッカーと社会について建築側から考えていく。日本サッカーのことよりサッカーとまちづくりに関することを調べる。サッカーのことと何を関連づけていくか、考えること。

■今野 C「DIALOG IN THE BRIGHT」

- ・ 暗闇体験が社会に必要だと感じた。
- ・ 人が集まる横浜の商店街は商品が道にせり出しているため感覚度が高く、表参道は低いと考えた。
- > 感覚と建築だけでは、切り口として弱い。どうして暗い場所がいいのかを考える。
- ・ 人間は影をみて光や物を認識するので、目や脳のメカニズムについて本(脳生理学など)を読み勉強してみる。

■澁谷和 C「浅草 Research」

- ・ 子どものころに訪れた事があり、大人になってから訪れた事はなかった浅草をサーベイした。浅草には仲見世に付帯した裏道があり、仲見世に平行し裏から表が見える構造に魅力を感じた。
- > 発表自体は良かったが内容的には過去に先輩がやったものと同じなので別の視点からアプローチが出来ないかを考える。今回の発表では浅草をサーベイしたことになっていない。何が面白かったかなど自分の意見をパワーポイントで発表すること。子どもの時と大人になってからどう違って見えたかなど、サーベイした後は一日を振り返り考えること。

■澁谷年 B「内外にかくれるにわ空間」

- ・ 銀座、赤坂サカス、丸の内、東京オペラシティ、草月会館へ行きにわ空間を探してきた。銀座は限定的に現れるにわ、赤坂サカスはプライベート性の高いにわ、丸の内は道のマチエールによるにわ空間、東京オペラシティはアートやベンチのあるにわ、草月会館は緑が内部へ写り込んでいることを見つけた。
- > 今回の発表内容は建築家が考えて設計していることと同じなのであたり前。ステレオタイプ過ぎる。榎さんのスパイラルのような都市のにわなのか、クルドサックにできる都市生活に対するにわなのか、どこに自分が興味を持っているのか分析を掛けてみる。

■曾根田 C「「ほんもの」をさがしに」

- ・ほんものの形式があるのではない。銀座、ユズリハを分析したことから、ほんものには古い本物と新しい本物があり、それらは共通の認識を持ったものが、ほんものではないかと考えた。
- > 曾根田の言うほんものは何なのか、あやふやな状態ではなく辞書を引き正しい意味を理解し、自分の意見と比較すること。形式の精度が高いか低いかかほんものか、そうでないかの違いである。ポンピドーセンターの形式度は高く、残り続けそうな建築の後ろ側にあるルールづくりなどが、今回の曾根田の言ったほんものに近いので、そういう建築について勉強すること。

■田口 C「Surveyから問題意識を見つける」

- ・谷中、三軒茶屋をサーベイし建物と建物の隙間や谷中の霊園の東京と思わせない風景、都心のまっすぐ見渡せる線路が魅力だと感じた。
- > 問題意識になっていないため1から考え直すこと。路地に興味があるのならたくさん写真を撮りしっかりと分析をしてみる。同じ興味のある人がいるのなら、違うアプローチを考えること。

■橋本 A「ヴィンテージ/アンティーク」

- ・アンティークとヴィンテージの違いを調べ、伝統的建造物群保存地域である川越と古い街並が残る谷中をサーベイした。古い街並である谷中の商店街にも魅力があった。
- > 誰がどうやって、アンティークとヴィンテージを決めるのか評価軸を考える。また、街並保存の仕方の話かマチエールの話にするか方向性を考えておくこと。

■藤田 C「日本家屋、暮らし」

- ・自分の祖母から家と行事の関係についてヒアリングをした。日本の都市と行事について神楽坂、築地をサーベイをした。
- > 作業不足、興味があれば調べられるはず。日本には何十という行事が家と関係しているので、詳しく調査していくこと。また、研究論文の可能性も少なからずあるので方向性を考えておくこと。

■細金 B「Survey」

- ・高田馬場の商店街をサーベイし新旧が混在する商店街の裏が面白いと感じた。ネットの密度については、ネットが建築の輪郭をぼかすアウトラインが二つ存在すると考えた。
- > 高田馬場の商店街の話もネットの密度の話も面白い。なぜそれがいいのかを考えてから街へ行き都市の裏、工事的なものを調べる。

■渡部 C「都市の隙間とモジュール」

- ・前回のロンシャン礼拝堂の凹みやビル同士の間と隙間について調べ、みなとみらいと神楽坂をサーベイをした。
- > 勉強が足りない。隙間や間について調べた人はたくさんいるので、正しい意味を調べ他にどんな似たような作品があり、どんな方向性があるか検討すること。また、基礎知識を持ってから街へ行き、自分の興味を疑うこと。

□総評

- ・ゴールは都市や建築に疑問を持つことが目的なので、結論は早く求めるものではなく、分からない疑問をずっと持ち続けられる問題意識を探ること。
- ・サーベイは朝、昼、夜の時間帯の違いや、都心に住んでる人とそうでない人の都市感の違いなど様々な視点の違いで都市や建築の見え方は変わってくるので、考えてサーベイをすること。
- ・自分の興味を体感し知識と繋げ、新しい問題意識を生むことが必要である。
- ・写真を撮たくさん撮る。写真を上手く撮るためには、カメラを構えたとき、どれだけの多くのことを考えられるか。また、たくさん撮った写真の中から選定をすることが大事。
- ・建築をやっていくことで大切なのは、どれだけ多くのことを考えられるかが大事。
- ・パワーポイントに内容が分かるようなタイトルをつけること。

□デザインリサーチ・担当と班分け

- A班_村上・佐長担当
浅野目/圓道寺/渋谷和/田口
- B班_大澤・大塚担当
加藤/今野/細金
- C班_作田・上村担当
橋本/藤田/渡部
- D班_今泉担当
小林/渋谷年/曾根田

□次回ゼミ

- ・ 2010年04月19日 13:30～ 12号館501製図室
- ・ 即日設計の道具を準備すること。

日時 : 2010年04月26日 月曜日 13:30~18:30
場所 : 12号館501製図室/デッサン室
出席 : B4 浅野目 圓道寺 加藤 小林 今野 澁谷和 澁谷年 曾根田 田口 橋本 藤田 細金 渡部
: M2 今泉 村上
: M1 佐長 大塚 上村(記録)
欠席 : 作田 大澤

ゼミ内容

□B4 即日設計

□第3回即日設計 「高齢者のシェアハウス」 Y-GSA2007年入試出題問題

□課題の要点

- ・ 車いす生活にも対応できる住宅を設計すること。
- ・ 3人のキャラクターを考慮した共有スペースとプライベートスペースを提案すること。
- ・ 3人とも多くの私物を持っているので収納場所を考えて設計すること。
- ・ 周辺環境を読み取り採光を確保すること。
- ・ 機能を被せて無駄な空間をなくし、必要なスペースを確保していくこと。

■小林 B「楽しい時をみんなで・・・」

> シンプルなプランで構成し、老人向けに広くとってある水回りや、すべての扉が引き戸になっている点は良い。採光が十分に確保されていないので、建築の配置計画を考慮すること。

■加藤 B「思い出収納（ギャラリー）のある家」

> 周辺環境を読み取り採光を考慮して建築を配置している点は良い。しかし、個室を圧縮することで出来たキッチンのある広い共有スペースを使い切れていない。

■澁谷和 B「L庭のある生活」

> Tの字の空間が無駄なスペースをつくってしまっているため、友人を招いて食事をするスペースがとれていない。ドアを引き戸にして、個室を開け放つと大空間として使用できるような提案を考えられると良い。

■今野 B「大きな木の下で・・・」

> シンプルなプランで構成し、個室を圧縮して広い共有スペースを設けている点は良いが、無駄に広い空間になってしまっている。敷地いっぱいに建築を建てないこと。

■曾根田 B「笑いの絶えない家」

> 断面操作をして共有スペースに光を取り入れる工夫がされていると良い。風呂場に向かう動線がキッチンと被っているので使いづらい。パースは一点透視図法で空間を描くこと。

■田口 B「共有のつながり」

> 悪い点数はつかないが、ただ設計しただけで終わっている。収納スペースを増やし三人のキャラクターを考慮した提案をすること。

■橋本 B「ただいまが言える家」

> 初めての即日設計には良く出来ており、パースの雰囲気も良いが、スケールをしっかりとおさえて設計をする。風呂場の位置は南側に配置しないこと。

■澁谷年 C「みんなと過ごす家」

> 個室が暗くそれぞれのプライバシーが確保されていない。中庭を設けるのは良いので屋根を断面的に操作して採光を確保し、機能を被せて無駄なスペースをなくすこと。

■圓道寺 C「あふれだす家」

> 初めての即日設計には良く出来ている。プログラムの配置の仕方は良いがスケールがおかしい。一点透視図法を理解しパースを描くこと。

■藤田 C「みんなの家」

> 個室と共有スペースの関係は良いが、三角形の空間は使いづらいし意味がない。キッチンのそばに風呂場やトイレがあるのは好ましくないので切り離すこと。パースが狂っているので一点透視図法を理解すること。

■細金 C「Doma House」

> プライバシーや採光を確保した設計になっていない。共有スペースが狭く、回廊にしたことで無駄な空間が出来てしまっている。課題に応える提案をし、設計の精度を上げていくこと。

■渡部 C「壁のない家」

> プライバシーが確保されていない。課題文の趣旨を読み取り、一つ一つ答えていく。パースもあっていないので、一点透視図法を理解しパースを描くこと。

■浅野目 C「リビングでの人との関わり」

> 未完成なので、ベース配分を考えて作業する。課題文に答えなければならない内容をリストアップし、手書きでレイアウトをしてから密度を上げていく作業をする。

□総評

-
- ・ 最初に電卓を使い全体のボリュームを把握してから設計すること。
 - ・ パースは一点透視図法で十分なので、消失点を理解し建築空間を描くこと。
 - ・ 住宅では mm 単位のスケールで設計をする意識をもつこと。

□[次回ゼミ]

-
- ・ 2010年05月06日 木曜日 15:00～(予定)山田記念室
 - ・ デザインリサーチの発表：各自、見やすい資料(パワーポイント、ピンナップボードなど)を用意する。
-

日時 : 2010年5月6日 木曜日 15:30~20:00
場所 : 山田記念室
出席 : B4 浅野目 圓道寺 加藤 小林 今野 澁谷和 澁谷年 曾根田 田口 橋本 藤田 細金 渡部
: M2 今泉 村上 作田 大澤
: M1 大塚 上村 佐長(記録)
欠席 : なし

ゼミ内容

B4 デザインリサーチ発表

デザインリサーチ発表

■ 澁谷和 B 「下町密集空間」

- ・ 以前、自分が住んでいた北千住を調査した。鉄道で分断された北千住の東側、旭町、柳原地区に取り残されている下町の道を車道、商店街、ぎりぎり車道、小路と分類した。緩やかなカーブ、道に面する表面積、幅員の変化が下町の魅力だと感じた。
- > 北千住を調べたままではいいが、当たり前な内容で終わってしまっている。独自の切り口が見つかること。まとめようとしすぎているので自分を疑い、問いただしていくことが必要。

■ 圓道寺 A 「露地のすさび」

- ・ 路地は生活のための実用的な道であり、露地は遊びのための趣向的な道であると考えた。視点の変化、曲がった道、回遊性のある露地に魅力を感じた。
- > 切り口をあそびのある露地にしたところはいいいが、自分自身が路地についてまだ理解できていない。代官山には半パブリックの様な場所があり、新しい都市の露地かもしれない。建築の中にはどのような遊び、ゆるさがあるのか考えてみることに。

■ 浅野目 B 「出っ張りからできる縁」

- ・ 広尾の路地を調査した際に、建物に付属している出っ張りからできる空間に魅力を感じた。商店街の様に計画されたまとまりと、偶発的にできるまとまりからできる空間には違いがあると感じた。
- > まだ自分が何に興味を持っているのかわかっていない。着目している点は良いので、短い言葉で表せるように日本語力をつける。廊下はどんな関係性で成立しているのかを考えていくこと。

■ 田口 B 「ふとみせる表情」

- ・ 身近なふとした瞬間の街の表情に魅力を感じた。都市を擬人化し、都市のふとみせる表情に着目し、路地や隙間にあるふとした表情は偶発的にできる光によってできていると考えた。
- > 路地の隙間から漏れ出す光に着目したのは良いが、今回の発表した内容を自分自身で理解できていない。ふとした表情とは何なのか、都市のチャームについて考えてみることに。

■ 橋本 C 「aging=antique?」

- ・ 建築をアンティークとヴィンテージに分類することを試みた。アンティークとヴィンテージの違いについてアンティークショップの店主にヒアリングしたが、区別はあいまいのままだった。アンティークとヴィンテージの魅力の要素はエイジングだと考え、エイジングしている建築とはなにか考えた。
- > 建築のエイジングについての論文はある。いろいろ調べている点は評価できるが、結論がでていない。マチエールに関して素材と組み合わせても良いが、まずはオーセンシティを調べ、保存修復について勉強してみることに。

■ 渡部 C 「都市のコスチューム」

- ・ コスプレへの興味から都市のコスチュームとは何なのかを考えた。コスプレとはなにかを付け足すことでデメリットを解消するものであることから、秋葉原などの看板のついている建物はコスプレしていると考えた。
- > コスチュームやコスプレに興味があるのは良いが、今回の発表では単なる思いつきに聞こえてしまう。建築の装飾について考えてみると良いかもしれない。建築の勉強をすること。

■ 藤田 B 「日本家屋」

- ・ 日本家屋の使われ方、しきたりについて調べることで、空間と空間を表す言葉がズれていると感じた。日本家屋を表す雰囲気という言葉に表れていないことに疑問を持った。

- > 日本家屋の作られ方の意味と空間の変化を行事との関係性をもとに調べたことは面白いが、今後どのように発展していくのかわからない。日本家屋に関してもっと勉強ができるはず。

■加藤 B 「プリコラージュされた廃墟」

- ・ 建築の壊れていることの面白さについて考えた。プリコラージュとコラージュ、アッサンブラージュの違いを調べ、「壊れていること」と隠れていることを比較することで壊れていることの魅力を明確にしようと試みた。
- > 難しい言葉にだまされてしまっている。ただ辞書で調べるのではなく、言葉を理解すること。日本建築のアプローチなど、演出を廃墟から考えていくのは悪くない。「創造的復元」の考えを持つ建築家や都市を発見していくと良い。

■細金 A 「都市の裏？表？」

- ・ 広尾の路地、渋谷川沿い、キャットストリート、新宿ゴールデン街を調査し、都市の裏と表が同時に存在している空間に魅力を感じた。
- > 足を使ってサーベイしていることはとても良い。興味のあることと、ないことを比較して、追求していくこと。表裏が一体となっている建築はたくさんあるので見てみることに。

■今野 C 「自然感覚」

- ・ 足下だけで場所性がわかったり、季節が感じられたり、他の感覚を想像できる、原初感覚に魅力を感じた。地上と地下では環境が違い、得られる感覚に差異が出てくるが、地上でも地下のような体験を都市でも感じることに疑問を感じた。
- > 全く進んでいない。建築に触り、五感について考えた空間を発見してくること。

■小林 C 「サッカーと地域との関係性」

- ・ サッカーの魅力はボール一つで人間同士の関係性が生まれることであり、クラブチームは地域に密着した運営がなされている。
- > 作業量が足りていない、建築をやってほしい。小林ならではの体験を含め、サッカーと建築について考えていくこと。

■渋谷年 A 「私たちは庭を見ているのか？見えているのか？」

- ・ 庭とは何か？を西洋と日本の「にわ」の違いについて歴史から調べ、日本建築と現代の庭を考えてきた。現代の都市にある公園などには、西洋の「ソノ」的な要素があると考え、中途半端さを感じ、日本式と西洋式の庭の関係性を調べた。
- > 庭について調べ、考えたことは評価できるが定義に関して疑問が残るところがあった。何に興味があるのかわからなくなっている。答えを急がず関係性について調べていくこと。

■曾根田 B 「都市の形式」

- ・ 都市の印象は決められるのではないかと感じ、都市のカタチを作っているものは骨格=街区だと考えた。銀座の平らな印象はファサードの統一感などによって作られているのではないかと。
- > 都市の違いについて興味を持つことはいいが、都市に明確なものはないので、なにを評価軸にして都市の印象を判断しているのかを考えていくこと。

□総評

- ・ 建築の知識が足りない。しかし、B4が出来ないのは当たり前である。院生がどんなものを見るべきか、勉強するべきなのか、建築を見に行くべきなのか、知識を教えなければ意味がない。
- ・ 辞書を鵜呑みしても意味がなく、もっと辞書に対しても疑問を持ち、調べていくこと。日本語だけでは知識は足りないなので、英語などでも調べてみることに。

□班名

- ・ 路地班 …浅野目 圓道寺 渋谷和 田口
- ・ マチエール班…橋本 藤田 渡部
- ・ 感覚班 …加藤 今野 細金
- ・ 間班 …小林 渋谷年 曾根田
- ・ 担当：村上 佐長
- ・ 担当：作田 上村
- ・ 担当：大澤 大塚
- ・ 担当：今泉

□[次回ゼミ]

- ・ 2010年05月10日 13:30～ 12号館501製図室
- ・ 即日設計の道具を準備すること。

日時 : 2010年05月10日月曜日 13:30~18:30
場所 : 12号館501製図室/アッサン室
出席 : B4 浅野目 圓道寺 加藤 小林 今野 澁谷和 澁谷年 曾根田 田口 橋本 藤田 細金 渡部
: M2 今泉 村上 作田 大澤
: M1 上村 佐長 大塚 (記録)
欠席 : なし

ゼミ内容

□ B4 即日設計

□ 第4回即日設計「東京の交差点に建つ交番・地下鉄出入口・公衆便所の設計」

□ 課題の要点

- パブリックとプライベートのスケールの違いを意識すること。
- 街中でのトイレの数など、どれだけのものをつくらないといけないか把握すること。
- 敷地にある地下鉄出入口と店舗との間のスペースを考慮して設計すること。
- 店舗の前の空間をつぶさないように、交番と公衆便所の配置を考えること。

■大塚 A「大きな屋根の小さな広場」

> 庇をデザインしているのは良いが、トイレの数が多すぎるのでパブリックの場所であることを理解すること。まずは、スケールを理解するために図面は1/100、1/200で書くこと。

■澁谷年 A「ちょっと、寄り道...」

> 公衆便所と交番の配置、空間と共にバランスが良く解けている。庇がかかっているだけになっているので、庇のデザインを考えること。

■曾根田 A「待ち合わせ場所」

> 庇がデザインされていて良い。交番と公衆便所を街区の端に寄せる案はあるが、トイレの数が多すぎるので、パブリックな場所であることを理解すること。

■圓道寺 B「流れるデッキ」

> 門型のフレームのデッキで3つのプログラムをデザインしているのは良い。図面は1/300のスケールは難しいので、まずは1/100、1/200のスケールを理解すること。

■今野 B「待ち合わせ交差点」

> 庇をデザインし新しい景観をつくっているのは良いが、パース、タイトルなどが良くない。提案が分かるようなタイトルとアングルを考えパースを描くことを意識すること。

■田口 B「ひとやすみ」

> 地下鉄出入口に3つのプログラムをまとめる案はあるが、交差点を見通せなくなっている。細長い交番を配置し交差点を見通せるような設計ができると良い。

■渡部 B「同じ屋根の下で」

> 交番、公衆便所、地下鉄出入口をコアとし屋根をかける案はシンプルな構成で良いが、柱をつくってしまっているのが良くない。

■浅野目 C「忙しい街にゆとりを」

> トイレをつくりすぎている。また、店舗前のスペースにトイレと柱があり、狭くて魅力的でない。店舗前のスペースを考慮し設計をすること。

■今泉 C「都市にかかる小さい屋根と大きい屋根」

> 公衆便所の配置が住宅と店舗の前に分棟配置されトイレの数が多く魅力的でない。公衆便所を1つにまとめ、どれだけのものをつくらないといけないか把握してから設計をすること。

■加藤 C「抜け道の中のインフラ」

> 木を植え敷地を森のようにする案はあるのだが、ただ建築を建てただけになっていて提案になっていない。

■上村 C「アートに溶け込む街交番」

> 課題を読み間違えている。敷地の割り方が悪く、道の幅が狭くなっているため魅力的な空間になっていない。また、周辺の店舗とのスペースを考えられていない。

■小林 C「都会の中の休憩所」

> 木を植え景観をつくらうとしているのは良いが、交番の配置が悪く交差点が見通しづらくなっている。また、トイレの数が多いため街中であることを意識すること。

■佐長 C「異なるデッキ、待ち合わせ、」

> 大階段をつくり新しい都市景観をつくらうとしているのは良いが、階段の下がとても暗くなってしまい、この敷地に対して合っていない。

■澁谷和 C「商の場、住の場」

> 課題を読み間違えている。交番と公衆便所の配置が悪いため、店舗前の空間が分断され魅力的でない。3つの配置を考え店舗前の空間を上手く活用できると良い。

■橋本 C「交流のある街交番」

> 課題を読み取れていないため、トイレの数が多く街中であることが意識されていない。また、地下階段を上った先が狭くなっているため、待ち合わせ出来るスペースを考えること。

■藤田 C「賑わいの交差点」

> 3つプログラムを片側に寄せる案は良いが、公衆便所の位置が階段の上った先になっているので狭くなっている。また、屋根が掛かっているだけになっているのでデザインできると良い。

■細金 C「ひさしの下に」

> 庇をかけているのは良いが、公衆便所の位置が悪い。店舗の前に配置するのではなく、片側に寄せ庇をデザインできると良い。

■村上 C「表参道の庇」

> それぞれを片側に寄せ屋根をかけるのは良いが、屋根を支える構造が表記されていない。また屋根がかかっているだけになっているので、デザインされていると良い。

□総評

- ・ トイレ、障害者用トイレ、階段、キッチンなど基本的な寸法は覚えてしまうこと。
- ・ 設計が出来るということは、好きな空間のパターン(室内、トイレ、階段、キッチン、水回りなどの納まり)を多く覚えていることなので、意識して空間を体験すること。
- ・ トイレや階段を設計する時、無理をする設計より緩やかに設計する意識を持つこと。

□[次回ゼミ]

- ・ 2010年05月13日 木曜日 15:00～(予定)山田記念室
 - ・ デザインリサーチの発表：各自、見やすい資料(パワーポイント、ピンナップボードなど)用意する。
-

日時 : 2010年05月13日 木曜日 15:30~21:30
場所 : 山田記念室
出席 : B4 浅野目 圓道寺 加藤 小林 今野 澁谷和 澁谷年 曾根田 田口 橋本 藤田 細金 渡部
: M2 村上 作田 大澤 今泉 (記録)
欠席 : M1 佐長 大塚 上村

ゼミ内容

- B4 デザインリサーチ発表
- M2 敬語について/図面表記について

□デザインリサーチ発表

-間班-

■小林 C「見えそうで見えない」

- ・先が見えそうで見えない街路空間に魅力を感じた。左右の情報が少ない街路空間ほど先を想像させるこの体験はサッカーのキーパーをしているときの感覚に似ており、視野の広さなどと関係しているのではないかと考えた。
- >情報が少ないとはどういうことなのかかわからないので、そこをはっきりとさせる。毎年チラシズムについて興味を持つ人はいるので、過去の先輩の作品を参考にすること。

■澁谷年 A「庭との関係から都市へ」

- ・京都の曼殊院を調査してきた。庭空間を体験し、視線が放射状に変化する庭の構成から、内外が同一に感じるところに庭的な関係性があるのではないかと考えた。都市にそのような場所があるか探し、建築の内外の境界について分析を行った。
- >建築のどこを内外と考えているのかかわからない。内外が同一とはどういうことかを説明する。伝えるためにはその関係性を他のもので見つけてくるのもいいし、都市で自分が興味を感じる所の写真を撮り分析を行う。

■曾根田 A「なにもないスキマ」

- ・都市のスキマに興味を感じた。渋谷・原宿の朝方を調査することで、普通の都市のイメージとのギャップから、時間的なスキマがあると考えた。また、他にも都市にある何も無いスキマに興味を感じ、ビルとビルの間にあるスキマを調査した。物が置かれていない何も無いスキマに都市の記憶が残ると考えた。
- >隙間の意味についてしっかりと調べる。時間的なスキマについて調べていくのは難しい。ものが置かれている隙間の中にさらに隙間があるという考えは面白いので考えてみる。モデルを作成し、分析をしていく。

-路地班-

■浅野目 B「廊下のような道とは」

- ・庇によってできた廊下のような外部空間に魅力を感じ、庇・軒下・出っ張り・ベランダの意味について調べた。建築基準法で定められている廊下の寸法を元に、広尾・月島の路地の寸法を測り、プロポーシオンが重要だと考えた。
- >“廊下のような”という考えはいい。路地の何が廊下のような空間に感じさせているのかを、モデルを作製し考えてみる。

■圓道寺 A「露地のあそび」

- ・日本家屋から、路地と露地の違いについて調べ、再度代官山を調査してきた。代官山を大きな庭と捉え、複数ある“空間の遊び”の重なりが代官山を露地のように感じさせていると考えた。都市のかくれた遊びを露地と定義した。
- >論文は何かを深く追求することが重要。文献サーベイをし、日本建築史の露地の歴史について勉強をする。また、日本の都市のへた地などについても調べてみる。

■澁谷和 C「木造密集群-切れ切れな場面-」

- ・北千住の木造密集地帯を調査してきた。生活空間である細街路に着目し、幅員が変わることによって場面が変化しているように感じた。
- >分析が勉強でしかなく、オリジナリティーがない。場面とはどんなことなのかを考え明確にすること。4期の先輩が足立区役所にいるので、興味があるのであれば聞いてみる。

■田口 A「都市の隙と建物の隙」

- ・完璧なものよりも隙があるものの方が魅力的だと感じ、都市にも隙があるのではないかと考えた。建物と建物の間を隙と考え、ベランダや庇の間から地面に落ちる光に着目し、その光の跡から上部を想像できると考えた。
- >都市のチャームिंगが隙に関係していると考えるのはよかった。隙が何かかわからないので隙と隙間の違いについてしっかりと調べる。なぜ隙に落ちる光に魅力を感じるのか考える。

-マチエール班-

■橋本 C「Authenticity」

- ・オーセンティシティについて調べ、江戸東京建物園の古い建築について調査してきた。寄せ集められた古い建築群に違和感を感じ、建築におけるオーセンティシティには周辺環境が重要だと考えた。
- >テーマとしてはいいが、このままだと絞れない。
空間にオーセンティシティがあるか調べてみる。マチエールについて調べるのはいいので、きっちりと勉強し、ゴールイメージを作ること。

■藤田 B「日本家屋の空間をつくっている晴れ、藪、穢れ」

- ・日本家屋の晴れ、藪、穢れの空間について調べてきた。日本家屋の領域を人の動きや清め、飾りに着目し、調査した。
- >テーマも内容もいいが、今のままではレポートにすぎず進んでいない。晴れ、藪は昔からある日本家屋の概念である。日本家屋についてもっと勉強し、自分なりの発見を探してこよう。

■渡部 C「アーバンコスチューム」

- ・コスチュームと装飾の意味について調べ、都市を調査してきた。一つの建物に他の建物が重なることが建築におけるコスチュームだと考え、アーバンコスチュームと名付けた。街路構造や隙間の間隔によって、都市にはコスチューム度の強弱があると考えた。
- >コスチュームについて興味があるのはいいが、今回の発表では建築と関係がない。建築の知識が足りていないので勉強すること。コスチューム/建築の装飾について調べてみる。

-感覚班-

■加藤 C「建築の最後」

- ・プリコラージュ、コラージュ、アッサンプラージュの意味の違いについて調べてきた。“壊れている”をキーワードに、十条銀座、恵比寿、東日暮里を調べ、異なる要素が交わることで想像的認識が起きるのではないかと考えた。
- >プリコラージュなどについての調べがまだ足りていないのでさらに調べる。
「壊れている」「想像的認識」は面白いが、レファレンスがそのまますぎる。映画や音楽などに見られるので調べてみる。

■今野 C「感じる」

- ・暗闇の中で感じる感覚と普段の感覚の違いを覚え、それが何かをスケール、素材、自然の三つのキーワードをもとに調査してきた。根津美術館や原美術館を調査し、まだ得られていない感覚を獲得することで、癒しを得ることができると考えた。
- >建築にどう落とすのかを考える。こういうことをしているアーティストはいるので調べてみる。荒川周作など。まだテーマが絞れていないのでふみこむことが重要。
何かを揺さぶる体験について調べてみる。

■細金 C「都市の裏？表？」

- ・池袋西口を調査し、時間的な表裏の反転があると考えた。また、月島の露地の表通りと裏通りの街路構造を調べ、その構造が広尾の路地とどこが似ていてどこが違うか比較調査した。
- >比較調査するのはいいが、何を伝えたいのかわからない。月島と広尾のどちらが魅力的なのかを考える。裏と表があってそこから何が起きているかを調べ、レファレンスを探す。
モデルを作成し、分析をかけていく。

□総評

- ・1ヶ月間デザインサーベイをしているが、あまり進んでいない。
- ・自分の悩みを知り、そのことについて発表する。
- ・意識をもって建築や都市を見ること。行き詰まったら違うアプローチから考えてみる。
- ・来週にはテーマが見えていないと苦しいので、自分が何について興味があるのかを明確にしておく。
- ・人に話すことで整理ができるので、グループの人たちとしっかり話し合いをする。

□敬語について

- ・下手に理解できていない謙譲語や尊敬語は使わない。正しい丁寧語を使えるようにする。
- ・二重敬語を使用しない。
- ・使ってはいけない言葉の表現をもっと探し、掲示すること。

□図面表記について

- ・図面表現ではメリハリが重要。
- ・見えがかりの部分は薄く描く。
- ・平面図は床面から高さ1.0m~1.5mのラインで切る。
- ・開口部の表示記号を覚えること。

□[次回ゼミ]

- ・2010年05月17日 13:30~ 12号館501製図室
- ・即日設計の道具を準備すること。

日時 : 2010年5月17日 木曜日 13:30~18:30
場所 : 12号館501製図室/デッサン室
出席 : B4 浅野目 圓道寺 加藤 小林 澁谷和 澁谷年 曾根田 田口 橋本 藤田 細金 渡部
: M2 今泉 大澤 作田 村上
: M1 大塚 佐長 上村(記録)
欠席 : 今野

ゼミ内容

- B4 即日設計
- 図面表記について
- 研究室データ閲覧/管理方法について

第5回即日設計 「仕事場付都市住宅」 東京大学大学院2005年度入試出題問題

課題の要点

- ・ケヤキの木は枝振りが良いので広いスペースを必要とすることを理解し設計をする。
- ・三面を三階建ての住宅に囲まれているため、南側からしか採光を確保出来ない。
- ・仕事場スペースと住宅スペースの機能を確保しつつも、良好なコミュニケーションがとれるような関係性を提案すること。
- ・前面道路が広いので、騒音を考慮した上でプログラムの配置を考えること。
- ・駐車場が2台必要であるが、敷地の間口が狭いため窮屈なプランにならないように注意すること。

■今泉 A 「ケヤキの下の大きなリビング」

- > 南側を低くした光の取り入れ方やケヤキの下をリビングとした提案が来ている点は良い。使用しやすい水回りの配置や、ゆとりのある仕事場スペースを確保すること。

■大塚 A 「仕事の後に・・・」

- > 南側を低くして上手く光を取り込んでいる点や、水回りの配置の仕方は良いが、オフィスのエントランスが良くないのでテラス入りにするなど工夫をすること。

■圓道寺 B 「まざりあう家」

- > 路地空間というコンセプトから表口と裏口を設けた点は良いが、オフィスと住宅が完全に分けられてしまっている。共有スペースに提案性をもたせること。

■加藤 B 「密集住宅地での木漏れ日」

- > 都市型住宅の解き方としてケヤキのあるアトリウムをライトコートにしている点は良い。しかし吹き抜けていることでプライベートとパブリックが混在してしまうので、ガラスで区切ってあると良い。

■澁谷年 B 「ひとつながりの家」

- > 応接室の場所が悪く、家族の動線と重なってしまいプライベートとパブリックが混在してしまっているため、シンプルにゾーニングをすること。

■澁谷和 B 「ケヤキのそばで」

- > 事務所と住宅のエントランスを断面的にわけている点は良いが、2階のテラスが、ケヤキの枝振りを考えて設計されていない。車のスケールを理解すること。

■細金 B 「ケヤキニワ」

- > 中庭を広くし光を取り入れている点は良いが、全体的に窮屈なプランになっている。敷地が広いので、ゆとりのある住宅を設計をすること。何を提案しているのかが分かるバースを描くこと。

■村上 B 「ケヤキによる大きなリビング」

- > 仕事場と住宅の機能が成立するゾーニングが出来ており、シンプルに回答している点は良い。階段の位置と2階プランの納まりを考え直すとさらに良い提案となる。

■浅野目 C 「デッキから木を見て」

- > プライベートとパブリックを分けて設計をすること。未完成なので、与えられた条件に対してシンプルに解答し、設計にかかる時間を短縮すること。

■上村 C 「お母さんの仕事仲間とランチ」

> 仕事場と住宅のエントランスが同じであるためプライバシーが確保されていない。採光が確保されていないため、北側が暗くなってしまっている。課題文の主旨を理解しシンプルに答えること。

■小林 C 「事務所と家」

> ケヤキの枝振りが理解出来てない。プログラムがしっかり解けていないので、一番シンプルな構成は何かを考えて設計すること。

■佐長 C 「強い母を見つめて」

> 採光が確保されていないため北側が暗くなってしまっている。また仕事用と住宅用のエントランスが一緒であり、動線が被ってしまっているため住宅用のエントランスを設けること。

■曾根田 C 「こもれび庭」

> 周辺環境を読み取り採光を考えた設計をすること。プログラムが解けていないので課題文を良く読み、与えられた条件に対し一つ一つ答えていくこと。

■田口 C 「都会の木々の中で」

> 細長い敷地に対してさらに縦方向に割るのは窮屈なプランになってしまうので、与えられた条件や周辺環境を理解してシンプルなゾーニングをしていくこと。

■橋本 C 「壁をへだてた家」

> パースの雰囲気は良いが、プランを縦に割ってしまっているため窮屈な空間となってしまっている。片側によせることで出来たスペースに提案性をもたせること。

■藤田 C 「ケヤキに広く」

> 建築を南側によせ北側に庭を配置しても光が届かないため意味がなく、結果的に駐車場が狭くなってしまっている。細長い敷地に対してさらに縦方向に割るのは窮屈なので、無理が生じないゾーニングをすること。

■渡部 C 「事務所のある家」

> 北側に庭をもってきてもあまり意味がない。また、ケヤキのスケールを理解したうえで採光を確保できる設計をすること。

□総評

- ・ 問題で課せられた条件を満たすシンプルな答えをいくつか構成し、その中から最良の案を選択したり組み合わせたりしていく。
- ・ 絶対に答えなければいけないこと、やってはいけないことを整理して設計すること。

□図面表記について

- ・ 各建築家がどのような図面表記をしているのかを勉強する。
- ・ 実施図面とは別に即日設計で使えるような簡易的で正しい図面表記がされているものを作成する。

□研究室データ閲覧／管理方法について

- ・ インターネットでもどこからでもデータを閲覧出来るようにし、尚かつデータの保管、管理が出来るシンプルなシステムを構築すること。
- ・ TDRやムービーの元データを中心に整理し容量を軽くすること。
- ・ インターネット、ネットワークについて勉強すること。

□[次回ゼミ]

- ・ 2010年05月20日 木曜日 15:00～(予定)山田記念室
 - ・ デザインリサーチの発表：各自、見やすい資料（パワーポイント、ピンナップボードなど）を用意する。
-

日時 : 2010年5月20日 木曜日 15:30~22:00
場所 : 山田記念室
出席 : B4 浅野目 圓道寺 加藤 小林 今野 澁谷和 澁谷年 曾根田 田口 橋本 藤田 細金 渡部
: M2 今泉 作田 村上
: M1 大塚 上村 佐長(記録)
欠席 : M2 大澤

ゼミ内容

B4 デザインリサーチ発表

デザインリサーチ発表

-間班-

■小林 B 「奥行きに誘導される空間」

- ・ 誘導されているような奥行きのある空間に魅力を感じた。天候や明るさの違いによって、奥行きが歪み、先への好奇心が生まれた。奥行きが歪んで感じた事と、視力の深視力が関係しているのではないかと考えた。
- > 深視力は判断能力のことなので、今回の話は別である。錯視や錯覚について勉強し、奥行きが歪むとはどういったことなのかを考えること。

■曾根田 A 「スキマのなか」

- ・ 間は意図のある空間であるのに対し、隙間は受動的な空間で、人に対する作為のない空間である。魅力的な隙間は均質的で、時間や空気が留まっている状態だと感じた。
- > 本来ネガティブに捉えていることをポジティブに捉えていて独自性があるが、意図しないものは作れないため、隙間(都市のあそび)はなぜあるのかを考えること。

■澁谷年 A 「内外が等質になるには？」

- ・ 建築の内外の関係を分類し、内外が等質な空間とは何かを考えた。内外の境界線である中間から見る外部空間へのシークエンスが空間を等質させているのではないかと感じた。視線のグラデーションと内外の関係からシークエンスに着目した。
- > シークエンスが理解できていない。等質とは何か、視線のグラデーションとは何か、言葉だけでは進まないため、内外の関係性を表すダイアグラムを描いて、模型を作り、建築を検証してみることに。

-路地班-

■田口 B 「都市の隙と建物の隙」

- ・ 隙間とは物理的なモノで、隙は心理的なモノである。心理的な部分である都市の隙に魅力を感じた。木漏れ日と都市の隙に出来る光の違いに着目した。
- > 木漏れ日が美しいのは意図されていないからである。都市の隙と感ずる部分と都市の表情と魅力の関係について考えること。言葉だけでは進まないため模型を作製し、話を進めること。

■澁谷和 C 「動的密集空間」

- ・ 北千住の細街路を調査した。細街路には動きがあり立体的幅員の存在が北千住を面白くさせているのではないかと考えた。
- > 自分自身の感覚や感想がないと始まらないので一からやり直す。身体で感じた北千住の魅力をプレゼンテーションし、話を進めること。京島などではなく北千住に戻ってきた理由を考えること。

■浅野目 B 「AとBをつなぐ道」

- ・ 庇、軒下の空間ではなく、建物の出っ張りの下にできる空間に魅力を感じ、廊下のような空間だと捉えた。上部の空間に隙間があることで廊下のように感じるとではないかと考えた。
- > 廊下みたいな空間がどんなものなのか、出っ張りの下とは何かを明確にしていくこと。模型をつくるなど、手を動かし、考えをクリアにしていくこと。

■圓道寺 A 「露地と代官山」

- ・ 露地の意味に茶庭が含まれることから茶庭について調べた。露地とは日常性を超えた空間であり、結界のような役割となっているが、使われ方に着目すると、茶庭の人を動かす露地は代官山の露地に近いと考えた。
- > 勉強が足りていない。一つ一つの言葉の違いについて調べることに意味がある。茶室の歴史、露地の言葉の原点は何かなど、露地について徹底的に調べ上げ、データを作り画にすること。また茶室に行ってみると良い。

-マチエール班-

■渡部 C 「都市のコスチューム」

- ・ コスチュームとは何かを考えた。コスチュームは普段私たちが着ている服装より幅(パリエーション)を感じた。スカイラインと仮想的に出来るスカイラインのギャップが都市でのコスチュームである。
- > 都市のコスチュームという表現は面白いが、これ以上進まないのであればやめる。なぜコスチュームに興味があるのかを考え、自分の好きなことに着目しスタートすること。

■橋本 C 「建築のしみとエイジングの関係性」

- ・ エイジングとは、年月の経過に伴い建物の景観的な質が向上する働きである。内側から染み出てきた建築のしみには時間的な要素があり、建築の魅力的なエイジングなのではないか。
- > 建築のしみとエイジングは違う考えのものかもしれない。木材が朽ちることは魅力的であるが、何が魅力的なのかを考えることで、新しい評価軸を創造することが出来るという。

■藤田 B 「襖。ハレとケ。→家とは？」

- ・ 日本家屋が作り出す世界観に興味を抱き、ハレとケ、間と自然について考えた。日本家屋は形に対する意識は薄いですが、空間を切ることへの意識は高く、襖は人や気持ち、思いに触れている。
- > 日本家屋の勉強のペースが遅い。間と間を隔てているものが日本家屋にあるという話は良いため、レファレンスを探し、関係を表す絵を作って考えていくこと。

-感覚班-

■加藤 A 「創造的復元による建築」

- ・ なぜ廃墟に興味を持ったのかを考え直し、さまざまなレファレンスをあげ、模型を作ることで考えを整理した。考えているものは、一人一人が異なった境界を連想することであり、固定されないものであると考えた。
- > 手を動かし考えていることはとてもいいが、過去に仮想境界について考えた先輩のものに似ている。根切りの模型は面白く、廃墟から考えているものに近い。

■細金 A 「都市の裏表」

- ・ 広尾の住宅の勝手口とエントランスを調べ、住宅のベクトルを抽出した。同時存在の魅力は住宅の異なった表裏の並存と屈折したパスの移り変わりと考えた。
- > 都市サーベイ系としてはよく動いているが、勉強が足りない。歴史の本を読み、表裏の同時存在を表す絵を描いてみる。表裏とは主体がどちらにあるかで変わる。主体が変化する建築を目指していくのか考えること。

■今野 C 「“みえない”が“みえる”」

- ・ モノを視覚以外の五感でみる(想像する)ことで、視覚だけでは見えていないものに魅力を感じた。大人になることで周囲に惑わされ五感が鈍ってきている。田谷、堂ヶ島の洞窟などで、暗闇の中では感覚が研ぎすまされるのではないかと考えた。
- > このままでは建築にならない。感覚を増幅させる建築を考える事自体はある。ジェームスタレルなど感覚について考えているアーティストはいるので、勉強すること。

□総評

- ・ 自分で魅力的だと思わなければ意味がないので、素直に感じた感覚に対して疑いをかけていく作業を繰り返していくこと。
- ・ 類語辞典や様々な辞書を引き、言葉の意味を知り、考えることが大切である。またWebでの検索の仕方を工夫すること。
- ・ 論文組は自分のテーマに合った論文を探して読んでみる。
- ・ 常識を疑い、ベン図などを描いて、頭の中を整理する。
- ・ 自分のためのデザイン研究であることを忘れないこと。

□[次回ゼミ]

- ・ 2010年05月24日 13:30~17:30 12号館501製図室
- ・ 即日設計の道具を準備すること。
- ・ 2010年05月27日 B4即日設計講評 ゼミ旅行発表準備

日時 : 2010年05月27日木曜日 15:00~18:30
場所 : 山田記念室
出席 : B4 浅野目 圓道寺 加藤 小林 今野 澁谷和 澁谷年 田口 橋本 細金 渡部
: M2 今泉 村上 作田 大澤
: M1 上村 佐長 大塚 (記録)
欠席 : 曾根田 藤田

ゼミ内容

- B4 即日設計
- ゼミ旅行前日確認
- 図面表記発表

第6回即日設計「地域に開かれた託児施設の設計」

課題の要点

- 安全な遊び場を確保しつつ、地域とコミュニケーションがとれること。
- 常に先生達子ども達に目が届くような設計をすること。
- デザインする範囲が敷地を超えていることを理解すること。
- 子どもの受け渡しができる場所が必要だということ。
- 方位を考え、子供達が快適に過ごせる場所をつくること。

■今泉 A「路地庭のある託児所」

> かなり良く出来ている。子どものための安全な遊び場を路地と繋げ、確保しようとしているのは良い。また、託児所を理解し設計できている。

■作田 A「街の延長としての託児所」

> 近隣住民とのコミュニケーションを図るため縁側を設け、庇をつくっている点は良い。しかし、縁側の部分だけではなく、建築全体に庇があると良くなる。

■大澤 A「街の路地庭」

> 路地の延長に庭を配置し地域に開き、コミュニケーションをとろうとしているのは良いが、敷地境界線を超えて周辺環境をデザイン出来ていると良くなる。

■曾根田 B「みんなの子どもたち.....」

> 建築全体に庇を掛け、路地空間を表現している。また、庇の下に子ども達の遊び場や近隣住民とのコミュニケーションの場をつくっていて良い。

■圓道寺 B「あふれだすマチ」

> 敷地境界線を超えて、外部空間をデザインできている。縁側のようなデッキで子ども達の遊び場や、近隣住民に対してのコミュニケーションの場をデザインできているのは良い。

■今野 B「内外路地」

> ルーバーを使い路地的空間を表現し、デザインしているのは良い。しかし、この狭い敷地の内側に外部をつくるのは、周辺の路地や隙間を生かせないので、周辺環境を読み解くこと。

■佐長 B「混ざり合うとき、楽しく」

> 子どもの受け渡し場はあり、託児所を理解出来ている。子ども達の遊び場は確保出来ているのだが、近隣住民に対しての提案があると良くなる。

■渡部 B「路地の先にあるあそび場」

> トイレをつくりすぎている。また、店舗前のスペースにトイレと柱があり、狭くて魅力的でない。店舗前のスペースを考慮し設計をすること。

■浅野目 C「道のような中で」

> 課題をよく読み、託児所に必要な機能は何なのかを理解してから、設計を始めること。複雑に設計するのではなく、シンプルに設計するよう意識すること。

■大塚 C「小さな路地」

> 子どもの安全な遊び場が確保できていなく、課題を読み解けていない。敷地の内側に遊び場をつくるのではなく、周辺の隙間や路地を生かせると良い。

■加藤 C「マチの集い小道」

> 近隣住民とのコミュニケーションを図ろうとしているのは良い。子どもの受け渡しの場や、子ども達の遊び場が確保できいないので、託児所をよく理解すること。

■上村 C「路地の遊び場」

> 路地の延長に遊び場を配置しているのは良い。しかし、近隣住民に対して魅力的な路地の延長になっていないので、コミュニケーションの場をデザイン出来ていると良い。

■小林 C「安心して預けられる遊び場」

> 課題に要求されている、子ども達に安全な遊び場としての路地的空間をつくれていない。また、敷地境界線の中でデザインが終わっている。

■渋谷和 C「路地をはさんで」

> 敷地の内側に外部空間をつくるのではなく、周辺の路地や隙間を使い、外部のデザインが出来ていると良い。

■渋谷年 C「さそわれる街空間」

> 子どもの受け渡し場がなく託児所が理解されていない。周辺環境に対して閉じすぎているので、路地の延長上に庭などつくるなどして、近隣住民とのコミュニケーションを図ること。

■田口 C「子どもたちが見つける場所」

> エントランスや子どもの受け渡し場所がなく託児所を理解出来ていない。また、託児所が開きすぎているため、子ども達対しての安全な遊び場を確保出来ていない。

■橋本 C「居場所をみつける」

> 分棟配置し、路地的空間をつくるうとしているのは良いが、託児所が開きすぎているため、子供達の安全な遊び場を確保出来ていない。

■藤田 C「路地のいちぶ」

> ただつくっただけになっているので、子供の達の遊び場や近隣住民とのコミュニケーションを図る場の提案が出来ると良い。

■細金 C「遊び場のミチ」

> 周辺環境に対して閉じてしまっているのは良くない。中庭をつくっているが光は入ってこないのので、暗くなってしまう。南側からの光を採ること。

■村上 C「縁側コミュニティ」

> 託児所としての構成は良いが、提案部分に魅力がない。南面の道路側に縁側の空間を配置するのではなく、路地と繋げ周辺環境をデザイン出来ていると良い。

□総評

- ・ コンセプチュアルにするのではなく、建築として使える設計をすること。
- ・ 空間をユニット化し、頭でイメージして設計する意識を持つこと。
- ・ やりたいコンセプトとスケールを合わせること。

□図面表記について

- ・ 一般図面に通り心はいらない。
- ・ 図面は意思を伝えるためのものなので、建築的に必要なものは強く描く。造り付けの家具は実線、移動出来る家具は点線など描き分けること。
- ・ 素材が違うものが交わるとき、勝ち負けを描くが1/100くらいなら描かない。
- ・ 内外打放しコンクリートの場合は、ハッチ線（斜めの3本線）を描くが普通はいらない。
- ・ 仕上げを描くなら構造を描くこと。
- ・ 断面、平面図を簡素に描いたなら、ランドスケープや木、人なども簡素に描き、統一すること。

□[次回ゼミ]

- ・ 2010年05月31日 月曜日 13:30~(予定)501 製図室/デッサン室
 - ・ 即日設計の道具を準備すること。
-

日時 : 2010年5月31日 月曜日 13:30~18:30
場所 : 12号館501製図室/デッサン室
出席 : B4 浅野目 圓道寺 加藤 小林 今野 澁谷和 澁谷年 曾根田 田口 橋本 藤田 細金 渡部
: M2 今泉 大澤 作田 村上
: M1 大塚 上村(記録)
欠席 : M1 佐長

ゼミ内容

□即日設計

□第7回即日設計 「市街地に建つ幼稚園」 東京大学大学院2006年度入試出題問題

□課題の要点

- ・園児の受け渡しスペースを広く設けること。
- ・敷地は都市部の住宅地なので東西面は防音対策をすること。
- ・敷地や周辺環境を取り込んだデザインを提案すること。
- ・靴の履き替えがスムーズに行える場所に下駄箱を配置し、外へ遊びに行きやすい動線を確保すること。
- ・最近是不審者が多いので外部からの侵入を防ぐ計画にすること。
- ・職員が常に園児の行動を監視できるような位置関係にすること。

■今泉 A 「林の中に建つ幼稚園」

> 全体の構成は良い。保育室のプロポーションやエントランス部の底下空間の大きさなど、使いづらな場所があるので、空間に余裕を持たせて設計する。

■圓道寺 A 「繋がる広場」

> 幼稚園の構成を理解した設計になっているがエントランス部分が狭い。遊戯室と多目的スペースを連続させ、空間にバリエーションを与える提案が出来ていると良い。

■小林 A 「すべり台のある幼稚園」

> 車寄せ駐車スペースや受け渡しのスペースが十分に確保されていないので、スケールを理解すること。階段や高低差が変化した場合のペースを練習すること。

■澁谷和 A 「滑り台幼稚園」

> 採光を考えて配置されている点は良い。保育室からすぐに外に遊びにいけるような底下空間を設けるか、廊下を校庭側に配置すると良い。防音対策を練って設計をすること。

■大塚 B 「繋がる家」

> 近隣の住宅に対して防音が出来ているが、エントランスが狭く、受け渡しを出来るスペースが確保されていない。バスのスケールを抑え、階段の表記を正確に書くこと。

■澁谷年 B 「街と一緒の時間」

> 中心に大階段のあるホールのような空間を設けた点は良いが、職員が園児の行動を監視出来る配置になっていない。受け渡しができるような場所にエントランスを配置にすること。

■藤田 B 「ひらいた幼稚園」

> 防音をするために東西面にボリュームを配置し中央に高低差のある大きな広場をもってくる提案は良い。縁側が狭く混雑する可能性があるため、広く設計すること。

■村上 B 「デッキで囲む幼稚園」

> 南側を木で隠すだけでは、外部から侵入されてしまうので、フェンスなどでしっかり施設内をプロテクトすること。また細長い保育室は使いづらいため正方形に近いプロポーションにすること。

■浅野目 C 「大きな階段と滑り台のある幼稚園」

> 壁やガラスや開口の区別がつく、見やすい図面を引くこと。外枠(ディフェンス)から設計し、選択肢を絞っていくことで無駄な作業を減らすこと。

■加藤 C 「大きな中庭を囲んで」

> 配置計画に問題があり、園児の監視や靴の履き替え方法が計画されていない。条件を満たすために必然的に決まってくる部分から設計をし、設計の選択肢を狭めていく作業をすること。

■上村 C 「3つの遊び場」

> 使用可能な配置計画になっていない。2階建てにすることで安全性が損なわれたり動線計画が複雑になるので、平屋で設計する意識をもつこと。

■今野 C 「足の記憶」

> 保育室の配置は面白いが、プログラムが解けていない。積層すると動線が複雑になったり事務所やトイレなどの機能が被ってしまうので、平屋で設計すること。

■曾根田 C 「みんな一緒に遊ぶ」

> 校庭と多目的スペースと保育室が連続し、必要に応じて空間の大きさをを変えられる点は良い。動線がシンプルになるような位置に下駄箱を配置し、園児が安全に遊べる環境や対策を計画すること。

■田口 C 「にわにでよう」

> シンプルな構成は良いが、バス駐車スペースや受け渡しスペースが狭い。要求されたプログラムに答えていないので、全体がどのくらいのボリュームになるのかを把握してから設計すること。

■橋本 C 「くつぬいで」

> 受け渡しスペースが狭いので、エントランスに連続して庇下空間を設けると良い。全体的にプログラムが解けていないので外柵（ディフェンス）から固めていくような設計をしていく。

■細金 C 「みんなの広場」

> 傾斜を利用した大空間を多目的なスペースとした提案は良い。運動場に誰でも侵入出来てしまうため、フェンスなどを設置し施設内をプロテクトすること。

■渡部 C 「スロープのある幼稚園」

> プログラムが解けていないので周辺環境や、課題文で与えられた条件に答えること。子供が安全に遊べるために職員が園児を監視出来るような配置にすること。

□総評

- ・ 外柵（ディフェンス）から攻めて行き、選択肢を減らしてから答えを導きだしていくような設計手順を身につけること。
- ・ 大きな施設を設計するときは一度シンプルに解いたものを設計し、その後に提案を組み込んでいくようにする。
- ・ パースは、自分のスタイルを確立し、雰囲気のある木や人を素早く描けるようにすること。
- ・ 駐車場や階段や水回りのスケールをしっかりと抑えた上で見やすい図面を引くこと
- ・ 論理的に考える場合は絵で考えていく癖をつける。ただ文章を書くだけではなく、矢印や線を上手く利用して視覚情報から覚えていくこと。

□[次回ゼミ]

- ・ 2010年06月3日 木曜日 15:00～(予定)山田記念室
 - ・ デザインリサーチ中間発表：A1サイズのパネル1枚。PDF化したパネルデータか内容が分かるpptデータで発表。
-

日時 : 2010年6月3日 木曜日 15:30~21:00
場所 : 山田記念室
出席 : B4 浅野目 圓道寺 加藤 小林 今野 澁谷和 澁谷年 曾根田 田口 橋本 藤田 細金 渡部
: M2 今泉 大澤 作田 村上
: M1 大塚 上村 佐長(記録)
欠席 : なし

ゼミ内容

B4 デザインリサーチパネル中間提出

デザインリサーチ提出

-感覚班-

■加藤 / 「想像的空間認識」

> きれいにパネルを作ることで終わってしまっている。想像的空間認識に対して分析の量を増やし、自問自答を繰り返していく。画や模型を作り考えている事の精度を上げることを考える。

■細金 / 「表裏一体 都市にみられる表裏同時存在」

> 都市のサーベ이를積み重ねている点はいいが、広尾の路地がなぜいいのかパネルからは伝わってこない。表裏が一体となっていること分かる画を作り、魅力を伝えることを考える。

■今野 / 「洞窟にある無駄」

> 洞窟以外で同じように感覚が研ぎすまされるものか、条件が他にはないか考える。画や模型をたくさん作り、自分の感覚で終わらないように人に伝えることを考える。

-マチエール班-

■藤田 / 「日本家屋の間」

> 行事や生活スタイルに合わせた空間の使われ方(繋がり方)のパターンを全種類書き出すだけで、自宅の日本家屋の分析になる。「ま」と「あわい」の違いを説明できる画を作り、具体的に図面と模型写真/自宅の写真を照らし合わせながら説明していくパネルを作成すること。

■渡部 / 「空間の軽さ」

> チュチュが何枚も重なっているのにも関わらず、軽く感じたという着目点は良い。なぜ軽く感じたのかを常に自問自答し、模型や画を作り、考えをクリアにしていく作業をしていくこと。

■橋本 / 「肌理/目/綾一目からみるエイジング建築」

> 自分のイメージで終わってしまっているので、まず勉強すること。分析の量を増やし、評価軸を元に階級分けした画や模型を作製したりと、枠に囚われずに手をたくさん動かすこと。論文について本格的に勉強をはじめること。

-路地班-

■田口 / 「隙/隙」

> 路地に落ちる光の形だけではなく、都市や建築の隙の種類、条件など考えていく。光の操作をどうしたら変わっていくかを考える。

■澁谷和 / 「内包された奥 -意識的な壁-

> ストーリーをもう一度見直し、なぜ北千住なのか、自分自身の感覚や感想がないと始まらないので、身体で感じた北千住の魅力をプレゼンテーションできるようにすること。

■浅野目 / 「疑似廊下空間」

> 疑似廊下空間とはどんなものなのか、軒下と庇とはなにが違うのかを説明できるように写真と分析した画を比較していくこと。模型や画を作るなど、手を動かし作業をすること。

■圓道寺 / 「露地のあそび」

> 庭園での露地を体験することで新たに発見した露地は何なのか、勉強での知識と自分自身の考えの矛盾を整理する。論文について勉強を本格的にはじめること。

-間班-

■澁谷年 / 「Invisible gardens-見えない庭」

- > 見えない庭の関係性を曼殊院の庭の構成から平面図を描いて分析した点はいいが、勉強で終わってしまっている。模型を作り考える。

■曾根田 / 「なにもないスキマ」

- > 隙間の分析方法を考える。800mmの隙間が好きというのではただの好みで発見ではないため評価軸を考え、論理的に説明できるように絞っていくこと。

■小林 / 「距離感が歪む空間」

- > パネルのトップ画で唯一自分の伝えたいことを表現していたのが良かった。興味を感じた街路や路地などを分析し、錯視と絡めながら建築へ近づけていけると良い。模型を作り手を動かし考えていくこと。

□総評

- ・ 情報がない写真を載せることには意味がないので、自分自身が考えていることの魅力を伝えるためのものにすること。
- ・ A1らしいパネルの密度になるように画を作り、分析をかけ頭の中を整理する。
- ・ 自分の興味の対象を探っていき、人とは違うこだわりをもてると良い。

□[次回ゼミ]

- ・ 2010年06月10日 15:00～ 山田記念室(予定)
- ・ 提出パネルをpdf化し、プレゼンテーションの準備をすること。

日時 : 2010年6月14日 月曜日 13:30~18:30
場所 : 12号館501製図室/デッサン室
出席 : B4 浅野目 圓道寺 加藤 小林 今野 澁谷和 澁谷年 曾根田 田口 橋本 藤田 細金 渡部
: M2 今泉 大澤 作田 村上
: M1 大塚 佐長 上村(記録)
欠席 : M4 渡部

ゼミ内容

即日設計
 院ゼミ

第7回即日設計 「自然公園に建つ子供のための野外教育施設」 東京大学大学院
2004年度入試出題問題

課題の要点

- ・日常生活では得られない体験が出来る施設を提案すること。
- ・雨天時に、施設がどのように使われるのかを理解して設計すること。
- ・外部空間（林や川）に対して提案が出来るか。
- ・林の中の空間を理解した建築やランドスケープの提案をすること。
- ・施設内においても自然を感じることが出来るような配置計画すること。

■今泉 A 「自然を体感しながら学ぶ」

> 居室を積層させ木を違う視点で見られる提案は良い。階段や廊下が無駄な空間で終わってしまっているので提案をすること。

■圓道寺 B 「木の下で・・・」

> プログラムを分棟に配置して屋根とデッキで繋ぎ合わせることで自然をより身近に感じられる提案になっている点は良い。エントランス周りやデッキの表現をもっと書き込むこと。

■大塚 B 「木に近づく教育施設」

> 採光を考えた居室の配置計画になっていない。自然を殺してまで2階にデッキを設ける必要性はない。

■加藤 B 「森に埋まる」

> 南側に居室を並べ、東西に各プログラムを配置し、中央に自然と共有スペースが入り交じった計画になっていると良い。プログラムの配置計画を考え直すこと。

■佐長 B 「違う視線で」

> 自然と建築をつなぐパスをランドスケープとして提案している点は良いが、居室が西側に配置されているので、配置計画を考え直すこと。

■村上 B 「庭を取り囲む野外施設」

> 雨の日にも遊べる半外部空間が提案されている点は良い。お風呂場やトイレの換気が考えられてた設計になっていないので、外気と接する位置に配置すること。

■浅野目 C 「自然と中庭で」

> エントランス周りの設計が出来ていない。目の前に大自然があるのでプログラムが中庭に向かって開く必要性はないので、林や川に対して意識を向けさせる動線や居場所を提案すること。

■上村 C 「自然と触れ合うテラス」

> 広い庇下空間を設けて雨の日でも学習出来るスペースを設けること。林や川に対して人を誘導するようなパスや居場所を提案すること。

■小林 C 「自然を楽しむ場所」

> エントランスが狭いので、広い庇下空間を設けること。生活空間を西側に並べてしまっているため、東西のプログラムと入れ替えると良い。

■今野 C 「大自然の空気」

> 木を切らずに建築に取り込んでいる点は良いが、居室が採光を考えた配置になっていない。林や川に対する提案を図面に書き込むこと。

■澁谷和 C 「ゆるくつなぐデッキ」

> 採光を考えた配置計画になっていないため居室に優劣が出来てしまっている。自然と建築を繋ぎ合わせる底下空間がどのように使われるのかを記述すること。

■澁谷年 C 「自然と共に・・・」

> 採光を考えた配置計画になっていない。生活空間と学習スペースが混ざっているのでゾーニングをしてから中身を詰めていく設計をしていくこと。

■曽根田 C 「」

> 分棟案はあるがオリジナリティーがない。半外部空間を設け自然をより感じる事が出来る提案をしていくこと。

■田口 C 「森にひそむ」

> 居室が採光を考えた配置になっていない。雨の日でも体験学習が出来るようなスペースを設けること。

■橋本 C 「つながる教育施設」

> 全体のボリュームをコの字にして自然を取り込もうとしている提案は良いが、居室が採光を考えた配置計画になっていない。囲われた部分がどのような活用されるかを図面やパースで表現すること。

■藤田 C 「針葉樹林の中で」

> 西側の居室が採光を考えられていない。目の前に大自然があるので中庭を設けるのであれば、具体的な提案を記述すること。

■細金 C 「中庭にデッキ」

> 自然に対して開く方向が逆になってしまっている所以自然を取り囲むようにボリュームを配置すること。ランドスケープで林や川に誘導するような提案をすること。

□総評

- ・ 外枠（ディフェンス）から攻めて行き、選択肢を減らしてから答えを導きだしていくような設計手順を身につけること。
- ・ 大きな施設を設計するときは一度シンプルに解いたものを設計し、その後に提案を組み込んでいくようにする。
- ・ 課題文の意図や大枠の設計内容を早く読み解く力は卒業設計を行う上で重要な能力である。
- ・ 自分がわくわくするような空間やプログラムを提案すること。
な

□院ゼミ

■今泉 / 「現代マンガに見られる立体的なコマ割り表現を用いた建築設計—触覚性のある建築—」

・ 赤羽の路地や都市の路地空間の表層から視覚的に触覚を感じる事が出来、この体験は現代マンガにも見られる立体的な構成と類似していると考えた。マンガの構図の関係性から物語性のある視触的な空間が提案出来るのではないかと。

> 路地で感じた質感とは何かを明確にする。視触的空間を作り出すために、マンガの構図の技法を用いる理由付けが弱いのでマンガについて勉強すること。

■大澤 / 「揺れ動く空間（領域）をつくる研究」

・ 視覚的效果によって空間における重心を不安定にし、揺れ動く空間（領域）をもつ空間を提案出来るのではないかと。

> 空間の重心とは何なのかを定義付けてきていないため評価軸が何なのか分からない。安定、不安定の判断基準を決めること。

■作田 / 「平安の配色美における襲ねを用いた建築設計」

・ 平安時代の装束における配色において『複数』あるのに『1』と認識させる襲色目に着目し2Dに限りなく近い多襲空間を作り出すことを目的とする。

> 『襲ね』の話は良いが、グラデーションにすることで動きを感じるのは当たり前である。多襲の定義付けを何とするのかが重要であり、また多襲空間はどこが新しいのかを示せるようにすること。

吉松研究室 第16回議事録

■村上 / 「濃淡のある空間の研究」

- ・ 根津の路地は直線的でありながらもシークエンスがあり、空間に濃淡があるように感じた。ワインの色の濃淡から、空間体験に高揚感を付加する設計手法を研究する。
- > 濃淡は比率であり、分母分子の関係である。空間の濃淡の定義付けが主観で終わってしまっている。評価軸を明確にすること。

■作田 / 「平安の配色美における襲ねを用いた建築設計」

- ・ 平安時代の装束における配色のにおいて『複数』あるのに『1』と認識させる襲色目に着目し2Dに限りなく近い多襲空間を作り出すことを目的とする。
- > 『襲ね』の話は良いが、グラデーションにすることで動きを感じるのは当たり前である。多襲の定義付けを何するのが重要であり、また多襲空間はどこが新しいのかを示せるようにすること。

□総評

- ・ 曖昧な言葉を並べた説明をしても先に進まない。自分のなかのあやふやな物を一つ一つ調べて明確にしていく癖をつけること。
- ・ 修士設計は新しい物をつくりだすことが目的である。
- ・ 中途半端な知識は役に立たないので、自分のネタに関しては誰よりも詳しくなければならない。
- ・ 答えを急ぎ過ぎているのでppt等の資料を作成することよりも先に、『問題意識』『分析』の内容を濃くしていくことに時間を使うこと。

□[次回ゼミ]

- ・ 2010年06月17日 木曜日 15:00～(予定)山田記念室
 - ・ デザインリサーチの発表：各自、見やすい資料(パワーポイント、ピンナップボードなど)を用意する。
-

日時 : 2010年6月14日 月曜日 13:30~18:30
場所 : 12号館501製図室/デッサン室
出席 : B4 浅野目 圓道寺 加藤 小林 今野 澁谷和 澁谷年 曾根田 田口 橋本 藤田 細金 渡部
: M2 今泉 大澤 作田 村上
: M1 大塚 佐長 上村(記録)
欠席 : M4 渡部

ゼミ内容

即日設計
 院ゼミ

第7回即日設計 「自然公園に建つ子供のための野外教育施設」 東京大学大学院 2004年度入試出題問題

課題の要点

- ・日常生活では得られない体験が出来る施設を提案すること。
- ・雨天時に、施設がどのように使われるのかを理解して設計すること。
- ・外部空間（林や川）に対して提案が出来るか。
- ・林の中の空間を理解した建築やランドスケープの提案をすること。
- ・施設内においても自然を感じることが出来るような配置計画すること。

■今泉 A 「自然を体感しながら学ぶ」

> 居室を積層させ木を違う視点で見られる提案が良い。階段や廊下が無駄な空間で終わってしまっているので提案をすること。

■圓道寺 B 「木の下で・・・」

> プログラムを分棟に配置して屋根とデッキで繋ぎ合わせることで自然をより身近に感じられる提案になっている点は良い。エントランス周りやデッキの表現をもっと書き込むこと。

■大塚 B 「木に近づく教育施設」

> 採光を考えた居室の配置計画になっていない。自然を殺してまで2階にデッキを設ける必要性はない。

■加藤 B 「森に埋まる」

> 南側に居室を並べ、東西に各プログラムを配置し、中央に自然と共有スペースが入り交じった計画になっていると良い。プログラムの配置計画を考え直すこと。

■佐長 B 「違う視線で」

> 自然と建築をつなぐパスをランドスケープとして提案している点は良いが、居室が西側に配置されているので、配置計画を考え直すこと。

■村上 B 「庭を取り囲む野外施設」

> 雨の日にも遊べる半外部空間が提案されている点は良い。お風呂場やトイレの換気が考えられてた設計になっていないので、外気と接する位置に配置すること。

■浅野目 C 「自然と中庭で」

> エントランス周りの設計が出来ていない。目の前に大自然があるのでプログラムが中庭に向かって開く必要性はないので、林や川に対して意識を向けさせる動線や居場所を提案すること。

■上村 C 「自然と触れ合うテラス」

> 広い庇下空間を設けて雨の日でも学習出来るスペースを設けること。林や川に対して人を誘導するようなパスや居場所を提案すること。

■小林 C 「自然を楽しむ場所」

> エントランスが狭いので、広い庇下空間を設けること。生活空間を西側に並べてしまっているため、東西のプログラムと入れ替えると良い。

■今野 C 「大自然の空気」

> 木を切らずに建築に取り込んでいる点は良いが、居室が採光を考えた配置になっていない。林や川に対する提案を図面に書き込むこと。

■澁谷和 C 「ゆるくつなぐデッキ」

> 採光を考えた配置計画になっていないため居室に優劣が出来てしまっている。自然と建築を繋ぎ合わせる底下空間がどのように使われるのかを記述すること。

■澁谷年 C 「自然と共に・・・」

> 採光を考えた配置計画になっていない。生活空間と学習スペースが混ざっているのでゾーニングをしてから中身を詰めていく設計をしていくこと。

■曽根田 C 「」

> 分棟案はあるがオリジナリティーがない。半外部空間を設け自然をより感じる事が出来る提案をしていくこと。

■田口 C 「森にひそむ」

> 居室が採光を考えた配置になっていない。雨の日でも体験学習が出来るようなスペースを設けること。

■橋本 C 「つながる教育施設」

> 全体のボリュームをコの字にして自然を取り込もうとしている提案は良いが、居室が採光を考えた配置計画になっていない。囲われた部分がどのような活用されるかを図面やパースで表現すること。

■藤田 C 「針葉樹林の中で」

> 西側の居室が採光を考えられていない。目の前に大自然があるので中庭を設けるのであれば、具体的な提案を記述すること。

■細金 C 「中庭にデッキ」

> 自然に対して開く方向が逆になってしまっている所以自然を取り囲むようにボリュームを配置すること。ランドスケープで林や川に誘導するような提案をすること。

□総評

- ・ 外枠（ディフェンス）から攻めて行き、選択肢を減らしてから答えを導きだしていくような設計手順を身につけること。
- ・ 大きな施設を設計するときは一度シンプルに解いたものを設計し、その後に提案を組み込んでいくようにする。
- ・ 課題文の意図や大枠の設計内容を早く読み解く力は卒業設計を行う上で重要な能力である。
- ・ 自分がわくわくするような空間やプログラムを提案すること。
な

□院ゼミ

■今泉 / 「現代マンガに見られる立体的なコマ割り表現を用いた建築設計—触覚性のある建築—」

・ 赤羽の路地や都市の路地空間の表層から視覚的に触覚を感じる事が出来、この体験は現代マンガにも見られる立体的な構成と類似していると考えた。マンガの構図の関係性から物語性のある視触的な空間が提案出来るのではないかと。

> 路地で感じた質感とは何かを明確にする。視触的空間を作り出すために、マンガの構図の技法を用いる理由付けが弱いのでマンガについて勉強すること。

■大澤 / 「揺れ動く空間（領域）をつくる研究」

・ 視覚的效果によって空間における重心を不安定にし、揺れ動く空間（領域）をもつ空間を提案出来るのではないかと。

> 空間の重心とは何なのかを定義付けてきていないため評価軸が何なのか分からない。安定、不安定の判断基準を決めること。

■作田 / 「平安の配色美における襲ねを用いた建築設計」

・ 平安時代の装束における配色において『複数』あるのに『1』と認識させる襲色目に着目し2Dに限りなく近い多襲空間を作り出すことを目的とする。

> 『襲ね』の話は良いが、グラデーションにすることで動きを感じるのは当たり前である。多襲の定義付けを何とするのかが重要であり、また多襲空間はどこが新しいのかを示せるようにすること。

吉松研究室 第16回議事録

■村上 / 「濃淡のある空間の研究」

- ・ 根津の路地は直線的でありながらもシークエンスがあり、空間に濃淡があるように感じた。ワインの色の濃淡から、空間体験に高揚感を付加する設計手法を研究する。
- > 濃淡は比率であり、分母分子の関係である。空間の濃淡の定義付けが主観で終わってしまっている。評価軸を明確にすること。

■作田 / 「平安の配色美における襲ねを用いた建築設計」

- ・ 平安時代の装束における配色のにおいて『複数』あるのに『1』と認識させる襲色目に着目し2Dに限りなく近い多襲空間を作り出すことを目的とする。
- > 『襲ね』の話は良いが、グラデーションにすることで動きを感じるのは当たり前である。多襲の定義付けを何するのが重要であり、また多襲空間はどこが新しいのかを示せるようにすること。

□総評

- ・ 曖昧な言葉を並べた説明をしても先に進まない。自分のなかのあやふやな物を一つ一つ調べて明確にしていく癖をつけること。
- ・ 修士設計は新しい物をつくりだすことが目的である。
- ・ 中途半端な知識は役に立たないので、自分のネタに関しては誰よりも詳しくなければならない。
- ・ 答えを急ぎ過ぎているのでppt等の資料を作成することよりも先に、『問題意識』『分析』の内容を濃くしていくことに時間を使うこと。

□[次回ゼミ]

- ・ 2010年06月17日 木曜日 15:00～(予定)山田記念室
 - ・ デザインリサーチの発表：各自、見やすい資料(パワーポイント、ピンナップボードなど)を用意する。
-

日時 : 2010年6月17日 木曜日 15:30~19:00
場所 : 山田記念室
出席 : B4 浅野目 圓道寺 加藤 小林 今野 澁谷和 澁谷年 曾根田 田口 橋本 藤田 細金 渡部
: M2 今泉 大澤 作田 村上
: M1 大塚 上村 佐長(記録)
欠席 : なし

ゼミ内容

B4 デザインリサーチ発表

デザインリサーチ発表

■浅野目 / 「タイトルなし」

- ・ 日本での中廊下とは何かを勉強してきた。通り庭、馬道の違いについて考え、路地には設える賑わいがあるものとそうでないものがあるのではないかと考えた。
- > 通り庭とはどんな中間なのかなど、まずは一つ一つを理解し、整理していくこと。自分の考えをクリアにするために行動すること。

■澁谷和 / 「内包された奥」

- ・ 密集市街地では建築同士が干渉し合ってるため、閉じているが先への興味を抱いたのではないかと考えた。同じく密集市街地である京島と比較し、内側に展開性のある北千住には厚みがあると感じた。
- > 干渉とはなにか、厚みとは何か、無理に手を広げずに一つのことについて誰よりも詳しくなることをめざしていくこと。身体で感じた北千住の魅力は何か答えること。

■圓道寺 / 「連続的伝い」

- ・ 露地と庭園の関係について考えた。露地は自然の中に身を置き、庭園は自然の外に身を置いてみるものであり、客の目を意識しているかどうかの違いである。欲望を伝えるとは露地と似ているのではないかと考えた。
- > 露地を歴史的、都市意匠的に考えていく論文にするのか、仮説を立て方向性を示していくこと。

■渡部 / 「空間の抜け」

- ・ チュチュの不均質な空気の層の重なりが、軽い印象をあたえていると感じ、ズレを用いた層のモデルを作成した。
- > 建築は動かないものである。しかし写真でみるチュチュも動いていないのに軽そうに見えるところにヒントが隠されている。違った見方で分析をしてみる。軽い建築を調べてみる。

■藤田 / 「日本家屋の空間」

- ・ 日本家屋は時が経過するにつれて、人の動きや空気感や間の機能が常に流動していると感じ、間の概念を勉強した。
- > 勉強で終わってしまっている。レファレンスを探したり、西洋建築に置き換えて分析をするなど自分なりのアプローチをしてみる。間や間をはっきりとしたダイアグラムで描くのは間違っているので、別の表現方法を考える。

■橋本 / 「馴染む建築」

- ・ 持続的に手入れを施し、長い時間をかけて周辺の環境に馴染んでいくものがエイジング建築と捉え、そのためにはある程度の目に耐えうる強度が必要だと感じた。
- > 対象とする建築が何に馴染んでいるのかを明確にし、馴染むということに評価軸を定めて分析をすること。建築のエイジングを歴史的なアプローチで保存修復や計画学、景観について考えていく論文にしていくのか、しっかりと仮説を立て、方向性を示していくこと。

■今野 / 「生活の中の無駄」

- ・ 都市の中での五感を考えた。日常の生活の中に情報が多すぎるため、動物的本能で五感に制限をかけていると考えた。
- > 東京の人は足下しか見ていない。なぜなら空を見ると危ないからである。制限が多すぎると人は制限をかけてしまう。

□総評

- ・ 具体的な提案をしていくことを求めているので、自分の考えを表現し、記述していけると良い。
- ・ S(主語)、V(動詞)、O(目的語)、C(補語)を整理をした上で、相手に受け取ってもらえるようなプレゼンテーションをすること。
- ・ 抽象、概念だけ追っていても話は進まないため、イメージをモデルではなくスケールをあてた模型を作り、具体的に一歩ずつ進んでいくこと。

□[次回ゼミ]

- ・ 2010年06月21日 13:30~17:30 12号館501製図室
- ・ 即日設計の道具を準備すること。

日時 : 2010年6月21日 月曜日 13:30~18:30
場所 : 12号館501製図室/テッサン室
出席 : B4 浅野目 圓道寺 加藤 小林 今野 澁谷和 澁谷年 曾根田 田口 細金
: M2 今泉 大澤 作田 村上
: M1 上村 佐長 大塚(記録)
欠席 : B4 橋本 藤田 渡部

ゼミ内容

□即日設計

□第8回即日設計 「高齢化が進む郊外住宅団地」

□課題の要点

- ・地域の課題とは何かを捉えること。
- ・高齢者達による問題を見つけ出し提案すること。
- ・敷地や周辺環境、方位を考えた配置計画にすること。
- ・周辺のスーパーマーケットのパブリックスペースを利用し活性化を図ること。
- ・近くにはバス停や駐車場があるので動線計画を考えた計画をすること。

■圓道寺 A 「みんなの畑」

> 地域の問題を理解し提案しようとしているのは良い。団地のみんなのための畑を作り、高齢者を外に出させようとしているのは良いが、畑を作っただけに見えてしまう。

■小林 A 「趣味を共有できる場所」

> 地域の問題を理解しスポーツができる場を作っているのは良いが、公共的な解答となっている。スーパーマーケットのパブリックスペースを引き込んだデザインができると良い。

■澁谷年 A 「バス待ちでの出会い」

> パブリックスペースを延長させスーパーマーケットの活性化を図ろうとしているのは良い。バス停と地域コミュニティを繋げているのは良いが、パブリックスペースをデザインできていると もっと良くなる。

■加藤 B 「みんなの持ち寄りライブラリー」

> 地域の課題を理解できていないが、高齢者達の本を読むスペースやスポーツができる場を作っており、コミュニティに対して考えているのは良い。

■今野 B 「おさんぽ広場」

> 周辺にあるスーパーのパブリックスペースを取り込もうとしているのが良いが、地域の問題の解決に繋がっていない。高齢者たちによる問題を見つけ提案を考えること。

■曾根田 B 「+αの時間」

> 地域の課題を理解できていないので、高齢者が多いことで起こる問題を見つけ出し、提案すること。配置計画は良く、緑を使ったアーバンデザインができているのは良い。

■浅野目 C 「老後…趣味を楽しむ」

> 周辺環境を読み取れていなく、地域の課題に対して答えられていないので、高齢者が多いことで起こる問題を見つけ出し、提案すること。

■澁谷和 C 「図書館=公園」

> 地域の課題を理解していない。建築の配置が良くなく、駐車場側に配置すると敷地内が暗くなってしまう。周辺環境を取り込んだ配置計画や動線計画が出来ると良い。

■田口 C 「老後の集会場」

> グランドを配置し高齢者を外へ出させコミュニティを作ろうとしているのは良いが、ただ配置しただけになっているため、周辺環境を考慮して計画が出来ると良い。

■細金 C 「団地ホール」

> 地域の問題を理解していないが、コミュニティスペースを作ろうとしているのは良い。スーパーマーケットのパブリックスペースを取り込んだデザインが出来ると良くなる。

□総評

- ・ 即日設計が上手くなるには、復習することが大事である。
- ・ ミスがあるということは、課題を読み切れていないので、読み解く能力が必要。
- ・ パースやレイアウトなどでパネルを見れるようにし、興味を持たせることが重要。
- ・ 上位の案は自分の持ちネタにし、案をストックしていくこと。

□[次回ゼミ]

- ・ 2010年06月24日 木曜日 15:00～(予定)山田記念室
 - ・ デザインリサーチの発表：各自、見やすい資料(パワーポイント、ピンナップボードなど)を用意する。
-

日時 : 2010年6月24日 木曜日 15:10~18:30
場所 : 山田記念室
出席 : B4 浅野目 圓道寺 加藤 小林 今野 澁谷和 澁谷年 曾根田 田口 橋本 藤田 細金 渡部
欠席 : M2 今泉 大澤 作田 村上
: M1 大塚 上村 佐長

ゼミ内容

- B4 デザインリサーチ発表
 - 北澤さん ミニレクチャー
-

デザインリサーチ発表

■田口 / 「隙に現れる表情」

- ・瞬間の表情モデルと予想のしない表情モデルの作成。瞬間にできる光と影の反転や、表面的には気付かないgapがおもしろい。
- > 建築に対しての瞬間とは何か。何パーセントの割合だと隙になるのか。田口なりに基準を決め、他と区別できるようにする。また、イメージではなくレファレンスも作る。

■小林 / 「距離感の歪む良さとは」

- ・目の仕組みのお勉強。距離のないものがあるように見せる、歪み空間を生かした事例の発表。逆に、距離があるのに近くみせる事例はあるのか。今後探していきたい。
- > 何を作りたいのか考え建築にしていこう。まずは平屋の住宅を作ること。

■曾根田 / 「しっとりとした」

- ・「しっとり」に興味をもち調べた。自分が感じた「しっとり」とは、一体化することや、なじむことではないか。素材について、荒い壁と細かい壁では光の落ち方が異なり、視覚的にしっとりしてるのは荒い壁である。
- > テーマはあるが前に進まない。しっとりやなじむような建築はできるので、建築の表情を考える。しっとりとした建築をつくる。

■澁谷(年) / 「全体像がわからないということ」

- ・見えない庭についてのおさらい。内から見える細部を追うことにより、徐々に外を感じさせる。1つでは全体像がわからないが、複数により段々わかっていく。解放された中の自分だけの居場所が存在。
- > 全体が見えない事はなぜ良いのか。これだけだと一般的な話なので、澁谷の中でなにが気になり、ひっかかるのかを明確にする。庭から建築を作るなど、逆のプロセスから考える事も出来るのではないか。模型をつくること。

■細金 / 「表裏一体」

- ・表裏一体がどのように有効なのかを考えてきた。また今後の参考として、表裏一体をテーマにした建築をレファレンスとして探してきた。
- > 表裏の中間領域を探すのではなく、何が表で何が裏なのかを定義する。表裏を行ったり来たりするだけでなく、同時にあることがいいのではないかと。平面で考えるのは簡単なので、垂直方向について模索し考えること。

■加藤 / 「想像的空間認識の展望」

- ・従来の住宅は個々に存在している。これらが少しずつ重なり合う事で生まれる共有部分によって形が広がっていく。
- > 今日の発表は加藤がやりたい事の話とは違う。人が空間体験で一発見しか無いものもあるし、予想しない発見があるものもある。その先に想像的空間認識があるのではないかと。

□北澤さん ミニレクチャー

- ・東海大から東工大へまたETHへ環境を変えたことでの自分の意識の変化
- ・スイス、オランダなどの建築物の紹介
- ・日本とヨーロッパの評価の違い

□総評

- ・1つのキーワード(基準となる手掛かり)を探し出すこと。
- ・勉強内容等の発表はいらないので、結論だけ話すこと。
- ・頭で考えずに手を動かす。模型やレファレンスがもっと欲しい。
- ・イメージモデルで終わらせない。

□次回ゼミ

- ・2010年06月28日 13:30~17:30 12号館501製図室
- ・即日設計の道具の準備をすること。(自由参加)

吉松研究室 第20回議事録

日時 : 2010年6月28日 木曜日 13:30~18:30
場所 : 山田記念室
出席 : B4 圓道寺 加藤 澁谷年 曾根田 田口 細金
: M2 今泉 大澤 作田 村上
: M1 大塚 上村 佐長
欠席 : B4 浅野目 小林 今野 澁谷和 橋本 藤田 渡部

ゼミ内容

B4 即日設計

第20回即日設計「レストランを併設した郷土資料館」

課題の要点

- ・ 既存建築の保存のことを考えると、既存建築をレストランにするのは難しいため展示空間にするほうが望ましい。
- ・ レストランを表に作るのは難しい。誘い込むようにつくる。
- ・ 搬出入を考慮すること。

■今泉 A 「歩きながら歴史を感じる」

> 前面道路からレストランが見えていて、回遊導線も作っている。レストランから既存建築を眺めることができるのがいい。ガラスで覆うことによって保護することもでき、歴史建築を生かしている。しかし、2つのブリッジは必要なく、裏の取り方があまり良くない。車は入ることができない。

■圓道寺 A 「集いの広場」

> 展示空間が分かれてしまっているが、導線の解き方がうまくできている。全面道路からレストランが見えて良い。このくらいの規模の建築なら荷解き室、収蔵庫とは兼用もできる。搬出入も時間で区切ることができる。既存建築も離れ小島にし、別の機能を持ってきている。

■澁谷年 A 「小さな港から世界をめぐる」

> 前面がプロテクトされてしまっているのがよくない。できるだけ来てほしくないところなら良いがここはそうではない。回遊性のある導線計画はよいのだが提案としてはづらい。パースが魅力的ではない。

■曾根田 B 「水とレンガの町」

> 水盤を用いるのはよいが、それだけではそれなりの提案であって魅力的ではない。回廊を作っていてよい。しかし、道路から遮断されてしまっている。既存建築と展示との関係性、構造的提案が弱い。実際に既存建築をレストランとするならばこの厨房は使えない。レストランと既存建築の関係を考えること。

■大塚 B 「ガラスの中の郷土資料館」

■佐長 B 「移り込む歴史」

■村上 B 「歴史を包む」

> 水盤を用いるのはよいが、それだけではそれなりの提案であって魅力的ではない。道路から遮断されてしまっている。既存建築と展示との関係性、構造的提案が弱い。レストランと既存建築の関係を考えること。

■上村 B 「赤レンガ路地 ~明治-平和 食材ギャラリー~」

> 道路から遮断されてしまっているし、構造的提案が弱い。既存建築と展示との関係性が弱い。

■加藤 C 「中庭のある郷土資料館」

> そんなに悪くはないが他の案に劣る。

■細金 C 「資料館とレンガレストラン」

■田口 C 「既存建築にとけこむ展示室」

> 復習する。よい提案をした人と自分の差がわかった上で同じコンセプトで解いてみるべき。どれが必要で、どれが不必要なのか見つけた。最初は誰でもできない。盗んでみる。

総評

- ・ 問題を解く → 何が一番クリティカルなのかを考える。
- ・ 問題を探し、一番の最短ルートを見つけ、取捨選択する。

[次回ゼミ]

- ・ 2010年7月1日 木曜日 15:00~(予定)山田記念室
- ・ デザインリサーチの発表: 各自、見やすい資料(パワーポイント、ピンナップボードなど)を用意

日時 : 2010年7月1日 木曜日 15:00-19:00
場所 : 山田記念室
出席 : B4 浅野目 圓道寺 加藤(記録) 小林 今野 澁谷和 澁谷年 曾根田 田口 橋本 藤田 細金 渡部(記録)
欠席 : M2 今泉 大澤 作田 村上
 : M1 大塚 上村 佐長

ゼミ内容

- B4 デザインリサーチ発表
- ゼミ旅行写真スライド鑑賞

デザインリサーチ発表

■浅野目 / 「日本と西洋での外部の認識の違い」

- ・ 西洋では建築を外部の延長上として捉え、屋内で靴を脱がない。日本では外部と内部を分けている。このことが内外の関係性や外部の使い方を分けているのではないか？
- > 簡単に日本と外国とで区別することはできない。本を読んで”勉強”だけで止まっていたはクリエイティビティがないので、研究の問題意識となる浅野目の視点を持ち、発表すること。

■澁谷和 / 「内包された奥」

- ・ 北千住が好き。公園がない代わりに、昔は路地のような隙間で遊んでいた。路地のように使われている隙間がいい。北千住は凸凹に密集した空間が特徴で、路地を歩くと面を感じる事が出来、進むにつれ焦点が変化していく事がおもしろい。
- > なぜ北千住が好きなのか。分析から入らないで住んでいた時の感覚から導きだす。路地と隙間の違いがわからないところがいいのだろうか？路地と隙間の定義とは？

■渡部 / 「機能からみえる軽さ」

- ・ チュチュは機能があるから軽い。機能があるものは軽いのではないか。
- > 建築は基本的に機能で出来ているが、そうすると重いものは何か。しっかり考え直してくること。

■藤田 / 「そのときどきであらわれたりなくなったりする場」

- ・ 日本家屋には人間の意識の中で都合によってあらわれたり消えたりする。いろいろな居場所が重なっている。
- > 何があらわれたり消えたりするのか。何が重なっているのか。手を動かし住宅を設計すること。

■今野 / 「東京さんと友達になる」

- ・ 東京を人に例える。人と人の情報だけのやりとりはうわべにすぎず、感情をわかちあうようなコミュニケーションが大切である。
- > 情報を何と捉えているのか。
どうやったら人間としての感受性を引き立てられるか。対比を際立たせること、情報を制限することがその手段となるのかも知れない。

■加藤 / 「想像的空間認識」

- ・ 根切りの凹みに機能を付加し、屋根を付けたモデルの作成。
- > 何が面白いのか考える。他に想像的空間認識を生み出す物があるのではないかと想像するのは上下のみでなく横もあるのではないかと。

■圓道寺 橋本

- > 中間と変わらない。自分たちで作った絵を使う。オリジナリティが欲しい。自分が考えたことやモチベーションを明確にし、内容をしばらくまとめること。

総評

- ・ 今までと同じ方法では打開できないので、手を動かすなど、やり方を変える。
- ・ イメージを洗練させるためにつくるのがイメージ模型だが、相応に苦勞が必要であり、誰もそれが作そうにない。
- ・ DRを初めて3ヶ月経った。これまでの過程を見直すことによって何らかのヒントが見つかるはず。
- ・ 今までやってきた2・3年の課題から自分の興味を見つけても良い。
- ・ 自分の興味は卒制につながるものだから、経験に根ざしたモチベーションがほしい。
- ・ サーベイはいくだけでは意味がなく、自分の指標を持ち、分析することによって提案として強さがでてくる。
- ・ 設計を考える際は、1本じゃなく、数本の案を同時に走らせる、そうすればメインに進めているものの良さが再認識できるし、新しい発見があるかもしれない。
- ・ 1日1日、「とりあえず決める」ということを繰り返す。そうすれば必ず前に進む
- ・ 設計組はカタチにすること。論文組はもう一回、研究計画報告書を書いてくる事。

吉松研究室 第21回議事録

□ゼミ旅行写真スライド鑑賞

- ・写真の撮り方
- ・カメラの性能、画質について。

□[次回ゼミ]

- ・2010年07月8日 木曜日 15:00～(予定)山田記念室
- ・B4 デザインリサーチパネル提出 (A1×2) 17:00～会議あり。

吉松研究室 第22回議事録

日時 : 2010年7月8日 木曜日 15:30~19:00
場所 : 山田記念室
出席 : B4 浅野目 圓道寺 加藤 小林 今野 澁谷和 澁谷年 曾根田 田口 橋本 藤田 細金 渡部
欠席 : M2 今泉 大澤 作田 村上
 : M1 大塚 上村 佐長

ゼミ内容

- B4 デザインリサーチパネル中間提出
- B4 同士の質疑応答

デザインリサーチ提出

- 澁谷年 / 「やさしさと空間-そこに見えない庭がある-」
 - > パネルはいいが、プランがまだイメージ的。2枚目が弱いのでプランの書き方や集合の重なりを表現していくとよい。今の設計では、層が重なることによってできた空間にあまり実用性がなく意図している効果はないので、伝わりづらい。もう一回設計をし直し、前半の話とつなげていくこと。タイトルのやさしい空間の“やさしさ”とは何か？何を持ってやさしいというのか？を考え、内容とタイトルを合わせていくこと。
- 今野 / 「感受性を豊かにさせる」
 - > ちょっと単純すぎるが、試してみたことは良い。今回の設計は世の中によくある建築で、意外に中に入ると感受性は揺さぶられない。歪んでいる模型の方が感受性が高くなるのではないか。何が感受性を豊かにしているのかを考える。
- 浅野目 / 「都市の廊下-部分の集合がつくりだす廊下-」
 - > パネルはいいが、設計と話が関係なさすぎる。
“でっぱり”とか言っていた頃の方がいい。一向にわからないので、やり直した方が早い。
- 橋本 / 「サクセスフルエイジング-艶のある建築-」
 - > レファレンスにもオリジナリティが必要で、ネット引用ばかりではよくない。
自分の興味のどこかに引っ掛けて分析を進めていき、違う面から見てみる。難しい内容なので自分を追い込み、どういう方向性で攻めるのか決める。
- 田口 / 「隙 -ふとした表情が垣間見える空間-」「隙 -流れる風景の瞬間の記憶 -」
 - > “ふとした表情”の方が良い。ツンとした建築は簡単だけれど、振り向いたときにテレっとするような建築をつくらなければならない。
“隙間”ではなく“隙”を作る。
- 細金 / 「表裏一体 -都市にみられる表裏同時存在-」
 - > 悪くないと思うが、よくある案。
外側をくるめば建築になるが、内部がよくできているので、ガラスや屋根で覆ってしまうのはもったいない。ガラスで包む方法以外を考える。
- 加藤 / 「想像的空間認識」
 - > 設計を進めてくること。上下をズラしても良いが、その関係性をもう少し考える。イメージを受け取れる組合せが必要。
空間にワクワク感を感じない。楽しい空間をつくる。
- 小林 / 「歪体感空間-距離感の錯覚による高揚空間-」
 - > モデルが空間化できているが、設計が少し足りない。内部空間が外部に見えるように立面を考え、平面に家具を入れ建築にしていくこと。
- 曾根田 / 「しっとりとしたスキマ」
 - > 絵が描けるのでそれで空間を表現しても良い。やりたいことと形が離れているので、構成を考える。スキマから構成するのもありだが「しっとり」から攻めて行くべき、しっとりとした空間の定義が欲しい。また、しっとりとした空間ばかりでなく、それと対比した空間も混ぜて考えていく方法もある。

吉松研究室 第22回議事録

- 渡部 / 「ギャザーによる空間演出」
> この図面からシワがよっているようには見えない。開口も効果はない。平面の凸凹を目立たせたいなら、屋根がちではなく壁がちで作るべき。前半の内容が薄いので考える。
- 藤田 / 「あらわれる場 広がる場 -生活空間の重なり-」
> 基本的は良くできているが平面が単純でマンションの一室のようなので、設計をもう少し進めて考える。立面も考える。
今回は平面で展開したが多層になると難しいだろう。
- 澁谷和 / 「内包された奥 -認識領域のズレ-」
> この設計のどこが北千住なのか考え、これより先へ進んで設計する。図面を描くという感覚から何を図面に表現したいのかという感覚に変えていくこと。自分の構成の提案をどう表現できるかを考える。
- 圓道寺 / 「都市における露地-露地的空地パターンの記述と可能性-」
> 露地と比べて道路・路地は何なのか自分なりに分別していく。分からないものがあったとしても良い決断する。
前半は良いので後半部分を増やしていくこと。A1の半分くらいの地図があっても良い、地図を描くだけで見えてくるものがある。都市分析の絵をバリバリ作ること。

□総評

- ・パネルとしては、ほぼ全員合格。
- ・前半もしくは後半が薄い人は濃くしていくこと。
- ・卒業設計は君たちの三年間の問題意識があって、それを自分で解いていく作業をしなくてはいけない。その中で分からないことが分かるようにする。自分の興味から先に進んでいくことが必要。
- ・設計に対して単純すぎても駄目だし、複雑すぎても駄目。最低限のプログラムで、自分のやりたいことを表現することが大切。
- ・これから報告書を書いていくが、一枚の紙に前期中やったことまとめなければならない。そこで自分が分かった事と分からなかった事をハッキリさせること。

□[次回ゼミ]

2010年07月15日 15:00～ 山田記念室(予定)

提出パネルをpdf化し、プレゼンテーションの準備をすること。模型を作成する。

吉松研究室 第23回議事録

日時 : 2010年7月15日 木曜日 15:20~19:30
場所 : 山田記念室
出席 : B4 浅野目 圓道寺 加藤 小林 今野 澁谷和 澁谷年 曾根田 田口 橋本 藤田 細金 渡部
欠席 : M2 今泉 大澤 作田 村上
 : M1 大塚 上村 佐長(記録)

ゼミ内容

- B4 デザインリサーチパネル・模型最終提出
- B4 発表、B1からの質疑応答

デザインリサーチ提出

- 圓道寺 / 「都市のあそび」
 - > なぜ露地的な空間が出来たのか。茶室や茶道の話は主題ではないが、延長線上に露地があるので自分なりに解釈することが大切。茶室や茶道と建築の話が混ざっているので自分なりにクリアにする。最終的には数値化し進める。
- 橋本 / 「都市のムラ-新旧のコントラストから見る都市-」
 - > コントラスト(ムラ)がありすぎるというキーワードは良いが、どのようにして調べていくか。自分の意見が合っているのか仮説をたて、つめていく。最終的には絵を描き、数値化できるように進める。
- 細金 / 「表裏一体」
 - > 今週も外を覆ってしまったことは変わらない。覆うなという意味ではなく、全部を覆うなことなので、所々隠せば良い。サーベイの意味がなくなってしまう。今は失敗を恐れずに勇気をもって踏み込んでみるのが大切。
- 加藤 / 「想像的空間認識」
 - > 前回より良くなってきているが上と下の関係性が無いようにみえる。下が凹んでいる必要があるのか、固定的であり空間に変化が見られないのでエスキース量を増やして踏み込んでみる。
- 今野 / 「感受性を豊かにする」
 - > 良く出来ているが図面表記が難しいので間違っている。この模型の魅力をもっと理解すると良い。幾何学図形なので、中に入ると意外に方向が分かる。四角が少し歪むくらいのが面白いのではないか。
- 小林 / 「歪体感空間」
 - > 先週の設計をいじりすぎているので最初のプロセスを残して設計すると良い。スリットで外壁を切り替えるだけでいいかもしれない。
- 田口 / 「隙 -ふとした表情が垣間見える空間-」
 - > 発表は良かったが、出来た模型にふとした感じが表れていないので、イマイチ。"先週+今週÷2"くらいの模型をつくるべきである。アイデアはたくさん出せるがダメと言われるとすぐ変える傾向がある。1つのアイデアをどれだけ積み上げていけるのが大切である。
- 浅野目 / 「都市の廊下 -内部的外部が揺らめく空間-」
 - 設計にひねりがなく、やりたいことが徹底されていない。出っ張りがあるところが面白いのではないか。都市の廊下のようなものが、どうすれば建築におとせるかを考える。2階建てではなくても、平屋や中2階でも出来るのではないか。
- 渡部 / 「ギャザーによる空間演出」
 - > テーマは良い。しかし、今回作ったプランがギャザーになっているかという微妙である。ギャザーはいくつもあることが重要で、壁が曲がって空間のたまりがあるだけではギャザーにはなっていないのではないか。
- 藤田 / 「あられる場、広がる場 -生活空間の重なり-」
 - 建築が難しいところは複数の人の生活があるからなので、1人で使う空間に重なりは必要ないのではないか。重なりを構造なども考えた上で設計できると良い。
- 澁谷和 / 「内包された奥 -認識領域のズレ-」
 - > スキマロジという言葉が出てきて少し進んだと思う。話も悪くない。しかし、今のところどこかで聞いたことがあるような話。もっと自分らしく考えることを求めているので単純ではなく、突っ走る。設計が北千住になっていないので、考えること。また、面をつくることで無駄が出来すぎではないか。

吉松研究室 第23回議事録

■曾根田 / 「しっとりとした」

- > 光がにじむようなやわらかい空間は、影がしみ出してくるということなので、光というよりは影を考えていくことがやりたいのではないかと。"しっとり"があまりに文学的な表現なので何かに置き換える必要がある。

■渋谷年 / 「細部に包まれる空間 -そこに見えない庭がある-」

- > 良かったが建築的な提案はもっと出来たかもしれない。使える空間が少なく、オブジェのようであり、単純。今のままだと思いつきなので機能的に使えるようにする。パネルの重なり合う細胞の話が良くわからないかもしれない。

□総評

- ・ 全員よくやっているので何らかの形で秋学期につながりそう。
- ・ 今まで考えていたこと(process)を例えば模型なら模型写真を撮るなどして、後で見直せるようにしっかりとまとめておく。前回の模型も思考のプロセスを見せるという意味で、展示に持ってきても良い。
- ・ 論文の人はコピーをした話ではなく、自分のテーマを深く追いかけていく。論か図か表で表してくる事。

□[次回ゼミ]

- ・ 2010年07月22日 Super Jury 展示(パネル2枚+模型)
- ・ 2010年07月23日 研究報告書提出 12:30~14:00
- ・ 2010年07月31日 卒業設計テーマ発表 17:00~

吉松研究室 第24回議事録

日時 : 2010年7月31日 土曜日 17:30~19:45
場所 : 山田記念室
出席 : B4 浅野目 圓道寺 加藤 小林 今野 澁谷和 澁谷年 曾根田 田口 橋本 藤田 細金 渡部
欠席 : M2 今泉 大澤 作田 村上
: M1 大塚 上村 佐長

ゼミ内容

B4 卒業設計、論文テーマ発表

■渡部 / 「空間の軽さ ギャザーによる空間演出」 機能 美術館 集合住宅 敷地 銀座
チュチュの軽くないのに軽く見え、また動いていないのに動いているように見せるギャザーの効果に魅力を感じた。卒業設計は空間認識系で動かないものを動きのある様に見せ、圧迫感を解消することをテーマとする。

■藤田 / 「あらわれる場 広がる場 生活空間の重なり」 機能 集合住宅 敷地 千葉県浦安市
人に会う時間と回数が多い=たくさんの空間があらわれたりなくなったりする日本家屋に興味をもった。人と人の温かい触れ合いや分かち合いなどの関係性を生む建築を提案する。

■小林 / 「距離感の歪む空間」 機能 スポーツ施設 複合施設 集合住宅 敷地 神奈川的女子サッカー人口が集中している場所
新宿や住宅地をサーベイから距離感が歪む空間に興味を持った。距離感が歪む空間とサッカーを結びつけられるような設計をテーマとする。

■細金 / 「表裏一体」 機能 集合住宅 複合施設 敷地 高田馬場
広尾でみられる人によって異なる認識がされる表裏一体の空間に魅力を感じた。卒業設計では人と人との異なる行動が重なる空間を提案する。

■曾根田 / 「空間の質」 機能 美術館 教会 図書館 敷地 青山 表参道
都市から切り離されたような違和感を与えるスキマに興味を持った。このスキマにみられるようなしっとりした質感のある建築を提案する。

■渋谷和 / 「内包された奥、-面視認による認識領域のズレ-」 機能 高齢者ケア施設 生涯学習施設 図書館 etc 形態 中層 敷地 北千住
大学参入等による北千住の変容に向けて、他都市での木造密集市街地の整備方法に感じる疑問を考え、アーバンデザインに繋げたい。また、北千住のスキマロジで感じられる包まれる感覚によって周辺への広がりを生成し、繋がり希薄なプログラムに応用する。

■今野 / 「ふれる」 機能 朝大学 敷地 丸の内
人、物、建築、都市、自然に触れる様々なモノとのコミュニケーション空間によってもう一度こどもの頃のように身体が覚えているこども心を引き出す場の提案。

■加藤 / 「想像的空間認識」機能 集合住宅 形態 低層 敷地荒川区、足立区、北区、墨田区、葛飾区周辺の木密
利用者ごとに空間認識の違いがうまれる想像的空間認識は低層住宅群とコモンスペース等の関係に応用できると考え、これを手法とし、時間をおって都市更新していくことのできる建築を提案する。

■橋本 / 「ムラを指標としたエイジング建築の材質的効果の研究」
古いものに魅力を感じ、エイジングに着目した。ムラを定量化することで良いエイジング建築やより自然なエイジング加工を目指す目安を見いだす。

■渋谷(年) / 「見えない庭-細部の集合による包容された空間-」機能 集合住宅 形態 低層 敷地 大手町、人形町、五反田、代官山
細部から全体を感じさせることは、空間に親しみやすさを与えると考え、細部から全体をつくり、そこに見えない庭を見出す。今後は問題意識との関わりを考える。

■浅野目／「都市の廊下 内部的外部の揺らめきを用いた空間創造」機能 商業施設 形態 低層 敷地 原宿
路地の出っ張りにできる廊下のような空間に魅力を感じた。低層の建築が既存の建築の間を縫うように建ち、ばらばらとなっている魅力を統合させることを目指す。

■田口／「隙のある、多彩に表情が変わる建築」機能 美術館、博物館、図書館 形態 低層 敷地 大手町（オフィス街）
人の隙に魅力を感じた。人が隙だと感じる点は様々であると考え、それぞれが隙だと感じる場のある多彩な表情のみられる空間を提案する。

■圓道寺／「都市の露地」
露地に着目し、都市にも露地が存在しているのではないかと考えた。都市の露地をビジュアルに記述し、新しい露地概念を見いだす。

□総評

設計組

はじめに

- ・『疑問、切り口が必要』いままでにないものを作ってほしい。
- ・『言葉が大事、造語をつくる』これにより自分のものにでき自分の言葉で説明できる。
- ・建築のフィールド内で戦う、原初的な所にもどりすぎない。

敷地について

- ・ロケハン(Location hunting)が重要
- ・敷地はどこでもいい、詳しく説明ができる場所。しかし大きな敷地は選べない。
- ・『こんな物を作りたいからこんな場所で作りたい』と、とりあえず決める。
- ・9月までに敷地が決まっているとよい

プログラムについて

- ・この学年はプログラムから来る人はいない。
- ・駅、高速道路など大きなものはしないほうがいい。
- ・プログラムの選択する幅はあまりない。
- ・複合施設は逃げであって単純なプログラムの方が難しい。既成のプログラム概念を壊せばいい、今までとは違う施設を考える。
- ・集住は難しいし、色んな試みがされてきたのでハードルが高い。

論文組

- ・設計という模型、図面にかわる労力が必要
- ・先輩たちの論文を読むときは眺めるだけでなく成立理由をひもとき
どこが出来ていてどこが抜けているかを考え、よし悪しを見抜く力をつける。

etc

- ・わくわくすることが大切
- ・設計、論文に繋がるものが見つかるかもしれないので遊ぶ時は真剣に遊ぶことが大切。
- ・『夏休みは半分遊び、半分勉強』毎日キーワードを考えるのが大切。
- ・自分がやりたいことや敷地、プログラムに関して一番詳しくなる。
- ・あまり現象的なところまで戻し過ぎず、建築のフィールドで戦う。頭の中にイメージを手に入れること。

吉松研究室 第25回議事録

日時 : 2010年9月22日 水曜日 11:05~16:00
場所 : 山田記念室
出席 : B4 浅野目 圓道寺 加藤 小林 今野 澁谷和 澁谷年 曾根田 田口 橋本 藤田 細金 渡部
: M2 作田
: M1 大塚 上村
欠席 : M2 今泉 大澤 村上
: M1 佐長

ゼミ内容

B4 卒業研究テーマ発表

■橋本 / 「不均一の魅力 エイジング建築における色彩分布に関する研究」

・エイジングに魅力を感じる。木材にはいろいろな表情がある。表面の色彩の分布を測定し、指標を見出す。
>方向性は良いが、進まない。景観、部分すべてが混ざってしまっている。色を正しく記録するのは難しい。エイジングが良いのではなく、魅力的なエイジングが良い。エイジングではない他の言葉を探す。

■圓道寺 / 「都市の露地 都市に余るあそび量の記述」

・都市は公的ではあるが、私的な露地のような空間があるのではないか。
>余っているとは誰が決めるのか。どうやって余っていると決めるのかは難しい。分類する基準を決める。代官山の一角だけで分析をかけてみる。やってみてうまくいけば発表し、ダメならうまくいかなかったことを発表する。

■浅野目 / 「度合いの変化するパーソナル空間」 プログラム_図書館

・パブリックの中でパーソナルスペースを求めることは都市の様々なところで見受けられる。出っ張り下の空間が持つ要素が、パーソナルスペースとしての心地良さをつくっているのではないか。
>パーソナルとパブリックの違いは、人がいるかどうかである。つまりパーソナルとして認識しているだけである。この認識は「空間の幅」や「人の手が届くかどうか」が関わっているのだろうか？度合いとはなにか。

■藤田 / 「印内小学校__ こどもの心がはずむ空間」 プログラム_小学校 敷地_船橋市印内

・印内に、日本家屋の曖昧なつながり方を応用した小学校を提案する。オープンプランはこどもに適していないのではないだろうか。
>小学校だけど小学校でなくなるような、何か新たな組み合わせや提案が出来るのでは。今は多動症が増え、学級崩壊が起きている。その先のどこかでこれからの小学校の問題意識が必要。土地への問題意識も必要。また郊外で小学校をやることは難しく、敷地も考える。

■渡部 / 「存在移行空間」 プログラム_バレエスタジオ

・日本の文化=バレエという構図が成り立っていない。それはプロとアマチュアの境界が曖昧であり、バレエの団体や公演に国のサポートがないことが問題であると考え。人々がバレエに対してフランクに接することができるようになる空間を造りたい。
>なぜ日本ではバレエが文化として成り立たないのだろうか。この問題の根本的なところが大事である。ただ街にスタジオをばらまいても意味が無いので、渡部の主張が欲しい。

■澁谷和 / 「都市の残像補強_ 木密めぐる北千住スキマロジ図書館」 プログラム_図書館 敷地_北千住

・従来の防災面重視の木密整備手法ではなく、まちの魅力であるスキマロジを生かした整備補強が必要なのではないか。
>スキマロジを残すだけでなく、防災面強化もきちんと出来て正しい提案だといえる。密集市街地について根本的に理解した上で、新しい提案をすること。都市のインフラをいじるのだから、この先100年の災害時や高齢者状況を想定し考える。今あるスキマロジをすべて残すことに意味はない。最低限の操作でいかに良くするかが大事。

■小林 / 「スポーツ文化コミュニティネットワーク 学校 × 家庭 × 地域」
プログラム__サッカー施設 敷地__平塚市

・海外とは異なり、日本のスポーツは地域・年代・種目が限定された環境にあり、特定の人々としかコミュニケーションがとれない。そこで、人々が気軽に様々なスポーツに参加でき、コミュニケーションをとれる建築を造りたい
>このような話は以前からあるが、成功していない。なぜ成功していないかを考える。また選手・建築学生としての視点があれば他にないのでとても強い。

■細金 / 「同時存在空間」
プログラム__美術館×図書館

・空間に表裏を作るため二つのプログラム、美術館・図書館を設定し、日常（図書）と非日常（芸術）の領域の断片が重なることで機能にふるまいが限定されない空間が生まれるのではないか。
>表裏一体とは、表裏がないことと同義である。それはただ美術館と図書館を混ぜただけではないのか？面白いと思ったのは、美術館の表・裏と図書館の表・裏を組み合わせると4つの空間ができるからである。

■加藤 / 「住戸の解体と再編」
プログラム__集合住宅

・非核家族を対象に、住戸を解体することで互いに助け合う木密での生活のような、集まって住むことの意味を再考出来る集合住宅を提案する。
>対象を夫婦のみ・単身者とすることに何の意味があるのか。集住を造るなら物事の本質を捉えなくてはいけない。今の20代が40～50代となる時にどのような建築が必要かを考える必要がある。敷地から問題意識を追った方がよいのでは？

■渋谷年 / 「見えない庭 それぞれの居場所がつくる和敬清寂の図書館」
プログラム__図書館 敷地__渋谷区桜ヶ丘3

・都市のざわめきに中に、凜としたなおかつ心和ませる庭を感じさせる空間（見えない庭）を入れ込み、都市生活に新たな時を与えたい。
>本の世界と茶のお手前は関係ないのではないか。現在、静かな図書館はなくなりつつある。渋谷の提案には美術館の方が近いのではないか。○○のような施設がほしい。ただの美術館や図書館ではなくて、今の社会に何が必要なのか考えること。もっと疑いをもち、初心に帰って考えてみることに。

■曽根田 / 「しっとりとした建築」
プログラム__美術館 敷地__港区南青山2丁目27

・美術館に「しっとり」とした空間をつくることによって感情の揺れを大きく敏感にし、より芸術を感じられる空間をつくる。
>美術はなぜ必要なのか、考えること。「しっとり」というテーマはいいので、それが引き立つストーリーをつくること。

■田口 / 「隙のある建築」
プログラム__図書館 敷地__飯田橋2丁目

・人間が持つ隙を用いた建築を提案する。ある事柄に対する意外性、あるいは一般的にはネガティブとされていることをポジティブにも成りえることを示す建築空間を創出する。
>隙と図書館は何か関係しているのだろうか。図書館に隙は必要なのか。隙に一番ふさわしいプログラムを探すべきである。

■今野 / 「なし」
プログラム__①美術館 ②幼稚園+保育園 敷地__②いずみこども園

・身体でもの・ことをみる機会が減っている。機械が人を察知し触れたり聞いたりしなくてもよい社会は便利であるといえる。それは私たちの生活を豊かにしているが、しかしまた同時に人々の感性を奪いつつあるのではないだろうか。
>常識的なことに結びつけようとしすぎている。計画的なものではなくて、今ある建築がもっと歪めばいいのではないか。振幅の少ない世界に、建築によって不安定さを加えることにより、人々に気づかせてあげられる提案が必要である。

□総評

- ・自分を疑い、それに対して答えを出す。わからなければ、なぜわからないのか答えを出す。
- ・教科書に書いてあるのは歴史なので、それをふまえてその先を考える。
- ・レファレンスも理解して、なぜ近いのか説明できれば、より理想的なものになる。
- ・来週決まっていないと厳しい。コンセプトの話はなしで、具体的な話を持ってくること。

□[次回ゼミ]

- ・ 2010年09月29日 13:24 もしくは 9月30日 夕方 山田記念室

吉松研究室 第26回議事録

日時 : 2010年9月29日 水曜日 11:05~15:10
場所 : 山田記念室
出席 : B4 浅野目 圓道寺 加藤 小林 今野 澁谷和 澁谷年 曾根田 田口 橋本 藤田 細金 渡部
: M1 大塚 上村 佐長
欠席 : M2 今泉 大澤 村上 作田

ゼミ内容

□B4 卒業研究テーマ発表

■圓道寺 / 「都市の露地 都市に余るあそび量の記述」

・都市のあまりとは何か。時間軸を用いて地図を重ね、時間を超えて残ったものが都市の余りではないか？
>単純に2つに分けることは難しい。曖昧のまま進めるのではなく、何色にも色分けをする。その上で曖昧な部分をどうしたらいいのか考える。

■橋本 / 「ゆらぎ」

・明度の面積配分を元に古色の魅力を探った。古色には表情(ゆらぎ)があるのではないか。古色のゆらぎを抽出し、定量化することによってその変化を測れないだろうか。
>古色と面積配分に関係性があるのか。ムラを調べるべき。論文は方法を考える。ルールをつくり、方向性を探る。小さいことを真剣にやる。建築のスケールで考えてみても良い。

■浅野目 / 「溜まりと動き」 プログラム_サブカルチャー美術館

・空間が作り出す陰影から溜まり、奥に引き込まれていく動きが同時に存在している。サブカルチャーと美術の垣根を壊し新たな美術館を提案する。
>既存の現代美術館と何が違うのか。前期との繋がりがあまりにも希薄なのできちんと考えるか捨てる。何かアプローチとなるものを探る。

■渡部 / 「存在移行体 アーティスト・イン・レジデンス+街と文化が繋がる空間」 プログラム_アーティストインレジデンス+ホール

・アーティストインレジデンス+ホールによってパレエを日本文化に根付かせることができるのではないか。
>アーティストインレジデンスは雇用とは違うので義務が発生してはいけない。数字か絵や図式で表す。日本と海外との違いを調べて建設的に構築していく。

■小林 / 「サッカー共有コミュニティ」 プログラム_サッカー施設

・サッカー人にとってオンとオフの切り替えが重要であり、同時に非サッカー人がサッカーに興味をもてるような施設を考える。
>サッカーに興味がない人を引きつけるには意識しなくても接点を持てる環境を考える。このままでは今までの事例と変わらないのでプロの視点からの提案を考える。

■田口 / 「隙のある建築」 プログラム_教会+インスタレーション美術館

・図書館よりも閉鎖的なプログラムを探し教会を選択した。閉鎖的で重いイメージのある教会を、隙を用いて心理的に開かれた教会を提案する。
>宗教に興味があるのか。宗教建築自体は面白いと思うが田口自身が宗教に興味がないのならやめたほうがいいと思う。隙と隙間の違いを明確にする。

■細金 / 「同時存在空間」
プログラム__美術館×図書館

・電子書籍化する未来に対してMLA連携をもとに新たな美術館×図書館の複合施設を提案する。今までのインプットの間からアウトプットの間へと移行する。
>アウトプットとは具体的に何をするのか。「デジタル時代の」というのはあるが切り口、仮説がない。

■今野 / 「なし」
プログラム__なし

・都心には無駄な動きがなく、自然や足の触感などが感じられない。シンプルな操作をした建築によって空間を作る。
>ストーリーを何本も書いてみる。イメージ模型は何個作ってもイメージなので具体的に考える。

■藤田 / 「広がりのある小学校 生活と学校が等価に感じられる場所」
プログラム__小学校

・30年から40年後の都市は機能しなくなるため、違う世代と共に学ばなくてはならなくなる。学生、先生だけのものではなく、一般の人にも等価に感じてもらい、一緒に使えたら良いと思う。
>田舎はこの提案をしなくてもすでにこの状態になり、そうなった小学校は統廃合が進んでいるのが現状である。もっと小学校について学ぶべき。

■曽根田 / 「美術館」
プログラム__美術館

・美術は人を豊かにするものであり、美術館はすべての人に平等に開かれていることに大きな意味を持っている。日本ではご開帳など企画展的な特別を求める。
>美術と美術館とがごちゃ混ぜになっている。美術は人を喜ばせるために作られるが、今の美術館は決まりきって形が作られすぎている。新しい美術館の形を考える。

■渋谷年 / 「見えない庭 Institute of WA」
プログラム__大学

・日本人が日本を知るための施設（大学）を考える。ひとりひとりが教授であり、生徒になる、大学のようにも美術館のような体感が出る施設を目指す。
>良く出来ました。「大学」という名だがコミュニティセンターのようなシブヤ大学は面白く、十二分に可能性がある。

■渋谷和 / 「都市の残像補強 木密めぐる北千住スキマロジ図書館」
プログラム__図書館 敷地__北千住

・木密のスキマロジを残しつつ、補強していく。老朽化した住宅を間引き、図書館を挿入することによって地域の問題に答える。
>もっと大きなスケールで北千住を見、根本的な問題解決を図る。インフラを作っても良い。

■加藤 / 「20年後の高齢者集合住宅 荒川仲町商店街再開発計画」
プログラム__集合住宅

・荒川区の仲町商店街に共有空間のある共有空間のある高齢者集合住宅とシルバー大学のサテライトキャンパスを計画する。
>商店街に300mもの集合住宅を建てる意味があるのか。加藤の設計でなくても不動産の提案で十分ではないのか。高齢者が増加するのはどこも一緒であるが、集合住宅の新たな切り口はないのか。

□総評

- ・論文組はA3を埋めてみる。
- ・一年間の3分の2の発表を中間で行う。残りは3分の1だということをよく自覚すること。
- ・キリギリは冬になったら寒いんだ。

日時 : 2010年10月6日 水曜日 11:05~15:10
場所 : 山田記念室
出席 : B4 浅野目 圓道寺 加藤 小林 今野 澁谷和 澁谷年 曾根田 田口 橋本 藤田 細金 渡部
: M1 大塚 上村 佐長
欠席 : M2 今泉 大澤 村上 作田

ゼミ内容

□B4 卒業研究テーマ発表

■圓道寺 / 都市の露地~都市に余るあそび量の記述~

・都市の露地とは意図せずに余った空間日本と海外、日本の中の都市と比べて都市の残余空間が代官山では多いことが分かった。代官山の街区内空地を分析した。都市の残余空間の定義を私道と一般の人が利用できる私道に面したセットバック空間の量を量り他の都市と比較し、遊び量を検討する。

>タイトルで内容が分かる様なものにする。論文のどこにオリジナリティがどこにあるのか記載する。話がだぶる箇所を削除し足りない定義付けをプラスして、ストーリーを組み直してみる。

■澁谷和 / 都市の残像補強~木密めぐる北千住スキマロジ図書館~

北千住の木密にある「本来、人の利用を意図しない空間でありながら、生活が浸透し、利用されている空間を」スキマロジ空間と定義し、スキマロジ空間を用いて北千住らしい整備補強を提案する。

>スキマロジと隙間と路地の違いを説明しなければならない。スキマロジは何が面白いのか、何ができるのか何につながるのか考え、説明する。プログラムを悩むなら候補をあげとりあえず決める。残像補強とは何か。梗概の中にある言葉でタイトルをつける。

■加藤 / 荒川モクミツ補間計画~想像的認識を用いた都市景観の継承~

荒川区の木密の記憶を残すために建築を残すのではなくその周りに存在する空気を残す。

>木密を想像的に補完することに意味はあるのか。近代都市計画での失敗を繰り返すことになるのではないのか。自分のたち位置を明確にし、そこに住む人々の生活を第一に考えて計画するべき。

■橋本 / 建築のエイジングにおけるムラの魅力に関する研究

魅力的に歳をとる建築。木材を撮った写真をフォトショップ、エクセルを用いてヒストグラム化しムラの輝度を比較した。

>タイトルで内容が分かる様なものにする。論文は再現性が必要なので解析のプロセスを記載する。建築と木材のムラの違いが存在し写真では分からない凹凸などが存在する。英語のように日本語で書いてみる。形容詞を除く。輝度について理解する。

■浅野目 / 都市の廊下~人と街を結ぶ吉祥寺サブカルチャーロード~

廊下から建築を考え主従を反転させることを目的とする。

>自分の中の問題意識を出す。雰囲気語るのではなく模型を作ったり、リライトする等手を動かす。

■渡部 / gathering architecture~ギャザー空間を用いたバレエ施設普及計画~

海外と日本を比較し、能動的バレエミュージアムを提案する。

>能動的とは何か具体的にしてみる。日本と海外の差ははっきりと分かれているのか。劇場は支援されているがスタジオが不足して支援されていない。

■小林 / Hiratsuka Soccer Town~都市の歪みを用いたスタジアムロード~

サッカーには切り替えが必要である。サッカーに興味がない人がサッカーに興味を持てる施設を提案する。

>生活にサッカーが少し関わる施設を提案することではないか。イメージは既にあるなら、言葉にしてストーリーを組み直すこと。

■田口 / 隙のある建築～表情の変化する教会～

心理的な隙を使う。プログラムに欠点を与え、あたらな長所を見いだす。

>コンピュータープログラムも建築もバグがあっては意味がない。隙があるとなぜいいのか具体的に説明する。隙と隙間の違いを理解し、それでも説明できないなら何でも良いから作ってみること。

■細金 / 同時存在空間～表裏一体を用いたMuseum×Library×Archive～

MLA連携の施設を考え図書館のモチベーションはデジタル化されつつあるが、MLA施設の中でどのような新しい関係性が生まれるか。敷地はカワとアンコが存在する街区内のアンコの部分に設計する。

>表と裏を決め表と裏が同時に存在することの魅力と意味を見つける。アンコの所に設計する意味が現段階では存在していない。今の段階では勉強なので次のフォーカスとして新しいMLA施設を考える。

■今野 / filter+～身体を覚るrehab park～

スポーツリハビリは身体との対話があり、自然の変化に気付きやすい機会であるが、現段階ではそのような計画はされていない。

>当たり前といわているものだが、現段階では実現していないものである。もっとバックグラウンドを押さえる。

■藤田 / 幼い建築

塾等ネットワーク化され、遊ぶところは増えるが悪い悪い所がなくなる。子供が自主的に学習する施設を提案する。

>実現性がない。集合住宅と学校建築はバックグラウンドを勉強しなければならない。プライベートスクールは可能性がある。例えば、自宅の農業での話でも良いし、学校がやりたいならば、普通教室では生活しにくい子をあつかう施設なども考えられる。現実に越されないような提案をする。

■曽根田 / しっかりとした建築～日常に沁みこむ美術館～

しっかりとした空間の中に美術館をつくることによって、感情を揺れを大きく敏感にし、より芸術を感じられる空間をつくる。

>室がなくなることはない。イメージアビリティが高い施設。しっかりと美術館の問題意識を噛み合わせなければならない。

■澁谷年 / 見えない庭～それぞれの居場所から創るSakuraoka Institute of WA～

小さな関係性が大きな関係になる。忘れられた残留空間を使い日本を知る学校をつくる。敷地：渋谷区桜丘町

国際人が多い。また国際人にこそ本当の日本を学んでもらう必要がある。都市一体型の大学を提案する。

>敷地は再考の余地あり。スケールが大きい街なので、提案する建築が見えなくなってしまう可能性がある。他の敷地としては、港区、代々木上原、麻布、六本木、表参道等がある。

□総評

- ・中間は具体性を持って前半部分を仕上げる。
- ・タイトルは大事でタイトルはストーリーがしっかりしていないと決まらない。
- ・悩まず手を動かす。自分の目指している問題意識を目指す。
- ・論文の内容は、自分が提案したやり方で誰がやっても同じことが出来ることを証明することが一番大事。
- ・中間発表は、イメージが伝わる模型。ppは絵だけでも良い。日曜までには全員まとめて題名を書き込むこと。

□[次回ゼミ]

2010年10月18日

吉松研究室 第28回議事録

日時 : 2010年10月18日 月曜日 11:00~14:00
場所 : 山田記念室
出席 : B4 浅野目 圓道寺 加藤 小林 今野 澁谷和 澁谷年 曾根田 田口 橋本 藤田 細金 渡部
欠席 : M2 今泉 大澤 作田 村上
: M1 大塚 上村 佐長

ゼミ内容

B4 卒業設計中間発表 (予行)

-
- 浅野目 / 「都市の廊下 人と街を結ぶ吉祥寺サブカルチャーロード」
 - > コンパクトにまとめ、時間内に間に合わせる。どこでサーベイをしたのか分からないので、スライドを考える。有言実行をする。

 - 小林 / 「Hiratsuka Soccer Town 都市の歪みを用いたスタジアムロード」
 - > サッカーのプロと建築学生らしいことを表した図を描くこと。
サッカータウンとは何かを示す絵も描く。

 - 加藤 / 「荒川モクミツ補間計画 想像的認識を用いた都市景観の継承」
 - > 内容が分かりづらい。自分で作った絵をパワポに入れること。

 - 澁谷年 / 「見えない庭 それぞれの居場所から創る Sakuraoka Institute of WA」
 - > 抽象的な表現が多いので、絵をしっかりと書く。都市に中庭を作るのかと勘違いされないように、「見えない庭」を分かってもらえるストーリー説明する。

 - 曾根田 / 「しっとりとした建築 日常に沁みこむ美術館」
 - > 図と話が合っていない。敷地がどこだか地図だけでは分からない。
青山のこの敷地は思っている以上にしっとりしている。乾燥した場所に置くべき。

 - 田口 / 「隙のある建築 表情の変化する教会」
 - > 説明の流れは良いが、字が小さい。前半の「隙」は隙間ではないのか。ディフェンスする。
敷地は基本的には良いが、道路付けが美術館として不便である。

 - 細金 / 「同時存在空間 表裏一体を用いた Museum×Library×Archive」
 - > ちょっと短いので、MLA連携の話をちゃんとする。敷地に対しての根拠が無い、提案性をつけてくること。
広尾と同じものをそのまま作ることに意味はない。

 - 今野 / 「filter+ 身体を覚る rehab park」
 - > 早口すぎる。しゃべりは少なくて良い。
フィルター、リハブパーク、最後の山の話がかみ合っていない。

 - 澁谷和 / 「都市の残像補強 世代をつなぐ北千住スキマロジネットワーク」
 - > 紙芝居のような感じで、1スライドに絵を1つにする。
スキマロジの話が曖昧で分かりづらい。詰め込みすぎずに説明すること。

 - 渡部 / 「gathering architecture ギャザー空間を用いたバレエ施設普及計画」
 - > 文字だけでは話にならないので、図を入れる。
バレエに対して、どうあって欲しいのかの提案が欲しい。問題意識が必要。
-

吉松研究室 第28回議事録

■橋本 / 「建築のエイジングにおけるムラの魅力に関する研究」

- > ムラが均一な訳が無いので、ムラのパターン分けは意味をもたない。「ムラ」の位置づけが必要。分析をもっと深くする。内容が無いように聞こえるので、もっと建築に置けるムラの話が必要。

■圓道寺 / 「都市の露地 都市におけるあそび量の記述」

- > あそび、露地、残余空間の話と言葉が一編に出てくると、内容が伝わらない。どの順序で出したら、効果的かよく考えてシナリオを組み直す。残余空間の定義が必要。法的なグレーゾーンをどう扱うのが重要。

■藤田 / 「Agritecture 都市の台所としての築地」

- > 棒読みではなく、ゆっくり話す。内容が弱い。日本家屋の話からスタートするのか、農業の話からスタートするのか決め、シナリオを組み直す。築地は有りだが、どちらかというと築地は漁業なので、良く考え農業版をやる。

□総評

- ・スライドの理想は1スライドにわかりやすい絵を一つ。紙芝居のようにつくる。
- ・中間なので、結論を急がずに、わからないことをわかる。
- ・あいまいな部分を残さない。
- ・相手に伝える意識を持つ。(文字サイズ15ptは小さいのかも！)
- ・抽象的な言葉は無しにする。

論文

- ・結論を急がず、絞る。

□[次回ゼミ]

未定

吉松研究室 第29回議事録

日時 : 2010年11月24日 水曜日 11:05~14:55

場所 : 山田記念室

出席 : B4 浅野目 圓道寺 加藤 小林 今野 澁谷和 澁谷年 曾根田 田口 橋本 藤田 細金 渡部

M2 作田 大澤

M1 上村 佐長 大塚

欠席 : M2 今泉

ゼミ内容

B4 最終ゼミ (パネル・模型提出)

■小林 / 「Hiratsuka Soccer Town 都市の歪みを用いたスタジアムロード」
>大和市サッカースタジアムのリノベーション

■加藤 / 「荒川モクミツ補間計画 想像的認識を用いた都市景観の継承」
>減築する方法を考える。形ではなく空間を作る。人間の結びつき。
新しいものをすり込ませる。木密をよくするにはどうしたらいいのか。

■澁谷年 / 「見えない庭 それぞれの居場所から創るSakuraoka Institute of WA」
>どのように運営していてどのように使うのか。何のためのまちの施設なのか。
見えない庭って何なのか。都市の記憶を想起させるにはどうしたらいいのか。
キャットストリートが川であった事の記憶が消えつつあり、それを復活させるのはおもしろい。
地形をみせる。

■曾根田 / 「しっとりとした建築 日常に沁みこむ美術館」
>美術館は何のためにあるのか。誰が行くのか。
この敷地では幅員が狭いので、トラックの道路づけができないのではないか。

■田口 / 「隙のある建築 表情の変化する美術館」
>この渋谷の敷地は敷地としては良いけど、
勾配が有り過ぎる。他にあるんじゃないか。
模型に隙が感じられない。

■細金 / 「同時存在空間 表裏一体を用いたMuseum×Library×Archive」
>MLA連携とは具体的には何か。こんな小さくていいのか。
同時存在はどこへいったのか。

■今野 / 「filter+ 身体を覚るrehab park」
>なぜ日比谷なのか。1944年に戻す理由を論理的に復元していく。
これからの日比谷はどうあるべきか。現在を絵にし、何が問題か出し、改善していく。
空間の提案+マスタープラン

■澁谷和 / 「都市の残像補強 世代をつなぐ北千住スキマロジネットワーク」
>どのくらいのエリアで何haなのか。
マスタープランの構想で何を伝えているか一目で解るようにする。
パスを通す手法だと、住民が疎外されてしまうし暴力的。
火はコンクリートでは止められない。

■渡部 / 「gathering architecture ギャザー空間を用いたバリエ施設普及計画」
>ギャザーは置いておく。機能で攻める。

■橋本 / 「建築のエイジングにおけるムラの魅力に関する研究」
>規則的なものは斑とは呼ばない。集合のベン図が必要。

■圓道寺 / 「隣棟間隔の差異測定による都市あそび量の記述」
>分析の方法を説明する。
隣棟間隔+壁面線のズレを用いるのは良いが定義を決めなくてはならない。
また、既存の論文を理解した上で説明する。その根拠を示すこと。
あそびは、面積なのか。
セットバックや壁面のずれた入れすみの部分の名前はなにか。
名前をつけることは、重要なのでそれを示す。

総評

プログラムについて勉強する。

吉松研究室 第 30 回議事録

日時 : 2010年12月15日 水曜日 11:05~14:55
場所 : 山田記念室
出席 : B4 浅野目 圓道寺 加藤 小林 今野 澁谷和 澁谷年 曾根田 田口 橋本 藤田 細金 渡部
M2 作田 M1 上村 佐長
欠席 : M2 今泉 大澤 M1 大塚

ゼミ内容

□B4 パネル・模型提出

<設計>

■浅野目 / 「切繋 都市の廊下を用いた現代美術館」敷地：神宮前7丁目
>パス

■小林 / 「未定」敷地：大和
>マスタープランは、ぐちゃぐちゃしてはいけない
目的を示す

■加藤 / 「未定」敷地：荒川3丁目
>やり直し
意味のある模型をつくる

■澁谷年 / 「見えない庭 水系の名残に呼応する原宿/穂田 Institute of WA」敷地：神宮前5丁目
>やり直し
マスタープランでもっと伝える
建築悩んでいる感があるが、何個も案を考えて進める

■曾根田 / 「しっとりとした建築」敷地：神宮前6丁目
>パス

■田口 / 「隙のある建築 緩みを用いた現代美術館」敷地：渋谷
>やり直し
敷地はこれでいいのか。高低差がある場所はやりづらい。

■細金 / 「同時存在空間 表裏一体を用いたMuseum×Library×Archive」敷地：代官山
>パス

■今野 / 「filter+ 身体を覚るrehab park」敷地：日比谷公園
>敷地は全部使わなくて良い。もっとマスタープランにする

■澁谷和 / 「都市の残像補強 世代をつなぐ北千住スキマロジネットワーク」敷地：北千住
>やり直し
これでは伝わらない。
マスタープランを何案もかく。

■渡部 / 「Ballet in Life 生活に浸透するバレエスタジオ」敷地：町田
>町田はあまり良くない。スケールもでかい。
ペジストリアン・デッキもでかいし、まだ相模大野の方が良い。
バレエとの関係性が無いし、線路に近すぎる。
先走りすぎない事。

■藤田 / 「Agritecture 都市の台所としての築地」敷地：表参道
>敷地はここで良いのか。この敷地だと狭い。1:50は大きい。
設計のアイデアが欲しい。
農業→表参道→建築の流れをつくる

□設計総評

- ・パネル 8 枚と模型が間に合わなかったら意味が無い。
- ・自分にあるものだけで進め、手を伸ばしすぎない。
- ・ただ、ものすごく磨いてどこかで飛ぶ。
- ・澁谷和、澁谷年、今野、小林、藤田、渡部は敷地をつくり初めても良い。
- ・卒制はやり過ぎても良い。ジャンプする。

<論文>

■橋本 / 「建築のエイジングにおけるムラの魅力に関する研究」

■圓道寺 / 「都市の露地 都市におけるあそび量の記述」

> グラフを描くこと。

馬力でやること。

論文はジャンプしてはいけない。一日、三枚かく。

吉松研究室 第31回議事録

日時 : 2010年1月12日 水曜日 11:05~14:55
場所 : 山田記念室
出席 : B4 浅野目 圓道寺 加藤 小林 今野 澁谷和 澁谷年 曾根田 田口 橋本 藤田 細金 渡部
M1 上村 佐長 大塚
欠席 : M2 作田 大澤 今泉

ゼミ内容

B4 研究室提出

<論文>

- 圓道寺 / 「都市のあそび 都市街区における歩行可能領域に関する記述」
 - >データをつくったら、日付と何をつくったか名前を必ずつける。
 - 17日までに梗概をしっかりと書き終え、それから本論にかかる。
- 橋本 / 「建築におけるむらの概念に関する記述」
 - >「むら」というものは明度差とグラデーションがどう存在するのか。
 - 解像度について理解する。17日までに梗概をしっかりと書き終え、それから本論にかかる。

<前半>

- 澁谷年 / 「見えない庭 穂田の水系の名残に呼応する 原宿Institute of WA」
 - >レイアウト再考。
 - ヒューマンスケールな部分を表す。
- 今野 / 「Sensitive Rhizome 身体を覚らせる日比谷リハブパーク」
 - >身体の話なのに、人が出てこない。
 - ヒューマンスケールな大きな図面が欲しい。1/20、1/50とか。
- 小林 / 「ヤマトなでしこ化計画 フィールドとクラブハウスでつなぐサッカー・ペDESTリアンウェイ」
 - >レイアウト良い！
 - “大和”、“なでしこ”がわかる絵にする。
 - 余った部分をどのように住民に分配するのか。
- 澁谷和 / 「木密補強帯 都市の土手による北千住カルチェ・ラタン化計画」
 - >サーベ이를アピールする。
 - 光を入れつつ、出入口もあり、土手っぽく。
 - 大学施設はがらんどどうでいい。(クラウンホール/ミース)
- 渡部 / 「ギャザーを寄せられた都市 まちへと織り込まれた青山バレエスタジオセンター」
 - >もっと既存を残したほうがいいのでは？
 - プログラムがわからない。
 - 今までとどう違うプログラムなのか示す。
- 藤田 / 「Agritecture@隠田 曖昧な境界が重ねられた原宿ファーマーズミュージアム」
 - >農作業や農業をどのように見せるのか考える。
 - 今の建築では、農業は全く伝わらない。「日本的な」を使う。
 - 映像などの展示も必要。

吉松研究室 第31回議事録

<後半>

- 浅野目 / 「都市の廊下 街を縫う代官山Museum of Installation Art」
 - >都市の廊下が現状の図面ではどの様なものかわからない。
 - ゴールイメージを持ち明確に伝えられるような図面を描く。
- 加藤 / 「三河島モクミツ補間塚 想像的認識を用いた荒川マイスタータウン」
 - >top画でビジュアルにざっくりと伝える、帯の部分で詳細を書く。
 - 図面の書き込みを多くして木密らしい密度を出すこと。
 - 木密の外部空間が魅力的なので内部空間は少なくても良い。工房の面積は少なくても良い。
- 曾根田 / 「しっとりとした建築 都市に潜む日本のキョリを発見させるウラハラ・コミュニケーションアート・スフィア」
 - >レイアウトがバラバラ。スキマ部分、周辺ともに手書き図面で書き込む。迫力を出すこと。
 - 街と生活とアートが一体となった提案であることをしめす。
- 田口 / 「現消が連鎖する青山現代美術館」
 - >隙がある建築を作るのだからすかさずに見えるような空間を作る。
 - 片方の方向だけでなく両方の方向にレイヤーを流す。
- 細金 / 「同時存在空間 空間の関係が反転する代官山MLA」
 - >壁の量を増やしたり、壁面を捲ったり、穴を開けたりなどの操作をし表裏を増やす。
 - 道幅が狭いところは天井高を上げることで解決する。

□総評

- ・「人に分かってもらう意識」を持ってプレゼンを考える。
- ・パネルをA1で印刷！バランスがおかしくなる。
- ・写真が大きすぎる。
- ・遠くてもみえることが必要。
- ・誰でもできることは小さく、自分の個性、売りをアピールする。
- ・周辺をきちんと詳しく描く。

- ・タイトルは1週間後。

吉松研究室 第32回議事録

日時 : 2010年1月27日 木曜日
場所 : ネクサスホール・山田記念室
出席 : B4 浅野目 圓道寺 加藤 小林 今野 澁谷和 澁谷年 曾根田
田口 橋本 藤田 細金 渡部
: M1 大塚 上村 佐長
欠席 : M2 今泉 大澤 作田

ゼミ内容

□B4 提出後コメント・pp予行

<論文> pp予行練習

■圓道寺 / 「都市のあそび 都市街区における歩行可能領域に関する記述」
梗概の流れでpptを作る。

■橋本 / 「建築におけるむらの概念に関する記述」
ぼかし（ガウス）についての説明をくわしく入れる。想定質問は、隠しスライドをつくっておくこと。

□総評
・ポイントは14pointまで
・文字を多く書く場合は、見てほしいところだけ大きくしたり、色を変えたりする。
・5秒で1枚
・質疑応答のための隠しページを作成しておく
(最低でも梗概に乗っている絵はすべて載せておくこと)

<設計>

■澁谷年 / 「見えない庭 穂田の水系の名残に呼応する 原宿Institute of WA」
何をやったのか、建築なのか、どうか。
キャットストリートがどこなのか分かりづらい。

■加藤 / 「三河島モクミツ補間塚 想像的認識を用いた荒川マイスタータウン」
未完成。
モクミツの提案に見えない。
建築があるように見えない。

■小林 / 「ヤマトなでしこ化計画 フィールドとクラブハウスでつなぐサッカー・ペDESTリアンウェイ」
※欠席

■浅野目 / 「都市の廊下 街を縫うDaikanyama Museum of Installation Art」
図面がよくない。
“都市の廊下”がどこら辺なのか分かりにくい。

■曾根田 / 「しっとりとした建築 都市に潜む日本のキョリを発見させるウラハラ・コミュニケーションアート・スフィア」
トップ画の迫力がなくなった。
建築じゃないんじゃないかと思う。
この提案がなぜ面白いのかをプレゼンする。

■田口 / 「隙のある建築 薄壁の層によって空間認識が揺れ動く青山現在美術館」
模型のゆらゆらしているのが意図的であるなら面白い。
断面もそのように描いていたらイメージも変わる。
内外の計画をする。

■細金 / 「同時存在空間 空間の関係が反転する代官山MLA」
どこに表裏があるのか、どうmla連携しているのか伝わらない。
top画変更。

■今野 / 「Sensitive Rhizome 身体を覚らせる日比谷リハブパーク」
4枚目のパネルと断面がよくない。
図面を描かなくてはならない。
色が多すぎる。

東海大学工学部建築学科 吉松研究室

吉松研究室 第32回議事録

■澁谷和 / 「木密補強帯 都市の土手による北千住カルチェ・ラタン化計画」
話が伝えきれていない。
Master Planが魅力的でない。
都市計画的案であるということを伝える。
大学に見えないので、大学であることが見て分かるように。

■渡部 / 「ギャザーを寄せられた都市 まちへと織り込まれた青山パレエスタジオセンター」
インテリア、エクステリアの違いがわからない。

■藤田 / 「Agritecture@隠田 曖昧な境界が重ねられた原宿ファーマーズミュージアム」
基準階の建物に見えてしまう。
パネル、図面をもっと描く。
模型は、アイレベルで見ると魅力がない。

□総評
・クリエイティビティがどこにあるのかを伝えなくてはならない。
・自分の売りを整理する。

東海大学工学部建築学科 吉松研究室