美大で学ぶ
建築
インテリア
ランドスケープ

多摩美術大学
建築・環境
デザイン学科

Architecture and
Environmental Design
at Tama Art University

TILTA

Tama Art University Interior, Landscape, Theory, Art & Architecture

TILTAは、多摩美術大学における
建築・環境デザイン領域の
学部と大学院を横断する、
教育・研究・実践のプラットフォームです。
Tama Art Universityを含む、
Interior, Landscape, Theory,
Art and Architectureを結ぶ
頭文字から構成されています。
それらは、専門性や特徴を有するからこそ
開かれた概念として存在し、
領域同士は互いに支え合い、重なり合いながら
関係を結び、多角的な視野を提示します。

TILTA

建築・環境デザイン学科が目指すのは
建築・インテリア・ランドスケープを横断し、
空間と環境を広い視野で構想し、形にできる人。

建築・環境デザイン学科は、建築・インテリア・ランドスケープを横断しながら、人が生きる空間と環境を総合的に構想する学科です。身体で描き、素材に触れ、空間をつくり、思考を広げながら、観察力、想像力、企画力、表現力、実行力を育てていきます。ここで考えるのは、建物そのものだけではありません。人が過ごす内部空間、周囲に広がる風景、地域や社会とのつながりまで含めて、空間を広い視野で捉えていきます。実技に強い人、構造や論理に関心を持つ人、さまざまな個性を持った学生が刺激し合うなかで、ひとつの領域に閉じない創造力が育まれます。建物とその内と外、その先にある社会までを見渡しながら、新しい空間の価値を形にできる人を目指します。

桜の下で、ここからはじまる。

入学式の春、構内の満開の桜並木に集まる新入生たち。仲間と出会い、先生と出会い、まだ見ぬ表現と出会う場所。自由に考え、手を動かし、つくりながら身体で学ぶ多摩美での毎日が、ここから始まります。

4＋2→6年で育む、建築・環境デザイン学科の教育の特質

「建築・インテリア・ランドスケープ」を横断し、空間と環境を総合的にデザインする力を育てます。

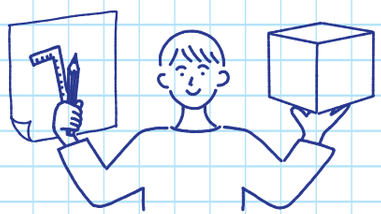
建築・環境デザイン学科では、学部4年間と大学院2年間を連続した6年間の学びとして捉え、基礎から専門、実践、研究・制作へと段階的にデザイン力を育てます。1・2年次で空間と環境を読み解く基礎を身につけ、3・4年次で社会とつながる実践的なデザイン力を養い、大学院では自らの問いをさらに深く探求します。多様な学びの組み合わせが、あなたらしい未来のデザイナーをつくります。

1年次　基礎を学び、空間を理解する

すべての学びの土台をつくる大切な時期

手描きや立体造形の演習を通して、空間の本質を理解。インテリア・建築・ランドスケープの各領域のデザインに触れ、自分の関心や適性を探ります。

表現・造形の基礎　　空間の理解



3領域のデザインに触れる

建　イ　ラ

建築　インテリア　ランドスケープ

- ☑ 表現・空間・デザインの基礎を幅広く学ぶ
- ☑ グループ課題を通して、他者と協力しながらデザインする力を養う
- ☑ 建築、インテリア、ランドスケープの課題に触れ、幅広い視野を養う

2年次　課題に取り組み、可能性を広げる

専門的な課題を自由に組み合わせ、自分だけの学び方で個性をつくる

建築・インテリア・ランドスケープの幅広い課題から、自分の関心に合わせて自由に選択。複数の領域を横断しながら学ぶことができます。

〈バランス型〉すべてをバランスよく学ぶ

建　イ　ラ

〈クロス型〉2つの領域を組み合わせて学ぶ

建　イ　建　ラ　イ　ラ

〈専門型〉1つの領域を深く掘り下げる

建

- ☑ 自分の好きな領域を見つけられる
- ☑ 複数領域を組み合わせて強みをつくれる
- ☑ 将来の進路に向けた方向性を見定められる

3年次　デザイン力を深め、社会とつながる

デザイン力とともに、プレゼン力やプロジェクト進行力を養う

領域横断のプロジェクトや、社会・地域と連携した課題に取り組み、実践的なデザイン力を磨きます。自分の強みを明確にし、専門性を深めていきます。

建　イ　ラ

社会・地域とつながる実践課題

PBL協働　フィールドワーク　社会への提案

デザインの実践力を養う

身体を動かして思考する　考えを伝える　提案を可視化する

- ☑ 課題解決力・デザイン提案力を磨く
- ☑ プレゼンテーション力をつける
- ☑ チームで協働する力をつける

4年次　集大成として、未来をデザインする

専門領域に基づいた学びを深め、集大成となる卒業制作に取り組む

これまでの学びを総合し、自分の視点で社会に価値を提案する卒業制作を行います。デザイナーとしての一歩を踏み出します。

- ☑ 自分の視点で社会に向けて提案する

大学院　博士前期課程（修士課程）

卒業制作で見つけた問いを研究・制作へ専門性を社会へひらく2年間

自ら設定したテーマについて、担当教員のスタジオのもとで研究・制作に取り組みます。研究室での活動に加え、領域を横断する実技・演習を通して、多角的な視点と確かな専門性を育成。修了時には、自分の問いを社会性のある作品・研究としてかたちにします。

- ☑ 自分の問いを深める力を養う
- ☑ 確かな専門性と横断的な視野を身につける
- ☑ 研究と制作を社会につなぐ力を育てる

1年次

現場主義・実寸主義を重視し、
建築・環境デザインの基礎を学ぶ。

1年次は、建築・インテリア・ランドスケープを横断して学ぶための共通基礎の期間です。デザイン実技や設計製図、CAD・CG、写真演習に加え、構造、色彩、環境デザインの概論なども並行して学びます。段ボールや竹、光、風景を扱う実寸大の課題を通して、素材に触れ、手を動かし、身体で確かめながら、空間を考える力を育てていきます。2年次以降の専門的な学びへ進むために、表現力、観察力、構造的な思考、環境を読み解く視点を身につける大切な1年間です。

年間を通して、
基礎的なデザイン力を養う。

1年次の年間プログラム　基礎理論を学び、空間表現へつなげる1年

デザインⅠ

実技
- スケール・素材・空間・光など、環境デザインの感覚を学ぶ
- デッサン・立体造形などを学ぶ

演習
- 設計製図演習Ⅰ
- CAD・CGⅠ
- 写真演習

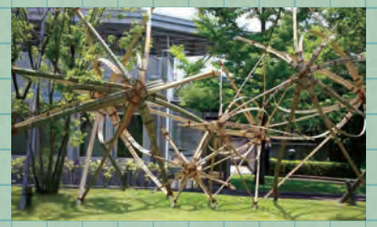
講義
- 建築・環境デザイン概論
- 色のデザイン論
- 構造力学Ⅰ
- 構造力学Ⅱ

1年間を通して、各領域の学びがつながり、デザインの基礎を育てます

- 表現力
- 観察力
- 空間把握
- 領域横断の視点

ダンボールで身体を支える

最初に取り組む実寸大の課題です。段ボールだけで身体を支える構造を考え、素材の強さや変形、重力との関係を体験しながら、空間デザインの基礎となる構造的な発想を学びます。

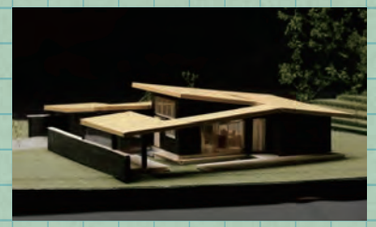


竹で空間を創る

竹を使い、「涼を感じる空間」をつくる課題です。大きな素材に触れ、切る・組む・支える作業を通して、素材の特性や空間づくり、仲間と協力して形にする力を学びます。

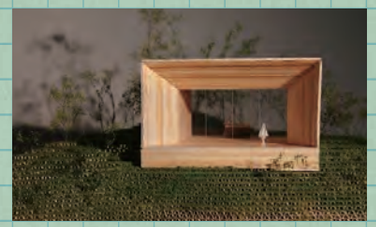
光の空間

光を素材として空間を考える実寸大の課題です。太陽光や人工光の反射・透過・投影を観察し、場所や身体との関係を調整しながら、光によって現れる空間をつくります。



風景の中の住空間

1年次の集大成となる住宅設計課題です。敷地の地形、光、風、視線、暮らし方を読み解き、風景や周辺環境と響き合う住空間を構想します。



2年次

課題を通じて自由な創造性を育み、独自の表現力を身につける。

建築・インテリア・ランドスケープ（都市環境）の3領域から自由にデザイン実技課題を選択できる柔軟なカリキュラム体系のもと、少人数制で専門性を高めます。建築・環境デザインに不可欠な光や構造、金属、石、アクリルなどの素材の特性も学びます。

自由な組み合わせで
横断的に学び、
専門性の土台をつくる。

2年次の年間プログラム　課題に取り組み、発想を理論と表現へ展開する1年

デザインII

実技

- 建築・インテリア・ランドスケープの課題から、関心に応じて自由に選択
- 領域を横断しながら、自分らしい学び方を探る

演習

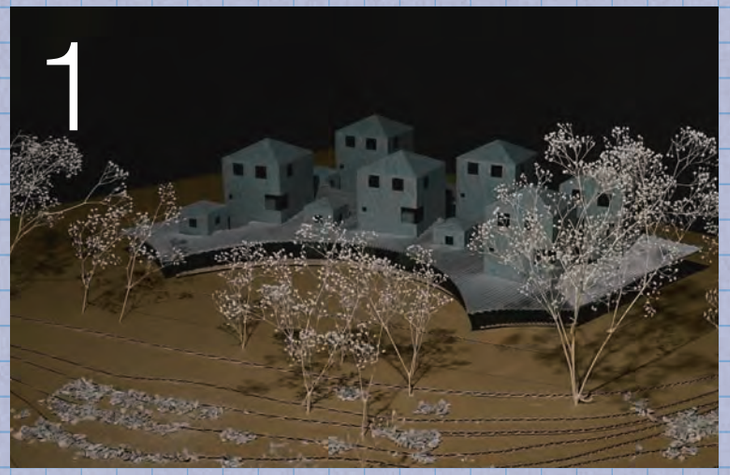
- 設計製図演習II
- 素材演習II
- 素材演習I
- CAD・CGII

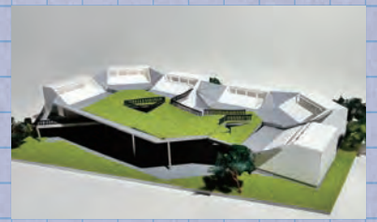
講義

- 建築史I（世界）
- 建築史II（近代）
- 建築史III（日本）
- インテリアデザイン論I
- インテリアデザイン論II
- 建築デザイン論I
- 建築デザイン論II
- 環境共生論
- ランドスケープデザイン論
- 音と光のデザイン論
- 構法デザイン
- 建築法規
- 環境問題論
- エコロジカルプランニング
- コミュニケーション環境デザイン
- 建築美学

課題制作を軸に、理論と表現を往復しながら専門性の土台を築きます

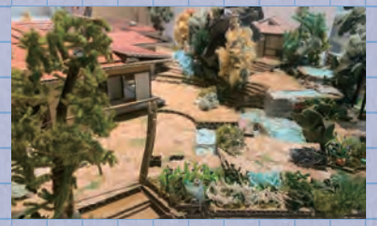
選択力　横断的視点　専門基礎　応用力





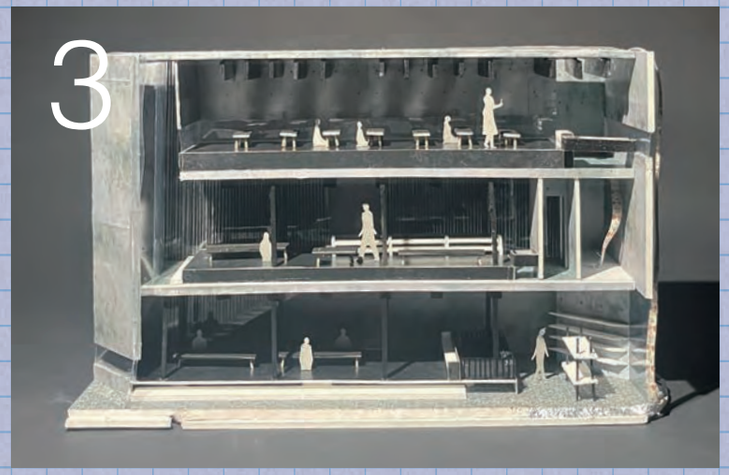
低層集合住宅

小規模な集合住宅の設計を通して、集まって住むことの意味と可能性を探る課題。集合住宅の歴史や敷地条件、周辺環境を読み解き、戸建てとは異なる暮らしの魅力と、これからの住まいのあり方を考える。



庭と建築の関係 ―日本庭園―

日本庭園と茶室に宿る空間美を学び、既存住宅・庭・露地を一体として設計する課題。茶の湯の約束事や周辺環境を読み解き、内外が響き合う住まいの場をデザインする。



店

店で過ごす時間や体験を価値として捉え、業態・コンセプト・地域性を自ら設定する課題。何を誰にどう届けるかをリサーチから明確にし、未来に向けた魅力ある店舗空間を企画・デザインする。

幸せのカタチ

仮設空間を通して、空間に宿る「時」やメッセージ性、非日常性を考える課題。自分や他者が感じる「幸せ」を見つめ直し、分かち合い、共有できるかたちとして自由に表現する。

CASE STUDY－01　素材演習

素材に触れ、作り手に学び、空間表現の幅を広げる。

素材演習は、建築・環境デザイン学科の発足当時から続く多摩美ならではの授業です。素材に触れ、作り手の声を聞き、その振る舞いも含めて素材を捉え、空間表現へと訳す。この一連の経験を通して、学生は素材の性質を知識としてではなく、身体の感覚として学んでいきます。木、石、金属、布、紙、漆、RC、アクリルなど、多様な素材との出会いが、建築やインテリア、ランドスケープを構想するための豊かな想像力につながっていきます。

触れる

実際に手で触れ、見て、使って、素材の性質を身体で感じ取る

作り手に学ぶ

職人や作り手の話を聞き、素材への思いや技術、背景にある想いを知る

空間表現へ

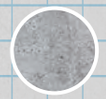
気づきや発見をデザインへと訳し込み、空間表現の幅を広げる

素材演習で出会う12のテーマ

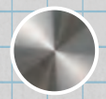
ファブリック
布とデザインの関係を探る

左官
土の手触りや塗りの表情を体験する

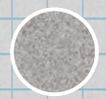
稲田石見学（茨城県笠間市）
石の産地を訪れ、質感と加工を学ぶ



RC／セメント・骨材
コンクリートの構成と実験を体験する



金属／スズなど
金属の性質と加工技術を学ぶ



御影石他
石の質感と加工の違いを学ぶ

大工の技
構法と空間の関係を体験する

高分子材料（アクリル）
透明性や成形による表現を学ぶ

家具・張地
布の特性とミシンを使用した加工体験

紙漉き
繊維が紙になる過程と質感を学ぶ

木工（檜、桜、松、杉）
樹種の違いと加工を体験する

漆
塗り重ねによる艶や奥行きを知る

木、石、金属、布、紙、漆など、素材にはそれぞれ異なる重さ、硬さ、匂い、手ざわりがあります。実際に触れ、加工し、現場で学ぶことで、素材の知識は空間を考えるための感覚へと変わっていきます。

3年次

デザイン力とともに、
プレゼン力やプロジェクト遂行力を養う。

学科や学年を超えて協働するPBL（プロジェクト・ベースト・ラーニング）や産学共同研究にも積極的に取り組み、デザイン力と同時に、プレゼンテーション能力やプロジェクト遂行能力を養うトレーニングも行います。

自分の軸を明確にし、
専門性と実践力を高める。

3年次の年間プログラム　専門性を深め、自分の軸を明確にする1年

デザインⅢ

実技

- 建築・インテリア・ランドスケープの課題から、より主体的に選択する
- 自分の関心や将来像に応じて、学びの軸を絞り込みながら専門性を深める
- 領域を横断する視点を保ちながら、より高度な設計課題に取り組む

演習

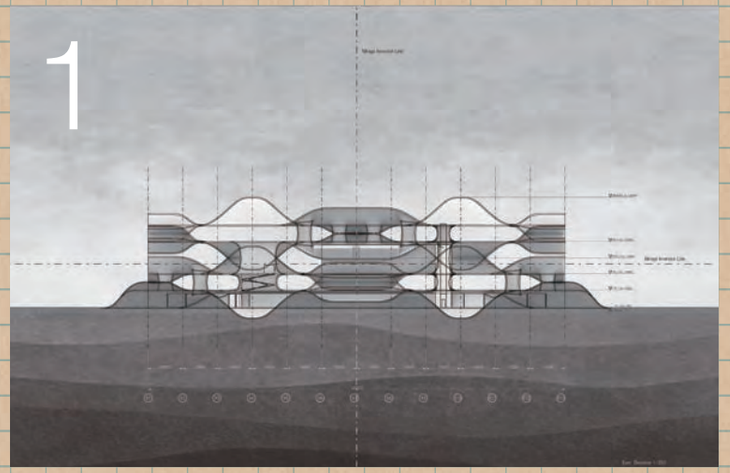
- 測量実習
- 環境実習

講義

- 建築生産
- 環境設備
- 環境工学
- 都市・景観デザイン論Ⅰ
- 都市・景観デザイン論Ⅱ
- 民俗建築論
- 造園学概論

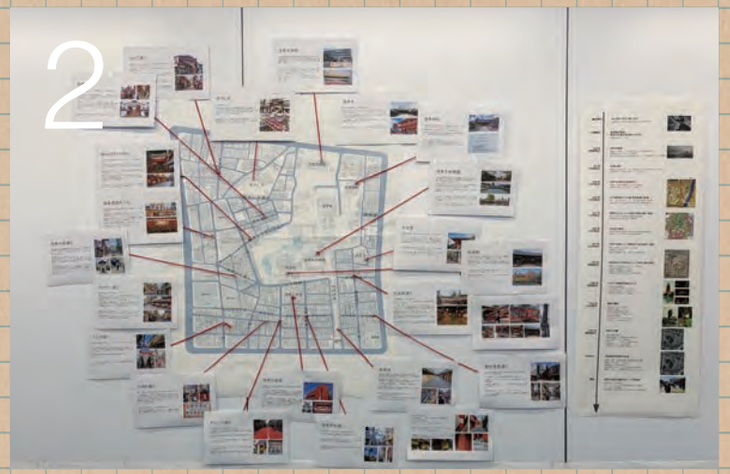
学び方を自ら選びながら、自分らしい専門性を深め、
卒業制作へ向かう土台を固めます

専門性　実践力　提案力　領域横断の視点



オブジェ／コラージュ

世界の多様なモノを観察・図面化し、オブジェやコラージュへ展開する課題。自分が惹かれる形や関係を読み解き、想像力を建築の言葉へ変換し、2人以上が共有する空間として立ち上げる。



リサーチ／都市を読む

身近な都市を対象に、現地調査と資料調査を通して、その特性や人々の営みの痕跡を多角的に読み解く課題。設計提案を急がず、都市に潜む価値や不可視の環境を丁寧に発見する。

ダイニングチェア

自身が設計した空間に置くダイニングチェアをデザインし、実物まで製作する課題。素材や構造、人体スケールを実感しながら、空間と家具の関係を学び、展示を通して伝える力も養う。

不時泊

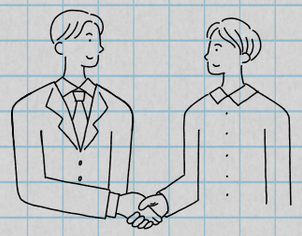
大震災後の渋谷を想定し、復興までの1年間を生き延びる生活環境を設計する課題。屋外公共空間や再利用資材、自然の力を活かし、命を守りながら快適に暮らす装置や空間を考える。

PBL科目とは？

所属学科や学年の枠を超えて協働し、社会実装への視点を高める。

PBL（Project Based Learning）は、所属学科や学年の枠を超えて、横断的研究や社会的課題に取り組むプロジェクト型授業です。企業や地域との連携を通じて社会の現場から学びを得る「産学官共同プロジェクト」と学科を横断した視点でものごとを考える「横断型演習科目」で構成されています。また、全学科・全学年の学生が履修でき、単位取得が可能です。

産学官共同プロジェクト



企業・自治体・地域と協働し、
実社会の課題に挑む

横断型演習科目

学科横断で学び合い、
専門を超えた発想を育てる

PBLの流れ ※授業によりプロセスは前後します

1 テーマ設定・課題共有
2 チーム編成
3 リサーチ・ユーザー理解
4 アイデア創出・試案
5 試作・可視化
6 プレゼンテーション
7 フィードバック
成果発表・社会への提案

PBLの特徴

- 異なる専門性をもつ学生が混成チームで協働
- 学生主体で課題解決に取り組む
- 企業・地域・自治体と連携し、社会の現場から学ぶ
- アート／デザインの枠を超えた広い視野を育む
- 個人制作を超えた多様性・一体感・社会的意義を体験

CASE STUDY－02　産学共同研究

学生の提案が、実際の住まいになった。

商品化された提案【VISION MyTAG】の外観イメージ。

VISION MyTAG

約半年にわたる多摩美術大学と大東建託の産学共同研究から生まれた、見せてつながる賃貸住宅「VISION MyTAG」。各住戸に、外との視覚的な接点となる“my spot”を設けることで、暮らしの気配をゆるやかに共有し、入居者同士や地域との関係を育む新しい集合住宅のあり方を提案しました。これまでに日本各地で5棟が展開され、いずれも満室となるなど高い人気を集めています。

1

学科横断の協働

建築･環境デザイン学科とグラフィックデザイン学科の学生が連携し、空間提案からロゴやブランディングまで総合的にデザインしました。

2

プレゼンテーション

4つのチームが次世代の暮らしを考え、それぞれのコンセプトを立案し、模型、図面、CGを用いて提案を行いました。

3

モックアップ検証

商品化に向けて選ばれた提案は、1/2スケールのモックアップを制作し、空間性や使い勝手を検証しました。

4年次

そして、個に立ち返り導き出される
それぞれのデザインアプローチ、
学びの集大成は卒業制作に集約される。

4年次前半の「デザインⅣ」では、3年次までの制作を踏まえ、企画・計画・設計・表現のすべてを総合的に深めます。各教員が提示する課題から学生自身が選択し、対話と講評を重ねながら、環境デザインの考え方を掘り下げ、一つの作品としての密度を高めます。後半は、4年間の学びの集大成として、自ら設定したテーマを卒業制作として結実させます。

学部4年間の集大成。

4年次の年間プログラム　学びの集大成として、卒業制作に取り組む1年

デザインⅣ・卒業制作

1 前半｜デザインⅣ

各教員の課題から選択し、3年次までの学びをもとに制作を深める。企画・計画・設計・表現を通して、作品の内容と表現の密度を高める。

リサーチ　実験・試作　テーマ設定　対話・講評

問いと表現を深め、自らのテーマへ展開する

2 後半｜卒業制作

各教員が担当するスタジオに所属し、指導や対話を重ねながら、自らの関心や視点をもとにテーマを設定する。4年間の学びの集大成として、構想・設計・表現を行い、卒業制作としてまとめ上げる。

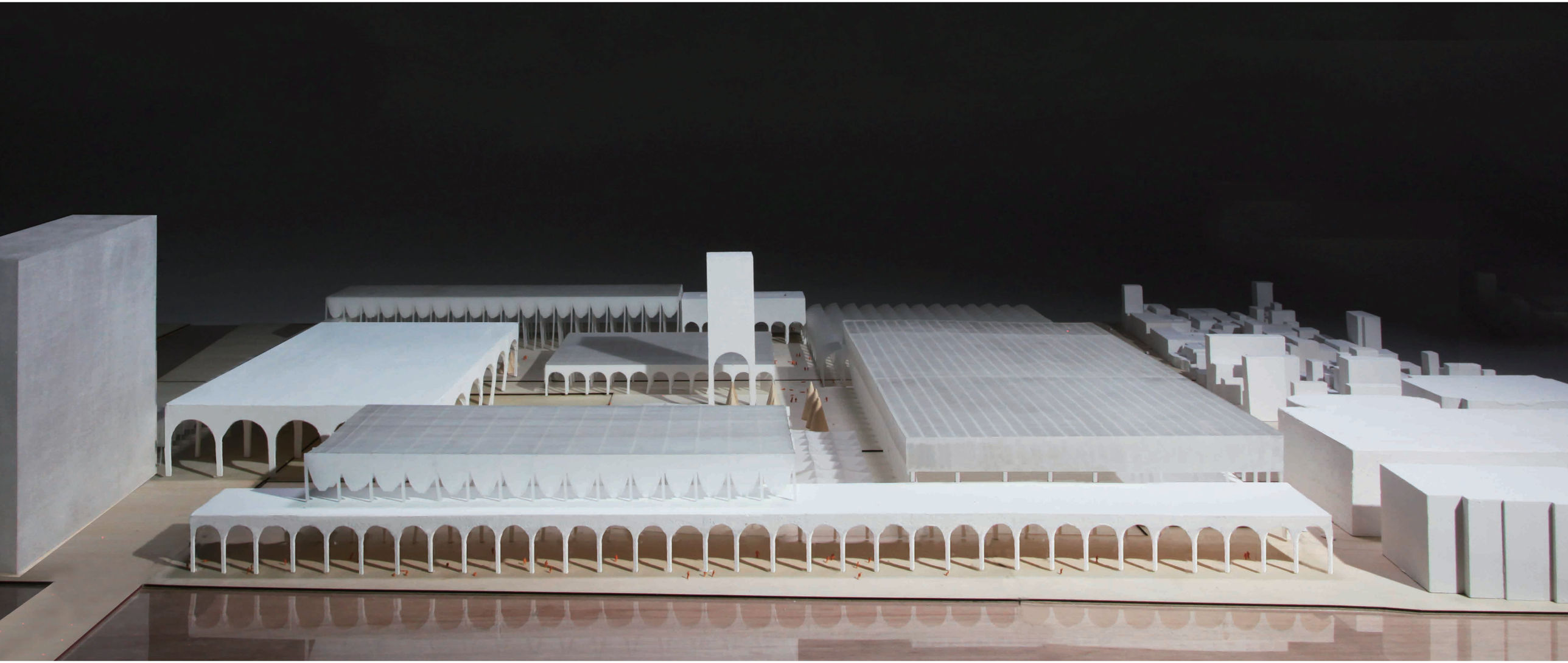
構想　設計　模型・図面　プレゼンテーション

前半で問いを育て、後半で自分のテーマとして結実させる

研究力　構想力　設計力　表現力

Graduation Works

卒業制作

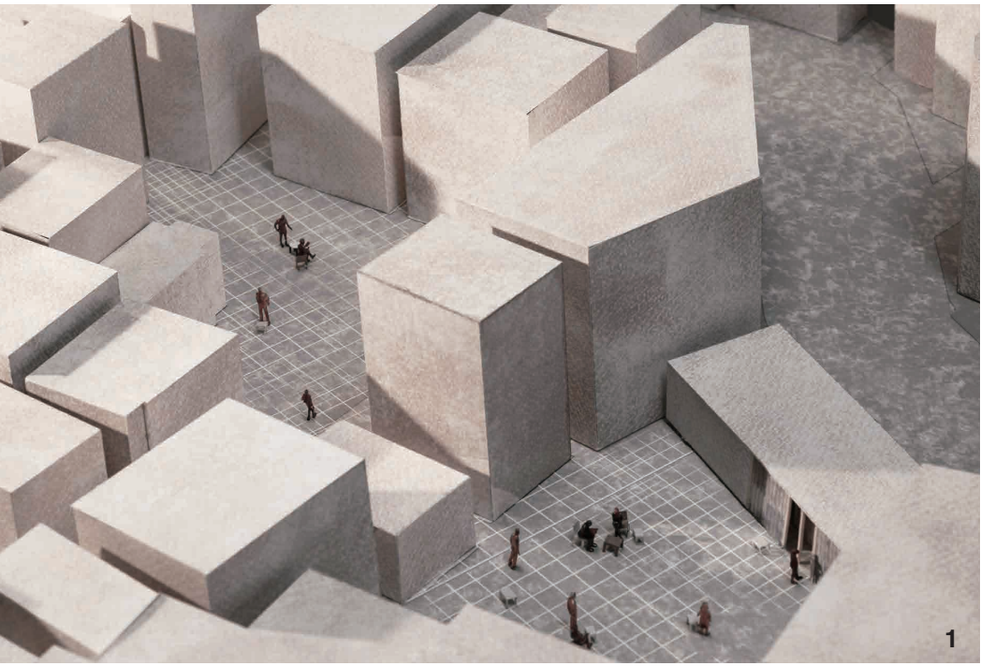


Yukari Omori　海辺の大聖堂　2019

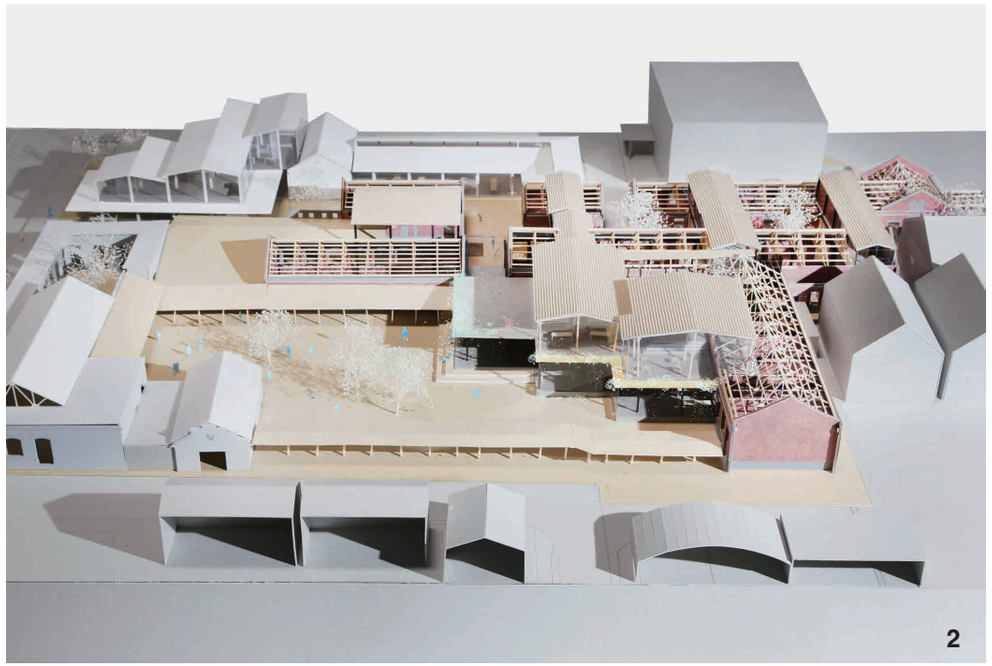
かつて礼拝、商い、社交が重なり合った大聖堂のあり方を手がかりに、現代における人々の集いの場として再解釈し、「海辺の大聖堂」と名付けた作品。

Yumi Kurotani　BLUE MOMENT　2015

禅の静謐な感覚を手がかりに、茶室の精緻な空間性や「重ね」の思想を読み解き、日暮れ時の「BLUE MOMENT」がもたらす穏やかな色彩を通して、心安らぐ空間表現を試みた作品。



1



2

3

4

1
Du Rongrong
ロジネットワーク
2024

都市空間の空地やランドスケープの視点から土地に潜在する秩序を読み解き、京島に点在する空き工場を共同作業や展示の場としてまちに開くことで、記憶を継承しながら人・工場・まちが共に変化する「ろじ」ネットワークによる再生プロセスを提案した作品。

2
Juang Youju
生き続ける歴史建築
–台湾における日本統治時代建築利活用–
2019

台湾で起業を志す人々に向け、歴史建築の利活用を通して低コストのコワーキングスペースを提案し、放置された文化的価値ある空間に新たな生命を吹き込みながら、台湾が抱える社会課題の改善を目指した作品。

3
Aya Murase
TOKYO けんちくぐるみ
2022

東京都のアイコニックな建築を題材に、8つの建築をぬいぐるみとして表現し、建築に親しみながら多くの人がその魅力を知るきっかけとなることを目指した作品。

4
Shinichiro Hayase
古道具でちょっと座れるものを。
2026

役目を終えた古道具に残る傷や艶、手に馴染む感触を「経年優化」と捉え、各地で集めた民具や道具の断片を再構成。元の形を生かしながら、人が触れ、少し腰かけられる新たな居場所として蘇らせた作品。

Mahiro Hayashi
真っ白な壁は白一色ではなく
2018

太陽や光、天気、時間、人の営みによって移ろう空間の色彩に着目し、誰もが異なる感覚で受け取る「色」という不確かな共通言語を通して、それぞれのまなざしに立ち現れる豊かな色の世界を表現した作品。

入試について

入り口は複数、学びの場はひとつ。多様な個性が、豊かな学びをつくる。

得意なことは、人によって違います。絵を描くこと、構造や仕組みを考えること、街や暮らしを観察すること。そのどれもが、建築・環境デザインを学ぶ出発点です。考えを図面や模型、言葉で伝える力は、入学後の学びのなかで育てていきます。

本学科では、一般方式、共通テストⅠ／Ⅱ方式、学校推薦型選抜など、複数の入試方式を設けています。実技を学んできた人も、理系科目から関心を広げた人も、入学後は同じスタジオで出会い、対話・制作・協働を通して専門性を深めます。

一般方式

学科試験
＋
専門試験

学科試験と専門試験を通して、表現力と基礎力を見ます。

共通テストⅠ方式

共通テスト
＋
専門試験

大学入学共通テストと専門試験を組み合わせ、多様な力を評価します。

共通テストⅡ方式

共通テストのみ

大学入学共通テストを活用し、より広い層に開かれた入口です。

学校推薦型選抜
（学校長推薦が必要）

実技試験
＋
プレゼンテーション面接

実技試験と面接を通して、表現力と学ぶ意欲を総合的に見ます。

一般方式＆共通テストⅠ方式
デッサン・平面・立体などを学んできた学生

共通テストⅡ方式
理系を含む幅広い関心を持つ学生

学校推薦型選抜
空間や社会課題に向き合い提案する力を持つ学生

建築・環境デザイン学科

異なる背景を持つ学生が交わる

対話・制作・協働

交流しながら、それぞれの専門性を深めていく

建築

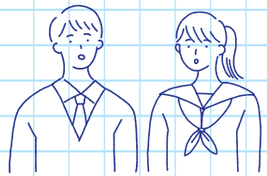
インテリア

ランドスケープ

- 美術系の実技経験者だけでなく、共通テストから入学する学生も学び合う。
- 一般大学の理系を目指す層にも、美大で空間と環境を学ぶ道が開かれている。
- 異なる入口の出会いが、学科の多様性と強さを生む。

Q & A

建築・環境デザイン学科への疑問にお答えします



Q 美大は才能がないとダメ？

A 才能は、入学前に完成しているものではありません。

大切なのは、身のまわりに関心をもち、よく見て、考え、身体を動かしながら試してみることです。暮らしや街、自然や素材、構造や仕組みへの興味は、どれも建築・環境デザインを学ぶ出発点になります。考えを図面や模型、スケッチ、また言葉で伝える力は、入学後の課題や対話を通して身につけていきます。
多摩美術大学には、異なる経験や関心、価値観をもつ学生が集まり、さまざまなデザインやアートの領域に触れながら学び合います。そうした出会いや制作の積み重ねのなかで、自分でも気づかなかった視点や表現の可能性が育つことがあります。大切なのは、誰かと比べて才能の有無を決めることではなく、自分なりの関心を深め、試行錯誤を続けることです。入学前の得意・不得意だけで、自分の可能性を決める必要はありません。

Q 美大はお金がかかる？

A 美大だから極端に高い、というわけではありません。

建築・環境デザイン学科の学費は、私立大学の理工系建築学科と比べても、おおむね同じレンジにあります。もちろん、模型材料や制作道具、印刷費など、空間を学ぶための実費は必要になります。しかし、それは建築やデザインを学ぶうえで避けられない制作のための費用でもあります。むしろ、身体を動かして考える制作環境、専門的な設備、建築・インテリア・ランドスケープを横断して学べる教育内容を含めて考えると、空間デザインを本格的に学ぶための投資として納得感のある学びの環境だといえます。

Q 美大出ても仕事がないって本当？

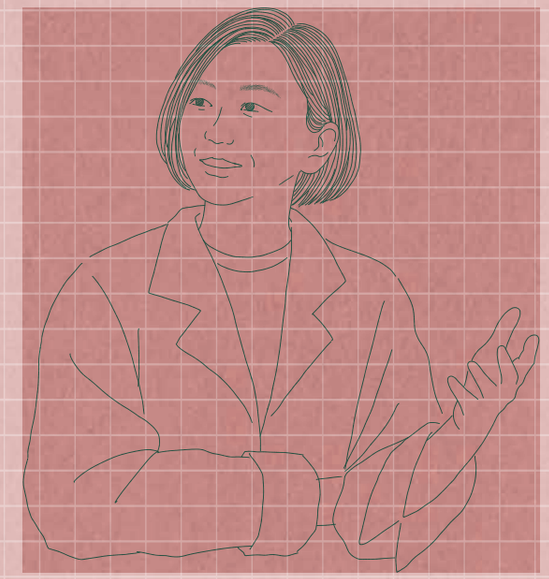
A 実は、まったく逆です。考えを形にする力は、社会で強く求められています。

「美大は就職に弱い」と思われることがありますが、それは大きな誤解です。多摩美の卒業生は、これまでも建築、デザイン、企業、地域、メディアなど、社会のさまざまな現場で活躍してきました。特に近年は、AI化や自動化が進み、決められた作業をこなすだけでなく、自分で課題を見つけ、新しい価値を生み出せる人材が求められています。美術大学で培う観察力、発想力、表現力、提案力は、これからの社会において大きな強みになります。
建築・環境デザイン学科で学ぶ領域は、建築、インテリア、ランドスケープを中心に、住宅、商業空間、家具、展示、公共空間、まちづくりなど多岐にわたります。卒業後は、設計事務所、インテリア・空間デザイン、ランドスケープ、都市計画、ディスプレイ、企業の企画・開発部門などへ進んでいます。さらに近年では、シンクタンクやコンサルタントなどの調査・計画立案に関わる領域、放送・IT関連の仕事に携わる卒業生もいます。
空間を美しくつくるだけでなく、人の過ごし方や社会のあり方を考え、それを具体的な形として提案する力。その力は、建築だけにとどまらず、さまざまな仕事の中で活かされています。

Alumni Interview

卒業生インタビュー

気がつけばあっという間。学科が発足してから25年以上が経ちました。建築・インテリア・ランドスケープを横断的に学ぶ場がまだ珍しかった当時、学科と学生たちは手探りで新しい学びのかたちを切り拓いてきました。今回のインタビューでは、卒業生の言葉を通して、その学びがどのように今につながっているのか、そしてこれからの時代に美大で建築・環境デザインを学ぶ意味を検証していきます。



Interview with

01

工藤 桃子

一級建築士 / MMA Inc. 代表

Profile
東京生まれ。幼少期をスイスで過ごす。多摩美術大学環境デザイン学科卒。組織設計勤務を経て、工学院大学藤森照信研究室修士課程修了。2016年にMMA Inc. 設立。建築設計のほか、インテリアデザイン、展覧会の会場構成も手がける。2020–2022年多摩美術大学非常勤講師。2024年より金沢美術工芸大学非常勤講師。

木の切れ方、土の濡れ方、
ガラスの膨らみ方から建築を考える。
そこは、美大で学ぶことの
大きな意味だったと思います。

Photo by Hideki Makiguchi

2006年卒業の5期生、建築家・工藤桃子の言葉は、建物だけに閉じません。素材の手触り、身体の記憶、歴史の厚み、社会の速度。そのすべてを引き受けながら、空間を考える姿勢があります。環境デザイン学科を卒業後、組織設計事務所での実務、工学院大学藤森照信研究室での学びを経て、2016年にMMA Inc.を設立。現在は建築、インテリア、展覧会構成を横断しながら、空間の奥にある思想を静かに問い続けています。

ー工藤さんにとって、建築をつくるとはどういう行為なのでしょうか？

建物をつくる、という言い方だけでは少し足りない気がしています。私が考えているのは、そこで人がどう過ごすのか、どんな時間が流れ、どんな関係が生まれるのかということです。だから建築、インテリア、展示構成は、私の中では切り分けられていません。方法は違っても、空間を通して人の感覚やふるまいに触れていく仕事です。いまは、形の新しさだけでは立ち続けられない時代です。ネットによって表現はすぐに共有され、真似され、消費されていきます。だから最後に残るのは、その人が何を見て、どんな思想でつくっているのか。静かなものでも、そこに考えの輪郭があれば、強く残るのだと思います。

ー多摩美の環境デザイン学科で得たものは、卒業後どのように残っていますか？

技術として残っているものもありますが、もっと大きいのは、自分で考えて選ぶ癖がついたことです。就職先の名前が人生を保証してくれる時代ではありません。大きな組織に入ったからといって、それだけで強くなれるわけでもない。社会に出ると、思ってもいなかったことがいくらでも起こります。そのとき必要なのは、どこにいても一度立ち止まり、自分で判断できることです。
環境デザイン学科には、そのための、少し独特ではあるけれど大事な訓練がありました。建築だけに閉じず、インテリアやランドスケープ、別の領域の気配まで含めて考えること。ひとつの答えに急がないこと。その遠回りのような時間が、社会に出てからのしなやかさになりました。

ー在学中の経験で、いまも身体に残っているものは何ですか？

素材演習です。ガラスが熱の中でふっと膨らむこと。石が見た目以上に重く、身体へ静かに返ってくること。手を動かして初めてわかる、素材ごとの癖や気配がありました。あれは、写真や図面では絶対に手に入らない知識です。建築は、頭の中だけで成立するものではありません。どんなに美しい図面でも、実際に立ち上がるのは重さを持った物質です。木がどう切られ、土がどう濡れ、何が柔らかくて、何が脆いのか。そういう身体的な理解があると、線の引き方そのものが変わります。現場の人の感覚にも、少しだけ近づける。そこは、美大で学ぶことの大きな意味だったと思います。

ー厳しい講評や課題についても、重要だったと話されています。

はい。学生の頃は楽ではありませんでした。講評も厳しかったですし、締切も甘くありませんでした。でも振り返ると、あれは感情的な厳しさではなく、社会へ出るための基礎でした。

古暮先生に強く言われたことで、自分はまだ建築に本気ではなかったのだと気づかされました。川原先生の課題も、地味で、逃げたくなるくらいしんどいのに、結局あとに残るのはそういう課題なんです。やさしいだけの教育では、人はなかなか深くなれません。若い時期に一度、自分の甘さを突き返されること。それは創作にとっても、生き方にとっても必要な時間だったと思います。

ー建築・インテリア・ランドスケープを横断して学ぶことは、どのような強みになりますか？

建築は、もともと境界の薄い領域です。人の暮らし、素材、風景、制度、運営、歴史。複数の層が重なり合って、ようやくひとつの空間になる。だから建築のスキルだけを知っていれば建築ができる、というものではありません。
少し離れた場所にある興味のほうが、あとで効いてくることがあります。舞台でも、音楽でも、映画でも、自然科学でも、サブカルチャーでもいい。いまは関係ないように見える偏愛が、いつか空間の見方を深くしてくれる。環境デザイン学科の良さは、その混ざり合いを最初から受け止めているところにあると思います。各方面のオタクが視点を持ち寄る。その横断性は、社会に出たとき確かな強さになります。

ーAI時代に、美大で環境デザインを学ぶ意味はどこにあるのでしょうか？

むしろこれから、はっきりしてくると思います。AIが進めば、整った提案を速く出すことはもっと容易になります。表層的な美しさや新しさも、短時間でつくられるようになるでしょう。だからこそ、残るのはその先です。

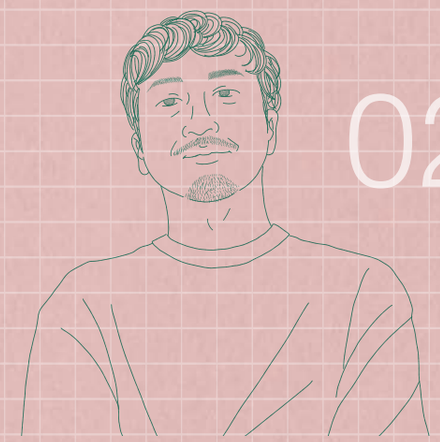
手で考えられること。身体で理解していること。実在する素材と向き合った記憶があること。そこは簡単には置き換わらないと思います。頭の中だけで処理した人よりも、木の手触りや土の重さを知っている人のほうが、最後には強い。美大が守るべきなのは、速さではなく密度なのだと思います。

ーこれから入学を考える人へ、伝えたいことはありますか？

好きなものを、簡単に手放さないでほしいです。それが建築に直接つながっていなくても構いません。むしろ、すぐ役に立ちそうなものばかり集めていると、あとで自分の輪郭が薄くなることがあります。説明しにくい偏愛のほうが、長い時間をかけて自分を支えてくれることがあるのです。
そして、就職先だけを見て進路を決めすぎないこと。大切なのは、どこに入るかより、どこへ行っても自分で考え、戦えるかどうかです。社会は思っているより早く変わります。そのたびに、自分の足で立てる人が強い。環境デザイン学科の学びは、本来そのためにあるのだと思います。素材に触れ、厳しく見られ、別の領域の視点を受け入れながら、自分の考えを少しずつ言葉にしていく。そうして育った感覚は、すぐには古びません。

Photo by Hideki Makiguchi

Photo by Takashi Kawashima



02

美意識や文化的な教養の必要性に、大人になってから気づく人は多い。

Interview with

増田 真也

株式会社ディー・エヌ・エー
ライブコミュニティ事業本部 本部長
株式会社IRIAM 代表取締役社長

Profile
環境デザイン学科卒業後、2008年に株式会社ディー・エヌ・エー（DeNA）にデザイナーとして中途入社。Mobageのマネージャー、スマートフォン版Mobageのデザイナーなどを経て、DeNAのデザイン本部で活動。2021年7月より、DeNAグループのライブ配信アプリ「IRIAM」を運営する株式会社IRIAMの代表取締役社長に就任。

環境デザイン学科を卒業後、雑誌やWebメディアの仕事を経て、2008年にDeNAへ。デザイナー、企画、プロデューサー、デザイン部門の責任者を経て、現在はライブ配信事業に関わる増田真也さん。建築やインテリアとは違う道に見えるかもしれない。けれど増田さんは、環境デザインで身につけた力こそ、インターネットの仕事で生きていると言う。

ーいまは、どんな仕事をしているのでしょうか。

DeNAでライブ配信事業に関わっています。大きくは「Pococha」と「IRIAM」というサービスがあり、配信者と視聴者がリアルタイムにつながる場をつくっています。IRIAMは、イラスト1枚があればキャラクターとして配信できるサービスです。いまの僕は、画面を直接デザインするというより、事業や経営に近い立場で、サービスをどう育てるかを考えています。でも、デザインから離れた感覚はありません。ユーザーがどう入ってきて、どんな気持ちで続けて、どんな関係をつくるのか。その体験全体を設計することも、僕にとってはデザインです。

ー卒業後は、建築やインテリアには進まなかったのですね。

就職活動の頃から、自分は建築業界で生きていく感じではないなと思っていました。テレビやラジオが好きで、マスコミっぽいことをやりたかった。最初に入ったのは雑誌の編集プロダクションのような会社でした。編集志望だったのに営業に回されて、10ヶ月くらいで辞めました。未来は全然見えていませんでした。
その後、出版社の宝島社のインターネット部門がスピンアウトした会社に入りました。広告営業から、漫画サイトやファッションサイトの運営、アーティストのマネージャーのような仕事、インディーズCD販売、携帯小説の企画から書籍や映画化まで、本当に何でもやりました。何もわからない。でも、調べる。人に聞く。電話する。飛び込む。そうしているうちに、「できないことはないよね」というマインドができた。その遠回りは今も生きています。

ー美大で学んだことはIT企業でどう生きていますか。

インターネットの仕事は、あらゆるものが数字で見えます。どの機能を使ったのか、何回使ったのか、どこで離脱したのか。でも数字だけを見ていると、ユーザーを「このボタンを押した人」として丸めて捉えてしまう。実際には、楽しいから使っているのか、誰かに会いたいのか、不安を解消したいのか、暇なのか、一人ひとり気持ちは違います。
美大では、目に見えない感覚や、まだ言葉になっていない欲望を受け取って形にする訓練をしていたのだと思います。数字やロジックだけでは届かない部分に対して、「たぶんこの人はこう感じているのではないか」と想像し、企画やサービスに落とし込む。その力はかなり鍛えられました。
環境デザインは、感覚だけでも理屈だけでもない学科です。建築、インテリア、ランドスケープを横断しながら、図面を引いたり、構造を考えたり、実際に成立するものとして形にする。インターネットのサービスにも、人の動線や居心地、また来たいと思う理由があります。だから相性はいいと思います。

ー学生時代で印象に残っていることはありますか。

一年生の頃の、ダンボールで身体を支える課題は覚えています。当時は課題の意図がよくわからないままやっていましたが、今思えば、自分の身体の重さ、素材の強さ、構造を手で理解する課題だったのだと思います。
もう一つ大きかったのは、同級生や先輩後輩との関係です。美大には様々な種類の才能を持った人がたくさんいる。先生に評価されることだけがすべてではなく、仲間内でどう驚かせるか、どう面白くするかを考えていました。自分の才能を見つけてくれるのは、先生だけではない。そういう環境が大きかったです。

ー美大で学ぶ価値は社会に出てからもありますか。

すごくあります。ビジネスや経営の世界ではMBAを取る流れもありますが、海外では経営者がアートを学ぶ流れもある。数字やロジックだけでは事業はうまくいかないと気づいているのだと思います。僕は美大を出たあとに数字やビジネスも学んだので、気づいたらある種二刀流みたいな存在になっていました。
社会で成功している40代、50代の人から「美大に行っておけばよかった」と言われることも度々あります。美意識や文化的な教養の必要性に、大人になってから気づく人は多い。若い頃に美大で、ものを見ること、感じること、形にすることに触れられるのは、本当に大きいと思います。

ーこれからの学生に伝えたいことはありますか。

建築やインテリアに進むことに迷っても大丈夫だと。インターネット業界には仕事がたくさんありますし、美大で学んだ人が入っていける場所もたくさんある。僕も最初の3、4年は未来が見えず、自分だけダメなんじゃないかと思っていました。でも大事なのは、最初にどこへ入ったかではなく、そのあとどう泳ぐかです。
AI時代には、図面を描く、ビジュアルを出すといった技術はどんどん一般化され多くの人が表現可能な社会になってゆくと思います。でもそのとき問われるのは、「あなたは何を作りたいのか」です。AIが出してきたものを見て、「これはいけている」「これは違う」と判断する目も必要になる。そして、ものを見る目は、自分で考え、表現し、創作してきた人だからこそ培える部分もあると思います。
美大での4年間は、単なる職業訓練ではありません。自分の中にあるビジョンを育てる時間です。未来が見えない時期があっても大丈夫。抽象を扱う力、人の気持ちを想像する力、違う領域をつなぐ力は、社会に出てから必ずどこかで生きてくると思います。

学科を卒業後、番組美術を起点に映像制作のキャリアを重ねてきた服部竜馬さん。現在は企画、演出、プロデュース、AIを活用した制作ワークフローの開発まで領域を広げる。領域横断の学びで培った、職能に閉じない思考と本質的な「問い」は、AI時代の制作現場でどう息づくのか。話を伺った。

ー企画や、AIを活用した制作ワークフローの開発まで領域を広げているのはなぜですか。

最初から「自分は美術デザイナーだ」という意識が希薄だったんです。あったのは漠然とですが「良いものをつくりたい」という一点でした。では「良いものとは？」問いはそこから始まります。その答えを探るには、職能の壁で思考を分断せず、全体を見渡す必要があります。依頼されたものをただ形にするのではなく、「そもそもこの課題設定は正しいのか？」と問い直すところから始める。領域を横断して物事をつなぐこのスタンスは、建築・環境デザイン学科で身についたものです。

ー建築・環境デザイン学科での学びは、今の仕事にどう活きていますか？

この学科は「あなたの専門はこれ」と強く規定しない、稀有な場所でした。建築、インテリア、ランドスケープ——目的の異なる学生が混ざり合い、互いに影響を与え合う。当時の課題が、今の仕事の土台になっています。たとえば1年生の「住宅」の課題。架空の土地に家を建てるので、実際の仕事と違って施主の要望がありません。だから「ここに住む人はどんな課題を抱えているか」という要件そのものを、自分で定義する必要がある。空間をつくる前に「世界の条件」そのものを設計するこの経験が、ドラマの世界観づくりや企画を考える際の思考に直結しています。

ーあらゆるものがAIで生成できる時代に、クリエイターに必要な力とは何でしょう。

「問いを立てる力」です。AIは複数の解決策を出してくれる。でも、出てきたものに対して「これは何なのか」「どう直せばよくなるのか」を解釈し言語化できなければ、使いこなせません。言い換えれば、「誰かが立てた課題を解く」仕事はいずれAIに代替され、「どんな課題を立てるか」を決める仕事こそが人間に残る。だからこそ、自分は社会に何を投げかけたいのかという「発意」が、すべての起点になります。そしてもう一つ。発意を掲げるだけでは足りません。発意から生み出し、それを最後までプロジェクトとして着地する経験のストックこそが、クリエイターとしての揺るぎない「信用」になると考えます。問いを立てる力は、『何を問うか』と『それをどうやり切るか』という両輪が重要だと考えます。

ー今の時代に美大で学ぶ意味はどこに？

美大の最大の価値は、自分とはまるで違う才能や価値観にダイレクトに触れられることです。建築を学びながら、映像、衣装、メディアアート、様々な才能と掛け合わせられる。予測不能な化学反応が、日常に転がっている。なかでも環境デザイン学科は、ひとつの専門に閉じずに思考を広げられる場所です。ここで「自ら問いを立て、周囲の環境と出会い溶け合い、体験を設計する力」を磨いてほしいと考えます。それはAI時代に最も求められる、強力な武器になるはずです。

「答え」ではなく「問い」をつくる。

03

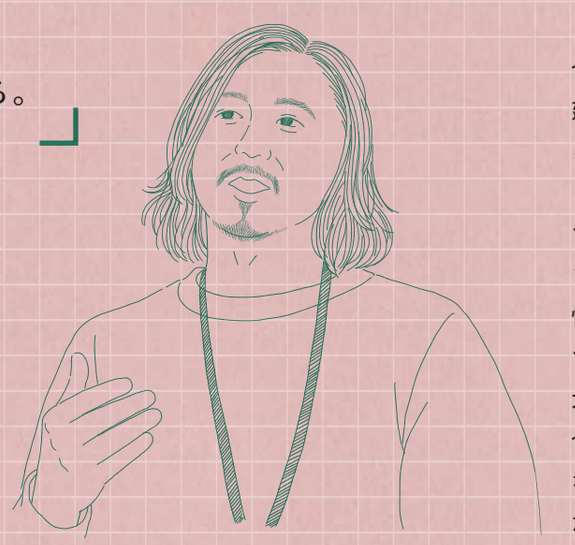
Interview with

服部 竜馬

日本放送協会（NHK）
プロジェクトセンター

Profile

2005年卒業。テレビ番組のプロダクションデザイン、アートディレクションを起点に、企画開発・プロデュース、コンセプト設計から実装時のクオリティコントロールまで幅広く担う。近年はAIを活用した制作ワークフローの設計・実装にも取り組む。主な担当作に、NHK放送100年記念特集ドラマ『火星の女王』（プロデューサー）、『17才の帝国』（プロダクションデザイナー）、『#8月31日の夜に。』（クリエイティブディレクション）、『NHK紅白歌合戦』（ステージデザイン）、『チコちゃんに叱られる！』『ねほりんぱほりん』など。国内外の映画祭・映像賞で受賞・ノミネート歴を持つ。



After the Interview

インタビューを終えて

今回の3名のインタビューから見えてきたのは、建築・環境デザイン学科の学びが、空間を設計する技術にとどまらず、人の感情や思いを想像し、まだ形になっていない価値を具体化する力を育てているということでした。建築、インテリア、ランドスケープを基盤にしながら、グラフィックや情報デザイン、テキスタイルやプロダクト、そしてアートなど多様な領域に触れることのできる美大という環境のなかで、それらを自然に横断し統合していく経験は、社会に出たとき大きな強みになります。そこで重要になるのは、データや論理だけでは捉えきれない、数字の奥にある人の姿を読み取り、柔軟な発想で新しい提案へ変えていく力です。工藤さん、服部さん、増田さんの歩みは、その可能性を示しています。かつて美大生の進路として一般的ではなかったシンクタンクや大手コンサルなどの領域でも、今、こうした感性と構想力を持つ人材が求められはじめています。AIが情報処理を担う時代だからこそ、データの先にある人の心を想像し、多様な領域をつないで新しい環境をかたちにする力が、これからますます求められていくはずです。その力を育てる場所として、建築・環境デザイン学科の学びは、これからの社会の中でより大きな意味を持っていきます。

卒業生進路

建築・環境デザイン学科の卒業生は、建築設計事務所やゼネコン、インテリア・空間デザイン会社、造園会社に加え、都市計画、まちづくり、コンサルティングなど、幅広い領域へ進んでいます。
建築・インテリア・ランドスケープを横断して学び、手を動かしながら考え、模型や図面、言葉で人に伝える力は、空間をつくる現場だけでなく、社会の課題を読み解き、新しい価値を提案する多様な仕事へとつながっています。

進学先

■ 国内大学院

多摩美術大学
東京藝術大学（建築専攻・デザイン専攻）
武蔵野美術大学
東京大学（建築学専攻・都市工学専攻など）
東京科学大学（前 東京工業大学）
京都大学
千葉大学
京都工芸繊維大学
早稲田大学
明治大学
芝浦工業大学
工学院大学　など

■ 海外大学院

AA School｜Architectural Association
ロンドン大学 バートレット建築学校 UCL
ハーバード大学 GSD｜Graduate School of Design
SCI-Arc｜Southern California Institute of Architecture
コロンビア大学 GSAPP｜Graduate School of Architecture, Planning and Preservation
プラット・インスティテュート
ETHチューリッヒ｜スイス連邦工科大学
TU Delft｜オランダ デルフト工科大学
ミラノ工科大学
グラスゴー美術学校
香港大学
シンガポール国立大学　など

就職先

■ 企業・組織・公共分野

竹中工務店（設計部門）
大成建設（設計部門）
前田道路（設計部門）
日建設計（設計部門）
日本設計（設計部門）
久米設計（設計部門）
NTTファシリティーズ
坂倉建築研究所
東急設計コンサルタント
乃村工藝社
丹青社
スペース
博展
高島屋スペースクリエイツ
三越伊勢丹プロパティ・デザイン
三井デザインテック
メック・デザイン・インターナショナル
イリア
東宝映像美術
積水ハウス
大和ハウス工業
住友林業
ミサワホーム
都市再生機構｜UR都市機構
NTT都市開発
地方自治体
（建築・都市整備部門・景観部署など）
アクセンチュア
三菱総合研究所（総合職）
まちづくりコンサルタント会社
（都市計画・地域活性化）
ニトリ
オカムラ
Snow Peak
ジャクエツ
西武造園
石勝エクステリア
東武緑地
ユニバーサル園芸社
箱根植木
岩城造園
ランドスケープデザイン
parkERs
大地の芸術祭実行委員会
越後妻有里山協働機構
地域創生系NPO法人
地域おこし協力隊など

■ アトリエ・デザインスタジオ

伊東豊雄建築設計事務所
SANAA｜妹島和世＋西沢立衛
内藤廣建築設計事務所
隈研吾建築都市設計事務所
坂茂建築設計
石上純也建築設計事務所
アトリエ・ワン
中村拓志＆NAP 建築設計事務所
永山祐子建築設計
古谷誠章＋NASCA
オンデザイン・パートナーズ
成瀬・猪熊建築設計事務所
伊礼智設計室
石井建築事務所
らいおん建築事務所
トネリコ
ドラフト
モーメント
フーニオデザイン
内藤智史デザイン事務所
エー・ディーアンドシー
CLIMAT｜クリマ
浪花千葉音響計画
日本造園設計
プレイスメディア
オンサイト計画設計事務所
E-DESIGN
戸田芳樹風景計画
Earthscape
スタジオ ゲンクマガイ｜STGK
スタジオテラ
SOCI
ソラ・アソシエイツ
桝井淳介デザインスタジオ

資格

建築・環境デザイン学科では、建築、インテリア、ランドスケープ、環境デザインなど、幅広い領域を学ぶことができます。その学びは、建築士をはじめ、インテリアコーディネーター、登録ランドスケープアーキテクトなど、さまざまな資格の取得や受験へとつながっています。多様な資格に対応した学びの仕組みは、学生一人ひとりが将来の進路を考え、自分らしい専門性を育てていくための大切な手がかりになります。

学部卒業後に受験資格が得られる資格

- ☑ 一級建築士
- ☑ 二級建築士
- ☑ 木造建築士

指定された実務経験年数後に受験が可能となる資格

- ☑ 技術士
- ☑ RCCM（シビルコンサルティングマネージャー）
- ☑ 登録ランドスケープアーキテクト（RLA）
- ☑ 一級・二級造園施工管理技士
- ☑ 一級・二級土木施工管理技士 など

学部在学中に受験が可能な資格

- ☑ インテリアコーディネーター
- ☑ インテリアプランナー
- ☑ 福祉住環境コーディネーター
- ☑ カラーコーディネーター
- ☑ 色彩検定 など

学部卒業後に取得できる資格

＊所定の科目履修が必要

- ☑ 中学校教諭一種免許状（美術）
- ☑ 高等学校教諭一種免許状（美術）
- ☑ 学芸員資格

大学院修了後に取得できる資格

＊資格試験の合格とインターンシップの履修が必要

- ☑ 一級建築士

※資格・受験要件は制度改正等により変更される場合があります。最新情報は各資格の公式情報をご確認ください。

教員一覧

■ 客員教授

青木 淳　建築家
小泉 誠　インテリアデザイナー
田根 剛　建築家
団塚 栄喜　ランドスケープデザイナー
土井 善晴　料理研究家
中村 好文　建築家
廣村 正彰　グラフィックデザイナー
藤江 和子　インテリアデザイナー

■ 教授

岸本 章

1979年多摩美術大学建築科卒業。1982年東京藝術大学大学院美術研究科修了。山下和正建築研究所勤務を経て1986年一級建築士事務所岸本章設計所を設立現在に至る。日本民俗建築学会理事、日本建築学会会員、道具学会会員。

松澤 穣

東京藝術大学美術学部建築科および同大学大学院で建築を学ぶ。同大学助手を務め、オーストリア政府国費により、国立ウィーン応用美術アカデミーにて学ぶ。2009年に松澤穣建築設計事務所を設立。住宅を中心に、場所の環境や暮らしに丁寧に向き合う設計活動を行っている。2013年より多摩美術大学教授。主な受賞歴に安宅賞、匠美賞、PROLEGOMENA賞、SDレビュー新人賞、OM地域建築賞、マロニエ建築賞など。

田嶋 豊

多摩美術大学建築科卒業。ジョージア工科大学大学院建築学部修了、オレゴン大学芸術・建築学部ランドスケープアーキテクチュア学科卒業。鹿島建設、三和総合研究所、ランドスケープデザインを経て2024年より現職。主な仕事に、両国回向院念仏堂（グッドデザイン賞）、長井海の手公園ソレイユの丘（都市公園等コンクール国土交通大臣賞）、遅野井川親水施設（土木学会デザイン賞奨励賞）。登録ランドスケープアーキテクト、一級建築士、技術士、1級カラーコーディネーター。

湯澤 幸子

1988年東京造形大学美術Ⅰ類卒業。丹青社で文化・商業・医療福祉施設空間設計を経て2015年より現職。一級建築士。人・モノ・空間の関係を領域横断的に研究。主な業績として「JPタワー学術文化総合ミュージアム インターメディアテク」、「酒田夢の倶楽」、「ジョンレノンミュージアム」、「赤十字子供の家」など。国際瀧冨士美術賞審査員。日本空間デザイン協会理事。日本デザイン学会会員。日本建築学会会員。

橋本 潤

1971年東京生まれ。千葉大学大学院工学研究科工業意匠学専攻修了。株式会社スタジオ80にて内田繁に師事し、2007年フーニオデザイン設立。主な受賞にSalone Satellite design report award 2008 Special Mentionなど。空間を中心として様々なデザインをしています。研究室では人とその周りを取り巻く環境を分析し、その新たな可能性を広げるデザインを模索していきます。また、毎年学生と共にラオスを訪れてラオス国立大学と共同プロジェクトを行っています。

米谷 ひろし

武蔵野美術大学卒業。2002年までスタジオ80に在籍、内田繁に師事。2002年TONERICO:INC.を設立。日本インテリアデザイナー協会選考委員長。ミラノサローネデザインリポートアワード最優秀賞、日本空間デザイン賞金賞、Red Dot Design Award最高賞など受賞歴多数。代表作に、ARTIZON MUSEUM、SHIBUYA TSUTAYA、銀座蔦屋書店、LOFT店舗開発など。

■ 准教授

青木 香代子

博士（美術）。神奈川県生まれ。ヴェネツィア建築大学建築史学科留学（イタリア政府給費留学）。2003年東京藝術大学大学院美術研究科修士課程修了。2010年東京藝術大学大学院美術研究科博士後期課程修了。東京藝術大学助手、同大学院研究員、日本女子大学研究員などを経て、現在、多摩美術大学美術学部建築・環境デザイン学科准教授。専門はイタリア近世都市史・建築史。

大竹 海

多摩美術大学建築科卒業。卒業後まもなく「大竹海アトリエ」を設立、専門学校、大学等の講師を歴任し、現在に至る。建築設計を中心に、インテリア、ランドスケープデザイン、絵画、彫刻制作などを展開し、それらを融合した「総合芸術としての建築」を目指している。

犬飼 基史

名古屋大学大学院 環境学研究科都市環境学専攻修了。2005年佐々木睦朗構造計画研究所に入社し、様々な構造設計業務に携わる。主な担当物件はあなぶきアリーナ香川、2025年国際博覧会（大阪・関西万博）大催事場（基本設計）、京都市立芸術大学、大阪芸術大学アートサイエンス学科棟など。2023年多摩美術大学 建築・環境デザイン学科 准教授に着任し、現在に至る。早稲田大学芸術学校非常勤講師、京都芸術大学非常勤講師。

湯浅 良介

多摩美術大学環境デザイン学科卒業。東京藝術大学大学院修士課程修了。内藤廣建築設計事務所を経て、2019年にOffice Yuasaを主宰。2024年より多摩美術大学准教授。主な作品に「FLASH」（2021）、「となりはランデヴー」（2022）、「波」（2022）、「LIGHTS」（2024）など。主な受賞歴にSDレビュー2023槇賞、住宅建築賞2024入賞など。

Message

メッセージ

建築は、人の暮らしを受けとめ、日々に彩りを添える
「器」のような存在です。
その器をつくるためには、確かな知識や技術だけでなく、
未来を見通す力、そして人の心に触れる美意識・感性が求められます。

多摩美術大学 建築・環境デザイン学科では、
建築、インテリア、ランドスケープを横断しながら、
本物に触れ、手を動かし、身体で考える学びを大切にしています。
身の回りの環境にまだ見ぬ可能性を見出し、
人々の体験や感動を生み出したいと願うみなさんと、
お会いできることを楽しみにしています。

多摩美術大学 建築・環境デザイン学科
松澤 穣 学科長

制作：多摩美術大学 建築・環境デザイン学科
アートディレクション：前田 景
デザイン：大園 早香
編集：村田 洋一（都市編集研究所）
協力：蘇 楚旋　久志本 瑠花（建築・環境デザイン学科）