

特集——災害と復興 能登のプロジェクトを通して

問いながら続ける能登「現代集落」プロジェクト

小津誠一 [23期] 日月会 会長

過疎や災害を経て住民不在となった集落で、目指す再生とは。能登半島の最奥、真浦町での活動を追います。

(写真01)被災以前の真浦集落/撮影：(株)Drone Partner's

能登半島地震から2年

昨年2024年元日の能登半島地震から、間もなく2年が過ぎようとしている。東日本大震災を機に、地元・金沢に拠点を移していた自宅マンションは漏水で被災し、正月から避難転居を余儀なくされた。その後、1月10日に能登へ向かうが、幹線道路が寸断され片道5時間以上をかけて奥能登まで訪れた。あまりにも複雑で多様な被災の様子に絶句すると同時に、今後の復旧の困難が予感された。以降、理由があって幾度となく能登へ通い続けることになる。(写真01)

東京から地方へのベクトル

少し時を戻すと、東日本大震災当時、僕は東京・金沢の2拠点活動をしていた。経済合理性へと先鋭化されていく東京に疑問を持つなか、計画停電による暗い都心空間の虚しさ、商品が減ったスーパーやコンビニの殺伐感を目の当たりにしたことがトリガーになったかもしれない。より文化創造的に、より統合的に建築や都市に向き合うために金沢への完全移転を決めた。金沢では、町家や中古ビルのリノベーション、歴史

が明けたころ、知人とイタリアンレストランで久しぶりの外食を楽しんだ。家に閉じこもって読んだ本や見た映画について話すなかで『シン・ニホン』(#02)の話題となり、最終章の「風の谷構想」が面白いと膝を打った。彼にとつての「風の谷」は能登半島外浦の小さな集落であり、すでに真浦という集落の古民家の購入を検討しているという。僕は白山麓の集落を想定していたが、能登案に納得すると同時に強く興味を惹かれた。食後のデザートを終える頃には、思わず参加表明していた。真浦は、日本海に向かって緩やかな傾斜が続く23世帯、人口40人程度の限界集落だ。千枚田の風景で知られる能登半島外浦地区だが、かつてはこの集落にも棚田が広がっていた。両隣の集落へ行くには荒波に突き出す岩壁を穿つトンネルを抜けるしかない。まさに社会的にも空間的にも孤立した限界集落だ。

この古民家を起点にして、限界集落を持続可能な「現代集落」へと再生しようと、50人近くのオンラインコミュニティが立ち上がったのは数ヶ月後。早速、30年後の現代集落のビジョンをビジュアル化するプロジェクトをはじめた。アイデアをなるべく遠くへと放り投げて未来思考のビジョンを描いてみる。そこからバックキャストिंगするよう、目の前の課題に取り組みながら、ビジョンも軌道修正していくという方法だ。ライフラインのオフグリッド化、自給自足の生業づくり、集落DX化、地域通貨、絶景古民家宿と土蔵サウナ、集落コンテクスチュアリズムな建築群、海に浮かぶエンタメ船、環日本海の集落ネットワークなど、好き勝手な妄想を盛り込んだビジョンマップを描き終え、来年は集落の住民にビジョンをプレゼンしようと語り合って2023年の除夜の鐘を聞いた。(図版01)

被災した現代集落

そうして迎えた2024年元日、自宅天井から降ってくる漏水に翻弄されながら、現地に繋がる連絡網を辿った。数日後、真浦集落へ繋がるトンネルは

崩落し完全孤立化するが、住民達は全員無事と確認できた。数週間後に訪れた真浦集落は、道中の痛ましい光景に目が慣れてしまったせいも平穩に感じられた。建物や擁壁などに多少の被害はあるものの、集落を囲む山の稜線の激しい変化以外は、以前の真浦集落と大きな違いは無く、アジトと呼んでいる拠点古民家も無事だった。春頃には避難所から集落住民も戻りはじめたが、大きな課題は水道が断たれたことだ。そこで我々現代集落チームは、30年後のビジョンに描かれたアイデアのいくつかを数年で実装することを決意。まずは、集落の若衆(若衆といっても40〜50代中心)にビジョンをプレゼンすると概ね理解していただけでホッとするも束の間、集落の意志決定権は長老達と教わる(集落の大半が70歳以上)。以降、集落へ通う度に80代の区長宅にミネラルウォーター数ケースを手土産に携えて、現代集落ビジョンを伝えに通ったことは言うまでも無い。そうして「また来たのか!もう、アンタ若者がやりたいようにやってくれ」という発言を引き出した。ところが、集落の合意形成に力を注ぎはじめていた9月、奥能登豪雨で集落ではじめての死者が出て、土砂や濁流で崩壊する家屋も出現。そし

て、水道に加えて電力と通信を失うことになり事態は悪化、集落に定住する人はいなくなった。

現代集落の試み

いま現代集落は、多重被災を受けてますます必然性が高まった自立可能な接続型マイクログリッド「SATOYAMA GRID」の構築を目指して、住民との合意形成を試みている。同時に30年ビジョンで描いた建築を含むいくつかの空間装置やランドスケープデザイン、持続可能性を高める種を蒔いていく作業を始めた。これらをメンバーそれぞれの普段の仕事の合間で断続的に敢為しなければならぬことも課題だ。そこで、一時的であっても継続的にR&D的に関わってもらえるパートナーとして、武蔵美建築の國廣スタジオをはじめ、東京科学大学、金沢大学の研究室と産学連携の試みが始まろうとしている。

現代集落が問うこと

最後になるが、この施主不在の「現代集落」を何故やるのか、誰かに届けるためだろうかと逡巡することもある。発注者起点ではないので設計・デザイン業務でもないし、報酬も発生しないので



(図版01) 30年後の現代集落ビジョン/イラスト:アオイランドスケープ合同会社



(図版02)「清水集落創造的再生プロジェクト」は、新たな現代集落となるか?/イラスト:オノタツヤ

仕事でもない。少なくとも現段階では、被災された住民達に求められている訳でもないし、震災復興のようで、そうとも言い切れない。こんな未来もあり得るのではないかというスペキュラティブで自主的な提案である。だからこそ、また別の集落でも未来像を描きはじめているが、能登の創造的復興には、そんな実装的な社会実験も複数必要ではないかと考えながら能登に通い続けている。(図版02)



小津誠一 | Kozu Seiichi
1966年 金沢市生まれ、1990年 武蔵野美術大学造形学部建築学科卒業、1995年 東京の建築設計事務所などを経て京都に移住し独立、1998年 建築設計事務所「studio KOZ.」設立、2001年 拠点を東京へ移転、2003年 金沢にて「有限会社E.N.N.」設立、東京・金沢の二拠点活動を開始、2004年 廣畑ビルのリノベーションをきっかけに飲食店「a.k.a.」開業、2006年 地方版R不動産「金沢R不動産」始動、2010年 飲食事業「株式会社 晴季」設立、2012年 拠点を金沢市へ移転し、建築、不動産、空間運営などを横断しながら活動。金沢工業大学非常勤講師(写真:高野尚人)

(#01)新建築住宅特集2024年12月号/新建築社
(#02)シン・ニホン/安宅和人著、NewsPicks/ブリッッシング

スタジオから

見えないものを見抜く力が、都市課題を解く鍵となる

國廣 純子 教授

2024年に着任し、まちづくりの研究室を開設しました。建築や都市整備をまちづくりの提案に位置付ける際には、目に見える空間の再構築に加え、多様なステークホルダーの利用を想定し、将来に向けた社会的シナリオを描くことが求められます。本スタジオでは、見えないものを見抜けるリサーチ力と、空間デザインを社会的提案へと結びつける力の育成を重視しています。3年生からの設計スタジオでは、実際に住民が要望する公共施設や都市整備があり且つ推進課題を抱える地区を対象に、規模の大きな空間設計のトレーニングと同時に、ソフトとハードを融合させたプロセス作りを指導し、学生が建築・ランドスケープ・ソフト事業を自由に組合せて提案する課題を出しています。最終講評には企業や行政、住民など実際の当事者を招き、建築家以外からの視点評価も体験します(当事者に提案を見せてリアルな動きに繋げるには人選が鍵です!)。2025年度から小津会長のお声がけもあり、武蔵美生による能登の被災地・真浦町での復興プロジェクトを立ち上げました。現在、学生有志と勉強会を進めており、10月に学生の現地訪問、11月に大学社会連携展の中で展示やトークイベントも予定しています。複数年の関わりを記録し、書籍化します。



國廣 純子 | Junko Kunihiro 教授
1976年生まれ、1999年慶應義塾大学卒業、2003年まで日本銀行調査統計局 統計専門職、2007年 東京理科大学卒業、三井住友建設設計事務所、北京新領域創成建築規劃設計有限公司を経て、2010年都市研究室 hclab.共同設立、2013年よりタウンマネジメントに従事(青梅市、あきる野市、奥市ほか)、2024年より武蔵野美術大学建築学科教授、都市東部地区まちづくり協議会伴走支援、奥市中央地区活性化プロジェクト、沖繩県与那原町市街地再生プロジェクトなどがある。

数字だけでは計り知れないものをつくる

持田 正憲 教授

持田スタジオは、建築と環境・設備の融合をテーマに、建築と自然の共存、建築と人間をつなぐ新しい環境を考えるスタジオです。環境・設備を数値で解こうとすれば、穴埋め問題や方程式のように、ひとつの答えが導かれます。ZEBやZEHといった指標も、数式のように明確な解をもたらしますが、ときに建築や空間そのものよりも、「数字」を強く感じさせてしまいます。持田スタジオでは、建築と環境・設備を一緒に考えることで、その場所がもつ環境ポテンシャルを最大限に活かす、必要となる設備を最小限にする「設備を入れない環境設備デザイン」の思考を深めます。また、快適さの体感と計測による数値を照らし合わせて、体感と数値の両面から確かめることを大切にしていますが、人間の感じる快適さは、数値から外れたところにも存在します。この感覚こそが建築と自然をつなぎ、「数値では表せない部分」に新しい建築が生まれる可能性があります。こうしたアプローチは、単に設備に頼った省エネルギーではなく、建築や空間そのものがもつ力によって省エネルギーを実現する試みです。「数字だけでは計り知れない心地よさ」を手がかりに、建築環境の新たな可能性を探り続けます。



持田 正憲 | Masanori Mochida 教授
1972年生まれ、1996年工学院大学卒業、設備設計事務所、組織設計事務所での設備設計を経て、2018年 MOCHIDA建築設備設計事務所を設立、2021年より武蔵野美術大学 建築学科 教授
建築環境デザインを含んだ多様な用途や規模の環境・設備設計を行う。大学での研究テーマは建築と環境・設備の融合、バッシブデザインによるゼロカーボン建築。
主な建築作品(設備設計)に、ROKI Global Innovation Center-ROGIC-(小堀哲夫建築設計事務所)、主な著書に『ビル管理技術者のための設備のしくみがわかる本』『建築設備施工要領図集』(共著)などがある。

INFORMATION

源茶会2025

10月の穏やかな秋晴れの中、「源茶会2025」に参加しました。第三回となる今回は、参加者がそれぞれ写真を持ち寄り、源先生に近況報告をする形式で行われました。皆さんが自身の活動について楽しそうに語り合い、会話に花が咲く、和やかで温かいひとときとなりました。今後も、世代を超えて集まり、楽しい会が続いていくことを願っています。
桑原 萌 [51期]

長尾重武名誉教授のご逝去のお知らせ

武蔵野美術大学元学長で名誉教授の長尾重武先生が、本稿の入稿直前10月23日にご病氣のため永眠されました。謹んで哀悼の意を表すとともに、ご冥福をお祈り申し上げます。



[日月会ウェブサイト]
<https://nichigetsukai.com/>
日月会の様々な活動を発信しています。卒業生座談会のつづきや、フォルマフォロのバックナンバーも公開中です。



[日月会活動支援募金申込ページ]
<https://nichigetsukai.com/contact/donation-support/>
ウェブからお申し込みができます。

[表紙写真]
ソニービル
設計:芦原義信建築設計研究所
写真提供:ソニーグループ株式会社

編集:星野千津 金愛理 岩穴口竜音
デザイン:小田権史
印刷:株式会社山田写真製版所
発行:武蔵野美術大学建築学科 同窓会・日月会
<http://www.nichigetsukai.com>
東京都小平市小川町1-736
武蔵野美術大学建築学科研究室内

Forma-Foro

23 フォルマ・フォロ | 武蔵野美術大学建築学科・日月会
Dec.2025 | VOL.23



巻頭特集
時代に継がれる建築
Ginza Sony Parkを訪ねて

- ・特集——問いながら続ける能登「現代集落」プロジェクト
- ・卒業生座談会
- ・スタジオから——國廣スタジオ 持田スタジオ

時代に継がれる建築 Ginza Sony Parkを訪ねて



プロジェクトの経緯

星野 私たちは、芦原義信が設計したキャンパスで学生時代を過ごしたので芦原建築について思い入れがあります。ソニーの創業者の一人である盛田昭夫さんの思想や芦原建築を継ぐ場として建て替えられたこのプロジェクトは非常に興味深く、すぐに建て替えずに一度公園にするフェーズを経て竣工したことも今までにな

芦原義信が設計したソニービルの段階的な減築、解体、地上部分の公園化という実験期間を経て、2024年に竣工したGinza Sony Park。都市でのパブリックスペースのつくり方、また新しいことをつくり出す信念について、ソニー企業株式会社の代表取締役社長永野大輔氏、建築設計を担当した一人であるアーキタイプの荒木信雄氏に伺います。

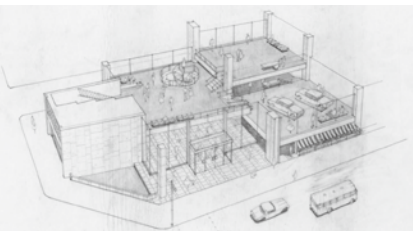
人々にとって、ソニーにとってどういう存在なのかということ突き詰めることでした。そしてこの場所では何を進化させ、何を革新させ、意味のある場にするかを考え続けました。その上で、盛田の思いと芦原さんの建築の手法や思想を継承し進化させています。元々プロジェクトがスタートした2013年は、ソニーの経営は危機的な状況で、所有する不動産を売却する流れにありました。この場所も、売却、保存、リノベーション、建て替えを検討しました。ただ一度手放してしまったら、二度と戻らない貴重な場所であり、次世代に創業者の思いを伝えることができる唯一残された場所であることから手放さない決断をしました。そんな大事な場所であるならば建てる必要はないじゃないかという意見ももちろんありました。一方でソニービルは、1966年にテレビなどのショールームとして建設されたエレクトロニクス事業の象徴で、2013年頃のソニーの経営状況の悪化はエレクトロニクス事業の衰退が一因であったことから「変われないソニーの象徴」だと揶揄されていました。当時、僕は(ソニーの)前々社長の平井の元で働いていましたが、未来を進むために今のままであり続けるのは望ましくないという判断で建て替えることを決断しました。荒木さんにはプロジェクトの初期段階から並走してもらっています。

荒木 建築家としてソニービルが建築史上重要な建築なのは理解していたので、残せるのであれば残した方がいいとは思っていました。建築家に話が来る時は、建て替え前提であることがほとんどですが、その前段階から永野さんが相談してくれたので、この時点で通常のプロセスではないと思いました。



ピロティ。思い思いに人々が過ごしている。

それは盛田さんと芦原さんへのリスペクトが根底にあるのだと思います。ソニーのものづくりと同様に、今回もソニーらしい進め方が必要だと考えました。そのため段階ごとに様々なジャンルの有識者が加わっていき、設計にも関与してもらいました。チームとして「Designed by Sony」となるように、全工程において設計業務を進めていくことを提案しました。**永野** ソニーと銀座の関係や、都市の開発のあり方を考えるにあたって、世界中の都市や、創業者と設計者の思いを徹底的にリサーチしました。それはこの場所が人々にとって、ソニーにとってどういう存在なのかという本質を見つけ出すプロセスでした。その本質を理解していく中で、キーワードとして「街に開かれた施設」という言葉が出てきました。ソニービルにはもともと、「銀座の庭」と称されたソニースクエア(図版01)があったのですが、なぜ

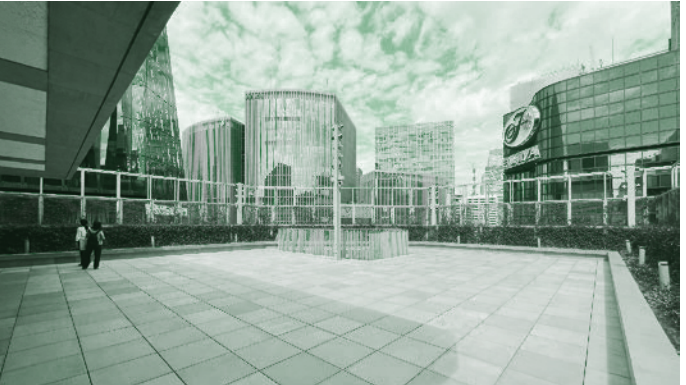


(図版01)ソニービル1・2階透視図 左下の三角形の部分が、銀座の庭と称されたソニースクエア/作製：芦原義信建築設計研究所、所蔵：武蔵野美術大学 美術館・図書館

私企業が銀座の一等地にパブリックな空間を作ったのだらう?と研究しました。**星野** 私はGinza Sony Parkにきたのは2回目ですが、イベントによって来園者の年齢層が変化していると感じました。1階のピロティでは来園者が休憩や通行をしています。永野さんが以前の記事でおっしゃっていた都市の中にリズムをつくるとはこういう状態なのかと思いました。街全体にも影響をもたらしていると感じます。**永野** ラグジュアリーな銀座の中で敢えてローのポジションをつくることによって、街に異質な物を混在させ新しいリズムができるのではないかと考えています。ソニーは今ではグローバルに事業展開する大企業ですが、元々は戦後に生まれたベンチャー企業でした。僕はこのプロジェクトを通して、創業時から受け継がれているソニースピリットである「人のやらないことをやる」いわゆるカウンターカルチャー的なものを大事にしてきました。そのようなソニーのパイオニア精神を表現したいという強い思いがありました。昨今のものづくりでは、様々な人の目を気にして合議制で作ることが多いとは思いますが、従来のやり方に捉われず反対意見に耳を傾けつつも、本質は変えず妥協せずに突き進んできました。

invitingであること

星野 誰もが無料でピロティも屋上も使えますが、



屋上。ベンチなどの設えは建築と一体化している。

なぜ民間企業が施設を街に開くのでしょうか?**永野** 盛田と芦原さんがソニービルのコンセプトにした「街に開かれた施設」という考え方を継承しているからです。プロジェクトの初期段階で平井がこの考え方を、今の時代に置き換えて「inviting」というキーワードを打ち出しました。それが指針となり、そこから揺らぐことはありませんでした。**星野** 場所として与えられるのではなく、使う人が参加して場所をつくるということが公園の本質だと思うのですが、現実にはハードルがたくさんありますよね。**荒木** プロジェクトの初期段階で、芦原さんの建築をどうするか議論する前に、まずソニーと建築はどうあるべきか考えるレクチャーをチームメンバーに向けて行いました。ソニーのメンバーが建築的な視点を持てるようになっていったため、公園のように開かれた場所を考えやすい準備ができていたように思います。



(写真01)バージョンフラット/写真提供：Ginza Sony Park

公園の再定義

星野 バージョンフラット(2018~2021年、写真01)では、ウッドデッキや植栽があり、わかりやすく公園を表現していました。現在のGinza Sony Parkのピロティや屋上はハードな舗装や構えで、いわゆる公園とは違う印象です。どうして違う手法を取ったのでしょうか?**永野** 今回、ソニービルにあった10坪の「庭」をより広くパブリックな「公園」に進化させました。また公園とは一般的に平地で植栽があるものを想像しますが、都市における公園を再定義して、「平地と緑地」から「余白とアクティビティ」の複合体へ革新させました。進化と革新の両方を埋め込んでいるのがGinza Sony Parkですが、今はまだ、万人が公園とは思わないですね。でも時間がかかっていいと思っています。例えばソニーが作ったウォークマンは、家の中で聴いていた音楽を外で聴けるようにしました。歩いている人にぶつかるなどのネガティブな意見はありましたが、やがて受け入れられてきました。「進化」だけでなく、従来の事柄を再定義して「革新」まで行って初めてソニーらしいので、評価は多様でよいと思っています。実際にバージョンフラットよりも、「今のGinza Sony Parkの方が公園らしい」という声をいただいています。

人気のある店舗が入り、公園が地域の価値を向上させています。都会の中の公園がビジネスと地域に貢献できるポテンシャルがあることを学びました。**荒木** Ginza Sony Parkは建築だけを見ると、設えもほとんどないただの広場です。プライアパークを研究した際に、ハードとソフトをセットで考えることが成功に繋がるということが分かり、我々がチームでやっていることに確信を持つことができました。またこの10年の間にコロナ禍もありました。あの時期は誰もが確かなものは何一つないということを実感したと思います。そのため色々な不確実な出来事に対して追従できるように構えています。

パブリックスペースをつくること

津金 今後都市の中でパブリックスペースをつくる需要が増えていくと思っています。Ginza Sony Parkをつくり発見した、公共性を生み出す視点があればお教えいただきたいです。**永野** 都市の中の集積率が高い場所だからこそ、余白をつくることに意味があると思っています。建築家の横文彦さんが「パブリックスペースとはプライベートスペースの集合体である」と言っています。Ginza Sony Parkの来園者の目的や使い方は様々です。待ち合わせしている人、休憩している人、散歩している人、思い思いに過ごしています。使い方を定めて来園者に委ね、自分のお気に入りのスペースを見つけてもらえたらいいなと思っています。僕は居心地が悪くプライベートスペースがつかれない場所は、パブリックスペースとは呼べないと思っています。プライベートスペースが先に生まれ、それらの集合体がパブリックな場所、営みに見えてくるのです。バージョンフラットをつくる前に横さんの資料を読んだ時にはよくわからなかったのですが、実際にGinza Sony Parkをオープンしてみると、毎日同じ場所でコーヒを飲む人がいたり、仕事をする人がいたり、新聞を読んでいる人がいます。子どもの学校帰りに親子で待ち合わせをし、一緒に帰って行く人もいます。彼らにとってこの場所はプライベートスペースなんですね。それは運営をしてみたの発

見でした。またGinza Sony Parkは全体が余白とアクティビティで構成されていて、次々にそれらが変わり続けます。テナントが入っているとそうはできません。変化を常に受容するためには、余白とアクティビティの柔軟性とバランスが大事だと思います。**星野** ベンチなどの設えが建築と一体的にRCで作られています。だからこそ余白とアクティビティの交換が起こりやすくなっていると思います。**荒木** この場所は街と繋がっているため、建築的にもアクティビティ的にも、地続き感が生まれると良いと考えていました。例えばスケートボードを楽しむスケーターたちは、都市をフィールドに読み替え、都市の中でプライベートスペースを見つけるのが得意で、都市の中の手摺、コンクリートの縁石などを障害物に読み替えています。実際にスケートボードをしてほしいわけではないですが、概念的にそのような状況が起こればいいなと思っています。都市と地続きな状態を考えることで、「inviting」という思想を体現できるのではないかと実験です。(2025年9月30日 ソニー企業株式会社 オフィスにて)



永野大輔 | Daisuke Nagano(写真右)
1969年静岡県生まれ、1992ソニー入社、現在ソニー企業代表取締役社長・チーフブランディングオフィサー・Ginza Sony Park Project リーダー

荒木信雄 | Nobuo Araki(写真左)
1967年熊本県生まれ、1990年西日本工業大学建築学科卒業、1997年荒木信雄/アーキタイプ設立、現在 西日本工業大学客員教授、Ginza Sony Park Projectメンバー

聞き手：小津誠一[23期 日月会会長]、星野千絵[42期]、津金愛理[48期]

卒業後の道を探る。

参加メンバー
岩穴 嶋音 Hayato Iwanaguchi[54期]
オンデザインパートナーズ 2023年 高橋スタジオ 修了
大西 加那子 Kanako Onishi[54期]
設計領域 2021年 長谷川スタジオ 卒業
長谷川 侑い Yui Hasegawa[54期]
オンサイト計画設計事務所 2023年 長谷川スタジオ 修了
三原 陽莉 Hiyori Mihara[54期]
藤本社建築設計事務所 2023年 高橋スタジオ 修了
西津 尚紀 Naoki Nishizu[54期]
乃村工藝社 2023年 布施スタジオ 修了

岩穴 嶋音 | 今日はざっくりと、現在働いている事務所で話から、なぜ今の事務所を選んだのか。学生時代のエピソードと、事務所への就活と当時考えていたことを交えつつ話していければと思います。また、3年目・5年目と日々葛藤があるかと思いますが、次のステップも検討し始めると思います。その辺りも話していけたらと思います。よろしくお祈いします！

Q.1 事務所概要

岩穴 嶋音 | オンデザインは、住宅から公共建築と大小様々な建築設計の他、まちづくりや、BEYOND ARCHITECTUREというオウンドメディアの運営など幅広く仕事をしています。**大西** | 設計領域は、土木・景観系の設計事務所です。建築からランドスケープまで、領域を横断してまちをデザインしていきたいという意思がある事務所で、駅や街路などを中心に仕事をしています。**三原** | 藤本事務所は、万博の会場デザインプロデューサー業務から、仙台の音楽ホールと震災メモリアルを融合した施設、住宅や店舗設計など、規模も内容も様々なプロジェクトがあります。**西津** | 乃村工藝社は、展示会から店舗内装、ホテ

54期卒5人による座談会を開催しました。
学生時代よりコンペ活動などをともにしてきた仲間が集まり、なぜ今の事務所を選んだのか。建築設計・ランドスケープ・土木・内装・まちづくりなど、多様なメンバーが集まり、学生時代の考えとともに語ります。



ル、オフィスなど、総合ディスプレイ業がメインです。万博で多くのパビリオンを担当しています。**長谷川** | オンサイトは、ランドスケープデザイン事務所になります。公園や広場、リゾートを中心に、場所の在り方から建築の配置を含めた敷地全体のマスタープラン、居場所の設計まで行っています。

Q.2 なぜ今の事務所へ?

大西 | 私は地元で設計領域でデザインした街路があったので、元々設計領域の存在は知っていました。就職の際、建築もランドスケープも両方やりたくて、話聞きに行ったのがきっかけです。**岩穴 嶋音** | 土木系ですと東大のイメージがありますが、武蔵美から行くとう？**大西** | 関東で活躍している方のルーツを辿ると東大景観研に辿り着くことが多いですね。業界特有の考え方や空気感に戸惑いつつも、最近では自分の価値観も徐々にシフトしてきている感覚です。学生時代はランドアートなど機能を超えた風景への関心が強かったのですが、仕事を通して、もっと日常に近い「普段は意識されないけどそこにある良い風景」みたいなものに共感するようになりました。一方で、そんな何気ない風景も、形になるまでには多くの困難が伴うことを想像するようになりましたが…

三原 | 今は瀬戸内海に、島のように浮かぶホテルの計画を担当しています。**全員** | 島！？ [日月会HP掲載の後編につづく]



後編では学生生活での活動も交えながら、テーマを深掘りしていきます。
日月会ウェブサイトもぜひご覧ください。

https://nichigetsukai.com/activity_etc/formaforo23_zadan

(#01)作られずきた風景 2020年度卒業設計[学校賞][金賞]