

桑沢スペースデザイン年報

2008-09



はじめに

より小さなものに より大きな視点を

大松俊紀

桑沢デザイン研究所 スペースデザイン 専任講師

桑沢スペースデザイン年報（通称:桑スベ）も第3刊となりました。今回は教育内容をより分かりやすくするために、学生作品を「住空間（住宅建築）」「商空間（インテリア）」「エレメント（家具）」「基礎理論」の4つに分けて紹介しています。授業は主に、「住空間」「商空間」「エレメント」の3つを軸に構成され、その間を「基礎理論」が補完するという構成になっています。

桑沢デザイン研究所のスペースデザインコースは、その歴史をたどると建築家・清家清をはじめその弟子である篠原一男、そしてその時代をリードした建築家たちが教鞭を取っていました。その精神は今も受け継がれ、桑沢には建築的視点からスペースデザインを考えるという文化が根付いています。

「建築」というものは、ものごとを都市や社会というより広い視野で捉える行為であると思います。ある意味、店舗や住宅の内装、家具をデザインするインテリアデザインやエレメントデザインとは逆のベクトルを持つものかもしれません。しかし、桑沢の教育は空間を「建築的に」捉える、つまり空間そのものや、空間を構成するより小さなもの（エレメント）をデザインする際にも、より大きな視点で捉える、という独自の考え方に沿っています。例えばインテリア内の階段一つをデザインする場合も、その階段がおかれている都市や社会との関係でデザインするということです。

このように、空間をデザインする際に、常に「都市」というマクロな視点から「エレメント」というミクロな視点までのあいだを行ったり来たりしながらデザインする。それこそが桑沢の教育方針であり、建築系の授業が多く盛り込まれたカリキュラムもそれを反映したもののなのです。

最後に、今回の出版に際して多大なる御支援、御協力をしてくださった学校関係者の皆様に心から感謝いたします。



岡村直明 [muku] P.42

Index

目次

はじめに 2

特集

卒業制作展から 8

住空間デザイン 12

商空間デザイン 24

エレメントデザイン 36

課題紹介 46

住空間デザイン 50

商空間デザイン 66

エレメントデザイン 74

基礎理論 80

イベント報告 88

教員紹介 90

Curriculum

カリキュラム

総合デザイン科（昼間部）

1年次

掲載ページ

後期 基礎デザイン（住空間） 50

2年次

掲載ページ

前期 住空間デザイン2A 52

商空間デザイン2A 66

エレメントデザイン2A 74

表現技法2A（リサーチ）

表現技法2B（ドローイング）

構造美学論

建築意匠論

デザイン理念

デザイン実務

後期 住空間デザイン2B 54

商空間デザイン2B

エレメントデザイン2B 76

表現技法2C（モデル）

表現技法2D（スケッチ）

スペースメディア論 82

現代建築論 80

ユニバーサルデザイン

エコロジーデザイン

3年次

掲載ページ

通期 卒業制作（リビングインテリア） 12

卒業制作（コマーシャルインテリア） 24

卒業制作（ファニチャー） 36

前期 住空間デザイン3A 56

商空間デザイン3A 68

エレメントデザイン3A

設備計画論

住環境論

デザイン文化論

人間身体論

後期 住空間デザイン3B 58

商空間デザイン3B

スペースデザイン特論

デザイン関連法規

デザインビジネス論

デザイン専攻科（夜間部）

1年次

掲載ページ

前期 住空間 60

住宅インテリアA

店舗インテリアA

デッサン（空間把握）

デザイン論 84

後期 表現技法A（トレース）

住宅インテリアB 62

店舗インテリアB 70

構成（立体）

近代建築論 80

2年次

掲載ページ

前期 住宅インテリアC 64

店舗インテリアC 72

エレメントデザインA 78

表現技法B（プレゼンテーション1） 86

現代デザイン論

後期 住宅インテリアD 18

店舗インテリアD 30

エレメントデザインB 40

表現技法C（プレゼンテーション2）

空間デザイン論

卒業制作展から

2009年 2月 27日から 3日間にわたって行われた卒業制作展「桑沢 2009」。
昼間部 3年生は 1年間をかけた卒業制作の成果が、
夜間部 2年生は授業で制作されたものの中から選抜された作品が、
それぞれ展示されます。これらの作品のうち、
桑沢らしいユニークな作品をピックアップして紹介します。

住空間デザイン

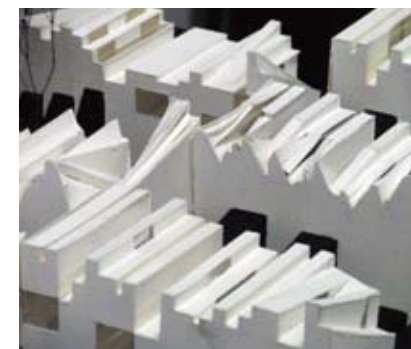
12

商空間デザイン

24

エレメントデザイン

36





卒業制作

屋間部3年生（通期）

住宅ユニット

担当講師

渡辺真理 木下庸子 渡邊健介
柴田晃宏 比護結子 大松俊紀

課題タイトル

住×1/x

課題内容

住宅ユニットの卒業制作は「住宅×1/x」を共通テーマとした。「x」に1～1000までを入れた8つのスケールを8人の学生が担当し、住まうことに関連したテーマをそれぞれのスケールで設定した。住空間は生活の基幹をなす空間であり、身体寸法から都市スケールまでさまざまなアプローチが考えられる。各学生の個性の表現とともに、8つのスケール全体を通して、住空間の設計対象として奥深さ、複雑さ、広がりを表現させた。



李 玟貞（イミンジュン）

【住×1/50 | 雲橋 —— 東京の空に近づく】

私たちは毎日違う空を見上げて、癒されたり気持ちよくなったりする。空はどこまでも繋がりが、仕切りのない空間のように広がる。その空のイメージを取り入れ、東京のさまざまな場所を敷地にする住まいを設計した。

既存のビルの上に雲のように寄生する建築。空の輪郭を柔らかくし、外壁に空を映し込み、空に最も近づき望める空間。そこに、在籍が1年以内の短期留学生在が滞在する。空にもっと近づいたその空間で、町と、人と、空が交流する。



既存建築の上に積層する雲橋は、ときに隣棟や道路を跨いで繋がる。



(上・右)内部、外部ともにゆるやかな曲線を描く高さ1mの層で構成される。仕上材のアルミニウムパネルに光が反射し、時間を追って変化する光と空の色を楽しむことができる。



断面:寮には既存建物の縦動線を利用してアクセスする。共同の食堂やリビングに外部の人を招き入れ、料理や外国語などを通して寮の住人である外国人と日本人の交流が広がる。内部での層の段差は家具、棚にもなっている。



空に昇りそうな雲の形や空の色が映りこむ素材を通して、新しい空を感じさせる。

俯瞰:東京のさまざまな場所を敷地とする雲橋

渡辺真理 今年度の卒業制作はそれぞれの学生の制作模型の縮尺が異なるという野心的な企てが特徴だった。1/1、1/5、1/10、1/20、1/30、1/50、1/100、1/1000という8つのスケールに8人が挑戦したが、それはそれぞれの学生が分担して、縮尺の違いがどのような違いを「制作」にもたらすのかというコラボレーション作業を行なったことになる。とはいうものの、選んだスケールと自身の設計コンセプトをどのように適合させるかは、なかなか手ごわい試練だった。

作品の方向付けが決定的となるスケール1/1と1/1000を選んだ2名(寺尾*1と米山*7)がそれなりの果敢な決断でつくった作品がスケールと作品の関連性を強く感じさせたが、それ以外では作品とスケールの関係性はアクシデント(偶発的な事件)的で、作品の出来、不出来とスケールの関連はそれほど見られなかった。

木下庸子 縮尺(=スケール)は本来、建築の設計で考えたり表現したりする内容を決定付けるものである。今回取り上げられた8つの縮尺も、例えば1/1000なら設計対象物と広域を考える都市的スケール、1/100なら敷地内の建物配置や建築の平面構成を考えるスケール、1/50、1/30、1/20はインテリア空間をデザインするスケール、1/10、1/5はディテールを細かく考えるスケール、1/1は原寸で考え製作されるスケールといったように、それぞれに目的を持っている。8人各自が8つの異なった縮尺で集合住宅の設計に取り組むという課題は、縮尺の持つ意味を身体的に理解する上で非常に有意義であったと思われる。ただ学生としてはあまり手掛けることのない、しかも充分なディテールの把握が要求される1/10、1/5などの案にはかなりの苦心の跡が感じられた。今回の経験が8人それぞれの今後の建築に生かされることを期待したい。

渡邊健介 住宅の構想はあらゆるスケールを横断して人の住まい方を問い直す作業だということを念頭に、1/1から1/1000にいたるまでの提案を各々の学生に求めた。どのスケールを取っても、その前後に広がる構想がある。都市の中でコンセプトがどういう風景をつくっていくか、コンセプトを成立させる部分のディテールとは何か。構想に際しては全てのスケールに思いをめぐらし、対象の範囲を超えた世界観が求められた。表現されたものはそのひとつの切断面でしかない。

桑沢で卒業設計を指導するのは今年で3年目となり、住宅ユニットとしての最終年を迎えた。3年を総括する思いとして、とにかく学生には桑沢らしさとは何かを追及してってもらいたい。造形の面白さ、テーマの固有さに圧倒的な魅力がある。しかし同時に、時代のテーマ、社会性をもつことも重要だ。その中で、桑沢らしさとはなにかを常に意識し、それを武器として今後の活動に臨んでもらいたい。

柴田晃宏 今年は住宅×1/xをテーマとして、最初にスケールを規定しテーマ探しに入ってもらった。スケールからアプローチする方法に戸惑った学生もいたが、バラエティーに富んだ作品連が出来上がった。寺尾*1の衣服と室の中間領域に新たな空間を創出する試みや大田*3の音楽と建築の相互変換を行う作品は空間概念に対する提案を評価したい。今村*2の螺旋状の舞台装置、志摩*5のテラポットを想起させる海中ホテル、李*P12の雲をモチーフとした留学生レジデンスは造形がユニークで桑沢らしい。星*6の首都高・家庭菜園・住空間のコンプレックスは現代的なテーマに取り組んだ力作。大谷*4のレジデンスは穴をテーマとしたファサードが魅力的。米山*7の未来都市のビジョンはドローイングがイメージを良く伝えていた。各学生が異なるスケールを通して考えることで学生同士が触れ合い、各自のテーマに相応しいスケールだけでなく新たな視点が挿入されることを望んだ。今後も多様な視点からアプローチすることを忘れないで欲しい。

比護結子 都市から人体までの多様な視点から「住まい」を考えるいい機会になったと思う。寺尾*1の作品は衣と住の中間、人間や家具を構造にして成立する空間。内部では別世界が展開するのも興味深い。今村*2は松涛の街を「舞台」にした新たな「物語」を作った。動きのある舞台装置からはさまざまなシーンを想像できる。太田*3は2次元の図面・譜面を介して音楽と建築を結びつけた発想がいい。複雑で意外なカタチが出来上がった。大谷*4の作品は個人と個人、個人と都市の緩衝となるファサードが印象的。志摩*5は独特の世界観のある海中都市のような住宅を、迫力のある描写で表現した。李*P12の作品は都市に寄生する、段々畑や雲のような建築のドローイングが圧巻。星*6は食料、農業、防災など社会問題に対して真面目に向き合った。ポジティブに解決し、楽しげな建築に仕上がった。米山*7は最も難しいスケールを担当したが、飛行船の高度に着目した点がユニーク。

大松俊紀 今年は住宅として卒業制作をする最後の年になったため、まず最初に、皆同じ大きさの90cm立法程度の模型を展示することを目標とした。大きな模型をつくることは、それだけで大きな意味を持つ。それは、空間をより実感できる上、細部の末検討部分を洗い出すことにも繋がる。くじ引きで各スケールを割り振ったその偶然性も通常の「好きなことをただ好き勝手にやってしまう」卒業制作にある制約を課せられ、よかったと思う。卒業制作はある意味「何でもあり」なのだが、それを履き違えると、昨今の建築界、デザイン界同様、ただ無意味に個人の悪趣味を公の場に露呈する結末となる。制約、つまり「必要性」を追求することが、デザインだと信じて止まない。



寺尾 准 [住×1/1 | mid-skin]



今村 怜子 [住×1/5 | 小溝]



太田 潤 [住×1/10 | 建築家の譜面・音楽家の図面]



大谷 洋介 [住×1/20 | ANAGRAM]



志摩 健 [住×1/30 | altera-grad-tion]



星 優希 [住×1/100 | 食べられるビル]



米山 夢衣 [住×1/1000 | Dissolving City]

住宅インテリアD

夜間部2年生（後期）

担当講師

田井幹夫

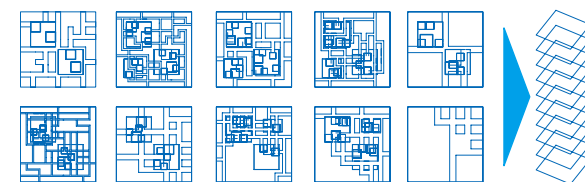
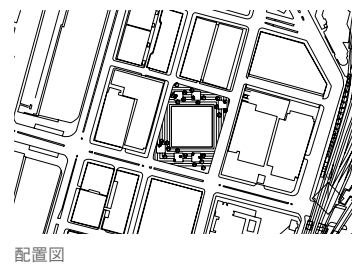
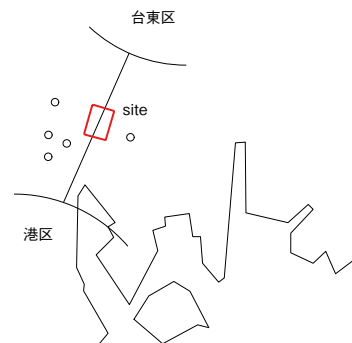
課題内容

集まって棲むこと、街を生かすこと
-creating new living situation,
changing our circumstance-
2年間のプログラムの最後となる課題として、卒業設計としての要素を含ませた、集合住宅をプロジェクトとする。建築は単に建物をデザインすることだけではなく、都市的な背景、社会的な背景、歴史的な背景などを深く考察した上で、その土地やプログラムに適した空間を構築しなくてはならない。そして、それらさまざまな要素からストーリーを紡ぎだすだけの、自分自身の考えを持つ必要がある。この授業では、段階的に上記のような設計全体をまとめあげていくためのトレーニングと、最終的にプロジェクトとして完成させるためのスキルを身につけてもらいたい。

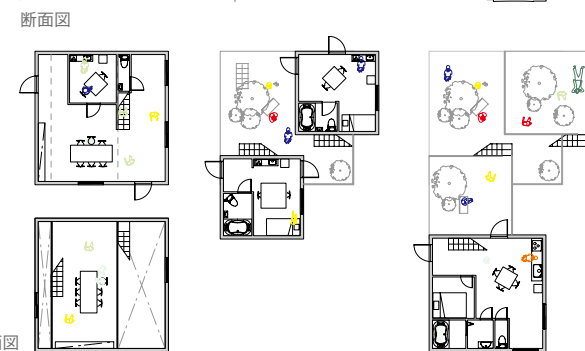


田神 純
[RENDEZ-VOUS]

都市では多くの人の人生が平行し交錯している。人は常に自分の人生の中にいると同時にさまざまな異なる「差」を持つ人生と隣合わせにいる。性別・年齢・国籍・容姿…。人にはさまざまな差がある。その差は時に格差や差別の原因となる。しかし、その差こそが人の運命を好転させるキッカケとなる。その差を一つにすることにより、多くの思いもよらない出会いが生まれるのではないだろうか。そして新しい人生を生み出すことができるのではないだろうか。
かつて三谷と呼ばれたドヤ街のある台東区と現在高級住宅街である港区を結んだ中心には、東京駅、皇居、国会議事堂など、日本の中枢を担うような機関が集中している。この場所を日本の中心（都市の中心）と考え、そこにさまざまな人の集まる都市の縮図とも言える建築をたてる。



diagram：通路幅、高さ、ユニットサイズをフロアごとに変化させることで、視覚的にも感覚的にも人との差を感じさせることができる。



ユニット平面図

吉岡謙一

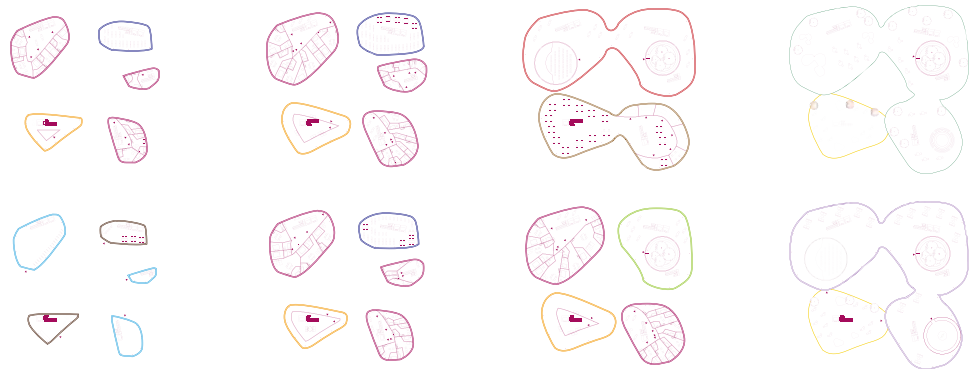
[Stain Ornament]

光を失った新宿御苑は黒く大きな水たまりとなる。
巨大な暗闇が外へ漏れだし街中の闇という闇と同化し水没する。
ビル、街灯、テールランプ。光の洪水はやがて光のシミになる。
ネオン、看板、幟。街中にシミを作っては領域を滲ませる。
落ちてきたシミはしみ広がりながら隣のシミと融合する。
それは棲む者と行き交う者、建築と環境をも滲ませる。
いつしかそれが混沌とした都市に出来てしまった美しく儚いシミとなるように。



断面図

● Entrance ● Library ● Planetarium ● Housing ● Theater ● Cafeteria ● Work Space & Atelier ● Gallery ● Teukimi-Dai ● Greenhouse ● Roof Terrace



平面図

吉本考臣

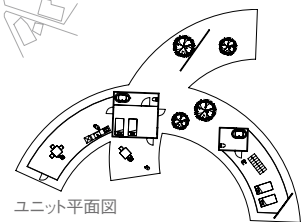
[Whereabouts]

「内包かつ解放」という言葉は矛盾している。
形が変化するプロセスの中で、内包と解放両方の性質を持つものが生まれてくるのではないかと。円という内包感を持つ形を敷地全体に配置し、円が重なり合った場所では内包感が強くなる。同時に重なり合った円が内包感を残しつつ解放へと変化していく。内包という境界を保ちながら、子供たちが都市や自然に対して解放されていく。
形を構成している地となる部分に住むことにより人間が人間に内包され解放されているようなことが実現するのではないかと。

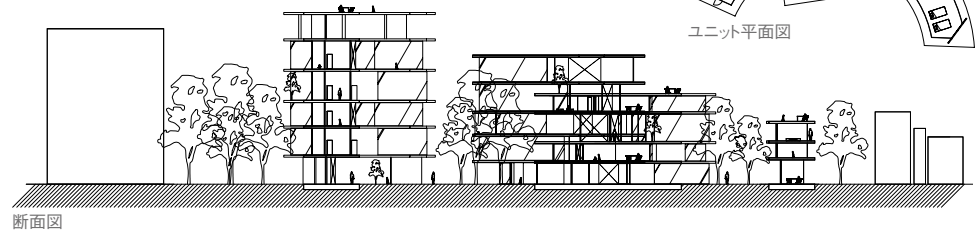
都市の中で、子供だけで歩いている姿や、自転車で走り抜ける姿を見ているとなぜか違和感を感じ、危険だと思ってしまう。そのことが自分の中で疑問に感じていた。都市での子供たちの居場所というものはあるのか？外に遊びに出ても危険なものがたくさんあり、危険だからといって外には遊びにいかず家の中で遊ぶ。子供たちの行動は都市によって制限されているのではないかと、都市の中での子供たちの居場所を提案する。一つの集合住宅というスケールの中で大人たちは子供たちを見守り、子供たちは見守られているという安心感と都市への開放感の両方を感じ生活していく上で、自主的で制限の無い自由な動きが実現する。制限の無い動きの中で、学ぶことやコミュニケーションが自然と生まれてくるのではないかと考えた。



配置図



ユニット平面図



断面図





佐野 茜 [身体のランドスケープ]

1



小口華代子 [結~Mukaejima project~]

2



本多雅子 [人間の調律]

3



吉田宗広 [振る]

4

田井幹夫 この際、建築などという言葉がなくなっても良いのではないかと時々思う。自分が属しているからこそ確信を持って言うことができるが、建築界という不思議な村的な社会は、建築が社会的な存在であると高らかに叫んでいる一方、自分達しか理解することのできない言葉しか発せず、あきらかに建築界外部との交信を遮断している。本来、建築を考えることは非常に根源的であり、そして同時に高度な文化にも通じる。これを縦断し、横断することを、空間を作り上げることによって達成することが建築という作業であるなら、当然人間の生活を総括するような広い視点を持つことが必然ともいえる。つまり、デザインというものが人間のさまざまなスケールで生活を豊かにするものだとなれば、それらと密接に結びついていないことには建築の最終的な目標は達成できない。そんなことが、桑沢という場でできればと思い続けている。現在はそこへの道程のほんの走り始めかもしれない。この課題をもって社会に飛び立つわけだから、やはり自由に自分自身のテーマを建築に落とし込んでもらいたいと思った。それ自体がデザインというこれからの彼らの人生の舞台における指標にもなり得るからだ。結果としては、なかなか学生達にとっては難しいものだったようだ。ただしそれは、最終成果物という意味においてであって、それに至る毎回のエスキスチェックによって、全ての学生は非常に素晴らしい試行錯誤を繰り返したといつてよいだろう。それが最終的に収束し、形として結実しないとしても、何か社会や人間そのもの、生活のあり方について自問自答し解答を探し出そうとしたことは、必ず彼らの骨肉となっているに違いない。

田神の[RENDEZ-VOUS] *P.18は敷地設定に難があるものの、東京という多様な性格を全て受け入れ、そこに生活という原点を持ち込むことによって、よりその複雑性と人間自身の持つ深いキャパシティを表現するものであった。この大きな概念と、大きなスケールの模型で表現された住まい方というヒューマンスケールをうまく絡めて解いたところに、高い評価が与えられた。**吉岡の[Stain Ornament]** *P.20はより詩的に都市を俯瞰して、それを住むという行為とどう結びつけるかという点で興味深い作品である。「滲み」という概念が、都市のいたるところに潜在的にあり、それを機能と形態によって顕在化させること

がテーマであった。ダイナミックなその解き方は、若々しさを感じさせると共に、建築の新鮮さも予見させるものだったといつて良いだろう。**吉本の[whereabouts]** *P.21は非常に情緒的な下町の生活のようなものをテーマとしながら、新たな建築形式を提案する挑戦的なプロジェクトだったといつてよいだろう。囲うと開くという相対する概念を建築としていかに空間化するかがテーマであり、そのような試行こそが建築家の役割だとすれば、まさにその部分をついていたともいえるが、多少図式的になりすぎた感と、生活に対するリアリティの無さが見えたのは否めない。**小口の[結~Mukaejima Project~]** *2は直島の向かいにある離島にアートを通して、ローカルとグローバルの橋渡しを建築によって行なうというものだった。誠実なプランニングと密度の濃いプレゼンテーションは、学生としては群を抜いていたものの、テーマや解決方法がややステレオタイプによっていた感がある。もっと建築には可能性があるのだと気付くことで、彼女の建築は花開くのではないかと期待できる。

上記の四作品が、卒業作品展にも選抜された優秀作品であるが、その他にもいくつか特筆すべきものがあった作品を紹介したい。**本多の[人間の調律]** *3は、徹底的にリズムという概念と対峙し、建築化を図った挑戦的なプロジェクトだ。これも、各空間やそれらの関係性、身体感覚としてのリアリティなどに繋がれば非常に良いものとなっただろう。**佐野の[身体のランドスケープ]** *1は徹底的に身体を基準に空間を構成しようというもののだが、あまりにも遠くに石を投げすぎて、息切れしてしまった。これをやりきったものすごく魅力的なものになっただろう。その他、**吉田の[振る]** *4も意欲的に複雑な文脈を持つ敷地に挑んだが、結果的には形態操作に終わってしまったのが残念だ。**佐藤の[TUNA apartment]** *5も非常に限定的な場所と環境だからこそありえる生活風景を建築によって現実化しようとしたもののだが、生活の新鮮さや可能性よりも、装置的な建築が大袈裟に見えすぎたことで、論点がずれてしまったことが残念である。これら以外にも、可能性を感じさせるプロジェクトは多数あった。しかし、多くの学生が自分の与えたテーマや敷地に自ら溺れて、結論に達することができなかった。ただ、先にも書いたように、まじめに取り組んでしっかりと思考を重ねた学生は必ず、建築的思考というトレーニングを積んだに違いない。そしてこの思考こそが、学生達が社会でクリエイターとして活躍するための礎となることを期待したい。



佐藤陽治 [TUNA apartment]

5



山鹿元晴 [Lay line]



中村和弘 [Artist in Residence]

卒業制作

昼間部3年生（通期）
店舗インテリアユニット

担当講師

藤原俊樹 中山定雄 北原摩留

課題内容

人とモノと空間の関わりを学びながら、「人にとって、豊かで美しい空間とは何か」を考える。何のための空間か、誰のための空間か、どのようにデザインしたのか、といった意味を総体的に思考しつつ、空間における「関係のデザイン」に取り組み、今後のインテリアデザインの可能性を探究していく。このユニットでは、具体的な店舗設計というよりもっと広範囲に「新しいインテリア」についてのコンセプチャルな提案型のデザインを中心に進行していく。



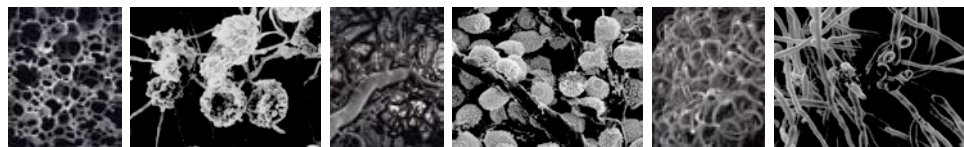
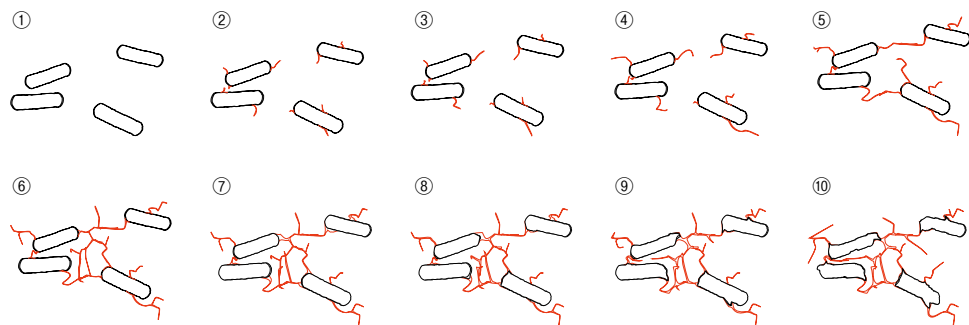
岡崎大輔

[SHIBUYA erosion]

ビル同士でインターネット配線を繋げあっている「渋谷センター街」。将来、このような配線ネットワークは、より複雑化していくのではないだろうか。そのような将来を想定し、人・モノ・情報の3つの要素を取り上げる。異なる性格を持つ店舗空間同士が互いに触手を伸ばし、接触する。そうした時に生まれる影響を予測し、それぞれを繋いでいく。商店街でもなくショッピングモールでもない、新しい商業空間のあり方を提案する。



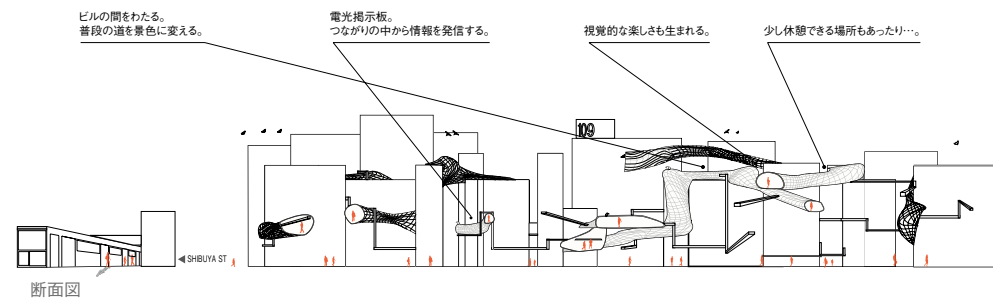
イメージイラスト



ダイアグラム



配置図



断面図

藤原俊樹 来年度からゼミ形式の卒業制作になるため、ユニット制では今年度が最後となる。今回の店舗インテリアユニットは22名と大所帯である。この人数では、細やかな指導がなかなか難しい。そこで学生達には、モノやココロを交換するときの世界観を最小単位で考える中山グループ、不特定多数のひとが大きなスペースでいかに関わるかを考える北原グループ、新しい関係についてコンセプチャルに提案する藤原グループの中から選択してもらい、各講師がひとり7~8人を担当することとなった。私のグループでは、最初からカタチやレイアウトから入ることを避け、「新しい関係を発見する。」ことに重点を置きながら、見えないことに向かってものを作っていくこと、自分では考えても見なかったものになっていくこと、自分が考えていることを越えられるかということなど、表現者にとって一番のおもしろさと難しさを体感させることを目的とした。プレゼントの世界を砂時計と言葉の量によって表した**石渡**、貫通から層へイメージを導いた**伊藤**、クラブのディスプレイサインを装飾した**小澤**、ネオバロックのイメージからアクセサリーショップを展開した**鈴木***、宮澤賢治の戯曲を出演・演出・舞台装置とマルチな才能を発揮した**千葉**、渋谷の若者のためにプチ家出ハウスを提案した**土田*2**、空間のズレを偏光パネルと映像で表現した**寺田**、生と死の世界をスペースグラフィックで描いた**堀中**など、各々多様な方向を目指した作品群となった。店舗としてしっかり設計した卒業制作が少ないとの批評もあるだろうが、世界的経済恐慌によって大きく社会の転換期を迎えた今、インテリアデザインの目指す役割をもっと本質に向けていき、新たな方向性を探ることが一番重要だと考えている。

北原摩留 日本で一、二を争う繁華街である渋谷に立地する桑沢デザイン研究所は、そのサイトそのものが素晴らしい教材である。学生時代、風に乗って牛のにおいが漂ってくる山奥のキャンパスに通っていたボクからすると本当にうらやましい限りで、デザインを学んでいく過程において刺激の多いメトロポリスに身を置くことこそが、カラダ全身でカルチャーというフレッシュなシャワーを浴びる貴重な体験だと思う。その渋谷のシンボルといえば、ハチ公とセンター街ではないだろうか。老若男女が日夜闊歩し、混沌とした不夜城の如き様相を呈しているセンター街は、主人の帰りを待ち続けた忠誠心に篤い犬とはある意味で対極にある。とはいえ、センター街だって渋谷を構成するパーツのひとつであることには変わりなく、また、そこに存在する店舗空間や多くの人々などの集合体がセンター街という姿を構成していることにも変わりがない。一見混沌とした姿を見せているセンター街も、よくリサーチしてみると、そこに存在している空間はそれぞれ独立して存在しており、見た目の猥雑さとは裏腹に、システムとしてはどの街にも見られるような、独立空間の集積構造になっている

ることがわかる。

岡崎*P.24はこのシステムに一石を投げ、新しい街をつくるアイデアを提案している。それは、センター街にあるスタンドアローンの店舗と店舗とが互いに触手を伸ばしていき、その異物同士が衝突、接合することで起きる化学変化に着目した試みだ。ヒト、モノ、情報など、やりとりされる主体の違いによって変わる、さまざまなチューブやワイヤーで空間同士を接合していく。狭いセンター街の上空を、チューブやワイヤーが縦横無尽に飛び交う様子は圧倒的な迫力があり、センター街の見た目の猥雑さをより一層高めている。だが、これは決して見た目だけの猥雑さを追求したものではないことは明らかだ。これは街を構成しているシステムにまで斬り込んで、1+1=2ではなく、3にも4にもなりうる(もちろんゼロにもなりうる)という、新しい街、新しい空間の実験的提案なのである。

中山定雄 ネット社会の成果として少ない努力で結果を出したかのように思えてしまうことは、学生の作品づくりにも影響があると思う。ワンクリックで莫大な作業を片付けられることがわかっているのに手作業によって作品をつくるのが無駄とは言わないが、面倒だとよく学生の顔に書いてある。手作業のおもしろさは不確実性と主観による無意識の解法操作だと思うが、当たり前のことを描くとき、同じようなものを繰り返し描くとき、現代っ子はモチベーションが上がらないもの。しかしながら桑沢の学生はそのカリキュラムからか、先輩からの伝統意識からか、比較的手がよく動く。卒業制作では卒展でかっこいいものを展示することが目的ではなく、学生生活最後の半年間にふさわしい、悔いの残らない活動することに意義を求めた。

岡崎*P.24の作品はまさに目を疑う程の作業量で、卒展では表現しきれないプロセスがたくさんあった。意味不明なドローイングや不細工なモデルの数々、大量のリサーチやマッピングの残骸、とても美しいとは言えない最終形、何回聞いても納得のいかない形の決まり方など、講師として見過ごせない部分は若干あったが、我々の期待を遥かに超えた発想や野生感覚、彼が日々費やしたパワーを惜しみなく評価した。

2年間の卒制指導を終えて感じたことは、桑沢の学生は身近なものを掘り下げ、汗水流し、手でつくり上げた作品に傑作が多いことだ。その身近とは渋谷というテーマやプロダクト以上建築未満の人的スケール、素材へのこだわり、ファッション&ビジュアルなど他領域との交流だと思う。



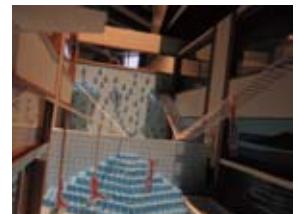
寺尾みゆき [さんぼみち]



松下悠見 [KONSEKI]



須田彩香 [KiZuNa HAUs]



筑井 彰 [禁煙道場]



田戸美奈子 [シモキタミノ]



鈴木芽衣 [Jewel Tower]



土田藍美 [GaLag]



永田伊織 [SUUI — 日本の男性 —]



山本恵里 [HAYAMA no DAIDOCORO]

店舗インテリアD

夜間部2年生（後期）

担当講師
竹中一晃

課題内容

商品計画から商業建築のトータルデザインまで、店舗プロデュースの流れを追う課題である。取り扱う商品やその販売方法、販売する場のテーマを企画し、街の景観の一部としての外装とそれに連続する内装を設計、模型制作までを行う。

〈設定条件〉

立地：神奈川県横浜元町（現在のスタージュエリー本店）

建築規模：建築面積106㎡×3層（軒高10mまで）

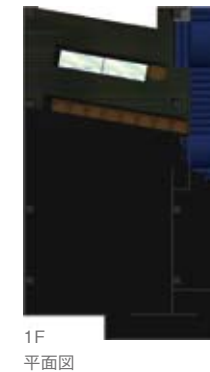
業種業態構成：スイーツショップ

1階食物販＋メイン厨房（面積・機器は設定済み）、2階飲食、3階屋上（フリー）



石原政直 [pillow dream]

海の底を迷うように、未知の流れに流され現実がゆらゆら揺れる。まるで夢を見るように……、夢を見続けるように……。スイーツとそれに合わせたアルコールをセットで提供する飲食店。天井の造作、照明そしてスイーツとドリンクの織りなす効果によって、渦巻くようなサイケデリックな幻覚を体験する。また季節ごとファザードのウォールアートが変化することで、四季を取り込み商品の変化を外部にアピールする。



1F
平面図



屋上の足湯



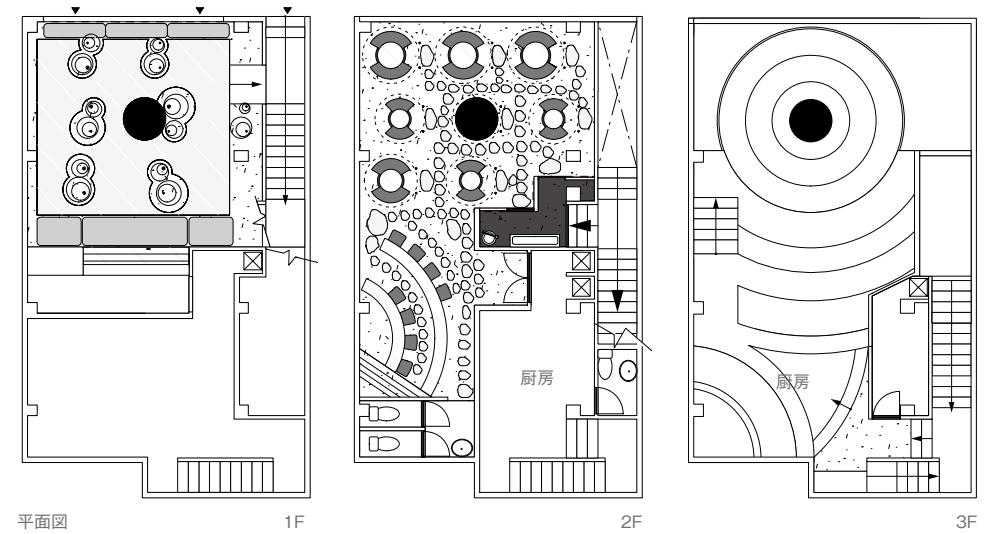
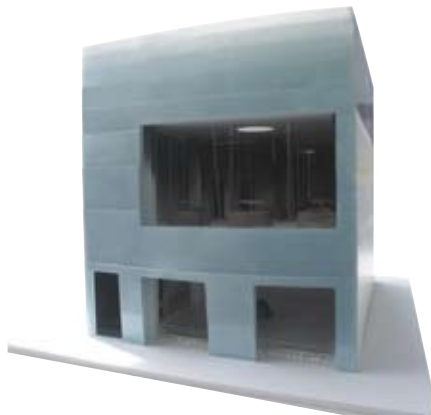
2F全景



1F全景

梅野暁美 【響】

水菓子を専門に扱う和菓子屋。日本庭園の仕掛けの一つである、水琴窟をモチーフとした。建物全体を一つの水琴窟に見立て、上層から下層へ音色を響かせる。屋上は足湯があり、滴り落ちる水が1階で池をつくる。2階は枯山水の世界を表現し、水柱をくぐる行為によって自分だけの結界に足を踏み入れる。透明感の美しい水菓子を目で、足湯を肌で、音色を耳で楽しみ、水に癒される空間。日々のせわしなさから忘れてしまっている感覚が呼び起こされる。

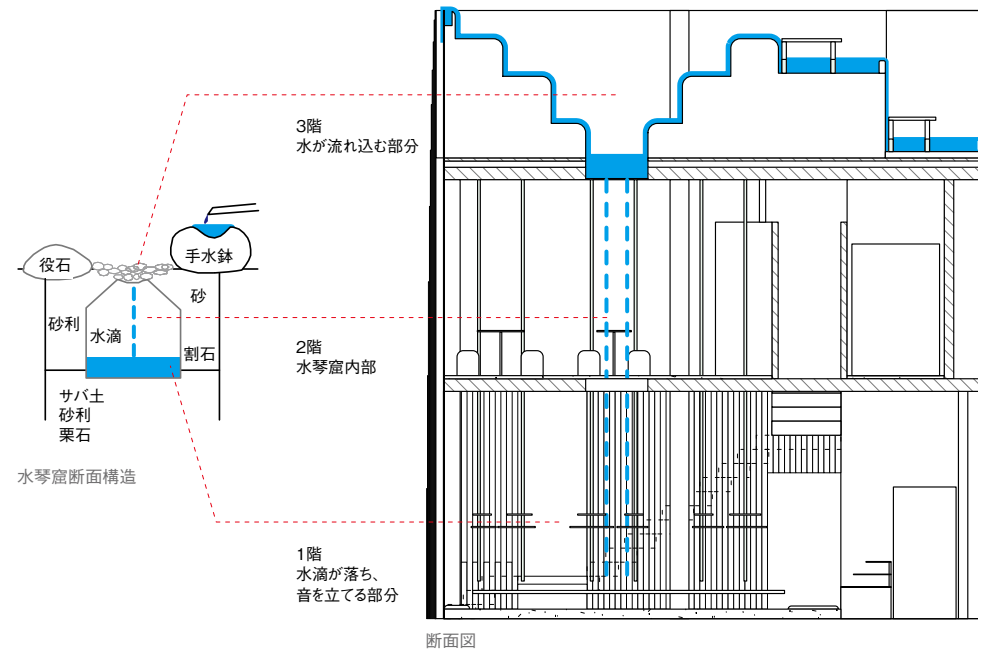


平面図

1F

2F

3F



水琴窟断面構造

断面図

竹中一晃 今回の店舗インテリアDの授業では、作品をつくる上で2つの視点からアプローチし、3層の商業建築への取り組みをしてみた。1つ目の軸は、街並という景観の中で店舗ファサードがどのような表現を持ち、ファサードと内装との連続性は、そして什器と商品の有り方は、という空間軸でデザインアプローチを考える。2つ目の軸は、生産者から、卸、小売、そして消費者にどのように商品と場を提供するか、という流通軸でデザインアプローチを考える。各階統一して、各階の業種業態が色あざやかに演出する。(図1) この2つの軸を視点として、商品構成(MD)・視覚商品訴求(VMD)・視覚統一表現(VI)・販売促進(SP)・接客サービス(SV)そして空間デザイン(SD)を統合的にまとめ上げ、コンセプトから計画図面そしてモデル制作まで取り組んだ。尚、コンセプトを考える上で、マーケット(市場性)とターゲット(客層)そしてマネージ(運営)とイメージ(形象)の4つの与件を整理しつつ、トータルコンセプトを導き出し、デザイン活動に反映させた。(図2)

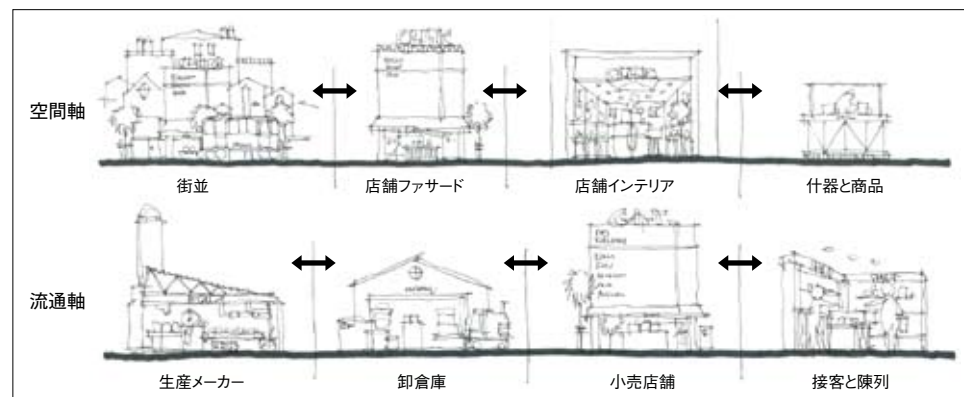


図1

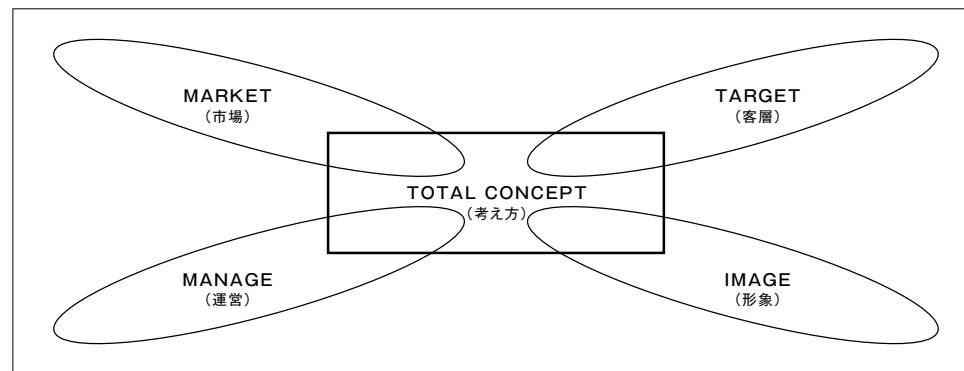


図2



河村明彦 [Bright Bros Cafe]

石原^{※30}の作品は、季節ごとに店舗ファサードが容変することにある。商品は季節の変わり目などで売れることがあり、店舗全体で季節感を取り込む具体的なアイデアが生かされた。梅野^{※32}の作品は、三階建ての階層と各階の業種業態の違いを、3階屋上から下に落ちる水の自然の流れを演出することで、建物全体を一体化し、重力に弱い商業の上下導線をスムーズにしている。河村^{*}の作品は、3層の階層を地層のような積層デザインをモチーフとして、あえて階層を意識させない空間構成とした。また内部空間も角の無い曲面で各階統一して、各階の業種業態が色あざやかに浮き出してくる。中山^{※2}の作品は、3層を吹き抜けるボイドをつくり視覚的な内部空間の一体化に挑戦した。さらにそのボイド自体を、フリークライミング場として演出活用し、遊んで楽しい、見て楽しい、食べて楽しい、複合した体験が出来る。



中山朋美 [ACT]

卒業制作

昼間部3年生（通期）
エレメントユニット

担当講師

林 秀行 藤森泰司

課題内容

この授業では、「家具」という、あまりにも当たり前のものとして常に日常に横たわっている道具を通して、自らが生きる場所へどのように身を置きたいか？という本質的な問いに向かっていく。

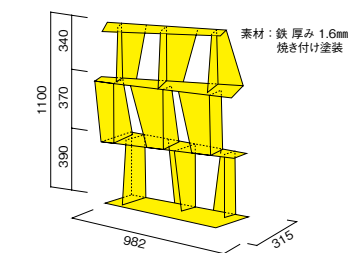
具体的な演習としては、前期ではまず実在する家具の実測作業を行い、普段何気なく見てしまっている「もの」への意識が変わっていくことを体感する。これは家具をデザインしていく大事な認識をつくる。そしてその後で、初めてそれぞれの家具をデザイン。後期では、前期の経験をもとに、さらに深く思考を押し進め、卒業設計として冒頭の問いに繋がる環境としての家具をデザインしていく。



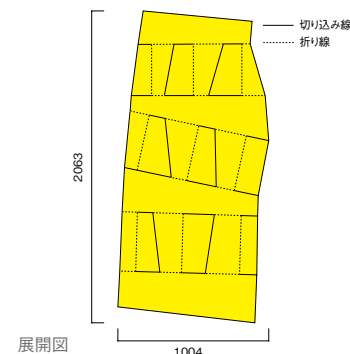
丸山聡美

[sheet shelf]

1枚の紙を切り込み、折り曲げることから発想した家具。切り起こすことで柱や棚板が成り立ち、切り取られた形の隙間ができる。また棚板となる部分の折り線を平行にせず、角度をつけることで自然なねじれが生じる。1枚からだからできる形の特徴を生かし、方向の制限なく使用できる棚とした。



完成図



展開図

林 秀行 ファニチャーデザインは建築や商空間デザインと比較して制約が少なく、日常での体験をもとに身近な素材を用いて原寸で表現することができ、現物として残るのが面白いところだろう。近年の学生たちの傾向として、公共性や機能性を考慮したデザインよりも私的な心地よさを追求したデザインが多い。各自の興味のある対象を突き詰めて、まだ曖昧なカタチや概念を、人が触れたり身を委ねたり、使用するための機能を与えて家具とした。表現技法の変化もあり、図面化しにくいものも多く、図面を元に職人とかやりとりしながら作品を仕上げていくようなやり方が少なくなり、今年も5名中4名が自ら製作した。

丸山の[sheet shelf]^{*P.36}は薄い板で構成された棚。平面に切り込みを入れて折り曲げ立体に立ち上げる。単純な



会場風景

発想だが強度と安定性を考慮しながら試行錯誤をかさね、棚板や側板の境界線を平行にせず角度をつけることにより自然なねじれを形成している。一枚の板から立ち上げられたことが直ぐには想像できない独特な雰囲気をつくることに成功している。

佐々木の[tat]^{*1}はカメラのレンズを通して得たイメージからキーワードを取り出し、物体そのものや物体がつくった現象などを、ぼやけ、ブレ、不定形などの言葉に置き換え、それをステンレス板、発泡材、フェルトなどの素材を用いて単位型のユニットにして繋げ、組み立て方により大きさやかたち



佐々木由江 [tat]

を変化させながら、小物を入れる棚として、また空間の仕切りとして機能する家具とした。単位型ユニット内側のステンレス板が湾曲した周囲の景色を映している。**山腰の[カクレマス]**^{*2}は、300mmのモジュールで構成された収納棚。空間の間仕切りとしても使用されることを前提に、どの方向から見られることを考慮している。また上下逆転での使用も可能。寸法精度を要求される難しいデザインだが塗装も含め自ら仕上げた。**山川の[カaramelコレクション]**^{*3}は、適度な硬度の発泡ウレタンを渦巻き状にカットし、肌触りの良いファブリックで包み込んだブロックを絡み合わせることで、心地よく身を委ねることができるペットのような家具。絡みを解けばコンパクトに収納できる。**杉山の[Zigzagrid]**^{*4}は、折り重なる帯のように構成されたグラスファイバーによる半透明のスクリーンは緩やかに円弧を描き自立する。スクリーンを通して見る風景は曖昧になり、落とされた影とともに領域をつくり出している。



山腰千明 [カクレマス]



山川咲百合 [カaramelコレクション]



杉山由紀子 [Zigzagrid]

エレメントデザイン B

夜間部2年生（後期）

担当講師

柴田晃宏 比護結子

課題内容

エレメントデザインは1／1（実寸）の制作を前提とする。制作物は家具に限定するものではなく、空間を構成する要素として、エレメントを広義の意味でとらえていく。「それぞれの部位に適した形態、寸法、素材は何か」また、「空間全体のデザインやコンセプトと相補するものか」を意識しながらエレメントのデザインを考える。この課題では、3つのテーマまたは学生が独自に設定したテーマから一つを選択して、そのエレメントをデザインし実物（原寸大）を制作する。

テーマ1

Catalytic furniture at Shibuya

渋谷の公共空間におけるエレメント

渋谷の公共空間に触媒装置としてのエレメントを仕掛ける。挿入されたエレメントによって、どのように渋谷の空間が変質するのかを考えてデザインする。

テーマ2

Café in Kuwasawa

桑沢にカフェを作る

桑沢デザイン研究所内を敷地と設定し、その中にカフェを開設する。そのための家具や屋台などのカフェ空間のエレメントをデザインし、制作する。完成時には実際に運営することも念頭において計画する。

テーマ3

Family

現代社会における家族

現代社会における家族像や家族の形態或いは関係性は多様化し、旧来のものとは変質しつつある。新しい家族を紡ぐ空間とはどのようなものか、また新しい家族の関係性を誘発するエレメントはどのようなものかを考え、提案する。

宮下知也

[KNOT]

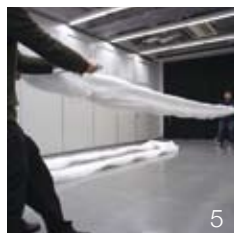
1本の糸が生み出す形に着目した。

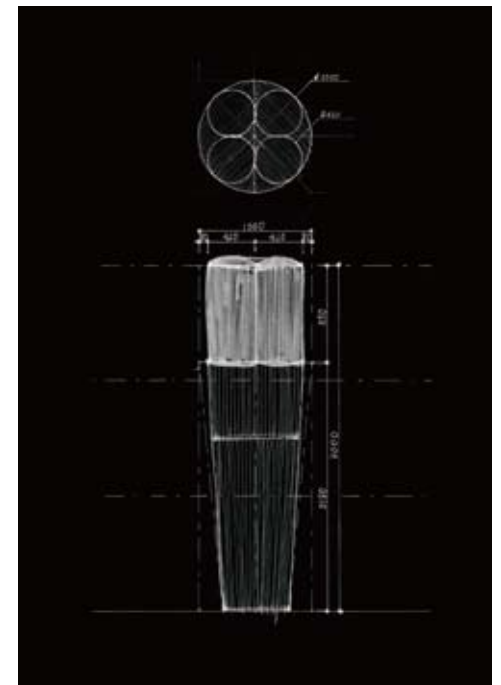
その形をもとに、長さ約3500メートル、しめ縄や水産用ロープの芯材として用いられるロット状の発泡ポリエチレンを使用する。輪状の束を捻り、構造体となる芯を作り出す。反発する力を利用し、丸く結び1本の棒で固定する。髪を結び、かんざしを挿すような工程で生み出されるイスの提案。

1本の線から生み出された塊は、私達の身体をやわらかく包み込んでくれる、大きな“結び目（KNOT）”



メイキング・プロセス





上面図(上)と側面図(下)



岡村直明
[muku]

プリーツ加工された布と風船による浮く部屋。

〈デザインプロセス〉

- ① 直径1mの円筒形の空間とすることが決まる。
- ② 布と風船のバランスが概算によりおおまかに決まる。
- ③ 布の高さが決まる。
- ④ 海に生息する浮遊生物から造形のヒントを得る。
- ⑤ 円筒形の風船が布に4つ入ることが決まる。
- ⑥ 風船の直径が420mmと決まる。
- ⑦ 力が釣り合うポイントを計算により割り出し風船の高さが決まる。

1



阿部周作 [隆起 沈降]

2



湯田坂 嵩 [Parallel Worlds]

3



奥田裕司 [dona dona]

4



宇都宮真代 [シブカサタテ]

柴田晃宏 学生達は最初に与えられた「Shibuya」「Cafe」「Family」の3テーマから各自選択したテーマを解釈・発展させデザインを行っている。最終的な作品は当初のテーマから外れたものもあったが、それぞれにオリジナリティーの強いものが出てきたと思う。

宮下の[KNOT] *P.40は糸の束から着想した繊細さと緊張感を持った作品でセンスの良さが光っていた。**岡村**の[muku] *P.42はモバイル空間や風船を使った空間は既出のものであるが、付帯させる空間をベットのように捉え擬人化させた点がユニークであった。ブリーツなど素材への探求も意欲的であったが、素材と形態との関係が詰めきれなかったことが残念であった。**阿部**の[隆起 沈降] *1はデザインレスなデザインを目指した難しいテーマにチャレンジした作品であった。**湯田坂**の[Parallel Worlds] *2は洗濯機の中で洗濯物が絡まっている様子から着想した作品でアート性の強いものであった。洗濯機を製造マシーンに見立てる着想が面白い。その他、子供と祖父母のための空間を考えた**奥田**の[dona dona] *3や渋谷の置き傘に着目した**宇都宮**の[シブカサタテ] *4など、発想豊かなものがあったが未完成の感が拭えないのが残念であった。

空間を構成する要素としてのエレメントは単なる構成要素ではなく、空間を変質させる触媒装置になるような可能性を持っている。これを機会に空間と人との新しい関係性を誘発するようなエレメントを今後も考えていってもらえればと考えている。

比護結子 1/1のエレメントを製作するという課題は、単にアイデアを考えるだけではなく、原寸寸法、構造、素材などさまざまな検討をクリアした上で、実物大の作品を仕上げなければならない。この課題を選択した学生は、それぞれのステップにおいては反省するところもあるだろうが、ステップを積み重ねて1つの作品を完成させたこ



東海林伸也 [a line]



松井 祥 [コミュニケーション]

とは、今後のデザイン、ものづくりをする上でいい経験になったと思う。

出発点は、3つのテーマであったものが、最終的には用途、形態、素材にバラエティに富んだ作品群が出来上がった。**宮下**の[KNOT] *P.40は、素材の選択、そしてその素材に合った個性的な構造から美しいカタチをつくり出した作品。**岡村**の[muku] *P.42は、外見のおもしろさだけでなく、中に入ると、このモノに取り込まれたような不思議な感覚を味わうことができる意欲的な作品。個人空間を作り出すエレメントについて、素材や構造の検討を繰り返し、最終的に家具と部屋の中間のような、宙に浮いて生き物のようにゆっくり動く不思議なモノが出来上がった。**阿部**の[隆起 沈降] *1は、地面が盛り上がったランドスケープのようなファニチャー。実際に多摩川河川敷で作成され、独特な世界観を感じられる作品となった。**奥田**の[dona dona] *3は、祖父母の家に置かれたラグが、孫が来ると子供の遊び場に変身するというインビジブルファミリーのための2wayファニチャー。現代家族に目を向けたアイデアが面白い。立体化する機構をもっとうまくできるとよかった。



高木雄一郎 [コレクション BOX]



齋藤 勲 [不発弾]



伊藤亮一 [ITO CAFE]

課題紹介

桑沢デザイン研究所の課題がもつ特徴のひとつはその量。
校舎のそこかしこに積み上げられた模型やエスキースの山がそれを物語っています。
学生達はとにかく手を動かして無数のアイデアを生成させていくなかから
デザインの本質を発見するとともに、
自らのオリジナルな表現を体得していくのです。
そこから結実した作品たちの一部を紹介します。

住空間デザイン

50

商空間デザイン

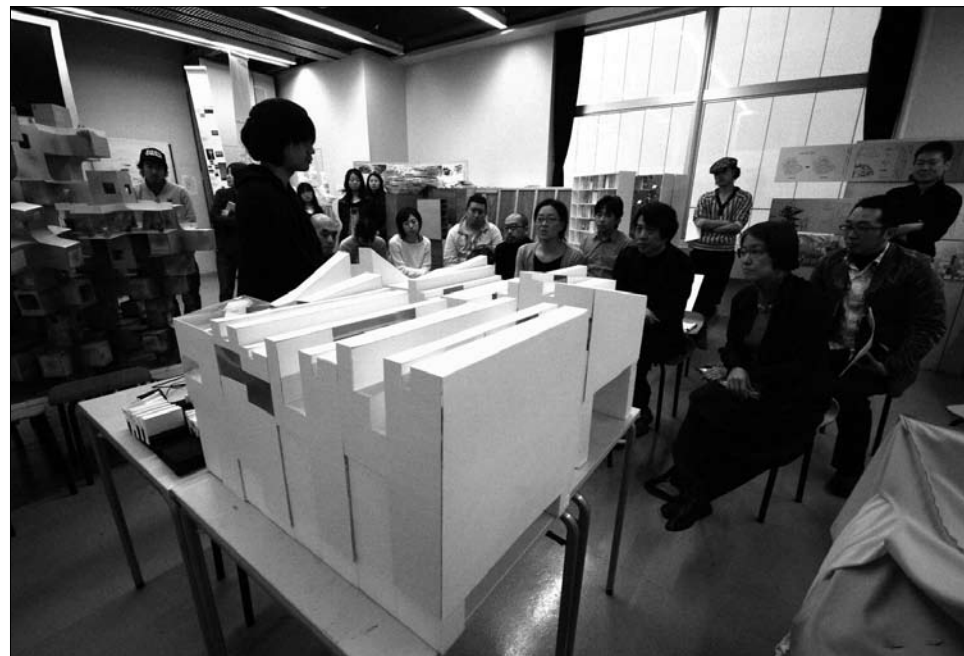
66

エレメントデザイン

74

基礎理論

80





基礎デザイン (住空間)

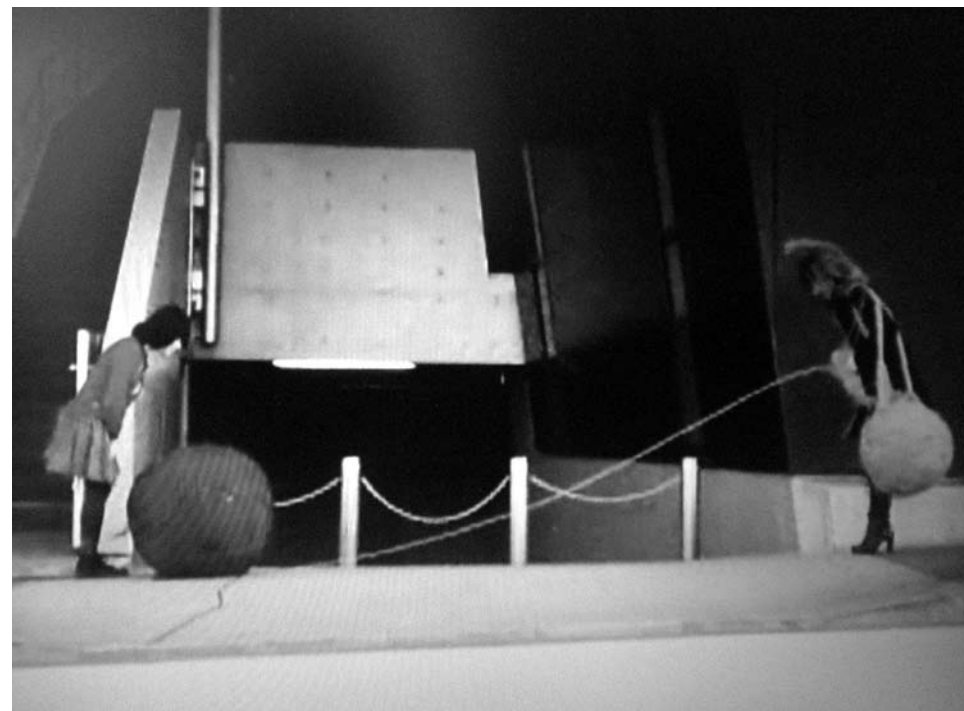
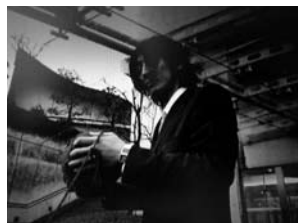
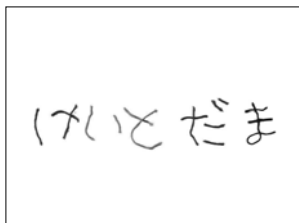
昼間部1年生(後期)

担当講師
大松俊紀

課題タイトル
mobile space

課題内容

1年生では全ての学生が、2年生でそれぞれ別の専攻に進む前に、すべての基礎となるデザイン演習(平面、立体)を1年間学ぶ。この「住空間」という授業もその1つである。他の専攻と違い、スペースデザインのデザイン対象は、ほとんどが敷地を有し、動かない(immobileな)存在である。そこで授業では、「immobile/mobile space」と題して、前半では、いわゆる空間「immobile space」の演習(折紙から空間を作り、その空間に光をどう取り込むかなど)を行い、後半は「mobile space」として、移動可能な最小限の空間を実際の大きさで製作し、映像として編集する。



向井 翠／朝生ゆかり／福岡智里／有賀絵理／浅岡奈緒／浜野幸多郎
「けいとだま」

冬になるとあちらこちらでよく見かける毛糸玉。その毛糸玉は長さによって編まれるものが変わってくる。大きなものを編もうと思えば、毛糸玉は大きくなる一方である。人と人との出会いも同じようなものかもしれない。この見知らぬ人で埋め尽くされた渋谷では、「けいとだま」は人と人を繋げる一つの大きなキッカケとなり得るのではないか。渋谷というハードな都市に、そっと人との出会いの物語の始まりを告げる「けいとだま」。

住空間デザイン 2A

昼間部2年生（前期）

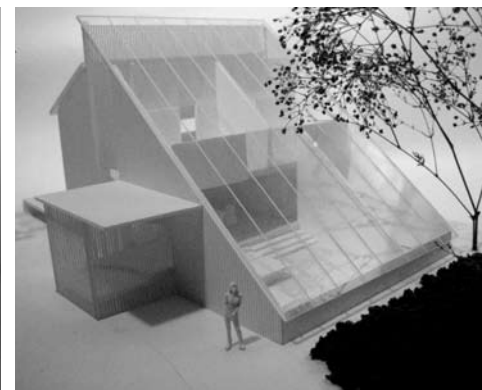
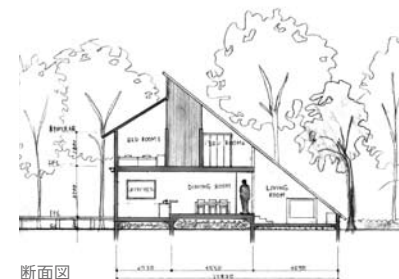
担当講師
中村大補

課題タイトル 仕事場のある森の家

課題内容
民主主義や物質文明は、万人が平等に豊かさを得る権利を主張した。その結果、20世紀あたりからこれまでの人類の歴史にない勢いで世界人口が、ことに都市人口が急激な増加をみせた。これが今日の環境危機を招いたことは周知の事実だ。本課題では直面するこの問題に対応している。

- ① 自然に暮らそう
都市は極端に人間本位につくられた空間だ。他生物と尊重し合って暮らすために都市を脱すべきだ。
- ② 食べ物を作ろう
食べ物を作る技術を身に付けるべきだ。
- ③ 森を育てよう
家をつくることで植林の貧しい林を広葉樹の森に変えられる。
以上、三つのテーマを踏まえた住宅の提案を求めた。

増野絢子
[森を楽しむ屋根窓の家]
深い森の中に、森のさまざまな表情を生活と一体化させて楽しむ「仕事場のある家」を考えた。一つの景色でも見る人の視点の高さの変化によって全く違った表情になる。地下から見上げたり、視点が地面の高さであったり、地面と同じレベルから眺めてみたり、上から見渡したり。視点の高さを場面ごとにそれぞれ設定することによって、一つの景色を何倍も楽しむことができ、自然の移ろいや天気などをより身近に感じ取ることができるのではないだろうか。



住空間デザイン 2B

昼間部2年生（後期）

担当講師
大松俊紀

課題タイトル 私の「住宅論」の設計

課題内容

この授業は、桑沢でも教鞭をとっていた篠原一男の住宅研究を通して戦後の住宅史を学び、最終的には新しい住空間を提案することが目的である。まず彼の著書「住宅論」を読むことから始まり、各自担当の篠原住宅の模型と図面によるトレース、空間分析、上原通りの住宅など実際の住宅見学、そして最後に篠原住宅の隣に、ある都市環境下で新しい住宅を設計するという課題である。課題の目的は、篠原一男の住宅デザインをコピーすることでは決してなく、あくまで現代の「住空間」に対する問題意識を明確にすることである。また、毎年最後に東工大篠原研卒の建築家にゲスト講評をお願いしている。今年は長谷川逸子さんによる講評であった。



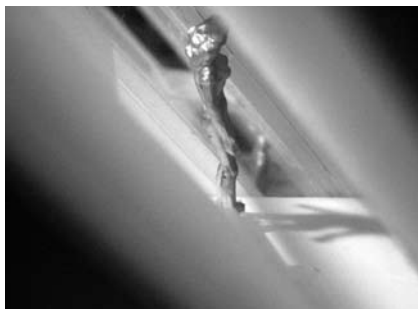
上空から見る



篠原一男設計「同相の谷」との配置関係



個室内部の様子



「亀裂の光」の空間

増野絢子

「亀裂の光」

住宅全体を「光の亀裂」で二分し、「明の空間」「暗の空間」をつくる。明の空間は中庭からつき出すようにして同相の谷の方に向いている。亀裂の空間の回りに部屋が配置されていた同相の谷に対し、各部屋を亀裂の空間が貫通するようにした。並列した部屋同士が立体的に重なり合うことで、亀裂の空間からのみ隣の部屋との視覚的な繋がりが得られるようになっている。



住宅のファサードから内部を見る



奥の部屋から篠原一男設計「白の家」を見る

横川絵美子

「望遠狂」

白の家でいわゆる平面構成に着目するのではなく、2階の一室から広間を覗きみるその行為が重要なのだと解釈した。この家は額縁のように壁に穴を開けることにより、一番南の部屋から風呂や書斎など生活のさまざまな断片を一度に見通すことができる。その「生活の断片」越しに生まれ育った白の家を見ることで、「覗き込む」という単純な一方向の関係以上に、家族と個人の距離感を見つめ直すという住空間を成立させている。



「白の家」との配置関係

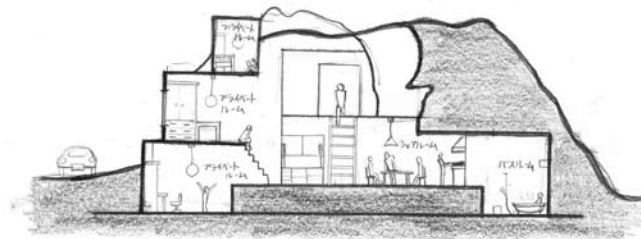
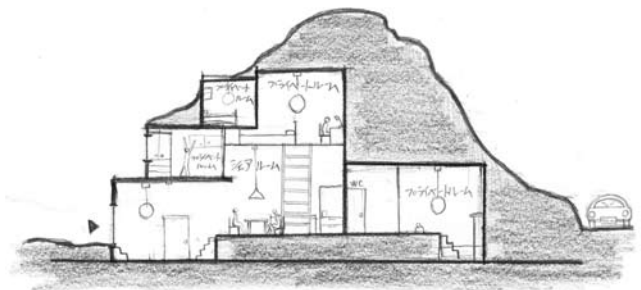
住空間デザイン 3A

昼間部3年生（前期）

担当講師
遠藤幹子

課題タイトル 幸せに暮らすこと

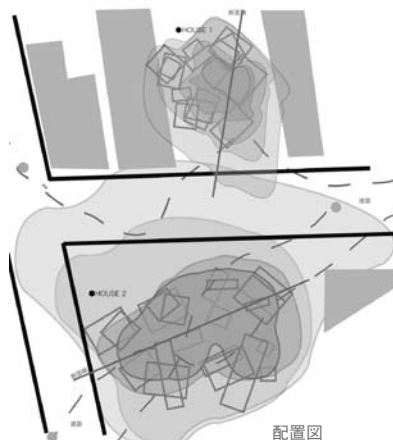
課題内容
建築をデザインするとき、私たちは「人間の幸せ」について、本当に真剣に向き合い、考えているでしょうか？
この課題では、かのヒマラヤの小国ブータンがかかげた「国民総幸福量」ならず、「住宅総幸福量」という指標をテーマに、「幸せに暮らすこと」について、4人一組のグループになって自分達なりの視点を掘り下げ、住宅を設計しました。妄想のメカニズム、カラフルであること、ふわふわした存在、Happyな音楽が連想させるイメージ、など、心の底から湧き出すイマジナリーでエネルギーな発想が生まれ、学生達はそれを集合住宅の設計に託しました。毎回のエスキースも講評会も、クラス全体にはキラキラと幸せのオーラが満ちあふれ、創造の喜びと希望に向かうものづくりの原点を、皆でかみしめました。



断面図



平面図



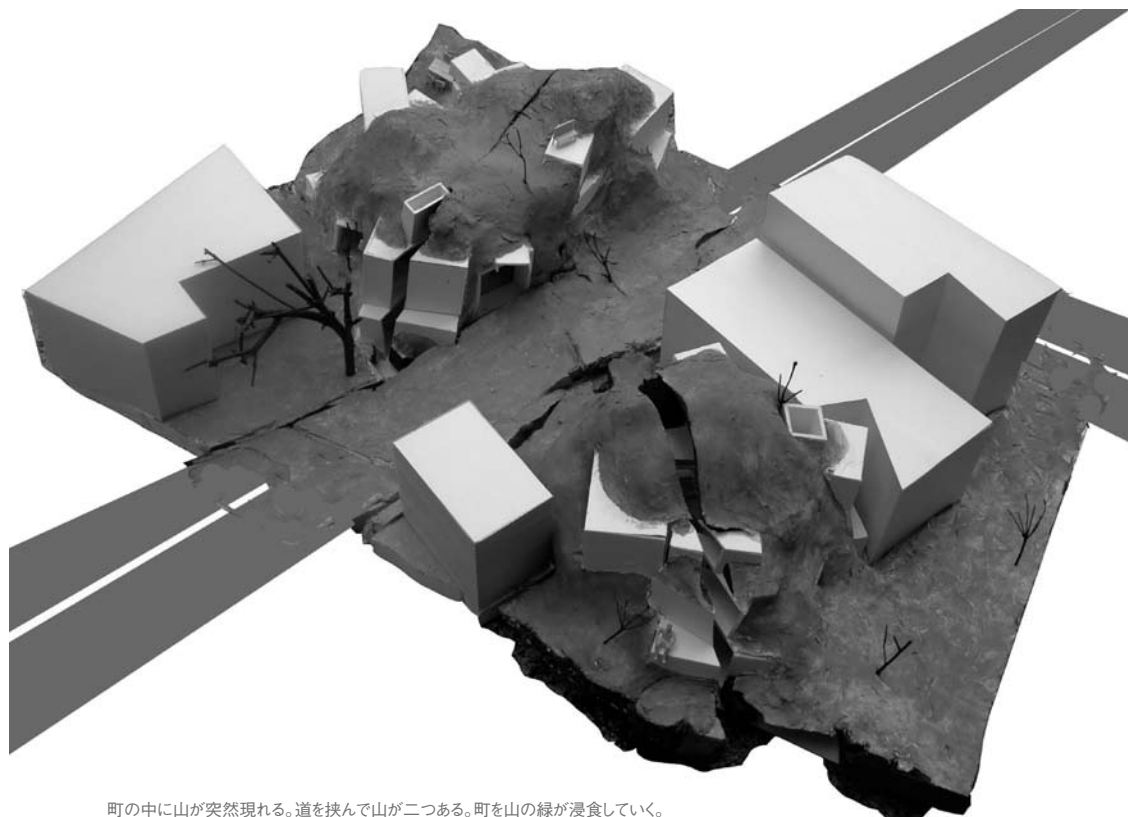
配置図

石渡菜々子／斎藤恒太
寺尾みゆき／山本恵理
[URAYAMA]

町を歩いていると、住宅街の風景が突然、青々とした山々の風景へ変する。実はその山の中には、いろいろな人々が集い過ごす、生活空間が広がっている。ボックスが積み木のように積み重なる構造をとり、そこに屋根のように土を覆いかぶせ、他人同士が生活をするシェアハウスが完成する。子供の頃つくった秘密基地のようなわくわく感を、ルームメイトと味わいながら生活をともにする。この山が町をだんだん浸食していき、数多くの出会いが生まれてほしい。山の緑が、町の中のクールスポットとしての機能も果たす。



山の断面。シェアハウスならではのプライベート空間と共通スペースが分けられている。



町の中に山が突然現れる。道を挟んで山が二つある。町を山の緑が浸食していく。

住空間デザイン 3B

昼間部3年生（後期）

担当講師

会場 淳

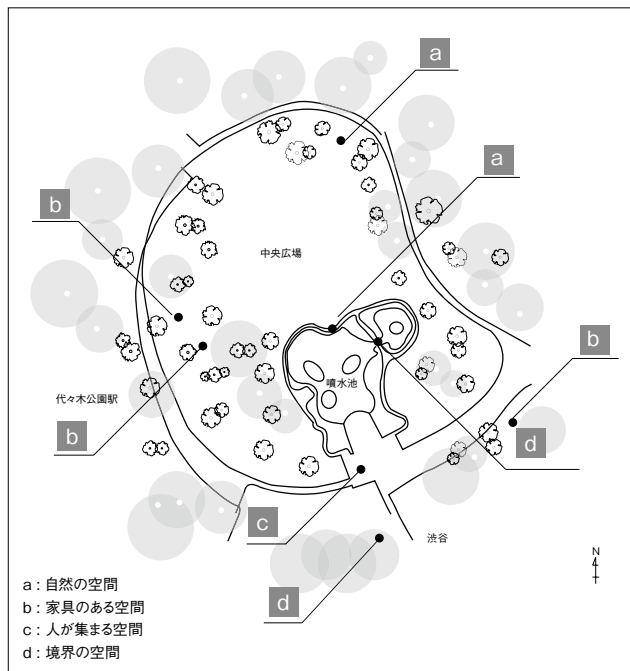
課題タイトル

Park Life

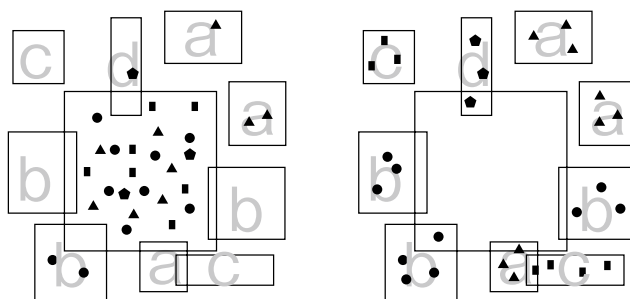
課題内容

都市における公園は、そのままその都市の文化を映し出すような存在。人々が憩い、集い、さまざまなアクティビティの場となる、都市における数少ないパブリックな場所である。ところが都市に住む人々が他の市民と接するパブリックな空間は実はとても少なく、コマーシャルな空間に取って代わられているのが東京の現状。課題では、この公園という場を題材に、そこに起こりえるさまざまな建築、空間のあり方をデザインする。

テーマは、パークライフ。そしてそこにおける独自の建築・空間を、人々のアクティビティと公園を融合させる仕掛けと捉え、新たな建築・空間のプロトタイプを発明するのがこの課題の目標である。



配置図



ダイアグラム

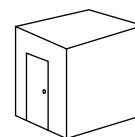
今村怜子／岡崎大輔／月ヶ瀬雄介／山本恵里

[invitation door]

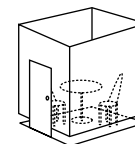
休日になると代々木公園に集まる人々……その目的はさまざまである。シートを敷いてひなたぼっこしたり、ベンチで読書したり、ボールで遊んだり。公園の中央広場はいつも人でいっぱいだ。でもその中には、もっと別の場所の方がふざかしい場合がある。公園にはみんなが知らない“穴場スポット”が沢山ある。本を読むのにぴったりなベンチや、カップルがひなたぼっこするのにぴったりな丘など。それを多くの人は知らずに、中央広場ばかりに集まってしまふ。そんな穴場スポットにドアがあつたらどうだろう？ “ドアの向こうに何があるんだろう”。そう思い、ドアを開けてみたくならないうだろうか？ ドアによって公園に集まる人を、“穴場スポット”へ誘う。



空間を構成する要素



ドア／家具／床／壁／天井



ドア／家具／床／壁



ドア／家具／床



ドア／家具



ドア

空間はドア／家具／床／壁／天井の要素から構成されている。空間を感じてもらうには、最小限ドアが必要と考えた。例えば、公園のテーブルセットの近くにドアを設置する。するとテーブルセットが家具の要素となり、ドアとともにそこ見えない空間を作り出す。

住空間

夜間部1年生（前期）

担当講師
浅野泰弘課題タイトル
住むための基礎造形

課題内容
授業のタイトルは「住空間」だが、単なる住宅の設計デザインではなく、授業の前半は住空間を基本に、発想を拡げる訓練としての授業をしている。昔からあるオビカラクリやジャバラ折りなどの基礎造形の基本言語を使い、いかに住空間というテーマと結びつけるのか、またその過程から導き出される従来にない新しい発想とアプローチを探る。最終課題としては、実際にある敷地と建築条件などを加味しながら具体的な設計の課題を出している。

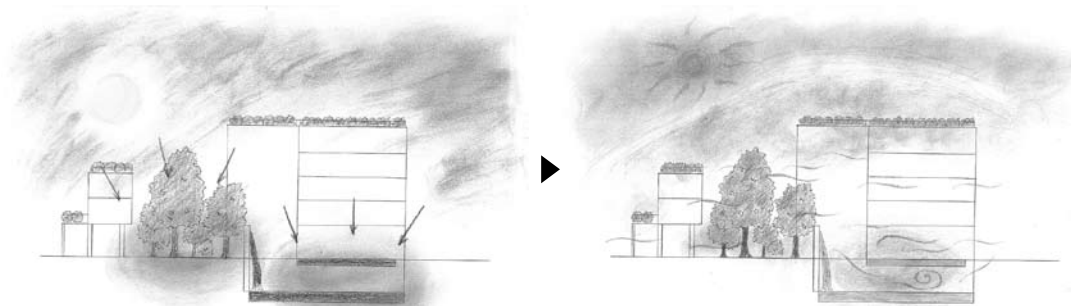
小島 遼

[クールスポットのある集合住宅]

環境問題が切迫した状況となっている今、持続可能な住宅のあり方とはどんなものかを試行錯誤した課題。この集合住宅には「クールスポット」という気温を下げるための仕掛けを設けている。一つは樹木の集まり、もう一つは滝から流れ落ちる地下の貯水プールである。見た目にも涼しげなその空間には、夜間になると冷たい外気が集まり、温度が下がる。その冷気が地下に留まることで、日中の建物の温度上昇を防ぐことを意図している。

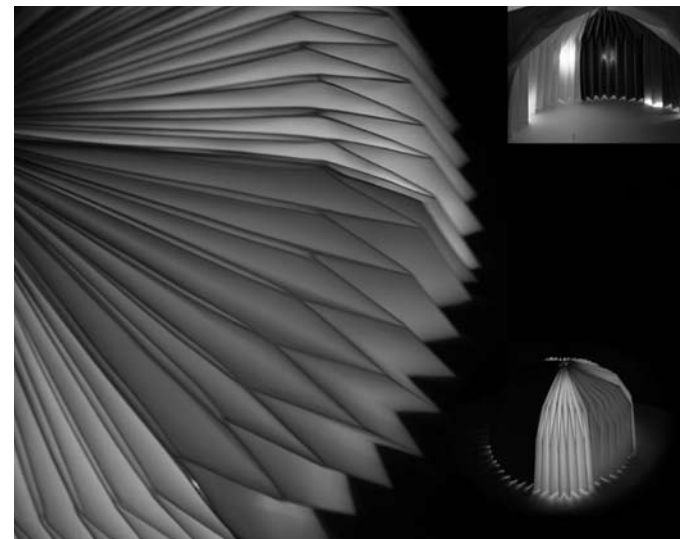


水が流れ落ちる地下空間



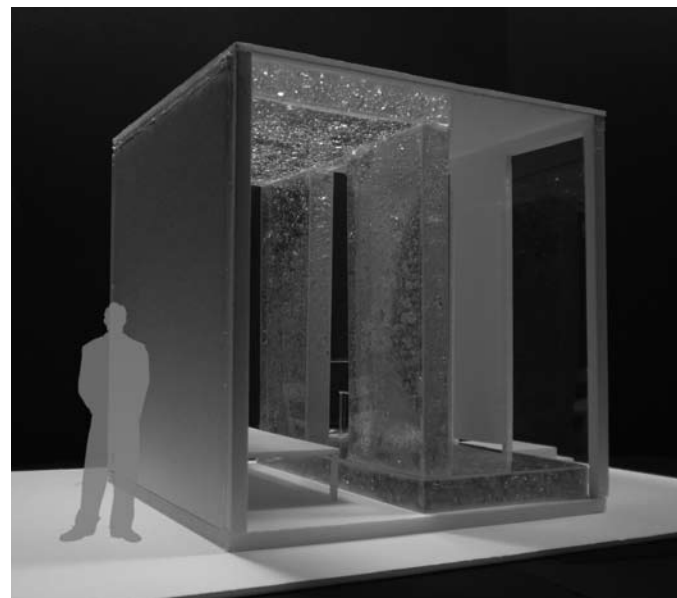
クールスポット概念図

(左) 夜間は冷たい外気が樹木や地下空間に集まり、地下プールの水温も下がる。
(右) 日中は夜間に冷えた空気が樹木周辺や地下空間に留まり、建物の温度上昇を防ぐ。



[マルチカラー・パオ]

色が人の心理にさまざまな影響を与えることに着目した小空間。遊牧民族の住居「パオ」のような空間をジャバラ折りによって形づくっている。シチュエーションに応じて、使いたい色の部分のジャバラを広げることで、室内の色を変えられるよう意図している。かまぐらの気分でくつろいだり、書斎、昼寝、子供部屋など、色々な使い方ができる。



[水の部屋]

立方体を二等分割した形を生かして住空間を提案するという課題。水槽によって空間を仕切り、美しく幻想的であることを第一に考えた。左側の寝室では寝転びながら水槽を眺めることができ、右側のワークスペースは、水中に浮いているような感覚を楽しめる。これは、江戸時代の大阪の豪商が自宅の天井に水槽を設けて金魚を眺めたという逸話から着想を得た。模型では、水を表現するためにトイレの芳香剤を使用している。

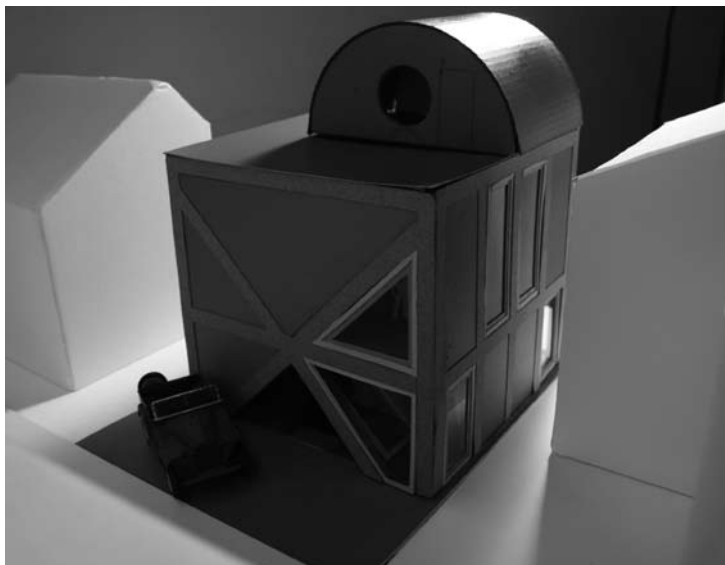
住宅インテリアB

夜間部1年生（後期）

担当講師
大松俊紀

課題タイトル 上原通りの住宅設計

課題内容
この課題は、篠原一男設計の住宅「上原通りの住宅」の向かいの敷地（現在、駐車場）に、その関係性、周りの敷地状況を考慮しつつ、新しい住宅を設計するという課題である。「上原通りの住宅」は、戦後日本の住宅建築史において、とりわけ大きな意味を持つ住宅である。その住宅を実際に見学し、グループに分かれて分析しながら、設計コンセプトを練り上げ、最終的には個々が住宅を提案するのである。



上原通りの住宅から敷地を見る



1階／玄関へのアプローチ



1階／倉庫



2階／ダイニングスペース



1階／倉庫

小内昌也 [X骨の家]

正方形の空間に45度のXの柱が5本立つことで、上下階で全く違う空間を有する。まずX字下部の「ハ」の中をくぐり抜け、玄関に至る。1階はこのアプローチによって空間が2分割されている。ここには父の書斎と倉庫を設けた。2階はX字上部の「V」が形作る柱が5本高くそびえ立つ。ワンルームの中に用途の異なる空間があるにも関わらず、部屋を完全に仕切ることはなく、5本の柱が曖昧に空間を仕切っている。



上空より、上原通りの住宅越しに敷地を見る



1階／玄関へのアプローチ

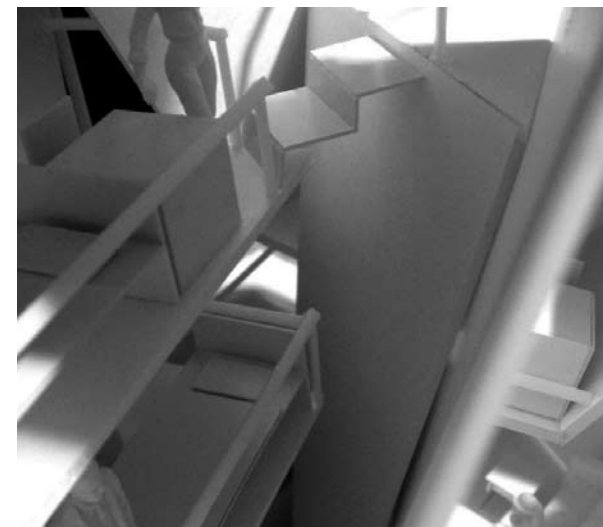


内部／余白の空間

横田和希

[コとコの、コの集合体による、個のための住宅]

“ずれ”により生まれた“すき間”が“余白”となる。コとコの“ずれ”によりfloor levelにリズムが生まれ、eye levelに変化ができる。さまざまな目線でモノを見て生活することで新しい発見が生まれる。“余白”が生活に変化を与える。



内部／余白の空間

住宅インテリアC

夜間部2年生（前期）

担当講師
安森亮雄課題タイトル
位置のデザイン

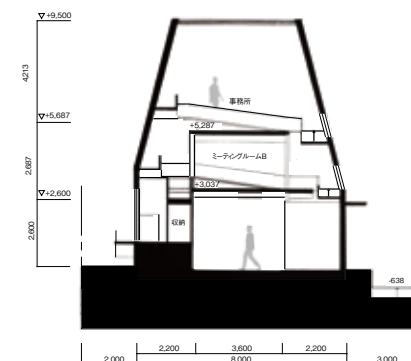
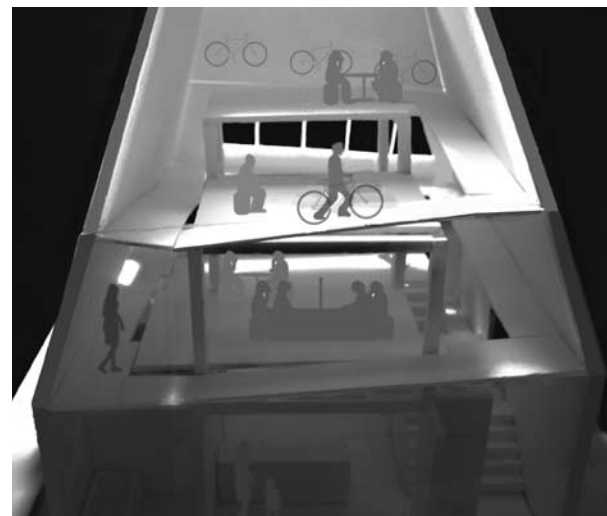
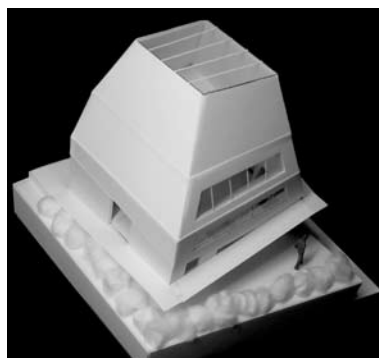
課題内容
この設計課題では、家具、室、外形、建物配置といった異なるスケールにおけるデザインをもとに、それらを有機的に関係づけ、新たな住宅の空間を提案することを求めた。身体から都市にいたる各スケールで要素の「位置」を定め、それらを包括的に捉えることで、空間の全体を描き出すことを目指している。「位置を定める」すなわち「定位」とは、生物学では動物の帰巢本能を指す言葉であり、英語でそれを意味する「オリエンテーション」とは日の出る方向＝東方（オリエント）に由来し、教会は東面の祭壇によって位置づけられる。こうした事物の位置のデザインから空間を再考し、新たな空間を構想できればと考えている。

小口華代子
[スロープ・ハウス]

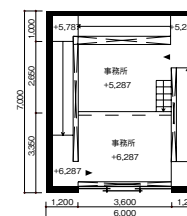
メッセンジャー（自転車便）を仕事にする男性とその家族のための住宅兼オフィス。

敷地中央に位置する住宅全体を、自転車で上階に上がることができるスロープが取り巻いている。このスロープに沿って、住宅の外形が作られ、部屋が結ばれ、壁面には自転車を飾ることができる。トップライトから入る光はスロープとフロアの間に設けたスリットから漏れ、下の階へと届く。スロープを上下する人の視界は、まるでパノラマ写真のように住宅の内外に広がりながら移動する。

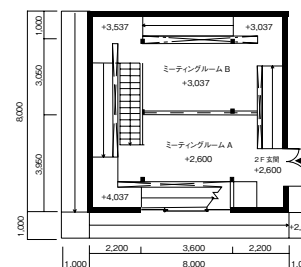
この住宅のすべての要素はスロープによってつながれている。



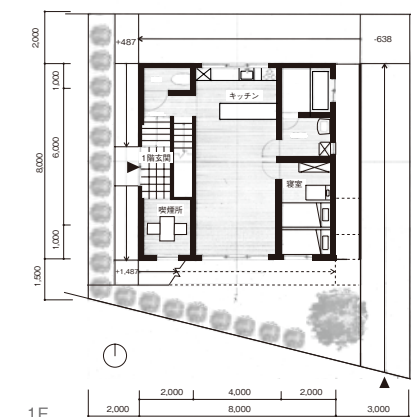
断面図



3F



2F



1F

平面図

商空間デザイン 2A

昼間部2年生（前期）

担当講師

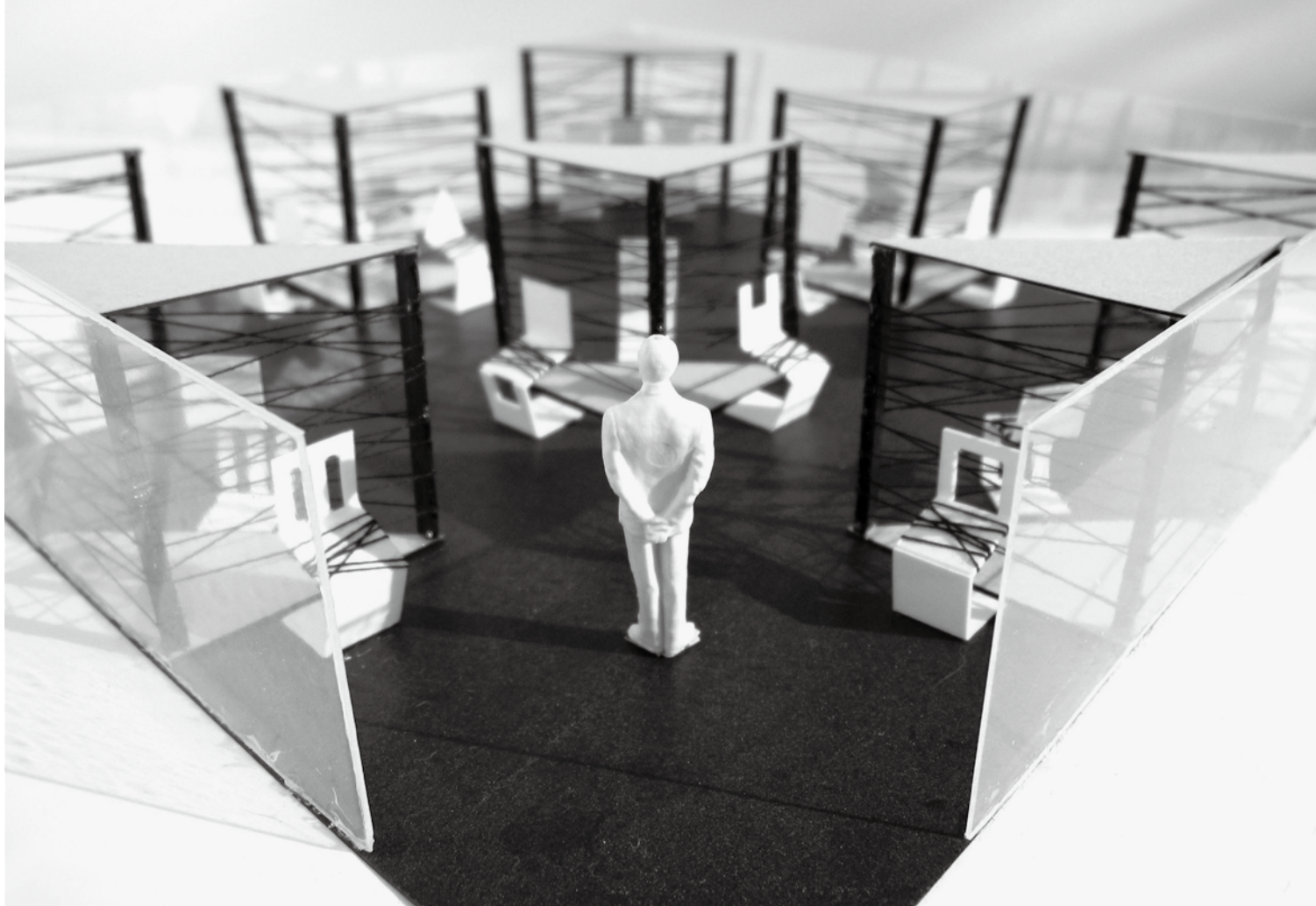
藤原俊樹

課題タイトル

20 CHAIRS DISPLAY +α

課題内容

インテリアを初めて学ぶ前期は、具体的な店舗のデザインから入るのではなく、インテリアの基礎を養うために『関係のデザイン』について「空間造形力」の演習を通し学ぶ。まず、空間キーワードに沿って、「仕切る」ことから始める。「椅子の展示空間」をテーマに任意の壁によって「仕切られた」空間をデザインする。10m×10mの正方形の空間に引かれたグリッドを基準にした縦横斜めのラインに沿って壁のレイアウトを決定し、20脚の椅子の美しい展示空間を創出する。「仕切る」ことから、ヒトとヒトとの関係、ヒトとモノとの関係、ヒトと空間との関係、空間とモノとの関係が生まれることを認識させるとともに空間の心理作用を感じてもらう基礎訓練である。



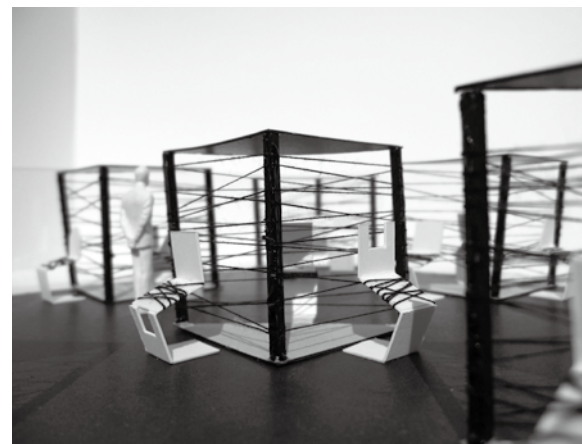
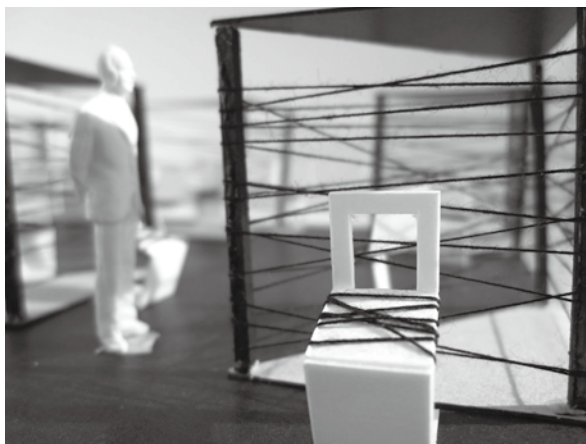
佐藤真美

「bind」

私たちは常に何かに縛られている。常識や世間体など見えない規則に捕われているのだ。それを象徴的に表している「椅子の展示会」である。

白と黒の抑圧された空間内に日常品である椅子と仕器がロープにより縛られ、パターン化した位置に配置される。身体に最も近い椅子を縛ることから、私たちの束縛をイメージさせる。個性豊かな椅子の形、全てが見渡せる開放的な空間、のようにも見えるが、椅子も配置も内装もルールに基づいているのだ。

見せかけの自由ではなく、「本当の自由とは何か」について考えることを促す展示空間である。



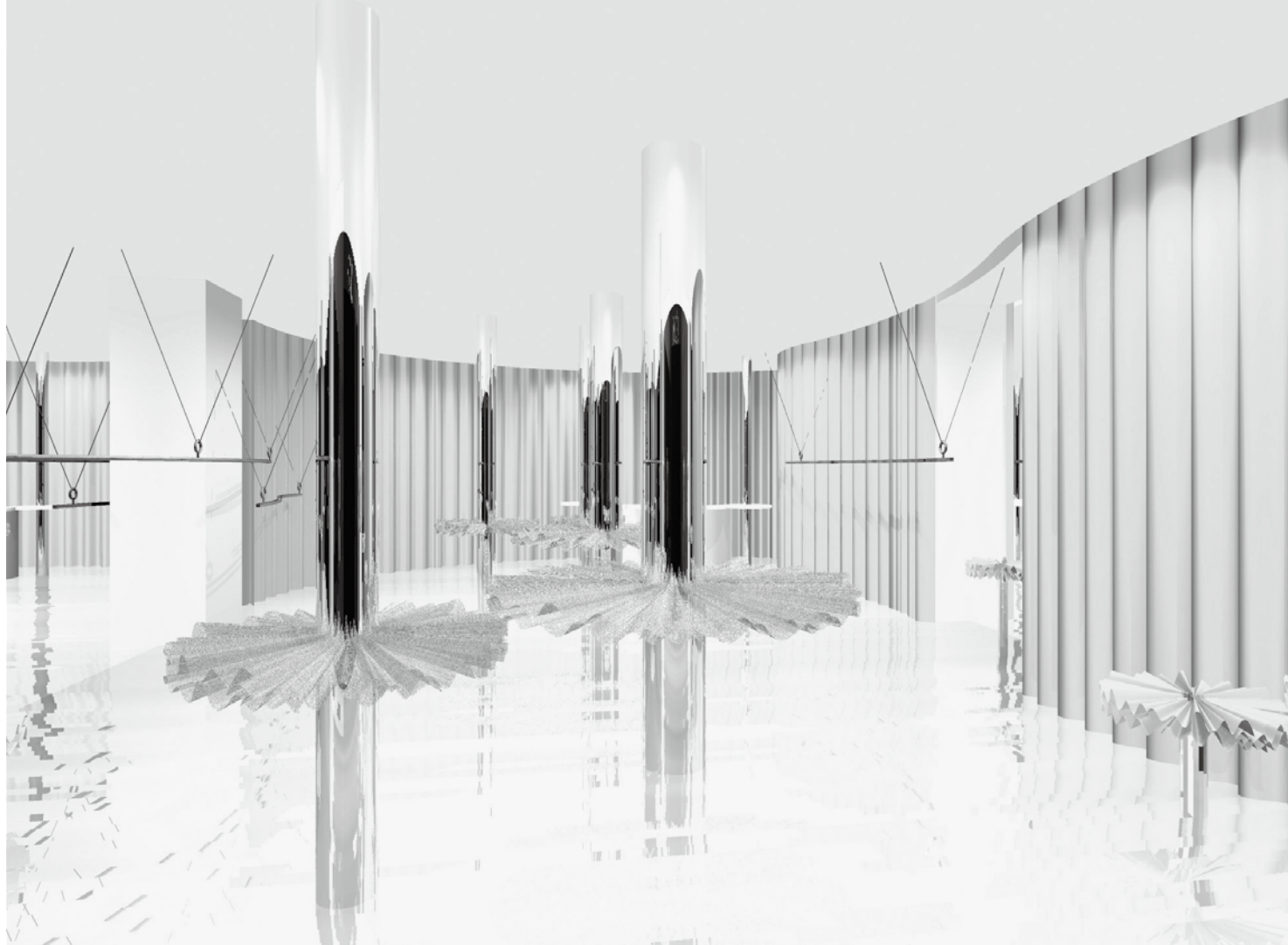
商空間デザイン 3A

昼間部3年生（前期）

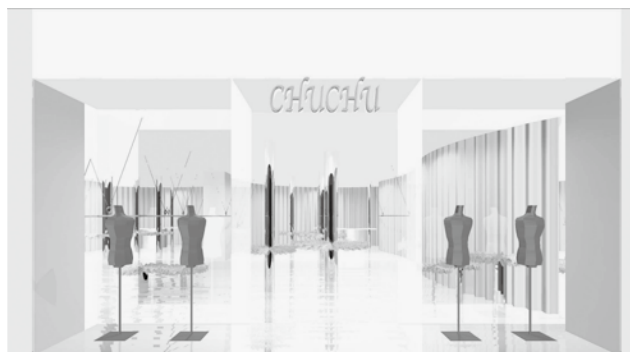
担当講師
山本有子
外山信治

課題タイトル
**ファッションショップを
デザインする**

課題内容
必要な機能や取り扱い商品の内容、顧客ターゲット層等を条件として与え、極力現実的なショップデザインをするように意識させた。又、この授業では、2年後期で習ったCADとCGソフトを使って表現することも課題とした。



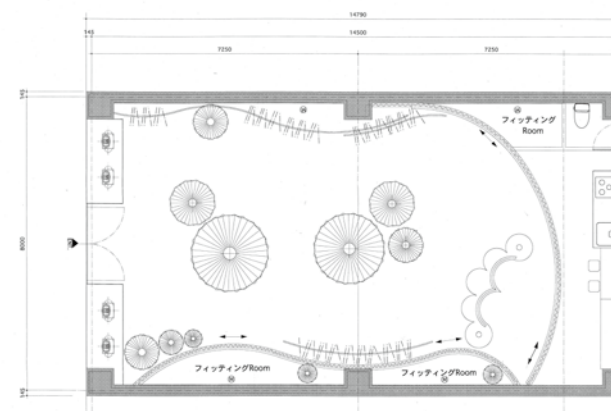
内観パース



ファサード

土田藍美
[chuchu]

バレリーナの衣装のチュチュをモチーフにしたバレエ舞台を感じさせる空間の物販店。天井からカーテンを吊るし、フィッティングルームや休憩室などを仕切る。カーテンは取り外しできるようになっており、用途によってさまざまなバリエーションの空間が生まれる。また、季節によって色や素材を変えることで店内の雰囲気も変えられる。店内の中心に配置された什器はチュチュのフリルをイメージし、バレリーナが踊っている様子を表現した。



平面図

店舗インテリアB

夜間部1年生（後期）

担当講師
藤原俊樹課題タイトル
My Second Nature

課題内容

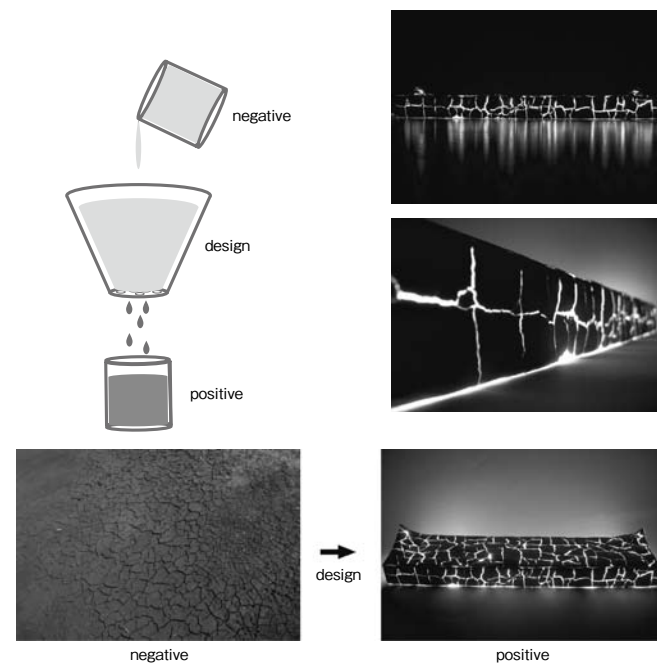
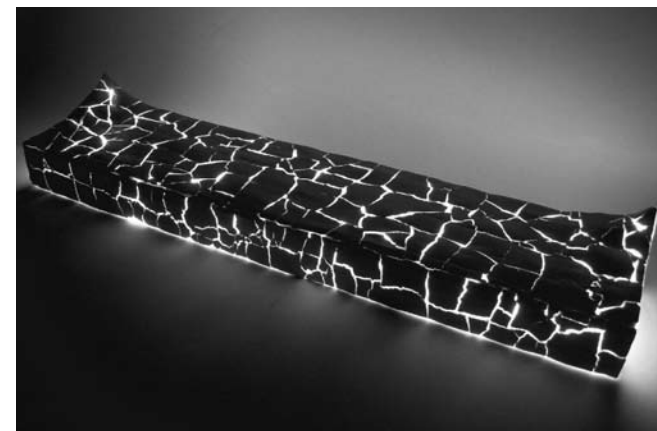
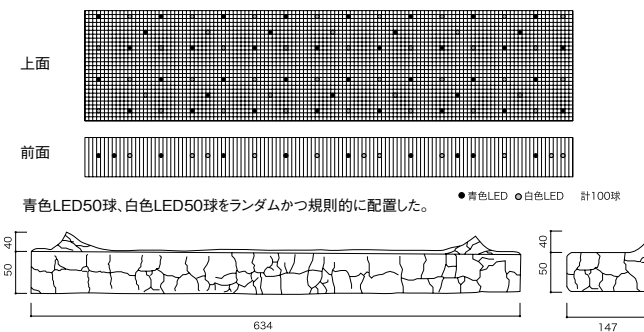
21_21 DESIGN SIGHTにおける吉岡徳仁氏ディレクション「セカンド・ネイチャー」展の開催に合わせ、「自分の記憶から生み出される第2の自然をデザインする。」というテーマで課題を与えた。デザインの未来を考える上で、「自然」は重要なキーワードとなる。リサーチをもとに各自が「自分にとっての自然」を考察し、発想のヒントとした。

この野見山作品は、「亀裂」のイメージからデザインされている。作品自体が紙粘土を乾燥させ自然に発生した収縮と反りによって形成された亀裂によって制作された。そのフォルムの美しさとともに、制作プロセスを動画で示し、ブックレットにまとめたプレゼンテーションを含め、ビジュアル的にも完成度の高い作品となった。

野見山晋弥

[N → P - nature, people, negative, positive]

人間が完全にコントロールできないものをデザインに取り込むことで、自然と人間との「新しい関係」を見い出す。私達は今まで人類共通の目標がなかったために争いを繰り返してきたのかもしれない。これを大地の「亀裂」というイメージをもとに表現した。この環境問題(negative)という国境、人種、老若男女を越えた共通の認識が私達人間にとってpositiveなものとして存在し得ると思う。自然を通して人々が繋がる。negativeはその捉え方で一瞬にしてpositiveに変換される。そこにデザインの力がある。



店舗インテリアC

夜間部2年生（前期）

担当講師
中山定雄

課題タイトル 商環境プラットフォーム '08

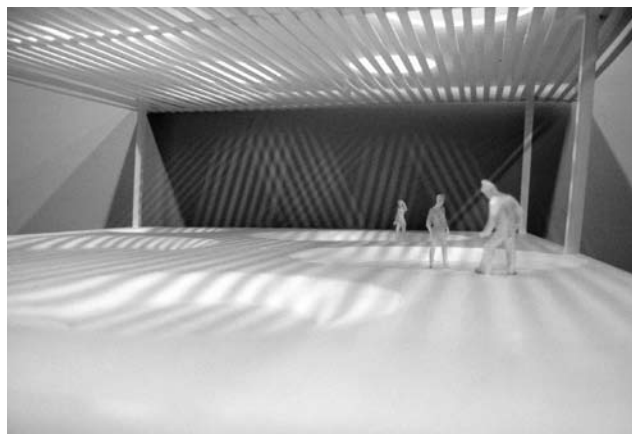
課題内容

渋谷と代官山を結ぶ東急東横線の地下化に伴い、現在の線路である細長い敷地の有効活用が注目されている。線路によって分断されていた街が急につながると何が起こるのか。フィールドワークによってリサーチを重ね、マップ作成、分析、コンセプト立案、マスタープラン作成、施設空間のデザインを経て、最後は実際に仮想クライアントである東急電鉄本社にてスーツ姿でプレゼンを行うという課題である。

学生たちが行う街のリサーチはユニークで、ゴミを拾い歩き、落書きを読み取り、犬の散歩を尾行し、街灯や樹木、交通、店舗などの事実を追う。その積み上げによって、作品は重厚さを身にまとうのである。

Special Thanks

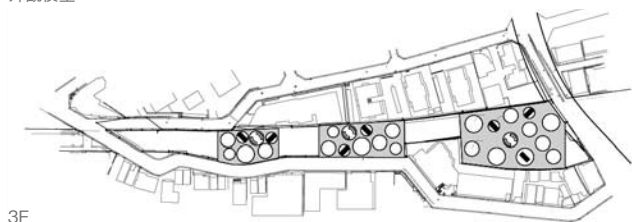
東急電鉄事業部のみなさま



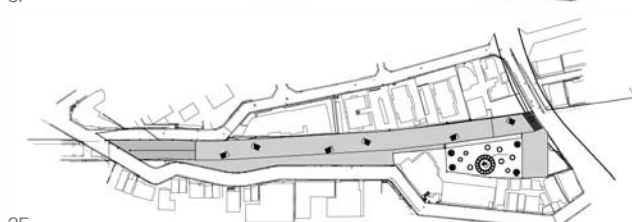
内観模型



外観模型



3F

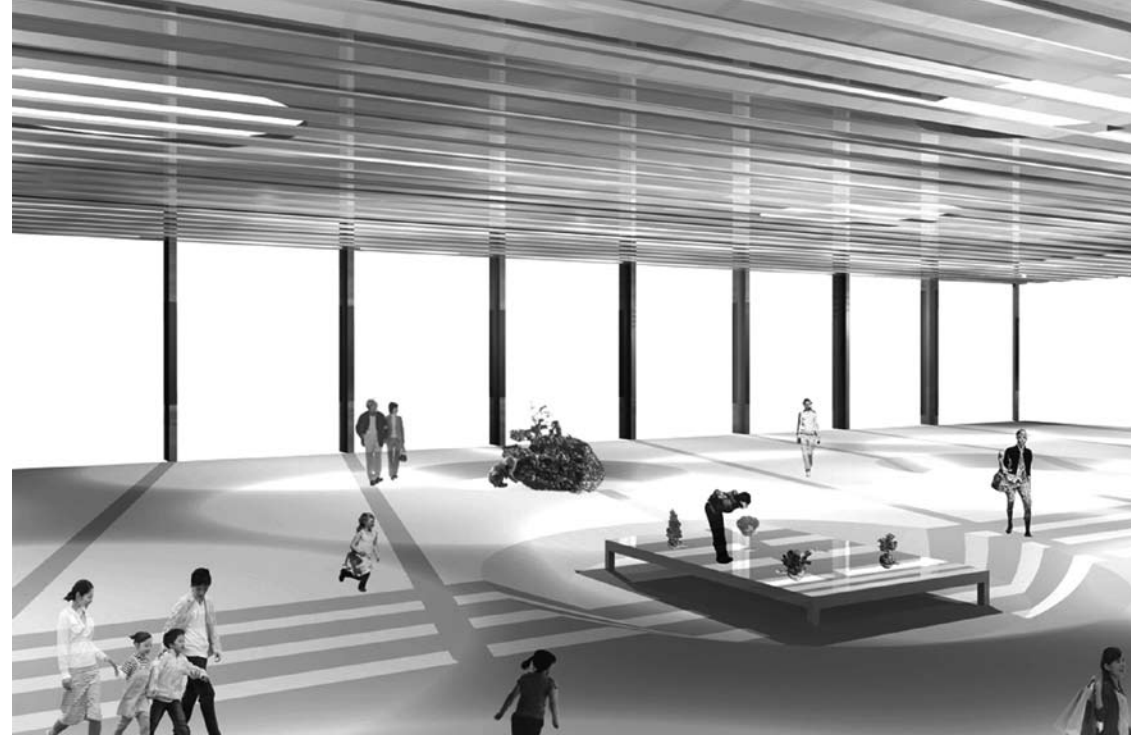


2F

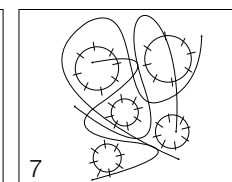
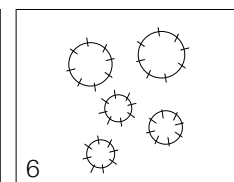
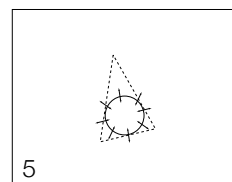
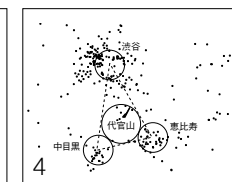
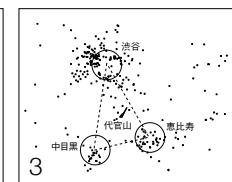
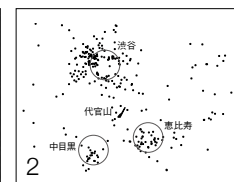
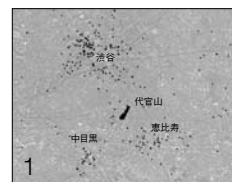


1F

平面図



内観パース



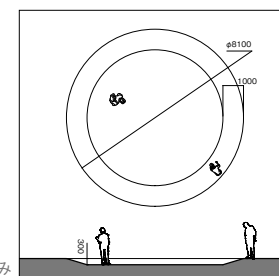
ダイアグラム：1～2.渋谷、恵比寿、中目黒周辺のコンビニやパチンコ店、ファミレスなどを地図上にプロットすると、代官山はこれら三つの街とは属性が違うことが分かる。3～4.三つの街を結ぶ三角形から浮かび上がる代官山を中心とする円。5～7.円は方向性を持たないため、人々に自由な動きと新たな感覚をもたらす。

湯田坂 嵩／吉岡謙一／吉田宗広
芳本貴彦／吉本考臣

[Hesso Daikanyama]

代官山を取り巻く周辺都市との差異と、代官山を象徴する路地や抜け道をコンセプトに据えた商業施設である。地域の生活と商業を結びつけることを狙った。代官山と周辺の都市との関係性を抽象化し再構築して生まれた、円をモチーフとしたプランが、店舗間を自由な動線で往来することを可能とする。円形のくぼみを持ったフロアによって、空間や動線が人間を制限するのではなく、人間が空間や動線を作り出すことを実現させた。

円形のくぼみ



エレメントデザイン 2A

昼間部2年生（前期）

担当講師
藤原俊樹

課題タイトル 20m Story

課題内容

「20m×15mの空間に入ってから出ていくまでの時間をデザインする」課題である。この課題の意図は第1に、入ってから出て行くまでの空間における「時間をテーマとしたデザイン」。第2に、状況により変化する人の感情、行動、行為など空間における「人間の行動デザイン」。第3に、情景を構成する要素として、空間における「エレメントのデザイン」である。まず、20mの空間における時間を「物語化」し、その情景（シーン）にそって具体的にかたちにしていった。

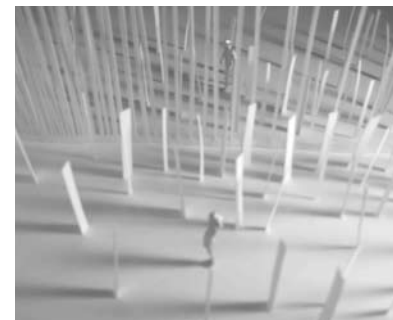
この作品は、「時は流れている」ことをスクランブル交差点のイメージから表現している。林立する柱（人）をよけながら歩いていく情景が、たえず人は変わってゆく、街は変わってゆくことを提示させている。

増野絢子

「There is a time for everything」

すべての事には時がある。
笑うことに時があり、泣くことにも時がある。
あげることに時があり、もらうことにも時がある。
黙ることに時があり、語ることに時がある。
失うことに時があり、探すことにも時がある。
信じることに時があり、裏切ることにも時がある。
出会うことに時があり、別れることにも時がある。

晴れの日も雨の日もいつだって
振り返ればいてくれる気がしていた。
けど、少しずつ少しずつ何かが変わってしまった。
手を伸ばしても何もつかめない。
また少し遠くなる。
人は変わってゆく。
町も変わってゆく。
変わらないたった一つのもの
探して見つけた気でいたのかもしれない。
一緒にいたあの日々はキラキラして、もう遠い。



エレメントデザイン 2B

昼間部2年生（後期）

担当講師

長岡 勉

課題タイトル

原寸サイズで モノを考え、つくる

——モノが使われる状況を
同時に考える——

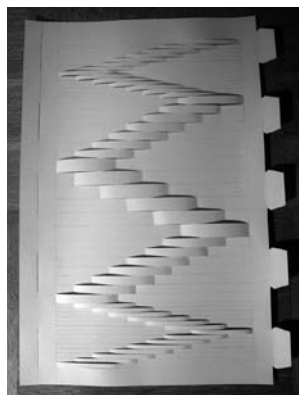
課題内容

この授業では、原寸サイズでモノを
考えるということを課題にした。具
体的に作るモノは学生一人ひとりが
比較的自由に設定。それらのモノが
実際にどのような状況で使われるの
かについて同時に考えてもらう。モ
ノが存在している状況や関係性につ
いて注意を向けると、1つのモノ
でも複数の状況を作り出すことがあ
る。つまり「1粒で2度おいしい」。こ
のキーワードが授業を進めていく中
で出てきた。キーワードを意識しな
がら、原寸で模型をつくり、実際に
使われる状況を考えながら課題を進
めていった。

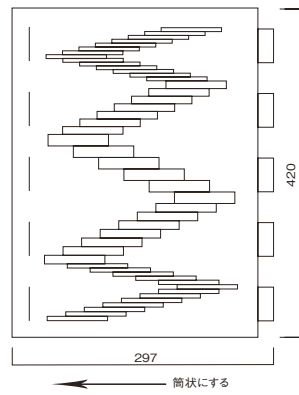


spiral tower

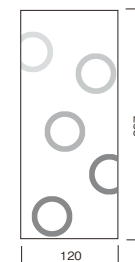
float light



spiral towerを展開したところ



spiral tower展開図



float light
側面図

澤田彩子

[spiral tower / float light]

2つの表情を持つ照明。照明本体のイン
テリアとしての美しさと、明かりをつけ
たときに見せる光の美しさを追及した照
明。筒の重なりによって、光の表情を変え
る照明。紙に切れ込みを入れ、筒状にす
る簡単な操作でどこまで美しい照明を作
るか追及したランプシェード。同じ操作
で、違う趣の照明を制作した。

エレメントデザイン A

夜間部2年生（前期）

担当講師

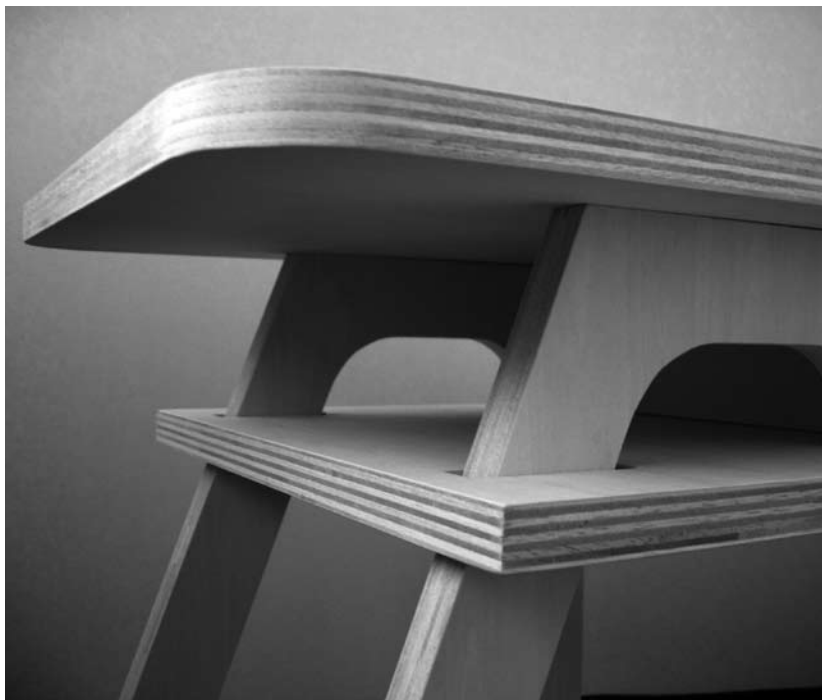
堀岡 勝

課題タイトル

MY WORKSTOOL for KDS

課題内容

椅子をデザインすること。それは人間の体重を支えるという条件だけではなく、快適性さらには優美性をも考慮しなければならない。課題は学校用スツールとして必要な条件を各自整理し、原寸図の製図および実物を製作するというもの。当然ではあるが実際の使用に耐えることを条件とした。学生達には机上の論理を超え、1／1の素材と格闘することによって、意匠と構造のバランスを肌で感じとってもらうことを期待した。多少無謀と思われるアイデアもあったが、素材の選択や部材構成から生じる構造的制約を乗り越え、悪戦苦闘の中から独自のデザインを自らの手で作り出すというチャレンジは、彼らにとって有意義な経験となったに違いない。



本多雅子

「アールチェア」

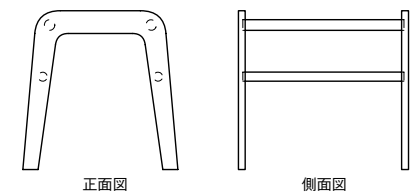
普段使っているカタチに少しだけ変化を与えてみる。たとえば教室にある椅子。脚の形を変えてみる。典型的な4本脚を繋げて1本にしてみる。シートの形を変えてみる。現状の椅子には無い荷物を入れるスペースを作ってみたらどうか。素材を変えてみる。すべて木材にしてみたらどうか。既にある形にどこまで自分の手を加えられるのか。アールチェアはそれを試した実験的椅子である。



齋藤 勲

「Kunitachi」

フィンランドバーチの小口が綺麗だということ。紙紐という素材が繊細さと力強さを併せ持ち、魅力的に映ったこと。それらの組み合わせが最終的に形になったときに、単純に“美しく”魅せようとした。デザインの真新しさや面白さを追究することに固執せず、椅子を構成する基本的な要素を尊重した作り方が、以前から住んでいる国立に流れるゆったりとした空気に通じることから、「Kunitachi」と名付けた。



S=1/20

素材：フィンランドバーチ、バーチ、ペーパーコード
サイズ：W450×D410×H420 (mm)

現代建築論／ 近代建築論

昼間部2年生（後期）／
夜間部1年生（後期）

担当講師

磯 達雄

課題タイトル

建築スーベニアをつくる

課題内容

観光地の売店やミュージアム・ショップなどでは、その場所にちなんだスーベニア（土産物）が売られている。それは単なる記念品ではなくて、通常は日常的な実用性を備える。この課題では、実在する建築をテーマとした独自のスーベニアを制作してもらった。単なる建物の縮小模型ではなく、形や素材などからそのキャラクターをつかみ出し、そこに何らかの実用性を与える。プログラムから建築を生み出すのではなく、建築からプログラムを逆算することによって、機能主義を相対化する訓練とすることを狙った。また、建物の特徴を生かしながらも、そこに別の機能を考えるということで、これは一種の建築のコンバージョンでもある。



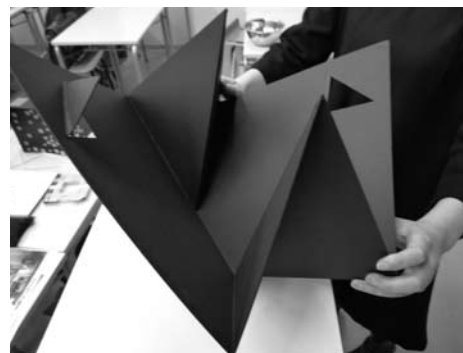
小内昌也（夜間部1年生）

「シドニー・オペラハウス」の形を見事な純銀製のアクセサリで再現



北谷哲也（夜間部1年生）

2棟が対になって建つ安藤忠雄「4×4の住宅」からステレオ再生のスピーカーを発想



吉瀬由美（夜間部1年生）

安藤忠雄「hhstyle.com/casa」の折り曲げられた鉄板のイメージから手提げカバンを提案



八木橋妙子（昼間部2年生）

建築家の作品をコラージュした石井和紘「同世代の橋」からキーホルダーに



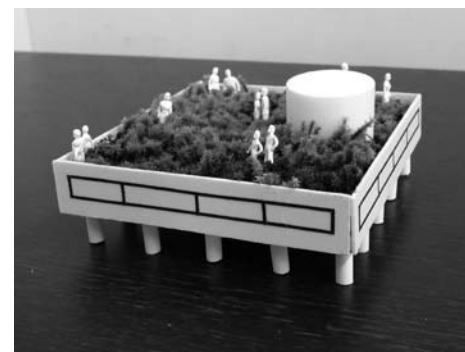
小幡早織（夜間部1年生）

藤森照信「高過庵」を可愛らしく走るゼンマイ仕掛けのオモチャに変えたもの



森永育未（昼間部2年生）

相田武文「涅槃の家」のファサードに顔を見出してマスコットにしたもの



千葉奈都美（夜間部1年生）

「サヴォア邸」が体現した屋上庭園の考え方を盆栽に



澤木美統（夜間部1年生）

手塚貴晴+由比「ふじようちえん」の平面形状から本物のドーナツを

スペース メディア論

昼間部2年生（後期）

担当講師

森川嘉一郎

課題タイトル

都市の特異点

課題内容

都市の中の固有な場所に埋蔵された「面白さ」を発掘し、何らかの「仕掛け」を施すことによってその面白さを露出させる、という課題。

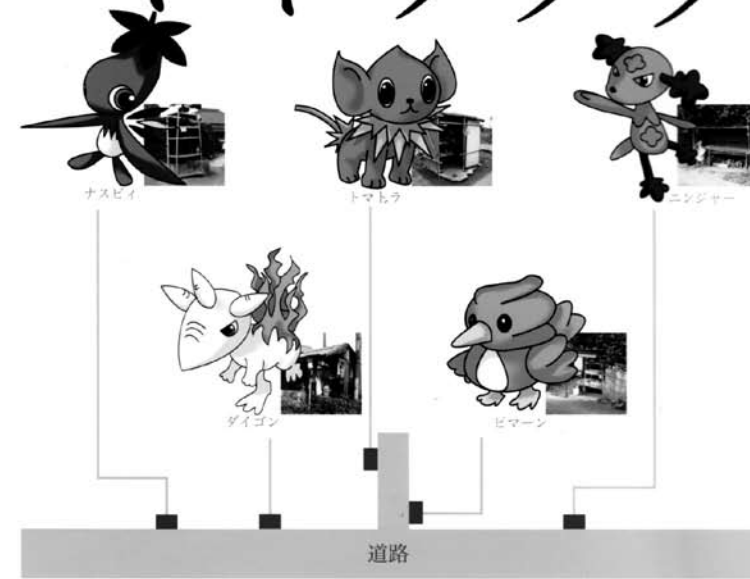
この作品は、点在する無人販売所に対して個々にキャラクターをあてがうことを考案している。販売促進のために店頭にはキャラクターを置くことは、信楽焼の狸や招き猫に見られるような日本の文化的風土に連なるものである。作者が述べるような子供に対する訴求の他に、日本でしかなかなか成立し得ない無人野菜販売所という店舗形態の特異性を、さらなる工夫により強調できる可能性を帯びている。

佐藤真美

〔無人野菜販売所キャラクター〕

無人野菜販売所における子供の犯罪を防ぐとともに、農業離れしている子供に野菜に興味を持ってもらう。近年、農業の後継者が減少傾向にあり、このままでは日本の食料自給率は減る一方である。よって未来を担う子供に、まずは彼らに親しみやすいようにキャラクター化し野菜に興味を持ってもらう（なお、このキャラクターはイメージをつかみやすくする為の画像で、オリジナルのものではない）。

無人野菜販売所 キャラクター



野菜無人販売所それぞれの家にメインとして育てている野菜は何かと聞きいき、その野菜をそのキャラクターとした。だが、野菜をキャラクターにするのではなく、「野菜モンスター」という子供が受け入れやすいものにした。

*キャラクターを使ったチラシを作る



小学校などの配布物として配ってもらい。チラシと言っても漫画調で子供が読みやすいようにし、無人野菜販売所の事をよく理解させ防犯につなげたい。野菜や農業のことにも興味がわくようにする。

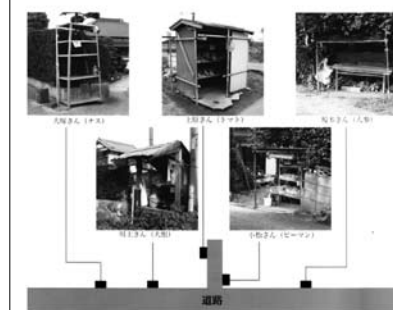
*人形を作って地域の子供と店番



2、3人でグループを組んで一時間店番体験をする。5件同時におこない、距離が近いので1、2人の大人が子供たちの安全を見守る。子供間、親間で地域の繋がりが高まる。キャラクターと冒険のような疑似体験ができる。店番という任務をやり遂げる事で、盗みについての罪の意識をより深め、やりとげる事で達成感がえられる。

プレゼンテーションボード

無人野菜販売所



*100円野菜と呼ばれる無人野菜販売所

（店舗がたまにあるが小中学生のとき一つの学年の子ども達だ）

*左の図のように近く存在する

駅から近づくにつれて長分もあからない

*子供のお使いが減っている

昔、よくお使いにいらしていたが、最近子供のお使いは少ないらしい

簡単に犯罪が起きてしまうような場所が5件もある。

ひとつにまとめてしまえるならば、その方がなにかと

防犯がはかまるが、一つ一つの店舗を大事にしたい。

子供が野菜や農業離れを起こして、最近では農業体験

しにこないとの話も聞けた。

・小学生による犯罪を防ぐ

小学生に肩すすめるようなものを

・近くにあるという特徴

買いかこその特徴をつかむ

・子供に興味を持ってもらう

野菜と農業に親しみを持たせる

↓

キャラクター化

小学生に興味を持ってもらいやすく

グループをあたえられる

デザイン論

夜間部1年生（前期）

担当講師

森川嘉一郎

課題タイトル

**将来の自分の職業を
デザインする**

課題内容

30歳になったときに独立した事務所を構えることを想定し、その営業用チラシのかたちで将来の職業像をデザインするという課題。裏面には資金計画表と収支計画表を付け、それが職業として成り立つことを裏打ちする。また、名刺を作って添付することにより、屋号と肩書きをデザインする。その時、仕事を取れるようにするためにどのような特色を打ち出すが問われる。

この作品は教育施設用家具のデザインに特化しているところにその特徴があり、自らの関心とマーケットの結びつけ方、そして「実績」となる商品例の見せ方に具体性がある。

遊ぶように、学ぶ。



school design

ABOUT US...

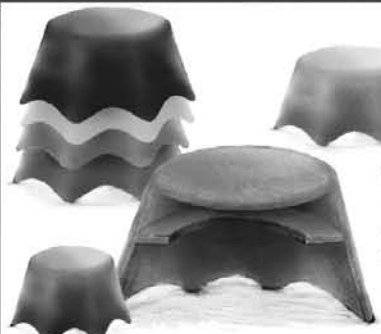
私たちschool designは、小学校や、子供たちが通ういろいろな教室へ、学校がちょっと楽しくなるような『机』や『椅子』を提案します。

小学校においても、クラスや授業の細分化が進む中で、画一的な教室の環境は、本来の楽しいという学校の姿を忘れさせてしまいます。

学習机や椅子も、安全性、機能性に加え、将来を担う子供たちの能力を引き出すものがが必要です。

「遊ぶように、学ぶ。」をテーマに、学校という楽しい社会を創るお手伝いをします。

PRODUCTS lineup



baketu

[バケツ]

個性的だが機能性を意識した、ポップで優しい色を使ったデザイン。

プラスチック素材の軽い机と椅子は、バケツのように積み重ねができ、教室という限られた空間を有効活用できる。



imagination

[イマジネーション]

発想力、想像力を伸ばすことを意識し、安定感と木の温もりを大切に、キャンパスをそのまま机にしたデザイン。

あらゆる授業で活用し、「思いつきを形にする習慣を身につけよう」というもの




comfortable

[コンフォータブル]

教科書や筆記用具を置くスペース、あるいは友達や先生が座るスペースを確保したデザイン。

無駄が無く、快適かつコミュニケーションを意識させる椅子になる。

ADDRESS: 東京都世田谷区世田谷
TEL: 03-0000-0000

福田健太

[School Design]

少子化という社会問題の中、親は子どもにとってより良い環境の学校へ、学校側は、他校との競争に負けないものを目指すことを想定し、そのニーズと将来性を考えた小学校に向けた職業です。少人数授業など、細分化される学校の中で、統一しきった勉強机や椅子の教室環境から自由な発想へ、新しいスタディスタイルを目指す家具を提案するというデザイン事務所のパンフレットです。

プレゼンテーションボード

山根 朋

「エッジ・コンディション」

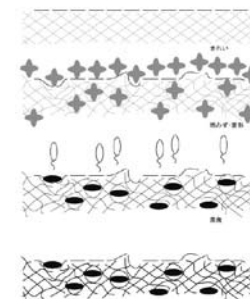
都立青山高校の近くで採取した心理学のプリントと神宮球場脇で採取した袋。青山高校は渋谷区に、神宮球場は新宿区に在る。この2つの隣り合った区でモノを採取し、分析していくことない2つの空集合。さまざまな目に見えない問題を浮かび上げらせる。高校では、思春期の学生の心の穴を心理学的教育が蓋をし、神宮球場では、その都市の真っただ中の穴が集団的快楽で埋めつくされることを常に待ち合わせる。常に完全にには満たされることのない2つの空集合。



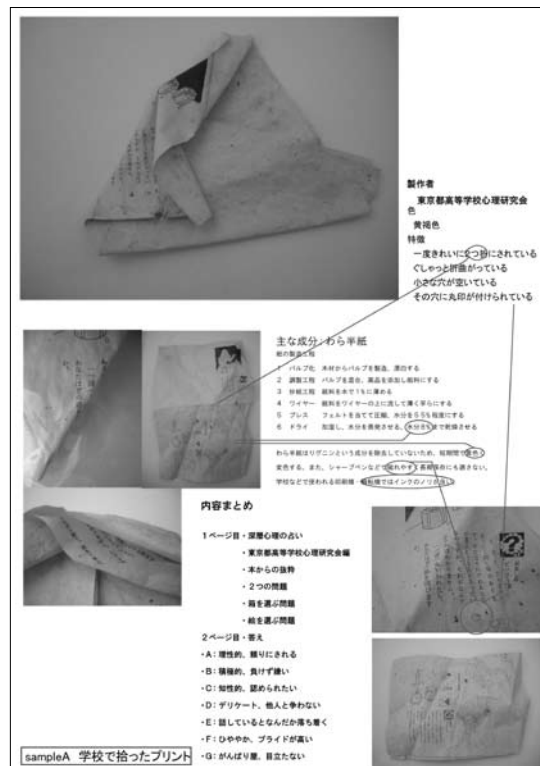
サイト周辺の分析



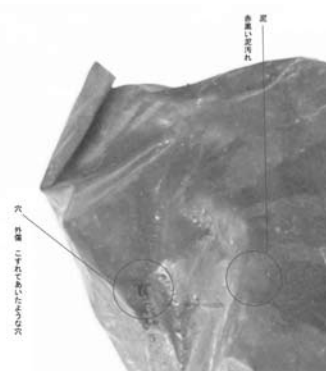
サンプルA：心理学のプリント



サンプルAから導かれたダイアグラム



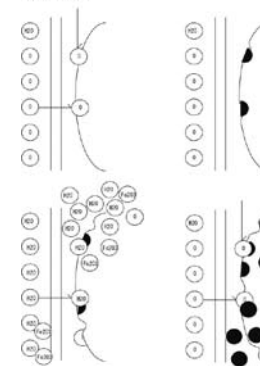
サンプルAの分析



サンプルB：袋



サンプルBの分析



サンプルBから導かれたダイアグラム

対談 坂牛 卓 × 奥山信一

2008年4月に桑沢デザイン研究所で開かれた展覧会「篠原一男 vs 私——住宅のミライ展」の一環として、建築家・坂牛卓（東工大篠原研卒）、同・奥山信一（東工大坂本研卒）両氏を招いての対談が行われた。対談は篠原一男の建築論をはじめ、彼のさまざまなエピソードの話にまで及んだ。最後には展示された学生作品から数点選ばれ、その講評も行われた。



日時 2008年4月13日17時～19時
会場 桑沢デザイン研究所1階ホール
（東京都渋谷区神南1-4-17）
入場料 無料



講師紹介

連続して課目を担当している講師を中心に紹介します。



会場 淳

あいば・あつし

[非常勤講師]
住空間デザイン3B

1986年アメリカロードアイランド美術大学卒業、87年コロンビア大学修士課程終了。87年～88年Steven Holl Architects、88年～2001年磯崎新アトリエ勤務。01年APE一級建築士事務所設立。04年～プリティッシュコロンビア大学建築学部講師。関東学院大学、明治大学、兼任講師。



O house

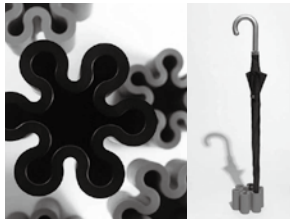


浅野泰弘

あさの・やすひろ

[非常勤講師]
住空間

プロダクトデザイナー。工学院大学建築学科、桑沢デザイン研究所卒。(株)浅野デザイン研究所設立後、渡伊。ミラノ・ドムスアカデミー修士課程にてマスター取得。富山プロダクトデザインコンペ大賞、グッドデザイン賞他入賞歴多数。モンゴルの遊牧民住居ゲルをミーティングルームにしている。



splash



磯 達雄

いそ・たつお

[非常勤講師]
現代建築論
近代建築論

1988年名古屋大学卒業。88～99年日経アーキテクチャ編集部勤務後、2000年独立。02年～フリックスタジオ共同主宰。2001年～桑沢デザイン研究所非常勤講師。2008年～武蔵野美術大学非常勤講師。



昭和モダン建築巡礼



遠藤幹子

えんどう・みきこ

[非常勤講師]
住空間デザイン3A

1971年東京生まれ。東京芸術大学美術学部建築科卒業、同大学院修了。インテンションナリーズ勤務後、guesthouseを共同設立。オランダに渡りBerlage Institute修了。スリランカを経て帰国、2002年Office Mikiko設立。住宅などの建築設計、インテリアのほか、遊び場や広場を手がけています。



箱根 Art Loop

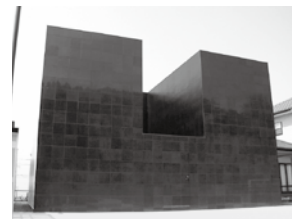


大松俊紀

おおまつ・としき

[専任講師]
卒業制作(住宅)
住空間デザイン2B
表現技法2C(モデル)
表現技法2B(ドローイング)
基礎デザイン(住空間)など

1996年京都工芸繊維大学卒業。97年ラウル・ブンショールテン/CHORA勤務。98～99年ベルラーへ建築研究所にて文化庁芸術家海外派遣研修員。2001～05年OMA ASIA-RAD。05年～桑沢デザイン研究所専任講師、大松俊紀建築都市研究室設立。



四



北原摩留

きたはら・まる

[非常勤講師]
卒業制作(店舗)

K.I.D.アソシエイツ在籍。1973年東京生まれ。慶應義塾大学大学院修了後、シーラカンズアンドアソシエイツ、日建スペースデザイン勤務のかたわら、フリーランスでデザイン活動を行う。2002年より現職。主な作品に「Wakiya一笑美茶樓」「トゥーランドット」など。



Wakiya一笑美茶樓



木下庸子

きのした・ようこ

[客員教授]
卒業制作(住宅)

1977年スタンフォード大学卒業、80年ハーバード大学デザイン学部大学院修了。81年～84年内井昭蔵建築事務所勤務。87年設計組織ADH設立、2005～06年都市再生機構都市デザインチームチームリーダー、08年～工学院大学工学部教授。



NT



柴田晃宏

しばた・あきひろ

[非常勤講師]
卒業制作(住宅)
エレメントデザインB

ikmo代表。1968年生まれ。東京工業大学大学院修了後、デザインシステム勤務を経て、ikmo設立。法政大学非常勤講師。主な作品に「カキノキノエ」「ケンジノエ」「キチ001」など。



カキノキノエ



田井幹夫

たい・みきお

[非常勤講師]
住宅インテリアD

1968年東京都生まれ、90～91年石原計画設計、92年横浜国立大学工学部建設学科建築学コース卒、92～93年ベルラーへ・インスティテュート・アムステルダム、94～99年内藤廣建築設計事務所、99年～アーキテクトカフェ・田井幹夫建築設計事務所主宰



甲府の家



竹中一晃

たけなか・いっこう

[非常勤講師]
店舗インテリアD

(有)竹中一晃事務所代表
日本大学芸術学部卒業、東急AGC空間室、丹青社、編集工学研究所(出向)を経て現職。主な活動は横浜元町スタージュエリー店舗展開、岐阜県オリベプロジェクト、橋学苑周年事業、ロッテKプロジェクトなどジャンルを超えたデザイン活動をしています。



千葉ロッテマリナーズ野球ミュージアム



外山信治

とやま・しんじ

[非常勤講師]
商空間デザイン2B
商空間デザイン3A

1961年東京生まれ。83年から(株)USHIO SPAXにおいて商業店舗の照明計画を担当。93年独立、Lightingdesignとして商業施設の照明設計、プレゼン用「CGパースを手掛ける。著作に「CGパースのレシピ」(商店建築社刊)、共著「プレゼンのためのパソコン導入術」(同)など。



東証ARROWS (CG製作)



中村大補

なかむら・だいすけ

[非常勤講師]
住空間デザイン2A

1961年東京生まれ。桑沢デザイン研究所卒業。在学中より建築家林雅子に建築を学ぶ。加々美建築設計室勤務を経て、94年ヘムロックヒル建築家工房設立、現在に至る。山岳エリアに190棟余りの作品群有。



どかん 風呂の家



鳴川 肇

なるかわ・はじめ

[非常勤講師]
構造美学論
表現技法2D (スケッチ)
デッサン (空間把握)
表現技法A (トレス)

1994年JIA卒業設計競技金賞、96年サロンド・ブランタン賞、2001年ローマ賞三等 (Marion Regitko, Nophadon, C共同)。同年アーネム建築アカデミー講師、VMX Architects、03年佐々木睦朗構造計画研究所を経て、06年NAL設立。メルシーパーク大丸京都店でナションプライティングアワード入賞 (遠藤治郎+住吉正文共同) 他



メルシーパーク大丸京都店



中山定雄

なかやま・さだお

[非常勤講師]
卒業制作 (店舗)
表現技法2A (リサーチ)
基礎デザイン (住空間)
店舗インテリアC

スペースカウボーイ代表。インテリアデザイナー。1969年生まれ。多摩美術大学卒業、ロンドンAAスクール留学、日建スペースデザイン勤務を経て独立。主な作品に「ミッドランドスクエア商環境」「東急病院大岡山駅」など。最近はおテルや住宅、ストリートファニチャーなど幅広く、海外でも活躍。



パオ水の上レストラン計画



長岡 勉

ながおか・べん

[非常勤講師]
エLEMENTデザイン2B

1970年東京生まれ。97年慶応義塾大学大学院政策メディア研究科修了。2001年point設立、代表。03年からクリエイターの為のシェアオフィス“co-lab”の共同運営。JCD2008年度金賞 (MUSVI)。



MUSVI



林 秀行

はやし・しゅうこう

[非常勤講師]
卒業制作 (ファニチャー)
エLEMENTデザイン3

1956年東京生まれ。桑沢デザイン研究所インテリア住宅研究科卒業。93年林秀行デザイン事務所設立。家具のデザインを中心にオリジナルブランドOTTOTTOで日用品 (テーブルウェアなど) の開発、販売を手掛けています。



COMA



比護結子

ひご・ゆうこ

[非常勤講師]
卒業制作 (住宅)
エLEMENTデザインB

ikmo所属。1972年生まれ。東京工業大学大学院修了後、鈴木アトリエ勤務を経て、ikmo共同設立。法政大学非常勤講師。前橋工科大学非常勤講師。主な作品に「コウエイシヤンカン」「2B64リノベーション」「312ゴウシツ」など。



2B64
リノベーション



藤森泰司

ふじもり・たいじ

[非常勤講師]
卒業制作 (ファニチャー)

1967年生まれ。東京造形大学卒業後、家具デザイナー大橋晃朗氏に師事。長谷川逸子・建築計画工房を経て、99年藤森泰司アトリエ設立。家具デザインを中心に据え、建築家とのコラボレーション、インテリアデザイン、プロダクトデザインの分野で活動中。



fit



藤原俊樹

ふじわら・としき

[専任講師]
卒業制作 (店舗)
商空間デザイン2A
エLEMENTデザイン2A
基礎デザイン (住空間) など

藤原俊樹デザインスタジオ代表。武蔵野美術大学大学院修了後、空間演出デザイン学科研究室助手、空間計画研究所勤務を経て現職。主な作品に「トヨタ博物館」「東京都庁・都政情報センター」「リビングデザインセンター OZONE」「岩宿文化資料館」「襟裳岬・風の館」など。



襟裳岬・風の館



堀岡 勝

ほりおか・まさる

[非常勤講師]
エレメントデザインA

堀岡建築研究所代表。1969年生まれ。東京芸術大学卒業後、ランドスケープ設計事務所、建築設計事務所勤務。ドイツの家具職人学校主席卒業、ドイツ家具職人資格取得。帰国後、家具工房勤務等を経て独立。立川基地跡地利用計画研究会代表。一級建築士。



佐伯祐三アトリエ改修計画



森川嘉一郎

もりかわ・かいちろう

[特別任用教授]
住環境論
スペースメディア論
デザイン論
空間デザイン論

明治大学准教授。1971年生まれ。早稲田大学大学院修了(建築学)。ヴェネチア・ビエンナーレ第9回国際建築展日本館コミッショナーとして「おたく:人格=空間=都市」展を制作(星雲賞)。著書に『趣地の誕生』(幻冬舎、2003)など。



「おたく:人格=空間=都市」展



安森亮雄

やすもり・あきお

[非常勤講師]
住宅インテリアC

宇都宮大学准教授。博士(工学)。1972年生まれ。東京工業大学大学院博士課程、助教を経て現職。オランダ・ヘルラーへ建築研究所留学。東京工業大学坂本一成研究室での担当作品に「神宮前QUICO」「大橋晃朗の家具展 展示計画」など。播磨科学公園都市デザインコンペティション・最優秀賞。



大橋晃朗の家具展 展示計画



山本有子

やまもと・ゆうこ

[非常勤講師]
商空間デザイン3A
商空間デザイン3B
商空間デザイン2B

1977年、桑沢デザイン研究所インテリア住宅科卒業。坂本鹿名夫建築研究所、横田デザイン事務所(その後YDクリエイティブに社名変更)を経て、85年、デザイン・バリュー設立。商環境デザイン賞入選・佳作など数回。2005年、第13回桑沢賞受賞。



FAD COMPANY

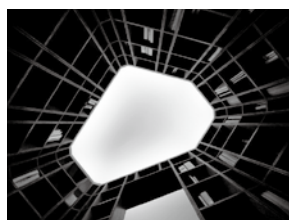


渡邊健介

わたなべ・けんすけ

[非常勤講師]
卒業制作(住宅)

1973年東京生まれ。東京大学工学部建築学科卒業、同大学大学院修士課程修了。フルブライト奨学生として渡米、コロンビア大学建築学部大学院修士課程終了。SHoP/Sharples Holden Pasquarelli、シーカンスアンドアソシエイツ勤務後、2005年kwas/渡邊健介建築設計事務所設立。



yomica



渡辺真理

わたなべ・まこと

[客員教授]
卒業制作(住宅)

1977年京都大学大学院修了、79年ハーバード大学デザイン学部大学院修了。81年〜87年磯崎新アトリエ勤務、87年設計組織ADH設立、96年より法政大学教授。「集合住宅をユニットから考える」(新建築社、2006年、共著木下庸子)他著。



SN

その他の非常勤教員リスト (五十音順)

安齋 哲	鈴木紀慶	南後由和	平賀達也	御手洗 陽
五十嵐久枝	高野 稔	芳賀直子	淵上正幸	八木幸二
今村創平	玉井俊二	長谷川巖	堀江 徹	山口佳巳
遠藤治郎	團 紀彦	羽生和紀	堀越祐二	
小松義夫	寺田真理子	早坂聡史	前川知子	
菊地康雄	戸澤 徹	パルフィ・ジョージ	松本文夫	
佐々木雄旗朗	永嶋 遼	日高 仁	水谷壮一	

[表紙]

宮下知也 [KNOT] P.40

桑沢スペースデザイン年報2008-09

発行日	2009年7月1日
編集	桑ズベ制作実行委員会
責任者	大松俊紀 (SD専任教員)
編集アドバイザー	藤原俊樹 (SD専任教員) 磯 達雄 (SD非常勤講師)
編集協力	フリックススタジオ
デザイン	野津明子 (bōna)
発行	専門学校 桑沢デザイン研究所 スペースデザイン分野 〒150-0041 東京都渋谷区神南1-4-17 TEL.03-3463-2431 (代)
印刷	昭栄印刷株式会社

桑沢スペースデザイン年報
2008-09

