

大阪芸術大学芸術学部建築学科

芸術的視点から
建築・都市・ランドスケープを創造する人材の育成

門内輝行（大阪芸術大学建築学科教授・学科長）

1. 大阪芸術大学建築学科の歴史と特徴

1964年に南河内の丘陵に広がる広大な校地に「浪速芸術大学」が開校され、同時に「浪速芸術大学学園建設総合計画」の公開設計コンペが実施され、前川國男、大江宏、吉武泰水、神代雄一郎、鍋井克之といった錚々たるメンバーからなる審査委員会により、高橋誠一が率いる第一工房設計案が最優秀案に選出された。これは未知ともいえる教学のコミュニティを特色とする総合芸術大学を目指したもので、そこに現在に至る建築学科の萌芽があるといえる。

1966年に校名は「大阪芸術大学」と改められ、翌1967年に「建築学科」が創立された。自由にして新しい芸術創作教育を標榜した塚本英世理事長の意をうけて、先例を見ない創造的なキャンパスを計画された高橋誠一をディレクターとする建築学科の始動であった。その後1971年に「環境計画学科」が設置されるが、コンペ段階では都市・庭園・建築の3専修をもつ「環境芸術学科」として構想されていたもののうち、都市・庭園の専修をまとめた学科である。この学科は2003年に「環境デザイン学科」に名称変更され、2012年に建築学科に「環境デザイン分野」として統合されて今日に至っている。

コンペ入選案は総合的な学園建設のプログラムに重点を置いたもので、実際の建設のプロセスはマスタープランに従って進められたものではなく、集落が形づくられていくような「漸進的な成長」の過程であった。この間、高橋誠一は学科長を28年間務め、キャンパス計画を14期、20年間にわたって続けてこられたわけで、1人の建築家の一貫した設計の営み(むしろ多くの人々との協働を含む)から、イタリアの山岳都市をイメージ

させる、芸術大学にふさわしい魅力的な場所と風景が姿を現すことになったのである。特に1981年に完成した「芸術情報センター」はキャンパスを象徴する建築であり、アートホールをはじめ、諸部分が濃密に設計・施工されており、今も多くのの人々に感動を与え続けている。こうした創造の精神は、2019年に完成した「アートサイエンス学科棟」(妹島和世設計)の建設にも継承されている。学生たちは、これらの名建築のギャラリーとしてのキャンパスの中で日々の生活を送ることにより、知らぬ間に設計教育を受けることになる。

大阪芸術大学は現在、学部15学科(美術・デザイン・建築・文芸・音楽・演奏・放送・写真・工芸・舞台芸術・映像・芸術計画・キャラクター造形・初等芸術教育・アートサイエンス)、大学院博士課程(前期・後期)、通信教育部を擁しており、日本における総合芸術大学としては最大規模の大学である。東京2020オリンピックのメダル、2025年大阪・関西万博の公式キャラクター「ミャクミャク」は、いずれも本学美術学科卒業生によるデザインである。本学建築学科の最大の特徴は、総合芸術大学の中の建築学科である点であり、在学中に芸術の諸領域の友人・教員、作品等と触れあうことができ、そこから建築・都市・ランドスケープデザインに多くの刺激を得ることができる。

2. 大阪芸術大学建築学科の設計教育

学びの体系—建築と環境デザイン

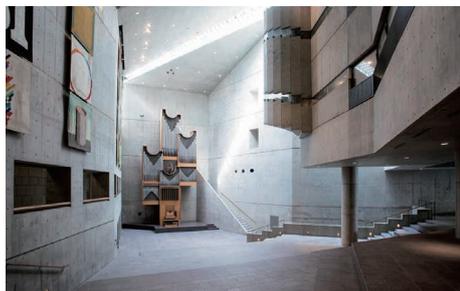
大阪芸術大学の建築学科には、「建築分野」と「環境デザイン分野」という2つの研究分野を設けている(表1)。このことは、

表1 大阪芸術大学建築学科における学びの体系—2つの研究分野

	1年	2年	3年	4年
設計基礎実習 I	建築	建築計画演習 2 建築設計実習 II	建築計画演習 3 建築設計実習 III	建築設計実習 IV
	環境 デザイン	環境計画演習 2 環境設計実習 II	環境計画演習 3 環境設計実習 III	環境設計実習 IV
建築概論 日本建築史 建築計画論 I・II 住居論 造形計画演習 1 建築設計論 建築一般構造 環境概論 造園学		都市デザイン論 西洋建築史 材料学 建築 CAD 演習 I 建築構造演習 建築構造力学 I・II ランドスケープ論 植栽デザイン論	都市計画論 近代建築論 建築法規 CG プレゼンテーション 建築 CAD 演習 II 施工 建築環境芸術演習 環境工学 建築設備 測量演習 土木工学 地域計画概論 保存再生論 景観保全論 庭園史 生態環境論 造園計画論 造園施工管理論 造園演習	卒業制作 建築論 海外建築事情
フィールドワーク実習 I・II・III・IV				



芸術情報センター屋上よりキャンパスを望む



芸術情報センター・アートホール

表2 1年次から4年次に至る設計実習の授業目的と授業概要、課題題目・内容をまとめた一覧表

学年・分野	科目名	授業目的と授業概要	課題	課題題目・内容
1年次	設計基礎実習Ⅰ	図面や模型による基礎的表現力を身につける。空間を把握する基本トレーニングを行い、設計に必要な基礎知識を習得する。小規模建築の設計にトライする。	D課題	製図の基礎知識、木造建築設計に関する基礎知識、RC造建築設計の基礎に関する基礎知識に関連する12の小課題
			大課題	第1課題「寺内町の家」(木造住宅を設計) 第2課題「建築学生のためのアトリエハウス」(RC造建築を設計)
			夏期課題	「木造住宅の軸組模型制作」
2年次 建築	建築設計実習Ⅱ	周辺環境や文献のリサーチ、空間解析等からのデザイン発想手法から建築計画、空間設計、ディテールデザイン及びそれに到るまでのエスキース手法、プレゼンテーション手法等についてのトレーニングを行う。	第1課題 第2課題 第3課題 第4課題	「芸術作品が迎えるゲストハウス」 「環境と向きあう家」 「繋がりを生む家①」 「繋がりを生む家②」
2年次 環境デザイン	環境設計実習Ⅱ	建築設計や敷地計画について調査分析から計画設計までのプロセスを体験する。課題を設計図と模型、スケッチ等で表現することで、環境および建築デザインのアイデアの提案とそれを表現する基礎力を養う。	第1課題 第2課題 第3課題 第4課題	「学内ポケットパーク計画」 「大学エントランスにふさわしい広場計画」 「広い窓の住宅の庭」 「峰塚公園オープンスペース計画」
3年次 建築	建築設計実習Ⅲ	建築設計実習Ⅰ・Ⅱにおける設計対象「住宅」に対して、教育・文化施設等、住宅以外の公共性の高いビルディングタイプあるいはその複合建築を対象とする。建物規模も大きく、機能も複雑になるが、それをとりまとめるデザイン力・プレゼンテーション力を育む。	第1課題 第2課題 第3課題 第4課題	「Kid's style (=) Parents's style」(こども園+祈り) 「建築ミュージアム～大阪建築・空間アーカイブズ～」 「交流のための複合施設～境界 B-order を考える～」 「建築との対話」(5大学合同課題の共通テーマ) 「クリエイティブ・リノベーション」(大阪芸術大学の課題)
3年次 環境デザイン	環境設計実習Ⅲ	現在の社会的状況を踏まえた上で、ランドスケープデザインならではの可能性を追求しながら、自らのアイデアを論理的に取りまとめ、魅力的な作品として表現する力を身につけることを目指す。	第1課題 第2課題 第3課題 第4課題	「キャンパス・ランドスケープ計画」 「集住環境リノベーション」 「広い視野で都市を捉え、ツボを見出す」 「都市のツボをデザインする」
2・3年次	合同課題	夏期期間に2～3年生の6～8人が学年や分野を超えてグループを組織して課題に取り組む。	課題	「都市との関係を紡ぎ出す建築」 大阪をフィールドとして、プロジェクトを展開する場所に交錯する関係性を解釈し、魅力的な場所と風景を創発する建築を構想する。
4年次	建築設計実習Ⅳ 環境設計実習Ⅳ	作品研究、制作研究、展示実習などの課題に取り組む。前期はゼミ共通の課題、後期は各ゼミの課題。	第1課題 第2課題 第3課題	「建築・環境作品研究」(分野共通課題) 「ゼミ課題」 作品展示・プレゼンテーション演習
4年次	卒業制作	4年間の学びの集大成として、テーマを設定した上でコンセプト・計画条件を提案し、作品にまとめる。		設計、論文のいずれかを自由に選択できる。

もともと都市・庭園・建築を包括的に扱う環境芸術学科の構想があったことを考えると、ある意味で必然であると思える。地球環境の持続可能性が危ぶまれる今日、建築の概念を大きく拡張し、都市やランドスケープと関係づけられたものとして考えるべき時代が到来しているからである。

建築は、雨風をしのぎ、暑さ寒さを調整する、といった「物理的機能」とともに、同時に目に見えることからイメージや美しさを表現する「記号的機能」(意味)を持っている。これらの機能・意味を具体的な形態・空間として実現する「機能的で美しい建築」を創造することによって、人間と環境との好ましい関係を創り出すことが、建築家が果たすべき役割といえる。また、今後は、個々の建築だけでなく、都市やランドスケープとしての美しさを生み出すことのできる人材が求められる。本学科では、建築分野と環境デザイン分野という2つの研究分野を通じて、芸術大学ならではの建築を探求する。

建築分野では、哲学・意匠・技術の面から建築に関する知識を深め、製図や構造力学を身に付け、3次元CADなどの技術を習得し、あらゆるスケールの建築に対応できる設計力を段階的に養う。環境デザイン分野では、造園・地域・都市の3方向から環境デザインを学び、人が住みやすい場所づくりに挑む。

設計教育のカリキュラム—設計実習と計画演習

本学科の学びは、「設計実習」と「計画演習」を中心に組み立

てられている。実践を通して理論を学ぶアクティブ・ラーニングを重視しているからである。1年次に「設計基礎実習Ⅰ」を学び、2年次以降に建築と環境デザインという2つの研究分野を自由に選択し、「建築設計実習Ⅱ～Ⅳ」「建築計画演習2～3」、または「環境設計実習Ⅱ～Ⅳ」「環境計画演習2～3」を履修するカリキュラムを構成している。3年次、4年次での研究分野の変更も可能である。いずれを選択しても、卒業時に一級建築士試験の受験資格が得られる。

1年次から4年次に至る設計実習について、授業目的と授業概要、課題題目・内容をまとめた一覧表を示す(表2)。

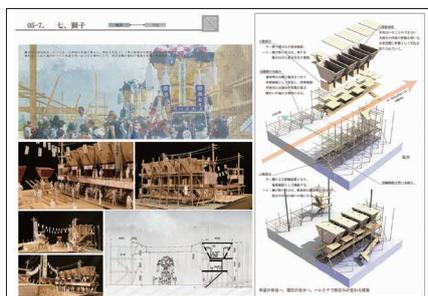
設計実習と並行して行う計画演習のうち、特色のある授業は「造形計画演習1」である。この科目では空間への想像力・構成力、造形感覚を養い、建築的造形の表現・素材の特質・表現・技法を学ぶ。具体的には、①建築素材の観察、②空間観察演習/風景の切り取り/撮影・構成、③簡単な立体の構成、④立体モデルによる空間構成の演習、⑤力の流れとバランス学習のための立体モデル、⑥ダンボールチェア、⑦ランプ、⑧ダンボールハウスといった制作課題に取り組む。

「設計実習Ⅰ～Ⅲ」は、専任教員・非常勤教員のチームが10人程度の学生グループをローテーションで担当する個別指導方式により、丁寧に実施している。優秀作品を選抜する講評会にはゲスト審査員を招聘することも少なくない。

「計画演習2～3」では、建築・環境の作品分析を行ったり、



「設計基礎実習Ⅰ」講評風景



西本敦哉・卒業制作「地中を舞う種に習い、うたをつなぐ—塩で描く多喜浜の未来の物語—」2023年度JIA全国学生卒業設計コンクール金賞



水谷桃菜・卒業制作「人と海をつなぐ砂嘴—大濱公園改造計画—」

計画・設計のための手法・方法・理論を学んだりする。コンセプトやダイアグラムのまとめ方についても学習する。

「卒業制作」では、4年間の学びの集大成として、各自テーマを設定した上で、コンセプト・計画条件を提案し、作品にまとめる(設計、論文のいずれかを自由に選択できる)。卒業制作への取り組みの特徴はその期間の長さである(5、6月頃から12月初旬の提出まで)。本学科の卒業制作の質の高さは定評がある。2015年度と2023年度のJIA全国学生卒業設計コンクールでは金賞を獲得しているが、教員の熱心な指導体制と授業システムがその背景にある。卒業制作の審査は2段階方式で行われ、1次審査で合否が審査され、優秀作品を対象とした2次公開審査はゲスト審査員も参加するオープンジュリー方式で実施される。

合同課題

本学科では、前期の終わりから後期の始まりの時期(夏休み期間)に、2~3年生が研究分野を超えて6~8人が集まってグループを構成し、同じ課題に取り組む設計実習を実施している。このカリキュラムを「合同課題」と呼んでいるが、設計教育の歴史の中で編み出された実践であり、他大学にはあまり例を見ないユニークな試みである。合同課題の実践を通して、学年間のスキルの継承や濃密な人間関係の構築が行われ、「学びのコミュニティ」としてのレベルアップに繋がる。

都市の中の建築は、建築相互の関係、建築と人間・環境との関係などの重層するネットワークの結節点として位置づけられる。それゆえ、「都市との関係を紡ぎ出す建築」をデザインすることで、豊かな生命や暮らしを育む場所や風景を生成することが可能になると考えられる。そこで、身近な大都市・大阪をフィールドとして、適当な敷地を選び、建築のデザインを通して都市をデザインする可能性を探求し、「魅力的な場所と風景を創発する新しいタイプの建築」を探求する。

毎年16~18グループがこの課題に取り組んでおり、10年ほどの間に150を超える場所が選択され、多様な提案が蓄積されている。学生たちが大阪をどのように解釈し、新たな提案を創出しているかをまとめてみたいと考えている。

建築CAD演習・CGプレゼンテーション

「建築CAD演習I」では、パソコンの基本操作を身に付け、2次元CADと3次元CADの基礎的知識と基礎的操作を習得する。「建築CAD演習II」では、実際の優れた建築や自分の作品を2次元および3次元化し、材質などを設定してレンダリングを行う。建築CAD操作の技術と表現力の向上、建築デザインのシミュレーション技術を習得する。「CGプレゼンテーション」では、各自の設計実習の2次元図面および3次元パースを

用いて、プレゼンテーションの技術と表現力の向上を目指す。

3Dプリンター、レーザーカッター等のデジタルファブリケーション機器の使用についても解説・実習を行っている。

フィールドワーク実習

学外での社会活動を授業として単位認定する「フィールド実習」科目を設けており、1年生から4年生までが継続して履修が可能で、学外における実地教育、野外調査、地域・社会貢献など、学内の授業では習得できない貴重な「学び」が得られる機会となっている。具体的には、「木匠塾」「遊べる農地 青崩棚田」「建国の聖地・橿原神宮の森再生」等のプロジェクトを実施している。なお、大阪芸術大学、大阪工業大学、近畿大学、滋賀県立大学、奈良女子大学が奈良県川上村と連携して行っている「川上木匠塾」の活動は、「ウッドデザイン賞2018」「2019年日本建築学会教育賞(教育貢献)」を受賞している。

3. 設計教育のエンパワメント

本学科の設計教育の特色は、計画系・構造系・環境系のうちの計画系に重心を置いている点にある。計画学や歴史学を教えている教員も、構造系を教えている教員も、建築家マインドを有しており、設計実習を担当し、卒業設計を指導している。そのため、どの学生も希望すれば卒業設計を選ぶことができる。

とはいえ、専任教員や非常勤教員だけでは、新たな刺激や情報が不足することもあることから、客員教授をお迎えし、あるいは合同課題・卒業制作・設計実習の講評会や一般的な授業などにも多くのゲスト審査員やゲストスピーカーをお招きし、作品の講評や特別講義をお願いするように心がけている。

客員教授による特別講義・エスキスやワークショップ

世界的な建築家である妹島和世、青木淳、日本を代表するランドスケープアーキテクトである宮城俊作の各先生方を客員教授にお迎えし、特別講義を行っていただいている(2025年度の題目|青木淳:建築とアート~今年、ヴェネチア・ビエンナーレで~、妹島和世:環境と建築、宮城俊作:風景のスケールを横断する感性)。妹島先生には、特別に設計実習のエスキスやデザインワークショップを行っていただいたりしている。学生たちは著名な客員教授と直接対面することを通して、その言葉や身振りから、多くのものを学ぶことができると考えている。

他大学との合同講評会・展覧会への出展

「建築設計実習III」の第4課題「建築との対話|クリエイティブ・リノベーション」の優秀作品は、大阪芸術大学・大阪公立



卒業制作2次公開講評会(芸術情報センター・アートホール)



合同課題・公開講評会(ゲスト審査員も参加)



合同課題・2023年度最優秀賞作品「西成から導き出す」



「フィールドワーク実習」木匠塾



妹島和世客員教授によるデザインワークショップ
(妹島先生設計のアートサイエンス学科棟において、その建物を題材として実施)



乙部春日・修士制作「集会的記憶のトポスとしての建築・都市デザイン」

大学・近畿大学・京都芸術大学・京都精華大学が参加する5大学合同講評会に出品し、他大学の作品とともに5大学担当教員から講評を受ける。学外の先生方からも幅広く意見を聞き、他大学の作品を見ることで、新たな可能性を発見したり、全く違う学びに出会えたりする非常に良い機会になっている。

環境デザイン分野では、学部・大学院の作品を「京都ランドスケープデザイン展」に出展している。2024年度は12大学から38作品が集まり、本学からは4作品の出展を果たし、学長賞を受賞した作品が佐々木葉二賞を含む3賞を受賞した。

イヤーブックの刊行

本学科は2017年に創立50周年を迎えたが、その機会に『イヤーブック』の刊行を開始し、以降毎年刊行を続けている。『2016年度イヤーブック』から『2023年度イヤーブック』まで、これまでに8冊刊行済みである。イヤーブックには、建築学科NEWS、フィールドワーク実習、建築学科出身建築家・ランドスケープアーキテクトシリーズ、設計基礎実習Ⅰ・建築設計実習Ⅱ～Ⅲ・合同課題・環境設計実習Ⅱ～Ⅲ・卒業制作における優秀作品を収録している。1年間の建築学科の活動記録であり、それを社会に向けて発信することの意義は大きい。

設計教育をめぐるシンポジウムの開催

2018年1月に学科創立50周年記念行事の一環として、「アートが拓く新しい建築教育の可能性」と題するトークセッションが開催された(パネリスト:久野浩志、木村吉成・松本尚子、垣内光司、坂下加代子、三家大地、コーディネータ:久保清一、岩田章吾)。その後、2024年3月に久保清一先生退職記念行事として開催されたシンポジウム「建築家教育の未来について」(パネリスト:久保清一、木村吉成、松本尚子、高松樹、佐々木一泰、下田元毅、戸田都生男)では、①建築教育の現場で思うこと、②感性教育とは何か、③学ぶべき環境教育とは何か、④建築家教育の未来といった論点をめぐり、興味深い議論が繰り広げられた。ここには、アートや建築家に対する思いが息づいている。

大学院における設計研究プロジェクト

大阪芸術大学には大学院「芸術研究科」が設置されている。博士課程(前期)(=修士課程)は、「芸術文化学専攻」と「芸術制作専攻」、博士課程(後期)は「芸術専攻」のもとに「芸術文化学研究分野」と「芸術制作研究分野」という構成になっている。大学院の特色は、広く芸術全体を対象とする専攻であること、「論文」で学位を認定する芸術文化学専攻と、「作品」で学位を

認定する芸術制作専攻が設置されていることである。芸術的視点から研究と設計とを総合した“設計研究”を探求する大学院である。現在、芸術文化学は門内輝行・加治大輔、芸術制作は門内輝行・岩田章吾・田口雅一・吉武宗平が担当し、各研究室で設計研究のプロジェクトを展開している。以下、私の研究室における修士論文・修士制作の一部を例示する。

- ・ テキストとしての建築空間のデザインに関する研究—工業化住宅の建築言語の分析—(ミサワホーム総合研究所との共同研究)
- ・ アクションリサーチに基づく地域の拠点エリアのデザインに関する研究(町中心地区再整備に関する河南町との共同研究)
- ・ 集会的記憶のトポスとしての建築・都市のデザイン(奈良県斑鳩町都市創生課との連携)

以上が、芸術的視点から建築・都市・ランドスケープを創造する人材を育成する本学建築学科の設計教育の概要である。

私自身は建築家として活動しているわけではないが、広い意味での建築・都市のデザインにさまざまなかたちで関与してきた。東京大学大学院では池辺陽先生、東京大学助手の時代には主に原広司先生の研究室に在籍していたため、研究と設計の両方を視野に収めて活動してきた。その後、早稲田大学、京都大学を経て、現在は大阪芸術大学で建築学科長を務めている。

このレポートは「大学で教える建築家の建築家教育」ということでまとめたが、環境や社会が大きく変化しつつある現在、建築ないし建築家の概念もその内実を鋭く問われる事態に直面していると感じている。今回大阪芸術大学の歴史を紐解いてみて、都市・庭園・建築を扱う環境芸術学科が構想されていたことを知り、現在の本学科の研究分野がその流れの中にあることを発見したことは大きな収穫であった。

2012～2016年に「京都大学デザインスクール」(京都大学デザイン学大学院連携プログラム)の設立・運営に参画し、分野横断的な視点から、個々の人工物を超えて、広く環境・社会をデザインする人材を育成する活動に従事していたが、この環境芸術学科の構想の中に同じ響きを聴き取り、新たな価値創造が求められる現代において、芸術的視点からの建築とその設計教育のビジョンを展望する意義を再認識した次第である。



門内輝行 (もんないてるゆき)

岡山県生まれ。博士(工学)。1973年京都大学卒業、1975年東京大学大学院修士課程修了、1977年東京大学助手。1989年早稲田大学助教授、1997年同教授を経て、2004年京都大学大学院工学研究科建築学専攻教授。2016年大阪芸術大学芸術学部建築学科教授(2017年より学科長)、京都大学名誉教授、日本建築学会賞(論文)受賞。