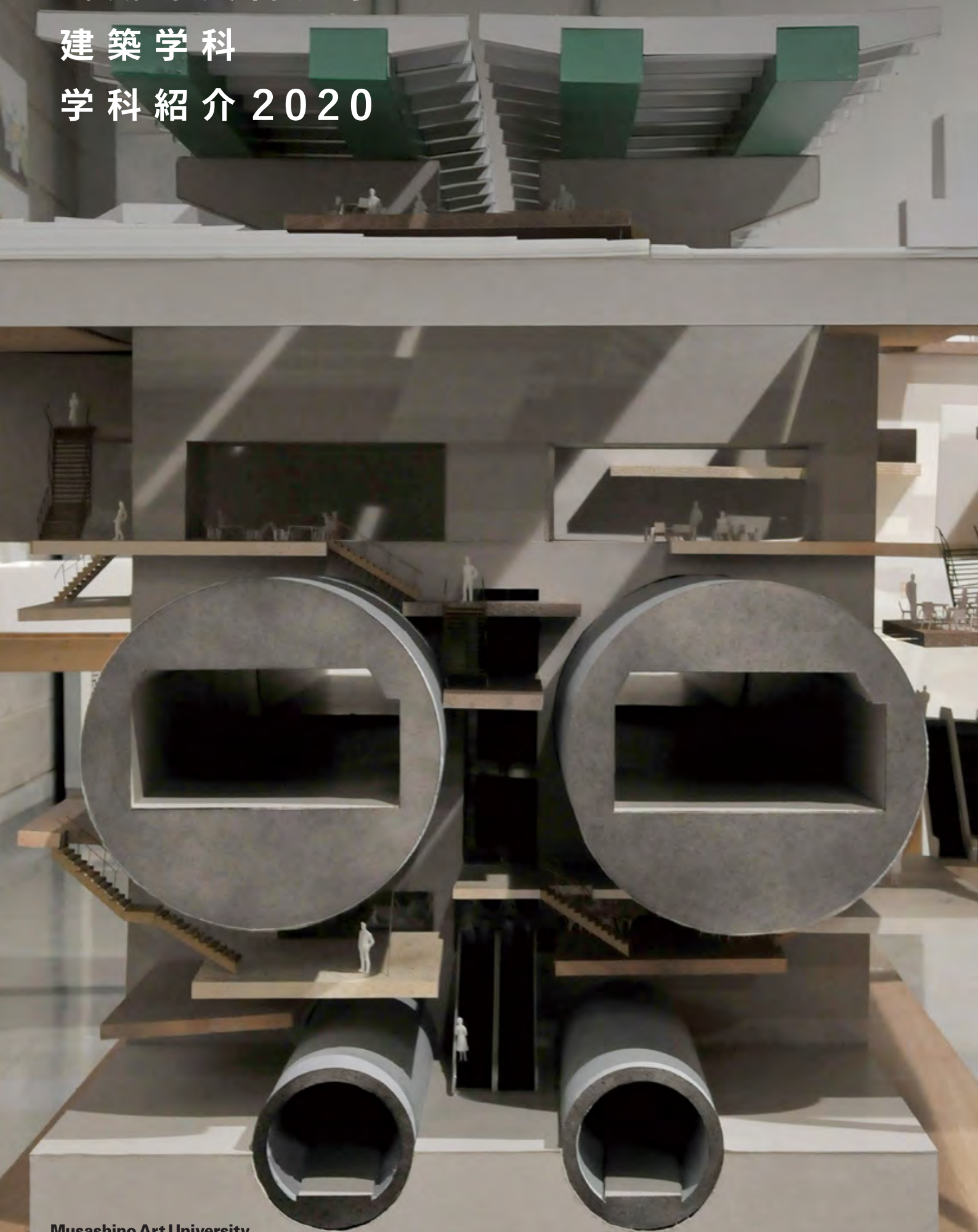


武蔵野美術大学

建築学科

学科紹介 2020



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ページに、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。



【前期】
建築設計基礎
図学
建築設計表現



【後期】
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。



【前期】
設計計画Ⅱ-1



【後期】
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。



【前期】
設計計画Ⅲ-1
源スタジオ
鈴木スタジオ
小西スタジオ
菊地スタジオ



【後期】
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。



【前期】
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



【後期】
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。

提出物

図面:A2用紙1枚に以下の内容をレイアウト。表現方法は各自設定。

- ・配置図 S=1/100 屋根伏図を兼ねる
 - ・各階平面図 S=1/100
 - ・立面図・断面図 S=1/100 各1面以上
 - ・その他設計の説明に必要な図(スケッチ、ダイアグラム等)、設計趣旨
- 模型:プレゼンテーション模型。材料及び表現方法は各自設定。
スケールはS=1/50



荒明 一真「空の小道」



大月 菜子「本を開く家」



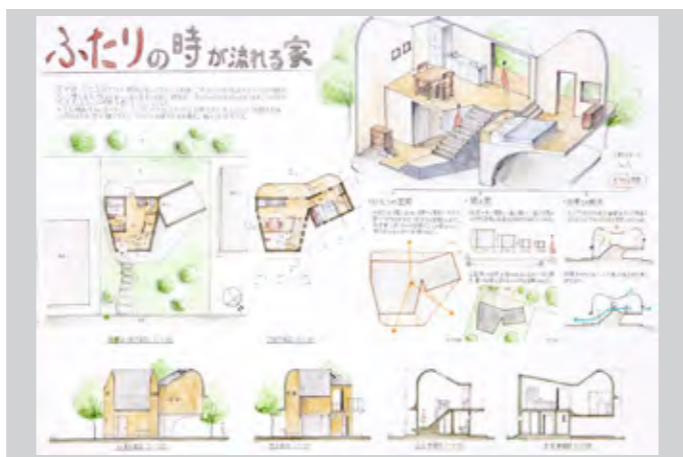
ヴィンセント 涼美「見える家」



宇田川 末森「朽葉の家」



貝淵 誠「対角を感じる」



高谷 竜太「ふたりの時が流れる家」図面

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. 原寸大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



伊東 未央・鹿瀬 典・武田 成子・恩田 凛太郎・高嶋 佳樹・三輪 和誠「AXIAL BORDER」



青木 椋・河合 春風・島田 恵里花・イン ヒョンシク・鈴木 正義・山口 雄輔「入口の発見」



島田 恵里花「入口の発見」図面

Across the Border

道路(小平3・3・3号線)に面する13号館前駐輪場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の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こと。展示物はある期間ごとに変わることを前提とする。
3. 境界との関係を明確にし、図面には道路との位置関係を示すこと。
4. 既存の樹木は、敷地内および敷地周辺に移植可とする。



池田 風咲「和みのギャラリー」



海江田 篤「M&N ~ Museum & Nature ~」



古川 隼也「CROSS OVER」

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



柚木 海音「一枚の曲壁」



キュウ インガ「こもれびの家」



西津 尚紀「剥離」

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



板倉 圭吾「Un moment x Pour soutenir」



岩穴口 颯音「ずっとここにあったもの」



小野寺 沙彩「集う、居座る」

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する。構造形式は木造軸組で、基本平屋とする。規模は現状以上、500㎡以下。ホーム、エレベータ、地下通路、階段は現状と同位置とし、駅舎機能(切符売場、改札、待合、トイレ、事務室)に、+αの機能として井の頭公園でのアクティビティと連動可能な施設を複合させる。用途は各自設定する。半屋外空間は提案可能だが、必ず屋内空間も組み込むこと。



近藤 直輝「Haunt Station」



眞貝 悠輝「Terrace」



長谷川 ゆい「あけてみる」

第二課題

新たな世代のための宿泊研修施設

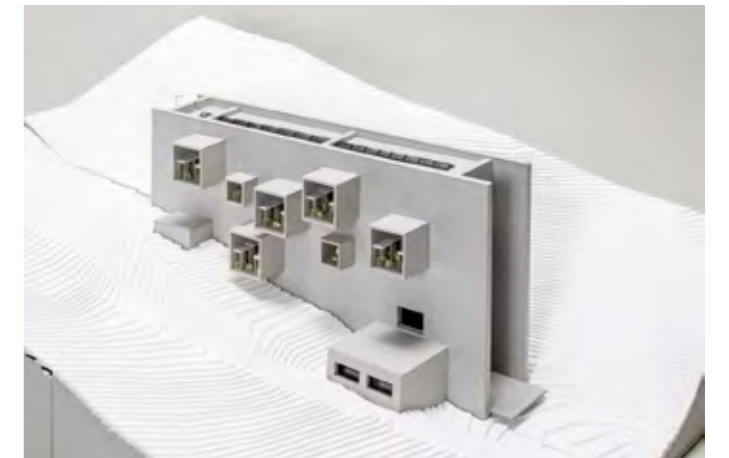
場所は、八王子の山の中にある大学セミナーハウス。この大学協同の宿泊研修施設は、吉阪隆正によって配置計画並びにさまざまな研究棟およびそれに付随する施設が設計された。近年老朽化を理由に一部が取り壊され、原設計に見られたユニットハウスといわれる分散型の宿泊棟は大部分が姿を消し、吉阪建築を愛する人々にとっては心苦しい状況となっている。この施設ではさまざまなタイプの共同生活を想定した建物があり、学生や先生がそこにある期間滞在し、研究発表などを通じて交流し理解を深めることのできる空間となっている。

今回の課題は、指定された範囲内に下記の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.サークルの合宿を具体的に想定する。4.自炊設備、洗濯、共同の浴室。5.屋外BBQスペース、それに必要な設備等。



シャオ タイユン「Mooring」



二又 大瑚「多視」



大西 加那子「ヤネシタ群落」

源スタジオ

建築のタッチ（筆致）

建築を語るとき、プログラム、空間、比例、動線、陰翳などなどの言葉が使われてきた。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。

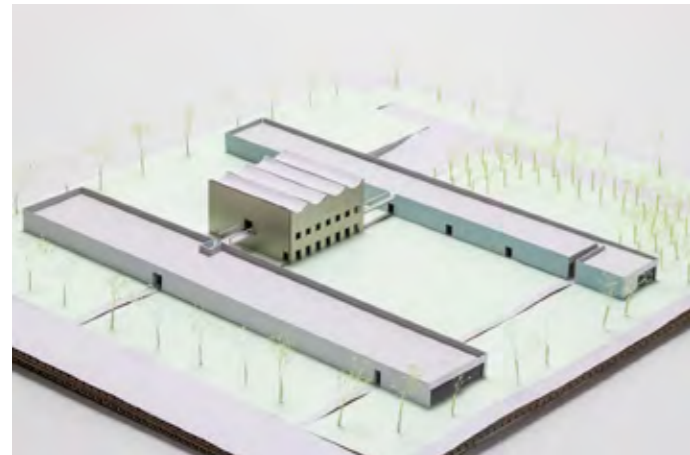
この課題で取り上げる建築のタッチも、比喩的な表現に過ぎず建築を語る言葉として通用している言葉ではないが、この課題では建築の一つの側面として捉えようとしている。概念としてまだゆるく人により想像するその内容はまちまちで、その幅は相当に広いと思われる。そこで今回の課題では自身の考える建築的問題はなにか、それをタッチという側面から建築やその周辺環境を形にしてゆくとしたらどのように試みるかを考えること。第一・第二課題を通して、くにたち美術館の計画、設計を行う。



藤田 耀平「都市のノイズ」



松井 陸「丘公園アートミュージアム」



武田 涼花「ストライプに沿って滑りこむ」

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）。



木村 向日葵・辻 可愛・三角 まどか・清田 燎・中村 玲菜「Kodaira Element」



ガーウェン エリシア・平野 伶奈・勝岡 萌・佐々木 慧・中川 拓海「フラット コダイラ」



小島 百絵・大杉 日菜子・川田 ひかる・竹山 遼「TEKU TEKU」

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。



近藤 明日香「Aoyama Park Campus」



松浦 光紗「winding museum city」



塩澤 芳樹「波状摩天楼」

菊地スタジオ

歴史的集落を未来につなげるビジターセンター

山梨までつながる秩父多摩甲斐国立公園の西端に御岳山（標高929m）という山がある。その頂上には武蔵御岳神社と神社の御師たちが暮らす集落があり、古くから東京を含む関東一帯の人々の生活を支えるなくてはならない「山」であった。現在は、週末に観光客が押し寄せる観光地になっており、ほとんどの観光客はこの集落の歴史的価値や東京との深いつながりもわからずに帰ってゆく姿に違和感を感じる。このままではやがてこの集落も衰退し、ただの「観光地」（人が暮らせないうつくれた街）になるのではないかと危惧している。

敷地はそのような集落の入口にあり、御岳山を訪れるすべての人々がその前を通る好立地にある。このような場所に奥多摩の自然や御岳山の歴史を紹介するいわゆるビジターセンターの機能をもちながら、地域の人々も利用できるスペースをもつ建物を計画してもらいたい。



渡邊 絵利加「山の自然と人々を繋げる」



小林 嵩大「Gable roof to rebuild」



渡辺 菜「自然を操作 作用させる」

高橋スタジオ
都市の環境単位 —井の頭公園周辺

都心では、再開発によって既存の周辺と不連続な環境単位が出現し続けている。一方、界隈性をもちコンテキストが豊かなエリアは、その自然発生的で時間をへた多様な資源が共存・併存する環境単位として再評価されている。対象エリアのなかで、ひとつの建築的実践によって界隈性が強化されたり、その場所のあらたな可能性が顕在化することを目指す。周辺との関係性が再構築されることで、あらたな風景や人の行為が生まれるような建築を考え、具体的なものとして提案しなさい。

- ・対象エリアは井の頭公園との境界周辺（公園内部は対象外）
- ・計画、設計する建築の概要

用途は「住まい（単身、家族、シェアなど任意）+α（店舗、オフィス、美術館、図書館など）」とし、地域を観察したうえで各自自由に設定する。新築・改修どちらも可。敷地と建築の規模は自由に設定してよい。対象地は理由があれば複数になってもよい。自己完結せず既存の資源に対する具体的で積極的な介入を必須とする。



川名 英太郎「いのかしらの塔」



辻 可愛「塊状」



清田 燎「隙間の界隈性」

布施スタジオ
広尾プロジェクト—企画提案によって新しい可能性を提案する

東京メトロ広尾駅に近い4,000㎡の敷地を対象とした企画提案型のプロジェクトである。武蔵野台地の端部に位置する広尾は、大使館をはじめ、高級マンション、教育施設が多く点在している。現在、敷地範囲内にはNational Azabu Supermarket、南部坂幼稚園、戸建住宅が建っている。敷地周辺は、北側が有栖川公園に面し、南側隣地には12階建の高級賃貸マンションが完成している。

この敷地の既存建物に対して、計画エリア、用途を自由に設定して計画することで、この敷地のポテンシャルを最大化することを目標とする。そして単なる複合施設ではない、都市に対して新しい可能性を提案すること。



ガウエン エリーシア「NATIONAL AZABU HYPER MARKET」



山田 寛太「切妻のコンプレックス」



大嶋 笙平「広尾のプール」

長谷川スタジオ
東京タワー下をリノベートする—新しい観光拠点を作る

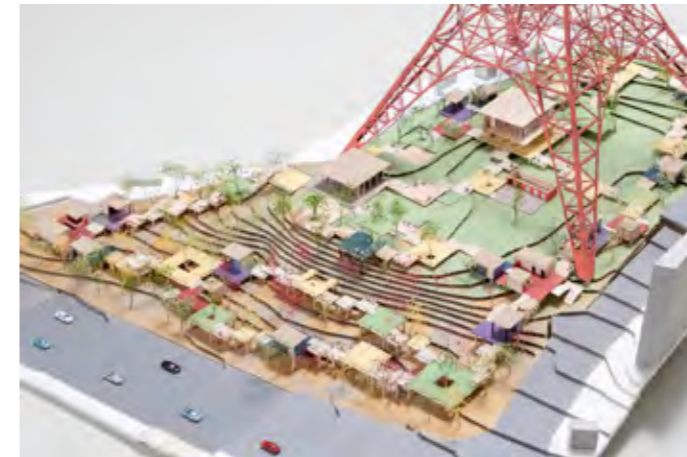
東京タワーはスカイツリーができて少々人気も低下気味だが、それでもやはり東京のシンボルとして根強い人気がある。今回はそのタワー下の空間を隣接する公園と一体的にリノベートし、新たな観光拠点であると同時に都市公園として新たな魅力ある空間を作ることとする。タワーが立っているのはもともと都市公園（芝公園）内だが、現在は全く公園とは無関係にただ敷地を占有しているだけである。それを新たに見直し、タワー低層部を公園の一部として捉え直し、展望台の魅力とは別に足元には独自の魅力を持った公園を作り出したい。スポンサーとなる企業を選び、その企業がタワー低層部と公園を一体的に整備し、運営することと想定する。もちろんある種の有料施設を持ち込むことは可能だが、エリアそのものは新たなアーバン・パブリックスペースとして、誰にでも開かれ、利用可能な空間とする。



迫間 涼雅「walk the change」



渡邊 絵利加「IKEA Life Park」



島田 洋太「東京DIYひろば」

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歩・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。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。



星原 達希「-----」



狩野 涼雅「都市のチェス盤」



佐々木 慧「東京光」

源スタジオ
動物園

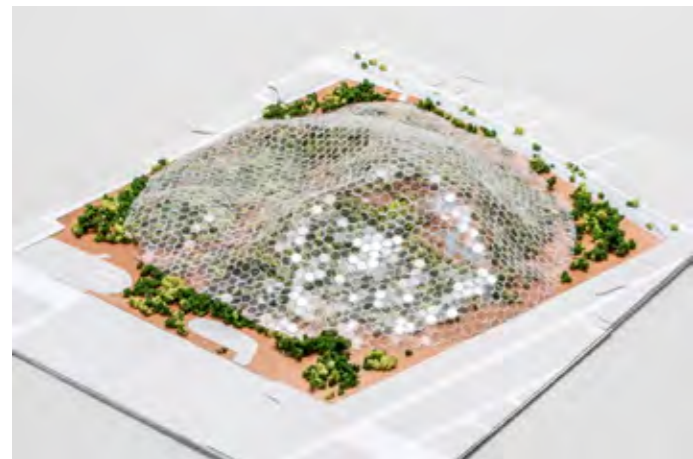
「環境」とはどういったものだろうか？「環境」を英語にして言えば“environment”だが両者とも意味としては広域である。「光」「温度」「湿度」「風」「音」「人」様々な要素が絡み合ったものが環境なのだ。建築とはなんだろうか？建築とは生き物に対してある環境を提供するものであり、建築家たちは依頼主の要望に応じて“いい環境”をデザインしていくのである。では、“いい環境”とは何だろうか？課題を通して「環境」というものを考えてみてほしい。今回の課題は動物園となるので、動物たちは“クライアント”となる。その動物が元々生息している環境を考えてあげないと動物園の中で死んでしまう可能性がある。それぞれの動物に最も適した環境とはどういったものだろうか？



安藤 萌「ジャガーを知る」



吉田 葵「wild penguin」



安原 光絵「The Orangutan Forest」

鈴木スタジオ
かたちの原理 —ダイアグラム・パターン・アルゴリズム

今日ではコンピュータなどの情報技術の進展によって、自然界に潜む「かたちの原理」を取り出して扱い、プロダクトや建築、都市計画などのデザインの分野に応用することが可能になってきている。自然界には、さまざまな「かたちの原理」＝アルゴリズムが溢れている。そのような「かたちの原理」＝アルゴリズムについてのレッスンを通じて、自然界に満ちたそのような形態形成原理への理解を深め、実際の建築物のデザインへと応用することを目指す。まず始めのフェイズとして、自然界の形態形成原理、つまりは「かたちの原理」＝アルゴリズムについての授業を行う。二番目のフェイズとして、その授業で得た知識をヒントにして、まず各自に平面的なパターンの生成のスタディを行う。三番目のフェイズとして、そこで生み出されたパターンを立体化するプロセスを通じて、自然界の「かたちの原理」の建築への応用を図ります。最後のフェイズとして、そこで生み出された三次元的な造形を基に、具体的に設計のディヴェロップを行う。



大塚 悠貴「Crystal edge」



萩原 遼太「部分の全体」



畑添 凌也「折り」

高橋スタジオ
場所性をつくる —敷地のリノベーション

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ストラクチャやオブジェクトの可能性を信じて提案を考える。「建築」にとってどこに建つことになるか「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特徴や成り立ちがある。「建築」を設計する上でその「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、それ以上に「場所性」を刷新したり、強調したり、アップデートしてつくることに挑戦したい。たしかに「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てしまった「場所性」、いつ変わってしまうかわからない周辺環境に対しても「場所性」自体を考えてみてしまうことは、「場所」に立つ、「場所」とある、「建築」にとって重要なことだと思う。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、考えたい。



佐藤 和平「屹立と眺め」



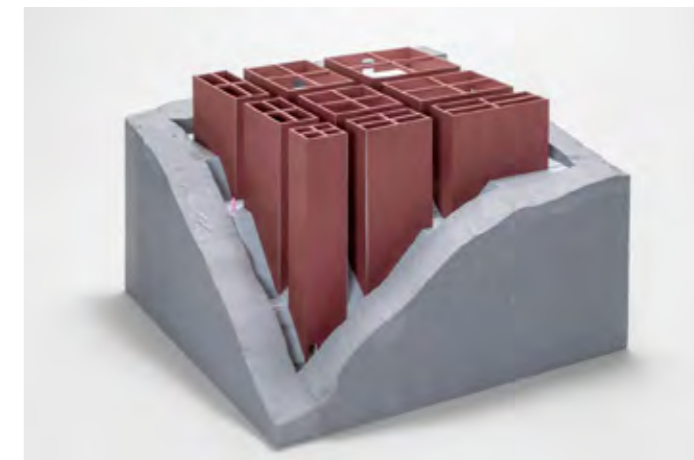
ワーン ジーエン「裏窓」



渡辺 大輝「雑司が谷2丁目公園計画」

布施スタジオ
「秩序」が決める建築

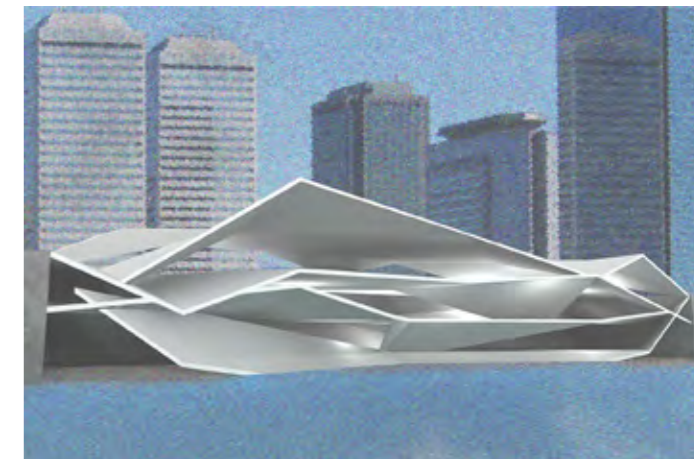
建築をよく見ると、そこにはたくさんの秩序があり、建築は秩序で成り立っていると言っても過言ではない。むしろ建築をつくるという場合には、ある程度の秩序が必要とも言える。秩序は設計をするときの「ルール」とも言え、大切なひとつの「きっかけ」なのである。ものを作り出す際にも、「基準」となりえるのがこの秩序である。では、建築の中にどんな秩序を見いだせるだろうか。もしくは建築をとりまく環境や条件の中に設計のきっかけともなる秩序は見つかるだろうか。まずは、自分なりに秩序を解釈した上で定義してもらいたい。それをきっかけにして秩序を意識した設計を行い、建築における秩序の役割とその重要性を再認識してもらいたい。



野口 新「同じ大きさ異なる空間」



矢舗 礼子「ゆだねる」



松下 峰大「FUNAYA -oli-」

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。



勝間田 大輝「偶然の建築 —布のパビリオン—」



田村 祐佳「すれ違う」



南雲 雄大「Moebius Arch」

菊地スタジオ

日常的な構造のリノベーション

日常の街や建物などの見慣れた風景のなかにある「構造」を抽出し、それをリノベーションすることではじめて見る風景や空間をつくる。

1. ピフォア—課題：最初に任意の街を選び、それを観察し構造を抽出する。
 - ・街の区割りの大きさや形状、道路の幅や方位、建蔽率や容積率、高さ制限などから浮かび上がる建物配置などの「街の型」のようなもの
 - ・人の流れ方や留まり方などの背景にある街や建物の「規則性」
 - ・建物の工法や材料、プランの考え方、生活スタイルなど「慣習的な形式」
2. アフター—課題：発見した構造をリノベーションし初めて見る風景や空間をつくる。
 - ・設計範囲は街スケールでも建物単体でも構わない。
 - ・通常の設計では実現が難しい敷地や道路の境界線などでも構わない。
 - ・可能な限り敷地や既存建物にすでにある要素を使うこと。

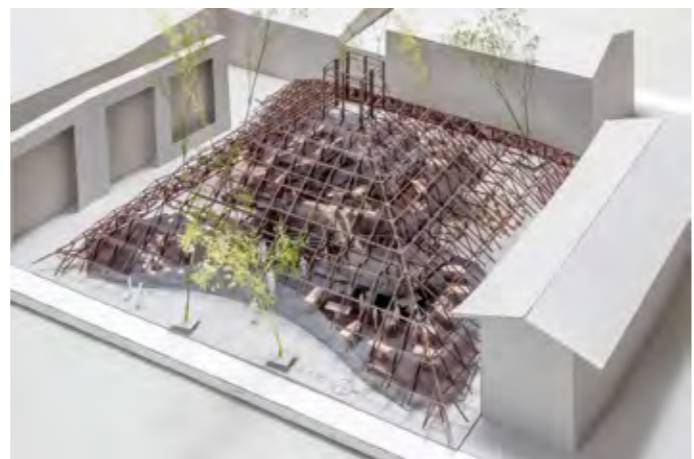
リノベーション的に建築を考え、日常の風景の中に建築を発見することを意図した課題である。



桑原 萌「荻窪商店街解体計画」



中村 日向子「45°の住宅街」



山口 稜「集まる居心地」

長谷川スタジオ

ホニャララ museum park

すべての土地にながれている歴史的、政治的、文化的、経済的、自然的な文脈はその時々で流動しながら、今現在私たちの目の前に立ち現れている。東京はその変化のスピードは非常に早いもので、その文脈はすぐに忘れ去られ絶えず変化している都市だとも言える。そのような都市空間で、オープンスペースの重要性、ポテンシャルは無限であると言えるだろう。

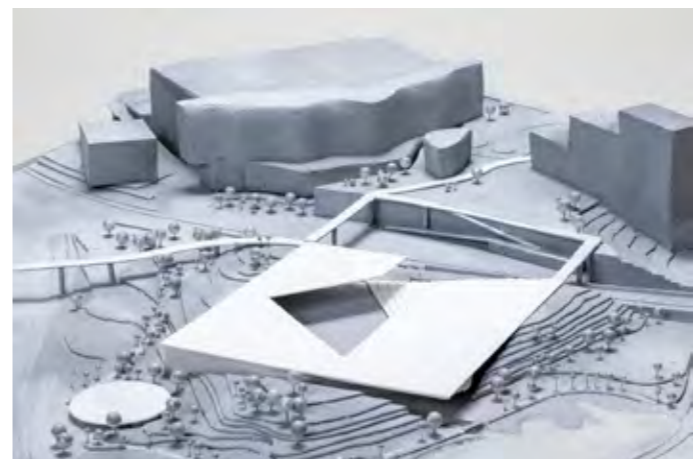
東京の六本木、新国立美術館横のオープンスペースを課題敷地とした。この場所はその特殊性から好立地にあるにもかかわらず、忘れられ活用されにくい土地となってきた。今回の課題ではその特殊な立地を生かし、新しい東京の名所になり、東京の人だけでなく世界から人々が訪れ、東京の新しいハブとなるような提案を期待するものである。



倉田 怜加「Art x Connect museum park」



倉田 怜加「Art x Connect museum park」



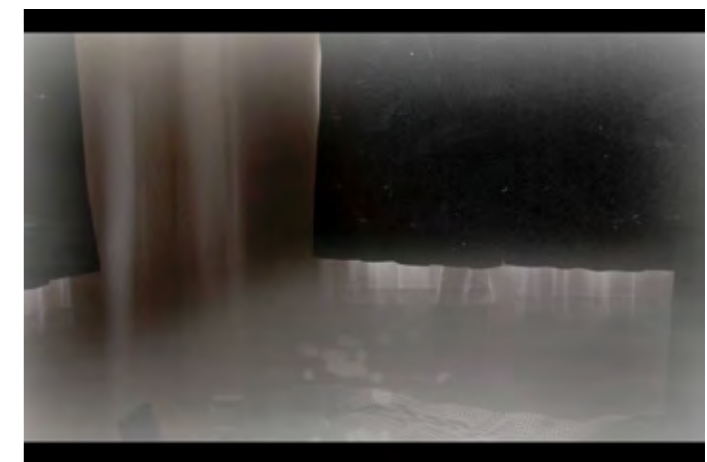
高橋 一孫「イシキ テンカン」

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もっている。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。



原田 実季「白日に馳せる」



三田 陽子「もうひとつの」



坂下 亮太「光絵 HIKARIE」

積層するGL

吉田 葵 | 布施スタジオ | 建築設計

設計の出発点を人に対し他者的なところに設定することによって、想像を超えた新しさや快適さがあるのではないかという想いから始まった。敷地である中井は川や交通インフラが立体的に交差し、さらに新宿に残る地形の谷底に位置する。敷地の最大の特徴である地盤面の重なりから設計を始め、新たに地盤面のようなものを挿入する。地下鉄の乗り換えで、自分の居場所がわからなくなるような感覚がここにはある。その中で視線の交錯により居場所を把握できるところが現れ、地下に埋まっている既存の土木構築物を露出させることによって「ここにしかない風景」を作り出せると考えた。



東京牧場 —牧場という牛の舞めく1000坪工場—

高橋 一孫 | 高橋スタジオ | 建築設計

東京都練馬区大泉町には昔、100以上もの牧場が点在していたが、現在までの市街化の波により残る牧場は1つだけになり、いつしか市街地に囲まれ閉鎖的な牧場となった。この都内最後の牧場を残すため、地域とつながる街中の牧場を計画。一階中心に堆肥広場、その周りに産業主体の施設群、二階部分には小学校の授業や地域イベントを行うためのセミナースペースとレストラン、簡易搾乳場と牛房を配置した。近代都市の中のランドマークとしての牧場を提案する。



ブレを生む

矢舗 礼子 | 布施スタジオ | 建築設計

日常の中でいつもと異なる感覚を持つことがある。何か集中する時、特に何も考えず、ふとした時の景色や窓の光、それらを取り込む空間に感動したりする。逆に旅行などいつもと異なる時間を過ごす時、日常的な要素を見つけた時、少し緊張がほぐれる。非日常は日常の側面を持ち合わせ、双方の関係は運動していく。周囲の捉え方、認識の仕方が変化していく。日常的であり非日常的でもある移り変わりを設計の中に表現することはできないだろうか。



道と径

ワーン ジーイエン | 高橋スタジオ | 建築設計

中野駅の北口、商店街の中に不思議な懐かしい気配があります。卒業研究時、プライベートとパブリックにおける人の活動と空間関係より、45本以上の「道」の事例から18本を選んで、「道からの空間関係」を分析しました。敷地の中にいるんな体験で「道」を生み出しました。小さな敷地に下町の横丁や路地裏の雰囲気と同じ空間で現れて、この空間関係がこの場所に連続しました。生み出す小路と径と道の上、そば処（既存）、立呑み（既存）、居酒屋、share kitchen、café & tea、bar、様々な店舗を設計しました。これは私の二年間の東京での記憶です。



線路沿いをほどく

矢矧 杏以彌 | 小西スタジオ | 建築設計

都市は、暴力的なまでに日々変化を続ける。時にその変化は、都市と建築、ひいては行政と市民の対立構造を生む。そんな都市の造り変わりの中に、ふと、ささやかな建築の可能性を感じた。京王線高架化のため、線路沿いに立ち並ぶ住宅や商店が徐々に取り壊され、歯抜けた姿へと変化しつつある街、明大前。これまで仮囲いの中で人目につかず行われてきた「建築の死」としての「解体」を可視化することで、都市の営みの下に生きる儚い建築が現れる。



交わる線

坂下 亮太 | 土屋スタジオ | インスタレーション

都市特有の“混沌”をきっかけに、鑑賞者と絵画の新たな関わり方を模索した。幅 4.5m 奥行 5.5m 高さ 2.8m の広さを一枚のキャンパスで囲うような形で空間を構成し、壁面全体に渋谷のスクランブル交差点から 360 度見渡せる景色を描き、空間には三次元上に線で表現した等身大の人物を点在させる。壁に描く二次線の線のみで構成するのではなく三次元の線を用いることで、単なる平面の世界ではなく鑑賞者を絵画の世界へ三次元的に巻き込み、ドロワーイングの中の世界を体感する空間を制作した。



身体の同質性と精神の異質性 nakameguro house

野口 新 | 布施スタジオ | 建築設計

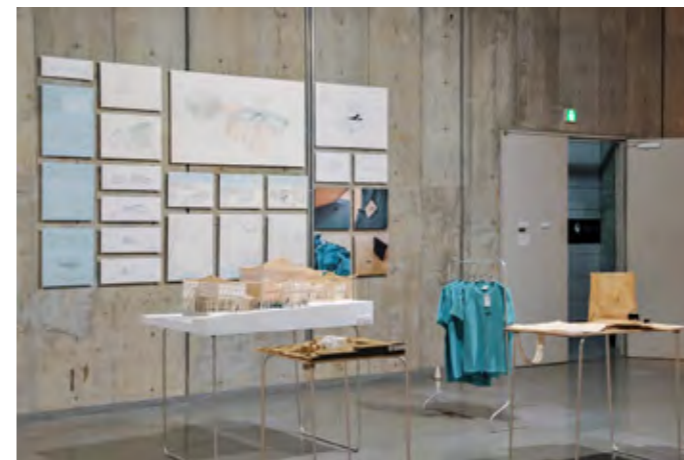
多様化の時代における私たちの関係性を考える。自己同一性を決定づける要因はパソコンや iPhone の向こう側にも存在している。かつては場所が自己同一性を決める大きな要因であったがそれが変わりつつある。現代の私たちは同じ場所にながら、概ね同質な身体の中に基だ異質な精神性を持ち合わせている。ある特定の場所を扱う建築にとっては、基だ異質な精神性をもった複数の人々を扱うことになる。本制作では中目黒にシェアハウス+アトリエ+ギャラリーといった建築を計画する。そのうえでアーティスト同士あるいはアーティストとギャラリーを訪れる不特定多数の人々を対象とし人々の関係性を考える。



文化に浸かる

小泉 大季 | 高橋スタジオ | 建築設計

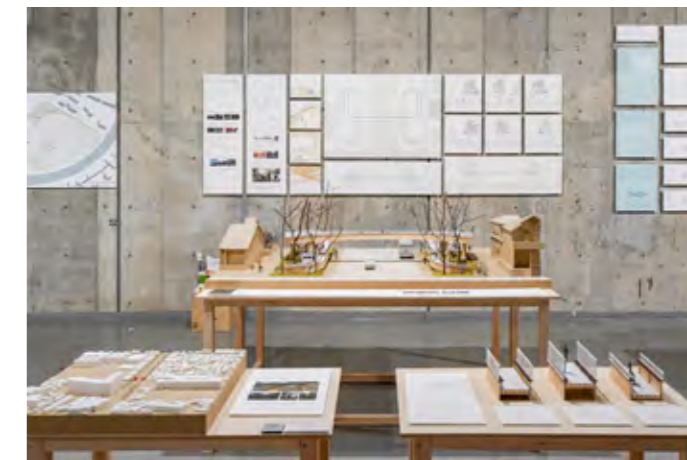
銭湯はこれまで「入浴」という生活に不可欠なものを提供し、人と人を繋げるコミュニティの役割も担ってきた。内風呂などの普及が原因で廃業する銭湯があとを絶たないが、銭湯という日本特有の文化は今でも一部の人々を魅了し必要とされている。これからも残り続ける銭湯のひとつの提案として、通常銭湯の持つ浴場の機能に加え、イベントを行うことができるオープンスペースを併せ持つ施設の計画をした。ここでは音楽、写真、アート、ストリートカルチャー、ファッション、など様々な文化をイベントや個展などを通して体験、発信することを想定し、訪れる人はこの場所も1つの浴槽という感覚で開催されるイベントごとの文化に浸かる。



都市のレタッチ — 土木的スケールと人間の行為がつくる可能性—

山下 千彩貴 | 高橋スタジオ | 建築設計

交通に特化され、住宅と職場を往復するだけで1日が終わってしまう現代の日本にとって、誰もが気軽に立ち寄れる「広場」のようなサードプレイスが、日常的に親しまれる場所として必要である。本計画では、街中にある歩道橋の手すりや床のみを操作し、テンポラリーな機能を与える事で、道を「広場化」する。最小限の設計で場所を更新し、関わる人や要素がその場にプログラムを与える、新しい建築のあり方の提案である。



新宿駅改造計画

山田 陽平 | 布施スタジオ | 建築設計

新宿駅を中心とした再開発計画である。一つの大きな建築物ではなく、複数の建築物が集まることで集合体としての全体像を形成する。これにより、既存の解体と新築の間に生じるタイムラグを、いくつかの建築物に分けて徐々に作っていくことで、有機的に変化し続ける全体像とすることを提案する。これは、都市空間が常にどこかで工事をしているような、都市的な様相を持った建築である。既に都市が形成された現代に於いて、これからの時代を見据えた都市と建築の応答方法として提示する。



未完の古里：流転の形式

キョク プン | 布施スタジオ | 建築設計

計画地は、宮城県石巻市南浜の東日本大震災で津波により被災した住宅地跡。そこに、地元の工芸工房を中心としたパブリックスペース及び津波避難タワーを含む複合施設を設計し、新たな生活の可能性を提案する。意匠としては、被災後の住宅の基礎、つまり住宅が存在した空間にキューブ型の居室やテラスを配置し、最上階には避難タワーとなる元住宅の量塊（マッス）を再現。建築の時間軸を再認識するために「流転」の表現を試みた。



社会での活動

カリキュラムの一環として社会連携による設計課題を設けることや、課外活動にて積極的な企画参加をしています。

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

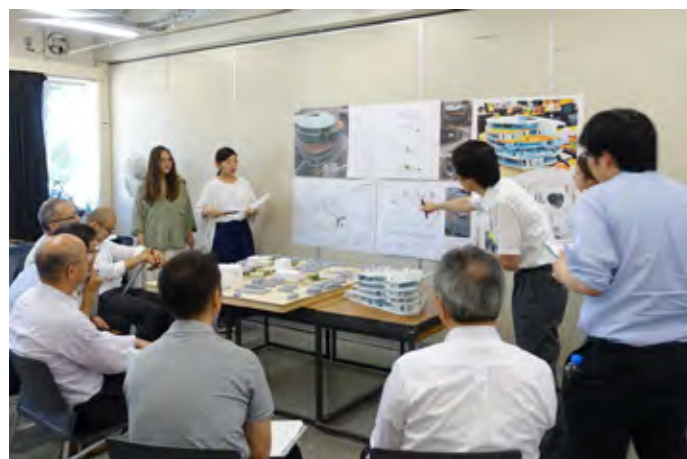
「すぎ間」から考える新しい住まい方 (デンマーク王立芸術アカデミー建築学部) / チェルシー・キャンパス・プロジェクト (ロンドン芸術大学チェルシー・カレッジ・オブ・アート・アンド・デザイン) / 地下探訪一都市形成の変遷とカタフィル文化の考察 (パリ国立高等美術学校) / 訪問教授フィリップ・ベヌカン (フランス) / 訪問教授ハッリ・コスキネン (フィンランド) 「Light Matters」 / 訪問教授ソフィー・クレール (オランダ) 「Field Essays Workshop "matter that matters"」 / 訪問教授エンリック・マシップ (スペイン) 「ラーバン」



「絵巻ワークショップ」紅葉とたてもののライトアップ (江戸東京たてもの園)



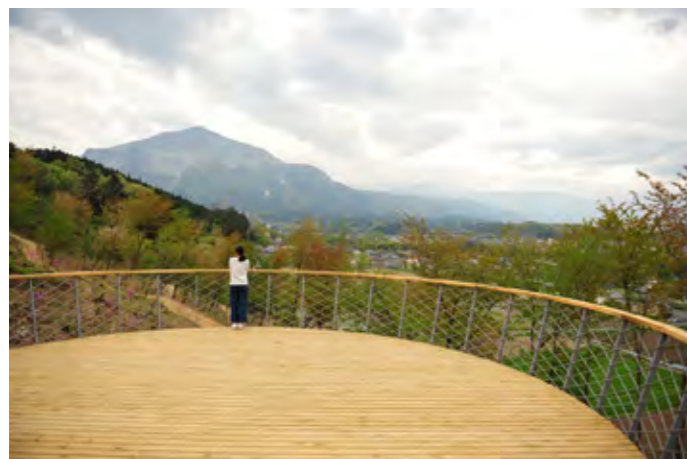
「絵ほんかわごえ」(NPO 法人川越蔵の会)



「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」社会連携プロジェクト (小平市)



「きみも建築家になろう!」子供ワークショップ (横浜市仲町台地区センター)



「武甲山の見える高台に作る素敵な場所の提案」官学連携プロジェクト (横瀬町)



「集積あるいは変化するストラクチャルアート」学生サマーセミナー (日本建築学会)

施設紹介

鷹の台キャンパス・8号館3階が、建築学科の専門科目を学ぶメインフロアになります。



建築学科研究室 | 教員の個人研究室が集約、建築学科の各種窓口となります



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



講義室 | 建築学科専門科目の講義のほか、イベントや発表なども行われます



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



展示スペース | 普段はフリースペースですが、作品の展示・講評も行われます



撮影スタジオ | 課題で制作した作品の撮影を行うことができます



工房工作室 | 工具を用いての加工や部材の組立て、実習授業の教室として使われます



工房加工室 | パネルソーやスライドソー等の加工機械を使用して作業が出来ます

教員紹介

多彩な専門分野・研究テーマをもつ教員が、学生ひとりひとりの関心に合わせて指導します。



鈴木 明 主任教授



www.facebook.com/akirasuzukistudio

1953年東京都生まれ。77年武蔵野美術大学建築学科卒業。79年同大学院修士課程修了。新建築社編集勤務を経て、86年建築都市ワークショップ設立。2000~14年神戸芸術工科大学（01年～教授）。14年～武蔵野美術大学教授。主な作品に「建築教室」（ワークショップ）、「せんだいメディアテーク」「多摩美大図書館」インタラクショナルデザイン（設計＝伊東豊雄）。著作・研究に『つくる図書館をつくる』（鹿島出版会）、「ル・コルビュジエ・モデュロールの身体図像研究」。

－専門分野・研究テーマ
建築デザイン、建築計画、建築論、インタラクショナルデザイン。社会的な活動としてワークショップによるまちづくり、建築批評や建築展（企画運営）。研究課題として「セルフビルド建築研究」「ル・コルビュジエの身体図像に関する研究」など。

－鈴木スタジオのテーマ
3年生は、地域と環境に根ざした公共施設・公共空間を設計する。4年生は、コンピュータを用いたパラメトリックな建築の方法論を学びます。卒業研究（論文と制作）は地域・特定の街区や街並みを調査して文化や暮らしを活性化する計画を行う。また各自が関心を持つ個別の研究を進めます。



高橋 晶子 教授

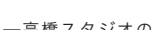
建築家
ワークステーション共同主宰

www.wstn-arch.com/takahashistudio/

1958年静岡県生まれ。80年京都大学卒業。82年東京工業大学大学院修士課程修了。86年博士後期課程中退。86～88年篠原一男アトリエ。88年高橋寛とワークステーション設立。2004年～武蔵野美術大学教授。主な作品に「高知県立坂本龍馬記念館」(JIA 新人賞他)、「アパートメンツ東雲キャナルコート」(BCS 賞他)、「芦北町交流センター」(日本建築学会作品選奨他)。著書に『パブリック空間の本』（彰国社）。



－専門分野・研究テーマ
建築デザイン。建築の空間構成・現象の研究、パブリック性をもつ空間の研究。

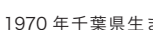


－高橋スタジオのテーマ
無意識に捉えている事柄を再定義し、あらたな発見を伴う建築を目指しています。建築の構成と現象を常に同時に考えることを意識し設計を進めます。



小西 泰孝 教授

小西泰孝建築構造設計 主宰



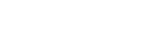
1970年千葉県生まれ。95年東北工業大学工学部建築学科卒業。97年日本大学大学院理工学研究科修士課程修了。97年佐々木睦朗構造計画研究所入社。2002年小西泰孝建築構造設計設立。17年～武蔵野美術大学教授。主な作品（構造）に「神奈川工科大学 KAIT 工房（石上純也、2009年日本建築学会賞、第3回日本構造デザイン賞）」、「上州富岡駅（TNA、2014年日本建築学会賞）」、「立川市立第一小学校（シーラカンスアンドアソシエイツ）」、「中国美術学院民芸博物館（隈研吾）」など。



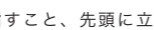
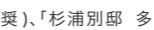
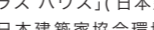
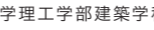
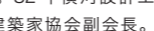
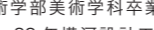
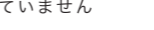
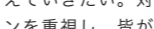
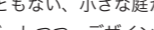
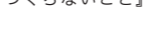
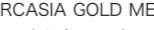
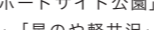
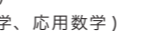
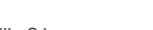
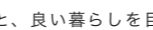
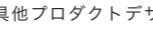
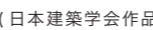
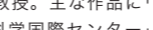
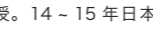
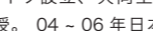
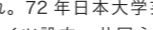
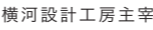
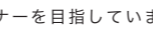
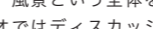
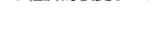
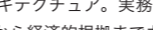
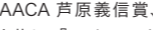
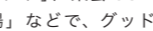
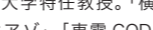
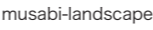
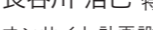
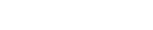
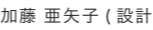
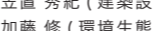
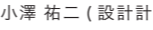
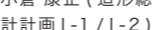
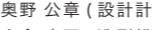
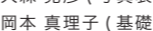
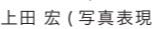
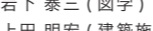
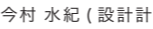
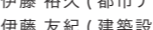
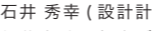
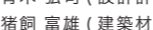
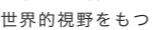
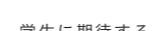
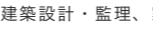
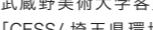
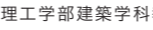
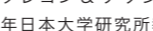
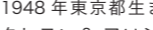
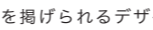
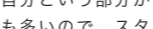
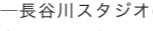
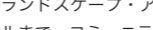
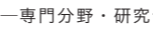
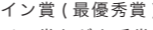
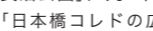
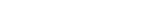
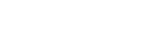
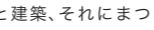
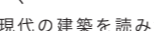
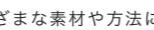
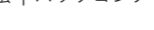
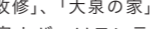
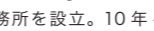
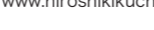
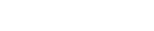
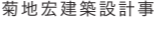
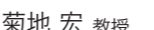
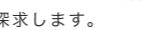
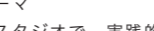
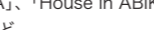
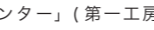
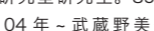
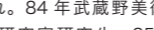
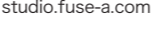
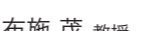
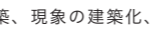
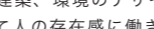
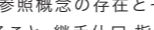
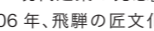
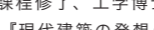
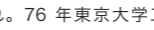
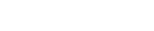
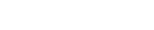
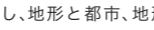
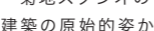
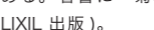
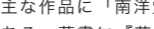
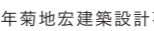
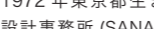
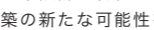
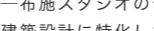
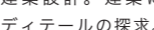
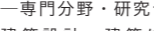
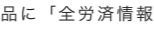
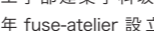
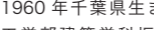
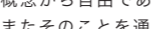
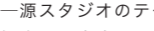
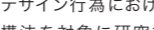
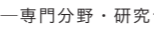
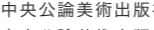
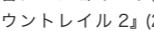
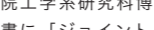
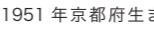
－専門分野・研究テーマ
構造デザイン、構造設計、構造力学。建築を主とし、その他、工作物、橋梁、什器、インスタレーションなどを含んだ、様々な規模・用途に対する構造デザインの研究。



－小西スタジオのテーマ
「構造」には、地震、暴風、積雪などの自然災害力に対する防御だけではなく、建築・環境のデザインや機能をより高めることができる力があります。建築と「構造」の融合を高い水準で図り、建築をより美しく、より豊かに、より安全にすることで、地域・社会に寄与貢献することを目指します。



源 愛日児 教授





安藤 雅敏
大林組設計本部
設計部副部長



武蔵野音楽大学江古田新キャンパス (2017年)

—現在のお仕事について
あらゆる建築物を設計する大きな組織の中で、幼稚園から大学まで幅広く教育施設を設計するグループを率いています。
—ムサビで学んだこと
他分野との刺激的な交流を通じ、自然と幅広い視野で建築を考えるようになりました。



大堀 伸
ジェネラルデザイン
代表



「SPRING VALLEY BREWERY TOKYO /LOG ROAD DAIKANYAMA」(2015年)

—現在のお仕事について
商業施設や個人住宅の建築設計から、ショップや飲食店のインテリアデザインなどを行っています。
—ムサビで学んだこと
ものをつくる様々な分野の友人との対話、つながりの大切さ。



小嶋 香
KOBFUJI Architects
共同主宰



「スマラガ郷土資料館」(2014年)
撮影=KOBFUJI Architects

—現在のお仕事について
スペイン・バルセロナを拠点に、建築・内装設計や展覧会等のイベント企画制作をしています。
—ムサビで学んだこと
分野を超えた授業内容により、音楽、デザイン、アート、美術史等、多方面から建築へアプローチすることの楽しさを学びました。



小松 宏誠
アーティスト



六本木ヒルズ ウェストウォーク クリスマスデコレーション
「Snowy Air Chandelier」(2014年)
撮影=YAMAGUCHI KENICHI (RRD)

—現在のお仕事について
「浮遊」「羽根」をテーマとした作品制作を続け、他チームとのコラボレーションで商業展開しています。
—ムサビで学んだこと
自分の興味とチャレンジを教えてもらった事で、仕事もプライベートも人生がスタートした気がします。



小坂 竜
乃村工藝社
商環境 事業本部 A.N.D.
クリエイティブディレクター



「W 広州 FEI」(2013年)
「Restaurant & Bar Design Awards 2014」大賞受賞

—現在のお仕事について
大きな会社に属しながら、青山にも事務所を構え、国内外の上質なホテル・レストラン・レジデンスなどのデザインをしています。
—ムサビで学んだこと
色々なジャンルのモノをつくる仲間がいるので、モノをつくる楽しさと厳しさを経験することができました。



大島 芳彦
株式会社ブルースタジオ
専務取締役
クリエイティブディレクター



ホシノタニ団地 (2015年) 撮影=ブルースタジオ
グッドデザイン賞金賞 [経産大臣賞] 受賞

—現在のお仕事について
平成12年からムサビの同級生3人ではじめた会社「ブルースタジオ」でリノベーションをテーマにコトづくりの仕事をしています。
—ムサビで学んだこと
人と同じことより違うことが価値とされる校風。多様な感性をもつ仲間との交流、対話が自らの感性を磨いてくれました。



高津 尚悟
日経B P社 日経B P 総研
まちイノベーションCENTER 長
兼 社会インフララボ プロデューサー

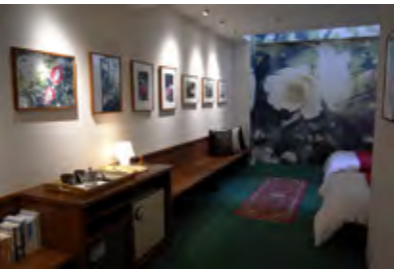


2014～15年にかけて全国巡回した
特別展「ガヴティ×井上雄彦」

—現在のお仕事について
出版や展覧会のプロデュースのほか、地方創生やインバウンド、ホストタウンDMOなど、まちづくり全般のコンサルティングを手掛けています。
—ムサビで学んだこと
建築からデザイン、アートまで幅広い分野で刺激を受けました。そのことが現在の「まちづくり」という総合的な仕事に役立っています。



KIKI
モデル



「DogoKamelieHutte/ 椿ヒュッテ」
(道後オンセナート2014にアーティストとして参加)撮影=KIKI

—現在のお仕事について
雑誌はじめ広告、TV出演、連載執筆。近年では自身の写真展『PRISMA』シリーズを発表。また芸術祭に作家として参加など。
—ムサビで学んだこと
建築と一言でいっても幅広い世界があり、さまざまな表現方法があること。また何かを一つのことを続ける大切さを教えてもらいました。

主な就職先

■アトリエ系建築設計事務所

芦原太郎建築事務所、APOLLO Architects & Associates、アンドウ・アトリエ、伊坂デザイン工房、石上純也建築設計事務所、乾久美子建築設計事務所、畝森泰行建築設計事務所、O.F.D.A、小川晋一都市建築設計事務所、オンデザインパートナーズ、カスヤアーキテクトオフィス、城戸崎建築研究室、隈研吾建築都市設計事務所、コンテンポラリーズ、佐久間徹設計事務所、SALHAUS、SANAA、スキーマ建築計画、スタジオプラナ建築設計事務所、團紀彦建築設計事務所、手塚建築研究所、永山祐子建築設計、NAP建築設計事務所、成瀬・猪熊建築設計事務所、能作淳平建築設計事務所、袴田喜夫建築設計室、彦根建築設計事務所、fuse-atelier、ブルースタジオ、細矢仁建築設計事務所、横総合計画事務所、増田信吾+大坪克互、光井純&アソシエーツ建築設計事務所、ミリグラムスタジオ、矢萩喜俊建築計画、山本理顕設計工場、横内敏人建築設計事務所、ヨコミゾマコト建築設計事務所、吉村靖孝建築設計事務所、ワークステーション、若松均建築設計事務所、403architecture[dajiba]

■組織設計事務所

あい設計、相和技術研究所、池下設計、伊藤喜三郎建築研究所、梅沢設計、日建設計、日本設計、日本建築構造センター、バックランド、プランテック総合計画事務所、三輪設計事務所、UDS、類設計室

■建設会社

青木あすなる建設、大林組、小川建設、鹿島建設、鴻池組、清水建設、大成建設、JR東日本、JR東日本都市開発、新三平建設、大同工業、大和小田急建設、高松建設、竹中工務店、戸田建設、フジタ、平成建設、森ビル、ヤマウラ

■住宅メーカー

アキュラホーム、飯田産業、エス・バイ・エル、オープンハウス・アーキテクト、スウェーデンハウス、住友林業、積水ハウス、大和ハウス工業、タマホーム、東急ホームズ、東京セキスイハイム、トヨタホーム東京、ニッソー住宅、パナホーム、ポラスグループ、ミサワホーム、三井ホーム、ヤマネホールディングス、ユウキ建設

■不動産業

エスケーホーム、王子不動産、木下不動産、サジェスト、JR東日本ビルディング、大東建託、東京建物、日神不動産、野村不動産パートナーズ、三井不動産リアルティ、三菱地所プロパティマネジメント

■ランドスケープデザイン

オンサイト計画設計事務所、スタジオテラ、ソラ・アソシエイツ、ランドスケープデザイン、ランドブレイン

■インテリア・ディスプレイ

イニシャルジャパン、イリア、インテンショナルリーズ、ウエル・ユークン、エイムクリエイツ、遠藤照明、岡村製作所、グリーンディスプレイ、小林工芸社、ココロ、コトブキ、ジーク、GKデザイン、ジールアソシエイツ、昭栄美術、スペース、船場、ソーケン、高島屋スペースクリエイツ、タカラスペースデザイン、竹内デザイン、丹青社、ツクルバ、デザインアートセンター、ドラフト、夏水組、日建スペースデザイン、乃村工藝社、博展、ハコリ、三越イ勢丹プロパティデザイン、ルーヴィス、ワンダーウォール

■ファッション

アズノウアズ、イッセイミヤケ、エース、オンワード樫山、貴和製作所、ケイ・ウノ、コムデギャルソン、バイクルーズ、丸高衣料、リデア

■舞台

劇団四季、シミズオクト、日本ステージ

■メディア

アサツーディ・ケイ、NHK、光文社、商店建築社、新建築社、新潮社、タツノコプロ、TCJ、TBS テックス、テレビ朝日、日本テレビアート、フォアキャスト・コミュニケーションズ、ホビージャパン、マルモ出版

■広告・グラフィックデザイン

アマナホールディングス、電通テック、凸版印刷、ナカサンドパートナーズ、博報堂アイ・スタジオ

■官公庁

宮内庁、宮城県庁、昭島市役所、川崎市役所、神戸市役所、調布市役所

■その他

NTT データ・ファイナンシャルコア、クレスコ、湘南ゼミナール、TOTO エキスパート、日大グラビヤ、ニューファニチャーワークス、日比谷花壇、福武財団、ベネッセスタイルケア、MAG BY LOUISE、丸井、ムーンスター、無印良品 (上海) 商業有限会社、UT コンストラクション・ネットワーク、ルビシア、レクシア

主な進学先・留学先

武蔵野美術大学大学院、東京大学大学院、東京藝術大学大学院、東京工業大学大学院、東京理科大学大学院、早稲田大学大学院、慶應義塾大学大学院、明治大学大学院、同志社大学大学院、首都大学東京、横浜国立大学大学院、筑波大学大学院、千葉大学大学院、東北大学大学院、大阪大学大学院、大阪市立大学大学院、京都造形芸術大学大学院、京都造形芸術大学大学院 AA スクール、オスロ建築デザイン大学、カタルーニャ工科大学、グラスゴーマ術学校、プラットインスティテュート、ミラノ工科大学、ロンドン芸術大学

在校生・卒業生の受賞

■2019年

「第42回学生設計優秀作品展 (レモン展)」レモン賞：矢鋪 礼子
「第28回 JIA 東京都卒業設計コンクール 2019」銀賞：吉田 葵
「2019年日本建築学会作品選集」新人賞：櫻井建人
「第19回埼玉県卒業設計コンクール」特別審査員賞：野口 新、小泉 大季 日建学院賞：南雲 雄大
「日比谷ランドスケープデザイン展 2019」優秀賞：若杉 勇 村上賞：倉田 怜伽

■2018年

「全国建設業協同組合連合会 仮囲いデザインアイデアコンテスト」最優秀賞：近藤 直輝、二又 大翔、一色 淳之介、長谷川 ゆい
「小田急電鉄 鶴川駅アイディアコンテスト」駅舎デザイン部門 優秀賞：山村 尚子
「第18回住宅課題賞 2018」優秀賞1等：矢鋪 礼子
「第32回吉岡賞」増田 信吾
「The Best of the Best TMA Art Awards」グランプリ：石山 和広
「第8回 公募 新鋭作家展」優秀者：上坂 直
「日本建築設計学会 Architects of the year 2018」入選：原田将史
「第6回 JIA 東海住宅建築賞」奨励賞：山村 尚子
「第21回文化庁メディア芸術祭」アート部門審査委員会推薦作品：井口 雄介
「日比谷ランドスケープデザイン展 2018」河合賞：福田 早也花
「第10回三井住空間デザインコンペ」三井住空間デザイン賞：川見 憲史

■2017年

「第13回ダイワハウスコンペティション」優秀賞：下田 直彦
「第17回住宅課題賞 2017」審査員 藤村賞：渡邊 和
「NIIGATA オフィス・アート・ストリート」優秀賞：上坂 直
「新建築住宅設計競技 2017」佳作：畠山 鉄生
「建築新人戦 2017 デジタルデザインセレクション部門」グラフィソフト賞：渡辺 大輝
「第26回東京都学生卒業設計コンクール 2017」金賞：山田 陽平
「第5回 大東建託 賃貸住宅コンペ」最優秀賞：平川 慧亮
「第17回卒業設計コンクール」優秀賞：小林ひらり、特別審査員賞・総合資格学院賞：若杉勇
「日比谷ランドスケープデザイン展 2017」優秀賞：濱中 優一
「トウキョウ建築コレクション 2017 全国修士設計展」太田佳代子賞：野口 友里恵
「第30回建築環境デザインコンペティション」佳作：田中 裕大
「第10回長谷工住まいのデザインコンペティション」佳作：池川 健太
「第23回空間デザインコンペティション」入選：池川 健太
「INSPIRELI AWARDS 2016」2nd place：渡辺 大輝

■2016年

「第16回住宅課題賞 2016」優秀賞2等：羽根田 雄仁
「DSA 日本空間デザイン賞 2016」金賞：山本 大介
「第25回東京都学生卒業設計コンクール 2016」三谷賞：遠藤 貴大
「第15回ヴェネチア・ビエンナーレ建築展」出展：増田 信吾
「スター・マイカ第2回リノベーションコンテスト」優秀賞：大野 馬佑衣、入賞：小島 一真・石垣 直将・大森 真由・飯田 湖波
「JIA 第14回大学院修士設計展 2016」奨励賞：関 里佳人
「第9回長谷工住まいのデザインコンペティション」最優秀賞：池川 健太
「平成 27年度住まいのインテリアコーディネーションコンテスト」部門賞：池川 健太



第32回吉岡賞受賞作品「リビングプール」増田信吾 (増田信吾 + 大坪克互)

2020年度 建築学科 入学試験情報

一般選抜 募集 62名

一般方式 募集 35名 本学独自の国語・外国語 ・専門試験	センター 2 教科 + 専門試験方式 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 3 教科方式 募集 12名 大学入試センター試験のみ
国語・外国語科目 ①国語 100点 ②外国語 100点	選択 2 科目 ①国語 / 外国語 / 数学 のうち1科目選択 100点 ②選択科目 100点	必須 1 + 選択 2 科目 ①外国語 100点 ②国語 / 数学 のうち1科目選択 100点 ③選択科目 100点
専門試験科目 ③鉛筆デッサン / 数学 どちらか1科目選択 200点		

総合型選抜(自己推薦) 募集 10名

■一般方式 (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選考と、表現力テスト+グループ面接による第二次選考で、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 2020年4月1日時点で満28歳以下の者 ■出願期間 2019年9月27日(金)から 10月7日(月)まで (web 出願後郵送受付・消印有効)
--

大学院選抜 造形研究科修士課程 デザイン専攻建築コース

■選考方法 ①即日設計 / 小論文(英語含む) のうち1科目選択 ②プレゼンテーションおよび面接	■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 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
--	---

入学試験に関する情報・お問い合わせ

※入学試験概要、募集要項、過去の入試問題など詳細は、本学ウェブサイト「入試情報」よりご確認ください。
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)

学部卒業後に取得可能な資格 (2020年試験より)

- ・一級建築士受験資格
- ・二級建築士受験資格
- ・木造建築士受験資格
- ・学芸員(別途、科目履修が必要となります)

※一級建築士の免許登録には2年以上の実務経験が必要となります。

※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。

武蔵野美術大学建築学科 学科紹介 2020

2019年6月15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

編集：建築学科研究室(安島 総一郎、平田 紗彩)

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：吉田 葵

「積層するGL」

(2018年度卒業制作 金賞・優秀賞)