

[担当教員]

光嶋裕介(光嶋裕介建築設計事務所)  
竹口健太郎(アルファヴィル一級建築士事務所)  
遠藤秀平(教授)  
[Teaching Assistant]  
塚越仁貴(A64) 宮崎信(A64)

■課題主旨

メモリアル空間を(面状の構造により)計画する(面状の構造とは柱や梁による線材の架構ではなく、壁面/床面/屋根面の連続により構造躯体として成立するものを言う)。構造計画に関しては厳密な構造計算による根拠は求めないが、モデル検討及び構造力学的見地に立った基本的な考察を必要条件とする。この構造体を構成する材料は石・コンクリート・鉄・ガラス等一般的に流通するものとし、社会的な合意を得られるコストを前提とすること。また、平面計画や建築造形において形態的メタファーによる合意を目的とせず、計画する環境(場・空間)に対して身体的な関心と理解を探究すること。個人を象徴する空間を熟慮し、そこに必要な空間と場の特殊性を構造・構成・構築概念を手がかりに物理的提案として創出する。

■概要

各自が社会的実績を勘案し顕彰に値すると判断する人物を選択、その個人のためのメモリアル空間を設計する。敷地の選定においては、選択の必然性を前提とすること。その他必要空間を設定し理想的な外部環境・ランドスケープを含めてのメモリアル空間を提案すること。延床面積は2000平米程度とする。

■敷地

各自設定。設定した人物にふさわしい敷地を選ぶこと。

■提出物

A1図面3~5枚程度、完成モデル1:100、必要図面は各自設定し、第三者に十分な理解を得られることを目的とする。

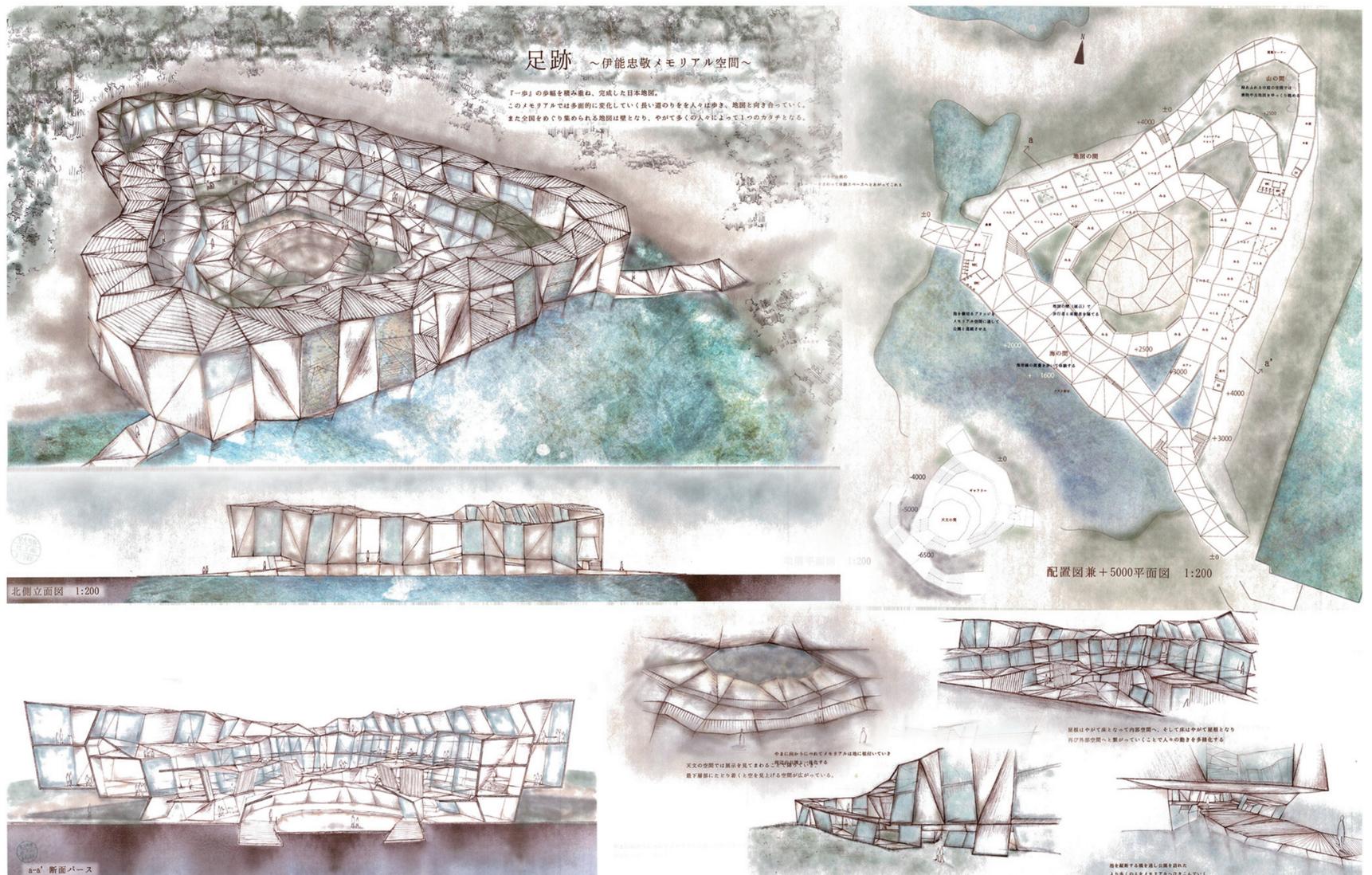
■講評会の様子



足跡 —伊能忠敬メモリアル空間—

大脇春

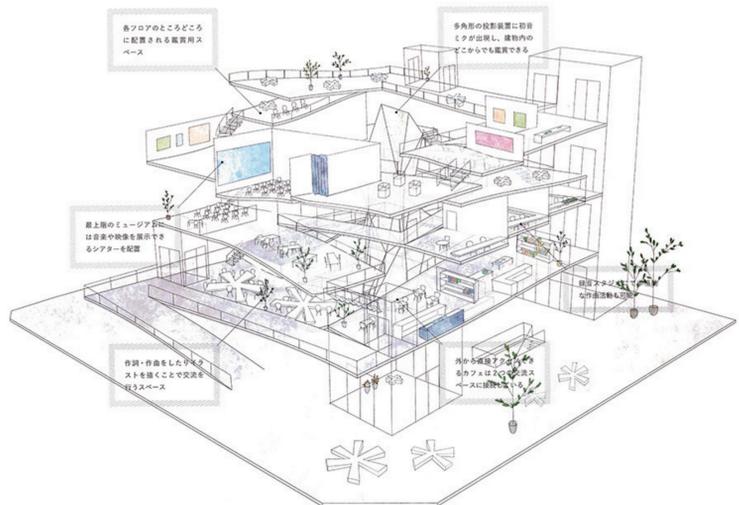
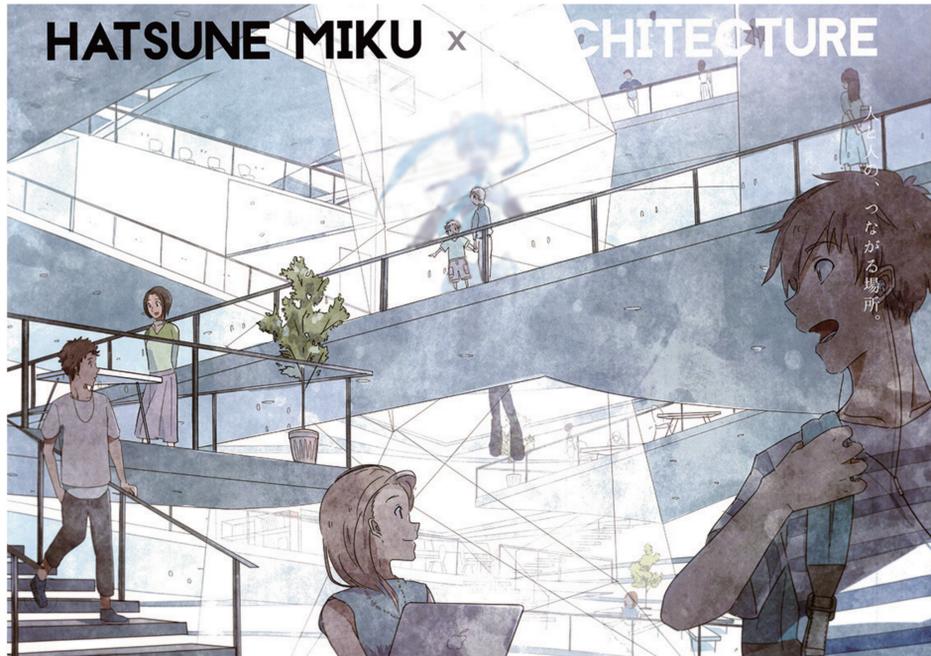
一步の距離を積み重ね、完成した日本地図。このメモリアルでは多面的に変化する長い道のりを人々は歩き、地図と向き合っていく。また全国を巡り集められた地図は壁となりやがて多くの人々によって1つのカタチとなる。



# HATSUNE MIKU × ARCHITECTURE

越智誠

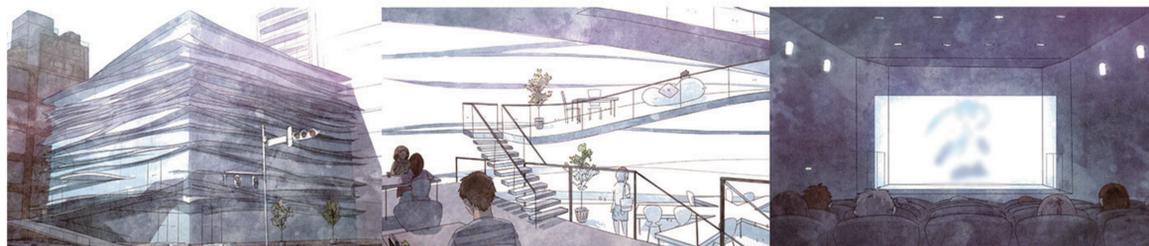
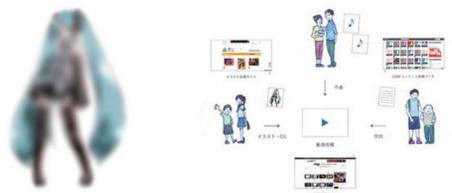
バーチャルシンガー、「初音ミク」のメモリアル空間。彼女自身を構成する楽曲やイラスト、CG などの創作活動が行われ、誰でもクリエイターになれる場所となる。クリエイターという点は線に、そして円になって全てを繋げていく。



CONCEPT

DIAGRAM

ARTIST



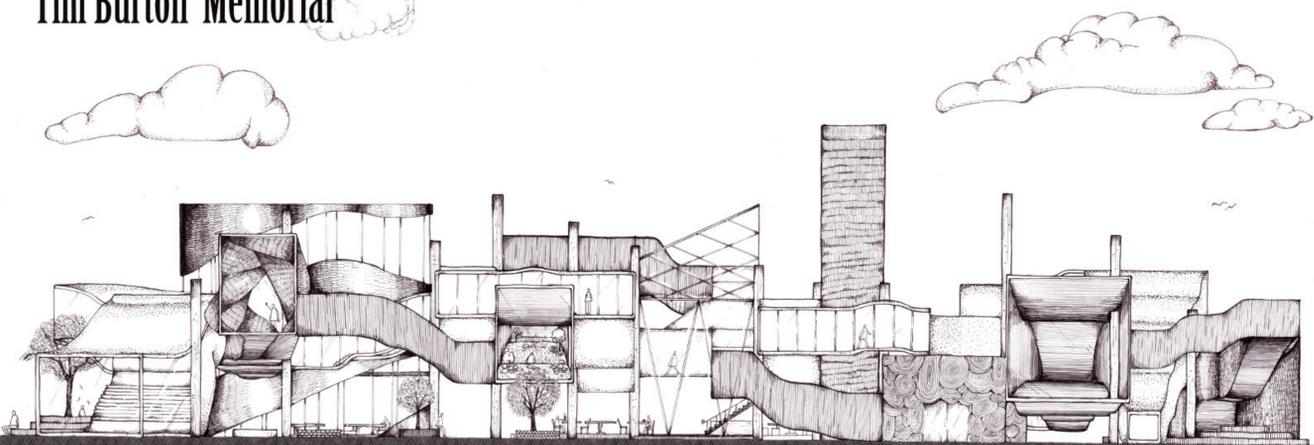
**初音ミク/HATSUNE MIKU** バーチャルシンガー  
 消費者生成メディア (CGM) とは、インターネットなどを介して消費者が内容を生成するメディア。企業からの商品やサービスを提供する存在であった消費者が、市場の成熟により生産者意識も増え始めたことにより生まれた。初音ミクを取り巻く消費者たちが、音楽やイラスト・CG 作成を行うことで一つのコミュニティを築き、初音ミクというバーチャルシンガーを創り出した。初音ミクというキャラクターを介することで、誰でもクリエイターになれる場所となる。初音ミクとは、彼女を作り出す人々のつながりによって成り立つという消費者生成メディア (CGM) の性格を持つ。

# Tim Burton Memorial

具志堅美菜子

ティムバートンが初めて製作した、ストップモーションアニメ「Vincent」。現実と妄想の世界を行き交うこの作品のストーリーを、建築に時間軸を設定することにより、再構成し、建築化する。時間軸と進み方の関係性によって建築空間は異なる変化を見せる。

## Tim Burton Memorial



### 時間軸と動線の関係

～進み方によって異なる空間体験～

