居住空間デザイン研究室

Living Space Design, Art and Architecture Lab.

郡　裕美

KORI, Yumi / Professor

古の歌を、寿にのせて未来へ　万葉集ゆかりの廃駅にて… 新しいパークウェディングというカタチ。

Put ancient poetry on Kotobuki to the future: At an abandoned station related to Manyoshu…A new form of wedding ceremony

普段は日本の景色を楽しむ公園として人々の安らぎの場となる。

何かをすることが決まった空間ではない。

家族でキャッチボールができる場所として、受験生の勉強場所として、都会での仕事に疲れた社会人の休憩場所として、趣味の釣りを楽しみに、ただ座って居るだけでもいい。

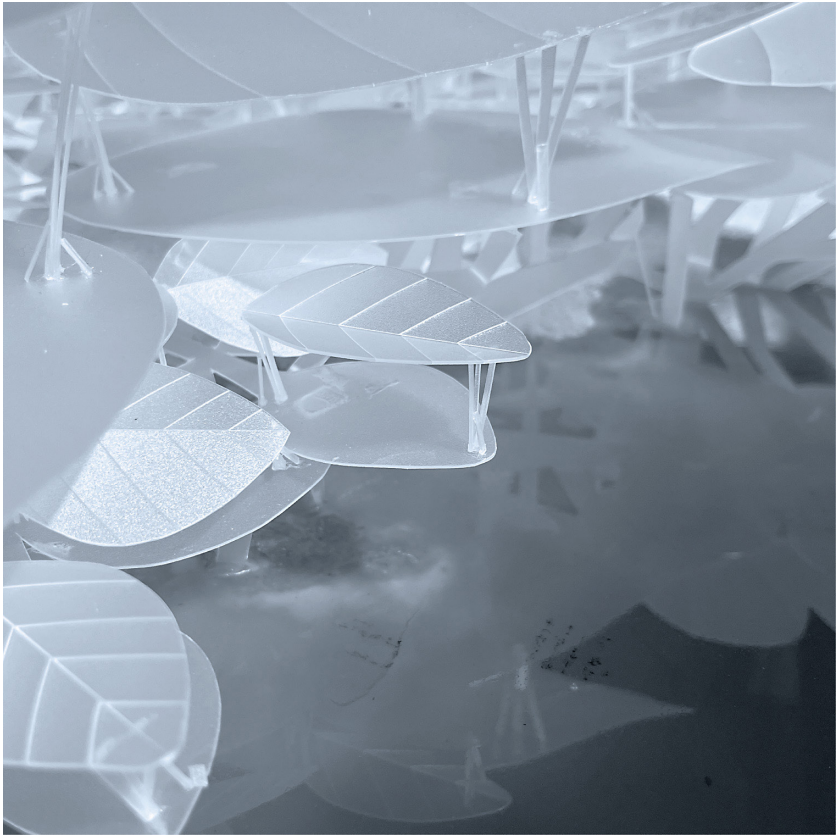
訪れた人々が自由に使い、自然を感じる場所となる。

時々この空間は結婚式場となる。なぜこの空間が結婚式場になるのか。この空間の最寄り駅は廃駅となっているが、プラットホームはまだ残っている。

現在のこの駅はただの通過点。また「結婚」は人生の通過点ではないか。

結婚は始まりでもゴールでもない。結婚式が行われる日だけ、この駅は停車駅となる。

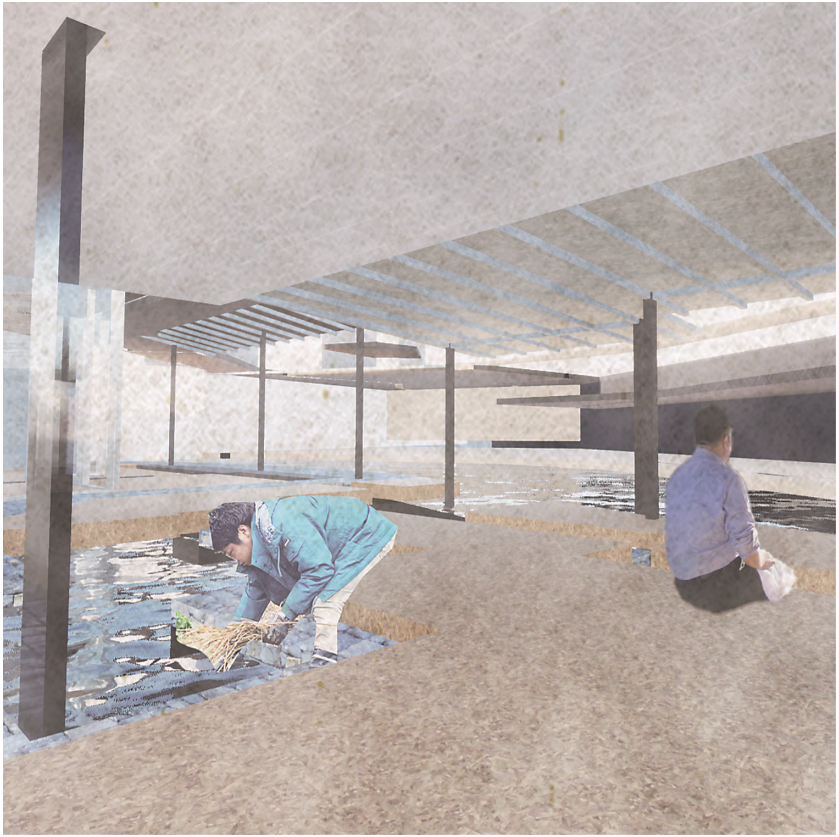
伊勢から続くこの線路を人生と重ね合わせ、通過点となるこの駅で結婚式を挙げられる。



家平 萌果
IEHIRA, Moeka

湯・川に集う　湯村温泉の湯文化継承による新たな交流の場

Gathering in hot springs and rivers: A new place for interaction through the succession of Yumura Onsen culture



敷地は、兵庫県西北に位置する湯村温泉。

ここはかつて、湯治場として人気があり、豊富な源泉は湯がきや産業など湯の暮らしが川辺で行われていた。今も地元住民による湯がき文化は残っている。しかし、観光地化に伴い地元住民の居場所は少なくなり、賑わいを見せた温泉地も衰退が進む。湯と暮らす豊かさが失われつつある。

そこで、居住地域と温泉地域を分断している川沿いに、湯の生活を体験、継承を目的とした双方の交流を促す居場所を提案する。

湯の流れや温度変化から人の行動もそれに対応するように設計した。湯が流れる時人も移動し、溜まる時は人も滞在する。それにより湯と隣り合わせの生活が展開される。また、地域暖房、ランドスケープ、畑など街の憩いの場となるプログラムを挿入し、それらを湯がつなぎ循環することでナットワークを構築する。

湯文化を現代解釈し、街に還元することで、湯と共に発展する湯村の未来を考える。

内野 史彬
UCHINO, Fumiaki

生成流転　反“スクラップ＆ビルド”的思考による新たな建築のカタチ

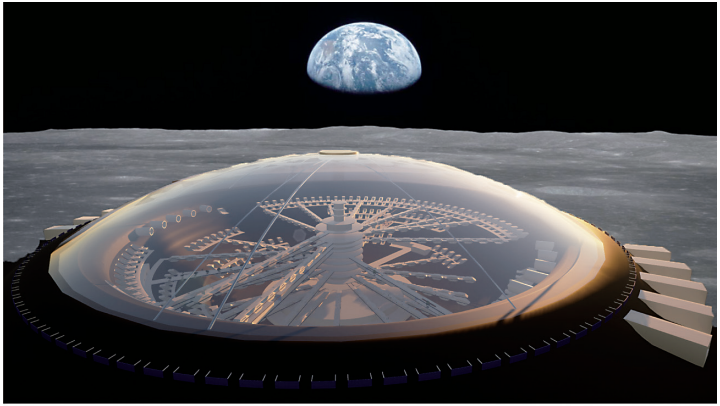
All things flow: A new form of architecture based on anti-“scrap and build”

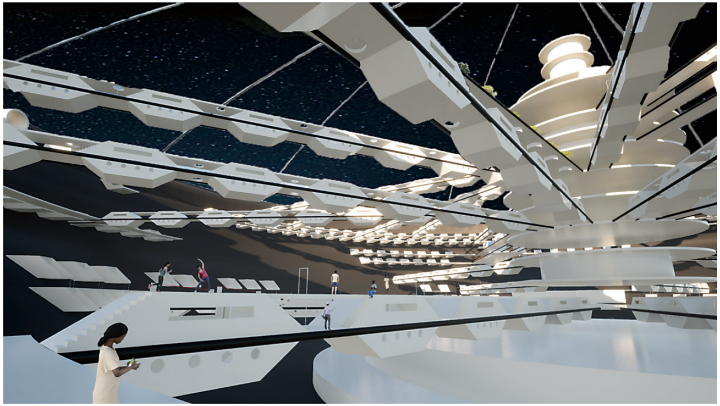
私は、スクラップ&ビルドというシステムや、使われずに残っている建物が存在することに疑問を持っている。アダプティブユースやコンバージョンという考え方が存在していることが未来のことを考えていない建築であるという証拠だと考える。現在の建築は完成すればそれ以降は持ち主に任している。完成した建築の未来のことを考えた設計には様々な可能性があると考える。そこで、未来のことを考え転換し、新たな価値を持たせることができる建築が必要だと考えた。

香月 万弥
KATSUKI, Mahiro

月面生活圏 第1凹

Lunar Life Pit 1





2022年現在、地球上には80億人もの人類が生活しており、2050年には97億人に到達すると推測されている。これにより、食糧不足、住宅不足、用水不足、雇用不足、資源不足をもたらすことが考えられ、人類は新たな居住地を開拓する必要がある。

NASAが発表した「アルテミス計画」や日本のベンチャー企業が取り組んでいる「ムーンバレー構想」などがあるように人類の次の居住地として月が注目されている。

私は、人類が当たり前に月面に住むようになる一歩手前の、2100年代、月面において最初の生活圏で、労働者達が暮らすクレーター街を設計した。

岸田 夏也

KISHIDA, Natsuya

没入と余韻　新たな映画体験が人を引き込む

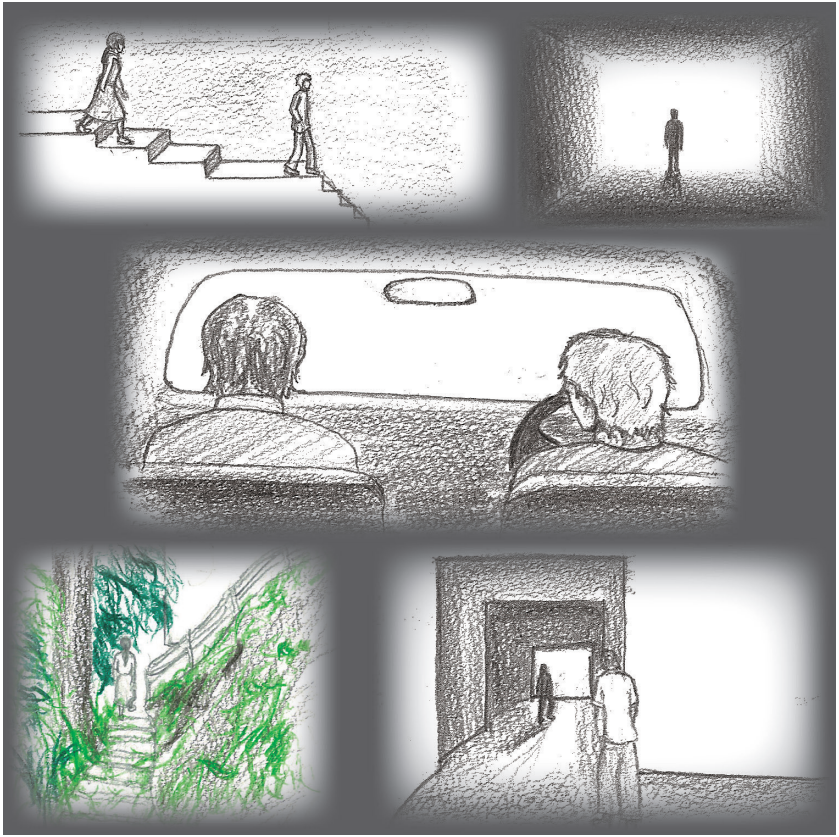
Immersion and reverberation

映画は、高揚感や没入感、臨場感、余韻など様々な魅力を持っている。これらの魅力のなかで人を映画の世界へ引き込む没入感と映画の世界に浸る余韻に着目した。

チケットを買う、シアターに向かう、席に着くなどの映画を観るまでの過程から映画を観た後のシーンのフラッシュバックや感じたことの共有までの流れを一つの映画体験ととらえ、映画を観るまでの過程、導入部分に没入感のある空間を表現し、映画を観た後の道のりに余韻を味わえる空間を表現する。これにより新たな映画体験を生み出す。

映画館での映画体験の価値を生み出し、これからの映画館のあり方について再考する。

そして、没入感と余韻という空間表現と鑑賞という行為の親和性を生み出す。

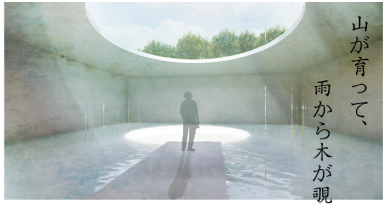


貴傳名 柊哉

KIDENA, Shuya

記憶の光を育む山　堅田に思い出の風景を作る

The mountain that nurtures the light of memory: Creating memorable scenery in Katata



我々はいつだって「モノ」に魂を宿してきた。裏山の大きな樹木や人形、もちろんお墓にも魂が宿っている。しかし日本は多死社会に片足を踏み入れ、墓地は大きな問題を抱えるようになる。無縁墓の増加により、墓地の運営が困難になっている。これからの墓地はどうなっていくのだろう。そこに宿った魂はどうなるのだろう。故人は忘れられていく存在になってしまうのだろうか。

ここ滋賀県大津市の堅田墓地では「山」に故人の魂を宿しているそうだ。この場所は、山に埋骨するまでの最後の時間を故人と共に過ごす場所。その場所での時間が思い出となり、やがて故人を思い出し、対話する場所に変わっていく。山が感じる自然、故人が感じる自然を建築で体験することで、自分達の思いが山に溶け込んでいく。

田中 直輝
TANAKA, Naoki

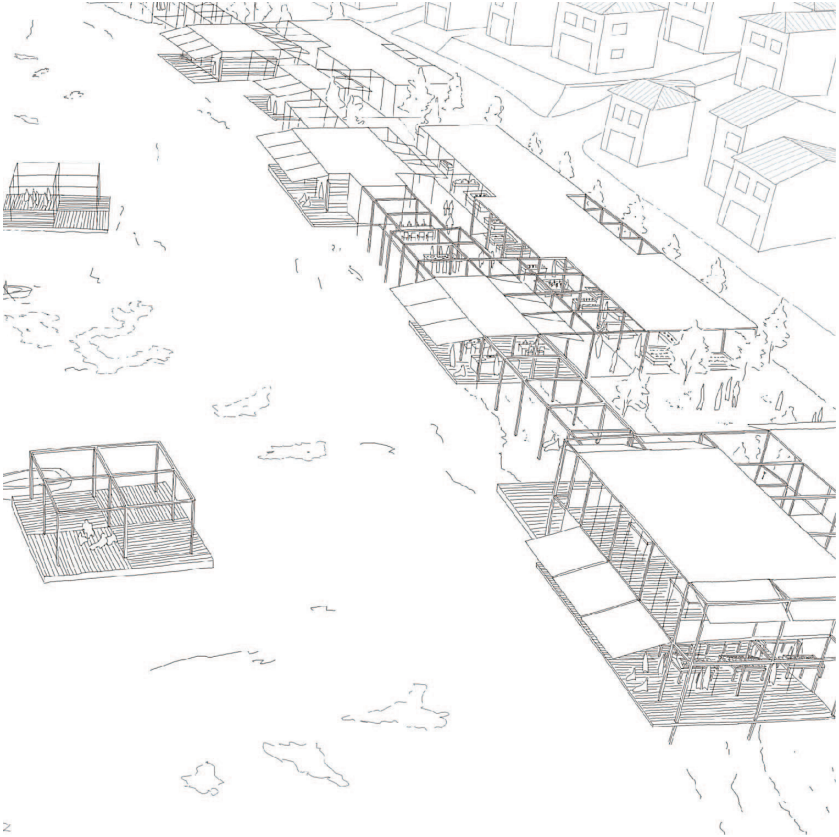
水景を編む　農業用ため池の再生と新たな価値の創造

Knitting aquascapes: Regeneration of agricultural reservoirs and creation of new value

約400年前の戦国時代に建造された福岡県福岡市南区老司にある農業用ため池。

周辺地域の命の水として人々の生活、自然と密接に関係を築き、美しい景色を作り水害から人々を守ってきた。しかし、人口増加に伴い水田が宅地開発されていき池の魅力や文化を知らない人々が住み始めた。そして、現在では美しかった農業用ため池は美しさを失い周辺地域の住民にとって岸辺の老朽化などによる堤防の決壊や水害を恐れて排他的存在となっている。

池を排他的存在にしている要因の池の岸辺に人と池の関係を編むことで池が日常的に人々と共生するかけがえのない風景として生まれ変わる。



中村 光汰
NAKAMURA, Kota

ツナガリのレシピ　こどもとの出会いを生み出す「だれでもホーム」

Connection recipe: “Anyone’s home” that creates encounters with children

彼らはいつも家と作業所の行き来だけで1日が終わる。
交流があるのは家族や親戚、作業所の仲間だけ。
彼らが生きている世界はとても小さい。

ここはそんな小さい世界を少しだけ広げてくれる子達と
出会える場所。

「おはよう」「おかえり」の挨拶から交流が始まり
「一緒に遊ぼう！」と外に出て一緒に体を動かし
「本読んで」と言われて一緒に本を読み
「今日ね、」と言葉を交わして仲を深める

そうして少しずつ、「外」と繋がっていく

彼らと子供が住まいを介して交流し、地域に根を張り、
互いを少しずつ知っていく。
そしてそれは子供から周りの大人へ広がる。

ここにくる子供達がいろんな感情や景色をくれ、変わら
ない毎日を少しだけでも変化の
ある毎日に変えてくれる。

長畑 真奈
NAGAHATA, Mana

結びの再編　大阪西成　廃線×アートでつながる空間

Bridge the gap: Osaka Nisinari, a place connected by discontinued line and art

かつては街と街を結び、街の人たちの活動のためにつくられた都市インフラである南海天王寺支線は廃線となり街を分断するものとして空白の土地だけが残っている。また廃線跡地周辺は大きな道路により分断され隣り合う街同士に距離を感じた。

そこで利用されていない廃線跡地であるこの敷地をこの街の人々の活動拠点として再計画し、人と人の繋がりからこの敷地に流れが生まれ街へと広がり、街と街を結ぶ軸として再編する。

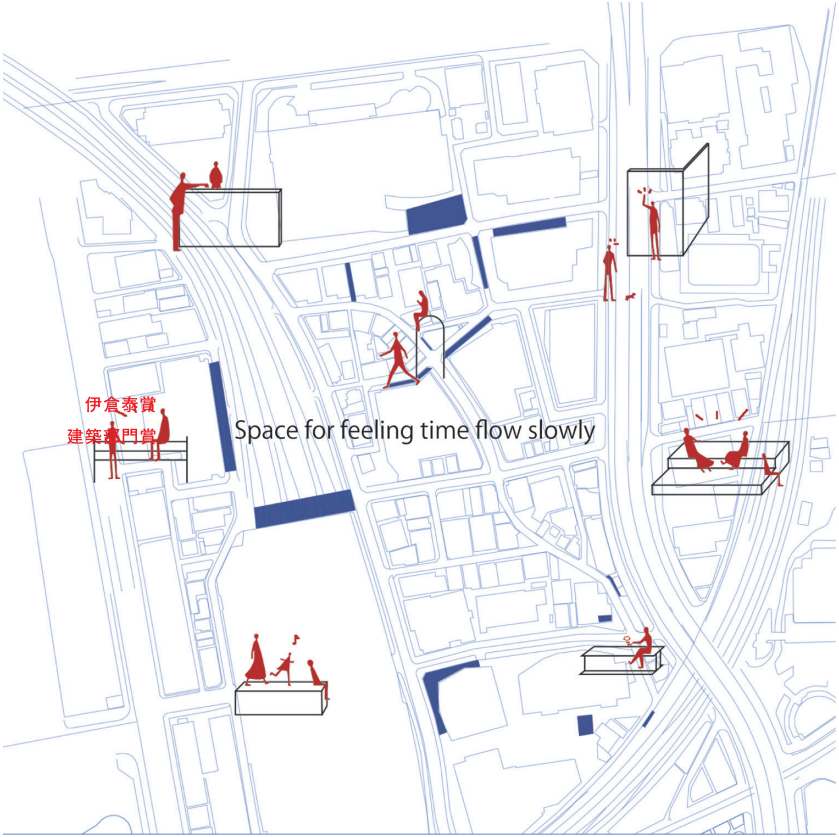
西成の人の個性的で自己表現が豊かな部分はそれぞれがアーティストのようで、この敷地でワークショップや作品を鑑賞することで、それぞれの表現がふれあい混ざり合っていき人の繋がりや新たな表現が生まれる。使われなくなったものの再利用やありあわせで作るアートが西成らしさを残していく。様々な日常がこの一本の敷地で一つのアートのように作られていく。

建築部門賞

西本 裕翔
NISHIMOTO, Yuto

時の流れを緩める空間　梅田を遊び、出会い、発見を生み出す公園に

Space for feeling time flow slowly



日々梅田にいて、梅田に公園が欲しいと感じることが多い。しかし梅田には公園を作る余地がない。そこで私は街に散策に出た。

梅田ではガードレールが座る場所になっていたり、ただの柱が待ち合わせ場所になっているのを見つけ、日常のものが梅田では広場になっていることに気づいた。

そのような要素を集め、建築的操作で様々な公園を設計した。

梅田の余地空間である道に設計することで梅田という街全体を公園にする。

堀河 大空
HORIKAWA, Sora