

第 6 6 回 近畿地区大学建築系学科
卒業設計コンクール応募作品一覧

平成24年4月10日

日本建築学会近畿支部

No.	作 品 名	学生氏名	大 学・学 科	図面 枚数
1	雨の建築	北村 泰之	大阪芸術大学 建築学科	4
2	Architecture in seasons	奥村 禎三	京都精華大学 建築学科	5
3	<u>音情景の創出 ー琴引浜における器としての建築の計画ー</u>	曾根いずみ	京都府立大学 環境デザイン学科	11
4	Re:cycle 廃材と人の集積地	二村緋菜子	神戸大学 建築学科(都市デザイン)	5
5	都市の記憶 消えること／生まれること	湯浅 純	大阪工業大学 建築学科	6
6	一つ屋根の下の家	木谷 奨吾	神戸芸術工科大学 環境・建築デザイン学科	11
7	「わたしのまちのリノベーション」	河合 摩耶	武庫川女子大学 建築学科	8
8	其処の底 ー国鉄京橋駅空襲被爆地祈念公園ー	高尾 篤	近畿大学 建築学科(システムコース)	2
9	大学が丘を纏うとき	山本 葵	大阪大学 地球総合工学科	7
10	Architecture of Automatic Fluctuate	中前 佑介	大阪産業大学 建築・環境デザイン学科	1
11	「まちをつなぐ糸は学校」	西岡 大介	大阪市立大学 建築学科	4
12	川辺に集うまち	河野 友香	奈良女子大学 住環境学科	6
13	変わるものと変わらないもの ーセルブルによる新しい集落のあり方ー	谷口 弘和	和歌山大学 環境システム学科	3
14	都市の廊下	堀 健太郎	立命館大学 建築都市デザイン学科	10
15	「気ままな雲」 建築が建築になるとき	原 宏佑	京都工芸繊維大学 造形工学科(建築1)	16
16	<u>Sanctum ～醸造を中心とした共同体の構想～</u>	夏目 寛子	京都大学 建築学科	7
17	あなのなか・みちのなか ー兵庫県高砂市魚橋 集落の石切場を活用した文化施設の提案ー	梶並 直貴	明石工業高等専門学校 専攻科	9
18	紡ぐ ー船場アーバンコミュニティ計画ー	渡邊 萌	京都女子大学 生活造形学科	8
19	<u>豊島より告ぐ ー土地の記憶の顕在化と再生ー</u>	浅田 翔大	神戸大学 建築学科(建築デザイン)	5
20	地域のアイデンティティが繋ぐ人の輪 ー地元野菜 をテーマとしたまちづくりの提案ー	清水 麻由	武庫川女子大学 生活環境学科	8
21	道のつくる風景	大竹 絢子	京都工芸繊維大学 造形工学科(建築2)	10
22	漢字ル建築ヲ ～保育所をケーススタディとした部首部 品にみられる空間構成要素からの設計手法～	滝本 強	兵庫県立大学 環境人間学科	10
23	「街の苑 ～1人の農家と150人の住人を繋 ぐ京野菜～」	井田 泰彦	摂南大学 建築学科	8
24	偏愛都市	吉田 祐介	関西大学 建築学科	11
25	「かべといえ」	若野 修司	大阪工業大学 空間デザイン学科	4

(受付順) 以上25点<No. 欄に○印のものは入選作品>

日本建築学会近畿支部
平成23年度近畿地区大学建築系学科
卒業設計コンクール（第66回）審査報告

審査員長 徳岡 健夫

平成24年4月10日（火） 審査会場：大阪科学技術センター（B1階B101号室）
審査員長（互選） 徳岡 健夫
審査員（50音順） 芦澤 竜一・川合 智明・小林 直紀・竹田 芳之・富田 昌義・若林 亮
応募作品 25点（別紙参照）

審査経緯

本年の応募は20大学・1高専、25作品であった。

昨年に引き続き審査をさせていただいたが、今年は東日本大震災の影響で建物が建つ社会的な意味やコミュニティの意味が問われるようになっていくなか地域の活性化・まちづくり、住空間をテーマにした作品が多く見られ、昨年と比べると作品の建物用途バリエーションが少なく感じられた。全体的に作品の持つビジュアルな力が弱いせいか作品の訴求力も弱く感じられ、具体的な場所を与えた作品については、その場所に対する「ふさわしさ」をもう少し掘り下げて欲しいと思った。この場所ならばこうあるべきだという答えは一つでは無いが、その場所においてその建物を建てる蓋然性は必要であると思う。

また卒業設計はプロポーザルで、作品を全く知らない外部の人にその作品をいかにしてプレゼンテーションするか、自分が伝えたい事を浮き彫りにして何度も何度もブラッシュアップすることで完成度を高めることが大切である。作品はCG主体で、中には全て手書きという作品もあり、一枚で全てを表現しているものから十数枚のものまでであったが、自分が伝えたい事を最大限表現できる手法、作品ボリュームを計算しつくすのもプレゼンテーションの要点であると思う。自分の思いに対する表現手法と作品のボリュームのバランスが大切である。

設計とは、クライアントの要求を引き出して要求に合わせたデザインをし、人々の記憶に残せるものを築けるという素晴らしい仕事である。自分のデザイン或いは自分の好きな事を達成するためには自分といかに向き合うかが大切であり卒業設計ではそれが作品の成果として現われてくると思う。卒業設計では大いに自分と向き合って自分のデザイン、好きな事をして欲しいと思う。

入選した「音情景の創出」「Sanctum」「豊島より告ぐ」の3作品はコンセプト、平面図、立面図、断面図、パース、模型により作者の思いが表現されており表現手法と作品ボリュームのバランス、豊かな感性によるプレゼンテーションは他の作品より優れた力作であった。

（徳岡）

審査概評

今回の審査を通じて感じたのは、近年の社会状況を反映した問題を提起しながら、答を建築として十分掘り下げるまでには至っていない、あるいは空間デザインへの強い思いが伝わってこない作品が多かったことである。時間的制約や力量の問題もあるだろうが、学生世代の価値観がソフト寄りにシフトし、ものづくりへの執念が薄れてきているのかも知れない。

審査にあたっては応募25作品に対する審査員の一次投票がなされ、16作品が得票したが、得票数により4作品に絞り込まれた。その中からまず「豊島より告ぐ―土地の記憶の顕在化と再生」が選ばれた。次に残り3作品について議論し、「Sanctum～醸造を中心とした共同体の構想」、続いて「音情景の創出―琴引浜における器としての建築の計画」が入選となった。

詳細は個々の選評に譲るが、選ばれた3作品には、問題設定、コンセプト、空間構成、造形力と表現力において他の作品に勝るものがあった。特に「豊島より告ぐ」は廃棄物処理という難しい現代のテーマに対する批評性の高い解を卓越した表現力でまとめた作品で、多くの審査員の支持を得た。また、最終で選外となった「雨の建築」は、浄水場跡を利用して雨や風を感じる詩的な空間づくりを目指した力作であったが、コンセプトに対する空間のアピール力で入選作に一步譲る結果となった。

（富田）

音情景の創出 — 琴引浜における器としての建築の計画 —

曾根 いずみ君 (京都府立大学)

場の記憶は視覚と聴覚が別ち難く絡み合ってきた潜在的な意識が脳に定着するものであるとし、音をテーマとした心地よく回帰できる場を、街の活性化を目的に教育・福祉・文化的施設として計画した作品である。

音に関する現象やイメージの情報や断片を素材に、部分と全体との関係に注意しながら、また、様々な振幅や波長の音や光を生み出すように操作しながら建築として美しくまとめあげている。

感覚を扱う以上建築はシステムチックになり得ず観念的であり、そのぶん与えられた具体的な用途や構造は邪魔に感じられたが、建築をつくっているのだから仕方がない。

また、結果として提出された建築型のみを比較したときは他作品に近似するタイプがあり、それらのパターンの一つに見えもしたけれど、そこに流れるリズムやグルーブと言ったものを感じさせるコンセプトとプレゼンテーションが功を奏し、一歩抜きん出ていたところで入選となった。

(小林)

Sanctum ～醸造を中心とした共同体の構想～

夏目 寛子君 (京都大学)

長野県の山裾の丘を敷地として、醸造を人々の生活の核とした新たな共同体の構想である。農業に従事する人口が減少し、現代の労働の多くが大地の恵みや人の身体と遊離することにより、労働の尊さや共同体としての絆が失われていくことを問題意識としている。

水盤のある地下広場を中心として風車型に配置した水道橋によって、周囲の農地を水で結び、丘に刻まれた風景を創っている。水道橋に区分された4つエリアの地下それぞれに、丘の起伏を屋根とした構造と穿たれた開口が異なる形式で計画され、大地の恵みが光とともに降り注ぐ空間構成となっている。明快な建築的構成が、光の濃淡と淡い色調で詩情豊かに表現されている点は高く評価された。

しかし、各区画に配置された用途に対して、醸造所の搬出入や住環境の点で、外部との隔絶がリアリティを欠いている。そうした生活感の欠如は、静かな労働が祈りに通じる聖域の表現としては効果的だが、解決しようとする社会問題に正面から取り組んだとは言い難く、今後の設計活動で克服していくことを期待したい。

(川合)

豊島より告ぐ — 土地の記憶の顕在化と再生 —

浅田 翔大 (神戸大学)

瀬戸内海東部にある豊島の、産業廃棄物問題で全国的に注目を集めた不法投棄場を敷地に選定。隣接する直島での処理が進み、豊島事件が風化しつつある中、消費型社会の犠牲地であるこの地において、大量生産・大量消費・大量廃棄の歴史を留めるとともに、廃棄物と土地の再生する姿を発信する場を創り出す、というテーマ設定である。

土地の記憶から見出された10のイメージと再生のプログラムを、4つのオブジェクトに形象化して敷地内に配置し、一本の経路で結ぶことによって、1930年代以降の豊島の時間的経過を追体験した上で、再生へのメッセージを受け取るという構成をとる。

「T r e n c h」, 「P i l e」, 「V o l u m e」, 「T u b e」と名づけられた4つの空間要素の、形態と素材の組合せと操作によって、テーマにふさわしいシーケンスを創り出すことに成功している。これにより、同様に社会的問題を設定しながら、導き出された建築的解との間に乖離が感じられた幾つかの他作品に比べ、説得力あるものとなっている。

全紙複数枚にわたる大画面に、モノトーンの模型写真とドローイングを展開した、プレゼンテーションの迫力もあって、一次審査において最多票を集めた。

(竹田)