

二〇二〇年度

卒業設計作品集

大阪工業大学建築学教室

EXHIBITION

展示会

2021年
2月13日[土]
2月14日[日]

13:00-19:00

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

JURY

公開審査会

2021年
2月14日[日]
13:00-19:00

大阪工業大学
大宮キャンパス
2号館1階
建築学科
シユリーコーナー

[審査員]

小松一平 |
小松一平建築設計事務所

榊原節子 |
榊原節子建築研究所

徳岡浩二 |
株式会社徳岡設計

松尾和生 |
株式会社日本設計
本学非常勤講師

2.
13. → 2.
OIT.ARCHI.
DIPLOMA
WORKS
2020
2021
2.13 -
2.14

2.
13. → 2.
OIT.ARCHI.
DIPLOMA
WORKS
2020
2021
2.13 -
2.14
OSAKA INSTITUTE OF
TECHNOLOGY,
DEPARTMENT OF
ARCHITECTURE

Jury Report

卒業設計展示会

日時：2021年2月13日（土）～14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

卒業設計合否判定学内展示（2021年1月26日）にて合格・展示となった37作品が展示された。

卒業研究展示会出展作品

- | | |
|---|--------|
| 01.失われるもの 紡ぐもの
～循環するコミュニティ～ | 青山 拓登 |
| 02.お家に、帰ろう - Animal Protection - | 植 美波 |
| 03.SAMSARA | 上田 雄貴 |
| 04.ケモノノイドコ～鳥獣被害と人間社会～ | 大武 みなみ |
| 05.大きな屋根の下で | 大槻 洸斗 |
| 06.地図に無い道 | 大野 拓也 |
| 07.浦の浮船 | 織田 英樹 |
| 08.Mobility & Regionality | 金谷 麟 |
| 09.森のあけぼの ～林業を変えずに人材が育つ～ | 川添 博也 |
| 10.零の京と 黎の今日 | 北尾 佳奈 |
| 11.破ツリ漂み | 愛河 真太郎 |
| 12.SWAGGER - 響き渡るヒップホップの鼓動 - | 近藤 侑愛 |
| 13.Farm×Bio×Wind ～未来の水耕栽培～ | 堺 皓紀 |
| 14.The path to glory Center the trace of Manny Pacquiao's life so far | 坂井 秀聡 |
| 15.International conference in the natural environment of the Seto Inland Sea | 榮谷 啓吾 |
| 16.光と華 | 嶺 昂良 |
| 17.湖国の足跡～沖島再生計画～ | 佐田 大季 |
| 18.屋久島×多雨×黒潮=Retreat | 佐藤 晴信 |
| 19.Detour ～自然のよりどころ～ | 田村 大河 |
| 20.たたら製鉄の軌跡 | 知秀 龍雅 |
| 21.JAGGY*ENCOUNT*E = | 土居 幹 |
| 22.tradition～受け継ぎ、伝える～ | 中村 一貴 |
| 23.Sparseness & Density 空間の領域と人々の空間 | 中山 輝良莉 |
| 24. SOUND FLOW LINE ～Complex of Triple Helix～ | 西 悠希 |
| 25.継承 ～遺産は遺物ではない～ | 久宗 優心 |
| 26.思考の宇宙 ～想像力を解き放ち、脳内宇宙を旅しよう～ | 藤沢 藍 |
| 27.エネルギー減～清掃工場から新たな価値～ | 前田 高男 |
| 28.見えない日常 Riddle Story Museum of Edward Gorey | 真壁 智生 |
| 29.綿のみち | 松山 美耶 |
| 30.日常交流デバイス
～建築が示す未来の交流のあり方～ | 南端 輝 |
| 31.如実知自心 あるがままに | 山岡 晟也 |
| 32.都市の調律 | 山口 真奈美 |
| 33.都市の呼吸 | 山本 晃城 |
| 34.こどもの郷 とうじょう | 植田 拓馬 |
| 35.ハナミチ | 西上 大貴 |
| 36.Ruins～End of Life～ | 八木 健 |
| 37.岸和田のまち全体を巻き込んだ観光へ | 吉田 哲 |

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：
小松一平（小松一平建築設計事務所）
榊原節子（榊原節子建築研究所）
徳岡浩二（株式会社徳岡設計）
松尾和生（株式会社日本設計/本学非常勤講師）

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 9：30～11：00

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 11：00～12：00 一次審査

13：30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7）。投票結果は以下の通り。

- | | |
|-----|----|
| 03. | 4票 |
| 04. | 1票 |
| 08. | 2票 |
| 10. | 1票 |
| 12. | 1票 |
| 21. | 1票 |
| 23. | 1票 |
| 24. | 1票 |
| 27. | 1票 |
| 28. | 2票 |
| 29. | 3票 |
| 31. | 2票 |
| 32. | 2票 |
| 33. | 2票 |
| 35. | 4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。

- 03. 12. 21. 23. 28. 29. 31. 32. 33. 35**

以下、選外になった作品に対する松尾委員からのコメントを示す。

01.失われるもの 紡ぐもの ～循環するコミュニティ～ 青山 拓登

問題意識を持ちアーケードをどうするかを考えた提案。屋根の重なり部がなぜ三角形なのか気になった。図面の描き方やモデルの作り方は良い。

02.お家に、帰ろう - Animal Protection - 植 美波

可愛らしい提案。土手とランドスケープを一体化した感じが良い。高速道路の下を緑で貫いたところに社会的なメッセージが出ている。

04.ケモノノイドコ～鳥獣被害と人間社会～ 大武 みなみ

委員皆が気になった作品。もう少し建築的なメッセージが出ていたらよかった。理解しきれていないところもあるかも。鹿からの視線や風景があってもよかった。

05.大きな屋根の下で 大槻 洸斗

現代の建設行為に対するアンチテーゼ。手書きのスケッチで描かれたらもっと伝わったのかも。唯一工程表が描かれていて驚いた。

06.地図に無い道 大野 拓也

着眼点が面白いと思った。地図に無い道を建築に入れ込んだのは良いが、建築全体としての美しさが消えている。脱構築主義に見えてしまうのももったいない。選出するか悩んだ。

07.浦の浮船 織田 英樹

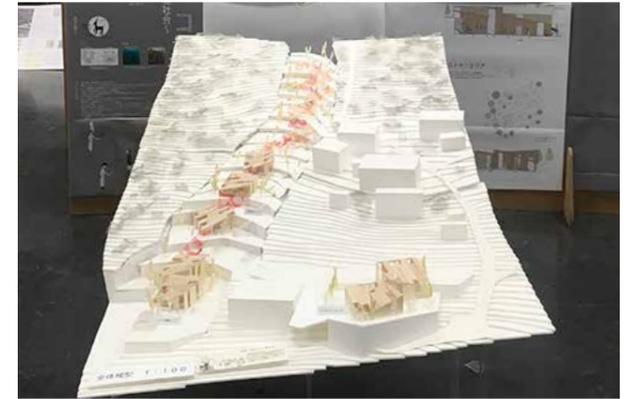
モデルは強烈だが図面が少ない。作図したものが無いのが残念。浮く船が建築へ昇華しにくかったのか。



01.失われるもの 紡ぐもの ～循環するコミュニティ～ 青山 拓登



02.お家に、帰ろう - Animal Protection - 植 美波



04.ケモノノイドコ～鳥獣被害と人間社会～ 大武 みなみ



05.大きな屋根の下で 大槻 洸斗

08.Mobility & Regionality

金谷 麟

テーマも時に乗り…図面もよく描けているが、モデルが3つ。力が分散してしまったのではないかと。1つのタイプの建築で力を集中しても良かったのでは…3人分のパワーを持っている。



06.地図に無い道

大野 拓也

09. 森のあけぼの ～林業を変ずる人材が育つ～

川添 博也

木組等の構成に興味をもって製作されている。屋根の形がいろいろあるため、意匠がバラバラになってしまった印象。



07.浦の浮船

織田 英樹

10. 零の京と 黎の今日

北尾 佳奈

図面も描けていてとても良いと思った。「書」を理解している方なので、間、速さ、止め、強弱がわかっている…かなり高得点。私も書をしていた。



10.零の京と 黎の今日

北尾 佳奈

11. 破ツリ漂る

爰河 真太郎

瀬戸内海の石に情熱が感じられ、模型のジオラマの様な作り方に驚いた。建築への落とし込みにもう少し踏み込んで欲しかった。



11.破ツリ漂る

爰河 真太郎

13.Farm×BioxWind ～未来の水耕栽培～

堺 皓紀

システムが建築の美に繋がりが提案できればよかった。未来に向けて真摯に考えていることがとても素晴らしい。



08.Mobility & Regionality

金谷 麟

14.The path to glory Center the trace of Manny Pacquiao's life so far

坂井 秀聡

面白い図面もよく描けている。空間構成も良い。ただ…外側のラーメンがそのままなのが残念。ボクシングの力強さが美しく纏まっていればよかった。



13.Farm×BioxWind ～未来の水耕栽培～

堺 皓紀

15.International conference in the natural environment of the Seto Inland Sea

榮谷 啓吾

プログラムは面白い。海の上を動くアイデアは好きだが、同じ建築が並ぶさまにメルヘンチックに感じた。プログラムと形に繋がりが強ければ良かった。



15.International conference in the natural environment of the Seto Inland Sea

榮谷 啓吾

16. 光と華

嶮 昂良

題名も良いし、万華鏡もよく、光に着眼しているところに共感した。光と華が建築空間へと昇華していれば更に良かった。



16.光と華

嶮 昂良

17. 湖国の足跡～沖島再生計画～

佐田 大季

題名が詩的。波の状態で作る屋根を作るアイデアは良い。波を作るときのシステムに美しさが出ていると更に良かった。



17.湖国の足跡～沖島再生計画～

佐田 大季

18. 屋久島×多雨×黒潮= Retreat

佐藤 晴信

屋久島と建築形の必然性が薄いように思う。映像がよかったが、全体のディテールが見えれば更に良かった。モデリングで終わった感があった。屋久島の事をもっと詰めて行ければよかった。



09.森のあけぼの ～林業を変ずる人材が育つ～

川添 博也

19.Detour ～自然のよりどころ～

田村 大河

舞子に古墳の宗教的な大らかな提案で良いと思った。空間描写と光が感じられれば更に良かった。



14.The path to glory Center the trace of Manny Pacquiao's life so far

坂井 秀聡



18.屋久島×多雨×黒潮=Retreat

佐藤 晴信

20. たたら製鉄の軌跡

知禿 龍雅

出雲大社で菊竹さんが創ったPCによる校舎を彷彿させる建築。屋根の先端などのディテールが見えてくるともっと良くなると思う。建築と背景の描き方に工夫を施せば更に良くなる。

22.tradition ~受け継ぎ、伝える~ 中村 一貴

建築のフォルムに惹かれた。ラーメンのフレームだけの構成で終わってしまっているのが残念。壁が入る事により光や影が表現されると更に良い。図面、透視図、考え方も良い。もっと時間をかけられればよかった。

24.SOUND FLOW LINE ~Complex of Triple Helix~ 西 悠希

図面がよく描けていて良い。パッと見の美しさ楽しさがフォルムとして出ていて良い。楽しんで卒業設計をされているのだろうと感じた。

25. 継承 ~遺産は遺物ではない~ 久宗 優心

勾玉のような建築フォルムが良い。ただし、放射状に出ているフォルムの必然性に疑問が残った。もう少しシンプルで良かったのでは。図面が描けていれば更に良かった。

26. 思考の宇宙 ~想像力を解き放ち、脳内宇宙を旅しよう~ 藤沢 藍

やりたいことがとてもよくわかった。宇宙的詩的表現も。しかし、ドローイングとモデルの美しさに関してプレゼンテーションができていない。テーマ特有の宇宙の見せ方があったのではないかと。図面がもう少し描けていれば良かった。

27. エネルギー減~清掃工場から新たな価値~ 前田 高男

テーマが良いと思った。コンバージョンはどこからが自分の提案なのか分かりにくい。図面はよく描けていて残したかった案の1つ。

30. 日常交流デバイス~建築が示す未来の交流のあり方~ 南端 輝

六角形モジュールをうまく使っている。ドローイングがもう少し出来ていれば良かった。なぜ3つの建築提案をされたのか。形を決めきれない弱さを感じてしまった。

34. こどもの郷 とうじょう 植田 拓馬

屋根のフォルム、必然性の力が弱かった。図面の描き方にもう少し工夫が欲しかったように思う。

36.Ruins ~ End of Life ~ 八木 健

コンバージョンは既存の建築形に支配されやすいので難しい。建築は明るい方向に向かいたい。廃墟から新しいものを作る時にはより多くのエネルギーが必要。地元の事をよく考えていて素晴らしい。

37. 岸和田のまち全体を巻き込んだ観光へ 吉田 哲

面白い案でやりたい事もよくわかる。だんじりを引き込みたい思いも理解できる。建築の魅せ方にもう少し工夫できていれば良かった。

Stage 3 13:00 ~ 13:30

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 13:30 ~ 16:00

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。



19. Detour ~自然のよりどころ~ 田村 大河



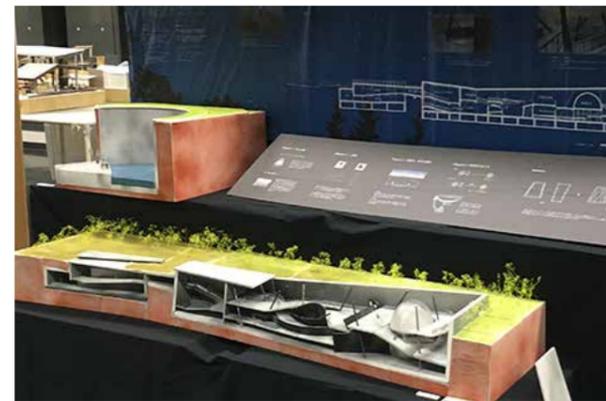
25. 継承 ~遺産は遺物ではない~ 久宗 優心



34. こどもの郷 とうじょう 植田 拓馬



20. たたら製鉄の軌跡 知禿 龍雅



26. 思考の宇宙 ~想像力を解き放ち、脳内宇宙を旅しよう~ 藤沢 藍



36. Ruins ~ End of Life ~ 八木 健



22. tradition ~受け継ぎ、伝える~ 中村 一貴



27. エネルギー減~清掃工場から新たな価値~ 前田 高男



37. 岸和田のまち全体を巻き込んだ観光へ 吉田 哲



24. SOUND FLOW LINE ~Complex of Triple Helix~ 西 悠希



30. 日常交流デバイス ~建築が示す未来の交流のあり方~ 南端 輝



審査委員が展示された図面と模型を縦覧している様子

Stage 5 16：00～17：00

プレゼンテーションおよびそこの質疑応答をふまえ、審査委員が公開で講評・議論し、さらに作者に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 17：00～18：00

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。

2020年度 卒業設計審査結果

<最優秀作品賞>

28. 見えない日常 Riddle StoryMuseum of Edward Gorey 真壁 智生

<優秀作品賞>

03. SAMSARA 上田 雄貴
35. ハナミチ 西上 大貴

<佳作賞>

12.SWAGGER - 響き渡るヒップホップの鼓動 - 近藤 侑愛
21.JAGGY*ENCOUNT*E = 土居 幹
23.Sparseness & Density 空間の領域と人々の空間 中山 輝良莉
29. 綿のみち 松山 美耶
31. 如実知自心 あるがままに 山岡 晟也
32. 都市の調律 山口 真奈美
33. 都市の呼吸 山本 晃城

<「大阪工業大学建築学科・卒業設計作品集 2020」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 時：2021年2月19日（金）14：00～15：00
会 場：大阪工業大学建築学科会議室

学外コンクール等に応募する作品を、建築学科設計・計画系専任教員で議論し、以下の通り決定した。

<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>

28. 見えない日常 Riddle StoryMuseum of Edward Gorey 真壁 智生

<日本建築学会「全国大学・高専卒業設計展示会」出展作品>

23.Sparseness & Density 空間の領域と人々の空間 中山 輝良莉

< JIA 近畿支部学生卒業設計コンクール応募作品 >

03. SAMSARA 上田 雄貴
35. ハナミチ 西上 大貴

<毎日・DAS 学生デザイン賞応募作品>

12. SWAGGER - 響き渡るヒップホップの鼓動 - 近藤 侑愛
33. 都市の呼吸 山本 晃城

<月刊「近代建築」別冊「卒業制作 2021」掲載作品>

28. 見えない日常 Riddle StoryMuseum of Edward Gorey 真壁 智生

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>

03. SAMSARA

上田 雄貴

プレゼンテーション

仏教における輪廻（サンサーラ）は命あるものが転生を繰り返すことを指します。廃棄されるゴミを資源と捉えなおし、資源の循環をつくりだす民間信仰の新しい会所としても機能する建築を提案します。

背景です。現代社会は経済的に消費することが目的化された単線的な生産システムです。廃棄されたモノは資源としての価値に目を向けられていないことが現状の問題であり、また、地域固有のネットワークは見過ごされており、今後はそれらを再生するように建築や外構をつくっていくことが必要だと考えています。地方にはこれまで堆積してきたモノや技術や知恵が堆積しています。新たな生産システムとして生産・消費・廃棄を結びつける循環型社会を提案します。

敷地である奈良はかつて信仰の町として栄えていましたが、近年奈良の民間信仰文化は廃れ、また、産業同士の連携は希薄化し、伝統文化や技術も維持継承が困難になっています。これからの奈良はまち同士の関係性の修復及び再構築が求められており、信仰文化と廃棄による事物連関によってまち同士が協力する相互扶助的な関係をつくりだすことができるのではないかと考えています。

コンセプトです。「廃棄」に着目し、家庭や商店から出るゴミや町屋の解体によって出る廃棄資材を回収し、再資源化します。使用材や職人などの連携を再構築することで、奈良町に廃棄による事物連関が広がっていきます。敷地は奈良市の奈良町を設定します。堆積している歴史文化や資源を活用し、循環を促します。

プログラムです。町ごとの産業や行事から得られる『資源』を読み取り、資源を流通させる拠点を配置します。奈良町に資源会所が点在することで町同士の活動がつながり、相互扶助の関係が構築されます。町の各資源会所は奈良町の民間信仰の場である会所としても機能し、奈良町で定期的に行われる行事や儀式によってプログラムが発生します。

一つ目の敷地は椿井境域で、椿井市場という奈良で最も古い公設市場があります。周辺の商店街や住宅との間で食の資源を流通させる食の資源会所を設置し、廃れてしまった市場を再生します。土の循環を示すダイアグラムです。生ゴミなどを再利用するコンポスト穴や左官技術を用いた版築の壁を建築要素とします。アーケードには食や土を用いた活動が溢れ出します。

二つ目の敷地は元興寺境域です。ここでは布の資源を流通させる布の資源会所を設置し、廃れてしまった境内を再生します。布を用いた仮設モビリティを提案し、仮設モビリティの使い方によってハレとケが変化することで新しい境内が生まれます。また、布は空間を間仕切る建具のように活用され、内外においてさまざまな活動を誘発します。

三つ目の敷地は京終境域です。ここでは古材の資源を流通させる古材の資源会所を設置し、廃れてしまった町屋を再生します。古材は転用可能な状態のままストックできる操作によってさまざまな活動を誘発し、創作の場がつけられていきます。点在する資源会所がつながることで奈良町に新しい関係が生まれます。

質疑応答

小松) この資源回収車というもので資源を回収していく際のエリアの範囲はどれくらいを想定していますか。

上田) 拠点に隣接する町までを収集範囲に設定しています。基本的にはこれらの拠点に人が自分で持っていくことを想定しています。

小松) 離れたところから連絡が来ると回収車が回収に来るというイメージはつきにくく、奈良町界隈の細い路地などで回収車が動いているイメージはつきますが、そのような範囲から出たときに交通量の多い道路のような「道の利用の仕方」まで詰められていればより良くなると思います。

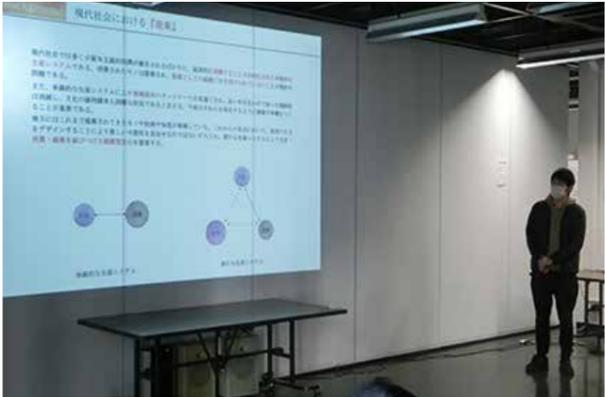
榊原) ごみの処理のリサーチをどのように行いましたか。点在する資源拠点が増えてさらに範囲が広がっていくというところまで考えたものなのですか。

上田) 奈良市のごみ処理の現状とごみの種類から分別し、各拠点の資源を検討しました。説明した3つの拠点に加えてさらに拠点を設置することで奈良町周辺まで範囲を大きく広げていくことを考えています。

松尾) ごみ処理の活動は奈良が現在行っていることなのか上田さんが想定して新たに行っていることなのかどちらでしょうか。

上田) 私が想定して行っていることです。

松尾) 実際のごみの発生場所や行政が行っていることといった地域性と組み合わせればよりリアリティが増したと思います。



公開プレゼンテーションの様子（上田）



03. SAMSARA

上田 雄貴

12. SWAGGER - 響き渡るヒップホップの鼓動 -

近藤 侑愛

プレゼンテーション

まず皆さんはヒップホップと聞いて何を思い浮かべますか？音楽、ファッションやダンスの種類だと思える人が多いと思います。ヒップホップをファッション等と思ってる人が多いと思われませんが、実は黒人差別からきている文化で、そのヒップホップ文化の本質は理解されていないまま浸透していることに疑問を感じました。そこでアンダーグラウンドなヒップホップ文化を表層的に周知させることだけじゃなくて根源的な問いかけができる場の提案を行おうと思い、この計画をしました。

敷地はアメリカのニューヨークのブロンクスという場所で、そこにヒップホップの始まりの場とされる1520 sedgwick avenue という住宅があります。そこから sedgwick avenue station という廃墟までのライン的な計画を行なっていきます。更に1520 sedgwick avenue という住宅は、DJクールハークと言ってヒップホップの先駆者となった人がここの部屋の1室からブロック・パーティーと言われる、DJとかラップとか始めたのが根源とされています。

この敷地となっている sedgwick avenue station は今こういう状態で駅のホームだけが残されて、上に今高速道路が乗っている場所になっており、ヤンキースタジアムとか都市に近い場所になっています。配置図としてはここでヤンキースタジアムが上にあり、この位置に sedgwick avenue でライン的に1520の住宅があります。

次にプログラムとしてこれを周知させるために建造物とか都市がないと成り立たないライターがキープレイヤーとなり、他のヒップホッパー達を巻き込みながらセルフビルドを行なっていくという計画にしています。

まずPHASE1として時間軸分析をして、地下構築期、開放期、地上構築期とおきます。次にPHASE2として都市における建築物の要素を収集していき、それを次のPHASE3のセルフビルドで、地下構築期であればライターがセルフビルドをそこで始めますが、まず足場を組む事で、半住居空間として住み込みながらセルフビルドで場所を作っていく。そこが地下構築期になっています。解体など順繰りで繰り返していった後の開放期に移行します。

開放期ではヒップホップミュージアム構築を考えており、これがヒップホップの文化を継承させる体験型の伝承館のような物にしたいと考えています。

そこで展示空間などもありますが、半地下空間とか余白空間を残して、その余白をいろんなヒップホッパー達が勝手に介入していった、セルフビルドを行うのが開放期になります。

このような黒人差別の歴史展示であったり、DJブースであったり、ダンスフロア、恒久展示の場所があります。地上構築期では、ヒップホップロード構築を考えており、この sedgwick avenue station から住宅まで1.9kmくらいありますが、1kmは黒人差別の歴史展示を淡々と真っ直ぐにつなげていく計画になっています。

先程余白と言いましたが、この余白にヒップホッパーがゲリラ的に入ってきて、まずパターンAを考えた時に、「住み着く」事を想定しました。住み着き、余白空間を地下で繋げ、そこから生活が滲み出ていくようにしています。

余白パターンBは「商売を行う」事を想定し、闇市のようなことを行えると思います。

質疑応答

榊原) 近藤さん自身がまずこの問題に着目した視点として、自分自身の関心はどこにありましたか。

近藤) 最近黒人差別で殺される方が多いことをテレビでよ

く見かけていました。また、普段ヒップホップ系の音楽を聴くことがあったり、自分がダンスしていることもあり、少しずつ興味が重なり調べました。すると黒人差別とヒップホップが繋がっていて、自分が少ししているダンスなどがそこに繋がっていることに自分も知らなかったことで驚きました。その中で黒人差別などから自由を表現するためにヒップホップができた場所なのに、そこでまだブロンクスの場でも黒人差別がずっと続いていることに疑問を持ち、そこから始めようと考えました。

榊原 この成り立ち方というのが自発的にセルフビルドで積み重ねていくことでゲリラ的にどんどん覆っていくという方法だと思います。最後に出てきた余白空間の使いこなしのような、例えば住みこなすとかそこで商いをする誰ができるような自発的な行動というのはとても起こりやすく、それらが街を覆っていく可能性はとても面白いと思いました。しかし私が少し引っ掛かるのは展示空間です。その展示空間で展示というのはわざわざ見せるために誰かが行うことであり、それは自発性とどのように関係するかを、とても疑問に感じ不思議さを覚えます。展示とはどのようなイメージのことを示しているのですか。

近藤 黒人差別の映像やそのようなものを並べて、それを見て感じてもらう。それを空間にするのではなく、置くだけにしてそこを通った際に、どのように感じるか、そして、この展示空間でその自発性を感じてもらうためにこの空間を置いています。やはりヒップホップのたのしみさだけではよく無いと思いました。そこから目を背けていた人や、毛嫌いしていた人達に展示をしたいと思いました。

榊原 展示というのはわざわざすることではなく、例えばそこに住んでいるそのジャックしていく暮らしそのものが、例えばニューヨークの都心部を覆っていくとなると、それこそ黒人の人が白人の世界へ入っていくような事になり、わざわざ見せるものでなくても良いのではないかなと思いました。それは私の意見です。

小松 この案をとても推しています。今ニューヨークでヒップホップミュージアムが建設中であり、今年か来年にオープンすると思います。それはヒップホップ以外の人から作られて出来上がったミュージアムになってくると思います。それに対してこの案はヒップホップの人たちが自ら場を作り出していくことで、それはブロック・パーティーという自分を表現する場所のなかった人たちが場を作り上げる。自分たち自らが、場を作り上げるということとパーティーと今の提案している内容が、とても合っていると思ひ、とても共感しました。しかし、先ほど榊原さんが言われたように、そのミュージアムの機能、展示空間の機能だけが気になります。それは本当にしたくてされたことなのか、そうしないと美術館として提案できないからかどちらでしょうか。

近藤 半々です。ミュージアムだから展示をしなければならぬという気持ちもあります。

徳岡 ヒップホップの歴史など、それ自身の魅力と、黒人差別の歴史が同じ列で述べられていることにとっても違和感を感じています。ヒップホップを表現したければ、ヒップホップの生まれてくる歴史が普通に純粋に空間として構成されていた方が良いと感じましたが、思いはわかります。ただ黒人差別とそれが結びつくことが必ずしもそうではないように思いました。



公開プレゼンテーションの様子 (近藤)



12. SWAGGER - 響き渡るヒップホップの鼓動 - 近藤 侑愛

21. JAGGY*ENCOUNT*E = 土居 幹

プレゼンテーション

e-sportsとは記憶、集中、計算や身体を使って行うスポーツの事です。e-sportsの可能性として、経済的にもありますが、社会的にも効果があり身体の悪い人でも、バックグラウンドを持った人でも同様に楽しむことのできるスポーツです。

プログラムとして、なぜ日本ではe-sportsが広まらないのかということから、観客目線からの問題点として、e-sportsに対する偏見があります。e-sportsはゲームを遊びとして捉えられることが多く、ゲームをしていたらサボっているというような偏見もあります。プレイヤー目線からの問題点として、ゲームの大会の規模がまだまだ小さく、トレーニング施設も小さいということから、新たなe-sportsのプロゲーマーが生まれることが少ないという問題があります。エンジニアの目線からとして、日本のe-sports開発が遅れている理由として、海外のゲームをマネしていることで規模が少し小さくなってしまいます。新たな日本オリジナルのゲームを開発することにより日本にe-sportsが広まることを目的としています。

日本に広めるために、プレイヤーにフォーカスして、e-sportsのオリジナルゲームの開発を行い、多種多様な人がe-sportsに関わることができる。一般の人の偏見を無くして、e-sports文化に親しみを持ってできるような機会を提案することがこのプログラムです。

コンセプトはゲーム促進都市を考えると、「大会の行われる大型スタジアム」、「新しいゲームを展示する展示施設」、そして「ゲーム開発を行う専門学校」、「プロゲーマーを目指して訓練するトレーニング施設」この4つを基に置いて設計しました。

まず一つ目としてプレイヤーとオーディエンスが関わる場として、プレイヤーの練習している風景を一般の人でも観る事のできる場所を考えます。二つ目として、エンジニアが開発を行なっているところにプレイヤーも訪れることによって、プレイヤー目線からの問題点を克服したゲームを

開発することができます。3つ目としてオーディエンスとエンジニアが関わる場所はプレゼンテーションスペースを設けてエンジニアが一般の人に向けてプレゼンテーションを行って、いつでも新たなゲームを生み出すような場を提案します。

敷地としては福岡県福岡市の福岡アイランドシティを考えました。福岡市はここ数十年産学官でゲーム開発に力を入れていて、その成果も出ています。福岡市としては、e-sportsの進んでいるソウル、上海、東京に近いという敷地の利点があります。

ダイアグラムです。ゲームをキューブとしてそこに幕を貼ることで、モニターの中に入っていく空間を考えました。こちらが中の空間です。これがキューブとなっていて、中に入ることで楽しさのあふれるような空間を提案しました。こちらが刺激し合う空間です。プレイスペースが分かれていて、その真ん中にリフレッシュスペースがあって、練習し終わった人がそこに出ることによって、見ていた人にアドバイスをもらえるような空間を考えます。このようにしてe-sportsを広めるような空間を考えました。

質疑応答

徳岡 ここを拠点に世界の人たちが集まったり、情報が集約化して上海の人、ソウルの人が戦うような場所を超える事ができるという話をもっと説明できていれば良いと思っていたのと、それから計画地のことをもっと説明してほしいと思いました。先ほど展示スペースでもお聞きしましたが、この空間を取り巻く商業空間や宿泊空間など、ここでしばらく籠りたいと思うぐらいの魅力があることを、周辺のsiteの説明の時にももう少し入れてほしかったなと思っています。あと、建築的提案が内部の活動空間の組み合わせだけになっていて、建物の外側は全部スクリーンになっているため表情が変わります。そこが今までの建築とは違うあり方を提示していると思ひ、私はとても推しています。とても素晴らしいと思います。

松尾 展示スペースでお聞きした時の方がプレゼンテーションが上手でした。緊張していましたか。外部の話もされてなかった。今までにないものを空間化しようとしているのにe-sportsを広める情熱が空回りしたようなプレゼンテーションだったと思う。もう少し建築的に何を工夫したかを説明すればもっとよかったです。楽しい断面は作れているので、思いが空回りしないようにしたほうが良いのと、その情熱はとても大切だと思うので頑張って下さい。

榊原 見たことのない建築で、可能性があると思ひました。しかし、そもそもe-sportがよく分かってないのかもしれませんが、オンラインでどこまでも繋がるような対戦のしかたですが、そのような形式の中でなぜあえて建築を作ることが必要なかをお聞きしたいです。また、例えば壁に限って言うと技術を使えばバーチャルで壁が作れてしまい、その個人のプログラム、訓練する部屋はバーチャルで囲われた空間は、近未来的にできる時代です。どこまでが建築で、どこまでがバーチャルでできるのかについて、考えられたことはありますか。

土居 人が集まらなければならないという点において、オンラインでも視聴はできますが、オンラインだと一人対面になることが多く、友達とここがよかったねみたいな話をする事ができない。人が集まることによってもっとゲームの楽しさが広がると思ひ、そのような場を提供し、人の繋がりによってe-sportが広がることを考えました。バーチャルの場では、試合も行われていますが、プレイルームでゲームに参加する人もいて、そこからオンラインの会場の配信も可能になると考えています。

榊原 例えば、そのパーテーションは、今ならバーチャルで立ち上げられる技術があると思ひます。しかし、今のこの建築形式において、壁は存在しています。部屋という物など、それすらも無くしてしまい、バーチャルで立ち上げた領域のようなもので建築空間を作ることまではアイデアとして発想しなかったのかなと思ひました。

土居 1つ考えたことはありましたが、練習する時は音が聞こえない集中する場が必要だと思うので、そのような理由から個室という壁に区切られた空間を作りました。

榊原 音を遮る事が将来的にできれば、その可能性はあるということですか。

土居 はい、そうです。

徳岡 結局、これはリアルとバーチャルの世界の集う場を創ることによって大きな熱気に変えられる。空調の話ではなく、心の踊る熱気の部分をもっと表現してほしいなと思ひています。しかし、この空間から、僕には徐々に伝わっています。

小松 e-sportがとても好きなことが伝わっており、その方が作った建築だということは、よく表現できていると思ひます。コンセプトにあるようにe-sportを広める時に、e-sportに興味のない人がどのように興味を持つのかがとても大切だと思います。街中歩いているといろんな建物や人に出会ったりするように、偶然e-sportに出会うことが実際の建築だと起こりえると思ひます。バーチャルの場合、なかなか自分から接続しに行かないと出会うことがある中で、リアルだとそのようなことが起こる。そのため、e-sportに興味のない人がもう少し出会えるような仕掛けがあったり、壁で閉じられているが、もう少し開いている場所があっても良いし、興味のない人が入れるプログラムが挿入されていても良いし、そのような興味のない人が入れるような建築になると更によくなると思ひました。



公開プレゼンテーションの様子 (土井)



21. JAGGY*ENCOUNT*E =

土居 幹

23.Sparseness & Density 空間の領域と人々の空間 中山 輝良莉

プレゼンテーション

まず初めにバックグラウンドです。背景として二つの事柄について考えていきました。まず都市の更新という事で、過去に比べ現代は沢山の高層ビルが建ったことで生活がしやすい空間になっていますが、その一方、古いビルや高度経済成長期に建てられたようなペンシルビルなどは、今後の都市において更新の時期を迎えているのではないかと考えました。なので、未来に向けて新しい都市の空間というものはどのような物かを考える事を念頭においています。もう一つは、人々の自由を考えていきました。過去は、今の現代に比べて低層なビルも多く生活していく中では、広く開放的な空間でした。しかし、現代は高層ビルが増えた事で建築側が人々の領域を決め、自由な生活空間を不自由にしているのではないかと考えました。これらを踏まえ、この建築を設計していきました。

敷地は、大阪の中央区平野町で御堂筋沿いの少し離れたオフィスビルが立ち並ぶ場所です。

次にコンセプトです。この建物自身は壁が一切入っていない建物になっています。考え方として、不自由という背景に対して働き方の自由について考えていきました。現在のオフィス空間では、決められた空間領域内で仕事を行わなければならないといった考え方が多く一般的になっています。しかしこれからの時代には自由な働き方だろうなという事に対して、時代に合わせた働き方に対するシェアオフィス空間を提案しました。さらに、先ほど言った都市の更新という事で、後進の時期を迎えたビルを一度壊し、その周辺にあるペンシルビルや他のビルなどは既存で残し、それを周辺のビル群を一つのビルとして連結させそこで働く環境を改善します。もともと独立していたもの同士を一つの棟として建物を計画し、狭かった空間を広くすることで自由に開放的な空間を提案できるのではないかと考えました。内部空間は、柱で疎密感を出しています。壁が無い分領域がなかなか分けられないので、柱で疎や密の空間を作る事で閉じた・開いた空間が生まれ人々に空間の利用の仕方を建築側が提案するのではなく働きに来る人たちに建物の中で促すような空間構成になっています。例えば、開いた空間で仕事をしたければ広い所へ、閉じた空間で仕事をしたければ狭い所へと考えています。柱だけを構成として建築側が建て、働きに来る人たちが領域を自由に使ってもらえる空間としています。空間操作として、壁があったものを無くし、それを曖昧な空間として柱で表しています。

私は、この建物の構造計算を行っており、この建物自身を鉄骨の無垢柱・H型鋼梁・階段梁兼用プレースこの三つの構成で構造体として成り立っています。柱の径が150mmでこのワンフロア中に300本の柱が入っています。この建物には、エレベーターなどのようなコアは無く、柱・梁・階段での構造体としてこの建物を成り立たせています。

実際にこの建物が生み出す効果としてどのような物があるか説明します。まず、この建物を連結したペンシルビル群の環境改善を行いました。従来のペンシルビルといったものは、狭い空間であったり、人員が不足したり、作業しにくいといった事などを拡大することによって、人員を確保する事ができ空間を広く利用することが出来ます。さらに人員が増えたことによって新しく事業の拡大などが行えるのではないかと考えました。またこの建物は、建築側が提案するのではなくここに来る・集う人たちが自分たちで領域を分けて利用することを念頭に置いています。自由な場所で仕事することも可能ですし、そう言った自分たちで柱の間隔を使ってカーテンやパーテーションなどを使って自分たちで領域を分けていけるのではないかと考えました。そういった物の例として、個室空間のようなものを作ったり、解放されたような会議室を作ったり、柱を利用したような所で自分たちの居場所をそこに作ったり、一階部分に

食堂街のような物にして社員のひと達の交流空間・他社同士の交流空間などができる用になっています。この建物で自由に働ける空間を実現します。

質疑応答

徳岡) 正面側は端から端まで建物は何メートルありますか。

中山) 約20メートルです。

徳岡) 20メートルの長さで、両脇に大きな壁がありますよね。ワンスパンで柱も無しにする事は考えなかったのですか。壁が邪魔なら、柱も邪魔かなと感じ、とても柱が空間を不自由にしているように感じます。

中山) 壁を作ることも大切ですが、逆にこの領域内で確立されてしまうのではないかと思います。柱にすることによってその間も移動することが可能になります。その人たちがどのくらいの領域を必要としているかが大切だと思いい柱を入れました。また、梁を抜くのは構造上厳しいです。理由は、径が150mmの柱を一層目から六層目まで通すと折れてしまう可能性があり、一層ずつ格子梁を使って固定する必要があります。そのため、梁を抜くことはできませんでした。逆に中央付近の空間の空きがある場所は床がないという想定ができるため、梁を抜いて開放的な空間を作る事ができないかと考えています。

小松) 基本的な質問なのですが、これが既存のペンシルビルで、敷地がこの辺りまでであるという事ですか。

中山) はい、そうです。ここは断面模型になっているため、わかりづらいですが、隣り合った3棟のビルが繋ぎ合わさって1つのビルとして成り立つようにしています。

小松) どの様にして繋がっているのですか。

中山) 構造体としては分離した状態で、旧ビルの一部の壁に穴をあけ、通路を設けてつなげます。

小松) 壁全体をつなげるのではなく入り口みたいなものが所々に開いているという事ですか。

中山) はい、そうです。一応、コアを共有させてもらう事を念頭に置いているため、コア部分から近い所に開口を設けて移動できるようにしています。

小松) その時、階高の設定はどのようにしていますか。

中山) 隣のビルと同じにしています。コアから離れた部分の1階部分はレベルが1000高いですが、真ん中の部分は基本3700で横のビルと基本同じ高さになるようにしています。

小松) コアをペンシルビルに負担させて、コアのない建物になっています。耐震要素やコアを無くした透明な空間に細い柱で全て構成されているなかなか風景になるのではないかと思います。何か面白い雰囲気が生まれるのではないかと思います興味を持ちました。

中山) ありがとうございます。

榊原) まず構造的な視点から、接合部も含めて色々と考えられているという点はとても共感しました。一方で、自由という言葉が無防備に使い過ぎていると思いました。やはり、人がいる空間のポテンシャル、狭さや広さはいろんな計画案から言えば、個体距離など、いろんな距離間隔もあ

ると思います。自由と言ってもここに建つ環境において光や小さな欠点みたいなものをもう少し拾いあげるべきだった気がします。もう一つはせっかく構造として行っている以上、やはりペンシルビルや古いビルというのは、建てられた時期も古しい、形においても構造的にも弱い。隣と接続することによって、そのペンシルビル自体が耐震補強的に生き残ると言うその方向を提案していれば、とても共感できたと思いました。

中山) そこは、自分の限界があり、この建物だけの構造計算になってしまいました。いろいろと検討しましたが、厳しかったので、この建物のみとなりました。

松尾) 構造で卒業設計をしているのは珍しいと思い、ぜひ残っていただきたいと思いました。もっと光や影などが出ると、幻想的な、先ほど言われた様に見たことのない空間が出来る可能性を感じました。もっと疎密があってもいいだろうし、部分的にトップライトが出てきて森の中を歩いている様な雰囲気にしたかったのでは。

中山) はい。そうです。

松尾) そこまで建築的思考が描けていないために、上手くそういった所が伝わりきれしていない。しかし、構造的に言うとな天井で水平力はかなり剛でできているので、そんなに柱がいるのかどうかは分かりません。こんなに無くても多分成立すると思いますが、柱を入れたかった思いが良く伝わってきました。もう少し詰める事ができれば、もっと良い卒業設計ができていた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 (中山)



23.Sparseness & Density 空間の領域と人々の空間

中山 輝良莉

28. 見えない日常 Riddle Story Museum of Edward Gorey 真壁 智生

プレゼンテーション

「世界で最も怖い絵本を描いたといわれる、アメリカの絵本作家エドワード・ゴリーのリドル・ストーリーミュージアムという絵本ミュージアムについての発表を行わせていただきます。

まずエドワード・ゴリーとはどういう人物かの簡単な説明から話させていただきます。エドワード・ゴリーという人物はアメリカシカゴ出身の絵本作家で独自のモノクローム線画で幻想的な世界を絵本に映しこんだ、怖いのにどこかユニークに見える作品を100冊以上出版した作家です。他にも著名な作家の小説の挿絵を担当したり、バレエの舞台芸術の監修にも携わっています。また自身の名前のスペルを入れ替えて別の名前にするというアナグラムという手法を用いて、絵本を出版しており、世界中に多くのファンが存在している人物です。2000年の4月に心臓発作のため、亡くなっています。

絵本の作風についてです。ゴリーの絵本ではまるで絵本とは思えないほどに多くの登場する子供が亡くなる、もしくは不幸な結末に陥る作品が有名です。無論明るくポップな作品も存在しますが多くは、暗い世界観のものが多く、それゆえゴリーの絵本自体を残酷だ、とか暴力的だと批判されることもありました。一方ゴリーは自身の絵本がそのように解釈されることを一番嫌っていました。

ゴリーの絵本はナンセンス文学の体裁を持ったものが多く、子供たちが命を落とす傍ら、日常は何の変哲もなく通り過ぎていくことを暗に示していました。

ではタイトルにもある、リドル・ストーリーミュージアムというのはどういうものの説明をさせていただきます。リドル・ストーリーとは、物語の形式の一つで、作中に示された謎に明確な答えを与えないまま終了することを主題としたテーマのことを「リドル・ストーリー」と総称します。ゴリーの作品の多くが、結末やあらすじ、登場人物が何者かまで読者に委ねるものが多く、それゆえに様々な解釈が生まれ、そのミステリアスな部分に惹かれたファンが世界中に存在します。

本提案では100冊以上あるゴリーの作品の中から、代表作品を6作品取り上げ、それらのストーリーや作風を建築で表現することで、ゴリーの世界観を追体験できる施設を提案致します。

続いて敷地環境についての説明に入らせていただきます。敷地はアメリカ、マサチューセッツ州のヤーマウスポートという小さな町にある生前ゴリーがアトリエ兼自宅として使っていた「エドワード・ゴリー・ハウス」、別名「エレファントハウス」と呼ばれる建物の周りに合体するかのように絵本ミュージアムを計画します。

このヤーマウスポートという町はアメリカの国内向けの夏のリゾート地で、多くの国内観光客が訪れる場所ではあるものの、通年的な観光資源が乏しくなっています。そこでこの絵本ミュージアムが新たなヤーマウスポートという町の観光資源となることを目指します。

ゴリーならではの絵本ミュージアムを設計計画するために、どちらかというと子供向けではなく、大人向けの絵本ミュージアムを提案します。そして常設展示のミュージアムということでゴリーの作品を展示しないとおかしい。逆にゴリー以外の作品を展示するとふさわしくなくなる建築を目指しました。

平面計画についてです。平面計画ではリドル・ストーリー・ミュージアムという名の通り、誰もが好きな順番で展示を巡回できるように、接室巡回形式ではなく、中央ホール形式を採用致しました。

次に絵本の世界を作品に投影するために、絵本のレイアウトから着想を得ようと考えました。

ゴリーの絵本はよくある絵本のレイアウトとは違い、

大きく余白をとり、絵の面積が非常に小さい特徴的なレイアウトとなっています。これにより読者と絵本の中に1枚何か隔った距離感を感じさせ、絵を見るのではなく、眺めているような気さえ起こします。

この距離感を創出させるため、強制的に距離感を生む1枚の壁を絵の手前に設けることにしました。この壁には絵本と同じように窓のような穴が開いており、来館者は窓から風景を眺めるように遠くから作品を眺めることができます。またこの壁によって来館者は遠くからでも近くからでも両方の見方を選択することができます。さらにその壁は絵本の1ページとして機能し、来館者をよりゴリーの世界観に没入させることができます。この窓に見立てた壁をベースに代表作品6作品の作風や展開に合わせて変化させていきます。また中央ホールでは光の先にゴリーハウスがあり、どこからでも来館者にゴリーハウスを意識させるようにしています。

質疑応答

徳岡 ゴリーハウスや周辺環境との関係性などについて教えてください。

真壁 絵本ミュージアムの中央にあるのがゴリーハウスで、ゴリーは生前「窓からみた景色がもっとも好きな風景だ」と答えており、その風景を維持させるため、駐車場の計画地をゴリーハウスからみて奥側へ配置し、木々を手前に残し、窓からの風景を維持させました。またアメリカの郊外ということもあり周辺建物の高さが大きくとも三階建てです。その景観を壊さないために建築の地上部分の高さを周辺建物になるべく揃え、展示室が足りない分は地下に設けることにしました。これによりダークな世界観を持つゴリーの作品と薄暗い地下空間をうまく調和させることができました。

徳岡 私は本を読むというのは人生の疑似体験の一つだと思っており、ゴリーの不幸な絵本を読むことで、不幸の疑似体験ができ、自分が不幸ではない恵まれた環境にあるということを実感したり、そうならないための教訓を得たり、いろんなことを伝えている作品だと思いました。先ほど大人向けの絵本ミュージアムと言っていましたが、子供に見せてもいいのではないかと思います。是非この美術館を本当に作ってもらいたいと思うような共感を覚えた作品です。

松尾 図面を見せてください。ゴリーハウスが中央に存在し、窓からの景色や絵本が展示されている空間が、絵本のストーリー構成に合った空間構成または、光の構成になっているということ間違いはないですか。

真壁 はい。

松尾 ストーリーに合った光と影の関係が自分で絵本を読んで感じた通りに空間化しているのであればとても良いと思います。やっぱり光と影というのは、プレゼンテーションでもほとんどモノクロになっていて、一見目立たないようなプレゼンテーションですが、かえってそれが目立っている。パースは自分の手で書いたものですか。

真壁 PCのソフトを使って作りました。

松尾 本当は自分の手で書いた跡があれば良かったなと思いました。光の入れ方や空間の構成力など、絵本から感じた感動などがそのまま出ているように感じたのでとても良いと思いました。あとは建築に置き換えた時のプロセスの後が残っていればもっと良いななと思いました。

榊原 私は普段、芸術系の大学で教えていて、物語等を建築空間化する作品を実はよく見っていますが、とても今回のものについても興味深いところが多いです。その中で壁を通して絵を見るというフレームや、スロープ、あるいは段差といったように建築のエレメントを繋げながら、物語にあるストーリー性を表現しているのは良いと感じました。一方、模型を見たときに高さといったものにもう少し提案性があれば良いのではないかと思います。真ん中のホールの吹き抜けのところはかなり高さがあると思ったのですが、他の展示室に関しては同じ高さ関係のものが多い。物語で言うと不思議の国のアリスのように小さな空間に入ったら自分が大きく感じるように断面的なボリュームや高さや広さに関して意識したことはありますか。

真壁 ゴリーの絵本というのはそもそも手のひらに収まるような小さいサイズ感のものが多いです。またゴリーが「エレファントハウス」でアトリエとして用いていた部屋は家の大きさに対してとても小さな部屋の一角の奥行き70cm、幅120cmほどのとても小さな空間で創作活動を行っていました。したがって展示室も小さな空間にしてそこに絵本の要素を詰め込もうと考えました。

榊原 では、小さな絵本の世界を小さな建築空間の中に凝縮したということですか。

真壁 そういうことになります。

榊原 そこをもう少し建築に落とし込んでほしかった。やっぱり空間体験としてその世界観全部を感じるところをもう少し提案できるのではないかと思います。いい提案だとは思いますが、壁と段差と歩き方の提案までにとどまっている気がしました。



公開プレゼンテーションの様子（真壁）



28. 見えない日常 Riddle Story Museum of Edward Gorey 真壁 智生

29. 綿のみち

松山 美耶

プレゼンテーション

近代が生み出した機械生産という合理性を追求した社会は個人の日常を分断し均一化させた。本提案は都市計画道路を用いて機械生産に置くモノの生産や消費ではなく、「モノの貯え方」を通じて日常を再考する。

近代以降社会は機械化により発展し合理性や効率性を優先した。どれだけ早くモノを生産できるかといった「大きくて早い社会」を実現してきた。

大きくて早い社会は、私たち個人に対しても機械生産の概念を当てはめるようになり、個人のモノ化が進行し社会から消費され続けている。分断され均一化された個人に豊かさを求めることはできるだろうか。

成熟した時代を迎える日本において、これまで通り機械生産の概念を基本とした社会構造では限界が訪れるため、大きくて早い社会で、非合理や不要とみなされてきた要素を取り入れた「小さくて遅い社会」を提案する。

つまり、モノの生産や消費でもなく、「モノの貯え方」を通じてコトの生産を目標とする。都市計画道路減幅計画

分断され均一化された社会の象徴としてミチ、都市計画道路を挙げ、ミチという移動のみの機能の幅を減幅し、移動も行える場所を提案する。

敷地は大阪府八尾市に開通予定の八尾富田林線八尾工区の道路予定地と立ち退き対象の建築物。

かつて、この地では河内木綿と呼ばれる綿花の栽培が盛んであったが、明治時代以降、産業革命による機械生産の導入により機械生産に不向きな河内木綿は完全に衰退した。

現在開通予定の都市計画道路、八尾富田林線は、2030年車線数4車線で開通予定ですが、人口、交通量が減少し、インフラの維持管理費がかさむ成熟社会において、今まで通りの開通の仕方に疑問が残る。

プログラム、都市計画道路予定地に貯える

1、裏面を貯える

現在の大きくて早い社会はムダを最小限に抑えている。ここでは、最小限のムダを誇張した余剰を裏面と捉え、表裏一体的な空間的プログラムを提案する。例えば、道路の上空部分も裏面と捉える。

2、歴史を貯える、綿産業

かつてこの地に栄えた綿産業を都計道内および周辺地域に分散し、配置。機械生産的な産業活動ではなく、周辺住民が誰でも加工工程に参加できる仕組みを挿入。例えば、綿花は、近隣の空港空地や、住宅の庭、工場の空き地で栽培する。

3、ムダを貯える、B面バンク

レコードで用いられるa面b面、現在の社会は、大量生産を促すため、個人が扱える範囲のモノは一つの商品を一つの用途として生産されている。そこで、メインの用途をa面とし、廃棄されてしまうようなモノをB面と捉え、都計道に貯え、綿産業での材料や、近隣住民に還元する地産地消を行う。

収集対象は都市計画道路周辺地域から出るモノ、例えば、近隣畑からでる不揃いの野菜は、染色工程の染色剤に、工場から出るスクラップや建築資材は、綿栽培での支柱や、木材チップ、ショップの棚へ加工する。

今回は都計道内の特色のある敷地をいくつか紹介します。敷地01、綿の裏で

八尾空港空地に綿を栽培、栽培地をめくりあげることで、裏面を生成、裏面には綿産業のショクフ工程やb面バンクの加工場を設ける。

敷地02、歩道橋の拡張

対象建築物をまたがるように都計道が計画されており既存建築物の一階部分をいぬき、既存と道路の軸を調和させる形で雁行させながら小さなボリュームを配置。小さなボリュームの間を誇張することで裏面を形成し、路地裏空間

とし、綿産業の紡績工程やB面バンクでの木の加工を行う。既存二階部分は歩道橋として利用。

現在私たちが暮らす大きくて早い社会による便利な暮らしの中に潜んでいる、非合理で不便なモノに目を向けることがこれからの社会の豊かさなのではないでしょうか。

質疑応答

榊原 今、作られているものは全て新築ですか。

松山 上が新築で、下が既存をコンバージョンしたものです。

榊原 既存というのは元々何でしたか。

松山 既存が物流の倉庫でした。

榊原 それは都市計画道路によって潰されるようなものが現存するような状態ですか。

松山 そうです。

榊原 都市計画道路のように作ることで、拡張していくという土木的なものと、本当に道路が必要なものなのかという事に対して、問題提起を持っていることはとても共感する。しかし、計画している場所近くの八尾空港に土を盛り上げて屋根を作る行為自体が大規模な工事になる。それは物語を作る上では大事なことですが、都市計画道路を作るのと同じぐらいのエネルギーを使う行為だと思いますが、その事に対して考えていることはありますか。

松山 都市計画道路は移動のみの手段であって何も生み出さないものです。今回、私が提案しているのは綿栽培から商いが行われるような計画にしているため、採算は取れないが商業的なものを作っているため道路とは異なります。

榊原 経済価値や人の行為を作ること、人がそこにいることを示すことは、魅力的です。ダイナミックな構造で大きなものを作ることもありますが、一方で小さくて誰もが参画できるような方法で数珠のように道を繋げる方法もあったのではないかと思います。

松尾 効率一辺倒で走ってきた社会に対して逆説的な解答であるという感じがします。着眼点がとても良いと思いました。突然道路になるような乱暴な都市計画道路が何故ここに出来たかという敷地を選ばれた。乱暴なところに優しい綿があるから非常に詩的になり、このような卒業設計になったのだらうと理解しました。榊原さんも言われたようにもっと柔らかな状態で設計しても良かったかなと少しは思いました。しかし、今は綿産業が廃れている中で、それを再生することるのは楽しいと思いました。コンセプトもテーマにしてもよく考えられている。感心しました。

徳岡 綿花の栽培を産業にしようと思うと最低限どのくらいの面積が必要かをベースに通常は考えると思いますが、それ以外の付加価値があるという思いがあって設計されたという理解しています。

小松 僕も榊原さんと同じような意見です。都市計画道路という巨大なものに対して、提案が対称的なもう少しささやかなもので作られていた方が良かったと思います。都市計画道路を通すことによって生まれるもう少しミクロで見ていくといろんなことが起きてくると思います。そういうところに目を向けてつくってもらった方が良かったのではないかなと思います。建物間の壁だったり屋根だったりというのが都市計画道路を造る論理で考えられてしまっているのではないかと感じました。

徳岡 先ほどのことをわかりやすく言うと、都市計画道路という大きいものに対して綿花を生産するというのはとても小さなものだと思います。スケール感がちょっとどうなのかなって思ってますね。都市計画道路ほどのスケールで産業の復活と感じるほどの生産物ができないと思います。もっと広大なところではないと思います。

松山 一応八尾空港に広大な空地があり、そこと周辺の住居の小さいですけど庭や空地を使って5haを確保している。その綿栽培をするためのスケールを建築に落とし込んだので建築自体も大きくなりました。

徳岡 綿花生産のスケール感覚と道路スケールの大きさには違いがあるのではないかと考えています。綿花の生産にとって5haは大したことがないので、そのスケール感に違和感を感じました。



公開プレゼンテーションの様子（松山）



29. 綿のみち

松山 美耶

31. 如実知自心 あるがままに

プレゼンテーション

如実知自心というタイトルです。現代社会は経済的に豊かになり、科学技術も高度に発展し、快適な生活を送れるようになりましたが、ますます激化する競争社会や管理社会の中でストレスを抱える人も少なくありません。このようなことから、現代人は自分自身と向き合う時間が少なくなってきているように思います。悩みや不安を解決する方法の一つとして昔から四国遍路があります。

しかし、四国遍路では、お遍路さん人口の減少問題や、本来の歴史や、空海の思想に興味を持つ人は少なくなり、スタンプラリー的に御朱印集めをする人が増えてきている傾向にある。などのことから、文化の継承が危ぶまれています。

そこで、四国遍路を通して自分自身と向き合い宿坊を計画します。自分との向き合い方として、1人で向き合う以外にも、お遍路さん同士や、地域の人と話すことによって生まれる自分との向き合い方があると思います。仏教では、自然・宇宙との一体化を目的としているので、建築材料に自然素材を使うことで、それを表現しています。お遍路の

最中では、様々な感情の変化が起きます。その感情の変化に合わせた建築を遍路道上のターニングポイントとなる地点に計画しました。

はじめに、1番札所の霊山寺です。ここからスタートするお遍路さんがほとんどです。ここでは、お遍路の歴史や思想を学ぶことができる講堂を計画しました。また、修行空間を計画し、そこで、住職さんと話し合い、自分自身の悩みを打ち明け、これからのお遍路のヒントをもらいます。1番札所からスタートして1週間程度歩くと23番札所にたどり着きます。その間には、1日かけて山を登り、川に沿って下り、天気の影響を受けながら、多くの自然と対話し、1人で修行することになります。ここまで、1人で修行をしていると疲れも溜まり、人恋しくなります。そんな時、23番札所薬王寺で人との交流をします。今までお接待してくれた地域の方にお礼をしたり、お接待を受けたりして、人の優しさに触れることでまた、自分自身を見つめ直す場所です。51番札所石手寺では、お遍路も後半となり今一度お遍路の目的を再確認する場所としての宿坊を計画します。道中様々な人と出逢いますが、そういう方と話していると少しずつ本来の目的がぶれてしまうことがあります。そこで、石手寺に石の宿坊を計画し、目的を再確認する場所としました。

人との交流で自分自身を見つめ直すというのは日常生活でもできることかと思いますが、実際お遍路に行ってみて圧倒的に人との交流の数が違いますし、お遍路さん同士だと一緒に頑張っている仲間という意識が出て普通に旅行に行くのとは全然違う交流になります。そのため、より自分自身と向き合えると思います。

質疑応答

松尾 4つの建築がありますが、お遍路に行っても実際、それぞれ違う空間が必要だと感じましたか。

山岡 はい感じました。その土地の雰囲気も違いますし、その街の人の数も全然違います。あと自分の精神状態も行き始めと後半では全く違います。

松尾 あなたは精神状態が変わりましたか。

山岡 変わりました。

松尾 効果があったんですね。建築空間の描写を、CG以外のものも見せてもらえますか。

山岡 プレゼンでは図面を用意していません。

松尾 それはあえて出していないのか。

山岡 はい。ストーリーを大事にしたいと思いました。

松尾 やはり建築学科ですので、図面はあった方が良くないですか。

松尾 建築的には感じられたところが、空間に現れていると思うので、良いと思いますが、図面があると更に良いと思いました。

徳岡 いろんな場所を訪ねていくときに、地域の人と交流と書いています。今回提案された建築のみがプレゼンされていて、地域とどう繋がっているのかなど、地域との関わり合いが見えないことが残念に思いました。それぞれ非常に面白くて、石手寺の宿坊というより独房みたいところで時間を過ごすというのもすごくユニークでなかなか面白いと思いました。

小松 この建築を、作る必要があるのかどうか。

山岡 自分自身を見つめ直すきっかけになったら良いと思うのと、四国遍路の文化であるお接待文化などを継承していくために必要だと思います。

小松 このコンセプトにスタンプラリー的と書いていますが、この建築を作ることでよりスタンプラリーなお遍路になるという心配があります。例えば、その道中にある空き家や古民家を適切な形に改修しながら居場所にするなど、そういう方法が良いと思います。お遍路というものに興味を持って卒業制作に取り組むとなったとき、建築を提案しなければならないですけど、果たしてこの回答が正解なのかは、少し疑問に思います。

山岡 空き家を使うことも最初考えましたが、泊まる場所が必要な場所に空き家がなくて、少し難しいと思い諦めました。

柳原 私も小松さんと同じ意見で、もう少し地域に眠っている使われていないものを、有効的に使っていく方法もあると思います。なぜなら、作られているものが、本当にお遍路という広大な風景の中に一つ一つが周辺のものと同様に溶け込む形態になっているかという疑問が起きます。例えば、薬王寺では突如として大きなものが現れた新しい形式の建築のように感じます。既存のものとの連続性や繋がりを素材以外で考えた点はありませんか。

山岡 薬王寺では、敷地の前に温泉があり、近くにも大きな道の駅がある都会的な場所です。今建てている敷地には、元々同じくらいのスケールの普通の建物が立っており、現状よりは、周りの環境に配慮していると思います。

柳原 そこで一つ見て欲しいと思った視点は、道の駅のあり方が本当にいいのかということかもしれません。この地域性ならではの建ち方が他にあったのかもしれないと思いました。



公開プレゼンテーションの様子（山岡）



31. 如実知自心 あるがままに

山岡 晟也

32. 都市の調律

山口 真奈美

プレゼンテーション

建築と音楽はあいまみえる芸術なのでしょう。今を生きる私たちは大きな変化にしか興味を持たなくなり、ズレた音を無視し続け、見てみぬふりをします。そんな都市を調律することで日常に新しい音色を。音楽は聞くことのできない世界を表現する時間芸術で、建築とは見ることのできない世界を表現する空間芸術です。音楽の時間を知ることは空間を考える手がかりになるのではないのでしょうか。

空間に包み込まれるような空気感を音と捉え、空間の重なりは和音、空間の動きはリズムとして建築を考えていきます。

リズムとは一定の時間軸の中で分割と結合を繰り返す組織化された時間の流れです。

音と音の間によって音楽には空間性が表れてきます。また、和音は音の重なり合いで、奥行き感、深さを表現することができ、音の無数の組み合わせによって音楽を作り出しています。

和音の可能性とリズムの考え方を変えた音楽家のドビュッシーは、ただ音を止めるだけの休符の使い方ではなく、ふと立ち止まるように休符を使用したり、同じ音域のなかでも音の組み合わせを無数に試行錯誤する事で多彩な音を見つけだし、リズムの固定概念に縛られることなく、自由に連結し、音楽に流動性をもたらしました。

これらのリズムと和音、ドビュッシーの考え方をもとに調律を行います。

敷地は地方都市である、静岡県静岡市葵区の青葉通りです。ここは、公園と庁舎がランドスケープで繋がれており、住宅エリア、オフィスエリア、商店街エリアの三分類ができる場所です。

この通りは、かつて日本一の屋台街だった名残から、屋台を思い起こす空間が多く点在しています。敷地を跨いで通り抜けができる細い道を街の音と捉えます。調律するにあたり、音楽の表現記号であるアダージョ、落ち着いてゆっくり スピリトーソ 元気よく気迫に満ちたブリラント 華やかな輝かしくと設定しました。

それぞれのエリアの境界線に着目し、音楽が変化する場を選び調律していきます。

オフィスエリアと住宅エリアの境界線の敷地に着目し、その中の古くからある、おでん街に着目しました。この建築は、単純で狭い空間を連続させることで和音の空間を作り出し、そこにのれんの揺れる動きと提灯のあかりが等間隔に並ぶことでリズムが作り出されています。

このおでん街を調律するための中心の音と捉え周辺を調律していきます。フレームという単純な音を角度や大きさを変化させ、連続させることで、奥行き感を演出し、それに伴う影をデザインしました。光のリズムに導かれ、奥へと誘い込み、日々移ろいゆく空間を提案しました。

また、既存の建築と建築の間を柱梁、階段や手すりなど様々なリズムから生まれる間で、デザインすることで空間としてのリズムに区切りをつけず、人の居場所として提案しました。

次にオフィスエリアと商店街エリアの境界線に着目しました。

このエリアは、元気よく、気迫に満ちた、という音楽表現をもとに、お互いの気配を感じながらもあちこちに進みたくするような空間を目指します。

この敷地の中心の建築は長方形と正方形の二つのリズムが噛み合うことで空間が構成されています。それぞれ別の動きのリズムで動いているが、部分的に揃う場所も出てくる音楽特有のリズムの間を表現された建築です。

それをもとに、長方形と正方形のスラブの重なり合いという単純なリズムを基準とし、視線や光、影をデザインしました。

長方形と正方形のリズムが入り混じり、その重なりによって生まれる間に人は自然と引き込まれていきます。向こうにはなにがあるのか、この街の音である細道を応用し、奥へ奥へと誘い込み、音と音の間を人が集まる溜まり場としてデザインしました。

この街は誰もが主役で街を歩くことによって表現者になり経験者にもなれる、一人一人が音を奏でています。時間によって、季節によって、天気によって、一人一人の人によって変化し、更新され続ける都市を提案します。

質疑応答

榊原 フレームの連続性と四角ボリュームをつなげた人の居場所作りと既存の色がついているものは何か関係していますか。

山口 既存の建築を基に周りの空間を作っています。

榊原 おでん街の横丁から滲みでているリズムや提灯などがこちらに滲み出してきて新しいリズム感を与えるという考えかたですか。

山口 はい、そうです。

榊原 これはオフィスビルですか。

山口 これは飲食店が多く入っている商業ビルで、そのリズムを分散させています。

榊原 こちらは住宅街とオフィス街の接続部ですか。

山口 はいそうです。

松尾 よく、音楽と建築を考えますが、リズム感であるとか、そのリズム感がどの様に建築に出て来ているのかは、このフレームの建築の光と影で表現されているのですか。

山口 そうです。おでん街の暖簾の揺れや提灯の明かりを、直接的に入れるのではなく、木々の影の揺れなどで表現しています。

松尾 揺らぎですか。その場合、1/F 揺らぎなどを考えましたか。

山口 そういうことをしたかったわけではなく、建築の身近なものでどのように対応できるかを考えたかった。

松尾 では、植物のリズムやスポットライトのリズムを考えたという理解でよろしいでしょうか。

山口 はい。

徳岡 具体的に提案された建物の敷地はどのように選定されましたか。偶然空いていたのか、その場所でないといけなかったのか教えてください。

山口 敷地の音楽が移り変わるところをどう表現するかを考えるために、あえてこの敷地を選びました。その中から中心になる音を選び、この敷地を選びました。

徳岡 わかりました。間にある建物は不協和音にならないのですか。提案したところと提案していないところがあり、提案していないところが不協和音にならないのですか。

山口 そのような提案ではなく、調律するという手法の提案ですので、考え方が違います。

徳岡 結節点の提案をする事で全体を良くするという事ですか。

山口 敷地の今ある音を基に考えていて、ポテンシャルを生かした提案です。

徳岡 はいわかりました。

小松 このプレゼンシートを見ていて柔らかい雰囲気で、調律という言葉を使って都市を変えていくというのはとても面白くて、もしできたら素敵だなと思います。提案されている建築は、初めにしなかったことと少し違ったのではないかと思います。形にする際にとても難しかったのではないかと思います。ただし、調律という言葉を選んで考えて来たことはとても良いと思うのでそれが形で現れていたら面白いことが出来たと思います。



公開プレゼンテーションの様子 (山口)



32. 都市の調律

山口 真奈美

33. 都市の呼吸

山本 晃城

プレゼンテーション

本提案は疎に着目し都市に心肺機能を付与する環境と都市を呼吸させることを目的とします。

背景として、都市的アクティビティは高密度が前提となっていますが今後の縮小化する社会を目の前に大都市ですらも、多くの空白が生まれ、これまで都市を支えてきた高密度を維持することが難しいとされています。対象エリアは大阪梅田のダイヤモンド地区といわれる梅田の一等地です。

その中でも 4 棟の大阪駅前ビルは再開発計画が進んでいる場所です。

内部は高密度に計画され多様なコンテンツが集約されて

います。しかし、高密度を維持する過度な分断で生じた空白が空間を詰まらせています。問題提起です。高密度になると密度効果 (環境収容性) という問題が生まれます。これは集まりの大きさを限定する力です。

金魚の例で説明したいのですが、豊かな場所では金魚は生息しやすいんですけど段々増えていくと食料も減少しゆとりがある環境になります。これがどんどん増えていくとフンも堆積し、酸欠等による窒息、争いが勃発してきます。段々小さくなる環境になると、本能的に減少していった個体も小さくなります。このことから高密度を維持することには悪影響が生じます。これが環境収容性です。

これは環境収容性のグラフです。理論上の増加ではなくて、実際の増加では途中から横ばいになります。現在縮小化する社会で危惧されている高齢化率のグラフの傾きと似ていることがわかります。このことから現在縮小している原因は高密度に依存し過ぎた副作用と考えます。

そこでコンセプトとして、梅田のコンテクストである換気塔をモチーフに循環させる機能を持たせようと考えました。そこで梅田に風を通し都市を呼吸させる建築で疎を集積させることを考えます。換気塔は排気と給気の循環を通して空間が生まれる仕組みになっています。今回の提案では循環を促す作用を持つ空間をここでの疎とし、それが重なっている状態を疎の集積とします。

プログラムは換気塔の空調インフラ設備が循環呼吸器となり、梅田に疎の集積を生産するプロジェクトです。これは農業をしているパースです。フェーズ0で消費空間に覆われた大都市梅田では高密度な状態を日々形成しており、よどんだ環境に收容されている状況です。ここからが提案です。生産フェーズ1では空の生産をしていきます。豊かな生産機能の確保と高密度化の進行を抑えるために、換気塔の排気と給気のプロセスで空白と残土を利用して、窒素循環をつくる空調インフラ設備としての建築で植物生育環境を整備していきます。都市は交通量が多いので都市ガスが多く発生します。それを開発残土で都市中の窒素を固定化し植物で吸収していきます。フェーズ2の段階で残土の土壌に雑草が繁茂し、新鮮な空気 / 疎が生産され農的環境が形成されていきます。ここでの建築提案は壁を局部的に配置していきます。壁をつたう雨水をためて利用し垂直と水平に自然農法で緑 / 疎が展開されます。これが平面図になっています。フェーズ3では知の生産を展開していきます。緑 / 疎が生産されるとともにダイヤモンド地区に訪れなかった登場人物、主婦層・子ども・学生が増加します。未来の生産人口を生産していき、技術・体験・ノウハウという知 / 疎を生産していきます。農業就業人口は年々下がっていますが、ここでは訪れる人々が農業就業人口になり、放棄することいわゆる整備しないこと自体がここでは農業となります。フェーズ4では環の生産ということで、ここで生産していった疎が集積していきダイヤモンド地区からうめきた2期にまで拡がり、高密度な都市に疎が広がっていくビジョンを想定しています。

質疑応答

徳岡 農業は上で行いますか。新しい構築物の上で。下はどのような空間になっていますか。

山本 上も下も同じです。農業もできますし、地下空間を通して移動もできます。

徳岡 換気塔は地下と繋がっているのではないですか。

山本 繋がっています。換気塔を作るのではなく、換気塔の循環をモチーフにして、循環をつくる疎を提供しているだけなので、実際にここに換気塔があるわけではないです。

徳岡 そのような機能はないのですか。

山本 換気的な機能があるだけで換気塔が存在しているわけではないです。換気塔は一つの建物を換気するだけですが、ここでは都市とか空間自体を換気するビジョンをもっています。換気塔を刺すだけではなくて、このようななめらかな形にしました。

徳岡 先ほどの窒素は空気中の窒素を使うということなのか。アンモニアをエネルギー源として出てくる窒素を使うということですか。

山本 両方です。

徳岡 回収した窒素は植物に使うということですか。

小松 GLはその緑 (模型) のところですか。

山本 いえ、違います。

小松 今見えてるところは地下ですか。

山本 そうですね。このあたりです。地上から出ている部分は大体2階から3階レベルの高さです。

小松 なぜ地下になっているのですか。既存のビルに地下があるからですか。

山本 そうです。今、開発が計画されています。もう一度大阪駅前ビルのような同じ計画の積層などで構築されるのではなく、あえて潰されるものを逆手にとっています。潰されるなら潰されるまま放置し、都市の消費空間の中に生産機能をつけています。地下空間が梅田ではよく利用されていたので、地下にしてみようと思いました。

小松 単純に日当たりはどうですか。とても廃墟のようになっていますが、牧家的な農業風景ではなくてあえて廃墟のような風景を作っているイメージですか。

山本 少し異なりますが、石、土、木などを表現すると、このようになりました。模型では表しきれませんが、このようなイメージの空間を想像しています。今回どのような農法で作業するかを考え、自然農業という農法でしようと思っていました。本来の農業だと重機で耕したり、大量の人工を集めて作る必要がありますが、自然農法では草が落ちれば肥料になり、人が歩けばそこを耕していることになり、農業をしてなさそうな所で農業をしていく感じです。そのような中、技術を持った人たちが学生などに教えていけるような都市の行動が広がったら良いと思っています。

榊原 都市は高密度化してきて、そこに人だけが占領していくという疎に対する着眼点と、空気の入替えをしていく装置をうまく使えないかという着眼点はとても共感するところがあります。その中で、少し作り方において疑問があります。先ほど小松さんが言われていたように、かなり隆起しているランドスケープを人工的に作っているところと、屋根面の作り方が、すごいランドスケープを人工的につくっています。その部分を元々のコンセプトからすると、もう少し自然的なつくりにするのではないかと。あえて、すごい構築部をランドスケープを造るために作っているように見えますが、自分の考えた設計主旨などで、それに対する反論はないですか。

山本 梅田自体新しいことを発信しているところなので、新しい価値観を提供できるような空間になればいいなと思いました。滑らかな自然に利用する空間がいいと思ったので、直角とか角がついているよりも滑らかな方がいいと思

いました。フェーズでは建築物として建っていますが、徐々に森化し、農化して落ちてくるので30～40年後くらいには沈んでいきます。

榊原 メッシュ構造というのは、そのような構造体なのですか。それを支えているものは、換気塔になにかメッシュが絡まっているだけのものですか。

山本 そうです。

榊原 将来的にはその地盤が落ちてきて土と一体化するという考え方ですか。

山本 そうです。支えたいところは支えて維持します。フェーズ4の段階ではつながっていくのでこの土をうめきた二期に分譲して消費空間だけの緑に生産機能を付与することなども考えています。

榊原 それでは、そのメッシュ形状はいろんな意味で動くのですか。

山本 いろんな意味で動きます。

松尾 ちょっと理解が難しかったのですが、疎といいながら密な人工地盤や緑化をしているので、図と字の関係ははっきり見えなかった。多分プレゼンテーションをする場合に1、2、3、4という順番があるなら、配置図で自分が提案した箇所をグリーンで記す。そうすると、疎がわかりやすい。その上でこのディティールに入らないと、いきなりこのディティールが出てくるとものすごい人工地盤をつくったようになってしまう。



公開プレゼンテーションの様子 (山本)



33. 都市の呼吸

山本 晃城

35. ハナミチ

西上 大貴

プレゼンテーション

記憶は断片でできている。断片の堆積を歴史と呼び、その中で継続されたものを文化と呼ぶ。行為の連続が、断片の連続が、この舞台での演目となり、人々に紡がれ、永遠と残るものとなりますように。ハナミチ

1300年の歴史が生み出した社寺仏閣等の目に見えるモノ、文化、伝統という目に見えないものこれらは京都が培ってきた技術、文化の記憶が混合し、財産となった成果だ。伝統、文化、技術には機能という名がつけられ、建築は、内部で情報が循環し、外部に発信されることはない。継承のための創造されるものすら、制作時、完成後共に情報が遮断され、知らぬ間に破壊され、消えゆく存在となる。このような人々が生み出したもの、人のために活動していた建築、伝統、非日常はいつしか地層の断片のように切り離され、どこか日常とは、特別な存在となり、線引きがなされてしまったのではないだろうか。そこで、舞台と人の関係性を再解釈し、見えづらい文化、伝統を演目、継承者を演者、歴史都市京都を舞台とし、建築を構成する。

この内容において重要なことは都市を劇場と捉えること。

誰もが発信できる現代の世の中において、人はその中で観客として、演者として二重に役を演じる。鑑賞し、様々な場面で、多様な人々が登場人物となり、過ごす。都市は時には舞台となり、時には客席として構成され、それらの集合体が大きな都市を形成する。ゆえに都市は劇場なのである。

時間は誰にでも平等に与えられ、人は時間と共に生きる。無形文化財を演目としたハナミチと伝統技術者、歌舞伎俳優、外国人、地域住民などの人は過ぎゆく時間の中でどのように過ごすのか。

東風が吹くある日の自然の演目。鴨川に咲く既存の桜。風景を紡いできたこの並木は、季節を伝えるものとなり、舞台を彩る存在となる。屋根が入り込む空間の春のある日。人々は会話し、酒を交わす。ハナミチは風景の一部と同化し、人々は演者となる。これは楽の演目。

蝉時雨が聞こえるある日の商業の演目。鴨川の夏の風物詩、河床。ハナミチと対岸沿いに位置し、6～9月の間設営される先斗町の河床により、舞台と客席の関係が生み出される。継承者は演者に、河床で食事をするものは観客になるが、通行人からすればハナミチ、河床は舞台となり、多面的舞台が形成される。

秋、祭事の演目。まだ河床が出ている9月。対岸沿いにはランチをする人の姿が。ハナミチには歌舞伎の練習をする演者がいる。中景により生み出される舞台と客席の関係。10月22日、時代祭りの行進が行われる。ハナミチは祭り行進の客席となり構成される。いつも行進の際、人が溢れかえる日に新たな居場所を。

冬、市民の演目。日常的に観客となる立場の多い市民に、また、現在の京都を作り出してきた人々のため時代の歴史を紡ぐ祭りを、ハシの舞台を創出する冬のある日。日々の中生まれた文化、伝統が演目のメインとなる唯一の日。

創出される風景は花道を彩る。誰もが発信者となる現代の世の中で、この建築を通し、京都の文化、伝統、記憶の断片が新たな時間を歩み始めますように。そんな願いを込め、ハナミチを提案します。

質疑応答

徳岡 演者に相応しいステージがある。この床が賑やかなのは時間的になのか。どのような時間帯なのか。また、そこからの距離感をどのように捉えているのか。表現するものが、プロセスなのか。完成形なのか。

西上 床との距離というのは対岸の川床からの距離ですか。

徳岡 はい。

西上 対岸からの距離は遠いため、計画地中央に棧橋も設計しているため、棧橋が仲介的役割を果たします。

松尾 川床に着眼したのは面白い。現状、川床は飲食のみの空間になっている。私もよくここで催しをしたら面白いなと思っていた。また浮世絵から取り出した人が参加しているパースは面白い。図面はどこかにあるのですか。後、懸造のようなものは構造的に成り立っていると考えていますか。

西上 成り立っていると考えています。パワーポイントには図面を掲載できていないです。

松尾 図面は載せたほうが良いと思います。なかなか面白いですね。

小松 僕が良いなと思ったのは、コンセプトの生活と伝統や日常と非日常などが、いつからか特別なものとなって線引きがなされ、日常にいと非日常が見えなくなったり、生活していると伝統が見えなくなったりする。それをこの建築が何かしらを気づかせようとしているところに興味がある。花見のシーンのパースでは、花見をしている人からするとそこで花見をしている。だが、外側から見るとここで花見をしている人が演者となる。様々な場所やシーンで演者と観客が時々入れ替わり、自身が演者だと思っていたが、見る側に立っていたり、そういうのがこの鴨川で実現されている。また、対岸にある鴨川に座っている人たちから見ると、そこは舞台となっていたり、川床の話もそうだし、演者と見る人が常に入れかわって、見える風景が生まれるのは面白い提案だなと思いました。

西上 ありがとうございます。

榊原 演者と日常的風景が入れ替わったりする可能性がある。屋根の勾配、段差の使い方によって、非常に綺麗に設計されているなと思いました。これは仮設のものなのか。それとも常設のものなのか。

西上 常設で考えています。

榊原 屋根職人とか、メンテナンス的のものが常に関わっていく方法は、どのようなところにありますか。

西上 模型で説明させていただきます。ここでは、模型の切り取られた時間の中で、懸造の継承が行われています。技術自体を継承するためには、経験が必要であると考えます。次に屋根のこちらのシーンですが、瓦は、ずっと同じものを使用し続けることも可能なのですが、ここでも技術を継承するために、新たな瓦を使用します。それを再構築するために煙突のある工房で瓦の生成を行うなどの関係性を想定しています。

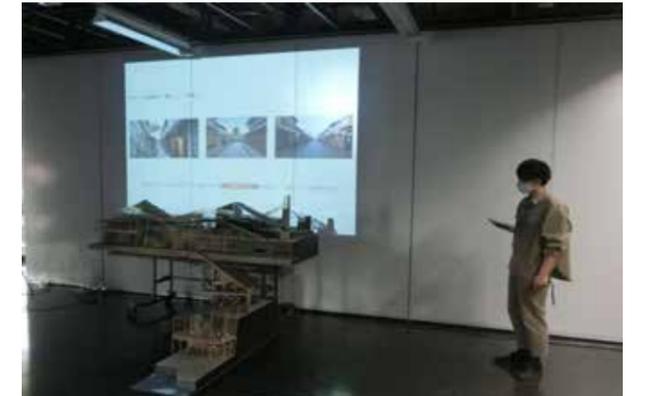
榊原 わかりました。京都の景観に関して意識した点は何かありますか。

西上 景観に関しては、屋根高、天井高を考慮して製作しています。ですが、どこが京都らしくて、どこが京都らしくないかまでは考えきれていないです。

松尾 一つ言い忘れましたが、妻入りにしている理由は何ですか。京都は平入りが多いと思いますが、妻入りにした理由があれば教えてください。感覚的にそうなのですか。

西上 能や舞台的観点からそのようになっています。

榊原 他の皆さんも含め、今日思ったことを言うと、プレゼンのCGは上手ですが、話をする際に原稿を見て話すと伝わってこない。自身の設計なので見なくても言えると思うのでなるべく原稿を見るより画面を見ながら話することができるようにしたほうが良いと思います。



公開プレゼンテーションの様子 (西上)



35. ハナミチ

西上 大貴



公開プレゼンテーションの様子

<公開審査>

審査員4名で松尾委員を司会者として公開審査(2次審査)を行った。各審査委員が持ち票5票で投票を行った結果、3. 28. 35. に4票、12. 33. に2票が入り、次の審査に進む5作品が決定した。

松尾) 2票獲得した学生からアピールをして頂きたいと思います。

小松) 本を読む限り、黒人差別からヒップホップが誕生したというようなことを書いているものが多かったので、その部分に関して何か伝えたい事があれば教えていただきたい。

近藤) 私も黒人差別とは全くのイコールではないとは思いますが、ノットイコールでもないと思っています。それは、ジャズなども、黒人差別からの派生だと思っています。イコールではないが、一切関係ない事も絶対ないです。根源がそこにあると思うので、本も沢山読み、そのような考えになりました。

徳岡) ヒップホップから見ると黒人差別はあると思います。黒人差別からみるとヒップホップまでは行かないと思います。

近藤) 黒人差別からみたら一部だと思えます。

松尾) 他にないですか。

小松) ヒップホップの始まりはブロック・パーティーから来ていると言われている。それは電力を公共の電線から引っ張ってきて電気を使っているような自分達で場を作るといのが始まりです。ヒップホップが音楽ではないという話も、念頭において、場を作るといのが出発点だと思います。今回その美術館でヒップホップのミュージアムを作るにあたって、ヒップホップの人たちが自主的に場を作るというの、上から建築を作るといことに対しての新しい提案になっていると思ひ、僕は興味がありました。

徳岡) このミュージアムの形において、見る対象と見られる対象は何ですか。

近藤) ヒップホップを毛嫌いしている人たちや差別を行っている人たちが見る対象で、見られる方はヒップホップを行なっているものです。

徳岡) ヒップホップに興味を持っている人や知りたい人に見せると思っていたが、知らない人に見せるということですか。

近藤) 最初は知らない人に見せたいです。

徳岡) 発想としてはそれも面白い。

松尾) 33番の方、他に補足する事はありますか。

山本) 密ではなく疎という自分の中でもどんな形になるかわからないことに挑戦したことを、少しでも評価していただけたらと思います。卒業設計でありきたりな歴史、文化、風景ではなく、学生の時に大きく大胆に表現できたらいいなと思ひこのようなものを作っています。

松尾) 図面は非常にデリケートな色使いで美しく作っていますが、模型がかなり対称的に荒っぽく作られている。そこに何か意図はありますか。

山本) どちらかというとパステルカラーよりも僕のイメージとしてはこういうものなのかなと思います。

松尾) 都会に虫食いのようにできていくジオラマみたいな状態のイメージですか。

山本) きれいにつくられた真緑の添景みたいな樹木よりも、コントロールできていない状態が都会に1つあることで新しい都市的アクティビティにつながるだろうと思ひ、このような形にしています。

松尾) 最初、絵とその模型の迫力のイメージに、とてもギャップがあると思ひました。それは意図して行ひましたか。最初のコンセプトと比べて絵がかなり美しいと思ひましたが、そういう意味では模型の方が都会の中にある疎というイメージが出てるかなと思ひます。そのギャップはどちらが本当なのかなと思ひました。自分のイメージとしてはどちらですか。

山本) 出来上がったアウトプットが模型なので、自分の中では模型なのかなあと思ひます。絵で表現するときは伝えやすいように、このように表現にしていると思ひます。

松尾) 山本さんのだけとてもギャップがあります。ほとんどの方は、同じようなイメージで作るのですが、模型を作っているときにとてもパワーが出たのか。

山本) 自分の中でも迷いながら作っていました。

松尾) やっぱり曲線で、モデルにしたら途端に難しくなったのか。

山本) それも少しあります。

榊原) 私は山本さんのは良いと思ひていて、今まで見たことのない風景ができてる。今までにないものが提案されている。その風景など、梅田の都心部にも東京にもないです。既視感のないものが設計されているということ自体にすごく共感を覚えました。

徳岡) 先ほど、小松先生が応援演説されてましたが、今見たら外されてるんですけど、最初見た先生の印象とプレゼンを聞いた印象でどのように変わったのか、そしてどのようなものを期待していたのかを教えていただきたいです。

小松) プレゼンを聞いていて、CGの雰囲気と模型も結構異なりますが、CGのようなものを作りたいと言ひました。それがうまくいかなかった果ての姿がこの模型なんじゃないかなと思ひました。どのような空間をつくりたいのかが、僕のイメージでは今の話の中では少しわからない。あと曲線の意味などの必然性が感じられない。曲線はインパクトを与えるための形であり、それがなければ建築の魅力につながらないのではと思ひ外しました。

松尾) ちなみに先ほど言われた箇所がプレゼンテーションで、なんとなくわかり、そういうことかと勝手に理解したのですが、やっぱり曲線が難しかったのかな。でも模型の迫力もあって、絵も美しいので他の人にはない美しさがあったのかなあと思ひています。

山本) 僕の見ているビジョンがこれと言ったのは、3つの模型のうち、これはフェーズ4の最終段階の模型で、先ほどの農業のパスは2番目に置いていた模型なので同じような表現ではないです。示したパスと目の前の模型の空間性は異なります。

松尾) あと3名の方で言ひたいことはありますか。

上田) 先ほどのプレゼンで伝えられなかったことがあります。私が計画している拠点と周辺との関係について話しますと、例えば食の資源会所は近鉄奈良駅及びJR奈良駅に近接しており、餅飯殿商店街や飲食店といった食の資源が集まる中心に位置しています。また、布の資源会所は周辺に呉服屋や蚊帳を扱う店が多く見られるエリアに位置しており、資源を収集し、再生産して周辺に還元することができるといリアリティはあると付け加えておきます。

徳岡) 食の資源会所でコンポストを行うということですが、新しい技術として高温高圧処理する機械を用いるとその場所でもできるのかなあと思ひました。

上田) 奈良町の特徴を考慮して、機械や火を使わず原始的な方法で収集や処理をしていきたいと思ひています。

松尾) 他2名でアピールするポイントなどがあれば願ひします。

真壁) 何度も絵本を見てスケッチを描くということを繰り返して行っています。その中で絵を近くで見ている時に生まれた平面構成についての考えなのですが、ゴーリーの絵に出てくるキャラクターなどを曲線で描くことで、暗闇や光の表現を平行線によるハッチングを用いて描いていることに気が付きました。それを建築の平面構成に落とし込もうと考へたので、絵本ミュージアムの平面計画が図面のように直線的なデザインとなりました。「不幸な少女」の展示室のみ斜めになっていますが、そこは絵本のあとがきでゴーリーが「この作品は少しやりすぎた」と語っており、いつもと違うことをしたゴーリーの作品ということで斜めの直線デザインとなっています。

小松) 今自分が考へていることも含めて、タイトルについて教えてもらえますか。

真壁) タイトルについては、世間の人々はハッピーエンドの物語や予定調和的なストーリーに目をいかせがちでこの絵本のように残酷だけ日常にありそうな不幸を見ようとしなひ。見て見ぬふりをしている日常ということで「見えない日常」というタイトルを付けました。

松尾) 最後に西上さんどうですか。

西上) 先ほどご質問いただきました屋根の形成の点についてだけ、お話しさせていただきます。ボードの立面図で表現しているのですが、後面の東山の山々とリンクして屋根の形成は考へさせていただいているのと、先程の松尾先生がおっしゃってくださいました舞台としての見え方を考慮し、妻入りで屋根は作らせていただひております。

徳岡) 先ほど質問した、プロセスを見せたいのか、完成形を見せたいのかがよくわからない。歌舞伎の稽古を見せたいのか、歌舞伎の舞台を見せたいのか。左官屋さんが壁をぬっているシーンが継承になるのか、塗り終わった壁を見せたいのかがよくわからなかった。壁が出来上がってしまうと翌日から継承者がいない。完成品のみが残っていくので、瓦屋さんもそうになっている。一緒にいる姿は一瞬しか無い。出来上がった時に本当に見せたいものはどっちなのか。

西上) そこは難しい点で、現時点では作業している工程を見せたいと思ひています。完成した作品もまた壊されたものを見せることも日常の中である一つのシーンだと思ひています。日常と非日常の分断をしないためにもそこは明確には線引きせずに考へています。どちらかと言うとプロセスの工程を見せることを考へていました。

榊原) 舞台が持っている可変性、シーンが切り替わっていく装置が舞台には存在する。装置的のものがあひ、常に動きがある。時間でもいいし、一瞬の舞台でも良いが、何か可変的に一瞬で切り替わるものが存在してもいいと思ひた。そういったものはあるのか。

西上) 模型で表現しきれていないので、口頭だけの説明になりますが、舞台装置と伝統工匠を掛け合わせたようなモビリティ装置であるとか、破壊された壁は必ずしもその位置に固定される必要はないので別のところで新たに作り上げられてもいい。建築全体を通したわかりやすい可変性は無いが、詳細な部分部分で可変は存在する。

徳岡) 稽古の時は、基本的に白塗りはしなひ。プロセスと出来上がりのどちらなのか。また、歌舞伎などはいわゆる正面と裏方が存在する。もう一つ、正面にいるが見えてないこととする黒子が存在する。先ほどのパスでは後面にも人が通るスペースがある。前面に対し表現しているのが、後面からも見えている。そのような状況を受容しにくいと思ひていた。距離感はかなり曖昧なのではないかと思ひう。

西上) ご指摘いただいた通り距離に関しまして、声は通らないと思ひますが、肉眼で視認できる距離ではあるのでそこはそれでいいと思ひています。また、歌舞伎の後面の話に関しましては僕自身の配慮不足であると思ひます。

松尾) 水面と敷地の感じも本当は違うのではないかと感じながら見ていた。シーンを描いていたのかなと理解していた。たしかにスケール感があっていたほうがもっと臨場感が出ていたのではないかと思ひう。船の上から見るとか、筏のように席を作ってみるなどするともっと現実味を帯びるのではないかと思ひう。少しスケール感の違いがあつたのではないかと思ひう。

徳岡) 逆に浮世絵的表現なのでスケール感ある程度無視した表現にしましたといつてもいいと思ひます。

松尾) 3作品を選びたいと思ひます。最初に4票獲得した3番、28番、35番の中で変更はありますか。3番、28番、35番が3作品として残るといふ事で決定したいと思ひます。



公開審査の様子



公開審査の様子



公開審査の様子



公開審査の様子



公開審査の様子

<最終審査>

松尾) 先生方から何かお話ありますでしょうか。

小松) 3番の古材の拠点でトラックが資源を運んでいますが、周辺の住宅などへの影響についてどのように考えていますか。

上田) 拠点の周辺は元々交通量が多い地域であり、また、材木店に木材を運ぶトラックが多く見られるところなので悪影響はないと考えています。

徳岡) 代表作品6作品ということですがなぜその6作品を選んだのですか。他の作品と6作品の違いを教えてください。また、選ばれた6つの作品とゴリーーの人生の中での系譜や流れといったものが建築空間に表れている部分がありますか。

真壁) 単純に一番売れている本だったり、この「おぞましい二人」という作品は、実際に起きた事件にショックを受け、描いた作品で数あるフィクション作品がある中、この絵本だけノンフィクションの作品となっています。そのためファンの間ではゴリーー最大の問題作と呼ばれており、その作品の特異性から今回代表作品にピックアップさせていただきました。その他の作品も様々な理由で選んでおります。ゴリーーの人生の系譜と絵本のストーリーに関しては、あまり関連性を持って計画はできていなかったです。あくまで絵本のストーリーに重点を置いて設計していました。

松尾) 鴨川沿いの既存の木造の町屋群はどこへいくのか。

西上) 先斗町はこの建築の対岸沿いに位置するので、既存のまま建っています。

松尾) 対照的な状態に位置するわけですね。三条大橋などから見たシーンも欲しかったような気がします。

西上) 今はここに無いですが、パースで書かせていただいていた位置は四条大橋からの景色になります。

松尾) だから東山の山々と妻が重なるように向いているというわけですね。それはなかなか良いと思います。

榊原) 晴れの舞台のことに書かれていることが多い。ハレ(=非日常の舞台)、ケ(=日常の舞台)のことですが、ケの舞台としての使われ方を教えてください。

西上) ケの舞台としての使われ方は、図面の中の栈橋、こちらは地域住民からすると通路や広場的な東西を通るリニアな空間になります。先斗町から持ち寄る食事や人と会話をする場として計画しています。また四条大橋側では、もともと人の往来が多い場なので建築自体を最小限に抑え、既存の"流れ"に対する建築による"淀み"を計画しています。こういった場は人々の日常の延長線上で密かに建築と関わる場と考えているのでケの舞台と捉え計画しました。

松尾) 1つを選びたいですが、1人一票をお願いします。

榊原) 28番です。

徳岡) 28番です。先ほど周辺環境と建築の関係性やなぜその6作品を選んだのかという話をしましたが、このような美術館というのはその人の人生を振り返る場所でもあると思うので、その人の人生において、どういう時期にどういう作品を作ったのかというようなところがあれば、イメージが重なって建築に奥行きが出るので、もっと良くなると感じました。他の2作品についても美しいと思いましたが彼のこだわりの強さに惹かれました。

松尾) 35番です。

小松) 28番です。28番はシートの時から気になっていて、シートを含めての評価です。

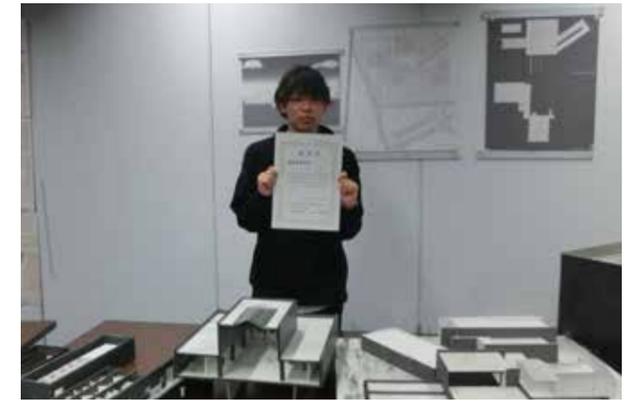
松尾) 最優秀が28番で3番と35番が優秀賞という事になります。なぜ35番にしたかという場所性が強いからです。プレゼンテーションが美しいというのが卒業設計の方法として良い。図面も模型も良い。28番の強烈なパワーや情熱に票が傾いたとう事だと思えます。3番もきっちり設計してとても良いと思いましたが、28番のパワーに届かなかったように思います。



最終審査の様子



最終審査の様子



最優秀作品賞受賞者：真壁 智生



優秀作品賞受賞者：上田 雄貴



優秀作品賞受賞者：西上 大貴



佳作受賞者：(左から) 近藤 侑愛、土居 幹、中山 輝良莉、松山 美耶、山岡 晟也、山口 真奈美、山本 晃城

<審査委員講評>

小松) 長い時間お疲れ様でした。目の前で発表を聞いていて、投票を行うごとにみなさんが、居なくなっていく姿を目の当たりにして心苦しい思いをしましたが、皆さんの提案を見て世の中に対して、そして社会に対して意見がある建築を提案しているのをたくさん見る事が出来ました。これから生きていく上で、なんとなく過ごすのではなく、いろんな事に関心を持って自分なりの意見だったり不満だったりすることを建築以外のことでも良いので、表現していただければとても嬉しく思います。これからもいろいろなことに対して、意見を持って自分を表現していただければと思います。ありがとうございました。

榊原) 今日は1日本当にありがとうございました。10名に選ばなかった方たちの中にもたくさん良い作品がありました。例えば鹿の目線で見ている作品など面白い視点だと思っていました。どの作品も社会状況や構造形式も含めてしっかりと提案されているという印象を持ち、大阪工業大学の力強さをひしひしと感じました。

今の社会や都市というものに対して疑問や気づきがあり、それにアプローチしている。その中で例えば社会問題や都市に対する疑問を感じた時に、少しリサーチに対する提案力が弱いと感じました。もう少しリサーチしたものをしっかりと組み立てて提案して行く事が必要なと実際に自分が提案しているものが、感じている問題点に対して答えになっているかという視点がもう少しあっても良いと思うものもありました。最後の3作品に関してははとも迷いました。視点がそれぞれ違っており、出来ている成果物もとてもレベルが高いので迷いましたが、最終的にこの物語の作品を選んだのは建築というものに対する形や物語や夢みたいなのがしっかりと語られていた事が最初に私が選んだ理由です。ピュアな形での建築のあり方というものが提案されていた事にとても共感が得られました。

最初にお話したように建築は未来を切り開く可能性があるし、そうあって欲しいと思っていますので皆さんも頑張ってください。

徳岡) 皆さんお疲れ様でした。今日は皆さんの新鮮なエネルギーに触れさせていただいて、本当に楽しい1日を過ごさせていただきました。

この3作品だけでなく最後に残っていた作品は、すべてオリジナリティに溢れていたなあと思います。このオリジナリティというものを大事にこれからも創作に取り組んでいただければと思います。社会に出たら、既にあるものはどうしても行ってしまいますし、行かざるを得ないことがあります。皆さんは自由に自分の思うままに創作されたと思います。その部分をしっかりと心の中に持っていて社会に出ても粘り強く自分の思うところを表現していただきたいと思っています。心の中にあるものを人に理解してもらうためには、リサーチもしなくてはならないし、よく考えないと行けない。そのような言葉がバックグラウンドにあって、創作と強い思いがあったものを出来るだけ強く発信して欲しいと思います。

デザインというのは言葉やイメージなど心の中にあるものを高め、強めて人に分かってもらうこと。言葉を使ったり立体だったり、平面の表現など、いろんな手段を通じて自分の心の中にあるものを人に分かってもらうことです。これはコミュニケーションだと思いますが、そのためにプレゼンテーション能力をもっと上げて欲しい。ストーリー立ててしっかりと自分の考えを説明できるようになっていたいただけたらと思います。

いろいろなところに提案する事がもう一度あると思います。今日聞いたことを再度問い直してもらって、もう一度わかりやすくしてもらえたらきっと良い結果が出るのだと思うと思います。選ばれた方々おめでとうございました。

松尾) 皆さんお疲れ様でした。たまたま選ばれたと思ってください。みんな素晴らしい作品ばかりでした。私は最後まで悩んでなかなか票をいれられなかったのですが、本当に僅差です。審査員が変われば全然違う結果になりますから、選ばれなかった方も悲観する事はありません。卒業設計でどれだけの情熱を入れたかが大事であり、それ以外の形は関係ないです。実際これから生きていく自分の支えになるのが卒業設計だと思えば良いと思います。それがベースになり、その時に生まれた価値観が設計していく上で長く持っていく事になると思います。現に私が卒業設計の時に考えた事や問題意識を持った事を長く引き継いで30年以上建築界で生きているから、おそらく皆さんもそのようになると思います。

共通して言えるのですが、コンセプチュアルに考えたところまでは良いと思います。それを建築に落とし込む時にどのように落とし込むか。どのレベルに落とし込んでいるか。最優秀の真壁さんは光と影をうまく表現している。光と影が表現できて初めて建築ですから、光と影を追い求めて欲しい。そのためにはディテールが必要です。ディテールまで描けていければすごい力になるので、もしディテールが描けなかったと思う方は、就職する時のポートフォリオに記載すれば良いと思います。いくらプレゼンテーションが良くても図面が無い場合は破棄します。ディテールを頭に入れている人は必ず描いた方が良いでしょう。建築は細部に宿ります。必ず細部を考えないと建築になりません。ディテールが徐々に薄れていくのを年々感じていて、そこに危機感を感じています。3Dやコンピュータを使ってプレゼンテーション能力が上がっているが、ディテールを描けなくなっているのではないかと感じています。光と影を描けなくなっているのではないかといつも思います。

今日は本当にありがとうございました。初心に戻った感じになり、自分自身にとってもためになりました。とても元気になりました。皆さんありがとうございました。皆さんのこれからの祈念して私の挨拶にしたいと思います。ありがとうございました。

<学科長総評及び謝辞>

本田) まずは、審査員の先生方におかれましては、朝早くから長時間にわたり、審査の労をお執りいただき誠にありがとうございました。

私は、建築にとって「対話」は極めて重要なものであると考えています。皆さんは、この4年間、先生方や多くの友人、そして先輩と対話を繰り返してこられたと思います。今年はコロナで、なかなか直接会って話をすることも難しかったでしょう。その一方でこの1年は、自分と向き合えた貴重な時間だったのではないのでしょうか。大学で友達と話をする事ができなかった分、一人でいろいろと思索を巡らされたことと思います。他人とコミュニケーションをとることは当然大切ですが、自分自身と対話することも同じくらい大切なことだと考えています。自分自身との「対話」においてアイデアを育て、またそれを批評する。他人を説得する術を磨くだけでなく、一番嘘をついてはいけない自分との「対話」をこれからも大切にしていいただければと思います。どの学年よりも自分自身と対話されたこの経験を活かして、社会でも活躍していただけることと信じています。

そして最後に、今日の審査会を見ていただいていた3年生の皆さん、必ずや先輩の作品を超える作品を造ってください。その気概を胸に、春からの1年間頑張っていたいただければと思います。

本日はありがとうございました。

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37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26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2021年2月13日(土)9:30~14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>

23.Sparseness & Density 空間の領域と人々の空間
中山 輝良莉 12票

<2位>

03. SAMSARA
上田 雄貴 11票

<3位>

28. 都市の調律
山口 真奈美 8票

<4位>

27. エネルギー減~清掃工場から新たな価値~
前田 高男 7票
28. 見えない日常 Riddle Story Museum of Edward Gorey
真壁 智生 7票
35. ハナミチ
西上 大貴 7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: 中山 輝良莉

<7位>

08. Mobility & Regionality 金谷 麟 6票
12. SWAGGER -響き渡るヒップホップの鼓動- 近藤 侑愛 6票
31. 如実知自心 あるがままに 山岡 晟也 6票

<10位>

04. ケモノノイドコ~鳥獣被害と人間社会~ 大武 みなみ 5票
29. 綿のみち 松山 美耶 5票
33. 都市の呼吸 山本 晃城 5票

<13位>

13. FarmxBioXWind ~未来の水耕栽培~ 堺 皓紀 4票
14. The path to glory Center the trace of Manny Pacquiao's life so far 坂井 秀聡 4票
18. 屋久島 x 多雨 x 黒潮 = Retreat 佐藤 晴信 4票
24. SOUND FLOW LINE ~ Complex of Triple Helix ~ 西 悠希 4票
26. 思考の宇宙 ~想像力を解き放ち、脳内宇宙を旅しよう~ 藤沢 藍 4票

<18位>

01. 失われるもの 紡ぐもの ~循環するコミュニティ~ 青山 拓登 3票
10. 零の京と黎の今日 北尾 佳奈 3票
15. International conference in the natural environment of the Seto Inland Sea 榮谷 啓吾 3票



総評と感謝の辞を述べる本田学科長



卒業設計審査会後の記念写真