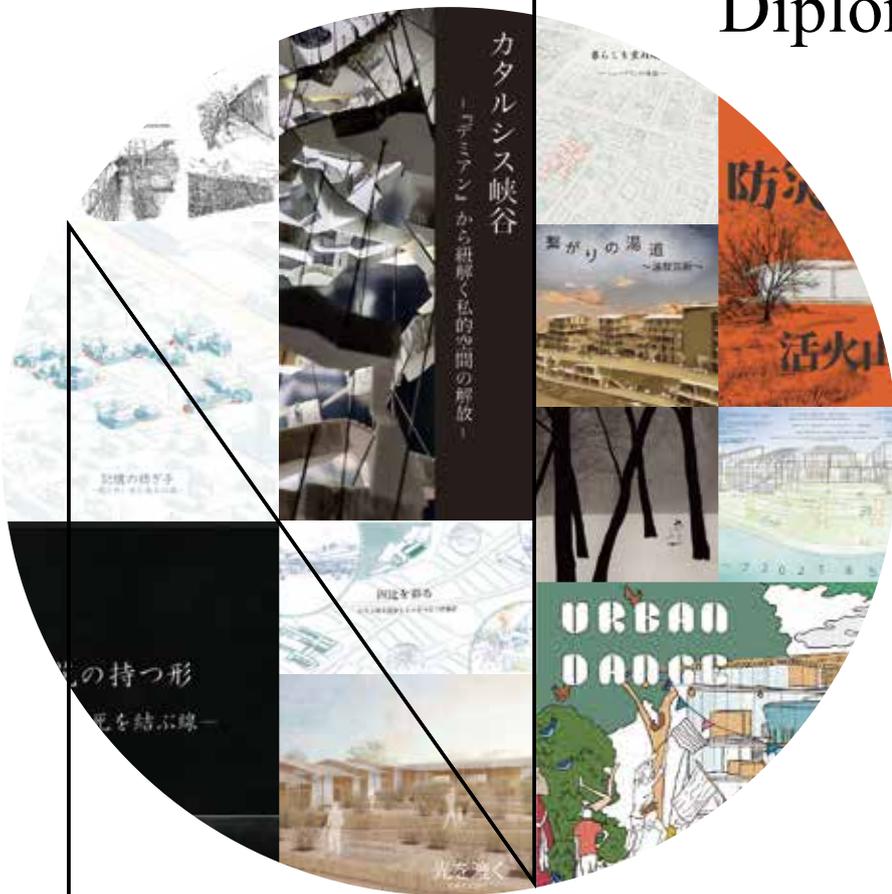


Nihon University

Diploma 2024 vol.37



はじめに

本冊子は、日本大学工学部建築学科にて、令和6年度の卒業研究において卒業設計に取り組んだ方の作品概要を収録した作品集です。今年度の掲載作品数は44点で、前年度より7点多くなっています。卒業研究履修者が166名でしたので（去年は179名）、卒業設計着手者の割合（26.5%）としては、昨年よりかなり増えていることが分かります（去年は20.7%）。履修者の2.5割と言うとやや少ない印象を受けるかもしれませんが、計画・環境系の卒業研究履修者数（102名）から見ると、およそ4割の方が卒業設計にチャレンジしたことになります（43.1%）。

今年度も、3日間の学内展示会を開催し、最終日にはポスターセッション形式のプレゼンテーションを行いました。期間中、常勤教員15名、非常勤講師13名による投票をもとに一次審査が行われ、上位12作品を公開プレゼンテーションの対象作品としました。二次審査では、昨年からの試みとして、対象作品の全てを別ブースに移して一堂に会し、審査委員や一部の学生さんは着座にてプレゼンを見学することができるように配置しました。1作品あたりのプレゼンテーションはおよそ4分程度で、引き続き質疑応答が行われました。また、その後の予備投票（1次投票）結果を参考に、審査委員が各々の意見を述べました。

二次審査において、昨年と大きく異なる点は、「優秀賞」が新設されたことです。これまでは、最も優れた作品に対して授与される「桜建賞」を選考するための審査でしたが、賞の増設により、優秀作品の上位3点を選考するための審査へと、主旨が変更となりました。これまで1点に限られていた受賞者数が3点に拡大されたことにより、卒業設計着手者にとって、多少なりともモチベーションの維持・向上に寄与したものと拝察致します。また、学外展示の開催場所を、郡山駅前会場から市立美術館に移行したことも大きな変更点です。お陰様で、これまで以上に多くの方にご見学いただいております。開催に向けて多大なるご協力を賜りました、美術館館長の永山多貴子氏をはじめとした関係者の皆様に、この場をお借りして心より御礼申し上げます。本展示会が、建築デザイン学の魅力をお伝えする機会の一助になれば幸いです。

尚、本作品集は、全体の頁数を考慮し、一次審査、二次審査の結果を勘案して配分された頁数に応じて構成されています。作品の制作から学内・学外展示および発表と、作品集の制作に至るまで、長期に渡り全力で戦い続けた皆さんに敬意を表するとともに、今後の益々のご活躍を心より祈念しております。

最後に、一年間を通して作品制作のご指導をいただいた先生方に感謝申し上げますとともに、本年度の卒業設計展の運営、並びに本作品集の企画・制作等にご尽力いただきました濱田幸雄先生、山岸吉弘先生、高橋岳志先生に、改めて御礼申し上げます。

令和7年3月

建築学科 主任教授
廣 田 篤 彦

令和6年度 卒業設計作品・目次

- | | | | |
|----|---|----|--|
| 1 | 桜還の地
－過去から未来へ関わり続ける「生き続ける故郷」の創造－
荒木 水緒 4 | 13 | 在りし日の記録
－行方の里山につくる第三の居場所－
阿部穂乃華 30 |
| 2 | カタルシス峡谷
－『デミアン』から紐解く詩的空間の解放－
小日向 環 8 | 14 | 都市のシンボルへ
－仙台城本丸跡の計画－
井澤 颯汰 31 |
| 3 | NURBS 曲線を用いたシェル構造曲面形状屋根の設計及び解析
－くらしと地域に根ざした避難のかたち－
酒井 美咲 10 | 15 | Hub Park
－つながりと未来を紡ぐ交流の場－
市川 太陽 32 |
| 4 | アーバングラス
－表現の「場」と「路」の設計－
阿見由莉奈 12 | 16 | 緑と縁
－参道コミュニティ－
猪野 将平 33 |
| 5 | 繋がり湯道
－温故知新－
日下部 杏 14 | 17 | 空と水の間を描く軌跡
－ほどかれた流れが生み出す自由回廊－
岩崎 大洋 34 |
| 6 | 風化と蘇生
－廃墟的要素を活用した新たな都市空間の形成－
大竹 優 16 | 18 | ふらっとホーム
－ローカル・駅・交流－
梅村 明里 35 |
| 7 | 花の持つ形
－生と死を結び線－
葛原 智気 18 | 19 | まがりや
－馬と人の共生－
大田 光騎 36 |
| 8 | 光を漉く
－和紙の可能性－
三瓶 夏蓮 20 | 20 | 里美村の追憶
－数えきれない命を連れ、編み上げるパノラマ－
上村 花 37 |
| 9 | イーハトーブ 2025
－まちなかのさいわい－
菅原 海美 22 | 21 | ヒトノワ・ミズノワ・モノノワ
－巴川が紡ぐ地域住民と地場産業－
川崎 蒼士 38 |
| 10 | 四辻を彩る
－レタス畑の風景と人々をつなぐ建築群－
塚田 響 24 | 22 | 紡ぐ
－地域コミュニティの解れと再縫製－
吉川 愛優 39 |
| 11 | 「暮らしを重ね織り、
－ニュータウンの再編－
中島 大翔 26 | 23 | インフランドスケープ
－自然が息づく水の島－
高塚 新太 40 |
| 12 | 記憶の紡ぎ手
－蔵と共に歩む再生の場－
ヌアムツ・エカテリーナ 28 | 24 | 海と共に歩む
－漁業と防災を通じた地域再生の象徴－
齋藤 冬吾 41 |

25 アート街
-裏から開くシャッター通り-
酒井 華 42

26 幽玄との出会い
-日常に溶け込み巡り会う伝承の場-
相良 光希 43

27 継承 町の新たな一歩
-地域と繋がる学び舎の提案-
佐川 敬汰 44

28 よみがえる耕地
-突然現れた農業の後継者-
佐久間新太 45

29 共に描く軌跡
-工場と地域が歩む共生の道-
佐藤 優奈 46

30 あったかもしれない佐潟
菅原 梢央 47

31 芽吹きへの光芒
-次世代交通と農業6次産業化を軸にした地域創生まちづくり-
谷内 翔太 48

32 家業
-木と住み開き-
堤 一馬 49

33 小さな居場所, 大きな家
-多様な人々が集う寺まち-
富塚 万也 50

34 共創
-駅に懐く記憶と未来-
中川 綾香 51

35 地方都市に必要なこと
-往来と交流による集約-
中島 聖翔 52

36 文化の密度
-弱い伝建・古い産業-
中島 理人 53

37 滅びの美学
-老朽建築が生む新たな「かたち」-
中田 大翔 54

38 まちを染める
-染物のまちで起こすコミュニティ-
鍋野 太一 55

39 自然の環
-学びと未来を育む場-
橋本 佳乃 56

40 音楽の気配
-つなぐ勾配-
松崎 巧実 57

41 銅のえがく語り人
-足尾銅山の遺構に価値を吹き込む-
松本 一馬 58

42 Craft Market Park
-クラフト市開催を目的とした公園施設の設計-
村木 蓮 59

43 未来を守る
-いわき市の防災・教育拠点の計画-
山口 愛莉 60

44 還
-今こそ目を向けるべきもの-自然と生命を認識する場所-
吉田 太地 61

日本大学
工学部
建築学科

桜還の地 — 過去から未来へ関わり続ける「生き続ける故郷」の創造 —

荒木 水緒



設計趣旨

私は故郷が苦手だった。生まれ育った場所でありながら、いつしか離れることだけを考えていた。しかし、久しぶりに訪れた故郷はかつての姿を失いかけていた。茨城県桜川市・富谷山のヤマザクラは減少し、採石によって山の輪郭は大きく変わり、かつての林間教場も火災で消えた。「いつでもある」と思っていた原風景は、気づかぬうちに失われていた。

今、人は生きる場所も、最期を迎える場所も自由に選べる時代だ。だからこそ、私は

「故郷に関わり続ける」という新たなつながり方を提案する。

本設計では、消えゆく風景に新たな価値を与え、故郷と人との関係を再構築することを目指す。ヤマザクラが未来へとつながる物語を紡ぎ、かつての教育の場の精神を受け継ぐ空間が、新たな原風景を生み出す。そこに住む人も、離れた人も、そしてこれまで故郷を意識しなかった人も、ふと「帰りたい」と思える場所へ。人が住まなくとも、関わり続けることで、故郷は「生き続ける地」となる。

設計概要

site1：火葬場・樹木葬の場

単に葬送の機能を持つ場を設計するのではなく、人々が故郷へ帰るきっかけとなり、記憶に残る特別な場を育むことを目的とする。命が還る場所として「再生」の意図を持つ空間。人々の記憶を深め、故郷への意識を育てるとともに、地域に根付いた命の循環を象徴する場として計画する。

site2：地域の里山学校

原風景や原体験を共有し、新たな原風景を築く場所である。かつて林間教場で行われていた「集い」「主体的な体験の共有」という精神を受け継ぎ、学びを通じて故郷を「帰るべき場所」として再認識する。この建築は単なる交流の場ではなく、地域に還元される場として機能する。地域の歴史や文化を再確認し、故郷が未来へと地続きになる存在として、新たな価値を生み出していく。

site3：地域拠点・宿泊施設

地域住民が集い、帰郷者とのつながりを緩やかに育む、暮らしに寄り添う地域拠点として計画する。Site2が教育や共同活動を軸とするのに対し、ここではより日常的で個人的な体験を提供する。過去の故郷としての郷愁に浸るだけでなく、地域とともに未来のふるさとを築いていくためのプラットフォームとなる。



01_ 対象敷地図 (茨城県桜川市富谷山 旧: 岩瀬)



02_ 対象敷地・富谷山の歴史の変遷

対象敷地—桜川市富谷山

茨城県桜川市北部に位置する富谷山

富谷山は、茨城県桜川市北部に位置する標高365.1mの山であったが、1960年頃から続いた採石により三角点が失われ、現在の標高は350mとなっている。山の中心には奈良時代に創建された小山寺があり、西側には地域の憩いの場となる「富谷ふれあい公園」が広がる。

桜川市



②ヤマザクラ—消えてゆく原風景と目指す再生

▶ 過去 (桜の名所としての富谷山)

桜川市は平安時代からヤマザクラの自生地として知られてきた。しかし、明治時代にはソメイヨシノの普及により知名度が低下した。徳人・石倉幸三は、鼠島の危機にあったヤマザクラの再生を目指し、『櫻川亭讀書』を出版。その中で桜川の桜の存在を知った植物学者・三好孝が調査を行い、ヤマザクラは天然記念地に指定された。

▶ 現在 (環境悪化と減少するヤマザクラ)

環境悪化や気候変動の影響により、ヤマザクラの本数は年々減少している。2005年「アラクナクプロジェクト」が実施し、保護活動が続けられているが、厳しい状況が続く。

この地にヤマザクラの風景をどのように取り戻すのか。

①山の採石—変わりゆく地形と風景

▶ 過去 (自然豊かな、歴史あふれる富谷山)

富谷山は、また、山の中心に位置する小山寺は、735年(天平7年)に開山したと伝えられ、県の文化財に指定されている。「富谷戦争(とみやかのん)」として信仰を集め、富谷山は地域の文化・精神的支柱ともなっていた。

▶ 現在 (大規模な採石による山の喪失)

近年の大規模な採石により、山の原ヤマザクラが失われ、山容が大きく変化している。かつて白空の風景の一部だった山が切り取られていく現状に、地域住民の不安が高まっている。風景の喪失は、地域のアイデンティティの喪失にもつながる。

今後、この山をどのような地域の風景として受け継いでいくのか。

③林間教場—失われた学びの場とその記憶

▶ 過去 (地域に根付いた学びの場)

水戸女子高等学校の学生が、地域の寺院で清掃活動や地域支援を行うことで桜川地域内での交流を図っていた。その拠点として林間教場が存在し、教師と学生が交流を深めながら主体的に学びを育んでいた。

▶ 現在 (火災による消失と記憶の風化)

2011年の火災によって林間教場は失われ、その跡地は今は草木に覆われ、ほとんど認識されていない。

林間教場の学びの場としての価値を、新たな形で継承できないか。

03_ 設計背景

■ 故郷を忘れていた私、見つめ直す今

私にとって故郷は、特別な感情を抱く場所ではなかった。ただそこに生まれ、そこで育ち、そして離れていっただけ。故郷を離れることさえ少なくなっていた。そんなある日故郷を訪れた時、想像もしていなかった問いを突き付けられる。

かつて私の生活の一部だった山の中心が、大規模な採石によって削られ、かつての景色が跡形もなく消えている。「原風景」としての故郷が「永遠ではない」という事実気づいた。それは、見慣れたはずの風景がどれほど自分の中で当たり前であり、象徴的だったかを痛感した。

私たちは、移りゆく時代の中で、生活を支えていた風景や文化を守り、継承し、あるいは新しい形で継承していく責任がある。しかし現実的に故郷に帰り、日々その地に身を置いて守り続けることは難しい。それでも、「開わり続ける」ことはできないのか。

喪失した原風景をただ嘆き懐古するのではなく、未来に向けて、失われゆく風景や文化に、新たな価値を与えること。故郷に住む人、さらに故郷に特別な思いを持たない人でも気づけばいつも「帰るべき場所」となるような場を作れないか。

本設計では、地域と住民がどのようにして故郷とのつながりを構築・維持するかを考える場を、現在から未来におたり開わり続ける故郷の地を「生き続ける地」として再定義する。その一端として、site-1の火葬場が人々に帰るきっかけ(site-1)をもち、ヤマザクラを用いた樹木葬を行う。そして site-3の暮らしに寄り添う地域拠点・宿泊施設が帰郷者や地域住民を温かくに受け、心の拠り所(site-3)を作る。さらに林間教場の特徴を受け継ぐ教育施設を創出し、帰郷者や地域住民や子どもたちが集い、この地でしかできない学びと、故郷の原風景や原体験を共有し、新たに原風景を築く場(site-2)となる場を計画する。



■ site-1

単に葬送の機能を持つ場ではなく、人々に故郷へ帰るきっかけをつくり、記憶に残る特別な場を育む場に

火葬場— 帰らざる場

火葬場は、「帰らざる場」として計画した。故人を送り出す儀式の場として、人々の心情的な別れの過程のプロセスを支える。火葬場は周囲の山々や集落を見渡せる場所に配置されており、訪れた人々が「自分たちの営みが地域の風景や自然と地続きである」ことを意識するよう場となっている。

樹木葬— 安定の場

樹木葬エリアは火葬場とから続く空間とし、「安定の場」として計画した。この場所は、採石によって削られた変化した地形に配置されており、故人を自然の一部として受け入れる時間を過ごす。喪を扱う場でありながら、命が宿る場所として「再生」の裏面を持った空間である。故郷の自然や風景を取り戻し、未来へとつなげることを目的としている。

樹木葬をするわけ



故人を自然に還すという行為が、山の風景の再生と結びつく。この地にヤマザクラを植え、樹木葬エリアとして、山の再生を意味すること。故人は自然に還り、新たな命の循環を築く存在となる。

site-1 ー 人々に故郷へ帰るきっかけをつくり、記憶に残る特別な場を育むー 2F 狭間の空間

エントランス
 階段と昇降機をエントランスまで
 一歩踏み出す瞬間、懐かしさや郷土意識が湧き起こる。エントランスは、人々の心を繋ぐ重要な空間である。

遠灯の場
 深く下る竹藪から生まれる遠灯の輝き
 遠くから来た人々を導くように、遠くから来た人々を導くように、遠くから来た人々を導くように、遠くから来た人々を導くように。

静息の間 - EVホール
 深い木造格と静けさ - 静息の間
 木造の温もりと静けさ、人々の心を落ち着かせる空間。静けさの中で、人々の心を落ち着かせる空間。

田舎・持合
 田舎へ向かって
 田舎へ向かって、田舎へ向かって、田舎へ向かって、田舎へ向かって、田舎へ向かって、田舎へ向かって。

1F 儀式空間

合祭式 - 1
 故人への追悼の場中 - 合祭式
 故人への追悼の場中、故人への追悼の場中、故人への追悼の場中、故人への追悼の場中、故人への追悼の場中、故人への追悼の場中。

合祭式 - 2
 美空ひばり「丘の切り」を演じる場 - 大舞台に花を飾り
 美空ひばり「丘の切り」を演じる場、美空ひばり「丘の切り」を演じる場、美空ひばり「丘の切り」を演じる場、美空ひばり「丘の切り」を演じる場。

伊豆前
 ゆっくりと記憶を深める時間 - 広場へ向かう道
 ゆっくりと記憶を深める時間、ゆっくりと記憶を深める時間、ゆっくりと記憶を深める時間、ゆっくりと記憶を深める時間。

収骨室へ向かう
 「形あるけれど」と「形を留めるつながり」の静寂 - 収骨室
 「形あるけれど」と「形を留めるつながり」の静寂、静寂の中で、人々の心を落ち着かせる空間。

収骨室
 「形あるけれど」と「形を留めるつながり」の静寂 - 収骨室
 「形あるけれど」と「形を留めるつながり」の静寂、静寂の中で、人々の心を落ち着かせる空間。

カタルシス峡谷 —『デミアン』から紐解く詩的空間の解放—

小日向 環

設計趣旨

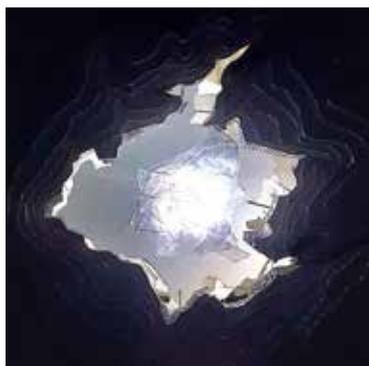


ヘルマン・ヘッセの『デミアン』は、相反する概念の統合による精神的成長を描いた作品であり、私自身もこの書を通じて内面の変化を経験した。本設計は、その思想を建築的に表現する試みである。設計においては、自己の内的世界を敷地とし、縦方向に積層する構成を採用する。「内的世界」を象徴する箱、「理想」を示す結晶、思考の過程を表す階段と踊り場、そしてそれらを繋ぐ「並行二重螺旋」によって、探究と変容の流れを表現する。箱の内部に施さ

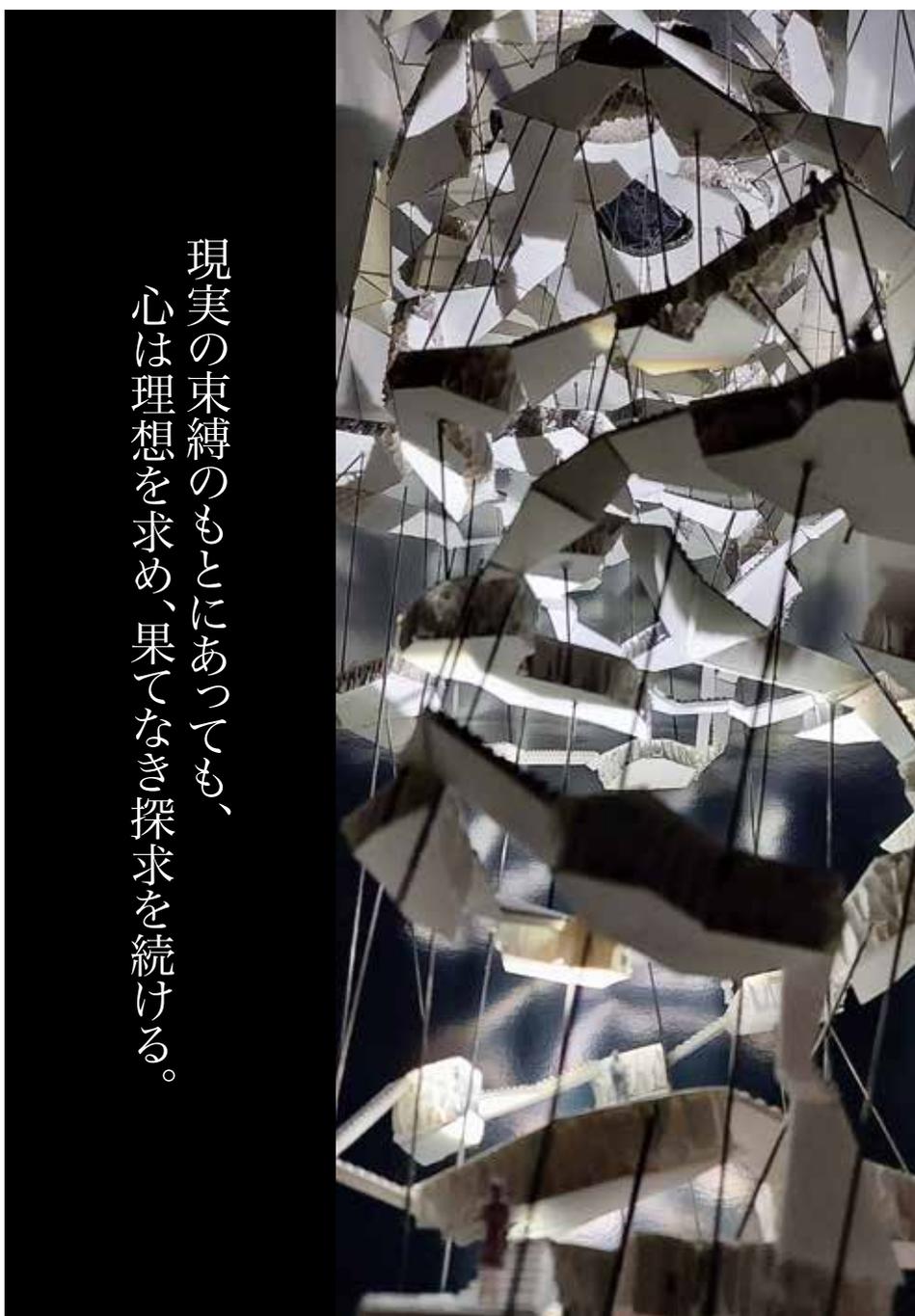
れた銀紙は、曖昧な鏡面効果を生み出し、自己の揺らぎや理想と現実の境界を意識させる。並行二重螺旋は、単なる対比ではなく、理想が私の目指すべき象徴であると同時に、時には導き手として、立ち止まった私のもとへ戻り、ともに歩みを進める存在でもある。そのため、2本の螺旋は並行しながら交わり、私の内的世界に精神性を宿すのである。『デミアン』の思想を建築に昇華し、自己探求と精神的成長の場を創出することを目指す。

設計概要

本設計では、実在する土地ではなく、自己の内的世界を敷地とし、縦方向に積層する空間構成を採用する。「現実」と「理想」が交錯し、濃縮・昇華されるプロセスを空間的に表現し、精神的成長の過程を示すものである。主要な構成要素は「内的世界」「結晶」「思考の歩みと支え」からなる。内的世界を象徴する「箱」は、自己認識の揺らぎを映し出す装置であり、銀紙による鏡面効果が理想と現実の曖昧な境界を意識させる。「結晶」は、外的刺激によって形作られ、現実突き刺さる理想の象徴である。それは自己内面に亀裂を生じさせ、新たな変化を促す存在となる。「思考の歩みと支え」としての階段は、思索の過程を示し、踊り場は思考の停滞や深化の場となる。ピアノ線は、階段を支えると同時に、探究の歩みを絶やさない「記憶の線」として機能する。これらの要素は「並行二重螺旋」の構造によって統合される。螺旋は「理想」と「現実」、「理想の私」と「現在の私」を象徴し、並行しつつも交差しながら進行することで、精神的成長の流れを表現する。この構造を通じ、ヘッセの『デミアン』における二元性と自己変容の思想を通し、自己の内面を建築として具現化することを試みる。



現実の束縛のもとにあっても、
心は理想を求め、果てなき探求を続ける。



<序>

大学進学を目指す頃、私は心身の不調を経験したが、ドイツ文学者ヘルマン・ヘッセの代表作『デミアン』との出会いによって救われ、快復へと向かった。

同書は、第一次世界大戦で疲弊したヘッセ自身が精神の再建を目的に執筆した作品であり、ヘッセにとっても、精神的な転機となった一冊である。

ヘッセの他の作品を読み進めると、『デミアン』以降、人間の内面の探求が繰り返しテーマとされていることを知り、ヘッセの思考法に興味を持つようになった。

そこで本設計では、同書の内容とヘッセが用いた思考法を踏まえ、私の内面、私性の建築的表現として、理想と現実の昇華の過程を通じて DELIGHT、すなわち理想や驚き、喜びを伴う「美」を具現化することを目指す。

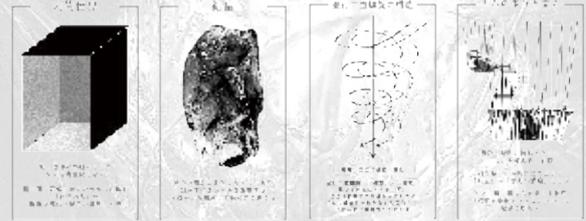


<設計概要>

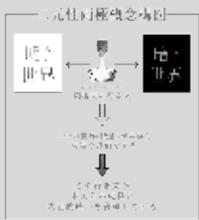
本設計では、実存する具体の土地ではなく自己の内的世界を敷地とし、縦方向に積層する空間構成を採用する。これは「現実」と「理想」が交錯し、濃縮・昇華されるプロセスを空間的に表現する試みである。

この空間は、厳然たる現実、その境界に揺らぐ領域、そして浄化を経て理想へと至る過程を示すものであり、深奥に広がる複雑な次元で構成される。

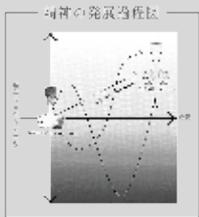
具体の構成要素は、内的世界、結晶、思考のあゆみと支えを表現する並行二重螺旋となっている。



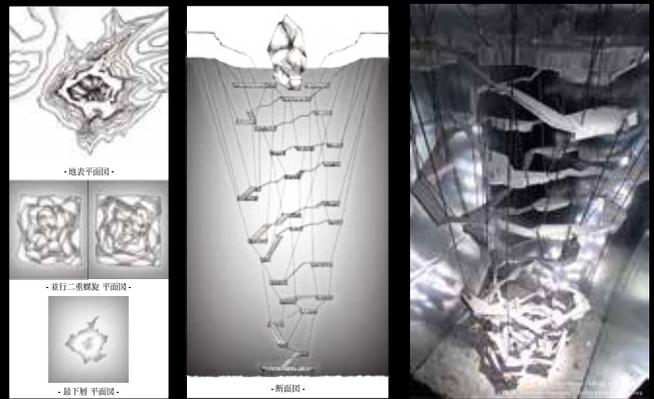
<設計手法>



ヘッセの『デミアン』では、「明るい世界」と「暗い世界」という、相反する概念が対等に扱われ、内面的統一を目指す思考が展開される。(左上図) 主人公シンクレールは、この二元性両極概念構造を基盤として成長し、自己を問いつける。一方、デミアンは彼にとってカリスマ的な導き手であり、理想像として成長を促す存在である。



2人の関係は、シンクレールが“現在の私”からデミアンという“理想の私”へと近づく過程を象徴しており、この変化は人間の自己再生と精神的成長のプロセスそのものを示している。(左下図) 私は、この関係性と二元性両極概念構造を用いて、現在と理想の間にある複雑な距離感を空間的に表現する。



NURBS曲線を用いたシェル構造曲面形状屋根の設計

—くらしと地域に根ざした避難のかたち—

設計趣旨

酒井 美咲



裏磐梯は磐梯朝日国立公園内に位置し、活火山が存在する地域である。過去200年以内に水蒸気爆発による噴火が起こった歴史がある。活火山がある以上、いつ再び噴火するか分からない不安定な状況にある。そうした危険はあるものの、裏磐梯は「避暑地」としてスキー場やレジャー施設などもあり、観光地としても人気が高い地域となっているためハイシーズンには人口の5倍の観光客が滞在することもある。こうした観光客や今住んでいる住民は噴火の過去を知らない人がほとんどであり、知っていたとしても未来のことと

いう曖昧な認識である。そのため、避難についての情報や避難経路、施設などが不足している現状となっている。噴火を予想した図がまとめられているハザードマップは存在するものの、避難についてや対策について不十分な点が多い。そこで、普段から村にある松原湖を周遊するコミュニティバスを活用し、速やかに避難・誘導ができる計画を提案する。構造物を丈夫にするためNURBS曲線で造形し、構造計算を踏まえた設計を行うこととした。

設計概要

1 メインシェルター

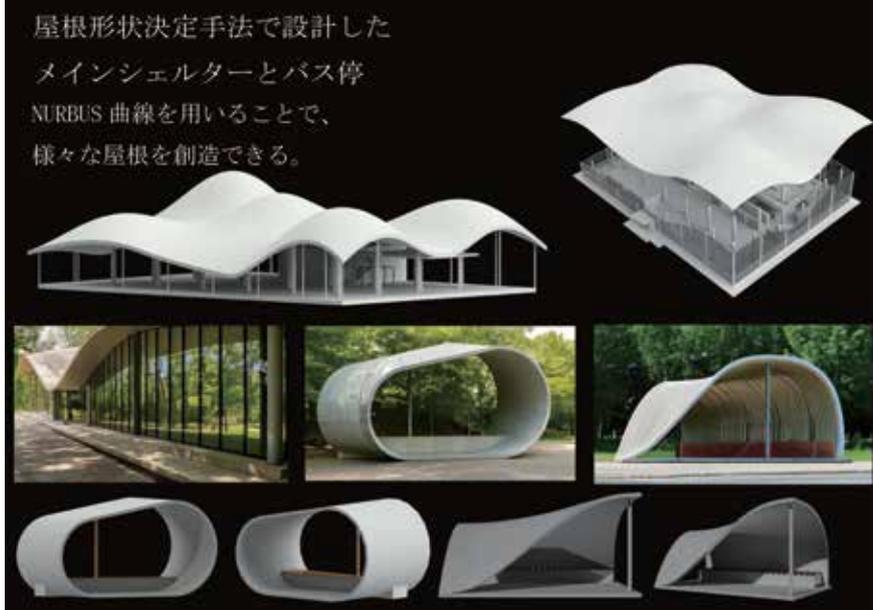
メインシェルターは災害時の拠点となる施設である。コンクリート、ガラス、木材を基調としたデザインになっている。災害時の拠点となっているが、普段から利用できる機能を備えることで、建物自体を身近なものとして利用してもらえる計画を行う。1階と地下で機能が異なる。

1階 図書館、カフェ、ジム
ステージ、ワークスペース
地下 備蓄倉庫、多目的ルーム
会議室、医務室、仮眠室

1階には普段から利用できる機能として、村にはないものを採用し住民のニーズに応えるように心掛けた。屋根は曲面形状屋根を用い、磐梯山の山並みと重なるように膨らみがある。5つある膨らみの下にはそれぞれ1階の5つの機能と関連しており膨らみの下に人が自然と集まるように、膨らみから生まれる窪みは仕切りのようにでありながら空間を繋ぐようにデザインされている。

2 バス停1&2

バス停は現在もあるコミュニティバスのバス停を増設し、活性化させるために、そして一時避難もできるように計画を行った。デザインは1と2があり、コンクリートで構成されその下には座面が木材のベンチがある。このベンチにはかまどや収納を搭載し、普段も緊急時でも利用できるように設計を行った。



ハザードマップ
水蒸気噴火
マグマ噴火
など予想図掲載
←閲覧ページ



アーバダンス —表現の「場」と「路」の設計—

阿見 由莉奈

設計趣旨



「踊っている様なエネルギーを感じさせるにぎわいや楽しさを創出させたい」という私の気持ちを込め、表現の場所や路地的な空間をまちや都市の特性を活かして、デザインをした。敷地は、宇都宮の駅前から続く大通りに面した空き商業ビル（旧パルコ）とその南側で、市の代表的な歴史的遺産である二荒山神社前でもありその参道にも接している。内部には溜りをつくりながら、外部に対しては透明感のある表現の場をまちや都市に表出させることで、大通りで分断されている二荒山

神社側と敷地側を、視覚的にも連続させ、新しい息吹をもたらす都市の核と軸をつくり出したいと考えた。個としての建築の成立にとどまらず、北は二荒山神社から下る階段や鳥居前広場とのつながり、南は古くからある横丁につながる空き地を利用した路地的なつながりといった、都市の平面面を意識した設計とした。その時々、まちや都市の新たな要求をのみ込みながら、それらが表出することで、まちや都市の雰囲気を変えられる可能性があるのではないかと考えている。



設計概要



アクティビティーに目を向けると、従来からあるストリートダンスの他にキッズダンス、プレイキン、アーバンスポーツと言われる様なコンテンツも意識した場を設計。練習も含めてパフォーマンスする側だけでなく見る側として、文化的な相乗効果が期待できる、ギャラリー、ライブラリー、カフェ、ワークショップも含めて、多世代が幅広く楽しめる空間づくりを意識した。核となっている立体的な建築では、貴重な自然環境も含めて外部の雰囲気を敷地内に引き込むことによ

る境界の曖昧さ、吹き抜け等による上下の空間の視覚的連続によって様々な動きを誘発しつつ「見る・見られる」の関係性を創出。まちや都市と一体となりながらも刺激を与えられる建築空間を考えた。また、南側の小さな敷地では、性格が異なる敷地をゆるやかにつなげるため通り抜けも出来る空間とし、曲線の壁でエリアを仕切ること、小さな路地的が持つ魅力的な囲われ感を意識した。連短する大小の敷地を、周囲に馴染みながらも、連続する創造的な活動を促す空間に変えている。

繋がりの湯道 —温故知新—

日下部 杏

設計趣旨



本設計の敷地は福島県福島市にある飯坂温泉を選定した。飯坂温泉はかつて秋保温泉、鳴子温泉と共に奥州三大古湯にも数えられている。しかし現在年間観光客数は約39万人と最盛期の4分の1まで落ち込んでいる。温泉街はかつて、バスツアーや社員旅行など様々なシーンで利用され、活気あふれる場所だった。しかし、時代の変化と共に人々の温泉街への見方や価値観は変化し、温泉に抵抗感や味気なさを感じる若者も少なくない。こにより、飯坂温泉でもかつて行われていた

営みは失われ、それにもないコミュニケーションの輪も狭まってしまった。

そこで本設計では、飯坂温泉の温泉熱・温泉水を重要な資源と捉え、これまでと違った形で飯坂温泉の賑わい創出に活かせないかと考えた。また、その建築と機能によってかつて地域の人々の営みを取りも戻し、観光客だけでなく地域全体でのコミュニケーションの起点をつくることを目標とし、設計を行う。



設計概要

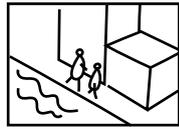


本設計のメインであるSite1では、飯坂の伝統的産業でもある果物づくりにフォーカスし、温泉熱と掛け合わせて温室での果物栽培を行う。また、果物づくりのプロセスを町の中に開放し、その1つ1つを体験可能とする協働農園を提案する。町の人々で果物を育てることで、地域のコミュニティの起点となるだけでなく、この農園を通して飯坂の伝統ある産業を体験し、飯坂温泉や果物づくりに興味を持ってもらうことで、短期就業や移住の足掛かりとなることを期待する。Site2では、飯坂温泉の歴史ある生業であっ

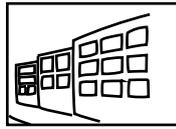
た旅館に注目し、温泉熱と掛け合わせ、エコで持続可能な温泉旅館を計画する。これまでの温泉旅館とは異なり、温泉の機能やライブラリなどの機能を道の一部のように繋げ、旅館がまち歩きの一部となるような計画をする。

Site3では温泉水・温泉熱を使ったアート拠点を展開し、どんな世代でも楽しめる、飯坂温泉街でしかできない体験を提供する。その他Site4~6でも、温泉熱や温泉水を使い新たな温泉街の価値を創造する。

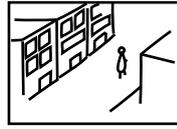
○飯坂温泉の課題点



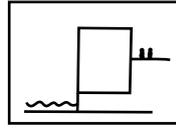
魅力的街路がない



廃旅館群



視線が抜けない裏道



川との高低差



観光客数の減少

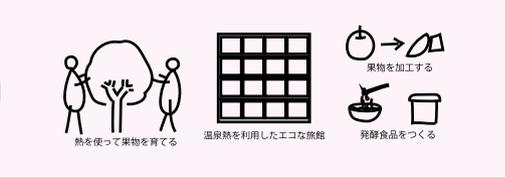


地域コミュニティの希薄化

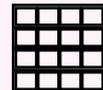
○提案1 温泉の新たな活用方法



入浴 温泉卵づくり



熱を使って作物を育てる



温泉熱を利用したエコ旅館



果物を加工する
発酵食品をつくる

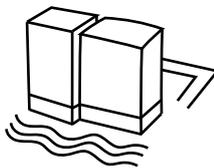


染め物

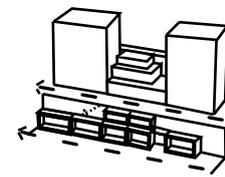
陶芸

描画

○提案2 裏と表を繋げる新たな導線



現在の飯坂温泉
 ・高い建物に視界が遮られ、裏の道への賑わいを奪っている。
 ・川との隔たりがあり、身近に感じることができない。



・2つの遊歩道は、空き家の廃材を利用して小さな建築群によって繋がる。この建築群によって小さな歩道が生まれ、川にアクセスする足掛かりになる。この小さな建築の中には、大きな建築の中にある機能が少しずつ分散され、小さな市場やワークショップが開かれる。この営みが昔ながらの商店街の風情を作り出す。

地産地消レストラン 「ゆげまるダイニング」



この建築は、既存の使われていない建築を再利用して構築される。Site1.4で作られた食材に加え、これまで飯坂温泉で作られていた食材を使用し、地産地消レストランとして多くの人に食を通じて飯坂温泉を知ってもらおうきっかけとなる場所になる。また、新たなレシピ開発や研究もを行い、これからの飯坂温泉の魅力発信に向けて様々な活動の拠点にもなる。

運動場 「ほかほかフィールド」



この場所では現在、足湯が展開されており人々の憩いの場所になっている。そこに、ベースの形はそのままに入浴後や学校終わりの学生や子供たちが運動することができる運動場を掛け合わせてより賑やかな場所へと変化させる。これにより、町並みや景観を大幅に変化させることなく、よりみんなが集まりやすい場所をつくることできる。また、年齢の人たちの新たな憩いの場所にもなり、年齢や性別を問わず様々な人が集まるコミュニティ拠点ともなる。

栽培拠点 「ひだまりファーム」



飯坂温泉の熱を利用して収穫時期を調整した早出しの桃や、いちご、柑橘類などの果物を栽培する。この農園は町の人と観光客が協働して運営する農園であり、一つのものを育てる体験を通して、現代では失われつつある人々のコミュニティの起点となる場所になる。観光客に対する果物狩り体験の提供だけでなく短期就業体験者のための貸出農園の役割も果たす

旅館「温火」



現在の飯坂温泉に残る旅館は、宿泊客と他の観光客の交流が無く、旅館の機能を内部に閉じ込めてしまうことで外部との物理的、精神的繋がりが希薄である。そこで、かつての姿を残しながら旅館の浴場を町に解放し、宿泊客以外も利用できる機能を多数入れ込むことで、より多くの人々の居処となり、より多くのコミュニティが生まれる旅館の在り方を提案する。

アート拠点 「ゆのもりアート」



現在の温泉街では時代の変化に沿った温泉資源の活用が求められているのではないだろうか。そこでここでは、飯坂温泉の温泉水・温泉熱を利用したアート拠点を提案する。ここでは、温泉水を使った染め物や描画、温泉熱を使った陶芸を行う。このアート拠点を通じて人々の新たな交わりが生まれ、様々な魅力的体験、記憶が生まれることを期待する。

発酵拠点「ゆのかも工房」



現在、飯坂温泉には食の名産としてラヂウム玉子がある。このラヂウム玉子を中心とし、熱を使って発酵させる納豆などの食品や、温泉の湯気を使ったスイーツ作りなど、熱資源を利用した食文化の育成や食育の場の提供を行う。飯坂温泉の新たな名産が生まれると共に、食にまつわる体験を通してより多くの人に飯坂温泉を知ってもらおうきっかけになることを期待する。

風化と蘇生

— 廃墟的要素を活用した新たな都市空間の形成 —

設計趣旨

大竹 優



子どもの頃、帰り道にあった廃墟にどこか魅力を感じて通学路から少し外れた廃墟に人が集まり、帰っている目的を忘れて非日常空間を体験していた。都市空間の中には廃墟の入口があり、無人の廃墟が「もう一つの通学路」をつくっていた。都市は生成と崩壊を繰り返す性質を持ち、その過程で生まれる土地の履歴や記憶を廃墟として捉えることができる。さらに、その廃墟が蓄積され、再び物質化することで、都市の未来が形作られると考えられる。

福島県いわき市内郷地区には常磐炭田と呼ばれる炭鉱が広がっていた。炭鉱には、かつて存在していた人々や活動の「痕跡」が残っている。負の遺産として町の記憶から忘れ去られている町の遺産は、内郷のコンテクストを浮き彫りにし、その都市構造にも影響を与えている。内郷地区の持つ「痕跡」廃墟的要素を活用し、これらの廃墟的要素を用いることで新たな都市空間の形成を行う。

設計概要

元内郷線の廃線跡や坑道跡、ずり山の土地の履歴と点在する廃墟を重ね合わせることで、廃墟的要素を用いた「慰霊と供養の踊りの場」、「通学路」、「祈りの場」を計画する。

① 〈慰霊と供養の踊りの場〉

盆踊りは年に一度、祖先が一時的に現世に戻ってくると信じられており、ご先祖様を現世でおもてなしをする。ご先祖様が主人公となる伝統行事の考えをもとに、点在する廃墟と回転やぐらの行事が交わることで特別な空間を提案する。その空間は、『明』と『暗』が建築的に交錯し、逆転する価値観を創出する場となる。

② 〈もう一つの通学路〉

廃線跡と坑道跡には、新たに道を計画する。廃墟が生み出している住民間の分断は、坑道跡を顕在化することでつなぎ直し、住民間の壁を取り除くことを目指す。

③ 〈人工山の祈りの場〉

かつてずり山と呼ばれる人工の山があった。現在、ずり山は削られ住宅団地としてりようされているが今もずり山の断層は残っている。シンボルだったずり山の土地に内郷独自の伝統行事である「立志式」を行い、歴史を振り返る場となる。

風化と蘇生



site-1 反転する日本一の回転やぐら

アルミの反射により日常は街の活動や空の色を天井と屋根に映し、年に一回の回転やぐら盆踊り大会は提灯の光がアルミに反射し、日常では表せない非日常空間を創る。



内郷地区の廃墟的要素の抽出

廃墟的要素	
1. 木造が崩壊している	51. 山に似たりような
2. 崩壊したコンクリート	52. 二重のコンクリート
3. 崩壊したコンクリートの壁	53. 崩壊したコンクリートの壁
4. 崩壊したコンクリートの壁	54. 崩壊したコンクリートの壁
5. 崩壊したコンクリートの壁	55. 崩壊したコンクリートの壁
6. 崩壊したコンクリートの壁	56. 崩壊したコンクリートの壁
7. 崩壊したコンクリートの壁	57. 崩壊したコンクリートの壁
8. 崩壊したコンクリートの壁	58. 崩壊したコンクリートの壁
9. 崩壊したコンクリートの壁	59. 崩壊したコンクリートの壁
10. 崩壊したコンクリートの壁	60. 崩壊したコンクリートの壁
11. 崩壊したコンクリートの壁	61. 崩壊したコンクリートの壁
12. 崩壊したコンクリートの壁	62. 崩壊したコンクリートの壁
13. 崩壊したコンクリートの壁	63. 崩壊したコンクリートの壁
14. 崩壊したコンクリートの壁	64. 崩壊したコンクリートの壁
15. 崩壊したコンクリートの壁	65. 崩壊したコンクリートの壁
16. 崩壊したコンクリートの壁	66. 崩壊したコンクリートの壁
17. 崩壊したコンクリートの壁	67. 崩壊したコンクリートの壁
18. 崩壊したコンクリートの壁	68. 崩壊したコンクリートの壁
19. 崩壊したコンクリートの壁	69. 崩壊したコンクリートの壁
20. 崩壊したコンクリートの壁	70. 崩壊したコンクリートの壁
21. 崩壊したコンクリートの壁	71. 崩壊したコンクリートの壁
22. 崩壊したコンクリートの壁	72. 崩壊したコンクリートの壁
23. 崩壊したコンクリートの壁	73. 崩壊したコンクリートの壁
24. 崩壊したコンクリートの壁	74. 崩壊したコンクリートの壁
25. 崩壊したコンクリートの壁	75. 崩壊したコンクリートの壁
26. 崩壊したコンクリートの壁	76. 崩壊したコンクリートの壁
27. 崩壊したコンクリートの壁	77. 崩壊したコンクリートの壁
28. 崩壊したコンクリートの壁	78. 崩壊したコンクリートの壁
29. 崩壊したコンクリートの壁	79. 崩壊したコンクリートの壁
30. 崩壊したコンクリートの壁	80. 崩壊したコンクリートの壁
31. 崩壊したコンクリートの壁	81. 崩壊したコンクリートの壁
32. 崩壊したコンクリートの壁	82. 崩壊したコンクリートの壁
33. 崩壊したコンクリートの壁	83. 崩壊したコンクリートの壁
34. 崩壊したコンクリートの壁	84. 崩壊したコンクリートの壁
35. 崩壊したコンクリートの壁	85. 崩壊したコンクリートの壁
36. 崩壊したコンクリートの壁	86. 崩壊したコンクリートの壁
37. 崩壊したコンクリートの壁	87. 崩壊したコンクリートの壁
38. 崩壊したコンクリートの壁	88. 崩壊したコンクリートの壁
39. 崩壊したコンクリートの壁	89. 崩壊したコンクリートの壁
40. 崩壊したコンクリートの壁	90. 崩壊したコンクリートの壁
41. 崩壊したコンクリートの壁	91. 崩壊したコンクリートの壁
42. 崩壊したコンクリートの壁	92. 崩壊したコンクリートの壁
43. 崩壊したコンクリートの壁	93. 崩壊したコンクリートの壁
44. 崩壊したコンクリートの壁	94. 崩壊したコンクリートの壁
45. 崩壊したコンクリートの壁	95. 崩壊したコンクリートの壁
46. 崩壊したコンクリートの壁	96. 崩壊したコンクリートの壁
47. 崩壊したコンクリートの壁	97. 崩壊したコンクリートの壁
48. 崩壊したコンクリートの壁	98. 崩壊したコンクリートの壁
49. 崩壊したコンクリートの壁	99. 崩壊したコンクリートの壁
50. 崩壊したコンクリートの壁	100. 崩壊したコンクリートの壁



site-2 坑道跡を顕在化したもう一つの通学路

内郷地区では、ホワイトカラーとブルーカラーの住む地区が明確に分かれていた。ホワイトカラー層は層に囲まれた地域に集中し、荒れる内郷を避け、子どもたちは朝から駅に向かい、隣の学校に通っていた。このような状況は住民間に「見えない壁」を作り出した。廃線跡には新たな道を計画し、廃墟が生み出している住民間の分断は坑道跡を顕在化することでつなぎ直し廃墟と文化を結びつけ、町全体に連続性と調和をもたらす。

内郷の地図に坑道跡を重ね合わせる

連続性と切断

壁の顕在化

坑道跡

8.4. 孤立した

1. 小道が奥に誇る

3.9. 朽ちたコンクリート

内郷の町が持っている廃墟的要素を構成する。

2.8. 窮屈

6.2. 高さのあるコンクリートブロック

3.2. 崩壊したレンガ道

平面図 1/200

site-3 人工山の折りの場

内郷地区にはかつてずり山と呼ばれる人工の山があった。現在、ずり山は削られ高波の住宅団地の土地として利用され、ずり山を感じることはできないが今もずり山の断面は人工の山として残っている。かつてシシがんだったずり山の土地に内郷独自の伝統行事である「立志式」を行い歴史を振り返る場となる。

選別されずり山へ

内郷中央選炭工場

ずり山

カロリーの低い石炭・砂利を石・土がトロッコに運ばれ人工の山ができた

内郷第一中学校

立志式を行う内郷第一中学校の陣

ずり山の境界線

当時のけずられたずり山

遺構をたどりながら折りの場へ

坑道跡

内郷選炭工場

扇風機上屋

坑口

配置図 1/2000

内郷選炭工場

扇風機上屋

廊下

折りの場

平面図 1/200

A-A' 断面図 1/50

花の持つ形

—生と死を結ぶ線—

設計趣旨

葛原 智気



本敷地の青森県黒石市では過疎化が進み、超高齢社会になったことにより、孤立死・孤独死問題が深刻になってきている。孤立死は地域や家族とのコミュニティが疎遠になって孤立して死ぬこと、孤独死は誰の目にも触れずに死ぬことである。これらの要因として、「誰かとのつながり」がなくなることで発生している。この死には、人として尊厳を損ない、人が人として死ぬことができない社会問題となっている。これを解決すべく、今回設計を行う。住宅化や都市化が進むことと人

間にとって悲惨な孤独死が発生することで、星の持つエネルギーの流れが滞り、魂が地上に留まってしまう。これにより、世界中で人口が増えているのに対し、日本各地では新しい生命が生まれず、著しく人口減少問題が起きている。黒石市もこのコミュニティの過疎化と孤立死・孤独死、人口減少の負のスパイラルが起きていると考え、今回、生命の循環を行うための建築を行うこととした。

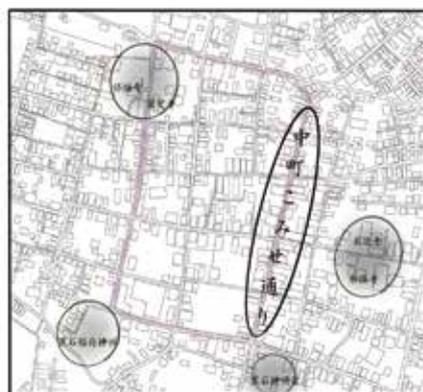
設計概要

黒石市の歴史の中で城下町として栄えていたときのエネルギーや今までに亡くなったものの魂が眠る神社や寺院を使って循環を促そうとしたところ4つの歴史ある場所が対角線で結ばれ、交点が現在の市役所の位置になった。ここの交点を使って栄えていた時代のエネルギーを街に送るべく「木」を模した建築をSite 1で行い、根がこの神社や寺院からエネルギーや魂を供給と循環を行うことで、孤立死や人口減少などの生命に関する問題を解決しようというのが今回の設計である。この生命を循環させるための木があることで街中に新たな「花」が咲き、この「花」がまちを活性化させるという建築がSite 2～Site 5のプロジェクトである。「木」では、街の生命の生成、「花」は位置関係を昔ながらの方角に基づき、「風水」に関係した建築を行った。Site 1では、人や魂、エネルギーのすべてが集まる「交流棟」、Site 2では、街の玄関としてエネルギーが入ってくる場所に「飲食店」「直売所」、Site 3では、邪気を追い払うべく、力ある芸術関係の「複合施設」、Site 4では、誕生した生命を温かく育むための「保育園」、Site 5では、霊界とのコミュニティの場としての「祠」「東屋」を設計した。



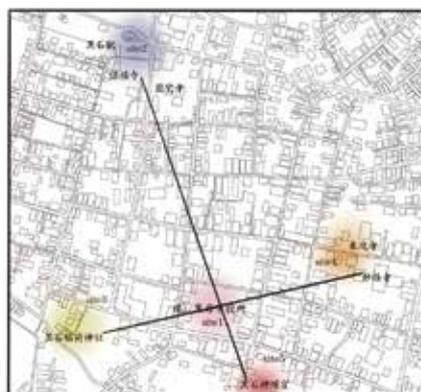
花の持つ形

—生と死を結ぶ線—



敷地図 黒石に残る昔

かつてこの一帯は、江戸時代に城下町の商業地帯として栄えており、その一部が伝統的建造物群保存地区に指定される「中町こみせ通り」として残っている。伝統的なおふた祭りやよさこい祭りは繁の通りで行われ、近くには、当時から残る神社や寺院がある場所である。この神社や寺院には古くからのエネルギーが蓄積しており、栄えていた時代の方角を用いて街へ活性化させる。



敷地図 つないで見える交点

左の神社や寺院を対角線に結ぶと、現在の黒石市役所の場所になる。ここに昔の人が使っていたとされる「風水」を落とし込み、エネルギーや魂、人の流れを活性化し時代の氣に合わせて、その上で新しい未来に繋げる建築を行う。siteは中心の市役所が移転する計画があることから、地域のコミュニティを形成する拠点「交点線」を計画し、神社や寺院の力がつながる場所とする。



光を漉く

—和紙の可能性—

設計趣旨

三瓶 夏蓮



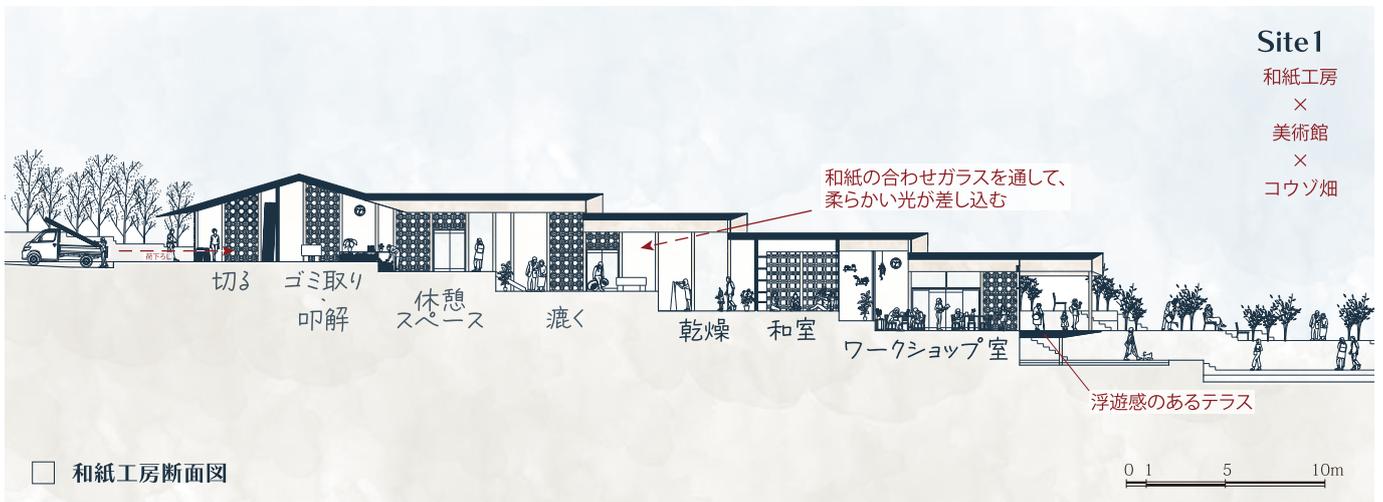
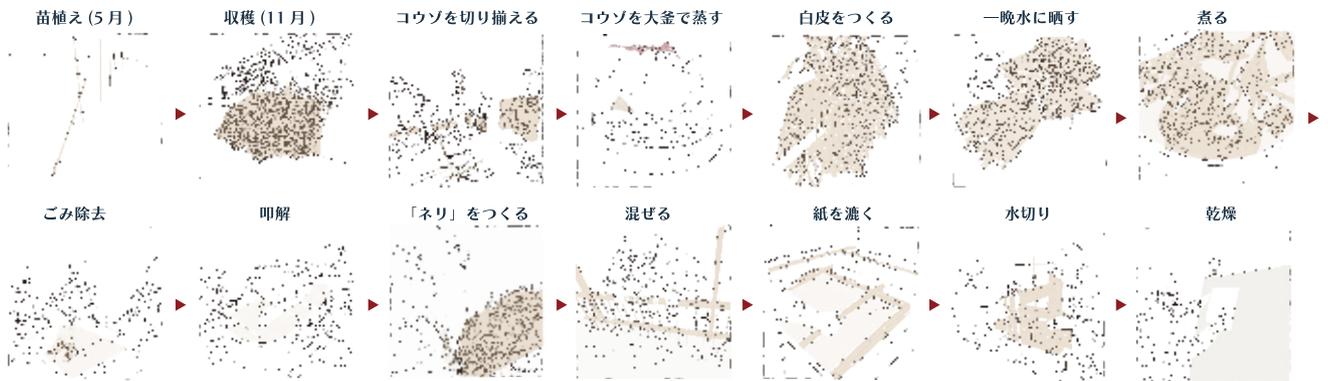
伝統工芸とは各地域で生産される「土地の素材」を活用して農民らの副業として行われていたのが始まりである。芸術的価値ではなく、毎日の生活で愛用されて私たちの生活を支えていた「技術」が伝統工芸なのである。しかし、需要の減少や後継者不足により、衰退してきている。

福島県郡山市にある海老根伝統手漉和紙もそのひとつである。1658年頃から始められ、地域全体で和紙を生産していたが、1989年には和紙生産が途絶えてしまった。

その後、1998年に地元の人々が保存会を立ち上げ、再び和紙が作られ始めたが、高齢者による生産のため、存続が難しくなっている。伝統工芸が衰退している要因のひとつに「若者の工芸品離れ」がある。それは、伝統工芸品は高価で手の届きにくいものというイメージが原因である。

本設計では、伝統工芸を身近に感じてもらおう・和紙の魅力を知ってもらう為に和紙を多用し、地域に開いた建築とすることで、伝統工芸を継承していくことを目的とする。

□ 紙漉きの工程



□ 和紙工房断面図

設計概要



①和紙工房

現在の和紙工房は、高齢者が冬場に作業するにはとても厳しい現状である。また、地域に閉じた建築となっており、主要道路からは一切見えない場所に位置している。さらに、和紙制作以外の時期は全く使われていないという問題点もある。そこで、地域に開いた明るい和紙工房を設計する。和紙を使った作品を展示する他、建築全体に和紙を多用し、和紙の空間をつくることで和紙制作期間以外は和紙の美術館として運用するなど、長期的に

使える和紙工房とする。

②バス停

現在の海老名停留所は標識柱と数台の自動販売機があるだけの小さな場所である。待合所と和紙の直売所を合わせることで、新しいコミュニケーションが生まれる。さらに、工房に足を運びきっかけをつくりだす。

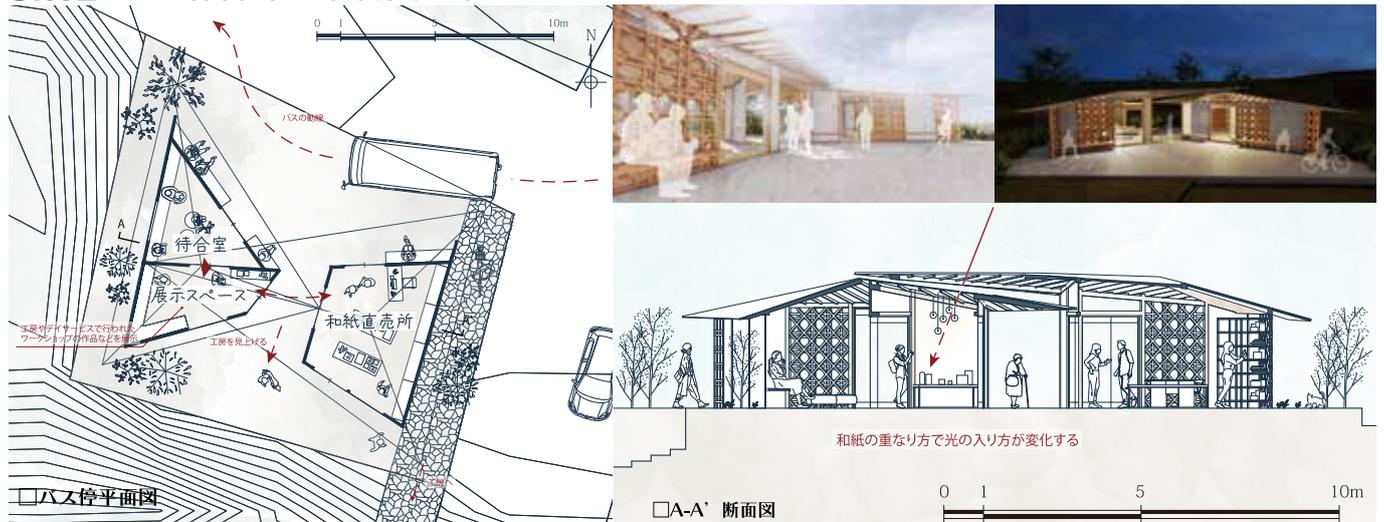
③食べる和紙

コウゾを使った料理を提供する場所を設け、別の視点から和紙の新たな魅力を伝える。

Site1 - 和紙工房 × 美術館 × コウゾ畑



Site2 - バス停留所 × 和紙直売所



Site3 - デイサービス × コウゾカフェ



イーハトーブ2025

—まちなかのさいわい—

菅原 海美



設計趣旨

岩手県の中央に位置する花巻市では、偉人として宮沢賢治が広く知られている。童話作家としての宮沢賢治は有名だが、その人となりは広く知られていない。また、「宮沢賢治記念館」や「宮沢賢治童話村」など宮沢賢治に関する施設は多くあるが、公共交通機関ではアクセスがしにくく展示が主体の施設となっているため、宮沢賢治が実体験から得た考えを建築空間から感じ取れるとは言い難い。そこで、本設計では宮沢賢治の作品から得られるメッセージを読み解き、その考え方や宮沢賢治の愛した理想郷「イーハトーブ

（花巻）」の良さに触れることのできる、体験型施設を提案する。宮沢賢治が作品を通して残したメッセージは主に2つに絞られる。1つ目は、宇宙規模で物事を捉え、自身の世界を広げ、様々な考え方をもち、やりたいことや魅力を感じるものを人生の中で見つけ、生きていくべきであるという考え方だ。2つ目は、現在残されている自然に目を向け、それを大切にするという考え方である。これらのメッセージを建築に落としこみ、提案を行っていく。

設計概要

①地形を生かした建築

今回選定した敷地の大堰川沿いは遊歩道と川の高低差が5メートルほどあり、傾斜が続いている。この傾斜を活かし、段上になった建築を提案する。また、遊歩道は400メートルほどあり、川の周りを一周すると1キロメートルほどの距離となっている。景観が徐々に移り変わると同様に建物も川に沿って連続した配置とする。

②遊歩道で空間を繋ぐ

遊歩道を歩きながら様々な体験をし、感じたこと、気付いたことから、宮沢賢治が伝えたいことを自分なりに考え、作品の魅力、作品の舞台となった花巻の魅力を知る。

③作品と自然に誘導する仕掛け

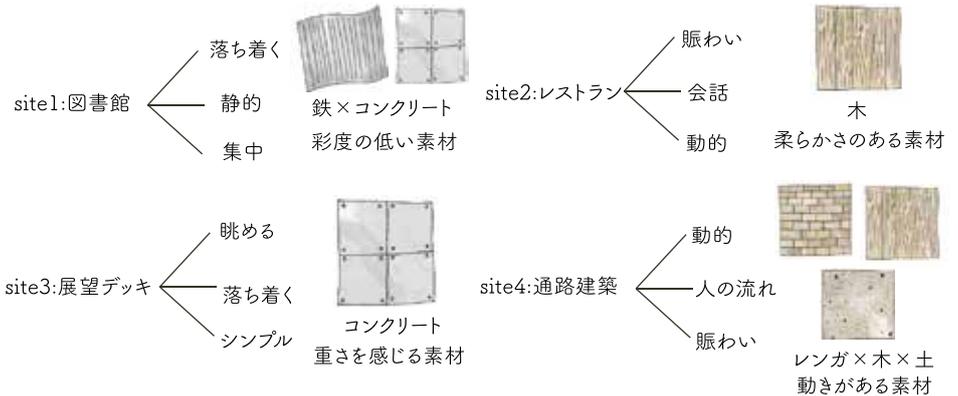
今回提案する4施設の機能はそれぞれ、宮沢賢治の作品とそれに関連する書籍を閲覧可能な図書館。大堰川や、植物を見ながら食事をするレストラン。遊歩道を上から眺め、空を見ることができる展望施設。隣接する商店街と、遊歩道を繋ぐ路地空間とする。それぞれの施設は、川、植物、空など周辺の自然環境と宮沢賢治の作品に触れることをテーマとした。



1. 提案とダイアグラム

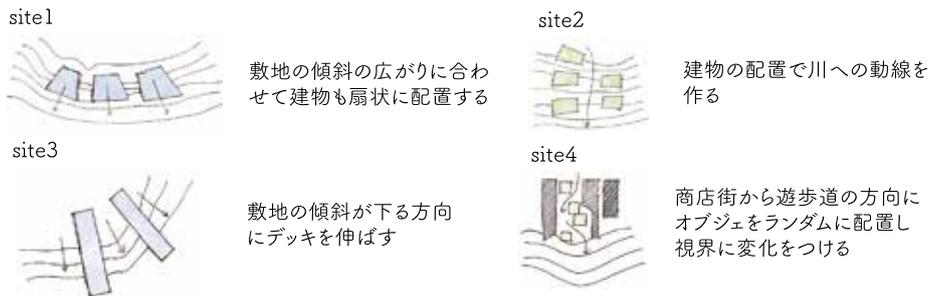
■素材の変化による空間体験

様々な素材から生まれる空間での体験を通して、新しい価値観やさいわいを感じる施設を作る。それぞれの施設の空間イメージを素材と結び付けて選定していく



■自然に目を向ける仕掛け

敷地の形状を分析し、建築に落とし込むことで身の回りの自然を感じる空間を構成する。



Site1.図書館 -宮沢賢治の作品に触れる-



Site2.レストラン -自然に触れ、食を楽しむ-



Site3.展望デッキ -自然を眺め、遊歩道を歩く-



Site4.通路建築 -商店街と遊歩道をつなぐ-



四辻を彩る

—レタス畑の風景と人々をつなぐ建築群—

塚田 響



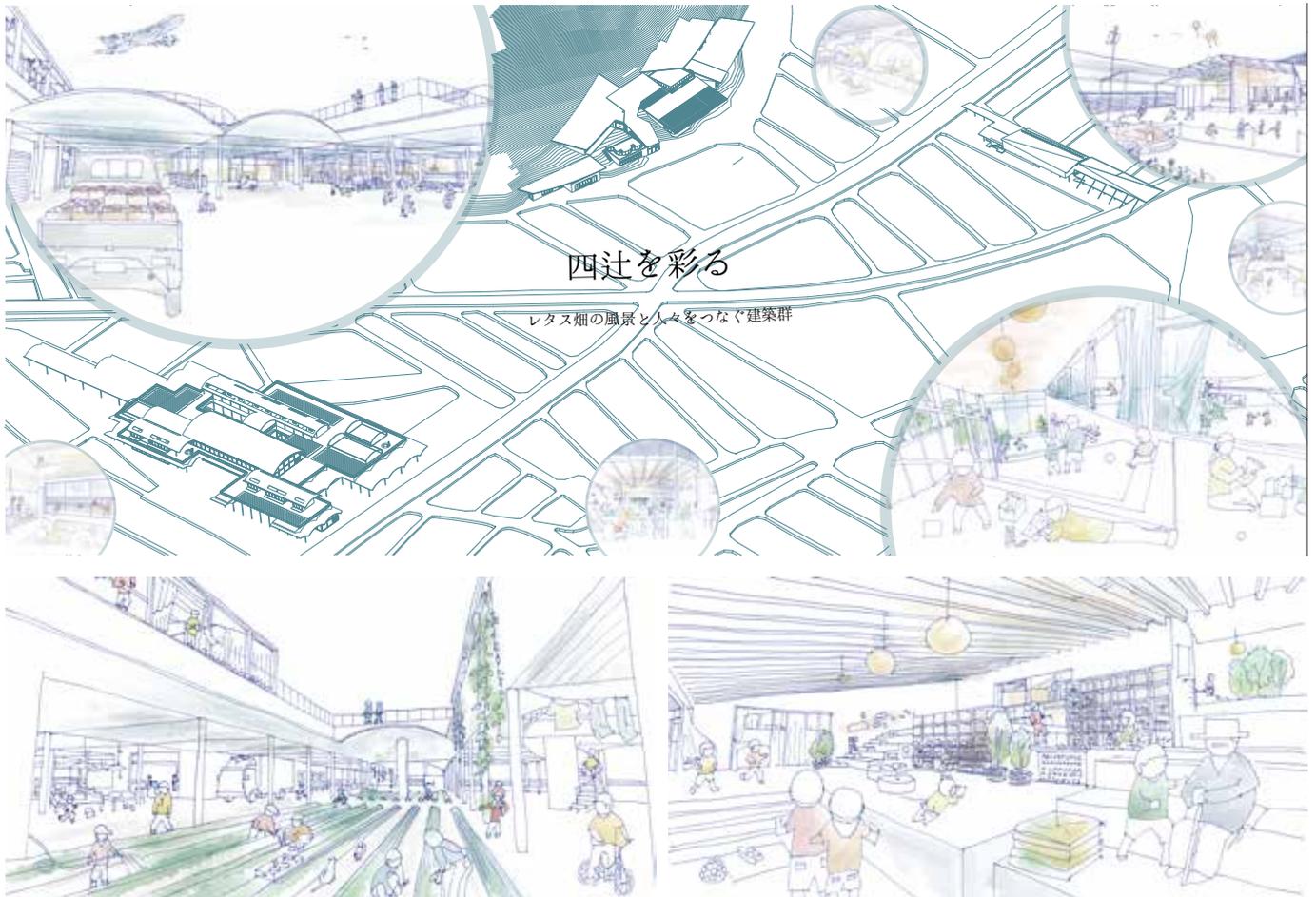
設計趣旨

日本における人口減少は深刻化しており、特に日持ちしないレタス産業は胃袋の減少及び、需要の減少とともに存続が危機に瀕している。

長野県川上村は、日本有数のレタス産地であるが、この地域もまた、人口減少や少子高齢化、若年層の都市への流出が深刻化しており、農業従事者や担い手が不足している。このままでは、この村を、つくりだしている地平線いっぱい広がる美しいレタス畑の景観が失われてしまう。本計画では、川上村の歴

史や文化を継承しつつ、レタス産業に関わる建築群を建て農業に関係する人を増やし、地域の活性化を目指す。

敷地はJA川上物産原集荷場(site2)およびその周辺とし、既存の集荷場機能を活かしながら、オーベルジュや直売所などを併設し、観光客と農家が交流できる場を創出する。さらに鉄道沿線が通る立地を活かし、駅を新設。これにより、都会からの交通を確保し、農業の持続性を高め、地域の魅力を未来へとつなぐ建築を提案する。



設計概要

本設計では、レタス街道や小海線といった交通網の通る立地を活かし、この四辻周辺に農業に関わる建築群を建て、農にかかわる人、農業従事者を増やすきっかけをつくり、この景観を保持していく建築群を設計する。

site1…観光客を呼び込むための駅

2年間ほど畑として利用されていなかった放棄地に新設し、形態として川上村の住居に見られる勝手口の構成要素を取り入れることで、旅行者と地域住民の方々に親しみやすい雰囲気をつくり出す。

site2…レタスと人が集まる集荷場

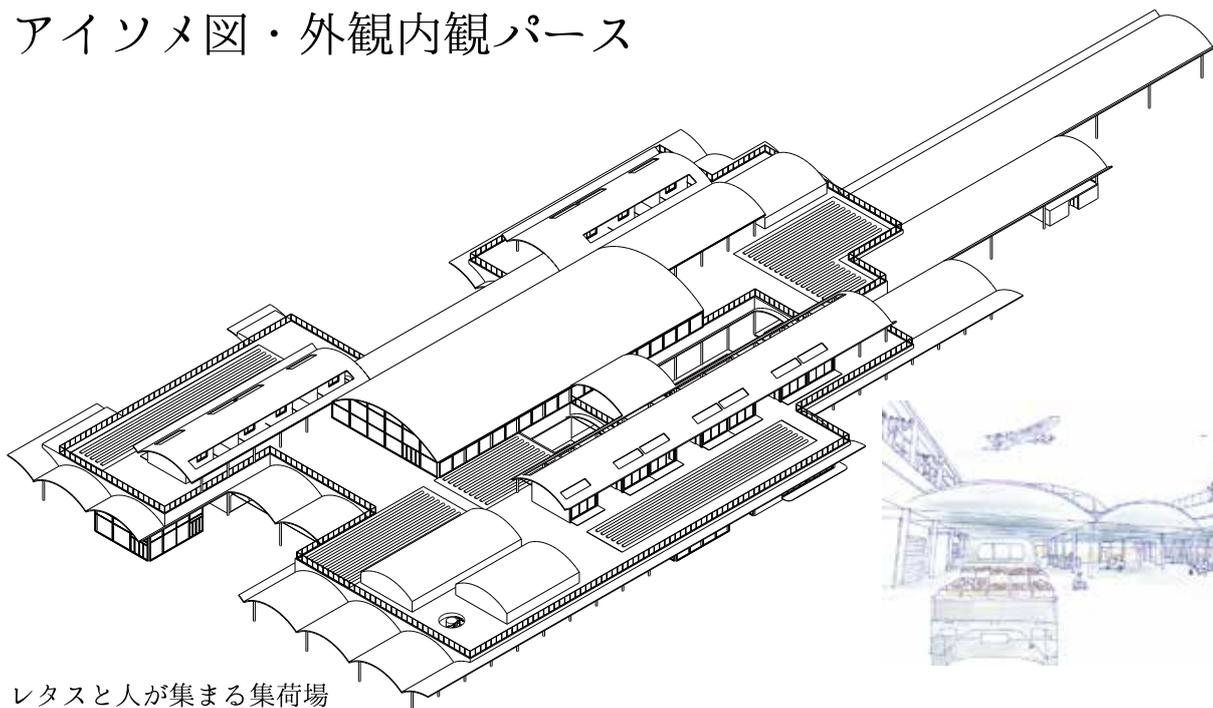
オーベルジュや直売所を併設することで、観光客と農家の交流の場を提供。形態は、大スパンを確保できる構造とし、周囲に広がるレタス畑の畝やビニールハウスとの関係性を考慮し、ヴォールト形状を採用することで、周辺のレタス畑の風景とつながる。

site3…地域をケアする福祉施設

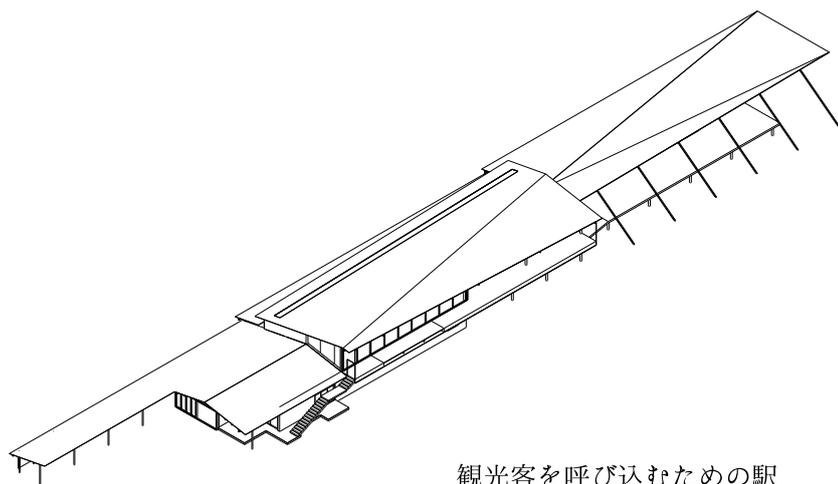
見守り、見守られるこども園。ここに福祉施設を併設することで、世代間交流を生み、農業に携わる人々が増えることを目指す。



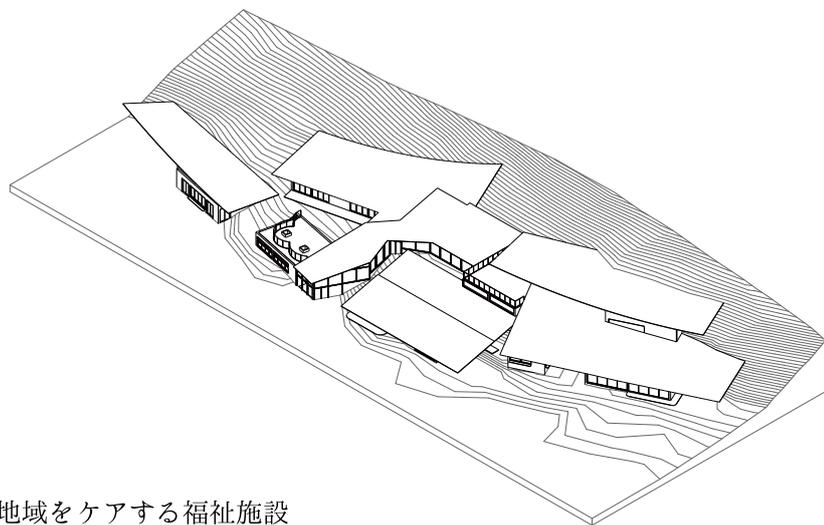
アイソメ図・外観内観パース



レタスと人が集まる集荷場



観光客を呼び込むための駅



地域をケアする福祉施設

「暮らしを重ね織り、

—ニュータウンの再編—

中島 大翔

設計趣旨

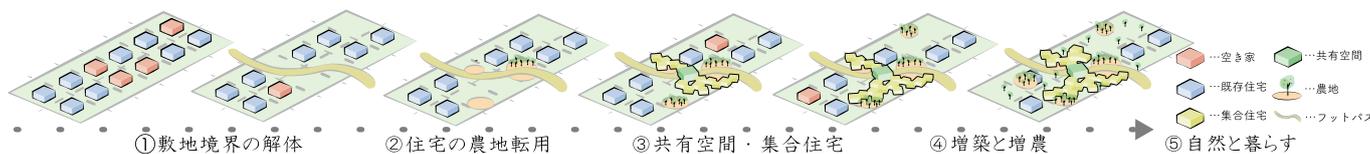


かつて農業は人々の生活の基盤であり、住風景の一部に常に農景観が存在した。しかし、近代化に伴う経済規模の拡大や生産効率の向上により、農地は農作物を生産するための存在となり、農景観は今や住風景から乖離しつつある。さらに、生産緑地制度の終了によりこれらに拍車がかかり、今後も農業に関わる人々とその風景は減少し、住宅と農業の関係は希薄化すると考えられる。

また、「ニュータウン」と称される住宅団地は、都市へ集中する人口の受け皿として、

地域住民の住まいの確保と居住水準の向上に大きな役割を果たしてきた。しかし、昨今では全国で高度成長期を中心に開発された約3000カ所に及ぶ住宅団地で、住民の高齢化が進行し、生活利便や地域コミュニティの活力の低下、空き家・空き地の発生等の課題が顕在化している。

本設計では、農業を媒介としニュータウンを段階的に1つの集合住宅に集約させることで、これからのニュータウンのロールモデルと農と住まう集住の在り方を提案する。



設計概要

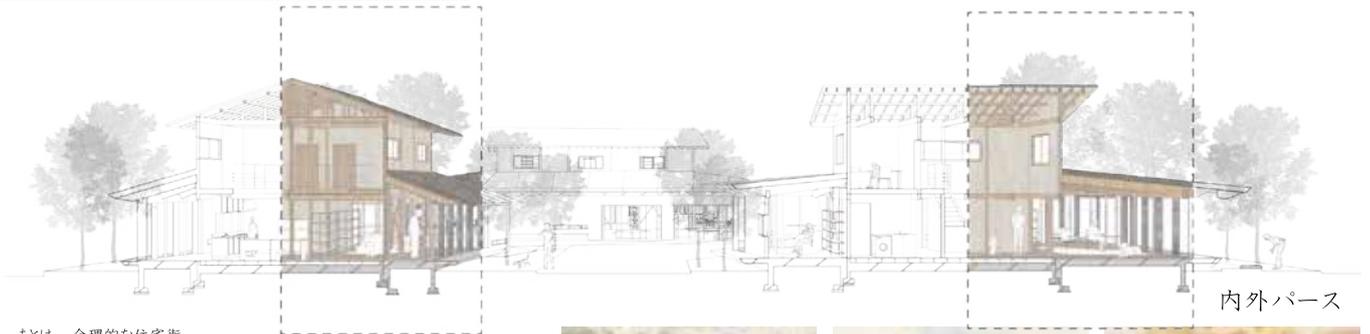


- ①まちを集約する。
住宅街を段階的にひとつの集合住宅に集約させていく。フットパスの形成や農地を段階的に集約させることで、まちの活動の層が厚くなり、小さくも濃い暮らしを重ねていく。
- ②住宅の農地転用。
住民が農業に参加することで環境意識も高まり、農業活動を通じ交流することで、コミュニティを強固にする。
- ③敷地境界を解体。
集合住宅と共有農地を計画し、敷地境界を解体する。また、まちの集約を行うことで家

- 族ごとに住む従来の感覚から離れ、農業を介し、地域一体で住む感覚を養う。これにより、持続的かつ自然発生的なコミュニティを生み出す。
- ④自然と／に住む。
農業とともに住むことは、自然と住まうことである。また、住宅に住むことは自然に住まうことである。この自然とともに住まう空間(野性的)と住民がおりのままに自然に住まう空間(合理的)を建築的要素として抽出する。

01 Project — site1 —

断面パース



内外パース



もとは、合理的な住宅街の空き家。壁をはがすように増築、まちを開く。

既存住宅との境界面に鉛直ブレースを集約し、外周の鉄骨柱は鉛直荷重を支えるポスト柱とすることで、自然と暮らす景観に対して構造が視線を遮らないように配慮。

02 Project — site2 —

断面パース



内外パース



合理的な従来の戸建てのカタチをきりはなす。きりはなすことで生まれる余白は、機能のあふれ出しにより用途を変化させ柔軟に自然と暮らすことができる。

この土間空間の野性的な特徴は、1枚の屋根の下で多様に変化する柔軟性である。リビングの敷居を開くと、連続したアウトリビングとなる。また、りんごの廃棄物や木を素材とする作品の工房や趣味をまちに拡げる個の拡張の場となる。

03 Project — site3 —

断面パース



内外パース



従来の戸建ての機能を細分化してわけ、1階部分は浮かす。寝室と水回りを最小単位で住戸としておさめる。

廃棄りんごからうまれる粉末を素材として、レザー(原型)や椅子、花器、トレイ、レンガ、タイルが成形できる。工房で商品化されたものを、1階で試験として売り出し、趣味や地域性を地域へあふれだす。

記憶の紡ぎ手

— 蔵と共に歩む再生の場 —

アムツ エカテリーナ



会津若松市には歴史的価値の高い土蔵が多く点在し、地域の文化や景観を構成する重要な要素となっている。しかし、維持・管理には多額の費用がかかり、所有者の負担が大きいため、老朽化が進み、多くの土蔵が失われつつある。会津若松市内に点在していることから観光資源として一体的に活用することが難しく、歴史的建築物としての魅力を十分に体験できる機会も限られている。さらに、多くの土蔵は具体的な用途が決まらないまま放置され、再利用されないことで観光客の減少

や建物の価値認識の低下につながっている。

一方、ヨーロッパでは歴史的建築物を宿泊・交流施設として活用し、観光資源として成功を収めている。このような活用方法により、建物の保存が促進されると同時に、観光客が地域のコミュニティの一員として文化や伝統を深く体験できる仕組みが整っている。

また、会津若松市では外国人観光客の割合が低く、地域住民との交流の機会も限られている。その結果、歴史的建築物を活かした地域活性化の可能性が引き出されていない。



設計概要

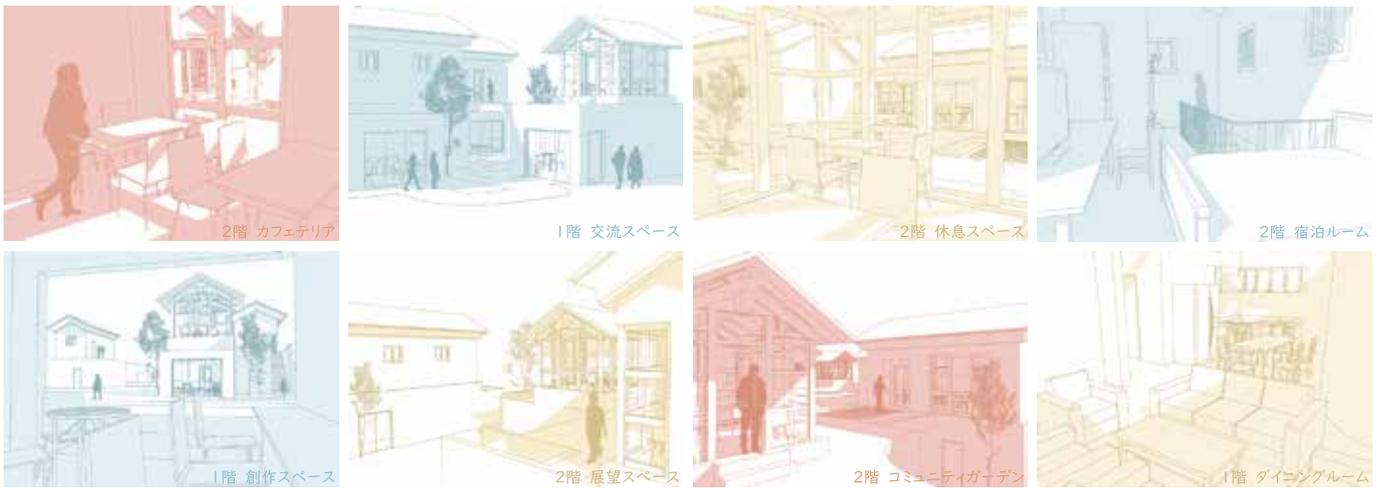


本設計では、会津若松の歴史的建築物である土蔵を再利用し、地域の伝統や文化を深く体験できる観光・交流拠点を提案する。土蔵を宿泊型シェアハウスとして活用し、地域住民と観光客が共に生活することで、新たなコミュニティを創出することを目指す。

①敷地を3つの主要エリアに分割
敷地を3つの主要エリアに分割する。各エリアを日常交流エリア（Site1）、文化を「観る」エリア（Site2）、文化を「体験する」エリア（Site3）として計画する。

②新たな空間を計画動線で接続
会津若松市大町通り周辺には、寺院が多く存在する。しかし、路地が狭少で、移動が困難であるため、敷地内外の新たな空間をつなぐ動線を設ける。

③土蔵のリノベーションや移築
会津若松市の設定敷地にある土蔵をリノベーションする。土蔵の構造をデザインに活かし、地域住民や観光客にその伝統的な躯体の魅力を伝える。また、点在する既存の土蔵を移築し、再活用する。



1階 平面図

2階 平面図



提案

○ 新たな空間を計画動線で接続

大町通り周辺には、路地が狭少のため、移動が困難である。そこで、敷地内外の新たな空間をつなぐ動線を設ける。



○ 建物をつなぐ1階の設計



1階部分に共有スペースを設け、バルコニーで建物同士をつなぐことで動線を形成する。



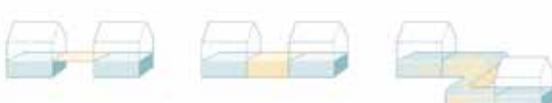
○ 展望スペースの設置

動線を通じて展望スペースを設置し、会津若松市全体を見渡せる新しい視点を提供する。



○ 自然な動線の形成

動線をより自然な曲線に設計し、密集した街路の雰囲気を再現しながら、どの角度からでもスムーズに出入りできるようにする。



○ 既存土蔵の移築と再利用

会津若松市に点在する既存の土蔵を移築し、2階部分として再利用する。設計した曲線的な動線上に配置することで、空間の一体感を生み出す。



○ 伝統的要素を取り入れた建物の統一性

既存の土蔵を再利用すると同時に、土蔵のデザイン要素を取り入れた建物を複数新しく設計する。切妻屋根の向きを統一する。



○ 土蔵の構造を活かした空間設計

土蔵の構造を活かし、ガラスで囲まれた建築を設計し、コミュニティガーデンとして活用する。また、既存の土蔵には大きな窓や開口部を設け、その構造の魅力を楽しめる空間とする。



○ 土伝統的な土蔵の形状

会津若松市では、土蔵の伝統的な屋根形状である円弧状の「練り」が広く使われている。その屋根形状は、自然な曲線の動線を作るインスピレーションとなり、1・2階の統一感を生み出している。



在りし日の記録

一行方の里山につくる第三の居場所―

阿部 穂乃華

設計趣旨



現在の日本は、少子高齢化の進行に伴い、人口は減少の一途を辿っている。その一方で都市集中、とりわけ東京への一極集中が進む。このままいくと地方は衰退するばかりで、少しでも地方に分散させていくべきであろう。しかし、いくら分散させ再生を図ろうとも、人口は減少する一方で、担い手がない以上維持は困難となり消滅する地域がいずれ出てくる。

私の出身地である茨城県は、首都圏にあるため、県西エリアは賑わいを見せているが、

それ以外の、いわゆる田舎に当たる地域は、衰退傾向にあり、忘れ去られる可能性がある。

故郷がなくなるというのは、その地に生まれ育った者にとって、無条件で心が安らく場所を喪失することと同義であり、耐え難いことである。

そこで本計画では、衰退していく地域を人々の記憶に残すために、その土地の「風景」に注目し、その土地ならではの魅力を伝える建築をつくる。

設計概要

超高齢社会の現在、高齢者を中心とした街づくりや政策が多く、意識は自ずと高齢者に向きがちだが、これからの田舎のあるべき姿として、社会を担う働く世代に向け、息抜きに訪れる者に対して開かれた場となることが望ましいのではないかと。

本計画では、そうした田舎の、周辺に人気がないことを逆手に取って、以下の4つの建物を計画する。

① 宿泊施設…癒す

疲れたときにふと立ち寄り、日々の疲れを癒し、また日常へ戻るために英気を養うことのできる原点として、ひっそりと佇む、隠れ家のような宿。

② コミュニティ施設…繋ぐ

里山と水田の維持管理及び、交流の場として地域内の団結と地域外の人々との交流を図る施設。

③ 眺望亭…惹きつける

見どころである里山と水田の景色を魅せ、2畳程の空間で一人の時間を堪能する小屋。

④ 宿泊管理棟…支える

宿泊者のサポートを行う施設。



都市のシンボルへ

—仙台城本丸跡の計画—

設計趣旨

井澤 颯汰



かつて、伊達政宗という戦国大名がいた。その治世によって今の100万都市の礎が築かれたが、政宗が造った仙台城の本丸は、明治初年の廃城令により壊され、城壁や櫓も以後の火災や第二次世界大戦の空襲によって失われ、残るものはほとんどない。それでも市内有数の観光地ではあり、福島県沖地震（2021-22）で被害を受けた石垣の修復と、かつて国宝に指定された大手門と脇櫓の復元が進むものの、少々寂しいものとなっている。本計画では、仙台城本丸跡を見直し、

重臣の屋敷の復元、かつてあった建物の復元や伊達政宗が東北にもたらした桃山文化を体現する日本庭園等、これらを計画し、伊達家の歴史を語る上で欠かせないエリアとして再構成することで、都市・仙台の精神的・視覚的シンボルとして構築することを提案する。

設計概要

本計画では、本丸跡に以下の空間を新たに設計し、また、既存の建物として現にある護國神社は残した形で、安土桃山時代から近代の歴史を紡ぐエリアとして提案する。

i) 茂庭綱元の屋敷

この建物は、伊達三傑と呼ばれる内の一人で、伊達家の重臣である。キリシタンだったとの説のある一方で、晩年には名を了庵と改め、仏門に入ったとも言われるなど、その素性は謎に包まれている。茂庭綱元の余生を過ごした屋敷を創造復元したものである。

ii) 眺望邸

仙台城の東側の崖に、崖から突出する形で、懸造で作られていた屋敷があったと言われる。饗応のために使われていたと言われるが、大広間が他にあることから、本来の用途は謎ともされる。この建物を独自の考察と本来のあり方として復元したものの。

iii) 本丸御殿

この建物は、仙台城本丸跡の中心に位置する建物であり、主に食事処やお土産コーナーとしての機能を持ち、主に休憩スペースとして利用する建物である。



Hub Park

—つながりと未来を紡ぐ交流の場—

市川 太陽



設計趣旨

「福島」という言葉は、2011年の東日本大震災と、福島第一原発事故により英語表記の「Fukushima」として全世界に広まった。今も「Fukushima」と聞けば、原発のまちと認識されてしまうことは事実である。しかし、福島は全国でも有数の果物の産地である。また、猪苗代湖や会津若松城などの観光地が多く、自然の豊かさや歴史を感じることができる。そこで、今なお続く風評を払拭し、福島の魅力を伝えるためには、福島の人と交流することが大切だと考える。

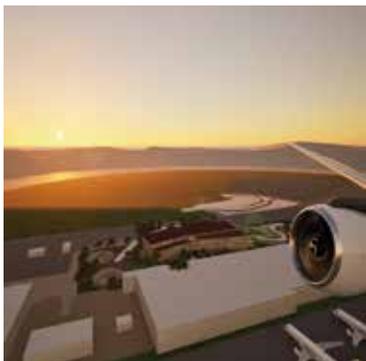
国籍を問わず、様々な人が訪れる特徴をもつ空港は大きな可能性を秘めている。しかし、地方空港では便数の減少や新型コロナウイルスによる国内線、国際線の減少により、利用者の減少が見られる。空港は目的りに行くための経由地として利用されている。その結果、観光客や利用者の滞在時間が短くなり、閑散としている。本設計では地方空港が国際交流の拠点として機能することで、多国籍・多世代の来訪者が福島に長期滞在できる建築を提案する。

設計概要

国際交流拠点として、多国籍の来訪者が日常を過ごせるシェアハウスを計画する。共同生活の中で様々な価値観を共有し、食や芸術文化などを通して、異文化交流のきっかけとなる複合施設を目指す。また、福島空港は地域住民にとって飛行機以外で訪れる機会が少ない。福島空港が地域住民にとっての生活の拠点になることで、多国籍の来訪者との交流を図り、福島についての興味や関心を高めることを目指す。

シェアハウス内だけでなく、地域住民・来訪者との交流を促すために、交流・体験ができる施設を計画する。シェキッチンや、ジム、ランドリー、カフェ、ゲストハウス、などの共有できる空間を設けることで、住民同士のコミュニティ活性化、ライフスタイルの多様化に応じた施設を提案する。地域にとっての交流の場、生活の中心となるシェアスペースを提案する。

空港の駐車場は人が乗っていない車が多く留まり、寂しい空間である。そこで駐車空間をうまく利用し、車だけでなく車が過ごせる空間にすることで、新たな駐車場の可能性を引き出す。車両交通が優先の駐車場を一部歩者共存の空間にし、地域住民が自由に利用できるコモンスペースを提案する。



緑と縁

—参道コミュニティ—

設計趣旨

猪野 将平



近年、子どもたちを取り巻く生活環境は多様に変化し、それに伴い子どもたちは、何かしらの「生きづらさ」を抱えていると考えている。そういった、子どもたちを支えるために必要なのは福祉機能である。しかし、現在の福祉機能は一つの建物に集約され、閉鎖的で地域社会とのつながりや、地域に対する関心の希薄化が問題となっている。

本設計では、さいたま市大宮区に位置する氷川神社の参道沿いに敷地を選定。子どもたち一人一人が健やかに成長していくための居

場所づくりをテーマとし、子どもの育成環境に必要な新たな環境を提案する。そしてこの環境は、今まで一つの建物に集約されていた福祉機能の障壁を取り払い、様々な福祉機能を参道沿いに点在させることにより構成。

参道沿いに地域とのつながりをもたらすコミュニティの形成を促す。そして、それぞれの建築にその時居合わせた人々によって、その都度新たなコミュニティが形成され、この賑わいが人々の「縁」をつなぐことにより、新たな参道空間の創出につながる。

設計概要

参道の風景は常に移り変わり、居合わせる人々も異なる。それが様々なコミュニティを生み出し、人々の「縁」を繋いでいく。

①福祉機能をオープンに

福祉機能をコミュニティの一部となるよう参道に点在させることで、参道一体が福祉機能を持ち、これが地域を活性化させることを目指す。

②参道から広がる緑地

参道の樹木は、不適切な枝の選定などを理由に、腐朽菌が侵入するとともに樹形が崩れてしまっている。そこで、樹木保全のための空間を創出することはもちろんのこと、参道の緑地が、設計した建物を中心に参道の縁まで広がっていく。

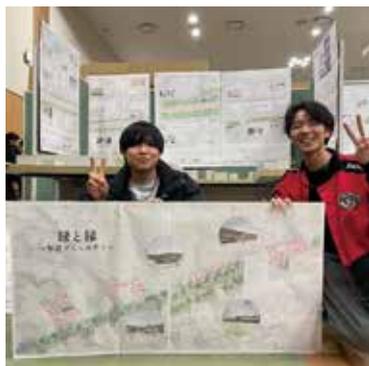
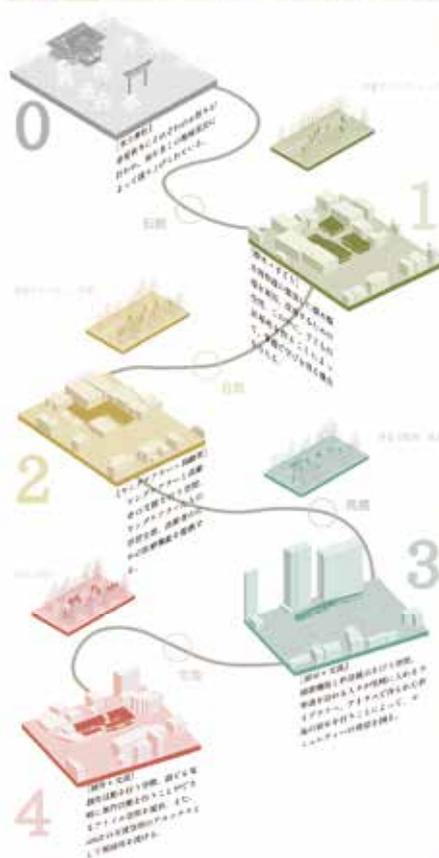
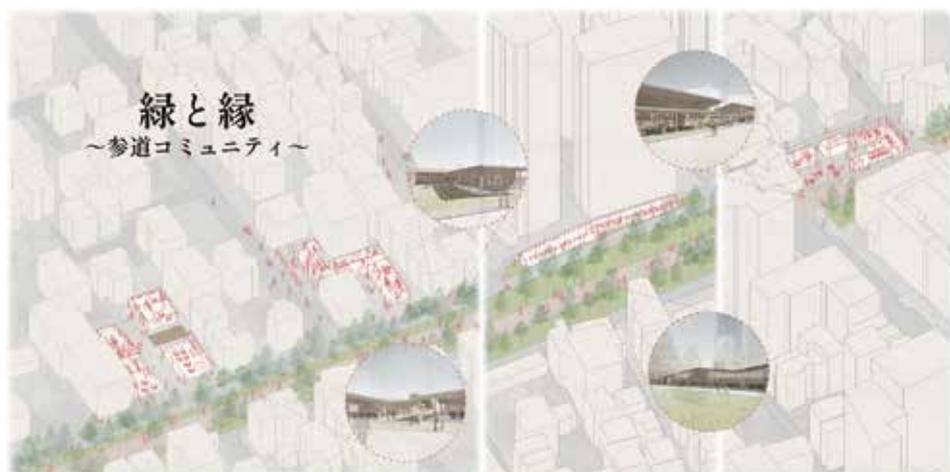
この建物が保全だけでなく緑地を増やす起因となる。

また、この緑が参道と街をシームレスに繋ぎ、参道がこの街にとってより身近な場所となる。

③子どもたちが社会性を育む場に

子どもたちは、ワークショップや読書、創作活動によって幅広い世代と交流できる。そういった交流を通じて、社会性を育むことができる。

また、フリースクール、学習スペースといった育成環境に恵まれない子どもたちにも手を差し伸べられる空間を提案する。



空と水の間を描く軌跡

—ほどかれた流れが生み出す自由回廊—

設計趣旨

岩崎 大洋



多くの都市で駅からのアプローチは、公共性や実用性を重視して効率的に設計されている。しかし、こうした効率性を優先する設計は、地域特有の魅力や文化、そこに住む人々の活動を十分に反映しないことが多い。どこにでもあるような無個性で画一的な空間になる。土浦駅周辺や土浦市役所もその例外ではなく、人々が自然に活動し、交流できる余地を失っている。結果、活気あるコミュニティの形成が困難であり、地域の魅力が十分に発揮されていない現状である。

これらを踏まえ、地域の特性や文化、自然を反映させ、人々が集い交流できる場が必要である。本設計では、公共性や実用性を優先した建築でなく、人々と地域の交流のきっかけとなる建築とする。高度な空間構成から解放され、人々が生き生きと活動できる躍動感あふれる建築を提案する。さらに、歩行者や自転車利用者の動線と建築のあり方を見直し、新たな建築スタイルやランドスケープを追求することで、人々の生活に調和した空間を提案する。

設計概要

①地域らしさと人々の活動が感じられるアプローチ

地域社会を活性化させるために、その土地の産業、文化、歴史、そして住民の日常生活を感じられる地域のアイデンティティを映し出す、生きた空間とする。

②人が中心となる建築空間

新たな市役所は、人々が生き生きと活動し、居心地良く集える空間が必要である。自然な動線や開かれた空間設計を取り入れることで、人々が市役所を単なる行政手続きの場ではなく、交流や共創の場と捉えることができる建築とする。

③土浦市、湖を感じさせるシンボリックな市役所

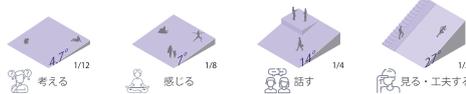
土浦市は湖との関係性を強く持つ街であり、市役所もまた、湖の風景や風土を感じられるよう象徴的な存在が必要だと考える。そのため、新たな市役所は市のアイデンティティを表現し、湖である霞ヶ浦とのつながりを感じさせるデザインとする。

④水を感じ、意識を向けるきっかけを提供するマリーナを利用した親水空間

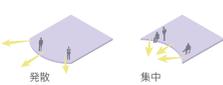
市役所の空間設計には、動線の中に水を物理的・視覚的に感じられる工夫を施す。それにより、人々が水の持つ価値を再認識し、保護や意識向上に寄与する建築とする。



角度の異なる斜めのスラブで



スラブの形で視線を



解釈を広げ運動の敷居を下げる建築

動的空間と静的空間が折り重なり様々なアクティビティを誘発



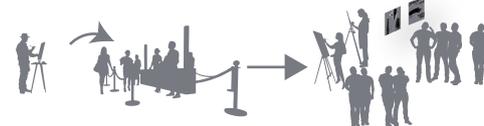
ランニングやサイクリングのような動的なものからヨガなどといった静的な運動が施設内を埋め尽くし、建築全体がダイナミックな活動で溢れかえる。様々な人を内包し、世代をまたく交流の場を生み出す。新たな人生の選択肢を提供する場所となる。

体験が交流を生む



カフェやバーなどの社交場は利用者の層によって変化し多様化する。趣味の領域に近いアクティビティや文化体験が新たな社交場として現れる。作業中や活動中の会話が社交場の役割を果たす新たなライフサイクルが生まれる。

個人の活動、趣味や興味が交流のツールに



それらが生まれる過程活動の過程を見ることがほとんどない

制作過程、様々な体験や、学びが社交場となり同時に見たものや活動に対する価値理解を深める。

ウォーターステーション



運動中、運動後の水分補給は健康を維持するためには欠かせない重要な要素である。単なる水分補給だけの水の在り方ではなく水から広がるコミュニティの場を提案する。

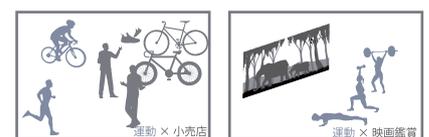


風、視線が通り抜ける空間

2階部分からは壁を最低限にし視線と風がぬけるようにした。そうすることで開放感と心地よさを生み出すことができる。風が流れ、視線が抜けることで人々が自然と一体化するような環境を作る。

体を動かす × 商業店舗

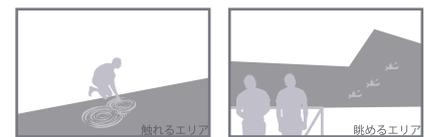
運動と従来の商業とのコラボレーション



商業店舗のポテンシャルを最大限に引き出し消費活動にプラスして体を使った体験を届ける。新たな消費体験が運動に対する敷居を下げる新たなライフサイクルの一端として運動を助長する役割を担う。

マリーナを利用した親水空間

水を感じ、意識を向けるきっかけを作る



ふらっとホーム

—ローカル・駅・交流—

梅村 明里

設計趣旨

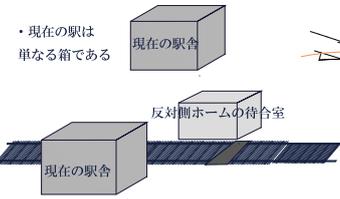


現在、準過疎地域も人口減少の流れを免れることは難しく、将来的にはさらなる過疎化が進むことが予想される。

これらの課題に対応するために、本設計では多世代を対象として、地域のつながりを強化し、人々が集い支え合う場としての「駅舎兼地域コミュニティ施設」を提案する。本施設は、駅としての交通拠点の機能に加え、地域住民の多様なニーズに応える複合施設とし、地域住民が気軽に集えるカフェスペース、世代を超えた交流を促進する多目的ホー

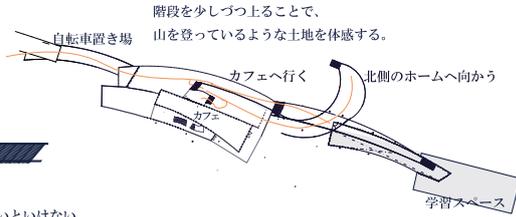
ル、地元産業をPRする展示スペースなどを設置する。また、周辺の幼稚園、小学校、農業高校と連携し、子どもたちの活動や地域イベントが展開できる場を創出することで、地域全体の活性化を図る。さらに、単なる建築物にとどまらず、人と人、地域と地域をつなぐ「ハブ」として機能することをテーマに掲げ、人々がこの地に留まりたい、訪れたいと感じるきっかけをつくることで、会津坂下町の人口減少を食い止め、未来への希望を紡ぐ拠点となることを目指す。

01 会津坂下駅の課題



反対側のホームにある待合室には線路を渡らないといけない

02 建築ダイアグラム



03 空間の構成

青の空間
人が特定の時間、その場にたまり、何らかの行動を求められる空間。「カフェ」「会議室」

白の空間
人は、使われ方によってその都度呼び方が変わる柔軟な空間。たとえば、廊下の幅を広げて「立ち話」や「展示」など多様な活動がどんどん発生していく。



幼稚園側に屋内の子供の遊び場とスポーツ室を作る。幼稚園の延長として利用でき、遊びの場が広がる。

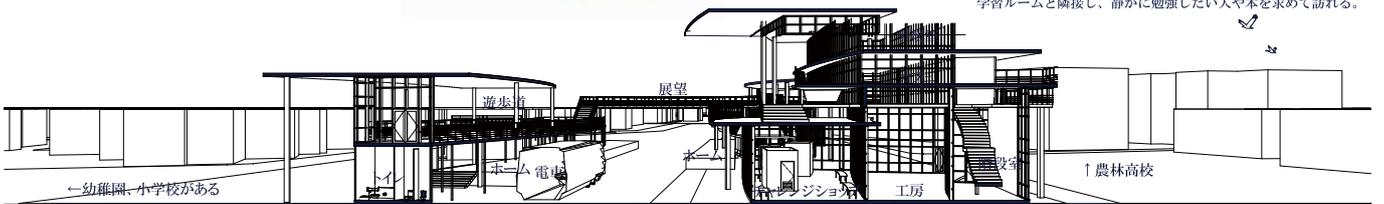
隔たれた2つの地域を繋ぐ橋。見晴らしのいい展望デッキの役割を持ち町民の交流を図る。



図書館から階段に登り、遊歩道へ出る。ここから駅やカフェにつながる。



農業高校側に図書館を設置した。学習ルームと隣接し、静かに勉強したい人や本を求めて訪れる。



断面図

設計概要

本設計では、モノや情報、文化が交差する交流の場として、駅を再生する。

① 駅空間を開く

改札の形態をなくし、町へ開かれたものへと変化させる。

② 会津の産業

会津の伝統工芸や地元の農産物に街の人が触れられる機能を設けることで後継者の育成につなげる。さらに農林高校と連携させ地域活動に関わることで地域の発展に新たな風を吹き込む。

③ 建築の余白

従来の公共施設は、セミナー等のプログラムを次々と詰め込む多目的ホールがよく見受けられるが、そうした施設は用途を網羅するだけで実際には十分に使われていない。

むしろ、駅という場に「発見」のヒントを埋め込むことで、利用者自身がその場を使いながら価値を見出し駅が生き生きとした場に成長していく。

そうした空間こそが鉄道の存続はもちろん、地域全体の未来を支える大切な拠点になる。



大田 光騎



まがりや

—馬と人の共生—

設計趣旨

人は古くより農林業や運搬のために「馬」を用いた。そして、「家畜」とともに暮らすことは、里山などの周辺環境を保全することにも繋がり、全体の連鎖性を生んだ。つまり、「家畜」とともに「持続的環境」が形成されていた。

また、現在の地域産業では、人手不足をはじめとする様々な問題が起こっているため、新しく人を呼び込もうとするが、それは一時凌ぎであり「応急処置」に他ならない。人口減少時代において、人や場所の役割を固定、

または限定しない暮らしのあり方が求められるのではないか。

そこで、本設計では「馬」との暮らしによる連鎖を新たな山間地域の環境として現代に再編する。「馬とともに日常を営む集団」を「馬家族」と定義し、町に暮らす老若男女がそれぞれの日常に馬と交わり、「馬家族」を形成させることで生活への変換を促す。また、林業に用いられてきた馬の歴史を活かし、町の振興活動を活性化させる建築空間を提案する。

設計概要

「馬搬」の振興活動や環境教育を通して、古殿町の魅力を発信するために、馬房と厩務員の生活の拠点、馬搬技術の研修・体験施設、アカデミー生の寮を提案。加えて日常に馬が交わるシステムの構築を目指す。

①まがり屋

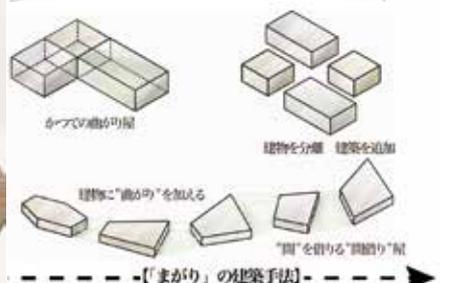
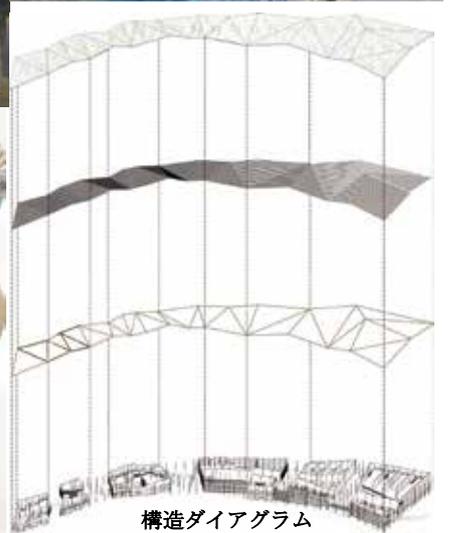
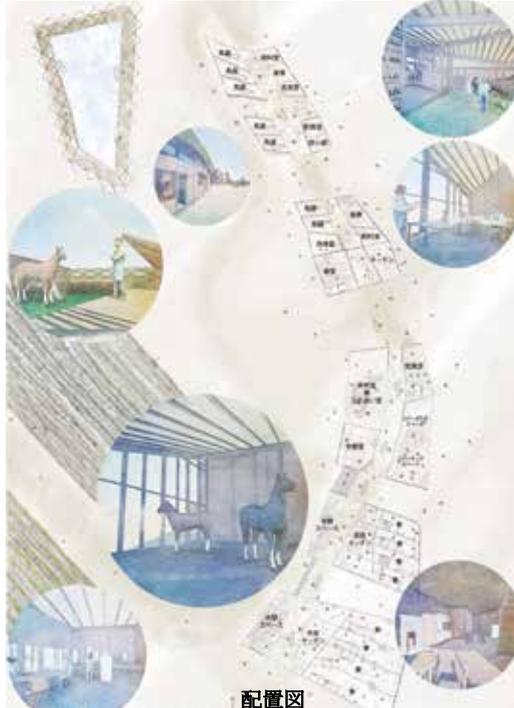
伝統的な建築様式の1つである曲がり屋を軸に、現代の「まがりや」を提案する。かつて人々は、重要な労働力だった馬を家族同様に大切にするために、馬屋を屋内に設ける曲がり屋に住んでいた。そこで、かつての「曲がり屋」を軸として、人と馬を分離し、研修・体験施設を追加、曲がり屋を加える。こうして、生まれた間を人や馬が借りることで、「間借り屋」としての建築物に意味を持たせ、馬と触れ合う機会を自然に増やす。それは、ホースセラピーとして心と身体のケアを促進させ、馬に興味を持つきっかけになる。

②段々に沿う

棚田のような段々の地形を活かし、馬道は傾斜を残して林業の環境に近いものとする。対して建築物は水平に配置することで、居場所によって景色が変わるよう、山間地域の良好な景観を確保する。また、まがり屋によってできた間を屋根で覆い、自然にコミュニケーションが生まれるような空間を設ける。

③馬と共生する未来

馬が放出する体熱や馬糞を利用したエコ建築とし、古殿町の馬搬材であるスギ材を利用する。馬と共生することに意味があることを示し、馬搬の実用性の高さを示す建築物を提案する。



里美村の追憶

—数えきれない命を連れ、編み上げるパノラマ—

上村 花



設計趣旨

近年、テレワークの普及、都市部での生活に対する価値観の変化、地方の魅力再発見などで地方暮らしを望む若者が増加している。これらの背景には都心の物価の上昇や、よりゆとりある生活を求める人が増えたこと、各地方自治体による魅力的な移住促進策や、地域コミュニティの活性化など、地方の魅力が再認識される機会が増えた事が考えられる。一方、地方の山間部等では高齢者等単身世帯の増加により、地域におけるつながりが希薄化している。今後は地域防犯や、災害時の

助け合いといった地域コミュニティの必要性を、もう一度見つめ直すことが求められる。このような地域は、人々が交流する機能に加えて、防災機能を持たせた建築を設計することで、建築を通して、安心できる地域づくりに貢献できるのではないかと考える。コミュニティの輪も、地域の中だけにとどまらず、外部に広がっていくことが出来るのではないかと考える。

設計概要

茨城県常陸太田市で求められる都市づくりは、少子高齢化と人口減少の対応、安全の対応、環境問題への対応、地域資源を生かしたまちづくりである。現状、高齢化が進んでいることから、住民は民家や田畑の管理ができず空き家、荒地の増加が問題となっている。地元住民、移住者が住みやすいよう、環境を整えることが望まれる。そこで、「安心・安全確保」や「地域資源の活用」といった観点から建築を考える事で、住みやすい環境づくりに資できると考える。設計する建物に、以下の機能を持たせることとした。

①大豆・小豆加工工場

里美地区在来種の大豆「金砂郷在来青御前」と小豆「孫が来た」を使用した製菓の工程が見学・体験できる工場。

②地元資源を利用したレストラン

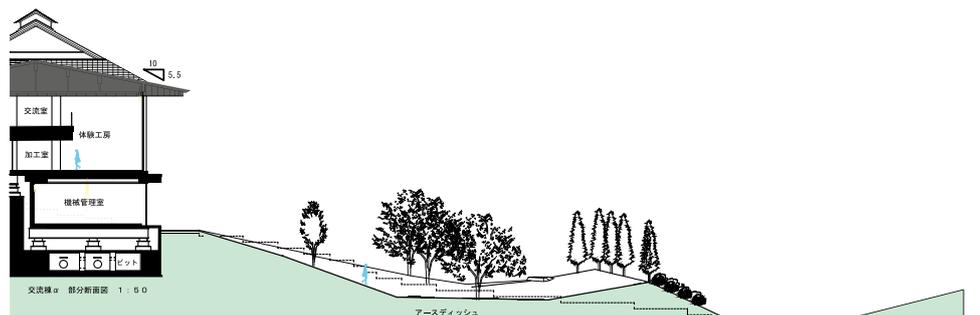
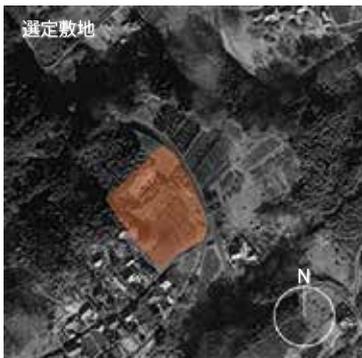
里美地区の大豆や小豆を使用した卵、野菜などが購入できる。

③歴史を学ぶ資料館

里美地区で行われたクリストによる芸術活動「umbrella」に関する地域住民が撮影した写真の展示、現地で発掘された土器の展示を行う。

④災害から命を守る建物

外壁は稲田石で貼り防火機能、礎には免震機能を持たせた。度重なる災害と、予想される地震に備える建築を実現させる。



ヒトノワ・ミズノワ・モノノワ

—巴川が紡ぐ地域住民と地場産業—

設計趣旨

川崎 蒼士



産業構造の変化や少子高齢化などにより、最盛期よりも規模を縮小、または廃業した業種は、国内に数多く存在する。筆者の地元である静岡県静岡市清水区は、古くから清水港の港町として栄え、造船業や製瓦業、製材業が盛んであった。これらはどれも巴川が産業に欠かせない存在であった。また、巴川は河床勾配がとても緩やかで水はけが悪く、昔から氾濫河川として災害が多く発生した。特に1974年に発生した七夕豪雨は当時の清水市に甚大な被害をもたらした。以降、護岸工事

の進行により大きな変化がみられ、巴川と地域住民の関わりは疎遠になった。現在も巴川を利用した産業は、衰退の一途をたどっている。本設計では、衰退した産業を復活させるため、地域住民や若者に地場産業について理解し、親しみを持ってもらうことができる建築を目指す。地域住民と巴川の関わりを増やすための親水空間と、地域住民と産業の関わりを増やすための建築空間を提案する。

設計概要

①巴川を再び「繋ぐ川」に

物流や人流を促進するために巴川を活用した水上ネットワークを構築。観光船や水上バスで、川を生活や経済活動に結び付ける。

②「ヒトノワ」：川辺の賑わい創出
川沿いにイベントスペースを設置し、川を中心とした地域住民が集うコミュニティ拠点を設計。

③「ミズノワ」：川を通した教育
七夕豪雨などの水害の歴史や巴川沿いの産業といった自然を通して巴川への理解を育む。

④「モノノワ」：地元産業のブランディング

川沿いに地元の瓦や木材を展示・販売する「水辺工房」を設置し、物流拠点としても活用する。

(1)川舟拠点【Site1】

敷地には商業施設が近く、物流拠点を整備し、巴川を利用した水運を復活させる。

(2)製瓦工場【Site2】

清水瓦を焼く際に使われていただるま窯を復活させ、舟に瓦を積み込む当時の光景も復活させる。地域住民に清水瓦について広く知ってもらう。

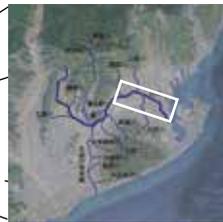
(3)水面貯木場・製材所【Site3】

木材団地内にあった水面貯木場を復活させ、質の高い地元材の製材施設を計画する。見学、工房でのものづくり体験を通して木材への理解を深める。



Location 静岡県静岡市清水区

清水区は旧清水市のほぼ全域で、古くから清水港の港町として栄えた



Introduction 巴川と清水港

巴川は駿府の城下町整備のために安徳川と切り離され、清水港へ流れるようになった。河床勾配が1/250～3,500ととても緩やかで水はけの悪い支流が多く、大雨が降ると水かさが増し、内水氾濫がおきやすい。清水港と駿府城を繋ぐ運河としての役割も持ち、伊豆石や年貢米などが運ばれていた。現在は液化天然ガスやLPGを輸入、自動車や産業機械、段ボールなどを輸出。近年はクルーズ客船を積極的に誘致しており、年々着岸数が増加している。



Background 産業の生い立ち

造船業 古くから漁業や海上輸送で栄えた清水区では大小多くの造船所が見られた。動力化や組織化などにより、小規模の造船所が廃業している。

製瓦業 巴川沿いでは良質な粘土が採れ、製瓦業が栄えた。しかし、七夕豪雨によって窯が流され、周辺の宅地化により土の採集ができなくなったことや、環境問題による窯から出る排気の規制などの問題から現在は製造していない。

製材業 清水港に輸入された丸太を巴川で曳航し、製材所まで運んでいた。しかし、輸入形態の変化や従事者の高齢化などにより衰退している。



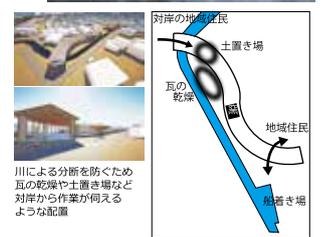
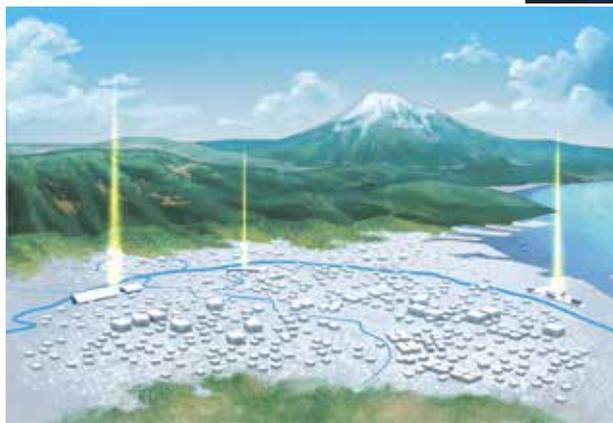
Issue 課題

護岸工事により巴川と地域住民の距離が取られ、巴川に近づくなくなった。
川辺の地域住民の憩いの場の整備
巴川の歴史を学び、教訓を今後に生かす取り組みが必要
造船業・製瓦業・製材業など巴川を使った産業の衰退と地域経済や観光の活性化

Plan 計画 site2～製瓦工房/能島～



能島地区は内水氾濫が起きやすい場所である。過去の水害の歴史からだるま窯をかき上げし、清水瓦と水害の伝承を図る。



Plan 計画 site3～水面貯木場・製材所/木材団地～



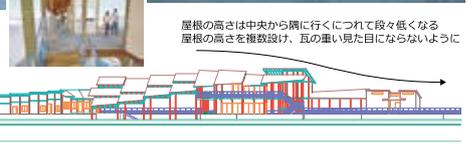
遊水地のように一時的に川水を溜め込むさらに、巴川の親水空間や船着場を設け水害対策を身近に感じてもらおう



Plan 計画 site1～川舟拠点/港橋～



堤防が建物と一体となり、潮の落ち引きや生物などに利用者が巴川を意識してもらおう



紡ぐ

—地域コミュニティの解れと再縫製—

設計趣旨

吉川 愛優



近年、技術の進化によって私たちの生活は劇的に変化し、特にスマートフォンの普及がコミュニケーションに影響を与えている。そのような中、新潟県加茂市にあるコミュニティセンターは、地域のつながりを維持する場として注目でき、浴室がその中心となっている。浴室は、物理的・心理的障壁を取り払い、住民同士が自然に対話できる環境を提供する。

クラレンス・ペリーの「近隣住区論」では、コミュニティセンターや小学校などが地

域コミュニティを支える重要な機能として挙げられている。しかし、近年の少子化に伴い、小学校の統廃合が進み、学区が広がることで、地域内の結びつきが希薄化する懸念が指摘されている。

本設計では、加茂市の小学校の統廃合に伴う地域コミュニティの変化に対応し、失われる小学校の役割を補完する新たなコミュニティの拠点として、加茂市の特色である浴室を核としたコミュニティセンターを提案する。

設計概要

本計画では、小学校の閉校による地域の空洞化を補うために、分散していた3つの須田のコミュニティ要素を統合し、新しい地域の拠点へと再生させる。

①浴室に付随するコミュニティセンター機能

コミュニティセンター内に地域住民の交流の中心となる浴室を設置し、その周囲に身近で活動的な場を提供する。浴室での交流を通じて、地域のつながりを活性化させる。

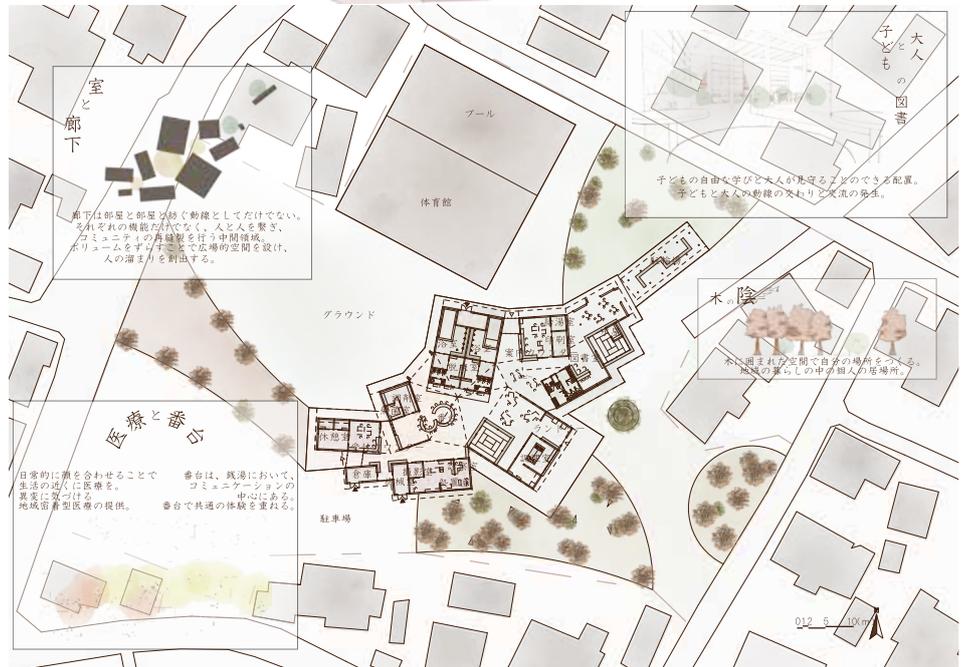
②小学校閉校を補う教育機能

地域のクラブ活動や行事ために利用できる体育館・プールとして現校舎のものを活用する。地域住民が利用できる学習施設として図書館を設置し、子どもと大人が、自然な交流が生まれるように配置する。

③かつて診療所が担った医療福祉機能

オンライン診療所と日用品から医薬品までを扱う薬局を設ける。医療の拠点だけでなく、住民が困った時に頼りになる社交の場として機能し、地域密着型医療を提供する。

この建築により、村落社会における停滞的で社会関係も重層的な人間関係ではなく、流動的な社会の中で自由意志の下で温かな人間関係の醸成を目指す。



インフラndsスケープ

—自然が息づく水の島—

設計趣旨

高塚 新太

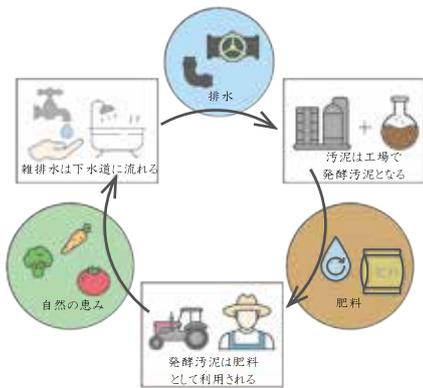


かつての日本の都市部は豊かな自然環境を抱え、人間と生態系が共存していた。特に東京湾沿岸では広大な干潟や浅瀬が広がり、魚介類の産卵場や鳥類の休息地として機能していた。大田区も例外ではなく、湿地や浅瀬が広がり多様な生物が共生する豊かな自然が見られていた。しかし、都市の成長により埋立地の造成やインフラ整備が優先され、多くの生物が生息地を奪われた。この変化は人間の生活を便利にする一方、コアジサシのような希少種の生息地を奪うこととなった。

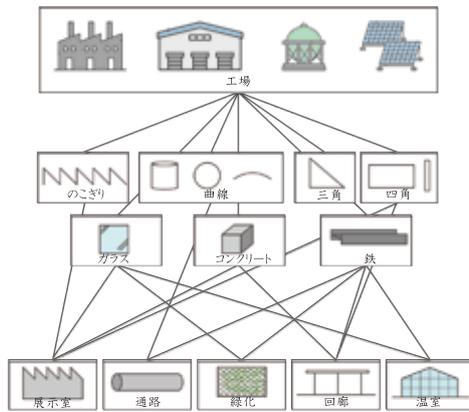
コアジサシは絶滅危惧種に指定されている渡り鳥だが、繁殖地の消失により個体数が減少している。現在の課題は、このように失われた生態系をいかに復元し、人間と自然が再び共存できる環境をつくるかという点にあるだろう。

本設計では、森ヶ崎水再生センターの屋上に、コアジサシの繁殖地となるピオトープと遊歩道を設置し、かつての干潟環境を再現することで持続可能な都市設計の実現を目指す。

提案 1. 資源の有効活用



提案 2. デザインコード



設計概要



①博物館

営業地に必要な水・土・砂を作り出したリ、コアジサシの生態・生育環境を展示したりする博物館とする。本設計では下水を水・土・砂へと処理する過程を展示空間へと昇華させながら設計を行う。具体的には、家庭から下水処理所までの配管やポンプ所、処理槽などの、普段見えない設備を視覚的に見えるようにすることで親しみやすく、また、没入空間へと変化させる。

②植物園

下水の処理過程で生じた活性汚泥、処理水、電気を利用した温室を設計する。ここでは、植物園を形成し、観賞用の草花だけでなく、果実や野菜を栽培し、併設のカフェやフラワーショップで販売し、再び人間や生態系へと還元していく。

③コアジサシ保護観察事務所

コアジサシの繁殖活動をサポートしたり記録を保存する、コアジサシの情報発信拠点を設計する。

海と共に歩む

—漁業と防災を通じた地域再生の象徴—

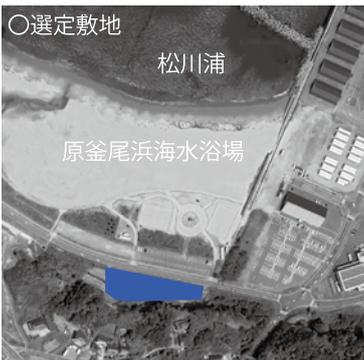
齋藤 冬吾

設計趣旨



福島県相馬市は、過去に幾度となく自然災害に見舞われ、特に2011年の東日本大震災では、甚大な被害を受けた。津波の影響で海への恐怖心が根付き、防災対策の強化が今も重要な課題である。地域住民が安心して暮らせる環境を整えるためには、災害時に機能する避難施設の充実が不可欠である。本提案では、防災機能を備えた避難施設を整備し、迅速な避難と住民の安全確保を図る。平常時には防災教育の場として活用し、地域全体の防災意識を高めることを目的とする。また、日

常に利用できる施設とすることで、住民が防災に対する意識を持ち続けられる環境を構築する。さらに、本施設は地域の主要産業である漁業とも連携し、災害時の支援拠点としての機能を持たせる。漁業従事者の高齢化や後継者不足が課題となる中、海への恐怖心を和らげることで若い世代の関心を引きつけ、地域の海洋文化や漁業の活性化にも寄与する。防災拠点であると同時に、地域の交流の場としても機能し、相馬市の復興と持続可能な未来に貢献する建築を目指す。



設計概要

本計画では、漁業の継承と防災機能を兼ね備えた多機能施設を計画する。本施設では、教育・交流・体験を通じて漁業の魅力を発信し、次世代の人材を育成する。若手従事者向けに技術研修の場を設け、基礎から実践まで学べる環境を整えるとともに、地元住民や観光客が漁業を身近に感じられるよう、魚の調理スペースや漁師が運営する食堂を併設する。また、漁業体験プログラムやワークショップを開催し、地域の人々と訪問客が交流しながら漁業文化に触れる機会を提供す

る。さらに、災害時には避難拠点として機能する防災設備を整え、高台に避難スペースを確保することで迅速な避難を可能にするほか、監視機能を備えた展望施設を計画する。平常時には海を眺めながら過ごせる場として機能し、地域住民が海の穏やかさや美しさを感じられる空間とすることで、津波被害による「海への恐怖」を払拭し、震災の記憶を伝えながら海と共生する新たなあり方を提案する。これらの取り組みを通じて、漁業と防災が共存する持続可能なまちづくりを目指す。

アート街

—裏から開くシャッター通り—

設計趣旨

酒井 華

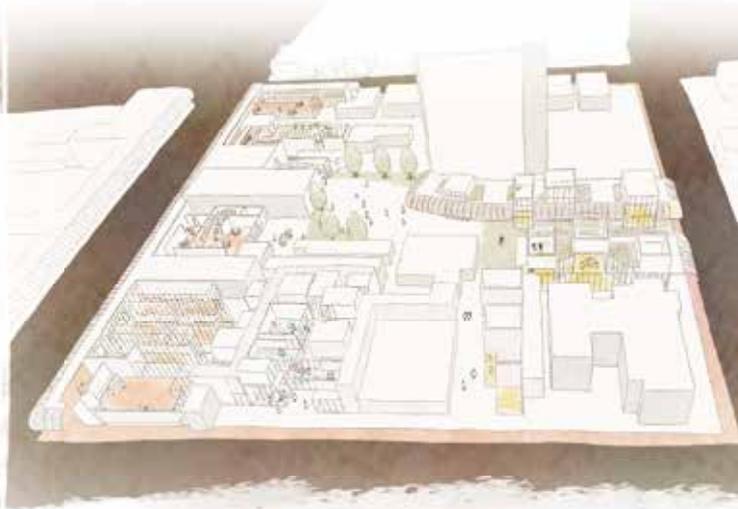


空洞化現象の一例として、地方の商店街のシャッター街化が挙げられる。大型店の進出や後継者不足等、かつての賑わいは1980年代頃から全国的に減少し続け、身近な都市問題となっている。

私の出身地である青森県の中心都市の1つである十和田市には、2008年に西沢立衛氏により設計された「十和田市現代美術館」により、十和田市の活性化のため、アートまちとしてのプロジェクトが発足し、現在に至るまで街中に現代アートや有名建築家による作

品が点在している。アートのまちとしてある一定の成果を出している一方で、街の中心であるアーケードの架かった商店街はアート作品を見に来た観光客の他に人通りは少なく、約350mになる通りは半分近くがシャッターの降りた空き家となっている。

そこで、本設計では十和田市の更なる賑わいを創出するために、街の中心である商店街に人々が集まる新たな拠点を設け、アートのまちに寄与することができる施設等の拡充を行い、今後の商店街の在り方を提案する。



設計概要



シャッターが下ろされた店舗を見かけた際、閉店・休業等閉鎖的で寂れた印象を抱くが、その奥に誰かの居場所となる場を設け、店舗内の活動が外に滲み出すことで、シャッターのもつネガティブな印象が変化していくようなアートのまちに適した提案を行う。

今回はアーケードのかかった1エリアを選択し、提案の例として以下に示す。

①アーケード通り
アーケード通りの空き店舗や空き地を利用したシャッターのかかった建物。休憩や飲

食、アート活動等幅広い活用ができる。
②裏通り・アーティストレジデンス
アーケード通りに面する施設の裏側部分を切断または引き出すことで複数の導線を持たせた建物又は通り。
③アートのアーケード通り
アーケード通りの裏側の通りに位置し、展示室が点在するエリア。アーケード通りの同じアーケードがかけられており、老朽化による撤去によって商店街のシンボルの消失を防ぎアート作品を保護する目的がある。

幽玄との出会い

— 日常に溶け込み巡り合う伝承の場 —

相良 光希

設計趣旨



近年、日本各地において伝統芸能が関係人口の減少によって存続が危ぶまれている。

福島県郡山市中田町には、柳橋歌舞伎という江戸時代末期から続く伝統芸能(農村歌舞伎)がある。柳橋歌舞伎も担い手減少に伴い、新たな担い手として御館中学校生徒が授業の一環として演目に参加している。私も中学生の際に、「義経千本桜」という演目に出演し、たいへん思い出深く貴重な体験であった。現在は、御館中学校の生徒と地元住民で成り立っているが、今後を考えると地域住民

だけでは存続が厳しくなることが考えられるため、これまでとは異なるコミュニティや地域からの参加も考えなければならない。

また、現状の柳橋歌舞伎伝承館は年に一度の公演日以外は特段使われることがなく、来館者が公演日以外に訪れた際に柳橋歌舞伎を感じることができない。そのため、これまでとは異なったこれからの新しい伝承の形と、日常的に柳橋歌舞伎を感じられ、地域に開かれた伝承館の形を提案する。



現在の伝承館は年に一度の公演のみの使用であり、衣装や道具の展示など、普段から柳橋歌舞伎を伝えられるような伝承館の役目を果たしていない。



舞台だけではなく、展示や交流を設け、普段から誰でも使用できる場所を提供することで、地元住民と来訪者を繋ぐ場として機能することが期待される。



舞台だけでなく、演者が化粧をする様子や待機している演者の様子などの裏側を敢えて観客に見せることで、演者だけでなく裏方の様子を見せる、柳橋歌舞伎の世界観を伝える新しい柳橋歌舞伎の形を提唱する。

舞台空間に引き込まれるような動線計画としたため、入口から舞台を直接見せず、一本化した動線から日常から非日常へと観客を誘うようなシークエンスに重点を置いた。



設計概要



本計画では、舞台へのシークエンスに考慮した空間構成を提案する。現状、舞台と伝承館が一体化しているが、それぞれを独立させ、伝承館に展示室や交流の場を設ける。また、保存会による伝承館の管理をそのまま維持し、現状の規模から大きく変えず、地域住民が無理なく管理できる範囲内で計画する。

【日常的に使用できる場】

施設は公演日以外にも、様々な人がイベントなどで使用できるように使用用途を限定せず、地域に開かれた施設となるように計画す

る。地域住民と来訪者がこの伝承館を通じることで、新たなコミュニティの形成の場として機能することが期待できる。

【柳橋歌舞伎の継承の場】

地域住民以外の方が来訪した際に、伝統芸能である柳橋歌舞伎への理解を深められるよう、展示や交流の場を設ける。柳橋歌舞伎に触れる機会を公演日以外にも設け、新たに柳橋歌舞伎を担う人材を増やすきっかけとなることを意識し、持続可能な伝統芸能に寄り添えるように計画する。

継承 町の新たな一歩

—地域と繋がる学び舎の提案—

佐川 敬汰



設計趣旨

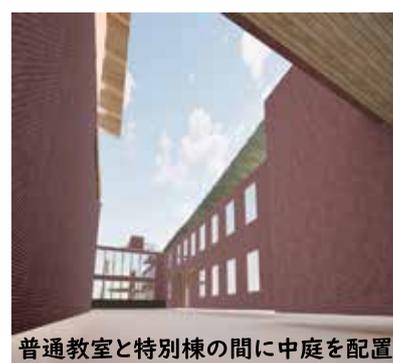
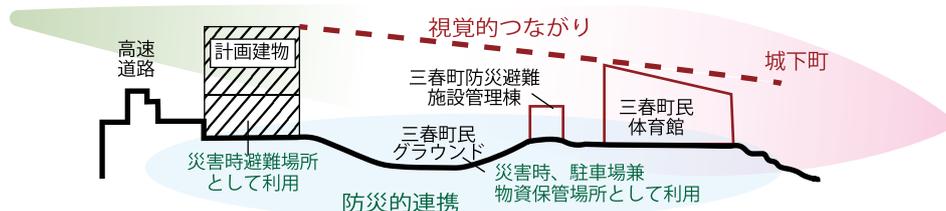
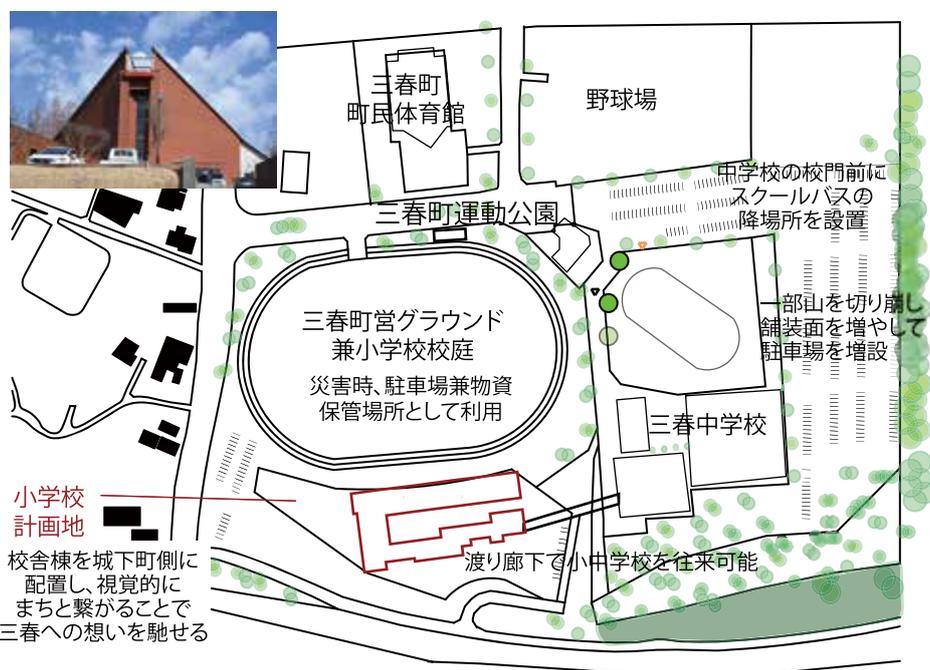
近年の日本では少子化が進んでおり、地方ではその傾向が強く、小学校の統廃合が進められている。福島県三春町でも同様に平成15年から児童数が減少し、令和4年度には要田小学校が閉校し統廃合された。また、令和6年度に策定された基本方針(案)では、令和8年度に現在の6校から3校へと統廃合が進むことが公表された。やがては町に1校へと統廃合が進むと案じられる。そこで、本計画では、三春小学校への統合を視野におき、将来を担う三春町民を育む学び舎とし

て提案する。三春中学校に隣接する新しい環境での生活に対する不安を解消し、同じ学校で生活する仲間と一緒に過ごす学校生活を通して学びの楽しさを実感していくとともに、地場産材を活用し、三春町の更なる活性化を目指していく。そして児童生徒、教師、保護者、地域が親密な関係を構築する居場所として、これからの社会で大きく活躍していく子どもたちを育成していく学びの場を実現させる計画である。

設計概要

本設計では、三春総合運動公園に学びの場を設け、学校施設と運動公園の施設を共有し、児童生徒たちが豊かな教育環境を享受するとともに、地域住民とつながることで交流の場となり、地域社会の活性化が期待される。小学校と中学校は渡り廊下で接続、さらに、三春中学校のスクールバスを共同利用するなど、町の将来を担う児童生徒たちが日常的に交流する環境の構築を目指す。また、高台にある敷地の小学校校舎からは、三春町出身の建築家大高正人設計の三春町町民体育館を中心とした景観を眺め、その先には三春城下町まで思いを馳せることができる。この視覚的なつながりにより、学び舎にいる子どもたちと町とが結ばれる。さらに、三春総合運動公園に小学校が加わり、さらに充実した避難場所として運用、災害時の拠点としても活用されることを目指す。

また統廃合による小学校新設を、新たな地域の教育環境を整備する機会と捉え、三春総合運動公園の特色を活かし、教育・文化・スポーツが一体となった学びの拠点化を目指し、町全体の活性化と次世代の育成に繋がる設計とする。



よみがえる耕地

—突然現れた農業の後継者—

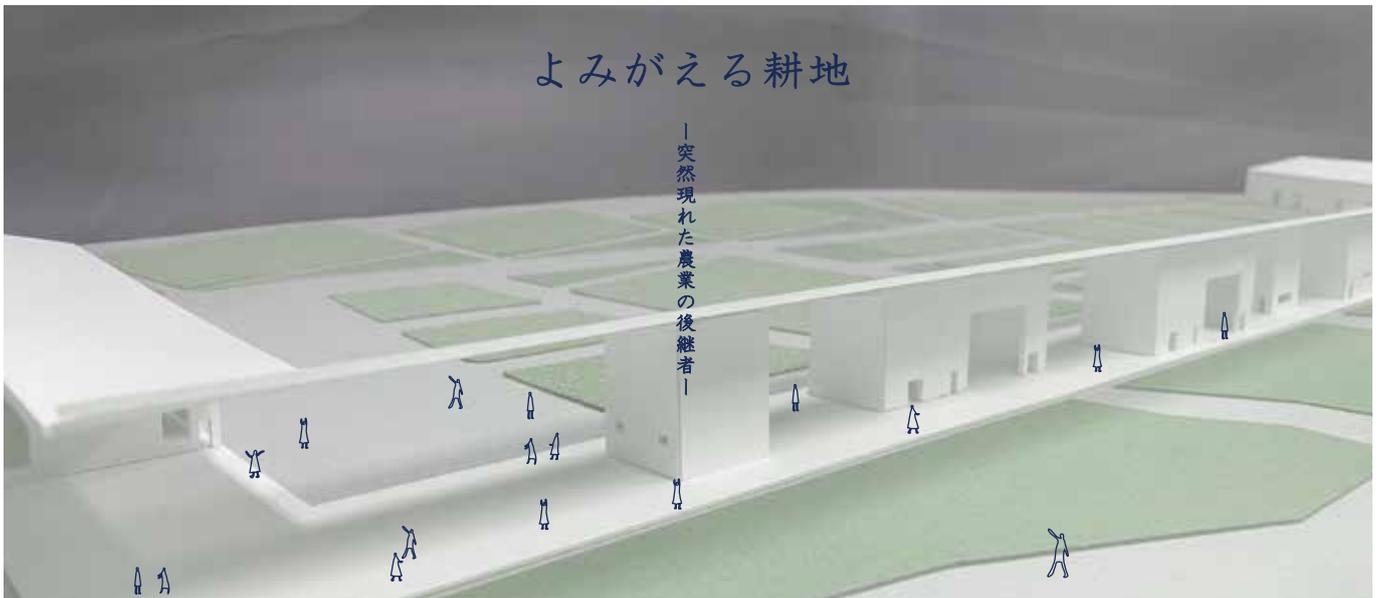
佐久間 新太



日本の農作物は、収穫から出荷まで厳しい品質管理が行われており、安全性・信頼性が世界的に高い。しかし、日本の農業従事者の高齢化は深刻な問題となっており、農業を担う若い世代（40歳未満）の数が少なく、農業人口が減少が進んでいる。これは、農業の労働時間が長く、収入が安定しないため、若者が参入しづらい状況が原因である。特に、都市部への人口流出により、農村地域の過疎化が進行し、働き手の不足が深刻化している。それに加えて、農業従事者（生産者）と

周囲の人々（消費者）との交流や連帯の場が十分に確保されておらず、地域社会全体としての繋がりが希薄になりつつある。さらに、高齢化による体力の衰えが作業効率や農地の維持を難しくしたことで、耕作放棄地が増加している。

本計画では、農業の魅力を様々な形で体験してもらい、若年層の農業従事者の増加や地域を活性化させることで、持続可能な農業を実現させることを目的とする。



0 10 20 50(m)

設計概要

本計画は、農業の魅力を様々な人へ伝えるために、老若男女問わず参加できる農業体験施設、日本の農業体験施設、日本の農作物を用いた料理を学習・試食できる料理教室兼売店、畑の土を利用した花畑を計画する。

①農業体験施設

地域住民や訪問者が農業の実践や自然との触れ合いを通じて、農業や環境、食の大切さを学び、楽しむ機会を提供する。

②料理教室兼売店

単に調理技術を教えるだけでなく、農業や

地元の農作物の価値を深く理解してもらおう。農業体験施設の収穫体験と関連づけることで素材の鮮度や風味を直接体感できる。

③花畑

農地を活用して地域に彩りや観光資源を生み出すことで、耕作放棄地を予防するだけでなく、地域の風景を美しく彩り、観光客や住民に癒しを提供する。

これらの計画により、若年層の農業従事者を参入させる機会をつくと共に耕作放棄地を無くし、持続可能な農業を実現させる。



共に描く軌跡

—工場と地域が歩む共生の道—

設計趣旨

佐藤 優奈



保土谷化学工業株式会社郡山工場は、戦前から現在に至るまで100年以上の歴史を持ち、自社製品の提供や雇用創出を通じて郡山市の発展と地域経済に大きく貢献してきた。しかし、多くの住民が工場の活動内容や恩恵を十分に理解しておらず、情報不足が透明性の欠如を生み、信頼の低下を招いている。さらに、柵で囲まれた敷地は物理的な隔たりを感じさせ、地域との一体感を阻害している。また、現在駅を中心としたコンパクトな街づくりが求められる中、郡山駅東側に広がる広

大な敷地は、時代の流れに逆行しているとの意見もある。本設計では、工場と地域の物理的・心理的隔たりを解消し、双方が交わる新たな空間を提案する。工場製品を活用した体験型施設や学びの場を整備し、工場職員と地域住民、さらには観光客が交わり、共に学び楽しむ交流拠点を形成する。これにより、工場が地域に開かれた存在となり、新たな関係性を築きつつ、郡山駅東口のさらなる発展を促す。

設計概要

1) 工場を地域に開く

工場敷地の一部を開放し、物理的・心理的な隔たりを解消する。見学ルートを整備し、工場の歴史や技術を学べる場を提供するほか、地域住民や観光客が化学の魅力に触れる機会を創出する。

2) 水素がつなぐ、地域の学び

工場で生産される水素を活用し、持続可能な社会を学ぶ場を整備する。工場職員が講師を務める水素エネルギーの実験室を設け、学生や企業関係者が最先端技術に触れられる環境を整える。

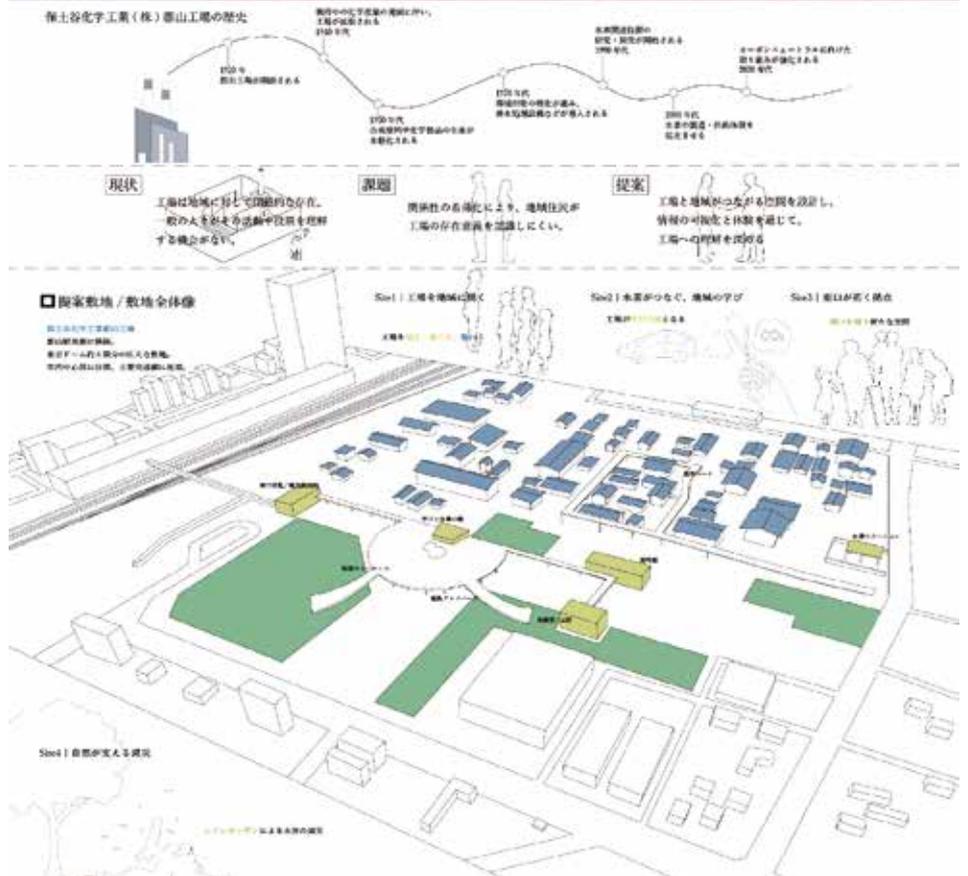
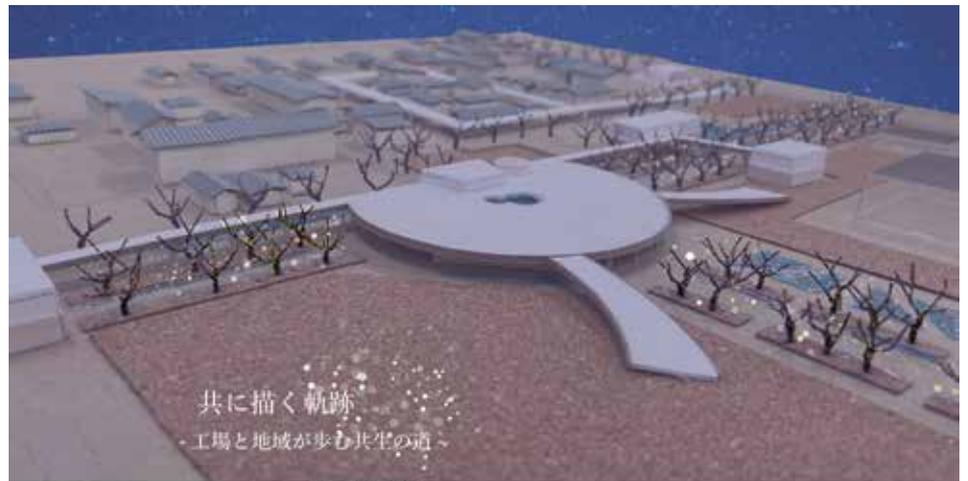
3) 東口が拓く拠点

駅前の立地を生かし、福島の食文化を楽しめるフードコートを整備する。地元食材を活かした料理を提供し、地域の魅力を発信。さらに、自由に学習や仕事ができるスペースを設け、多世代が集う拠点とする。

4) 自然が支える減災

レインガーデンを導入し、雨水を貯留・浸透させ水害リスクを低減する。また、芝生広場としても活用し、日常的な憩いの場を提供することで、防災と都市環境の向上を両立させる。

本設計を通じ、工場と地域が共存し、郡山駅東口に新たな魅力を生み出す拠点を目指す。



あったかもしれない佐潟

菅原 梢央



設計趣旨

新潟市の赤塚に佐潟という淡水湖がある。この潟はかつて、美しい水を湛え、人々は大きな生態系の一部として自然と共生し漁業や稲作によって地域を支えていた。しかし、時代とともに潟で営まれた生業は廃れ、それに伴い、潟の自然を維持するものでもあった泥上げやヨシ刈り等の清掃活動も行われなくなった。それがもとで現在の潟は水質悪化や陸地化が進み、生態系にも影響が出ている。この原因はひとえ

に「潟と人とのつながりの希薄化」にある。そこで本計画では潟の利用が減り始めた1960年代に遡り、当時から現代まで残り、美しい佐潟を守り続ける原動力となる建築を考えたい。

設計概要

1960年代と現代の2つの時代をまたぐ建築を設計する。

1) 1960年代：生業のための建築

潟の自然環境を保全する上では地域一帯の農地利用計画と生業への支援が重要である。そこで、基盤となる生業建築の一部である作業場と農業機械用の倉庫を設計する。また、水質維持には潟周辺の営農者との連携が不可欠なため、交流の場となるよう農産物の販売スペースも設計する。そして次の現代の建物へと用途転用をしてみたい。

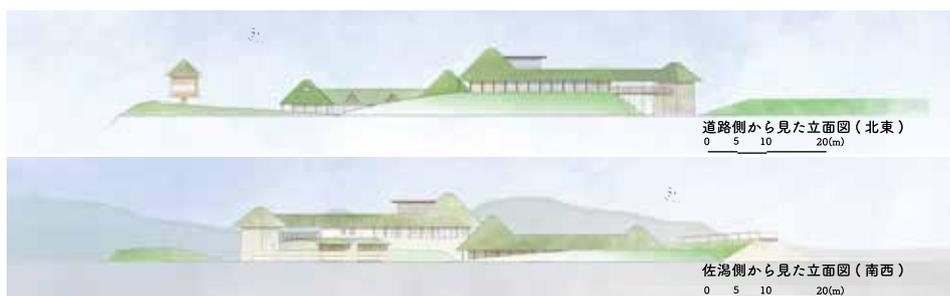
2) 現代：潟と人をつなぐ建築

2.1) ビジターセンター

現代ではより多くの人に潟の価値を伝えることが大切である。佐潟の豊かな自然や歴史文化、動植物に関する情報を発信する。展示や案内解説によってその魅力を学び、稲作や漁、泥上げなどの体験のできる場を計画する。

2.2) 工房

地域の農家が農産物やその加工品を販売、提供することができる。地域住民と農家のコミュニティが生まれることで潟への影響を地域一体で考えていけるまちになる。また、佐潟を中心に栄えた食文化の魅力を発信していくことに加え、ビジターセンターと合わせ、体験と交流が生まれる施設となる。



風景を作る

潟一帯の建物や農地、植生が自然景観を形成する。何十年後も美しい佐潟であり続けられる、風景を作るデザインを提案したい。

私は「あったかもしれない佐潟」を見ている。



これから

自然環境を保全する活動が行われている今、その湿地の価値や魅力が伝わってくれることを願う。そしてこの一つの提案が自然環境と建築の関わりかたやこれらにつながってほしいと思う。



芽吹きへの光芒

一次世代交通と農業6次産業化を軸にした地方創生まちづくり

谷内 翔太



設計趣旨

近年、地方都市の人口減少は加速している。栃木県宇都宮市もその場所の一つである。「農業のまち」と称されるほど農業が盛んなまちであるが、農家の高齢化による農業従事者の減少に伴い、耕作放棄地が増加している現状がある。一方で、2023年8月に次世代型路面電車「芳賀・宇都宮LRT」が開業し、宇都宮駅東側に新たな公共交通が誕生した。これにより沿線の子育て世代人口が増加し、宇都宮のまちに新たな賑わいを創出した。しかし、停留所の利用者数には偏りがある

ことは否めない。宇都宮市の活性化のためにも新たなまちづくりが必要だと考える。そこで本設計では、衰退しつつある地域の特性・基幹産業である農業をこれから変化していく未来に対応させることに着目し、農業にかかわる関係人口を増やすことで農業の未来をつくり、まちの特性を活かし、地方都市の人口減少に歯止めをかけるための計画を提案する。この提案は宇都宮市にとどまらず、同じく課題を抱える地方都市に希望の光を与える種となり、それぞれの都市で芽吹く。

食を通して未来を再考する

Site1 世代間交流
農業従事者 ↔ 大学生 農業経験者 新規就農者
勤・知識 / 最新技術
Site1では農業を介した交流が生まれる。

Site2 市場
交流のグラデーション経験者 展望台から未来を再考する
災害時食料供給
食料自給率が上がり、災害時には食料供給が確実に行える

Site3 ZEBをめざして
雨水を効率よく収集し、用水路に一定量ずつ流していく。アグリタウン内の生活水は用水路を伝って供給される。
太陽光、風、CO₂、O₂、太陽光
夏冬、冷気、用水路

新しい農業
カーテンウォール農業
ショールーム化
高品質な作物が安定的にとれる
新規就農者確保

人、もの、情報の流通
収穫体験コース
停留所から敷地内を一周する
ゴールはシェアキッチン
生産エリア 貸農地・生産農地
市場エリア 物流・加工
道の駅エリア 休息・販売
未来エリア 研究・オフィス・生産
時間の流れが異なる
宇都宮駅から平石停留所間での開発
スピードの違いをもとに軸を90度回転させ
都市化が進む未来のまちにおいて
田園風景を後世に残す

将来のデジタル化による
交流の希薄化

設計概要



本計画では、アグリタウンと称する農業6次産業化を軸に生産、加工、流通、販売まで一気通貫したまちづくりを行う。

Site1【生産・貸農地】

耕作放棄地を貸農地として農業に興味を持つ人々に開放し、農業従事者や経験者からノウハウを得ることができ、交流が生まれる。

Site2【流通・加工・市場】

Site1で収穫した農作物を直ちに加工し、採れたての新鮮さを流通させることで、付加価値が付き農家へ寄与する。市場では、採れ

たての農作物を生産者自ら販売を行うことで、消費者側も生産者の顔が見え安心して購入することができる。

Site3【販売・加工・生産・研究】

近隣の宇都宮大学工学部・農学部の研究施設を併設し、農業を始めようとする若者がデジタル技術を駆使した農業を体験できる。また、民間企業を誘致することで、産官学連携し、農業の未来をつくるための研究、開発が行われる。道の駅では地域の雇用も創出し地域の関係人口が増え、活性化する。

家業

一木と住み開き一

設計趣旨

堤 一馬



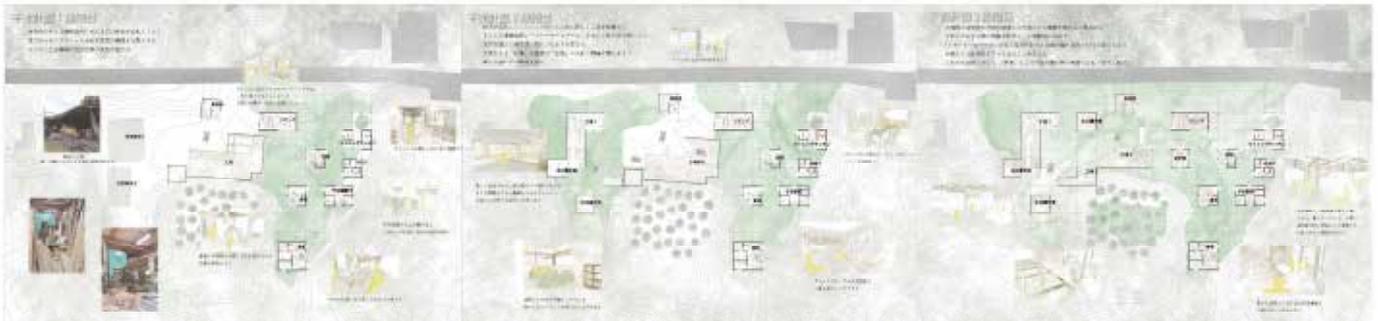
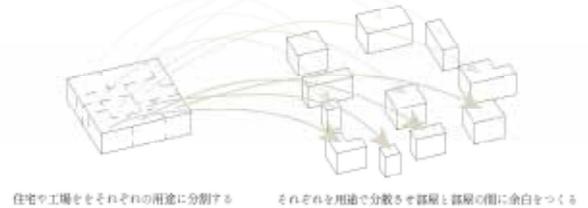
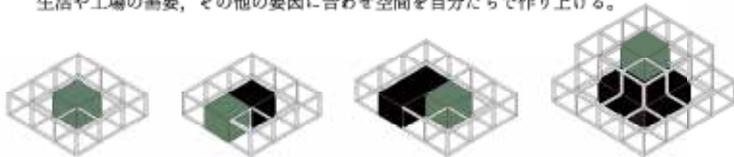
現代の林業は、国内木材の需要低迷や担い手不足、延いては土砂崩れなどの自然災害の影響も相まって、林業従事者は経営的な側面から転換期を迎えている。私の実家の家業である製材所も例外ではなく厳しい自然条件下での人力作業が多く軽労化・効率化が課題となっている。

そこで本設計では、自身の境遇をもとにケーススタディを行い、新たな林業のあり方を提案する。家業として住宅と工場の位置関係を見直し、時代の変化に対応する柔軟な製材所モデルの構築を目指す。さらに、技術の

進歩や社会ニーズの変化に合わせて、製材所が効率的に適應できるシステムを導入し、柔軟な運営ができるよう設計する。これにより、需要に応じた木材加工や地域材の利活用を推進し、地域経済にも貢献することを目指す。さらに、単なる製材所の将来像にとどまらず、林業に関心を持つきっかけを提供し、森林保全や木材利用の重要性を伝える製材所の未来像、また林業と地域社会を結びつける新しい場としての価値を創出し、次世代に向けた持続可能なモデルを提案する。



柱と梁でできた立体グリッドの中で空間が増減する。生活や工場の需要、その他の要因に合わせて空間を自分たちで作りに上げる。



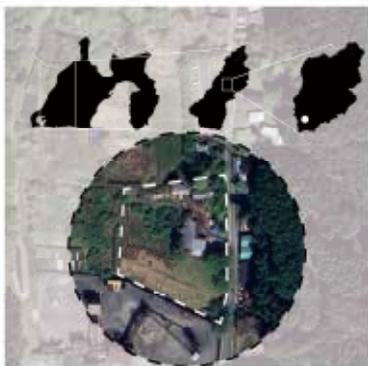
設計概要

本計画は、家業として代々受け継がれてきた製材所の空間を再構築し、未来へとつなげる試みである。長い歴史の中で培われた技術や知恵を継承しながら、時代の変化に対応し、より柔軟で持続可能な空間を創出することを目的とする。設計の核となるのは「成長する空間」という概念である。これは、単なる施設の更新ではなく、時間の経過とともに新たな価値を生み出し、地域と共に変化し続ける空間のあり方を指す。

具体的な設計手法として、木材の香りを活

かした「香りの道」を敷地内に配置し、来訪者の導線を自然に誘導するとともに、五感で木材の魅力を感じられる場をつくる。

さらに、高齢化が進む地域の状況を踏まえ、働く人々だけでなく、地域住民や子供たちが交流できる場を設けることで、家業の枠を超えたコミュニティの形成を目指す。昭和、平成、令和と続く製材所の歴史を継承しながら、未来へとつなぐ持続可能な場を構築し、次世代へと家業の価値を伝えていくことを目指す。



小さな居場所，大きな家

—多様な人々が集う寺まち—

富塚 万也



設計趣旨

様々な困難を持つ人々が地域で暮らし、子どもや高齢者、地域住民が互いに助け合い、豊かな社会関係が築かれたコミュニティを形成することが、昨今の少子高齢化や介護不足による問題を解消できないか。

福祉施設が単なる「施設」を超えて、日常的に誰もが立ち寄れて、お互いに何らかのケアを持ちつづ過ごすことができ、なおかついざという時には具体的な援助を受けることもできる「福祉」の視点でのまちの居場所を形成する必要があると考える。

もう一つ、お寺は昔寺子屋やまちの居場所として、多世代は集う場所であったが、時代を重ねるとともに人が集まらなくなり、閑散とした風景が広がっているように感じる。お寺は多世代の交流を促す貴重なオープンスペースだと感じる。

そこで本設計では、寺がある住宅密集地において、寺や住宅、空き地を利用し福祉を地域に展開することで、場所に囚われず自分の居場所を広げていき、多世代の共生や助け合いが生まれる住宅地を考える。

設計概要

住宅密集地において、寺や住宅を利用し子どもや高齢者、地域住民などが下記の建築を通し、福祉を介したコミュニティの生まれるまちを設計する。

1. 寺

寺をまちのリビングとして、子どもや高齢者、地域住民が集まり多世代が集う場所。

2. 福祉施設の地域展開

託児所とデイサービス施設を住宅に持っていくことにより、地域の中で暮らし、社会との接点を増やす。

さらにこの建物を子どもや高齢者が互いに利用することで助け合いを生み、コミュニティが生まれる。

3. 誰もが役割を持てる居場所

子どもや高齢者は施設にとどまらず、まちの中で下記の建物を利用することで、社会的役割を持ち、生きがいや目的を持って生活ができ、地域全体に活気生まれる。

(1) 子ども食堂

(2) 高齢者カフェ

(3) 寺子屋

4. 縁側

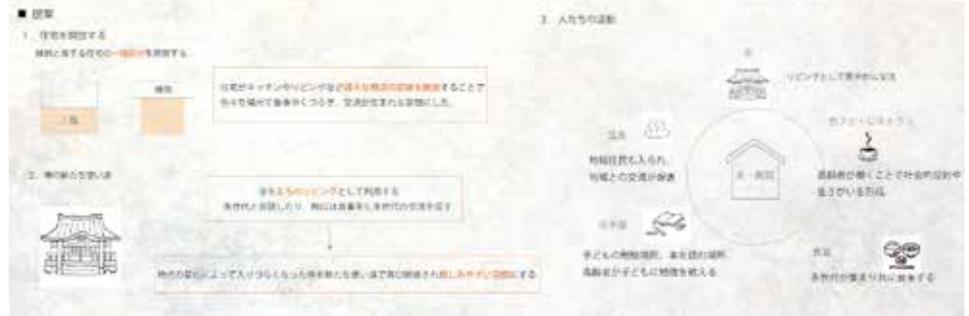
上記の建築たちを縁側でつなぐことで、建築内部と外部をゆるやかにつなぎ、多種多様な活動が縁側空間で起きる。そして縁側を歩くことで子どもや高齢者、地域住民など多様なコミュニティが生まれる。

小さな居場所，大きな家



多くの人が孤立している現代社会において、隣人とのつながりを持ち暮らすニーズは高まっている。

地縁的なつながりが弱くなった今、住宅を地域住民の居場所として開放することで地域一体となるような提案をする。



中川 綾香



共創

—駅に懐く記憶と未来—

設計趣旨

日本の鉄道は都市規模によって抱えている問題は様々だが、過疎地域の駅は列車の運行本数が少ないことが挙げられる。都市部の駅と比較して利用者の少なさや地域経済の低迷から活性化が難しく、無人駅や廃線が増加している。その結果、移動手段を失い、地域コミュニティの範囲が拡大せず、孤立を深めてしまう。移動支援を必要とする人々にとって公共交通機関は必要不可欠であり、生活を送るための生命線となっている。

本設計では、人々の居場所となり、新たな

駅の在り方を提案する。既存の駅舎を建替え、利用者によって駅の価値を構築していくアフォーダンスな空間を目指す。駅は単なる交通結接点としてだけでなく、地域文化や風景に触れ合え、交流できる人々のサードプレイスであるべきだ。

設計概要

①みなかみ町を感じられる駅舎

世界中に駅は存在するが、場所によって機能や文化、風景が異なる。しかし、日本ではどの場所でも同じように感じられる。そこで駅を降りた瞬間に地域性を感じられる空間づくりを目指す。

(1) まちを包括する

駅前の商店街と駅舎を柱と梁の体のみとすることで、小さなみなかみ町を創る。

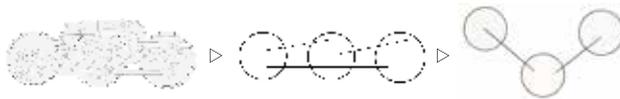
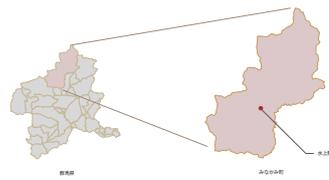
廃墟のイメージが軀体だけ残るイメージのため間接的に廃墟を連想し、日常のものとして街に取り込む。町の人々だけでなく訪れた人々が周知し、全国にみなかみ町の魅力や情報を発信し、駅から町への進出の誘発を目指す。

(2) 産業遺産コーナー

みなかみ町の産業遺産コーナーを設け、みなかみの特性を知ってもらう。イベントや季節によって多目的に利用できるような可変性のあるスペースとする。

②サードプレイスとして

交流の場を設け、駅舎を通してコミュニティの拡大を図るだけでなく、自分にとって居心地の良い居方ができる自己表現の場とする。自分の居場所として町から人々が寄り合う建築とする。



地方都市に必要なこと

— 往来と交流による集約 —

設計趣旨

中島 聖翔



地方都市に必要なものは何か。地方都市では今、人口密度の低下が進む。総人口が減る中で、人が全域に広く散在するためである。医療・商業等の生活サービス施設の質や公共交通機関・インフラサービスの維持には、一定の人口集約が欠かせない。薄く広がった状態で、今後さらに人が減り、薄くなるなら、これらのサービスの維持はできず、生活利便性が下がり、それによってさらに人が減る悪循環を招くことになる。これを断ち切るには、都市機能を見直し、散在した人を中心部

へ集約させていく必要がある。

そこで本計画では、都市機能を見直し、散在した人を中心部へと集約させていくことを目的に、生活サービス施設の1つである商業施設と、集約させた人々の生活のための住居空間を内包した、人々が行き交い、交流し、新たな地域コミュニティの形成を促進していくことを考えた複合施設を計画、提案する。

設計概要

①スケルトンインフィル

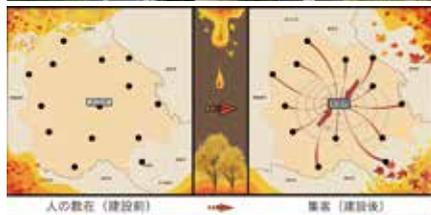
長期的に都市の発展を支える施設にするために、スケルトンインフィルの考え方を取り入れる。従来より、さらに細分化し、超長期に使う構造部分、長期に使うが変更も可能な外壁部分、使用目的に合わせ短期で変更できるインフィル部分、設備機能部分と分ける。これによって、より自由な変更と建物の長寿命化を可能にする。

②緑化とスラブの形状

都市部の緑は徐々に減っている。そこで、敷地全体のランドカバーを芝生にし、市の木であるイチョウの並木道をつくる。並木道にはランドマークとしての役割も与える。また、建物のさまざまな場所に緑化空間を造り、施設全体を公園のようにして、周囲に開放されたものにする。さらに、建物各層のスラブの縁を木の葉をイメージした曲線にし、見上げた際に葉の積層がイメージできるようにし、緑化した空間と調和させる。

③空間をつなぐ

中央の広場は空間全体にゆとりを与え、閉塞感を取り払う。また、あえて人々の動線が交わるようにすることで、空間を自然と往来するようになり、人同士の距離が近くなることで、多くの交流につながる。



文化の密度

—弱い伝建・古い産業—

設計趣旨

中島 理人



我が国では戦後の高度経済成長に伴う開発や都市化の中で地域に残る歴史的な集落、街並みが失われていった。そのような中、地域住民からの保存活動もあり、文化庁は昭和50年に文化財保護法を改正し、市町村の取組みを支援する伝統的建造物群保存地区制度を発足させた。現在、重要伝統的建造物群保存地区は、106市町村で129地区となり、歴史と文化を活かしたまちづくりを進める自治体が増加しているが、その一方、本格的な少子高齢化による人口減少に伴い、空き家の増

大や保存・保全・解体にかかる費用面での問題が現れてきている。

また、地方部は過疎問題、大都市部では旧市街地の空洞化問題を抱えていたところが多く、観光まちづくりに注力しなければならない反面、地域住民の生活のしやすさとの両立が求められている。

そこで本設計では、私の故郷である群馬県の伝建地区を対象として今後も地域の伝建地区を持続的に継承することが可能な地域づくりを提案する。

設計概要

本設計では、今後も地域の伝建地区を持続的に継承することが可能な地域づくりを目指すために以下の4つのテーマを複合化した一連の建築群を設計する。

① 重点計画範囲の設定（図と地をつなぐ）

伝建築に黒塗り、白抜きにしたことで伝建築間の隙間が見えてくる。そこで、その隙間に伝建築同士を繋ぐような建物を設計することで地域活性化を図る。

② 伝建築を守る建築

伝建築の間をつなぐ建物を設計しその建物の壁を防火壁にすることで周辺の建物の火災時に急激に火が広がるのを防ぎ伝建築を守る。

③ 稼げる伝建地区を目指して

織物産業を見学、体験、購入できる施設を設計し地域住民や観光客に織物産業を認知、発展させる。さらに観光客向けに宿泊施設を併設する。

④ 地域のイベントの開催空間

桐生の伝統文化である市(いち)だけでなく地域イベントも開催することができる場とする。さらに、周辺環境に溶け込むような外観を提案する。市(いち)を開催していないときには地域の集会所としての機能を持つ施設とする。



○選定敷地



滅びの美学

—老朽建築が生む新たな「かたち」—

設計趣旨

中田 大翔



現代の建築は機械的で、合理性と効率を優先するあまり、人の感覚に寄り添う曖昧さや混沌を排除しているように感じる。均質な空間は使いやすい反面、無機質な印象を与え、人の営みを持つ揺らぎや偶発性を許容しにくい。だが、本来、人間の暮らしは不完全で、混沌としたものではないだろうか。

そこで、私は「壊す」ことを手がかりに、老朽化した建物に対して、新たな建築のあり方を模索する。また、単なる破壊ではなく、機能性と芸術性を軸にした崩しのグラデー

ションをもとに設計することで、空間や用途に応じてメリハリのある建築物に昇華させる。そこに廃墟が持つ独特な雰囲気—崩れゆく構造が見せる時間の積層、光や風の入り方の変化、そこに生まれる予期せぬ居場所—を要素として建築空間に落とし込むことで、より自然的で、使い手の解釈や介入を受け入れる場を生み出す。破壊を否定ではなく肯定として捉え、時間とともに変化する建築の可能性を探り、合理的な現代建築のアンチテーゼとなる設計を行う。

設計概要

本設計では2つの設計手法を用いて老朽建築を新しい建築空間として昇華させる。

1つ目は建物を部分的に崩し、建築の物質性や時間の積層を可視化させ、そこに建築的機能や美的要素を生み出す「壊築」

2つ目は建物や構造物をパーツごとに分解し、素材や構造を生かした装飾や家具などに組み直す「解築」

両者を組み合わせることで、既存の材料を再利用しつつ、環境負荷や建設コストを抑えたヴァナキュラー建築を生み出すことができる。

建物の崩し方には、「剥離」「浸食」「断裂」「消滅」の4段階のグラデーションを設定し、それらを使い分けることで、様々な建築空間を生み出す。剥離は軽微な崩しで、新たな動線や視線を作り、機能的である。浸食は開口部や空間対比としての崩しで、機能と美の中間である。断裂は大胆な崩しであり、破壊によってできた造形自体が作品として機能し、美的である。消滅は完全な崩しであり、残骸がかつての記憶や風景として生まれ変わる。

また、本設計では、あえて不慣れた空間や未完成的な建築を設けることで、住民によるセルフビルドを誘発させ、そこから生まれる新しいコミュニティや文化形成を目指す。



まちを染める

—染物のまちで起こすコミュニティ—

鍋野 太一

設計趣旨



絞りとは日本最古の染めの技法である。繊細で高度な手仕事の特徴であり、価値が高い一方で、現在は継承が難しい状況にある。筆者が生まれ育った愛知県名古屋も同様の課題に直面している。有松絞りは模様が多く、約100種類ほどの技法があり、旅人に注目され、町は繁栄を誇った。現在、有松絞りは日本三大絞りの1つとして日本の伝統工芸に登録されている。しかし、若い世代に伝統工芸の魅力が伝わらず、後継者の不足により、継承が難しい状況にある。また、現在の町並み

は隣接する建物との距離や高さ、道路幅員は周囲との調和を考慮している。こうした昔の繁栄と、日本建築の美しさを今に伝える町並みは、200年受け継がれる貴重な文化財であり、日本遺産に登録されている。

本設計では、歴史的な町並みと調和させ、地域の活性化と次世代への文化継承を実現する建築を提案する。伝統工芸や文化活動を体験・発信できる場を設け、地域住民と観光客を繋げる、新たなコミュニティを育むことを目指す。



設計概要

- ①有松絞りの新たな体験施設 (Site1)
現在の有松絞りの体験施設は、どこも木の格子窓が使われており、外から中の様子が見えず、体験に参加しづらいと考える。本設計では、間口を大きく取り、道に対して開放することで体験に参加しやすいようにする。若者に絞りの魅力を伝え、コミュニティに参入できる場所とする。
- ②新たな居場所を作る図書館 (Site2)
観光客に町を知ってもらうための資料館や、地域住民が気軽に立ち寄れる図書館を提

- 案する。建物の屋根勾配や軒の長さを曖昧にして半屋外空間をつくり、観光客と地域住民が交わる場所とする。図書館には本を読むだけでなく、地域イベントを行えるコミュニティスペースを設ける。
- ③将来的に定住者を受け入れるための宿泊施設 (Site3)
宿泊施設の内装に有松絞りの布やデザインを活用する。有松の魅力を存分に伝えていくための、地域の文化や職人技を取り入れた空間を提案する。



自然の環

—学びと未来を育む場—

橋本 佳乃

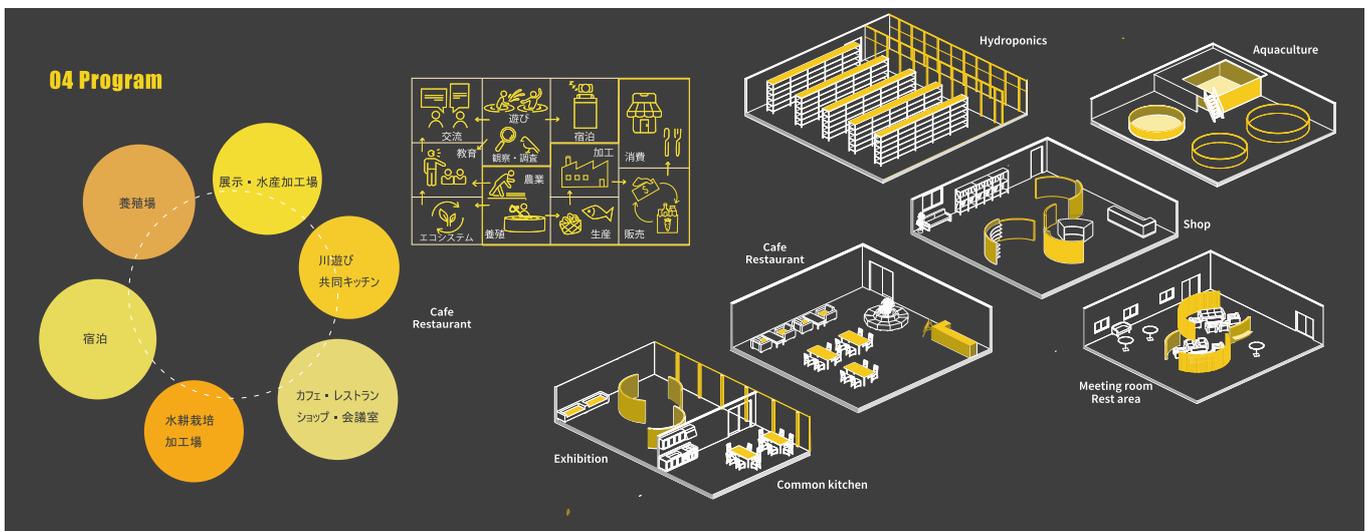


設計趣旨

養鯉業は、その社会的意義は食料供給の枠を超え日本の伝統文化や環境保全に深く関わっている。水田や池を利用し、比較的容易に養殖ができたことから、各地で養鯉が行われ、日本の産業を支えてきた。また、郡山市の養鯉業は、安積疏水完成後の明治時代に鯉の養殖が最盛期を迎え、近年の市町村別養殖鯉の生産量では全国1位を誇り、郡山市の産業にとって重要な役割を果たしてきた。しかし近年、食の多様化によって鯉の消費量は減少し、国内需要の低下や養鯉業における後継

者不足といった危機的状況にある。また、子供世代の漁業に対する認知度の低下が問題視され、野外で遊ばない、自然と触れ合う機会が少ないことなど、自然体験や生活体験の機会が減少していることが考えられる。

本設計では、地域の未来を担う次世代に、環境保護と産業の重要性を伝える。また、地域社会の再生と持続的発展を支援する場所を目指す。地域の伝統産業である養鯉業を6次産業化し、環境教育と産業復興をテーマとした体験型学習施設を提案する。



設計概要

①エコシステムに基づく養鯉業・農業の学習体験

鯉の養殖・農業において、アクアポニクスを活用した持続可能なプロセスを体験できるエリアを設置する。地域環境の保全と持続可能な生産のあり方を学べるプログラムを提案する。

②6次産業化のプロセスを体験

生産から販売までの過程を可視化し、6次産業化のモデルとなる場とする。

③環境教育と地域回帰サイクルに構築

川や自然環境を活用し、生態系や水質保全の大切さを学ぶフィールドワークを行い、より良い環境教育の場を目指す。また、環境教育と産業体験を通じて、訪問者が地域に魅力を感じ、将来的に地元産業に関わる人材となるサイクルを構築する。

④交流と産業復興の拠点

地域資源の魅力を感じられるコミュニティスペースや宿泊スペースを設置する。地域の魅力をPRしながら交流を深められる場とする。



音楽の気配

一つなく勾配一

設計趣旨

松崎 巧実



福島県郡山市は戦後の荒廃を乗り越える中、郡山に多くの人々が集まったことで、音楽だけでなく、美術や演劇などの団体が結成された。昭和29年、NHK交響楽団による、本格的なオーケストラの演奏会が開催され、この公演を契機に本格的な音楽施設を望む声が高まり、当時東北一の大きさを誇る文化施設「市民会館」が誕生した。合唱、器楽、学校音楽などの各分野での活動や「良い音楽を安く多くの人に」とのスローガンのもとで小、中、高等学校における合唱や合奏での顕

著な実績や市民の音楽活動の高まりを受け、音楽によるまちづくりを推進することとし、郡山市は「音楽都市」を宣言し、現在に至るまで「楽都郡山」や「東北のウィーン」と呼ばれ、音楽文化を築いてきた。しかし、現在の郡山市の現状としては、音楽が身近なものになっておらず、音楽に触れないという人が増えてしまっている。そこで本設計では、「街に音楽が溢れだす」をテーマに街の人々が気軽に音楽に触れることができるカジュアルな音楽ホールを提案する。

設計概要

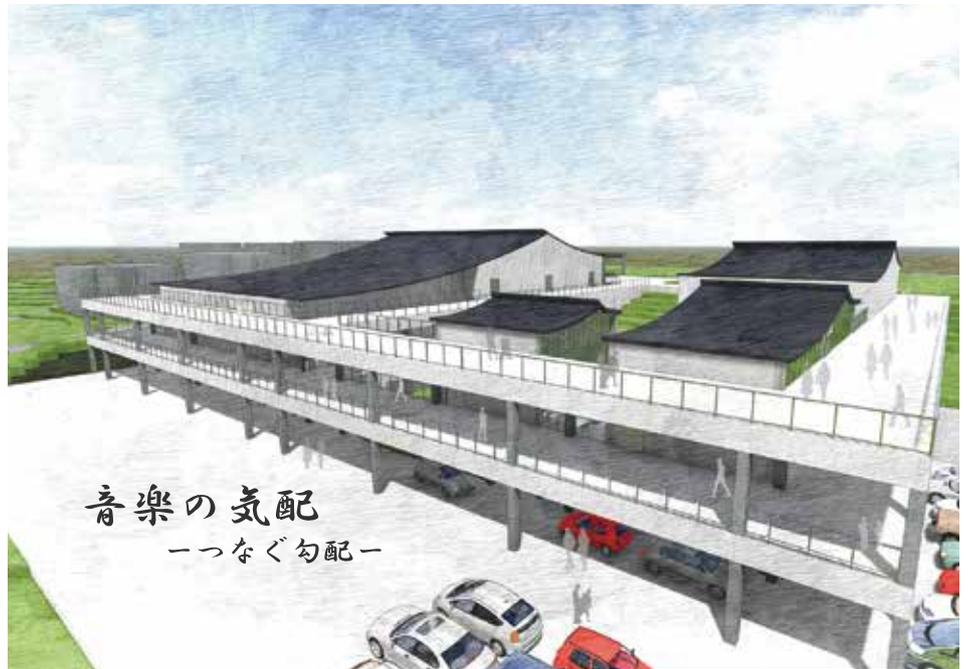
本設計では、音楽ホールのフォーマルで入りにくいイメージを払拭させた、誰でもふらっと立ち寄れるカジュアルなイメージの街に音楽が漏れ出すような音楽ホールを設計する。

1 音楽ホールの分散化

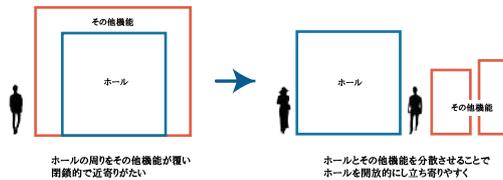
一般的にホールや劇場は、多くの機能が付随している。しかし、付随した他機能がホール自体を覆い、閉鎖的な空間にしてしまい、固いイメージに繋がっている。そこで、ホールとその他機能を分散させることで、人々が直接ホールに入出入りでき、ホールを中心に回遊性を持たせることで、音楽を直に感じることができる。

2 分散を繋ぐ

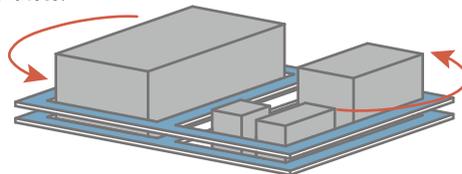
機能を分散させ分棟化することで、敷地内で建物はバラついた印象になってしまう。そこで、分散化した建物の周りをデッキで囲うことで一つの空間としてまとまりを持たせることができる。一番高いレベルは公園から続いており、その高さでデッキを通し建物を囲うことで、立体的にまとめることができる。また一番高い公園からの視点場と下からの視点場を作ることができ、よりまとまった空間として見せることができる。



ホールの分散化



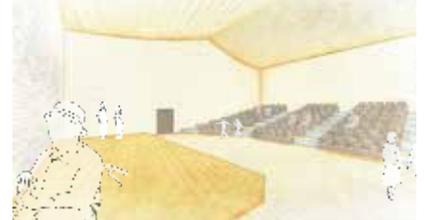
デッキによるまとまり



分散させた建物をデッキで囲うことでまとまりを持たせ、建物全体を回れるようにする

屋根形状

傾斜に合わせ高さを抑えた形状にすることで周辺住宅に圧迫感を与えない



銅のえがく語り人

— 足尾銅山の遺構に価値を吹き込む —

松本 一馬



設計趣旨

かつて、日本一の産銅量をほこった足尾銅山は現在、負の遺産として語り継がれ、当時の産業施設は「近代化産業遺産」として認定・保存されている。また、浴場跡や鉄塔、防火壁など遺産には満たないが足尾銅山の歴史を語る上で重要な遺構が数多く町に点在している。足尾銅山は鉱毒事件により環境を破壊し、人々の心に深い傷を負ったが、観光事業や環境再生活動などを通して今では、流れる川の水は安全で、禿山は全体の30%の土地の緑化が完了している状態だ。

本設計では、柵で囲われ川の対岸でしか見る事の出来ない遺産であり、足尾銅山で最も重要な施設であった精錬所を中心に、足尾銅山の空気を感じながら歴史を知ることのできる道を計画し、町に点在する遺構をデザインコードとして抽出した施設を各所に提案する。

足尾銅山に限らず、企業や経済が優先され住民が犠牲となる構図の下、利便性の高い生活が成り立ち、利益を受けていることに関心をもちてもらふことを願う。

設計概要

足尾銅山を支えた遺産である精錬所を中心に、Site 3つとそれらを結ぶ道を提案する。

1. あじわうキャンプ場

鉱毒により川が汚染され、やがて人が病気となる事件があってから水の安全性が懸念される。今は安全であるが、水に触れるという実体験が、安全性を示すもので最も価値のある指標だと考え、水辺のキャンプ場を提案する。

ここでデザインを抽出した遺構は、作業員・貨物列車用の坑道である。

2. 時を育む植林場

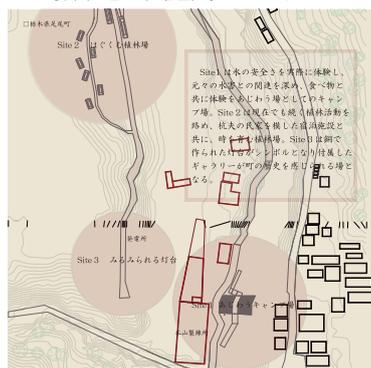
排煙等による酸性雨で木々が枯れ、足尾町全体が禿山と化した。植林活動が行われ、現在では約30%の土地が緑化完了しているが環境植林に目を向け持続可能な設計とした、宿泊場の付随する植林場を提案する。

ここでデザインを抽出した遺構は、杭夫家と間に建つ防火壁である。

3. みるみられる灯台

今まで不可能であった遺産全体を上から眺めることや町のシンボルとなる灯台を提案する。ここでは町の資料が展示されるギャラリーを付属させ、過去を知ると共に、SNSが普及した現代における、みる・みられる関係を象徴する。

ここでデザインを抽出した遺構は、鉄索塔・大煙突である。



Craft Market Park

—クラフト市開催を目的とした公園施設の設計—

村木 蓮



設計趣旨

様々な雑貨や芸術品を個人で制作し、販売する作家がいる。そういった作家たちが集まる市場「クラフト市」が全国の主に公園施設で開かれ、賑わいを見せている。クラフト市とは個人で雑貨や衣類、工芸品や芸術品、飲食類等の販売を中心とした自由度の高いイベントの総称だが、しばしば開催期間に限られるせいか、その実、一般の人たちにはあまり知られていない。クラフト市を頻繁に開催できたなら、これらの作家の作品に縁のなかつ

た人たちの来場の機会も増え、引いては街の活性化にも繋がるに違いない。そこで本計画では、クラフト市の開催や、作家の出店を補助・促進することのできる公園施設を設計したい。本計画の敷地には、福島県郡山市安積町のカルチャーパーク周辺を選んだ。それは、全国から出店や来場が見込まれるクラフト市の性格上、まとまった広さがあり、平日も小規模の開催ができること、交通の便の良さが必要なこと等を考えたためである。



設計概要

本計画では、公園と施設を設計する。公園においては、広場等のエリアを、施設においては、本部施設、ワークショップ施設を設計する。

公園内には、周りを低木で囲むことで入った際に視点が中央で行われているイベントに集中し観客に一体感を与えられるようにした広場を作る。その他のエリアには、作家たちが出店するエリア、彼らがテントの設営に利用する水汲み場のエリア、公園内の川に掛かる橋のエリアを作る。

本部施設には、主に受付やカフェ、図書エリア、学習室、イベント紹介エリア、会議室を配備する。この施設は、出展者や来場者が行き来する場であることからそれぞれの交流の場が生まれるような計画とする。

ワークショップ施設は、来場者を含め、最も多くの利用者のある施設のため開放的な空間とし、普段のクラフト市ではカフェやワークショップを行う場として扱い、大規模イベント開催時には、主催者や関係者の拠点としても利用できる施設を設計する。



未来を守る

—いわき市の防災・災害拠点の計画—

山口 愛莉

設計趣旨



東日本大震災以前、東京電力は、福島第一原子力発電所周辺の津波の遡上高が15.7mになる場合があると試算したが、その頻度は千年に一度だとして対策を怠った。その結果多くの被害が出たことは周知の通りである。こうしたことは枚挙に暇がない。また、地球温暖化の影響が、水害はじめ様々な災害が頻発・激甚化しているが、その備えは脆弱である。この背景には、過去に学ばず、不幸な言葉は災いを招くとして発すること自体を避ける言霊思想の存在がある。再び悲惨な事故を

繰り返さないために、もはや言わない美学から発想を変え、市民が避難できる施設を用意すべきだろう。ところで、子供の遊び・学習を支援する場所は存外に少ない。既存の施設は飽和状態にあり、子育て世代や子供自身の、地域社会との交流を促し、子供の健やかな成長と学びを支援する教育施設の充足が求められている。そこで本設計では、日本が、そして地域が無意識に抱える問題の解決を目指して、未来へ繋がる人・地域・暮らしにかかわる建物を造ることを目的とする。

未来を守る

いわき市の防災・教育拠点の計画



人-防災シェルター

自然災害だけではなく、すべての災害から身を守る

地域-図書館兼通路

地域の学生のために、学びを支援する

暮らし-教育施設

いわき市に暮らす子供の成長を支える

日本の未来に繋がる人、地域・暮らしを守り、支える建物の提案

日本が、そして地域が無意識に抱える問題解決を目指して

未来へ繋がる人・地域・暮らしに関わる建物

選定敷地

1. 東日本大震災での教訓
津波の頻度が千年に一度だとして
対策を怠った結果、多くの被害が出た



3. 地球温暖化の影響
水害をはじめ、様々な災害が頻発化・激化
しているが、その備えは脆弱である

4. 地域の子供達の為に
いわき市の既存の施設は飽和状態にあり、
子供の成長と学びを支援する教育施設の
充実が求められている

2. 核シェルターの普及率
日本の普及率は、世界と比べて
極めて低く0.02%しかない



建築（円・角）で繋ぐ



日本国内に防災拠点を計画するにあたり、地震の影響が色濃く現れ
福島県唯一の人口を誇るいわき市が最適だと考えた。具体的には、
水害から身を守る点で避難にふさわしい高台のある、いわき駅からほ
ど近い野城平城跡地の中腹、同駅を挟んで対称の位置に当たる線路
際の窪地を計画地とした。



設計概要

防災シェルターは、市内全地区に人口に応じて造ることを想定するが、本計画ではそのモデルケースとして平地区に計画するもののみを示す。なお、避難対象は災害発生時に計画地から半径1km圏内にいる人とし、500人収容可能な施設を計画する。教育施設、通路では、子供達が安心して遊び、学び、成長でき、かつ保護者や一般の方達も一緒に楽しめる場所として、以下を計画する。1. 雨の日でも遊べる場（遊戯室・屋内運動場）2. 集中して学習に取り組める場（学習スペー

ス）。本計画では、断面については、有事と平時を象徴する施設である防災シェルターと教育施設を、地下と地上とで対比的な関係を持たせることを意識している。同一でない半径の円をあるいは重ね、あるいは離して配置する。こうした構成は、個々に多様性を持ちつつ、それぞれに完結する円という形に、言霊を否定しつつも、平和を願い、託そうとする祈りを込めた表現を表している。夜にはライトアップを施すことで、これら3つの施設は、地域を安全に導く、光の輪となる。

環

—今こそ目を向けるべきもの、自然と生命を認識する場所—

吉田 太地

設計趣旨



今日の現代社会では、デジタルコンテンツを消費し続け、自然と触れ合う機会が激減し、浴びるように消費するメディアによる情報量にストレスを貯めている現代人が多くいる現状にあり、年々深刻化している。そのような現状を改善するために、山形市の馬見ヶ崎川流域に「自然と生命を認識する場所」というテーマを提示し「淡水魚の水族館を基盤とした、市民の憩いの場」を計画したい。

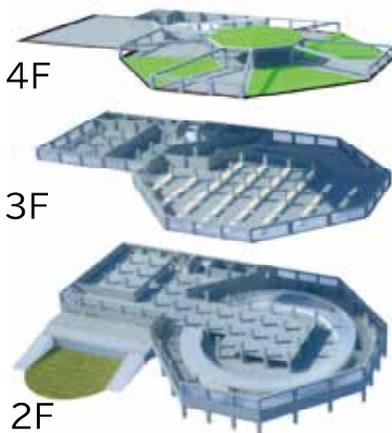
本計画の目的としては、生命の源である、川の中に住む生物を軸に、山形に住む命や恵

みを展示することで、先ずは普段見えない川の中の解像度を向上させることにある。そして、今後の人生で川が目に入ってきた場合に、記憶が呼び起され、それに連鎖して身の回りの自然に対する思考や興味、感動といった感情を沸かせより豊かな生活をするににある。

現代の人類は、デジタルの世界での生活が主流であるため、自身が住んでいる地域の自然からでも、自然と生命の素晴らしさを再確認し、感性を磨いていくべきだと考える。



アイソメによる建築解説



4F-植栽を楽しむ屋上

山形県尾花沢市の名物である「花笠」から着想を得た屋上とした。景観の眺望と、四季の植栽を楽しむことができる。

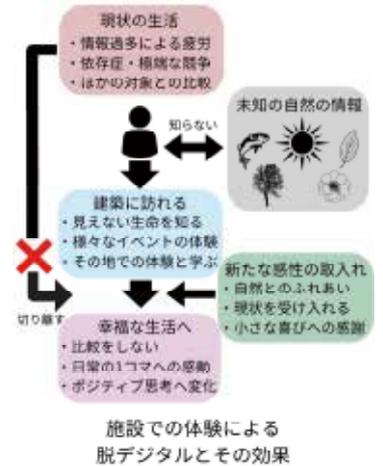
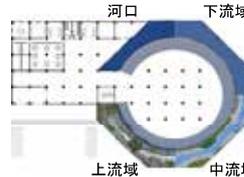


3F-景観を楽しむ食堂

側面を覆うカーテンウォールからは、遠景の山々をはじめとした、美しい景観を堪能できる。

2F-流域を理解する大水槽

2Fには、施設の中心である大水槽を配置すると共に、普段は見ることのできない流域や断面を観察できる。



設計概要



本計画では「デジタル社会から自然へ還る」というテーマを掲げる。このテーマの目的としては、現代の発達したテクノロジーの否定ではなく、本来人間が接してきたもの、するべき活動、知るべき知見を再度認識し、四季折々に変化する山形県の景観や、身の回りの出来事と感動できる価値観を再構築させることである。このような経験を積み重ねていくことで、健全な精神と肉体を育み、人生に活力を与えていくことができる。

全ての栄養となるものは「水」を含んでおり、古来より「万物の根源は水」であるとも言われてきた。それゆえに、水に関するレジャー施設もあるこの地へ施設を建てることにより、毎年10月に馬見ヶ崎川の河川敷にて行われる、山形県民の愛する芋煮会を筆頭に四季折々のイベントを開催できるほか、山形市周辺の教育施設の学習への貢献も期待できる。

表紙 デザイン：荒木 水緒

発行：日本大学工学部建築学科
福島県郡山市田村町徳定字中河原 〒963-8642
TEL 024-956-8730 (学科センター)

印刷：石井電算印刷株式会社
TEL 024-942-5200

発行日：令和7年3月25日

—Hayami Lab

阿部 穂乃華
井澤 颯汰
菅原 梢央
中島 聖翔
村木 蓮
山口 愛莉
小日向 環

—Yamagishi Lab

上村 花

—Ichioka Lab

相良 光希
佐川 敬汰
谷内 翔太
吉田 太地

—Urabe Lab

阿見 由莉奈
猪野 将平
梅村 明里
高塚 新太
酒井 華
三瓶 夏蓮
菅原 海美
塚田 響
堤 一馬
中島 理人
松崎 巧実
松本 一馬

—Hirota Lab

日下部 杏
葛原 智気
佐藤 優奈
富塚 万也

—Takahashi Lab

荒木 水緒
大竹 優
吉川 愛優
佐久間 新太

—Miyazaki Lab

市川 太陽
岩崎 大洋
大田 光騎
川崎 蒼士
齋藤 冬吾
中川 綾香
中島 理人
中田 大翔
鍋野 太一
ヌアムツ・エカテリーナ
橋本 佳乃

—Buntara Lab

酒井 美咲