



2024 年度

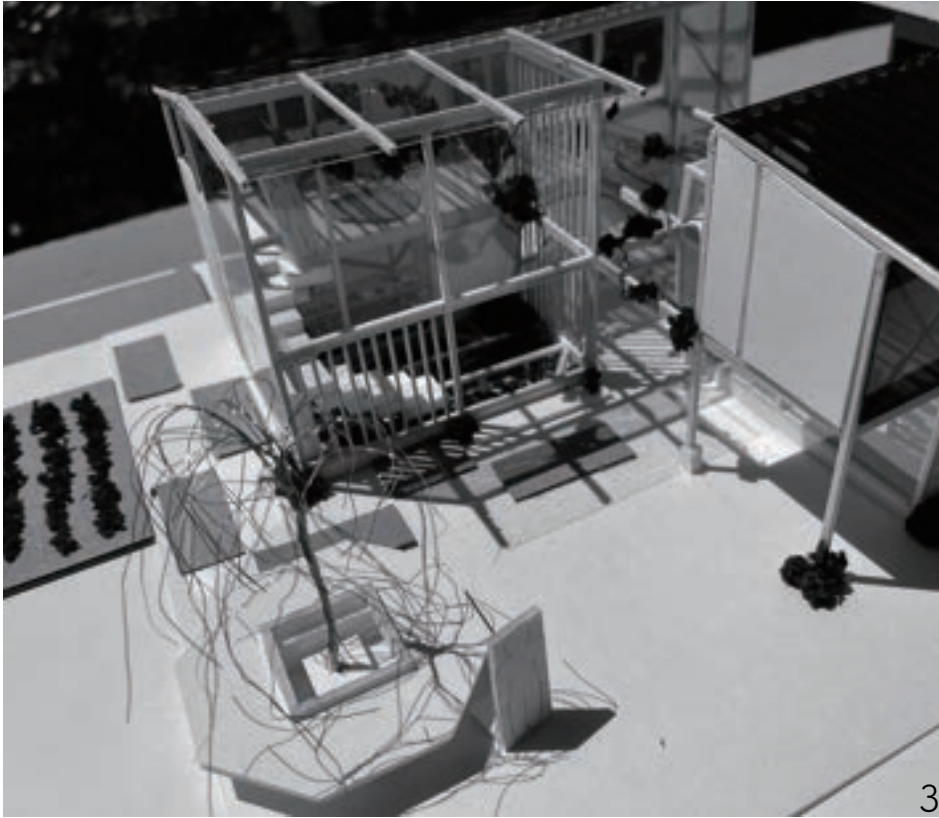
京都芸術大学

環境デザイン学科

学生作品集

目次

001	Ⅰ表紙Ⅰ	
002	Ⅰ目次Ⅰ	
003	Ⅰ1回生 2クォーターⅠ	「白の家」 のとなりの家
004	Ⅰ1回生 3クォーターⅠ	篠原一男の空間模型
005	Ⅰ1回生 4クォーターⅠ	私の小さな椅子
006	Ⅰ1回生 4クォーター 進級課題Ⅰ	まちから文化を学び、 ZINE を作る
007	Ⅰ2回生 1クォーターⅠ	カフェ +
008	Ⅰ2回生 2クォーターⅠ	ノット・ハウス kNOT HOUSE
009	Ⅰ2回生 3クォーターⅠ	わたしたちがほんとに住みたい集合住宅
010	Ⅰ2回生 4クォーターⅠ	庭と風景と美術館
011	Ⅰ3回生 建築Ⅰ	町家コンバージョン / 出町柳の屋根ショッピング / 生態系に住まう / 住宅力
012	Ⅰ3回生 インテリアⅠ	ショッピング / みたて / まちのロビー、ラウンジとしての宿泊複合施 / マテリアル
013	Ⅰ3回生 ランドスケープⅠ	まちのパブリックスペース・リノベーション / 鴨川沿いのプライベートガーデン / オープンスペース・オペレーション / ランドスケープデザイン力
014	Ⅰ4回生 卒業制作Ⅰ	学長賞 / 審査員紹介
015	Ⅰ4回生 卒業制作Ⅰ	優秀賞 / 審査員特別賞
016	Ⅰ4回生 卒業制作Ⅰ	学科賞
017	Ⅰ4回生 卒業制作Ⅰ	奨励賞
018	Ⅰ4回生 卒業制作Ⅰ	奨励賞
019	Ⅰ4回生 卒業制作Ⅰ	奨励賞
020	Ⅰ4回生 卒業制作Ⅰ	奨励賞
021	Ⅰ4回生 卒業制作Ⅰ	奨励賞
022	Ⅰ4回生 卒業制作Ⅰ	同窓会特別賞
023	ⅠプロジェクトⅠ	Stamp ! / 北山杉プロジェクト / 木匠塾
024		



課題説明) 篠原一男の「白の家」の隣の敷地に住宅を設計する。様々な「きっかけ」を通して「設計できるようになる」感覚を身につける。最終段階は増沢洵の「最小限住居」の軸組をきっかけとする。

選出者) 1JIA ZHUOXIN 2金 希怜 3勝田 智春 4坂元 健太

講評) 1/配置計画、緩勾配のゆったりとした屋根による美しいプロポーション、反射性の強い現代的な開口部と日本的な付まいの同居が良い。 2/ローテートした正方形を入れ子状に配置するというスマートな幾何学的操作と、空間が発する情緒性との軋みが篠原的で良い。 3/最小限住居のグリッドをベースに明快な操作でヴォリュームをスプリットしたり繋げたりし多様な空間が出現している。 4/ガレージのロングスパンなどは白の家へのリスペクトかもしれない。CSHのような切れ味のある大変気持ちよい空間。



1



2



3



4



5

作品解説) 建築家・篠原一男の住宅作品からひとつを選び、その主空間を縮尺1/20 の模型でできるだけ忠実に再現する。篠原の住宅には、素晴らしい「空間」が力強く存在する。図面を入手し、雑誌や書籍に発表された写真を手がかりにして、空間の要素を観察し、読み取り、1/20 の世界に投影させること。

選出者) 1 勝田 智春 2 時岡 美羽 3 只木 遥 4 柴田 雄大 5 金 希怜

講評) 1/ハウスインヨコハマ。模型の方が本物に見えるくらいの再現性。模型の精度の高さが際立っている。写真のアングルも含めどこまでもこだわり抜いている。 2/上原通り工事中。工事中をセレクトしたこともすごいが、鉄筋や置かれた資材の再現もすごい。特にカラーの写真はトマス・デマンド並だ。 3/百年記念館。これをセレクトしたことも意欲的だが、シリンダー内の質感の再現がすごい。特にやはり天井の諸々の再現がリアリティを醸し出している。ところで外の風景はどこだ？ 4/テンメイハウス。これも模型の方が実物に見えるくらいの再現度。特にやはり床のフローリングへのこだわりがものすごい効果を生んでいる。あとはロールブライド。それにしても室内の光の感じをここまで再現できるものなのか！ 5/山城さんの家。これは家具への愛と探求の結晶。徹底的に調べ、華やかなこのリビングを再現している。篠原の家具のセレクトに目を向けさせてくれる。



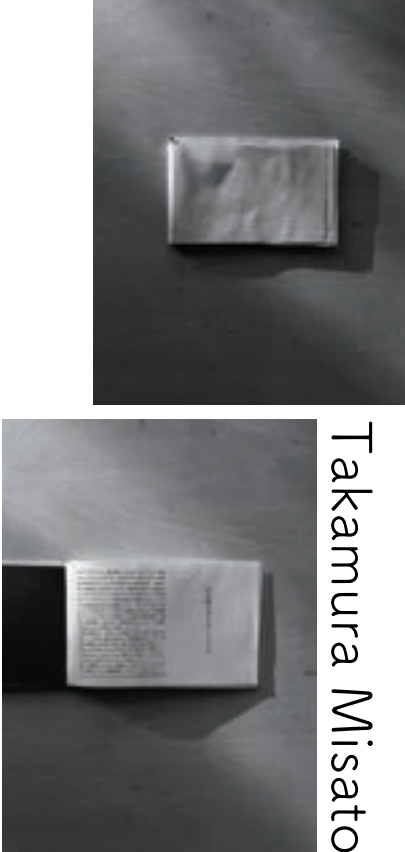
人体寸法はあらゆる環境デザインの基本である / 素材と造形の関係を探る / 設計から制作までのプロセスを学ぶ / 構造について学ぶ / 場所の空間イメージから造形を導き出す

選出者) 1 金 希 怜 2 新保 小夏 3 小田桐 朱夏 4 柴田 雄大 5 熊谷 知那乃 6 清水 遥翔 7 小幡 菜々子 8 吉岡 碧 9 辻田 睦美 10 向田 胡子 11 野村 優琉 12 三井 遥那 13 加茂野 竜之介 14 金本 笑 15 兼松 萌々花 16 NICHOLAS LEE KSING SAM 17 CHEN WEN-HSIN 18 早藤 永遠 19 只木 遥

普段、みんなは何をして遊んでいるのだろうか。デザイナーとして生きていくには、遊びながらデザインのことを意識し、また遊ぶようにデザインできるようにならないといけない。まちに出て、訪れたことのあるお店からでしか君はデザインはできないのだ。であれば、どのように遊ぶべきか。そして、遊んできたことを遊ぶようにまとめられないか。この課題は、みんなの興味を深掘りするための「グッと来るテキスト」とそれにまつわるまち遊びをしてきてもらい、それらについてZINEで紹介してもらおうという内容だ。最後は講評会ではなく交換会を行うことで、みんなのマニアックな興味をさらけ出し、共有し合うことができたらしっている。

そのような意味では、植物園も同じかもしれない。人の少ない植物園は非現実を閉じ込めたかのような不思議な空間だ。普段見かけることのないサイズの植物や、サンルームの天井から差し込む光などが非日常を構成している。それが特に感じられるのが植物園のサンルームだ。サンルームのようなガラス張りの建築物は、暖かく、幻想的な美しい日差しを室内に取り入れ、光の空間を作り出す。空中を舞う埃が光を反射してカメラで白飛びしたような景色が実際に広がっている。私は植物園に差し込む光の美しさを見るために植物園に訪れているのかもしれない。（本文より抜粋）

講評）封筒に入っているのは、まるで売られている本のような完成度の高い冊子と、ポラロイド写真が何枚か、スケッチと植物園のチケットである。全く説明的ではないのに、それぞれを見ればなにを伝えたいのかを感じさせることがとてもよく出来ている。



現代で生きていて、紙に困ることはそうない。すぐに安価で手に入れることができ、色も柄も星の数ほどある。植物紙が発明されたことにより対応できる幅が広がり、様々な物の代替品となるまでになった。植物紙が生まれる前はエジプトのパピルス、メソポタミアの粘土板、ローマの羊皮紙（パーチメント）、中国の竹簡や木簡などであった。どれも大量生産に向かず、嵩張るため、パピルスに取って代わった10世紀から13世紀に植物紙が伝わるまで記録媒体として主力であった羊皮紙さえも貴族や裕福な商人、教会など富裕層しか使えず、印刷技術がなかったことや識字率の低さもあり、世界的に発展しなかった。中国の後漢時代、官吏だった蔡倫が竹簡や木簡、絹の布を使っていた時代に樹皮や麻などの植物繊維を砕いて抄く実用的な製紙法を発明し、現代につながる製紙技法が誕生した。日本へ正式に渡ったのは610年に高句麗の僧、曇徴によって伝えられたとされている。現代ある和紙はこれを改良した物だと言われている。一方、西方へは・・・（本文より抜粋）

講評）紙の専門店である竹尾ペーパーのサンプルをまとめたものでありながら、宝石や装丁、紙についての趣向がまとめられた冊子となっており、読みごたえも十分ある。まとめ方もシンプルでありながら、アルミ箔やトレベをアクセントに使うなど、気遣いが見て取れる。

朝起きて、鳥が囀るような心地よい歌声を聴いて学校の用意をして家を出る。学校に行く途中の電車で揺られながら朝日を浴びてビタミンを摂るかのように爽やかな歌を再生する。電車の窓から見える景色と音楽とが重なり合い、両者共により美しくなる。美しい曲を聴きながら景色を見ていると心まで浄化された気持ちになる。音楽の魅力はまだまだたくさんある。音楽は今の気分を代弁してくれる。自分の今の気分と合う曲を聴くと、今の気分を2倍にも3倍にもしてくれる。自分では説明できなかったもどかしく、つかえた気持ちを曲の歌詞が代弁してくれるのだ。音楽は、今あるものや気持ちを何倍にも大きくしたり美しく見せてくれる。毎日見ている町の風景も聴く曲によって変わって見えるのだ。音楽にはそういう世界にフィルターをかけてくれるような不思議な力があるのだ。（本文より抜粋）

講評）通学路の風景と共に、その時間いている音楽を重ね合わせたような内容となっている。冊子自体がプレイリストのようであり、安物のイヤホンで閉じられることで昔のウォークマンを想像させ、今にも音楽が流れてきそうなつくりとなっている。



帰りの電車で明日の占いを読む。明日を迎えても大丈夫そうだと確認してほっと安心する。いつからかこれが、私の欠かせないルーティーン。翌日の答え合わせはいらない。私にとって占いは、「言葉」に過ぎない。未来を迎える心の準備をするための言葉を、探している。

近年、「占い」の文字が巷に溢れている。ここ数年でその規模はかなり拡大したのではないだろうか。本屋さんには、占いコーナーが設けられ、大量の関連本が並ぶ。人気のテレビ番組までできた。

皆が自分のことで精一杯な現代において、人にはなかなか理解してもらえない本来の自分、また弱さを、言葉にしてもらえることに心地よさを覚える。そして将来に希望を託す。人生の転機が訪れる / 共に生きるパートナーに出会う / 才能が開花する // 耳障りの良い言葉を探し出しては心を開いていく。

確証が得られない占いに、人々は何を求めて信じたいと思うのだろう。そして占いが生み出す空間とはどのようなものだろう。

何か答えを出すわけではない。占いにまつわる三つの神社の紹介と共に、今日は占いについて悩みたい。（本文より抜粋）

講評）独特なプロポーションの冊子であるが、テキストを読めば木簡を意識していることが伝わる、よく考えられたデザインだ。柔らかい透けた布で包まれているのもまた、どこか秘密めいたものを感じさせる仕上がりとなっている。

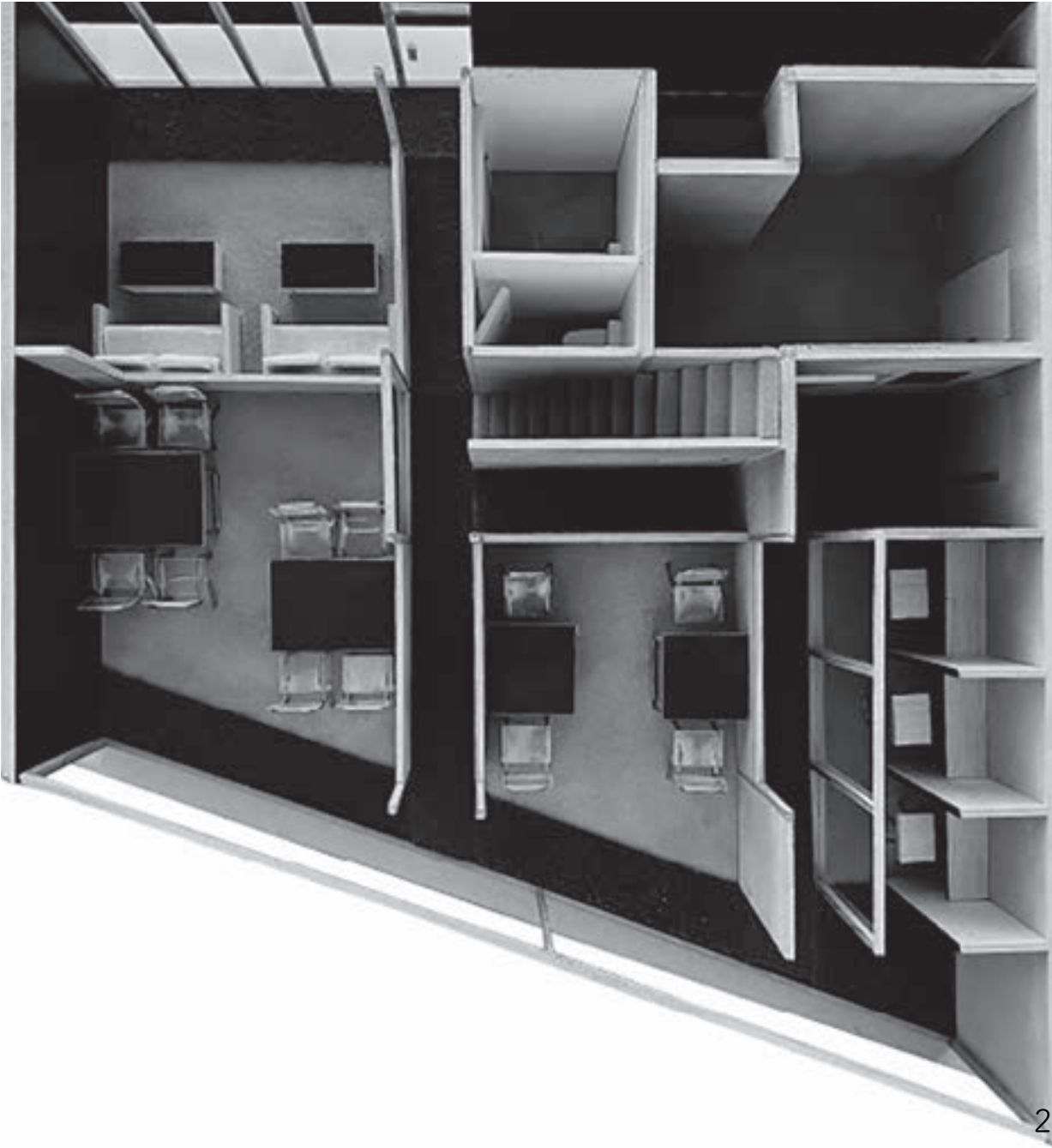




1



3



2

課題概要) 敷地は京都市山科の古い街道沿いにある築 100 年ほどの京町家と増築部が合わさった木造 2 階建の 1 階部分である。ここにカフェ+〇〇を設計する。〇〇は用途、コンセプトなど自由に設定して良い。木造建築に現存する構造躯体やその素材感、湿度感と、新しい用途 / 機能がどのように融合し、どのような居場所となり、その雰囲気がどのようにまちへとにじみだし、まちと関わることができるだろうか。

選出者) 1 竹内 開偉 2 KIM, Doheon 3 監物 希実

講評) **1/** 敷地周辺に点在する緑地を、このカフェをつくることによって繋ぐことをコンセプトとし、蔓性の植物をファサードや店内に計画している。驚くべきは設計の手つきであり、中央に厨房を配置して、手前、中、奥へとグラデーションに居場所を設けつつ、全面道路から庭や吹き抜けの緑への抜けとそれらが、カフェの奥行き感を魅力的なものにしている。構造のぼかし方や、家具細部のデザインもよく練られていて、このまま施主プレゼンに持っていけるレベルに達している。 **2/** 特に子育て世代などに向けて、こどもから少し解放されて休むことができるカフェを、カフェ + オフィスとして提案した。ファサードにはこどもの背丈からは内部が見えない仕掛けのルーバーがあり、徹底して大人だけの場所となるように工夫されている。内部もお互いが気にならないようなパーティション等オフィスのような設えがある。こどもという登場人物を意図的に抜くことにより、新たなサードプレイスとなる舞台が設定されている点が面白い。 **3/** カフェ + 自転車としたこの作品は、自転車を借りたり直したりするあらゆる世代の人を対象とすることで、地域のカフェとして間違いなく成立しそうだ。多くの自転車屋さんがそうであるように、店内を半屋外とし、誰もがふらりと入ることができるような自由な雰囲気がある。今にも会話が聞こえてきそうな作品にまもっている。



課題概要) kNOT HOUSE とは、結び目であり「非」住宅であるようなことを意味している。敷地は普通の住宅街であり、家族設定も普通。法律も守らなきゃいけないし構造もリアルに考える必要がある。さらにこの設計を起点に近隣が集落になれる可能性についても考察する必要がある。しかも今回はちょうど倉俣史朗展をやっていたので倉俣要素も加えた（施主が倉俣ファン）。そんな中で多様な傑作が多く誕生した。

選出者) 1 竹内 開偉 2 東 似子 3 KIM, Doheon

講評) 1/ 下部の地形のようなプライベート空間と上部の LD との間に中間階での間隙を設けることで、集落になった時の立体的な抜けのつながりが生まれるアイデアは秀逸。 2/ まちの結び目として行灯のような住宅を提案する試みには優しさを感じる。端正な構成で完成度が高く図面表現も正確だ。ダブルスキンの間の空間も豊かに使われそうだ。 3/ 大中小の正方形平面が少し振れながら貫入する構成により建物が有機的な表情を生む。その操作は、立面方向に緑化を促す柔らかなフレームとも相まって地域全体の豊かな生態系を想起させる。

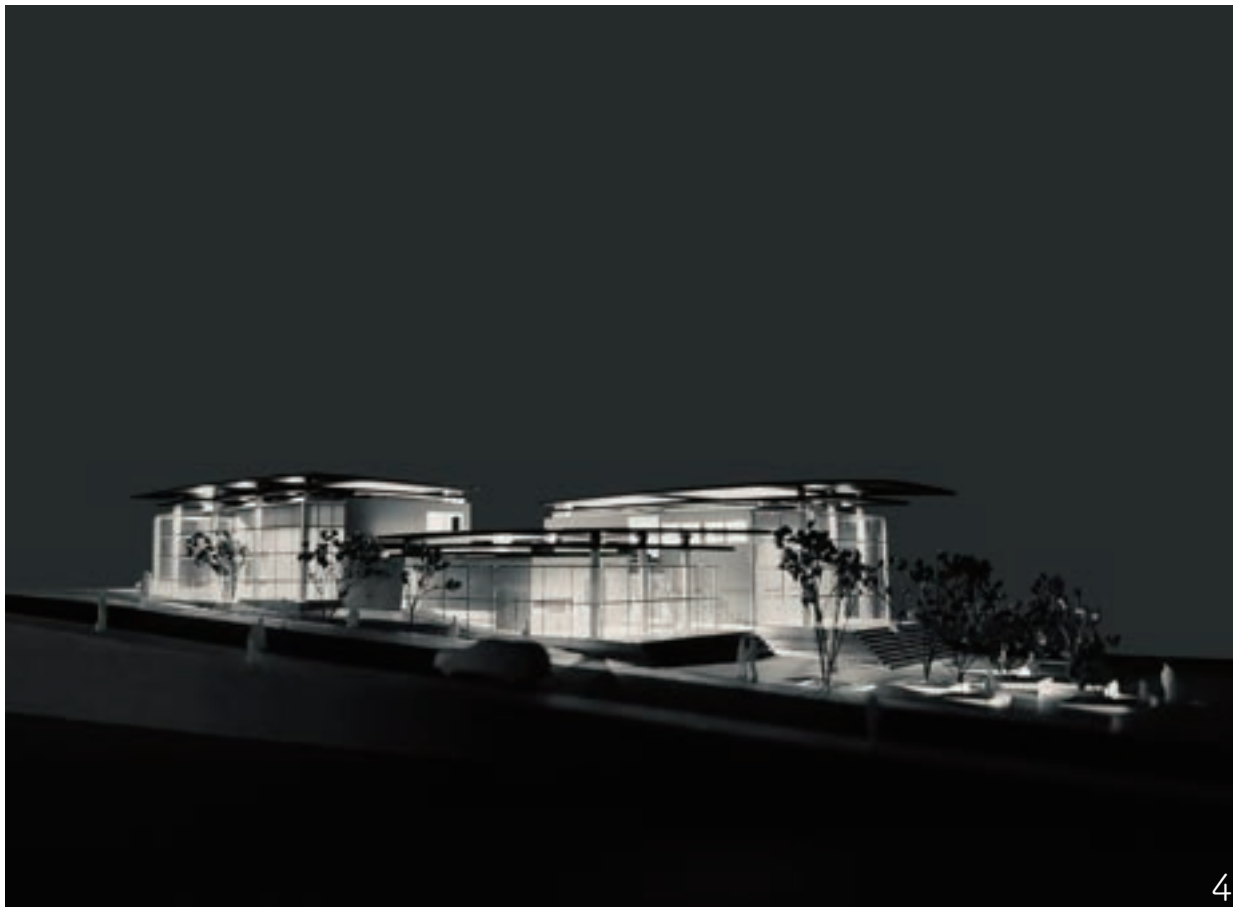
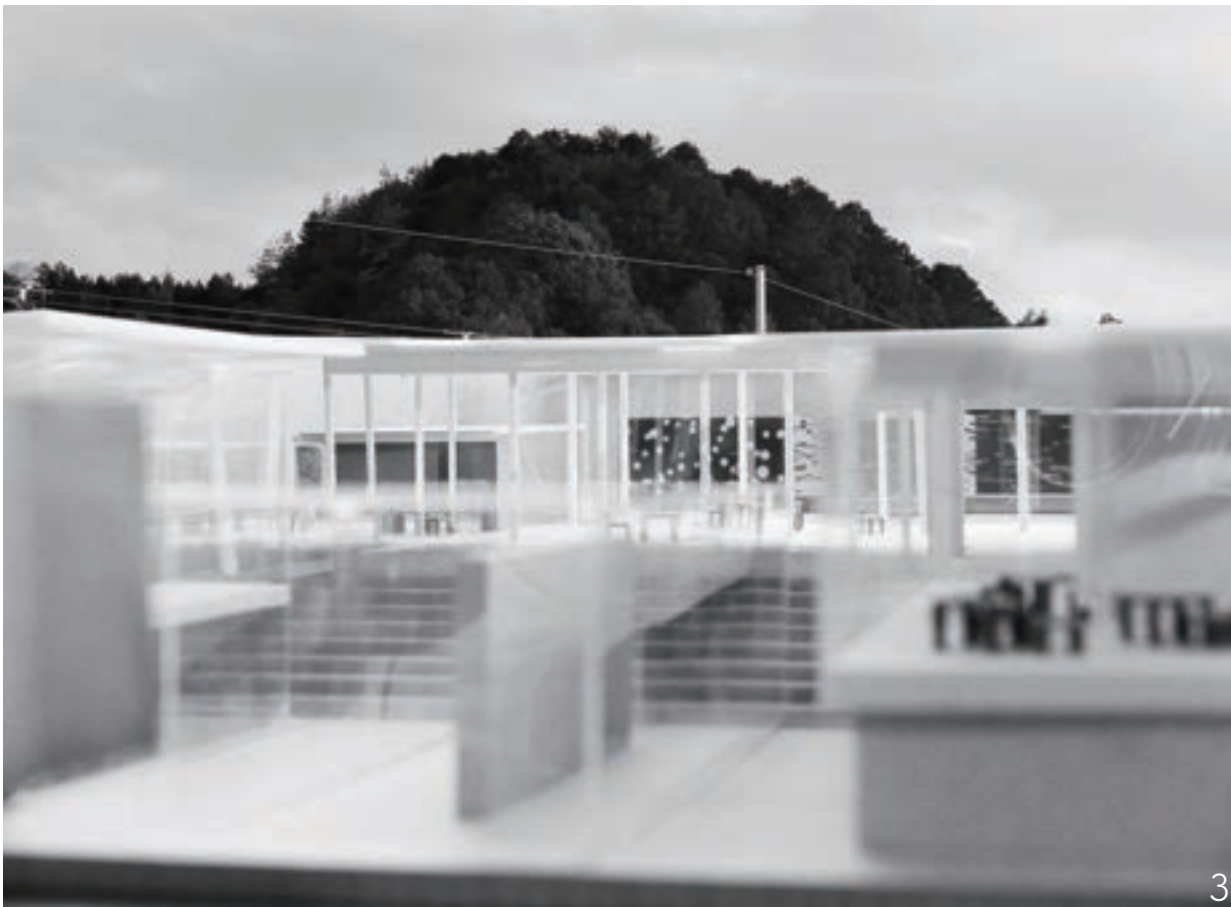


課題概要) この課題はチーム・グループ課題であり、建築系・インテリア系・ランドスケープ系、すべての領域を包括した提案を求めるものである。大きなルールとしては、既存の計画（北大路高野住宅）と同様、街区に中庭としての commonspace を設け、道路側からはさほどセットバックせず、街並みを形成することを意識するという条件を課したい。稀有な、街区ブロック型低層 RC 長屋団地である北大路高野住宅の敷地を舞台としたグループ課題。チームでの進行プロセスの質は年々上がっているように感じる。

選出者) 1 (A-4 チーム)LEE, Yuchan/ 岡村 知真 / 杉森 志音 /KIM, Doheon/ 藤田 一哉 / 吉田 有佐 2 (B-5 チーム) 安藤 遙奈 / 中島 優斗 / 橋本 ほか / 長谷川 愛実 / 波多野 百桃

講評)
A-4 チーム / 計画・プレゼン共に大変レベルが高い。敷地内にいくつもの丘を設け、立体的な風景を作り出すと共に、丘に守られた温熱環境をもつ諸室と丘の上の開放的な諸室との対比も生まれ、全体的に多様な相が生成している。
B-5 チーム / 下部の動線とそれに直交するように上部に渡された波打つ居住空間により、明暗の変化や多様な様相の発現が見られ、それが心地よい commonspace の遍在につながっていると言える。

2・4Q・庭と風景と美術館



課題概要）泉屋博古館の向かい側の敷地に計画する現代美術館の課題。昨年度までより敷地面積を減らし取り組みやすくした。現代美術の選定は設計者に委ねられているが、庭、風景、という京都のこの場所との兼ね合いをどう解いていくかが重要。

受賞者） 1 岡村 知真 2 Ha Sinyeong 3 今井 都祈雄 4 KIM, Doheon

講評）1/ 展示と庭と、内と外とが、レベル差をうまく使いながら大変精緻に立体的に構成されている。道路側から見た高さは抑えられつつも掘り込まれた内部によってダイナミズムも有する。模型もプレゼンシートも大変完成度が高い。
2/ 理知的な手続きでゾーニングを行い、スタティックかつわずかに揺らぎのある空間構成が生まれており、墨絵の作家の世界を体現できている。照明まで仕込んだ模型も、図面表現も素晴らしい。 3/ 小松美羽の人生のアップダウンと敷地の地形を重ねて見る想像力も素晴らしいが、伸びやかで自然で透明で節度高い構成は、この敷地における美術館の建ち方の一つの美しい解であろう。 4/ メディアアートのみを選択し、プレゼンテーションも動画（大変よく作り込まれた）を流すのみ、という潔さには舌を巻いた。しかもそれぞれのメディアアートの展示壁が重要な建築要素となっており、まるでメディアアートの庭といった趣で構成されているため、この東山の敷地に（その儚さも相まって）非常にフィットしている。

3-1 町家コンバージョン



課題解説)
京都市内にある既存の町家を職住一体型住宅としてコンバージョンする課題である。京町家特有の空間構成やエレメントを学びつつ、そこに住み / 商いするということをきっかけに、その構成やエレメントがどのように変奏し、新たな形式を獲得することができるのだろうか。伝統を振り返りつつ、つくることideかに前に進むことができるのか、という視点が重要である。

選出者) 1 小畑 友紀 2 安井 悠馬

講評) 1/ 廃材を通した制作や学びの場をプログラムとして内包した提案。町家を一度軸組レベルまで解体して、そこから再び新たにフロアレベルを介入することで、住居から共有スペースまでをグラデーションに接続している。循環というテーマがソフトだけでなく、建築のエレメントの解体 - 再構成レベルで空間構成に落とし込まれている点が素晴らしい。 2/ 町家の中にツリーハウスのようなストラクチャーを挿入する大胆な提案。形式としては入れ子になるわけだが、森の中の宿木のようなストラクチャーは町家の中に新しい環境をつくり出し、外と中を再定義する。そこにコワーキングスペースという機能が、仕事場を自ら発見できる場所、こもって仕事する場所といった、使う人にとっての場所の発見につながっている。

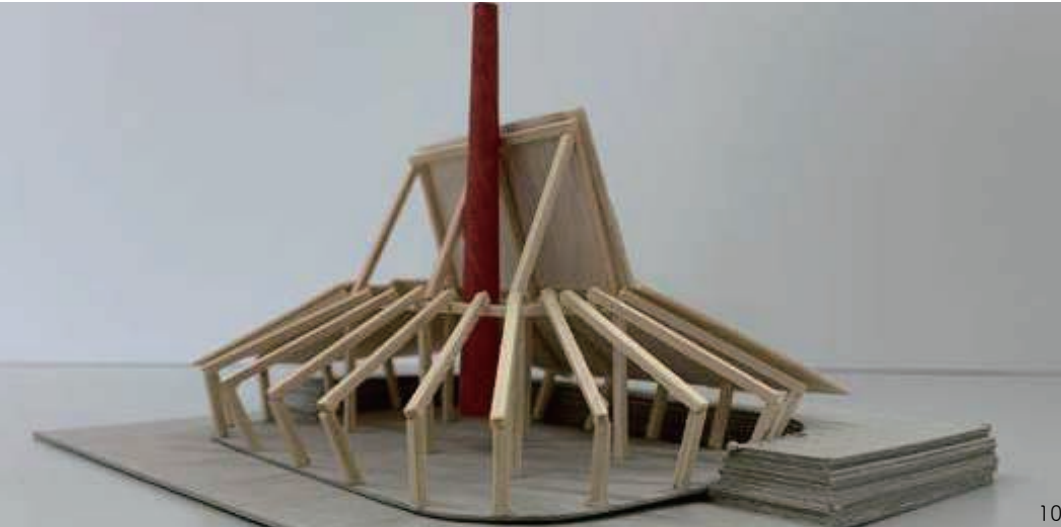


課題解説)
1週間に1つ計6~7の住宅を設計するという課題。実在する住宅の条件と敷地を使っているので、自分が設計したあと学生たちは、本当はどんな住宅が建っているのか答え合わせ的な感じで確認することができ、自身の設計との比較によって元の住宅も自分ごとのように身に入ってくるという効用もある。

選出者) 8 稲福 彩音 9 西岡 真央 10Viktória Žigmundová

講評) 8/ 基本的にどの計画も切妻の「家型」により一見可愛らしい外観を持っているように見えるが、平面計画や断面計画（および物語の構想力）に大胆さ・鋭さがあり、その組み合わせが魅力となっている。 9/ 難波和彦の「箱の家」シリーズではないが、モジュールに載せた切妻の箱型という制約下でどれだけ多様な条件に対応できるかをスティックに追求している感がある。ただそこに身体性に根差した心地良い空間の出現が見て取れ、それが説得力につながっている。 10/ チェコからの交換留学生だったヴィクトリアは、日本の様々な古代住居の形式を各課題に適用し、深い探求と共に現代住居としての可能性を探る試みを徹底した。この課題をそのように利用することは極めて賢明であり、リサーチからスタディを経て（自然素材にこだわった模型を含む）プレゼンに至るまで、後代の学生も大いに参考にすべき足跡を残した。

3-4 住宅力



課題解説)
1週間に1つ計6~7の住宅を設計するという課題。実在する住宅の条件と敷地を使っているので、自分が設計したあと学生たちは、本当はどんな住宅が建っているのか答え合わせ的な感じで確認することができ、自身の設計との比較によって元の住宅も自分ごとのように身に入ってくるという効用もある。

選出者) 8 稲福 彩音 9 西岡 真央 10Viktória Žigmundová

講評) 8/ 基本的にどの計画も切妻の「家型」により一見可愛らしい外観を持っているように見えるが、平面計画や断面計画（および物語の構想力）に大胆さ・鋭さがあり、その組み合わせが魅力となっている。 9/ 難波和彦の「箱の家」シリーズではないが、モジュールに載せた切妻の箱型という制約下でどれだけ多様な条件に対応できるかをスティックに追求している感がある。ただそこに身体性に根差した心地良い空間の出現が見て取れ、それが説得力につながっている。 10/ チェコからの交換留学生だったヴィクトリアは、日本の様々な古代住居の形式を各課題に適用し、深い探求と共に現代住居としての可能性を探る試みを徹底した。この課題をそのように利用することは極めて賢明であり、リサーチからスタディを経て（自然素材にこだわった模型を含む）プレゼンに至るまで、後代の学生も大いに参考にすべき足跡を残した。



課題解説)
1週間に1つ計6~7の住宅を設計するという課題。実在する住宅の条件と敷地を使っているので、自分が設計したあと学生たちは、本当はどんな住宅が建っているのか答え合わせ的な感じで確認することができ、自身の設計との比較によって元の住宅も自分ごとのように身に入ってくるという効用もある。

選出者) 8 稲福 彩音 9 西岡 真央 10Viktória Žigmundová

講評) 8/ 基本的にどの計画も切妻の「家型」により一見可愛らしい外観を持っているように見えるが、平面計画や断面計画（および物語の構想力）に大胆さ・鋭さがあり、その組み合わせが魅力となっている。 9/ 難波和彦の「箱の家」シリーズではないが、モジュールに載せた切妻の箱型という制約下でどれだけ多様な条件に対応できるかをスティックに追求している感がある。ただそこに身体性に根差した心地良い空間の出現が見て取れ、それが説得力につながっている。 10/ チェコからの交換留学生だったヴィクトリアは、日本の様々な古代住居の形式を各課題に適用し、深い探求と共に現代住居としての可能性を探る試みを徹底した。この課題をそのように利用することは極めて賢明であり、リサーチからスタディを経て（自然素材にこだわった模型を含む）プレゼンに至るまで、後代の学生も大いに参考にすべき足跡を残した。

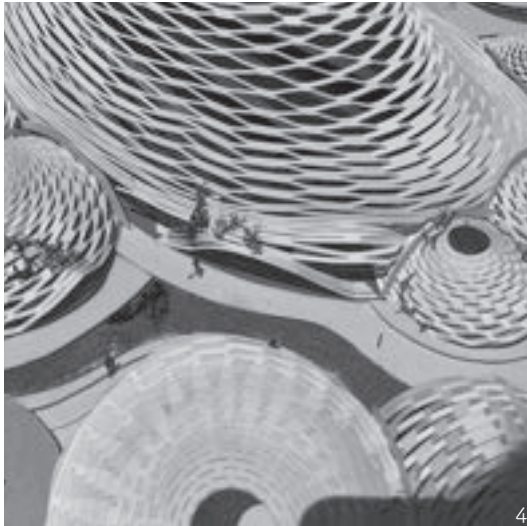
ARCHITECTURE

3-2 出町柳の屋根

課題解説)
叡山電鉄出町柳駅を敷地に、「屋根」という建築のひとつのエレメントから公共空間を提案する課題。通勤する人、観光に来た人、働く人、さまざまな人や機能が複雑にオーバーラップする駅という場所において、それらを整理しつつ、屋根という建築の単位がただ外部から守るというシェード的なものだけでなく、現代においてどのような役割を担うのか、という意識が求められる。

受賞者) 3 小畑 友紀 4 竹中 琴音 5 安藤 一花

講評) 3/ 2 層のスラブでプログラムを整理し、その上に三日月型の分割された屋根が架けられた提案。諸室はスラブの下に整理されているため、分割された屋根はほとんど軒下をつくるものに過ぎないのだが、それによって軽く / 開かれているという印象を、抽象的な共有地をつくり出している。そういう意味で一見装飾にも見えるが、これの機能を超えて建築なのだ、という設計者の強い意志がみられる。 4/ エキスパンドメタルのような屋根のまとまりによって、大きな雲の集合体みたく建築をつくる。ランドスケープの断面計画と雲のような屋根がずれて配置されることで、空間の疎密をつくり出している。プレゼンテーションの密度が素晴らしい。 5/ 水の流れというメタファーから、空間の流動性と滞留性に屋根の役割を見出した提案。獣の背中のような大きな屋根は都市と駅の大きな流れを促しつつ、地上レベルでは石のようなボリュームが小さな矢印の群れをつくる。その異なるスケールの流れが計画面で重なることで、駅という複雑なプログラムや動線を整理しつつ、京都全体に内在する " 水 " への親しみ、そして風土へと設計者の思いが結実している。

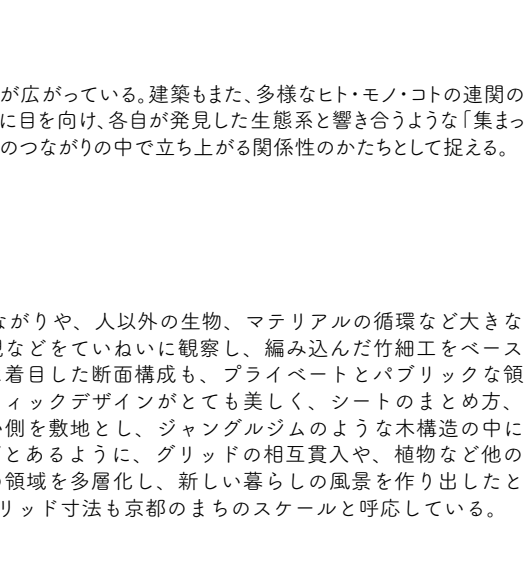
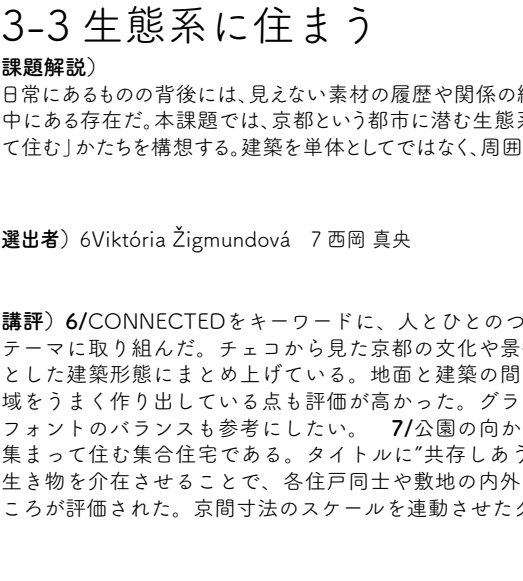


3-3 生態系に住もう

課題解説)
日常にあるものの背後には、見えない素材の履歴や関係の網が広がっている。建築もまた、多様なヒト・モノ・コトの連関の中にある存在だ。本課題では、京都という都市に潜む生態系に目を向け、各自が発見した生態系と響き合うような「集まって住む」かたちを構想する。建築を単体としてではなく、周囲とのつながりの中で立ち上がる関係性のかたちとして捉える。

選出者) 6Viktória Žigmundová 7 西岡 真央

講評) 6/CONNECTEDをキーワードに、人とひとのつながりや、人以外の生物、マテリアルの循環など大きなテーマに取り組んだ。チェコから見た京都の文化や景観などをていねいに観察し、編み込んだ竹細工をベースとした建築形態にまとめ上げている。地面と建築の間に着目した断面構成も、プライベートとパブリックな領域をうまく作り出している点も評価が高かった。グラフィックデザインがとても美しく、シートのまとめ方、フォントのバランスも参考にしたい。 7/公園の向かい側を敷地とし、ジャングルジムのような木構造の中に集まって住む集合住宅である。タイトルに“共存しあう”とあるように、グリッドの相互貫入や、植物など他の生き物を介在させることで、各住戸同士や敷地の内外の領域を多層化し、新しい暮らしの風景を作り出したところが評価された。京間寸法のスケールを連動させたグリッド寸法も京都のまちのスケールと呼応している。

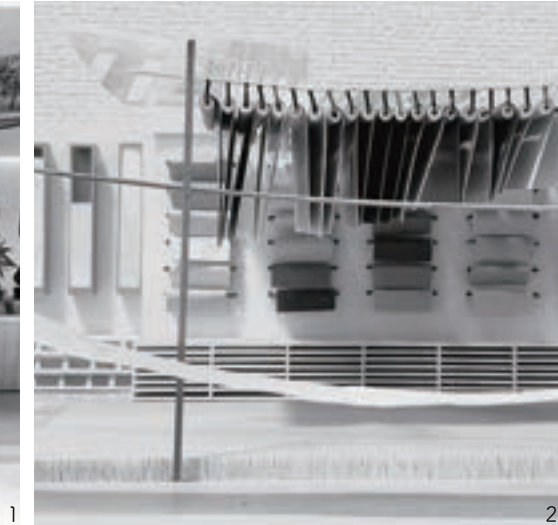


3-1 ショッピング

課題解説)
ショップを作ることを通して、まちのことから、社会について考える課題である。またショッピングという行為が、日常の生活においてどのように位置づけされているのだろうか。遊びの延長なのか、生活に欠かせないものなのか。お金のやりとりを通したコミュニケーションについても考えてほしい。インターネットで買うことが当たり前になったこの時代において、人と人、人との結びつけられる実空間で買うことの意義をもう一度問いてみてほしい。

受賞者) 1 尾間 千紘 2 荒島 和

講評) 1/ 靴下を売るためのショップだが、よくある靴下屋さんではない。使い古した靴下を集め、アップサイクルさせる仕組みを考えることで、ただ買うだけではないショップを提案している。また集めた靴下はただ明け渡して終わるのではなく、分解し、時間をかけて発酵させることで、自分が与えた靴下がどのように変化していくのかショップの中で楽しむことができるので、何度でも訪れたいくなるシステムも構築されている。 2/ さまざまな観光地を巡り、買ってきたものを誰かに送りたいなと想像した時、どのように渡したら喜んでもらえるだろうか。このお店は、プレゼントしたい誰かを想像しながらラッピングするためのスペースである。お店に入るとたくさんの包装紙が選べるよう、空間そのものがサンプル帳と化していてとてもカラフルな様相となっている。旅の終わりに訪れる終着地として物語としても成立しているものとなっている。

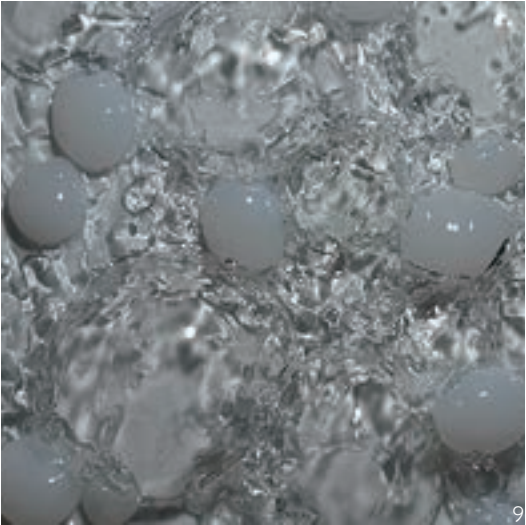
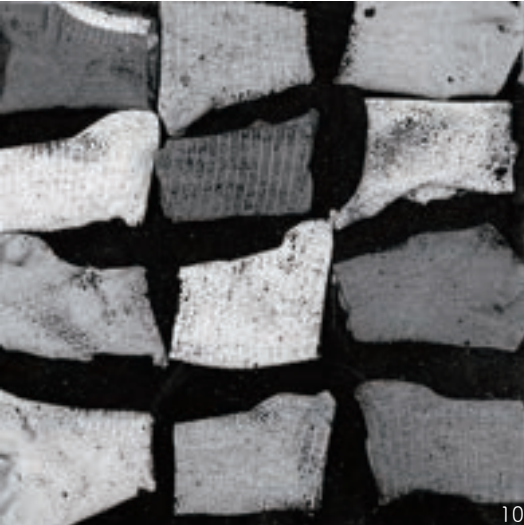


3-4 マテリアル

課題解説)
環境デザイン学科で設計した自身の作品から一つを選び、1/1で素材に触れるWSをふまえて、設計コンセプトに重なるような素材を開発し、「たてぐ・ハンドル」「床材」を提案する。この課題を通じて、原寸での思考力を養い、1/1スケールの持つ迫力や説得力を経験してほしいと考えている。

選出者) 8 谷 青志郎 9 西村 真央 10 尾間 千紘

講評) 8/ 京都を敷地とした集合住宅課題「生態系に住もう」のマテリアルを制作した。装飾は最大の機能ではないかという問いを自ら立て、規則的に吊るしたピンクの亚克力を屋外空間の建具として提案した。シンプルな構成であるがインストールすることによって、風景の反射、角度による透け感の変化、風が吹いて水平が強調されることなど、環境によって変容する様子は、その次の展開を期待させる。 9/ 生花をオリジナルのパッケージに入れて持ち歩くことを提案する「ショッピング」課題のマテリアルを制作した。このショップでは接客サービスがなく自身で花をパッケージするのだが、提案されたマテリアルの透過や反射が、水の中にあるような浮遊感のある体験へと繋がる。ショッピングという行為が、ファッションやカルチャーと結びつくために必要なことがプログラムと共に良く検討・計画されている。 10/ 靴下のアップサイクルを考えた「ショッピング」課題のマテリアルを制作した。靴下を履かせた木製のハンドルや、靴下が土に還る過程を見せるガラスを用いた床材など、作品の世界にぴったりと重なるように、また直接的だけれどもそれを必然に思わせるレベルで、鮮やかに提案した。



INTERIOR

3-2 みたて

課題解説)
「みたて」をテーマに、環境に働きかける「道具」をデザインし、自ら製作する課題である。「かたち」が持つ働きをいかに見出し、そこからイメージを喚起し、動作を誘発する訴えを「かたち」を通して実践することができるだろうか。観察と実験を繰り返し、実物で思考することは、人とモノとの間にアフォーダンスを存在させ、単なる道具とならないインタラクティブな関わりをもとに、ものの構造を理解がどのように現れているのか問われるものとなっている。

受賞者) 3 西村 真央 4 谷 青志郎

講評) 3/ 渦巻き状の形をした貝殻のようなものの特徴を捉えるためにスタディを繰り返し、綺麗な曲線を描くために藤という素材を探してこれたのがよかった。作られた形は、使える道具にはならなかったが、浮遊感があり造形として美しいものになっている。 4/ いわゆる「みたて」課題として明快で、素直なアイデアであった。同時に自分らしさをしっかりと残そうとする粘りも感じられたものとなっている。土台の形や、ステンレス棒の角度など、細かな気配りをもっとできると、より傘立てらしくない別のものに変えることができたとおもわれる。ジャストアイデアだけで終わらせない次の粘りを期待したい。



3-3 まちのロビー・ラウンジとしての宿泊複合施設

課題解説)
京都市中心部のビル(RC造4階建、S造4階建てのうちひとつを選び)を宿泊複合施設にコンバージョンする課題。宿泊施設とまちがどのように関係することができるかを、敷地が置かれた地理的/社会的/経済的/歴史的状況からリサーチを通じて考え、宿泊施設の設計に加えて、宿泊者だけでなくその街に住む人々も入り混じる場所としてのロビー/ラウンジの計画を行う。

選出者) 5 小川 華果 6 小畑 友紀 7 稲福 彩音

講評) 5/ 細長い平面や連続する窓をブルートレインに見立てて、その旅情をうまく宿泊施設に落としこんでいる。客室は本物さながらコンパクトにまとめられているが、食堂や共用部を開放的につくことで全体として居心地のよいコンセプトホテルとなっている。 6/ 内面と向き合うことをコンセプトとし、インテリアだけでなく、どこか気持ちが緩むようなプランニングが良く練られている。狭小ビルでありながら、各室が北側採光を得ることができるような上層階のメゾネットの提案が秀逸である。 7/ 敷地に選んだ寺町通りが古いものを守り新しいものを受け入れる暖簾のような町であるというリサーチから、暖簾をくぐる体験を宿泊施設に取り入れた。斬新な暖簾の配置により、風景が何度も切り替わり、境界としての暖簾以上の魅力を引き出すことができている。



6

7

3-1 まちのパブリックスペース・リノベーション



課題解説)

この課題は、2 年生課題「kNOT HOUSE」と隣接したパブリックスペースのリノベーションを通して、これからの都市環境の創造とまちづくりに向けて、ランドスケープデザインの可能性を追求することを目的としている。都心（パブリック）」という概念について、再度その意味を問い直し、公共空間が本当に「公共」として機能しているか、「公共」とは何なのか、公共空間とはどうあるべきなのかを考えながら、街区公園のリノベーションに取り組む課題である。対象数地は本大学近くの一条寺ひらぎ公園。

受賞者) 1 名

受賞者) 1 村井 桜太 2 谷 青志郎

講評) 1 / 公

(講評) 1/ 公園を樹林化し、高床式のウッドデッキを張り巡らせることで、近隣住民のコミュニケーションを図ることを提案した計画。ウッドデッキは通行のため以外にも、ステージ・マルシェ・子供の遊び場・休憩ツールなどにも活用され、また公園の運営費用を併設するカフェの売り上げやマルシェの出店費から捻出するなどの仕組みも検討されている。特にマルシェは学生が運営することで敷居を低くするとともにチャレンジショップにもなるなどの提案もされており、それらがカタチとして纏められている点が評価された。 2/ 現在の公園は、多くの人が利用することによって様々な禁止ルールが設けられてしまい、自由にできることが逆に不自由な場所になってしまっていると捉え、利用者自身が自由に選択し使い方を考え使用する場所こそが新たな公園であると提案した計画。利用者が居場所をつくる仕掛けとして「角材」に着目し、「角材」の組み合わせにより様々な居場所が作られているだけでなく、公園内の施設（トイレ・カフェ・図書館）などを通じて地域とのつながり方や運営システムを丁寧にデザインしていった点が評価された。

3-2 鴨川沿いのプライベートガーデン



課題解説)

この課題は、「公共（パブリック）」を視座とし、街区公園を対象とした「まちのパブリックスペース・リハビリエーション」に対して、「プライベート」な商業施設を対象とした課題である。対象地帯を先斗町公園としたことで、隣接する鴨川や先斗町の町並みなど周辺環境と呼ぶことも求めた課題となっている。また外部空間だけでなく「建築」とあわせて「庭園」を考えることで、ランドスケープ（景観・建築・庭園）を一体的に取り組み課題である。

受賞者) 3月

受賞者) 3 尾間 千紘 4 和田 典子

講評) 3/ 先

【精評】3/ 先斗町と鴨川の高低差を活かした敷地に、4 棟の町家スタイルの建築を配置し、カフェ、レストラン、灯籠体験スペースと庭園を計画した提案。周辺の建築ボリュームや建築ファサードにあわせた建築計画により、鴨川側・先斗町側からの両面からの景観に配慮するとともに、庭園は鴨川に向かって壇上に地形を下げることでより様々なアクティビティを可能とする計画は秀逸であった。また植栽計画・照明計画までデザインしたことで、ヒューマンスケールな提案ができていた点も評価された。4/ 「都市と融合する心の憩い場」をコンセプトに、お茶屋さん・ギャラリー・物販用途の建築と庭園を計画した提案。周辺敷地と比較し大きな計画地を、周囲敷地のスケールに分割しながらも連続して使える建築配置の提案とともに、各棟をずらすことによって生み出す空間を先斗町側への前庭、鴨川側への本庭とした配置計画が評価された。また都市スケールでは地形操作により周辺の先斗町・木屋町・河原町を表現、ヒューマンスケールでは建物と植栽を融合させて人が心地よい空間を表現するなど、景観・建築・庭園をスケールを横断して検討されていた点も評価された。

LANDSCAPE

3-3 オープンスペース・オペレーション



課題解説)

この課題は、まちづくり課題として「オープンスペース」に着目しながら、パブリック/プライベートの視点からまちをデザインしている課題である。都市のオープンスペースをもう一度見直し、今の時代に合わせた「オープンスペースを中心とした、まちの在り様」を提案してもらった課題だが、単に人々のアクティビティを受け止める器としてのカタチを提案するのではなく、その器をつくっていくための仕掛けとしてのオペレーション（事業推進、オープンスペースを維持・管理していたためのオペレーション（運営）も考慮した提案を含めて、都市をオペレーション（手術）する課題である。

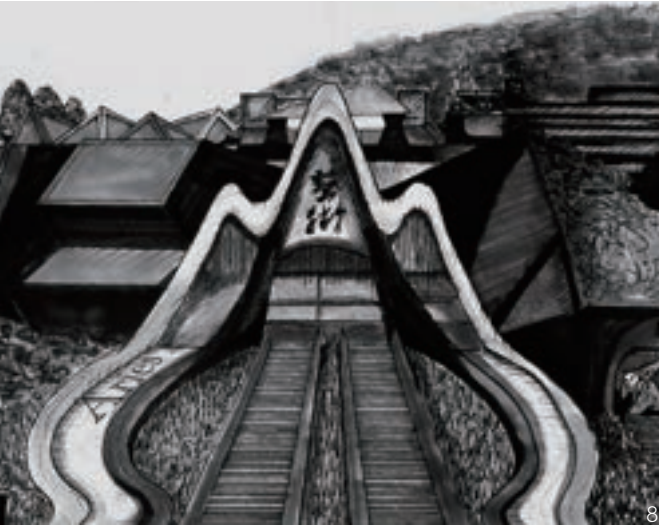
選出者) 5 尾

選出者) 5 尾間 千紘 6 武田 陽輝

講評) 6/ 近年

【講評】6/ 近年の都市問題、「魅力不足」「生活環境悪化」「快適性悪化」から、都市に「住む」とは？「暮らす」とは？という問いからスタートし、「農業と環境」という視点からこれらの都市問題が解決できるのではと計画した提案。計画敷地は三条京阪駅近所とし、隣接するホテルと合わせて計画することで管理・運営の視点まで言及されている点が素晴らしい。また地上レベル・レストラン屋上・ホテル客室の 3 つの視点域から景観が検討されるなどユーザー目線での計画となっている点にも評価された。このプログラムによりこの敷地のみなならず、京都市内、その先は日本全国へと展開できるのではという夢が広がる提案であった。 7/ 対象敷地は神戸市、風の丘芝生広場および県道 30 号線。三宮駅南側のエリア（ハーバランド・元町など）に比べ活気がない北側エリアを中心に、三宮駅から新神戸駅間の県道 30 号線およびその先にある風の丘芝生公園などを線状にないで計画した提案。三宮駅北側のより自然度の高いエリアに対して、「風」と「緑」をキーワードに都市スケールでデザインが展開された点が評価された。

3-4 ランドスケープデザイン力



課題解説)

自分たちの通う京都芸術大学のキャンパス改修計画を提案することで、各自のランドスケープデザイン力を再構築・再確認し、それぞれの専門性を再度深めることを目的とした課題。白川通りに面する「大階段」（アーバンデザインとしての空間）、「望天館屋上」（人工地盤としての空間）、背後の自然林（エコロジカルデザインとしての空間）の3つの対象敷地と自由課題として1か所を対象とし、様々なランドスケープのデザインを展開させることを期待した課題である。また細部にまでデザインを展開することで、実践的なランドスケープデザイン力を身につけることも期待している。

選出者) 7 人

選出者) 7 梅村 心 8 杉崎 純也

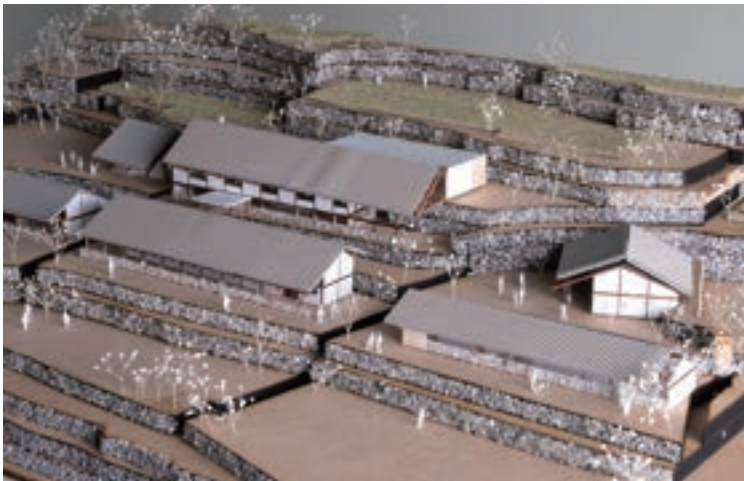
講評) 7/ユ

【講評】7/ ユーザー目線からキャンパス内の問題点を抽出し、「ARTを環境に取り込む！」ことで「行きたい!」「芸術と触れ合える!」「他の学科の人との交流につながる!」キャンパスとなる計画を提案。大学を「1つの星」と捉え、様々な場所をヒューマンスケールでのスケッチで表現した点が高く評価された。8/ 環境計画Ⅰ～Ⅳを通じて杉崎君が表現しようとしていた世界観を根底に、また芸術大学および芸大生はこうあるべきではないか、建築の本来あるべき姿とは何かを探求しつつ計画された提案。独創的な提案であるが、「仙厓 堯梵」の〇△□図の禅画からカタチを模索するなど、そのリサーチ力とオリジナリティのある造形力は他を寄せ付けないものがあり、高く評価された。

学長賞 藤井志月

「石積み再生集落 - 奈良県川上村白屋地区における石積みを活用した集落再生 -」

奈良県川上村白屋地区の石積みを活用した集落再生計画である。石積みの「積む行為」に着目し、共同作業を通じて人のつながりや地域愛を育むことを目的としている。地滑りにより離散した集落を再生するため、石積みの修復から始まり、醤油蔵、畑、アトリエ、教室・レストラン、住宅の建設と段階的に進めていく6つのプログラムを提案。地域資源や既存の産業・文化と連携し、住民や来訪者が参加できる形で計画している。構造面でも石積みを基礎に取り入れ、変えられる部分と変えられない部分を明確にしながら、再建が柔軟に行える設計である。石積み技術の継承と共に、持続可能な地域コミュニティの再構築を目指している。



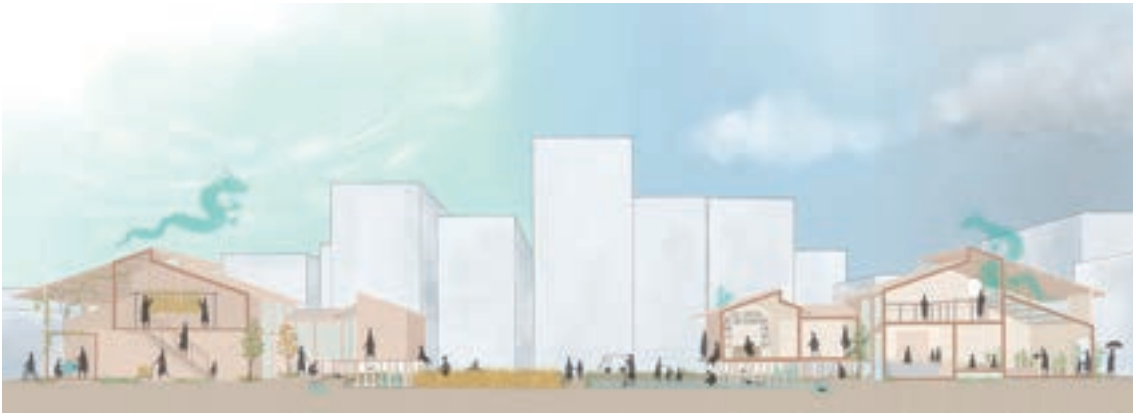
2024年度 環境デザイン学科 卒業制作 審査員
榎田倫之

1976年 滋賀県生まれ。
2001年 京都工芸繊維大学工芸科学研究博士前期課程終了後、株式会社日本設計入社。
2003年 榎田倫之設計事務所設立。
2003年 -2006年 岸和郎 +K..associates/EX 兼務。
2008年 建築設計事務所「新素材研究所」を現代美術作家杉本博司と設立。
杉本博司のパートナーとして数多くの設計を手掛ける。
現在新素材研究所取締役所長、榎田倫之設計事務所主宰、京都造形芸術大学非常勤講師。

講評)
否定するところが見つけられないほど説得力のある提案。だからこそ、エールを送る意味でリアリティの部分をもう少し突っ込んで考えて欲しい。例えば、ボランティアによる積み石は、あれほど積むのに何年かかるのだろうか、と思った。街として作っていくための時間軸をどれくらいに設定するのか、というのをちょっと考えてみても良いのかもしれない。

優秀賞 坂本 珠梨

「晴れと雨のはざまに住む ー晴れの神様、雨の神様と生き物たちが共にあるくらし。ー」



概要）自然や神、他の生き物と共生する暮らしを提案した住宅の設計である。京都・五条周辺の神社や地形の調査をもとに、水や風、音、香りといった自然のレイヤーを建築に取り込むことで、人間と自然、目に見えぬ存在との共存の意識を育む。かばたやレインガーデン、高床式構造、共有作業スペースなどを通じて、人間以外の存在にも居場所を与え、自然現象を日常の中で感じる暮らしを実現。空間を分かち合うことの大切さを伝えるデザインとなっている。



講評）「発想を形化する巧みさ」

考えたことがフィードバックされ、形化されている、とてもよくできた秀作である。「神様」のような言葉を、わかりやすく伝えるための言葉遊びとして使い、実際に建築の様式として活かそうという意識があるから、形の意味にしっかり繋げることができている。欲を言えば、バリエーションの中で、京都の街のサイズに合う形態のものが見せられるとより良いのではないかと思った。

審査員特別賞 吉野 未希子

「こねこねごろん 土を感じるホテル」



概要）地表を覆わず、土の質感を直接体験できる建築を目指した提案である。福知山市三俣の山間部を敷地とし、土を掘る・練る・版築するなど、土に触れるプロセスを家族で楽しめるホテルを設計。泥の風呂やコンポストベッドなど、自然と共にある宿泊体験を通して、地面と人との距離を縮め、環境との新たな関わり方を提示する。素材にはレンガや塗り土、版築を用い、植物の侵食を許容する柔らかな建築を実現する。

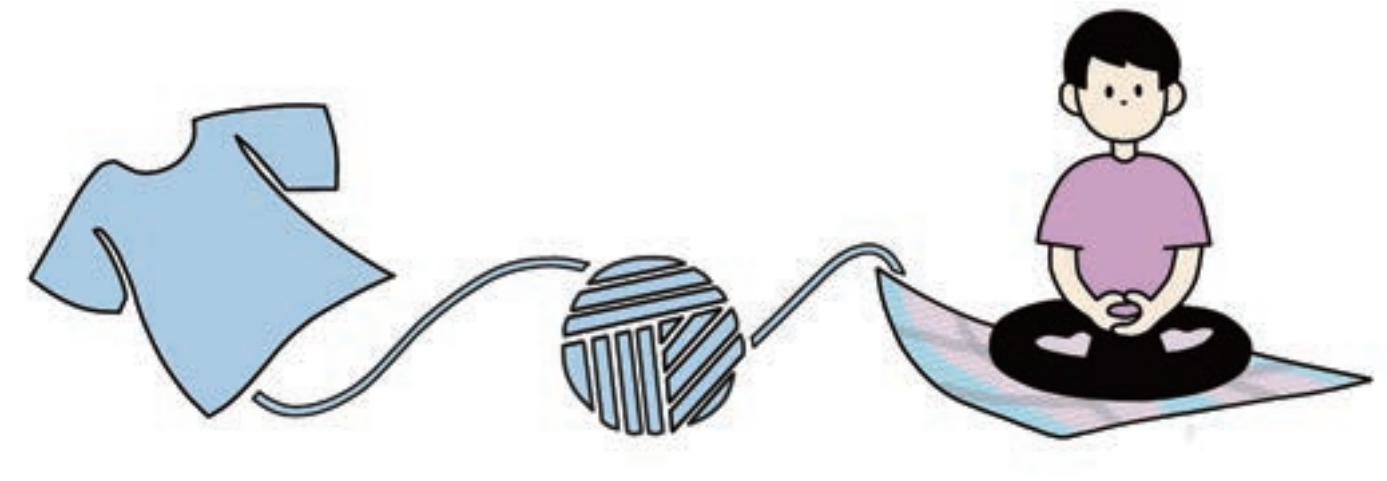


講評）「現代人としてのアプローチ」

素材の探究をしている私としては非常に共感できる内容だなと思って聞いていた。しかし同時に、アフリカの原住民が作っている家、空間と何が違うのかなと思う。手でこねたことで体得した情報は大きな意味を持つが、今回作った空間のスケールと実際の建築のスケールは全然違う。現代人にとってのアプローチとして、懐古主義的な位置に収まらないためにも、それがどう建築化されるのかというところまで踏み込むチャレンジを忘れないで欲しいなと思う。

学科賞 丹羽 夏海

「あみ あみ あみ」



概要）現代日本では情報化の進行により孤独や不安を感じる人が増えており、安心して人と関われる場が求められている。そこで本制作では全国に多数存在する「お寺」に着目し、地域コミュニティの中心として再活用する提案を行った。具体的には、セロトニン分泌を促す効果がある「編み物」に注目し、誰でも使える編み機と、地域から不要衣料を回収して作る T シャツヤーンを活用することで、お寺に集う人々が自然と交流できる場を創出する。また、仏教の「網の目」の思想に基づき、編み物を通じて人と人との繋がりを全国へと広げていくことを目指す。

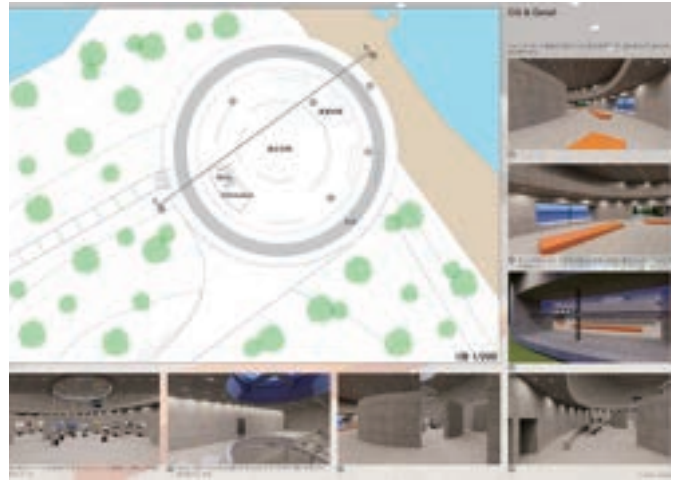


講評）「蓄積した思いを、プロダクト化する」

この作品を単体で見ずに、伝播した先のことを想像してみると、その意義は大きいと感じる。これを通して千羽鶴的な感覚で思いが蓄積されていき、それが信仰心などに繋がっていくように思う。しかし、それだけ思いのある物の最終的な使われ方に不安を感じる。繋がるコミュニティデザインのきっかけ作り、という意味での可能性があるので、プロダクト化する手法についてさらにアイディアを深めてみてほしい。

学科賞 KA DONGWOO

「光と魂の空間：平戸カトリック聖地設計」



概要）このプロジェクトは、日本の長崎県平戸市にカトリックの聖地を新たに設ける提案である。長崎は日本に初めてカトリックが伝来した地であり、多くの殉教者や歴史的教会が存在するが、現在は公式な「聖地」が存在しない。本提案では、教会、祈祷室、展示空間、巡礼路、休憩スペースなどを備えた施設を設計し、信仰と歴史が交差する体験を提供する。建築はドーム構造や光の演出、素材の選定によって精神的高揚感を演出し、信者のみならず観光客にも感動を与える。敷地は海と山に囲まれた自然豊かな環境で、歴史的背景、水の存在、地域との関係性を重視して選定された。プロジェクトは日本初の聖地創出により信仰文化の普及と地域活性化を目指している。



講評）「自身のオリジナリティをどう実現させるか」

どうしても既視感を感じてしまう。建築の構成の仕方とか組み立て方の他に、空間表現のオリジナリティがどこかに見えていると、KA さんのアイディアとして素直に入ってくるのではないかなと思った。また現実的にこれを実務化するには、実績を積む必要があるから、そこにいくまでの表現を身につけるという意味で、今回やろうとしたことを対極のスケールでミニマイズしたら、どういう建築空間になるかを考えてみたらどうかと思った。しかし、表現としてはとてもよくできていて、プレゼンテーションがとても上手だった。

奨励賞 臼井 音葉

「花街妖怪物語」



概要）現在の花街は観光地として多くの人が訪れるが、昔ながらの街並みは減少しつつある。街並みを守るには建物だけでなく、そこに根付いた生活や文化の継承が重要である。その伝統を守るために「妖怪」という存在に注目する。妖怪は人間の欲望を抑制し、伝統を支える力として表現される。花街に妖怪の「居場所」を設けることで、視覚的にその存在を感じることができる。妖怪の存在を通して、人々がまわり道しながら街を再発見し、花街の文化や風景を見直す機会を創出することが目的としている。川・川辺・里・山という四つの空間に妖怪の拠点を設けることで、伝統文化の発展と景観保全の両立を目指す。



講評）「格をどう残すか」

都市空間を妖怪で守るという切り口は面白いが、花街としての伝統文化をどう残し、特有の格調をどう形に落とし込むのか。祇園は桜と柳、ハレとケの両面性。闇の明確化により明るさを表現するアプローチに共感する。

奨励賞 太田 光咲

「ときを むすぶ ところ ―中宇治に流れる時間の中にある魅力へ飛び込む―」



概要）宇治市中宇治地域で育った記憶をもとに、地域の「日常」に視点を置いたまちづくりを提案。観光地として宿泊施設や滞在時間が少ない、空き家の増加、夜間の暗さなどの問題を抱える中宇治に対し、空き家を活用した分散型ホテルを計画。ホテル機能を地域の活動と融合させ、観光客が「日常」に入り込みながらまち歩きを楽しめる仕組みをつくる。宿泊施設を点在させ、住民との交流や新たな賑わいを生む空間を構築し、地域の魅力向上と住みやすさの両立を目指す。



講評）「長い時間軸を持った提案を」

敷地分析からリサーチに至るまで、一つ一つの問題に対する提案型としてよくまとまっている。しかし宿泊型の施設は、多くの場合、発足時には当初の効果が見込まれるが、「長く愛される」ことに難しさがある。利用者にリピートしたいと思われる施設を目指すには、「長い視点」「長い時間軸での提案」が求められる。

奨励賞 甲斐大翼

「延命の延命」



概要）かつて歓楽街として栄えた滋賀県・延命新地跡地は、現在空き家や廃墟が多く、地域の賑わいが失われている。本町商店街も同様の問題を抱えており、通りは薄暗い。地域に根付いていた「江州音頭」などの文化も現在は祭りなどでしか見られなくなった。こうした背景から、円をモチーフにした道の設計や空き家のリノベーションによって、人の流れを呼び戻す建築を提案。延命新地跡地を起点に、地域ににじむように活気を広げ、伝統を現代に繋ぐ「延命の延命」を実現する。



講評）「良さを明確に主張する」

立体的な路地空間と言い換えられるだろうか。建築的には、明るい空間になるという意義があるとしても、それ以外にグラウンドレベルの路地を立体にする必要性が分からない。街を守ろうとする意識と、住む人を選んでしまうという両面性を孕んでいる。ネガティブな部分を超えるこの建築の良さを明確に知りたい。

奨励賞 川口源太

「京都雑草展」



概要）かつて賑わいを見せた京都・五条楽園の街並みに、雑草という“日常の植物”に着目した再生の提案である。地域に自然と生え、住民に親しまれる雑草は、街の記憶を宿し、場所の個性を表す存在である。街中に見られる様々な雑草に家紋風の意匠を与え、店舗の看板や建物に配置し、地域アイデンティティを可視化する。さらに、空間や人の関係性の中に雑草が生える余白を意識的につくることで、人と植物の共生を促し、自然と寄り添う暮らしやまちの魅力を引き出すことを目指す。雑草を媒体に、住民の愛着と観光客の好奇心を呼び起こすデザインである。



講評）「自身の立ち位置を明確に」

これを通して何を訴えかけたいのが明確でなく、結論の説明不足である。アーティストとしての発言としては理解できるが、デザイナーとしては説明を求めたくなる。次のステップに進む際に、自分の立ち位置を表明したり自覚することが、今後の創作にとって重要になる。

奨励賞 中山拓海

「紡ぐ」



概要）繊維の町・岡山県児島を舞台に、地域資源を活かした街づくりを提案。過疎化や職人減少などの課題に対し、地域住民が持つ古着や企業の残布を回収し、反毛や縫製・染色などの技術を用いたアップサイクル工房を設立。また、ゼロから綿花を育てる栽培計画も進め、輸入依存から脱却した持続可能な生産と景観づくりを目指す。児島駅周辺の駐車場や旧下津井電鉄沿線を活用し、回収 BOX や小屋、休憩施設を設置。街全体が「紡ぎ合う」場となり、技術と風景、暮らしを繋ぎ直す循環型の都市再生を構想している。



講評）「伝えたいことを伝える力」

プラン自体に関して、綿産業を再考するという考え方、また一つ一つの話には共感する。しかし、それらが繋がってこの空間が出来上がったというふうに理解することができなかった。それには、説明の長さも影響していると感じる。見せたいものを見せる力が必要である。図面をジーンズに描くなど、プレゼンテーションに対するチャレンジは面白いが、もう少し説明的な部分に力を注いでみてほしい。

奨励賞 濱田 真優

「水辺回廊 ―涵養を活用したまちづくり 地域の地下水と人々の暮らしを繋ぐためのコミュニティ空間―



概要）熊本県菊陽町は、阿蘇の外輪山から流れる地下水の涵養地として重要な地域であるが、市街化の進行により涵養域が減り、地下水量の減少が問題となっている。そこで、地下水を守り、活かすため、半導体工場の冷却水を再利用し、水辺の空間を創出するまちづくりを提案する。商業・住宅・田畑に涵養を取り入れ、水と緑を通じたコミュニティ形成と自然との共生を図る。透水性の道路や水庭、水景を設けることで人々が水に触れ、学び、親しめる生活環境を整備し、地域活性化と持続可能な地下水循環システムの構築を目指す。

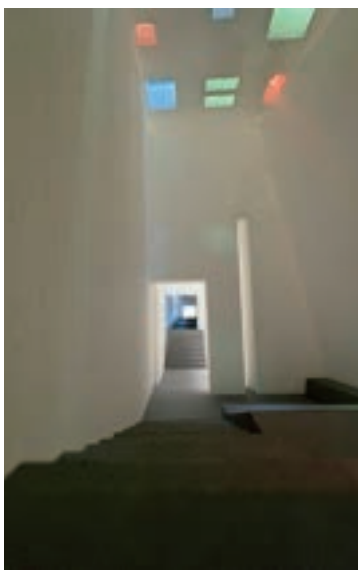


講評）「さらに大きな視点を持って、」

水資源を活用した建築のあり方、地域とかコミュニティに対する考え方を、上手くまとめている。加えて、水資源という視点にとどまらず、地球資源という大きな目で見て、建築への貢献などの視点を付与していけるとより良いのではないか。それによって、建築の形態にまで意味を持たせられるだろう。

奨励賞 山田 颯太

「ストリートとリトリート」



概要）都市部における無宗教の“教会”をテーマに、誰もが自身と向き合えるリトリート空間を提案する。京都市の歴史資料館跡地を敷地とし、通勤や通学の帰り道に気軽に立ち寄れる場所として設計。細長い敷地に沿って道と滞留空間を配置し、色ガラスや光の演出により時間や季節で表情が変化する空間を演出する。非日常的な静けさと美しさを持ちながら、日常の延長線上でふと立ち止まりたくなるような都市の中の祈りの場を創出している。



講評）「建築の持続可能性を考える」

人々の生活に必要不可欠なものになり得るのかという疑問が払拭できない。「必要なものである」と言い切ることは簡単だが、それを説得できるか、そしてそれが説得に値するか、という意識を持ってみて欲しい。これは道具としての建築ではなく、彫刻としての建築の方に近いのではないか。その点で、本人と私との間に齟齬が生じているのだろう。

奨励賞 吉崎 日向

「枚方宿の軒下 ー連続した軒下空間で枚方宿の住民と若いクリエイターをつなぐー」



概要）歴史ある宿場町・枚方宿では、若者の減少により景観や伝統の継承が危ぶまれている。枚方宿の魅力を若い世代に伝えるため、地域住民と若いクリエイターをつなぐ複合施設を提案する。旧幼児療育園跡地にカフェやワークショップ、展示、簡易宿泊機能などを備えた空間を整備し、五六市など地域イベントと連携して活用を促す。連続した軒下空間をデザインに取り入れ、宿場町の特徴を現代的に再構築。日常と創作が交差する場を生むことで、まちの活性化と文化継承を目指す。

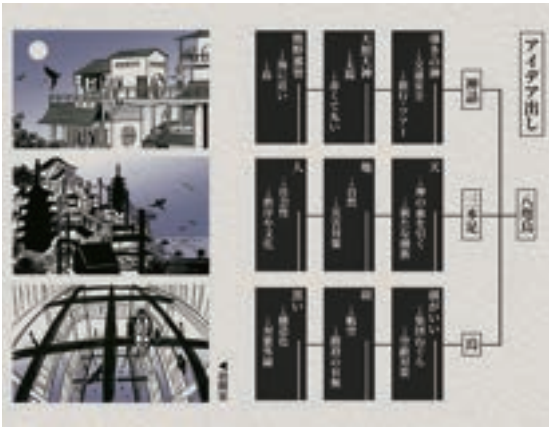
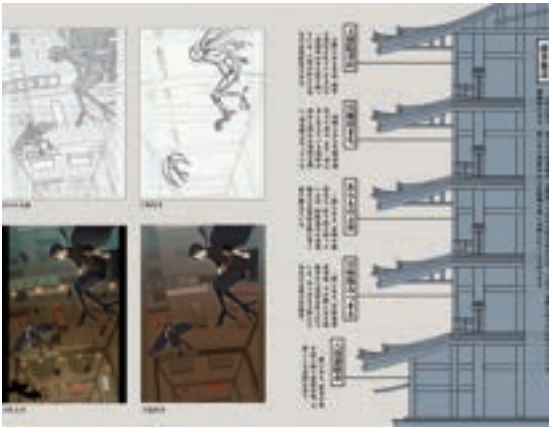
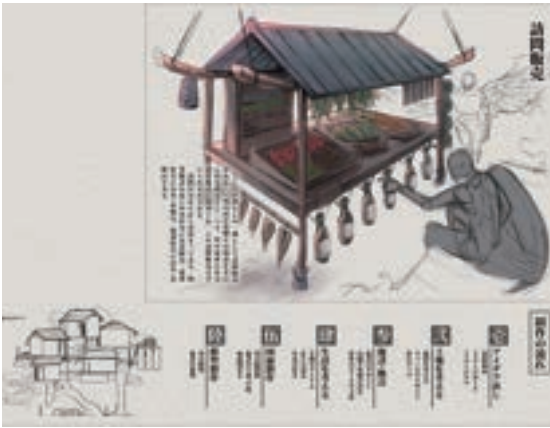


講評）「周辺のコンテクストと、断面計画を掘り下げて」

建物単体の説明で終わらず、周辺環境の建物の形態やその使われ方までの説明があるとより良いと思った。建物に関しては、平面的に考えている部分が大きいと感じたから、断面の作り方にさらにエネルギーをかけられたら、この建築の魅力がより見えてきたのではないだろうか。

奨励賞 楠本絵夢

「八咫の里設定資料集」



概要）八咫の里は、神話上の存在である八咫鳥の末裔が暮らす架空の島であり、訪れた者を迷わせるよう迷路状に構成された地形と、中心に位置する聖域「八咫の水籠」を軸に成立している。島内には神社や灯台、棚田、漁場などの生活基盤が整備されており、住民は巨大な桜色の松を活かしたツリーハウス型の集合住宅で生活している。住民の多くは翼を持ち、桜色の葉をつける松や豊かな海の恵みとともに、自然と調和した固有の文化と暮らしを営んでいる。建築様式は木造を基盤とし、桜松を用いた意匠が施されており、信仰、歴史、生活が密接に結びついた独自の環境が島全体に広がっている。



講評）「この４年間で学んだことと、自身の表現力を活かした次のステップへ」

リアルとバーチャルの狭間は現在未開拓である。彼女はそこに挑戦していけるような位置にいる。自身の持つ表現力を発揮するだけでなく、環境デザイン学科での４年間の学びをどのようにそこに加えていくのか。これだけの表現ができるのだから、両者を活かすことのできる次のステップをみてくれると良い。

奨励賞 久行杏

「視線と眺めるの往来」



概要）視線の動きと「眺める」という行為を通じて、空間や建築を再認識することを目的とした住宅設計を提案する。山口県光市の「プリン山」を敷地とし、日常の風景に潜む価値を発見できるように、室内と外部がつながるような視覚的な工夫を施した。鏡や窓、柱などの要素を風景と連動させ、屋内外の境界を曖昧にすることで、新たな視点へと誘導する。視線の移動による発見や感情の変化を空間設計に落とし込み、住む人が自らの生活環境とのつながりを深く感じられる建築を提案している。



講評）「異なる見方を模索する」

見ていてとても楽しい建築。しかし「眺める」ことに主題を置けば、同時に「見られる」が存在していることを忘れてはいけない。例えば、タイトルの付け方が違えば、何か異なる見方ができたかもしれない。また、海が一つの起点になっているが、さらに、時間・季節・方位などがどう建築に作用していくのかということについて考えていくと、よりこの形態がブラッシュアップされていくのではないかと思った。

同窓会特別賞 森田可友葉

「帰りにでも歌いによってって!『よてくる』」



概要) 本提案は、大阪府茨木市の阪急茨木市駅前に、老朽化や動線の不備、滞留空間の不足といった地域の課題を踏まえ、学生や社会人が帰宅途中や空き時間に気軽に立ち寄れるカラオケ施設「よてくる」を中心とした複合的な滞在拠点を整備することで、駅から商店街、公園へとつながる新たな魅力と人の流れを生み出すことを目的とした建築提案である。

受賞背景) 卒業制作もさることながら、卒業制作展への貢献が評価された。





1 木匠塾

加子母木匠塾は木材加工と知識を学ぶ「木育」を通じて地域交流を行う学生団体であり、8大学の建築学生が集まっている。今年度で30周年を迎える。過去最大規模の夏合宿に加え、春合宿や地域交流イベントの初開催など活動の幅を広げる取り組みを行った。月開催の全大学幹部会では地域資源調査や活用方法の検討、夏合宿などの多様な手法を用いて、北山杉を新たな視点で捉えた待合空間の提案に取り組んだ。継続的な発展を目指し、議論と実践を重ねていく。

2 北山杉

三井住友信託銀行支店の待合ロビーを対象に、京都・北山杉を活用した空間デザインのプロジェクト。中川京北での産地見学や生産者との意見交換を通して、地域や産業の現状を理解・共有した。環境デザイン学科と美術工芸学科の学生が協働し、それぞれの専門性を活かしながら、3Dモデリングやモックアップなどの多様な手法を用いて、北山杉を新たな視点で捉えた待合空間の提案に取り組んだ。

3 Stamp!

賃貸マンション管理会社である株式会社長栄との産学連携プロジェクト。学生が「自分たちが住みたいと思う部屋」のリフォームプランを考え、実際に施工し、市場へ出す企画。大学の授業では、住宅という分野でなかなか実作を制作することが難しいが、Stamp!ではそれを実現することができる。誰かが住むというリアリティを踏まえて提案することができる点も大きな魅力である。

2024 年度

京都芸術大学 環境デザイン学科
学生作品集

編集 只木 遥
担当 山本 稜 （環境デザイン学科 副手）