

♥

A

I-1

交差点に立つ

Standing at an Intersection



建築技術者であるということは技術と芸術の交差点に立つことです。

これから建築を学ぼうとしています。

▼その状況において
建築を学んでいくときに、技術と芸術、理系と文系、ハードとソフトなどのそれぞれ両面からの視点を併せ持っていないと、建築の本質的な豊かさを学ぶことができません。

▼そこで
建築の技術・ハードについては高いレベルを探求し、芸術・ソフトについては広くそして深く興味を持ち、この両者を両立させて学ぶことを心がけます。

♥

V

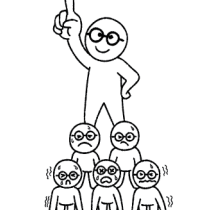
♥

2

I-2

ロマンとガマン

Dream and Work Hard



建築の仕事には夢があり、プロフェッショナルになるには努力も必要です。

建築を学ぶうえで、大切なことを知ろうとしています。

▼その状況において
建築の世界に夢を育て、同時に、必要な技術を正しく身につけるためには、粘り強い努力が必要です。夢と努力の両方がなければ、真の建築技術者にはなれないのです。

▼そこで
建築に夢（ロマン）を持って、意欲的に「学び」に取り組みつつ、努力（ガマン）するところはガマンして努力を重ねることで、技術者としての確かな力を育むことができます。

♥

7

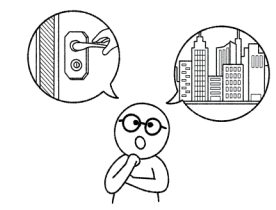
♥

3

I-3

ドアノブから都市まで

From Doorknobs to Cities



建築の対象は小さなものから大きなものまであります。

建築という分野の扱う範囲を知ろうとしています。

▼その状況において
建築を単に「建築物をつくること」と捉えてしまうと、これから始める学びの目標と範囲が明確にならず、社会が求めている能力と仕事に対応した、効果的な学びが得られません。

▼そこで
スケールの違いに着目して、身の回りの大きなスケールから小さなスケールにわたって、建築分野の広がり意識することから始めてみます。

♥

8

♥

4

I-4

歴史の中に起つ

Embodying History



建築は歴史とともにあります。

建築を歴史の中で考えています。

▼その状況において
建築の歴史の流れ、空間のつくり方の変遷などを学ばなければ、時間の中で生まれた建築の「つながり」に気づくことができず、建築の本質を正しく学ぶことができません。

▼そこで
歴史的建築に実際に触れ、身体で空間を感じながら、時代を超えた建築の価値や意味を理解しようとすることで、建築を時間軸で捉える視点を育てます。

♥

7

♥

5

I-5

シェルターとモニュメント

Shelters and Monuments



建築は人を包み、人の意識を象徴します。

建築の役割とは何かを考えています。

▼その状況において
建築は、人の命を守る機能と、集団の意識を象徴する意味の両方を持っています。どちらか一方だけに注目しては、多義的な意味を持つ建築の本質に迫ることはできません。

▼そこで
建築物の災害に耐える実用的な機能を踏まえながら、そのデザインや空間に込められた象徴的な意味も考えることで、建築が果たす多面的な役割を学びます。

♥

9


♥

6

I-6

資格の重み

The Importance of Licenses



あなたの創造力と技術力を社会的に認められた「資格」が証明してくれます。

建築の資格について考えています。

▼その状況において
資格が求める能力と責任、権利と義務を知らないと、資格の重みを理解できず、社会的責任を果たすプロフェッショナルになれません。

▼そこで
資格を持つことで、建築分野のプロフェッショナルとなり、社会に求められ、それに応じて活躍することにつながります。資格の取得は、建築技術者の総合力が社会的に認知されることなのです。

♥

9

♥

7

I-7

大地に建つ

Built on the Earth



建築は大地の上に建ち、大地の上に建てます。

建築の他分野とは違う独自性について考えています。

▼その状況において
建築が大地に根ざして存在するという前提を認識しなければ、その場所ではか生まれない建築の本質を見落とし、正しく建築を学ぶことができません。

▼そこで
建築とは何かを捉えるときには、建築は大地に建つものであることを、そして動かないということの基本認識とします。

♥

7


♥

8

I-8

アーキテクトビルダー

Architect Builder



設計から施工に及ぶ広い能力を持ったアーキテクトビルダーが求められています。

建築のどのような専門領域に進みたいかを考えています。

▼その状況において
設計者と施工者が分業されている現代の建築では、建築全体を総合的に捉える視点が失われがちです。その結果、多様な価値を持つ、豊かな建築が生まれにくくなっています。

▼そこで
「アーキテクトビルダー」とい、設計と施工の両方を総合的にコントロールでき、関係する人々の参加を促して建築をつくり上げることを目指し、建築を学んでいきます。

♥

8

♥

9

II-1

手で考える

Think with Your Hands



頭で考えるのではなく手で考えます。

建築設計案を考えています。

▼その状況において
頭の中でただ考えているだけでは、まともな建築設計案の内容を明確にできず、案を具体化することができません。

▼そこで
最初は、まず手を動かしてスケッチを始めます。形にならない線を描いているうちに、自然と頭が動き出します。設計の条件や到達目標を思い浮かべながら、考えるよりも「感じる」ことに集中してみるのです。

♥

6

♥

10

II-2

脳内ウォークスルー

Mind Walk-through



頭の中で2次元図面を3次元空間に変換して歩き回ります。

平面図を見ながら空間を考えています。

▼その状況において
スケッチや平面図などの2次元平面をもとに、頭の中で3次元の空間を自由に歩き回るように想像できなければ、現実の空間を正確にイメージできず、建築を創造する力が育ちません。

▼そこで
図面を見ながら、空間の中を歩く自分を頭に描き、視点の高さや動きに合わせて何が見えるかを具体的にイメージしていきます。

♥

10

♥

J

II-3

現場思考

On-site Thinking



すべて現場から始まります。

現場を実際に見にいこうと考えています。

▼その状況において
図面や写真だけではわからないスケール感や周辺環境、設計や施工にかかわる見えない課題を現場で把握できなければ、設計や施工に必要な正確な判断ができなくなります。

▼そこで
現場に繰り返し足を運び、身体で周辺も含めた空間を感じ取りながら、設計や施工の判断に活かしていきます。

♥

7

♥

Q

II-4

からだ スケール
身体が定規

The Body as a Measure



自分の身体で物や空間を計測できるようにします。

計測道具を持たないまま、初めて敷地を訪れました。

▼その状況において
敷地の広さや隣地の塀の高さなどを把握できなければ、設計を始めるための基本的な判断ができません。

▼そこで
自分の手や指、歩幅など、身体の一部を使って、大まかな寸法を捉えるようにします。

♥

7


♥

K

II-5

全体性とディテール

Wholeness and Details



建築するとは、全体と部分を行ったり来たりすることです。

全体とディテールの関係について考えています。

▼その状況において
建築の設計は、全体を捉えることと、部分（ディテール）を積み重ねることを同時に並行して行い、それらを融合していくことです。それを意識できなければ、空間の調和が取れず、豊かな建築になりません。

▼そこで
全体を想定しながら部分を考え、部分を通して全体を見直すことが重要で、この往復を繰り返しながら設計を進めていきます。

♥

7

♣

A

II-6

模型思考

Model Thinking



つくりながら考えます。

建築のアイデアを形にして、よりよい空間に発展させようとしています。

▼その状況において
頭の中で考えるだけでは、アイデアの形が曖昧なままで、空間のイメージを発展させていくことができません。

▼そこで
模型をつくりながら、空間を体感し、アイデアにふさわしいかたちを探り出していきます。

♥

7


♣

2

II-7

「問い」の創造

Creating Questions



よい建築は、よい問いから始まります。

設計する建築の「問い」を考えています。

▼その状況において
建築をつくるときには、まず「どんな問題があるのか」を考える必要があり、それをしないと、建築の目指すべき方向が曖昧になり、建築の質も不明確になってしまいます。

▼そこで
建築をつくるに当たっての「問い」を発見し、具体的な解決方法をあらゆる角度から検討します。その「問い」を発見し、解決方法を検討して考える一連の行為の中から、建築の形が見えてくるのです。

♥

7

♣

3

II-8

ユーザー志向

User-Oriented



使う人のことを思い浮かべながら建築をつくります。

誰がどのようにその建築を使うのかを考えています。

▼その状況において
使う人がどのような「思い」を持って、どのように建築を使うのかを、建築の表現に反映させることが大切です。このことを具体的に建築空間に反映させないと、使う人の共感が得られず、よい建築になりません。

▼そこで
できるだけ具体的に、使う人の行動や性格、指向性などを丁寧に聞き取り、書き出して整理し、共有します。

♥

7

♣

4

II-9

共創のデザイン

Design for Co-creation



ともにつくことで新しいものが生まれます。

建築をみんなでつくろうとしています。

▼その状況において

建築に「みんなで作る」視点を欠いてしまうと、独りよがりでのバランスを欠いた空間になります。使う人の多様なニーズに応えられず、愛されず、維持されない建築になってしまうのです。

▼そこで

多くの人と対話を重ね、意見を共有しながら設計に反映していくことで、ともに建築を創り上げていきます。

♣


♣

5

III-1

考える前に感じる

First Feel, Then Think



考える前にまず感じます。

構想を始めるための準備をしています。

▼その状況において

構想を始めるとき、頭の中にある先入観に引っ張られてしまうことがあります。すると、発想が狭まり、本当に自由に素直な考えにたどり着けなくなってしまいます。

▼そこで

無心になって、できるだけ「まっさらな状態」で素直に構想と向き合うことで、実現すべき構想の本質を感じるのです。

♣


♣

6

III-2

ひと・もの・こと

Human, Things, Events



コンテキストを人と物と出来事で整理します。

建築の構想に向けて、条件や要素をどう整理すればよいかを考えています。

▼その状況において

建築を構想するとき、関係する条件や要素をただ並べるだけになりがちです。すると、条件や要素の関係性＝コンテキストが浮かび上がり、構想の軸が見えてきません。

▼そこで

「ひと」「もの」「こと」という観点で要素を整理することで、建築に必要な条件の関係性＝コンテキストを明確にします。

♣

♣

7

III-3

コンテキストの発見

Discover the Context



コンテキストをつかまえます。

整理された要素から構想の出発点を見つけようとしています。

▼その状況において

整理した情報をそのまま並べただけで満足してしまいがちです。しかし、「ひと」「もの」「こと」で分類した要素の関係性を見つけ出さないと、構想の核心となるコンテキストは浮かび上がってきません。

▼そこで

「ひと」「もの」「こと」で分類された要素を関連づけてグループ化し、意味のある名前をつけ、構想の軸となるコンテキストをつかみます。

♣

♣

8

III-4

本質をつかむ

Grasp the Essence



まず本質をつかみます。

さらに構想を進めています。

▼その状況において

検討したくさんのコンテキストをただ並べただけでは、どれが本質的か判断できず、建築の方向性を見失ってしまいます。

▼そこで

要素の関係を見い出して問いを立て、その答えを導くことを繰り返すことで、本質をつかみます。発見したコンテキストに名前をつけてテーマとし、その中で重要と判断したものを建築において実現すべき本質と捉えます。

♣

♣

9

III-5

何度も練る

Refine Again and Again



本質をつかむことを何度も繰り返します。

実現すべき本質を考えています。

▼その状況において

コンテキストを見つけて本質をつかんだつもりでも、一度だけではそれが本当に建築にとって大切なものかどうかはわかりません。

▼そこで

感じることから始めて、本質をつかむことを何度も繰り返すことで、構想を深めていきます。

♣

♣

10

III-6

向こうからやってくる

It will Come to You



コンセプトのアイデアが向こうからやってきます。

コンセプトを実現する形のアイデアを考えています。

▼その状況において

何度も練る行為を続けて熟成するのを待たないと、本質を実現する形のアイデアはやってきません。

▼そこで

本質を何度も練り直したうえで、少し間合いを取ることで、構想にふさわしいアイデアが自然とやってくるのを待ちます。

♣

♣

J

III-7

ひとつのコンセプト

A Concept



ひとつのコンセプトにまとめます。

構想のまとめをしています。

▼その状況において

アイデアが向こうからやってきたときに、それらをひとつのコンセプトにまとめないと、建築の全体像は曖昧なままになってしまいます。

▼そこで

浮かんできたアイデアの全体を見直して大事なポイントを洗い出し、ひとつのコンセプトに統合します。

♣

♣

Q

III-8

コンセプトの可視化

Visualization of a Concept



コンセプトを見えるかたちにすることで、伝え共有することができます。

コンセプトを伝えようとしています。

▼その状況において

コンセプトを文章や図で表現できなければ、考えていることが他者に伝わらず、議論の出発点になりません。

▼そこで

コンセプトを他者に伝えるために、スケッチや図、言葉などを活用して、コンセプトを他者に伝えるかたちで簡潔に表現します。

♣


♣

K

III-9

物語のある建築

Architecture with a Story



物語のある建築を目指します。

構想から基本設計に移る段階です。

▼その状況において

可視化したコンセプトが他者の共感を得られないと、構想の次のステップに進みません。

▼そこで

コンセプトを他者の共感を得られる物語として組み立てます。コンセプトに至る背景や意味を感じを伴う言葉によって再構成し、共感を生む物語として組み立てます。

♣

♦

A

IV-1

他者との対話

Dialogue with Others



他者と対話することが始まります。

基本設計を始めようとしています。

▼その状況において

計画しようとしている建築について、いろいろな他者と対話しないと、その空間を必要とする人々の多様なニーズを取りこぼしてしまうおそれがあります。

▼そこで

計画する建築にかかわる人たちと常に対話し、コミュニケーションを取ります。直接話さだけでなく、住まい方や使い方も想像します。

♦

♦

2

IV-2

コンテキストの整理

Organizing Contexts



コンテキストを対話や環境との関係を踏まえて再び整理します。

基本設計の第一歩を踏み出しました。

▼その状況において

他者との対話を十分に踏まえ、コンテキストの理解と整理を再度行わないと、基本設計の第一歩が踏み出せません。

▼そこで

コンテキストを見直し、建築の敷地と周辺環境、必要な機能、建築への思いなどの設計の方向性に関係する要素の内容を、改めて整理します。

♦

♦

3

IV-3

コンテキストと形の適合

Fitting Context and Form



コンテキストと調和する「かたち」を見つけ出します。

基本設計の第一段階です。

▼その状況において

整理されたコンテキストに基づく設計の方向性が見えても、それにふさわしい形を見つけ出さなければ、空間に意図が反映されず、建築としての一貫性が得られません。

▼そこで

整理したコンテキストをさらに検討して、何度も《手で考える》ことを繰り返し、コンテキストに適合する形を見つけます。

♦


♦

4

IV-4

ダイアグラム思考

Diagram Thinking



ダイアグラムを描くことで関係性が見え、思考が動き出します。

計画の全体を可視化して整理しています。

▼その状況において

設計の検討を言葉や図面だけに頼っていると、要素どうしの関係性や、大きなコンセプトの骨格を見失うことがあります。

▼そこで

要素間の関係性を確認しながら、構成を図（ダイアグラム）として可視化することで、空間の全体像を整理しながら把握します。

♦

♦

5

IV-5

断面思考

Cross-Sectional Thinking



建築の空間を断面図で考えます。

空間を検討しています。

▼その状況において

基本設計を平面図だけで考えていると、建築の高さ方向の空間的な広がりや関係性の検討が十分にできず、結果として空間に豊かさを生み出す可能性を見落としてしまいます。

▼そこで

建築空間を垂直方向から捉えるために、断面図を活用します。断面図では、人の動きや光の入方、階層のつながりなど、平面図では見えにくい要素を検討することができます。

♦

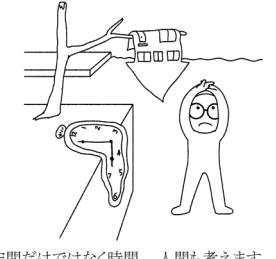
♦

6

IV-6

空間・時間・人間

Space, Time, Human



空間だけではなく時間、人間も考えます。

基本設計を進めています。

▼その状況において

空間だけに注目していると、時間の経過によって変化する使われ方や、人間の感覚や行動が考慮されず、結果として建築が静的で無機質なものになってしまう。

▼そこで

建築を空間としてデザインするだけではなく、一日の時間の流れや季節の変化、人間の暮らしや活動のリズムをイメージしながら検討します。

♦

◆7

ひとまずまとめる
Either Way, You Have to Complete It



ひとまずまとめることで次に進みます。

基本設計の最終段階です。


▼その状況において
基本設計の過程でさまざまなアイデアが浮かんで消えますが、一度まとめてみないと、全体の整合性が見えず、デザインの良し悪しを判断できずに、設計の完成度が上がらないまま停滞してしまいます。

▼そこで
一度立ち止まり、検討してきた要素を統合してアウトプットすることで、全体を客観的に見渡せる状態にします。

8

◆8

ショー & テル
みせて語る
Show & Tell



基本設計をプレゼンテーション（魅せて語る）します。

基本設計を他者に伝えようとしています。


▼その状況において
設計内容をクライアントなどの他者に伝える工夫をしないと、設計意図が理解されず、基本設計を終えることができません。

▼そこで
設計の意図と大事なポイントを相手に伝わるように具体化してプレゼンテーションします。「みせる」は「魅せる」でもあり、魅力的な表現を工夫し、わかりやすい言葉で丁寧に、考えの流れを物語るように説明します。

8

◆9

自然都市と人工都市
Natural Cities and Artificial Cities



長い時間をかけてつくられた自然都市と計画的につくられた人工都市。

都市と建築との関係を考えています。

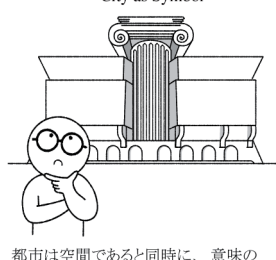
▼その状況において
長い時間をかけて自然に形成された都市と人工的に計画された都市があり、その違いを理解していないと、人を惹き付ける魅力を持つ建築の計画が正しくできません。

▼そこで
実際に街を歩き、そこで感じる質の違いを通して、都市のつくられ方の違いや構造を観察し、比較します。

6

◆10

記号としての都市
City as Symbol



都市は空間であると同時に、意味のネットワーク（記号）でもあります。

都市について考えています。

▼その状況において
現代の都市を人に何かを伝える記号としても読み解く視点を持たないと、都市を構成している建築の意味や多様性を見失ってしまいます。

▼そこで
物理的な空間としての都市だけでなく、そこにあふれる記号や意味を読み取る視点を持ち、都市を多層的に捉えます。

01

◆J

地域主義
Municipalism



地域をつくるのは、そこに暮らす人々です。

地域について考えています。

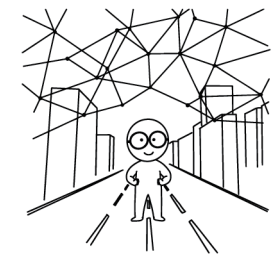
▼その状況において
地域の住民が自分たちの意見をまとめて合意をすることの重要性を理解しないと、住民が主体になってつくっていく、豊かな地域社会の拠点となる公共空間を持つ建築を計画することができません。

▼そこで
地域にある公共空間の様子を観察し、地域社会のあり方や住民の関係性を読み取り、身の回りの地域社会のあり方を考えてみます。

1

◆Q

情報としての建築
Architecture as Information



情報によって建築が変化しています。

情報社会における建築を考えています。

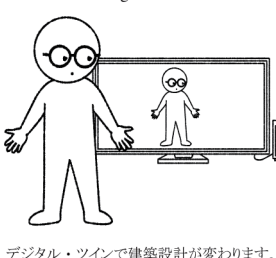
▼その状況において
建築を実体としてだけでなく「情報」として捉える視点を持たないと、技術・生産・デザインの可能性を広げる手がかりを見落としてしまいます。

▼そこで
建築を生み出すプロセス全体を、情報の観点から捉え直し、BIM やスマートシティなどの具体的な情報としての建築を学んでいきます。

0

◆K

デジタル・ツイン
Digital Twin



デジタル・ツインで建築設計が変わります。

デジタル・ツインによる建築設計を考えています。

▼その状況において
デジタル・ツインの技術を理解していないと、現実には試せないことを仮想空間で検証するという、新しい建築設計の可能性に気づけません。

▼そこで
実空間を設計するために仮想空間にデジタルの双子としての 3D モデルを構築し、さまざまなシミュレーションを行うことを学びます。

K

◆A

デジタル・ファブリケーション
Digital Fabrication



デジタルでものづくりが変わります。

新しいものづくりについて考えています。


▼その状況において
デジタル・データによる先進的なものづくりに積極的に取り組まないと、現代の高度な建設ニーズに対応することができません。

▼そこで
進化が著しい 3D プリンターなどを用いた、デジタル・データを活用したもののづくりによる建築生産の可能性にチャレンジします。

V

◆2

無防備都市
Open City



都市は、一見堅牢なようで、災害の前にはあまりにも無防備です。

災害に強い都市を考えています。

▼その状況において
都市が災害に対して無防備であることを前提にして建築を計画しないと、想定を超える被害に対応できなくなります。

▼そこで
都市災害に関係するデジタル・データの活用的重要性を理解し、災害復興への対応方法を知り、災害対策シミュレーションや仮設住宅のつくり方などについても学びます。

2

◆3

エシカル・アーキテクチャー
Ethical Architecture



エシカル（倫理的）な建築を目指します。

地球や人に迷惑をかけない建築を考えています。

▼その状況において
建築・都市を計画するときに、地球や社会、人などにとって倫理的な計画をしないと、地球や他者に迷惑をかけてしまいます。

▼そこで
建築・都市を計画することの背景には環境破壊や低賃金労働による資材調達などの倫理的な課題があることを理解し、建築を計画します。

3

◆4

コミュニケーションとしての都市
Cities as Communication



都市ではコミュニケーションが生成されます。

都市におけるコミュニケーションを考えています。


▼その状況において
都市をコミュニケーションの場として認識できないと、都市の大切な一面を見逃してしまい、人々の活動が多様な、生き生きとした都市・建築の計画ができません。

▼そこで
日常的なやり取りや偶然の出会いを誘発する空間を工夫することで、コミュニケーションが生成され、連鎖していくのを支援する建築を考えます。

4

◆5

言葉をとどける



他者にことばを
ていねいにとどけます。

他者に伝えたい心を持って、
簡潔にわかりやすく
ていねいに書きます。

5

◆6

よそいき文章



読みやすくする
ルールがあります。

「である」調で、句読点(、)をつけ、
文頭を一字下げ、
文字のフォント・大きさ、
行間を読みやすくします。

9

◆7

素材をあつめる



「考えたこと」を
全部書き出します。

スケッチ、ポストイットの
メモ書きなど、考えたことを
全てあつめて目の前に並べて
見えるようにします。

L

◆8

素材を整理




集めた素材を整理します。

考えたことをグループ化
してタイトルをつけると、
「書くべきこと」「書きたい
こと」が見えてきます。

8

◆9

3つの結論



3つのポイントを示します。


「結論はこうです」と最初に
「この設計の3つのポイント」を
書いて、その後にていねいな説明
をするとうまくまとまります。

6

♠10

主-6

これが売り



この設計にしかないことを主張します。

「他にないもの」をわかりやすい論理で、ダイアグラム(図表)なども活用して具体的に表現します。

10♠

♠J

主-7

物語としてのコンテキスト



要素の「関係性」を表現します。

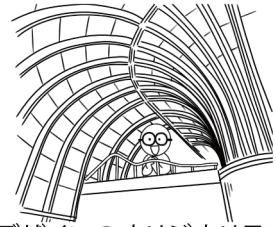
敷地周辺との関係や建築の要素の関係性を整理し、ストーリー化して表現します。

J♠

♠Q

主-8

ちがひ
差異としてのデザイン



デザインのオリジナリティを表現します。

自分のデザインした建築のオリジナリティを、たとえ小さくてもいいからしっかり表現します。

Q♠

♠K

主-9

コンセプトの創造



コンセプトを簡潔に述べます。

まとめとして、コンテキストとデザインの適合性等を簡潔にコンセプトとして表現します。

K♠

JOKER

I-9

建築に宿る生
Life of Buildings



建築には生命が宿っています。

建築を、目で見るだけでなく、身体全体で感じてみようとしています。

▼その状況において
ある建築には、人の身体で感じられる情動や心に働きかける生命が宿っています。この建築に宿る生命を
実在すると信じないと、美と生命が宿った生き生きした建築を身体全体で感じ取ることができません。

▼そこで
建築空間に意識を集中して、建築に宿った生命を直感することを試みます。目で見ても、頭で考えるだけでなく、身体で感じのです。

JOKER

JOKER

IV-9

美しい建築
Building Beauty



そして、美しい建築を目指します。

基本設計から次の段階に移行しようとしています。

▼その状況において
基本設計の段階では美しさを求める意志を持続
け、美しさを追及する努力を心がけないと、平凡な建築になってしまい、建築としての魅力を失ってしまいます。

▼そこで
設計のすべての局面で、美しさを問い直しながら進めることによって、美しい建築を目指す意識を保ち続けます。

JOKER