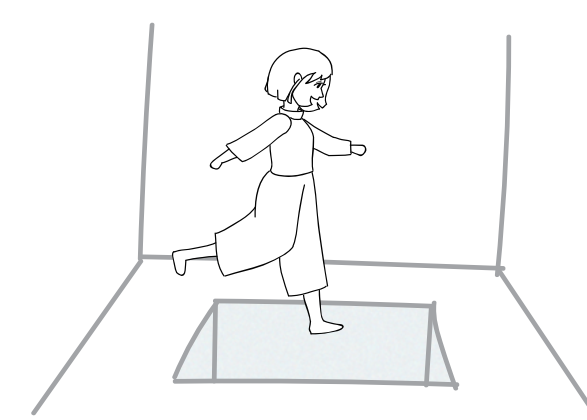


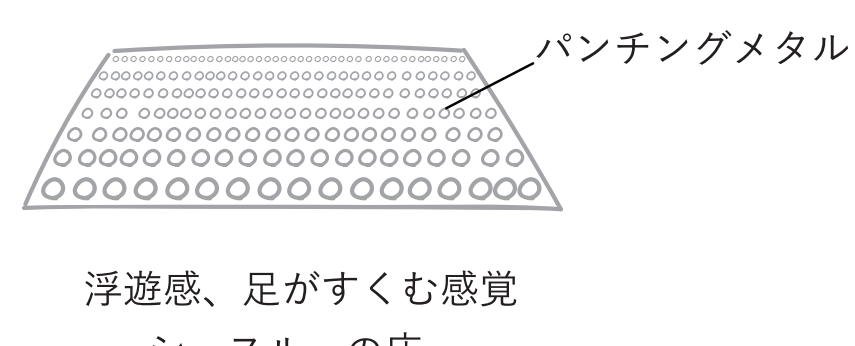
窓で東京タワーを切り取って見る
8

真下から見上げる
4

ガラスからの反射で見る
12



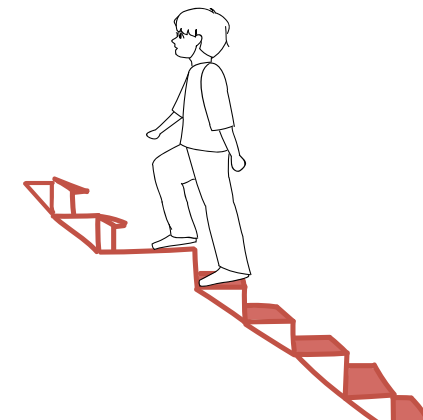
スケルトンの床
浮遊感、足がすくむ感覚
6



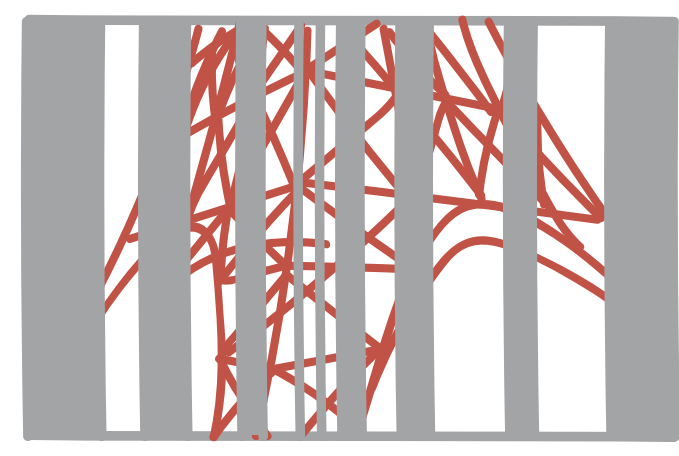
浮遊感、足がすくむ感覚
シースルーの床
6



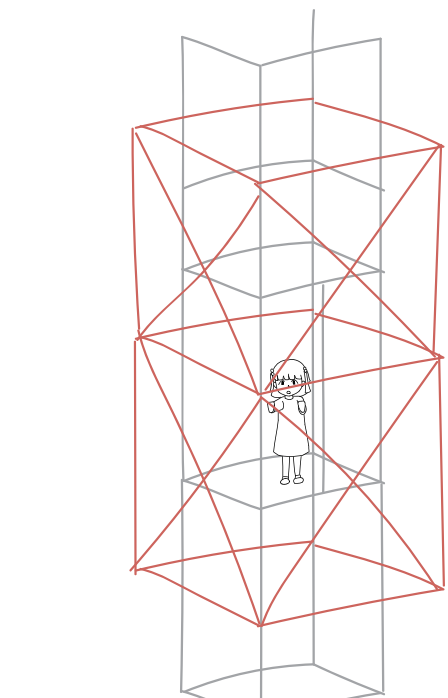
下を見降ろす
6



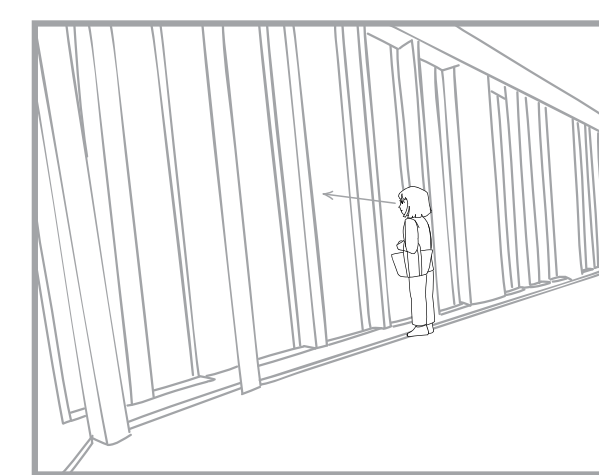
階段を登る
上に上がっていく
11



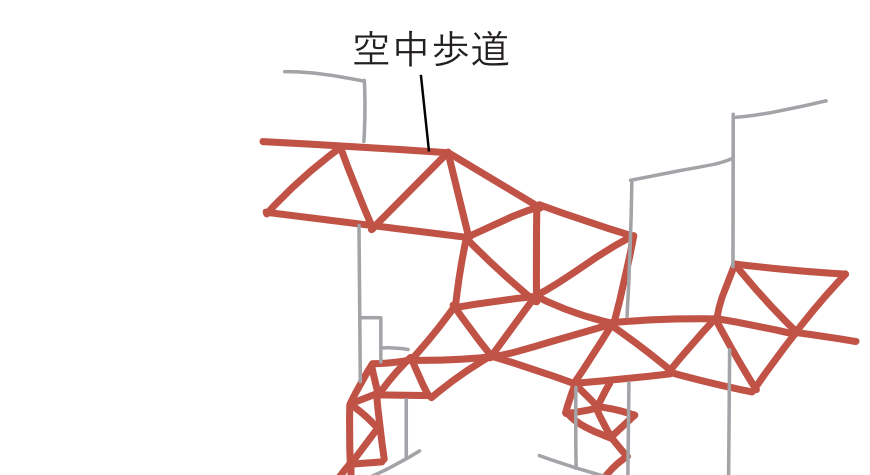
隙間から見え隠れする
13



透明のエレベーター
浮遊感、足がすくむ感覚
7



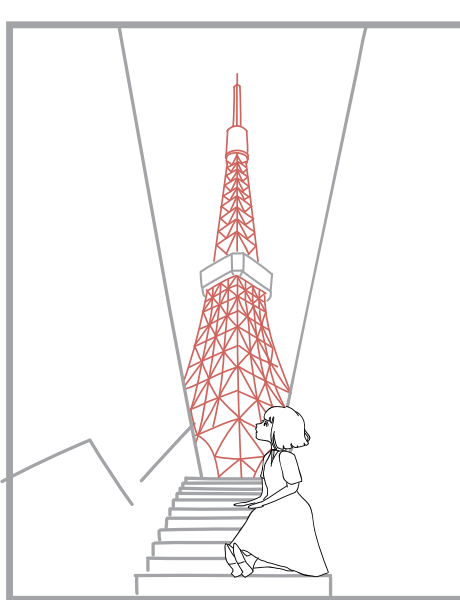
ぐるっと回遊して上から周りの景色を眺める
5



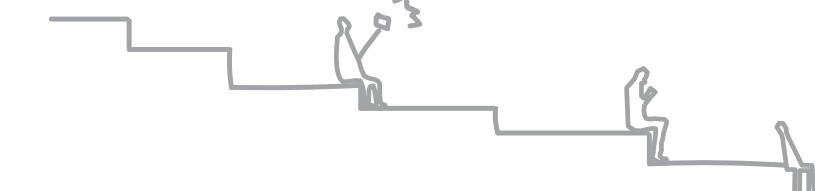
既存の建物の一部と同じモジュールを用いる
トラス空間（空中歩廊 / フォトスポット）
2



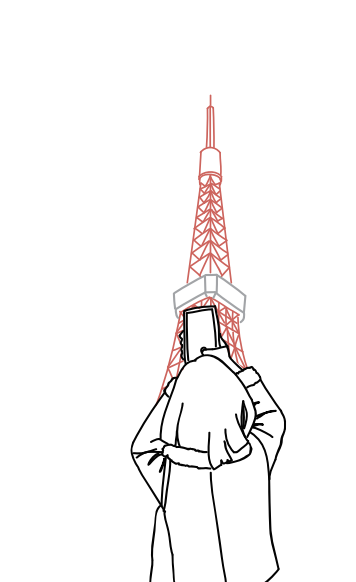
大きさを感ずる
憧れのヒーローやヒロインになれる特撮スタジオ
10



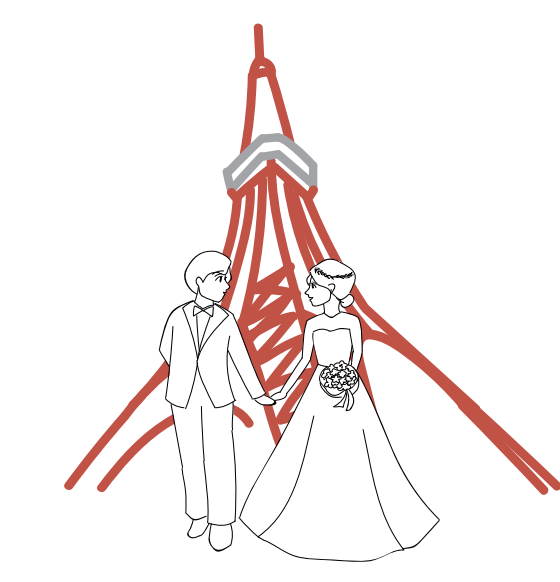
下から上を見上げる
地下階段から東京タワーへ向かう
4



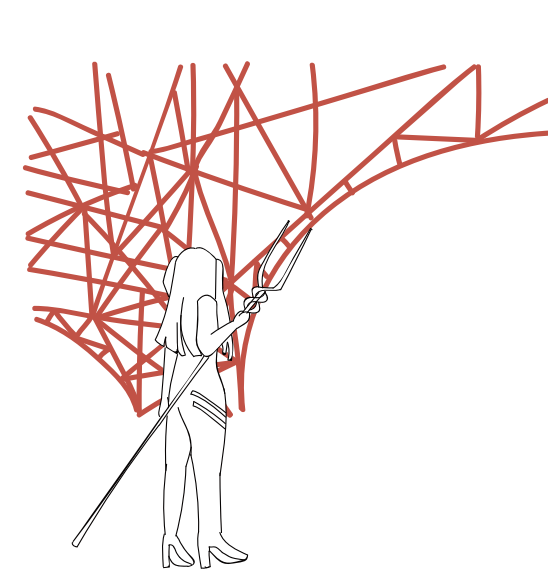
下から上を見上げる
写真を撮る、写真スポット
4



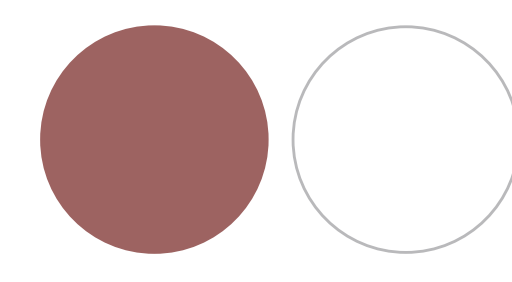
下から上を見上げる
フォトスポット
4



逆三角形のシルエットを残す
3



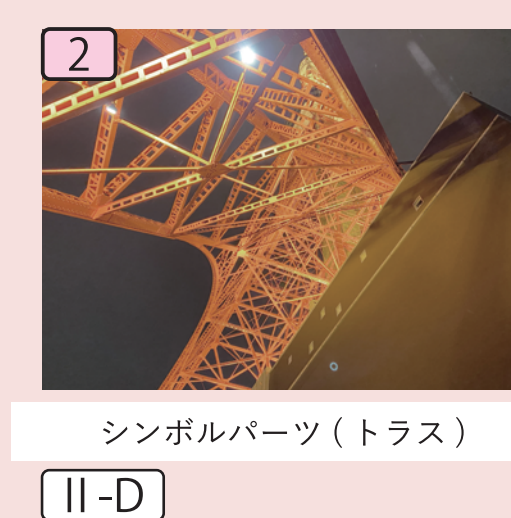
鉄素材の使用
コスプレして撮る
1



色味を調和させる
9



素材（鉄）
III-A



シンボルパーツ（トラス）
II-D



ファサード（逆三角形のシルエット）
II-D



視線誘導（下から上を見上げる）
I-D



視線誘導（ぐるっと回遊する）
I-D



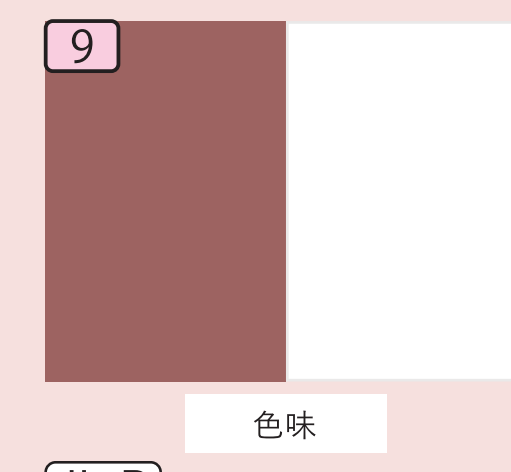
視線誘導（下を見降ろす・浮遊感）
IV-B



開口部（周囲を見渡せる開口部）
IV-A



開口部（切り取ってみる）
IV-A



色味
II-B



全体のスケール
II-A



視線誘導（上に上がっていく）
I-D

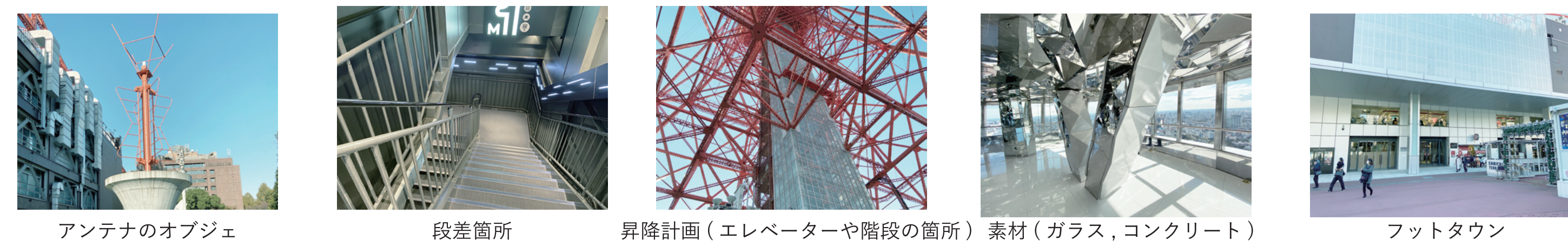


視線誘導（反射をみる）
I-D



視線誘導（隙間からみる）
I-D

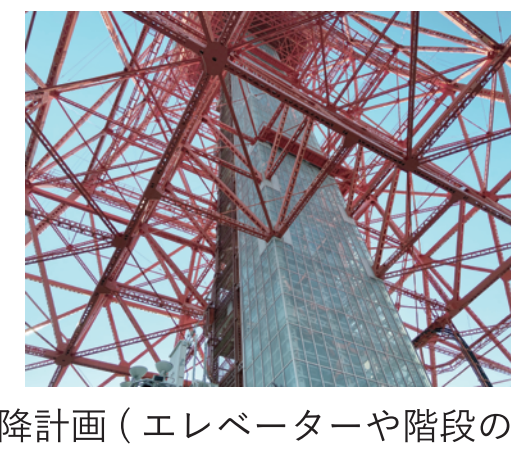
残さなくて良いと判断された部位



アンテナのオブジェ



段差箇所



昇降計画（エレベーターや階段の箇所）



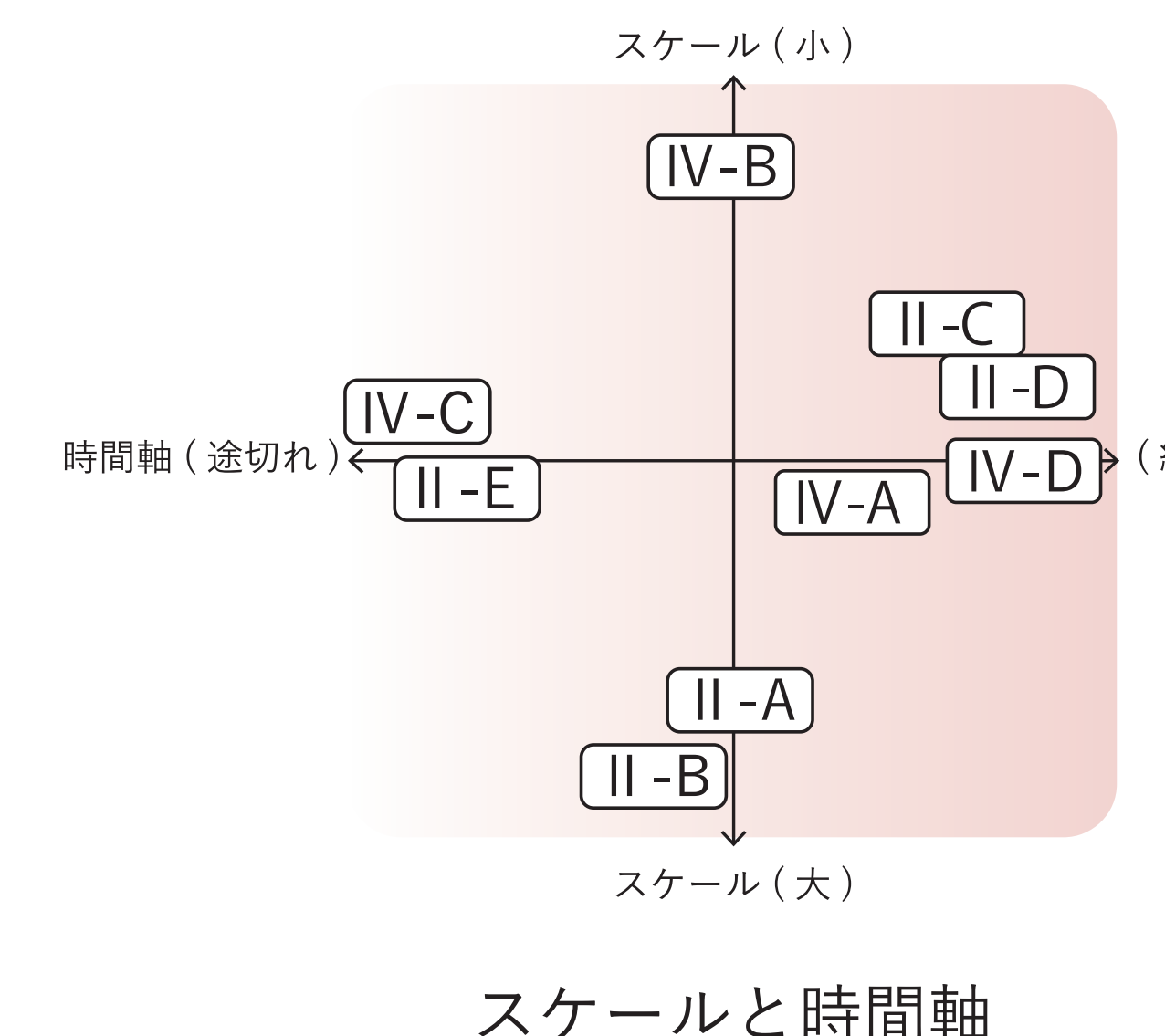
素材（ガラス、コンクリート）



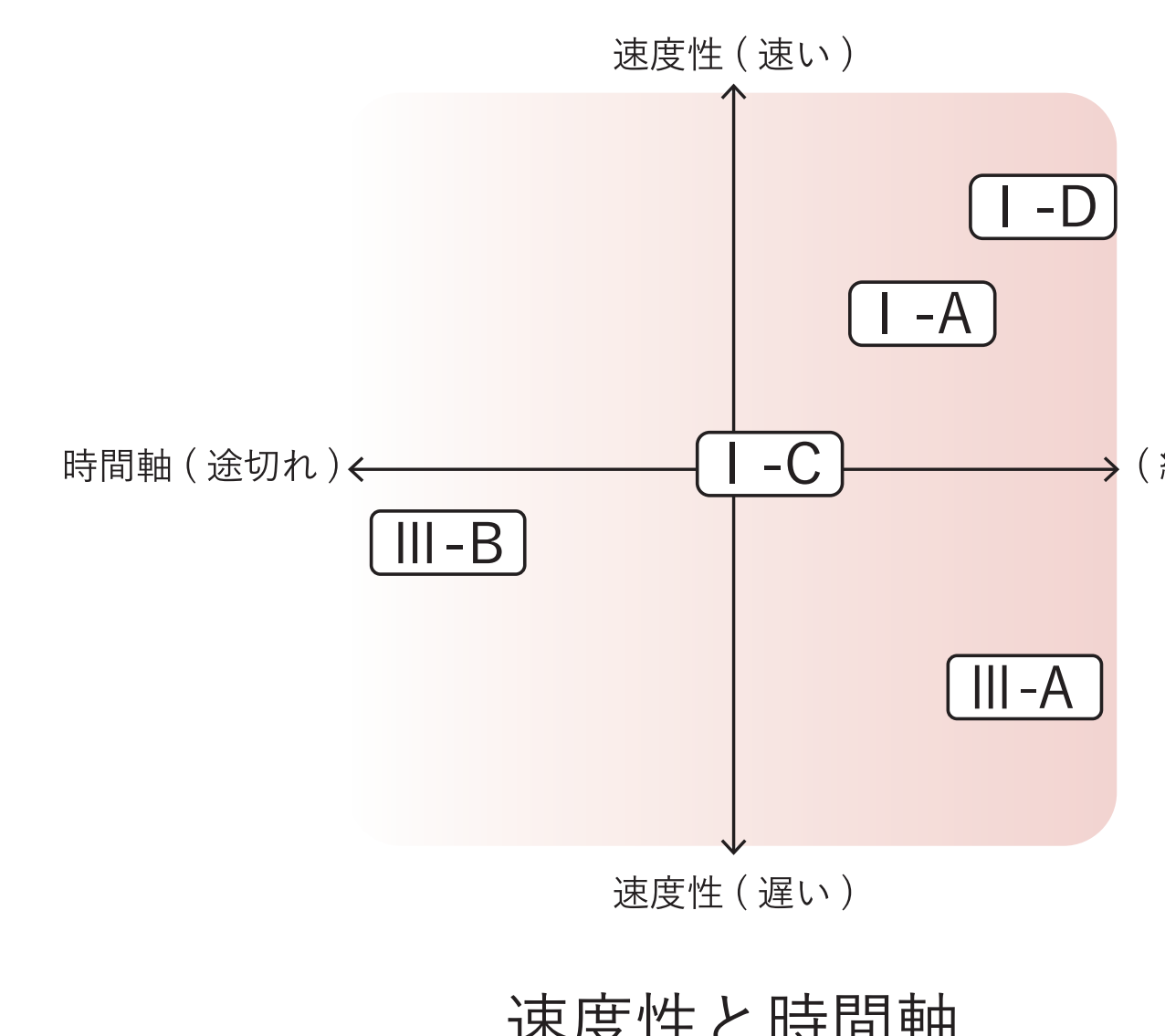
フットタウン



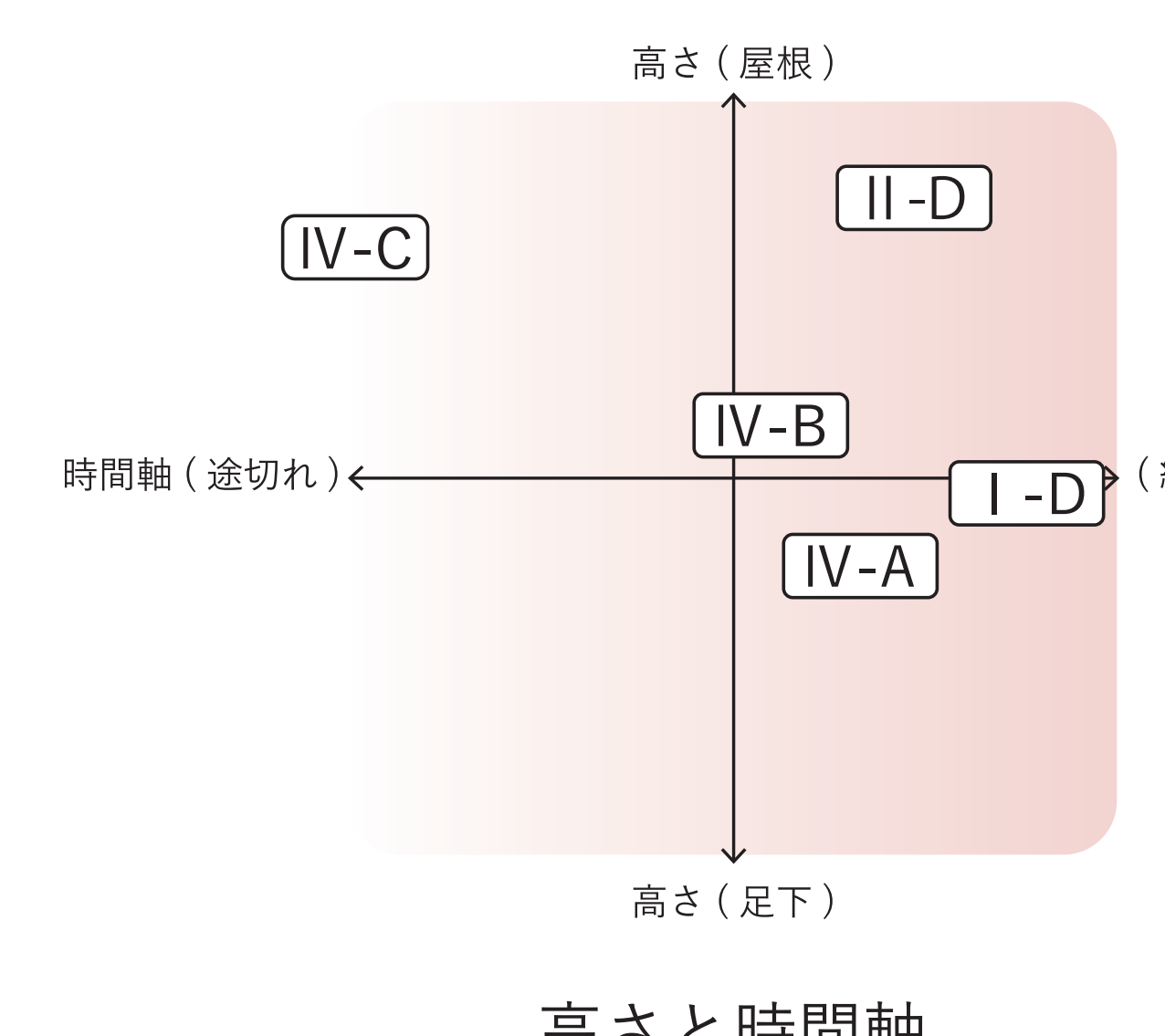
アンテナ（マイナーチェンジが行われている）



スケールと時間軸



速度性と時間軸



高さ和时间軸

スケール
全体/部分的な規模感や形状、色味が調和している

速度性
昇降したり移動したりすることによって伴う体感
時間の長さや使用する素材の風化や劣化のスピード

高さ
アイレベルからの高さの影響を受けている視線誘導
や柱、開口部といった継承部位

時間軸
時間の経過とともに記憶も継承するか否か

評価項目	建築操作
運動感覚 (I)	A動線計画が類似している B昇降場所が類似している C段差箇所が類似している D視線誘導が類似している
調和性 (II)	A全体のスケール/部分的なモジュールが類似している B色味が類似している C形状が類似している Dファサードが類似している E入れ子状に新設要素が組み込まれている
素材性 (III)	A木材、煉瓦等の風化がみられる素材を使用している Bガラス、コンクリート等の劣化が目に見えて分かりにくい素材を取り入れる
部位 (IV)	A開口部の位置が類似している B柱や梁といったアイレベルから近い部位が残されている C建築物の構造上重要でない小屋梁等と同じである D建物のアイコン的な特徴のある部分の形状が類似している E梁など、以前は見えていなかったものが顕現している