



OIT  
2023

ARCHITECTURE

YEAR

OIT

2023

# Jury Report

# 卒業設計展示会

日時：2024年2月16日（金）～18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

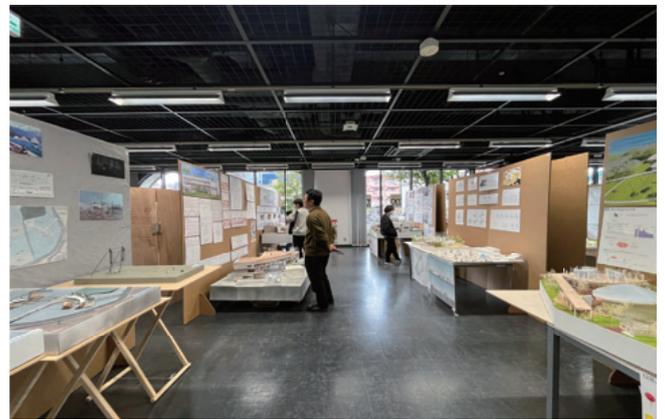
## 卒業研究展示会出展作品

- |   |        |
|---|--------|
| 01.あなたの感性と生きる                               | 石川 優大  |
| 02.石結 ～人と場所と記憶と～                            | 松田 優樹  |
| 03.伊東忠太の風刺画的建築                              | 石川 紫晏  |
| 04.過疎地のバス停                                  | 廣瀬 俊哉  |
| 05.カブと私                                     | 藤田 萌花  |
| 06.環濠考 ～堺市土居川・内川の新たな繋がり提案～                  | 大迫 智開  |
| 07.きょう・と・あーち ～地域の課題を解決し、<br>観光の中心となる建築を目指す～ | 西浦 和将  |
| 08.共鳴する月の律動                                 | 成田 椋   |
| 09.共有する右脳の空間                                | 堂山 湧生  |
| 10.清水焼と新たな観光拠点                              | 山本 七瀬  |
| 11.近隣住区の再編 ～市営住宅跡地を活用して～                    | 潮田 光紀  |
| 12.串本津波傾斜上場計画                               | 成瀬 伽風  |
| 13.クラフト・フィールドとしての都市                         | 祢酒 李基  |
| 14.「古墳が誘う成長」                                | 井坂 祐輝  |
| 15.サブリ                                      | 川島 滉生  |
| 16.サラダボウル ～繋ぐ～                              | 小川 莉奈  |
| 17.菜となる架け橋                                  | 池田 光汰  |
| 18.獅子と境棲する集落                                | 神山 響   |
| 19.七音相の再配符                                  | 山本 小蘭  |
| 20.白浜、町生設計 ー 町を豊かに                          | 原 泰史   |
| 21.城春草木深                                    | 西田 響希  |
| 22.新世界ファーム                                  | 瀧川 桜   |
| 23.住吉津 文化の港                                 | 國吉 怜壮  |
| 24.備えて繋ぐ待合所                                 | 中安 瑞輝  |
| 25.多相的な窯元                                   | 石田 大起  |
| 26.立杭の炉                                     | 梶木 遼河  |
| 27.近くの土                                     | 新久保 蓮  |
| 28.地に溶け込む都市のうつわ                             | 天場 啓人  |
| 29.停下来、赴く ～歴史の薫りを感じる町たつの～                   | 福井 佑奈  |
| 30.なみのおきてがみからはぐくまれるもの                       | 志村 琴音  |
| 31.日常の痕跡                                    | 吉本 楓   |
| 32.鋼を打つ音が聴こえる街                              | 二谷 穂太郎 |
| 33.パタフライ・エフェクト ～広島からの羽ばたき～                  | 濱田 侑弥  |
| 34.機を織る 西陣に暮らし、西陣で学ぶ                        | 岡本 明莉  |
| 35.刃物の伝承工房                                  | 矢田 紀真  |
| 36.琵琶道中 山湖景路                                | 中島 聖弥  |
| 37.古くなっても大切に。                               | 蔭山 和寛  |
| 38.隔たりつながら                                  |        |
| ー治水と水防から学ぶ自然と人々の歩みー                         | 北谷 心海  |
| 39.御堂筋に組む木造博覧会                              | 岩崎 温大  |

- |                              |        |
|------------------------------|--------|
| 40.未来へ街を編む                   | 藤本 晃世  |
| 41.輪廻転生                      | 丸山 生織  |
| 42.私の家                       | 小川 鈴音  |
| 43.AkameCultivate            |        |
| 移住×新規就農による持続的まちづくり           | 新 侑士   |
| 44.comm-u-nection -つどい、つながる- | 山形 優登  |
| 45.MOSAIC                    | 塗木 寿璃乃 |
| 46.OFF GRID                  | 山名 正太  |
| 47.Re:gate                   | 徳本 敢太  |
| 48.Seaport art yard          | 去来川 夕貴 |
| 49.∅の輪                       | 川端 真由子 |



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：2024年2月18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：  
木内菜津子（一級建築士事務所 nua）  
降旗範行（FULL POWER STUDIO株式会社）  
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. 佳作作品

## 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。

05. 2票
08. 3票
09. 3票
18. 2票
19. 1票
22. 1票
24. 2票
25. 2票
28. 3票
31. 3票
33. 1票
36. 1票
39. 1票
42. 1票
48. 1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。

**05. 08. 09. 18. 19. 24. 25. 28. 31. 36.**

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.あなたの感性と生きる** 石川 優大  
展示が秀逸だった。空間が見えなかった。小さい模型との関係性が分かりづらかった。

**02.石結～人と場所と記憶と～** 松田 優樹  
ランドスケープは期待できた。

**03.伊東忠太の風刺画的建築** 石川 紫晏  
最初は面白いと思っていたが、見れば見るほどハテナが



01.あなたの感性と生きる

石川 優大



02.石結～人と場所と記憶と～

松田 優樹



03.伊東忠太の風刺画的建築

石川 紫晏



04.過疎地のバス停

廣瀬 俊哉

増えてきて、解釈が納得できなかった。風刺画の構成と空間との繋がりが分かりづらかった。論文的なアプローチと感じた。

#### 04.過疎地のバス停

廣瀬 俊哉

バス停の風景が家みたいになっていると馴染むと思った。過疎地の風景で、もっと親しみがわきそう。亀岡は茅葺き屋根が多く残っているが、亀岡の風景っぽいモチーフをもっと使った方がよかった。

#### 06.環濠考 ～堺市土居川・内川の新たな繋がり提案～

大迫 智開

建築と水との新しい関係が発生している。その部分がシンプルだったので、もっと多様な接続をしてはどうか。

#### 07.きょう・と・あーち ～地域の課題を解決し、

観光の中心となる建築を目指す～

西浦 和将

アーチをモチーフにしているのに、繋いでいるものがない印象があった。橋で向こうに渡っているわけでもない。ランドスケープはとても綺麗。

#### 10.清水焼と新たな観光拠点

山本 七瀬

焼き物と観光を考えた時、建築の果たす役割のシンボル性と体験をつなげている提案。そのハイブリッドがもっと起こると良い。

#### 11.近隣住区の再編 ～市営住宅跡地を活用して～

潮田 光紀

小学校と集合住宅を一体と考えた時、どこを繋げてどこを離すのか？どこを開いてどこを閉じるのか？そんなことを考えさせられた作品。小学校の計画自体にもっと新しい可能性をもっと持ち込めるのではないかと。

#### 12.串本津波傾斜上場計画

成瀬 伽風

避難タワーを歩いて登るという体験を直線にすることで見たことのないシンボル性を用いている。場所の選択も良かった。

#### 13.クラフト・フィールドとしての都市

柘酒 李基

ブッシュクラフトの着眼点は良かった。フィールドと呼んでいる新しいところへの介入の仕方について、建築とブッシュクラフトの混ぜ方が分かりづらかった。

#### 14.「古墳が誘う成長」

井坂 祐輝

古墳に特化しすぎたと感じた。形そのものになってしまった。

#### 15.サブリ

川島 滉生

古い建物を解体していくことで私の居場所を作るという視点が面白い。「解体」というデザインがより意識化されると、案の強度がでそう。

#### 16.サラダボウル～繋ぐ～

小川 莉奈

丸い三角形の価値を図式で語っているのと同じように、建築の空間でも語ると強度がでそう。そのまま形にしたものの、という感じもする。

#### 17.菜となる架け橋

池田 光汰

構造に意識しすぎて、大事なコンセプトが見えにくくなってしまっている。逆に隔てる物になってしまっているように見える。

#### 20.白浜、町生設計 ー 町を豊かに

原 泰史

海と町を繋ぐ、それまでの素朴な港から建築的な視点で港をつくることにより、居場所の価値が変わる。港に関係がなかった人にも面白さを感じる作品。

#### 21.城春草木深

西田 響希

着眼点やできている空間がよかった。堀の土台以外の提



06.環濠考 ～堺市土居川・内川の新たな繋がり提案～  
大迫 智開



07.きょう・と・あーち ～地域の課題を解決し、  
観光の中心となる建築を目指す～  
西浦 和将



10.清水焼と新たな観光拠点  
山本 七瀬



11.近隣住区の再編 ～市営住宅跡地を活用して～  
潮田 光紀



12.串本津波傾斜上場計画

成瀬 伽風



16.サラダボウル〜繋ぐ〜

小川 莉奈



13.クラフト・フィールドとしての都市

衿酒 李基



17.葉となる架け橋

池田 光汰



14.「古墳が誘う成長」

井坂 祐輝



20.白浜、町生設計 - 町を豊かに

原 泰史



15.サブリ

川島 滉生



21.城春草木深

西田 響希

案もあると良かった。

## 22.新世界ファーム

瀧川 桜

市街地の密集エリアにファームという考え方を入れると、途端に屋外空間や半屋外空間の価値が変わる。可能性を感じた。



22.新世界ファーム

瀧川 桜

## 23.住吉津 文化の港

國吉 怜壮

なぜこの形で、なぜこの場所を選んだのか、が分からなかった。例えば「路面電車とか走っているのかな」というようなスケール感が分からなかった。ちょっと盛り込みすぎた感があった。



23.住吉津 文化の港

國吉 怜壮

## 26.立杭の炉

梶木 遼河

陶芸の焼き窯を建築を作る際に活用することにより、斜面を建築と一体的に考えることが可能となっている作品。もう一歩あるとよかった。



26.立杭の炉

梶木 遼河

## 27.近くの土

新久保 蓮

土地産地消というキーワードが新しい。建築と土をより混ぜてつくる設計手法にチャレンジすると良いと思った。



27.近くの土

新久保 蓮

## 29.停まり、赴く ～歴史の薫りを感じる町たつの～

福井 佑奈

山の斜面を建築の一部にすることに、街の滞在する施設のあり方を示している。とても丁寧に設計されていると感じたが、もう少しパンチが欲しいとも感じた。

## 30.なみのおきてがみからはぐくまれるもの

志村 琴音

空間の作り方がとても面白い。漂流が難しかった。

## 32.鋼を打つ音が聴こえる街

二谷 穰太郎

3つある建築のうち、刃物の工房を取り巻いた建築のあり方に非常に面白さを感じた。

## 33.バタフライ・エフェクト ～広島からの羽ばたき～

濱田 侑弥

色々なリングを重ね合わせている断片を集めた平面計画が、お互いが違うコンテクスのリングであるのに上手に繋いでストーリーができていることに面白く感じた。

## 34.機を織る 西陣に暮らし、西陣で学ぶ

岡本 明莉

屋外空間のように作っても良いと感じた。比較的、路地の隙間の環境みたいなのを建築にしている、ということかなと感じた。学生寮といった動的なものにすると良いのではないか。

## 35.刃物の伝承工房

矢田 紀真

コンセプトがそのまま形になってしまったパターンと感じた。

## 37.古くなっても大切に。

蔭山 和寛

構造のことに触れておらず、そこが抜け落ちていたと感じた。

## 38.隔たりつながる

-治水と水防から学ぶ自然と人々の歩み-

北谷 心海

治水というのを建築を作る時に普段なかなか考えないので、良いと思った。日常生活とは距離を感じる土木的な物を身近に感じて、隔たりを解消するのに良いアイデアと感じた。

## 39.御堂筋に組む木造博覧会

岩崎 温大

街道が立体的な木軸になるだけで都市の風景がこんなに変わるのか、ということを感じた。その多様な風景がもたらす価値を考えると良いと思った。構造を分割して置いていくことしかできていなかったことが、空間として活用ができていなかったと感じ、惜しかった。



29. 停まり、赴く ～歴史の薫りを感じる町たつの～  
福井 佑奈



34. 機を織る 西陣に暮らし、西陣で学ぶ 岡本 明莉



30. なみのおきてがみからはぐくまれるもの 志村 琴音



35. 刃物の伝承工房 矢田 紀真



32. 鋼を打つ音が聴こえる街 二谷 穰太郎



37. 古くなっても大切に。 蔭山 和寛



33. バタフライ・エフェクト ～広島からの羽ばたき～  
濱田 侑弥



38. 隔たりつながら  
-治水と水防から学ぶ自然と人々の歩み- 北谷 心海

#### 40.未来へ街を編む

模型の空間が良かった。

藤本 晃世

#### 41.輪廻転生

木グリッドを合わせることで生まれる新しさについてもっと研究して欲しかった。リサイクルをしているが、既存の3校を壊しているところも気になった。

丸山 生織

#### 42.私の家

渦巻き状の空間に暮らしを挿入していることで発生する難しさ面白さを研究すると良いと思った。

小川 鈴音

#### 43.AkameCultivate

移住×新規就農による持続的まちづくり

新 侑士

農業の建築を住宅や都市の風景に寄せて考えると、親しみが湧く、ということに気付く。

#### 44.comm-u-nection -つどい、つながる-

山形 優登

既存校舎を利用しているが、できたらもうちょっと既存校舎を活用すると良いと思った。新築のところは既存校舎と感じた。新築と既存校舎のところをもう少し重なると良いと思った。

#### 45.MOSAIC

塗木 寿璃乃

外観の段々調のランドスケープがこれまで工場やアトリエなど、街の中で閉じていた機能を街とつなぐ役割を担っている。それが周辺にももっと滲むといいと思った。

#### 46.OFF GRID

山名 正太

船を建築の一部に取り込んでいる発想は良いと思った。船着場にも空間性を与えると良いと思った。

#### 47.Re:gate

徳本 敢太

日常と防災という着眼点は良いと思った。もし本当にあるとすれば機能的に良いと思った。

#### 48.Seaport art yard

去来川 夕貴

コンテナが存在として、建築とどうつなぐのか？アート作品としてのコンテナの作品が生まれそうと感じた。

#### 49.0の輪

川端 真由子

犬が建築の空間を移動する際に、どういう構成が合うのか、ということを考えている作品。図式の強さを信じている感じが良い。もう少し動物寄りに建築が考えられていても良かったかなと感じた。



39.御堂筋に組む木造博覧会

岩崎 温大



40.未来へ街を編む

藤本 晃世



41.輪廻転生

丸山 生織



42.私の家

小川 鈴音



43.AkameCultivate  
移住×新規就農による持続的まちづくり 新 侑士



47.Re:gate 徳本 敢太



44.comm-u-nection -つどい、つながる- 山形 優登



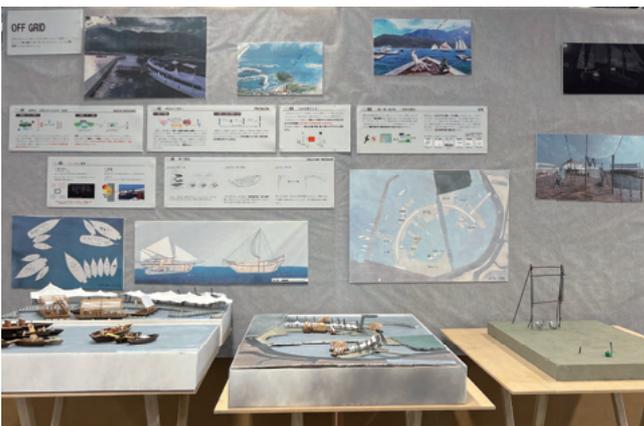
48.Seaport art yard 去来川 夕貴



45.MOSAIC 塗木 寿璃乃



49.0の輪 川端 真由子



46.OFF GRID 山名 正太

### 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、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51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61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作品、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。

## 2023年度 卒業設計審査結果

#### <最優秀作品賞>

28.地に溶け込む都市のうつわ 天場 啓人

#### <優秀作品賞>

09.共有する右脳の空間 堂山 湧生  
31.日常の痕跡 吉本 楓

#### <佳作賞>

05.カブと私 藤田 萌花  
08.共鳴する月の律動 成田 椋  
18.獅子と境棲する集落 神山 響  
19.七音相の再配符 山本 小蘭  
24.備えて繋ぐ待合所 中安 瑞輝  
25.多相的な窯元 石田 大起  
36.琵琶道中 山湖景路 中島 聖弥

#### <「大阪工業大学建築学科・卒業設計作品集 2023」掲載作品>

上記の最優秀作品、優秀作品、および佳作作品

### 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>  
31.日常の痕跡 吉本 楓

<日本建築学会「全国大学・高専卒業設計展示会」出展作品>  
09.共有する右脳の空間 堂山 湧生

<JIA 近畿支部学生卒業設計コンクール応募作品>  
28.地に溶け込む都市のうつわ 天場 啓人

<月刊「近代建築」別冊「卒業制作 2023」掲載作品>  
28.地に溶け込む都市のうつわ 天場 啓人

## 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>

#### 05. カブと私

藤田 萌花

#### プレゼンテーション

カブと私。子供の頃、道草をしながら、近くのおばあちゃん家に行くことは、私の日課でした。それは、「小さな旅」でした。北海道での経験も、大阪での暮らしも、私にとって「旅」であり、日々の生活もまた、私にとっての「旅」となります。私は「旅」をしています。建築を学んでいくうちに建物を建てたくないと思うようになりました。「建築という大きな力で「土地と場所」に大きな変化を与えることに自信がない」ということが正直な気持ちです。4年間建築を学んだ私と今の私。この卒業制作は、もう一度「私」と向き合うために取り組んでいます。久しぶりに地元へ帰ると、山の上に見たことのない建物が建っていました。いつもの山は変化し大切な「土地と場所」の小さな変化はこれからも続いていくと感じました。「旅」は私に新たな、または日々の場所とそこに集う人達との出会いと関係を与えてくれます。この出会いと関係が私の大切にしたい「土地と場所」です。これを大切にするには、「ちゃんと見る・覚えておく・思い出す」ことだと私は思います。「旅」を、つまりは私が生きてきたことを「記憶」すること。私の「旅」はこれからも続き、そして「記憶」の中を旅し、「記憶」の中に建て、「記憶」を更新すること。「記憶」の中の「想像と創造」が私にとっての建築です。「記憶」の拠り所を宿として、「旅の宿」を建築します。

熱源という小説を読み、アイヌ民族に興味を持ち、2か月間北海道の果樹園でアルバイトをしました。大切な「土地と場所」となったここに旅の宿ができます。

カブが旅籠を背負い共に旅をします。私自身が宿となり、新たな日々の場所をつくります。大阪ではパン屋さんやケーキ屋さんでアルバイトし、多くの温かい人と出会いました。大阪で出会った人々とおいしいパンとケーキと共に旅を続けます。

新潟県は私の地元です。町を離れても地元には何度も帰ってきます。ここには、繰り返し帰る宿ができます。

最後に。私はカブとともに旅を続けます。

#### 質疑応答

**西田)** 北海道に関するお話は非常に良かったです。特に、「記憶を更新する」という点が、結局のところ卒業設計は記憶を更新していく作業ではないでしょうか。北海道の話では、アイヌの伝統的な生活を学びつつ、藤田さん自身がそれをアップデートしてくれているのが客観的に見えます。アイヌの話をするにより、私から見ても客観的に映ります。「カブと私」というテーマですが、非常に客観的な手法で設計されており、厚着に関する話はとても良いと思います。それに対して、大阪でカブに乗っている私と新潟で建てる話は、リアルな自分だからこそ、客観性が普遍性につながる設計だと思えますが、少し落ちる感じがします。北海道のプロジェクトは、非常に自分の話でありながら客観的に伝わってくるので、そのような設計や技術的な側面でも、私も真似したいと思います。残りのプロジェクトについては、その建築を組み立てていく方法の説明が少し足りないように感じました。

**藤田)** 北海道でアイヌを出したのは、客観的ではなくて結構自分で建てたという感じです。

**西田)** しかし、新潟の話、扉を開けるエピソード、カブの話などは、まさに藤田さんのモノログとして聞こえて、驚きました。これらが良いか悪いかは、個々人の好みによるので、

私たちが評価することではありません。ただ、建築的な語り口とのバランスが取れていたのは北海道の話で、これら二つの話は建築的な説明が始まる時に、どこか一步引いている印象があります。それは、もしかすると最初に「自分は建てたくない」という点から始まっているからかもしれません。プレゼンテーションは非常に上手く、引き込まれます。もし新潟の話で、何かを作る際に特に意識していたことがあれば、それについても教えていただきたいです。

**藤田)** まず新潟の構造は、ビニールハウスと同じ構造を使っています。自分の集落には田んぼや畑がたくさんあるので、そこにあるビニールハウスからデザインの抽出を行っています。1階にはよく地元の人がここで立ち話をしているので、その人たちのためや、自分や家族のためであります。2階には元々リビングがあるので、そこをつなげるために縁側としました。3階には今は兄の部屋があるのですが、その一部をもらって私の部屋にしました。大きい扉の家は、この透明なところにポリカーボネート波板を使っていて、これもよく地元にはあるものなので使いたいなと思いました。カブは、組み立てて使うという私のアイデアです。カブを開くのは、私が旅に行った場所なので、これは私のオリジナルです。

**木内)** 非常にスケッチとかも素敵で面白く聞かせてもらいました。私が一番気になったのは新潟の増築をしている作品で、ここに私的な場所づくりが必要だったのかということが気になります。誰かに使ってもらおう場所とその自分のための場所というのはどのように分けて考えましたか。

**藤田)** まず、家を出て私の部屋が無くなったので、私の部屋をつくりたいと思いました。作る時に、私のためだけではなくて、よく集まっている地元の人と一緒にしました。私の部屋や地元の人が上ってきたりする縁側は外が見えるように、透明に、外に面して作りました。



公開プレゼンテーションの様子（藤田）



05.カブと私

藤田 萌花

## 08.共鳴する月の律動

成田 椋

### プレゼンテーション

かつて、人は自然と共に生活していました。太陽が昇れば人は行動し始め、太陽が沈めば人は休息していました。月を中心に捉えた生活により、自然のリズムに調和した営みができていました。しかし、現代の生活リズムでは自然のリズムへの意識が希薄になっています。生活環境は大きく代わり、現代社会の便利さと快適さは大きな進歩ですが、同時に生活リズムの乱れを招いています。

このように、生活リズムが乱れたまま日常を送ることは本当に良いのだろうかとは私は思いました。そして、人とのつながりが生まれる生活リズムを築くことが大切であると思いました。

そこで、月のリズムと密接に関わりのある潮汐リズムを活用し、新たな生活リズムを提案します。潮汐により地域住民を巻き込み、交流を通じて自然に寄り添った生活リズムを取り戻すことを目的とします。

この潮汐を活用するため、敷地を広島県廿日市市に選定しました。敷地周辺には生活リズムを乱れていることに気づかない不規則民も存在します。

設計手法です。海、月、人という3つの要素を融合させた建築空間を創出しました。1つの場所で3つの要素が生み出す空間の変化を体験することで新たな次元をもたらします。これらの構築した建築空間を用いて、最適な空間配置を行いました。

1階平面図です。1階では主に潮汐の影響を受ける設計となっています。スラブが沈むことによって分断された空間に人が集まるような設計をしています。2階平面図です。2階では月の光を通すように屋根の形状を設計しました。シェアキッチンを通して交流を促すような計画となっています。

この建築では様々な場所で空間変化による人だまりが生じます。例えば、少し沈んだスラブが現れ、子どもたちが水遊びをします。また、地域住民と不規則民が時間を忘れながら交流をし、一日を過ごします。

最後に潮汐リズムに調和した建築空間を提案することで社会の影響から生じるリズムのずれを整え、人々の交流を通じて自然に寄り添った生活を目指します。

### 質疑応答

**西田)** 素朴な疑問です。結構な奥行きがありますが、この幅と奥行きはどのように設定をしましたか？海と陸の間を狭く作ることもできたと思います。もうひとつは、模型を使って2.5mの潮汐でできる良い空間を教えてください。

**成田)** 今回の敷地が奥行きのある横長の場所であったため、この敷地に沿ったように設計を行いました。二つ目の質問ですが、満潮時にこのスラブが満ちることで分断された空間ができ、一人で過ごせるスペースが確保できるように設計しました。

**西田)** この分断された場所では、数時間の間は一人の時間を確保できるということですね。

**降旗)** 非常にナラティブで素敵な案だなと思いました。模型で浸水時の状態を見たかったです。潮汐を空間の分断に使っていると思いますが、もう少し違ったアイデアはないですか？例えば、この場所が生け簀になっていて、潮が引いたら魚が取れるような場所とかはないですか？

**成田)** 私は特に人との関係を中心に考えていました。満潮になると人だまりが自然と共に変化し、干潮になると現れたスラブのところの人だまりができるところに重点をおいたので、そのような場所は考えていません。また、その違ったアイデアまで考えが至らないところもあります。

**木内)** いろいろな場所ができていると思いますが、例えばある一人の人が過ごした場合、どのような行動をとりますか？

**成田)** 例えば一人になりたい人は、この場所が壁で覆われているので一日中この場所で過ごして、海を眺めながら生活をします。また、会話をしたい人はこのベンチスペースで地域住民と会話をして、時間を忘れて生活をします。

**西田)** 2階はほとんど宿泊なのですか？

**成田)** この卒業設計のコンセプトが乱れた生活リズムを取り戻すことを目的としているので、宿泊メインで設計しています。シェアキッチンなども設計をしているので、地域住民との交流を促すことも考えています。

**木内)** 屋根の形状はどのように決めていきましたか？

**成田)** 屋根の形状はこの地域の町屋の屋根形状を利用しています。主に平入屋根が多かったのでそれを用いて、月明かりが入り込むように空いた空間を作りながら設計をしました。

**木内)** 部屋の中というより、屋外のポイド空間にどう入るのかを考えたのですね。この話と通じるのですが、割と外の空間で潮汐の話がされているので外部空間がピンポイントで当たっていると思いました。2階の内部空間にも潮汐を感じ取れるような仕組みがあったらより良かったなと思いました。



公開プレゼンテーションの様子（成田）



08. 共鳴する月の律動

成田 椋

## 09. 共有する右脳的空間

堂山 湧生

### プレゼンテーション

共有する右脳的空間。人間の脳は左脳と右脳とで思考パターンが異なり、左脳は論理的思考であり、右脳は感覚的思考です。つまり、左脳はルールや法則をつくり、世界を単純化します。一方、右脳は世界を全体的にとらえ、曖昧さや複雑さをもって共感を得ようとします。19世紀は自ら答えを求めて創造力を働かすことで右脳が活性化するのに対して、技術の発展やルールの整備された現代では、自ら答えを求めることをやめ定式化されたものを繰り返すようになってしまった。左脳化された社会で右脳の大切さを見直すことで、かつての右脳黄金時代のように探求心に溢れた創造性豊かな社会を取り戻せないだろうか。

右脳は相手の表情や行動を観察することで、相手の思考を読み理解します。つまり、他人と共存することで右脳が自然と活発になります。そこで4人の芸術家が空間を共有し、互いの生活に干渉できるシェアハウスを計画します。違う分野の芸術家たちが集まることで、それぞれの右脳が昇華されるアトリエとなり、互いに刺激し合いながら芸術性を高めます。

設計手法です。右脳の働きを昇華する空間をアトリエとして、4人それぞれのアトリエを設計します。人間の脳は八つの脳番地で構成されており、行動には必ず脳番地が働いています。1つの行動に対して1つの機能だけが働くわけではなく、複数の脳番地が連動して働いています。行動を脳番地に置き換えることで、脳の働きを可視化します。芸術家のアトリエや創作行動を観察し、右脳が働く要素を抽出します。それらを脳番地により右脳の働き方を可視化することで、脳番地の働きが昇華するようにアトリエ空間を構成し、4人それぞれのアトリエ空間を敷地に配置します。各アトリエをつなげる共有部分は、4人の芸術家の要素を組み合わせる構築します。4人の芸術家が空間を介して右脳を共有し、「今この瞬間」の生活の質を向上させ、右脳が秘めた可能性の深さを知ります。

### 質疑応答

**西田)** 4人の芸術家が他人と生活することで何らかの接触があり、右脳を刺激するという話がありました。各々の右脳への刺激の受け方はどういったもののでしょうか？

**堂山)** 芸術家4人が実際に暮らすので、1日中作業しているわけではなく、各々スケジュールがあって場所を変えながら生活を行い、その日々の中で作業風景や対話から右脳を刺激します。

**木内)** それぞれの空間に境界はないということですよね。

**堂山)** はい、そうです。個人の住空間を持ちながらグラデーションのように共有スペースが配置されています。

**木内)** 右脳を刺激するように作っていると思いますが、例えば、ここに全くこの職業と違う人が住むということは想定していますか。

**堂山)** この段階では4人のために設計をしているのですが、例えば、新しい人が音楽家のところに住み制作を行うと、不便なことが多いと思います。ですが、脳を刺激する要素の1つに不便なことを解決しようと思えることがあります。この部屋をどのように使うのか思考するということです。ですので、別の人が住むストーリーもありだと思えます。

**木内)** 設計の密度が高く、面白いと思いつつ見えています。一方で、「芸術家のために建てたが、別の人が使うことで新しい発見がある」というストーリーの方が良かったとも

感じます。彼らは制作活動において最も良い環境を得ていますが、そうではなくて、それぞれが混じった時に彼らは新しい発見をどれくらい感じることができるのか？が気になりました。

**降旗)** 私も同様のことを考えていました。例えば、左脳の人が入ってきてほしいです。その化学変化を楽しみにしていました。ストーリーが決まっていて余計調和のように見えてしまったことがあと一押しだったと思います。

**西田)** 図面がとてもいいです。模型もいいですが、4人の介入が図面からは分かりやすい。ちなみに、外部空間はどうなっていますか？

**堂山)** 音楽家の人が音楽をインプットする時、身体を動かしながらインプットします。そのため、建物中を歩き回れる動線を確保しています。

**西田)** 設計するときに8つの脳番地を使っていますが、キャラクターを一般人や他の職業に変えた場合は8つの脳番地が変わるのですか？

**堂山)** 脳番地が変わるのではなく、脳番地の働き方が変わります。

**西田)** 堂山君以外が設計するときにも、脳番地は使えるものですか？

**堂山)** 完成形の差異はあると思いますが、使えると思います。



公開プレゼンテーションの様子（堂山）



09.共有する右脳的空間

堂山 湧生

## 18. 獅子と境棲する集落

神山 響

### プレゼンテーション

田畑は以前、野生動物が生息する自然と人間が居住する人里を隔てる緩衝空間の役割を担っており、野生動物と人間は棲み分けができていました。しかし近年、農業の衰退により耕作放棄地が増加したことで獣害が問題化しています。その結果、人間と野生動物は互いに害を与えあう関係となりました。これまで、人間の主観的な視点から野生動物との境界線をつくり野生動物を追い出してきましたが、野生動物の視点から境界線をつくり、新たな共生関係を築く必要があるのではないのでしょうか。野生動物の行動特性から人間と野生動物の境界線を再考することで境棲を可能にする建築空間を提案します。

敷地は京都府京都市北区上賀茂赤尾町。ここでは、300年以上続く農家による野菜の行商が行われており、地域コミュニティと地産地消が根付いています。しかし近年、農家の減少に伴い耕作放棄地が増加したことで、野生動物による獣害の問題化と地域コミュニティの希薄化に悩まされています。

次に生息する野生動物の調査と分析です。ヒアリング調査と痕跡調査により生息する野生動物の選定と分布図を作成します。調査の結果、ニホンイノシシ、ニホンジカ、ハクビシン、アライグマ、ニホンザル、ツキノワグマの6種の野生動物が生息していることが分かりました。

次に人間の動線調査です。調査によってピックアップされた上賀茂にゆかりのある地域住民、学生さん、観光客の行動分布図を作成します。これら3人の動線を元に配置計画を行います。

次に設計手法です。野生動物の行動特性を組み合わせることで建築形態をつくり、人間の振る舞いを組み合わせることでそれぞれの建築の機能を決定します。野生動物の接近を避けるために考案された半屋外空間は、集落全体を連続的に結び付け、人間の動線を確保します。同時に、畑を野生動物から守ることも可能です。このような生活空間の拡充により、日常の中で自然との距離が縮まり、よりプリミティブな暮らし方へと変化します。

### 質疑応答

**西田)** 人間ではないものが設計手法になると思うのですが、全体で考えた時に共存させたいのか、それとも人間は人間、動物は動物と別々に楽しんでほしいのか、どちらですか。

**神山)** 基本的には一緒にはなってほしくはなくて、今まで人間が一方向的に動物に対して壁を作るという考え方だったため、これからは動物視点で考えることで、どこまで近づけられるかを考えています。このことから、半屋外空間が多くなっています。また、動物の行動特性から考えることで、人間の暮らし方や動物との関わり方も変わると思っています。

**西田)** 例えば、イノシシはどこまで来る前提ですか。

**神山)** 住宅と半屋外空間の中に動物を入れてしまうと畑が荒らされてしまうので、中に入れないのですが、建物の一部は通れるようになっています。

**西田)** 今回制作した模型の中には動物はおらず、この模型の外側にいるのでしょうか。

**神山)** この模型の中に動物はいないのですが、もし入ってきた場合に対応できる建築の形で設計しています。

**降旗)** 獣害の被害は調べられたと思うのですが、どんなものがありましたか。

**神山)** 敷地が京都の上賀茂赤尾町なのですが、そこではツキノワグマの注意の看板があり、農業被害と年に数回の人的被害があります。

**降旗)** つまり、山で実が取れないから人里まで下りてきているわけですよね。来るだけじゃなくて彼らに満足させられるものがもう少し周りにあって、人の領域とその周辺に動物との接点が必要なのかもしれないし、突破してくるかもしれないですよね。

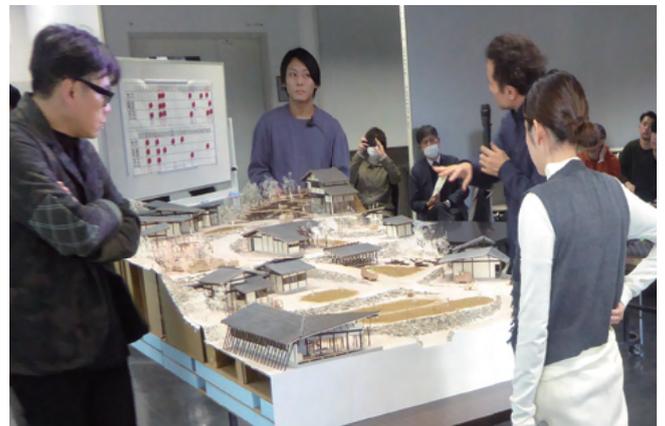
**神山)** そうですね。

**木内)** 共存させたいのかと思っていました。集落の際が大事で際をもっと見たかったです。入ってこれそうに見えます。

**西田)** 際をどこに作るのかが配置のデザインになっているじゃないですか。内側に人間の場所があってその周辺が動物の場所というのは、周辺に塀を作るのとあまり変わらないのではないかという気がします。結局、どこで餌をとるのかという話が大事なので、動物が徘徊する場所と人間が大事にしたい場所をどういう風に距離を取るのかをもう少し考えた方がいいのではないのでしょうか。

**神山)** 敷地の中の部分を作っていて、敷地の周りはほとんど山になっており、上から降りてくる動物に対応できるように、円形のような形を作ったりしました。

**西田)** 勝手なイメージがあったのですが、動物好きな人の作品かと思っていました。



公開プレゼンテーションの様子（神山）



18.獅子と境棲する集落

神山 響

## 19. 七音相の再配符

山本 小蘭

### プレゼンテーション

皆様はすぎやまこういちをご存じでしょうか。

彼は2021年に亡くなるまでに多くの歌謡曲やCM曲、ゲーム音楽を生み出した作曲家です。ピアノが弾けないにもかかわらず、音楽の情熱だけを頼りに独学でクラシックを学びました。その経験から彼は音楽で重要な要素は感受性だと考え、音楽的感受性を養えるような曲を意識して作っていました。このようにしてつくられた曲を今回、建築の空間にします。敷地は彼が生まれ育った、東京市の台東区とします。

彼は作曲をする際に風景を思い浮かべて、技法を使用して作曲するのですが、その技法を抽出し建築の空間にしています。キーワードとして、8個の言葉が出てきたので、これらを建築として再構築しました。

例を挙げると、左側が右手と左手が掛け合うように演奏される曲。中央が2つの音から3つの役割を果たす分散和音。右が不定期にリズムを変化させる変拍子です。これらの34個の要素をグラフに分類しました。音楽は響きから明るい暗いなど感じることを「音相」と呼び、グラフでは縦軸を音相、横軸をリズムの複雑さ一定さで表しています。そこにキーワードの8個を音相に合わせて配置します。

この建築では音楽を聴くだけではなく、音楽から出来た空間を楽しんでもらい、そこである行為をしていたら自然と音楽が聞こえてくる為、より多くの人の心に曲が残ると考えます。また、音楽に興味のない子供でもそこで遊んでいると自然と聞こえてくることで、無意識的に感受性を養うことができると考えます。

配置の方法は、グラフを地図に重ね合わせることによって場所を決定します。それぞれの場所で行われている行為も音楽も異なり、また同じ場所であっても同じイメージからつくられる曲は数十曲に及ぶため、時間や日によって聞くことのできる曲は様々です。だからこそクラシック音楽の本質である、何度聞いても、何度来ても飽きない建築となります。

### 質疑応答

**西田)** 音は大きさや広さ、高さによって周りにどれくらい聞こえるか、関係すると思います。スケールはどのように決めていますか。もう少し言うとスケールと音相はどのように関係していますか。

**山本)** 響きは考えていますが、それが細かく大きさに反映はしていません。

**西田)** 例えば「神殿×教会・運動」はどのように中で音が動くのか教えてください。

**山本)** 内部はここにあるピアノから音が流れていくので、お祈りしている際に聞こえる時は、大きい音より小さい音の方が良いのではないかと考え、狭い所にピアノを配置しています。外の運動できる場所は、ダンス等も出来るため、広々とした空間で、音が響き渡るように面積を広くとっています。

**西田)** この手法は音を削るというものが外見になって、教会を削っていますよね。削るような行為と中の音楽の話がもう少し繋がっていると良いと思うのですがどのように考えていますか。

**山本)** 音楽で削るというよりは、運動する行為で削っているの、音楽での削り方では考え切れていない部分もあります。

**西田)** なぜきいているのかということ、音相が設計の手法ということですね。この設計手法を使うのであれば、山本さん以外の人も、音楽という切り口から建築をつくるとい

う行為に発展出来るのかと思うのではないのでしょうか。結果的に音楽の空間になっている。そこがチャレンジだと思ったので、つくった空間ももちろん良いですが、音を削るということが空間を削るというのは確かに単語としては近いのですが、音としても本当にそれがあることで良い削り方をしていたり、削られが感じられたりすると良いなと思いました。

**降旗)** みんな割とこのような設計手法を設定して、それをストイックにパズルのように組み合わせていくというのが、とてもやり切っている感じが良く思ったのですが、ただ前提が合っているのか、前提の精度がどれだけ高いのかと気になっています。音楽のリズムや音相が空間的に一番リンクしているのはどの建物ですか。また、どこに当てはまっているのかを説明してほしいです。これはすごい難しいことをしていて、音を空間に置き換えていますよね。そこは人によって多少感覚のギャップが生まれそうだとということと、そこが批判に繋がりがりやすそうだと思います。これらについて、ここはとても上手く出来ている所を教えてください。

**山本)** この「広野×公園」の建物ですが、これらの要素を使っています。壁が鏡を使ってできているので、公園は音がうるさくなってしまいやすいですが、この壁があることで音が外に漏れるのを防いでくれます。また、敷地は狭いのですが、鏡がある分、木々を反射して奥行きがあるように広く見せてくれています。このように一つの物から色々な役割があります。また、こちらの要素はモチーフと言って同じように見えるが違うものが並ぶというもので、木がたくさんあるように見えるのがこの要素になっており、風通りの要素も壁をすべて閉じるのではなく少しずつ開けることで、風通りがよいようにしています。



公開プレゼンテーションの様子（山本）



19.七音相の再配符

山本 小蘭

## 24. 備えて繋ぐ待合所

中安 瑞輝

### プレゼンテーション

阪神淡路大震災から29年、地元神戸の住民たちの災害への意識が薄れつつある今、東日本大震災を経験した私はこの状況に危機感を感じました。そのため、人々の防災への意識を高めるために何かできないかと考え、私は防災倉庫に着目しました。防災倉庫が身の回り、例えば家の近くでどこにあるのかご存知の方は少ないのではないのでしょうか？それでは、防災倉庫本来の役割を果たすことができません。そのため、本計画では防災倉庫を人々の目の届くところに置き、新たな役割を持たせることで防災倉庫の存在とその役割を認識してもらおうよう計画します。さらに、人々が頻りに利用し立ち止まり町中に点在するバス停と組み合わせることで防災倉庫を認識してもらい、災害時にはバス停とバス路線を使ったスムーズなサポート体制を形成することができます。

敷地は地元神戸にあるバス路線の一つを使います。神戸は海と山に挟まれた街になっています。そのため、市内では様々な災害に見舞われるためにその場所にあった災害への備えが重要になります。したがって、それぞれの自然災害がどこでどれだけ起こるのかをハザードマップで確認し、それぞれの災害にあった計画を行います。

設計計画について説明します。まず、災害時に人々のとるべき行動をとってしまう、つまり本能的にとってしまう行動についてまとめ、本能的行動を利用し、人々が正しい行動ができるよう促すよう空間を構成していきます。さらに、風や日光の向き、周辺環境との調和を考えて全体の形を決め、そこで何が行われ、どのように周辺住民たちと関わっていくのかを計画します。この建築は工房とバス停を組み合わせたものですが、他にも同じように津波タワー、シェアキッチン、図書館、商品棚、休憩スペースとバス停を組み合わせることで計画しています。このように日常の中に防災への意識を点在させることで、本当のフェイズフリーを実現することができます。

### 質疑応答

**西田)** 模型にバスがあることでどんなバス停なのかがよく分かりました。また、防災倉庫の話も多くしてくれましたが、バス停としてもこうなったらいいなと感じました。その上で、防災倉庫はどこにあるのでしょうか。

**中安)** 防災倉庫は本棚や食品棚などそれぞれの収納部分と一緒に置いています。それぞれの用途がそれぞれ防災倉庫の中身を使ったものなので、一緒に保管することで防災倉庫の中身を確認してもらっただけではなく、その使い方もわかるようにしています。また、シェアキッチンもあり、周りにある避難施設の人達が上の大きな公園で料理を食べることができないか、と頼まれて設置しました。

**西田)** 防災倉庫を作ると言いましたが、防災備蓄をするだけではないということですか。

**中安)** はい、そうです。

**西田)** 避難タワーの備蓄はどこでしていますか。

**中安)** こちらの貯水槽のところで備蓄しています。貯水槽ですが、雨水をそのまま貯めて生活用水や雑用水とするものと、土などで濾過して飲用水にするものがあります。

**降旗)** 数あるバス停の中でこのバス停を選んだ基準は何ですか？

**中安)** 神戸市の地形として山と街と海があり、それぞれ災害に遭う可能性のある場所を2つずつ選びました。

**降旗)** 隣にとても近い場所があって危なくないですか。

**中安)** 全てが避難所になるわけではなく、避難所になるものと避難所に誘導するものを山町海で1セットずつ作っているため、危険な場所にあるものは近くの避難場所に誘導するようになっており、建物の危険性は問題ないです。

**降旗)** 災害拠点として、いろんな街のレイヤーを踏まえて考えていることがよくわかりました。しかし、それをもっとプレゼンの時に聞いたらより良かったと思います。それこそ、災害拠点は周辺の環境を踏まえて場所を決めていかなければならないのに図面から周辺環境があまりわからなかったのもそういうことを踏まえてしっかりと敷地を選定したら、実際に自治体に出すときにも説明しやすいと思いました。

**木内)** 元からあるバス路線を使っていると言っていました。それは災害時の緊急用道路に指定されているんですか。

**中安)** 指定などはされていないのですが、なるべくどのバス路線でもできるようにあえてそのような路線は選ばせませんでした。

**西田)** 本能的行動がどのように設計に使われているんですか？

**中安)** 例えば、向光性は明るい方にいきたくなるというものなので、人々を誘導したい場所が明るくなるように吹き抜けを設けたりしています。



公開プレゼンテーションの様子（中安）



24.備えて繋ぐ待合所

中安 瑞輝

## 25. 多相的な窯元

石田 大起

### プレゼンテーション

釉薬を一切使わない土の性質や窯の詰め方、温度の変化によって生じる色や模様の異なる備前焼は、「ザ・土」の焼き物として多くの人々に日常的に使用されていました。しかし現代では、実用品から装飾的な置物へと変わり、人々の生活から遠ざかっています。この現状には、陶器ゴミ問題、原料の減少、後継者不足といった課題があります。

備前市伊部は、日本六古窯の一つとして知られる備前焼の産地です。この地域は、伊部駅周辺に窯元やギャラリーが多く点在し、古き良き風情が残っています。窯を焚くことは一見ネガティブなイメージを持たれがちですが、窯からは陶器やレンガが生まれ、焼却灰は森や畑の肥料となります。木材やレンガを使った建物もこのサイクルの一部です。

提案する「多相的な窯元」には12種類の機能が備わっており、これを通じて備前焼の里に新たなネットワークを構築し、地域全体で独自の陶芸文化が発展し、地域に新しいつながりが形成されます。この窯元には7人の住民がおり、時間帯によって変わる機能や住民の活動時間に合わせた使用が可能です。

「多相的な窯元」では、共有、変化、創造、発見、そしてつながりがさまざまな場面で展開されます。訪れた人々はどこにいても備前焼に関する知識を深め、地域で新たな文化的・経済的価値を享受できます。多相的な接触により、住宅に接している機能が人が来ているときは住宅の一部として開放し、観光客がいなくなった時は住宅として機能します。また、体験できる場所やギャラリー、工房では訪れた人たちが情報をシェアし、備前焼に触れることができます。全体に工房を配置することで、備前焼に興味を持っていない人でも自然と工房へ足を運び、陶芸を体験する機会が提供されます。

最終的には、新たなつながりを生み出し、独自の陶芸文化の発展に寄与することで、地域の結びつきを深め、新たな文化的・経済的価値を享受する「多相的な窯元」の構築を提案します。

### 質疑応答

**西田)** どこまでが屋内で、どこからが屋外ですか。

**石田)** 屋内をあまり作っておらず、住宅や住宅と接している機能やギャラリーなどは屋内で考えて、その他は屋外で考えています。

**降旗)** 窯の配置と半屋外空間との位置関係をどう考えて作りましたか。

**石田)** 大きい窯は昔からある天保窯といわれる窯で、小さい方の窯が今回作った窯です。備前焼と同じ多相性をもたせて空間にレベル差をつけたことで全部違う空間を作り、空間が窯を挟むことで窯を通して繋がりました。

**降旗)** 窯の間も人が行き来しますか。

**石田)** はい。通れます。

**降旗)** 窯が直線的にシンボリックに通ってて、窯を中心にラーニングしているのが面白いので、窯を挟み込むような空間と窯との関係や、どういった広場になるのか、周辺環境との関係、窯の熱の利用方法などの窯との関係性を期待していました。

**木内)** 平面的な説明はよくわかりました。断面的にはどう考えましたか。

**石田)** 断面的には、登り窯のだんだんと上がっている感じを、機能にもレベル差を使い不均一さを持たせる計画にしました。

**木内)** 温度や湿度から導いたとかではないのですか。

**石田)** はい。

**木内)** 形が非常によいので、形状の強度みたいなものがあったらより良かったと思います。

**西田)** 屋根がない部分は吹き曝しということですか。

**石田)** はい。そうです。

**西田)** 屋根の高さはどう決めましたか。

**石田)** 屋根を決めるときに中心から決めて、屋根も全部一緒にするのではなくて、でこぼこしたり、上下にずらして風が通る隙間を作ったり、屋根にも不均一さを持たせて計画しました。

**西田)** 床も上げていると思いますが、どこを上げてどこを下げたとかはありますか。

**石田)** 全て上げてしまうと均一感が出てしまうので、所々下げて不均一性を持たせました。どこを上げてどこを下げるかまでは深くは考えていないです。



公開プレゼンテーションの様子（石田）



25.多相的な窯元

石田 大起

## 28. 地に溶け込む都市のうつわ

天場 啓人

### プレゼンテーション

近代産業遺産は歴史教育の重要な場であり、歴史継承に不可欠です。それは土木の分野でも例外はなく、多くのコンクリートダムが土木遺産に登録されています。しかし、その多くは元の姿を保つものは少ないです。

ダムは主に貯水機能で保存されるため、その機能が不要になると、歴史的価値にもかかわらず放置されることが多いです。しかし、ダムは貯水構造物以上の価値を持ち、地域の歴史や文化と深く結びついています。そのため、ダムの歴史的価値を保ちつつ新たな機能を加え、地域の象徴として再定義することが重要です。このようにして、ダムは単に水を貯める場所以上のもの、つまり人々や歴史、文化を結集し未来に伝える「うつわ」としての役割を果たすことができます。

立ヶ畑ダムと烏原貯水地は神戸駅から北西に2キロの山の麓に位置し、補修から110年が経ち土木遺産にも登録されていますが、貯水需要の減少で将来的に不要になる可能性があります。この地にはかつて烏原村があり、美しい棚田の景観が特徴でした。この棚田を再構築し、建築を自然に溶け込ませることで、地域を一体化させ、土砂崩れ防止、自然保護、水利用の効率化の相乗効果を目指します。

敷地には烏原学び舎、ダム資料館、宿泊施設、防災公園を計画しました。様々な「ためる」を連関させることで、烏原貯水地は遺産の保存や学び、様々な体験ができる複合施設として機能します。また災害時には1つの防災拠点としての役割を果たします。

烏原学び舎周辺では、季節に応じた農業体験を行うことができます。その中でも冬のわら細工体験では、座布団や暖簾を作り、災害時の備蓄品として備えます。地域住民や観光客が参加できるプログラムとして実現します。棚田と調和する建築デザインでは、棚田をくり抜き、屋根をかけ、自然を取り込むことで、自然に溶け込む建築を実現します。

新たな機能を埋め込み、様々なものを「ためる」ことで、ダムをひとつのうつわとする新たな形を提案します。

### 質疑応答

**西田)** 意欲的な作品と思っています。今はダムですが将来、貯水しなくてよくなった時の風景を描いているのでしょうか？貯水機能はいずれ使われなくなるのでしょうか。

**天場)** はい。そもそも、現在も予備のダムとして使われています。

**西田)** しかし、その時もダムは残っているのでしょうか。

**天場)** はい。ダムを補修して残していくのではなく、ダムを残すために水を減らしていく、と考えています。

**西田)** 棚田は昔からありましたか。それとも今回造りましたか。

**天場)** 昔あった烏原村の棚田を再構築して新たに造りました。

**降旗)** 土木的なスケールでちゃんと細かく建築や生態系など全体をよく理解しており、すごくよくできていると感じます。底には水が常に流れているのですか。

**天場)** 水を抜いても烏原川が今でも流れています。

**木内)** ランドスケープに持って行って、そのまま微生物まで行く展開が面白い。元々あった棚田とピッチや造り方が変わっていると思いますが、その辺はどのように決めましたか。

**天場)** 棚田の石積みの積み方は、ダムの平積みを模して造りました。

**西田)** 棚田を造るということは、資料館だけでなくそこで住む人もいますか。

**天場)** 住む人はいません。

**西田)** 農家的な人がいるのですか。

**天場)** 造ったものを備蓄品にしたいので、働きに来ます。

**西田)** そうであれば、棚田は田んぼとして使われるが、通って農業をする人がいる感じでしょうか。

**木内)** 棚田を造るために、土は持ってくるのですか。

**天場)** ダムの底に栄養の高い堆積土があるので、それをうまく使って棚田に活用しようと考えています。

**降旗)** あと、建築で全部埋め尽くしていないところがフレンドリーでいいですね。

**木内)** 見合っているのが良い。こっち側とあっち側が近いのが不思議な感じがして面白い。

**降旗)** これだけ良い環境ができれば、おそらくそこに住まうということもできると思うので、そこにダム資料館などを造るよりも、住む場所があると人の気配やコミュニティができてより安心します。土木的なスケール感ですが、そこに人の気配があるともっと良くなる気がします。



公開プレゼンテーションの様子（天場）



28.地に溶け込む都市のうつわ

天場 啓人

### 31. 日常の痕跡

吉本 楓

#### プレゼンテーション

痕跡とは人が無意識的に残した日常のしるしです。残された痕跡を見るとその行動を想像することができ、痕跡を介した関係が築かれます。地域固有の伝統工芸や美術工芸品、お祭りなどはその文化的な価値が見出され、残すべきものとして現在ではまちの交流を生み出しています。一方で、そのまちで生活する人が残した些細なしるしは見過ごされています。西明石のまちでも、特筆して受け継ぐべきものがないと思われた住宅街でしたが、多くの人が生活をする中で痕跡を残していることが分かりました。そこで、まちの痕跡をスケッチし観察をしました。例えば、雨ざらしにも耐えられるように貼られているトタンからは隣の家が無くなったことが想像できます。スケッチをした痕跡をさらに分類分けしていくと、時間を超えて残る変遷的な痕跡や空間を作る空間的痕跡、周りのものを使いこなす創造的痕跡の3つに分類することが出来ました。これらを地図上に示すと古くからあるものというのはまち全体で見られましたが、新しく出来たものはこの地点で分断されていたことから、社会が文化を残すことや綺麗な社会を志向した一方で文化の分断が見過ごされているエリアがあることが分かりました。そこで、まちで見つけた痕跡を用いて建築に応用することで痕跡を介した交流や行為により新たに出来た痕跡がこの土地に文化を残していきます。例えばここに育てるバス停があるのですが、お店の前に椅子が置かれていた痕跡、掲示板の痕跡、再利用の痕跡、木陰に人が集まっていた痕跡を用います。バスを待つ間に水をあげて育てた植物が壊れた植木鉢や石を入れた蛇籠に絡まり日影を作り、バスを待つ人にとっての屋根になります。このようにしてここで新しく出来た痕跡が媒体となってまちの人たちの関わりが出来、普段当たり前のよう存在しながらも意識しないと見えないものが小さな気づきによってこのまちの文化として残っていきます。

#### 質疑応答

**西田)** 空間的痕跡と領域的痕跡と時間的痕跡のように痕跡にも種類があると言いましたが、具体的に模型で言うとどれが空間的でどれが領域的でどれが時間的でしょうか。

**吉本)** 分断されているという説明をしたと思うのですがこの場所では領域や空間、変遷を混ぜて作っています。

**西田)** 今回、新築の建物ようですが、新しくつくる時の痕跡とはどういった痕跡なのか。例えば近道アーケードみたいなものが痕跡なのか。

**吉本)** ひとつひとつの痕跡を読み替えて作り、そこで出来た痕跡でまちの人が関わり合うというようになっています。

**西田)** 新築なのになぜリノベーションに見えるのでしょうか。アーケードはあえてフレームだけにしているのですか。

**吉本)** このアーケードは形をそのまま用いて他の痕跡と組み合わせ使っています。

**木内)** 素材や作り方も同じものを持っているのですか。

**吉本)** はい。

**木内)** 最初、痕跡を持ってきて継ぎ合わせたのかと思っていました。痕跡を集めることで何か違うものができた方がより痕跡というコンセプトが際立つのではないかと思ったのですが、今回はあえて新築に馴染ます方向に持っていますのでしょうか。

**吉本)** 建物自体は馴染ませつつも普段あまり見ない空が見えるなど、行為的に違うところもあります。

**西田)** 例えば蛇籠で植物を育てるといのはバス停だと植物が絡むと良いなという感じですか。そこの応答関係はどのようになっているのですか。

**吉本)** バスを待つ時に時間があると水やりをして時間を過ごせたら良いと考えて作りました。

**西田)** なるほど。まちの中に色々な痕跡があるが、今回のバス停では植物を育てようと考えて作っているということですね。痕跡マッピングのような探すという行為の後に、設計する時に重ね合わせて使うというのを一箇所ずつ丁寧にしていってということでしょうか。

**吉本)** その通りです。

**降旗)** 痕跡というのは本来その場所である都合によって生まれたものだと思うのですが、ひとつのまちで吉本さんが感じた痕跡集のようなものがあるのでそれをここに集めると確かに何かそのまちの記憶みたいなものが凝縮されているような雰囲気はできると思います。しかし、本当はひとつひとつの痕跡、例えば「アーケードの屋根の建設費はあったけど、それを補修するお金がなく放置していた。すると屋根が落ちてきたため、安全性確保のための解体費用はないが、屋根を撤去するところまではできる」みたいなので生まれた風景があり、それを新しいところにポジティブに集めるといって自体は面白いと思いました。ただ、痕跡が変換されているところの精度に少し疑問を感じました。



公開プレゼンテーションの様子 (吉本)



31.日常の痕跡

吉本 楓

## プレゼンテーション

琵琶湖汽船によって滋賀県を巡ることによる文化風景としての滋賀県を提案します。切り離された風景を包括的な風景として捉え直すことを目的とします。文化風景は人の営み・気候風土・地域性・見えの4つの抽出を行いました。私たちは交通の利便性により大都市に働きに行き帰ってくるベットタウンが生まれました。

季節ごとに見せ方を変える大津市は包括的な風景でしたが近年では整備されてかつての美しい風景は失われてきたと言えます。一方で他地方とのつながりが弱い湖北・湖西・湖東は働きながら暮らす場が根付き、歴史や文化が保たれているものの、人口減少により文化維持も困難になります。近年暮らし方が変わる中で大津市はベットタウンからライフタウンへと変わることが予想されます。働きに行く中にも遊び・学び・余暇などを取り込むものとして構成します。季節労働と地域の特徴的な行事に着目します。「見え」では各々の地域の風景を活かしながら風景操作を行います。

気候風土では滋賀県の暮らし方として建物内で完結するようものではなく、環境と結びついた暮らし方が見られます。ガラスや壁も囲むものではなく環境と結びついたものとして構成していきます。

1つ目の海津大崎の桜では約4kmもの桜が並びますが水面にうつる桜風景も総合的に映しだされています。断面形状として屋根を傾け、天井にガラスを設けることで桜が散った花びらを映す操作を行います。

2つ目の大溝では発酵文化を手助けする場として計画します。この地域では霧が発生する風景が見られます。棚上の格子によって線の粗密を生み出しぼかす風景を作ります。また、そこの湧き水を活かし、湯気を使いながらぼかす風景も作り上げます。

3つ目はヨシ刈りを行いながらヨシ工房として計画していきます。ヨシを束ね刈るという風景操作を行い、ヨシを束ねたところでは屋根材になり刈ったところでは空間が生まれヨシ工房や釣り場が生まれます。

4つ目の長浜では伝統地場産業を手伝いながら織物を着て楽しむ場として計画します。ルーバーの長さを変えて角度を変えることで空間の表れや消す作用を行います。以上から文化風景としての滋賀県が誕生していきます。

## 質疑応答

**西田)** ヨシの同化風景は、そのままヨシのような気がするのですがヨシの信頼が熱いからでしょうか。

**中島)** ヨシへの信頼が熱いです。実際に滋賀県ではヨシ群落があったり、パビリオンなども作られています。ヨシの中に建築をつくるのではなく、地域活動でヨシを束ねて刈るといったようにヨシを最大限に活かすものとして作りました。

**西田)** ヨシでは縛りとか工夫して作られているということでしょうか。

**中島)** 地域住民がヨシを束ねるという行為を活かしています。この時、ヨシのひもでヨシを束ねることで、ヨシだけを使うようにしています。

**降旗)** 春の海津大崎と夏の大溝のところについてもう少し教えてください。

**中島)** 大溝の部分では木の破材などを使いながら人工なものではないものとして建築を構成していきました。海津大崎では地域の土小屋の形態を使いながら建築を構成していきました。土小屋を活かしながら下の部分では土や水を溜める場として使われるように構成しています。

**降旗)** これらは地域の伝統的な工法なのでしょうか。

**中島)** この地域にみられる土小屋という形式を抽出しています。この地域では農業も行われているのですが、この地域住民が集まりながら土小屋を使ってもらうように計画しました。

**西田)** ぼかす、表し消す、うつすが言葉で使われていますがどういう意味なのでしょうか。

**中島)** 例えば、夏では雨が多く降ったり、木々が動くことでぼけた風景など、地域の特徴的な風景を読み取り抽出し、その風景を最大限に活かす建築を目指しました。

**西田)** ぼかす、というのが、らしさということでしょうか。

**中島)** はい。

**西田)** 表し消す風景はどのようなものなのでしょうか？

**中島)** 滋賀県にはマザー工場など、田舎に大きな建物が建てられています。これらは滋賀県が作った建物でもありません。そのため、今回計画した建物によって木々の表れを作りながら工場の一部を消す風景操作を目指しました。

**西田)** 「ぼかす」は琵琶湖の風景にそもそもあるものであり、「同化する」はヨシであり、「写す」は桜風景でありました。そして、「表し消す」というのは「積極的に表し消したい」、つまり積極的に風景を操作していこうということですね。ありがとうございました。



公開プレゼンテーションの様子（中島）



36. 琵琶道中 山湖景路

中島 聖弥

## <公開審査>

審査員3名で西田委員を司会者として公開審査（2次審査）を行った。各審査員が持ち票5票で投票を行った結果、9.28.31に3票、8.24.に2票が入り、次の審査に進む5作品が決定した。

**西田)**ここに残っている5人はどなたも非常に素晴らしいと思っていますが、最優秀を選ぶ上でききたいことをきいていきます。初めは8番の成田さん。

先ほども聞いたのですが、幅と奥行きを設定したことによって場所がたくさんできています。細く長く作ると場所を少なくできたと思います。説明の際に3か所ぐらいしか説明されていない気がしました。あの敷地面積を自由に使っても良いのなら20か所ぐらい潮の満ち引きや月の話をひきあげる場所があっても良いのではないかと思います。

**成田)**説明できなかった部分もあるので少し説明させていただきたいです。先ほどは、3か所しか説明ができなかったのですが、もちろんこの面積で一つひとつの場所で行われる行動があります。例えばこの地域の文化を交流する場を設けたりしています。この模型の部分では、干潮時では地域の学生が舞台をします。そして、終わるときには満潮と共に去っていくような計画をしています。また、廿日市市は干潟が多く存在するので、干潟をきれいにしながら子どもたちも自然を感じられるような空間作りをしています。

**木内)**質疑の時にも聞いたのですが、やはり2階の作り方がとても気になっています。1階では潮の満ち引きで空間が変わっていくのは理解できました。2階の作り方は月の話はされてはいるのですが、その強度が弱いと思いました。そのあたりはどのように考えていますか？

**成田)**2階部分は主に月をメインで設計をしています。2階で潮の満ち引きを感じることができるのは満潮時に水面が上がることで2階のスラブと水面の差が小さくなり、波音を聞けるように作っています。

**木内)**2階のその場所ごとの良いところは考えていますか？

**成田)**2階もしっかりと考えています。このコンセプトでは生活リズムを取り戻すことを目的としているので、潮の満ち引きだけでなく太陽にも着目をしています。なので、日光浴をできる場所を設けています。

**木内)**話は変わりますが、卒業設計はとても特殊なことをやっていると思います。そのため、自分の作品に対する夢みたいなものをどのようにとらえているのかを聞きたいです。

**成田)**私はこの建築学科に入り4年が経って、特に時間に追われる生活に思うところが私の中にはありました。社会に出て時間を感じて過ごすことに疑問を持ちました。要するに、時間を気にしない生活をしてみたいと思っていました。これらの背景をもとに、この卒業設計を行いました。

**西田)**次に堂山君の共有する右脳の空間についてです。

**降旗)**堂山君もとても難しいことにチャレンジしていて、解けているように聞こえながらも、共感し得ないところも少しあります。1番課題だと思ったのは、問題提起では左脳の人を取り上げながらも右脳の空間を作ったということですね。左脳の人と右脳の人が混じった、多様性がもう

少し欲しかったと思います。この堂山君の提案はどれだけ応用力がありますか。

**西田)**そもそも、僕は漫画家とかを全部右脳に扱っていますが、堂山君の中で左脳に位置づけている可能性もあります。漫画家や作曲家も。

**堂山)**その通りです。左脳の芸術家たちの右脳を伸ばす提案になります。

**西田)**左脳は論理的で右脳は感覚的なものに対して、この設計手法がかなり論理的に見えます。ただ、説明方法だから論理的なのが結構面白い部分だと思いますが、設計者の右脳の感覚が大事だと思ったときに、この提案の中で堂山君の右脳部分はどこになるのでしょうか。

**堂山)**建物を設計するうえで感覚的な部分が多いです。要素と要素を組み合わせることが難しく、要素同士をぶつかり合う部分は感覚的に設計しています。

**木内)**すごくよくできていると思います。それが逆に論理的じゃない部分を奪ってしまっている感じがして、使い手の使い方の余地みたいなものが無くなってしまっている気がします。

平面的に見た時にすごくよくできていますが、それすら論理的に考えてできているようにみえます。論理的ではなく感覚的だといえることはありますか。

**堂山)**今の社会の左脳化を否定しているわけではなく、左脳によって昔よりも環境が整った上で、右脳を昔のように使えば現代社会の発展が飛躍するのではないかとという提案が前提です。設計するにしても、完全に右脳となると成り立たないものがほとんどですが、ある程度は土台として左脳できっちり決めて、その上で右脳的な空間を作っています。

**西田)**いい答えですね。続いて、中安君です。

**降旗)**先ほども説明してもらいましたが、もっとやりたいことが説明しきれっていないのではないかと思います。どうしてその形になったのかをもっと説明してほしいです。

**中安)**それぞれの形にはしっかり意味があります。例えば津波タワーの建築では実際にある津波タワーをもっとこの敷地にあうようにコンパクトにしつつ、上に行くほど萎ませていくことで高さが高くても圧迫感がないように計画していたり、図書館の建築であればこの敷地で問題になっているビル風を和らげるために、波でけずられた入り組んだ岩場のようなものを意識して作ったりしています。公園の休憩スペースになっている建築では下のコンクリートばかりの空間と上の公園の空間を一体化させたような空間にしたかったので、上の敷地が捲れ上がり屋根になっているかのような建築にしました。また、商品棚と大階段が一体となって建築になっているようにし、下に伸びていくように切妻屋根を設けたり、通常閉ざされて薄暗いイメージのある工房ではあえて壁を作らずに軸組で作ることでオープンな空間を作るようにしました。シェアキッチンでは上野公園につなぐようにしたかったが室内空間を作るとどうしても隔たりができてしまうので壁を使い、ジグザグに上へ繋がっていくようなものになっています。

**西田)**今の話をもう少し防災を踏まえて説明できたらなお良かったかなと思います。防災拠点を設計しているので、もう少し防災面について説明できていたらどうしてこの形が安全なのか、どうして防災拠点がこのような形になったのが伝わらんんじゃないかなと思いました。

**西田)** 続いて、天場君です。唯一説明してほしいと思ったのは、石積みの内側に造られた内部空間の形です。現在、外観のみが模型になっているため、中がどのような素晴らしい空間なのか、それとも少し湿気の多い空間なのかの区別がつかないです。内部空間の価値を是非聞かせてください。外観は模型からよくわかりますが、内観のイメージが一目で理解できませんでした。

**天場)** 元々あった棚田に埋め込んでいる部分もあり、棚田を模して造っています。小さな建物は棚田に埋め込まれているため、棚田ごとに階高が変わっていたり、規模感が変わったりして、絶対に同じものはないのが特徴です。

**降旗)** 棚田の水面が中まで入り込んでいる部分が非常に良いと思います。季節によって風景が変わるので、その辺の内観のパスがあればよかったです。

**木内)** 内部が気になっていました。内部の空間とプログラムの呼応性が明確になっていれば、さらに良かったと思います。ランドスケープに興味があるから内観を表現しなかったのでしょうか？

**天場)** コテージなどは掘り込み方を変えています。プライベート空間を意識して掘り込んでおり、棚田の段々が視線を遮ることを想定しています。

**西田)** 続いて、吉本さん。プレゼンテーション後の質疑応答を受けて色々分かったことがあります。まずは新築だということが分かりました。その場所にはないものですがまちにある痕跡もしくは記憶のようなものを集積させていくということをしているのではないのでしょうか。1番近いと思ったのは 403architecture という浜松市の建築家達が、色々なまちの中で見つけてきた材料を持ってきて使うことを「転用」と呼んでいるのですが、その転用という感覚を痕跡という言葉に乗せているのかなと思いました。痕跡というと先程の話のようにそもそもその土地に根付いているのに土地をずらして良いのかという気持ちになりますが、痕跡にセットで転用みたいなことが起こっているのかと思うとまちの中にあるものを上手くサーキュレーションするサーキュラーエコノミー、転用することによって実は捨てられたい見過ごされたりするものが生き延びるという手法に見えて少ししっくりきました。そういう認識であっていますか。

**吉本)** 合っています。まちの中で残されやすいものは目に見えて分かりやすいものが多いと思うのですが小さいものも形を変えたりしながらでも残したいと考えています。

**西田)** その時にアーケードや蛇籠などは印象的に痕跡を転用していると思います。それに対して建築的な部分ですが、家型の屋根がかかっている感じなどは、言い方を悪くいうとよくある感じがしてしまいます。その辺の同じ転用だとしても、特徴的なものや行為を転用すること、よくある感じを持つてくることの差はどこにあるか気になるのですが、いかがでしょうか。

**吉本)** アーケードは形をそのまま持ってきて普通建物と建物の間を繋ぐものですが、ここではデッキの上と下を繋ぐ役割をして空間を仕切る布をかけて使う枠組のようなものになっています。場所によって何をするのか、ということを考えて決めています。

**西田)** 屋根とかはどうでしょうか。建物の屋根は普通だと思うのですが持ってきているのですか。

**吉本)** スケッチをしている時に気付きましたが、このまちは高低差のある場所であり、高い所から見たときに切妻屋



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

根が多く、色や素材が違ってそのまち風景が良いと考えました。そのため、形は切妻にして素材を変えて作っています。

**西田)** よく見ると素材が違うということですね。本瓦葺や檜皮葺などですね。今の解答は良かったです。

**木内)** その痕跡が持つもののどこまでが反映されていてどこまでが新しく転用している部分があるのかが見えにくいと思います。その辺の手法みたいなものはあまり考えていないのでしょうか。

**吉本)** 論理的に説明できる手法は考えられていないです。

**木内)** 痕跡を持ってくる基準はどのようにして選択していますか。

**吉本)** まちの中に馴染みつつもそれを辿っていくとこういうことがあったのではないかと考えられるものを持ってきて、その過程で考えたことや形態をこの建物に転用や置き換えをしています。

**降旗)** 実際このようなプロジェクトがあった場合は吉本さん1人で完結することではないと思います。おそらく地域の人たちを巻き込んでワークショップをしたり、「実は設計者としてはこういう考えがあるのですが皆さんどう思う考えですか」と聞いてみたりすると違う発見があるじゃないですか。そういうことをすればこのプロセスみたいなものが生きると思います。設計者としてのファーストインプレッションとしてあげるのには良いと思うのですが、参加型にすればよりよくなるし、設計者の恣意的なところから外れて新しい発見というのが生まれるのかなと思った点でまちの何か記憶が集まったところが地域の拠り所の場所となるのはしっかりきます。

**西田)** ありがとうございます。最後、皆さんにおききたいことはありますか。

**木内)** どういった夢を皆さんの作品に抱いていますか。

**堂山)** 私が右脳というテーマを見つけた理由ですが、私は左利きでして、左利きでは使いにくいものが日常にいっぱいあり、疎外感を感じていました。一方で、そういう使いにくいものを使いやすいように使う工夫が右脳を刺激しており、これは自分にも関係することであったため、楽しく設計できたと思います。

**中安)** 私は東日本大震災を経験して、災害時の不安や若者が何をすればいいのか？ということが全くわからないという問題を感じました。これができればそういった考えも少し緩和されますし、実際に実現してほしいと思っています。

**天場)** 日頃から疲れた時には、外に散歩したり空気を浴びに行ったりします。そのことから、自然と交わる建築を造りたかったです。また、ダムが日常から近くにあったため、ダムの凄さをもっと知ってもらいたいと思い、造りました。

**吉本)** 日頃、普段目につきにくいものや小さな喜びみたいなものにも少し目がいくようになって欲しいという思いでこの卒業設計をしました。



質疑応答の様子



質疑応答の様子



質疑応答の様子



最優秀作品賞受賞者：(中央)天場 啓人  
優秀作品賞受賞者：(左)堂山 湧生  
優秀作品賞受賞者：(右)吉本 楓

### <最終審査>

各審査委員が2票ずつ投票を行なった結果、木内委員は28番と31番、降旗委員は28番と31番、西田委員は28番と31番を投票した。次に最優秀賞の投票を行った結果、木内委員は28番、降旗委員は28番、西田委員は31番を投票した。最後に2つめの優秀賞の投票を行った結果、木内委員は9番、降旗委員は9番、西田委員は9番を投票した。以上から、28番の「地に溶け込む都市のうつわ」が最優秀賞、9番の「共有する右脳的空間」と31番の「日常の痕跡」が優秀賞に決定した。

### <審査委員講評>

**木内)** お疲れ様でした。10作品選ばしてもらいましたが、それ以外の作品もクオリティが高いというのが正直な感想です。また、社会的な問題の提起がしっかりしていましたが、そこからジャンプするのが卒業設計でも一番難しい点です。そこから特に飛べたのが最後の10人なのかなと思いました。最後に、どういう夢を描いていますか?ということを引きましたが、強いメッセージ性や卒業設計でないといけないことを見せてもらえた気がして、パワーをもらいました。また、今回こけたと思ってる人もいますが、卒業設計を乗り越えたということは人生においてずっと心に残っていくと思います。本当にお疲れ様でした。ありがとうございました。

**降旗)** 皆さん、お疲れ様でした。10作品では選びきれなかったのが正直な気持ちでした。最後の2人もよくできていますが、その他のベスト5、ベスト10に残っている人もほぼほぼどんぐりの背比べといったところで、ちょっとしたきっかけでぐっと突き抜けるところまでやり切った人が非常に評価されたのかなと思っています。また、基本的な設計脳という点では、大阪工業大学の教育がしっかりしているんだなと感じました。実は私は建築学科ではなく、環境システム工学科というところの出身です。卒業時も設計ではなく卒業論文でした。社会に出る一歩手前でこれだけ根気強く、一つの作品に打ち込める環境ができていて、皆もやり切っていることに共感し、大きな力を得ました。

最後に、本日、いろんな先生方からの講評を得たところが少し弱い点であり、これらに対して少しでも答えられるように準備しておくことが大事です。これを僕らは想定質疑と呼んでいます。お笑い芸人さんの頭の回転の速さは建築コンペのヒヤリングでも求められますよね。あの瞬発力がとても大事です。それを鍛えてください。これは鍛え方あります。あらかじめ自分で繰り返し調べることで自分のウィークポイント、そして良いところが出てきます。それを乗せてプレゼンテーションをより強化すると、対応の瞬発力みたいなものが高まります。準備をすることで、より高い所まで見える世界が待っています。お疲れ様でした。ありがとうございます。

**西田)** お疲れ様でした。私自身、卒業設計の時は考えてたことが形にできず、一年間くらいモヤモヤした時期がありました。自分が不足していたのか?何が不足していたのか?とか。やったこと、考えていることに対しては自分事にはできて、他の人から言われた意見とかよく分からないじゃないですか。一年間くらいモヤモヤしていたのですが、結果、忘れます。ただ、忘れた後が大事です。なぜなら、本当は忘れてないのに、なんでその時そういうことを考えてたかを客観視できるようになるんです。客観視すると、その時言われたこと、その時なぜ自分が伝わらなかったのか、逆になぜその時はそういうことを考えていたのか、ということをお互いの中で咀嚼できます。一年ぐら経つと、今日の言葉の価値や卒業設計期間に取り組んだことを初めて自分の中で納得できると思います。今日の順位に関わらず皆さん、一年間悶々としてください。きっと、自分が感じていることはこの環境の中で考えていた事であり、ゆくゆく客観視してみると、もっとこういふことができたな、逆にここは価値だったけど自分の中でうまく咀嚼できなかったな、ということが分かると思います。本日の卒業設計の内容は非常に楽しかったです。この楽しさを一年間悶々してから共有してください。皆さん、お疲れ様でした。

### <学科長総評及び謝辞>

**馬場)** 本日は連休の末尾にもかかわらず、審査員の先生方にはこ



審査委員講評：木内 菜津子 先生



審査委員講評：降旗 範行 先生



審査委員講評：西田 司 先生



総評と感謝の辞を述べる馬場 望 学科長

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す。私は建築構造の人間なので、作品の内容自体を評価することはできませんが、プレゼンテーションについてほとんどの人がスライドの文字を読んでいました。聴いている人からすると、「それなら自分で読む」ということになり、その時点で引き込めなくなります。そこは残念だなと感じました。ただ、卒業設計の発表で感心するところは熱量です。自分で0から起こしてきて、指導教員から指導を受けて磨いてきた作品というのは、自分の言葉で一生懸命伝えようとしており、論文の発表とは違うなと思っています。

一方で、論文の発表者は質疑応答に備えて徹底的に理論武装します。皆さんは卒業設計作品を出して手直しや模型制作をする中で、それを取る時間を忘れてるんじゃないかなと思います。プレゼンテーションまで含めて卒業設計の発表なので、そこまで含めて自分の作品の良さを最後まで伝えたいといけな。そこまで考えた上で、しっかり計画を立てて取り組んでほしいと思いました。そして、君たちの後輩達には「君たちがやる時にはこういうところまで考えて動いた方がいいよ」ということを研究室の財産として伝えていっていただきたいです。今回、賞を取られた方も残念ながら入賞できなかった方も、熱量かけて卒業設計に一年間取り組まれてきたことは変わらないと思います。それについて本当に拍手を送りたいと思います。どうもお疲れ様でした。

## 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2024年2月16日(金)11:00~18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>

09.共有する右脳的空間 堂山 湧生 11票

### <2位>

28.地に溶け込む都市のうつわ 天場 啓人 11票

### <3位>

36.琵琶道中 山湖景路 中島 聖弥 10票

### <4位>

38.隔たりつながら -治水と水防から学ぶ  
自然と人々の歩み- 北谷 心海 9票

### <5位>

05.カブと私 藤田 萌花 7票  
08.共鳴する月の律動 成田 椋 7票  
31.日常の痕跡 吉本 楓 7票

### <8位>

18.獅子と境棲する集落 神山 響 6票  
19.七音相の再配符 山本 小蘭 6票

### <10位>

24.備えて繋ぐ待合所 中安 瑞輝 5票

### <11位>

34.機を織る 西陣に暮らし、西陣で学ぶ 岡本 明莉 4票  
39.御堂筋に組む木造博覧会 岩崎 温大 4票  
41.輪廻転生 丸山 生織 4票



佳作受賞者:(左から)藤田 萌花、神山 響、山本 小蘭、成田 椋、中安 瑞輝、石田 大起、中島 聖弥



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:堂山 湧生



卒業設計審査会後の出展者全員の集合写真

2024年7月 作品集第48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/>



2022