

2022年度 前期 建築都市デザイン演習Ⅲ 後半課題

まちの中心となるグラウンドデザイン

-メタデザイン-

1. 担当教員：

山田悟史, 大貫真樹, 片木孝子, 野口健一郎 TA: 原田 麻衣, 広中 翔

2. 課題と敷地

- ・ 南草津は全国でも有数の人口増加地域である。また滋賀県でもっとも乗降客数の多い駅である。交通用途としてまちの中心に位置付けられた南草津駅の東口広場を、さらにまちの共通基盤となるようグラウンドデザインする。
- ・ メタデザインを行う。

3. プログラムと設計条件

- ・ バスロータリーが駅に面しておらず、図1のように、国道1号線に面するような再開発が行われたことを想定して、東口駅前に「人」に着目した広場を新しく構想する。設計範囲は赤枠の範囲とする。
- ・ 利用方法や管理運営方法についても各自が想定する。
- ・ 地形、床面、植栽、構造物、ストリートファニチャ、照明などを総合的に勘案してデザインする。
- ・ 駅から東口広場への上下動線の位置や形状を適宜変更してよい。
- ・ 雨に濡れずにバスロータリーから東西連絡通路にいたる歩行者動線を計画すること。
- ・ 下記の800㎡を含め、新設する屋根の水平投影面積は3000㎡以下とすること。
- ・ 建物の計画は特に要求しない。ただし広場のメタデザイン・コンセプトに従って必要な場合のみ、敷地の概形面積の約10%に該当する800㎡以下とすること。
- ・ 既存について
 - (ア) 改札に至る東西連絡通路の変更は行わない。
 - (イ) メタデザイン・コンセプトに従って必要な場合のみ、隣接建物の一階・二階部分は屋外化も含めて変更してよい。ただし内部空間とする場合は設計せず、ゾーニング（色分けなどで表示）までにとどめること。ただし余力がある場合はさらに設計しても構わない。
- ・ 歩行者空間をマイクロモビリティ・自転車と拡大解釈してもよい。

4. メタデザイン

- ・ デザインやコンセプトのルールをデザインすることである。今回はデザイン・コンセプトといった抽象概念を下記の三要素に落とし込み明示することに挑戦しよう。
 - (1) 背景（知る）要素：社会・まち・敷地を表現するための要素（着目する要素）
 - (2) 設計（形をつくる）要素：設計のコア（あるいは全体）となる要素
 - (3) 評価視点：案の良し悪しの要点を説明して判断の基とする要素
- ・ 案の進捗に応じて変化して良い。
- ・ 要点のみでも良く、飛躍はあっても良い。全てを変数化する制約は無いが、どの部分が自身の感性による飛躍かは意識する。
- ・ 量的でも質的でも良い。重複しても良い。
- ・ 自身や他者に有益なメタデザインのビジョンを提案できることが重要である。そのためメタデザインの一連の流れを完全にコンピューティショナルに実装することが必須ではない。手作業・アナログ的でもよい。当然、一部でも実装されることが望ましい。
- ・ メタデザインの流れの全てを完全に実施する必要は無いが一部は必ず実施すること。例えば調査であればミニマムでも実際に実施する（論文・既存調査の引用も可）。
- ・ この行為は、今回の経験を自身で再利用可能な財産とすることである。もっと大袈裟に言えば、他者への共有、集合知という学問の発展に寄与するための行為である。
- ・ これまでのデザイン行為と全く異なる行為でも凄く斬新な行為でもない。これまで行って来たデザイン経験に含まれる行為の体系的な整理・意識強化である。



図. 1

5. デスククリティック・出席

- ・ 個別に相談を行うデスククリティックは、2回目・3回目・5回目・6回目の計4回である。各回で指定された教員に1回ずつ相談を実施すること。時間配分を含めて下記を確認すること。
- ・ https://docs.google.com/spreadsheets/d/1d7LU1k9QrxaSOKQ-msDsZoxE_iUXieJpr-4DYdw9BeY/edit?usp=sharing
- ・ 事前課題にて指定するmiroを自身のデザインプロセスの記録としても、コメントし合うなどの共有知の場としても積極的に活用しよう。最低限でもメタデザインに直接的に関わるコンテンツはmiroに展開すること。miroの状態と教員クリティック実施の両者を満たして出席とする。展開先は別紙の事前課題と同じ。
- ・ 「何を見て貰って何ついてコメントを貰いたいのか明確に整理する」など、高密度な相談が行える準備を心掛けよう。なお2回目以上は教員が他の相談者を待っている間とする。
- ・ 相手に答えを求めず責任を委ねず決断力を養おう。

6. 全体スケジュール

(Aクラス：14:40-16:10, Bクラス：16:20-17:50, 各 90 分)

| | 日 | 内容 | 次回までの課題 |
|----|---------|--|--|
| 0 | | <ul style="list-style-type: none"> 事前課題 詳細は別紙参照 | 駅前広場など事例をメタデザインの観点から読解して特徴をまとめる。(詳細は後述) 締切： <u>6月1日(水) 20時</u> 。提出のなかった者は科目の履修を認めない。必ず提出すること。 |
| 1 | 6/2(木) | <ul style="list-style-type: none"> 課題出題 (山田：20分) グループワークショップ A, 事前課題, 15分+10分 レクチャー (Aクラスライブ：片木先生, 20分) (Bクラスライブ：野口先生, 20分) | 1) 敷地調査 2) 広場の企画提案 3) デザインコンセプトと全体計画の概要 |
| 2 | 6/9(木) | <ul style="list-style-type: none"> グループワークショップ B, 課題と地区の読み解き, 15分+5分 レクチャー (Aクラスライブ：山田, 20分) デスククリティック | 1) サイトプランと施設配置 2) 視点が固定されない表現媒体 3) 断面図 4) コンセプトを一言で表すキーワード 5) 各種ダイアグラム etc. |
| 3 | 6/16(木) | <ul style="list-style-type: none"> レクチャー (Bクラスライブ：大貫先生, 20分) デスククリティック | 6) シングルラインの平・立・断 7) 視点が固定されない表現媒体 8) スケッチパース 9) 各種ダイアグラム etc. ※中間講評前の最後のチェックなので、この時点でかなりの程度まで進めてくることが重要！ |
| 4 | 6/23(木) | <ul style="list-style-type: none"> 中間発表+講評 コンセプトが明確な設計案になっているか、企画と整合したコンセプトか、を主に確認 | 1) 企画とデザインコンセプト 2) 平・立・断※ 3) 視点が固定されない表現媒体 4) メインパース (A1) 5) その他自主的な作業 ※着彩は未了でよいが、基本的に図面は完成とする。 |
| 5 | 6/30(木) | <ul style="list-style-type: none"> デスククリティック 中間講評からの、変更点を確認する。 | 1) 最終提出物一式 |
| 6 | 7/7(木) | <ul style="list-style-type: none"> デスククリティック プレゼンテーションに向けた最終チェックを主とする。 | 2) 最終提出物一式 ※変更ではなく「強化」をする。 |
| 7 | 7/14(木) | <ul style="list-style-type: none"> 最終提出+発表+講評 | |
| 15 | 7/21(木) | 合同講評会 | 講評後に優秀作品を表彰する。 |

7. 最終提出物

① メタデザインシート

- ・ 指定三変数の明示とそれぞれの方法、結果（量的あるいは質的な）、それぞれのつながりに関する説明を記載すること。
- ・ 書式は自由
- ・ 参考文献：設計についての参照もレポートの書き方に従って必ず明示すること。明示が無い物は不適切な引用・盗用・剽窃・捏造として扱います。（本来はプレゼンシートにもあるべき）

② プレゼンシート

- ・ 企画からデザインまでを一貫した最終プレゼンテーションとすること。
- ・ 主旨／タイトル、企画・設計内容
- ・ 周辺配置図／敷地を含む周辺の環境のわかるものとする。縮尺は任意。
- ・ 平面図／1：200 として敷地周囲を適宜含めること。建物についてはゾーニング程度を基準とするが、必要に応じてさらに描画すること。2階以上の非接地階についても同様である。
- ・ 主要断面図（2面以上）／1：200
- ・ 部分断面図（複数面）／1：100 以上、平面図、断面図には、水や植栽表現はもちろんのこと、舗装、樹種の違いなども表現。
- ・ メインパス（A1 サイズ・アイレベル）、部分パス、模型写真など
- ・ その他設計意図を表現する詳細図やダイアグラムなど
- ・ 参考文献もメタデザインシートと同様に記載

③ 視点が固定されない表現媒体

■メリット・デメリットを勘案して各自で片方あるいは両方を判断すること

A) 模型（S1：200）

- ・ A1 サイズで各自が作る模型に周辺の模型を組み合わせられるように作ること。
- ・ 周辺の模型は、課題履修者の共同で利用できるように協力して作っても良い。
- ・ 植栽や舗装の違いなどもしっかりと表現すること。

B) デジタル媒体：モデリングアプリケーションの画面そのままは不可（リアルタイムレンダラーはOK）

- ・ 動画：提案を主張・説明する上で、少なくともカメラパスが推敲されており、1分以上。自然要素・人・工作物・家具なども配置すること。
- ・ VR・MR：いずれかのプラットフォームへのアップロードを原則とする。困難な場合はHMDとデバイスのライン接続も認める。自然要素・人・工作物・家具なども配置すること
- ・ AR：周辺模型の投影されるように作成すること。必要であればタブレットを提供する。
- ・ 備考：ホログラムピラミッドなどその他の表現手法が用いたい場合は随時相談。
- ・ 機器：ディスプレイ、プロジェクター、タブレット、HMD、スマートフォン型の簡易HMDを借用した場合はアシスタントさん又は山田まで。

8. 教員との連絡方法

山田 悟史 : sy@fc.ritsumei.ac.jp

大貫 真樹 : onuki@ldc.co.jp

片木 孝子 : tkktg33@gmail.com

野口 健一郎 : noguchi@n2landscape.com

9. 資料

Manabaのコンテンツに課題概要・事前課題・敷地図

10. 備考

優秀な作品であれば多めに合同講評会に選定する。

合同講評会の選定作品以上で希望者（と立候補者）は授業サイトにプレゼンシート等を結果とあわせて記載する。

社会的に共有・議論の価値のある作品はUDCBKで展示する（詳細未定）。