

OOO

PAPER

WORKS AND JORNALS



Architecture and Design

What's OOO

A group that creates culture through architecture.

When designing, we will propose a straightforward idea suitable for the occasion by observing various environments and cultures surrounding the project in a cross-cutting manner and tracing back to the essential proposition.

We consider that the resulting cultural space will be unconsciously comfortable and universally beautiful.

We strive to understand traditional culture, cultivate the modern culture that is there now, and create future culture.

OOO とは

建築を通して文化をつくる事を目的として設計活動を行うグループです。設計を行うにあたり、プロジェクトを取り巻く様々な環境や文化を横断的に観察し、本質的な命題まで遡る事で、その場に相応しい素直なアイデアをご提案します。そうしてできあがる文化をまとった

空間は、無意識的に心地よく、普遍的に美しいものになると考えています。

培われてきた伝統文化を理解し、今そこにある現代の文化を耕し、これから先の文化を創出します。

Welfare bld. in Kagurazaka

location : Kagurazaka, Tokyo, Japan
 function : clinic, welfare facility
 size : -
 structure : RC
 completion : 2021
 construction : KAGATA corporation
 architectural design : Kaneyasu Masuda architectural office
 8d architectural office



環境をフィルトレーションするスクリーン

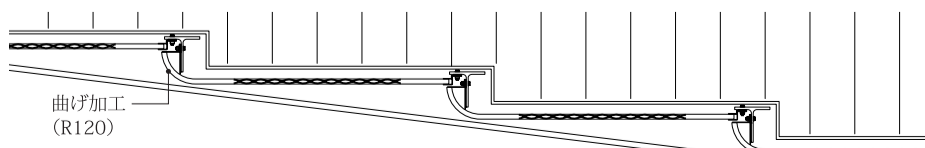
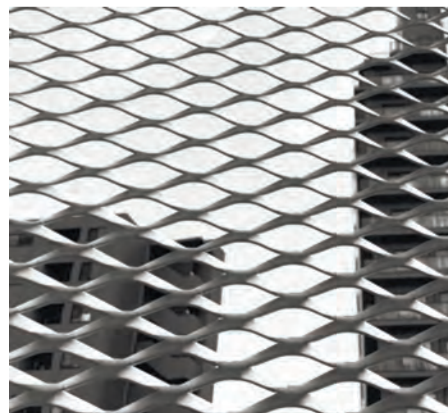
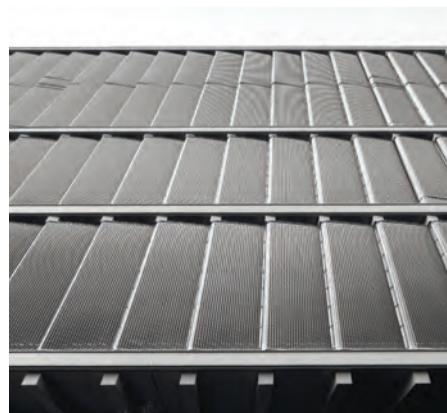
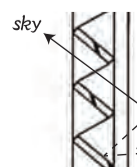
神楽坂に建つクリニックと福祉施設の5階建て複合ビルのファサードデザイン。敷地は神楽坂上交差点近くの久大保通りに面し、緩やかにカーブする坂の上に位置している。初めて敷地を訪れて坂の下から見上げた時、カーブに立つためファサードが少し顔を出すように見え、正面を斜めや横からも見るような不思議な感覚を覚えたのが印象的であった。内部機能は1階にクリニック、2～5階は高齢者が入居（一部通所）し、日常生活を送る福祉施設である。福祉施設という機能と、前面の交通量の多い接道状況から、外部へ単純に開くことは難しい一方、利用者には潤いある外部環境の心地良さを少しでも感じてもらいたいと考えた。単に開口部をあけただけでは周囲の中高層建物のファサードが見え、光や風とともに無機質な都市を感じざるを得ない。そ

こで、ファサードには外部とのパフファであり生活の一部となるバルコニーと、それを覆うスクリーンを提案した。カーブする敷地形状にならってバルコニーを斜線上に大きく張り出し、エキスパンドメタル（EXP.M.）をパネル化させて雁行配置してスクリーンを構成した。端部をR加工したEXP.M. パネルの雁行張りにより、正面だけでなく様々な視点からも、やわらかく波打つヴェールのように感じられる外観を生み出している。また、バルコニーからスクリーン越しに外部を見ると、スクリーンにフィルトレーション（濾過）されるように都市の存在はぼやけ、光や風の抜けがより純度高く顕在化されて感じるようになった。都市積層型の福祉施設では貴重となる、安全かつ健やかな生きたバルコニーを実現した。



やさしいメッシュ

落下対策としてメッシュが機能することはもちろん、高齢者の方がさらに安心してバルコニーで過ごせるために、EXP.M. メッシュ特有の指向性のある目の向きを利用することにした。メッシュの向きは、より上部の空へ開き、地面には視線のない方向に張っているため、高さに対する恐怖心を感じにくいディテールとなっている。端部のR加工により工業製品としてのEXP.M. に柔らかさを与え、外部環境を楽しむために欠かせないやさしいメッシュになった。



わずかに雁行するEXP.M. パネルが、通りのゆるやかなカーブを表現する

column

ミニマルミュージック

思考を巡らす時、図面を引いている時、テリー・ライリーの音楽を聞くことがある。ライリーはミニマルミュージックの第一人者でありレジェンド。ミニマルミュージックは、ある音型の反復や引き伸ばしから成り、その際に生じる音響の微細な差異や変化に焦点を当てた音楽である。ライリーの代表作である「InC」などにあるように、最初に認識していた音が時間軸の中で異なる役割を担う音になったり、いつのまにか存在すら感じなくなる音になっていくことが面白い。強い単調なひとつひとつの音がやがて複雑さの中に紛れ、総体としての楽曲が完成されていくことを体験できる感覚もある。一方、たくさんの音がひとつの楽曲の中に次々と投入されていくが、決してカオスにならず、どの瞬間を切り取っても無駄な音やフレーズが一つもないことにも気づかされる。当然のことながら丁寧な選択がなされているのだろう。建築もひとつひとつ意味のあるエレメントとそれらの相互関係で生まれる総体だと考えている。床壁天井という次元でなく、例えば壁から窓枠が何 mm 出ている、見付寸法は何 mm であるべきか。こんな細かいところはなかなか他者から意識されない部分ではあるが、私たちはそれらの意思決定の集積が空間の空気感（アトモスフィア）をつくる大切な行為であると信じて設計している。ライリーは御年 87 歳でなんと現役。87 歳まで線を引き続けられるか自信はないが、手を休めず細部まで設計し続けたい。



BROOKLYN FITNESS CLUB PORTSIDE

location : Chiba, Japan
 function : fitness gym
 size : 173m²
 completion : 2022
 structure design: Takashi Baba
 logo and sign design : OOO architecture
 construction : Fujiken Co. (Kenichi Saito)
 lighting design : GLD (Katsumasa Asada)+ Ryosuke Owada
 Photo :Shota Hiyoshi

デライトフルジム インテリジェンス×風景×空間

スポーツジム「Brooklyn Fitness Club」(以下 BFC) ブランドの2号店の設計である。敷地は、JR 千葉みなと駅の海沿いに位置する建物の2階のテナントで、窓からは港の風景を臨むことができる。セミパーソナルジムの1号店(OOO設計)に対し、今回はオープン型のスポーツジムとし、受付・更衣室・シャワー等の必要最低限の部屋の他は、広々としたオープンなスペースが求められた。

今回の BFC は、テクノジム社製の最新 AI を搭載したインテリジェンスな器具を採用し、ワークアウトの効率と快適性が最大化されている。また、港に大きく開いた開口から眺めることができる光が揺らぐ水面の風景により、開放感や爽快感が担保されている。そんな環境に対し、ジム内部は黒を基調とした空間で没入感を高めつつ、ラインライトや現しの鉄骨により空間をクールかつタイトに演出することで体を鍛える高揚感が生まれるデザインとした。最先端器具と風景と空間を総合的に考えながら設計を行い、トレーニングでの充実感を最大化できるデライトフルなジムを設計した。

また、店舗のロゴも OOO でデザインを行い、サイン計画として空間に配置した。このように、建築空間、照明デザイン、ロゴ等を総合的にデザインし、ブランドの世界観を構築することで空間の完成度を高めると同時にトータルデザインにより今後の BFC ブランドの道筋をつくり、インテリアデザインに本質的な意味での持続性や深度を持たせることを意識した。



BFC ビッグサイン



内照式ロゴサイン

ロゴはブランドの核

2号店の出店に伴い、ブランドロゴのデザインも行った。ロゴのデザインをサインデザインにも反映していくことでブランドの世界感を空間に浸透させた。

Brooklyn Fitness Club Portside

Brooklyn Fitness Club ブランドの2号店。AI機能が体力や目的に合わせてメニューをカスタマイズしてくれる最新マシンを導入。海を眺めながらトレーニングができる。

<https://portside.brooklyn-fit.jp/>
043-304-5815



リズムカルに踊る4本のラインライト



リズムカルにみえ方を変えるラインライト

受付とジムスペースを横断しながらジム内を貫く4本のラインライトは、照明設計事務所 GLD (Katsumasa Asada)+Ryosuke Owada と共同で設計を行った。フィールックス社製の極細ライン照明を、国内最大規模で採用したプロジェクトになっている。このラインライトは広々とした天井高を確保するために構造を剥き出しとしたラフな天井面とクールなテンションを持ったジムスペースとを調停する、光の仮想天井としての照明である。見る角度によってラインライトがグラフィカルに変化し、空間に視覚的な躍動感を与えている。また、店舗が2階に位置するため、屋外からは立体的な4本のラインライトが港を行き交う人々のアイストップとなり、BFCのアイコンとしても機能する。



地上からの外観

column

映画評 TITANE / チタン

大学時代、キャンパスのある西千葉にはシネマシネマというレンタルショップがあり、いつでも旧作映画を5本1000円で借りることができた。当時はサブスクなんてものは当然なかったので、映画を格安で借りることができるそこを、建築学生は「シネシネ」と愛を持って呼び、旧作5本を借りてはDVDを回し観たりしていた。当時はミニシアター系というジャンルもまだ息を失っていて、永瀬正敏や浅野忠信の出演している邦画を観漁り、青い画面が1時間半続くだけの奇妙な洋画を観て、真面目にその作品意図を考えたりしていた。(なんと豊かな時間なのだろう！)

僕らは「シネシネ」で、タクシードライバーや恋する感星に出会い、映画というものの芳醇さに触れたのだった。ただ、毎週5本もDVDを借りているといつも観ずに返してしまうタイトルがあり、私にとってのそれは、観始めてしまうと先の長いゴッドファーザーシリーズであり、パッケージからしてキモくて重そうな鉄男だった。そんな学生の頃の記憶を思い起こさせられたのが表題の映画「TITANE/チタン」だ。宗教や性、フェミニズム等々のモチーフをクールな画と奇天烈な世界観でゴツゴツしたような映画である。

当時、数回目のレンタルでようやく鉄男を観て鑑賞後然としたあの感覚。よくわからないけれど、体の中が熱くなったあの感覚をチタンは思い起こさせてくれた。この世界は文字という左から右へ流れていくメディアのみですべてを表現できるものではない。だからこそ人間は映画や音楽、あるいは建築も含めた様々なメイキングによってそれを表現する。チタンはまさに映画という言葉でしか表現できないテンションが込められたエネルギッシュな映画だった。

ありがとうチタン。

バルムドールだからと背伸びしてチタンを観に行き、こんな映画のつもりじゃなかったとデートとしては大失敗に終わった若者たちに幸あれ。

Edomae SHINSAKU

location : Ningyo-Chou, Tokyo, Japan
 function : restaurant
 size : 45m²
 structure : Steel
 completion : 2022
 construction : PINK Co., Ltd.
 lighting design : GLD (Katsumasa Asada)
 Photo : Shohei Takenaka



五感を研ぎ澄ます客席

人形町あまぎ横丁のテナントビル 6 階。カウンター9席、1日1回転の天ぶら店舗。高級店としての祝祭性と料理人と客の親密な緊張感を追求した。一般的に高級店は天井が高く、席間隔も十分に確保したゆとりあるラグジュアリーな空間が非日常の祝祭性を担保する。一方店舗面積は小さいながらも客との距離感が近いことで親密な緊張感を保つ（すきやばし次郎のような）空間もある。空間にヒエラルキーを生む存在感の強い建築要素を挿入することで、いずれの魅力も共存するような店舗空間ができな

いかと考えた。江戸前晋作ではゆとりある空間の中に、客席とつけばの領域をごく限定的に包むようなアール形状の天蓋を挿入した。暖簾をくぐるようにして天蓋天井の下に入るとそのスケールの小ささに己の身体寸法を自覚し、スッポリ席に納まる感覚を得ることが

できる。部屋の隅に偶然に生まれた隙間に居場所を見つけた時の、あの心地良さである。天蓋が客と店主との距離を縮め、心地よい親密さを生むと同時に、眼前の料理人の精緻な所作に息を呑む。また天蓋のアール形状は、客と店主の一体感をつくるだけでなく、天ぶらを揚げる音が天井から降り注ぐ、音響サウンドシステムの役割を担う。客は身を置く空間で五感を研ぎ澄まし、より料理の旨みを感じることができる。天蓋の外は照度を落とした闇とすることで、天蓋の中は無限に広がる空間の中に現れた特別贅沢な空間であることを認識する。その階層を強調するように、天蓋の外は黒染めした杉板貼とし、天蓋の中は赤みのあるブビンガカウンター、鮮やかな緑青を選定する事で内外のヒエラルキーを強調した。階層をつくる強い存在の天蓋で空間に階層をもたらし、照明と素材によってヒエラルキーを強調する事で非日常の祝祭性

と親密な緊張感が共存し、より料理を美味しく感じる空間となった。



土壁、緑青、ブビンガ、黒染杉板

江戸前晋作

食事に訪れる度に前回よりも美味しい天ぶらを提供してくれる。店主の飽くなき探求心が天ぶらを日々進化させる。予約は取りづらいが、運が良ければFACEBOOK でキャンセル募集がかかることも。

<https://www.shinsaku.tokyo>



エントランス兼 EV ホール

インテリアと都市の不連続性

江戸時代に家康の土地造成事業により下町として誕生し、商業、娯楽の場として繁栄した人形町。いまだに当時の面影を残す街並みを残しており、江戸前晋作の移転地としてはふさわしい歴史的な文脈を持つ街である。とはいえ、この物件は新築鉄骨造7階建ビルの6階。地上からEVで垂直移動を始めた途端に、都市との連続性は切断される。この物件に関わらず、テナントビルのインテリアのもつ特性である。一度切断された意識を街のイメージにより戻そうと、江戸前の路上店舗を新築中層ビルに移植するインテリアは歴史の積み上げでない以上、「江戸前風」でしかない。またそのようなタイムスリップ系インテリアは、人形町特有の風景というよりはジェネリックな下町のどこか、を人工的に想起するまでで、むしろ訪れた人の実際の街並みの記憶をアイコン的イメージとして書き換えてしまう恐れすらある。江戸前晋作では、街を歩いてきた客がその空気感をまごころのまま、この店独自のアイデンティティを受け取り、また人形町の街を歩いて帰ることで、人形町と晋作の空間イメージが補完しあうことを目指した。そのため内装は人形町らしさの強調ではなく晋作らしさを追求した。



Apartment block in Itabashi

location : Tokumaru, Tokyo, Japan
 function : house (apartment renovation)
 size : 108m²
 structure : RC
 completion : 2022
 construction : Watanabetomi Co., Ltd. (Kazuo Watanabe)
 lighting design : GLD (Katsumasa Asada)
 interior design : Yuko II

何かを捨てて得るもの

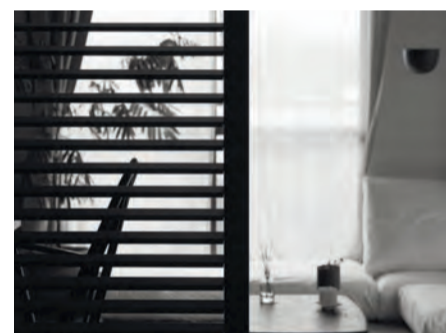
築年数 36 年の中古マンション改修計画。駅から徒歩 15 分、傾斜角最大 14°の敷地という市場尺度ではネガティブな要因を持ちながら、100 m²オーバー、全室ルーフバルコニー付、角部屋、高台に建つ 4 階につき視線をさえぎるものがないという、建築空間学的なポジティブ要因をトレードオフした条件をもつ住戸。一般的なマンションの間取りはその場所固有の環境には関わらず、南向リビング、室数確保、水廻りの合理性に重きを置いてプランが決まっている。この計画では、この区分がもつポジティブな固有性を伸ばすことに専念する、と同時にマンション特有の北側共用部の陰鬱さを解消することにフォーカスを置いた。



5Mのキッチンカウンター

アラビアンスピリッツ

築 35 年の年季が入ったマンションの一室。前オーナーは大手商社マンで、中東とりわけバーレーンとの往来が多かったせいか、改修前の部屋は旅先で出会った真鍮製の小物や家具、クラフトアートで溢れており、どこか住戸全体全体にもアラビアンな雰囲気が漂っていた。中東の強い日差しとサンクチュアリの陰翳を知る前オーナーがこのマンション住戸を選択したこと、その 36 年後、日当たりと広さ、屋外空間との連続性を求めてこのマンション住戸を選択した次のオーナー。ここに辿り着いた細かな背景や文脈は異なるが、内装工事完了後、これまで使っていた様々な家具と共に、大切にすることを条件に譲り受けた中東の小物や家具を部屋に置いたところ、まるで元々その場にあったかのようにフィットしたのは単なる偶然ではないだろう。



コントラストの強い陰翳



譲り受けた中東の小物たち



サンルームの光が沁み出したベッドルーム

光が沁みこむ住戸

住戸は南と西に開口をもつ角部屋だが、従来のプランでは室の分割によりそれぞれの個室にはこの環境の良さが十分享受できていなかった。改修プランでは南西の角にサンルームとして日光を溜める部屋を設け、サンルームに可動ルーバー扉や、常に開くことを前提とした引戸を設えることで、ベッドルームや LDK に光がしみ出る仕組みとした。また、LDK は大きなワンルームとし、型板ガラスを通して日光を暗くなりがちな北側まで運ぶ。北側のエントランス付近には閉じた個室を作らず、オープンで天井まで届かない独立した曲面壁でサニタリースペースを設えることで、北側の窓からわずかに期待できる光をエントランスホール全体に巡らせるとともに、玄関扉を開けなくとも、南から北に風が抜けるルートを確認した。オープンなサニタリースペースは使用時に照明をつけることで、エントランスホール全体が明るくなるため、住人の活動そのものが灯りとなる。LDK とエントランスの曲面壁は空間に拡がり間を与えるだけでなく、表層をなめる光がこの住宅に詩的な感性を与える。



曲面壁のエントランススペース



光を運ぶ型板ガラス



before



after

- 1 LDK
- 2 SUN ROOM
- 3 BED ROOM
- 4 OFFICE
- 5 SANITARY
- 6 WCL
- 7 BALCONY

House in Oji

location : Oji Tokyo, Japan
 function : house
 size : 80m²
 structure : timber
 completion : 2022
 structure design : Daisuke Kojima structural design office
 construction : Watanabetomi Co.,Ltd. (Kazuo Watanabe)
 Furniture design / making : Hiroaki Funo / mute furniture (Nobuhiko Hidaka)
 Photo : Shota Hiyoshi

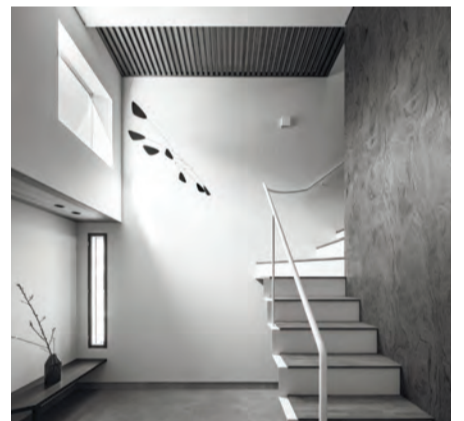


町屋を開放する非合理的なヴォイド（気積）

最低高さ 7m 制限、容積率 400%、近隣商業地域、町屋が密集するエリアの短冊状敷地に建つ小さな住宅。施主は「植物と猫が幸せに暮らせる家」を要望した。

最低高さ 7m は一般的な住宅階高で三階建以上を意味している。都市計画でお墨付きを得た中規模建築が可能な敷地だが、施主は資産形成に向かわず、私的な二階建ての空間を求めた。その結果、今日隅々まで浸透していると思われるキャピタリズムが侵すことのできないヴォイド（気積）が生じることが与条件となった。コールハースが鋭い視座で正面から切り拓く資本主義にあけるヴォイドとは異なる、抜道のようなヴォイドであり、空間思考型の建築家にとっては社会システムと所有権との間に生まれたギフトのようなヴォイドである。このヴォイドのバランス、つまり天井高さの配分だけでこの密集した町屋住宅街の中でも光に満ちた拡がりのある空間がつかれないか考えた。

細長いプランの中央やや通り寄りには階段が巻きつく構造コアを配置し、手前と奥で異なる天高構成とした。手前の1階エントランス土間は天井を高くすることで街のスケールを引き込みながら奥に光を導く。同時に2階のハナレ空間と街の間に程よく距離をとった。奥の主室エリア1階は天井高を極端に低く絞ることでアナグラのような寝室とし、2階は天井高をより高く設定することで、光に満ちた植物園のような居間空間とした。非合理的なヴォイドが窮屈で暗く、町との距離が近すぎる町屋を開放した。



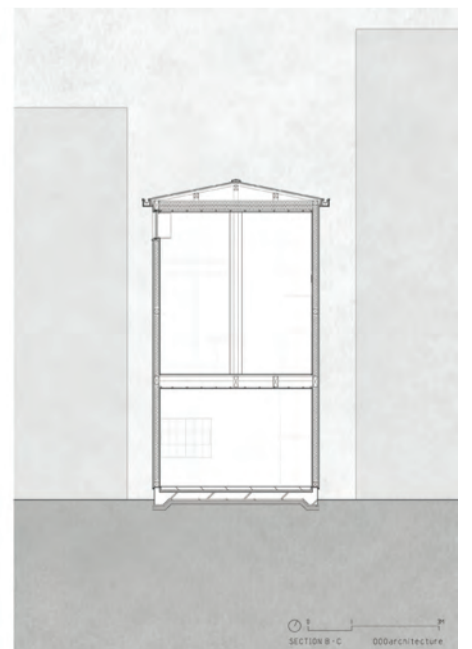
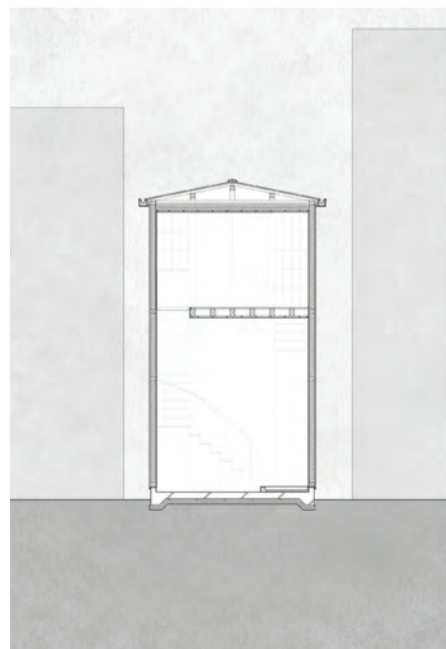
素材の肌理

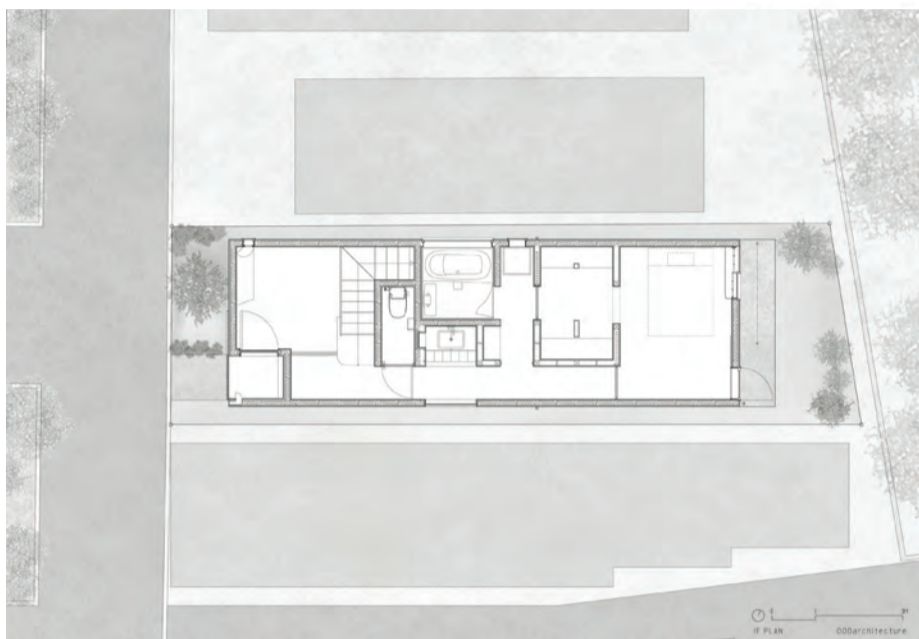
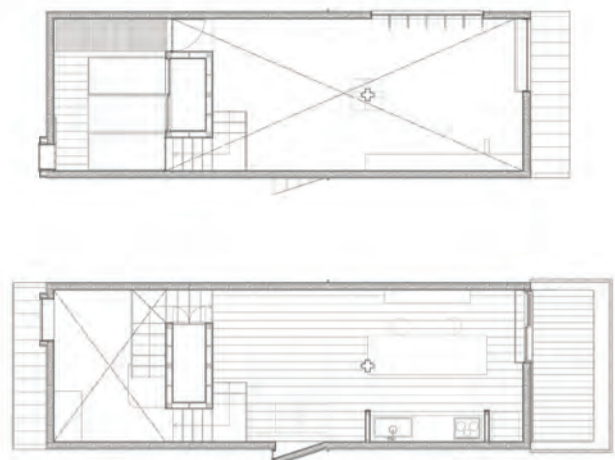
外部に使用した素材（外壁ガルバリウム鋼板、サッシ、木部塗装、玄関扉の溶融亜鉛メッキ）はすべてシルバー色とした。色を統一することで素材の肌理の違いだけが浮かび上がる。

前庭のおすそ分け文化

既存の建物はクリーニング屋との職住一体型町屋形式の住宅であった。商店が公と私のバッファとなっていたと同時に、街並みの観点から言えば、地域住民が参加可能な商店の顔を街に提供していた。この地域に限らず、時代の移り変わりとともに商業圏が駅前に集約されることで、町屋から専用住宅に建て替える事例は多い。もともと路面商店が前提で区画分けされた短冊状の敷地に境界いっばいに専用住宅を建てた途端に公と私が隣合わせになる。必然的に私的空間と断絶するため、年中カーテンが締まる窓、人工的なレンガ調のサイディング、あるいは駐車ピロティが街の風景になる。そこでこの計画では少しだけ建物を街からセットバックさせることで街とつながりながら公と私の緩衝空間をつくり、同時に前庭としての顔を街並みにおすそ分けするこ

とにした。歴史地区などの景観条例では壁面ラインを揃えるのがセオリーだが、この住宅の置かれる街並みを観察すると、そうでない未来も想像された。1m程度のセットバックがあれば植栽や植木鉢を置くことが可能であるし、外構を木質化する等、比較的低コストで住宅の顔を整えることができる。土地所有の概念が強い現代において街並みをコントロールすることは難しいが、参照となる一軒の住宅があれば前庭のおすそ分けという文化が徐々に地域に根差すのではないかと仮説の元、設計を試みた。





、と。

2階には2つの特徴的な柱がある。リビングとダイニングの間の十字柱は空間としての連続性を保ちながら、リビングとダイニング、ダイニングとキッチンの領域を示すことで座りの良い空間をつくる極小の間仕切壁である。エントランスホールとリビングの間の耐力壁で固められたブビンガ突板貼りの箱柱は街の雰囲気を持ち込んだエン

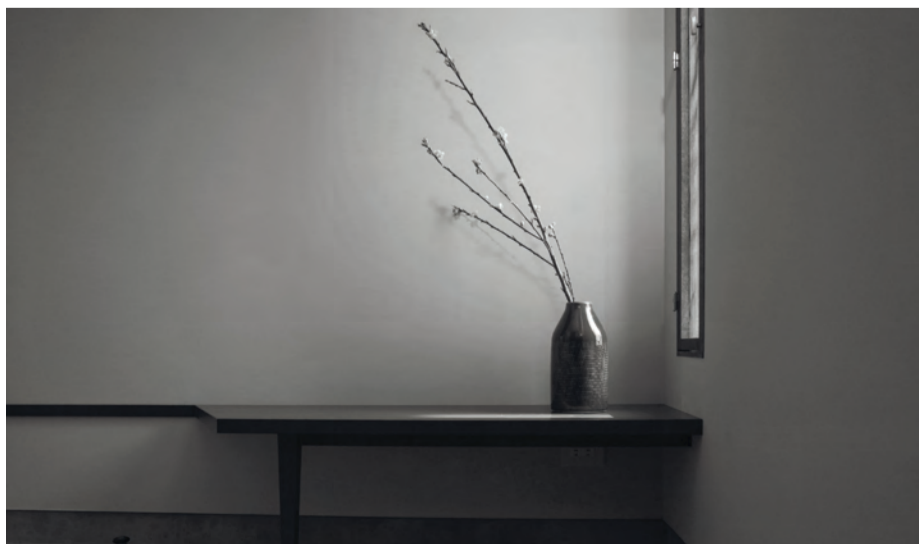
トランスホールとプライベートな空間を分断しながらもお互いの空間の存在を感じさせる。この住宅を文章にたとえるならば、十字柱は拍子を与える「、」箱柱は簡潔と同時に次の世界に接続する「。」であろう。

長屋の光

民法では敷地境界から外壁まで50cmの離隔距離をとることになっている。隣家と互いに離隔をとることによって生まれる1mの隙間は美しい生活の営みに十分な採光をもたらす。北側の隣地間には太陽高度の高い光が安定的に差し込み隣家の外壁に反射する。2階北側ハイサイドライトはその光をとらえ、さらに増幅するリフレクターとして6枚のフィンを設けた。南側の隙間に入る光をキャッチするわずかに外側に角度をつけた窓には、冬の昼下がりに数十分直射日光が差し込むドラマチックな風景をつくる。通り側は街とつながりながら心理的距離をとる窓とし、東側奥は可能な限り大きな開口とすることでベースライトの役割を果たす。採光が難しい長屋だが、現地をつぶさに観察すると、そこには既にたくさんの光が存在した。



Photo Gen Saito



素材が醸すもの

ブビンガ突板貼りの箱柱は、この住宅のほぼすべての空間に現れる。材の選定は山一商店(川口市)の倉庫にある数々の突板から施主のフィーリングとマッチするものを選び、貼方向や分割方法を丁寧に検討した。カメルーンで培った圧倒的な生命力が複雑な木目と深い赤色に表れている。



突板倉庫での選定

モノと記憶

施主は祖父母の建てた住宅に17年間住み続けた。当初は愛着のある家を改修再生することも考えていたが、総合的に建て替え

column

アノニマス症候群

珍しく全てスムーズに事が運び、目的地に早く到着。約束の時刻まではあと50分ある。この時間を利用して先送りになっていた書き物をやつつけてしまおう。無意識に洒落た街の洒落たマスターのいる喫茶店を通り越し、混み合うドトールコーヒーに入った。洒落た気分になれるこの街を目的地にセッティングしたにも関わらず、である。都会で暮らしていると、誰でもない誰かになる心地よさを感じる事がある。誰かに観てほしいが、誰かに名前を知ってほしい訳ではない。誰かと空間を共有したいが、それぞれの時間軸が交わることはない。そんなアノニマス症候群(と呼ぶことにする)は多くの現代人に発症しているように感じられる。時間潰しの喫茶店であっても、どの店を選択するかは自己アイデンティティの表現に近い。経営側の顔が見える個人店に入るのは少なからず客側のスタンスも試されている気分になるからだ。生産者の顔が見える野菜を選んで購入する程度のごくライトな表現ではあるが。全てが均質に向

を決意し、この住宅の計画を実行した。記憶を呼び起こすモノとして、既存住宅で使用されていた構造部材を利用して家具を製作した。(布野宏明 + mute furniture)



既存柱を利用した WIC



解体前に選定した材をキャビネットに使用

かい、個性が失われることに警鐘を鳴らされることは多い。しかしながらアイデンティティの表現には少なからずエネルギーコストがかかるため、エネルギーが平衡しているアノニマスに向かうのは自然の流れかもしれない。むしろ孤独でなくとも自分を待避させることができるアノニマス空間は現代社会に必要なのではないか。建築家である以上アイデンティティの表現は命題となるが、少なくともこの事態に思いを巡らせて設計するか否かでできるものは少し、違うように思う。



既存住宅、アノニマスとはほど違い風景

Branding Design

ブランドイメージは空間のみならず、目に入るすべての物や背景の物語など、一連の総合的な体験で構築される。可能な限りロゴやパッケージ、名刺 HPなどを空間設計と同位相に扱いデザインを行っている。

LITTLE CANDLE

Type : Branding Design (Logo, Business card)
function : counseling service
completion : 2022



LITTLE CANDLE

温かい気持ちになる ゆらぎをもつデザイン

心療内科医、産業医としての顔を持ちながら、従来の医療の枠組みを超えたサービスを行う医師の活動を表現するロゴデザイン。この活動では治療ではなく、対話を通して生きるためのともしびになることを意図されている。そこでロゴは観た人が温かい気持ちになるよう、エッジを消し、手書きの濃淡を活かしたゆらぎをもつデザインとした。



マークはキャンドルの光を想起させる約100の手書き玉から、クライアントが最もグッドフィーリングなものを選び、調整したもの。

Hair Salon LANKA

Type : Branding Design (Logo, Business card)
function : hair salon
completion : 2022

LANKA

ストレートでやわらかい

ストレートパーマを得意とするヘアサロン。直線的でシンプルなタイプの各角をわずかに丸みをつけることで、オーガニックでやわらかい女性的なニュアンスを与えた。

ライフ総合整骨院

Type : Branding Design (Logo, Business card, Homepage)
function : osteopathic clinic
completion : 2021



生命と自然のリズム

長野発祥の整骨院。
人のカラダ、信州の山並み、湖、生命のリズム。様々なイメージが湧く形状をデザイン。カラダの曲線美と自然を想起させる、生命力 (LIFE) を表現した。



BROOKLYN Fitness Club

Type : Branding Design (Logo, Sign)
function : fitness gym
completion : 2022

BROOKLYN

パワーと疾走感

トレーニングにカルチャーを融合するフィットネスクラブ。骨太なフォントが鍛え上げられたパワーを、B と N のハネは疾走感 (スピード) を表現する。



馳走 MATSUMIYA

Type : Branding Design (Logo, Business card, Homepage, package, accessory)
function : restaurant
completion : 2017



正統な革新

東銀座のおでん割烹料理店馳走松宮。日本の伝統的な家紋を想起させながら、松の「M と T」のアルファベットを内在させることで革新を表現している。松の葉の線の強弱は料理の繊細さを表す。



MAKE CULTURE

MAKE CULTURE

文化とは原始から現在まで人類が積み上げてきた人間の豊かさの蓄積であると私たちは考えています。そして、これから生み出す私たちの建築もその文化を積み上げるものでありたいと考えています。私たちはこのような建築を設計するために、建築という分野にクローズドにならず、建築を建てるという目的に関連する、衣食住、芸術、音楽、映画、ファッションなど様々な分野のプロフェッショナルと、必要に応じてアメンバーのようにチームを成しながら、建築を設計していきたいと考えています。そして、このようなスタンスで生み出される建築は人々の営み総体としての文化を纏ったものになると考えています。OOO は「Make Culture」というビジョンを実現するために「Dive・Play・Make」の3つのスタンスを基に活動を行います。

DIVE

いいかい、怖かったら怖いほど、逆にそこに飛び込むんだ。

やってごらん。

岡本太郎

昨今、私たちを取り巻く価値観は急速に変化しています。建築・デザインの分野はもちろんのこと、デジタル技術、環境問題、SDGs、LGBTQ+等、ダイナミックに変化する新しい価値観に対し貪欲に興味をもち、SNS や画像検索だけで得た知識だけでなく自分たちの体と頭で理解を深めます。また、これまで建築が建築として扱ってこなかった分野や業務にも積極的に身を投げ出し、フィジカルにその価値感を体感します。

PLAY

「Dive」した環境には、必ず解決すべき課題や調整事が存在します。私たちはそういったすべての物事に対し誠意をもって向き合います。そして、そのような物事全てを与条件として受け入れ、同じテーブルに並べ、フェアな目線で眺め、手を動かして設計を進めます。また、クライアントはもちろんのこと各分野のプロフェッショナルと協働し、議論しながら設計を進めていきます。このような態度で検討を重ねることによって新たな文化を生む種を形成することができると考えています。そして何より、このようなスタンスで設計を行うことで、私たちだけでは行き着くことのできない発想に到達できることに私たち自身も建築的な好奇心を持っています。

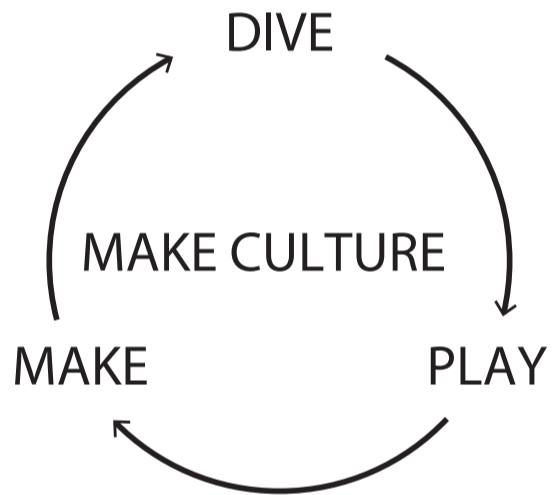
MAKE

「Dive」と「Play」によって生まれた文化の種を図面や模型に練り込みながらその建築を実現していきます。建築は一人の手で完成することは決してありません。施工者の方々ともコミュニケーションを図り、細部にいたるまで血の通った建築を都市に生み出します。このようなプロセスにより生まれる建築は、本質的な意味で文化を纏ったものになると考えています。この新しい文化を醸造する「Make」によって生まれた人と人、物と物、あるいは人と物のつながりは、あらたな世界への「Dive」へのきっかけとなります。OOO は「Dive・Play・Make」の循環によって「Make Culture」を実践していきます。



OOO デザインプラットフォーム

アメンバーのように流動的に変化するデザインプラットフォームのイメージ。プロジェクトベース、あるいは哲学や思想などの観念でのつながりもあり得るのかもしれない。人と人のつながり方が劇的に変化した現代において可能な、新しいチームの成り立ちをめざす。



Make Culture の循環モデル

Dive・Play・Make を運動のきっかけとした Make Culture の循環モデル。文化を造るという大きなビジョンを実践していくには常に動的であることが重要であると考えている。変化を受け入れ、スパイラルアップしながら運動を継続させていくことが必要である。

Profile



佐藤 陽 Yo Sato

1985 福岡県生まれ
2009 千葉大学デザイン工学科 卒業
2011 千葉大学大学院工学研究科 修了
2011-2021 株式会社佐藤総合計画
2015- OOOarchitecture 共同主宰
2021- 佐藤陽建築設計事務所主宰



馬場 亮平 Ryohei Baba

1985 長野県生まれ
2009 千葉大学デザイン工学科 卒業
2011 スイス・メンドリジオ建築アカデミー奨学生
2012 千葉大学大学院工学研究科 修了
2013-2022 鹿島建設株式会社
2015- OOOarchitecture 共同主宰
2022- 馬場亮平建築設計事務所主宰



和田 彦丸 Hikomaru Wada

1986 大阪府生まれ
2009 千葉大学デザイン工学科 卒業
2011 千葉大学大学院工学研究科 修了
2015- OOOarchitecture 共同主宰



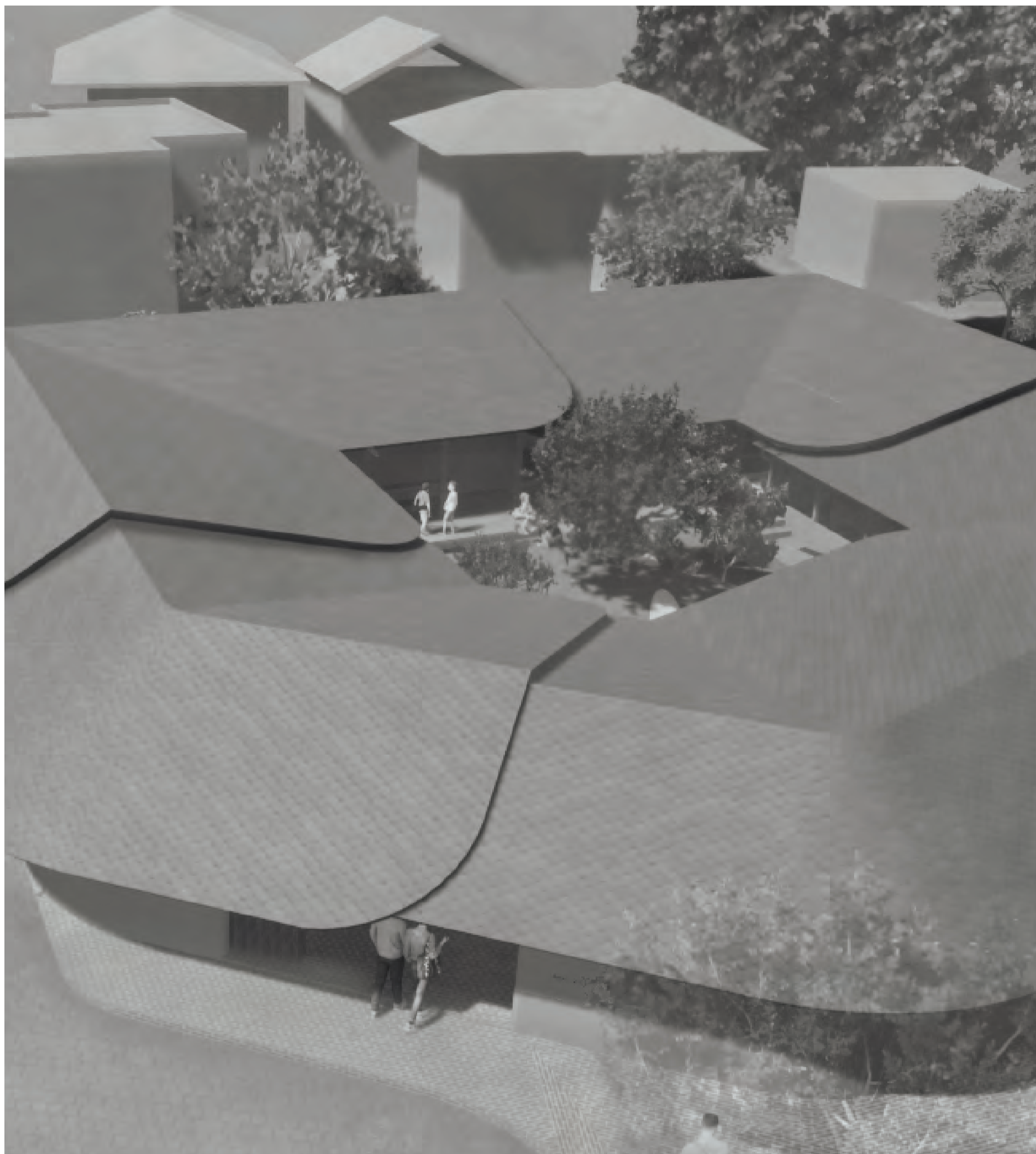
OOO architecture (オー アーキテクチャ)

2015年設立。「Make Culture」をビジョンに掲げ、建築をベースに幅広い文化の構築を目指す。

Award
2018 千葉市建築文化賞 優秀賞
2019 日本空間デザイン賞

tel : +81-3-6906-9720
mail : ooo.architecturejp@gmail.com
HP : https://oooarchitecture.com/





on going...

千葉の発達支援センター

location : Chiba,Japan
function : child development support center
structure : timber
completion: 2024

浦和のオフィスビル

location : Urawa,Japan
function : office
structure : steel
completion: 2023

八重洲の寿司店

location : Tokyo,Japan
function : restaurant
structure : -
completion: 2023

京都の食器店

location : Kyoto,Japan
function : show room
structure : -
completion: 2023

小金井の家

location : Tokyo,Japan
function : house
structure : timber
completion: 2023

直方の納骨堂

location : Nougata,Japan
function : ossuary
structure : timber
completion: 2023

直方の保育園

location : Nougata,Japan
function : kindergarden
structure : timber
completion: 2024

and more



