

2020年度 設計製図III 第5課題

文化複合施設

「地域のコミュニケーションプレイス」

地域の人々の「コミュニケーション」のきっかけを提供する場所を構想せよ。従来の美術館・ホール・学校・体育館などの公共施設の枠にとらわれない、新しい形態・新しい運営の生活・文化複合施設計画を計画する。

Well-being Environment Design _ Mori Studio _ OCU

1

課題概要

2020年度 設計製図III 第5課題 文化複合施設「地域のコミュニケーションプレイス」00

課題概要

課題:	地域の人々の「コミュニケーション」のきっかけを提供する場所を構想せよ。従来の美術館・ホール・学校・体育館などの公共施設の枠にとらわれない、新しい形態・新しい運営の生活・文化複合施設計画を計画する。				
課題趣旨:	地域の中でコミュニケーションがなくなっています。近所の人と挨拶しない住人、おじいちゃんやおばあちゃんと話をしたくない子供。学校と塾しか行き場所のない中高生。遊び方を知らない学校の先生。夜の街を徘徊するサラリーマン。家に閉じこもっている高齢者。都市生活の中には、様々な人々が住んでいながら、それぞれの生活がすれ違い、みんなばらばらで、自分のことだけで精一杯、コミュニケーションがなくなっています。いろんな				
規模・構造:	延床面積1500m ² 程度、鉄筋コンクリート造（一部鉄骨造、木造も含む）				
条件設定:	以下の3つの条件は各自が設定すること。また、設計主題（テーマ）を独自に設定せよ。				
	・どのような人が（または、どのような人とのような人）				
	・どのようなことをする				
	・どのような場所				
必要機能:	A: ギャラリー				
	B: メディア・ライブラリー				
	C: ホール（50～100人程度）				
プログラム:	各自で、条件設定にもとづき、どのような施設運営や活用内容を行うかを決める。 例: 花と菜園の市民参加プログラム、音楽祭プログラム、高齢者と子ども交流プログラムなど				
日	テーマ	課題	教員		
5月18日	課題説明/グループ分け	敷地からのメッセージ10か条(8)	森		
	設計テーマ検討	エスキスチェック	森	福田	矢田 岸上
5月20日	設計テーマ提出(PDF)	設計テーマ・施設概要(A3ヨコ)×1枚	森		
5月25日	基本図面製作	エスキスチェック	森	福田	矢田 岸上
5月27日	基本図面提出(PDF)	基本図面(1/283, A3ヨコ)×2枚以上 施設概要(A3ヨコ)×1枚	森		
6月1日	模型製作	エスキスチェック	森	福田	矢田 岸上
6月3日	模型写真提出(PDF)	模型写真(A3ヨコ)×1枚	森		
6月8日	プレゼン図面製作	エスキスチェック	森	福田	矢田 岸上
6月15日	プレゼン図面提出(PDF)	プレゼン(A3ヨコ)×1枚	森		
6月22日	講評・表彰	講評	森	福田	矢田 岸上



Well-being Environment Design _ Mori Studio _ OCU

2

課題趣旨

社会課題

地域の中でコミュニケーションがなくなっています。近所の人と挨拶しない住人、おじいちゃんやおばあちゃんと話をしたことのない子供。学校と塾しか行き場所のない中高校生。遊び方を知らない学校の先生。夜の街を徘徊するサラリーマン。家に閉じこもっている高齢者。都市生活の中には、様々な人々が住んでいながら、それぞれの生活がすれ違い、みんなばらばらで、自分のことで精一杯、コミュニケーションがなくなっています。いろいろな人々が混じり合い、刺激し合い、助け合い、悲しんだり、喜んだりする。生き生きと暮らす街を作り出す手がかりが求められています。このような問題に対し、居住環境デザイナー（計画者）として、全く新しい文化複合施設「地域のコミュニケーションプレイス」を提案して下さい。今までの文化施設や教育施設、福祉施設の枠から逃れた自由なものを構想して下さい。どんな人たちがどのようなことをするのかをイメージした上で、それにふさわしい環境デザインを提案して下さい。アイデアによっては、建物が必要ないかもしれません。しかし、建物や空間が人間に与える影響は少なからず大きいものがあります。居住環境デザイナーとして、ソフトな文化生活の器となるハードな環境をデザインして下さい。



提案

地域のコミュニケーションプレイス

提案の流れ

暫定的に①～⑤を考え、修正しながら、提出するものを制作する。最終にプレゼン図面にまとめる。

考えること

- ①設計タイトル
- ②設計趣旨
- ③提案内容
 - ・どのような人が
 - ・どのようなことをする
 - ・どのような場所
- ④施設計画
 - ・平面図、立面図、断面図
 - ・模型
- ⑤プログラム計画
 - ・使い方（施設運営や活用内容など）
 - （例）花と菜園の市民参加プログラム
 - 音楽祭プログラム
 - 高齢者とこども交流プログラム



提出するもの

- A.設計テーマと場所イメージ
- B.基本図面
- C.模型写真
- ↓（A～Cをまとめる）
- D.プレゼン図面

プレゼンシート（参考例）



Well-being Environment Design _ Mori Studio _ OCU

5

プレゼンシート（参考例）

ぐるり A16HB005 井上美波

CONCEPT

様々なことが起こっているスペースをぐるりと巡ることによってコミュニケーションが生まれる空間を提案する。仕切りがないことにより気軽にモノに出会ったときに立ち止まってすぐに参加しやすいような空間を目指した。

SITE

住宅街の中にある緑豊かな萬代池公園。敷地は公園の中の万代池を南に臨み、北は阪神電車走る。自然と生活感が隣り合わせにある場所に地域のコミュニケーションプレイスとなる空間を提案する。



DIAGRAM

敷地に様々なアクティビティを散りばめる

1つ1つのアクティビティを通るように渦巻きの導線をつくる

アクティビティを動かす

普段は様々なアクティビティが混在することによって新しいモノに出会ったり異種間の交流を促進させる空間であるが建物の用途を決めず、余白をつくることでイベント時に普段と異なる使い方が可能になる。

例1. 期間限定美術館

建物全体を使い、全てを美術館として使う。道路側を入り口、公園側を出口に設定することにより、自然と公園とつながる。最後は眺望の良い公園側に出てくるといった導線をつくる。

例2. デザイナーのイベント

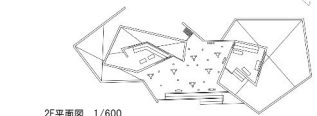
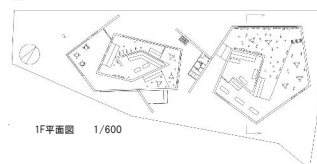
西側の棟はギャラリー、東側の棟は講演会として使う。棟で動と静をわけることによってギャップのある空間ができる。

例3. 野外音楽祭

敷地の広場や2Fの屋外空間を使う。広場がひと続きになっておらず分割されていることでそれぞれのスペースで異なるアクティビティを行うことができる。

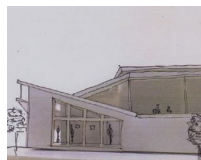


PLAN



外からは建物の中にいる人の様子がわかりやすいようにいろいろな角度で窓をあけた。

中にいる人は少しずつレベルが上がっていくことで同じ空間でも違った目線で空間をのぞくことができる。



Well-being Environment Design _ Mori Studio _ OCU

6

日程

日	テーマ	課題	教員			
5月18日	課題説明/グループ分け	敷地からのメッセージ10か条(8)	森			
	設計テーマ検討	エスキスチェック	森	福田	矢田	岸上
5月20日	設計テーマ提出(PDF)	設計テーマ+施設概要	森			
5月25日	基本図面製作	エスキスチェック	森	福田	矢田	岸上
5月27日	基本図面提出(PDF)	基本図面(1/200、A2横×2)提出(写真)	森			
6月1日	模型製作	エスキスチェック	森	福田	矢田	岸上
6月3日	模型写真提出(写真)	模型提出(写真)	森			
6月8日	プレゼン図面製作	エスキスチェック	森	福田	矢田	岸上
6月15日	プレゼン図面提出(PDF)	プレゼン図面(A2ヨコ)提出(pdf)	森			
6月22日	講評・表彰	講評	森	福田	矢田	岸上

提出するもの A

設計製図Ⅲ 第5課題 文化複合施設「地域のコミュニケーションプレイス」01					
番号		氏名			
設計テーマと場所イメージ					
テーマ				場所(写真/スケッチ)	必要な部屋は？ものは？ 場所の状況は？
設計趣旨				1	
提案内容	どのような人が	どのようなことをする	どのような場所	2	
平面プラン				3	
				4	

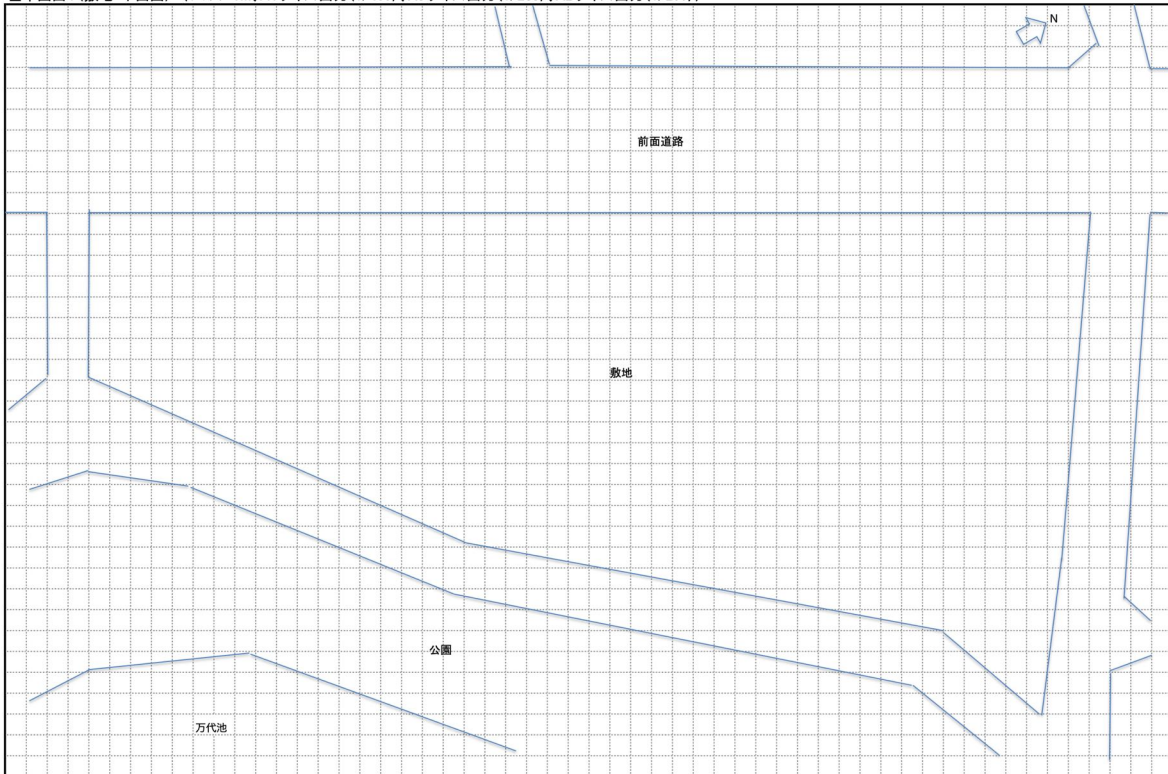
提出するもの B-1

設計製図III 第5課題 文化複合施設「地域のコミュニケーションプレイス」02

番号

氏名

基本図面1(敷地・平面図) (1マス=4m、A4サイズ出力(1/400)、A3サイズ出力(1/283)、A2サイズ出力(1/200))



Well-being Environment Design _ Mori Studio _ OCU

9

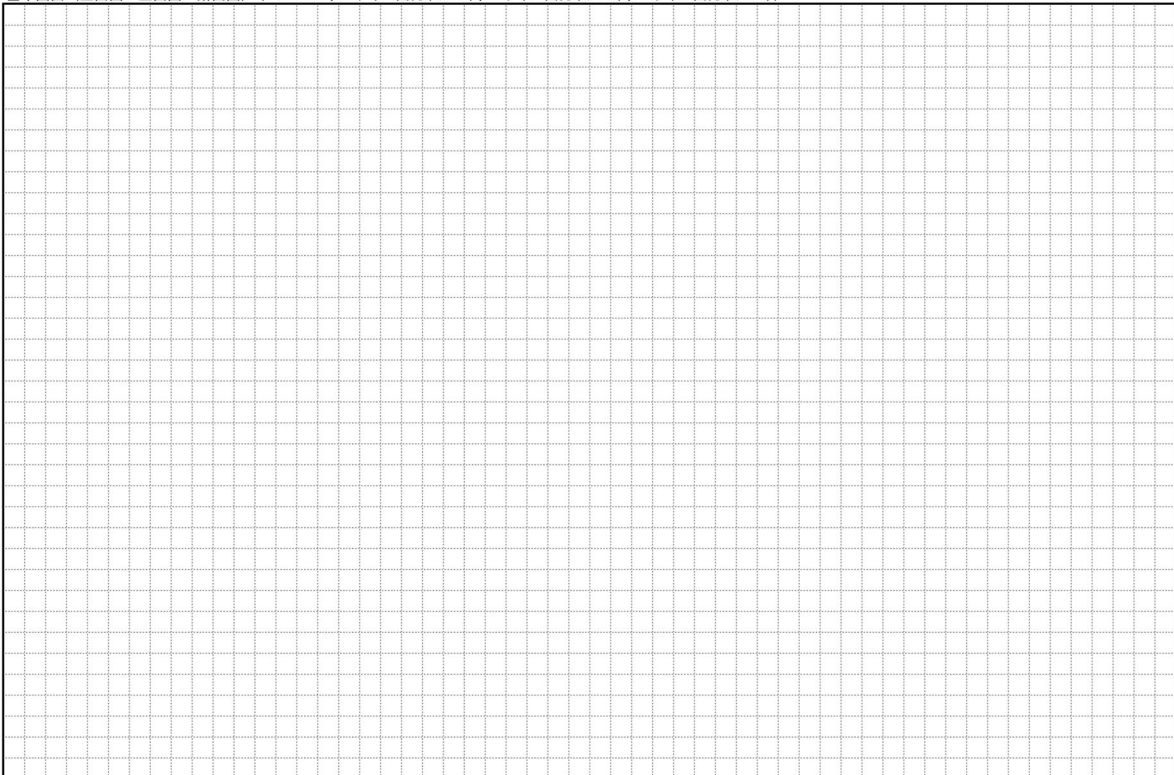
提出するもの B-2

設計製図III 第5課題 文化複合施設「地域のコミュニケーションプレイス」03

番号

氏名

基本図面2(立面図1・立面図2・断面図) (1マス=4m、A4サイズ出力(1/400)、A3サイズ出力(1/283)、A2サイズ出力(1/200))



Well-being Environment Design _ Mori Studio _ OCU

10

提出するもの B-3

設計製図Ⅲ 第5課題 文化複合施設「地域のコミュニケーションプレイス」04

番号

氏名

施設概要

室名	面積	室数	概要
計			

Well-being Environment Design _ Mori Studio _ OCU

11

提出するもの C

設計製図Ⅲ 第5課題 文化複合施設「地域のコミュニケーションプレイス」05

番号

氏名

模型写真

鳥瞰写真

上部全体写真

カット1

カット2

カット3

カット4

Well-being Environment Design _ Mori Studio _ OCU

12

提出するもの D

設計製図Ⅲ 第5課題 文化複合施設「地域のコミュニケーションプレイス」06	
番号	氏名
プレゼンシート	
設計題目	学籍番号・氏名
設計趣旨(①プログラム(企画運営、利用のされ方)、②ゾーニング、③空間の工夫)	
模型写真・パース(外観、内観、利用の場面)の組図	
概略平面図	模式図・ダイアグラム

提出物と評価

設計製図Ⅲ 第5課題 文化複合施設「地域のコミュニケーションプレイス」07		
番号	氏名	
自己評価		
評価項目	評価(◎○△×)	理由
1. 社会の課題をとらえ、マイナスを0にする提案になっているか。		
2. 独自のアイデアとストーリーを提案しているか		
3. 周辺環境への配慮や貢献につながっているか		
4. 多様な利用や出会いを創出しているか		
5. 提案の完成度が高く、実現性があるか		
6. 提案が空間に具現化され、わかりやすいプレゼンになっているか		

20世紀の都市化

機能の高度化



生活と職業の分離
専門化と役割分担

世界人口のうち都市部に居住している人の割合:

1950年 30%

2014年 54%

2050年 66%

と予測(国連世界都市化予測2014)

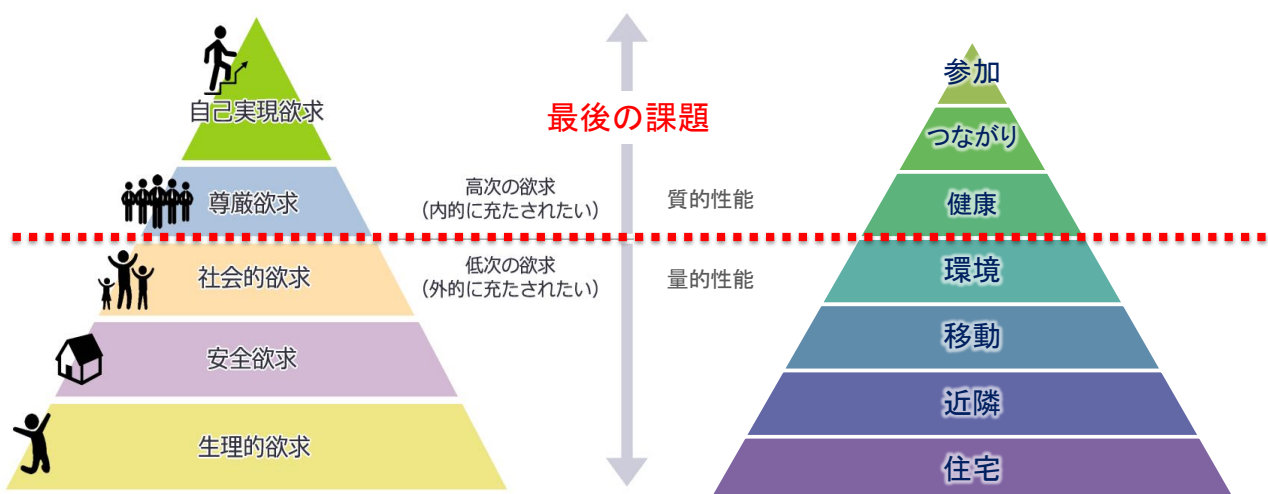


ル・コルビジェ 輝く都市, 1922

都市の「段階的居住性能・Livability」

マズローの段階的欲求

都市の居住性能 Livability



共助共創のパラダイム転換

排除→包摂

効率性→文化性

均一性→多様性

大スケール→小スケール

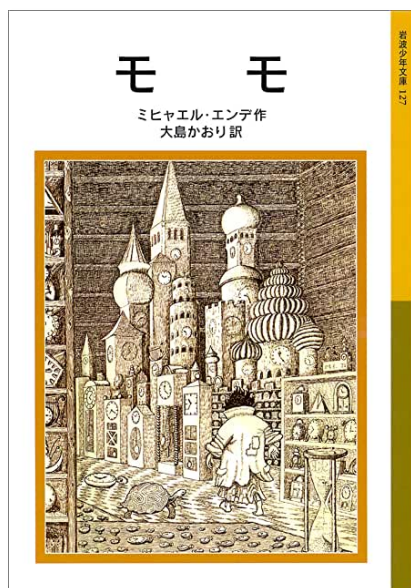
スクラップ+ビルド→リノベーション

共助共創のパラダイム転換



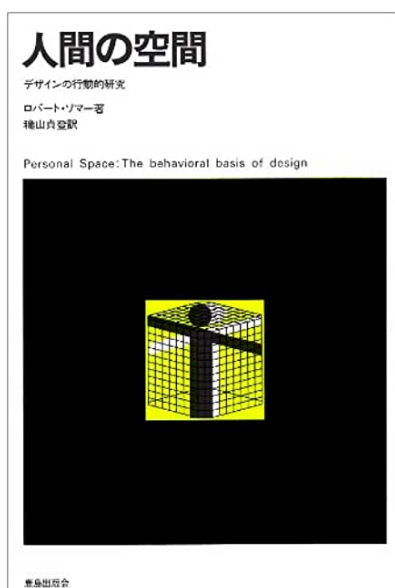
「輝く都市」はル・コルビュジエの都市計画案のなかでも広く知られたものであり、20世紀の都市計画のあり方に最も影響を与えてきた都市像のひとつである。本書はその設計理念を語るものであり、都市に関心をもつ者にとって必読の書である。

共助共創のパラダイム転換



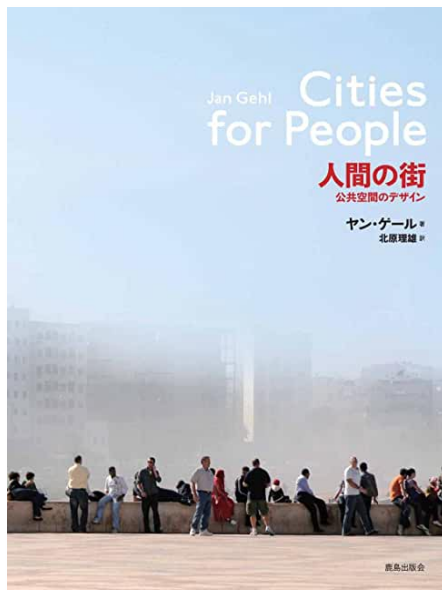
時間どろぼうと、ぬすまれた時間を人間にとりかえしてくれた女の子モモのふしぎな物語。人間本来の生き方を忘れてしまっている現代の人々に〈時間〉の真の意味を問う、エンデの名作。

共助共創のパラダイム転換



人間にとって空間はいかにあるべきか? 本書は、人間の生活空間、特に建築関係の心理学、それも公共的施設を行動の面からアプローチしたユニークな試みである。建築・景观・室内デザイナーの必読書。

共助共創のパラダイム転換



街の主役は人。私たちが街をつくり、街が私たちをつくる。人間的スケールの「生き生きした、安全で、持続可能で、健康的な街」を取り戻すには――。実践に裏づけられた公共空間デザイン論。

第1章人間の次元

人間の次元

私たちが街をつくる――そして街が私たちをつくる

出会いの場所としての街

第2章感覚とスケール

感覚とスケール

感覚とコミュニケーション

攪乱されたスケール

第3章生き生きした、安全で、持続可能で、健康的な街

生き生きした街

安全な街

持続可能な街

健康的な街

第4章目の高さの街

質をめぐり闘いは小さなスケールで

歩くのに適した街

時を過ごすのに適した街

出会いに適した街

自己表現、遊び、運動

良質な場所、快適なスケール

目の高さに良好な気候条件を

美しい街、すてきな体験

自転車利用に適した街

第5章アクティビティ、空間、建築――この順序で

ブラジリア症候群

アクティビティ、空間、建築――この順序で

第6章第三世界の街

第三世界の街

人間の次元――世界共通の出発点

道具箱

共助共創のパラダイム転換



第一の家、第二の職場とともに、個人の生活を支える場所として都市社会学が着目する〈サードプレイス〉。そこでは人は家庭や職場での役割から解放され、一個人としてくつろげる。著者オルデンバーグが、産業化・効率化・合理化を進めてきたアメリカ社会と、そのもとに展開されてきた都市計画が生んだ人々の孤独の問題を批判しつつ、地域社会を再び活気づけるための〈サードプレイス〉として注目するのが、地域に根ざし、長く人々に愛されつづけている地元の飲食店だ。「見知らぬ者どうしの気楽で面白い混交」を創り出し、情報交換・意見交換の場所、地域の活動拠点としても機能する、地元の飲食店や個人商店ならではの特質が社会学の知見をもとに照らし出される。第I部では、〈サードプレイス〉の機能、特徴、物理的な条件が詳細に解説され、第II部では、イギリスのパブやフランスのカフェなどの具体例から、文化や国民性が生み出す〈サードプレイス〉のヴァリエーションが紹介される。さらに第III部では、社会・政治面での〈サードプレイス〉の課題とその解決策が論じられる。全編を通じ、オルデンバーグが〈サードプレイス〉に向ける期待は揺るぎない。そこには長年「とびきり居心地よい場所」に親しみ観察してきた者の実感と、「コミュニティの問題は住民の力で解決できる」という市民魂がみなぎっている。店舗設計、都市計画、マーケティング、地域社会づくりの分野に刺激を与えつづけてきた書の待望の邦訳。

共助共創のパラダイム転換



まちびらき50年を迎える泉北ニュータウン(大阪府堺市・人口約13万人)を舞台とする、ニュータウン再生の足跡を伝える書籍です。食、リハビリ、建築などの専門家と、地域住民、地元NPOらが連携し、空き家や空き店舗を地域レストラン、高齢者支援住宅、シェアハウスなどにリノベーション。それらを拠点に場所と人のネットワークを築き、多様な知恵を寄せ合いながら、福祉、食、住まいの課題解決を試みています。研究者、建築家、管理栄養士、理学療法士などの専門家、学生、地域住民などの関係者総数61名の声を通じて、その奮闘ぶりを紹介します。

ニュータウン再生の“リアル”がわかる6章

第1章 食卓ができた

第2章 居場所ができた

第3章 健康になった

第4章 楽しみができた

第5章 リノベができた

第6章 役割ができた

団地再生/地域レストラン/空き家活用/シェアハウス/自宅ショップ/リノベ暮らし学校/健康体操/配食サービス/高齢者支援住宅/ロコモ講座/認知症カフェ