

ールの建築、CADによるデザインの3つのコースに分かれる。以下に、各班の課題を示す。

#### 単体の建築

**プログラムの変容と再構築**  
新しい様々なビルディング・タイプが生成するプロセスを踏まえて、社会的歴史的な側面から、建築のプログラムとその概念を考えてみます。この共通テーマの下、4つの班に分かれ、それぞれ異なる課題が出題されます。各班によって取り組み方は異なりますが、建築のライフスパンの中でプログラムが変容・変質していったときに、建築空間としてどう対応しうるのかも考えてみたい。それぞれの班では、テーマに関連する近代建築が残した様々な事例を参照・分析しながら進めることになります。

担当=関澤 勝一  
(P.62)

#### 課題

##### Housing (住居)

集合住宅といった居住の概念を、その社会学的な意味も考察しながら、現代社会における新しい居住の考え方や、その空間的構想を求めます。

担当=高宮 真介  
(P.63)

#### 課題

##### Space for Arts (芸術のための空間)

これまでの博物館・美術館といったビルディング・タイプを一度解体して、芸術のための近未来の魅力的な空間を再構築してみたいと思います。

担当=高 俊民  
(P.64)

#### 課題

##### Place for Performing Arts (舞台芸術のための場)

建築としての劇場といった枠をこえて、例えばTanglewood (Boston郊外) のような事例も参照しながら、現代的なパフォーマンス・アートのための場を考察します。

担当=片桐 正夫

#### 課題

##### Restoration & Reclamation (保存再生活用)

先進各国では、ことさらに保存をいうことはなく、優れた歴史的景観や、ランドマークとして評価される建造物を、社会的共有財産として保存活用してゆくとすることがあたりまえのこととなっている。  
(都合により作品は掲載していない)

#### 都市スケールの建築

担当=根上 彰生  
白井 勇  
吉井 信幸  
(P.65)

#### 課題

##### 学生街の再生

—御茶ノ水・駿河台地下地区開発計画  
この課題では、建築と都市との関係を理解し、都市の中に一群の建築を提案することを通して、都市スケールでの建築の設計手法を習得する。  
身近な御茶ノ水の一面を敷地とする。この敷地では、御茶ノ水のイメージ、歴史、景観などの資産を生かしつつ、何か新しい要素を導入することで、学生の街としての御茶ノ水のアイデンティティーを高め、学生街の再生を図ることが目的となる。

#### CADによるデザイン

担当=柳田 武  
松岡 辰郎  
(P.66)

#### 課題

##### CAD/CGによる建築空間のスタディ

CAD/CG等を活用して、デザインの検討、建築空間のスタディを行う。CADやCGを、設計がすべて終わった段階で、キッチンとした図面を描く清書の道具やプレゼンテーションの道具として使うのではなく、設計を進めるスタディの段階に活かした使い方を工夫し、結果としてデザインのブラッシュアップを計る。(特に、そのプロセスを重視する。)

## 建築学コース

### 設計演習Ⅱ

各講師が担当する班毎に、異なる課題が出題され、学生は受講する班を選択する。各班は、単体の建築、都市スケ