

共立女子大学建築・デザイン学部 ・ 堀啓二「建築・デザイン学部長」

# 美術の視点で「空間」「モノ」をつくる

## はじめに

共立女子大学家政学部建築・デザイン学科は、2023年度より「建築・デザイン学部建築・デザイン学科」として新たに歩みだした。一般的に「空間」をつくる建築は工学系・美術系、「モノ」をつくり伝達するデザインは美術系だが、「空間」と「モノ」はどちらが欠けても生活の場は成り立たない。どちらも末永く使い続けてもらうためには「美しい空間・モノであること」が重要だ。美しい「空間」は過ごしやすく、美しい「モノ」は使いやすい。その美しさを創造するため、本学においては、切っても切れない関係である建築とデザインを融合し、総合的に捉え創造する、美術系で

日本初の建築・デザイン学部を開設した。

「空間」と「モノ」はあくまで器であり、それらは人が関わって初めて生きたものになる。人が関わるということは、十人十色というように10人いれば10通りのそれぞれの使い方、暮らし方があるはずである。すなわち、使い手が10人いれば10の「空間」と「モノ」があり、決まった解答がない。しかし「空間」「モノ」は1つしかつけれない。さまざまな解答の中から自分の経験を基に1つの解答を導く必要がある。また、実社会においてはクライアントやチームメンバー等、多くの人とともに模索し、つくり上げることになる。そのため、「空間」や「モノ」を創造する力だけでなく、自身の考えた「空間」や「モノ」の良さを他者に伝える能力もとても大切だ。本学部では実社会で生じる課題に近い内容をテーマとした課題解決型授業

に力を入れ、その中でプレゼンテーション能力やコミュニケーション能力を養っていく。そして、社会活動の中でより良い生活の場をつくるという目標をみんなで共有し、率先して行動し、みんなと協働しながら居心地の良い、使いやすく使い続けられる「空間」「モノ」をつくる過程を通して、共立の考えるリーダーシップ能力を養っていく。

## 1 ステップアップカリキュラムと総合演習

本学部は建築コース（建築分野、インテリア分野、まちづくり分野）とデザインコース（グラフィック分野、プロダクト分野）の2コース5分野で構成される。

カリキュラムはステップアップを考慮し、建築とデザインを包括的に捉える基礎・基盤となる「共通領域」、学年進行に合わせて建築、デザインの専門性を高めていく「建築領域」「デザイン領域」、そして集大成となる研究・制作を行う「ゼミナール・卒業論文・卒業制作」で構成される。

本学部の特徴的な演習科目が、建築とデザインが融合した「建築・デザイン総合演習」である。2コースでスキルを学んだ3年次に、神保町の活性化を目指し、コースを

またいだ混合チームで課題に取り組む。地元の方々を交えた最終発表会を行い、忌憚きたんない意見を頂いて次回のプロジェクトに生かしている。地域連携の一つとして、学生にとって貴重な体験の場となっている。

## 2 「共につくる」「共に超える」場をつくる

課題解決型の演習授業には、「共につくる（友とつくる）」そしてお互いに高め合い「共に超える（友を超える）」場が必要である。そのために「クリエイションスタジオ」「デジタルクリエイションラボ」を設け、制作環境の充実を図る。「スタジオ」は学生の作品制作スペース。週1日だが学生が自分のブースを持ち、互いに自分の作品を見せ合うことができる環境はモチベーションを高め、想像力や表現力を培う。「ラボ」はデジタルによる作品制作・実験スペース。作品を制作するための工作機械やデジタルクリエイションツール、VRや照明実験ツールなど、他の競合大学にはない最先端の機器を導入している。

以上のように、本学部では人の生活・活動を豊かにする場を創造できる学生を輩出していこうと考えている。