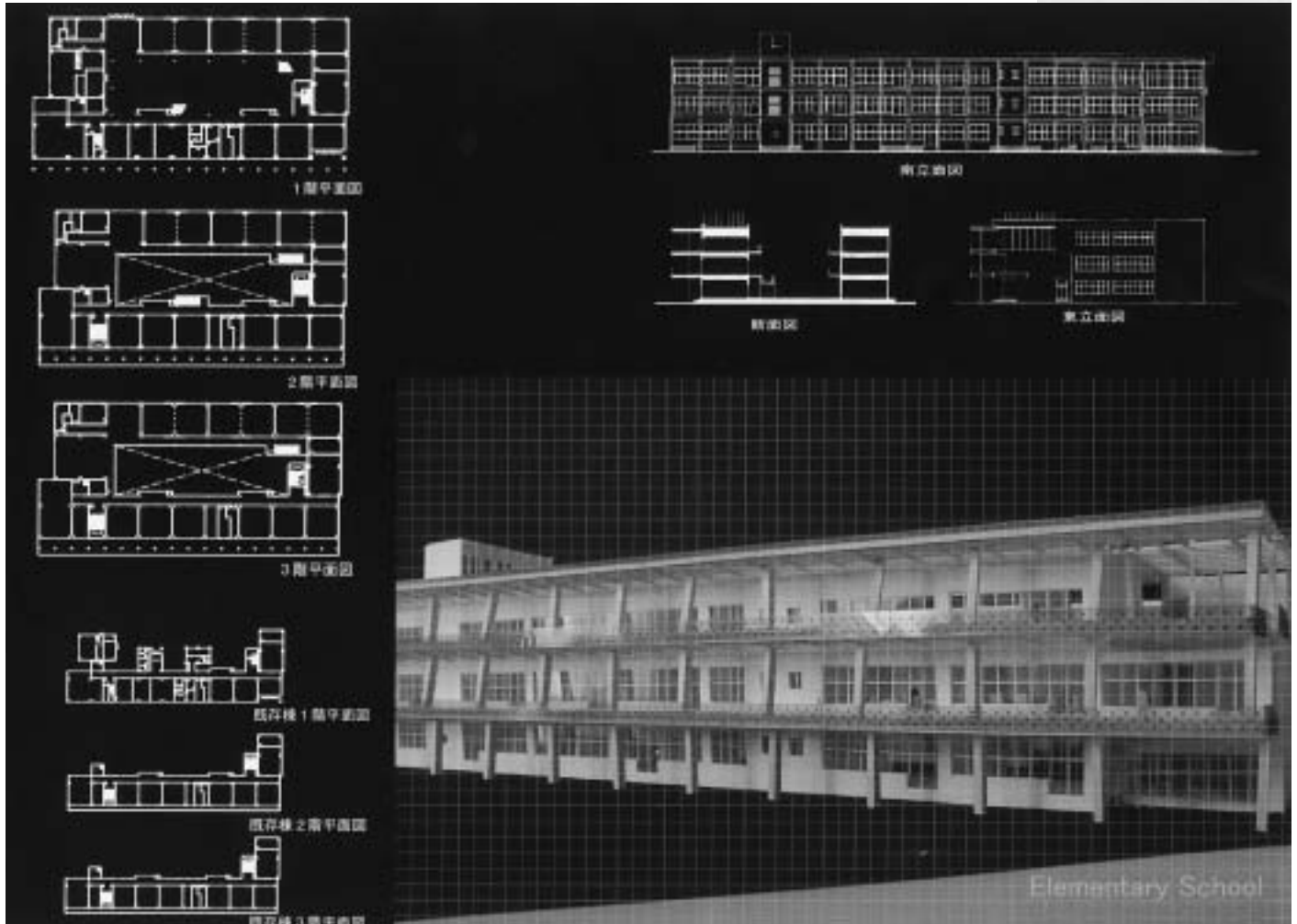


関根 理恵子



設計演習 I

第1課題
今、小学校建築は……。

第2課題
子どもはどこで遊んだらよ
いのか……。

3年1組

担当：
関澤 勝一
44

【第1課題】

関根 理恵子

今回の課題に取り組む前に、先生の勧めで母校訪問を行い、直接校長先生にインタビューすることから始まりました。やはり少子化現象がみえはじめていることで、教室が空いているということでした。そこで、空き教室を利用し地域に開いた小学校というのはどうだろうかと考え、小学校を地域の中心的施設にできたらと考えました。新たに全てを考えるのではなく、既存の建物を利用しました。

指導＝関澤 勝一

経験を通して空間をつくる、というデザインの手法がある。このテーマはそれぞれ一人一人

が過ごした児童期の6年間を通して生活した「母校」の建築をデザインしようとするところに特徴がある。

私の経験でも6歳（今でいう5歳）の春、入学した雪深い新潟県高田市（現上越市）市立南本町小学校の木造屋内運動場のスケール感を、今でも、60年も前のことをよく憶えている。雪国のどっしりとした木造トラスの骨組は威圧的で重々しく、それまでは経験のしたことのない雰囲気であった。

成人してから再び小学校を訪れることはできない。おとなと子どもは体のスケールが違う、視点の高さが異なる。あたりまえのことを大人は忘れてしまう。

関根さんの作品はもう一つ棟をつくり、既存の棟を利用して囲まれたスペースをつくることに主眼がおかれている。しかし、この囲まれたスペースのデザインが未完成であり、折角つくり出そうとしたスペースが未だ見えてこない。

学級崩壊というジャーナリストイックなことばが世の中に氾濫しているが、これは学級の空間というより、その中で繰り広げられていることもと教師の生活が、これまであまりにもフォーマルすぎたために、当然生じた現象である。「学級」について建築からの視点が、現在のオープンスクールとは別に必要である。関根さんにも、それを考えてもらいたい。



清水 かおり



【第2課題】

清水 かおり

“子供はどうしてあそぶのだろうか”

“子供はあそびたいからあそぶのである”

今回の設計はこのようなことからはじまった。そして、子供にあそぶものやあそぶ場所を与え

るような環境ではなく、子供が自ら何かをつくりだしてあそべる環境、誰かをリーダーとして大きい子が小さい子を面倒みながらあそべる環境、また子供だけでは解決できないような事態になったときに、近くの大人がすぐに駆けつけられるような環境を考えた。

指導＝関澤 勝一

こどもの遊び場をどうするか、どんな場所が必要か、という設問は、日本では都会を除いて近々わずか30～40年位前からのことである。

こどもの遊び場を奪ったのはモータリゼーションである。自動車の大量生産による大衆化は産業発展とともに交通量が急速に

増大した。現在では考えられないが、昭和の40年代までは子どもは道路で遊んでいた。自動車はめったに通らず、自転車の数も少なかった。道路では3角ベースの野球もできた。道路に沿った空地も多く、こどもの遊び場はたくさんあった。

清水かおりさんの作品は、道路の上に遊び場を線状につくる提案である。地域は2年次の課題の場所であり、設計するとき大切な土地勘もあることが作品からも読みとれる。しかし、建物の屋上遊び場にはぴたりしないことが、このコンクリート道路の屋上についてもいえると思う。道路の脇が大切な遊びスペースとしてデザインしてあることが、救いになっている。