KUWASAWA
SPACE DESGN
ANNUAL 2013-14

桑沢スペースデザイン年報 **2013-14**

はじめに Foreward

桑沢デザイン研究所
スペースデザインコース専任講師
大松俊紀

桑沢スペースデザインでは、家具、照明など空間に存在するモノのデザインをエレメントデザインと呼んでいる。そして、内部空間をデザインするインテリアデザイン、住宅設計を中心とした住環境デザイン、この3つを優劣付けることなく、同時進行させるようなカリキュラムを立てている。これらは、お互いが包含関係にあり、エレメントはより身体スケールに近く、住環境はより都市スケールに近い。また、エレメントではより具体的な思考を働かせ、住環境（建築）では、より抽象的な思考が必要になってくる。

桑沢の学生は、他の建築系の大学生と違い、より身体に近いスケール（1／1）に強みがあると言われる。エレメントでは、1／1から1／5スケールといった縮尺が主に用いられ、インテリアでは、1／10から1／50スケール。住環境では、1／30から1／100。集合住宅を設計する際の1／500スケールになると、人間が米粒程度の大きさで表現され、人間や人間の生活は抽象的にしか把握できない縮尺である。抽象的な思考とは、ものごとを生々しいリアルな領域で考えるのではなく、その中から重要な要素だけを限定して取り出し、違った次元（レイヤー）で思考することである。であるから、抽象的な思考とは、ものごとをより概念的に考えることになり、ものごとの成り立ちを根本的に支える“思想”を構築することである。

もちろん、集合住宅では、人間の生活やそれに必要な具体的なモノ、空間を具体的に考えることも必要だが、この抽象的な思考と具体的な思考の往復運動を学ぶことが、よりデザインというものを総合的に捉えることになる。このことは、エレメントやインテリアのデザインにも当てはまる。抽象的思考が含まれていない具体的なデザインは、ただの形、色の遊戯に過ぎない。この先行き不透明な現代だからこそ、明日を生きるための“新しい思想”が必要とされている。身体に近いスケールで勝負する学生こそ、抽象的な思考をもっと養って欲しいと思う。

目次 Contents

はじめに …… 3

特集 1

シリーズ 桑沢スペースデザインの血脈
01　北岡節男先生 …… 6

特集 2

夜間部レクチャーシリーズ …… 56

課題紹介

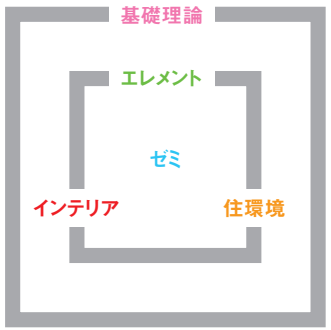
昼間部 …… 14

夜間部 …… 64

トピックス …… 100

講師紹介 …… 104

あとがき …… 112



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

カリキュラム Curriculum

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

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
ドローイング
文化論
メディア論
インテリアCAD 20
モデル 22
現代建築論
人類学
認知科学
英会話Ⅱ

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
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Ⅲ 24
デザインの課題
英会話Ⅲ

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 68
デザイン論
デッサン
ドローイング
造形発想
空間論 70

エレメントデザインA 72

インテリアデザインA 82

住環境デザインA 90

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 74
エレメントデザインC 76

インテリアデザインB 84
インテリアデザインC 86

住環境デザインB 92
住環境デザインC 94

特集 1

シリーズ ｜ 桑沢スペースデザインの血脈

01 北岡節男先生

Kitaoka Setsuo

今回から巻頭特集ではスペースデザイン科の非常勤講師に桑沢の教育などについてのインタビューをし、シリーズ連載していこうと思う。初回は、1970 年代中頃に本校夜間部で学び、その後インテリアデザイナーとして第一線で活躍し続けてきた北岡節男先生に話を伺った。

インタビュー・文
大松俊紀（スペースデザイン科専任講師）、山本怜奈（教務助手）

北岡デザイン事務所でのインタビュー風景（左が北岡先生、右が大松専任講師）

北岡節男先生

――桑沢夜間部で勉強するようになったきっかけは?

北岡　スーパーポテトの杉本貴志さんの「ラジオ」というバーを雑誌で見たことかな。年齢が僕と２歳くらいしか違わない人が、こんな仕事をしているんだなと。僕はその頃、あるファッションメーカーの宣伝部にいたんですね。そこのショップデザインとかグラフィックデザインとかをしていたんだけれど、自分に大したことができていないという不満があって。一方杉本さんはやりたいことがはっきりしていて、１点だけのインテリアをつくっていた。その時に「もう一度勉強し直さないと、サラリーマンがたまたま図面が引けるというようなレベルで終わってしまう」と思ったんです。それから自分は本当にデザインがやりたいのか、っていう自問自答もあってね。それで桑沢に入学しました。その前にもデザイン学校に１年行ってたんですけど、働き始めてから自分の能力のなさを知ってね。だから桑沢しかなかったんじゃないですかね。

――その頃の夜間の授業内容ってどのような感じでしたか?

北岡　内田繁さんは授業より酒を飲みに行くって感じだったね。でもそれはすごく良かったと思う。本気でデザインのことを話してくれました。ある時に、「北岡、モスクワの赤と北京の赤の違いを知ってるか? あれは思想が違うんだ」って。でもそういうことを本気で教えてくれていたんです。

――先生の時は夜間の２年間のうち、１年生の時は基礎造形だけでしたよね。

北岡　そうです。空間デザインは１年しかやらない。だから、年間７つも住宅設計をやるんですよ。今でも印象に残っている授業はね、ハンスカ（ハンド・スカラプチュア）かな。

――ここずっと夜間ではハンスカをやってこなかったんです。なので今年からスペースデザイン科だけはハンスカを始めました。

北岡　僕もやったほうがいいと思う。ベーシックがないとラジカルなんて有り得ないものね。

――学生時代に一番影響受けたデザイナーは?

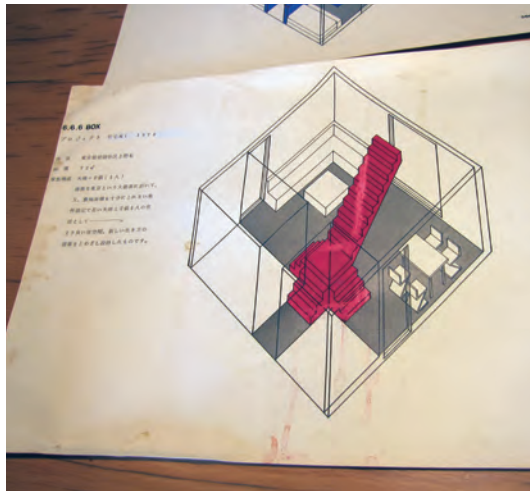
北岡　好きだったのは篠原一男とミース。学生の時に、そこにあるもうボロボロのミースの椅子を買って……当時で８万円くらいしました。椅子がすごい好きで、ある店によく見に行っていて、年中行くから「そんなに欲しいの?」とか店の社長に言われてもう買うしかないのかなって。うちのかみさんの貯金をおろして買っちゃおうって。働かないでそんなことをやっていた（笑）。

――学生の頃（1974 年頃）のインテリア業界ってどのような感じでした?

北岡　その時代って、良くないかもしれないけど、仕事と遊びのけじめが全くついていませんでしたね。例えば翌日プレゼンがあって模型をつくっているのに、夜 12 時頃ちょっと疲れたから飲みに行ってね。そこで店のアルバイト学生がたまたま建築を勉強してるっていうから、家につれて帰ってそのまま朝まで模型を手伝ってもらったりしてましたね。

――それに比べると、今の学生は学校で課題をやっている時間とプライベートな時間とをきっぱり分けている人が多いですね。

北岡　絶対だめだと思うよね。そんなスタッフ要らない



今でも保管されている住宅課題のプレゼンシート

桑沢時代に買ったミースの椅子

もん。事務所の仕事と自分のプライベートを分けるような人は事務所に来るなって！　もっと言うと、事務所は学校より大事なんです。事務所の仕事はリアルな授業みたいなものです。良い事務所に入れば、教わることは本当に多い。桑沢のスペースを出たらインテリアに進む人が多いけれど、いい建築事務所に入ればそこそこの建築家にもなれるんです。

――独立した当初、どうやって仕事を取っていたのですか？

北岡　初めは同級生と一緒にやっていたんですが、考え方が合わずに半年くらいで解散してね。それからは自分で。営業なんてやったことがないですから、もう試行錯誤でね。美容室のデザインをやりたいと思って、美容室に材料を納めている材料屋さんに片っ端から電話した。ほとんど断られたね。でも１社だけ会ってくれた。たまたまそこの社長の奥さんが僕と同じ高知出身の人でね、新橋の美容室を紹介してもらって、設計をやらせてくれる話になりました。けど、デザイン経験も浅くてディテールも大して図面も描けないわけだから、ほとんど友達に聞きに通いながらデザインしていましたね。

そんな時、ファッションデザイナーの山本耀司さんのことが新聞コラムに載っていて。面白いと思って、うちの妻に話したら、耀司さんところに知り合いがいるって。当時山本さんの会社もそんなに大きくなかったから、10 坪程度のお店をデパートなどに出していた。それで、札幌でオープンする店舗を１件やらせてもらえることになりました。そうしたら、それまでに店舗デザインをやっていた設計施工の会社よりはセンスがいいと言われて、じゃあ次もやったらって。そんなことで徐々に多少のデザインに対する自信もついてきましたね。

その頃はインテリアデザインの概念みたいなものを常々考えている時期でした。床と壁と天井で成り立っているインテリアの、その概念をどこかでまったく違うようにできないのかと。直行する壁と天井―そんな常識に関係ない、僕が本当に素直に思っていたインテリアに対する概念をどっかで飛躍しなきゃいけないって、大げさに考えたりしていました。

だから、山本さんともたまに喧嘩をしていましたね。ショップデザインって結局「売れてナンボ」の話になるところがある。デザインという領域ではなく、商売という領域から考えれば売れなければ店として成立しないですからね。建築も、住まい手が住めなければ住宅として成立しないのと同じで。だから、機能は守らないと絶対ダメだと、僕もスタッフには必ず言っています。使い勝手だけは間違わないようにと。しかし、デザインの話はそういう問題ではないと僕は解釈をしていた。山本さんも僕もお互いの領域を信じてデザインをしていましたからぶつかって喧嘩もしましたけど、やっぱり本気でものをつくっているわけだから、熱意でつながっていましたね。これは能力というのは別問題で、誰もが持てる力だと思う。それは学生と先生との関係もそう。教える・教わるという簡単な話ではないですね。

――少し話が変わりますが、桑沢創設時から建築家の清家清や篠原一男が教えていたりと、スペース科では昔から建築教育がベースにあると思いますが、桑沢における建築教育についてどう思いますか？

北岡　「建築」というか「住宅」ですよね。そこが基礎部分になっているのは正しいと思いますよ。応用が効きますからね。商業デザインでちょっと面白いアクロバット的なことを学生に教えたとして―例えば、Y's でやったことをただ見せてもそれがその学生の為にはならないと思うんですよ。でも、ひとつのデザインがどういう思考で出来ているのか、ただ面白い形をつくるためにやってるわけではないということは教えられる。

事務所の本棚にはデザイン関係の本がぎっしり

桑沢での住宅課題作品とその後の実務作品との関連を説明する先生

分かりやすいロジックをもった、モノの形の意味や意義をね。

例えば倉俣さんのデザインは分かり易いですよ。実用的ではないけど、面白いというだけで成立するものもあるじゃないですか。例えば、傘立て。傘を差せない傘立てというのもあるだろうか。「あっても良いじゃん」と言う人もいるし、「そんな機能もないものは傘立てとは言えない」と言う人もいるかもしれない。ではそこで、そのモノの意味や意義というのはどこにあるんだという話になっていくと思うんですよ。当然、デザインとは人にとってどういったことなのかという話にもなっていく。

便利は人、ものを汚くする。全部都合が良いようにやっていくってことはダメだ。そこにデザインの美徳があるんです。便利はいいけれど、そのままずっとモノが積み上がっていったらゴミ屋敷になりますよ。それが豊かなの？ 僕は何もないような閑散とした家が豊かだと思う。人間は単なる動物ではない。豊かさを感知する力を持っているというところに良さも悪さもあって、そこにデザインというものが、ある意味、成立する条件をもっている。さっきの話にあった機能、使い勝手の良さっていうのは当たり前ですが、それを踏まえた上にデザインの意義とか意味があるのだろうと。

――桑沢のインテリアデザインでは、昔から倉俣史朗さんから内田繁さん、河﨑隆雄さん、そして北岡先生、もう少し若い世代にいくと、吉岡徳仁さん、五十嵐久枝さんなどがおられます。桑沢出身のインテリアデザイナーは明らかに他のインテリアデザイナーとは違うと思いますが、どういうところが桑沢の特徴だと思われますか？

北岡　流行の現象とか表層を教えないところではないかな。僕らの頃もそういう先生はいなかったです。だから内田繁さんが所長の頃、基礎デザインを強化しようとしたことは、僕はいいことだと思う。けれど、基礎デザインを教わる期間が昼間部１年生の半年間くらいですから、中途半端だなって思ったりはしている。１年くらいやらないと無理じゃないかって。

――最後に学生に向けて何かメッセージを。

北岡　今の学生って熱い子がいないからね。ものつくるっていうことは熱意だと思うんだよね。農業にしてもなんにしても、なにか好奇心がないと続かないよ。「好き」とか「好奇心」がないと、モノをつくっても面白くない。だから今の学生は事務所が終わったら終わり、学校が終わったら終わりになってしまうのかもしれない。学校が終わったら終わりじゃないんですよ。僕らが桑沢行っている頃は、駒場にクラスメイト数人で場所を借りていてね。学校が終わったらそこへ行って、終電で帰って、また課題やって。昼間も時間空いているわけだから、課題がないときはなるべく映画見る、みたいなことをしていた。

今の学生はもっと努力しなきゃ。例えば１枚のレイアウトをきちんとできるようにならないと、何をやってもダメだよ。逆に言うと、スペースで上手い子はファッションやっても上手くできるんだ。そこは忘れないようにしてほしい。

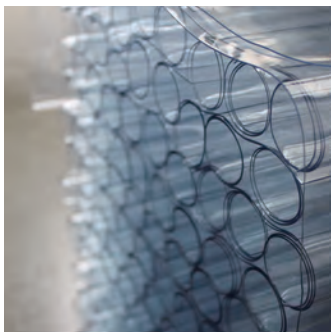
それから、周りからの影響を受けよう。すばらしいデザイナーがいたとして、あの人の趣味はこうだから、こんなデザインができるのかなって思うよね。それを真似したりする。憧れているわけだから、触発もされるわけですよ。しかし、それは通過点なんです。子どもも、風邪を引いたりしながら強くなっていくわけで、そういう時期がないと良いことも悪いことも自分の中に入って来ないよ。やはり、いろんな人から良いことも悪いこともいっぱい影響受けなきゃダメ。やってみると、大怪我したりするんだよ。だけど、それが大事なんです。

デザインをやりだすと勉強しないわけにはいかなくなったというか、変なところに入り込んでしまったなあと、それが、わりと本音だったかもしれないね。やることがいっぱいありすぎて、徹夜してもおさまらないというか。デッサンでも、正確に描けて当たり前で、それ以上に入り込んでいったときにデッサンの意味とか必要性が分かってくる。でなければ、「描写力がなかったら、写真がある！」って、学生の時にそういう屁理屈でも言いまくってやっちゃえばいい。その方が面白いよね。

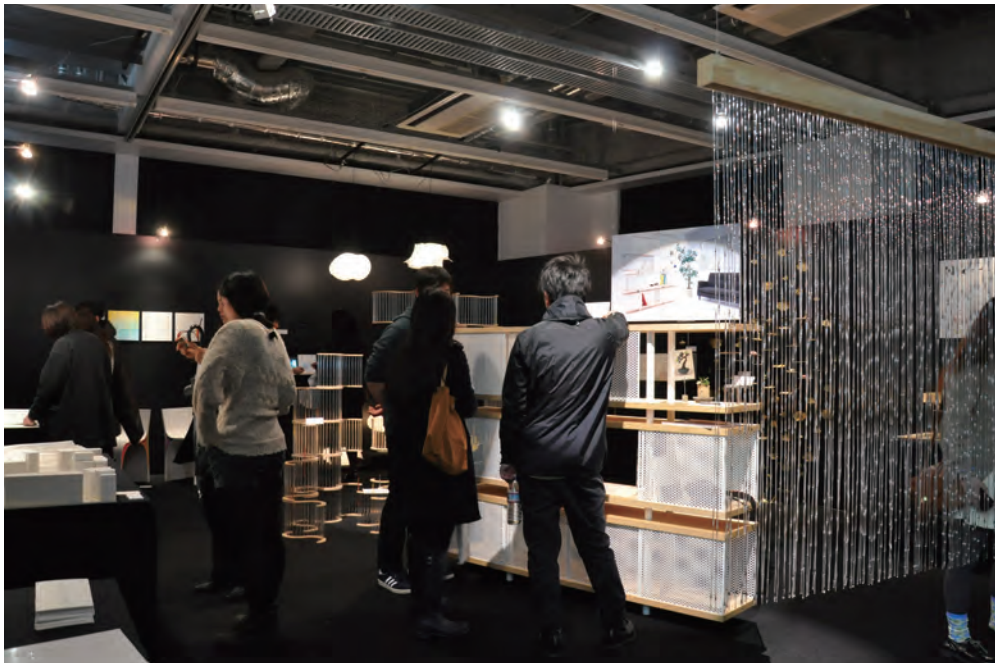
（2014 年 4 月 16 日北岡デザイン事務所にて）

基礎造形のハンスカを手に説明する先生

授業風景



卒業制作展「桑沢2014」



昼間部 SPACE DESIGN BASICS
基礎デザイン（空間演出）

Lecturer
1Aクラス 浦田孝典、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

Subject
段ボールのスツール／渋谷〇〇スペース

昼間部1年次では、2年次で専攻（スペース、ファッション、プロダクト、ビジュアル）に分かれる前に、すべての基礎となる造形演習（平面、立体）を1年間学ぶ。この「空間演出」もその一つ。第1課題は基礎造形から家具的スケールへと思考を発展させるために、段ボールのスツールをデザインした。第2課題は、空間課題として、渋谷駅ハチ公口広場を敷地に、場所と空間、時間、そして人間の関係を、デザインする課題である。

1年生

段ボールのスツール

1A　安藤朱里

造形的な作品が多い中で、コンパクトに折りたたみ、持ち運びのできる工夫をしていることを評価した。（講評:藤原俊樹）

1B　澤田昂之介

面材としてダンボールの利点を捉え、構造的にしっかりとした作品づくりに好感が持てる。（講評:藤原俊樹）

1C　荘 智超

折り紙のように段ボールを何層も内側に織り込むことで強度を確保し、その上、花びらのように美しい形を追求した力作。（講評:大松俊紀）

1D　藤井駿伍

一枚の大きな布のような段ボールが、一瞬のうちに立体的に織りなされる様は、一見アンバランスな形のようでいて、構造的によく検討されている。（講評:大松俊紀）

渋谷〇〇スペース

1A　伊林春奈　陽時計 — ヒドケイ —

天から射す光が床面の文字盤を照らす日時計。グラフィカルでデジタルな渋谷駅前にシンプルなアナログ空間が表出する。渋谷の喧噪に対するまっ白な「静の空間」は、美しいインスタレーション的な作品となり、人々を優しく包みこむ。（講評:藤原俊樹）

1B　山下 輝　tone-tube

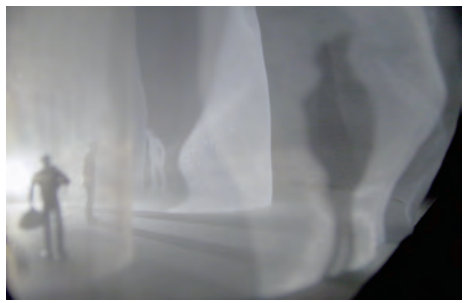
無数のコーン型スピーカーが空間に突き刺さる造形的な作品。音を出力するのではなく、渋谷駅前に溢れる音の洪水をサンプリングするという逆転の発想がユニークである。オブジェとしての要素が強い作品であるが、印象に残るものとなった。（講評:藤原俊樹）

1C　鐘 孟穎　THE EYES

敷地の大きさを成した1枚の面と、それと同じ大きさをもった天井面の2面を設定。それらを人間の行動に合わせて三角形に分割し、織りなしてできた空間は、駅前の風景を断片化し、個々の渋谷の風景を新しく再構成させる。（講評:大松俊紀）

1D　佐川あゆみ　光とかげのカーテン

巨大かつ存在感の薄い布を垂らし、足早に過ぎ行く人の影だけをスケールを歪めて投影することで、あらゆるものが猛スピードで過ぎていく渋谷のスクランブル交差点に全く正反対の時間を生じさせている。その抽象化の度合いは美しい。（講評:大松俊紀）



Lecturer
高山和憲
中島崇行

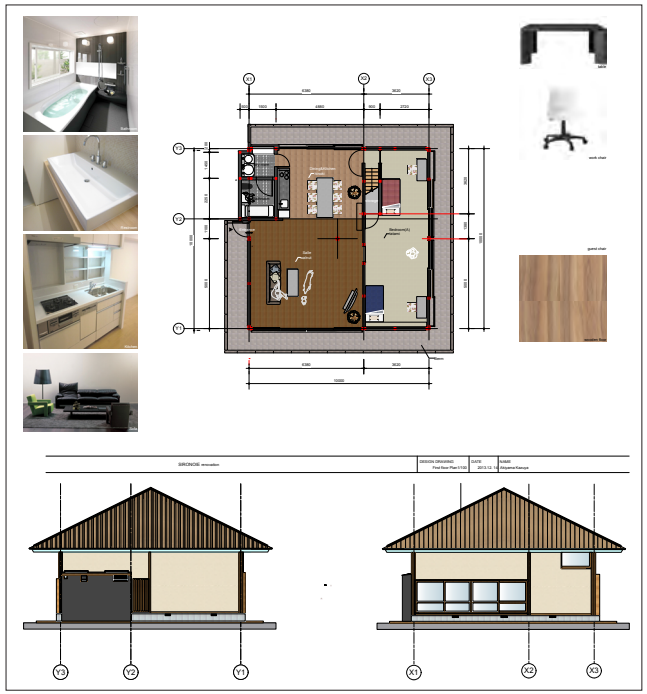
Subject

VectorWorksを使用したインテリア、家具の作図

VectorWorksを使った図面の書き方、表現のしかたを学ぶ。前半は前期に手描きで製図した篠原一男「白の家」をCAD化し、その後自分のイメージで素材、家具を選定して、オリジナルの白の家を提案する。一般の方々にわかりやすく伝わるように、写真や素材のイメージを図面に投影し、空間が想像できるような図面を目標とした。後半は自分がデザインした家具の三面図の作成。プロ相手の図面では自分の設計意図を正確に伝えるために文字の情報や詳細図を多く取り入れ、つくり手にとって必要な情報はなにかを考えながら作成する。相手によって伝えたい情報は変わるが、自分のデザイン意図を表現する意識を持って取り組んだ。

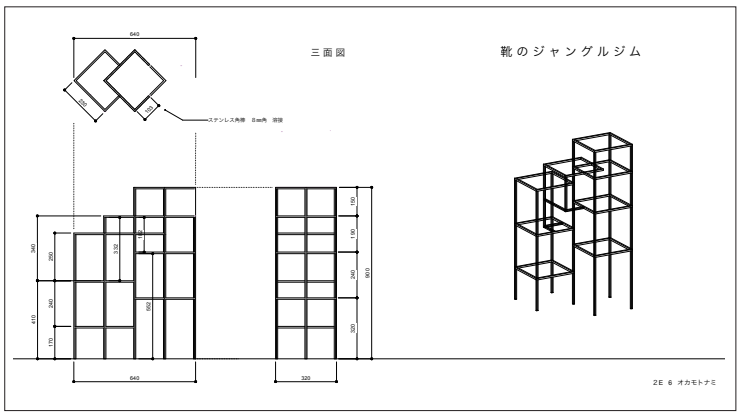
白の家
秋山和也

インテリア課題。素材や家具写真に統一感があり、レイアウトも綺麗なので見やすく、空間が想像できる図面にまとめられている。家具に影を付けて図面として立体感を演出したり、人を配置することでスケール感も伝わりやすい。文字の大きさや寸法線の長さなど基本的なところも整えられている完成度の高い図面だと思う。（講評:高山和憲・中島崇行、以下同じ）



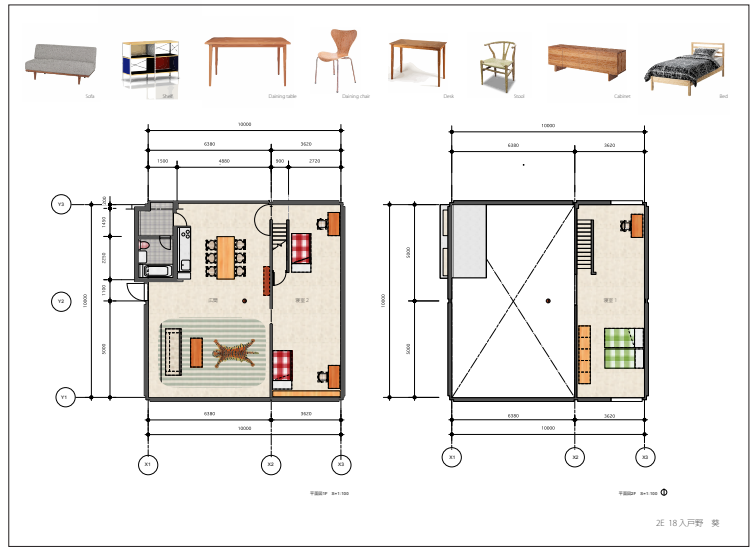
靴のジャングルジム
岡本菜美

家具課題。素材や考え方は単純だが、形状が複雑で通常の三面図だけでは形がイメージできなかったので3Dも追加してもらった。家具は三面図で表現するのが基本だが、形が複雑な場合や納まりにこだわりがある場合には3Dは有効な方法になる。通常3年生で学ぶ3Dに積極的に取り組んでくれたので誰が見てもわかりやすい図面に仕上がった。



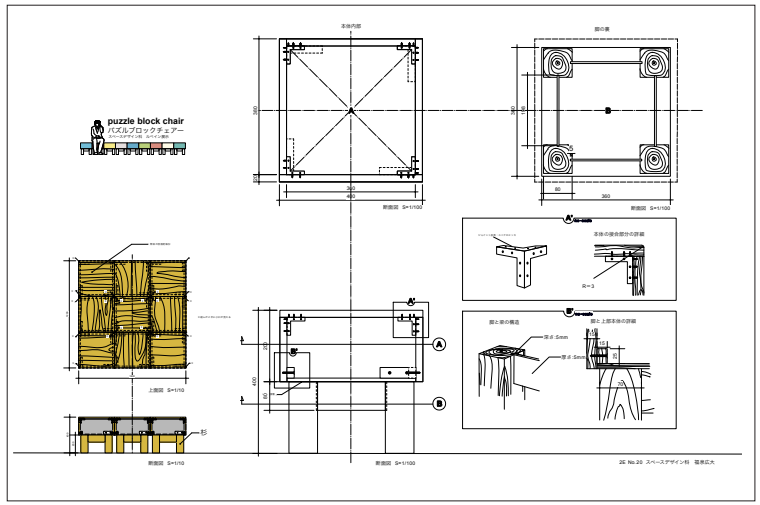
白の家
入戸野 葵

インテリア課題。女性らしい色使いや虎の敷物などの遊び心があるので見ていて楽しい図面になっている。図面を綺麗にまとめることは大事だが、時にはインパクトや印象を残すのも大事な表現方法の一つになる。CADを堅苦しく考えず、楽しんで取り組んでもらうのが上達の早道だと思う。



puzzle block chair
福泉広大

家具課題。複数の椅子を繋げて完成するデザインなので、完成形、一つの椅子の三面図、詳細図と全体から細部まで表現されている。金物の立体図やタイトルのイラストなど、一般の人が見ても伝わりやすい図面になっている。形状が単純な椅子でも、設計意図を正確に伝えようとすればこのぐらいの情報量が必要となる。



Lecturer
鳴川 肇

Subject
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替わりに、学生達の模型に構造と構法に関する助言をし建築の構造を自発的に学んでもらうという考えだ。

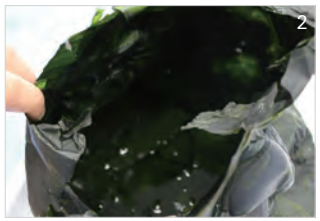
課題1:一輪差し:静止した水　1リットルの水を蓄える構造と花を観賞するための形態をつくる。
課題2:コーヒーフィルター:流れる水　熱湯をひとたび蓄え、ろ過する流れを制御する形態をつくる。

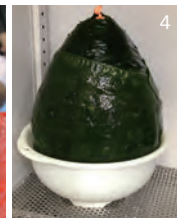
手探り研究

中村 恵
二反田涼子
新田沙織
山田 杏

一輪挿し:私達は、さまざまな素材の研究からはじめた。まさに手探りの研究であった。その結果、材料をわかめに絞り、わかめ単独で構造を保たせ水漏れしない器の制作に成功した。コーヒーフィルター:粉ミルクと練乳、牛乳を混ぜ合せて加熱すると固形化する現象を応用し、チューブで網目状に絞り出すことで格子状の構造を製作した。また、ライスペーパーを水に浸して乾燥させる方法を考案し、キャベツの葉脈構造を鮮やかに象ることに成功した。

〈一輪挿し〉

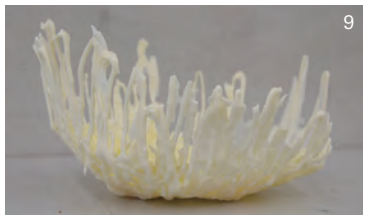


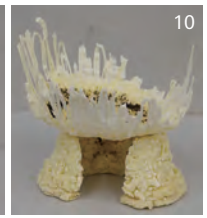


1-4:わかめを水に浸し風船に貼り、乾燥させた。こうすることで強度のある構造が得られる。

〈コーヒーフィルター〉

5-7:球状のミルク菓子(粉ミルク+練乳+牛乳)をボウル型に敷き詰めて加熱した。





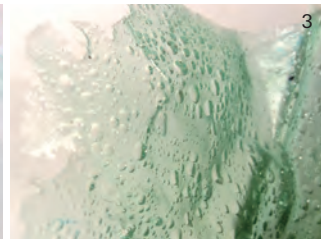
8-10:濃度の濃いミルク菓子で網目構造をつくったのち、濃度の薄いミルク菓子で膜面を形成した。

11-13:キャベツを風船に貼り型とし、ライスペーパーを貼り乾燥させた

脆性の器

饗庭恒平
秋山和也
阿部 渚
天本景介

砂糖に対して低温で長時間熱を加えると飴化し、脆性(硬くてもろい)へと変化する。その特性に着目し製作していく過程で以下のような発見があり建築に多様するガラスの本質や可能性を検証できた。1)高温時に加工しビードロのような曲面をつくることができる。2)脆性に難があるため繊維質による補強が得策である。3)気泡を入れることで透明な素材と限定することなく多孔質な形状をつくることができる。



1:脆性に難があり、繊維質による補強を行う。2:シリコン製のボウルで型どり滑らかな曲面を得る。3:気泡の混入により多孔質な形状をつくり出す。4:気泡がある部分のみ飴が薄くなり早く溶け出す。

昼間部 PRESENTATION Ⅲ
プレゼンテーションⅢ

Lecturer
高山和憲

Subject
プレゼンテーションシートの制作

プレゼンテーションシートの制作を体験する。自分でデザインした作品をVectorWorks（CAD）にて製図し、3DCGにてCGパースをつくる。3DCGソフトはVectorWorksの他にCINEMA 4DやSketchUp等を使用している。CGパースやイメージ画像はPhotoshopやIllustrator等のCGソフトで加工し、図面やコンセプト文とともにレイアウトして仕上げる。将来、実務で活かせるような豊かな表現力を目指す。

3年生

樋本達哉

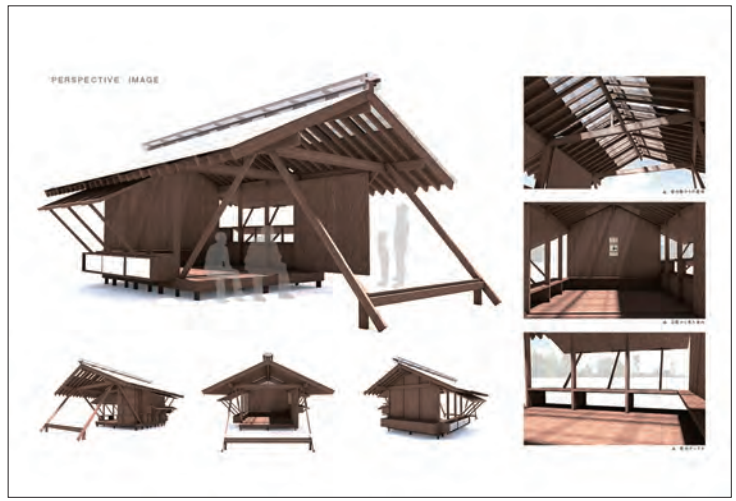
自ら設計した住宅の外観・内観ＣＧパースをCINEMA 4Dにて作製。コンセプトや図面とともにCADソフトにてレイアウトしてまとめた。内観パースにおいては間接照明の設定にこだわり、完成度を高めている。（講評:高山和憲、以下同じ）

齋藤孝広

自ら設計した集合住宅の外観ＣＧパースをVectorWorksにて作製。写真と合成、加工して仕上げた。CADにて3Dを作製し、レタッチソフトにて仕上げることで独特の表現がなされている。

吉田拓弥

自ら設計した建築物の外観・内観CGパースをCINEMA 4Dにて作製。これはその1ページだが、外観、内観とともにディテールやコンセプトをわかりやすく説明するためにも、3DCADを活用している。



岸沖達也

自らデザインしたプロダクトのCGパースをSketchUpにて作製。最終的にはタイトルや図面とともにレイアウトした。この作品は3DCADを活用し、試行錯誤しながらデザインを完成させている。

昼間部 ELEMENT DESIGN ⅡA
エレメントデザインⅡA

Lecturer
水谷雅文

Subject
3つのインテリアエレメント

日常生活の中で体感している空間を考察し、実際に家具などの3つのインテリアエレメントをグループで製作。それによりつくられる空間を表現した。1グループは6人。今回は、低温乾燥をさせることで材料の可能性を拡げた杉材を主に使用することで、使用される材料にも着目し、材料特性や製作方法も学ぶことができた。西麻布にあるギャラリー ル・ベインにて作品発表展を開催し、来場者に実際に家具を体験してもらった。

2年生

生活の□×△

秋山和也
河野雅俊
郭 融
二反田涼子
藤原育美
山田 杏

日常、私たちの身の回りは記号で表されていることが多い。例えば時計は□、格子の×など、物でなくてもこれら記号たちは当たり前のように存在、あるいは使用されていて、意識しないとなかなか気づきにくいものだ。今回、□×△という誰もが知っている記号を、□がテーブルと椅子、△がハンモック、×が棚という風に、私たちの生活空間にわかりやすく落とし込み、デザインした。

piece

阿部 渚、天本景介、柴 寛武、杉崎萌里、中村 恵、松本亜希子

テトリス状のユニットの家具。pieceは自分の変化に合った家具を目指した。 組み方によって椅子から机、カウンターにも使えるパーテンション兼棚になる。板を中央に配置することでユニットの向きで色がさまざまな変化を起こして空間に影響する。

昼間部 ELEMENT DESIGN Ⅱ B
エレメントデザインⅡB

Lecturer
長岡 勉

Subject
棚について、知る、考える、つくる。

そもそも棚とは何かについて考えた。次に棚を通して暮らしの身の回りにあるモノの場所について考えた。第一課題では、自然界にある景色をヒントにして棚をデザインするという課題に取り組んだ。ここでは、景色を通して、棚とは何か? について考えた。第二課題では、靴を置くための棚を実物のサイズでつくった。暮らしの中で、靴がどのように存在し、どのようにその場所がつくられているのかを考えた。

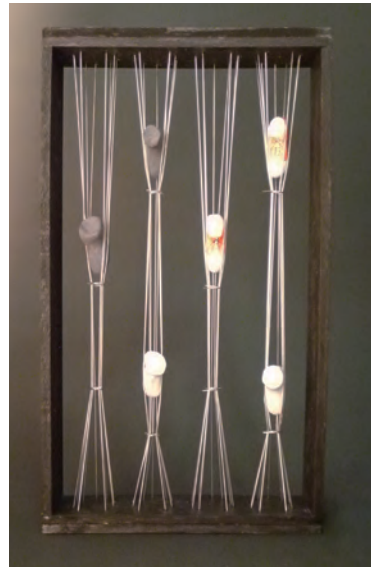
2年生

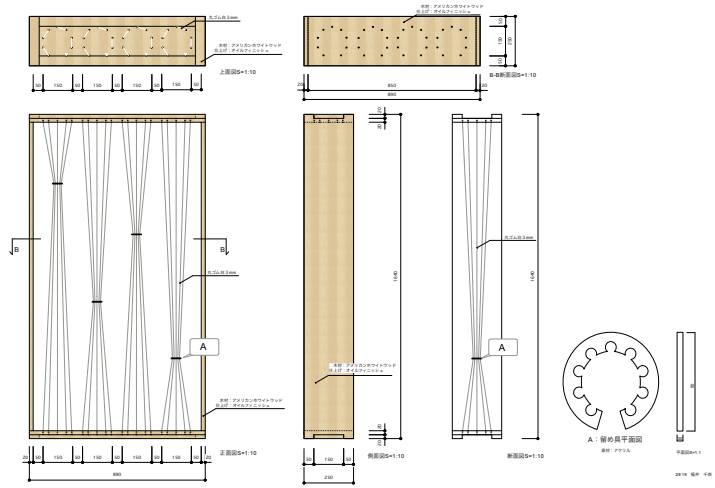
からめとる棚
河合沙恵

蜘蛛の巣からヒントを得た、アクセサリーなどを置く棚。枠の中で物が浮いているように見える。店舗ディスプレイを想定した。

ヒモ式
福井千咲

靴にはさまざまな形や大きさがある。簡単に使えて、靴を見せることができ、それぞれに形に合わせ自由に収納できるものを考えた。細いヒモと留め具でくくるこの「ヒモ式」は一見靴が浮いているように見え、枠やヒモの素材、ヒモ柱の数を変えることでたくさんの見せ方ができる。靴だけに限らずいろいろな物が収納できるシステムだ。





三面図

Lecturer
藤森泰司

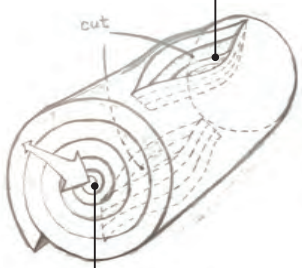
Subject
身体を預ける道具／家具から空間へ

「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。

crescent
吉田拓弥

今回制作する際にテーマとしたのは、素材の持つ特徴や性質を活かしデザインするということである。「体を預けるもの」として姿勢や、用途に合わせるのではなく、その素材の持つ可能性の中で、それがどう人の体を支えるものになりうるのか、またどういったカタチ、場所がそのような場所になりうるのか、という視点で考えていった。結果、発砲ウレタンスポンジの、「柔軟性」「圧縮性」「摩擦性」の3つの特徴に着目し形成した。

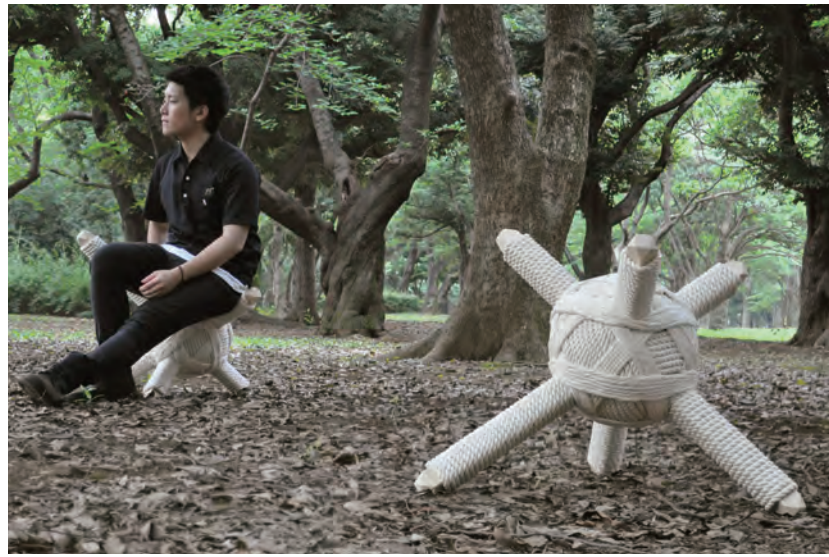
上下カットして内側に折り込むことで座面と脚を形成。

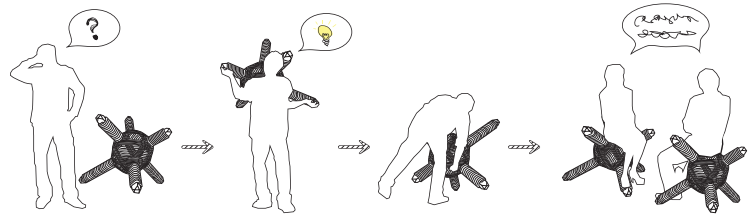


圧縮しながら巻くことで中心が固く芯になり、外側が柔らかく座面となる。

Perching Chair
上田拳馬

この作品は、使う度に座り心地を選べる椅子である。脚が放射状に6本出ているので、転がして自由な向きで使える。脚の長さが違うので8座面すべて座り心地が違い、使用者に合った居心地を選べる。いつも同じ椅子に座るのではなく、常に違った居心地を選びながら座ることで新鮮な安らぎを得られる。またロープによってつくられた有機的な球体からは、自然物に寄りかかっているような優しく、安定感のある感触を得ることができる。





Lecturer
藤原俊樹

Subject

壁による空間デザイン
リートフェルトインテリアショップ

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・渋谷に立地する床面積72㎡(12m×6m)の路面店にオランダのデザイナー、建築家であるリートフェルトのショップを設計するが、店舗デザインは、空間を「仕切る」ふたつの壁面に限定される。リートフェルトの特色である赤・青・黄の配色と壁面のデザイン、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・モノ・空間の相互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。

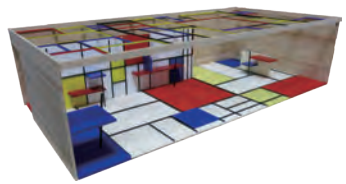
mural
岡本菜美

表参道のアンテナショップであるということと、リートフェルトの一般的な知名度を考え、「商品を売ること」より「印象を残すこと」に重点を置いた。真っ黒な入り口を抜けると、同じく真っ黒な空間の中に一面だけの鮮やかなグラフィックの壁が目に飛び込んでくる構成。商品はリートフェルトの書籍に絞り、グラフィックの一部をくり抜いた棚に展示している。

RIS
柴 寛武

光の量、空間の広さ、さまざまな条件で色から受ける印象は変わる。明／暗、広い／狭いといった条件による色の感じ方の違いをテーマにデザインした。

ロゴマーク



Lecturer
遠藤幹子

Subject
もしもデザインで世界が変わるなら

物質的な満足や経済優先の開発によって、人の暮らしの真の豊かさが失われつつある今の東京において、どのような社会を人々が求め、そのためにどのような場をつくるべきなのだろうか。この課題では、生徒一人一人が日々実感する「生きづらさ」の正体を掘り下げ、訪れてほしい未来の像を描き、空間デザインに反映するトレーニングを行った。就職活動による心労をどう昇華できるのか？ どうしたらもっと互いに思いやりを持てるのか？ なぜヘイトスピーチが起きてしまうのか？ どうしたらホームレスを排除しない町になるのか？ など、学生からはさまざまなテーマが挙げられ、その問いに対する答えを、彼らなりのカフェの提案としてまとめた。

思いやりの1200
秋山和也

外食をした際、正面に人がいて非常に食べづらいという経験がある。その問題は人と人とがコミュニケーションをとれる「距離」と「機会」があることで解消されると考えた。「壁付けのテーブル」から料理を注文すると距離1.2mを保たれた「厨房を取り囲んだテーブルの人」が料理を受け渡してくれる。このように思いやりが発生するシステムがあれば、日常的に人が人を思いやることができると考えた。

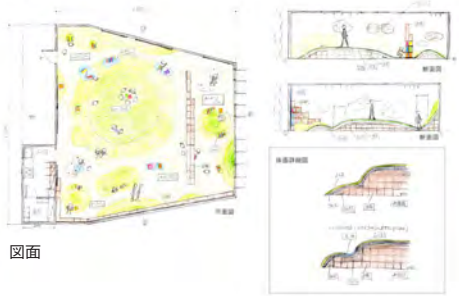
模型写真:客同士の料理の受け渡しによって生まれる感謝。

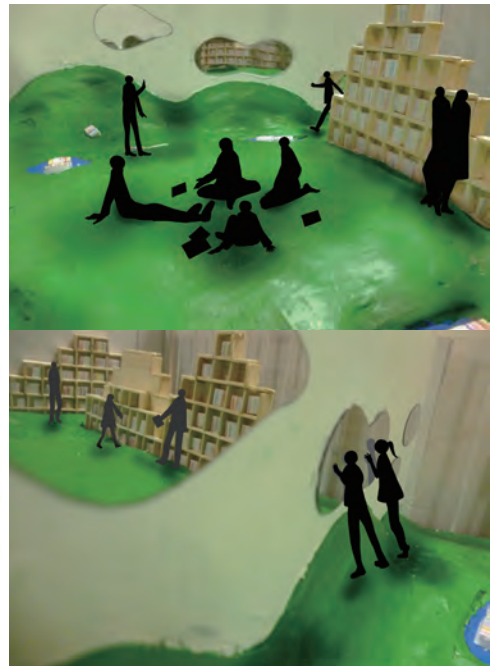
リサーチ:「思いやり」について考察。感謝することが思いやりを生むという結論を導いた。

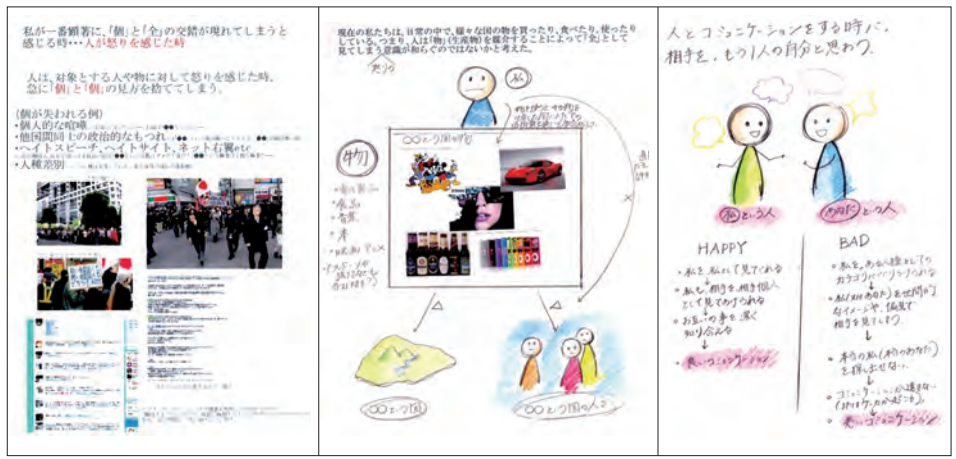
平面図

絵本カフェ
安田友美

私が普段疑問に思っていること、それは「世の中にもっといろいろな人と接することのできる場所や機会がないだろうか」ということだ。前半のリサーチ課題から「人は誰でも自分を知ってもらいたい」という欲求を持っている、という結果にたどり着いた。この絵本カフェでは、公園のような空間で気軽に本を読めるようになっていて、本に興味がなくても気軽に立ち寄ったり、いろいろな人と話をしたりすることができる。ここでみんながお互いを知ることのできる楽しい空間になってほしいと思う。


図面





リサーチ:「何かに所属している私」ではなく「私そのもの」を知ってほしいと誰もが思っている。

Lecturer
中山定雄

Subject
しぶちか改造計画2013

この課題は東急電鉄に協力をしていただき、しぶちかの情報や地勢、カルチャーをリサーチのうえ、渋谷らしさ、学生らしさ、桑沢らしさにポイントを置いて提案を行った。学生は探偵のように張り込んだり、清掃員のようにゴミを拾ったり、街角を歩きまわって独特の手法を実践しマッピングを作成。ダイアグラムで分析し、オリジナルなプログラムを加味して空間化を目指した。多くの者が途中破たんしたり、空間化が困難な内容に行き詰まったりしたが、この授業では最終成果品の出来栄えを求めるのではなく、プロセスを重要視し、独自の手法を発見する指導を行った。

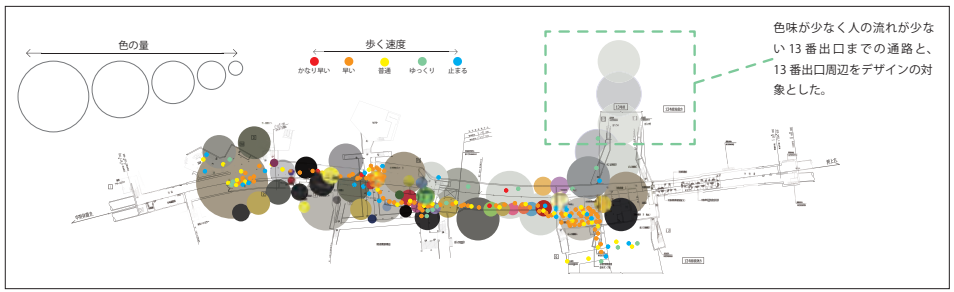
＊東急電鉄のみなさんには発表などに参加していただいて大変感謝しています。

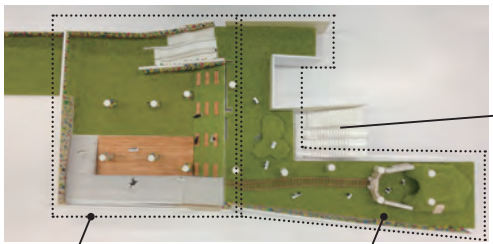
13 CAFE
清田千裕

SHIBUYA × Athletic
庄司香保

SHIBUCHIKA PUBLIC SQUARE
吉田拓弥

私たちはしぶちかをリサーチして、地味な印象、かつ決まった出入口しか使われていないことが問題点だと思い、最も人の流れが少ない13番出口周辺とその通路を改善の場とした。芝生を敷き詰め、子供たちのための電車をモチーフとした遊び場。若者達がサブカルチャーを楽しみ、その相乗効果で人を呼び込む大階段とステージ。それらを13番出口付近にある宮下公園から要素を抽出しデザインした。出入り口には通勤・通学する人たちが利用できるカフェを提案した。





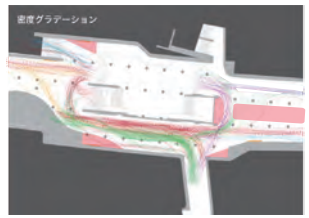
天井高が低いことを活かして子供用の広場を提案。

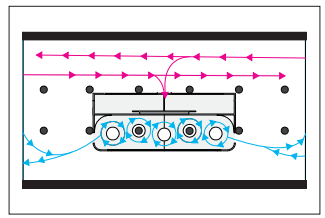
エレベーターをなくし、大階段とスロープにすることで大きな流れのある空間にした。

13番出口を出たところに設けるカフェの提案。階段でくつろぐことができる。

しぶちか回遊書店
松下林太

この書店は、現代でも一般に浸透し続けている電子マネー専門の書店である。電子マネー決済のスピードを生かして、出勤に忙しい社会人や出張に行く慌ただしい人たちが手軽に素早く、歩きながら雑誌や本を購入できる店となっている。また書店の裏には有料のゆったりくつろげる上品なラウンジを設けた。しぶちかの混雑しつつも規則性のある人の流動に適応するようにこの店舗は存在する。





ダイアグラム

Lecturer
田井幹夫

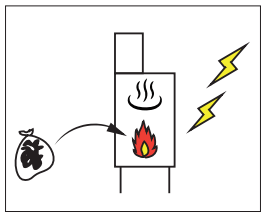
Subject

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ある。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ようと思う。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よう。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う。

ゴミ箱の家
河合沙恵

地域の大きなゴミ箱であり、小さな電力会社でもある居職の家の提案。都会は、毎日無尽蔵にゴミを排出する。そこで、ゴミの受け皿となり、ゴミを利用する暮らしのかたちを考えた。ゴミを燃やし、熱と電気をつくる。このような居職の家が広がれば、原子力に頼らない、明るく暖かく新しいライフスタイルが出来上がる。

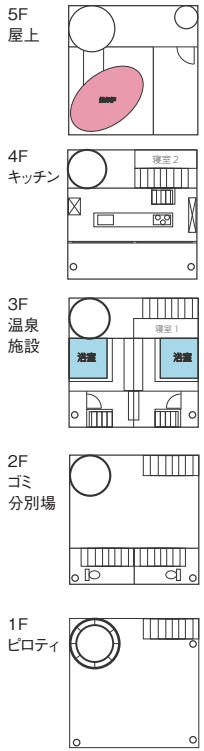


ダイアグラム:都会から出るゴミを燃やして熱と電気を生み出す住宅。

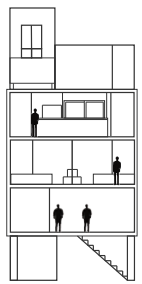
全景:屋上にみえるのが下水汚泥由来のバイオガスでゴミを燃やす焼却炉。

発電ユニット:発生した電力は地域で利用。

キッチン:熱は調理や併設した温泉施設で利用する。ボランティアがゴミを分別し、作業後は湯船で汚れと疲れを取り、食堂であたたかな料理を囲む。そうして地域との新しいコミュニティを形成していく。



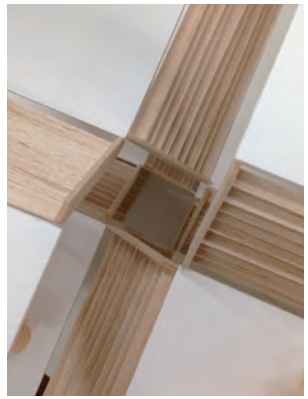
平面図



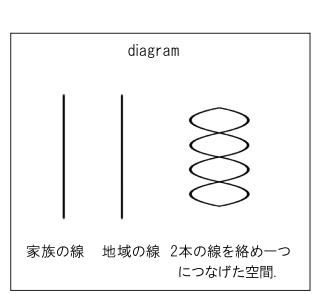
断面図

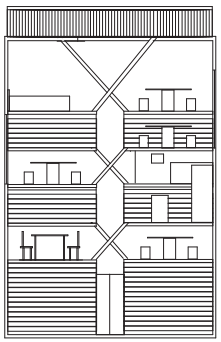
つながりハウス
中村 恵

渋谷にほど近い閑静な住宅街に建つカフェ兼住宅。このカフェは、地域の人との交流の場として、身近なつながりをつくる。内装は二重螺旋のような形となっていて、一つの螺旋は住宅で家族の繋がりを表し、もう一つの螺旋はカフェとして地域の人の繋がりを表している。二つが重なり合うことで、家族と地域とが結びつく。



住宅の螺旋とカフェの螺旋が絡み合う。カフェスペースと住宅スペースは階段の隙間と小さな吹き抜けによって緩やかにつながっている。





断面図

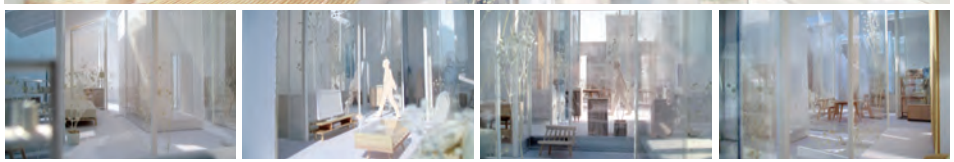
Lecturer
大松俊紀

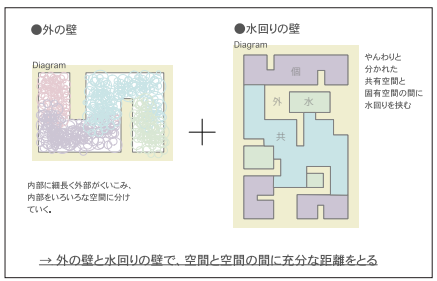
Subject
ふたつの住宅論

過去に桑沢でも教鞭を取っていた建築家・篠原一男の住宅研究を通して、戦後の住宅史を学び、最終的には各自が担当する篠原住宅の隣に、新しい住宅を設計するというもの。まず、「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。

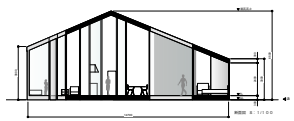
レイヤーの家
岡本菜美

「山城さんの家」では、中心の中庭（外部）が各空間の間の大きな壁となっている。新しい住宅では、この「外部の壁」を細く長く食い込ませて空間をさまざまに仕切った。外部の壁をガラスにすることで、「外の向こうの中の向こうの外の向こうの中の向こうの外」という関係ができて、生活のシーンが折り重なって見える。日常がより鮮やかに、大切に見えてくる住宅を目指した。

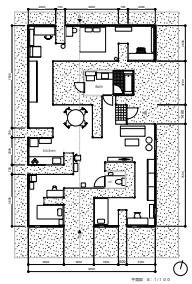




コンセプト



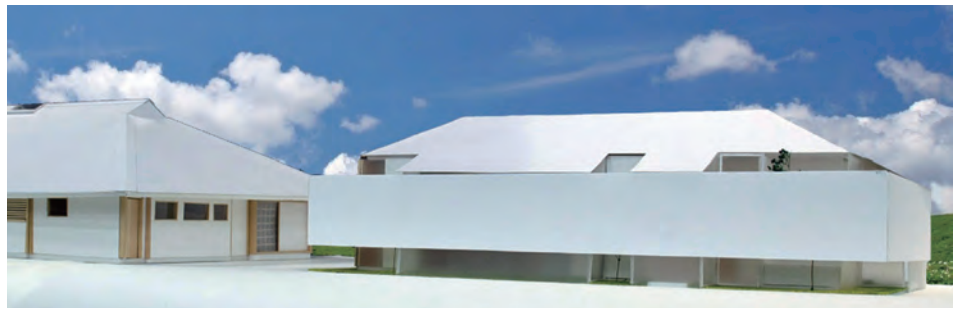
断面図



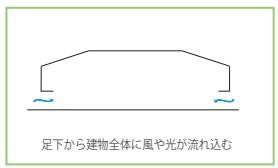
平面図

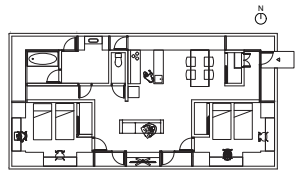
囲いの家
新田沙織

「大屋根の家」は『ニワ』を中心部として構成されている。ニワとは自然＝光を抽象化したもの。ニワを中心として生活をする思考を逆転させることで、ニワに囲まれた生活となる。生活空間に外部を混ざり合わせ、また外部と内部を乳白色のガラスで仕切り、仕切られたガラスの足下に開口部を設けることによって全ての生活空間で自然を感じられるようにした。完全な内部ではない空間と外部が混合し、曖昧な光が空間に入り込む。

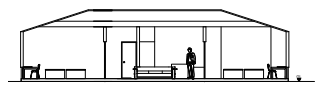


ダイアグラム

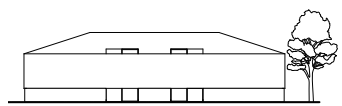




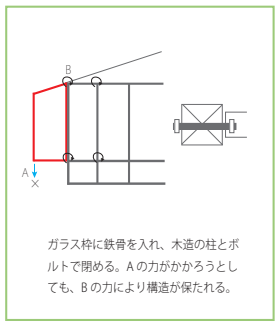
平面図



断面図



立面図



Lecturer
渡邉健介

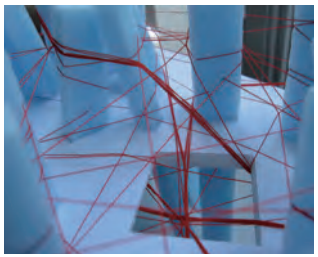
Subject
100人の新しい住まい

これまで都心の集合住宅は、効率や標準化に重きをおき、匿名性や近隣の関係が希薄であることを気軽さとして肯定してきた。しかし、モデルとなる核家族は東京では全世帯の1/4に過ぎず、3.11以降、改めて人と人のつながりやコミュニティの価値が見直されている。集まって住むことで、効率以上の価値や生活の質を見出す必要がある。本課題では、渋谷の町の観察から、都市的な状況の分析、新しい関係性を生み出すコンセプトの抽出、空間モデルへの発展、敷地への応用と、合計6回の指示書を出し、段階的に設計を進めている。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。

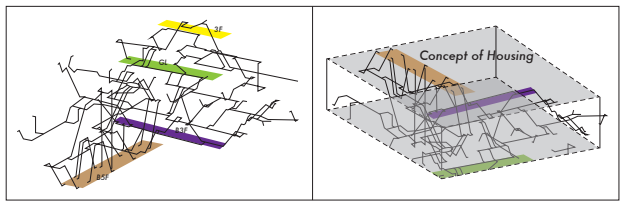
n通りのコリドー
立石遼平

集まって住むことで得られる刺激を享受できる集合住宅を設計した。渋谷の地下街に着目し、複雑に絡み合った空間や導線をモデルとした。100人による、n通りの導線、n通りの空間の使い方。それらが掛け合わさったとき、淡白になりがちな日々の暮らしに新しい発見や体験をもたらすことができるのではないか。集まって住むことの価値を再考した。

共用部

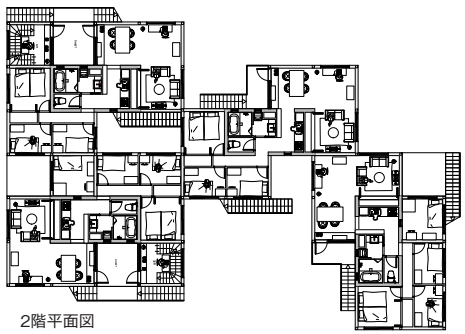


コンセプト模型



コンセプトダイアグラム

外観模型

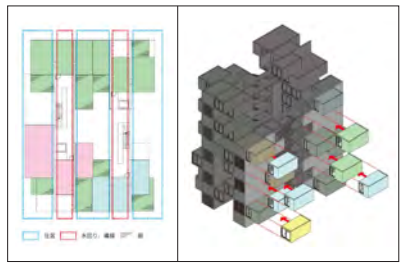


2階平面図

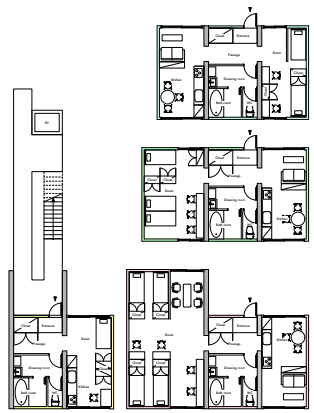
YANEGANIWA HOUSE
齋藤孝広

同じ敷地に住んでいるのに隣人を知らない。プライベートやシステムの確保を優先した結果、他者とのコミュニケーションは失われた。そして、「他人に迷惑を掛けない」といった日本の言葉がさらに世帯同士を遠ざけ各世帯を孤立化していった。集合住宅はただ「住む」だけの機能的なものではない、他者との関係性をつくり上げるものである。今回渋谷に広がる看板に着目し、100人住める高密度集合住宅を設計した。住居ユニットをずらすことによってスペースが生まれ、人と人とのコミュニケーションが始まる。

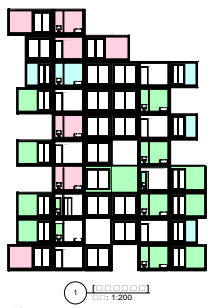
住居ユニットをずらすことによってスペースが生まれ、コミュニケーションが始まる。



コンセプト:渋谷に広がる看板に着目。板はさまざまな面をつくる。それを応用し、集合住宅を構成した。



2階平面図:4枚の板(グレー部)の左右に住居ユニットが配置され、これが上下階でずれながら重なる。



断面図

昼間部 SHIGERU UCHIDA SEMINAR
内田繁ゼミ

Lecturer
内田 繁
大松俊紀

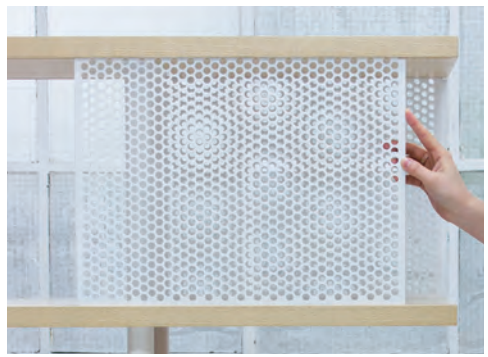
Subject
弱さのデザイン

20世紀という時代は近代合理主義的思考から「弱さ」を克服し、強い社会へと向かった時代である。そしてその強さは20世紀後半になると構築的で規範的、自由度の少ない状況を生み出している。環境破壊は至るところに生じ、格差社会も今日社会の特性であろう。人間はそう強いものではない。うつろいやすく、気まぐれで、傷つきやすく脆いものである。そうした人間を取巻く世界は合理主義とは整合しない。「弱さ」について考えることは今日もっとも重要なことではないだろうか。

3年生

Focus
石井 翔

普段の生活を振り返ると、感覚的に仕切られていることがある。障子やのれんのように柔らかい素材によって曖昧に空間を仕切られていたりする。そんな日本文化のように曖昧で繊細に空間を仕切る——つまり空間を切断するのではなく、意識を仕切ることを考え棚を制作した。



都会っ子 面貌

齋藤孝広

パブリックスペースにおいて人の居場所とは? それはパブリックではあるがプライベートの確保された空間であると私は思う。ただ大きな広場を提供するのではなく、ただ用途を与えるのではなく、その場所と人とが互いに影響しあい、共に変化していくものである。世界で最も人が集まる渋谷スクランブル交差点。ここでは情報の発信、消費されるという現象がとめどなく起きている。その情報は谷底に集積され人々に空間を与えていく。広告、看板といった面的要素で組み上げられた空間は十人十色のように同じ場所を存在させず、情報と人との関係性によってその姿形は日々変化し、渋谷とともに成長していく。

YO ! メーン ! 一人の時は小さな面、みんなとだったら大きな面 ! お気にを探す楽しさ当然、あっと驚く景色に直面 !
溢れる情報、みんなの表情 ! 渋谷のオアシス、人混み解消 ! その名も !

都会っ子 面貌

A NEW TYPE OF PUBLIC SPACE

講評

石井 翔［Focus］ p.44 三段重ねのキャビネットである。棚と引き戸との関係が実に軽やかである。

齋藤孝広［都会っ子 面貌］ p.46 渋谷のスクランブル交差点を、さまざまな用途性をもつ広場に表現したものである。その混乱は多様性をもった表現をしている。

川田琴音［紡ぎ出すこころ根］ 01 老後の暮らしをテーマにデザインした家である。生活に合わせた空間を自由なカーブによって表現した優しい住まいである。

神田怜美奈［YUTENJI tone bench］ 02 祐天寺界隈のコミュニティをベンチを通してデザインしたものである。ベンチは祐天寺周辺の等高線をもとにデザインしている。

清田千裕［日常のスケール］ 03 さまざまな風景を背景に人間が立っている。その人間の小ささを表現したものである。

酒井美笑［connect “S”］ 04 ある環境をつくり出すためのスクリーンである。わずかなオブジェでさまざまな環境をつくり出す。

立石遼平［N］ 05 集合住宅の計画である。一般に集合マンションなどは、近隣の人とのコミュニケーションが減っている。それらを克服するための計画である。目の付けどころは重要だが大きなテーマであるため、まとまりは今ひとつであった。

辻 彩香［Henry Darger Museum］ 06 ヘンリー・ダーガーのための美術館である。平面計画が実にナイーブであって外部と内部の関係がこの美術館を豊かにしている。

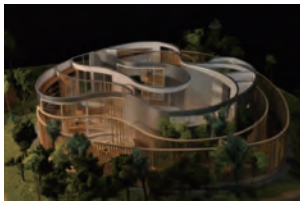
手塚昌克［はじまりの棚］ 07 棚のデザインである。室内にとって棚はさまざまな用途をもった空間デザイン要素である。大変美しくナイーブにデザインされている。

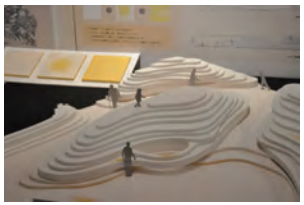
中川香澄［しつらう葉］ 08 イチョウの葉のもつ自然な造形をオブジェや棚として表現したものである。秋に散るイチョウの美しさに魅せられた作品である。

樋本達哉［drawing chair］ 09 紙を構造物とした椅子である。その弱さを持つ美しさと軽やかさの存在を求めたためだろう。しかし紙という素材は作者が思っていたほど簡単ではなく、椅子の構造を考えると厄介なものだっただろう。

細田英子［glasswall］ 10 細いガラスを使ったスクリーンである。ガラス加工とそのスクリーンの透明さと自在性をデザインしたものである。美しさと軽やかさが良くデザインされている。

吉田拓弥［C-lamp］ 11 紙の照明器具である。素材が紙であるため形は自分で変えることができる。実に美しい仕上がりである。


01


02

03

04

05

今年度のテーマは「弱さという感覚世界のデザイン」だった。私が「弱さ」という概念を持ちだしたのは、20世紀は「弱さ」を克服し、強い社会の構築へ向かった時代だったのではないかと考えたからである。その結果、20世紀後半になると「地球環境問題」「地域間の紛争」「格差社会」などをいたるところで生み出し、デザインもまた強いデザインが目立ち始めてきたのである。

「弱さ」とは決して否定的なものではなく、人間の心を対象としたものであり、デザインとはそういう人間の心に向かったものではないだろうか。私たちは、たとえば「夕日のような自然がつくり出す驚きに満ちた世界」や「すれ違いざまに嗅ぐ香りでよみがえる切なく懐かしい記憶の断片」などのような弱さという感覚世界がつくり出す感情と深く関わっている。

一般的にデザインとは色や形、ものの働き（機転）をつくり出すものだと考えられているが、大切なことは「時間をつくり出す」ことである。人はさまざまな時間を生きている。そうした時間をつくり出すことがデザインであり、それぞれの時間には必ず空間といったものがついてくる。つまりデザインとは「時間と空間」をつくるものだろう。

前期はそれぞれに「弱さとは何か……」というテーマのもとに研究した。研究してみると、さまざまな場に強さと弱さとの関係が潜んでいた。デザインにとって大切なことは「気がつくこと」である。日常さまざまに起きている出来事――人間、社会、自然との関わりあい――そうしたものの中から変だなと感じることを発見し、「あなたならどうするか」がデザインのテーマとなり、またデザインの出発となる。

20世紀は「発明」の時代だった。しかし、21世紀は「発見」の時代である。そうした意味において、デザインにとって最も重要なことは「観察」ではないのか。（内田 繁）

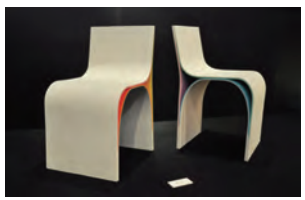
「弱さのデザイン」というテーマの下、日常的なモノや現象から、デザインされたモノまで、自分が「弱さ」を感じるものを前期にリサーチした。もちろんそれは、表面的な形、色などに感じる「弱さ」だけではなく、その背後に潜む「弱さ」の構造を読み解くリサーチであった。また、「弱さ」は「強さ」と二項対立的に存在するものでなく、「強さ」の中に「弱さ」も含まれるし、またその逆も同じであること、また両者は紙の表裏のように、薄い境界で危うく繋がれた表裏一体的なものであることには学生も徐々に気付いてくれていたはずである。

表面的な形や色のあり方にいくら注目しても、そこから得られるものは具体的なことばかりで、それをデザインに応用しようとした場合、ただの形の真似事にしかならない。デザインという行為は、具体的（具象的）な事物の中に潜むある要素のみを、抽象的な概念のレベルまで引き上げて考えることである。言わば、“私”という刻印のついた“思想”のレベルまで引き上げることである。そうやって絞り出された“私の思想”を元にしない限り、本当の意味での“デザイン”などできるはずがない。“私の思想”を元にしないものは、すべて誰かの真似事に過ぎない。もちろん、“私の思想”を構築するには、“（私の日常を）生きるための思想”がしっかりとしていなければいけない。そういった“私の思想”がこめられた作品は今年も見当たらなかった。若者がそこに近づくためにできることは、唯一、個（人）の“全存在”をかけて作品をつくることである。そんな作品を一度は見てみたいものである。（大松俊紀）

06

07

08


09

10

11

昼間部 KEISUKE FUJIWARA SEMINAR

藤原敬介ゼミ

Lecturer

藤原敬介
藤原俊樹

Subject

かけがえのないもの

我々の今年のテーマは、“かけがえのないもの”とした。産業に寄り添いながら存在するデザインは、市場主義の枠組みの中で、無残にも葬りさられることがある。耐久性があったとしても、デザインの質が評価されていたとしても、使っている人たちの想い入れのあったとしても、非情にも容赦はない。デザインをしていると、綺麗事だけでは解決できない現実に直面する。我々にとって“かけがえのないもの”とは何なのか、学生たちはその当たり前とも思える問いかけと対峙した。

melt

庄司香保

いつの時代にも、どんなものであれ、誰にでも「かけがえのないもの」があると思う。「もの」が時が経つにつれて「かけがえのないもの」になる、そんな時間の経過や「かけがえのないもの」になる瞬間を蝋という素材の液体と個体の変化でデザインした。

3年生

grain

原田麻未

雨粒がモチーフの照明。無数の粒に光が照らされ、反射を繰り返し、光が滲んでいく様子を表現した。

講評

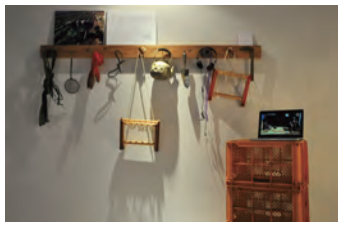
庄司香保［melt］p.50 ろうそくを積層させ、照明器具とスツールをつくり上げた。融けたろうそくによって生まれる造形は、人間が意図した行為と、意図しない狭間で生まれる。積層によってつくられたろうそくの色彩のグラデーションは、他の素材では表現できないオリジナル性を持っており、ここに視点を置き研究を進めたことが興味深い。トライ&エラーを繰り返しながらも、挫折することなく邁進し到達した制作物は、これまでにないインテリアエレメントとなった。

原田麻未［grain］p.52 気の遠くなるような作業を繰り返しつくり上げたこの照明器具は圧巻である。ガラスビーズを極細糸で束ね、直径20mm程度の球体をつくり、さらにその球体を寄り添わせながら、直径150mm程度のランプシェードをつくり上げている。照明器具と光源が放つ空間への陰影が大変美しい。シンプルな造形でありながら、作品そのものを見ると、見る者に衝撃を与える。近代が希求した合理性へのアンチテーゼとも言えるモノづくりの思考のプロセスがここにある。

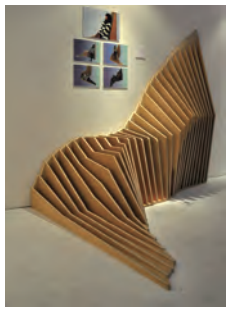
秋谷桃子［どっこ］01 祖父と祖母の農作業の重労働を軽減するために考案したアイデアである。農作業を観察することにより問題点をあぶり出し、さらにデザインを通して解決を試みた。身に纏うデザインに新規性があり、思いやりの詰まった愛情に満ち溢れた椅子となったことに心が温まる。今後は木部の組立や身に付けた際の身体へのフィット感など、使った上で見えてくる修繕点を洗い出し、これからのデザイン活動に繋げて欲しい。

稲垣 卓［くつろぎ~かけがえのないもの］02 人間の行為を観察しながら、そこから見えてくる身体の行動を造形に結び付けた作品である。人間の休憩する行動は多岐に渡る。その行動に寄り添う形を抽出し、面材の切り出し、またそれを林立させることにより造形を生み出している。デザインのアプローチと生まれてきた造形に独自性がある。造形強度や表層の仕上材の研究を重ね問題点を明らかにし、デザインの質を高めることを期待する。

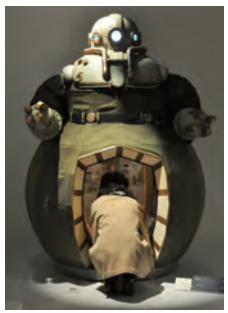
上田拳馬［海底を歩いた男］03 卓越したドローイング力をもった本人が、その世界観を立体化することに挑戦した作品である。潜水服を着たヒューマンスケールを超えたオブジェをつくり上げた。内部空間には、自ら描いたドローイングが壁面を覆っているため、狭小ミュージアムと言っても良い。制作物のクオリティーとしては荒削りな部分も見受けられるが、自ら描くドローイング力を立体化しながらも、独自の世界観を表現できたことを自信にして欲しい。



01



02



03

柄澤悠水［TT TC］04 1 枚の板を曲げることによって生まれる造形をテーブルのデザインに落とし込んだ作品である。1 枚の板を曲げてつくる造形は、これまでも数多く存在するが、このデザインの特徴は機能性を高めたことにある。モノを置く、挿し込める、整理できるなどの特性を多角的に活かしたことが、造形の特徴に繋がっている。今後は素材と仕上方法の検証、さらに機能性を追求により、造形の新規性が生まれることと考える。

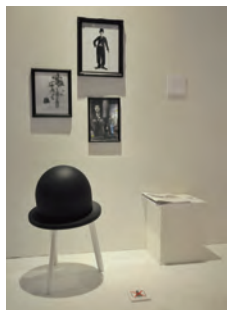
岸沖達也［zag］05 面材を重ね合わせることによってできる形状を座椅子に応用したデザインである。 ひとつのアイデアを終始一貫しながら、素材、色、留め方の検証を重ねながら作品を完成させた。プレゼンテーションの場では、デザインコンセプトを見る人に分かりやすく伝えるための工夫があり、空間そのものをデザインしたことが印象的であった。使用することによって明らかになる問題点を解決しながら、更なるデザインの向上につなげることを期待する。

松下林太［Cinestool Chaplin］06 映画に対して造詣の深い本人が、敬愛するチャップリンを題材に椅子のデザインと制作を試みた。チャップリンの特徴を多角的に分析し、山高帽とステッキをモチーフとして検証を進めた。山高帽のボリューム感が実物の帽子よりも大きく、そのことが良い意味で違和感を生み、作品の特徴になったと言える。脚の端部のデザインなどこだわりが凝縮されているとともに、共感を生むデザインに発展できたと言える。

山崎 幸［いのちとは。］07 スクラッチボードを用いて棚のデザインと制作を行った。デザインの方針は 2 種類あり、一つは花のパターンを表現し、もう一つは自然に生じるスクラッチ痕をサーフェイスの表現として用いている。 花のパターンは緻密な仕事の上に成り立ったものであり、スクラッチ痕は人間の行為とともに生じる痕跡をデザインしたものである。 時間とともに変化を伴うデザイン作品は新たな提案性があり、 今後の進化に期待を寄せる。

04

05



06

07

特集 2

夜間部
スペースデザイン・
レクチャーシリーズ

Night Class
Space Design Lecture Series

kuwasawa design school

space design theory

evening lectures winter 2013/2014

space design course lecture series

スペースデザイン・レクチャーシリーズ
空間デザイン論＜全 6 回＞

時間：18:00-21:10
場所：桑沢デザイン研究所 1F ホール / 32 教室
入場料：無料（誰でも自由に参加できます）

#1_11.18 mon	伊藤 博之	Ito Hiroyuki	（建築家、O.F.D.A）	
	川辺 直哉	Kawabe Naoya	（建築家、川辺直哉建築設計事務所）	
	松野 勉	Matsuno Ben	（建築家、ライフアンドシェルター社）	
	田井 幹夫	Tai Mikio	（建築家、アーキテクト・カフェ）	＊場所：1F ホール
#2_11.25 mon	近藤 正一	Kondo Shoichi	（建築家、株式会社 RIA 名誉会長）	＊場所：3F 32 教室
#3_12.2 mon	四方 幸子	Shikata Yukiko	（キュレーター）	＊場所：3F 32 教室
#4_12.9 mon	西川 公朗	Nishikawa Masao	（建築写真家）	＊場所：3F 32 教室
#5_12.16 mon	長島 明夫	Nagashima Akio	（「建築と日常」編集者）	＊場所：3F 32 教室
#6_1.20 mon	齋藤 精一	Saito Seiichi	（ライゾマティクス代表取締役）	＊場所：1F ホール

ポスター

01

18 Nov. (mon)

伊藤博之　Ito Hiroyuki　（建築家、O.F.D.A）
川辺直哉　Kawabe Naoya（建築家、川辺直哉建築設計事務所）
松野 勉　Matsuno Ben　（建築家、ライフアンドシェルター社）
田井幹夫　Tai Mikio　（建築家、アーキテクト・カフェ）

ノイズを設計する――建築にとって不要な要素をノイズとして排除しようとしても、それらは現実として当たり前にある。ならばそのノイズをきちんと感じ取り、建築の要素として構成することを考えたい。ローカル（敷地）とグローバル（形式）をつなげる手がかりとなりえるノイズを切り捨てずに総合的に見ていく。偶発的な要素やイレギュラーなものを積極的に扱い、時間や活動の可能性など見えないところにも目を向けたい。建築設計の中ではコントロールできない部分に対する建築の可能性を考える。

個々に 4 人がノイズを設計した建築を直接見ながら議論していった。伊藤氏の「松原の住宅」は、隣屋の庇と設計した住宅の壁が非常に接近していることで自分と相手の関係が密接になり、また空が印象的に切り取られている。これは建築がまちなみの中での存在になっているのではないか。また、内部は幾つもの開口が移動していくことで変化していき、地形をつくるように建築が設計されている。田井氏の「和賀材木座の家」は、鎌倉という土地が持っている強さを感じさせ、町並みと呼応しながら遠くの海や山と対話している。デザイナー安東陽子氏の繊細なテキスタイルが、空間を柔らかく身体的に変化させる。川辺氏の「LUZ白金」は、集合住宅であり、共用部が自分の部屋に入る前のインテリアとして扱われ、占有部を侵略している。つまりノイズ（法規、周辺環境）が建築の設計を決定づけている。松野氏の「大地の景色」は、ゆるやかに傾斜した土地に建物を少し埋めて地面の断熱効果を期待し、また西日という厄介なものを受け入れる代わりに南アルプスの眺望を望めるようになっている。内部の壁がうねることにより、子供が育つ過程でさまざまな空間体験ができる。場所のサイズのバリエーションも豊かである。

身のまわりの具体物が発する文脈や感覚を積み上げ、当たり前のことをきちんととらえ直して再構成することが大事である。（構成：山本怜奈［教務助手］、以下同じ）

02

25 Nov. (mon)

近藤正一　Kondo Shoichi　（建築家、株式会社 RIA 名誉会長）

山口文象、植田一豊、三輪正弘、近藤正一の各氏が設立したのが RIA である。山口文象の仕事である「久が原の教会」がとても純粋できれいであったことや、事務所を共同で主宰し、徒弟制度を廃止したことに感銘を受け、近藤氏は RIA に参加した。

1950 ～ 60年代の RIA の仕事の中心は住宅であった。たくさんの住宅をたくさんの人間で設計するために、事務所内でプランニングコンペを行っていた。所員全員に参加資格があり、審査も自分たちで行った。その中から、グリッドプラン（土田邸）、そしてそれをもっと柔らかくしたゾーンプラン（λハウス）、スクエアプラン（川合別荘）、コート型（中野邸）、中庭を囲むようにさまざまなサイズの部屋を置いて繋げて行くプラン（石嶋別荘）が生み出されていった。1963年には「ホームカウンセラーズ」という5回のカウンセリングで設計が決まる効率化されたサービスを打ち出し、翌年には、あらかじめ用意された 250 の平面図から施主に合ったものを選ぶ「住友信託 RIA システム」を開発。それはのちに松下電工と組んだ「DAC システム」へと発展し、数十万の住宅に影響を与えた。プランは文化的思考から導きだされる。システムを利用し、それに客観性を持たせることで施主の本音を聞き出すことに成功した。

住宅の面積が時代とともに変わっていく中で住宅の仕事に一区切りを付け、それから都市デザインの仕事が中心になっていった。住宅設計のカウンセリングシステムが「街づくり」の基礎になった。今は建物を減らす時代になっている。スーパーマーケットであったものを市役所にしたりと。都心部に病院など、価値を高めるための組み合わせも生まれている。普通に考えてはいけない。政治の話も社会の変化も文化的、芸術的な話も一緒にしなければいけない。大事なのは総合的にものを判断することと、それを掘り下げていくバランス、そして社会の変わり方を感じ取ることだ。劇的な時代ではないからこそ、変化を感じ取り、組織をリノベーションしていくことが重要である。そして、個人も時代と共に自分を変えていくことが大事である。

03

2 Dec. (mon)

四方幸子　Shikata Yukiko（キュレーター）

インタラクティブなメディアアートを中心に、既存のものをつくるのではなく、アーティストの作品の可能性を読み取って新しい価値をつくりたいと思っている。

環境と情報、環境的無意識、人間の身体と技術との関係はどう関係しうるのかということをテーマにしている。それは、科学技術が可能にした「無意識の可視化」であり、自分たちの生身の体では感じ得なかったものを感じさせてくれる。そしてデータを現代の技術を通していかに感知し、可視化していくかが重要。可聴化することによって見えてくるものをどう考え見ていくか。そういったことを通じて、世界に対して新しい目を向け、そしてそこから世界のことや環境のことを考えていけないだろうか。

映画監督のアンドレイ・タルコフスキー作の「ソラリス」の海は記憶、想念を物質化する海、情報のスープであり、インタラクティブにその人の見方に応じて世界が見えてくる。これは普通になっているフレームやルールが私たちの知覚や身体性に影響を与えていることを感じさせてくれる。自然環境と情報環境を繋ぐもの、情報体としての人間を見るもの、情報環境を可視化するもの、ソーシャルハッキングやソーシャルデザインに関する展覧会や作品に関わっていく中で、環境的無意識を考えている。残されたものから残されなかった膨大なものを想像することがとても重要ではないか。人間は自然の一部でありながらもそれを対象化でき、自然と対峙し、また寄り添うことも重要である。

社会、精神、自然環境をつなぐ環境的無意識においては、人間のスケールを超えた時間、空間、スケールが浮上し始める。人間は環境内存在であると同時に環境外存在として、環境的無意識に複数の立場から切り込んでいくことができる。環境的無意識を情報技術によって可視化し、対峙することで情報の循環が促進されていく。そこでは人間は世界の支配者ではなく、センシング機能を持つ創造的フィルターだと考えたい。

04

9 Dec. (mon)

西川公朗　Nishikawa Masao（建築写真家）

日大の芸術学部で写真を学び、新建築社写真部での写真家としてのキャリアを持つ西川氏は、最近の建築写真家では珍しく、主に「シノゴ」と呼ばれる４×５インチのフィルムカメラで撮影を続けている。

レクチャーの前半は、西川氏が今まで撮り貯めてきた貴重なフィルムのポジを持参して頂き、学生はライトボックスとルーペを使って鑑賞する機会を得た。ポジをルーペで見る機会が減っている昨今、その余りの鮮明な画像に驚く学生もいた。それは、まるで顕微鏡写真を見ているようでもあった。

後半は、持参して頂いたカメラ機器を元に、カメラの歴史の話から、技術的な話、写真家としてのこだわりをいろいろと伺った。西川氏がフィルムにこだわる理由の一つに、撮影時の緊張感がある。デジカメが普及した今となっては、一度に数多くの枚数の写真を撮ることができるうえ、撮ったその場で写真を確認し、思った写真が撮れていなければすぐに撮り直すことができる。

一方で、フィルム自体の生産が希少になりつつある現代においては、フィルムの価格もそれほど安くはなく、またフィルムの撮影ではワンカットを撮るのにもデジタル写真に比較して手間が掛かり、デジタル写真のようにたやすく何カットも撮ることはできない。従って、撮ろうとするカットを入念に、かつ直感的に限定し、決断しなければいけない。また、フィルムの場合、実際に撮れているかどうかさえ現場では分からない。そういった緊張感が常にあるのだ。

現像においても、デジタル写真の場合、撮った写真をPC に取り込むため、そこでどのような画像の補正や歪曲が行われていても分からない場合がある。その点、フィルム写真は、目の前に広がる光景を光の粒子として印画紙に焼付けるという、より原始的な行為であるところが魅力なのである。

05

16 Dec. (mon)

長島明夫　Nagashima Akio （建築雑誌「建築と日常」編集者）

2009年から、「建築と日常」という個人出版の建築雑誌を出版している。出版者が組織的にやっていることを一人で行い、文学、写真、映画などさまざまな表現ジャンルを横断しながら、日常の地平で建築を捉えようとしている。「日常」とはありきたりのつまらない空間ではなく、人間が生きる場である。例えば上海雑技団のような、自分の日常と切り離されたものではなく、日常と連続した行為から発し自然に領域を疑うような、特定の専門分野にとらわれないような雑誌をつくりたい。

出版社時代に分業していたことも今はすべて一人で作業している。決まりきったプロの仕事よりも一つひとつ考えながらつくる方が、それまでのその人の経験や考え方が表れて面白いのではないか。また、建築と雑誌には共通点があると考えている。それは、現実的な多様な要素で構成されていること。身体的、慣習的な機能を前提にした形式を持つこと（勾配屋根と文字組など）。部分ごとに経験されること。社会性、公共性を持つことが挙げられる。

0号では坂本一成の東工大会館についてインタビューを行い、掲載した。本誌の特徴としては、インタビューに長い註を付けていることにある。これは、建築をより分かり易く説明するために、建築と他ジャンルを横断しながら説明しているためである。例えば、0号の「ゲート」と「プラザ」というダブルミーニング（二重の意味）のことを忌野清志郎の曲名を取り上げて説明している。写真の大きさ、文字数、註は全部を同時に考えてボリューム、誌面構成、レイアウトしている。また、本誌は特集主義であり、一つひとつの号が特集のみで成立っている。1号では「物語の建築」を特集し、震災後に出版した2号では建築の公共性というものをコンセプトに、「建築の持ち主」ということを特集した。また、震災以降、これまで外と思っていた物が実はひとつの内側であったのではないか、外を内側とは関係ないとは言い切れないのではないかと考え、別冊では「窓」の観察ということを特集し、qp、柴崎友香、中山秀之という異ジャンルの人を取り上げた。

06

20 Jan. (mon)

齋藤精一　Saito Seiichi （ライゾマティクス代表取締役）

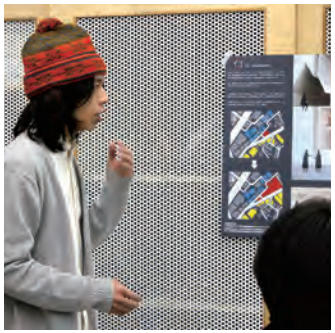
学生時代建築を学び、その後コロンビア大学に留学し、美術家として一年ほど活動してから、友人とライゾマティクスを立ち上げた。ライゾマティクスでは、食えないアーティストをどう支援するかということを考え、特化した技術を持った人々から成り立っている。

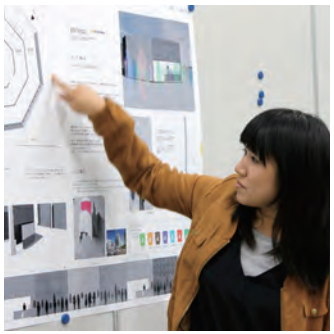
「Do it with others」。泥まみれになってつくっている人のことを考えられるか。完全現場主義であり、社内社外問わず人を選定していく方法をとる。自分の視点の中でミクロとマクロを行ったり来たりできることが大事であり、「指先から飛行機まで」をデザインしようとしている。内容はコマーシャル（問題解決）とアート（自由に表現できる実験的な分野）の両方を行っている。実例がないことをアートの面で実験し、仕事で提案できるようにストックしておく。アートは現実より進歩していて、コマーシャルはカタログから選ぶものであり、そのバランスが大事。1 年間に 100 個くらいの作品をつくっている。作品には、音楽に合わせて表情がつくられる「フェイスヴィジュアライザー」、レノボのCM で使われた「パーティクルズ」、見えないものをみせる「intel」、大きい物を遊びの物として表現した「プロジェクションマッピング」、ダムタイプの舞台、「建築家にならなかった建築家たち」展などがある。

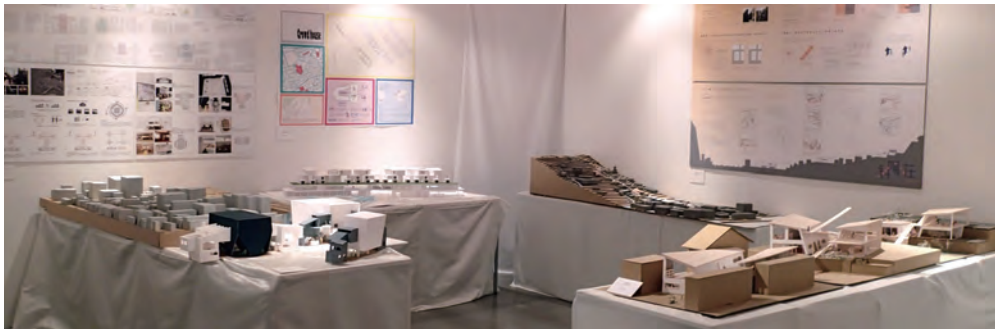
いつかは建築に戻りたいと考えているが、それは設計ではなく、マーケティング、つまり、まちづくりなど建物ができた後にどうドライブしていくかということに関わりたい。建物が半径何 m の人のためのものなのか、場所をどういった機能にすべきなのかを考え、アトラクターをつくる。そして、ひとりひとりがストーリーに入る隙間を与えてあげる。新しい建築の領域としての建築と関わりたい。また建築には、実験ラボのようなもの、アンビルドの分野がもっとあっても良いのではないかと考える。建築を建てるまでのプロセスをどう楽しむか。すべてどこを切ってもグラフィック、映像なども含めかっこいいものをつくりたい。

Seikei

授業風景







夜間部 SPACE COMPOSITION
空間構成

Lecturer
藤原俊樹

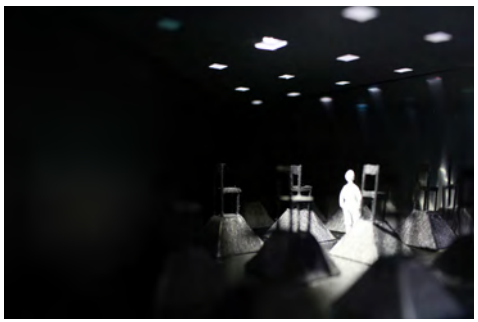
Subject
仕切る——椅子の展示空間

インテリアを初めて学ぶ前期は、具体的な店舗のデザインから入るのではなく、インテリアの基礎を養うために『関係のデザイン』について「空間造形力」の演習を通し学ぶ。まず、空間キーワードにそって、「仕切る」ことから始める。「椅子の展示空間」をテーマに任意の壁によって「仕切られた」空間をデザインする。12m×12mの正方形の空間に引かれたグリッドを基準にした縦横斜めのラインに沿って壁のレイアウトを決定し、15脚の椅子の美しい展示空間を創出する。「仕切る」ことから、ヒトとヒトとの関係、ヒトとモノとの関係、ヒトと空間との関係、空間とモノとの関係が生まれることを認識させるとともに空間の心理作用を感じてもらう基礎訓練である。

1年生

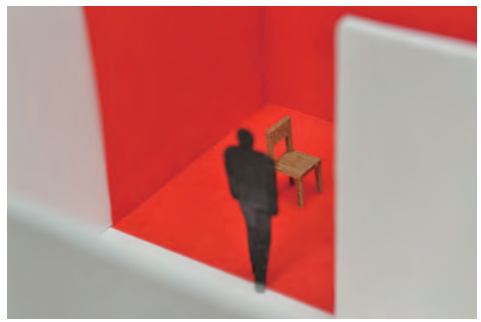
LASSU
胡桃麻衣子

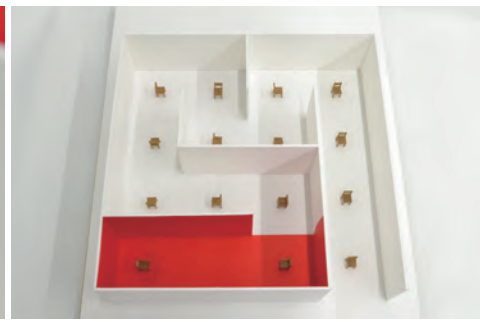
アレッサンドロ・メンディーニによる名作椅子、LASSUの展示空間。燃やされた椅子の姿から強いエネルギーを感じて、「生」と「死」をテーマに対照的な2つの部屋を用意した。入口から入ってすぐの黒い部屋には椅子を密集させ、次の白い部屋には一脚のみを配置することで、密度と色の変化から同じ椅子でも全く違った印象を感じられる空間にした。どちらを生でどちらを死ととらえるかは、見る人の感覚に委ねている。



鏡
並木千香

椅子は、そこに人がいなくても人という存在を漂わせる。進む方向と向かい合うように連続して置かれた椅子を越えて進んでいくことに、誰かに見つめられているような抵抗感を感じる。一定間隔に置かれた椅子がリズムを刻み、奥に入っていく感覚をつくりだす。この椅子には見えない自分が座っている。





夜間部 SPACE THEORY
空間論

Lecturer
磯 達雄

Subject
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。しかし、複雑なものを複雑なまま理解することは難しい。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、本課題では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使い途へと展開させて、実用的な商品としてデザインすることを要求している。通常の設計においては、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。この課題を体験することで、プログラムに縛られない自由な建築の可能性に気がついてもらうことを期待している。

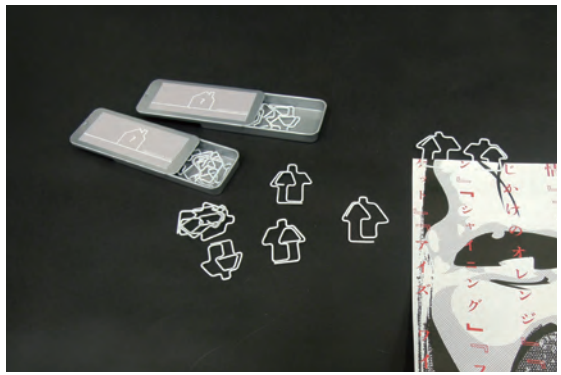
1年生

石川未夢来

16枚の小さな板が付属したキーホルダー。リングから外して組み立てると、リートフェルトのシュレーダー邸になるという。しかしバラバラのままでも、これがシュレーダー邸であることはなんとなく伝わる。この建築の特徴が、赤、青、黄、白、黒、グレーから成る明解な色と、構成している部材の優れたプロポーションにあるからだろう。そのことをこのスーベニアは教えてくれる。世界遺産の名作住宅を、身近に携帯できるうれしいお土産品である。（講師：磯 達雄、以下同じ）

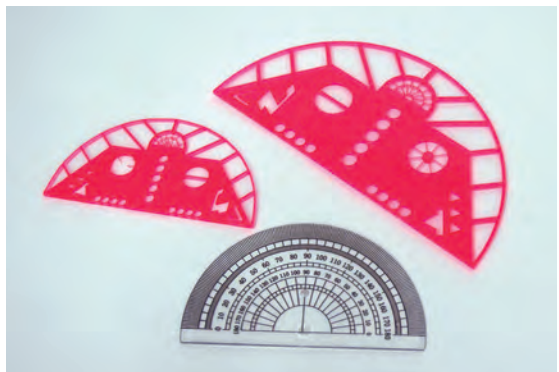
荻原宏明

米国フィラデルフィアのフランクリンコート（フランクリン博物館）での販売を想定したゼム・クリップ。ロバート・ベンチューリが設計したこの施設は、ベンジャミン・フランクリンの記念物を見せる展示室が地下に埋められ、地上部はフランクリンの生家をフレームのみで表現している。このクリップはその家形を模したもの。本に挟むと、しおりとしても使える。ベンチューリのフレームと同じく、「読み取るべき重要な情報はこの下にあるよ」と示してくれる。



胡桃麻衣子

石山修武が設計した幻庵をモデルにした、分度器の形をしたテンプレート。幻庵の写真を見て、子どもの頃に円や星の形を描いて遊んだテンプレートを思い出し、これを制作したという。これをなぞれば、誰でも石山修武になれる。



前山涼子

白川郷のカレンダー。2月は雪、3月は花と蝶、5月は鯉のぼり……と月ごとに異なる美しい景観を見せてくれる白川郷を、月別の暦にしている。半完成品で、季節の移り変わりを自分の手でデザインする楽しみもある。

松井彩花

フラットアイアンビルは、三角形の敷地形状のままに立ち上がった古い高層建築で、ニューヨークのランドマークともなっている。そのファサードを表紙に転写したノートブックがこれ。少し開いて立たせると、尖った角を五番街に向けて建ち上がるフラットアイアンビルそのものになる。中の用紙にも建物写真が使われている。

宮野 徹

六本木ヒルズの森美術館ミュージアムショップなどで販売することを想定したドリンクホルダー。森美術館が入る森タワー（設計：KPFほか）の外観デザインは、視覚的ボリュームの大きさを和らげるため、皮を重ねたような表現になっている。それを上手く利用して、ドリンク缶のラベルを見せながらもしっかりと固定する容器へと変換している。

Lecturer
浅野泰弘

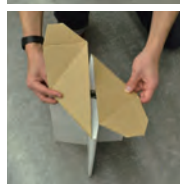
Subject
ジャバラ折りを利用した作品／ダンボールの椅子（スツール）

ジャバラ折りを利用した作品:ジャバラ折りを使ったアイデアで、小物でも建築構造に利用してもよく、面白い物を考えるというテーマ。紙の折りの構造が、さまざまな物に応用されていることを学ぶのが目的である。

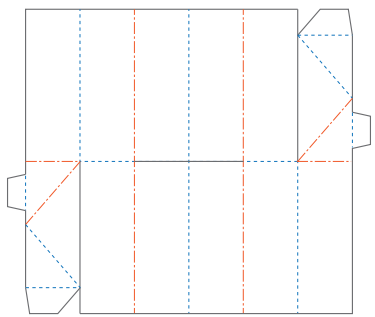
ダンボールの椅子（スツール）:エコ素材としてのダンボールの性質を生かした構造や使用シーンを想定して、椅子やスツールを原寸で製作する課題。木や金属ではない、ダンボールという素材を使う意味を考えて自分で座れるものをつくるのが課題のテーマ。

1枚のスツール
並木千香

1枚の段ボール板からスツールをつくることを試みた。座面のパターンや脚の形など、すべての面は構造として成り立つ。構造やパターンの研究によって機能を得ることが目的ではなく、それによって生まれる形態をデザインの手がかりとした。



山折
谷折



展開図

Barabara
山澤美貴子

ジャバラ折りの小物入れです。およそ10cm×30cmの一枚の紙をジグザグのジャバラ折りにして、折りはじめと終わりの面にマグネットを貼り付けた。使う際は折り目に沿って縮んだ紙を広げて、壁やパイプ、車などマグネットが付く場所に自由に設置することができる。また、貼り付ける角度を変えることでさまざまな形の立体をつくったり、他のピースと合体させたりすることができる。

Lecturer
堀岡 勝

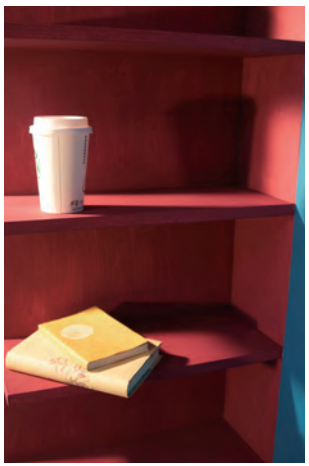
Subject
座る機能をもったもの

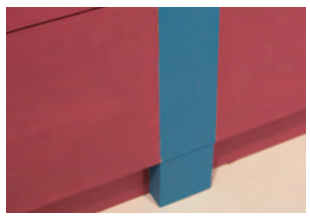
デザインという行為に対峙するときに悩ましいことは、世の中に溢れるモノのほとんどがすでにカテゴライズされてしまっているということである。この課題では、我々が持ち合わせている「椅子」（脚が4本あり、座面があり、背もたれがあり……etc.）の概念を振り払ったところからスタートしてもらいたいという意味を込めて、あえて「座る機能をもったもの」という曖昧な表現を使っている。まずは「座る」「腰掛ける」ための道具はどうあるべきか？ という視点から着想することによって、新しい椅子の進化論の分節点が生まれることを期待した。

椅子とか 本棚とか ひとりのための空間とか、その全部とか。

寺西 海

私たちは「椅子」と呼ばれないものにも、日常的に座っている。机、柵、階段、ベッド……座る機能をもたせていないものにも、人は実際に座ることができる。しかし、家具の大半は座れるのに、本棚はそれができない。本が入るスペースに、人間は入ることができない。本棚に座れたら、本のようになれたら、心地よいのではないだろうか。自分だけの空間ができないだろうか。





150×500×750——座り方と空間の変化

中野正俊

座面の高さによって、座り方はそれぞれ異なる。また、普段居慣れた空間であっても、視線が変化することによって、さりげなく、 新鮮な風景が生み出される。3つの座面のどこで何をするも、モノを配置するも自由。1段目に腰掛けてゆったり読書をし、2段目に荷物を置くなど、またその逆も可能。人とモノ、それらの自由で立体的な関係性が、空間に対する、より豊かな視点を与える。

Lecturer
柴田晃宏
比護結子

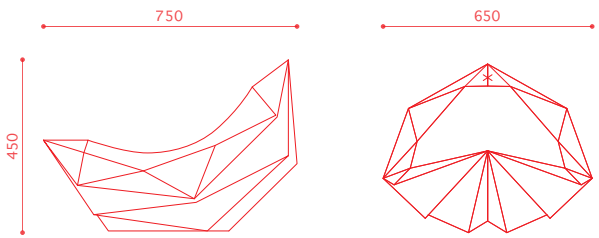
Subject
Put on Tokyo

2020年東京オリンピックの開催が決定し、東京はにわかに活気づき始めている。エレメントデザインCではこの「東京」というキーワードからデザインを始めた。東京（トウキョウ）といっても、その意味する、あるいはイメージするところはさまざまである。それは場所としての東京かもしれないし、人が集まるメガシティの表象であるかもしれないし、江戸の延長線上にある歴史的文脈かもしれない。東京をどのように捉え、そこからどのような空間をデザインしていくのか？この課題は「東京」をエレメントで表現するものではなく「東京」はデザインをスタートさせるきっかけにしか過ぎない。その先にある自分なりの「トウキョウ」の提案を期待する。

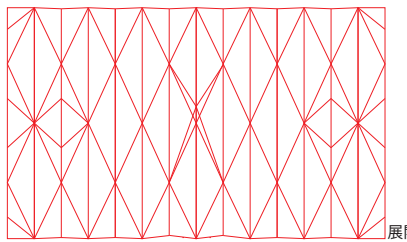
Newton Chair -Tokyo under the tree-

中野正俊

町中に潜む、見落としがちな“小さなハレ”の空間を見つけ、そこに座れるものを展開することで、雑誌を読んだり、お茶をしたり、自由にそれぞれの時間をすごせたら楽しいのではないか。そこで、外に持ち運ぶこと、展開することを考え、ジャバラ折りを利用することで、両方の要素を兼ね備えた。また、木の下という空間なので、木から落ちたりんごにそのまま座るようなイメージでデザインした。



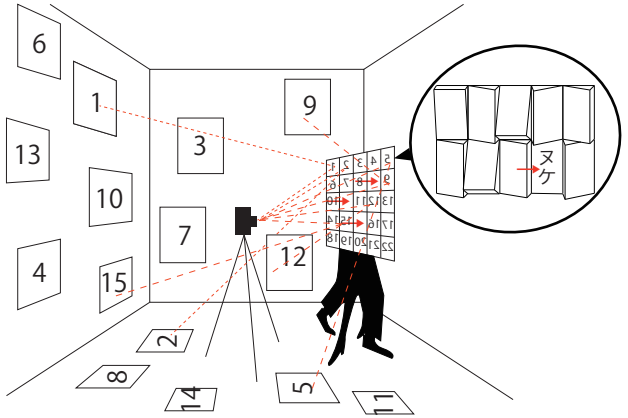
側面図、正面図


展開図

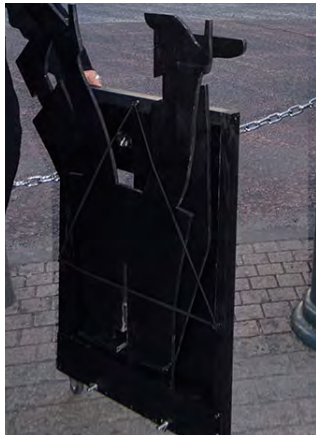
うつすもの

寺西 海

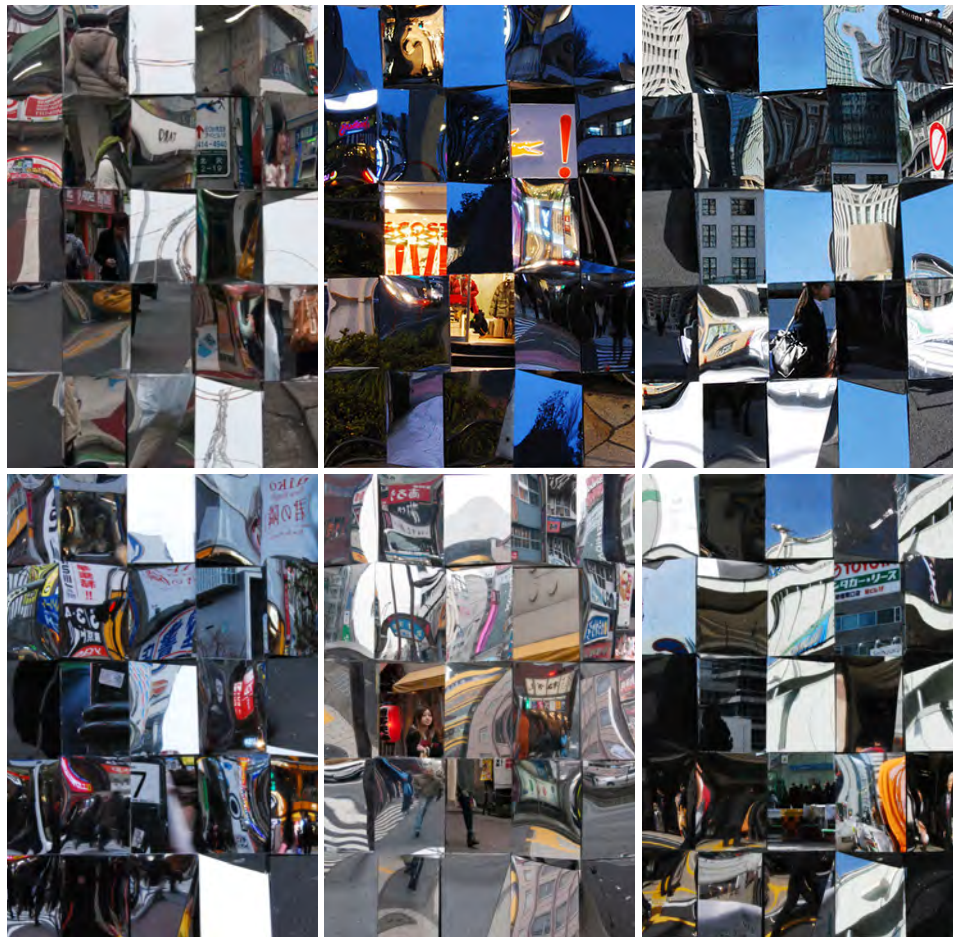
写真自体は平面のものだが、それは空間を切り取っている。空間を切り取る、とはどういうことなのか。「写真は光を写している」ということと「鏡は光を反射させている」。写真だけでなく、人間の眼も同じく光を映してものを見ている。東京の視線や視点。東京の空間を切り取りたい。うつすものとはなんなのか。街中にいる通勤する人たちの脚を模した形。メインは鏡であるため、黒子的な存在と、スーツというイメージから黒を使用。東京の各地でこの装置を使って撮影をするため、全てのパーツをまとめられるようにし、鏡の板の下部にはキャスターをつけることで運びやすくした。これをコロコロ引いて、東京らしいと思われる各地に移動し、設置して周りの景色を映し、それを写真に写した。



コンセプト



収納時



左上から右下へ順に:下北沢、原宿、東京駅、渋谷、歌舞伎町、新宿

講評

「東京」という課題だが、選択した 4 人の学生は偶然にも全員東京近辺の出身で、普段から「東京」を意識することはなかったという。そんな彼らの日常の東京から何が生まれるのかが楽しみであった。

中野正俊［Newton Chair］p.76 小さな「ハレ」を演出するための、折りたたみ持ち運びができる小さなソファである。木の下で本を読むということが非日常になるというところが、東京らしさでもあるのだろう。この作品には、折り紙のように面材を折りたたみ再び広げることでポータビリティと快適性（柔らかさ）を同時に実現させようとする試みがある。大量の紙模型でのジャバラ折りのスタディを経て、機能性だけでない表情のある形に行き着いた。「ハレ」と「ケ」の表現がスマートにできるよう、折り畳まれた形状を発展できるのではないか。

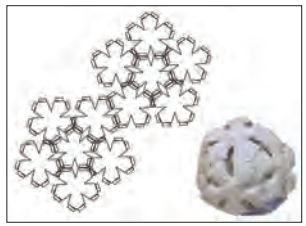
寺西 海［うつすもの］p.78 東京を写すための装置である。作者自身がこれを持って街へ繰り出し、1 枚の写真の中に「東京」の多様な姿を捉えようとしている。装置自体ではなく、それを使って写真を撮る行為、そしてその写真までが作品なのだ。25 のシーンが写りこんだ 1 枚の写真の中には、誰も気づかなかった東京の断片が写りこんでいるかもしれない。しかし、まだまだ写真が足りない。これからも撮り続けてほしい。

町山百合香［Trail］01 手漕ぎボートを少しリッチに寛げる空間に変えるエレメントである。彼女は東京の「水際」に着目し、公園、川、運河などをもっと素敵な居場所にしようと考えた。やわらかい布がボートの上に掛けられているだけのように見えるが、一部が樹脂で固められ体を預けることもできる。さまざまな形の「布」が掛けられた手漕ぎボートがたくさん浮かんでいる光景を見てみたい。より柔らかく、けれどもしっかりと体を支えられるような構造的工夫がなされているとより現実的だった。

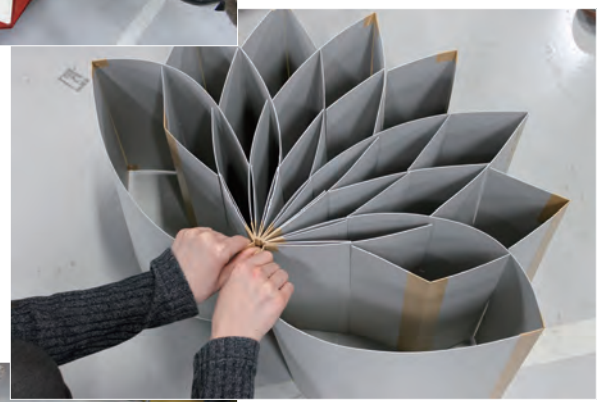
木畑彩夏［Hananowa］02 小さなパーツを子供たちが持ち寄ることで完成する遊具のようなエレメントである。花のような形のパーツを 2 つ組み合わせると 1 人用の小さなボール、12 のパーツで数人で遊べる大きなボールができあがる。パーツ自体も子供が参加するワークショップでつくれるようなものに工夫されている、温かい作品である。是非、実際に製作ワークショップから実践してみてほしい。

「東京」から始まった学生たちの 3 ヶ月間の旅。つまずいたり励ましあったりしながら作品を完成させた経験がこれからのデザイン活動に生かされることを願っている。（講評：柴田晃宏、比護結子）

01



02



講評会風景

Lecturer
北原摩留

Subject
50㎥のワンメニューショップ

空間とはペラペラの2次元ではなく3次元ボリュームである。学生には、不動産チラシの間取り図的な2次元発想から空気のカタマリである3次元へ思考を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。1種類しかメニューを持たないシンプルなショップを構築するにあたり、常にスタディ模型をつくりながらデザイン検討をすることで3次元空間の捉え方を模索。さらに最終成果物として1／10という大きな模型を製作することで、空間構築の初歩的スキルやインテリアにおけるスケール感を体感的に会得することを目指した。

穴熊
荻原宏明

同じ渋谷エリアでも、渋谷駅の近くは新しいモノがあふれ、一方原宿ではビンテージやアンティークといったものが集まる。「穴熊」は、新しさと古さの間に立地し、店内に入った者に経年変化という「時の味」を与えていくお店である。店内は地下フロアのみ。ディスプレイは地中に埋められたタイムカプセルや宝探しの洞窟、炭坑もデザイン要素に取り込んだ。作業スペースへと続くタラップが時間軸を表し、降りるにつれ時の流れを感じるように設計した。

タラップ（ハシゴ）を伝って垂直の竪坑を8m下りると、10㎡ほどの店舗スペースが現れる構成。

gela
武田知世

表参道にふらっと立ち寄れる活版印刷所を提案した。周辺にはレターセットや紙を扱うお店が多く、クリエーターも多いため集客が見込まれる。店名は文字を置いておく木枠を意味するgela。インテリアは木を使いアナログさを、ビビッドな色でカジュアルさを出し、大きな文字で非日常を演出している。また狭さを克服するためにコンクリートとシルバーで道路の続きのように見せ、開口部をランダムに配置して変化をつけた。

右：店内風景。左上：ロゴマーク。左下：ショッピングバッグも提案。

Lecturer
高橋 慎

Subject

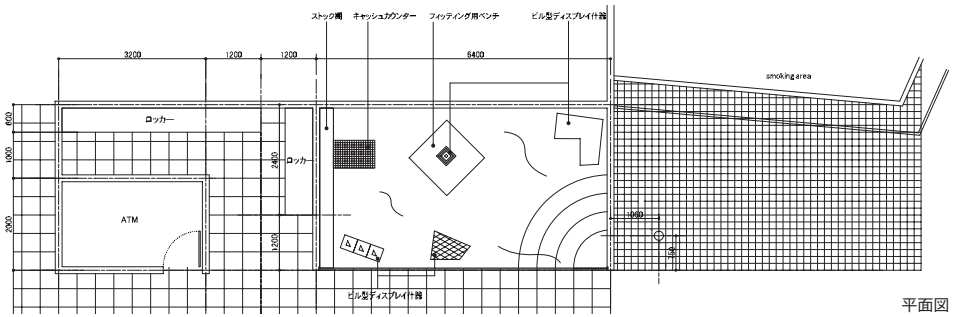
渋谷駅改札外のキオスクにランニングシューズのプロモーションスペースをデザインする

プロモーションのコンセプトは、2種類とし、どちらかを選定し、デザインをする。
A：ランニングを楽しむ　　B：美容と健康のためのランニング
デザインする中で、下記の内容は必ず含むこと――シューズのディスプレイ、キャッシュカウンター、シューフィッティング（ベンチなど座れる所）、サイン（ブランディング）、シューズボックスのストック（在庫監理、方法）
キオスクの敷地形状から、面する通路の3mまでを使用可能とする。但し通路なので、固定するものの設置は基本的に不可。

RUN TOKYO by asics.

石井佳恵

立ち並ぶビル群、おしゃれなショップ、車やネオンで溢れる光――。東京を走るって気持ちいい！という気持ちを呼び起こすショップを目指した。ビルの形をした什器。街で階段に腰掛けるかのように座るフィッティングスペース。流れる光や風をイメージした手すり。高層ビルの窓のようにも見えるシューズボックス。asicsのカラフルなシューズが引き立つよう、色味を抑えながらも、買い物している間にも早く走りたくなる空間である。

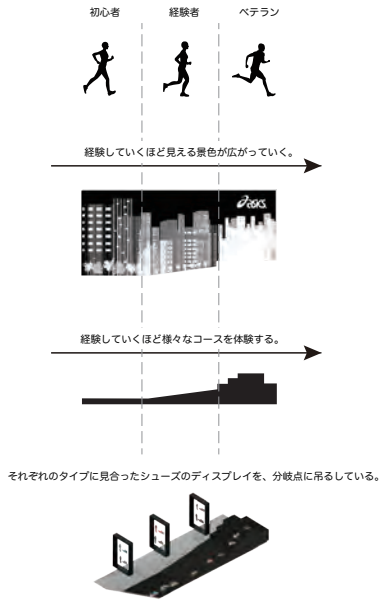


平面図

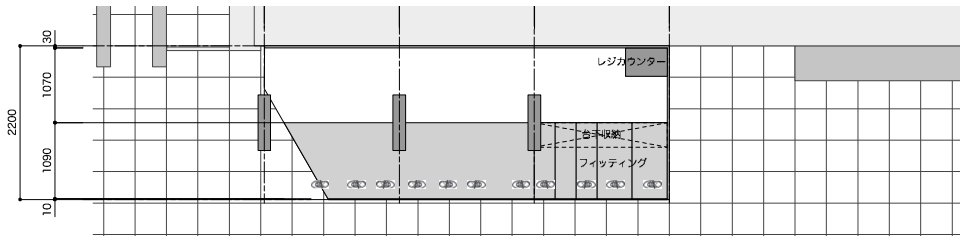
Urban night run

鈴木 緑

渋谷駅周辺のキオスクが敷地ということで、都会で走るランナーがターゲットになっている。仕事帰りに夜景を楽しみながら走ることを想定し、初心者・ランニング経験者・長距離ランナーの3タイプを店内でエリア分けした。



それぞれのタイプに見合ったシューズのディスプレイを、分岐点に吊るしている。



平面図

Lecturer
沢瀬 学
内山敬子

Subject

「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

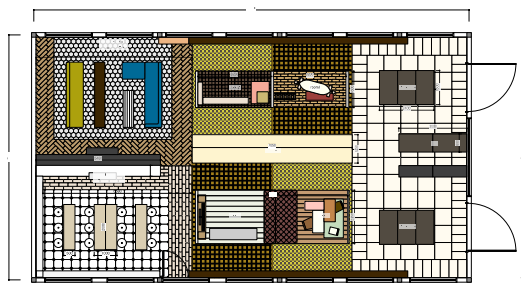
15坪～50坪程度のオリジナルの店舗を最適な場所に提案をすることを課題とした。明快なコンセプトから、店舗計画、場所の選定、商品の魅せ方、運営の工夫まで、魅力的にプレゼンテーションする方法を体験する。それぞれ、自分が自信を持って（あるいは強い応援の気持ちを持って）選んだ、あるいは創造したテナントを決めて、設定した場所に、周辺の環境、時間帯や曜日による人の流れ、客層の特徴、などを分析し、よりその場を楽しくする空間をつくる。最終的には1／20の模型をつくり、コンセプトを伝える内観や外観のシーンを捉える方法を学ぶ。これらを経験したのちには、それぞれの個性を活かした空間の捉え方を身につけてもらえたら。

DRESS UP

鈴木 緑

感度の高い人達へ向け、ライフスタイルを含めたイメージやヒントを提案するDIYショップを考えた。部屋をドレスアップするというコンセプトから、クローゼットや引き出しといった収納の中からモノを取り出し、それらを使って魅力的に変身していくということをイメージした店内となっている。またライフスタイルの提案ということで、各フロアは住宅のイメージを用いて空間づくりを行った。

1 DIY関連の書籍が置いてあるリビングフロア。
2 ディスプレイスペース。
3 キッチン・ダイニングを模したフロアは、DIYワークショップを行うフロアとなっている。
4,5 中央にあるクローゼットの中に材料と工具などのツールが入っており、全てのものを実際に制作することができる。
6 自由に作りたい人のための建材・工具が置いてあるスペース



平面図

立面図

講評

鈴木 緑［DRESS UP］p86 彼氏に車で連れて行ってもらう、女子のためのD.I.Y. ショップを、天王洲につくる。「こんなのが、いい感じ！」というような、初見のデザイン把握力やマテリアルや商品のコーディネート、細部にまで渡る表現に優れているが、私たちが期待する未来には、それを大きいストーリーや空間の構想力にまで育ててほしい。

石井佳恵［The EDO POP HOTEL］01 大胆に、あからさまに、徹底的にイニシエを POP 化していく姿勢には、いろいろな反応が大きいとは思うが、私たちは応援した。ディテールの解像力は素晴らしいものを持っているので、それを全体構想力の方へ押し広げていければ！

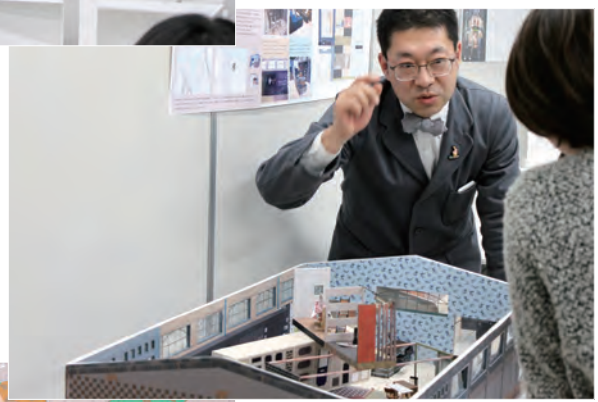
大塚直子［minimum］02 東京駅の真ん前にそびえ立つ、圧倒的 TOKYO view をもつレストラン。エントランスは鉄道地下改札やショッピングモールの雑踏の片隅にこっそりあるなど、聞くだけでわくわくしそうな企画構想力を持ちながらも、根気よくデザインする力がそれに今はまだついていけないかもしれないが、続けていけばいつかきっとできるはず！

坪井梨紗［Off Café ―貸しスペースカフェ］03 原宿駅から、少しだけ離れてフッと人波が切れる場所に、いろいろな人がそれぞれの状況に合わせた「ホッとできる」カフェの提案。神宮の木々が飛び火したような、それがガラスでパッケージングされたような、言葉で説明できない何か「大事なこと」を含んだデザインを、育てていってほしい。

01

02

03



講評会風景

Lecturer
福島加津也

Subject

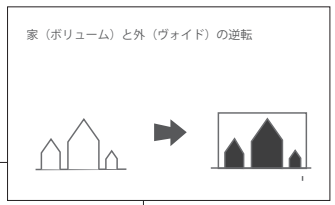
明日私たちは どのように住むのか
—— 外のある家

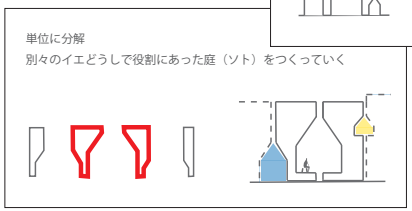
現代の東京に、自分とパートナーのための「外のある家」を設計する。この「外」は、光や風のような環境的なものでも、眺望や庭のように具体的なものでもよい。現代では都市に集まって住むことの意味が改めて問われている。都市は醜いからと閉じてしまうのはもったいないし、自然は美しいからと開くだけではプライバシーが保てない。新しい都市の共同住処のビジョンを想像すること。

I.E. (Interior & Exterior)
荻原宏明

住宅としてのボリュームと、外というヴォイドを逆転させたのがこの「イエ」である。神宮前という個性豊かな建物が立ち並ぶこの土地において、切り取られたソトは形だけでなく背景そのものがまるで家のようである。一つの建物として独立するのではなく、住人を単位として細かく分解することで、他人とイエの形を共有しながら、ソトに役割を与え、形づくっていく。住宅だけでなく、商空間など異種同士が混ざり合う新しい空間になるだろう。お互いに外をつくる「カタチのシェアハウス」である。

リビング・ダイニング





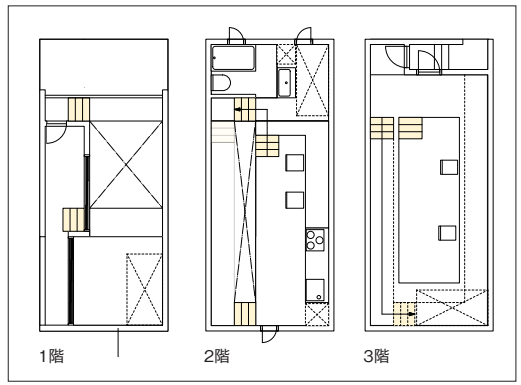
ダイアグラム

共有庭

フォリア
加藤由人

シェアをする、言い換えれば、個人による消費を否定する。したがって、個人消費を回避するために、住み手に選択の余地を与える。選択の余地とは、一般的に固定化されうる空間、勉強室や寝室など、を複数設けることで個人消費の回避を促したものである。そのため、この住宅は2つの特徴を持つ。1つは、短い階段が各空間を繋いでいること。もう1つは、機能が横断する—それは床、机、棚にもなる—細長い水平なもので空間を構成していること。固定化されない機能は、選択の余地を生む。

断面図



平面図

Lecturer
大松俊紀

Subject

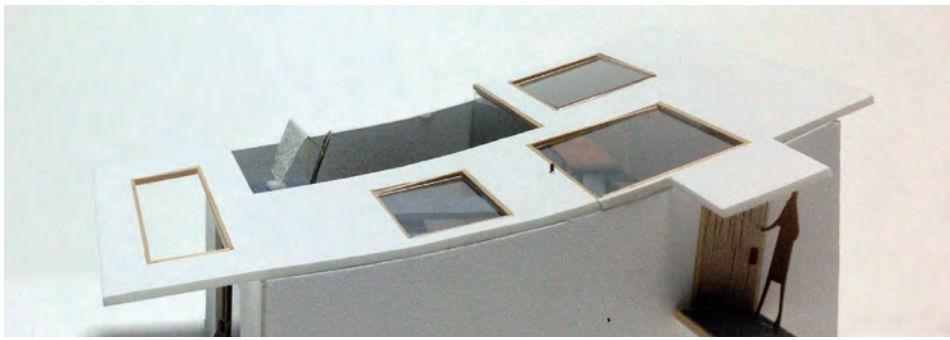
時（トキ）と間（マ）を繋ぐ住宅論

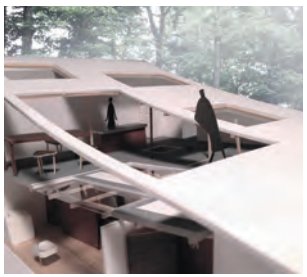
篠原一男が1963年に、写真家・大辻清司のために建てた別荘「土間の家」が軽井沢にある。むくりの付いた屋根と、それと相反するかのような正方形平面は半分に分割され、片方は土間に、もう片方畳の部屋はさらに半分に分割されている。この「土間の家」も、現在は長女家族のための普段の住まいとなっているが、大辻家はこの家を今後も別荘として使用したいと考え、敷地内に新しい家の計画を決めた。周りには、当時建てられた清家清、宮脇檀らの別荘群が、今も一部廃墟のようになりながらも建ち並ぶ。そんな「時と間」の断層にどのような住宅論を描けるのであろうか?

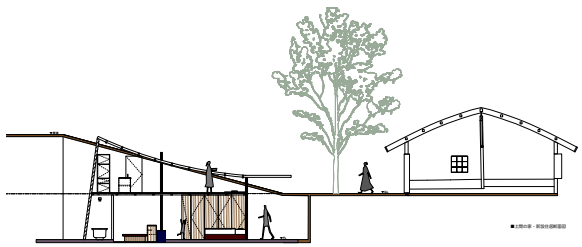
近く、遠くにある家

村上雅恵

施主は「土間の家」を、私たちが抱く「著名建築家の作品である」ということではなく、一つの住処としてとらえ、軽井沢の環境にこのまま住み続けることが困難であるという考えを抱いている。しかしそれでもなお、近くに住まおうとする意識をもっている。近いようで近くない、遠いようで近い、そんな住居をつくることはできないか。





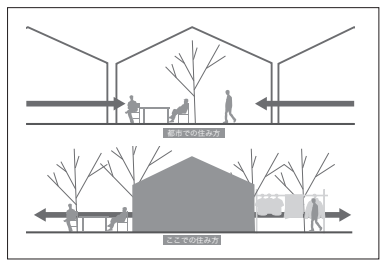


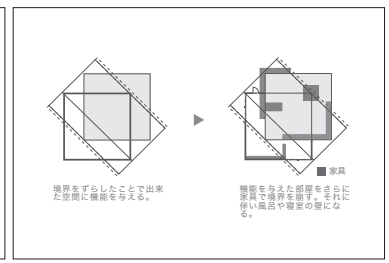
断面図

外と家（そととうち）

谷川 敬

周囲を森に囲まれた軽井沢では、内の生活を外に外にと拡張していくための空間づくりが重要である。自然環境の中という敷地の特性とそこでの生活を考え、住宅の境界を曖昧にして内と外とがなにげなく繋がっているような住宅ができないかと考えた。そこで「床」「壁」「屋根」という境界をレイヤーととらえ、それらをずらしながら、内と外をしっかりとつくらず、グラデーションの濃淡のように境目の曖昧な家を目指した。





コンセプト・ダイアグラム

Lecturer
田井幹夫

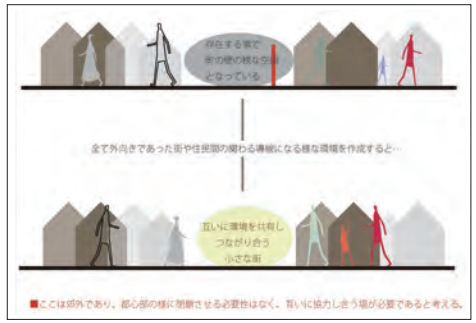
Subject
BLURRED CITY TOKYO
～ぼやけた状態をデザインする～

建築の形式は解体されつつある。建築形式や計画は意味をなくし始め、いかにそれぞれが曖昧に混ざった状態を可能にするかが、建築の大きなテーマになっている。「住宅とは何なのか」「家族とは何なのか」「公共性」「身体性」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。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。

「町」の中庭
村上雅恵

神奈川県大和市・座間市という郊外都市の境目に、さまざまな歴史・行政の違いによって発生した三角州のような土地が点在し、互いの町を分断する空間となっている。郊外都市は、分断せず繋ぐ空間がいまだ必要なのではないか。1）屋根を共有すること、2）食事をつくる空間を共有すること……この「共有」を軸に、外部と内部の繋ぎ方をさまざまなスケールで計画。町・建築・人の「中庭」のような集合住宅を創造し、新しい繋がりを生み出す。

いくつかの住宅、店舗などが庭を介しつつ空中廊下で巻き取られたような構成

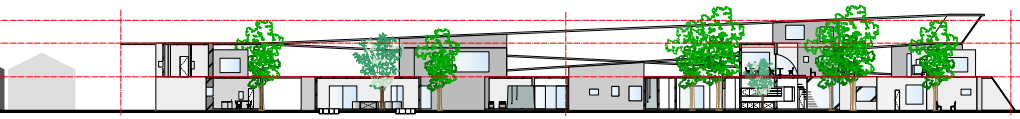


コンセプト・ダイアグラム

敷地図

A: 住宅（2～4世帯）
B: 住宅（1～2世帯）
C: 住宅（1世帯）
D: 集合キッチン（4世帯分）
E: カフェ
F: 住宅（1～2世帯）
G: 住宅（1世帯）
H: 外部（来客用）駐車場
I : 産地直売所
J : 住宅（1世帯）
K: 託児所受付・事務室
L: 託児エリア
M: 住宅（1世帯）
N: 託児所・世帯給仕室・住民緊急食料貯蔵場
O: 住宅（1世帯）

下から1階、2階、3階平面図



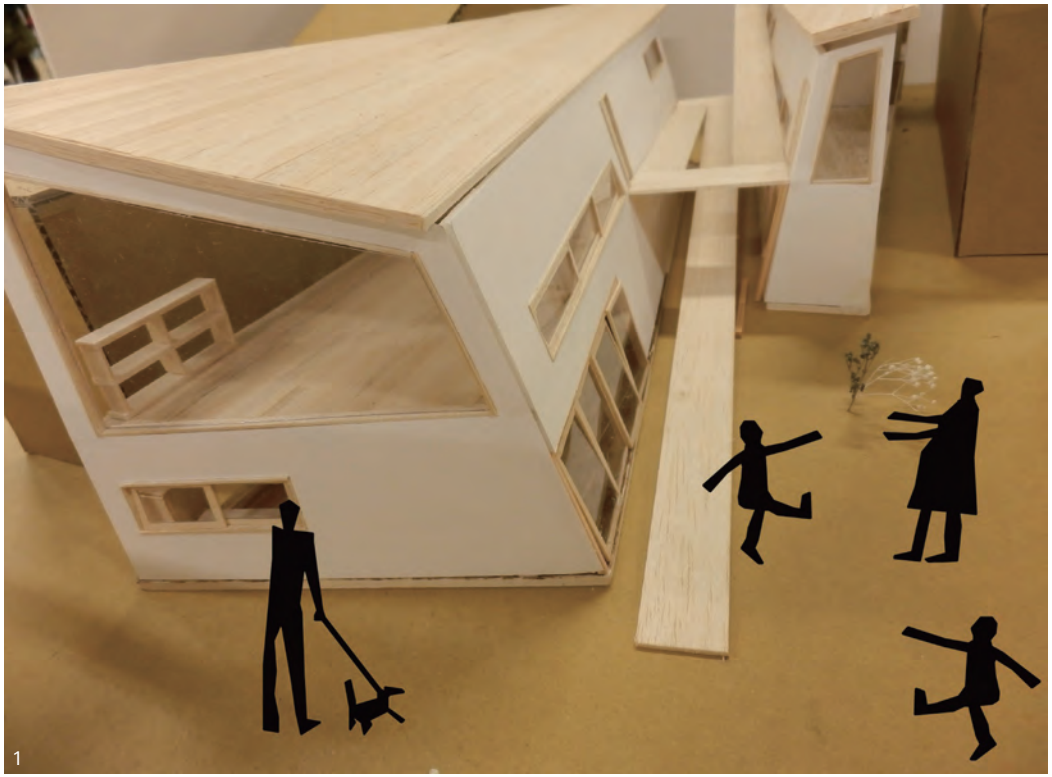
断面図

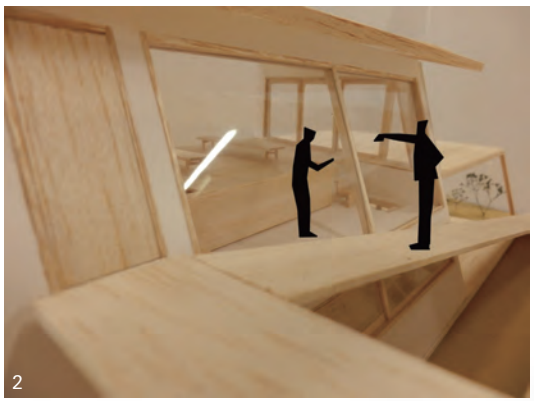
立面図

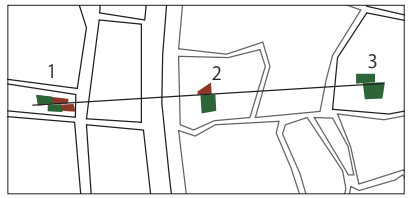
斜陽荘-ななめびそう-

宮原翔太郎

広島県尾道市には古くから太陽や岩への信仰が残っている。多くの建築において意識されながらもあくまで背景として消化されてしまいがちな古代の痕跡を、建築の主要素として設計することで地域住民の心に刻まれる風景を演出する。また、保育施設兼集合住宅を分棟にして配置することで、街ぐるみの子育てを実現する。







分棟間をスロープで移動し、施設の機能は完結する。緑色は保育所、茶色が住居。移動が必要なので、施設と地域住民が交わる機会を増やし、地域が子どもを育てる意識を醸成する。

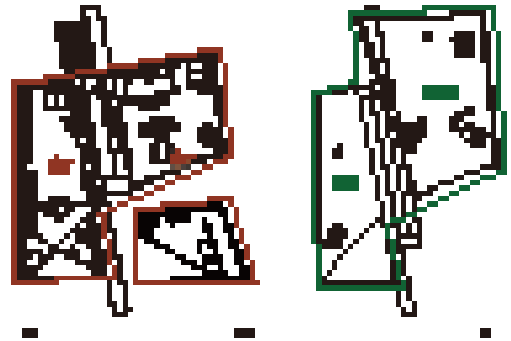
スロープのラインは太陽の軸線上に引かれる。スロープの昇っていく方向には太陽が沈み、坂の上から見るとスロープの先から朝日が昇る。

スロープでつながった3棟の保育施設兼住宅の計画

1：保育所本部。保育施設の中心で、子どもはまずここに来る。ここにある住宅には定年後の土着の夫婦世帯が2組入居する。彼らが基本的には子供の面倒をみる保育士さんとなる。

2：食堂カフェ。お昼になると子ども達はスロープを伝って保育施設から移動、ここで食事をする。食堂の下には観光客向けのカフェが併設。この住宅には移住者の子育て世帯が2組住む。彼らが中心となって食堂、カフェを運営していく。

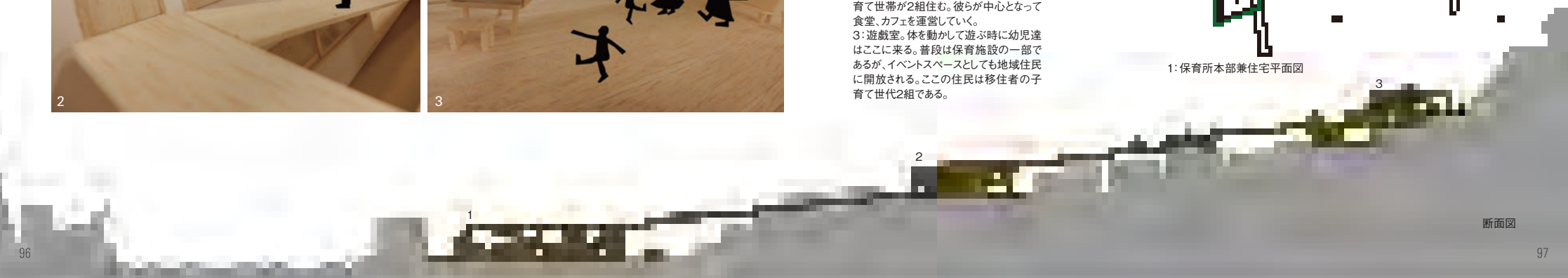
3：遊戯室。体を動かして遊ぶ時に幼児達はここに来る。普段は保育施設の一部であるが、イベントスペースとしても地域住民に開放される。ここの住民は移住者の子育て世代2組である。



3：遊戯室兼住宅平面図

2：食堂カフェ兼住宅平面図

1：保育所本部兼住宅平面図



断面図

講評

桑沢デザイン研究所においてどのような建築教育が可能か、これについては毎年議論されることである。また、私自身どのような課題を課そうかと頭を悩ませる根本的な部分である。先日、何人かの先生たちとやはりそんな話になった。その中で少し浮き彫りになったことを忘備録として記しておこうと思う。

桑沢というデザイン教育の現場は、やはり身体に近い領域で勝負している人たちが多い。グラフィックにせよプロダクトにせよ、手のそばから発せられ、それがそのまま手から身体、脳に伝わっていく感じだ。どちらかというと直感的なセンス、反射神経のようなものでつくることが求められる。もちろん、その底辺には機能やクライアントの要求、消費者の動向など抑えておくべき点は多いのだが、それとは関係なく手が動いてしまって、それが根拠であり目的になっても結果が良ければそれで良いようなところがある。

一方、スペースデザインコースは複雑である。上記のような直感的センスは大事にしたいところであるが、そもそも実物をつくるにはお金を出す他者が必要であり、見たくない一般人にも見えてしまうため、周辺環境や社会的状況に答える必要もある。これを簡単に言えば、少し引いた立ち位置から自分のつくろうとしている物が見えているかということになる。もし、自分自身の立ち位置からしかつくっているものが見えていなかったとしたら、それは建築的ではない。

スペースデザインコースでは大変なことに３つものコースがあってそれを最終課題の前までは同時並行で進めなくてはいけない。身体に近い方から順にエレメント、インテリア、住環境となるわけだが、身体性が薄まっていくのとは反対に濃くなっていくのが抽象性の概念である。抽象性というと少し難しく聞こえるが、要はスケールを大きくして俯瞰できる範囲を広げていくということである。最初は手の中にあるものが少し引いてみるとそれがおかれている場所が見えてきて、その先はその空間、その建物そしてその街、果ては地球そのもの自体が見えるようになる。扱っている問題自体が大きくなるということかもしれない。

桑沢という環境にいると、ひょっとしたら小さな身体の部分だけで勝負していけるのではないかと錯覚してしまう感じがある。でも、きっとデザインを通して世の中にメッセージを送れている人は、引いた目線、つまり抽象的な見方を無意識にでも持っているのではないかと思う。桑沢だからこそ、僕はこの引いた目線を持つことを大切にしたいと思う。抽象的な概念で話ができる人になって欲しいと思いつつ建築教育を続けたい。

さて、今年の夜間部２年生の卒業設計は果たしてどうだったのか。

村上雅恵［余白をつなげる町］p.94 は不思議な接し方をしている管轄の違う町同士を計画建物によって結びつけようという案である。いくつかの住宅、店舗などが庭を介しつつ空中廊下で巻き取られたような構成である。果たしてこの構成が意味するところがテーマと繋がっているのか、最後まで読み取ることは難しかった。しかし、間違いなく建築というものがその在り方によって人々に影響を与えるということを信じている彼女の思いは伝わった。今後を期待したい。

01

02

03

宮原翔太郎［斜陽荘］p.96 は尾道というとてもキャラクターの強い地方都市の抱える問題を、地理的、歴史的背景を利用し、新たに山と海をつなぐ軸線を用いて住民を巻き込んで解決していこうという魅力的な計画である。まずは地方が持つさまざまな要素に深くまで突っ込み、独自の視点で解いていこうとした点を評価したい。しかしやはり住人たちと保育園の子供たち、老人たちなどの絡み方と、建築そのものの空間構成のあいだに確かな結びつきを感じられなかったことが一部の先生方の賛同を得られなかった原因だろう。

逢澤奈緒［Crowd House］01 は老人ホームや公園などに隣接する住宅地に、それぞれの環境と結び付くように農場や教室、スポーツジムを併設したゲストルーム付き集合住宅の提案である。老人と地域社会の結びつき、地産地消の都市農場などこれからの社会における有用な提案のプログラムであった。しかし、建築そのものの完成度、空間の豊かさを生み出すにはもう少し建築そのものに対する葛藤が必要だっただろう。

新井美央［楽しき円居（まどい）］02 は東京下町の寺の境内に幼児と高齢者が触れ合える「幼老複合施設」の提案である。寺はかつて人々の集いの場であり、文化の発生する場であった。同時に人間の生と死に向き合う場であり、人の日常が生死と共にあるということが露呈する場でもあった。このような意識が薄れつつある現代において、寺の境内に幼児と高齢者そして地域の住民たちを結びつけるようなプログラムを与えたことは秀逸だと感じた。しかし、このプログラムを魅力ある空間で達成できていなかったことは残念である。

岩田源太［LDK を CSP にする住宅］03 では線路沿いの古い商店街であり地元動線を、街の大きなキッチンのような場に置き換えようという構想である。昔の下宿のお母さんのような賄い飯をここの住人だけではなく街の人達と食べるという新たな家族の枠組みは、下宿生の多い東京郊外の町にはリアリティを持っていて期待できるものであった。しかし、やはり建築そのものがその生活の魅力を伝えるには十分ではなかった。

亀山日向子［Townhouse Ashikaga］04 はある程度のポテンシャルを持った地方都市の町おこしの核になるような集合住宅の提案である。商業と住空間を混在させながら、観光客や地元住民を混ぜ合わせる提案だが、細長く折れ曲がった建築の形態が生み出す形式性の中に、本来のこの建物が持つ目的が見いだせなくなってしまった。

谷川 敬［伊勢佐木町］05 では地域の持つ文化的ポテンシャルを再発見し、加速させ新たな街の文脈を生み出していこうという意欲的なものである。映画や演劇などさまざまなアクティビティの主空間とそれを取り巻く住民たちの従空間の図式をそのまま立体に立ち上げたような建物群である。それぞれの行為は違うにも関わらず、同じ形式の建物でいくつかの場所を連携させようとしているが、むしろプログラムや住人たちの関係性を積極的につくり出し、それによる街全体への波及を期待した方が良かったのではないか。

少なくとも皆、建築が好きで楽しんでいたように見えた。この最後の課題で苦しんだとは思うが、苦しんだ分だけ伸び代が大きいと思って、是非頑張って欲しいと思う。期待しています。

04

05

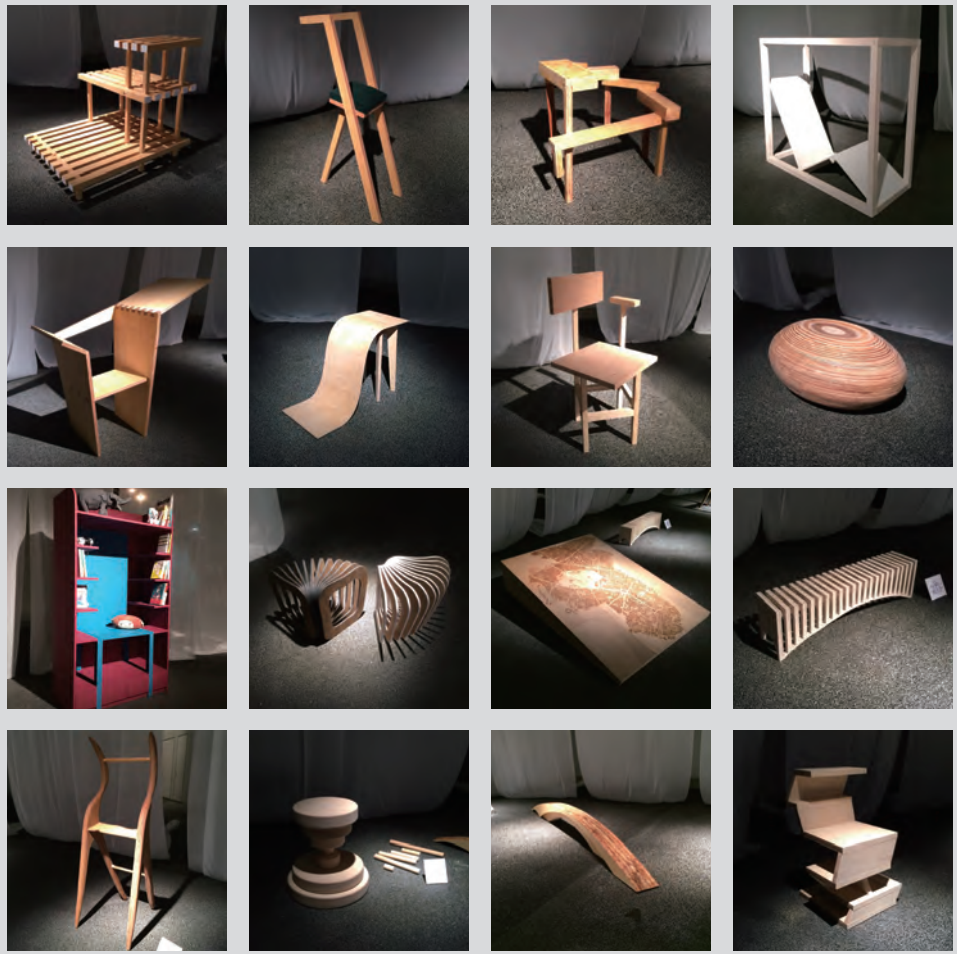
Topics

夜間部デザイン専攻科2年 エレメント展

「座る機能をもったもの」

類でなくとも友を呼ぶ～16 chairs～

会期：2013年10月2日（水）～6日（日）
会場：桑沢デザイン研究所1階ホール



この展覧会は夜間部２年生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おり、今回で５回目を数える。

「椅子」をつくるのではなく、「座る」行為を解剖することによって生み出されるカタチを考える――とは言うものの、学生たちの初期のスケッチは、まとまり切っていないアイデアがパラパラとスケッチブックに並ぶ。その中から種となりそうな部分を探しだし、育てさせる。ちゃんと種に水を遣ってくる学生は稀で、新しい種ばかりを探し求める者、種に水を遣り過ぎて腐らせる者、種のないところにひたすら水を遣っている者、本当にさまざまだ。

しかし最終的には、そんなイレギュラーな種からもいつのまにか魅力的な花を咲かせているのだから面白い。種がなかった場所からもなぜか芽が出て不思議な果実を実らせている。

製作に関してはほとんどの学生が初心者ゆえ、作品の仕上げが粗い部分も目立つが、昨年とはまた一味違った面白い作品が集まったのではないだろうか。毎年、桑沢の学生の底知れないパワーにはいつも驚かされている。

（担当講師：堀岡 勝）

Topics

昼間部総合デザイン科2年 エレメント展
「生活の三様態」

会期：2013年7月30日（火）～8月4日（日）
会場：ギャラリー ル・ベイン（六本木）

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。

３つのインテリアエレメントによりつくられる空間を表現する。日常生活の中で体感している空間を考察し、それらを構成している家具などのインテリアエレメントを制作し、六本木のギャラリー ル・ベインにて展覧会を開催した。今回は、低温乾燥をさせることで材料の可能性を拡げた杉材を主に使用することで、私たちの周り取り巻く環境に思いを馳せながら、作品制作を行っている。

（担当講師：水谷雅文）

Topics

昼間部総合デザイン科3年生　齋藤孝広さん
「第37回学生設計優秀作品展（レモン展）」へ出展

会期：2014年5月27日（火）～30日（金）
会場：明治大学駿河台キャンパス　アカデミーコモン2F

レモン画翠が主催し、主に関東地方の大学の建築学科が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による審査会を行う。桑沢も参加し始めて7年目の今年は、昼間部内田ゼミの齋藤孝広さんが出品した。作品は「都会っ子 面貌」（p.46）で、20XX年の渋谷駅前スクランブル交差点の提案。渋谷駅前には、自由に憩える公共空間がほとんどない。そこで提案されたのが、スクランブル交差点を覆うように多様な形態を成しながら成長、又は滅びていく建築的エレメントとしての広告である。

講師紹介　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。

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。

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
文化論
現代デザイン論

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

浦田孝典
うらた・たかのり

［非常勤講師］
基礎デザイン（空間演出）

1996年桑沢デザイン研究所リビングデザイン科卒業、97年株式会社スペース、2002年吉岡徳仁デザイン事務所技術スタッフ、10年（株）浦田孝典デザイン事務所設立。

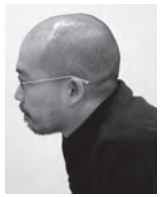
office-U 2013

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、ベルラーヘ・インスティテュート・アムステルダム修了。office mikiko一級建築士事務所代表。一般社団法人Mother Architecture代表理事。大人から子どもまで創造力を育む場づくりとワークショップを多数手がける。主な作品に三重県立博物館こども体験展示室ほか、共著に『ゼロ世代 11人のデザイン作法』ほか。

100人の地域住民とつくったザンビアのマタニティハウス



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、ロンドン勤務。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。

Photo: Michel Boesveld
4本柱建物

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）

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）

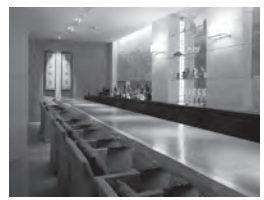
1974年桑沢デザイン研究所卒業。77年（株）北岡デザイン事務所設立。山本耀司、高田賢三、菊池武夫、バーニーズニューヨーク ニューヨーク店などのショップデザインや飲食店、美容室、展示会、集合住宅などを手がける。日本の巡回展をはじめ内外の展覧会に家具などを出展（フィラデルフィア美術館に収蔵）。

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。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

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「カキノキノイエ」「ケンジノイエ」「キチ001」など。

カキノキノイエ

田井幹夫
たい・みきお

［非常勤講師］
住環境デザイン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業。92～93年ベルラーヘ・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
―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

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ツ。2011年Specialnormal Inc.設立。インテリアを主軸に、グラフィック、プロダクトなど、生活に関わるさまざまなデザインの提案を行う。作品に、NIKEBASKETBALL、note et silence.、QUIKSILVER STORE、DC STOREなど多数。

NIKEBASKETBALL Makuhari

高山和憲
たかやま・かずのり

［非常勤講師］
プレゼンテーションIII
インテリアCAD

インテリアデザイナー。日本大学卒業。早稲田大学芸術学校デジタル・デザインコース卒業。建築設計事務所、インテリアデザイン事務所勤務。静岡文化芸術大学非常勤講師。一級建築士

baikal project SPA

中島崇行
なかじま・たかゆき

［非常勤講師］
インテリアCAD

日本大学卒業後、設計事務所勤務。その後ICSカレッジオブアーツインテリアデザイン科II部にてデザインを学び、現在インテリアデザイン事務所に勤務。

CERA trading WC リノベーション

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。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

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

比護結子
ひご・ゆうこ

［非常勤講師］
エレメントデザインC

1995年奈良女子大学家政学部住居学科卒業、97年東京工業大学大学院修士課程修了。99年ikmo共同設立。2009年住宅建築賞受賞。法政大学、芝浦工業大学、日本工業大学非常勤講師。主な作品に「カキノキノイエ」「キチ001」「クウハウス」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

藤森泰司アトリエ代表。家具デザインを中心に、建築家とのコラボレーション、プロダクト・空間デザインを手がける。近年は家具的な思考を掘り下げていくことによって、さまざまなデザイン分野へ活動領域を広げている。モノの形の先にある、新たな「佇まい」のデザインを目指している。
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年株式会社スタジオ80入社、内田繁に師事。2001年藤原敬介デザイン事務所設立。「銀座マロニエゲート」などの店舗デザイン、テレビドラマのデザイン監修など活動は多岐に渡る。11年より首都大学東京システムデザイン学部准教授。モスクワ建築インテリア国際フェスティバルインテリア部門優秀賞など受賞歴多数。

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
空間構成
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

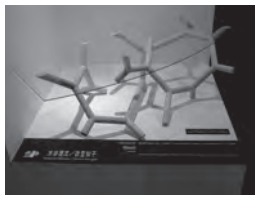
堀岡建築研究所代表。一級建築士。東京芸術大学卒業後、内藤廣建築設計事務所、シーラカンスアンドアソシエイツなどに勤務。ドイツの家具職人学校主席卒業、ドイツ家具職人資格取得。帰国後、ミネルバ勤務などを経て独立。主な作品に「新宿区立佐伯祐三アトリエ記念館」など。

aqua×ignis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、東洋大学非常勤講師。

君津の保育所＋看護師寮

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	**川辺直哉**	**鈴木康則**	**名児耶秀美**	**松本文夫**
伊藤邦彦	**光嶋裕介**	**高瀬磨理子**	**西川公朗**	**森川嘉一郎**
伊藤博之	**小阪 淳**	**玉井俊二**	**南後由和**	**山村真司**
今村創平	**近藤正一**	**団塚栄喜**	**光畑由佳**	
荻原 修	**齋藤精一**	**團 紀彦**	**堀江 徹**	
温野まき	**佐々木雄旗朗**	**長島明夫**	**前川知子**	
河原武儀	**四方幸子**	**野老朝雄**	**松野 勉**	

［表紙］ 齋藤孝広［都会っ子 面貌］(p.46)

あとがき Afterword

最近の卒業年次の学生と就職活動の話をすると、“生活の安定”の話が真っ先に出てくるのは時代の性なのであろうか？ それとも、桑沢に来る学生が軟弱化している性なのか？ まあ、どちらもであろうが、それにしても、カラスのようなリクルートスーツに身を包んだ学生を校内で見かけると、ここは桑沢なのだろうか？ と少し複雑な気分になる。先の震災による東京電力の話だけでなく、バブル崩壊後、有名銀行や企業が今でも相次いで倒産している。今の時代、何が起こってもおかしくない時代である。大企業でもいつ潰れるかも分からないし、だからといって、中小企業が安定しているとも言えない。一体学生は何を元に“生活の安定”を信じ、平穏な生活を夢を見ているのであろうか？ 何を人生の目標としているのだろうか？ と当たり前のことを再度真剣に問いたい。“生活の安定”を理由に就職活動している学生に限って、本当にやりたいことは別に持っていることが多い。最後に就活で迷走している学生に言いたい。ある映画の台詞だが、「やりたいことをやらずして、何が青春じゃ！」と。
（大松俊紀）

桑沢スペースデザイン年報 2013-14

発行日　2014年7月1日

編集　桑スペ制作実行委員会

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　宮畑周平（瀬戸内編集デザイン研究所）

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

KUWASAWA
SPACE DESGN
ANNUAL 2013-14