



建築計画研究室

Architectural Planning Lab.

朽木 順綱

KUTSUKI, Yoshitsuna / Associate Professor

ヨシ原に浮かぶオーベルジュ 自然の中でデザートメインのディナーをいただく。

Auberge floating in a reed bed

スイーツは生きていくために必ず必要か
と言われたらそうではない。
しかし食べると心が幸せになる。

レストランで料理をいただいた際、
デザートがありがたきなものに
なっていた経験はないだろうか。

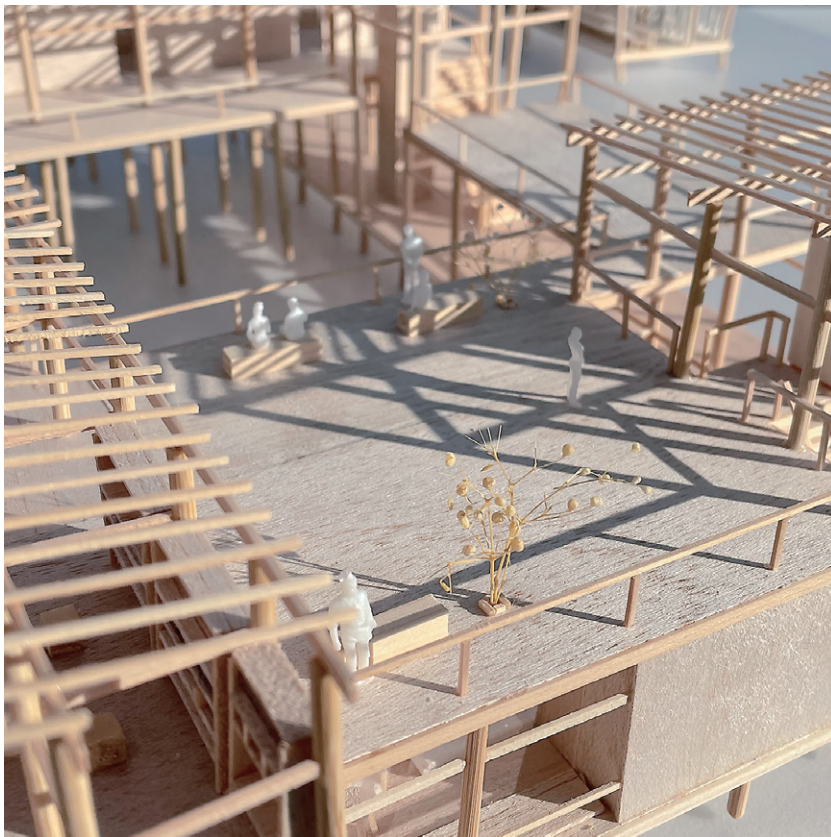
甘いものは人を幸せにさせる。
ここはデザートが主役のオーベルジュである。
最後にいただくデザートがまるでメインのように…。

ヨシという自然に囲まれ、まるで湖に浮いている
かのような空間でデザートを頬張る時間を楽しむ。

四季折々を感じるヨシの中で、四季折々のデザートを
味わえる瞬間になるのではないだろうか。



浅野 花菜
ASANO, Hana



次世代を育むコーポラティブハウス

Cooperative houses that nurture the next generation



神戸市北区鈴蘭台は戦前には「関西の軽井沢」・「神戸の避暑地」といったキャッチフレーズで、海拔300mの高原的風土、空気清浄、水質良好、自然にあふれた景観を売り文句に栄えていた。

開発から約90年たち、街からは少しずつ若者が消え、地域が一つになる行事も減ってきたが、今また新たに街を再び活気づけようとしている土地である。

そのような土地に高校時代の同級生である9人とそれぞれの家族が暮らすコーポラティブハウスを提案する。

一人一人の要望を汲み取り、将来の家族構成などを想定して、実際にヒアリングを行い設計する。

コンセプトは「次世代を育む戸建て住宅のような集合住宅」であり、まるで戸建て住宅に住んでいるかのような感覚になりつつも、集合住宅ならではの共用部分があり、それぞれの同級生の次世代の家族を育むことができる住宅である。



朝日 遼

ASAHI, Ryo

あをによし奈良参り 紡がれてきた足跡を感じ、そして歩む。

Walking Journey in Nara: Feel and Walk Following the Footsteps that Have Been Spun

奈良は鹿しかいないとよく言われ、他県に比べて観光客は少ない。しかし賑やかにする必要はなく、穏やかで趣深いところが奈良の良いところである。

JR奈良駅から春日大社までの道である三条通りは、多くの人が利用するが、通り過ぎていくだけの道路。オープンスペースが重要視されているが、オープンスペースといっても様々ある。その中で“道路”に着目した。

三条通りは平城京の三条大路を継承し、春日大社の参道に接続する主要動線が昔は参拝に来られる人が歩くための場所である。しかし、近代化により道路が交通である移動手段として利用されてきた。そのため、これまで使用しているスペースを歩行者に返し、街に居場所を提供する。

春日大社一の鳥居と木立の連続性を連想させる木造を使用した建物を設ける。

道路が佇む価値を生み出すようになった時、人は立ち止まると、建物のファサードが自分を取り囲むインテリアのように見えてくるのではないのでしょうか。



大島 櫻子

OSHIMA, Sakurako



大人の小学校 ～廃校を活用したワーケーションによる地方創生事業～

Adult primary school: Rural development project through workcation using closed schools



昼休み、ドッチボールに鬼ごっこ。おえかきに絵本。

夢中で溢れていた小学校。

「小学校の時は」、「若いころは」、とみんなは言う。

でも、今もあの頃も変わらない心がぎっと奥に隠れている。

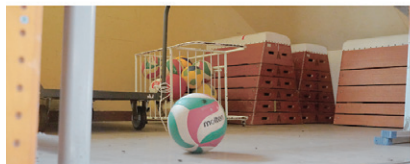
もしも、一度だけ小学生に戻れるなら。

大人の小学校でしかできない“なにか”を感じてください。

ワーケーションとは、Work（ワーク）+Vacation（バケーション）を組み合わせた造語で、普段とは違う場所で働きながら休暇を取ることである。

「大人の小学校」は地方の廃校を活用して企業に対し、ただのワーケーションではなく、「一日だけ小学生に戻ることができる」体験を通して、Z世代との交流や異業種交流アイデア創出ワークショップ等を提供するサービスである。

この特殊な体験を通じ、何を感じ、何が変化したのだろうか。



小出 敬太郎

KOIDE, Keitaro



遊学路 街の構成要素を遊具として

School Promenade: Using city components as playground equipment

近年、公園施設の老朽化・規制やデジタルデバイスの普及により、子供たちの外遊びが減少傾向にあることが懸念されている。しかし、子供たちにとって外遊びは、基礎体力・社会性・想像力を育む上でいまなお有効であると考えられ、子供たちが日常の中で自然や社会という外界に触れられる機会を整えておくことが重要である。

そこで、子供たちが必ず外に触れる“通学”に焦点を当て、効果的な外遊びのための「目的地」ではなく、遊びや学びに向かう「過程」を楽しむ遊学路を提案する。

本提案では、奈良県奈良市にある椿井小学校の対面に位置する椿井市場を対象敷地として、建具や標識といった町の日常風景を構成する要素から想起される、人々の振る舞いのストーリーをもとにして、遊びの仕掛けを設計・配置した。

これらの仕掛け空間を機として、衰退が進む市場通りに新たな意義がもたらされ、町全体へと子供たちの創造力と遊びの場が広がることを期待している。



中岡 涼香

NAKAOKA, Suzuka



ツバメの巣があった場所

The place where the swallow's nest was



ヒトは誰も、自分で考え、自分で決めて、生きている…。
自分がそう思っているだけかもしれない。
しかし、これが環境遺伝子による
最初から決まりきったプログラムだとしたら…。
あの日、あの時、あの場所で。
良くなることも悪くなることも
全ての選択肢の中で、選ぶべくして
選んだその道を自ら進んでいるとしたら…。

ツバメは、毎年同じ場所に巣をつくる。
誰に言われることもなく。
その環境に好条件が整っているのだろうか…。
ただそれは、ツバメ自身が決めていることでは
ないかもしれない。
本能的にそうになっているのか。

人間は感情を持つ。
その想いこそが、
変え難い未来を…。
美しいミチに、進むことができるのではないだろうか。

松村 康平

MATSUMURA, Kohei

