

OOO

# 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めた

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。

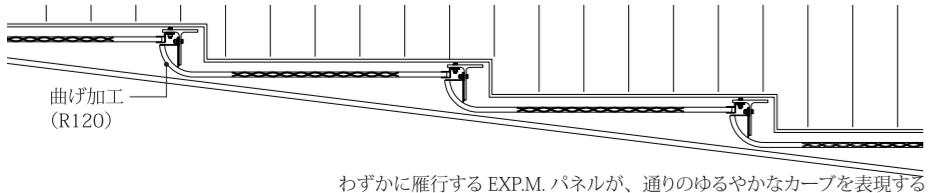
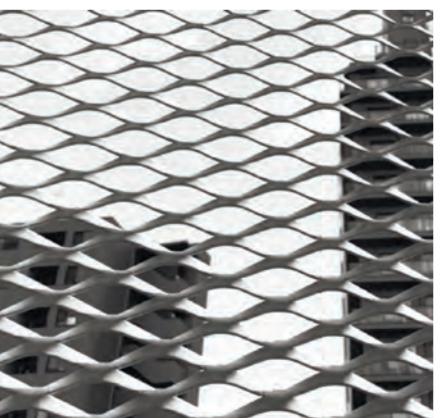
培われてきた伝統文化を理解し、今そこにある現代の文化を耕し、これから先の文化を創出します。

# Welfare bld. in Kagurazaka



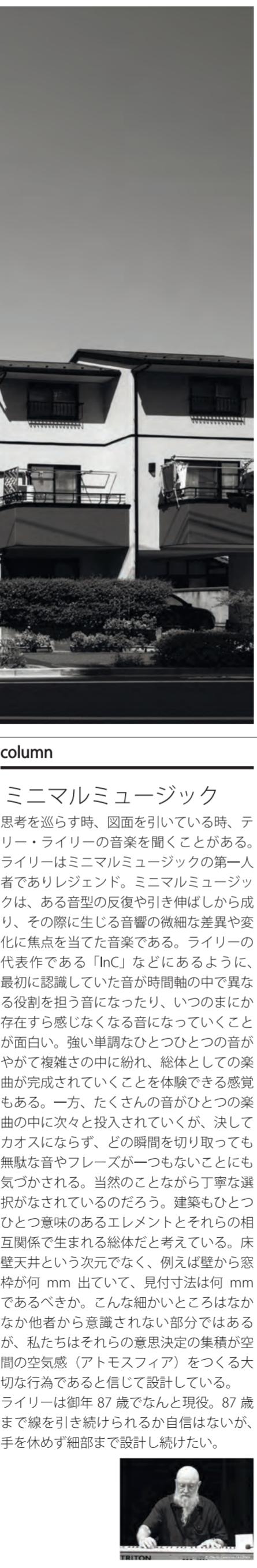
## 環境をフィルトレーションするスクリーン

ここで、ファサードには外部とのバッ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、エキスペンドメタル(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、安全かつ健やかな誕生したバルコニーを実現した。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



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

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



## 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、高齢の方々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、上部の空へ開き、地面には視線を向いており、高さに応じて恐怖心を感じにくいため、高さに応じて設計している。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。



# BROOKLYN

## FITNESS CLUB PORTSIDE

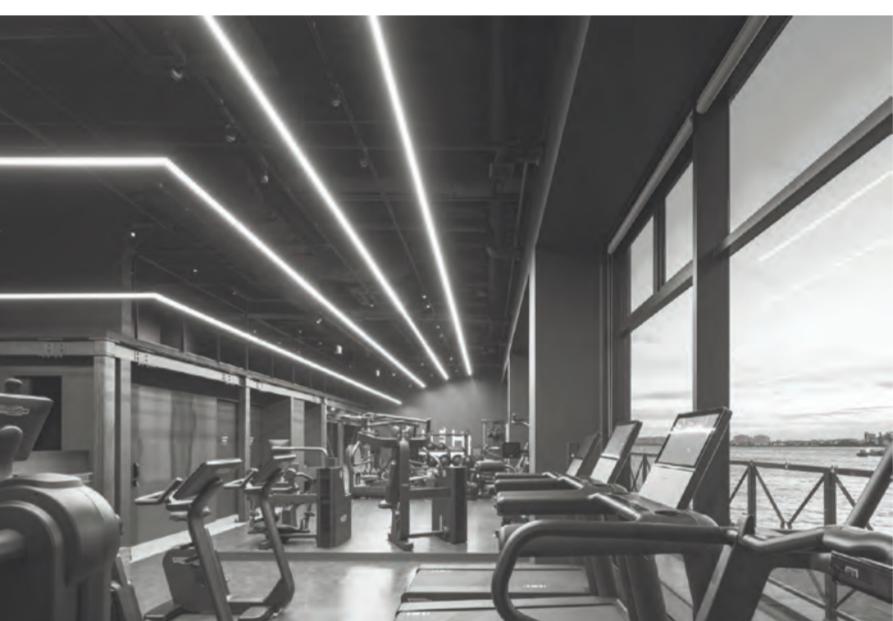
location : Chiba, Japan  
function : fitness gym  
size : 173m<sup>2</sup>  
completion : 2022  
structure design : Takashi Baba  
logo and sign design : OOO architecture  
construction : Fujiken Co. (Kenichi Saito)  
lighting design : GLD (Katsumasa Asada) + Ryosuke Owada  
Photo : Shota Hiyoshi

## 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。



## 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あり、永瀬正敏や浅野忠信の出演している邦画を観たり、青い画面が1時間半続くだけの奇妙な洋画を観て、眞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惑星に出会い、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グ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こった煮したような映画である。

当時、数回のレンタルでようやく鉄男を観て鑑賞後呆然としたあの感覚。よくわからないけれど、体の中が熱くなつたあの感覚をチタンは思い出させてくれた。

この世界は文字という左から右へ流れ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クインによってそれを表現する。チタンはまさに映画という言語でしか表現できないテンションが込められたエネルギー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。

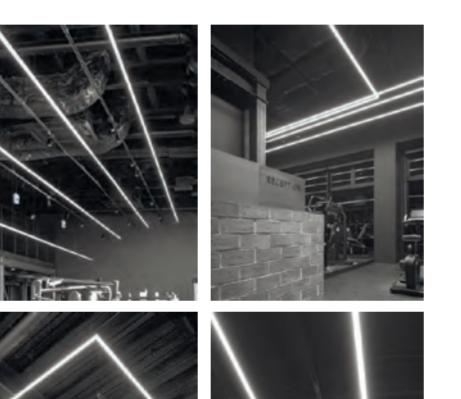
## リズミカルに踊る4本のラインライト



BFC ビッグサイン



内照式ロゴサイン



リズミ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ぎ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。見る角度によつ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

## 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



# Edomae SHINSAKU

location : Ningyo-Chou, Tokyo, Japan  
function : restaurant  
size : 45m<sup>2</sup>  
structure : Steel  
completion : 2022  
construction : PINK Co., Ltd.  
lighting design : GLD (Katsumasa Asada)  
Photo : Shosei Takenaka



## 五感を研ぎ澄ます客席

人形町あまざけ横丁のテナントビル 6 階。カウンター 9 席、1 日 1 回転の天ぷら店舗。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な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るかと考えた。

# House in Oji

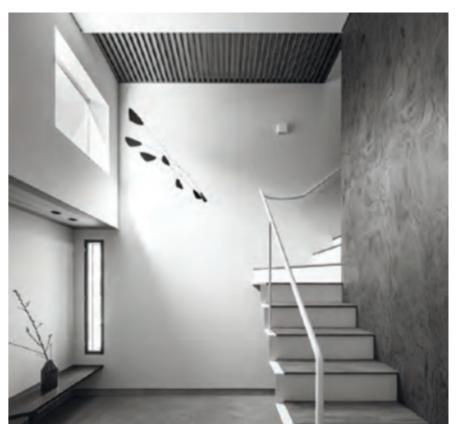


location : Oji Tokyo Japan  
function : house  
size : 80m<sup>2</sup>  
structure : timber  
completion : 2022  
structure design : Daisuke Kojima structural design office  
construction : Watanabemomi Co.,Ltd. (Kazuo Watanabe)  
Furniture design / making : Hiroaki Funo / mute furniture (Nobuhiko Hidaka)  
Photo : Shota Hirosaki

## 町屋を開放する非合理なヴォイド（気積）

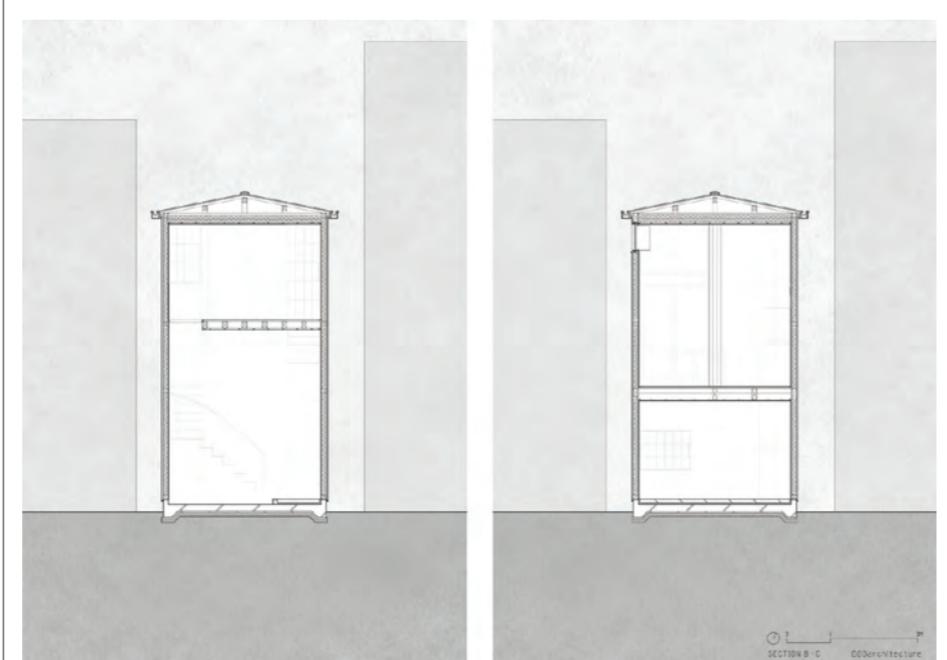
最低高さ 7m 制限、容積率 400%、近隣商業地域、町屋が密集するエリアの短冊状敷地に建つ小さな住宅。施主は「植物と猫が幸せに暮らせる家」を要望した。最低高さ 7m は一般的な住宅階高で 3 階建以上を意味している。都市計画でお墨付きを得た中規模建築が可能な敷地だが、施主は資産形成に向かわず、私的な二階建ての空間を求めた。その結果、今日闇々まで浸透していると思われるキャビタルズムが侵すことのできないヴォイド（気積）が生じることが与条件となった。コールハースが鋭い視度で正面から切り拓く資本主義にあけるヴォイドとは異なる、抜道のようなヴォイドであり、空間思考型の建築家にとっては社会システムと所有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拠がりのある空間がつくれないかと考えた。

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、光が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。

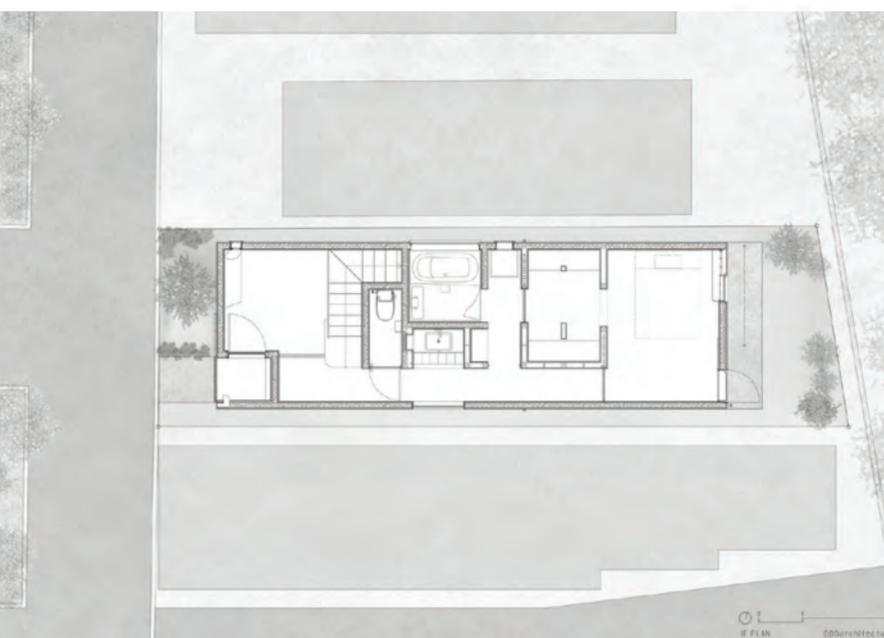
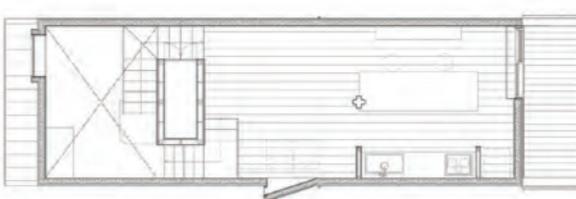
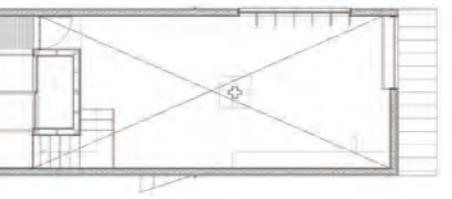


## 前庭のおすそ分け文化

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が多い。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ぱいに専用住宅を建てた途端に公と私が隣合わせになる。必然的に私の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、比較的低成本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、参考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いう仮説の元、設計を試みた。



## トランク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。



トランク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。

トランク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で生まれる 1m の隙間は美しい生活の営みに十分の採光をもたらす。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いた窓は、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。採光が嬉しい長屋だが、現地で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

ブリンクガ突板貼りの箱柱は、この住宅のはば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。カメリ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。



既存柱を利用した WIC



既存柱を利用した WIC

## 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していた書き物をやっつけてしまおう。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、混み合うドトルコーヒーに入った。洒落た気分に浸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を感じられる。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タな表現ではあるが、全てが均質に向

かい、個性が失われることに警鐘を鳴らることは多い。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。建築家である自己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ができるものは少し、違うように思う。



既存住宅、アノニマスとはほど遠い風景

# Branding Design

## LITTLE CANDLE

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

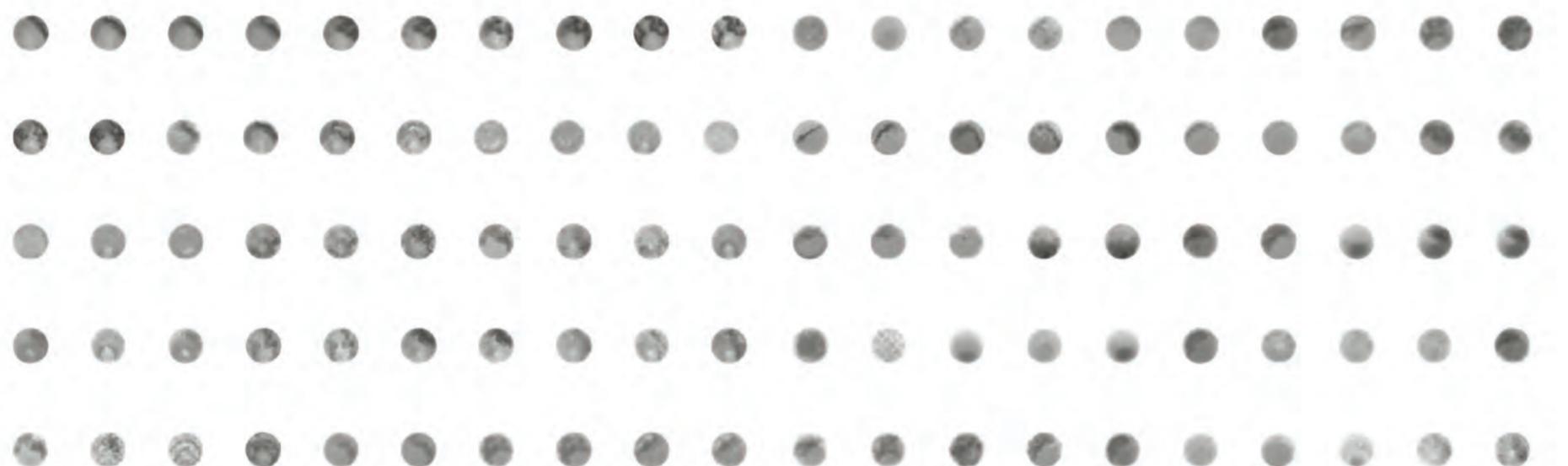


LITTLE  
CANDLE

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、一連の総体的な体验で構築される。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。

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もじびにす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。様々なイメージが沸く形状をデザイン。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。

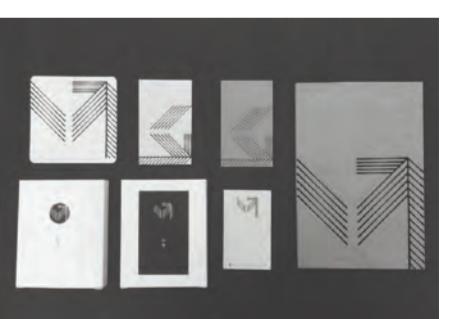


## 駆走 MATSUMIYA

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駆走松宮。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。



The Vision of **ooo**

# 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連関する、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、必要に応じてアーメ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つ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

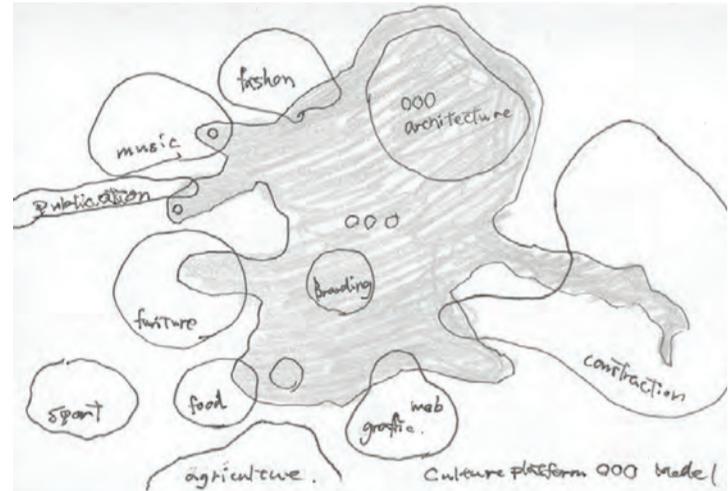
昨今、私たちを取り巻く価値観は急速に変化しています。建築・デザインの分野はもちろんのこと、デジタル技術、環境問題、SDGs、LGBTQ+等、ダイナミックに変化する新しい価値観に対し貪欲に興味をもち、SNSや画像検索だけで得た知識だけではなく自分たちの体と頭で理解を深めます。また、これまで建築が建築として扱つてこなかった分野や業務にも積極的に身を投げ出し、フィジカルにその価値感を体感します。

### 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で新たな文化を生む種を形成することができます。このようなスタンスで設計を行ふことで、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。

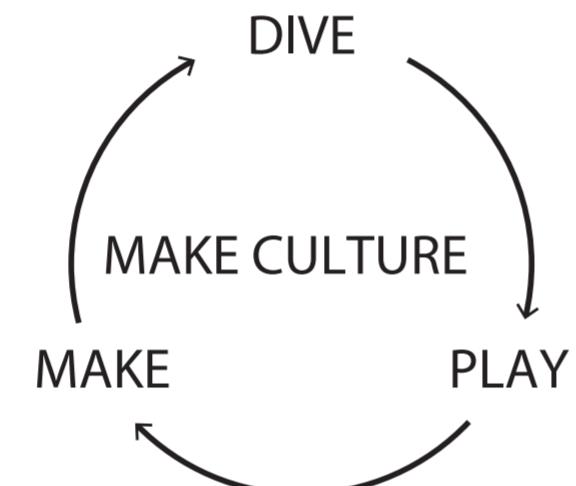
### MAKE

「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つ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

アーメ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、新しいチームのあり立ちをめざす。



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。変化を受ければ、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



馬場 亮平 Ryohei Baba



和田 彦丸 Hikomaru Wada

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

1985 長野県生まれ  
1986 大阪府生まれ  
1986 千葉大学デザイン工学科 卒業  
2009 千葉大学デザイン工学科 卒業  
2011 スイス・メントリ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



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://oooorchitecture.com/>  
HP Instagram

