

うごき、
めぐり、
にじみだす

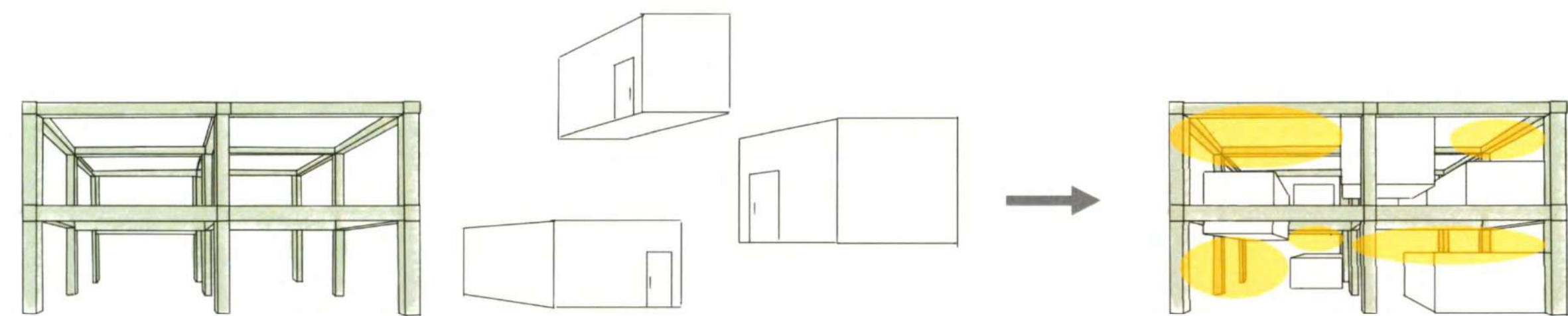


設計趣旨

私は、単調で均質な周辺環境に、「動き」と「遊び」をもたらすカフェを併設したオフィスビルを提案する。

敷地周辺は通勤、通学時間の際は人の動きが活発である一方、それ以外の時間帯は静かで動きが少なく、建物自体も単調なものが多いと感じた。

これに対し、オフィス内での活動をあえて外部にさらす開放的な設計をすることで、街に活気と変化を与えることを目指す。



ラーメン構造のフレームに室となる
ボックスをランダムに配置

ボックスとボックスとの間にすきまができ、
新たな空間が生まれる。

I. 街と人をつなぐ動線とコミュニティ空間

ビルの配置は、周辺を通過する人々の通勤・通学ルートに変化を与えることを意図している。敷地内を近道として利用できる動線を設けることで、単なる通過点ではなく、立ち寄りたくなるような空間を作り出す。

1階に設けたコミュニティカフェは、通り過ぎるだけの敷地を「滞在する場所」に変え、地域住民や通行者との交流を促進する。

このカフェは、街とビルをつなぐ役割を果たしており、コミュニティの活性化を図る。



1階の通り抜け空間にカフェを近接させることで、思わず寄り道したくなるような空間に

II. 働く人のための「動き」と「遊び」の空間

オフィス内では、単調な職場環境が、そこで働く人の眠気や想像力が低下するなどの課題があると考えたため、空間に「動き」と「遊び」を取り入れる。

複数の動線や階段を設け、異なるルートで、目的の部屋にたどり着ける設計にすることで、オフィス内を移動すること自体を楽しめる体験に変える。まるで巨大な遊具や迷路のような空間は、日常の移動に発見や驚きをもたらす、そこで働く人の心身のリフレッシュを促す。



ボックスどうしを階段やスラブでつなぐことで、多様な動線が生まれる。

III. 開放性による街とのつながり

従来のオフィスビルは閉鎖的で、外部から中の活動が見えづらい傾向にある。

そこで、ラーメン構造のフレーム内にワークスペースやミーティングルームとなるボックスを縦、横方向にランダムに配置。

これにより、外部から内部の活動が垣間見える開放的な空間を表現する。ボックス間のすきまや余白は新たな交流や活動の場を生み出し、階段やスラブでつながれた多様なルートが、移動の楽しさと発見を創出する。

この開放性は、建物全体に「動き」を与え、周辺の街全体に活気をもたらす。



フレーム内の空白に人の活動が生まれ、均質で単調だった建物に「動き」が生まれる。

IV. この設計の目指す効果

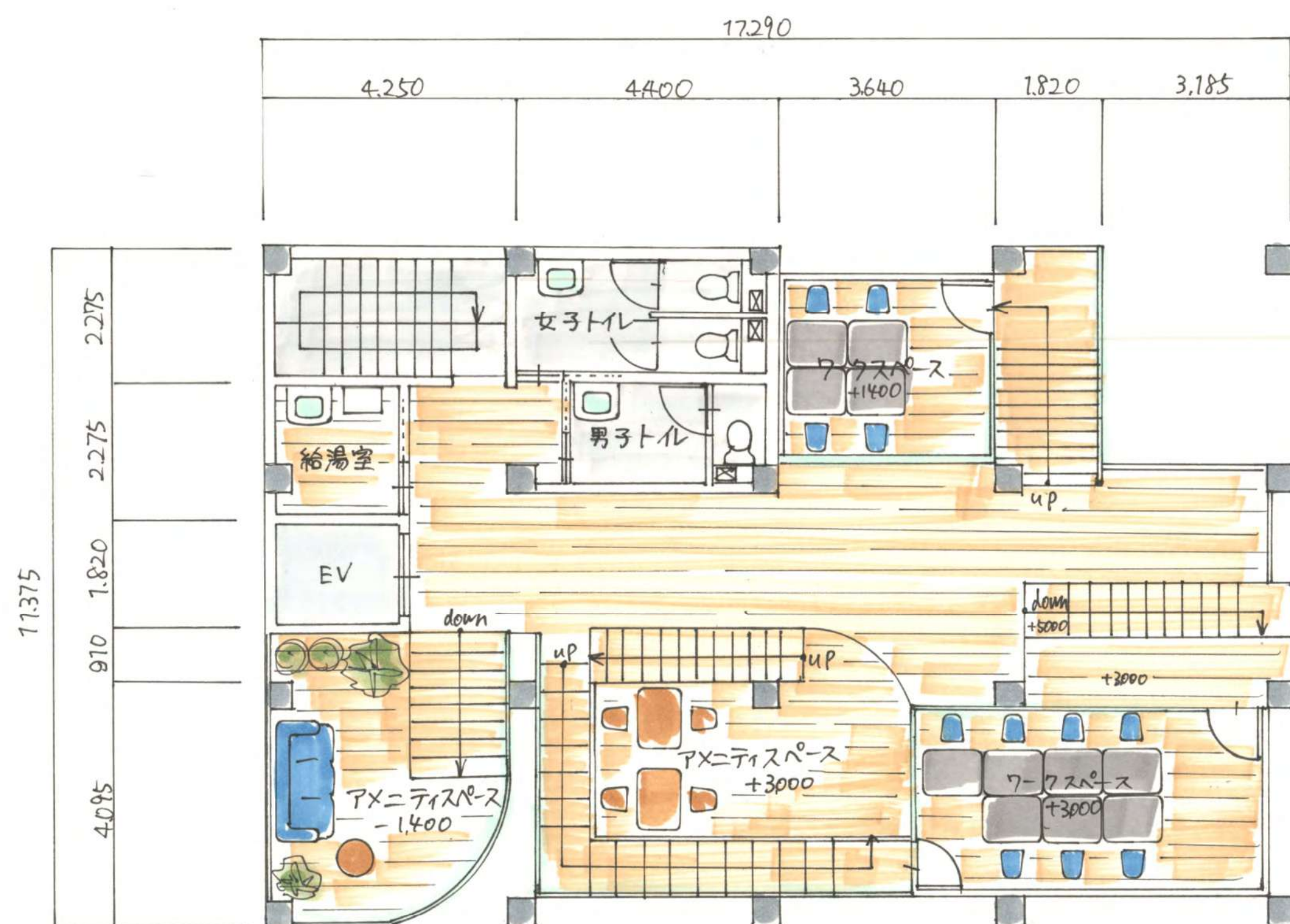
このビルは、ただのオフィスとしての機能だけでなく、街と人、働く人と地域をつなぐ場となることを目指す。

カフェを起点にコミュニティを築き、遊び心ある動線による働く人の心身の活性化により、日常に小さな変化と余裕を生み出す。

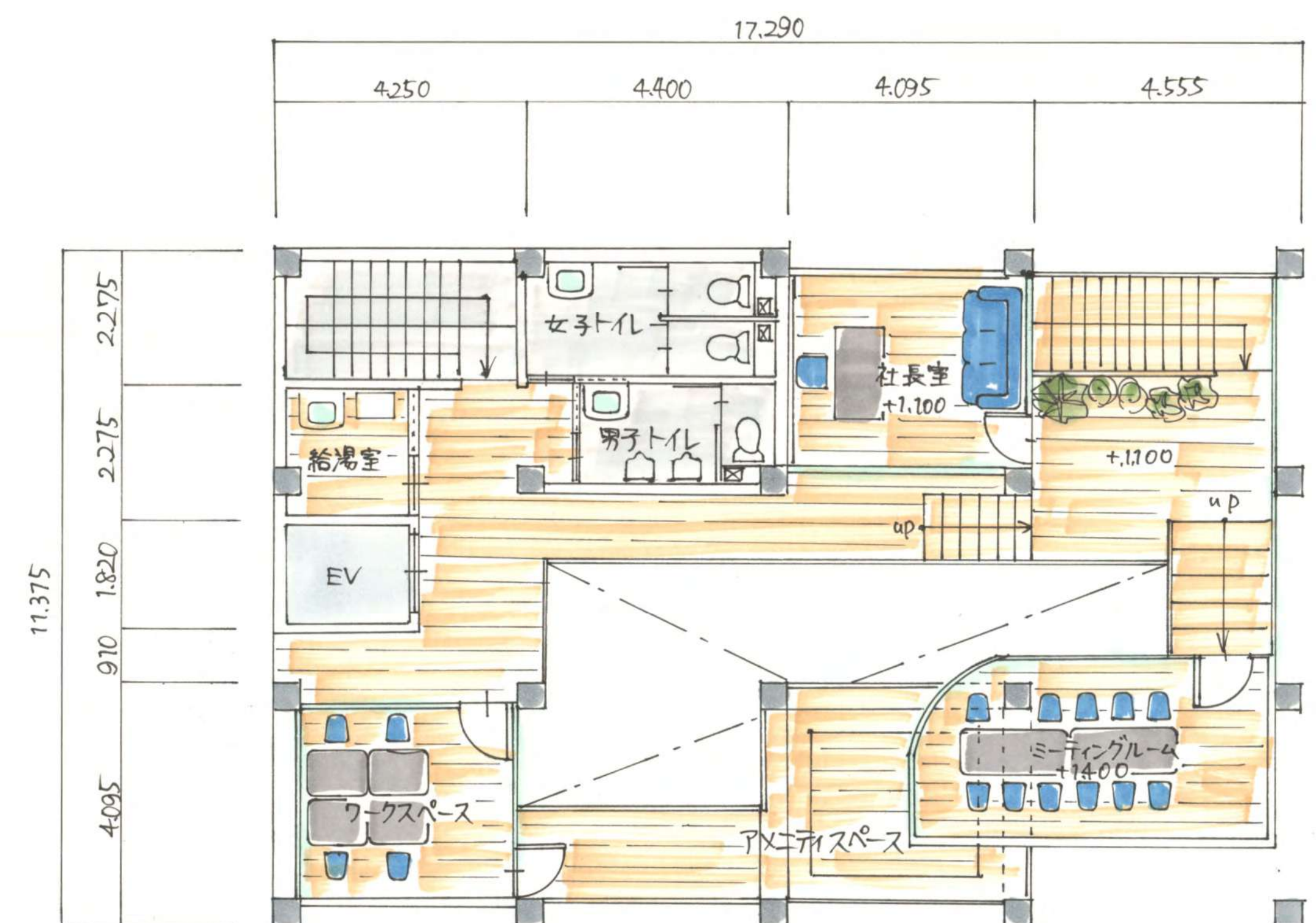
これにより、単調だった周辺環境にさらなる「活気」をもたらす、建物の中にいながら、街とのつながりを感じられる、街に対して、建物の内部の活動や人の動きがにじみ出るようなビルになることを願う。



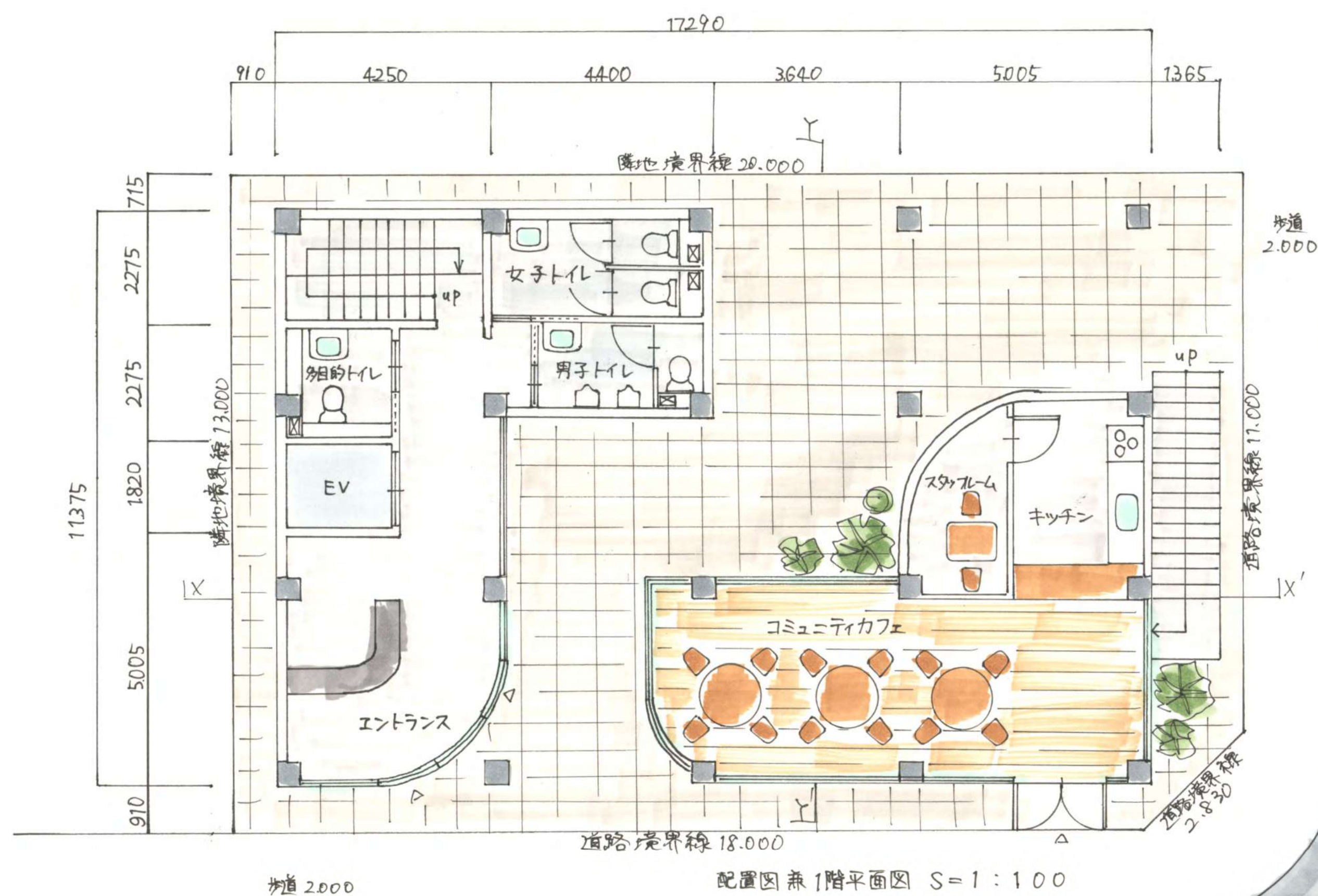
内部空間、中間領域の様子



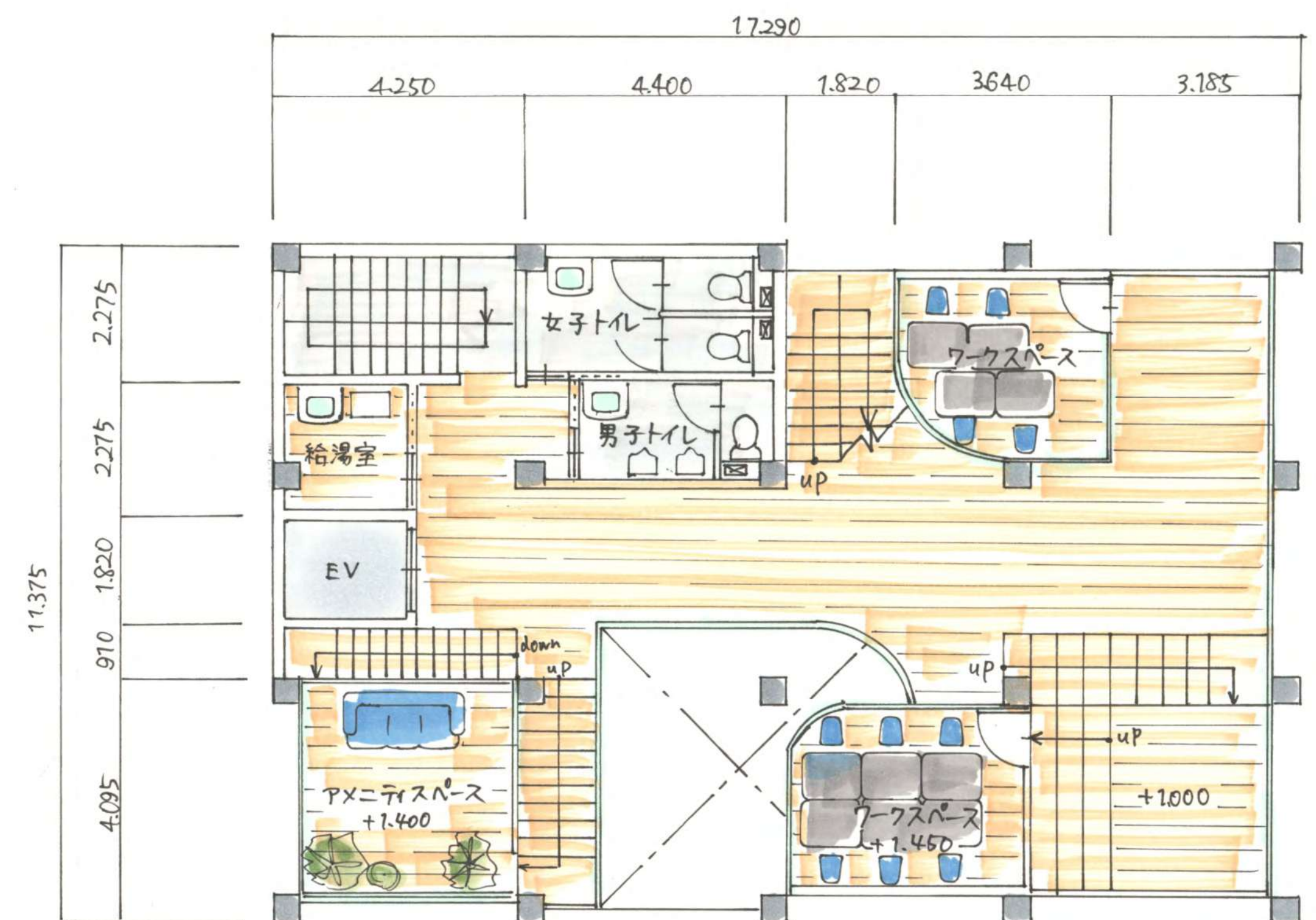
2階平面図 S=1:100



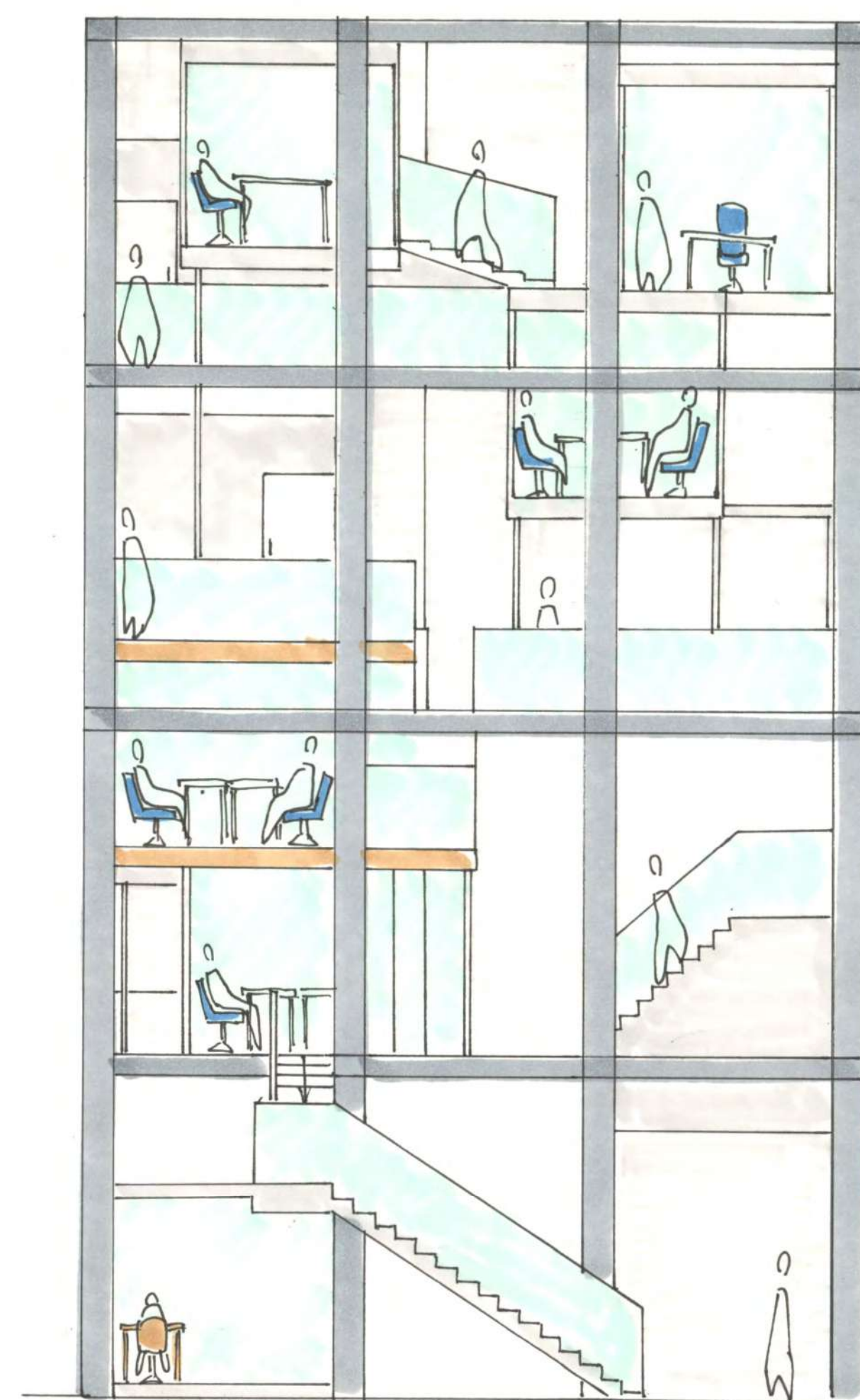
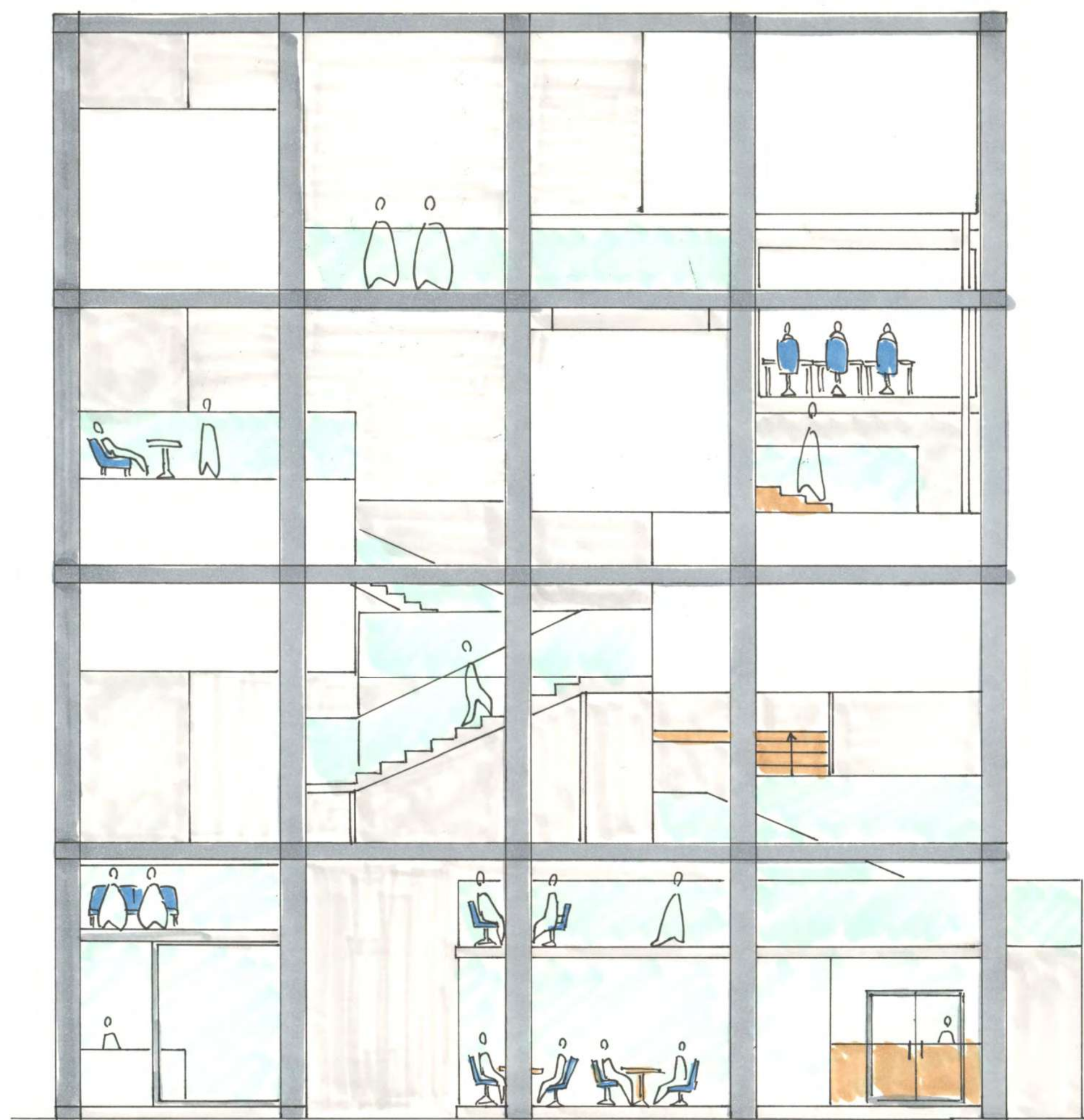
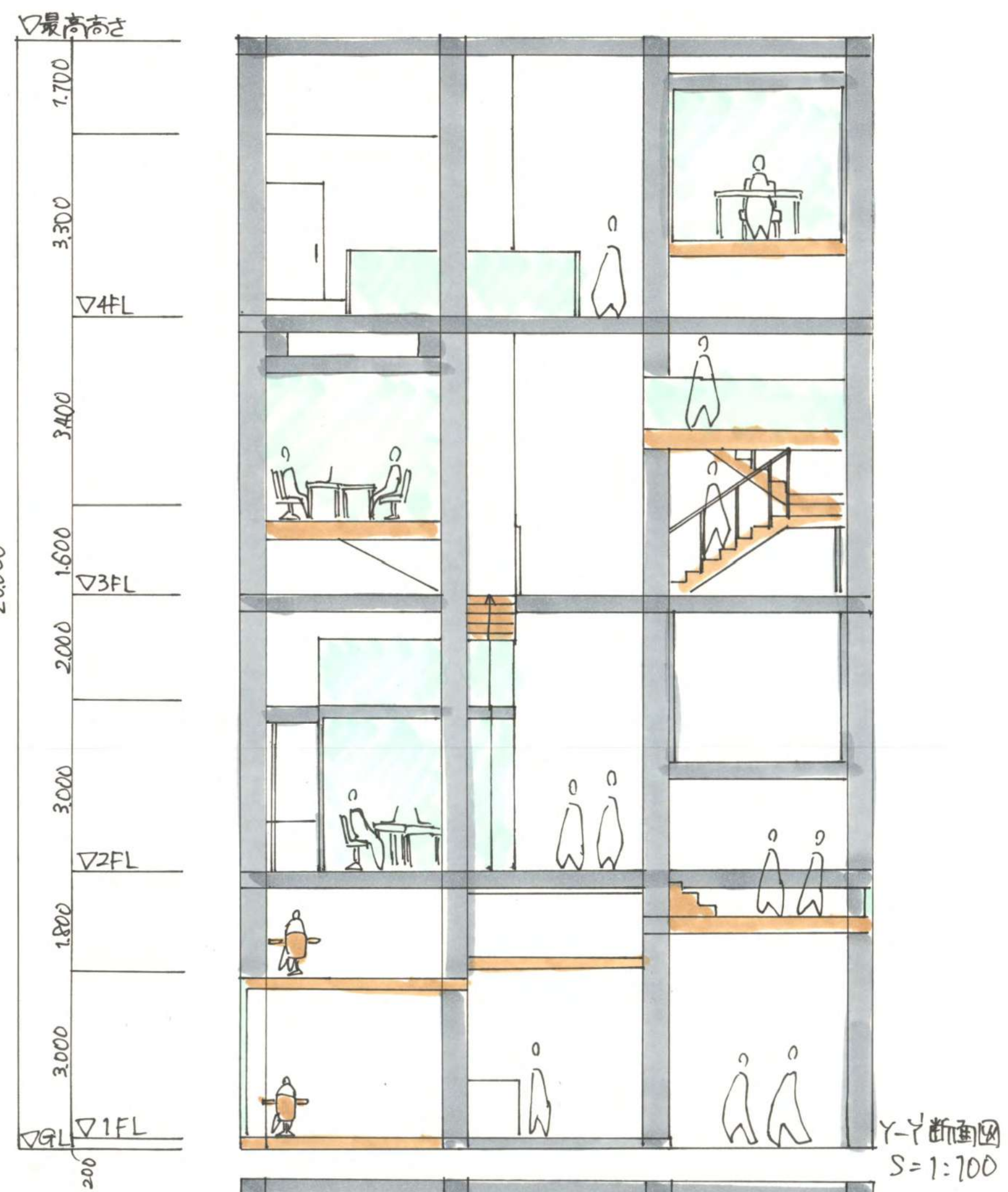
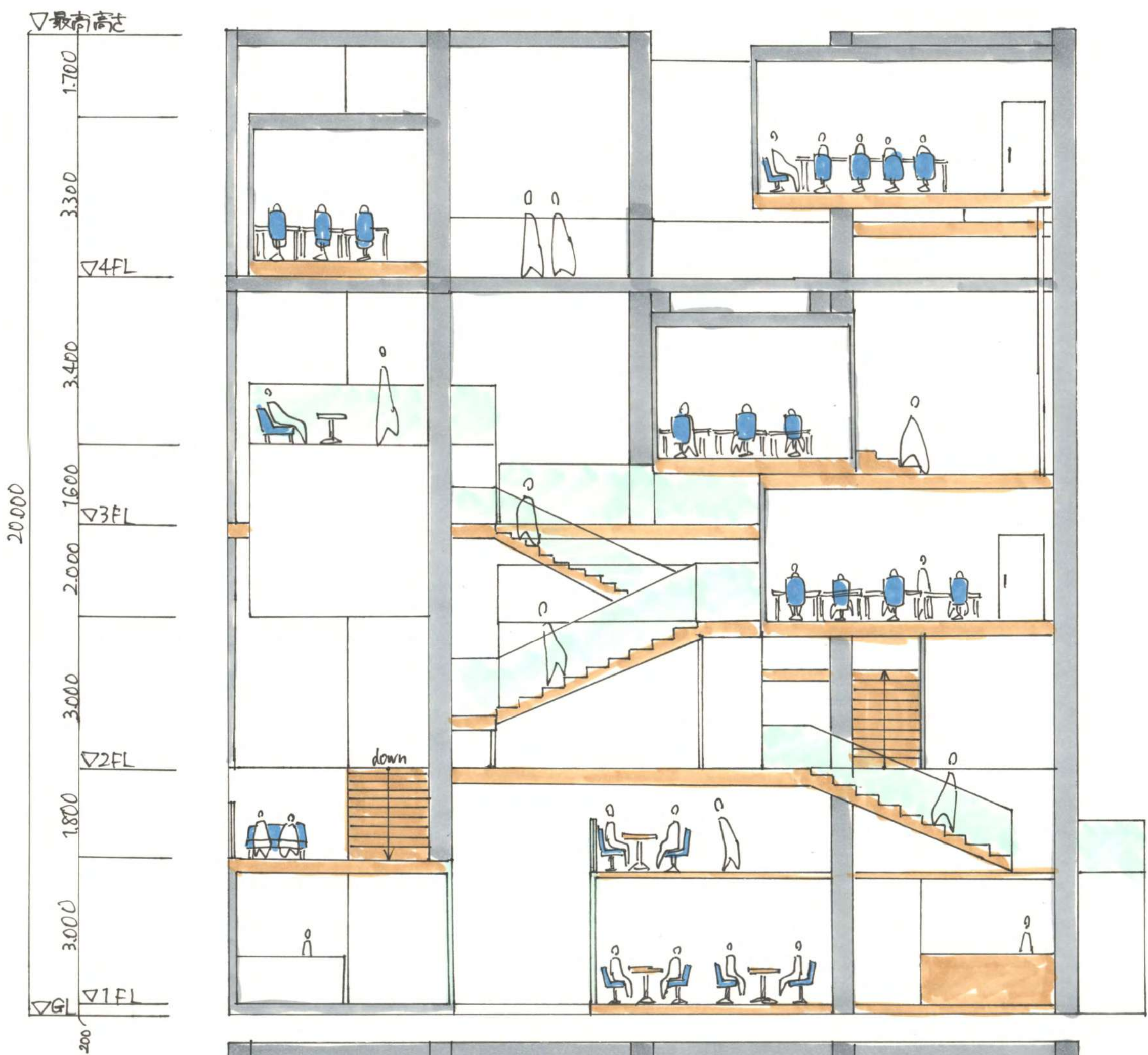
4階平面図 S=1:100



配置図兼1階平面図 S=1:100



3階平面図 S=1:100



面積表	
1階床面積	152.43㎡
2階床面積	138.37㎡
3階床面積	123.76㎡
4階床面積	106.11㎡
延べ床面積	520.67㎡
建ぺい率	59.08%
容積率	201.81%