

## 建築展2009 相良プロジェクト

建築学科 3年 鶴飼智也 担当教員：越智健之

### 1. 企画趣旨

「建築展」は毎年工学部建築学科3年生が主体となりおこなう活動である。学生たちが興味を持ったことや、学びたいと思ったことをテーマとして取り上げ、学びながら作り上げていく。

今年の建築展は、

①建築に関する一連のプロセスを自分たちの手で体感する事で、授業で教わった知識のさらなる理解をしたい。

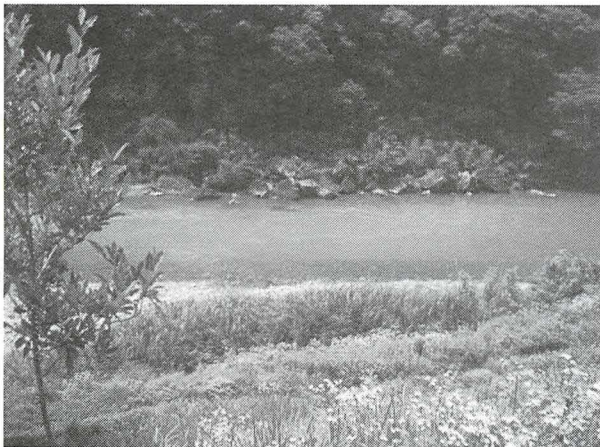
②建築の現実性に着目し、建築物の構造面も考え、実際に建てられる建築物をつくりたい。

③たくさんの学生たちで意見を出し合い、考え作品を作り上げていきたい。

という共通認識の下、企画を推進していった。

### 2. 企画内容

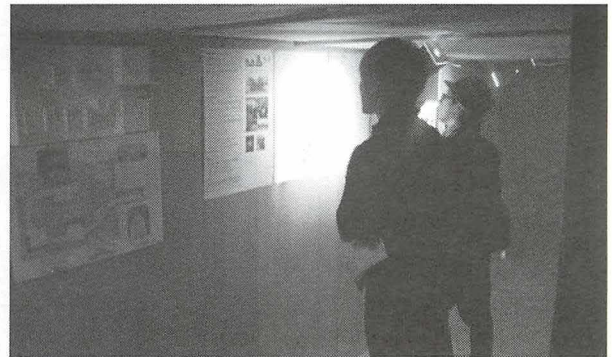
敷地を球磨郡相良村に設定し、そこに実際に建築物を建てる事を想定し、グループ内で話し合いを重ねる。出来上がった最終成果物（模型やプレゼンシート）は熊粋祭期間中の11月1日～3日に展示をし、3日には公開コンペ（設計協議）もおこない、NO.1の作品の選出をおこなった。



球磨郡相良村

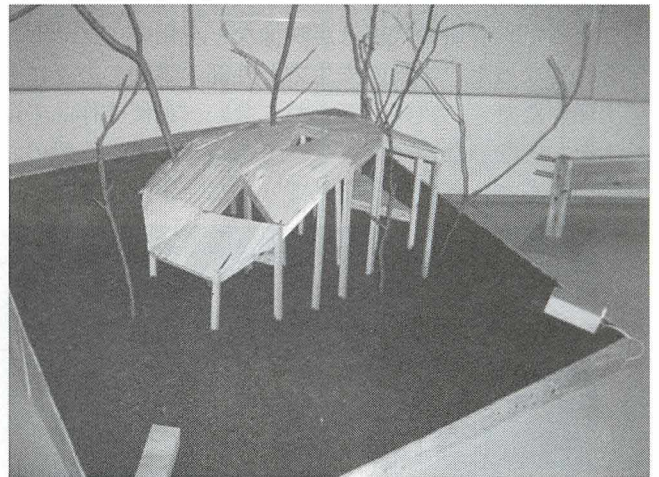
6階では、これまでの各班の事前におこなった中間発表などの模型や図面など、これまでの建築展としてのプロセスの展示をおこなった。製図室全体を迷路のような作りにし、それには決まった順路はなく、訪れ

て下さった方が自由に作品を閲覧できるようにした。また、展示空間の床に勾配をつけて人間の平衡感覚を鈍らせるという提案にもなっている。



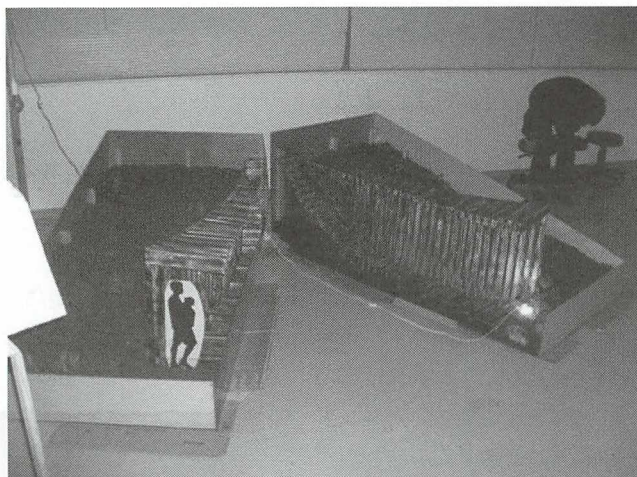
6階展示「しちやかちや」

今回の建築展は球磨郡相良村に建てる建築物というテーマで、各班が作品を作り上げた。5階製図室には各班の最終的な模型（縮尺5分の1）と部分的な実物大の模型、及びプレゼンシートの展示を行った。ブースごとに各班の代表者が、訪れてくださった方に、建物のコンセプトなどの説明をおこなった。



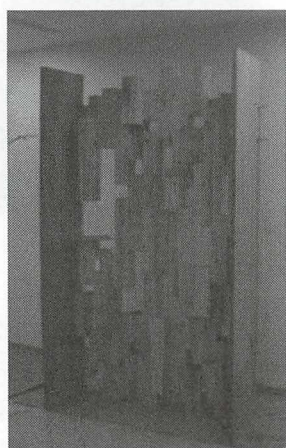
5階展示模型

各班の作品の説明を聞いてもらったうえで、作品の投票もおこなっていただいた。合わせておこなったアンケートでも、多くの有意義な感想をいただくことができた。



5階展示模型

全体模型、プレゼンシートとともに、部分的な実物大模型の制作もおこなった。作り上げるのはとても苦労したが、当日の展示では訪れて下さった方々に実物大模型も交えて説明すると、作品のコンセプトが伝わりやすかったと感じた。



実物大模型

11月3日の午後から会及び、No.1作品の選出をおこなった。各班の代表者が映像などを用いてプレゼンをおこなった。学科の先生方と外部の講師の方々にも出席いただき、質疑応答をおこない、最優秀作品の選出をおこなった。公開コンペであったので、一般のお客様にもコンペの様子を見ていただく事ができた。



公開コンペ

### 3. 建築展を終えて

今回の建築展で私たちはたくさんの事を学ぶことができた。普段の学科の課題では、個人で取り組む課題がほとんどだったが、今回の建築展は主にグループでの活動が大半を占めた。個人の課題とは違い、様々な意見が出される中で、一つの作品にしていくのはとても大変だったが、最終的に出来上がった時には、多大な満足感と達成感を得ることができた。また、今回の建築展において経験したことと、普段の学科での習った知識とを結びつけることで、さらに建築に関する理解が深まった。同時に、多くの学生が、学科での勉強の大切さを再認識できたと感じている。そして、この建築展は私たち建築学科の学生が、外部に自分たちの活動を発信できる貴重な機会となった。当日の展示には1000人以上の方々には私たちの作品を見ていただくことができた。専門的な意見はもちろんだが、素朴な疑問もたくさん私たちに投げかけていただいた。この企画で一人でも多くの人が建築に興味を持ってくれたら、とてもうれしく感じる。多くの時間をかけて完成した企画であったので、驚きの声や、お褒めの言葉をいただくと、本当にうれしく感じた。

最後になりましたが、この企画はたくさんの方々の協力のおかげで遂行することができました。学科の先生方や、ものクリ委員の先生方はもちろんですが、私たちの企画内容を打ち明けると、快く敷地の提供をしてくださった地主の馬場氏、非常に安く木材の提供をしてくださった木材業者の方、他にもたくさんの方々に支えていただきました。一つのプロジェクトを全員で推進していく事は非常に大変で、多くの困難もありましたが、無事完成させることができたのは未熟な私たちの周りで支えてくださった方々のおかげです。本当にありがとうございました。この経験を決して忘れることなく、これからの学校生活に活かしていけたら良いと考えています。



建築展看板 SAGARA PROJECT