

岐女短での建築設計演習授業の思い出

生活デザイン学科 名誉教授 柳田良造

建築学の授業は歴史／構造／設備／法規まで広範囲にわたりますが、その中の一つに設計演習があります。数多くの授業の中でも設計演習は特別で、私も設計演習の課題にはじめて取り組んだ時、自分は建築を設計デザインしているのだと感動したことを今でもよく覚えています。岐女短での教員時代の印象に残っているのは、やはりこの設計演習の授業です。建築設計を教えることは学生に「建築の設計デザインを行うことの楽しさ」を体験させること、教員は学生に「建築を好き」になるきっかけづくりを行うのであって、単に建築士に必要な設計技能を習得させるということではないと思っています。

設計演習の課題では、建築設計の想定敷地に実際の土地を設定していました。架空の条件の土地を課題に出す教員もいますが、建築は敷地をどう読むかで設計のかなりの部分が決まりますので、実際の敷地を訪れ、位置や敷地形状・広さ、周辺道路や町並、地域の歴史などの多くの情報を感じてもらいたいと考えていました。

敷地見学の後、まず立体模型材料のスタイロフォームを使ってボリューム模型（外形だけの模型）をつくります。スケッチで簡単なアイデアを出し、すぐにそれをボリューム模型にしてみます。そのボリューム模型を敷地の上に並べ、学生とディスカッションします。アイデアの狙いとかたちがマッチしているか、かたち自体は美しいか、かたちは敷地に合っているか等を検討し、問題があれば、部分的な練り直しや、別のアイデアで新たなボリューム模型をつくるように示唆します。中には、何をどう考えたらいいか分からないという学生もいます。その場合、まず何か気になる形をつくらせ、その模型を前にしてディスカッションを行い、学生の考えや関心から設計の方向性を示唆していきます。

何個もボリューム模型をつくり、ディスカッションを重ねていく中で、学生達の案は次第に練り上がっていきます。その案をもとに平面、立面、断面をスタディし、内部空間や構造も表現した完成模型を制作します。完成模型を眺めながら平面図、立面図、断面図を作図し、模型を写真撮影して図面と合わせてレイアウトし、提出用図面を仕上げます。

ボリューム模型の制作から設計を進めていく方法とは、手と頭を駆使して工作の延長で空間デザインを探っていくことです。一方、ドローイングと図面から進める方法では、既存のイメージや図面化しやすいデザインに多くの学生がとらわれがちな気がします。もちろん、スケッチやドローイングから自由に発想していける学生もいるでしょう。しかし建築学の初心者である学生がのびのびと発想し、一人一人独自の課題を発見していくには、敷地を体験しながら、手と頭を駆使しながらのボリューム模型づくりによる設計方法が、少なくとも岐女短の学生達にはフィットしているように思えました。

設計演習の課題を複数こなしていく中で、学生の社会的問題の中で建築や環境を捉える力と設計デザインのスキルは目に見えて向上していきます。単に「楽しく」だけを狙ったのではなく、学生独自のテーマと方法を見つけ出し、その成果物が作品と呼べるランクに到達する様子を目にすることができたのは大変うれしい経験であったと思っています。