桑沢スペースデザイン年報 2011-12

たち方は、

桑沢スペースデザイン年報 2011-12

はじめに

大松俊紀
桑沢デザイン研究所
スペースデザイン分野
主任

桑沢のスペースデザイン教育の特徴は、カリキュラムの中心をなす三つの設計課題（エレメントデザイン、インテリアデザイン、住環境デザイン）が同時進行して行われることにある。

住環境デザインとは、住宅建築を含めた、住むための環境のデザインであり、人間と都市との関係、つまり人間単体、または家族といった小集団を、都市という巨大な集団にどのように関係づけるか、のデザインである。

インテリアデザインとは、言うまでもなく、内部空間のデザインであり、人間精神、感情に直接的な影響を与える空間の有り様をデザインする。

そして、エレメントデザインとは、家具や照明をはじめ、空間を構成するある部分、またはそれだけで空間を生み出すモノ、オブジェのデザインであり、モノと人間、モノと空間との親密な関係のデザインである。

エレメントデザインでは、いわば、都市での生活環境をミクロに捉える視点を養い、そしてその正反対のベクトルの一端をなす住環境デザインでは、マクロに捉える視点を養うはずである。もちろん、何かをデザインする際、どちらか一方の視点だけが必要な訳ではなく、ミクロとマクロ、その両方の視点を同時に行き来し、横断しながら考えること、それが桑沢の教育なのである。

Index
目次

Curriculum
カリキュラム

はじめに …… 3

特集

卒業制作展「桑沢2012」から …… 6

昼間部 …… 10

夜間部 …… 22

課題紹介 …… 40

昼間部 …… 46

夜間部 …… 72

トピックス …… 86

講師紹介 …… 90

あとがき …… 96

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ⅡA	48
インテリアデザインⅡA	54
エレメントデザインⅡA	60
編集論	
建築･都市概論	
リサーチ	
ドローイング	
文化論	
メディア論	

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

3年次

通期	掲載ページ
内田繁ゼミ	10
藤原敬介ゼミ	16

前期	
住環境デザインⅢA	52
インテリアデザインⅢA	58
エレメントデザインⅢA	64
スペースメディア論Ⅲ	68
設備計画論	
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	

後期	
スペースデザイン特論	
プレゼンテーションⅢA	
プレゼンテーションⅢB	
デザインの課題	

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	
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	66

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	22
インテリアデザインC	28
エレメントデザインC	34
空間デザイン論	

特集

卒業制作展「桑沢2012」から

2012年2月24日から26日の3日間、桑沢デザイン研究所にて、卒業制作展「桑沢2012」が開催された。総合デザイン科（昼間部）は通年で行なわれるゼミナールでの研究成果を、デザイン専攻科（夜間部）は2年生後期で行なわれた住環境・インテリア・エレメントの授業から選抜された作品を、それぞれ展示した。そのなかでも優秀だった作品を紹介する。

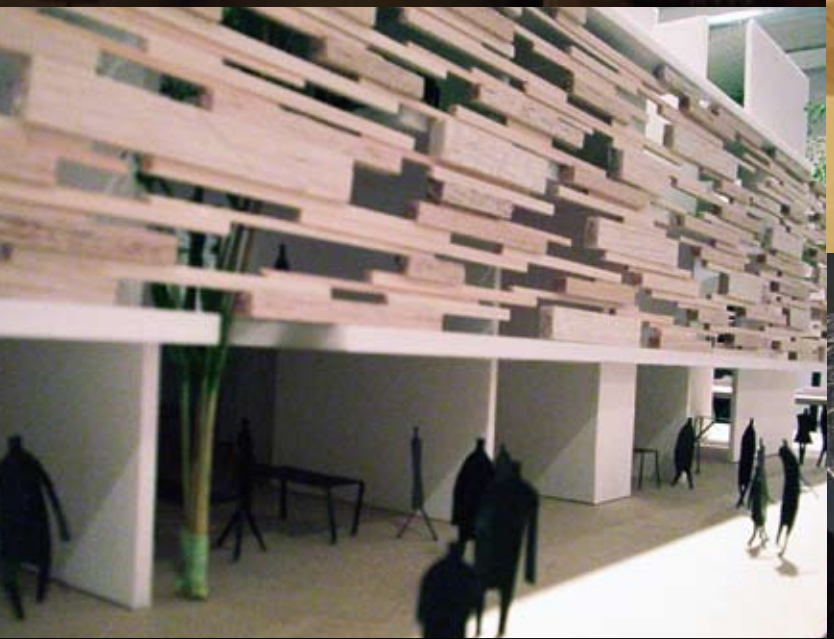
掲載ページ

昼間部…… 10
夜間部…… 08

SABOTAGE
MARUNOUCHI

内田 繁 ゼミ
共通テーマ
［幸福のかたち］

magazine



内田 繁ゼミ

昼間部3年生（通年）

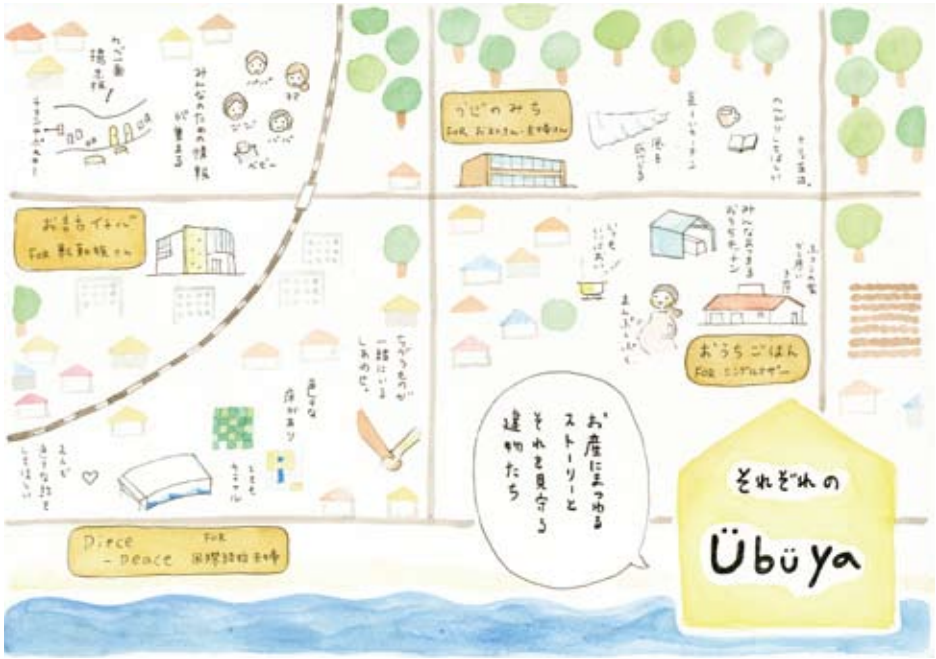
担当講師

内田 繁
大松俊紀

課題内容

幸福のかたち

デザインとは何かを考えたならば、それは人々の幸福のためにあると私は考えている。「人の幸福とは何か」はデザインにとって最も重要な命題だと私は考えている。しかし人の幸福を考える前に、はたして人間は誰も同じなのだろうか、といった疑問もわいてくる。人はけっして同じではない。それぞれに多様な考えと記憶を持っている。そうした意味において幸せとは何かを考えることが重要である。



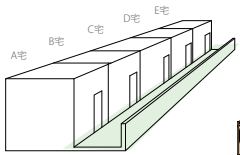
平田りか

［それぞれのUbuya］

あなたはお産を怖いと思っていませんか？ お産は本来とても幸せで自由で、自然なことです。私は空間デザインでその幸せを引き出したり助けたりしたいと思いました。そのために、助産師の母の話を聞きながらそれぞれのお産のために思い描いた「幸せなシーン」を一枚一枚の絵に込めました。産科医院は出産をする女性や家族の状況に合わせて、色々な場所があっていいのだと思います。

許 鈺晨
[Neighboring Family]

幸福とは人と一緒に暮らすことです。今の集合住宅には人々が触れ合う場所がなくコミュニケーション機会が少ない――その現状を変えるため、1フロア6軒の家をパブリック空間を囲むように配置。各家は高さ1mの壁でパブリック空間に接します。家同士の関係や家とパブリック空間との関係は、この高さ1mの壁によりすべて変わります。一緒に住む親近感が上がったら、隣人も自分の家族のような存在になると期待しています。



従来の集合住宅：パブリックは廊下しかないし、箱のように並んでいる。人と触れ合う機会が少ない。

新しい提案：コミュニケーションの機会を増やすために、パブリックを中心にする。そして各戸のパブリックに面した壁の高さを1メートルに変える。

長谷川萌衣
[flag chair]

季節の変わり目は幸福に満ちている。
冬が終わり、暖かさと草木のみずみずしさに包まれる幸福感。
夏から秋へと変わり、哀愁を含んだ静けさのある幸福感。
曖昧だけど、こうして季節を繰り返し、
自分自身の経過や始まりを感じることができる。

このベンチは、変わらぬ場所に位置し、そして変わらぬ景色があることを示しています。その景色を通して、季節が繰り返し、記憶が積み重なることをぼんやりと感じることができればと思います。

講評

01
奥園桃子
［狭小住宅、丸のち四角］

02
狐塚真理絵
［ろじうら湯］

03
笹川翔子
［Fufuki］

「デザイン」の課題は、この地球上で人々が健全に暮らしていくための方法を考え、それらに具体的な形を与え、その仕組みをつくりだすことだ。それは人々が共に生きていくための「共同性」の構築であり、限られた地球を継続的に使うための「自然との共生」を考えることであり、何よりも「人間」が人間としての尊厳を持って生きるという「生きるとは何か…」を考えるものだろう。「幸福のかたち」とは一見すると当たり前のテーマのように思われるが、実は大変深いテーマだと言える。

学生には少し荷の重い課題であることは承知していたが、これらを研究し、そしてテーマとして建築、室内、家具、オブジェなどを学生自身が選択し、作品として発表するという試みであった。

前期は「幸福のかたち」を考える前にゼミ生全員で「幸福とは何か」を話し合い、「幸せの構図」にまとめあげた。その話し合いでは多くの活発な意見が交わされたが、東日本大震災も影響してか「安心安全」といった問題がクローズアップされた。同時に多くの悲惨な映像、さらに仮設住宅における被害者の暮らしを前にして、日常の暮しがいかに大切かを気づかされ、「普通の暮し」といったテーマも浮かび上がらせた。そうした震災とは別として「人々のコミュニケーション」の大切さ、「自由な暮し」としての意思の自由の保証なども浮かび上がり、さらには自然がある、家・地域がある、など、さらには人間としての心、意識、精神にまで言及された。

後期はそうしたテーマをもとにしながら、建築、室内、家具、オブジェとして表現。それがこれらの作品である。発表された作品はどうも考えてすぎてしまったようだ。したがって、やや食い足りないものであった。この課題は大変難しいものだったと私も承知している。最終作品としては満足できるものではなかったのだが、学生たちはそれぞれにこうした困難なテーマをそれなりに理解しようと奮闘したものの、結果はこうしたものになってしまった。だが、このデザインの根本問題を考えるといった経験は、その後のデザイン活動に対して有意義なものであったと私は考えている。以下は各作品の解説である。

平田りか［それぞれの Ubuya］*p.12 幸せを出産と考え、出産の実際のさまざまなタイプを研究し、5つのタイプに分け空間としてまとめあげた。

許 鈺晨［Neighboring Family］*p.14 幸せとはコミュニケーションにあると考え、集合住宅の共同スペースをコミュニケーションの場としてつくり出している。

長谷川萌衣［flag chair］*p.15 季節は巡るといった自然循環の計り知れない魅力を取りあげ、自然に促したあり方のベンチをデザインすることによって巡る季節を楽しむ。

奥園桃子［狭小住宅、丸のち四角］*01 狭小住宅をテーマと考え、ル・コルビュジェの「カップマルタンの休暇小屋」、鴨長明の「日野の庵」を研究した精神的な住宅である。

狐塚真理絵［ろじうら湯］*02 銭湯を研究し、制作したもの。心身の解放、コミュニケーションについて街の路地裏を利用した場を空間化した。

笹川翔子［Fufuki］*03 人と人との繋がりを場のデザインに求めたものである。場とは象徴的なものによってつくりだされると考え、大きなふきに囲まれた場をつくりだした。

坂元春妃［雨のかくれが］*04 1人でいる時間を幸福と考え、雨の日のもつ静かで、憂いのある時間を1人で楽しむための空間である。

鈴木智仁［さよならぼっちハウス］*05 集合住宅のあり方を年代ごとに研究し、シェアーハウスという今日的なコミュニティ空間をつくりだした。ここでユニークなのは、シェアハウスを個室とそれ以外をシェアスペースとして分けている点である。

錦山 礼［TO-EI］*06 光と空間のありかたをさまざまに研究し、その結果として光の教会をデザインした。

（内田 繁）

「幸せ」とは何だろうか?というあまりにも平凡な問いが、ゼミの初日、学生には突きつけられた。当初の学生からの答えは、素直に聞こえる答えも、わざとひとひねりしたような答えも、そのどれもが、どこかの本に書いてあるようなものばかりで、彼ら彼女達自身の言葉になっていなかったことを思い出す。

「幸せ」とは何だろうか――? こんな単純なことさえ、ひとたび聞かれると、誰もが答えるのに少し考え込んでしまう。何故なら「幸せ」などというものは、あまりにも漠としていて、時にはごく個人的なものだけに聞こえてしまいかねないからかもしれない。また、言葉で表現した瞬間に、消えて過去のものになってしまいそうな気さえもする。デザインの根本的な目的は、自分以外の誰かの「幸せ」のためでないと、空しい気がする。そしてその「幸せ」は、お金や名誉などといった人を拘束して止まない欲から、本当の意味で、人を開放するものかもしれない。

このような平凡な問題をあえて掲げ、真正面から考える時期としては、20代そこそこの学生は、あまりにも未熟で、そういったことを改めて問うことの重みさえ分からなかったのかもしれない。また、今を生きる20代を見ていると、「幸せ」という言葉にさえ自分の未来を託せなくさせている社会への、または自分自身への冷笑さや悲観的な考えだけが、生きる支えになっているのかもしれないとも思ったりもする。

作品の成果はどうであれ、この一年という時間は、デザイナーとしてこれから何十年も生きていく上で、そういった本質的なことを自問するための、初めのいい一歩になったと信じたい。

（大松俊紀）

04
坂元春妃
［雨のかくれが］

05
鈴木智仁
［さよならぼっちハウス］

06
錦山 礼
［TO-EI］

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

痕跡

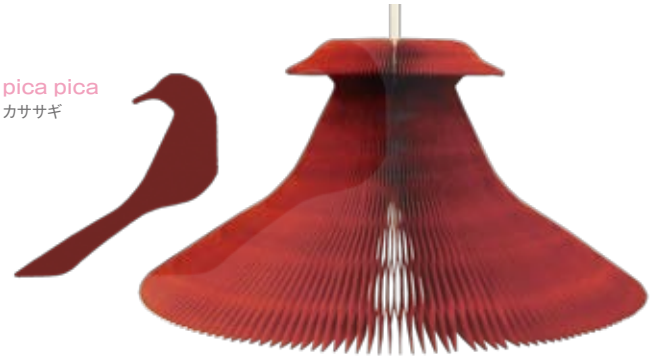
我々は、人類・地球・宇宙の痕跡から尽きることのない情報を得て、未来に向けて生きる手掛かりとしてきた。いつの時代も歴史から多くのことを学び、未来を想像する足掛かりを築きながら、文明をつくってきた。我々は、未来に想いを馳せながら「今」という瞬間を生きている。この時代に生きる人間として、デザインを通し、未来の人々が喜びの笑顔を育めるようなモノという痕跡をつくっていく使命があると感じている。人々の想い描く欲望を満たすモノではなく、人類の未来に責任を伴ったモノのデザイン。学生たちにとってこの卒業制作は、人類の未来へ向けた痕跡づくり=デザインの第一章の始まりとなった。

bird
perch

野田奈央

[bird perch]

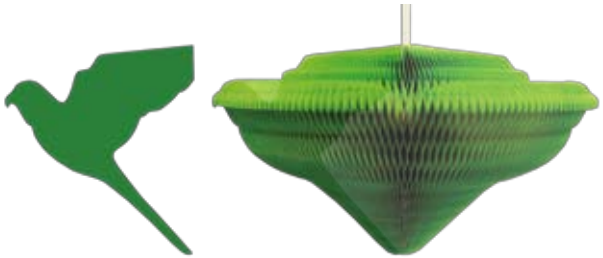
「bird perch」は「止まり木」という意味で、その言葉通り電球の端に鳥がそっと止まって休んでいるようなイメージの照明です。材質がハニカムでできており、鳥形シルエットに折りたためます。開くと、全く異なる形のランプシェードへと変化します。形の痕跡から生まれる新しい形の面白さをテーマに制作しました。



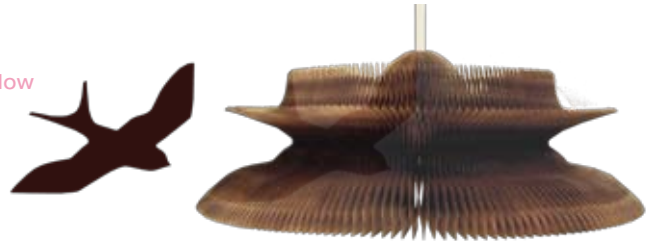
pica pica
カササギ

cockatoo
オウム

parrot
インコ



bul bul
ヒヨドリ



swallow
ツバメ

本橋麻衣
［magazine］

大量生産品で溢れる今、モノはいくらでも買い替えができる。便利な世の中ではあるが、それゆえ物の大切さを忘れているのではないだろうか。大量につくられた雑誌を材料にして、時間をかけて1ページ1ページ接着した積層板に雑誌の痕跡を表現している。自分の身近にあるものの大切さについて改めて考えてもらえるような手づくりの家具作品である。

野元あゆみ
［FORK］

ベーシックな棚の一部分を、足したり引いたり変化させていく。4つの棚のベースは同じだが、それぞれの棚には個性が生まれる。一見使いにくそうだが、使う人によって全く違った使い方を発見できる。日常のありふれたものの視点を少し変えることで、使い方を自分で見つけることのできる家具をつくれないかと考え制作した。

講評

今年は「痕跡」というテーマを掲げ、卒業制作に取り組んだ。「痕跡」をポジティブな要素として捉え、未来に向けた足掛かりを築こうと学生たちと話し合った。学生たちの作品を見ると、シュールな作品、アイロニカルな作品、また個人のポテンシャルが表出した作品など、例年にはない特徴を見ることができた。以下、個別に講評する。

野田奈央［bird perch］*p.16 樹木に止まっている鳥のシルエットが回転体として広がる機構となっており、ハニカム構造により瞬く間にランプシェードへ変容する。２次元で見てとれる鳥のシルエットの印象が、３次元の造形となった際、その印象を引きずらない変容に感動を覚える。流通を踏まえ、パッケージにいたるまでの提案がデザインの力強さにつながっている。

本橋麻衣［magazine］*p.18 雑誌の紙を湾曲させながら一枚一枚貼り合わせ強固な状態をつくり出し、さらにそれを製材しベンチにしている。紙でありながらも、素材としての強度を生み、さらにサーフェイスの表情は紙であったことを想起させない。ここではあえて端部に雑誌が積み重なった状態を残している。現代の消費社会へ向けたアンチテーゼを優しさと鋭さをもって発信している。

野元あゆみ［FORK］*p.19 無駄なものを排除した形態に、あえて違和感の伴う造形を加えることによって、新たな機能や造形美を生んでいる。開口部より少しだけ大きな扉が、開閉の仕組みに変化を与え、また、傾斜トレイは小さなものを収集しやすい機能性を高めた。さらにくりぬかれた地板開口には、引掛け機能が加わる。我々の身近なところに潜む行動に目を向けたデザインが見どころ。

児島 彩［箱とバナナの間］*01「バナナ」と「箱」――我々の日常の傍らにあるモノである。しかし、この二つを組み合わせると不思議な世界感が表れ、観る者にさまざまなことを想起させる。街並みや建造物をイメージする人もいれば、バナナを生物として見立てる人もいるだろう。モノとモノの関係性の生み出す妙が特徴だ。

鴫原美里［sight sea］*02 異なる数種類の布が積層されており、表層は反射を伴う素材で覆われている。触れた感覚が見た目と異なり、暖かさや柔らかさを感じさせ、その感覚的なギャップが新鮮。プロダクト、テキスタイル、ファッションなどの、分野に属することのないデザイン分野へ挑戦でもある。様相の変化が容易であり、今後の発展性が楽しみだ。

末廣 佳［FRAME CHAIR］*03 椅子を想起させるシルエットが、座れるモノであることを微かに語りかけてくる。モノの持つ潜在意識の世界を表現し、シュールな世界感をつくり出している。デザインの提案性に新規性を持たせながらも、椅子として心地良く座れる要素をしっかり踏まえた。

高橋元也［MAGA-KAGE］*04 透明アクリルに、エッジング加工が施された作品。描かれている模様は本人から湧き出る感覚的描写であり、極めて独創性のある表現である。一点から始まる模様は、どこまでも広がり続ける可能性をもっており、独特のコスモロジーを兼ね備えている。光を伴った微細なエッジングが、空間に大胆な陰影をつくり出す。

永森亮太［フローラルライト］*05 花びらをランプシェードに用いる発想力が観る者を惹きつける。花びらのもつ柔らかさと透明感が光と関わり合い、穏やかな灯りとして表現された。ひとひらごとに異なる表情をもつ花びらが集合することにより、豊かな色彩性と表情が見えてくる。大きさの異なるランプシェードを配置することにより、空間にリズミカルな要素が加わっている。

松崎 恵［ekakilog］*06 大人の視点からすると小ぶりに感じるプロダクトだが、子どもが関わる姿を想像すると愛らしいスケール感を感じる。子どもの成長にとって大切なものは何かという問いかけが聞こえてくるようだ。かたち、色、素材などを精査しながら進めたプロセスから、製品としての発展性に確かな手ごたえを感じる。

関 有里［Planet］*07 製品の一部を司るものになるとは到底想像できない「タバコの吸い殻」をデザインの対象にした着眼点に感銘する。ランプシェードの隙間からもれる光からは「タバコの吸い殻」に新たな命を与え、製品としての息吹と躍動感が伝わってくる。クリエイティブな作業をしていく上で重要となる、モノを観る大切な視点が備わっており、今後の活動に期待が高まる。

馬場浩平［遅い光］*08 友人の結婚祝いのために制作したモノ。デザインとは人への想いの結晶であり、心のこもったデザインは多くの人々の心に届く作品となる。ブロックを近づけることにより照度の変わる物体は、命の宿る生命体のようだ。手に包み込まれるようなモノのスケール感は、所有者の愛着を高めながら関わっていくことになるだろう。

山田利樹［夜桜］*09 ここに描かれているキャラクターは、すべて本人が描いたもので、そのクオリティーの高さは秀逸。立体物の内外はストーリーがイメージされ描かれている。インテリアエレメントとキャラクターのサーフェイスデザインの融合は黎明期。日本のサブカルチャーを発信していく新たな要素となる可能性を感じる。

高崎 遼［差す家具］*10 角材だけで構成したデザインであり、シンプルな強さがある。椅子の背の長短だけでモノのもつ印象を大きく変えることを試みている。また、空間に置かれた構成要素と捉えると、座るものから仕切るものとなり、その役割は大きく変化する。部材の太さなど、こだわり抜いたからこそ表れる緊張感がある。

01
児島 彩
［箱とバナナの間］

02
鴫原美里
［sight sea］

03
末廣 佳
［FRAME CHAIR］

04
高橋元也
［MAGA-KAGE］

05
永森亮太
［フローラルライト］

06
松崎 恵
［ekakilog］

07
関 有里
［Planet］

08
馬場浩平
［遅い光］

09
山田利樹
［夜桜］

10
高崎 遼
［差す家具］

住環境デザインC

夜間部2年生（後期）

担当講師

田井幹夫

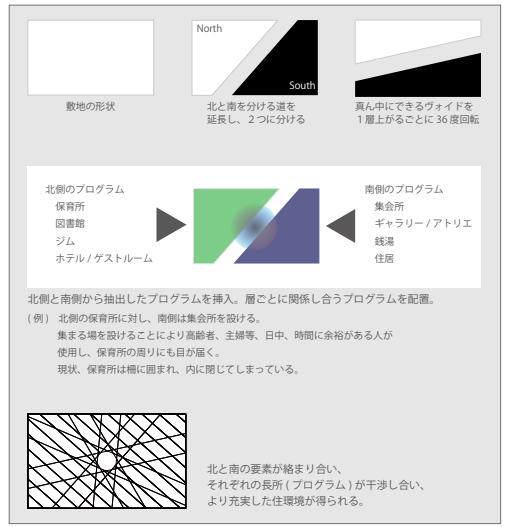
課題内容

多人数が住む新たな環境

～公共性と身体性を併せ持つ多人数のための住空間～

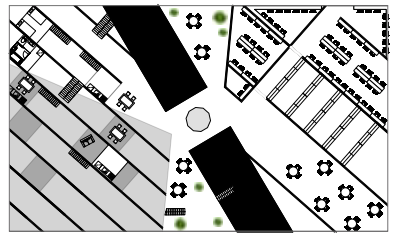
「住宅とは」「家族とは」「公共性」「身体性」――人が住む新たな場を「建築」という言葉だけで表すのは難しいのではないかと感じる。人は互いに関係づけられながら、社会とも繋がり、そしてその場は同時に自然現象や地形などとも密接に呼応する関係にある。私達は住む場を考える時に、もはやその器（建築）だけを考えれば良いのではなく、環境そのものを生み出すつもりで設計しなければいけないのではないか。2年間の設計課題の集大成として、「住むということ」「建築」「公共」「家族」「都市」「環境」「身体」ということについて深く考え、独自の視点を持ってあらたな住環境のあり方を考え、設計してみたい。

何気なく歩いていると光が漏れ出す場所を発見する。見上げると人の気配を感じて階段を上がってみる。すると公園のような場所を見つける。



ダイアグラム

5階平面図



4階平面図

外観

断面図

大嶋 励

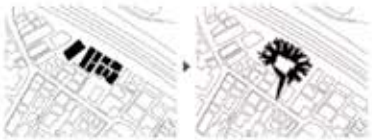
［二極化する価値観に呼応するために］

現在の南千住では主に北側の地域の再開発が進められている。高層化する都市の中で、単一なプログラムによる単一な風景を捉え直し、南側の下町のスケール、プログラムを挿入することで、現在の都市の中で新しい風景となるような場所として計画する。一本の道により再開発区域と下町風情が色濃く分かれている街。その道の延長上にある場所を計画地とする。

敷地図

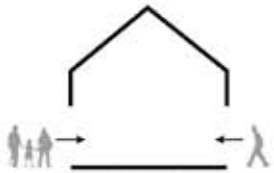
北側外観

1



既存不適格物件が多くみられる新宿区北新宿3丁目の住宅密集地の建替え計画。

住居内部

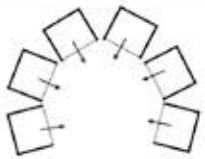


建物には居住者が使える家族と個人の2つの出入り口、2つの中庭を設ける。

個人の中庭

集合住宅の配置計画模型

3



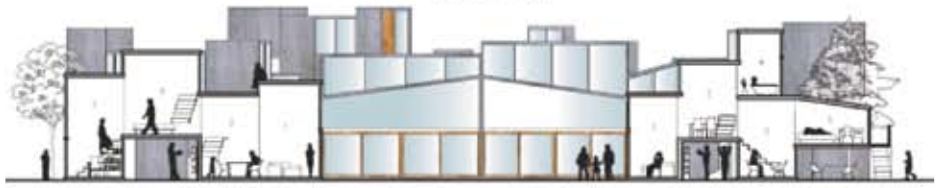
中庭を囲み、表層的な共同体を形成する場を計画。カフェを併設することで、より演じやすい環境を作る。

4

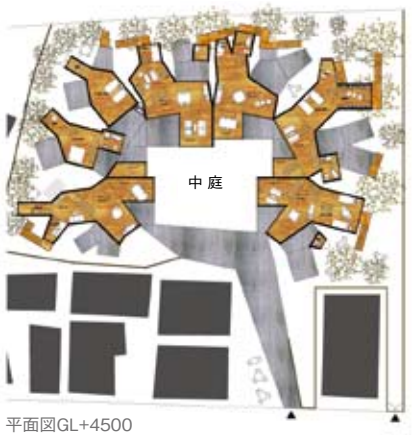
リビングから奥に向かうほど多様な空間が生まれ、それに呼応して空間のプライバシーも高まっていく。各部屋は家族にとってのパブリックからプライバシーへ、個人にとってのプライバシーからパブリックへ空間の要素は移り変わり、最後の空間を抜けるまでに家族にとってのパブリックから、個人にとってのパブリックな空間に移り変わる。

杉本善亮
［中庭の出来事］

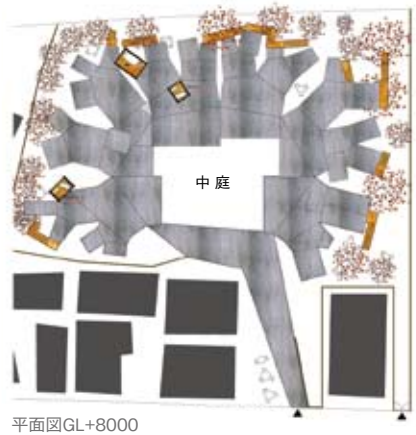
現代社会の家族は、地域共同体を形成しなければならない、家族が社会につながらなければならないという強迫観念に襲われている。それならば、もっと楽に持続可能な共同体をつくってみてはどうか。この集合住宅では家族と家族が繋がりをつくるために家族自体の個性を打ち消し、一般的と思われる虚像の家族を演じることにする。この集合住宅でつくり出される共同体の存在理由は、社会や地域に繋がるという理由、それだけである。



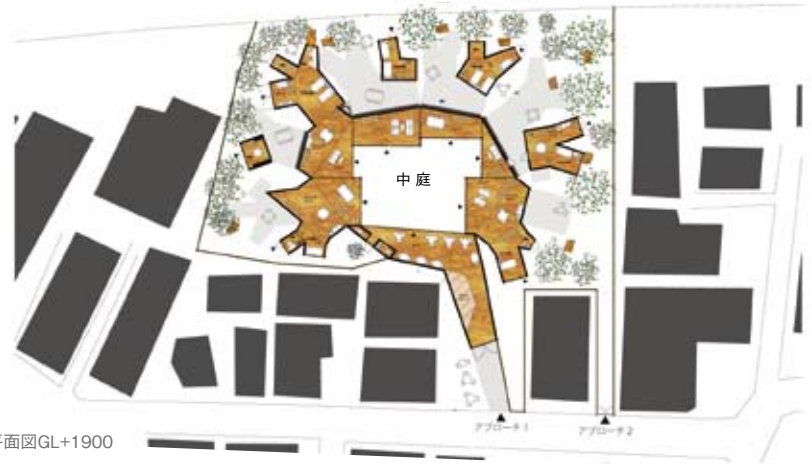
断面図



平面図GL+4500



平面図GL+8000



平面図GL+1900

講評

01
矢澤 剛
［インターネット的建築］

02
小田竜太郎
［ツキジアパートメント］

03
粟野雄介
［住環境密度予想図］

04
石川佳世子
［湯家］

05
石森大道
［パラサイトサーキュレーション］

2011 年度が特別な年となったことは言わずもがなである。特に建築関係者にとってはモノの存在が自然現象の前にはあまりにもか弱きものであることを思い知らされた。この影響は学生たちの作品への向き合い方――建てることに少々消極的になり、モノその形や規模、強さに遠慮がちになってしまっているのは否めない。

しかし、このような時代だからこそ、建てることに自信と責任を持って、次代を担う社会のあり方を提言していくことが大切なのではないかと思う。そんな思いに答えてくれたのか、今年の学生は積極的に大胆に提案を続けてくれた。確かにみんな苦しんでいたが、身を削って生み出され、結果としてある種の可能性にまで到達した作品がいくつかあった。今回の住環境デザイン選択者の中から、建築家として独り立ちできる可能性がある学生は半数を超えていたのではないか。

課題としては大きな規模を求めたわけではないが、半数の学生はかなりの大きな規模を相手に格闘した。このような世情の中で、都市や大きな環境を相手にしたいという気持ちがあったのだろうと思う。

大嶋 励［二極化する価値観に呼応するために］[p.22] 南千住という昔ながらの生活と都市開発とのちょうど境目のような場所に、住む場所と文化的な機能を混在させた。層を上げながら軸線を回転させてゾーニングする手法は、ダイナミックな空間性と共に、新たな公共性と住環境の可能性を示してくれた。

杉本善亮［中庭の出来事］[p.24] 小規模ながら、現代社会と個人の関係のゆがみを建築として空間化しようとする冒険的な作品。内的なベクトルの行き着く先に外面が見えてくるという、クラインの壺のような関係性が実現した空間を、実際に体験したい気にさせられた。

矢澤 剛［インターネット的建築］[*01] インターネット社会の PC の中の秩序をそのまま空間化するという実験的な作品だ。かなりの可能性を感じさせたが、少々大きすぎて消化不良の感は否めない。

小田竜太郎［ツキジアパートメント］[*02] 市場の移転に際し、場外をどうするかという社会的な問題の一つの回答になるかもしれない。築地的な空間モデルの中に新たな生活像と市場性を同居し、単なる複合施設としないあり方は可能性を感じさせた。

粟野雄介［住環境密度予想図］[*03] お台場という文脈のない敷地に、住む密度ということだけを抽象化して空間化するという試みだった。規模やプログラムなど現実的な問題にまで達することができなかったのは残念。

石川佳世子［湯家］[*04] 現実的かつ冒険的で、魅力的なプロジェクト。新たな生活像と地域コミュニティの発生が、銭湯というプログラムによってスムーズに導かれている。

石森大道［パラサイトサーキュレーション］[*05] 廃校の小学校を生かしながら、住宅機能や公共機能を付加させた地域活性化装置として再生させるプロジェクト。現代的なテーマに正面から取り組んだのは好ましいが、最終的な空間やプログラムの詰めがもう一歩。

国本 綾［ripple（s）］[*06] 自然と人工が融合する新たな住環境を目指した。分かりやすい S 字型のチューブ状の空間を絡め合わせることで、２つの要素が自然に感じ合える場としたが、平面や断面の構成をもう少し詰める必要があるだろう。

白井麻由［のびのびのにわ］[*07] 大小の逆円錐の空間が絡み合う作品。単純であるが新たな発見の多い空間ユニットを見出したことは評価に値する。しかしこのようなシンプルさは繊細な空間スタディと解き抜かれたプログラムによってようやく建築として着地できるので、今後も可能性を探り続けてほしい。

塚越龍馬［火葬×土葬×家葬］[*08] 死生観を建築化した。死をもっと身近に生活するという思いを、大きな傾斜状のランドスケープの中に公園という形で計画したが、思いの強さ故かストーリーや空間構成がやや難解になってしまった。

野寺ちひろ［media apartment］[*09] 昔ながらの街並の残る場所に、オーバースケールのリング状のユニットをかぶせていくという、大胆な都市的提案だ。空き地などのボイド空間や古い空家を同時に利用し、メディアという媒体で地域社会を繋げていくアイデアは非常に魅力的で可能性を感じた。

睦田真琴［魅せる住み方］[*10] 新宿の猥雑な環境に、アーティストを絡めて外国人や日本人との関係を近付けていこうという、身近で現実味のあるプロジェクトだ。小規模な計画だからこそ、細かな空間構成や、素材感、そしてプログラムの新しさの徹底が必要だった。

渡部直子［太陽と恵みを共有する住宅］[*11] 都心の農園で自然の豊かさを共有することで、コミュニティや家族の新たな関係を提案するものだ。物語としては可能性があるが、農園（温室）や住居空間、共有空間それぞれのリアリティが弱く、現実味が薄くなってしまった。

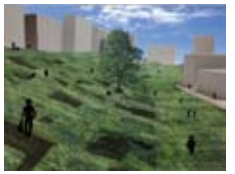
以上、全ての作品を講評したが、それぞれがみな違うスタンスで思いを建築に落とし込もうとするスタンスは素晴らしいと思う。卒業して少し経つが、風の噂で就職に苦戦している様子を聞く。でも諦めないでほしい。苦労するのはこれからの時代どの職種、どの職場でも同じこと。好きならまずはどっぷりとその世界に漬かってみてください。建築をつくっていくというのは、本当に魅力的で喜ばしい仕事ですから。

11
渡部直子
［太陽と恵みを共有する住宅］

06
国本 綾
［ripple（s）］

07
白井麻由
［のびのびのにわ］

08
塚越龍馬
［火葬×土葬×家葬］



09
野寺ちひろ
［media apartment］

10
睦田真琴
［魅せる住み方］

インテリアデザインC

夜間部2年生（後期）

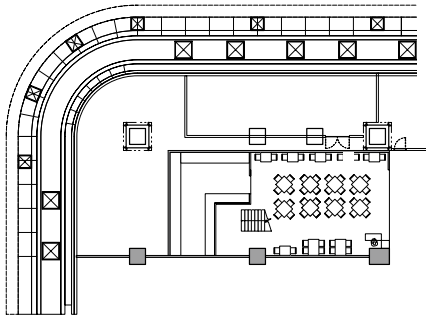
担当講師

河合優吉

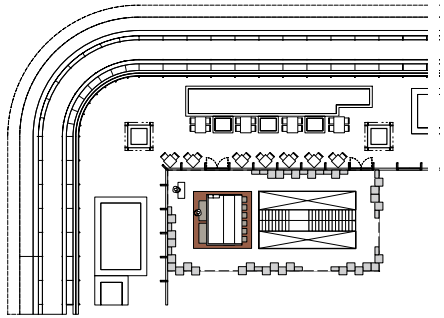
課題内容

飲食物販･複層複合業態の提案

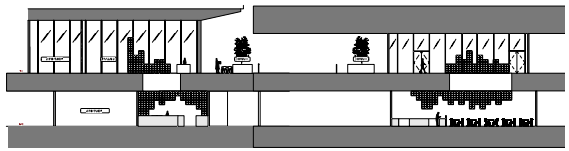
東京駅前の新丸ビル内6～7階で、複層の飲食･物販複合業態を設計する。敷地面積は360㎡。敷地を調査し、ビジネスの成立ち得る業態を考え提案すること。厨房面積は25%～35%程度。物販面積20%程度。オープンショウキッチン。100席以上確保すること。トイレは設けない。お客様に「豊かな空間体験」を提供でき、昼夜の空間使用や明暗効果について説明できればなお良い。



6階平面図

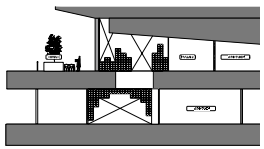


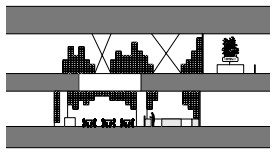
7階平面図



西側展開図

北側展開図





東側展開図

南側展開図

ランニング × ごはん

Running&Eating
Re:STATION

外薗慎平

［RE:STATION］

敷地の皇居周辺は連日多くの人がランニングのために訪れる。そこでランニングシューズ物販（上階）とランニングサポートのためのレストラン（下階）との複合店を提案した。周辺環境――皇居の濠と周囲のビル群からなる風景を取り込むようデザイン。つまり吹き抜けを濠と見立て、各階の仕上げを分けることで地上と水面下のように別の空間として表現。吹き抜けの周囲に配置された什器はまるでビル群が水面に映り込むかのように下階の天井からも下がっている。

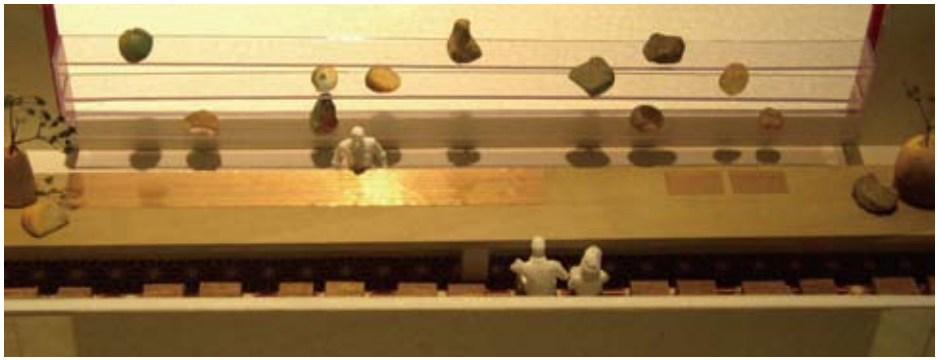
1

2

3

高杉良介
［きぜん］

ギャラリー＋飲食店の提案。来訪者の気分や趣向に応じた使い方が可能なように、大胆にシークエンスを操作し、それぞれに違った演出を施しました。来訪者がまず入る下階は広いスペースに骨董品が数点置かれています。次に中二階のスペースには家具も什器も置きません。そして上階には膨大な数の骨董品が、ただ鑑賞用として存在しており、その脇のテラスで東京の風景と日本食を味わいます。従来の商業店舗の枠組みからあえて外すことで、これからの商業空間の可能性を追求しました。

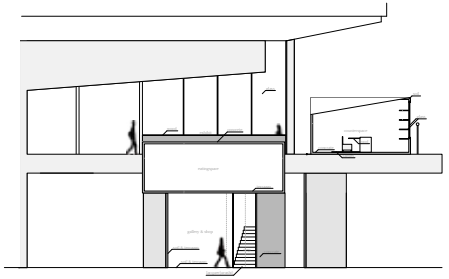


4

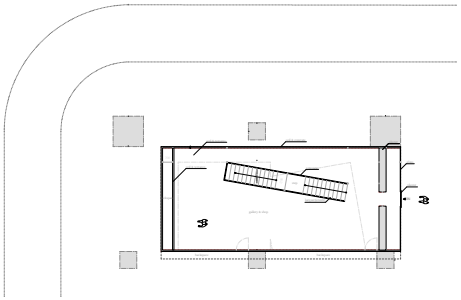
1:6階ギャラリー
2-3:中二階イーティングスペース
4:7階テラス席
5:骨董品の展示例
6:全体模型

5

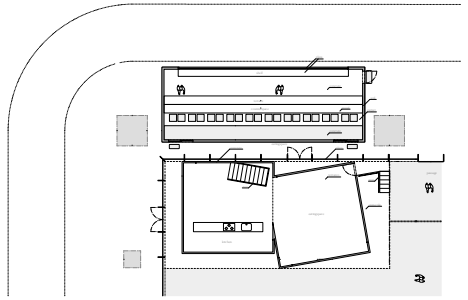
6



立面図



6階平面図



中二階・7階平面図

講評

大多数の学生が模型制作の場で一緒に作業し干渉し合う影響か、夜間の２年生にしては完成模型の精度は高いと評価できる。奇抜な形態操作に陥ることなく、空間の本質について突き詰めて考えてもらえるように、また、あらゆる方向から刺激を与え続け「豊かな空間体験」を提案するように――という意図でキーワードを設定した。しかし、その意図を学生に伝えきれたのかという疑問は残った。以下、各作品の講評を行う。

外園慎平［RE:STATION］p.28 ビルそのもの、のみならず、皇居周辺にまで視野を伸ばし、立地に敏感な業態提案である。調査力は高い。舌足らずな部分を独学 CG レンダリング、立地周辺調査から業態そして形態へとダウンサイズするカタチで補うプレゼンテーションは周囲を納得させていた。形態操作のみに陥らず、不必要な装飾を排除したデザインも取入れられるようなオールマイティなデザイナーに育つことを期待する。

高杉良介［きぜん］p.30 立地に適合した業態立案に作者本人の趣味趣向（骨董）を上手に上乗せしてある。閉じた空間、開いた空間の対比、敷地内の外領域の利用方法、上下導線を使用したお客様の誘導方法など、群を抜いていた。授業中に写真家・杉本博司さんの建築を皆で勉強したので、使用素材に更に繊細になってもらえればなお良かった。独自路線を開拓し、ネットワークを広げ、作家性の強いアートディレクターに育つであろうことを期待する。

阿部敬一［SUGOROKU Bar "TOBA"］[*01] 多少、後出しジャンケンのキライはあるものの、店舗内に引込んでからの立体的構成、光の導入、テラスの使い方は高く評価できる。

井野万平［ガーデンヒルズ］[*02] ２年生の最後に、やっと集大成的物件が完成したことはたいへん喜ばしい。仕事との両立ができた馬力に今後も期待する。

川田修平［和食屋 まします］[*03] 難解な立体構成に挑んだ姿勢は高く評価したい。今後はシンプルな方向性にも挑んでみてもらいたい。

河田布弥加［letter from Marunouchi］[*04] 学生の中でも最も進化を遂げた彼女の今後の更なる進化、加速に期待している。

杉本芙実［Morocco：In the Labyrinth］[*05] 多角的にデザインをしようとしている姿勢は高評価。不真面目さを取り入れてみたら良いのではないか。

土江俊太郎［SABOTAGE MARUNOUCHI］[*06] 立体構成、空間づくりの技術は文句無し。時代性やトレンドも押さえていければ、さらに飛躍することを保証する。

藤生 藍［縁側］[*07]「和の現代性」の一つの模範的な解答を見出しつつある物件に仕上がったと思う。満足せずに常に削ぎ落すことを求道してもらいたい。

三嶋克哉［rounge House］[*08] 彼も後出しジャンケンの気はあるものの、時代にマッチした物件に仕上げてきた印象。コンセプト発想にとらわれずにもっと自由にやれば伸びるだろう。

宮本沙紀［Красный дом（クラースヌィ ドーム）／RED HOUSE］[*09] 自由奔放さが突出。テラスの使い方に旨味があり、ダイナミックな物件。己を求道していっていただきたい。

山田祐紀恵［nakaniwa］[*10] 無機質と自然を対比させた物件。頭脳明晰な為、器用に秀才的解答が出せてしまう。もっと自分に自由を与えれば伸びる。

01
阿部敬一
［SUGOROKU Bar "TOBA"］

02
井野万平
［ガーデンヒルズ］

03
川田修平
［和食屋 まします］

04
河田布弥加
［letter from Marunouchi］

05
杉本芙実
［Morocco: In the Labyrinth］

06
土江俊太郎
［SABOTAGE MARUNOUCHI］

07
藤生 藍
［縁側］

08
三嶋克哉
［rounge House］

09
宮本沙紀
［Красныйдом(クラースヌィ ドーム)／RED HOUSE］

10
山田祐紀恵
［nakaniwa］

エレメントデザインC

夜間部2年生（後期）

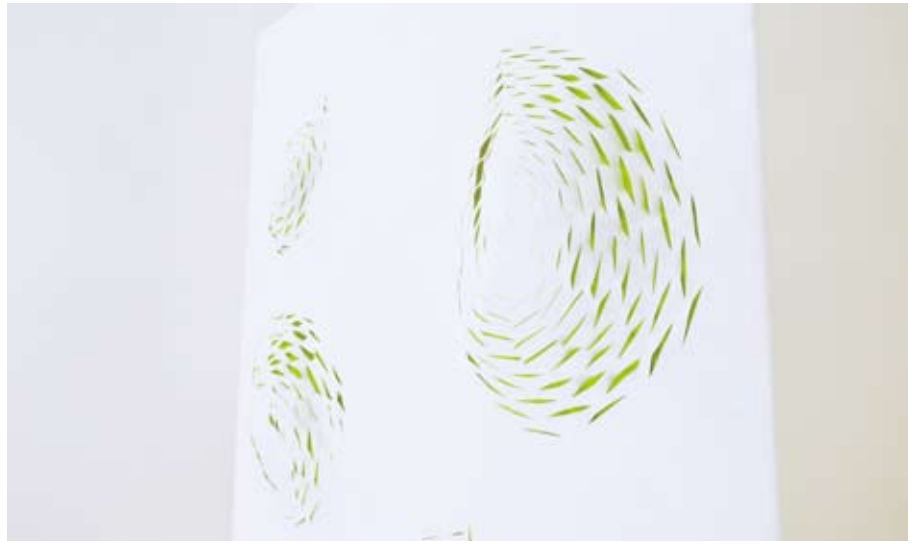
担当講師

柴田晃宏
比護結子

課題内容

支

東日本大震災、この未曾有の災害の中で建築やデザインにできることは何だろうか？　「支」は「ささえる」「わかつ」「えだ」「かう」「つかえる」といった意味を含み、手に一本のえだを持つさまを示している。エレメントは空間を構成する一部であり、空間を触発するものである。空間を支えるエレメントとは何だろうか。「支」を考えることは震災に限定しなくてもよい。「支」することは、実際に物理的に何かを支えることかもしれないし、精神的な支えであるかもしれない。あるいは何かを社会と分かち合うことや、何かを分離していくことかもしれない。「支」から空間とエレメント、社会·家族·個人、人と自然、それぞれの関係性を考えてみてほしい。



概念イラスト

高谷聡美

［寿ぐのかべ ― LAUNDRY POCKET ―］

構造体である壁と一体化した収納（Laundry Pocket）である。表面に切れ込みを入れることで平らな壁から、収納すると立体的な模様が浮き出る。普段は隠されている洗濯物が、この壁を通して、家族の様子や家族の存在を感じさせてくれるだろう。素材は合成皮革（スウェード）と、伸縮性に優れた生地の2wayトリコット。柔らかい感触の壁に仕上げた。

壁の反対面は洗濯物の量に合わせたポケットの入り口になっている。

（左·右）広がるようにした切れ込みのデザイン

渡辺すみれ
[komolebi]

「支」というテーマから私はゆりかごを考えた。不安定でありながら、守り、支えるもの。「ゆりかご」で連想するのは新生児だが、大人のためのゆりかごがあってもいいだろう。大人は新生児と違いゆりかごの上で語り合ったり、寝転がったりするだろう。部分的に透けた覆いからは「柔らかな木漏れ日」が射し、ゆったり寛げる。そんな、大人のための、ゆりかご。

講評

東日本大震災を受けて「支」という言葉を課題テーマとした。これは特に震災に対するなにがしかの提案を求めたものではない。「支」は「ささえる」「わかつ」などの意味を持つ。何を支え、何を分かつのか、言葉の持つイメージを基点に学生達はそれぞれの「支」を提案してくれた。

高谷聡美［寿ぐのかべ —LAUNDRY POCKET—］*p.34 日頃隠される洗濯物に着目し、それが蓄積されることによって生まれるボリュームを壁に付けた切り目によってユニークに視覚化している。壁が膨らむ風景は非日常的であるが、家族という日常的な存在を再認識させ、その表象的現象が面白い。もっと大きな壁につくると楽しそうである。

渡辺すみれ［komolebi］*p.36 大人の使うゆりかごである。現代の大人達に必要な安らぎを揺られる不安定さの中に見出した大作である。包まれるようなフォルムは安らぎを誘い、実際寝心地も良い。腰掛ける機能を持たせるために形態がやや安定的になってしまったのが惜しまれる。もう少し繊細で不安定さがあっても良かったように思う。

田村晴美［奏でる椅子］[*01] 座面と背もたれがテグスでつくられた椅子である。４名の座る位置がＸ字状に配されており、テグスが繋がっているため、立ったり座ったりする行為がテグスによって伝えられる。テグスのつくり出す繊細さも美しい椅子である。しかしテグスを支える部位の完成度が低いのが残念であった。制作精度も向上することが望まれる。

浦上 理［BONY CROOK］[*02] 待ち合わせ時などにちょっともたれるための新たな家具の提案である。肘を掛けてもたれる所作に着目した視点はすばらしいが、完成した作品の形態やテクスチュアが重々しくなってしまい、琴線に触れてこなかった。形態が有機的であるため、プロポーションやテクスチャのさじ加減は特に重要である。

肥山拓矢［Underpins the umbrella］[*03] バスの待合スペースに設置される傘置きである。色々な傘が宙に浮いているような風景は楽しそうであるが、デザインが堅すぎるため、その軽やかさや楽しさが伝わってこなかったのが残念であった。

下邨結野［木になる本］[*04] 枝状の本掛けである。新たな本の収納スタイル提案が面白いが作品としては未完成であった。スケール的にももう少し大きく制作した方が良かったように思う。

同じアイデアであったとしても大きさ、プロポーション、テクスチュア、色、ディテールなどのちょっとした差異によって評価が逆転するようなことは大いにあり得る。デザインとはアイデアを考えることではなく、そのアイデアを形として昇華させることであると思う。

（柴田晃宏）

「支」というテーマに対して、直接何かを支えるカタチであったり、精神的な支えとなるものであったり、何らかの行動を支えるものといった多様なアイディアが出された。カタチ、素材、制作方法、仕上などクリアすべき課題に次々と取り組み、一つの作品へ昇華できたということは大きな一歩となったと思う。

高谷聡美［寿ぐのかべ —LAUNDRY POCKET—］*p.34 洗濯という極めて日常的な行為を通して子供の成長や季節の変化を感得できる装置である。切り込みの入った生地が伸びることで、洗濯物の量に応じた模様が現れる。切り込みの入れ方など試行錯誤を重ねて完成した作品であるが、もっと劇的で予想外な変化が起こることがあってもよかったと思う。

渡辺すみれ［komolebi］*p.36 ゆらゆらと体を支えるエレメントである。タイトルにある木漏れ日を表現するはずの覆いの透かしが中途半端になってしまったこと、制作上、一方向のみの揺れになってしまったことは残念に思うが、体のラインを意識したカーブは座り心地、寝心地もよく、体とゆりかごの重心をずらすことで微妙な揺れ具合を実現できた。

田村晴美［奏でる椅子］[*01] 動物やピアノを連想させる黒い背景に浮かび上がる透明なラインが美しい旋律を奏でているというだけではなく、他の人の存在や動きをテグス越しに感じられるという点も面白い。パネルの切り出し、接続、テグスの固定などのディテールや仕上げが雑なため、全体的な完成度が下がってしまっていることが非常に惜しまれる。

浦上 理［BONY CROOK］[*02] 海辺に置かれ、訪れた人々の体や荷物を支えるエレメント。肘を載せたり体をまかせたりするしぐさを街中でリサーチし、有機的な独特の形態にまとめ上げた作品である。エスキス時よりややずんぐりしてしまったのは残念であるが、生物のような人のようなシルエットが海辺に集う光景は感興をそそる。

肥山拓矢［Underpins the umbrella］[*03] バス停などで傘を支えることで、人のアクティビティを支えようと試みたエレメントである。「傘を支える」方法は解決したが、形態、晴天時の佇まい、脚部も含めたプロポーション、公共物としての素材選定などへの配慮がなされていないために説得性に欠けてしまっている。

下邨結野［木になる本］[*04] 読みかけの本を掛ける、木のようなエレメントである。ハードカバーの芯になる素材を断片化して、本のなる木として再構築することを試みた意欲的な作品であったが、時間不足で完成度が低かったことが非常に残念である。

（比護結子）

01
田村晴美
［奏でる椅子］

02
浦上 理
［BONY CROOK］

03
肥山拓矢
［Underpins the umbrella］

04
下邨結野
［木になる本］

課題紹介

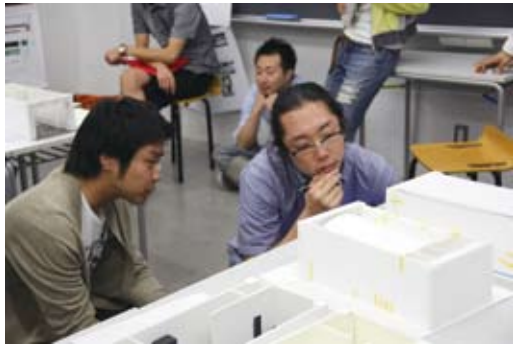
桑沢デザイン研究所のスペースデザイン教育は、住環境（住宅建築）、インテリア、エレメント（家具、照明など）の3つの柱で構成される。人間-モノ-建築-都市の関係をよく観察しながらデザインする力をつけていくことに加え、それを表現する技術を学ぶドローイング（製図）などの授業や専門知識を学ぶ講義系の授業でカリキュラムが構成されている。ここでは、上記の授業課題のいくつかを紹介する。

掲載ページ

昼間部…… 46
夜間部…… 72

昼間部授業風景

夜間部授業風景



基礎デザイン（空間演出）

昼間部1年生（後期）

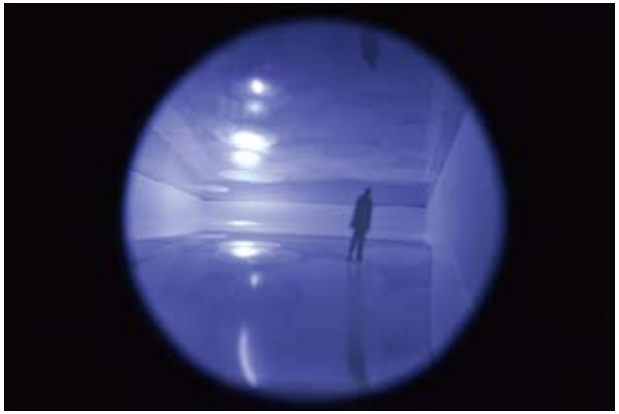
担当講師

1Aクラス／真保 毅・藤原俊樹
1Bクラス／稲垣留美・藤原俊樹
1Cクラス／河﨑隆雄・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1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ものである。そういった空間デザインの根本を、いわゆる「機能」に振り回されない自由な空想テーマの下、デザインすることが望ましい。



川口芽衣（1Aクラス）
［hikari］

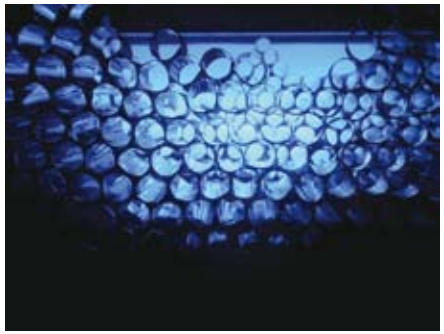
タイトルどおり「光」を表現しているが、「光」のさまざまな表情を表しているところに特徴がある。「光」をストレートに表現するのではなく、天井に大小異なった半透明の円形開口部を設け、天井が映り込む曲面床とともに空間内部をやさしく包み込んでいる。間接的な「淡い光」によって夢の中に迷い込んだかのような「空想空間」を出現させている。（講評:藤原俊樹）

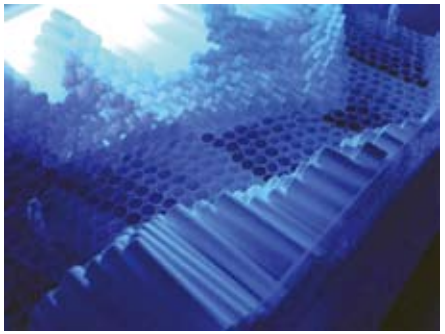
並木千香（1Bクラス）
［think place］

概念を崩したところにこの作品の魅力がある。森林の木を伐採して出現した18m×10mの空間には空間を「仕切る壁」は存在しないが、瞑想するための領域が出現している。内部空間だけではなくランドスケープから考えた逆転の発想。空中まで高く伸びた椅子に腰かけ「自分を見つめ、自然と向かい合う」。その浮遊感や緊張感。森林の繊細な表現が記憶に残る優れた作品となっている。（講評:藤原俊樹）

宮本純華（1Cクラス）
［GURUGURU］

日頃からどうしても気になるカタツムリという存在。それを空間デザインに応用しようという作品。カタツムリの形状をそのまま空間にしても、それはデザインとは呼べない。デザインとはさまざまな要素を抽象化し、全く違う世界に転用することである。結果できあがった空間からは、カタツムリなど感じられる必要は毛頭ない。これはもうカタツムリとは関係のない、新たな空間のデザインなのである。日常にデザインのネタは転がっているのだ。（講評:大松俊紀）





古謝愛里奈（1Dクラス）
［無声］

深遠な海の世界を表現したい、そんな思いから出発した作品。抽象化と要素の反復という単純な行為から、多様かつ複雑な空間を生み出すことが可能なことを、この作品は証明している。彼女自身の深淵な海の世界、それは現実の海とは全く関係のない「新たな自然」。空間デザインとは、人工の自然を創造すること――自然の模倣や疑似的な自然でない、我々の未知なる第二の自然なのだ。（講評:大松俊紀）

住環境デザインⅡA

昼間部2年生（前期）

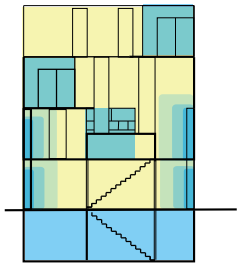
担当講師

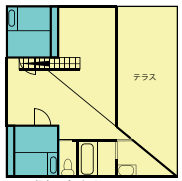
田井幹夫

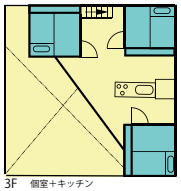
課題内容

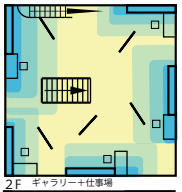
渋谷の小さな家
~Small House with Timescape In Shibuya~

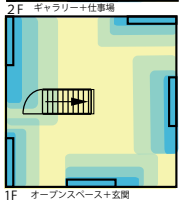
渋谷を敷地として、「時間軸」をコンセプトの一つとして持ち得る住宅を設計する。渋谷は世界でも有数の過密都市であり、情報に溢れ、そして日々変わり続ける刺激的な街。この超現代的な街に、住むという日常感覚がどのように住宅という建築物によって可能となるのか、独自の視点を持って考えてみよう。住宅はすでにいわゆる「家族」のための器でもないかもしれない。「家族」の概念自体も変わりつつある現在、その定義から考え、相応しい生活の場を提案し、建築の可能性を広げよう。合わせて、さまざまな時間軸が存在する渋谷という街で時間概念に意識を向けることで、建築と時間の関係性に注力するトレーニングを行う。

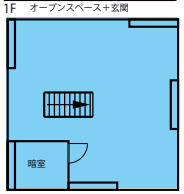












プライベートスペース

パブリックスペース

坂井亜衣

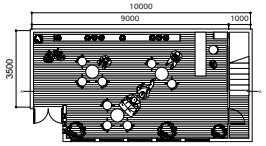
［ALBUM HOUSE］

年の大半は留守にしている、登山家の夫と写真家の妻のための家。大部分をSOHOとして仲間を募り、彼らの仕事や思想を社会に発信するギャラリーも設けた。そこは住民同士や近隣と交流ができる場でもある。建物内に点在するプライベートスペースや住宅設備は必要最小限の面積に抑えた。プライベート以外をガラス張りにし、SOHO入居者と外部とを交流しやすくした。入居者は外部から多くの影響を受けることで地域に親しみを覚える。

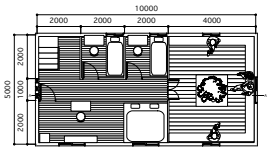
臺 謙太郎

［都市と環境を結ぶ家］

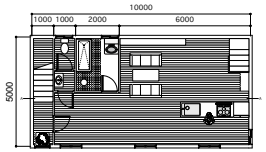
渋谷に一つの家を建てる。そこで私は自然環境の普及という一つのテーマを見いだした。本来人と自然は常にそばにあるべきものであると思う。しかしこの街にはその関係の稀薄さを感じる――。これはいわば都市と環境を結ぶ拠点となる一つの住宅である。「シブヤ大学」で環境学を教えるオーナーのゼミ活動の場として、またその妻が経営する花屋として、「自然環境」を軸に家と家族全体で渋谷を改善していく。



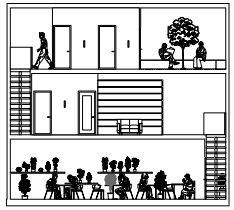
一階平面図



三階平面図



二階平面図



A-A断面図

住環境デザインⅡB

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。まず、「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。

山尾 史絵

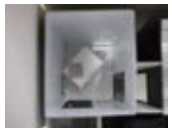
［かたまり と すきま の いえ］

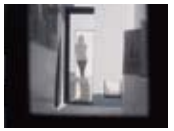
篠原のテンメイハウスにみる幾何学形態によって表現された都市の混沌と視線の不規則な交錯を追求した結果、直方体に幾何錐体を差し込んだ住宅となった。複数のボリュームが介入する直方体の中には、大きく繋がる吹き抜けと迷い込むような隙間が生まれる。個人空間は錐体内部に設け、柱の間隔を変えることで、全体の空気感を統一しつつ緩い仕切りや目隠しの壁の役目をもたせた。天窓から壁の斜面を落ちる光も期待できる。

山本怜奈

［ソラのキレハシ］

行為を解体する。リビング、バスルーム——当たり前に使われている言葉は、これからの私たちの暮らしを描いているのだろうか。ある行為が行われる。その次の行為までに小さな矩形の空がはさまれる。見上げた空は晴れているかもしれないし、くすんでいるかもしれないし、泣いているかもしれない。その空を介して、人の心には行為そのものが鮮明に映し出され、新しい感覚を得られるのではないか。生活とは流れているようで、小さな断片の集まりである。





住環境デザインIIIA

昼間部3年生（前期）

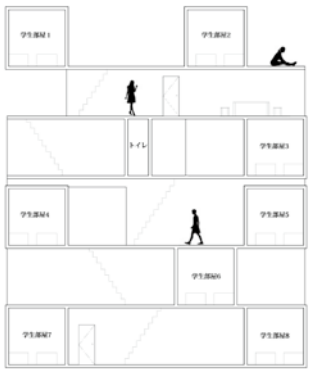
担当講師

渡邉健介

課題内容

High Density Housing

少子化の進む日本とは逆に、2011年には地球の人口が70億人を越え、今も増え続けている。そこで本課題では低密度のスプロール型の開発に対して、都心で（超高層以外で）高密度に住むモデルを探る。渋谷を観察し高密度に集合するシステムを各自開発し、集合住宅への提案へつなげる。抽象的なコンセプトから具体的な空間へ、段階的で発見的なプロセスを踏むことにより、自ら想定しなかったような、新しい建築、空間の可能性を探る。

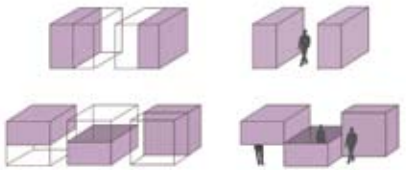


断面図

松崎 恵

［vent］

学生とオーナーのためのシェア居住。街中で見つけた布地のロールの密集具合を観察し、新しい集住のモデルをスタディした。表参道ヒルズ手前の小さな通り、キャットストリートに建つ。ショップなどが並ぶ中で違和感を感じさせないよう、住まいの中に自然や街が入り込んでくるような分散型住居にした。分散したユニット間のスペースは学生達やオーナーのコミュニティ空間。そこを通して入る風や光は、圧迫感を感じさせない自由な空間をつくり出す。



許 鉦晨

［OMOSYUKU］

学生や短期滞在の人に向けた集合住宅の計画。箱の中に不規則に入っているガチャガチャを、密集して構成される住宅のモデルの出発点とした。敷地に半分透明／半分不透明のカプセルのようなユニットをランダムで配列。視線と動線を制御することで新しいコミュニケーションが生まれる。建物の窓や開口部の位置もユニークになった。個室にとらわれない、人とのつながりやアクティビティが多彩に展開する、合宿所のような生活空間を獲得できた。

インテリアデザインIIA

昼間部2年生（前期）

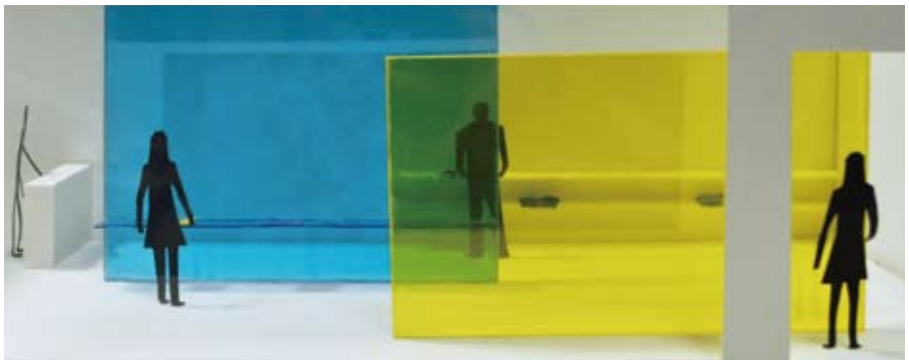
担当講師

藤原俊樹

課題内容

「空間の仕切り」——ファッションブティック

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。東京・原宿に立地する床面積50㎡（5m×10m）の路面店にファッションブティックを設計するという課題。設計条件は、空間を「仕切る」壁面を二つつくることに限定する。壁面のデザイン、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標としている。「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。



目崎羽衣

［あおとき］

色と色が重なったとき、そこには新しい色が生まれる。服を着るということは、体の上にたくさんの色や形を重ねて自分というただ一つを生み出すということだ。「重ねる」という行為と、それに伴って生まれる美しさを、青と黄の透明な壁をシンプルに配置することで視覚的に表現した。

鈴木順平

［SHITSUra］

「SHITSUra」（シツラ）とは「設（しつら）える」＝客人のために準備するという言葉からきている。「壁」という存在は悪い意味で力強く、狭い空間ならば完全に分断されてしまうと考えた。そこで一定の空間を確保するため、「折形」をイメージした紙の折り目のような平面構成的な壁を制作し、「壁」「ハンガーラック」「門」の三つの役割を持つものとした。お店の要素一つひとつにお客様を迎えるための仕掛けを施した。

インテリアデザインIIB

昼間部2年生（後期）

担当講師

遠藤幹子

課題内容

楽園カフェ

心から望む情景、天国にいるような幸福、叶えたくても届かない刹那、そんな感情の奥底から湧き出るような空間の美しさを、手書きのドローイングを中心に設計・表現する課題である。

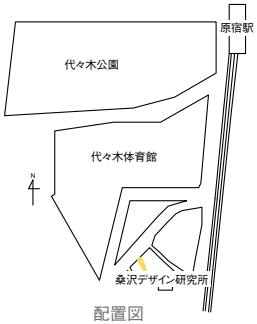
メインエントランスを入ると、列柱の木々が広がる。

ボッティチェリ『プリマヴェーラ』

川原のり子

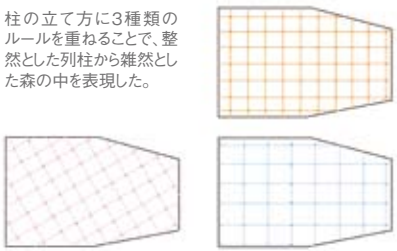
［Primavera］

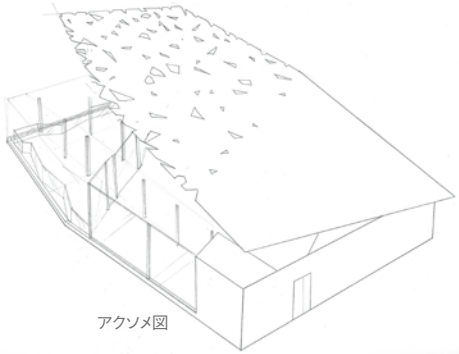
鬱蒼と生い茂る木立の中に咲き乱れる春の花。そこに集う繊細優美な衣をまとった神々――。「楽園」という言葉から、ボッティチェリの名画『プリマヴェーラ』が思い浮かんだ。逆光の森の中をさまよい、たたずめるようなカフェをイメージして設計した。



配置図

柱の立て方に3種類のルールを重ねることで、整然とした列柱から雑然とした森の中を表現した。

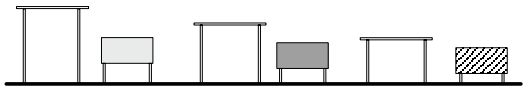




アクソメ図

似たような席の列をさまよう人々。

トップライトから木漏れ日が差す。



高さが微妙に異なるイス・テーブルを前後に配置。

インテリアデザインIIIA

昼間部3年生（前期）

担当講師

藤原俊樹

課題内容

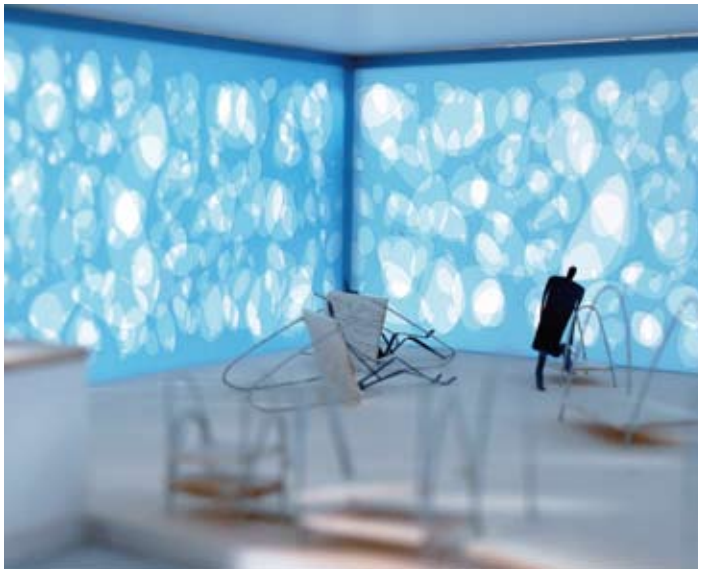
WATER BAR

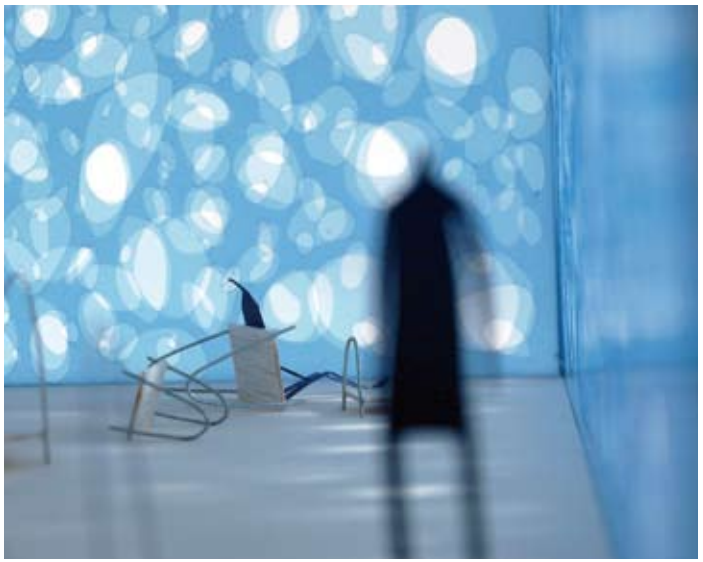
企業の情報発信拠点の設計課題。「人と自然と響きあう」を企業理念とするサントリーがコーポレートメッセージ「水と生きるsuntory」を新たに掲げ、〈生きてゆくために必要な水〉そして〈世界の水と出会う〉をテーマに情報発信する新しい空間を提供する。立地場所は渋谷区神南の道路に面した1階（路面店）であること、店舗の広さは68㎡（8.5m×8m）、2011年夏オープン。――以上を課題の条件とした。3.11以降、生きてゆくことの意味、どう自然と向き合ってゆくのか。それを私たちは問い続けている。その中で生きてゆくために必要な「水」をかたちにするインテリアデザインを考察した。

鈴木智仁

[abukuya]

家に帰ると靴を脱ぐ。ほっとして親密な気分になる。「靴を脱ぐ」という行為が家という存在のアイコンとなり得るのではないだろうか。水泡をイメージし、透過性のある壁面に穴を開けることで二次元のレイヤー状にす る。複数のパターンのレイヤーを重ねることで木漏れ日のような変化を生む。内装は茶室のような一室空間にした。靴を脱ぎ、床に座ることで、空間との、あるいは人と人との親密性が増すのではないかと考えた。幻想的なあぶくのなかで、いつもよりゆっくり水を飲む。





エレメントデザインIIA

昼間部2年生（前期）

担当講師

水谷雅文

課題内容

生活の三様態～憩う･食べる･寝る

グループ課題による家具などのインテリアエレメントの実作。日常生活における「憩う」「食べる」「寝る」という三つのテーマから一つを選び、三つのインテリアエレメントを実作することで空間におけるエレメントの在り方を体感する。グループでの作業の中で、実際のデザイン業務に必要な要素を体験し、デザインの可能性を学ぶ。また、講評後に実際の作品を校外のギャラリーでの展示を行う。展覧会への段取りと併せて、各グループが自らの作品だけでなく、クラス全体の中でそれぞれの作品をいかに見せるかについても実際に体験することを目指す。

p.60-p.61 写真撮影：淺川 敏

目崎羽衣／山内夏広／山尾史絵／山本怜奈／ロッシュ･ジュリー／渡瀬瑤子

［dimanche］

柔らかく差す木洩れ日や、肌に触れる木の質感。私達が無意識に 心地良いと感じるものがある。それらの魅力に惹かれ、人は自然と集まってくる。そこには座る場所が決められたベンチがあるわけではなく、自由にくつろぐことができる。それが私達の目指した「憩う」ということだった。「dimanche」とはフランス語で日曜日という意味である。何の用事もない休日の午後を自由に過ごすような、気持ちの良い空間であってほしい。

青木菜乃／市川善幾／上田拳馬／黄 君傚／大久保遼子／大塚江美

［寝子］

ネコのように自由で柔軟なストーリーを組み立て、エレメントで表現した。時間の流れを感じさせない、気ままに眠るネコ、ネコの目を盗んでチーズを求め動き回るネズミ。人間にとって「寝る」という「生理的欲求」のあり方は変化した。生活のために時計の針に縛られながら忙しく働き、時に徹夜をする。ネコは全ての縛りから解放され、幸せに生きているように感じる。現代の人間もたまには「寝子」になってみても良いのではないか。

エレメントデザインIIB

昼間部2年生（後期）

担当講師

長岡 勉

課題内容

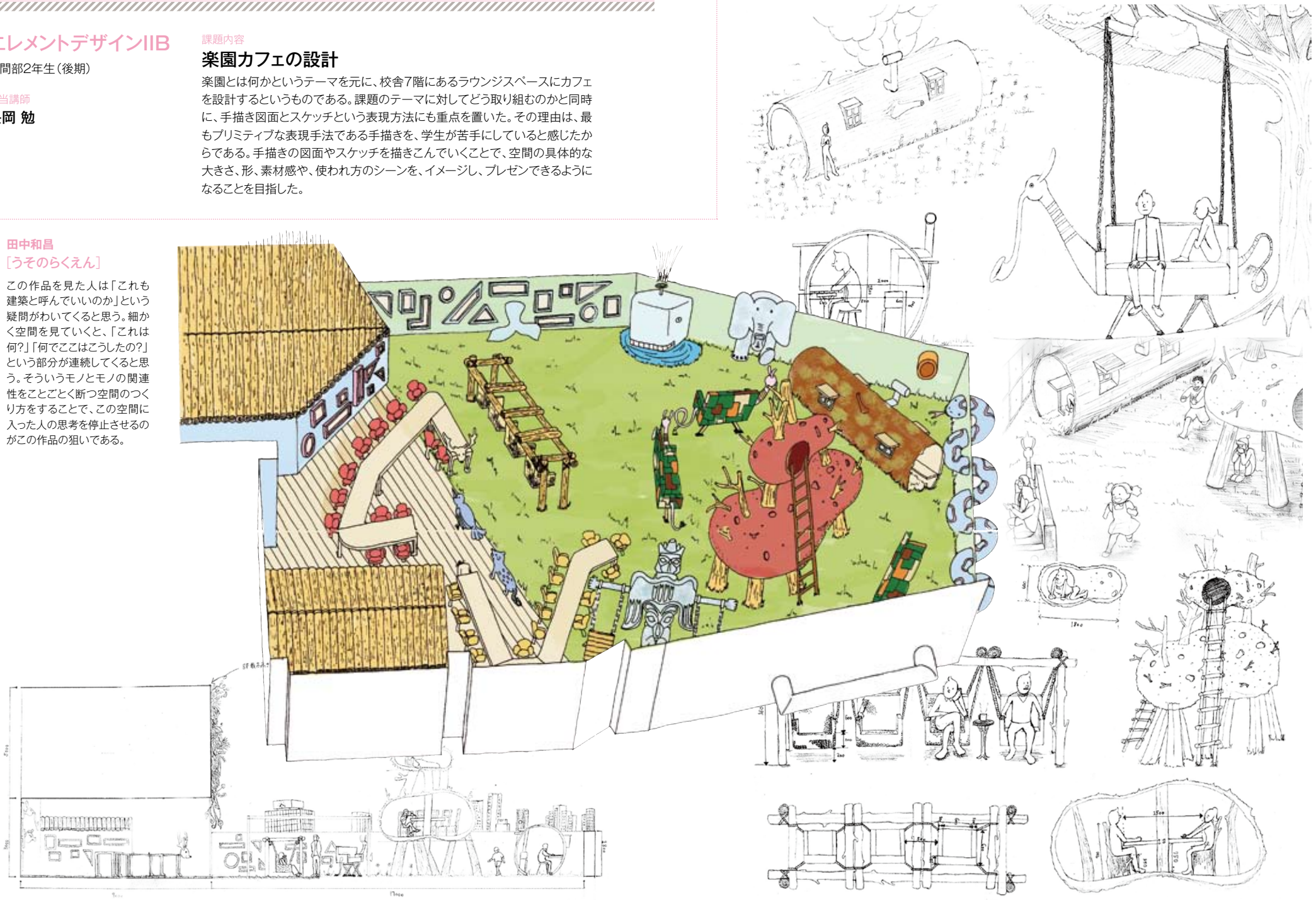
楽園カフェの設計

楽園とは何かというテーマを元に、校舎7階にあるラウンジスペースにカフェを設計するというものである。課題のテーマに対してどう取り組むのかと同時に、手描き図面とスケッチという表現方法にも重点を置いた。その理由は、最もプリミティブな表現手法である手描きを、学生が苦手にしていると感じたからである。手描きの図面やスケッチを描きこんでいくことで、空間の具体的な大きさ、形、素材感や、使われ方のシーンを、イメージし、プレゼンできるようになることを目指した。

田中和昌

［うそのらくえん］

この作品を見た人は「これも建築と呼んでいいのか」という疑問がわいてくると思う。細かく空間を見ていくと、「これは何?」「何でここはこうしたの?」という部分が連続してくると思う。そういうモノとモノの関連性をことごとく断つ空間のつくり方をすることで、この空間に入った人の思考を停止させるのがこの作品の狙いである。



エレメントデザインIIIA

昼間部3年生（前期）

担当講師

藤森泰司

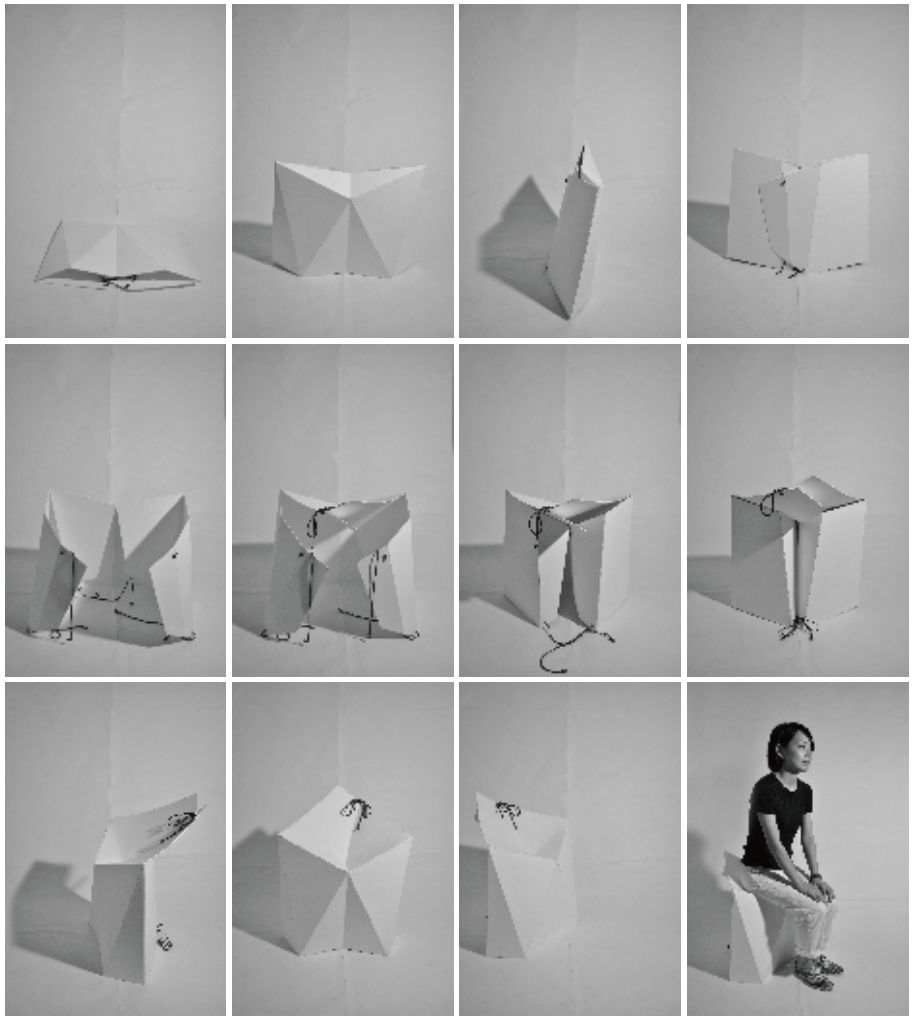
課題内容

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。

末廣 佳
［さなぎコンプレックス］

人は包まれて生まれてくる。お母さんのおなかの中や、揺りかごの中、布団の中。私達は快適に包まれることによって、安心、愛情を感じる。これは、守られているさなぎのように体を預ける家具の提案である。普段はラグやクッションとして、時には体を包むものとして形を変える。気分によって使い分けることにより、家具と人とのより親密な関係をつくることができる。



高崎 遼
［paper stool］

紙の軽さのスツール。手軽に持ち運びできるということがコンセプトです。軽い素材「紙」を、織りによって強度を持たせたスツールです。

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

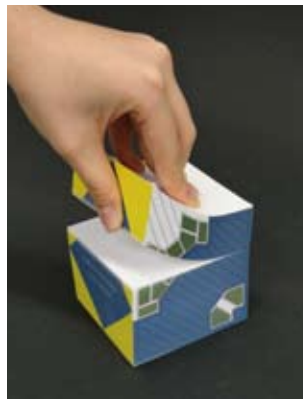
実在する建築をモチーフにしてスーベニア（おみやげ品）をつくってもらうという課題を今期も実施した。単に建築の外観を縮小するだけでなく、その形や素材などから特徴をつかみ出し、そこから何らかの別の用途を発想し、商品として再構成することを制作者には求めている。既存の建築から、その一番大事なものを抽出し、それを活かしながらもまったく別の機能を与えること。これはすなわち、建築のリノベーションであり、コンバージョンであるとも言える。この課題を体験することで、形や素材から逆に空間の機能を発想していく能力を育んでもらえることが狙いである。優秀作をいくつか紹介する。

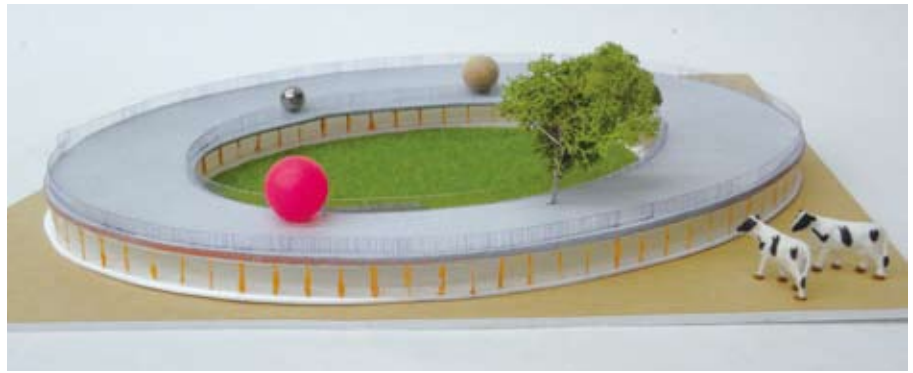
市川善幾（昼間部2年生）
篠原一男が設計した「白の家」をモチーフにした弁当。篠原が建築において追究した日本的な象徴空間を、食に置き換えたものは何かと考え、制作者はその答えを日の丸弁当に見出した。弁当箱の蓋（＝屋根）を開けると、そこには「白の家」の平面が現れる。「白の空間」は「白いご飯」で表現されている。そして「白の家」の最大の特長である柱の位置に、梅干しが置かれている。

大久保遼子（昼間部2年生）
ウィル・オルソップ設計の「シャープ・デザインセンター」で販売することを想定したマフラー。建物の全体を覆うグラフィカルなパターンが模様として編み込まれている。直方体のボリュームを支えるカラフルな柱は、マフラー端部の飾りに変換され、表現されている。

藤方信基（昼間部2年生）
SANAA設計の「ルミエールパークカフェ」に題材にとった時計。ドーナツ状の平面を時計の文字盤にしている。屋根を外すと中にはカフェの椅子が配してあり、その数が時刻を表している。

徳重早織（夜間部1年生）
ピエト・ブロムがロッテルダムのオールドハーバー再開発に際して設計した「キューブハウス」。呼称にも用いられている立方体の形を、ブロックメモに置き換えている。特徴のある壁面の目地や開口の形を、パッケージには6面、ブロックメモ自体には3面に印刷して正確に再現。印刷所に依頼して、小口にも美しく印刷を施した。商品としての完成度が高い作品。





本舩坂 剛（夜間部1年生）手塚貴晴＋手塚由比設計の「ふじようちえん」で配布することを想定した玩具。建物を縮小した模型を傾けながら、その上に載っている玉を転がして遊ぶ。この幼稚園では屋上がリング状になっていて、子どもたちがそこをぐるぐると走り回っている。この動きを再現したものである。実際に遊んでみると、単純なのに意外なほど面白い。

スペースメディア論3

昼間部3年生（前期）

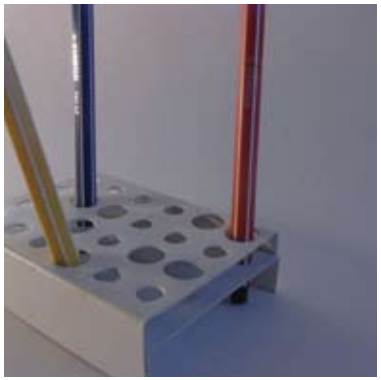
担当講師

南後由和

課題内容

建築広告

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、流通させることを狙いとする「建築広告」を制作した。建築の形態的特徴（意匠・構造・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）建築の特徴のデフォルメおよびアナロジーによるアイテムへの変換、（3）キャッチコピーを作成した。その際、広告のターゲット層や、アイテムが使用されるシーンを具体的に設定することも重視した。

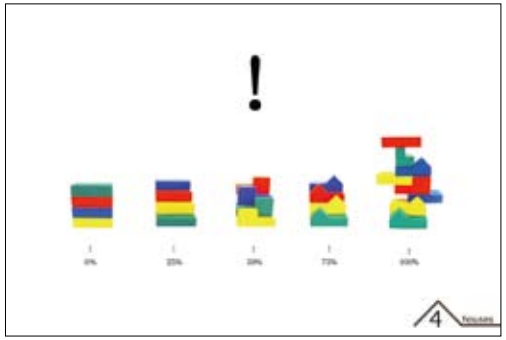


永森亮太
［乾久美子「Dior GINZA」の建築広告］

Dior GINZAは、二層の白色パンチングメタルで覆われている。銀座の街の中で、まわりのどれとも競合せず威圧もしない。周囲との関係性の中から意味が紡ぎだされるのだ。パンチングメタルを用い、ペン立てをデザインした。机上での主張を抑えるために、高さを最大限低くとった。建物でも採用されている二重構造とすることで、ペンの自立が可能となっている。

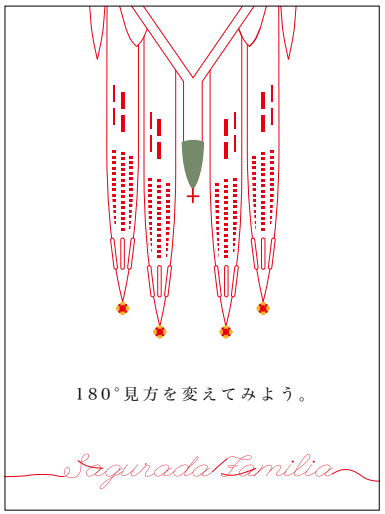
狐塚真理絵
［アルヴァロ・シザ「スポーツ・コンプレックス」の建築広告］

「スポーツ・コンプレックス」のメイン空間の天井には幾つも丸い穴が空いたプールがあります。この施設を建築家以外の多くの人に知ってもらい、もっと市民の方に利用してもらうため、施設の特徴である丸穴をデザインに取り入れたビニールバックを考えました。プール施設でこのビニールバックが使われることで市民へ建築のアピールができると思います。



野田奈央
［On Office「4 houses」の建築広告］

4 housesの特徴はダイアグラムの明快さや玩具のような単純さと遊び心のある形にある。だからこそ余分な言葉は加えず「!」と、アイテムであるパズルを並べた形、その形の変化の大きさを示す「%」によって、直感的に理解できる建築広告を目指した。「!」とは人の心に生まれる楽しさや驚きを指し、それは新たな家の可能性に繋がっていく――それを探すヒントとしてのパズルである。



本橋麻衣
［アントニ・ガウディ「サグラダファミリア」の建築広告］

サグラダファミリアの構造の特徴である「逆さ吊り構造」からヒントを得たネックレスと建築広告です。旅行をする上で、有名な建築は観光名所として多くの人々が集まります。一見理解しづらい建築ならではの面白さを、一般の人や観光客に知ってもらえるような作品にすることを狙いとしました。

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たち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かわりに学生達には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。

青木菜乃、市川善幾、稲垣 卓、上田拳馬
［トランス・シュガー］

飲むことができ、かつ安価で試作を重ねられる砂糖による模型は、自立させながら溶かしていく際に構造の限界点も観察できる。器をつくる実験で加熱した砂糖水が意図せず再結晶化したものをフィルターに採用。シワと繋ぎ目を極力減らした綺麗なアルミホイル型と加熱超過による脆性を防ぐことで、割れがなく一定の厚みの器を生産できた。また、かき氷シロップによる着彩、ミウラ折りの採用で立体的なステンドグラス調の模型が完成した。

1:全体の割れで崩壊して失敗　2:砂糖が再結晶し金平糖のような物質が得られた　3:溶けた飴を垂らし網目状に。2と組み合わせてフィルターに　4:フィルターが上手くろ過している　5:翡翠色の模型。薄さは約1mm　6:ミウラ折りを採用し構造強化を図った、ステンドグラス調の最終模型

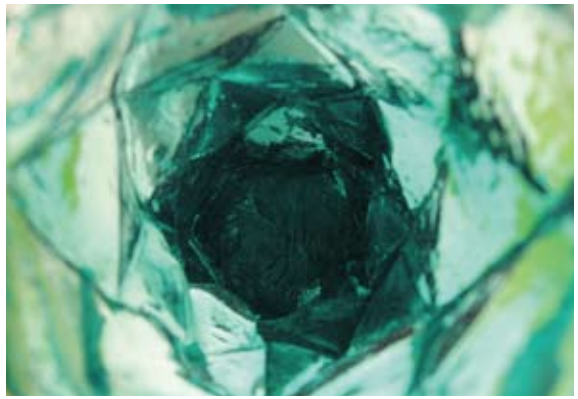
1

2

3

4

5


6

1

2

6

3

4

5

黄 君傚、大久保遼子、奥野ゆかり
［silicon leafilter］

シリコン、果物、葉脈を使用した。まずボンドとアクリル絵の具の混ぜ合わせで強度が出ることを発展させて器をつくった。ボンドに替わりシリコンは速乾性、耐久性、柔軟性に優れ熱湯を蓄える器に適している。一方果物繊維をフィルターに用いてフレーバーをつける実験も行った。果物繊維は水を通すには編み目が細かすぎたが、植物本来が持つ繊維の構造――葉脈を抽出し水を通すフィルターを制作した。

1:（左）マーブル状にしていない状態（右）マーブル状に混ぜ強度増　2:2色のシリコンを混ぜ隙間をなくすこともできた　3:繊維の隙間ができそうな柑橘系を選んだ　4:葉が薄かったため表面が剥がれ失敗　5:葉をサザンカの葉を使用。葉が厚く成功　6:シリコンと葉脈を合わせたコーヒーメーカー

空間構成

夜間部1年生（前期）

担当講師

中山定雄

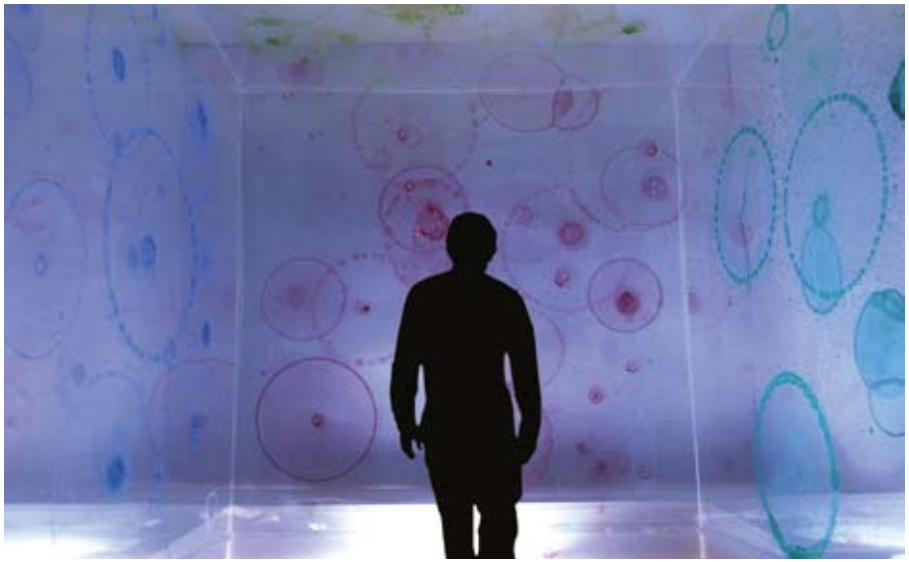
課題内容

光と影のインスタレーション／代々木公園の脇役

この授業で学ぶべき目標は、まずデザインの固定概念を取り払うこと、そして体を動かして各自が空間の美学を吸収すること、またこれからのあらゆるジャンルに進むにあたって、分野のイメージを持つことである。課題は10年以上前からやっている伝統的なものや今時のものを織り交ぜているが、いずれも毎年新しい感覚の作品が生み出されている。実験や議論を繰り返し、通常のデザインのアプローチとは異なる感覚の手法で完成していく。講師も学生も最終成果品にはこだわらず、プロセスを楽しむ授業といえる。作品は完成して終了だが、学んだ手法はこれからの専門分野で永く活かされていくであろう。

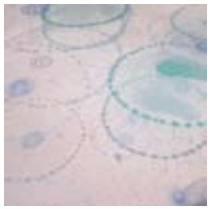
本舩坂 剛
［2つの世界をつなぐもの］

二つの空間が隣り合うとき、そこには必ず境界が生まれる。古代ギリシャの哲学者プラトンがかつて展開した「この世界は不完全で、その背景に真実の世界が存在する」という説をもとに、自然とも人工とも言い表せない異様な円模様が夥しく配された非日常空間をつくる。模様の重なりによるモアレや足元からの強い光によって外部との境界が不明瞭となり、私たちが感じる世界が真実かどうかが身体的に問われるインスタレーションとした。（課題:光と影のインスタレーション）

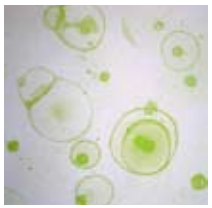


インスタレーション内部空間

絵の具を溶かしたシャボン玉

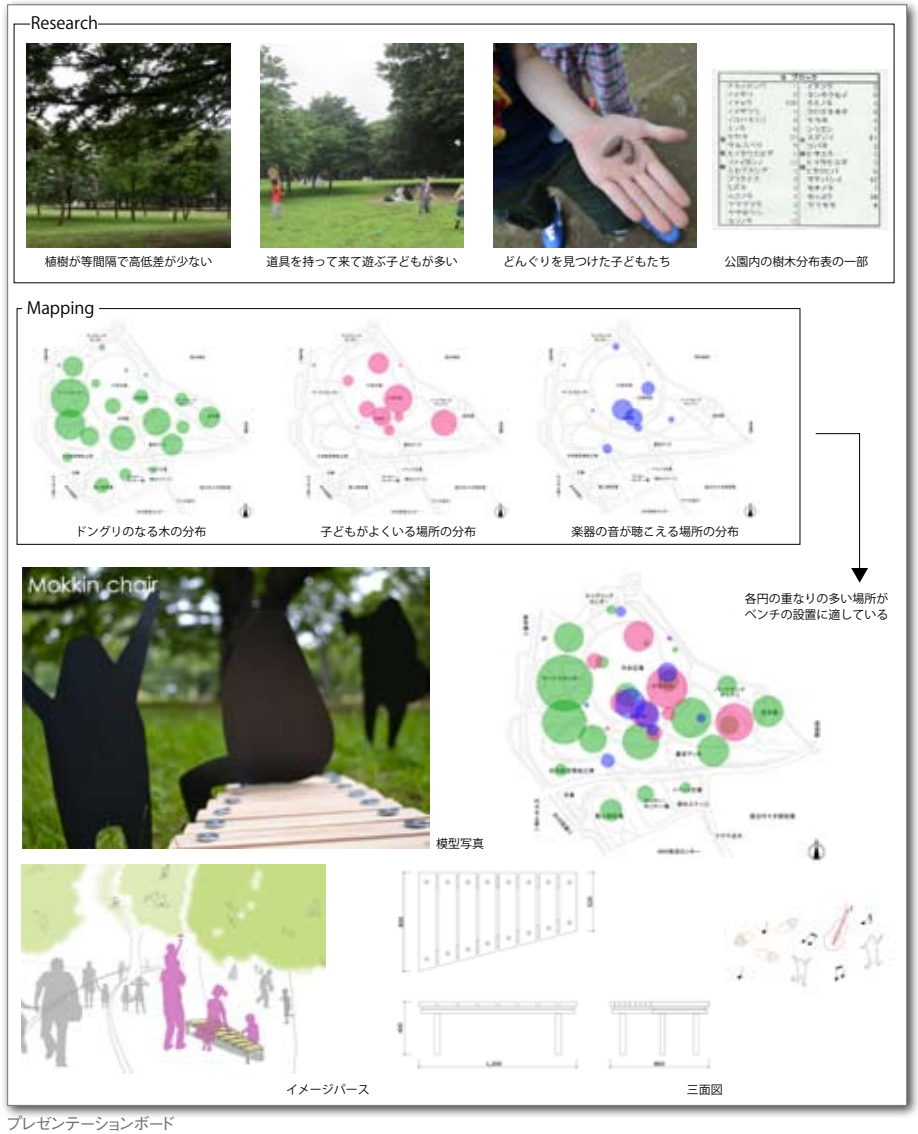


シャボンが割れてできる模様



模様の重なりによるモアレ

足元からの光



プレゼンテーションボード

堀田 希、水野紘子、本舩坂 剛、山口元気
［Mokkin］

私たちは代々木公園の問題点を「子どもの遊び場が少ないこと」「単調な景色が続くこと」と読み取り、その解決として木琴のように叩くと音が鳴るベンチを提案した。偶然手が当たったりドングリが落ちてきたりした時に音が鳴り、空間に小さなリズムが生まれることを狙った。実際に公園内でドングリのなる木の分布や子どもが遊ぶ場所、楽器の音が聴こえる場所をリサーチするとともに、ドングリを木に落とす実験で音の響きも確かめた。（課題:代々木公園の脇役）

住環境デザインA

夜間部1年生（後期）

担当講師

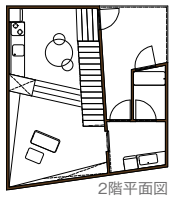
福島加津也

課題内容

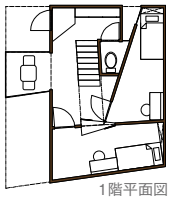
明日私たちはどのように住むのか ― 外のある家

現代の東京に、自分とパートナーのための「外のある家」を設計する。この「外」は、光や風のような環境的なものでも、眺望や庭のように具体的なものでもよい。現代では都市に集まって住むことの意味が改めて問われている。都市は醜いからと閉じてしまうのはもったいないし、自然は美しいからと開くだけではプライバシーが保てない。新しい都市の共同住処のビジョンを想像すること。

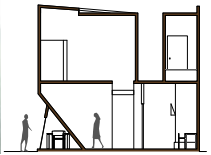
外観。全体を斜めに切り込む（＝SLASHする）ことで街と人、人と人との距離感を操作する。



2階平面図



1階平面図



断面図

斜めに切り込んだ窓は外の視線を直接受けることなく、上空からの光だけを室内に取り込む。

ダイニングを見下ろす。空間全体を斜めに仕切ることで、生活者同士の視線のずれを生み、程よい距離感を持って生活できる。

礒 成美

［SLASH］

敷地はキャットストリートのメイン通りを一本奥に入った住宅街である。小さい単位の住宅が道ぎりぎりに塀を立てて境界をつくり、人々はその内側で隠れるように生活をしていた。これらの塀を取り払い、生活者と街との間に新しい境界の形を与える。SLASH――斜めに切り込んだ壁で内と外の距離感を操作し「生活者のための外」と「街並としての内」をつくる。商業化の避けられない街の中で、生活の場としての街並を残したい。

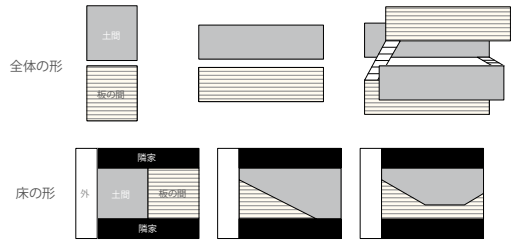
1階。本来、外と内の中間にある土間を内側に引き込み、住宅の中での外とした。

2階

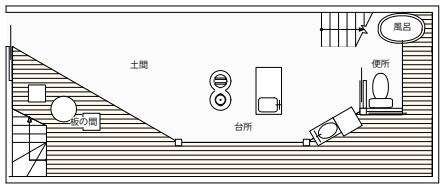
河西 猛

［土間と板の間の間］

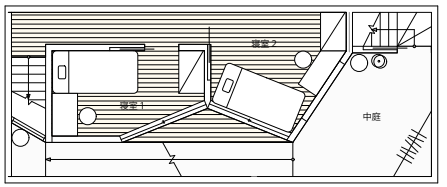
高密度化する都市では個人が外部（庭、採光、借景など）を持つことができないと考え、外部と接する面が少ない敷地を選んだ。玄関の持つ異質な感覚を外ととらえ、それを拡張した空間として土間を用いた。土間と板の間、二つの動線が絡み合うような配置によって私たちは外と内を自由に行き来でき、暮らしに多彩な表情を見出せるようになる。現代社会が目指す発展とは、外という感覚を消していくことと同義であると思う。外と共に生きてきた人間本来の感覚をなくさないようにできたらと考えた。



ダイアグラム。土間と板の間それぞれの形状を操作し、接する面を拡大したうえで1階・2階を立体的に絡ませ、土間と板の間の関係を密にする。



1階平面図



2階平面図

住環境デザインB

夜間部2年生（前期）

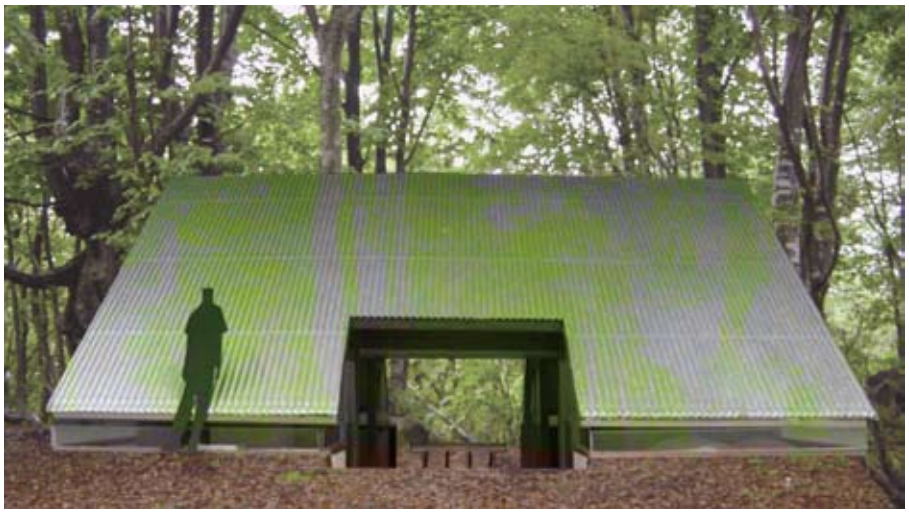
担当講師

大松俊紀

課題内容

時（トキ）と間（マ）を繋ぐ住宅論

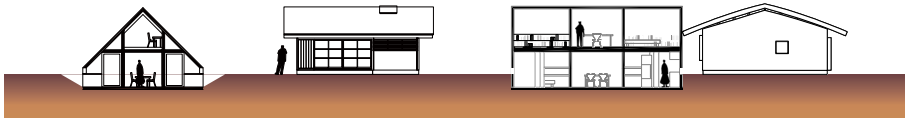
篠原一男が1963年に、写真家・大辻清司のために建てた別荘「土間の家」が軽井沢にある。むくりの付いた屋根と、それと相反するかのような正方形平面は、半分に分割され片方は土間に、もう片方の畳の部屋はさらに半分に分割されている。この「土間の家」も、現在は長女家族のための普段の住まいとなっているが、大辻家はこの家を今後も別荘として使用したいと考え、敷地内に新しい家の計画を決めた。周りには、当時建てられた清家清、宮脇檀らの別荘群が、今も一部廃墟のようになりながらも建ち並ぶ。そんな「時と間」の断層にどのような住宅論を描けるのであろうか？



大嶋 励

［森で食らす〜建築を意識させない家／ランドスケープのような家〜］

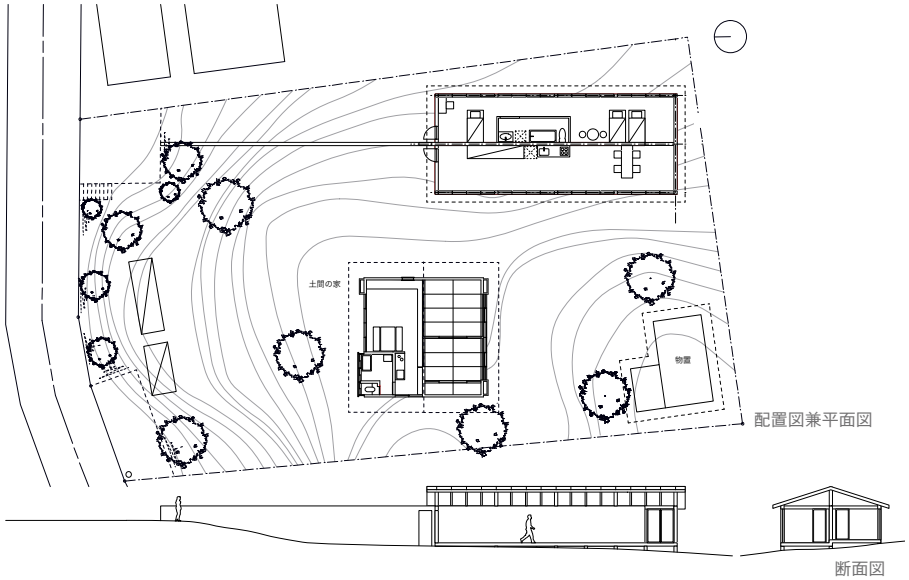
柱（グリッド）を拠り所、またはキッカケとし、多様な居場所を生み出すことで、居場所同士の距離感も生まれてくる。また建築的な操作による居場所の設定ではなく、居場所を選択する人間の原初的な本能により空間を構成しようと考えた。『不自由な自由』をキッカケとし、建築がそもそも持っているヒエラルキーを崩し、新しい空間を目指した。



土江俊太郎

［壁と住宅（WALL AND HOUSE）
一枚の壁から住宅を考える］

古来、人間は自然の中に拠り所となる「場」を見つけて生活していた。区画整理された現代都市で意識されることは少ないが、生活の原点とはそうした「拠り所となる場を持つ」ことであったはず。本案では、まず敷地に一枚の「壁」を立ち上げることから始めた。仕切りとしての壁ではなく拠り所としての壁だ。原始的な「場」を建築することで、都市環境では味わうことのできないダイナミックな住処を得ることができると考えた。



配置図兼平面図

断面図

インテリアデザインA

夜間部2年生（後期）

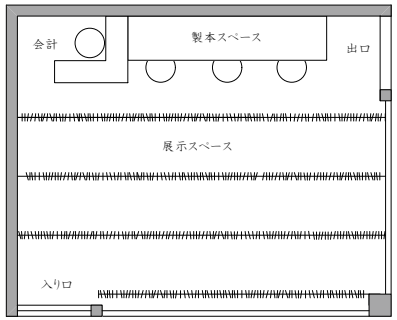
担当講師

北原摩留

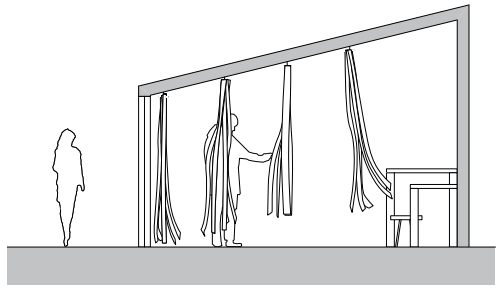
課題内容

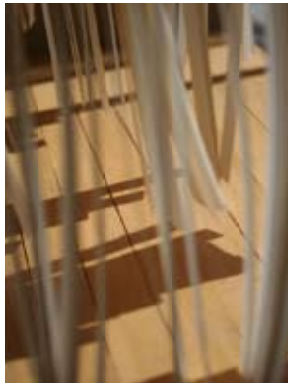
50㎥ワンコインショップ

空間とは、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る。学生には、間取り図的2次元発想に立脚した思考回路からこの3次元概念に切り替えてもらうべく、与件として立方メートルとしての空間ボリュームで考察することを求めた。具体的には、ワンコインで商売が完結するプリミティヴなショップデザインを検討する中で、3次元空間の代表的表現法といえる模型を1／10という大きなスケールで制作しながら、空間を立体ボリュームとして捉える3次元発想へ昇華させることを目指した。



平面図

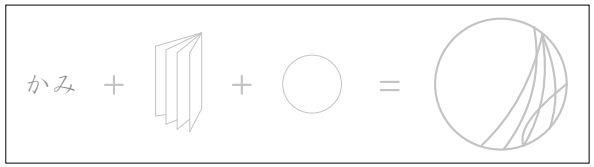

断面図



河西 猛

［ぱぺりうむ］

紙を見たり、触ったりすることは楽しい —— 紙が廃れつつある時代ですが、モノとしての良さを改めて感じられるようになった気がしませんか。紙を大事にする街、神保町。ここに、好きな紙を、好きな方法で製本できるノート屋さんを考えました。商品の紙を短冊状にし、天井から吊るしました。道行く人は紙の隙間から見え隠れする店内の様子に興味を持つでしょう。紙は空間の仕切りにもなっています。紙をかき分け進みながら手触り、風合いを楽しむ空間を考えました。



ロゴ:「かみ」と「本」と「空白」を合わせてノートを表現

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

物販店舗

〈課題1:物販店舗〉

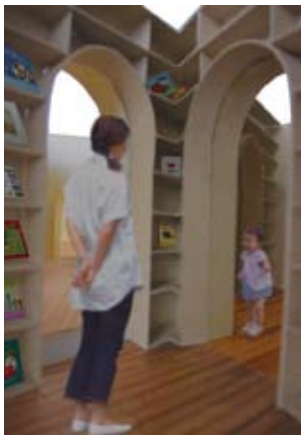
与えられた躯体にて、物販店舗をデザインする。コンセプトの創出、取り扱う商品やどのように販売するかという戦略まで考察すること。

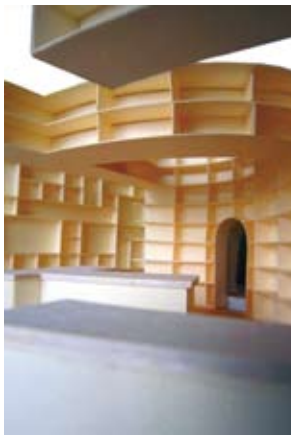
〈課題2:飲食店舗〉

与えられた躯体にて、素材と印象、表層と内面というテーマに従い、飲食店舗をデザインする。

藤生 藍
［EHONYA］

子供がまた行きたくなるような絵本屋とするために二つの操作をしている。一つは各部屋に皆が通れる入口とは別に子供専用の入口を設けたこと。もうひとつは本棚の仕切りによって七つの異なった空間と、奥に天井高1,500mmの子供専用の部屋を設置したことである。このことで子供が楽しく次の部屋に進み、お気に入りの空間が持てるようにした。（課題1）



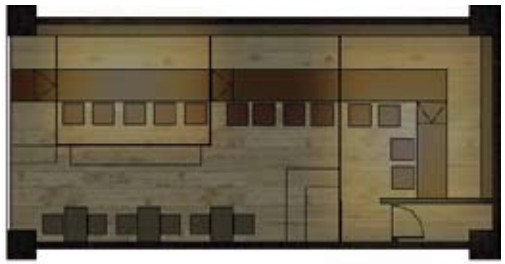


平面概略図（動線と什器）

断面図

藤生 藍
［灯籠］

このBARには高低差が異なる2つの箱のような空間があり、そこから灯籠のように光が漏れる。灯籠の光によって会社帰りの人や初めて訪れる人でも落ち着いてお酒を飲めるような空間を目指した。（課題2）



平面図

エレメントデザインA（後期）

夜間部1年生（後期）

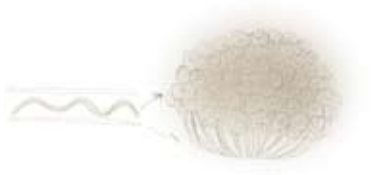
担当講師

浅野泰弘

課題内容

ダンボールの椅子

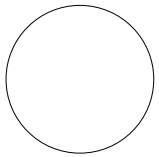
再生可能なエコ素材でもある、ダンボールを使用して椅子（スツール）をデザインする。原寸で実際につくり、講評会では本人に座ってもらう。ダンボールの素材に合った形、素材の特性、フルート（断面の波状）形状の生かし方、素材の方向性、紙でつくれる構造や、折りの力学などを考えるのが課題のテーマ。ダンボールは買ってきても、拾ってきても構わない。「リサイクルの意味合い」もテーマの一つである。安価でありながら、構造を工夫すれば800kgの加重に耐えられ、ゴミに出しても90%再生される。この素晴しい材料を使用して、新しい形、新しい発想が導き出されることを期待している。

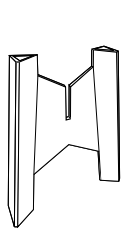


佐藤史知

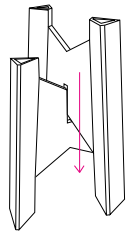
［ダンボールスツール］

テーマを「構造や機能からくるかたち」と設定し制作しました。木製の家具にある経年変化や存在感、構造や機能からくる形状にとても魅力があります。そんな魅力を、ダンボールで出すことはできないかと考えました。ダンボールの特徴である波（流れ目）や断面の模様に着目し、脚部をトラス構造にし、脚部と脚部を噛み合わせ、座面に脚部を埋め込むことで強度を出しました。

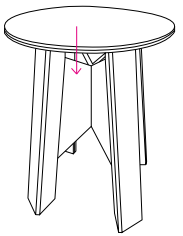




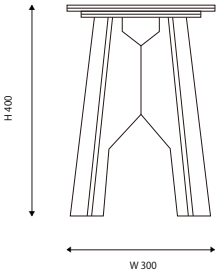
1



2



3



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

デザインという行為に対峙するときに悩ましいことは、世の中に溢れるモノのほとんどがすでにカテゴライズされてしまっているということである。この課題では、我々が持ち合わせている「椅子」（脚が4本あり、座面があり、背もたれがあり……etc.）の概念を振り払ったところからスタートしてもらいたいという意味を込めて、あえて「座る機能をもったもの」という曖昧な表現を使っている。まずは「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。

杉本芙美
［fountain chair］

噴水の上に腰掛けることができたら……。吹き出す水しぶきの上にバランスをとって座るようなイメージをカタチにした。中心から放物線を描く脚は、地面までついていないものもあり、水が流れ落ちる様子を切り取ったデザイン。12本の脚は「腰掛けるという動作＝時間を過ごすことを意識すること」と捉え、「時間(時計)」という意味を込めている。

田村晴美
［Rings］

「竹」と「ひも」、2種類の異なった素材を編むという単純作業でつくられたリング。竹のしなる特性と、編むことで生まれる耐久性を活かし、さらに複数のリングを重ねることで荷重を分散し強度を生むことで、「軽」「柔」「靭」三つの要素を併せ持つ。リングの数を増減すれば、フォルムが変化して空間に彩りを添える。

Topics 1

エレメントデザインⅡA（昼間部2年生）

「生活の三様態」展

ギャラリー ル·ベインは、主にプロダクトデザインやインテリアデザインに関わる展示を行ってきたギャラリーであり、一般のお客様も数多く訪れる場所である。

エレメントデザインⅡAの授業では、グループに分かれてそれぞれが、家具やオブジェ、照明などのインテリアエレメントを三つ制作する。三つのエレメントによって生み出される空間を表現するためである。扱っている対象が空間であるため、第三者にそれぞれがつくり出した作品を体験してもらい、その感想に直接触れることができる機会が少ないため、このような展示の機会というのは、とても貴重な経験となる。

毎年、5から6グループの作品を展示してきた。それぞれのグループは、作品を持ってギャラリーに設営する際に、あらかじめ決められた展示スペースに設置することになるが、その際にも、他のグループのバランスを考えて、作品展示を進めていく。そして展示会全体としての見え方にも注力することも実際に体験してきた。そして展示会場では、作品が自分たちの手から離れて、客観的に自らの作品を評価することができることも同時に経験するのである。

展示期間中には、レセプションパーティーなども行い、多くの方々に展示会場に足を運んで頂いた。訪れた人々が学生たちがつくり出した空間で何気なく過ごすことを直接目にし、耳にすることで、今後のスペースデザインを生み出す喜びを感じてもらえればと思う。

（担当講師:水谷雅文｜p.60を参照）

会期　2011年7月28日~8月5日
会場　ギャラリー ル·ベイン

写真撮影：淺川 敏（p.86-87）

Topics 2

エレメントデザインB（夜間部2年生）

「座る機能をもったもの」展

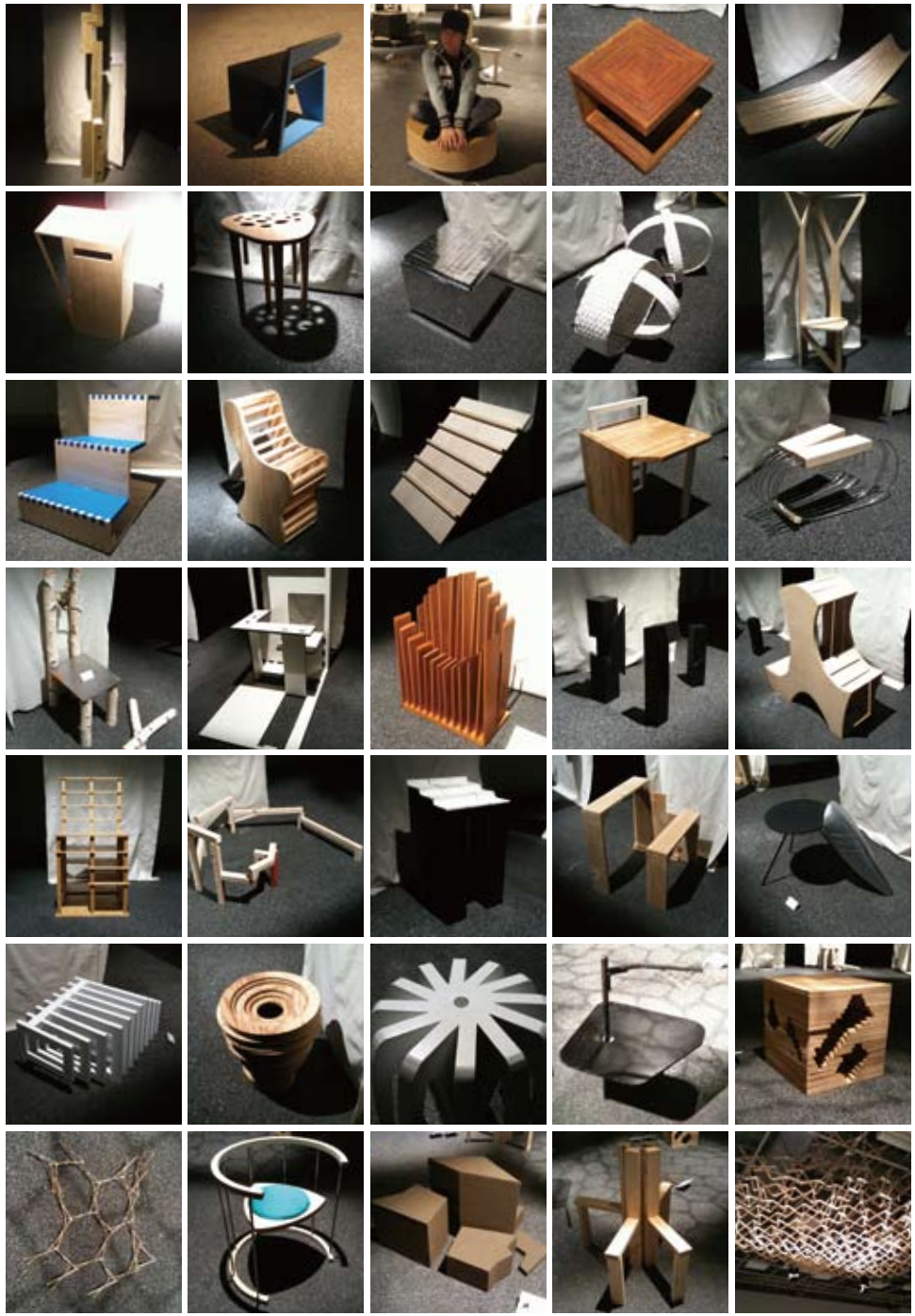
アイデアをカタチにすること――。あらゆるものがコンピューター化する現代において、“デザインする”という行為も例外なくその過度な恩恵を受けている。そういった中、この授業はパソコンの前から離れ、実際に自分の手で原寸の作品を完成させることによって、リアルな創造活動を体感してもらうことを意図している。

実物の家具などつくったことのない学生が大半なので、皆、相当苦労して作品をつくり上げた。「テクニックはないがつくりたいカタチはある。」思い通りにいかないフラストレーションに苛まれながら、手と頭をフル回転させ、何とか解決方法を見出す。でき上がった作品は当初のイメージとは異なるカタチになった者も多かったが、最終的に展覧会という形で発表できたことをうれしく思う。

（担当講師:堀岡 勝｜p.84を参照）

会期　2011年9月25日~10月2日
会場　桑沢デザイン研究所1階ホール

ポスター



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

主にプロダクトデザインを中心に、インテリア、グラフィックと活動領域は多岐にわたる。工学院大学建築学科、桑沢デザイン研究所夜間、ミラノ・ドムスアカデミー修士課程卒。富山プロダクトデザインコンペグランプリ／グッドデザイン賞他入賞歴多数。ミラノサローネに5年連続出展、ニューヨーク国際現代家具フェアー他参加。

傘立て「スプラッシュミニ」

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。著書に『昭和モダン建築巡礼』『ぼくらが夢見た未来都市』『ポストモダン建築巡礼』『634の魂』などがある。

『634の魂』

稲垣留美

いながき・るみ

［非常勤講師］
基礎デザイン（空間演出）

桑沢デザイン研究所卒業。2002年、スタジオ80入社。2004年、内田デザイン研究所移籍、現在チーフデザイナー。

SOLANA

内田 繁

うちだ・しげる

［客員教授］
内田繁ゼミ

桑沢デザイン研究所前所長。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ⅡB

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ⅡB
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）、香港。05年～大松俊紀アトリエ。

柱ツクエと柱イス

河﨑隆雄

かわさき・たかお

［非常勤講師］
基礎デザイン（空間演出）

1966年、桑沢デザイン研究所卒業。83年、カワサキ・タカオ・オフィス設立。長年コム・デ・ギャルソンの店舗設計を手がける。

「あそび」を通して、
竹林の再生を考える
（京都）

河合優吉

かわい・ゆうきち

［非常勤講師］
インテリアデザインC

1996年桑沢デザイン研究所卒業、スーパーポテト入社。2003年design spirits co., ltd. 設立。09年グレートインドアー（オランダ）最優秀賞受賞。10年JCD（日本）銀賞受賞。11年APIDA（香港）金賞受賞。

YTL Niseko Look Out Cafe

北岡節男

きたおか・せつお

［非常勤講師］
基礎デザイン（空間演出）

1974年桑沢デザイン研究所卒業。77年（株）北岡デザイン事務所設立。山本耀司、高田賢三、菊池武夫、バーニーズニューヨーク ニューヨーク店などのショップデザインや飲食店、美容室、展示会、集合住宅などを手がける。日本の巡回展をはじめ内外の展覧会に家具などを出展（フィラデルフィア美術館に収蔵）。

トワイライト2

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ⅢA

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

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共同設立。法政大学非常勤講師、小山工業高等専門学校准教授。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

真保 毅
しんぼう·たけし

［非常勤講師］
基礎デザイン（空間演出）

1980年、桑沢デザイン研究所卒業後、スタジオ80入社。88年フリーランスとなる。15年間ブティックデザインに没頭。その後さまざまなデザインの仕事に関わる。

写真展「私と蘭.138」

田井幹夫
たい·みきお

［非常勤講師］
住環境デザインⅡA
住環境デザインC

1990～91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。12年～法政大学非常勤講師、台湾東海大学客員准教授。

和賀材木座の家
—空（くう）の箱—

高橋 慎
たかはし·しん

［非常勤講師］
インテリアデザインB

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。11年6月に独自のデザインオフィス、Specialnormal Inc.を立ち上げ、インテリアデザインを主軸に活動している。

DC STORE DIVERCITY TOKYO PLAZA

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ⅡB

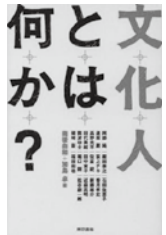
1997年慶応義塾大学大学院政策メディア研究科修了。2001年point設立、代表。03年からクリエイターの為のシェアオフィス"co-lab"の共同運営。JCD2008年度金賞（MUSVI）。

Photo : T.Hiraga
Diesel Denim Gallery

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Ⅲ

東京大学大学院学際情報学府博士課程、同情報学環助教、特任講師を経て、明治大学情報コミュニケーション学部専任講師。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『都市空間の地理学』（ミネルヴァ書房、2006）『Atelier Bow-Wow: Behaviorology』（Rizzoli、2010）など。



『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

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・前橋工科大学・芝浦工業大学非常勤講師。主な作品に「カキノキノイエ」「キチ001」「カテナハウス」など。

Photo: Masao Nishikawa
カテナハウス

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ⅢA

1991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

1992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ⅡA
インテリアデザインⅢA
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

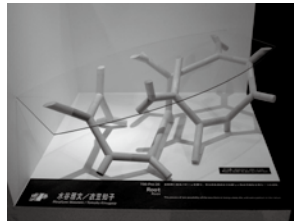
堀岡建築研究所代表。東京藝術大学卒業後、ランドスケープデザイン事務所、建築設計事務所勤務。ドイツの家具職人学校主席卒業、ドイツ家具職人資格取得。帰国後、家具工房勤務等を経て独立。NPO法人グランド・デザイン・イニシアティブ理事。一級建築士。

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ⅡA

多摩美術大学環境デザイン学科卒業。2002年～11年株式会社スタジオ80、株式会社内田デザイン研究所在籍。12年株式会社フューチャリティを設立。


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ⅢA

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、コロンビア大学建築学部大学院修士課程修了（フルブライト全額給費奨学生）。SHoP、C＋A勤務後、2005年渡邉健介建築設計事務所設立。現在、桑沢デザイン研究所、東洋大学非常勤講師。

Iron Gallery

渡辺真理
わたなべ・まこと

［客員教授］
住環境デザインⅢA

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	名児耶秀美	前川知子	渡邉泰裕
安齋 哲	河原武儀	玉井俊二	橋田規子	松本文夫	
伊藤邦彦	光嶋裕介	団塚栄喜	長谷川 巌	森川嘉一郎	
今村創平	小阪 淳	團 紀彦	光畑由佳	山口佳巳	
遠藤治朗	佐々木雄旗朗	野老朝雄	淵上正幸	山村真司	
荻原 修	鈴木康則	外山信治	堀江 徹	山本有子	

[表紙]
本橋麻衣 [magazine] (p.18)

あとがき

“我々はいつの時代も自然をコントロールしようとしてきた。または、コントロールしたつもりでいた。しかし、大昔からいつの日も、我々人類をコントロールしてきたのは自然の方であることに改めて気付かなければいけない。”

以上のような、学者の言葉が未だ心に残っている。

科学の進歩というものが、人間の力を過信させる。それこそ、自然を人間がコントロールしきれると思い込んでしまう。最新の科学技術は魅力的なもので、デザインにも大きな影響を与えることがある。時に、最新のデザインが、新しい方向を開拓するために、不用意に科学と結託することも多々ある。スペースデザインに関して言えば、最新の素材の問題から、過剰な構造偏重のデザインも同じようなもので、我々はもう少し冷静に受けとめるべきである。

何故なら、科学の歴史を見ても明らかなように、科学は、時代と共にその真実を湾曲し続けてもいるからだ。科学など発展していない時代から今も変わらない事柄、一見ありきたりにさえ思えることを再考することが、新たなデザイン、デザインの本質にたどり着くことではないかと思えてならない。(大松俊紀)

桑沢スペースデザイン年報2011-12

発行日　2012年7月1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