

# 2016 年度 卒業設計公開講評会 講評記録

---

## 2016 年度卒業設計合同講評会：東工大×藝大×東大

### 開催概要

三大学卒業設計合同講評会は、国内の三大学から選抜された作品を集めて行う、卒業設計の公開講評会である。学生一人一人が自分とは異なる考えや表現に触れ、これからの建築について考え議論するきっかけとなることを目指して、2006 年度より「東工大×藝大×東大 3 大学卒業設計合同公開講評会」を開催。2010 年度には、これまでの三大学に加えて韓国のソウル大学・中国の北京精華大学を、2011 年度には韓国のソウル大学・中国の中央美術学院を、2013 年度にはシンガポール大学・台湾淡江大学、2014 年度にはタイ・チュラロンコーン大学を招待し、国内にとどまらず広く世界的な視点で建築を考える試みを続けてきた。

今年度は一昨年度、昨年度に引き続き、三大学間の交流を図ること、国内の建築教育や卒業設計のあり方について深く議論をすることを目的として、国内三大学のみで開催された。審査員には各大学から2名ずつ、村田涼先生・安田幸一先生（東工大）、中山英之先生・宮崎晃吉先生（藝大）、岡部明子先生・千葉学先生（東大）を迎えた。各大学から3名、計9名がプレゼンターとして選抜され、公開審査によってグランプリと審査員による各大学賞を決定した。

今年度も一昨年、昨年に引き続き、東京大学工学部1号館建築学科製図室を会場とし、発表者と審査員、来場者間の活発な議論の促進を図った。

### 作品発表と質疑・講評

#### 第1グループ

##### 1. 五十嵐宇晴（東大）『Eclosion: the Martian Vernacular』

中山：同じ火星の開発計画としては、材料をどのように調達するのかをテーマにした、フォスターとNASA のプロジェクトがある。材料の調達はどう考えているのか。

村田：材料や構法あるいは火星の環境への適応、どこに提案の主旨があるのか。もう少しファークラスの方がいい。

千葉：集落やヴァナキュラーという言葉に違和感がある。地球からの供給がなければ成立しないのならば、集落といえるのか。

五十嵐：材料の調達に関しては、地球からの輸送と現地での調達を組み合わせる。集落については、火星での人の死まで踏み込んで、墓地の提案を行っている。

## 2. 榎淵開(東工大)『UNCERTAIN CONSTRUCTION』

中山：このような大規模再開発によって、場所の記憶が忘れられることに不安を覚える。とはいえ、たとえば下北沢の演劇文化といった、広く共有されている場所の記憶のなかにも、比較的新しいものも多い。そういう意味では、この提案ではまちのどこに、尊重すべきノスタルジーを感じたのか。

岡部：一口に場所性といっても、そこには常に複数性があるもの。特に公共空間は、その複数性に答えなければならない。公共空間に単一の性格を与えるときは、ある人の自由がほかの人の自由を制限することもある。

宮崎：配置図が狭いことが、敷地内しか考えてないことを表している。下北沢駅周辺再開発によって、地上が開放されて遮蔽されていたものが行き来できるようになるのは、すごく大きな変化。それに対する都市計画的な視点が必要。

村田：スケールのとらえ方はよいが、設計者の顔が見えない設計に見える。単純な記号論に回収されないような設計態度といえる。白黒をはっきりさせないグレーな設計。

榎淵：小田急線が地下化して、地上が開放されたことに注目して設計を行った。人々が自由な活動を行なうことで、公共的な都市空間を形成している。

## 3. 甲斐貴大(藝大)『as it is』

千葉：まず形を考えるアプローチや材料を使い分ける最適化アプローチは面白い。樹種を特性に応じて分けているが、その違いをどのように評価しているのか。木材の違いはデリケートで、単純な強度の違いには還元できない。

安田：強度に従って材質を決めているが、逆に材質を決めてから太さを変えられるというアプローチも可能なのではないか。また木材は時間が経つとモトーンになり、樹種の違いが分からなくなる。長期のプロジェクトなら違うアプローチもあるのでは。

村田：形の決定のルールが理解しきれなかった。形の生成は自動決定的なものなのか、あるいは、ある程度恣意的なものなのか。

甲斐：設計では木材の圧縮・引張強度に注目し、構造解析を行なうことでクラスターを設定している。形態については一部操作しているが、樹種については無作為に決定している。

## 第2グループ

#### 4. 岡本圭介(東大)『うごめく都市の中で』

中山: 渋谷は日本でも稀有な、主体的な群衆が集まる場所で、人間の良さ悪さが顕在化する。そうした多様性を設計に反映するのは面白い取り組み。この提案にとっての群衆のふるまいはどのようなものなのか、ただの設計と件なのか。

安田: スタジアムの馬蹄形はすごく強い形。その形の意味やプログラムとの関係をもう少し考えたほうがいい。

岡部: ストリートの延長として消費文化を捉えていることに違和感を覚える。ストリートは本来、消費文化のカウンターパートとして捉えられるべきではないか。

岡本: 渋谷にスタジアムという空間を作ることで、高層ビルからの視線も巻きこんだ、見る見られるの関係が変わっていく。そうした都市と群衆の関係をデザインしたかった。

#### 5. 前田雄太郎(東工大)『Activity Note』

千葉: 大規模なプロジェクトだからこそ事業主体やストーリーを明確化した方がいい。また近年の学生設計では、「まちとつなげることこそ正義」という作品が多いが、本当に街と一体化させることが良いことなのか、考え直す必要がある。

中山: 個人的にも神保町は好きな街で、行きつけの音楽・音・カレーのお店も決まっている。しかし、そうした街の特色も比較的最近形成されたもので、ブームの移り変わりを示している。そうした意味で、現状のニーズに合わせるだけで良いのか。

宮崎: 街に対して、提案のスケールが大きくて、そこでの出来事が想像できない。発想が、敷地内の構想にとどまっている印象を受ける。

前田: 雑居ビルの立ち並ぶ都心部では、滞留するための空地が不足している。本設計では、さまざまな活動が展開されるような公共空間を提案したかった。

#### 6. 島津速人(藝大)『LogicStation』

千葉: 個人的に、物流には大変興味がある。物流が変われば、都市の構造も変わる。山の手線を物流拠点にするならば、駅を拠点にしながらも、自転車など小さな交通とも上手く接続していかなければならない。

村田: 模型表現がダイナミックで、物流に対して建築を開く可能性を感じた。物流とはいわば、都市の生態系ともいえる。提案の社会的価値は十分伝わったので、それをどう建築化していくのか、もっと聞きたかった。

中山: 物流には、都市のエンタメ性とでもいうべき魅力がある。荷物が集められて、運ばれていくのを見て、物流の流れを想像するのは一種のエンターテインメント。それを体験できれば、面白い。

島津: 現代の物流倉庫はコンピュータによって管理された、ダイナミックなモノの流れで成り立っている。その魅力を設計では表現したかった。

### **第3グループ**

#### **7. 何競飛(東大)『剥キ出シノ生－軟禁都市』**

中山: 政治的主張をもった思想的なテーマだった。かつては卒業制作の定番とも言えるテーマだったが、最近はあまり見られなかったのが、久しぶりに見られて嬉しい。近年は情報の統制もまたIT化しているので、それに対する批評性があればよかった。

宮崎: 磯崎新や六角鬼丈にも通じる、アクソメ表現や配色に、時代の循環を感じた。プレゼン手法としては、聞き手を世界観に没入させるため、戯曲の朗読などでも良かったかもしれない。

村田: 各3グループの組み合わせに、テーマの共通性があり、主催者の意図を感じた。

何: 現代の社会情勢に対して批評的な提案がしたかった。本という情報を媒介するメディアを通じて、ある種の管理社会を表現したかった。

#### **8. 篠原彬(東工大)『無常の群情』**

中山: プレゼンが平家物語から始まっており、今日が3.11という日であることが何とも意味深長に思える。しかし、プレゼンで語られた、無常観は表層的なもので、鴨長明が表したような本質的なものに到達できていないように感じた。

岡部: 都市問題がグローバル化している中で、アジアの都市問題に対しても、欧米主導の視点で語られることが多い。そうした状況へのオルタナティブとして考えると、示唆的な提案である。単なる高層化以外の手法が見たかった。

宮崎: 表現力は素晴らしい。しかし、ストラクチャとしては、現状の高層ビル以上のものにはなっていないように思う。テラス・吹き抜け・豪華なエレベータホールなどの提案、現状の高層ビルのヴァキャブラリーの範疇にある。

篠原: 無常観については、変化を受容するような建築がつくりたかった。吹き抜けを通して、上下階の関係性もデザインしている。

#### **9. 荒木遼(藝大)『上野駅コレオグラフ』**

千葉: 駅の隙間が空間化されているところが面白い。駅という機能と演劇が重なりながら断絶している。演劇そのもののプログラムについても、列車の運行と時間帯などと関連付けながら踏み込んでほしいかった。

安田: 既存のストラクチャに対する分析が面白かった。駅はドラマなどでも重要なシーンになっている通り、強力な演劇性を備えている。提案では、そうした空間性を活用して、より劇的なシーンをつくりだしてほしいかった。

村田: 劇場というものの外からやってきて、どのように駅の中で展開できるのか、というアプローチだった。劇場によって駅全体がどのように変わるのか、もっと大胆な提案があってもよかった。

荒木：駅という場を舞台に、様々な行動が行われ、それが時間的に展開している。そこに建築的な介入を行なうことで、そこに内在する演劇性を誘発したかった。

## グランプリ決定のための議論

### ストリートについて

中山：最も考えさせられたテーマが、岡部先生の「ストリートが商業主義の対極」という発言。

実際、現在のストリートでは、商業主義の影響が強い。ハロウィンやワールドカップなどの消費的な側面を見ても分かる。もはや、商業主義—ストリートの対極性は失われているようにも見える。

岡部：議論を通して、「都市の生態系」と「都市への権利」という二つのキーワードに注目している。新自由主義の中で「上からのグローバル化」が進行しているが、商業主義の肥大化に対抗するためには、ストリートが重要。

宮崎：トップダウンで大きなインフラを作っていくのではなく、都市をハックしていくストリートのアプローチに可能性を感じる。その点、島津くんの提案は、物流という大きな流れを、個々人のライフスタイルと重ねていて、興味深かった。

安田：日本の商業空間には、ワールドカップの盛り上がりのように、流行として消費される刹那性が強い。そこで、都市の商業空間は作るのというはすごく難しい。今日の作品も、ストリートと都市の関係について、解き切れていないと感じた。

中山：ストリートの議論から離れるが、「群衆」というキーワードについて触れたい。例えば、建築のしつらえが少し変わるだけで、人々のにぎわいが失われることもある。群衆を建築で統制することは危険である、ということを実感すべき。その点、何くんの提案は、建築には人々の行動を制度化して誘導する危険性がある、ということを示していた。

### 都市の生態系について

村田：個人的に「都市の生態系」というテーマに興味がある。生態系は他者に対して、包摂的になるか、排他的になるか、そのどちらもある。設計においては、そのパラメーターを増やしたり減らしたり、コントロールすることができる。生態系を考える上で、まずは極限状態からスタートして、そこから多様性が生み出していくというアプローチがありうる。極限状態に想定したときに、その先の射程として何を見据えるのか、が重要。五十嵐くん、甲斐くんの提案は対照的だが、共に極限状態に対する面白いアプローチだった。その極限状態の先に、いかに寛容な多様性を見いだせるかを考えなければならない。

宮崎：卒業制作とは、実現しない以上、一つのシミュレーションでしかない。しかし、どこにボールを投げるか、そのプロセスと限界点をどう見極めているかを楽しみに見ている。甲斐くんの提案は、ものだけではなく、そのプロセスの中に社会との関係性が現れていたように思える。

千葉：都市の生態系といえば、ジル・クレマン『動いている庭』が思い出される。この著作では、ガーデニングから流動的な生態系について論じていた。荒木くんの提案でも、増改築のなかで生まれた上野駅の生態系に対して、手を加えて新たな生態系を生み出している。島津くんの提案も、都市の生態系

に関するものだった。物流において、短時間で届くことが価値という考えが更新されつつある。流れだけではなく、滞留にも注目すべき。

**安田:** 島津くんの提案は、利便性を追求していないところが面白い。現代では利便性の追求の中で、様々な矛盾が現れている。その中で、隠れていたプロセスを可視化して、日常生活を豊かにしていくという提案として考えると、可能性を感じる。

**岡部:** 私は都市の生態系から、島津くん、五十嵐くんの作品をイメージしていた。島津くんの提案は、現実の都市の中で自然にできる生態系を捉えている。五十嵐くんの提案については、人は一から生態系を作れるのか、疑問を感じた。

**中山:** SIM CITY という都市を建設するシミュレーションゲームの中で面白いのが、都市をつくる時、最初に教会をつくるというところ。つまり、物理的環境より先に、精神的中心を設定する、西洋の世界観を表している。五十嵐くんの提案は一種の SF だが、そこにどうリアルさを与えていくかが課題。

**宮崎:** 島津くんの提案の中にも、何くんの軟禁都市のテーマが潜んでいるように思える。無意識下で人の行動が操作されているような印象も受ける。

### 形とプログラムについて

**岡部:** 篠原くんの提案は、物理的なデザインでソリューションを与えようとしているが、もう少し人間的な泥臭い営みに注目してみてもいいのではないか。前田くんの提案は、フィジカルなアプローチだけでなく、時間によって空間がどのように変化していくのか、それらが混ざり合ったときにどうなるのか、その想像力が欲しかった。

**安田:** 東工大の学内の講評でも同じ議論があった。形が優先していて、機能やバックグラウンドや運営主体の議論として出てこない。前田くんの提案では、商業建築ではなく、「新しい大学」としての新たな公共性を作る、というような「形と機能の整合性」を言う努力があるべきだ。

**千葉:** 篠原くんの提案のような、高いものに対する憧れは太古からある。一方で、それに対する反論は、接地性などの観点から建築家が試みてきた。そういった議論を踏まえるべき

**中山:** 篠原くんの提案のようなマンションが実際に建ったら、きっと完売すると思う。現代の日本では、私が好きだった建築がなくなりつつある、という危機感を抱いている。それを乗り越える何かが必要だ、とも考えるが、もう時代は変わっているのかもしれない。そこについて、新たな価値観を持っているのは学生のはずで、そうした感性に期待している。

**村田:** 東工大の学生の課題は、プログラムに対する関心の低さ。型にはめられたものに対する素朴な信頼を自覚しなければならない。新しい言葉が必要なものを作っているはずなのに、そこに分かりやすい言葉を当てはめてしまっている。

**安田:** 建築を扱う以上、自己完結してはならず、社会性が重要になる。卒業制作においては、様々な人と議論を戦わせるのが重要。その議論に耐えうるような、理論性や社会性を評価したい。

## 結果発表

グランプリ 島津速人(藝大)『LogicStation』  
村田涼賞 甲斐貴大(藝大)『as it is』  
安田幸一賞 甲斐貴大(藝大)『as it is』  
中山英之賞 篠原彬(東工大)『無常の群情』  
宮崎晃吉賞 岡本圭介(東大)『うごめく都市の中で』  
岡部明子賞 篠原彬(東工大)『無常の群情』  
千葉学賞 荒木遼(藝大)『上野駅コレオグラフ』

#### 審査員賞選考の理由

**安田: 甲斐貴大(藝大)『as it is』**

自分のやりたいことを、まっすぐにやりきったことを素直に評価したい。モノへのこだわりは、建築家にとって大切。その向き合い方を、これからも考えていってほしい。

**村田: 甲斐貴大(藝大)『as it is』**

もっとも建築から遠い提案のようだが、私にとっては、純粹に建築の可能性を示しているように見える。architecture の語源は、様々な技術を統合するもの、というところにある。この提案は、様々な技術をどのように扱うのか、建築的な示唆に富んでいた。

**中山: 篠原彬(東工大)『無常の群情』**

本当に実現すれば、売れるのではないか、と思わされた。最後まで、表現をやりきることを、評価したい。

**宮崎: 岡本圭介(東大)『うごめく都市の中で』**

提案のなかに、経済に対する視点があった。テーマに肉薄した設計といえる。

**岡部: 篠原彬(東工大)『無常の群情』**

美味しいものを口に入れた瞬間に世界が広がるような、そんな妄想が広がる建築だった。欧米の論理とは違う、情緒的ともいえるアプローチに可能性を感じた。

**千葉: 荒木遼(藝大)『上野駅コレオグラフ』**

プレゼンの中では、提案の可能性を伝えきれていなかった。しかし、建築を作るときに全部説明できなくても構わない。直感的であっても、想像力を掻き立てるものは評価したい。私自身が、上野駅の別のありかたを考えさせられ、建築の可能性を感じた。

#### グランプリ選考の理由

**グランプリ: 島津速人(藝大)『LogicStation』**

**宮崎:** 本人が意識していたのかは分からないが、提案に奥行きを感じた。常に今日の議論の中心にいた。

**岡部:** 個人的には大都市での大量物流には問題を感じることも少なくないが、現代の東京にとってリアルな問題であり、今日の都市問題として社会的普遍性を持つテーマだった。

千葉：物流など、都市の中での人の動きに興味がある。例えば、タイムズの駐車場は上手く出来ていて、街の空き地を見つけては駐車場問題を解決している。そうした都市の動的状況に魅力を感じる。新規の大規模インフラ投資が困難な中で、物流を建築の問題としてきちんと取り組んでいた。

安田：建築の持つ、利便性ではない豊かさが重要。この提案はそういう意味で、都市での生活を変えてくれる豊かさを提示していた。綿密なリサーチについても評価したい。

村田：第一印象はテーマパークのようで、あまり肯定的に見られなかった。しかし、中山先生のエンタメ性という説明で、提案の説得性を感じた。駅という与えられたタイポロジーに対して、物流という動的なファクターを重ねることに可能性を感じた。

### 【中山先生終わりの挨拶】

東工大生が漫画を描き、芸大生が材料実験を行い、東大生が宇宙の提案をする。そんな多彩な提案が面白かった。これまで、デザインは問題解決で、アートは問題提起、と言われてきたが、もうそれは通用しないと改めて感じた。アートや工学の固定観念をひっくり返してくれる、とても刺激的な会になった。