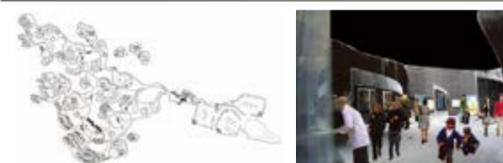


ぼくのみち 岡元夕弥

古くからの住風景が失われつつある現状で、未だに蛇行した路地、起伏のある路地、自然発生的に並ぶ住戸、戦前から残る石垣が多く存在する鴨池1丁目。ここを舞台に路地空間の魅力とは何かをもう一度見つめ直し、その魅力を生かした街を創造する。



メモリアンク 加世田朋子+工藤玲



人間は土に還り無機物へ憧憬を抱く。そこで人生の断片を無機物=アートとして残し(「バンク」に保管)、その後アートとして人生を再生し、死後自身をアートとして存在させるシステム、いわゆる死後の人生を製造する「メモリアンク」を構築した。これは、慣習の形骸化・簡略化が進む世情で、死に対する感情の変化に焦点を合わせた提案である。



生涯学習と共に過ごす 中野愛

現在、多くの施設で生涯学習教育が実施されているがその活動は施設内だけに留まっている。本計画では中央公園を中心として生涯学習機関に関連性を持たせることにより、各活動が多分野に及び多彩なものとなる。また、各施設・団体が一体となって取り組むことにより多くの人がその活動を知ることができ、住民主導の生涯学習が展開していく。



生き続けるための建築 増田綾子

人間の歴史とともに発展し、より高度な技術を要する存在となっている建築は、今日建設・運営・解体に莫大なエネルギーが投資され、人間から離れ一人歩きしていると言える。そこで敷地であるバスターミナルにおいて部材の細分化・ユニット化を行うことにより、活動する人々が主体となって作り上げていく商業空間の提案を行う。



REMEMBER ヴレビックフーオン



棚田農住景 中原裕次郎

提案の3つのポイント  
① 棚田の内部に視点場を設けることによる、新しいスタイルの風景  
② 住宅前庭の農地と住空間の関係性を考慮した住景観計画  
③ 棚田を通じ、都心と農村がお互いに「活きる」為の提案



コンペ入選作品

ニコハウス 「ニュータウン小郡の丘 住宅設計コンペ」 審査員特別賞 山崎 済



「創」～進化による可能性「形態創生コンテスト2006」 優秀賞 坂中玲子+堀切秀作+工藤玲+ヴ・レ・ビック・フーオン

構造物の設計において、ISGAを用いることで厳密な大域的最適解だけでなく実現可能な複数の解候補が設計者に豊かな選択肢を与える。即ち、大域的最適解、局所的最適解を含む、比較的评价の高い解(優良解)が求められる。アルゴリズムにより骨組部の優良化を行い、選択・創造することでアーケードの形態創生を提案する。



BIKOバイク 折りたたみバイクによる代行サービス 森哲也+矢山正大+王東揚+泊伸英

第6回 KISC 学生ベンチャービジネスプランコンテスト 優秀賞  
第6回 大学発ベンチャービジネスプランコンテスト 九州経済産業局長賞  
第3回 DREAM GATE ビジネスプランコンテスト全国大会 決勝進出

BIKO バイコーサービス

BIKO バイコーサービス 一年間の歩み  
目的 飲酒運転撲滅! スタッフ1名でコスト減! コンセプト フレッシュ!  
① スタッフが折りたたみバイクで現場に急行  
② バイクを折りたたみトランクへ積み込み  
③ お客様の車を運転し目的地に向かう  
④ バイクを取り出し営業所へ戻る

2006年度 第49回 建築展

アタリマエッテナニ? ーものに気付く、ものを築くー

日時: 2006/09/22 ~ 24 場所: アミュプラザ前広場

「建築展」は、建築学科3年生が中心となり自主的に企画から制作、開催までを行うものである。学生にとっては貴重な社会との接点であり、「課外授業」のような役割を担っている。歴史を重ねてきた建築展も今年で49回目を迎えることとなった。今年も鹿児島島の玄関口となる鹿児島中央駅のアミュプラザ前広場を開催場所とし、1/1スケールで実際の空間をつくり、またそれが変化することを多くの人に体験・参加してもらい建築展を目指す。

キャッチフレーズは「アタリマエッテナニ?」

利便性を追求した新しいものによって古き良きものが失われていく現代において、当たり前前に存在しているものの価値は見落とされている。不可欠だから当たり前になり、当たり前だから気が付かない。価値あるもの(こと)に気付くため、私たちは、身近に存在するものに変化を与えまたは解体して再構築し、もの新しい価値の可能性を発見してもらうことを今回の建築展のコンセプトに掲げた。気付くことは築くことに繋がる。

住宅における規格を変化させ規格の存在意義に気付く(GroupA)、訪れた人と一緒に築き新しい価値への変化を体感する(GroupB)、建物が構造で成り立っていること、身近なものが構造になり得ることを表現する(GroupC)、といった3つの方法でコンセプトを実現していくと考えた。

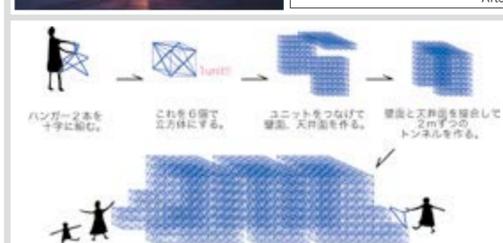
当たり前、身近なもの、気付く、築く

私たちが表現したものはほんの一側であり、当たり前ではあるが価値あるものはもっと多い。また建築は広く、今回制作されたものは決して建築と呼べるほどのものではないことも事実である。しかし、建築展を通して、私たちの建築を学んで考えたことを社会に表現できたことは貴重な経験であり、私たち自身「身近なものに気付くこと、身近なものに築くこと」を改めて実感することができた。特に今年は体験・参加型であったため、訪れた人々と共に創りあげられた建築展であったと思う。第49回建築展にご来場下さいました方々、また、このような厳しい社会状況の中、暖かなご理解とご支援をしてくださった方々、このような貴重な経験をさせて頂き誠に有難うございました。



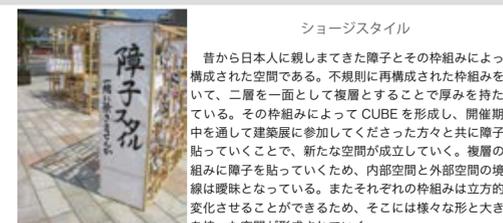
生活の中には規格がある!!!

人がいるところには規格が存在する。その中でも身近に感じることができるのは家である。ドア、窓、階段キッチン・・・あらゆるものに備わっている規格は果たして私たちの生活に適合しているのだろうか。ここでは家の和室、寝室、リビングに焦点をあてる。床と天井が障子、壁が畳へと回転した和室。寝床が波打つベッド、布を巻いて風を感じられる寝室。短い脚、小さい座面を持つ椅子や机、のぞいたり眺めたりできる大小様々な窓のあるリビング。これらにより、家の中にいるようでは何か違和感を受ける。そのような空間が私たちに今を認識するヒントをくれる。



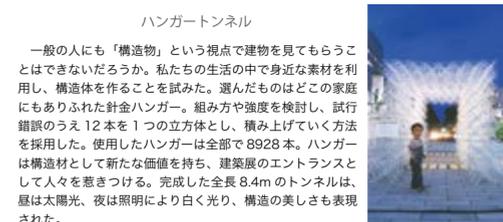
ジョージスタイル

昔から日本人に親しまれてきた障子とその枠組みによって構成された空間である。不規則に再構成された枠組みを用いて、二層を一面として複層とすることで厚みを持たせている。その枠組みによってCUBEを形成し、開催期間中を通して建築展に参加して下さった方々と共に障子を貼っていくことで、新たな空間が成立していく。複層の枠組みに障子を貼っていくため、内部空間と外部空間の境界線は曖昧となっている。またそれぞれの枠組みは立方的に変化させることができるため、そこには様々な大きさを持った空間が形成されている。



ハンガートンネル

一般の人にも「構造物」という視点で建物を見てもらうことはできないだろうか。私たちの生活の中で身近な素材を利用し、構造体を作ることを試みた。選んだものはこの家庭にもありふれた針金ハンガー。組み方や強度を検討し、試行錯誤のうえ12本を1つの立方体とし、積み上げていく方法を採用した。使用したハンガーは全部で8928本。ハンガーは構造材として新たな価値を持ち、建築展のエントランスとして人々を惹きつける。完成した全長8.4mのトンネルは、昼は太陽光、夜は照明により白く光り、構造の美しさも表現された。



朝焼けの建築学科棟と校島

鹿児島大学工学部建築学科 建築設計作品集

- 2006年度学生設計課題 懸針橋に仕掛ける10mの空間設計 橋の交通 住宅設計 まちなかの大学サテライト 「ピクニック気分」で芸術に戯れる美術館 現代美術館 鹿児島大学ミュージアム・アネックス 層内緑地施設「スミミング・プール」 集合住宅 卒業設計作品 コンペ入賞作品

2006年度 第49回 建築展「アタリマエッテナニ?」

1年	設計基礎演習Ⅰ ・騎射場に仕掛ける -10mの空間設計	3年	建築設計第三 ・大学ミュージアム・アネックス ・屋内競技施設「スイミング・プール」
2年	建築設計第一 ・住宅作品・敷地分析 ・住宅設計 建築設計第二 ・まちなかの大学サテライト ・「ピクニック気分で芸術と戯れる」 現代美術館	4年	建築設計第四 ・病院 ・集合住宅 (建築設計第五) 卒業設計

□ 橋詰の交番

(設計概要)  
「交番」を題材とした、学科に入ってから初めての本格的な建築設計演習。街角の目立つ場所に位置することや、市民の安心・安全を守るための施設であると同時に、親しみやすさに配慮し設計を行う。

正方警の箱 大石康平

□ 住宅設計

(設計概要)  
周辺環境との対応、空間イメージや生活要求を考慮した住宅の提案を行う。

かんまちの家 瀬戸口博美

□ まちなかの大学サテライト

(設計概要)  
大学の地域貢献を目的に、鹿児島市中心街に大学サテライト機関として、地域に開かれ、学生や近隣生活者が利用しやすくなる魅力的な施設を計画する。

(プログラム)  
・オープンスペース  
・店舗スペース  
・展示スペース  
・ワークスペース  
・研究・会議スペース  
・居住スペース  
・駐車・駐輪スペース  
・その他

Mille-feuille 松添愛子

□ 「ピクニック気分で芸術と戯れる美術館」現代美術館

(設計概要)  
「見て」観賞するばかりでなく「触れる・味わう・かおる・聞く」五感で楽しむ環境で、新たな試みを誘発する魅力的な建築を提案する。

(プログラム)  
・導入空間  
・展示空間  
・収蔵空間  
・教育・普及空間  
・管理・共通空間  
・野外スペース  
・駐車場  
・その他

stream 中村聡子

□ 鹿児島大学ミュージアム・アネックス

(設計概要)  
各種展示やイベント用スペースを備え、「地域に開かれた大学」の情報発信拠点となる美術館を計画する。

(プログラム)  
・共通部門  
・ギャラリー部門  
・研究・業務・収蔵部門  
・普及・教育部門  
・その他

// (スラッシュ) 岩元俊輔

□ 屋内競技施設「スイミング・プール」

(設計概要)  
機能性・デザイン性・架構の力学的安定性の調和をとり、都市に對し開かれた付加価値の高い屋内競技施設を提案する。

(プログラム)  
・競技用プールエリア  
・サブプールエリア  
・観客エリア  
・バックヤード  
・その他

Pool side Story 大南真理子

□ 集合住宅

(設計概要)  
集合住宅と生活支援施設などの多様な機能を複合させることにより、豊かな居住環境・生活環境を計画する。

(プログラム)  
・集合住宅  
(一般家庭用・高齢者・単身者用住宅)  
・生活支援施設  
・その他

にのいのあるまち 田中文恵

学内合同講評会 日時: 2007/02/22 場所: 工学部共通棟201号室

今回の作品集掲載の設計課題作品は、2月22日に行われた学内合同講評会に選出されたものです。(写真は講評会の様子)

route 桜島 清原達弥

今回、「透明感のある交番」をキーワードにこの交番を設計を行った。従来の交番が持っている「暗い」というイメージを解決するため、透明感をだして「警官の動き」を見え、明るい、入りやすい交番にした。また、立方体の四つの側面に違う表情をつけることで、見た人にこの交番の存在を印象付けることを考えた。

個室が持つ「寝室」と「書斎」の機能を分割。個室には寝室の機能のみ残し、書斎としての部分は一つにまとめて家族で共有。さらに様々な生活のリズムに対応させるため、キッチン・リビングなどの共有スペースと、中庭・吹き抜け空間とで分ける。また、敷地を線で分割する、壁を立ち上げ斜めにする、といった操作により、空間の縦方向や横方向などの様々な方向に強弱をもたらす。

壁で層をつくり、緩やかな穴を開けることで空間を構成した。穴の開け方によって視線を吸収し、また空間に広がりをもたせる。層を交差させ階段層をつくり、それらで空間をつなぐことで大きな吹き抜けを生み出す。層によって切り取られた空や、風、落ち込んでくる光を感じる。

海が見える堤防に面した土地に、様々な場所から集まり都市を通過して海に流れ出る川をイメージした。半径の大きな円を組み合わせて緩やかなカーブを作り空間を構成した。水が集まって川になり、それが重なって海に流れ出るように、人々がふらふらと立ち寄り、流れるように海の方へと通り抜けながら芸術に触れることが出来る美術館を設計した。

この建築を訪れるすべての人に開かれた美術館である。敷地のレベル差を生かすために2つのエントランスを設け、それらを繋ぐ動線を市民ギャラリーと兼ねることでギャラリーは身近な存在となる。また、アトリウムを中心とした空間構成により、展示空間の雰囲気をごくからでも感じられるよう考慮した。

プールを使う人が主役、使わない人も主役になるような提案。まちとプール、人と水の間にあるみえない境界線を取り除き、オープンなプールにするために、ガラスの壁を敷地の形に沿わせ、プール空間と道路の間に庭(Garden)を設ける。それにより、多くの人のコミュニティが生まれ、鴨池競技場と市立球場を結び、鴨池を競技場タウンとして完成させる。

敷地を4つのVillageに分け、MainStreetで囲う。そこに戸建て感覚の住戸を配置することで、小さなコミュニティが発生する。そうして、人が集まると花が咲き、人の集まりは花になる。ここに咲く花も、ここで暮らす人も、全てが花を咲かせ、にのいをおし出す。そしてにのいとは街全体をつつみ込む。そんなあったかいまち。にのいのあるまち。

騎射場に仕掛ける-10mの空間設計 (設計基礎演習Ⅰ)

この課題は、人間行動を支える建築空間の基本寸法の把握を目指した、一連の演習の集大成である。騎射場エリアの一角を各自想定して、約10mの容積の人の居場所(ベンチ・遊具等)を計画する。受講者全員による提案のなかから実提案・数案を選定、グループ作業によって段ボールによる1/1(原寸)の空間モデルを騎射場公園に構築した。

Windmill Box 神原亮一

桜島へと続く緑地の景観を崩さないことを第一に考えた。半地下構造で高さを抑え、屋上と壁面を緑化することによって緑地との一体感を出した。内観は壁を円形に配置するとともに天井の高低差を利用して空間に広がりを感じさせるよう工夫した。

唐湊の家 花原裕美子

人間は、何かをし続けることはなく、何もしていないことはない。壁がなく、また単純な平面ではないこの住宅で、個人の活動は共に暮らす互いの存在に影響を与え、やわらかに「居場所」を作り出す。

四重奏 和田大典

大学と地域、双方の参加によって形成されていく...そんな大学サテライトを考えた。このサテライトは、大学と地域の動線を螺旋状に配置し、動線の交わったところを空間を発生させ、それらを螺旋で包むことにより形成される。内部空間がお互いの能動的なアプローチによって彩られ、一つの空間に留まることなくサテライト内を動くことによって機能する。

Neuron~刺激の伝達~ 野崎尊

この美術館はニューロン(神経細胞)が刺激を伝えるイメージから生まれた。展示物で普段できない体験を受けただけでなく、施設からも来訪者に刺激を伝えることができるような美術館を提案した。シナプスのようにはりめぐらせたスロープからは立体的に様々な角度から展示物を見ることができる。

路地の先に・・・ 長谷部裕子

鹿児島大学、中央駅、天文館に囲まれた敷地であることから、休息で、大学をアピールする場になりたいと考え、人々が気軽に入れる美術館を提案した。建物と公園を一体化させるため、建物のボリュームを抑え、人々を取り込む網の目のような通路が特徴である。壁面を常設展示スペースとし、大学の研究関係の資料を一般公開できるようにしている。

UPHEAVER 富山晃一

プロムナードの先に広場を形成し、広場と観客席を隆起させた地面によって流動的につなぐことによって、人の流れをプールに引き込む。その際、競技者と観客の動線を明確に分離させる。張弦梁構造と吊り構造のハイブリッド構造を採用し、構造を内部と外部に表出させ、構造を生かしたデザインとした。

Line×Line 福元美紗

敷地の中で異なる特性を持つ面をLineで結ぶ。裏と表の特性が一番はつきりしている2本のLineをPublic LineとしてPrivate Line(住棟)を貫くように配置し、生活支援施設を挿入する。この2種類のLineの交差部分は、住民同士・住民と周辺外部との交流が深まる拠点となる。

Triangle 東佑二郎

地域の人々のランドマークとなる交番である。正三角形を組み合わせ、非日常的な空間を作り、それを斬新なデザインにすることで親しみの持てる交番になると考えた。

川に隣接し豊かな緑を有する敷地環境から、風車の形を元に設計を行った。風車の羽根をつなぎ合わせ生まれた空間を、羽根よりもレベルを下げることでより高低差のある空間を作り出す。南面はカーテンウォールを用いることで開放的な空間を作り、従来の交番の堅いイメージを払拭した親しみやすい交番を目指した。

人間は、何かをし続けることはなく、何もしていないことはない。壁がなく、また単純な平面ではないこの住宅で、個人の活動は共に暮らす互いの存在に影響を与え、やわらかに「居場所」を作り出す。

大学と地域、双方の参加によって形成されていく...そんな大学サテライトを考えた。このサテライトは、大学と地域の動線を螺旋状に配置し、動線の交わったところを空間を発生させ、それらを螺旋で包むことにより形成される。内部空間がお互いの能動的なアプローチによって彩られ、一つの空間に留まることなくサテライト内を動くことによって機能する。

この美術館はニューロン(神経細胞)が刺激を伝えるイメージから生まれた。展示物で普段できない体験を受けただけでなく、施設からも来訪者に刺激を伝えることができるような美術館を提案した。シナプスのようにはりめぐらせたスロープからは立体的に様々な角度から展示物を見ることができる。

鹿児島大学、中央駅、天文館に囲まれた敷地であることから、休息で、大学をアピールする場になりたいと考え、人々が気軽に入れる美術館を提案した。建物と公園を一体化させるため、建物のボリュームを抑え、人々を取り込む網の目のような通路が特徴である。壁面を常設展示スペースとし、大学の研究関係の資料を一般公開できるようにしている。

プロムナードの先に広場を形成し、広場と観客席を隆起させた地面によって流動的につなぐことによって、人の流れをプールに引き込む。その際、競技者と観客の動線を明確に分離させる。張弦梁構造と吊り構造のハイブリッド構造を採用し、構造を内部と外部に表出させ、構造を生かしたデザインとした。

敷地の中で異なる特性を持つ面をLineで結ぶ。裏と表の特性が一番はつきりしている2本のLineをPublic LineとしてPrivate Line(住棟)を貫くように配置し、生活支援施設を挿入する。この2種類のLineの交差部分は、住民同士・住民と周辺外部との交流が深まる拠点となる。

地域の人々のランドマークとなる交番である。正三角形を組み合わせ、非日常的な空間を作り、それを斬新なデザインにすることで親しみの持てる交番になると考えた。

川に隣接し豊かな緑を有する敷地環境から、風車の形を元に設計を行った。風車の羽根をつなぎ合わせ生まれた空間を、羽根よりもレベルを下げることでより高低差のある空間を作り出す。南面はカーテンウォールを用いることで開放的な空間を作り、従来の交番の堅いイメージを払拭した親しみやすい交番を目指した。

人間は、何かをし続けることはなく、何もしていないことはない。壁がなく、また単純な平面ではないこの住宅で、個人の活動は共に暮らす互いの存在に影響を与え、やわらかに「居場所」を作り出す。

大学と地域、双方の参加によって形成されていく...そんな大学サテライトを考えた。このサテライトは、大学と地域の動線を螺旋状に配置し、動線の交わったところを空間を発生させ、それらを螺旋で包むことにより形成される。内部空間がお互いの能動的なアプローチによって彩られ、一つの空間に留まることなくサテライト内を動くことによって機能する。

この美術館はニューロン(神経細胞)が刺激を伝えるイメージから生まれた。展示物で普段できない体験を受けただけでなく、施設からも来訪者に刺激を伝えることができるような美術館を提案した。シナプスのようにはりめぐらせたスロープからは立体的に様々な角度から展示物を見ることができる。

鹿児島大学、中央駅、天文館に囲まれた敷地であることから、休息で、大学をアピールする場になりたいと考え、人々が気軽に入れる美術館を提案した。建物と公園を一体化させるため、建物のボリュームを抑え、人々を取り込む網の目のような通路が特徴である。壁面を常設展示スペースとし、大学の研究関係の資料を一般公開できるようにしている。

プロムナードの先に広場を形成し、広場と観客席を隆起させた地面によって流動的につなぐことによって、人の流れをプールに引き込む。その際、競技者と観客の動線を明確に分離させる。張弦梁構造と吊り構造のハイブリッド構造を採用し、構造を内部と外部に表出させ、構造を生かしたデザインとした。

敷地の中で異なる特性を持つ面をLineで結ぶ。裏と表の特性が一番はつきりしている2本のLineをPublic LineとしてPrivate Line(住棟)を貫くように配置し、生活支援施設を挿入する。この2種類のLineの交差部分は、住民同士・住民と周辺外部との交流が深まる拠点となる。