



OIT
2022

ARCHITECTURE

YEAR

OIT

2022

Jury Report

卒業設計展示会

日時：2023年2月10日（金）～12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

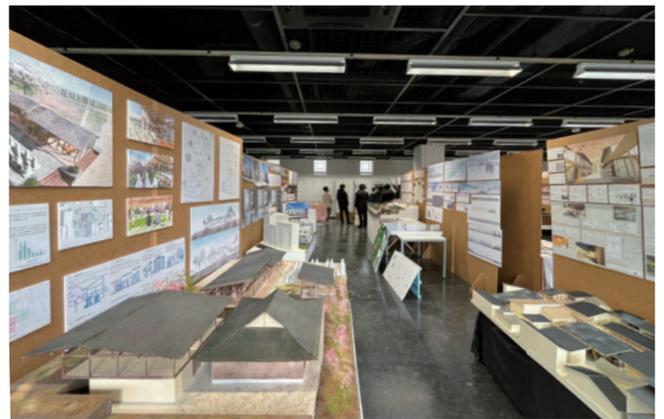
卒業研究展示会出展作品

- | | |
|--|---------------|
| 01.あなたの好きは何ですか
～日常に音楽をもたらす集合住宅～ | 瀬戸 侑佳
山本 凜 |
| 02.うつろいゆくミチのカタチ | |
| 03.海とともに
-6次産業化による循環する港町- | 小西 一樹 |
| 04.うみのみえるしま | 藤原 舞 |
| 05.重なり合う互助 | 中村 怜太 |
| 06.活動の丘陵 | 伊木 亮太 |
| 07.河と人を保護する福祉拠点 | 北之防 皓稀 |
| 08.記憶を辿る
～沈んだ集落とダムとの共存～ | 植野 健太 |
| 09.共同体感覚の7つの散歩道 | 井田 雅治 |
| 10.近年の働き方における新しい旅のスタイル | 大西 翔 |
| 11.土建土築 ～未来を創造する警鐘と継承、
遊水池に創造される日常～ | 城崎 真弥 |
| 12.高架下モノヅクリモノガタリ | 長谷川 楓真 |
| 13.子育てを知る家 ～「子育てと地域性」の
観点から少子化問題解決の糸口を描く～ | 西川 尚希 |
| 14.子どもたちの居場所は夕暮れ時から | 湯浅 麻由 |
| 15.山谷行 | 袋谷 拓央 |
| 16.下町共進化 | 青山 健生 |
| 17.慈悲の7つの行い | 古家 さくら |
| 18.人生休憩所 | 雪本 紗弥香 |
| 19.寝台と一畑で開く車庫 | 山下 龍樹 |
| 20.水郷再生 | 池田 良平 |
| 21.住んで〇〇まる
～助け合う住宅セーフティネット～ | 西谷 祐哉 |
| 22.その時の音と空 | 安田 珠実 |
| 23.ちん電のある街 | 芝尾 宝 |
| 24.つなぐ障壁 | 三木 竣平 |
| 25.都市の在りどころ、農の在りどころ | 河端 翔太 |
| 26.都市の故郷 | 川上 玄 |
| 27.共に生きるモニュメント | 中野 凌 |
| 28.農の環 | 松井 理子 |
| 29.方舟 | 杉井 柊太 |
| 30.花見と墓見 | 川上 真悠華 |
| 31.浮沈～箱舟が繋ぐ未来～ | 奥井 温大 |
| 32.古門前通東大路西入ル | 村山 元基 |
| 33.変化と保存 ～裏通りから表通りへ・
やきモノからものコトへ～ | 諸岡 辰海 |
| 34.マチ・フェス | 瀬畑 菜穂 |
| 35.まちごと銭湯 ～日常に溶け込む商店街～ | 堀内 龍生 |
| 36.街に暮らし、街に学ぶ | 島原 理玖 |
| 37.街へ溶け込む刑務所 | 長畑 将史 |
| 38.街に還る駅 | 尾崎 達哉 |
| 39.未知の陵域 百舌鳥・古市古墳群世界遺産センター | 川藤 竜成 |
| 40.箕面らしさ MINOHO LIKENESS | 村上 優介 |
| 41.モノクロデッサン
～発達障がい者のための支援施設～ | 渡辺 駿佑 |
| 42.モノの居場所、ヒトの居場所 | 徳永 凱 |
| 43.山で繋がる芸術 | 川瀬 奈奈 |
| 44.山へ還る小屋 | 河上 航輝 |
| 45.ユメの巣 | 三賀 翔優 |

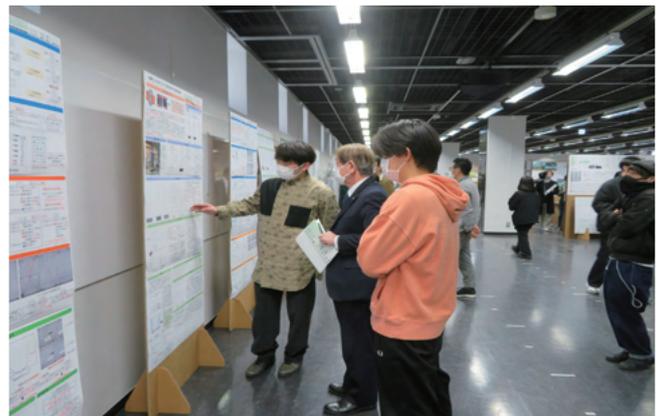
- | | |
|---|--------|
| 46.淀川 舟の旅路
～大阪湾から伏見を結ぶ舟駅の設計～ | 福井 駿輔 |
| 47.若葉色の寄り道 | 山崎 龍吾 |
| 48.AdverRit | 巽 智也 |
| 49.Dr.TRAIN ～感染症に対応した医療提供～ | 中井 康太 |
| 50.esports training camp | 弁野 知康 |
| 51.Hand me down town
一世紀経っても街を温め続けられるように | 東村 祐希 |
| 52.In - | 宮脇 拓也 |
| 53.LOOP ～生かし、生かされる～ | 山下 未羽 |
| 54.Lost and Found | 河野 仁哉 |
| 55.Nagahama Sports Center | 中村 瑞輝 |
| 56.Orange + | 橋本 野々花 |
| 57.PASS ～スタジアムとまちを繋ぐ～ | 森 智輝 |
| 58.Re：-ポートアイランドの在り方と
社会復帰のための建築- | 檜垣 初音 |
| 59.re:start | 柘田 竜弥 |



卒業研究展示会の様子



卒業研究展示会の様子



卒業研究展示会の様子

卒業設計審査会

日時：2023年2月12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：
西田司（オンデザインパートナーズ/本学客員教授）
能作淳平（ノウサクジュンペイアーキテクト）
三宗知之（株式会社 東畑建築事務所本社オフィス 大阪副代表）

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

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10）。投票結果は以下の通り。

02. 3票
04. 1票
05. 1票
09. 1票
10. 1票
16. 2票
17. 3票
20. 1票
23. 3票
24. 2票
26. 1票
30. 1票
31. 2票
33. 2票
37. 2票
41. 1票
42. 1票
52. 2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11作品を選出した。

02. 09. 16. 17. 23. 24. 26. 31. 33. 37. 52

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.あなたの好きは何ですか
～日常に音楽をもたらす集合住宅～ 瀬戸 侑佳



03.海とともに
-6次産業化による循環する港町- 小西 一樹



4. うみのみえるしま 藤原 舞



05.重なり合う互助 中村 怜太

01.あなたの好きは何ですか

～日常に音楽をもたらす集合住宅～

瀬戸 侑佳

集まって住む価値を建築を通して考えている意欲作。住んでいる人同士の距離の設計が素晴らしい。

03.海とともに

-6次産業化による循環する港町-

小西 一樹

海へ望む屋根のシェイプが描かれたパースが美しい。

04.うみのみえるしま

藤原 舞

建築を作ること、浮島を作ることが同時に起こっている意欲作。海洋ゴミの問題を建築が引き受けている。これからの時代に必要な考え方を示す提案。

05.重なり合う互助

中村 怜太

家なのか街なのか建築なのか環境なのか。

06.活動の丘陵

伊木 亮太

建築なのか、地域の風景を作っているのか、その間を狙っている設計の面白さがある。

07.河と人を保護する福祉拠点

北之防 皓稀

河川敷の環境が建築と自然を通して、福祉空間にコンバージョンされている。人の居場所と環境的な提案のバランスが良い。

08.記憶を辿る

～沈んだ集落とダムとの共存～

植野 健太

ダムという人工的環境を、建築を通して地域の風景にしていって視点が素晴らしい。

10.近年の働き方における新しい旅のスタイル

大西 翔

海辺の観光をテーマにした建築のあり方。気候や風土と建築をどう重ねあわせているのか、作られた内外の領域が魅力的。

11.土建土築 ～未来を創造する警鐘と継承、

遊水池に創造される日常～

城崎 真弥

土木的なインフラが建築を作るときの創造性につながっている。

12.高架下モノヅクリモノガタリ

長谷川 楓真

高架下の建築のあり方が断面模型により示されている意欲作。もともと使われていなかった空間を一体的に使おうとしている提案。

13.子育てを知る家 ～「子育てと地域性」の

観点から少子化問題解決の糸口を描く～

西川 尚希

子育てと言う目線で建築を捉えた時に、建築のあり方を計画できる。

14.子どもたちの居場所は夕暮れ時から

湯浅 麻由

平面計画と配置計画により建物の内外空間がつながっていく意欲作。

15.山谷行

袋谷 拓央

急峻な斜面に建築と土地の魅力を同時に表現している圧倒的な模型が素晴らしい。日本の8割は山エリアと言われている中で、これから求められる山の建築を見た。

18.人生休憩所

雪本 紗弥香

街中に子供たちの居場所を分散配置していくときに、地域との一体感を提案が引き受けている意欲作。

19.寝台と一畑で開く車庫

山下 龍樹

寝台列車が建築を作るときの1つのきっかけになる提案。電車と建築の重なり方が空間的かつ断面的で面白い。



06.活動の丘陵

伊木 亮太



07.河と人を保護する福祉拠点

北之防 皓稀



08.記憶を辿る

～沈んだ集落とダムとの共存～

植野 健太



10.近年の働き方における新しい旅のスタイル

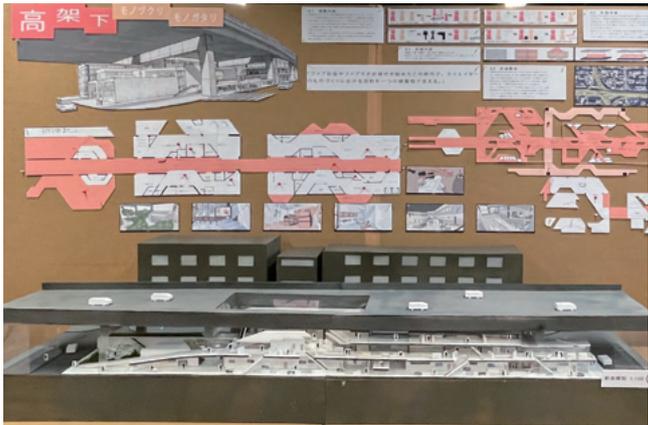
大西 翔



11. 土建土築 ～未来を創造する警鐘と継承、遊水池に創造される日常～ 城崎 真弥



15. 山谷行 袋谷 拓央



12. 高架下モノヅクリモノガタリ 長谷川 楓真



18. 人生休憩所 雪本 紗弥香



13. 子育てを知る家 ～「子育てと地域性」の観点から少子化問題解決の糸口を描く～ 西川 尚希



19. 寝台と一畑で開く車庫 山下 龍樹



14. 子どもたちの居場所は夕暮れ時から 湯浅 麻由



20. 水郷再生 池田 良平

20.水郷再生

池田 良平

琵琶湖の地域と、こうした建築のあり方が興味深い。材料を含め、循環型社会に対して一石を投じている。

21.住んで〇〇まる

～助け合う住宅セーフティネット～

西谷 祐哉

配置計画の建築+ランドスケープが絶妙なバランスで仕上がっている。住居の環境を丁寧に読み解いた提案。

22.その時の音と空

安田 珠実

音と言うテーマで建築を考える意欲作。ソルフェジオ周波数と建築という、これまでなかった建築アプローチが興味深い。

25.都市の在りどころ、農の在りどころ

河端 翔太

既存の学校の改修方法が野心的。人間中心だった学校建築が農業中心の建築に変わること、新しい環境が生まれている。

27.共に生きるモニュメント

中野 凌

モニュメントと呼ばれる新しい建築を作るときの手がかりが面白い。

28.農の環

松井 理子

農業と建築の一体的な風景を作る際に、建築がより地形的、土木的になっていることが興味深い。建築なのか土地なのか設計対象のバランスが絶妙。

29.方舟

杉井 柊太

計画できる防災と言うことを建築的な設計の面白さに昇華している意欲作。集まって住む価値が建築をより面白くしている。

30.花見と墓見

川上 真悠華

お寺の価値を次の世代へ受け継ぐ提案。お墓が裏ではなく面にあるような建築の佇まいと配置計画が秀逸。

32.古門前通東大路西入ル

村山 元基

建築と環境と街を同時に構想する力強さがある。

34.マチ・フェス

瀬畑 菜穂

祝祭的なイベントに建築を重ねていくことで、地域の風景を瞬間的にアップデートさせる力強さがある。

35.まちごとと銭湯 ～日常に溶け込む商店街～

堀内 龍生

商店街の軒先空間が街と建築をつなぐ魅力を作っている。軒先の延長に建築があることで、街を歩きながら全体を楽しむ体験が生まれている。

36.街に暮らし、街に学ぶ

島原 理玖

商店街を小さなアプローチで大きく変えていくダイナミックさを持つ提案。

38.街に還る駅

尾崎 達哉

壁を街の拠点にするダイナミズムが提案にある。電車に乗ると言う行為ではなく、地域の人が集まるおおらかさを建築が作り出しているのが素晴らしい。

39.未知の陵域 百舌鳥・古市古墳群世界遺産センター

川藤 竜成

建築と水の応答から建物の魅力を引き出す空間設計。昔から変わらない古墳の風景が、現代建築に歴史的価値を与えている。

40.箕面らしさ MINOHO LIKENESS

村上 優介

観光センターとコテージの一体型提案。外を取り込んだ建築のパースが美しい。



21.住んで〇〇まる

～助け合う住宅セーフティネット～

西谷 祐哉



22.その時の音と空

安田 珠実



25.都市の在りどころ、農の在りどころ

河端 翔太



27.共に生きるモニュメント

中野 凌



28.農の環

松井 理子



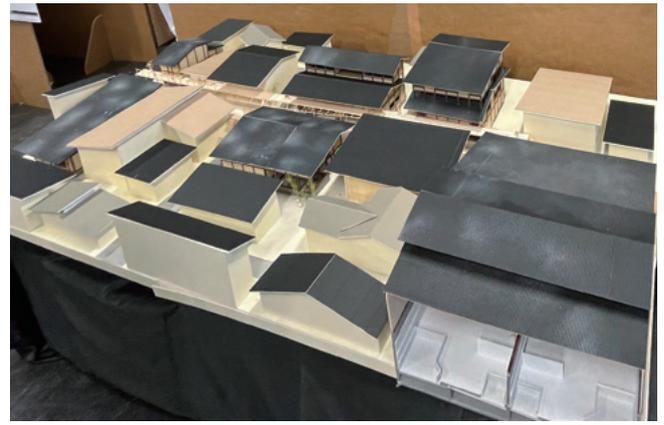
34.マチ・フェス

瀬畑 菜穂



29.方舟

杉井 柊太



35.まちごと銭湯 ～日常に溶け込む商店街～ 堀内 龍生



30.花見と墓見

川上 真悠華



36.街に暮らし、街に学ぶ

島原 理玖



32.古門前通東大路西入ル

村山 元基



38.街に還る駅

尾崎 達哉

41.モノクロデッサン

～発達障がい者のための支援施設～ 渡辺 駿佑

水の上に浮かせた建築の形そのものが新しい環境を作り出している。建築とランドスケープが同時に設計されていることに共感を持つ。

42.モノの居場所、ヒトの居場所

徳永 凱

地域食堂と言うプログラムを組み立て、解体可能な建築で生み出している軽やかさがすばらしい。

43.山で繋がる芸術

川瀬 奈奈

山並みに建築が応答していく形が素晴らしい。断面形状をより斜面と一体化させると空間的ダイナミックな建築が生まれそうだ。

44.山へ還る小屋

河上 航輝

山並みに連続する建築の立ち姿が美しい。

45.ユメの巣

三賀 翔優

空間の平面計画が建築の面白さを増幅させている。アトリウムのある空間があるので、内外の中間領域が発生し魅力的。

46.淀川 舟の旅路

～大阪湾から伏見を結ぶ舟駅的设计～ 福井 駿輔

水の上のランドスケープがダイナミックな提案。水の都大阪だからこそ、これからの水の建築がランドスケープから求められていくであろう。

47.若葉色の寄り道

山崎 龍吾

植物園が建築を作ることにより、新しい地域の環境になっている。

48.AdverRit

巽 智也

建築を立てることが地域だけでなく、観光客にとっての居場所になる提案。地域ならではの風土を提供するプログラムが魅力的。

49.Dr.TRAIN ～感染症に対応した医療提供～ 中井 康太

医療サービスを、建築を通して速やかにかつ効率的に提供する視点が面白い。必要な時に必要なだけ建築を作り、サービスを提供する仕組みが秀逸。

50.esports training camp

弁野 知康

eスポーツと言う身体を伴わない体験を建築を通して、集まる場所にする提案。

51.Hand me down town

一世紀経っても街を温め続けられるように 東村 祐希

銭湯の作り方がユニークな提案。開くと言う銭湯ならではの建築が実現されている。

53.LOOP ～生かし、生かされる～

山下 未羽

海と一体に生きる建築のモデル化が面白い。

54.Lost and Found

河野 仁哉

建物を減らし、逆にものをきっかけに建築を作る新陳代謝の視点が魅力的。

55.Nagahama Sports Center

中村 瑞輝

スポーツ複合建築のダイナミズムを空間的な提案に昇華させている。設計力のある建築が生まれている。

56.Orange +

橋本 野々花

建築を作ることと地域の中で福祉を考えることを同時に行っている意欲作。



39.未知の陵域 百舌鳥・古市古墳群世界遺産センター
川藤 竜成



40.箕面らしさ MINOHO LIKENESS
村上 優介



41.モノクロデッサン
～発達障がい者のための支援施設～ 渡辺 駿佑



42.モノの居場所、ヒトの居場所
徳永 凱



43.山で繋がる芸術

川瀬 奈奈



47.若葉色の寄り道

山崎 龍吾



44.山へ還る小屋

河上 航輝



48.AdverRit

巽 智也



45.ユメの巢

三賀 翔優



49.Dr.TRAIN ~感染症に対応した医療提供~ 中井 康太



46.淀川 舟の旅路
~大阪湾から伏見を結ぶ舟駅的设计~

福井 駿輔



50.esports training camp

弁野 知康

57.PASS ~スタジアムとまちを繋ぐ~ 森 智輝
 スタジアムが街に対して閉じていることを建築を介して開いていく提案。ランドスケープとスケールの捉え方がうまい。

**58.Re : -ポートアイランドの在り方と
 社会復帰のための建築-** 檜垣 初音
 都市空間の中に建築的操作で、居場所や新しい公共的役割を与えている模型の作り方や図面の書き方が秀逸。

59.re:start 梶田 竜弥
 空洞化する都市の商店街において高齢者が中心となり街を再構築するストーリーが秀逸。



51.Hand me down town
 一世紀経っても街を温め続けられるように 東村 祐希

Stage 3 14:00 ~ 15:00

審査委員の3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、11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55頁以降を参照。



53.LOOP ~生かし、生かされる~ 山下 未羽

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8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55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、馬場学科長から佳作、優秀作品、最優秀作品の順で賞状が授与された。最後に、馬場学科長から総評と感謝の辞が述べられた。



54.Lost and Found 河野 仁哉



55.Nagahama Sports Center 中村 瑞輝

2022年度 卒業設計審査結果

<最優秀作品賞>

17.慈悲の7つの行い

古家 さくら

<優秀作品賞>

26.都市の故郷

川上 玄

31.浮沈～箱舟が繋ぐ未来～

奥井 温大

<佳作賞>

02.うつろいゆくミチのカタチ

山本 凜

09.共同体感覚の7つの散歩道

井田 雅治

16.下町共進化

青山 健生

23.ちん電のある街

芝尾 宝

24.つなぐ障壁

三木 峻平

33.変化と保存 ～裏通りから表通りへ・
やきモノからものコトへ～

諸岡 辰海

37.街へ溶け込む刑務所

長畑 将史

52.In -

宮脇 拓也

<「大阪工業大学建築学科・卒業設計作品集 2022」掲載作品>

上記の最優秀作品、優秀作品、および佳作



56.Orange +

橋本 野々花



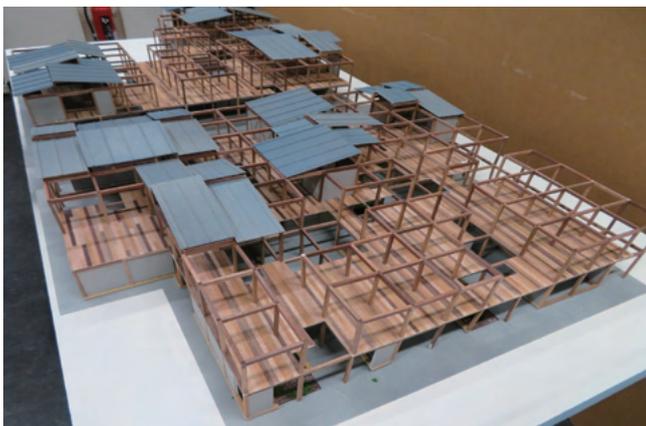
57.PASS ~スタジアムとまちを繋ぐ~

森 智輝



58.Re: -ポートアイランドの在り方と
社会復帰のための建築-

檜垣 初音



59.re:start

榎田 竜弥

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>

24.つなぐ障壁

三木 峻平

<日本建築学会「全国大学・高専卒業設計展示会」出展作品>

26.都市の故郷

川上 玄

<JIA 近畿支部学生卒業設計コンクール応募作品>

17.慈悲の7つの行い

古家 さくら

31.浮沈～箱舟が繋ぐ未来～

奥井 温大

<月刊「近代建築」別冊「卒業制作 2022」掲載作品>

17.慈悲の7つの行い

古家 さくら

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番は掲載順の通り。

<公開プレゼンテーション・質疑応答> 02. うつろいゆくミチのカタチ

山本 凜

プレゼンテーション

三宮のフラワーロードの地下にある三宮地下駐車場を舞台にしています。この北側は再開発で車道が狭くなり、歩道が広くなるようとしています。1番下の図は私が卒業設計で計画している形で、道路側に人の活動が広がるだけでなく、地下まで広がるよう考えています。このグラフは駐車場のデータをまとめたもので、最大500台まで駐車できます。しかし、多くても250台ほど、少ない時は50台に満たない程度で、全体の10%ほどしか埋まっていません。そこで、この空いているスペースを有効活用できないかと考えました。

現在アーティストのモノづくりの場と、モノを展示したり触れたりする場が隔離されていて、その人たちの思いを感じ取るのが難しくなっている気がしています。この地下と地上という最も近い場所で作業と展示を分けて、気持ちや意図を感じ取れるように設計を始めました。これは、駐車場の入出庫のデータから考えたものです。ここが車によって占有される面積で、車が少ない時間にグラフィティライターやダンサー、ヒップホッパーの活動が入るように計画しています。これは、神戸だからこそ生まれた形を表したダイアグラムです。冬の六甲おろしは屋根によって流し、夏の港から入ってくる海風は屋根を使い、地下に取り込むような形としています。2つ目は、地下駐車場のポテンシャルの活かし方を表したダイアグラムです。地下駐車場は柱と梁と天井と床で構成されていて、非常にフレキシブルな空間ですが実際は閉鎖されていて、暗いイメージを持たれています。そこで、本当の潜在能力をどう活かすかを考え設計しました。3つ目は、人と建築と車の関係を表したダイアグラムです。今の地下駐車場は車の行き来だけで単調な流れとなっていますが、人と建築が入ることで単調な流れから新たな流れが生まれ、それに加えて建築がよどみを作ります。4つ目は、仮設建築物のダイアグラムです。仮設建築物とすることで、車の出入りによってすぐに地上に建築が溢れ出たり、もう一度地下に入ったり、壁が外されたり、付けられたり、こういった建築の変化が大きくなります。5つ目は、車によって地下の活動が地上に押し出されるダイアグラムです。車が入ることで、仮設建築物が解体されたり、地上に移動したり、それと同時に人と活動が地上に溢れ出し、深夜になって車が減ると、また吸い込まれるように考えています。

質疑応答

西田) この模型はとても良いと思いますが、車と仮設建築物が隣り合っていたり、一体になっていたりするのは危なくないですか。先ほどのダイアグラムのように車がない時間に仮設建築物が建つような全体計画は良いと思いました。人が滞留していたり、スケボーしていたり、ダンスしていたり、車が停まっていたり、建築が建っていたり、これらがどのようにせめぎ合っているのですか？

山本) それは駐車する人の好奇心に任せて仮設建築物の中に駐車するのも良いと思います。

西田) 子供を遊ばせている中で車が来ると危ないといったことが考えられているともっといいと思います。また、仮設建築物の移動は1日で変わるのか、もっと長い期間を経て変わるのでしょうか。他の時期や3年後、5年後に仮設建築物が増えたり減ったりするイメージですか？

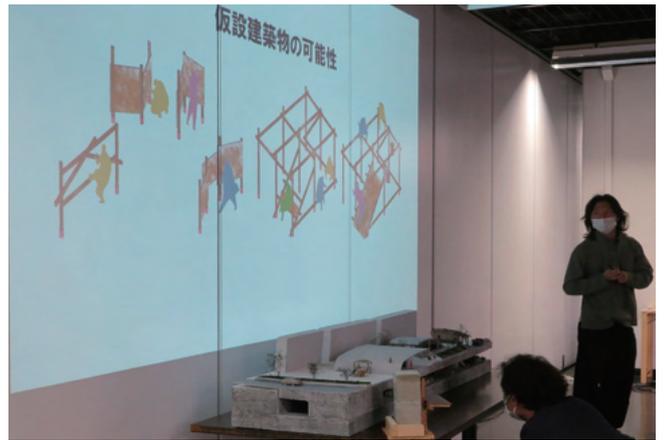
山本) それぞれの仮設建築物によって、時間軸が異なっていたら良いと思います。最終的に車から人が離れて行き、

駐車場も使われなくなり、仮設建築物が常設に変わっていくことを想定しています。今の時点では、グラフィティアートのように1日の中で変化していくイメージです。

西田) もっと時間軸を丁寧に扱った方が良いと思いました。大きいものはこの時間軸で、小さいものはこの時間軸で動くというように、もっと仮設建築物の解像度を上げて設計対象としたらもっと良くなると思いました。

能作) 建築と車が同居する所に違和感がありました。具体的な世界で、もしここを使う人が動かすのが難しかったり危ないと感じて停めたくないとなると破綻するプロジェクトですね。このブロックは駐車、このブロックは建築というように活動の場を分けるのもありだと思います。歩行者天国やスクールゾーンのように何時から何時は人しか通れないといったルール決めも必要。構想や入りはとも良いですが、運営を考えるといきなり抽象的で理想になってしまっているので、実現させるためにもっと具体的に考えるべきです。

能作) ストリートカルチャーとインフラストラクチャーのようなものが同居しているところに着地している点がとても良いと思いました。どうしても課題解決のようになってしましますが、「面白そうじゃん」という空間にしようとしていたのがとても良かった。とてもかっこいいパースを見て、とてもクールなものを想像していて良いと思いました。



公開プレゼンテーションの様子(山本)



02.うつろいゆくミチのカタチ

山本 凜

プレゼンテーション

共同体感覚の7つの散歩道。私は劣等感に悩んでいる。人と比べてしまい落ち込んでしまう。落ち込んだ時に水族館に行くと思いが小さく感じ、水中を優雅に泳ぐ海の生物たちに魅力される。現代では嫌われる勇氣などのアルフレッド・アドラーの劣等感に対する心理学が高い支持を得ており、劣等感に悩んでいる人が増え続けている。海の生物は海洋ゴミの増加により、減少傾向にある。水族館は人工的な綺麗な水槽で生物たちが泳いでいる。しかし、実際の海では海洋ゴミが漂い、生物たちの棲家がなくなっている。そこで共同体感覚の散歩道を提案する。

共同体感覚とは「共同体に所属し繋がりをを感じる」ことで、孤独や疎外感などの劣等感を克服するために必要な感覚である。計画する共同体感覚の散歩道は私と海の生物たちの居場所。人は海の生物のために訪れ、海の生物は人の心を癒す。既存の建築物を利用します。劣等感に悩んでいる人は、散歩する感覚で海の生物たちに会いにくる。海の生物に癒され、帰りに海洋ゴミを回収し持ち帰ることで人は海の生物に対して貢献感が得られ、劣等感を和らげる。海の生物は海洋ゴミが回収されることで居場所が守られる。「癒される空間」と「海洋生物の行動特性による空間」、「海洋ゴミを回収するための空間」をそれぞれ融合させることで空間を構成する。癒し×クジラ×漂流ゴミ。敷地は和歌山県の串本海中公園にある老朽化した海中展望塔。癒される空間では、海底の非日常体験、グラデーショナルに狭まる落ち着く空間。クジラの特性行動では、フルークアップ、ブリーチングなどのクジラの動きを組み合わせ、空いた空間に建築を挿入することでクジラと私のための居場所ができる。海洋ゴミの回収として、魚の側線体を利用し水流を妨げる壁を設け、ゴミを回収する。構造としては、栈橋などの杭を再利用しながらスペースフレームで接続しました。これらのダイアグラムを一つに融合することで建築ができる。

質疑応答

西田) 漂っている海洋ゴミをどのように回収するのが面白いと思って聞いていました。工学的な解決ではなく、建築を作ることで海洋ゴミが回収される場所がいいです。しかし、説明が一つしかなく、7つのバリエーションをやっているのだから端的に一つ一つを話していった方がよかったですと思います。

井田) 5分間と限られた中では一つをしっかりと話す方がいいと思いました。それぞれに海洋ごみ回収の仕方や、癒す空間の定義を作っています。

西田) 海洋ゴミと海の生物との間にどうやって建築を作るのが新しい目線だと思いました。その上で、海洋ゴミの回収方法は場所性にとらわれず全国どこでもできますか？

井田) 私の考えではその場所にしかできません。それぞれの生息生物と海洋ゴミによって形が決められています。

三宗) それぞれの散歩道には場所の関係性がないですか？

井田) 7つの散歩道の関係性はないです。

三宗) 今回はケーススタディを考えただけで、敷地がたくさんあれば100個も作るということですね。

井田) その通りです。100個作ります。

三宗) 共通テーマとして、海の生物と共存して海洋ゴミを持ち帰るように作っているということですね。海洋ゴミを持ち帰ることで海の生物に対していいことしたと思って帰

ることで劣等感を和らぐことができるのですか？

井田) そうですね。持ち帰ることで貢献感が得られ、劣等感が和らぐことにつながります。そうすることで海の生物と私の関係ができています。

三宗) これに関しては、みんなが共感してくれるかはわからないと思います。また、クジラの動きに合わせて建築を作ることが本当に良いことですか？

井田) 私と海の生物の居場所を作るために、クジラの動きを邪魔するところに建築を作るのではなく、それに合わせて建築を作る方がお互いの邪魔にならないと考えました。

能作) 劣等感と海洋ゴミという異なるテーマ2つを組み合わせることが面白いのです。どちらから先に考え出したのですか？

井田) 正直に話すと海の生物からです。水族館に行った時、海の生物は限られた場所を不自由に泳いでいると感じました。そして水族館に行く時は私が落ち込んでいる時だと気づき、クジラなどを見ると癒された経験から作っています。

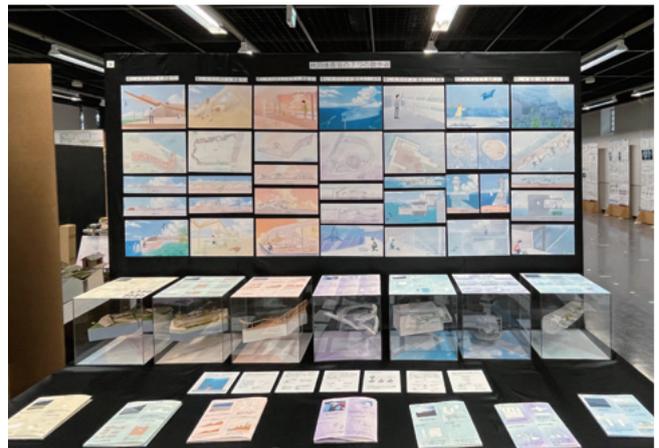
能作) 「水族館」を作らなかったのはなぜですか？

井田) 今の水族館は人のための水族館であり、海の生物のためには作られていないと感じます。だから、海の生物の自由な行動に合わせて作りたと思いました。

能作) なるほど。そこが一番重要なところですね。私が引っ掛かっていることとして、スケールが小ぶりすぎるので、全体的にポエムみたいになっています。



公開プレゼンテーションの様子 (井田)



16. 下町共進化

青山 健生

プレゼンテーション

「共進化」とは植生学、生物学用語であり、「互いに影響し合いながら進化していく」というものです。代表的な例として「ハチドリとランの受粉」が挙げられます。本提案はハチドリとランの関係性を「人」「建築」「植物」に置き換え共進化していくことで、それぞれの依存性が様々な程度で干渉し合う、新たな下町更新の可能性を提案します。

敷地は神戸市長田区にある駒ヶ林地区。古くから半農半漁の町として栄え、数々の災害を免れてきた木造密集地であり、漁村の路地構成と農村の文化が今も根強く残っています。3日間のフィールドワークを行い、多くの情報とその場で見られた風景や光景をダイアグラム化し提案に反映させます。高度経済成長期から「スクラップ&ビルド」の考えが加速してきました。現に駒ヶ林という歴史ある下町においても今に適していないからと大幅な改修が行われようとしています。そんな時代だからこそ、この地域に残る文化や歴史を継承し、変化を繰り返しながら町を更新していくことが必要です。その手法として「植物の性質」、冒頭で説明しました「共進化」を応用します。プロセスとしましては、今も地域に残る文化や歴史や人情といったものと敷地周辺に現存する植物の観察から得た性質と影響を建築の改修のきっかけとして与え、「プラント・スケール」と定義し人力解体・改修から廃材の再利用のサイクルを導き出します。Site1ではこの町の「溜まり場」を構築します。この町の特有な文化である「客を迎える、くつろぐ空間は外（路地）におく」というものから敷地である既存空き家を改修し、カフェとしての機能を持たせコミュニティを形成するきっかけを作り出していきます。先ほど説明しました周囲の植物を観察しその性質や影響からこれから50年間の時系列を推測し、それをもとに4フェーズに区切り段階的に植物や人間が建築に影響を与えることで構築され、変化し続けます。このように、共進化的に下町更新していくことがこの町の在り方なのではないでしょうか。

質疑応答

西田) カフェを中心に提案している建築が付いてくる、取り巻いていくということですか？

青山) カフェに地域住民が集まり、その中でコミュニティが形成され、植物を介したネットワークが広がっていきます。そのネットワークから苗木を分け合い、育てることが困難になり持ってきて少しずつ敷地内に植物が増えていき、それらの成長で新たな共進化が行われていきます。

西田) 蔓性の植物の影響によって建築が変化していくような、植物を育てながら建築も育てている話は、町の新陳代謝や更新として面白いです。カフェに対して植物や提案する建築が増えることはどう関係して、変わっていくのでしょうか？

青山) この町には、客を迎える・くつろぐという空間の一部を外におく風潮があり、外というのは路地のことを指します。この提案ではカフェでコーヒーを買って外でくつろぐために色々な空間が必要となり、その空間を植物の性質と影響をきっかけに構築され増えていきます。

西田) ここの提案された空間（屋根の上部にある小屋）はカフェのお客さんが使うということですか？

青山) その建築には用途や機能を与えておらず、使いたい人が使うようになっています。また、その動線上も同じようにあえて決めておらず、コーヒーを飲むというパブリックな場所でありながらも、別の住民が洗濯物を干しているコモンな場所でもあるという、自由な設定にしています。このような使い方がこの町の路地が持つ役割であり、それを壊さずに拡張、更新していけるかを計画しています。

能作) 敷地1の屋根上の小屋と敷地2のバルコニーは全然形状が違いますが、それは植物の違いの影響からですか？

青山) 植物の種類だけでなく、その周辺の路地の今の使われ方によっても決まっています。

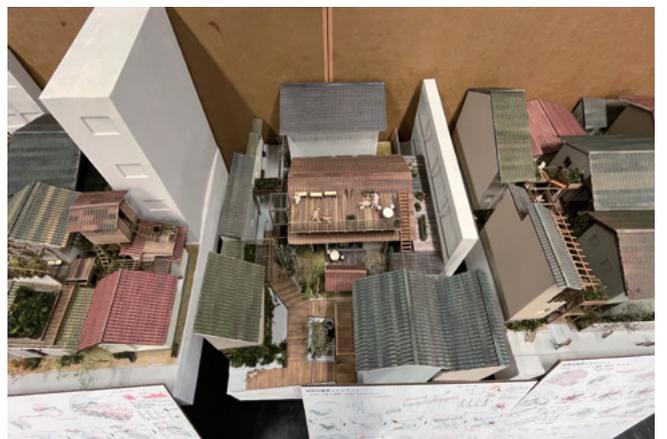
能作) 少し変数が多い気がします。もう少し単純化しても良かったのではないのでしょうか。形状が持つ意味合い・アフオーダンスが生まれなくてもいいのに生まれてしまっています。どちらかという工夫としての工夫、更新のしやすさや居心地の良さ、スキンとストラクチャーの分けやすさなど全ての敷地や植物に対して共通のシステムを与えることで構築した方が良いです。今の提案はポエティックに写り、弱く感じます。

三宗) 路地の使われ方を2つのパラメーターから導いているが「外での人の動き」と「植物の性質と影響（プラント・スケール）」というのは無限にあり、そのために理解しづらいつ感じました。しかし、システムチックにすると面白くなくなるとも思います。プレゼンテーションの内容が整理できていないことが原因だと思います。

西田) この提案は「育つ」ことが大事だと思います。植物が育っていくのと、建築が増えて（育って）町が育っていく。この目線で植物も建築も等価に扱っていて、それがこの提案の過程で育っていくと言った方が良いでしょう。プラント・スケールというのはツール・手法。だからこそ変化していく過程をもう少し説明したほうが良いし、建築の内部も育っていく対象だとプレゼンテーションを展開するべきです。



公開プレゼンテーションの様子（青山）



16. 下町共進化

青山 健生

17. 慈悲の7つの行い

古家 さくら

プレゼンテーション

無宗教が多いと言われる日本人もかつては宗教とともに暮らしてきました。宗教は生活の一部となり、その地域ごとに続いてきました。しかし、次第に宗教は生活から切り離されていき、今では怪しいなどといったイメージの悪さや抵抗がうまれてしまったと感じます。そこで、再び宗教と生活が一体となった暮らし方をすることで、宗教を身近に感じ、人々の暮らし方や考えがより豊かになる。これこそが本来の宗教と人との関係ではないかと考えました。この提案では、かつての共同生活かつ生産の場であった修道院を現代に再起することで再び宗教の必要性を生み出すと共に、地域交流が失われた地域においてコミュニティを再構築し、宗教と生活が一体となった暮らしを実現します。敷地は長崎県の外海という地域で陸の孤島とも呼ばれるほど貧しい自然環境ですが、フランス人のド口神父様が移住してきており、フランスで学んだ技術を活かして独自の農業やパンづくりなどを教え、村づくりをしました。岩が固まってできた山から多くの加工しやすい岩がとれる外海では、生活するために山を切り開き、そのとき出てきた石で石積を築いてきました。ド口神父はそれを赤土に石灰を混ぜて漆喰状態にしてつくることにより、鉄筋を使うことなく石垣が自然の一部として溶け込み、半永久的に安定していく独自のド口壁を考案しました。ド口壁でできた作業場は今もなお自然と共生しながら100年以上も立ち続けています。掘って建てることによって地形に馴染むようにし、そこにド口壁を建てることによってできる空間を利用します。風を防ぐ役割になったり、腰掛けになったり回廊のようにつながり集う場所になります。また、タイトルにもある7つの慈悲をこの地域なりに読み替え、修道院の機能とリンクさせていきます。隣人を想う助け合いがどんどん広がっていき、ここを使っていくことで宗教の良さやあなたたかみを感じられるよう提案しました。

質疑応答

西田) ド口壁と呼んでいるのは模型のなかでこれのことですよね。この建築の外壁になっているド口壁と環境の石積が一体的な風景をつくっているのは素晴らしいと思いましたが、空間がこの模型の場合、ガラスが入っておらず石積の壁で全部できているから、少し遺跡のように感じています。どこかに内部と外部の境界があるのですか？

古家) 泊まるなどといった暮らす上で必要なところには外部と内部の境目をつけているのですが、その他のところは半屋外のようなかたちになっています。

西田) 例えば、どの部分がガラスですか？

古家) ここは実際に住む場なのでガラスになっています。

三宗) ド口壁というのはみなさん信者の方々がよくご存じで、これに対して信仰のようなものはあるのですか？

古家) あまり知られていないです。ここの作業場だけは実際に既存で残っているド口壁なのですが、数件しか残っていないです。また、キリスト教徒と地域住民の交流の場も今は無いために地域住民がキリスト教について知識がない状態なのでド口壁もあまり知られていません。

西田) 斜面地のため平場が少ないから、棚田のようになっていくという説明はとても良いと思いました。平面図が結構印象的で、建物を結構振っていますが、1つ1つの大きさはどうやって決めましたか？

古家) 実際に敷地に行ってみると、とても自然豊かなところ

です。長崎の大自然に馴染むようにしたいと考え、自分たちで掘って場所を作っていくので、掘る形は等高線に沿って自由に決めました。

西田) 壁の厚みはどのように決めましたか？

古家) 少しだけ実際に残っていて、既存のものが400から500mmほどでした。石壁が特徴だと思っているため、かなり厚くしました。

西田) 厚いところがもう少しあってもいいと思いました。

能作) 最初の日本人の宗教の習慣の話はとても重要だと思います。その考察があるから結構期待していました。しかし、できあがっているものはキリスト教オリジナルなものを表現しているようにみえます。つまり、無宗教だといながら信仰しているかのように溶け込んでいる生活習慣になっている。信仰心があるのと習慣みたいなのが分離されているから、信仰していないようにみえてるが、その行為の連続が教えをトレースしているみたいになると思いました。そういう翻訳を7つでやるべきだったのかなと少し思いました。でも壁の工法を見つけたのは発見だと思っています。とてもオリジナリティがあり、その土地に根付くということができていて、プログラムが違う気がします。内容はもっと現代的でよかったかもしれない。

西田) 僕、宗教に1ミリも触れないでコメントしています。建築ができていく理由が絶対的なこれですってなると他の人が真似できなくなる。しかし、つくっている建築は結構オリジンだと思います。宗教の話から入ってこれが必要ってなると転用不可能になってしまうが、作っているものの良さをもっと広げていくという意識をもって建築を捉えた方がいいと思い、宗教については触れないでコメントしました。



公開プレゼンテーションの様子（古家）



17.慈悲の7つの行い

古家 さくら

23. ちん電のある街

芝尾 宝

プレゼンテーション

かつて我々の生活は協力関係によって成立していました。その助け合いの人間関係が近所付き合い、地域ぐるみとして町や暮らしを作り上げました。対して、現代は個人を尊重する時代になっています。他者との関わりを避け、隣人のことすら知らない生活をしています。かつては共同管理されていたものを、現代では「共同管理」を目的としてつくられた共同体で管理しようとしています。しかし、現状として意味を成しているものはほぼありません。

敷地です。今回選定した敷地は大阪府堺市の阪堺電気軌道の我孫子車庫になります。阪堺電車は今も昔も市民との繋がりが強く、路面という特徴が作り上げてきた街並みが残っています。現在、沿線の人口は増加しており、観光地化も進んでいます。他の公共交通機関との性能の差などから阪堺電気軌道は赤字が続いています。ここで私は、個人を尊重する現代社会だからこそ日常生活の中に自然と生まれる人間同士の協力関係が本来の共同体としての在り方ではないかと考えます。そこで路面電車という移動媒体を利用して人やモノを集め、この場所が人々の日常生活の一部となっていくことによって共同体を作り出すことをコンセプトに計画しました。

プログラムです。前提として阪堺電気軌道は他社から譲り受けた車両で運行しています。今回も車両を譲り受けることとして考えます。新たな車両の中に調理やモノの加工といった機能に特化した車両を作り、沿線上を走らせます。それらが人やモノを集め、車庫においてアクティビティを展開します。一日を通して食材やモノの加工や販売というものが行われ、時間に応じてその場に集まる人も変化します。また、改札がない点を活かし、各停留所でも各種機能を展開します。

かつては自然とはぐくまれていた地域の協力関係。それは強制力によるものではなく、人々の日常生活の中で気づかぬうちにひっそりと築かれていくものとして現代社会に提案したいと思います。

質疑応答

西田) 模型にトロッコと電車があるのですが、これらはどのくらい動くイメージですか？

芝尾) 電車は阪堺電車の車両の一つとして、現存のものと同様に線路上も走っていきます。トロッコはこの車庫の敷地の範囲内を動いていくイメージです。

西田) それで走りながら色々もらってくるのですね。

能作) こちら側が二階建てで、反対側は小さくなっていますが、そのエリア分けはどのように決められたのですか？両方とも新しく作るものと思います。

芝尾) 現在この二階建てになっている部分には既存の車庫があり、小さいところには線路だけがあって、他はほぼ更地のような状態です。二階建ての部分では、一階では車庫としての整備などの機能を残して、二階部分にアクティビティの延長として室内空間を設けています。

西田) この二階建ての部分は硬い感じがして、小さいほうは仮設的な感じがするのですが、この仮設的なものは他の駅にも展開されるのですか？それとも、この場だけで完結するのですか？

芝尾) 考え方としまして、この場合は拠点のようなイメージです。そのため、いずれは木材加工のアクティビティなども通して他駅にも展開されていくように考えています。現状として、コンクリートの床だけがあって屋根すらないような場所もあるので、そういった場所に展開していけると考えています。

西田) この辺のものは他のところに転用したりできそうですね。

三宗) 停留所の話がもっとあるとよかったです。大きなスケールでの話のほうに府に落ちたような気がします。方向性はとても面白いと思います。

芝尾) ありがとうございます。



公開プレゼンテーションの様子（芝尾）



公開プレゼンテーションの様子（芝尾）



23.ちん電のある街

芝尾 宝

24. つなぐ障壁

三木 峻平

プレゼンテーション

本提案では、自閉傾向から始まる建築を提案します。自閉症スペクトラムとは先天的な脳の特性と環境要因の相互作用で表出する障害です。診断基準が設けられていますが、これは外部からの見立てで定義されたもので当事者の体験が反映されていない現状があります。

コンセプトです。ASD 者は世界の見え方や捉え方が異なる特有の体験世界を生きており、これがコミュニケーションや情報処理などに影響を与えることで一般社会での障壁となっています。しかし、体験世界は障壁であると同時に安定した一人の世界を創り出すシェルターの役割や新たな可能性を秘めた個性でもあります。そこで体験世界の価値を発掘し、人や社会を隔てていた障壁をつなぐ障壁にすることを試みました。

設計手法です。当事者の手記から体験世界を抽出し、三つに分類しました。まず、体験世界を抽象化し、空間化しました。次に ASD 者と親和性の高いモノを共通言語として選定し、モノを介したコミュニケーションを計画しました。三つ目に空間化のルールや全体の構成などを決定するための共通のルールを設定しました。ここでは共通言語として色と文字を選定し、アトリエやギャラリー、読書スペースなどを設けました。1階平面図です。折れ曲がった道を配置し、折れ目に中庭を設けました。この道に対して家形のボリュームを埋め込むことで多様な居場所が生まれるようにしました。2階平面図です。踊場や屋根の上、屋根の下など好きな居場所を求めて探し回れるように回遊性のあるデッキを設けました。離れていても空間や作品を共有したり、気配が感じられるだけで誰かとつながることができるのではないのでしょうか。同様に、水、音、自然、食事、家具などを共通言語として選定した建築を計6つ計画し、これらが活動拠点や社会へと進出していく際の拠り所として機能するように計画しました。以上で発表を終わります。

質疑応答

西田) 自閉症スペクトラムの人の体験をサンプリングしたものが、一つの建築をつくるきっかけになっていることは分かりました。建物を使うのは自閉症スペクトラムの人だけなのか、それとも地域の人たちも使うことができるのでしょうか？

三木) 地域の人も積極的に利用してもらえるような場所として計画しています。

西田) 自閉症スペクトラムの体験世界から受ける影響と、地域の人と混ざり合った時に受ける影響はどのように扱っていますか？

三木) 空間体験や活動を通して ASD に対する正しい理解や誤解の解消につながると考えています。

西田) ギャラリーなどには人が多く集まったり、地域の人と出会うことになると思うのですが、ASD 者が驚いてしまったりしないのでしょうか？建築からの影響と人からの影響の両方が起こりそうだと感じましたが、それについてどのように捉えていますか？

三木) 例えば、出会った時は会話など直接的なコミュニケーションをとるというより、モノを介した間接的なコミュニケーションが行われる場となるように計画しました。

三宗) プレゼンテーションから他人との関係性で安心感が得られる、というように聞こえました。最初にこの案を拝見した時、すごく形が特徴的でいろんなカタログ的な空間があり、それぞれに意味があると思ってそれをどこまで話していただけたのかなと待っていたのですが、それよりもたくさんの人が使って、音やにおい、光などを介してつな

がる場を作っている、ということが主題なのですか？作り方や模型を含めて「かたちを見てください」というように受け取りました。各個人の空間体験や心理的影響の集まりがこの建築ということではないということですか？

三木) 出会う事が目的ではなく、たまたま出会ってしまうようなイメージです。

三宗) そういう意味なのですね。この場を ASD の人が使うということにまず意義があるということですね。

三木) この場所が ASD の人にとっての拠り所のような場にしたいと考えています。

能作) タイトルがとてもいいと思いました。「つなぐ」と「障壁」は相反する言葉です。壁がハードな表現をしていて、一見区別や差別の対象のように見えますが、実はこれがあることによっていい関係が作れるのですね。当初、一人でしか過ごさない空間構成で、会いはしないがある瞬間は窓のようになっていたり、なにかモノや音などは行き来しながらも人は会わないような内容かと思っていましたが、そういうことではないと感じました。パースにはたくさん人がいますし、落ち着かなさそうです。たくさん人はいるけれど、この施設を私が全部占有しているように見える空間構成ができると非常に面白そうだと思います。壁の使い方はもう少し工夫できたのではないのでしょうか。曖昧にするのではなくて、このゾーンにはこんな人がいて、このゾーンにはまた別のこんな人がいるのだけど、互いに気配を感じるようなところがもう少しあるとよかったです。



公開プレゼンテーションの様子（三木）



24. つなぐ障壁

三木 峻平

26. 都市の故郷

川上 玄

プレゼンテーション

都市部の働く世代は、職場でのコミュニティに満足し住む街や働く街、人への関心が薄いです。現代人は土地を単に「働くために住む場所」、「働く場所」として扱い、その場所で生活しているという意識が希薄になっています。このような、帰り道に懐かしさや愛着を感じるような故郷性や地域性の喪失は、今後さらに場所と建築、場所と人、人と人を分離していくのではないのでしょうか。「帰りたい場所」に人それぞれの記憶や体験、人間関係や土地との関わりなどが絡み合って生まれる情緒があります。その情緒に触れたとき、人はそこが初めて訪れた場所でも懐かしさや愛着を感じます。これを「故郷性」と定義し活用することで、地域性の喪失やコミュニティの断絶の改善を目指します。また、人の故郷観は十人十色です。様々な人が集まる都市部でできる故郷観の共有方法や計画敷地である上本町をフィルターとして各自の故郷を感じられる住まい方、働き方を提案します。上本町が古くから持つ文化的側面や、上町台地が織りなす風景の移ろいなどは主に裏側の地域に見られますが、ほとんどの働く世代が表側の道路しか利用せず、土地の地域性に無頓着です。裏側には故郷性が残るものの、そこに働く世代の姿は見かけられません。表と裏の境界には高層ビルが立ち並び、その関係は断絶しており、ますます働く世代は住む街や働く街、人との関わりは希薄になっています。現在忘れ去られた故郷性、かつて存在した故郷性の要素を街のポテンシャルとして再構築し、表と裏の境界に接続体としての建築を提案します。故郷性のある空間についてアンケートをとりました。商店街、神社仏閣、その他多くの得られた空間をさらに要素ごとに分解し、上本町なりに再構築していくことで、他人と共有可能な故郷性が生まれます。「帰りたい場所」に向かう帰り道、人は故郷性を感じやすいです。敷地「働」では、各空間を故郷性の要素でつくります。そこから、またはそこへの帰り道に様々な故郷性が滲み出て、それらの交差点に故郷性と空間が共有できる共用部を設けました。

質疑応答

西田) 故郷性という記憶のようなものをきっかけに建築を設計しようとする野心的なところはとても面白いと思います。例えば(模型を指して)ここであれば、どこが故郷性なのか説明できますか？

川上) 故郷性の要素を集めて建築をつくっているのですが、例えば「都会の中の自然」だと、上本町全体が都会で、裏の公園に続くように自然が延長するようにつくっています。「上本町にかつてあった水路」や、「花見屋敷」、などに合わせて桜を植え、それを見る舞台となるようなデッキにしています。そこにも「渡る」などの要素も入ってきます。

西田) この大きい部分もですか？

川上) ここだと「路面店」や「夕陽」、「風景が移り変わる」などいろいろ組み合わせています。

西田) つまり故郷性と呼んでいるものはサンプリングしてきたけど、使う時には自分なりに再解釈してこれが故郷性を継承できている、再構築できているという意味で設計しているということですか？

川上) その通りです。

西田) そのあたりが肝だと思うのですが、今の説明から聞いている人がどのくらいついてこられるのか不安になっていました。再構築していく過程に自分のデザイン手法があるということですね。

能作) 面白いな、モチベーションがいいなと思いました。みんなで共有している問題を直球で解くそうですね。デザインや空間の振る舞いは理解できそうです。捉えどころが難しいと感じるのは、設計手法がアンケートの断片を集積するという手法が、この中にどういう構造(システム)があるのかという点です。故郷性と非故郷性みたいなものがあり、それがこういう関係だから全体がこうなる、ということ。マスタープランのような大きなシステムではなく、小さな振る舞いだけで空間ができるのではないかという実験であると思いますが、結果としてどういう背骨がここにはあるのだろうと思いました。モチベーションはいいですが、サンプリングという手法は実はあまり有効ではなく、他の手法があるかもしれないです。

三宗) 目の付け所や切り口はとても面白いと思いました。「故郷性」と定義すると、皆がなんとなく理解できるじゃないですか。これの次に自分がデザインした、再構築のデザインシートのようなものがあるといいと思いました。それを四つの敷地に当てはめて、ディティールやパースで切り取って、懐かしさを伝えるプレゼンだと良かったです。

西田) パースは綺麗だと思います。再構築というのは、先程の作品である路面を商店街化する、つまり天井の高さを変えて立体性を与えていたことと同様だと思います。どう組み直したのか、自分がどう評価を与えているか、ということをより積極的に伝えた方がいいです。

能作) 敷地「働」のダイアグラムがありますが、あれをスタディすべきです。そこの大枠の構造が、1番大切であり、戦わなければいけないところです。



公開プレゼンテーションの様子(川上)



26.都市の故郷

川上 玄

31. 浮沈～箱舟が繋ぐ未来～

奥井 温大

プレゼンテーション

まず初めに社会背景についてです。都市における基本的な雨量は、施設的な許容量として1時間に50ミリの雨量に対応できるように設計されており、それを超えると汚水や雨水がマンホールなどから地上に逆流する恐れがあります。その対策として一時的に池に受け止めた後、川の水位を見て放流する調整池が多く使われているのですが、その際、上部の用途の制限がされるだけでなく、地下空間の貯水施設自体は、年に数回の貯水機能以外利用されることがほとんどありません。そこで被膜化された地上と空白の地下空間の壁となるコンクリートを取っ払い、貯水量による浮沈する舟のような建築を作り出すことで、都市基盤の在り方を提案します。敷地に関して説明します。今回、敷地として雨水が集結する寝屋川流域の京橋口というところを選定しました。

全体計画に関してです。建物の高さに合わせて地下を掘ることでスカイラインが揃い、市民が日常に利用できるものになると考えています。さらに、洪水が来た時に沈まないように建物を舟のように浮かべ、真ん中に支柱を付けることで左右にぶれないようになっており、さらにはワイヤーで補助的に支える役割を持たせています。さらには帆を見立てたものを張っており、そこに普段は企業のプロモーション映像などを流そうと考えています。水害時には建物全体が浮沈することで、建物自体が沈むことがなく、常に残るような建築になります。また、何か災害が起きた時は、日常の用途とは別の避難施設として転用できるようになっています。貯水計画に関してです。敷地が約27,000㎡で、深さが約20mとなっているので、約54,000㎡の貯水量を施設は持つことができます。周囲のハザードマップによると、この地域は3mの浸水が予想されているため、敷地の6.5倍の面積の浸水想定地域を減らすことができます。しかし、この地域だけではすべてを補うことは難しいので、この施設をプロトタイプとして流域沿いに増やしていこうと考えています。災害時、建物がフロートした際には、舟で移動して物資を運びます。

質疑応答

西田) 設定している敷地面積は、地下に元々ある貯水池と同じぐらいのサイズ感ですか？

奥井) 新設として考えています。この土地自体は空地になっているところが多いのですが、そこに地下空間を掘った時に27,000㎡合計で入るようになっており、そこに建物が沈んでいるという状況になっています。

三宗) この建物は地下空間になっていますが、これに対するメリットは屋上を使えることですか？

奥井) 屋上全域を公園として展開できることです。また、高さ制限も地下に掘ることで少し緩和されると考えています。

西田) 例えば、水を張っているのはどのあたりですか？

奥井) 船の下の窪みのところには常に水が張ってある状態です。これは水免震を使えるようにするためです。

西田) 常に上にあるわけではないですか？

奥井) 日常時には下がっていて、非常時に上がります。

能作) 想像したものより面白いです。どうやってやるのだろうと思いつつも、やってみたくと思わせるような面白さがあります。これからは災害の時代ですが、それをプロ

ジェクトするのではなく、あえて身を任せている。しかもこれほど巨大な構築物なのに軽そうに見せている。初めは勢いで作ったのかと思っていましたが、結構知恵を尽くしているという印象を話を聞いて思いました。実現性の面では相当なハードルだと思いますが、抑えるところを抑えようとしている印象が非常に良かったです。

能作) 実際僕らが見えないところでも貯水器を地下に作る場合は掘っているわけです。本作品はそれを可視化しているからとても大げさに見えるが、工夫すればできるのかもしれないですね。

三宗) この模型がまさにすごいパワフルで、面白いと思います。しかし、現実的に考えていくと、掘るということ、この建物自体が下にある実際のメリットが何であるかということ、実現性にかかる労力がどうであるかを考えていくことになるのですが、その時に建物自体の日常的な居住環境はどうであるか？ということも積極的なプレゼンや提案があると、よりしっくりくると思いました。

能作) 「舟」というモチーフにとらわれすぎたのかもしれないです。容積率を使いきっているし、光や風も通っているというような、建物としては最適な形状があるはず。浮くというアイデアから舟のモチーフに引っ張られすぎると、そこはちょっとずれてしまう。もっと内側にすり鉢状に段々で、真ん中に光が通るというように、もう少し広域的に考えてもよかったと思います。

西田) 劇場としての外との関係がとてもいいとか、薄暗いところがむしろ価値になるなど、この環境だからこそ動く空間があり得る、ということの発見がこれを見ているときそうだと思いました。もっと掘り下げてみてもいいのではないのでしょうか。



公開プレゼンテーションの様子（奥井）



31. 浮沈～箱舟が繋ぐ未来～

奥井 温大

33. 変化と保存 ～裏通りから表通りへ・やきモノからものコトへ～

諸岡 辰海

プレゼンテーション

有田町は佐賀県の西部に位置するまちであり、谷あいには有田千軒と呼ばれる街並みが形成され、繁栄を極めました。約2kmにわたる内山地区は、伝統建造物保存地区に指定されており、この土地を敷地として計画いたしました。

近年では訪日観光客による爆買いも終焉を迎え、消費はモノからコトへのシフトチェンジが鮮明であります。やきもののまちは未だに、モノに終始している現状が見られます。「有田焼をとおして得られる単一的なコミュニケーション」「一部のみの体験で、本来の有田焼の在り方を体験できていない」「日常的に排出される規格外品、廃材」これらが有田焼本来の魅力を引き出していくうえで問題であると考えました。

また、表通りは商家や商業施設が立ち並び賑わう一方、裏通りはその陰に隠れてしまい、歴史情緒あふれる街並みがそがれていることが問題であると考えました。「有田焼の製造工程を一から行える工房・アトリエ」「まちの人と観光客、まちのひととまちのひとの交流が生まれるような広場」「自らが持ち寄った廃材をつかって、町に還元できるファクトリー・ストア」を計画しました。

工房・アトリエについてです。現在の有田焼には、有田で採れた陶石ではなく天草で採れた天草陶石が用いられており、もう一度有田の材料に目を向けて、有田ならではの焼き物を再現させていこうという町の取り組みが行われています。そこで、過去の工法を過去の建築に挿入することでより魅力的な建築になるのではないかと考えました。

広場は、トンバイ堀と呼ばれる有田ならではの堀が並ぶ通りに設計しました。こちらには元々、道をふさぐように建物が立っており、町を訪れた人たちは迂回するようなかたちとなっていたので、通り抜けできるような設計といたしました。川に過去の焼き物が落ちており、そういった場所に階段で降りることができ、トンバイ堀をつかったイベントが行えるスペースを設計しました。

質疑応答

西田) 有田のまちに元々あるものを利用して生産行為自体に違う使い方を与える、ということだと思いますが、どこまでが自分で設計して、どこまでが元々あるものなのですか？

諸岡) 工房は基本的なトタン壁は既存の建物を利用し、新しく形を変えている部分が、トンバイ堀の内壁・外壁になっている部分です。広場は、建物が通りを閉鎖する形になっていたのが解体し、設計したものはすべて新築になります。ファクトリー・ストアは、既存のまま残す箇所とリノベーション、新築に分かれています。

西田) 工房に関して、一部を取り換えた効果とやり替えたほうが良いと思ったきっかけは何ですか？

諸岡) 有田焼の工法を考えたときに、らせん状に登っていくかたちが適していると考えて設計しました。

西田) 壁に特徴的な素材を使った理由は何ですか？

諸岡) トンバイ堀と言って、通りと同じつくりになっています。

能作) 実際にありそうな感じはしていて、課題意識についてもそれはやったほうが良いと思うものです。設計手法を無理していないのは、良い面も悪い面もあると思います。悪い面について、新規性はどのような部分にありますか？

諸岡) 例えば、広場に関しては、年一回行われる「有田陶器市」を日常化させるためのものであり、そこで生まれるコミュニケーションがその一瞬のみで終わってしまうことがもったいないと感じてこの広場を設計しました。

能作) 設計に関して、もう少し教えてください。

諸岡) 設計に関しては、自分でもありきたりだなと思いつつ進めていった部分もあります。

西田) 悪いと言っているわけではなく、新しいものか古いものか分からないように設計しているのは、むしろオリジナルだと思って話したほうが良いです。また、それを意識的に採用したと言った用が良いです。

能作) それに気づいているか？というチェックをしています。「このやり方は多分自分じゃないとできない」と言うとしたらどういうポイントなのか。

三宗) プレゼンテーションとして、「自分の設計行為に対してどのようなアクティビティが生まれるのか」をもっと伝えられると良い気がしました。社会性や個々の問題に真摯に取り組んではいるのだけれど、どのような提案があるのかがわかりにくいです。

西田) 古いものと新しいものの接合部が大事だと思っていて、その接合方法を意識的にプレゼンしたら良いのではないかと思います。例えば、屋根の形状は新築も既存も一緒だが挿入しているところを変えている、といったことです。



公開プレゼンテーションの様子（諸岡）



33.変化と保存 ～裏通りから表通りへ・やきモノからものコトへ～
諸岡 辰海

37. 街へ溶け込む刑務所

長畑 将史

プレゼンテーション

私たちが日々安心して暮らしていくためには、その地域の治安が重要だと考えた。2004年頃から犯罪者の数は減ってきているが、減っているのは初犯者の数であり再犯者はほとんど減っていない。その原因の1つに、刑務所出所者のイメージが悪く就職出来ないこと、就職できても同僚にいじめられ仕事が続かずにまた犯罪をするというケースがある。このことから、社会の問題点は再犯率が高い事ではなく、更生した人たちを受け入れない社会であると考えた。

受刑者が刑務所の中で更生できる事を社会に知ってもらう事が必要だ。そうすることで、出所者はイメージが良くなり就職しやすくなり、再犯率は下がっていく。

敷地は大阪刑務所が実際にある大阪府堺市を使っている。周りには住宅が多くある。

プログラム。再犯率の減少には受刑者と一般人の関わりが重要だと考え、その関わり方を3つのパターンに分けて設計した。

パターン1：受刑者と一般人は直接的に関わらず、物や刑務官を通しての関わり

パターン2：受刑者と一般人の間に壁を1枚立て、お互いの気配を感じられる程度の関わり

パターン3：刑務官が傍で見ており、受刑者と一般人の直接的な関わり

配置計画。1番内側の監房から外側に行くにつれ、街へ関わりを持つような配置。

ダイヤグラム。食堂において一般人は厨房で働いている受刑者と直接関わることができ、2階の受刑者とは吹き抜けを通して気配を感じられる。図書館では、一般用と受刑者用の図書館をダイナミックに配置することで、より近くにお互いの様子を感じられる。さらに時間帯で一般人の利用の範囲を柔軟に変更できる。また、作業スペースごとで壁をずらして空間を分けることで、視線が通り監視の目が多くなる。監房に光を入れるための庭にはそれぞれ自然の要素を持たせた。中庭で受刑者の心理カウンセリングなどを行うことで、落ち着いて自分の罪に向き合うことが出来る。

質疑応答

西田) 先程のダイヤグラムで、食堂で一般の人が食べているのを上から見られると説明していたのはどこですか？ここが一般の食堂で、これが受刑者で、ここの上から見えるのですか？

西田) 図書館はどれですか？

長畑) (模型を指して) これです。

西田) 一般の人はどこで読めますか？

長畑) 結構交わっているのですが、壁の奥側が受刑者で、手前側が一般人です。

西田) お互いが見えますか？

長畑) 直接的に関われないので、見えません。図書館には態度が良くない受刑者も来る時があるので直接関わることはないです。

西田) 図書館を一般用と受刑者用で分棟にもできたのに、見えないけど交わらせたのはどうしてですか？

長畑) より気配を感じられることや、時間帯によって一般人の利用範囲も変更できることを考えました。

三宗) 本質的な質問ではないかもしれませんが、趣旨である「犯罪者が更生をするために住民と繋がる」というのが、理解してもらうにはおどろおどろしいと思いました。そういう風に受け止めていこうという案であれば少し怖くないかなと思います。黒いところもグレーのところもゾーニングを表しているのはよくわかるのですが、やはり住民とつながるといふ事をもっと押しでもいいかなと思いました。

能作) 東京も犯罪が多い街ですが、大阪の人に失礼ですけど、大阪は悪い街というイメージがあるじゃないですか。しかしそれは、悪がブランディングとして成功していると思いますよね。それにはすごく愛らしさがあり、それにアプローチ出来るなと思っていて、街の寛容さとかとシンクロしている気がします。だから、一般の人も見られるというのはVシネやプレイキングダウンをみているような感覚でしょうか。「悪いあちゃんと知り合いたい」みたいな感覚が日常的にあると思うのですが、センシティブでケアしないといけない社会問題がある中で、一方では街らしさみたいなものをうたうのは面白そうだと思います。みてもらって承認欲求を満たすことも再犯率の低下に繋がるとは思いますし、街中の暴走族とかを許そうと言えるグラデーションも大事だと思います。大阪に来て地元らしい案が出てきたなという感想です。

西田) 周りを食堂とか園芸療法とかではなく、ストリートカルチャーですって言うのもいい。古着を売っていますとか。

能作) 例えば、金網とか入れてちょっと悪くしてほしかった。

西田) いい意味で、刑務所から文化を作る感覚で設計したほうがいいのかという気がします。



公開プレゼンテーションの様子 (長畑)



37.街へ溶け込む刑務所

長畑 将史

プレゼンテーション

”In -“ です。よろしくお願ひします。

建築は形なくなるもの。しかし無くなった後でも残るのは「記憶や媒体」。

実体あるうちに、一般の人々にもっと建築への認識をもってほしいと思ったのが卒制の始まりです。記憶や媒体に残すためには、他と異なる特徴、体験が関わります。そこで私は不を考えます。不の存在は人の感性、身体にマイナス的に訴えかける。しかし、不をあえて創造することから有意義な価値を産出するといった、「-」から「+」への思考プロセスに基づくことで人の持つ建築への認識やあり方を少しでも変化することに繋がるのではないかと考え、マイナスとしての認識だけでなく、マイナスだからこそ生まれる可能性を模索することにしました。不を軸としたキーワードを5つ設定し、それに準じて建築を提案していきます。

不可解です。とある雪国に不可解なものが建っている。何故そこにあるのか、何のためにあるのか。意味を考えなければならぬ分、答えを求めてしまう。…

次は、不調和です。他建築、他空間と視覚的摩擦があるのが不調和。異質なものとして街中に突如表出する不調和の象徴である、解体工事現場に着目する。…

不安定です。建築に基礎を持たせないことを考える。海底に基礎を打たず、場所に囚われないため「浮き」に着目した。…

次は不自由です。建築に不自由さを導入する。それと共に、人間の少しだけ不自由な心も考えた。祖母は、恥ずかしがり屋である。そんなもどかしい心の人のために、あえて不自由な建築を作る。…

最後に、不十分です。一見不十分に思えても、機能を十分持てるもの考える。シンプルさは人々への認識を容易にする。最小の行為と材料だけで空間としての機能を持たせるミニマリズムの見解。…

終わります。ありがとうございました。

質疑応答

西田) 不自由とか不調和とか、建築を作るときには普段使わないような要素で建築を考える、意欲的な作品だと見ていました。この5つある中で、不〇〇というのをプロトタイプとしてやっていこうと決めたのですか？

宮脇) そうです。

西田) 結構場所も違うし、スケールも違うからそうなんですよね。

宮脇) 不のテーマに沿った建築を何個か考えていて、一番適したものを5つ選定しました。それと、用途としてもバランスよく分けること意識して、文化施設や商業施設など、作品のキャラクターとしてもそれぞれに緩急をつけました。

能作) 一番理解しづらかった雪のギャラリーが一番面白かったと思いました。他は既にあるような空間ですが、その点ギャラリーはあまりなく面白そうだなと思いました。ただし、不〇〇というテーマによってそれぞれの深さが違うので、僕としてはここを深掘るみたいなのはあったのかなって気になります。

西田) ちなみにこの（ギャラリーの）ガラスは必要なのですか？

宮脇) そうです。「溜める」という行為をしたかったことと、屋根の傾斜によってギャラリーからの見える積雪の違い

などを付随させたかったためです。

三宗) マイナスからマイナスへ肯定的に捉えていく、という風に感じました。また、能作さんが仰っていたように、一つの作品に對することが理解し難いと感じました。

僕の思った感想ですが、”In -“ のマイナスっていうのは何が足りないということなのかと思っていて、それぞれマイナス的部分がついていて、それにアクティビティが必然的に生まれる。そういったバリエーションを作ると、活動であったり、嗜好であったりが生まれるのでそれが一つの建築操作になる、と思いましたが違うでしょうか？

宮脇) いえ、一応そのようにあえてマイナスにすることで、プラスの側面を探していくという操作はしています。

能作) 解像度が違うかもしれません。マイナスの仕方がうまい、というのは別の話になってくると思います。言葉だけでいくと抽象化が強いから、プラスの側面で現実世界でどう反応するのか、という説明が必要と思いました。そうしないと、イミテーションっぽくなってしまいます。

西田) 結構それぞれを区画にしていると思います。区画の内側で違和感を感じるというのは、実は外側が普段〇〇な状態だからこそ起きている、という相対的な状況があると思います。そこに着眼すると、領域性をデザインする感覚になると思うので、もっと周辺環境に視野を広げても良かったと思いました。



公開プレゼンテーションの様子（宮脇）



52.In -

宮脇 拓也

<公開審査>

西田) 最優秀を決めるうえで、現時点で3票入っているのが17番と31番ですが、こういった議論をしたら良いと思いますか。

能作) 自分らしさとは何ですかと聞いてみたいです。

三宗) 卒業制作というのは特別であり、課題設定や敷地全てが自由なので、そこにその人の人間性がでます。自分の作品の中で振り切っている部分があるのか、誰もやっていない、無理かもしれないけれど提案しているポイントがあるのか聞きたいです。

西田) 17番から聞いてみましょう。

古家) 私は小学校から高校までキリスト教の学校に一貫校で通っており、キリスト教があることが当たり前でした。また、12年間同じ学校に通っていたので周りの子どももそれが当たり前の環境で過ごしてきました。学校側から改宗しなさいなどと言われるわけでもなく、みんながみんなキリスト教徒というわけでもないですが、みんなが宗教のあたたかみを知っている環境で過ごしてきました。しかし、大学に入ってからそういった環境で育っていない人たちと話していく中で、宗教に対する見方の違いにとてもショックを受けました。ただ宗教施設を作っただけでは考え方は変わらないと考え、また改宗してもらうのが目的ではなく、使っていくことでキリスト教の考えやあたたかみを感じられ、キリスト教が大事にしている隣人愛や宗教が決して怪しいものではないと知って欲しいという想いで設計しました。

西田) 教会などといった信仰の対象をつくるわけではなく、日常にどう差し込むのかということがこの建築になっているということですね。続いて31番をお願いします。

奥井) この防災の提案をしようとしたきっかけは二つあります。まず一つ目は僕が住んでいる地域が大阪市西淀川区という大阪湾のすぐ近くで、海拔-2mのため南海トラフの津波により確実に沈む地域なのでもともと防災に関心があったということです。もう一つ目は仙台の被災した地域にある実際に津波に飲み込まれた小学校の遺跡などを見て、もしこの京橋で津波に飲み込まれるものを作ってしまったら意味が無いのではないかと考えたことです。もし例えばこの京橋の敷地で普通に建物を建てたとして、それが洪水に飲み込まれてしまっただけでは全く意味の無い建築になってしまうのではないかと、限られた時間でしか生き残ることのできない建築なのではないかというように考えました。

それから、どういうように建物が防災として機能し、市民の逃げ場所になるかということで箱舟というものを提案させていただきました。その中でフローティングする建物の提案というのは、現在この大規模なものは日本では見られていませんし、オランダなどの一部の地域でしかフローティングシステムは使われていないです。大阪市をはじめとして色々な場所に広げていくことで、水都大阪の再編になりえると考えており、ここは僕の強みだと思って提案したいと考えています。

西田) 大阪が水の都ですし防災というものをもっと建築を通してポジティブに捉えたいということですね。

能作) 残りの3名も聞いてみたいです。

三宗) 16番の下町共進化ですが、図面をみただけでは理解できなかったことが多々ありました。また、プレゼンテーションにおいても説明不足かなと感じています。それぞれの提案建築の過ごし方や特色とプラント・スケールの掛け合わせでバリエーションが増えてくるということに対し



公開審査の様子



公開審査の様子



質疑応答の様子



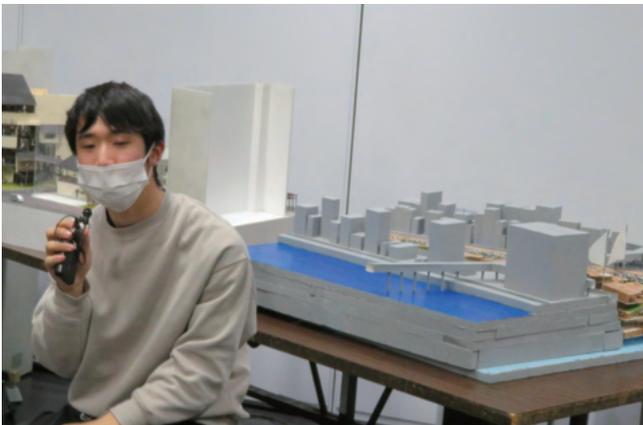
質疑応答の様子



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

てもう少し図面の中で丁寧に表現があればもう少し評価したのかなと思います。

青山) 伝えきれていない部分はあります。先ほど能作先生に変数が多く伝わりづらいとおっしゃっていただいたのですが、その情報量の多さがこの町の魅力であり、そんな町を破壊しようとしている現実を否定したいと思ひ提案をしました。しかし、その情報量の多さを全て解決しようと敷地を3つにしたことが現状、全体的に深掘りできず固まっていない状態であることが伝えきれていない1つの原因であると思います。もう少しターゲットを絞って明確に説明すべきだったと思います。

三宗) 内容が入って来づかった理由として、理屈ではよく分かるけれど植物の性質によって空間性能を定義することがあまり想像できなかった。その辺りの説明がより重要だと思いました。

能作) 評価軸としてビジョン、問題意識・形式・デザインの3つの項目で行ったのですが、やはり形式の部分が弱い。自分の中で思い描いていることは評価できるが、それが可視化できていない。

能作) 24番のつなぐ障壁について、二つの違和感があります。一つ目は一番大事なプロジェクトの目的である、自閉症の人がどう空間を体験するかというところが本当に達成できるのか、という点です。人がたくさんいるという点が気になりました。二つ目は完成度・アウトプットの部分で点数が低く、空間がどのように作られてどのように変化するか、何が可変で何が可変でないのか、といった空間の解像度です。特にこのようなシュールで非日常的な空間の場合、実際に出来上がるものはあまり要素がごちゃごちゃしていないものになるはずですので、ある要素に対しては解像度を高く作っておかないといけません。例えば、これはシュールな壁なのか、スチレンペーパーなのかで見え方も変わってきます。

三木) 自閉症の人の過ごし方について、人がたくさん行き交うようなところもたくさんあるものの、籠りたい時に籠れる場も複数計画しています。ただし、自閉症の人は本当はコミュニケーションを取りたいと思っいても取り方がわからなかったり、話し言葉が苦手な人が多いので、面と向かって会話をするというよりは人の気配を感じてさりげなくつながれる場をつくりたいというイメージがあります。

能作) ここでは人がいるけれどここではそうではない、などのプロジェクトのことは三木君本人が一番理解しているはずですが。自閉症の人の行動に対してどのような配慮があるのか、というのは僕には見えていないだけで、本人にはこのような配慮があることが分かっているはずですが。

しかし、建築はユーザーに対して説明をしてはくれないです。管理人もずっと立っていて説明はしてくれないですよ。そう考えると、何も説明を受けずに客観的に見て、今話していたような意図が伝わるのかどうか、表現できていない。そこを責任をもって絶対に伝わるであろうところまで持っていく力が欲しいと思いました。

西田) 三宗さん何かフォローありますか。

三宗) 模型も含めて、最終的な完成度・パワーがあると思っています。形が非常に恣意的じゃないですか。僕はそこにもっと強い気持ちがあると思っていたのですが、他人との関係性などは少し置きに入っているような感じもしました。能作さんもおっしゃられていましたが、プレゼンテーションで自分が決めたことに対してどのような意図でどうなっているのかを、設計者が説明しなくてはならないと思

います。この作品は多くのバリエーションの空間をつくられていて、それを自閉症の人が使う意味をきっちり説明しなくてはいけないと思いました。模型や図面の建築の力は上位に入ると思ったので推していました。

西田) 多分、三木君の中で二つあるんじゃないかと思っています。一つはASDの人たちが感じる空間と対話する感覚についてです。人間ではなく空間と対話することが彼らにとって治療方法であり、ただの四角い部屋にいるよりもコミュニケーションが発生するのではないかと。人対人だけではなく、人対建築や人対壁というのが実はコミュニケーションなのではないかという側面です。もう一つは、彼らの書いている言説を空間化しているから、普通の世界が彼らにしてみるとこのように見えている、ということを一一般の人に伝えるという側面です。この二つの側面は全く異なることですが、それを一つの建築を通して説明しようとしていると思います。そこは言葉の選び方や自分がやっていることの紹介の仕方をどうすればちゃんと伝わるのかを意識すればいいのかなと思いました。

能作) 同じ問題設定で優しい建築を作れると思います。例えばおばあちゃんちのような、とかです。それを割と構造がはっきりしたようなものでかなり思い切りよく造形をつくられている点は、唯一いいところだなと思い、評価しています。意図と形の整合性の部分で僕は少し躓きましたが、ASDの人にはこう見えているからこういう空間になる、という謙虚さはでているはずですよ。ASD者目線で考えた全体のかたちを描こうとしている痕跡は強さに出ていると思います。なので、惜しいなと思います。

西田) 26番の都市の故郷についてです。故郷の再構築について考えた建築と新しい故郷を考えた建築が同時に設計され提案されている点が力強く、面白い手法なのですが、結構ばらつきがあるなと思いました。自分のデザインを故郷のサンプリングによって新しく昇華している再構築の手法に面白さがとてもありますが、ただ故郷と言っただけで、建築的に展開力がそんなにないんじゃないかな、という押しきれない感じがあります。

川上) 再構築する時に、サンプリングしたものをランダムにいれているわけではなくて、表の裏の関係を繋ぐような建築をこの境界上につくりたいと考えました。裏側には飲食店が多い地域・住宅が多い地域・子供が多い地域というように故郷性がまだ結構残っており、その繋がり方を意識して作りました。そのため、裏側にはわりとこういう雑多な感じの雰囲気がありつつ、公園が広がったり学校が大きかったりしており、それを影響させて作ってはいます。

西田) なるほど。故郷の再構築は裏側とのつなぎ方が大事であり、そこでできる建築への展開性はささいなものから結構やっているものまで色々あっていいんじゃないか、ということですね。

西田) 能作さん、どうでしょうか。

能作) 多分、僕はこの審査員の中で一番近い方向性で活動していると思う、評価しなければ、という思いがあるかもしれません。

先程、3つの観点から評価しますと言いましたが、やはり1点目はとても大事だなと思いました。ビジョンがないとどんな成果をあげても建築って前に進まないと思います。下手でもいいから、こういうことをやりたいんですということを言って欲しいです。自分にも重ねているところもあり、そういうふうな気持ちが乗かってるってところもあると思いますが、残念な気持ちもあるんです。「だったらしっかりそこシステムまでやりなよ」という気持ち



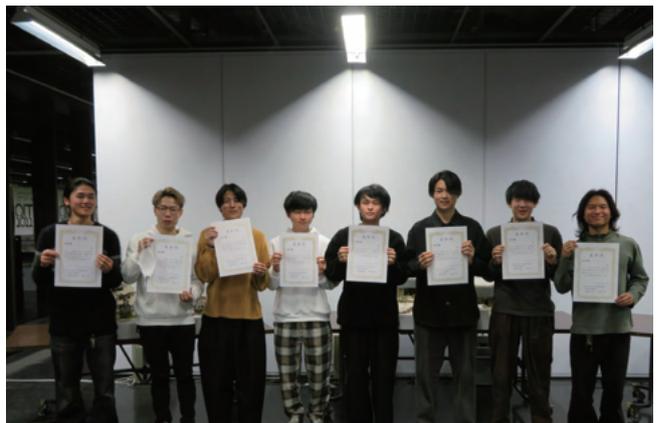
最終審査の様子



最優秀作品賞受賞者：古家 さくら



優秀作品賞受賞者：川上 玄、奥井 温大



佳作受賞者：(左から) 宮脇 拓也、長畑 将史、諸岡 辰海、三木 俊平、芝尾 宝、青山 健生、井田 雅治、山本 凜

は人一倍あるはずなんです。なぜなら、自分もそれやらなければならぬと思っているから。私は、そこまですないと建たないからやっているつもりなのですが、やれてないのを見るとやっぱりイライラしてしまうのです。もちろん、応援したいという気持ちもあるかもしれないです。

三宗) この案で私が一番良いと思ったところは、故郷性の定義です。田舎のおばあさんの家に行くのは本当の故郷ですが、それだけではなくて、たまに乗る新大阪の朝のプラットフォームの雰囲気もなんとなく故郷性だと思います。そういうところは空間性とか時間といったふわっとしたものに立ち向かう姿勢が、僕は一番かっているわけなんです。それを卒業制作として成果にまとめていく過程で、強い設計者としての気持ちと技術・システムをもっと強く言って欲しいと思いました。それぞれの人が持っている感覚みたいなものを再度浮き立たせるような建築とはなんだろう？というところまで行って欲しかったです。ただし、できているものはとても良いため、強く推します。

西田) 例えば、コンビニのそれ1個を取り出して、自分で故郷性を構築したと言われて理解できる。一方、緑は裏側とつながっていますとかは、あれだけ取り出して故郷性と言われても、その再構築をもっとできたのではないかと感じました。

<最終審査>

各審査委員が1票ずつ投票を行なった結果（三宗委員17番、能作委員31番、西田委員17番）、2名が推薦した17番の「慈悲の7つの行い」が最優秀賞に、26番の「都市の故郷」と31番の「浮沈～箱舟が繋ぐ未来～」が優秀賞に決定した。

<審査委員講評>

三宗) 皆さんお疲れ様でした。受賞者の皆さん、おめでとうございました。非常にレベルが高かったと思います。最後の決選投票は本当に、両者拮抗していたと思っております。その点でいくと2つの作品はクローズの仕方が全く異なっており、それぞれが最高レベルだったと個人的には思っております。それ以外の入賞された方も甲乙つけがたいと思います。全体的に皆さん、かなりコンセプト設定、問題意識という点で、非常に社会性を考えながら取り組んでいた、という印象です。そういう意味では非常に真面目だなと思いました。卒業設計なのでもっと自分勝手でもいいと思うこともありますが、現実的な課題に立ち向かい、とても重い問題にも建築でなんとかしようという姿勢は非常に敬意を表すと思うと拝見しました。我々、いつも設計をしている人間からすると、設計を好きでいて欲しいなと本当に思っています。今日は勝手なことを色々申し上げました。設計はとても大変ですが、こういうことを含めて結構楽しいです。そして、今は絵空事かもしれませんが、割と想像しているようなことが現実になってきてしまいます。なので、今回考えたことはずっと大切にしたいと思っています。皆さん、これからのご活躍を期待しております。ありがとうございました。

能作) 初めて大阪工業大学に来させてもらいましたが、この人数からこれだけ選ぶのに、だいぶ苦労するくらいレベルが高かったです。教育の賜物なのか、皆さんの底力なのか、アベレージが高く感じられてすばらしいと思いました。先程の皆さんの議論の中で繰り返しありましたが、社会性があるところがとてもしっかり取り組んでいるなと思いました。ここに並んでいる作品以外も含め、問いの作り方や課題・意思・アウトプットもとても力を入れていると思いました。

僕は学生の時に卒業設計で失敗をしてしまいました。最初の10人くらいに絞る時に僕も残ったのです。しかし、プレゼンテーションで先生と非常に熱くなりすぎてケンカしてしまいました。それでも結局、大失敗しようが成功し

ようが、あんまり関係ないなとも思いました。一生懸命やったことはとても大事です。これから自分の考えを実現させるタイミングは10年後とか20年後にきます。悔しい思いもあると思いますが、「やった」で終わりではなくて実現するタイミングまで自分でそれを忘れないということは大事だと思います。僕も卒業設計を行った時は、このような社会の話をしていなかった気がします。このような大変な中、しっかりしなければならないという課題意識の上で自分の感情をのせているところをみて、未来が楽しみだなと思いました。ありがとうございました。お疲れ様でした。

西田) お疲れ様でした。今日、最初にゲストの先生方がスライドを紹介したと思います。それを見て、プロの建築家はこんなことを考えて、建築を作っているんだって思ったと思います。しかし、そう思ったわずか一ヶ月半後には、皆さんの中の結構な人数は社会に出ると思います。そして、出ると皆さんも同じように扱われます。例えば、三宗さんは会社ではとても偉い人ですが、三宗さんと皆さんは同じ地平にのることになります。今は先生と生徒という感覚だと思います。是非「自分が考えていることはここが面白く、三宗さんが作っている建築はこの部分が面白く、能作さんの建築はここが特徴だ」とフラットに比べて考えたり、意識して批評を言って欲しい。建築を作るという行為は、同時に次の社会や次の世代の議論を作っていくことだと思っています。この卒業設計のテーマで自分たちが考えたことを武器に、社会に出たら同じ地平にのって発言し、社会を良くしていく役だと思いつつディスカッションしてほしい。建築を作るという行為自体が時代を進めることなので自分たちの世代が考えている建築や日々感じていることを大切にしてもらいたいと思います。ここで蓄えたスキルや経験をどんどん活かしてもらえればと思います。今日は本当にお疲れ様でした。

<学科長総評及び謝辞>

馬場) 審査員の先生方、本日には連休の末尾にもかかわらず、このように多くの学生の卒業設計作品を審査いただきまして、本当にありがとうございました。私は構造系の人間なので、意匠のことについてとやかく言うつもりはないのですが、論文の公聴会の方ではちょっと苦言を言いました。何かというと、発表することだけに夢中になっていて全然伝えようとしていない、発表スキルだけをどんどん磨こうとするのですが全然気持ちがのってない、どんな研究をして社会にどんなふうに関与したいのか、というような意思が全く見えてこなかった。だからすごく薄っぺらい発表が多かったです。発表スキルは年々上がっているのですが、もっと自分はこうしたいんだ、社会に対してこんな訴えをしたいんだ、という気持ちをしっかり乗せて、自分が必死に取り組んできた研究に対してアプローチして欲しかった、ということを行いました。

一方、卒業設計に携わられた皆さんは、その辺の気持ちは熱いです。自分がしっかり取り組んできた1年間の成果に対して、しっかり自分の気持ちを持って、自分の言葉で発表されている。スキル自体は論文公聴会で発表された方々の方が高いのですが、どちらの方がしっかり伝わっているかといわれると、皆さんの発表された方が「こういう考え方に基づいて僕は作品にアプローチしてきたんだ」という思いをしっかりと感じ取ることができました。先程の3名の先生方もおっしゃられましたけれども、このうち10数名は大学院に進学し、残りの人は社会に出ていかれると思います。その際、人に伝える時にスキルも大事ですが、自分の取り組んだことに対してしっかり気持ちを持って、それを伝えて欲しいなと思います。自分がやったことに対して誇りを持ち、そして誇りを持つということは責任を持つことにもなります。受賞された方もそうでない方も、この1年間この卒業設計に取り組んだことを無駄にすることなく、社会に出て活躍していただきたいと、心から思っております。本日は審査員の先生方、本当にどうもありがとうございました。



総評と感謝の辞を述べる馬場 望 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）
受賞者：三木 峻平

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59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30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2023年2月10日（金）11:00～12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、4票以上を獲得した作品、作者、得票数を示す。

<大宮賞>

24.つなぐ障壁 三木 峻平 13票

<2位>

09.共同体感覚の7つの散歩道 井田 雅治 9票

52.In - 宮脇 拓也 9票

<4位>

16.下町共進化 青山 健生 7票

17.慈悲の7つの行い 古家 さくら 7票

23.ちん電のある街 芝尾 宝 7票

31.浮沈～箱舟が繋ぐ未来～ 奥井 温大 7票

<8位>

15.山谷行 袋谷 拓央 6票

<9位>

11.土建土築 ～未来を創造する警鐘と継承、
遊水池に創造される日常～ 城崎 真弥 5票

41.モノクロデッサン
～発達障がい者のための支援施設～ 渡辺 駿佑 5票

<11位>

05.重なり合う互助 中村 怜太 4票

07.河と人を保護する福祉拠点 北之防 皓稀 4票

22.その時の音と空 安田 珠実 4票

26.都市の故郷 川上 玄 4票

44.山へ還る小屋 河上 航輝 4票

45.ユメの巣 三賀 翔優 4票



卒業設計審査会後の記念写真

2023年5月 作品集第47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/>



Q
I
2022