

Kuwasawa Space Design Annual 2012-13



桑沢スペースデザイン年報 2012-13



Foreward

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
専任講師

「デザインは物事を抽象化する行為である」と私はよく学生に教えます。情報過多な現代社会において、あらゆる物事には余分な情報が無数に付きまとい、物事の本質が見えなくなっていることばかりです。そういった余分な贅肉を削ぎ落としてやり、本当に必要なものだけを見つめること。つまり、一番重要な一点だけを残して、それ以外のすべてを思い切って全部捨て去ってしまうこと。ある研ぎ澄まされた一点だけに純化してあげること。そうすることで、今までぼんやりとしか見えなかった物事の本質がより明確に立ち現れてきます。デザインとは、ある意味そういった整理を行う行為ではないでしょうか。

もちろん、純化することによって、我々の生活が豊かにならなければ、デザインをしている意味がありません。また、純化することによって、我々の生活が美しく響かなければ意味がありません。ですが、その豊かさや美しさとは、必ずしも我々が知っている豊かさや美しさだけではありません。逆に、既知の豊かさや美しさは我々を怠惰にするだけなのかもしれません。

また、デザインという行為が、富や名声のためでなく、ただ純粹に我々人間が「生きる」という本質に触れていなければ、そのデザインは虚しく空回りするだけです。

「生きる」ためのこれからあるべき豊かさ、美しさとは一体何でしょうか？ 学生がつくり出した作品に、そのヒントが隠されているかもしれません。

Contents 目次

はじめに..... 3

特集

夜間部レクチャーシリーズ 6

課題紹介

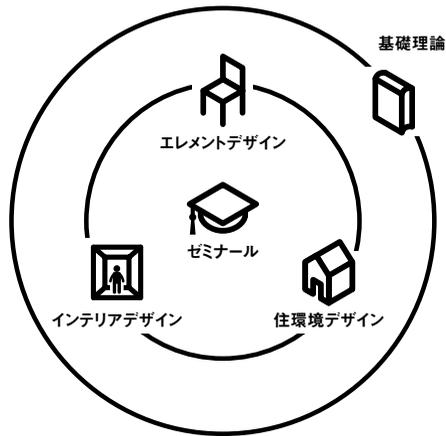
昼間部 14

夜間部 56

トピックス 92

講師紹介 98

あとがき 104



桑沢のスペースデザイン教育は、エレメントデザイン、インテリアデザイン、住環境デザインの3本柱で行われる。基礎理論はそれらを包括的に補完し、ゼミナールは全ての集大成である。*ゼミナールは昼間部のみ

Curriculum カリキュラム

昼間部 掲載ページ

1年次

基礎デザイン(空間演出) 18

2年次

現代建築論 20

モデル 22

エレメントデザイン概論

インテリアデザイン概論

建築・都市概論

リサーチ

ドローイング

文化論

メディア論

インテリアCAD

人類学

認知科学

エレメントデザインIIA 26

エレメントデザインIIB 28

インテリアデザインIIA 32

インテリアデザインIIB 34

住環境デザインIIA 38

住環境デザインIIB 40

掲載ページ

3年次

スペースメディア論III 24

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

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

エレメントデザインIIIA 30

インテリアデザインIIIA 36

住環境デザインIIIA 42

内田 繁ゼミ 44

藤原敬介ゼミ 50

夜間部 掲載ページ

1年次

空間構成 60

デザイン論

デッサン

ドローイング

造形発想

空間論 20

エレメントデザインA 62

インテリアデザインA 72

住環境デザインA 82

2年次

現代デザイン論

空間デザイン論

エレメントデザインB 64

エレメントデザインC 66

インテリアデザインB 74

インテリアデザインC 76

住環境デザインB 84

住環境デザインC 86

Lecture Series

特集

夜間部
合同レクチャー・シリーズ

18:00~21:10

場所:桑沢デザイン研究所 1階ホール

このレクチャーシリーズは、学生ができるだけ多角的な視野をもって、デザインというものを捉え直すために企画された。建築家やデザイナーはもちろんのこと、スペースデザインと関わりのある異分野から、毎回多彩なゲストをお招きしている。前半はゲストのレクチャー、後半はゲストと非常勤講師、学生が議論する場となっている。このレクチャーシリーズは一般にも公開されており、今後ますます「デザインとは何か?」を問う、熱い議論の場となることを期待している。ここでは、2012年度に行われた各レクチャーの要旨を紹介する。(文責:桑スベ)

*このレクチャーシリーズは、専任講師の大松俊紀、非常勤講師の磯達雄、田井幹夫、鳴川肇、福島加津也の5人の教員によって企画・運営されている。



2009

2010

2011

2012

- #1_11月25日(水) 村角千亜(照明デザイナー)
- #2_12月2日(水) 田中 優(環境活動家、APバンク理事)
- #3_12月9日(水) 廣田美紀(ギャラリー間・キュレーター)
- #4_12月16日(水) 一ノ瀬 響(作曲家)
- #5_1月13日(水) 浅川 敏(写真家)
- #6_1月20日(水) 岸 健太(建築家)
- #7_2月3日(水) 篠崎正弘(建築家)

- #1_11月24日(水) 野老朝雄(デザイナー)
- #2_12月1日(水) 安東陽子(テキスタイルデザイナー)
- #3_12月8日(水) 阿久根佐和子(ジャーナリスト)
- #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)
- #5_12月22日(水) 高橋 勳(adidasデザイナー)
- #6_1月12日(水) 鈴木明子(設備設計家)
- #7_1月19日(水) 宮木朝子(作曲家)

- #1_11月21日(月) 今泉真緒(日本科学未来館)
- #2_11月28日(月) 古賀祐三(サイエンス・プロデューサー)
- #3_12月 5日(月) 西村 浩(ワークヴィジョンズ代表)
- #4_12月12日(月) 藤井聡子(横浜トリエンナーレ・キュレーター)
- #5_12月19日(月) 石堂 威(建築評論家)
- #6_1月16日(月) 小川重雄(建築写真家)

- #1_11月19日(月) 岡安 泉(照明デザイナー)
- #2_11月26日(月) 松原弘典(建築家)
- #3_12月3日(月) 大西麻貴(建築家)
- #4_12月10日(月) 小西泰孝(構造家)
- #5_12月17日(月) 松井晴子(編集者)
- #6_1月21日(月) 川上元美(デザイナー)

1	Izumi Okayasu	Lighting designer	2012.11.19
---	---------------	-------------------	------------

岡安 泉 照明デザイナー



おかやす・いづみ

1972年 生まれ
1994年 日本大学農獣医学部卒業、
生物系特定産業技術研究推進機構勤務
1999年 アイティール入社、照明技術に携わる
2003年 super robotに参加
2005年 ismi design officeを設立
2007年 岡安泉照明設計事務所に改称

建築照明設計を行うだけでなく、照明装置の探求、特にLEDの可能性を積極的に探っている。LEDの、高価でまぶしく、冷却構造が必要といったマイナスイメージを何とか払拭して、よりよく活用するためにはどうしたらよいか、ということに取り組んでいる。LEDは発光効率(省エネルギー)、寿命、演色性、応答性などに優れ、光に熱線を含まない、調光が寿命に影響しないという長所がある。LEDを使用する上での答えのひとつとして、「フィルトレーション」を行うことが多い。フィルターを用意することによって、人とLEDの光との距離感を縮

めることができると考えている。

これまでに手掛けてきた仕事の例。浅草文化観光センターでは「タスクアンビエント方式」といって、隅々まで均一な光の明るさを確保するのではなく、作業のための明るさはタスク照明(空間全体は控えめの照度)で確保するという方式を採用した。「フェルメールデジタルプリント」では、LEDの演色性、色の再現性の高さを利用し、フェルメールの絵が最もきれいに見える色味を設定した。

白熱電球にしか演出できない世界は残すべき。一方で重要なのは、いま「LEDを命がけてデザインできるか」ということ。蛍光灯を考えると、50~60年代に素敵な物ができていれば、今でも文明の担い手として重宝されたはずだが、現実はそのではない。だからこそ、今LEDをしっかりデザインする。ただ電球に似せるというだけではいけなくて、LEDの短所への配慮も含めてしっかりやることが重要。



いまやりたいことはインスタレーション。やりたいものを作って短期間で壊すから、作品に自由度が高い。感動して泣き出す人や、「ここは天国のよう」と言って1日いてくれるおばあちゃんがいる。見る人とつくった人の距離感が近い。いつか、虹のかたまりが空間に浮遊しているようなものをつくりたい。

2	Hironori Matsubara	Architect	2012.12.26
---	--------------------	-----------	------------

松原弘典 建築家



まつばら・ひろのり

1970年 生まれ
1997年 東京大学大学院工学系研究科建築学専攻修士課程修了、伊東豊雄建築設計事務所に勤務
2001年 瀋陽市規劃設計研究院、北京非常建築研究所に勤務
2002年 文化庁派遣藝術家在外研修員として北京大学建築学研究センター外籍講師
2005年 北京松原弘典建築設計諮詢有限公司を設立

デザインの勉強は「どうつくるか」が中心。つまり建築設計はサービス業、いわゆる客商売である。でも、HowではなくWhatをテーマにする、つまり「何をつくるか」を提案できるといい。日本と海外での経験を元に話をする。

教えている大学のゼミで、鹿児島島の離島で島の活性化に取り組んでいる。築80年の家を借り、庭にテントをつくって人が集まれる場所を整備し、島の人と一緒に島のことについて考えてきた。短期間のテンポラリーなものだが、人が実際に繋がってきている。

コンゴ民主共和国では、現地住民有志と大学の教

員・学生たちが協力して「アカデミックス小学校」を設計・建設・運営している。現地で容易に調達出来る素材を建築材料に用い——例えばレンガも自分たちでゼロからつくったりしている。こうして現地の環境と調和を図ることで、持続可能な小学校の建設を目的としている。この活動は、建築の原点を知りたいという意味で行っている。自分も学生にとっても大変勉強になる。なぜなら、建具など、あらゆる既製品が現地にはないので、それから自分でつくらなければならないからだ。

これらはWhatを目指したプロジェクトだが、なぜHowではなくWhatなのかというと、Whatとは、相手の要望を聞くだけでなく、こちらから何か提示するということから。現代において、建築家に必要なのは、単に依頼されたもの(例えば美術館)をつくるだけでなく、果たしてそれがその形式・ビルディングタイプでよいのか、もっと違う形で目的が達成されないかというような、より根本的なところまで踏み込むことだと思っている。

これからは自分が会社を選ばなくてはいけない時代。大企業にいても安定はない。(生き残るには)何か人と違う能力をつけたほうがよい。特に、学生の間「他の人と同じ経験をしました」ではいけない。人と違うレベルを選ぶべきである。



3	Maki Onishi	Architect	2012.12.3
---	-------------	-----------	-----------

大西麻貴 建築家



おにし・まき

1983年 生まれ
2006年 京都大学工学部建築学科卒業
2008年 東京大学大学院工学系研究科建築学専攻修士課程
修了し、大西麻貴+百田有希 / o+hを設立。
2011年 東京大学大学院工学系研究科建築学専攻博士課程
単位取得退学

アントニ・ガウディのサグラダ・ファミリアと出会ったことで建築家という職業に興味を持った。ガウディの死後も、多くの人間が彼の思いを引き継いでいることに感動したからだ。建築は一人つくることができない、みんなで作るものだとすることが素晴らしく感じられた。

初めて竣工した作品は「二重螺旋の家」という小さな住宅。旗竿敷地の路地部分から始まった廊下が家にぐるぐる巻きついていく構成だ。内部空間についてはマルセル・ブルーストの「失われた時を求めて」という小説の中の、主人公が一杯の紅茶を飲むことで、幼いころの空間の記憶が蘇るという一節をイメージした。

それは、空間全体が一度に思い出されるのではなく、まず寝室が、その次に廊下が、道が、空がといったように断片的な空間が数珠つなぎになって順番に思い出される。二重螺旋の家において、廊下があって、部屋があって、それらがまた階段につながっていくという構成は、記憶の中にある空間の在り方をそのまま立ち上げたようなものだと言えないだろうか。

普段の設計は、百田というパートナーと、スタッフと共にやっている。チームで設計するときには、そのチームの中で自分がどのような役割を果たすべきかと考えている。ある時はムードメーカーの役割、別の時にはリーダーの役割といったように、一つの建築を一緒につくるという目的に向かって皆がうまく力を合わせられるように考えたい。



「みんなでつくる」という言葉は、必ずしも大勢の人の意見の平均点をとるという意味ではない。どこかを人に委ねる設計というよりは、全て設計するのだけれども、それでもまださまざまな解釈ができ、さまざまな人を受け入れることのできる、大らかな建築を目指したい。「誰も見たことのない空間であるにもかかわらず、その夢に皆で向かうことができる」ような建築の在り方について考えてみたい。

4	Yasutaka Konishi	Structural engineer	2012.12.10
---	------------------	---------------------	------------

小西泰孝 構造家



こにし・やすたか

1970年 生まれ
1995年 東北工業大学工学部建築学科卒業
1997年 日本大学大学院理工学研究科修士課程修了、
佐々木睦朗構造計画研究所に入所
2002年 小西泰孝建築構造設計設立

「模型で成り立たないものは建たない、模型で成り立つものはほぼ出来る」と考えている。一定の合理性があるものは美しい。たとえそれが見えない部分でも。

これは神奈川工科大学のKAIT工房という施設だ。「林間学校のように、林の空間の中で自由なものづくりを」というイメージ。あたかも森のように、柱がたくさんあるが、一本一本はやけに細くて、最も薄いもので厚さ16mmしかない、金定規のような断面になっている。金定規は、短手方向を押すとしなるが、長手方向を押しても変形しない。このように一定の方向からの押しや引っばりに強いということから発想した。

これはレストランのためのテーブル。天板が薄くて厚さ4.5mmしかない。普通であれば真ん中が5cmほどたわんでしまうが、それならば最初に真ん中を膨らませてやればいい。紙で考えてみよう。そのまま手で持ったらダランとしてしまうが、ちょっと持ち方工夫をするとダランとしない。構造的に強くなるのだ。

構造家になるきっかけは父親。彼も構造家だった。小さい頃から、日曜日に遊びに連れて行ってもらったついでに、現場にも連れて行かれた。構造設計を仕事にするようになって、勤務していた佐々木事務所の影響は受けている。合理性だけではなく、そこをどこまで崩していけるかという感覚を佐々木事務所で学んだ。

今はコンピューターで構造計算ができるようになったことが大きい。昔は大人数で割り振っていたことが、今は1人でできる時代。だから、今、われわれがやっているのは建築的な付加価値をつけることだと考えている。例えて言うと「オーガニックな食べ物」。昔は「美味しくないと健康にいい」というような食べ物だったが、今では「健康かつ美味しい」の時代だ。安全なのは当たり前で、さらにどんなプラスアルファがあるか——「どう美味しいか」がなくてはいけない。



5	Haruko Matsui	Editor	2012.12.17
---	---------------	--------	------------

松井晴子 編集者



まつい はるか

1944年 生まれ

1965年 桑沢デザイン研究所リビングデザイン科卒業
住宅誌、建築専門誌の編集を経て、「住」に関わる取材執筆・単行本の企画・編集を行っている。

小さい頃から家を見るのが好きだった。いろんな家を見せてもらって、家に帰って方眼紙にプランを書き写した。家が貧しかったので、子供の頃の夢は「家族6人が住める家を建てたい」。高校時代は数学も物理も駄目で、美大に行けるほど絵も上手くなかった。高校3年に何をやりたいか考え直したとき、「やはり住宅設計だろうか?」と思い、それで桑沢へ入学した。

桑沢では、いくら自分が徹夜してつくったものよりも、周りの人がつくったもののほうがはるかにいいものだと感じられた。それで、「つくるより、見る側に回った方がいい」と考えて、建築関係の編集が向いているのではないかと思った。そこで雑誌『モダンリビング』の編集

部で図面のアルバイトを始めた。しかし、もっと勉強したかったので建築専門誌に行ったほうがいいと考えていた矢先、先生が建築専門誌の出版社を紹介してくれ、2年務めた。その会社の人と結婚し、フリーランスを経験した後に事務所をつくった。こうなりたい、という姿になったのではなく、たまたま巡り会った人が引っ張ってくれて今がある。

編集はプロデューサー的な仕事だ。デザイナーに一任するだけでなく、自分がやりたいことや目的に合ったデザイナーに依頼することが大切。編集の仕事で大事なのは「好奇心、体力」で、特に好奇心は必須——基本は「好き」であるということだ。グラフィックデザイン的なイメージの仕事だと思われるが、編集は人と会うことが基本。人が話していることを聞いて、好奇心からさらに「私はこういうことが知りたい」と思うようにならないと編集という仕事は続かない。

取材する対象でも「好き嫌い」はある。しかし一つは良いところ見つけてしまう。そこを好きになる。建築をつくること自体がとてつもない労力。「ものづくりの側」に行けなかったこともあって、ものづくりをする人へ尊敬の念を持ちながら仕事をしている。



6	Motomi Kawakami	Designer	2013.01.2
---	-----------------	----------	-----------

川上元美 デザイナー



かわかみ もとみ

1940年 生まれ

1964年 東京芸術大学美術学部工芸科卒業
1966年 東京芸術大学美術研究科修士課程修了
1966年 アンジェロ・マンジャロ・ロッティ建築設計事務所勤務
1971年 川上デザインルーム設立

これまで手掛けてきた作品を紹介する。「知丹茶杓」は、チタン鑄造製の茶杓。電解発色を利用して、電圧の変化で色々な表現ができる。大量生産、大量消費の物質文明が一段落した今日、道具のデザインを通して茶の湯の心を再認識するという、伝統工芸と現代デザインの融合への試みだ。

「NEWS(ニュース)」というウィスキーボトルのデザイン。それまではクラシックなダルマ型やワインボトル、一升瓶しかなかった酒瓶業界にシンプルなデザインを提案したものだ。

「BLIZ」はフォールディングチェア。車のハンドルなどに使われている素材(ポリウレタンインテグラルスキン

フォーム成形)を採用した。オイルショックの影響が残る時代、素材の使用を抑えながらもスリムで身体に心地よい椅子を考えた。

「鶴見つばさ橋」は横浜港に架かる首都高湾岸線の橋。美しい風景、住みよい環境の創造をめざし、景観デザインの立場から6年間関わったプロジェクトだ。シンボル性と人に対する視覚的安らぎの両方を配慮した。巨大プロジェクトなので、小さなディティールの違いでコストが数億円上下することもあった。

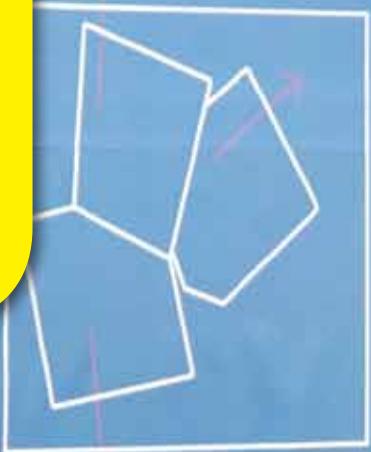
つくるものが大きくなっても小さくなくても、人間の大きさが基本だ。「ズームイン、ズームアウト」のような考えで、スケールの違いはそれほどデザインに影響しない。自分のちよど良いヒューマンスケールは家具だが。



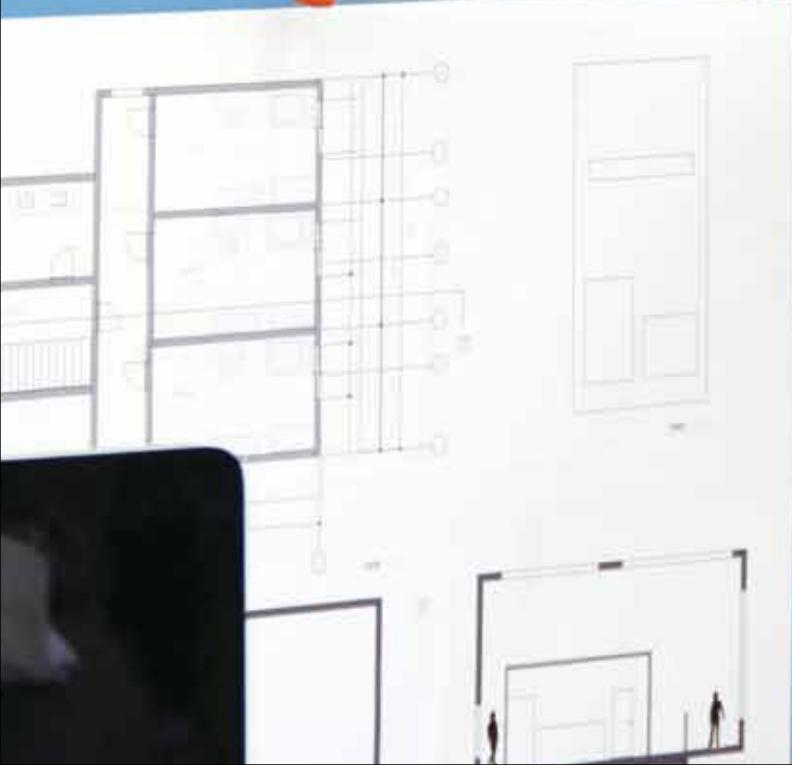
幅広く創作していくとしても、自分の核になるであろうものを深めていくことが大切ではないか。何が一番自分に向いているか? これだけは負けない、というものを持っている必要がある。それと同時に、大きな仕事をするにつれて人と繋がる機会が多くなるから、コミュニケーション能力も大事だ。別の得意ジャンルを持っている人と通じ合えば、また仕事の幅が広がっていくだろう。

Day Class

昼間部



2 SKIN LESS DISTANCE
BETWEEN STREETS



昼間部授業風景



卒業制作展「桑沢2013」風景





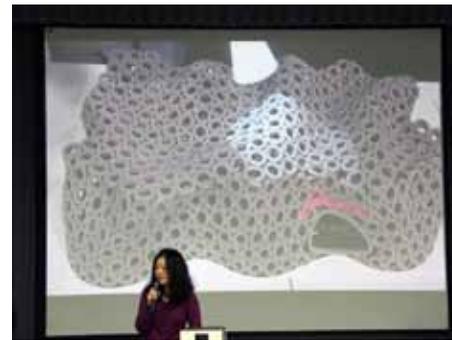
Space Design Basics

基礎デザイン(空間演出)

Lecturer: 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: 河崎隆雄、大松俊紀 1Dクラス: 北岡節男、大松俊紀

シブヤ空想空間

1年次では、すべてのデザイン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」という授業もそのひとつ。今回は「シブヤ空想空間」というテーマで、仮想の空間「シブヤ」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。いわゆる「機能」に振り回されない自由な発想を訓練する。



4クラス合同講評会の様子

WATER SKY

松本周子(1Aクラス)

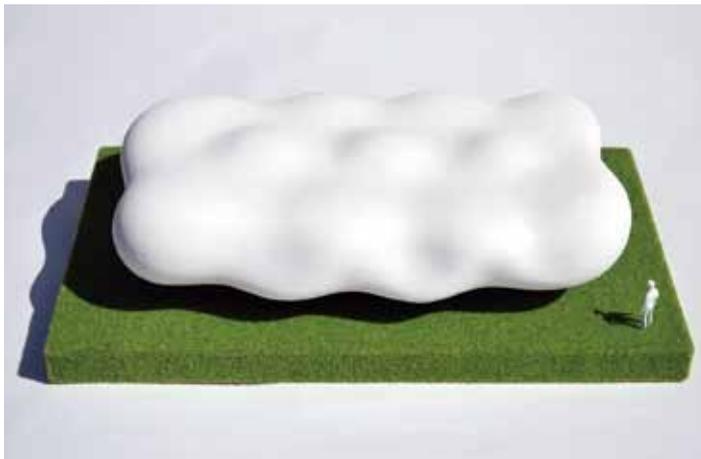
空中に浮かぶ水面空間がコンセプト。キラキラ輝き続けるネオンの街、渋谷を水を通して眺めることで、不思議な美しい世界を表出させる。水面の波形をモチーフとした表層デザインは一つとして同じかたちはない。淡いブルーの液体により空中に浮かぶ水面を表現した美しい空間モデル。(講評:藤原俊樹)



シブヤで雲にのる

芳賀あきな(1Bクラス)

「雲をイメージ」した休憩スペース。白くユーモラスなそのフォルムはエネルギーあふれる都会の中で人々に心のやすらぎを与える。この立体モデルは石膏で制作され、その重量と有機的なフォルム、素材感が雲とのギャップを生んで面白い。シンプルなカタチと質感によって印象に残る。(講評:藤原俊樹)



ことばのもり

岡本菜美(1Cクラス)

ひらがなを分解し、壁、床、天井、さらにはベンチなど家具の一部にしたデザイン。街は人の会話で埋め尽くされ、言葉は雑音のように生まれては消えてゆくが、それは決して視覚化されることがない。ひらがなの文字は分解され、記号の集合体のようになり、混然とした渋谷をよく表現している。(講評:大松俊紀)



うたかた

柴 寛武(1Dクラス)

高さの異なる低い円柱を水の泡のように積み重ねたデザイン。単純な要素も微妙な差異を持って反復されることで、複雑さや奥深さを生み出す。また、反復は一つひとつの明快な輪郭を失わせ、ぼやけた存在へと変える。空間の演出とは、そこに漂う「空気」をデザインすることだ。物質は、空気のデザインの脇役でしかない。(講評:大松俊紀)





Modern Architectural Theory

現代建築論(昼間部)
空間論(夜間部)

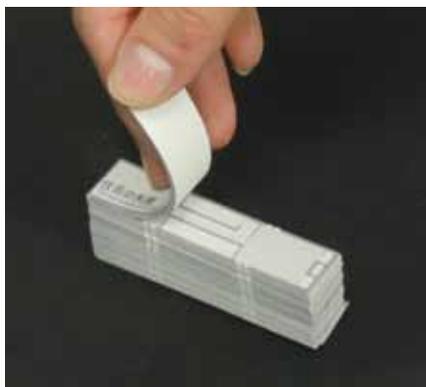
Lecturer: 磯 達雄

建築スーベニアをつくる

建築とはさまざまな条件から設計される複雑なものである。それを理解するためには、特に注目すべきポイントを見つけ出し、そこから全体を捉え直すこと、つまり建築のキャラクターを理解することが必要となる。その訓練として、実在する建築をモチーフにしたスーベニア(おみやげ品)の制作を行った。作品は単に有名建築のミニチュアではなく、その形態や素材などから特徴をつかみ、そこから何らかの別の用途へと展開させて、実用的な「商品」としてデザインする。通常的设计においては、機能から建築を考えるが、ここでは逆に、建築から機能を逆算している。本課題により、プログラムに縛られない自由な建築の可能性への気づきを期待している。

谷川 敬(夜間部1年生)

安藤忠雄「住吉の長屋」の糊付き付箋紙。ブロックの形状が、元となった建物の200分の1となっており、外観のプロポーションを正確に再現しているだけでなく、バラバラとめくっていくと、CTスキャンのように各階の平面図が現れてくる。文房具としての実用性も高く、完成度の高い建築スーベニアである。安藤忠雄ミュージアムに、アイデアを売り込みたいレベル。欲を言うなら、ブロックの側面に建物の立面も表現できると、さらによかった。(講評:磯達夫、以下同じ)



磯部万里(昼間部2年生)

リトフェルト「シュレーダー邸」から発想した弁当。内部が仕切られ、それぞれ別の具が載っているが、食べる時には仕切り板を外して、混ぜご飯にして食べる。これは「シュレーダー邸」が可動間仕切りによって自由に空間をつくり変えられることに対応している。箱はもちろん、リトフェルト作品から採られた赤、青、黄、白、黒の色で彩られている。



手塚昌克(昼間部2年生)

「伊勢神宮」をモビールにしたもの。本殿には玉垣内に正殿、宝殿など複数の建物があり、式年遷宮の際には、古い建物群と新しい建物群が並置される。この作品では、建物の特徴的な屋根のみに省略し、その配置をそのまま写してモビールへと換えている。

中川香澄(昼間部2年生)

東京・銀座にあるデビアスのビルを爪切りにしたもの。建物はうねるような局面のファサードが特徴的だが、その形を爪切りのグリップ部にしている。ぐにやりと曲がった面は確かに握りやすく、また窓を模した表面の凹凸がさらに滑りを防いでいる。



福永早耶(夜間部1年生)

ロシア・アバンギャルドの建築家、コンスタンチン・メリニコフのメリニコフ邸を万華鏡にしたもの。円筒形の外観からまずは万華鏡という機能が発想されているが、制作者はメリニコフ建築のテーマが「光」であると捉えており、それが中を覗いたときの幻覚的なイメージへと展開している。



石井 翔(昼間部2年生)

伊東豊雄「TOD'S表参道ビル」で記念品として配布することを想定したクッキー。ケヤキのシルエットを模したファサードを、クッキーの形にしている。スケールは元の建物の100分の1。美味しそうなのがよかった。





Modeling

モデル

Lecturer: 鳴川 肇

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中で模型の検証を重ねた。つまり柱梁構造などの原理を一律に教える代わりに、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觀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。

海苔の器

磯部万里 柄澤悠水 河合春菜
川田琴音 神田怜美奈

小麦粉、ライスペーパー、芋、海苔は一度濡らして乾燥させると強度と耐水性が得られ、かつ本来の素性には戻らない。それに注目し花瓶の制作を行った。その実験結果から材料を海苔に絞り、薄く平面的な海苔を立体構造にする、水溶性片栗粉により強度を増す、海苔の繊維質を活用し積層させフィルターをつくる、などの試行錯誤を行った結果、自立した構造を持つコーヒーメーカーを海苔だけでつくることのできた。



茶碗を型にすることで、つるつとした光沢の曲面を型取れる



1



2

3



4



5



6



7



8

- 1 ジャがいも、小麦粉を揚げて制作した花瓶
- 2-3 海苔を用いた花瓶。短時間水を蓄えるが浸透箇所から解け始める
- 4 その「解け崩れ方」を検証して鍾乳洞のような形状をつくる
- 5 「折り方」を検証し構造強度を増す試み
- 6 型枠に用いる風船を割って取り除くことで滑らかな曲面を造形できる
- 7 刻み海苔でコーヒーを濾過するのに適した繊維質のフィルターをつくった
- 8 水溶性片栗粉により硬化させた土台に上記のフィルターを載せて、海苔だけでコーヒーメーカーが成立



Lecturer: 南後由和

Space Media Theory III

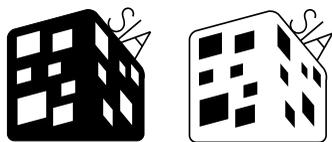
スペースメディア論III

渋谷の建築広告

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「渋谷の建築広告」を制作した。建築の形態的特徴(意匠・構造・素材)やコンテキスト(渋谷の場所性)などを読み解く作業を経て、(1)ロゴ、(2)建築の形態的特徴のデフォルメおよびアナロジーを用いたアイテムを作成した。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。

SIA青山ビルディングの建築広告

市川善幾 山尾史絵



トレンドに敏感な地区に立つオフィスビルの一階部分をショップやカフェとして利用することを踏まえ、建物の特徴を表したデジタルウォッチとネクタイを提案する。仕事とプライベートをうまく楽しむ、高感度なオフィスワーカーをターゲットに、ポップでスマートな要素を抽出した。

名曲喫茶ライオンの建築広告

坂井垂衣 長谷真次

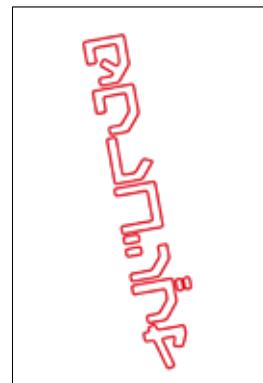
名曲喫茶ライオンは昭和元年に創業されたクラシック音楽を楽しむ喫茶店。変化の激しい渋谷で、当初から変わらぬ姿で今も営業しているスタイルに魅力を感じた。広告アイテムは喫茶店で読書する情景を連想し大量に配布出来るブックカバーとしおり、一点物の建築素材でつくった珈琲カップにした。



タワーレコードの建築広告

諏訪部莉香 山本怜奈

一定額以上の買いものをするするとプレゼントされるショップバッグ。もともと百貨店として建てられたタワーレコードの建物は同じ平面のフロアの積層でできている。その形を、CD7枚を段々に収納できる形状で表現。色や紐などをカスタマイズできるなど、コアな音楽ファン以外の客層もターゲットとした。



SIA青山ビルディングの建築広告

鈴木順平 渡瀬瑤子

トイレトペーパーを建物にしてみた。ビルの来訪者に渡し、日常で使ってもらうことで、愛着を持ってもらおうと考えた。紙を使うにつれて、だんだんSIAが現れてくる。使い終わったらすぐに捨ててしまうのではなく、ちょっとニコッとしてしまうようなトイレトペーパーがあってもいい。





Lecturer: 水谷雅文

Element Design IIA

エレメントデザインIIA

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3つのテーマから1つを選び、3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、作品を校外のギャラリーで展示。その段取りと併せて、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。

幼い頃、お母さんに背中をたたいてもらおうと、いつの間にか眠りについていた。これは、まだお腹の中にいた時のお母さんの鼓動のリズムやあたたかさに似ているからだ。そのゆったりとしたリズム・ぬくもり・心地の良い揺れを表現し、いつの間にか眠ってしまうような優しさに包まれる空間をつくった。

calm

川田琴音 樋本達哉 細田英子 松下林太
山崎 幸 吉田拓弥



unnatural

斎藤孝広 酒井美笑 庄司香保
立石遼平 辻 彩香

私たちは重なる命の上に成り立って生きている。加工食品にあふれた現代。食材はカタチを失い、四角や丸い食品からは原型を想像することが難しい。現代の食生活は、有機から無機へと変化していないだろうか。この幾何学で形成されたエレメントの空間は、人工的で不安な違和感を想像させる。これは私たちの精一杯の現代への抵抗である。食への意識を再考する機会であってほしい。





Lecturer: 長岡 勉

Element Design IIB

エレメントデザインIIB

小さな敷地に小屋を建て、庭をつくる

小さな敷地があります。そこに、小屋を建てます。どのような小屋をつくと、人が寛いだり、絵を描いたり、集まれる場所になるのでしょうか。敷地に庭をつくります。どのような庭にすると、人が寝転がったり、遊んだり、おしゃべりしたり、涼んだりできる場所になるでしょうか？ この課題では、具体的に想定された敷地に、小屋と庭をつくることで、人の居場所をデザインします。はじめの課題では、自分のための小屋を考えます。最後の課題では、具体的なクライアントのための小屋を考えます。

なかとそとの小屋

酒井美笑

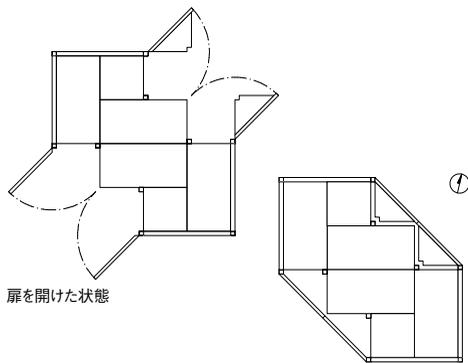
扉を開閉することで「なか」にこもったり「そと」とつながったりする小屋。扉を閉じると、室内にいる人や作品に向き合うなど、なかに意識が向かう。扉を開くと、その空気と景色を取り込み、開放的な空間になる。はじめに、施主希望の「6畳の小屋」というイメージから、畳の並べ方により豊かな空間がつかれないかと考えた。また、室内の柱・梁や広い壁などはギャラリーとして豊かでもあり、人が向き合えるような空間にした。



上:扉を開けた状態。右:扉を閉じた状態



扉を閉じた状態

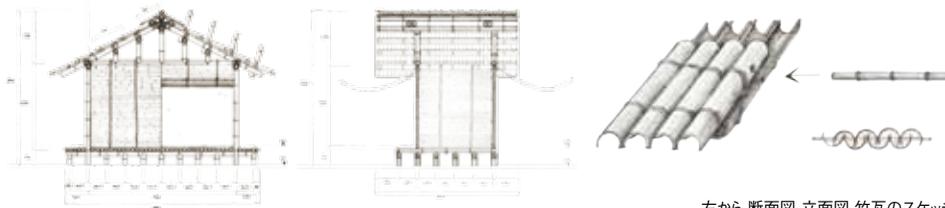


扉を開けた状態

つなげる小屋

吉田拓弥

小屋とは元来、その土地(風土)にある素材を用いて、かつその材の特徴を生かしくられるものです。それはプリミティブな建物であると同時に多くの知恵が詰まっていますが、まだまだデザインの可能性があります。この小屋では竹を用いた可動する瓦屋根のようなものを考えました。三角形の敷地内部の場所と場所とを小屋と屋根で繋ぎ、さらに、小屋をオープンにすることで人を呼び込み、敷地外部と内部を繋ぎます。



左から 断面図 立面図 竹瓦のスケッチ

誰かがいるときはラグのように広げて一緒に寛ぐ。1人のときはくるくる巻いてすっぽり収まる。どんな時でも形を変えて寄り添ってくれる家具—— Corsage。

Corsage

坂井亜衣



Element Design IIIA

エレメントデザインⅢA

Lecturer: 藤森泰司

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。

人は座るとき、くつろぐためにアームレストに肘を預けます。そこでアームレストと背もたれを融合させました。布で木のパーツを繋ぎ、アーチに荷重がかかると形状が安定します。また丸めて収納できます。床座の暮らしの日本生活文化で、スペースをうまく利用し、人の生活を支え続ける道具としてデザインしました。



ROLL CHAIR

黄 君傲





Lecturer: 藤原俊樹

Interior Design II A

インテリアデザインII A

アディダスショップのデザイン

東京・渋谷神南に立地する床面積60㎡(6m×10m)の路面店に期間限定のアディダスショップを設計するという課題。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。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。商品構成は、7月に開催されるロンドンオリンピックにむけてのサッカー限定商品。

III Gallery

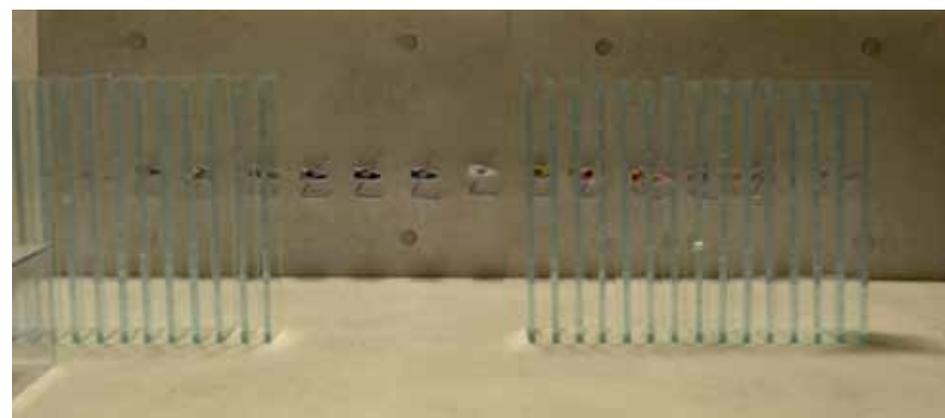
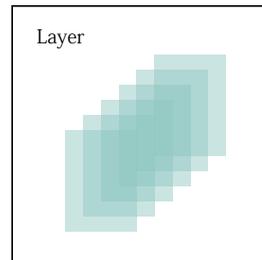
河合春菜

2012年のロンドンオリンピックは第1回オリンピックが開催されて120年目にあたる記念的な年です。そこでその数字に注目し、ガラスをレイヤー状に配置することで120年という歴史の重層を表現しました。ギャラリー形式のショップで、アディダスの歴史を一覧することができます。



CONCEPT

atens	1 8 9 6	1 9 3 6	1 9 7 6
	1 9 0 0	1 9 4 0	1 9 8 0
	1 9 0 4	1 9 4 4	1 9 8 4
	1 9 0 8	1 9 4 8	1 9 8 8
	1 9 1 2	1 9 5 2	1 9 9 2
	1 9 1 6	1 9 5 6	1 9 9 6
	1 9 2 0	1 9 6 0	2 0 0 0
	1 9 2 4	1 9 6 4	2 0 0 4
	1 9 2 8	1 9 6 8	2 0 0 8
	1 9 3 2	1 9 7 2	2 0 1 2 London
	10	20	30





Lecturer : 遠藤幹子

Interior Design IIB

インテリアデザインIIB

もしもデザインの世界を救えるのなら……

3.11以降の経済の行き詰まりや政治不安の中、デザイナーに求められるのは物質的満足感の提供ではなく、問題を解決し人の暮らしをより幸せにする力になってきました。その力をつけるため、まずは学生が日々の暮らしで感じている「何かおかしくないか?」「もっとこんな世界にならないか?」という思いを深く掘り下げ、自分なりの視点を持つ訓練を行いました。後半は、実際にどうすれば学内生活をより豊かなものに変えられるか。空間のしかけをつくり、展覧会を開いて多くの人に体験してもらいました。課題内容のHP:

<https://sites.google.com/site/kuwasawasd2e2012/ideas/idea-cards>

もしもデザインの世界を救えるのなら……

1.まなざしを育む

日々の疑問から生まれた7つのテーマ。生徒たちが調べ、話し合い、考えたことを100頁の本にまとめました。



時間にゆとりを
どうしたらもっと時間に追われずゆったり暮らせるのだろうか?



ゴミであふれている
ゴミばかり増えるこの暮らしをどうにか変えられないだろうか?



便利さのはきちがい
サービスを追求しすぎ逆に不便な世の中になってはいないか?



大自然・壮大な世界
もっと大自然に向きあい、己の存在を見つめ直すことが必要なのではないか?



多様性を受け入れる
もっとそれぞれの幸せのかたちを認めてもよいのでは?



精神的な豊かさ
お金があれば豊かなのだろうか? 本当の豊かさがって何なのだろうか?



コミュニケーションの欠落
どうしたら笑顔や挨拶があふれる世界になるのだろうか?

2.身の回りをより豊かにするしかけ

より幸せな毎日のために色々な空間をしかけ、多くの人が体験できる展覧会を開きました。



ジカンヨハカルモノ
数字をかたどった線香の空間。音もなく消えゆく、あたらしい時の感覚がめばえます。



くわワード
組み替え自由な吹き出し型ホワイトボード。リアルな世界でもTwitterのような活発な会話が生れます。



まほうのはこ
窮屈なエレベーターを、音と触感につつまれた不思議な空間に変身させました。日常を忘れる魔法のひとときをお届けします。



あなたが選ぶ人生は?
たくさんのおいしいにつつまれ、カーテンをめくってゆくと多くの人生の選択肢に気付くアトラクションです。



あめと葉っぱと木
ふと見上げると、窓に葉っぱの鈴が降り注いでいます。お一つ取って忙しい毎日を忘れて下さい。



おかし収穫祭
どれかのひもを引っ張ると、くじのようにお菓子が降ってきます。なかなか思うものが手に入らないぶん、得られたときの喜びは格別です。





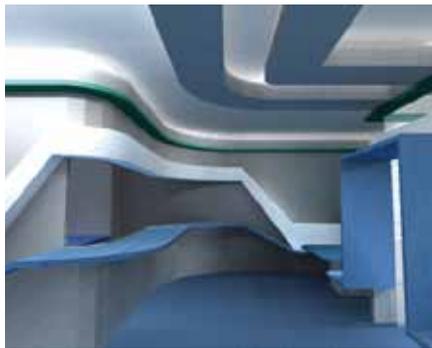
Lecturer: 藤原俊樹

Interior Design IIIA

インテリアデザインⅢA

Starbucks+α

スターバックスが展開するコンセプトショップの設計課題。立地は原宿キャットストリート沿いにある架空のテナントビルの1階とし、業態はカフェレストラン(客席50席)。ドリンクカウンターやケーキケースを設置するなどの条件を設定した。実務的な飲食店舗設計を通して、2年次に学んだインテリアCADの技術を習得し、最終的に3DCGで表現する。



既存のスターバックスは落ち着いた雰囲気や個別の客席配置によって、1人あるいは2人で話したり打ち合わせをするイメージが強いが、原宿キャットストリート店では、多人数のグループがコーヒーと会話を楽しめる空間を提供するために、ライン状に連続するベンチと大テーブルによって空間構成した。店内は若者にアピールするためにブルー色に統一し、フューチャーデザインでまとめた。

LINE

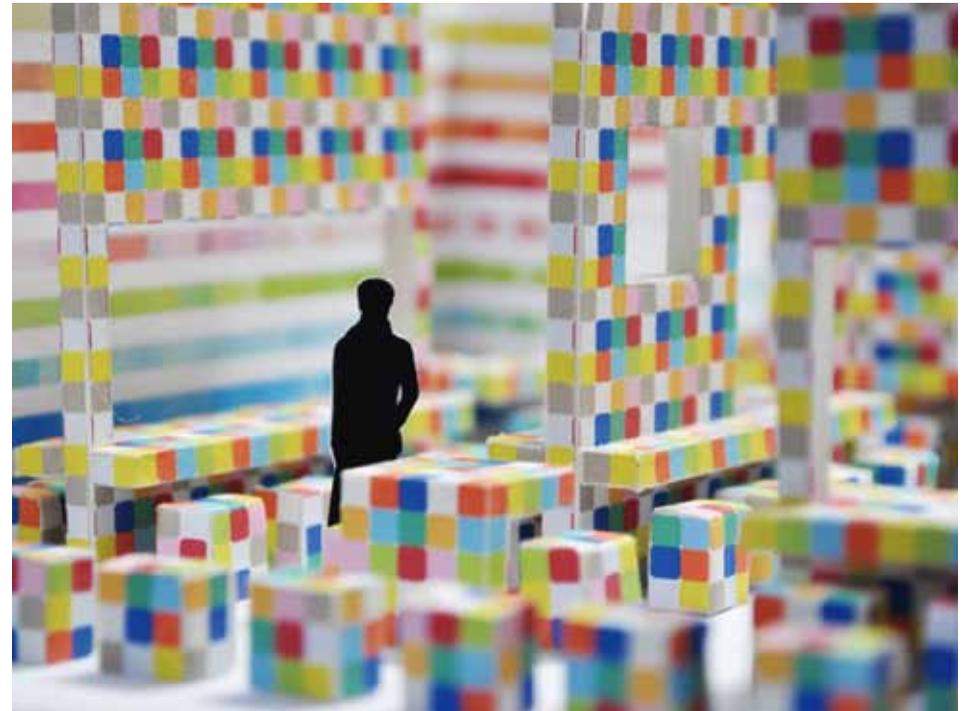
黄 君 傲



CUBECUBE

目崎羽衣

スターバックスのイメージカラーは、グリーン、ブラウン、ホワイトなどのシックで落ち着いた大人なイメージ。しかしスターバックスにも実はカラフルな商品がたくさんある。そこに着目して、実際に店舗で使われているカラフルな色をインフォグラフィックスにし、それをもとに空間をつくった。カラフルな色と積み木のようなキューブをモチーフに、キッズテイストのスターバックスを目指した。



作成したインフォグラフィックス



Lecturer : 田井幹夫

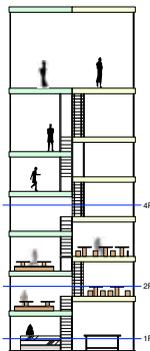
Habitat Design II A

住環境デザインII A

渋谷の小さな家

~Small House with Timescape in Shibuya~

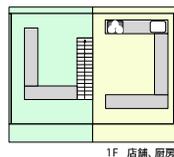
学生の毎日の日常的なフィールドである渋谷を敷地として、そこに時間軸をコンセプトのひとつとして持ち得る住宅を設計する課題。渋谷は世界でも有数の過密であり、情報にあふれ、そして日々変わり続ける刺激的な街です。この超現代的な街において、住むという日常感覚がどのように住宅という建築物によって可能となるのかを考えてみましょう。住宅はすでにいわゆる「家族」のための器でもないかもしれません。「家族」の定義から考え、それに相応しい生活の場を提案し、建築の可能性を広げましょう。あわせて、さまざまな時間軸が存在する渋谷という街で時間概念に意識を向けることで、建築と時間の関係性に注力するトレーニングを行います。



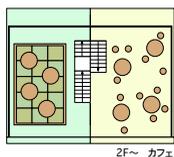
繋がり、わかる家

川田琴音

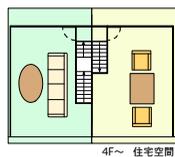
渋谷TSUTAYAの隣に五人の家族が住んでいる。この場所で、父母と次男は代々続く和菓子屋を営み、長男夫婦は洋菓子店を営んでいる。この2世帯のために、渋谷のランドマークにもなる家を目指した。二枚の帯を緩やかに重ね合わせ、二組の家族の生活を分けつつ繋げている。外観は曲線を用い、直線が並ぶ渋谷の街のなかで建物に特徴を与えることを試みた。



1F 店舗、厨房



2F~ カフェ



4F~ 住宅空間



Stairs House

吉田拓弥

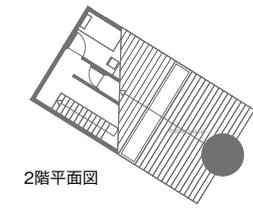
渋谷センター街に位置する住宅。住まいとしての機能と、渋谷における社会福祉活動推進の拠点機能を併せ持つ。活動をアピールするために、公園のような開けた階段を設け、最上階にはギャラリーを配置した。階段内部が住居になっており、住空間と他者の集まる公共空間が階段を隔てて存在する。渋谷という街で暮らすための外部との新しい距離感の提案と、その距離感から生まれるコミュニケーションの充実を期待したものである。



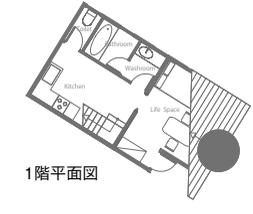
4階平面図



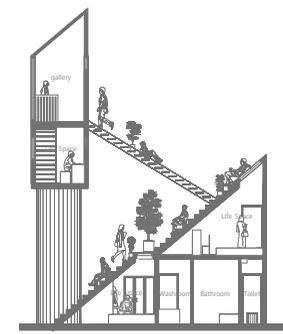
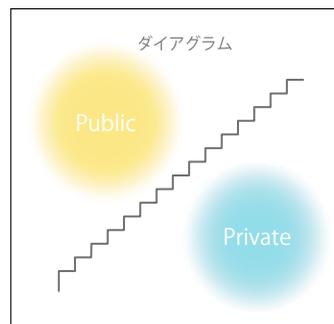
3階平面図



2階平面図



1階平面図



断面図



Lecturer : 大松俊紀

Habitat Design II B

住環境デザインII B

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んだあと、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、篠原著「住宅論」を読むことから始め、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。

対角線の下で

樋本達哉

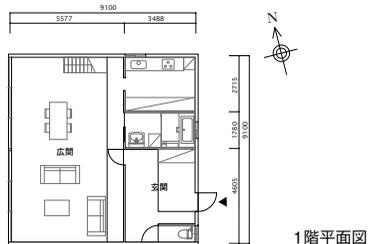
「から傘の家」は、方形屋根と放射状の垂木がつくる勾配が視線を導き、空間に豊かな場所性を生み出している。その勾配下の場所性に着目し、個人と家族の関係、個と共有の関係を表現した。個室空間は勾配によって屋根裏のような籠れる場所とし、逆に広間では大きな勾配が生活に解放的な流れをつくり出す。そして個室と広間は、そっと見上げた、見下げた対角線の先に配置。家族が距離を保ちつつも互いの存在を感じられる、そんな関係に居心地の良い家族のあり方を想像した。



広間



2階平面図



1階平面図

柱心の住宅

吉田拓弥

花山第3の住宅では、大きな一室空間の中央に太い2本の柱が1、2階を貫いて現れているのが特徴である。その柱は、空間に居場所をつくり、生活の中心として機能している。そこで、新しく設計する住宅の中央に、柱に見立てたガラスの空間を置き、どの部屋からもその柱を感じながら生活できるようにした。無意識に家族を感じられ、意識し合える住宅を目指した。



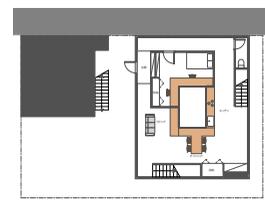
光の柱の見下げ



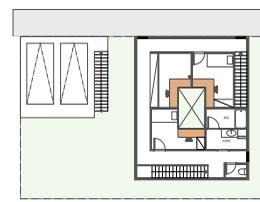
1階中央のガラス空間を見る



外観



1階平面図



2階平面図



Lecturer: 渡邊健介

Habitat Design IIIA

住環境デザインIIIA

High Density Housing / 高密度住居

2011年10月31日に世界の人口は70億人を突破した。世界的視野に立ち、現在の先進国がとったような低密度のスプロール型の開発に対して、都心にコンパクトに、(超高層以外の)高密度に住むモデルを探究する。本課題では、抽象的なコンセプトから具体的な空間への提案を、段階的なプロセスを通して獲得させている。渋谷の町の観察から見出される「高密度」な状況の分析、そこから導かれる高密度を生み出すコンセプトの抽出、空間モデルへの発展、およびその敷地への応用の4段階のステップを踏んだ。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、空間の可能性を探っている。

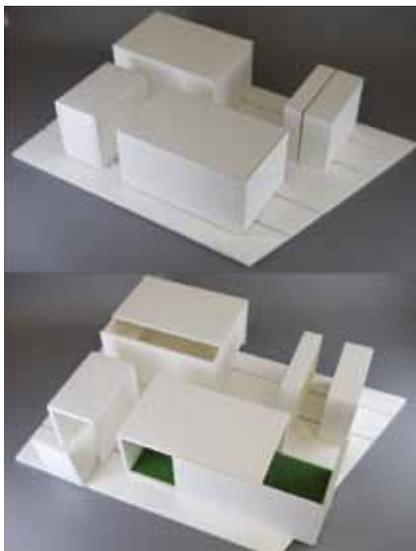
Change House

黄 君傲

生活と共有のスペースを、人の生活様式——時間や使い方によって自由自在に変えられる空間を考えました。昼間は寝室の面積を減らし、共有空間を広げます。夜間には寝室の空間が広くなり、かわりに通行者が減る廊下が狭くなります。時間、季節ごとにユニットを移動・変形させて生活空間の割合を変え、限られた空間を最大限利用します。



集合と分散のコンセプトモデル



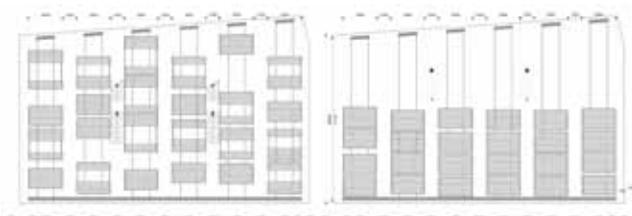
使い方にあわせて変形するユニット



昼夜で空間の割合が変化する



建物外観



平面図。ユニットの移動により可変する空間密度

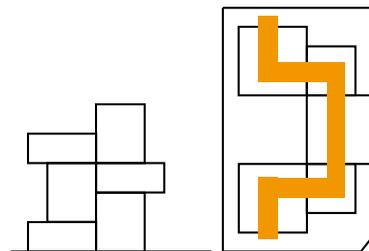
nest

坂井亜衣

ゴミ袋の内部は高密度です。中のゴミとゴミの間にあるような空間にもし人間が巣を作り生活をしたら、人間の新しい距離感が生まれるのではないかと思います。シート状のスポンジを丸めて石膏で固めたコンセプトモデルから、その内部の隙間にできた空間と外部が緩やかに繋がっていて且つ内部を担保している様子を、住居と街が緩やかに繋がってプライバシーも保たれている集合住宅の要素として置き換えてみました。



コンセプトモデル



断面ダイアグラム

平面ダイアグラム



外観



Lecturer: 内田 繁、大松俊紀

Shigeru Uchida Seminar

内田 繁ゼミ

幸福のかたち

デザインとは何か——それは人々の幸福のためにあると私は考えています。では「人の幸福とは何か。」それは、デザインというものの大きなテーマであり、そしてデザインにとって最も重要な命題だと私は考えています。しかし人の幸福を考える前に、果たして人間はみんな同じなのだろうか、といった疑問もわきます。人は決して同じではありません。それぞれに多様な考えと記憶を持っています。そうした意味においてこそ、幸せとは何かを考えることが重要です。

小村雪岱美術館

山尾史絵

明治～昭和に活躍した日本画家・小村雪岱の美術館を、彼が居を構えた東京根岸に計画した。建物が密集する土地の隙間を縫って続く構成で、全体をみると不思議なフォルムだが、入口部分は隣家や商店に自然と軒を連ねる。出入口が4つあるのも特徴で、図書室、カフェ、ホール、細い廊下から奥へ進むと展示品が徐々に現れ、更に地下へと続くギャラリーに吸い込まれる。日常生活の中にゆるりと溶けこむ、気持ちのよさを目指した。



地域にだけ込む建築ヴォリューム



ファサード



1階平面図

地下1階平面図

敷地：東京都台東区根岸



1階と地下1階



エントランス



1階カフェから展示室を見る



展示室2

Eru

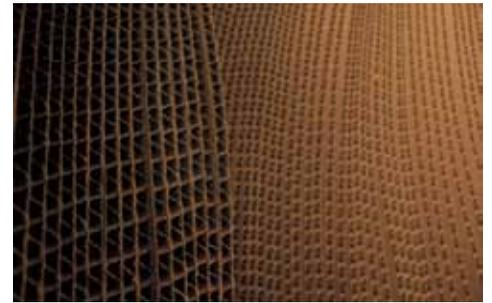
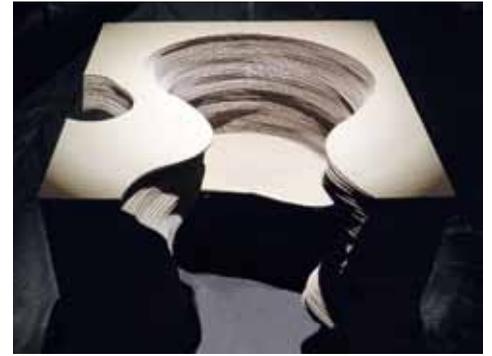
奥野ゆかり

自然のひかりや、イルミネーション、夜景、日常におけるひかりなど、さまざまなひかりは人の心を豊かにしてくれる。ひかりから「幸せのかたち」を考え、3つの照明器具を制作した。素材は意図的にスチレンボードを使用し、その断面からにじみ出る淡いひかりや、角のない形など、寄り添っていたくなるような照明にした。1つの形を決めて同じ幅で外側に切り抜いていき、2つの点を軸に少しずつずらし接着していった。

**Feline**

市川善幾

日常で使う家具、例えば椅子なら「座面、背もたれと4本の脚」という固定概念があるが、もっと自由なデザインにならないか? と考えた。そして「断面」からデザインを考えることで新しい家具の可能性を探った。5mm厚のダンボールを丁寧にカットし3Dプリンターのように積層させて、美しい3次曲面をつくり出した。洞窟のような造形は人に安心感を与え、憩いの時間を生むであろう。



講評	内田繁ゼミ
----	-------

昨年と同様に「幸福のかたち」をテーマとして、ゼミ研究を行った。前期は、気仙沼を対象とした「中空都市計画」を全員で制作した。一般に、都市計画というと、土木、建築、都市といった視点で、安心、安全をテーマとして考えるのだが、本ゼミはスペースデザイン（インテリアデザイン）を学ぶゼミであるため、「幸福のかたち」をテーマとしながら、生活、社会、人との繋がりといった視点を重視して生きる、というもうひとつのテーマとあわせて、総合的に考えるものであった。

中空都市とは、生活の場を一旦人工地盤の上に設定し、どのような生活空間を考えるか、そのゾーンを4つに分け、

- A) 居住空間……住宅、中庭、コミュニティスペース
- B) 商業空間……店舗、イベント広場
- C) 公共空間……オフィスパース、コミュニティホール、幼稚園
- D) 全体計画……建築、外構計画、道路計画に分けて計画した。

後期は、前期で研究したテーマを、一般的なインテリアスペース（住宅・仕事場など）、商業空間、家具など、それぞれのテーマに向かってデザインした。

以下、個別の作品について講評を行う。

山尾史絵 [小村雪岱美術館] *p.44 住宅街を美術館のスペースとして想定したものである。込み入った住宅街を考えたため、実にユニークな空間が必然的につくり出された。

奥野ゆかり [Eru] *p.46 まず、都市に見られる明かりをリサーチし、人間の心と生活空間に似合う良くできた作品である。照明器具とは何かを考えてデザインしたものである。

市川善幾 [Feline] *p.47 そもそも猫の居場所をイメージして、家具製作したものである。ダンボールを重ねて、削り出してつくられた椅子である。最初に猫をイメージしたがゆえに、自由な曲線を導き出している。

大久保遼子 [O ツール] *01 円形の材を寄せ集めたツールである。丸のつなぎによって生まれる隙間が楽しいツールである。

川原のり子 [S10800] *02 住宅の各スペースが、平面的にも立体的にも複雑に入り組んだものである。それぞれの光の取り入れ方に工夫があり、独特のスペースをつくり出している。

坂井亜衣 [OFFICE FRAME] *03 シェアスペースとしての仕事場である。単純な平面がつくり出す空間と違って、複雑に入り組んだスペースが魅力的である。

鈴木順平 [CHANGE] *04 教育プログラムに挑戦した作品である。ものを見方を変えると、1つのものがさまざまに変化するといった視点で



南気仙沼駅前再計画2013



01



02



03



04



05

ある。

諏訪部莉香 [Displayspot] *05 テーブルのような展示台がディスプレイスポットになっている。ものの所作とは、自身の表現の一部であると考えたディスプレイの場である。

臺謙太郎 [既存空間の可能性] *06 既存の古くなった団地の再生である。どのタイプにも、土間が用意され、土間の使われ方が新しいイメージをつくっている。

高野真梨子 [時カン] *07 光と影によって、壁に映し出される時計である。もっとはっきり見えたなら、可能性があるのだが。

西脇なでしこ [成長の家] *08 既存の住宅の改造計画である。時間の変化によって生まれる空間のバランスが、うまく調和されている。

山内夏広 [手のひらの建築] *09 沖縄の海が見える場所を想定したバン屋と住宅とが共存するスペースである。開放感がうまくつけられている。

山本怜奈 [きぐらし] *10 ご両親の「終のすまい」を4つの地域に設定して、季節ごとに住み替える計画である。四季の光の差をデザインしている。

ジュリー・ロッシュ [ZENTRANCE=PRIVACY] *11 平面性より垂直性の強いデザインが特別なイメージをつくり出している。

(内田 繁)

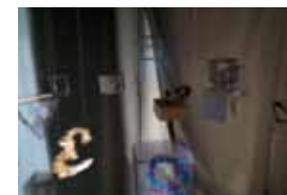
「幸福（しあわせ）」というあまりに漠然とした言葉を前に、そのテーマを追求できた作品は少なかった。良いのか悪いのか、桑沢の学生は、デザインというものを日常の延長でしか捉えることができず、自分の家族、友達、身の回りという、かなり狭い範囲の話で終わってしまうことが多い。そういったごく身近な日常でさえ、その先に他人と共有できる世界（社会）というものが待ち受けているのだが、それに意識的になって身近なテーマを追求できていないのが残念である。桑沢の学生は、大学の建築学科の学生とは違うから、「社会（性）」などを大風呂敷で語る必要はなく、ごく身近な話題から、社会を考えればいい。そういった意味では、自分の家族に改めて向き合おうとした作品は、ある意味、最も社会的な作品なのかもしれない。だが、それらをテーマにした作品も、過大評価できるほどの作品には至らなかった。

「生きる」「生活する」「日常を過ごす」「家族と過ごす」そしてどのように「死ぬ」か？……そういったテーマは、何千年も昔から変わらないテーマである。だから面白い。

(大松俊紀)



06



07



08



09



10



11



Keisuke Fujiwara Seminar

藤原敬介ゼミ

Lecturer: 藤原敬介、藤原俊樹

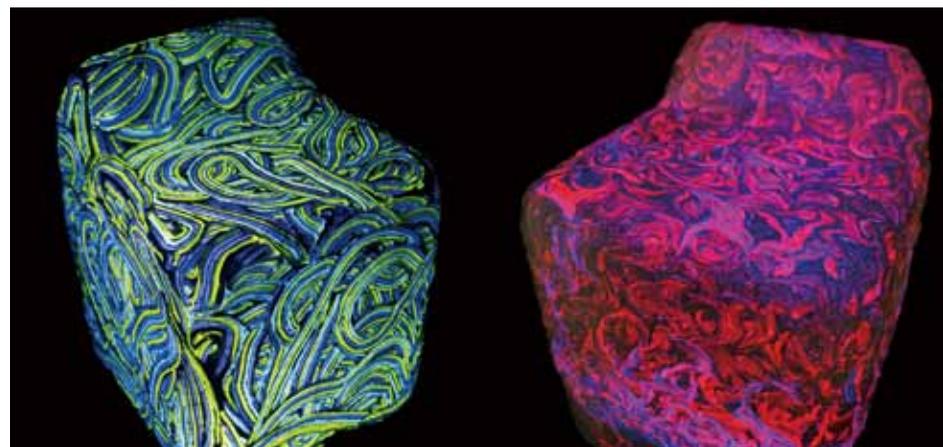
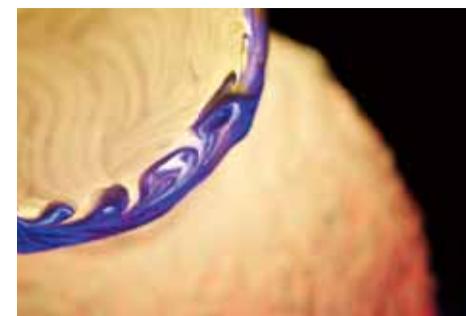
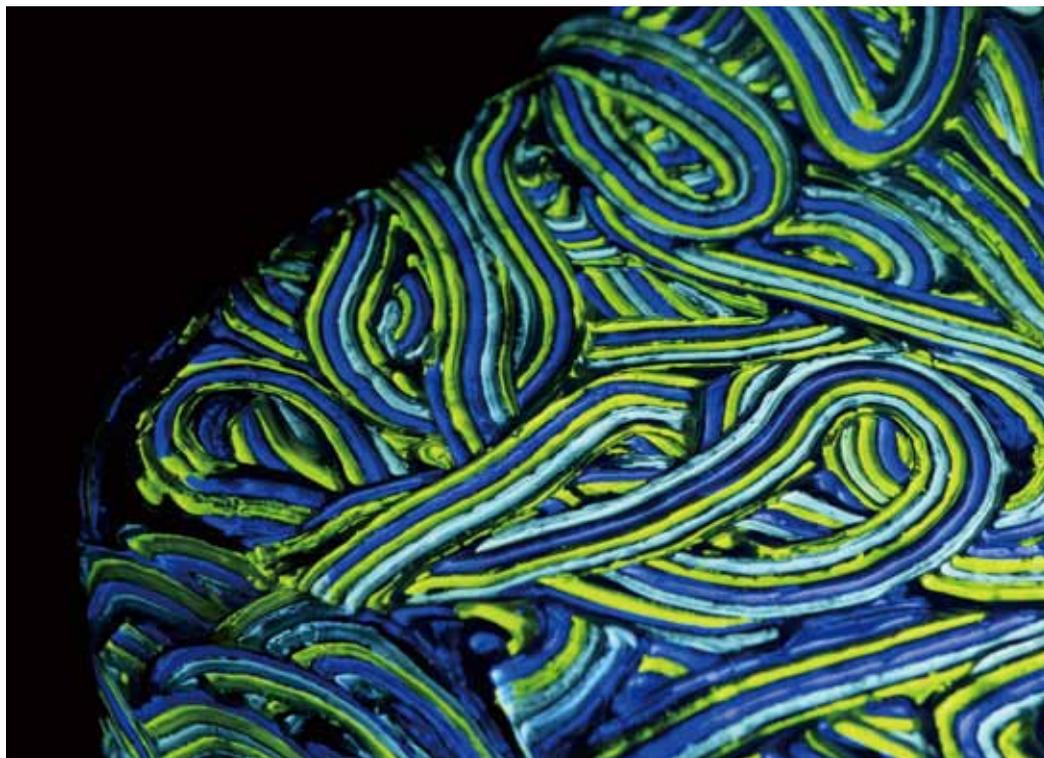
表と裏

表があれば裏があります。このことは当たり前のこととして考えています。しかし、どちらが表でどちらが裏なのか？ このことを改めて考えると、人間の内面、社会の実態、自然界のあり方など、我々が今まで見逃していたものが見えてくるかもしれません。少し冷静になり、素直な感覚で捉え直すことを心掛けることにより、そのことが成し遂げられるのではないのでしょうか。そのような思いを馳せながら、我々ゼミはこのテーマを掲げてデザインに挑みました。

紋

黄 君傲

自然から見つけた調和と流れ——「花紋」をコンセプトに作品を制作した。材料は半流体のシリコンボンド。ボンドが固まる前に棒を使って自分の感覚のままに流れをつくる。自然の風景がひとつとして同じものがないように、一つひとつ違う花紋で自然の変化を表した。ブラックライトを点灯した瞬間、通常は見えない蛍光塗料の花紋が闇の中に輝く。明るい世界（白いシリコンボンドのテクスチャー）と暗い世界（ブラックライトにより浮かび上がる蛍光塗料）によって「表と裏」を表現している。この作品の前でゆっくり世界を見て、美しい自然の花紋を見てほしい。



みえること

中澤氷名子

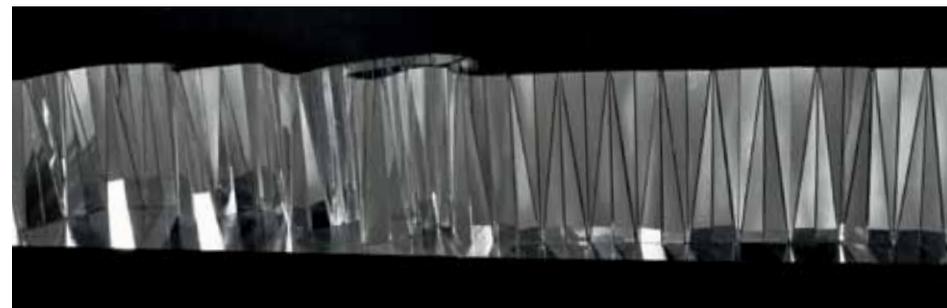
ぼんやりと透きとおる向こう側と共に心地の良い朝を演出する。塩化ビニールシートを4mmの細さにカットし編み込むことで、さまざまな模様の光を生み出し夢幻泡影な空間をつくる。近づかなければ見えない天より続く編み目は、目には見えない水の流れるように力強くからみ合っている。夢幻の中での力強さは、はっきりとしたヴィジョンをもって、輝く光をかきわけながら不確かな向こう側の幸せの姿を映し出してくれるだろう。



Kaleidos —カレイズ—

目崎羽衣

万華鏡 (Kaleidoscope) は、周囲の立体物を反射させ、それらをすべて平面の美しい柄に変えてしまう不思議な玩具だ。ビーズも日常の風景も、万華鏡で覗き込むとすべてが美しいグラフィックになる。この飾り棚は、そんな万華鏡をモチーフとしている。棚にものを置くと、シャープな三角形で構成された蛇腹の鏡面が万華鏡を覗いているような美しいパターンを映し出す。鏡面の形や置くものの少しの変化で、無限のパターンを生み出すことができる。



講評	藤原敬介ゼミ
----	--------

学生たちはデザインすることの大変さを改めて感じていることでしょう。デザインすることは楽しいことと思われがちですが、実は、苦しくて、つらくて、逃げ出したいと思うようなことの連続です。ただ、ほんのひとつきですが嬉しいと思える時間は存在します。デザインしたモノや空間を大切に使う人がいたり、感謝の言葉を掛けてもらったりしたときです。こうして考えるとデザインを通した喜びは人から与えられていることを実感します。

「誰かのためにデザインする」と耳にすると聞こえは良いですが、押し付けがましいものになることもあります。しかし「誰かを想いデザインする」ことは見返りを求めない愛情のこもったものになります。今年度も思いやりのぎゅっりつまった素敵なデザインがたくさん生まれました。

以下、個別の作品について講評します。

黄 君傲 [紋] *p.50 シリコンボンドの主たる使用目的は隙間を埋めることです。水まわり空間やガラス素材などに用いられますが、その材料を用いて椅子や照明器具のサーフェスを覆い尽くすのが今回のデザイン提案です。表層パターンのバリエーションと、光を絡めた現象の表れは、数多くの実験から導き出された秀逸な結晶と言えます。

中澤水名子 [みえること] *p.52 人間の手により作り出されるものの力強さをまざまざと見せつけられました。ビニール製のシートをカットし、毛糸を編むように、その人工素材を編み続けた力作は圧巻。展示空間では、光の演出や製作過程を美しく見せており、全体感としてまとまり感のある高い成果物に仕上がっています。

目崎羽衣 [Kaleidos] *p.53 ディスプレイ棚のデザイン。スチール製。自立する鏡の底面にはマグネットが仕込まれているため、形状の変化が可能。スチール棚とマグネットの心地よい固定感が、不安定でもなく、強固でもない使い心地を提供しています。

青木菜乃 [Please open me] *01 窓は外部空間と内部空間をつなぐ媒介役として多くの場合存在します。今回のデザインワークでは蝶をモチーフとした窓の造形づくりをしており、どのように建物の印象を決定づけ、さらに街並みをどうやってゆくのか、今後の展開に興味を抱かせます。

大美加 均 [大向う] *02 「言葉、映像、餌」の3つの要素が、金魚と人間の新たな関係性を生み出しています。金魚に話かけることにより、その言葉の数が映像として数量的に表れ、一定量に達すると金魚に餌が与えられるしくみは、現在社会の縮図のようにも見てとれるアイロニカルな一品です。



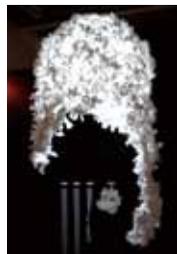
01



02



03



04



05

郡 智美 [ばたころず] *03 幼児用の玩具は、大人の押しつけがましいものもありますが、ここで提案されたデザインワークは、触った感触や、開閉する際の接続感が子供目線で考えられています。幼児用の家具にも応用でき、開いたことによって表れる内部の世界観は優しさに溢れたものとなっています。

高木咲知子 [うたかた] *04 通常、トレーシングペーパーはスケッチやドローイングなどを描くものですが、ここではそれをうい照明器具につくっています。短冊状にカットして、それらを束ねながら結び付け、ランプシェードを制作。緻密な作業の繰り返しにより、もとの素材の気配を消し去る次元に到達させているところが特筆するべきところ。展示においては思考のプロセスが分かりやすく示されており、展示方法内容も興味深いところ。展示方法内容も興味深いところ。

田中和昌 [マイマイハウス] *05 生活スタイルをあえて時間軸に落とし込み、さらにその時間軸を空間化している。空間構成は階段を使い高低差をつくりながらループ状にしています。段差を上手く活用することにより、限られた空間ながら居住空間として成立させています。展示においては思考のプロセスが分かりやすく示されており、展示方法内容も興味深いところ。

西村瑞希 [c'est sa vie] *06 布にギャザーを寄せ、ベンチの表面を覆い尽くした作品。色とりどりの色彩構成は表層をバランスよく包み込んでいます。布が寄せ集まったことにより、ほどよいクッション性も向上しており、ビジュアル表現と感覚表現において提案性のあるしくみが表現されています。

沼山 萌 [NEPENTHES] *07 植物から有機的なかたちを抽出し、造形化したデザイン。自然界からデザインソースを導き出し応用する手法は決して新しいものではないですが、最終的にできたデザインワークを見ると、造形性や素材の組み合わせが巧みに整えられています。

野崎杏奈 [Water Jelly] *08 透過性のある布を用い、軽やかな印象とゆったりとした動きを起こさせます。まさにクラゲのような生命体を彷彿させる造形。熱を加えて生み出される縮みの造形が、それらの特徴を強化。布を火であぶるといふ荒々しい手法が、絶妙な表情を醸し出しています。

橋本瑞紀 [線と面] *09 視覚的トリックを応用したインスタレーション。全体を見渡すと、かたちづくられているフレームの一部がないことが分かります。それらはある角度から見ると床面と壁面に描かれたパターンと一体化します。機能性を伴うものではありませんが、非常に明快なアプローチの創作活動です。

長谷真次 [fran seed] *10 ここに並ぶオブジェは直方体をしており、あえてかたちの持つ意味性を排除することを試みたのでしょう。朽ちてゆくものの原理、止まることのない時間の流れ、など、シンプルなかたちの中に込められたメッセージが、ものとして不思議なオーラを纏っているように感じる作品です。

渡瀬瑠子 [Cocoon] *11 紐をたどってゆくと分かるのですが、このランプシェードはロープの繊維をほどいたもの。それを固形化することにより、ランプシェードにしたデザインです。その発想とデザインの展開力、さらに造形化するフィニッシュにいたるまで整えられたデザインワークです。



06



07



08



09



10



11

Night Class

夜間部



夜間部授業風景



卒業制作展
「桑沢2013」風景





Lecturer: 中山定雄

Space Composition

空間構成

空間とは、を考えると

SD分野の導入教育の授業。課題1は桑沢の伝統とも言える、紙を用いた空間スタディで、構造のチャレンジや材料への興味を体感した。課題2では単位空間において光を意識した詩的コンセプト表現の練習を行った。ここでは写真やパネルのエディトリアルにもこだわり、意図を空間によって伝えることを学んだ。課題3は震災に関連した内容のオープンコンペに参加した。シェルターをデザインする内容であったが、学生が考える生活の最小単位や震災後間もない時に必要な文化空間とはどんなものかを多く議論し考えるプロセスを重要視した。この議論は将来、さまざまな道を歩む学生にとって有意義な道しるべになったに違いない。

時を感じる — 繋 —

坪井梨紗

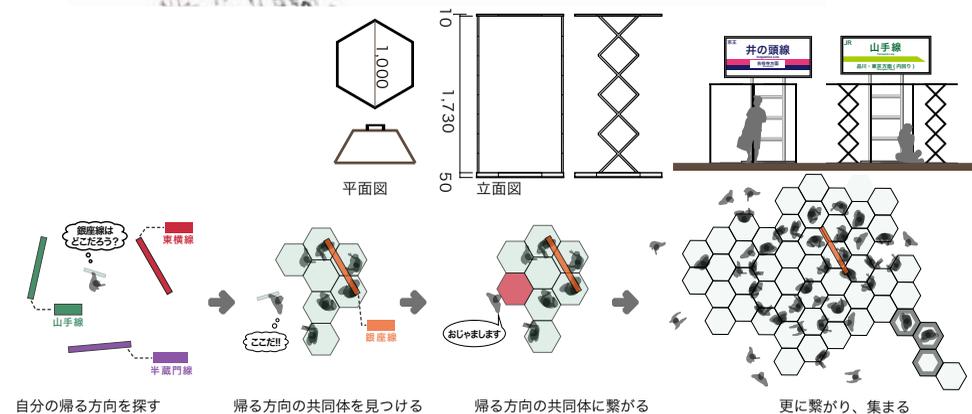
この空間には過去・現在・未来という3つの時間がある。床が過去、人がいる空間が現在、天井に広がるのが未来だ。床には今まで歩いてきた光の道が輝いている。わたしたちはその上に立っている。そして天井に広がるまだ見ぬ世界を目指し、目には見えない階段(試練)を一段ずつ登っていくのだ。これは、すべての時が1つにつながっているということを表したインスタレーションである。



帰る駅シェルター

谷川 敬

都会の帰宅難民にスポットを当てました。地震直後、何が起きているかわからない不安な精神状態を、人と話すことによって緩和させることを目指した装置です。閉じると手提げになり、開くと屋根になるハニカム状のシェルターを避難者に持ってもらうことで、同方向に帰る人たちを自発的につなげ、集めていきます。大きな屋根の下にいる人たちが話しやすい環境をつくり、状況を共有できることを狙っています。





Lecturer: 浅野泰弘

Element Design A

エレメントデザインA

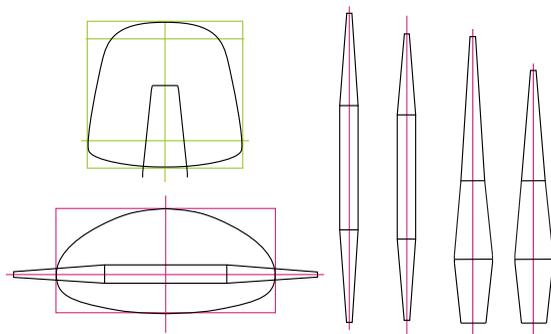
名作椅子の1/5模型制作、ダンボールの椅子

前半は昔からある、オビカラクリやジャバラ折りなどを利用して発想を磨く訓練をします。後半は名作椅子の1/5の模型をできるだけ正確につくる課題と、ダンボールの椅子を實際座れるようにデザインする課題。ダンボールはリサイクル素材として環境にもよく、構造の工夫により、人間の体重を充分支えられる椅子になります。紙という柔らかい素材を使用して、構造的に強く、美しいものをデザインするのが、課題のテーマです。

Three Legged Shell Chair

町山百合香

ハンス・ウェグナーの代表的な作品のひとつ。ゆるやかな曲線のフォルムがとても美しいと感じ、この椅子を選んだ。まず型紙を作って、そのデータを元にシナ合板をカット。水に濡らしてアイロンで押し当て、少しずつゆっくりと曲げていき、型にはめてそのまま乾燥させると、カーブが保たれたままになる。実際に木を曲げてつくったことで、構造的にどこが効いてくるのがよくわかる課題だった。

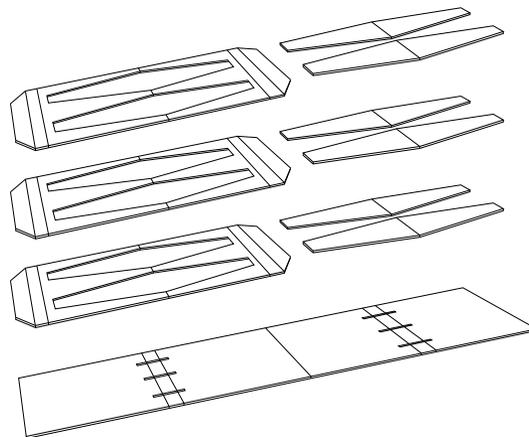


ジグザグスツール

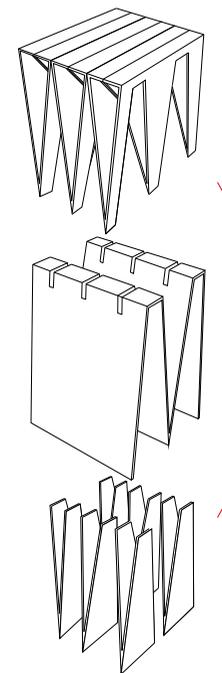
中野正俊

ダンボールは容易に折り曲げられるという優れた特徴がある。この特徴を活かして3種類のパーツをつくる。その3種類のパーツを噛み合わせ、座った時にかかる上からの力を中央のパーツが横向きの力に変換、さらに上部のパーツが外側から、下部のパーツが内側から力を押さえ込む構造にした。木や金属などの椅子ではつくることの難しい、ダンボールだからこそ可能なスツールを目指した。

□全パーツ



□組み立て方





Kinobori

水野 紘子

座るという行為を導く形。世の中には、椅子ではないけれど、座るという行為を導きだすモノがある。木登りをして遊んでいた頃、木の叉をただ目指していた。私にとって憧れの場所。この椅子は、人に“座りたい”と思わせるそんな形をしている。



Element Design B

エレメントデザインB

Lecturer: 堀岡 勝

シンプルに座る

「椅子」をデザインするのではない。最終的には「椅子」にカテゴリズされるかもしれないけれど、純粹に「座る、腰掛ける」ための道具はどうあるべきか? から発想し答えを導き出す。まずは固定観念を払拭することが出発点だ。「シンプル」という言葉の捉え方によってもデザインの方向性はずいぶんと変わってくるだろう。さらにこの課題では家具の基本構造の理解も深め、自ら製作することにも重点を置いている。もちろん、完成した作品は実際に座れることが絶対条件である。

moment stool

谷本剛輝

「シンプルに座る」という言葉から、「短い時間」「束の間」を連想しました。長く留まるようなものではなく、少しだけ腰を下ろすことができる、止まり木のような場所。素材には杉の木を使用し、細い部材を組み合わせることで強度を保ち、杉の綺麗な木目と、繊細な部材が織りなす立体的な陰影の妙が空間にリズムとアクセントを生み出します。





Lecturer: 柴田晃宏 比護結子

Element Design C

エレメントデザインC

Happy Element

「Happy」とは頭の中で考えた概念的な答えを求めているわけではなく、「誰が」「どこで」「どんな時に」「どのような状態で」「何によって」など、「Happy」になれる事象を具体的に探し出し、そのような事象をつくり出すエレメントは何か？どんな形をしているのか？どのような空間を構成するのだろうか？どのように空間に働きかけるのだろうか？を考えデザインする。「Happy」である対象は、個人や家族、あるいは社会かもしれないし、それは一瞬なのか持続するものなのか、その場所でのみ感じる事なのか、人が感じる「Happy」を空間とエレメントの関係性から表現することを目指した。



棚の向きも本の入れ方も
じぶん次第

つかえたな

内田珠巳

ずっと昔、小さい頃に読んでいた絵本は、大人になってもなぜかよく覚えているものだ。子どもにとってどんな本を読むかということ、どうやって本を読むかということは、その後の長い読書人生に大きな影響を与えるものだと思う。子どもたちにとって本を読むことがもっと楽しくなるために、自分の好きなように使える本棚をデザインした。



本棚はフレーム、長い布、布を留めるスティックの3つで構成



フレームは好みによって置き方が変えられる



好きなところに布を通してスティックで長さを調節

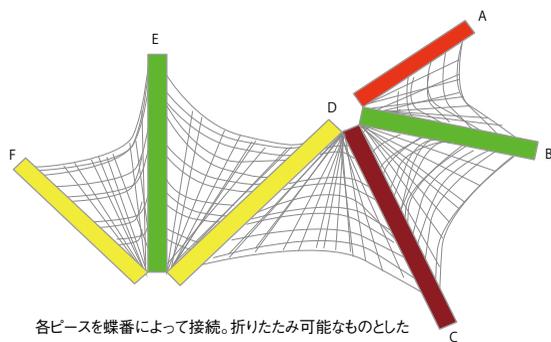
わんぱくけむし

安藤俊介

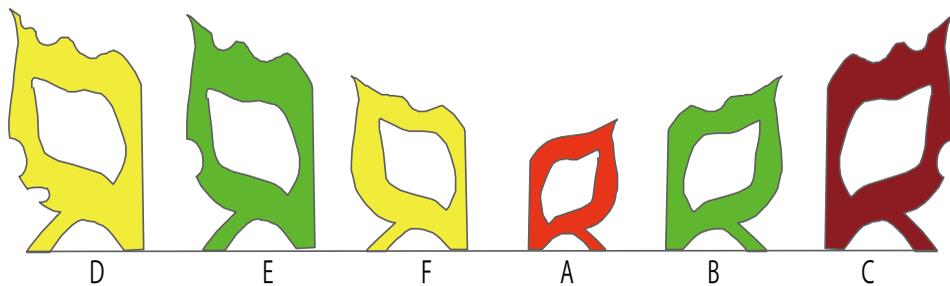
子供の笑顔、仕草は我々大人に癒しや喜びを与える。子供は大人とは異なった経過密度の時間の中でさまざまなものを体験し、学習、成長していく。葉っぱの成長過程をモチーフにした有機的な6枚のピースの中をわんぱくな子供のけむしが遊び回る。誰にも邪魔されない自分だけの空間。子供を優しく包み込むような、子供の欲求を全て受け入れるような、そんな温かみのあるハッピーエレメントを目指した。



各ピースにカラー黒板塗料を塗る。子供が大好きな落書きができる



各ピースを蝶番によって接続。折りたためるものとした



若葉の緑、色づく黄、紅葉の赤、朽ちるエンジ——葉っぱの一生をモチーフにデザイン



講評	エレメントデザインC
----	------------

本年度のエレメントデザインCは例年になく力作が揃い、卒業への代表作品選定にも頭を悩ませなければならなかった。

内田珠己 [つかえ たな] *P.66 木フレームの中に布を張り巡らし、そこに本を収納していく子供用本棚である。布の張り方でさまざまな本の置き方ができ、また張り巡らし方を上手く考えないと思っようなにならないバズル的な要素も持ち合わせた秀作である。自分だけの本棚で創造性を飛ばたさせる子供達というシーンはほのぼのとしたハッピーを感じさせてくれる。

安藤俊介 [わんぱく けむし] *P.68 葉っぱをモチーフとした子供向け遊具である。葉っぱの穴を巡った網を潜って行く行為や黒板になっている面に自由に落書きをする行為から、子供達がまるで生命力あふれる虫たちのように思えてくる。子供達の無邪気さにハッピーを感じさせてくれる作品である。住宅内での使用を考え、折り畳めるデザインとしているが固定でも良かったと思う。

井出和宏 [BLUR] *01 学生寮の間仕切り壁のデザインである。竹と和紙を使っているがうまくモダンに仕上げている。和紙の帯の隙間が学生たちの境界を曖昧にし、新たな関係性の構築を予感させる美しい作品である。隙間から漏れる光や和紙を透過する光と影とのコントラストも良い雰囲気を出している。

吉田健太郎 [spur] *02 使用した痕跡から経年変化を感じるテーブル兼ベンチである。繊細なフォルムに皮の仕上げ材というマッチングが不思議な雰囲気を醸し出している。形態的にやや単調なので、もう少し遊びがあると良かった。

山下裕史 [まちの牛乳屋さん] *03 銭湯に設置するミルクスタンドのデザイン。利用客が減少している銭湯を活性化するエレメントとして牛乳というアイテムに着目し、遊び心旺盛にデザインしている。さまざまな機構を必要としたため、最終講評時に未完成だったのが残念。完成していれば非常にハッピーになれる作品であると確信する。

吉野佐紀 [さがり紙/器] *04 折り形という日本の文化を再構築した作品。紙を折って繋げていくことで多様な空間表現をつくり出すアイデアは秀逸であった。つくり込みエネルギー不足のためか多様性が少なく迫力が感じられず、可能性が見えるだけに非常に残念だった。

新井菜保子 [じゃあネ また明日ネ] *05 影が「ネ」という文字を形成するファニチャーである。「ネ」という言葉は何となく優しい問いかけを連想させる。アイデアは面白いのだが、形のスタディ不足であり、最終講評時に未完成であったのが惜しい。

今年はコンセプトから形態のデザインや使用者などのさまざまな条件、



01



02



03

製作方法と、皆よく検討していたと思われる。しかし、完成着地点の見極めがなかなか難しく、走り切れなかった学生もいた。学生にとっても悩みの一つであり、指導する側にとっても大きな課題である。未だ見ぬデザインを求め発散する方向と作品として完成に収束させる方向と切り替え時の認識も重要なスキルである。

(柴田晃宏)

例年、アイデアは出てもカタチにならない学生が多い。今年も皆それに苦しんだようだが、机に向かうだけでなく顔を上げて周囲に目を向けることで身近なところにヒントを見つけて壁を乗り越えた人も多かった。

内田珠己 [つかえ たな] *P.66 多くの人が想像するような「本棚」ではなく、子供自ら育てる本のための空間である。動物や家を連想させるカタチと、スリットに布を通して棒を差し込んで止めるという単純な仕組みは、子供でも容易に、むしろ楽しんで棚をつくることができ、収納するという機能ではなくアクティビティが子供の心を動かすというアイデアも面白い。実際に幼稚園では子供たちに好評だったようである。

安藤俊介 [わんぱく けむし] *P.68 葉っぱをモチーフにした独特な形態は、普段植物に関わっている安藤君ならではのカタチだろう。1 / 1スケールでのカタチやサイズのスタディを繰り返しでき上がった作品は、子供だったら入ってみたいと思わせる。安全性などディテールを詰めなければならぬ点もあるが、実際に子供たちがどうやって遊ぶのか楽しみである。

井出和宏 [BLUR] *01 間仕切りによって「Happy」が生まれにくいという切り口からチャレンジした作品である。人の動きで壁の表情が変化する様子は興味深く、学生寮だけでなく、さまざまな用途の空間へ応用できるエレメントである。

吉田健太郎 [spur] *02 経年変化で家族と共に年をとっていくテーブルである。现阶段で、繊細できれいに仕上がっているものが、今後どう変化していくのだろうか。

山下裕史 [まちの牛乳屋さん] *03 銭湯、富士山、牛乳といった誰もが連想するアイテムを素直に組み合わせたとこに、にやっとしてしまう楽しさがある。からくり人形のような仕掛けが実際に仕上がれば、かなり面白い作品になっただろう。

吉野佐紀 [さがり紙/器] *04 「折形」という伝統的な手法を使って空間を作る、という切り口が面白い。今後どう展開できるのか楽しみである。

新井菜保子 [じゃあネ また明日ネ] *05 「瞬間」をキーワードに、ストリートファニチャーの影が文字になる瞬間を表現した作品である。時間の概念をカタチにするという難しいテーマだったが、一見難しく見えることも、単純なプロセスに分解していくことで乗り越えられるのではないかと思う。

この授業は、大きなテーマから各自の課題を見つけ、コンセプトを詰め、カタチをつくり、材料と制作方法を検討し、自ら製作または工場とのやりとりを経て発注し仕上げていくという、今までのどの課題よりもプロセスが多い授業だったのではないだろうか。学生たちはこの長い道のりで、立ち止まりつまずきながらも少しずつ前に進み、作品を完成させた。作品の評価にかかわらず、その経験はきっと今後の活動で生かされるだろう。

(比護結子)



04



05



Interior Design A

インテリアデザインA

KAMInoMORI ~カミノモリ~

村上雅恵

渋谷区青山にある、名刺デザインスペースとカフェを併設したワンコインショップを提案する。ターゲットは主に就職活動をする大学生。「名刺」という自身の顔を、実際に紙に触れたり、デザインと掛け合いながら思索していくスペース。ハコに入ったさまざまな紙が天井から垂れ下がり、引っ張って出したり、戻したり。決まった導線はなく、人々も自由に散らばる。まるで森の中に迷い込んだような自由な空間を創造した。

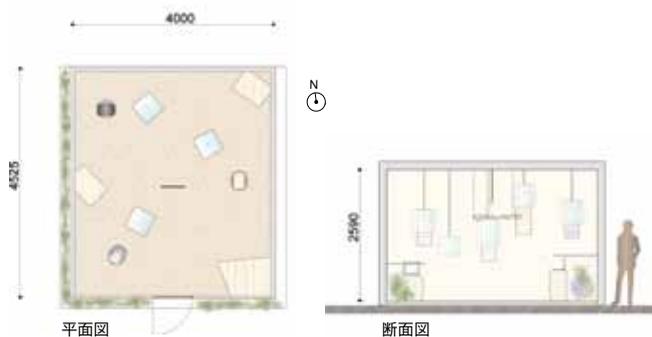


ダイヤグラム
さまざまな紙が、森の木々のような、木漏れ日のような上部空間をつくる。その下を、さまざまな人々が気の向くままに散らかる

Lecturer : 北原摩留

50m³のワンコインショップ

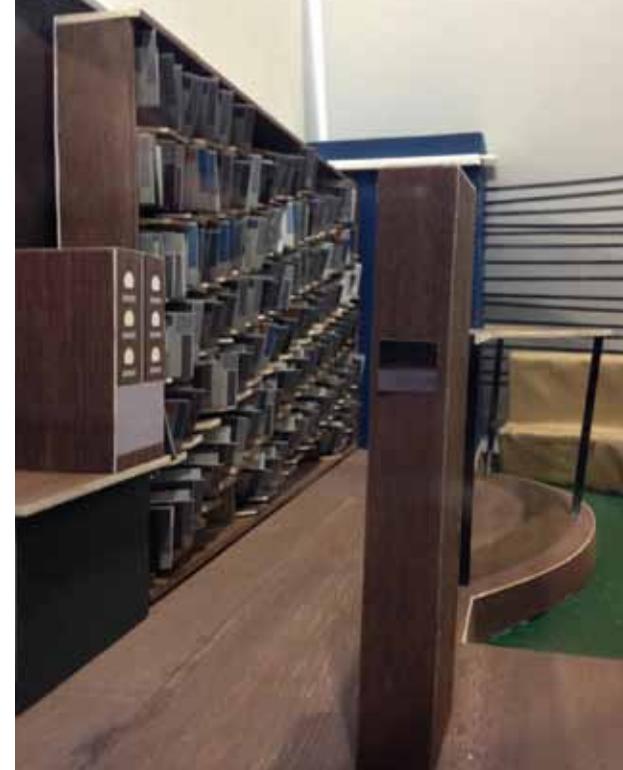
空間とはペラペラの2次元でなく、空気のカタマリとしての3次元ボリュームである。学生には、不動産物件チラシの間取り図的な2次元発想に立脚した思考回路を3次元へと切り替えてもらうべく、与件として立方メートルとしての空間ボリュームで考察することを求めた。ワンコインで商売が完結するシンプルなショップデザインを検討する中で、3次元空間のプリミティブな表現手法といえる模型を1/10という大きなスケールで製作しながら、空間を立体ボリュームとして捉える発想へ昇華させることを目指した。



information pit

谷川 敬

日々、新しい情報を必要とするビジネスマン向けに、朝のちょっとした時間や、次の打ち合わせまでの空いてしまった時間に、ビジネスのための情報を手に入れることができる場所の提案。スピードを止めるのではなく、F1レースのピットのように、次に備えて少し立ち寄り情報を集めることができるスペースです。





Lecturer: 高橋 慎

Interior Design B

インテリアデザインB

飲食空間のデザイン

細長い矩形の店舗の内装デザイン(3層+屋上空間)と、ビルのファサードデザイン、設計をする課題。飲食店であれば形態は自由とする。但し、現存するブランド(ファストフードを含む)のデザイン、あるいは飲食店ブランドの何店舗目、というのは不可。設計与件は、階段空間を必ずつくること(エレベーター不可)、1フロアあたり吹き抜け空間は最大40%まで(つまり、面積の40%は床を抜くことができる。また、そこに階段空間を含む)、厨房・受付・バックヤードなど必要な面積は予定延べ床面積の1/3以上。延床面積は77.5㎡×3層分(最大面積)+屋上空間。場所は東京都内にて自由設定(離島除く)。

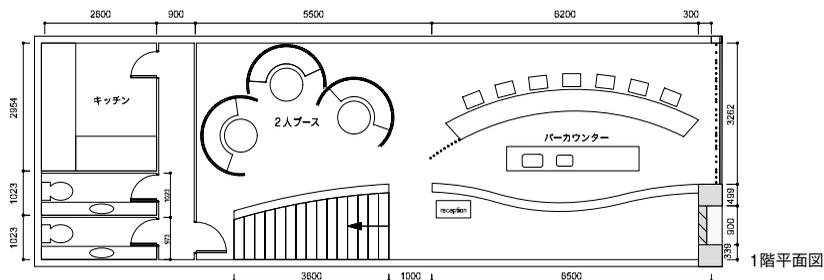
keyaki

伊東佳代子

表参道の飲食空間の提案。日本の土着風土をモダンにアレンジし、伝統的な素材を使った温もりのあるインテリアで、日本の伝統文化を感じながらモダンスタイルの会席料理を楽しめる。フロアごとに用途と空間の印象が大きく異なるデザインとした。さらに、天井のトップライトがほのかに照らす3層吹き抜けの薄暗いエントランスと、表参道に面して大きく開口し外光がふんだんに入る店内と、空間コントラストを体感できる空間構成とした。



1階は竹をモチーフに、バーカウンターと少人数向けのブース、2階は棚田に着想したステップフロアと稲穂の壁があるテーブル席中心のスペース、3階は和紙をあしらった内装に一人向けカウンターと個室スペースを配置



ALL DAY EAT

佐藤史知

一言で飲食といっても時間や年齢、性別によって行く業態が異なるが、各々が一つの場所で一日を通し飲食でコミュニケーションできる場があればと考えた。1階がコーヒースタンド(夜間はバー)、2階がレストラン、3階がカフェ、4階がテラスとして営業。来店者はその日の気分によって好きな階で飲食できる。中央の1階から最上階までを貫くコアの壁は黒板になっており、各フロアでメニューやポップを記載できる。



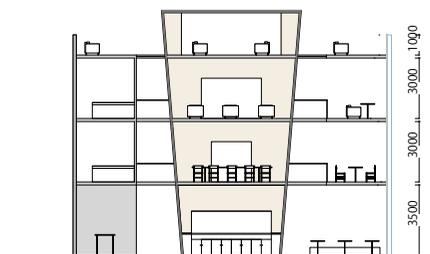
1階BAR



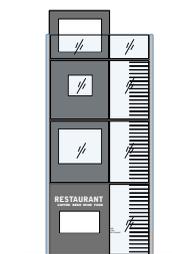
1階カフェ



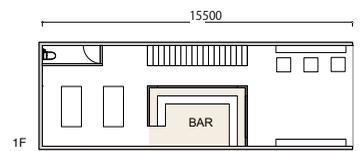
2階レストラン。手前はキッチン



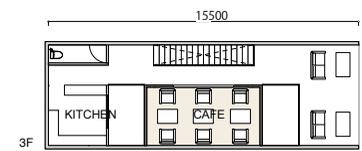
断面図



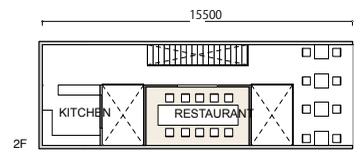
ファサード立面図



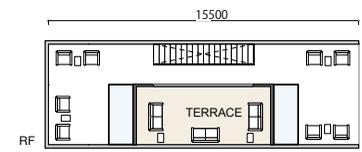
1F



3F



2F



RF

平面図



Lecturer: 沢瀬 学、内山敬子

Interior Design C

インテリアデザインC

「好きなものを、好きな場所で、好きな人たちに買っていただくお店」をデザインする

前半「クワサワ周辺の街で、好きなスタイルの帽子・靴・靴を売るお店」をデザインする課題でウォームアップし、後半を卒業設計として「好きなものを、好きな場所で、好きな人たちに買っていただくお店」をデザインするという、自主決定範囲を拡げた最終課題としました。両課題とも、既存の気になるお店のリサーチと分析から始まり、自分のスタイルで計画の立ち上げ作業をし、最終S=1/20の模型で詳細までデザインデベロップを続けていきました。それによって仮想イメージや言語に偏らない、よりリアルでクリエイティブなデザイン把握感覚を感じてほしいと思います。

MOVE

井出健雄

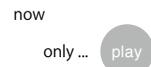
見ることも楽しめるボルダリングカフェの提案。立地は原宿。クライミングのムーブ(登る動き)に着目し、ガラスのボルダリングウォールの裏に角度をつけた鏡を置く。鏡に登る人を映し、カフェスペースからさまざまな角度のムーブを見ることができる。また、鏡をしまい、透明なガラスのウォールだけにすると、街と溶け込んだ風景の中で登ることが楽しめる。ファッションのように、「見て／見せて」楽しむ新しいスタイル。

東側ファサードはガラス張りで、鏡面のウォールに登る人のムーブが写真のように通行人の目に入る



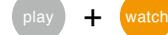
西側外観。鏡をしまうと、ガラスのレイヤーとなり、風景と溶け込んだなかでウォールを登ることができる

DIAGRAM 1



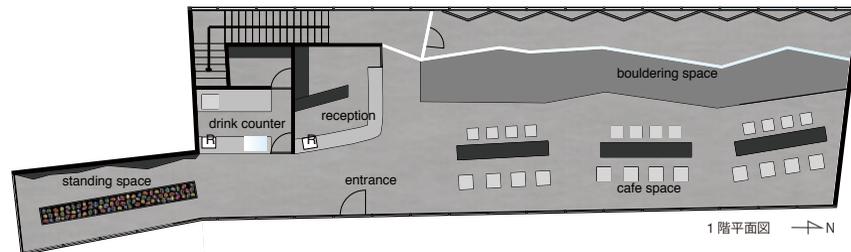
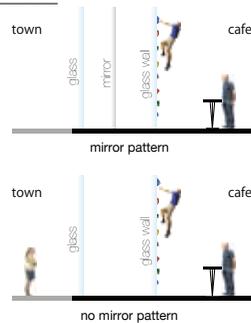
ボルダリングジムは競技用に作られているため、観戦用のスペースが無い。

new!



カフェと合わせることで、ボルダリングを見ても楽しめる空間にする。

DIAGRAM 2



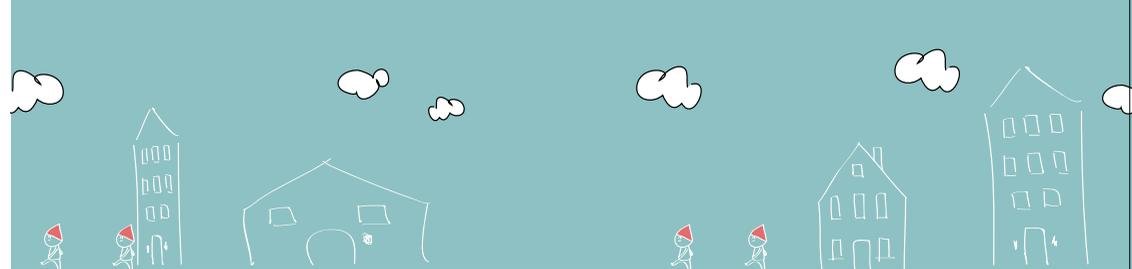
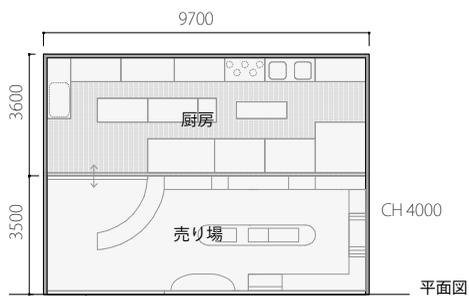
1階平面図



cobito bakery

伊藤祥子

このベーカリーでは、商品のパンの大きさを通常よりも小さい一口サイズにすることで、いろいろな種類のパンを少しずつ楽しめる。店内は小人の街を再現し、小さいパンを「こびとがつくったパン」として販売する。



講評	インテリアデザインC
----	------------

「好きなもの・場所・人」のための店づくりということで、自然に学生それぞれのパーソナリティが発点になりました。そこから可能な限りオリジナリティを高め、それを分かりやすく表現すること、を意識しながらエスキスを進めました。ゲストを迎えるための最終講評会が事前通知なしの拳手制によるプレゼンテーションだったことも含め、最終的になんとかまとめて発表できた学生もいれば、「好きなもの・場所・人」設定の難易度が高すぎたり思い入れが強すぎた人、一生懸命途中遠回りをした人、格闘しつつ最終案にも納得していない人、最後の拳手だけができなかった人など、それぞれが体験した濃密なプロセスこそが大事なものだと思って、記憶してほしいと願います。

井出武雄 [MOVE] *p76 ボルダリングというエクスポーツの観賞性と、近年の競技人口の急増に着目し、ファッション性の極めて高い立地で「見る＝カフェ利用者」と「見られる＝クライマー」の相関関係の中に、ヘルスコンシャスなカフェ&バーを付加したジム、という新業態ショップのためのインテリアデザイン提案。エクスポーツとファッションの融合に先見性を感じます。既視感のある一般のボルダリングウォールに対し、リサーチ結果から少し飛躍させた、高強度ガラスをベースとした空中にホールドとクライマーが浮遊しているかに見える空間デザインをしたことで、飛躍的に都市性と非日常性、演劇性を獲得しました。が、このところをもっともっとプレゼンテーションで表現できれば。スケジュールの大半を呼吸の浅くて早過ぎる思考に使ったが、最後に深く長い呼吸法を掴んだことは大きいと思います。

伊東祥子 [cobito bakery] *p78 品揃えのたくさんある美味しそうなパン屋さんでは、誰もが「あれもこれも食べたい、けど一度にそんなに種類が食べられない……」というジレンマを大小なりとも抱くことがあると思いますが、彼女は丸の内のビルの中の立地で「小人がつくった小さなパンなので、色々な種類をたくさん買っちゃっても良いんですよ」とOLの耳元で囁くという作戦に出ました。企画面の理想像と手を動かすと現実に引き戻されすぎるというプロセスを行き来しながら、最終的に高いジャンプを見せて楽しそうなショップデザインをまとめました。

有岡 悠 [orange'2] *01 飲食業の空間デザインへの関心を、自身の職場であるピストロの改善計画としました。未完成にも関わらず積極的に拳手してプレゼンした度胸を評価しました。

伊東佳代子 [valle] *02 カフェを併設したジュエリーセレクトショップ。陰影の中で貴金属の触感に反応した素肌感覚が、砂漠の深谷のメタファーに。そこにカフェから潤いが与えられオアシスになるという多重



01



02



03



04



05



06

的ストーリー展開ができたことが大きな成長です。

尾花啓太 [Recuerdo] *03 不特定多数を対象とした、そこいけば誰もが気に入りのスマートフォンを手に入れられるショップの計画。もっとも難易度の高い課題設定に自覚的に挑み、毎週多様なアプローチを試みつけました。解にたどり着かなくてもその航跡を誇って下さい。

葛西まりえ [はじめて aomori] *04 ふるさと青森のアンテナショップを素敵にしたくて計画。東京ソラマチに、県のカタチをアイコン化したモチーフを展開して入店、商品セレクトは「できた彼氏が青森県人だった東京女子目線」というあちこち徹底したPOPさが特徴。

モランめぐみ [BRIT TRADITIONAL x PUNK] *05 ロンドン発祥の、自分の好きなファッションブランドの東京店が、N.Y.の店舗に比べて素敵じゃないから私がやり直します!とさまざまなロンドンモチーフをコラージュ、色彩や柄なども豊かに組み合わせる計画しました。明らかにデザインスキルが向上。

佐藤史知 [TRIP CAKE] *06 好きなもの?……ケーキ。というささやかなスタートから、週を追ってストーリーはパーソナルに展開、食材を求めて所有の自転車でキッチンワゴンを引き、日本中を巡りながら移動販売、レシビが揃って渋谷の街角にテントで定着、まで。その後展開を描いた時が、今から楽しみです。

渋谷夏音 [華翠] *07 植物への愛と知識を動員して、在来希少種の植物を魅力的に販売するお店を、代官山 ASO の隣にクロス MD を目論んで計画。繊細で微妙ながら、ゴリッとしたこだわりのある造形感覚を今後どの方向に伸ばしていくか、期待。

下平史奈 [CITIZEN Brand Shop] *08 時計メーカーシチズンのコンセプトショップを「入学時からやると決めていた」と計画。その強い意気込みが本来の持ち味の軽妙なデザイン力を拘束して途中苦しみました。ギリギリ時間不足気味ながらもまとめあげました。

菅 奈菜子 [ほたる] *09 誇りに思っている、美しい海と山並みに囲まれたふるさと富山の港に浮かぶ飲食+特産物販売施設。遠くからはジュエリーのように抽象的で、近づくともホテルイカの姿。更に学習を進めて実務面にも興味を持ってたら、よりおもしろくなるでしょう。

堀田 希 [michikusa] *10 何のお店にするか? どんなデザインにするか? 根本のところ、和と洋の間でギリギリまで揺らぎ続けたことが、深い体験になったのでは。納得できる新スタイルの日本酒バーができました。

松山和嵩 [夜空銀想] *11 「成熟した男性が、真にリラックスするための一杯のお酒を提供する店」。最初から一貫してテーマは変わらないながら、なかなか発展しなかったのは、おそらく自己の現状と理想像とのギャップそのものでしょう。一歩ずつ進んで!

水野紘子 [miffy house] *12 卒業制作そのものへの意気込みの強さのあまり全力で迷走しまく、自分の得意面も忘れてしまいくらいの経験をしました。その深い体験の後に大好きなミッフィーと無事着地しました!

(沢瀬 学、内山 敬子)



07



08



09



10



11



12



Lecturer: 福島加津也

Habitat Design A

住環境デザインA

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。

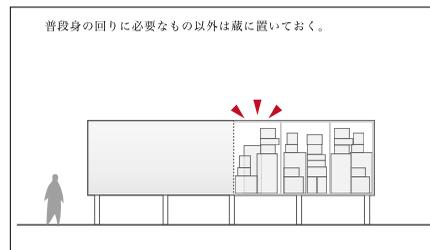
Select Landscape

新井利嘉 呉ジュンソク
谷川 敬 花房真紀

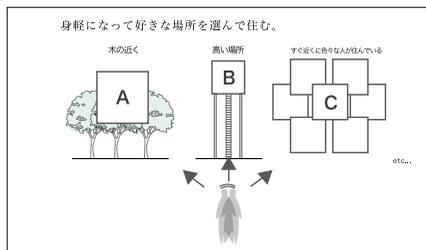
8人+aのシェアハウスの提案。日本人の家は荷物が多し。沢山の荷物を1つの大きな「蔵」に預け、必要な物を必要な時に取り出せたら、もっと自由にクリエイティブに生活できるのではないか。敷地内にはいくつかの2m×2mのプライベート空間と、それに隣り合ったさまざまな大きさのパブリック空間を配置。敷地中央には大きな「蔵」を設け、多すぎる荷物を保管する。柱の中にトイレや、シャワールーム、キッチンなどインフラを配置させた。



俯瞰図

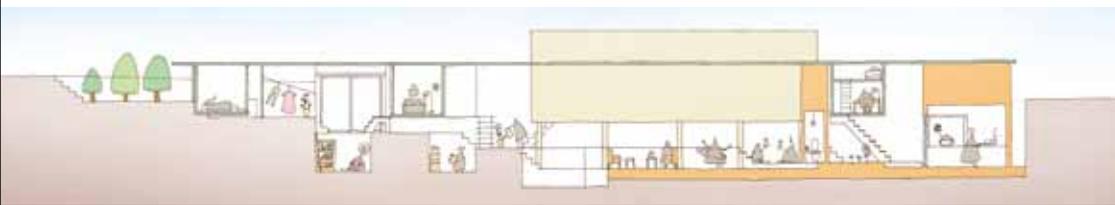


普段身の回りに必要なものを以外は蔵に置いておく。



身軽になって好きな場所を選んで住む。
木の近く 高い場所 すぐ近くに色々な人が住んでいる etc...

ダイアグラム

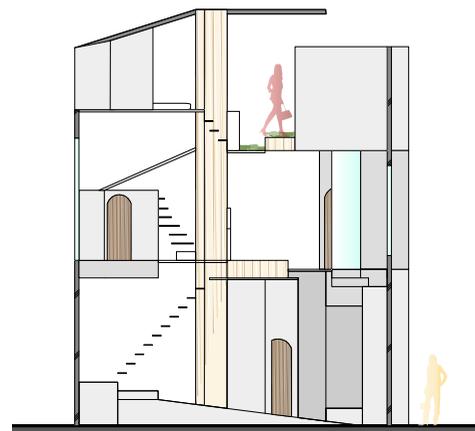


断面イラスト: プライベート空間は高床式/ 壁穴式に用意される。中央のボリュームが蔵

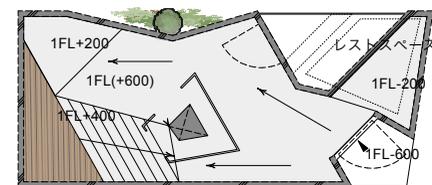
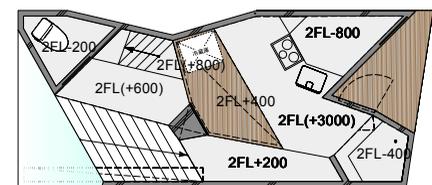
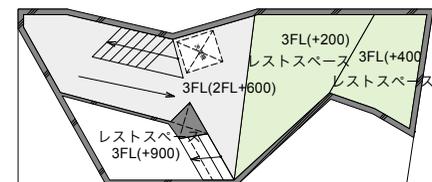
でこぼこの家 ~外のある家~

村上雅恵

1~6丁目の区画によって極端に表情が違いながら、グラデーションのように柔らかく各町が繋がっている神宮前の極小住宅。複雑なスキップフロア構成とし、壁や床を「でこぼこ」させる。生活の機能を空間全体に散らすことによって、2人の目線や距離感を操作した。2人の関係を完全に分けるのではなく、柔らかく隔て・つながる関係性のグラデーションを模索した。急速に発展し住み難ささえ感じられる都市に、今なお小さく住まうとは——。



断面図



平面図



Habitat Design B

住環境デザインB

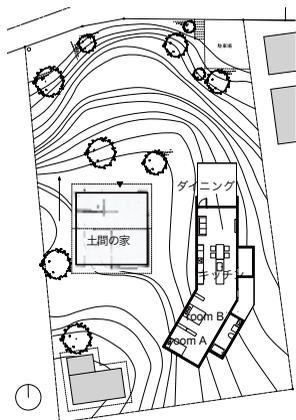
Lecturer: 大松俊紀

トキ マ 時と間を繋ぐ住宅論

1963年に写真家・大辻清司のために篠原一男が建てた別荘「土間の家」が軽井沢にある。むくりの付いた屋根と、それと相反するかなのような正方形平面は、半分に分割され片方は土間に、もう片方量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通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？

土間が家

尾花啓太



配置図兼平面図



キッチン、ダイニングを見る



room A, B



平面全体

矩形の庭

河西 猛

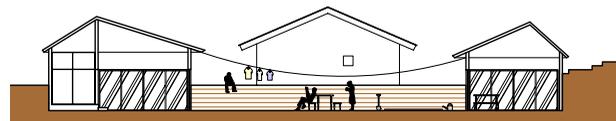
「土間の家」の正方形平面は強い境界をあらわす。境界はその場のもつ意味を強める。現在の「土間の家」の住人は庭を行き来する暮らしをしている。そんな庭、自然とともにある暮らしの中に新たな「境界」を与える。まず、住居と台所を切り離す。そして、大地を切り欠き、住居の一部としての庭を埋蔵する。そこに新たな生活のための場所、矩形の庭が生まれるのだ。住人は周囲から切り取られた新たな庭に暮らしの手掛かりを見出すだろう。



俯瞰して見る



庭を見る



断面図



配置図兼平面図



Habitat Design C

住環境デザインC

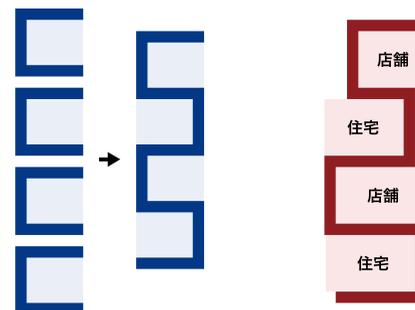
Lecturer: 田井幹夫

BLURRED CITY TOKYO ~ぼやけた状態をデザインする~

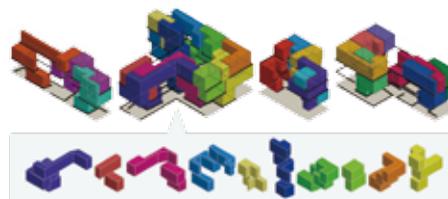
「多人数が住む新たな環境——公共性と身体性を併せ持つ多人数のための住空間」——人が住む新たな場を「建築」という言葉だけで表すのは難しいのではないかと感じる。人は互いに関係づけられながら、社会とも繋がり、そしてその場は同時に自然現象や地形なども密接に呼応する関係にある。私達は住む場を考える時に、もはやその器(建築)だけを考えれば良いのではなく、環境そのものを生み出すつもりで設計しなければいけないのではないか。その環境を上記のキーワードと共にベースコンセプトの「BLURRED:ぼやけた」とともに考えていきたい。

計画概要 施設内容:20人以上が居住可能な、公共施設を付帯した集合住宅
規模:自由(2,000㎡以上を推奨)
敷地:都市的環境で自由に選択する

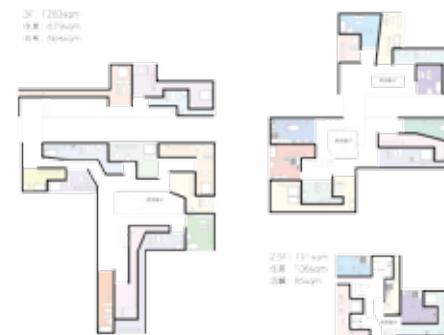
衰退しつつある商店街。迫り来る高層ビル。徐々にオフィス街へと変わりつつある神田に、新しい集合住宅のカチを提案した。【モール×集合住宅】商店と住宅が同じ「ひとつなぎの壁」を共有する。ジグザグの壁の、そのウラオモテで住み分けをする。20~30代の若者が気軽にお店をスタートできる環境を整える。住人たちが店を営むことで、住人と商人が混ざり合い、活気づく。さらに周辺住人もお客さんと呼び込み、さらに人が混ざり合う。人と人が出会い、地元をいつまでも好きでいられる心に残る場所になるように考えた。



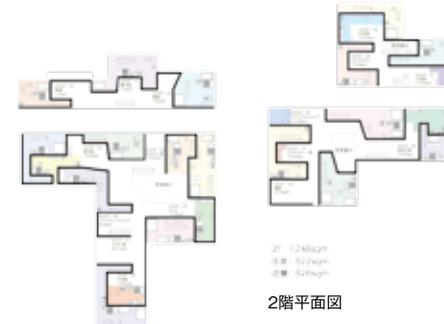
店や家を集合させ、間を共有壁で仕切る。店舗と住居が裏表の関係になる。人の流れや視線を考慮し、単調にならないよう壁はジグザグにした。



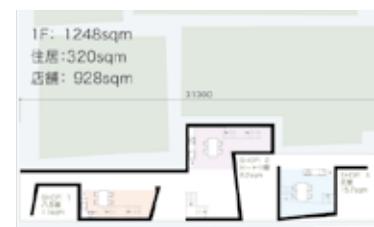
それぞれの住居のカチ。(B棟、住居:10戸)これらが組み合わさって集合している。店舗や広場など他の共有スペースはその隙間を埋めるように計画した。



3階平面図



2階平面図



配置図兼1階平面図



ヘビノネドコ

宮本沙紀

CROSS CROSS CROSS

本船坂 剛

集合住宅と公共施設は一般的には(当然ながら)明確に区分される。今回は、郊外の戸建て分譲住宅地という排他性の高い地域において、集合住宅と公共の図書施設を一定の節度を保ちながら空間的に絡めてゆき、両者の境界が曖昧になる住環境を計画した。ここでは、住みながらして他の住人や地域住民、さまざまな空間との新たな関係が生まれ、住人も街の人も共に「生活の選択性が高い」という豊かさを楽しむことができる。

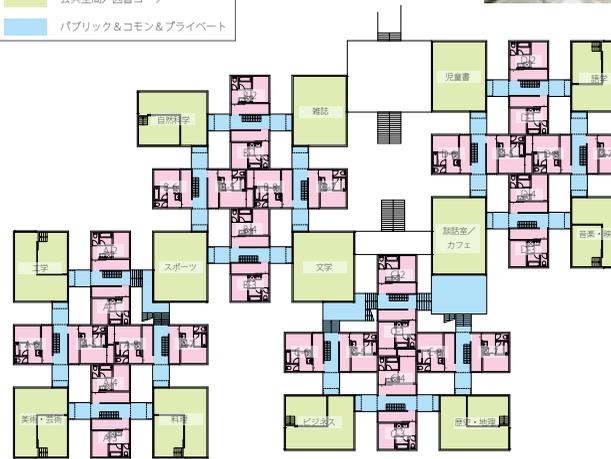


全体の俯瞰



1階ロビティ部分の視線の抜け

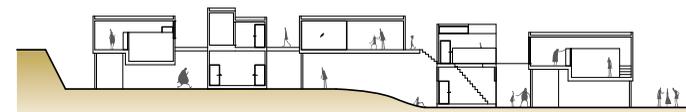
- 居住空間
- 公共空間/図書コーナー
- パブリック&コモン&プライベート



2階平面図



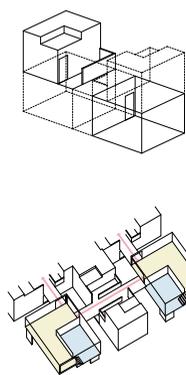
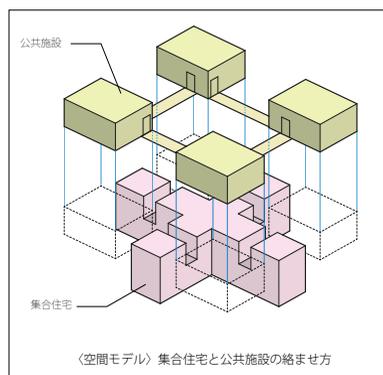
1階平面図



断面図



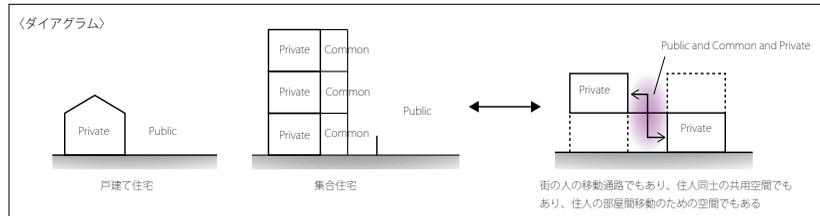
配置図



〈住戸ユニット〉1住戸の構成は2部屋のクロスメッシュ。部屋間の移動のために一度外に出る



〈図書空間〉ジャンル分けされ敷地全体に分散されており、それを繋ぐ動線が居住用の棟を横切る



講評

住環境デザインC

前提：我々の周囲はばやけ始めている。内外部空間の境は曖昧になり、中間領域の存在意義が高まっている。一極集中の都市化は疑問視され、地方への価値観が高まっている。もはや都心と田舎の暮らしの違いは生活水準の高さを示すものではない――。

建築の形式は解体されつつある。美術館は美術館以上になり、図書館は図書館以上である。単一目的のための形式は意味をなくし始め、いかに曖昧に混ざった状態を可能にするかが大きなテーマになっている。

住宅はいままで住宅なのか。20世紀後半は核家族のための住宅や生活様式が推奨されたが、現代の生活は高度成長期とは異なり、働く事至上主義から、余暇や趣味をいかに楽しむかを重視するようになった。

このような生活や家族のあり方はどのような社会であり、空間だろうか。「BLURRED（ぼやけた）」というキーワードを与えてこれからの建築を考えていく。21世紀に入りさまざまなことが何やら変わりつつあるのではないかと感じる人が多い。建築の表現というものは、他の分野と比べて変化が遅れて表出してくるものだ。でも、だからこそいま現在、変化に敏感になって空間に繋がる考え方から新たなものを目指して欲しいと考えた。

ちょっとハードルが高かったかもしれない。卒業設計ではよくある問題だが、コンセプトやストーリーづくりで時間の大半を費やし、モノそのもののデザインが中途半端に終わってしまう。敷地選びからストーリーづくりまで、皆なかなか個性的で面白いと感じたが、最終的にはおそらく本人たちも不完全燃焼なのではないだろうか。

宮本沙紀 [ヘビノネドコ] *p.86 密集した都心で住と商が混在した地域に、ジグザグに連続する壁を差し込んだ。この壁の表裏で機能が分離されているとともに開口部などで繋がりを生む。さらには階ごとにジグザグの形状が違うため、垂直移動すると異機能を横断することになる。単純な操作で複雑な状況を生み出すとともに、意外と自然に混ざり合うことを許容できそうなシステムに可能性を感じた。

本船坂剛 [CROSS CROSS CROSS] *p.88 住居自体が交差し他家族との関係が曖昧になったところに、さらに図書館という公共が交差し、新たな住環境を可能にするシステムを提案している。巧妙に関係性をシステム化して解き、家族のあり方と公共のあり方に可能性を示している。もう一歩踏み込み、展開する風景が見えてくるとさらに良かった。

植田千晶 [みちるべ] *01 郷土愛からか敷地は奄美大島。田舎と都心で抱えている問題は違うが、いずれでも新たな住空間の可能性が求められている。伸びやかな形態は奄美の豊かな自然に美しく融合しように思え、大きなプラットホームが新たな関係や活動の舞台となること期待されたが、具体的なイメージが見えなかったのが残念。



01



02



03



04



05

磯成美 [RE;住宅以上都市未満地帯] *02 渋谷の線路沿いの極めて都市的な環境に、人と人が何を共有できるかを、ある種下町的な情のある生活を現代的に解釈し直し再構成する試みだ。複雑な形状に絡み合いを期待するとともに、住人たちの共有物をシェアするようなプログラムに踏み込んでいる点に可能性を感じた。

小木曾太一 [渋谷溪谷] *03 谷である渋谷の中心、渋谷駅東横線ターミナル跡地に、さらに谷を内包する集合住宅を生み出すという、魅力的なストーリーの上に成り立っている。新たな住まい方そのものへの懐疑に苦しんでいたようだ。谷というものが持つ環境的な魅力を住空間に取り込み、エコロジカルな解答が期待できたのだが。

河西猛 [道と空間の中にある生活] *04 非常にポエティックな表現であるとともに、新たな生活を生み出す建築形式を示唆している。単純に壁が森の木々のように立ち並ぶ風景の中に、自由な観点で人々が住みついているイメージだ。

佐藤祥子 [都市近郊におけるスクランブルホーム] *05 蓮田が地域の象徴であり、新たな町づくりのきっかけになることを根幹とし、新たな住まい方を提案したものだ。特殊な状況をきっかけに独自のコミュニティのあり方を定着させるのは、今後の建築のあり方の方向性の1つかもれない。

浜崎雄光 [line town] *06 高尾山の登山口に観光と地元的生活を融合させるような、新たな生活の場を提案している。確かに1ターンのケースは一般化しつつある。そのきっかけとなるような、都市と田舎が融合しどちらの価値観も尊重されるような状態が期待された。しかし、実際の空間性やプログラムに詰めが足りなかったが。

佐々木悠人 [公共施設のある集合住宅] *07 お台場という特殊な状況で、大きな口の字のプラットホームの上に公共施設と住環境を同居させている。密度感が少々薄すぎた気もするが、もう少し検討しむしろ都心でのブロック街区のプロトタイプとなっても良いのではないだろうか。

谷本剛輝 [無題] *08 図書館的なものとシェアハウスが完全に一体化したようなプロジェクトだ。細部の詰めが気になるが、実は現在このような例はありそうな気もする。

徳重早織 [路地上住宅] *09 ゴールデン街という特殊な状況に対する建替え計画である。街区を斜めに突っ切る防災道路とその上部に持ち上げられたジグザグ状の建物は、既存の強いコンテキストに対し馴染むというより別の形式を与えていて、それは悪くないと感じられたが、住み方や働き方のもう少し丁寧な空間化が必要だった。

山口元氣 [RIVER HOUSE] *10 シングルマザーの住居と老人用住宅、そして保育園の複合施設だ。プログラムとしてはリアリティがあるし社会的に重要な問題だが、空間化するとき生活やアクティビティの関係性よりも、明らかに形だけに興味が移行してしまったようでそこが残念だ。

やはり「桑沢らしさ」が必要だ。それはこの学校だからこそ他分野との交流、ファッションやプロダクト、グラフィックと関わることで、建築の新しい可能性を探ることが望まれる。それには学校のシステム自体や、教員自身の改革への努力が何より必要だ。
(田井幹夫)



06



07



08



09



10

Topics

1



展覧会DM

「あいまいなまあい——家と町をめぐる10の素描」展を開催

今年の住環境デザインCの基本テーマである「BLUURED CITY」は難しいテーマだと思う。我々の周辺環境が様々な意味において「ぼやけ」始めていると感じ、それに向き合って新たな住環境や建築のあり方を探ってもらいたくて出した課題だが、正直大学院生レベルの課題と言っても良いくらいだ。苦しみながら答えを出した結果を展覧会で発表するのは喜ばしい反面、新たな課題を突付けられるようで、さらなる苦しみに悩んだ事だろう。でも、みんなはそんな逆境にめ

げず、難しい空間であるN⁺ギャラリーに、清々しく凛とした作品展示を実現できたと思う。なによりも、課題テーマから展示のコンセプト、各人の心理状態に至るまでうまく表現したタイトルそのものが素敵で、みんなの成長を表してくれたのではないか。(担当講師:田井幹夫 | p.86を参照)

会期:2013年4月6日(土)~4月13日(土)

会場:NANYODO N⁺ GALLERY(南洋堂書店4階)



Topics

2



シンプルに座るとは、

——それぞれの解答。

2012. 9.23 Sun. - 9.29 Sat.

11:00 - 21:00 (最終日は11:00 - 13:00)

奈良デザイン研究所 1Fギャラリー
入場無料

奈良デザイン研究所 夜間部 デザイン専攻科
スペースデザインコース 2年

新井 聖子	佐々木 悠人
石川 聖	佐藤 洋子
安藤 雅介	佐藤 光知
嶋 成美	池田 聖介
丹羽 和宏	下平 聖介
丹羽 雅雄	菅 宗孝子
伊藤 悠次子	鈴木 雅博
伊藤 洋子	藤原 亨織
横田 千晶	山崎 聖広
内田 洋口	藤原 孝
小中 裕 太一	木野 志子
尾田 智史	本間 健 雄
河野 龍	山口 元気
堀西 まりえ	山下 勝広
マラン めぐみ	吉田 雅太郎

展覧会ポスター

「シンプルに座るとは、——それぞれの回答」展を開催

この展覧会は、毎年僕の授業(夜間部エレメントデザインB)の成果発表として学生主体で行っている。今年のテーマは「シンプルに座る」である。その「シンプル」という言葉の響きに反してこの掴みどころのない課題テーマは、学生達を複雑な思考の渦に巻き込み始めた。シンプルな「カタチ」ではなく、シンプルに「スワル」。

「シンプル……? スワル……??」——言葉に捕らえられた学生はもがき苦しむ。課題を出した側の想像を超えて、彼

らは悩み続けた。(確かに今思えば哲学的な難しいテーマであったと、ちょっと反省……)。

しかし最終的には予想を裏切り多種多様な興味深い作品が集まった。発想の切り口はいつ開くか分からない。学生たちには、常に「座る」ことを意識して行動しろ、と伝えてあった。行為をカタチに昇華させる。これこそがデザインの醍醐味である。会場では、一皮向けた学生たちの笑顔がシンプルに美しかった。(担当講師:堀岡 勝 | p.64を参照)



Topics

3



「生活の三様態」展を開催

エレメントデザインIIA(p.26)で制作した作品を第三者に体験してもらい、その感想に直接触れることができる機会を設けるための試み。制作した家具・オブジェ・照明の3つのエレメントによって空間をつくり出すだけでなく、他者の作品も含めた展示会全体としての見え方にも注力することで、客観的に自らの作品を評価できることも同時に経験する。自分たち

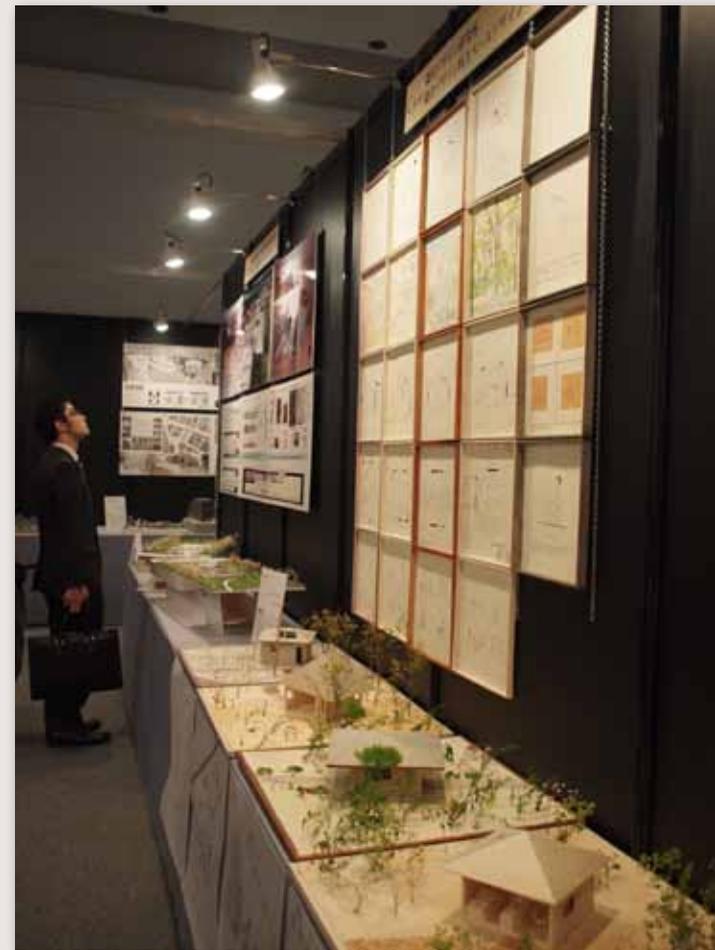
がつくり出した空間で訪問者が何気なく過ごすのを直に目にし、耳にすることで、スペースデザインを生み出す喜びを感じてもらえればと思う。(担当講師:水谷雅文)

会期:2012年9月25日(火)より9月30日(日)

会場:ギャラリー ル・ペイン

Topics

4



第36回 学生設計優秀作品展——建築・都市・環境(レモン展)に出展

レモン画翠主催の学生設計優秀作品展は、主に関東地方の大学の建築学科を中心に、専門学校の建築、インテリア学科も参加する卒業設計展。90を超える学科や専攻が、代表作品を1作品出品し、毎年異なる有名建築家の審査会が開かれる。桑沢デザイン研究所も参加しはじめて、今年で6年目となった。桑沢からは昼間部の山本怜奈さんが出展した。作品は「きぐらし」(p.49)で、両親の終の住処としての小住宅の提案。両親に縁や思い出の深い4カ所の土地に計

4棟の住宅を建てる。4棟はそれぞれ春夏秋冬に合わせてつくられており、住まい手は季節ごとに移動しながら暮らす。四季の変化を楽しみながら老後を過ごすための4.5m四方の最小限住宅である。

会期:2013年5月6日(月)~5月9日(木)

会場:明治大学駿河台キャンパス アカデミーコモン2F

主催:学生設計優秀作品展組織委員会/レモン画翠

Lecturer introduction

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。

講師紹介



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他参加。



Moving Stand
(伸縮する屋台)



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～フリックススタジオ共同主宰。01年～桑沢デザイン研究所非常勤講師。08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』『菊竹清訓巡礼』などがある。



「菊竹清訓巡礼」



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。04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



内山敬子

うちやま・けいこ

[非常勤講師]
インテリアデザインC

内山敬子と沢瀬学を中心に、2005年デザインチームKEIKO+MANABUを設立する。東京とシアトルを拠点として活動。「ピアスから都市計画まで」をコンセプトに、プロダクトからインテリア・建築・都市計画まで、世界中でデザイン活動を行う。自由・中性的・不思議・楽しさ・輝きなどをデザインの特徴とする。



Ellipse Sky



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II B

97年東京芸術大学大学院修了。インテンショナルーズ勤務の後、01年オランダ Berlage Institute修了。office mikiko主宰。人の遊び心やイマジネーション、創造力を育むことをテーマに公共のミュージアムや児童施設、地域住民とのワークショップによるコミュニティカフェや途上国の保険施設などをデザインしている。JCDデザインアワード新人賞、こども環境学会デザイン奨励賞ほか。



Camo-cafe



大松俊紀

おまつ・としき

[専任講師]
内田 繁ゼミ
住環境デザインII B
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・ブッシューテン/CHORA、ロンドン勤務。96～99年ベルラーヘン・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。



4本柱建物

Photo: Michel Bosveld



河崎隆雄

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)



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

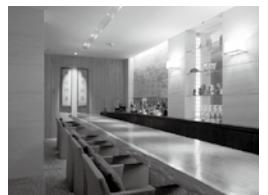


北原摩留

きたはら・まると

[非常勤講師]
インテリアデザインA

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



Wakiya一笑美茶楼

Lecturer introduction



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



沢瀬 学

さわせ・まなぶ

[非常勤講師]
インテリアデザインC

内山敬子と沢瀬学を中心に、2005年デザインチームKEIKO+MANABUを設立する。東京とシアトルを拠点として活動。「ピアスから都市計画まで」をコンセプトに、プロダクトからインテリア・建築・都市計画まで、世界中でデザイン活動を行う。自由・中性的・不思議・楽しさ・輝きなどをデザインの特徴とする。



Ellipse Sky



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。2000～13年法政大学非常勤講師、10～13年小山工業高等専門学校准教授、13年～鹿児島大学工学部准教授。主な作品に「カキノノイエ」「ケンジノイエ」「キチ001」など。



カキノノイエ



真保 毅

まほら・たけし

[非常勤講師]
基礎デザイン(空間演出)

1986年アメリカロードアイランド美術大学卒業／1987年コロンビア大学修士課程終了／1987年～1988年Steven Holl Architects／1988年～2001年磯崎新アトリエ／2001年APE一級建築士事務所設立／2004年～ブリティッシュコロンビア大学建築学部講師。関東学院大学、明治大学、兼任講師



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

1968年東京生まれ。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業。92～93年ヘルラー・インスティテュート・アムステルダム在籍。94～99年内藤建築設計事務所。99年アーキテクト・カフェ(建築設計事務所)主宰。2004年アーキテクトカフェ・田井幹夫建築設計事務所設立。05年～横浜国立大学非常勤講師。12年～台湾東海大学客員准教授、法政大学非常勤講師。



和賀材木座の家
一空(くう)の箱一



高橋 慎

たかはし・しん

[非常勤講師]
インテリアデザインB

1978年生まれ。SpecialNormal Inc.代表。桑沢デザイン研究所卒業後クラインダイサムアーキテクト。2011年SpecialNormal Inc.設立。インテリアを軸に、グラフィック、プロダクトなど、生活に関わる様々なデザインの提案を行う。作品に、note et silence、QUIKSILVER STORE、DC STOREなど多数。



note et silence. ミント神戸店



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。09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。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)、『アーキテクトとクラウド』(millegraph)、『メタポリズムの未来都市』(森美術館)、『ストホー—パーフェクト・ホーム』(金沢21世紀美術館)など。

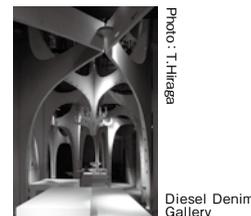


Photo: T. Hiraga

Diesel Denim Gallery

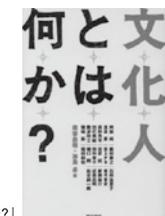


南後由和

なんご・よしかず

[非常勤講師]
スペースメディア論Ⅲ

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単位取得退学。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)、『アーキテクトとクラウド』(millegraph)、『メタポリズムの未来都市』(森美術館)、『ストホー—パーフェクト・ホーム』(金沢21世紀美術館)など。



「文化人とは何か?」

Lecturer introduction



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+富永祥子建築設計事務所。主な受賞に、JIA新人賞、American Wood Design Awards、JID賞ビエンナーレインテリアスペース賞、住宅建築賞金賞など。



柱と床



藤森 泰司

ふじもり・たいじ

[非常勤講師]
エレメントデザイン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

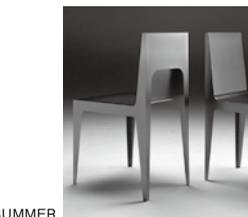


藤原 敬介

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。一級建築士。東京芸術大学卒業後、内藤廣建築設計事務所、シーラカンズアンドアソシエイツなどに勤務。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、ミネルバ勤務などを経て独立。NPO法人グランド・デザイン・イニシアティブ理事。主な作品に「新宿区立佐伯祐三アトリエ記念館」など。



aquaXignisの休憩室「石庭クッション」

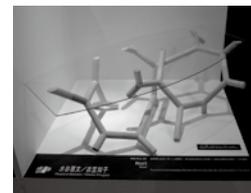


水谷 雅文

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



渡邊 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年渡邊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	岡安 泉	金子祐介	小西泰孝	玉井俊二	外山信治	堀江 徹	松本文夫
伊藤邦彦	荻原 修	河原武儀	佐々木雄旗朗	団塚崇喜	名児耶秀美	前川知子	森川嘉一郎
今村創平	温野まき	光嶋裕介	鈴木康則	團 紀彦	光畑由佳	松井晴子	山村真司
大西麻貴	川上元美	小阪 淳	高瀬磨理子	野老朝雄	淵上正幸	松原弘典	山本有子

Afterword

あとがき

今年の昼間部の卒業生の内、3人が留学を決めた。私自身が留学経験があるからでもあるが、海外に留学する学生が減っている昨今、これから留学する自分の教え子を見ていると、たのめしくも自分のことのように嬉しく感じる。「若いうち(特に20代)は修行の身だから、給料なんて安くても、競争の厳しい世界へ自分をどんどん追い込みなさい」と、無責任に私は卒業生によく説教する。留学するというの、一見ただ楽しい生活だけに思えるかもしれないが、旅行者と全く違い、辛いことが山ほどあることを私は知っている。だから、留学するというの、「自分を厳しい世界に追い込む」一つの方法だと思う。もちろん、留学というのはお金の掛かることで、誰にでもできることではないかもしれない。が、実は誰にでもできるのだ。いわゆる留学でなくとも、海外で働くことも留学のようなものだ。今までの卒業生で2人、中国・上海の設計事務所で働いている。海外に積極的に出て行くデザイナーがまだまだ少ない中、今後桑沢の学生には是非とも期待したい。(大松俊紀)

桑沢スペースデザイン年報2012-13

発行日 2013年7月1日
編集 桑スベ制作実行委員会
責任者 大松俊紀(スペースデザイン分野専任講師)
編集協力 フリックスタジオ
デザイン 野津明子(bōna)
発行 専門学校 桑沢デザイン研究所
スペースデザイン分野
〒150-0041
東京都渋谷区神南1-4-17
TEL.03-3463-2431(代)
印刷 欧文印刷株式会社

The background of the entire page is a complex, abstract composition of white and light grey lines. These lines are thick and fluid, resembling liquid or smoke in motion. They swirl, curve, and overlap, creating a sense of depth and movement. The overall effect is a dynamic, organic pattern that fills the frame.

Kuwasawa Space Design Annual 2012-13