

REVIEW

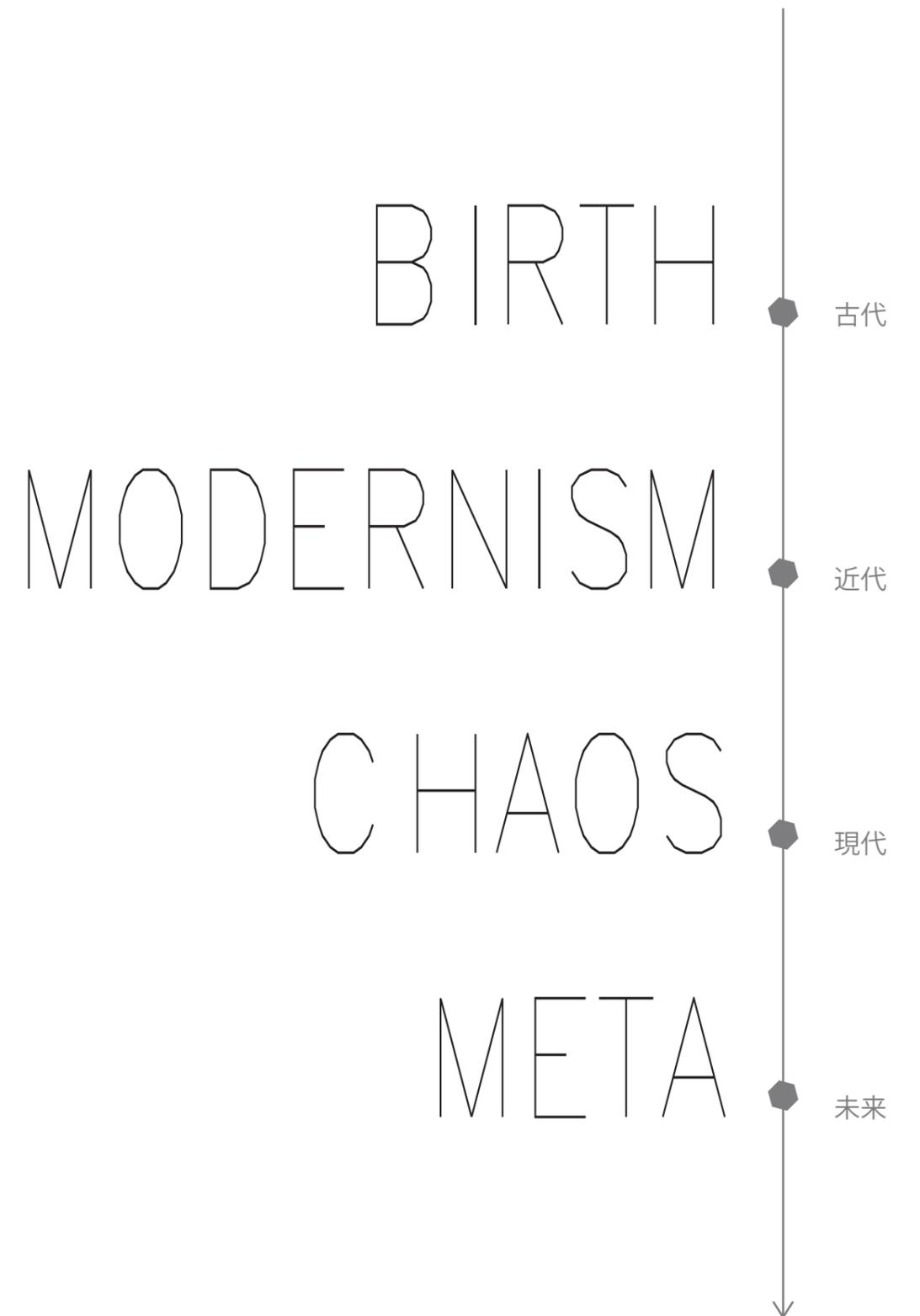
META design

多様なアイデアや価値観を収集分析し使いこなす「META design」
"META design" that collects, analyzes and masters various ideas and values

DESIGN

混沌に陥った現代に対して、「DESIGN」と「REVIEW」の要素
を収集し使いこなすことが求められている。

In today's chaotic world, it is necessary to collect and master the elements of DESIGN and REVIEW.



PROCESS 0.1 DESIGN EX

PROCESS 0.2 REVIEW EX

PROCESS 0.3 REVIEW&DESIGN .1

PROCESS 0.4 REVIEW&DESIGN .2

PROCESS 0.5 
KENGO KUMA & ASSOCIATES

BIRTH ● 古代

MODERNISM ● 近代

CHAOS ● 現代

META ● 未来



REVIEW

01.DESIGN

EXPERIENCE

DESIGN

0.1_{EX}-1

完璧な設計提案を目指して

Aiming for a perfect design proposal

0.1_{EX}-2

無限の記憶力に憧れを抱く

Longing for infinite memory

評価や順位に疑問を抱く

Have doubts about evaluations and rankings

0.1_{EX}-3

[META design]を定義する

Define [META design]

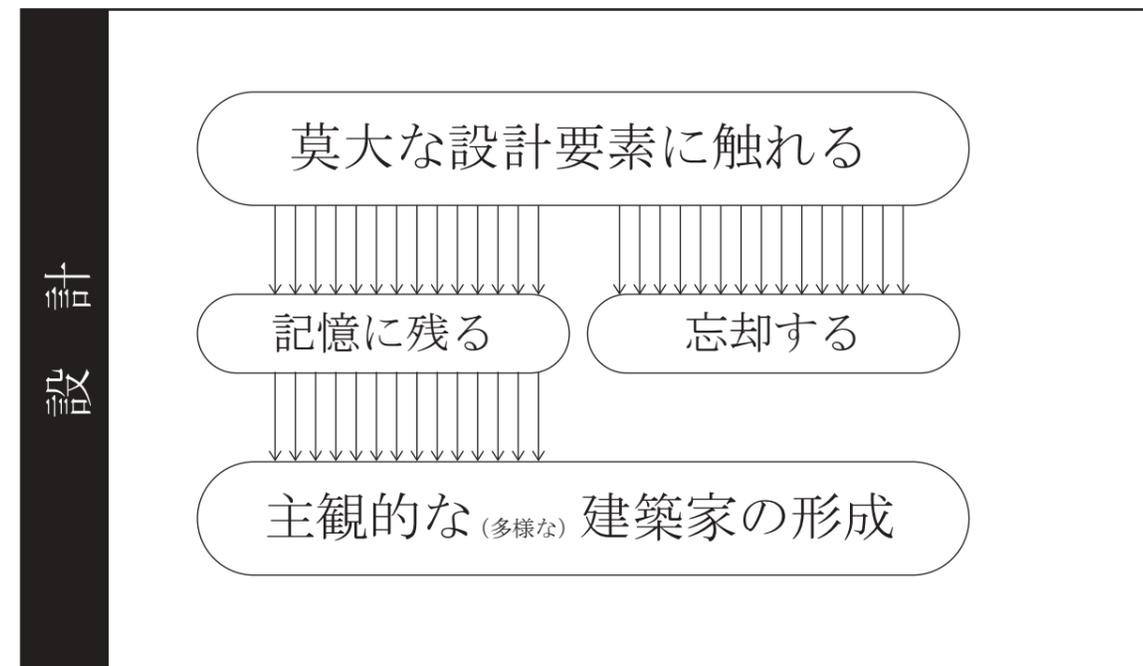
0.2

META design

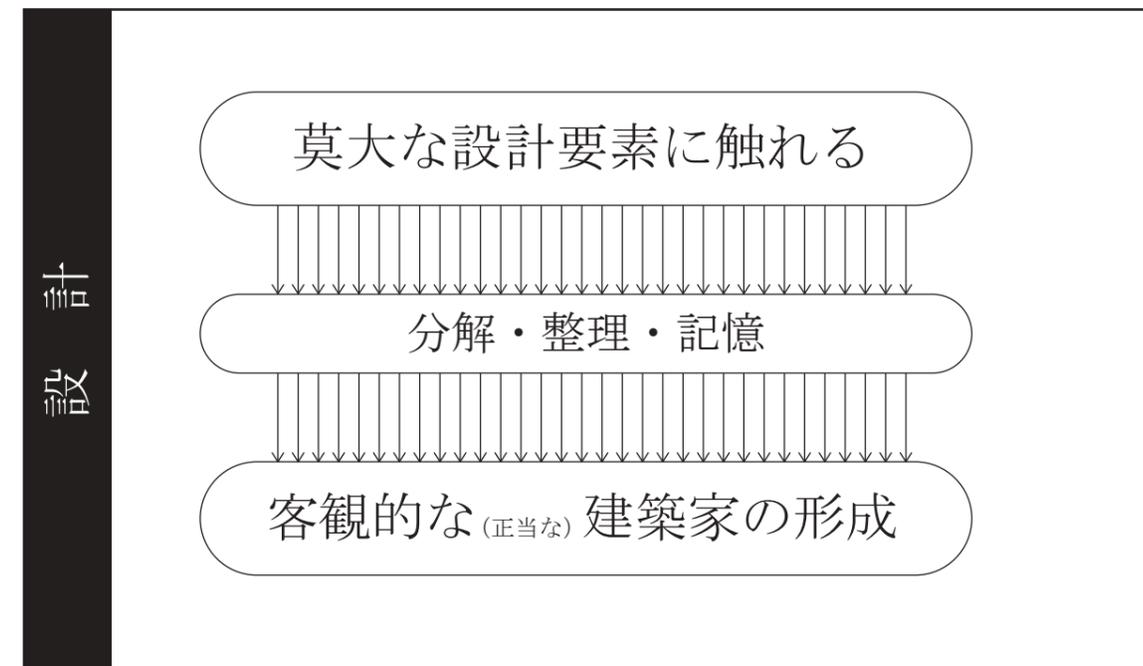
莫大な設計要素を記憶使いこなせず、記憶力の限界を感じる。

I feel the limit of my memory because I can't master the huge design elements.

CHAOS 現代の豊かな建築家

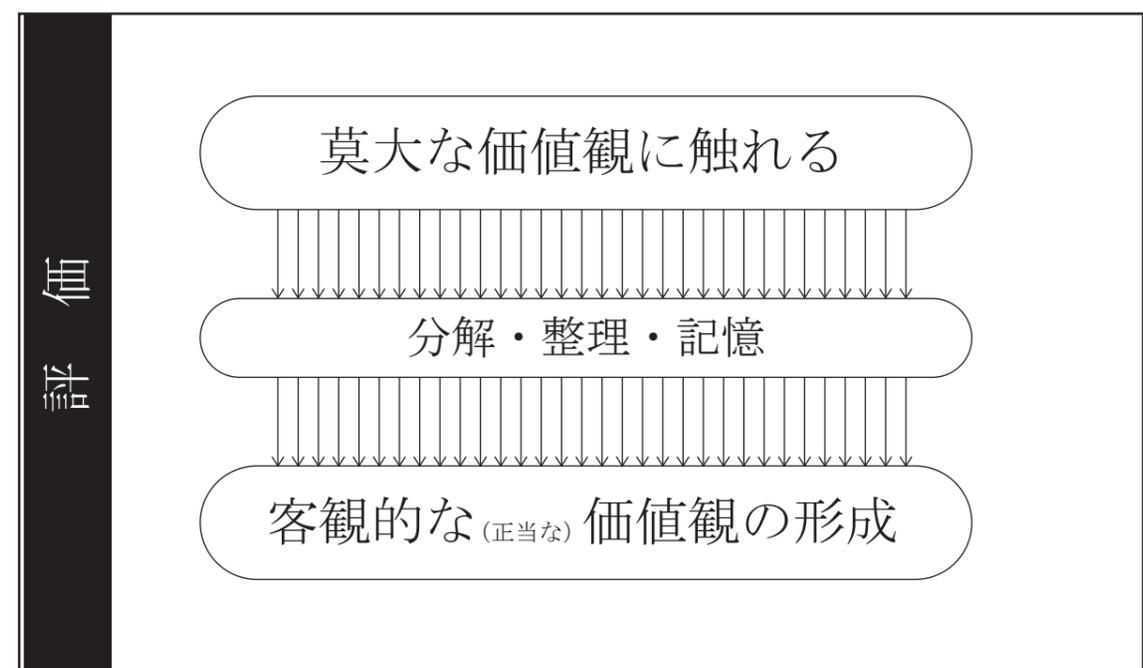
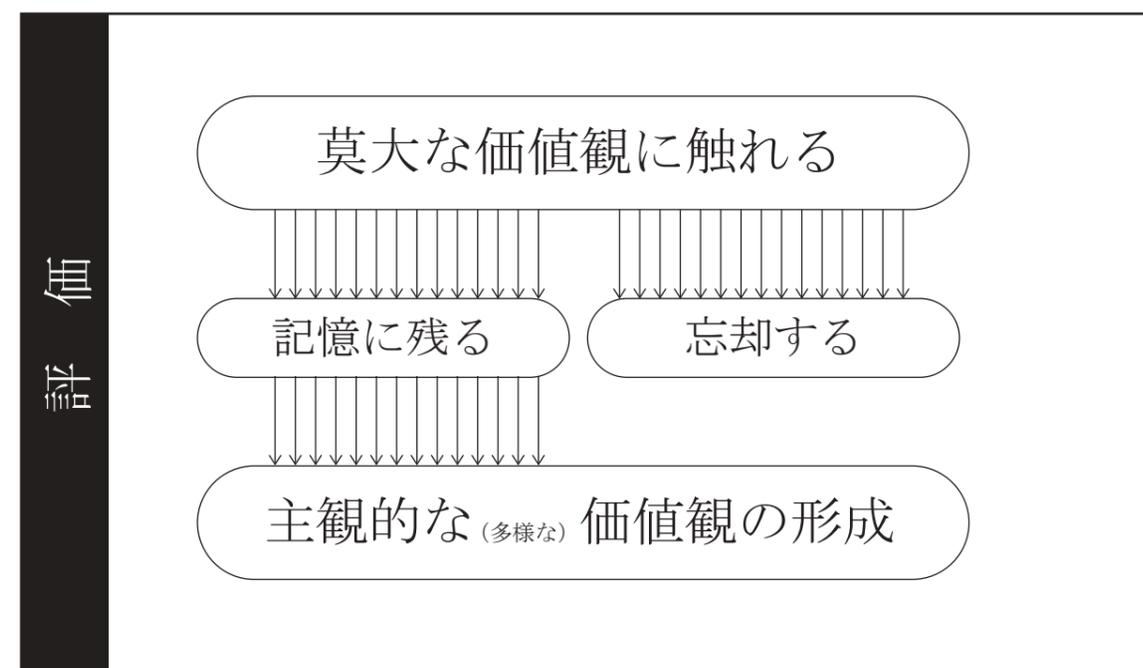


META 新たな完璧な建築家

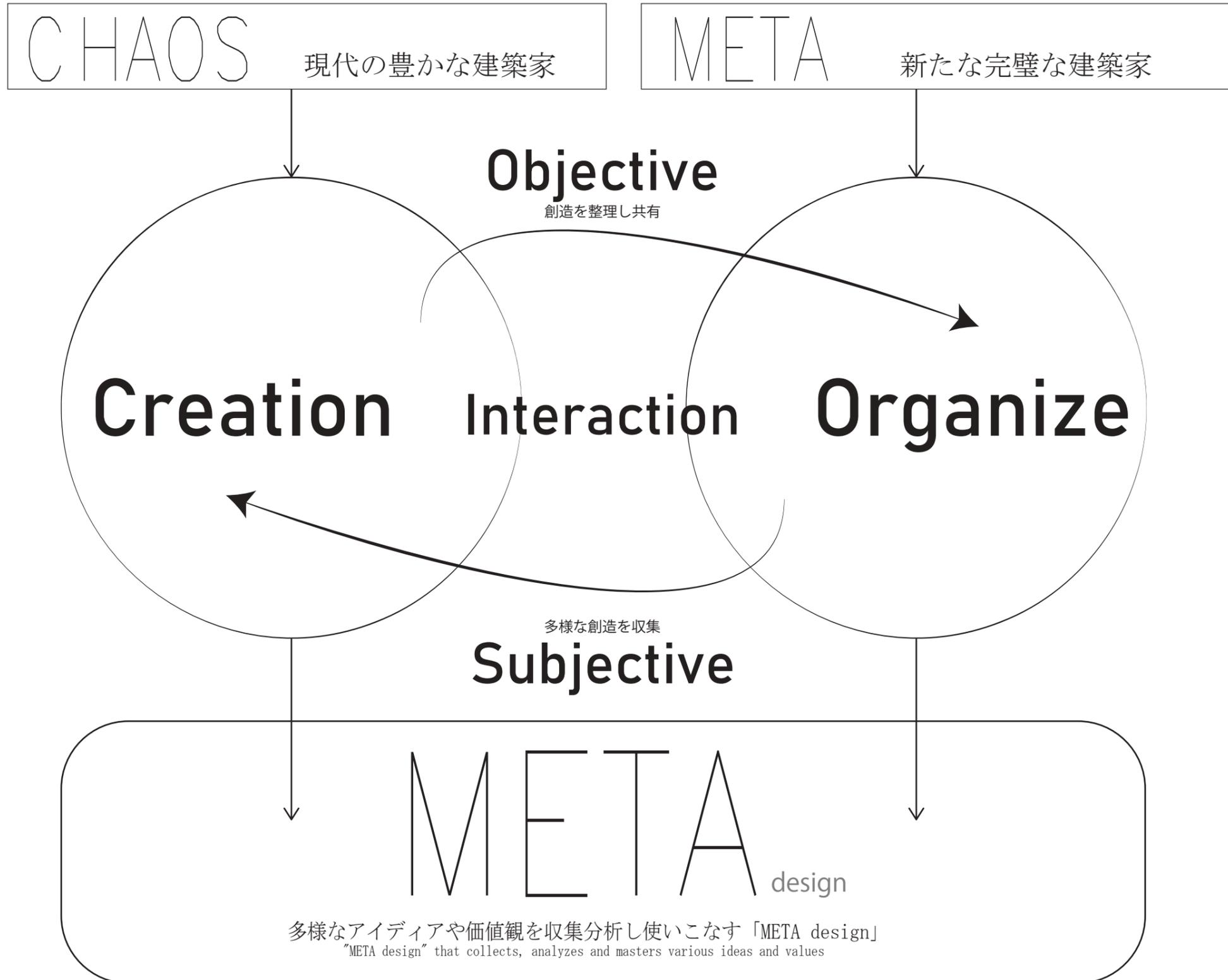


設計における判断や審査における主観的評価に疑問を感じる。

I have doubts about the judgment in design and the subjective evaluation in examination.



META design思考の確率と定義を行う
Probability and definition of META design thinking



REVIEW

02. REVIEW

EXPERIENCE

DESIGN

0.1 EX

0.2 EX - 1

KENKOMI. JAPANを設立する

Established KENKOMI. JAPAN

0.2 EX - 2

WASA世界建築学生賞の審査員長を務める

Head of the Jury for the WASA World Architectural Student Awards

0.2 EX - 3

建築設計概論を解明しAIGAを開発する

Develop AIGA by clarifying architectural design theory

0.3

META design

2.5 万運営データ

設計データ分析とプログラミング

25 万作品データ

世界国内のコンペサイトから発信



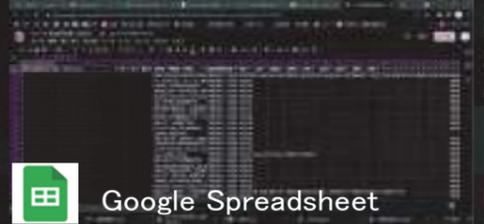
コンペサイト (2020 年日本語)



Entry・作品提出



Entry 情報を収集



最先端技術開発部 4 つのミッション

建築専門性

無限の記憶力により膨大で複雑で多様な専門知識や作品データや評価データを記憶し使いこなすことを可能にする

グローバル化

データ提出と認識システムの向上により都心や地方、国を関係なくどこでも参加できることを可能にする

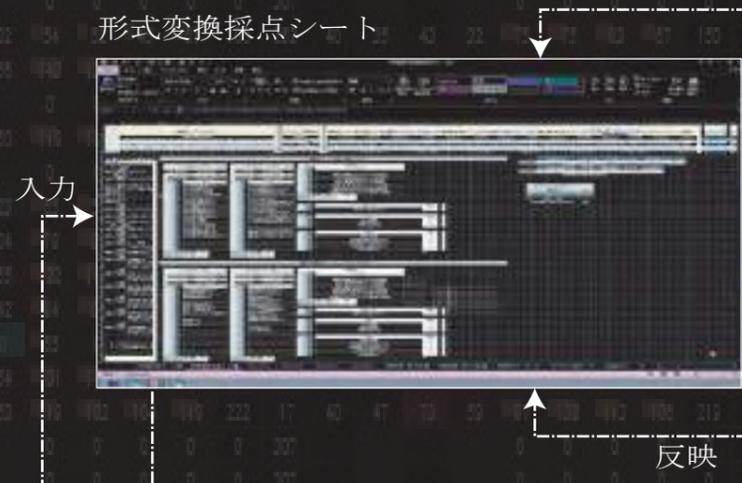
論理的根拠

建築家同様の統計により様々な価値観を受け入れる論理的根拠による定量的客観評価を可能にする

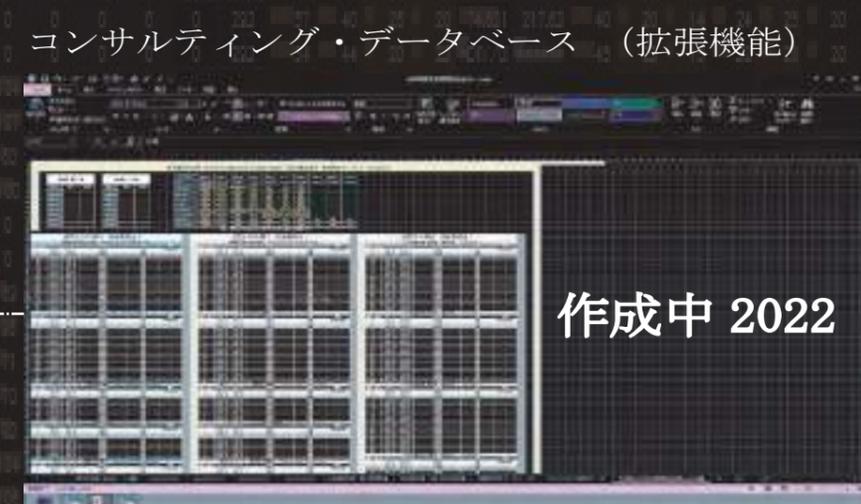
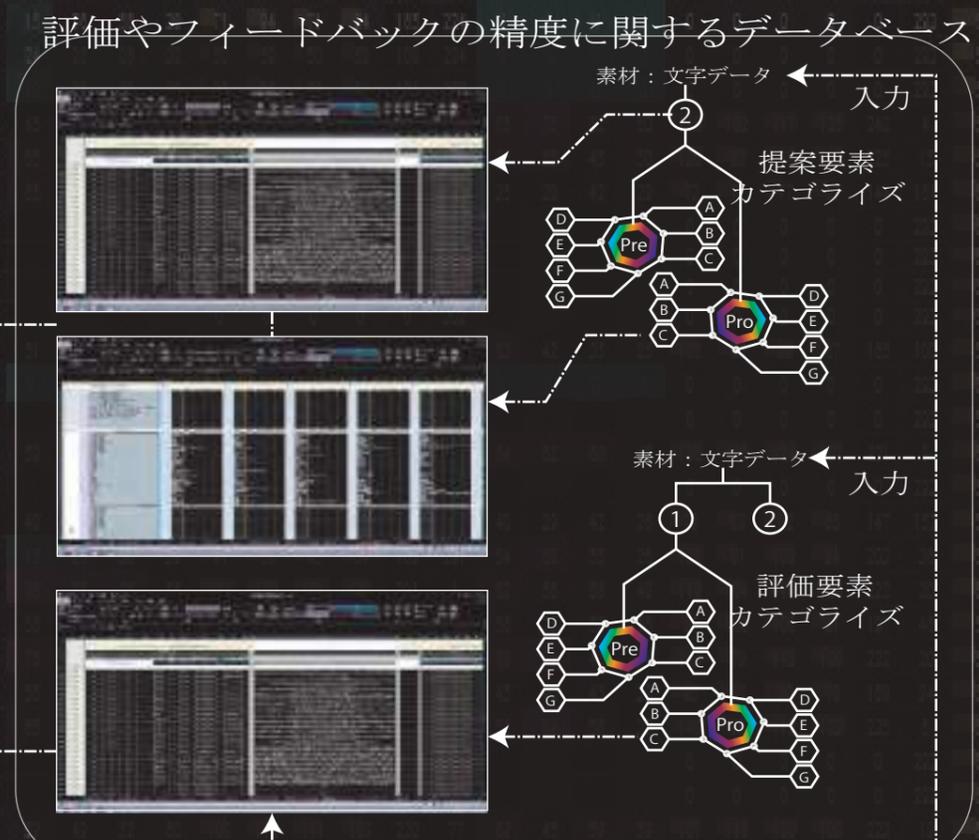
時間的超越

AIの自動化により全ての入に対してリアルタイムでアドバイスを提供すること

- 使用ソフト : Excel VBA
- リソース : 25 万の作品データ
- 研究期間 : 2019 年から 2 年間
- 組織規模 : 2000 人の意匠設計系の学生
- 研究員数 : 8 人を踏襲



主催コンペには専用のシートで順位算定する



作成中 2022

- 【関連建築物】を算出するシート
- 【関連概念】を算出するシート
- 【関連建築家】を算出するシート
- 【関連企業】を算出するシート

【03. 分析】収集した建築設計要素「DESIGN」と評論要素「REVIEW」を細分化しカテゴライズを行い分析を行う。

WASA 世界建築学生賞 2022

WASA World Architecture Student Award 2022 world championship series

第4回建築学生コンペティション

II. 無制限データ提出【必須】毎年7月1日～8月1日

応募作品：
建築に関する教育機関（大学、短期大学、専門学校、大学院）で取り組んだ設計課題作品、コンペティション、卒業設計、修士設計の建築・都市・インテリアに関する設計提案

提出作品数
無制限∞

提出作品は1作品から何作品でも提出可能です。

※ グループ設計作品は代表者がエントリー提出をお願いします。
※ 既に提出された作品も可能
※ 過去に受賞された作品はリード権を獲得できます。

データ容量
無制限∞

PDF形式で保存を行い提出してください。データ容量の制限はありません。重いデータに関しては分割して提出をお願いします。（データサイズ無制限、A3やA1などのサイズ、形、ページ数は自由）

※圧縮はしないでください。
※審査はPDFを基に行いますので、必ず提出をお願いします。

PDFデータ
多種対応

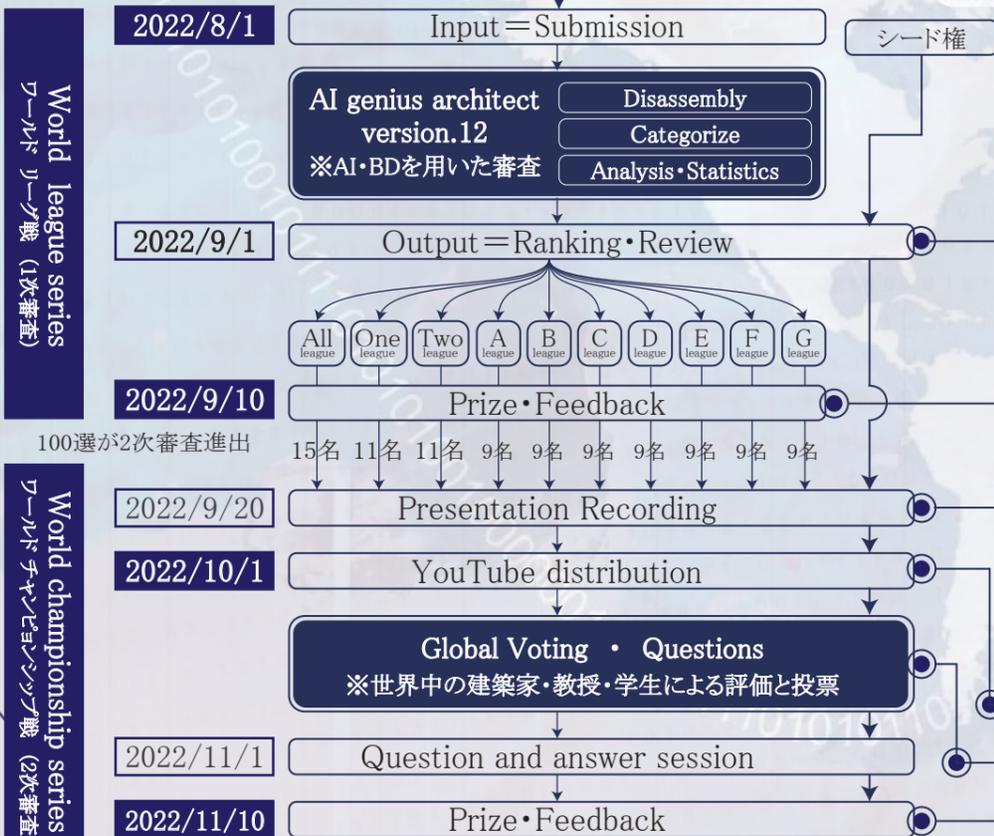
①必須 PDFデータ(プレゼンシート)提案の内容やプレゼンテーションの評価を行います。PDFデータのサイズや形、文字の大きさ等は指定していません。クリエイティブで分かりやすい表現を期待しています。

②任意 形式:PDF、JPEG、MP4、DWG、DXF、3DS、SKP、3DM、URLリンク、PLN とし提出をしてください。動画・図面・モデリング等 具体的な審査を行います。

PDFデータと補足データをギガファイル便で簡単提出

III. 審査方法

ビックデータを用いた最も公平で精密な審査



※ワールドチャンピオンシップ戦は日程と内容が一部変更となる場合がございます。
※応募者数の増減により審査の日程が遅れる場合がございます。

WASA 世界建築学生賞 実行委員会
Zenkoku Kenkomi .Japan Executive committee

世界建築設計研究所・最先端技術開発部
Zenkoku Kenkomi .Japan Expert group

IV. 予選審査 フィードバック 提出された全作品を対象に成績証明書(審査結果)をフィードバック 毎年 9月1日

- 順位算定 機能
- 世界総合順位・世界総合歴代順位
 - 国内総合順位・国内位総合歴代順位
 - 世界学年順位・世界学年歴代順位
 - 国内学年順位・国内学年歴代順位

- 能力値算定 機能
- 統計データや過去の講評コメントから統計データを用いて定量的に設計能力を算定します。

- 関連レコメンド 機能 (2023)
- 向いている企業や業界をリクルート
 - 今後必要な資格やノウハウを提示
 - 向いている研究室の進路をコンサルティング



- 関連コンサル 機能 (2023)
- 類似作品・論文・建築物・関連建築家・関連書籍・関連概念の提示を行い提案に対して多角的な解釈を与え創造力を補います。
- エスキース提示 機能
- ビックデータから改善点の提示や多角的で適切な指摘を行います。



【大会Webサイト】

V. ワールドリーグ戦【WLS】(1次審査) 表彰 リーグ別に賞状を100名に授与 2次審査の出場権が得られます

AI 審査により算出された能力値から10種類のリーグのうち設計者が得意とする最適なリーグに振り分け賞審査を行います。各リーグ歴代・世界・全国・学年順位を算出し合計100名の受賞者を選定します。受賞者はワールドチャンピオンシップ戦に進出することができます。

AI 審査 + NI 審査	歴代世界 1 位	歴代全国 1 位	年度世界 1 位	年度全国 1 位	修士 2 年 1 位	修士 1 年 1 位	学部 4 年 1 位	学部 3 年 1 位	学部 2.1 年 1 位	設計者選奨 100 選
All league Allリーグ - 総合得点	Historical genius architect Medal	Historical master architect Medal	Genius architect Medal	Master architect Medal	Gold Medal	Gold Medal	Gold Medal	Gold Medal	Gold Medal	Best selection award
A league Aリーグ - ソリューション賞	Historical genius Solution award	Historical master Solution award	Genius Solution award	Master Solution award	Gold Solution award	Best selection award				
B league Bリーグ - コンテクスト賞	Historical genius Context award	Historical master Context award	Genius Context award	Master Context award	Gold Context award	Best selection award				
C league Cリーグ - ビルディング賞	Historical genius Building award	Historical master Building award	Genius Building award	Master Building award	Gold Building award	Best selection award				
D league Dリーグ - スキーム賞	Historical genius Scheme award	Historical master Scheme award	Genius Scheme award	Master Scheme award	Gold Scheme award	Best selection award				
E league Eリーグ - マニエラ賞	Historical genius Maniella Award	Historical master Maniella Award	Genius Maniella Award	Master Maniella Award	Gold Maniella Award	Best selection award				
F league Fリーグ - フォームデザイン賞	Historical genius Form design award	Historical master Form design award	Genius Form design award	Master Form design award	Gold Form design award	Best selection award				
G league Gリーグ - スペースデザイン賞	Historical genius Space design award	Historical master Space design award	Genius Space design award	Master Space design award	Gold Space design award	Best selection award				
One league 1リーグ - プロダクション賞	Historical genius Production award	Historical master Production award	Genius Production award	Master Production award	Gold Production award	Best selection award				
Two league 2リーグ - プレゼンテーション賞	Historical genius Presentation award	Historical master Presentation award	Genius Presentation award	Master Presentation award	Gold Presentation award	Best selection award				

上記の賞状に加え、上位100位の学生に設計者選奨を授与します。エントリー者数が極端に少ない場合は入選内容を変更する場合がございます。何卒ご理解の程よろしくお願いたします。

VI. ワールドチャンピオンシップ戦【WCSS】(2次審査) 表彰 14名のチャンピオンを決定します

2次審査はYouTube 配信を行い作品を4言語翻訳により世界中に発信しながらアーカイブを行い、世界中から投票と意見を収集します。1次のAI 審査に加え2次審査では世界中の建築家や教授・建築学生による世界投票と質疑応答を行い14名のチャンピオンを決定します。

YouTube

■受賞者の作品と審査結果を4言語で世界中に配信

- 大会概要の説明
- 審査方法の公開
- 応募者数&受賞者紹介

・設計作品プレゼンテーション Short版-設計作品発表5分 Free版-設計作品発表10分～60分

・アナリティクス傾向分析

・世界投票&質疑募集

Google Forms

① 2票1作品 + 1票5作品の世界投票

② 各作品に対して質疑やアドバイス意見を世界中から募集

【投票権の計算】

- WASA-WLS 出場者 ... 票数×獲得WLSスコア/2
- WASA-WCSS 出場者... 票数×獲得WLSスコア
- 建築家 ... 票数×満点スコア×2
- 大学教員 ... 票数×満点スコア×1
- 一般設計者... 票数×満点スコア/2
- 建築学生 ... 票数×満点スコア/4

AI 審査 + NI 審査	世界 1 位
All league Allリーグ - 総合得点	ワールドチャンピオンシップメダル 3名
A league Aリーグ - ソリューション賞	ワールドチャンピオンシップメダル 1名
B league Bリーグ - コンテクスト賞	ワールドチャンピオンシップメダル 1名
C league Cリーグ - ビルディング賞	ワールドチャンピオンシップメダル 1名
D league Dリーグ - スキーム賞	ワールドチャンピオンシップメダル 1名
E league Eリーグ - マニエラ賞	ワールドチャンピオンシップメダル 1名
F league Fリーグ - フォームデザイン賞	ワールドチャンピオンシップメダル 1名
G league Gリーグ - スペースデザイン賞	ワールドチャンピオンシップメダル 1名
One league 1リーグ - プロダクション賞	ワールドチャンピオンシップメダル 2名
Two league 2リーグ - プレゼンテーション賞	ワールドチャンピオンシップメダル 2名

【02. 収集】 WASA世界建築学生賞の企画・運営・審査員長を務めグローバルな視点から建築設計要素を収集する。

REVIEW

REVIEW & DESIGN

Diploma work

DESIGN

0.2_{EX}

0.3₁ - 1 主観と客観の対峙による設計プロセス
The design process through confrontation between subjectivity and objectivity

0.3₁ - 2 卒展に 98% の確率で入選できるか
98% chance of winning the graduation exhibition

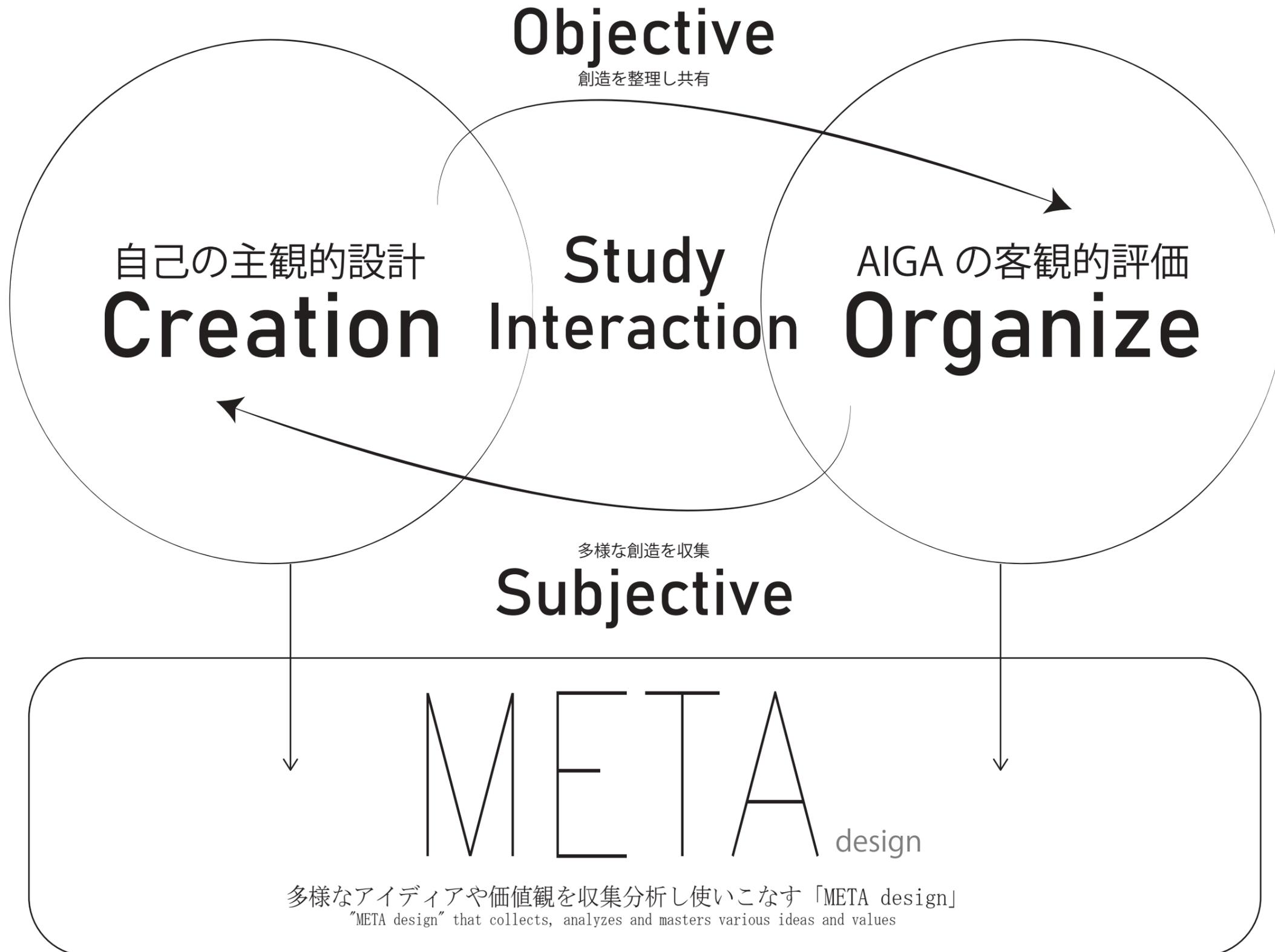
0.3₁ - 3 「夜の万代と刹那の出会い」 卒業設計
"Encounter of Bandai and Setsuna at Night" Diploma design

0.4

META design

主観と客観の対峙による設計プロセス

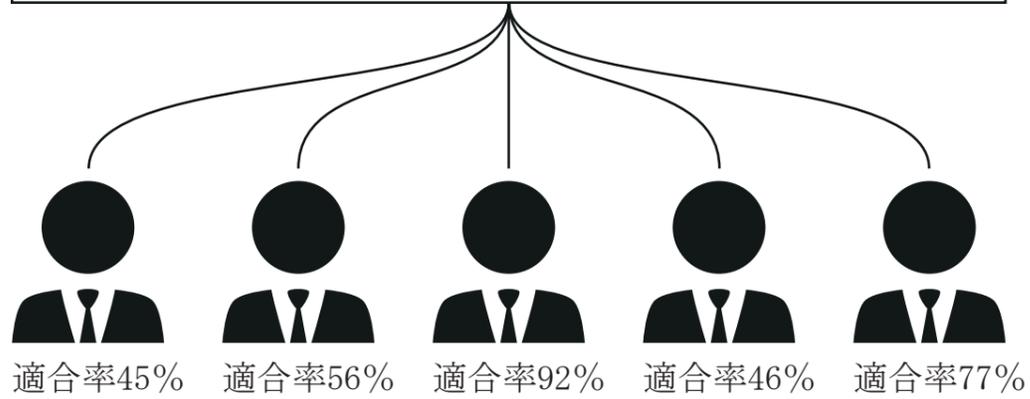
The design process through confrontation between subjectivity and objectivity



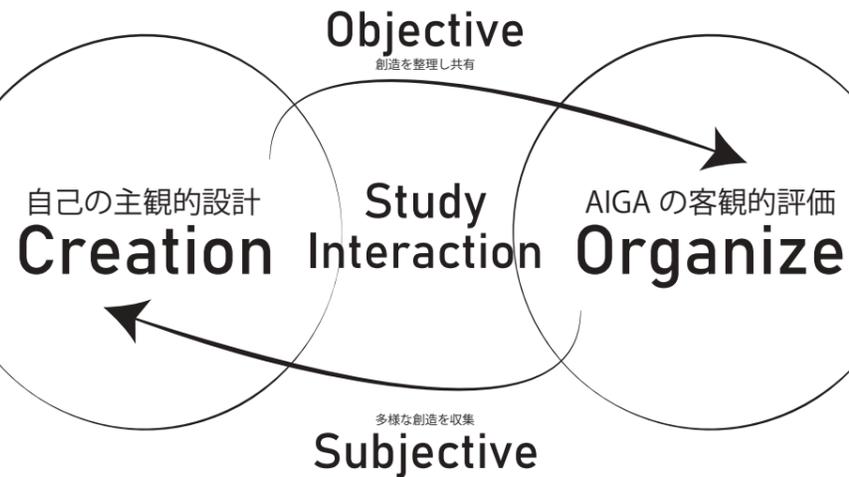
卒展に98%の確率で入選することを検証

98% chance of winning the graduation exhibition

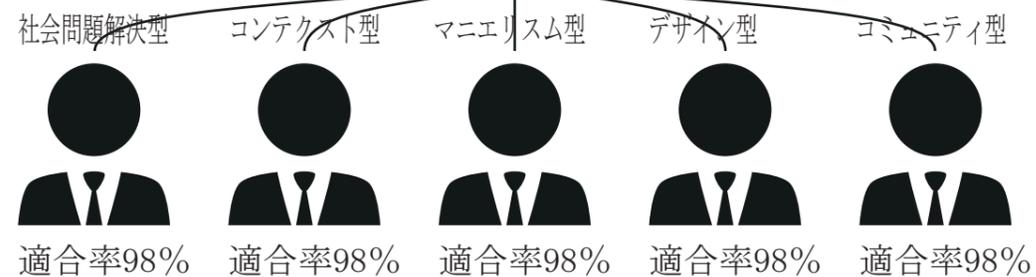
1 Work - 1 Story



1 作品 1 ストーリーでは全ての審査員に対して応答できない



1 Work - MultiStory



個々の審査員に対して適応するストーリーを作成し設計を行う



AIGA
AIGenius Architect

CHAOS

META



Theme 主題

「今まで楽しかった建築学生生活」
これを都市の暮らしの中で提案できないか



多くの先輩や後輩、先生との出会い、ともに活動し別れる
一時のはかない幸せ

刹那

+

成長することで得られる建築のノウハウや関係、記憶などの
永遠に残る幸せ

万代

Title 題名

夜の万代と刹那の出会い



建築的刹那

多様なプログラムと
形態による豊かな空間

人間的刹那

出会いや親しみ、別れる
一時的なはかない幸せ

+

建築的万代

多様なプログラムと
形態による豊かな空間

+

人間的万代

出会いや親しみ、別れる
一時的なはかない幸せ

Problem 問題定義 現代の万代と刹那の建築的課題と社会問題

Problem1



建築的個性の衰退

建築的刹那の課題



コミュニティの希薄化

人間的刹那の課題

Problem2



コンテクストの断絶

建築的万代の課題

Problem4



共同体の喪失

人間的万代の課題

Place

周辺環境

単身者が多く犯罪率が高い

東京都新宿区



Residential area



GOLUDENGAI



KABUKICHOU



Skyscraper



SHINZYUKUGYOEN

計画敷地

Problem3

Problem4

単身者が多い住宅街

特徴のない雑居ビル群

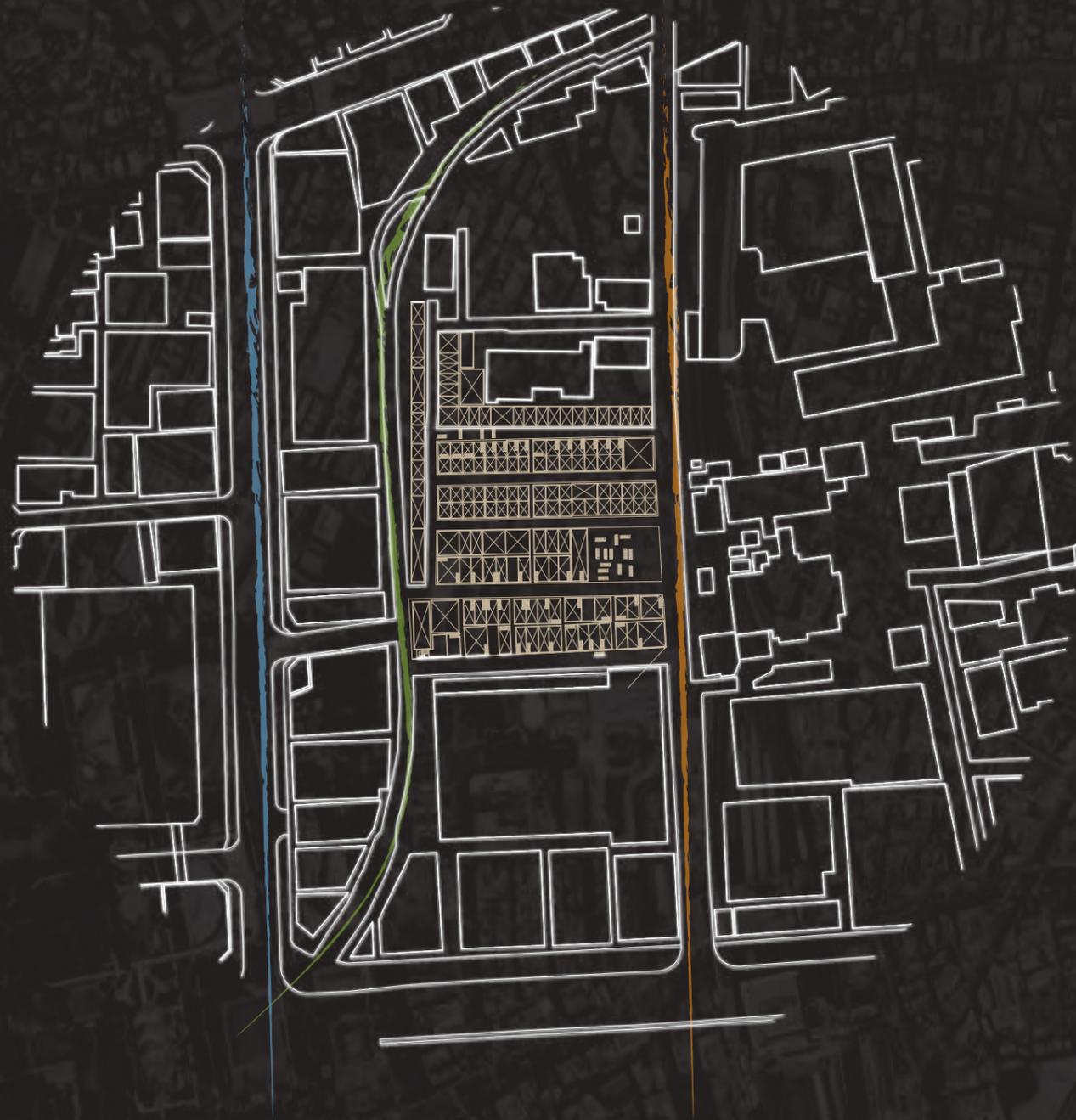
Problem1

Problem2

Site / Potential

計画敷地

敷地ポテンシャル



- 周辺特徴 : 均質化された生産的な雑居ビル
- 建築的特徴 : 低層高密度の木造密集地域
- 用途 : 飲み屋街・住宅街
- 来訪者 : 文化人・店主・飲兵衛・観光客



新宿ゴールデン街は 1958 年に売春街が形成され、その後匿名性のあ飲み屋街が密集する街となった。匿名性を持つことで多様な個性が密集しのみという強固な共同体によって、一つの街を形成している。

Site / Problem 計画課題

新宿ゴールデン街は、飲みによるコミュニティや木密地の雰囲気をつくるパラサイトの操作など永遠に継承されるべき文化がたくさんある。一方でゴールデン街は様々な問題を抱えており更新しないと儂く街が消えてしまう可能性がある。この提案ではゴールデン街を参照しポテンシャルを活かす輪廻転生をすることで、様々な問題を解決しながらゴールデン街の個性をより強固なものとする。また強固に拡大された街は、飲みが好きな郊外住人に対してアフターコロナの都市型住居の新たなビルディングタイプとなる。バナキュラーでサステナブルな都市を提案する。

4つのゴールデン街の消滅の危機

1 地上げと再開発の危機

現在、都心の土地の価格の高騰により新宿は高層ビルが乱立するようになり西はオフィス街、東は歓楽街があり高層のペンシルビルが密集する。この敷地に低層の木造建築群のゴールデン街が存在し再開発と隣り合わせである。



2 木密地火災による消滅の危機

木造密集地で火災が起こるとすぐに火が燃え広がり建築や雰囲気が消滅する。(2016年300坪が焼失) ゴールデン街一帯は防火地域に指定されておりコンクリート等の耐火構造にしなければならない。ほとんどの建物が居抜きが行われ改修や建て替えが進んでいない。



3 コロナゴーストタウンの危機

コロナウィルスの影響で飲食店の空き店舗が深刻化。客足もさらに遠のき再びゴーストタウンのようになる可能性がある。実際の1週間の現地調査でもシャッターの閉まった店舗が目立っており活性化を行わなければ様々な課題が解決されない。



4 均質的パターンランゲージ

「新宿ゴールデン街まちづくり協議会」を中心に再開発の検討や議論が重ねられている。パターンランゲージによる更新が提示されている。ファサードのデザインルールを用いた建て替えで、均質的で抽象的な旧式手法では個性や文化の継承ができない。



Site / Research 計画分析

ゴールデン街をオマージュを行う為の分析サンプル



■匿名度：低い ■適応率：56% ■関係性：付着

看板メニューの商業的情報の表出



■匿名度：とても高い ■適応率：90% ■関係性：密接

路地から見えない増築される空間



■匿名度：高い ■適応率：95% ■関係性：隣接

互いに交差密接させる場当たり屋根



■匿名度：やや低い ■適応率：70% ■関係性：一部付

入りづらい狭く暗い路地の入口



■匿名度：やや高い ■適応率：17% ■関係性：付着

窓無し空間を求める行為の表出



■匿名度：やや高い ■適応率：17% ■関係性：付着

窓在り空間を求める行為の表出



■匿名度：やや高い ■適応率：90% ■関係性：付着

個性のある軒の憑依



■匿名度：やや低い ■適応率：100% ■関係性：部付

同じ街灯が街一体の個性



■匿名度：やや高い ■適応率：10% ■関係性：付着

機能のない骨組みの安心感



■匿名度：とても高い ■適応率：12% ■関係性：密閉

窓を物理的に閉じる行為の表出



■匿名度：低い ■適応率：87% ■関係性：付着

看板やテントの商業的要素の表出



■匿名度：やや高い ■適応率：57% ■関係性：置く

ポストや室外機など生活感の表出

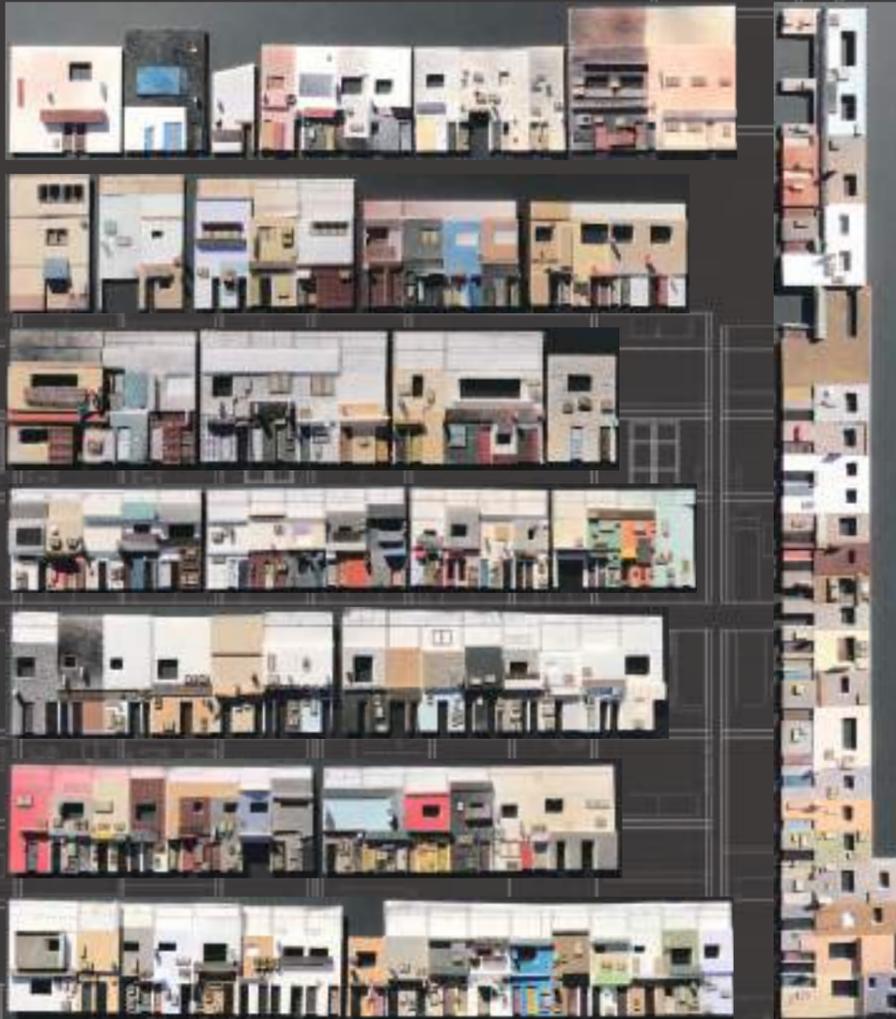
現地調査として実際に新宿ゴールデン街を訪れ既存建築群の写真を筆者が撮影した。ここでは、この街に内在する「パラサイトの操作」の豊かな可能性を提示する。「パラサイトの操作」が店主の個性（匿名性）を表出させ、高密度で多様な関係性を持つ豊かな街を形成することを発見した。これらの「パラサイトの操作」を輪廻転生のサンプルとする。

Elements

要素の抽出

既存建築の抽出化とパラサイトの的総裁の定義

ファサードの再現模型



飲み屋内装の再現模型



建築外装の



ゴールデン街を測量し図面に起こし模型を作成することで、既存建築の抽象化を行う。個性（匿名性）を表出させる「パラサイトの操作」の解明を試みた。建築群のXL、空間ボリュームのL、構成部材のM、家具エレメント等のS、行為によって表出する物のXSの5種類にカテゴライズし、「パラサイトの操作」を定義する。また、「パラサイトの操作」がどのような個性を決定するかを示す。

Elements

要素の抽出

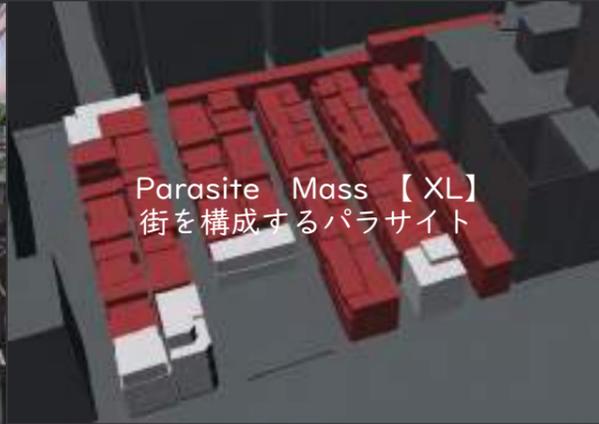
既存建築の抽出化とパラサイトの的総裁の定義

ゴールデン街を測量し図面に起こし模型を作成することで、既存建築の抽象化を行う。個性（匿名性）を表出させる「パラサイトの操作」の解明を試みた。建築群の XL、空間ボリュームの L、構成部材の M、家具エレメント等の S、行為によって表出する物の XS の 5 種類にカテゴリイズし、「パラサイトの操作」を定義する。また、「パラサイトの操作」がどのような個性を決定するかを示す。

Parasite
【XL】
(建築スケール)



Parasite Mass 【XL】
街を構成するパラサイト



Parasite
【S】
(家具スケール)



Parasite Mass 【S】
個性を表現するパラサイト



Parasite
【L】
(空間スケール)



Parasite Mass 【L】
空間を拡張するパラサイト



Parasite
【XS】
(物スケール)



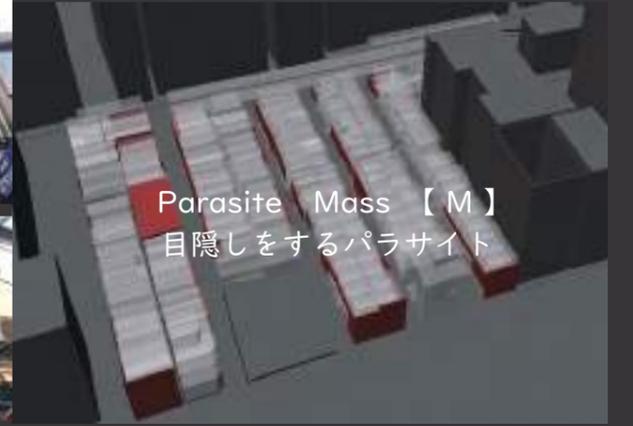
Parasite Mass 【XS】
行為が表出するパラサイト



Parasite
【M】
(形態スケール)



Parasite Mass 【M】
目隠しをするパラサイト



夜の万代と刹那の出会い

建築的万代

ばんだい

永遠に継承されるべき記憶個々様々な個性が尊重されるパラサイトの設計手法

建築的刹那

多様なプログラムと形態による豊かな空間

人間的刹那

出会いや親しみ、別れる一時的なはかない幸せ

建築的万代

多様なプログラムと形態による豊かな空間

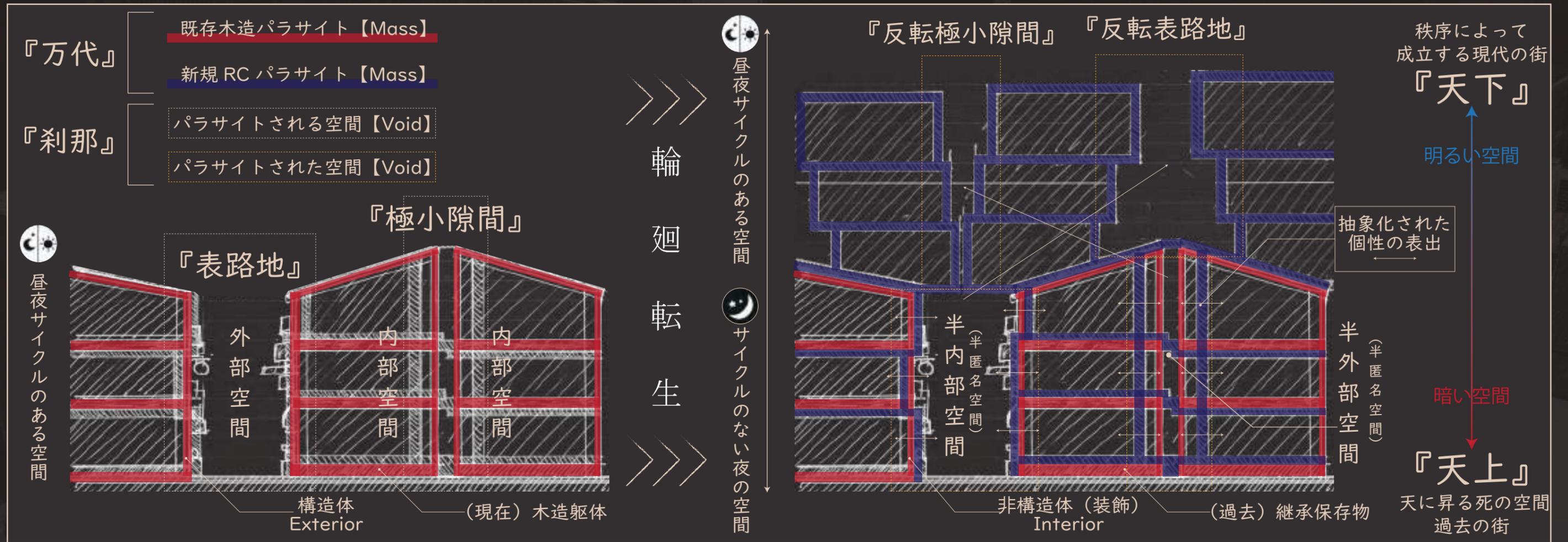
人間的万代

出会いや親しみ、別れる一時的なはかない幸せ

Diagram.2

継承手法

過去のパラサイトの操作的操作の現代的に転換し継承する「輪廻転生」



各建築設計のプロセスごとにゴールデン街【発想】を分解する。

1. 敷地・コンテキスト	様々な問題を抱え、地上げや均質なパターンランゲージによる再開発の危機に直面した新宿ゴールデン街
2. プログラム・用途	飲み屋兼住居、バーやスナック等の小店舗が密集する歓楽街 (昼：住宅街・夜：歓楽街の一日のサイクルのある生活)
3. 利用者・クライアント	通っている飲兵衛、バーの店主、酒屋さん、観光客、
4. 設計手法・造形操作	個々が自律的に空間をつくるパラサイト・バラック的・即物的増築手法
5. 建築形態	木造：構造体、共有壁による木造長屋密集形態・建築群 2種類の外部路地
6. 内部空間	個々の建築にそれぞれのバー経営者の個性や価値観が物の付着や汚れ、インテリア、内装に現れている空間、匿名性を守るため最小限空間とし小さく開口部を取り段差を設けている。
7. 内部アクティビティ	個々様々な飲み屋の店主が価値観の押し付けやうんちくを披露する。訪れた人々はみんな家族のような親密な関係を築きかけがえのない時を過ごす
8. 外部空間	建築群による100～500の隙間、800から1000のサブ路地空間、2000～4000のメイン路地空間、看板や提灯・家具などの商業的エレメントやベランダやポスト・電線などの住居的エレメントが染み出す空間
9. 外部アクティビティ	夜になると飲兵衛、バーの店主、酒屋さん、観光客などみんなが集まる。外で休んだり梯子酒を楽しむ

新宿ゴールデン街は建築も人も「パラサイトの操作」によるポテンシャルを持っている。このコンテキストからユニークな発想を生み出し、ゴールデン街に存在する多くの課題が劇的に転換され、個々様々な価値観がより複雑で高密度な関係をもち結びつくバナキュラーでサステナブルなより強固な飲み屋の歓楽街を提案する。

集合体を支配する前例のないユニークさを持った考え【発想】

『パラダイム・シフト』

様々な課題を明解的に解決する非連続的で劇的な変化【転換・反転】

各建築設計のプロセスごとにゴールデン街【転換・反転後】を構成する。

1. 敷地・コンテキスト	様々な問題を解決しながらコンテキストを継承しより強固な共同体を形成する新宿ゴールデン街
2. プログラム・用途	飲み屋兼住居、バーやスナック等の小店舗が密集する歓楽街 (低層部：サイクルのない24時間夜の歓楽街・高層部：一日のサイクルのある住宅街)
3. 利用者・クライアント	通っている飲兵衛、バーの店主、酒屋さん、観光客、ホテル客、郊外からの移住民
4. 設計手法・造形操作	個々が自律的に空間をつくるパラサイト・バラック的・即物的増築手法 (隙間にコンクリートを充填する)
5. 建築形態・構造	木造：非構造体へと転換、コンクリート：構造、半外部路地、半内部路地、外部路地
6. 半内部空間	隙間と内部空間の一部は輪廻転生によって半匿名路地空間へと変貌する。個性や価値観がインテリア、内装、物に染み込んだ空間の欠片が連続する新たな路地空間、匿名性を守りつつ残像から想像し選択できるメニュー路地空間
7. 半内部アクティビティ	自然発生した段差で休んだり、残像から想像し選択できるメニュー路地空間
8. 半外部空間	外部空間が輪廻転生によって半外部空間で24時間くらい空間と変貌する。サブ路地空間、メイン路地空間、看板や提灯・家具などの商業的エレメントやベランダやポスト・電線などの住居的エレメントが染み出す空間
9. 半外部アクティビティ	夜になると飲兵衛、バーの店主、酒屋さん、観光客などみんなが集まる。外で休んだり梯子酒を楽しむ

Diagram.3

設計手法

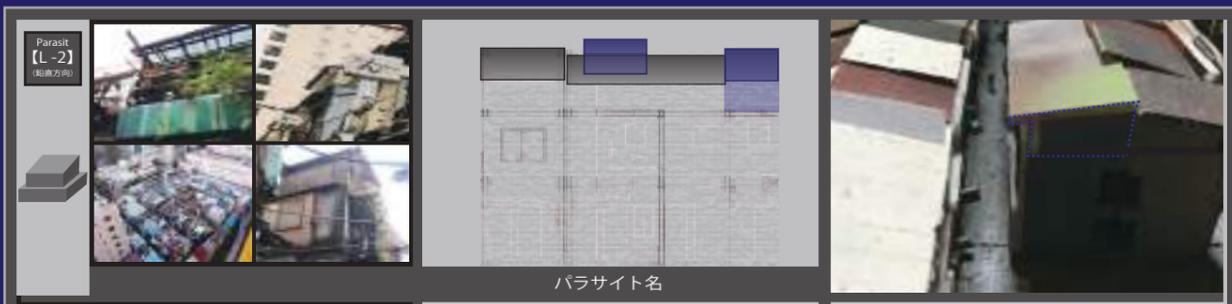
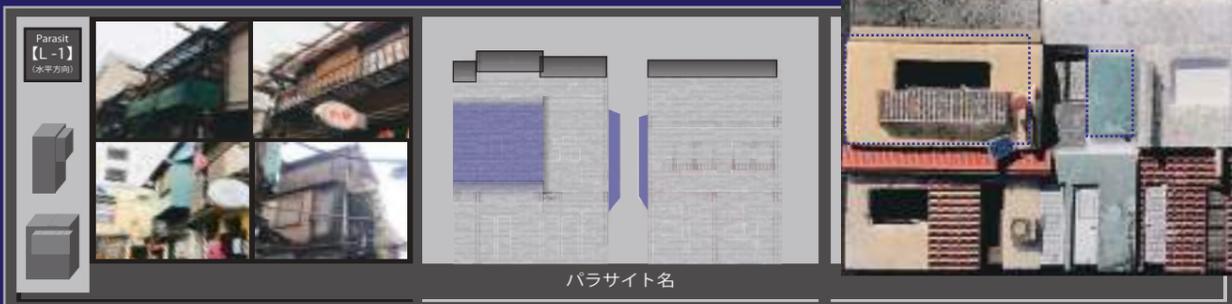
継承手法を実際に各スケールで造形手法に落とし込む

過去から現代へ魂(手法)を受け継ぐパラダイムシフト

輪廻転生

Parasite [L] (空間スケール)

■【過去】既存木造の Parasite の操作 (空間スケール)
 形態のパターンランゲージではなく、手法のパターン化 (パターングラマー) PG を行う。ゴールデン街から学ぶ Parasite 的
 操作の新たなタイポロジーを示す。既存空間スケールの Parasite は水平方向と鉛直方向にボリュームを増築してい
 くことでそれぞれ視覚的操作を行い匿名性を得ている。この造形手法を現代的に解釈し継承していく。



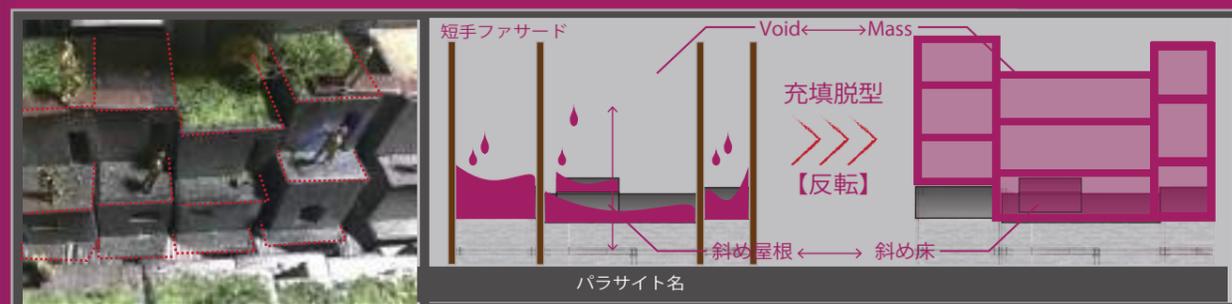
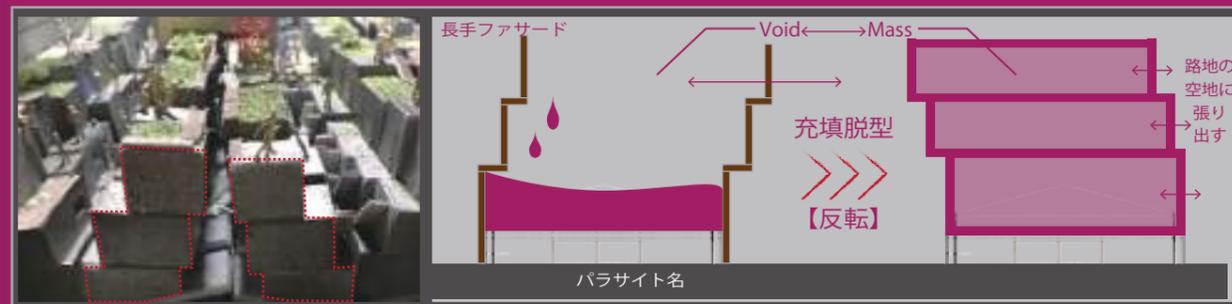
Parasite [M] (形態スケール)

■【過去】既存木造の Parasite の操作 (形態スケール)
 形態のパターンランゲージではなく、手法のパターン化 (パターングラマー) PG を行う。ゴールデン街から学ぶ Parasite 的
 操作の新たなタイポロジーを示す。既存形態スケールの Parasite は水平方向と鉛直方向に壁や床が増築していく
 ことでそれぞれ視覚的操作を行い匿名性を得ている。この造形手法を現代的に解釈し継承していく。



Parasite [L] (空間スケール)

■【現代】新規 RC 反転 Parasite の操作 (【天下】3階~6階のデザインルールに転用)
 過去から現代へ Parasite の操作 (魂) の継承を行うことで、この街は輪廻転生される。隙間にコンクリートを充填し反
 転することで新たな Parasite 的操作のタイポロジーを示す。空間スケールの Parasite は、既存の上に新たな現代の儚
 いまちをつくる造形手法へと転用される。既存の個性にしたがって転写される。



Parasite [M] (形態スケール)

■【現代】新規 RC 反転 Parasite の操作 (【天上】1階~3階のデザインルールに転用)
 過去から現代へ Parasite の操作 (魂) の継承を行うことで、この街は輪廻転生される。隙間にコンクリートを充填し反
 転することで新たな Parasite 的操作のタイポロジーを示す。この形態スケールは、床や壁、屋根、天井に Parasite され
 それぞれの個性 (匿名性) によって新たに表現される造形手法へと転用される。



Diagram.4

設計手法

個々の匿名度ごとに造形操作を変換し多様な建築形態を生成

飲み屋ごとの個々様々な匿名度

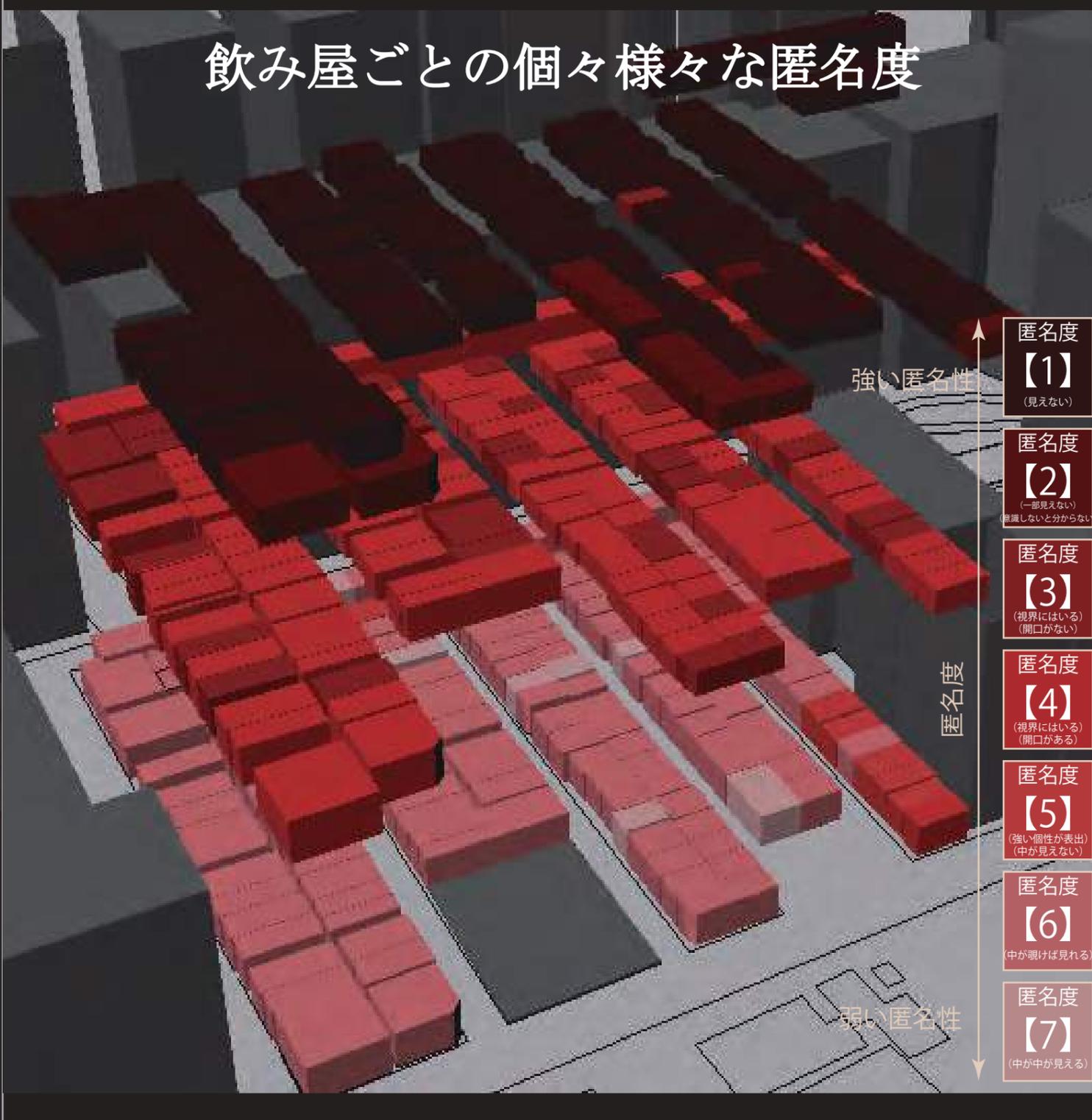


Diagram.4 設計手法

継承手法を実際に各スケールで造形手法に落とし込む

Parasite
【XL】
(建築スケール)

Parasite Mass 【XL】 街を構成するパラサイト

既存パラサイト

建築が高密度な一つの街を作り上げる。密集すると狭い路地ができ上層階にいくにしたがって見えなく、視線がいかないため上層階の匿名度が上がる。また、密着させ見える面積を減らす効果もある。基本的に町全体が匿名性を帯びている。



輪廻転生

反転

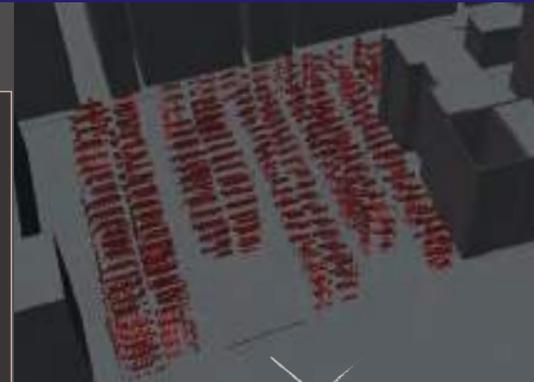


Parasite
【S】
(家具スケール)

Parasite Mass 【S】 個性を表現するパラサイト

既存パラサイト

室内に家具がパラサイトするだけではなくファサード面に商業的エレメントや住居的エレメントをパラサイトさせることで店主や住人の個性を表出させ匿名性を和らげる。窓や扉の開口率、ファサードの MATERIAL や色なども含む。



輪廻転生

反転



Parasite
【XS】
(物スケール)

Parasite Mass 【XS】 行為が表出するパラサイト

既存パラサイト

パラサイトの操作で獲得した街はそこに住む人は空間をうまく使いこなすことができる。行為や物を吸収するアドホック的な空間が生まれる。店主や住人の個性を表出させ匿名性を和らげる。



輪廻転生

反転



夜の万代と刹那の出会い

建築的刹那

せつな

一時の充実したはかない幸せ

個性が高密度で混在する多様で豊かな空間

建築的刹那

多様なプログラムと
形態による豊かな空間

人間的刹那

出会いや親しみ、別れる
一時的なはかない幸せ

建築的万代

多様なプログラムと
形態による豊かな空間

人間的万代

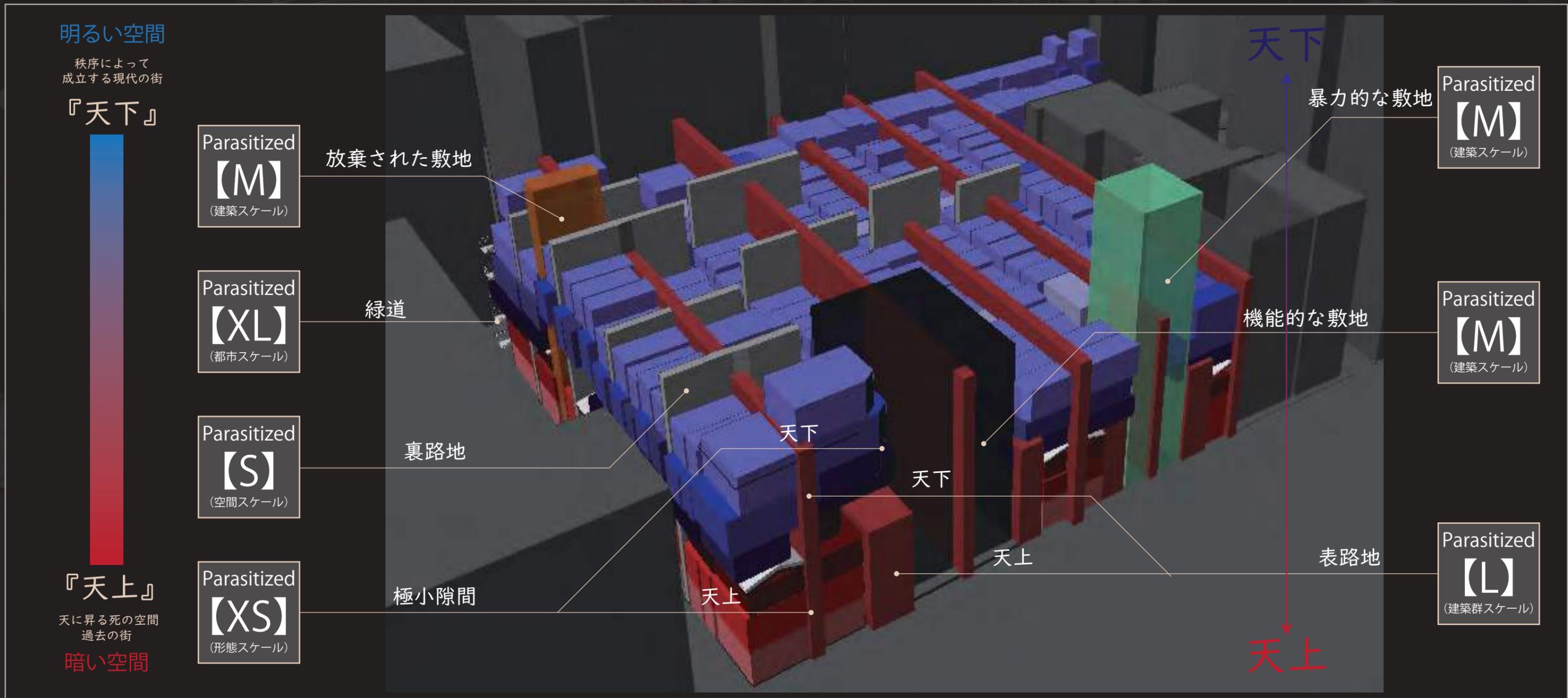
出会いや親しみ、別れる
一時的なはかない幸せ

Structure

全体構成

継承手法を実際に各スケールで造形手法に落とし込む

パラサイトの操作によってできた既存の多様な個性のある空間をXL、L、M、S、XSの各スケールで抽出しそれぞれの空間を上層階に継承していく。
(輪廻転生) それぞれの継承された空間は高密度で乱立し周囲と密接に関係しあうことでゴールデン街の特質なコンテクストを継承し表現する。



Form design

建築形態

転生前と転生後での形態と空間の変化

今までの緑道は暗く治安の悪い場所であったが、ゴールデン街の建築的個性がそれぞれ表出しながら視覚的操作を行い街の中が見えない匿名性を持つファサードを提案する。

路地躯体に張り付く階段コア
飲み屋街と住宅街を結ぶ

極小隙間にできる新規路地の
入口が表出する



Form design

建築形態

転生前と転生後での形態と空間の変化

突如都心に現れる木造密集地。様々な個性が密集し関係する特質のコンテクストを木造の住宅街の天上空間から RC 造の住宅街の天下空間へと継承する。公道に対しては個性が天上から天下へ継承され複雑に密接関係する状況が表出される。

飲み屋の個性が反転し継承された住宅街のボリューム

飲み屋の対して RC が充填され個性が継承された RC 壁



Form design

建築形態

転生前と転生後での形態と空間の変化

08 パターングラマーによってパラサイトされ個性を持ちながら現代的な路地へと反転される。さらに、この天下の空間を天上へ継承していく。天下の街は天上の匿名性を反転させ視覚的操作を行うことで様々な匿名性を持った住宅を提案する。

天上の表路地は上に住宅街のボリュームがパラサイトされ一日中夜の空間となる

天下の表路地は位置が反転され住宅街のメイン路地となる



Form design

建築形態

転生前と転生後での形態と空間の変化

駐車場だった機能的な天上の空間は、上下階をつなぐ動線やホテルのレセプション、ダストシュート、など機能的な天下の空間へと継承していく。

各階に EV と階段による縦動線
住宅街、飲み屋のトイレ、
ダストシュート、配管、
二方向避難を取る路地を配置

多目的ホール、デッキ 5F ~ 7F
ホテル・マンションのレセプション
事務所、リネン室、倉庫 3F ~ 4F
駐輪場・ゴミ捨て場
機械式立体駐車場 1F ~ 3F



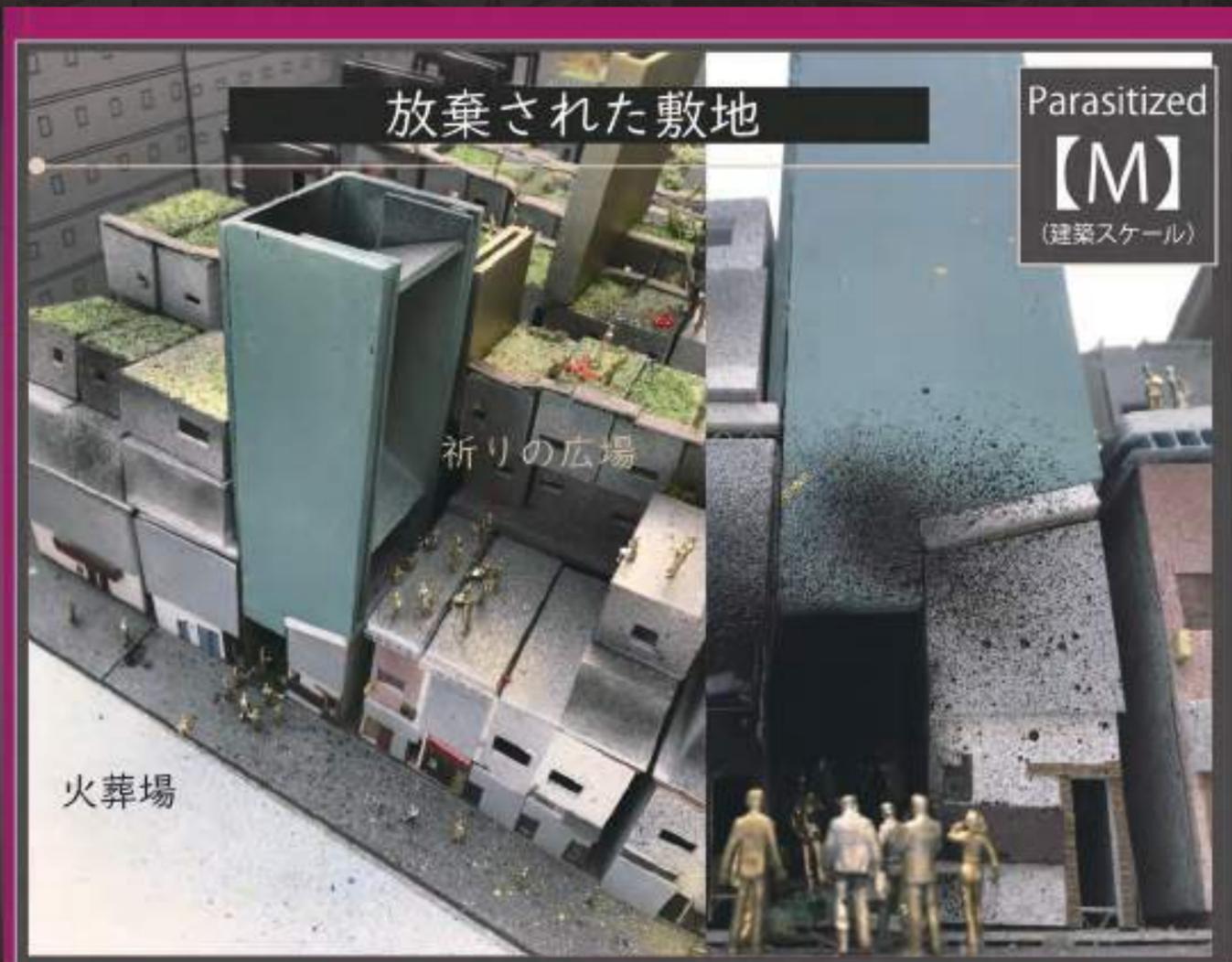
Form design

建築形態

転生前と転生後での形態と空間の変化

この敷地は花園神社の軸線上にあり花園神社の氏子が住んでいる地域である。この天上の空間をRC壁で囲んで守り天下へ継承していく。敷地はRC構造体のパラサイトによって役割を終えた木材をここで火葬し今後の商売繁盛と飲み屋に通っている店主の仲間の繁栄を祈る。

煙突上のシンボリックなボリューム



Form design

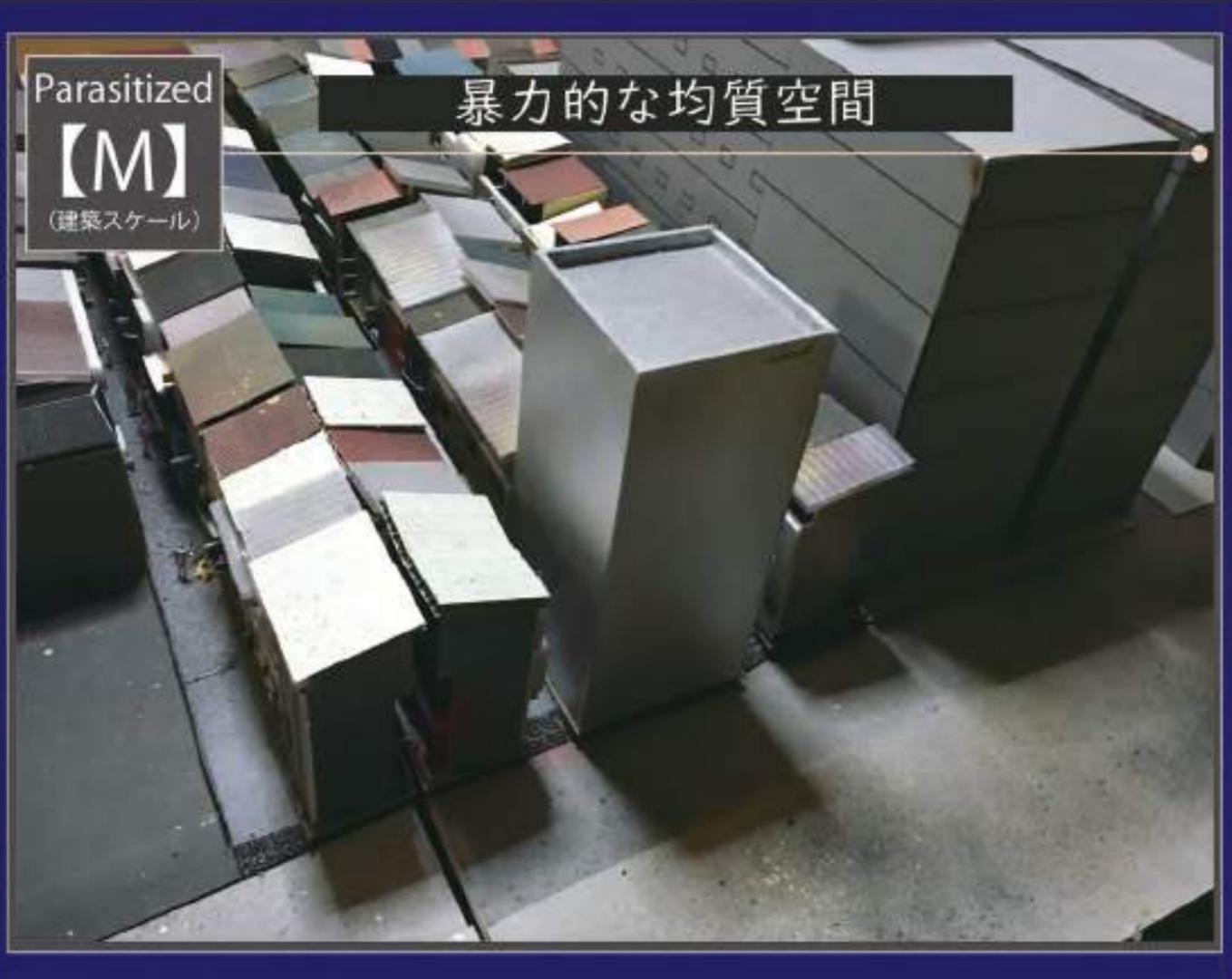
建築形態

転生前と転生後での形態と空間の変化

建築と建築の間にできた天上の極小空間はRCを充填する空間となり、天下の空間は天上の上を埋め尽くす極小空間となる。天上空間は1日のサイクルのない一日中夜の空間となり、天下空間は極小隙間は星空となる。

各階に階段による縦動線
ダストシュート、配管、
二方向避難を取る路地を配置

多目的広場、デッキ 5F ~ 7F
シェアオフィス 3F ~ 5F
ゴミ捨て場、組合の事務所 1F ~ 2F



輪
廻
転
生



Form design

建築形態

転生前と転生後での形態と空間の変化

裏路地は個性が表出されない移動のための空間となっている。1階のみの移動空間であったがこの天下の空間を天上へ継承し2階以降の移動空間とする。また、1階から6階までを貫き低層の賑わいを上層へと巻き上げる空間となる。

路地空間に響く笑い声や賑わいをRCの煙突によって最上階の表路地に誘引する

RCの音と煙突は飲み屋街と住宅街の換気を行う



輪
廻
転
生
廻



Form design

建築形態

転生前と転生後での形態と空間の変化

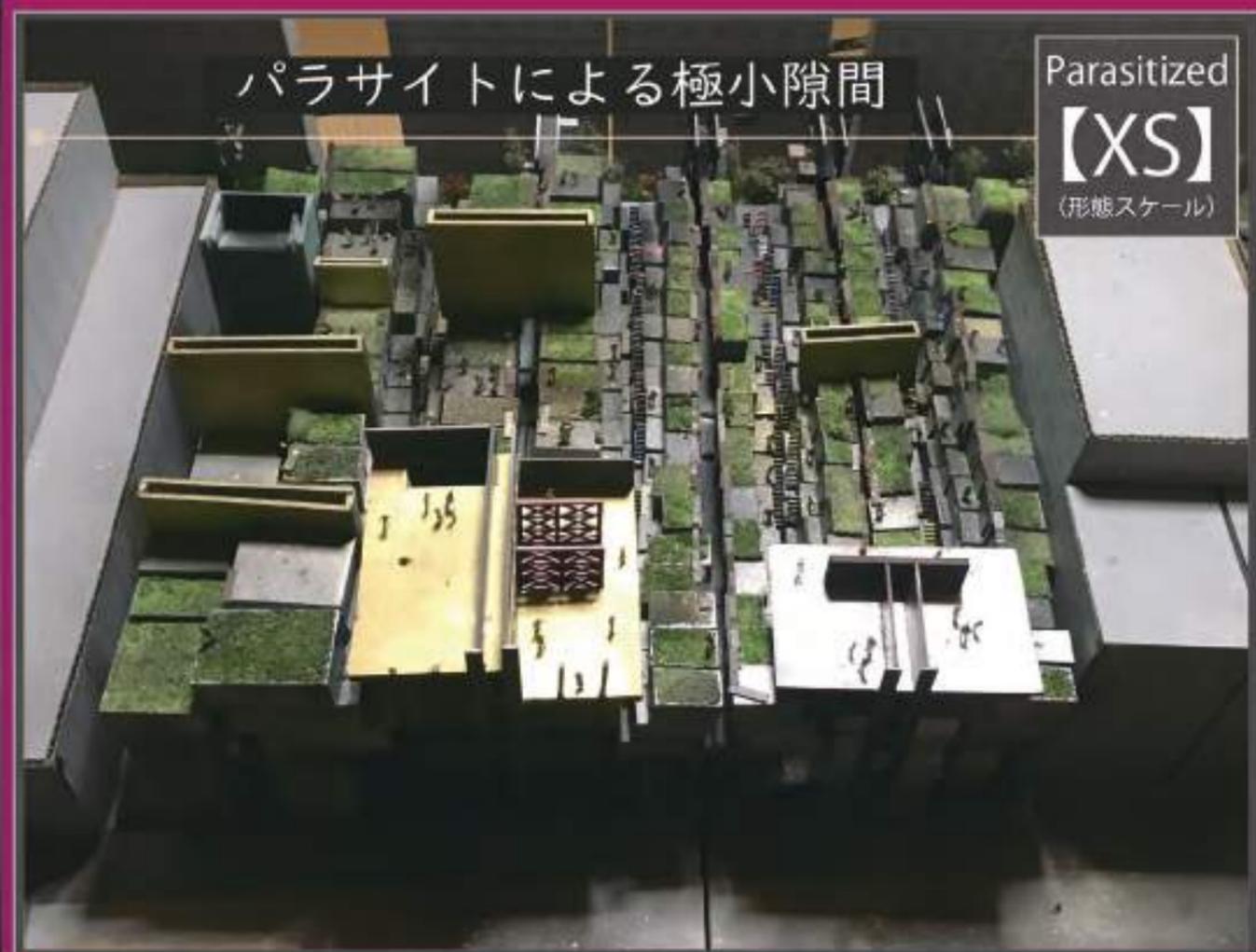
建築と建築の間にできた天上の極小空間はRCを充填する空間となり、天下の空間は天上の上を埋め尽くす極小空間となる。天上空間は1日のサイクルのない一日中夜の空間となり、天下空間は極小隙間は星空となる。

天下の極小隙間は位置が反転され住宅街の各住戸に入る通路となる

天上の極小隙間はRCが充填され飲み屋の個性が少しずつ表出する路地空間となる。



輪
廻
転
生



夜の万代と刹那の出会い

人間的万代

ばんだい

住宅街と飲み屋街の新たな記憶

個性が尊重されたことで高密度で複雑な関係

建築的刹那

多様なプログラムと
形態による豊かな空間

人間的刹那

出会いや親しみ、別れる
一時的なはかない幸せ

建築的万代

多様なプログラムと
形態による豊かな空間

人間的万代

出会いや親しみ、別れる
一時的なはかない幸せ

Program

用途ゾーニング

24時間夜の飲み屋街と住宅街の二面性

■ 極小隙間による新規路地 長手断面模型

賑わいを誘引する

飲兵衛家族と歌舞伎町のオアシス



地縁コミュニティがない現代に対して、飲み屋に住宅街を増築することで飲兵衛コミュニティを吸引する集落的住宅を提案。

Program

飲兵衛家族の形成手法 - 更新手法



コーポラティブハウスの住宅街を増築し、店主と飲兵衛の規模や地縁関係を形態に反映させ複雑で強固な街を形成する。

Vertical line 飲み屋街と住宅街を繋ぐ外部階段が都市に強く根付く

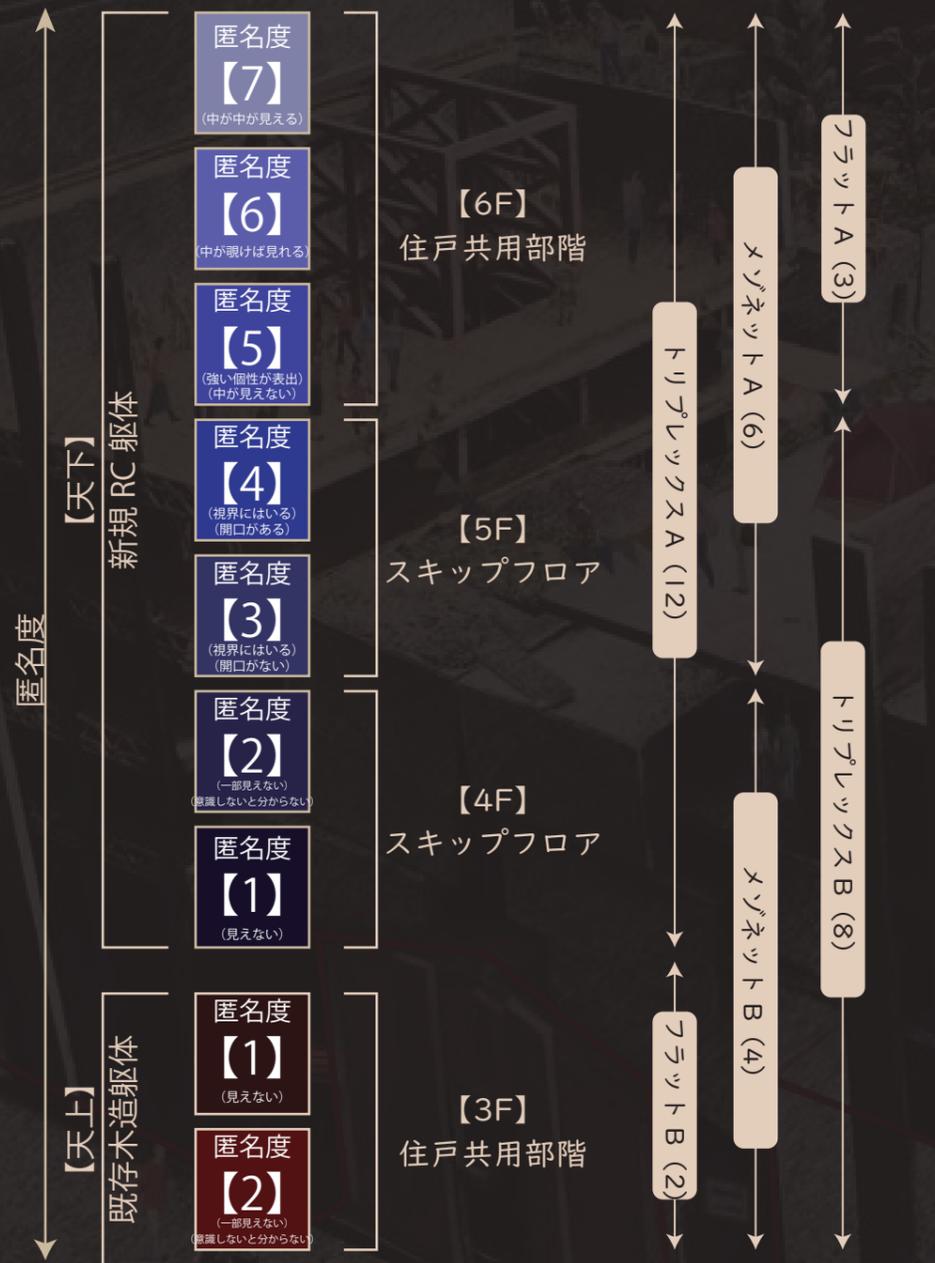
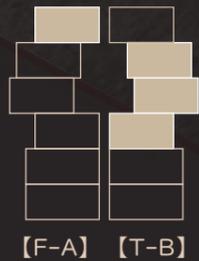
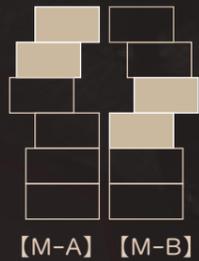


Program

飲兵衛家族の形成手法 - 住戸計画

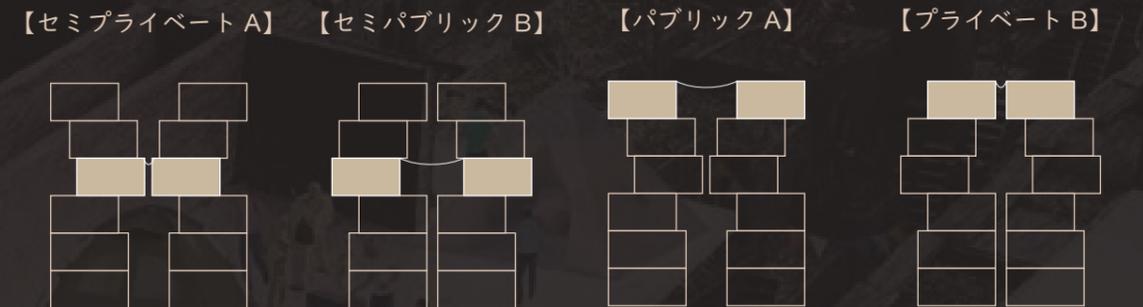
【深度による住戸パターン】

様々な匿名性を持った部屋の組み合わせによってさまざまな住戸パターンが生まれ様々な個性を表現させる。



【分散による住戸パターン】

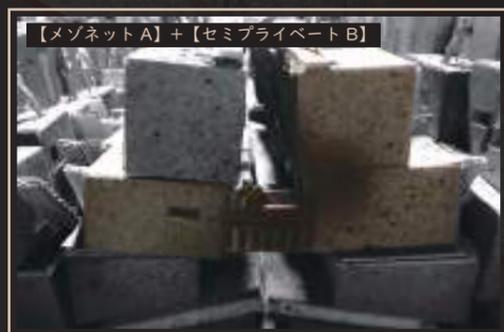
表路地や極小隙間を横断した部屋の組み合わせによってさまざまな住戸パターンが生まれ様々な個性を表現させる。



Program

飲兵衛家族の形成手法 - スケール感の継承

【階高継承による多様な空間の獲得】 既存の階高を反転継承することで段差が拡大しコミュニティや人の営みが表出していく。



模型断面線

夜の万代と刹那の出会い

人間的刹那

せつな

住宅街と飲み屋街の新たな祝祭性
街全体で起こる出会いと親しみ

建築的刹那

多様なプログラムと
形態による豊かな空間

人間的刹那

出会いや親しみ、別れる
一時的なはかない幸せ

建築的万代

多様なプログラムと
形態による豊かな空間

人間的万代

出会いや親しみ、別れる
一時的なはかない幸せ

Sacrificial

飲兵衛家族の祝祭

- 様々な煙突が乱立し飲み屋街のい天上空間のコンテクストを住宅街の天下空間に誘引する。



Sacrificial

飲兵衛家族の祝祭



反内部空間になった既存路地は賑わいが反響し満たされる

Sacrificial

飲兵衛家族の祝祭

■ 街を住みこなしていく為に増改築の余地を残し、解体による祝祭性の新たな循環が生まれる。

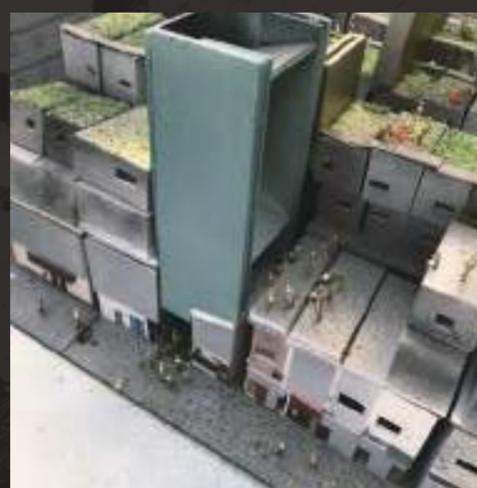
■ 亡くなった木造躯体を解体
構造的役割を終え



■ その仲間で火葬場へ運ぶ
解体した木材を店主と



■ いる店主の仲間の繁栄を祈る
商売繁盛と飲み屋に通って

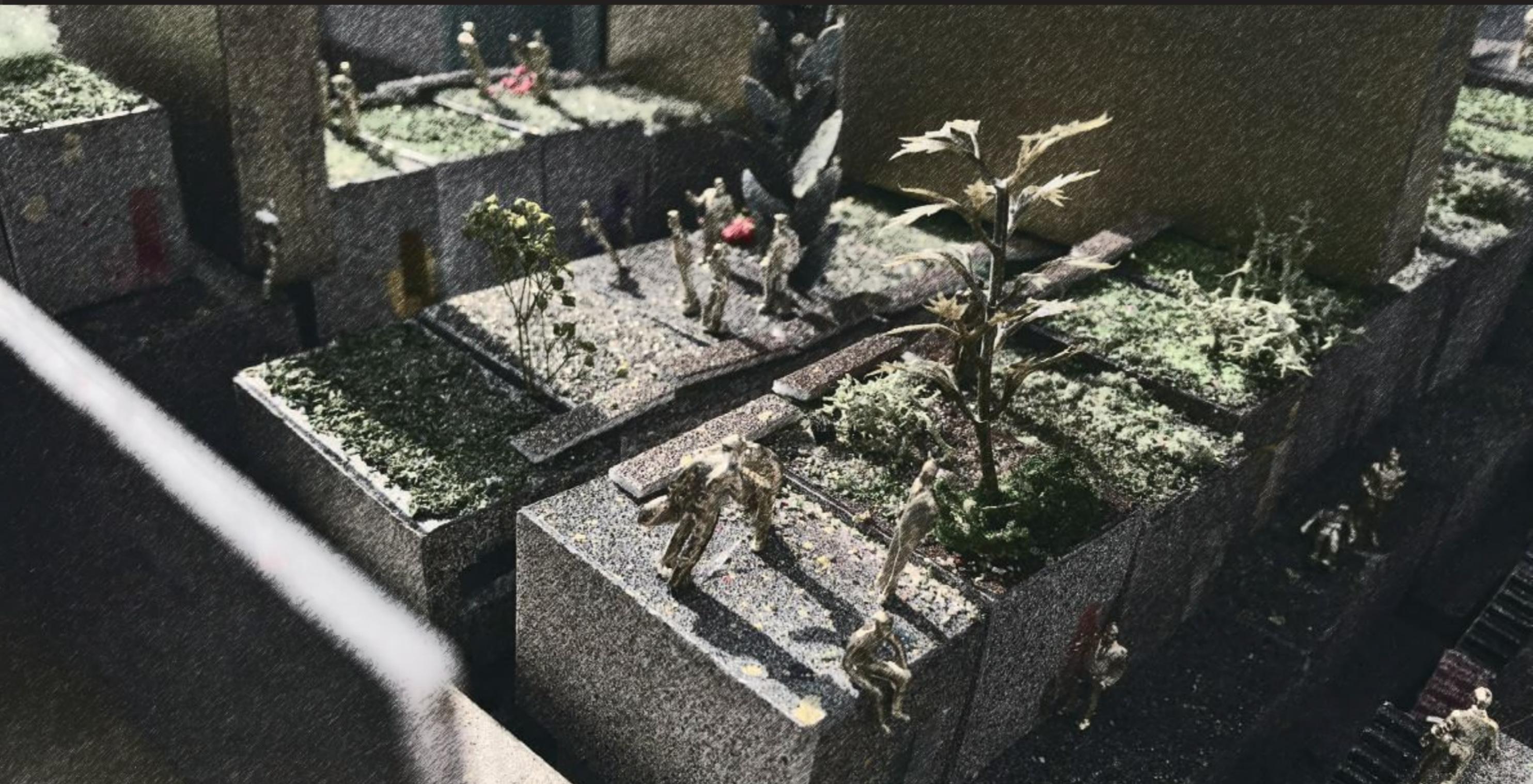


■ 散布し住人の一つの個性となる
灰を反転継承された屋上に



Sacrificial

飲兵衛家族の祝祭



植物や生物が緑道から連続し飲兵衛家族のオアシスになる

Plan (2nd floor)

立体的で回遊性のある梯子酒空間

2F 飲み屋街



↑↑↑ サイクルのないー日中夜の空間 ↓↓↓

- 建築的** Parasitized Void **【XL】** (都市スケール)
【刹那】 四季の路に対する半匿名空間
極小空間の複雑な路地の壁がレイアウトによって四季の路からはグラウンディング効果により視覚的にはみえないが、新築高地から街の個性が表出する。都市的な半匿名空間を模索。
- 建築的** Parasitized Void **【L】** (都市スケール)
【刹那】 全ての路地を動線的につなぐ路地
天上空間では各路地を接続するときはこの路地に出て別の路地に入る重要な動線空間である。極限発生するとき既存不適格をクリアランスする立体的な動線空間となる。
- 建築的** Parasite Mass **【M】** (都市スケール)
【万代】 パラサイトの操(床)の現代的置換
「床」(床)によって都市に表現される空間の階層性を高める。また、その「床」の置換により、都市の個性を表現する。また、都市の個性を表現する。また、都市の個性を表現する。
- 人間的** **【刹那】**
 極小路地の個性の表出による出会い
極小路地の個性の表出による出会い。また、都市の個性を表現する。また、都市の個性を表現する。また、都市の個性を表現する。
- 建築的** Parasite Mass **【XS】** (都市スケール)
【刹那】 極小隙間の新たな梯子酒半匿名路地
建築条件の制限を少なくしつつ、都市の個性を表現する。また、都市の個性を表現する。また、都市の個性を表現する。
- 建築的** Parasitized Void **【S】** (空想スケール)
【刹那】 表路地をつなぐ立体的な裏路地
各階層の各小路地を裏路地から延びる動的なパラサイトによって接続することで立体的な回遊性のある梯子酒が可能になる。そのことにより新たな出会いをアサセレーションさせる。
- 建築的** Parasitized Mass **【XL】** (空想スケール)
【万代】 都市的なパラサイトの操作の継承
都市のパラサイトにより都市の個性を表現する。また、都市の個性を表現する。また、都市の個性を表現する。
- 建築的** Parasitized Void **【M】** (都市スケール)
【刹那】 立体的な機能的な敷地
2階はトイレと梯子酒休憩スペースの機能を配置する。そのほか上下階を結ぶ動線空間やトイレ、ゴミシュート、エレベーターなど各種を接続する機能的な Void になる。
- 人間的** **【刹那】**
 梯子酒トイレ休憩スペース
お酒を飲むとトイレはいろいろあるがトイレに駆け込む。飲みという異質な強いアソシエーションを感じることが出来る。出会いや梯子酒の休憩との機能的な出会いの空間となる。
- 人間的** **【万代】**
 飲みの一夜の出会いは永遠に続く人間関係
飲みの一夜の出会いにより、未来を語り、永遠と続く記憶となり、これからは永遠に続く人間関係になる。極限発生後は飲み屋内だけでなく、上の住居でも関係する。

光の連続的変化

『天上2階』 てんじょう 増減築による天に昇る死の空間 過去の街

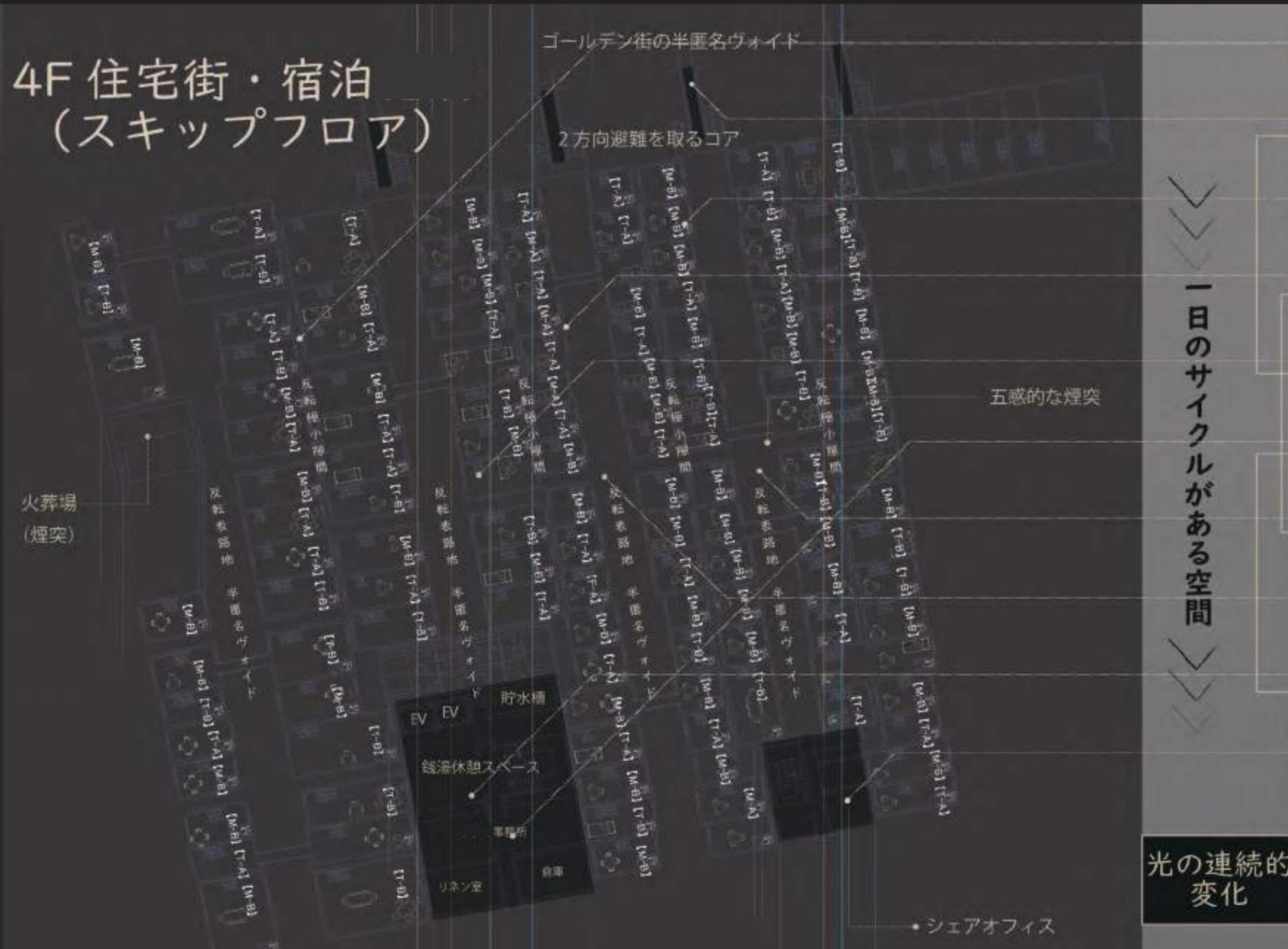
Plan (3rd floor) 飲み屋街と住宅街をつなげるバッファースペース



- 建築的 Parasitized Void**
【刹那】 【XL】
(都市スケール)
 四季の路を誘引する屋上庭園
 製造方向で従来の条件を行く輪軸としたる循環のホリゾー
 ムを押し開く層が多様なレベルを巻き込み建築には飲兵衛の
 行為を誘発させ、植物の「フリースペース」する余地となる。
- 建築的 Parasitized Void**
【刹那】 【L】
(都市スケール)
 全ての路地を動線的につなぐ路地
 飲み屋街の天上空間と住宅街の地上空間をつなぐ動線とな
 り路地は飲み屋と住人が四季の路の屋上庭園で交わりお互いの
 機能の役割を果たしている。
- 人間的 【万代】**
 店主の仲間と永遠の友情を祈る
 飲み屋と家は互いに会い別れる。
 輪軸軸と家は一日に互いが互いに交わり飲み屋は様々な人
 物と会い飲み屋に飲み屋に満足し別れる。
- 建築的 Parasitized Void**
【刹那】 【M】
(都市スケール)
 放棄された敷地を礼拝堂へ輪軸転生
 放棄された敷地はこの天上の空間を円型で囲んで作り
 出すへ継承していく。荒んだ敷地を礼拝堂の魂を人間
 が継承するため礼拝堂で後の仲間の集まりを祈る。
- 人間的 【刹那】**
 住人は仲間と別れそれぞれの家へ帰宅
 楽しい飲みは永遠とは別れそれぞれの家で過ごす。静かに生活する中で老後のベランダに暮らすの飲
 み屋の暮らしが同じく静かに暮らす思い出し別れる。
- 人間的 【万代】**
 飲み屋の仲間と隣接して住む永遠の関係
 飲み屋と隣り合った仲間の隣のテナントと隣り合う隣に人間
 関係を形成する。老後の暮らしを共に住む住戸や老後の暮らし
 住戸、隣の生産など様々な距離感を遠くし関係を構築する。
- 建築的 Parasitized Void**
【刹那】 【M】
(都市スケール)
 立体的な機能的な敷地
 3階はホテルロビーのレイアウトの機能を転生する。
 そのほか上下階を結ぶ動線やトイレ、ゲストロビー、ス
 レーバートなど多様な機能を転生する機能的な Void となる。
- 建築的 Parasitized Void**
【刹那】 【L】
(都市スケール)
 中間領域となる半匿名表路地
 建物の強い路地は1階の表路地から複層的に見えない。3階
 の飲み屋の食事は住戸やホテルに転生する。住戸からは表路地
 から笑い声が、若いなどが誘引される豊かな中間領域となる。
- 人間的 【刹那】**
 飲兵衛の住宅街との出会い
 飲み屋を通じみながら巻き上げられた飲み屋は3階の住宅街へ
 転生する。3階はホテルやファミリー、マンションマンショ
 ン【F-B】【H-B】を多めに配置し飲み屋の機能を転生する。
- 建築的 Parasitized Void**
【刹那】 【M】
(都市スケール)
 支配的なオフィス空間
 個々には均質なオフィス空間が広がっていた敷地にゴールデン
 街の命令の事務所と住戸をセットワークのシェアオフィスと
 入れた異質空間のある空間となる。

Plan (1st floor)

住宅が密集する静的な空間



- 建築的【刹那】** Paratized Void **【XL】** 表路地の上の反転極小隙間
(都市スケール) 狭い路地のぎりぎりまで建物を建てる極小隙間を創出し上の住戸間で往々として表路地に差をらし24時間の住の飲み屋街に反転される。隙間は此の量定となる。
- 建築的【刹那】** Paratized Void **【L】** 全ての路地を動的につなぐ路地
(都市スケール) 住戸をインネットやトリプレックスとしたことで、異なる階の深い(バリエーションが深い)空間である。路地はステップフロアとする。
- 人間的【万代】** 飲み仲間間で隣接して住む永遠の関係
(都市スケール) 飲み仲間や飲み屋の隣のテナントを建物が永遠に続く人間関係を形成する。表路地を挟んで向かいの住戸や路地を挟んで住戸、隣の住戸など様々な距離感を設計し関係を形成する。
- 建築的【万代】** Parasite Mass **【L】** パラサイトの操作的な現代の置換
(都市スケール) 大中小と異なる規模の「パラサイト」的機能を建築的に置換する。飲み屋街の「パラサイト」も異なる方法で置換し、異なる操作を行う。
- 人間的【万代】** 飲みの一夜の出会いは永遠に続く人間関係
(都市スケール) 飲み屋の出会いにより居住者を知り永遠に続く人間関係となりこれからは生活する人間関係になる。輪廻転生は飲み屋の出会いだけではなく上の住戸間で関係する。
- 建築的【刹那】** Paratized Void **【M】** 立体的な機能的な敷地
(都市スケール) 4階は匿名性が高いのでホテルの事務所やリネン室などの機能的な機能を配置する。そのほか上下階を結ぶ動線空間やトイレ、エレベーターなど各種を備える機能的なVoidになる。
- 建築的【刹那】** Paratized Void **【XL】** 個性が継承された反転表路地
(都市スケール) 下の飲み屋街の個性を継承したことで、隣の住戸と距離感や向きを共有して個性が伝わる。そのことにより路地が連続し空間を大きく使いこなすことができる。
- 建築的【刹那】** Paratized Void **【S】** 天上空間と天下空間をつなぐ裏路地
(都市スケール) 輪廻転生は各表路地を結ぶVoidであったが、転生後は飲み屋天上空間のVoidと住宅街天下空間のVoidを橋梁のようにつなぐ深い路地や、高いなどを創出させるVoidになる。
- 人間的【刹那】** 銭湯と休憩スペース
(都市スケール) 銭湯では仕事で疲れた体を洗ってから天上空間で飲みを楽しむ。飲みを楽しんでから銭湯で洗って帰る中で、様々な人と出会いコミュニケーションを取る場となる。
- 建築的【万代】** Paratized Void **【M】** 支配的な匿名オフィス空間
(都市スケール) スキップフロアの中間階に創発的なシェアオフィスを設置し、狭い空間で専ら専らして仕事をしたり集中したいときに利用できる。仕事の後の飲みで楽しい仲間とより楽しい関係をつくる。

『天下4階』 てんげ

新規RCによる秩序によって成立する現代の街

Plan (1st floor)

外部空間を備えた谷地状の空間が連続

5F 住宅街・宿泊 (スキップフロア)



一日のサイクルがある空間

光の連続的変化

建築的 【刹那】	Parasitized Void 【XS】 <small>(都市スケール)</small>	表路地の上の反転極小隙間 人がギリギリ通れる幅でセットバックしている階の住戸内昇降機から空間に降りれるようにすると同時にベランダを設ける。高さ適する様な間隔をつくる機会を設ける。
建築的 【刹那】	Parasitized Void 【L】 <small>(都市スケール)</small>	全ての路地を動線的につなぐ路地 住戸をメッシュネットやトリプレックスとしたことで、異なる高さの高低（バリエーション）が強い。変遷である4階、5階はスキップフロアとする。
人間的 【万代】		飲みの中で構築して住む永遠の関係 飲みで知り合った仲間の隣のフロアと遊び友達に地味に地味に関係を構築する。表路地を飲んでつながりの自分や裏路地を飲んだ住戸、隣り住戸など様々な距離感を構築し関係を構築する。
建築的 【万代】	Parasite Mass 【L】 <small>(都市スケール)</small>	パラサイトの操作的な現代の置換 ホコリや臭いなどの「パラサイト」的要素を空間の操作に組み込む。他人の空間に「パラサイト」する要素を空間の操作によって構築する。その「パラサイト」する要素を空間の操作に組み込む。
人間的 【万代】		飲みの一夜の出会いは永遠に続く人間関係 飲みの一夜の出会いにより生まれる知れぬ縁と続く関係となりこれらとともに生活する人間関係になる。種別転生後は飲み屋内だけでなく「万代」の街でも関係する。
建築的 【刹那】	Parasitized Void 【M】 <small>(都市スケール)</small>	立体的な機能的な敷地 本来は高さや高さの低いコインランドリーなどのやや特殊な機能を配置する。そのほか上下階を結ぶ動線空間やトイレ、エレベーターなどを構築する機能的なVoidになる。
建築的 【刹那】	Parasitized Void 【XL】 <small>(空想スケール)</small>	個性が継承された反転表路地 元の表路地から視覚的要素を行い、飲み屋の個性を反転継承した住戸や異なる高さの空間がはまれる。この異なる高さにリビング、ダイニング、キッチン、個室などを配置する。
建築的 【刹那】	Parasitized Void 【S】 <small>(都市スケール)</small>	天上空間と天下空間をつなぐ裏路地 種別転生前は表路地を結ぶVoidであったが、転生後は飲み屋天上空間のGLと住戸天下空間のFLを煙突のようにつなぐ実い声や音、匂いなどを構築させるVoidになる。
人間的 【刹那】		コインランドリーと休憩スペース 洗濯で仕事でたまった疲れを落とすから天上空間で飲みをしながら、飲みをしながらから洗濯で休んだりする中で、種別転生後の飲み屋でコミュニケーションを築く場となる。
建築的 【万代】	Parasitized Void 【M】 <small>(都市スケール)</small>	支配的な匿名オフィス空間 スキップフロアの中庭に種別転生後のシェアオフィスを設置し、飲み屋で飲みながら仕事をしたり集中したいときに利用する。仕事の後の飲みで高い人柄とより深い関係をつくる。

『天下5階』

てんげ

新規RCによる秩序によって成立する現代の街

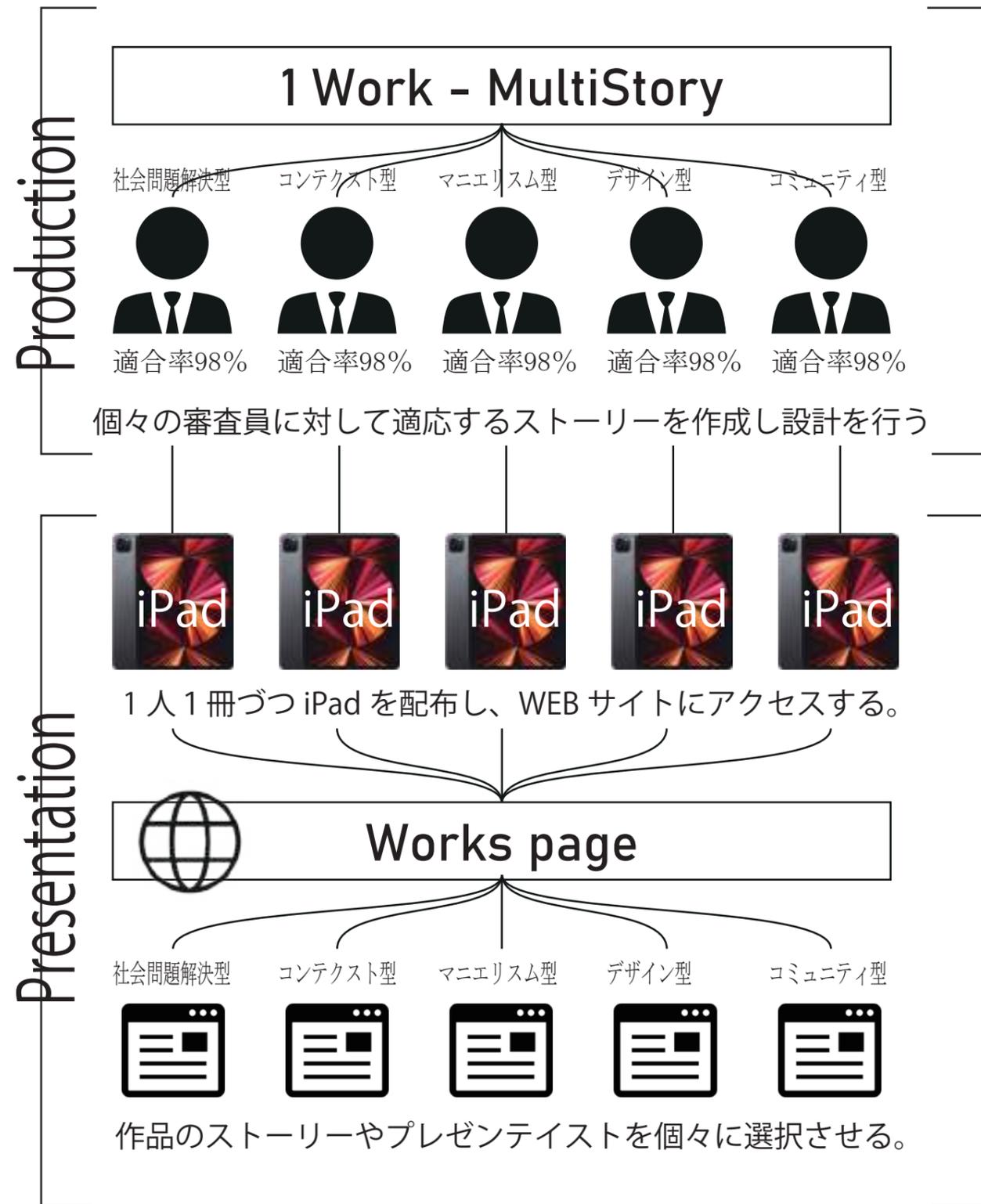


夜の万代と刹那の出会い

飲兵衛の営みから生まれる豊かな建築の発見と
衰退するゴールデン街が力を合わせ都市に生き残り占拠する物語

マルチストーリーとデジタルプレゼンテーション

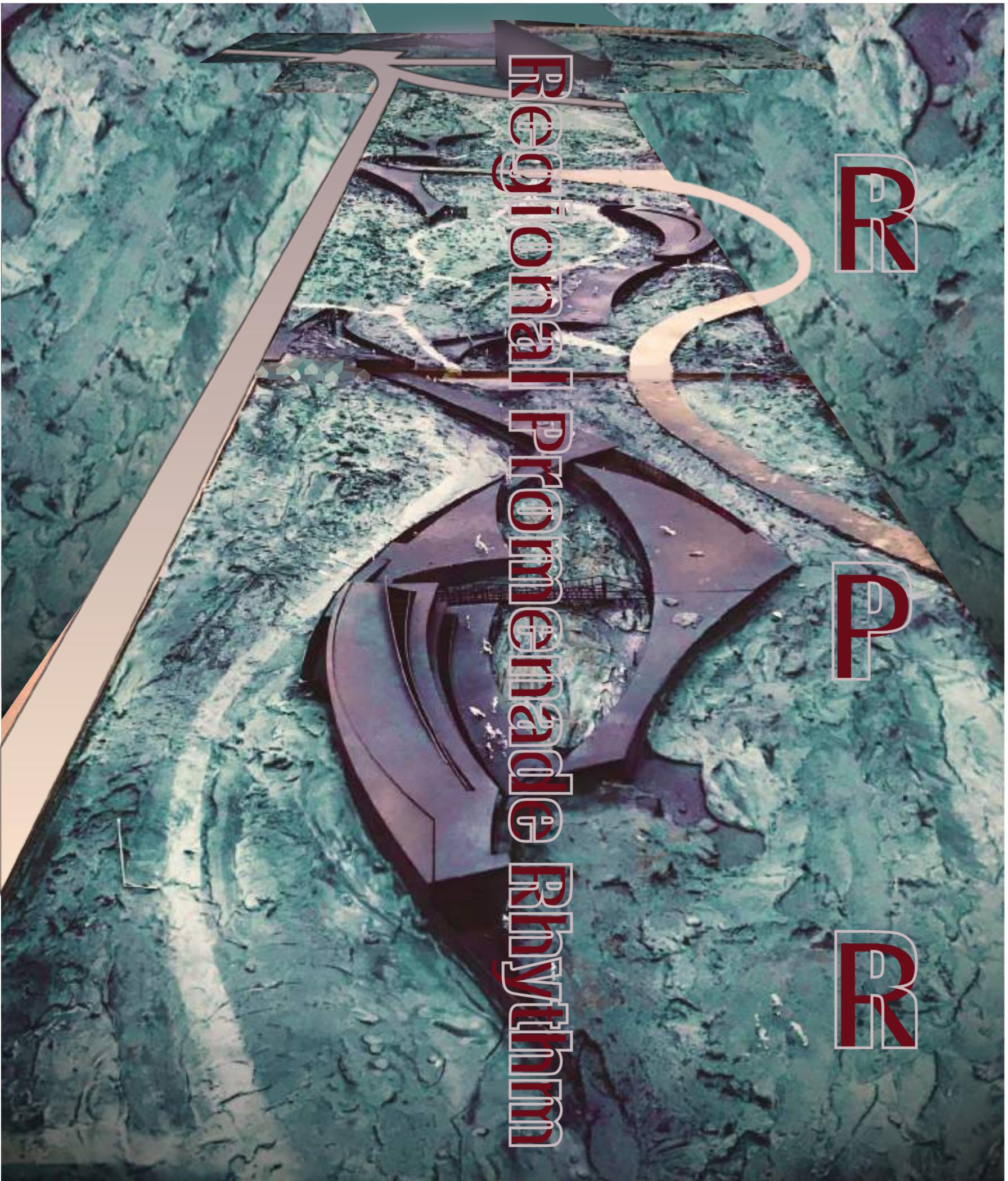
Multi-story and digital presentation



■ 紙面をなくし模型に集中させる次世代のプレゼンテーション形式を思考した。



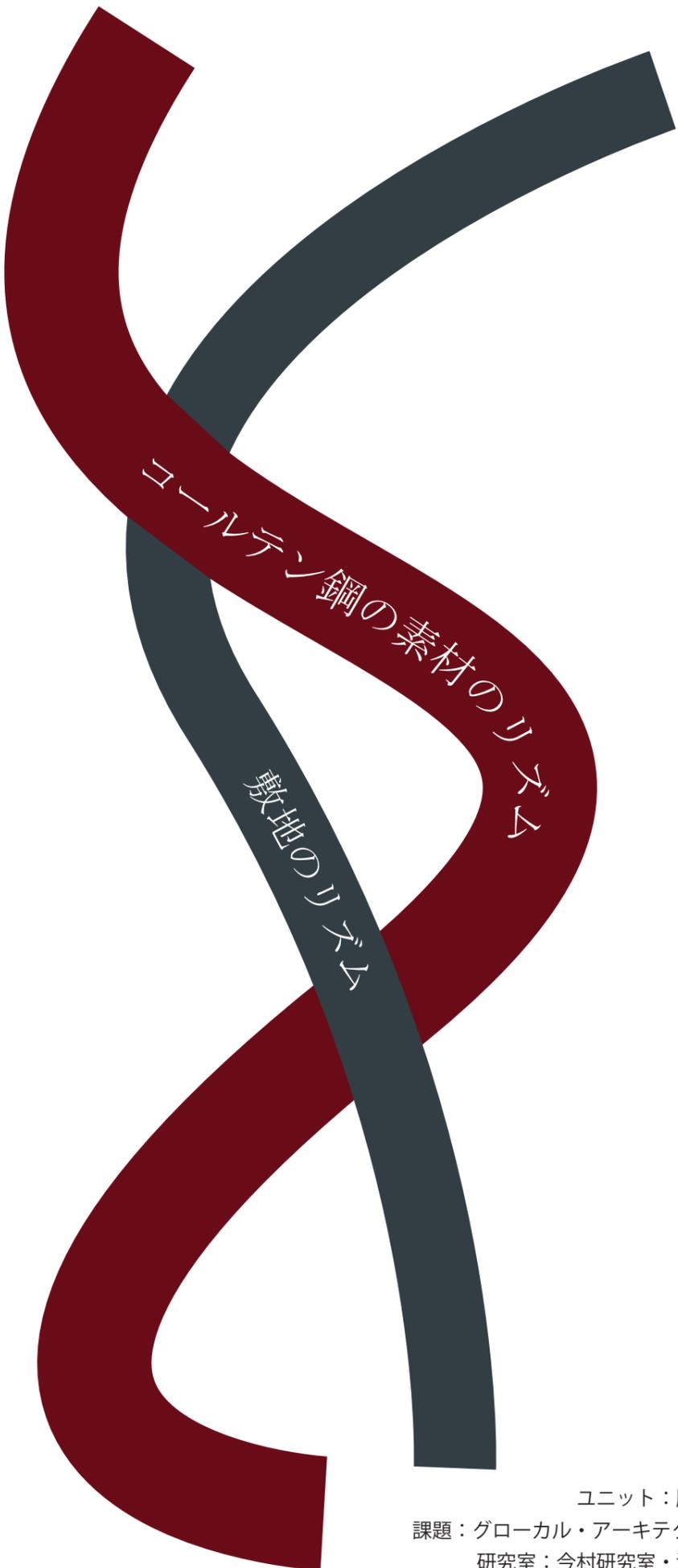
■ iPadによって動画や3D共有、同時双方向のプレゼンテーションが可能になった



Regional Promenade Rhythm



コールテン鋼 Rhythm と敷地の Rhythm が織り成す流れの風景



コールテン鋼の素材のリズム

敷地のリズム

RPR.1 地域の変化

RPR.2 敷地のリズム

RPR.3 素材のリズム

RPR.4 地域的プロムナード

1-1 地域的背景 Background

1-2 計画敷地 Site

1-3 計画概要 Project

2-1 敷地調査 Rhythm

2-2 設計手法 Foam

3-1 素材のリズム Col-tensteel

3-2 経年劣化リズム Col-tensteel

3-3 加工スタディ Study

RPR/ 斜面に寄り添う -A 棟

RPR/ 小川と道を編む -B 棟

RPR/ 道と小川を取り込む -C 棟

RPR/ がけ地に張り出す -E 棟

RPR/ 崖にはびこる -F 棟

RPR/ 森の中に伸びる -G 棟

RPR/ 原っぱに広がる -H 棟

The background is a solid black rectangle. Overlaid on this are several thin, white, curved lines that sweep across the frame from the top left towards the bottom right, creating a sense of movement and rhythm. The lines are smooth and fluid, resembling a stylized path or a series of connected curves.

Regional
Promenade
Rhythm

● 1

地域の変化

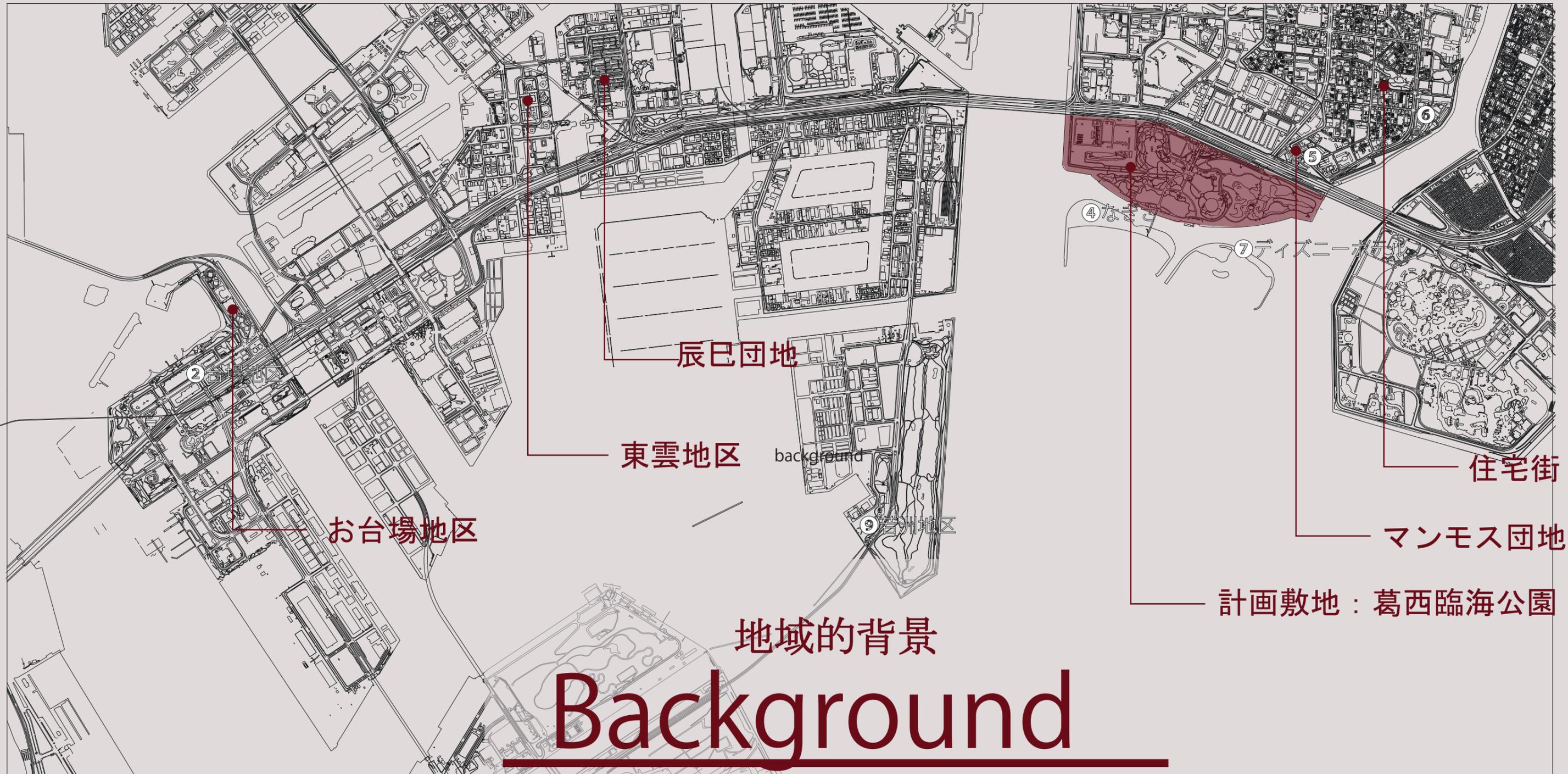
RPR.1

地域の変化

RPR.2 敷地のリズム

RPR.3 素材のリズム

RPR.4 地域的プロムナード



観光地から日常空間へ変化する葛西臨海公園

コロナウィルスのパンデミックにより、生活様式が都心と郊外を横断するのではなく、地域周辺で生活が完結するようになった。特に葛西臨海公園では地域住民が平日に集まり、通い学生はオンライン授業、サラリーマンはリモートワーク、高齢者は読書や運動、調べもの等の趣味を行うなど観光地から日常空間へと変化している。

RPR.1

地域の変化

RPR.2
敷地のリズム

RPR.3
素材のリズム

RPR.4
地域的プロムナード



敷地背景 Site

地形や植物の多様な Rhythm が共生する葛西臨海公園

葛西臨海公園は軸線によるランドスケープの計画がなされており、その先に展望台や、観覧車、水族館が配置されている。また建築の周囲には原っぱが配置され地形や植物等により様々な Rhythm が豊かな器が計画されている。

RPR.1

地域の変化

RPR.2
敷地のリズム

RPR.3
素材のリズム

RPR.4
地域的プロムナード



計画概要

Project

忘れ去られた余剰敷地に地域ヴォリュームの Rhythm を挿入する

観光利用地以外の場所は忘れ去られ、敷地 Rhythm が増進された余剰敷地になっている。これを「忘却ヴォイド」と名付け敷地 Rhythm と変奏し地域施設の第 2 の建築的素材 Rhythm を挿入していく。

Regional
Promenade
Rhythm

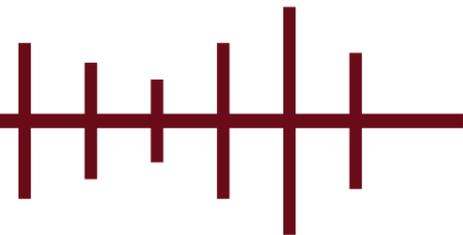
● 2

敷地のリズム

敷地調査

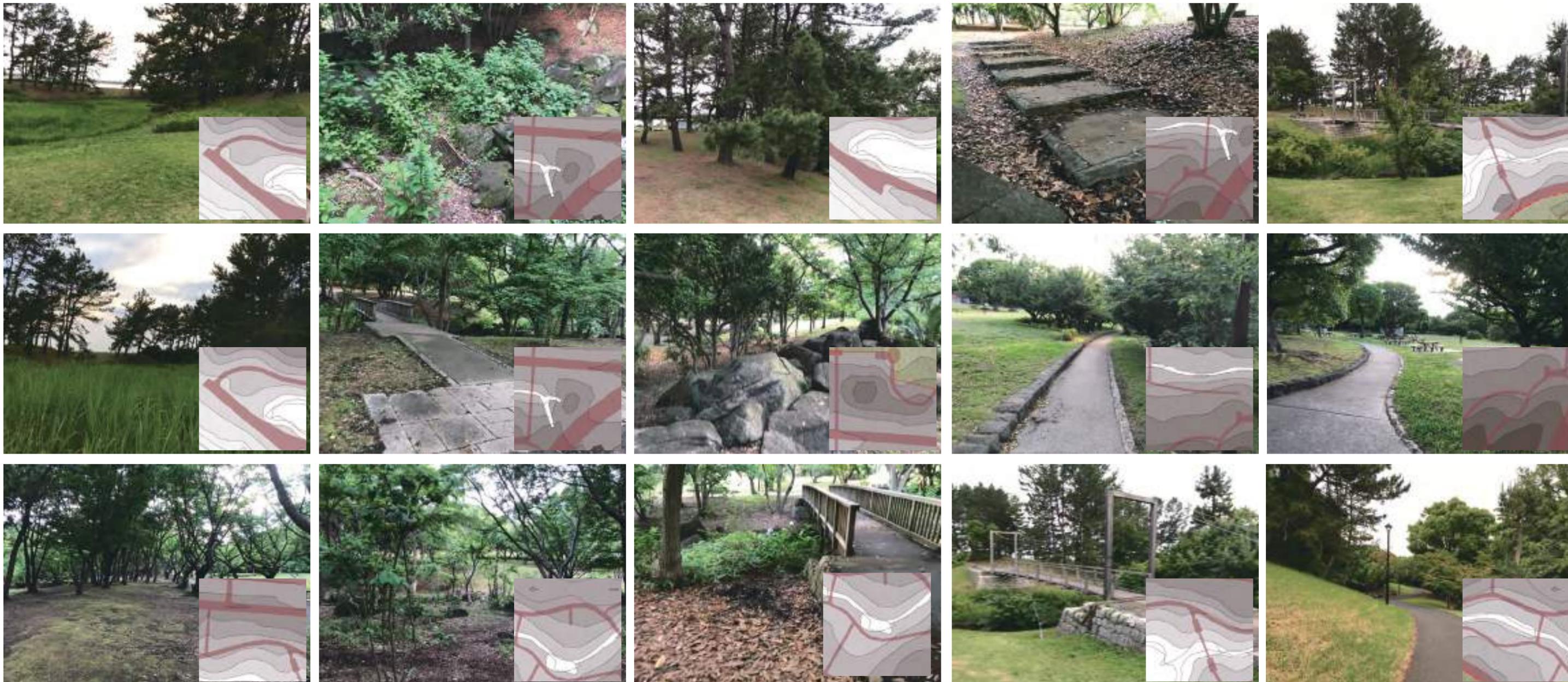
Rhythm

敷地リズムを線で表現し抽象化



コンテキストに内在する敷地のリズムを建築デザインへ転換する。
自然に対するオマージュと共生の姿勢を示す。

リズム (Rhythm) : 周期的な動きや進行の調子。律動 (りつどう)

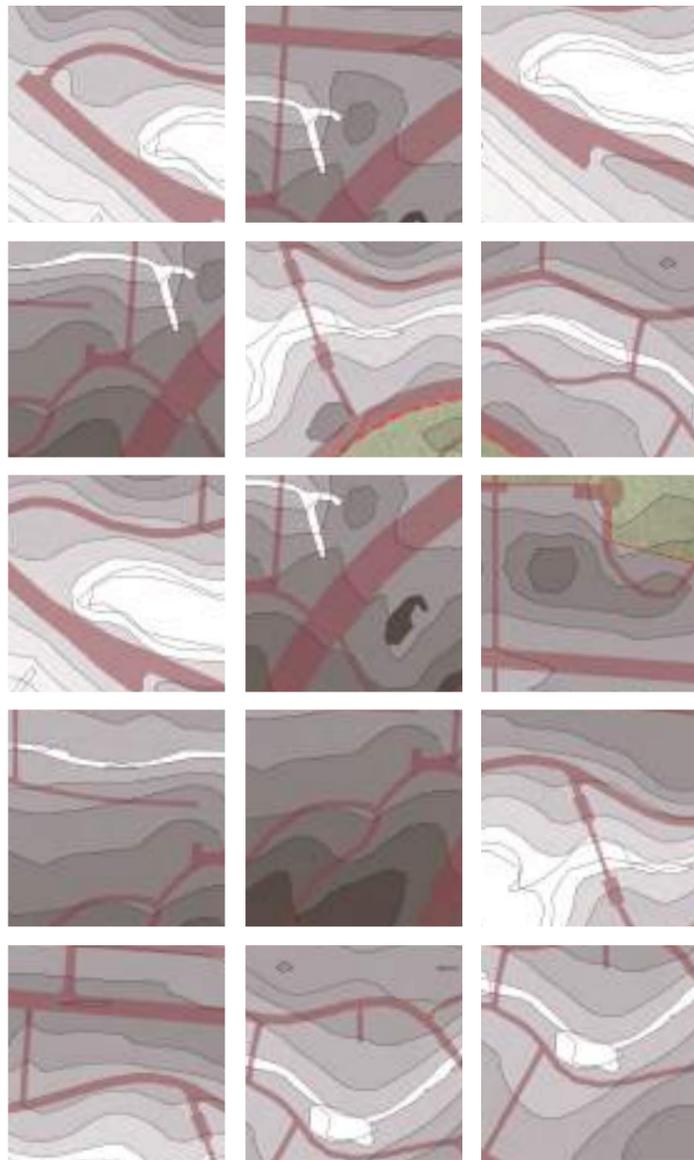


地域の隠れ家を生成するため自然に内在するリズムを分析する。

設計手法

Foam

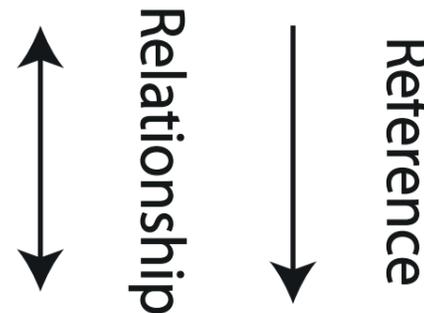
敷地リズムを設計手法に転換



Site Potential

敷地に存在するリズムレイヤーを定義し設計提案につなげる

- LARGE
- Scale
- 【Rhythm Layer1】: 高低差の湾曲した変化 (断面的リズム)
 - 【Rhythm Layer2】: 等高線による地形の湾曲した変化 (平面的リズム)
 - 【Rhythm Layer3】: 小川のスケールと湾曲した変化 (ストリームのリズム)
 - 【Rhythm Layer4】: 遊歩道の湾曲した変化 (プロムナード的リズム)
 - 【Rhythm Layer5】: 植物や樹木の種類とリズム (プランツ的リズム)
- SMALL

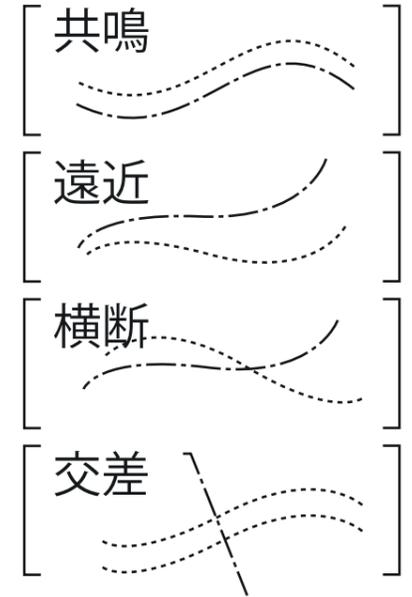


Architectural form

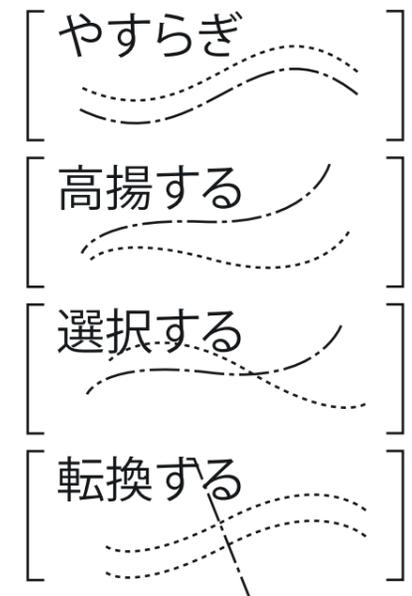
リズムレイヤーを造形手法に転換しリズムを建築と共振させる

- LARGE
- Scale
- 【Rhythm Layer1】: 建築ボリュームの湾曲した変化 (平面的リズム)
 - 【Rhythm Layer2】: スロープや階段の湾曲した変化 (断面的リズム)
 - 【Rhythm Layer3】: 建築ボリュームの空間スケールの変化 (スケールリズム)
 - 【Rhythm Layer4】: 光と影、内外の変化 (サステナブルリズム)
 - 【Rhythm Layer5】: コールテン鋼による時間的变化 (マテリアルリズム)
- SMALL

リズムレイヤー同士の関係



リズムレイヤー同士の関係



コンテクストに内在する様々なリズムをデザインに転換する。

Regional
Promenade
Rhythm

3

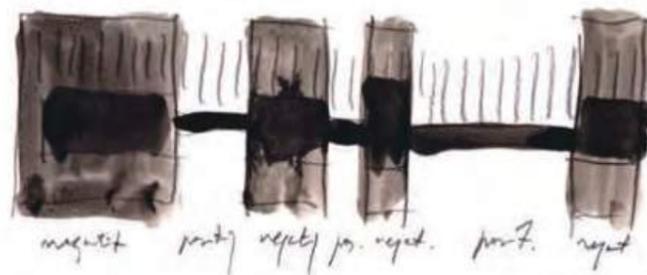
素材のリズム

素材選定 - 素材リズム

Col-ten steel

コールテン鋼のリズムに関する事例提示 1

コールテン鋼の鉄板は、目地や鉄板の規格によるボリューム、鉄板の加工によるマテリアルなど様々な解像度のリズムが生み出される。素材のリズム特性を用いシークエンスや内/外、Mass/Voidのインターフェースをデザインする。



建築物：スーラージュ美術館
設計者：RCR アーキテクテス

鉄板モジュールによる ボリュームのリズム

抽象芸術家ピエール・スーラージュの作品を所蔵する美術館である。建物のほとんどがコールテン鋼に覆われている。数個のキューブが、周囲のランドスケープと一体化するように立つ建築である。美術館の建物そのものも、見る人を驚かせます。5つのさびて古びた鋼の立方体は、彼の代表作である絵画「Brous deNoix (クルミの皮)」を思わせる色彩です。また、建物はロデスのノートルダム大聖堂と同じピンクの砂岩で作られています。この大聖堂は、コースとセヴェンヌ山脈の手つかずの自然を背に、堂々とそびえています。



建築物：オフエイドウの火葬場
設計者：RCR アーキテクテス

鉄板の加工による マテリアルリズム

美術館の建物そのものも、見る人を驚かせます。5つのさびて古びた鋼の立方体は、彼の代表作である絵画「Brous deNoix (クルミの皮)」を思わせる色彩です。また、建物はロデスのノートルダム大聖堂と同じピンクの砂岩で作られています。この大聖堂は、コースとセヴェンヌ山脈の手つかずの自然を背に、堂々とそびえています。



建築物：ベル・リョックワイナリー
設計者：RCR アーキテクテス

鉄板の目地による ファサードリズム

アスぺイン、パラモスに2007年に竣工した《ベルロック・ワイナリー》のテイスティングルームへと続く通路。隙間から風、光、雨が入り、太陽の動きにつれて影が変化する作品。海に向かって伸びる谷間の森の近くにある、ワイナリーの外観。ワインセラーの上にはぶどう畑が広がり、ジグザグの屋根の下にはラボと通路がある。

コールテン鋼ならではのモジュールや変形特性に多様なリズムが内在している。

コールテン鋼の加工スタディ

Material-Study

コールテン鋼の既存の表現から飛躍するために2つのスタディを行った。これらのスタディにより3次元的なリズムが創造される。

コールテン鋼のリズムに関する事例提示2

Study 1

コールテン鋼（鉄板）の加工パターン



↑ マテリアルパターンボード

Study 2

マテリアルを3次元的に回転 - 表皮的概念から離脱



↑ ボードの回転思考実験

225 リズム
STUDY

新たな表現
の
創造

回転 STUDY
2D→3D

表皮的概念
の
離脱

コールテン鋼の鉄板から225リズムスタディを行うことで素材から建築に昇華させる。

RPR.1
地域の変化

RPR.2
敷地のリズム

RPR.3 素材のリズム

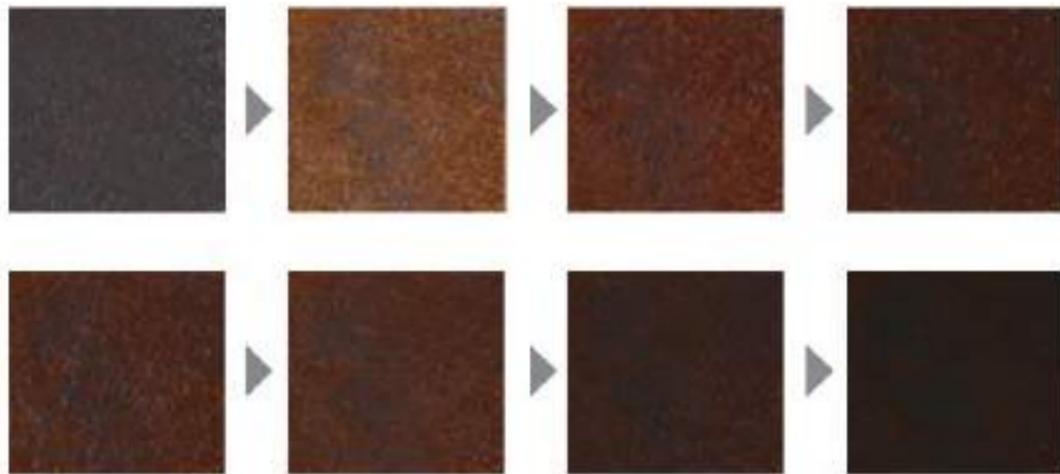
RPR.4
地域的プロムナード

素材選定 - 経年劣化リズム

Col-ten steel

コールテン鋼のリズムに関する事例提示 2

経年劣化によるマテリアルの変化により分散ボリュームの個々の周辺環境によって個性を反映しボリュームごとに特異なリズムを作り出していく。全体的には植物や土と一体化し劣化しながら馴染んでいく。



徐々に茶色に変色し一般的な環境においては、1～2年で落ち着いた黒茶色になる。その後の変化は少ないですが、より深い茶色へと変わっていく。



分散ボリュームの個々の周辺環境によって個性を反映全体で豊かなリズムをつくる

時間の積層により土との親和性を帯び地域の隠れ家が観光地に埋没する。



Regional
Promenade
Rhythm

● 4

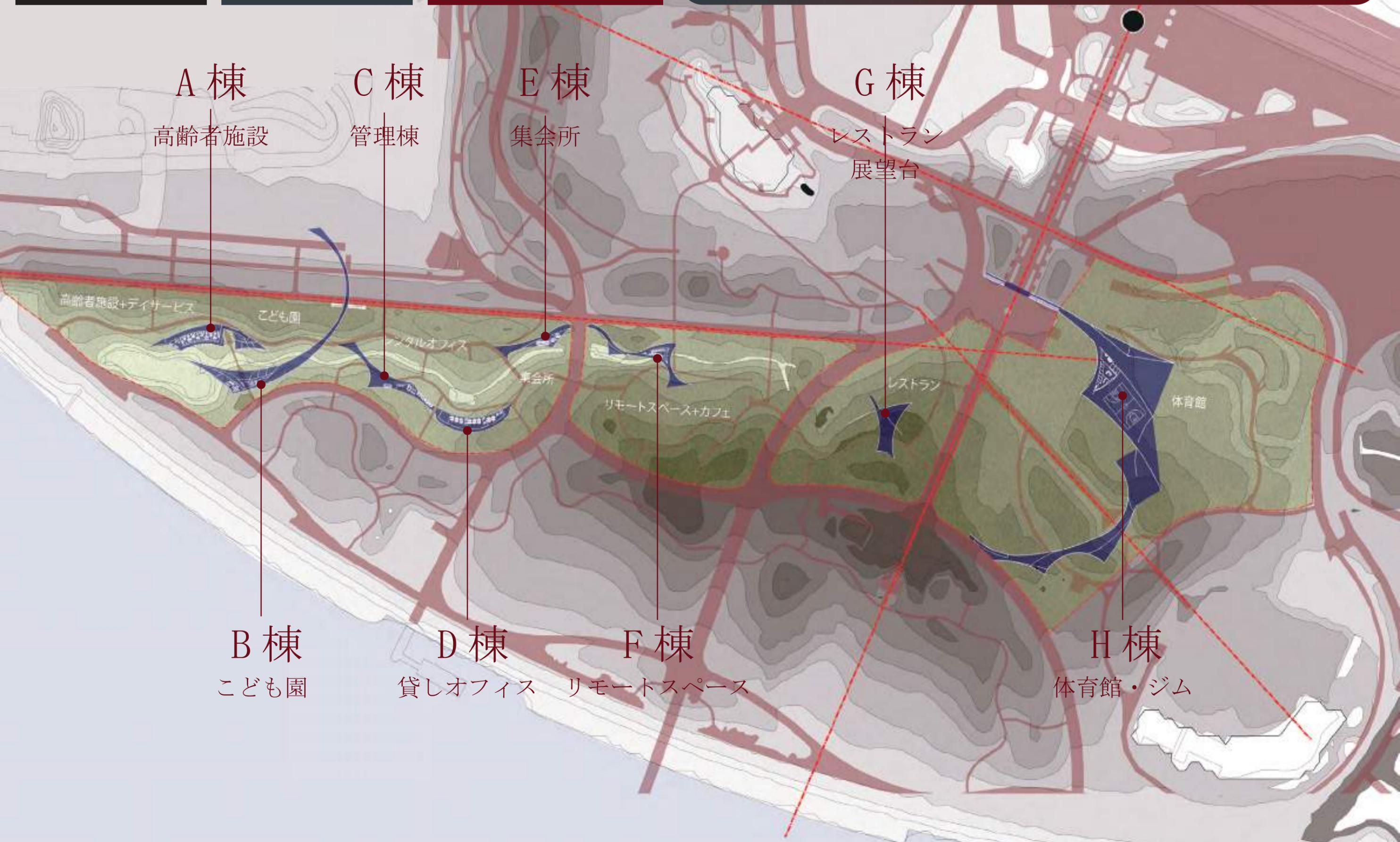
地域的プロムナード

RPR.1
地域の変化

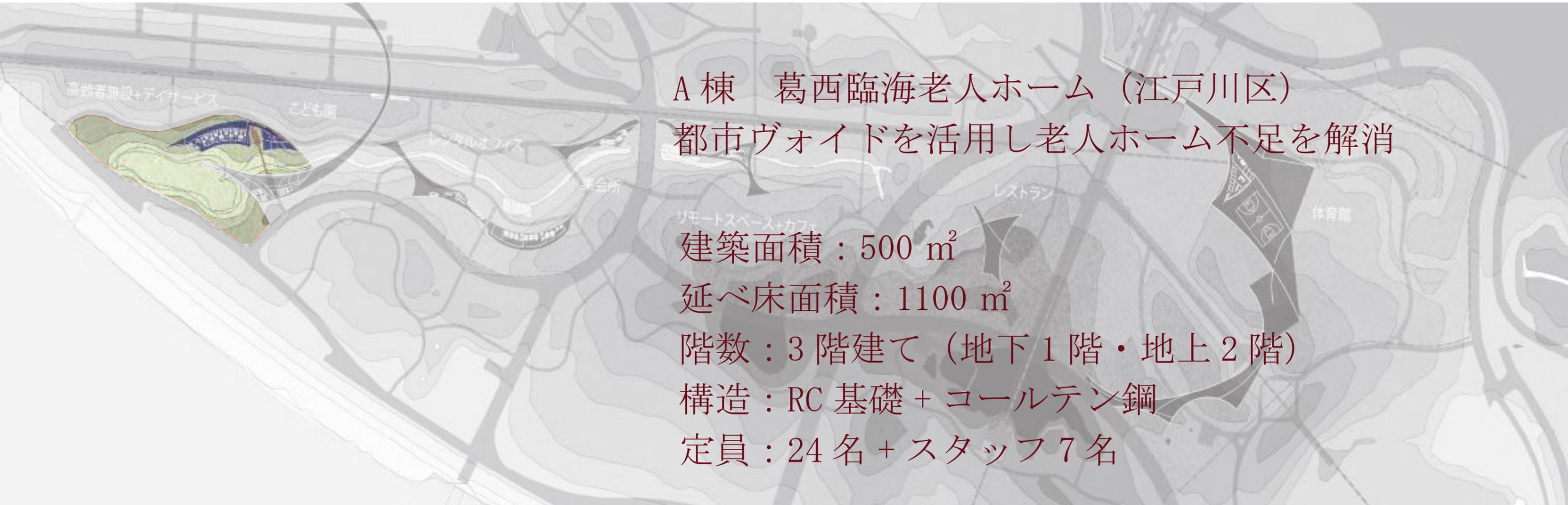
RPR.2
敷地のリズム

RPR.3
素材のリズム

RPR.4 地域的プロムナード



自然の流れとコールドテン鋼の流れが呼応し観光地に隠れた地域的プロムナードを挿入する。



A棟 葛西臨海老人ホーム（江戸川区） 都市ヴォイドを活用し老人ホーム不足を解消

建築面積：500 m²

延べ床面積：1100 m²

階数：3階建て（地下1階・地上2階）

構造：RC基礎 + コールテン鋼

定員：24名 + スタッフ7名

RPR.4

斜面に寄り添う -A棟



既存の道に接するようにボリュームを配置
接点にエントランスを設ける

リズムの関係 ↓

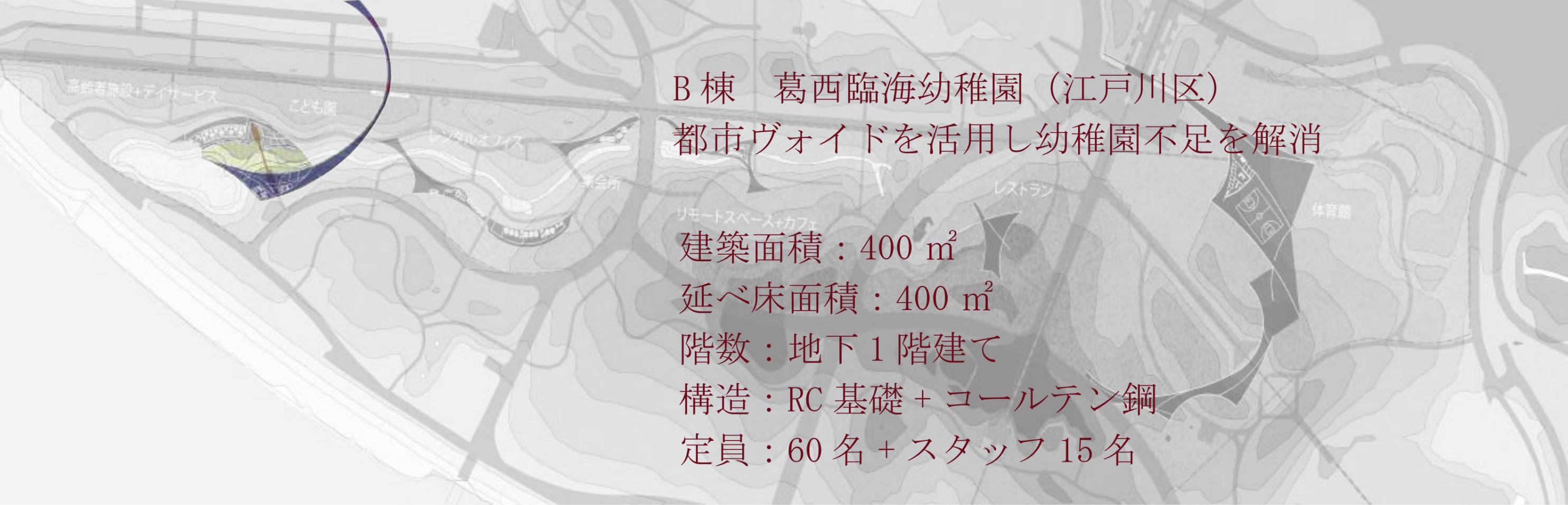


既存の吊り橋はこども園から高齢者施設にこどもを誘引する
遊具となる。



ボリュームのリズムの先に湿地帯があり高齢者のリハビリや
園芸、運動など活動を誘発する。





B棟 葛西臨海幼稚園（江戸川区） 都市ヴォイドを活用し幼稚園不足を解消

建築面積：400 m²

延べ床面積：400 m²

階数：地下1階建て

構造：RC基礎 + コールテン鋼

定員：60名 + スタッフ15名

RPR.4

小川と道を編む -B棟



軸線遊歩道と直交にトンネルを通し存在を消しながら
幼稚園バスの入口へ接続させる。

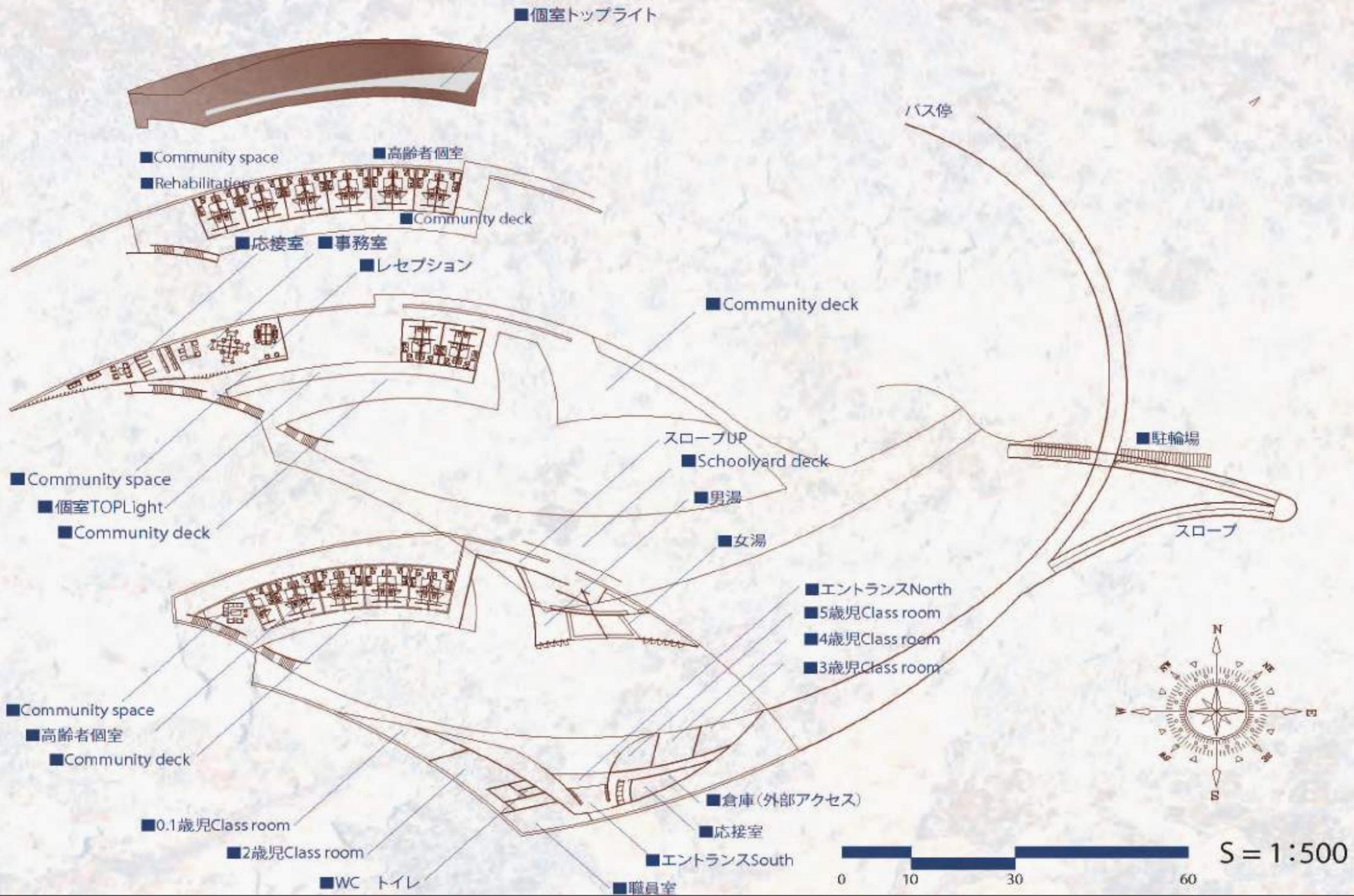
軸線遊歩道の接点に駐輪場を設けこどもの自転車での
送り迎えやその他施設への入口となる

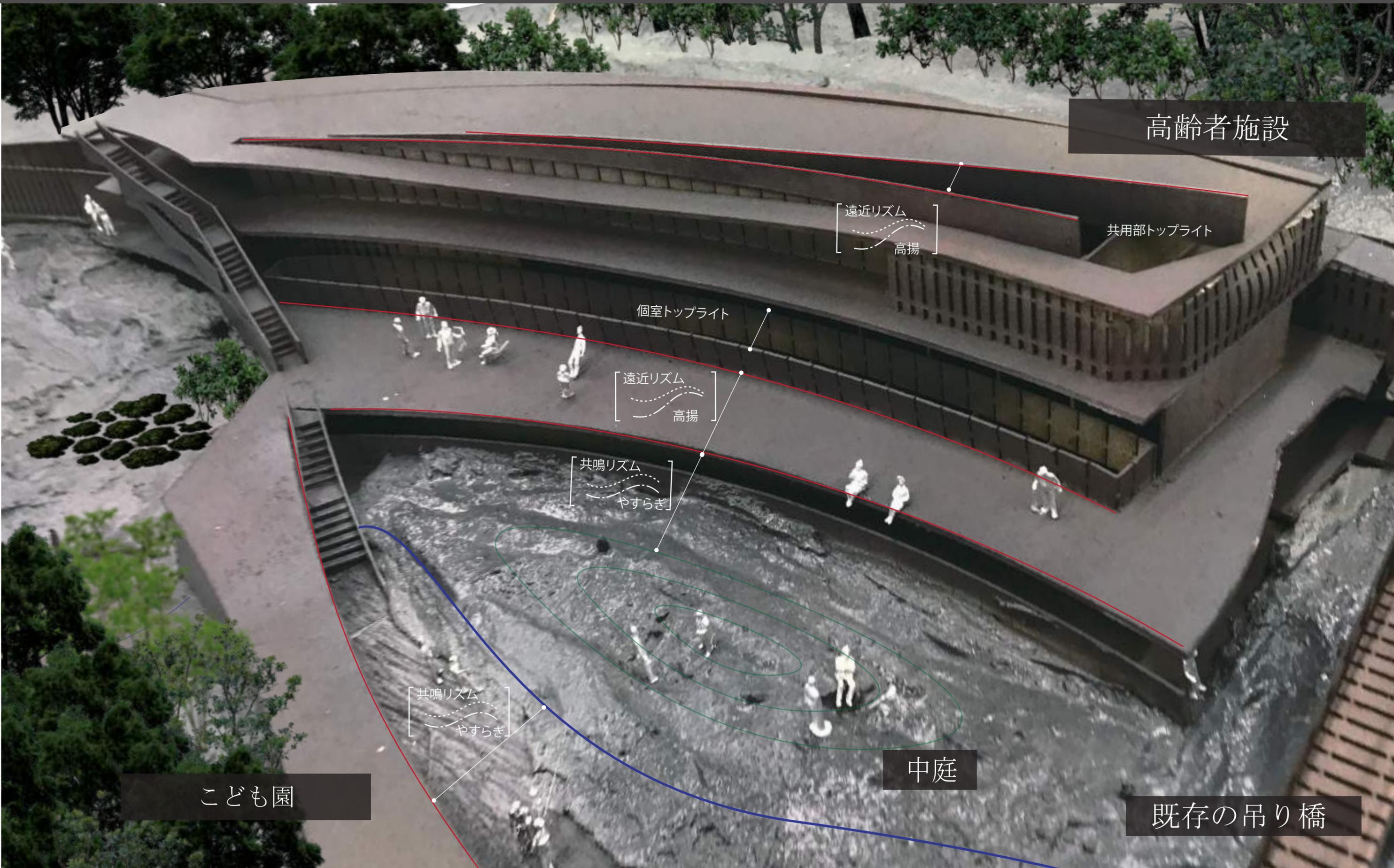
谷からボリュームが顔を出しトンネルから橋へと変化
敷地リズムと素材リズムが緩やかに交差することで高揚させる

リズムの関係↓



Building AB - Plan





高齢者施設

共用部トップライト

[遠近リズム]
高揚

個室トップライト

[遠近リズム]
高揚

[共鳴リズム]
やすらぎ

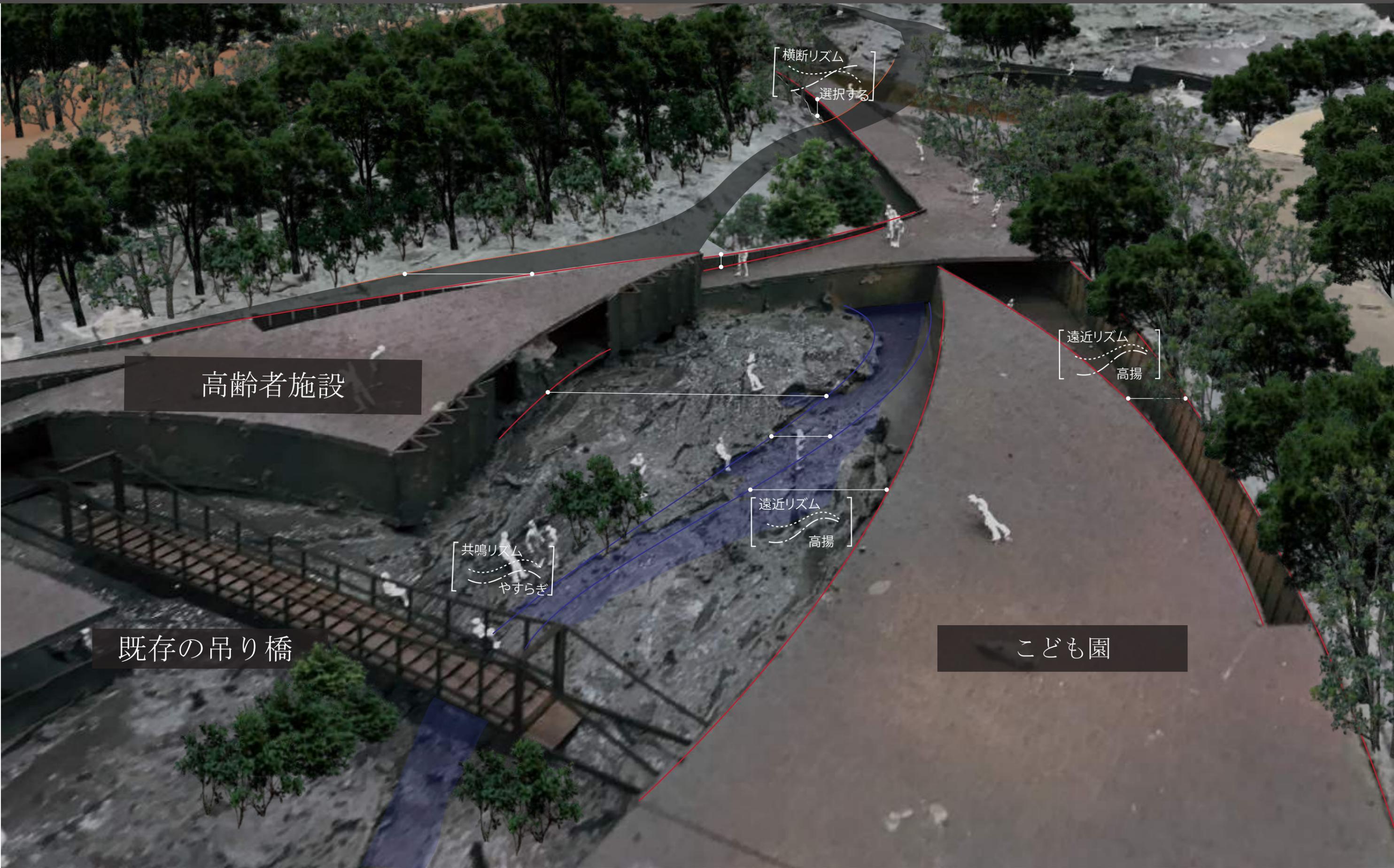
[共鳴リズム]
やすらぎ

こども園

中庭

既存の吊り橋

茂みから生えたコールテン鋼は高齢者と子供の拠り所となる。



高齢者施設

既存の吊り橋

こども園

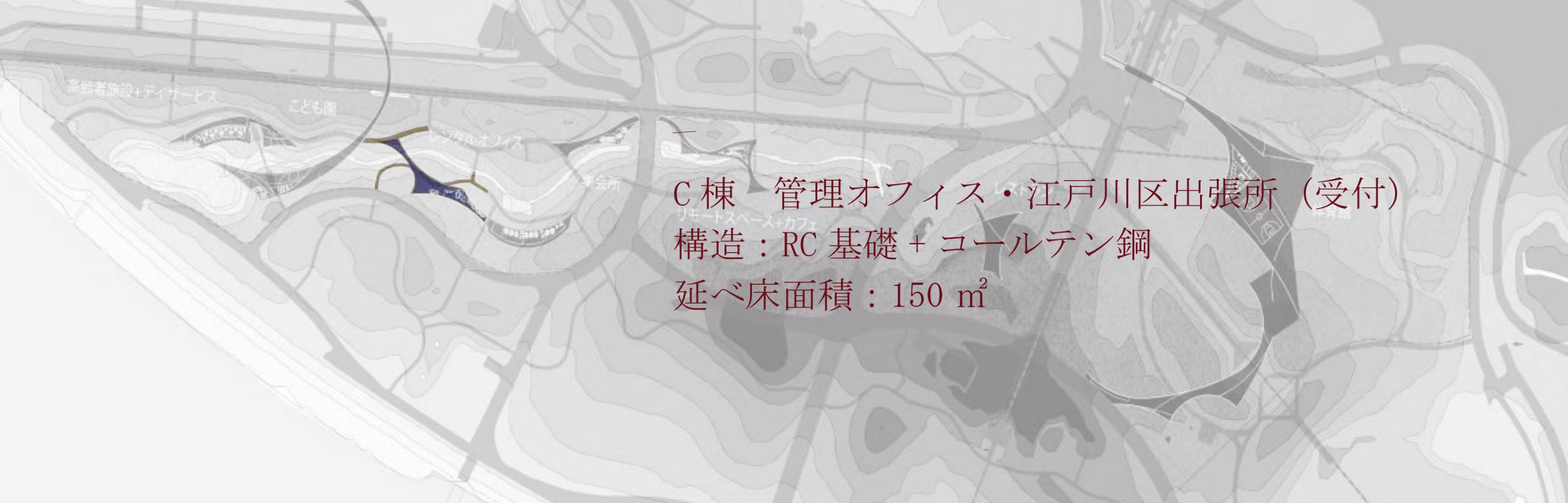
横断リズム
選択する

遠近リズム
高揚

共鳴リズム
やすらぎ

遠近リズム
高揚

小川と遊歩道ろコールテン鋼が編み込まれ周囲と立体的に連続する。



C棟 管理オフィス・江戸川区出張所 (受付)
リモートスペース+カフェ
構造：RC基礎 + コールテン鋼
延べ床面積：150 m²

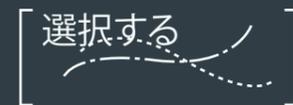
RPR.4

道と小川を取り込む -C棟



既存の道から分岐するように橋が現れ、
橋が壁や屋根がつき建築へと変化する

リズムの関係↓

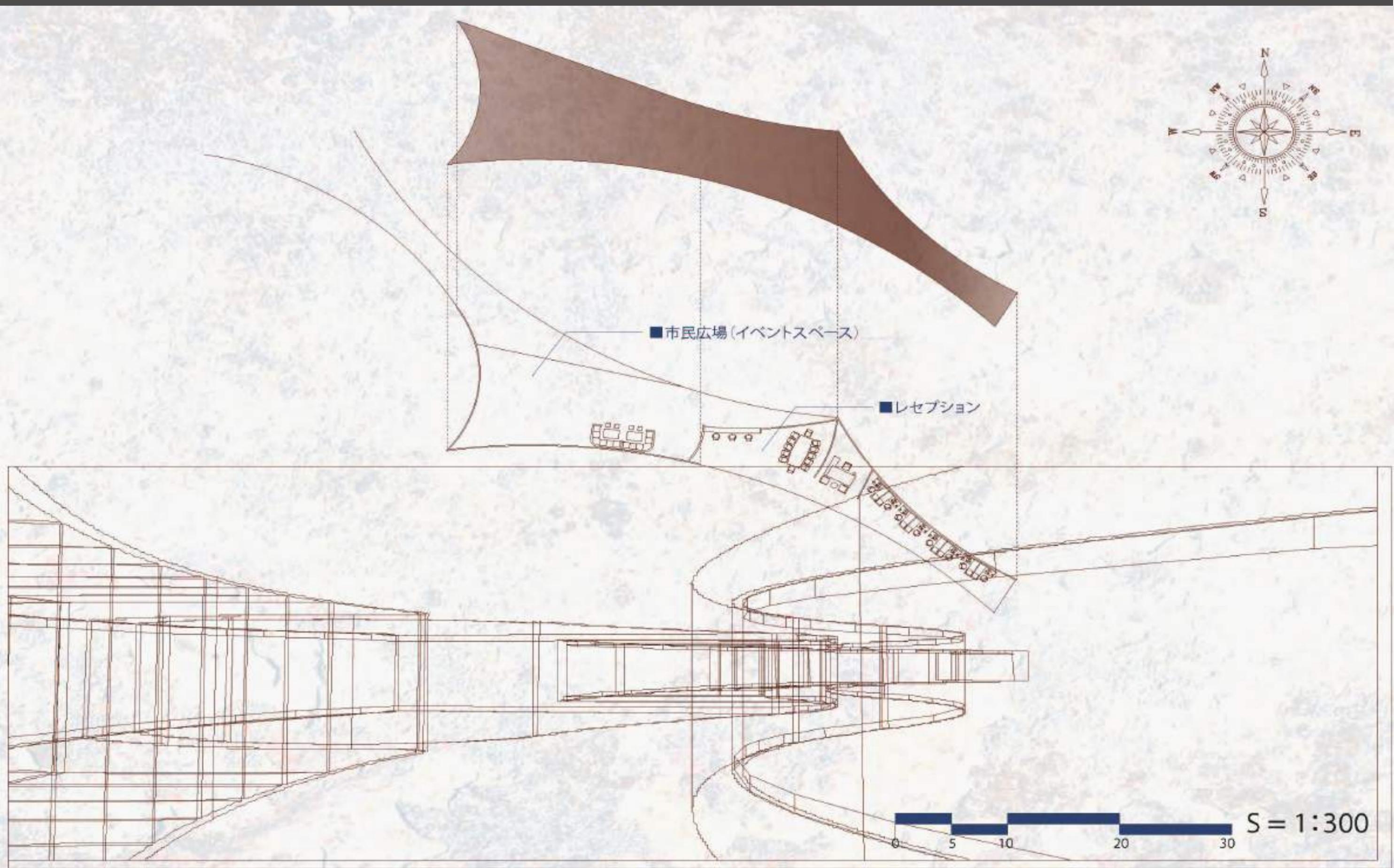


道と建築ボリューム、橋が交差し
外部空間が内部空間へグラデーショナルに変化



ボリュームの角が完全に地形に刺さり埋もれる
存在を消しながら谷に対してスコープ状に空間を開く







橋と建築が連なった管理棟は地中に埋没し陰で支える。



D棟 地元スタートアップのための賃貸オフィス
構造：RC基礎 + コールテン鋼
延べ床面積：300 m²

RPR.4

森林に埋没する -D棟



リズムの関係↓

緩やかに広場へ降りる傾斜に合わせてデッキを配置し森の中で集中できる快適な空間とする



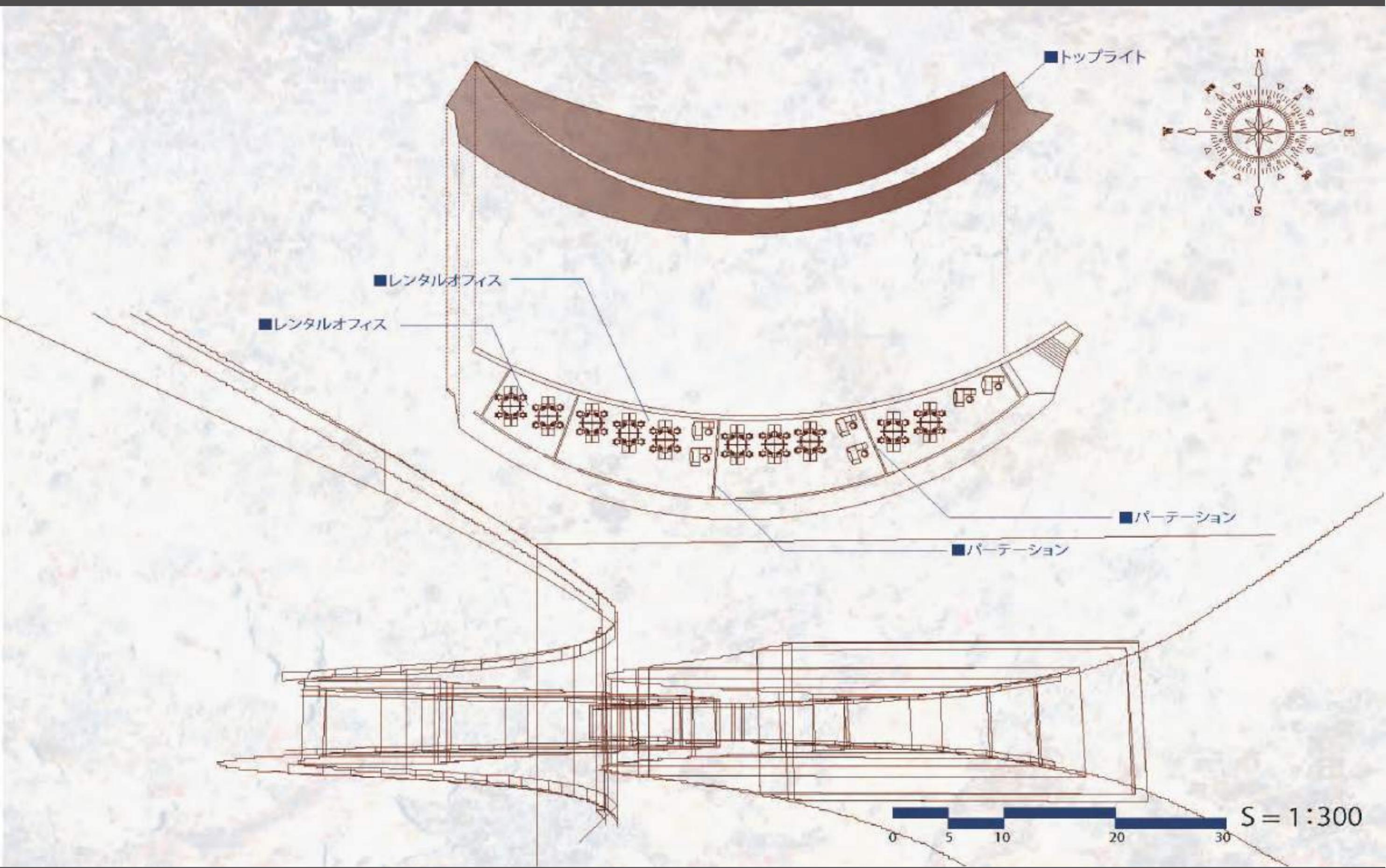
道の延長線上に入口を設け

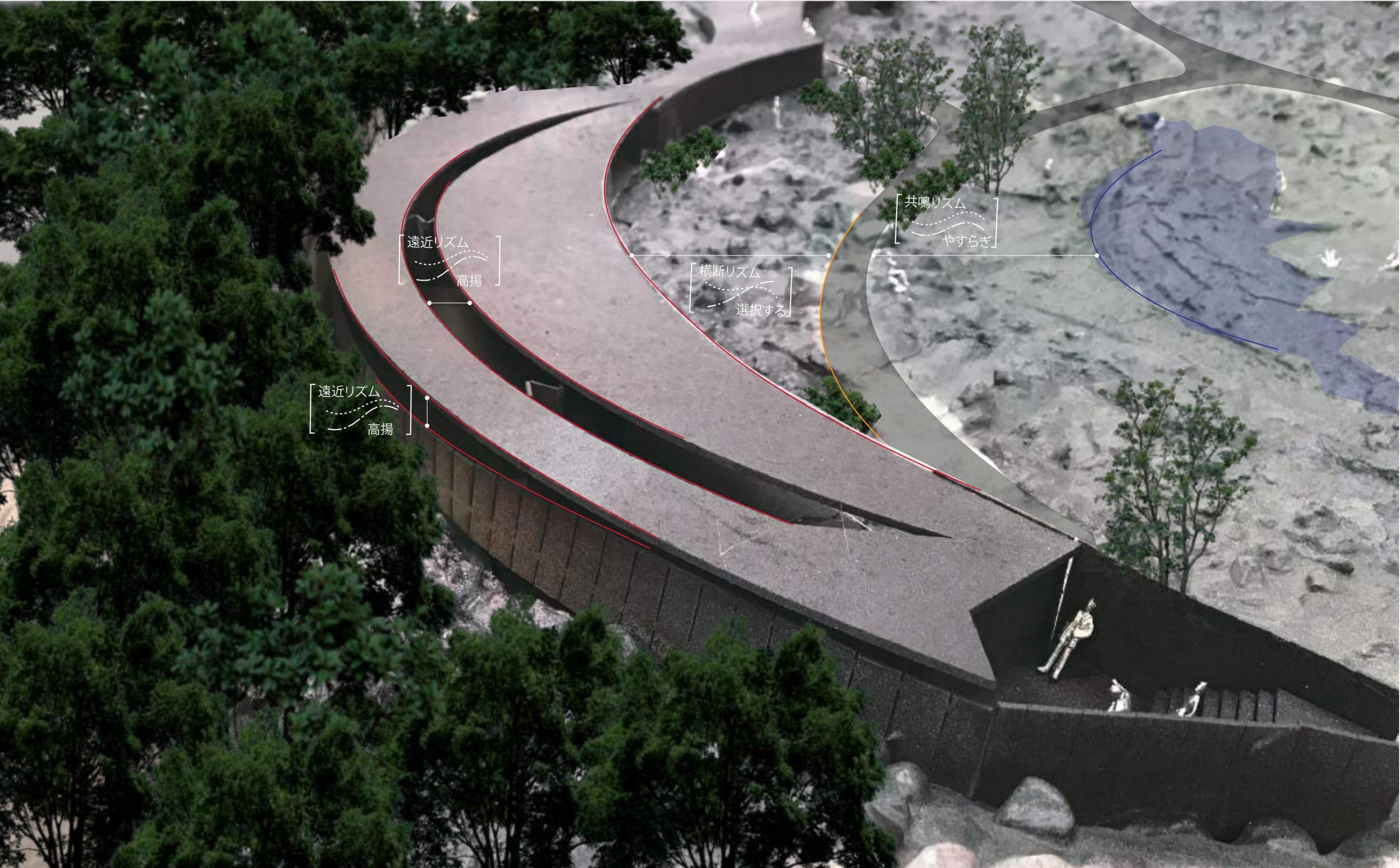
オフィス共用のレストスペースへ誘引する



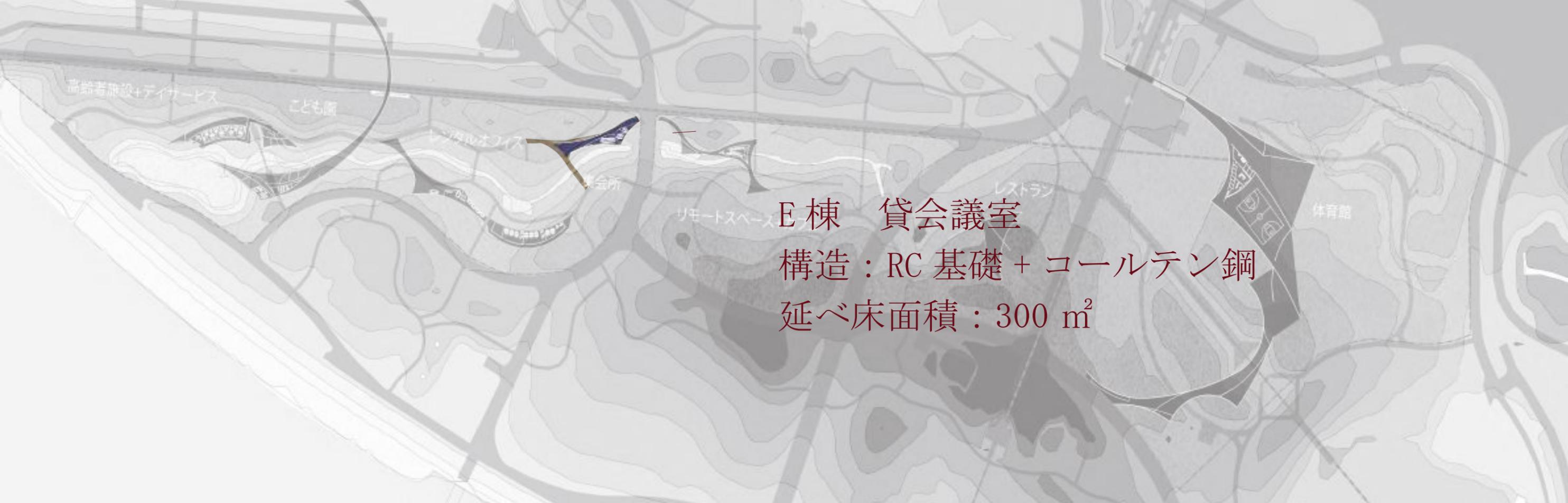
平面的には道と並走しながら徐々に建築が地中に埋もれていくオフィスのホワイエ空間







地形と木々と建築が穏やかなリズムを奏で自然と同化するレンタルオフィス



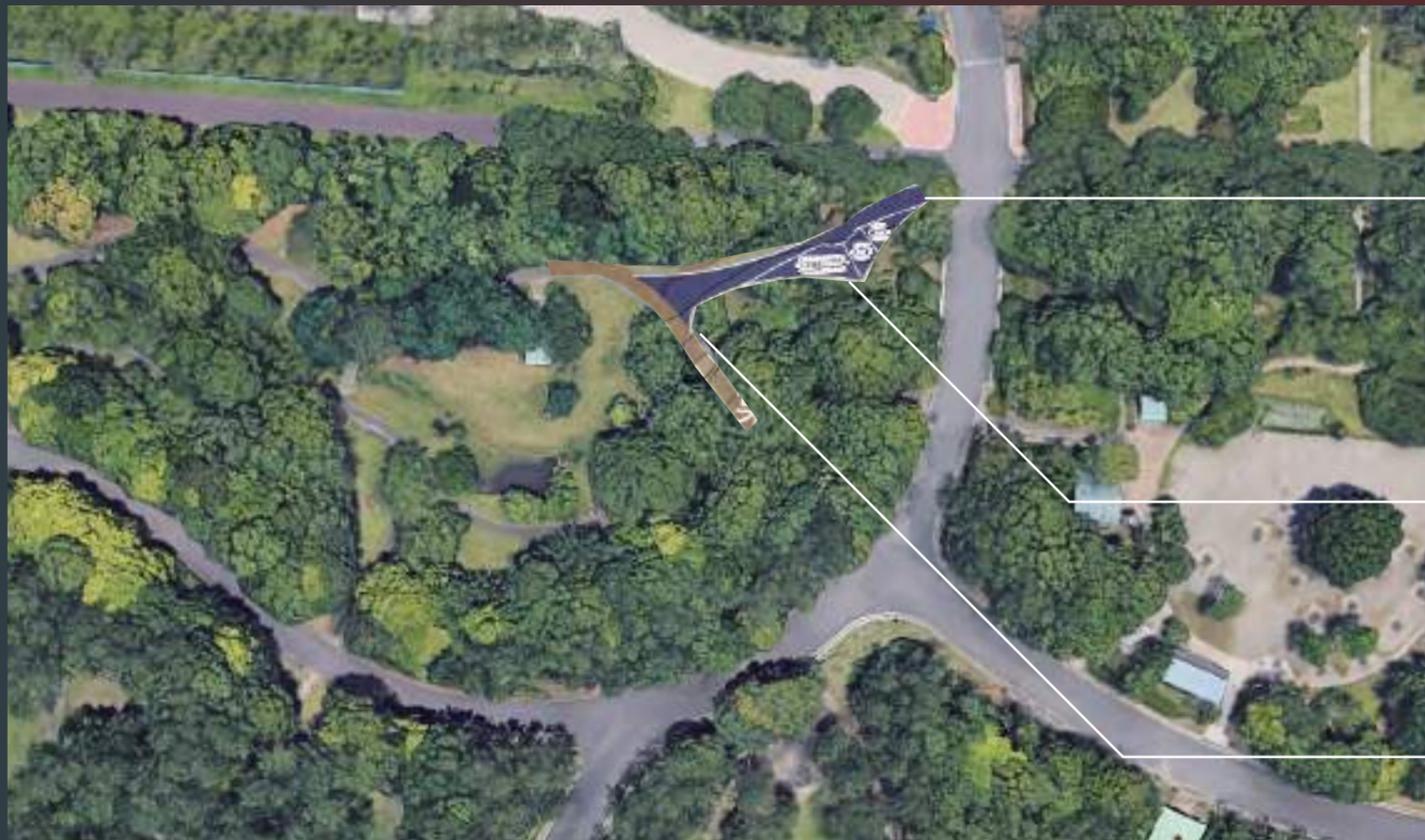
E棟 貸会議室

構造：RC基礎 + コールテン鋼

延べ床面積：300 m²

RPR.4

がけ地に張り出す -E棟



軸線遊歩道と直交にボリュームを生やし存在を消しながらサイクルポートを設け住民を誘引する

リズムの関係↓

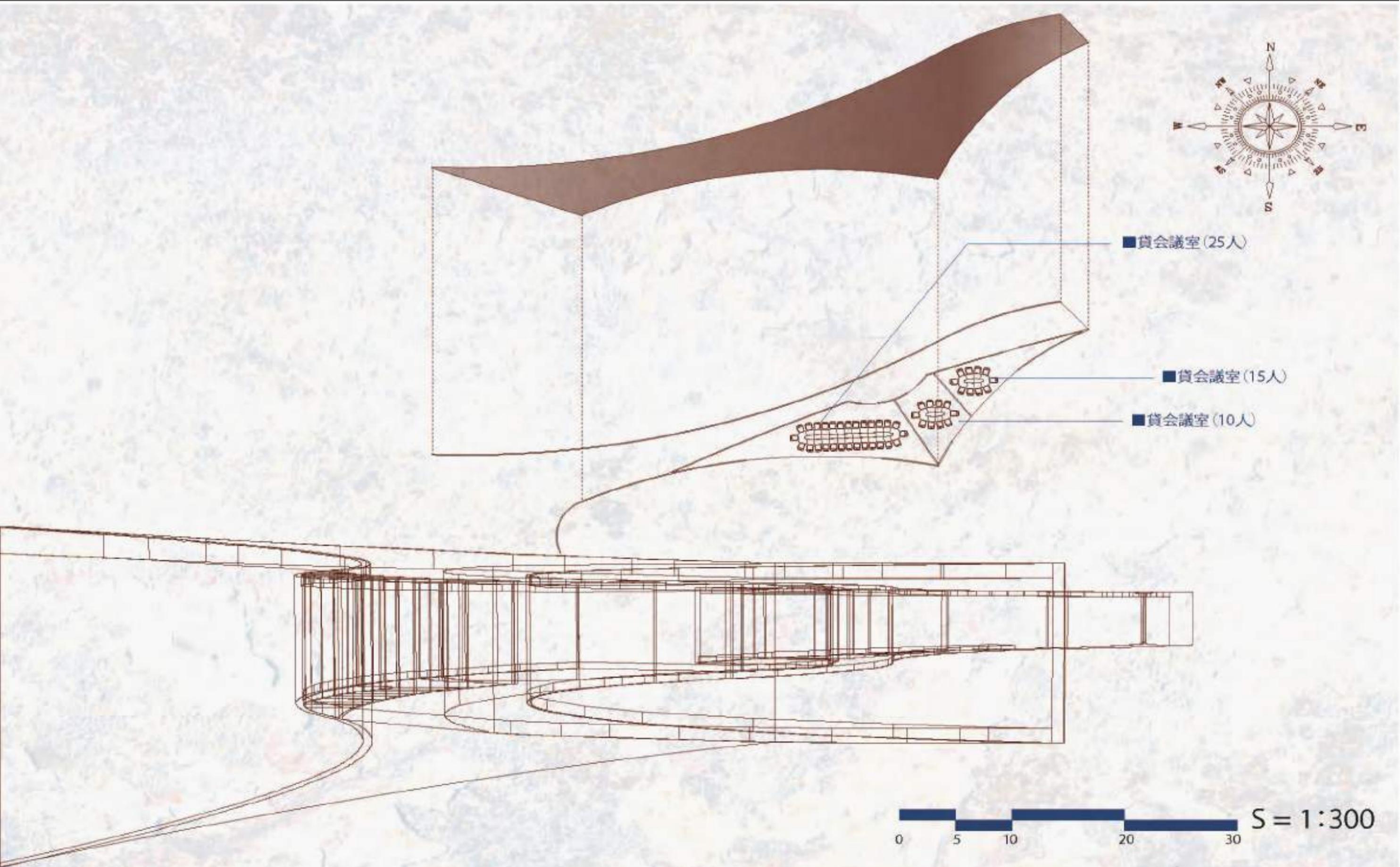


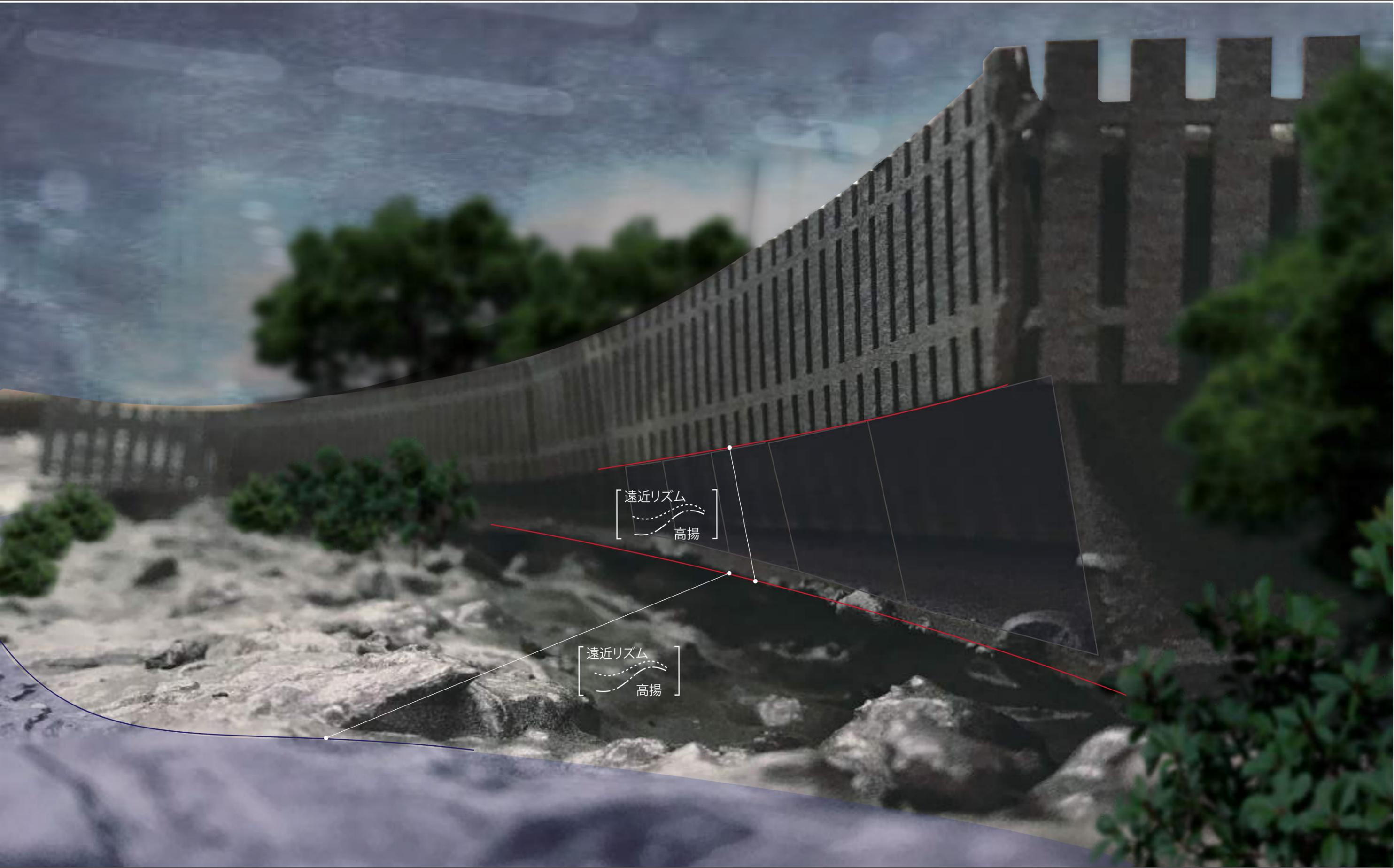
ボリュームの角が完全に地形から離脱し気分を高揚させクリエイティブな会議を目指す



既存の道から分岐するように壁が現れ、床や屋根がつき建築へと変化する







地形から張り出す力強いドライブがアクティブな集会空間となる。



F棟 カフェ・トランクルーム・ロッカールーム

構造：RC基礎 + コールテン鋼

延べ床面積：150 m²

RPR.4

崖にはびこる -F棟



軸線遊歩道と直交に床を生やし存在を消しながら
壁と床、天井が徐々に現れ内部空間馴染まなう。

リズムの関係↓

「高揚する」

広場に向けてスコープ状に入口を開けカフェと連続
させ広場にオフィスや学生の食事や休憩場とする

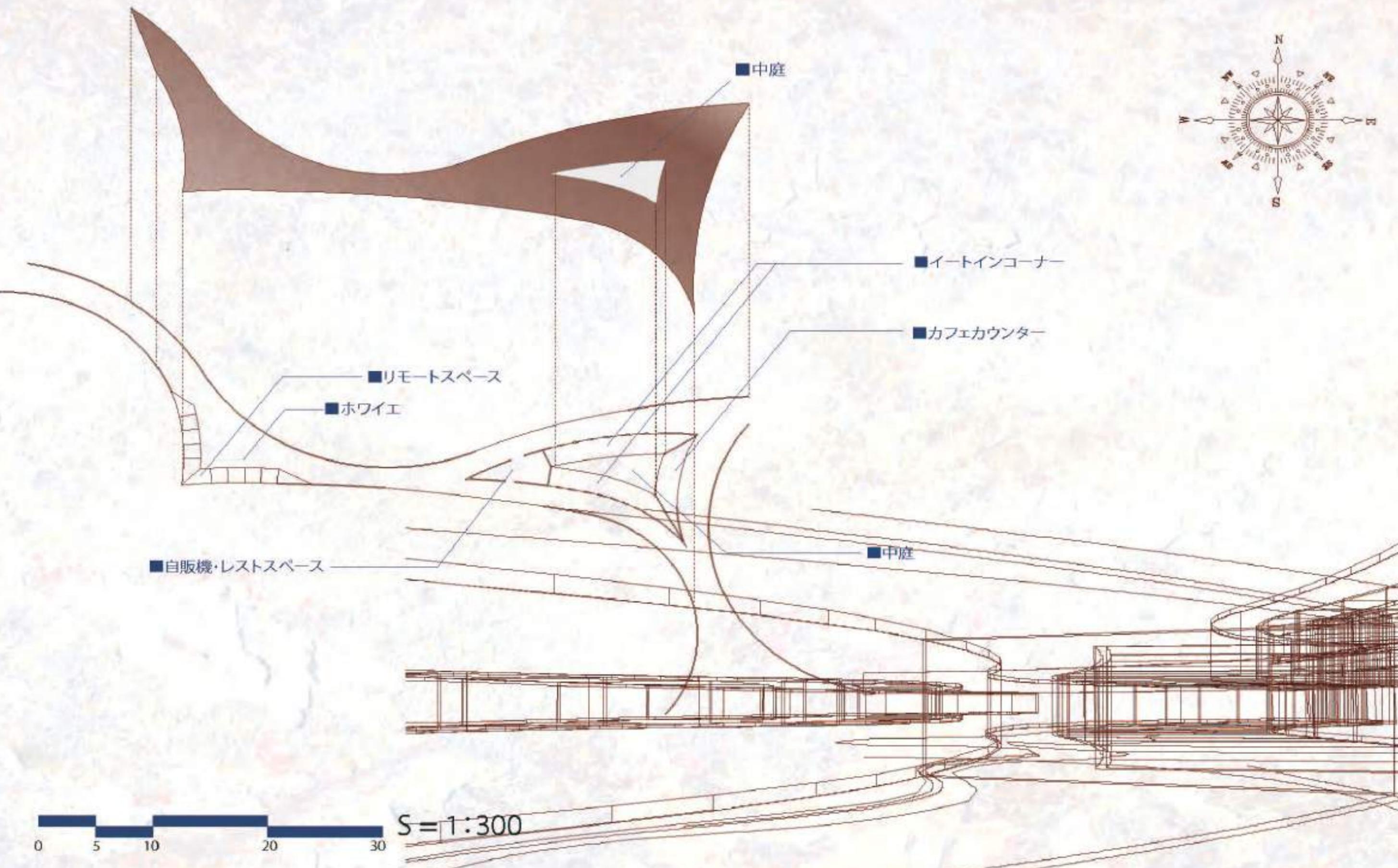
「選択する」

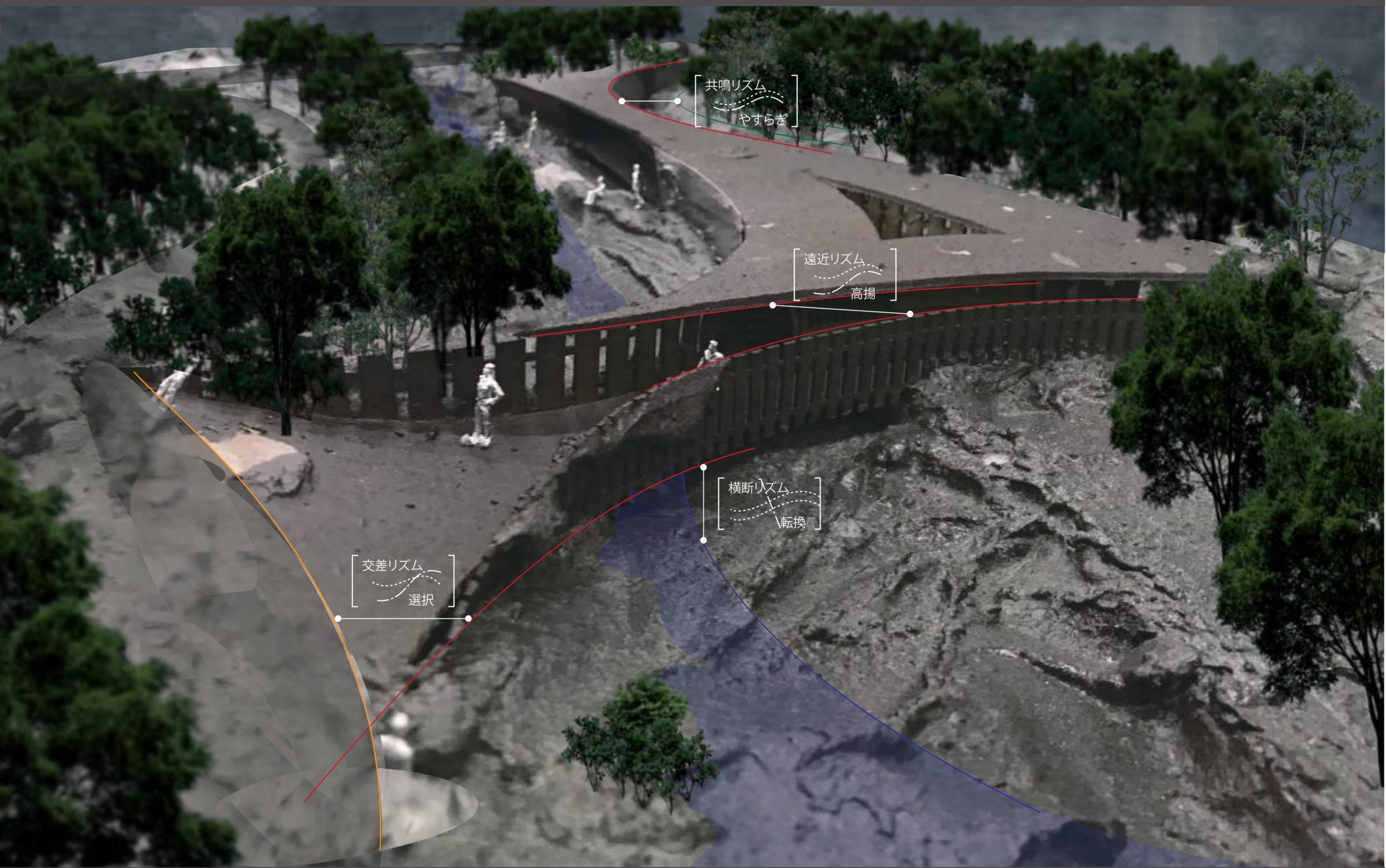
リモートの小空間を地面に向けて配置し

地面と連続させることで集中する空間を作り出す

「やすらぎ」

Building F - Plan





谷地からアクティベートされたレンタルスペースは地域の隠れ家となる。



G 棟

1 階：野外劇場

2 階：展望レストラン

構造：RC 基礎 + コールテン鋼

延べ床面積：200 m²

RPR.4

森の中に伸びる -G 棟



リズムの関係 ↓

2 枚の壁の頂点から徐々高さを抑えていくことで、2つの軸線からの存在を消しダイナミックな空間を獲得する



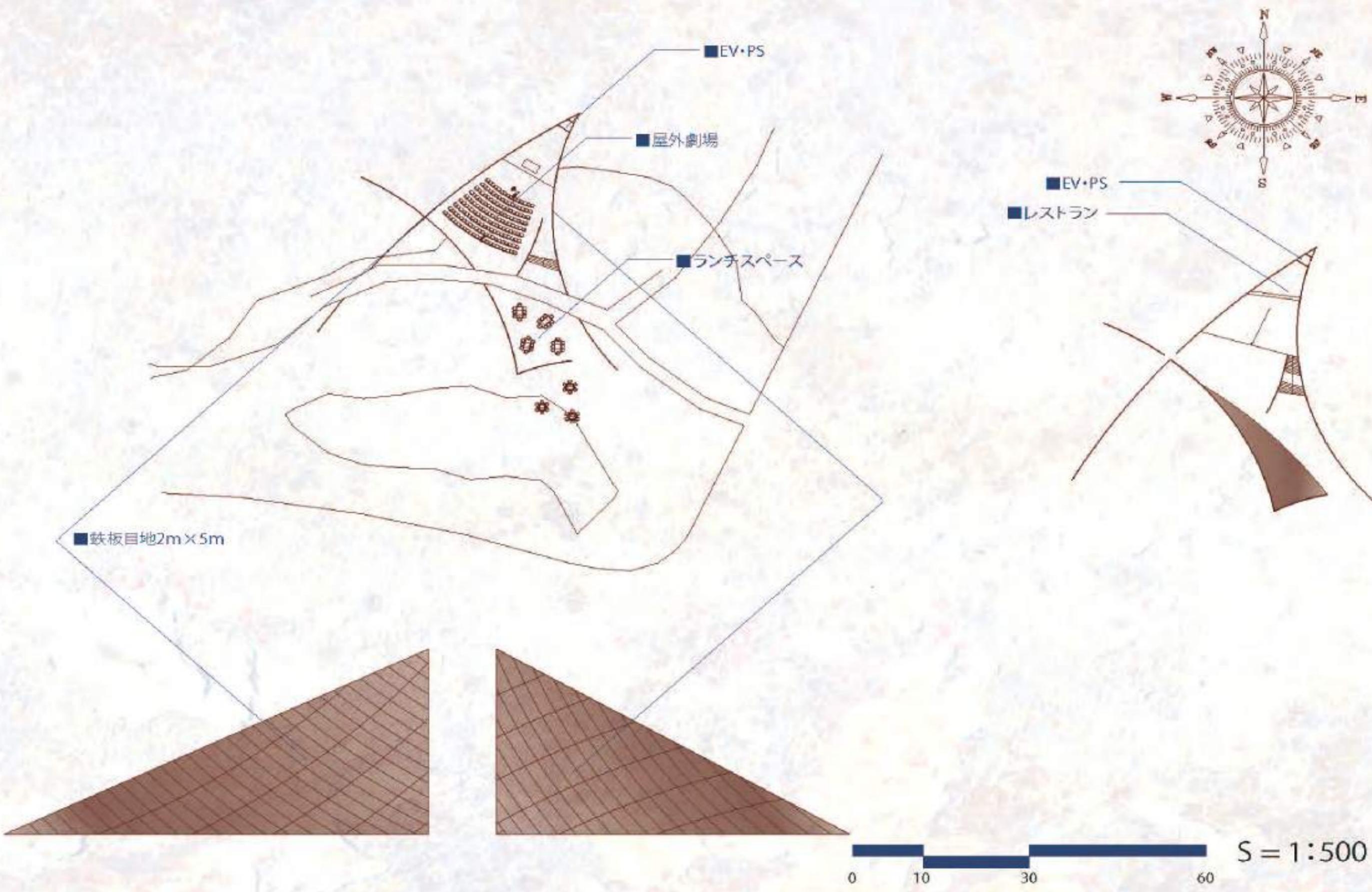
F 棟と H 棟からの流れを延長させ壁を建て空間をつくる。軸線とは直交させ存在感を消す

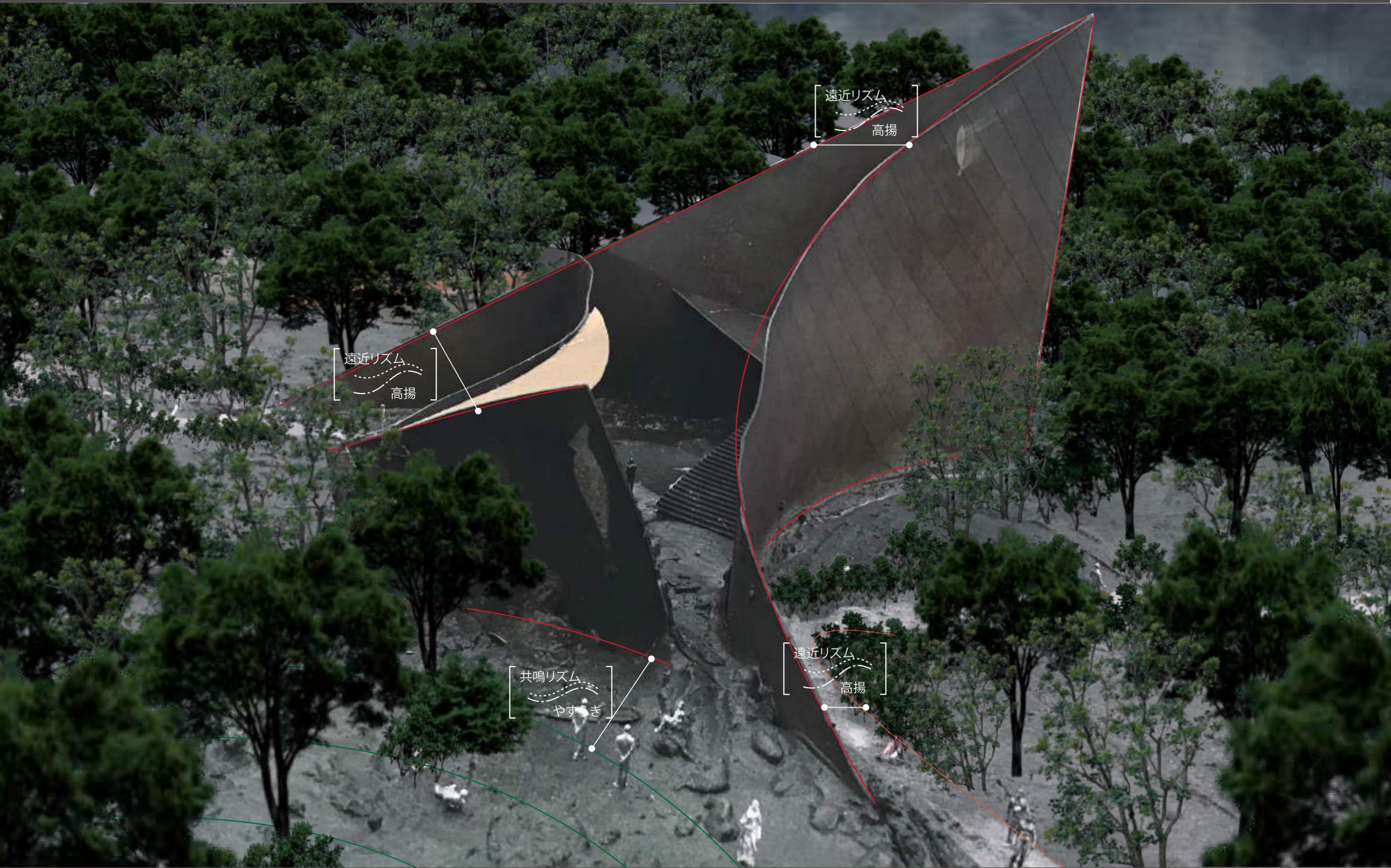


既存の道を横断させボリュームを配置することでダイナミックな空間のインパクトを増幅させる



敷地のリズムと建築リズムの関係





地面からコールテン鋼が生え、大空間が時間とともに森の一部へと還元されていく。

H棟 体育館・ジム・更衣室・シャワー室・ロビー・事務室
構造：RC基礎 + コールテン鋼
床面積：700 m²



RPR.4

原っぱに広がる -H棟



軸線遊歩道と直交にボリュームを生やし存在を消しながらサイクルポートを設け住民を誘引する

リズムの関係↓



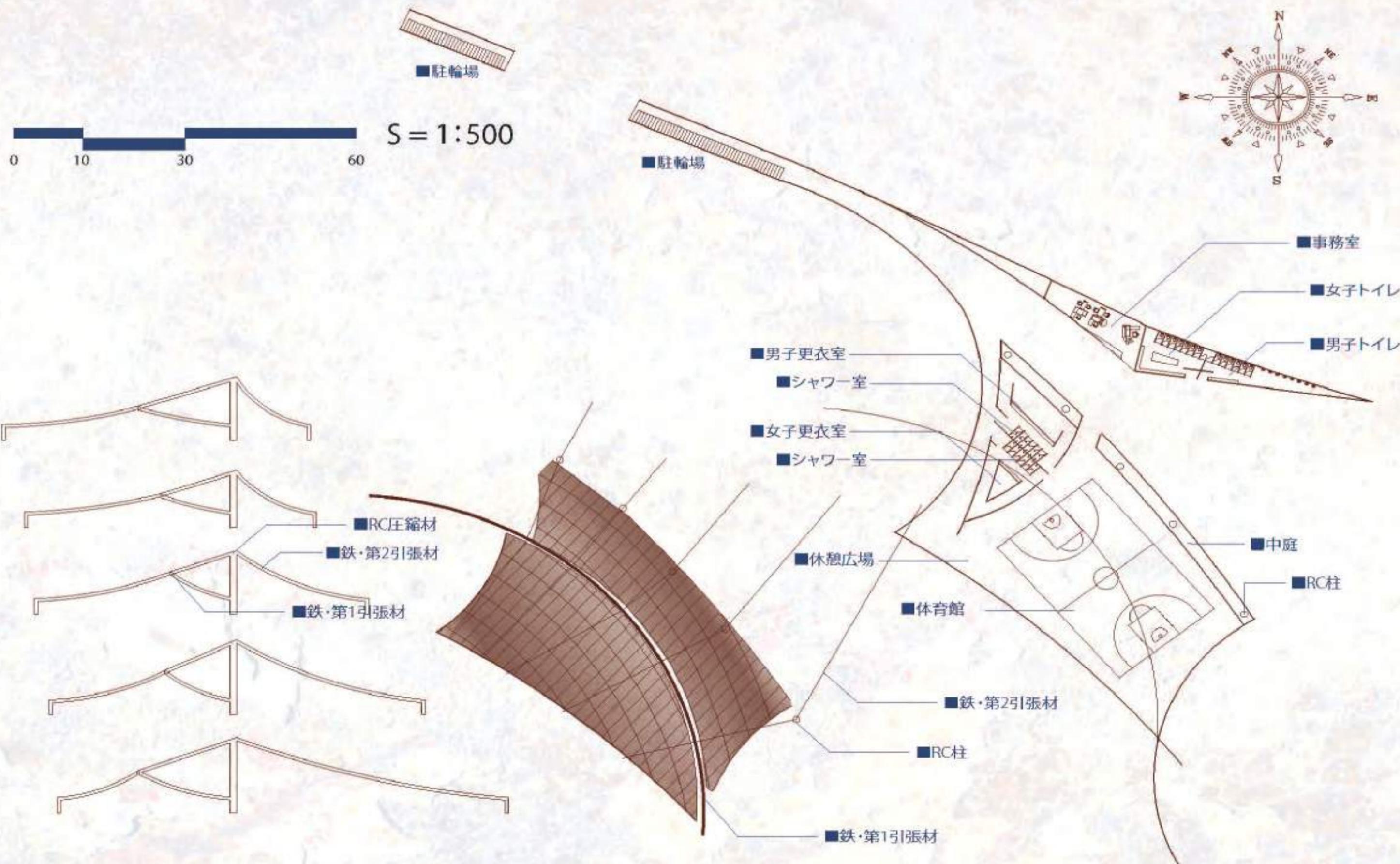
広場に向けてスコープ状に入口をダイナミックに開け小中学生や高校生が運動する広場と体育館を同時にデザイン

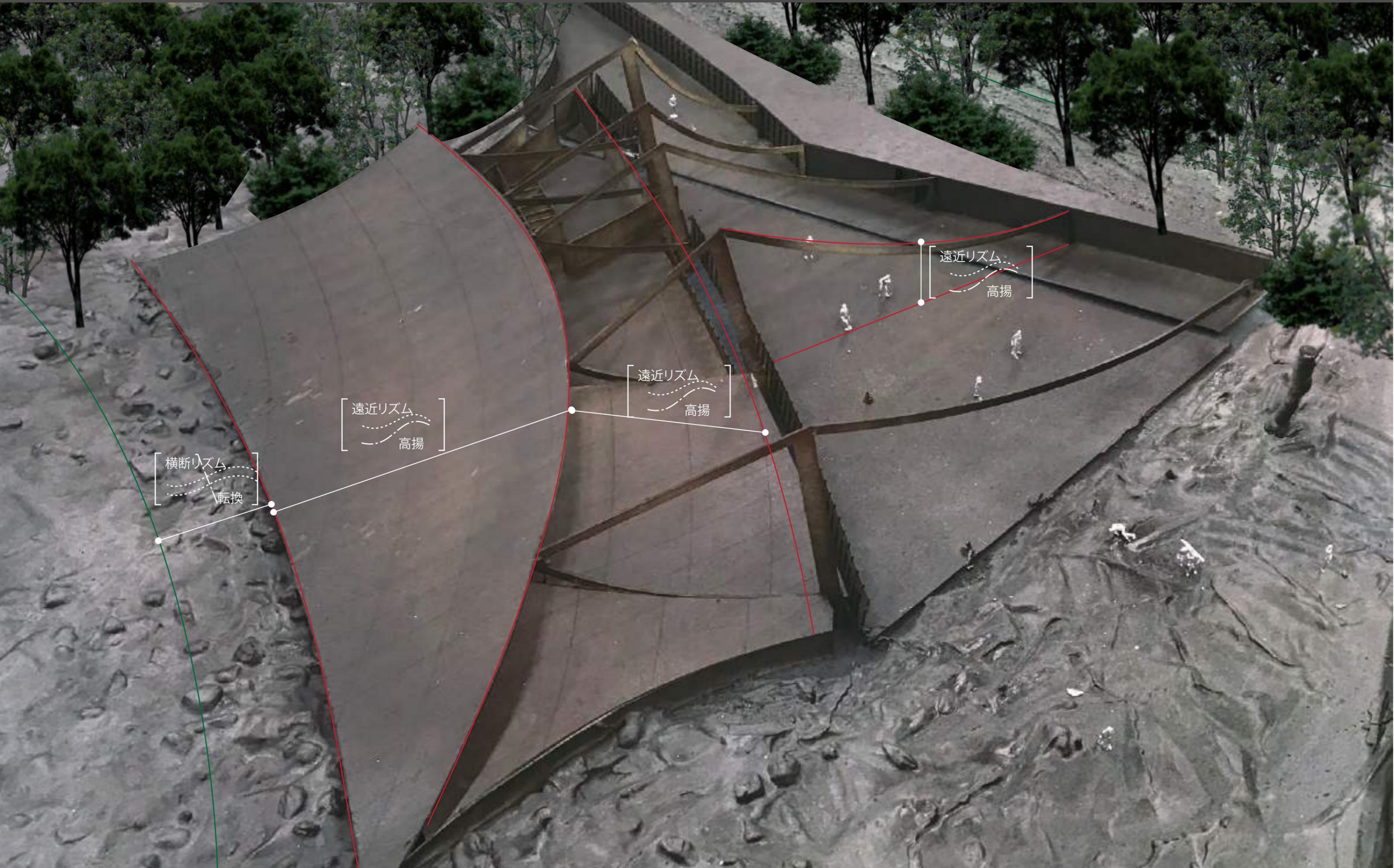


屋根はGLレベルに連続させ存在を消し、内部空間はコートサイドのH=2500 ~ 4000の小休憩場となる



Building H - Plan





コールテン鋼が力強い構造とともに原っぱに広がり使われていない空間をアクティベートする。

Background

7畳模型施工計画

床板施工	計画 購入 搬入	床組み立て	1820×910×5mmベニヤ板 400円×7枚 2800円										
印刷・罫書	印刷	罫書	A0ノビ14枚 100円×14枚 1400円										
アンカーボルト	計画 購入 搬入	びす打ち	35mmビス 1000本 500円										
収納金具施工	計画 購入 搬入	ボルト施工	6号ボルトセット 28本 2000円										
高低差ガイド	計画 購入 搬入	加工	ガイド施工	1820×910×4mmスタイロ 1100×4枚 4400円									
型枠施工	計画 購入 搬入	加工	型枠施工	1820×910×10mm合板 100円×18枚 1800円									
コンクリート打設		計画 購入 搬入	打設	ポルトランドセメント 3袋 400円×3枚 1200円 砂利 2袋 200円×2枚 400円 砂 2袋 200円×2枚 400円									
コンクリート養生		養生											
コンクリート脱型		脱型											
本体模型	設計、スタディ	模型作成	配置固定	崩れさん検討	修正								
	1日目	2日目	3日目	4日目	5日目	6日目	7日目	8日目	9日目	10日目	11日目	12日目	13日目

7畳模型予算検討

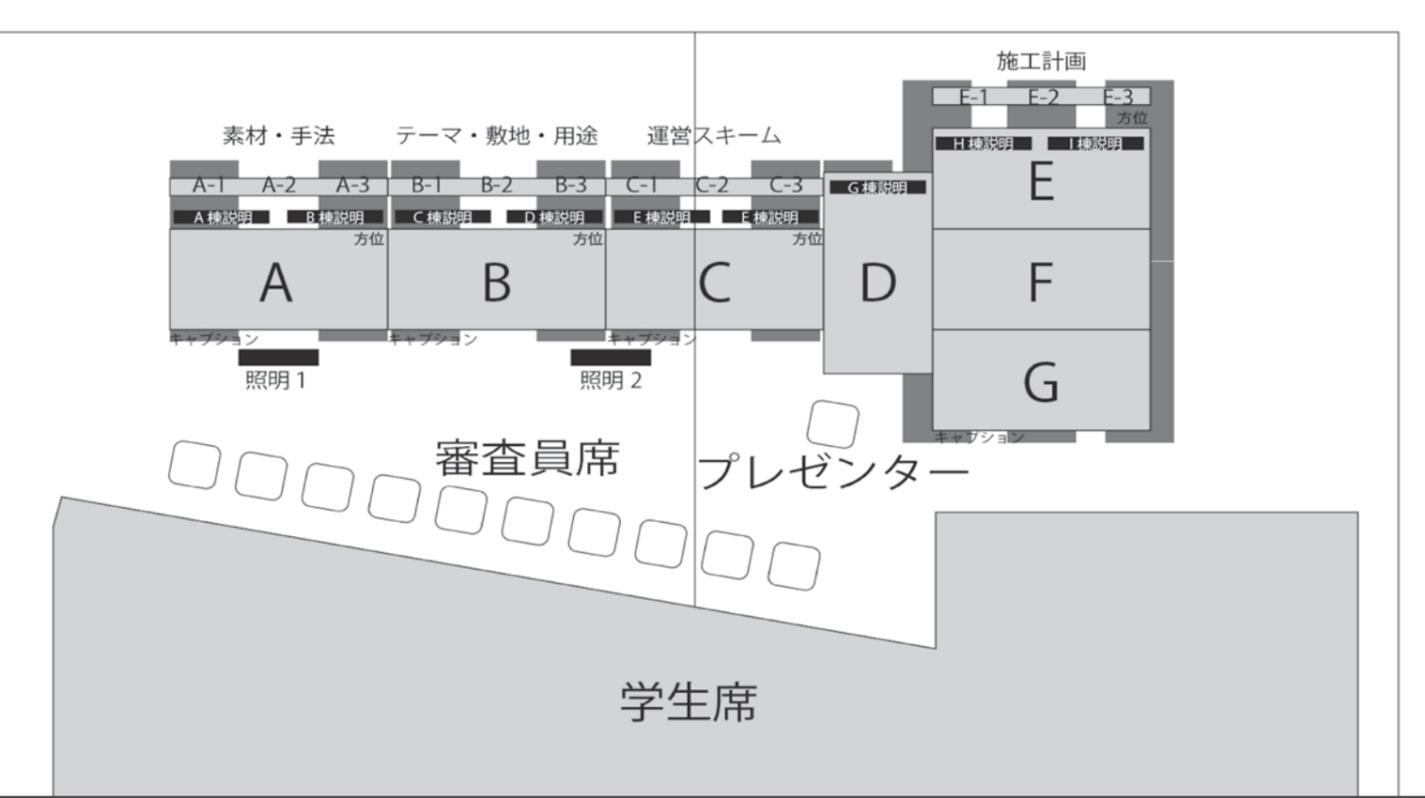
RCコンタ 予算設計 15,400円	← 55,850円 削減	段ボールコンタ 予算設計 71,250円
--------------------------	-----------------	----------------------------

購入品名	予算
1820×910×5mmベニヤ板 400円×7枚	2800円
A0ノビ14枚 100円×14枚	1400円
35mmビス 1000本	500円
50mmビス 500本	500円
6号ボルト 28本	1500円
6号ボルト 28本	500円
1820×910×4mmスタイロ 1100×4枚	4400円
1820×910×10mm合板 100円×18枚	1800円
ポルトランドセメント 3袋 400円×3枚	1200円
砂利 2袋 200円×2枚	400円
砂 2袋 200円×2枚	400円

購入品名	予算
1820×910×5mmベニヤ板 400円×7枚	2800円
1820×910×5mm段ボール 10枚	8500円
1820×910×5mm段ボール 12枚	10200円
1820×910×5mm段ボール 12枚	10200円
1820×910×5mm段ボール 13枚	11050円
1820×910×5mm段ボール 15枚	12750円
1820×910×5mm段ボール 15枚	12750円
1820×910×5mm段ボール 15枚	12750円

購入品名	店名	予算
御茶ノ水→秋葉原→南千住 ×2往復	ロイヤルホームセンター	1200円
新御茶ノ水→大塚町→南砂町 ×1往復	コーナドイト・南砂町店	200円
御茶ノ水→後楽園 ×2往復	コーナドイト・後楽園店	600円

会場設営計画



模型収納図(立面)

7畳の模型を院生室に収納するため模型を小さく折りたたみ運搬出来るようにした。ボルト100mmをナットで固定しRCに埋めることで安定させ模型を積層できるようにした。

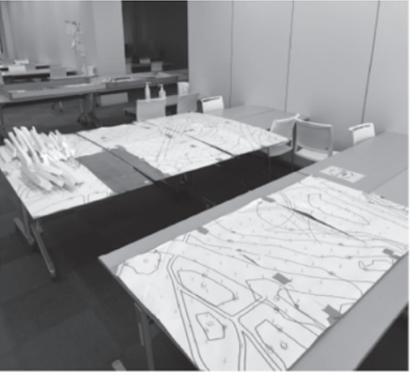
運搬は60mm×900mmの台車を前後2台用いて搬入搬出させる。EVはスコラの搬入用エレベータを用い会場に運び、搬取は軽トラックを用いて自宅まで搬入し、枚ギャラリーに展示補充する。

模型施工図(断面)

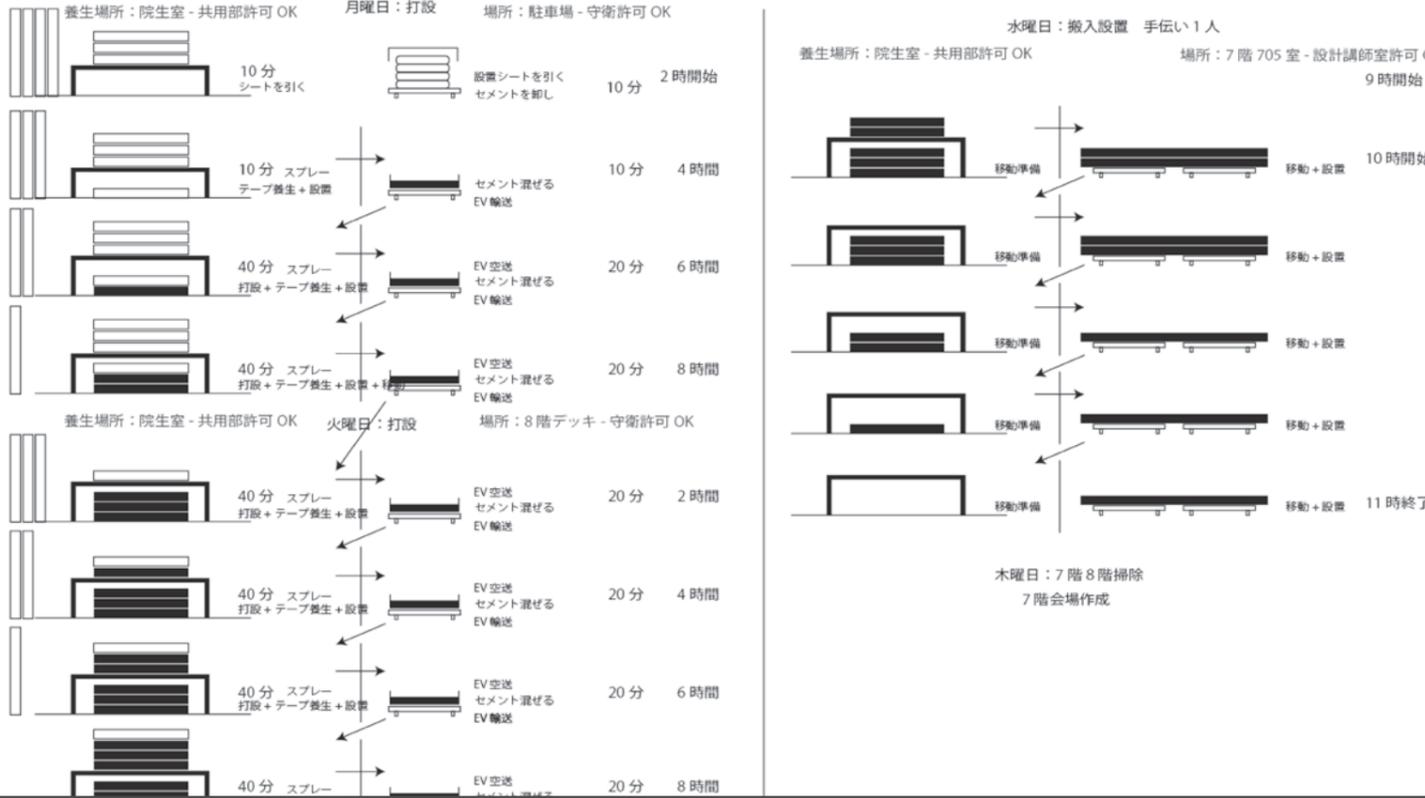
合板5mmとビスを逆打ちし引張材とする。その上にコンクリートを打設し圧縮材とする。コンクリートとアンカーボルトで安定した構造とする。

模型施工図(平面)

ビスを等間隔に逆打ちしRCとベニヤ板を固定させる。



コンクリート打設計画



8畳の巨大模型を作成するためコストと時間が施工計画書で管理を行い実現した。



自然と素材のリズムが織りなすダイナミズムを8畳500Kgの巨大模型で表現する。