



OIT

2021

Jury Report

卒業設計展示会

日時：2022年2月11日（金）～13日（日）
会場：大阪工業大学大宮キャンパス2号館1階
建築学科設計スタジオ・ジュリーコーナー

卒業研究展示会出展作品

- | | |
|---|-------------|
| 01.アート行脚 | 上田 彬人 |
| 02.家は朽ち、山と帰す | 白樫 聖 |
| 03.1+1 ~ひととひとのつながり~ | 児玉 芽依 |
| 04.浮かぶ斑~ 2000 万年前からの贈り物~ | 原田 慎平 |
| 05.海と生きる ~再考する海と人の距離感~ | 石川 悠祐 |
| 06.~ 海辺の都市の向き合い方~
浦安市における防災拠点と親水空間の整備 | 石田 大樹 |
| 07.「廻演」 | 谷口 歩 |
| 08.記憶に残り続ける青春 | 竹内 悠哉 |
| 09.木の駅 | 野首 風斗 |
| 10.ぐりーん Green グリーン | 渡邊 伶 |
| 11.建築のふもと | 林 晃希 |
| 12.交換する住まい | 西村 翔太 |
| 13.古の街道で結ぶ art-ivity | 多井中 美穂 |
| 14.西条を昇く~文明に埋もれる文化~ | 三谷 侑生 |
| 15.舟運から広がる水都大阪の可能性 | 櫻本 聖成 |
| 16.寿命の質~有意義なセカンドライフ~ | 室重 良樹 |
| 17.神社×働く場所 =? | 山下 恭史朗 |
| 18.水村山学~ぼく、わたしの村~ | 川村 泰雅 |
| 19.相利共生 | 屋 卓治 |
| 20.鷹取駅前商店街~長田のコミュニティの再構築~ | 茂村 竜彰 |
| 21.たねをまく | 上山 莉央 |
| 22.地と水の結節点 | 三田 瑠里子 |
| 23.「つくる」ことは「生きる」こと
~ Artist Incubation college ~ | 蓬菜 雄介 |
| 24.土を練り、火を焚く | 亀山 拓海 |
| 25.鶴見緑地リサイクルセンター | 上野 達也 |
| 26.つなぎ 交わり 広がる | 毛利 歩史 |
| 27.つなぐ | 中島 捷 |
| 28.廃校の逆襲 | 松本 咲 |
| 29.場の使いこなし | 國吉 海斗 |
| 30.母の家、父の家、わたしの家 | 小林 美穂 |
| 31.フェアウェイを耕す | 貢 駿登 |
| 32.不浄払拭する丘 | 藤重 毅士 |
| 33.防潮堤の建築的再考 | 澤井 祐介 |
| 34.交わる心 | 大谷 彩夏 |
| 35.まちこみ | 山下 翔己 |
| 36.マチニワ | 上原 巧登 |
| 37.みちだまり | 山田 浩司 |
| 38.めぐる金魚 | 田中 宏樹 |
| 39.物語茶室 ~日本昔ばなしと茶道具~ | 徳永 紗 |
| 40.「よる」ところ | 新井 萌巴 |
| 41.輪廻再生 一姥拾島一 | 川口 恭典 |
| 42.路上にて | 信木 嶺吾 |
| 43.私の欠片、街の断片 | 足立 優太 |
| 44.CANAL COMMUNITY | 播本 直樹 |
| 45.community open office | 十倉 裕也 |
| 46.Deployed Oasis | 月本 泰希 |
| 47.Fluidscape -東京アニメ制作所- | 井爪 陽 |
| 48.OSAKA tech park | フィルベルト レウング |
| 49.Overlaying ambiance
- 人と芸術が交わる都市 - | 高田 裕一朗 |
| 50.Park and Net | 立川 寿哉 |
| 51.Small For All - POP-UP Architecture & Play Park- | 和久 信義 |
| 52.Society5.0 における人の距離~夢洲
:スマートシティ 実験場を跡地にしない~ | 半野 拓実 |
| 53.TRI-angle | 高木 大輝 |
| 54.UN-MUTE | 村上 恵 |
| 55.vu jade
~当たり前ではなく感謝を 日常に気付きを~ | 川田 陸 |
| 56.WORLD WIDE PEPPER 胡椒の毒と蜜 | 西口 英里 |

卒業設計審査会

日時：2021年2月14日（日）9：30～17：30
会場：大阪工業大学大宮キャンパス2号館1階
建築学科設計スタジオ・ジュリーコーナー

審査委員：

小林克弘（東京都立大学名誉教授）
末永三樹（株式会社ミユキデザイン）
橋本健史（橋本健史建築設計事務所）
西田司（オンデザインパートナーズ/本学客員教授）

卒業設計審査会は、以上の審査委員によって、以下の作品を選出することを目的として行われた。

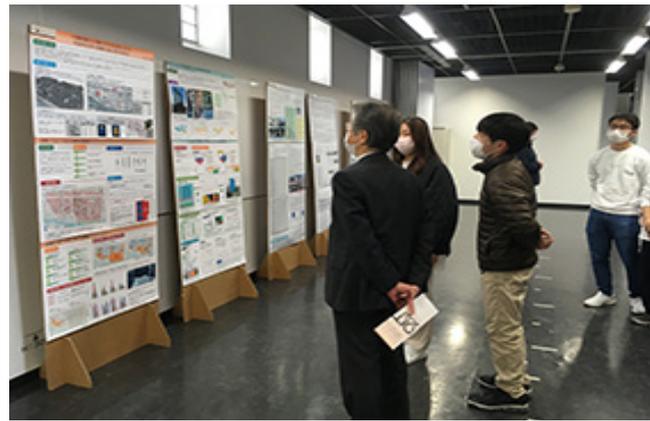
1. 最優秀作品
2. 優秀作品
3. 佳作



卒業研究展示会会場の様子



卒業研究展示会会場の様子



卒業研究展示会会場の様子

Stage 1 10:30～12:00

審査委員が展示された図面と模型を縦覧した。なお、学生は作品の前に立って作品を説明することができ、審査委員と質疑応答を行った。

Stage 2 12:00～13:00 一次審査

14:00からの公開プレゼンテーション作品を選出するため、投票を行った（各審査員の持ち票9）。投票結果は以下の通り。

- 02. 1票
- 09. 1票
- 12. 4票
- 17. 1票
- 19. 4票
- 21. 1票
- 24. 2票
- 30. 2票
- 32. 2票
- 33. 2票
- 37. 1票
- 39. 2票
- 43. 3票
- 44. 1票
- 48. 1票
- 52. 2票
- 54. 1票
- 55. 3票

さらに、それぞれの作品について議論し、公開プレゼンテーション作品として以下の10作品を選出した。

12. 19. 24. 30. 32. 33. 39. 43. 52. 55

以下、選外になった作品に対する審査委員からのコメントを示す。

01.アート行脚 上田 彬人

非常に力のある作品。芸術祭で、仮想的に行ってきた活動を地域に定着させ、作家に寄り添いながら着地させるのが良い。パビリオンので、建築として出来た時の日常的なあり方として少し心もとない感じだった。

02.家は朽ち、山と帰す 白樫 聖

発酵をテーマにしていて、建築のつくり方と建物のあり方の両方が非常に新しい。審査員賞があればこれにしたい。うまく発酵してくれるのか。発酵しきった後がどうなるかが気になる。

03.1+1 ～ひととひとのつながり～ 児玉 芽依

高低差を使って開口部を設計しているところが良さそう。その上で外講のデザインがより考えられるとよい。

04.浮かぶ斑～2000万年前からの贈り物～ 原田 慎平

石をどう生かしているのかが建物形状に現れていないのが少しもったいない。石切場の石にぶつかっているところが良さそうだったのでその部分を建築的な操作の焦点にすると良いのでは。



01.アート行脚

上田 彬人



02.家は朽ち、山と帰す

白樫 聖



03.1+1 ～ひととひとのつながり～

児玉 芽依



04.浮かぶ斑～2000万年前からの贈り物～

原田 慎平

05. 海と生きる ～再考する海と人の距離感～ 石川 悠祐
 旅行と六次産業の拠点。水との関係がもう少し設計されていると良い。ダイナミックなインフラのような建物や屋根の作り方に好感が持てる。

06.～ 海辺の都市の向き合い方～
浦安市における防災拠点と親水空間の整備 石田 大樹
 機能配置には表現できているが、海に面している事の良さが建築の形に表れていないのはもったいない。

07. 「廻演」 谷口 歩
 とても面白い作品で舞台と呼んでいるお祭りの山車のようなものと、建築が一体になっているという提案。その山車のようなものが移動出来ることと、舞台が仮設的に現れることが、数カ所でもう少し繋がりとして描かれていれば良かった。

08.記憶に残り続ける青春 竹内 悠哉
 ボートから見た水辺のパースがとても良い。建築が水と近づいていくときに建築の建ち現れ方やデッキの価値、意味を検討したい。

09.木の駅 野首 風斗
 全体をシンプルな木造加工で形作っているが、トラスなどの組み方をすべて変えているところがとても面白い。どれも合理的に組み立てられていれば大変な力作だと思うが、その説明がないのが残念。現地で作っているからこそ見える構造があると更に良い。

10.ぐりーん Green グリーン 渡邊 伶
 閉じがちな花の市場が川に向けて開かれている視点は素晴らしい。川は都市の有機的な自然であるがそこにシンメトリーを重ねている建築操作が共存の形としてどうか。

11.建築のふもと 林 晃希
 建物の街との向き合い方が変わる提案で、その取り組みとして非常にインフラ的なものに対する信頼度が高いことが今の時代としては珍しい。土の入っているインフラがどういう形で進化を経て、成長するのか興味があった。

13.古の街道で結ぶ art-ivity 多井中 美徳
 建築の中に道のような要素を入れて各部屋を分けていくという手法で、中と外に連続していく感じが面白い。その手法が街なかにもどのように展開していくのか。道の終わり方やつながり方が気になる。

14.西条を昇く～文明に埋もれる文化～ 三谷 侑生
 一つ一つの建物の作り方が祭りと言う文化との関係で生まれていて素晴らしい。各々がどのようにつながっていくかがもう少し描かれていると良い。

15.舟運から広がる水都大阪の可能性 櫻本 聖成
 水との接面の設計という視点が面白い。それぞれの建物がエリアの水にどう触れたかが設計としてあると良い。

16.寿命の質～有意義なセカンドライフ～ 室重 良樹
 ベランダのあり方が既存の集合住宅にあるものと近いが、それをどう崩すのか。散歩や健康寿命を伸ばすようなことが公園とどう連続するのか等の可能性を探りたい。

17.神社×働く場所 =? 山下 恭史朗
 高層ビルの大きい空間を仮設的に占拠して、街の中の活動を起こす手段は、伝統的でもあるし、現代的でもあるのが非常に良い。鳥居を単管パイプで作るのも面白いと思ったが、仮設物の使い方が見えてくると良い。



05.海と生きる ～再考する海と人の距離感～ 石川 悠祐



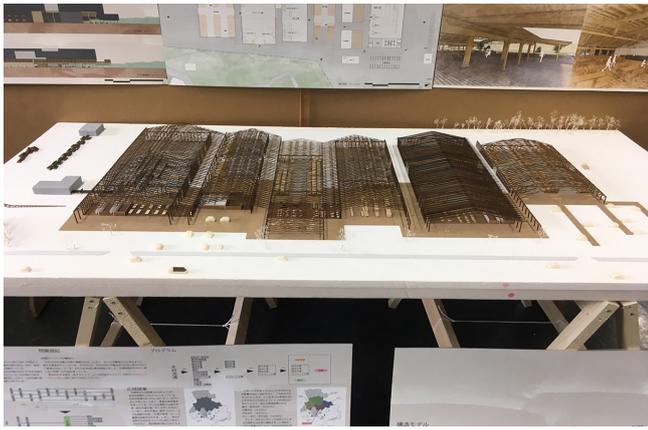
06.～ 海辺の都市の向き合い方～
 浦安市における防災拠点と親水空間の整備 石田 大樹



07.「廻演」 谷口 歩



08.記憶に残り続ける青春 竹内 悠哉



09.木の駅

野首 風斗



14.西条を昇く～文明に埋もれる文化～

三谷 侑生



10.ぐりーん Green グリーン

渡邊 伶



15.舟運から広がる水都大阪の可能性

櫻本 聖成



11.建築のふもと

林 晃希



16.寿命の質～有意義なセカンドライフ～

室重 良樹



13.古の街道で結ぶ art-ivity

多井中 美穂



17.神社×働く場所=?

山下 恭史朗

18.水村山学～ぼく、わたしの村～

川村 泰雅

山並みの中に子供の遊び場としての環境を作る提案。子供でもできるような建築のハードルを下げていているところが良い。各建築の配置がどのように決まったかの説明があると良かった。



18.水村山学～ぼく、わたしの村～

川村 泰雅

20.鷹取駅前商店街

～長田のコミュニティの再構築～

茂村 竜彰

商店街の立体的な街路を建築によって構築していることが興味深い。商業の価値だけでなく生活価値が商店街に寄与できている。これが出来たときに周辺の街並みとの対応関係が記述されていると良い。



20.鷹取駅前商店街 ～長田のコミュニティの再構築～

茂村 竜彰

21.たねをまく

上山 莉央

学童保育を立体的な建築で捉えている構成が面白い。ピロティと中庭との関係を外構としてデザインできれば、地域との接点を表現できたのではないかと感じる。各建築空間と外部空間の関わり合いが多様で設計力がある。



21.たねをまく

上山 莉央

22.地と水の結節点

三田 瑠里子

建築の設計が非常に良く出来ている。設計力があると感じた。ピロティで上げている部分が災害時を想定していると思うが何も記載されていないのが日常利用の方法としてどうかと感じた。



22.地と水の結節点

三田 瑠里子

23.「つくる」ことは「生きる」こと

～ Artist Incubation college ～

蓬菜 雄介

スケッチや建築を表現する方法が良かった。ドックとその周辺との関係を、記述していたが読み取れなかった。大きな船をリテラルに作ってしまうのはどうか。

25.鶴見緑地リサイクルセンター

上野 達也

リサイクルのシステム等よく調べている案だと思うが、その調べたことが最終成果物として、環境に配慮している事などイメージ化出来ていれば、より良いものになる。

26.つなぎ 交わり 広がる

毛利 歩史

駅と駅の間をランドスケープ的操作でつないでいく形は非常に魅力的である。建物単体で見たときに各階が普通の建物に見えてしまっていることが惜しい。

27.つなぐ

中島 捷

CLTの建築が街並みを作っていく未来的作品である。1つ1つの建物がCLTだからこそできる形状にもう少しなっていくと木造の街並みの新しさが出てくると感じた。

28.廃校の逆襲

松本 咲

廃校がスタジオになるというのがとても現代的だと感じた。演劇だけでなく誰もが使える YouTube スタジオなどになると、教育と言う概念が広がっていくのではないかと感じた。

29.場の使いこなし

國吉 海斗

とても力のある方で作りもうまく、プレゼンも綺麗。家具的なスケールで良しとしているところが気になる。家具をうまく使っているのは良いが、街とのからみ等地区計画的な視点が見えないのが惜しい。

31.フェアウェイを耕す

貢 駿登

面白い作品。フェアウェイの細長さなど、その特性や良さを生かしながら、つukれると良かった。

34.交わる心

大谷 彩夏

放課後スクールが公園に隣接している建ち方と建築の作り方が秀逸。スケッチで子供の居場所が描かれているプレゼンテーションは伝わる。子供の宿泊部分などがもう少し大きいと良いと思った。



23. 「つくる」ことは「生きる」こと
~ Artist Incubation college ~ 蓬莱 雄介



28. 廃校の逆襲 松本 咲



25. 鶴見緑地リサイクルセンター 上野 達也



29. 場の使いこなし 國吉 海斗



26. つなぎ 交わり 広がる 毛利 歩史



31. フェアウェイを耕す 眞 駿登



27. つなぐ 中島 捷



34. 交わる心 大谷 彩夏

35. まちこみ

山下 翔己

円を重ねながらつくられた今日的なデザインだが、中に提案しているプログラムで本当に人が自然に集まるのか疑問を感じた。



35.まちこみ

山下 翔己

36. マチニワ

上原 巧登

生活の内側の庭を開く。そこが建築になるという提案は目のつけどころが良い。奥に入ったところが建築であり庭である。その体験は体験してみたいと感じた。この提案により周辺建物の裏へのあり方が変わりそう。



36.マチニワ

上原 巧登

37. みちだまり

山田 浩司

個々の空間の作り方がとてもよく出来ていて設計が上手い方だと思った。道とたまりの場だからこでできる新しい形が見られると更に良かった。



37.みちだまり

山田 浩司

38. めぐる金魚

田中 宏樹

養殖場の体験をデッキの高さの違いで新たに作り出しているのが面白い。その体験を施設の設計にまで引き受けられると良いのではないか。



38.めぐる金魚

田中 宏樹

40. 「よる」ところ

新井 萌巴

高齢者やケアをテーマにしている、そのプログラムが秀逸である。ただ形状が周辺の街並みと乖離していることが気になる。ランドスケープの提案との一体化があると良い。

41. 輪廻再生 一姥拾島一

川口 恭典

都市構造を文化工芸や、人の動き等でつないでいく考え方は地域に対して有効だと感じた。デッキが全て新設なことは少し大げさだが、各建築がデッキとどのようにつながっていくのかを具体的に示すとより良い。

42. 路上にて

信木 嶺吾

ネットのようなものが積み上がる表現がよく、模型の迫力があつた。このような場を作る事で成立する場所なのか疑問を感じた。

44. CANAL COMMUNITY

播本 直樹

運河をキーワードに上がったたり下がったりしながら遊び場を作っているのが楽しそう。街ぐるみで子どもだけではなく、高齢者も交えながらいろいろ考えているところが良かった。

45. community open office

十倉 裕也

断面的なオフィス空間の設計は非常に丁寧にとままっている。外部が所々あるが建築の中と外の境界面をより意識化していくとオフィスの使い方が変わっていくことが想定されてよい。

46. Deployed Oasis

月本 泰希

非常に今日的なテーマであり、良く整理されている。建築を作り過ぎているため、結局オフィスに力を入れている。逆に外部空間を作り込めていないので、外の魅力を本当に感じられているのか疑問に感じた。

47. Fluidscape ー東京アニメ制作所ー

井爪 陽

他に点在するスタジオと連携したり、海外に出て行った有能なアニメーターたちを流出させずに面白くしていこうというテーマが良い。ただし、建築はC型の断面で普通に作っており、もう少し頑張れたのではないか。

48. OSAKA tech park

ファイルベルト レウंगा

有機的な建築形態を動画を使ってプレゼンテーションしている事は素晴らしい。公園と建築の一体性をどう捉えているのかがもう少しわかると良い。



40.「よる」ところ

新井 萌巴



45.community open office

十倉 裕也



41.輪廻再生 一姥拾島一

川口 恭典



46.Deployed Oasis

月本 泰希



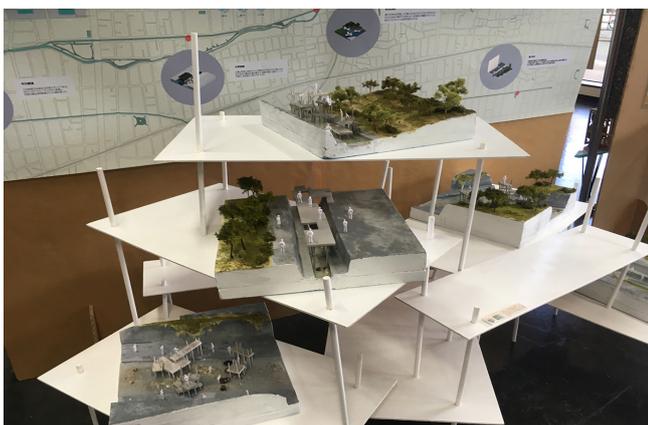
42.路上にて

信木 嶺吾



47.Fluidscape 一東京アニメ制作所一

井爪 陽



44.CANAL COMMUNITY

播本 直樹



48.OSAKA tech park

ファイルベルト レウング

49.Overlaying ambiance - 人と芸術が交わる都市 -

高田 裕一郎

都市の建物を減らすその手法は有効だと感じた。全部をデッキにってしまった際に、その上がどう使われていくのがより具体的に描かれていると良い。

50.Park and Net

立川 寿哉

立体公園と駅のペDESTリアンデッキを重ねて考える視点は素晴らしい。屋上が遊具的に操作されているが、もう少し建築的に断面方向の操作を重ねていくと良くなるのではないかと。

51.Small For All

- POP-UP Architecture & Play Park- 和久 信義

表現力が高く内容は面白かった。ワークショップを楽しく行なって終わってしまっていることが気になった。もう少し何かできると説得力があると思った。行動力がすごい。

53.TRI-angle

高木 大輝

都市の一角でグランピングを行う生々しさが面白い。グランピングを街中で行うからこそその賑わいや都市性をどう捉えているのかをもう少し表現すると良い。

54.UN-MUTE

村上 恵

完全に理解できなかった。構造が興味深い。サイズを3/4にした効果に対して言及が無かったのが残念。

56.WORLD WIDE PEPPER 胡椒の毒と蜜 西口 英里

胡椒を生産する場とそれを知る場。つながりが興味深い。胡椒の生産と建築の関係があまり見えない。どちらかと言うとリベスキンドのユダヤ人博物館のような負の Monument 的な方向に進んでいるがうまく機能してない印象を受けた。

Stage 3 14:00 ~ 15:00

審査委員 4 名が紹介された。引き続き各審査委員が、自己紹介を兼ねたショートレクチャーを行なった。

Stage 4 15:00 ~ 17:00

続いて、10 作品のプレゼンテーション・質疑応答を行なった。作者は自己作品のプレゼンテーション(5分)をし、それに対して、審査委員を交えて質疑応答(7分)を行なった。公開プレゼンテーション・質疑応答の概要は次頁以降を参照。

Stage 5 17:00 ~ 18:00

プレゼンテーションおよびそこでの質疑応答をふまえ、審査委員が公開で講評・議論し、さらに作者へ新たな質疑を行なった。その上で佳作 7 作品、優秀賞 2 作品、最優秀賞 1 作品を決定した。公開審査の概要は次頁以降を参照。

Stage 6 18:00 ~ 18:30

公開審査終了後、各審査委員から講評が述べられた。その後、本田学科長から佳作、優秀作品、最優秀作品の順で賞状が授与された。最後に、本田学科長から総評と感謝の辞が述べられた。



49.Overlaying ambiance
- 人と芸術が交わる都市 -

高田 裕一郎



50.Park and Net

立川 寿哉



51.Small For All - POP-UP Architecture & Play Park-
和久 信義



53.TRI-angle

高木 大輝



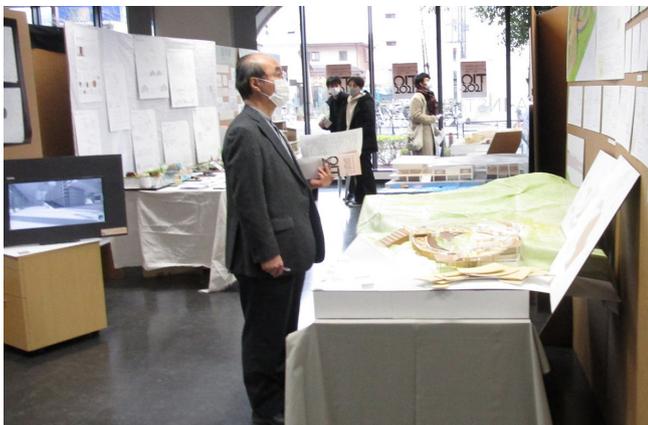
54.UN-MUTE

村上 恵



56.WORLD WIDE PEPPER 胡椒の毒と蜜

西口 英里



審査員が展示された図面と模型を閲覧する様子



審査員が展示された図面と模型を閲覧する様子

2021 年度 卒業設計審査結果

<最優秀作品賞>

12. 交換する住まい

西村 翔太

<優秀作品賞>

19. 相利共生

屋 卓治

30. 母の家、父の家、わたしの家

小林 美穂

<佳作賞>

24.土を練り、火を焚く

亀山 拓海

32.不浄払拭する丘

藤重 毅士

33.防潮堤の建築的再考

澤井 祐介

39.物語茶室 ～日本昔ばなしと茶道具～

徳永 紗

43.私の欠片、街の断片

足立 優太

52.Society5.0 における人の距離～夢洲

：スマートシティ実験場を跡地にしない～

半野 拓実

55.vu jade

～当たり前ではなく感謝を 日常に気付きを～

川田 陸

<「大阪工業大学建築学科・卒業設計作品集 2021」掲載作品>

上記の最優秀作品、優秀作品、および佳作

Stage 7

学外コンクール応募作品の選出

<日本建築学会近畿支部主催卒業設計コンクール応募作品>

19. 相利共生

屋 卓治

<日本建築学会「全国大学・高専卒業設計展示会」出展作品>

24.土を練り、火を焚く

亀山 拓海

< JIA 近畿支部学生卒業設計コンクール応募作品>

12. 交換する住まい

西村 翔太

30. 母の家、父の家、わたしの家

小林 美穂

<月刊「近代建築」別冊「卒業制作 2021」掲載作品>

12. 交換する住まい

西村 翔太

公開審査記録

以下に、公開プレゼンテーション(5分)・質疑応答(7分)、公開審査の記録を掲載する。公開プレゼンテーションの順序は掲載の通り。

<公開プレゼンテーション・質疑応答>

12. 交換する住まい

西村 翔太

プレゼンテーション

現代の私たちの暮らしは共存が前提に成り立ってきました。しかし共存を前提にした暮らしは必ずしも豊かなのでしょうか。本提案は同質化の動きによって生きづらさを憶える織細さんが自分自身で場所や人、時間を選択しながら住まいを交換して集まることができる身軽な暮らしの提案を行います。

戦後の住宅不足を補うために大量供給されたプレハブ住宅はセキュリティ対策を増加し、プライバシーを重要視する動きは地域住民を断絶するものへと変容させていきました。その中の一つである現代の暮らしは「住み開き」や「シェア空間」という多様性を目的とした共存が前提の暮らしで成り立っています。

五人に1人の割合で存在すると言われている織細さんは、その特徴から人の気持ちを必要以上に汲み取り誰にでも共感してしまうこと、人からの評価に敏感に反応してしまうことなど生活のあらゆる場面で他の四人側に合わせてしまうことで生きづらさを感じています。これらの「本当の自分を抑えながら過ごす」といった問題は過剰なほど多様性を追求してしまった「共存」を前提にした暮らしがもたらした綻びです。

そこで「織細さん」といわれる住人が日常生活の中で引っ越しによって自分に合う暮らしを探しながら集まって暮らすという賃貸住宅の提案を行います。

設計手法です。織細さんの特徴を踏まえ、休憩としての住戸、好きな人を招くための客間、アウトプットを行うための仕事場または趣味部屋の3つから構成されます。

手法1では上記のプログラムを踏まえ、各織細さんの二面性のある性格から形態を導いていきます。手法2では敷地のボリューム検討を行います。手法3では手法1と2の検討によって顕在化したボリュームへと組み合わせしていきます。

プログラムです。フェーズ1ではSNSによる住まいの発信を行い、フェーズ2では内覧的体験による住まいを体験します。フェーズ3では住まいの貸し借りである短期的交換を行い、フェーズ4では住まいの交換である長期的交換を行います。

この提案によって同質化で苦しむ織細さんたちが自分自身で場所や人、時間を選択し、身軽な暮らしができることを目指しました。

質疑応答

西田) この一つ一つが家ということですか。そして一つ一つの家は連続しているということですか。

西村) はい、そうです。

西田) それは内部と外部のどちらですか。

西村) 内部の箇所もあれば外部の箇所もあります。

末永) ここに住んでいる人が、あるタイミングで別の家に引っ越すということですか？

西村) はい、そういうことです。

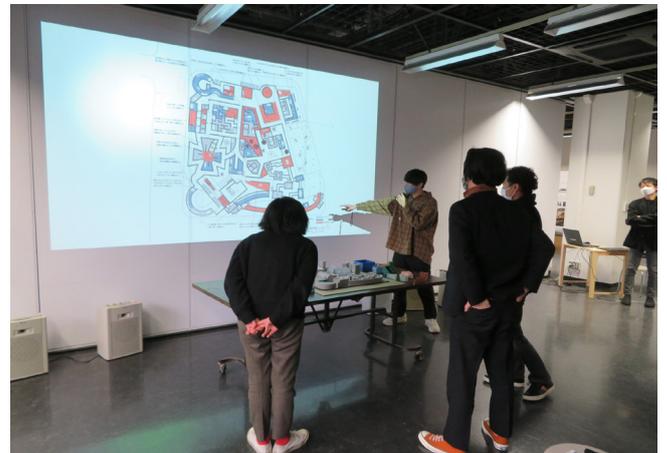
橋本) いわゆるシェアハウスの「共有スペースと個室」のような構成ではなく、専有部分がとても大きいので、そこに人を招いたり、他者が関わる領域を繊細に調整できるということですか。

西村) はい、大きな共用部を設けるというよりも自分の好きな人だけを招くことがコンセプトとなっています。

小林) とても良い作品だと思っています。5人に1人の割合で織細さんと呼ばれる人がいると言われてますが、実は5人に1人に限らず全ての人がある時にはこういう気分になってこういう空間があると癒されていくというのはわかります。しかし、引っ越後に住んでみて交換するというストーリーですが、交換して最終的にそこに住むというより、巨大なホテルなどの提案だとよりフレキシブルに活用できたりする。面白い提案だけドストーリーをもう少し考えるとさらに実現可能なものになると思います。面白い提案です。

西田) 一つ一つのはわかります。全体の組み合わせに興味があります。どうしてこの組み合わせになったのですか。

西村) 敷地周辺にある高速道路や公園などからボリュームを決めていき、それに合うように組み合わせていきました。



公開プレゼンテーションの様子 (西村)



12. 交換する住まい

西村 翔太

19. 相利共生

屋 卓治

プレゼンテーション

下寺、日本橋、新世界、松屋町筋、黒門。異なる特色を持つ五つの町が隣接しています。しかし単独での利益を求めて活動をし、関係性は希薄で分断されている現状があります。周辺の4つの町は同じ特色を持った町に顧客を奪われ衰退が進んでいます。下寺は軍艦アパートが解体されたことにより混じり合いの場が消え去り、町から活気が無くなってしまいました。この状態が続くと特色の薄れた無色の5つの町になってしまうのではないのでしょうか。

生物学に相利共生という仕組みがあります。異なる生物種が協力し、互いの短所を補い合う関係のことをいい、これを町同士の関係に置き換えます。今こそ5つの町が相利共生すべきです。計画敷地は5つの町の中心部である大阪浪速区下寺の小学校跡地を選定しました。

空いた時間を有効活用し、下寺で副業の時間を共有することで5つの町が相利共生します。実際の人口密度を基に引き算で余りの人口密度を算出します。これを反転させることで利用可能な密度とし、4つ集結させ合成することで利用可能合成密度とします。

プログラムと建築提案です。

[媒介車]

ミツバチが媒介者となり花粉を運び、動けない花同士を混じり合わせるように屋台が媒介車となり動けない町同士を混じり合わせることが必要だと考えました。

[相利共生する公私]

典型的な集合住宅の平面構成は2段階で強い境界線があります。スタジオと庭という公私が浸食し合える空間を挟み込み、そこに媒介車が介入することでより公私の関係が曖昧になっていきます。

[変化する領域]

利用可能合成密度が活用されます。密度大。道脇までもが媒介車の為の道となります。密度小。庭の領域などが拡大します。密度中。全ての領域が一定の面積を有します。密度変化に合わせてループの領域が変化し動かないはずの建築が動く建築に姿を変えます。

[相利共生する町と人]

本提案では集合住宅に住む住人、4つの町の商人、下寺の職人、外部から訪れる訪問客の4つの登場人物が相利共生します。住人と商人の相利共生。住人と職人の相利共生。商人と職人の相利共生。訪問客と住人・商人・職人の相利共生。その他にも住人と住人の相利共生や商人と商人の相利共生、職人と職人の相利共生、訪問客と訪問客の相利共生などがあります。

下寺に5つの町の分断された関係を融解する仕組みを持つ相利共生の拠点となる集合住宅を提案します。

質疑応答

西田) 商人がやってくるのはループで、媒介車が来ることで住戸からの庭の面積も減少するということですね。マーケティングの専門家の末永さんは何か意見はありますか。

末永) この媒介車は必ず人が動かすのですか。

屋) 媒介車に乗るのは商人と仮定しています。媒介車は商人が商売をするための屋台です。最初は職人にプロトタイプとなる媒介車を渡し、それを商人が自分の職業に合わせて改造をします。その過程で職人に技術を教わり、商人と職人の相利共生が生まれます。以上のことから人が乗るものだと考えています。

末永) テクノロジーを使って人が直接動かさなくても、時間を問わず色々な街の要素がこの建築に集まっても面白いかなと思いました。

橋本) 新世界は屋間に人が少なくなることが、この建築にどのような影響を与えているのですか。

屋) 新世界では屋に人が少なくて商売をしている商人にとっては商売がはかどらない。そこで空いている時間を有効活用して副業の場として本提案の集合住宅を使ってもらいたいと思い、設計しました。

西田) 媒介車がミツバチになっている。では花は何ですか。

屋) 花は町です。町の要素がこの集合住宅で混じり合うと考えています。

西田) 媒介車がミツバチだとしたら町の要素がここに一時的に集まるということですか。

屋) 町の要素を運んだ媒介車が訪れ、混じり合うことで相利共生が起きると考えています。完全に分断するというよりはもっと入り込んできて欲しいと考えています。

西田) それぞれの形態に合わせて住戸を設計している？

屋) はい。先ほどダイアグラムで説明したのですが客観的な人の流れを建築化して、それを基に引き算してできた形態なので、その形態に従って立体的な構成もあれば平面的な構成もあり複数の住戸のパターンがあります。

小林) 造形感覚が非常にいい。これは中世風でもあるし、近代建築的な天井の高い空間など上手く出来ている。説明を聞くと、人の流れのダイアグラムから形態が導き出される。本当はそうではなく、きっと上手くデザインしているのだと思います。



公開プレゼンテーションの様子 (屋)



19. 相利共生

屋 卓治

プレゼンテーション

土と火は人に様々な技術を与えてきました。壁に穴が開けば土を塗り、雨が漏れば土を焼くことで瓦を作る。そんな時と場合に対応する行為を私は育む行為であると捉えました。しかし両者は現代から離れてしまいました。同時に地域コミュニティも薄れさせ、育まれないままの都市の拡大によって様々な問題を抱え始めています。そんな中土と火を使い街を育んできた地域があります。大阪の空堀地区です。ここには坂道や階段が多くみられます。その理由は、かつて瓦の土取場として土を掘り起こしていた事にあります。街にあった窯を繰り返し修繕する共同管理コミュニティが存在していました。

今でも祠の共同清掃などのコミュニティはありますが、マンション増加や住民の高齢化から地域コミュニティは失われつつあります。同時に長屋の老朽化による物理的空白ができ始めているのが現状です。単に作って壊すのではなく、地域住民によって育まれる暮らしの更新が今の都市には求められているのではないのでしょうか。

そこで土と火を核とした地域の工房をつくり、建築の修繕などを通じて既存コミュニティを再構築し都市の空白に対応させるプリミティブな都市更新を提案します。

空堀の人々に土と火を介入させるため、3つの段階に分けて空堀の日常を再構築していきます。第一段階。ここでは空堀の日常に火と土の存在が介入し始めます。空間構成として、竈や焚火から出る熱を上へ抜けさせる段差と屋根で建築を構成しています。ここでは共同の調理場、小さな窯で作る趣味レベルの陶芸、それらを販売するような仮設商店を展開します。第二段階。地域の工房拠点を本格的に機能させます。空間構成として土を掘りながら窯をつくり、出てくる段差を活かしつつ床を加えます。掘ることで育つ窯は街のシンボルとして機能し、瓦やレンガなどを積むことで時期によって変化する壁や階段を作ります。木材などの廃材は家具や薪として再利用され、完成品とともに空堀内に出荷されていきます。

第三段階。土を盛った小さな公園や、モノの交換所ができ始めます。同時にそこから流通するものは、建物の補修などに利用され始めていきます。Phase 1 敷地で店を開くための小さな作業場も展開し、街中に釜が置かれる事で街の休憩所などが開かれます。

このように地域の工房を核として空堀の街中に火と土が展開されていく、そんな土と火を使ったプリミティブな都市更新を私は提案します。

質疑応答

橋本) 同じ場所で変化していく計画なのかと思いましたが、微妙にずれるのですか？

亀山) そうです。ただ Phase ごとに分けてはいますが、各段階の Phase で各敷地の建物と行為が完結するわけではなく、Phase は変わっていくんですけどそれぞれが関係性を持ちながら継続的に行為が続いていきます。

小林) 建築のイメージは素晴らしいですが、どんどん広がっていくと人の住む場所がなくなっていくのでは？

亀山) 横に対して広がりますが、模型で表しているのは一旦の完成形です。ここも土を掘っていく中で、段々土を掘っていく場所がなくなっていくと思うので、Phase 3 に移った時に、空堀のいろんな場所で小さく掘っていく場所が出てくるイメージです。なので住居自体は周辺に確保しています。

小林) ストーリー自体はいろいろ考えられており、とても面白いと思いますが、それが住居に対してもこういう風に

いい影響を与えていくみたいな事があると、更に素晴らしいストーリーになったのではないかと思います。

西田) 断面など掘るという行為と作るを掛け合わせて工房としているのは大変興味深いなと思って見てたんですけど、そうしたときにこの工房は半外部のような感じ？

亀山) プリミティブな素材と技術で作られる瓦は基本的に脆いし雨も漏れやすいと思ったので、最初から「雨の日は休み」くらいの感覚で工房を作ったほうがいいんじゃないかなと思っほぼ半屋外にしています。雨がかったりかからなかったりっていう空間を作る屋根もそれが理由です。

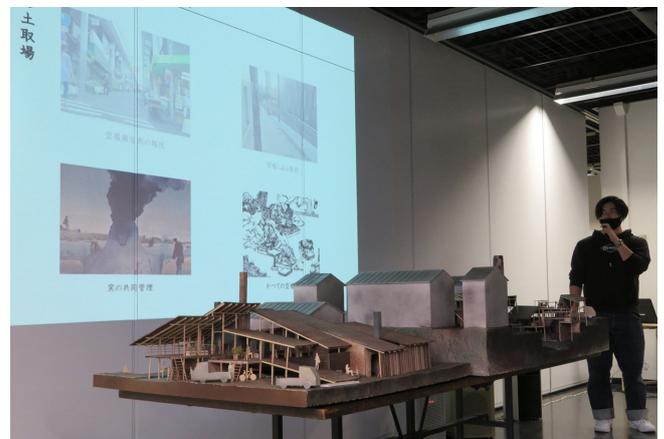
西田) これが次の敷地に行った時は Phase 2 をプロトタイプとして、そのまま移行される？この形式で掘っていったら半外部空間が増えるのですか？

亀山) Phase 2 のように深くは掘らないですが、掘った土が盛られていく場所が増えていく感じです。

西田) その時にできるのは昔の長屋の土間空間のような半屋外空間ですか？

亀山) 半屋外のところもちろんありますが、アトリエや小さな作業場などは屋内になっています。

西田) 掘りながら上に空間が出来ていくのは工法としては面白いと思いますが、次に展開していくときにどうなっていくか、これの面白さってここで終わらないことじゃない？建築の新しい作り方とか設計手法は可能性があるから、そこはもっとうまく言及したらいいのではないかと思います。



公開プレゼンテーションの様子（亀山）



24. 土を練り、火を焚く

亀山 拓海

30. 母の家、父の家、わたしの家

小林 美穂

プレゼンテーション

母の家、父の家、わたしの家。大規模郊外住宅地の縮図ともいえる、工場跡地に建てられたわたしの家やまちを用いて、家とは、家族とは、地域とは、建築家の職能のあり方などを問い直す。家族が住む家とは複数の独立した個人のための場所であるべきではないか。現在郊外住宅地で切り離されている「まち」と「家」をパッチワークのように組み合わせることで住み続けられるまちづくりをできるのではないかと。母の家。母は植物に興味を持ち、家に植木鉢が増えていきます。ちょうど家は20年を迎え、外壁の補修が必要となります。ここで、私はただ壁を補修するだけでなく、壁をガラスで覆うことで新旧の壁の間に新たに小さな温室のような空間が生まれます。さらに庭へ温室を拡張していきます。この温室は家の内外を曖昧にし、母をまちと接続するきっかけとなりました。父の家。父は趣味である音楽を楽しむために、近くのおばあさんの家の空き部屋を借ります。父の新たな玄関とアプローチを作ると、おばあさんの生活も変化しました。防音室を作るとともに家の耐震補強を行います。防音扉により空間をつなげられます。父は音楽を起点にまちの人と交流を始め、父にとってもう一つの家となっていきました。わたしの家。子供部屋から設計事務所を始めます。さらに近く家の2階にある空き部屋を借り、それらをつなげる空間を設計します。ある部屋の家主がこのまちを離れることになり、わたしはその家を譲り受け、住み始めます。ここでわたしは住みながら働くことを実践します。私は友人に食卓を貸し、レストランを始めました。そうして私の食卓は、みんなの食堂になっていきました。事務所の本棚がいっぱいになったため、新たに空き部屋を借り、まちの人のいらなくなった本棚もここに集まることで、気づけばここはまちの図書室のようになっていました。さらに、車を手放したおじいさんはがらんとした駐車場にバスケットコートをつくったり駐車場で家庭菜園を始めたり、住人によるまちの小さな変化が始まります。

父と母の小さな出来事をきっかけに行われた家の小さな更新は、人々に影響を及ぼし、長い年月をかけてまちを変えていく。変わっていく家によって、今まで敷地境界線の中にとどまっていた人々の暮らしはだんだんと街に現れる。まちのあらゆるものをパッチワーク的に組み合わせることで、このまちの人にとって、まち全体が家となっていくのである。

質疑応答

西田) 最初この家に住んでいて、姉が一人暮らしを始め、母と私だけになり、母が温室を始めた。さらに父が帰ってきて、窮屈になったため部屋を借りる。わたしの設計事務所というのはここで合っていますか？

小林美穂) あっています。

末永) 敷地の境界線が関係なくなっているというのが面白いと思います。本当にできるにはどうしたらいいのだろうと考えていました。

橋本) 動線を扱っているのが面白い。家の使い方を根本的に考え直したときに、入り口の場所や数が変わったほうが自然であることは多いし、可能性がすごく広がる。

小林美穂) 兵庫県の川西市です。

西田) お父さんの家はどのくらい離れているのですか？

小林美穂) すぐそこに計画しています。

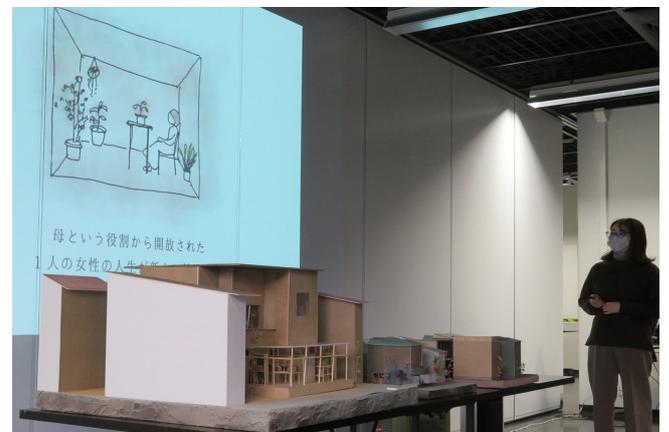
小林) 空き家問題が社会で言われていて、それぞれ一軒単位で考えていくからどうするかとなってしまっていますが、今言われていたように一部を借りて提案するというのは連鎖的にできるのかもしれないと気付かされました。

橋本) 空き家が点々と偏在しているニュータウンはすでに生まれてきている。そういう場所は築年数も経って価格も下がっているのだから、隣も使ってしまうというよりはリアルティがあると思う。

末永) 設計事務所を自分で開いて、職能があるからその信頼で周りを巻き込みながら作っていくというのはできるのではないかなと思う。

橋本) もう少し俯瞰的な作戦があったほうがいい。今のニュータウンはこういう構成で、敷地境界はこうなっていて、動線はこうなっているから、というような構造に対するアプローチがあってもいい。元々何も無いプレーンな場所ではなくて、非常に強い構成を持った場であると思うので、部分で面白くしていくことは必要だと思うけれど、それが全体の構成を反転させるようなものになっていると隙間の使い方が一気に前景化したり、あと方位と建物の関係などをハッキングしていく感じがあると思う。

小林) 方位と住宅の建ち方は密接に関係している。そういうことをうまく使っていくと、もう少し一般性のある話になっていくような気がする。



公開プレゼンテーションの様子 (小林)



30. 母の家、父の家、わたしの家

小林 美穂

32.不浄払拭する丘

藤重 毅士

プレゼンテーション

「不浄払拭する丘」と題しまして、藤重毅士が発表します。普段、私たちが利用している下水道事業には、人口減少や地震などの災害により、収支の実質赤字が存在しています。

ここで、下水処理場における問題の解決の糸口を見つけるために、その建築計画について調べました。下水処理場等の建築計画は最終的に到達する見込みの下水供給人口に必要な処理面積を算出して土地を確保し、現行の供給人口に必要な面積に合わせて増築を繰り返す計画となっています。しかし、赤字経営を余儀なくされた下水処理施設は、事業計画が頓挫することになり、増築予定だった敷地は更地のまま放置されることとなります。こうして生まれた更地は、下水処理場は不浄であるという印象から、その更地の再利用を進める計画案ができることはなく、敷地が放置される原因となっています。

次に、敷地を選定します。下水道事業実質赤字額、下水道普及率の両方がワースト上位に属していることから、和歌山県和歌山市を選定し、市内にある3つの処理施設のうち、整備割合の低い中央終末処理場を対象敷地としました。

敷地の特徴として、水の流入が多い土地なため、川と人が共存しながら生きてきたという歴史があります。また、桜の木が植えられるなど印象改善の試策も行なわれていますが、あまり効果は無く人のよらない場所となっています。

そのような現状を打破するため、市民の近寄りがたい更地から、市民の親しみやすい様々な体験ができる複合施設を提案します。既存処理施設の副産物である汚泥から肥料とセメント材料を抽出して土壌とヴォールト屋根を生成し、これらを組み合わせます。それによって、地盤レベルを上階に持ち上げるように計画をします。ヴォールトという形は、この地域と根深い関係にある橋の形からインスピレーションをうけ決定し、既存処理施設に様々な形のヴォールトを組み合わせることで多様なユニットを形成します。具体的には、既存処理施設で発生した熱を利用し温室農園を形成、既存処理施設に備わっている機械の見学、既存処理施設から発生する音を抑える、既存処理施設から出る悪臭を川の流れを利用して誘導、計画予定だった市民解放の屋上広場を屋上庭園につなげるといった5つの役割を担っています。

その他のプログラムとして、川を引き込んでつくった水辺の空間、体験型施設を導入して市民が楽しめるような施設とします。以上で発表を終わります。

質疑応答

橋本) 和歌山市の赤字はなぜ突出して多いのですか？

藤重) 当初の事業計画が、災害や人口減少などにより計画通り進めることが困難になってしまったためです。

西田) ヴォールトによって音の対策をしていると聞いていたが、既存処理施設だけでは不十分だったのか？

藤重) 既存施設の防音の補助的な役割でヴォールトを使用しています。またヴォールトには景観を向上させる役割もあり、防音壁のみの既存施設の景観を向上させています。

西田) ここに来た人が、菜園でできた野菜を食べて、水がきれいになったことを実感できる施設であってますか？

藤重) 基本的には体験型施設を想定していて、その中で、普段は見ることのできない下水処理施設を体感してもらうことのできる施設です。

末永) ゴミ処理施設だと、そこから出た排熱を利用して温水プールにするといった事例が見られますが、この提案ではエネルギーを利用した提案はありますか？

藤重) 排熱を利用した温室農園を計画しています。また、汚泥からつくられる肥料を利用して土壌をつくり、屋上庭園をつくっています。

小林) 川辺の方はヴォールトを引き込み計画がされているが、既存施設の方にヴォールトを計画しなかったのはなぜか？

藤重) 桜並木が植えられるなどの試みがある程度行なわれていたためです。逆に、川辺の方の空間は更地となっており、重点的な計画が必要だと思いました。

小林) 1カ所ぐらい東西を横断できるようなデザインがされても良かったのではないかと？

末永) この施設ができることで新たな収益構造ができるビジョンが明確にプレゼンされていればもっと良かった。

西田) この風景ができると処理施設の印象が払拭できると考えているんだよね？

藤重) はい、風景と体験を増やすことで市民との距離を近づけるよう意識しました。また、ここからの増築も考えていて、市民の要請に合わせて風景が変わっていく、市民とともに成長していく建築を考えました。



公開プレゼンテーションの様子 (藤重)



32. 不浄払拭する丘

藤重 毅士

33.防潮堤の建築的再考

澤井 祐介

プレゼンテーション

まず防潮堤の似たものに防波堤というものがあります。防波堤は海上に設置することで湾内を穏やかにする役割がありますが、防潮堤は海沿いの陸地に設置され、津波や高潮の侵入を防ぐことが目的です。混同されることもありますが、本設計では防潮堤を「陸地に建つ津波を防ぐもの」として定義します。そしてこの防潮堤のあり方に疑問を持ったのが本設計のはじまりでした。

防潮堤は東北地方で建設が進む一方、問題点も浮上しています。高さ数メートルのコンクリート剥き出しの壁が建ち並ぶことによる近隣住民への心理的悪影響・観光業の衰退や、防潮堤建設による環境の変化がもたらす海辺の生態系の破壊・漁業の衰退などです。

これらの問題点から私が掲げたコンセプトは「土木である防潮堤を建築として再設計する」です。人命を守るためとは言え、これほどまでに海沿いの景観及び人々の暮らしを犠牲にして良いのでしょうか。「津波を止める」と言う役割しか与えられていない現在の防潮堤にそれ以外の役割を与えることで、普段は海と陸を繋ぐ架け橋でありながら有事の際には地域を守る岩となるような防潮堤を建築します。

計画敷地は名古屋港「ガーデンふ頭」です。ふ頭内には多目的広場や水族館、商業施設などがあり、都市部の憩いの場として名古屋市内外から多くの観光客が訪れます。南海トラフ大地震による津波被害が予想されており、実際に防潮堤を建設する計画が進んでいます。

また今回の防潮堤設計にあたり私が採用したのが「湾曲壁」です。これは、津波を従来の直立壁の様に「止める」のではなく、曲面に沿って「はね返す」ことで浸水を防ぐ技術で、同じ材質、強度、高さの直立壁と比較するとより効果的に津波被害を減らすことができるとされています。本設計では海側の外壁全てにこの湾曲壁を採用することで、実際にガーデンふ頭で計画されている防潮堤計画よりも優れた防波性能を持つプランとなりました。

しかし既存の建物の外壁を湾曲壁に置き換えただけでは「建築的再考」とは言えません。波をはね返す面ではなく、むしろ屋内側の凸面をどう利用するかが重要であり、この形の壁だからこそできる機能を室内側により多く持たせ、居心地のいい空間を作って初めて「建築的」と言えると考え、そのようなプログラムを多数配置しながら本設計を進めていきました。これがその一例です。

質疑応答

西田) 防波堤と防潮堤の違いから入るプレゼンテーションの流れが淀みなくてよかったです。この防潮堤は海岸沿いにずっと連なっていくものですか？

澤井) 実際はもう少し北側に建設される予定のものを海側に並べていく計画です。

西田) つまり、どうせできるものならばもっとプラスにできるのではないかと提案ですね？

小林) 湾曲壁を前後にずらした隙間ができていますね。ここは防波堤としては問題がないのですか？

澤井) この模型で表した南側の部分ではより海と陸を繋げたいという考えから、防波性能を多少落としてでもあえて隙間を作っています。

末永) この湾内は水が入ってくるということですね？

小林) どうせなら湾内に水が入らない作りにしたいですね。巨大なシャッターをつけるなどで対策はできそうです。

西田) この防潮堤建築はどこまでも繋がって行って、その全てにこのような機能を持たせるといえるのですか？

澤井) 今回は設計しきれませんでしたが、埠頭を囲むように繋がっていき、機能も持たせるといえます。

末永) 今回のプランに取り入れた様々な機能は現況の敷地で必要とされているものや魅力的なものを入れ込んだのですか？

澤井) 北側のショッピングモールは実際に同じ位置にあります。南側のCIQ施設は現在はありませんが、このふ頭には大型船が寄港するイベントがあるため、それを最大限活かせるようにCIQ施設と船を見送ることができる芝生広場を今回新たに設計しました。

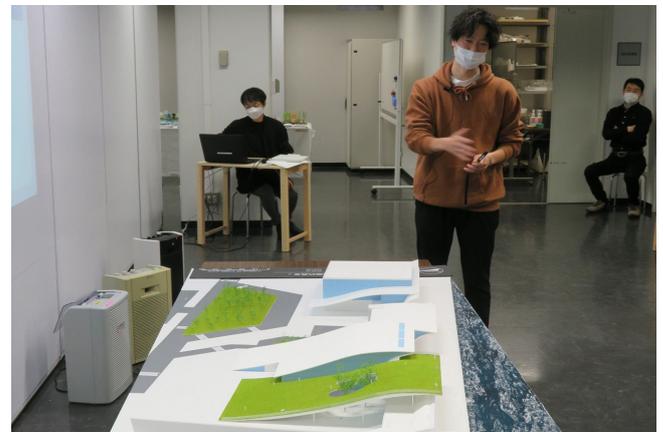
西田) 役割が異なる建物を繋げる上でどんなことを考えましたか？

澤井) 防潮扉のようなものを設置したり、防潮壁の部分でできるだけ重ねることで浸水を少しでも減らそうとしています。

西田) 壁の高さは全て同じですか？

澤井) 場所によって変えています。

小林) 模型を見るとセットバックが意匠的に映えていますね。やはり防波性能の面で課題が残りますね。



公開プレゼンテーションの様子（澤井）



33.防潮堤の建築的再考

澤井 祐介

39.物語茶室 ～日本昔ばなしと茶道具～ 徳永 紗

プレゼンテーション

私は、物語茶室というテーマでつくって来ました。「茶室」を卒業研究のテーマに選んだ理由は、幼少期からしている茶道をしていく中で、茶道が世間一般からは理解されにくいものと気がつき、少しでも気にかけて頂きたいと思ったからです。(この理由は建前で、一度自由に茶室を設計してみたいという好奇心が本音です。)

次に、「物語茶室ってなんなの?」というところから説明いたします。物語茶室とは、日本昔ばなしと茶道具をテーマにした茶室のことを私が「物語茶室」と名付けたものです。老若男女になじみがある日本昔ばなしを取り入れることで、茶室を身近に感じてもらいつつ、茶道具もテーマに取り入れることで、茶道をやっている人にも新たな視点でインスピレーションを得てもらえるような(茶道経験者から見て評価対象になる)茶室にしたいと考えました。

今回、「物語茶室」は7つ設計し、全国7カ所それぞれの物語(日本昔ばなし)の発祥地に建築してあります。この茶室は、茶室と茶道具の保管・管理の機能を持っており、茶道具・茶器の海外流失を防ぎ、国内で茶道具を保存・活用する場をつくることを目的にしています。

7つの茶室をつくるにあたって、4つのルールに沿って設計しました。

【1. 茶道具の割り当て 2. 物語の要素 3. 茶道具の要素 4. 既存茶室の写し】となっています。齡庵(浦島太郎と茶箱モチーフ)を具体例にして説明します。

「1. 茶道具の割り当て」とは、どの物語にどの茶道具を割り当てるのかということです。茶道具の割り当ては、物語の中から抽出したものもありますし、茶室の物語性を表現するために採用したものもあります。齡庵では、茶箱と玉手箱の、メッセージや思いを伝えるものという共通点を生かした茶室になっています。

「2. 物語の要素」とは、日本昔ばなしの要素を表現する部分で、齡庵では、浦島太郎の4つの場面を建物の高低差で再現しています。

「3. 茶道具の要素」とは、茶道具を表現する部分で、齡庵では、4つの茶箱をそのまま建物で表現しており、茶室が大きな茶箱の中に入っているような形になっています。

「4. 既存茶室の写し」とは、今回の茶室の間取りを、既存の茶室で設計したことです。

質疑応答

西田) 茶道具から茶室を考えたことが斬新だと思いました。この(齡庵)茶箱はどのようにしてこのスケール(実際のスケール)に落としこんだのですか?

徳永) まず、中の茶室を考えて、外側となる茶箱を茶箱の比率が変わらないように茶室に合わせて大きくしました。

小林) この一寸法師の茶室(淀庵)も同じように考えたのですか?

徳永) はい。そうです。この茶室は、呼び継ぎされた茶碗をイメージしています。一般的にはあまり見られない呼び継ぎですが、お茶道具ではしばしばみられるため、今回の茶室に採用しました。ちなみに、桃太郎と掛け軸をテーマにした茶室は、ガラス壁の床の間から見える中庭に掛け軸の絵をそのまま景色で表現しています。桃太郎という物語を3つの視点(桃太郎自身・村の人々・鬼が島に住んでいる人々)で見て考えてもらえるように、3つの茶室を建てました。それぞれ、桃太郎の心情は滝と鯉を見せることで鬼退治によって成果を上げ出世したという意味合いに、村の人びとの心情は、松と鯉で鬼に勝利したという意味合いに、鬼が島に住んでいる人の心情は、達磨と竹で大切なも

のを奪われても耐えるという意味合いになっています。

小林) 卒業設計をされていて楽しかったでしょう。

徳永) とても楽しかったです。

橋本) 魚が好きすぎて巨大な魚をつくってしまうゲーリーのように、本当に好きなものを考え続けて建築にすることでしか達成できないものはある。ものと記号の扱い方がポストモダニズムを思い出させる面もあるけれど、これはもっと率直にフェチズムがあらわれている印象。

末永) これ(竹取物語の茶室)とかこれ(浦島太郎の茶室)とか、素材としてやり込んでみたら面白いと思う。

西田) どれが一番おすすめですか。難しいところと作りやすいところがある。

徳永) 竹取物語です。

橋本) 一番うまく出来たものの先に何が待っているか。その先が見てみたい。とことん突き詰めて行って欲しい。

西田) プレゼンテーションがおもしろい。スケールが異なるのに茶釜が置いていて建築があるのがすごい。

小林) 模型の前の小冊子にコンセプトをまとめるアイデアが良いと思いました。これだけ楽しんで制作されると作品もうれしいのではないかな。



公開プレゼンテーションの様子(徳永)



39.物語茶室 ～日本昔ばなしと茶道具～

徳永 紗

43.私の欠片、街の断片

足立 優太

プレゼンテーション

人は、たまたまある時代のある街に、1人の人間として生まれます。しかし、それに特別な意味はありません。しかし、私たちは街の中で生きることで、自己のアイデンティティを形成していると同時に、私たちがいることで街のアイデンティティは保たれます。

そんな街とも、いつか別れる時が来ます。私たちは街に対して、何ができるのか。何を残せるのか。これは、たまたま出会った街の住宅で起きた事実をもとにしたある物語です。

2020年10月20日、僕は仲間5人で長屋の端っこを借り、生活を始めました。

シャッターは全開にし、開放的な暮らしを行いました。そして、この住宅にはお風呂がありません。なので、僕たちは毎日銭湯に行くことになりました。そこで、私たちは街の中で生きることの楽しさを学び、居酒屋や喫茶店、商店などに行くようになりました。しかし、そんな生活とも2022年3月を以て終了します。そこで、街とどう別れるべきなのかを考えました。この住宅は築約100年で、正直住みにくいです。この住宅に明るい未来は見えません。そこで、この住宅を解体することにしました。しかし、重機を使った解体ではなく、丁寧な解体をします。そして、その解体途中の一過性の空間を用い、僕たちが街で築いてきた関係を縮図として表します。それでは解体劇始めます。ある日、解体作業を終えると、内部の光が、カーテンに反射してガレージが提灯のように灯されていた。「なんか居酒屋みたいやなあ」「街のみんなで酒でも呑もや」。私たちは1月9日、けったいな酒盛りを開きました。屋根の解体に入った。瓦を剥がすと粘土や野地板が顔を出した。すると、内部に強烈な光が差し込んできた。「なんかいつも行ってた喫茶店みたいなや」「1日だけ喫茶店やってみよか」。私たちは1月15日、名前のない喫茶店を開きました。2階部分の解体に入り、ベランダだけが残った。色々なことをしたベランダには思い入れがあった。そんな時、カーテンと壁に囲まれた今まで見たことのないベランダだった。「ここで最後酒でも呑もか」。私たちは2月13日、しっぽりバーを開きました。ここからは予告です。3月10日私たちはガレージ土間によってバザーを開き、3月27日ガレージ跡地で基礎と廃材を使い、銭湯をする予定です。私たちは、この街でさまざまなことを学びました。私たちのにとってこの街は、いつまでもこの街であり続けます。

私の欠片、街の断片。

質疑応答

西田) この解体は本当にしているのですか。

足立) いえ、この解体はフィクションです。

西田) 古い建物も違う形で手を加えると価値が上がる。更に平常的ではなくイベント的に開いていくのが面白い。提案はよく理解できるが、すべて解体されたらそのあと、別の場所で解体を始めるのですか。

足立) 自分たち自身が住んでいることが前提であるため、この場所でしかできないことをめざします。別の場所で行うことは考えていないが、解体後も、この跡の使い方に関わりたい。

西田) 時間軸に合わせて建築はポテンシャルがあることを言っている。壁の取り方など、壊す世代にとっての壊し方をもう少し丁寧に説明できれば良かった。建築提案が聞きたかったです。このままではプログラムだけで終わってい

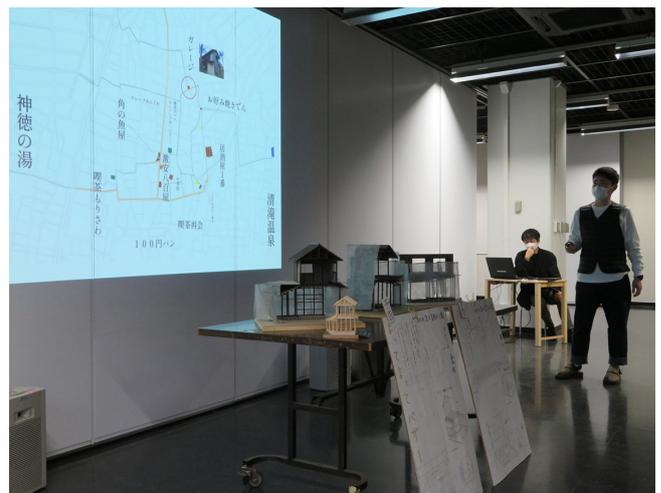
る感じがします。

小林) 壊すというネガティブなものに対してのアプローチは面白いけど、構造体だけでなくもう少し建築的な壊し方があればより面白いと思います。

橋本) この場所に住んでいて、この場所に思入れがあるため、当事者性が極端に強いところがこの提案の魅力だと思います。しかし、壊すことも繊細に設計可能な領域であって、その結果、環境が変わり、そうであるからこそこれまでは起こりえなかったアクティビティーが生じるような、もう少し客観的な視点があると良かったですね。

西田) 私はむしろ当事者性であるからこそ、より面白い設計ができると思います。例えばこの壁を壊したら、ここから光が入るなど、そのローカリティーと当事者性をもっと言語化した方が良く、自覚した方が良くと思います。

末永) ストーリーをやりきって終わりしにしないで、壊した後の次の使い方に対しての提案があれば良かったですね。



公開プレゼンテーションの様子 (足立)



43.私の欠片、街の断片

足立 優太

52.Society5.0 における人の距離～夢洲：スマートシティ実験場を跡地にしない～ 半野 拓実

初めに社会背景を二点あげます。
まず「過去となった未来技術の祭典」です。夢洲は万博開催地としてスマートシティ実験場となる事が予定されています。しかし以前の万博会場は跡地と呼ばれ過去となり、継承されていません。

二つ目は社会のオンライン化による都市の「個の集積」が目立っており、その結果地域コミュニティの退化が進んでいる点です。

そこで技術とコミュニティが共存できる住区計画により万博跡地問題と地域コミュニティ退化の解決が図れると考えます。

計画敷地は夢洲とします。
プランコンセプトは「不変的な人間距離」です。技術の発展により物流や通信の距離は縮まり、消えてゆきますが、人間間の距離は変わらない、変わるべきでないと考えます。そこで万博開催後の夢洲上部に居住空間を付与することで、新しい都市モデルを形成します。そして万博パビリオンと居住空間に物流動線と技術によるツナガリを持たせることで共存を図れる都市形成ができます。そのツナガリこそが未来社会に適應する新たな近隣グループの構築につながります。

建築コンセプトは、「トラスはシステムの象徴」です。システムのトラスと共存する建築を根底に住区計画を進めました。

まず近隣コア「Tru 巢」の説明です。コンセプトは「木とトラス、鳥と人」で、各々が寄生し合う関係性を建築に変換します。地球上のシステムを担う樹木をトラスに、そこに寄生する鳥を人間に変換した結果、トラスに寄生する鳥の巣のような形態が生まれました。この形態は周囲の通路からいつでも中を伺える開放的な空間を生み出します。内包する施設は対面でしか得られないモノを軸と考えます。技術で賄えるものは技術に任せ、現実世界でしか賄えないものを建築で補填します。例えば味覚や嗅覚や触覚が該当し、それらを満たすことのできる空間を創造する事で新たな交流の場を生み出し、趣味を起点とした地域コミュニティの発展を図ります。そこでDIYスペースやジム、パブリックキッチンなどを導入します。

次に住宅の説明です。コンセプトは「個の集積」です。個が集積する都市社会において、それらを有機的なコモンでつなぐことで、境界をあいまいに交わらし、一体化を図ります。また次世代の物流動線をふまへ廊下幅の拡張、ドローン発着場の整備などを計画に導入します。

質疑応答

橋本) 居住区の下にあった施設などは？

半野) 後々にパビリオンだけではまかなえない都市施設などを新たに計画しようと思います。システムやインフラ面を下にまとめて、コミュニティ面は上部に計画します。そのため、パビリオンを残すものは残して足りないものを空いている土地に追加するという考えです。メインのパビリオンの上部に居住空間を持ってくるとせっかくの景観が壊れるのではないかと考えたため取り囲むような配置計画にしました。

西田) これはなぜ、あえて上に計画しましたか？

半野) いろいろあるのですが、第一に海辺にある施設などで津波などの問題が生じた際に、開催後のパビリオンに来られた方々の避難場所となるのではないかと考えたからです。

す。また、上空に建築したいという僕自身の思いがあったからでもあります。

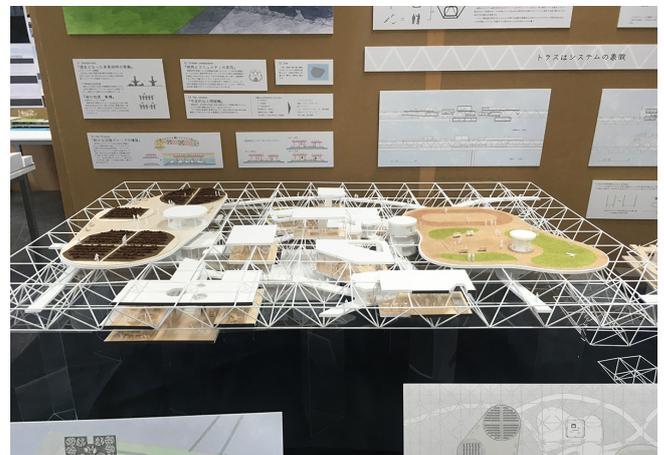
西田) スマートシティの跡のようですが、手法としては良い意味で少し昔の人たちがやりそうな感じがします。そのギャップが良いと思う。1950年代のヨナ・フリードマンが書きそうな感じですが、それをあえてぶつけているのがとても面白いと思う。ただプレゼンの際に上下のつながりを強調していたので、その部分も模型で表現できていないのがもったいない。どんな世界が上にあるか下にあるか、上と下は関係しているのかしてないのか、形式としても下がどんな雰囲気なのか知りたいなと思った。

半野) 自分の考えとしてはツナガリを重要視しているので、上部と下部をつなぐそれぞれのエレベーターホールごとをつなぎ合わせるネットワークを展開し、それぞれの居住空間をつなぎたいと考えています。

小林) この提案の面白いところは、技術というのは古くなると捨ててもいい、残さなくていいというのが一般的な発想ですが、かつての建築も使えなくなったら壊してしまうという考えでしたが、今は文化や歴史を語るため、残そうという考えに変わってきている。それに技術も残していくというのは良い考えだと思います。ただ、実際に施工するとしてトラスの内部に盛り込むのがベストなのかどうか引かかる。本来屋根として作られたものがこのように変化するのはとても面白いとは思いますが、実際に出来るのか疑問に思います。



公開プレゼンテーションの様子 (半野)



52.Society5.0 における人の距離～夢洲
：スマートシティ実験場を跡地にしない～

半野 拓実

55.vu jade

～当たり前ではなく感謝を 日常に気付きを～ 川田 陸

プレゼンテーション

私はこの建築で、当たり前が実は当たり前ではないことを認識することで、日常に新鮮さが生まれ、人生がより楽しくなる、そしてその第一歩になるという願いを込めています。

まず「当たり前」の対義語はご存知ですか。非日常、あり得ない、たまたま、など私も考えてみました。しかし、これらは間違いではありませんが、正しくもなく「ありがとう」なのです。感謝に必要な気付きを得るために、その物事・場所を認識しないといけません。当たり前をよく観察してみると、半可通であったことに気付くと思います。当たり前の中に色々な発見をすることでデジャヴの対となるジャメヴに似た感覚が起こり、毎日が新鮮な感覚で包まれます。ただ、今回はデジャヴと反対ですが、ジャメヴに「似た感覚」ですので、デジャヴを反対から読んだ「ヴジャデ」をタイトルとしました。

計画地が箕面市である理由を寸法でご説明します。計算で1階が箕面市の面積を、屋上を大阪府の面積を表現。正方形なのは「4つの感謝はそのどれもが偏らない」という意味からで、正方形がその性質を持つからです。山建築として遠目でも美しく見せるため、「白銀比」を採用。屋上の一辺を $\sqrt{2}$ とした時に高さは約30mで、山の斜面を考慮して箕面大滝と同じ約33mとなります。それによる外壁の角度は約60°で、「ガケ記号」になる基準を表しています。

この建築の用途は不定とし、思い思いの利用で構いませんが、私はこの場所で「絵」が描きたくるように設計しています。絵を描くための観察により、様々な気付きがあると思います。気付きの癖付けで感謝の機会が増加するその時こそが「当たり前が当たり前ではなくなった瞬間」と言えるのではないのでしょうか。

絵を描きたくする建築での恐怖が「飽き」です。可変性のため、外壁周りをフロストミラーで覆いました。それにより、春夏秋冬での周辺環境の変化に合わせて、建築もうっすら変化・調和します。桃・緑・朱・白のように、またユニ塩湖のように天候によって屋上の色も変化します。正四角錐かつ東西南北に合わせていることから、時間でもこの建築は表情を変え、日時計のように朝・昼・夕方・夜で影のつき方が変化します。その他、季節により太陽高度が変化するので、建築内でも陰影の変化を観察できるでしょう。能面を参考に壁の角度を付けていますので、どのタイミングで絵を描いても変化があります。それもまた、観察によって気付くでしょう。

質疑応答

西田) 気付きがないとありがとうに繋がらないのではないのか。今の形状の説明の中で、そこに対する気付きというのがどういったところにあるのか教えてください。

川田) 絵を描くことによって「なぜその高さなのか。もしかしたら箕面大滝と同じ高さかもしれない。」「前回と比べて、光の入り方が変化している。」といった気付きを与えるように設計しています。

川田) 能面の顔は傾け具合や光の当て方で様々な表情を見せることができます。建築は動かせないので、人が移動することで見る角度を変えてもらうわけなのですが、壁を地面に対して垂直方向だけではなく傾きを与えてあげて、かつ太陽光は季節によって角度が変わりますので、上からと下からで、入ってくる量が変わります。その違いで建築の内部にも様々な表情を見せています。

西田) 「光の当たり方が変わったな。」「季節が変わったな。」

という気付きがあってありがとうに繋がったわけですね。

小林) ちなみに、機能やプログラムのようなものは入れていなかったですよ。

川田) 登山道の途中にありますので、休憩場所として使っていたとしても構いませんが、絵の中でも鉛筆画をしてほしいという思いから、陰影を考えました。

末永) 中に入ってどこを見るかはその人次第ですか。

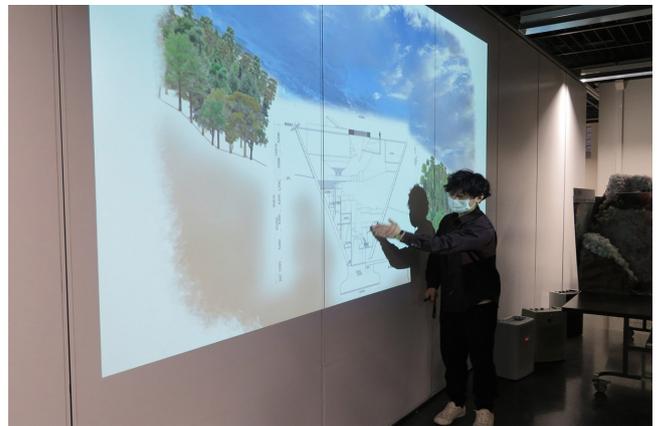
川田) いろいろな場所に行けるようにしていますので、好きな角度を選んで見てほしいです。

末永) それは外に向かってですか。それとも中に向かってですか。

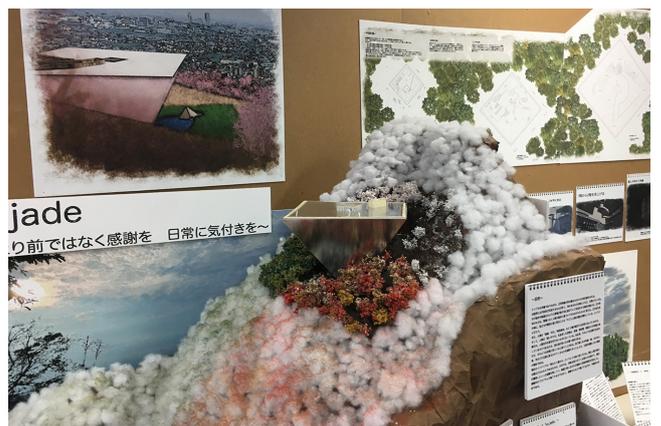
川田) 中に向かってです。天井にあるガラスの四角錐を除いて、あえて空が見えないよう閉鎖的にしています。屋上に行った時に見る空はいつもより大きく・美しく見えると考えています。

橋本) これは実際に建てることへの興味が希薄で、建築を建てるためのロジックそのものの思考実験だと思います。「ありがとうの四角錐」を図式化したりしていて、九鬼周造の「いき」の構造じゃないですけど、ロジックを練ることに没頭したのはよくわかります。

西田) その四角錐のこの場所でしかない価値みたいなものも興味あります。これは造っている形状があるわけですから「実はこの場所では、ここでしか感じられない高さ方向の違いとか斜めに壁がある時の違いなどがありますよ」というように改善できると良いと思います。



公開プレゼンテーションの様子 (川田)



55.vu jade
～当たり前ではなく感謝を 日常に気付きを～

川田 陸

<公開審査>

西田) 各先生方から最優秀に相応しいと思われる理由等を聞いて、良いところと悪いところを浮き彫りにできる議論ができればと思います。それでは12番の方からお願いします。

小林) 3割ほどは私の想像力ですが、この提案はいろんなことに展開できそうだと思います。それぞれの空間の形がそれぞれの織細さんの症状をよくするというを信じて取り組んでいるところが良いと思いました。このアイデアはホテルだったり変わった集合住宅として展開できそうだと思います。

末永) 初めのコンセプトでシェアではなく「交換」ということを話していたのでそこを詳しく聞きたいです。使いづらそうなものが逆に心地よさになったりと、今までの決まった価値感ではなく、多様で流動的な価値観を大切にすることを滞在型の空間体験を通じて実験できそうで可能性があると思いました。

西田) 普通シェアというところどうやって共有するかを考えますが、彼の場合はなんとなく、ここまで人を招けるという話をベースにしている。それが新しい建築を作る手掛かりになりそうだと思います。一つ一つの建物の作り方に面白さを感じています。全体のまとめ方が少し理解できなかったです。もう少し具体的に伝えた方が良いと思います。

橋本) 周辺との関係でボリューム操作によって決めましたと言っていたけどそうは見えなかったです。窓のデザイン、組み合わせさっている形の意味、これらの組み合わせ方を詳しく教えてほしいです。

西村) 20個の建築は織細さんの特徴と自分の主観で作りました。組み合わせは周りの環境からボリュームを決めていきました。交換するという提案からできるだけ廊下に近い部分にスタジオや客間を置いています。

西田) 続いて相利共生。屋君。票を入れたのは末永さんと僕ですね。では末永さん。最優秀に推す理由をお願いします。

末永) かなりロジカルに建物を立ち上げてきたという説明を受けて、いいなと思うのは結果的に出来上がった造形に力がある点です。加えて媒介車が動くことで共有部が広くとられていて、それが密度変化に合わせて拡大・縮小して空間の使い方が面白かったり、それが大きな坂道になっていたりとか上下の組み入った体験などもとても面白そうでした。模型自体が小さな街みたいな感じになっていて、初めに話してくれた4つの町が無個性になってダメになってしまうものを何か一つのエリアを共有することによって、何か起きればいいなという考え方は、私も何かできないかなとヒントをもらったので期待を込めて票をいれました。

西田) その話いいですね。ちなみに僕は昔の町家のような最近という商店街のような1階が商店で2階に人が住んでいるという仕組みがありますが、それが衰退して住戸と商業が分離しています。この提案は媒介車が来るという設定が影響して、道にもはみ出るけど、道にあるものも自分の部屋に入ってきます。そのビルディングタイプが立体的に出来ていて、その立体を位置づけるために不思議なスロープであるループが建築的な傾斜路として捉えられているあたりが、建物を作る時の、作り方と出来ている建物の相互作用が非常に良いなと思った。それが周りの町のデータからできているという説明も今時というか、いいなと思いました。そのうえで小林先生と橋本さんは、最初は

票を入れていましたが、入れていないということは物足りないということですか。ここが分からないというところは浮き彫りにした方がいいと思いましたので。小林先生お願いします。

小林) 物足りないというわけではありません。プレゼンテーションを聞いてあれとなったわけではありません。4番目に良いなと思っていました。特に否定的な意見はありません。

西田) 聞きたいことはありますか。

小林) 聞きたいことは先ほど人の流れで形が決まっているということで、なんとなく決めていくというよりは客観的に決めていくという方が説得力もあると思います。でもやはり最後にこの何とも言えない南イタリアの集落都市のような雰囲気が出来上がったというのは、それはあなたのデザイン力とか造形力のなせる技だと思います。本人は分かっていると思いますが。

屋) 自分は設計する時にデータなどを用いて極力、客観的に作りたいという気持ちがあります。

小林) それはとても大事だと思います。

屋) しかし、客観的だけでは作り切れないというのが、卒業設計を1年間やってきて感じており、少しの主観も入れてその部分で調整しています。

小林) 恐らく、その部分に上手い調整が入っているということを僕は言いたいのです。

西田) 票を入れてないのに褒めていますね。

小林) 良くないわけではないんですよ。

橋本) 前提としてよく出来ていると思います。ロジックを積み上げていく設計手法ですが、積み上げる量やレイヤーの多さというのは好感を持っていて、そのように思考をジャンプさせていくのは設計の醍醐味ですよ。しかし1個1個の決定に少しずつ疑問点があって、それが積み重なっていった結果、あまりロジカルではないという印象があります。それが魅力でもあります。気になった点です。あともう1点は窓。模型を見ると2階に媒介車が入ってきて1階はプライベートエリアになっていてプランはしっかり考えられていますが、ループと住戸の境界の部分が割とおざなりになっている印象があります。そこにもう少し何らかの形で踏み込んでほしかったです。明らかに普通の建物にはない、スロープが入ってきているわけなので、その境界点というのは何かしら新しいデザインが必要になってくると思います。そこをもう少し見てみたかったと思います。

西田) 今、スライドショーに映っていたパースですが、このスケッチが非常に良いなと思いました。僕も橋本さんと一緒に窓が気になっていました。このスケッチ、輪郭が緩いんですよ。他のスケッチは窓枠が強くて既視感があるなあと感じていました。このスケッチだけトーンが緩いんですよ。

屋) 本当は全部このトーンで書きたかったのですが。僕のイメージとしては全てのパースがこの柔らかいイメージです。トーンが緩くて、カクカクしたというよりもふんわりとしたイメージです。

西田) このスケッチは窓の輪郭とかもふんわりとしていて

良いですね。

橋本) あのような、あまり日本にない開くタイプの雨戸とかいいですよ。このようなものももっと見えてくるとよりいい建築になってくると思います。このパースの壁に梯子が立ってかけてあったりして、明らかに通常とは異なる距離感について扱おうとしていますよね。さっき言っていた、住戸とループの関係性がこのパースではちょっと見えます。

屋) ループに接している住戸の扉は通常よりもだいぶ大きいサイズで媒介車の中に入り込める寸法にしている、人間のスケールよりも媒介車のスケールに合うように設計しました。また媒介車に配慮して引き違い戸というより、両開き扉などを多めに設計に取り入れています。

西田) パースはたくさん書いているのですが、トーンが若干違いますね。

西田) 次は30番小林さんの母の家、父の家、わたしの家についてお願いします。

末永) 提案の等身大な感じに好感を持っています。「誰がやるのか」が、やる気があれば自分でできるはずなので一票入れました。家をどのように使い続けていくのかということに対して、一つの家だけではなく周辺の家と合わせて考えていくということは、現実には問題は色々出てくると思いますが、自分の地縁の中から小さく始めて、その住宅地の課題を解決できるというところが、出来ると思い、是非やってくださいという1票です。

橋本) もう少し俯瞰的、戦略的だったらいいなとも思うのですが、やっぱりいいなと思っているのは動線を扱っているところです。家に絡む動線について扱うのは鋭いと思う。部分的に改修して開くという点的な視点ではなく、線的な視点があってできることだと思うので、一つ一つはささやかなことで、身の回りから始めているけれど、それが広がっていき、どういう意味を持つかということ射程が広がっている。身の回りを少し良くするというにはとどまらない、可能性を感じました。

小林) できているものは非常におもしろいと思いますが、ストーリーの作り方があまりにも都合が良く作られているため、もう少し一般性や論理性が見えてくるといいと思い、残念だと思いました。

小林美穂) こういう感じでわたしがまちの設計者として住みながらやることで、わたしもこういう風にまちを変えていけるし、他の人もそれぞれの身の回りから始められるのではないかなと思う。

西田) 手法がわからないから票を入れていない。プランニングは伝わってきますが、その先に少し手を入れていることについて、気づきがあったのではないかな。その説明があまりされていない。私小説的なことは伝わってくるけれど、関係性のストーリーとともに実際は設計していると思われる場所が説明されると、審査員が理解できる論理になる。その辺はどうですか。

小林美穂) 敷地境界線はどの住宅街にもある。それを壊すようにわたしは設計している。住んでいるからこそ気づく視点から設計している。

末永) 例えば防音室の話などは特殊な手法であるけれど、例えば今ある塀をカスタムして境界線を変えとか、人の出入りを自由にするとか、特別なことをしなくてもちょっ



公開審査の様子



公開審査の様子



質疑応答の様子



質疑応答の様子



質疑応答の様子



質疑応答の様子



質疑応答の様子



最終審査の様子

としたことが起こることで、住宅地の変化につながる。特別な人しかできないところではなく、誰でも真似できることがいくつかあるというような話ができると、他の住宅地でも展開できる。そういうことがデザインのやり方として提案でき、作り方を簡単に真似できるということがあると共感が得やすいかもしれない。

小林美穂) ストーリーの最後の方でまちの人がモノづくりを始めるようなエピソードがいくつかあるけれど、それがこの先広がっていくといいと考えていて、そのきっかけとして今回の設計がある。

西田) 続いて物語茶室の徳永さんです。

小林) ここに出てきているものが建築と言われると微妙だが、茶器とストーリーを関係づけながら建築的なものをつくらせている。なによりも本人が幸せそうにやっているの、うらやましい卒業設計だなと思います。批判めいたことを言い出すと、色々言いたいことはあるが、ここはひとつ、騙されてみようという気持ちです。

西田) 卒業研究が苦しいものだという前提が覆ったと思います。

橋本) 一次審査は入れていなかったが、話を聞いてみて可能性を感じたので、選びました。現段階でこの作品がなにを達成しているのか端的に言うことは難しいが、突き詰めていくと7つの茶室のうち、どれかは圧倒的な突破力を持つかもしれない。

西田) 逆に1次審査は入れて、2次審査は入れていない末永さんどうですか？

末永) 作品に愛があるなと思いました。1次審査で良いなと思った理由が、茶道をする人の人口が減っていったり、大切なもの(茶器・茶道具)が外(海外)に出て行ったり、そういうところに気が付ける感性がある人が作ることで、今まで興味や関心が無かった人を惹きつけることができるのではないかな。そういう情熱はとても感じました。しかし、建築としてどういう風に評価して良いのかが悩ましかったです。

西田) 違う職業の人が建築の職業に就いて作ったという作品に近いですね。茶道を幼少期からやってきた人が建築の知識を学んで作ったような。

橋本) 音楽をやっていた人が、それを元に造形の根拠にしたりすることが時折あるのですが、この作品はとても即物的であり記号的。茶室という形式に固執せずに考えられたら、もっと違う視点で突破口が開けたのではないかな。

西田) 続いて「vu jade」の川田君は小林先生と橋本先生が入れています。まず小林先生、川田君を最優秀に推す理由は何かですか。

小林) まず一言不満を言うと、プレゼンはもっと分かりやすくしましょう。それでもここまで残したのは、やはり中にできている空間とか機能があってないようなところはありますけど、思う存分空間を作っているあたりが非常に小気味のいい卒業設計だと思いました。というのも、たまたまインドのアーメダバードにあるコルビュジェの繊維工業会館に行きました。中に講義室のようなものや展示室のような空間とか機能がなくていいような建物なのですが、これだけ機能がなくても名作というのは残るのだと思いながら見ていましたけど、そういった空間など形は相当いい感じですが、それらを作るという本来的な卒業設計を楽し

そうに取り組んだところが評価されたと思います。

橋本) 僕は個人的にはとても楽しんで見ていたのですが、最優秀には少し露悪的過ぎるような気がします。プレゼンも笑わずに淡々とした方が面白かったと思います。とても面白く知的な感じはしますが、やはり実際にはまったくつくってみたいものというのは、どうかと思うところがあります。そのような卒業設計があってもいいと思うのですが、そこを完全に外してしまうと、この作品の批評性みたいなものが向かう先が、どうしても露悪的になってしまう。それが向かっていく先というものがこの場所であったり、現代であったりというような、もう少し現実的な建築を造ることではか達成できない何かであってほしいと思いました。

末永) とても興味を持たされるもので、どうなっているのか気になっていましたが、プレゼンであまり分からなかったの丸は付けませんでした。大事な中に向かっていく部分の説明があつたパースだけで、それがもっと話さなくても伝わるものがあれば丸を付けていました。

西田) 私は一次審査の時から入れていないのですが、やはり当たり前と感謝の話が少しだけ気になっています。言葉を選ばずに言うと「啓蒙されている」と感じてしまいます。

橋本) あ、「ありがとう」も「感謝」も心の底から大事と思っているわけではないですね。

川田) 大事とは思っているのですが「この場所で絶対に感じる」というわけではなく、間接的に「そうしてくれると嬉しい」というように、この建築が気付きの第一歩になってほしいと考えています。

橋本) 僕も初め展示を見て「なんか笑顔で独自の思想を啓蒙してくるようなやばい人なのかも」と思ったのですが、よく読んでみると、これはあえて言っているのかなと思いました。

西田) 当たり前ということを見直すための気付きを考えたいというものということですね。

橋本) 「当たり前」ということに疑問を持って、何かしら構造化した思考の結果、「ありがとう」という概念自体の図式化を試みたものであって、ほんとうに「感謝の気持ちを持って欲しい」みたいなことが主張したいわけではないのだと思います。要するに「啓蒙的」「宗教的」ということではないと私は感じました。あくまで思考実験の結果を、ポーズとして振る舞っている。

西田) もう少し空間性から伝わってきそうな提案でしたので、そこの中に入ると山の斜面に座るのは違う感じ方ができるのかなと思いました。そこまでこの敷地模型は大事ではないのでは？

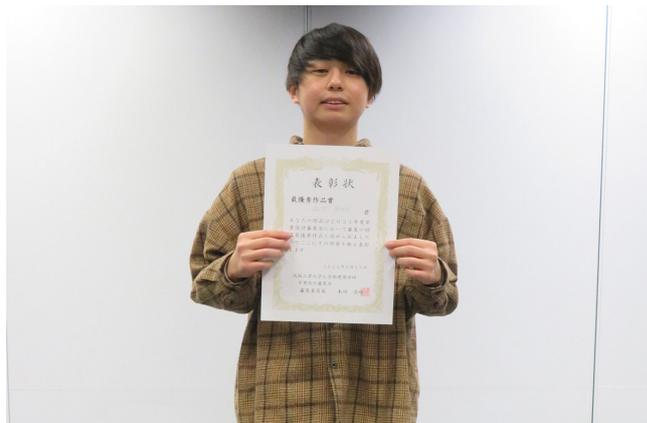
川田) しかしこの下からの角度で見た時に、周辺環境によって変化するので敷地模型は大事だと思っています。

西田) 確かに。やはり外観はとても大事にされているんですね。ただ内観はどうですか。

川田) 中から外は見えないようにしていますので、敷地模型との関係はありません。



最終審査の様子



最優秀作品賞受賞者：西村 翔太



優秀作品賞受賞者：屋 卓治 小林 美穂



佳作受賞者：(左から) 足立 優太、藤重 毅士、亀山 拓海、澤井 祐介、川田 陸、半野 拓実、徳永 紗

<最終審査>

各審査委員が1票ずつ投票を行った結果(小林委員12番、末永委員12番、西田委員12番、橋本先委員30番)、12番の交換する住まいが最優秀賞に、30番の母の家、父の家、わたしの家が優秀賞に決定した。更にもう一票ずつ投票した結果(小林委員39番、末永委員19番、橋本委員55番、西田委員19番)、優秀賞は19番の相利共生に決定した。

<審査委員講評>

小林) みなさまおつかれさまです。講評会で受賞された方、本当におめでとうございます。案を拝見するまで、この2年間、コロナ禍でリモート授業になり、なかなか対面が行われない中で、みなさんが萎縮していないか心配していましたが、今日、みなさんの作品を拝見して、そういう心配はまったく杞憂であったと思います。みなさんが非常に前向きに取り組んでくれており、とても良かった。特に感心したのは、ストーリーやコンセプトなど、時にちょっと私小説めいたことになってしまう場合もありますが、けれどもそのストーリーがとてもしっかりと考えられている点は大変良かった。一方、少しもったいないと思ったのは、ここでプレゼンテーションしていただくときに、もう少しうまく工夫して、5分で一番説明したいところをうまく話せればよかったと思います。そうすることで最後の順位等も結構変わるくらい、プレゼンテーションは大切です。その辺りを今後ますます磨いていただくと良いのではないでしょうか。お疲れさまでした。

末永) みなさん、今日はありがとうございました。そしてお疲れさまでした。大学の講評会に出るのはとても久しぶりでしたが、コロナ禍にも関わらず模型やプレゼンに熱量があり、とてもしっかりできていて感動しました。働きだすと、向き合うものがたくさんあり過ぎて、つくる楽しさみたいなものに対して無意識になったりするんですけど、今回のプレゼンテーションでつくることの楽しさを改めて感じる事ができ、私にとっても刺激になりました。これから卒業されたり進学されたりすると思いますが、学生時代で感じたデザインの葛藤や楽しさなどは、その時でしか得られないものだと思います。また10年くらい経ってから、今日の日を思い出してほしいなと思います。

橋本) みなさんお疲れ様でした。個人的にはとても楽しい講評会でした。多くの人がある一定の傾向にあるとか、似たような方向を向いているとかいうことが全然なく、個人個人それぞれの関心がストレートに卒業設計という形で表現されていたので、本当に1つ1つ面白かったと言うのが率直な感想です。そして、飛び道具的ではなく、しっかりと基礎体力のある人たちが設計しているなという印象で本当に見応えがありました。卒業設計のような熱量で制作することは、この先それほど多くはないかもしれません。けれどこうしてやりきったことによって、みなさんそれぞれに「基準」ができたはずですよ。それはこの先設計以外の道に進む場合でも、ずっとついて回るもので、自分自身が世界を見るための基準なのです。そうした自分の中心に置けるものができたことを誇ってください。お疲れ様でした。

西田) 今、橋本さんが卒業設計にあったものが基準になると言われましたが、さきほど小林先生が自己紹介プレゼンの中で、藤井先生の研究を出されました。みなさん見ましたか。藤井先生は、先生ですが、いまだに出されるんです。でもそのぐらい基準になる。以外に、忘れたいのを忘れられない。やった時間というのは積み上げているので、何か違うことを考えて、積み上げた時間がぐるっと回ってまたやってくるので。それは、とても楽しいことだと思うし、今日僕は評価基準を面白がることでしたって言いましたが、面白がりすぎて少し時間が延びてしまった。審査員の

点数も割れたので、特筆してこの人がという感じにならなかったもので、議論が伸びてしまいました。最後に一票入るときも橋本さんも横でベクトルが違うから全然選べないと言っていた。審査員が変わったら、今日の票は変わった。そのくらい甲乙つけがたく、いい意味で向かっている方向が違ったので、それはぜひ自分の向かっている方向は間違っていないというものをさしを持ち続けてもらいたいなと思います。今日の議論は本当に面白くて、こういう話が学生と建築家ではなく、同じ建築を目指している人たち同士で作ったということを感じたなと思います。今日は本当にお疲れ様でした。

<学科長総評及び謝辞>

本田) 審査員の先生方におかれましては、長時間にわたって厳正な審査を行なっていただき、ありがとうございました。学生の作品を大変丁寧にご覧いただき審査いただきましたこと、学生に成り代わりまして重ねてお礼申し上げます。

改めまして皆さん、ご苦労様でした。4年間の「集大成」やり切ることはできましたか。順調にこの一年間卒業設計に取り組むことができ、楽しめた方もおられることでしょうか。ただし多くの方が、途中で悩み込み、思い通りにいかない経験をされたのではないのでしょうか。本日賞に選ばれた方々には、心からおめでとくと申し上げたいと思います。ただし、賞を獲得された人にとってのみ、卒業設計に意味があったとは思えません。悩んで苦しみ抜いた経験も、掛け替えのない経験であったことは言うまでもありません。あるいは、この経験こそが、4月から新しい環境でスタートを切られる皆さんにとって生きる糧となると確信しています。私は、卒業設計はそれぞれが建築にどのように向き合うのかの決意表明とでも呼ぶべきものであると考えています。これから皆さんは、それを行動に移していけることとなります。皆さんの次のステージでの活躍を楽しみにしています。



総評と感謝の辞を述べる本田学科長

大宮賞 (大阪工業大学建築学科卒業設計教員選考大宮賞) 審査結果

大宮賞は、卒業設計展示会期間中に展示された56作品を対象とし、大阪工業大学建築学科の専任・特任・客員・非常勤28名の審査・投票(持ち票5票)によって選出された。

審査・投票は2022年2月11日(土)11:00～13日(日)12:00の期間に行われた。また、表彰式は卒業設計公開審査の表彰式に続いて行われ、賞状が授与された。

以下に、3票以上を獲得した作品、作者、得票数を示す。

<大宮賞>

15.舟運から広がる水都大阪の可能性

櫻本 聖成 9票

24.土を練り、火を焚く

亀山 拓海 9票

<3位>

33.防潮堤の建築的再考

澤井 祐介 8票

<4位>

12.交換する住まい

西村 翔太 7票

39.物語茶室 ～日本昔ばなしと茶道具～

徳永 紗 7票

<6位>

19.相利共生

屋 卓治 6票

30.母の家、父の家、わたしの家

小林 美穂 6票

<8位>

010.ぐりーん Green グリーン

渡邊 伶 5票

26.つながり 交わり 広がる

毛利 歩史 5票

32.不浄払拭する丘

藤重 毅士 5票

48.OSAKA tech park

フィルベルト レウンガ 5票

52.Society5.0における人の距離

～夢洲：スマートシティ実験場を跡地にしない～

半野 拓実 5票

<13位>

07.「廻演」

谷口 歩 4票

40.「よる」ところ

新井 萌巴 4票

43.私の欠片、街の断片

足立 優太 4票

55.vu jade ～当たり前ではなく感謝を日常に気付きを～

川田 陸 4票

<17位>

09.木の駅

野首 風斗 3票

17.神社×働く場所 =?

山下 恭史朗 3票

23.「つくる」ことは「生きる」こと
～ Artist Incubation college ～

蓬莱 雄介 3票

31.フェアウェイを耕す

貢 駿登 3票

34.交わる心

大谷 彩夏 3票

54.UN-MUTE

村上 恵 3票



大宮賞 (大阪工業大学建築学科卒業設計教員選考大宮賞)
受賞者：櫻本 聖成、亀山 拓海



卒業設計審査会後の記念写真

2022年6月 作品集第46号

■編集：大阪工業大学建築学教室

〒535-8585 大阪市旭区大宮5丁目16番1号

TEL 06-6954-4206

<http://www.oit.ac.jp/archi/>

