

桑沢スペースデザイン年報 2014-15

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

この『桑スペ』を発行しはじめて、今年で9年目になった。そういえば、記念すべき 第1号はA6版の質素なもので、今ほど作品の紹介も充実しておらず、非常勤の 先生が手際よく短期間で編集レイアウトした冊子だった。今のA5版になったのは 2号目からで、フルカラーになったのは5号目からである。

この9年間の学生作品を振り返ってみると、昼間部は2009年から「ゼミ制」になり、作品の内容が大きく変わった。それまでの、ファニチャー、インテリア、住宅という3つのカテゴリーを追求する卒業制作から、内田繁ゼミ、藤原敬介ゼミという「個」を売りにしたものになった。まだ、その成果の賛否は分かれるところであるが、昼間部、夜間部ともにもう一つ大きく変わったことといえば、エレメントデザインというものが新たにカリキュラムに位置付けられたことである。エレメントデザインとは、家具デザインに留まらない、もっと広い意味での「空間構成要素としてのモノ」のデザインである。特に最近の昼間部の卒制で感じることは、モノのデザインを志向する学生が年々多くなり、空間をデザインする学生が減っているということである。それは、1年次の立体構成、立体造形など、基礎的なモノのデザイン演習が徹底されていることも影響していると思われるが、この傾向は、ゼミ制になってから、顕著に表れだしている。

一方で、今回、特集1の河﨑先生へのインタビューで印象的だったのが、最近の学生の特徴を、「満たされてはいないけれど満たされているような感じと不満感が入り交じったような不思議な感覚をもっていて、ハングリーさも満足感もない」と評していたこと。そして、もう一つ、「個の存在」を自分でどうかたちづくり、位置付けていくか、という話だった。つまりは、自分以外の「外の世界」に対して「個」というものを主張するべきであり、自分だけの「内の世界」においては「個」であることを主張する必要はないのだけれど、それが最近の学生では、全く反転しているということ。何かこれらの話は、最近の学生が、エレメントという小さく身近なモノの世界(確かな世界)にハマっていくことを象徴しているかのような話である。エレメントデザインはもちろん重要ではある。しかし我々は「スペース」デザインを学んでいる(それは、まんざら「宇宙」を意味しなくもない)。もっと、空間、建築、都市といった宇宙(世界)を堂々とデザインしてほしいと、強く思う今日この頃である。最後に、来年は記念すべき10号目を迎えるので、何か特別な号が出せればとも思う。

目次 Contents

カリキュラム Curriculum

1じめに3	昼間部	掲載ページ
	1年次	
特集 1		
リーズ、桑沢スペースデザインの血脈	基礎デザイン(空間演出)	18
2 河崎隆雄先生 6		
	2年次	
特集 2		
間部レクチャーシリーズ 58	エレメントデザイン概論	
	インテリアデザイン概論	
果題紹介	建築·都市概論	
	ドローイング	
間部	文化論	
	メディア論	
ピックス 102	インテリアCADII	20
師紹介	モデル	22
とがき	現代建築論	24
<i>Ch</i> -a	人類学	
	認知科学	
基礎理論	英会話Ⅱ	
エレメント	エレメントデザインⅡA	28
11 11	エレメントデザインⅡB	30
ぜき		34
インテリア 住環境 ■	インテリアデザインIIB	36

住環境デザインⅡA

住環境デザインⅡB

40 42

スペースメディア論皿	
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	
インテリアCADⅢ	26
デザインの課題	
英会話皿	
エレメントデザインⅢA	32
インテリアデザインⅢA	38
住環境デザインⅢA	44
	46
内田 繁ゼミ	1.0

掲載ページ

夜間部	掲載ページ
1年次	
空間構成	70
デザイン論	
デッサン	
ドローイング	
造形発想	
空間論	
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	92
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	94
住環境デザインC	96



カワサキ・タカオ・オフィスでのインタビュー風景(左が大松専任講師、右が河崎先生



インタビュー風景(左が河﨑先生)

――まず、桑沢を選んだ理由から教えてください

インテリアデザインという名前がまだ一般的ではなかった時代で、我々が選べるのは建築か大工くらいでした。桑沢はその中間にある「インテリアデザイン」を学べると知って、面白いなと思って。「建築」ってカタいじゃない。それは自分の性格にあっていないのではと。

――インテリアデザイナーになろうと決心されたのは?

僕は家具をやりたい気持ちがあって、はじめは天童木工に入ったんです。卒業制作で発泡ウレタンの椅子をつくったんだけど、天童木工で桑沢の先輩が設計課長をしていたツテで、そこから材料を提供してもらってね。実際手でつくってみたら、家具って面白いなと思って。そこで3年半くらい働いたかな。建築事務所や、インテリア事務所から受注して打ち合わせし、制作することが桑沢の課題の延長のように感じられて楽しかったですね。その後、西武の家具装飾に行き

4年半、それからタカミデザインというデザイン事務所 で6年半働きました。ある程度経験も積めてきたから、 タカミさんに相談して独立しました。桑沢の同級生で 既に独立していたグラフィック専攻の友達の事務所の 一角を借りて。34歳のときかな。その彼がコム・デ・ ギャルソン(以下、ギャルソン)のグラフィックの仕事 をしていました。その流れでファッションショーや店舗 の設計を手伝いながら、一緒にストロベリーフィール ズという事務所をつくって、彼がグラフィック、僕がイ ンテリアを担当し、そこでお互いが得た情報でリカバー しあえるというようなやりかたをしました。 一緒にものを 考えるけど、やるのは個人というかたちで。このコラボ はけっこう効果的でしたね。しかし彼が若くして亡くなっ てしまってね。グラフィックの方も僕が面倒を見てくれ ないかと言われたんだけど、僕はそれはやらないほうが いいと思って、その事務所は解散し、その後は一人 でインテリア事務所をつくって、ギャルソンなどのデザ インを手掛けました。

――ギャルソンはいつ頃までやっていたのですか?

2003 年ごろまでです。 川久保さん (川久保 玲:コム・デ・ギャルソン創始者) としては若手も育てたいという意向もあって、定年で引退した恰好ですね。

――川久保さんと仕事をしてどうでしたか?

面白かったですよ。川久保さんが考えるコンセプトで、いろんな店舗設計をやらせてもらったというのは僕にとってはラッキーでしたが、「河崎はデザイナーとして登場していない」と、世間や雑誌でよく言われましたね。でもあくまでデザイナーは川久保さんで、僕がディレクターなんです。川久保さんの発想が成立するようにするのが僕の役目だという考え方でした。ですので「ギャルソンのインテリアデザインをやっている河崎」として売ろうとは思わなかったですね。ギャルソンの仕事はギャルソンの仕事、BA-TSU(河崎先生が店舗デザインを手掛けたファッションブランド)の仕事はBA-TSUの仕事、それぞれに合ったものをつくるというだけだから。

講義とか学問として考えるということは僕は好きではないから、デザインの現場を教えるという方が合うなと思って講師をしていました。それは生徒が現実の社会に出れば直面する部分で、こんな時どうしたらよいのかという対話だったら話をするのは可能かなと。川久保さんもそうでしたが、例えば新しい素材をどうやって使うかという議論をお互いがするわけです。あるいは現在あるものを店舗に転用するとすれば?とか。一緒にものを考えながら疑問や興味をもち、そこからあるものを引っ張りだすということが学生にとっても一番いいんじゃないかと。ヘンな知識は持たないほうがいいしね。

いまの桑沢は分野間の横断が少なくなってきていると感じます。昔は教室が外のベランダでつながっていてね。あっちの授業で盛り上がっていると、向こうでは「なになに?」という感じになるし、それで授業が終わると「今日の内容は面白かったよ」とベランダでやり取りが始まるようなのが良かったですね。ですから、たい焼きみたいに同じような学生を養成するのではなく、そういった分野を超えたやり取りをすることで、それがお好み焼きやもんじゃ焼きになってもいいじゃないかと。



河崎先生が現在韓国で計画中の美術館プロジェクト

――先生が桑沢で学び、今の仕事にも影響してい イナー」と呼んだことがないですね。 ることは何ですか?

情報を仕入れて、それから自分のものにしてからどうい う風に料理できるかというような「他者と自者」の部 分が大事だということですね。課題を与えられたとき、 誰かに頼ったり、それができる人や仲間に聞いてみた りした上で、自分なりにいろんなことをしてみて答えを 持ってくる。その答えがペラペラなものは恥ずかしくて 出せないじゃないですか。仕事でも、人が望んでいる 以上の部分をやっておいて、初めて会話ができますよ ね。相手との交差点を一度通り過ぎるくらいまで自分 のなかで発展系を考えておいてから対話することで、 相手が考えてきた話に対して柔軟に対応ができる。そ のためには普段から自分の持っている時間を常に解放 しておいて、そこで何かに気がついたらメモをとったり して蓄積させておかないといけません。遊びもスタディ も境目をつくらずに、遊びの中でも気づくことがあった らメモをして、何かあったときのために備えておく。考 えを一度広げてから、まとめて、それを繰り返し絞り込 んでいく。それをやらないと、相手を説得するだけのも のにはなりません。

――桑沢卒の方々と他のデザイナーは少し違うとこ ろがあると思うのですが、それは何だと思いますか?

インテリアデザイナーと呼ばれようが、造形家と呼ば れようが何でもかまわないというような、職業の肩書き にあまり頓着してないという人が多いんじゃないでしょう か。 例えば山田脩二 (60 年リビングデザイン科卒) は写真家なのに、その後瓦師になったり、いろんなこ とをしていますよね。つまりそれは「山田脩二」とい うキャラクターとして存在していくという、「個」という 存在が第一にある――桑沢という教育がそういう結果 を生んでいると思います。 倉俣史朗(56 年リビング デザイン科卒)はインテリアデザイナーというより「倉 俣史朗 | なわけ。内田繁(66年リビングデザイン科卒) も同じ。そんなわけで、僕は自分を「インテリアデザ

――昔は「個」が教育の在り方だったんですか?

そうですね。授業が終わるとみんなが先生に寄って いって話し込んだり、そんなことを平気でやっていて ね。「個」の集団だったね。最近はそれがなくなっ て、個性の少ない「群れ」になってしまっているのが ちょっと寂しいかな。生徒も教わりに来ているというよ り、遊びに来ているという感覚になればもっと生き生 きすると思う。それと、さっきの分野間の横断に関係 するけれど、学生のスペースが 7 階しかないのはどう なんだろうね。フリーなスペースを大幅に広げれば学 校の風通しが良くなるし、いろんな情報が錯綜する場 所になるんじゃないかと感じるんだよね。教室をふたつ ぐらい潰してフリースペースにして、そこで授業したっ ていいんだもん。壁があるから「ここは教える場」「こ こは○○の場 | と決まってしまっているけれど、そうで はなくてフリーにパーティができたり、何にでも使えた りできるフレキシブルな空間がもっとあればいいよね。

卒展の時だけなんです。

そういうフレキシブルさを持ってないといけない。そのほ うが桑沢らしさが出るんじゃないかな。教室の定員人 数を決める必要なんてないよね。何人集まったからこ こでやろうとか、今日はふたつのクラスの合併だから、 何人だからここを使おうとか、そういう学校のあり方が いいのでは。壁がなくて、例えば見えるところで他の 学科の授業をやっているとか――そういう方がいいで すよね。

――最後に、桑沢の後輩に一言お願いします。

枠にはまりすぎないように。今の学生は満足感に満ち あふれているように感じます。僕が授業を受け持った ときの印象だけど、台湾や韓国、中国の学生の心 構えと日本人のそれには差があります。日本人の学生



河崎先生のデスク。平行定規など、手描きの道具が並ぶ



は、満たされてはいないけれど満たされているような感じと不満感が入り交じったような、どっちなのか分からずに物事に臨んでいるような人間が大半です。留学生は学生からプッシュしてくるような存在感を感じます。もしかすると、日本ではデザインというものが普及しすぎた弊害かもしれないね。それにまみれて育っているからデザインは空気みたいなものなんだけれど、でもデザインで食いたい、というような不思議な感覚になっているのかもしれません。もう少しパワーを出してほしいと思います。良くいえば優等生だけど、見方によっては劣等生。だから「個」に迫力がない。「個」がしっかりあれば、周りに人がいっぱいいても、そこに「個」があることがすぐ分かりますが、さっき言ったように今の学生は「群れ」という意識で見えます。

――どういう状況でも「個」であるという意識が低いんでしょうね。ただ自分の小さな世界に入ってひとりの趣味を楽しむ「個」、それで終わりという感じはします。

例えば、美術館でじっくり一点ずつ作品を観ていく人が多いですよね。でも、ざっと観ていって、印象に残った部分だけ戻って観ていく、というやりかたをしてもいいわけです。そのほうが「自分の時間」を使えていますよね。優等生的に順番に観ると、終わって「観た」というだけになってしまう。しかし同じ絵でも見方が変わってきたりして、そうすると自分の時間で作品を観ていると言えるようになるのではないか。それが全ての物事に当てはまっている気がします。

それから、根気のないのとかノリが遅いのとかいろんな 学生がいるけれど、それが特性なんです。そういう人 たちの「個」を伸ばしてやるのが教育でしょう。今では、 我々の時代と違って、デザイン意識というものが染み 付いている。でもそれを自分なりにもう一度見直して自 分なりのデザインを組み立てていくことが大事です。

一方で学生が独りで頑張んなきゃいけないと思ってる と負けますよ。 先生を防波堤だと思って、 ぶつかって みたらいい。 恥はかくのが当たり前。 だけど図々しくなるにはある程度場数を踏んでいかないと。 先生も、ええかっこしいじゃ困る。

学生のうちに学生の特権をしっかり使ったほうがいいです。例えば、社会人がどこかのメーカーに行って質問したら怪訝な顔をされますよ。でも「学生です」って言ったら「そうか」といって教えてくれるよ。

一簡単に手に入る情報にはなんの価値もないです よね。例えばネットの情報など。

情報のその先に潜むものがある。例えば、その情報を仕掛けてる人間がいるわけです。情報を流した人は何を考えてるのかなということを感じながらものを見たら、同じものでも見方によって変わるんじゃないかな。要するに、鵜呑みにしたり、マジメに考えたらダメなんです。その辺のところで、教室の壁をとっぱらう口実

ができますよね。昼は遊び場だから壁がない方がいいわけ。夜になったらそのスペースを自由に使って複数の先生が来て教える。デザインで成功している人もいれば、社会学や人文地理の人がいたり、そうするとそれが発展してゼミになっていくとか。特殊なデザイン研究所になればいい。デザインだけで七転八倒したって、しょせんデザインなんて大したことないんです。やはりどこかでジャンプして、どこかに隙間をつくって、そこに何を入れるとかいろんなこと考えた方がいい。最終的にはマジメにまとまるんだからね。一回ジャンプしないと盛り上がらないですよ。そうすると何か面白くなるんじゃないかな。未知のものとか、創成期って、大きなエネルギーを内在しているわけ。今の桑沢は休火山なんだよ。活火山にしようよ。

2015年5月15日(金)河崎隆雄先生の事務所にて



インタビュー風景



授業風景

卒業制作展「桑沢2015」





昼間部 Space Design Basics

基礎デザイン(空間演出)

在生 Lactu

Lecturer

北岡節男|河﨑隆雄|浦田孝典 稲垣留美|藤原俊樹|大松俊新 Subject

段ボールのスツール/ シブヤÖÖスペース

1年次は、2年次で専攻(スペース、ファッション、プロダクト、ヴィジュアル)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」もそのひとつ。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。第2課題は、空間課題として、いま新しく開発されつつある渋谷駅周辺を題材とし、渋谷駅とヒカリエをつなぐ連絡通路を新しくデザインするというものである。

段ボールのスツール

つむぎ

武村 昂(1Aクラス)



クミサンカク

岩本彩花(1Bクラス)







結晶

丸山裕理(1Cクラス)





シブヤ〇〇スペース

ヒカリエ

下地康伽(1Aクラス)



いろがさね

小武内 歩(1Bクラス)





X-ray

小久保竜季(1Cクラス)





Rotation

山岡さくら(1Dクラス)





昼間部 Interior CAD II

2年生

インテリアCAD II

Lecture

高山和影

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、表現の仕方を学ぶ。前半は前期に手描きで製図した篠原一男の住宅を CAD化し、自分のイメージで素材、家具を選定して、オリジナルの住宅を提案する。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。プロ相手の図面を想定し、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とりいれ、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した。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。

OH! house

曾 寮安

東海林健「OH!house」をCADによって作図した。設計コンセプトを理解し、建築物だけでなく樹木などの外構も豊かに描いている。また統一感のある淡い色使いによって、やさしい雰囲気が表現されている。図面として正しい情報を読み取ることに加え、空間が持つ雰囲気を感じることのできる作品である。(講評:高山和憲、中島崇行)



から傘の家

鄭 愛香

篠原一男「から傘の家」のCAD化。線の太さ設定、寸法線の長さや位置が整えられ、メリハリがあり整然とした美しい図面である。さらに素材を貼り、インテリアの写真を貼ることで空間のイメージが分かりやすく豊かに表現されている。また、楽しんで描いている様子が想像でき、見る人も楽しくなる作品である。(講評:高山和憲、中島崇行)



昼間部 Modeling

モデル

Subject

Water Proof Structure

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、ものを支え 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善段とは違う雰囲気 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、学生たちの模型に構造と構 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。

展開する器

雜智知里 齋藤聡汰 左川あゆみ 澤田昴之介 実験材料やその加工方法によって、つくりやすい形の傾向があるこ とを発見した。例えば、型に貼り付けて形成する石鹸は筒型、膨らん だ餅を型となる器に敷き詰めるつくり方ではボール型、角が弱いカゼ インや紙には球型が最適である。また、餅素材の乾燥成形の場合、 含水量と膨張率は比例するため、水分量により器の厚みを操作で き、乾燥を進めるとスポンジ質の素材をつくることができる。









カゼイン

3:牛乳とレモン汁からつくられるカゼインプラスチック | 4: ナイフで表面を削り、極限まで薄く加工



膨らませ器の形にしたフィルターカップ



1:敷き並べたスライス餅をレンジで加熱することで一体化した花瓶 | 2:レンジで





5:筒状の型を用いたほうが、角が少なく水漏れしない丈夫なものができ

る | 6:色のついた石鹸を使用し着彩に取り組んだ花瓶

紙+ジェッソ 7-8:水に弱い新聞紙と耐水性のある塗料(ジェッン)の組合せにより 極薄の花瓶を作成

開花する器

雜賀知里 齋藤聡汰 左川あゆみ 澤田昴之介 左記を踏まえ、ろ過時間や注湯に着目し、熱により変形するキャ ラメルを材料に選んだ。熱したキャラメルを面状に伸ばしグラス の上に乗せると重力に従ってひだ状のリブを生みながら筒を制 作できる。冷却し硬化させた器に湯を注ぐと、ろ過用の穴が広 がった後連結する。底面自体も軟化し、きれいな懸垂カーブを描 くように形が進化する。こうして加わる熱と力に呼応して変形す る特性を利用し、美しい動きや形態を生むことができた。







<u>1:色の違う2種類のキャラメルの混ぜ合わせによりマーブル状の材質感が生まれる |2:熱で柔らかくすることにより力を加えなくても自然と美しい</u></u>自由曲面ができる | 3: ろ過する穴の間隔、種類によって見え方が変わる







4:熱と重力によってリブができ、花びらが開いたような形がひとりでに生まれる | 5:熱湯を注ぐと穴が拡張し、しだいに連結し始める | 6:底面が 軟化し押し出すように下に延び始める

昼間部 Modern Architectural Theory

現代建築論

磯 達雄

Subject

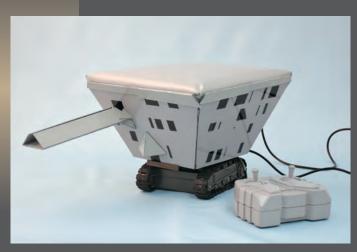
建築スーベニアをつくる

実在する建築をモチーフにしたスーベニア(おみやげ品)を制作してもらった。単なるミニチュアではなく、その形態や 素材などから建築のキャラクターをつかみ、そこから何らかの別の使い涂へと展開させることを要求している。この課 題では、モダニズムの建築が原理とした機能主義の手法が逆回りに作動し、建物の形から別の機能が導き出され ている。これは実は、建築のコンバージョンにおいても行われていることでもある。

大学セミナーハウス→おもちゃ

雜賀知里

吉阪降正が設計した大学セミ ナーハウスの本館をかたどった 戦車のおもちゃ。下にはキャタ ピラが付いていて、リモコンの 操作により動く。ピラミッドをひっ くり返したような建物の形だけ でなく、4階から出ているブリッジ を戦車の砲身に見立てたとこ ろが面白い。(講評:磯 達雄/ 以下同じ)



ピサの斜塔→ゲーム

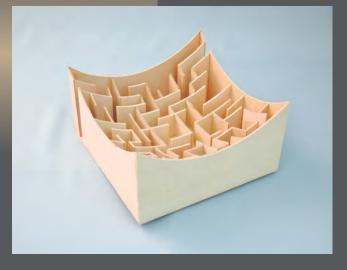
新井美月

ピサの斜塔を題材にしたゲーム。 下から一層ずつ積んでいって、崩 れたら負けとなる。プレイヤーはバ ランスを考えながら慎重に置いて いかなければならない。列柱とアー チがめぐる建物外観が適度に抽 象化されて転写され、見た目も美し いスーベニアとなっている。

国立建築博物館インスタレーション→おもちゃ

曾 寮安

BIG/ビャルケ・インゲルスがワシント ンDCのアメリカ国立建築博物館 に制作した巨大迷路をおもちゃにし たもの。金属製の玉が入っていて、 全体を傾けながら、それを出口へと 導いていく。上端で球面の形状を成 す壁がきれいにカットされていて、見 事な仕上がり。





サテライト・タワー→ ペン立て

鄭 愛香

メキシコシティのランドマークとなっ ているサテライト・タワーはルイス・ バラガンの作品。それをモチーフに したペン立てを制作したものであ る。原色を大胆に用いたカラーリ ングと三角形の断面を生かして、さ まざまな文房具を整理しながら置く ことができる。

昼間部 Interior CAD III

インテリアCAD III

Lecturer

高山和憲

3年生

Subject

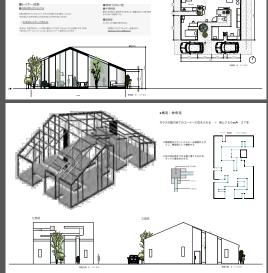
VectorWorksを使用したCGパース、 プレゼンテーションシートの制作

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にて製図し、3DCGでパースを制作。3DCGソフトはVectorworksの他にCINEMA 4DやSketchUp等を使用している。また、パースやイメージ画像はPhotoshopやIllustratorなどの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ている。将来、実務で活かせるような豊かな表現力を目指す。

レイヤーの家

岡本菜美

住宅設計の内観CGパースをVectorWorks にて作成。ガラス壁で構成された空間をさまざまな視点で切り取り、コンセプトである「ライフシーンが折り重なって見える家」を表現した。図面に加え、CGパースを活用することで、サッシや構造等の空間を構成する要素を分かりやすく伝えるとともに、心に残る豊かな表現ができた。(講評:高山和憲、土井智喜)







癒しの日常

新田沙織

インテリアコーディネートの依頼を受け、内観CGパースをCINEMA 4Dにて作成した。ライティングやテクスチャーの設定にこだわり、テーマである「癒しの日常」を表現した。実際の施主へのプレゼンテーションにおいては、家具レイアウト図面やイメージ写真に加え、CGパースを用いることで、イメージ共有やデザイン決定がスムーズに行われた。(講評:高山和憲、土井智喜)



昼間部 Element Design Ⅱ A エレメントデザインⅢA

ecturer

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。西麻布にあるルベインギャラリー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。

ささる家具

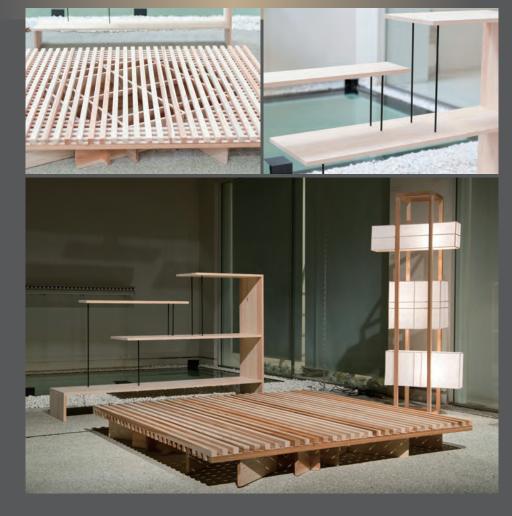
新井美月 | 小島雪音 | 澤田昴之介 重田祐貴 | 牧野加奈 | 渡辺真理 線と面の木材を用いてシンプルかつ美しい造形のエレメントの制作を目指した。テーブル、椅子、本棚はそれぞれ線が面を貫くことでお互いの機能を支え合い自立する構造になっている。テーブルはドローイングを重ね、自由な発想から生まれた直線をそのまま3次元で表現することを試みた。



静然

小野寺香奈 | 齋藤聡汰 | 左川あゆみ 長谷川愛奈 | 吉田育未

静然とは「静かで心地よい緊張感がある」という意味をもつ 造語である。日本に昔からある、違い棚や円窓をモチーフに デザインした。水平垂直、細い材を使うことで、儚さと緊張感 を表現した。椅子は2畳の広さがあり、縁に腰掛けてもよい し、上にのってあぐらをかいたり横になってもよい。そこに集 まった人々が自由に座って、心地よい時間を過ごしてほしい。



昼間部 Element Design II B

エレメントデザインIIB

Lecturer

長岡 勉

Subject

廃材を使う、 「モノの流れと仕組みを変える」 プロダクトの提案

この課題は、場所の使い方から必要なモノを考える、必要のなくなったモノや素材の新しい使い方を提案する、という2つのテーマを持っている。私たちは、大量生産、消費社会に生きている。多くのモノが使われないまま捨てられるが、使用済みの廃材の中にも魅力的な素材がある。そこで産業廃棄物を通して「モノの流れと仕組みを変える」という活動をしている株式会社ナカダイに協力してもらいながら、廃材を素材にして、新しい廃材の使い方やプロダクトを提案してもらう。

in vitro GARDEN 1

小野寺香奈

廃材の持つマイナスイメージを払 拭できるようなものをつくりたいとい う考えから、針金細工を試験管に 収めた作品を制作した。廃材の使 用率は決して高いとはいえないが、 廃材のイメージからは想像できない 繊細さと透明感を持った作品となっ た。





育つ美しみは無いけれど、いつまでも含わらない何難さと覚らしき 手間は全くだがらす。スペースも取らない そんなかさな嫉跡を譲し、日々の難しを提供します

素材を生かす

平共用の開催でもなかなか見かけないまどの細さと加工のしてする それを生かし、多種多様な花の形を作り上げる 前割して根物の花に近づけるのもいいが、鮮金のみの透明な影も多し。



1:展示例 | 2:全て実在の花をモデルに制作。針金は細く柔軟性に富んでいるので、細かい表現が可能 | 3-4:PR広告

switch collection

塩田優奈

廃材をかわいくおしゃれに、愛されるモノに。switch collectionは 廃電池の端部を使ったアクセサリーコレクション。この廃材の特徴 である、凹の部材と凸の部材がぴったりはまることを留め具に生か した。輪の不思議な連なりとモノクロな色合いが特徴的で、誰でも 簡単に部材を追加できるため、アレンジも容易になっている。

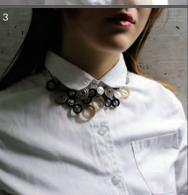














昼間部 Element Design III A

エレメントデザインⅢA

Subject

身体を預ける道具/家具から空間へ

「家具」は、あまりにもあたりまえのものとして常に日常に横たわっているが、そのありようは必ずしも固定的なもの ではない。かつての日本人の暮らしが「椅子」を必要としていなかったことを考えてみても、それが常に変化していく 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。

糸の椅子

北村謙二郎

か弱きもの――それは人の心を惹き付ける。祖母の家には軋む椅子があった。 キーキーと音を立てながらも体重を支えるその健気な姿には、他のしっかりとした 椅子に比べて少しだけ愛着を感じていた。子供の頃に感じた、そんなか弱い椅子 をつくりたいと考えた。糸という弱い素材も、何重にも巻き付けることで強い張力 を得ることができる。その張力によって、角材同士を結びつける。そうしてできた椅 子は、座るとギシッと音を立てるけれどもしっかりと体重を支えてくれる。



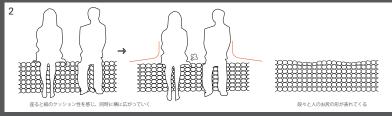
1:全景 | 2:コンセプトスケッチ | 3:後脚と側座枠の接合 | 4:後脚と背貫の接合 | 5:製作の様子。ミシン糸を何重にも巻いていく

ポテチベンチ

磯部万里

弱そうなものに体を預 けることで新たな体験 が生まれないか考えて みた。また断片化した ものが集合する構造 にすることで、あまり経 験したことのないクッ ション性や形状、構 造、座った時の形状 変化などの現象から驚 きや楽しさを得られる。 水につけて乾燥させる と硬化する紙を成形 し、制作した。







昼間部 Interior Design IIA インテリアデザインIIA

Lecturer

藤原俊楠

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。

RIS

吉田育未

「レイヤーの壁」を テーマに近未来的 な空間をデザインした。レイヤーの壁は、 平面構成された透明 な面体・中壁・変新た な色や形が生まれ、見る位さまざまな。これによってきまざまな。これによっていまった。 によった発見できる。これによって「お声味を持たせる」という効果を 狙った。









1:エントランスより。レイヤーが重なる | 2:洋服の陳列コーナー | 3: エントランスから売り場を見る | 4:販売する洋服のデザインも考えた

RIS Gallery

鍾 孟穎

リートフェルトを尊敬するアーティストたちの作品を展示する空間。彼らの作品を通してリートフェルトの素晴らしさを伝えることを狙った。ギャラリーは黒を基調とし、リートフェルトの作品をイメージさせる三種類の色彩を中心に配色した。壁に凹凸をつけ作品の展示場所とし、床には反射材を敷くことで空間をより広く感じさせ、不思議な印象を受けるデザインとした。

1:模型全景 | 2: プレゼン ボード | 3-4: 内観。 凹凸のある壁面に作品を展示し、空間 を印象づけている









Interior Design IIB

インテリアデザインIIB

Lecturer

遠藤幹-

Subject

もしもデザインの力で世界を救えるのなら?

地域のコミュニケーションが薄れ、行き過ぎたストレスが蔓延する現代。「もしもデザインの力で世界を救えるのなら?」というテーマで、どうしたら豊かな社会を空間のデザインで導けるのかを学ぶ。前半のリサーチ課題では、「わたしの居場所」をテーマに、自分ならではの社会に対するまなざしや問題意識を育み、他者と共有しながら共通の課題を認識するプロセスを学んだ。また後半の設計課題では、渋谷で路上生活する女の子たちを支援するNPOをゲストに迎え、「彼女たちの居場所」をテーマに、具体的な敷地とプログラムに対して、彼女たちのための素晴らしい空間のデザインを提案した。

Sparsely Cafe ~チラホラカフェ~

澤田昴之介

生きづらさを抱える10~ 20代の女性たちが背負う、 『一人でいたいが孤独に はなりたくない』『他者との 距離感をどう保てば良い か分からない』という繊細 な気持ち。それを虫食い穴 を通して色や姿が見え隠 れする板のモチーフで表 現し、ファサードや間仕切 壁やテーブルの形に展開 して空間をデザインした。 ありのままの欠けた自分、 繊細な自分を受け入れ、そ してお互いに微妙な距離 感を保ちながら、ともに心 を補完しあえるようなカフェ を提案した。





1:プレゼンボード | 2:向こうの人影と秘めた色彩が見え隠れする虫食い壁 | 3:虫食いテーブルに包まれた中庭

cafe てんらん

吉田育未

渋谷を彷徨う女の子たちは自信がない。そのために「人から認められる」ことが必要だと考えた。そこで、女の子たちが自由につくった雑貨を飾ったり販売する「展覧会のようなカフェ」をデザイン。人から興味を持ってもらうことで「認められた」気持ちになれることを期待した。壁一面に設けた棚にたくさんの作品が飾れるような空間を構成した。





1:全体模型 | 2:マテリアルライブラリーで好きな素材を選ぶ | 3:くりぬかれたような棚で一人の時間を楽しむ | 4:歩行者の関心を得るための 作品展示ウィンドウ

 36

昼間部 Interior Design III A インテリアデザインⅢA

Subject

渋谷改造計画2014

東急電鉄の協力のもと、渋谷駅周辺の情報や地勢、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ながらマッピングを作成し、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 空間化することを目指した。学生は途中破たんしたり、内容に行き詰まったりしたが、この課題では最終成果品ので きば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講評会などに参加していただいて大変感謝しています。

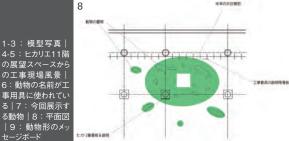


ヒカリ園

中村 恵

ヒカリエ11階の展望スペースから見える工事現場の様 子が気になった。綺麗とは言いがたい。一方で工事用 具の多くには動物の名前が使われている。これを動物が 街をつくると解釈し動物というキーワードで工事の堅いイ メージを変えようと提案した。また、スペース中央に未来 の渋谷の完成模型を置くことでどんな工事が行われてい るかを一般の人に理解してもらい、外の風景と合わせる ことで徐々に完成する様子を見に来たくなるようにする。





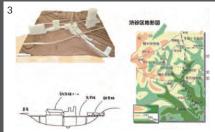




ヒカリエグリーンアンテナショップ green hill

河合沙恵 渋谷の植物を販売する、渋谷の「癒し」を発信するアンテナショップの提案。内装は渋谷の地形をかた どった「丘」を設置し、休憩所として座ったり寝転んだりできる。小高い丘からは渋谷を見下ろし景観を楽 しむことができる。また販売物として、区の木「ケヤキ」、区の花「ハナショウブ」を用意。それらの認知度を 高めつつ客に「癒し」を提供するために、持ち帰ることができるビオトープや豆盆栽の形で販売する。















E間部 Habitat Design IIA 住環境デザインIIA

.

田井幹夫

Subject

大きな土地のひとり暮らしの家

第8回JACCS 住宅設計コンペ2014 「大きな土地のひとり暮らしの家」を課題とする。完成させ、必ず応募すること。以下、出題主旨より抜粋する。「敷地は、都心からほど近く、駅からも近い、200坪近い大きな土地です。実に恵まれた『ひとり暮らし』です。そこに『世帯』としてはひとりの『住宅』を構想してください。さて、それはひとりが『専有』する家なのでしょうか?いつもひとりしかいない家なのでしょうか? このひとりで住むには大きすぎる土地を、どのように楽しく利用できるか、さまざまなアイデアが集まることを期待します。」

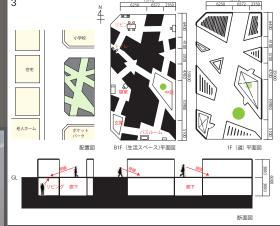


道の家

小島雪音

広い敷地の上を人々は「道」として横断する。敷地にはたくさんの小さな建物がある。建物の床には大きさの違うルーバーがあり、道を通る人は地下の住人の様子を感じ取ることができ、住人も人々を感じ取ることができる。大きな敷地のなかで直接関係を持たなくても気配を感じ合うことで、人と人との関係が生まれる。













過去:思い出の4次3時

丘の上の小さなおうち

雜賀知里

「私は今、過去を経てひとり暮らしをしている。」 傍から見れば丘の上に小さな家が建っている ようだが、実は2つの部屋がある大きな一軒家 である。歳を重ねるとともにモノは増え、生活ス ベースは狭くなる。徐々に増えていった思い出 の数々をしまう広いスペースを下に設け、その 上にひとりで暮らすのには十分なスペースを置 いた。



1:外観イラスト。丘の内部(地下)が思い出の収納スペースで、丘の 上にひとり暮らしのための生活スペースが建っ | 2:配置図 | 3:地 下模型 | 4:コンセプトイラスト | 5:立面図。左上から北面、南面、 東面 | 6:断面図 | 7:コンセプトを示す四コマ漫画









朝、外に出て

丘に潜り

思い出を掘り起こして

近所の人とお話しする ほのぼのストーリー

昼間部 Habitat Design IIB

住環境デザインIIB

Lecturer

大松俊紀

Subject

ふたつの住宅論

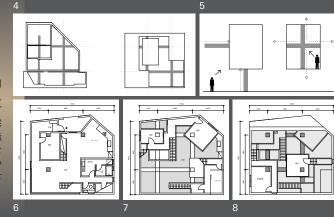
過去に桑沢でも教鞭を取っていた建築家・篠原一男の住宅研究を通して戦後の住宅史を学び、最終的には各自が担当する篠原住宅の隣に新しい住宅を設計するというもの。まず、「住宅論」を読むことから始まり、模型と図面によるトレース、空間分析、そして「上原通りの住宅」などの見学といったプロセスを踏む。課題の目的は、決して篠原一男のデザインをコピーすることではなく、あくまで現代の住宅設計に対する問題意識を明確にすることにある。



繋いでゆく家

村上うらら

篠原一男の「上原曲り道の住宅」 に現れた巨大な構造体を世界の目 盛の一部と捉え、それが当時の人 の住まいにどのような意味を持って いたかを想像しながら、わたしの住宅 では同じように目盛上に現れる構造 体を壁を用いて断片的に表現し、そ の先を想像させ、現代の人の住まい に「繋げようとする意識」を起こさせ ることを目的とした。



1-2:模型写真。太い柱梁が空間を貫いているのは上原曲り道の住宅と同様だが、繋いでゆく家では、それを小さな殻で隠し全体像を掴みづらくさせた | 3:上原曲り道の住宅(左)と繋いでゆく家(右) | 4:上原曲り道の住宅では柱梁は世界の目盛のようなもので、殻の空間のなかで暮らすための軸である。それを殻で隠して断片化することで、新たな住まい方を提案した | 5:断片的に表れた柱が、人に繋げようとする意識を起こさせる | 6:1階平面図 | 7:2階平面図 | 8:3階平面図

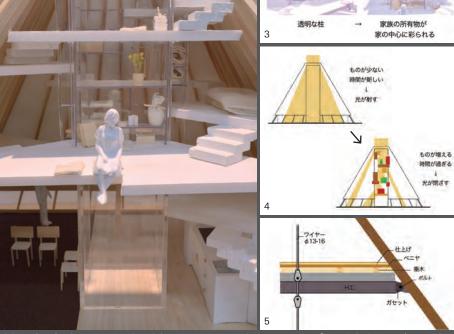
中空心の家

鄭 愛香

〈から傘の家〉の特徴である屋根の〈中心性〉とその中心が「空(くう)」である〈脱中心化〉という反転する2つの要素を、隣の家に応用した。家の中心に立つ透明な柱が唯一の収納棚の役割となり、家族の生活物はその柱にすべて収納される。時と共に家族の日常によって空の柱は彩られ、天窓から注ぐ光が日常に遮られていく家。家族の日常によって満たされる実体のない「空」、それを実体化させた。







1:中空心の家は、家の中心に透明な柱が立つ。室内には棚やクローゼットなど収納はなく、すべてこの「透明な柱」に収納される | 2:から傘の家 (左)と中空心の家(右) | 3:家族の所有物が家の中心に彩られていく | 4:家族が時間を過ごすにつれ、モノは増えていく。 するとそれと反比例 するように透明な柱は光を閉ざし、家族の生活が彩られていく | 5:中心の柱は構造ではない、床スラブは屋根(これが構造)と、屋根から下がるワイヤーによって支えられている。

42

昼間部 Habitat Design ⅢA 住環境デザインⅢA

Lecturer

渡辺真理

3年生

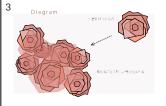
Subject

50人の新しい住まい

人口減少を迎えてもなお人は都市に集中しているが、その住まいのあり方、質は大変に貧しい。集まって住むことに対して、効率以上の価値を見出す必要がある。人が集中することのメリットとは何か。多様な家族の形態や生活像を受け止める、新しい都市における住まい方を追及している。渋谷の町の観察から、都心に高密度に集合するシステムを各自開発し、集合住宅への提案へつなげている。抽象的なコンセプトから具体的な空間への提案を、段階的な指示を通した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、新しい住まい方、空間の可能性を探っている。





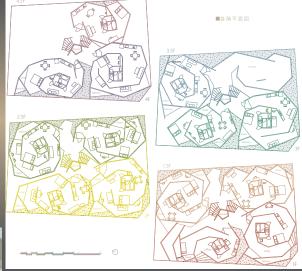


bouquet

岡本菜美

花屋の店先でひしめき合う花。境界が分からないほど密集しながらも、それぞれの芯の部分は守られている。この現象と、花がもともと持っている幸福感をヒントに集合住宅を設計した。角度を持った壁の集合が生活の場をつくり出す。ユニットは、ひとつながりの渦巻いた空間。ユニット同士も、壁の開きと、南北での半階分のずれによって、平面にも断面にも少しずつつながる。街に対しては極力閉じながらも、壁の隙間から風や風景が取り込まれる。渋谷という街とのちょうどいい距離感をもって、健全に暮らしていく。





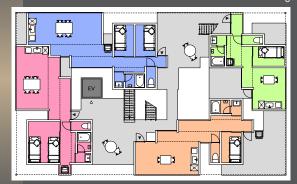
1:外観俯瞰 | 2:イメージスケッチ | 3:ダイアグラム | 4:ユニット俯瞰 | 5:各階平面図



生活のレイヤー

饗庭恒平

渋谷のビル群を観察すると、ビルの単位ではなく、ファサードの情報が渾然一体となって現れ、私たちの視覚に訴えかけてくる。この状況からヒントを得て、都市における住まいの新しい開き方を提案した。住まいのパブリックとプライベートな機能を選り分け、パブリックな機能は視線が抜ける開いた箱として、ずらしながら配置した。プライベートな機能は閉じた箱として、この開いた箱にずれながら接続。この操作により世帯単位を曖昧に見せながらも、生活の様子を情報として都市に開く、豊かな風景をもつ集合住宅となった。



昼間部 Shigeru Uchida Seminar

内田 繁ゼミ

Lecturer

内田 繁

3年生

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。

折々の扉

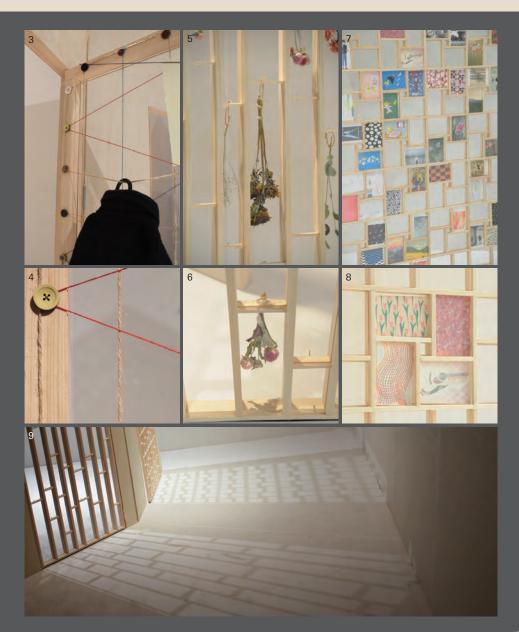
二反田涼子

現代社会は周囲の環境の変化がめまぐるしく、自身に密接に関わる住環境において変化を感じながら生きるということが失われつつあるのではないか。外界と住環境を繋ぐ玄関の扉という普段変化しないものに棚の機能を与え、ものを四季やその時折々に置き換える扉を3パターンデザインした。この扉が街に溢れたら、いつもの何気ない街の風景さえも変化していく――そんな理想からこの扉は生まれた。





1-2:全景 | 3-4:内側についているボタンを使って糸を自由に張り、モノを掛けることができる扉 | 5-6:玄関に花を飾ることで見た目も美しく、花がドライフラワーになっていくさまを楽しむことができる扉 | 7-8:思い出や思い入れが詰まっている、普段飾る場所のないボストカードを立て掛けて、自分のアルバムをつくることのできる扉 | 9:扉から伸びる影。扉の変化に気づくことで、意識的なコミュニケーションが生まれてくるのではないか



7—小休止—

岡本菜美

めまぐるしく過ぎていく日常に、押し流されるような感覚を、誰もが持ったことがあるのではないか。そんな急流からザバッとあがるような、ふと我に返るような一瞬が、直接的でなくとも、人の心を救うのではないかと考えた。渋谷駅の連絡通路に、「立ち止まってもよさそうな隙間」を、点・線・面の3パターンのエレメントによって生み出した。流れてゆく人々と、立ち止まる自分との対比で、日常から離れた透明な一瞬を提供する。





1,6: 点のデザイン | 2: 敷地(京王電鉄渋谷駅) | 3: 点・線・面のダイアグラム | 4: 点のコンセプト | 5,7: 線のデザイン | 8-9: 面のデザイン









「弱さのデザイン」は考えようによっては難しいテーマだったよう に思える。今日、近代合理主義(モダニズム)が崩壊してから 久しい。近代合理主義をルイス・マンフォードは科学技術を下敷 きとした「力・速度・標準化・大量生産・定量化・組織化制度・ 画一性・規則正しさ・制御 | などによる全ての構築とした。20 世紀は近代合理主義によって弱さを克服し「強い社会」に向かっ た時代だった。弱さの克服とは合理的でないもの、目に見えな いもの、手で触れられないものなど合理主義の枠から外れるもの を捨て去ることだった。しかし、弱さとはそう否定的なものでもな い。むしろ人間の心や人を思う心はすべて弱さの中にある。そう した意味においてデザインが人の心に向かうものであったら「弱 さ とは大変重要なキーワードだろう。 そうした意味において学 生にとっては困難な課題であったが、それぞれが深く考え、作品 にしてくれた。以下、個別講評。

二反田涼子 [折々の扉] *p46 扉の表面が変化する作品であ る。扉の表面が常に変化することは誰にも想像できないことであ る。この作品は扉の表面が変化することを考え、グリッド状に什 切られた間にポストカードや何かの紙を貼ることを考え変化をつく り出した。

岡本菜美 [* ~ 小休止] * p48 渋谷駅の連絡通路を対象として さまざまな空間要素がどのようなイメージをつくり出すか3つの例 を作品化したものである。"四角に構成された柱" "樹木をイメー ジした空間""光だけの空間"などそれぞれによって同じものが異 なったイメージをつくり出すことを作品化したものである。

饗庭恒平 [物質的境界と認識的境界の間] *1 空間分割の 作品である。空間は壁、柱、物などの配置によってさまざまな 印象をつくり出す。インテリアデザインに重要なことは、そうした 壁や柱などの要素がどのようなイメージ空間をつくり出すかであ る。空間イメージのために壁、柱などの配置、形をつくり出した 例である。

柴 寛武 [branch] *2 ハンス・ウェグナーから多くを学ぼうと 研究した上での独自の椅子のデザインである。今日はあまりにも モダニズムが発展しすぎたために多くのものが失われてしまったよ うにも感じられる。ウェグナーの美しさもそうしたもののひとつでは ないだろうか。

清水智子 [narrative] *3 銅と亜鉛の合金がつくり出す素 材感に魅せられた作品だろう。そうした素材の魅力を表現するの





は単純な形態が作品を良く表せられるのであろう。そうした点を 考えると「単純な引き出し」であったことが成功している。

新田沙織 [marble] *4 薄い紙を巻いた椅子である。 到底 人が座れるような力を持たない紙が椅子になるという軽やかさに 魅力がある。

福泉広大 「波紋」*5 床に向って静かに揺らぐ照明である。揺 らぎが実に微妙である。「光のオブジェ」のようである。特殊な ものに価値のあるものだろう。

望月果南 [しなる] *6 外国のデザイナー、グロピウスやペリア ンなどは日本の素材の「竹」に大変興味をもって椅子など多く の作品をつくった。それは単に素材が珍しかったからだろう。そう した意味でこの作品はしなりを素直に表したものである。しかしも う少し複雑な作品であったら楽しかったように感じる。

(講評:内田繁)

「弱さのデザイン」をゼミのテーマとして、3年目である。前期に 学生が行う分析テーマである「20世紀の"弱さ"の克服の歴史」 と「21世紀における"弱さ"の効用しは、年を追う毎に的を 得たものになりつつある気もする。だが、いざ後期の作品制作 となると、学生による「弱さ」に対する視線はまだまだ相当鈍く、 そのデザインの射程は、新しい未来を予感させてはこない。それ は、この何でもありのデザインの時代において、何をやっても前 衛になり得ない、ある意味不毛な社会において、「弱さ」でも「強 さ」でも何であれ、大した武器にならないことを、今の若者は生 まれた時から真面目に勉強してしまっているのかもしれないという 危機感さえ匂わせる。私の友人は、20世紀末から21世紀初 頭にかけての今の時期を、新しい時代に向けての「のり代」の ような時間だと表現していた。つまり、何をやっても、結局「の り代」の枠内の出来事でしかなく、最後にはすべて覆い隠され てしまうと。我々は、もう少し「のり代」の時期に生きていること を自覚する必要がある。そして、「のり代」から強引かつ力強く はみ出すようなデザインを試みる必要がある。そうでないと、いつ まで経っても「のり代」は終わらないのであろう。もし、それに「弱 さのデザイン」が効果を発揮するとしたら、あらゆる「弱さ」を 克服する "強靭な弱さ" の構築 (ネットワーク) しかないのではと も感じている。 (講評:大松俊紀)







50

昼間部 Keisuke Fujiwara Seminar

藤原敬介ゼミ

Lecturer

藤原敬介藤原俊樹

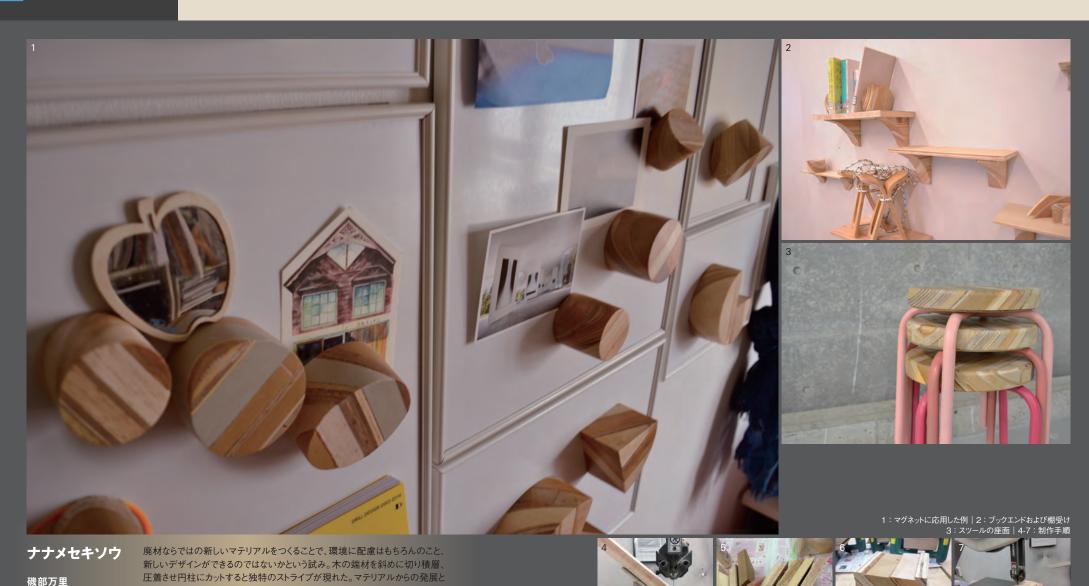
3年生

Subject

しては、目につく位置にストライプがあることで効果を発揮するのではないかと思い、帽子や傘など軽い物用のフック、ブックエンド、座面などに展開した。

時

近代社会は人々の不自由さを克服するために数多くの問題に真正面から向かいあった。生活の利便性を向上させる上でデザインが大いに役立ったことは言うまでもない。しかし、それはいつしか人間の欲求や欲望を満たすためのツールにすり替わることが多くなった。我々にとって大切にするべきものは何か?「時」を見つめ直すところからデザインに挑む。

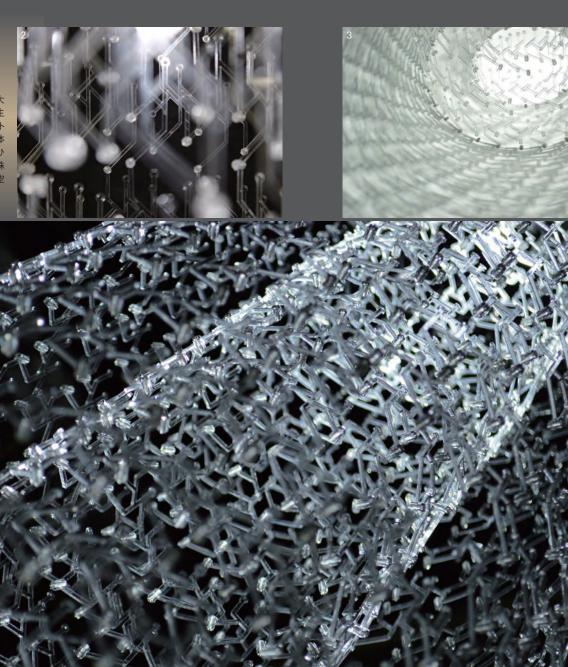


52

www

北村謙二郎

世界中に張り巡らされた目に見えないネットワークは拡大 をし続け、あらゆるもの飲み込んでいる。それは私達の生 活を支える柱でもあるが、同時にとても壊れやすい。ネット ワークに組み込まれるのは個体そのものではなく、個体 の断片化された情報である。断片が結びつきあうことでひ とつの集合体が生まれていく。この作品では、web(蜘蛛 の巣)をつくり出す蜘蛛から抽出した形を一度分解し、空 間に緊張感を与える柱として再構築している。





1:2000を超えるパーツを、一つひとつ手作業で組み上げた | 2 : 柱を構成するパーツは全て同じ形。パーツ同士は樹脂ねじで接合した | 3:照明はダウンライトのみだが、柱を二重構造にすることで面白いグラデーションが生まれる | 4:高さは3,450mm。点は情報と情報の結び目をイメージしている

磯部万里 [ナナメセキソウ] *p52 廃材を利用した作品。こ れまでも廃材を利用したプロダクト製品を目にしたことは多々ある が、廃材のもつ特徴だけでなく個々の素材の特性を生かすデザ インに新鮮味を感じる。長い時間を掛けトライアンドエラーを重ね た上でまとめ上げたこともあり、魅力的な水準に達した作品となっ たと感じている。

北村謙二郎 [WWW] *p54 アクリルの筒状となっている形態 は、手のひらに納まる小さなパーツの連結によって成り立ってお り、繊細な造形が美しい。決まった機能を持ち合わせることをあ えて避け、空間の中でシンボリックに存在するエレメントとなった。 デジタルネットワークに形成される現代社会のイメージ、そのこだ わりがしっかり表現できている。

阿部 渚 [季節を感じる屋台] *1 日本人が大切にしてきた自然 を繊細に感じ取る力を、再び呼び起させることを狙った作品であ り、七十二候をテーマに取り組んだ作品。最終的に落とし込ん だデザインが、屋台である点に興趣が尽きないが、季節感の表 現が意図通り上手くできたかに関しては、自身の中で振り返って 欲しい。

河合紗恵 [一刻] *2 薄板にされた木材を照明器具のシェード に応用した作品。花びらをモチーフとし、繊細な造形と淡い光 へのこだわりを感じる。素材からインスパイアされ、デザインコン セプトの立案と造形展開は非常に良かったが、最終的なアウト プットが本人のイメージとどこまで近付けたか、いま一度振り返っ てみて欲しい。

河野雅俊「お弁当箱 DANA」*3 弁当箱のもつプロポーショ ン、素材、仕切り、バランなどを、壁面棚に応用したデザイン。 スケールを変える手法、本来もつ機能性を転化させるデザイン 手法、それらはこれまでのデザイン手法として存在するが、弁当 箱をその対象にした作品展開は一目を置く。鑑賞者の多くの人々 に楽しい気持ちを提供してくれるのではないか。

郭 融「.ZIP] *4 透明性、空気感など、物質から離れてゆく デザインを目指しており、コンセプトの段階から関心を高めながら 接してきた。一方で造形化するための方法を見つけ出す難題も 抱えていた。最終的にはイメージとは異なるデザインの落とし込 みとなったかもしれないが、美しさを伴う椅子となったのではない

中村 恵 [リボンチェアー] *5 華やかな場を想定してデザイン された椅子。イメージ诵り彩り豊かなデザインに落とし込むことが





できたように思える。一枚の布が浮遊したかのような造形は、コ ンセプトやイメージの中では出てくるが、実際につくるとなると、 そのハードルは高い。精度には粗さが残っているが、座れるレ ベルに完成させたことに一目を置く。

福井千咲 [Uni Light] *6 透明素材が醸し出す人工的な雰 囲気と、それをランダムに束ねて感覚的にボリュームを持たせて いる造形のアンバランスな感じが人々の目に留まる。自身の中 の心地良い感覚と他者の心を捉える感覚、これらが近い位置に 存在しているかどうかが共感の境目となるため、自身の作品を客 観的に見つめ直して欲しい。

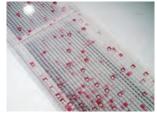
藤原育美 [Pixel Bench] *7 アクリル素材に加工を加え、 新たな表情の可能性を追求したデザインである。小さなキューブ が積み重なったような造形の中に、淡い色彩のチップがちりばめ られたような印象を与える。作品の精度がまだ粗いため、若干 緊張感の欠ける部分は否めないが、これからを感じさせる作品と なったのではないか。

松本亜希子 [atmos.] *8 抽象的なイメージビジュアルを作 品づくりの原点とし、それに近付けるようにアプローチした作品で ある。試行錯誤を重ねながらたどり着いた作品は、光と色彩と 風を伴う照明器具に変容した。内部構造は極めてシンプルであ るが、見る者を惑わす不思議な魅力を兼ね備えた作品となった と感じる。

安田友美 [よりどころ] *9 糸を使った棚。棚面となる部分に 糸を張り、それを敷き詰めている。これまでの棚の概念を覆すた めの試みに共感する。フレームとなる木材の太さや種類、また 表面の加工などに神経を行き渡らせることにより、糸の見え方や 存在感が、より良い方向に変わったであろう。











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

01	田川欣哉	デザインエンジニア	takram design engineering代表	2014.11.17
02	木村博之	グラフィックデザイナー	株式会社チューブグラフィックス代表取締役	2014.12.1
03	宮本茂紀	家具モデラー	五反田製作所グループ代表取締役	2014.12.8
04	岡 啓輔	建築家	セルフビルダー	2014.12.15
05	田中浩也	工学者	慶應義塾大学環境情報学部准教授/FabLab Japan発起人	2014.12.22
06	山倉礼士	編集者	月刊「商店建築」編集長	2015.1.19

kuwasawa design school

space design theory evening lectures winter 2014/2015

space design course lecture series 空間デザイン論〈全6回〉

スペースデザイン・レクチャーシリーズ

場所:桑沢デザイン研究所 1Fホール/ 32教室

Hiroyuki KIMURA



ハードウェア、ソフトウェアからインタラクティブアートまで幅 広い分野に精通し、デザインとエンジニアの2つの目線と 専門性を持ちながら幅の広がりを大切にしたデザインエンジ ニアリングという新たな分野で活動している。

Design、Engineering、Tangible(触れて感知できる もの)、Intangible (手に触れないもの) という4つの 領域をそれぞれ分け目なく泳いでまわりながら、ものをつ くっている。常に振り子を振るように、頭と手、具象と抽 象、モノと物語を呼応させながら考え、誰も気づいてい ない 10%を発見して提示していきたいと考えている。 近 年では Twitter、Facebook、Google にみられるような Business、Technology、Creative、の3つの要素がピ タッとはまったものが社会に求められるような時代になり、3 つのバランスを大切にすることを心がけるようにしている。 世に商品を送り出すためには、形や体験を示すためのプロ トタイピングが必要になっていく。プロトタイプは Sketch、 Dirty、Technical、Styling、Working、Movie の 6 つ

に分類され、「改善のため」「創造のため」「自分の考え を正確に伝えるため」の3つの目的の中から、どれを実現 するかをプロジェクトの目的に合わせてプロトタイプを考えて いかなければならない。

放射線検査機のプロジェクトでは、子どもが閉鎖感のあ る密室空間でどうすれば恐怖を感じずに長居できるのかを Dirty プロトタイプで何度も検証した。実際に内部空間の 高さを変えたり、アニメを見せたりすることで、一定の体勢 を保持しながらも子どもが長時間安心して検査が受けられ るように改善していくことに成功した。

複数の領域にまたがってプロジェクトを進めることが珍しくな くなり、今までやってきた方法論がだんだんと使えなくなって いく時代においては、それぞれ異なる専門性や視点を縦横 無尽に組み合わせていかなければならないと考えている。

インフォグラフィックスとは言葉で伝わりにくいモノ・経験・ 概念などの「見えにくい情報」をダイアグラム、チャート、表、 グラフ、地図、ピクトグラムなど使って「わかりやすい形」 にするグラフィックデザインのことである。

情報として伝えたい思いは何か、相手とは誰かを考慮し、 情報が相手に伝わることによって、受け手に考えるきっかけ を与えたり疑問に感じてもらうことで、何か次の行動に移っ てもらうきっかけをつくることを目的としている。

単に情報として相手に伝えることだけではなく、情報を伝え ることがきっかけとなって、情報が知識となって「伝わる」 ことにつながり、「伝わる」ことで知識が知恵となって「繋ぐ」 ことに変わっていく。そうすることでさまざまな領域に情報か ら派生したものが伝播して広がっていくことが大切であると 考えている。震災以降その「繋がる」という思いがよりいっ そう強くなった。

相手に伝わるメッセージを考えるためにはまずデータの収 集、そしてそれに信頼性があるか確認をし、デザインコン

セプトを考えなければならない。伝えたいメッセージを考え る上で、言葉がなくても理解できる= Wordless、目の流 れに沿うレイアウト= Flow、必要な情報だけに簡略化= Simple、見る人の目と心を引きつける表現 = Attractive、 伝えたいメッセージを明確にする= Clear の 5 つの要素を 中心にインフォグラフィックスを作成していく。

インフォグラフィックスを制作するにあたってデザインの美し さだけを追求すると情報が見えづらくなってしまう可能性が あるため、伝えたい情報を失わないように本当に伝えたい 情報を1~3個ほどに絞り、情報を整理していく必要が

収集する情報にはフィルターがかかっている可能性があるた め、先入観にとらわれずに自分でリサーチし情報を精査して いかなればならない。伝わるメッセージを考えるにあたって 常に相手の先回りをし、広い視座でものごとをみていくこと が重要であると考えている。

家具モデラー 五反田製作所グループ代表取締役 2014.12.8

04 岡啓輔

Keisuke OKA

建築家 セルフビルダー 2014.12.15



日本の家具モデラーの第一人者として、国内外を問わずに デザイナーや建築家の考えるものをリアルな形に具現化し ながら、次の時代にも技術や考えを繋いでいけるようなも のづくりを目指している。

師弟制度のなかの修行時代には、家具の修復作業の中から多くを学ぶことができた。若い頃は埃をかぶるような補修の仕事がメインで、目先のことしか考えることができずに親方に抵抗ばかりしていたが、欠けてしまった部材の創作、漆と蒔絵、張り技術と幅広く仕事に携わっていくなかで、素材に対する造詣も深くなり、広い視座でものづくりを考えることができるようになっていった。若い時期に多能工として幅広く仕事を続けてきたおかげで現在の自分がいると思うので、親方に対してはとても感謝している。当時は道具の技術に革新が起こりはじめ、材料も天然素材に加えて合成素材も使用されるようになっていった。兄弟子たちの間ではまだ天然素材を使うことが職人の仕事であり、ウレタンフォームなどの合成素材を使用して家具をつくるというこ

とは遊びであるという風潮があった。そういった時代の中で も仕事の幅を限定せずに仕事を請け続けていた。

1990年にザハ・ハディドと協働したプロジェクトの頃は、 ザハの考える建築は形にできないと言われていた。しかし その頃を振り返ってみるとザハは3次曲面でなかなか形に ならないものがそろそろ形になるということを時代の流れをみ て予見していたのだと感じている。

建築家やデザイナーと仕事をすることによって、自分だけの 基準や世の中の水準でものごとを判断するのではなく、疑問をもって考え続け、創造することに制約を与えないことが 大事ではないかと考えるようになっていった。今までやった ことのない仕事はリスクを伴うが、新素材によって新しい技 術、感性、価値観が生み出されていく。過去に敬意を表し、 新しいものを積極的に受け入れながら次世代に夢を託し、 夢を見続けながらつくり続けることが重要だと考えている。



田町に 1500 万円ほどの土地を買い蟻鱒鳶ルというビルを建て始めてから 10 年になる。16 歳から 20 歳までは九州の有明にある高専の建築学科で建築を学び、卒業後に1年半の間サラリーマンとして働いた後に退職し、30 歳になるまで土工、鳶、鉄工屋、型枠大工と職を変えながらさまざまな技能を身に付けていった。

20 代は東京で職人として働き、夏の期間は2~3ヶ月の間休みをもらい、日本中を自転車でまわってスケッチをしながら、夏のひと月だけ飛騨で開校している高山建築学校で建築を学ぶという生活を送っていた。

セルフビルドで自邸を建てる転機が訪れたのは「大工で1級建築士の免許があるのだから家を自ら建てれば」という 奥さんの一言からだった。

蟻鱒鳶ルの名前は、「あります」という物事を全肯定している感じがあること、ヒルトンホテルなど景気のいいホテルには名称に「トン」が含まれていること、蟻(大地)、鱒(海)、鳶(空)と自然の中にいるありふれた動物に建築を教わる

ように、建築をつくりたいと思ったことが命名の決め手となっ た

踊りを教わっていた頃、師匠からは考える前に身体を動かさなければならないと教えられてきた。考えているものを追い越すものでないと生き生きとした踊りにならないと。そこで設計と施工の間にある距離が建築をつまらないものにしてしまっているのではないかと考え、それぞれを噛み合わせて頭で考えること、身体で考えることを行ったり来たりしながら、生き生きとした建築をつくりたいと考えるようになっていった。コンクリートは自ら地下の作業場で調合し練っている。特殊なコンクリートを使用しているわけではないが、一般的に建てられるマンションの2倍の強度となっている。コンクリートが固まる理想の水量で調合しているため200年はもつといわれている。

建築は自分の内面だけでできるものではなく、時間をかけて 社会に向き合わなければできないものであり、本質的に長 くもつ建築をつくり続けていきたいと考えている。 Hiroya TANAKA

Reiji YAMAKURA



市民工房として誰もが自由にものづくりのできる拠点「ファブラボ鎌倉」の発起人でもあり、慶応大学環境情報学部では教鞭を執っている。大学では 3D プリンタを導入したところ、文学や法律を勉強している学生がやってきて自らのiPhone ケースをつくるようなカルチャーが生まれている。デジタルなデータで始まったものがすぐに物質にマッピングされ、フィジカルなものとして瞬時に取り出せるようなことが新しい価値観となり始めている。

設計事務所の所員時代に都営地下鉄大江戸線飯田橋駅にWEB FRAMEという照明ライティングの入ったオブジェをつくるプロジェクトがあった。植物の種が地下深くから太陽の光を目指して複雑な3次曲面で有機的に地上に伸びていくような作品で、同じ部材の長さ、角度、パターンがないものが要求されていた。CADでもできないことがわかりプログラミングで専用のソフトをつくることで製作が可能となった。しかしそこで人生を変える出来事が現場で起こってしまった。

全て部材の長さが異なるために複雑なパズルのようになってしまい、現場では作業が全然進まない事態になった。結果的に大変な作業と苦労を職人たちにさせてしまったことで、設計と現場の剥離に対する問題意識を持つようになった。自由な設計ができるようになった反面、実際の製作現場との距離感は遠くなってしまっていた。コンピュータの生み出した自由さや複雑さのしわ寄せが全て現場にいき、アナログな処理で対応する状況になってしまっていた。

それを機に設計事務所を辞め 2004 年頃から世界中の建築を見て旅をすることにした。 50 カ国の国々を旅するなかでそれぞれの地方特有のローカルな素材の使い方を学んでいった。

デジタルとフィジカルなデータを適宜に切り替えながら両方を組み合わせたものづくりができないかと思っているタイミングで 3D プリンタや FabLab に出会うことができた。 今後は両方が上手くシンクロしていくような世界でものづくりをしていきたいと考えている。

大学の学部では設計意匠研究室で設計を専攻し、模型制作など先輩の手伝いをしていたが、大学院では建築史研究室に所属し現存する昭和の名建築をよく見て、実測調査をしたり、近代建築の保存や活用について研究していた。卒業後、住宅建築系の会社に就職し、現場監督などを経験したあと商店建築社に入社。編集長に就任する

商店建築は設計者が読む雑誌であるため、掲載物件を選定するうえでは店舗のいわゆるデザインテイストで評価するのではなく、コンセプトが重要だと考えている。これまでになかった、他の店舗とは異なるコンセプトや新しい切り口を設計者が考えデザインしているか、その部分が他の店舗のコピーでないかを特に注意している。

ー時期、建築家が手掛けるインテリアデザインが面白い時期があったが、最近では建築家とインテリアデザイナーがつくっているものの境界がなくなり、両者が混ざり合っているような不思議な状態になってきている。インテリアデザイ

ンが建築デザインと異なる点は、より自由な発想で素材の 可能性を突き詰めたり、色の使い方を深く考えるところだろ うか。 最近は、異なるバックグラウンドをもった人たちがイン テリアデザインを手掛けるような時代になっている点も興味 深いと感じている。

商業で活躍している人にデザインしてもらうとお店が流行ると真剣に考えている人たちが多いと実感する。商業建築では竣工直後の真新しい状態の写真を掲載することが多いが、そこで流行っている空気はどこからもたらされているのか調べるために、何年か経ったあとに取材することもある。そこで感じるのは、どのように店舗をメンテナンスしていくべきか設計者がしっかりとらえてフォローしていると、その店舗はいい感じに成長することができるということだ。

最近では新しい情報を発信するメディアのスピード感が速いので、商店建築では時代を反映するものや流れのようなものを取材し、現場で感じたものを新しい切り口で編集しながらメディアとして発信していきたいと考えている。



授業風景

卒業制作展「桑沢2015」







夜間部 Space Composition

空間構成

Lecture

Subject

仕切る―椅子の展示空間

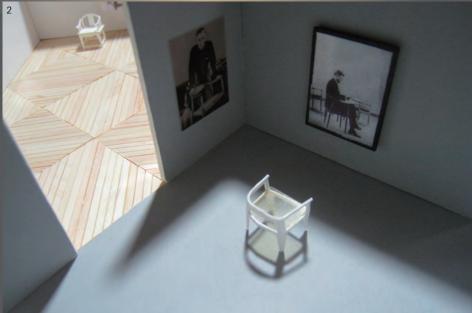
インテリアを初めて学ぶ前期は、具体的な店舗のデザインから入るのではなく、インテリアの基礎を養うために『関係のデザイン』について「空間造形力」の演習を通し学ぶ。まず、空間キーワードにそって、「仕切る」ことから始める。「椅子の展示空間」をテーマに任意の壁によって「仕切られた」空間をデザインする。12m×12mの正方形の空間に引かれたグリッドを基準にした縦横斜めのラインに沿って壁のレイアウトを決定し、15脚の椅子の美しい展示空間を創出する。「仕切る」ことから、ヒトとヒトとの関係、ヒトとモノとの関係、ヒトと空間との関係、空間とモノとの関係が生まれることを認識させるとともに空間の心理作用を感じてもらう基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

ハンス・J・ウェグナーと椅子~圏椅(クァン・イ)、トーネット、そしてYチェアへ

杉浦翔子

ウェグナーがYチェアをデザインするまでの経緯をさまざまな椅子を通して追う展示空間。明時代の椅子「圏椅」とそれをリデザインしたチャイニーズチェア、曲げ木技術を参考にしたトーネット14と続く。展示空間の前半はYチェアの座面を意識した床と漆喰の壁とし、後半は前者とは対極なRC造をイメージ。展示の最後にYチェアはフロストガラスを挟んで圏椅と背中合わせとなるよう演出し、来客にYチェアの根底にある椅子たちを思い起させる。







1:模型全景 | 2-3: ザ·チェア | 4: Yチェアと圏椅が背中合わせ | 5: 展示空間入口



Chair and Human

松本有香里

椅子は数や並べ方で座った時の感情に変化をもたらす。これをどのような使い方をしても美しい空間をつくり出すことができるトーネットの「14番」という椅子で表現し、「14番の魅力」だけでなく「椅子の魅力」どちらも伝えられるようにした。



1:1脚だけ置いてある「落ち着かない孤独感」 | 2:2脚で向かい合う「緊張と親密」 | 3:3脚で向かい合う「緊張と親密」 | 4:4脚で向かい合う「にぎやかな団欒」 | 5:5脚が同じ方を向く「そわそわとする順番待ち」 | 6:模型全景

夜間部 Element Design A

エレメントデザインA

1年生 Lecturer

堀岡 勝

Subject

わける/しきる・エレメント

たとえば、あるひとつの室内空間があるとする。単純に分けようと思えば壁を立てて隔ててしまえばよい。それではその他の可能性はどうだろうか?この課題ではモジュール化した分ける/仕切るための家具の可能性を考え、実際に実物を製作してもらった。仕切られた空間の手前と奥の関係性をどのように扱うか、また、そのデザインされたエレメントにどのような役割を持たせるかなどで空間の表現がどのように変化するかをスタディしてもらった。

フレームによる仕切り

山田 晋

空間を仕切るとはなに か。インテリアでも住宅 でも空間を仕切るといえ ば、まず最初にソリッドな 「壁」が思い浮かぶ。し かし展示空間内に壁を 単純に立てることで、空 間が圧迫されるのではな いか。そこで私は一枚の ラワンベニヤからいくつ かの大きさの異なる「フ レーム」を切り出し、それ らを不規則に重ねた。 空間がフレームによっ て緩やかに仕切られ、フ レームを通して視線が 交錯する。またフレーム をランダムな位置や組 み合わせとすることで、 展示空間がどの位置か らでも違った形に見える と考えた。



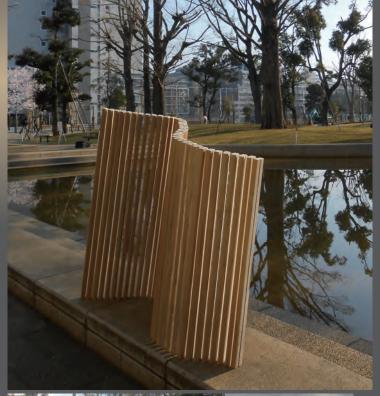


■ 1 : 実寸制作物 | 2 : 模型。さまざまなフレー ムパターンが連なる

ぐにゃぐにゃ・なみなみ・くるんくるん

柴田彩佳

本の展示空間を仕切るエレメントをデザインする。本を伏せて置くと波のようなカタチが見えることから仕切るエレメントも波をモチーフに変容性のあるデザインとした。棒状に切り出したベニヤ板を塩ビシートに一定のビッチで接着し、床との設置面を斜めに切断した。そうすることでどこか「静」を感じる「仕切るエレメント」に対し、傾斜や曲線を備えた「動」のある仕切るエレメントとなり、また仕切られた空間にも流れを生み出す。





1: ぐにゃくにゃ、なみなみとしたエレメントが空間を柔らかく仕切る | 2: 見る 角度によって全く異なった印象を受け る | 3: くるんくるんと巻くことも可能 夜間部 Element Design B

エレメントデザインB

Lecturer

堀岡月

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。

hu

荻原宏明

誰かを支え続けるというこ とは労力のいることである。 「座る機能」というのは支 えるというある種の緊張 の中で存在しているが、そ んな献身的な「いいイス」 ばかりとは思えない。huは それ自身に人を支える機 能を持たない。頼りなさや だらしなさといったネガティ ブな感情を表現している。 しかし、別のものによって その機能を持つことがで きる。別の誰かに支えら れてがんばれる。どこか頼 りなく、どこかだらしない。 現代の支え方。人間的。 [hu]。



SPINE

山澤美貴子

美しいアーチを描く脊椎(SPINE)からヒントを得て骨がどこまでも連続する様子を表現した。また、量産しやすいデザインになるようパーツは3種類で背面用と座面用のくの字型のパーツとハブ用のみとした。これらパーツの張り合わせの数によって座面の長さ調整が可能で、ベンチなど複数人用の座面を作ることが可能である。材料はシナ合板。サイズはW300xD700xH465。



夜間部 Element Design C

エレメントデザインC

Lecturer

芦沢啓治

Subject

ストーリーのあるプロダクト

デザイナーの役割はますます拡大し、期待されている。デザイナーのスキルを活かし、社会に提案を求められることも多い。ストーリーのあるエレメントをつくり、ひとつのプロジェクトとして提案すること。ストーリーのつくり方は自由。どんなプロジェクトとしても構わない。最終的なモノの魅力も含め提案力を期待している。

最終成果物:

原寸模型、または現物。発表方法は自由。

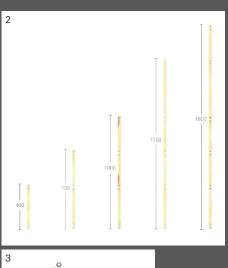


Act Lines

胡桃麻衣子

これは小さな演劇のための舞台装置である。舞台美術に携わってきた経験から、「持ち運べて」「組み替え可能」な舞台装置づくりを試みた。この装置はヒューマンスケールを意識した5種類の長さのパーツを基本としている。パーツをボルト締めによって組み合わせていくことで、さまざまな形状の抽象性の高い装置をつくることができる。この作品を用いて都内児童館とギャラリーにて、それぞれ異なる演目で公演も行った。













1:パーツで組み上げたイス | 2:5種類の長さの基本パーツ | 3:棒を挟み込んでボルト留めすることで組み立てる | 4:専用パーツを用いてイスや三脚をつくることができる | 5-7:実際に行った公演の様子

/6



Warai Project

笠倉 環

日本の伝統的民芸である藁 細工の魅力を伝えるため、富 山氷見市床鍋のしめ縄職人 とコラボし、藁の新しい使い 方と伝統産業の今後を考え るプロジェクト。稲刈りで収穫 した藁で日用品やしめ縄をつ くる藁細工は、日本人の生活 と深く結びついていた。しか し後継者問題などで姿を消 しつつある伝統産業である。 それを今回ランプシェードと パーティションとして現代の 生活に馴染むものとしてつく り直す。





how to enjoy wartition





出来上がり



藁の経年変化





藁が届く

床鍋と私たちの生活

藁工房床鍋



富山床鍋の藁職人

美しい棚田がある山間の集落床鍋。

そこには代々、藁細工を行ってきた職人が住んでいる。 昔は主に自分たちの生活に必要な日用品を作っていた。 20年ほど前から、その技術に目をつけた宮司さんが しめ縄つくりを依頼し、以後しめ縄を主な商品として 生産している。

平均年齢84歳の女性の職人達。

日本の主食である米。米が収穫されるときに大量に出る廃棄物が藁である。 東北北陸地方などでは伝統的にしめ縄や草鞋、みのなどの藁細工が盛んに作られてきた。

春に田植えをし、秋に収穫して冬に藁細工をする―四季と稲作のリズムに合わせて育まれてきた工芸である。 しかし、最近のようにコンベンサーのような大型収穫機で米を刈り取ると、

藁はチップ状に細かく砕かれ藁細工の材料となる十分な長さをもつ藁は収穫できない。

職人の後継者問題と米の収穫スタイルの変化も伴って、減少している伝統工芸の一つである。





1-2:しめ縄づくりのおばあちゃんたち | 3:しめ縄職人の縄を縫う技術を応用し たランプシェード | 4: しめ縄づくりのため手刈りで収穫された藁の長さを生かした パーテーション「wartition」。藁の経年劣化を楽しみつつ、古くなった藁は交換でき る | 5: プロジェクト概要

エレメント C の後期課題では、毎回の授業でディスカッションを 重ねながらストーリーのあるモノとは何なのかを考え、またそれらを モノを通してプロジェクトを発表することを目指した。当然ここで難 しいのは、ストーリーを持つプロジェクトということはおおむね社会 と繋がるモノを提案しなければいけないということである。デザイ ナーの役割とは何なのかということを深く考えてしまったこともあっ ただろうと思う。以下、学生たちの作品を簡単に紹介していき たい。

胡桃麻衣子 [Act Lines] *p76 演劇のシナリオの構成にあ わせて演劇の装置を制作した。また自らがそれを演じることも試 みている。必然的にそれらは自らが運べるモノを制作することとな り、分解されることが求められる。そこで必要なデザインとともに モジュールとディテールの開発に着手。またそれらをいかに運び 組み立てるのかというドキュメントまで用意している。願わくばもう 少し時間があればと思うが、バランスが良くまた大変ユニークな 計画になったと思う。

笠倉 環 [Warai Project] *p78 地域に残された手仕事を 再評価するプロジェクトである。藁を編むおばあちゃんたちの手 仕事に感動しこのプロジェクトは始まっている。デザイナーの役 割として今後ますます求められること、それはデザインだけでなく それらの出口まで考えることだろう。例えばこのプロジェクトであ れば、今後いかに発表するのか、値段はどうするのか、観光と しての価値を同時につくれるのか、販売は国内だけではなく海外 も考慮するのかなどを同時に考えていく必要がある。もちろん全 ての手を動かすということではなくデザイナーはこれらのことを把 握することが望ましいと考えている。ロゴのデザインやクラウドファ ンディングを利用することなどモノのデザインのみならずプロジェク トをつくろうとしたところは大変評価できる。

深澤智佳子 [DIY → homeless] *1 リサイクルされるアル ミ缶のプロセスの中でプレスされた板に着目したプロジェクトを試 みた。デザイナーの役割として今まで光が当たらなかったモノを 再評価することがあると思う。実際そうしたスキルは社会に有用 である。これはデザイナーが教育や什事を通して身につけ、より 磨いていくべきスキルのひとつだろう。そういった意味でこの発見 は評価できる。

田原佳世能 【TOBIKKO】*2 ファッションを提案するプロジェ クト。ひとつのファッションブランドを組み立てることを試みている。





ファンシーな色と形をもった独特のファッションをモデルに着せて、 東京の児童遊園を撮影地に選んだブランドブックが良かった。 東京というやや殺伐とした街とあまりにかけ離れたファッションとの コントラストから若い女性の強い意志のようなものが感じられた。 池田友絵 [Make a fiction] *3 個人的な発見、ユニーク な制作プロセスから発見的なプロダクトや家具のデザインを試み た。私もデザイナーとして共感できる部分も多い。こうしたプロジェ クトは物量がモノを言うケースが多い。そういった意味ではややス タートが遅れたのが心残りではある。しかしながらユニークな視点

はこれからも持ち続けて欲しいと思う。

ストーリーのあるプロジェクトをつくることは決して簡単なことではな い。自らのスタンドポイントを探るだけでも大変だし、デザインだ けではなくプロジェクトリーダーとして振る舞うことも求められる。ス トーリーが正しいのかどうかなど悩みは尽きなかったはずだ。短い 期間の中ではやや厳しいルールだったかもしれないが、生徒たち は良く答えてくれたとは思う。これからもデザインと自分、そして 社会との距離について考えつつ社会人として学んだことを生か す、あるいは磨き続けて欲しいと思う。 (講評: 芦沢啓治)



講評風景

夜間部 Interior Design A インテリアデザインA

Lecturer

Subject

50㎡のワンプライスショップ

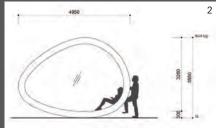
空間とはペラペラの2次元ではなく3次元ボリュームである。不動産チラシの間取り図的な2次元発想から空気のカタマリである3次元へ学生の思考を切り替えるべく、与件として立方メートルという空間ボリュームで考察することを求めた。100円ショップのように1種類のプライスで統一されたシンプルな店舗を構築するにあたり、常にスタディ模型をつくりながらデザイン検討をすることで3次元空間の捉え方を模索。さらに最終成果物として1/10という大きな模型を制作することで、空間構築の初歩的スキルやインテリアにおけるスケール感を体感的に会得することを目指した。

Cinema Tube

小野 敬

このチューブ状の建物は、「近未来」をコンセプトにデザインしたミニシアターである。この建物 は構造体の内側は柔らかな素材で覆われており、利用者は構造体そのものに着座する仕組 みになっている。一般的な映画館はイスやスクリーンを設ける必要があるが、そのようなエレメ ントのしがらみから脱皮することで、空間を解放的に設計した。映画館は通常遮光を徹底す る必要があるが、シアターの放映時間を夜間に限定することで、日中シアターの中の様子が 見え、この建物を見た人の興味をもたせるガラスを用いたデザインが可能となった。



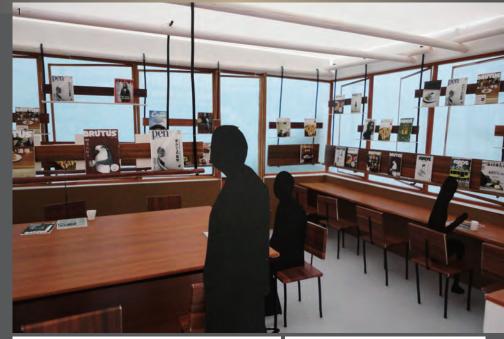


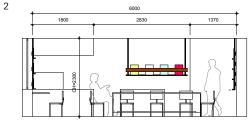
1:全景 | 2:断面図

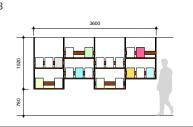
Magazine Cafe

峯村悠司

オフィスビルが並ぶ明治通り沿いに、オフィスワーカーが利用するためのカフェをデザインした。店にはさまざまな情報誌が並び、客はその表紙の文字や写真を見比べることで、普段自らはアクセス(検索)することのない情報に出会うきっかけを得る。そしてそれらの情報は、話題の選択や週末の行動の決定などに役立つ。並んだ情報誌の表紙が空間の表情となり、また天井からマガジンラックを吊り下げることで、情報が空間に浮かび、高さ方向に変化があるデザインとした。







1:カフェ内観。マガジンラックが天井から吊られている | 2:断面図 | 3:マガジンラック正面図

夜間部 Interior Design B インテリアデザインB

高橋 慎

Subject

青山にスニーカーブランドの 路面店舗をデザインする 与えられた路面店舗の1階とファサードをデザインする。店舗は任意のスニーカーブランドを想定。クライアント、ブランドはリサーチレ、任意に設定する。サイトは青山エリアとする。

TOPPER CASUAL

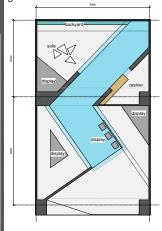
胡桃麻衣子

ブラジルのサッカー界 を支えてきたスポー ツ&シューズブランド、 「topper」のカジュア ルシューズ専門店。サッ カーのゴールポストに向 かっていくかのようなジ グザグの通路は、進むご とにシューズがディスプ レイされた小部屋に誘 う空間構成となってい る。またソールの柔らか さが特徴のtopperを試 着して店内を歩き回っ てもらえるように、広い 通路や段差を意識的 に盛り込んだ。



1:店舗入口から店内を見る | 2:ディスプレイ の様子 | 3:平面図



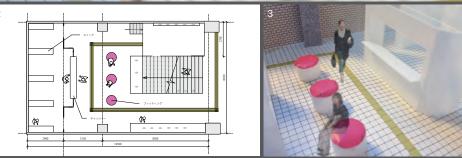


tone on tone

荻原宏明

表参道駅構内にできたリーボックイージートーンの専門ショップ。働く女性のスニーカー通動をメインターゲットにし、普段の通勤風景にイージートーンという新しいカラーを重ねるというデザインコンセプト。店内は通勤で利用する駅の階段や、駅で目にする黄色の点字パネルをモチーフに、イージートーン特有の明るいカラーや靴裏のクッションボッドをデザインに取り込んだ。見慣れた日常風景と発見。人を引き込む要素と留める要素。つまらない通勤風景が楽しくなるような、思わず履いて通勤したくなるショップデザインとした。





1:中央の反転している階段がディスプレイ兼スニーカーの履き心地を試す段差になっている | 2:平面図 | 3:フィッティングエリアの様子

8/1

夜間部 Interior Design C

インテリアデザインC

Lecturer

沢瀬 学内山敬寺

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。

CINEMA Furniture

田尻愛乃

インテリア好きのた めに映画のセット のようなライフスタ イルショップを考え た。映画をいくつか ピックアップし映画 のテーマやイメージ に沿って建物と内 装を計画した。自宅 をセットに見立てる ため、キッチン・リビ ング・ベッドルーム に分けて店舗展開 し、各店舗でそれ に関連する商品を 販売する。店内に あるものはすべて 購入可能であり、 家具を揃えていくと 映画の世界ができ 上がる。









1:店舗1階内観。参考にした映画は『アメリ』と『ペネロビ』。テーマカラーは赤 | 2:店舗外観。所在地は博多でも若者に人気がある街 | 3:店舗 2階 | 4:イメージスケッチ





5:店舗外観。目黒川沿いに建つ |6:イメージスケッチ | 7-9:店舗内観。参考にした映画は『キッチ ンストーリー』と『ひなぎく』。テーマ カラーは緑と白







suzudeco~Christmas decoration for ifs 未来研究所

前山涼子
実際のイベント会場装飾のデザイン、制作、施工に挑戦した。クリスマスイベントの空間演出ということから、クリスマスらしい雰囲気づくりを大切にし、さらにイベント内容(クラシックコンサートやトーク)に合うような、オブジェやオーナメントをデザインした。既存インテリアのポップな印象に合うように○や△の形を用いて明快に、また色はシンプルに金、銀、白、赤を選びクリスマスらしさを演出。イベントを体験する来場者が、空間演出によって、さらに楽しく、わくわくする気持ちが増すような演出を心がけた。







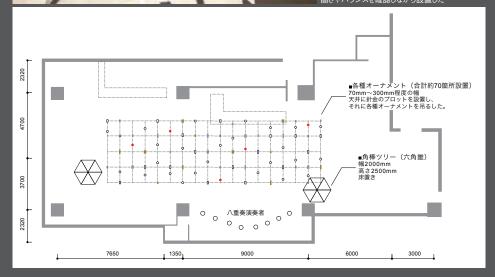
制作物DATA

- □毛糸オーナメント 15連(ポンポン5個で1連) ※白・赤・黄土色・グレーのポンポン仕様 材料:毛糸玉約15個
- □ヒンメリ/20連(3個で1連) 材料:ストロー720本
- □ゴールとシルバーのオーナメント
- ・大丸8連(3個で1連)
- ・小丸18連(3個で1連)
- ・三角8連(10個で1連)
- 材料:ゴールドとシルバーの厚紙
- □角棒で制作した六角錐のツリー/2本 高さ:約3000mm/最大幅:2000mm 材料:角棒30×40×4000mm 35本 総費用:約5万円

製作日数:約10日間 制作人員:約4名 施工時間:約10時間 施工人員:4名

4

1.2: イベントの様子。高さ3mのンリーオブジェを 2台設置することで、広い会場空間にメリハリをつけた。天井から吊るオーナメントの数を多く設定し、高さのある会場空間を埋めた | 3: 実施場所は「WORK WORK SHOP」という伊藤忠商事が運営するコミュニティ&カフェスベース。トークショーや各種イベントなども開催される天井高のある広々とした場所 | 4:制作物一覧 | 5:会場平面図及びオーナメントプロット図。オーナメントは合計約70個を満遍なく配置。色のバランス、隣り合フオーナメントの種類などを考慮しながら現場で吊り位置の高さやバランスを確認しながら設置した



田尻愛乃 [CINEMA Furniture] *p86 彼女の直感に響 いた「素敵だな!と思う映画のワンシーン」のサンプリングから、 独自のストーリー展開によって具体的なライフスタイルショップを 構築していくその飛躍力と解像力には目を見張るものがあった。 次はそれを包括的・客観的に把握・整理して、効果的に、順 序良く、人に伝えられるようになることを目指してほしい。

前山涼子 [suzudeco ~ Christmas decoration for ifs 未来研究所] *p88 同じクラスの誰よりも自分の近い将来に課 題を引きつけ、半年間全力疾走し続けたその体力と感覚と、実 は結構備わっている論理力を賞賛したい。スペースデザインと いう領域の中でも、かなり現象的でかつ抽象的存在を取り扱 い、卒制の一部は私たち講師がインテリアデザインを行った企 業ショールムでの、クリスマスパーティーのデコレーションであると いう、何とも積極的なものだった。実際にプレゼンテーションか ら施工、撤収までの調整を協力を得ながら行った。そこで得た 経験を伸ばしていってほしい。

大坂谷一平 [HOTEL MONOLITH] *1 少子化で日本の 人口が減少し、結果桑沢デザイン研究所の生徒数が減少して いくだろうという、短絡的な未来予想には首を傾げたものの、「そ こで母校の明るい未来を提案します」というツイストした愛情から 発展していくシェアタイプのホテルデザインには底がなく、今後も 引き続き追求していって欲しい。

影山ゆり奈 [いろいろは] *2 お年頃女子に化粧品をポップで 可愛いくご紹介するというコンセプトショップをキャットストリートに 設定したこの作品は、最終的に全体を縛っていた論理構成を、 感覚的充足感で満たし緩めていくことができたように感じている。 川口紫織 [alice liddell] *3 まるで前衛アートを扱うギャラリー のような、一般的な生花屋とは全く異なるスタイルを吉祥寺で追 い求めた。スケール感を操作しながら、大得意な精緻なディテー ルのこれでもかという繰り出しには目を見張るものがあり、それが 昇華して全体構成をさらに揺り動かす力になることを願っている。 **河内彩乃** [gift spot bee] *4 祖父が左官職人なだけに、 かしこに独特の繊細なこだわりを持ち、訥々とながら全体のプロ グラムを組み上げてゆき、最終的に持ち込んだギフトを「包装す る材料と技術を売るお店」としてまとめ、全体に暗喩として「み つばち」「はちみつ」を用いるフォーメーションを組めたことはひと

田中久美子「たまりば」*5 神楽坂下のお堀端の既存施設を、

つの達成だと思う。







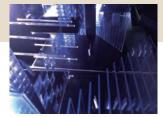


朝から深夜まで水と光で移り変わる魅力によって、心地よく感じ られる場所として運営したいという志が高く、それは高いハードル でありながら、途中の模型スタディなどでの気付きをさらにどう探 求して構成していくのか、楽しみな作品。

松崎広太 [G-SHOCK ~ most star ~] *6 光と商空間 への探求心から、G-SHOCK のアンテナショップを銀座中央通 に計画した。模型スタディ中に発見した、数枚のガラスレイヤー の魅力を発端に空間を立体的に構成していった。初期の頃から 目標が定まっており、その固まり具合がデザイン発展を妨げてい るかに見えたが、実はミニマルなディテールの高まりのための時 間だったことが、最終講評で理解できた。

宮野 徹 [aqito] *7 突然の計画変更がおこり、「ギロッポン の地下で高いワインを飲ますバー トから、何度かレヴューを重ね るうちに、どこか本気になれる限定された世界を求めていること が現れて、最終的にはそれが CG での、更にライティングに収 斂していくこととなった。

山澤美貴子 [THE LITTLE THINGS & Pool GAVioTA] *8 千葉内房のビーチに、ビーチハウスではない、レストランとプー ル施設の組合せという、一見首を傾げたくなるプログラムが、ス ペースデザインという知見によって、段階を踏んで納得させられ る方向をみせてもらった。もっと空間そのもののその先に素敵な 世界があることが見える。 (講評:沢瀬 学、内山敬子)









夜間部 Habitat Design A

住環境デザインA

Subject

2人の都市住まい

現代の都市住宅について考察する。過密な都市に住まうことは、限られた空間をいかに過ごす時間を生み出すか、 また光・音・自然といった外部環境との関係をどのようにつくり出すかなど、さまざまなテーマが潜んでいる。自らの実 体験に重ね合わせつつ、名作住宅からも多くを学びとり、独創的なテーマ設定から住まいの物語を綴っていく。い ま都市に住むことの意味が改めて問われている。開きつつも閉じ、守られながら開放できる高度な空間センスが不 可欠だ。この両義的な関係は、パートナー(他者)と何を共有し何を個有するかという[2人の都市住まい]にも通底 する。これからの未来のために、新しい都市住宅のビジョンを掲げてほしい。

つなぐ家

松本友香里

住民は50代の夫婦。定年 退職が近づき「地域とのつ ながりを大切にしたいしとい う夫と「趣味を同じにした人 が集まる場をつくりたい」と いう妻がセカンドライフを満 喫するための家。外壁は全 面ガラス引戸になっており 外部と内部をつなぐ。昼間 は光が入り、夜は光が漏れ ることで光でのつながりも 意識した。そして外の階段と 家の中の壁が渦巻きのよう に内側へとつながる。この 家はご近所さんが集まること でコミュニティが広まり人と 人をつないでいく。

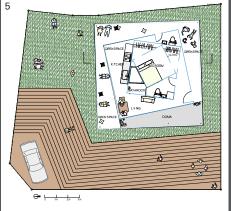








1-2:解放することで外と内のオープンスペースをつなぎ入りやす くなる。また戸の移動で空間を多目的に使用できる | 3-4 : ダイアグラム | 5 : 平面図 | 6 : X-X断面図











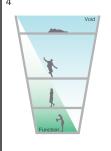
妹島和世設計の梅林の家が建つ敷地に共働きの夫 婦が住む狭小と広大をテーマとした住宅を提案。狭小 とは建物の機能、広大は空間の余白をさす。機能が占 める割合は上階に上がるほど減り、代わりに余白は増

大する。夫婦は満員電車で通勤し夜遅くまで働く。密 集する都市の中で彼らは狭さから逃れることができな い。この住宅では建物の内部に余白を大きく取り入れ ることによって都市の狭さから解放することを試みた。

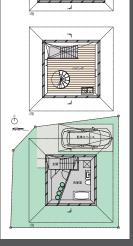
都市の住宅に必要なのは余白なのだ。

余白の家

杉浦翔子







1:外観 | 2:余白となるヴォイドの見下ろし | 3:3階内観 | 4:狭小 (Function)と余白(Void)のダイアグラム | 5: 断面図 | 6: 平面図

夜間部 Habitat Design B

住環境デザインB

Lecturer

大松俊紀

Subject

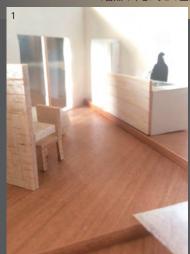
時(トキ)と間(マ)を繋ぐ住宅論

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、もう片方の畳の部屋はさらに半分に分割されている。この「土間の家」も、現在は長女家族のための普段の住まいとなっているが、大辻家はこの家を今後も別荘として使用したいと考え、敷地内に新しい家の計画を決めた。周りには、当時建てられた清家清、宮脇檀らの別荘群が、今も一部廃墟のようになりながらも建ち並ぶ。そんな「時と間」の断層にどのような住宅論を描けるのだろうか?

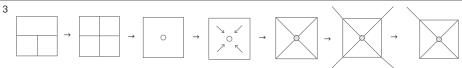
中心柱の家

影山ゆり奈

土間の家は、和室の窓からみる景色、感じる風がとても心地よかった。この部分を新しい家とも共有したいと考えた。土間の家の明快な分割から、中心柱を置き、求心力の線上に段差を設けた。これらによって4つの異なる空間が生まれる。そしてまたその線を長く延ばせば内と外が曖昧にでき、軽井沢の自然の中というこの土地に、より融け込む造形になるのではないか。











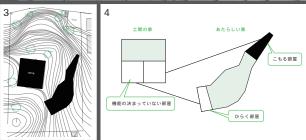


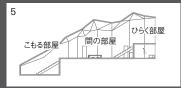
こもるヘヤとひらくヘヤ

並木千香

土間の家では、機能の決まっていない部屋が、機能に依らない家族の行為や感情を受けとめていた。2部屋あったこの部屋を、あたらしい家では「こもる部屋」と「ひらく部屋」という対極の性質に分けた。この部屋を家の両端に配置し、壁を設けず段差で繋いでいくことにより、対極なふたつの性質の間に光と距離による濃淡が生まれる。ふたつの部屋とその間の濃淡全体が、家族のさまざまなこころの変化に寄り添う空間となる。







1: ひらく部屋 | 2: ひらく部屋を見上げる | 3: 配置 図 | 4: ダイアグラム | 5: 断面図 | 6: 平面図 | 7 : 間の部屋







住環境デザインC

Subject

新しい多人数での住環境

住宅とは何なのか、家族とは何なのか、社会性とは、身体性とは――人は互いに関係づけられながら、社会とも繋が り、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。住む場を考える時に、もはやその器(建築)だけを考 えればよいのではなく、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。21世紀に入り生 活の場は確実に変化している。家族の概念、少子高齢化、建築の機能の多様化、インターネットの普及、資本主 義社会の崩壊。今までではあり得ないことが次々と起きようとしている。我々は、この変化に応じた生活環境を生み 出していかなくてはいけない。未来の社会が生き生きとするような提案を期待する。

1Fを 1000mm 下げて 2F からもアクセスがで

きるようになっている。南側には大学研究室

ング/キッチン (住民のみ利用できる) など

4F 住民以外立ち入り禁止の二人以上の住空間。

北側にダイニング・キッチンを配置。(■色の

部分) 視覚的に外に開く。リビングはそれぞ

北側角にお風呂・トイレ・洗濯場(一部の住

れの住居スペースにある。

民で共有) を配置。(斜線部)

新しい家の形式:家族が集う場を外

新しい家:住空間の要素を点在させ、

道を介して生活を営む

に出し、複数の家でシェアする。

の共用部を配置。(■色の部分)

(■色の部分)

まちの住宅

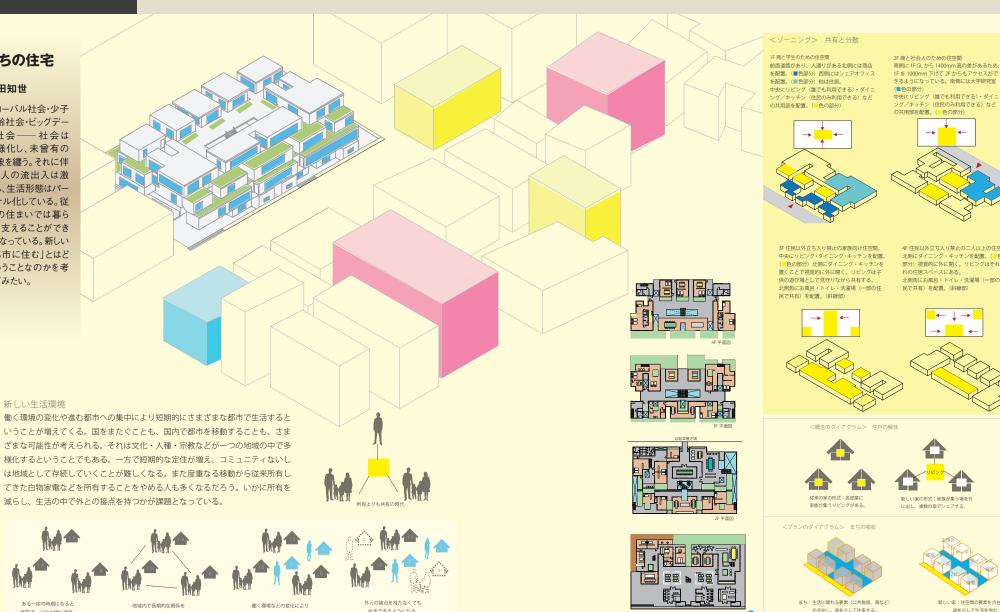
武田知世

グローバル社会・少子 高齢社会・ビッグデー タ社会---社会は 多様化し、未曾有の 現象を纏う。それに伴 い、人の流出入は激 化し、生活形態はパー ソナル化している。従 来の住まいでは暮ら しを支えることができ なくなっている。新しい 「都市に住む」とはど ういうことなのかを考 えてみたい。

新しい生活環境

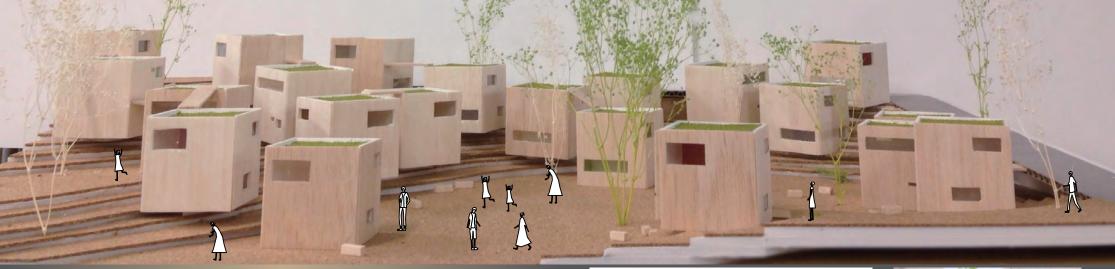
家族で一つの土地に定住。

つくることができた。



生活できるようになる。

短期的に移り住む人が増える。



みまもるまち――地域全体で子どもたちの成長を見守る集合住宅

近藤 茜 待機児童問題が深刻化し、また働く女性への支援が行き届いていない。そこで、保育施設や幼稚園、児童図書館などを複合した集合住宅街の提案を行う。「働くお母さん」の支援とともに、街全体で子どもたちを見守ることのできる環境をつくることによって、希薄なご近所付き合いの復活や地域活性化にもつなげていく。

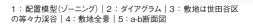
〈みまもるまちの特徴

- 1)住居を6m角サイズの狭小にすることで屋外での生活時間を増やし、庇の下や広場などの空間を設けることで、より自然を感じられる場をつくり出した。
- 2)保育施設はホールと保育士の部屋のみ。保育室は住居内部に散在配置。
- 3)図書施設は閲覧室が併設されておらず、閲覧は住居の一室の出入り自由な閲覧スペースか外部のベンチを利用。
- 4)住民以外の地域の人々も自由に出入りできるため、この街が核となり地域交流を深める場となる。





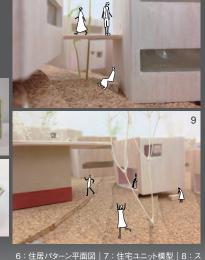
保育施設



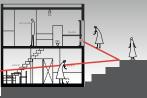


住宅c 2F平面図

住宅c 1F平面図



6:住居パターン平面図 | 7:住宅ユニット模型 | 8:ス ローブが庇代わりとなり屋外空間を豊かにしている | 9: 住宅の一室にある閲覧スペースも利用することができる



概要 延べ面積 住居数

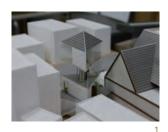
責 4000㎡ 22戸 33世帯 例年の通り、新たな住環境を提案するというテーマである。 卒 業設計的な課題だから、本当は「すまい」であることに固執し なくても良いのではと思うのだが、そもそも桑沢では建築の授業は 「住環境 | と呼ばれるので、「すまい | に絡んでいなくては元も 子もない。だが、結果としてこの教育はかなり正しいのではない かと最近とみに思うようになってきた。

建築というものは「人が使ってこそ」とは当たり前のことである。 しかし、例えば美術館や図書館などは、公共建築としてある意 味象徴的で権威的であるべきというようにつくられた時代があっ た。確かに、国家や体制などという権力に利用されてつくられて きた背景はあるのだろう。しかし、21世紀に入りそれらが溶解し、 「そもそも人が使うもの」としての建築が真に求められてきたよう に思う。そうなると、人が住んでいる場所、そして人が使う場所 はすべてが連続的でそれぞれの新たな絡み方や配列の仕方が、 本当に快適で自由であることを目指す必要が出てきているのだ。 つまり、「住環境」が「建築のすべて」ともいえるし、「建築」 が「住環境のすべて」といえる。

さて、今年も今後の住環境にあまり疑問を持たない学生たちに、 何とかその危機感を伝え、何とか可能性のある未来を描いてもら おうと指導してきたつもりだが、やはりなかなか難しかったようであ る。以下、個別講評を行う。

武田知世 [まちの住宅] *p96 青山通りを少し入った路地に面 した、さまざまな人々が出入りするあらたな住環境の提案である。 大学が近くにあること、商業地に存在すること、大小規模の建 築に取り囲まれていることなど、敷地の条件より引き出されたプ ログラムやボリューム設定により、複雑で多くの絡みのある住空 間が成立した。各階に縦横に走る路地空間と階を貫く吹き抜け により、住人、学生、買い物客などが偶発的に出会い、化学 反応が住まい方に刺激を与える。力作であり可能性を感じるが、 あと一歩プログラムの緻密さと空間的魅力を期待したかった。

近藤 茜 [みまもるまち] *p98 等々力渓谷にほど近い斜面地に、 保育所を内包した立体的な住環境が提案された。一定の大き さのキューブ状の建物はさまざまな方向で斜面に林立している。 キューブの一部は図書館や保育室に使われ、複雑にプログラム が絡み合う。絡み合うことで、住人や地域の人々が自然に子ど もたちに目を向け守ることができ、さらにカフェや図書館などの機 能も地域の絆を深める場となる。とても良い計画で、何より斜面







を利用することで、空間的な抑揚やダイナミックさ、偶発性を生 み出し魅力的な計画となっている。願わくば最終形にもっと密度 をもたせて欲しかった。

荻原宏明 [センジュスキマフドウサン] *1 北千住という地域 的ポテンシャルの高い街に、もともとの古屋や隙間を利用して寄 生するようにあらたな住民たちの場を生み出していき、より魅力 的な街をつくろうという意欲的な提案である。タイトルが示すよう に街を面的に改善していくという、不動産屋的システムの提案で もあり、このような発想は今後建築界に必須であろう。既存の プログラムを利用し新しい住まい方を提案していて魅力的でもあ る。あとは建築そのものの魅力的な提案を。

並木千香 [ひっそり集う家] *2 木造密集地域に決して大げさ ではなく、そして住まい方としても特別な絡みを持つでもないが、 それでも一緒に住んでいることを、気配や光や風の流れの中か ら感じさせたい、という独特の視点で取り組んだ提案である。きっ ととても面白い作品になっただろうと思わせるも、未完成での発 表で最終形を見られず残念である。必ず完成させて欲しい。

湯浅 廖 [Garden in 江ノ島] *3 江ノ島に住む本人の新た な江ノ島ライフの提案である。短期滞在者と長期滞在者がエリ アを分けているものの、同じような葉っぱのようなデザインの住 居群に住む。部分的に共有部分を持ちつつ、エントランスとな る平地の広場では観光客などとも絡む場を設ける。お祭りなど 地元の文化背景を利用しながら、地に足が着きつつ新たな外部 者との交流が期待できたが、最終的な設計密度がストーリーに 追いつかなかった。

平野崇一朗 [Y字路 apartment] *4 谷中に建つ老人用 の共同住宅である。敷地にY字路の路地を差し込み、敢えて 近隣住民、特に近くにある小学校に通う子どもたちを呼び込む 計画である。建物には子どもたちが集えるような場所、食堂など も併設され、開かれた街のための施設となっている。敷地選定 といい、プログラムといい、実現可能性のある良い計画だと感 じたが、逆にすでに実現されているような既視感も否めない。も う少し遠くに石を投げてみても良かったかもしれない。

(講評:田井幹夫)





lopics 1 minimum minimum market and a second control of the contro

3つのインテリアエレメント

会期:2014年8月5日(火)~10日(日)

会場:ギャラリール・ベイン(東京都港区六本木)



エレメントデザインII A (p.28) 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、私たちの周りに取り巻く環境へ思いを馳せなが ら、作品制作を行っている。(担当講師:水谷雅文)

1:展覧会のDM | 2-3:会場の様子

Topics 2

座り方〇△□

あたりまえを考える、座る機能を持ったもの。展

会期:2014年9月30日(火)~10月6日(月) 会場: 桑沢デザイン研究所1階ホール









自分の頭の中に描いたイメージをドローイングに落とし込み、原寸大で制作する――。デザインと いう行為の中では当然のことのようだが、これを最初からすべて一人でこなす経験は案外少ない。 特に学生にとっては何もかもが初めてに違いない。DM・ポスター制作、会場構成、展覧会開催 まで含めてエレメントデザインBの課題。掴みどころのない課題内容から何かキッカケを得てガムシャ ラにもがいている学生の姿を見続けて今年で6年目である。(担当講師:堀岡 勝)

1:会場全体の風景 | 2:胡桃麻衣子の作品 | 3:田尻愛乃の作品 | 4:並木千香の作品

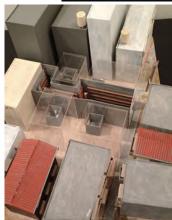
展覧会DM

Topics 3

第38回学生設計優秀作品展 一建築・都市・環境 (レモン展) に出品

会期:2015年5月31日(日)~6月3日(水) 会場:明治大学駿河台校舎 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







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。桑沢も参加し始めて今年で8 年目となった。今年は、夜間部から荻原宏明君が出品。作品は「センジュスキマフドウサン」(p101)。東京の北千住駅周辺で、路地の裏側やビルの屋上、高架下など増加する「都市的スキマ」に、「共用倉のあるドミトリー」を挿入することで、モノとヒトが集まる新たな宿場町(宿場都市)をつくるという提案である。

Topics 4

atelier oï (アトリエ・オイ) の パトリック・レイモンド氏による講演会

日時:2014年10月24日(金) 会場:桑沢デザイン研究所72教室



東京デザイナーズ・ウィークのために来日した、スイスのデザイン事務所 atelier oī (www.atelier-oi.ch) を主宰するパトリック・レイモンド氏が急遽、内田繁先生の紹介により、桑沢で講演会を開催。atelier oī は、世界的に有名なブランドのインテリアやプロダクトを数多く手掛けている。講演会では、事務所創設時の話から、最近の作品までを熱く語ってくれた。

Topics 5

学科オリエンテーション開催

日時:2015年4月28日(火)17時~20時 会場:桑沢デザイン研究所1階ホール

参加講師: 大松俊紀(専任講師)、磯 達雄、内山敬子、 遠藤幹子、紫牟田伸子、田井幹夫、高橋 慎、 鳴川 肇、比護結子、藤森泰司、水谷雅文、 渡邉健介(以上、非常勤講師)

今年初めての試みとなる昼間部・夜間部合同の学科オリエンテーションを開催。前半1時間半は、カリキュラム全体の紹介に始まり、参加講師による各授業内容のプレゼンテーション。後半は、今後の桑沢 SD の教育の方向性などが、学生の意見も交えながら、講師間で話し合われた。他の学校にはない桑沢の強みをどう引き出すか、桑沢の他学科との共同プロジェクトの開催などが話題となった。オリエンテーションの後は、学外に場所を移し、学生主催による懇親会が行われた。







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



芦沢啓治 あしざわ・けいじ

[非常勤講師] エレメントデザインC

1996年横浜国立大学建築学科卒業。96年 ~2002年architecture WORKSHOP、02 年~04年super robot、05年芦沢啓治建築 設計事務所設立、06年~株式会社芦沢啓 治建築設計事務所。



Skycourt



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ご 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



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」「ポストモダン建築巡礼」 『菊竹清訓巡礼』『日本遺産巡礼』など。

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。





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) 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。



4本柱建物



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)



SOLANA



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



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



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)。





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

沢瀬学と「KEIKO+MANABU」で活動。「ピ アスから宇宙開発のお手伝いまで」を掲げ、 日々の暮らしや自然の中の美しさ・楽しさ、時 に厳しさからのインスピレーションを自由なか たちや空間に現すことで、クライアントととも に社会にとってより良い未来を提案する。シ アトルと東京に拠点。



Ellipse Sky



北原摩留 きたはら・まる

[非常勤講師] インテリアデザインΔ 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-- 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。





土井智喜 どい・ともき

[非常勤講師] インテリアCADII

桑沢デザイン研究所夜間部スペースデザイ ン専攻科卒業。インテリアデザイン事務所 勤務の後、2011年~and Associatesにて



薬園台シェアハウス



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「KEIKO+MANABU」で活動。 「ピアスから宇宙開発のお手伝いまで」を 掲げ、日々の暮らしや自然の中の美しさ・楽し さ、時に厳しさからのインスピレーションを自 由なかたちや空間に現すことで、クライアント とともに社会にとってより良い未来を提案す る。シアトルと東京に拠点。



Ellipse Sky



中島崇行 なかじま・たかゆき

[非常勤講師] インテリアCADII 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



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 一空(くう)の箱一



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



高塚章夫 たかつか・あきお

[非常勤講師] 住環境デザインA

aaat代表。1998年京都大学工学部建築学 科卒業。2000年パリ建築大学ラ・ヴィレット 校修了。00~08年伊東豊雄建築設計事務 所。京都造形芸術大学非常勤講師。主な作 品に[Loop/Roof] [takram omotesando] など。11年以降、宮城県女川町復興事業に も従事。



WFII



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)_o



Diesel Denim Gallery



高橋 慎 たかはし・しん

[非常勤講師] インテリアデザインB

桑沢デザイン研究所卒業後、クラインダイ サムアーキテクツ。2011年Specialnormal Inc.設立。、代表。インテリアデザインを主軸 に、多角的な視点から提案している。作品 に、Kabuki Gate、NIKEBASKETBALL、 note et silence.など多数。



Kabuki Gate



鳴川肇 なるかわ・はじめ

[非常勤講師] モデル デッサン

VMX Architects、佐々木構造計画研究 所を経て09年オーサグラフ(株)設立。ICC 「オープン・スペース 2009 | で独自開発投 影図法を公開。11年、日本科学未来館大 型デジタル地球儀(ジオコスモス)、世界地 図アーカイブ(ジオパレット)等設計協力。日 本科学未来館アドバイザー。慶應大学政 策・メディア研究科准教授。



オーサグラフ世界地図



高山和憲 たかやま・かずのり

[非常勤講師] インテリアCADII インテリアCADⅢ

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。一級建築十。



baikal project SPA



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ΠΑ 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.taiii-fuiimori.com



RINN/arflex



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)

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」

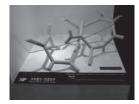


水谷雅文

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。





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。



その他の非常勤教員リスト (五十音順)

相澤久美	光嶋祐介	田川欣哉	萩原 修	山倉礼士
浅野康弘	小阪 淳	田中浩也	光畑由佳	山村真司
伊藤邦男	佐々雄旗朗	玉井俊二	堀江 徹	
温野まき	紫牟田伸子	野老朝雄	前川知子	
岡啓輔	鈴木紀慶	長島明夫	松本文夫	
河原武儀	鈴木康則	名児耶秀美	宮本茂紀	
木村博之	高瀬磨理子	南後由和	森川嘉一郎	

あとがき Afterword

野球の代打(ピンチヒッター)という存在を聞いた ことがあるだろう。まさにピンチの時にだけ打席に 出る選手のことだ。代打の選手は、それ専門であ ることが多く、毎回試合に出れるわけではない。何 試合かに1回かの出番の選手もいれば、1年間に 数回しか出番が回ってこない代打選手もいる。で は、そういった、年に何回打席に立てるか分からな い選手は1年の大半を遊んでいるかというと、たぶ ん、365日素振りの練習をしているだろう。毎日毎 日飽きもせずに、同じようにバットを振っていること であろう。デザインも同じである。急に仕事が入っ たり、急に課題が出たからといって、毎日の素振り もせずに、いいデザインが急に出来るはずがない。 「素振り」とは、同じことを毎日繰り返しながらも、 新たな自分の課題を発見し、自分自身を徐々に変 化させ、進化させていくことだ。また、それは自分自 身の型をかたちづくることであり、「個」をかたちづく ることでもある。あなたは365日、この代打選手の 素振りに変わる何を毎日やっているかを自問してほ しい。(大松俊紀)

桑沢スペースデザイン年報 2014-15

発行日 2015年7月22日

編集 桑スペ制作実行委員会

責任者 大松俊紀(スペースデザイン科専任講師)

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(böna)

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 原印刷株式会社

