

第14回目を迎える大阪府公共建築設計コンクールの課題は、現在建設計画が進んでいる大阪府岸和田吉井第2住宅の集会所の設計である。

団地の集会所は、住民によって運営され、自治会活動、サークル活動、冠婚葬祭、各種交流活動など、多様に利用されると同時にコミュニティのシンボリックな役割をもつ重要な施設である。加えて今回は「やさしい時を過ごせる場所」というテーマを掲げ、単なる施設への提案のみならず、人々が過ごす場所としての質を設計のテーマにしたものであった。

高校生、短大生、専門学校の学生による提案が現実に建設されるという意義あるコンペとして定着した当コンクールであるが、第1部（高校生の部）150点、第2部（短大生等の部）210点、あわせて360点と昨年を超える多数の応募があった（応募者数は延べ379人にも達する）。審査委員による長時間の熱心な議論と審査によって10点の入選作品が選出された。以下に各作品についてのコメントと総評を簡単に述べる。

最優秀作品賞の中井望記子さんの作品は「Community Wall ～光と風と人の緩やかなつながり～」と題し、シンボルツリーの明確な軸性をもった壁による、シンプルな構成が美しいプランである。絶妙な位置に配置された中庭は「やさしい時を過ごせる場所」を意図し、この中庭を囲む集会室、湯沸し室、和室という構成は一体的に気持ちよく使えそうで、管理もしやすいだろう。全体に完成度が高く洗練されたデザインであるが、反面、団地の住人達の思い入れの対象となるのには、まとまりすぎの印象もあり、たとえば東側の壁のテクスチャーを変える、あるいは建物を使わない場合でも人のよりどころとなる中間的スペースを設けてはどうかなどのアドバイス意見もあった。

優秀作品賞の西川亮君は、旧岸和田港をイメージし、集会所を「森に浮かぶ2隻の船」として設計したものである。伸びやかで流れるような曲線を軸に各室を配したレイアウトが面白い。何より建物だけでなく、敷地全体を隅々まで入り込んでリアリティーある設計をしている点が評価される。個々の植栽、樹木名をすべて検討し設定している点は特筆すべきであるし、外部空間も単なる残余スペースではなく、散策ウォーク、森の教室、集いの広場など具体的なシーンとして十分考えられている。メンテナンス上、課題のありそうな部分もあるが、とにかく楽しい場としての構想力は抜群である。

同じく優秀作品賞の宮田直享君の「DISCOVERABLE LIFE～いつも新しい発見ある広場～」は、シンボルゾーンから波紋のように広がる同心円弧のエレメントと集会室が特徴的な案である。西川君と同じように、敷地全体を考え、遊具化している点が評価される。個々のエレメントには名前

がつけられ利用のストーリーが想定されており、うまく運営維持されれば魅力的なランドスケープになりそうである。逆にこれらの屋外ウォークが、遊びや活動を限定しすぎてしまうのではないかという懸念もないではない。集会室部分については、屋根（大きくかけすぎでは）、外側の塀（高すぎないか）について意見があった。

同じく優秀作品賞の中尾敏明君の作品は「輪と輪の調和」と題し、集会室を輪で構成し、シンボルツリー周りの輪と、調和・対比させた作品である。円を基調として敷地全体に広がるパターンのデザインは、緑と白のコントラストも鮮やかで、高層住棟から眺めおろされる景観としては最も考えられている。また屋上のボリューム感ある緑とベンチも魅力的である。集会室の向きや断面構成については、やや破綻が感じられ、部屋の天井高やエントランスの位置（内側の方が適切ではないか）などについて疑問の意見があった。

佳作の山中彩姫子さんの作品「団地の照明器具としての集会所 Light BOX-光のお箱-」は、岸和田の昔話からヒントを得たもので、昼は白い箱として主張せず、夜はライトボックス（発光体）として団地の核になる集会所というコンセプトが新鮮である。光るガラスと、スクリーン上の壁面緑化のストライプパターンが美しく完成度の高い建築であり、団地の中でひときわ目立つ存在となるだろう。建物の垂直緑化の提案は可能性があり、時代の流れにあってはいるが、もう少しディテールを示した図面が欲しかった。

同じく佳作の谷尾弥香さんの作品は「commune with nature」と題し、直方体と円錐の単純で強い組み合わせが魅力的な案である。屋外デッキと一体となった集会室の利用や屋内の湯沸し室と一体となった利用の可能性を感じる。建物に入っていきアプローチからの全体のラインがユニークで、人々がわくわくするのが目に浮かぶ。団地の配置とコンセプトを模式化した図や、フリーハンドの表現も好ましい。ただ明快な構成の反面、円錐部の外壁と構造には課題が多く、プラン、断面ともにもう少し練る必要があるだろう。

同じく佳作の中村真之君の「創流 SOUL」は時間、人、光など幾多の流れをテーマに滑らかな形のウォールとその中に組み込まれた建物の形態が魅力的で、デザインの美しさの点では一押しという声が多かった作品である。船の先の様な繊細な曲線の建物は、団地という冷たい箱の中に生活をしている人々の気持ちをやわらげることだろう。ただし曲面壁については、施行・コスト上の問題に加えて、壁に囲まれた外部空間の性格づけがやや甘く、諸室との関係性（開き方）についてもっと提案があつてよいのではないかとの意見があった。

奨励賞の塚崎将司君の「garden」は、敷地全体を多様な人々が交差する動線空間と

して捉え、そのために、建物を1m埋め込み、屋上を通過できるように地形的にデザインした提案である。屋上が楽しげな遊歩道になっているのはすばらしく、これからの公共建築にも取り入れられるべき手法であるが、図面をみる限りスロープの勾配などに明らかな無理があり、現実的には散策には向かないだろう。このデザインを実現するとなると、もっと広い土地が必要である。

同じく奨励賞の古谷学君、中井源一郎君、松本雄作君による共同作品は、集会室の中に移動する量による可動の和室を設けたユニークな案である。利用場面の變化に伴う様々な場面についてその使い方がシミュレーションされ、きちんとビジュアルに表現されている点が評価できる（実際には利用の中心となるお年寄りの方々がどのくらい使いこなせるかの心配はあるが）。また小判型のプランは装置的でもあり美しいが、この形になった必然性が不明であり、建物、中庭共に自己完結的な空間となっていることがマイナス点として指摘された。

同じく奨励賞の寺田健人君の「INCLINED CUBE」は、斜めに埋めたキューブとデッキ、大階段によるダイナミックな風景が魅力で、新しい集会所を感じさせる。複数の要素の関係によるデザイン力を感じさせた数少ない例である。屋外でのコミュニケーションの場として提案された屋上にいたる階段状のデッキに、人が集まって座っているシーンが目に浮かぶ。断面構成等、細部のつめが甘い部分があるのと、北向きの屋内活動と、南向きの屋外活動が完全に分離しているのが惜しいところである。

全体として、集会室や外部空間の利用のイメージをきちんと想定した案が増えてきたことはたいへん喜ばしいことである。ただその内容が、お年寄りだから、子どもだからというようにステレオタイプ的であったり、設計者である学生個人の思い込みから出てきているものが多い印象もある。たとえば、現在多くの団地において、カラオケは高齢者を中心に活発な活動の一つであるが、これに触れた案はほとんどなかったように思う。実際の利用の現場を訪れた上での、現代の団地の集会所のあり方の提案を望む次第である。

また優秀案の2つのように、敷地全体をくまなく設計する案が増えてきたことも評価したいが、まだまだ建物単体に注意が集中しているものが多い。今回でいえば中央シンボルツリーを含めた、ランドスケープ的提案がもっとあつてほしかった。

また本年度は設計条件に「維持しやすいよう設計してください」と一文が入ったせいか、例年よりリアリティーのある作品が多かった。しかし、積極的提案性が損なわれた面もあるように思われる。リアリティーをふまえた上での独創的な案を期待したい。