

02 修士設計

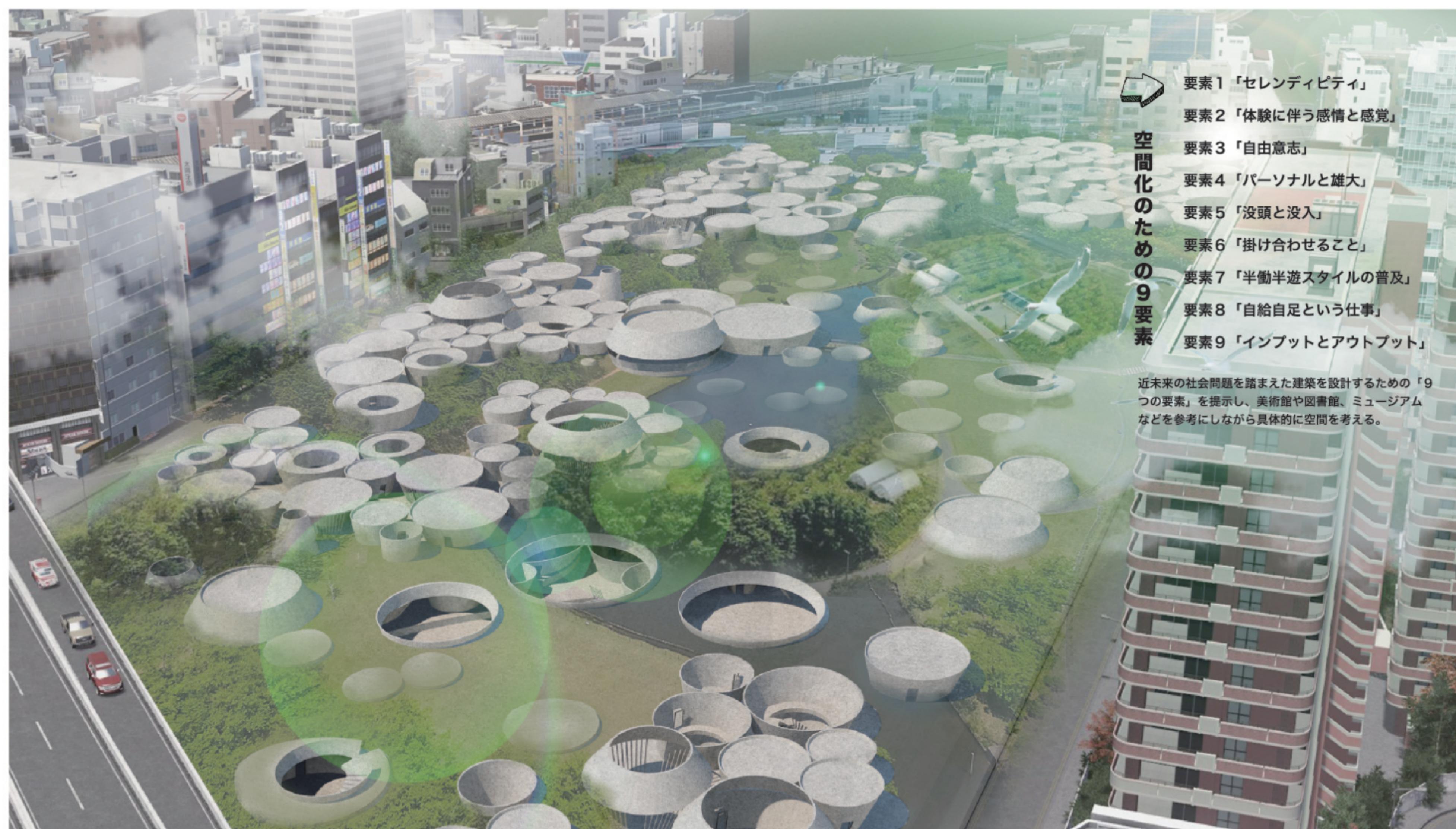
開講年次：博士課程前期課程 2 年生

千葉学賞

感情と感覚に触れるセレンディピティミュージアムの設計

大西琴子（遠藤研究室）

一昔前は「お金＝豊かさ」だった。現在、お金のために働く人は減少し、精神的な「豊か」を求めるようになりつつある。末期的資本主義の社会の中でお金の価値が下がり、目に見えない新しい豊かさが価値を持つようになった。また、AIが誕生する中で世界の何が変わり変わってはいけないのか、わかりづらくなっている。将来、旧来的な働く構造が変化を遂げると1番難しい問題となるのはAIや技術のことより、生き方自体や人間の尊厳に関することだろう。それは難解な社会問題で正解はないかもしれない。複雑な問題を抱えて生活する中で建築にできることは何かを考え、「9要素」と「迷宮性」をキーワードに自分なりの解決策の1つを建築によって表現する。



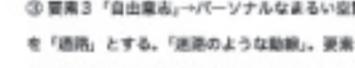
ダイアグラム + 9 要素

要素1 「セレンディピティ」
→ぐるぐる回るような感覚。



方向感覚あり

要素3 「自由意志」
→迷路のような迷路。要素4 「インプットとアウトプット」：「インプット」と「アウトプット」の中間領域。



方向感覚なし

要素4 「パーソナルと雄大」
→大きなスクールの丸い空間をたくさん設置。1つのまるい空間、2つのアーマー（分野）の小さな空間。中にはアーマーに沿った内容の本を置いている。

要素2 「体験に伴う感情と感覚」 / 要素5 「没頭と没入」 / 「迷宮」：どちらがどちらをもたらすか。

要素6 「掛け合わせること」
→セレンディピティ→あえて直角や曲い角などが多く設置することで、予想していない人と出会うことを目指します。

要素7 「半働半遊スタイルの普及」

要素8 「自給自足という仕事」

要素9 「インプットとアウトプット」

まずは「空間化のための9要素」に基づいてダイアグラムを組み立てる。

要素3 「自由意志」→迷路部分を広げたり狭せし、迷路部分をまかなく迷路にする。

要素4 「パーソナルと雄大」→「1つのまるい空間=1つのアーマーの小さな迷路図」。

要素2 「体験に伴う感情と感覚」 / 要素5 「没頭と没入」 / 「迷宮」：どちらがどちらをもたらすか。

要素6 「掛け合わせること」→セレンディピティ→あえて直角や曲い角など多く設置することで、予想していない人と出会うことを目指します。

要素7 「半働半遊スタイルの普及」

要素8 「自給自足という仕事」

要素9 「インプットとアウトプット」

ダイアグラム + 迷宮性

ギリシャ時代のクレータ迷宮の迷宮生と迷路を再定義して落とし込む。

迷路の建築的秩序を設計に取り入れるため、ギリシャ時代のクレータ迷宮に由来する迷宮生の定義を現代の空間に落とし込みながら、迷宮生と迷路について定義します。この迷路を行なうことによって、ダイアグラムの組み立てで出来上がった建築の大枠が迷路迷宮の性質を持っていかを確認すると同時に、現成形で迷路迷宮となるために足りない要素は何かを再認識し、具体的な設計の作業を進める。



アウトプット
到達点としての「大きな中心的空间」

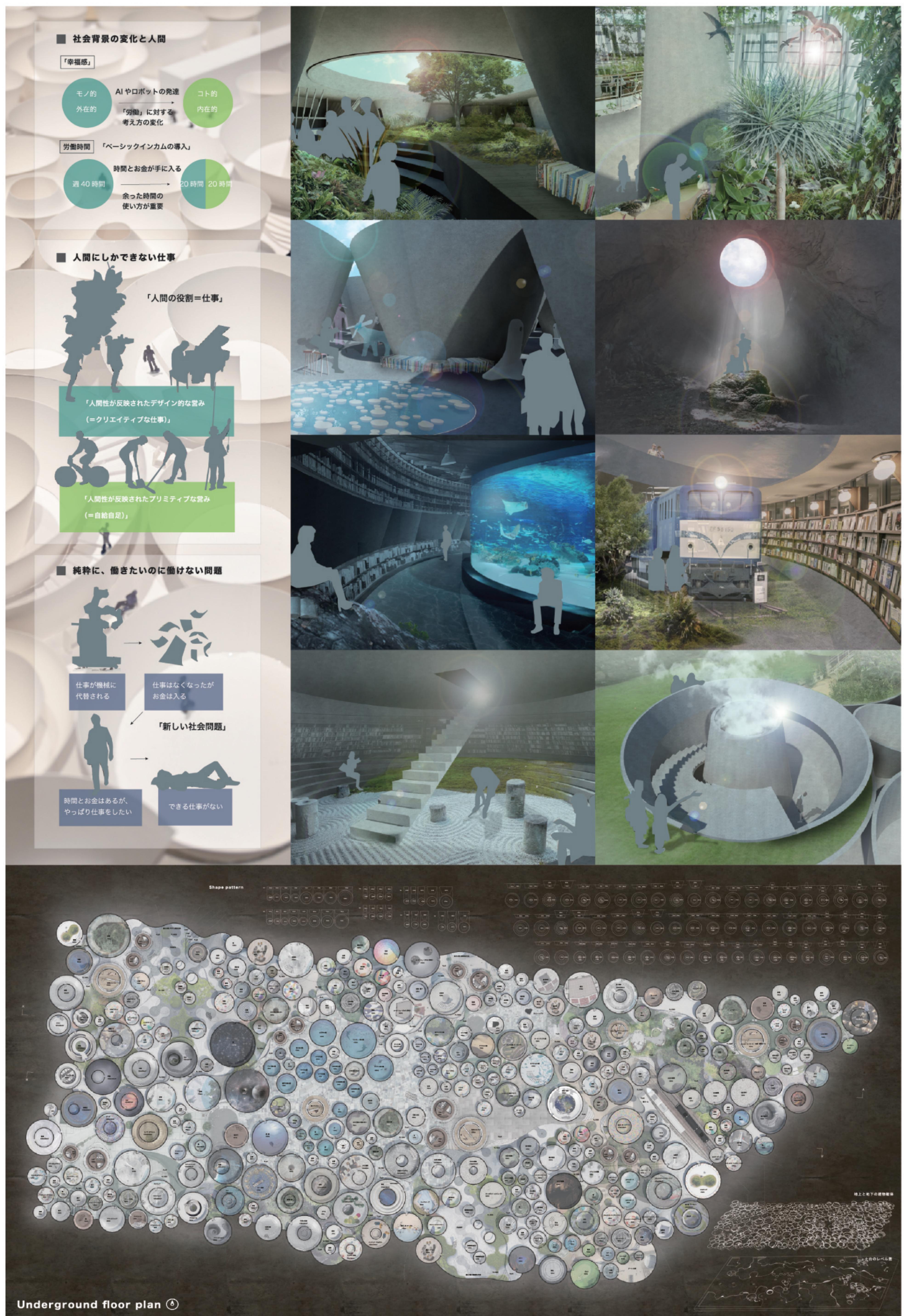
インプット
GL のレベルを変化させ、要素4 「パーソナルと雄大」、要素5 「自由意志」という性質、要素9 「インプットとアウトプット」地上のランダムカーブ空間と建築部屋の関係性を考える。

要素7 「体験に伴う感情と感覚」 / 要素8 「自給自足という仕事」

要素9 「インプットとアウトプット」

近未来の社会問題を踏まえた建築を設計するための「9つの要素」を提示し、美術館や図書館、ミュージアムなどを参考にしながら具体的に空間を考える。





光嶋裕介賞

安藤忠雄の建築思想と空間構成手法に関する研究および設計提案 —美術館・博物館建築における〈ミクロコスモスの追求と幾何学の解放〉に着目して—

木村友哉（末包研究室）

モダニズムの建築言語を踏襲しつつもそこに茶室をはじめとする日本の伝統的建築の手法や、日本人が培ってきた精神風土の根底を流れる自然観を加え地域性を帯びた建築を生み出していることから、批判的地域主義の代表的な建築家であると評価されている建築家・安藤忠雄の言説と建築作品を研究対象とし、その思想の概念構造や建築作品の類型的把握及び詳細な事例的検証を行うことで、彼の〈ミクロコスモスの追求と幾何学の解放〉とその空間構成手法を明らかにすること、またそれを踏襲及び発展し設計提案を行い、新たな「建築と敷地の自然との関係性」を構築することを目的としている。

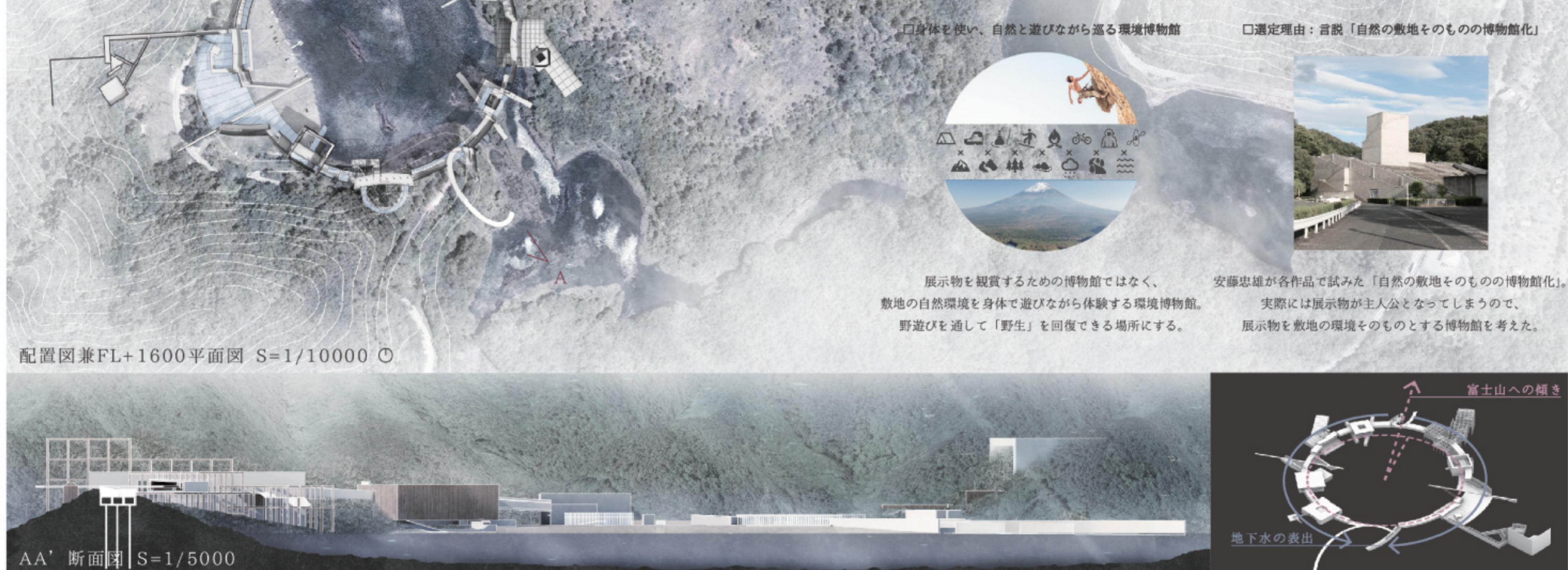
01 CONCEPT：安藤忠雄の「空間構成手法の検証」とその「発展可能性の模索」

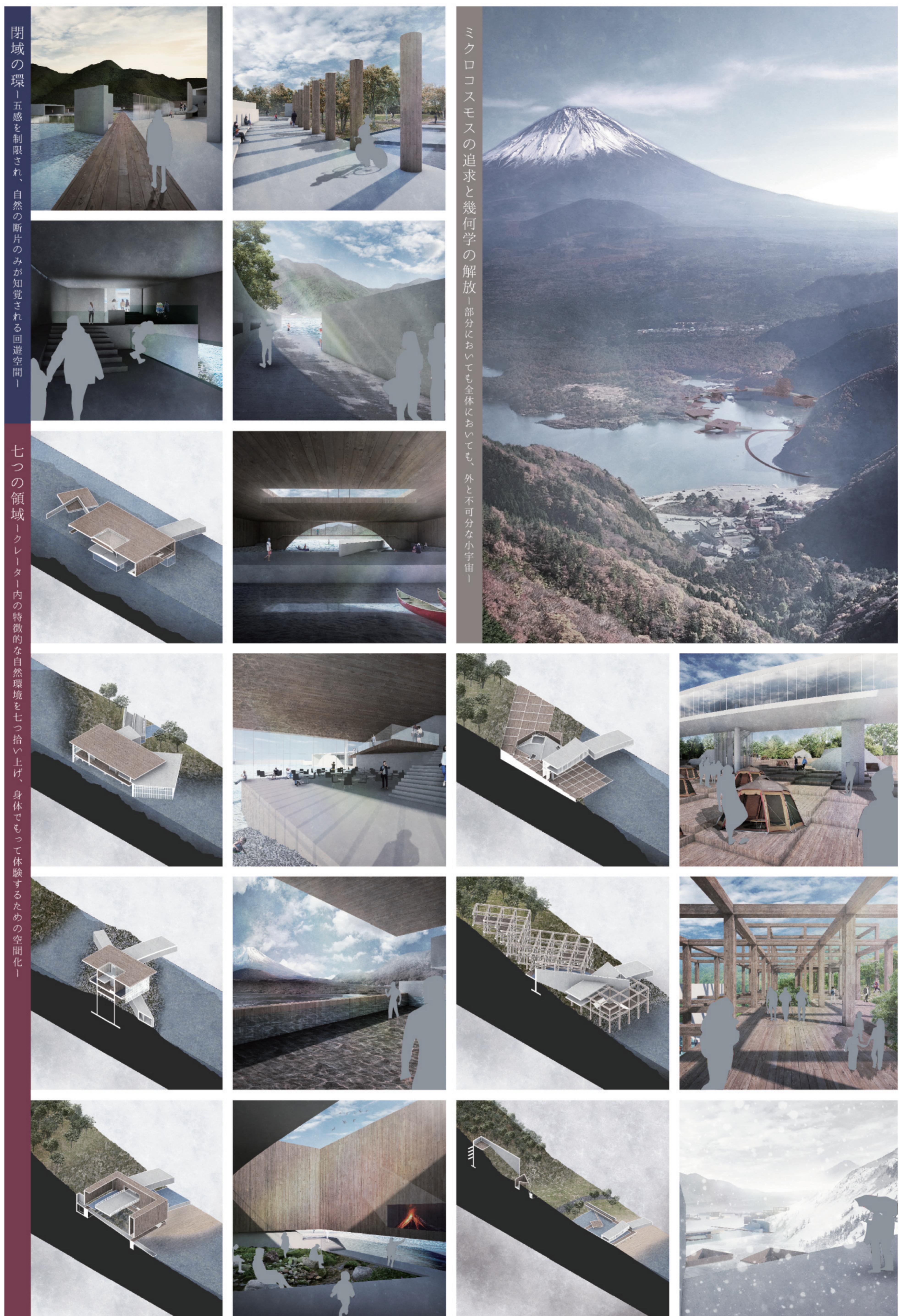


02 SITE：富士五湖のひとつ「精進湖」



03 PROGRAM：野遊びを通じて「野生」を呼び覚ます環境博物館





階段試考 - 階段の空間構成に関する分析及び設計提案 -

植田 実香 (遠藤研究室)

階段そのものの定義は単純である一方で、階段の造形に関わる諸要素は多様で互いに繊細且つ複雑に関係し合う。本研究では、階段の性格を決定する重要な要素である階段と空間との相対関係を切り口として分析を行った。階段の「接続-分節の同時操作性」と「多機能性」を独自に見出し、それを階段から空間を決定づける新たな設計手法として確立。東灘図書館を対象とし設計を行い、新たな設計手法としての有用性を実践的に検証する。



自然光の配光方法による回遊型ミュージアム空間の設計

堅田 千尋 (楓橋研究室)

トップライトにより採光を行っている展示空間を対象に、展示空間における展示室の形態とトップライトの構成要素の抽出を行い、2種類のスリットを定義づける。さらにスリットを用いて天井面、壁面によって自然光が反射、拡散する空間をもつ作品の分析からスリット構成と空間形態の様々な組み合わせを導き出し、その手法を用いて提案を行う。スリットを用いて自然光を室内に取り込んだ都市の中の光溢れる空間の可能性を展開する。



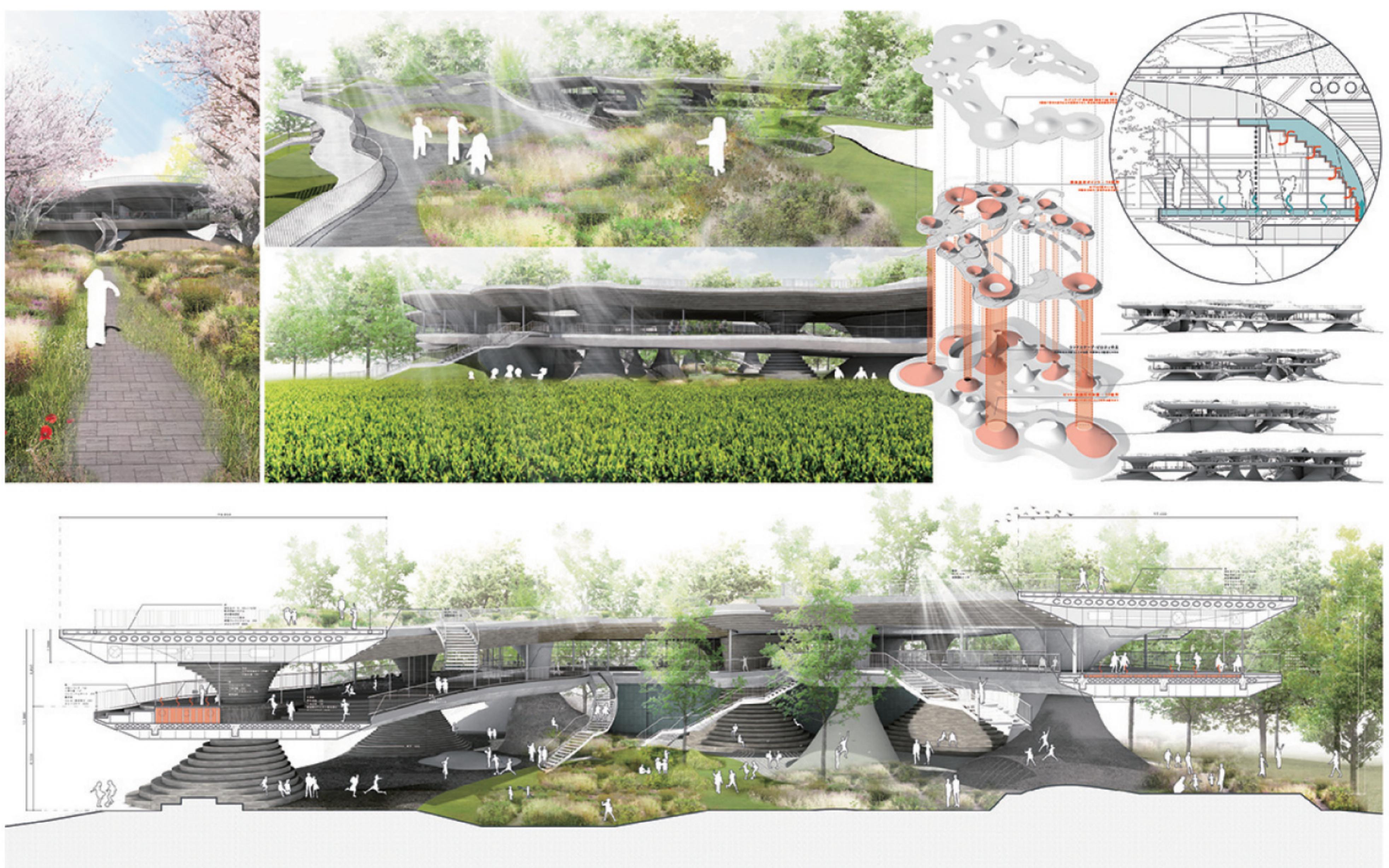
空間構成におけるシュルレアリスム的手法を用いた共同生活施設の設計 - 滋賀県近江八幡市船木町を対象として -
川端 梨紗子（楳橋研究室）

老人福祉施設で人生を振り返る時期を迎える人々に必要な空間とはどのようなものか。本研究は過去を振り返る装置としてノスタルジーに着目し、建築を媒体とした感情的空間の創造を目的とした。そこで、ジョルジオ・デ・キリコの個人的記憶とルイス・巴拉ガンの集団的記憶に基づく「舞台性」「投影性」「遠景と近景」「抽象性」の表現を用いて、共同生活空間において各個人に対してノスタルジーを喚起させる建築空間の提案を行った。



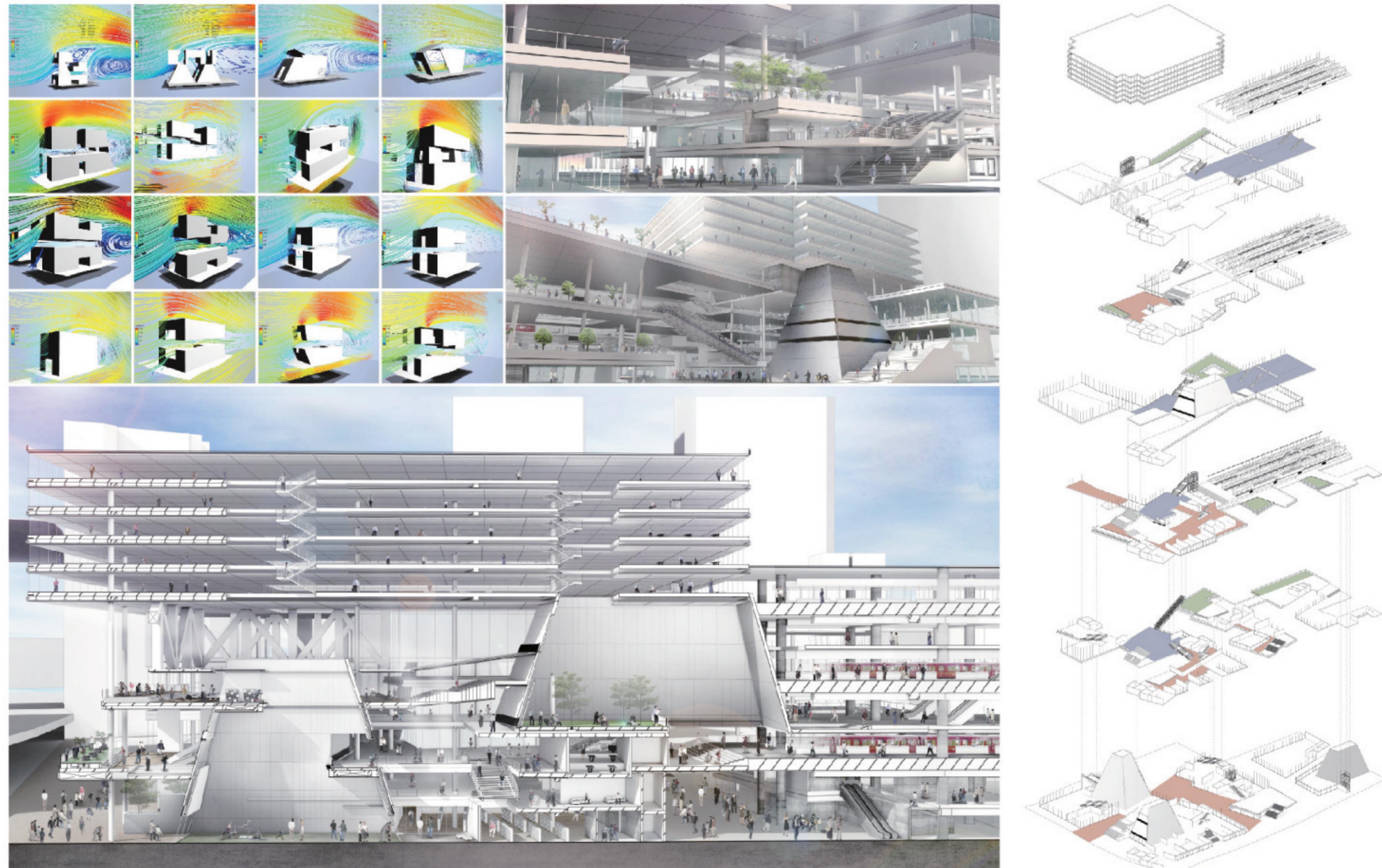
環境と身体による空間生成を促す建築の設計
宅野 苍生（遠藤研究室）

空間を「構想」と「解釈」、「行為による知覚」という三要素の相乗効果として捉え、環境と連動したふるまいによって見出される空間である「環境と身体による空間生成」を創発する建築形態及び設計手法を提示する。設計提案にあたっては、地下水位の高い敷地に対して地中採熱と日射の介入によって建築と環境を交感させ、軀体放射による行為の距離と断面スケールに基づいた年単位での空間変化を創出する建築を設計した。



多孔性空間によるビルディングフィジックスを用いたターミナル駅の設計 - 阪急梅田駅を対象として -
田中 悠（楳橋研究室）

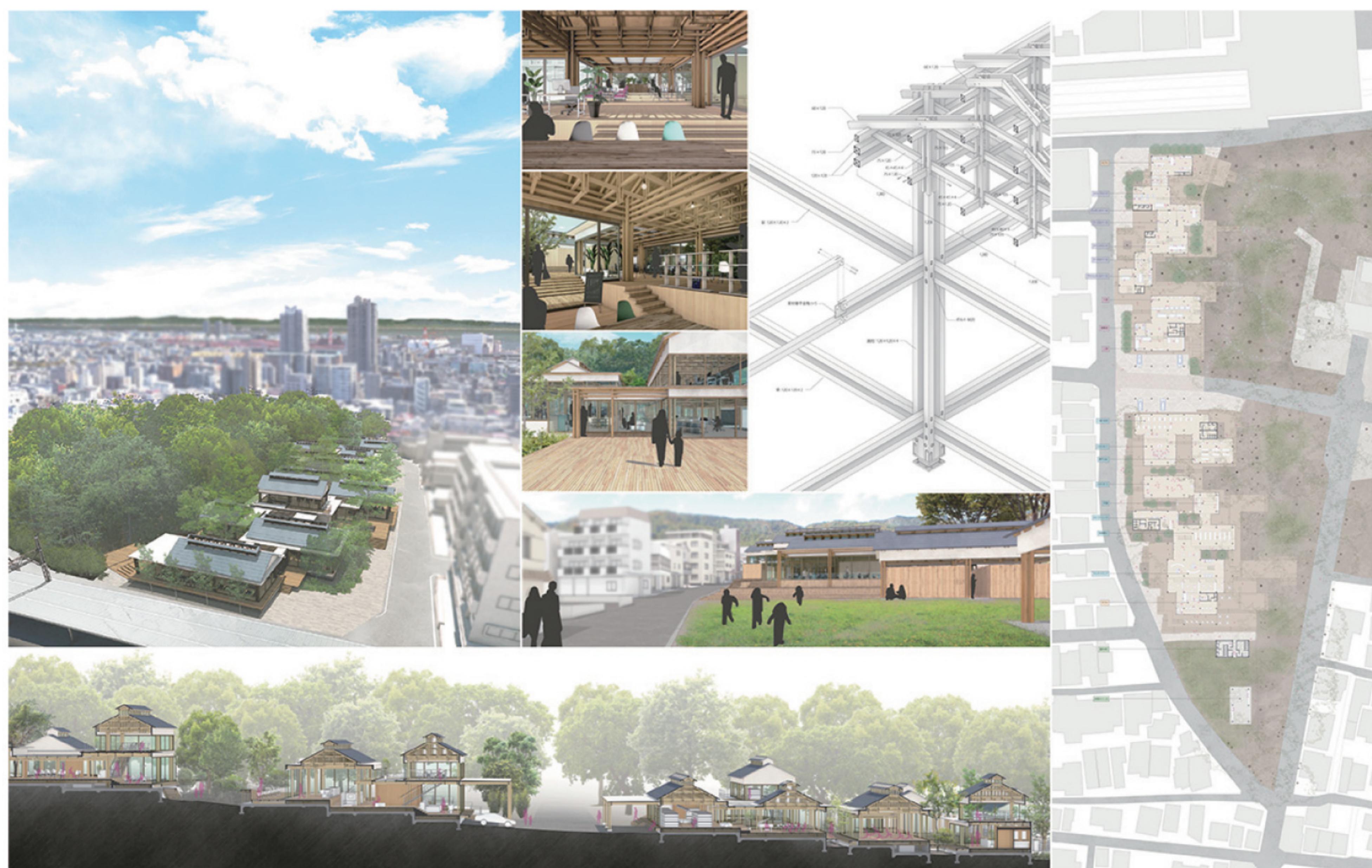
近年、エキナカ開発と相まって、駅構内を空調している箇所も増えてきており、駅の快適性向上に対する期待値は高まってきてている。ほとんど半屋外となるターミナル駅においては、機械による空調管理がほとんどである。そこで、梅田に吹き付ける卓越風を利用し熱負荷を抑えるターミナル駅を設計する。駅を都市の中における人が集まる結節点として位置付け、このような状況下においても人が集まれる場を創造するための手法を考察する。



生命的システムを有する建築の設計

中倉 俊（遠藤研究室）

関係説的な「生きた非生命体」の可能性、および離散化を続ける「個」社会におけるシステムとしての「生きた」建築の必要性より、広義的な生命システムを取り入れた『生命的システムを有する建築』のモデル提唱を行う。研究より得られた「生命的システム」が空間、物質、エネルギー、コミュニティの側面で付与されながら相互に関わりを持つような総合的に「生きた」建築を、神戸市灘区八幡町を計画敷地として設計提案を試みた。



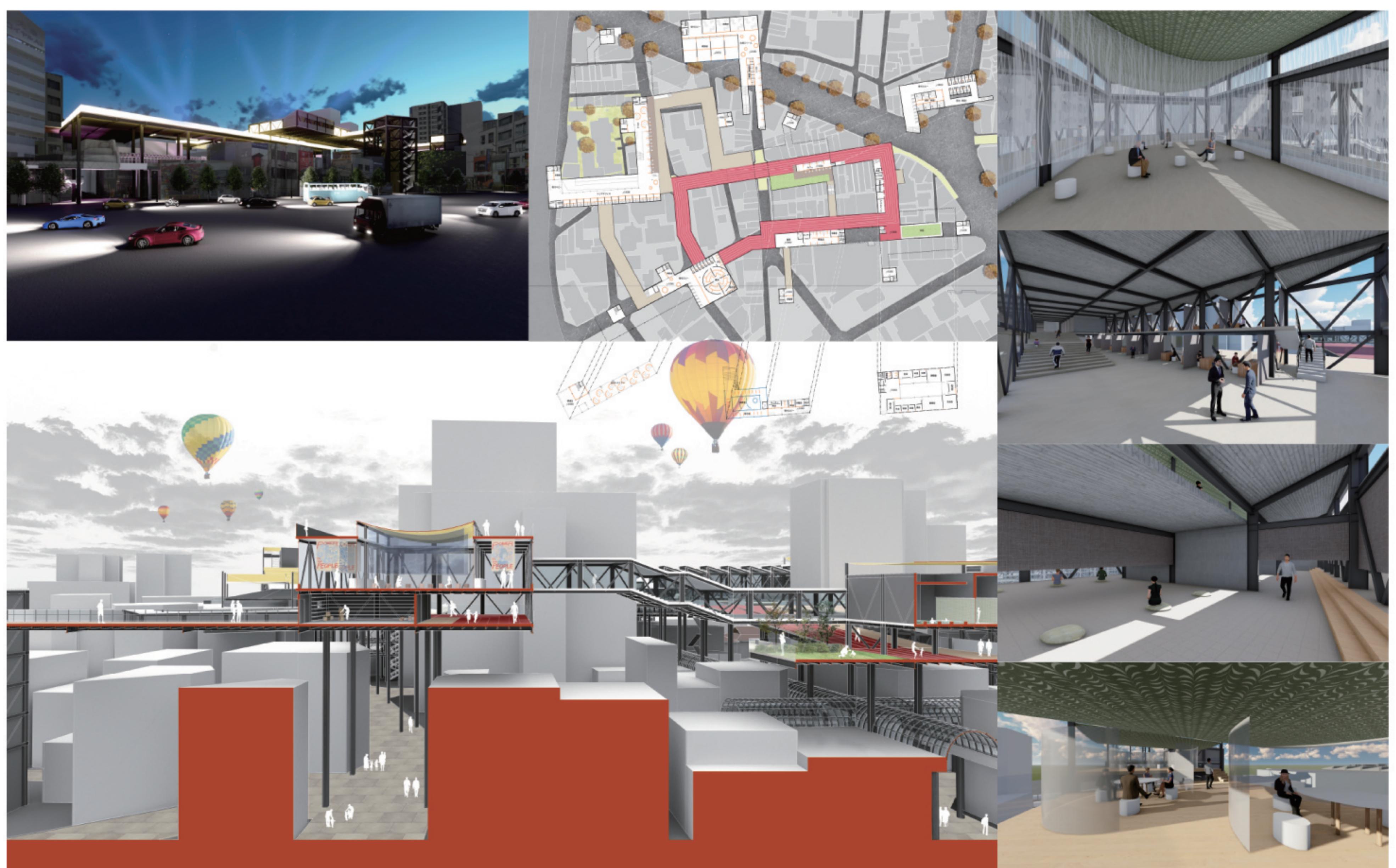
接ぎ木技術の建築的応用による公共空間の設計—兵庫県宝塚市山本地区を対象として— 山田 千彬（櫻橋研究室）

接ぎ木技術の空間化を図る。接ぎ木とは、2つの植物を人工的に切断した断面で接着し、1つの個体とする栄養繁殖方法である。兵庫県宝塚市山本地区は、園芸で栄え、接ぎ木技術を発明し、大阪や神戸の需要に応えることで発展した。しかし、都市の拡大によって圃場は開発され、町の原風景である植木の町並みは失われつつある。接ぎ木を空間設計手法に応用することで人・まちとの関係を再構築し、地域固有の景観を継承していく。



「結界」を活かしたポストコロナにおける建築の研究と設計—ヘテロトピア論に基づいて— 王 憶伊（遠藤研究室）

コロナウイルスの影響で、我々の生活は劇的に変わってきた、この状況が収束見込の将来においても、人々のライフスタイルや社会システムが完全に以前に戻れないんだろう。また、リモートワークといった新しい形式が出ていると共に、伝統的な建築空間も新たな挑戦に立ち向かっている。このパンデミックを通して既存の社会ルールから問題を発見し、ポストコロナにおいて、新しい時間と空間のルールに従うヘテロトピアの世界を提案する。



瞑想行為を創出する感覚誘導空間の研究と建築設計

郭 宏阳（遠藤研究室）

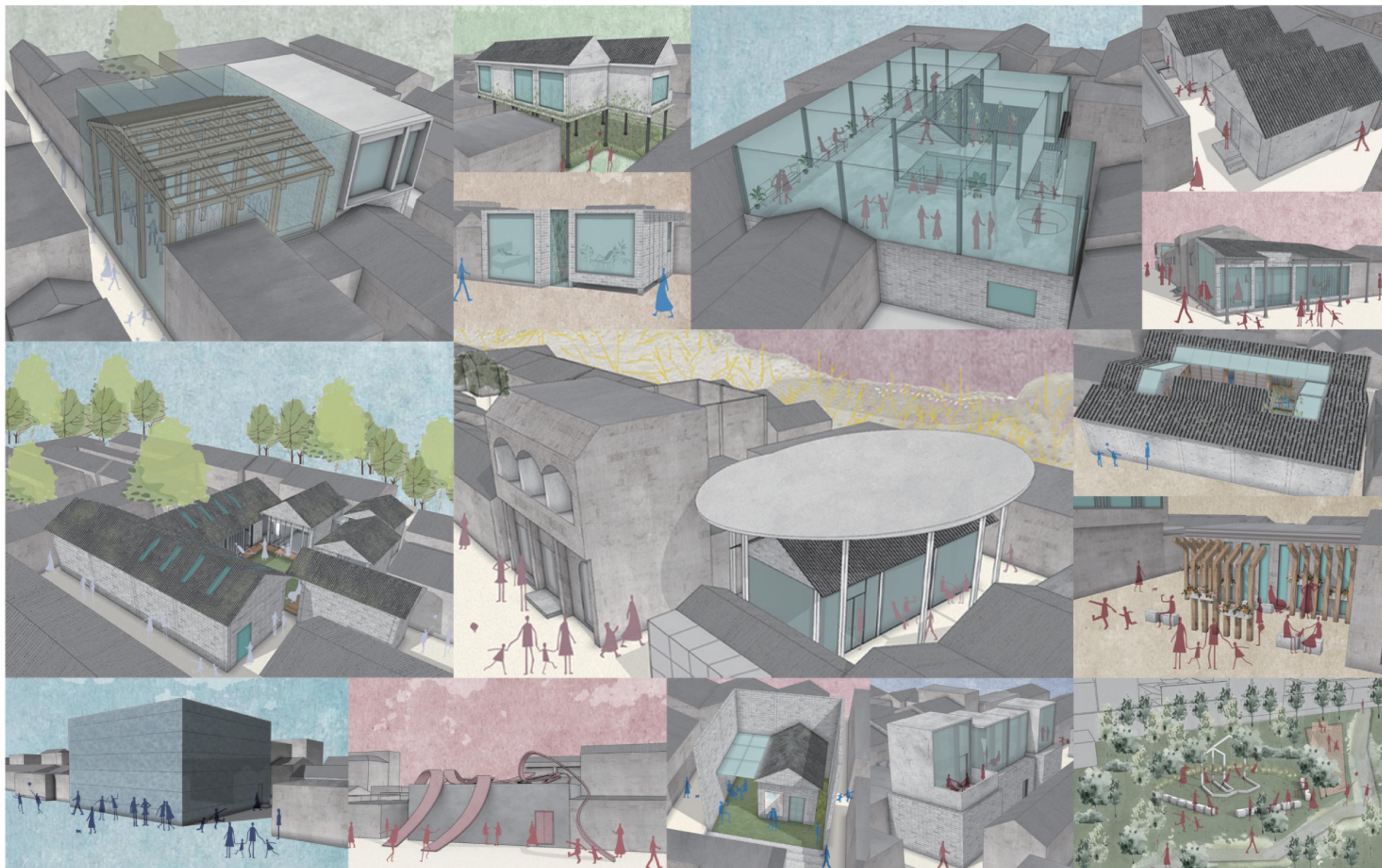
圧力が蓄積すると、それは人々の体と心に悪影響を及ぼす。この研究は、建築に基づき、現代人の心理的問題にどのような前向きな誘導をもたらすことができるかを考える。建築空間の設計を通して人々のストレスやネガティブな感情を緩和または解消することに適する空間を設計する。実生活におけるストレスを和らげるため、都市における少人数向け、自然における多人数向けの瞑想空間を提案した。



中国古代哲学「道」に基づいた次世代胡同の設計 - 五道营胡同への更新提案を通して -

張 碩（楓橋研究室）

現在、胡同更新のプロジェクトの中に簡単化や商業化しすぎる問題がある。胡同はどのように更新すれば、発展している社会で自分の特色と文化をとどめながら生命力を持つことができるか。本研究は、胡同更新事例の不足を分析し、新たな胡同更新の方法をまとめる。また、「道」の哲学理論に基づいた胡同に存在している哲学要素を発見し、更新方法で胡同建築に新しい要素を与え、活力を持つ次世代胡同への更新を提案する。



多死社会における相補的時間概念に基づいた火葬場の設計

朴相修（楓橋研究室）

現在の多死社会と予想されている「縮小社会」に対応できる火葬場の設計において、現象学とリクールの時間意識から導出された相補的時間意識に基づいた観点から、「予期・予想：炉室の規模・基数、形式」、「軸の必要性」、「周辺環境の挿入」という手法を導出。その手法により多死社会での最大値の規模だけに固定された建築ではなく、敷地内で社会の変移に沿って建築と周辺環境の支配的位置が変化していく計画を提案する。



■修士設計講評会の様子

[日時] 2020年12月23日(水)

[場所] 神戸大学百年記念館 六甲ホール

[担当教員] 遠藤秀平(教授)・末包伸吾(教授)・楓橋修(准教授)

[ゲスト講評者] 千葉学(東京大学教授/千葉学建築計画事務所) 光嶋裕介(神戸大学客員准教授/光嶋裕介建築設計事務所)

