KSD ANNUAL 2016-17

夜間部

空間構成

空間論

デッサン

ドローイング

造形発想

デザイン論

エレメントデザインA

現代デザ

空間デザイ

エレメ

インテリアデザインB

住環境デザインB

住環境デザイン

住環境デザインⅡA

住環境デザインⅡB

スペースメディア論Ⅲ

設備計画論

デザインの視点

法規

スペースデザイン特論

インテリア

デザイン

英会話Ⅲ

エレメント

インテリア

住環境デ

KEIKO

藤森泰司

メディア論

人間工

認知科学

エレメント

エレメントデザインⅡB

インテリアデザインⅡA

インテリアデザインⅡB

昼間部

基礎デザイン（スペースデザイン）

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 Ⅱ

現代建築論

モデル

人類学

認知科学

英会話Ⅱ

エレメントデザインⅡA

エレメントデザインⅡB

インテリアデザインⅡA

インテリアデザインⅡB

住環境デザインⅡA

住環境デザインⅡB

スペースメディア論Ⅲ

設備計画論

デザインの視点

デザイン法規

スペースデザイン特論

インテリアCAD Ⅲ

デザインの課題

英会話Ⅲ

エレメントデザインⅢA

インテリアデザインⅢA

住環境デザインⅢA

KEIKO+MANABUゼミ

藤森泰司ゼミ

夜間部

空間構成

空間論

デッサン

ドローイング

造形発想

デザイン論

エレメントデザインA

インテリアデザインA

住環境デザインA

現代デザイン論

空間デザイン論

エレメントデザインB

エレメントデザインC

インテリアデザインB

インテリアデザインC

住環境デザインB

住環境デザインC

KSD ANNUAL 2016-17

はじめに

桑沢デザイン研究所スペースデザイン
責任者　大松俊紀

「手間暇を掛ける」という言葉がある。料理の際によく使われる言葉であり、必要な労力を惜しみなく掛けることである。出来上がった料理の見た目からは、その手間暇は一目では分からないかもしれないし、味にしても、その手間暇に気付かないことも多々あるであろう。手間暇を掛けることは、時間が掛かるし、面倒なことが多い。最近では、料理の時短テクニックのようなものがテレビや雑誌を賑わせている。我々現代人はいつの日から、こんなに忙しくなったのだろうか？ ただ忙しくすることを良しとしているだけではないか？ と不思議に思うこともある。料理では、「手間暇」が単に味に繋がるだけでなく、作る側の料理に込める思いや姿勢に繋がるはずだ。また、面倒であっても、それをすることで、作る側も新たな気付きを色々と得ることがあるに違いない。

デザインにおいても全く同じことが言える。例えば、最近の家電を始め、様々なプロダクト製品は、使い手の手間暇を省くような便利なものが多く、手間暇を省いた割に、余計な機能が付加されているものも多い。プロダクトデザインとは、便利さの追求のような風潮もみられ、そこでの形や色は、後付け的な装飾的なものばかりである。東京オリンピックのエンブレム問題は言うまでもなく、ファッションやスペースデザインにおいても、一見多種多様に見えるがよく見ると、表層の僅かな差異だけを自己満足的に楽しんでいるだけにも見える。それは、デザインという、本来時間を惜しみなく掛けてできるものから（見えない）手間暇がどんどんと省かれているからだと思う。時短的に作られた食べ物に慣れ親しみ、美味しいと食べている人間が増える中、時短的なデザインが増えるのは仕方がないのであろう。

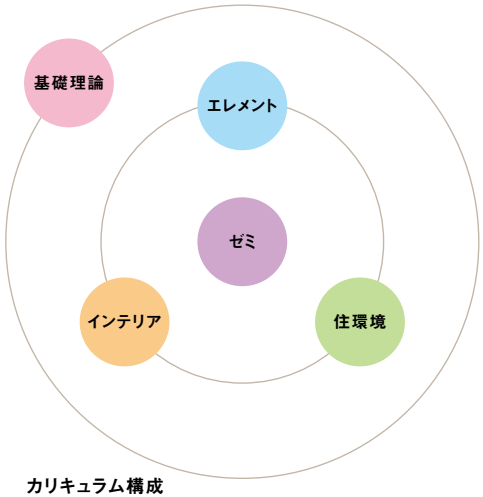
デザインにおける手間暇とは何かを今一度考えて欲しい。デザインのプロセスに、ダラダラと無駄な時間を掛けたり、ただ案を量産することを目的に時間を費やすことを言っているのではない。手間暇とは、対象に対する考えや思いを時間と共に一歩一歩ゆっくりと、そして着実に惜しみなく積み重ねていくことである。それは孤独な作業かもしれない。野球の代打選手が、毎日黙々と、そして延々とバットを持って素振り練習をするようなものかもしれない。デザインの世界は、料理の世界より野球の世界に近く、その隠れた手間暇が結果に直接反映される確率は低い。だが、その手間暇こそが、デザインに対する姿勢を形づくり、デザイナーとしての人間自体を形づくっていくのだ。時短的な姿勢からは、時短的なデザイナーしか生まれない。必要な手続き（手間暇）を怠った者は、必ずそのしっぺ返しをいつか食らうことになる。

先日、与党によりある法案が、手間暇を掛けることを避けた抜け道の方法をもって強行採決された。政治の世界でも手間暇を省く一途にあり、これは今の日本（人）を象徴的に表す現象なのかもしれない。本質的なことは、時として非常に面倒で時間の掛かる作業がつきものである。忙しさにかまけて、今までないがしろにしていた日常的な一つひとつのことに、もう一度「手間暇」を掛けてみるべきだと思う。それが、デザインに対しても新たな気付きを必ず与えてくれると信じている。

桑沢スペースデザイン年報
Kuwasawa Space Design Annual 2016-17

Contents

04　特集1｜内田繁先生を偲ぶ
15　昼間部課題紹介
59　特集2｜2016/17 夜間部レクチャーシリーズ
67　夜間部課題紹介
102　トピックス
106　教員紹介



カリキュラム構成

特集1

内田繁先生を偲ぶ



巨匠の時代が終わった

桑沢デザイン研究所
スペースデザイン分野責任者
大松俊紀

内田先生が亡くなった時にまず思ったことが、「巨匠の時代が終わった」ということであった。日本のデザイン界、建築界でも巨匠と呼ばれる人が亡くなり（無くなり）つつある時期である。内田先生が、紫綬褒章をはじめ、数々の賞を受賞しているから巨匠と言いたいのではなく、内田先生が亡くなる数年前までの8年間、桑沢の内田繁ゼミで一緒に学生を指導した経験から感じさせられた“巨匠”感であった。それは、今存在する商業的かつ表層的なインテリアデザイン界ではもう期待することができない、重厚な思想に裏打ちされた存在であった。内田先生の思想は、文化人類学を中心とし、日本文化や哲学などの奥深い知識と理解によって、幾重にも織り成されており、そう簡単に破れるものではなかった。内田先生はよくゼミで、倉俣史朗氏との会話を引き合いに出した。倉俣氏が活躍し始めた時代は、日本において（インテリア）デザインという言葉すら、まだ世の中に定着していないような時代であった。そういう倉俣氏の時代を間近で体験し、倉俣氏の死後、その流れを真正面から引き継いだ人間だからこそ、織りなすことができた思想だったのかもしれない。

内田先生は、インテリアデザインというものが、単に色や形のデザインではないことを口酸っぱく述べていた。それは、インテリアデザインというものを社会に定着させるために、さまざまな理論武装や強靭な思想が必要だったことを想像させる。内田先生は、言葉を非常に大切にしていた。学生が発表する言葉に対しても、その一言一言を吟味しながら、何か一言でも引っかかると、そこから先へは話を進ませないようにしていた。ゼミでは、コンセプトワークの段階で何度も引っかかり、なかなか形のデザインに進めなかった学生が何人もいた。言葉は思想の表現であり、その人のデザインに対する考え方、ひいては社会的存在としてのその人自身が、「客観的な表現者」として発せられるものである。学生の言葉はいつも曖昧でぼんやりしていた。それは、学生のデザインに対する考え方が曖昧でぼんやりしていることを示していたし、まだまだ社会的存在としてはあまりにも未熟な人間であることを内田先生は指摘したかったに違いない。また内田先生は、さまざまな日本語の起源をよく知っていた。言葉というのは、急に生まれるのではなく、時代時代の文化や世相の積み重ねによって、編まれるように生み出され、すべての起源は大切な意味を持つことを我々に教えてくれた。

言葉の話とは相反するように聞こえるかもしれないが、内田先生はよく、「いつか夕日をデザインしたい」ということも仰っていた。最初に聞いた時は随分驚いた記憶がある。夕日を見て抱く感情は、少しの差こそあれ、全人類に共通していると内田先生は述べ、それを「前文化的記憶」であるとよく仰っていた。それは、人間がそれぞれの土地で文化を築く以前の、誰もが共通してもっている記憶であり、感情であり、それを我々人類はみな受け継いでいると。それは、人間が言葉というものを操り出す以前の話である。内田先生の巨匠たる所以は、そこにある。人間が地域独自の文化によって生成された言葉によって意思疎通し、それぞれの場所で違ったものを欲し生産してきたように見えても、その根源まで遡ると、必ず何か共通し普遍的なものがあるのではないかという強い信念である。その思いは、晩年に書かれた「普通のデザイン」という著書にも端的に表れていると思う。

内田先生は、「デザインは人間の幸福のためにある」ということをいつも仰っていた。ある意味、当たり前のことであり、言葉にすることさえ恥じらいを感じるデザイナーも多くいるかもしれない。だが、現代の我々はそういった根源的な命題さえも忘れてしまっているのはないか、という内田先生なりの警笛であったような気がする。

「普遍的な信念」、それは「幸福」そのものである。多様化しすぎ混乱した価値観の現代社会において、今一度立ち止まり、真正面から「幸福」のあり方をお互い言葉で表現しあい、根源的に考えることが必要なのではないかと思う。それは内田先生が我々桑沢関係者に残してくれた大切な課題であろう。





Photo : Nacása & Partners Inc.

内田 繁 | プロフィール

年譜

1943　横浜生まれ
1966　桑沢デザイン研究所卒業
1970　内田デザイン事務所設立
1973　桑沢デザイン研究所講師
1974　東京造形大学講師（～ 1978）
1987　毎日デザイン賞受賞
1992　第一回桑沢賞受賞
1998　日本文化デザイン会議会員賞受賞
2000　平成 11 年度芸術選奨文部大臣賞受賞
2001　東京造形大学客員教授
2003　桑沢デザイン研究所客員教授
2007　紫綬褒章受章
2008　専門学校桑沢デザイン研究所所長（～ 2011）
2011　茶道文化振興賞受賞
2013　旭日小綬章受章

代表作

フリーフォームチェア 1
Bar バルコン（六本木）2
籐の椅子
September 3
ヨウジヤマモト（神戸）4
NY Chair Ⅱ
青山見本帖 5
時計 Dear Morris 6
ホテル イル・パラッツォ
茶室「受庵 想庵 行庵」p.7 下
岡崎の椅子
神戸ファッション美術館
門司港ホテル
六本木ヒルズ ストリートスケープ
　「愛だけを…」7「バス停」「街灯」
照明器具 L'uovo（YAMAGIWA）
つきじ植むら本店
オリエンタルホテル広島
チャンフン・アートパーク（韓国）
Dancing Water p.13
ザ・ゲートホテル雷門 8
他多数


1


2


3


4


5


6


7


8

Photo : 1,7,8 Satoshi Asakawa | 2 Yoshio Shiratori | 3-5 Nacása & Partners Inc. | 6 Acerbis International spa

内田繁先生を偲んで

非常勤講師より



桑沢の夜の学生だった頃、内田先生は既にスターデザイナーとして有名で我々の憧れの存在でした。スペースデザイン科ではなかったので、授業を受けることはできなかったのですが、卒業後も桑沢卒として先生の活躍は誇らしかったです。後年、ミラノサローネでお目に掛かってお話させてもらった時もその頃の思いは同じでした。ミラノサローネでスタジオ 80 出身のデザイナーの発表会を開催するなど、弟子の育成や、日本デザインを世界に発信し続けることにも、大変力を尽くしておられました。ご冥福をお祈りしています。

浅野泰弘（あさの・やすひろ）
プロダクトデザイナー

お話をする機会はなかったのですが、仕事を始めて間もないころ茶室のプロジェクトや内田さんのインテリアデザインに強く惹かれました。ある時期から内田さんの話を間接的によく聞くようになりました。交流のあるスイスの設計事務所アトリエオイが内田さんに憧れて日本での修行を考えていたとか。その後彼らは内田さんを訪ね親交を深めていました。ミラノサローネで活躍されたトネリコや橋本潤さんからも内田さんのお話を聞きました。内田さんの意志はすでに世界中の弟子たちへ受け継がれているのだと思いました。ご冥福をお祈りします。

芦沢啓治（あしざわ・けいじ）
建築家

先日、札幌グランドホテルに泊まった。内田さんが設計したレストラン「ノーザンテラスダイナー」は本当に素晴らしくて、朝食を味わうためのホテル空間として日本一ではないだろうか。内田さんには桑沢を通じて何度かお話をうかがう機会を得たが、デザイン論や日本文化論といった一般的で総合的なテーマを語られることが多かった。それはもちろん興味深かったけれども、ご自身が手掛けたひとつひとつのインテリアデザインについても、もっともっと聞いておけば良かった。その不覚を、今さらながら後悔している。

磯 達雄（いそ・たつお）
建築ジャーナリスト

私が内田繁の事務所に在籍して、15 年が経つ。その私は、本気になる仕事を見つけるまでにかなり遠回りをした。桑沢デザイン研究所の夜間部に入ったのは、20 代後半だった。そして、内田繁に出会う。そんな私に内田は、言った。「若いときは、いろいろ迷っていい。むしろいろんなことを経験した方がいい。たくさん貯めておきなさい。人生、無駄な経験など一切ない。ただ、一度決めたら、後は、がむしゃらにそれをやりなさい。」と。そう話していた内田繁は、いつも高潔な精神で、「デザインとは、何か」をがむしゃらに考えていた。

稲垣留美（いながき・るみ）
インテリアデザイナー

内田先生と初めてお会いしたのは、今から 20 年ほど前になります。私が桑沢を卒業し社会人になった年の桑沢同窓会のパーティーの時でした。内田先生の放つオーラに圧倒されたことを覚えております。その後いろいろな経験を経て、桑沢で非常勤講師を始めさせていただくことになったのですが、直前に内田先生へご挨拶にお伺いする機会がありました。その時先生は、「普通のこと（デザイン）ができることはとても大切だよ。」とお話をされておりました。「一見普通でも長く愛されるデザイン」という意味だったのでしょうか、私にはとても深く心に響いたお言葉で、日々の糧になっております。

浦田孝典（うらた・たかのり）
デザイナー

内田先生は、長い間私が一方的に存じ上げるのみであったが、その関係は先生が 2008 年に桑沢デザイン研究所の所長になられてから変わった。折しも 2009 年からは INAX（後に LIXIL）デザインコンテストの審査委員もご一緒することとなり、先生のお人柄に直接触れる機会を得た。毎回の審査はウイットに富んだコメント満載の時間であったが、懇親会の際に決まって登場するユーモラスな「ウォシュレット初体験」談は、何度聞いてもお腹を抱えて笑うほどだった。きっと、同じ話を聞かれた方に通じる懐かしい思い出話に違いない。

木下庸子（きのした・ようこ）
建築家

私たちは 2012 年から桑沢で授業を持ったのですが、通い始めてすぐ、桑沢の 1 階ホールで学生の制作物の展示会が行われていました。夜も近く人影も少なかったのですが、興味を持って入ってみると、そこにはさまざまな姿をした椅子らしきものがあり、そこにお一人、柔らかな微笑を浮かべながら丁寧に一つひとつ、実際に座って試されている方がいて、ご挨拶したのが内田先生との初対面。メディアで目にしていた厳しそうな印象とは正反対、子孫を優しく見守る酋長のそれでした。この風景を想い返すたび、教育がその根底に持つ聖性の永遠を想います。

Keiko+Manabu（けいこ＋まなぶ）
インテリアデザイナー

「――アルド・ロッシから学んだことが“歴史とデザイン”の深い結びつきでした。彼がイタリアの歴史をどのように理解したのか、ということが彼のつくる建築にそのまま反映されていた。彼と話をして、僕は日本の文化から逃げていたことが分かったんです。」そこからの内田繁の猛勉強ぶりはスタッフから聞いています。内田さんが、茶室のデザインに向かう必然性がその経緯からも分かります。そして、『プライバシーの境界線』や『インテリアと日本人』、『戦後日本デザイン史』といった本が生まれました。これらはデザイン界における貴重な財産かと。

鈴木紀慶（すずき・のりよし）
編集者



学生時代、建築に触れ始めたころ、すでに内田繁は確固たる巨匠として一生手の届かない存在だと思っていました。徐々に建築のことがわかりはじめると、内田繁はさらに遠い存在になっていくような気がしました。建築とインテリアの境界を強く感じ始めたからです。あんなに遠い存在だった彼に桑沢でお会いすることができ、直接お話しさせていただく中に、彼の「建築」という既成概念への強い苛立ちを見ることができました。だからこそ、築き上げたことができた日本独自の「インテリアデザイン」という固有かつ研ぎ澄まされた世界。僕はその苛立ちを直に感じたことを幸せに思う。内田先生、我々ももっともっと苛立たないといけませんね。どうぞ安らかにお眠りください。

田井幹夫（たい・みきお）
建築家

内田繁先生は、「私たちの日常の暮らしをリデザインした人」、「瑞々しい多くの言葉を残した人」、「形ではなく振る舞いをデザインした人」そして、「数え切れない人を育てた人」でした。内田先生が学び、長く教鞭を執られた桑沢で教える機会をいただいたことに大きな誇りを感じます。桑沢の遺伝子はこれからも日本の文化に豊かさを創造し続けてくれると信じています。どうぞ安らかにお眠り下さい。

高塚章夫（たかつか・あきお）
建築家

先生は何回ご挨拶をしても私の名前を憶えていただけず、名刺が何枚も集まりました。私は最初に先生から連絡をしてくださった日のことを忘れません。静岡で茶室を持ち込んで茶会を行うのを手伝ってほしいということでした。大変なご依頼でしたが先生に認めていただくために一生懸命お手伝いしました。それ以降、いろいろ声をかけてくださり、大変お世話になりました。内田ゼミの最終講評会にゲストで招待してくださったことは一生忘れません。先生ともっとたくさんの思い出をつくりたかったです。六本木バルコンのキャンドルのように。

中山定雄（なかやま・さだを）
インテリアデザイナー

内田先生が所長になられてしばらくして、先生の教育方針を伺おうと非常勤講師で事務所を訪問したことがありました。事務所を案内していただいた後、屋上テラスに出るとバーベキューセットが用意され、そこで先生を囲んでお話するという演出で、気持ちよい場所と美味しいお肉とお酒にすっかり魅了されました。バーベキューを振舞いながら、日常の中に美を見出す大切さ、デザインにとって大切なことなど、デザインや教育について熱く語っていた姿がとても印象的で、その言葉も心に深く残っています。ご冥福をお祈りいたします。

比護結子（ひご・ゆうこ）
建築家

私が大学にまだ入りたてのころ、建築雑誌で見た三つの茶室。その鮮烈さに空間とは何かという問いを突きつけられたような感覚が今でも鮮明に思い出されます。残念ながら内田先生とは言葉を交わす機会はありませんでしたが、デザインは人の暮らしを豊かにするものであるということ、多様な価値観の中でデザインを考えること、さまざまな時間をデザインすることなど、その言葉には深く共感を覚えることばかりです。個人のための社会をつくらなければならない時代を見据えて活動された内田先生の思想や姿勢から学び、それをつなげていきたいと思います。

久山幸成（ひさやま・ゆきなり）
建築家

「はかなきこと」
内田さんの作品は、空間の密度を上げない。それどころか、インテリアを加えることで余白の存在を知らしめ、より透明度のある空間をつくり出す。面や線で軽やかにデザインされた家具やインテリアは、それを生み出すための純粋な道具でしかなかったのかもしれない。それゆえ、どこか消えゆくような印象をまとっているのだろうか。内田さんは体調を崩されて所長を退任されてもなお、体力の限界まで桑沢で講義を担当され、学生達の夢に寄り添ってくださった。

「儚きこと。」

内田さんが最後につくってくださった余白は、あまりにも大き過ぎる課題で、我々にはデザインする術もまだ見当たりませんが、今日も学生と共にスケッチブックに 1 本の線を描くことから始めたいと思います。

堀岡 勝（ほりおか・まさる）
建築家

もう 10 年も前になるが、ある雑誌で内田繁さんの著書「普通のデザイン」の書評を書かせていただいたことがあった。「デザインとは、他と違ったもの、何か特別なもの、驚くようなものでなければならず、デザイナーも同様の意識が脅迫観念としてつきまとう……。なぜもっと普通になれないのか?」という「普通」をキーワードに語られた氏のデザイン思想に、当時とても深く共感したことを憶えている。書評を書いた後に桑沢でお会いした際、「あ、読んだよー。ありがとうっ!」と声をかけてくださった。その時の笑顔が忘れられない。

藤森泰司（ふじもり・たいじ）
家具デザイナー

10 年間、内田さんのもとで修行させていただきましたが、デザインによって世の中を変えるという強い意志を常に持ち続け、その姿を私たちに見せ続けてくれました。デザインは「古きをいまに再生し、未知をかたちで示す仕事である」と著書で仰っていましたが、そこから生み出す理想の形に辿りつくために、挑戦し続けた痕跡を作品や言葉などによって残してくれました。それらを道しるべとしてデザインに関わりながら、過去から未来へとつながる道を後輩たちにも伝えることができればと思います。

水谷雅文（みずたに・まさふみ）
インテリアデザイナー

内田繁さんは《人間・社会・自然を結ぶ》という文章の中で「デザインとは、『人間・社会・自然』を結びつけ、それらによい関係をつくり出す方法だ」と書いている。「しかし、20 世紀社会はそうした関係よりも《もの》に重点を置いた社会だった」ので、その結果、人と人、人と共同体、人と自然の関係は希薄化したと彼は言う。内田さんが設計した六本木の「バルコン」というバーに昔通ったことがある。ミニマルなデザインの店の奥には大きな茶色い大理石カウンターがひとつ置かれている。その周囲にひしめくように座っていると、他人が他人でなく感じられてくる。この店に入った瞬間に僕たちはある種の共同体のメンバーになることを許されるのだ。カウンターの上には巨大なロウソクの量塊が置かれていたが、その不思議な異物感に慣れると、揺らぐロウソクの炎と溶けて流れるロウは、暖炉の前にいて炎を眺めるときのような安らぎをあたえてくれた。内田さんの投げかけた「関係性としてのデザイン」は今日こそ妥当性をもつものではないだろうか。

渡辺真理（わたなべ・まこと）
建築家

人の心に向かって

桑沢デザイン研究所
スペースデザイン専任講師
藤原俊樹

内田先生の思い出の中で忘れることのできない30分。それは2016年9月29日、先生の桑沢における最後の講義となった日である。この日は、昼間部2年生の「エレメントデザイン概論」の第1回目の講義であった。近代家具デザインの出発から今日的デザインまでのデザイン史を7回にテーマ分類して講義する内容の初回。治療の副作用で体調が悪く、起き上がることが精一杯であったが、車椅子でスタッフに押されて教室に入ってこられた。当日は30分程が体力の限界。早々と講義を終わられた。マイクを通してもほとんど聴き取ることのできないほどのか細い声だったが、学生は先生の言葉一つひとつに耳を立てて聴いていた。「神聖な」というと奇妙に聞こえるかもしれないが、この30分間、52教室はあきらかに今までとは違う空気に包まれていた。私には講義の内容もさることながら、学生に何かを伝えたかったように思えてならない。自分の姿を学生に晒すことで内田繁という人間の生き様を見せたかったのか……。

今も鮮明に覚えているこの30分を思うたび、私はここまで自分をさらけ出すことができるだろうかと自問した。正直に述べると「自分には絶対にできない」。内田繁の凄さを何回か見てきたが、これほどまで凄さを感じた瞬間はなかった。まさに「弱さの中の強さ」を先生の肉体を通して体感することになった。

「おい、どうだい。」内田先生の声が聞こえる。先生は、会うたびに、声をかけてくださった。内田先生とは、桑沢デザイン研究所の所長として就任されてから親しくさせていただいた。はじめてお会いしたのは、20年近く前、東京デザイナーズウィークの学生椅子展の打合せの場だったと記憶している。「この人があの内田繁か。」こちらが身構えていたせいもあるが何か近寄り難い雰囲気を感じ、まさにデザイン界のドン的なオーラを漂わせていた。この初対面の印象が大きかったために、先生が桑沢の所長として来られることになった時、この大御所にどのように接してよいか少し戸惑いを感じていた。しかし、日々接する中で、先生のフランクな人柄やデザイン教育に対する熱意、今日のデザインに対する考えに共感することが多いと思いはじめてからは、先生に対する距離がぐっと近くなった気がしたものだ。特に先生の著書「普通のデザイン」の帯に書かれている「美しさを忘れた日本人」、「刺激的な普通でないものが溢れ続ける現代文明……。このままでは、デザインの被害者が続出する」という言葉は、日頃からずっと心の奥底で思っていた今日のデザインに対する私の考えをそのまま代弁していた。言葉を磨かない日本のデザイナーが多いなかで内田繁は「言葉の人」であった。

最後に、先生が教育について語った「私の哲学」インタビューシリーズ（2007年）から一部を抜粋したい。「教育は『守破離』だという話をしたことがあります。守破離、それは、お手本を守り，完全にマスターするのが『守』。その手本に基づき自分なりの創意工夫をして、確固たる技法やスキルを身につけるのが『破』。さらにそれを極めるのが『離』である、という考え方です。今の教育は、この『守』が欠けている。観察、研究し、人からものを教わるという態度が全くありません。「破格」という言葉がありますが、人から教わったものがないと、そこから離れることも破ることもできないのに、格を知らないうちから破格ばかりやってしまう。《中略》多くのデザイナーは脱日常的なデザインばかりをしたがる。やや派手なデザインができるし、雑誌などに取り上げられて注目を浴びるためです。しかし、華やかなデザインは、日常のデザインがしっかりできないと良いものはつくれません。最も難しいのは日常のデザインです。いいかげんなデザインはすぐにわかります。「美」は日常に中に宿っている。特別なものは一瞬華やかでも、飽きてしまうものも多い。日常の美は、常に無理のない美でなくてはならない。それは、デザインが人の心に向かって行われるものだからです。」

この教育哲学を継承すること――。これが私たちの使命だと思う。

一瞬、天国から内田先生の声が聞こえた……。

「おい、たのむぜ。」

ご冥福を、お祈りいたします。



Photo : Shiro Kotake

内田 繁｜著作リスト



1


2



3


4


5


6


7



8



9



10


11


12


13


14


15

著書

住まいのインテリア（新潮文庫）1986 [1]
インテリア・ワークス　内田 繁・三橋いく代とスタジオ 80（六耀社 /Taschen）1987 [2]
椅子の時代（光文社）1988 [3]
都市を触発する建築　ホテル イル・パラッツォ（六耀社）1990 ／共著 [4]
日本のインテリア全 4 巻（六耀社）1994 ／共著
プライバシーの境界線（住まいの図書館出版局）1995 ／共著 [5]
Interior Design Uchida, Mitsuhashi, Nishioka and Studio 80 Vol.II（Taschen）1996 [6]
門司港ホテル アルド・ロッシ 内田繁（六耀社）1998 [7]
インテリアと日本人（晶文社）2000 [8]
家具の本（晶文社）2001 [9]
INTERIOR DESIGN 空間の関係・イメージ・要素（六耀社）2003 ／共編 [10]
内田繁 with 三橋いく代（六耀社）2003 [11]
茶室とインテリア（工作舎）2004 [12]
普通のデザイン（工作舎）2007 [13]
デザインスケープ（工作舎）2009 [14]
戦後日本デザイン史（みすず書房）2011 [15]

昼間部｜授業紹介

Year	Lecture	Page
1年次	基礎デザイン（スペースデザイン）	18
2年次	インテリアCAD Ⅱ	38
	現代建築論	42
	モデル	44
	エレメントデザインⅡA	20
	エレメントデザインⅡB	22
	インテリアデザインⅡA	26
	インテリアデザインⅡB	28
	住環境デザインⅡA	32
	住環境デザインⅡB	34
	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	
	人類学	
	認知科学	
	英会話Ⅱ	
3年次	インテリアCAD Ⅲ	40
	エレメントデザインⅢA	24
	インテリアデザインⅢA	30
	住環境デザインⅢA	36
	藤森泰司ゼミ	46
	KEIKO+MANABUゼミ	52
	スペースメディア論Ⅲ	
	設備計画論	
	デザインの視点	
	デザイン法規	
	スペースデザイン特論	
	デザインの課題	
	英会話Ⅲ	
















藤森泰司ゼミ



Keiko+Manabuゼミ

エレメントから空間のデザインへ

Lecturer　浦田孝典、稲垣留美、鈴木真弥、比護結子、藤原俊樹、大松俊紀

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。この授業もそのひとつ。課題は三つあるが、共に同じA3一枚の平面（紙）をスケールを変えて捉える。平面を切ったり折ったり曲げたりしながら立体化し、縮尺1／1のランプシェード、1／10の椅子、1／50のカフェ空間をデザインし、エレメントから空間デザインの流れを学ぶ。ここでは、ランプシェードとカフェ空間の課題を紹介する。

課題 1　ランプシェード

新世代提灯
浅野 萌



ゆうきょくらせん
小田桐美衣奈



ABARA
平原陽子



木漏れ日
中島麻美乃



課題 3　代々木公園のカフェ

森の海
坂井 葵





natural cafe
布川奈苗





ruins
河西恵実





KOKON
大浦美咲





3つのインテリアエレメント

Lecturer　水谷雅文

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制作。それによりつくられる空間を表現した。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、材料特性や制作方法も学ぶことができた。校内にて作品発表展を開催し、来場者に制作した家具を体験してもらうことができ、新たな発見もあった。（p.103に関連記事）

支える・支えられる家

窪 弥涼、三福将揮、黎 若昀、三木まひる

モノを支えているモノは必ず何かに支えられている。その関係は人においても家具においても共通している。しかし、大抵は近すぎてその関係は意識されない。そこで、この空間の家具に「支える・支えられる」の関係をシンプルに与え、それらの関係を意識させる空間にした。







寄り添う家具

安川流加、瀧波 悠、千脇花純、細田亜貫

ただ人が集まるのではなく、人と人が「寄り添って」集うことができれば、その空間が豊かになるのではないかと考えた。空間を構成するエレメントを互いに寄り添わせることで、そこに集まる人も自然と寄り添えるような空間を提案した。







スタッキング ファニチャー

Lecturer　長岡 勉

具体的に使われる状況※を想定したうえでスタッキングできる家具を制作する。スタッキングファニチャーの制作において、技術的には複数の家具を平面や高さ方向に効率よく収納することが重要になる。が、そのことをさらに広く捉えることで、複数台あるからこそ生まれる人と家具の関係や、人が利用していない状態（スタッキングされた状態）での佇まいなどの可能性にまで踏み込んだ提案を求めた。

※東京都文京区小石川にあるイベントスペースで実際に使用されること。これを想定し、棚、椅子、ベンチなどの家具を制作する。

ROBOCON

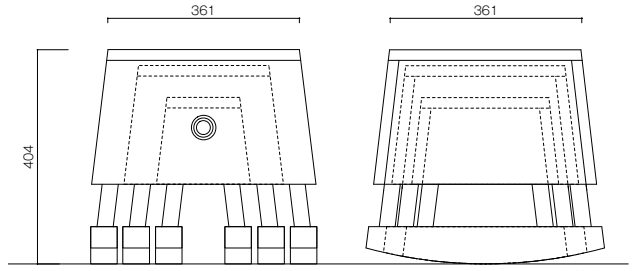
三木まひる

座るという機能だけに特化したものではなく、椅子として使われている時も、使われていない時もコミュニケーティブなモノとして居座る家具をデザインした。コミュニケーションでは、自分のリズムをつくれればいつもより少しリラックスして話せる。そこでリズムをつくることが自然になれるよう、椅子に揺れる機能をもたせた。


1


2


3



4

主材質：杉

1-3:マトリョーシカのように中に重なっていくのが特徴。大きい方から順に、PAPACON、MAMACON、TIBICON。3つの形が変わっていくマヌケさと正面の穴の存在、そして重ねたことで増える足により、使われていない時でも気になる存在として居座ることができる｜4:重ねた状態の立面図

『カギカッコ』

細田亜貴

大きさの異なるL字型のユニットの組み合わせからなるスタッキングスツール。3通りの使用方法があり、全て展開した状態では3〜4人座ることが可能。完全にスタッキングすると410mm×410mm×105mmの大きさにまとまる。素材のほとんどは9mm厚のラワン合板で、軽くて持ち運びも容易である。


1


2


3


4

1:全て展開した状態｜2:全てスタッキングした状態｜3:2つのユニットのみを組み合わせて使用｜4:まとめて持ち運びできる

スケールへの考察／場を構成する道具

Lecturer　大原 温

前半は、W3,000xH3,000xD1～1,000という奥行の浅い凹みにどんなデザインの可能性があるか探る。一見空間とも言えないような場所に単純なテーマや機能、構造をなるべく多く見つけ出していく。後半は、前半で出たアイデアをもとに、場所から自立した道具または家具をつくっていく。アイデアを現実の状況にあてはめ、問題提起、アイデアの精査、材料・構造・工法の検討、プレゼンテーション、販売・流通までの流れを総合的に考えていく。

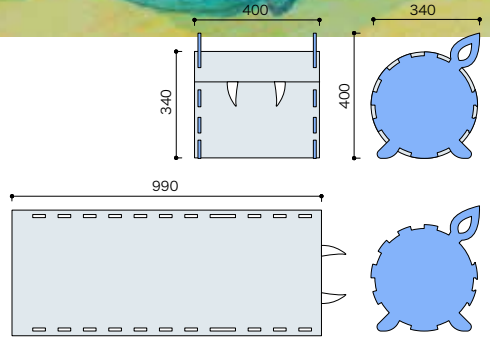
モンスタードラム

村山真帆

震災時や幼児が転げ倒しても安全な、柔らかドラム収納。安全対策家具は屈強な形が多いので、フレキシブルで子供が喜ぶデザインを考えた。接着剤不要でパーツをはめ込むだけの簡単な組み立て。ほっぺを押すとモンスターの口が開き収納物をもぐもぐ。材質:ウレタンフォーム







上）立面図、下）展開図

Pirollmat

郡司奈摘

学校の課題により寝不足で授業中にウトウトしているクラスメイトを見ていて思いついた作品。仮眠はとても大切な行為だが、ぐっすり寝てはいけないというポイントがあるので、どんな場所や体勢でも少しだけ熟睡するような仮眠用の家具を制作した。さまざまな体勢の仮眠に対応でき、広げてマットのように使用したり、棒を巻いて枕のようにしたりできる。









ISSEY MIYAKE
インテリアデザインとファッションデザインの融合

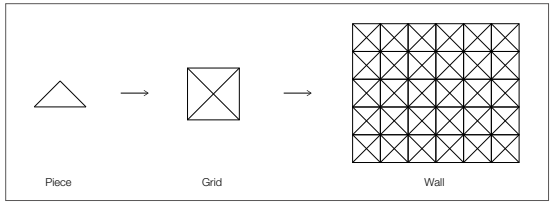
Lecturer　藤原俊樹

倉俣史朗とISSEY MIYAKE、北岡節夫とYohji Yamamoto、河﨑隆雄とCOMME des GARÇONSなど、桑沢出身のインテリアデザイナーとファッションブランドとの関わりは強い。インテリアを初めて学ぶ前期は、ISSEY MIYAKEのショップを設計するという課題を通して、商空間設計のプロセスを学ぶ。壁面グラフィック、ロゴデザインまで含めたインテリアデザインのプレゼン模型制作を目標としている。空間を「仕切る」ことから、空間とモノとの関係、空間とヒトとの関係が生まれることを認識してもらう基礎訓練である。

ISSEY MIYAKE JINNAN

水口 輝

ISSEY MIYAKEは、そのデザインを常に平面から立体に起こすことを考えてきた。三角形のピースで構成された壁面が立体的に変化していく形は、そんなISSEY MIYAKEの世界観を表している。また透明感のある色彩を採用することで、壁が仕切る店内を開放的で動きのある空間になるようデザインした。



1



2


3

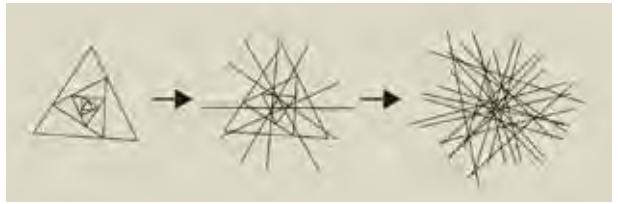

4

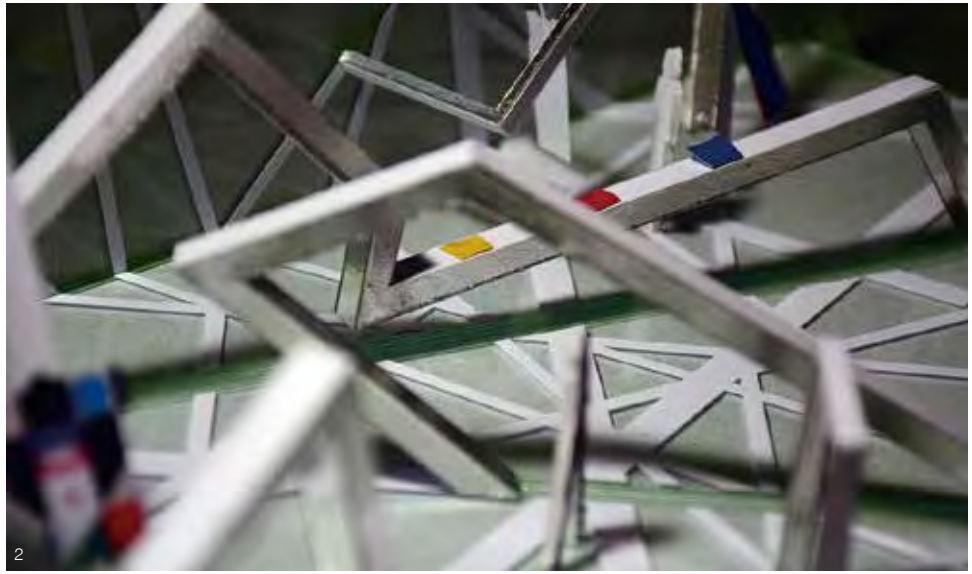
1:ダイアグラム｜2:ファサード｜3-4:店内

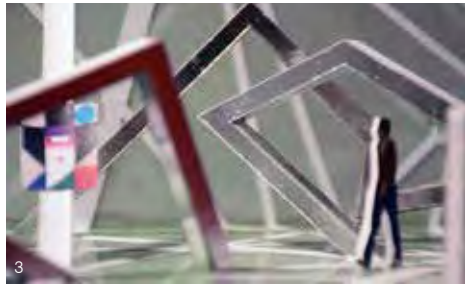
Crease pattern

安川流加

ISSEY MIYAKEのデザインの特徴である「幾何学の折り」からパターンを抽出しダイレクトに空間に落とし込んだ。また、折りのパターンを平面から立体にすることで空間を構成し、立ち上がったところをラックや台として使った。


1


2


3


4

1:ダイアグラム｜2-3:幾何学パターンが立ち上がり什器となる｜4:床面に広がるパターン

もしもデザインの力で世界を救えるのなら?

Lecturer　遠藤幹子

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デザインで導けるのかを学ぶ授業。前半のリサーチ課題では「都市の居場所」をテーマに、社会に対するまなざしを育み、チームでディスカッションを重ねて問題意識を共有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を題材に「居場所がなくさまよう少女たち」のためのカフェ空間を、具体的な敷地とプログラムを設定しながら設計した。 NPO法人BONDプロジェクト http://bondproject.jp/

forest cafe

細田亜貴

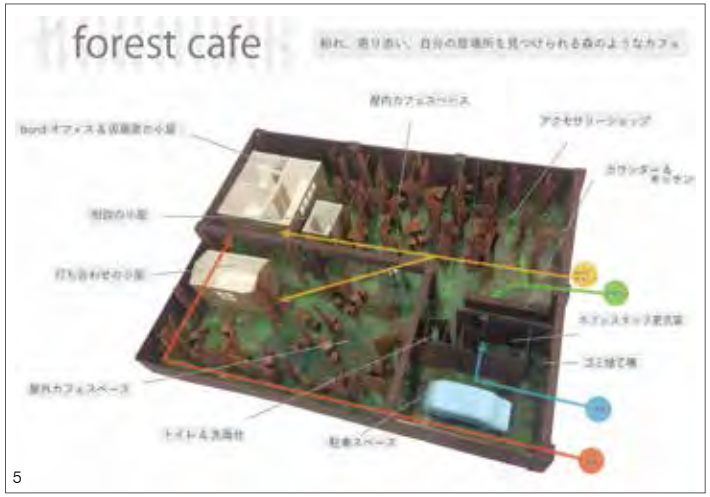
居場所を探し街を彷徨う少女たちが安心して留まれるようなカフェをデザインした。木々をモチーフとした適度な遮蔽物に紛れ、寄り添える。他にもNPO職員と話したり、アクセサリーの自作・販売を通して社会とつながることもできるが、それらは強制的なプログラムではなく、少女たちそれぞれのペースで行うものである。


1

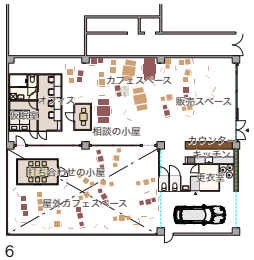

2


3


4



5



6

1:カフェ正面。少女たちの自作アクセサリー販売スペースが歩道に面している｜2:木々は他者の視線を適度にさえぎる。自由に時間・空間を共有する「個の集団」で、完全な孤独ではない｜3:屋外カフェスペース。森のような空間の奥には小屋を模したオフィス・打ち合わせスペース・相談スペース｜4:控えめな明かりが木々の隙間から差し込むように店内を照らす｜5:模型俯瞰。店内を通りたくない少女のための動線も確保されている｜6:平面図

park&cafe "I am"

澤木萌子

女の子たちは社会とは繋がっていたいものの、自分に自信が持てず、殻にこもっているように感じた。そこで、虐げられた環境でも、殻を破って外につながろうとする生命のたくましさ・美しさを、彼女たちにも持ってもらいたいと思い、自分自身の大切さを取り戻すためのステップを考えて、カフェをデザインした。


1

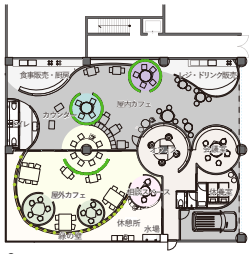

2


3


4



5


6

1:カウンター、半個室、ソファ席、広々テーブルなど用途にあった座席を選ぶことができる。公園のように、フラフラと歩いて好きな場所で過ごせる空間｜2:店外は、植物が映えるように白を基調としたデザイン｜3:奥まで見通しのよい緩やかな曲面の店内｜4:場所ごとに使う色、椅子、机の種類を変えて空間を分け、曲面を使用したデザインで統一｜5:模型俯瞰｜6:平面図

渋谷改造計画2017

Lecturer　中山定雄

宮地下広場

菅原彩音

宮下公園や明治通りに出ることができる渋谷駅の13番出口には、長い通路と大きな広場があるが、意外と人通りが少ないことが気になった。明治通りは原宿につながっており、さまざまな店舗が立ち並んでいること、この辺りには子どもから大人まで幅広い年齢層と職業の人が集まることから、駅構内の地下に年齢層に関係なく楽しめる広場を提案した。地下から地上に発信するのではなく、地上の現象や景色を地下に取り入れることで、地下と地上をつなぐものとした。

RESEARCH



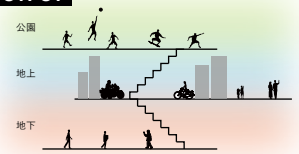
1



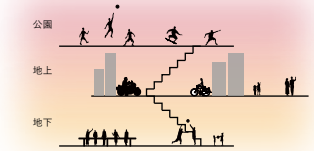
2

1:渋谷宮下町計画。現在進行中の渋谷宮下町計画。新しく商業施設、事務所、共同住宅、シェアオフィスなどが入った複合施設ができる。｜2:明治通りマッピング。渋谷と原宿をつなぐ通りであり、カフェやアパレルショップが多く立ち並んでいるため、買い物客が多い。

OUTPUT



地下は広いが、人気はあまりない。通りと公園ではそれぞれ活動がある。地下を利用して、地上に誘導できるような空間をつくる。



地下から地上に発信するのではなく、地上の現象や景色を地下に取り入れることで、地下と地上をつなぐ。

3:宮下公園の通路で繋がれている形を再現し、ふたつの空間を配置｜4:明治通りにある店舗が、ワゴン車や屋台でフードや雑貨を売る｜5:写真3の下階にも座ったり飲食できる場所をつくった。天井に穴を開けることで光を取り入れる



3



4



5

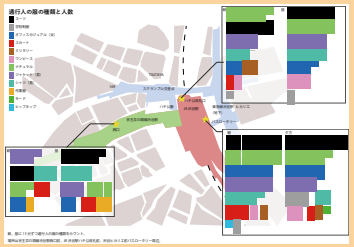
渋谷駅周辺の情報や地勢、カルチャーをリサーチのうえ、渋谷らしさ、学生らしさ、桑沢らしさにポイントをおいて新しい渋谷駅のラウンジ計画を検討した。学生は探偵のように張り込んだり、ゴミを集めたり、街角を歩きまわって独特のこだわりを発見してマッピングを作成することから始める。ダイアグラムでリサーチを分析し、オリジナルなプログラムを加味して空間化を目指した。学生は途中で内容に行き詰まったりしたが、この授業では最終成果品のできばえを求めるのではなく、プロセスを重要視し、独自の手法を発見する指導を行った。（東京急行電鉄株式会社のみなさんには講評会などに参加していただいて大変感謝いたします）

Shibuya Under Construction Now!!

高橋実桜

渋谷の大規模再開発工事をエンタメ化し、工事につきまとう悪印象を払拭する仮設の案内所。工事現場と連動して見学会を開催したりガテン系の人向けの食事を提供したりするなど、一般市民と現場で働く作業員双方にメリットが発生することで互いのモチベーションを向上させる。授業序盤は工事区域周辺で作業着を着たまま街中を歩く工事作業員が多いことに着目し、行動範囲やパターンを調べた。

RESEARCH



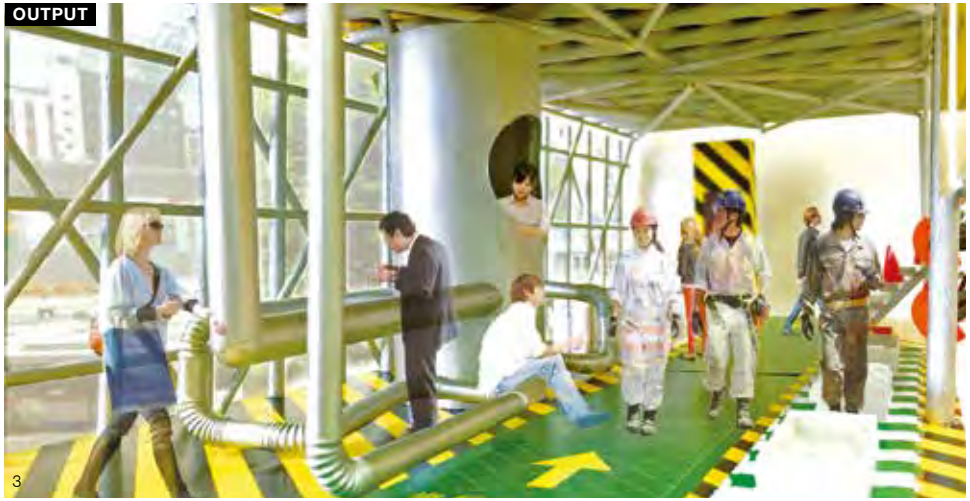
1



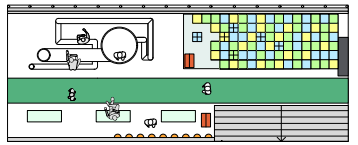
2

1:通行人の服装を場所ごとに調査した。工事現場付近は作業服の人が多い｜2:工事現場付近の店や環境を調べた

OUTPUT



3



4



5

3:食事スペース・案内板店工具の販売スペースを工事現場の要素を使い、パロディ的にデザインした｜4:平面図・断面図｜5:案内所でヘルメットを借り、工事現場に入ることができる

未来へ住みつなぐ木の家

——「木の家設計グランプリ2016」より

Lecturer　田井幹夫

前半は「行為から考える住空間ユニット」を出題し、5つの行為——排泄・身体を洗う、寝る、料理して食べる、くつろぐ、自然を感じる（中庭）——を3.6mの正方形平面に収まる空間として計画した。その後4つの自由なユニットを加え3.6m×3.6m平面が3×3の合計9ユニットとなるひとつの住宅を計画し、住宅が既成概念的なものではなく、人の行為の集合であることを学んだ。これをもとに、後半では住宅のコンペに挑む。株式会社　木の家専門店　谷口工務店が主催する「木の家設計グランプリ2016」に応募。今年のテーマは「未来へ住みつなぐ木の家」～次世代への暮らし方をデザインする、住みつなぐ新築住宅の提案～である。（p.102に関連記事）

屋根間の家

三木まひる

地域と家庭の断絶、壁によるトイレや入浴などの生活行動の束縛、家が建つと同時に失われている植物——これらの課題は、家と家が寄り添うことで解決できるのではないかと考えた。部屋の一部が重なり合うことで空間に変化を与え、人の生活の気配が入り込む余裕ができる。また、屋根の垂木を地面まで伸ばすことで植物もともに住まう家となった。結果として、周りの環境を受け入れ、束縛されない豊かな生活となり、住みつがれる家となる。


1

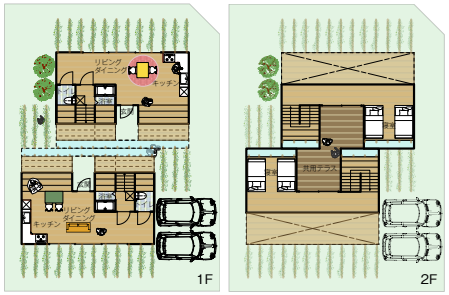

2


3



4


5



6

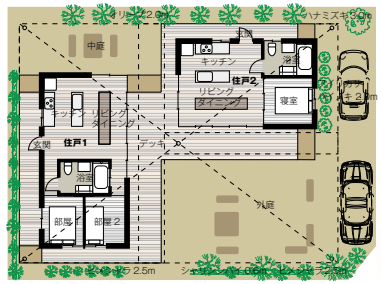
1:外観イラスト｜2-3:各住戸の断面パース｜4:ダイアグラム｜5:模型外観｜6:平面図

街の—あづま屋HOUSE—

澤木萌子

住みつなぐ住宅とは、ともに暮らす世帯内だけで継承していくものではなく、地域の中に位置し、内部と外部のゆるやかな関わりが、住宅を長くつないでいくために必要な材料だと考えた。公園の中のあずま屋での光景——人々が椅子に腰掛けてくつろぎ、会話をしたり、ほのぼのとしたどことない時間を過ごしている。住宅に公園のような存在を取り入れることで、人が自然と集まり、内部と外部が関わると考えた。


1



2


3



4

1:外観イメージ。ふたつの住戸に大きな屋根が掛かり、ひとつの住宅となる｜2:平面図。各住戸のリビングスペースはデッキに面する｜3:ダイアグラム｜4:デッキによって空間をつなげ分けることで、いくつかのヒエラルキーの空間をつくり出す。共有スペースは地域にも解放される｜5:断面図｜6:立面図


5


6

ふたつの住宅論

Lecturer　大松俊紀

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。

矩形層の家

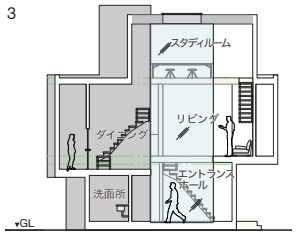
小出夏子

篠原一男設計の「直方体の森」の隣に計画した住宅。4つのキューブを重ねてつくられたボリュームを、1階から3階まで貫くガラス張りの吹き抜けとコンクリート打ち放しの2枚の壁によって分断することで全体が構成されている。「直方体の森」がもつ「亀裂の空間」をもとに、住宅および家族を物理的に分断することで、逆に心理的繋がりを強めることを意図している。


1


2

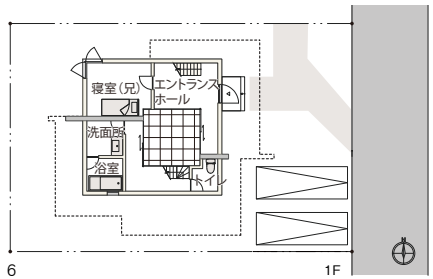
3



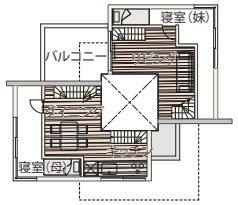

4


5

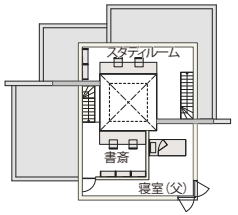
1:外観。奥に「直方体の森」｜2:内観。2階リビングからキッチンを見る。中央がガラス張りの吹き抜け｜3:断面図｜4:3階書斎からスタディルームを見る｜5:4の見返し｜6:平面図



6　1F



2F



3F

CUBE3720

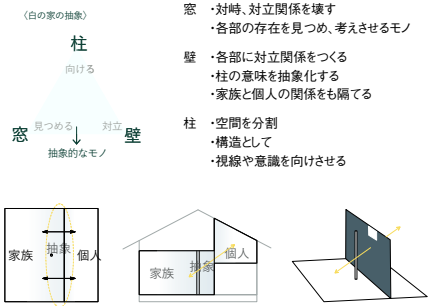
澤木萌子

「個人それぞれの居室の塊」であるひとつの住宅の存在が、抽象空間を内包することにより、個々に距離感を生み出し、生活で必要な各自の行動を分離する。それは、住宅という個人的な空間に公共性を求めることにつながり、各自が「生きる」ということに対し、より意識的になることであろう。


1


2


3



窓　・対峙、対立関係を壊す
　　・各部の存在を見つめ、考えさせるモノ

壁　・各部に対立関係をつくる
　　・柱の意味を抽象化する
　　・家族と個人の関係をも隔てる

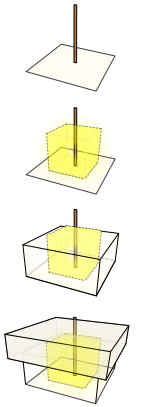
柱　・空間を分割
　　・構造として
　　・視線や意識を向けさせる

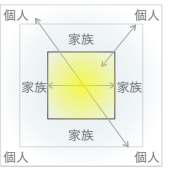
白の家の構成は、強い一方向の関係をつくるように感じる。向かい合う両者の関係が明確に見え、かつ両者が完全に分割されることのない要素は残し、新しい住宅に転換する。

黄部分は抽象空間を表す。一辺3,720mmの立方体を使用する。この数字は「白の家」の抽象空間の天井高と共通。壁はなくとも、柱によってしっかりと家の中心があり、めまぐるしい生活の変化にも流されない。

それを囲むように、1階に家族の生活空間――キッチン、食事、リビングを配置。生活の中にこれらの存在が入り込んでいく。また、視線が交差することで「家族の空間」を視覚的にもわかりやすく感じさせる。

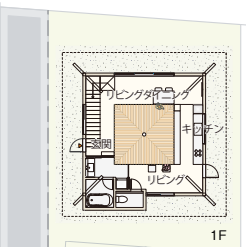
覆いかぶさるように、2階には個人のスペース。重なった部分は家族と個人のスペースで、その内側は抽象空間の形が頭を出したように、共用の大きなテーブルとして現れる。抽象空間により、個人スペースと家族との距離感がつくられる。

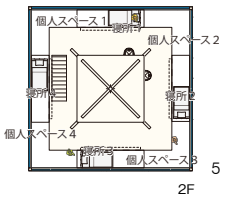




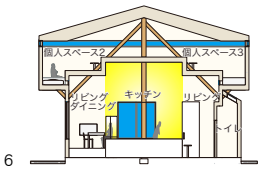
一方向の関係を変えるべく、中心を起点に交差する関わりになるよう、家族と個人の暮らしを配置した。


4





5



6

1:外観。奥が「白の家」｜2:2階内観。子供も遊べるような構造体が壁から現れている｜3:1階を俯瞰して見る｜4:構造模型｜5:平面図｜6:断面図

Blending Housing
——新しい都市の住まい

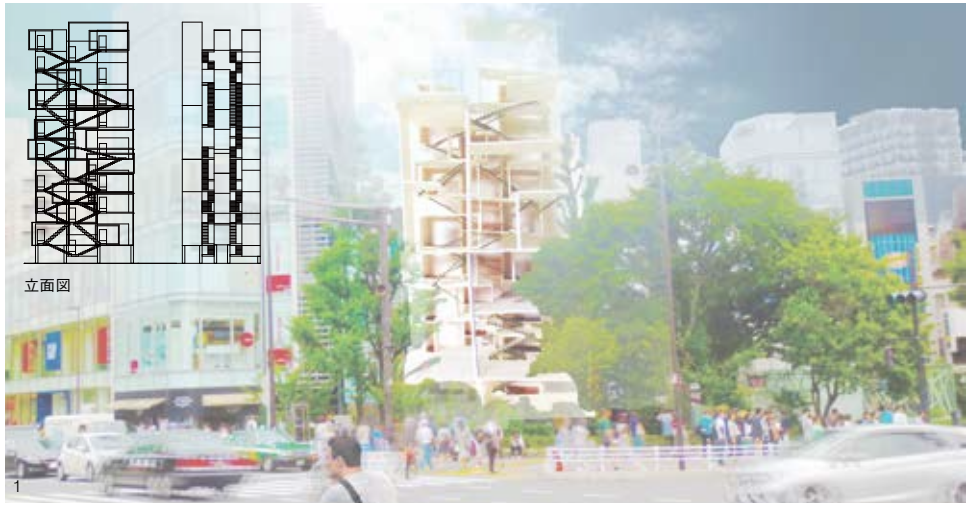
Lecturer　渡邉健介、渡辺真理、木下庸子

住宅はその境界が硬すぎる。現在普及している住居ユニットを疑い、今までとは違う単位や形式で家族や個人が集まり、住まうことを提案する。課題のキーワードとして設定した「Blending」は、「混合」や「融合」などの意味がある。互いの生活が交じり合い、近隣や都市に対して開く住宅とは。渋谷のまちの観察から、空間やアクティビティが「Blend」する仕組みを各自が開発する。抽象的なコンセプトから、具体的な空間の提案までを、段階的な指示によ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たな住まい方、空間の可能性を探求している。

Projection

麻生憲志

都市では、ビル・広告・人・車などのさまざまな情報が視覚に訴えかけている。私たちは膨大な情報に順位をつけて選択し、空間を把握する。分解された情報の重なりが像として結ばれ、都市が構成されるのだ。この住宅は3層の構造を持っており、道路から奥へ向かうにつれ細分化されたプライベートな空間となる。3層を行き来する動線を交差させることで、異なる共有空間を選択できる。日々変化する行為の重なりが、都市の風景と混ざり合う。

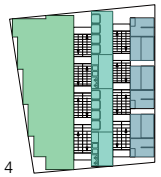


1



2


3



4

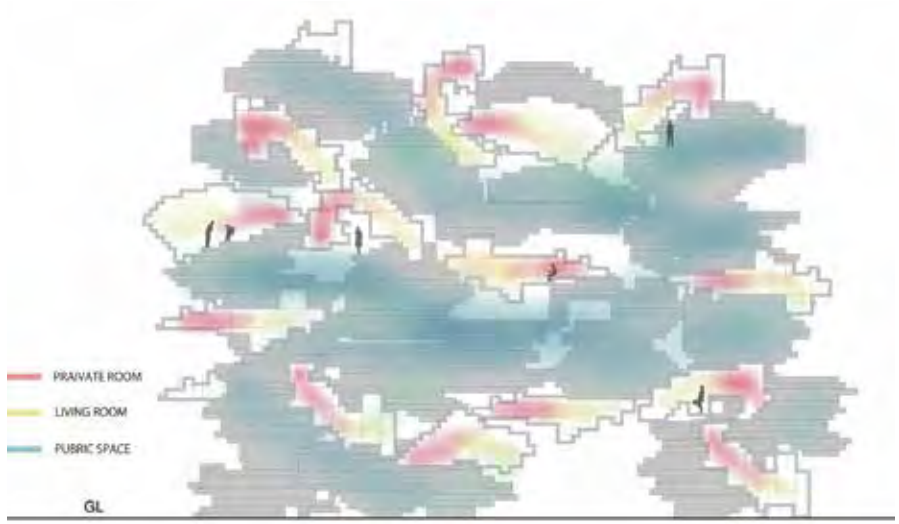

5

1:外観イメージ｜2:リサーチプロセス｜3:模型｜4:基準階平面図。パブリックからプライベートまでの3つのレイヤーが重なる｜5:イメージCG

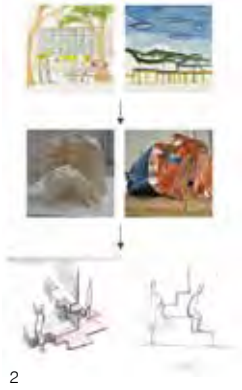
HOUSE-CORAUX

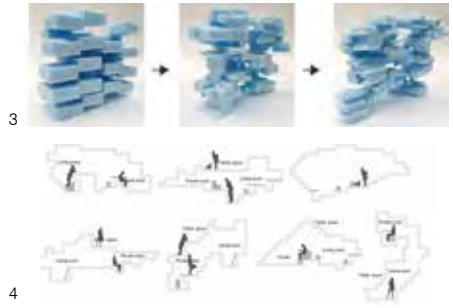
小久保竜季

面材の表と裏はつながっているが交わらず、互いに影響し合う点に興味をもった。5.4m×5.4m×2.4mの空間に300mm間隔のグリッドを引き、それに沿ってジグザグに足し引きしていくと、一定の体積を保った多数の凹凸のある、空間と家具が一体化したような住空間となる。若者文化の発信地、渋谷・原宿。そこに若者だけが住める集合住宅をつくることで、若者同士が影響しあい、新しいものを生み出す場となる。



1


2


3

4


5


6


7

1:断面イメージ。複数のユニット同士が重なり合うことで生まれる隙間は居住者の共有スペースとなる｜2:ダイアグラム｜3:ボリューム模型｜4:各住戸の断面図｜5:部分模型見上げ｜6:イメージCG｜7:外観イメージ

Vectorworksを使用した インテリア、家具の作図

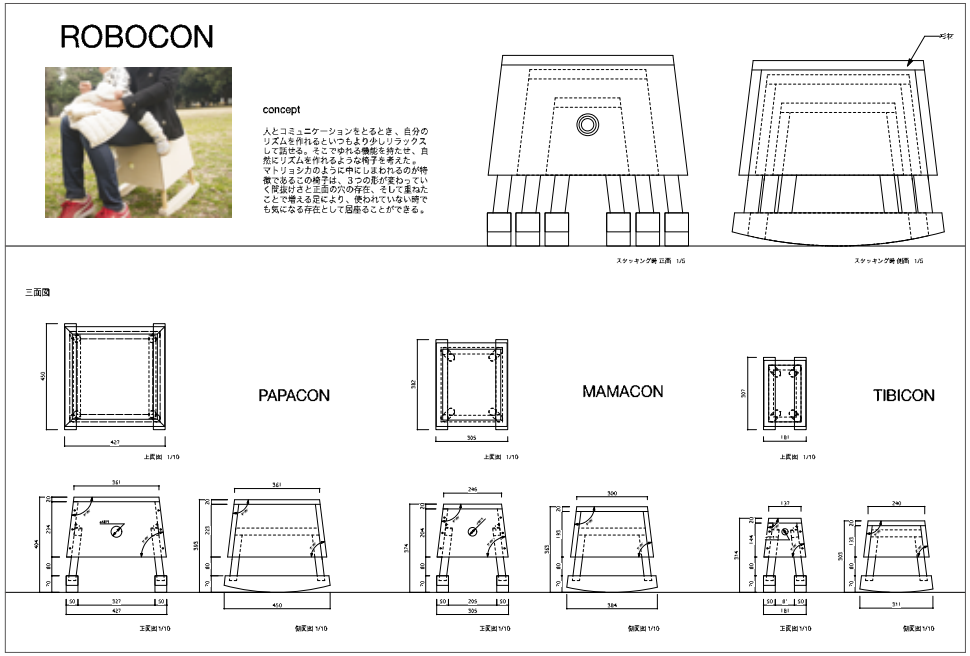
Lecturer　高山和憲、中島崇行

Vectorworksを使った図面の基本的な描き方、表現の仕方を学ぶ。前半は施主にプレゼンすることを想定し、空間が想像しやすいように素材感や家具のイメージなどのビジュアルを多く取り入れた建築空間の図面を目標とする。後半では家具の発注を想定し、つくり手にとって必要な情報は何かを考えながら、また線の太さや種類など一本の線が持つ意味を意識しながら詳細図を作成する。用途や相手によって必要な情報は変わるが、図面を描く一番の目的は相手に自分のデザイン意図を伝えることである。課題ごとに誰に対する図面なのか、何を伝えればいいのか、を意識して取り組み、実務を想定した技術習得を目指す。

「ROBOCON」の図面

三木まひる

さまざまな企業が集まるオープンオフィスでの使用を想定した課題であるため、ただ機能的なだけではなく、使われていない時も会話を誘発するモノとしてそこに居座るようデザインした。Vectorworksでは、最初はクラスを分けながら描いていくことに苦戦したが、線の役割ごとに分けていくことで、頭を整理しながら描くことができた。



プレゼンボード

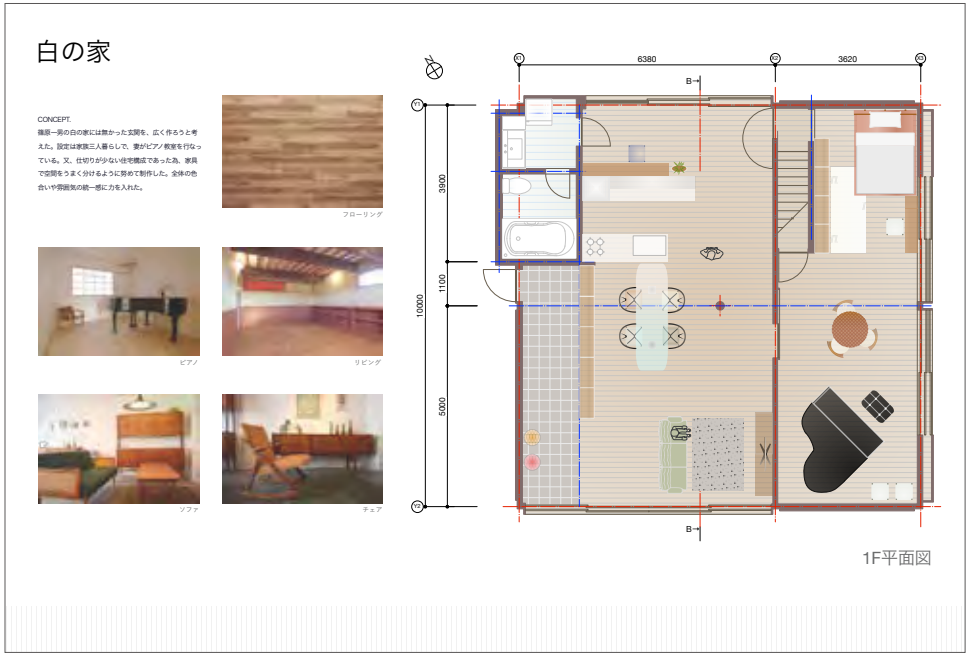




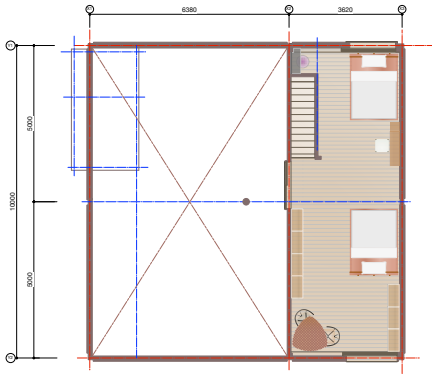
「白の家」の図面

澤木萌子

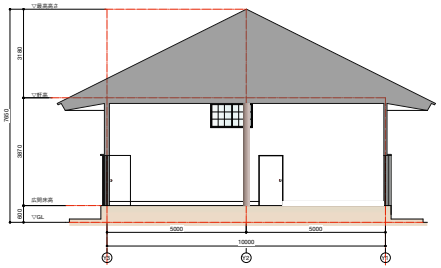
篠原一男の「白の家」にはなかった玄関を広くつくろうとリ・デザインした。設定は家族3人暮らし。又、仕切りが少ない住宅構成であったため、家具で空間をうまく分けるように努めて制作した。図面を作成するにあたり、色や線の強弱やグラデーション効果により全体の雰囲気に統一感が出るように心掛けた。レイヤー機能だけでなくVectorworks独自のクラス機能を初めて使用した。苦戦したが、便利な機能であることがわかり、楽しみながら学ぶことができた。



プレゼンボード



2階平面図



B-B断面図

3DCGソフトを使用したCGパース、プレゼンテーションシートの制作

Lecturer　高山和憲、土井智喜

授業を通して学習してきたPCスキルや表現方法を活かして、プレゼンテーションシートを制作する課題。まず、自分でデザインした作品をVectorworksを使って製図し、図面を立体に起こして3DCGパースを制作する。使用ソフトは基本的にVectorworksだが、CINEMA 4DやSketchUpなどのCGソフトを使用する学生もいる。ベースとなる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る。プレゼンテーションシートの制作を通して、将来実務で活かせるような豊かな表現力を養う。

HOUSE-CORAUX

小久保竜季

住環境デザインⅢAの課題である集合住宅のモデルを制作した。作品自体が3Dを使ったほうが考えやすいものだったこともあり、設計の段階から3Dを使っていた。照明の調整や、実際に自分が建築の中に入っているようなビューでの検討は非常に役に立った。最終のプレゼンテーションのために制作したパースについては、全体の雰囲気や階段状になっている壁面の様子、外部と内部で人がどのように過ごしているかが伝わるよう心がけた。







Irregular Graphic

菅原彩音

鮮やかな丸や四角といった図形柄の洋服を販売するショップデザインのため、同じ形がひとつもない不規則な形で店内を構成した。服と空間の素材や形の対比が伝わるようにVectorworksとCINEMA 4DでCGを作成し、Photoshopを使って服や人のはめ込み、テクスチャー作成を行った。CG上のライトの設定では多角形の什器の影がきれいに床に映るよう心掛け、カメラアングルでは立体感が伝わる配置にこだわった。







建築スーベニアをつくる

Lecturer 磯 達雄

実在する建築をモチーフにしたスーベニア（おみやげ品）を制作する課題。単なる縮小模型ではなく、何らかの実用性をもった商品であることを求めている。狙いはふたつ。ひとつは建築のキャラクターをつかむ力を付けること。全景、部分、材料など、どこを取り出せばその建築らしさを表せるのか、これを的確に把握することが、建築の理解につながる。もうひとつは、機能と形の関係を実感としてとらえ直してもらうこと。モダニズムが信奉した機能主義では、機能から形が導き出されると謳ったが、既存建物のコンバージョンでは形から機能へと逆にたどる。建築の設計をすることは、同時にプログラムをつくることでもあるのだ。



ガーデンズ・バイ・ザ・ベイ → 一輪挿し

橋本旬平
（夜間部1年生）

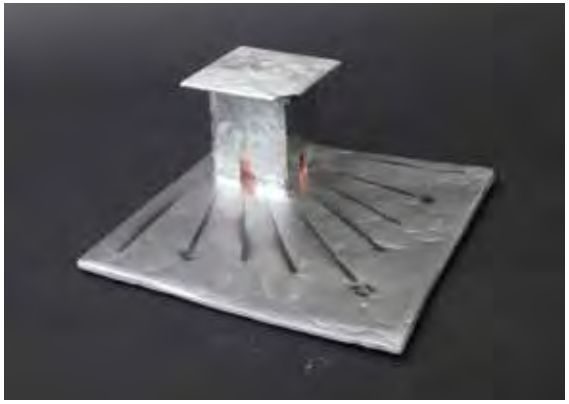
シンガポールに2012年オープンした植物園「ガーデンズ・バイ・ザ・ベイ」にそびえる人工樹木をかたどった一輪挿し。外側に植えられた植物の色で塗装されている。



玄関照明 → キャンドルホルダー

中里由香
（夜間部1年生）

吉村順三設計による住宅玄関の照明デザインをもとにしたキャンドルホルダー。本物の唐津焼でつくられている。



鈴木大拙館 → 日時計

渡邊大祐
（夜間部1年生）

谷口吉生設計による禅の思想家の記念施設を日時計にしたもの。時刻を表す線が水盤に筆で描かれたように延びている。夜はキャンドルを仕込んで、漏れてくる光のなかで瞑想するとよいという。



北九州市立美術館 → 双眼鏡

岡瑞貴
（昼間部2年生）

磯崎新による本館展示室の形を、双眼鏡に見立てたもの。「見る」という行為がまた、双眼鏡と美術館を結びつけている。



フジテレビ本社ビル → ケン玉

窪弥涼
（昼間部2年生）

球体展望室がひもでつながっており、ケン玉として遊ぶことができる。本来の位置だけではなく、フレーム部のいろんな場所に納める技がある。フジテレビ本社内のスーベニアショップで販売することを想定。



上原通りの住宅 → 付箋

細田亜貴
（昼間部2年生）

篠原一男設計の「上原通りの住宅」では、建築主の「もう一部屋欲しい」という要望にこたえて、後から加えられたボールト屋根がファサードに特徴を与えている。これをもとにして本やノートに挟む付箋に。使用すると飛び出した屋根部が顔のように見えてかわいらしい。

マシュマロチャレンジ

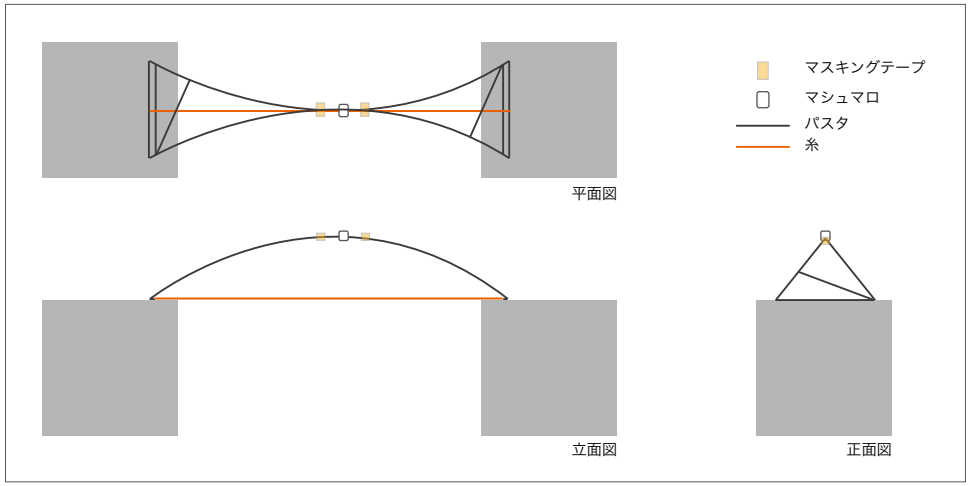
Lecturer　平岩良之

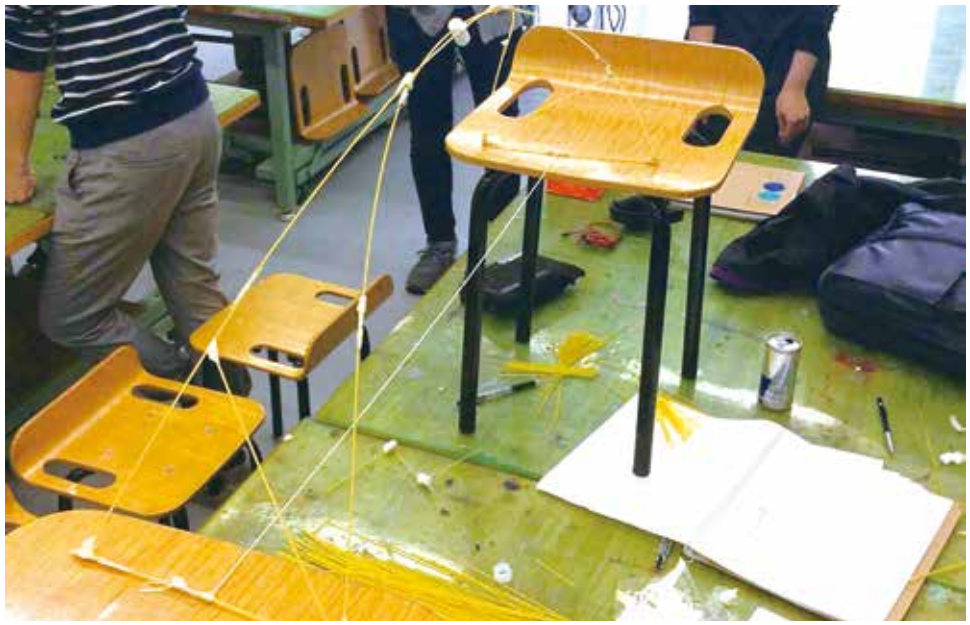
パスタとマシュマロによる組み合わせで，簡易な構造物の模型を作成する。タワーや橋といったテーマを毎回変えることで、構造物の種類に応じた力の流れを考え、それらに適した形状や接合部を検討しながら模型制作を行う。使える材料はパスタとマシュマロ、マスキングテープ、糸のみ! それぞれの材料の特徴や弱点などを考えながら、強く美しい構造物の作成に挑む。

弓

井嶋裕子、奥山琴美、水口 輝、瀧波 悠

80cmのスパンを飛ばす吊り橋。糸の引っ張りに強い性質を利用し、弓のような吊り橋を製作した。スパンを大きくするためアーチを緩やかにしたところ、横揺れに弱いことが確認できた。そこで、斜めの補強を入れ横揺れを軽減させている。形態と重力が呼応していることが理解できた。

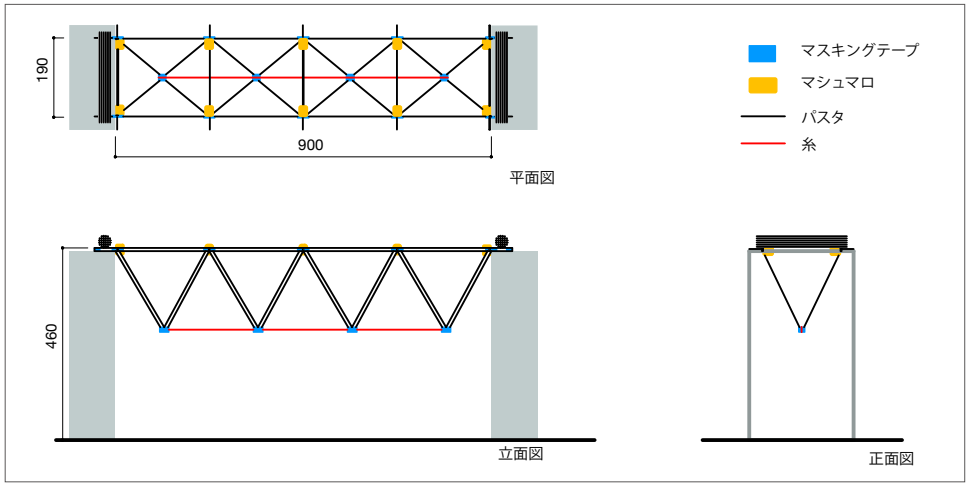


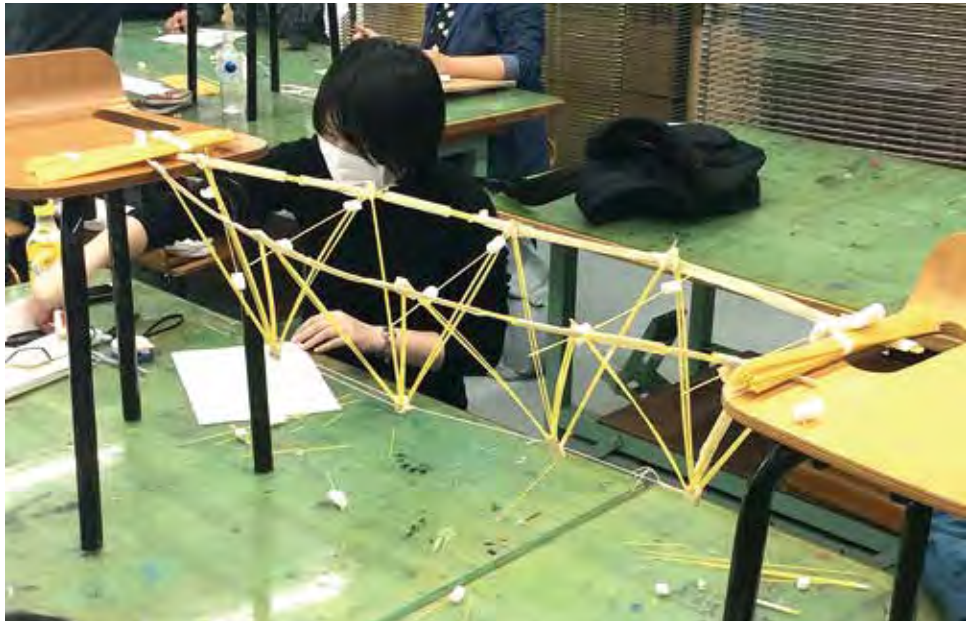


トラスパゲティー

澤木萌子、細田亜貴、三木まひる、若山拓朗

トラスをつくって繋げていった。しかし、それだけでは両岸に渡した梁が自重に負けて大きくたわんでしまう。この時、ぶら下がったトラスの頂点が広がることに着目。頂点同士を糸で連結し、広がらないようにした結果たわみが軽減。90cmのスパンを飛ばすことができた。両岸にも橋の重量を支えられるだけの重さのアンカーが必要なこともわかった。





観察すること、そして身体へ

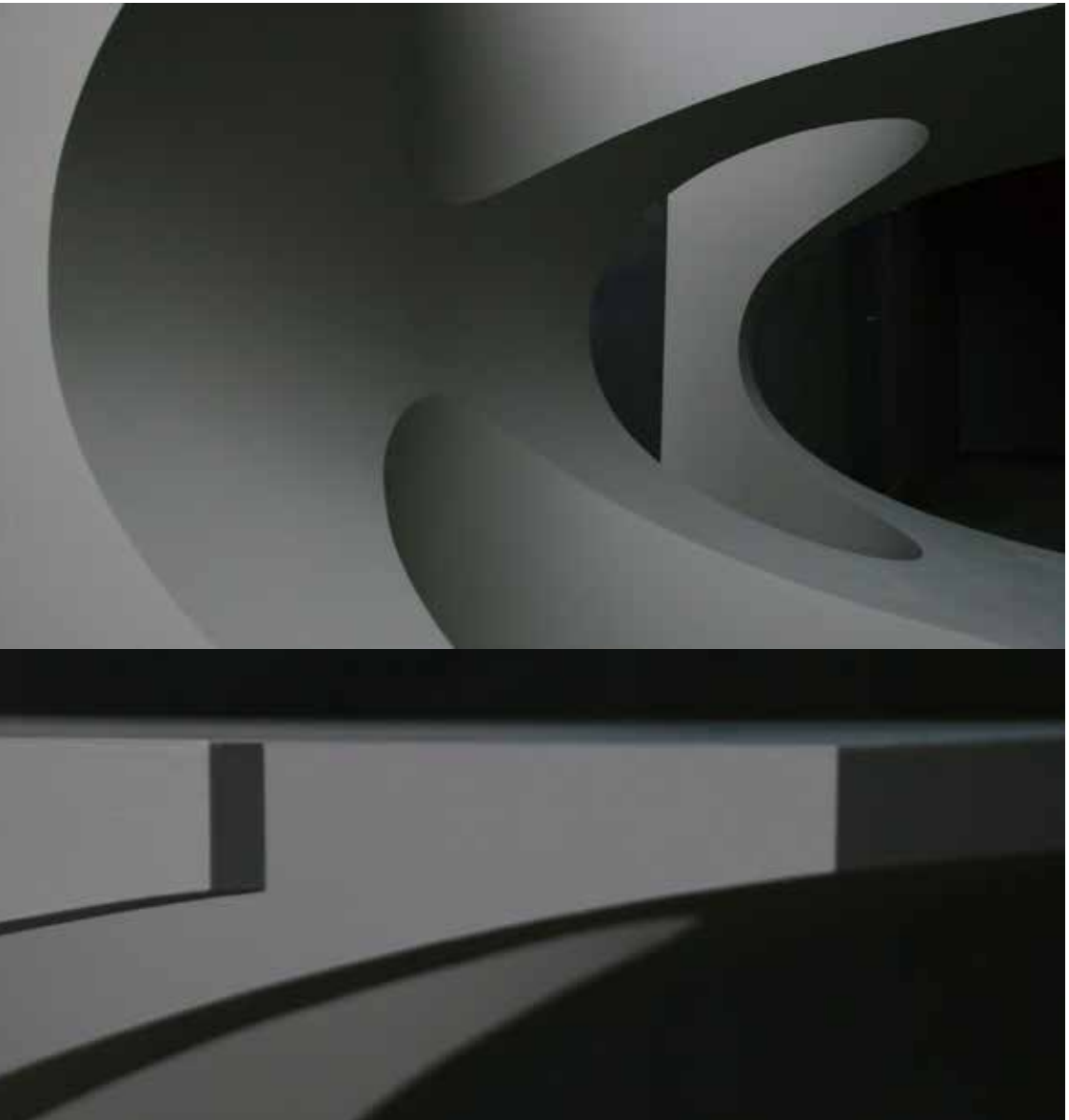
Lecturer　藤森泰司、藤原俊樹

このゼミでは、身体と関わるデザインを考えた。そのために、まず、自身の日常を観察することから始めた。家具や空間デザインを、無自覚にスタイルとして捉えるのではなく、自身が何に興味があるのか、何に疑問があるのかを、それぞれの日常の中から丁寧に拾い上げていった。ここには、それぞれが見つけたテーマに基づいて導き出した「かたち」がある。これらは通常のデザインの枠に納まりきらない彼らの動機そのものである。次のステージに向かう布石になることを祈っている。

Riff

小久保竜季

私たちは無意識にモノの大きさや形や重さに影響されて行動し、そうした環境を利用して日々生活している。モノと身体との関わりに興味を持ったことから、向きがなく抽象度の高いオブジェクトとしての家具を制作した。1,100×1,100×550mmの直方体をモジュールとし、それを2方向から4度円錐曲線状にくり抜くことで生まれた形を組み合わせて使う。置かれた向きと個数によって、身体との関わり方に幅をもたせた家具である。

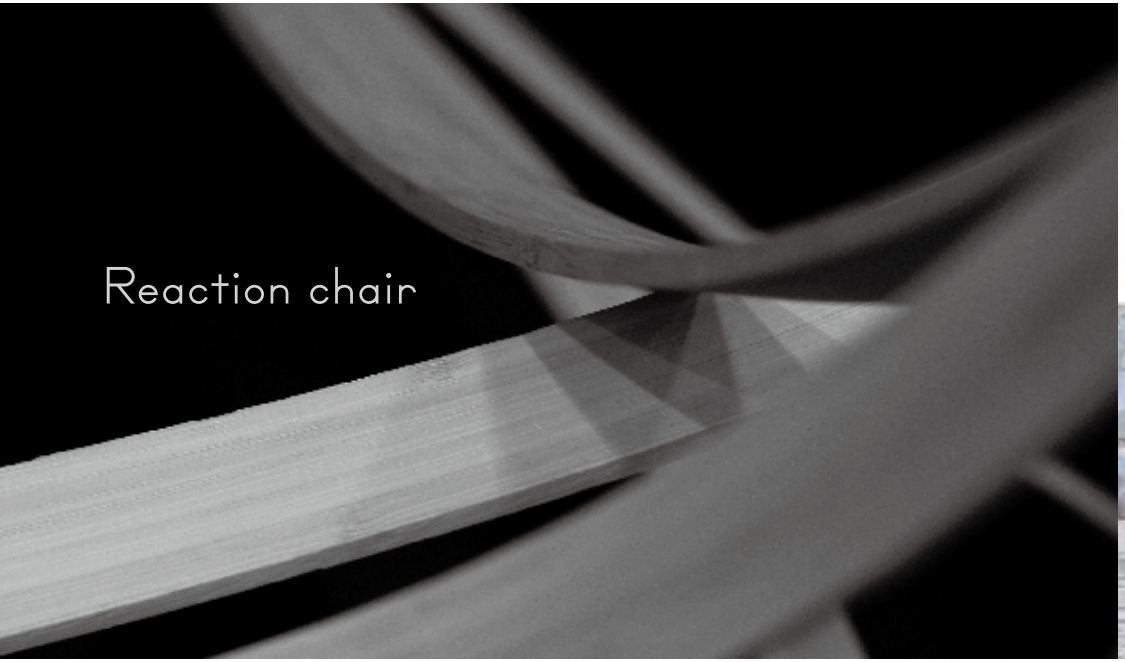




Reaction chair

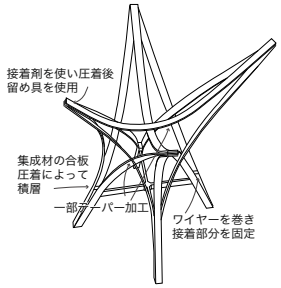
長澤一樹

日常生活の中では気づかないが、作用と反作用といったさまざまな力が働いている。「力の働き」が人やモノ、空間に与える影響を自身の日常から観察・分析。目に映らないものを可視化させ、体感することをテーマした椅子を制作した。既存の家具製作技術を用い、素材は竹集成材とした。柔軟で弾性のある構造体と新たな視点で、「座る」ことを通して「反応」を体感することを目指した。







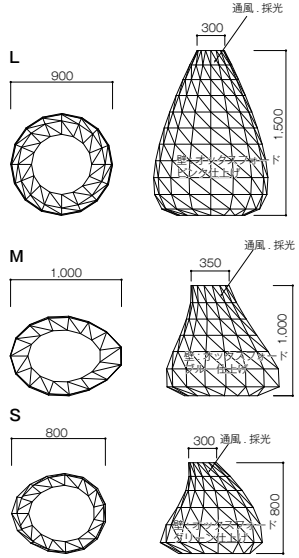


ヌイコヤ

渡邊勇士

ヌイコヤは最小限の建築であり、最大限の衣服である。身につけて歩くことで自分のパーソナルスペースを広げ、日々のストレスから身体を守り、また空間として自立しシェルターの役割も果たす。三次曲面を3Dでモデリングし、ポリゴン化。布をつまみ、縫うことで補強リブをつくり、それを構造とした。またその構造が見た目のアクセントにもなっている。サイズはS、M、Lからなり、それぞれ、内包する空間とカタチに差異がある。













1


2


3


4


[Riff]小久保竜季 p.46 例えば家具であれば、テーブルや椅子という"もの"の名前や属性を取り払っても、形やスケールに共通性があれば人は無意識的に家具のような使い方をすることがある。日常を丁寧に観察することで得られたそうした認識を、既存の家具の形式に囚われず、新しい人の居場所をつくり出すアイデアとして生かした作品。具体的には、1,100×1,100×550mmの直方体のボリュームを、二つの方向から円錐曲線状にくりぬき、その残った"かたち"を居場所をつくり出す環境装置のように捉えた。スケールを繊細にコントロールすることと、図と地の関係を上手く生かすことで、オブジェでありながら、道具としても機能するギリギリのバランスを獲得している。家具と彫刻のあいだのような存在である。単体ではもちろんのこと、数台並べて使用することも想定されている。

[Reaction chair]長澤一樹 p.48 椅子に身体を預けたとき、そこに掛かる「力の働き」を体験すると同時にそれを可視化できないか、という素朴な問いに向き合った作品。まずは動きを引き受けるしなやかな素材の選択と構造形式が課題となった。いくつかの素材を検討したあと、最終的には30mm幅に割いた厚さ数ミリの竹集成材にたどりついた。同材を12本使用し、素材の弾性を利用すること、つまりはテンションをかけながら繋ぎ合わせていくことによって、しなやかなフレームを生み出した。また、座面は帆布を使用し、フレーム上部の端点に引っ掛けるようにかぶせることで、まるでハンモックに身体を預けているような座り心地が生まれた。体重を預ける方向に微細に反応しながら、ギリギリのところで人間の身体を支えるユニークな椅子となった。

[ヌイコヤ]渡邊勇士 p.49 衣服を人間の身体を包む最小限の空間として考えるならば、身につけて歩くことができる建築をつくることができるのではないか、という問いから出発した作品。着ている時は内部に空間を有しながら身体を柔らかく包み込み、着ていない状態の時は小さなシェルターとして自立する構造と素材を探求していった。最終的には、柔らかな曲面を持つ三次元のボリュームをポリゴン化し、帯状に切り抜いたフェルトをリング状にして積み重ねていくことで立体化していった。また、ポリゴンラインに沿ってフェルトをつまんで縫い合わせることで建築の梁のような効果が生まれ、構造的に自立することが可能になった。手を出すところや内部にはポケットなども付いており、衣服としての機能性もきちんと考慮したチャーミングな「着られる小屋」ができあがった。

[にんげんのかたち]伊藤健太郎 1 デザインを考えていく過程で、そもそも自分が興味があることは何か、ということにひたすら素直に向き合った作品。ウレタンフォームを自ら手でちぎりながら、小さな「にんげんのかたち」を大量に制作し、それらを連結することで身体を預ける形式を探っていった。パーツとしての「にんげん」をどのように連結していくかが課題となったが、最終的には、そのひとつひとつの「にんげん」をつくり続ける行為そのものを表現するに至った。結果としては、ソファのようなものになったが、そのかたちからこぼれ落ちる「にんげん」たちのありようは、どこか恐ろしさとユーモラスを同時に感じさせる、独特の「引っ掛かり」を感じさせるものになった。

[po]岡島 鈴 2 触れたり身体を預けること、そして使い続けることで何らかの変化が現れる「もの」の形式を探った。そのための手掛かりとして、まずはサーフェイスのテクスチャーの研究から始めた。変化を積極的に受け入れるテクスチャーとは何かという問いのもと、ただ素材を選択するのではなく自らテクスチャーをつくっていく方法をとった。最終的には、チップウレタンフォームで造形した動物のような形／ボリュームに、部分的に彩色したフェルトのリボンを波状に折り曲げて一つひとつ植毛していくことで、まさに毛並みのようなサーフェイスをつくり上げた。動物を愛でるように付き合っていくことで、毛並みの間から徐々に別の色彩が現れ、また異なる表情を見せていく。

[生きられた. 隙間]張 軒瑜 3 身体を預ける道具として、どのような形式が可能か、という問いに対して、素材と構造から取り組んでいった作品。通常の家具を構成している素材や、それを成り立たせている構造形式からいったん離れ、より自由に日常を見渡すことから始めた。そして、一見では家具の素材にはなりそうもない、樹脂製の団扇の「骨」に目を付けた。1枚では弱い「骨」も、その構造と樹脂の弾性を生かし、折り曲げながら数枚でひとつのユニットをつくり、それをさらに数千枚分繋ぎ合わせることで、ようやく身体を預けられるボリュームとなった。最終的には、円形のソファのような身体を預けるボリュームと、天井から吊り下げる天蓋的なボリュームの二つを組み合わせ、視線がすり抜ける「まどろみ」を誘発する装置をつくり出した。

[mine]堀 結実 4 子どもたちが楽しく過ごす「居場所」、つまりは学びや遊びを含めたさまざまな行為を受け止める装置を、子どもたちの身体に対応した家具を拡張していくことで捉えようとした作品。具体的には、椅子やテーブルといった身近な道具を、さまざまな形状を持つ異なる高さの「平面」としていったん抽象化し、使用状況を考えながら重ね合わせていった。こうした方法は、ともすればジャングルジムのように単調になりがちである。だがこの計画では、例えば椅子の「背もたれ」のような家具の持つ記号性を積極的に取り入れることによって、場に方向性が生まれ、あたかも家具を無造作に積み重ねたような魅力的な空間が立ち上がった。使用する子どもたちは、この装置の中に自分の好きな居場所を見つけていくことができるだろう。　（藤森泰司）



最終審査会風景。左から、非常勤の田井幹夫先生、ゲストの寺田尚樹さん、そしてゼミを担当している藤森泰司先生と藤原俊樹先生

スペースデザインの最前線

Lecturer　沢瀬 学、内山敬子、大松俊紀

スペースデザイン最前線はどんなところだろう。それは日々社会とともに移り変わり、膨大な情報の中に霞んでいるようだ。そこに私たちはひとつのビジョンを持つ。それは常に「知らないモノ同士の出会いの場」である、と。友人や恋人、家族、隣人。衣、食、住。今までにない提案をする人がいて、それを喜んで受け取る人がいて、その出会いの場は常に最前線だ。あなたの居る場所からは何が見えるだろうか。

海の見える橋公園

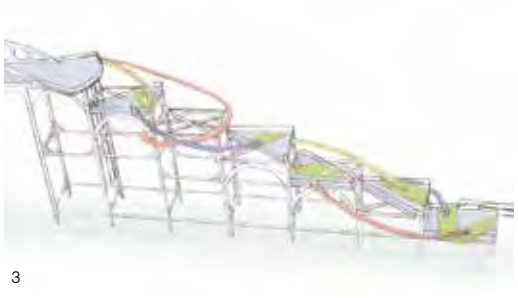
村山真帆

神奈川県横浜市磯子区、屏風浦。約50年前、海辺が埋め立てられ、町と海の間に線路や高速道路、工場ができた。町は活気をなくし、海は見えなくなり、新しい土地へアクセスできる道もなかった。そこで、海が見える町の居場所をデザインしようと考えた。高速道路と線路を越えて、町から海へ行ける公園型の橋を計画。芝生の橋公園で高速道路を超え、展望台で景色を楽しめる。長い滑り台で下りると、工場と桜並木、そして海へ出る。

1:上部からの眺望｜2:線路を渡る｜3:海側滑り台のデザイン｜4:線路によって海へのアクセスが分断されたため、新しい橋をつくる｜5-7:橋におけるアクティビティ｜8-9:模型







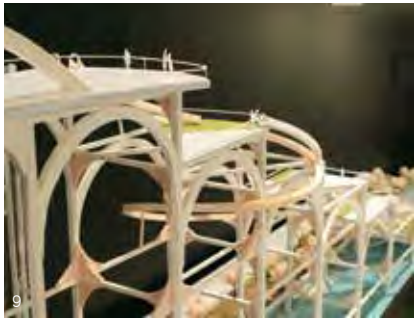












SHIBUYA4017——ビルが朽ちて生まれた都市

丸山裕理

渋谷のビルに細長い住居の帯が巻きつくことから、この物語は始まる。遠い未来、帯の中の建築は朽ち、巻き付いた住居だけが抜け殻のように残り、地形として古い都市のかたちを継承する。その中に生まれる新たな都市は、新しさを価値としてどこも同じように開発する現在の都市とは異なる。広大な都市を受け身で流動するだけだった人々が、住居の内側に閉ざされた狭い世界を自らの都市としてつくり始める。それは住む者の個性が反映された多種多様なものだ。

（p.104に関連記事）



1


2


3


4


5

1:西暦4017年の渋谷の様子｜2:年表｜3-5:かつてのビルに住居が巻きつき、内側には新しい都市が出現する。人々は砂漠化した環境の中で、住居内側を拠り所に生活を営む。

シブアニ!!!!!——渋谷に新しいアニメショップをつくる

髙橋実桜

アニメショップはキャラクターのイラストが多用され、コアなアニメファン以外は非常に入りづらい。そこで、ショップを観る、着る、食べるの3つの要素に分けてキャッチーにデザイン。新しいものに敏感な渋谷に出店することで新たな層のアニメファンを獲得する。キャラクターのビジュアルを使わず、セル、3DCGといったアニメに関係する要素をデザインに利用した。アニメが文化の発信源になるためのショップデザインだ。


1


2


3



4


7

1:観るゾーン。ライブハウスのようにアニメ観賞会やライブを行うスタジオ｜2,5:食べるゾーン。アニメに出てくる料理を実際に提供する飲食店。ガラス壁に貼られた模様がレイヤー状に重なり、空間をつくる｜3,6:着るゾーン:コスプレ衣装の販売とレンタルをするショップ。メイクブースでキャラクターに合わせたメイクができる｜4:コンセプト｜7:着るゾーン模型全景


5


6

1


2


3


4


5


6


KEIKO+MANABUゼミとして初年度の卒業制作。ゼミが始まり、小課題をひとつ終えて気付いたことがある。大半の生徒がデザインに関する基礎技術は大方習得していて、それなりに自信ももっている。いわゆるそれっぽいスペースデザインもこなす。けれどそれがベストなのか問うと首を傾げる学生が多いのだ。これは学習のプロセスでしばしば生じがちな、好きで始めたことがいつの間にか苦役化していて、自分自身の価値観で判断する力が弱まっている状態のように感じた。

そこで「スペースデザイン最前線」と題しながら私たち講師がゼミ生に求めたのは、どんなにパーソナルなことでも構わない、自分が誰よりも実現を望むプロジェクトを構想し、それを最大縮尺=1/20まで検討を推し進めることだった。この縮尺を採用したのは、1/20程度でやっとインテリアデザインの価値判断ができることから、思考の巾を広く持ってもらおうとした理由からだ。

大事なのは、プロジェクトに対する強い気持ちと思考の長期間の持続・展開・発展、その世界を豊かなものに育てていく深い愛情の抱き方だ。そのことを学んでもらえれば、その後空間デザイナーになろうと、どの方向に進もうと、「卒制を体中に浴びた」その感覚はその後チカラになるはずである。

[海の見える橋公園]村山真帆 p.52 高度経済成長期に、海岸前の工場地帯の計画により海から物理的に断絶された、生まれ育った町・横浜の屏風ヶ浦。その地名の由来からスタートして、実際にも駅前から海に向かって探索の旅を続けた。プロジェクトは発展し、約束の地を発見した。(Eureka!)

[SHIBUYA4017]丸山裕理 p.54 卒業制作スタート当初から、あまり論理的にプロジェクトを立ち上げずに、「なにかグルグルしたものが……増殖して……場所は……」と言っていたのが、最終的に渋谷の街を飲み込んで変容させることに。そこは異生物のユートピアなのか、人間のディストピアなのか。

[シブアニ!!!!!]高橋実桜 p.55 「アニメショップのイメージアップを」とおとなしめにスタートしたのが、スタディを続けるうちにアニメが世界的に幅広い人々に共有されていることの可能性に至る。そこからは「渋谷ファッションの未来はコスプレだ！」と言わんばかりに伸び伸びとコスプレショップ・アニ(メ)食(堂)・アニメライブハウスをデザインした。その未来は、来る気がしてきた。

[公共施設hinowa]麻生憲志 1 震災によってダメージを受けた故郷の福島のために何かしたい、とスタート。計画を何度変更しても満足できない強い想いに苦しむ。最終的に計画した、古民家を再生しコットンとオリーブを生産する清楚な環境は、ささやかだが確かな一歩だ。

[glueHOUSE_増殖する家]落合真理子 2 「国際リニアコライダー」という素粒子実験施設の誕生で、岩手県一関市が地元民と世界から集まる施設利用者が共生し地方再生の一例となるさまを、市中心部がまだらに過疎化する現状にテトリスのようにはまる象徴的な住居形式として提案した。

[葛飾区立弓道場]加藤千春 3 ある日ゼミに弓具一式を持って現れ、地元に弓道場をつくり、弓道を広めたいと言う。水のエレメントを使った境界線の引きかたや、1/20模型の各所に現れた不思議なこだわりのディテールに、論理的な説明は乏しかったが不思議な魅力が宿っている。

[品川 LIBridge]儀間千彬 4 「音楽のための公共空間がやりたい」。音楽に惹かれているということは、バリエーションを許容するシステムの美しさに惹かれるということなのか、その感覚を誰かと共有することの喜びが音楽と建築の相似点か。凍れる音楽。

[継承してゆく暮らし]郡司奈摘 5 専業農家を営む祖父母。彼らに近年増え始めた転農者が弟子入りして、農業を習得しながら徐々に施設住居や農地を引き継いでいく時間軸とそのさまをデザインした。ワイルドな豚舎の上の居住は1/20ならではの迫力だった。アートを感じた。

[ツキシマロジハウス]菅原彩音 6 「月島の路地」の風情が将来、都市計画で消えていく運命にあるのを、街の遺産のように残せないかという問いからスタート。抜きん出たスタディ量で検討を重ねた末、経済原理にある程度沿ったボリュームで建替えながらも拡張された「新路地空間」がデザインのキーとなる案を採用。1/20模型で新路地空間と各住戸、店舗との関係性を納得した。

[鰻屋からケーキ屋への経年変化]須藤眞美 7 祖父の代から下町で両親が続けている「うなぎ屋」と隣接する自宅の現状に、製菓を学ぶ妹の未来を寄り添わすことで、家族の過去から未来までを建物2件のリノベーション手順で表現。おそらく最も難しい人間関係である自分の家族に、時に涙を流しながらも真摯に向き合い、1/20の模型にしてみせた。

[夜明けの箱庭 路地裏の宿]陳 均律 8 尾道の新開地区で既存建物をリノベーションしたゲストハウスを計画。新開地区の迫力の町並みとその内部空間を満たすイマジナリーな構成を、旅行者の視点で最終的に1/20模型を見て納得できた。

[同心幼稚園]付 冬芹 9 故郷中国で、なかなか整備の進まない幼稚園を、日本の諸施設を参考にしながら父の所有する土地に建設するプロジェクト。もう少し早く1/20模型にたどり着けば、子どもたちが楽しめる愛情溢れる世界観をより細やかに表現できたかもしれない。

[elementalized]藤田聡弥 10 卒業制作イコール社会的問題への応答、というこだわりから後半やっと自由になって、等身大の価値観で等身大のファッションを扱うショップを計画できた。持っているテイストを生かしたクールな表現が実現したか。長い制作時間の扱い方を学んでほしかったところが少し心残りだ。

[上野公園r建築計画]山下紗良 11 上野公園にひろがる諸施設の、相互の関係性の低さと茫漠とした距離感を問題と捉えた。より身体的かつ用途的なつながりを感じられるフォリーを公園内に複数計画。1/20模型まで辿り着いたが、まだ期待の方が結果を上回っていると伝えたい。　(沢瀬 学、内山敬子)



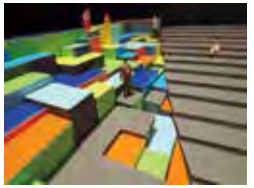
最終審査会風景。右から、非常勤の田井幹夫先生、ゲストの飯島直樹氏、Keiko+Manabu先生、大松俊紀先生

7


8


9


10


11




「上原通りの住宅」（篠原一男設計）での校外授業

特集 2　2016/17 夜間部レクチャーシリーズ

このレクチャーシリーズは、学生ができるだけ多角的な視野をもってデザインというものを捉え直すために企画され、今回で8年目を迎えた。毎回スペースデザインと関わりのある異分野から多彩なゲストをお招きし、前半はゲストによるレクチャー、後半はゲストと非常勤講師、学生がデザインについて議論する場となっている。また、このレクチャーシリーズは、他学科の学生はもちろんのこと、外部の者にもオープンな場でありたいと願っており、今後ますます「デザインとは何か?」を問う、熱い議論の場となることを期待している。ここでは、2016年度に行われた各レクチャーの要旨を紹介する。（各回要旨の文責は本誌）

レクチャーシリーズ企画運営委員会｜専任講師:大松俊紀、非常勤講師:磯 達雄、田井幹夫、鳴川 肇、高塚章夫

kuwasawa design school

space design theory

evening lectures winter 2016/2017

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 / 32 教室 / 6Fアトリエ
入場料：無料（誰でも自由に参加できます）

#1_11.12 Sat.	遠藤 治郎	Endo Jiro	（デザイナー）	＊場所：32教室
#2_11.19 Sat.	杉浦 貴美子	Sugiura Kimiko	（ライター / 地図制作）	＊場所：32教室
#3_11.26 Sat.	野老 朝雄	Tokoro Asao	（アーティスト）	＊場所：32教室
#4_12.3 Sat.	田根 剛	Tane Tsuyoshi	（建築家/ DORELL.GHOTMEH.TANE / ARCHITECTS）	＊場所：32教室
#5_12.10 Sat.	山下 和正	Yamashita Kazumasa	（建築家）	＊場所：6F アトリエ
#6_12.17 Sat.	西牧 厚子	Nishimaki Atsuko	（「新建築住宅特集」編集長）	＊場所：6F アトリエ

レクチャーシリーズ
01
2016/11/12（Sat）

遠藤治郎
Endo Jiro
デザイナー



建築だけでなく、舞台装置のデザインやファッションショー、店舗空間、イベントディレクションの仕事などを通して、デザインの対象を拡張してきた。照明や音響のデザインも手がけるため、分野を横断しながら多角的に活動を行っている。

タイの音楽イベントでは、ライブ会場の空間デザインを数多く手掛けている。ステージのデザインというと、観客とパフォーマーの位置関係や装置など、あたかもフォーマットが決まっているように思えるが、他の可能性を探して毎年ステージのデザインを変えた。それに伴いさまざまなステージの仕組みも考案している。タイで学んだことは、ものを「削ぐ」のではなく「足していく」という考え方である。

オーガニック（自然）とオーガナイズ（仕組み）ということを意識している。つくった仕組みをどのように使うかに「遊び」を持たせ、自然発生的なハプニングを許容していくと、想定を超えるおもしろいものが生まれる。

建築でいうと、「竣工直後の状態が一番いい」というのはよくないと思っていて、暮らしながら空間の経過を味わえたり、想定外のことを許容するようなデザインがよいと考える。つまり、前提の条件を超えて情報が増えるということであり、その情報を得て対応していくうちにまた新たな発見を手に入れられるということである。

アイデアの元は身近にあり、日常に転がっている。それらを発見し、丁寧にその可能性を探っていくことで、そのものが持っていた特性が化ける。また、自分が興味のあるもの、こだわっていることを突き詰めて考えていくことが大事である一方、そこに社会の問題点をどうリンクさせていくのかが重要。社会の既存の考え方、あり方に疑問をもつ目が必要である。

現代は「正しい」ということが言いにくい社会であり、その中で単にアンチを提示しても響きづらい。例えば、下らないけれど非常に真面目なもの、喜怒哀楽が全てあるようなリアリズムを用いて提示していきたい。

デザインという行為は、ある定義に対して分析し、それを客観視し、その学問的な部分と、表現・感覚という感性の部分に橋を架けることであり、さらにその架かり方をロジカルに考えることである。

学生時代は、「安全なもの」にとらわれないでデザインしていき、やりたいことに近づいた方がいい。社会に出ると安全が支配する領域が多くなってくる。好きなことを突き詰め、それを社会のあり方とどう繋げるか、自分なりの感性を使って自由に考えていってほしい。

レクチャーシリーズ
02
2016/11/19（Sat）

杉浦貴美子
Sugiura Kimiko
ライター／地図制作



地図制作、ライター、カメラマンとして紙媒体やwebでの仕事に携わっている。また、趣味で壁の写真を撮り続けている。

学生時代は空間デザインを学び、有名建築物をよく見に行っていた。目に留まる箇所は決まってディティールで、建築物全体よりも細かい造作に興味が湧いていた。とりわけ学生時代から壁の表情に興味を持ち、その一部を写真で切り取り、記録していた。壁は、月日の流れによって重力や植物の痕跡、人の手が加わり熟成されていくようなものである。その様子に抽象絵画を観ているような感覚を抱いた。学生の頃から撮りためた壁の写真が編集者の目に止まり、2009年に写真集として発行された。

地図に出会ったきっかけは、産業技術総合研究所に取材に行った際、地質地図を目にしたことである。そのグラフィックの美しさに感動し、色使いに惹かれた。その美しさにはストーリーがあった。一枚の画の中で、地質の分布が判別されやすいよう、地質の調査者自身が各地質に対応する色の明度や彩度を調整するのだという。また、印刷では通常CMYKの4色が使われるが、地質地図に用いる数は6色の特色を加え、計10色で構成するのだ。その機能的な平面に無作為の美を感じ、情報を分かりやすくしようとする行為から、美しさが生まれたことに気づいた。

地図の記号や表記、それらは平面上だけの存在である。現実を表現しながら現実とは乖離しているという相反性や、地下空間に対しての表現にも興味をもった。次第に自分で地図を制作するようになり、東京の地下鉄の路線図作成から始まり、立体物として触感や味覚でも地形を楽しめるよう、地形をモチーフとしたアクセサリーやデザートもつくった。

地図について現在関心のあるテーマがふたつある。ひとつは「文字のない地図」。地図は文字文明のない時代から存在していたとされる。生きるために必要なもの——獲物や水源の位置などの場所を記号や立体物で表記していたという。ふたつめは「未知の世界をどう描くか」。はるか昔は、世界を想像で描いていた。知識の少ない分、より概念的な図となり、その時代にその土地の人たちが何に重きを置いていたかが地図に良く現れている。

地図は時代の縮図だと考えている。地図というツールで表現する世界や、人々が地図に求めるものは時代によって異なる。さまざまな背景をもった地図を知っていくなかで、地図という表現方法の奥深さを感じている。

レクチャーシリーズ
03
2016/11/26（Sat）

野老朝雄
Tokoro Asao
アーティスト



2020年東京オリンピック、パラリンピックのエンブレムを考案、採用される。エンブレムのグラフィックは、3種類の四角形のパーツを45個組み合わせ、人種や文化の違い、個々の多様性を示し、それらが違いを超えてつながる世界をイメージして表現している。視覚での認識が困難な人にも、エンボスにした時に認識しやすい形態ということも意識した。また、さまざまなものを映し出す鏡という意味合いを込め、色に依存しない形を目指した。

このコンセプトのなかで藍色を選んだ理由は、藍色がジャパンブルーといわれ、日本の伝統的な色として親しまれてきたから。藍に抗菌・脱臭作用があることから、衣服などの染色によく用いられてきた。近年、化学染料での藍色が普及しており、天然の藍の需要が衰退していることから、産業にも刺激を与えられるのではと考えた。オリンピックは都市に大きな影響を与えるものである。エンブレムを通した活動により、次の世代に残ることを伝えていきたいと考えている。

パターンを用いたグラフィックの制作を始めたのは、2001年アメリカ同時多発テロ事件がきっかけである。大きな断絶を世の中に見て、「つなげる」ということを漠然と意識していた。その時、自分にできることは、紙と鉛筆で図を描くことだけだった。「これしかできない」ではなく、「紙と鉛筆があればこれができる」という想いで少しずつ描いていった。最初はパターンを描いているという意識はなく、周囲からそう言われることで自分の表現方法を意識するようになった。

パターンや幾何形態を制作するときには、勘を頼りに、探りながら形にしていくことが多い。勘の元となっているであろうものは身近に多くあり、例えば花の構造や虫の形態を見た時など、ふと感動する瞬間がある。ものの見方を変えたり、新たな発見を重ねていくことで表現の世界が広がっていく。幾何学は作家の手跡が残りにくいものであるが、シンプルな表現のなかでも自分だからできること、伝えられることはあると思っている。

若い世代の人には、今やりたいことを自分なりに探して、チャレンジしていってほしい。自分もこれまでやりたいことをやって生きてきている。やりたいことを進めていくには、経済的に厳しかったり、世間との差を感じて葛藤があるかもしれないが、好きなことだったら続けていける。たくさん道があるから、是非やりたいことを探してやってみてほしいと思う。

レクチャーシリーズ
04
2016/12/3（Sat）

田根 剛
Tane Tsuyoshi
建築家／
Dorell.Ghotmeh.Tane / Architects（当時）
現在、Atelier Tsuyoshi Tane Architects 代表



「Archeology of the Future（考古学とその未来）」をテーマに建築を考えている。近代建築も、2〜30年経てば開発の対象となり、歴史がリセットされていくような現状に疑問を持っている。考古学のように一度過去に戻って歴史を掘り下げることで、過去、現在、未来を一直線に線で結び、その先に続く建築をつくれないかと考える。プロジェクトに取り掛かる際は、膨大な情報を集め整理し、その場所の記憶を読み解いていった上でアイデアを出していく。表現の段階では、これらの論理的な考察から飛躍して、ダイレクトな表現によって伝えられればと思っている。

2006年、エストニアの国立博物館のコンペでプランが採用された。エストニアは大国の狭間に位置し、国が消えたり占領されたりと、負の歴史と遺産を多く持つ国であるため、その中でどうアイデンティティを見つけていくかが課題であった。ソ連がエストニアを占領していた時の用の滑走路が敷地内に残されており、その滑走路を延長するように建つミュージアムを考案した。歴史の跡である滑走路から、大きな庇を抜けて建物の内部へと続き、過去から今へ、だんだん物質化されていくようなプランである。

場所と空間、時間と記憶、それぞれの境界は曖昧である。「場所」は世界にひとつしかなく、「空間」は無限に広がっている。「時間」は途切れることなく、始まりも終わりもないものであり、「記憶」はそれが継続することで物事がつくられていくものである。それぞれの境界が曖昧な、この2軸が交差するように行き来し、交わる特異点に存在するのが建築ではないかと考える。

ものをつくるのが仕事ではなく、ものが力を持つために考えることが仕事だと思っている。「考えたことは絶対に伝わる」という信念のもと、思考を深めていき物質に落とし込んでいく。また、自分の分かる範囲だけで進めているとその範囲で終わってしまうため、自分の知らないことは何かを知り、やってみることで分かることを増やすという積み重ねが大事である。

「新しいものが未来をつくる」という考えは、今ではもう行き詰まっているのではないか。未来を想像することには限界があるが、遠い過去を調べることで、遠い未来に近づけるのではないだろうか。歴史を踏まえて建築に深みを持たせられるものが、これからの未来を生きていけるのではないかと考えている。

レクチャーシリーズ
05
2016/12/10（Sat）

山下和正
Yamashita Kazumasa
建築家



東京工業大学にて清家清の研究室で建築を学び、桑沢を経て日建設計に入社する。はじめは工業デザイナーを目指しており、工業大学に入ったのは技術的なことを学ぶためだった。建築学科へは半ば成り行きで入り、はじめこそ建築に興味はなかったものの、図面を書くことが楽しくなり、建築自体にも興味を持つようになった。工業大学では技術的なことを学べる一方で、デザインについて触れることが少なかったため桑沢の夜間部へ入学する。桑沢ではデザインの面白さに触れてのめり込み、さまざまなものを吸収した。これまで建築設計をメインに、建具の部品デザインやコーヒーセットなど工業製品のデザインも手掛けてきたが、人の使うものは何でもデザインの対象となると実感している。つまりどんな分野であっても、建築家の手に掛かりうるものであると思う。

代表作には青山の「フロムファーストビル」や京都の「顔の家」などがある。フロムファーストビルは、画期的なオフィスビルのデザインを求められ、有機的な空間構成のオフィスを提案した。通常のオフィスは内部と外部ともに、倉庫のようなのっぺりとしたものであることが近代建築の理想であるという時代だった。クライアントと議論するなかで、住居性を感じられるあたたかみのあるオフィスがよいのではという考えが浮かび上がった。内部と外部に空間の区切りと連続性を持たせ、1階には商業施設を配置して街に開きつつ、小さな住宅が密接しているような風景と空間を備える建築を目指した。当時のオフィスビルに対するアンチテーゼの意味もあった。竣工後は、オフィスワーカーや買い物客はもとより、地元の小学生が帰りに立ち寄って遊ぶなど、地域に馴染んで存在している。

顔の家は、グラフィックデザイナーである施主の「目立つ家にしたい」という要望により、予算のない中で計画された戸建住宅である。ベースは予算を抑えるために箱のような単純な形態とし、そこに目、鼻、口の形状を施してファサードを顔のようにした。とても具象的で目立つ建築となり、今でも議論の対象として取り上げられたり、海外の展覧会での展示作品に呼ばれたりしている。

設計を行う上では、まず建主の要望をよく聞くことが重要である。そしてその奥の理由を探っていくと、要望の奥にある建主の欲求を知ることができる。それを建築に反映させる時、装飾を超えてひとつの意味になるような形が、必然的に生まれていくと思っている。

レクチャーシリーズ
06
2016/12/17（Sat）

西牧厚子
Nishimaki Atsuko
編集者／「新建築住宅特集」編集長



建築雑誌の編集者の仕事は、取材や誌面づくりにはじまり、市場調査やイベントの企画、営業まで多岐にわたる。

取材では、建築の実体験と建築家との対話から、その建築を読み取っていく。話をよく聞き、疑問点はひとつずつ具体的な質問をして建築家から引き出していく。漠然と「建築に対する思想は?」などと投げかけるのではなく、天井高や収まり、部屋の配置、ディテールなど、違う角度から多くの疑問を投げかけ、建築家の思想を浮かび上がらせていく。また、建築家の言葉の中にどんな意図が隠れているのか、空間の豊かさや地域との関係などからあわせて読んでいく。実際に使う人がどのように感じているのか、施主との対話も大事なポイントである。1時間あまりの取材で、建築設計者その人に最前線で話が聞けること、建築を実体験できることは、この仕事の大きな楽しみである。

作品掲載の決定にあたっては、空間の豊かさのほかに、ひとつの建築が個の器で終わっておらず、どのように社会と関わっているかが判断の材料として重要となる。また、若手を積極的に掲載するようにしている。建築が秀逸なだけが基準ではなく、勢いが感じられるか、読者に響くかを検討する。建築雑誌としての大きなコンセプトは、建築の議論の場を構築することである。そのためには、いま刺激になる、これからの時代をつくるような建築を掲載していきたいと思っている。そして、さまざまな思想や意識があるなかで、編集者はその良し悪しを判断するのではなく、ひとつの特集テーマに対してのアプローチの方法を多様に用意して提示していくことで、読者へ議論を投げかける。

編集者に必要だと言われていることには、情報収集力、コミュニケーション力、段取り力、地味な裏方仕事を楽しめるか、などがあるが、一番大事なことは、変化を起こす意識があるかということ、絶えざる知識欲と好奇心を持つことである。建築を言葉で表現していくことは、自分の思想を磨くことになる。理論立てて話すことを心がけ、自分が質問する際には、同じ質問を返されたときに反応できるようにしておく。学生には、ぜひ建築雑誌を見て掲載作品について議論してほしい。課題に取り掛かる際には、すぐにアイデア出しをはじめるのではなく、建築そのものや都市について、なぜそうなのかを大きな枠から考えていってほしい。先生に対しても、建築や都市についての考え方を積極的に聞いてみると良いと思う。



2016年12月3日　第4回ゲスト田根剛氏と

夜間部｜授業紹介

Year	Lecture	Page
1年次	空間構成	70
	エレメントデザインA	72
	インテリアデザインA	76
	住環境デザインA	80
	空間論	42
	デッサン	
	ドローイング	
	造形発想	
	デザイン論	
2年次	エレメントデザインB	74
	エレメントデザインC	84
	インテリアデザインB	78
	インテリアデザインC	90
	住環境デザインB	82
	住環境デザインC	96
	現代デザイン論	
	空間デザイン論	

夜間部 | 授業風景














夜間部 | 卒展風景



左から住環境デザインC、インテリアデザインC



エレメントデザインC

仕切る:椅子の展示空間

Lecturer　藤原俊樹

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「仕切る」ことから始める。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つくる。「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するとともに、空間の心理作用を感じてもらう基礎訓練である。

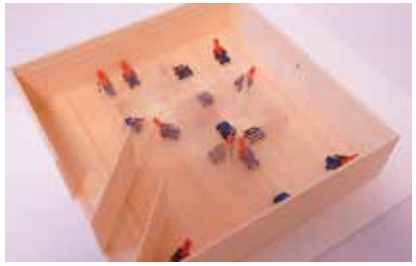
レッドアンドブルーチェア×江戸

錠 朋佳

リートフェルトがデザインしたレッドアンドブルーチェアのフォルムや直線美から江戸を連想し、「もし、江戸でこの椅子が展示されたら」をテーマにした展示空間。ファサードは年貢を納める際にも使われていた升をモチーフにした。また、江戸時代、最小限のものだけで暮らしていたことから、展示空間にも装飾はほとんどなくし、椅子だけを見る空間にした。





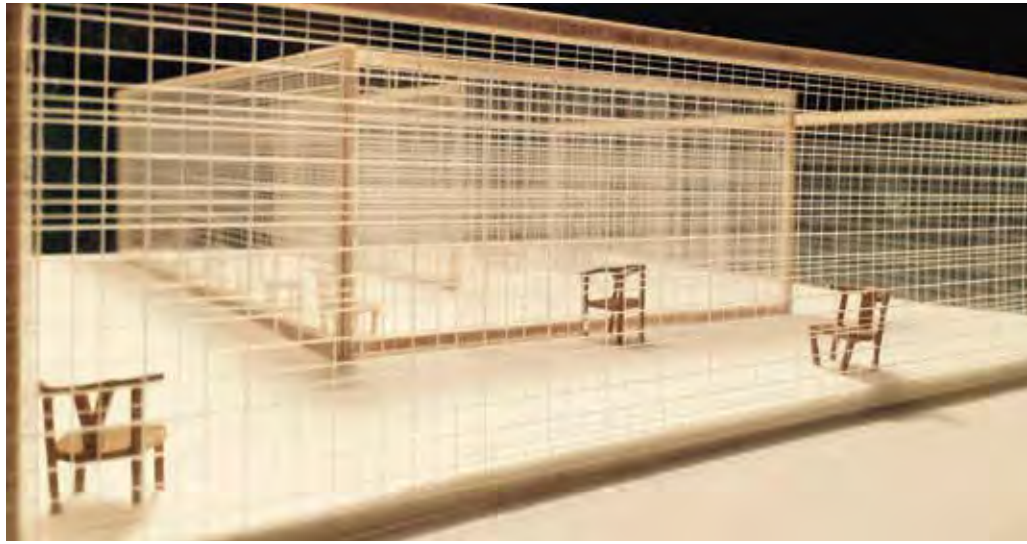




直行するレイヤー　～ハンス・J・ウェグナー展～

山田絵美香

ハンス・J・ウェグナーの椅子がもつ厳選された美しさを、日本らしく引き立てることを考えた。日本建築には水平垂直空間が多くあるが、その特徴を壁に応用した。水平垂直に交わる線の壁は、レイヤーのように重なり椅子との距離を視覚的にも操作する。また、ウェグナーの椅子の特徴でもある曲線美を、水平垂直という逆の空間に置くことで際立たせることを狙った。











空間を分節するエレメント

Lecturer　堀岡 勝

架空のデザインショップ「KUWASAWA SHOP」の展示空間用の什器エレメントのデザイン及び実物制作課題。定期的なレイアウト変更が可能な、自由度の高い汎用性のあるデザインを考える。プロダクト的な単体としての完成度よりも、空間を豊かにするインテリア・オブジェクトとしてのあり方を模索し、空間の質や密度のバランスをコントロールできる機能的・意匠的なモノのデザインについて考察する。自分でデザインしたモノを実作することで、頭の中のイメージと実物とのスケール感の違いを体感し、また、製品として成り立つための構造的・寸法的感覚も養う。

Link

池岡真穂

L と□。この2つの単純なカタチをリンクさせていくことで空間を仕切っていく。連結する場所は自由に選択でき、数を増やすことによって仕切り方のバリエーションも無限。展示空間を邪魔しないシンプルさ、そしてさまざまな形や組み合わせを生み出せるふたつのカタチ。展示台や椅子としても利用できる。使用する側もレイアウトを楽しみながら設置できる空間エレメントだ。







FRAME²

山田絵美香

目線の動きが空間を体験する人に独特の雰囲気を感じさせるのではないか。面と線の特徴を使った異なるフレームを組み合わせることで、目線の拡散を誘発し、作品の差別化と場の臨場感を生むことを考えた。





感じるクワサワ

Lecturer　比護結子

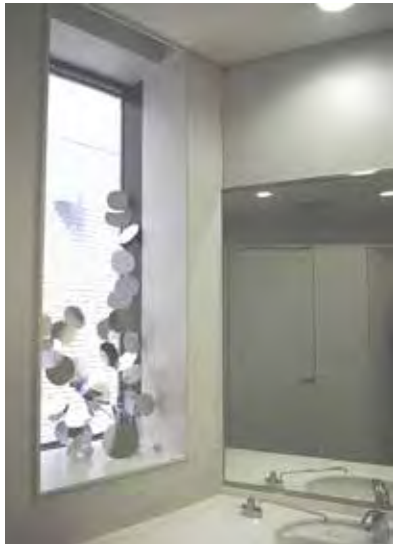
デザイナーを目指す学生にとって、さまざまなことに敏感になることはとても大切である。普段気付かずに通り過ぎてしまうことにも目を向け、「感じ」、「考える」習慣を身に着けてほしい。課題の対象エリアは桑沢デザイン研究所校舎。慌ただしい毎日、校舎の中では感じにくい自然現象、社会の動き、他人の気持ち、スケール、感触などを「感じる」校舎に変えてみよう。いつも使う場所をじっくり観察し、何も感じないと思っていた場所での小さな現象を発見することからスタートし、「感じる」機能をもったエレメントをデザインする。

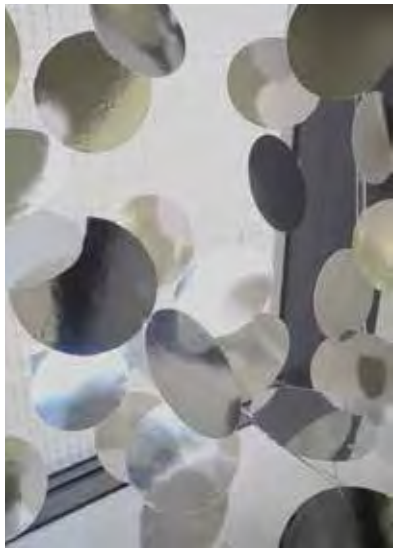
Mirror Orb

長友 舞

暗く閉鎖的な印象を受ける桑沢のトイレ。しかし実は午前中のわずかな時間だけ、窓から太陽の光が差し込む。これを利用し、窓辺に光を反射するエレメントを設置し、トイレの中に自然の光を取り込んだ。さまざまな角度を持ったエレメントが光を映し、壁や天井にいくつもの光の玉が現れる。







無機質なトイレの印象を変えるオーブ

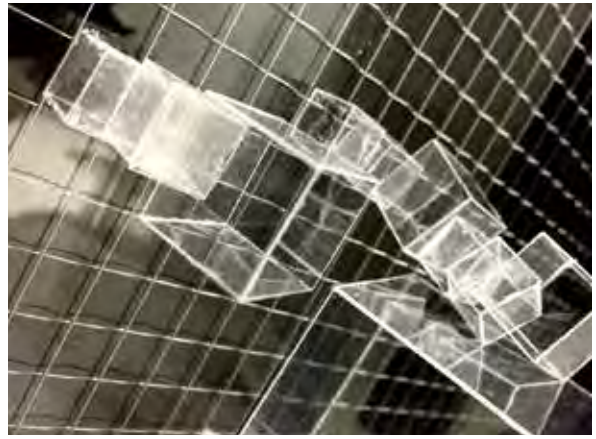
流れる窓

永山友理

窓と鏡に連続性を持たせることを目的とし、桑沢5階女子トイレ内の手洗い場でそれを表現した。日が暮れると、窓ガラスが明るい建物内側の光を反射する鏡のような役割を持つことに注目。窓に封入された金網から透明なキューブがあふれ、近くの鏡に向かって遊びながら、流れるように、徐々に大きくなってゆくイメージ。最後はキューブが鏡に溶け込んでゆく様子を連想させる。







インバウンドスペース for 2020

Lecturer 中山定雄

新国立競技場にほど近い神宮の杜にて、2020年までの数年間限定の商空間を提案した。インテリアデザインの課題ではあるが、開放的で独特なサイトのため、周辺からの文脈やオリンピックとの関係性、インバウンドへの配慮など、さまざまなリサーチを行い、オリジナリティのあるプログラムを考察した。代々木公園から神宮の杜は前回の東京オリンピックのレジェンドで、桑沢は立地的にもデザインで2020年をリードしていかなければならない使命がある。地の利を活かしたパワフルなリサーチによる成果は、多様な作品を生んだ。

課題 1　訪日外国人旅行客に向けた、外苑のパーラー改修計画

神宮外苑のど真ん中の敷地に、忘れ去られた空間が存在している。この外苑パーラーはオリンピック前に取り壊されてしまう可能性が高いが、地域をリサーチすると短い余命ではあるが、果たさなければならない役割が数多く見つかった。

ReStation

橋本旬平

リサーチ:ランニングコースを走る。
-ランナー多い（外国人、高齢者、女性、学生他）
-走る人数もさまざま
-急な坂道が多く、意外ときついコース。
-飲食店が少ない（日高屋などの大衆食堂はある）
-飲み物を買うポイントが少ない

↓

ランナーに向けて給水所のような場所を提供





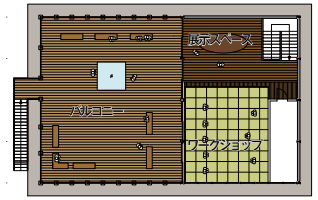




Cafe:ARTERACT

池岡真穂





2F

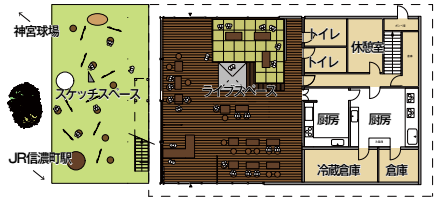
人の流れ
平日は1時間につき100人程。休日は施設利用者が多く、常に人通りあり。全体的に、銀杏並木には人が多く、並木通りから少し外れると一気に少なくなる。

周辺の様子
スポーツ施設が多く飲食店が少ない。カフェなど休める場所はイチョウ並木に集中。絵画館前は子供連れでボール遊びなどをする広場で、和やかな雰囲気。

どんな人がいるか
ジョギングなど、スポーツをする人多数。老若男女問わず見かけた。その他水彩画、写真、読書、デートなど、さまざまな活動によって活気付いている。

↓

文化的な面が弱いと感じたので、文化芸術、交流をテーマとし、さまざまな人々が集まり、和める場所へ



1F

課題 2　クールジャパンコンテナ

既製ドライコンテナの内部にて、訪れた者が「クールジャパン」を体験し、楽しめる演出を考える。狭小空間であるため究極の表現を模索し、空間自体がクールジャパンと言えるインスタレーションを提案する。

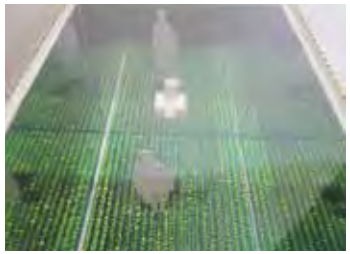
かぐや姫伝説

橋本旬平

熊本県熊本市を中心に広まりつつある「竹あかり」を利用した空間演出を行う。竹あかりが垂直に立てられた部屋、水平に並べられた部屋、二種類の空間を体感し、竹あかりの美しさを味わう。







Follow KAWAII

池岡真穂

日本独自の「かわいい」という美意識。さまざまな意味を持つ「かわいい」を体感してもらうコンテナブース。仕切られた「かわいい空間」を進んでいくことによって、日本の美意識を目で体験できる。



リテール・デザイン

Lecturer 高橋 慎

PICNIC BOOK STORE ～本を片手にピクニックをしよう

瀧本直子

青空の下、はらっぱで本を読むのは気持ちがいい--ピクニックをするようにワクワクした気持ちでふらりと寄れる本屋を考えた。ひとりでも、子ども連れの家族でも、子ども同士、大人同士でも本や雑誌を共有して楽しめる。芝生の階段スペースやフードスペースで、買った本を読んだりお茶したりできる。また、子ども自身が遊びまわれるよう、芝生の丘や橋、小屋などいろんな仕掛けを設けた。

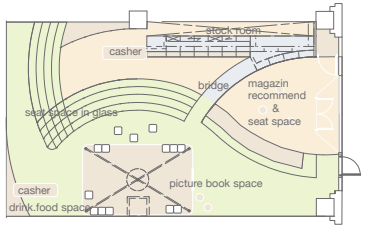

1


2


3


4


5



5

1:全景｜2:橋の向こう側に専門書、美術書、趣味の本などを置き、大人も子どももボーダレスに共有したい｜3:写真集スペース｜4:飲食スペース｜5:芝生の丘の壁面にはおすすめの絵本が並ぶ｜6:平面図

1. 物販店舗課題:書店

任意の場所をリサーチし、場所設定した仮想ビルの1階に書店をデザインする。業態は自由とするが、非現実的な販売方法は不可。特定ジャンルの専門店は可。ショールーム化や、本の種類を絞りすぎることなどは避ける。マテリアルは自由。コンセプトを決め、その素材感が見えてくる空間を想像すること。

2. 飲食店舗課題:レストラン

恵比寿にある、小さな2階建ての一軒家のレストランをデザインする。クライアントはオーナーシェフ。肉の扱いが得意な、洋食中心の料理店とする。恵比寿エリアについてのリサーチを行い、適した出店場所を設定すること。

Long time

飯田航起

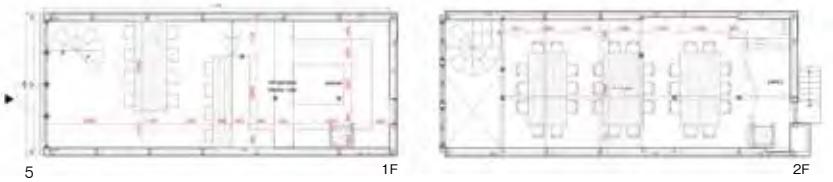
昔ながらのイメージがある洋食に、オーガニックという流行の要素を加えた洋食店を考えた。恵比寿は昔ながらの店と流行の先端の店が混在する街。そこで「過去と現在をつなぐ」ことに着目し、キーコンセプトを「持続可能性」とした。素材には竹とアルミを使用し、1階は冷蔵ショーケースを中心とした構成に、2階は同素材で天井をつくり関連性を持たせた。


1


2


3


4



5

1-2:2階客席。｜3:エントランス吹抜けから店内を見る｜4:1階冷蔵ショーケース｜5:平面図

二人の都市住まい

Lecturer　高塚章夫

現代の都市住宅について考察し、小さな自邸を設計する課題。過密な都市に住まうとは自分にとって何かを考える。限られた空間をいかに豊かに過ごせる時間を生み出すか、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、さまざまな課題に対して、自らの実体験と重ね合わせて独創的なテーマを見出し、セルフライフストーリーを綴る。いま都市に住むことの意味が改めて問われている。家族形態は多様化し、シェアハウスなども一般化しつつある。ここではもう一人（他者）と住むことで、何を共有し何を個有するかを合わせて考える。「二人の都市住まい」と題して、未来に向けた新しい都市住宅のビジョンを創造してゆく。

ねやの家

神谷萌日

私と外国人との家。「ねや」とは寝室、また奥深いところにある部屋のこと。敷地は都内でも有数の寺町、文京区向丘。「ねや」は都会の忙しさから切り離され、そこでは止まっている時間の中で生活をしているように感じられる。気持ちや時間を整理でき、生き方に向き合える空間になっている。気持ちが落ち着くと、自分自身に向き合える「ねや」から、ゆったり外部へつながった空間を軽やかに抜けて、都市での生活も楽しめるようになる。

1:外観｜2:ねや｜3:配置模型｜4:コンセプト｜5:平面図 S=1/300｜6:断面図

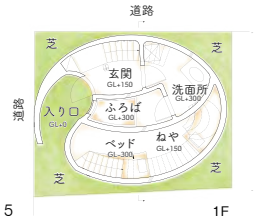

1


2

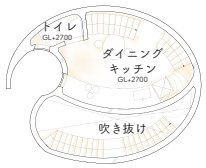

3



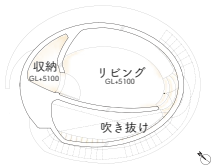
4



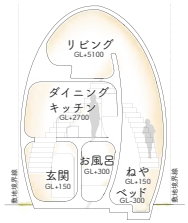
5　1F



2F



3F

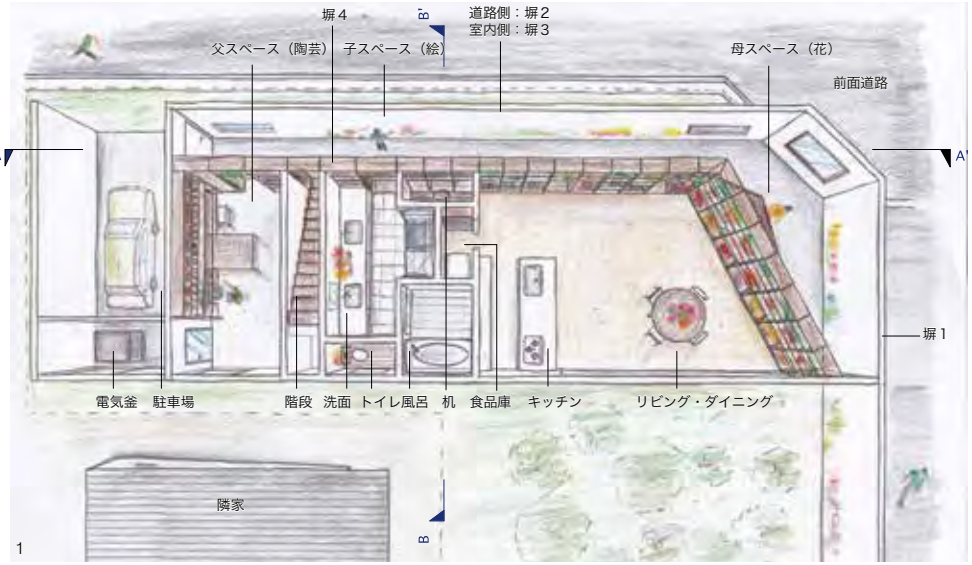


6

fence house

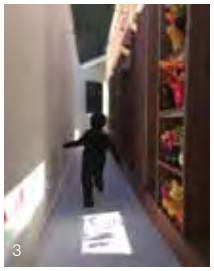
山田絵美香

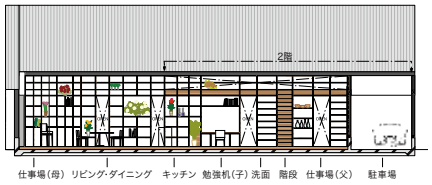
隣に家が建つことは、多くの場合マイナスに捉えられてしまうが、プラスになるような家をつくりたいと思った。fence houseは、隣同士でひとつの塀を共有する家だ。住宅の塀は外との関係を遮断する役割が大きいが、その塀の捉え方を変えることで、街とのつながりの場となり、子どもの遊び場となり、さらに形態の変化によって暮らしに馴染む塀となることを目指した。



1


2


3





4

1:平面図。4つの塀をもつ。住まい手は陶芸家の父と花屋の母、絵描きを目指す子どもの3人｜2:(左)塀1-隣家と共有する既存の塀は、アートの上に落書きをされてしまい、修正したが直らなかったというもの。(右)塀2-道から少し離して屋根を掛けることで、街の人のコミュニケーションの場となる｜3:(左)塀3-子どもが自由に絵を描く大きなキャンバス。(右)塀4-父がつくる花器に母が花を飾り、家を彩る。塀4は各部屋を仕切る機能ももつ｜4:(左)A—A' 断面図。(右)B—B'断面図 S=1/300

時（トキ）と間（マ）を繋ぐ住宅論

Lecturer　大松俊紀

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んでいる。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?

普賢山落の家

飯田航起

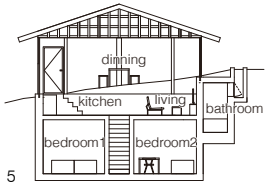
「土間の家」は原始の失われた行為から生きる意味を問う住宅であった。今回、「土間の家」で育った家族のための家として、また同敷地内に建てる家として、環境の中の一人として生きる意味を問うような住宅を設計し、「土間の家」においての内部から湧き出るものとは異なる、外部を包括することで生まれる生活を達成しようと考えた。抽象的な地下空間から、外部の心柱に向かって方向性を持って、環境に連続してゆくような住宅とした。


1

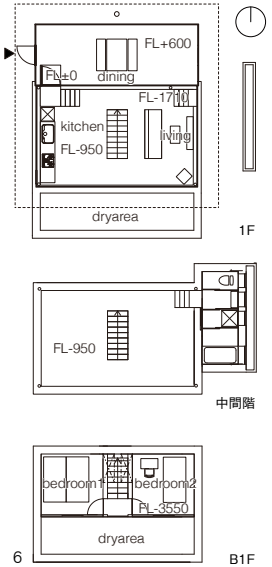

2


3


4



5



6

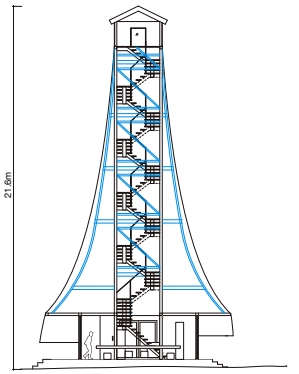
1:北側立面｜2:屋根を取り外した状態。ダイニングは軒下の傾斜した地面の上に存在する｜3:敷地北側から。右が「土間の家」｜4:模型写真｜5:断面図｜6:平面図

塔柱の家

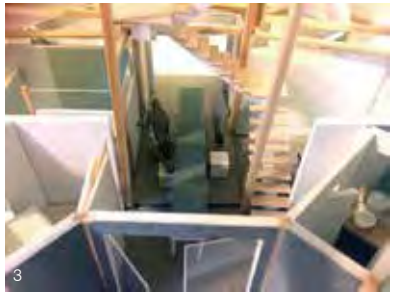
長友舞

「土間の家」で家族の生活の中心に存在してきた柱。「塔柱の家」では、これを天に向かって高く伸びる「空間の柱」として構成した。この塔の下で家族が集まり食事をし、各々の時間を過ごす時には塔から放射状に配置された個室へと向かう。住宅が塔という中心の場を持ちながらも、自分だけの時間も大切にできるよう家族と緩やかにつながることで、家族の存在を再確認できる住宅である。

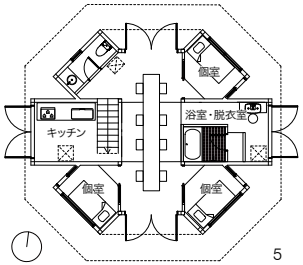

1



2


3


4



5

1:敷地南西から見る。左が「土間の家」｜2:断面図｜3:塔の下部、家族の集まる空間を見る｜4:塔の見上げ｜5:平面図｜6:塔上部の見晴し台。塔は柔らかな素材で包まれ、自然に溶け込む


6

食にまつわるエレメントデザイン

Lecturer　芦沢啓治

デザイナーにとって、条件をあぶり出し、それに対して答え、すなわち形を出すことは最も重要なスキルのひとつである。そこで、ディスカッションを経て「食」というテーマについて考えてみることにした。「食」はテーマであって課題ではない。ゆえにそこからの連想ゲームでつくり始めてもよいという緩やかなルールである。我々は食においてどんな問題を抱えているのか、あるいは食を楽しむうえでデザインは何ができるのか。食という身近なテーマについて考えを巡らせることは、日々の生活について考えることでもある。結果として「食」についてぐっと奥まで踏み込んだ作品はなかったものの、「食」をフックにユニークな作品を見ることができたのは良かった。

CONTAINER IT UP

飯田航起

マーケットにおいて野菜を販売するための什器。手に入りやすい素材を使い、ホームセンターで加工可能で、工具なしで組み立てることができる。













coton knot.

瀧本直子

「coton」はフランス語で「綿、コットン」。「knot」は「編む」。重力により、自然なたわみが生じることに惹かれた。そこで身体に沿った自然な形を生じ、人に寄り添うものをつくりたいと考えた。素材として、肌ざわりのよく美しいコットンを選び、コットンを撚ったひもを使ったプロダクトを提案した。地球にいる（重力のある）ことをさりげなく感じてもらえることを意識した。



1



2



3

photograph 1-7:yurie tashima


9


10


11


12


13

コットンを栽培から行っている寝具工房いづみや（株式会社和泉屋製綿所）、木工製作工房の中原工房（運営:ジェクト株式会社）にご協力いただいて制作。もののなりたちを伝えることで、ものが大切に使われていくことを期待し、動画もつくった。music : syunki nakmura

9-12:コットンシート制作。
1シートは900×1,800。カットし、撚り、着色する
13:ウッドフレーム制作

8 coton knot


4


5


6


7

1-5:KnotChair, W630×D950×H965, frame/ナラ
6:KnotStole
7:KnotBag
8:"coton knot" ロゴ

今回の夜間部2年生は、4人がエレメントによる卒業制作を選んでいる。

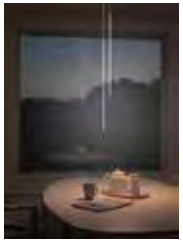
[CONTAINER IT UP]飯田航起 p.84 既製品をプラスティックのケースを使いマーケットのための家具システムを考案した。ケースの形状や特性を理解し木材と結束バンドを使って構造をつくり上げること、またバリエーションを持たせることでさまざまなマーケットの状況に対応できるように考えている。結果的に安価で、簡単にDIYでつくり上げることができるシステムのため、ひょっとすると浸透するのではないかというところまで持ち込んでいる。まだ可能性の域を出ないのが、すなわちデザインの完成度の部分である。アイデアやシステムだけではグッドデザインとは言わない。そこをこれから学んでいくわけだ。彼のデザイン人生の始まりである。

[coton knot]瀧本直子 p.86 彼女は将来的につくること、そしてデザインを同時にすることを望んでいる。ゆえに彼女が最後に選んだ綿という題材は、ひたすら手を動かすことが求められる。布団の綿を使いまずロープをつくる。そのロープを編んでプロダクト、または家具のクッションをつくっている。まず評価するところは、材料からつくることにチャレンジしたことだ。デザイナーやアーキテクトは常に素材と格闘することを求められる。しかしながら、材料をつくることで力尽きた感が否めない。実際家具やプロダクトは一度つくったプロダクトを一度壊すくらいの勢いで検証を繰り返すことでデザインとして昇華していく。今回は最初のプロトタイプを提案したに過ぎないと言われても仕方がない。同時にデザインとして良くなっていくプロセスこそ、我々が最も楽しむべきことであり、同時に学ぶべきことでもある。社会に出てから存分に学び、彼女が望む「つくれるデザイナー」になってもらいたい。

[食器としての照明デザイン]櫻井春彦 1 彼は、最終的にアクリルによる照明器具をデザインすることにした。デザインをしないことを考えて、最終的には既製品のアクリル棒にたどり着いたプロセスはうなずける部分もあるが、照明についてのリサーチ不足によるプロダクトデザインとしての完成度にはやや疑問が残る部分もある。照明とは何かという部分を貪欲に学んで初めて照明のデザインができるようになる。さらに、デザインをしないということも、いったい何がデザインで何がデザインされていないのか深く悩んでほしい。非常に興味深いテーマであると同時に、いかにもデザインされていないものほど素晴らしいデザインだと思うことがしばしばある。

[Tokyo sneakers rack]永山友理 2 古着のGパンによってつくられたシューズケース。実に個性的であるところは興味深い。だが実際に使えるレベルのプロダクトになっているかはやや疑問が残った。個性的な発想は非常に強い武器といえるが、願わくばひとつのアイデアをコツコツと積み上げる力がほしい。デザイナーに必要なことは、より良いデザインをつくり上げていく力、ちょっとずつでも改良していく力。これは個性的な発想力よりもさらに重要なスキルといえる。

さて、めでたく社会人となるみなさんがデザイナーという道に進むのか、あるいはデザインマインドをもった人材として社会の一員なるのか、私はどちらでも構わないと思っている。半年一緒に学び、考え、形にしたということをひとつの自信につなげてもらい、さらに精進してもらいたいと思う。デザインを学ぶプロセスは学んだ分だけ能力が上がっていくものではないようだ。ある時、デザインがわかるような気がする、それこそが成長なのだが、さらなる壁が待っているわけで、学びのプロセスに終わりはない。学びというと、いかにも勉強のようで嫌悪感をもつこともあるとは思うが、最も大事なことは「好奇心を持ち続けること」ではないかと最近思っている。好奇心の赴くままデザインについて考え続けてほしい。そしてそのスキルを社会に役立ててほしいと思う。（芦沢啓治）

1


2



最終講評会風景。左からゲストのmute／イトウケンジさん、トラフ／鈴野浩一さん、芦沢啓治先生

気持ちを動かし風景になる空間をデザインする

Lecturer　久山幸成

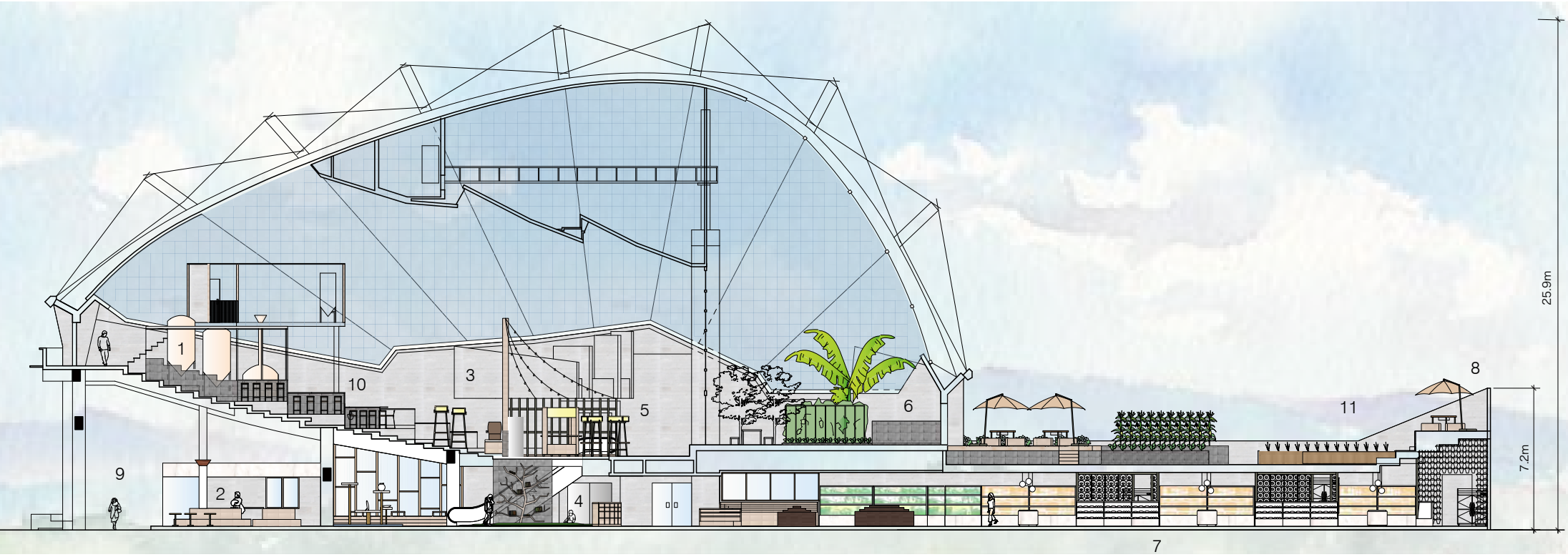
前半課題はパブリック空間のデザインを含めた渋谷のホテルのデザイン、後半は各自の課題意識による企画・コンセプトの設定から空間のデザインを行った。場所、人・商品・サービス、素材など、さまざまな関係を考えながら魅力ある風景をつくり出す。そこに訪れる人の気持ちを動かし、その場所がより魅力的に感じられる空間づくりを目指した。

JAG-JAGA

長友 舞

建築家・菊竹清訓が設計した旧都城市民会館は解体の危機を逃れたものの、現在使い道がない状態になっている。これを活用し、食の発信拠点となる施設を計画した。1階には日常的に立ち寄れるカフェやスーパーマーケット、2階には大空間を活用したブルワリーパブやレストラン、温室、農場を設けた。地元で採れる素材を壁や床に使用し、利用者が背伸びせず心地よく過ごせる空間を目指した。

1:ブルワリーパブ｜2:カフェスペース｜3:ジュースバー｜4:ライブラリ｜5:レストラン｜6:温室｜7:スーパーマーケット｜8:BBQスペース｜9:イベントスペース｜10:試飲コーナー｜11:テラスファーム（図中の数字は写真番号に対応）




1

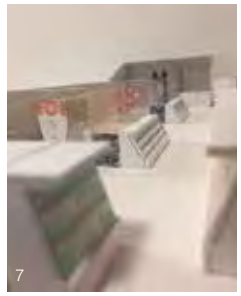

2


3


4


5


6


7


8

HYKE——concept STORE.

園山奈津美

デザイナー・吉原秀明と大出由紀子による「HYKE」の初のオンリーショップを考えた。今シーズンの「MILITALY／OUTDOOR／WORK」という三つのコンセプトと、HYKEのデザインに見られる縦ラインの美しさをもとに、建築と内装を計画している。物販スペースのみでなく、アトリエオフィスやコレクションの発表を行えるようなショースペースを共存させており、よりHYKEの世界観を感じられる空間にした。


1

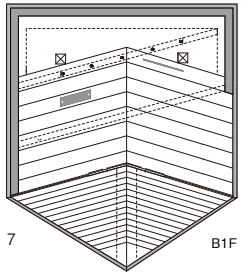

2


3

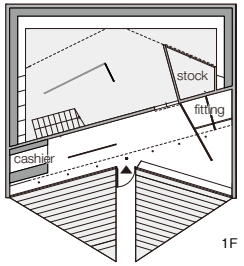

4

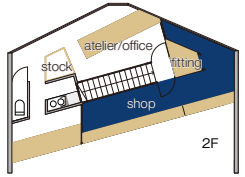

5

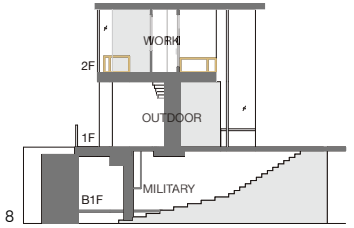

6



7







8

1:エントランス。吹抜や大階段で縦ラインを意識した｜2:1階屋外ショップスペース。WORKラインが並ぶ｜3:地下1階大階段下から見る。ショースペースとしても使用できる｜3:地下1階、大階段上から見る。MILITARYラインが並ぶ｜5:1階室内ショップスペース｜6:2階アトリエ。奥にはWORKラインのショップスペース｜7:平面図｜8:断面図

個々全く違ったテーマやデザインに取り組むなかで、デザインを決定していくプロセス、作品をつくり上げる難しさなどを経験しながらも魅力あるプロジェクトを進めることができた。

スタート時のコンセプトメイキング、課題設定や場所の読み取りではそれぞれの着眼点が面白く、そのためプロジェクトの規模が少し大きくなりすぎたところがあった。空間化する際のデザインワークの際、エレメントデザインでもう一歩踏み込んだ指導ができれば良かったと思うところもある。

しかしながら、これからのデザインはインテリア・建築・プロダクトといった境界を横断しながら取り組むものになってくるだろう。従って、それぞれが自らのプロジェクトを通してさまざまなスケールの空間の連続や内外の関係をつくり出すことに取り組んだことが、これからのデザインを進めていく力になると信じている。

[JAG-JAGA]長友 舞 p.90 自分が生まれ育った宮崎県都城市をリサーチする中で、菊竹清訓設計のポストモダン建築・都城市民会館が現在全く生かされていない事実に出会った。独特の個性を持った建築の歴史や現状を丁寧に調べ上げ、この施設には当初から若い人々に対してのメッセージが込められた施設であったことを知る。食に関する産業が非常に盛んな都城市。その若い世代の誇りに繋がるようなプロジェクトを、建築のコンバージョンを通して提案している。

地元の人々が毎日訪れる交流の場として、核となる機能をいくつも設けた。生鮮スーパーでグランドレベルに人の賑わいをつくりながら、2階のホール空間を温室とフードホールに、屋上を畑とBBQテラスに——このような、食にまつわるさまざまなコンテンツのためのスペースを、建築の特徴を生かしながらも大胆に新たな場や空間へと展開させている。

日常生活で訪れる空間を、企画とデザインの力で魅力的にすることで、人と街がより生き生きとしたものになることを目指した点を評価している。

[HYKE——concept STORE.]園山奈津美 p.92 実店舗を持たないファッションブランドのパイロットストア。ブランドの特徴を丁寧にひも解き、抽出されるキーワードからイメージされる空間・エレメント・マテリアルを編集して空間化することを課題としている。

ブランドとしての魅力をより強く打ち出すため、インテリア空間を受け入れる建築自体もデザインし、場所性や時間についても考察しながら空間をつくり上げることに取り組んだ。地階へと続く大きな階段や1階のショップを通り抜けた先に水面が広がるといった設定など、非常に個性的なアプローチでありながらブランドの魅力を伝えることを常に考えながらデザインを行っている。

シンプルなキーワードと空間それぞれを構成する素材使いには非常に繊細な感性を発揮し、グランドレベルからアンダーグラウンドへ、セカンドフロアへといったシーンを自然光の取り込み方にもこだわりながら、魅力ある表現でつくり上げた。敷地をあえて抽象化することによって、建築のようでありながらファッション世界特有の空気感をイメージさせ、ブランドのメッセージ性を伝えるオブジェクトとなっているところが、この作品の魅力である。

[GLID——交錯する街と人]丸山祐之 1 横浜駅西口のオープンスペースを横断する川の空間に、スクエアな床面が重なり合う立体的な空間構成をもった施設を計画した。この敷地に立ち並んでいた屋台が撤去されたことを取り上げ、小規模な飲食店舗が複数展開する水上屋台村といったプログラムを提案。

1



2



周囲を雑居ビルやアミューズメントビルに取り囲まれた場所性を読み取り、四角く切り取られた川の空間に対して45度に振ったフロアプランを挿入することで、空間の中での存在感を発揮しながら周辺に向けた風景を上手くつくり出している。重層する構造や屋根、個々の店舗のデザインなど取り組むべき課題はまだあったが、都市の中に大胆な風景を描き出すことにチャレンジしたことが最大の評価ポイントだ。

[untitled]大森かおり 2 工芸の美術館をテーマにしながらも、単なるホワイトキューブではない新しいミュージアムのデザインに取り組んだ。特に場所を多くの人が訪れる銀座に設定し、多層階の建築構成で見せていこうとするところに大きなチャレンジがあった。1階のミュージアムショップ、2階のレストランは誰もが利用できる、街に対して開かれたパブリックな空間。その上階から展開する展示空間はツインタワー状に分かれてそれぞれの企画展示が呼応し、中間層に外部空間を設けるなど単にビルを上下することを超えたシークエンスの魅力をつくり出そうと試みている。工芸とアートという切り口のキュレーションにもチャレンジしながら、新しいミュージアム像を描き出そうとした。　（久山幸成）



最終講評会風景。左から大松俊紀先生、非常勤の芦沢啓治先生、ゲストのトラフ／鈴野浩一さん、mute／イトウケンジさん、久山幸成先生

多人数が住む新たな環境

Lecturer　田井幹夫

——公共性と身体性を併せ持つ、多人数のための住空間

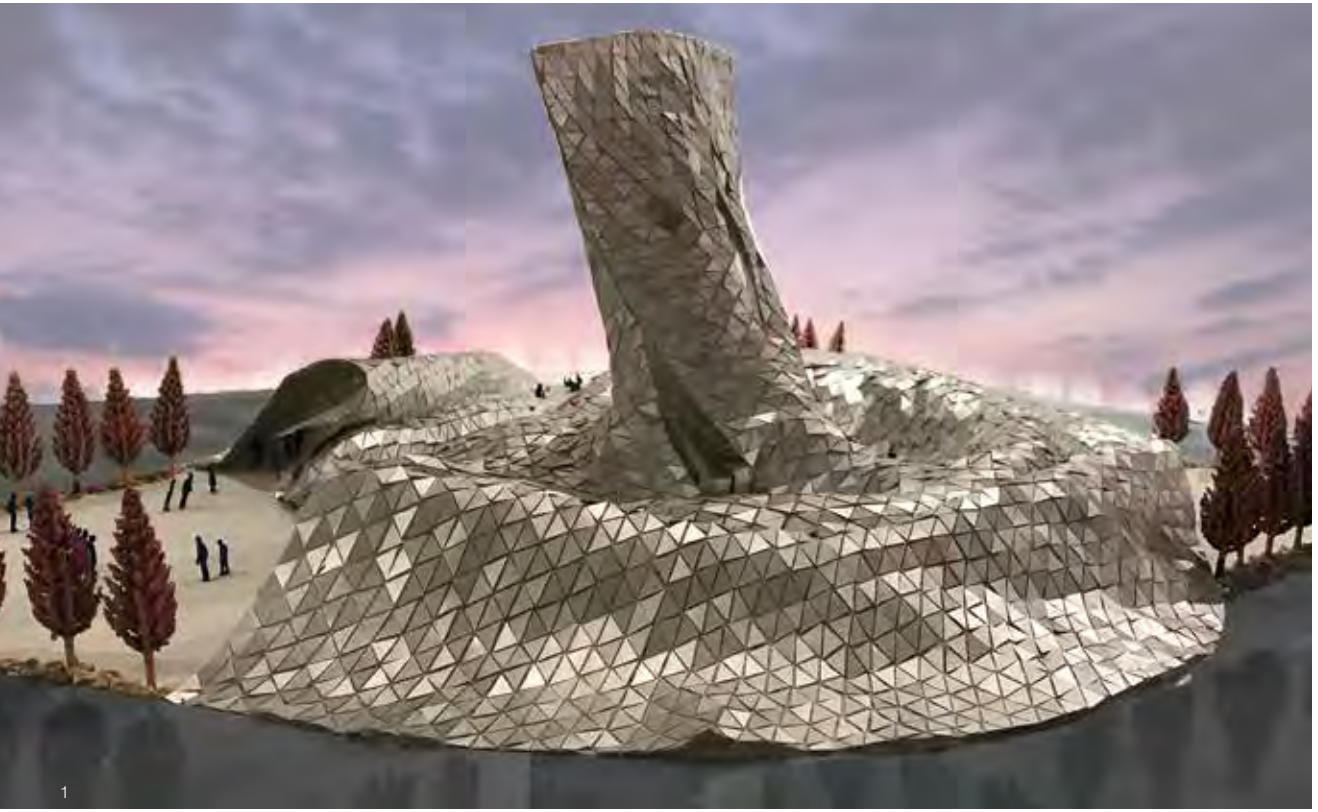
桑沢での最後の住環境の課題として、以下の項目について深く考え、そして自分なりの回答を建築（プログラムや空間の総体）で表現するもの。住宅とは何なのか、家族とは何なのか、社会性とは、身体性とは——人は互いに関係づけられながら、社会とも繋がり、そしてその場は同時に自然現象や地形などとも密接に呼応する関係にある。私たちは住む場を考える時に、もはやその器（建築）だけを考えれば良いのではなく、環境そのものを生み出すつもりで設計しなければいけないのではないだろうか。

ENVELOP

阿部剛丸

建築も衣服も根本的には身体を包み守るものという点では同じ。アドルフ・ロースは身体を包むために空間を構築することが建築であるというように主張している。もしそうだとすれば、空間を身体で感じるスケールの違いだけで建築にも衣服にもなりうるはずだ。そのようなことを考えれば、どちらも「一つの包むもの」で表現できるのではないか。根源的、概念的な観点から建築と衣服の関係性の探求を目的とする。

1:全景｜2:ダイアグラム｜3-4:内部空間パース｜5:素材の硬さによって生成される形が変わる｜6-7:断面図｜8:平面図｜9:立面図

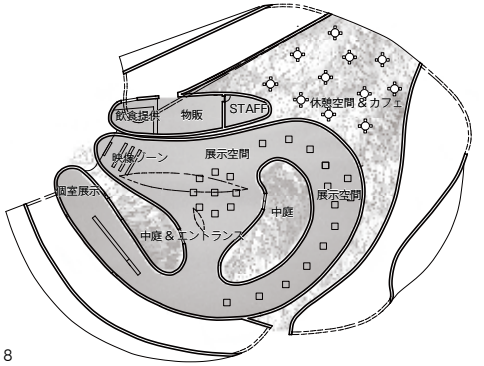

1


3


4

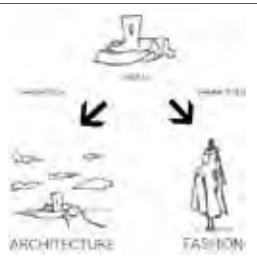

6

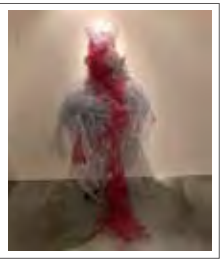

7



8

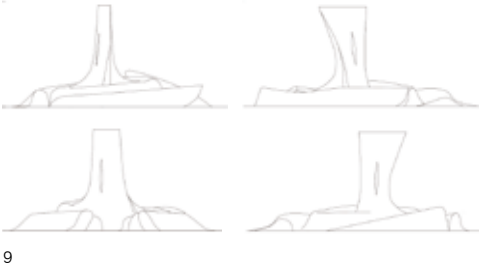






2


5

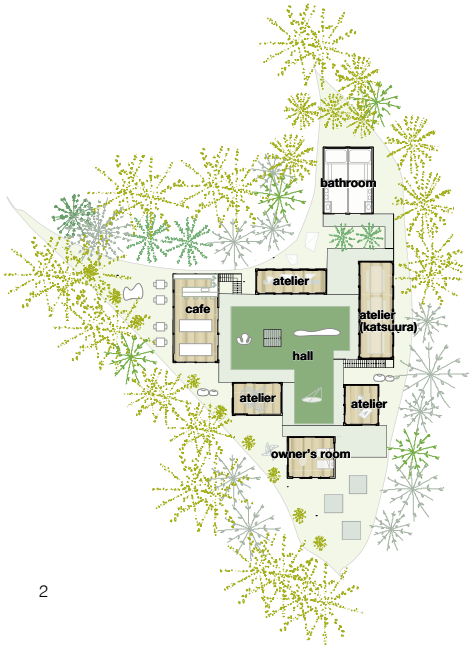

9

atelier2+

宇津木麻衣

アーティストのアトリエと勝浦の人が使うアトリエを併せもつギャラリーホテル。空家になった曽祖父の家を、また人が集まるような明るい場所にしたい。地元の人が集まる場に加え、アーティストが勝浦に滞在して作品を制作できるアトリエとギャラリーを設置。勝浦の生活を感じながら制作するアーティストや、その作品や制作する姿を見に来る観光客、そして地元の人々が混ざり合うことで何か新しいことが起こる可能性をこのデザインに込めた。


1



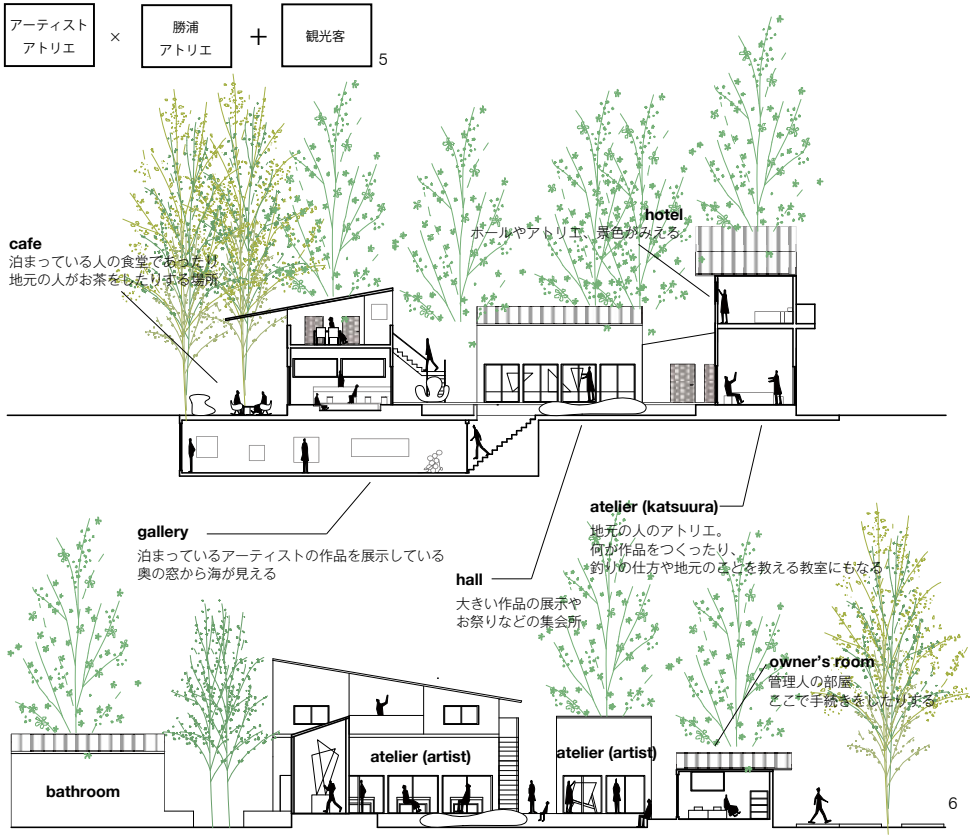
2


3


4



5

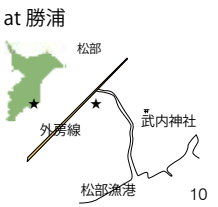


6


7


8


9



10

1:俯瞰イメージ｜2:平面図｜3:アーティストがアトリエで制作しているところを観光客が見る｜4:エントランス｜5:ダイアグラム｜6:断面図｜7:ホール｜8:カフェ｜9:配置図｜10:現地は千葉県勝浦市

「建築」という概念が変わり始めているのかもしれない。昨年のヴェネチア建築ビエンナーレでは「en[縁]:Art of Nexus」というテーマで13組の若手建築家が出展して高い評価を受けた。作品はみな、大上段に立って大袈裟なデザインや新たなプログラムの組み替えなどによって、建築の強さを主張するものではなかった。建築が大きく振る舞うよりも、小さく丁寧に現実と向き合い、少しずつでも良くしていこう、と変わりつつある現実を予感させた。

時代は経済成長の中で新たな建築を生み出し続け、ある種の高揚感を維持し続ける状況ではない。一部、2020年のオリンピックを控え、それに向けていまだに高度成長期の幻想を追い続けている雰囲気もあるが、それは極めて例外的だ。現在あるものに目を向け、いかに有効利用しながら新たな価値を付加していくか、そのような時代になってきているといえるだろう。

しかし、同時に建築はパラダイムシフトを起こすような強さをもつのも事実だ。新たな価値観を持つ建築の強さを信じることも大切ではないだろうか。もう建築にできることはない、小さな規模で地道に現実に向かい合うことしか、建築家一個人ができることはないと考えるのは少し寂しい気がする。デザインには夢想する自由があり、世界を変えていけると信じる気持ちがないといけない。

この世運状況だからこそ、建築デザイン教育もどうあるべきか、非常に難しい問題だと考える。やはり、最近の学生はプロジェクト規模が小さくなっているようだ。等身大で手の届くところにある問題点から出発し、大袈裟なデザインは避ける。単なる趣味嗜好からくる恣意的なデザインは避けるべきだが、ほとんどデザインをしないというのも問題だ。特に桑沢では大学建築学科的ではない、表現力のあるデザインも期待したい。さて、今年度の学生たちの作品はどうだっただろうか。以下、個別に講評する。

[ENVELOP]阿部剛丸 p.96 非常に独創的な試み。衣服と建築を、人を包み込むものとして同値としその可能性を探求した。双方の共通点として、内部と外部をつなぐところがある。衣服では袖や首回り、建築では出入口や開口部ということになる。同じ形状の平面(生地)に穴をあけ、それらのスケールが違うだけで建築にも衣服にもなるという実証は、非常にオリジナリティがあり、今後の可能性を感じた。ひとつの建築の生成方法として継続的に探求することを願う。

1



[atelier2+]宇津木麻衣 p.98 勝浦の使われなくなった祖父の家をどうにかしたいという思いから発したプロジェクト。漁村、朝市、海に迫った山々、古くから残るコミュニティなど、その地域のポテンシャルを掘り起こし、それらと新たなプログラムであるアートを絡める地域再生の試みである。アーティストインレジデンスと共に、旅行者や近所の人たちも受け入れる状況をつくり出し、新たなコミュニティの核とする計画は、各地で行われているアートプロジェクトの少し先を行くものであり、実現を期待したいような現実味のあるものだ。中庭を中心とする回廊形式のプランで地下や2階建ての棟、離れの浴室棟などさまざまな場をつなぐ構成は非常に魅力的に計画できていた。ただ、複雑なプログラムだけに、詰めが甘くなり、建築そのものの構成にも未熟さが垣間見える結果が少し残念だった。

2



[終の住処—寄り添うところ]蛯原加奈子 1 やはり祖父母の住む宮崎県の過疎地域でコミュニティを再生するプロジェクト。町の象徴的な存在である神社に向かって湾曲するステージを用意し、その上に湾曲した建物を配置している。ステージと建物は住人だけでなく、町の人たちにも開かれた場となっている。建物によって二分された庭は、キャラクターをあえて対照的に設定して、静的庭と動的庭としてやはり町の人たちに開放。魅力的な敷地、神社を扱うことでの聖と俗の接続、公と私の再編成など、興味深いテーマを多く持ったプロジェクトとして、非常に期待できるものだった。しかし、作業量の不足もあり、建築そのもの説得力やプレゼンテーションの不足が残念でならない。

[哀桶]田中航太 2 町田駅のJRと小田急をつなぐコンコースに、自分自身と向き合うことができる非常にパーソナルで閉じた空間を創出するという、挑戦的なプロジェクト。日々の生活において、通勤通学の乗り換えという無意味な行為に疑問を感じ、その大衆性に人間の個という存在意義をいかに生み出すか、苦悩の末の結論がこの極めて詩的で物語的な建築だ。このような私的発想のもと生まれる建築は、社会性とはほど遠く感じられるが、空間性を極めるという意味で非常に興味深く、また貫き通したところに新たな建築の可能性があると信じる。長い苦悩のゆえ、完成度に満足できるものではなかっただろう。類希なドローイング力とともに極め続けてもらいたいものだ。　（田井幹夫）



最終講評会風景。左からゲストの新関謙一郎さん、田井幹夫先生、大松俊紀先生、非常勤の高塚章夫先生

TOPICS 1

木の家設計グランプリ2016で昼間部2年生（当時）2名が優秀賞・準優秀賞・U20賞を受賞

課題テーマ　未来へ住みつなぐ木の家
主催者　株式会社 木の家専門店 谷口工務店
審査員　横内敏人（審査員長）、竹原義二、松岡拓公雄、伊礼 智、堀部安嗣、荻野寿也

2年生の課題に学生コンペ応募を課したのは3年ほど前から。桑沢生は外に目を向けていないと感じていたこと、桑沢の感性で独自の建築を目指してほしいという思惑で、あえて外で戦ってもらうこととした。有名国立大学など100を超えるライバルたちに対し作品の現実味やプレゼン密度は負けていたが、多くの審査員が桑沢生の作品を評価。結果、小出夏子は優秀賞、三木まひるは準優秀賞とU20賞のダブル受賞を成し遂げた。彼女たちの建築への自信とともに、桑沢へのエールとなることを期待する。（担当講師:田井幹夫）







竹原義二氏と小出夏子さん



横内敏人審査員長と三木まひるさん

TOPICS 2

「3つのインテリアエレメント」展開催

会期　2016年7月24日（日）～28日（木）
会場　桑沢デザイン研究所1階ホール
主催　桑沢デザイン研究所昼間部総合デザイン科2年生
　　スペースデザイン専攻 18名

エレメントデザインIIA（p.20-21）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、展覧会を開催した。低温乾燥によって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）



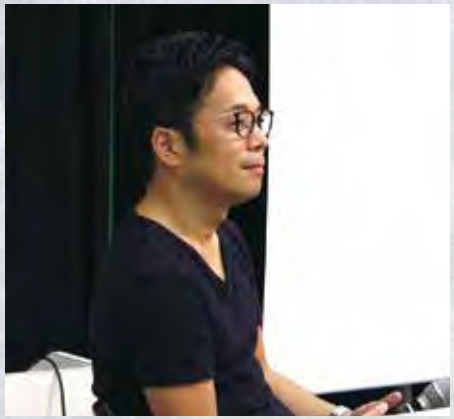




TOPICS 3

吉岡徳仁氏によるゲストレクチャー

日程　2016年7月18日（月）6〜7限目
会場　桑沢デザイン研究所6階アトリエ教室



夜間一年生の授業「空間論」（担当:鈴木紀慶先生）において、桑沢の卒業生で世界的に著名なデザイナーの吉岡徳仁氏が来校し、最新のプロジェクトやデザインに対する考え方を紹介していただいた。当日は、夜間部一年生だけでなく、他の学年のスペースデザインコースの学生も多数参加。学生からも活発な質問が寄せられるなど、大変有意義なレクチャーとなった。



TOPICS 4

第40回学生設計優秀作品展
——建築・都市・環境（レモン展）に出品

会期　2017年5月3日（水）〜6日（土）
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

主に関東地方周辺の大学、専門学校の建築・インテリア学科の代表作品が出品され、有名建築家によって審査される展覧会。今年の審査委員は、建築家・難波和彦氏、下吹越武人氏、宮晶子氏、構造家・佐々木睦朗氏、アーティストの野老朝雄氏の5人であった。今回は、昼間部Keiko+Manabuゼミから丸山裕理が出品。作品は、「SHIBUYA4017―ビルが朽ちて生まれた都市」（p.54）。2000年後までの渋谷を描いた作品で、4017年には現在の建物と都市のあり方が反転し、現在の建物内部にそれぞれ異なる都市が形成されていくというもの。





TOPICS 5

「みせる しきる つなぐ」展開催

会期　2017年4月13日（木）〜19日（水）
会場　桑沢デザイン研究所1階ホール
主催　桑沢デザイン研究所夜間部デザイン専攻科2年生
　　スペースデザイン専攻 14名

「空間の新しい分割の仕方を発見できないか?」をテーマとした課題の作品展である。ただ単純に仕切ることだけを目的にするのではなく、場にアクセントを加えたり、何かのキッカケを生み出せたりする道具を空間に挿入してみる。思考の切り口が違えば、その数だけ多種多様な解答が出そろった。学生たちが制作した作品は初心者ゆえ多少仕上げの粗い部分も目立つが、原寸大で作品を体感できる面白い展覧会となった。DMやポスター制作、会場構成まで含めて学生が主体で行っており、この展覧会開催まで含めてスペースデザインの課題となっている。（担当講師:堀岡 勝）





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。



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）芦沢啓治建築設計事務所。



Skycourt



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。



『日本遺産巡礼 東日本30選』



稲垣留美
いながき・るみ

[非常勤講師]
基礎デザイン
（スペースデザイン）

桑沢デザイン研究所卒業。2002年、スタジオ80入社。04年～（株）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]
文化論
現代デザイン論
エレメントデザイン概論

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]
KEIKO+MANABUゼミ

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



浦田孝典
うらた・たかのり

[非常勤講師]
基礎デザイン
（スペースデザイン）

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）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



大原 温
おおはら・あつし

[非常勤講師]
エレメントデザインⅢA

1994年京都工芸繊維大学造形工学科卒業。94年～98年パワーユニットスタジオ。99年～2006年イノウエインダストリィズ。07年～camp。



okura chair



大松俊紀
おおまつ・としき

[専任講師]
KEIKO+MANABUゼミ
住環境デザインⅡB
住環境デザインB
基礎デザイン（スペースデザイン）
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。



五本柱建物

Photo：淺川 敏



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～工学院大学建築学部教授。



NT



沢瀬 学
さわせ・まなぶ

[非常勤講師]
KEIKO+MANABUゼミ

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



鈴木真弥

すずき・しんや

[非常勤講師]
基礎デザイン
(スペースデザイン)

1991年 桑沢デザイン研究所を卒業。現在、日建スペースデザインにてシニアデザイナーとして勤務。「東京スカイツリー」「読売新聞本社」「ホテル レオパレス博多」「流山おおたかの森SC」など、多分野のインテリアデザインを手がける。



東京スカイツリー



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。



WELL



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。



Yahoo! JAPAN Office Restaurant



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。一級建築士。



baikal project SPA



土井智喜

どい・ともき

[非常勤講師]
インテリアCADⅢ

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にて活動。



薬園台シェアハウス



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



中山定雄

なかやま・さだを

[非常勤講師]
インテリアデザインⅢA
インテリアデザインA

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。静岡文化芸術大学デザイン学部教授。



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



比護結子

ひご・ゆうこ

[非常勤講師]
基礎デザイン
(スペースデザイン)
エレメントデザインB

1997年東京工業大学大学院修士課程修了。99年一級建築士事務所ikmo設立。桑沢デザイン研究所、芝浦工業大学、日本工業大学、東京電機大学非常勤講師。2009年「キチ001」にて東京建築士会住宅建築賞。15年「cotoiro」にてグッドデザイン賞2015。



cotoiro



久山幸成

ひさやま・ゆきなり

[非常勤講師]
インテリアデザインC

1996年横浜国立大学工学部建設学科建築学コース卒業。96年〜クライン ダイサム アーキテクツ、現在シニアアーキテクト。2007年〜関東学院大学非常勤講師。主な作品には代官山 T-SITE、GINZA PLACE、星野リゾートリゾナーレハヶ岳の建築プロジェクトなど。



GINZA PLACE／クライン ダイサム アーキテクツ



平岩良之

ひらいわ・よしゆき

[非常勤講師]
モデル

2007年東京大学大学院工学系研究科建築学専攻修了、同年から佐々木睦朗構造計画研究所勤務。



新青森県総合運動公園陸上競技場



藤森泰司

ふじもり・たいじ

[非常勤講師]
藤森泰司ゼミ

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



RINN/arflex



藤原俊樹

ふじわら・としき

[専任講師]
藤森泰司ゼミ
インテリアデザインⅡA
空間構成
基礎デザイン(スペースデザイン)
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A

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」、「鎌倉紅谷幸浦工場」など。



aqua×ignisの休憩室「石庭クッション」

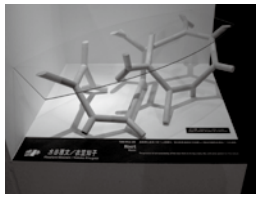


水谷雅文

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	光嶋祐介	杉浦貴美子	長島明夫	堀江 徹
浅野泰弘	後藤 武	鈴木紀慶	名児耶秀美	前川知子
伊藤邦彦	小阪 淳	鈴木康則	鳴川 肇	松本文夫
遠藤治朗	佐々木雄旗朗	高瀬磨理子	西牧厚子	森川嘉一郎
温野まき	塩浦政也	田根 剛	長谷部 匡	山下和正
河原武儀	紫牟田伸子	野老朝雄	光畑由佳	山村真司

あとがき

内田先生が桑沢の所長に就任された頃、建築家を中心とした非常勤講師5〜6名と、内田先生の事務所に押しかけたことがあった。インテリアデザイン界の巨匠であり、我々の所長として色々と指揮される立場になった内田先生に、建築家としての我々は、何か物申したかったのだろう。非常勤の先生と話をしている内に、いつの間にか「内田先生のところに行くぞ!」となった。内田先生に連絡したところ、いついつの夕方に来なさいとすぐに返事があった。事前に誰がどのような突っ込んだ質問をするなど話合い、敵の陣地に向かう勢いで内田事務所に押しかけたところ、通されたのは六本木ヒルズが目の前に見える事務所の屋上テラスで、そこにはバーベキューが用意されていた。内田先生は、「まあ、いいから食え」と特別に用意してくれた大きなお肉を差し出してくれて、我々は事前の計画をすっかり忘れて内田先生とのバーベキューを楽しんでしまった。最後には内田先生の著書までサイン入りでもらう始末であったから、結局我々は何一つ反旗を掲げることなどできなかったことは言うまでもないであろう。内田先生は、我々建築家が鼻息荒く押しかけたことを、非常に楽しんでいるかのように終始満面の笑みであった。それは、今まで建築家とさんざんやりあってきた巨匠が余裕の表情で、「まだまだお前ら若造だな」と言わんばかりであった。帰り道、我々は事務所近くの喫茶店で反省会を開いたことも含め、今となってはいい思い出である。

（大松俊紀）

桑沢スペースデザイン年報 2016-17

発行日　2017年7月25日

編集　桑スペ制作実行委員会

責任者　大松俊紀

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

印刷　株式会社ハラプレックス

KSD ANNUAL 2016-17