

わりつつあり、従来の「型」にはまった建築は急速に消え去ろうとしています。その原因は、学校が社会に対してもつ役割が変わろうとしているからであり、学校自身としても児童の学習方法や教師の教える方法が根本的に見直されているからです。第二次大戦後にRCで建てられた小学校建築は、今、全面的な見直しに迫られています。設計対象とする小学校は自由ですが、できれば自分が6年間過ごした小学校の一部保存を含めた改築はテーマとしては最適だと思います。

### 第2課題

**子どもはどこで遊んだらよいのか……。**

高齢社会は同時に子どもが少ない少子社会のことです。現在子どもの数が少ないのは種々の原因がありますが、子どもが安心して保育される場が少ないからです。幼稚園とか保育所は、今から40年以上も前の社会に対応してつくられたものです。現在では女性の社会進出により、新しいタイプの「子どもの家」が必要とされ、現実につくられています。子どもにとって「遊び」は学習であり、生活そのものです。新しい子どもの空間を創造して下さい。

担当＝若色峰郎

(P.40～41)

### 第1課題

**地域での文化活動の拠点となる地区センター**

公的な生涯学習施設としてつくられてきたコミュニティセンターは、各自自治体の地域特性を生かし、既存の周辺施設との関連でつくられるケースが多く、その施設内容も多様である。また、施設形態をみても複合化の傾向にあるといつてよいであろう。その一方で週休二日制の導入による余暇時間の増大・高齢化等に伴って、世代を越えた各種サークル活動も活性化してきている。そこで今回は地域生活に密着した気軽に利用できて親しみやすい地区センターとは何かを考える。各自でプログラムを考え、それに見合う空間づくりを目標に取り組んで欲しい。

### 第2課題

**地域スポーツセンター**

スポーツ施設には競技主体型と日常的なトレーニング主体型の施設があり、施設内容や規模も多様である。地域公共体育館は地域生活に密着した生涯スポーツ、レクリエーション活動の場として誰もが自由に参加できることが大きなねらいとされる。新しいスポーツ空間を指向した提案を求め。

担当＝横河 健

(P.42～43)

### 第1課題

**リノベーション**

**〈都市(街)の愛すべき古い建築に命を……〉**

新しいプログラムと内部空間についての提案を求め。世界的な大都市の中で日本の都市部ほど建築の寿命の短い都市もめずらしいが、それは日本の特殊な社会構造が建築の本来の寿命と無関係にスクラップアンドビルドを繰り返してきた経済戦争の結果とみるべきであろう。しかし、我々はここで愛すべき古い建築に対して新しい時代に新しいプログラムを与え、新しい生命を吹き込まんとするものである。

このプロジェクトは建築に新しい生命を与えるばかりでなく、都市の街並みを考え、人々の記憶を断絶することなく歴史を構築する試みである。

外観を変えることを禁じているわけではないが、そもそも、「その建築を残す」という意味を失わない様に。

### 第2課題

**都市型集合住宅**

**〈「集まって住む」ということの意味を問い直す〉**

日本の住環境は貧しいことは誰もが分かっている。それは集合住宅に於いても例外ではない。しかし何が貧しくて、何故貧しいのか、そして何をすれば良いのかを考え、明らかにし、そして、それを改善実行するものが少ない。

ここでは、都市型集合住宅の新しいプログラムと新しい提案を求め。都市生活者にとっての豊かな住環境とは？ を都市計画として、街並みとして、また集住内部の機能や面積においても新しい提案を求めものがある。

担当＝吉田 博

(P.44～45)

### 第1課題

**自然の中のシティ・スペース  
〈自然とのかかわりを持つ建築空間の提案〉**

情報化は信じられないスピードで我々を取り囲み、この環境の中で人々は、自己の発見・発表の場そして人間性の回復の場を探しています。

緑のなくなった都市(シティ)の広がりの中において、わずかに残された自然に対し、建築と自然のかかわりあいを目的とした空間づくりが第一のテーマです。

そして空間づくりのために、建築の内容・目的・考え方に対し、意志を持った建築のプログラムをつくること、そして、空間デザインの表現を行うことが、第二のテーマです。施設(自己の発見・発表そして人間性回復の場)の考え方は都市(シティ)・文化・社会に対し、各自がまとめることになりすが、活動(文化的・研究的・商業的……)とやすらぎを持つことを条件とします。

敷地設定は東京近郊の自然環境が保たれている場所とします。

### 第2課題

**シティ・コンプレックス・スペース**

**〈都市を考え、これから必要な都市建築空間の提案〉**

我々は都市に住まい、生活しています。生活のしかたは一人一人異なり、都市(シティ)とのつきあい方も当然異なっているはずで。

そこで、実際の「まち」を歩いて、そのまちのコンテクストを捕らえ、まちに必要なもの、改善すべきものを感じとって、都市環境のあり方を考え、既成の施設をまず見直します。

敷地条件を自分なりに整理し、社会的に必要と思われる施設内容を自分で決定・構築し、自らの設計条件(プログラム)とします。

この作業は、社会と自己との根底のかかわり合いをさぐることを考えています。バラエティに富んだ新鮮な切り口、またコンセプトを発展させた建築の提案を期待します。

敷地は、商業・住居が混在する

活動的な原宿を設定します。

担当＝川口 とし子

(P.46～47)

### 第1課題

**アーバン・インテリア**

**—内部から都市を読む—**

アノミマスな大都市東京の中でも、その微地形や界限性の持つ特徴が建物に少なからず影響を与えている。そんな小規模テナントビルのスペースデザインを通して普段とらえ難い都市を読み返す。

規模は250㎡程度とし、対象建築物は後日設定する。業種は自由。空間、材料、色彩、什器、サイン、ファサード……全てがデザインである。

### 第2課題

**アーバン・インテリア**

**—都市を内部から考える—**

今や東京では高度成長期に建設された築後20～30年を越える多くの中高層建築物が起死回生の機会をまっている。そんな建物のストリートフロント1階のリノベーション。上階の機能を妨げることなく建物を活性化させ、都市に対して再び開放系として作用する装置へと変様させる。

規模は350㎡程度とし、対象建築物は後日設定するが、第1課題の敷地に近く、アーバン・インテリアというトータルな視点でのスペースデザインを行う。業種は自由。

担当＝松岡 辰郎

(P.58)

### 課題

**CAD/CGによる建築の設計・製図**

建築用2次元・3次元CADやCGを使って、建築の設計や図面の作成を行う。

### 3年2組

担当＝高宮 真介

(P.48～49)

### 第1課題

**御茶ノ水橋から聖橋まで**

**—Part I South Bank—**

JR御茶ノ水駅の改築計画

神田川は御茶ノ水駅周辺で最も

## 建築学コース

### 設計演習 I

各講師が担当する班毎に、異なる課題が出題され、学生は受講する班を選択する。以下に、各班の課題を示す。

### 3年1組

担当＝関澤 勝一

(P.38～39)

### 第1課題

**今、小学校建築は……。**

学校建築、特に小学校建築は変

切り立った地形をしていて、両岸に道路、JR、地下鉄などが平行に走っており、都内では珍しく立体的で都市的な景観を形成しています。しかし、御茶ノ水橋と聖橋を除けば、これらの都市施設や建物はこの特異な場所の風景に寄与しているとは言いがたい状況にあります。そこで第1課題では、このような現状を考察したうえで南岸(South Bank)を占めるJR御茶ノ水駅の改築の提案を求めます。1989年に行われた「御茶ノ水駅公開コンペ」の結果を再考するという意味も隠されています。

## 第2課題

### 御茶ノ水橋から聖橋まで

—Part II North Bank—

#### 営団地下鉄御茶ノ水駅の改築と

#### North Bankの景観の再生

第1課題と同様の主旨にもとづいて、まず北岸(North Bank)の景観の再生の提案を求めます。つまりここに顔を出している営団地下鉄御茶ノ水駅周辺と斜面を覆う緑地帯は、JRのホームや二つの橋から日常見る風景としてもっと魅力ある場所に改善されるべきであると考えます。そして第2課題の最終的な目的は、第1課題で提案された南岸の駅舎と一緒に取り込んで、御茶ノ水橋から聖橋まで地域全体の都市景観の再生を提案してもらうことにあります。

## 指導=西野 善介

(P.50~51)

## 第1課題

### マリーナクラブハウス

#### —海と対話する建築

東京湾に実際に計画された、マリーナクラブハウスをモデルとして新鮮な構想を求めます。海をフィールドとするマリンスポーツの基地として、同好の志、または初心者研修のための短期滞在型のクラブハウスを計画します。

初めに敷地を見学し、海—敷地—建築という文脈の中で、各自の設計プログラムを提案して下さい。

## 第2課題

### 環境科学研究所

#### —環境と建築

地球環境の保全、またゴミのリサイクルが問われている今日の

状況の中で、これらの「環境に関わる総合研究所」の構想を求めることが出題主旨です。敷地は東京のゴミの埋立地を想定します。

大量消費社会から「資源循環型社会」の形成をめざして各分野の研究者100人程度が、一定期間滞在し、研究・討議・実験などを行うことがこの研究所の目的。

省エネルギー・新エネルギー・資源のリサイクル・バイオテクノロジー等々と建築との関わりについても学習します。

(都合により第2課題作品は掲載していない)

## 担当=今村 雅樹

(P.52~53)

## 第1課題

### 東京シーン1/渋谷 or 新宿

#### 〈都市の表現〉

いろんな問題を抱えながら変化し続ける都市「東京」の現在から未来にかけての都市生活と空間のシーンを提案してください。現在、「東京」は住居・環境・交通・経済……多くの課題を抱えています。人が集まって生活するという都市の魅力は私達を引き付けます。デジタル的な情報社会の未来が叫ばれる半面、このアナログ的ともいえる人の集積空間での生活をテーマの根底におき、「東京」の中の2つのエリアのどちらかを題材に、第1課題と第2課題を通して新しい君達の世代の都市生活をヴィジュアルな表現で提案してください。

ここでは場所とプログラム内容は自由に設定し、都市的なスケールをスタディをするため都市空間やランドスケープを各自のコンセプトに従って提案します。渋谷エリア/渋谷、原宿、青山、恵比寿……新宿エリア/新宿、新大久保、千駄ヶ谷……

## 第2課題

### 東京シーン2/渋谷 or 新宿

#### 〈生活の表現〉

第1課題と同じ主旨で考えいきます。考え方として、前回の都市的なスケールの提案の中からある空間を選び出し、その空間を身体的なスケールでプログラムしデザインしてみます。もしくは第1課題と別のもう1つのエリアを選び都市空間の提案

をしてみることも可能です。どちらを選ぶかは自由ですが、自分なりに「2部作」となるように構成して考え、その中で「東京シーン」の未来を考えていきます。

## 担当=若松 久男

(P.54~55)

## 第1課題

### 時空間TIME & SPACE

テクノロジーが進めば進むほど人間は絶対的な距離を狭めていくことができるようになっていくように思われます。そして時間と空間に対する考え方も次第に変わっていくように思われます。ここではそうした時、時間、時代、世紀、歴史、現在、未来……といったものと、空間との関係をテーマにした建築空間づくりを課題としたいと思えます。幅広い意味での〈時空間ミュージアム〉とも言えるものになるでしょう。

基本的には自由なスタンスで取り組むことを期待します。建築種別、ジャンル、用途、規模、敷地条件などのプログラムも提案して下さい。発想と展開とそれらをまとめて表現することに主眼を置きたいと考えます。表現自由とします。

## 第2課題

### シティー・ポイント

都市の姿は建築、情景、仕組みなど様々な要素から成り立っています。そしていろいろな問題が重なっているように思われます。その実際の都市の地点やエリアに焦点を当てることにより、自分達の身近な問題も再発見することになると思われます。ここではそうした都市の具体的な敷地を想定して、問題をピック・アップし、建築プログラムとデザインにまとめることを課題としたいと考えます。表現自由。

## 担当=アストリッド クライン

(P.56~57)

## 第1課題

### バーチャルナイトクラブ

#### —Virtual night club—

「バーチャル」と言う言葉は、現在幅広い意味で用いられるようになっていく。多くの解釈の仕方があり、一般的に頭にヘッ

ドセットを付け、手に体感グローブをはめて肉体は現実の世界にいながら、イメージの世界にトリップするといったこの意味のように用いられている。

広い意味で「バーチャル」は「現実」に対する「虚構」を意味しているが、仮想の体験(バーチャル)は、地に足のついた(アンバーチャルな)肉体によってつくられている。だとすると、いったい何がバーチャルで、何がそうでないのか?

バーチャルナイトクラブは、それを明らかにするものではなく、バーチャルと、リアルの世界の曖昧さを拡張し、より大きなイマジネーションや、フレキシビリティを可能とするような場をしたい。

現代のテクノロジーを使って、(薬は使わないで)クラブ—一人一人が、クラブの雰囲気貢献できるような双方向性(インターラクティビティ)を持たせてほしい。それは、言い換えるとクラブ—何かを受け取るだけでなくクラブでの、知覚体験がより深いものになるよう、何かを自分からも発信できることということである。

このバーチャルナイトクラブでは、約300人を想定し、普通にある設備(バー、休憩場所、トイレなど)がある。これらは、今ある現実空間を操作してもよいし、新しく想定された場で考えてもよい。

## 第2課題

### リトルトリップ

#### —A little trip—

私たちは、地下鉄やエレベーターに乗る。

しかし、これらは、地点と地点の間に何も知覚的な楽しみがなく、降りることが待てなくなっている。

この小さな旅を豊かで、深く、楽しいものにするためには、どのようなことができるだろうか。さまざまな視点から、これを考察し、空間化したい。

## 担当=柳田 武

(P.59)

## 課題

### CAD/CGによる建築の設計・製図

建築用2次元・3次元CADやCGを使って、建築の設計や図面の作成を行う。

## 企画経営コース

## 企画設計製図

## 課題

### 集合住宅

都市近郊(東京都都心及び周辺区)において、1ha程度の敷地を想定し、集合住宅(分乗・賃貸マンション)を企画・設計する。

(P.60)