

手書き設計教育における開放系建築設計授業プログラムの開発と拡充

建築学科 田中智之

1. プロジェクトの目的

建築学科では「建築・都市に関する基礎理論を応用する能力と安全性、機能性、快適性および芸術性に配慮した建築を計画設計し、表現するための専門的技術を習得する」ことを目的として、2年次より下記建築設計演習科目を設けている。

・ 建築設計演習第一（2年前期）

製図基礎および基本的図面の修得／簡単な空間設計

・ 建築設計演習第二（2年後期）

木造を通じた建築の理解／木造住宅の設計

・ 建築設計演習第三（3年前期）

実践的な鉄筋コンクリート建築の設計

・ 建築設計演習第四（3年後期）

Aグループ：都市部における中大規模建築の設計

Bグループ：デジタルツールを用いた設計

Cグループ：建築のプログラミングと設計

本学科では設計製図に関する基本精神として「伝統的な手書きによる設計表現」と「デジタルツールを用いた設計表現」の両立・相互補完を目指している。

後者については1980年代より段階的なカリキュラムおよび環境の整備が進められ、現在では「造形表現（1年後期）」の一部課題、「デザインシミュレーション（3年前期）」、上記「建築設計演習第四・Bグループ」が体系化され、充実したものになりつつある※。
※平成17年度ものづくり創造融合工学教育事業授業内容・教育カリキュラム拡充プロジェクト

しかし前者の手書き教育については、旧態依然とした教育環境のなかでそれぞれ自己完結的な演習が時系列的に並んでいる実状がある。

一般的に設計教育がデジタルへ傾倒しつつある一方、「手の教育」を経た人材が全世界的に見直されつつある。そこで本プロジェクトでは手書き・手づくりの設計演習科目を体系化し、包括的かつ開放的な教育を実施することを目的としている。

2. プロジェクトの概要

設計教育において重要なのは、より多くのデザインプロセスと成果に触れることである。

現状でも各演習において課題毎の講評会等は行われ

ており、学生は講評対象となった優秀作品に触れる機会はある。しかし優秀作以外の学生作品や、自分以外の設計制作プロセスをリアルタイムで知することは少なく、相互触発の機会が限定されている（デジタルとは異なり、手書きの製図室ではこれが特に難しい）。また他学年との接点はさらに少ない。

2-1 3つのスタイル

そこで対象とする「建築設計演習第一」から「建築設計演習第四」の四科目において、各演習のカリキュラムにて下記スタイルを共通導入し、内外の枠をできるだけ開放するシステムをつくる（図1）。

スタイル1／設計プロセスの共有

＜演習内にてさまざまな設計の進め方を知る＞

演習内にて随時学生の実作過程を紹介し、レビューや講評の機会を増加する。

スタイル2／積極的な作品の展示公開

＜他演習・他学年の作品を知る＞

エスキス過程や図面、模型を随時展示し、相互触発の機会を増やす。

スタイル3／合同講演会＋講評会の開催

＜より多くの作品・講評に触れる＞

学外専門家を招聘し、各演習の枠をこえたデザイン・クリティークの場を設ける。

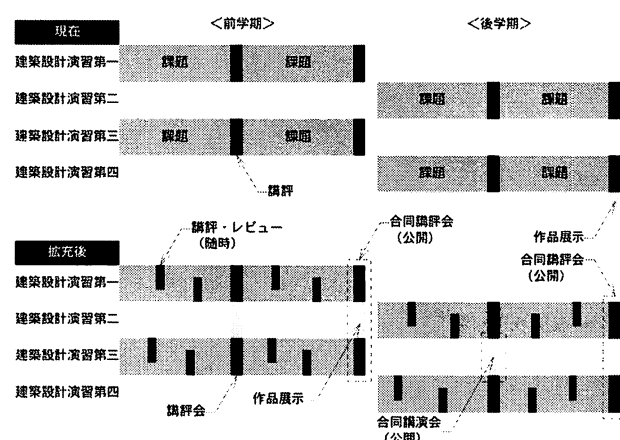


図1 開放系演習プログラムイメージ

2-2 製図室環境の整備

また開放系授業プログラムを支援し、マルチユースを可能にする製図室環境を整備した(図2)。

- 教員や学生が全ての座席を訪れ易くするために回遊性の高いレイアウトとした。(1)
- スタディ・製図・模型制作・学習・展示など、様々なアクティビティに柔軟に対応できる、ハンドリングのよいデスクシステムを導入した。(1)
- 大型スクリーンおよび回転式液晶プロジェクタを整備し、視聴覚機能を拡充した。(1・3)
- 個人ロッカーを整備し、フレキシブルなスペースレイアウトを可能にした。またロッカー背面を利用した作品展示スペースを設置した。(2)

(カッコ内は支援するスタイルを示す)

● 他学年の設計製図作品との接点が増加

定常的に優秀作品等が展示されることにより、学生がいつでも他学年の作品に触れることができ、相互触発の機会が増した。

● 複数学年による製図室の共有化

従来の製図室では一つの製図板を一人が占有していたため、制作途中に他の学生が使用することはできなかった。そこで製図板を収納できるデスクシステムとしたことにより、製図途中の製図板を格納し、他学生が作業することが可能となった。それにより複数学年が同居可能となり、他学年との接点が増加した(図3)。



図3 演習内における様々な制作過程

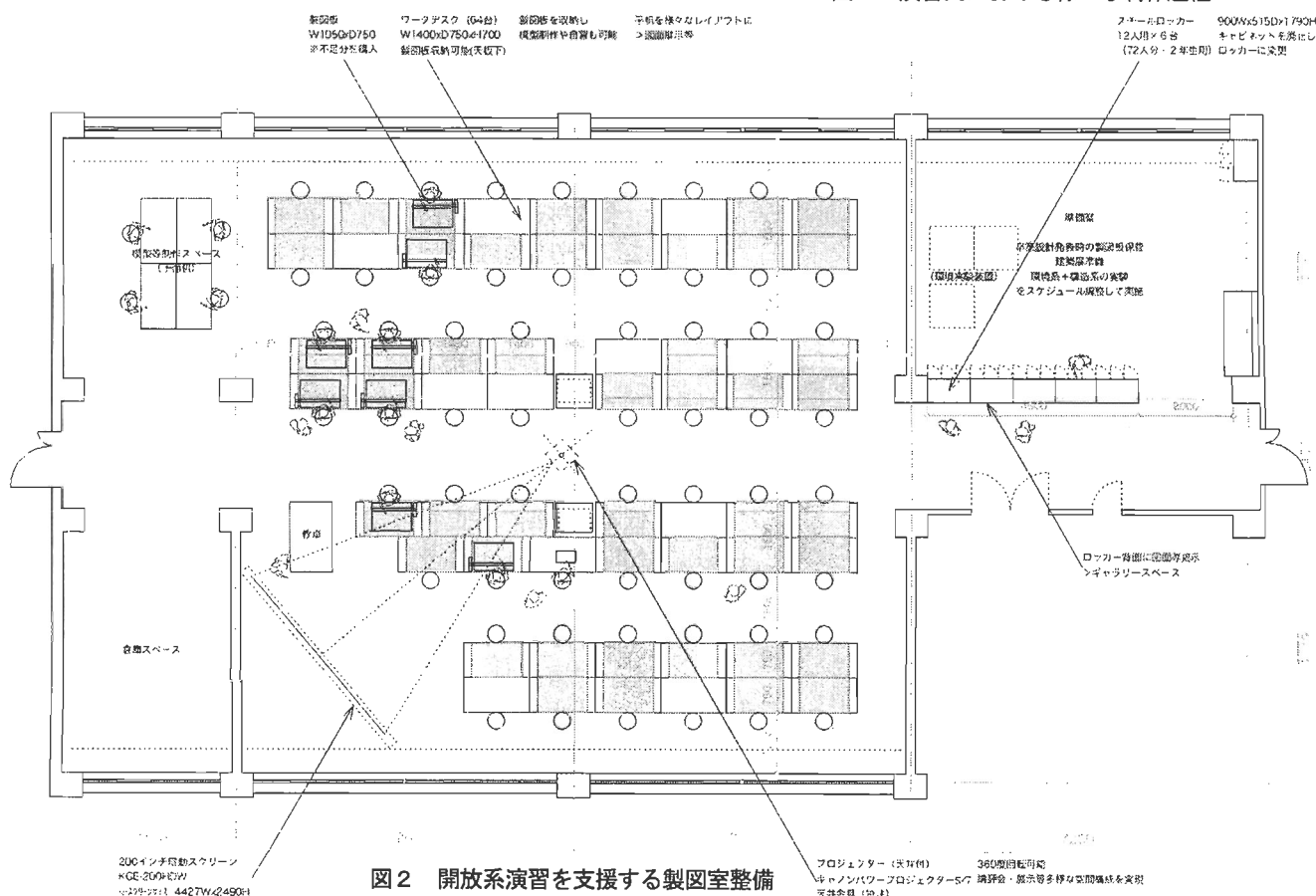


図2 開放系演習を支援する製図室整備