

桑沢スペースデザイン年報

2009-10



桑沢スペースデザイン年報 2009-10

私の若い頃、デザインの勉強のためによく北欧の国々、フィンランドとカスウェーデン、デンマークなどへ行った。またフランスにもイタリアにもスイスにもよく出かけていった。そこで知ったことはそれぞれの国の日常文化、日常生活の深さだった。それはその地に根ざしている固有の生活の在り方だった。

よく言われることだが、それぞれの地域の文化を称して、「この国は民度が高い……」などという言いかたがある。それはそこに住む人々の生活、特に日常の暮らし、それに伴う文化度が高いということを述べている。けっしてあそぶ場が沢山あるとか飛び抜けたデザインが行われているなどということを指しているのではない。

日常の美とは「作法の美」「人との融合の美」「しつらいの美」「身だしなみの美」「そして質素な生活の美」などだろう。これは人が生きていくための基本ではないだろうか。そうした時間をつくりだすのがデザインに課せられた大きなテーマだろう。スペースデザイン、場と時間のデザインこそ、これらの生活文化を集約したものである。

人々の暮らしには、「日常的時間」「脱日常的時間」さらに「超日常的時間」がある。そして、それぞれの時間にはそれぞれの生活があり、それにとまなう空間＝場がある。

日常の時間とは生きるための時間、人の基礎生活を行う時間である。そこには簡便で能率的で清潔で穏やかな時間が流れる。そして脱日常的空間は、人間の精神の回復、心の解放の時間である。日常的時間は穏やかであるがゆえに退屈さを伴う。そうした心を遊びなどの時間で補う。さらに私たちの生活には超日常的時間というものがある。これは祈りの時間である。人は見えない何かにむかって祈る。

このように人々はさまざまな異なった時間を1日の間に、1年の間に過ごしている。これらの時間にはそれぞれの空間がある。スペースデザインとは空間のデザインであると同時に時間のデザインでもある。ここに示されたデザインはどのように時間＝空間をとらえたのかの記録である。

## Index

### 目次

はじめに ..... 3



卒業制作展「桑沢2010」から ..... 6

■ 昼間部 ..... 10

■ 夜間部 ..... 26

課題紹介 ..... 44

||||| 昼間部 ..... 46

■ 夜間部 ..... 72

イベント紹介 ..... 88

講師紹介 ..... 90

あとがき ..... 96

## Curriculum

### カリキュラム

## 総合デザイン科 [昼間部]

### 1年次

後期	掲載ページ
基礎デザイン(空間演出)	46

### 2年次

前期	
住環境デザイン2A	48
インテリアデザイン2A	54
エレメントデザイン2A	60

文化論
メディア論
編集論
西洋建築史
リサーチ
ドローイング

後期	
住環境デザイン2B	50
インテリアデザイン2B	56
エレメントデザイン2B	62
現代建築論	66
モデル	70
認知科学	
スペースメディア論2	
インテリアCAD	

### 3年次

通期	掲載ページ
内田繁ゼミ	10
藤原敬介ゼミ	18

前期	
住環境デザイン3A	52
インテリアデザイン3A	58
エレメントデザイン3A	64
スペースメディア論3	68
デザイン文化論	
人間身体論	
設備計画論	

後期	
デザインビジネス論	
スペースデザイン特論	
プレゼンテーション3A	
プレゼンテーション3B	

## デザイン専攻科 [夜間部]

### 1年次

前期	掲載ページ
空間構成	72
デザイン論	86
デッサン	
ドローイング	
造形発想	

後期	
住環境デザインA	74
インテリアデザインA	78
エレメントデザインA	82
空間論	

### 2年次

前期	
住環境デザインB	76
インテリアデザインB	80
エレメントデザインB	84
現代デザイン論	

後期	
住環境デザインC	26
インテリアデザインC	32
エレメントデザインC	38
空間デザイン論	



特集

## 卒業制作展「桑沢2010」から

2010年2月26日から28日まで3日間に渡って行なわれた卒業制作展「桑沢2010」。

今年から昼間部3年生にゼミ制が導入され、ゼミ毎に担当講師の掲げるテーマの下、研究された成果が展示された。夜間部は、2年生後期の課題作品の中から選ばれた作品が展示された。その中で優秀であった作品をここで紹介します。

[掲載ページ](#)

■ 昼間部 ..... 10

■ 夜間部 ..... 26



## 内田繁ゼミ

昼間部3年生(通年)

担当講師

内田 繁  
大松俊紀

課題内容

## カコミノブンカロン

空間をつくる、ということは何かから何かを分離し、何かを囲むことである。では一体、何を分離し、何を囲むのだろうか……。

## 仕切り・囲みの文化論を通して

前期の研究は「仕切り・囲みの文化論」の前提となるものとして「スペースデザイン」について考えるものだった。だが多くのレポートを総括すると、視覚的、物質的要素を超えて、非物質的要素の研究が多かった。

この研究の方向性は私の考えていたことと少々異なっていたが、その成果はよくできたものだった。私の求めたものは物質的空間における非物質的な感覚を探り出すものだった。何かと何かの関係がそのものの存在を超えて、ある種のイメージをつくりあげることの発見だった。だが多くの研究成果は空間から離れ、音・あそび・言葉・物語などに見られる囲み・分離など他の文化的領域を対象としたものが多かった。こうした研究と空間とは無関係ではないことは理解できるが、空間とはこうした研究で感じたものの多くがすでに含まれているものである。したがって私の望んだものは空間のなかからそうした感覚を探し出すことだった。

スペースデザインとは「時間をデザインする」ことである。時間と空間とは不可分な関係にある。時間が空間を求め、空間は時間をつくる。もし空間が時間をつくることであったならば、どのような時間をつくるのが命題となる。

人は、さまざまな時間を生きている。1日の時間を通して、ある

いは1年の間で人は多様な時間を生きる。そこには、日常的時間、脱日常的時間、超日常的時間というものがある。そのようなさまざまな求められる時間に対して、どう応えるかがデザイナーのテーマだろう。それは「意識の時間」をつくることになる。

後期の卒業制作は、前期の研究を下敷きとして50㎡以内の小空間をデザインするものであった。それは自然の世界から我々のスペースとして何を切り取り、何を囲むかがデザインの実際であった。学生は、テーマに対してどのような精神をつくりだすか。





佐藤真美  
[icicle]

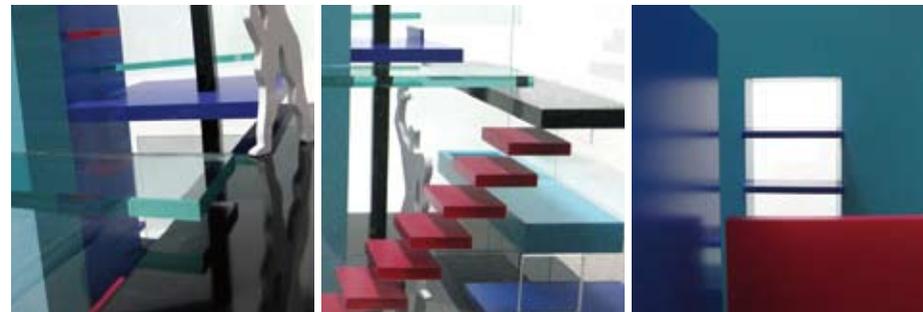
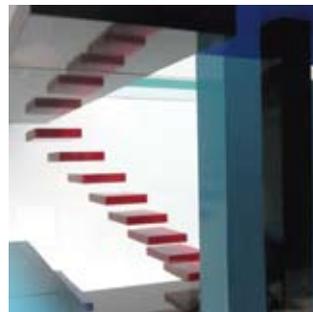
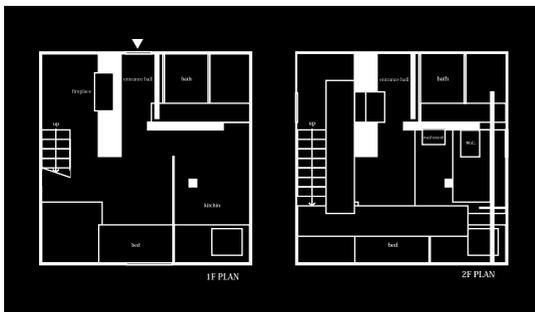
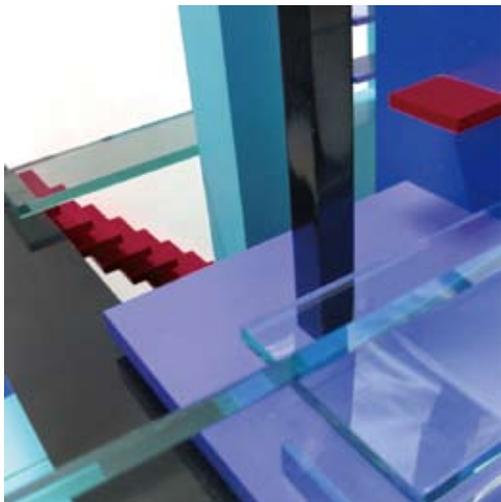
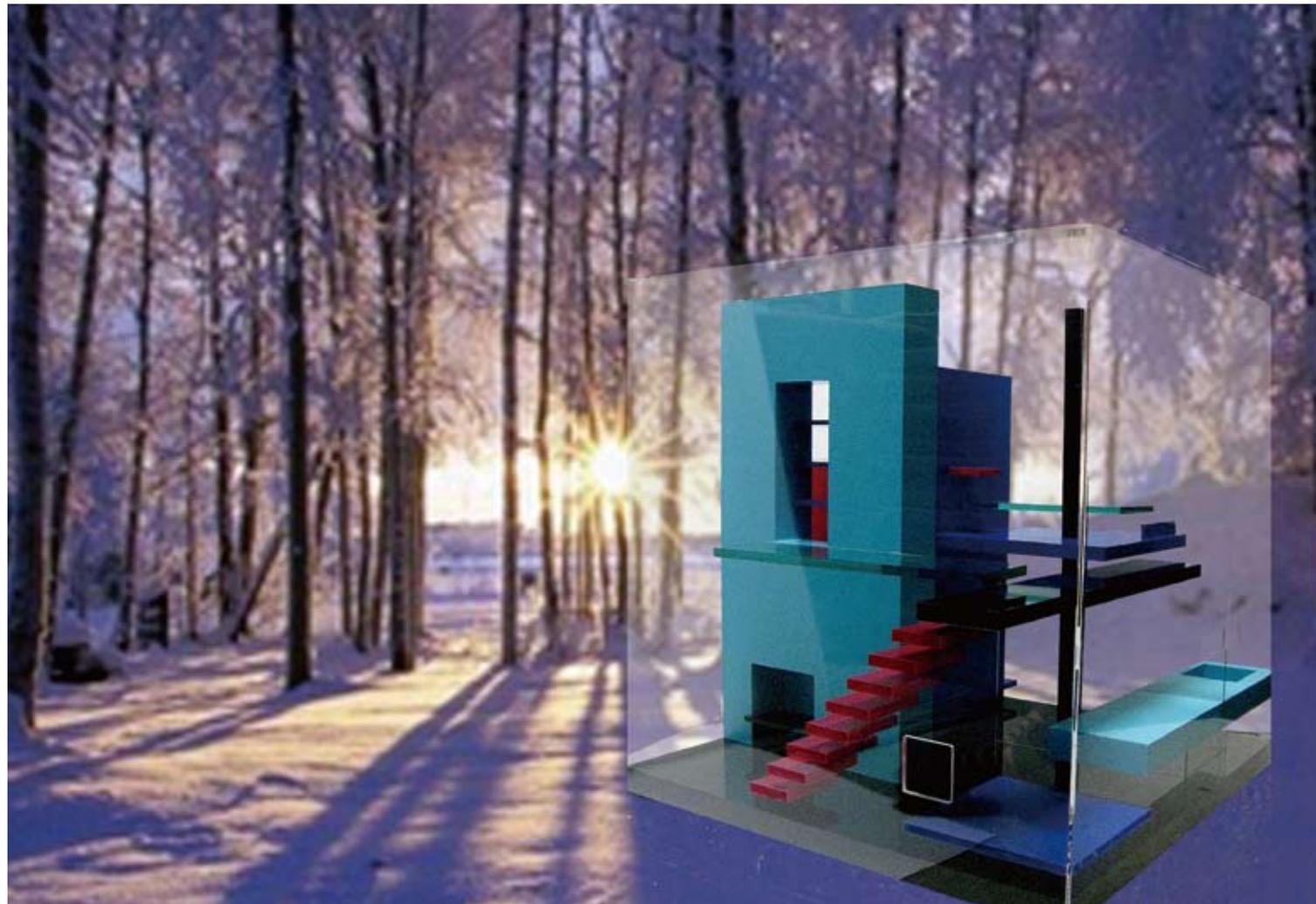
「弱さ」とはゆっくりく変化である。それを表現する際に、私は身近でさまざまな姿に変わる「水」を選んだ。その中で心が惹かれるのは、氷が水になる刹那で「融ける」こと。水は生き物が生きる上で大切なものである。それをイメージした外壁の中で、生きる為に重要な食事をする。そこで融けるのは水ではない。白く照らされる外壁に光が融けるのだ。そして、氷がゆっくりと融けるように、寛ぎながら友人と一時を楽しむ。

赤間萌美

[浮遊する面、めくるめく色彩]

30㎡の小さな住処。この住処には、壁で覆われた「室」や、空間を隔てる扉も存在しない。面で構成された空間には自然と「間」が設けられ、浮遊感と共に見えない仕切りをつくりだす。ヒトはそれを知らぬ間に認識し、空間にちりばめられた色彩からは、絵画や音楽のような響きを感じ取る。小さいからこそ痛感させられる、住むことで見えてくる世界がそこにある。

The premises : 父は北国の生まれである。冬の体をつきる寒さと、あたり一面に広がる真っ白な雪が懐かしいという。淡い光に包まれたその場所に、住処を建てる。



## 講評

佐藤真美は [icicle]<sup>12</sup>、「つらら」という意味の空間である。「つらら」とは雨や雪の雫が凍って生まれる現象だが、まさにこの作品は網目状の半透明のシェルターに覆われた美しい空間である。自然現象をデザイン表現のテーマとすることは、人間の想像を超えて思いがけないものを生み出す。

赤間萌美は [浮遊する面、めくるめく色彩]<sup>14</sup> というタイトルが示すように、透明の箱の内部を、面的構成と色彩によって個人の居住スペースをつくりだした。これは立体構成と精神空間との融合である。垂直面と水平面が多様な色彩の構成によって表現されている。面的な空間構成は、空間を考えるうえでの基本である。

河内友里恵は [BOX GARDEN]<sup>01</sup> というタイトルで自邸の庭にコミュニケーションとしての小屋をつくった。全体構成は立体的なスペースとし、自然素材を多様したものである。

木村沙織は [aquarack]<sup>02</sup> という円筒形の空間の内部にナイプなカーブの棚をつくりだすことによって、単純ながら躍動感のある美しいスペースが生まれた。

柴崎未歩は [field partition]<sup>03</sup> という、野原のパーティションのデザインである。田園に生まれる空間を稲を干すような素朴な柵によって囲みのスペースをつくらしている。これは人が自然のなかから独自のスペースをつくりだす原型のようなものである。そこには楽しげなコミュニケーションが暗示されている。

関口葉子は [山の岩小屋]<sup>04</sup> と題した、掘り抜き空間に挑戦している。岩を掘り抜きスペースをつくることは、人間が自然のなかで独自の存在を表す原型だろう。

立場糸の [Ceiling flower]<sup>05</sup> は今日空間において、もっとも失われているのが天井のデザインであり、天井は設備に占領されてデザインの余地が残されていないことに着目した空間である。花に覆われた天井の美しい空間は天井の持つ意味を十分に表現している。

増野絢子<sup>06</sup> は [三柱庵] という茶室のデザインである。三本の柱による茶室空間のそこに生まれる三角型の卓は、三者それぞれが階層性のない平等な座をつくりだす。そうした意味において新しいコミュニケーションの提案だろう。

森田彩子は [Iland]<sup>07</sup> という海に浮かんだ小屋を設計した。閉鎖的空間ながら前後二方向に象徴的な開口部がつけられている。階段状の床は水の満ち引きによりさまざまな表情をつくりだす。

森永育未は [Merry's house]<sup>08</sup> という家にみたてた「墓」、セレモニースペースをデザインした。メリーさんとは、横浜の伝説的な娼婦である。「何にもとられることなく自由に生きた女性の精神・生き方」をセレモニースペースとしてシンボル化した。

横川絵美子は [市中の山居]<sup>09</sup> と題したスペースをつくった。市中の山居とは、室町時代の茶人によってつくられた茶室を指す。欲望渦巻く都会の中で隠遁者のように質素で精神的な生き方を求めたものである。この作品は新宿のゴールデン街を欲望の場と見立



河内友里恵  
[BOX GARDEN] 01



木村沙織  
[aquarack] 02



柴崎未歩  
[field partition] 03



関口葉子  
[山の岩小屋] 04

て、そのなかに聖なる空間を囲ったものである。

発表された全体はそれぞれのテーマ性も明確だったが、出来上がった作品は私の望むレベルとはほど遠かった。それはテーマを決定するのに時間をかけすぎ、実作品に費やす時間がわずかだったことに起因している。しかし何を作るかに思い悩み、時間をかけたことは決して無駄ではない。今日、多くのデザインが「何のためのものか……」「誰のためのものか……」に対する思考が少なすぎるものを見るたびに、こうした時間を費やすことの重要性を実感する。しかし「デザイン」とは最終に向かって、「どのようにするか……」が重要である。この時間が足りなかったことを各自が自覚して、今後のデザイン活動の反省としてもらいたい。(講評:内田 繁)

「マイクロ・アーキテクチャー」という全体テーマであった。マイクロ・アーキテクチャーとは、言わば、小屋のような建築を意味し、インテリアほど内部空間だけを対象とせず、建築ほど外的な要因にデザインを起因させることのない、ごく小さな建築を意味した。つまるところ、たった一つの機能を有した小さな小屋のような空間を探求することで、空間が人間の精神に近接した状態を作り出せるのではないかと、という試みであった。それが、ただの小屋との大きな違いでもあった。

ゼミとして初年度ということもあり、なかなかテーマ自体を理解されぬまま終わった感もあり、学生と共に自身の消化不良も否めない。建築の面白さとは、そのものが近隣だけでなく、社会とどのような関係を持つかのデザインであり、またインテリアとは、ある意味、建築と真逆のベクトルを持つ、究極的には人間自体の在り方を問うデザインだと考える。この2つのどちらを欠いても、いい空間デザインには決してならない。「マイクロ・アーキテクチャー」はそういったことを考えるいい機会だと信じたい。(講評:大松俊紀)



横川絵美子  
[市中の山居] 09



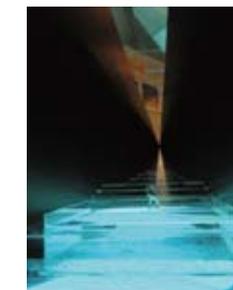
森永育未  
[Merry's house] 08



立場糸  
[Ceiling flower] 05



増野絢子  
[三柱庵] 06



森田彩子  
[Iland] 07

## 藤原敬介ゼミ

昼間部3年生(通年)

担当講師

藤原敬介  
藤原俊樹課題内容  
引

私たちが暮らす空間には、引き戸、引き手、引き出し、など、「引くという行為」が至るところに存在します。数学の世界では、減じることを、引くと言います。さらに加えるならば、素、空、冷——このことも、あるものから何かが引かれた様子、と言ってもよいかもしれません。それから、「引いて見る」という考え方もあります。これらの行為や状態をまとめて「引」と呼ぶことにします。

ところが普段私たちが「引」を気にかけることは難しい。それは、日常のなかで私たちは引き出しを引くなどという行為をごく当たり前に行っているからです。デザイン行為をしている最中には、作品のまわりについた余分な機能や形態を省けない(引けない)、また「引いて見る」ことができず自分のデザインに没頭してしまう、ということも少なくありません。一步「引いて」自分自身を客観的に見る——別な言い方をすれば、俯瞰の目で見ること。これは創造的な活動、つまりデザインをする際、とても重要です。なぜならば、その状態は、自分と環境、自然、空間、そして他者との相互関係を見えやすくし、多義性の受け入れを容易にするからです。さらに、ものごとの本質を丁寧に感じることができるからです。

そこで私たちは、さまざまな「引」の状態を改めて意識するなか、今まで気付かなかったインテリアエレメントを創造する機会を見つけられるのではないかと考えました。この際、思い切り引いて見てみましょう。

人間にとって必要なものは何か…?

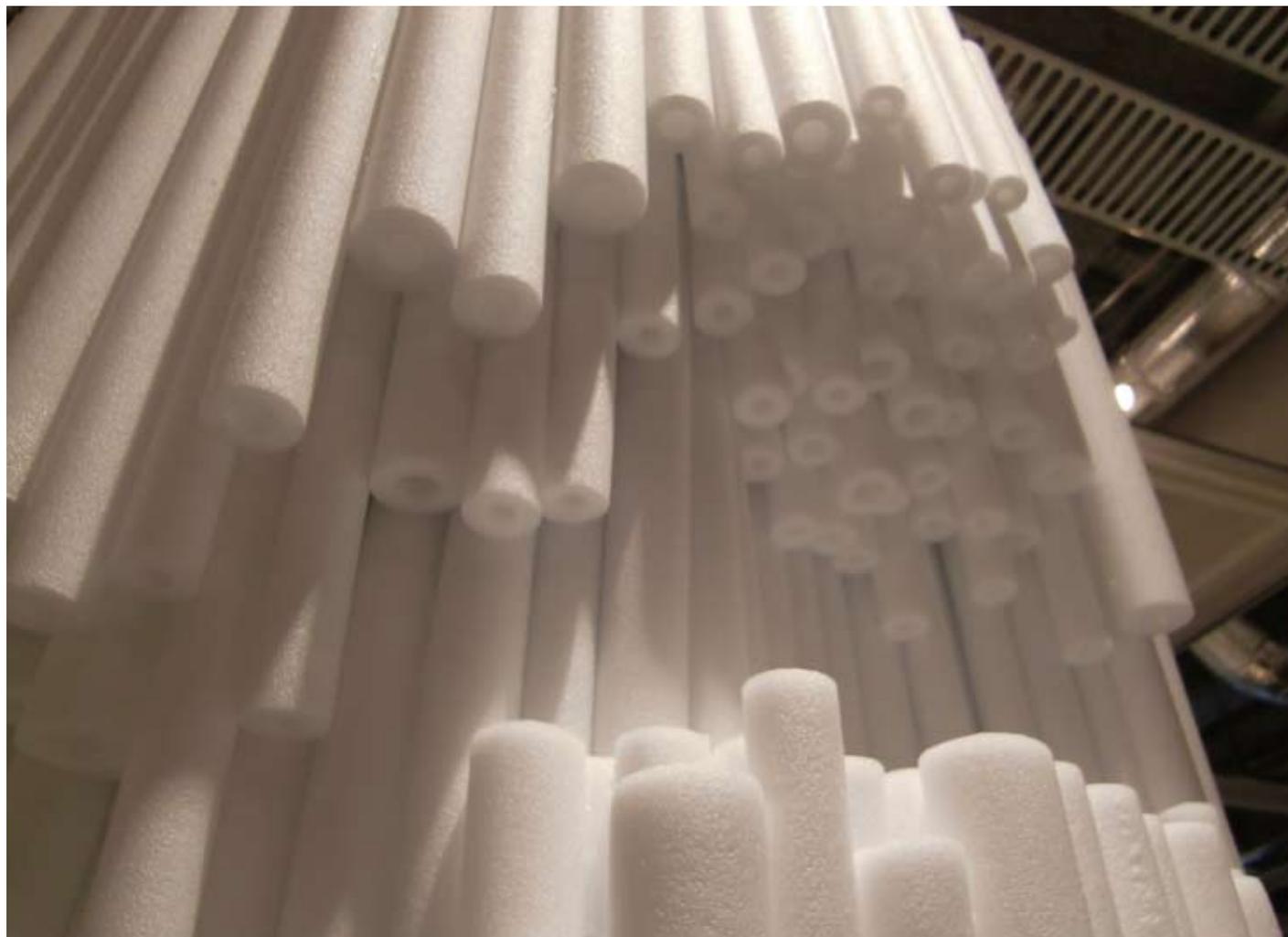
大切にすべきものは何か…?

未来を育むものは何か…?

「引」というテーマで世の中を観察しなおし、さらに、自身の思考を「引」の状態にすることにより、小さなきっかけを発見し、それを未来に投げかけ、発展させることが、藤原敬介ゼミのデザインの目的です。2009年度は13人の学生が「引」というテーマと向きあい、インテリアエレメントのデザインを行いました。



「引」くことで生まれた形態



澤田彩子  
[ANTHILL]

細胞のように密集して形をつくるものが、壊れて崩れたり欠けていくイメージから「引」を表現。

ant hill…[名]アリ塚、アリの塔

自然界におけるアリ塚は、シロアリが土を積み上げることで作られるが、都会の中では、住宅などの柱を蝕んで住処にする。蝕まれ浸食された姿をイメージし、直径23mm、30mm、38mmの発泡剤を円柱構造に組み上げデザインした。



コンセプトスケッチ



コンセプトスケッチ



八木橋妙子 [≠]  
 世界地図から引かれた椅子、たされた椅子。どこかが欠ければどこかにたされている。その欠けたピースを元に戻そうとしても以前と同じように「=」にはならない。プラスチックダンボールを240枚重ね、海岸線に沿って一枚一枚切り取った。輪郭線の重なりが有機的なフォルムを生み出し自然の造形を呼び起こす。

## 講評

**澤田 [ANTHILL]**<sup>\*20</sup> 指で摘めるほどの太さの白い筒が寄り添い、また増殖していく過程は、作者をいつしか無心の境地にいざなったのかもしれない。そのことが、意図して作られたものの気配を払拭し、自然の摂理に基づき作り上げられる自然現象を感じさせるものに近づいたのかもしれない。

**八木橋 [≠]**<sup>\*22</sup> 引かれたものと残されたもの、極めてシンプルな発想からこの作品はデザインされている。製作する上では、切る…貼る…という単純な作業を根気強く重ねている。見る人を感動させるのは、手の痕跡を一切見せず、時間の積層を強く感じさせたからであろう。

**磯ヶ谷 [Z-bit]**<sup>\*01</sup> キューブに凹凸をつけながら積み重ねた作品は、具象的なものを抽象化し、見るものに何かを想像させる作品である。角度を変え作品を見ていると、今度は色彩が現れ、抽象的なものから具象的なアイコンが浮上する。見る者に具象と抽象を往來させるところが、興味深い作品である。

**栗田 [I leaf you!]**<sup>\*02</sup> 日々の生活の中で、ちょっとした何かの変化が、人々の気持ちを穏やかにしてくれることがある。接する対象物の温度の変化で、葉脈のグラフィックを纏った机上のシートに、色彩の変化が生じる。このことは、人々がテーブルで過ごすひとときに、新たな彩りを添えることになるであろう。

**小原 [monologue]**<sup>\*03</sup> あるものを見たとき、人々は往々にして“錯覚”を起こす。円だけをうい構成される切り抜きパターンは、人々に“錯覚”を生じさせることになり、そのことは、予想が及ばない世界を広げることになる。この作品は、見るたびに新たな発見があり、存在価値がまさにそこにあると感じている。

**佐藤 [sukima]**<sup>\*04</sup> 風でなびくような作品の繊細なあり方が、良い緊張感を生み確固たる存在感を放っている。強い光を淡い光に変化させる仕上材の用い方や、あえて低く抑えた仕切りの高さは、現代の“座の空間”で活用できる可能性を強く感じさせるものである。

**高野 [tsumugi]**<sup>\*05</sup> 「皺」というものは、さまざまなものの物質的特性により、動的平衡を保ちながら生まれるものである。皺を伸ばす…皺を無くす…など、“皺”はどちらかと言えば、無い方が良いものとして存在していたように思える。人々が描くネガティブな観念を覆すため、積極果敢なデザインが印象的な作品である。

**手塚 [story chair]**<sup>\*06</sup> 椅子として、テーブルとして、さらに棚として、この作品は存在する。日々の生活の中で、人々を楽しませるとことは、ゲーム(ジエンガ)とこの作品に深く共通していることであり、ものとしての存在する価値がそこにあることに、作者が気付いた結果であろう。

**邊 [SUDORU]**<sup>\*07</sup> 見たもので何かを連想しデザインすることもあるれば、見た人に何かを連想させるデザインもある。この作品は、洋服の襟元を想像させるものである。ボタンを想起させる部分は、調光機能を伴っている。形体と機能が連動しており、作品に触



磯ヶ谷まゆみ  
[Z-bit] 01



栗田志保  
[I leaf you!] 02



小原真理  
[monologue] 03



佐藤明海  
[sukima] 04

れる楽しさを伴うものに仕上がっている。

**平山 [-element]**<sup>\*08</sup> 植物から奪われていく水分は、花が変化する現象として見ることはできるけれど、そのもの自体は、日々過ごす中では見えてこない。その特性を感じ取り、デザインに反映し、目に見えないものを、あえて視覚化する試みが興味深いデザイン、あるいは実験である。

**本田 [ZIPA]**<sup>\*09</sup> 改めて考えてみると、ファスナーと接することがない日はあるだろうか…。重要性がありながら、その存在感を主張しないあり方は、少し大げさに言うと空気のようなものかもしれない。そこに注目して作られたこの作品は、デザインの領域を広げる確かなきっかけになるであろう。

**諸岡 [haneisu]**<sup>\*10</sup> 空間の中で、窓辺の視界をコントロールする“ブラインド”。その原型を保ちながら、空間の中で何気なく使われている“椅子”にしてしまう発想が見るものに強烈なインパクトを与える。昇降することにより、現れては消える椅子の姿は、まるでマジックのようである。

**山本 [Clash]**<sup>\*11</sup> 色彩豊かな何枚ものフェルトが重なり合っているのだが、ひとつひとつの色彩の記憶は印象に留まらず、鮮やかな色彩の群の記憶だけが脳裏に焼き付く。その印象をさらに強くさせているのが、作品の大半の面積を占める白の背景であり、その大胆なバランス感覚が人々を魅了している。(講評:藤原敬介)



平山咲子  
[-element] 08



山本容子  
[Clash] 11



諸岡智広  
[haneisu] 10



高野真理子  
[tsumugi] 05



手塚 恵  
[story chair] 06



邊 眞昊  
[SUDORU] 07



本田真悠  
[ZIPA] 09

## 住環境デザインC

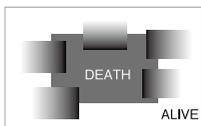
夜間部2年生(後期)

担当講師  
田井幹夫

### 課題内容

#### 都心に住む5家族のための集合住宅+α

- ・5家族それぞれの家族構成、職業(生活テーマ)を設定する事。
- ・5家族が集合してどのような独自の住まい方をするのか提案する事。
- ・周辺環境との独自の関わり方を提案する事。
- ・5家族の職業、趣味、テーマなどが必ず五感に対応している事。
- ・αは5家族となんらか深い関係を持つ事。
- ・規模:各住戸100㎡前後で、αは適宜自由に提案。
- ・提出図書:図面A1、5枚以上。模型2点(敷地環境がわかるもの、建物本体の空間や構成がわかるもの)



小幡早織  
[Memento mori]

都市とは夢にむかう若者の仮住まいの場所。人とは死にむかい常に変化し生きてゆくものである。リミットのある時間でいかに満たされた空間を作れるか、がテーマになった。Memento moriの「死を想え」という意味を発展させて建築の中に「死」を作り出し、それを日々静かに見つめて受け入れつつ短い今を輝かせる。

生を「五感を使って輝く・好きな仕事をして充実」する空間とする一方、死を「五感を使わない・リラックス」する空間としてポジティブに位置づけた。この住宅内で生と死はグラデーションを描く。高い場所が生、低くなるごとに感覚の消失=死に近づく。平面上で死と生が混在し、うっかり近づいたり飛び越えてしまう死の淵や境界線を示した。店舗も設定した5家族の職業から連想される「生」と「死」を展開して考えた。

写真家 30代男性 1人暮らし  
「写真を撮ること」は現在を切り取ることであるため「生」に。  
ギャラリーは人物でも風景でも、過去を見せることなので「死」とした。

ALIVE 撮影 DEATH 暗室・ギャラリー

花屋 20代夫婦 小さな子供1人  
花は常に新しく、枯れる姿を否定するため、「生」に。  
枯れることを認める店舗を考え、乾燥することによって出来る紅茶葉を連想、「死」を感じる喫茶店とした。

ALIVE 花屋 DEATH 紅茶店

コック 20代後半兄弟  
食材は全て「死」である。食べることはその命を引き継ぎ「生」きること。  
コックは死から生への転換を行うグラデーションの中にいると感じた。  
ひもの屋は死をそのまま並べ味わうものと考えた。

ALIVE レストラン DEATH キッチン

音楽家 ピアノの先生と楽器の修理屋 20-30代 子供1人  
子供達に教えることは未来に続くことであつたり、練習によって音が奏でられていることは「生」である。  
壊れてしまった楽器は機能の喪失として「死」とした。

ALIVE ピアノ教室 DEATH 楽器の修理

時計職人 老夫婦 オーナー  
「死」ぬことは、「生」きることの現表にありながら全く正反対のものである。  
高齢者の夫婦に時計を刻む音と深い心拍を重ねて考え、老化を受け入れ進らわず「現在」を生きてゆくもの、とした。

時計屋

5家族の設定



生の店フロア・花畑



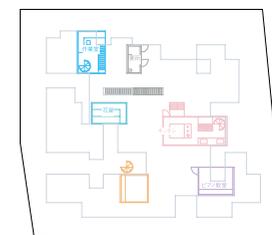
死の店フロア・紅茶店前



断面写真・レストラン・ひもの屋・ピアノ教室・寝室を望む



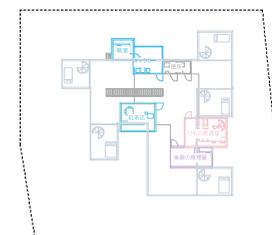
生の2階



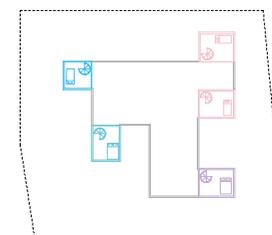
生の店1階



住居フロア



死の店フロア



寝室フロア



横田和希  
【中間集】

この建築計画は都市にグラデーションを描くと同時に、仮出所が決まった囚人が社会に溶け込む為のプログラム。塙の外を白とし塙の中を黒と考えると、仮出所が決まった囚人はグレーな存在である。その人々を塙の外と中の中間部分に住ませることで、閉じられた空間にグラデーションを作る。街と刑務所の境界線は消え、新たな空間が出現。人は様々な空間を行き来することで、日々の生活の中に新しい何かを発見できるのではないだろうか。



仮出所の囚人生活エリア



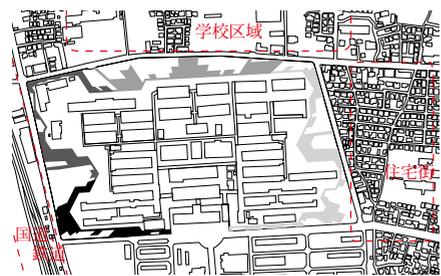
仮出所エリアから漏れる光の図書館



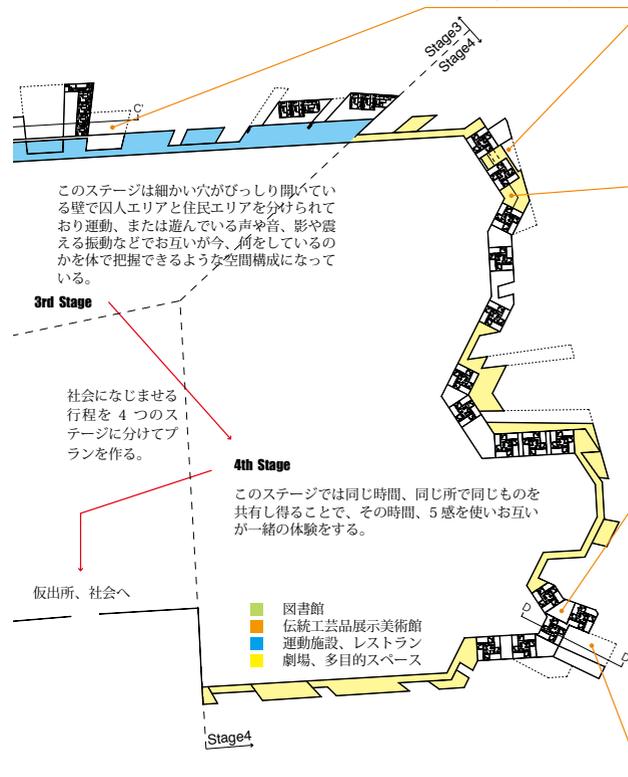
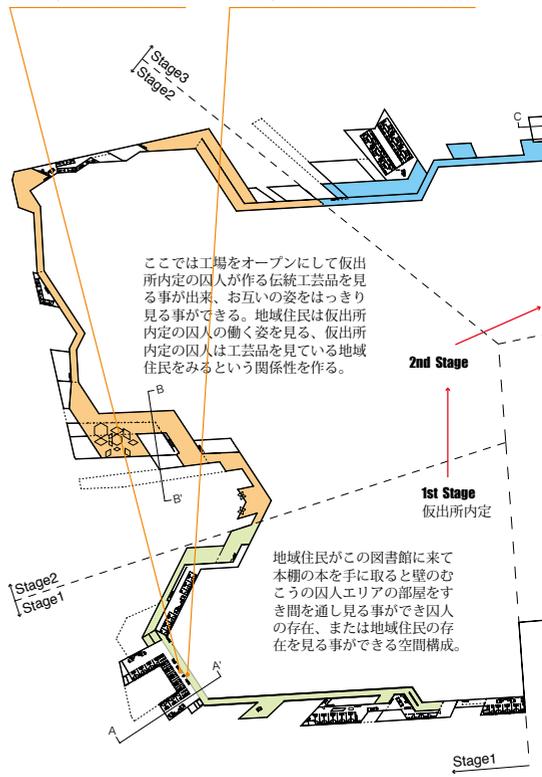
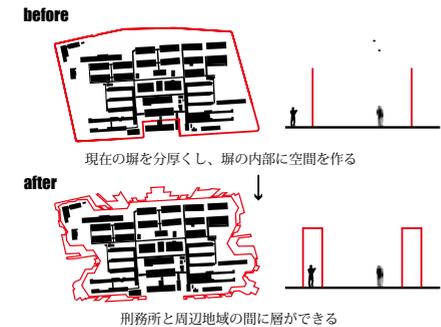
仮出所の囚人が働く工場



カフェから劇場を望む



**Location** 府中刑務所  
用途：仮出所囚人の為の集合住宅・生涯学習センター  
構造：RC造 一部鉄骨造  
建築面積：25003.626㎡ 延床面積：47056.532㎡



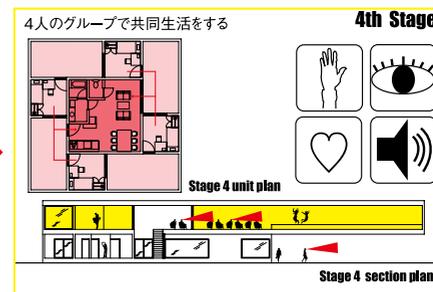
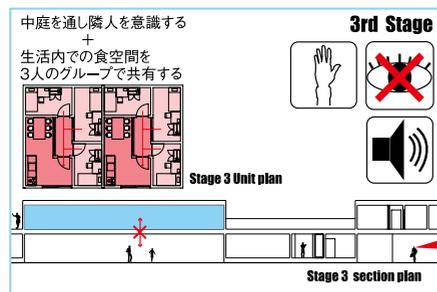
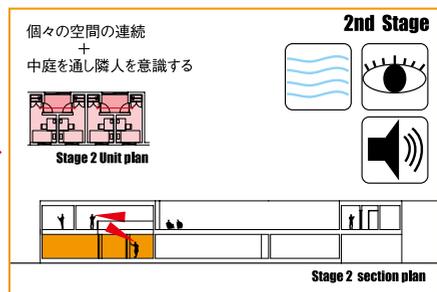
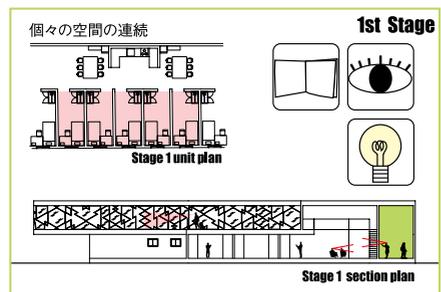
大吹き抜け空間から劇場ロビーへ



地域住民と囚人の関係(視線で交わる)



劇場内部



## 講評

桑沢だからできる建築教育、それを目指して大松先生、福島先生、鳴川先生と集まり議論したのは2009年度開講前だった。そして「時間と空間」という大きな軸を与えて、レクチャーシリーズ、そして各課題を構成していくという事になった。その意味では実験的な年度であったといえる。

「時間」に対して意識的になる事、これは建築をつくる上であまりにもあたりまえの事ではあるが、だからこそあまり教育の軸として据えられる事も少ないのではないだろうか。「空間」はそもそも「時間」の概念を孕んでいる。つまり、「空間」を作れば結果的に「時間」に関わることになる。しかし、それに真っ向から向き合って作るかどうかは、建築家としての立ち位置を決めるという意味で、偏った教育といえるかもしれない。しかし、そこが桑沢の特色になっても良いのではないか。それを試す最初の年度であった。

一方、「建築は社会的な存在である」ということにも注力して授業を行った。建築は生み出した瞬間に社会の共有物になる。だから、それが単なる個人の表現媒体になってはいけない。社会的な視点を持つということは、客観的な視点を持つことに通じる。自分の生み出すものが他人の目から見ても説得力のあるものになっているのか、自分自身で検証する能力が育まれるべきである。

課題の構成としては前半後半で大きくふたつに分割した。前半では「時間」と「五感」に集中した空間モデルの演習を毎週の短期課題として行なった。後半は2年間のコースの最終課題として卒業設計にあたる集合住宅課題である。

短期課題はみな非常に個性的で魅力的な回答が出せていたと思う。誌面に紹介できるのは後半の卒業設計であるが、今までになく規模の大きな建築に、戸惑いを隠せない学生も多かった。また、社会性とは、客観性とは、という観点に最後まで悩み続けた学生もいた。しかし結果としてはとても魅力的で興行きの深いプロジェクトが多数提出され嬉しく思った。表面的なデザインに陥る事なく生活や環境、現代が持つ社会的問題にまで言及し、各々の解答を探そうと苦悩する姿が作品に表れている気がしてそれが良かった。

梅津の【都市×√-1=アクティブギア】<sup>01</sup>は問題作だ。「虚数」という概念に固執し、都市における「虚数」的な場として新宿副都心を選んだ。都市生活における虚の部分と実の部分に対峙させるという独自の手法は、しかしそのような新たな視点が人間らしい生活への活路となるかもしれないという可能性を感じさせた。

佐々木の【都市の中はまるい】<sup>02</sup>は身体的な経験と都市の在り方に対し、ある種ダイレクトに形態で向き合った作品といえる。四角四面で建物が乱立している都市風景は実は身体感覚を通じて人間同士の関係すらも無味乾燥としたものになっている。視点をずらすことを小石の敷き詰められたような平面形状に託す事で、もう少し豊かで多様な都市生活が可能だという提案である。



01



梅津ケルン  
【都市×√-1=アクティブギア】



02



佐々木達也  
【都市の中はまるい】

陣内の【LIVE and LET LIVE】<sup>03</sup>は都市と生活、商業を新たな建築の在り方で紡ぎ上げた意欲的な作品だ。巾2m高さ15mの建物は、それだけで生活の在り方を変える力を持っている。それらが複数棟、同じ2mの路地と同値に配置される事で、建築そのものの価値が外部空間によっても支えられている事を気付かせてくれる。さまざまな淡白なダイアグラム建築が実現されている中で、身体感覚を軸とした人間そのものの存在なくして建築が実現できない事を証明した、刺激的で可能性に富んだ作品である。

松尾の【空(くう)】<sup>04</sup>は劇団の持つ閉じた世界が、実は都市の閉塞した生活全般にも共通するものだという仮説を建築化している。舞台を中心として数家族がそこまでのアプローチを複雑に絡ませながら生活している状態は、舞台上で行なわれる虚の世界と現実の世界がいつしか逆転し、どちらに本当に帰属しているのかわからない、不思議な世界観を空間化している。都市に住む事とはまるでこの建築で起きているように、虚と実が無意識的に混ざり合った状態だという刺激的な視点である。

今回大きく取り上げられた小幡の【Memento Mori】<sup>p.26</sup>と横田の【中間巢】<sup>p.28</sup>は良い意味で対照的な作品といえる。小幡は一貫して「生と死」という普遍的なテーマを取り上げ、5家族が住むコーポラティブハウスとして計画した。各家族の設定から空間構成に至るまで徹底的に「生と死」に絡めて課題を解き続け、最終的には花畑となるプラットフォームの上下に散逸的に、しかしまとまりのある新たな風景としての集合住宅の形式を提案した。非常に内向的なテーマを突き詰める事で、普遍的な空間モデルを獲得できた良い例だと思う。

横田は逆に住み手を限定しない。「境界」というテーマを顕在化させるために、刑務所の壁を厚みのある空間として、それが「境界」の性質のバリエーションとなるように計画している。囚人という人間と一般の人間の間にあるみえない概念としての「境界」に対して、物理的にただ隔てるためだけの塀として存在させている現況に疑問を抱いた事から、彼の計画はスタートした。概念を物理的に立ち上げればそれが建築となる、というチープな手法に対しても問題意識を投げかける壮大なプロジェクトだといえるだろう。

最後に全体に対しての苦言になるが、一概にいえるのは、みな考える事に時間をかけ過ぎている。建築というのは最終的にできあがる空間である。個人がいくら考えを深めて語ったところで、それが空間化されなければ意味がない。そういう意味で考える時間より手を動かす時間をもっと十分にとって欲しかった。まあ、来年度以降の最重要課題とする事にしよう。(講評:田井幹夫)



03



陣内裕子  
【LIVE and LET LIVE】



04



松尾律子  
【空(くう)】

## インテリアデザインC

夜間部2年生(後期)

担当講師  
藤原俊樹

課題内容

### 時間・感覚・空間

人間は、1日の時間を通して、あるいは1年の間の中で、さまざまな時間の中を生活している。それは日常的時間、脱日常的時間、超日常的時間というふうな、状況は決して一定していない。そして人間はこうしたさまざまな時間を自由に生活している。夜間部インテリア最終課題として、この「時間をデザイン」することをテーマとし、時間とインテリア空間について考察した。

野見山晋弥  
[繋ぐ系]

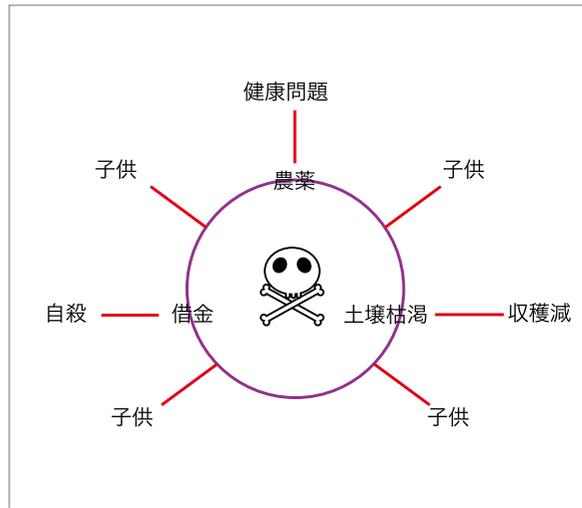
**課題:** 流行的ではない大量かつ安定的なオーガニックコットン(OC)への移行と、それを実現させる為に必要な店舗デザイン

**提案1:** OC商品は製造工程上ナチュラルテイストになってしまうので、限定的訴求、ブランディングになるガラスファサードは使わない。

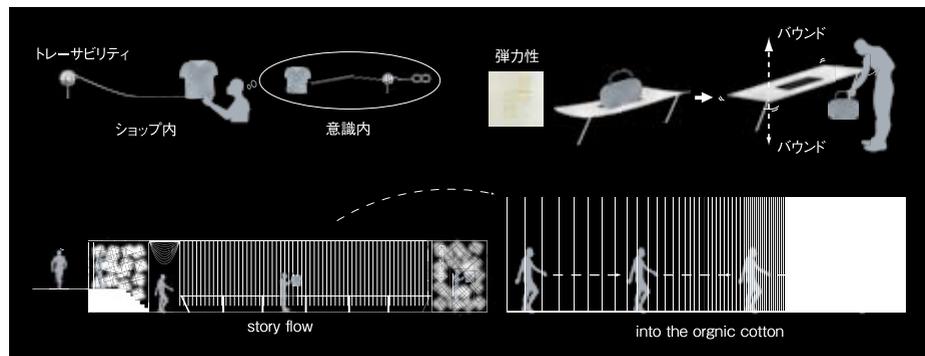
**提案2:** 消費者はみな人間であるので、ファサード、空間、什器全てにおいて身体的訴求をするデザインを行う。

**提案3:** デザインした要素にストーリーを持たせOCの魅力(トレーサビリティ、弾力性)が伝わるようにデザインすることに注力する。文字情報ではなくストーリーにより人間の意識に訴求することで、様々な可能性が無限大になる。

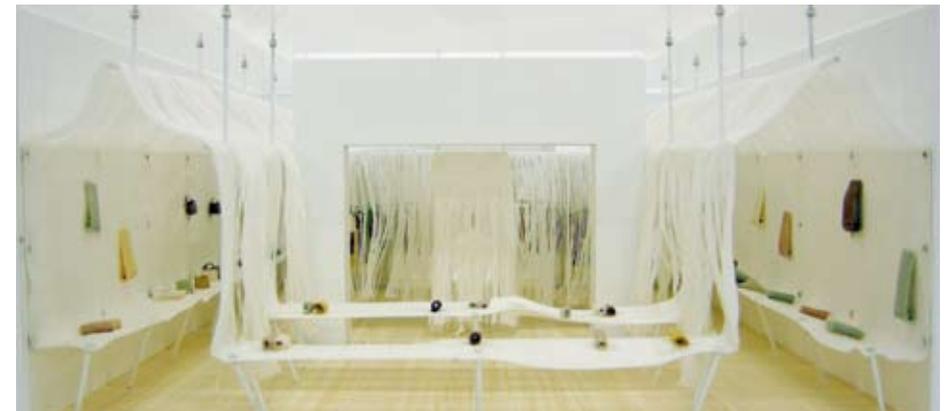
インテリアは内部空間のデザインのみには留まるべきではない。



制作背景のダイアグラム



デザインのダイアグラム



素材感のイメージ



ファサード



エントランス



空間



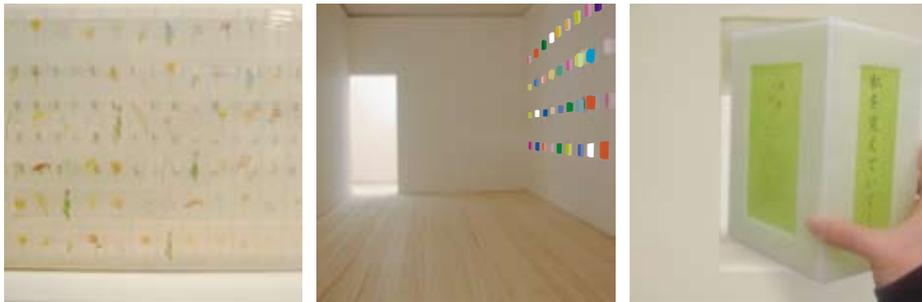
什器



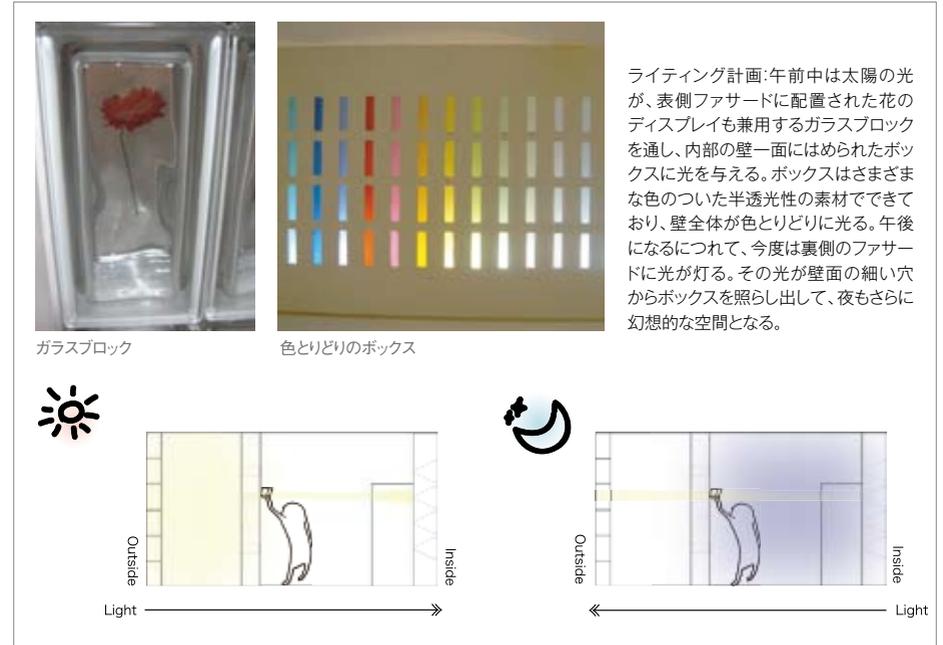
澤木美統  
[365個の気持ち]

言葉にできない気持ちを、花に託す。花を贈るということは、気持ちを贈るということ。特別な日だけでなく、日々の日常の中に花を咲かせることができれば、その日はきっと、自分も相手も、いつもと違う日が送れるだろう。しかし現実には、目的がないと花屋には入りにくい。そこで、花を一輪の単体と見て、花の意外性や花の素晴らしさを知る機会が増えれば、自然と花と人の距離は縮まっていくのではないかと考えた。花に気持ちを託すという行為から、花言葉や空間に落とし込んだ。花言葉を図書室のように探しながら、花言葉と花で、自分の今ある感情とリンクさせ、花を贈りたい相手を想像する。そこから、自分と相手のストーリーが始まる。気軽に毎日いろんな人へ花を贈る文化が根付けば、365個の気持ちが街中に「花やかさ」をもたらすだろう。

Story

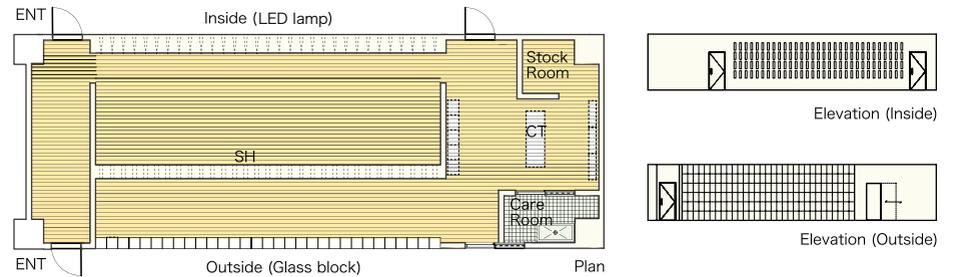


1. 路面に面するファサードには、一輪の花が沢山…。
2. 店内に入ると壁のガラスのボックスが光っている…。図書館のようだ。この箱の花にしよう。
3. 棚からボックスを選んで引き抜く。



ガラスブロック 色とりどりのボックス

ライティング計画:午前中は太陽の光が、表側ファサードに配置された花のディスプレイも兼用するガラスブロックを通し、内部の壁一面にはめられたボックスに光を与える。ボックスはさまざまな色のついた半透光性の素材でできており、壁全体が色とりどりに光る。午後になるにつれて、今度は裏側のファサードに光が灯る。その光が壁面の細い穴からボックスを照らし出して、夜もさらに幻想的な空間となる。



4. ボックスを引き抜くと、花が向こう側に見える。あの花を見ながら、あの人への思いが募る。
5. 花に思いを込めて、スタッフの元へ…。
6. この日の思いを、この場所で作り上げる。

## 講評

卒業制作の授業がない夜間部の場合、2年次後期の課題が卒展出品候補となる。それだけに、学生にとってはこの授業にける意気込みはかなりのものだ。しかし、昼間部の年間3コマに対して後期1コマは時間的にはかなり厳しいものがある。デザインが決定してからの細やかな指導をしていくことで作品レベルを向上させたいのだが、現状は簡単なアドバイス程度になってしまっていることは指導する側の反省点である。前述のようにそもそも卒業制作という位置づけではないのだが、外部から見れば、昼間部の卒業制作と同格で捉えられるため、学生にとってはかなりのプレッシャーを感じることになる。しかし同時に夜間部の学生は悩みに悩んで自分で解決策を見つけ出す力強さもある。昼間部にはない最後の馬力は彼らがこれから社会で仕事にたずさわると大きな底力となると信じている。卒業制作の在り方を含めてそろそろ夜間部のカリキュラムも検討する時期がきているのかもしれない。

経済状況や価値観の多様化など世界は大きな転換期を迎えた。ここ数年の情報化社会の発達により、その利便性と同時にさまざまな問題も浮かび上がってきた。モノが売れない時代にもう一度原点に戻り「モノ主導主義のデザインからの脱却」を問うことが重要だ。

デザインは「人間」「社会」「自然」など人間を取り巻くすべての要素を結びつけ、社会に実働性を与える行為だと言えるが、まず「人間とは何か」を考えなくてはならない。建築が空間を外部から捉えていく傾向が強いのに対し、インテリアは内部から空間を捉えていくことが重要である。そして、その中心に人間がいることを意識し、人間の心に訴えるデザインを考えることが求められる。この授業では、「感覚の世界をデザインする」ことを主題に、微細性、可変性、浮遊性、不明瞭性などの言葉をキーワードとして使いながら、感覚をかたちにするインテリアデザインを考察した。感覚や気持ちというかたちのないものをデザインすることは目に見えない空間をデザインするように漠然としてとらえどころがない。学生にとってはこれ以上難しい課題はないはずだ。しかし、具体的なプロジェクトとして作品をまとめていく過程で、その空間に人が出会った瞬間、人は何を感じるか、何を感じてもらいたいのか、ということを考えて人々の心を動かすデザインはできないはずだ。最終的には話し合いの上で「時間」という共通テーマを決定し、各々が自分が設定



澤野真友美  
[Flaque d' son・音たまり] 01



カ石絵里菜  
[Sunday morning] 02



門脇太一  
[光の残滓] 03

した条件に沿って具体的な商空間にしていってただが、どこまで感覚の世界をデザインできたかという、私を含め消化不良のまま終わってしまったのは残念だ。だからといって、彼ら全員に共通の条件設定をした実践的な課題を与えたとしても、おそらく大多数が不満を漏らしたに違いない。こちらも試行錯誤しながらの授業であったが、5年後、10年後にこの課題の意味をあらためて見直してほしいと願っている。

野見山の[繋ぐ糸]<sup>p.32</sup>は、ファッションの中心地、表参道をサイトとするオーガニックコットンのショップである。ストーリーを持たせたファサード、空間、什器などのインテリアが内部だけに留まらず、建築的に展開することを意図としている。細部まで作り込んでいる模様の完成度は高いが、オーガニックコットンの持つ世界観がもう少し身体的に伝わればと感じた。

野木の[365個の気持ち]<sup>p.34</sup>は花言葉を図書館のように探しながら自分の気持ちを一輪の花で贈る新しいフラワーショップの提案である。ファサードに一輪の花が並ぶデザインはシンプルで美しいが、ショップの出入口デザインまで含めてもっと繊細なデザインが出来たのに残念だ。

澤野の[Flaque d' son・音たまり]<sup>01</sup>はキャットストリートと明治通りの交差する先端の三角変形地を設定した。カトラリーという商品の持つ「音」に焦点を定めた着想は面白いが、他者にどう伝わるかが今後の課題だろう。

カ石の[Sunday Morning]<sup>02</sup>は休日の朝を気持ちよく過ごす朝食をコンセプトとしてキッチン用品を扱う店舗を地下に設け、地上から射し込む光の透明な円柱の周りに食卓を再現した。

門脇の[光の残滓]<sup>03</sup>は、糸の結びを繰り返し繋げていくことにより形成された網目状の繊細な作品が、空間に広がる関係を形成し、人々の感覚を喚起させる効果を狙っている。

谷口の[気づくとそこにあるもの]<sup>04</sup>は四角いトンネル状のジュエリー空間。炭鉱を思わせる細長い空間の壁面で原石を発掘するイメージを表現した。

その他にも長崎の原爆という重いテーマを品川の原美術館で展開した中路の[tokyo@0809]<sup>05</sup>。重層的にぶすまを重ねることで紙見本を扱う空間をデザインした千葉の[すく かみ や]<sup>06</sup>などが選抜された。(講評:藤原俊樹)

04



谷口あかり  
[気づくとそこにあるもの]



中路寛人  
[tokyo@0809] 05



千葉奈都美  
[すく かみ や] 06

## エレメントデザインC

夜間部2年生(後期)

担当講師

柴田晃宏  
比護結子

課題内容

### Incentive Furniture

「イス」「テーブル」「収納」から1つを選び実物の制作を行う。制作するエレメントは既存の家具のイメージに限定するものではない。家具単体としてではなく、空間を構成する要素として広く捉えてデザインを行う。また、「リサーチ」「新しい使い方の提案」「イメージからカタチをつくる」「線・面・ヴォリュームからカタチをつくる」「グループで100のカタチをつくる」「材料を探す」といった、選択したエレメントに関する小課題を積み重ねることで、ステップを踏みながら作品制作の指導を行う。これにより、モチーフを使ったデザイン手法や部材の形態的特性からデザインする手法を学ぶとともに、手を動かしてカタチを考え、アイデアだけで終わらない、クオリティの高い作品の制作を目指している。

山口清純

[Kukka]

Kukkaは衣服を入れ替える行為により配色が変化する収納です。アパレルなどのショップでは、季節や流行により商品の色彩が変化していきます。それは、まるで季節と共に咲く花の色が変化するかのよう……。Kukkaに服を入れた時、重心の変化によって収納した人の方へ傾きます。収納する行為に些細な動きを導入し、人と収納家具との距離感を縮めます。花を摘み取ったり果実をもく時に感じる、自分の手に生命感を採るような感覚が買い物を楽しむ時の一連の行為の中に入れ込まれ、もう一つ小さな喜びを生み出します。





宮宇地 賢  
[mosh]

「mosh」の中に入るには、紐を揺き分けて入り口を探さなければならない。一見ただけでは、入り口は見えなくなっている。揺き分けて入り口を探し、やっとの思いで辿り着く。それは、秘密基地をつくるという行為と関連し、それによって同様の感情が生まれるのではないかと考える。つまりは、その空間に対する愛着心であったり、ひとつの達成感のような感情も感じるのではないか。愛着のある空間から居場所は生まれる。そして居場所はいずれ愛着のある空間に変わる。

## 講評

今年は例年になく優秀な作品が多かった。課題として椅子・テーブル・収納の3つの機能から始まっているが、形を作るスタディを経て、それぞれ魅力ある作品に仕上がっている。その過程の中で柔軟な発想を持ち、繊細な試行錯誤を繰り返したものが、より評価の高い作品につながったように思う。

**山口の[kukka]**<sup>P.38</sup>は花を連想させる、衣服の収納である。大きな花のようなフォルムと鳥の嘴のようなパーツを集積させた構成が湧き出る生命感を訴えてくる。繊細な形であるが、周囲の空気を変えてしまうような凛とした力強さを持っている。収納される衣服の色が光沢のある白いプラスチックの素材に写り込み、彩りが加えられる。季節の移り変わりによる色の変化を花と衣服の重層したイメージによって表現した力作である。衣服を入れる行為によって傾き、微細な動きを作り出しているが、動きとしてのアピールが少ないのが残念である。もう少しアクションを加えるか、動き自体がなくても良かったかと思う。

**宮宇地の[mosh]**<sup>P.40</sup>は包まれることをテーマとした椅子である。包まれるという女性的な優しいイメージが連想されがちであるが、ロープという素材を撚り戻して使い、卵や繭を連想させる形態に荒々しく力強い原初的なイメージを植え付けている。結果的に出来上がった形のようにも見えるが形態に対する試行錯誤がなされており、また全体を支える下地や座面、吊り元など見えない部分も作り込まれており、作品としての質が高かった。内部空間は狭いが、以外と快適である。内部空間へと入り座る行為や座って内部から手や顔を覗かせる行為は周辺へと働きかけ、オブジェクトとしてだけではなく空間の要素として機能する力作である。

**小内の[flight of flowers]**<sup>01</sup>は花器を「花を収納するもの」として捉えデザインしている。八角形を切り取った部材が積層されて二重螺旋になっており、遺伝子を彷彿とさせる形態は面白いが、花との関係性が詰められていないのが残念である。幾何学的形態と規則的配置だけではなく、そこから踏み出したデザインにチャレンジしてみたい。

**片根の[ちくはぐな透明]**<sup>02</sup>はアクリルの端材を集積した椅子である。端材の組合せ方は構造的にパターン化されているが、巧みにずらすことでランダムな表現がなされており、発想・プロセスともに良く考えられている。また切断面をそのまま使った面と研磨した面を表裏で使い分け、アクリルという素材に対し透明の表現から逸出も試みている。自身で製作したためアクリルの接着が技術的な問題となったことが残念である。

**下山の[heminguru]**<sup>03</sup>は小さな子供達のためテーブルである。六角形の形態やカラフルな色とテーブルが引き出される所為が面白く、子供達にとって使う楽しみのあるデザインとなっている。課題に対してリサーチを行い、正面から問題に向かい合っただけでなく、もう少し大きく主張されても良かった。



01  
小内昌也  
[flight of flowers]



02  
片根嘉隆  
[ちくはぐな透明]



03  
下山真衣  
[heminguru]



04  
田中悠貴  
※作品名なし

**田中の包まれるソファ**<sup>04</sup>は筒状になった部分を伸ばしてその中に入ったり、丸めて背もたれとして使ったりする。色々な機能を詰め込もうとしてしまったために、分かりにくいデザインとなってしまったように思われる。形態や大きさ、プロポーション、素材にもっと検討が必要である。コンセプトを色々考えることも重要であるが、一つのことを深く追求したデザインが出来るようになって欲しい。

**福田の[Plywoody]**<sup>05</sup>は振れて出来た座れる本棚という形態に面白い提案であるが、最終講評時に未完成であったのが残念であった。収納に座るという行為を付加することで、収納という行為を「使う／仕舞う」というON/OFFの関係からもう少し曖昧な関係へと変質させている。湾曲した部分の収納方法など解決すべき問題が幾つかあり、そこをうまくデザインに取り入れブラッシュアップして欲しい。

**横山の[Bunko Up]**<sup>06</sup>は文庫本をランダムに開いた穴に差し込んで収納する作品である。本が散らされて収納される様相が面白く可能性が感じられる。思わず本を手にとってみたくなるデザインとなっている。構造的にも薄い鋼板を折り曲げ、穴として切り取られた部材を上手く力板として機能させ成立させている。しかし一つの収納と見た時の大きさやプロポーションあるいは全体としての形態に堅さを感じられた。一つ殻を破ればもっと面白くなると思う。

今年はほぼ全員が異なる素材にチャレンジしている。初めて扱う素材やスケールであったかと思うが、数ヶ月をかけて一つの作品を仕上げることによって得たものは大きい。また学生同士の連携も良かったようで、お互いの製作現場を手伝ったりして得た経験が今後役立つことと思う。学生時代に得られた仲間は貴重な財産である。卒業後も良い関係が築き上げられることを切に望む。(講評:柴田晃宏・比護結子)

05



福田健太  
[Plywoody]



06  
横山真二郎  
[Bunko Up]



講評風景

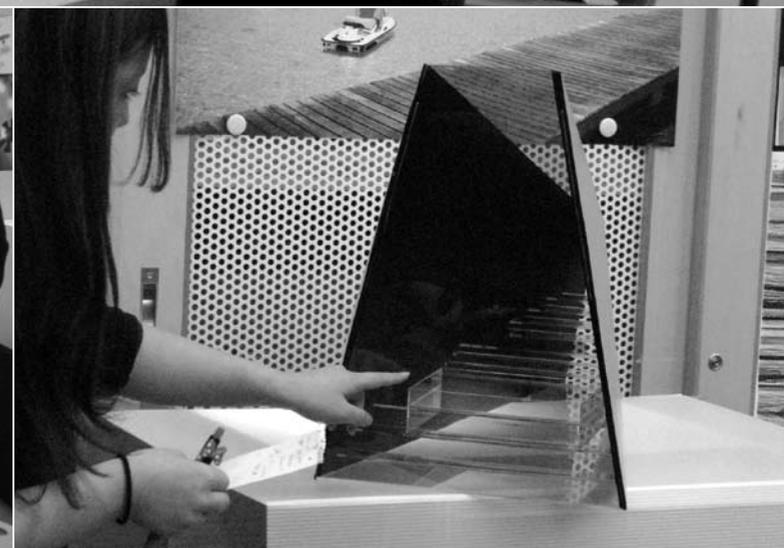
## 課題紹介

桑沢の課題では、とにかく手を動かし、できるだけ多くのアイデアを形で表現することが求められる。形で表現されたものなしの、口先だけの議論は御法度である。また形で表現されたものがあったとしても、それをちゃんと議論できないと、これもまた講師又は周りの学生に粉碎される。桑沢とは、講師も学生も見境なしに「議論」する場であって、議論自体が授業であり、評価を決めるのである。

掲載ページ

||||| 昼間部 ..... 46

■ 夜間部 ..... 72



## 基礎デザイン (空間演出)

昼間部1年生(後期)

担当講師

**Aクラス** 稲垣留美 / 藤原俊樹

**Bクラス** 内田 繁 / 藤原俊樹

**Cクラス** 北岡節男 / 大松俊紀

**Dクラス** 河崎隆雄 / 大松俊紀

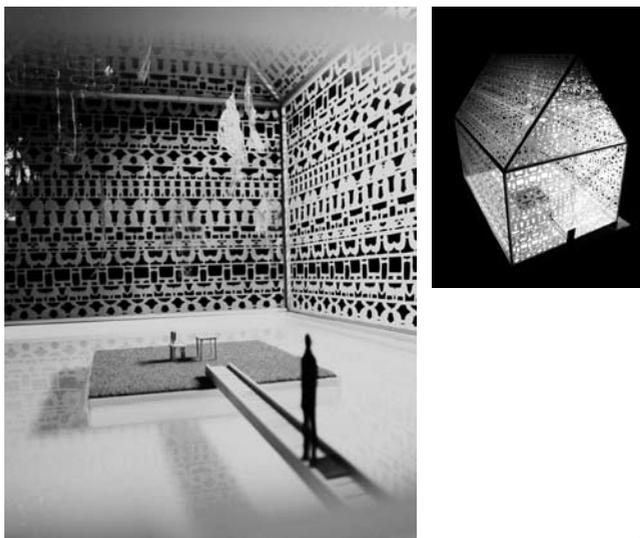
### 課題内容 遊園地

1年生は、2年次にそれぞれ希望の専攻(スペース、ファッション、プロダクト、ヴィジュアル)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「空間演出」という授業もその一つである。今回は「遊園地」というテーマで、20m×30m×(高さ自由)の空間を自由にデザインする。空間をデザインするということは、空間を通して何らかの感覚を人に与えるもので、心理的作用と切っても切り離せないものである。「遊園地」という人間本来が持つ欲望の一つの「遊び」を通して、どのような心理作用を人に与えられるか? そのためにも「遊園地」というテーマはできるだけ拡大解釈されることが望ましい。

**Aクラス**  
吉田周平

#### [only memory territory]

表層的、装飾的……という言葉はどこか安っぽいという響きをもっているが、90年代からヘルツォーク&ドムーロンが注目されてきたから「表層」が脚光を浴びることになった。吉田がどれだけこれらの動きに対して情報を持っていたのか定かではないが、彼は敷地全体を透明な巨大空間で覆い、その表面にさまざまなグラフィックパターンの装飾を施すことで記憶(心象風景)を具現化した。内部空間に漂う存在感を消したオブジェが「透明性」と「軽さ」を強調する。その緻密な手作業と集中力に、ファッション的感受性が見て取れる。(講評:藤原俊樹)



**Bクラス**  
平田りか

#### [LADDERS~原っぱと沢山のハシゴ]

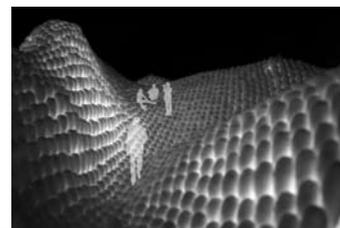
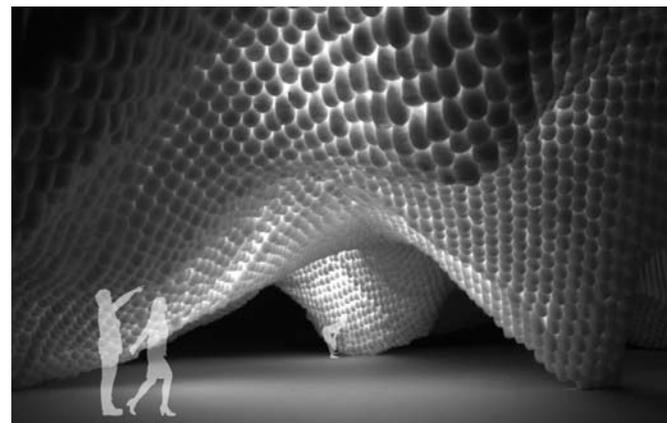
原っぱを駆けずりまわり、秘密基地をつくり、屋根やハシゴにのぼったり…。誰もが思い出す懐かしい少年時代の記憶。日常からちょっと離れたワクワクドキドキした風景。平田の作品は、原っぱに沢山の「ハシゴ」を並べることで、さまざまな情景をつくり出した。単純なユニット=「ハシゴ」を縦横に何パターンも組み合わせることから生まれる新しい空間構成。「ハシゴ」という機能を超え、見るものに林の中や連続する線路や子供の遊具などのイメージを喚起させる。(講評:藤原俊樹)



**Cクラス**  
永井健太

#### [ふたつの白い空間]

材料としては、綿棒を繋ぎ合わせて作った単純な構成であるが、その素材の特性をよく理解し、均一なものの中にも多様な表層と内部空間を作り出せることをよく表している。またその多様さが、光の効果により倍増され、夜は夜で、昼間の微細な変化の風景とは、全く違った複雑な表情を垣間見せる。デザインとは「抽象化」、つまり限られた要素でどれだけ複雑なものを生み出せるか、という行為でもある。それをよく表した作品である。(講評:大松俊紀)



**Dクラス**  
小川恭平

#### [Mysterious Cube]

キューブの中に、相似形としての様々な大きさのキューブを放り込んだ単純ではあるが、ダイナミックなデザインである。偶然にでもできるキューブとキューブの隙間を、いかに必然的な美しい隙間として成立させるかが鍵となった。また、光の効果により、キューブは空間に様々な表情を与え、時には冷たくハードな表情を、また時には、澄み切った透明感を与える。そしてその表情は、光の変化により、突如として反転し、空間のネガとポジの有様をも反転させる。(講評:大松俊紀)



## 住環境デザイン2A

昼間部2年生(前期)

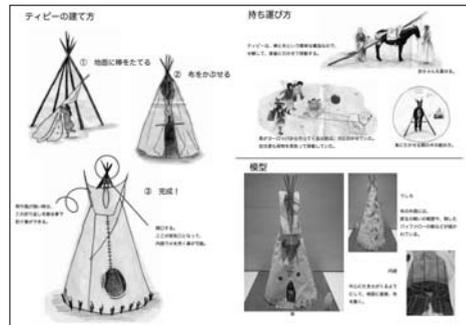
担当講師  
遠藤幹子

課題内容

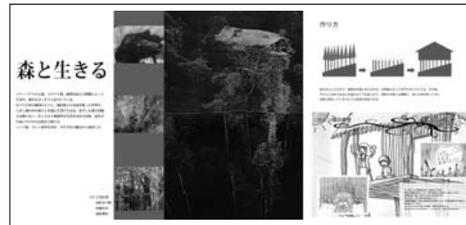
### しあわせな住居

学生にとって初めての建築設計。前半は「しあわせな暮らし」をテーマにグループで世界各地の様々な住居様式をリサーチし、その魅力を図面や模型、ドローイングによって伝えるトレーニングを行いました。彼らが調べた様々な住まいの知恵は多様で魅力的で、全員にとって実のある学習となりました。後半は各自が住宅設計を行いました。都内の実際の敷地を与え、学生は4人の住人を設定した上で必ず、「しあわせな暮らしのために、私はこれが必要だと思う」という意見を掲げさせ、それを実現する空間を提案させました。しあわせという普遍的なテーマ、世界を知ること、そして「私」という判断軸、今の建築界に不足する力強さを教えられたらと思います。

### リサーチ



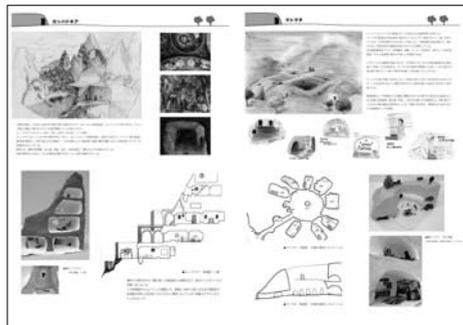
移動と組立ての合理的な知恵が、人々に愛されるこの家の形を決めていった(北米・ティピー)



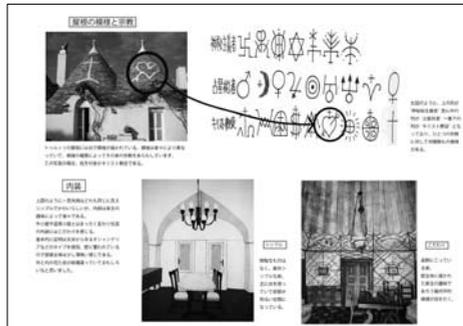
樹上8mに暮らす奇跡。森での暮らしは迫害から逃れる術でもあった(バブアニューギニア・コロワイ族、タイ北部・カレン族)



屋根葺きでつながる共同体。この美しい屋根は豪雪地帯で村人が結束して生きる象徴でもある(日本・白川郷)



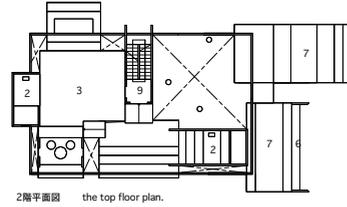
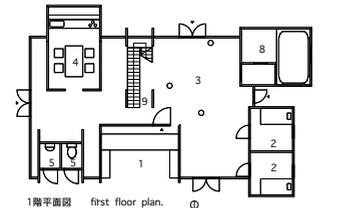
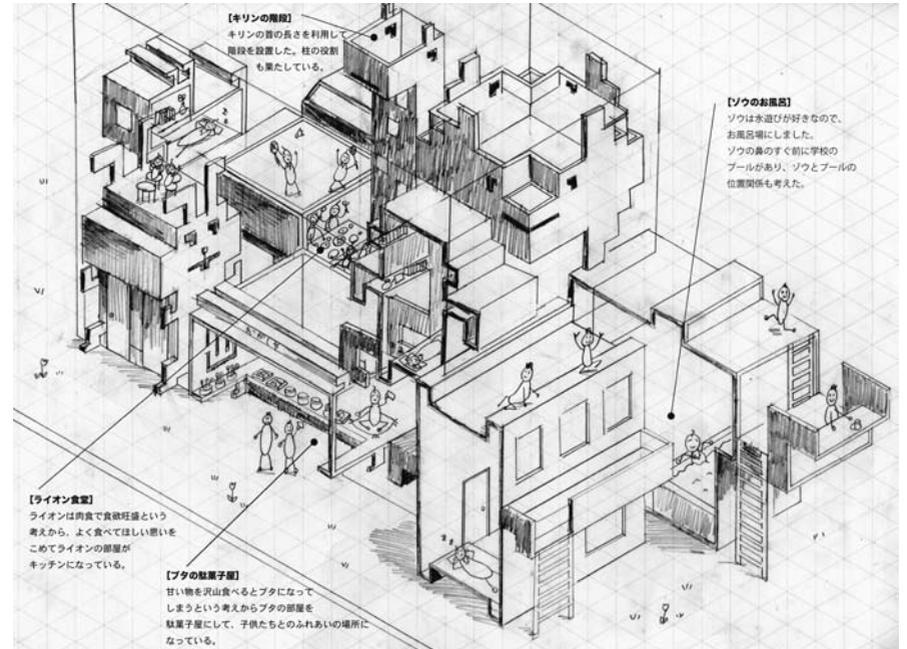
タテヨコ2種類の穴ぐら住居。奥へ奥へ掘り進み、安心の居場所をつくる(トルコ・カッパドキア、チュニジア・マトマタ地方)



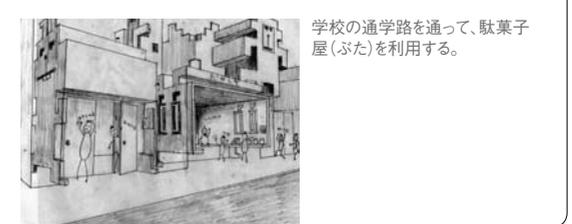
ときに住居は、自らのアイデンティティを示すアイコンにもなる(南イタリア・アルベロベッロの屋根に描かれた宗派シンボル)

安住 陵  
[zoo house]

余生を過ごす動物と子供好きのおじいさん4人が住んでいる。家の周りには学校が多いため、学生の集まる場所の提案を考えた。動物の種類は、ぞう、きりん、くま、ぶた、うさぎ、いぬ、らいおん、とり、さるの9匹で、この9匹を角張ったシルエットで表現し、抽象化した。動物1匹1匹をそれぞれの特徴に合わせて用途の部屋にする事によって、部屋ごとに親近感と分かり易さを持たせる。



- 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10M
1. 駄菓子屋(ぶた)
  2. 寝室(くま、いぬ、さる)
  3. リビング(とり)
  4. キッチン(らいおん)
  5. トイレ(うさぎ)
  6. バルコニー(くまの手)
  7. ペランダ(ぞうの上、くまの上)
  8. お風呂(ぞう)
  9. 階段(きりん)



## 住環境デザイン2B

昼間部2年生(後期)

担当講師

大松俊紀

課題内容

### ふたつの住宅論

過去に桑沢でも教えていた建築家、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「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。

吉本 渚  
[連続の家]

「未完の家」の一番の特徴である亀裂の空間には「連続性を喚起する」「外部を取り込み、閉鎖的なキューブに開放感を与える」という意図がある。「連続の家」の縦の亀裂は中庭を貫通しながら、2つの住宅を連続させる開放的な動線となるように考えた。また亀裂と同じ幅で外形のキューブ立面を囲む横長の窓は、照明を灯すことにより「キューブの内部を発信する」亀裂という意味合いを持たせている。



連続の家の入口



連続の家の亀裂から未完の家の亀裂を見る



連続の家の中庭



連続の家の亀裂を見上げる

赤井陽子  
[にわの家]

土間の家で「抽象化された"にわ"」である土間に、ダイニング、水回りなど生活に必要な空間が置かれていることに注目し、新しく設計する家にも"にわ"を導入した。大窓から見える高原の豊かな自然と土間の家、公道に面し誰でも立入ることのできる"にわ"に囲まれることによって、家族のための場所であるリビングが周りの自然と一体化する。自然にさらされた生活空間は、人間の生命力、生活力の強さを試す場となる。



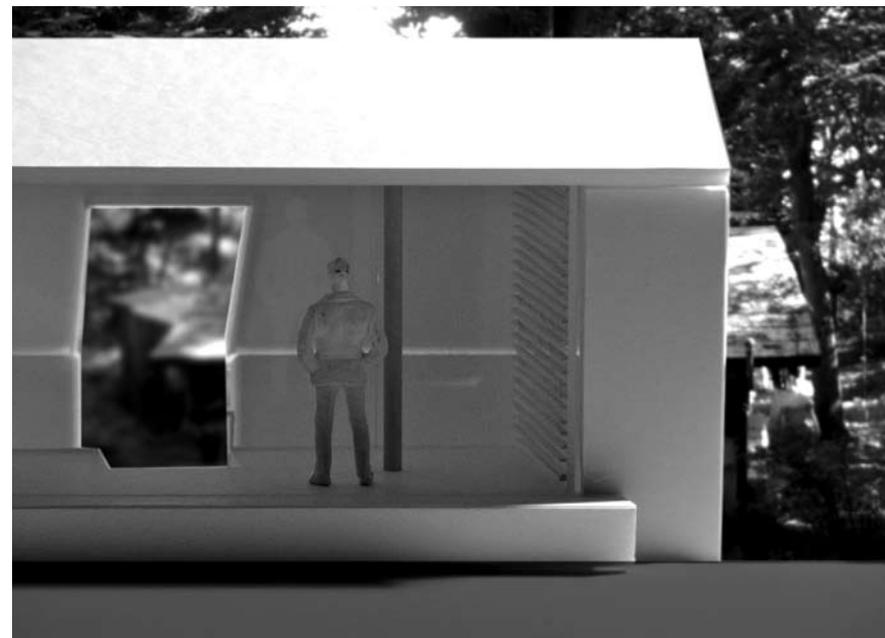
ダイニングから入口の「にわ」を見上げる



地下の吹抜け空間



土間の家から「にわの家」を見る



にわの家の入口から土間の家を見る

## 住環境デザイン3A

昼間部3年生(前期)

担当講師

渡邊健介  
渡辺真理  
木下庸子

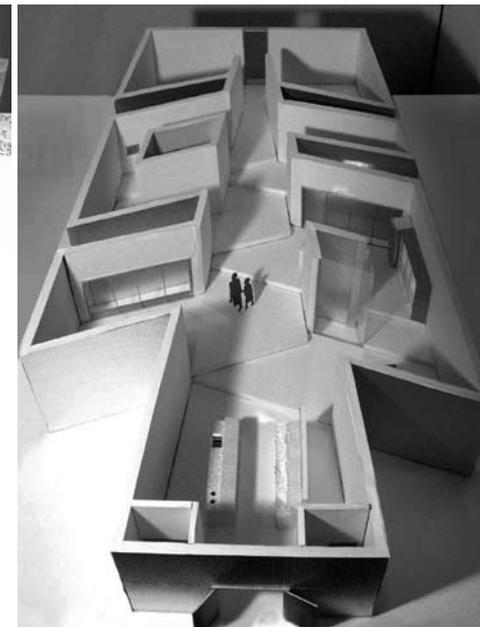
課題内容

### ミライの住宅

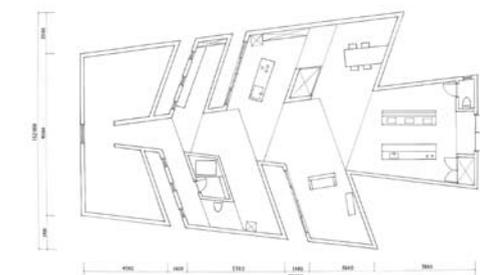
課題は二段階で構成された。第一段階は住宅の過去と現在、未来を、食事・睡眠・入浴・排泄・仕事・団欒の6つの生活シーンに分けてリサーチした。実際には時間軸だけでなく、世界各国の住宅事情や、その行為を支える備品、もしくは宗教・風俗など多岐にわたるリサーチ結果が生まれた。第二段階では、第一段階のリサーチを元に「ミライの住宅」を構想した。「ミライ」としたのは、現在の延長にある未来だけではない、新たな住まい方、住宅像を求めたためである。部屋単位ではなく各行為に対して空間を付与した案、都市を取り込む案、備品の移動で違った生活シーンが展開する案など、こちらも多岐にわたる「ミライ」の提案がなされた。



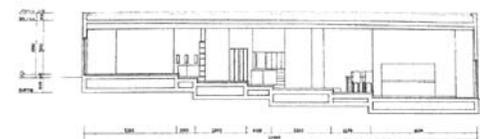
外観



内観



平面図



断面図

磯ヶ谷まゆみ／河内友里恵／  
立場 糸／本田真悠／  
山本容子／横川絵美子  
【体感時間をコントロールする家】

現代人は常に時間に追われており、住宅の中でも時間の短縮が余儀なくされる。しかし人の体感時間は必ずしも時計どおりには進んでいない。時間の流れの速い街「渋谷」を観察し、そこから汲み取った「速い時間」をあえて住宅の中に取り入れることで、ゆったりとした体感時間が際立つと考えた。中央の廊下の空間形態により同じ空間なのに、朝は「速い時間」を、夜は「ゆったりした時間」を体感できる住宅だ。

## インテリアデザイン2A

昼間部2年生(前期)

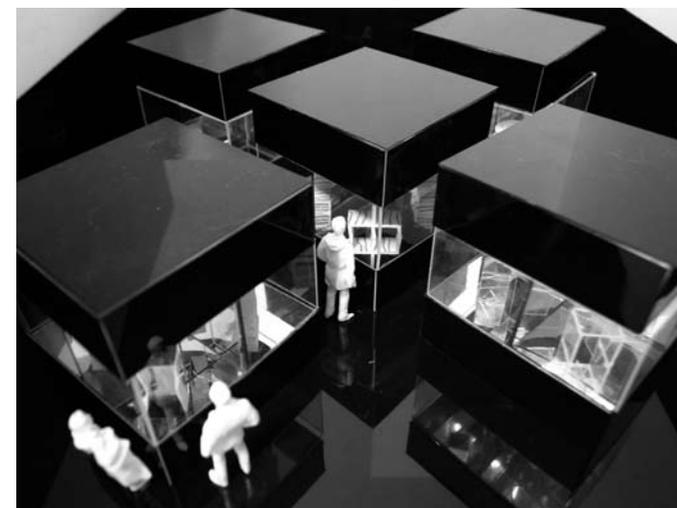
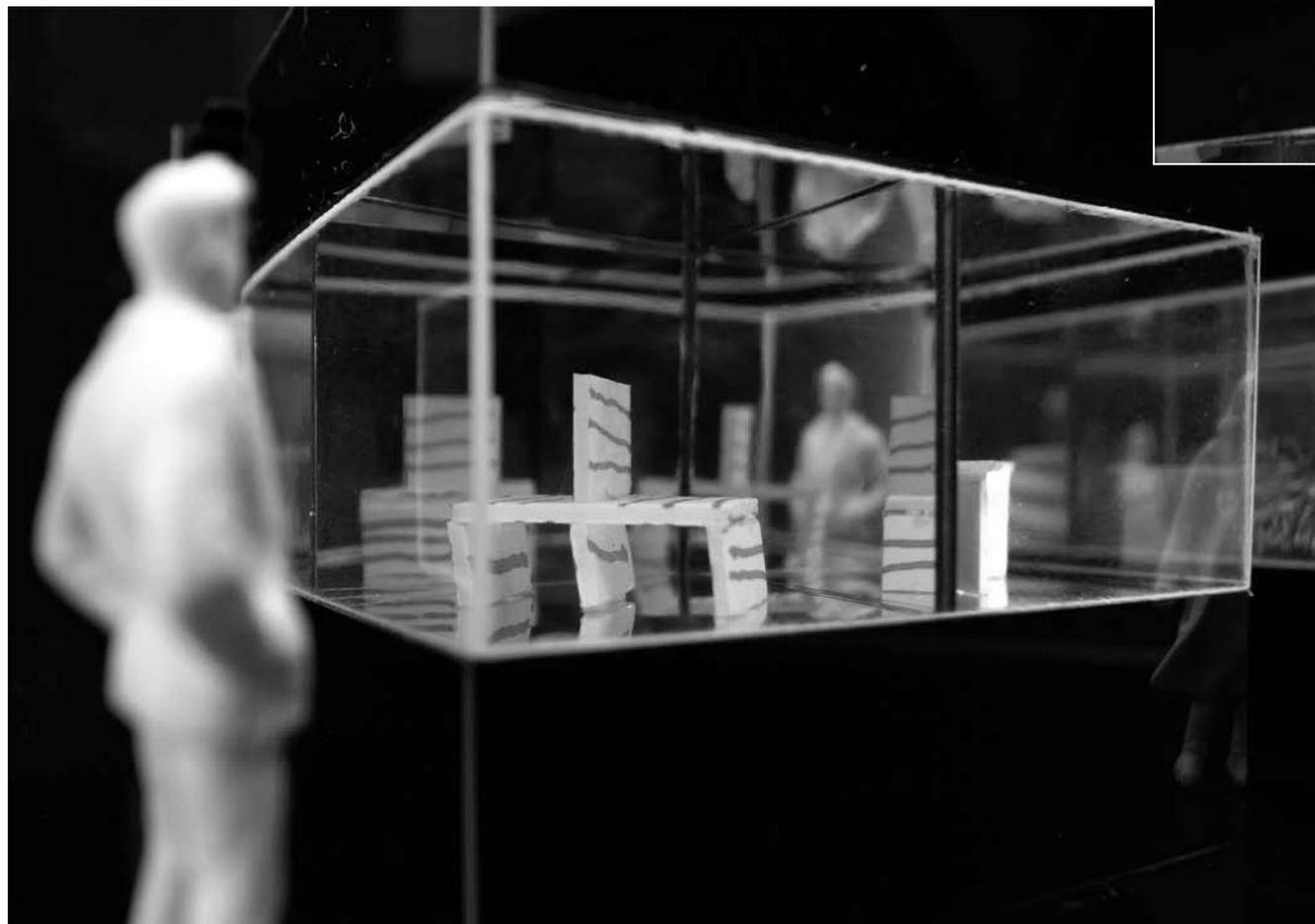
担当講師

藤原俊樹

課題内容

### 20 CHAIRS DISPLAY

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、空間キーワードにそって、「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四方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おう基礎訓練である。



先崎茂晴  
[CHAIR KINGDOM]

その昔、椅子は階級や権力の象徴とされていた。私たちが日頃から使用している椅子よりも高い位置に展示することによってそれらを表し、前代の記憶を再び蘇らせ再生しようとした。また、什器の内部を鏡張りにしたことで、椅子の前後上下左右を一点から見ることができ、椅子の新たな価値を見いだせる展示となっている。一見、迷いそうであるが、CHAIR KINGDOMというタイトルの通り、椅子の王国に迷い込んでもらうのも狙いの一つである。

## インテリアデザイン2B

昼間部2年生(後期)

担当講師

藤原俊樹

課題内容

### 感覚世界のインテリア

「弱さという感覚世界から生み出されるデザインする」というテーマで課題を与えた。デザインを考える上で、「弱さの感覚」は重要なキーワードとなる。各自が「弱さとは何か……」を考察し、発想のヒントとした。まず「弱さの感覚」のイメージ言語として、微細性、可変性、浮遊性、不明瞭性などの言葉をキーワードとして使いながら、感覚をかたちにするインテリアデザインを考察した。次に100枚の「感情」のイメージスケッチを描くことによって、各自がこれから空間デザインに展開できるヒントを発見していく。人間のこころを対象としたデザインとは何かを考える授業である。

赤井陽子

[melt:re]

衣服は人間を形あるものにする。同時に、人間は衣服を着ることで何者かになってしまう。でも、何者にもならないために着る服があってもいいはずだ。一階ホールには、溶けて形を失った人間の像が並ぶ。その像が身にまとうのはやはり、ほつれて形を失った衣服だ。階段を下り、地下へ向かうとその像が什器の一部となった売り場が広がる。人間と共に溶けてしまった服が、もう一度、形あるものとして再結晶し、売り場に並ぶ。



## インテリアデザイン3A

昼間部3年生(前期)

担当講師  
藤原俊樹

課題内容

### 感情のステージ

デザインと脱日常性を考察する課題である。

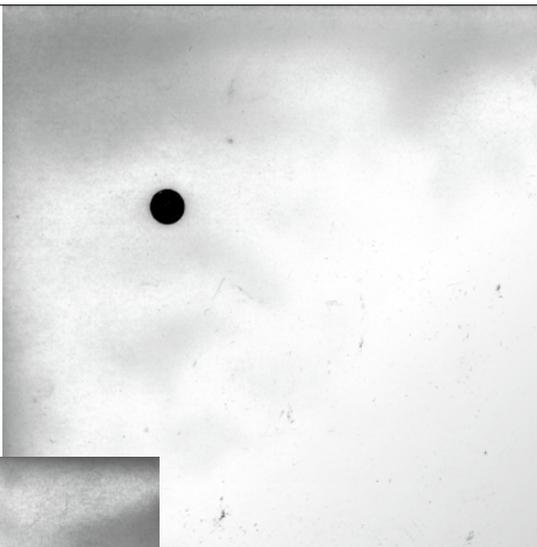
「脱日常的感觉とは何か」を考える場合、必ず「人間とは何か」を考えなければならない。そのためには、人間の心=感情を洞察・考察することが重要である。人間は、時には穏やかな日常と反対の脱日常的感觉を求める。

感情をゆさぶられたビジュアル資料を収集した後、各々100枚の感情イメージスケッチをもとに、200本の半透明のストロー材を使用しコンセプトモデルを作成する。最終的には安物ではない、脱日常的感觉の本質まで掘り下げたインテリア空間をデザインする。

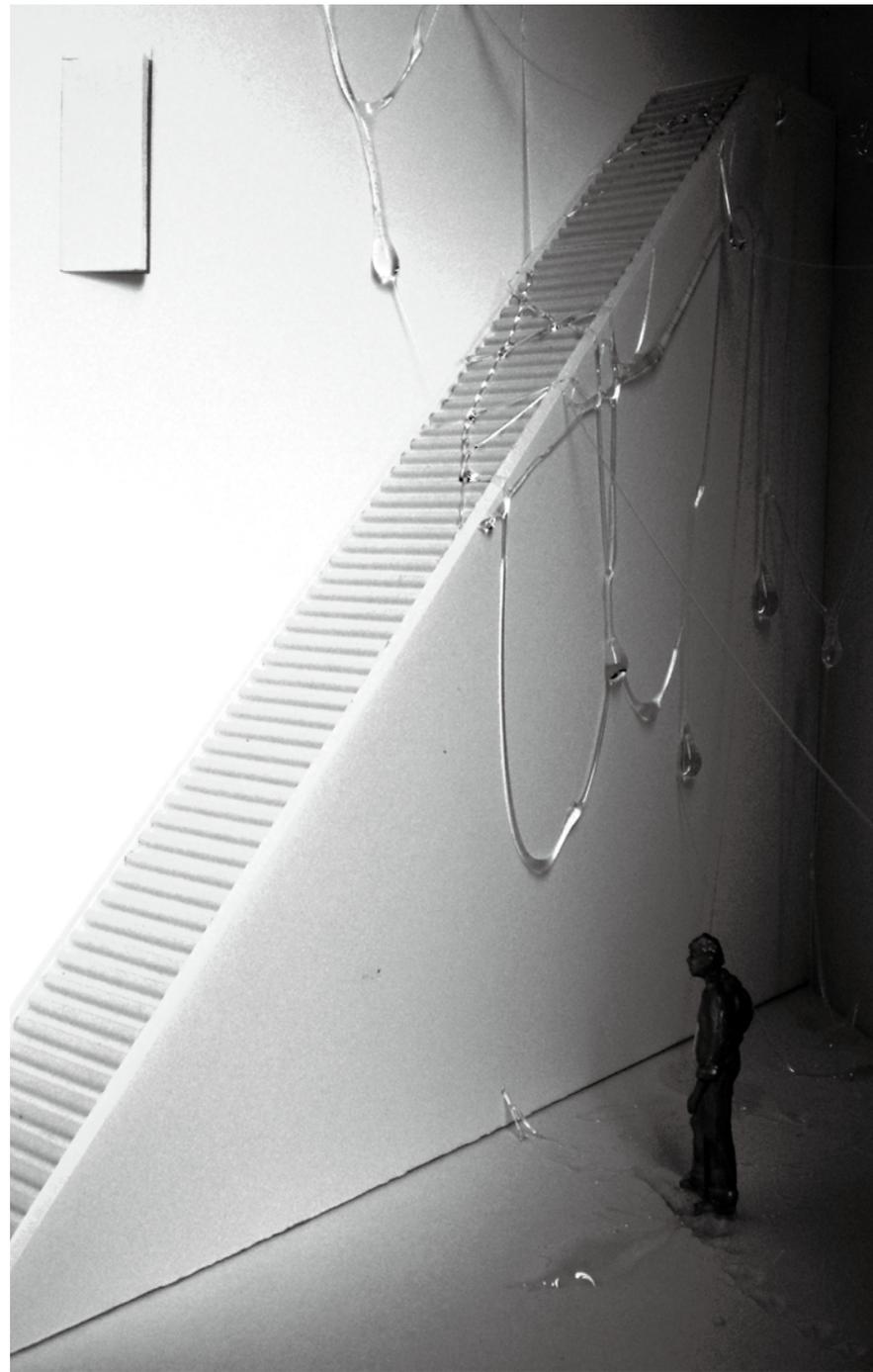
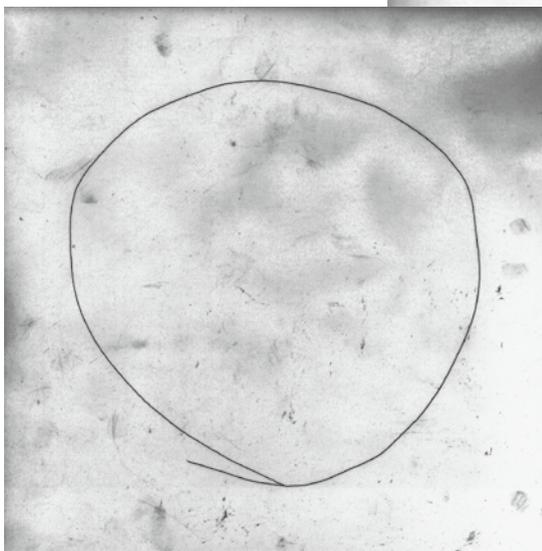
関口葉子

[the one that silence brings.]

「静寂をもたらすもの」をテーマに、silence(静寂)・minuteness(微細性)・faint fear(かすかな恐怖)の三つの要素を感じる写真を集め、スケッチを描き、それらをイメージソースに空間をつくりました。この空間は、部屋の中央に大きく長い階段があるのですが、それは左上のドアにつながっておらず、そこから出ることは不可能です。一見すると何でもない部屋が、ふとした瞬間静かな恐怖に変わる、そんな感覚を空間で表現しました。



イメージスケッチ



## エレメントデザイン2A

昼間部2年生(前期)

担当講師

内田 繁  
水谷雅文

課題内容

### 生活の三様態

憩う・食べる・学ぶという「生活の三様態」テーマのもと、これらの様態にともなう空間を、移動可能なもの——椅子、テーブル、エレメントオブジェ——で構成することを課題づけた。それぞれのエレメントに偏らず3つのバランスを空間の中で捉えること目指した。実物製作ということで、グループ内で役割分担をし、材料の一部を業者に発注しながら組立・仕上げを行なった。講評終了後、ギャラリー・ルベインでの展示を行ったことで、外部からの評価を直に感じることができ、学生にとっては大きな刺激を受けることとなった。



滝原梨沙  
馬場麻由香  
浜原杏理紗  
藤井菜摘  
正木洋平

「Consider things」

高層ビルの乱立する東京において、人は休むことを知らないかのように動き続ける。24時間の中に一人きりで何かを考え、何かを眺め、何かを想う時間を、果たしてどれだけ持つことができているのか。その疑問から、私たちは憩うことをテーマに制作した。無機質な高層ビルの谷間。行き交う人々のなかに止まり続けるオブジェが仕切る空間において、人は自らの領域を確保し、自分の世界を作る。自分自身と対峙することで、日々の忙しさに埋没されてきた意識を見つけ、日常に変化をもたらす。



阿内節志 / 赤井陽子 / 安住 陵 /  
荒川麻美 / 江尻有希  
「こもれび」

私達は「憩い」をテーマに、茶屋の店先に並んだ番傘のように、他人同士でも気軽に集まって休めるような空間を作るうと考えた。番傘とは一本の柱に支えられた覆いであり、求心性の強い空間を作り出すものである。また、樹木は人間が古くから慣れ親しんできた覆いであり、番傘と同じシンプルで力強い形体は、求心力だけではなく、安心感を生み出す。さらにその「こもれび」は、人間に精神・身体的に安らぎを与えるものではないだろうか。



## 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

課題内容

### 公園に居心地の良い場所、楽しい場所をつくる

人が居心地が良いと感じる場所はどういうところだろう? どのような要素が人々を気持ちよと感じさせるのだろうか? また、自分が居る場所と、そこから繋がっていく場所が、どのように関係づけられていくと、つくったものが風景の一部になっていくのだろうか? 人の居場所と風景を連続させるものをリサーチを通して発見し、学習し、提案していこう。そうして提案された場所を、どのようにしたら人に伝えることができるのかを考えよう。最終の成果品としては、絵本をつくる。自分が構想した世界をどのように人に魅力的に伝えることができるかを、絵本という形を使って考えてみよう。



みなさんはこれを見たことがあるだろうか。そう、代々木公園に突如として現れ、世間を騒がせた後、公園の代名詞ともいべき存在となったものである。今は人々に慣れ親しみ、愛され続けるこの場所だが、実は一般に公開にいたるまでは壮大なストーリーが隠されていた。この本はその真実をつづったものである――



高橋彩華

【代々木公園の謎】

太古の生物が息づいていた場所…代々木公園。ある日、園内に謎の生物の骨が発見された。そして、それは人々に新しい居場所を与えることになった――。体の骨はアーチの道になっており生物の体中を歩いているような感覚を味わえる。頭の部分は登ったり、滑ったり、落ち着いたり、眺めたり、遊具として使用できる。またアーチの道は代々木公園に新しい動線を生み出す。

政府はこれを慎重に検査。そして骨の全貌が明らかになった。

さらに採取した骨の成分から、昔生きていた跡の痕跡が予想された。

しかし、世の中の注目が集まる中、ある古い骨物が見つかり、この骨は遺跡ではなく誰かが造った建造物ではないかという疑いがもたらされた。

遺跡ではないと疑った政府はこれら手を引いてしまう。しかしそんな中、設置された謎の骨にある出来事が起きていた。そう、人々が内緒に立ち入りそれを遊んだり走り回ったりして利用していたのである。

これを見た政府は遺跡であっても、そうでなくても骨に造ったことに変わりがない。人が歴史に触れるいい機会である。これを利用して、もともと人を集めよう!と考えると、骨はそのままに(代々木公園活性化プロジェクト)を発見することにした。

骨が発見されてから翌年の10月25日、代々木公園に突如として現れた謎の生物の骨はついに一般公開されることとなり、公園と同時にたちまちで話題になった。特に景色がめっちゃ好評だった。

## エレメントデザイン3A

昼間部3年生(前期)

担当講師  
藤森泰司

課題内容

### 身体を預ける道具／家具から空間へ

「家具」は、あまりにもあたりまえのものとして常に日常に横たわっているが、そのありようは必ずしも固定的なものではない。かつての日本人の暮らしが「椅子」を必要としていなかったことを考えてみても、それが常に変化してゆくものであるということが理解出来るだろう。この演習では、「家具」を椅子やテーブルといったアイテムとしてではなく、「身体を預ける道具」としてより自由に捉えていく。言い換えれば、極めて日常的な道具である「家具」を通して空間／環境へ向かうこと、自らが生きる場所へどのように身を置きたいか、ということを考えていく。

赤間萌美

[caterpillar]

人がモノに向かうのではなく、モノが人に向かってくるような、そんな人懐っこい家具をつくりたいと思った。人がそれを抱きしめると同時に、家具も人に巻き付き身体を抱きしめてくれる。その優しい肌触りと温もりに、心地よさを感じる。自分に懐くベットのようなこの家具に、人は自然と愛着を持つだろう。



メイキングプロセス

八木橋妙子

[coco]

小さい時、動物に乗って空を飛んだり走ったりする映画が大好きだった。今でもその夢はおぼえている。大人になっても忘れられない夢を「身体を預ける場所」として考えた。cocoは他にふたつの顔を持っている。起き上がりこぼしのようにくるくる回り、syusyuとtokoというイキモノが隠れている。自分にあった、身体を預けるイキモノをみつけて、遊んであげて欲しい。



さみしがり屋のまちぼうけ生物

coco



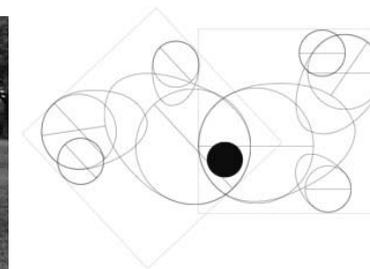
はずかしがり屋の宇宙生物

syusyu



のんびり屋の顔でか生物

toko



## 現代建築論

昼間部2年生(後期)

担当講師  
磯 達雄

課題内容

### 建築スーベニアをつくる

実在する建築をモチーフにしてスーベニア(おみやげ品)をつくってもらおうという課題を今期も実施した。単に建築の外観を縮小するだけでなく、その形や素材などから特徴をつかみ出し、そこから何か別の用途を発想し、商品として再構成する。できてしまった形からプログラムを逆算するこの手法は、一種の「リバースエンジニアリング」である。この課題を体験することによって、建築を設計するという行為が、必然性と恣意性の両方を兼ね備えたものであることを学んでくれたら本望である。今期も衣服、食品、文房具など様々な商品の提案が揃った。そのなかから興味深い作品を紹介する。

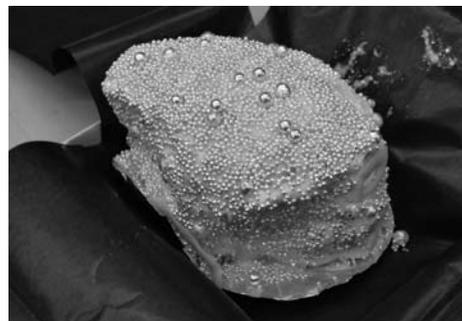
若松 海

ダニエル・リベスキンド「ベルリン・ユダヤ博物館」のネクタイ。特徴的なジグザグの平面を刺繍するだけでなく、パッケージにも用いている。「折れ曲がった形こそ美しい」というネクタイの新しい見せ方を提案している。



馬場麻由香

フューチャ・システムズ「セルフリッジズ」の形をしたパウンドケーキ。表面を覆うアルミ円盤が、菓子材料のアラザンに置き換えられている。



佐川まりの

KAJIMA DESIGN「出雲ドーム」の屋根構造を模したスカート。



草柳聡司

丹下健三「東京カテドラル聖マリア大聖堂」の屋根伏せがワークブーツの底に転写されている。



吉本 渚

レム・コールハース「CCTV」を模したネックレスと伊東豊雄「中野本町の家」を模したリング。最小化された建築。



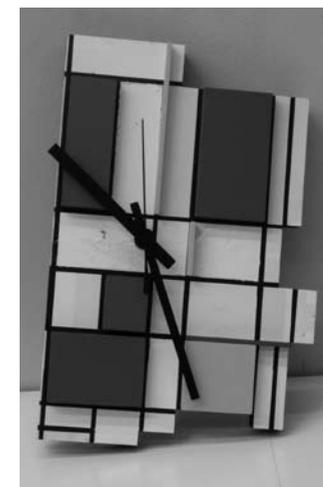
末本さわ子

レム・コールハース「CCTV」を枕に。「レム睡眠のときにいい夢が見られる」とのこと。



阿内節志

リートフェルト「シュレーダー邸」の色と分割パターンを引用したクロック。



## スペースメディア論3

昼間部3年生(前期)

担当講師

南後由和

課題内容

### 建築のロゴ・キャラクター

広告やグラフィックデザインの仕組みを学びつつ、建築の魅力に社会に伝達、流通させる道具を編み出すことを狙いとしました。これは、メディアとしての空間と、メディアのなかにおける空間との関係を捉え、三次元の空間を二次元の視覚表現へと翻訳する試みでもある。課題では、建築物の形態的特徴(意匠・素材)、コンセプト、コンテキスト(場所性・社会背景)などを読み取る段階を経て、(1)ロゴ、(2)形態的特徴のデフォルメおよびアナロジーによるキャラクター、(3)キャッチコピーを作成した。たとえば、市役所や美術館のロゴ・キャラクターは、封筒などの印刷物に活用できる。

栗田志保

#### 「ふじようちえん」

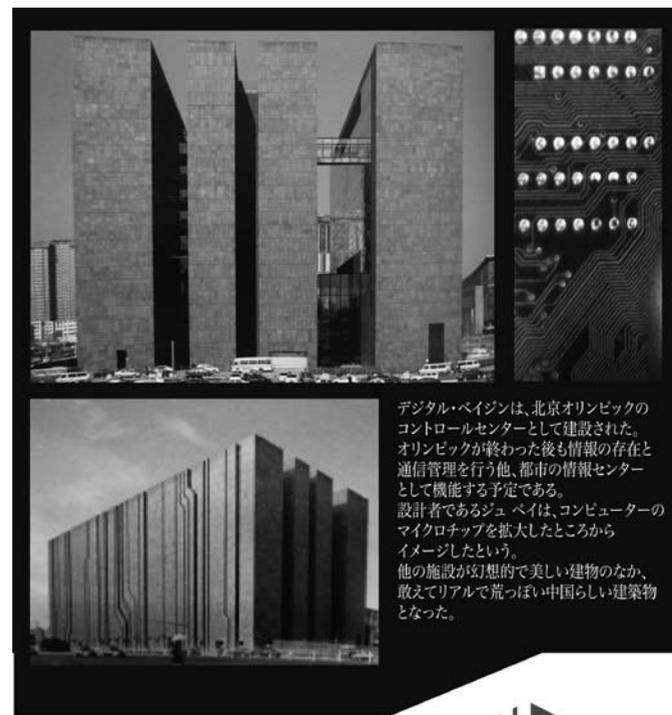
ドーナツ型の「ふじようちえん」の6つの特徴をドーナツのトッピングで表現した作品。特徴とは3本の大木を残し、建築の中に取り入れたことや、ソフトな仕切りとしての家具、裸電球のあかりで子供達の居場所が特定されていることなどを指す。ロゴは園内で遊ぶ子供達の楽しそうな様子をイメージした。タイトルは平がなし、子供たちにも「この幼稚園に行きたい!」と思ってもらえるようお願いをこめた。



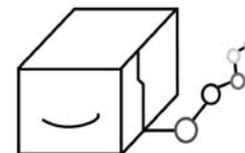
山本容子 / 横川絵美子

#### 「北京を動かす マイクロチップ」

キャラクター:デジタル・ベイジンが五輪を表した5つの丸を線で結んでいる。この建物がオリンピックを支え、都市へ情報を伝えていることを表した。ロ元は、情報の伝達をスムーズにこなす知的なスマイルをしている。ロゴ:外観の特徴的なラインだけを抽出した。一見バーコードのようにも見えることから、「情報のデジタル化」という特徴を認識させるという狙いがある。



デジタル・ベイジンは、北京オリンピックのコントロールセンターとして建設された。オリンピックが終わった後も情報の存在と通信管理を行う他、都市の情報センターとして機能する予定である。設計者であるジュ・ヘイは、コンピューターのマイクロチップを拡大したところからイメージしたという。他の施設が幻想的で美しい建物のなか、敢えてリアルで荒っぽい中国らしい建築物となった。



## モデル

昼間部2年生(後期)

担当講師  
鳴川 肇

課題内容

### 水漏れしない模型

この課題は、普段机に向かいデザインを考えるフリをしている学生に洗い場で水浸しになりながら、物を支える形、水漏れしない接合部をデザインさせるものだ。ブルーシートを敷き、バケツと雑巾を用意し、普段とは違う雰囲気の中で模型の検証を重ねた。つまり柱梁構造などの原理を一律に教えるかわりに、学生達の模型に構造と構法に関する助言をし、建築の構造を自発的に学んでもらうという考えだ。

#### 課題1:一輪差し(静止した水)

1Lの水を蓄える構造と花を觀賞するための形態を作る

#### 課題2:コーヒーフィルター(流れる水)

熱湯をひとたび蓄え、ろ過する流れを制御する形態を作る

五月女美由紀 / 高木留可 / 高橋彩華  
[クレイボール]

ボールを型に、クリームの絞り口で粘土を絞り出して、線材を集めて器を作った。シリコンを混ぜたり絞り口を変えたりすることで粘土同士のくっつきが良くなり、下の受け皿は水を通さない密度で上のフィルターの支えの部分は隙間の多い波線でも成り立ち、見た目も華やかになった。フィルターは水分の多い粘土を乾燥させ薄いシートをつくり、一定時間、水をとどめた後に崩れて落ちる、時間の経過を感じさせるつくりにした。



最終形態の実験2  
(お湯により溶けた粘土)

最終形態の実験1  
(お湯をそそぐ)



最終形態の実験3  
(濾過されたお湯)



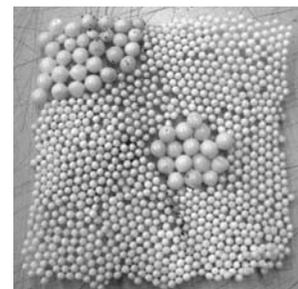
最終形態の実験4  
(実験結果全体)



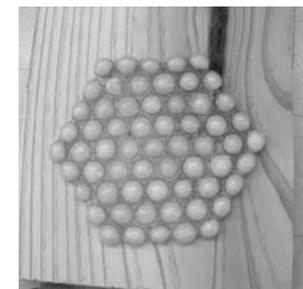
絞り口(器をつくる)

吉井直美 / 吉本 渚 / 若松 海  
[構造実験  
— 積層からタビオカへ —]

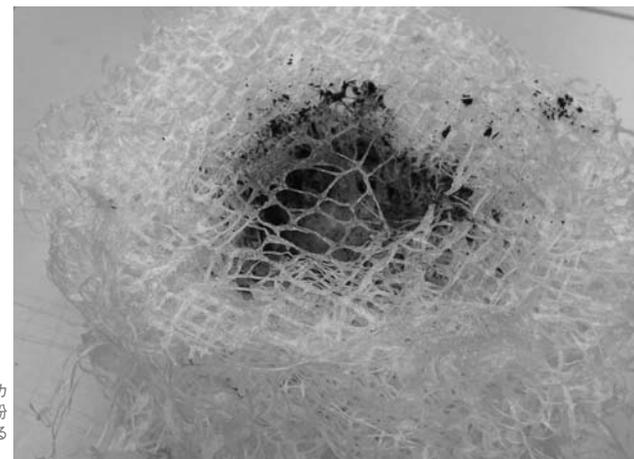
私たちはいろいろな素材を試した結果、えびせんの意外な接着力を発見しました。そこで成分を調べてみるとタビオカ澱粉が含まれていた事がわかり、今度はタビオカを使っているいろいろな実験を試みることにしました。粉状のタビオカ澱粉を繊維状に重ねたり、丸いタビオカの粒によってできる幾何学的なパターンや茹で時間による変化などの実験を繰り返す事で、トラス構造の配列の必然性などたくさんの発見を学ぶことができました。



タビオカの大きさ、茹で時間による隙間の変化を考察した。



1つのタビオカの周りを6つのタビオカがぴったりと囲み、幾何形態が必然的に強い構造を持っていると実感した。



繊維状に加工したタビオカシートを積層させた結果、粉を通さないフィルターを作る事に成功した。



マシュマロを練って密度を上げ、容器を作る事ができるかの実験。



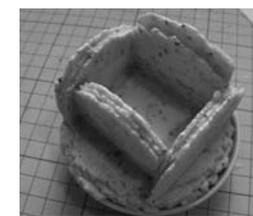
えびせんをなめた時の吸着力から、えびせんとお水だけで造形ができる事を発見。



熱によって軟らかくなるミルクィーで、水を受ける容器を作るかの実験。



面材である布を積層させ、重みだけで隙間をなくした容器を作るかの実験。



強力に接着する事がなかったえびせんで、水保持する容器を作る実験。

## 空間構成

夜間部1年生(前期)

担当講師

藤原俊樹

課題内容

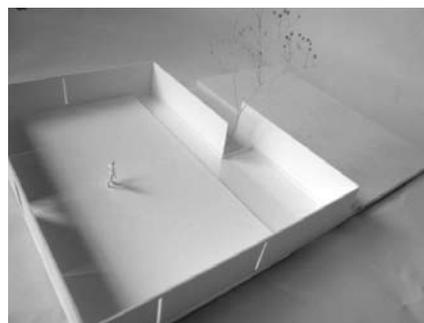
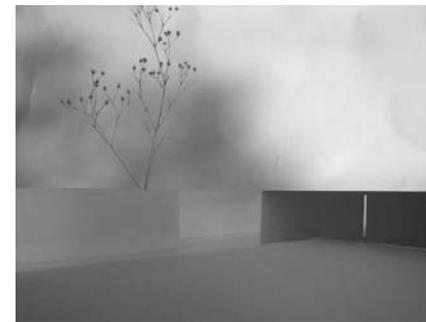
### 20m Story

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。空間のデザインにおいて物語は重要である。20mの空間における物語(ストーリー)を文章化し、その情景(シーン)にそって具体的にかたちにしていく。



山内輝  
[折り]

誰もが自分の生きる時間・空間において主人公であり監督である。ただ道を歩くとしても、回想シーンのように時系列を変えることも、カットインのように頭の中の別の空間に飛んでしまうこともできるはずだ。物語をデザインの中心軸とするのなら、そんな心の内をデザインすることが出来るのではないかと思い、友人Bとの別れを意識して制作にあたった。





## 住環境デザインB

夜間部2年生(前期)

担当講師  
大松俊紀

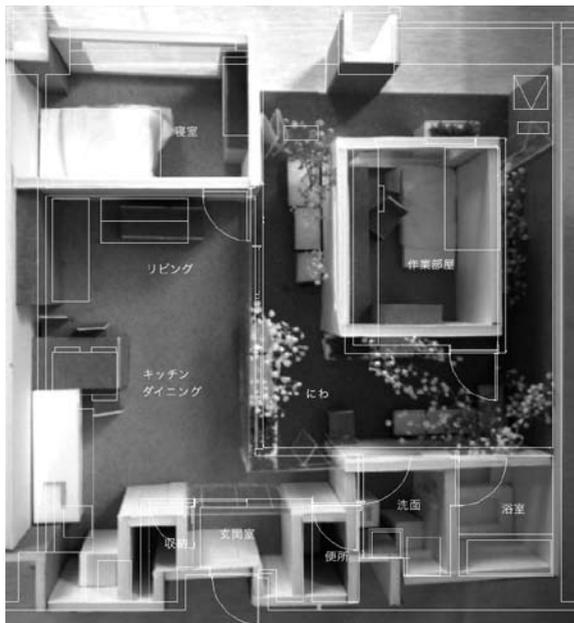
課題内容

### 時間と(住)空間

夜間部住環境デザイン全体でのテーマである「時間と空間」を元に、2つ課題で住空間を探求した。1つは、桑沢に在籍する2年間だけ自分の両親と過ごすマンション空間の設計。もう1つは、コンペでもあったが、「50年デザイン住宅」の設計。住空間を、単なるデザイン性(形や機能など)などで捉えるのではなく、定められた「時間」で捉え、その時間にふさわしい空間を設計するという課題。我々実務設計を行う者にとっても、例えば、50年後の住宅の有り様を想像して設計できるかという疑問でもあった。

小幡早織  
[はなれ]

私も母も看護師であるためお互いの健康のことなど目についてしまう。無理をしていないか気に合ってしまう心配性の家族である。1人暮らしの今の方が気楽だと感じることもある。この課題では両親と共に暮らす家として「家族の距離」を考えた。私の作業部屋を「はなれ」として別にとり、干渉しすぎないことでよい関係性を保てるようにした。「はなれ」上部に窓をとり、室内のあかりによって、寝ているのかなど両親にもわかるようにした。



ダイニングからはなれを見る



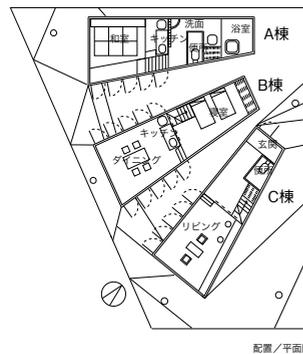
はなれとの間のにわ

梅津ケルン  
[KASAの家]

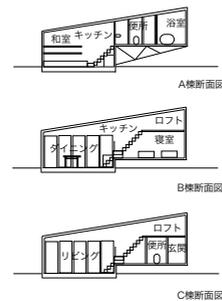
50年先の未来にも支持されるためには必然と建築の長寿化が求められる。そこで地域に広がり、開かれ、地域住人に利用されることで構造・素材とは別な意味での長寿化をはかる。敷地内のエリアを3種類に分けることで、他エリアの人同士の交流が濃密となる。テンション屋根「KASA」は住宅を守り、支柱は知人同士で共有するようになる。「KASA」は人の交流で大きくなり次第に地域全体に広がる。この「KASA」は人の関係性を示すシンボルとなる。



住居部分を見上げる



配置/平面図



住居部分内部



大きなKASAの下



住居間の庭

## インテリアデザインA

夜間部1年生(後期)

担当講師  
北原摩留

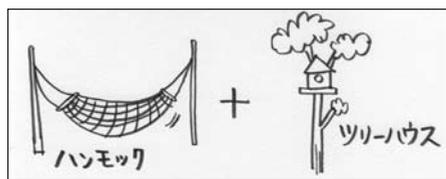
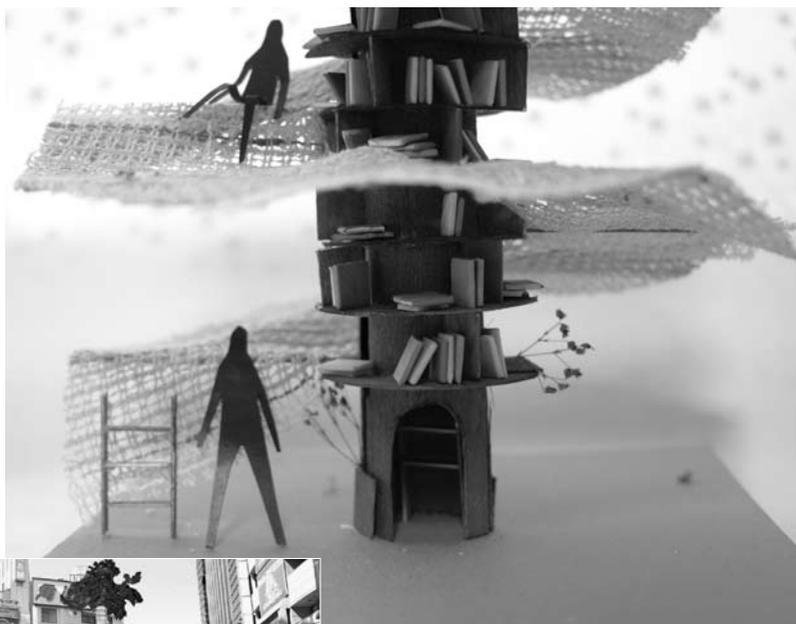
課題内容

### 渋谷に8坪の常設空間

居酒屋チェーン「つば八」の店名は、1号店の店舗面積が8坪だったことに由来するそうだ。8坪(≒26平方メートル)という面積は決して広くはないが、高密度に集積した都心部においては貴重な空間であり、どんな業態でも工夫次第で十分に成立する広さであることを意味している。今回は、桑沢デザイン研究所のお藤元・渋谷をフィールドワークして徹底的にリサーチすることで、渋谷における現状の課題を各自が見出し、限られた面積の中でその解決を図る提案を求めた。サイトリサーチ→問題発見→分析→問題解決という、一連のインテリアデザインのフローを体得することを旨とした課題といえる。

上山友子  
[R18]

渋谷のセンター街に1本の樹を植えました。そこは子供の遊び場のような、大人の為だけの空間。本棚になった幹と螺旋状のハンモック。ツリーハウスの様な、童心に帰ることができる絵本の図書館です。狭く区切られた漫画喫茶やカフェに息苦しくなったら登ってみてください。子供心に戻って街を見下ろせば、少し違った渋谷が見えるかもしれません。



羽田佐智子

### [Gocha maze Theatower (ごちゃまぜシアタワー)]

「渋谷」は何でも欲しいものが手に入る「ごちゃまぜ」な街だ。しかしながら映画は決まった場所・時間にしか上映されない。見たい映画が好きな時に見られるこの映画館こそが、自由な街「渋谷」にあるべき映画館の姿なのだ。15個のシアターでは、それぞれ1~3名が鑑賞出来る。制限敷地が8坪と狭いので、縦に建築を展開。鑑賞スペースを確保した。



# インテリアデザインB

夜間部2年生(前期)

担当講師  
中山定雄

課題内容

## 商環境プラットフォーム'09

渋谷の実際のサイトにおいて、ロードワークや取材、歴史などの調査をおこない、独自の観点から空間デザインを構築する。鉄道がらみのサイトは周辺とのリンクや交通の交錯、複雑な人の動きや、営みの特殊さなど、注目すべき点が多い。今年はガード下にサイトを設定したが、渋谷の文化構成を紐解くと渋谷の表裏や、エリアのマジョリティとマイノリティ、人物のバックグラウンドの影など、センター街で目撃する華やかな世界観とは異なる渋谷が随所に点在する。個性的なりサーチの融合によって独特の理論や分析が生まれ、あたらしいコンセプトの空間が実現できた。(special thanks:東急電鉄のみなさま)

チームS

佐々木達也  
澤木美統  
澤野真友美  
椎野将志  
下山真衣

[it's a small world]

渋谷は多国籍な街。様々な国籍の外国人が行き交う。そこで私たちは、彼らの存在をポジティブに捉えてその食文化を体験できる商業施設づくりを目指した。イメージしたのはシベリア鉄道。旅の途中、沿線の食を楽しむように、ここでは各国の料理を体験できる。外国人の国籍、人口、料理店の数などのリサーチから店舗を決定。昼間は弁当を提供。夜間は飲食店となるが、ガード下の騒音が、あたかも異国を旅しているようなライブ感をもたらす。国々の地形図を利用して施設内のフロアレベルを設定、各国の時差をヒントに照明にも強弱をつけるなど工夫した。

mapping

渋谷における外国人旅行者

シベリア鉄道

落書きを光で表現する

イングラム2

光のスタディ

平面スタディ1

平面スタディ2

光のスタディ

プレゼンテーションボード

今回の、東急東横線の高架下という敷地に計画を提案するにあたり、電車について考電車は都市生活にとって必要不可欠な移動手段となっています。しかしそれ以上に車は「人や文化をつなぐもの」だと考えています。ずっと繋がる線路の向こうの街を想像したり、電車に乗って窓に映る様々な景色をり換えの駅で買った駅弁でその土地の文化に触れてみたり。ほかの乗り物にはない車にあると考え、電車のレストランを計画しました。ながいがない鉄道の上に乗って旅をするかのように、毎日他国の食文化に触れる空ことで、人々に旅をする感覚を与えます。(Sグループ)

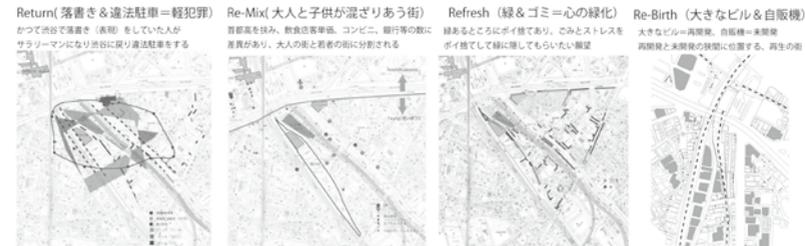
プレゼンテーションボード

チームTENGA

松尾律子 / 宮宇地 賢 / 山口清純 / 横田和希 / 横山真二郎

[高架下の経済効果]

30余りのマッピングデータの中から、サイトの特徴を抽出。Return / Refresh / Re-birth / Re-mix / Recruit & Escapeというサイト周辺利用者のニーズを適える5店舗をデザインした。店舗デザインを行なうにあたり、時間貸駐車場の平均単価をもとにオリジナルの方程式を作成、各店舗の面積、FLを決定した。この結果をもとに、実際の硬貨を1/50の模型のなかに並べ、それぞれの店舗ゾーンを決定している。



マッピングデータを空間に反映→時間貸駐車場料金を指標とする  
サイト周辺時間貸駐車場平均単価(24時間駐車した場合) 17,423円→12.1円/分

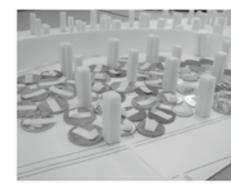


マッピングの種別	目的	スポット数(100㎡)	面積(㎡)	硬貨の総量(枚)	硬貨の総額(円)
落書き	表現する場所	92	2	184	2226.4
路上駐車して寝ている	休憩する場所	14	30	420	5082
立ち読みをする	待ち時間を過ごす場所	9	20	180	2178
自動販売機	売りたい場所	76	1	76	943.8
飲食店	空腹を満たす場所	15	20	300	3533

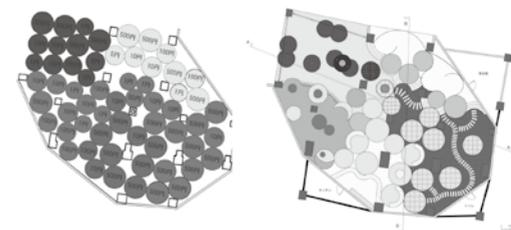
例：落書き=表現空間  
落書きをするのに必要な時間を2分と推定  
落書き92箇所  
92箇所×2分×12.1円=2226.4円  
⇒2226.4円分のコインを1/50敷地模型に並べる

Recruit&Escape(書店定点観測)

サラリーマンの通勤、心のよりどころ。



コインによるエスキース



プレゼンテーションボード



プレゼンテーションボード

## エレメントデザインA

夜間部1年生(後期)

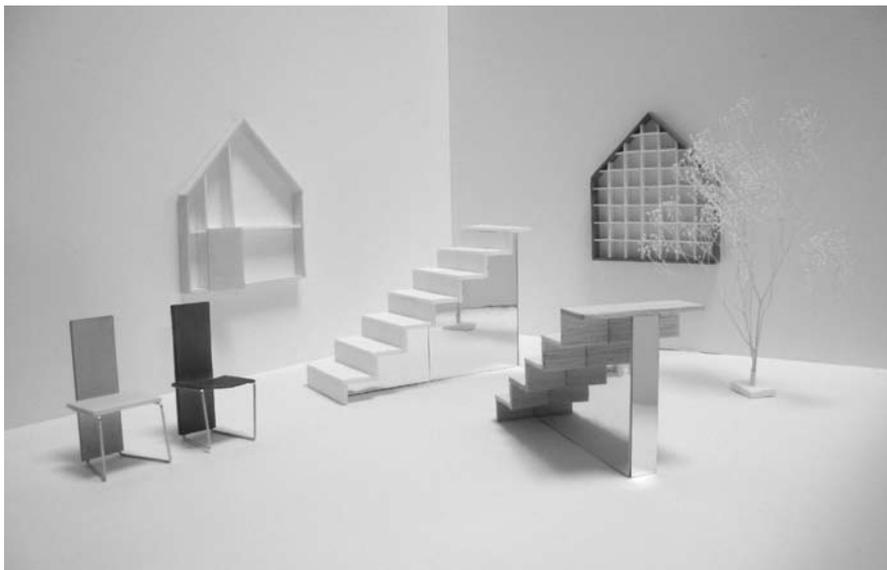
担当講師

浅野泰弘

課題内容

### 椅子／宇宙のエレメント

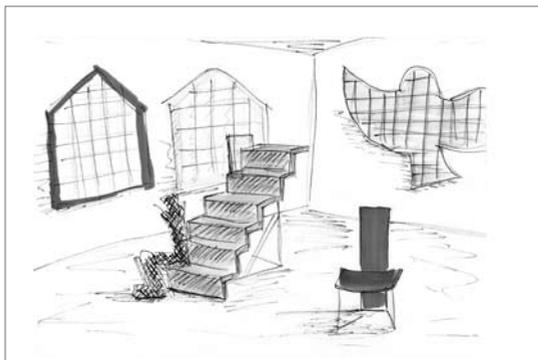
エレメントデザインとは、単体の家具デザインではなく、広く捉えて、空間の要素としてのデザインだと解釈している。授業の前半は紙の造形を基本に、発想を拡げる訓練としての授業をしている。昔からあるオビカラクリやジャバラ折りなどの基礎造形の言語を使い、如何に空間と家具というテーマと結びつけるのか、またその過程から導き出される従来にない新しい発想とアプローチを探る。後半は名作椅子の模型を忠実に作る作業を通じて、最終課題としては、オリジナルな発想を元にした椅子のデザインを提案させている。



佐藤慶一

### 「ロールシャッハ」

生活の中で空間に発生する様々な「段差」に、人は腰かけ、台として使い、また「段差」を集合させることで異なる階への移動の手段としました。いつしかそれらの機能が独立して役割を果たすようになった時に家具が生まれたのだとすると、「段差」の集合はあらゆる家具へと分岐する可能性を秘めていると感じます。そこで空間に宙に浮いた階段が現れるような構成をデザインしたいと考え、自立し持ち運べるといった家具のルールの中で実現できるよう、鏡を用いてデザインしました。

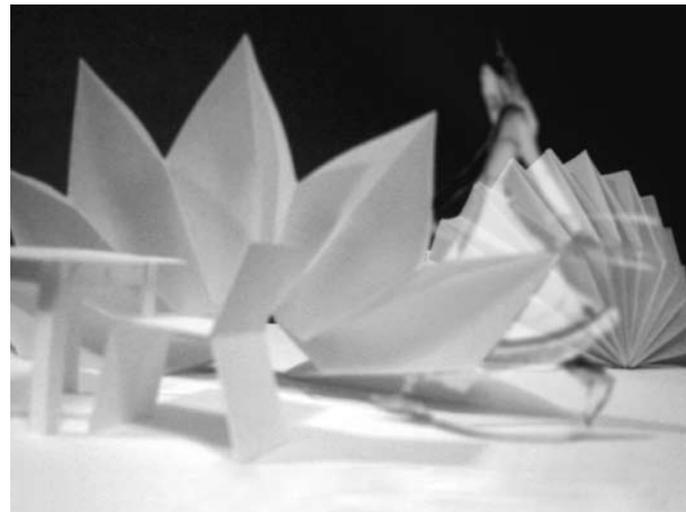


イメージスケッチ

平川 愛

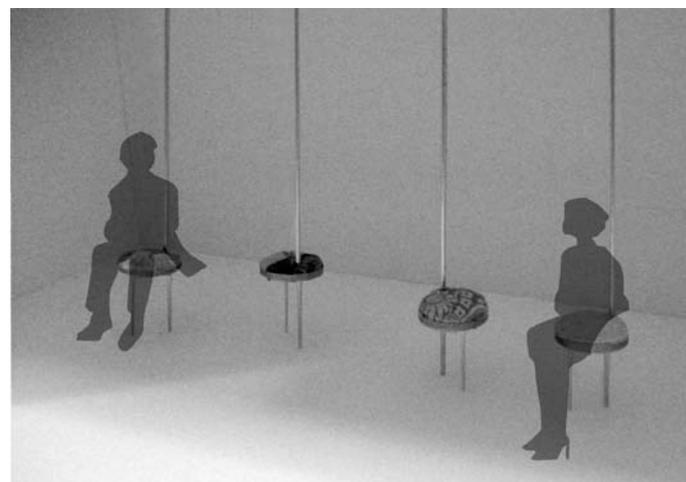
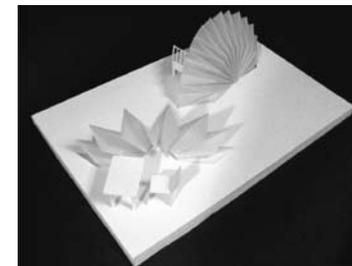
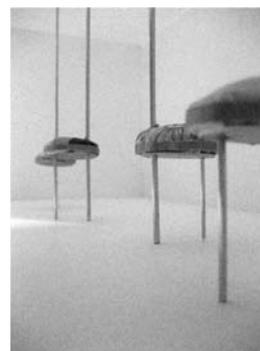
### 「partition」

伸縮性のあるジャバラ、床に収納可能なパーテーションを考えました。フラットな空間を囲いを作る。だしたりしまったり。開いたり閉じたり。



### 「original chair」

天井と床に拘束されたボール360度回転するボール、2つの要素でこの椅子は成り立っている。どちらか1つでも欠けると、この椅子は自立しない。束縛された自由。



## エレメントデザインB

夜間部2年生(前期)

担当講師  
堀岡 勝

課題内容

### ショウガッコウのイス

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。課題は小学生が学校で使うツール。使用目的や場所など、必要な条件を各自整理し、原寸図製図および実物を製作するというもの。学生達には机上の論理を超え、1分の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。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。完成した作品は、実際に子供達の眼で厳しく評価してもらった。(※p.88に講評の様子)

片根嘉隆  
[mimi]

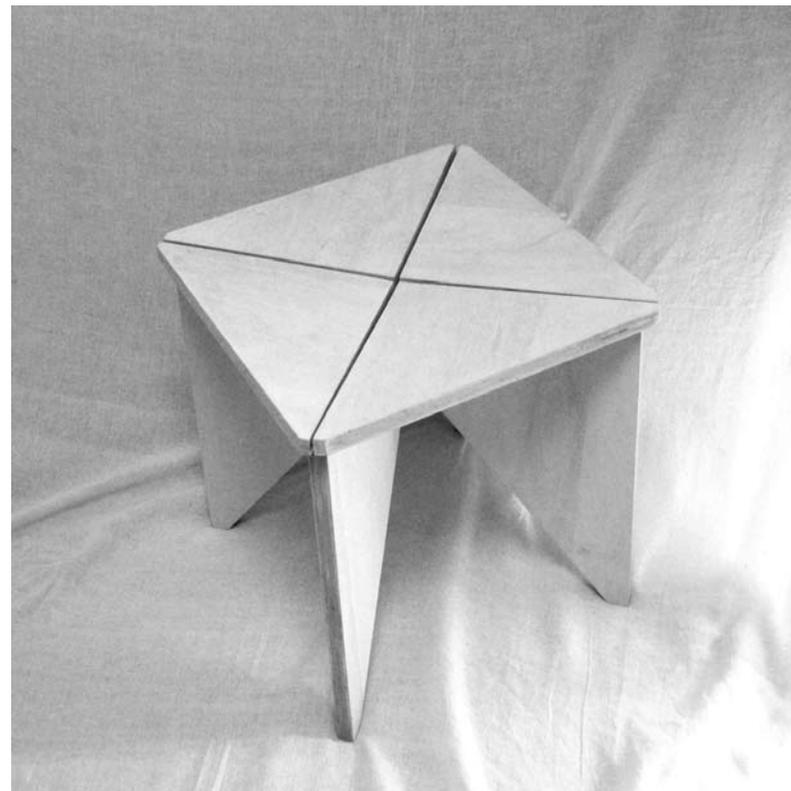
学校生活において頻繁に椅子を動かすこと、身体が椅子に長時間接しているという二点に着目している。寸法は出来る限りJIS規格に近い数値をとっている。椅子の上部にスリットを設けることで、手に取って椅子を運ぶ動作を誘引すると共に、椅子に軽やかさが生まれることで、気持ちを楽にすることができるのではないかと考えている。スリットの形状と、愛着をもって椅子に接してほしいという思いから、mimiと名付けた。



陣内裕子

【おりがみいす】

子供の頃よく遊んだ、おりがみ。それは今でも記憶に残っていて、ふとしたときに懐かしさにも似たような優しく温かな感覚を与えてくれる。この「おりがみいす」は、そんなおりがみの持つ親しみやすさや柔らかな雰囲気と、形の持つ繊細さの中にも強さを兼ね備えた特徴を併せ持った椅子。手に触れたとき、ふと目にしたとき、何気なく座ったとき、機能性を超えて目には見えないなにかを与えることのできる存在になるだろう。



## デザイン論

夜間部1年生(前期)

担当講師

森川嘉一郎

課題内容

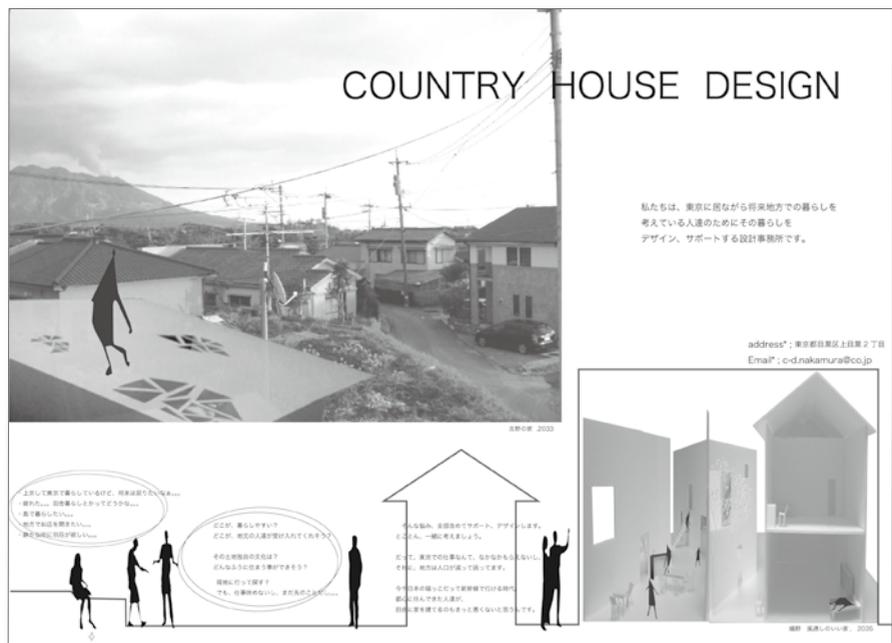
### 将来の自分の職業をデザインする

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。

中村聡子

#### [COUNTRY HOUSE DESIGN]

お施主様が知らない土地に新築する——そんな場合に特化した設計事務所です。仕事で東京を離れられない施主に代わり、土地の雰囲気を調査して条件にあった住みやすそうな所を探す。居心地のいい土地に引っ越してもらうため、地元の人と事前にコミュニケーションを取って受け入れ体制を整える。そんな事をしているうちに蓄えた土地柄や文化を踏まえて家をデザインさせてもらうという、ギブ&テイクな事できないかなと思って作ったパンフレットです。



プレゼンテーションボード



### 詩的なデザイン

佐藤空間デザイン研究室は、物販店舗や飲食・ホテル、オフィス・ショールーム、住宅、展示デザインなどのインテリアデザイン全般から家具や照明器具など空間を構成する要素のデザインを手がけるデザイン事務所です。



佐藤空間デザイン研究室の得意とするデザインに、詩的な空間演出というものがあります。シュルレアリスムの代表的な画家ルネ・マグリットは偶然関係や共存することのありえない(合理的な)イメージの存在によって喚起される驚異と神秘性に魅了され、「詩の力」と呼ぶ存在を描く方式で手法としてよく用いました。詩には、言葉を置きこぼるうちに深層に舞ってしまふかのような不思議な力があります。佐藤空間デザイン研究室は、語るしの舞台となる様々な空間を「詩の力」で演出することで喚起されるイメージの広がりを感じしを豊かなものにすると考えています。

佐藤空間デザイン研究室  
神奈川県川崎市高津区  
ksato\_design@mac.ne.jp

works



プレゼンテーションボード

佐藤慶一

#### [事業計画——10年後の独立を想定した事業計画案、資金計画]

自らのデザインを詩的なデザインという言葉で修飾することで、他のデザイナーとの差異化を図ります。紙面は作品の画を中心に粗密を意識して構成し、名刺にはそれらの画をイメージさせるグラフィックで名前と作品が一目で繋がるよう意図しました。



営業用名刺

#### SD1 14 佐藤慶一

##### ◆事務所の名前とその由来

佐藤空間デザイン研究室(さとうくうかんでざいんけんきゅうしつ)  
デザイナーの名刺と、インテリアデザインの事務所であることがわかるようなネーミングにしました。

##### ◆資金計画表

必要な資金	金額
○設備購入費	
パソコン	20,000円
ソフト バックアップ	23,500円
ソフト クラウドサービス	過去に購入したもの
ソフト オフィス	過去に購入したもの
A3プリンター	過去に購入したもの
スキャナー	過去に購入したもの
エアコン	4,000円
電話・FAX	1,700円
家具類	自身で所有しているもの
○事務所敷金	27,000円
○事務所改築費	190,000円
○広告制作費・印刷費	
A4 折りパンフレット 4P × 5000	5,100円
名刺 × 5000	1,300円
○運転資金	250,000円
○雑費	5,000円
合計	527,600円

資金調達方法	金額
○自己資金	427,600円
○親からの借入 (※年より分額で徐々に返済)	100,000円
合計	527,600円

##### ◆収支計画表(1年度分)

収入	金額
○物販店舗 10坪 × 5 (うち10%がデザイン料)	2000,000円
○飲食店舗 10坪 × 1 (うち10%がデザイン料)	400,000円
○物販店舗 20坪 × 1 (うち10%がデザイン料)	800,000円
○飲食店舗 20坪 × 1 (うち10%がデザイン料)	1000,000円
合計	4200,000円
支出	金額
○施工費用など	3780,000円
○事務所家賃	108,000円
○水道・電気・電話代など	18,000円
○交遊費	10,000円
○資料・消耗品	15,000円
合計	3931,000円

収支差額	金額
	269,000円
生活費	金額
	269,000円

事業計画表

## 小学生による課題作品講評会 「子供にえらばれるデザイン」

夜間部2年生「エレメントデザインB」(p.84)のプログラムの中で、小学生による作品講評会を行った。デザインには対象がある。今回の課題「ショウガッコウのイス」の場合は小学校の子供達。であれば、講師達がカタチや機能性を経験則から論じるより、実際に子供目線でダイレクトに評価してもらう方が、使い手からの素直な解答が得られるのではないかと。事実、子供達に人気があったイスは、講師の評価とは全く異なった。



「大人が子供にとって相応しいと思っているもの」≠「子供が欲しているもの」  
世の中には同様に振れた関係のまま、思いこみでデザインされているモノが溢れている。アカデミックな範疇で答えを模索したところで、所詮は自己満足に過ぎない。デザインは生きているのだから。(担当講師:堀岡 勝)



## 「ふたつの住宅論～篠原一男と私の住宅」展

会期 2010年4月25日～29日 会場 桑沢デザイン研究所1階ホール 入場料 無料



昼間部2年生「住環境デザイン2B」(p.50)を再編集し、展示したもの。数々の篠原住宅への取材内容も展覧会に合わせて編集され、カタログとして会場で配られた。また会場では、施主へのインタビュー映像も流された。

25日午後には、6階アトリエで建築家・入江経一(篠原研卒、岐阜県立情報科学芸術大学院大学教授)、鈴木明(神戸芸術工科大学教授)、大松俊紀(桑沢デザイン研究所専任講師)の3者による鼎談が行われた。入江氏は篠原の当時の様子を生々しく、かつ冷静に分析し、篠原の建築のつくられ方を自らのスケッチを交え話してくれた。一方、鈴木氏は、篠原の住宅作品を多く撮り続けた多木浩二氏の存在の重要性を話してくれた。会場には内外から約60名の聴衆が訪れ、約2時間に及ぶ鼎談は盛況に幕を閉じた。(担当講師:大松俊紀)



入江経一氏



鈴木明氏



## 講師紹介

本誌に掲載している授業の担当講師を中心に紹介します。

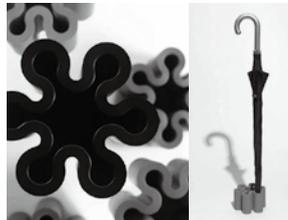


### 浅野泰弘

あさの やすひろ

[非常勤講師]  
エレメントデザインA

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  
空間論

1988年名古屋大学卒業。88～99年日経アーキテクチュア編集部勤務後、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



### 内田 繁

うちだ しげる

[所長]  
内田繁ゼミ  
基礎デザイン(空間演出)  
エレメントデザイン2A

1943年横浜生まれ。桑沢デザイン研究所所長。毎日デザイン賞、芸術選奨文部大臣賞等受賞。紫綬褒章受章。日本を代表するデザイナーとして国際的評価を受けるなか、世界各国での講演、国際コンペティションの審査、展覧会、世界のデザイナーの参加するデザイン企画のディレクションなど、つねにその活動が新しい時代の潮流を刺激し続けている。



Dancing Water



### 遠藤幹子

えんどう みきこ

[非常勤講師]  
住環境デザイン2A

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。インテンショナルナリス勤務後、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OfficeMikiko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。



Camo-cafe

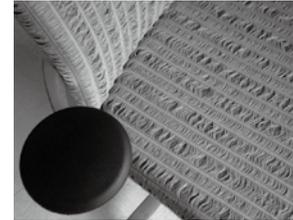


### 大松俊紀

おおまつ としき

[専任講師]  
内田繁ゼミ  
住環境デザイン2B  
住環境デザインB  
基礎デザイン(空間演出)など  
アトリエ。

1996年京都工芸繊維大学卒業。97年ラウル・ブンショーテン/CHORA勤務。96～99年ベルラーヘ・インスティテュート・アムステルダム(98～99年文化庁芸術家在外派遣研修員)。2001～05年OMA ASIA-RAD。05年～桑沢デザイン研究所専任講師、大松俊紀アトリエ。



marrakish



### 北原摩留

きたはら まる

[非常勤講師]  
インテリアデザインA

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一笑美茶楼」「トゥーランドット」など。



Wakiya一笑美茶楼



### 木下庸子

きのした ようこ

[客員教授]  
住環境デザイン3A

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]  
エレメントデザインC

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「カキノキノイエ」「ケンジノイエ」「キチ001」など。



カキノキノイエ



### 田井幹夫

たい みきお

[非常勤講師]  
住環境デザインC

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建築学コース卒、92～93年ベルラーヘ・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



## 鳴川 肇

なるかわ・はじめ

[非常勤講師]  
モデル

1994年JIA卒業設計競技金賞、96年サロン・ド・プランタン賞、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。メルシーボーケー大丸京都店でナショナルライティングアワード入賞(遠藤治郎+住吉正文共同)他。



メルシーボーケー大丸京都店



## 中山定雄

なやかま・さだお

[非常勤講師]  
インテリアデザインB

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。最近ではホテルや住宅、ストリートファニチャーなど幅広く、海外でも活躍。



パオオ水上レストラン計画

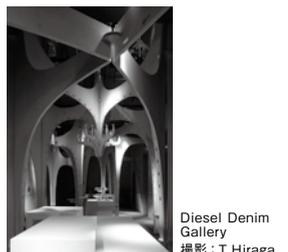


## 長岡 勉

ながおか・べん

[非常勤講師]  
エレメントデザイン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)。



Diesel Denim Gallery  
撮影：T.Hiraga



## 南後由和

なんご・よしかず

[非常勤講師]  
スペースメディア論3

1979年大阪府生まれ。東京大学大学院学際情報学部博士課程を経て、東京大学大学院情報学環助教。社会学、都市・建築論。



## 比護結子

ひご・ゆうこ

[非常勤講師]  
エレメントデザインC

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「コウエイヤシカン」「2B64リノベーション」「312ゴウシツ」など。



トコヤノイ



## 福島加津也

ふくしま・かつや

[非常勤講師]  
住環境デザインA

1990年武蔵工業大学建築学科卒業。93年東京藝術大学大学院美術研究科修了。94~2002年伊東豊雄建築設計事務所。03から福島加津也+富永祥子建築設計事務所。主な受賞に、JIA新人賞、American Wood Design Awards、JID賞ビエンナーレインテリアスペース賞、住宅建築賞金賞など。



柱と床



## 藤森泰司

ふじもり・たいじ

[非常勤講師]  
エレメントデザイン3A

1967年埼玉県生まれ。91年東京造形大学造形学部デザイン学科卒業後、家具デザイナー大橋晃朗に師事。92年より長谷川逸子・建築計画工房に勤務。99年藤森泰司アトリエ設立。関東学院大学、桑沢デザイン研究所、武蔵野美術大学、多摩美術大学非常勤講師。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・プロダクトデザイン分野で活動中。



fit



## 藤原敬介

ふじわら・けいすけ

[非常勤講師]  
藤原敬介ゼミ

1968年東京都生まれ。92年武蔵野美術大学インテリアデザイン科卒業後、(株)スタジオ80入社 内田繁に師事。2000年ロン・アラッド・アソシエイツにてインターン。01年藤原敬介デザイン事務所設立。01年~武蔵野美術大学講師。04年グッドデザインプレゼンテーション2004アートディレクター。08年~桑沢デザイン研究所非常勤講師。



5PM in the SUMMER



## 藤原俊樹

ふじわら・としき

[専任講師]  
藤原敬介ゼミ  
インテリアデザイン2A  
インテリアデザインC  
基礎デザイン(空間演出)  
空間構成など

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。環境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B

堀岡建築研究所代表。1969年生まれ。東京藝術大学卒業後、ランドスケープデザイン事務所、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、家具工房勤務を経て独立。NPO法人グランド・デザイン・イニシアティブ理事。一級建築士。



佐伯祐三アトリエ記念館

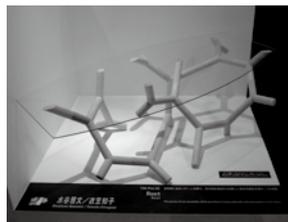


### 水谷雅文

みずたに・まさふみ

[非常勤講師]  
エレメントデザイン2A

多摩美術大学環境デザイン学科卒業。  
株式会社スタジオ80入社。株式会社社内  
田デザイン研究所在籍。



Root



### 森川嘉一郎

もりかわ・かいちろう

[特別任用教授]  
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  
『趣都の誕生』(幻冬舎、2003)など。



「おたく:人格=空間=都市」展

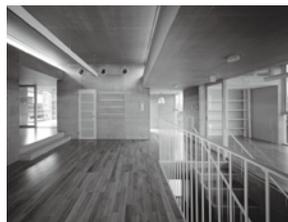


### 渡邊健介

わたなべ・けんすけ

[非常勤講師]  
住環境デザイン3A

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、シーラカンズアンドアソシエ  
イツ勤務後、2005年kwas/渡邊健介  
建築設計事務所設立。



創和ユニット



### 渡辺真理

わたなべ・まこと

[客員教授]  
住環境デザイン3A

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)

浅川 敏	小沢 剛	高瀬磨理子	長谷川 巖	松田 達
安齋 哲	河崎隆雄	田中 優	光畑由佳	松本文夫
一ノ瀬 響	岸 健太	玉井俊二	廣田美紀	村角千亜
今村創平	北岡節男	團 紀彦	淵上正幸	山口佳巳
稲垣留美	小阪 淳	外山信治	堀江 徹	山本有子
遠藤治郎	篠崎正弘	名児耶秀美	堀越祐二	
萩原 修	鈴木康則	西村佳哲	前川知子	

### あとがき

内田所長により、昼間部のカリキュラムに大きな改革が行なわれた初めての年であった。具体的には、3年生にゼミ制が導入され、1年生の専門授業の講師陣が一新された。専任としても、うまく状況が掴めないまま、バタバタと流れるように過ぎ去った1年であった。カリキュラムとしては大きな変更のない夜間部にも、授業の内容に改革を吹き込みつつある。その一つは、今回の桑スベには掲載できなかったが、田井先生、福島先生、鳴川先生と共に、夜間1、2年生合同のレクチャーシリーズを自発的に出発させたことだ。音楽家、写真家、環境活動家など様々な分野の講師を毎回招き、スペースデザインと他分野を横断する議論の場を持つようとしている。まだまだ改革は道半ばである。(専任講師：大松俊紀)

## 桑沢スペースデザイン年報2009-10

発行日	2010年7月15日
編集	桑スベ制作実行委員会
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	中部印刷株式会社

Kuwasawa Space Design Annual 2009-10