

編集：  
中谷将・西村祥子・大島祥吾  
尾上永晃・篠田尚紀・平川聡

Member

Junior Associate Professor: 伊藤香織

M2: 伊藤桃子	M1: 尾上永晃	B4: 青木萌子	大島七恵
井上美奈	篠崎哲平	飯田千穂	笹谷竜起
猪俣昌也	篠田尚紀	伊藤瑛子	佐野由有
佐々木杏子	竹川征	市野吉則	城間さわ
藤田省三	仲村明代	大浦万季	中谷将
	平川聡	大島祥吾	西村祥子
		翔山陽子	

# fab C vol.2

発行：伊藤香織都市計画研究室  
東京理科大学工学部建築学科  
〒278-8510 千葉県野田市山崎 2641  
TEL 04-7123-4785 (研究室直通)  
URL: [www.rs.noda.sut.ac.jp/~i-lab/](http://www.rs.noda.sut.ac.jp/~i-lab/)

fab C. は、伊藤香織都市研究室 [東京理科大学工学部建築学科] が発行するフリーペーパーです。研究室の活動を中心に、都市の研究とデザインに関する情報やメッセージを発信していく媒体を目指しています。

fab C vol.2 2008年1月発行 印刷・製本 株式会社 祥美印刷株式会社

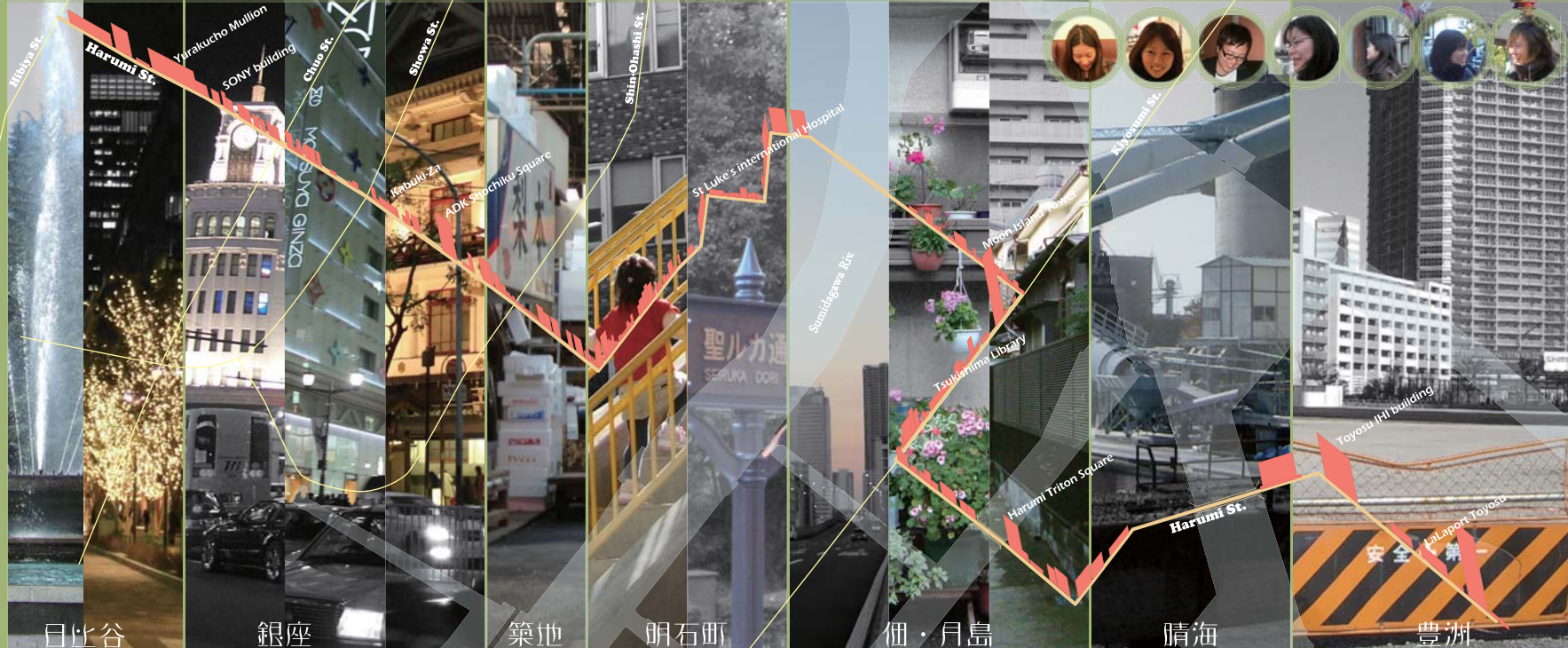
PEOPLE 1.5-1.9  
STUDENTS' ACTIVITIES  
FIELDWORK 1-2, PROJECTS 3-10  
UDCK  
UDCK

つぎはぎマップ

フィールドワーク企画

# 日比谷～豊洲を歩こう。

東京には異なる街並み・性格を持つ場所が隣り合って連続しています。しかし、地下鉄などでそれぞれを訪れているだけでは、断片的にしかその場所を感じ取ることができません。そこで、研究室の4年生が日比谷～豊洲を歩き、場所の断片をつなぎ合わせました。わずかな距離を、交通機関を使わずに歩くことで、とても多様な場面に会えることが分かります。たまにはいつもよりも遠くまで、足を運んでみてはどうでしょうか。



\*ピンク色の図形は通り沿いの建物のポリリウムを表す。

## シビックプライド研究会

人々がまちに対してもつ誇りと当事者意識=シビックプライド。これを醸成するための都市のコミュニケーションデザインの手法を調査研究しているのが、シビックプライド研究会です。

2006年から伊藤研究室とデザインジャーナリストが中心となって研究会を立ち上げ、コミュニケーション、建築、アート、ランドスケープなどの専門家が加わり、2007年末までに三十数回の研究会で議論を重ねています。



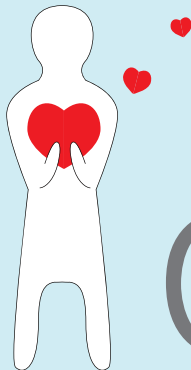
「I amsterdam」キャンペーンのロゴ。アムステルダム（オランダ）のブランディングは、市民自身が「私がアムステルダムである」と言うことから始まる。



アントニー・ゴームリーによる「エンジェル・オブ・ザ・ノース」の巨大彫刻は、疲弊したゲイツヘッド（英国）を創造の力で再生させるきっかけになった。



オープンハウスロンドンは、ロンドン（英国）のもつ豊かな建築資産を市民にもっと知ってもらうために活動している。知ることが町を好きになることにつながっていく。



人々がシビックプライドをもち、まちに愛着や共感をおぼえる、そのような“気分”を湛えた都市を作り上げていくためには、ハード・ソフト両面の施策に加えて、それらが広く市民の元に届くようなコミュニケーションをデザインすることが重要です。

研究会では、欧州都市を中心に、都市のコミュニケーションデザインの優れた事例を探していきました。2006年3月、12月、2007年3月の3回にわたって現地調査を行い、英国、フランス、ドイツ、オランダ、スペインの十数都市を調査しました。

これらを含めたベストプラクティスから、日本の都市にも応用できるよう手法を整理するとともに、都市におけるコミュニケーションデザインの意義の考察を深めています。

研究会の成果をまとめた「シビックプライド：都市のコミュニケーションをデザインする（仮題）」が2008年3月に出版予定です。

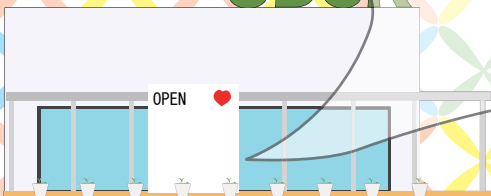
# Civic Pride

## アーバンデザインスタジオ

柏の葉エリア（千葉県柏市）の都市づくりに関するデザインスタジオが東京大学を中心に行われ、伊藤研究室も参加しました。伊藤講師がティーチングスタッフとして参加したほか、2006年度には2人の院生、2007年度には5人の院生が参加しました。千葉大学、柏市、柏商工会議所、民間企業からの参加もあり、産官学の連携による都市づくりが試みられています。スタジオはつくばエクスプレス柏の葉キャンパス駅前のUDCK（柏の葉アーバンデザインセンター）を拠点に行われ、ここから都市学生ネットワーク（p. 13）や柏の葉ピクニッククラブ（p. 14）の活動も派生しています。



**UDCK**



## 柏の葉アーバンデザイン -新しい公共空間を構想する-



セルフデザイン工房  
ものづくりを核とした交流  
を生み出す学習施設の提案。  
(尾上、篠田ほか)



かしわのはっぱみち  
新しい境界のデザイン -  
地域住民と高校生に参加してもらい、  
柏の未来について話し合いました。  
(竹川ほか)



大学駅前町  
-千葉大学とまちの中間領域-  
千葉大学と柏の葉が共有する  
「大学駅前町」の提案。  
(仲村ほか)



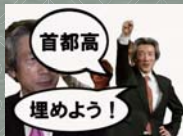
「サイくるり」スタイル  
柏の葉に、自転車を利用した  
気軽に快適な新しい都市空間  
を提案しました。  
(平川ほか)

**U** rban **D** esign **S** tudio

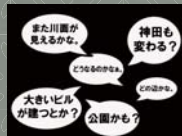
出世の街神田



ペンチャーの街神田!



首都高が埋まるのは日本橋だけじゃない。



どうなる、神田。



出世の街神田



2006年、東京都神田周辺で行われた神田技芸祭で「出世の街神田」ムービーが上映されました。神田に住む人たちを対象に、首都高速埋設という開発をきっかけとした新しいまちづくりを呼びかける目的で、伊藤研究室が中心になって制作したものです。JR神田駅西口には、西口商店街と出世不動通りという二つの商店街があります。今回は後者の出世不動に注目したまちづくりを提案しました。



脚本: 太田浩史+伊藤香織  
制作: 伊藤桃子、佐々木杏子  
音楽: V-onc (Second trap)  
イラスト: 尾上永晃  
協力: 神田技芸祭実行委員+福島慶介  
Special Thanks: 大島祥吾、城間さわ

# 神田 Movie

## Grass on Vacation 2007

2007年5月、柏の葉エリアのまちづくりイベントとして行われたピクニック月間において、東京ピクニッククラブの作品制作に協力しました。柏の葉では大規模な開発が始まっていますが、まだ住民はほとんどいません。これから街になるこの場所に親しみをもってもらうため、開発前の更地を草地にし、このフィールドが飛行機の形となって地元小学校と地元ショッピングセンターに飛んでいくという作品です。逆に、飛行機が切り抜かれた草地では、3日間にわたってピクニックエキスポが行われ、3000人がピクニックを楽しみました。

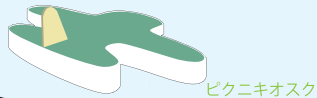


from construction site...



flying to LaLaport Kashiwa no-ha

UDCKにはピクニ  
キオスクも登場!



ピクニキオスク



研究室総出で草  
地を飛行機型に  
切り抜きました。



from construction site...



flying to Matsuba Daiichi elementary school

作業の後はもち  
ろんピクニック!



©kokoh sekine

# Grass on Vacation

2006年度(通年)

都市づくりの視点からみた公共交通のあり方  
—日本初の本格的LRTである富士ライトレールの実証的研究—  
大野梨絵・永田乃倫子・平川聡

商業集積拡大の仕組みに関する定量的研究  
—広域渋谷圏を対象として—  
青木はるひ・佐藤未央



1

「木」が持つパワーを内面から引き出すことを通じて、最も大切なものを何度も問うてみた。その結果総重量約40kgにも及ぶ創造行為となった。



5  
渋谷スクランブル交差点を  
囲むように計画した、都市  
の新しいスポーツ施設。



6  
スケールを超えた壁は、動  
物と人間の距離を縮める。

## 卒業論文

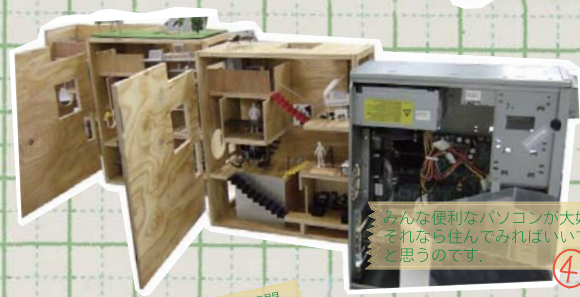


2007年度(半年)

工事現場と地域をつなぐ  
コミュニケーション・メディアとしての仮囲い  
青木萌子・大島祥吾・中谷将

観光行動からみる横浜都心部の交通構造  
—自転車利用可能性を探る—  
大島七恵・佐野由有・靱山陽子

島の特徴を活かしたアートプロジェクト  
～三河・佐久島アートプランの試み～  
大浦万季・西村祥子

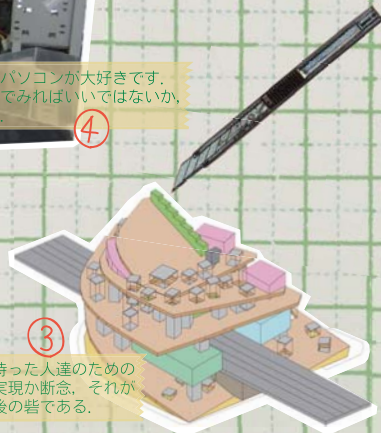


みんな便利なパソコンが大好きです。  
それなら住んでみればいいではないか、  
と思うのです。

4

舞台の設計だけでなく、劇を見る前、幕間、  
見た後、一連のストーリーを設計する

2



3

これは夢を持った人達のための  
場である。実現か断念、それが  
問われる最後の砦である。

## 卒業設計

2006年度

- ①都市と建築の機能的相乗効果  
—吸着と発信—  
竹川征
- ②浅草新歌舞伎座  
篠崎哲平
- ③夢見るもの達のために  
篠田尚紀
- ④my life in PC in my life  
尾上永晃
- ⑤スポーツスケープ  
上田恵莉
- ⑥ZOO M  
仲村明代
- ⑦コンテナタウン  
小栗諒

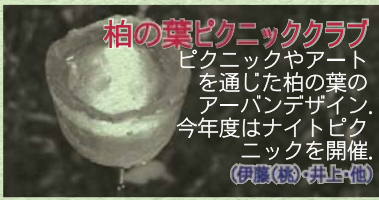
**the Shrink This House Competition 入賞**  
(主催: Florida InsideOut Magazine)

豪邸を減築する課題に対し、エアロゲルを用いて雲の中に住むような生活を提案。

“Living in the cloud house”

佐々木杏子  
大和久葉子(小嶋研究室)

アドバイザー  
Blaine Brownell



**柏の葉ピクニッククラブ**  
ピクニックやアートを通じた柏のアーバンデザイン。今年度はナイトピクニックを開催。  
(伊藤(桃)・井上(他))



柏の葉で子供たちとイタリア人アーティストの地域を巻き込んだ様々なプロジェクト **PINOCCHIO PROJECT** の空間デザイン、制作、当日の運営に協力しました。  
(伊藤(桃)・藤田(他))



柏のフリーマガジン **En's** を制作し、地域社会の活性化を目指しています。  
(竹川)



# -Activities

伊藤研究室には、研究室を飛び出し、いろんなところで活動している人がいます。

**研究発表会**に参加しました(2007)  
アメリカ地理学会年次大会: 1本  
日本建築学会大会: 7本  
地理情報システム学会学術研究発表大会: 1本  
CSIS DAYS 2007: 2本  
アジア都市計画研究発表会: 1本



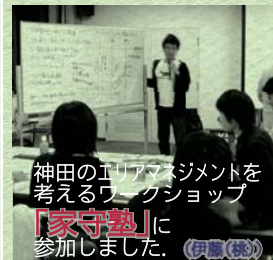
都市の領域で研究を進める学生が中心となる団体

**都市学生ネットワーク URBS.net**

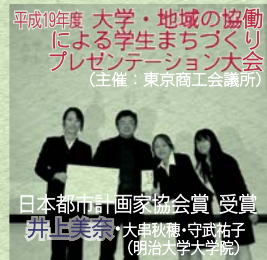
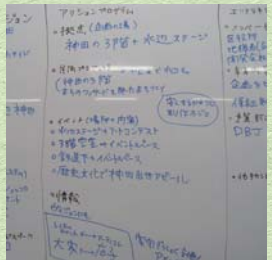
でプロジェクトの発表・討論会を行いました。  
(平川・伊藤(桃))



<http://urbs.web.fc2.com/>



神田のエリアマネジメントを考えるワークショップ **「家守塾」**に参加しました。  
(伊藤(桃))



平成19年度 **大学・地域の協働**による学生まちづくり **プレゼンテーション大会**  
(主催: 東京商工会議所)

日本都市計画家協会賞 受賞  
**井上美奈**・大串秋穂・守武祐子  
(明治大学大学院)



墨田区を活性化させる緑のネットワークと推進システムの提案。





佐々木 杏子  
Kyoko Sasaki

1983年東京生まれ。  
2002年東京理科大学理工学部建築学科に入学。伊藤研究室に所属。2006年同大学大学院修士課程に進む。伊藤研究室ではfab. Cのvol. 1編集長。2007年8月よりオスロ建築大学ランドスケープ学科修士課程に入学。現在留学中。

私の学ぶオスロ建築大学には、建築、インダストリアルデザイン、ランドスケープとアーバニズムの学科があり全体で約500人の生徒が学んでいます。留学生は約2割、日本人は私一人ですが他に北欧を中心とするヨーロッパ、中東、中国、アメリカなどから学生が集まっています。また、教師・スタッフ・学生ともに女性の比率が高く、約半数を占めています。年齢構成は実に多様で、30代の学生や乳母車を引く学生がいるかと思えば、私と同年の教師もいます。授業は、半期にスタジオコースと選択コースの2科目のみで、拘束時間が極端に少ないのが特徴です。その代わりに、ギャラリーで開催される展覧会や国内外から講師を呼んでのレクチャー、ワークショップなどイベントが充実しています。時に映画の上映会やクラブイベントなども開催され、学内にパブが存在することも私には新鮮でした。

今期のスタジオ課題は、ノルウェーの名物であるフィヨルドを巡るツーリストロードの設計を選択しています。全長90kmの敷地道路の調査・分析に始まり、観光とランドスケープに対する戦略を立て、実際の設計に落とし込むという過程をとっています。スタジオ旅行はノルウェー国内の敷地見学とスイスの事例調査の二度設けられ、エスキスでは様々な分野の専門家を呼び技術的なアドバイスを受ける機会もありました。また中間発表の回数が多く、議論も頻繁に行われるという点では伊藤研究室に似た環境だと思えます。



Blaine Brownell

Architect and Visiting Professor in Sustainability at the Taubman College of Architecture + Urban Planning at the Univ. of Michigan. Fulbright Fellow at Ito lab at Tokyo Univ. of Science, 2006-2007.

## MATTER IN THE FLOATING WORLD

My research in innovative design materials turned my attention to Japan, a country whose architects, artists, and scientists frequently define the cutting edge of materiality. Given our acknowledgement of the world's acute environmental challenges, Japan's success in making the most of limited circumstances provides an example worthy of deeper scrutiny. Using Ito Laboratory as a home base, I conducted interviews, visited laboratories, and explored jobsites in Tokyo where advanced material principles are being put into practice. The inspiring discoveries I made point to a future world shaped by energy-harvesting membranes, super-thin structures, biomorphic objects, haptic surfaces, multifunctional systems, living building facades, and enlightened digital-to-analog interfaces. These findings were the focus of a seminar I taught this fall at the University of Michigan concerning the broader implications of Japanese material innovations within the physical environment.



SooJin Lee

キュレーター/研究者

KAIST(Korea  
Advanced Institute  
of Science and  
Technology)  
博士課程在籍山口情報芸術セン  
ター インターン

伊藤研究室では、都市を知り、人に出会うために年に数回ピクニックを企画しています。このコーナーでは、ピクニックにゲストを呼んでワインやおしゃべりを楽しみながら都市や建築について語り合います。

今回は六本木の東京ミッドタウンにてピクニックを行い、韓国からインターンシップで山口情報芸術センター(YCAM)に来ているスージン・リーさんをゲストにお招きして、現在勉強されているメディアアート、そして今後の目標などについて語っていただきました。

**Student (以下Stu)** メディアアートのこういったところに興味がありますか？

**Soo Jin (以下SJ)** アートはその時々の変化を解釈する中間的立場にあり、社会の新たな方向性を提示するものだと思います。そしてメディアアートは、私達の生活に大きな影響を与え続けているテクノロジーに焦点があります。私は、その変化に対して鋭い感覚を持ったアーティストたちが、テクノロジーをどのように捉え、表現するのかに興味があります。

**Ito** すきなメディアアーティストは？

**SJ** 興味深いメディアアーティストは大勢いるので、一人を挙げるのは難しいですね。この分野を切り拓いたナムジュン・パイクやジェフリー・ショーはやはり素晴らしいと思います。ショーはオーストラリアのアーティストで、「レジブル・シティ」という作品では、アムステルダムやカールスルーエ、そしてニューヨークをサイトとして、自転車に乗ってプロジェクトされた映像の都市を周るのですが、都市の建物がテキストになっているのです。彼の作品はとても面白い、ある意味、バーチャルリアリティの元となった作品です。日本にも興味深い作品を作るメディアアーティストが大勢いるので、注目しています。

**Stu** スージンさんからの目から見て、日本のメディアアートについてどう思いますか？

**SJ** 日本のメディアアートは今現在、非常に独自で先進的なポジ

ションにあると思います。例えば、ヨーロッパや韓国・アメリカのメディアアートを見てみると、その作品の背後にはたくさんコンセプショナルなプロセスがあります。しかし日本のメディアアートはメディアそのものを扱う傾向が強く、技術としてのメディアを追求していると思います。なので、ときにはコンテクストを失っているように見えることもありますが、ある意味でそういったアプローチは必要だと思います。日本のメディアアーティストはメディアについておそらく他の地域のアーティストよりもよく理解していると思うのです。

**Ito** いつの時代も芸術家には、経済性の課題が伴うと思います。メディアアートは、経済性に関してまた別の側面がありうると思いませんか。

**SJ** わたしは政府の支援と国民のメディアアートに対する認識がとても重要だと思います。そしてまたなにより、アーティスト自身も生活を維持するような道を自ら見つける必要があると思います。メディアアートは、アートであると同時にデザインや技術でもあるため、実際にはとても良いポジションにあるといえます。なので、アートとしてのあり方と同時に商業性・経済性とのバランスが重要だと思います。

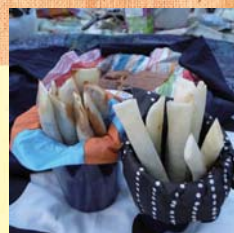
**Ito** おもしろいですね。アートが技術・経済という他の側面を同時に包含しているという点でメディアアートは建築とも似ているかもしれませんね。

**SJ** そうですね。建築を学んだ多くの人々がメディアアートに挑戦しているのもそういう理由かもしれません。

**Stu** 最後に将来の目標などがあれば。

**SJ** 気持ちは変わっていくと思いますが、博士課程に進んだときから、基本的には研究員とか大学の先生になりたいと思っています。また現在は、メディアアートの理論に興味があるので、その勉強は続けていつかキュレーションという形で実現したいと思っています。

**Ito, Stu** ありがとうございました。



\* Picnic DATA \*  
2007年9月17日 14:00-17:00  
晴れ  
東京ミッドタウン隣  
港区立檜町公園にて