

設計する建物の種類は依頼があれば幅広く対応していますが、住宅作品や別荘のほか、早稲田大学西早稲田キャンパス内のいくつかの施設をはじめ、官民の学校や研修施設などもございました。

KENCHIKU SOUKO SHINBUN

# 津築茶舖

金和四年度登行

過去に携わったG.A.ギャラリーの設計では、鈴木恂先生は「この建築は未完である」という意識をもつて設計をしていました。空洞性そのものが、その建築の象徴的な姿ということです。そういうことをどこまで意識するかってこと



## スケッチと建築模型

検討の初期段階では、住宅などの場合は1/200のスケールでフリーハンドのスケッチから案を考え始め、検討します。その中から選択したいくつかの案を1/100のスケールで図面化し、その段階でエスキース模型<sup>\*1</sup>をつくり始めます。この段階の模型は、かなりラフですが素早くつくり、人に見せるというよりは、案を展開し空間を発見するために制作します。

その後さらに案が展開し、案が1つに絞り込まれると1/50のスケールで模型<sup>\*2</sup>の制作を開始します。最近はスチレンボードで模型をつくることが多くなっていますが、昔はほとんどバルサやヒノキなどの木を使って模型<sup>\*3</sup>を作っていました。特に打放しコンクリートの建築の場合には、バルサの方が内部空間も含めイメージをより展開しやすいこともあります。また内部空間の把握をしたい時などは、ダンボールなどのラフな材料を使って1/20のスケールで模型を制作したりすることもあります。また、コンペ棄なども含め、空間の骨格となるイメージの残像をしっかりと記憶として残すために、木の無垢<sup>\*3</sup>を使って模型を制作することもあります。

設計プロセスの中では「多くのものから一つを選びとる」という決定より、できれば多くのものの寄せ集めをひとつに近づけようすること」を心がけています。また「全ての行為にデザインは存在し、そのデザインによって必ず喜びが生まれる」ということを信じておもっています。



Journal of Clinical Anesthesia, Vol 13, No 6, December 2001



\*2 エスキース模型 1/50 (スチレンボード)

過去展覽會  
PAST EXHIBITION



令和4年度 文化省文化観光拠点施設を中心とした地域における文化観光推進事業

文化厅

「スケート」  
身体を通して  
設計のイメージー  
に自分自身の中  
覚とその記憶が出  
できるだけ多く  
作品)と出会い、  
蓄積することば  
だと思います。

シの源は、常にある空間感発点であり、その実物（建築）の記憶のが非常に大切建築や空間と記憶として残るケール感が非となりますが、それを実際に使って記録する人の体感を通じて、部分とを大事にしとを大事にします。

建築家がイメージを開く際には、必ずスケール感関わってきますから、「スケール感を自分の中に感じると」が重要だと思います。たちは「スケーリング」をしてその感覚を蓄積し、次設計に活かしているんです。





中大 機車 (速算)

内木博喜(建築家)  
AMS Architects 代表、名城大学建築学科卒、早稲田大学芸術学校建築設計科卒、早稲田大学大学院修士課程修了、早稲田大学芸術学校非常勤講師 1999年 - 現在、名城大学非常勤講師 2001年 - 2004年、東京藝術大学非常勤講師 2014年 - 2019年

# 建築家にとって模型とは?

建築家

赤松佳珠子

Akamatsu Kazuko

大村真也

Omura Shin'ya

シーラカンスアンドアソシエイツ

Celaenanth and Associates

コミュニケーションのツールとして

模型があると一発で伝わる

基本的に、まず与えられた敷地に対して我々はどう考えたか、例えば配置だったり配置の考え方などある程度合理的に説明することを要求されますが、なんとかこっちの方がいいかなという感覚的な話はなかなか言わないので、事務所での色々と議論しながら、自分で分かりやすい言葉に置き換えて整理していきます。

そういう時に模型はやはり凄く重要です。

建築家は、物凄いスタディをしていると思うのですが、打ち合わせで持っていく模型は、たくさんスタディしたものの中一番良いと思う提案で、実はそこ至るまでスタディした模型が平気で100個くらいあります。

それを写真でお見せすると「なるほど、ここまで検討した中でこれがおすすめなんですね」という感じである種の説得力があります。

設計のプロセスではクラウドアントにて度々か事務所に来ていただいで、事務所にある模型とか図面の生の状態を見て頂いて議論するっていうのが一番伝わります。

そういう場面で、図面だけじゃなく模型があると実際に立体で見えます。もちろん話をするというのは大事なことなのですが、コミュニケーションのツールとして、模型があると一発で伝わります。

シーラカンスアンドアソシエイツ(建築家)

1986年、小嶋一浩、伊藤恭行ら7人が「シーラカンス」を共同設立。1998年にC+A(シーラカンスアンドアソシエイツ)に改称。2005年にCATとCAIへと改組し、東京・名古屋の事務所を拠点に、国内外で建築を発表している。現在、赤松と大村がCATのパートナーを務めている。

建築家  
北川原温  
Kitagawara Atsushi

コンセプトモデルをたくさんつくって、  
イメージーションのトレーニングをする

模型は昔若い頃、模型のことを模型と言わないで“phantom”と呼んでいました。ある時、ある博物館に入ったら医学研究の展示コーナーに人体模型が並んでいて、そこに“Human Phantom”と記されていました。

“phantom”という言葉ですが、人体模型のことを医学の世界では“phantom”というらしい、これは面白いなと思いました。

まだ本当のことは分からなければ、何かひとつの幻影というか、「こういう仮説をしてみた」というような意味のかもしれないと思いつつ、それ以来、建築のコンセプト模型を“phantom”と呼んでいました。“phantom”としてのコンセプトモデル自体が、ひとつの作品かもしれません。

僕が一番好きなのはコンセプトモデルです。

コンセプトモデルをつくるとイメージがさらに湧いてきて、どんどん広がります。

イメージーションのトレーニングになるんです。

自分の想像力を鍛えるために、コンセプトモデルはいいなと思います。

北川原温(建築家)

長野県出身。東京藝術大学美術学部建築科在学中に国際設計コンペで優勝、大学院修了後は国内外で設計修業し30歳で設計事務所を設立。建築設計、都市計画から舞台美術やインテリアデザインまで幅広く手掛け、多くの作品が世界に紹介されている。現在、北川原温建築都市研究所代表取締役社長、東京藝術大学名誉教授。

建築家  
萬代基介  
Mandai Motosuke

建築というのはスケールダウンした状態で  
検討を始めなければいけないという面白さがある

建築はスケールが大きいので、原寸のスケールでは検討できないというのが建築の難しさでもあります。例えば、プロダクトとか洋服とかだったら原寸でできると思うのですが、建築というのは必ずスケールダウンした状態で検討を始めなければいけないという面白さがあると思うんです。

どんなに大きい建築でも、小さい模型から検討を始めることが多いです。小さいものでしか表現できない案の根幹みたいなところがあり、小さい模型で面白いと思えるかどうかというところが、設計のひとつ指標になっていると思います。

検討段階では、100個以上模型を作るときもありますね。

ダメな模型にも意味があるというか、こういう案の可能性はないよねということを把握するための模型でもあります。

選択肢を狭めるために模型をたくさん作ることで段々道が見えて来る、そういう感じで模型を使った設計検討をしています。

あとは模型を作っていると最初に頭で考えていたものではないものが、偶発的にできるタイミングがあるんですね。そういうものを発見するために模型をつくっています。

構  
造  
工  
家

STRUCTURAL ENGINEER CORNER STRUCTURAL ENGINEER CORNER

渡辺邦夫

[1939-2021]

「人文科学」と「自然科学」の交流、さらにいえば、  
その統合を目指した「構造学」の確立が、いかに重要であるか。  
「構造学」の中のひとつが建築の「構造デザイン」なのである。



東京国際フォーラム

1969年から構造設計集団(SDG)を主宰。「東京国際フォーラム」「横浜港大桟橋国際旅客ターミナル」「幕張メッセ」「Ulsan Soccer Stadium」「921地震教育園」「上海テニスセンター」「佛山市総合体育館」など国内外で数々の建築の構造設計を手掛けた。

「構造」とは、ものごとの成り立ちの仕組み、すなわち、ヒトとヒト、ヒトとモノ、モノとモノとの相互関係を明らかにすることを目指しており、人文科学と自然科学との両者にまたがる概念である。それを論理的に体系付けた広義の学問領域として「構造学」を定義づけ、その認識から「構造デザイン」を捉えると、無限の可能性が発見できると渡辺邦夫は提唱しました。

渡辺邦夫

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

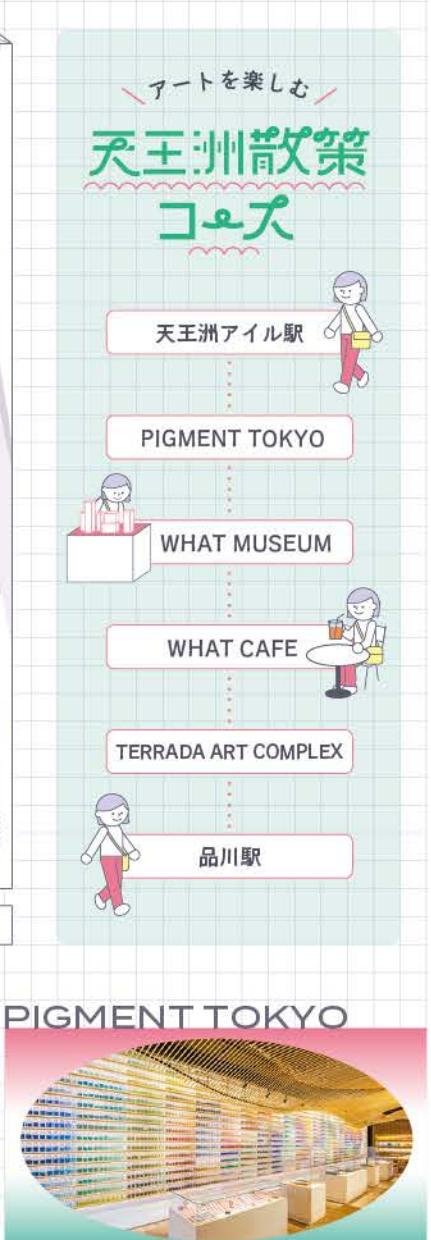
Y

Y

Y

Y

Y



## 建築模型ニュース

日本最大の卒業設計の大会  
「せんだいデザインリーグ卒業設計  
日本一決定戦」日本一、受賞者発表!

全国の建築デザインや、都市計画などを学ぶ学生の卒業設計作品を集め、審査によって「日本一」を決める大会「せんだいデザインリーグ卒業設計日本一決定戦」。今年もせんだいメディアテークで開催された。審査委員長は塚本由晴が務めました。オンライン公開審査を通じて、晴れて日本一に輝いたのは明治大学建築学科・門脇研究室所属の土居亮太による『建築家のパラドクス - 制御不能な野性の面影』。今年も学生の白熱した闘いに注目が集まっています。

## WHAT MUSEUM



## WHAT CAFE



## PIGMENT TOKYO



建築倉庫の活動について、アンケート 毎月抽選で 5組 10名様に  
調査を実施しております。アンケート WHAT MUSEUM の展覧会チケット  
にご協力くださいました方の中から、 をプレゼントいたします。

