

「地球に優しい住生活デザインコンペティション」 入賞報告

今野和仁，高橋雄也，永嶋竜一



展示風景

コンペ概要

私たち（今野，高橋，永嶋）は，2010年の4月より約半年にわたって「地球に優しい住生活デザインコンペティション」に取り組んだ。このコンペは設計演習という大学院の授業の一貫で取り組んだもので，建築家の佐藤光彦氏，竹内申一氏，東建男氏に指導を賜りながらグループで取り組んだ。コンペのテーマとして「地球に優しい仕掛けであること」「豊かな住生活を想起させるものであること」「デザインをすること」という3つの課題があり，最終的には2.4m立方の実物大制作を前提とするものであった。

検討過程

実物大模型の制作は，苦難の連続であった。施行会社の方との打ち合わせ，材料の調達先の検討，予算内での実際の制作方法の検討など，通常の学生アイデアコンペでは思考の領域に入れなくてよい項目が制約として課せられた。しかし，だからこそ解決策に出会えたときのドライブ感は替え難いものがあり，検討過程におけるデザインの面白さを垣間見たといえる。途中，私たちが考えた制作方法でつくると，予算を数十万円もオーバーするという事態に見舞われた。コストカットの会議はうまく進まない。しかし，そもそも提案は地域にある素材で地域住民が管理修復可能な仕掛けということもあり，実際に自分たちの手でつくるワークショップを決意し，大学での制作過程を経て，事なきを得た次第である。

三次プレゼン

プレゼンテーションは，お風呂に入るまでの疑似実演と実際に審査員の中に入ってもらう体験型で行い，なるべく実体験をイメージしてもらえようにした。セルフビルドでつくった展示は，あらもあるがそれ以上に，会場一の迫力と魂のこもった作品であったのではないかと思う。

実は去年1つ上の先輩方が同コンペで2等を受賞されており，さすがに最優秀のプレッシャーを感じていたのだが，結果無事，最優秀賞を頂けて正直安心した。

【後輩へ】

このコンペの真意には，アイデアコンペとは異なり，案の評価もさることながら，実物をつくることを通して学生を育てたい，といった教育的側面が隠されていた。であるならば，リアルサイズという経験を踏まえて考えたことや感じたこと，それらをアドバイスすることが，この場において最もふさわしいことのように思えた。以下は3人が獲得した共通分母である。

- ・個人の思考と他者の思考が循環する仕組みをつくること
- ・深層において利他的であること
- ・異なるストーリー／価値観の軸を見つけ，それらの交点を模索すること
- ・誠実さとユーモアが分裂しないように設計に共存させること
- ・自信からくる盲目さがもたらすものに気をつけること
- ・さまざまな文脈の中で思考を止めずに肯定し，検討をつづけること
- ・ただの消費者ではなく，建築学生として数少ない自覚的な生産者になること
- ・ジャンルは問わない。ただし可能な限りの到達点へにじり寄り姿勢をとること

肝心なことはお互いの意識・無意識を問わない次元において内在する共通分母を模索し，可能な限りの到達点へとにじり寄れるように状況をコーディネートすることである。これらの項目がうまく機能してですら，時には評価されないこともあるかもしれない。しかし，確実に自身の成長にはつながると思う。頑張ってください。

（こんのかずひと・横河研 M1）

【なぜ，案は多く出ても流れてしまうのか】

個人の感想としてこのチームは基本的にアイデアがよく出る。しかもそれは一見面白そうで，メンバーたちは勢いよく意見を拡散させていった。しかし今振り返れば，あの「アイデア出し」は役割を演じて楽しむママゴト同様，楽しい不毛な時間であったように思う。というのも，あの当時アイデアと思っていた1つ1つの提案は結局何も生まない，というのが常であったためだ。これは偶然そ

うなったという結果論ではない。今思い返せばあれは「煮詰まらない案」だったのだろう。

煮詰まらない案とつまらない案は同意だ。それは欠陥品であり欠落した視点がある。……当時アイデアと思われていた案は、実は「どこかで見聞きした案を少しひねったもの」でしかなかった。そしてそれはアイデアに行きつく文脈や目的といった、背後にあるはずの「意味」を失った記号的な情報でしかなかったのだ。つまり背景を失った欠陥品だった。だから案は育たず流れる。ではその苦難をどう越えたのか。結果論だが「チームメートの間に話を育てた」時に自然と越えていたと感じる。

【自分と相手の間に話を育てる】

個々の卒業制作で考えたことや設計を始めるに至った鬱憤、設計で何をしたいのかという自分たちのエネルギーと社会が抱える課題は何かという、植物でいうところの土と根に当たる部分が用意されていれば、話は自然と育っていくとこの期間に学んだ。そういう意味で無駄な記号遊びはやめ、課題を立てることが大切だったのだろう。

しかし課題が解けても実寸模型を製作する当コンペでは形やデザインについて、自分たちでスタンスを確定することでしか解き得ない瞬間があった。正確には、目的を整理し、設計概要を抽象化していくことで導かれる最小限のデザインに違和を感じ、拒絶していたためだ。結果としてデザインだけは恣意的に無駄な部分ありきで設計した。初めてつくる実寸模型でよく挑んだと思うが、制作物に愛着をもつにはそういったストーリーが必要だったから仕方がないと思う。

【社会的課題をとらえるのに2ヵ月かかった】

結局大事だったのは設計を社会の中に置くイメージを強くもつことで、社会的課題を解くために自分たちは建築を学んでいるという当然の認識をもつことであった。「自分の可能性を探している」などといって設計をしているとは決していけないと確信し、自責の念に駆られたのであった。
(たかはしゆうや・佐藤光彦研 M1)

【コンペの勝因】

コンペの勝因をあげるとしたら、難解な課題設定とそれを考え続けた粘り、であるように思う。課題である地方の過疎地というものは、調べれば調べるほど本当に問題だらけなのである。生活食料品を扱う唯一のスーパーが消え、交通バスは廃止され、老人は誰も知らぬ所で孤独死してしまう。この一筋縄ではいかない課題設定が案の飛躍をもたらしてくれた。

「タイヤ付きのお風呂です」

「壁に仕込んだ薪を使ってお湯を沸かします」

「田舎の自然の中を走ります」

バカっぽさとユーモラスをもち合わせたこの提案は、ファンタジーを評価されての二次審査通過であり、周りに説明をしても、みな苦笑いである。しかし私たちは常に本気だった。この難解な課題を解決できたかどうかはわからないが、自らの手による実物大制作や展示のおかげで、最終審査時にはリアリティーをもち合わせた提案として評価をしていただけた。粘り強く田舎の問題という高い壁に挑んだ半年であった。

【コンペを終えて】

1/1 を作る際にディテールの検証には、もっと力をいれるべきであったなど反省点が多々ある。コンペを終えて課題が浮き彫りになる。これからいかにして、この経験を生かしていけるか考えたいと思う。

また、もともとバラバラな意見をもつ3人が組んだことで、うまくいかないことなんてたくさんあった。エスキスをすっぽかし、カフェに逃げだしたこともあった。それでも3人で議論し続けた粘りは、今後の自分の支えになると思う。

最後にコンペを指導してくださった先生方、協力してくださった企業の方々、制作を手伝ってくれた友人、そのほか応援いただいたの方々、本当にありがとうございました。最高に楽しい経験ができました。

(ながしまりゆういち・山中研 M1)



模型



お風呂入り口



お風呂内部