

武蔵野美術大学
建築学科
学科紹介 2019



建築ってなんだろう？

居場所と環境をつくり、社会に新たな価値を創造します

建築には良質な環境をつくり、人々の活動を支え、居場所をつくる役割があります。室内、建物、まち、地域、都市...という特徴をもった環境は互いに関係しあっています。建築はその全体を扱います。身近で永く存在する建築は、人が生きる社会の仕組みや価値観を語る存在といえます。

建築を考え、つくることは、このような社会の仕組みに働きかけ、新たな価値を創造する行為です。

ムサビ建築学科

住宅から都市、アートまで 人の営みを建築の視点から考えます

ムサビ建築学科では、環境や社会への視点と同時に、美術大学ならではの特徴を生かし、美的価値を含めた価値の表象として、建築の探求と創造を目指します。学生は美大という環境から創造の刺激を受け、美術・デザインの基礎を学び、工学技術を含む専門科目で学んだ見方・知識・方法を統合するものとして建築デザインを学びます。多様なスタジオでは建築、インテリア、ランドスケープそしてアートまで、興味を深めることができます。

建築学科で学べる領域

私たちの体験する環境すべてが対象です

建築学科で学ぶことは、単に建物をつくるための技やデザインだけではなく、人がその一生をかけて体験するすべての環境が、学びの対象になります。

- 建築デザイン ■都市デザイン ■ランドスケープデザイン
- 住宅設計 ■空間デザイン ■建築理論 ■構造デザイン
- インテリアデザイン ■コミュニティデザイン ■環境計画
- ワークショップ ■環境造形 ■インスタレーション

カリキュラムの特徴

「設計計画」を軸に4年間学びます

教育の大きな軸は、4年間必修の「設計計画」。

「設計 = design」と「計画 = planning」を分けることなく、トータルな表現として建築に取り組むための演習課題です。講義で身につけた知識・技術を「設計計画」の課題に集約、統合させるように、豊かな創造性を育むカリキュラムが工夫されています。また、一級建築士、二級建築士、木造建築士の受験に必要な指定科目も開設されています。

スタジオ制

3・4年次の学びは個性を伸ばし 自分の関心と興味を深めます

3年次以降の設計演習(設計計画Ⅲ・Ⅳ)とゼミ(卒業論文・卒業制作指導)は、各教員が主宰する特色あるスタジオ単位でおこなわれます。学生は自分自身の関心をもとにスタジオを選択し、自分自身の適性とやりたいことを探っていくことができます。共感できる領域に軸足を置き、友人との違いを確認しながら、社会へと目を向けていく場にもなります。4年次は所属スタジオをホームベースに、卒業制作や進路の決定に臨みます。

1 年次 造形の各分野を広く学ぶ

1年次は絵画・彫刻・デザインなど、造形の基礎を広く学ぶことから始まります。他学科開設の実習科目が選択でき、建築に隣接するデザインに触れる機会も得られます。建築史をはじめ美術・デザインの理論や歴史に関するさまざまな講義科目が体系的に整い、1年次から自由に選択できます。建築学科が開設する科目では前期には建築設計基礎、図学、建築設計表現により建築デザインの基礎、表現技法を学びます。後期からは、4年間を通して学科の中心科目となる「設計計画」(建築設計演習)が始まります。同時に、建築士資格に必要な構造力学、構造デザインなど工学的内容の授業も1年次から始まります。工学部建築学科のカリキュラムに比べ、造形教育、建築デザイン教育に重点が置かれ、1年を通して造形力・表現力の基礎を身に付けていきます。前期・後期の終わりには外部講評者を招き、1年次から4年次までの優秀作品を一堂に会して発表・講評する「パーティカルレビュー」を行います。



建築設計基礎
図学
建築設計表現



設計計画 I-1
設計計画 I-2

演習系科目 造形総合・彫刻
造形総合・絵画
建築設計基礎
図学
建築設計表現
設計計画 I-1
設計計画 I-2

講義系科目 [建築の計画・技術を学ぶ]
構造デザイン
構造力学基礎
基礎数学

2 年次 専門に向けて基礎を学ぶ

2年次の建築設計演習「設計計画II」では、住宅や公共的な機能をもつ建築の設計課題に取り組みます。講義科目で学んだ知識を生かして、自然環境、生活、社会、文化といった側面にも着目し、建築デザインを多面的に深く考えることを目指します。2年間で建築デザインの基礎、表現技法とともに、計画・設計の方法を身につけます。講義科目では、多様な専門科目が開講されます。建築計画、建築構法、建築材料学・実験、計画原論といった建築学の各分野におけるベーシックな必修科目を通して、ひとつの建築ができていくまでに必要とされる知識をしっかりと学びます。これらの授業を通して造形としての側面に加え、技術や性能、生活や文化など建築をめぐるさまざまな側面について、理論や実践例に接していきます。また、建築デザインにとって、環境という視点、造形という視点が重要であると考え、2年次から建築計画や基礎造形など学科独自の講義が始まります。



設計計画 II-1



設計計画 II-2

演習系科目 設計計画 II-1
設計計画 II-2

講義系科目 [建築の意匠・理論を学ぶ]
文化総合・日本建築史
文化総合・西洋建築史
文化総合・近代建築論
[建築の計画・技術を学ぶ]
建築計画 / 計画原論 / 建築構法
構造力学 / 建築材料学・実験 / 応用数学
[造形・環境を学ぶ]
基礎造形 / 造形演習 / 写真表現

3 年次 スタジオで深く学ぶ

3年次から「設計計画」はスタジオ選択制となります。独自のテーマをもつ8スタジオ(前期4スタジオ・後期4スタジオ)から各期1スタジオずつを選択して学びます。分野としても建築デザイン、環境造形、ランドスケープデザインなど多岐にわたり、テーマの異なる2つのスタジオで学ぶことで、自分の関心のあるテーマを模索、発見し、個性を発揮していくきっかけとなります。講義科目では2年次に学んだベーシックな科目内容をより深めた計画・構造などの科目群、実務に必要な施工・法規・設備などの科目群、さらに建築意匠、ランドスケープデザイン、都市デザイン、建築形態論など、領域を広めた科目群が開かれ、スタジオ選択と関連づけて履修することができます。



設計計画 III-1
鈴木スタジオ
源スタジオ
小西スタジオ
菊地スタジオ



設計計画 III-2
高橋スタジオ
布施スタジオ
長谷川スタジオ
土屋スタジオ

演習系科目 設計計画 III-1
設計計画 III-2

講義系科目 [建築の意匠・理論を学ぶ]
建築意匠 / 建築概論
建築形態論 / 建築デザイン論
[建築の計画・技術を学ぶ]
建築施工 / 建築法規
建築設備・実験
[造形・環境を学ぶ]
都市デザイン / 環境計画
ランドスケープデザイン概論

4 年次 スタジオから社会へ

4年次には1年間を通して1つのスタジオに所属します。スタジオでの時間は、進学・就職・海外留学など各自の進路へと漕ぎ出す、未来への旅立ちの第一歩となります。「設計計画IV」では空間やものづくりに関わるさまざまな視点から、スタジオの教員と非常勤講師のコラボレーションにより社会における建築や環境のデザインを意識した課題が出題されます。各スタジオのテーマを深化させた課題を通して、各自が将来どのように建築と関わっていくかを考えます。卒業制作は最も重要な創造・表現の場です。スタジオで指導教員や仲間たちとディスカッションを重ねながら制作を進めます。まず前期には自身の関心を卒業研究にまとめ、後期には研究を足がかりにこれまで蓄積した思考やデザインの力を展開し、4年間の集大成となる表現として卒業制作に取り組みます。スタジオではこの他にもプロジェクトや見学会などの活動も行なっています。



設計計画 IV
鈴木スタジオ
源スタジオ
高橋スタジオ
布施スタジオ
小西スタジオ
菊地スタジオ
長谷川スタジオ
土屋スタジオ



卒業制作
鈴木スタジオ
源スタジオ
高橋スタジオ
布施スタジオ
小西スタジオ
菊地スタジオ
長谷川スタジオ
土屋スタジオ

演習系科目 設計計画 IV
卒業制作

講義系科目 [造形・環境を学ぶ]
ランドスケープデザイン近代史
庭園史

短期課題

200㎡の家

この課題は、建築設計基礎・図学・建築設計表現で習得した技法を自らのデザインで実践するためのものである。

敷地・条件等:敷地は東京郊外の住宅地。南側に緑豊かな公園が位置する。

住宅の規模は200㎡。平面・断面等の形状は自由に想定。

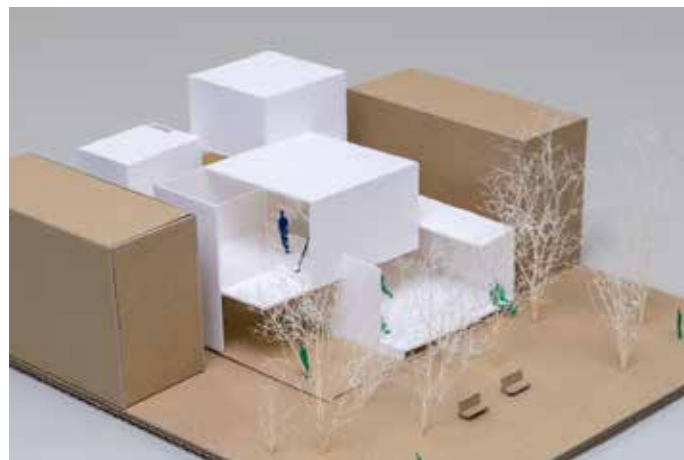
ただし、階段を設置すること。家族構成は夫婦とする。



青山 優衣「光を閉じ込める家」



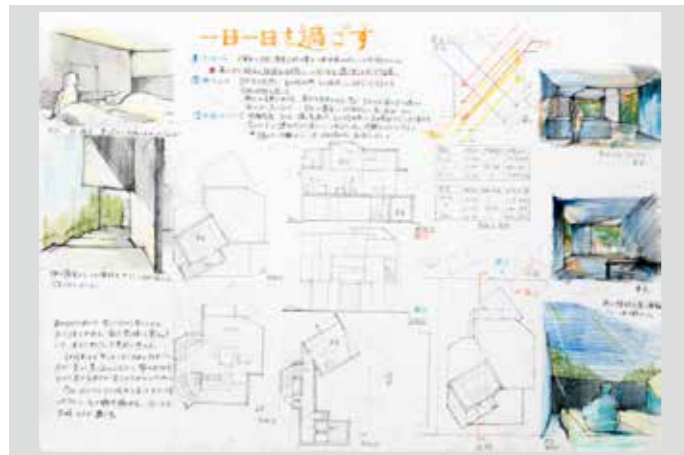
一色 淳之介「壁のない家」



高橋 玖美「Gradational House」



杉澤 にれ「一緒にデザインする家」



柚木 海音「一日一日を過ごす」図面

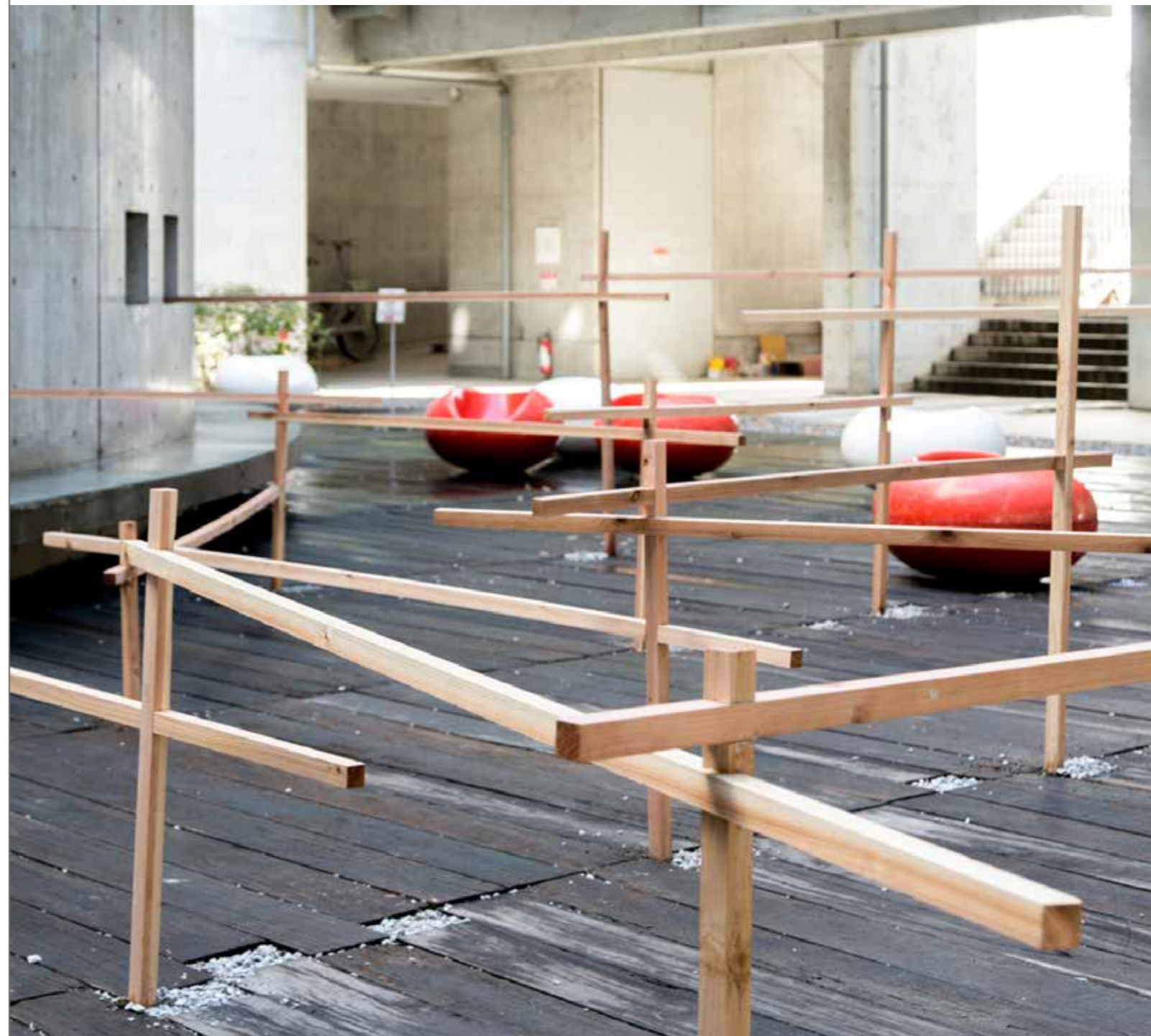


山本 莉花子「緑と住む家」

Sticking out

大学キャンパス内の環境調査に基づき、境界を実体化する。最終的にはグループ制作によって原寸大モックアップを角材で制作する。

1. キャンパスの調査(実測)
 - 様々なテクスチャーの読取り、スケールの把握。
 - キャンパス内に境界 (border, edge) を探す
 - 境界を作り出す具体的な根拠・痕跡・きっかけを見出すこと。
2. 角材を用いたモックアップにより境界を視覚化、実体化
 - 構造・工法の理解、空間の構成・環境を読み取り、身体寸法や身振りによって作られる現象的空間の理解 (境界は身振りやふるまいを促す)
3. モックアップを実際の敷地(キャンパス内)に設置する。
4. 記録(図面化)・・・個人制作



近藤 直輝・小澤 奈波・青木 椋・北村 優介・下反 陽南子・杉澤 にれ「魅せる空間、観たい空間」

Sticking out

Sticking out ドローイング

- ・設計計画 I-1 で制作した原寸大モックアップをその周辺とともに図面化する
- ・図面化にあたり、どこを切断した断面図とするかを熟慮し、その表現を意識すること
- ・必ず人物を描き込むこと



泉 翔史・川嶋 楓・原 陸人・和泉 正人・菊池 聡美・コイレイ 「動と静の境界」



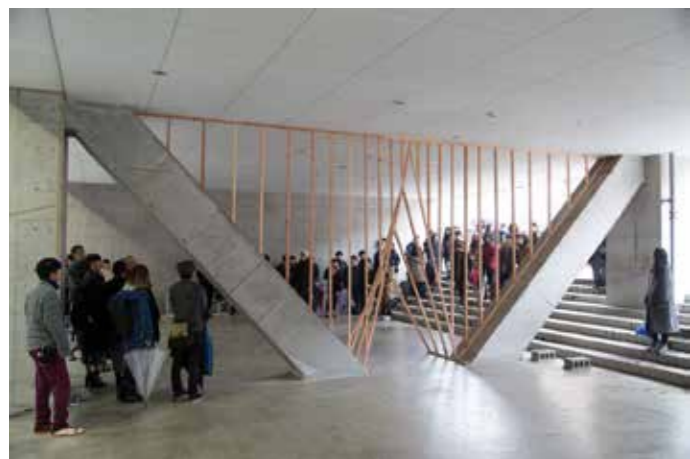
柚木 海音 「透明なグリッド」



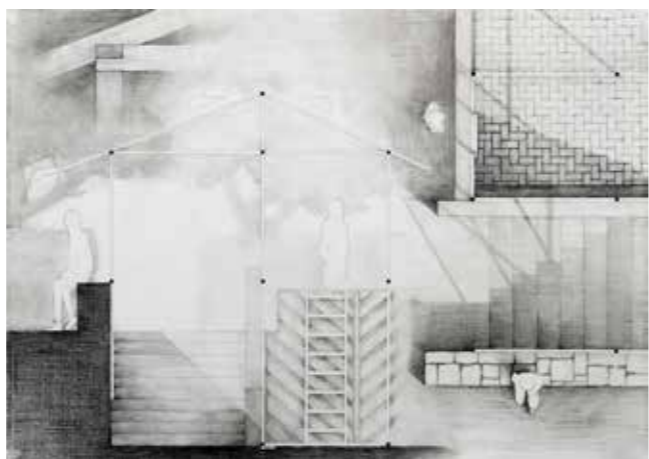
栗嶋 梨史・コ アンジ・渡邊 美楓・林 良太郎・藤井 康仁 「Horizontal」



大西 加那子 「面の境界」



講評風景



小野寺 沙彩 「ヤネシタ境界」

Across the Border

北キャンパスの道路に接する指定された敷地図範囲内に小ギャラリーを計画する。この小ギャラリーは学内者だけでなく、キャンパスへの来訪者、近隣住民、道路を通学路に使う学童などが立ち寄れる公園的性格を持つものとする。道路や地域、または空間内外の関係性など、「境界」を意識した計画とする。

1. 境界を超えてキャンパス外からの来訪者も迎える小ギャラリーの設計。
2. ギャラリーの広さ(展示用空間)は 100㎡程度とし、外部空間も提案する。展示物はある期間ごとに変わることを前提とする。
3. 境界との関係を示すこと、人を誘い込むための仕掛け、居心地よく過ごせるためのディテールを提案すること。



高橋 玖美 「木々を巡る」



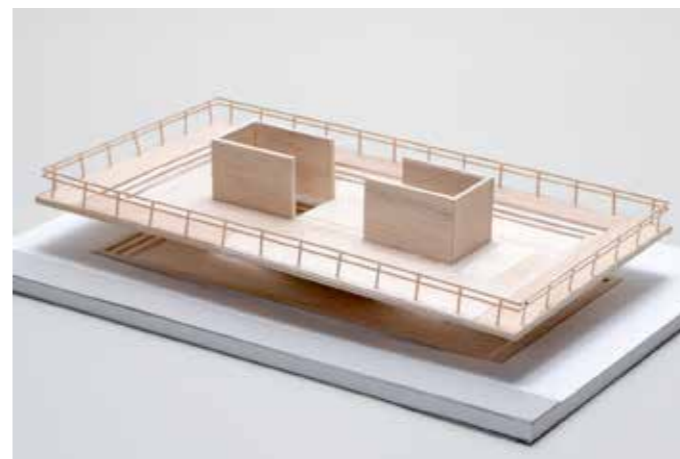
前田 汐理 「床の間パビリオン」



小野寺 沙彩 「広葉とギャラリー」



山澤 由莉歌 「Peek in」



福田 奈々美 「くつろぐ」



提出作品

第一課題

玉川上水沿いに建つ住宅

玉川上水沿いに住宅を設計しなさい。周辺は緑多い静かな環境で、戸建て住宅や団地のほか、こもれびの足湯(廃熱利用の温浴施設)、CAZE CAFE(障害者支援施設・カフェ)などが近接している。敷地が南面する玉川上水沿いの遊歩道にはさまざまな人々が行き交い憩っている。家族のプライバシーを守りつつ、ここでしかできない暮らし方を自由に想像し、周辺の自然環境・社会環境と良い関係性をつくる住宅を設計すること。タイトル(テーマとなるキーワード)を決めること。

設計上の留意点

- ・上水沿いの景観・方位・季節の変化・日射採光通風・樹木
- ・プライバシーと外に開くこと・構成に合う構造形式



辻 可愛「箱家」



松浦 光紗「一緒に寄り添う家」



中川 拓海「オフ」

第二課題

小規模集合住居

都心エリア駅近の利便性高い場所に、延床面積 400㎡の集合住居を計画・設計しなさい。集合住居の形式は、共同住宅・シェアハウス(共用空間があるもの)または長屋(共用空間がないもの)どちらも可とするが、「コモン」についての考えを各自何らかに表現すること。カフェやオフィス、集会場など、有用と考える施設を併設しても良い。タイトル(テーマとなるキーワード)を決めること。

設計上の留意点

- ・ユニットプランとその組み合わせ方(構成の型)
- ・日射採光通風
- ・周辺環境との関係性
- ・プライベート、コモン、パブリック(他者との関係性)
- ・構成に合った構造形式



大関 龍一「路地に住む」



小嶋 咲緒「ムダと暮らす家」



武田 涼花「SHELTER」

第一課題

木造の駅舎 木造軸組架構から考える

井の頭公園駅は吉祥寺駅からひとつめの、井の頭線内では最も乗降客が少ない駅である。井の頭公園が隣接し、周辺には閑静な住宅地が広がっている。この場の雰囲気と調和した駅舎と駅前空間をデザインしなさい。構造形式は木造軸組で、基本平屋とする。タイトル(テーマとなるキーワード)を決めること。



渡邊 絵利加「樹木に交じる」



前澤 尚佳「Laminating」



渡辺 菜「木々の連なり」

第二課題

新たな世代のための宿泊研修施設

場所は、八王子の山の中にある大学セミナーハウス。この大学協同の宿泊研修施設は、吉阪隆正によって配置計画並びにさまざまな研究棟およびそれに付随する施設が設計された。近年老朽化を理由に一部が取り壊され、原設計に見られたユニットハウスといわれる分散型の宿泊棟は大部分が姿を消し、他の設計者による新しい施設がつけられ、吉阪建築を愛する人々にとっては心苦しい状況となっている。この施設では、さまざまなタイプの共同生活を想定した建物があり、それは、学生や先生がそこにある期間滞りし、研究発表などを通じて交流し理解を深めることのできる空間となっている。今回の課題は、指定された範囲内に下記に記された機能をもつ建物あるいは建物群を設計する。敷地は、傾斜の激しい部分、平らな部分を含むが、各自、自分の計画にあった敷地を想定し完成させること。機能:1.40名が宿泊できること。2.研究発表などができる集会室。3.自炊設備、洗濯、共同の浴室。4.屋外BBQスペース、それに必要な設備など。



大関 龍一「キオクの重なり」



藤田 耀平「突刺しの塔」



大嶋 笙平「Stairway to heaven」

源スタジオ

建築のタッチ（筆致）

建築を語る時、プログラム、空間、比例、動線、陰翳などなどの言葉が使われる。それぞれ、建築の一つの側面を語る言葉である。時代、社会状況に建築が呼応するために建築のある側面がその時代の建築的問題として大きな関心が払われることがある。しかしこれらは建築の側面であり、それが関心を集めない時代、状況にも存在している。時代、状況と建築の関係にこそ建築的問題はあるだろう。

この課題で取り上げる建築のタッチも、比喩的な表現に過ぎず建築を語る言葉として通用している言葉ではないが、この課題では建築の一つの側面として捉えようとしている。概念としてまだゆるく人により想像するその内容はまちまちで、その幅は相当に広いと思われる。そこで今回の課題では自身の考える建築的問題はなにか、それをタッチという側面から建築やその周辺環境を形にしてゆくとしたらどのように試みるかを考えること。第一・第二課題を通して、くにたち美術館の計画、設計を行う。



磯野 信「Formed from Form」



寺本 更「くにたち美術館-公園の日だまりを囲う-」



渡辺 大輝「TUTUTU」

鈴木スタジオ

Kodaira 2062

- ・小平市の公共施設と公共空間を手掛かりとして、2062年（小平市政100年を迎える小平未来のまちとくらしを提案する。
- ・現在の延長上にあるハード（建築設計）ではなく、未来のまちとくらしを推論的/投機的に仮定し、それに基づいて設計された公共施設と空間で展開される「まちとくらし」を総合的に設計する。
- ・東京都心部や郊外に広がる市町村とは異なった、小平特有の地域資源に基づいた「kodaira future」を盛り込むこと。
- ・1960-70年代に大量に建設された公共施設や庁舎建築は、60年を経て一斉に建築耐用年度を迎える。耐震設計の導入だけではなく、一方では人口減少や市民サービスの変化が予測される。公共施設マネジメントの立場から小平市スタッフのレクチャーを受講する。
- ・近年行政のファシリティマネジメントが見直され、市民や大学、民間の企業が協力して地域の未来を考える取り組みが始まっており、この課題はその取り組みの一環である（小平市・武蔵野美術大学官学連携プロジェクト）。



水野 幹大「ハコモノが紡ぐ小平」



ワーン ジーイエン「散歩しよう」



ドロテア ブランク「Fragmental nostalgia」

小西スタジオ

集積する構造によって大学キャンパスを設計する

東京都心部の大学キャンパスは、近年、大きな様変わりを見せている。

- ・築年数が古い校舎の高層ビルへの建替え
- ・過去に郊外に移転させたキャンパスの都心への再移転
- ・サテライトキャンパスの設置

いずれも、都市型大学キャンパスの再構築、少子化による学生数減少の歯止め、地域に開かれたキャンパスの設置、など様々な思惑のもとに計画がなされている。そこで、都市型大学キャンパスの在り方に一石を投じるべく、都心に武蔵野美術大学のサテライトキャンパスを提案しなさい。キャンパスは、学外にも開かれた施設とするために宿泊施設や多目的ホールを併設すること。

なおこの課題は、建築と構造の一体性に重点をおく。提案する建築計画に対して、適正な構造材（柱、梁、壁、床）の配置を考え、図面に表現すること。また、構造として成立することは勿論だが、構造形態が建築計画と的確にリンクし、デザイン性の高い構造計画が行われることを望む。



大塚 悠貴「Helix Tower」



田村 祐佳「廻旋する二本の帯」



矢矧 杏以彌「Micro to Macro」

菊地スタジオ

公園と棚田を繋げる提案

昨年、武蔵野美術大学と横瀬町による官学プロジェクトで、花咲山公園の見晴台、こやこやま、長椅子が完成した。また、公園全体の計画は、ボランティアの手を借りながらたくさんの花木が植えられている。まだ公園は整備中だが、引き続き魅力ある公園として整備するため、南側に位置する棚田と花咲山を繋ぐ提案をしなさい。

全体のストーリーだけでなく、場所を定め具体的に提案すること。例：工作物、仮設物、簡易なあづまや、舞台、見晴台、公園に設置される遊具、家具、ランドスケープ、その他設備などのデザイン等々。

規模：小さいものから大きいものまで提案は自由とする



桑原 萌「櫓むすび」



中川 美奈「水面の腰かけ」



中村 日向子「だんだん」

高橋スタジオ
都市の環境単位 —new sony building/park

ひとつの建築プロジェクトが実現することで、界限性が強化されたり場所のあらたな可能性が顕在化することを目指す。公/私や内/外といった、抽象的な対比関係のものを見直し、周辺との関係性を再構築して人々のアクティビティのあらたな展開をその場に生じさせるような、可能性に満ちた建築を、構想・設計しなさい。

銀座ソニービル(設計: 芦原義信氏)の場所を課題地とする。ソニービルは、オリジナルでクリエイティブであることを企業理念とするソニーと共創し、類例をみない構成と外観、都市との一体感を実現した芦原氏の傑作であるが、2017年3月に惜しまれながらクローズした。

ソニーは今後2段階で新しい空間をこの地につくろうとしている。まず2018年に公共性の高い空地「銀座ソニーパーク」がオープン、2022年に新しいソニービルが竣工予定である。このプロジェクトの企画・設計担当者の一員になったという設定で、あなたならではの新しいソニービルのイメージを描き、設計しなさい。



山下 千彩貴「象る」



川村 恵美「チェック柄のビル」



高橋 一孫「銀座 PLAY GROUND」

布施スタジオ
東長崎プロジェクト 住宅+αの新しい可能性を提案する

西武池袋線東長崎駅に近い敷地に、住宅+αのプロジェクトを企画、計画し、設計する課題である。西武池袋線の東長崎駅から徒歩2分の敷地は、駅から続く商店街に位置する商業地域である。この周辺環境における住宅+αの用途(店舗、事務所、共同住宅、その他)を企画・計画すると同時に、建築的テーマを設定しなさい。

自ら設定した建築的テーマに基づいて設計することで、住宅+αの用途を併設する事で出来る住宅の新しい可能性を提案すること。



矢鋪 礼子「境目に暮らす」



吉田 葵「ミツバチと暮らす」



ワーン ジーイエン「電車通り」

長谷川スタジオ
プライベートがつくるパブリック

現在建設が進んでいる新国立競技場の南に不思議な空き地がある。元々都営住宅があった場所である。最初に行われたコンペのザハ案ではここにまで建築が届いていたが、今の案では独立した空地になっている。今回の課題はこの空き地に積極的な意味合いを与え、エリア一帯がオリンピックに関わらず日常的に人々が集い楽しめる空間にして行こうという提案を求める。この計画ではエリアがただの施設集積地ではなく、日常的にスポーツ/アウトドア系のアクティビティが楽しめる場所へと変貌する足がかりとなることを狙っている。

私企業が公共に提供できる価値とは何か? 漠然とスポーツ、ではなく、何かに特化することによって生まれるそこだけの魅力。見てても楽しいし、やっても楽しい劇場的空間作り。イベント時や特定のグループにだけ開くのではなく、常に都市に開いていることで生まれるおもしろさなど。場所の歴史や地形的な特徴などを取り込みながら、今までなかったような皆が集まる場所を提案しなさい。



キョ セイヨウ「RUNNING+PARK」



花田 ひなた「The Life Park -PUMA&TANITA-」



倉田 怜伽「林の中に住む」

土屋スタジオ
東京散歩「場所のもつ記憶と力」

場についての考察。「場」とは、それぞれのメディアや関わり方によって多様な解釈を生むが、それぞれが独自のアプローチによって交差するところを「場」と捉え、そこから新たな表現を創造する。大都市東京は他に類を見ないほど複雑で、流動的かつ個性的な都市である。この不思議な構造をもつ東京を、縄文地図を持ち、垂直的な時間軸と連続しながら散策・考察することで、見慣れたはずの東京の相貌が、また別な視点で捉えられるのではないかと。我々の足元にはさまざまな神話的時間が流れている。遠い過去の記憶と現在を一つに結びつけることも創造的冒険である。



上田 怜子「現在と過去の共存」



曾原 優太「Moving Stone」



坂下 亮太「MAZARI」

源スタジオ
動物園

「環境」とはどういったものだろうか？「環境」を英語にして言えば“environment”だが両者とも意味としては広域である。

「光」「温度」「湿度」「風」「音」「人」様々な要素が絡み合ったものが環境なのだ。建築とはなんだろうか？建築とは生き物に対してある環境を提供するものであり、建築家たちは依頼主の要望に応じて“いい環境”をデザインしていくのである。

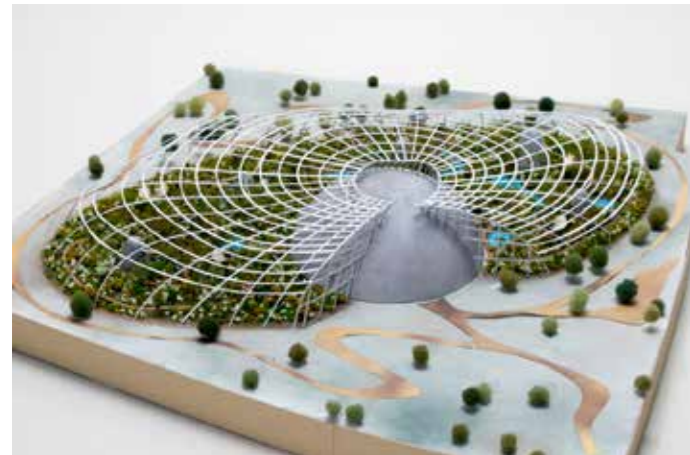
では、“いい環境”とは何だろうか？課題を通して「環境」というものを考えてみてほしい。今回の課題は動物園となるので、動物たちは“クライアント”となる。その動物が元々生息している環境を考えてあげないと動物園の中で死んでしまう可能性がある。それぞれの動物に最も適した環境とはどういったものだろうか？



太田 誠人「レベル差から生まれる様々な見せ方と地域とのかかわり方」



藤本 凜「振れが生むランドスケープ」



松本 理佳「偶然を見つける動物園」

鈴木スタジオ
Deep Surface

ファサードやスクリーンなどの立面的建築要素を、2次元的ではなく、奥行きと空間を持つ DeepSurface (= 深い表面) として 3 次元的に捉える。3D モデリングを用いて構造的な観点 (成り立ちや作り方) にフォーカスした意匠構築物の設計を行う。

授業は以下の 2 つのフェイズで進める。

[調査と分析]

建築の表面を 3 次元的に捉えるための訓練として、首都圏にある建築物を参照し、物理模型および 3DCAD モデルを制作する。

[設計]

3D モデリング、パラメトリックツールを用い自ら考案した〈深い表面〉を設計し、1/1 モックアップとスケール模型を制作する。



島津 真助「Thorn Skin」



ワン イン「Foot Limit」

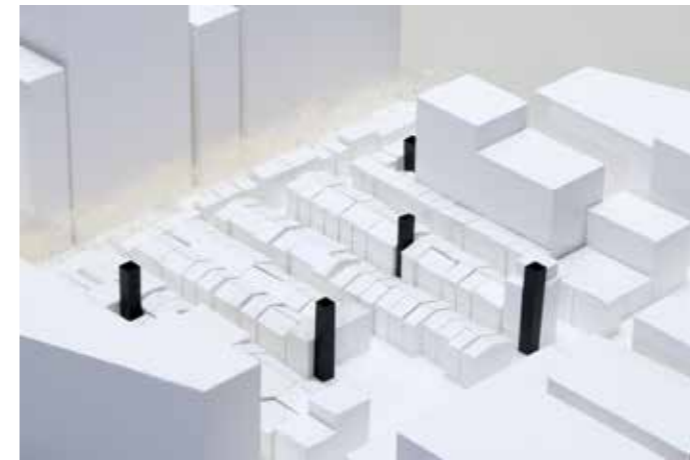


橋沢 信吾「3D ronresch」

高橋スタジオ
敷地のリノベーションー場所性をつくるー

近年、「建築」の職域や設計が抱える範囲なども含めて取り巻く状況は変化しているが、ここではプリミティブな構造物としての「建築」の可能性を考える。

「建築」を考える上で場所は重要である。場所には周辺環境も含めたその場所がもつ場所の特徴や成り立ち、要するに「場所性」がある。「建築」を設計する上でその場所の「場所性」を読み込むことはとても重要だ。しかし、今回は読み込むと同時に、もしくはそれ以上に「場所性」を「建築」によって刷新したり、アップデートしてつくることに挑戦したいと思う。要は「場所性」を読み込むことは大事だが、都市や人間生活の中で存在がうすくなった「場所性」の重要な可能性となりえるのは「建築」における「場所性」をさらに考えてみることだと思う。そのことがどのように周辺も含めた人間の活動や様々な事柄の「それから」の運命を変化させるか、考えてみたい。様々な関係性が回り巡って人間のためになっていく、そういう「場所性」をつくる「建築」について考える。



井出 彩乃「Live on - 排他的な街が生き続けるための建築 -」



狩元 大志「都市のヴォイド」



櫻田 一吹「小道」

布施スタジオ
「陰」が決める建築

大きな木があれば、その木陰は人々を癒やす縁になる。パテオンの頂部に穿たれた丸穴は、大空間を射抜く光の路に見えることもあれば、穏やかにドームを照明する光源に見えることもある。建物の表面に張られたタイルは当たる光の角度や時間帯によって様々な陰影を作り出し、その表情を無限に変える。庇やスクリーンは建物の表皮に陰を作り出し、快適な中間領域を作り出すこともある。光と陰は建築や風景を特徴づける大きな要因である。太陽光によって創りだされる陰影は、人々の居場所や建築の在り方を決めていと言っても過言ではない。陰の深さや奥行き、またそれを存在させる場所を操作することによって、建築や風景は多様になったり、快適になったりその場所を特徴付けることがあるだろう。「陰」や「陰と光の対比」がどのように風景や建築を面白く魅力的にするか、を図面や模型を通して確認しながら新しい風景や建築を提案しなさい。その提案が計画全体を決める建築的テーマとなるようエスキスし、各自が決めた敷地と用途で展開しなさい。



野口 新「孔穴の美」



米澤 隆秀「STREET PLAZA 誘発する陰」



齋藤 元希「空のトンネル 150m」

小西スタジオ

ぎりぎりの建築 —建築と構造の統合—

どのへんから建築と呼べるのだろうか？建築基準法には、建築物とは「土地に定着する工作物のうち、屋根及び柱もしくは壁を有するもの」と定義されている。しかし私たちは、カッパドキアの洞窟住居やモンゴルのパオはもちろん、インスタレーションや公園さえも建築でありえると知っている。この課題では、「建築と呼べるぎりぎりのもの」を提案しなさい。また、本課題では構造のリアリティを求める。建築を物理的に成立させるための単なるツールとして構造を扱うのではなく、建築的に確にリンクさせることを求める。新しい建築の提案を期待する。



神田 茉莉乃「沈む街」



木村 ゆたか「板の建築」



篠原 健太郎「坂の上、坂の下」

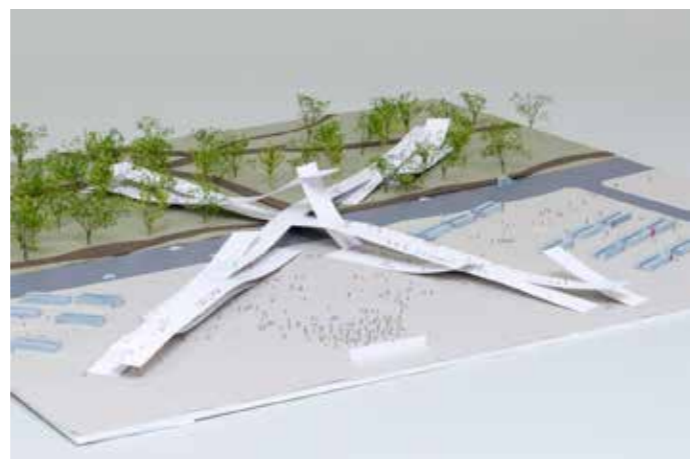
菊地スタジオ

「重心」から建築を考える

「重心」とは力学において、空間的な広がりをもって質量が分布する場合に、各部分にはたらく重力の合力の作用点。質量中心。建築を「重心」から考えてみる課題である。建物の質量の重心ではなく「空間の重心」としてイメージしてみる。私達の世界は空間的な広がりをもって様々な場所が分布しており、それぞれの場所どうしの関係性がメッシュ状に連続している空間である。建築はその場所同士の間接性を強めたり弱めたり立体的に重ねたりしながら重心をつくる行為だと言える。また、建築を置く前の敷地からも周りの環境や地形によって重心を読み解くことができる。そこに建築を足すことで、その重心を顕在化したり、新たな重心を付加したりすることもできる。建築と敷地が合わさった結果、さまざまな場所の関係性の連なりとして有機的な全体像がつけられるのである。敷地と建築を合わせた大きさで全体を捉えながら、それぞれの場所どうしの関係をデザインし、豊かで楽しい空間をつくってほしい。



李 多英「折り返し地点」



スティシャウエンクン タララット「NEST」



七尾 陽子「折り返し地点」

長谷川スタジオ

谷を居場所にする

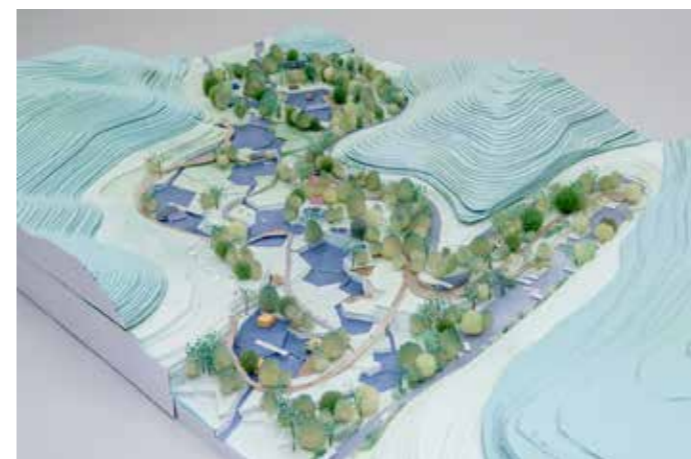
場所：軽井沢 浅間山の山麓
 今年は都市を離れて山の中を敷地にした。もちろん都市だけが人の居場所ではなくて、地球上の至る所が私たちが住み、働き、遊び、様々な体験をする居場所となり得る。都市を離れば人の密度は減るが、その分、人の手が入る前の土地、水の流れ、そこを生息地とする沢山の動植物など、膨大な他者の存在がある。それらとともに、この場所だけが提供できる居場所のあり方、滞在のあり方を考えていきたい。

ベースのコンセプト：サウナのあるグランピング

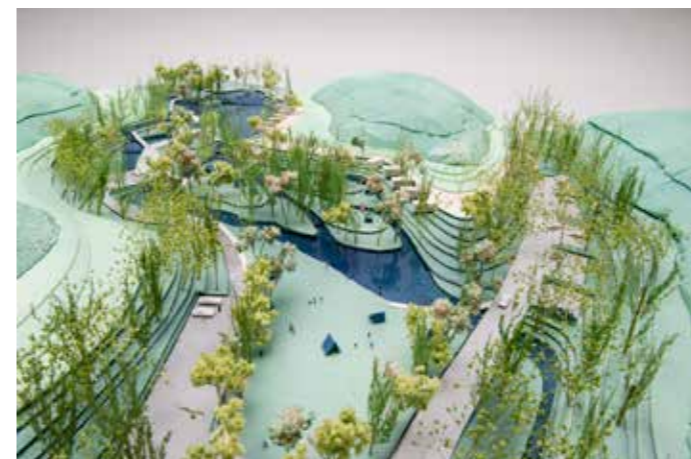
上記コンセプトと連動するもう一つのコンセプトを各自選び、「この場所だけが提供できる居場所」を計画すること。
 ディスカッション、現地見学などによりオリジナルな世界観、自由な発想による提案を望む。



池下 晴香「ひとりきりの居場所があるグランピング」



北島 未来「軽井沢の棚地」



重名 秀則「共存する」

土屋スタジオ

時代を超えた表現の交差

この世界に存在する無数の芸術表現は、その一つ一つがある時代を映し出しながらも、過去から現在そして未来へと連続としたつながりを持っている。それは芸術表現というものが人と世界との関わりにおける反射であり痕跡であるからこそ、異なる時代すらも超越し、絶えず更新されながら受け継がれていくからだろう。過去に表現者として個人を確立した作家の作品には、現時代における私たちの表現の根幹ともなり得る“種”を見いだすことができる。本課題では、「敬愛する過去の作家の一つの表現」を選択し、その表現との「濃密な会話」の中から「自分自身の表現行為における動機(=種)」の一端を見つけ出し、それを「現時代における自分自身の一つの表現として結実させる」ことを目指す。そこには「時代を超えた表現の交差がもたらす、未知なる表現」が創出するだろう。



西島 彩貴「雨音」



山田 七瀬「colograph」



大竹 諄「圧縮/展開」

Live on -場所性と共に生き続ける建築-

井出 彩乃 | 高橋スタジオ | 建築設計

建築要素的アプローチによって「ここでしか成り立たない場所性」を守り、可能性を切り開いていく「場所性と共に生き続ける建築」の提案。次々と再開発が行われる新宿の中で、戦後闇市からの低層木造が密集した姿を残す通称「新宿ゴールデン街」を敷地とし、この場所の建築物において特徴的な要素を抽出する。高さ1.5m程に伸ばした階段は消火設備として配置され、屋根裏の空間は貸しギャラリー、梯子段は採光・通風のための開口として再定義される。今ある問題から「場所」を守り、結果として「場所」に対する新たな視点・発見的風景が現れる。



孤島にて漂う ~心の再興~

齋藤 元希 | 布施スタジオ | 建築設計

復興は不安要素を排除することで完了しようとしている。海岸線には堤防がそびえ立ち、高台に移住することで、人々は安全と引き換えに海を捨てた。悲劇に蓋をすることが復興だと錯覚しながら生きていくしかない人々は、震災に拘束されていると言える。ハード面の復興が進む一方で、ソフト面の復興は逆行しているのではないだろうか。幻想を捨て、現実目向ける時間が必要だ。この建築は人々を拘束から解放し、現実世界を生きる手助けとなる。



茶室 一繭一

鈴木 真知子 | 高橋スタジオ | インスタレーション

茶室とは非日常を体感するための大きな茶道具である。私はゼミ室という日常空間に、茶室という非日常空間を出現させた。もともとこの部屋には他の部屋にはない天窓がある。私はこの天窓からの光を活かすために糸を張り巡らせ、光の存在感を強く感じる空間をつくりあげた。天窓から吊った白い筒によって、畳に降り注ぐ光と茶室の天井高の操作を行っている。この茶室を私が学生から社会人になるための最後の居場所として『繭』と名付け、お世話になった方々をもてなす茶会を開いた。



雪のある駅

渡邊 和 | 布施スタジオ | 建築設計

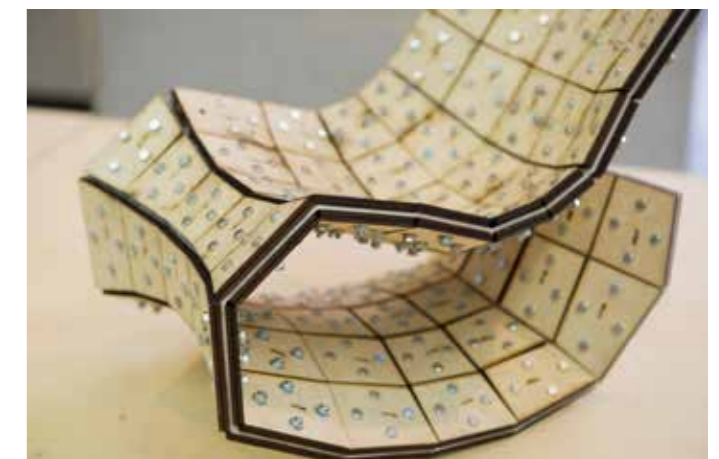
冬季のみ利用されるテンポラリーな駅に、パーマネントの、公民館、図書館、温泉施設等を加えたコンプレックスの提案である。計画地である新潟県湯沢町は、厳しい冬を迎える。まちの雰囲気、生活、建築を圧倒的な抽象で書き換える雪に対して建築は、「変わらない日常」を担保する事に従事していた。大きな吹き溜まりを作った。この建築は冬、そこに抱えた膨大な雪によって暗喩的に決定づけられる。春になり、溶け出した雪は建築に流れ込む。雪が担保していた駅機能は消失し、機能を失った、空間だけがそこに残る。これは様相の建築である。



自由曲面建築のモデリングツールの開発と実寸スケールのモックアップ制作

鷲沢 信吾 | 菊地スタジオ | 家具・モデリングツール

本プロジェクトは自由曲面を持つ構造物を、短期間で安価かつ容易に施工を可能にするソフトウェアの開発とそれを用いた実寸スケールの家具の制作である。既存の自由曲面建築の製造法は主にコンクリートシェルや木材のスチーム加工などが挙げられるがこれらは工期、コスト、施工性のいずれかに大きな問題を抱えている場合が多い。その中でも特に木材の自由曲面加工は非常に難しくコストもかかる。そこで本プロジェクトは、合板とジュラコンを用いて平面加工（レーザーカッター）のみで自由曲面のシェルを製造するモデリングツールを開発し、自由曲面をもつ椅子を制作する。



建築がちょっと楽しくなる展示

高田 雄大朗 | 高橋スタジオ | その他

大学4年間の制作活動の中で、特に建築学科の作品には外部が関わりにくい印象を受けていると感じてきた。これを課題と捉え、「建築に関わりのない人の建築との感覚的な距離を縮めること」を最終目的とする体験型の展示を設計した。具体的には、建築の形に込められた設計者の想いを伝える建築模型クイズを生み出した。表から覗くと問題、裏から見ると答えとなっている。これにより、疑問を持って主体的に建築を鑑賞する体験を経て、鑑賞者の建築との距離が縮まることに期待した。



STATION PROJECT NO.6

福田 早也花 | 長谷川スタジオ | ランドスケープ設計

かつて三井三池炭鉱として栄えたまちが敷地だ。敷地には炭鉱関連遺産がまちに点在している。そして2015年に炭鉱関連遺産が世界遺産に認定された。それにより観光地化が進み住民が遺産を傍観している状況が生まれている。炭坑によって栄え、構成され、そして炭鉱が閉山し採炭という生業が消えた、このまちにこれからこの産業遺産は果たしてどのようにあるべきか。世界遺産の新しい次世代継承のあり方を提案する。



錦鯉の棲むところ

池下 晴香 | 長谷川スタジオ | 建築設計・ランドスケープ設計

小千谷市の一大産業として日本一錦鯉生産量の多いこの町には色、形、大きさの様々な美しい錦鯉が生まれ、近年では国外への売買も盛んである。しかし、この地の錦鯉養殖は小売業としての販売は少なく、競り場への出荷や品評会での販売を主な収益としている。一般の人が錦鯉の成長過程を目にするのではなく、購入する機会が少ないため認知度向上に繋がっていない。そこで、地域の人々やこの地を訪れた人々に向けて、錦鯉の棲む池から町と養鯉場に新たな関係性を築き、観光業として人の流れを生み出す場を提案する。



学部4年間で取り組んだ制作や研究のテーマをさらに深め探求したい学生には大学院進学という選択肢もあります。

大学院では、専門領域・建築理論・方法を異にする教授のもとで各スタジオに所属し、それぞれに中心テーマをもって自分の課題に取り組みます。スタジオの指導教員と密接な関わりをもちながら、将来、建築家・デザイナー・アーティスト・研究者として活動するための制作・研究の核心となる考え方や方法を探求していきます。



自己切断の時代における回帰のメルクマール

甲津 多聞 | 高橋スタジオ | 建築設計

思想家P・ヴィリリオは世界大戦時に建造された bunker に人類学的特徴を捉える。それは、原型的建築特有の圧迫感を感じさせるものであり、身体形象でもあった。速度時代への進出は地理の死滅をもたらし、それは我々の身体不在をも意味したが、ここに考古学的に分析された bunker 研究を援用することで、その回復を主題に掲げ、地理多様性の保存を目的とした、物質への回帰のメルクマールとしての風景保全施設を提案する。



東京マチダムプロジェクト

小葉竹 恵 | 長谷川スタジオ | ランドスケープ設計

かつて水の都と呼ばれていた東京には膨大な水が存在している。しかし現在その水は私たちの見えないところに存在し、都市に様々な影響を与えている。修士研究・制作を通して東京の新しい水循環を考えてきた。そして見えない水を顕在化させることで小さなエリア内で完結する水循環を導き出した。本提案は、新しい水循環を生み出すグリーンインフラ「マチダム」を計画することで都市問題を解決し、遠方のダムに頼らない東京の水利用モデルの提案である。



薄い黒

ベ ミンウク | 布施スタジオ | 建築設計

黒い鉄の柱を使って、外部環境と内部空間を新たに設定し、外部に開いている空間を通して、外部環境とともに変えられるチャペルを提案した。黒は環境を限定的に見える補助的な役割だけで、それ以上、それ以下でもない。黒の柱はドラマチックなシーケンスだけではなく、自然環境と人を繋がるように、生と死の接続通路のための視覚的な建築行為だけで、建築は機能的に何もしない。内部から見られる外部環境は、動きによって、不透明度が変わる。変わる視覚的な要素とともに周りの音、温度、霧などの環境の変化で、チャペルの中の空間は無限の形になれると考えた。

学外とのコラボレーション/国際交流

建築学科では、企業や自治体とのコラボレーションで、地域コミュニティづくりに実践的に関わるプロジェクトに参加し、建築やアート、ランドスケープの領域を横断して社会に向けた提案を行っています。また海外の大学との共同ワークショップや訪問教授の招聘など国際交流プロジェクトも多数実施し、世界へ向けて発信していく人材の育成に取り組んでいます。

■ 2010年度以降の学外プロジェクト

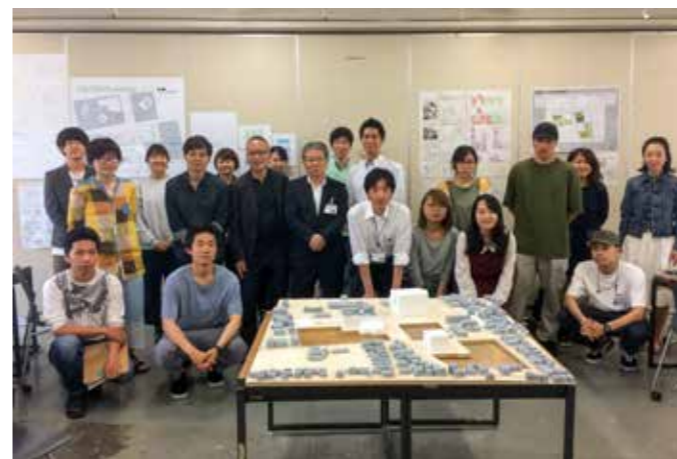
愛知県額田天使の森アートプロジェクト / 茨城県旧八郷地区・アートサイト八郷 / 太田駅北口駅前文化交流施設ワークショップ / 神楽坂プロジェクト / 笠間の菊まつりプロジェクト / 鎌倉御成町プロジェクト / 近代化産業遺産愛岐トンネルプロジェクト / 高知県佐川町プロジェクト / JR 中央ラインモール計画 / 瀬戸内・女木島プロジェクト / 常盤平アートセンタープロジェクト / 徳島県勝浦川環境アートプロジェクト / 松戸アートラインプロジェクト / 横浜黄金町再生プロジェクト / ららぽーと立飛スペースデザインプロジェクト / 陸前高田市今泉地区移転計画プロジェクト / 横瀬町プロジェクト / 小平市連携プロジェクト「公共空間と公共施設から考える小平未来のまちとくらし」

■ 2010年度以降の国際交流プロジェクト

「すき間」から考える新しい住まい方(デンマーク王立芸術アカデミー建築学部) / チェルシー・キャンパス・プロジェクト(ロンドン芸術大学チェルシー・カレッジ・オブ・アート・アンド・デザイン) / 地下探訪一都市形成の変遷とカタフィル文化の考察(パリ国立高等美術学校) / 訪問教授フィリップ・ベヌカン(フランス) / 訪問教授ハッリ・コスキネン(フィンランド)「Light Matters」 / 訪問教授ソフィー・クレール(オランダ)「Field Essays Workshop "matter that matters"」 / 訪問教授エンリック・マシッパ(スペイン)「ラーバン」



横瀬町プロジェクト



小平市連携プロジェクト「公共空間と公共施設から考える小平未来のまちとくらし」

建築学科の施設



製図室 | 1-3年生まで学年別の製図室で設計課題の制作を行います



ゼミ室 | 4年生は所属するスタジオごとに制作を行います



建築工房 | 写真スタジオやパネルソー、レーザー加工機等様々な機材を備えています



展示スペース | 普段はフリースペースですが、講評時には作品の展示・発表が行われます

2019年度 建築学科 入試情報

一般入試 募集 62名

一般方式 募集 35名 本学独自の学科・専門試験	センター A 方式 募集 15名 大学入試センター試験 + 本学独自の専門試験	センター B 方式 募集 12名 大学入試センター試験のみ		
学科試験 ・国語 100点 ・外国語 100点※1	本学指定の大学入試センター試験の教科・科目※2 <table border="1"><tr><td>センター A 方式 ・国語 / 外国語 / 数学 のうち1科目選択 100点 ・選択科目 100点</td><td>センター B 方式 ・外国語 100点 ・国語 / 数学 のうち1科目選択 100点 ・選択科目 100点</td></tr></table>		センター A 方式 ・国語 / 外国語 / 数学 のうち1科目選択 100点 ・選択科目 100点	センター B 方式 ・外国語 100点 ・国語 / 数学 のうち1科目選択 100点 ・選択科目 100点
センター A 方式 ・国語 / 外国語 / 数学 のうち1科目選択 100点 ・選択科目 100点	センター B 方式 ・外国語 100点 ・国語 / 数学 のうち1科目選択 100点 ・選択科目 100点			
専門試験 ・鉛筆デッサン / 数学 どちらか1科目選択 200点				

公募制推薦入試 募集 10名

■自己推薦方式 (学校長推薦不要・評定平均値指定なし) 自己推薦調書による第一次審査と、表現力テスト+グループ面接による第二次審査で、建築学科で学ぼうとする関心の高さを主眼として選抜します。 出願に先立って希望者には「事前面談」を実施します。 ■出願可能年齢 2019年4月1日時点で満28歳以下の者 ■出願期間 2018(平成30)年10月18日(木)から10月30日(火)まで (web 出願後郵送受付・消印有効)
--

大学院入試 造形研究科修士課程 デザイン専攻建築コース

■選考方法 小論文(英語含む) プレゼンテーション 面接	■提出作品 1. 近作1点 (プレゼンテーションで使用する 模型・パネル・デジタルメディア ※3を任意に1つ以上選択) 2. ポートフォリオ(近作3点以上) または論文
--	---

※1 フランス語を選択する場合は、大学入試センター試験で受験

※2 本学が指定する大学入試センター試験の教科・科目の詳細は武蔵野美術大学ウェブサイトをご覧ください

※3 ファイル形式は、jpg/pdf/ppt、動画は mov とする。提出方法は事前に確認のこと (arc@musabi.ac.jp)

学部卒業後に取得可能な資格

- ・一級建築士受験資格(2年以上の実務経験が必要)
- ・二級建築士受験資格(実務経験の必要なし)
- ・木造建築士受験資格(実務経験の必要なし)
- ・学芸員(別途、科目履修が必要となります)

※大学院は建築士試験の大学院における実務経験要件に対応しています。

大学院で開講している科目の単位取得数により、建築士試験の大学院における実務経験年数1年または2年が認定されます。

詳しくは研究室にお問い合わせください。

※本学科には教職課程は設置されていません。

入学試験に関する情報・お問い合わせ

武蔵野美術大学 www.musabi.ac.jp

入学センター tel: 042-342-6995 (月 - 土 / 9:00 ~ 16:30)

武蔵野美術大学建築学科 学科紹介 2019

2018年6月9日発行

発行：武蔵野美術大学建築学科研究室

〒187-8505 東京都小平市小川町1-736

tel: 042-342-6067 fax: 042-344-1599

mail: arc@musabi.ac.jp

www.arc.musabi.ac.jp

facebook: www.facebook.com/arc.musabi

監修：武蔵野美術大学建築学科研究室

編集・デザイン：入江 剛史

写真：いしかわ みちこ、村松 聡、建築学科研究室

印刷：株式会社アトミ

表紙作品：井出 彩乃

「Live on - 場所性と共に生きる建築 -」

(2017年度卒業制作 金賞・優秀賞)