桑沢スペースデザイン年報
2010-11

桑沢スペースデザイン年報 2010-11

はじめに

内田 繁
桑沢デザイン研究所 所長

今日、モノのデザインは「モノの論理」から「関係の論理」へと移動してきた。モノとは「何のためのモノか」、「誰のためのモノか」、「どのようにしてつくるのか」など人間の生活の根本や生産の原理を深く考えなくてはならないと考えられている。

それは人間の精神を考え、社会共同体のあり方を考え、自然を見据えてデザインするものであろう。

モノの論理とは、モノの「モノ性」をすべてと考え、モノの価値に生活を託すといった、20世紀型の思考である。しかし、いま人々はその生活のなかで、モノの単一的価値、用途的価値、表層的価値など、見える価値だけを見ているのではなく、モノとモノを取り巻く他との関係を見ている。

関係の論理とは、モノとモノを取り巻く関係によって成立している。それはモノの置かれる状況、状態、時間、空間、記憶、物語、歴史などである。こうして人々はモノを取り巻く関係を通しての文化的価値——見えない価値を見ているのだ。

ちなみに関係論的デザインとは、デザインの対象となる生活の理念を思考し、そのテーマを考察し、方法を探求してそれに適合したデザインを選択するという流れで考えられている。

いま、デザインは単に機能性だけを主題とするのではなく、人々の生活文化を深く理解したうえで考えなければならない。

Index
目次

はじめに …… 3

特集

卒業制作展「桑沢2011」から …… 6

昼間部 …… 12

夜間部 …… 24

課題紹介 …… 40

昼間部 …… 44

夜間部 …… 70

トピックス …… 84

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）	44

2年次

前期

住環境デザイン2A	46
インテリアデザイン2A	52
エレメントデザイン2A	58
文化論	
メディア論	
編集論	
建築・都市概論	
リサーチ	
ドローイング	

後期

住環境デザイン2B	48
インテリアデザイン2B	54
エレメントデザイン2B	60
現代建築論	64
モデル	68
認知科学	
スペースメディア論2	
インテリアCAD	
人類学	

3年次

通期

	掲載ページ
内田繁ゼミ	12
藤原敬介ゼミ	18

前期

住環境デザイン3A	50
インテリアデザイン3A	56
エレメントデザイン3A	62
スペースメディア論3	66
デザインの視点	
サステナブルデザイン／ユニバーサルデザイン	
設備計画論	

後期

デザインの課題
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	70
デザイン論	
デッサン	
ドローイング	
造形発想	

後期

住環境デザインA	72
インテリアデザインA	76
エレメントデザインA	80
空間論	60

2年次

前期

住環境デザインB	74
インテリアデザインB	78
エレメントデザインB	82
現代デザイン論	

後期

住環境デザインC	24
インテリアデザインC	30
エレメントデザインC	36
空間デザイン論	

特集

卒業制作展「桑沢2011」から

2011年2月25日から27日の3日間にわたり、卒業制作展「桑沢2011」が開催された。昼間部では年間を通して行われるゼミナールでの研究成果が、夜間部では2年生後期の課題作品のなかから選抜されたものが、それぞれ展示された。ここでは、そのなかで優秀だった作品を紹介する。

掲載ページ

昼間部 …… 12
夜間部 …… 24

平成22年度卒業生作品展
桑沢2011

内田繁ゼミ

昼間部3年生（通年）

担当講師

内田 繁
大松俊紀

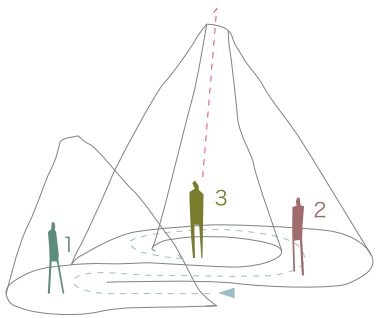
課題内容

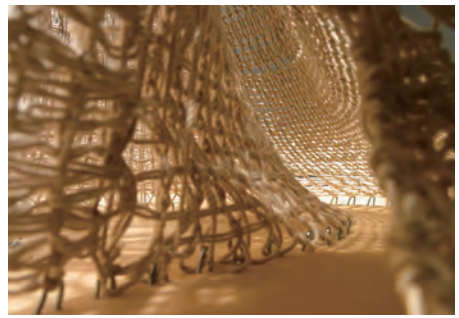
祈りのかたち

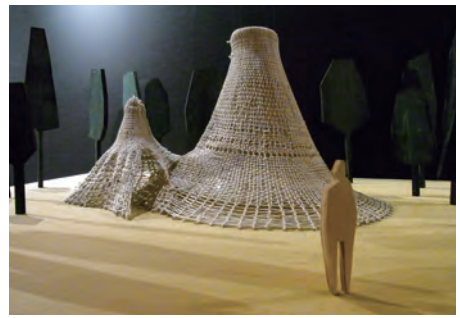
日本の信仰において、祈りの対象は多神教的性格を持つ。例えば、祖先神や自然神（山、岩、水、樹木…）、森羅万象（宇宙間に存在する一切のもの）、自然現象（雷、稲妻…）などに、祈りの対象として神の存在を認める。祈りのかたちには、空間とモノとに見受けられる。空間とは［囲み・仕切り］によって境界づけられた領域である。［囲み・仕切る］という行為は何かと何かを分離し、何かをつくりだす行為である。では一体、何を分離し、何をつくりだすのか……。このテーマがインテリアデザインの重要なものとなる。「祈り」とは、こうした空間の［囲み・仕切り］と深い関係を持つ。

赤井陽子
［めぐりのめあて］

人は自身の力の及ばないものや手の届かないものを目の当たりにした時、祈ることしかできない。つまり「祈る」ことは自分の手中にないものとの隔たりを感じることだ。また「歩く」ことはその距離を自力で埋めようとする行為であり、「祈る」ことと同じ意味を持つ。編まれた空間の中を歩き、手の届かないものの象徴としての空を見上げる。そこには自身の無力さや虚無感だけではなく、清々しさや、大いなるものへの畏怖が存在する。







草柳聡司

[思うということ -thinking-]

古来、人は日々の中から自然の現象や人そのものを観察し、内にある願いの数だけ祈りの対象や行為を生み出してきた。しかし、現在では祈りはイベント化、マニュアル化され、生活に密であった「祈り」から離れつつある。そこで、祈るという行為を行う空間ではなく、人が祈りを行う前に今一度「祈りを思い、考える」ための空間を提案。自然の力を使い、人がそれぞれ持つ不安や願いを投影できるよう抽象的な空間を制作した。

講評

01
高橋彩華
［お結び］

02
高橋美希
［ATOM］

03
若松 海
［Forest］

04
馬場麻由香
［朱縁］

05
岡本宗大
［君だって電気信号］

私たちは 1 日の時間を通してあるいは 1 年を通してさまざまな時間を生きている。それは「日常的時間――生きる」「脱日常的時間――あそぶ」そして「超日常的時間――祈る」など多様である。そして時間はそれぞれに重要な意味を持っている。

デザインとは人々の生きるための時間をつくる行為である。一般に動物も「生きる」、「あそぶ」の時間は持つ。しかし「祈る」という行為は人間の固有なものである。では人はなぜ祈るのだろうか。「何にむかって祈るのか」、「何を祈るのか」――そうした行為の根源的意味を知るのが「祈りのかたち」につながるものである。

そうした「祈り」について研究することから、この卒業制作は始まった。今日の空間は人間の精神から離れ、視覚的、感覚的、身体的なものを対象としてきた。だがこの研究はそうしたものから離れ、人間の精神と空間そしてモノについて考えるものであった。どのような空間、モノが人間の心と祈りをつないだのか。ここで注意しなくてはならないことは、既成の宗教空間もしくは礼拝物について研究するのではなく、祈りという根源的行為から生まれた空間、モノについてである。このような前提のもとに前期は研究、そして後期は空間化されたデザインを行った。全般的には何か既成の宗教空間にこだわることもなく、自由で今日的な精神空間をデザインしたと私は思っている。

以下、個別の作品を講評する。

赤井陽子の［**めぐりのめあて**］*p.12。「めぐりのめあて」というタイトルはそもそも「藁」を祈りの対象物と考えたあげくに、そうした藁の造形が人を包み込む空間として実現したものである。

草柳聡司の［**思うということ -thinking-**］*p.14 は白い洞窟である。一点の光のもとにつくられた、人意の届かない造形空間は、それだけで未知な世界をつくりだす。

高橋彩華の［**お結び**］*01 は、「結び」というテーマのもと「おみくじ」を結ぶといった行為をデザイン化したものである。木の根っこが下へ伸びている形を抽象化したオブジェにおみくじを結んでいる。

高橋美希の［**ATOM**］*02 は、繊細で小さな部分を寄せ集めて天蓋をデザインしている。天蓋の下は聖なる空間である。そこには動植物など、世界のあらゆるものがその空間に集まっている。

若松 海の［**Forest**］*03。Forest といったタイトルの作品は森のもつ深遠なイメージの空間である。祈りの空間を森林に求めた。どこかで日本文化の様相を感じる。

馬場麻由香の［**朱縁**］*04。「朱縁」とは赤色に彩られた縁ということになるのか、祈りのかたちを朱という色のなかに求めることは作家の深遠なイメージだろう。

岡本宗大の［**君だって電気信号**］*05 は電子基盤プリント板の壁に囲まれたスペースを祈りの場としている。いかにも今日的な祈りの空間である。

正木洋平の［**わたしの部屋**］*06 は、どこといって特徴のない家具類が普通の部屋を暗示している。繊細にデザインされた家具のモチーフは厳密でない姿が普通性を際立たせている。

浜原杏理紗の［**earth**］*07 という作品は、地下にむかっていく地層を表現している。地層の違いは時間の集積である遙かな時間に祈りをささげる。

滝原梨沙の［**出逢い木**］*08 は木の枝が重なり合っている空間に一部スペースが生まれた場を祈りの場としている。自然に生まれた空間に祈りを込めている。

先崎茂晴の［**micro mind macro cosmos**］*09。ミクロの精神、マクロの宇宙とでも言うのか。この作品は柱の見立てである。柱とは未知と既知、彼方と此方をつなぐ見えない世界のメタファーである。

吉本 渚の［**対輪 -taiwa-**］*10。この「対輪」というタイトルのもとで人間の心理について空間化したものである。祈るということは、自らに向かい合うことである。階段と鏡が自らも深遠な世界へと導く。

周藤安奈の［**memoryrain**］*11。「メモリー・レイン」とは水に祈りを込めたものである。水に囲われた空間はそのものが祈りの場である。水のとどまることのない流れが魂の清浄さを表す。

安住 陵の［**Une fleur**］*12 は一般に見られる教会のステンドグラスの部分を天井、壁に拡大したダイナミックな作品である。この教会風につくられた祈りの場は普段の教会を越えて新たなイメージがある。（内田 繁）

「祈り」という形而上学的な問いに形を与える、または型、形を見出すという大変難しい課題だったのかもしれない。日本人にとって「祈り」と一言で言っても、仏壇にお線香をあげるような大変身近で日常的な行為もあれば、ある特定の宗教に入って「祈り」を捧げるような非日常に見える行為までさまざまである。

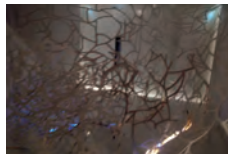
前期は日本における歴史的な「祈り」という行為の推移を調べたり、現在それがどのような形で残っているのか、を調べたりした。そういった前期での研究が、後期の「祈りのかたち」の制作にもう少し反映されると、一年間の卒業制作として、もっと深みが出てきたことであろう。それは、指導する側の責任でもあるが、最近の学生に言える以下のことも大きく起因しているとも言える。それは、インターネットで一つキーワードを入れれば、何もしなくとも、大量の検索結果が瞬時に羅列されて出てくるように、物事を浅く広く調べることは皆得意だが、一つのことを深く探求していくことが苦手な学生が本当に多い（浅く広く得たその知識は皆ほとんど同じなのも少し虚しい）。とにかくあきらめが早い。インターネットの検索に引っかからないものには興味を持てない。参照の必要がないと無意識的に反応してしまっているところがある、などだ。

インターネットに代表される最先端科学技術の世界とこの「祈り」の世界は、ある意味、真逆の世界である。「祈り」の世界とは「神話」の世界でもあり、科学技術が及ばない、解明できない世界でもある。科学技術なんて忘れて、そういった「神（の）話」の面白さにもっとどっぷり浸かって欲しかった。（大松俊紀）

06
正木洋平
［わたしの部屋］

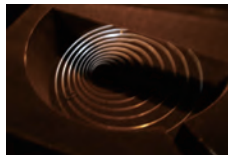
07
浜原杏理紗
［earth］

08
滝原梨沙
［出逢い木］



09
先崎茂晴
［micro mind macro cosmos］

10
吉本 渚
［対輪-taiwa-］



11
周藤安奈
［memoryrain］

12
安住 陵
［Une fleur］

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

フィルター

「フィルター」と聞くと、何を思い浮かべるだろうか。コーヒーフィルター、舞台照明。はたまた、偏見のまなざしで世を見ることだろうか。「フィルター」の機能には、特定成分のブロック、色の吸収、また像を歪める働きなどがある。それだけでなく、その意味や役割は多義に渡る。われわれのゼミでは、各自の身のまわりの環境を新鮮なまなざしで見直すことから始めた。世の矛盾の発見、事物に抱く観念への疑い、今まで気付かなかった美しさへの感動――。つまり、自分自身の「フィルター」を確立することだ。各自の「フィルター」の向こうに現れたデザインは、小さな力しか持ち合わせていなかったが、これから育まれてゆくことを願うばかりだ。

荒川麻美

[Kinda Blue]

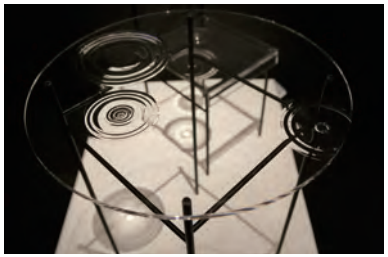
「フィルター」を、紙や膜で水や光を濾過するものと解釈した。「竹」をイメージし、そこから「竹の節」と「水」をデザインの要素として連想した。淡い透明感を持つ紙「青のクロマティコ」を用いることが、これらのイメージを具体化するのに相応しいと考え、紙を重ね光を通すことで現れる色の濃淡の美しさを生むことを試みた。

久保菜緒美
［溶けない記憶］

いらなくなって捨ててしまう物でも、その物に対する記憶や思い出、ぬくもりが物にはある。私たちに過去があるから今があるように、大切にしてあげたい。古い物があるから新しい物がある。切り離さずこれから先に引き継げるように。物はそれぞれ1つ1つ燃え方も異なり、最後の燃え尽きた痕跡は美しく残る。そこに新たな物を置く。棚として。古い物の記憶と新しい物が共存してほしい。物は捨てられ燃えても、その記憶は溶けない。

講評

01
阿内節志
［rain］



02
尾形なつ野
［sugar,spice,and everything nice.］

03
小南貴実子
［木と朋の糸］

「フィルター」を身のまわりの環境を見直すツールとして捉えなおす試みである。自分自身の純粋な視点を持つと言い換えても良いかもしれない。まだまだ荒削りな部分が目立つが、ゼミの皆が想い描いた「フィルター」が、これからの未来、デザインをする上での重要な要素に進化してゆくこと信じている。

荒川麻美［Kinda Blue］*p.18：淡く透き通る紙がレイヤー状に重ねられてグラデーションを生み出し、傾斜を伴う本体とバランスを保ちながら表層を覆っている。点灯時と消灯時には、照明器具としての印象に大きな違いがある。２つの表情の持つこの作品は、照明器具としての機能を超えた、空間のインテリアエレメントとしての存在感を持つ。

久保菜緒美［溶けない記憶］*p.20：この作品がデザインしているのは、色やかたちではなく、システムである。火を用い、素材を熔かすなど、意図したかたちを生み出すことを目指していない。この製作するアプローチが、今後のデザインやモノづくりのあり方に対して、重要な提案性を含んでいることは言うまでもない。

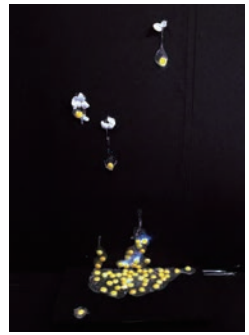
阿内節志［rain］[*01]：椅子とテーブルには透明アクリル板が使われており、水の波紋を彷彿させる形状が施されている。椅子とテーブルのフレームは黒く塗装されたスチールパイプで構成され、存在感をかき消すような印象を持つ。湾曲した透明アクリルの向こうに見える風景が見る者に不思議な世界を連想させてくれる、詩的な作品である。

尾形なつ野［sugar,spice,and everything nice.］[*02]：おとぎ話をコンセプトとしたロッキングチェア。一帯一常異なるテキスタイルは、おとぎ話のストーリーから連想したものを厳選している。子供を膝に抱えながら、本を読んで聞かせてあげる家族の姿が目に浮かぶ。おとぎ話とロッキングチェアという組み合わせが、この作品の魅力である。

小南貴実子［木と朋の糸］[*03]：代々木公園に転がっている枝がこの作品の骨格である。一本一本の枝の持つ特徴を導き出しながら、棚として機能させている。一見、感性にまかせてつくられているように見受けられるこの作品は、実は目に見えない計算されつくした背景を持っている。

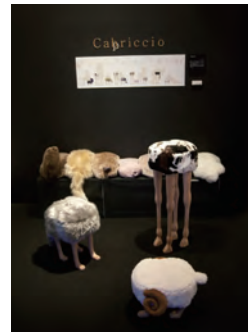
04
佐川まりの
［hishi］

05
佐藤有沙
［a hanger?］



06
五月女美由紀
［signal egg］

07
高木瑠可
［Cabriccio］



佐川まりの［hishi］[*04]：多面体の椅子。アイデアの源は折り紙。一枚の薄い紙は、山折りと谷折りを繰り返すことにより、強度を生む。この特性を、座れる道具の大きさにまでスケールアップした、実験的家具である。かたちを伴いながら考えられた色彩構成は印象深い。

佐藤有沙［a hanger?］[*05]：ブリコーラジュ的とも言える切り口のデザイン。誰の家にでもあるであろう、クリーニング店でもらうハンガー。日常、気にも留めないこのアイテムを、インテリアエレメントの対象として捉えている。「曲げ」と「組み合わせ」という単純明快な手法だけで、ランプシェードを表出させている。

五月女美由紀［signal egg］[*06]：卵をテーマとした作品。卵の外形を用いた作品はある。しかしながら、ここでは割った卵を、かつそれを生々しくデザイン要素として大胆に使用している。美しさや完成度を求めるのとは逆のアプローチのデザインが、不思議な世界観を感じさせる。

高木瑠可［Cabriccio］[*07]：動物をモチーフにした作品は数多く見てきたが、この作品からは今までにない新鮮さを感じる。椅子の脚＝動物の足とし、その特徴を木材で丁寧に再現し、彫刻的要素まで昇華させている。交換可能な座面カバーが、具体性と抽象性を併せ持ち、得も言われぬ生命感が内包されている。

藤井菜摘［DRIP&DROP］[*08]：光とガラス、さらに水が加わった照明器具である。ガラスのシェードはガラス職人が一点一点つくったものであり、それらの形状は全て異なる。微妙に異なるガラスのシェードが安堵感を与えてくれる。LED という小さな光源の普及により可能となった作品と言えるだろう。

山崎果歩［四季掛け］[*09]：20 世紀は経済性や合理性を求め邁進してきた。それと同時に、モノづくりの大切なものを置き忘れてきた事実もある。この作品は、そのことに気付かせてくれる貴重な作品と言えるだろう。精魂込めてつくられた手作業と、四季のうつろいや素材感の表現など、日本人が大切にしてきた感性が宿っている。（藤原敬介）

08
藤井菜摘
［DRIP&DROP］

09
山崎果歩
［四季掛け］

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

100人の家 ～公共性と身体性を併せ持つ多人数のための住空間～

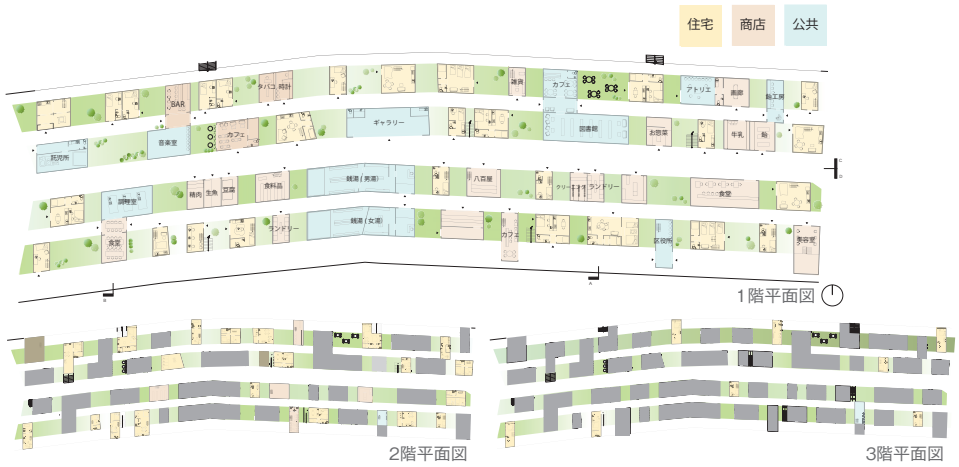
〈住宅とは何なのか〉戸建という概念が一般化している現況を、21世紀のいま見直す必要があるのではないだろうか。

〈家族とは何なのか〉家族のあり方や、他人との接しかたなどが変わることにより、生活そのものも今までとは異なってくるだろう。

〈公共性〉都市に住むという意味が、かつてとは随分変わってきている。公共性という概念はこれからどうなっていくのだろう。

〈身体性〉環境とともに生身の人間がどのように生きていくのか。

上記を踏まえ、100人のための住宅を設計。21世紀の新たなモデルとなる生活像、住宅のプロトタイプを提案する。



平川 愛

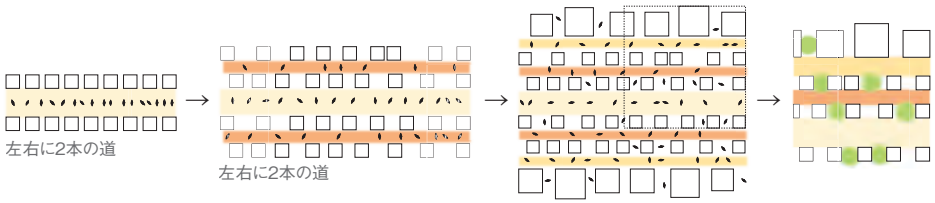
[this way and that]

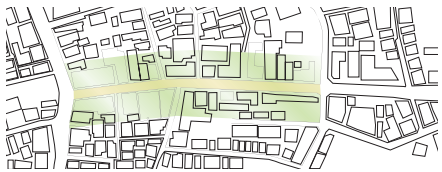
谷中銀座商店街は戦後自然発生的に生まれたまさに地域密着型の商店街で、いつも周辺で生活を営む人々とともに歩んできた歴史がある。しかし今日では観光地的な要素が強くなり、住民たちの存在が置き去りになりつつあると感じた。そこで外部からの賑わいはそのままに、内部から溢れ出す生活感を活性化する。従来の、地域に密着した商店街のあり方を、商店街における住居スペースの分離と結びつけ提案したいと考えた。

中央の道から内部の道へ。路地は出会いや憩いの場

外部の道から内部の道を望む

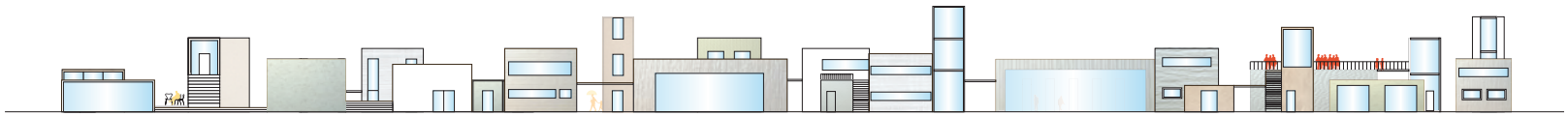
中央の道。観光客、商店街の住人、地域住人全ての人が交わる





現状の1本道を4本に増やす

境界性と共有性を持ち合わせる道を含んだ回遊スペースとなる。

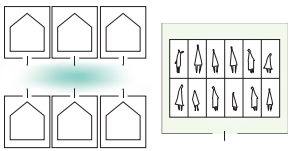


立面図

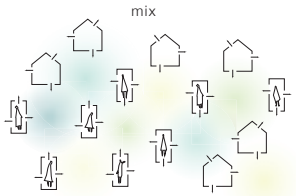
断面図

石動丸佳彦
[バラバラにつながる]

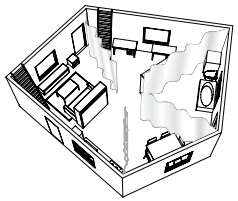
戸建て住宅は敷地内に自分の好きな住宅を建てる。敷地を塀で囲い、一つの入り口から出入りする。一人暮らし賃貸物件はほとんど地域での交流がない。戸建て住宅と賃貸アパートをバラバラに配置し、それぞれの家に入り口をいくつか設ける。それにより家のまわりにできたいくつかの空間を自由に使うことができる。今日はこっち、明日はあっち。場所によって違う住人と知り合い、新しい発見がある。

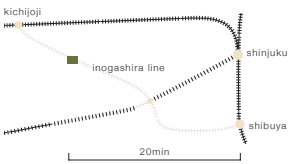


1 entrance and no community space



many entrances and community spaces

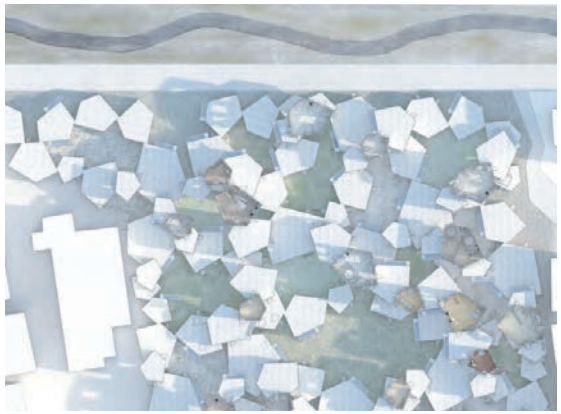

room layout with curtain

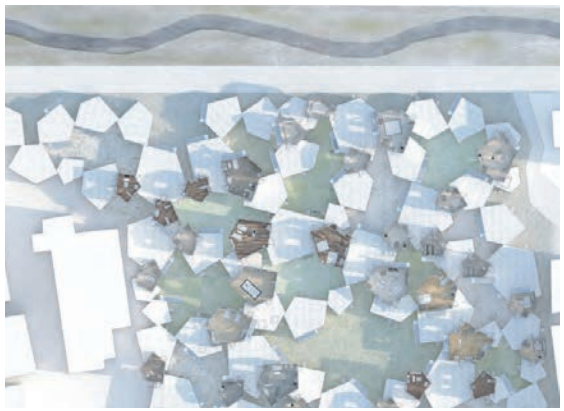


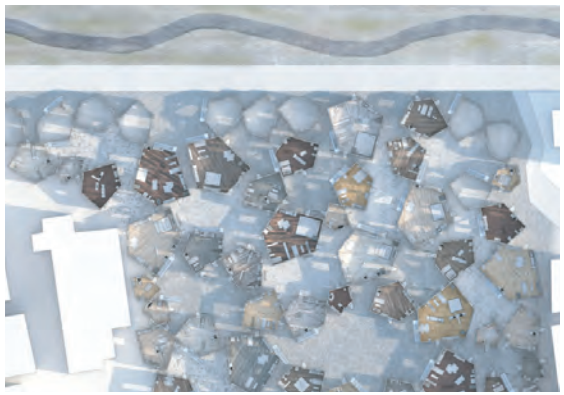
駅から渋谷まで井の頭線で20分

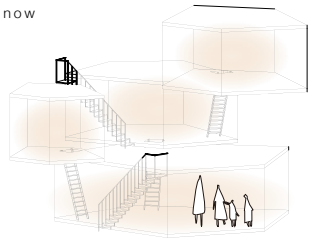
賃貸と戸建てを分断するように
駐輪場を設ける

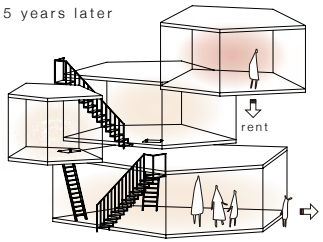
配置図

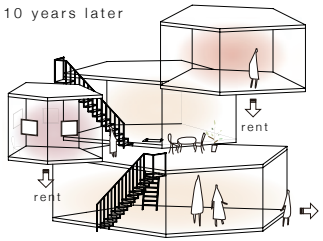

3階平面図


2階平面図

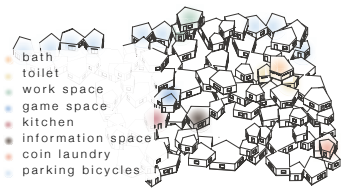

1階平面図





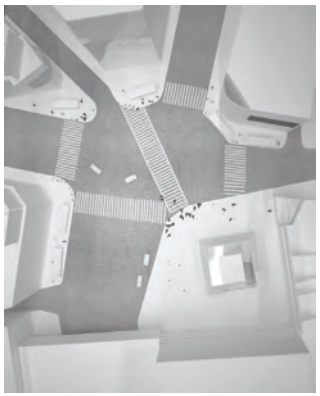


13 family houses



everyone can use it

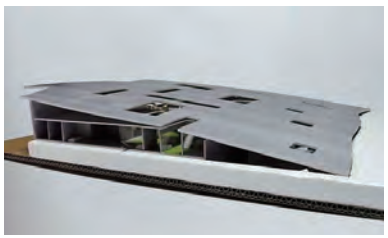
講評



前半課題の一作品

01
荒木健介
［音共住宅］

02
佐藤明子
［100人の丘］



「桑沢らしい建築教育のあり方とは?」毎年の授業は、思えばこれを追い求める試行錯誤の連続である。2009年より、他の授業とも絡めながら特に「時間」という概念を持ち込み、夜間コース全体として強いベクトルを与えようとしたのもその試みの一つである。

「建築界は疲弊している」── いわゆる建築の大きな潮流はファッション的なモード派と、あくまでも信用・信頼・責任を世に背負わされた組織的な匿名派に二分されてしまっている。そこに立ち向かっていき、そのどちらでもない独自の立ち位置を生み出していかなくては建築界に未来はない。桑沢だからこそ可能であり、桑沢の学生だから実践していける教育があるのだと信じている。実際のところは「建築」というより「住空間」設計のトレーニングを桑沢は求めているようだ。もっと言えば、住空間以前の身体に関わる問題を相手にしているように思える。これは大切なことだし、なかなかここだけに特化したトレーニングを受けることは難しいので、これぞ「桑沢!」と言えるかもしれない。しかし待てよ。もちろん「身体」を通じて時間の概念や機能や生活の大枠は意識化される。でもつくられると嫌が応にも第三者の目にさらされる建築という代物は、客観性を無視できないのではないか。桑沢の住空間デザインとは極めて「私小説」的なデザインを目指してしまっているのかもしれない。

だから、「社会性・公共性」を今年度は強調してみた。「私」的な深みにはまっていくことは捨てずに、ちゃんと社会に対峙できる意識を忘れない、というスタンスが明日の建築を変えていくのだ!と信じたい。

そういう意味で、今年度は前半で「住空間」から離れてみた。「ハチ公前広場のギャラリー」をつくる課題。ジェームス・タレル、オラファー・エリアソン、イサム・ノグチという身体感覚をテーマとするアーティストをひとり選び、そのテーマに沿った空間をギャラリーとしてつくり上げる。嫌でも人の流れや過ごし方、景観などに気を使わずにはいられない。結果としては良い作品がそろった。生活という制約がない中、五感という身体に注視して感覚的なセンスを発揮した作品群には、自由さと潔さが垣間見え、可能性を十分に感じることができた。

前半でこのように一度「住空間」から離れ、客観的な視点を獲得したことが、後半の課題にどのような影響を与えるか、とても楽しみであった。集合住宅という、既成概念から想起できそうなものから出来るだけ遠ざかるようにタイトルを与えた。「100人の家」である。家族とは、人と人が一緒に住むこととは、などこれからの世の中では必ず考えざるを得ないテーマが内包されていると思う。学生達はかなり苦しんだようだ。しかし、それぞれが自分自身のテーマを見つけ、自分なりの「100人の家」が出来上がったと思う。住むことや家族というテーマを掘り下げる中に、各人が潜在的に持っていた社会や世の中に持っている問題意識が露呈し始め、最終的にはそのテーマの方が、作品の強さとなり得ていたようにも思える。これは、ひょっとしたら「私小説」的な空間づくりから無意識に脱却して、社会的な建築に近付けたのかもしれない。

平川の［**this way and that**］*p24は谷中銀座の界隈性の現在と将来に問題意識を持ち、より地元の生活と訪問客の関係性に空間的な秩序を与えることにより、より生き生きとした谷中らしさを与えようとした作品だ。性格の違う路地を平行に差し込み、プライベートとパブリックの性質を混ぜつつ整理する方法は、実際のまちづくりの手法として有効かもしれない。

石動丸の［**バラバラにつながる**］*p26は、東京の地元人と地方人の剥離を問題意識化した力作だ。一軒家に住む地元人のすぐ脇に無味乾燥なワンルームアパートが並ぶ不思議な現況。これに対し、五角形の空間単位をランダムに積層させ、さまざまな重なりや隙間を共有することで、人の繋がりを顕在化させ発生させようとした。所有や、共有部のアクティビティに対する提案はいまひとつだが、空間の質に対するセンスと共に可能性を感じさせる作品だ。

そのほか、**荒木**の［**音共住宅**］*01は聴覚によって住空間と公共空間がいかに絡み合うか、興味深い空間モデルを提示した。**佐藤**の［**100人の丘**］*02は高層ビルの非人間性に真っ向から対峙し、水平に広がる人工地盤に埋没する住居群に人と人との関係性の可能性を託した。**菅**の［**ヒャッポンノハシラ**］*03は林立する100本の柱にプライベートを押し込め、それ以外を家族同士や、住人同士のコミュニケーションの場として開放した。潔い空間構成が、かえって現代の様相を如実に表しているように見え、妙なリアリティを感じさせた。**山本**の［**タス ワル アルク**］*04は長さ200m、幅はわずか10m程度という極端なプロポーションのボリュームに、整然と個室を並べてパブリックな要素を共有させることで、あらたなコレクティブハウス的な住まい方を提案した。**中村**の［**東京ユーボクラシー**］*05は住人空間とパブリック空間が断面的にも平面的にも重層的に構成される、高度な空間操作の末に生み出された独特な作品になっている。ダイアグラムに引っ張られ過ぎた感があるものの、あらたなダイアグラムがあらたなプログラムや空間を生み出すことは間違いない。今後に期待が持てそうだ。

個人差はあるものの、全ての学生が相当に悩み抜いたことは、端から見ていて容易に感じ取ることができた。最後にうまく形にできるできないは、日頃の建築や空間に目を向けるトレーニングの差だろう。ここで悩んだことは、必ず10年後、20年後、もしみんながデザインに関わっていたら、思い返すことになると思う。みんな、引き続き頑張って!（田井幹夫）

03
菅 友梨子
［ヒャッポンノハシラ］

04
山本真奈美
［タス ワル アルク］

05
中村聡子
［東京ユーボクラシー］

インテリアデザインC

夜間部2年生（後期）

担当講師

高橋 慎

課題内容

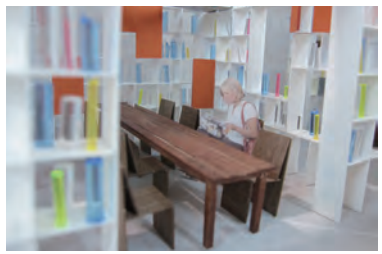
「五感」で感じる店舗設計
物販店舗と飲食店舗の複合店舗

新たな想像力、表現力を感じ、形に落としこんでいくために、「五感のデザイン」をテーマとした。視覚·触覚·聴覚·味覚·嗅覚の五感は、さまざまなデザイン要素とつながる。そこで基本的な人間の感覚を大事にしながら、デザインを創出し、空間の表現の幅を拡げることを目的とした。期間は大きく二つのフェーズに分けた。前半はグループでの作業による、「五感」の探求とリサーチ、まとめ。また、そこから展開するイメージの調査、形状の研究。後半部はコンセプトワーク、デザイン、設計、プレゼンテーションを行った。

佐藤慶一

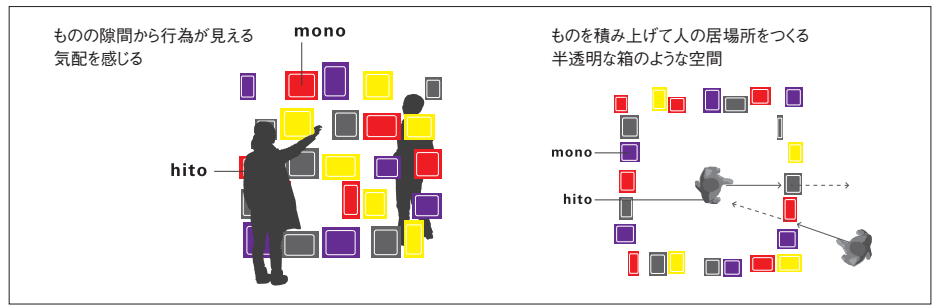
[mono-mono]

1階がカフェ、2階が書店の複合商業施設。棚構造のブース内部が飲食·物販のスペースで、棚板の上に食器や空きビン、本を敷きつめることで、棚に並べられたものの隙間やビンのガラス越しに向こう側の気配が感じられる。ブースの内部では、食べる·本を選ぶという行為が行われるが、人によって動きは微妙に変化する。内部での行為がうっすらと感じられる「半透明な」状態をつくることで楽しい空間の創造を試みた。

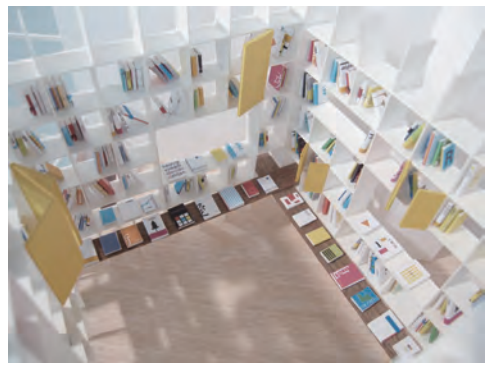


1階カフェのブース

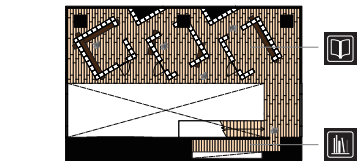
原寸模型



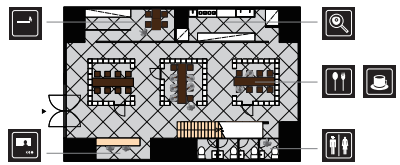
コンセプト



2階書店のブース



2階平面図

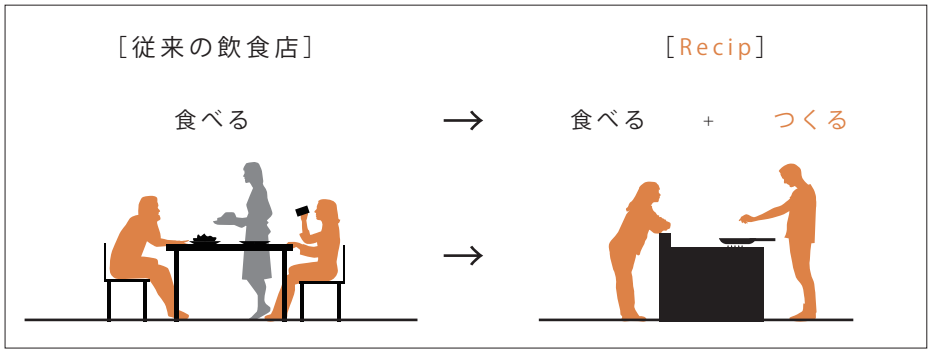


1階平面図

古込将也
[Recip]

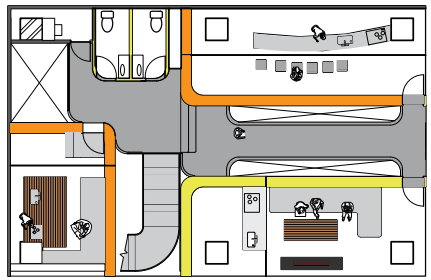
新鮮な食材を購入し、顧客自らが調理･飲食をするためのパーティースペース。通常の飲食店では、顧客は提供された料理を食すだけだが、ここでは調理という行為が加わることで、五感･リアリティがさらに生み出される。楽しさの断面を見せる空間――調理により素材の魅力が解放されるのと同じように、断面から外部へとプライベートな楽しみを見せつける。現代人に少し欠けている「自発的行動」を引き出すための新たな飲食店の提案である。

外観



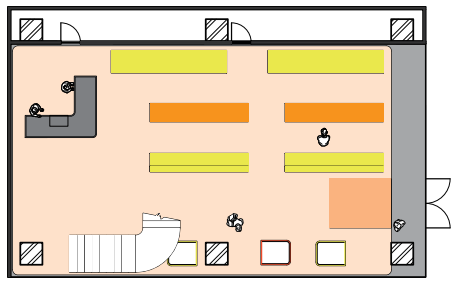
コンセプト

2階 ROOM1



2階平面図

2階 ROOM2



1階平面図

1階で食材を選ぶ

講評

早い段階でのデザインの進行を目指し、毎授業でエスキース、スケッチ、模型でのスタディを行った。しかしコンセプトワークや業種の設定、店舗が成立するためのオペレーションの検討など、頭で考える部分に時間を取られ、デザイン、設計を具体的に進める時間が切迫したように思われる。また、形に落としこむ際にコンセプトを変えていくなど、当初の案から芯がブレる者も見受けられた。

そういった状況のなか、卒業制作展に選出された２名は、最後のところで変更部分もあったが、比較的早い段階からブレないデザイン案を提出し、設計を重ねた結果、形になるのも早かったように思う。

「考える」ということはすごく大事なことではある。しかし手を動かし積極的にスケッチを進める、デザインを実際に書き進めることが、何より重要と思う。

佐藤慶一［mono-mono］ *p.30：彼は早期から２つの案を搾り出し、大きなテーマの練り出し、デザインの提案をした。最終的な模型の見せ方やグラフィック、ポートフォリオへしっかりと繋げる素材づくりまで心がけており、完成度が高かった。一つは階段、ヴォイドを彼なりに捉えた大胆な作品。もう一つは今回ここで紹介した、格子状に組んだ什器の配列で見せた空間。どちらも完成度は高く、見た人がインパクトを受ける、「魅せる」フィニッシュができている。どちらの案も、デザインに関しては賛否両論あれど、良い形での展示に臨めたのではないかと思う。

01
辻口洋史
[neiro]

02
勅使河原 豊
[ReCollection]

古込将也［Recip］ *p.32：コンセプトが秀逸で、どのようにそのお店が使われるのか、何が楽しいのかなど、物販・飲食複合店というテーマを生かしている。人の流れをうまく利用し、デザインに落としこんで、楽しい空間づくりをしていた印象だ。使われる配色には、悩みながらもイエローとオレンジというビタミンカラーを使い、より楽しく、明るく、お店が賑わうように気を使いながら最終的な決定をしていた。

辻口洋史［neiro］ *01：テーマ、コンセプトに音楽という媒体を選び、色と曲線を主した構成・デザイン。色の取り入れが、空間に効果として表現しきれていなかったのが残念だったが、全体の構成自体は優れた部分も多かった。もっと音楽とデザインとの関わりが見えてもよかったのではと思う。

勅使河原 豊［ReCollection］ *02：本に対しての思い入れから、最後までデザインを変更し続けていたが、結果としてまとまりに欠け、やりたいことをすべて出してしまっており、どこを見てよいのか伝わりにくい状態だったと思う。足し算も必要だが、自分のデザインしたものを人に伝えるために引き算をしていくことも重要だ。（高橋 慎）

エレメントデザインC

夜間部2年生（後期）

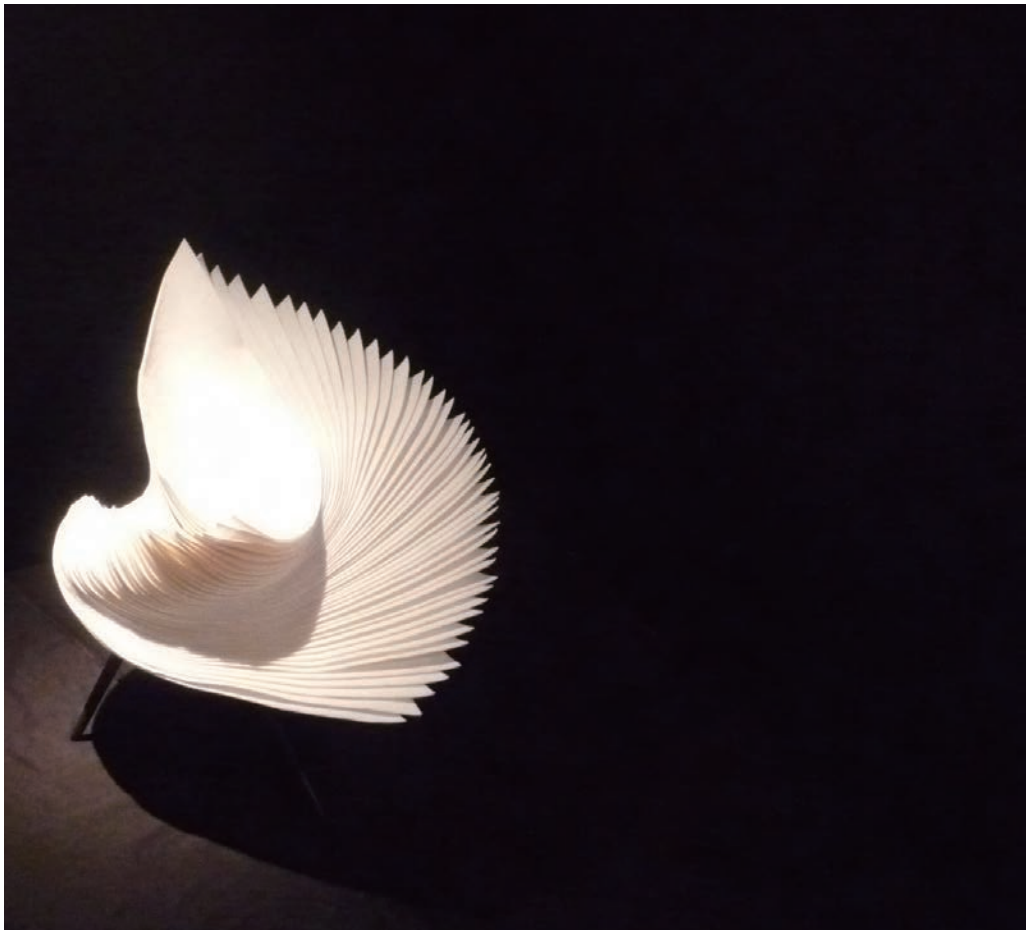
担当講師

柴田晃宏
比護結子

課題内容

エレメントデザイン

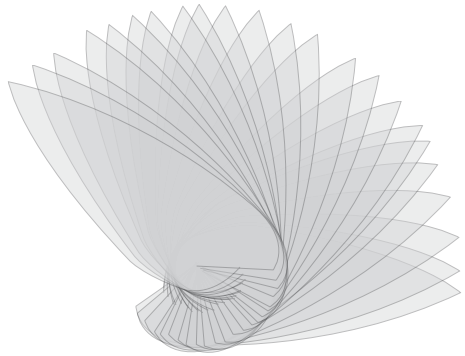
「イス」「テーブル」「収納」から1つを選択しデザインから制作まで行う課題である。制作するエレメントは既存の家具のイメージに限定せず、空間を構成する要素として広く捉えてデザインを行う。また、「使い方のリサーチ」、「新しい使い方の提案」、「イメージからカタチをつくる」、「線·面·ヴォリュームからカタチをつくる」、「材料を探す」といった小課題を積み重ねることで、ステップを踏みながら作品を制作の指導を行う。これにより、モチーフを使ったデザイン手法や部材の形態的特性からデザインする手法を学ぶとともに、手を動かしてカタチを考え、アイディアだけで終わらない、クオリティの高い作品の制作を目指している。

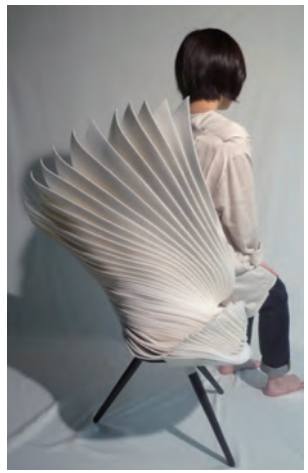


神谷英昭

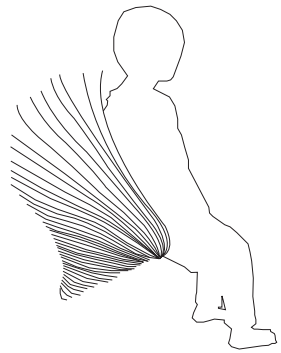
[roll up]

名前のとおり「巻いて、形づくる」という行為から生まれたイスである。しかしただ重ねるのではなく、重なっている生地の傾きで一枚ずつ角度が増していく。これは一枚一枚の間に隙間ができるためである。またそのカーペットを前後左右に揺れ動くように一点で留めている。この仕組みにより、座ったときにゆらゆらと動く。

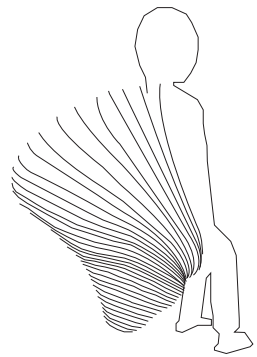




後ろに体重を傾けることでカーペットとカーペットの隙間が閉じる。



通常に腰掛けた状態



前のほうに体重を寄せると背中の部分のカーペットが持ち上がり隙間が広がる。

講評

エレメントデザインCでは、椅子・テーブル・収納の3つから制作するテーマを選択し作品制作を行うが、それと並行して、選択したエレメントに関連させた幾つかの小課題を行っている。これら小課題はスタディのステップアップと作品のクオリティーアップを目的としており、形の多様な方向性を顕在化させて、その中から光る原石を見つけ出せるかが鍵となる。今年は各小課題の結果をメイン課題に結びつけることが出来ず、多くのスタディに混乱した学生もいたようである。

神谷の [**roll up**]*p.36 は薄い素材を重ね合わせることで生じるバネのような効果に着目したものである。この効果には適度な空隙が必要で、バランスと形態の両方をスタディし、羽根や巻き貝を連想させるような繊細な椅子がデザインされた。座った感覚も不可思議な面白いものになっているが、素材の選定と大きさにまだ検討の余地がある。**細井**の [**rolls**]*01 は曲げ木と線による表現がメインコンセプトである。波や渦を連想させる形態は面白いが、その表現に縛られたために棚としての機能が犠牲になっている点が惜しまれる。**林**の [**bikaku**]*02 は鹿の角をモチーフとしたテーブルである。幾何学的な抽象化がなされているが少し単純に過ぎる感がある。

多くのスタディが「お宝」に見えるようになった時、デザインすることの入口に立てたのだと思う。（柴田晃宏）

01
細井なつき
[rolls]

02
林 俊也
[bikaku]

多くの学生がアイディアを出すことだけがデザインであると勘違いしているように思う。アイディアを1／1の作品へ仕上げていくためには、さまざまな壁を乗り越えなければならない。そういう試行錯誤もデザインの重要な過程である。今年は、その試行錯誤の重要性に気づき、乗り越えられた学生が少なかったように思う。

神谷の [**roll up**]*p.36 は、弾力性という機能を人が座ることで変化するカタチで表現した作品である。華やかなカタチとは裏腹に微妙な動きにこだわっている点は評価したいが、欲を言えば、座面の広さなどを見直し、座り心地がよりよくなるといいと思う。

細井の [**rolls**]*01 は、手法のみが先行し用途やカタチの検討が十分にされなかったために、ちぐはぐな内容になってしまった。自分を信じて1つのアイディアに集中できるようになってほしい。

林の [**bikaku**]*02 は、最初の発想からの発展に苦労し時間不足になってしまった。脚部にはこだわったが、天板は脚に合わせた三角形にしてしまったことで、直線的で固い作品になってしまったように思う。視野を広げ柔軟な思考ができれば飛躍できるだろう。（比護結子）

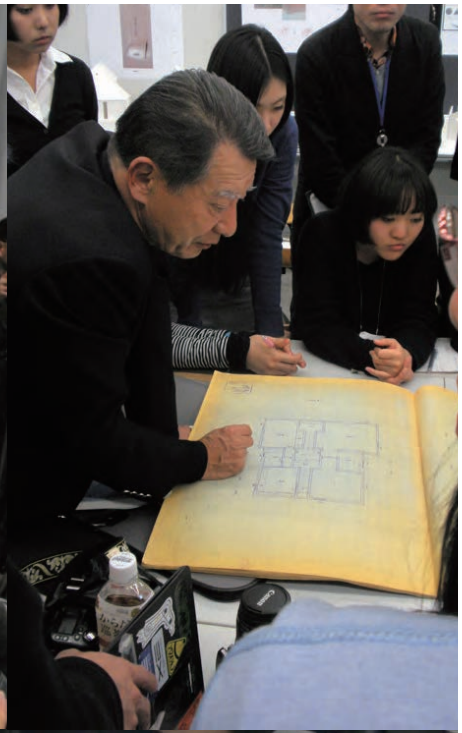
課題紹介

「手を動かすこと」――これが桑沢教育の伝統である。多くのアイディアを考えるだけではなく、スケッチし、模型をつくることで表現しなければならない。そしてもうひとつの伝統、それは「議論」である。桑沢が「研究所」たるのは、講師が一方的に教えるのではなく、デザインというものを講師・学生が分け隔てなく議論研究する場だからこそなのである。

掲載ページ

昼間部 …… 44

夜間部 …… 70



基礎デザイン（空間演出）

昼間部1年生（後期）

担当講師

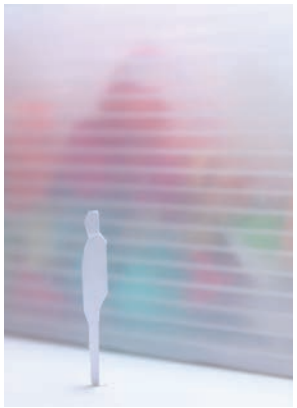
1A クラス 稲垣留美／藤原俊樹
1B クラス 真保 毅／藤原俊樹
1C クラス 河崎隆雄／大松俊紀
1D クラス 北岡節男／大松俊紀

課題内容

空想空間

1年次は、2年生で希望の専攻（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）を一年間学ぶ。この「空間演出」という授業もその一つ。今回は「空想空間」というテーマで、校舎6階のアトリエ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。そういった空間デザインの根本を考慮しながら、いわゆる「機能」に振り回されない自由な空想テーマのもと、デザインすることが望ましい。



関 久璃沙（1Aクラス）
［華氷（はなごおり）］

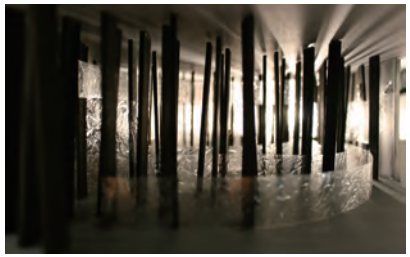
この作品はステンドグラスから着想しているが、「色と光」をストレートに表現するのではなく、ひとつ置かれた半透明のボックスを通して間接的に見える「淡い色と光」によって内部空間をより強く「空想」させ、美しいアート的な作品となっている。（講評：藤原俊樹）

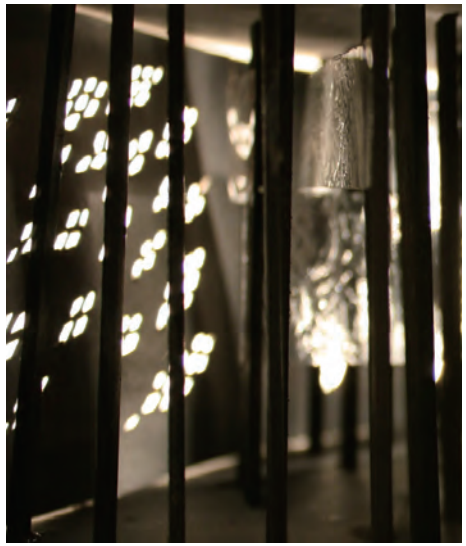
西脇なでしこ（1Bクラス）
［こもれび］

「こもれび」によって点状に光を表現している。見え隠れする光の中を歩きながら「はかなさ」、「あいまいさ」を感じさせる。ひと葉、ひと葉、寄り添って造形されたシンボルツリー。その緻密な作業と集中力は群を抜いていた。満開の桜をイメージさせるピンク色に染まった光に包まれた時、そこに日本的な幻想の世界が出現する。（講評：藤原俊樹）

坂井亜衣（1Cクラス）
［Wrapped in fog］

柱状のエレメントが一見雑多に乱立しているだけの空間に見えるが、柱の断面形状、柱の配置、壁に空けられた開口部すべてに共通したパターンが用いられている。少ない要素で単純化されたモノを集合させ、複雑な空間を生み出すことは、空間デザインでは有効な方法の一つといえる。それは、実際この空間を体験する人にある明快な意図を伝えるための、空間の在り方を根本で支えるルールの創造でもある。（講評：大松俊紀）





川原のり子（1Dクラス）
［K273.15］

自分の故郷に降る雪景色の記憶から出発した作品である。偶発的につくられた襞（ひだ）のような形状は次第に抽象化されていく。そして、そこにあるのはもはや、雪という自然を模倣した形やパターンではなく、光を通して新たに生み出されたもう一つの自然の風景である。モノの形の美しさ以上に、そこに光とともに表れる現象を大切にしている。（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

田井幹夫

課題内容

○○の家

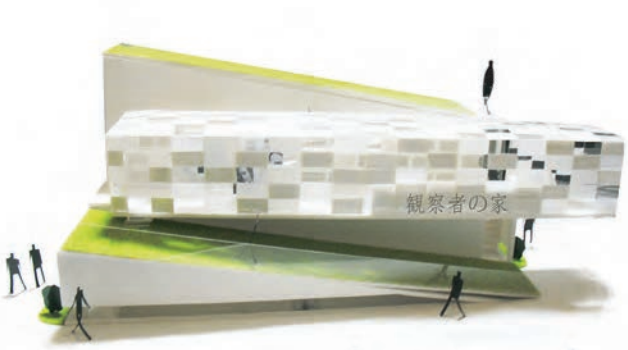
〈PROCESS〉なるべく具体的に住み手の生活像を設定。住み手は実在の人物でも、想像上の人物でも構わない。その後、設定した住まい手の生活像にふさわしい敷地を、3つの敷地の中から選択。敷地を十分に調査した上で、どのような住まい方をして、どのような住宅になるか、イメージを膨らます。生活像に応じたプログラム（部屋の数や種類、大きさ、外部の使い方）を十分に検討しつつ、設計する。

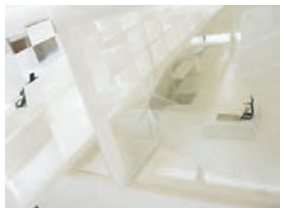
〈条件〉住み手は最低3人以上。夫婦＋子供、祖父母＋夫婦＋子供、仲間同士、など選択は自由。少なくとも血縁関係が一組は入っていること。

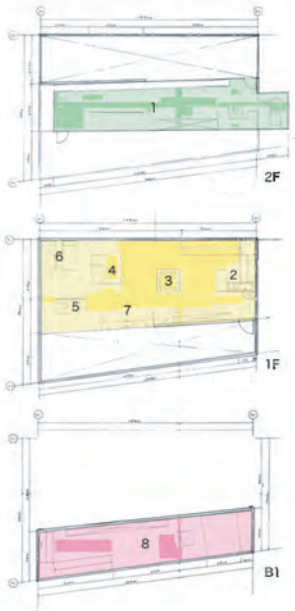
野田奈央

［House of Observer］

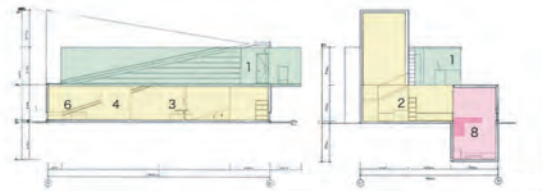
写真家とその妻のための住宅。中目黒の川の側、自然と人に溢れる町に建つ。写真家というキーワードから、観察をテーマに住居を考えた。この住宅でいう観察者とは、住人でもあり、外を行き交う人々でもある。住宅そのものが土地と一体化し、その上を人々は自由に回遊しながら景色と散策を楽しむことができる。また室内のあらゆる場所からも外を感じ人の気配を感じられる空間である。







建築→地形
（ランドスケープ）



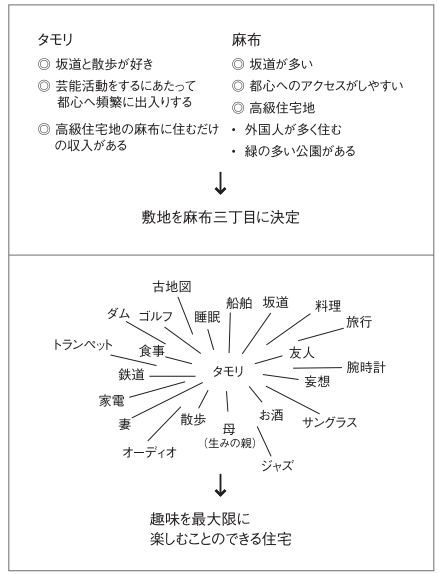
夫の空間　妻の空間　共有空間

1.アトリエA　2.キッチン　3.ダイニング　4.風呂　5.トイレ　6.寝室　7.洗面所　8.アトリエB

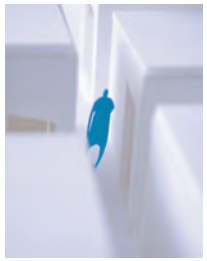
野元あゆみ

［趣味の数だけ部屋がある］

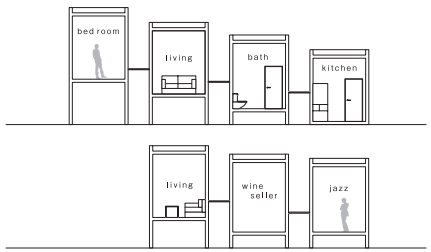
坂道、鉄道、ジャズ、料理…と趣味の多いタモリにとっては、夫婦生活、食事、母と過ごす時間さえも趣味の一つなのかもしれないと考えた。「生活のすべてが趣味である」という考えから、すべての部屋を同じ大きさにし、グリット上に配置。個性の強いタモリのイメージから、部屋の天高はそれぞれ異なっている。また、それぞれの部屋をつなぐ廊下は全て坂道になっている。



各部屋のフロアレベルが異なり、床下に潜ることができる



グリッドに分割された廊下を歩く



断面図

平面図

住環境デザイン2B

昼間部2年生（後期）

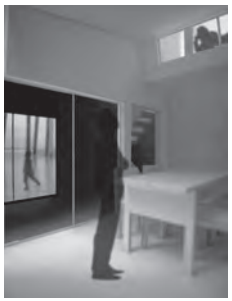
担当講師

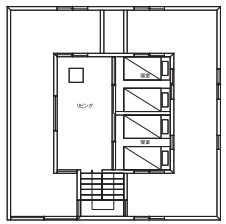
大松俊紀

課題内容

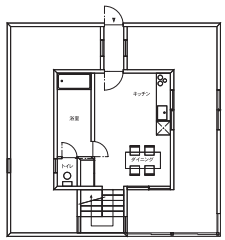
ふたつの住宅論

過去に桑沢でも教鞭を取っていた建築家・篠原一男の住宅研究を通して戦後の住宅史を学び、最終的には各自が担当する篠原住宅の隣に、新しい住宅を設計するというもの。まず彼の著書「住宅論」を読むことから始まり、模型と図面によるトレース、空間分析、そして「上原通りの住宅」などの見学といったプロセスを踏む。課題の目的は、決して篠原一男のデザインをコピーすることではなく、あくまで現代の住宅設計に対する問題意識を明確にすることにある。





2階平面図



1階平面図

永井健太

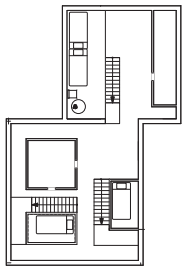
［反転住宅］

「未完の家」の生活空間と象徴空間の関係をネガとポジのように反転させる。「未完の家」において分断されていた生活空間は反転することで1つの生活空間になり、生活空間を分断する亀裂であった象徴空間は、住宅の内部と外部を分断する亀裂となる。外周を覆う空間によって外部と強く切断された内部は逆説的に外部を求め、外部と内部が曖昧になった現代住宅において、外部についての人々の意識を感化させる。

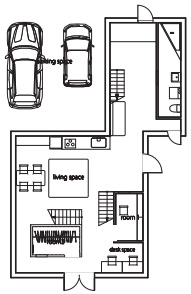
平田りか

［みちのいえ］

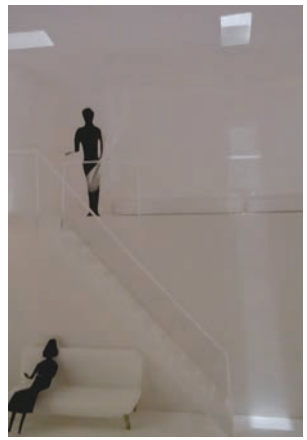
この家には道のようなひとつながりの空間がある。住まい手の個性が個室に留まらず混ざり合うことで、家の中に家族としての個性が生まれ、生活がより豊かになるのではと考えた。家の中の「みち」では、移ろう景色と行く先の光が人の歩みを促す。



2階平面図



1階平面図



住環境デザイン3A

昼間部3年生（前期）

担当講師

渡邉健介

課題内容

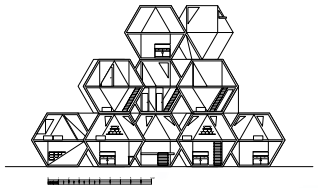
多国籍ハウス

課題は二段階で構成した。前半では、日本に多く住む外国人を選び、彼らの本国での住宅事情をリサーチした。諸外国の住宅事情、住まい方に新しい発見をすると同時に、当たり前として見てしまいがちな自らの住環境を再度検証するという意図もこの作業に込めた。紙面やネットで調べるだけでなく、実際にヒアリングすることも条件とした。後半では、日本人と、2エスニック以上が共に住む集合住宅を設計させた。前半のリサーチを通して得た新しい視点を活かし、諸外国の住人を想定することで、パブリックープライベートの線引きや配分、交流のさせ方などに新しいアイデアがいくつか提案された。

安住 陵

[Geometric House]

あえてどの国にも存在せず、だれもに共通するような、幾何学的な集合住宅の提案。立方八面体を1つのユニットとし、それを積み重ね、繋げた空間。ユニットの重なりは多くの隙間を外部につくりだす。建物の影になるじめじめした薄暗い空間に、光や風が入る。ユニットの各辺にはスリットを設け、内部に光格子のように光が入ってくる。壁面が斜めになっており、上階への階段も壁と一体になる。多国籍の住人たちが窓からお互いにあいさつをする。集まって住むことは繋がりを生む。集積するステキな生活の風景。



正木洋平

[The cross house]

フランスの生活様式にある水回りの独立性を参考にし、プライバシーの領域を段階的に操作し、合理的な視点の交差を求めた。

〈交差の考査〉

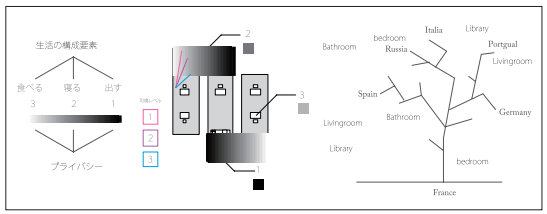
この先多国籍国家としての道を歩む日本にとって他民族との交流をいかに多く図るか。他民族の生活様式を垣間みる事で、交流のきっかけを与える。

〈見える生活〉

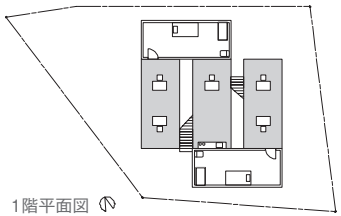
プライバシーの重要度から段階的に可視化した生活様式をお互いが認識することができる。世界と生活でつながる。

〈敷地環境〉

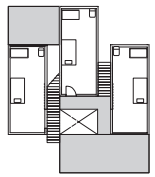
宇田川町の喧噪、混沌に迎合するのではなく、あくまでそこに佇むさわやかさと開放感を持ち合わせることによって、渋谷に新しい土地をつくる。



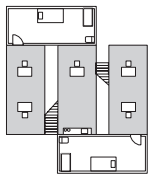
ダイアグラム



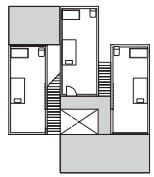
1階平面図



2階平面図



3階平面図



4階平面図

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

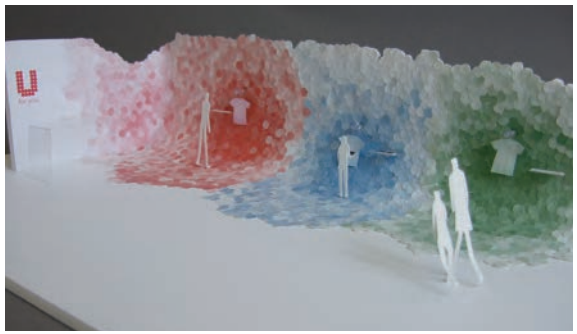
UM —— UNIQLO + Victor Music

インテリアを初めて学ぶ前期は、まず、空間を「仕切る」ことから始める。高さ3mの壁面によって仕切られたL字型(4m×10m)スペースにユニクロとビクターミュージックのコラボレーションスペースを展開する。空間デザインは壁面のウォールシステム商品（TシャツとCD）によって構成される。壁面のデザイン、商品のパッケージ、店名とロゴデザインなどのグラフィックまで含めたトータルなインテリアデザインを目的としている。「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。

錦山 礼

[Unitter]

UnitterはJ·ヌーヴェルの美しきウォールシステム「hook」より着想を得た、規則的なリズムをもつ什器。八角形のユニットを積み重ねて壁を形成し、そのすき間を埋めるように商品を配置する、什器を内蔵した壁の提案である。



本橋麻衣

[にじみ出る幸せ]

UNIQLOとVictorによるコラボレーションショップという設定から「音楽が空気を伝って響いていき、壁から地面へそして人へ、それぞれのTシャツの持つ幸せの色に染まっていくイメージ」を創り上げた。床と壁、壁と物の境界線を消し去り、幸せがこの店から駅構内をどんどん染めていくイメージで空間をデザイン。3色のグラデーションによって空間とモノとヒトがつながり、この店から幸せが溢れ出る。

インテリアデザイン2B

昼間部2年生（後期）

担当講師

遠藤幹子

課題内容

心に響く、聖なる空間　マルタン・マルジェラのショップ

空間を目と手だけでなく「こころ」でデザインする訓練を行った。真新しい形や色を競うように放出する潮流は必ずしも世界を正しく進化させないと感じる。そこでもっと人の暮らしに深く響く美しさを創る力をつけてもらいたかったのだ。最初は「人生で一番感動した情景」をインスタレーションで再現する訓練を。光や色、大きさやアングルを原寸で何度も試行錯誤し、スケール感や構造の基本も学んだ。次は「『ゲド戦記』を読み一番心に残った場面」を模型で再現、日常に縛られない空間の感受性を育んだ。そして最後にマルタン・マルジェラのショップのデザインを。彼の哲学から想像力を働かせ、美しい、聖なる空間を学生たちは提案してくれた。

野元あゆみ

[The wall]

マルジェラのブティックは、既存の壁を白く塗ったり、什器をあえて白い布で覆ったりする。また本人はメディアに出ることを極度に嫌う。このブランドは本来見せるべきものをあえて隠すことで、その存在をより際立たせていると考え、「隠す」という行為をコンセプトとした。店内には服は一着も見えないが、壁のところどころに穴が空いているので、奥にあるものの色が見える。壁の裏や中に隠された服を探し出し、一着一着と向き合う構成にした。

松﨑 恵

[reflex]

マルジェラの特徴はシンプルながら遊び心のあるデザインである。マルジェラの服をどのように見せるかと考えた時に、シルエットに着目してデザインした。鏡を室内の上下左右に貼り、鏡に接する部分は反転して見せることで洋服が効果的に映るよう意図した。マルジェラならではの遊び心をアシンメトリーで表現し、店内に入った時、このブランドに興味を持ってもらえる仕掛けを考えてデザインした。

立面図

断面図

インテリアデザイン3A

昼間部3年生（前期）

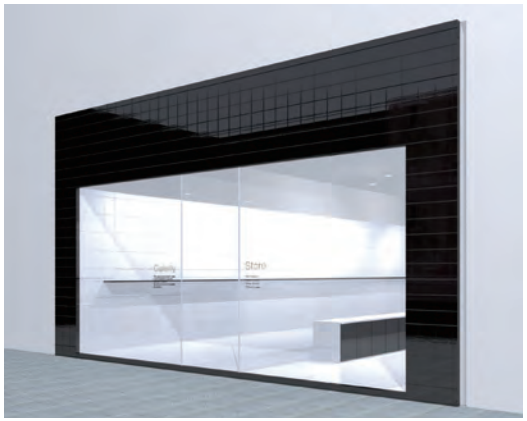
担当講師

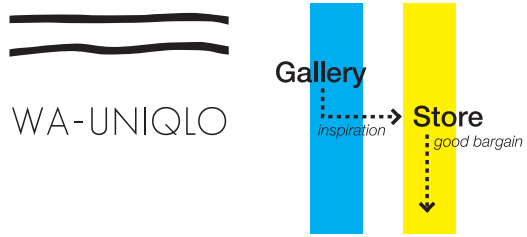
藤原俊樹

課題内容

和のインテリア

「服を変え、常識を変え、世界を変えていく」という目標を掲げるユニクロが伝統的な布の雑貨を見直し、日本人が持つ繊細さ、質素で簡素なものを見つめる心に出会う場として「日本の新しい雑貨」を情報発信する空間を提案する。「和」とは何か――水平、流れ、連続、積み重ねなどの言葉を空間キーワードとして使いながら、和をかたちにするインテリアデザインを考察した。空間は500mmのグリッドを基準としてサイズが決められた5つの面と、ユニクロが独自にデザインした風呂敷や手拭いなどのオリジナル商品で構成される。日本人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。





正木洋平
［WA-UNIQLO］

ロゴコンセプト
松平雪舟の手ぬぐいの図案をもとに制作。日本文化が持つ軽やかさと、滞りを嫌い常に流れるような清らかな川をイメージ。同時に風呂敷や手拭いなどの布を想起させるような造形とした。

空間構成
空間をギャラリーと販売に分割。風呂敷や手ぬぐいのさまざまな造形的魅力を伝え、またインスピレーションを顧客に与える空間である。購買意欲と文化的魅力、双方をきっかけに日本文化への貢献と促進を促す。

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

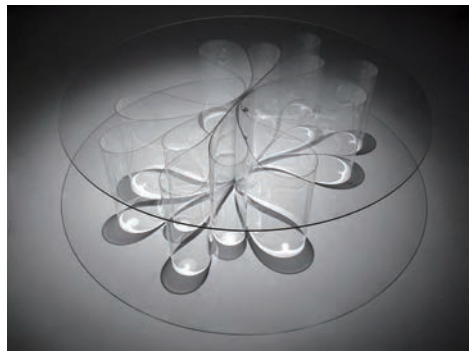
課題内容

生活の三様態

憩う·食べる·学ぶという「生活の三様態」のテーマのもと、これらの様態に伴う空間を、移動可能なもの――椅子、テーブル、エレメントオブジエ――で構成する。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を目指した。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·ルベインでの展示も行い、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。

永井健太／野田奈央／野元あゆみ／長谷川萌衣／錦山 礼
［忘れ去る前に］

私たちは小さな命の積み重ねによって成り立っている。「食べる」とは、それらの命の大切さを感じるということ。3つのエレメントからなる繊細な空間は、命の繋がりを想起させる。



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

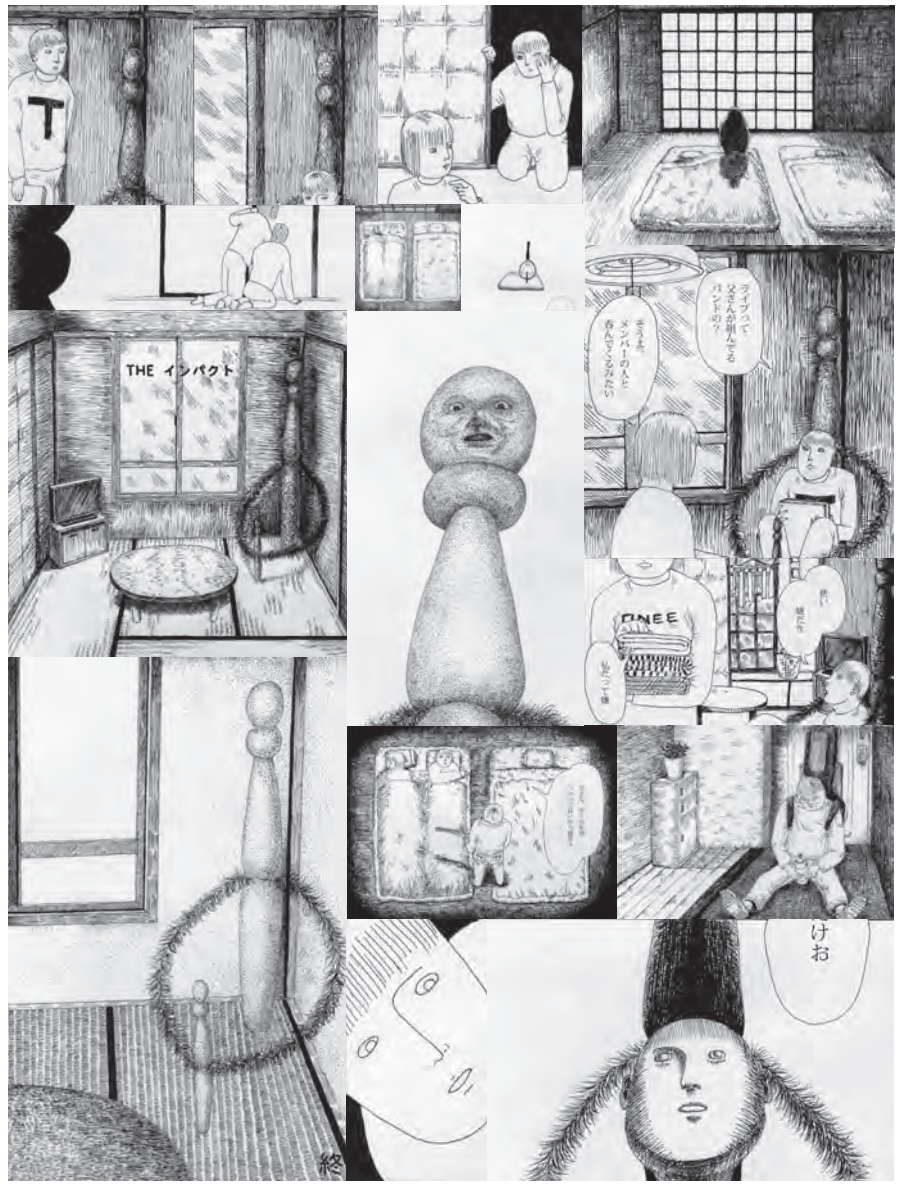
棚について考える

この授業では、空間におけるエレメントとしての「棚」について考える。棚とは、一般的には主に収納を目的した構造物、あるいは家具のことなので、シンプルに考えれば、「板状の水平面の上にモノが置ける板状のモノ」ということになる。が、当然、置かれるモノによって、その姿や形は変化し、本棚や食器棚、藤棚などさまざまである。また、人の生活するスタイルや文化、風土によっても、さまざまな素材や、構造の棚が存在する。そう考えると、僕たちが棚と呼んでいるモノの世界は実はとても奥が深い。今回の課題では、僕たちの生活空間における棚について考え、提案してもらいたい。

平原夏美

［THE インパクト］

これは、一人の人間のアイデンティティをしまう棚である。大と小の象徴物と、それを繋ぐ縄でつくられたこの空間は内となり、この不思議な形態は内外を分ける結界となっているのである。部屋といえる程大きくはないが、閉鎖的でもない。自分の世界観を内に集め、この結界を通じて外界に認識させるということは、この空間のタイトルの通りとてもインパクトのあることなのだ。



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、あまりにも当たり前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できるだろう。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。

浜原杏理沙

[LAZILY CHAIRS ～イスがのんびりしてたなら～]

おつかれさまです――思わずそんな一言をかけてしまいたくなるくらい、イスは毎日あらゆる場面で、私たちの体を支え続けてくれている。そんなイスたちがもし、人間みたいにのんびり、まったりと休んでいたら……。寝転んだり、クテンとしたり、イスそれぞれが思い思いの形で休んでいるちょっと不思議な世界。そして誰か（なにか）がのんびりしていたら、自分ものんびりしたくなるもの。寄り添ったり、一緒に寝転んだりと、いつもとは違った人とイスとの関係が生まれてゆく。

クテンとしたイス

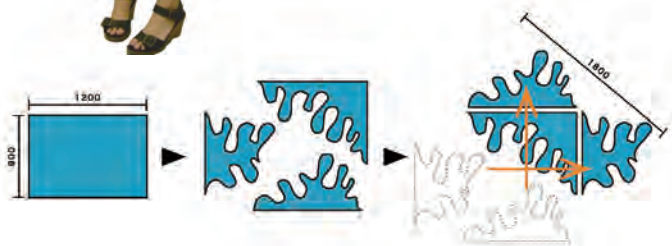
ごろんとしたイス

だらんとしたイス

赤井陽子

[seabed]

鍵を預ける、お金を預けるといった言葉にみられるように、預けること＝大切なものに気を使わなくてもいいようにすること、だと考えた。だから「体を預けること」で何もしない時間をつくり、気持ちを自由にする道具を目指した。羽織ったり、巻かれたり、手を入れたりすることで、何もできない時間をつくり出し、海底（seabed）のように程よい重みにつつまれるような安心感と、穏やかな時間に身を委ねる。



現代建築論

昼間部2年生（後期）

空間論

夜間部1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

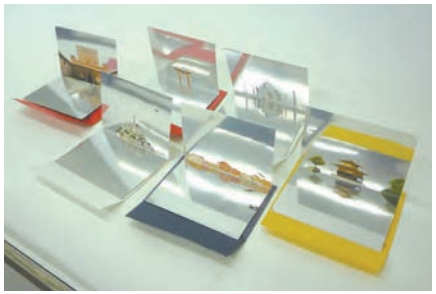
実在する建築をモチーフにしてスーベニア（おみやげ品）を制作する課題。単に建築の外観を縮小するだけでなく、その形や素材などから特徴をつかみ出し、そこから何か別の用途を発想し、商品として再構成する。できてしまった形からプログラムを逆算するこの手法は、一種の「リバースエンジニアリング」である。この課題を体験することによって、建築を設計するという行為が、必然性と恣意性の両方を兼ね備えたものであることを学んでくれたら本望である。今期もさまざまなジャンルの商品が提案され、なかにはプロダクト・デザインとしても高く評価できるものもあった。その一部を紹介する。

狐塚真理絵（昼間部2年生）

フランク・ゲーリー設計の「ビルバオ・グッゲンハイム美術館」を花瓶にしたもの。最小限の要素で、無理なく対象の建物を連想させている。

野元あゆみ（昼間部2年生）

オスカー・ニーマイヤー設計の「ニテロイ現代美術館」での販売を想定した杯。建物の外観をかたどっている。



本橋麻衣（昼間部2年生）

水辺に建つ世界の有名建築をモチーフにしたグリーティングカード。鏡面の効果で、水面の反射を再現している。金閣寺、厳島神社、タージ・マハル、モン・サンミシェルなどを制作した。

笹川翔子（昼間部2年生）

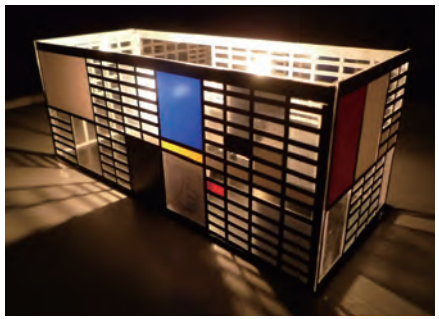
手塚貴晴＋手塚由比設計の「屋根の家」を模した双眼鏡。この家に訪れたゲストにプレゼントする。屋根に上がって風景を楽しむ時に活躍する。

杉本善亮（夜間部1年生）

伊東豊雄設計の「トッズ表参道」での配布を想定したペーパーバッグ。建物の外観がそのままバッグのパターンに現れている。

小山哲央（夜間部1年生）

石上純也設計の「神奈川工科大学KAIT工房」を題材にして、剣山をつくったもの。建物の柱と同じように、花を留める針がランダムに飛び出ている。



高谷聡美（夜間部1年生）

イームズ夫妻による自邸を題材にして照明を制作した。木漏れ日のイメージを再現すべく工夫した。

＝＝（夜間部1年生）

京都の街を将棋盤で表現したもの。将棋の駒は屋根を載せた木造家屋のシルエットに似ている。その意味で木造建築の多い京都の街と親和性が高い。また将棋盤と京都の街はグリッドで構成されている点も共通している。駒のうち、王将は清水寺、飛車と角行が五重塔、金は金閣寺、銀は銀閣寺、桂馬は二条城。香車は延暦寺、歩は町家がモチーフとなっている。桂を桂離宮にする案もあったという。

渡部直子（夜間部1年生）

ヨーン・ウツソン設計の「シドニー・オペラハウス」の形を採った手袋。既製品の手袋にフェルトでカバーを付けて、シェル構造の美しい形状を表現した。

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

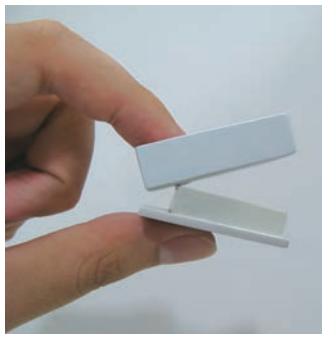
建築のロゴ・キャラクター・キャッチコピー

授業では、広告やグラフィック・デザインの仕組みを学びつつ、建築の特性や魅力を社会に伝達、流通させる道具を編み出すことに主眼を置いた。課題では、建築物の形態的特徴（意匠・素材）、コンセプト、コンテクスト（場所性・社会背景）などを読み解く作業を経て、（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。三次元の空間を二次元の視覚表現へと翻訳する試みを通じて、流行・趣味、歴史・記憶などが刻印された「メディアとしての空間」と、雑誌やインターネットなど「メディアの中における空間」との関係を横断的に捉えることを目指した。

Q.『モダンアート』って何ですか?
A.日本で最初の近代美術館にてご確認ください。

神奈川県立近代美術館　鎌倉館

キャッチコピー



Museum Of Modern Art
Kamakura

ロゴマーク

草柳聡司

［神奈川県立近代美術館 鎌倉館のメディア化］

モチーフに選んだのは神奈川県立近代美術館 鎌倉館である。日本で初めての近代美術館として1951年に坂倉準三氏の設計によって完成。鎌倉館のキャッチコピーは日本初の近代美術館であることを強調した内容にし、ロゴにはGoogle Earthで見られる建築の俯瞰した画像を用いて制作した。また、キャラクター化では美術館内でも使ってもらえるよう、建築の形をトレースしたマグネットクリップをデザインした。

代々木ちゃん（右）、たんげくん（左）とキャッチコピー

ロゴマーク

周藤安奈

［代々木体育館のメディア化］

日本の文化やサブカルチャーが集まる代々木体育館を、親しみやすい女の子のキャラクターにした。第一体育館は吊り構造からできる大きな屋根のシルエットをスカートに、プールがあるのでスクール水着を、第二体育館は彼女のお友達という設定に――と分かりやすさを取り入れた。日本が海外に誇るアニメ・漫画の文化と建築の世界を繋げて、普段建築に興味を持たない分野の人たちにも興味を持ってもらえればと思う。

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たちに、洗い場で水浸しになりながら、物を支える形や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て、普段とは違う雰囲気の教室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替わりに、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

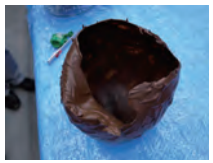
1リットルの水を蓄える構造と花を観賞するための形態をつくる。

〈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つくる。

1

2



3

4

5

6

7

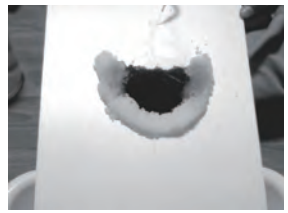
8

平原夏美／松﨑 恵／本橋麻衣

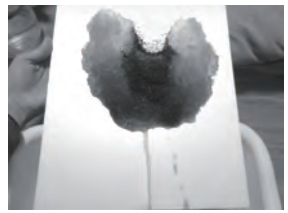
［チョコレート構造学］

身近な食料、チョコレートで、水漏れしない器をつくった。最初は分厚い器しかつくれなかったが、薄さに挑戦した。チョコレートは融点が低いため、成型はコンクリートと同様に短時間で行う必要がある。効率よく成型する手段として風船に着目。チョコレートを多層化し負荷のかかる部分に厚みを持たせ水漏れを防いだ。最終的に溶けることを利用したアイスチョコレートコーヒーフィルターを作り、素材の特徴を活かした作品が完成した。

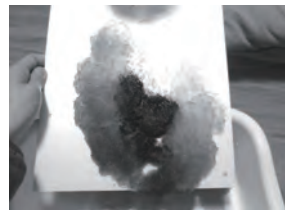
1. 一番最初のモデル　2. 型を取る方法として風船を発見　3. 厚みが薄く負荷のかかる所から崩れていく　4. 鍋に溶かしチョコレートに風船をつけてきれいな曲面をつくる　5. 成型して冷蔵庫で冷やす　6. 熱でとけることを利用したコーヒーフィルター　7. 熱湯を注ぐことでチョコレートと氷が溶ける　8. アイスチョコレートコーヒーフィルターの完成



1



2



3

4

5

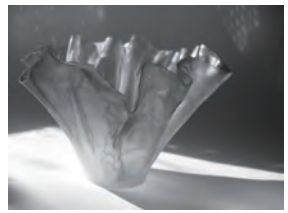
6

野田奈央／野元あゆみ／長谷川萌衣／平田りか

［支えるカタチ

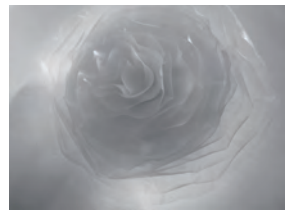
～ライスペーパーと、高分子吸収体］

ライスペーパーは一度水で戻し乾燥させると強度が増し、水を含んでもある程度自立する。これをコップに垂らしておくことで薄く複雑なシェル構造を簡単につくることに成功した。また高分子吸収体は、粒子の中に網のような構造があるため、自重の100倍以上の水を蓄えることができる。吸収体の粉末と水の比率の調整や塩の添加などで硬い状態と流動的な状態をコントロールできるため、可変的な形状の実験を行うことができた。



7

8



9

1-3. 一定量以上の水は網構造を抜けて流れることを利用したコーヒーフィルター　4. 1Lの水に対し、粉を多めにすると新雪のようなふわふわとした造形に　5. 1Lの水に対し15gと、限界量近い粉を使った状態。流動的なゲル状で自立する　6. 逆さにしたコップで型をとってシェル構造をつくっている　7. ライスペーパーを柔らかくする水に食紅を混ぜ、着色した状態　8. ぬれているうちに食紅を垂らし着色した状態　9. 同じものを組み合わせて花のような形をつくった

空間構成

夜間部1年生（前期）

担当講師

中山定雄

課題内容

モバイル住宅2010／代々木公園の脇役

「空間」の初動教育の意義を重視し以下の3点に重点を置き指導した。1）「空間とは」、「住宅とは」などの意味や思想を柔軟に議論し重要性のヒエラルキーを発見すること、2）手や足を動かして、空間の美意識やスケール感覚、作業手順などを経験すること、3）制作過程のアウトプットの意識を高め、プロセスからファイナライズしていく物語性を練習すること、である。またリサーチやスタディのトライ&エラーを繰り返させることで、各々の好みのテイストやジャンルの自己理解につなげ、専門性が増す後期授業からの道を意識させた。

Special Thanks：Maru Kitahara, Shin Morimoto

外観

メイキング・プロセス

井出健雄／浦上 理／川田修平／杉本善亮／関根将仁

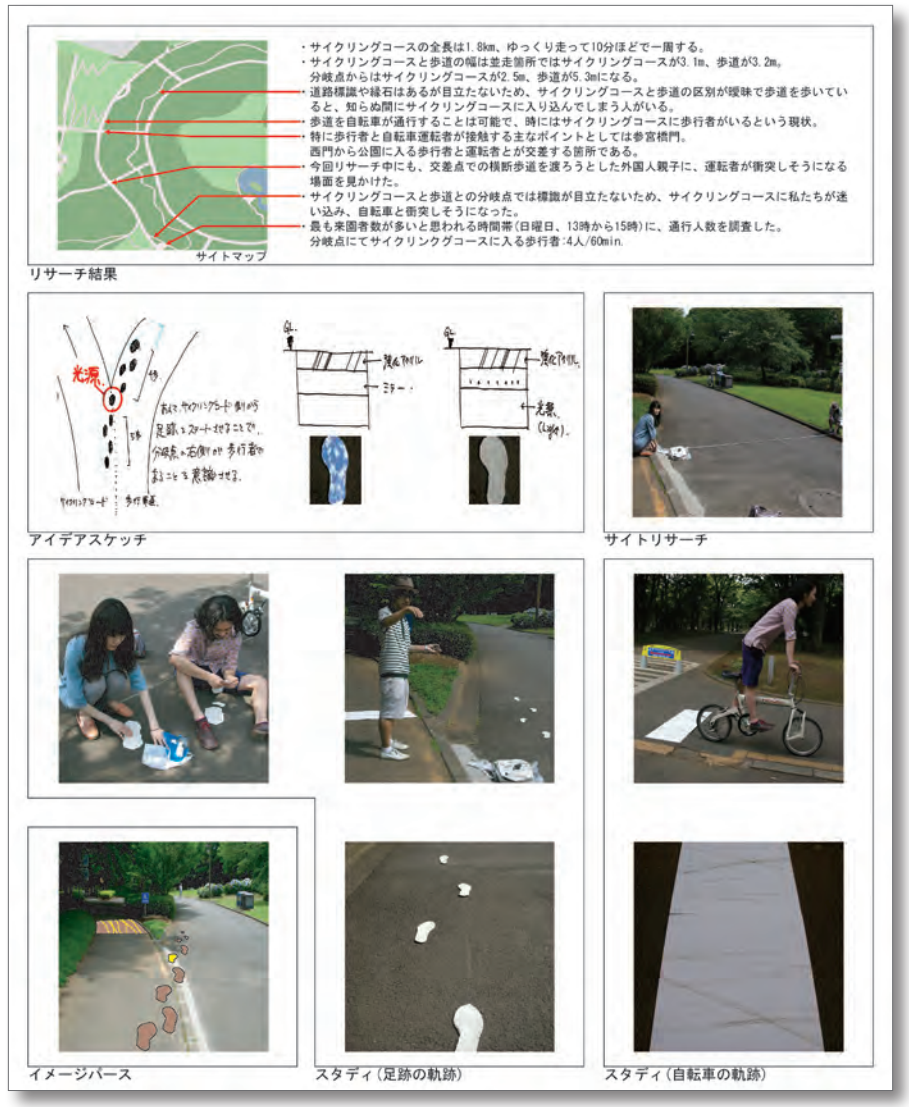
[present for two~外国人のためのお土産住宅]

日本に旅行に来た外国人2人組のためのモバイル住宅。竹や和紙などの素材を使用したり、靴を脱ぎ正座をするなどの生活環境を取り入れて、日本的な感覚を体験してもらう。そのほかに、言葉を交わす、体に触れるといったこと以外の、2人の間に生まれる新しいコミュニケーション方法を提供する。この空間では相手との距離を強制的に詰めることで、相手との関係が新鮮に感じられるよう意図した。

杉本芙実／杉本善亮／関根将仁／高杉良介／高谷聡美

[to you, to me]

サイトリサーチを繰り返し行うことにより歩行者と自転車が接触しやすい箇所を割り出し、そこにストリートファニチャーを設置する。歩道には足跡（内部に鏡と光源を仕込む）、サイクリングコースには特殊なボード（自転車がその上を走るとタイヤのラインが残る）を配置し、そこに目を向けることで歩行者と自転車のお互いの存在を意識させるストリートファニチャーである。今回の課題では実際に選んだサイトにて、実物大のスタディ模型を作成して検証。コンセプトは「軌跡を残すプラン」である。



プレゼンテーションボード

住環境デザインA

夜間部1年生（後期）

担当講師

福島加津也

課題内容

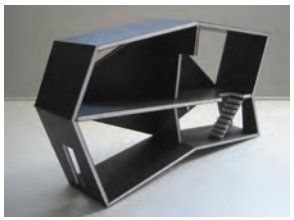
小屋と住宅の間 —— 1日〜1年の住処

住環境デザインの共通テーマは「時間」であった。この課題が受け持つ1日〜1年という期間は住宅や建築とするにはかなり短く、家具やインスタレーションとしてはすこし長い。そんな時間のために「住処」を設計することにしよう。それは小屋でも住宅でもなく、ちょうどその間にある最小限の居住空間のようなものだ。この「小屋と住宅の間」の隙間から、家具やインテリア、住宅という既成概念にとらわれない、人が住むことの初源を見つけ出してほしい。

＝＝＝＝

［抽象と具象のあいだ］

床と天井、四枚の壁に囲まれた簡素な小屋は、具体的な機能を持たない抽象的空間である。敷地や住人の特徴、必要機能などの諸条件から設計される住宅は、生活を前提とした具象的空間である。そこで、抽象的なデザインルール（水平面=白、垂直面=赤、斜面=黒、白面:赤面:黒面=1:1:1）に則り、且つ必要機能を満たした具象的生活空間を「抽象と具象の間=小屋と住宅の間」と定義し、新たな住環境デザインの可能性を提示した。

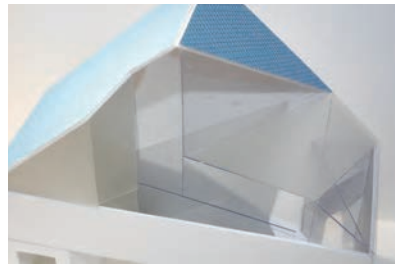


山田祐紀恵

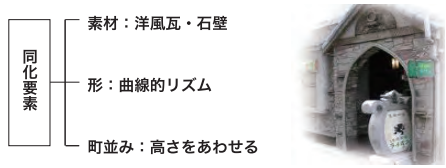
［同化］

都市は次々に新しい建物が建つことで日々進化している。その一方で、少しずつ古い街並みは失われていく——。百軒店商店街に建つ1926年創業の喫茶店。この店のような古い街並みをこの都市の中で引き継いでいきたいと思った。正面は素材や意匠で道路向かいの喫茶店と同化しこの一角に昔の空間を出現させる。背面は凹凸のあるガラス張りで現代の街並みを構成する建築群と同化し、現代の空間をつくる。

正面に喫茶店、背面にマンションある立地

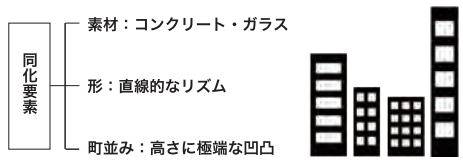


背面から見る。複雑に組み合わされたガラス面で構成

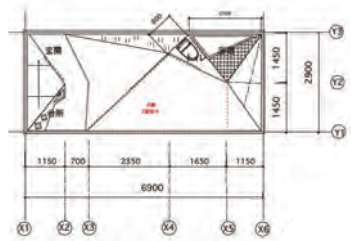


喫茶店との同化ダイアグラム

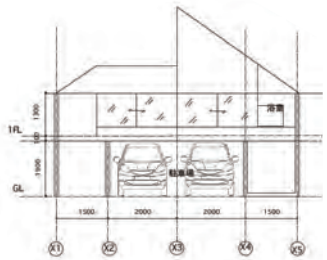
屋根を取り払い俯瞰したところ



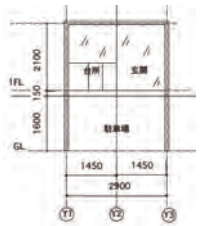
周辺現代建築との同化ダイアグラム



平面図



X-X断面図



Y-Y断面図

住環境デザインB

夜間部2年生（前期）

担当講師

大松俊紀

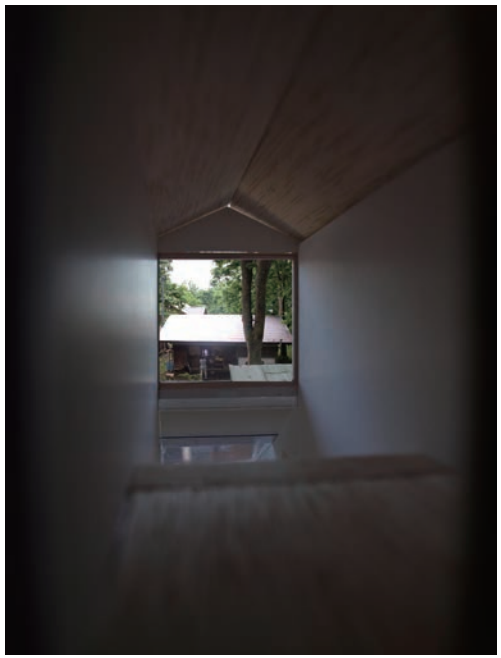
課題内容

「時（トキ）と間（マ）」をつなぐ住宅論

篠原一男が1963年に写真家・大辻清司のために建てた別荘「土間の家」が軽井沢にある。むくりの付いた屋根に相反するかのような正方形平面は、半分に分割され片方は土間に、もう片方畳の部屋は更に半分に分割されている。この「土間の家」も、現在は長女家族のための普段の住まいとなっているが、大辻家はこの家を今後も別荘として使用したいと考え、敷地内に新しい家の計画を決めた。周りには、当時建てられた清家清、宮脇檀らの別荘群が、今も一部廃墟のようになりながらも建ち並ぶ。そんな「時と間」の断層にどのような住宅論を描けるのであろうか？

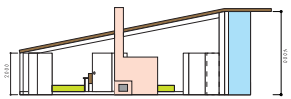
勅使河原 豊
［切り取られた土間］

使い慣れたモノを客観的に見せられた時、人は何を思うだろうか？ 自然・土間の家・新居の共生を「自然への同化」で解決しようと考えた。風呂、トイレ、階段、玄関etc。それぞれのエリアで断片的に切り取られた土間の家。旧家のさまざまな表情は、やがて住人にとっての日常風景へと変化する。旧家は新居と住人にとっての一部となり、三者はその関係を変化させながら多様な関係性を築いてゆく。

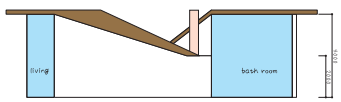


羽田佐智子
［ドマとソトとドマノソト］

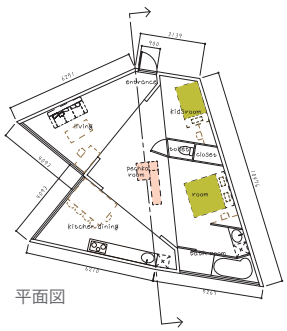
「土間」との繋がりと「ソト（道路）」との繋がりを大切した家。「土間の家」と道路の間には「土間のソト」と呼ぶべき間の空間がある。この空間を意識することで、今ある「ソト」との繋がりを壊すことなく、また新たな繋がりをもたらすような新しい家を提案する。建築的価値も高い「土間の家」と家族がつくってきた「土間のソト」が持つ魅力を生かして構成された新しい「土間のソト」の家。全てが家族の宝物になりますように。



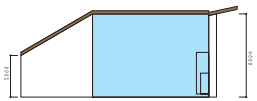
断面図



南側面図



平面図



西側面図

インテリアデザインA

夜間部1年生（後期）

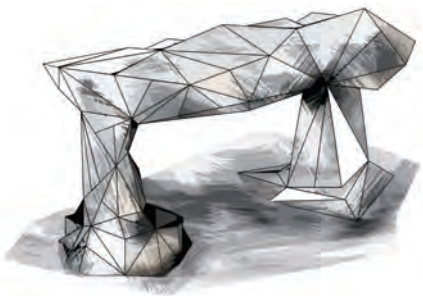
担当講師

北原摩留

課題内容

100㎡のコミュニケーション空間

街にある不動産屋の店頭を覗くと、賃貸物件のチラシがところ狭しとベタベタ貼られている。チラシに記載された物件のメイン情報は、なんといっても間取り図（平面図）だろう。しかし、そもそも空間とは間取り図で記述されるようなペラペラの2次元ではなく、空気の塊としての3次元ボリュームそのものであり、間取り図至上主義は3次元である立体をとらえる上では弊害にすらなる。今回の課題では、3次元空間の代表的表現法である模型を製作しながら、ひととひととが互いにコミュニーケーションを図る空間を検討し、間取り図的2次元発想に立脚した思考回路を立体ボリュームとしてとらえる3次元発想へ昇華させることを目指した。

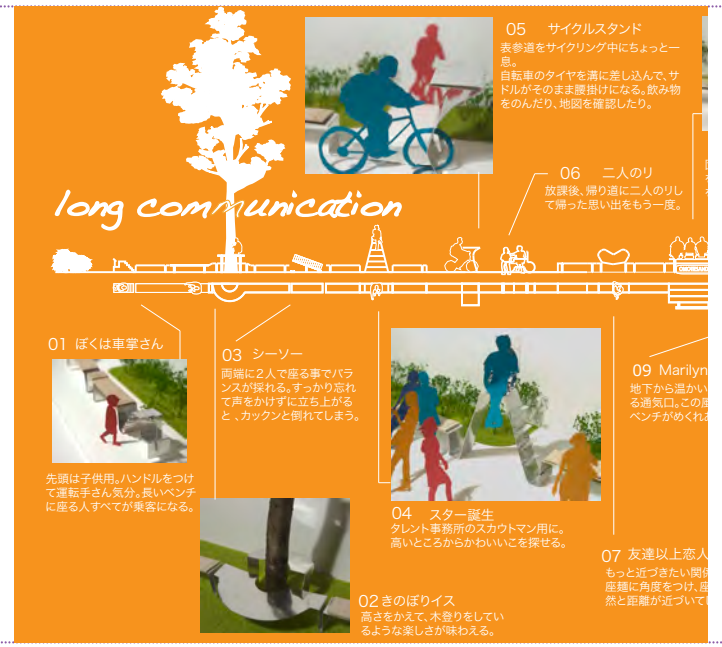


井野万平
［イマアルモノ］

いわゆる「都市の風景」を見ていると、違和感にも似た感情を抱かずにはいられないのである。元来この地上にあるモノは周辺環境と機能によってそのカタチを決定しているが、建築物は機能性に偏重している。技術の進歩により、快適でデザイン性にも優れた建築を、どこにでも建てられるようになった。しかし人類は今、地球環境の大きな変化に直面しつつある。ならば建築の向かうべきは——。1本の樹木が隣の木、太陽、風、水との関係など、さまざまな要素から相対的につくられている。そんな、自然のように生成される建築が必要ではないだろうか？

杉本芙実
［long communication］

18個のちょっとかわった形をしたベンチを連続させて、表参道に設置する約76mの長いながいベンチをつくった。それぞれのベンチの形によって、観光客向けのビジターセンターの役割をしたり、将棋やサイクリングといった共通の趣味をもつ人の交流の場になったりする。知らない人どうしのコミュニケーションはもちろん、もっとコミュニケーションを図りたい相手と座ることで会話が生まれ、お互いの距離が縮まる。



インテリアデザインB

夜間部2年生（前期）

担当講師

高橋 慎

課題内容

さまざまな商業形態のデザイン

〈第一課題〉

キオスク。業態は自由。自分の考える業態に最適な場所（駅、駅コンコース内、常識的な範囲で）を決めデザインしなさい。

〈第二課題〉

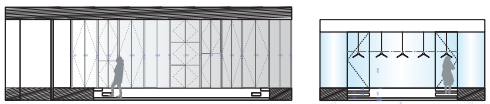
飲食店舗のデザイン。業態から導かれる形状、空間を検討し、デザインしなさい。（敷地自由）

〈第三課題〉

物販店舗のデザイン。任意のブランド（アパレル、雑貨、化粧品、インテリア用品、家電等）の物販店舗（路面店）をデザインしなさい。

内観

外観

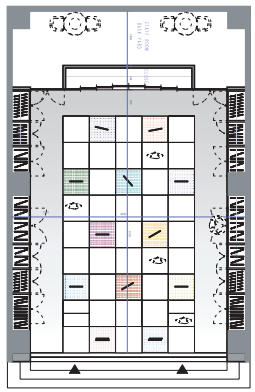


断面図

平川 愛

[!hanger]

洋服の好きな女の子のクローゼットにはたくさんのハンガーが掛かっている。洋服や靴、アクセサリーを選ぶようにハンガーも気に入った物を。ハンガー屋さんがお気に入りの洋服屋さんの隣にあったら。中央部分に大きくディスプレイ空間を配する。ファサードを全面ガラスにすることで大きなショウウィンドウのような存在に。側面は全てクローゼットとし、扉を開けハンガーの機能や素材を手に取って確かめる。



平面図

ファサード

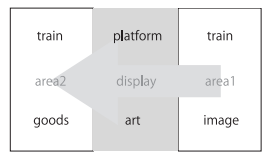
area 1

area 2

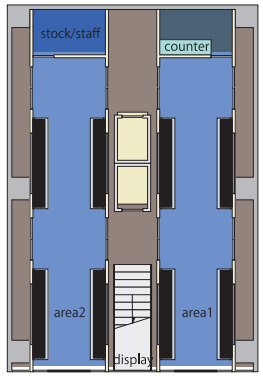
石動丸佳彦

[bless.jp]

幅広い分野で活動をしているblessのshop提案。職業、年齢などさまざまな人が利用する電車とプラットホームで、blessにぴったりの幅広い表現ができる。網の荷物置き場には、バックや本やゴミなどが置いてある。プラットホームでは電車を待っている人や他の電車も見ることができる。またファッションショーとは逆の、歩いているお客さんが座っているマネキンを見る、という現象が起こる。



ダイアグラム



平面図

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

ダンボールを使ったイス（空間に影響を与えるモノとして）

前半は紙を使った、発想を拡げる訓練。昔からあるオビカラクリやジャバラ折りなどを利用して、空間とそれに影響を与えるエレメントとしての発想力を磨く。後半では具体的にダンボール素材で椅子をデザインする。環境問題を考えた時に、ダンボールはリサイクル素材として注目を集めている。紙でありながら、工夫次第で体重を支えられるくらい構造的に強固な物をつくることができる。ダンボールという安価な素材を使いながら、構造的に強く、美しいものを原寸でつくることが、この課題のテーマである。

矢澤 剛

[fudge]

ダンボールで椅子をデザインする。最小の手数で椅子としての構造を持たせる。何か機能を持たせる。ダンボールを積層させる——。可能性を考える前にイメージを限定し過ぎてしまうと感じた。そこで、梱包用の片面ダンボールを使いその特徴を生かした既視感のないデザインを目指した。

イメージスケッチ

関根将仁

[vague]

色と空の真ん中、あやふやな存在。ゴミなのか。イスなのか。なんなのか。自然からのものに人が手を加え、また少し自然の方に戻す。つくっていて感じたのは、人と自然の微妙な遠さである。

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

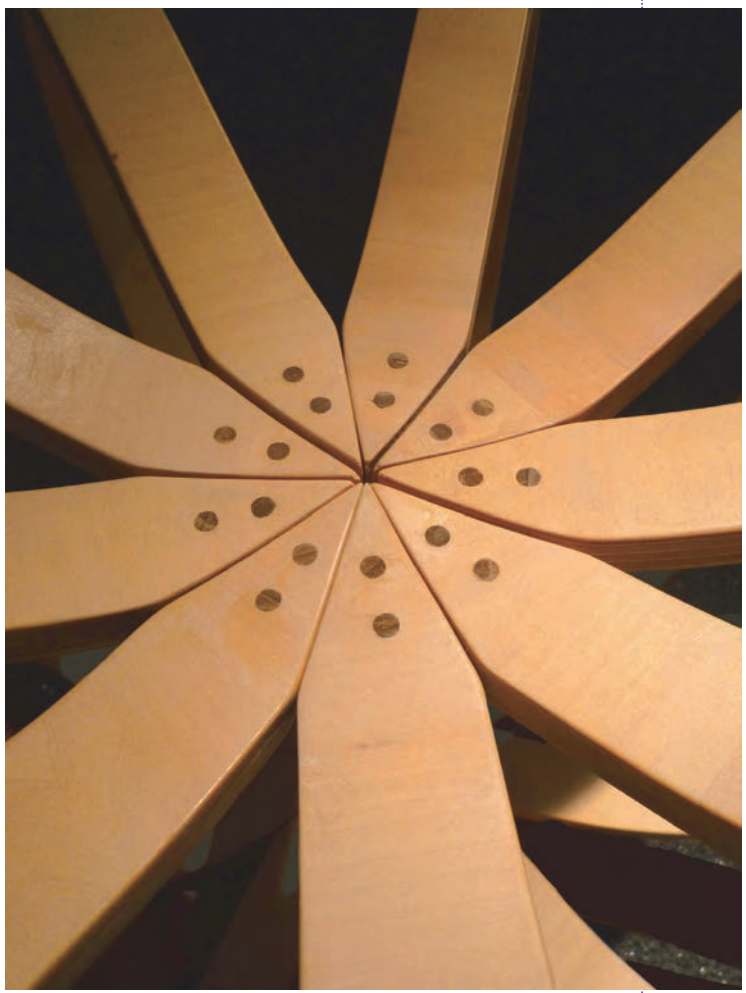
座る機能を持ったもの

「椅子」ではなく「座る機能を持ったもの」をデザインする。まずはモノ本来の存在意義を問い直すことから始めてみよう。われわれの頭の中には「椅子らしさ」という既成概念ができあがってしまっている――脚が4本あり、座面があり、背もたれがあり、場合によっては肘掛も――。しかし、モノの必要性を振り出しに戻って考察し直すことで、新たなデザインの可能性を発見できるかもしれない。「座る」・「腰掛ける」ための道具はどうあるべきか？ という視点から着想することによって、新しい椅子の進化論の分節点が生まれることを期待した。

細井なつき

［pip］

「椅子」ではなく「腰掛けることのできるもの」をつくると考えたとき、自然と人をつなげるものをつくりたいと思った。自然の中で生きる木や草花から生まれる産物をイメージし、屋内にいながら自然を感じられる空間をつくりたいと思った。この「腰掛けることのできるもの」が、人が集まる空間を生み出す「種」になればと思い、「pip」と名付けた。曲げ合板を使い、中心に支えがなくても成り立つようにした。



山本真奈美

［BLOCKS］

人によって腰掛けたい場所、落ち着く格好はさまざまなはず。しかし、普段座る椅子は座り方が決められていて、人は椅子に座らされているのではないのだろうか？ そこで座り方が決められていない椅子をつくりたいと思った。自分なりの座り方を感じ見つけられるような、「腰掛ける場所」を考えた。

Topics 1

レクチャー・シリーズ2010

夜間部1、2年生合同のレクチャー・シリーズ。建築家やインテリアデザイナーでなく、スペースデザインの周辺に関わる専門家を毎回ゲストとしてお呼びし、前半の1時間半をゲストによるレクチャー、後半の1時間半はゲスト、学生、非常勤講師を含むラウンド・ディスカッションの場とした。

企画コーディネーター:大松俊紀(専任講師)、田井幹夫、福島加津也、鳴川 肇(非常勤講師)

#1 11月24日(水)

野老朝雄 デザイナー

ロゴから建築のファサード、サイン計画まで幅広く手掛けるデザイナー。初めての仕事として自身の名刺をデザインした話から、洋服のテキスタイルやプロダクト製品、建築のサインなど、多くの作品・プロジェクトを通して、自身が制作の際に考えていることを語っていただいた。野老さんが独特の紋様の制作をするきっかけ――9.11のテロ事件により、多くの人々が共有したり繋がる感覚の大切さを感じたこと――などの興味深い話も。

#2 12月1日(水)

安東陽子 テキスタイルデザイナー

NUNO(株式会社布) に所属するテキスタイルデザイナー兼コーディネーター。伊東豊雄や山本理顕、隈研吾といった数々の有名建築家が設計する住宅から公共建築まで、テキスタイル(カーテンなど)の設計を幅広く手掛ける。レクチャーでは安東さんが関わった仕事のスライドだけでなく、プロジェクトを進める段階で検討していた実物のテキスタイルも持参され、自身のテキスタイル設計の考え方も語られた。

#3 12月8日(水)

阿久根佐和子 ジャーナリスト

雑誌『CASA BRUTUS』や『GQ』などにフリーランスで関わる編集者。前半の講義では雑誌のつくられかたをレクチャー。フォトグラファーやライター、印刷会社、イラストレーターなどとのかかわり合いの上で雑誌をつくりあげるため、編集者と建築家の職能は似ているとのお話。「広く興味を持つこと」、「文章は小学3年生でもわかるように書くべき」といった編集論から、電子書籍化に対する考えなども伺えた。

#4 12月15日(水)

山田節子 ライフスタイルコーディネーター

ライフスタイル提案として、もの・人・場のプロデュースを手掛け、その活動の場は企業活動から地場産業の指導育成や教育現場まで多岐にわたる。何か問題意識が生まれたとき、生活のしかたの中に答えを見つけていくことが必要。人の魂を打つ仕事とは、そしてそれを行うための自らの気付きとは。まずは自分の日常生活をきちんと生きなければならない。どうせ生きるなら、どれだけの人と出会って、どれだけの傷を受けるか、であると。

#5 12月22日(水)

高橋 勤 アパレルデザイナー

スポーツブランド・アディダスに勤務。裏原宿で自身のストリートブランドを展開していた20代からアディダス入社後の現在まで、仕事の移り変わりやそれに対する考え方を伺った。高橋さんは田井先生の住宅の施主であり「良いインプットがあれば良いアウトプットが生まれる。家ができた時も、服ができた時と感覚的にかわりはなかった」と、同じ「ものづくり」を手がける者として、その価値観を絡めて語ってくれた。

#6 1月12日(水)

鈴木明子 設備設計家

小さな設備設計事務所で働いた経験もある鈴木さんは、現在三菱地所で設備設計をされている。設備設計という、学生の課題では一番敬遠される分野のお話を、環境と設備という基本的な考え方からレクチャー。そして最終的には桑沢の校舎を題材に、教室から始まり、地下の機械室なども含め、すべての階を学生全員とまわり、実際の設備機器がどのように働いているか解説していただいた。

#7 1月19日(水)

宮木朝子 作曲家

洗足学園音楽大学の講師でもある宮木さん。大学在学中からの実験的な作曲活動を以下のようにお話しいただいた。1)具体的な方法論と曲例、2)特徴のある音響空間・場のための創作、3)特異な磁場・奄美大島の聖地での試み、4)音のプロジェクション・立体音響空間へ、5)膜としての時間、6)宇宙の音と微音、結び)透明な身体とは? そして何より、冒頭の「音はモノでありコトでもある」という言葉は印象的であった。

Topics 2

展覧会「篠原一男と7つの住宅論」

昼間部2年生の後期課題である、篠原一男の住宅模型制作と、その隣に計画される新たな住宅の設計。この成果を展示する展覧会である。会場には、すべての篠原住宅模型（1／30）が並ぶほか、篠原住宅に住む施主へのインタビューなどが収録されたカタログ、写真集が配布された。（授業内容はp.48参照）

会期　4月24日（日）～30日（土）
10:00～21:00
（24日は13:00～17:00、29日は17:00まで）

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）
入場無料

出展者:キョ・ギョクシン、狐塚真理絵、坂元春妃、
笹川翔子、錦山 礼、平田りか、本橋麻衣
担当教員:大松俊紀（専任講師）

Topics 3

展覧会「座る機能を持ったもの」

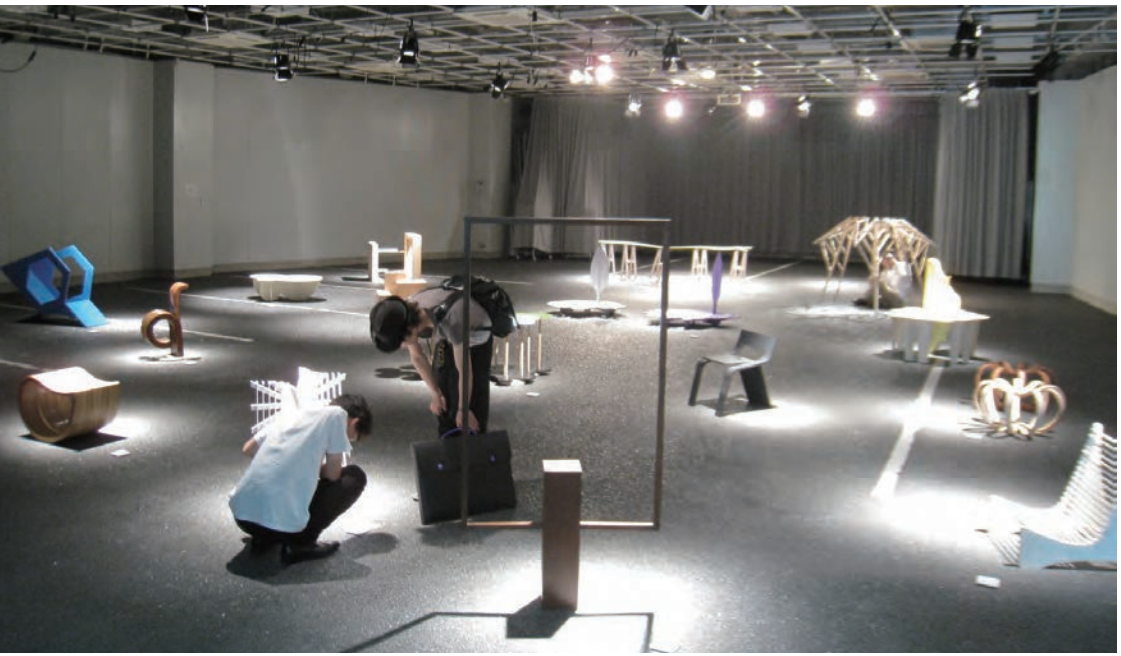
私たちが何かをデザインする時、その類似的なカテゴリーを参照し、応用することによってオリジナリティを付加するという解決方法が一般的になっているように思う。それは間違っていないが、そのモノ本来の存在意義を根源から問い直すことで、新たなデザインの可能性を発見できるかもしれないと考えた。

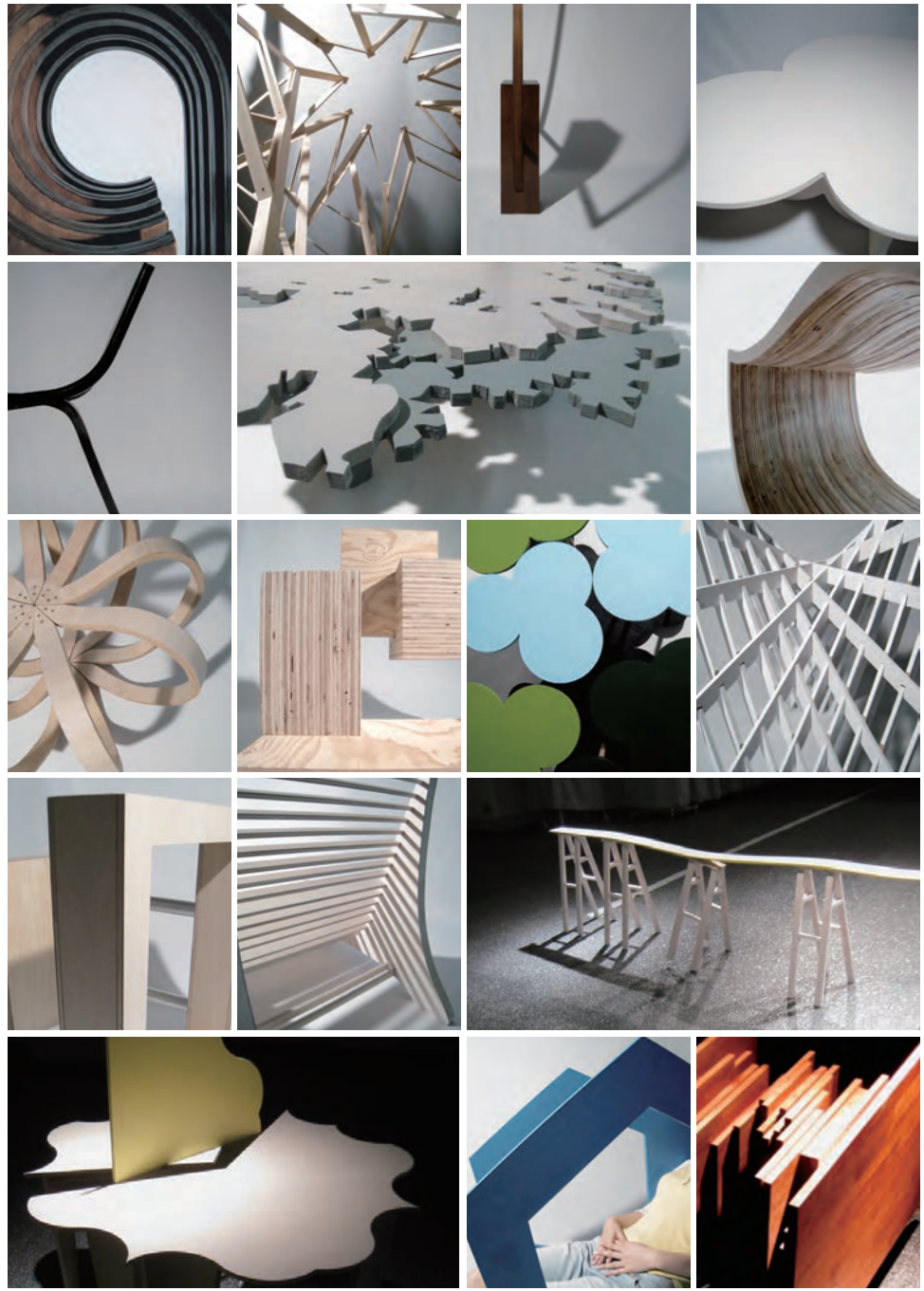
「座る機能を持ったもの」という曖昧なテーマ設定はそんな理由からだ。既成観念の呪縛に苦しむ者、うまく抜け出せた者、その間を彷徨う者それぞれだったが、荒削りなものの、自分のイメージを形として生み出すエネルギーが各作品にはあった。

この展覧会は、鑑賞者にも「座る」という行為を一緒に考えてほしいという思いから企画した。会場では、普段見慣れないカタチを前にして、座り、写真を撮り、そして楽しそうに語らいでいる人々の姿が印象的であった。空間エレメントがデザインを纏うことで人々のコミュニケーションの媒体になっている、つまり「場」をつくっていると知ることができ、私や学生たちにとっても有意義な展覧会となった。（授業内容はp.82参照）

SD2　エレメントデザインB担当
非常勤講師　堀岡 勝

出展者:羽田佐智子、宮沢孝文、近藤徳保、古込将也、荒木健介、佐藤慶一、佐藤明子、細井なつき、山本真奈美、神谷英昭、石動丸佳彦、池田弘通、中村聡子、辻口洋史、平川 愛、勅使河原 豊、林 俊也





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。

風力発電機／ウングストローク

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。主な著書に『昭和モダン建築巡礼』、『ぼくらが夢見た未来都市』（ともに共著）

『僕らが夢見た未来都市』

内田 繁

うちだ・しげる

［所長］
内田繁ゼミ
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］
インテリアデザイン2B

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。

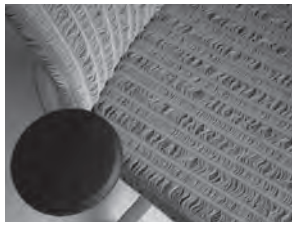
Camo-cafe

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

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（現RAD）。05年～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、シーラカンス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］
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。

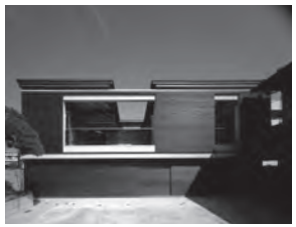
カキノキノイエ

田井幹夫

たい・みきお

［非常勤講師］
住環境デザイン2A
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科建築学コース卒、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

高橋 慎
たかはし·しん

［非常勤講師］
インテリアデザインB
インテリアデザインC

桑沢デザイン研究所卒業後、2002年Klein Dytham architectureに参加。インテリアデザインを中心に、グラフィックデザイン、プロダクトデザインなど、幅広く担当。現在までに、商空間、ホテル客室内装、オフィス、展覧会など、さまざまなプロジェクトに従事。2011年5月独立。

Baccarat 2011 S/S Exhibition

鳴川 肇
なるかわ·はじめ

［非常勤講師］
モデル
デッサン

建築家・構造家。芝浦工業大学卒業、東京芸術大学修了。アーネム建築アカデミー講師、VMX Architects、佐々木睦朗構造計画研究所を経て、2006年にNAL設立。2009年にAuthaGraph株式会社を設立。東京造形大学非常勤講師。日本国際地理学会会員。日本科学未来館アドバイザー。

オーサグラフ世界地図

中山定雄
なかやま·さだお

［非常勤講師］
空間構成

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。

パラ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

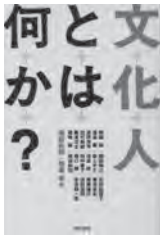
1970年東京生まれ。97年慶応義塾大学大学院政策メディア研究科修了。2001年point設立、代表。03年からクリエイターの為のシェアオフィス“co-lab”の共同運営。JCD2008年度金賞（MUSVI）。

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府博士課程を経て、東京大学大学院情報学環助教。社会学、都市・建築論。共編著に『文化人とは何か?』（東京書籍、2010）、共著（分担執筆）に『Atelier Bow-Wow: Behaviorology』（Rizzoli、2010）、『アーキテクチャとクラウド』（millegraph、2010）など多数。



『文化人とは何か?』

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「コウエイシャシンカン」「2B64リノベーション」「312ゴウシツ」など。

トコヤノイエ

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＋冨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年東京造形大学卒業後、家具デザイナー大橋晃朗に師事。長谷川逸子・建築計画工房に勤務後、99年藤森泰司アトリエ設立。家具デザインを中心に、建築家とのコラボ、インテリア・プロダクトデザインで活動中。近年は家具的な思考を掘り下げていくことで、さまざまなデザイン分野へ活動領域を広げている。http://www.taiji-fujimori.com

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3A
基礎デザイン（空間演出）
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、空環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

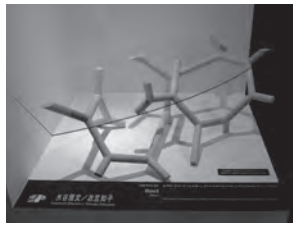
堀岡建築研究所代表。1969年生まれ。東京藝術大学卒業後、ランドスケープデザイン事務所、建築設計事務所勤務。ドイツの家具職人学校主席卒業、ドイツ家具職人資格取得。帰国後、家具工房勤務等を経て独立。NPO法人グランド·デザイン·イニシアティブ理事。一級建築士。

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。株式会社内田デザイン研究所在籍。



Root

渡邉健介
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、シーラカンスアンドアソシエイツ勤務後、2005年kwas／渡邉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）ほか著。

SN

その他の非常勤教員リスト（五十音順）

相澤久美	温野まき	高瀬磨理子	光畑由佳	山口佳巳
阿久根佐和子	川﨑隆雄	高橋 勤	平賀達也	山田節子
安齋 哲	北岡節男	玉井俊二	淵上正幸	山村真司
安東陽子	光嶋裕介	團 紀彦	堀江 徹	山本有子
伊藤邦彦	小阪 淳	野老朝雄	前川知子	渡邉泰裕
今村創平	真保 毅	外山信治	松田 達	
稲垣留美	佐々木雄旗朗	名児耶秀美	松本文夫	
遠藤治朗	鈴木明子	橋田規子	宮木朝子	
荻原 修	鈴木康則	長谷川 巌	森川嘉一郎	

［表紙］
平原夏美［Theインパクト］p.60

あとがき

2月末に卒業制作展が終わり、やっと年間の授業に区切りがついたところで、毎年この『桑スペ』のデータ集めが始まる。その連絡を非常勤講師と学生にしてまもなく、東日本大地震が起こった。学生からのデータの締め切りは毎年卒業式の日としているが、その卒業式も中止された。例年より少し時間は掛かったものの、このように無事出版できて嬉しく思う。

震災からもう3ヶ月が経った。被災地以外では、すっかり日常を取り戻した気さえする。毎日ニュースから流れる原発問題も、なぜかよその国で起こっている出来事のように聞こえ始めている人も少なくないであろう。今回の震災では、改めて「日常」というものを続けていく大切さを思い知らされた。その日常をまだ取り戻せていない人々のために、自分はデザインで何ができるのであろうか？ そう自問する毎日である。このような時、歌手なら歌うことで被災した人の心を癒せるように。

最後に、今回の震災で被災した皆様に心よりお見舞いを申し上げると同時に、一日も早い復興を心より祈願致します。（大松俊紀）

桑沢スペースデザイン年報2010-11

発行日　2011年7月15日

編集　桑スペ制作実行委員会

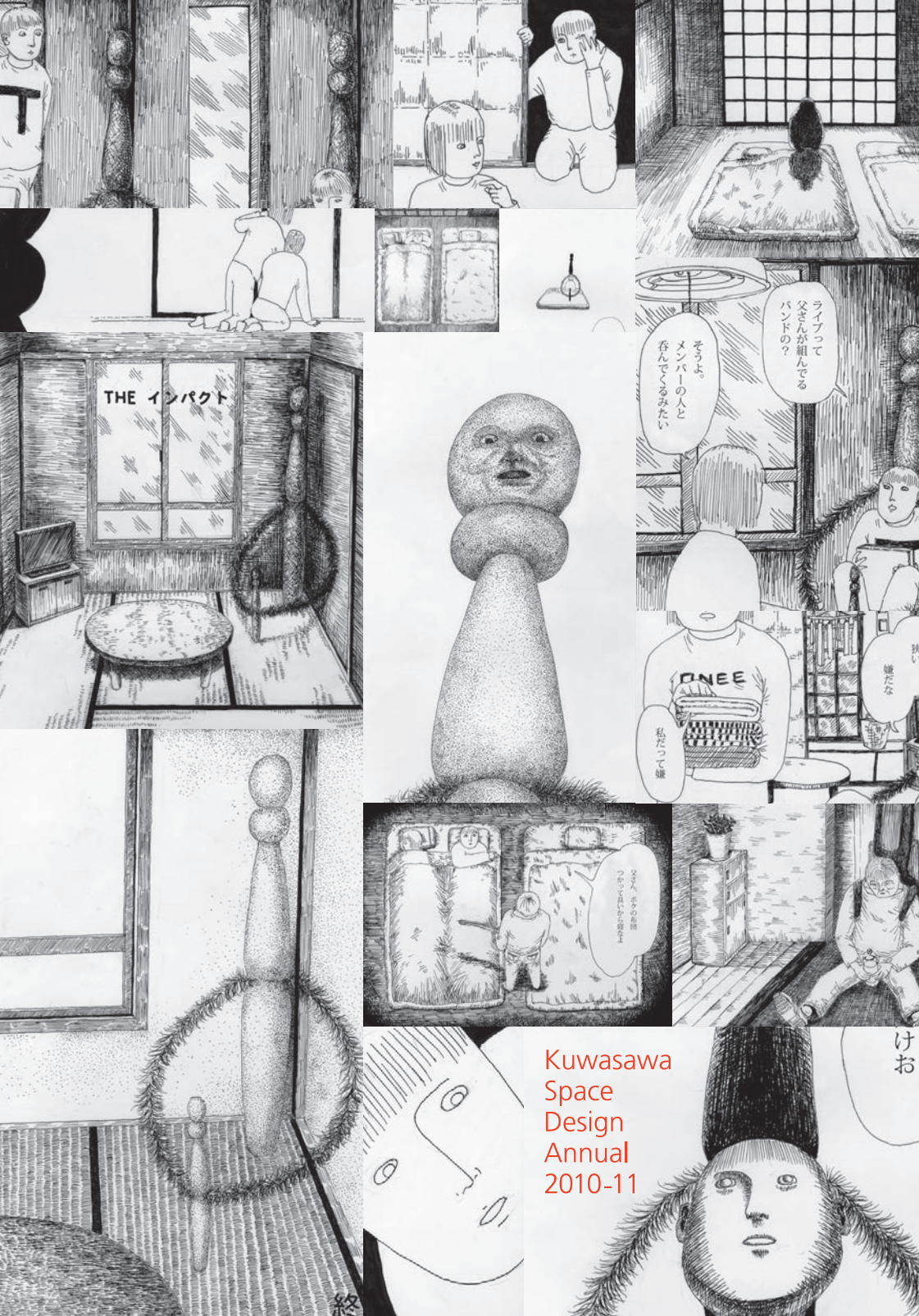
責任者　大松俊紀（SD分野主任）

編集協力　フリックスタジオ

デザイン　野津明子（bona）

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
2010-11