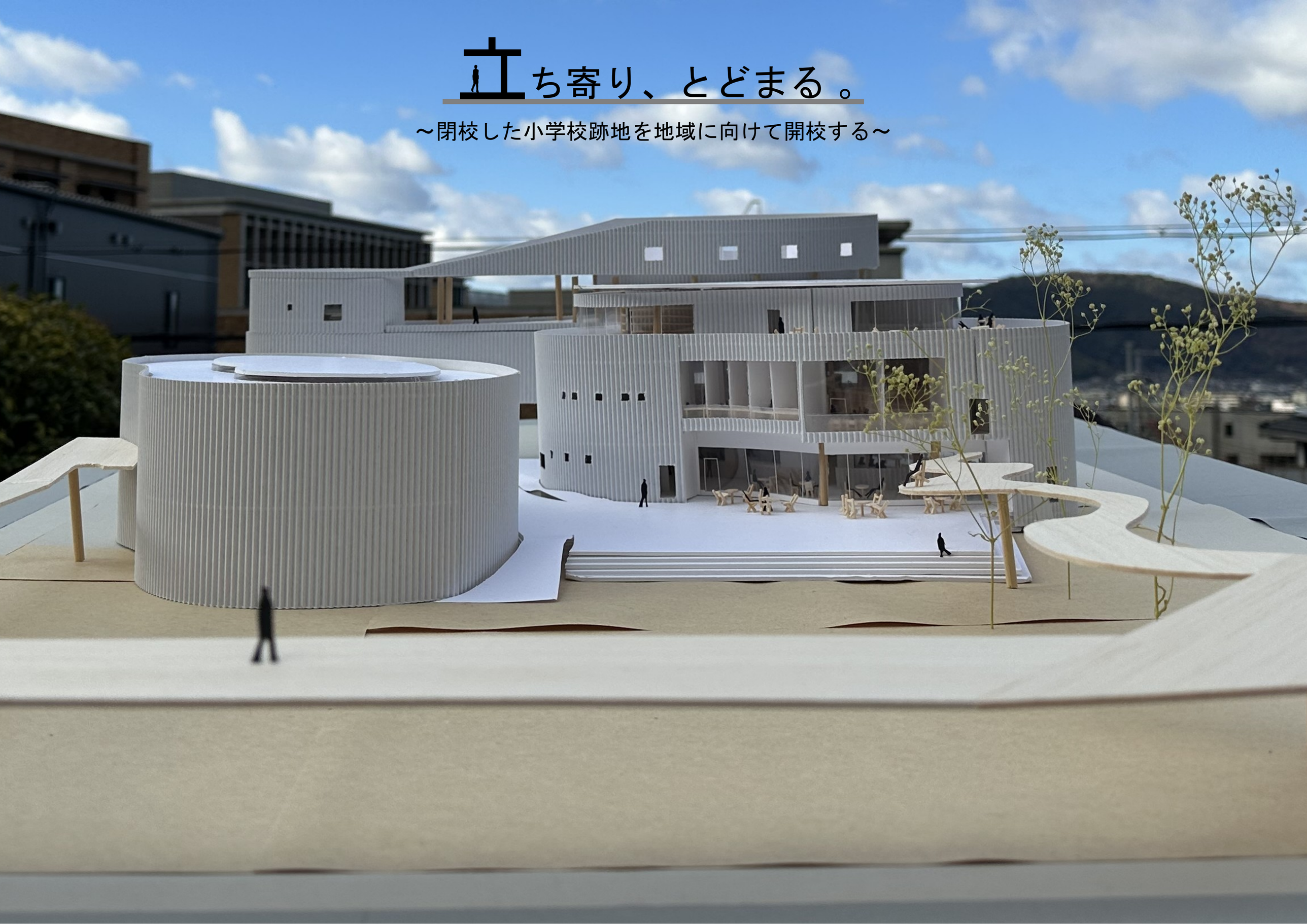
立ち寄り、とどまる。

～閉校した小学校跡地を地域に向けて開校する～

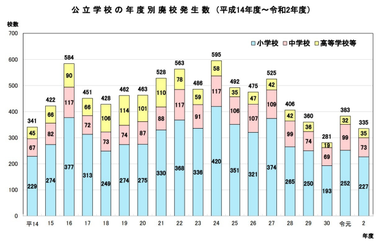


01 背景

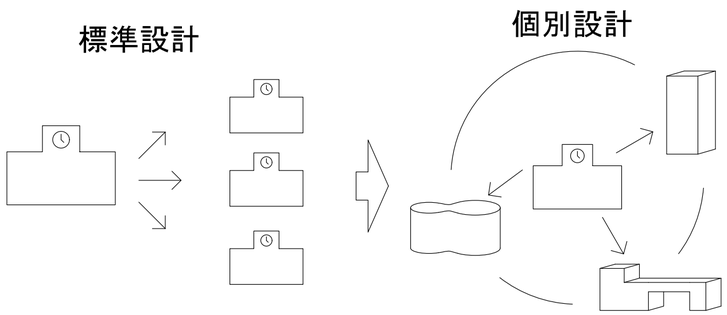
卒業制作を行うにあたって自身のやりたい設計について考えると公共建築のような様々な人が利用する建物の設計であると感じました。
その時に真っ先に思い浮かんだ敷地がありました。近くの小学校です。
1996年に閉校しているため、現在は廃校となっています。
昔は毎週地域の人がスポーツを行ったり、年に一度地域の運動会が開かれていました。しかし、コロナ禍を経て規模が縮小されていき、現在は利用されていない時間が目立っています。
この状況を解決したいという思いから今回の設計を行いました。

02 公共建築のこれから

日本の公共建築の多くは第二次世界大戦後の後興期とその後の高度経済成長期に建設されてきました。
そこでの設計は「標準設計」という一種のモデルプランを用意して全国各地にほぼ一律に普及させる方法でした。
そんな公共建築は、今では量的に充足したものの、高度経済成長期に建設されたものは竣工後50年を経過したため大規模な修繕もしくは建て替えの時期を迎えています。少子高齢化により人口が減少する中で社会や市民のニーズは50年前の建物とは大きく異なっており、それに合わせて必要とされるプログラムや空間も必然的に異なっています。
その際に必要となるのはそれぞれの立地する敷地や地域関係者にベストフィットするように一から考える「個別設計」であると考えます。

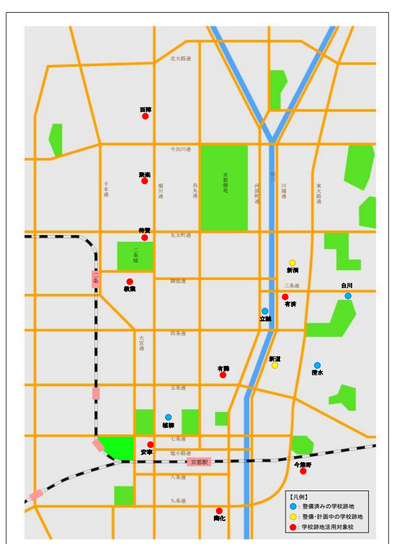


公立学校の年度別廃校発生数
https://reseed.resemom.jp/article/2022/03/31/3618.html

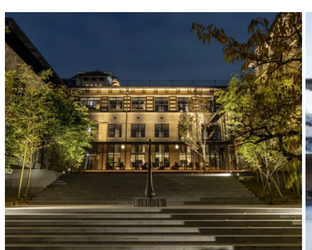


03 京都市の学校跡地活用

京都市では、学校跡地活用を推進している。これまでの事例として、清水小学校を活用したザ・ホテル青龍京都清水や龍池小学校を活用した国際マンガミュージアムなどがある。現在、市内9の廃校が活用対象校となっており、今回の計画敷地もその中の1校となっている。



活用対象校　全体地図
https://www.city.kyoto.lg.jp/gyozai/cmsfiles/contents/0000188/188009/5_katsuyou_map_pdf



ザ・ホテル青龍　京都清水
https://www.city.kyoto.lg.jp/gyozai/page/0000188009.html



漢検　漢字博物館・図書館（漢字ミュージアム）
https://www.city.kyoto.lg.jp/gyozai/page/0000188009.html



京都国際マンガミュージアム
https://www.ana.co.jp/ja/in/japan-travel-planner/kyoto/0000017.html

04 計画敷地

計画敷地は京都市内中心部に位置しており、京都駅から徒歩10分程度の場所である。近くには西本願寺、梅小路公園、京都水族館、鉄道博物館などがあるため、観光客も多く訪れる場所である。南東方向にはホテルやオフィスビルが多く、北西方向は住宅街となっている。



敷地写真



敷地周辺地図

05 敷地調査

廃校の活用にあたり、周辺の敷地調査を実施した。敷地周辺に住む住民を調べるために、堀川通より東側のマンションやオフィスビルが多い地域は住宅はあまりないと考え、堀川通より西側の敷地を調査した。敷地近くで育ったため、これまでの関わりや聞き取り調査をもとに住民の年齢を年代別に分けた。そして、周辺模型をつくり、建物の高さを視覚的に捉えやすくするとともに住民が60代以上の人のみの住宅をグレーで表現した。その結果、敷地全体80戸中23戸は60代以上のみの住宅であることが分かった。このことから敷地周辺の約1/4は高齢者が生活していることが分かった。また、敷地に隣接している木津屋橋通、西堀川通は夜になると明かりが少なく歩きにくいと感じた。そのため今回の計画を通して計画敷地に新たなコミュニティをつくり、夜間も安心して歩けるように改善したい。更に、現在建っている校舎、体育館の耐震性を表すIS値を調べたところ、校舎は0.4程度、体育館は0.1程度であることが分かった。IS値0.6未満は倒壊または崩壊する危険性が高いため今回の計画では新しく建物を設計しようと考えた。

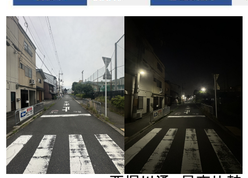
所在地　下京区東堀川通木津屋橋下る御方紺屋町１
アクセス　地下鉄・ＪＲ「京都駅」から徒歩１０分
面　積　６，０５８㎡
既存建物の概要

用途		延床面積	建築年	構造	階数	耐震性	
						（IS値）	改修等
北校舎	東	2,251㎡	S32	RC	地上4	0.41	未改修
	中		S33	RC	地上4		
	西		S34	RC	地上4		
南校舎		434㎡	S35	RC	地上2	0.46	未改修
体育館等		495㎡	S55	RC	地上1	0.09	未改修
その他		倉庫、プール付属室等					

都市計画上の条件

用途地域	商業地域	高度地区	31m第1種高度地区
建ぺい率	80%	景観保全	沿道型美観形成地区（堀川通から約30m） 市街地型美観形成地区（敷地西側）
容積率	600%	埋蔵文化財	一般遺跡

敷地情報



西堀川通　昼夜比較



木津屋橋通　昼夜比較



①から敷地を見たとき　グラウンド使用時と未使用時の比較



※赤枠内住民調査実施箇所　周辺模型

06 計画地の小学校の現状

設計プランを考えるにあたり管理人さんの許可を得て現在の建物を調査しました。


敷地内から見た歩道橋

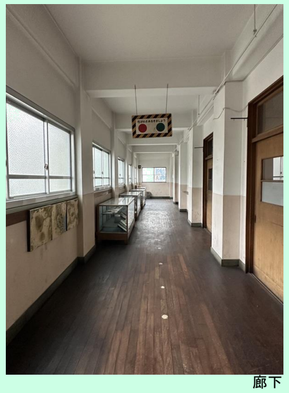
歩道橋

敷地に接する道路に設置されている。計画敷地にはつながっていない。老朽化が進んでいる。
今回の設計を通して建物と共に設計し、活用したいと考えている。


給食室

給食室

当時のまま残されている。調理機器は残っているが、活用はされていない。


廊下


会議室などとして使われている教室


空き教室

教室

1階、4階は活用されている場所が多かった。1階は管理室、会議室などとして使われていた。4階は地域の人や大学生が利用しているが2階、3階には全く使用されていない教室も多く見られた。
教室の形が利用されているわけではないので用途に合わせた内部空間をつくれたら良いと考えた。


体育館内部

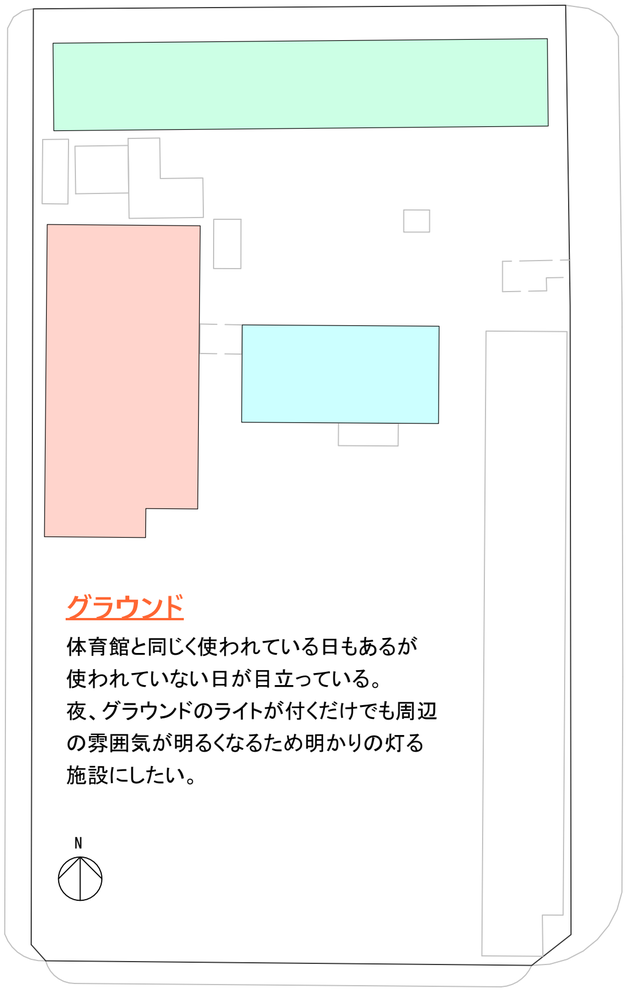

体育館ステージ


体育館横の通路

体育館

現在はバレーボールや卓球などの同好会が毎週利用しているが、利用されていない時間も多い。
開放することで施設利用者の増加につながると考えた。


敷地写真（南東方向から）



敷地図面　S=1/500

グラウンド

体育館と同じく使われている日もあるが使われていない日が目立っている。
夜、グラウンドのライトが付くだけでも周辺の雰囲気が明るくなるため明かりの灯る施設にしたい。


敷地写真（南方向から）

屋上

南東方向は高層ビルが多いためあまり眺めは良くないが、東側には京都タワーを見ることができた。北西方向は住宅が多いため奥の山々まで見渡すことができた。北側には西本願寺を見ることができた。
設計する建物では屋上も活用したいと考えた。


屋上から（北方向）


屋上から（東方向）


屋上から（南方向）


教室

教室

1階の教室は半分に区切られて利用されていた。
定期的に利用されている様子は見受けられなかった。
敷地内の建物の中で一番外観の老朽化を感じた。

展示室

2階には小学校時代に実際に使われていたオルガンや昔の生活用品、小学校の卒業生の集合写真が展示されていた。私自身小学生の時に社会科の授業で見学に来たことを覚えている。現在は展示されているがほとんどの人は見れない状態での保管となっているため今回の設計においてはこれらが様々な人の目につく場所に展示できればと考えている。


レコードなど


当時使われていたオルガン


教室内部


七輪、籠など

07 ダイアグラム

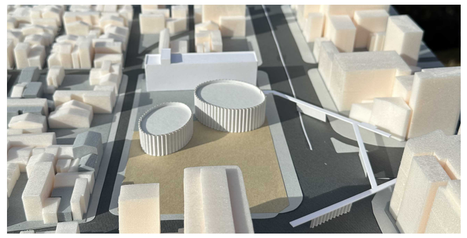
現在建っている建物から今回設計した建物までの外観の変化を周辺模型を用いて表しました。

1



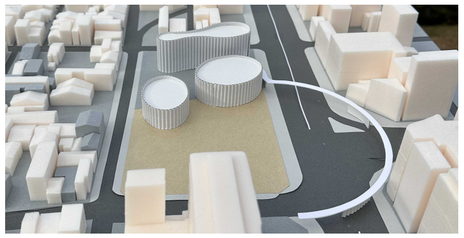
現在建っている閉校となった小学校

2



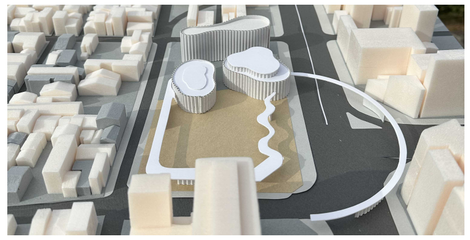
体育館、小さい校舎は耐震性の面と今回のコンセプトの面から建て替えることにした。
通りかかった人たちが先の見える気になる空間をつくりたかったため楕円の建物を提案した。

3



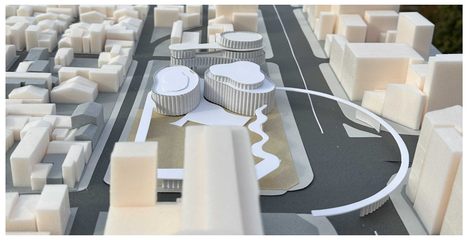
大きな校舎は存在感があり、リノベーションと建て替えで検討したが、敷地いっぱいに4階建ての建物が建っているため周辺地域への圧迫感を感じ、楕円の建物と一体感のある建物へ建て替えることにした。
近くの歩道橋も劣化していたため今回の計画で設計する事にした。

4



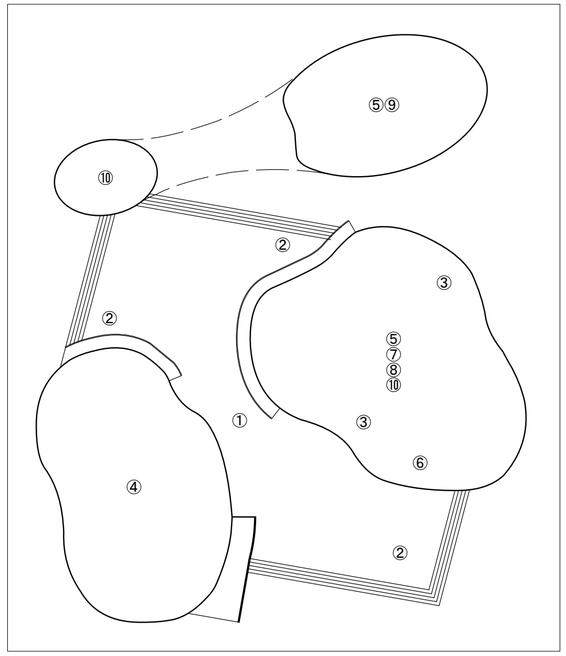
全ての建物を建て替えることにしたが、元々の建物のボリューム感を残した。きれいな楕円にするのではなく、あえて形を崩す事で建物と建物の間の空間に変化が起こるようにした。また、敷地内にグラウンドがあるため敷地周辺には防球ネットがかかる。このネットの外側に遊歩道を設計し、建物と建物をつなぐことでネットによる敷地の境界を和らげた。

5

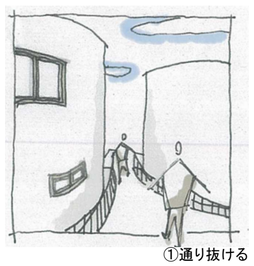


大きい建物は4階建てにするのではなく左右の楕円で建物の階数に変化をつけた。商業施設やオフィスビルの多い東側は4階建てに、住宅の立ち並ぶ地域に近い方は3階建てとすることで周辺の建物との調和を図った。また、建物の1階と3階に空間の抜けを作ることで建物が与える圧迫感を減少させた。

08 立ち寄る空間、とどまる空間。



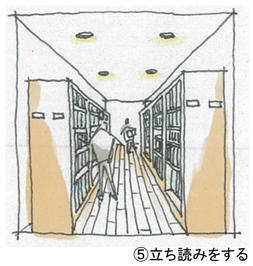
立ち寄る空間 → とどまる空間



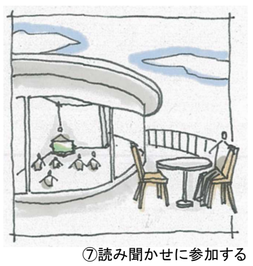
①通り抜ける



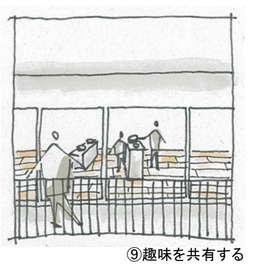
③お店に入る



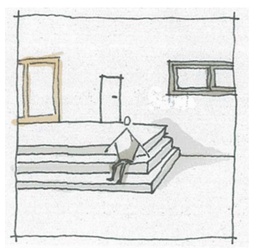
⑤立ち読みをする



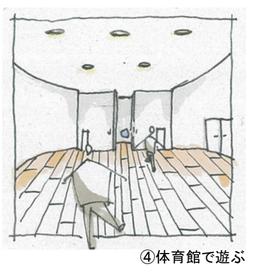
⑦読み聞かせに参加する



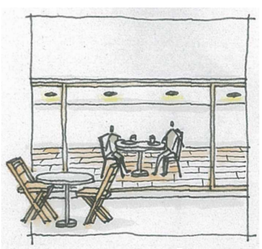
⑨趣味を共有する



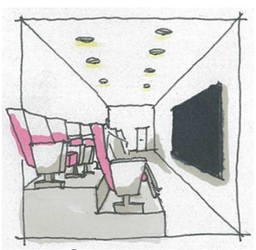
②座る



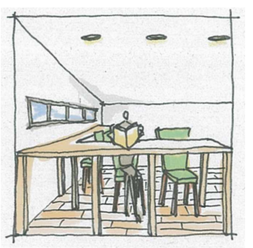
④体育館で遊ぶ



⑥食事をする



⑧シアタールームで鑑賞する



⑩座って作業する

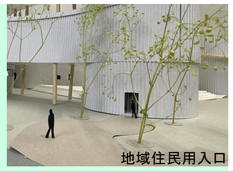
地域住民にとっては立ち寄る空間からとどまる空間に変化していく。
例 初めはご飯を食べるため、本を読むために利用していたが、だんだんと趣味を見つけ、新たなコミュニティをつくったり、シアタールームの上映会に参加することで建物を利用する時間が長くなった。

観光客（通りかかった人）にとっては立ち寄るつもりが気づいたらその建物にとどまっている
例 カフェを利用するつもりがそのまま2階へ上がり、図書館を利用し、さらに3階へ上がり、子どもと読みきかせに参加していた。

設計スペース

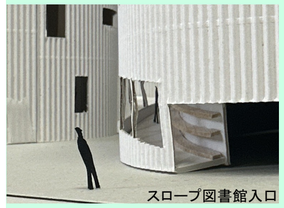
地域住民用の入口

南東方向には京都駅があり、大きな道路に面しているため観光客や通りかかった人に向けた開放的な入口を設計したが、北西方向には住宅が立ち並んでいるため地域住民に向けた入口を設計した。


地域住民用入口

建築面積	
1階面積	617.65㎡
1.5階面積	74.59 ㎡
2階面積	1,051.2㎡
2.5階面積	74.59㎡
3階面積	386.561㎡
4階面積	447.85㎡
延べ床面積	3,052.44㎡
建蔽率	15.4%
容積率	44.7%

スロープ図書館・スロープ下の空間


スロープ図書館入口

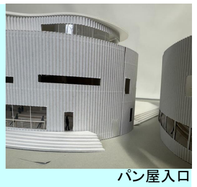
主に通りかかった人が施設が気になるきっかけとして利用できるように設計した。2階へと続くスロープの側面には面展示の本棚を設け、反対側の壁面はガラス張りとすることでその様子が敷地外からでも見えるようにした。また、スロープの中央部分を活用して閲覧・休憩スペースを設計した。

〈立ち寄る空間からとどまる空間への誘導〉

ホール下のスペースには気軽に立ち寄れる空間を意識して設計したが、その周りに2階へと続くスロープを本を通して同じコンセプトで設計することで1階で立ち寄った人が建物内部へ足を踏み入れやすくなるように誘導した。


パン屋内観


パン屋を外から見た様子

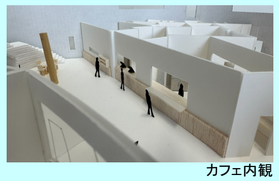

パン屋入口

パン屋

敷地が京都駅と梅小路公園の間にあるため京都駅に向かう近隣住民や駅から目的地に向かって歩く通りかかった人が気軽に立ち寄れるように大通り沿いに設計した。人々が立ち寄りやすいように外から中の様子がよく見えるように設計した。


基壇


カフェを外から見た様子


カフェ内観

カフェ

近くに住む人や体育館・グラウンドを利用した人が利用しやすいように設計した。飲食スペースとグラウンドの間には基壇を設け、グラウンドとの空間を分けながらも店内飲食スペースとグラウンドの間はガラス張りとし、屋外にも飲食スペースを設けることで施設のつながりを感じることができる空間になるように設計した。

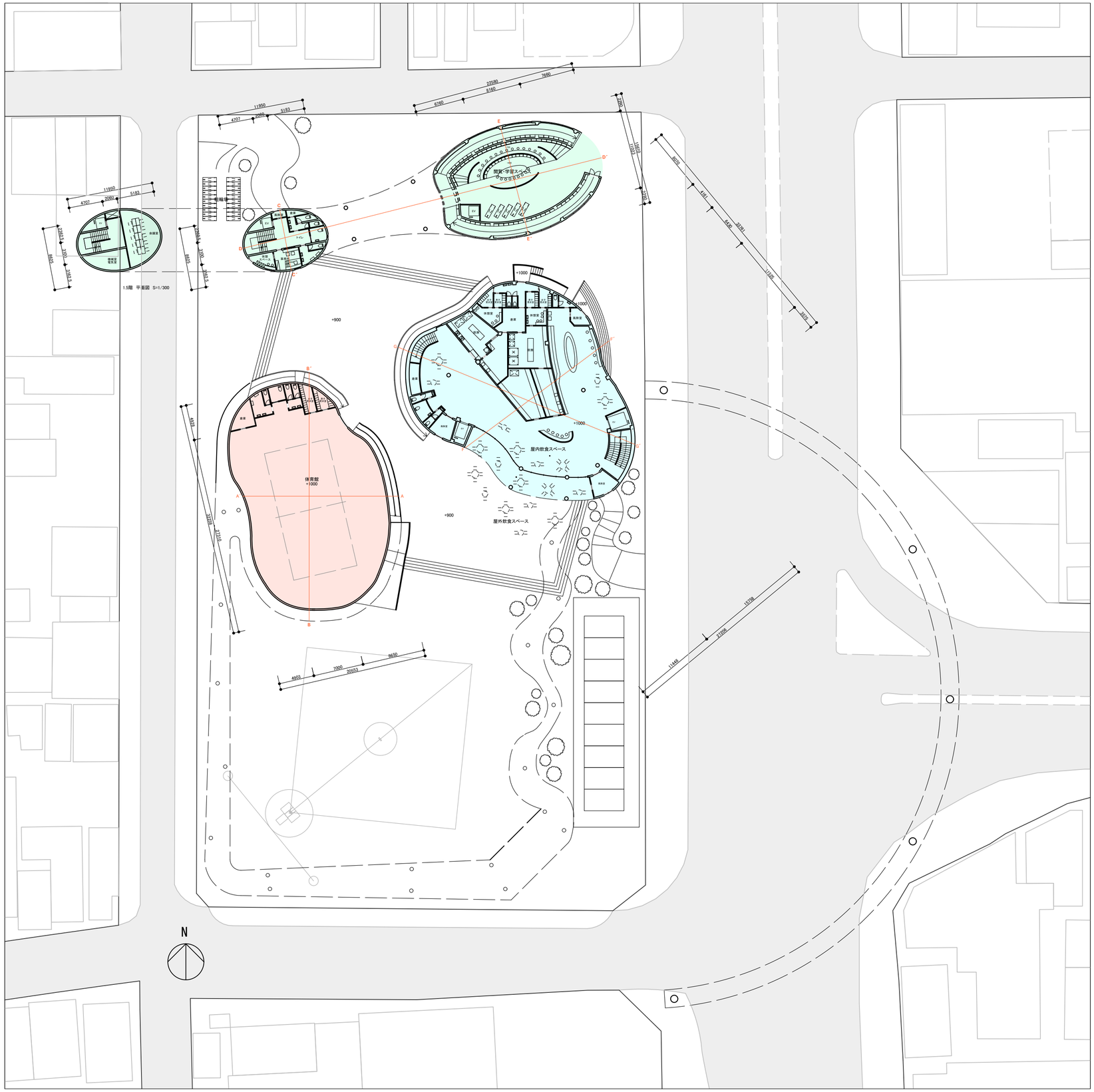
〈立ち寄る空間からとどまる空間への誘導〉

飲食スペースをグラウンドが見える基壇の上にも設けた。食事を終えた人が少し体を動かしたり、飲食スペースからグラウンドに子どもが走り出していく光景をイメージして設計した。

体育館・グラウンド

これまでも地域の人達によって毎週スポーツを行ったり、少年野球の練習が行われていたが、利用されていない時間の方が多く、人が集まりにくい空間になっていると感じた。そのため、今回の計画に合わせた曲線の建物を設計すると共に体育館の周りにはスロープを設け、天井を陸屋根としながらも空間には梁が出てこないように構造を検討した。また、屋上にも上ることができ、人の動きを外からも見えるように設計した。


体育館内部



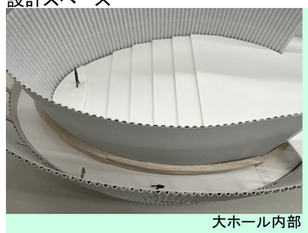
1階平面図兼配置図 S=1/400

10 2階平面図

設計スペース

大ホール

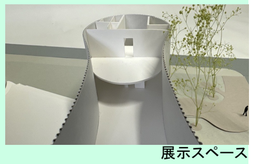
地域住民のみならず、通りかかった人も利用できるイベントを行える大ホールを設計した。スロープ図書館を設計したことによりできた内部空間を利用し、階段型の客席を設けた。



大ホール内部

展示コーナー

現在の建物に保管されている昔の生活用品などをより多くの人に見てもらえるようにホール横に展示コーナーを設けた。



展示スペース

〈立ち寄る空間からとどまる空間への誘導〉

大ホールと展示コーナーの間の廊下には3階へ上がる階段を2方向に設けた。これにより東西どちらから上がってきた人に対しても次の空間に進みやすくなるように設計した。

図書館

人の動線を意識して本棚を放射線状に配置した。そして、中央には螺旋階段を設けた。南面には区切られた個人学習スペースとグループ学習スペースを設け、西面にはシアターホールを設けた。様々な滞在空間を設計することでより多くの人が利用できるように設計した。



図書館内部



個人学習スペース



グループ学習スペース

学習スペース

人の動線を意識して本棚を放射線状に配置した。南面には区切られた個人学習スペースとグループ学習スペースを設けた。個人学習スペースはフロアレベルを少し高く設定することで集中して作業することができるようにした。

〈立ち寄る空間からとどまる空間への誘導〉

飲食スペースをグラウンドが見える基壇の上にも設けた。食事を終えた人が少し体を動かしたり、飲食スペースからグラウンドに子どもが走り出していく光景をイメージして設計した。

グラウンド

使用されていない時間は開放して誰でも利用できるようにした。利用している人が外部から直接見えるため施設利用のきっかけになればと考える。



グラウンド



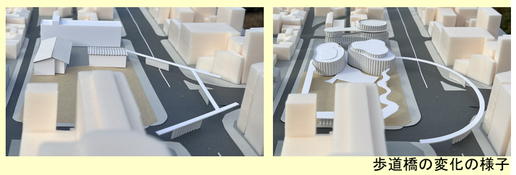
遊歩道

遊歩道

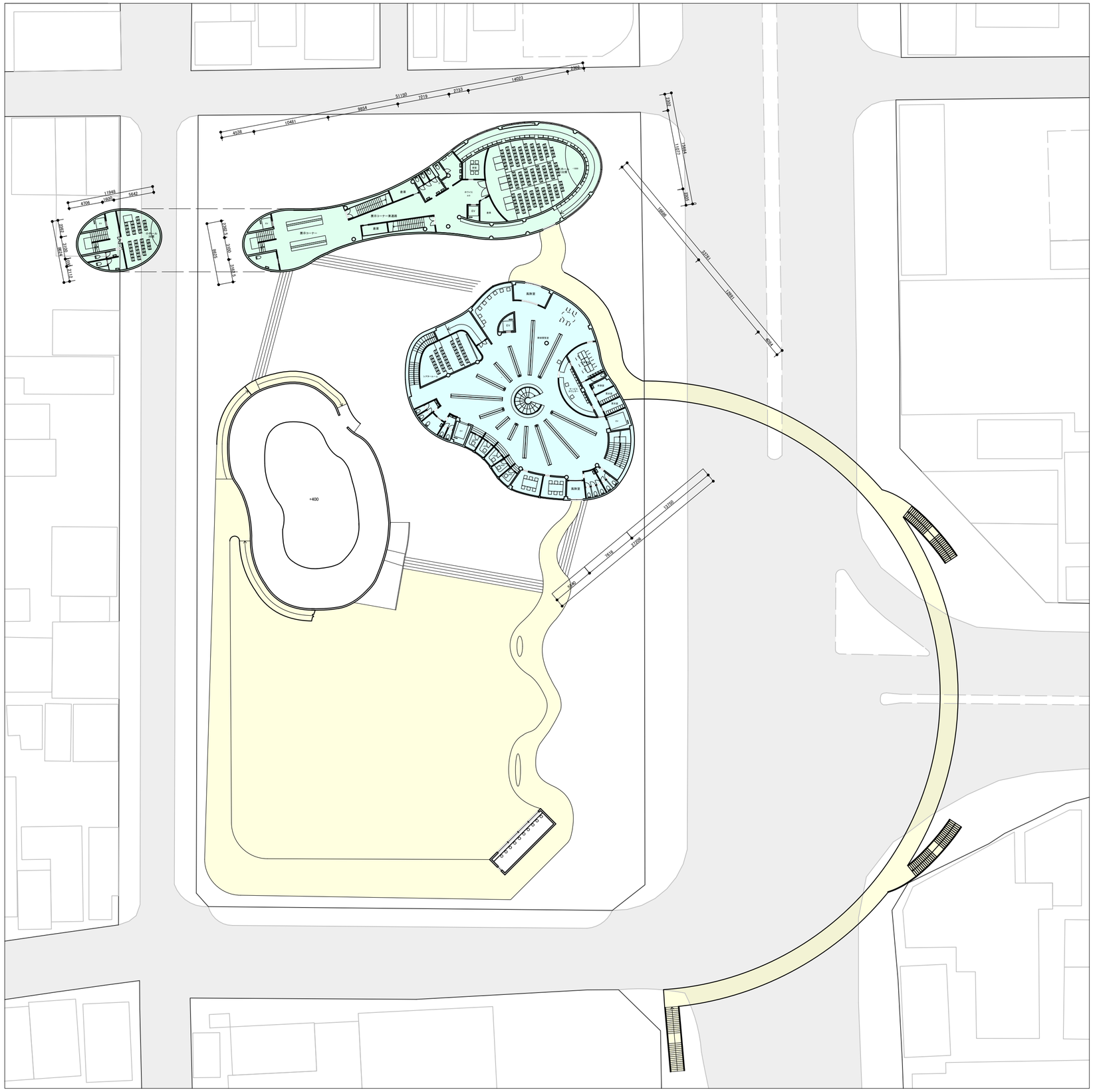
グラウンドの防球ネットが必要となることからネットで敷地を区切るだけよりもその上に遊歩道があり人が歩いている方が敷地外と内の空間が緩やかに繋がると感じた。また、遊歩道を設置することで

歩道橋

元々設置されていた歩道橋は道路のみをつないでいたが、計画敷地内部につなげることで利用者が増えると考えた。そのため、今回の計画に合わせて設計を行った。



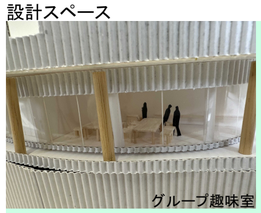
歩道橋の変化の様子



2階平面図　S=1/400

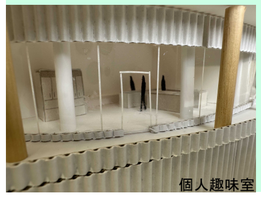
11 3・4階平面図

設計スペース


グループ趣味室

グループ趣味室

細長い棟の三階にはガラス張りの4つに区切られた空間を設けた。それぞれ調理室、作業室、音楽室、和室となっており、個人の趣味を共有したり、新たな仲間を見つけることができる。


個人趣味室

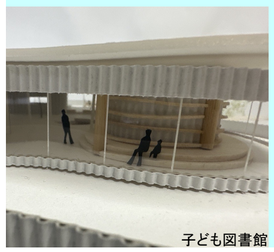
個人趣味室

4階には地域住民に向けた個室の趣味スペースを設計した。
周辺地域には高齢者が多かったため第二の人生の幅を広げられるような空間になればと思う。

お話室

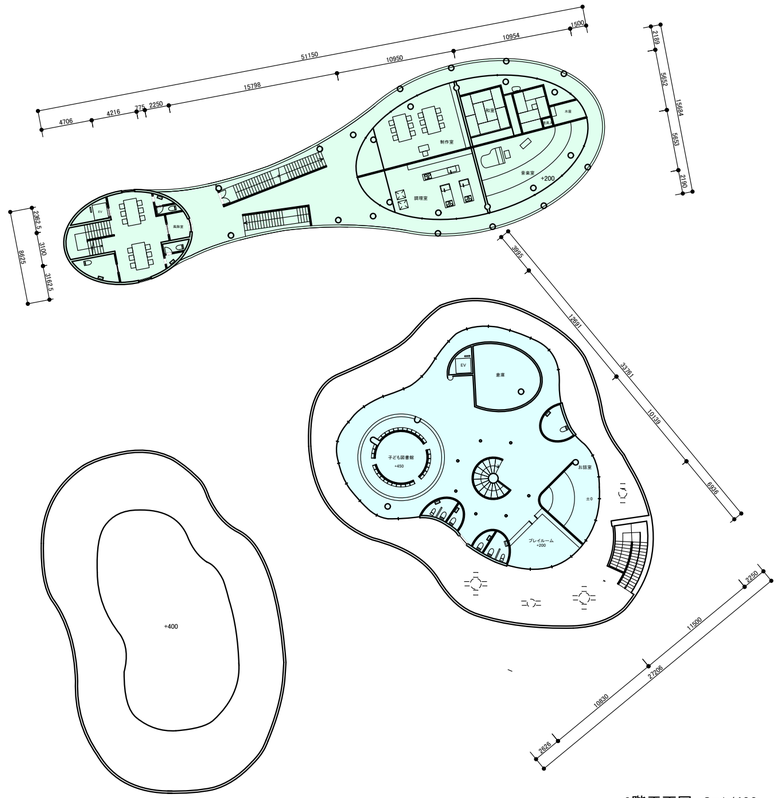
3階南面に設けた。カーテンウォールを挟んで外の様子が見えるため、子どもの様子を外から見守ることができる。


お話室


子ども図書館

子ども図書館

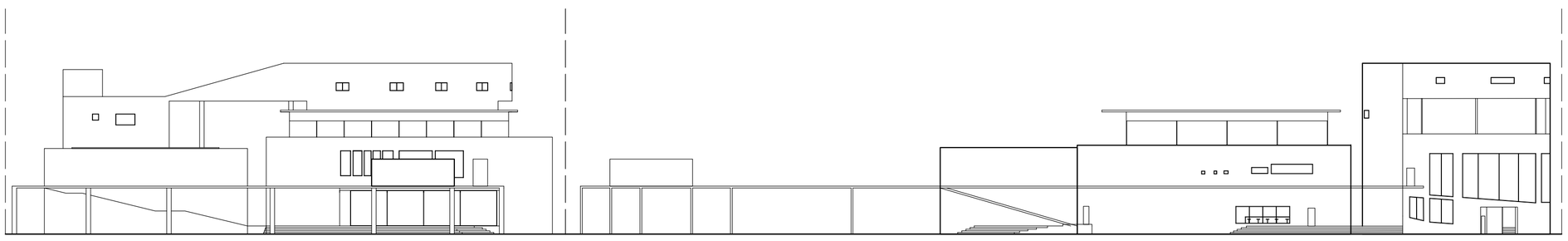
3階に設けた。建物の曲線をコンセプトに円形のデザインとした。外側には高さの違う2段の段差を設け、子どもは1段で座り、大人は2段で座ることで目線が合い、読み聞かせなどもしやすくなるように考えた。内部は低い開口部と本棚で囲うことで子ども達にとって特別な空間となるようにした。



3階平面図　S=1/400

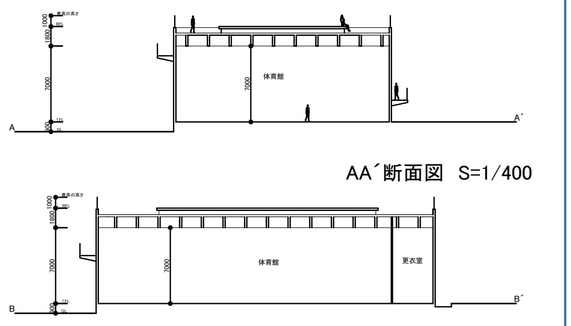
4階平面図　S=1/400

12 断面図・立面図



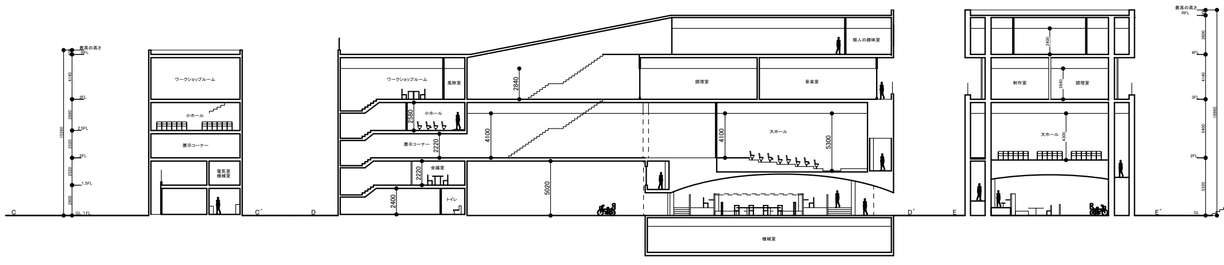
南立面図　S=1/400

東立面図　S=1/400



AA´断面図　S=1/400

BB´断面図　S=1/400



CC´断面図　S=1/400

DD´断面図　S=1/400

EE´断面図　S=1/400

FF´断面図　S=1/400

GG´断面図　S=1/400