

武蔵野美術大学
建築学科
学科紹介 2021



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。



【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
高橋スタジオ
小西スタジオ
菊地スタジオ



【後期】
設計計画 III-2
鈴木スタジオ
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
源スタジオ
鈴木スタジオ
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
源スタジオ
鈴木スタジオ
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



大西 悠希 「2-AREA」



岡田 彩楽 「巢」



関島 光汰 「KAGUYA」



西原 莉奈 「玄関が変わる家」



吉田 真 「住宅街を彩るヴォイド - 写真家夫婦の別宅 -」



吉川 布記 「スキマの家」

自立する屋外空間

武蔵野美術大学鷹の台キャンパス内に、角材(30mm×40mm×3000mm)による架構で、「自立する屋外空間」を原寸で作成し、最後に図面化する課題である。「自立する」とは、地面(階段、スロープを含む)からそのものだけで立ち上がり、支えられていない状態を意味する。したがって、上から吊ったり、壁などにもたれかけたりすることはできない。原寸での制作はグループで、図面の制作は個人で行う。

授業プロセス

1. 場所の決定
2. 架構の決定
3. 架構の制作
4. 図面化(個人制作)



金丸 和樹・齋藤 果乃・森久保 雄飛・新井 未知瑠・鈴木 利悠・濱口 杏菜「誘導するHP」



上原 大輝・田中 優花・戸嶋 志寛・秋定 里砂・岡田 彩楽・山田 のどか・湯浅 青空「流」



大川 顕・関島 光汰・並木 萌々子・金子 武史・佐野 真由・仲宗根 ひかり「Call」

道沿いの展示空間

武蔵野美術大学鷹の台キャンパスを二分する新しくできた道路(小平3・3・3号線)に面する13号館横の駐輪場に、ギャラリーを計画する課題である。この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開かれた性格を持つものとする。また、このギャラリーは「境界」を意識した計画とすること。「境界」とは、関係性や繋がりの中に存在する。ここでは大学と地域、来訪者と学生、外部と内部、作品と鑑賞者など、様々な関係性が考えられる。そのような関係性のデザインから生まれるギャラリーを設計しなさい。

設計条件

1. キャンパス外からの来訪者も迎えるギャラリーの計画
2. 展示用空間(室内)は100㎡程度とし、外部空間も提案すること
3. 展示物はある期間ごとに変わることを前提とする
4. 「境界」の意図を明確にし、図面には道路との位置関係を示すこと
5. 敷地内の樹木は伐採しないこと



一條 遥貴 「曖昧さ「非」回避」



吉田 真 「矩を踰える-矩則と恣意性の境界-」



吉川 布記 「縫う。繕う。」

第一課題

玉川上水沿いの住宅

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



大月 菜子 「心地よい隔たり」



秦野 帆乃佳 「やすらぎの大屋根」



高谷 竜太 「FLOCK OF NOOK」

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



今井 優希 「ウツロイノスキマ」



妹尾 穂乃 「the 3rd place NAKANO」



恩田 凜太郎 「SO-KO」

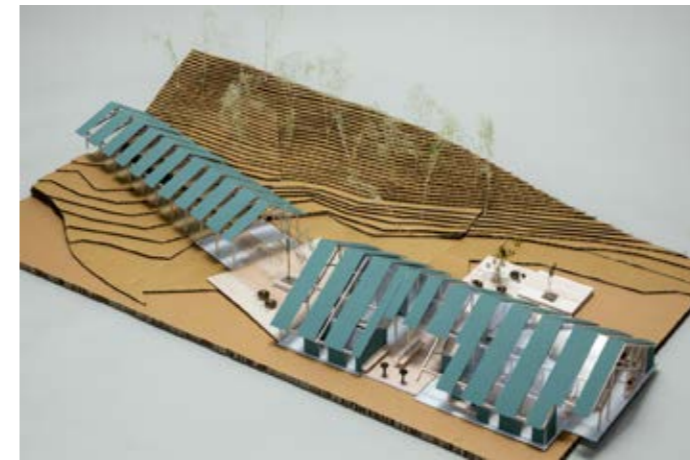
第一課題

木造の駅舎 木造軸組架構から考える

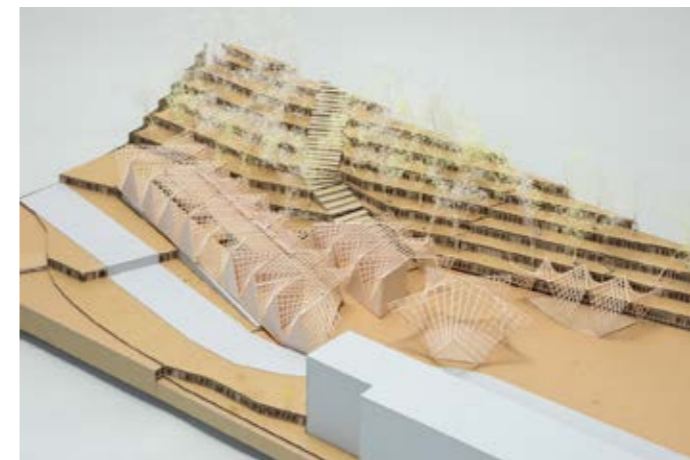
高尾登山鉄道の清滝駅は、高尾山へ向かうケーブルカーの乗り口である。京王電鉄の高尾山口駅を出てしばらく歩くとここに着く。高尾山は年間の登山者数が260万人を超え、世界の登山者数を誇る山である。低山ながら多様な植生などに恵まれ、都民の憩いの場となっている。現在、三角屋根の清滝駅がある。そこを敷地と設定し、新しい清滝駅を提案しなさい。また駅前広場も設計するものとする。

条件

- 規模: 建築面積は現状程度
- 構造形式: 木造軸組で、基本平屋と一部2階を設けてもかまわない。
- 駅舎機能: 切符売場、改札、待合、ホーム、トイレ、事務室ほか。
- ホームは同位置とし、横にあるリフトの駅舎は課題の対象とはしない。
- +α機能: 高尾山でのアクティビティと運動可能な施設を複合させる。
- 用途は各自設定。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。



大月 菜子 「谷筋を流れるものたち」



佐藤 蒼羅 「Sign」



高谷 竜太 「MODOKI」

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. 140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。



篠原 聞杜 「CONTINUUM」



飯島 あゆみ 「すぎまで絡まる人と自然」



恩田 凜太郎 「Regeneration」

源スタジオ

建築のタッチ(筆致) —くにたち美術館

建築を語る時、プログラム、空間、比例、動線などなど、さまざまな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、これらは建築の一側面であり、そこに関心の集まらない時代、状況も存在している。この課題では建築をタッチという側面から考えてみたい。タッチは建築を語る言葉として通用している言葉ではなく、その解釈の幅は相当に広がるだろう。自身が気になっている、考えている建築的問題はなにか、それをあなたなりにタッチを考えて、その側面から建築やその周辺環境を形にしてゆくとしたら、どのように試みかを考えてほしい。敷地は国立市の桜通りにある谷保第三公園である。課題とする「くにたち美術館」は、通常の企画展示とともに、アーティストインレジデンスを含む現代美術館である。「タッチ」という建築の側面を意識して美術館を提案設計しなさい。



金丸 茜 「瞬間」



長谷川 ゆい 「うねりの中の美術館」



原田 虎之介 「出会う」

高橋スタジオ

都市の環境単位 —武蔵新城

都心では、巨大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、限界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、周辺との関係性が再構築され、あらたな風景や人の行為が生まれるような場を構想し、具体的に設計しなさい。対象エリアは、武蔵新城駅(JR南武線)周辺。武蔵小杉駅と武蔵溝の口駅の間に位置し、駅近くに7つの商店街があるなど生活しやすい環境。近年、若手オーナー・プランナーやデザイナーによって街のあらたな動きが生まれつつある。「住居(単身、家族、シェアなど任意)+α(店舗、オフィス、ギャラリーなど)」を各自で設定する。規模は敷地の法的与件内で実勢を把握しながら適切に計画する。自己完結せず、既存の資源・コンテキストに対する具体的・積極的介入を必須とする。



二又 大瑚 「綴られていく」



西津 尚紀 「潜住都市」



前田 汐理 「縫い道」

小西スタジオ

集積する構造によって劇場のある複合施設を設計する

空間のコンポジションを秩序ある構造をもってどのようにコンストラクションするか、を考える。建築と構造のバランスに思考の重点を置き、全体を包括できる秩序を持った構造デザインを発見することで、建築デザインや計画の質がより高まることを求める。再開発が進む、渋谷・神宮前に、商業施設+劇場+宿泊施設の複合施設を提案しなさい。現在渋谷は大規模な「再開発プロジェクト」が行われ、駅周辺の超高層建築群は大きく変貌を遂げようとしている。駅周辺では、渋谷パルコが建替えられ「パルコ劇場」も復活するなど、既存施設をあわせると駅周辺には多くの劇場が有り、エンタテインメントを通じた文化的な情報発信の街としての発展も期待される。敷地は、表参道から徒歩5分、渋谷駅から10分の立地である。渋谷から表参道を繋ぐ動線の起爆剤となるような施設が求められる。渋谷駅周辺にある既存ホール(劇場)と連携し、変わりゆく渋谷を益々活性化させるような設計提案を求める。



板倉 圭吾 「Little Forest Time -KOMORI-」



阿部 千紘 「まるみを帯びたシアター」



小野寺 沙彩 「打ち抜く」

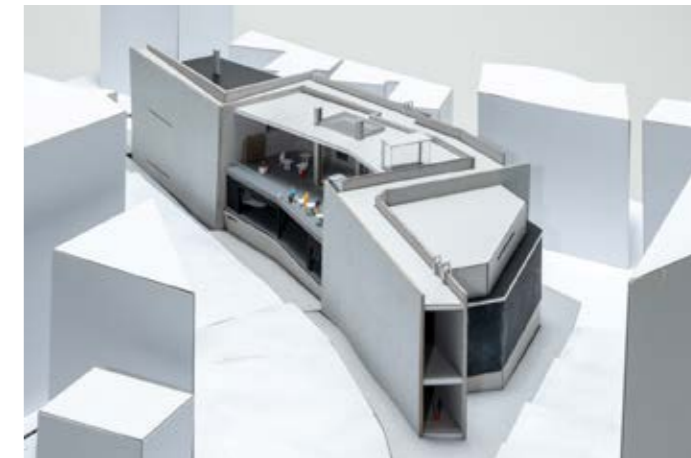
菊地スタジオ

神宮前に作るストリートカルチャーの郷土資料館

この界隈は、ストリートカルチャーの重要な発信拠点としていつの時代も重要な役目を果たしてきた。現在は、渋谷、表参道、原宿、神宮前、竹下通り、明治通り、キャットストリートと広範囲にわたって町同士が接続し、町としても新陳代謝を繰り返しつつ発展してきている。そして、2020年の東京オリンピックに合わせて新国立競技場が千駄ヶ谷にできることを契機に人の流れは大きく変わろうとしている。外苑前駅、千駄ヶ谷駅、信濃町駅だけではスタジアムの人の流れを裁ききれないだけでなく、暗渠である隠田川の上を走るキャットストリートに沿って人が大きく移動してくることが考えられる。そのとき、今までそれほどポテンシャルを持っていなかったキャットストリートのエンドであるこの敷地がスタジアムと原宿側を繋ぐ重要な拠点として生まれ変わるだろう。そこでこの敷地を都市的文脈をふまえつつ、過去と未来を繋げるストリートカルチャーを扱った郷土資料館を提案してほしい。



平出 右京 「Play ground」



藤井 康仁 「Wall town」



山澤 由莉歌 「Graffiti」

鈴木スタジオ
十一小 commons —小平第十一小学校建替計画

武蔵野美術大学が所在する小平市では、60年代に建てられた公共建築が耐用年数を迎えようとしている。これからの人口減少や高齢化に対応しながら公共サービスを持続させるためには、公共施設の床面積を効率化し、運営を民間に委託するなど、市の財政負担の軽減が必要となる。小学校は中でも地域の拠点として位置づけられ、周辺の公共施設との複合化が模索されている。1967年に建築され、老朽化のために建て替えが決まった小平第十一小学校はそのモデル事業に位置づけられている。周辺にある公民館と保育園を複合し、地域の拠点「commons」となる新しい小学校のあり方を設計提案しなさい。

学校施設に求められる役割は、時代とともに大きく変化し、学校教育のためだけに特化された施設から、地域コミュニティの拠点としての役割を期待されるようになってきている。学校施設のもつ現代的課題に対して、児童の本質的な人間性と創造性が育まれる地域と学校が一体となった新しい公共施設のあり方を考えなさい。



小野寺 沙彩 「廻る」



税所 飛駆 「余白が生む ～十一小 commons～」



根津 伶奈・山澤 由莉歌 「コダイラ commons」

布施スタジオ
敷地選択型 住宅プロジェクト —住宅+αの新しい可能性を提案する

第1課題は、敷地選択型の住宅+αのプロジェクトである。自分が事業主となり、23区内に土地を選定して住宅+αを設計しなさい。事業主である自分の邸+αでもよいし、クライアントを設定した住宅+αでもよい。決められた敷地ではなく、イメージする建築に最適な敷地選定から参画するプロジェクトだから出来る住宅+αを設計しなさい。自ら設定した敷地と建築的テーマに基づいて住宅+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しなさい。

敷地条件 不動産WEBサイトから下記の条件を満たす敷地を選定すること

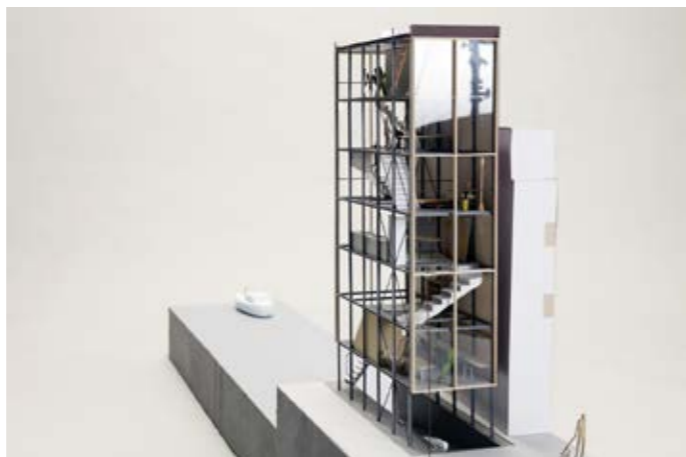
- ・地域：東京23区内
- ・価格：8000万円以内
- ・敷地面積：延床面積100㎡以上が可能であること

設計条件

- ・敷地の建蔽率、容積率の範囲で計画
- ・延床面積は、100～250㎡の範囲内で計画
- ・+αの用途は、それぞれの敷地環境を読み取り、自由に提案
- ・+αの用途面積は、延床面積の30%～50%の範囲で計画



近藤 直輝 「纏める ～木密地域での新しい住宅～」



西津 尚紀 「窓に住む」



二又 大湖 「変わり定まる家」

長谷川スタジオ
パブリックシアター —都市の広場・文化発信拠点

都市になぜ人が集まるのか。理由は様々あるが一つは都市そのものが劇場の空間であることにあると思う。人は人に出会うために街に出てきて、人の姿を見ながら様々な振る舞いをし、また人から見られていることを意識しながら様々な振る舞いもする。見る-見られるの関係が交錯しながら、つかの間の「場所」を共有する。その共有される「場所」こそが公共空間（パブリック）と呼ばれる空間である。そこにおいては、ただのとおりすがりのOLも意識しなくとも見られる演者となり、それを見ながらサンドイッチをかじっているサラリーマンはつかの間の観客となるのである。そして次の瞬間、彼らの立場は逆転しているかもしれない。関係が流動的なだけでなく、うまくデザインされた空間ではステージと観客席の関係もまた流動的で、時間、季節、天気、集団の大きさなどによって自由に変化し、使いこなされるだろう。今回はシアターという言葉の一つのテーマ（あるいは手がかり）とした。もちろん地の空間としてのシアターである。（図の空間としてのシアターは隣接している）シアターという言葉の意味を問い直しなさい。



有水 佐和 「おびにっどう」



大西 加那子 「地下が街に顔を出すとき」



長谷川 ゆい 「ヨリドロシアター」

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。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。



根本 未優 「記憶と想像」



山岸 尚史 「Tokyo Sannpo」



北村 優介 「気がつくと暗い路地に立っていた」

源スタジオ

Off grid - 体験学校

自分の未来は自分の手で作るしかない時代になっている。「自給自足・個人の責任」この言葉が浮かんでいきます。どうすれば良いだろうか。インターネットなどによってこれからの働き方、そして会社のあり方によってどこでも働き、住むことが可能になっている。ネットでつながっているが、電気・水道・ガスが引き込まれていない、けど素晴らしい敷地はどこにでもあり、住みたい場所はいっぱいある。そのようなカッコいい場所で、面白く新しいイノベティブな建築を作りたい。クリエイターとして、建築家としてなれば良いだろう。新しいことを理解するために体験をするのは一番わかりやすい、そして教育が必要である。

オフグリッドの体験学校

東京近辺の社会人、学生、児童、地域の人々、家族が1年の異なる季節に複数回、そこでオフグリッド生活を体験する想定。

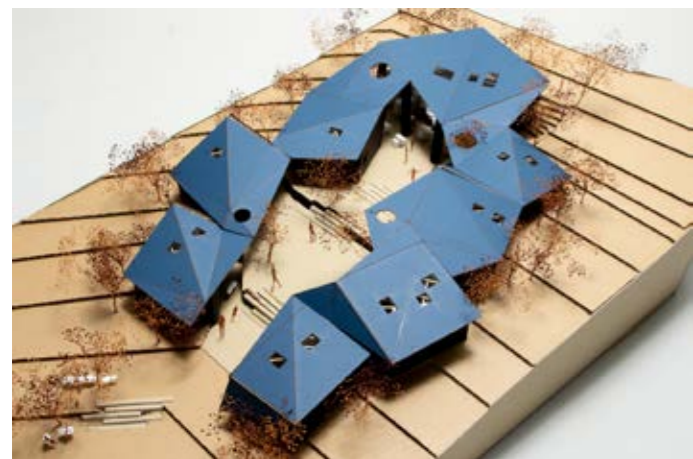
- ・20人程度が宿泊する施設、ギャラリーやセミナーが開催できる場所
- ・木造・食堂、水周り、移動手段も検討する・学校のOff grid説明スペース



伊野 梨香 「Adjust to life」



中川 拓海 「あしたもいつも通りに」



リ シベイ 「THROUGH THE WIND」

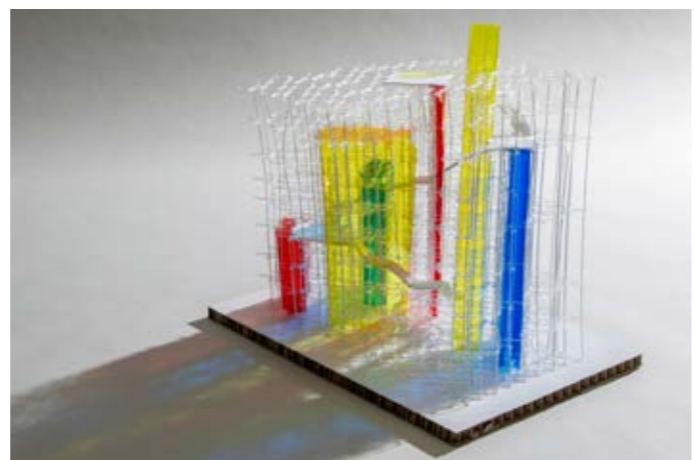
鈴木スタジオ

かたちの原理 - ダイアグラム・パターン・アルゴリズム

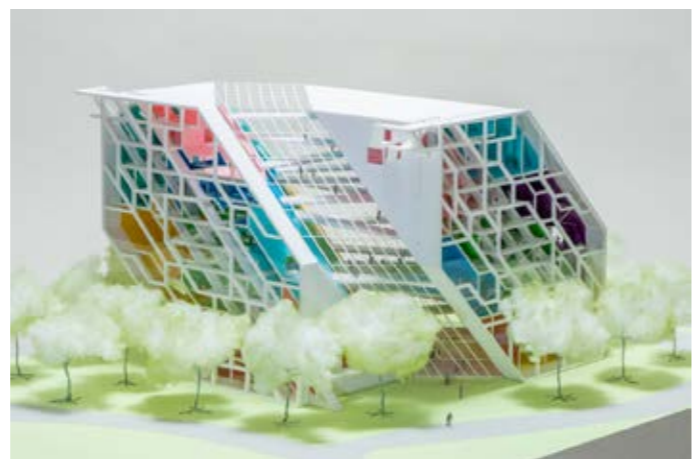
今日ではコンピュータなどの情報技術の進展によって、自然界に潜む「かたちの原理」を取り出して扱い、プロダクトや建築、都市計画などのデザインの分野に応用することが可能になってきている。

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。



平野 伶奈 「THROUGH THE LIGHT」



塩澤 芳樹 「珊瑚晶」



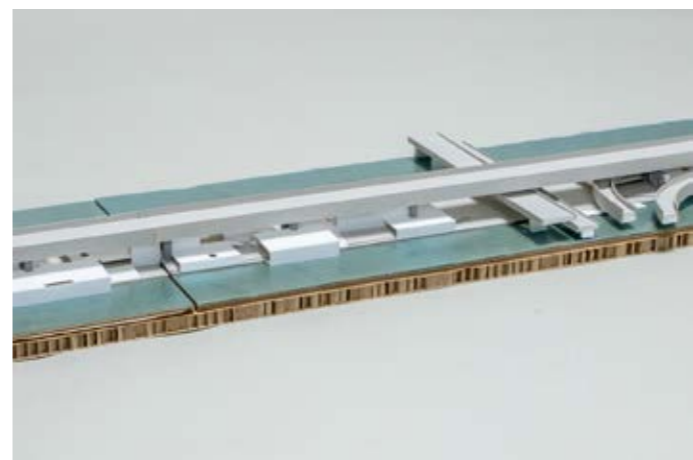
百武 かれん 「8つのフィボナッチ数の礼拝堂」

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。

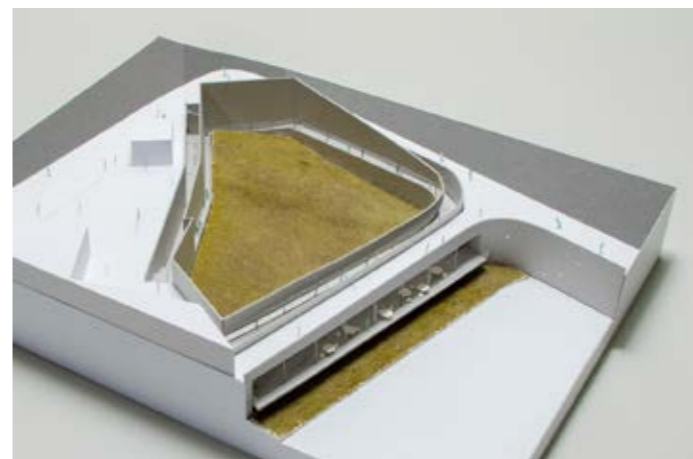
「建築」にとってどこに建つことになるか「場所」は重要である。場所には周辺環境も含めたその場所がもつ特徴や成り立ちがある。「建築」を設計する上でその「場所性」を読み込むことはとても重要だ。しかし、今回は読み込むと同時に、それ以上に「場所性」を刷新したり、強調したり、アップデートしてつくることに挑戦したい。たしかに「場所性」を読み込むことは大事だが、都市や人間生活の中で存在がうすくなってしまった「場所性」、いつ変わってしまうかわからない周辺環境に対しても「場所性」自体を考えてみてしまうことは、「場所」に立つ、「場所」とある、「建築」にとって重要なことだと思う。そのことがどのように周辺も含めた人間の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。



近藤 明日香 「Approach of velocity」



清田 燎 「雨のち、晴れときどき」



小林 嵩大 「隠されたヴォイド」

布施スタジオ

「水」が決める建築

水と建築の関わりは大きい。そもそも建築は雨という水との戦いであるといっても過言ではなく、水の影響から建築を守るべく様々な工夫がなされ、特にこの日本では雨や雪に配慮した様々な建築が生み出されてきた。また一方で、水の特徴を積極的に取り入れた建築も多く生み出されている。「透明性」「水平性」「反射」「ゆらぎ」など、水の持つ様々な特徴を建築に取り込むことで、佇まいや空間、動線、環境など、建築に大きな魅力を加えているだけではなく、建築の成り立ち方を左右する要素となっている。

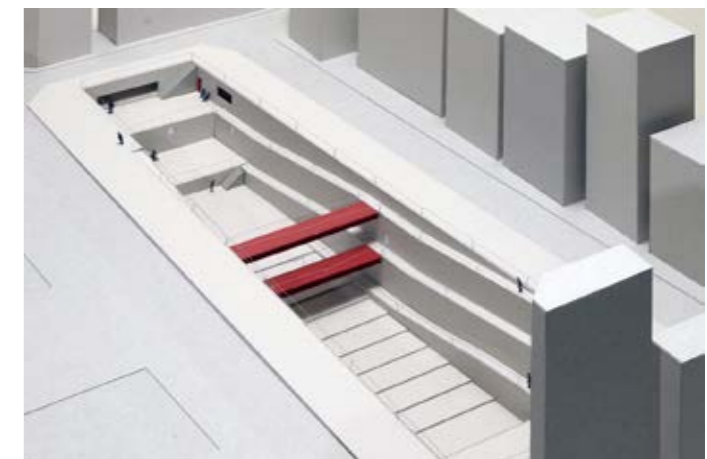
建築における「水」の役割を今一度捉え直し、それを建築にどの様に取り入れるか。水を取り入れることで建築は如何に魅力的になるかを表現してもらいたい。



大関 龍一 「@telier」



ガーウェン エリーシア 「Modern Sculpture Gallery」



松井 陸 「都市を穿つ」

小西スタジオ
100階

100階建ての建物を西新宿に計画する。日本には、まだ100階建ての高層ビルはないし、その必然性の有無については、この課題では議論しない。ここで試みてほしいことは、100階建てに何らかのリアリティを与える用途を想定し、その用途に相応しい構造的アイデアを用いて、用途と構造が不可分に統合された建築を計画することである。

敷地：西新宿にある既存の高層ビルが建っている場所で、どこか1箇所を選び、そこを敷地とする

用途：敷地を考慮した用途を自分で設定する

構造：外部または内部、あるいはその両方にアイデンティティを与える構造的なアイデアとする

その他：地上のアイレベルでの見え方と、遠方からの建物全体の見え方が、両方とも魅力的な景観となるように配慮する



井上 唯 「巻き込む建築」



スウ ジャクシン 「Virtical Park」



小宮山 ひかり 「新宿 SPORTS building」

菊地スタジオ
石を知り、石から建築を考える

建築に欠かすことのできない『石』。その石は何からできているかご存知だろうか？足元に転がる石。どこから来たのか、何から出来ているのか、なぜそのような模様や色になっているのか。石を実際に採取・観察し、調査・研究を行う。石を理解し、石の持つ魅力や特徴を引き出す。どのようにデザインするか、どのように空間へ利用・応用できるかを考察、検討し形にする。

武蔵野台地を形成した多摩川。その川原で石の種類を観察、採取する。前半でフィールドワーク、専門家による座学（予定）を行い採取・観察した石についてレポートを作成。後半でその石から着想させ、石と建築の関係をエスキスし形にする。

成果物は具体的な場所を設定し建築を設計する。

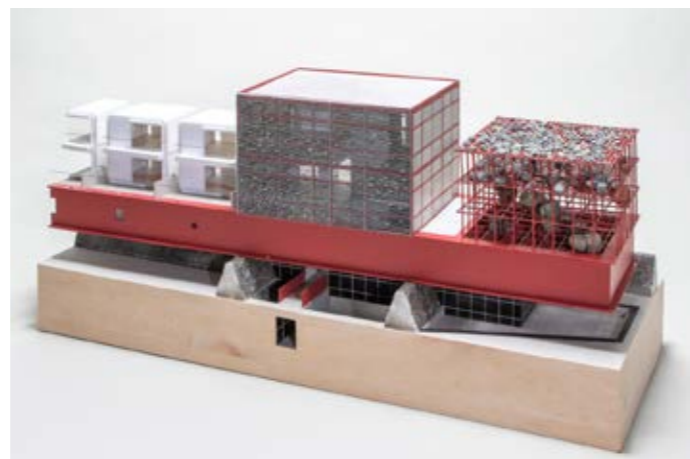
用途は石に関係する施設、自然観察をする博物館、情報館でもいいし、石を材料、工法、表現とした他の用途でもよい。石を知り、石から建築を考えることでどのような空間が生まれるのか期待したい。



迫間 涼雅 「近くて遠いところ」



山田 寛太 「石のランドスケープ」



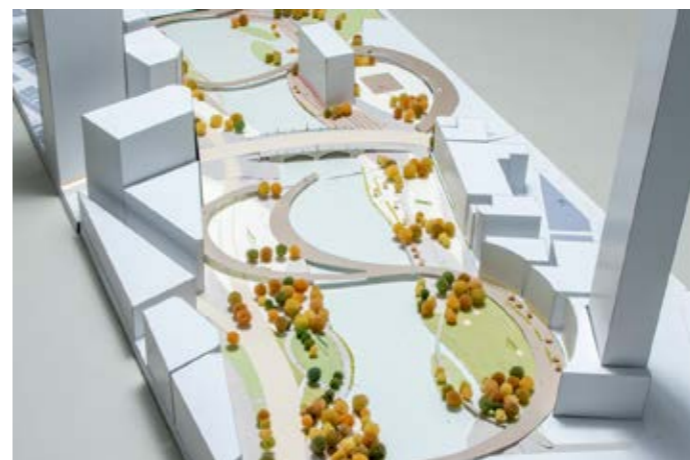
大嶋 笙平 「石と矩形」

長谷川スタジオ
日本橋計画

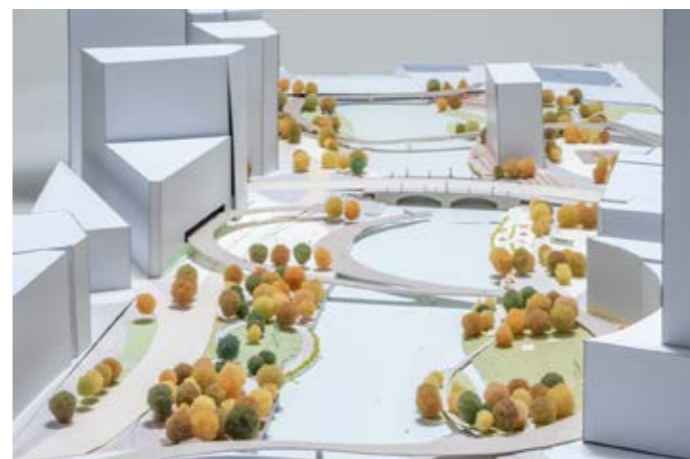
日本橋上にかかる首都高速については長らく景観上の観点から多くの議論となってきた。2018年には「首都高日本橋地下化検討会」などにより具体化した地下ルート案が策定されており、今後首都高地下化、日本橋周辺の計画が具体的に持ち上がってくると思われる。

日本橋の首都高速が地下化されたと仮定し、東京の新名所となるような、日本橋パブリックスペースの提案を行う。

・首都高速は「首都高日本橋地下化検討会」によって検討されたルートが地下化される前提で行う ・使われなくなった高速道路等は撤去、再利用など、提案により決定する ・各自テーマを絞る ・日本橋川兩岸（敷地範囲）は「テーマを持ったオープンスペース」として提案する ・提案に建築物を含めてよいが、建築総面積は敷地（日本橋川、道路除く）の5%以下とする ・船着場の計画を含める ・敷地周辺の既存建物とオープンスペースを関係付けてよい ・すでに周囲で行われている再開設計画などを考慮すること



渡邊 絵利加 「川と綴る」



渡邊 絵利加 「川と綴る」



島田 洋太 「舟っとワーク日本橋」

土屋スタジオ
サイトスペシフィックの拡張

一つの場所には、空間・歴史・環境・文化・社会・政治などなど様々な性質の文脈（コンテキスト）が密接に結束しあっている。この世界が多様であればあるほど、それぞれの場所における文脈の結束は唯一無二の《固有性》を帯び、と同時に、個々の文脈は常に更新を続けるものであるために、それは《可塑的》なものともいえる。

高度経済成長期以降、世界的にも場所性の欠如が懸念される時期を経て、近年では様々なサイトスペシフィックな作品群やプロジェクト、そしてまた社会形成のあり方においても、場所の文脈を入念に読み込み、その《固有性》を再認識するといった試みは、あらゆる形で行われてきている。こうした場所における《固有性》を皮切りにしながらも、もう一つの特徴である《可塑性》に対するアプローチを行いたい。一つの場所に対する濃密な会話の中から、これまででない新たな場所性の創出を目指す。それは最終的な物理的作品はもちろんのこと、そこに至る過程において獲得しうるであろう、世界に対する固有の視座の獲得をも含まれている。



渡邊 優奈 「重なり、ほどける。」



勝岡 萌 「一角」



山口 卓巳 「疵」

他律する建築

前澤 尚佳 | 布施スタジオ | 建築設計

幼い頃に、長野の祖父母の家で過ごした記憶が強く印象に残っている。暖房や冷房がなく、夏は家中の戸を開け放ち風を求めて暮らすこと、冬はストーブのある部屋に集まり廊下や隣室を仕切る戸を全て閉じ狭い空間で過ごすこと。季節や環境によってその都度建築や暮らしが受動的に変化していく生活は、不便なことはあっても、それ以上に美しい情景や豊かな体験を記憶させたように思う。環境に合わせて形や使い方が変容する建築、その場所固有の要素を抽出して作られた建築、そしてそれによって得られる愛おしい情景を、私の身体や気づきのようなものを積み重ねて制作できないか考えた。



山楼

山田 寛太 | 布施スタジオ | 建築設計

東京を中心に雨後の筍のように林立し続ける超高層集合住宅。一方で東京でも空き家・空き室が既に発生しており、また間もなく人口減少が訪れるとされている。東京では引き続き同居人を持たない世帯が増え続け、その高密度に発達した都市がゆえに宗教建築と日常的建築も物理的距離を近づけている。この建築はそうした将来的に起こりうる東京的社会的背景の中で立ち上がる、東京にしか建たない日本建築史の延長線上にある超高層建築である。



発見される隣

三角 まどか | 土屋スタジオ | インスタレーション

この作品は、壁を超えて空間は連続していることを示し、壁の前にいる人に空間の広がりを体験させる。視点をミラーに預け、壁を取り囲む風景を空間内に点在させる。ミラーには自分たちの姿や周りの建物など、壁の周りの風景が普段の見え方とは違う高さで写される。空間にいる人が動くとミラーの見え方が変化し、この空間を様々な方向から知るようになる。空間を歩く人はミラーに写される様々な風景に囲まれて、人は動きと視界を制限して立ちただかる壁に、心理的な柔らかさを得ることができる。



街の孵化器

松浦 光紗 | 高橋スタジオ | 建築設計

いままで肯定されていなかった雑多な街並みや、その中で生じる野性的な人間の行動を、都市の快楽として捉え直すことができるような建築。池袋における駐車場といった狭小地に、排気ダクト、カーテンやテント、給水塔、隣地構造体など、街から採取したエレメントを用いながら本能のまま赴く人々の行動(たばこを吸う、イチャつく、寝る、飲んで吐く、湯につかる…)を肯定する場を設計した。



弔いのシーケンス

大嶋 笙平 | 布施スタジオ | 建築設計

麻布台地の東側、仙台坂に面して駐車場で埋め尽くされた一角がある。ここを見つげるところから卒業制作が始まった。GL上から建築が消失したこととスリパチ状の地形によって、そこには都市の只中にありながらも静かに大きな空が広がっていた。麻布の歴史的・地理的文脈によって担保されてきたある種の「静謐さ」と広い空を湛えた敷地、その空間の質を担保しつつ如何に持続させるか。ここに都市のオープンスペースとしての墓地を提案する。



奨励賞

かんたんな建築の展示

中川 拓海 | 源スタジオ | 建築展示

建築を専門で学んでいない方にも純粋に展示に興味をもってもらい、建築に触れるきっかけになってほしいと思い取り組んだ。その興味をきっかけとして『県民性』を取り上げた。47都道府県、各々のトップ、ワーストのランキングから特徴を抽出し、集合住宅の一室に落とし込み、県民性を表現するような一室を設計。展示は、図面と模型を上下の近い位置に配置し、どんな人にも設計や内容を理解しやすいような工夫をした。



クリップと海の中

眞下 智基 | 小西スタジオ | インスタレーション

本来の使用用途にとらわれず、物の長所を観察したことにより制作に至れた。挟む接合と引っ掛ける接合の2種類の接合により、生物の質感、弾塑性構造までも再現している。挟幅15mmのクリップのみを使用し、クリップの力だけで、最大1.6m、20kgの造形を成立することができているのは、建築学科で学んだ建築の構造形式を適用しているからである。これは美大の建築学科だからこそ完成した、新たな造形法である。



奨励賞

上野公園をリノベートする

渡邊 絵利加 | 長谷川スタジオ | ランドスケープ設計

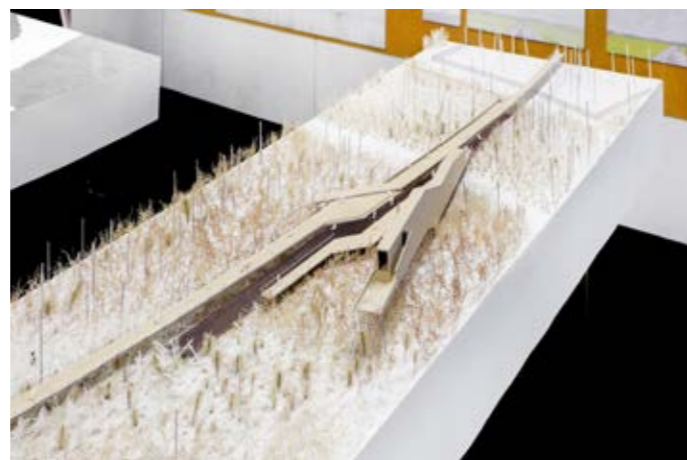
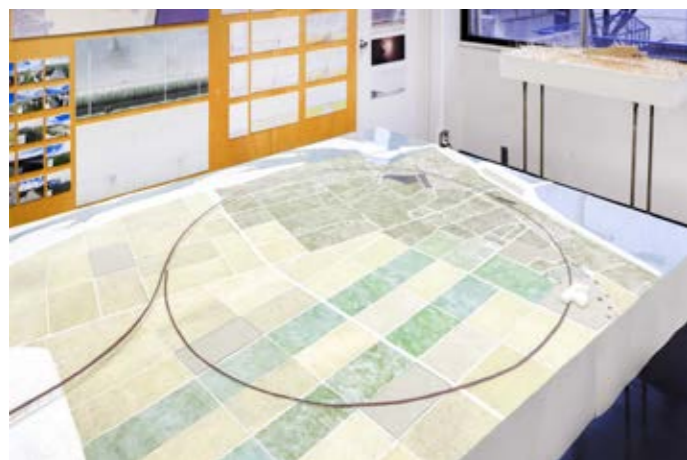
上野公園の台地と低地部分を、既存の広場の軸を延長し不忍池を眺められる芝生のオープンスペースとして繋ぎ直す。さらにこの軸に斜めに構成された領域を挿入することで、周辺施設のパブリックスペースが重なり合い、次の領域が垣間みえてくるような連続的な空間の変化が体験できるようにする。高いところから低地を見渡すとこの軸が一つのシンボルとして現れ、個々のスペースから溢れ出す人々のふるまいの受け皿となる。



ふるさとの息づかい

福田 早也花 | 長谷川スタジオ | ランドスケープ設計

福島県浪江町請戸地区。東日本大震災の津波によりまちの営みが1日にして消えた場所。7キロ先に原子力発電所が見える。ここに自然の力と人間の力がともに拮抗しあい風景が変化し続けるメモリアルパークを設計する。自然の再生能力に甘んじて自然へ負荷を与えずにいる現代。自然と人とまち。どのようなバランスで共存するか。科学技術とどのように向き合うか。現代の人々の麻痺した感覚に問いかける場として100年後もその先も存在し続ける。



IN BETWEEN – インテリアからまちまで中間スペースを解釈する ロハピットラーノン タナポーン | 高橋スタジオ | 建築設計

過去20年で、タイ・バンコクは急速に発展し、都市が拡大してきた。かつて住宅街だったエリアはデパート・カフェ・ナイトクラブなど商業を中心としたプログラムに置き換えられ、独自のコミュニティが消えつつある。エカマイ地区もその一つだ。そこで、内と外の中間領域であるbetween spaceを積極的に利用するタイのライフスタイルに注目し、その有効性を研究した。エカマイ地区に古くからあるコミュニティを守りながらも現代の用途に対応できるように、交差点にある長屋をリノベーションし、バリエーションに富んだ新しいcommunity spaceを提案した。



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

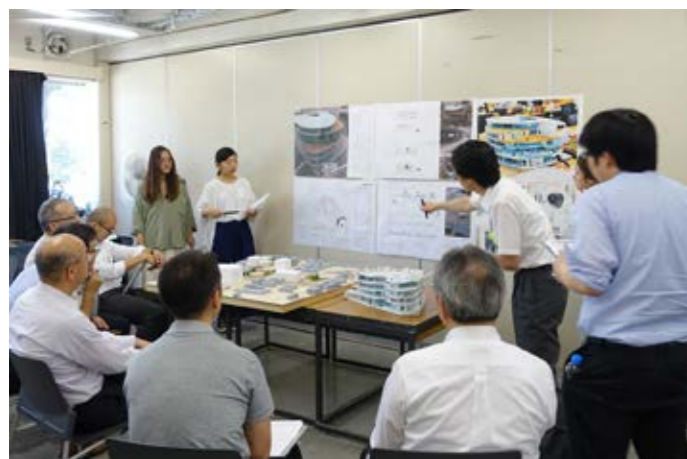
「すぎ間」から考える新しい住まい方 (デンマーク王立芸術アカデミー建築学部) / チェルシー・キャンパス・プロジェクト (ロンドン芸術大学チェルシー・カレッジ・オブ・アート・アンド・デザイン) / 地下探訪一都市形成の変遷とカタフィル文化の考察 (パリ国立高等美術学校) / 訪問教授フィリップ・ベヌカン (フランス) / 訪問教授ハッリ・コスキネン (フィンランド) 「Light Matters」 / 訪問教授ソフィー・クレール (オランダ) 「Field Essays Workshop "matter that matters"」 / 訪問教授エンリック・マシップ (スペイン) 「ラーバン」



「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)



「フューチャースケープ・プロジェクト」象の鼻テラス開館10周年記念展 (象の鼻テラス・横浜市)



「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)



「影絵ワークショップ」紅葉とたてもののライトアップ (江戸東京たてもの園)



「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)



「絵ほんかわごえ」(NPO 法人川越蔵の会)

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



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



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



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



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



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



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



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

2021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	共通テスト2教科 + 専門試験方式 募集15名 大学入学共通テスト + 本学独自の専門試験	共通テスト3教科方式 募集12名 大学入学共通テストのみ
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 2021年4月1日時点で満28歳以下の者 ■出願期間 2020年9月25日(金)から 10月5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

- ・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2021

2020年7月20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

website: www.arc.musabi.ac.jp

facebook: www.facebook.com/arc.musabi

企画編集：建築学科研究室(高森 理亜)

編集協力：安島 総一郎

デザイン：入江 剛史

写真撮影：いしかわみちこ、入江 剛史、村松 聡、

建築学科研究室

印刷：株式会社アトミ

表紙作品：前澤 尚佳「他律する建築」

(2019年度卒業制作 金賞・優秀賞)