

本年度で第15回目を迎えた大阪府公共建築設計コンクールは、泉南地域の広域レクリエーションの中心施設として位置づけられている蜻蛉池公園にトイレを設計する課題である。計画は丘陵ゾーン南東部の長池周辺の整備計画の一環であり、子供たちが自由な遊びを通じて創造性を育むことを意図して、雑木林や竹林が広がる自然の中に、新たに5つの「冒険の山」、5つの「花の丘」が配置されたユニークな風景が誕生しつつある。敷地はゾーンへのアプローチ的な役割をもった重要な場所で、トイレは全ての訪問者にとって安心して使いやすいことはもちろん、維持管理への配慮、そして周辺ランドスケープとの調和が求められている。

「学生の設計が実際に建つ」という貴重なコンペであり、毎年多数の応募がある本コンクールであるが、今年も延べ応募者数380人、第1部128点、第2部246点、あわせて374点もの作品がよせられた。広い審査会場の机と壁全面に並んだ作品を前にして、長時間の熱心な議論と審査が行われ、9つの入選作品が選出された。簡単であるが各作品についてのコメントと総評を述べる。

最優秀作品賞に輝いた稲見友亮君の作品は「風のおか」と題し、シンボルツリーとそれを囲う休憩スペース、さらにダイナミックな大屋根が印象的である。今回、周囲に計画されている冒険の山に使われている円形をモチーフにしたものが多かったが、稲見君の場合は、直接的に完全な円を用いるのではなく、円に園路を取り込み、さらに円を組み合わせてトイレ前に気持ちのよい立体的な空間を造り出している点が秀逸である。内部の多目的トイレスペースの配置などプラン上はやや問題があり、この点を再検討・変更することを前提としての受賞なので今後さらに精進して欲しい。

優秀作品賞の吉規康平君の作品は、Community lavatoryのタイトルどおり、人が出会う場として活用できることを狙ってL型のエントランスコート的な空間を造っている。多くの人が箱の変形した空間をつくる中で、壁的な要素による高い構成力・造り出ししたスケール感のいいL型の広場の・半屋外的な空間が、床面のデザインをはじめ、場としての配慮があまり感じられないことが残念である。

同じく優秀作品賞の志水玄太君の作品は、園路に対して、軸を振り、建物の雁行配置と「柱状体」によってシンプルに入り口の場所

性を生み出している。プランもよくまとまっており達者な設計で、最も実現可能な作品とされ、最後まで議論に残ったが、2つのヴォリュームと屋根で生まれる軸線の方向性への疑問、すなわち、軸線が周辺ランドスケープと関係づけられていないように見えることから惜しくも優秀作となった。

もう一つの優秀作品賞の山下真未子さんの作品は、冒険空間のある公園に相応しく、色とりどりのモザイクタイルによって、おとぎの国や絵本のような空間を緻密に造形した魅力的な案である。実施には多くの困難があり最優秀とはならなかったが、「どこかに建ててほしい」「子ども達やボランティアによって製作されたら素晴らしいだろう」という声があがった。とにかく圧倒的な独自の世界構想力、デザイン力であり、将来をおおいに期待したい。

佳作の中井源一郎君の作品は、「eye」と題してトンボの目を形取っており、数ある円形プランの中で最も完成度が高かったものである。周辺の円形の丘と呼応させ大小の円を園路沿いに配し、エントランスの場所性を生み出している点がすばらしい。空間構成、設計、図面表現のレベルに関しても最も高い作品である。唯一多目的トイレを別棟にした点が、実際の利用上問題視され、最優秀賞の選考からはずれたのが惜しかった。

同じく佳作の松本雄作君の作品は、トンボの複眼をテーマにして六角形のガラスブロックの積み重ねた壁をつくり、トンボが見ている世界を想像させる発想が面白い。トンボをそのままストレートに造形に使った作品が多かった中、知的なデザインといえる。プレゼンテーションも巧みで際立っているが、せっかくの複眼モチーフの壁がアプローチの裏側であるのは物足りないし、また敷地や周辺空間の読み込みが不十分な点でプランに説得力がない。

もう一つの佳作の高見憲明君の作品は、「波の壁」というタイトル・コンセプトどおり、円形の穴を持つ曲面壁の重なりによってエントランスのアプローチを演出しようとするアイデアが新鮮である。動きのある壁と床面でエントランスの場所性を生み出している点も評価できる。反面、波の壁がトイレの内部空間に必ずしも関わっておらず、付加物的にみえてしまうことは残念である。またコンクリート壁の場合、狙っている軽やかさが表現されるかもやや疑問があり、施工上も不安が残る。

奨励賞の辻村温子さんの作品は、蜻蛉池

公園にふさわしく、左右に分けたトイレに虹をかけてゲートをつくりトンボのモニュメントを配して遊具的に構成した作品である、ゲートに線材で表現されたトンボがとまっている光景は文句なく楽しく、滑り台が組み込まれているのも微笑ましい。細かくいうと、色の違うフレームのゲートは建築的に未消化であり、またエントランスの役割を考えるとファサードとしてももう少し細かいデザインが必要であろう。今後の勉強に期待したい。

同じく奨励賞の山下幸佑君の作品は、園路の中央に「くすのき」を配し、トイレを分けて円形に配置したゲートの構成が評価された。波上につらえられたベンチも面白いがトイレの出入り口を眺める向きについては、実際に人が座ったシーンをイメージしての検討が必要ではないか。またなによりも立面図断面図に描かれた樹が「くすのき」に見えないのは致命的である。

敷地と設計条件をみて例年に比べて難しい課題だと不安があったが、あけてみると結果は良い方に裏切られた。「これは」という飛び抜けた作品こそなかったが、多くの魅力的な作品があり選考には苦労した。皆さんも、敷地に存在している「円」という要素の使い方、蜻蛉池公園の「トンボ」のデザインの取り込み方、そして「ランドスケープ」の生かしかたなど、デザインのアプローチの多様さを楽しんでいただければ幸いである。

一方、外観は魅力的でもトイレのプランニング自体はごくあたり前のものがほとんどであったのはやや物足りなく感じた。既成概念にとらわれず、スペースのあり方や配置などもっと自由に考えて提案してもらいたかった。

また、今回、冒険の山を全て造った模型写真も見受けられ、敷地周辺を考慮することが一般的になってきたと感じるが、まだまだ対象敷地の中しか考えていないようにみえる設計も多い(受賞作の中にも、敷地内の情報しかないものも見受けられる)。いつでも自分の敷地の中だけでなく、その周辺のコンテキストに対して設計するのだということ、今回の場合でいえば、公園全体のランドスケープの中にデザインしているのだということを忘れないで欲しい。