



居住空間デザイン研究室

Living Space Design, Art and Architecture Lab.

郡 裕美

KORI, Yumi / Professor

丘球場 — 街と野球場の新しい繋がり方 —

Hilly Baseball Field: Designing New Relationship between Baseball Stadium and Its Surroundings

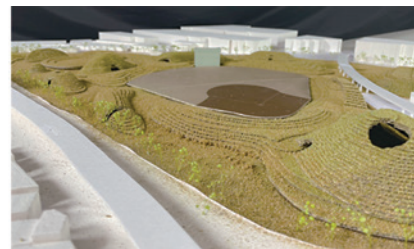
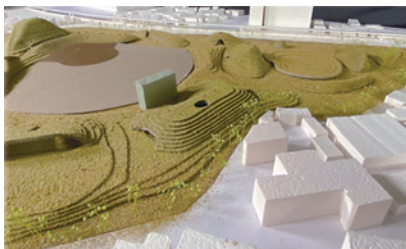
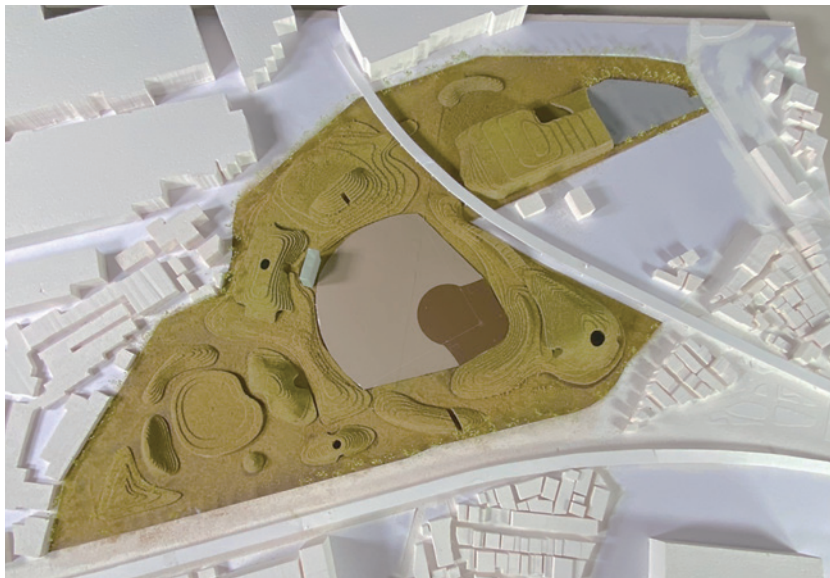
対象敷地は阪神タイガース2軍本拠地移転地である
尼崎市小田南公園。

今も昔も根強い人気のある野球は球場の拡大化・
施設の充実化に伴い、街との間に「境界」が生じ分断
してきている。境界を無くし地域に開かれた球場にする
ことで日常生活の中にエンターテイメントをもたらす野球
場にしたいと思った。

境界を無くすために変化に富んだ丘のような空間を
提案する。境界を無くすだけでなく丘の峰や谷・膨らみ
や凹みなど様々な丘をつくり生み出していくことで街の
人々は形状に伴った動線・視線へと導かれていく。

丘を登る、丘に潜る、丘に寝転がる、丘の谷に引き
込まれていく、丘の峰を越えていく、丘の上から野球を
観る。気づいた時にはそこに野球がある風景が広がる。

野球がもっと地域の身近となり、丘球場が尼崎市の
地域アイデンティティになることを願う。



太田 隼矢

OTA, Junya

たりないでつながる 創ると暮らすが出会う町

Connecting by Missing Elements: New Village for Creators



敷地は大阪府和泉市で、ものづくりの町です。

これまでのものづくりは職人の顔が見えなかったため、手仕事の尊さを感じる機会が少なかったと感じます。これからはものづくりの場を開き、どういふ人がつづいていくか見えることでものへの愛着がより深まると考えました。

ものづくりの場を開くために「たりない」デザインをしました。

建物のボリュームを四角く完結させるのではなくボリュームから1部分を抜き取ることで「たりない」部分をつくり、その場所を外に開かれた場にしました。

それらの建物を点在させることで、創ると暮らすが出会う町をつくりました。職人たちはそこで暮らし、創造し、訪れた人に工房を開きます。訪れた人々はその場でものづくりを目の当たりにし、実際に自分の手でつくる体験をすることでものづくりを身近に感じることができます。

この町でものづくりと出会い、身の回りのものたちが愛らしく感じ、世界の見え方が豊かになることを願って。

足立 瑛里香

ADACHI, Erika



眠りし記憶をたどる道 ―千丈寺湖のリトリート空間―

Tracing Memory: Retreat Facility on Lake Senjoji

かつてそこには村落が存在していた。永く住み慣れた「家」や「田畑」そして「草木」をも全てのものが水中に消え去り、千丈寺湖となった。

また、誰もが子供の頃に遡ると、自然と近かった記憶が存在しているものではないだろうか。

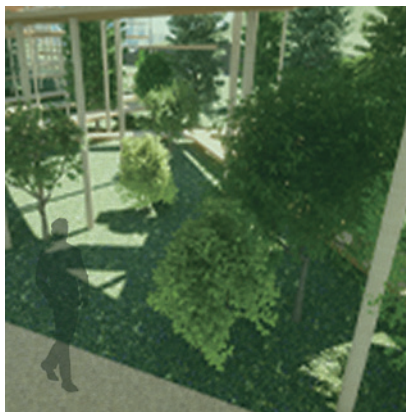
そんな記憶たちと出会える場所を私は設計した。湖に沈んだ村落の道を浮き上がらせ、それが建築となり自然と交わることにより、リトリート空間が生まれた。この建築でしか体験できない昔の村落の記憶と自然との記憶を是非とも感じて頂きたい。

人工湖固有の時間と環境の重なり合いの中で、私が設計したのも年月を経ながら孤立せず連続的にあり続けることを望んでいる。



石川 智章

ISHIKAWA, Tomoaki



MIYAMIZU 見えない水を見るために

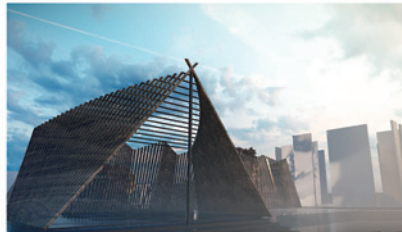
MIYAMIZU: Imagining Invisible Water



西宮の地には宮水と呼ばれる地下水が流れている。その水は古くから西宮の土地に根付き、住む人々はその水で酒造りをして豊かになっていった。

そんな恩恵を与えてくれた水は現在危険な状態にまで追い込まれている。なぜならその水は“見ることが出来ない”からだ。酒造りの関係の無い人々や行政はその水よりも都市開発を優先する。そこで私は数え切れない恩恵を恵んでくれたこの水を守りたいと考えた。そのためにただ見えない水を想う建築を計画する。

水の音を聞き、水の流れを感じ、六甲山から吹き降ろす風と海からの潮風を感じ、宮水を飲み、そして宮水を想うことが出来る象徴としての建築。その建築には水がある。その建築には想う気持ちがある。そしてその建築には何も無い。



今岡 嵩
IMAOKA, Takashi

城をつくる 私の心を守るために

Making My Own Castle: For Protecting My Fragile Mind

私は私のために城をつくる。

どんな城にしようか。

美しく立派で奥ゆかしい、お守りのような私の城。

私だけの素敵なお城。

立ち止まってしまったときは、

天守が私の背中を押してくれる。

素直さを映す白漆喰の城壁も、頑丈で堂々たる石垣も、

ここに在れば私の不安が自信に変わる。

悲しみが石垣を超えて襲ってきたら、

石落としからストレスをぶつけて追い払おう。

想い焦がれて溢れた気持ちは、

狭間から矢文に乗せて放つのだ。

嬉しくなったら空がキラキラと輝いて、

怒りに震えたときには地鳴りが響く。

私の心の環境は、忙しなく移り変わって、

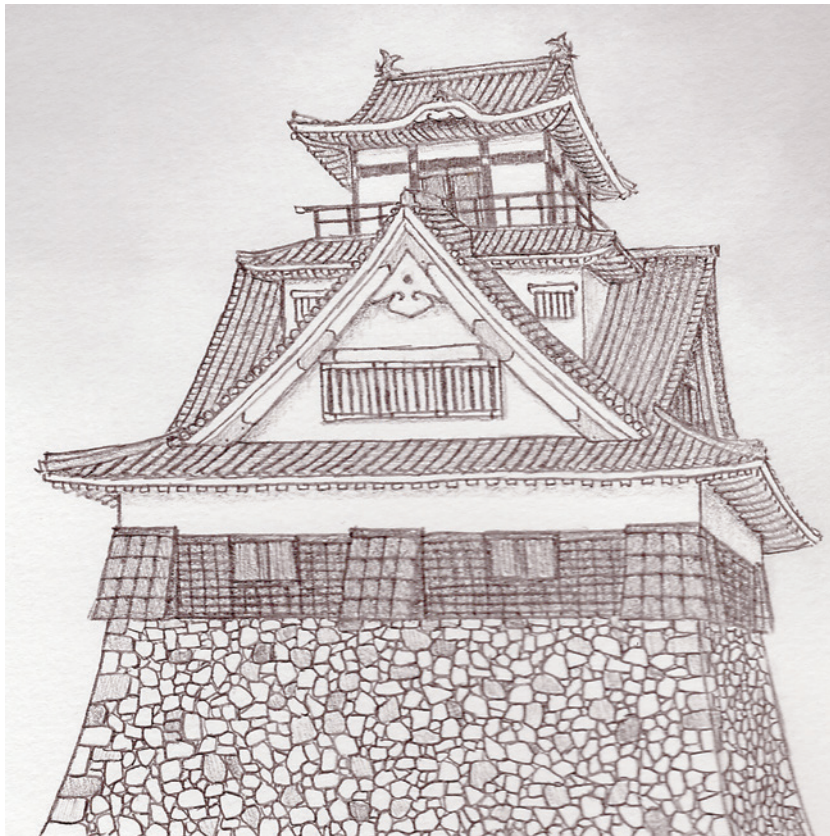
いつも私を困らせる。

今日も、私は私だけのお城に守られている。



岩井 陽永

IWAI, Akie



ウチのソト ソトのウチ ——とかいなかのスローライフ・ヴィレッジ——

Outside of Inside, Inside of Outside: Slow Life Village in Tokainaka, Urban-Country-Site



都市に人口が集中し、都市化が加速する中、自然に触れたいという欲求は高まっている。一方で、都会で人に会う、おいしい食事や音楽に刺激を受けるという生活も魅力的である。

大阪府高槻市は、中心部の都会的な街並みと、自然豊かな農村風景を併せ持つ「とかいなか」という地域財産がある。そして、大阪市と京都市の中間に位置し、二大都市のベッドタウンとしても発展している。その「とかいなか」を生かした、日常的に都会と自然を往来でき、かつスローライフを楽しむことができる集合住宅を設計する。

空間構成として、L字の住戸と屋根に穴の空いた半屋外の共用空間をつくり、自然を内包する。それは、動的な空間のつながりと半外部空間により、緩やかに居住者同士が交流できるようにした。そうすることにより、自然や四季の変化を身近に感じられる。また、時間や空間を居住者同士が共有できる、ゆとりのあるスローで豊かな暮らしができる提案とした。

萩原 明仁
OGIHARA, Akihito



衝原村再生計画 —箱木千年家と衝原の記憶—

Regeneration of Tsukuhara Village: Memory of Hakogi Millennium House and Tsukuhara

かつて神戸市北区山田町に存在しており呑吐ダム建設により廃村となった衝原村。そして、現存する日本最古の民家として現在は国指定重要文化財及び記念館となっている箱木千年家を中心にかつての衝原村のような集落感が感じられる宿泊地を提案した。この宿泊地は箱木家周辺の敷地を大きく使い、一軒一軒が決められることなく点在して建てられており、どこからも通り抜けられる。また、各建物は箱木家に用いられていた構造を参考に設計することでかつての衝原村の雰囲気や歴史を現代に再現した建築を目指す。

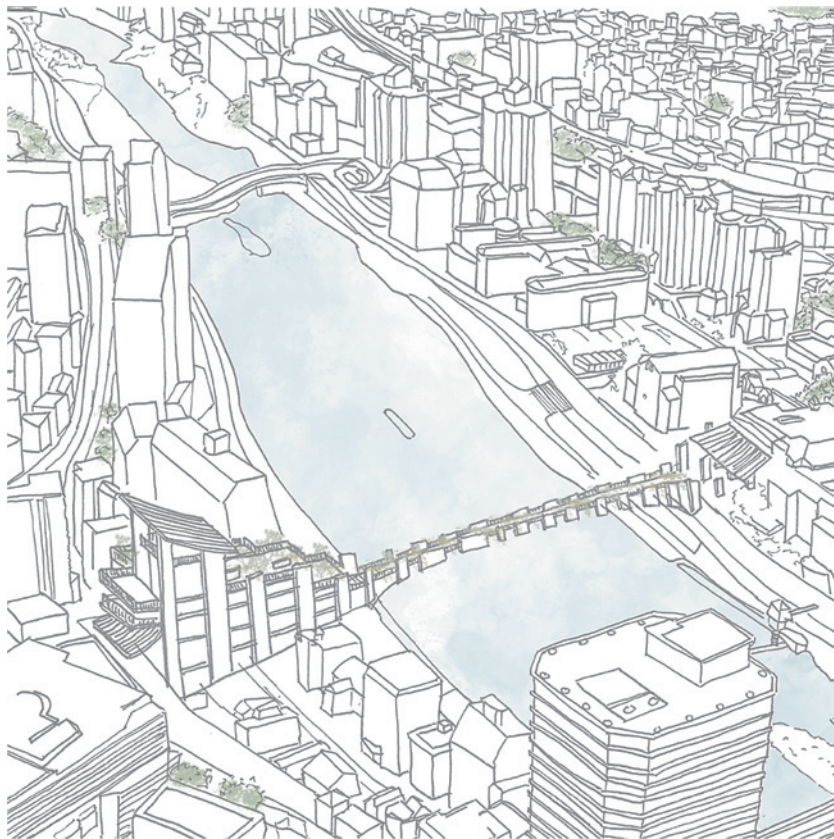


尾崎 太一
OZAKI, Taichi



史を渡す — 歌劇と宝塚の関係性の再構築 —

Bridging Cultures: Reconstruction of Relationship Between Takarazuka and Its Revue



断絶された町と文化をつなぐ橋。

かつて町の中心であった迎宝橋を再び架け、宝塚と歌劇の関係を再構築する。

上書き保存するような都市計画を繰り返してきた町の風景を短期間で一変させてきた。

町の魅力や文化に無関心になった人々。

町は土地の記憶を失ってしまったかのように見える。

断絶された文化と街に再び橋を架けることで町を甦らせる。

町の縁側のような文化拠点が、町と住民の新たな関係を築き、町のアイデンティティを形成する。

家と職場ともうひとつ、第三の居場所。

町による暮らし方の提案。

町と文化をつなぐ橋は、日常を彩る舞台となる。

小瀧 玄太
KOTAKI, Genta



共生依存関係 「新世紀エヴァンゲリオン」から着想を得た体感空間

Others for me: Experience-based Space Inspired by “Neon Genesis Evangelion”

自己にとっての他者がどれだけ身近な存在なのか、
どれだけ依存的な関係でお互いが存在しているのか。

新世紀エヴァンゲリオンの最終章が公開され、幕を閉じた2021年に今一度今作を見直した。エヴァンゲリオンのパイロットとなった碓シンジを主として14歳の少年少女たちと、第3新東京市に襲来する謎の敵「使徒」との戦いを描いた今作。

自己と他者の関係性に焦点を置いてエヴァンゲリオンから7つのシーンを選出し、様々な研究を重ねて空間化を行った。

ある空間ではシンジとヒロインであるレイがパーテーション越しに会話するシーンから影と声だけで相手を認識する状況について空間化し、ある空間ではシンジの視線に注目して自分の視野を限定化する事によって、目の前の他者が存在する空間をフレーミングする。

訪れることで自分の存在、他者の存在、双方の関係性について改めなす。

この空間に訪れて、今一度自分に問いてみる。

「自分とは、他者とはなにか。」と。



建築部門賞

坂口 優太

SAKAGUCHI, Yuta



移ろう景色、自由な住まい —ゼロからつくるぼくの家—

Ever Changing Scenery, House for Living Freely: House to Fabricate on My Own from ZERO



移動して暮らす家「モバイルハウス」をつくる
土地にとらわれず、いつでも好きな場所で生活する
人や風景との新たな出会いに感情が突き動かされ、
より人間らしくなる
家と自然の表裏一体の関係から生まれる、
小さな家での豊かな暮らし
利便性を求めずに、遠回りしてたどり着く
不便さを楽しもう

「住まい」とは、住んでいる家やその場所である。
一軒家・マンションはもちろん車やテント、
極端にいうと洞窟さえも人間が生活を営む場として
利用するとその場所は「住まい」に変容する。
つまり、私たちは自由に住まうことができる。
住まいの在り方について再考し、新たなライフスタイル
「モバイルハウス」の可能性を多くの人に知ってもらおう。

プロの建築士でも、大工でもない、
4年間、建築を学んだ大学生がつくる、僕だけの家。

林 楓太
HAYASHI, Futa



海と町をつなぐ ―ずっと居たくなる憩いの駅公園―

Connecting Seaside and Town: Station Park that Makes You Want to Stay for Long

舞子は古来より青松白砂の風光明媚な景色で親しまれ、明石海峡大橋により観光客が多く訪れる場所である。しかし、その一方でその高架下によって地域と駅前空間が分断されているように感じる。そこで私は海と町をつなぐことで舞子ならではの海の香りや光の暖かさを感じることができる駅公園を提案する。高架下を公園の中心として活用することで、人々が集う明るい空間へと変え、駅を利用する人々がそれぞれ思い思いに過ごすことができる居場所を計画する。

居住空間デザイン研究室

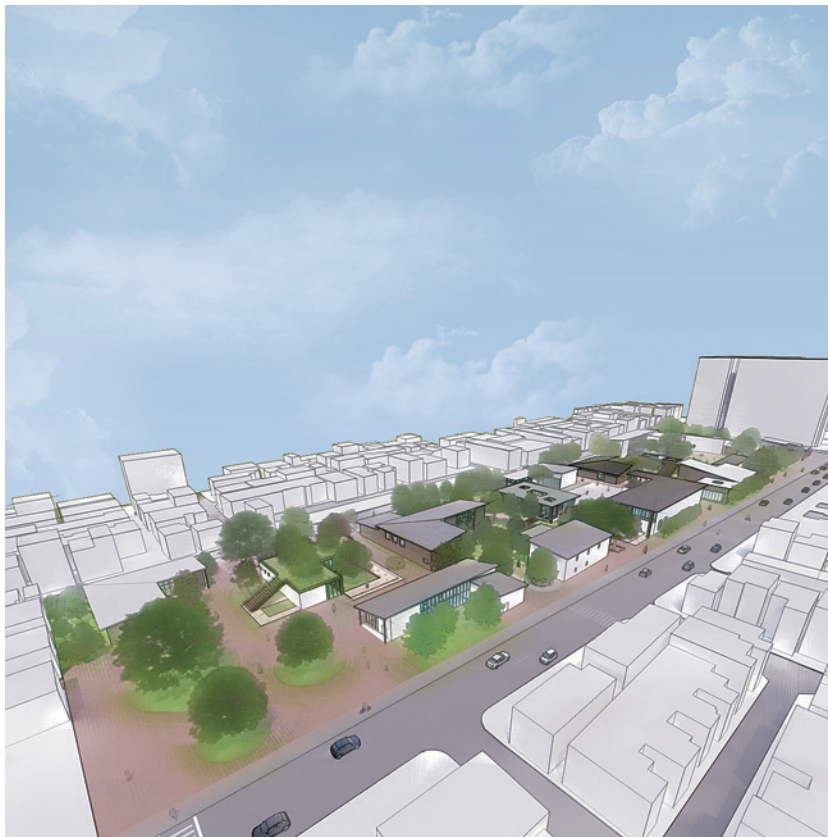


法田 優依
HOUDA, Yui



Library Park —寄り道で出会う本や知識や様々なもの—

Library Park: Books, Knowledge and Various Things that You Meet on Detour



大阪府松原市では都市開発が再開され街の環境は変化し続けている。しかし変化している地域もあれば問題が残ったままの地域も存在している。例えば学生の学ぶ場やゆっくりできる場、知識や物事に触れる機会などが減っている等の問題などがあった。

Library Parkを通ることによって意識的に図書館に行く人以外に通行目的の人や散歩目的の人などがこのPark内の様々な本や知識、ものや体験に出会いきっかけが生まれ興味の幅を広げることができる。また、学生には豊かで静かな学習環境を提供することができ、買い物へ行く人や帰りに通る人には自然とくつろげる空間で一息つくことができる。そんな通ることで始まる本や知識、様々なものとの出会いとゆっくり過ごすことのできる空間を設計した。

藪田 雅也

YABUTA, Masaya

