KSD ANNUAL 2017-18

KSD ANNUAL 2017-18

桑沢スペースデザイン年報2017-18

Contents

04　特集 1 | 北岡節男とそのデザイン
17　総合デザイン科［昼間部］授業紹介
61　特集 2 | スペースデザイン・レクチャーシリーズ
69　デザイン専攻科［夜間部］授業紹介
104　トピックス2017-18
106　講師紹介

まえがき

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

言葉にして考えることの重要性を最近特に感じている。SNSの発達で、人々は今まで以上に言葉で意思を表示している。だが、ここで言う「言葉で考える」という行為には全く至っていない。LINEやツイッター、ショートメールといったもので、逆に言葉にすることが安易になり過ぎたり、文字数が制限されることで気持ちや意思を無理やり言葉にしたり、何となく言葉にすることが増えた。そういった言葉は大して意味を持ち得ないし、「私」の考えや思想をつくり上げることなどなく、自分の中にうっ積した気持ちをただ単に言葉にして体外に吐き出しているだけである、まるで記号のように。「言葉で考える」には、言葉を構築する力と自分の言葉を客観視する力が必要である。

言葉の構築力の話からすると、「言葉で考える」とは、常に自分の頭の中で短い論文を書くようなもので、そこには構造が必要だ。ここで「私」は、大それた考えを言語化することを言っているのではない。日常何でもない瞬間に考えるたわいもないことでも、その考えに至る構造（道筋）を毎回見つめ直すこと、つまり、その構造の様態を考え続けること、そしてそれらをひとつ一つの考えとして毎回毎回自分自身の棚の中に積み重ね収納していくこと、その大切さを言っているのだ。そしてその棚に積み重ねられた言葉と思考は、「私」の思想を形作って行くに違いない。

次に言葉の客観視力について。以下は時々「私」が授業で話をする、19世紀のフランスの詩人アルチュール・ランボーが17歳の時に発した有名な言葉である。

“Je est un autre.（私とは一人の他者である）”（『見者の手紙』1871年から）

詩人の言葉であるから、今まで様々な解釈がなされてきた（代表的には、哲学者デカルトの「我思う、ゆえに我あり」との関係である）。「私」はこのようにも解釈する。「私は」と人が言う時、自分以外の他人を意識しているからこそ発せられる言葉であると（他人がいることを前提としなければ、「私は」と言う必要がない）。つまり、「私は」の次に続く言葉は、「私」のことであったとしても、ある意味、自分を既に客観視した言葉でなければならない。そして「私は」という言葉は、具体的な他人（とその他人が存在する世界）へのキャッチボールの開始を意味し、それに続く言葉への“自問”の始まりをも意味する。

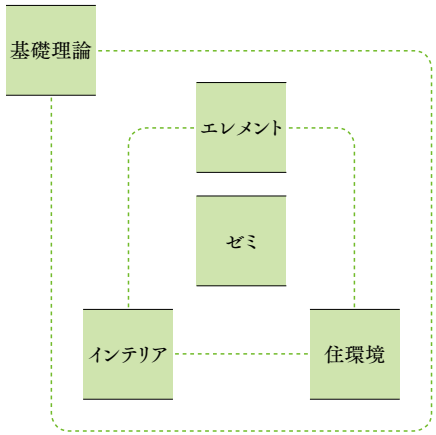
学生のプレゼンを聞いていると、言葉の構築力が貧弱で、また「私は」という言葉を聞くことが少ない。「私は」という一人称を明言することで初めて「私」は客体化され、この世の中に「私」の存在を確認できるはずなのに……「私」が本当に「私」であればの話だが……。そしてその確認作業と“自問”は、「私」の考え・思想（＝デザイン）を生み出す最初の一歩になるはずなのに……。学生のデザインには、「私」が見えないものが多い。

今回特集している（故）北岡節男先生は、生前このような言葉を残していた。
「既成のイメージは、そのくらい人間の思考を束縛しています。だから、『常識的なイス』を超えたデザインをしたければ、イメージではなく自分の言葉で『常識を超えるイス』を構築していかなくてはならない」（『商店建築』2006年11月号「創造の源泉」より）。

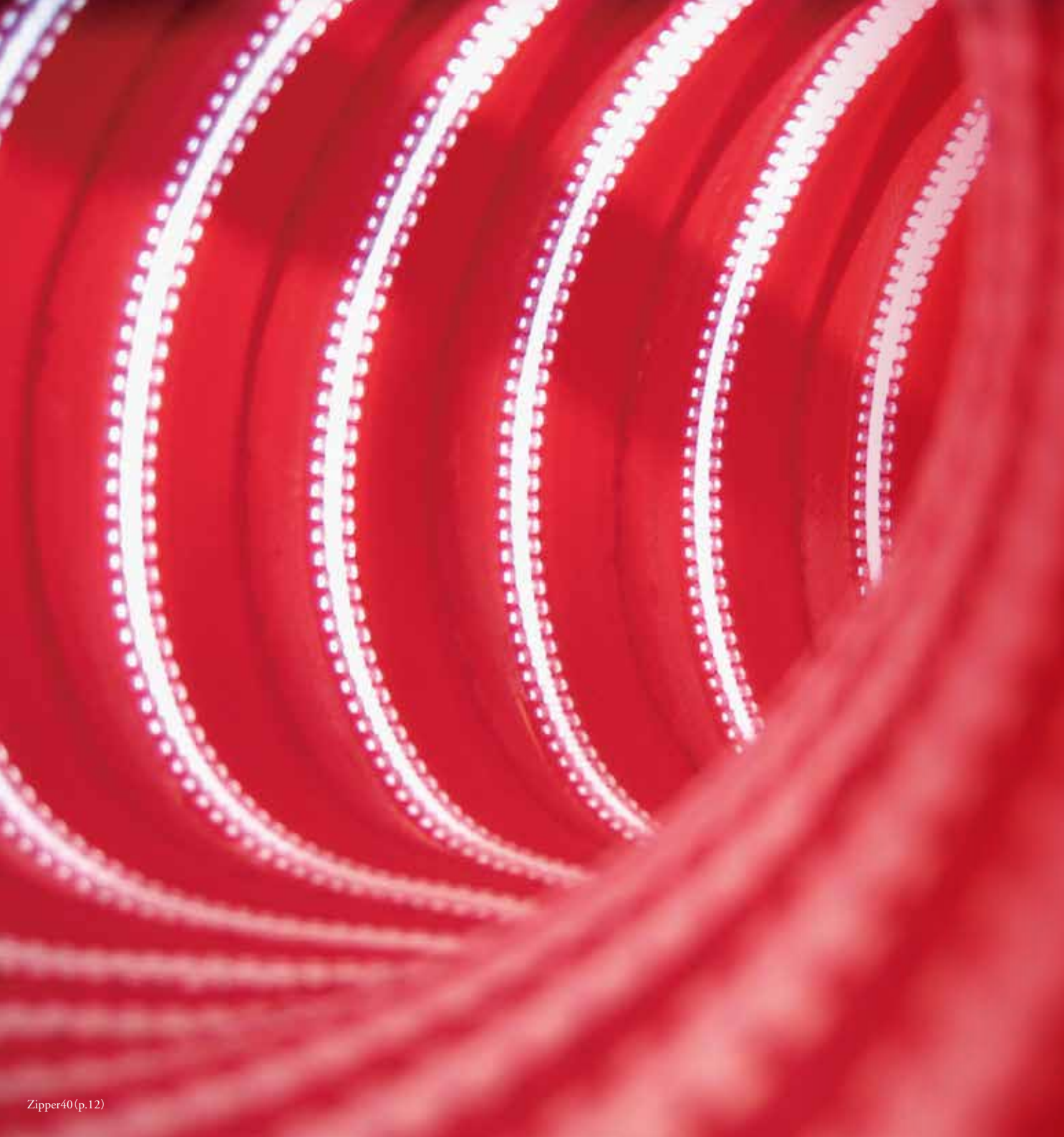
誰もが簡単にイメージ出来るような言葉からは、イメージし易い既知のデザインしか生まれない。昨今のデザインの最大の問題は、世界が分かり易い言葉で分かり易いイメージを共有し過ぎているからではないか。誰もが知る言葉からは、誰もが既に知る世界（空間）しか創造されない。

「私は」、無意識的かつ常識的に想定されてしまう（分かりやすい）他者のことなどすっ飛ばして、誰も聞いたことのないような全く新しく言葉の数々で、今まで聞いたこともイメージしたこともない世界（空間）を語ってみたいと常々思う。そしてその世界こそが、「私」を真に支えてくれるはずだから。

はたして君は「私」を支える言葉をいくつ自身の棚に所有しているだろうか？



カリキュラム構成



特集 1

北岡節男とそのデザイン

今回は北岡節男氏を特集する。北岡氏は、桑沢夜間部を卒業した後、日本のインテリアデザイン界を代表するデザイナーの一人となった。惜しくも 2016 年に亡くなられたが、その類い稀な作品は今でも色褪せない。その北岡氏の作品を、氏と親交のあった写真家・淺川敏氏にも寄稿して頂き、振り返って見たいと思う。（専任講師：大松俊紀）

＊今回の特集は、北岡氏のご遺族の了承を得て行なっております。掲載する写真の許可もご遺族に得ております。

思想の塊『北岡節男』

大松俊紀（スペースデザイン分野専任講師）

北岡先生とは7年間、昼間部1年生の基礎デザインを一緒に教える機会を得た。そのことは、その後の私自身のデザイン教育、そして個人でのデザインの実践に大きな影響を及ぼしている。北岡先生から学んだ一番大きなことは、「デザインに対する真摯な姿勢」であった。北岡先生は、1年生というデザインの「デ」の字もまともに知らない学生に対しても、プロを相手にするのと同じ目線でいつも話をしていた。であるから、時にはかなり厳しい言葉で酷評することがあった。それでも、その真摯な姿勢を理解できた学生だけは、先生に必死について来ようとしていた。

『インテリアデザインには思考の骨格が必要である』

ある雑誌のインタヴューでの北岡先生の言葉であるが、まさに北岡先生のデザインに対する姿勢が分かる言葉である。インテリアデザインに限らず、『デザインには思想（思考の骨格）が必要だ』といつも学生に言っていたのを覚えている。特にインテリアデザインでは、建築の内側だけをデザインし、建築設計のような構造や法規などの規制が少ない。そういった中、下手をするとインテリアデザインは、“ただの装飾”で終わってしまう可能性があると仰っていた。そうならないためにも、『インテリアデザインがどういう形で成立できるか』という問いを常に自問することが必要だと述べられていた。それは、建築の内側という意味でのインテリアデザインでなく、空間自体を根本から考え直すことを意味し、空間自体を創出するための「思想」をいかに構築するかということであった。「思想」とは、ある意味、その人の「生きざま」そのものでもあり、毎日、どのような服を着て、何を食べ、どのような言動をとり、と『その全てにお前は思想があるのか！』という問いをいつも突きつけられていたような気がする。

そういった思想の痕跡を、北岡先生は数々の言葉でも残してくれた。その幾つかを紹介しながら、北岡節男のデザイン思想、そして人間に少しでも迫りたい。

『デザイナーは御用聞きではない』

これは、北岡先生と同じ世代前後のインテリアデザイナーであれば誰もが知る有名な言葉である。2011年4月の商店建築に掲載された北岡先生のインタヴューからの言葉を少し引用すると、『自分自身から出た考えでない限り、クライアントが望んでいることとズレが生じた時に責任はとれないし、そういうつもりでデザインをやっているのではない。自分がやったことなら責任とれますけどね。』

デザイナーのアイデアは、すべて自分自身から出ていると勘違いしがちであるが、実際はそうではない。仕事を失うまいとクライアントに迎合したり、また、世の中の流行に迎合したりと、自分を見失うことは多い。地球の裏側で進行するデザインを瞬時に知ることが可能な今の時代ならなおさらで、知らず知らずの内に、誰かの一部にしか過ぎないようなデザインを無意識にしていることが多々ある。デザインに真摯に向き合うとは、何よりも自分という存在と向き合い格闘することである。これは、『消費されないデザインを』という北岡先生の言葉にも通じる。

『便利は世の中を汚くする』

北岡先生が最も活躍した80年代以上に、今の時代はデザインが商業的になりつつあると言ってよい。つまり、売れるものしかデザインされない。「売れる」ようなデザインは、結局、世の中の消費の海に流されてしまう（売れないデザインがいいと言っている訳ではないので誤解しないで欲しい）。消費されないデザインとは何か？、それは商業目的以上の目的、思想、つまりこれからの人間がどのように生きるべきか？という純粋な理想を追求したデザインではないか。また、『デザインは問題解決の道具ではない』と北岡先生と共にいつも学生に教えてきた。デザインがただの便利屋さんの道具に成り下がり、そういった道具に表層的なデザイン風の色形を施したモノが世の中に氾濫することで、世の中はどんどん汚くなっていく。これはいわゆるデザインの話だけではなく、現代の日本では、「時短」という言葉で表現される昨今の料理などにも端的に表れている。便利なものは往々にして我々の思考を停止させる。

1 Y's 横浜店（1982）

『常にデザイン生活を』

北岡夫人から聞いたことがあるが、北岡先生は寝ている間も、夢見ながら床にスケッチを描いていたことが多々あったらしい。それがあまりに続くので、寝室の床にスケッチブックを置くようになったと。授業では学生に、起きている間いつもデザインを考えなさいと教えていた。電車の中でも、食事の時も。寝るギリギリの一瞬まで。最近の学生は、課題を考えている時間とそれ以外の時間という具合に、デザインを考える時間のON／OFFの切り替えをつけたがる。それではダメだと。つまり、何をやっている時も自然とデザインのことを夢想していられるようにと教えていた。デザインとは、いつも我々の頭の中のたわいも無く実現しそうにない夢想からすべてが始まるのだから。

『良いデザインは白黒にしても良い』『“私は”という主語でいつも語る』など、まだまだ北岡先生の印象的な言葉は多々あるが、紙面上の関係で以上としたい。

北岡先生は晩年、ある知り合いのお墓をずっとデザインしていた。小さな小さな仕事を、子供を育てるかのように、大事に大事にデザインされていた姿勢は、誰よりもデザイナーであることに自負を持ち、「デザイン」というものが誰よりも好きだったことを心底気付かされた。

北岡節男のデザインを見ていると、それぞれの作品から、表層の色形の裏側に、以上で紹介した言葉がにじみ出てきている気がする。それは、最近の若手デザイナーからは感じられない“デザインとの真摯な格闘の歴史”である。特に学生には、北岡先生の作品を見返し、さらに色々と調べ、北岡節男という“思想の塊”を心に刻んで欲しい。桑沢生なら必ず通らなければいけない道だと思う。

北岡節男の仕事（解説：大松俊紀）

1｜インテリア

北岡節男氏は、プロダクトからインテリア、そして建築まで幅広く手掛けた。それは、デザインにおける一つのテーマや思想が、スケールを横断して適用可能であることを意識的に実践したものであり、またそれは、桑沢での教育方針を体現しているとも言える。様々なスケールのデザインの中でもインテリアデザインは、特に北岡氏の力が発揮された分野で、最も活躍された80年代～90年代初頭に代表的な作品が多い。80年代の日本では、すでに倉俣史朗などによって「インテリアデザイン」という分野が確立されていたが、北岡氏はその概念自体に再度疑問を投げかけた。当初の作品では、その疑問を『被膜』というテーマで追求し始めた。シルバーのアコーディオンカーテン1枚で空間を構成した「Y's for Men吉祥寺店」(1980)や仕上げを剥がした剥き出しのRC壁面を透明ガラスで覆った「Y's瀬田パークアベニュー店」(1980)、そして「TAKEO KIKUCHI」(1986) [2] などは、そのテーマを素材という糸口で追い求めた作品である。そして『被膜』を構成する素材の問題から、「Y's横浜店」(1982) [1] のように、被膜相互の関係性への疑問に移行する。そして「A.T ATSURO TAYAMA」(1986) [3] では、被膜自体が完全に解体され、透明な断片が偶発的に空中を舞い散る一瞬を凍結させたような、現象学的な空間デザインに至る。「BODY&BATH SHOP原宿店」(1988) [4] も浮遊する断片のデザインであるが、この時期になると、より物質的なモノの浮遊により、さらに空間の透明性を強調している。

北岡氏のデザインは、現象学的な儚い空間の様相を持つものが多く、それはいわゆるインテリア空間という建築内部に収監された存在を常に拒否し続け、浮遊するようなデザインであった。

2 TAKEO KIKUCHI (1986) | 3 A.T ATSURO TAYAMA (1986) | 4 BODY&BATH SHOP原宿店(1988)

2

3

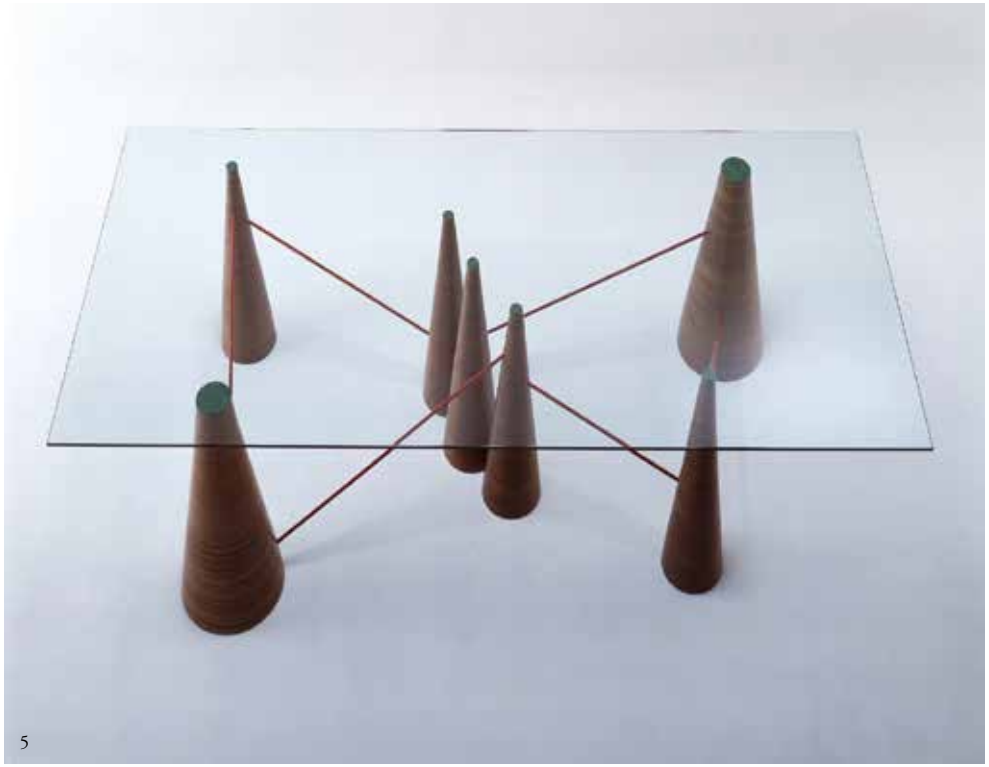
4

2｜家具

家具においても、北岡氏の「ものの存在の根本を問う」姿勢は変わらないが、表現としては、よりアイロニカル（皮肉的）であり、かつ楽しげなデザインが多い。

ORION（1980）[5]という名のテーブルは、「全天恒星図」のオリオン座の配列を脚の位置に引用したもので、個人の恣意性だけで形がデザインされることへの疑問が伺える。「CHA-CHA-RAKA-SON」（1987）[6]は、一筆書きのような線で構成された椅子で、通常独立した部分として組み合わされる椅子の背、肘掛け、座面、脚のあり方に疑問を投げかけた作品である。「Luis」[8]は、映画監督のルイス・ブニュエルから命名されているものと思われる。ある雑誌に、ルイス・ブニュエル監督の映画「自由の幻想」に強烈な印象を受けたという原稿を書いており（『商店建築』2006年11月号）、『理念や常識から自由になることを追求しつつ、本当に自由なんてあるのかと問いかけてもいる映画』とコメントしている。「Luis」は、そういった自由の存在への疑問が形になったものであろう。

北岡氏の家具デザインに通底する姿勢として、いわゆる家具のあり方をまず認めながらも、そこにアイロニカルでポップ（愉快）な批判的視線を投げかけることで、常識的な家具のあり方を乗り越えようという姿勢が伺える。


5

6

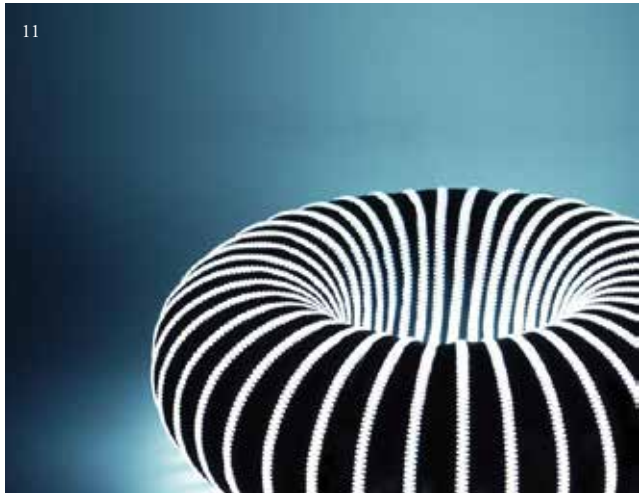
7

8

5 ORION（1980）｜6 CHA-CHA-RAKA-SON（1987）｜7 パラディロ｜8 Luis

9

10


11

9 AKIRA(1984)
10 PERCUSSION(1987)
11 Zipper40

3｜照明

照明デザインは、椅子やテーブルといった家具よりも、機能や形態、大きさにおいてより自由度が高いため、北岡氏の素材に対する関心が色濃く現れており、実験的なデザインが多い。例えば、「AKIRA」(1984)[9]は、浮遊するカラフルなキューブが部分的に開閉し、様々な方向に光が拡散するもの。ちなみに、作品名は息子さんの名前に由来するものと思われる。「PERCUSSION」(1987)[10]は蛍光灯の入ったアクリルポールを芯に、7つのアルミの筒形ユニット同士を強力なアモルファス磁石で繋いだもので、黒い筒の位置を自由に変えると、光源の位置を変えることができる。そして、「Zipper40」[11]は晩年の代表作の一つで、次ページの「フルーツバスケット」[12]から発展したデザインと思われる。一本のシッパーを閉めていくと、自然とドーナツ状の形態が出来るもので、中にリング状の蛍光灯を仕込んだもの。特殊な半透明のジッパーから漏れる光の様相は、インテリアで追い求めた『被膜』の新しい在り方を感じさせる。ちなみに「Zipper40」は、メーカーに権利を売ることでデザインが歪められていくことを拒んだ北岡氏が、自ら受注生産していた。p.4-5に掲載された写真は、この「Zipper40」の内部を写したもので、インテリア空間にも見える。プロダクトから照明や家具、そして空間への連続性が実験されたデザインで、ここでも北岡氏の常にスケールを横断しようとするデザインの思考が垣間見れる。

4｜プロダクト・建築

建築作品は多くないが、プロダクトにおいては、ソープトレーからジュエリーボックス、花器、鏡付きの時計など、多種を手掛けていたようである。量産することを目的としていないものが多いので、照明デザイン以上に自由度のあるプロダクトデザインが多いが、ディテールの精度は、インテリアや照明以上に求められるものが多い。北岡氏はよく、ミースのファンズワース邸に受けた影響を話してくれたが、その話の多くは、ドアノブの収まりなど、プロダクト目線のものが多かった。それは、ミースの有名な言葉「神はディテールに宿る」ではないが、ミースのあの空間を支えているのは、プロダクトスケールであるエレメントの、精巧なディテールの集積であることを熟知していたに違いない。集合住宅「SOLANA21」[14, 15]を設計していた頃、音楽家・坂本龍一との親交があったことを話してくれたことがある。北岡氏のデザインは、ある意味“音楽的な浮遊感”を感じさせる。それは、時に各音譜が浮遊し、見る者の意識に個別に突き刺さったかと思うと、次の瞬間には、その音譜たちが軽やかで空気に染み入る"メロディー"を奏でているといった具合に。

北岡氏のデザインを見ていると、デザインの思想の根源は、至るところから発していることがよく分かり、デザインが総合芸術であることを再認識させられる。

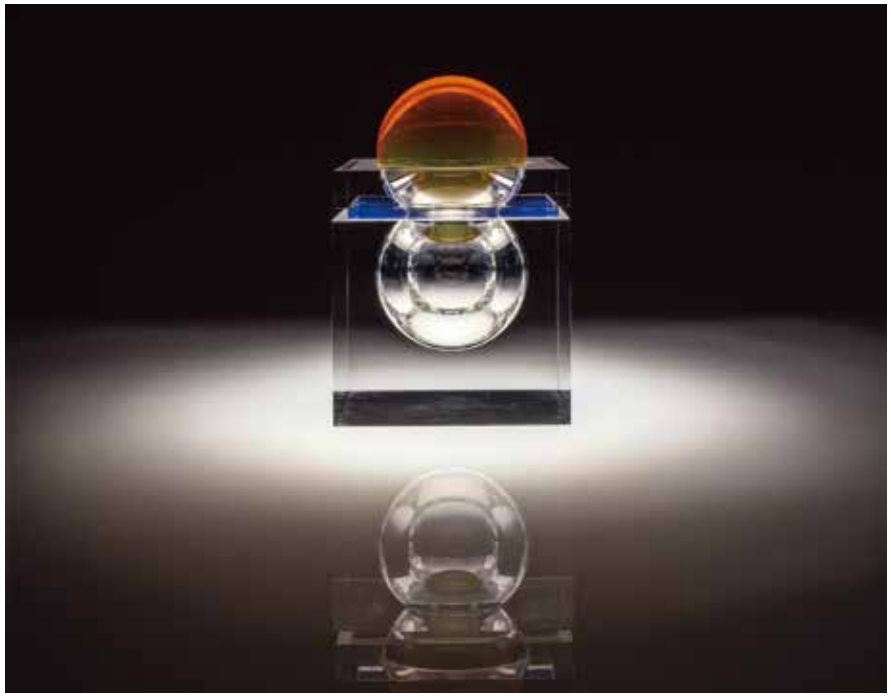
12 フルーツバスケット
13 ミラークロック(SOLANA21のための)
14 SOLANA21内観｜15 SOLANA21外観

12

13

14

15



16

Photography | p.14-15: Satoshi Asakawa

アクリの中にこめられたもの

淺川 敏（写真家）

アクリでできた容器。球形のアクリと、アクリの中にできた球形の空間。北岡さんはそのふたつの球の中に何を詰め込んだんだろう。

北岡さんとは僕がまだ師匠の鞄持ちの頃からの知り合い。70年代末から80年代はじめのファッションブティックなどのインテリアを数多く発表していた時代は師匠が撮影していた。そんなときでもパーティーやいろいろな場で気さくに声をかけてくれていろいろなはなしをしてくれた。北岡さんの思い出といえば先ずは酒呑みの思い出が浮かんでくる。まだ僕が二十代だった頃友人のデザイナーと渋谷で呑んで二軒目に当時皆がよく行っていたBARまつきに行った。すると酔っぱらって若手デザイナーに説教をしている北岡さんに遭遇、触らぬ神に祟りなし、なるべく離れた席で呑み、さらりと河岸を変えもう一杯、さて帰ろうかと外に出て歩いていると交番で警察官と話をしている北岡さんに遭遇、てっきり何かして捕まっているのかと思い駆けつけてみると、北岡さんが警察官に説教をしている。なだめすかして帰るように説得、そして我々は北岡事務所に深夜にも関わらず拉致され、結局明るくなるまで酒宴が続いた。そんな時北岡さんはいつでもデザインのことをいろいろと力説してくれる。

いつ頃から北岡さんの作品を僕が撮り出したのかは、記憶が曖昧になっている。空間よりもプロダクトを撮ることが多かった。時代的にバブルもはじけ空間の仕事が減っていたのかもしれないし、「デザイナーは御用聞きではない」と豪語する北岡さんのことだから自分の世界を作る仕事として、プロダクトの方に興味の趣がその時期あったのかもしれない。これは昔からそうだったが、とにかくいろいろな素材にのめり込む、事務所に遊びに行くとその時々に興味のある素材の話を、その素材を楽しそうにならべて、試作したものを次々と出してきてはいろんな話をしてくれた。ガラス、アクリ、磁石、コイル、ファスナー、様々なマイブームが訪れる。新しいおもちゃをもらった子供のような、とても楽しそうな笑顔で語ってくれる。プラスティック系の素材を使って照明器具を考えていた時期、二枚の板の組み合わせで照明のシェードを作る、色、大きさ違いのもの、同じシェードを使って、様々なタイプの照明器具を次々に作る、壁掛けタイプ、スタンドタイプ、卓上型、できるたびに見に来ないかと電話が来る。どちらがいいだしたのかすでに記憶が曖昧になってきたが、照明器具だけと別に電球などなくてもいいよね、太陽があればいいのではないか、話は盛り上がる。シェードを誰かが太陽にかざせばそれはもう照明器具。陽の光が人々の心の中にひかりを灯す。そんな照明器具。二人で盛り上がる。そしてシェードだけもらって海にもって行き、ぱしゃり。ひかりは灯った。出来上がった写真を北岡事務所へ持って行き写真を肴に酒を酌み交わす。デザインの話は果てしなく続く、今宵あのアクリの球の中に詰め込んだものはなんだったのかの話は出てくるんだろうか。

北岡節男
Setsuo Kitaoka

1946 高知県生まれ
1974 桑沢デザイン研究所卒業
1977 北岡デザイン事務所設立
2016 逝去

17

21

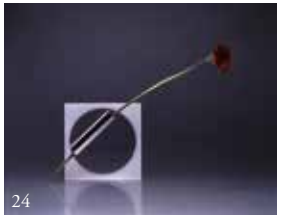
18

22

19

23

20


24

主要作品リスト

このリストは北岡氏が生前、自身のHPに掲載していた作品をまとめたものです。番号は掲載写真に対応します。
1988年までの作品は、氏の作品集「SETSUO KITAOKA: Interior Designer」(六曜社)を参照ください。

［インテリア］
Y's横浜店(1982)——1
MEN'S MELROSE(1983)——17
BASCO(1983)——18
SOLARISTE(1983)
TAKEO KIKUCHI(1986)——2
A.T ATSURO TAYAMA(1986)——3
Bar AKASAKA(1988)
BODY&BATH SHOP(原宿店)(1988)——4
トワイライト(1989)
深見由起子ミュージックラボ(1992)——19

［家具］
ORION(1980)——5
ソファ
CABINET(1983)
線構成のテーブル
MICKEY(1984)
YOSHIKO(1984)——20
WALL BENCH 壁つきの椅子(1987)——21
CHA-CHA-RAKA-SON(1987)——6
パラディロ——7
Luis——8
ZAPPA

［照明］
AKIRA(1984)——9
PERCUSSION(1987)——10
スマイル——16
U,La,La
Zipper40——11

［プロダクト］
ミラークロック(SOLANA21のための)——13
花器-A——22
花器-B大
ソープトレー
一輪挿し
フルーツバスケット——12
ジュエリーケース——23
マンリー(一輪挿し)(1995)——24

［建築］
SOLANA21——14,15

総合デザイン科［昼間部］
授業紹介

履修カリキュラム

Year	Lecture	Page
1年次	基礎デザイン(スペースデザイン)	20
2年次	エレメントデザインⅡA	22
	エレメントデザインⅡB	24
	インテリアデザインⅡA	28
	インテリアデザインⅡB	30
	住環境デザインⅡA	34
	住環境デザインⅡB	36
	インテリアCAD Ⅱ	40
	現代建築論	44
	モデル	46
	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	エレメントデザインⅢA	26
	インテリアデザインⅢA	32
	住環境デザインⅢA	38
	インテリアCAD Ⅲ	42
	藤森泰司ゼミ	48
	KEIKO+MANABUゼミ	54
	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	
	スペースメディア論Ⅲ	
	デザインの課題	
	英会話Ⅲ	

※この本では、履修カリキュラムの課題のうち、一部を紹介しています。

授業風景

卒展風景

藤森泰司ゼミ

KEIKO+MANABUゼミ

平面から立体、そして空間デザインへ

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3つあるが、共に同じA3サイズ1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、ランプシェードと空間の課題を紹介する。

課題 1　ランプシェード

はおり

1A　野田恵由

流 -nagare-

1D　白石卓三

灯火

1B　浜田美咲

反響

1C　岡村 萌

課題 2　空間課題（代々木公園の休憩所）

樹木

1A　倉岡 曜

ねじる

1B　矢島 円

frame

1C　石神小夜

Gallery “Move”

1D　川本悠生

3つのインテリアエレメント

鍾（しょう）

池端紅里｜河西恵実｜君島 序｜
Jung Kwan Bum｜船川夢未

日々の生活の中でふとした時、異質なエレメントと触れ合うことで、少し現実から離れて、落ち着いたり、安らいだり、自分と向き合えたり、自分から逃げたり、そんなことができたらいいなと思う。そこで身近でない自然物のようなエレメントをつくろうと考えた。このエレメントのモチーフは鍾乳洞。神秘的で、非現実感のあるイメージ。このエレメントは慌ただしい現実の中に静寂と落ち着きを与えてくれるだろう。

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。1グループは6〜7人。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、材料の特性や制作方法も学ぶことができた。校内にて作品発表会を開催し、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。

窓

上木原杏奈｜Han Qi｜坂井 葵｜
孫 独 伊｜須藤由菜｜高山優希

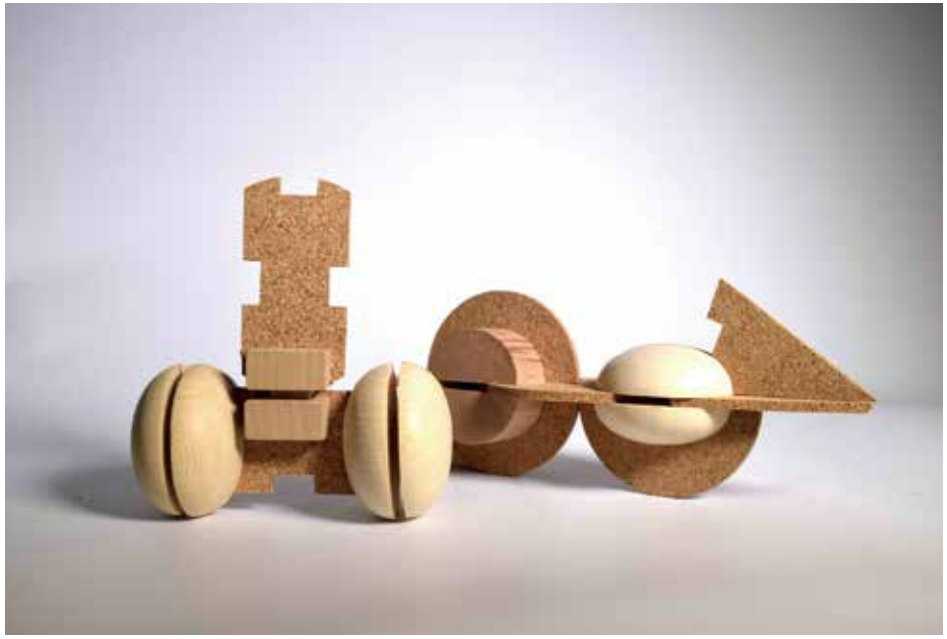
窓を介してそれぞれの椅子から見える景色はさまざまであり、それらがあることによって内側と外側の空間が生まれてくる。そして窓から切り取られた景色は、いつもと違って見えることもある。そのなかから新たな発見や発信が生まれるのではないだろうか、というコンセプトで制作。木の枠と面材を組み合わせて、窓を連続させたようなパーティションと椅子で空間を構成した。

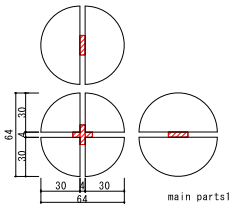
子供が遊べるおもちゃをつくる

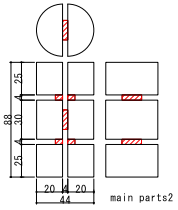
Insert block

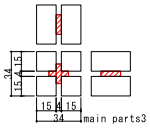
高山優希

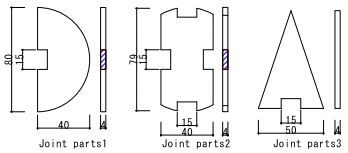
パーツを差し込むという行為によってかたちをつくっていく、新感覚の積み木おもちゃである。この積み木は、木の球体や円柱などにスリットの入ったようなメインパーツと、カード状のコルクでできたジョイントパーツで構成されている。この2つのパーツをつなぎ合わせることで、想像力をかき立てるさまざまなかたちをつくることができる。











小学校低学年から高学年程度が遊べるおもちゃを考える課題。実際に制作し、自分で遊んでみることで、遊び方を含めてトータルにおもちゃをデザインすることを意図した。遊ぶこと自体が純粋に楽しめるか、遊び方に発展性があるか、特定の遊び方を超えた広がりがあるか、などを評価の基準とした。

フェルム

吉田未歩

フェルトの積み木。裏がマジックテープになっており、積み上げたり、くっつけたりと、さまざまな遊び方ができる。子どもたちの発想で遊び方が増えていく。絵本のある施設に設置するおもちゃなので、本棚に収納することができるコンパクトなサイズにした。

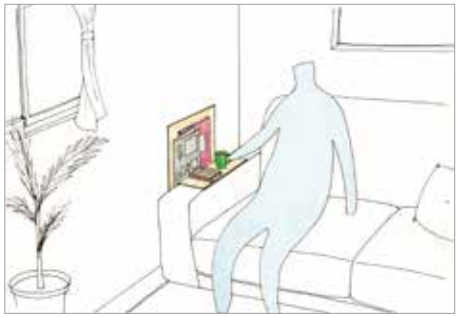
1:ケース（左）、オスパーツ（中）、メスパーツ（右）｜2:パーツ｜3:服にくっつける｜4:組み立てる｜5:積み上げる｜6:投げる｜7:収納方法｜8:しまい方

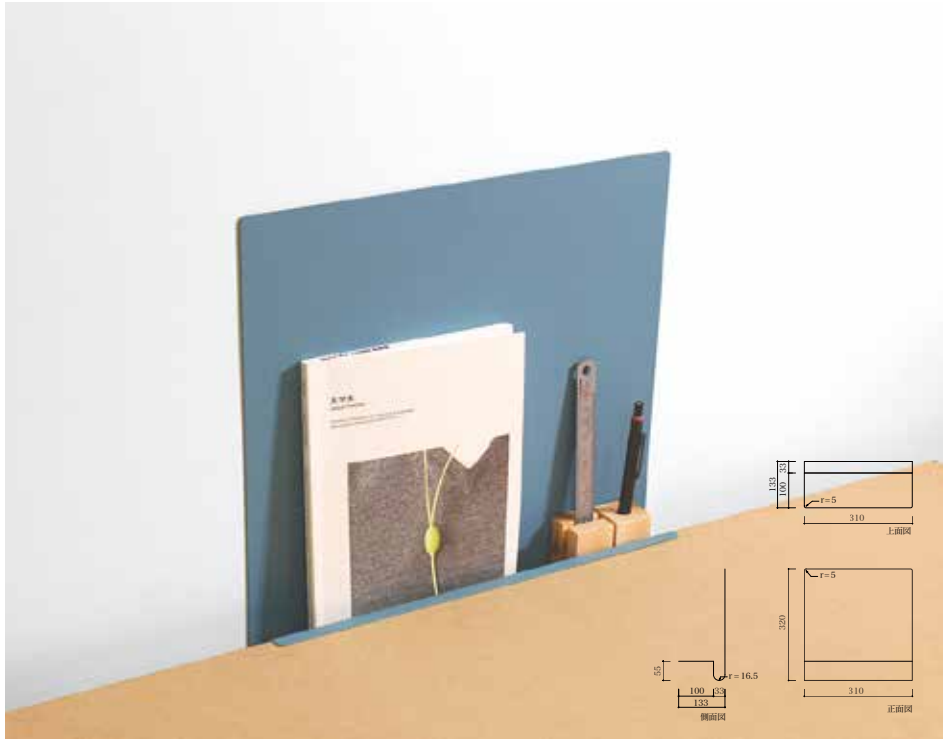
無用の長物をデザインする

kurun

三木まひる

「必然的に空いてしまった隙間に鉛筆やペンが落ちてしまった」、「消ゴムのかすやほこりが知らず知らずのうちにたまってしまった」——私にはそんな経験がある。これまでマイナスにとらえていた隙間という存在に『kurun』を差し込むことで、本がたてられたり、メモを貼ったり、机の上の無駄なものをざーっと追いやったり……些細ではあるが机の回りで私を支えたり、彩ってくれたりする。



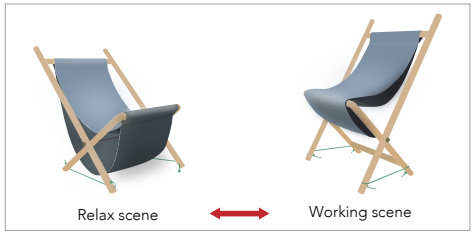


機能が複合化していく時代に、立ち止まって本当に必要なものはなんだろうかと考えてみることが必要ではないか。例えば、容量の大きい箱をつくると、とりあえずいっぱいになるまで考えずにためていき、そして捨てる、を繰り返していく。いつも箱にしまい、どこにいったかわからなくなる爪切りを置く、もしくは入れるものをデザインする。

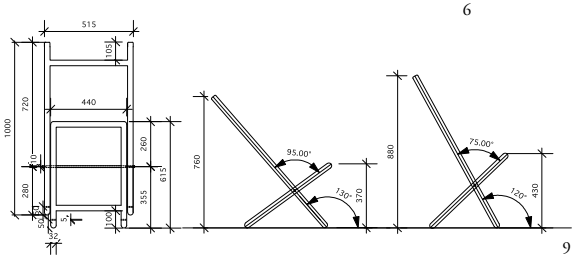
Reversible Chair

千脇花純

桑沢での学校生活。授業にアイデア出し、PC作業、作品制作、お昼ご飯に友達とワイワイ、そしてウトウト……。1日の大半は、学校の椅子に座っていることに気付く。そこで、作業する時、休憩する時、学校の狭いスペースでもシーンに合わせて変化する椅子をつくれないか、と考えた。椅子の布がリバーシブルであるため、「たるむ⇔巻き込む」という変化が起き、座面の高さと背もたれの角度が変えられる。その時々に合わせて2つの顔を使い分けることができる。



6



9

1:リラックスシーン（左）とワーキングシーン（右）｜2-5:リラックスシーンからワーキングシーンへの変形シークエンス｜6:2つの顔を行き来する｜7-8:使用イメージ｜9:図面

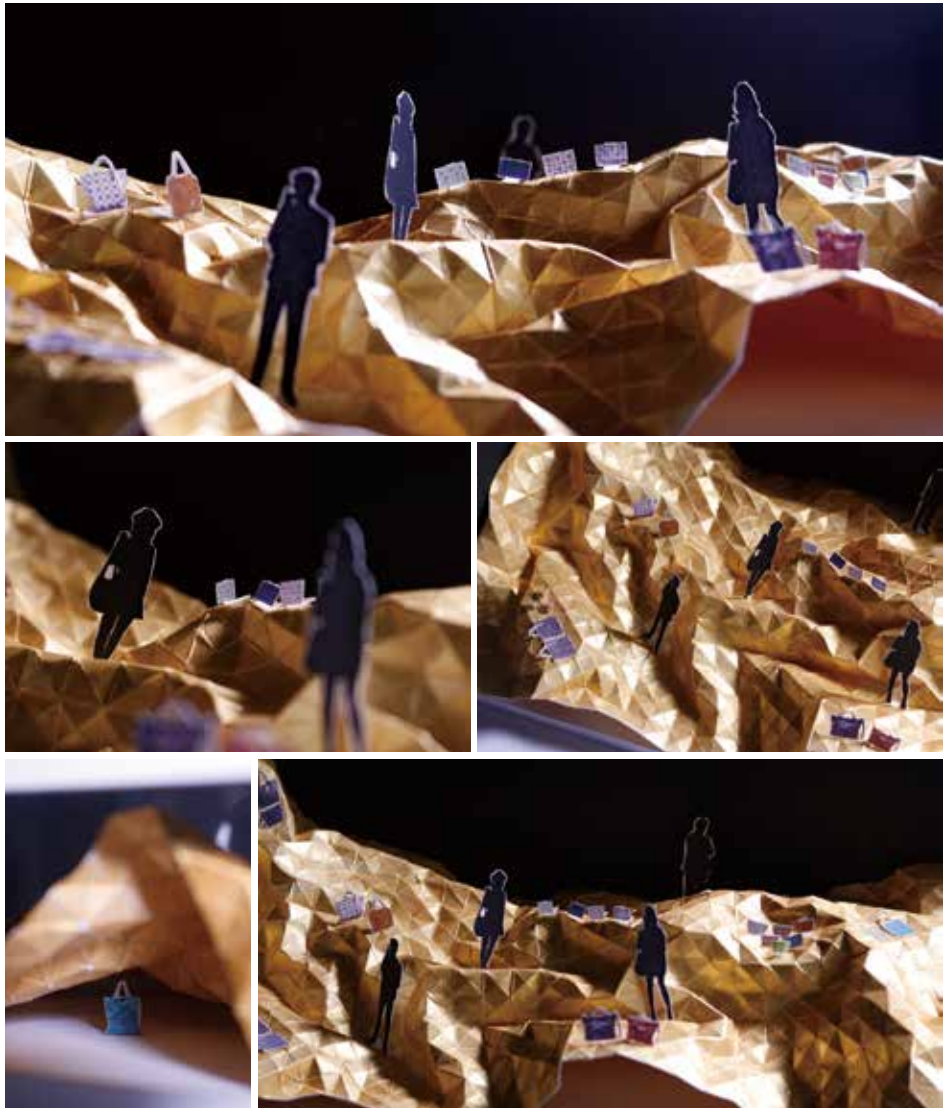
ISSEY MIYAKE インテリアデザインとファッションデザインの融合

倉俣史朗とISSEY MIYAKE、北岡節男と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 baobao

船川夢未

ISSEY MIYAKEの代表的バッグである「baobao」の特徴やイメージ映像を参考にして、特有の形や折り、陰影、しなりを表現した。インテリア空間は、巨大化した商品を店内一面に広げ、まるでbaobaoの上を歩いているかのようなイメージでデザインした。入った瞬間baobaoの世界に入り込むことができる体験型ショップである。



PLEATS/COLOR

原田愛子

内部空間は波状の壁をつくり、その裏に色を貼ることで、色彩が壁に反射し、淡く映し出される。波と波との隙間を利用して、商品のラックや台としてシステム化される。ショーウィンドウとの仕切りには動画の一場面をレイアウトした半透明の素材を使うことによって、奥行きと動きのある演出にした。

心地良いと感じる空間

「心地良いと感じる空間」について考察する。我々デザイナーの使命はデザインと社会をつなぐこと。クライアントの求めるモノ・コトを理解し具現化するだけでなく、さらなる改良を加えることで相手の要望を超える結果を実現する。本授業では、個々が思う「心地良い」感覚を他者へと伝えるための方法とその手段を模索する。ハンドスカルプチャーのように、自分自身と徹底的に向き合い対話しながら、「アトリエをつくる」という課題を通し「心地良い」をカタチにしてゆく。「心地良いと感じる」自分のための「空間」をリサーチから行い、図面を描き、模型をつくる——そしてできあがった素晴らしき世界を他者へと伝えてみよう。

俺のアトリエ

柴崎 廉

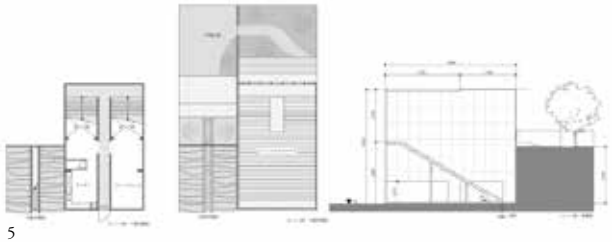
仕事をする場はこうあるべきという自分なりの定義に沿ってこのアトリエを制作した。リサーチによって窓が人にもたらす効果は大きいということがわかり、南側に大きな窓を設けた。風や気温、昼と夜の違いや天候によって室内にいながら自然を感じられる空間となった。また建築が権威や威厳を与える効果を利用し、常識的な尺度を超えた空間を階段のみで構成することにより、己の権威を示し、アトリエ内での代表としての求心力向上を狙った。

1

2

3

4


5

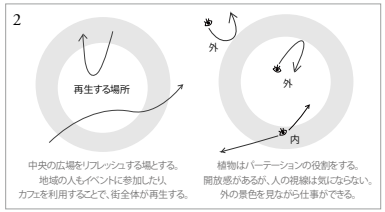
1:内観。巨大な窓をもつメインワークスペース｜2-3:代表専用の階段｜4:代表専用の庭｜5:図面

Gift Architectural Firm

吉田未歩

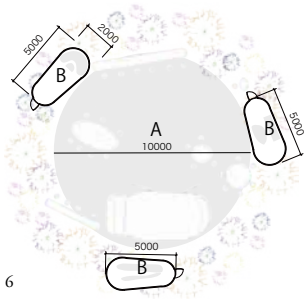
アトリエとは、贈り物をつくる場だと考えた。幸運を呼び込む意味を持つリースブーケをモチーフとし、施主とともに世に放たれるアイデアを練っていく場所をイメージした。中央の広場は打ち合わせや人が集まるカフェスペースで、アイデアの元（卵）が生まれる。植物の中にあるガラス張りの個室はサナギをイメージし、スタッフがアイデアを熟成させる場とした。このアトリエからは幸運なアイデアが成長し旅立っていく。

1



3

4



6

5

1:カフェスペースの周りに個室が配置される｜2:ダイアグラム｜3:カフェ｜4:サナギをモチーフにした個室｜5:個室のバリエーション。スタッフごとに内装を変化させた｜6:平面図。カフェスペース（A）、個室（B）

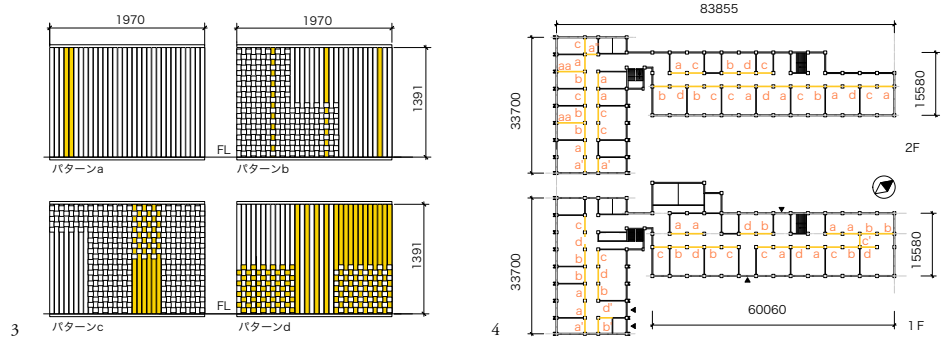
Traverse Care Space

私たちの身の回りには、多様な人が働き、学び、遊び、暮らしている。しかし現代の暮らしに立ち返ると、しばしば身体の状況や年齢、国籍などにより集団が区分され、近しい状況にある人の中で空間やシステムが営まれている。今後、人口縮小が加速するなか、こうした区分は必ずしも成立しなくなり、異なる属性の人々が横断して交わり、互いにケアし合う空間が有効になるのではないか。本課題では、さまざまな属性の人々がその垣根を越えて横断(Traverse)する空間の設えを思考する。2年前に廃校となった渋谷区代々木小学校を敷地とし、現在そこで展開されている機能のいずれかを含む「Traverse Care Space(横断するケア空間)」を提案する。

crossing clothes

窪 弥涼

現在は地域交流センターや保育園などが含まれる複合施設として利用されている小学校跡地。2つの施設の行き来を分断している壁、廊下側に閉じた壁を取り払い、閉じきらずソフトに繋がる仕切りを設けた。人が寄りかかることで形が柔軟に変わり、隙間からチラチラ見えるお互いの気配でソフトに内と外をつないでいく。黄色は光や子どもの楽しさのイメージ。親しみやすい雰囲気が校舎内に広がっていく。

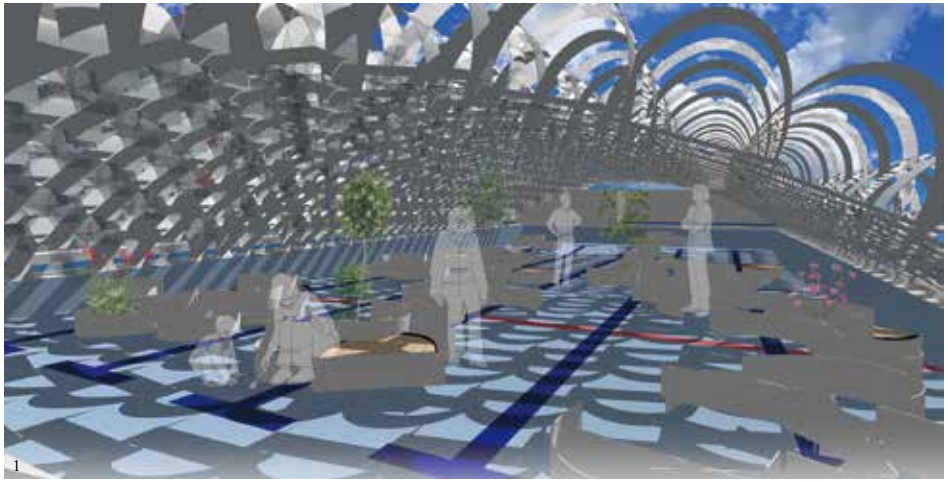


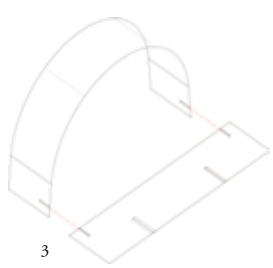
1:東側校舎2Fの廊下を西側に向けて見る｜2:帯は一本ずつ独立しており取り外しが可能｜3:用途に合わせた4種類のパターンで、柱の間隔に合わせ微調整する｜4:設置箇所

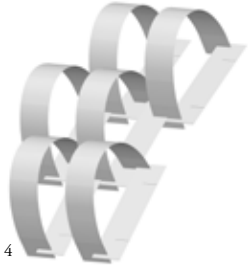
緑のプール

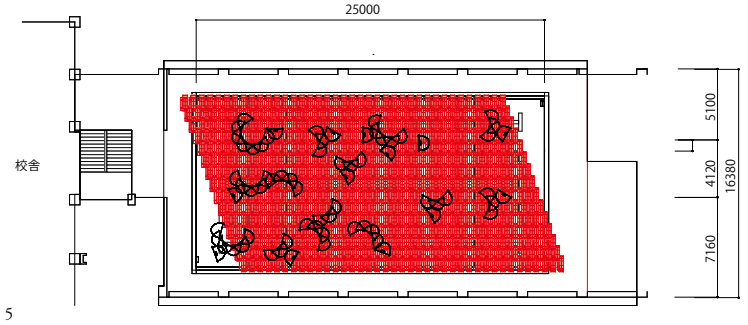
岡 瑞貴

子どもと子どもの間にある無機質な仕切りを改善することで、子ども同士の関係、さらにそれを見守る大人、地域の関係も自然と変わっていくのではないか。今は使用されていないプールに植物とともに過ごせる場をつくる。植物を地域全体で育てることでここに来る目的がひとつ生まれる。またこのアーチが外の人々に見えることで、「廃校になった小学校」の印象が変わり、イベントなどがあると気になって足を運ぶ人が増えるのではないだろうか。









1:内観パース。アーチの内部で植物を育てる｜2:使用されていないプールを活用する｜3:パーツ組立図｜4:構造ダイアグラム｜5:平面図

「働く家」を考える ——「木の家設計グランプリ2017」より

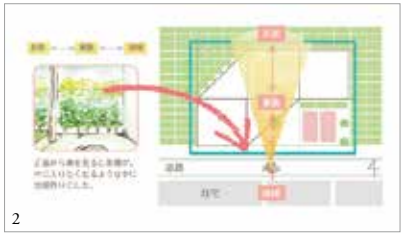
前半は「行為から考える住空間ユニット」を出題し、5つの行為―排泄・身体を洗う、寝る、料理して食べる、くつろぐ、自然を感じる（中庭）―を3.6mの正方形平面に収まる空間として計画した。その後4つの自由なユニットを加え3.6m×3.6m平面が3×3の合計9ユニットとなるひとつの住宅を計画し、住宅が既成概念的なものではなく、人の行為の集合であることを学んだ。これをもとに、後半では住宅のコンペ「木の家設計グランプリ2017」に応募することがこの課題となる。今年のテーマは「働く家を考える」～働くことが暮らすこと……仕事場のある住まい～である。

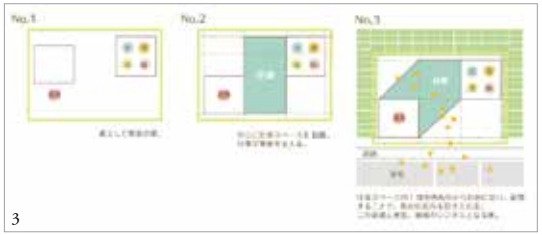
お茶と町との境にある家

原田愛子

ひと昔前の自宅で働きながら暮らすライフスタイルから、近年では、仕事と生活を分離するライフスタイルが多くみられる中、お茶という仕事を通じて、地域と家族のあり方について考えた。この住宅では、家族の住む家と家の間に茶畑と町を繋ぐ空間を設けた。家族が行き来しながら、お茶という仕事を身近に感じつつ、町との距離が近いことから交流の場として、家族と仕事、地域を結ぶ。

1


2



3

4

5

1:外観イラスト｜2-3:設計ダイアグラム｜4-5:模型写真

季節をうる家

飯島千鶴

コンセプトは「不特定多数の人々が自由に利用することのできる公園のようなお花屋さん」。木々のように成長し、川のように流れ、雲のように浮かび、太陽のようにあたためる家――地域との関わりを考えたとき、お店や公園のように、どんな人でも入ることのできる優しい家をつくろうと思った。季節ごとの花を売りながら、春にはお花見をしたり、夏には走り回れたり、四季折々の自然を感じられる家。季節のサイクルが廻るように家も人も成長していけるといい。

1

2

3

4

5

6

1-4:イメージイラスト｜5-6:模型写真

ふたつの住宅論

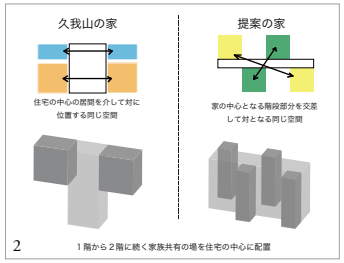
過去に桑沢でも教鞭を取っていた建築家・篠原一男の住宅研究を通して、戦後の住宅史を学び、最終的には各自が担当する篠原住宅の隣に、新しい住宅を設計するというもの。まず、「住宅論」を読むことから始まり、模型と図面によるトレース、空間分析、そして「上原通りの住宅」などの見学といったプロセスを踏む。課題の目的は、決して篠原一男のデザインをコピーすることではなく、あくまで現代の住宅設計に対する問題意識を明確にすることにある。

対を感じる家

中島麻美乃

「久我山の家」において、中央の主室を介し左右対称に同じような空間があることを踏まえ、住宅の中心部分に2階へ上がる階段を配置し、そこを起点に同じような空間を斜めに交わるように配置した。全ての部屋は中心の階段部分で繋がっており、別々の空間で過ごしていても対になっている空間を想像し、他の家族の存在を意識することができる。それぞれの個が他の個の存在を、家という共通の場を通して意識することで、個の存在自体を再認識するのである。

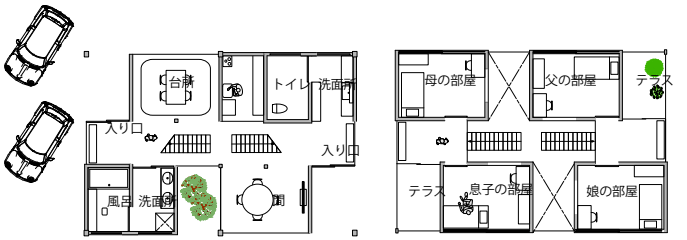
1



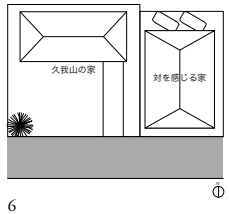
2

3

4



5



6

1:久我山の家(左)と対を感じる家(右)｜2:設計ダイアグラム｜3-4:模型内観｜5:平面図｜6:配置図

貫通橋の住宅

柴崎 廉

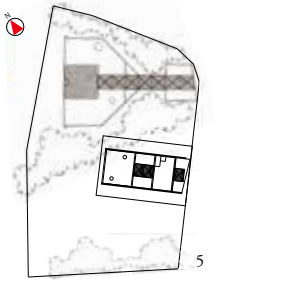
橋とは本来、場所と場所を繋ぐために用いられるものだが、貫通橋の住宅ではその名の通り、住宅を貫通するように橋が配置されている。そうすることで、橋は玄界灘に浮かぶ姫島までの視覚的アプローチとして風景を切り取り、住空間それぞれを繋いでいく。隣接する「糸島の住宅」のアプローチにおいても、同じように風景は切り取られており、姫島までの道筋そのものが2つの住宅を繋ぐ“柱(はし・ら)”となる。

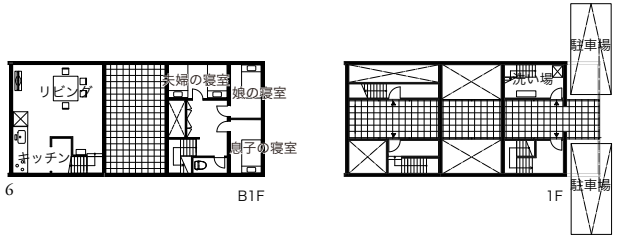
1

2

3

4


5



6

1-2:住宅中央を貫く「橋」｜3:模型断面｜4:貫通橋の住宅(左)と糸島の住宅(右)｜5:配置図｜6:平面図

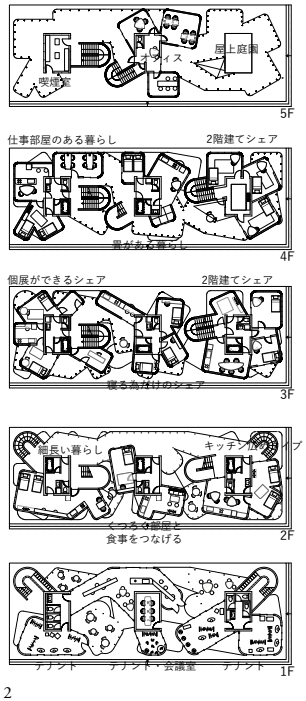
Blending Housing——新しい都市の住まい

Guimauve apartment（ギモーブアパートメント）

澤木萌子

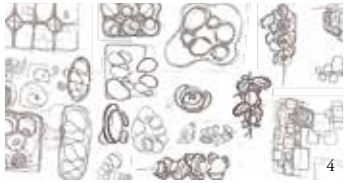
街並みの看板や情報がレイヤーになり、溢れ出る様子を参考に、住宅を設計。住居の見える部分と見えない部分、生活感の溢れ出る様子を、マシュマロを焼いた時の形をモチーフにユニットをデザインした。1階には商業的価値のあるスペースを設け、他の階にはオフィス空間も設計した。住居スペースだけではなく、さまざまな生活が"Blending"された集合住宅だ。

1



2

3


4

5

6

7

8

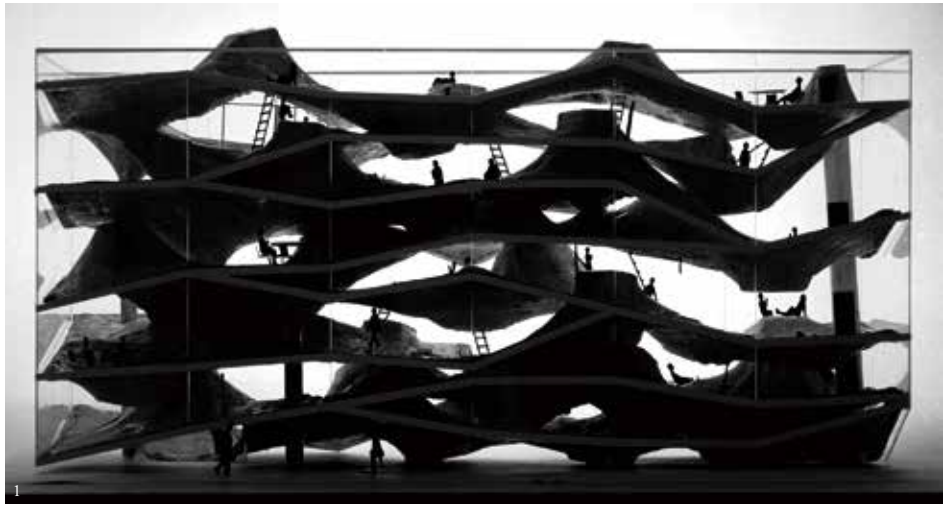
1:外観パース｜2:平面図｜3-5:アイディアプロセス｜6:スタディ模型｜7:模型｜8:寝室の内観パース

住宅はその境界が硬すぎるのではないだろうか。現在普及している住居ユニットを疑い、今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「Blending」は、「混合」「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を、このキーワードをもとに構想する。まずは、渋谷の街の観察から、空間やアクティビティが「Blend」する仕組み発見し、空間への応用を試みる。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。

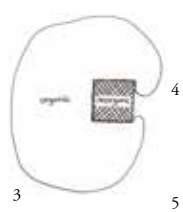
strain

安川流加

敷地のあるキャットストリートは緩やかな坂になっており、網目状の細い道が多い。小さな動きで空間の質が変化する敷地の特徴を傾斜のある微地形が堆積したような空間へと変換し、それを集合住宅として利用した。引き上げたり押し込んだりして、積層するスラブを上下に干渉させ、その凹凸に個人の空間を挿入した。ひとつながりのランドスケープの起伏の中に、プライベートとパブリックが混在するような空間となる。


1

2


3

4

5

6

7

8

1:外観｜2:スケッチ｜3:ダイヤグラム｜4:左から空間、スロープ、住戸面積のスタディ模型｜5:1/50のスタディ模型。敷地の周辺環境（採光、通風など）から各フロアの形を決め、スロープで繋げる。個人スペース・寝室・風呂・トイレ・キッチンを考慮してユニットの数、大きさを決める｜6:住民の居場所が多様に存在する｜7:リビングが道の通りに点在するため、豊かなコミュニケーションの場となる｜8:GLからRFまでスロープ、梯子、エレベーターの3つの移動経路がある

Vectorworksを使用したインテリア、家具の作図

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。

篠原一男設計「久ケ原の住宅」

Han Qi

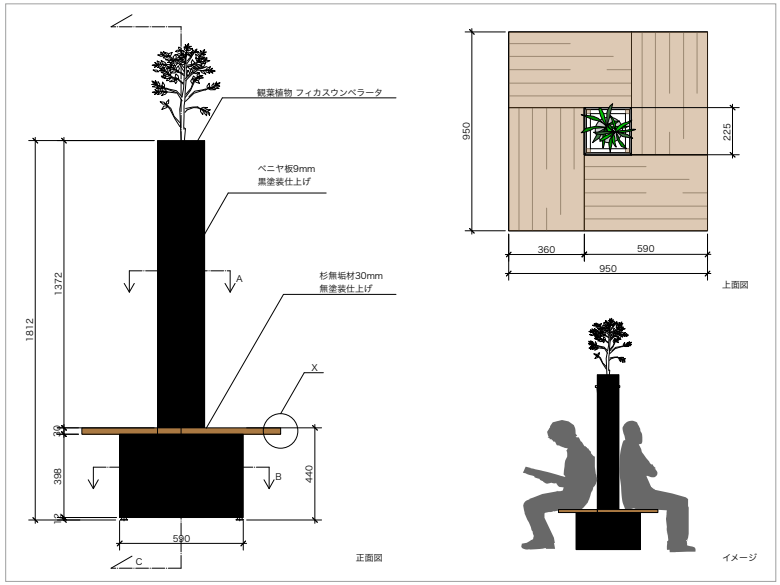
建築家・篠原一男作品の図面を作成。この空間のインテリアを考えた。RC造の白とグレーをベースとし落ち着いた空間とした。貸家として使うので、2階は寝室と想定し、3つに分けた。図面の作成にあたって、線の強弱や材質の表現によって空間のイメージが伝わる図面になるように心掛けた。線の属性が違うことによって、囲まれた部分の色付けができないのが難しかった点だ。

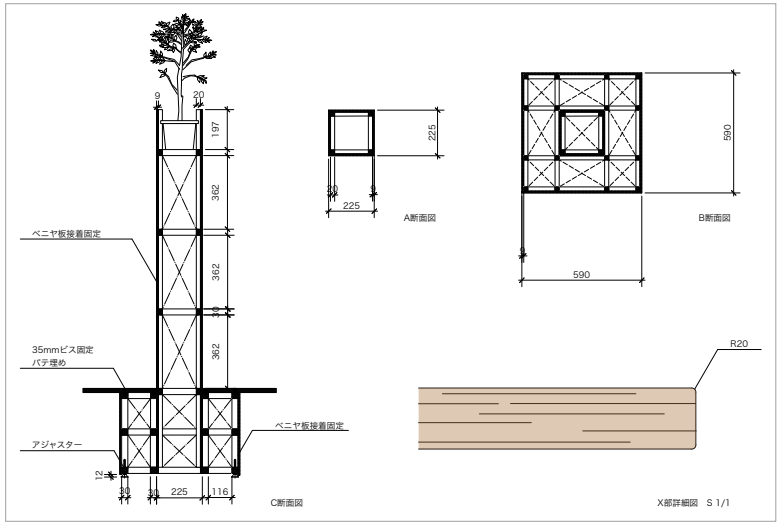
プレゼンボード

ウエキ・バチベンチ!

柴崎 廉

パブリックスペースに設置することを想定したベンチである。普段足元にある植木鉢を目線以上の高さに置くことで植物をシンボル化し、人間と植物との関係性を見つめ直す提案とした。またサブロク板（3×6板）と呼ばれる910mm×1820mmの一般的なサイズのベニヤ板材から無駄なく製品を生産できるように完成形の寸法を意識した。図面とは設計意図を正しく生産工程に伝達するものであり、その必要情報を再確認しつつ取り組むよう心掛けた。





プレゼンボード

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

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3DCG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などのグラフィックソフトで加工し、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。

屋根間の家

三木まひる

自ら設計した住宅のCGパースを作成した。庭の植物とともに住まう気持ち良さを引き立てられるよう意識し、室内のテクスチャーは木材を主に使用した。また人や家との関係が伝わるよう、実際に使われる場面を想定しながら、ある1日の流れを表現した。3Dにしてみると、作品の魅力的な場所だけでなく設計が上手くできていない部分も確認することができ、非常に役に立った。

プレゼンボード

CUBE3720

――建築家・篠原一男「白の家」隣の住宅

澤木萌子

住環境デザインⅡBの課題作品のモデルを作成した。住宅の外観から室内空間まで、全ての素材や雰囲気がわかるようにVectorworksでCGを作成した。次にPhotoshopを使って植栽や人をはめ込み、テクスチャーの作成も行った。住宅の1、2階の雰囲気の違いを出すため、テクスチャーやライトの設定と配置にこだわった。

プレゼンボード

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）を制作する課題である。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2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うたったが、既存建物のコンバージョンでは、形から機能へと逆にたとる。建築を設計することは、同時にプログラムをつくることでもあるのだ。

碌山美術館→ペン立て

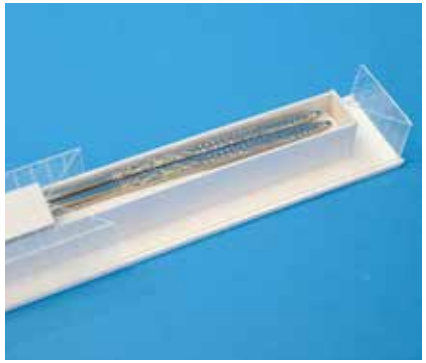
飯島千鶴（昼間部2年生）

今井兼次の設計による小さな美術館で販売するみやげ品を想定したもの。塔の代わりにペンが垂直にささることで、教会堂のような建物を表現している。

ランゲン美術館→箸箱

小野雪華（昼間部2年生）

安藤忠雄による建築作品の細長い直方体のボリュームを生かして、箸のケースをつくったもの。二重のボックスで構成されているところも取り入れており、外側のガラスの箱をスライドすると、内側の鉄筋コンクリートの箱から箸が現れる仕掛けになっている。



オンタリオ州立芸術大学→色鉛筆ケース

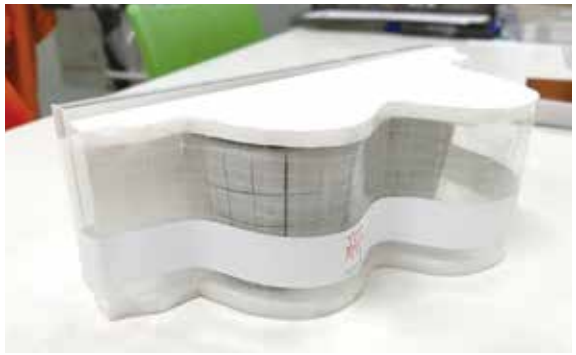
熊谷 慧（夜間部1年生）

ウィル・オルソップが設計したトロントのオンタリオ州立芸術大学を模した筆箱。中には色鉛筆が入っていて、これを取り出し、箱の下側に差し込むと、斜めの柱群によって支えられた建物の形となる。縮尺は400分の1、窓の位置も正確に写している。

国立新美術館→カップ

河西恵実（昼間部2年生）

黒川紀章設計の美術館で販売することを想定したみやげ品。吹き抜けロビーに設けられた飲食店部の円錐形は、取り出すとカップとして使うことができる。



東京カテドラル聖マリア大聖堂→日傘

武政璃沙子（夜間部1年生）

丹下健三の代表作である教会の十字形トップライトを日傘に採用。透明部にはUVコーティングが施されるという。「半分閉じた状態だと、より近い空間体験になります」とのこと。

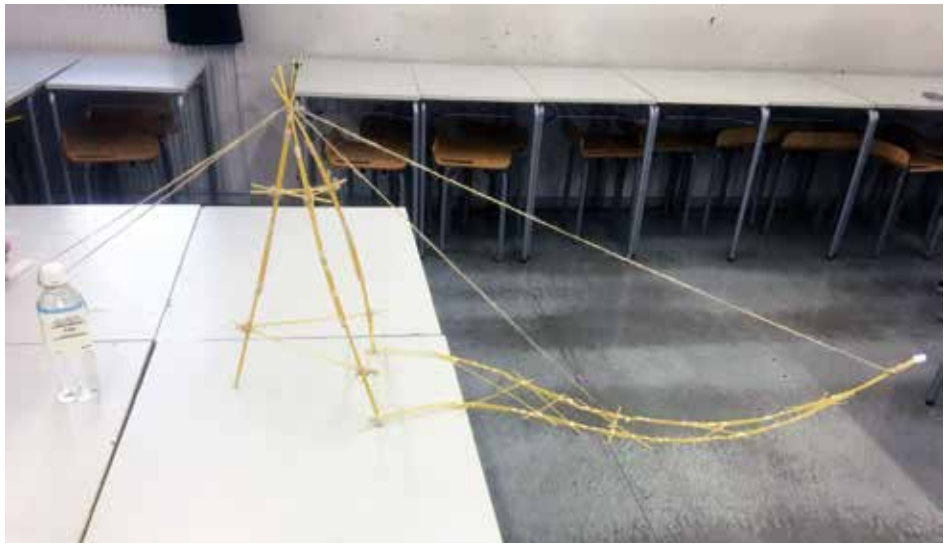
マシュマロチャレンジ

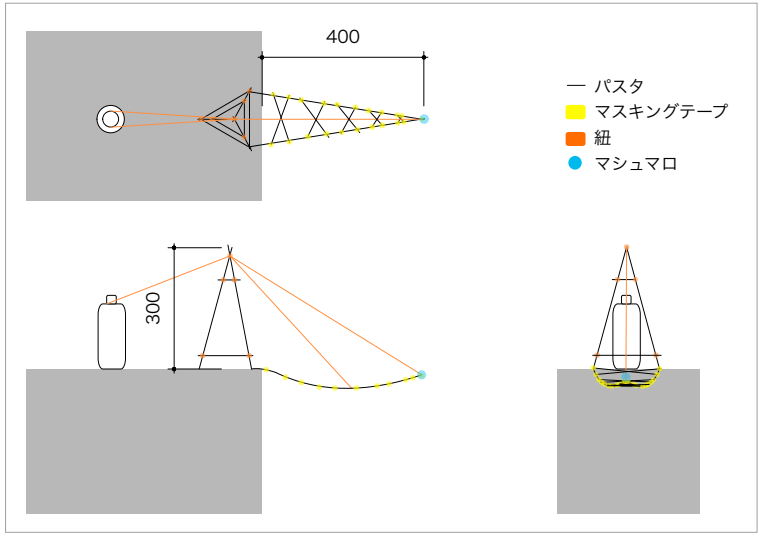
パスタとマシュマロによる組み合わせで，簡易な構造物の模型を制作する。タワーや橋といったテーマを毎回変えることで、構造物の種類に応じた力の流れを考え、それらに適した形状や接合部を検討しながら模型制作を行う。使える材料はパスタとマシュマロ、テープ、糸のみ！ それぞれの材料の特徴や弱点などを考えながら、強く美しい構造物の作成に挑む。

張り出し

坂井 葵｜原田愛子｜細貝愛香

40cmのスパンを飛ばした張り出し構造。ペットボトルと三角錐のタワーを重りにし、糸で橋の先端から引っ張った。スパンを長くするためにタワーを高くし、中心部分も糸で引っ張りトラスの橋にした。橋を支えるための引っ張りの力と釣り合うように、それらを支える重さが必要であることがわかった。



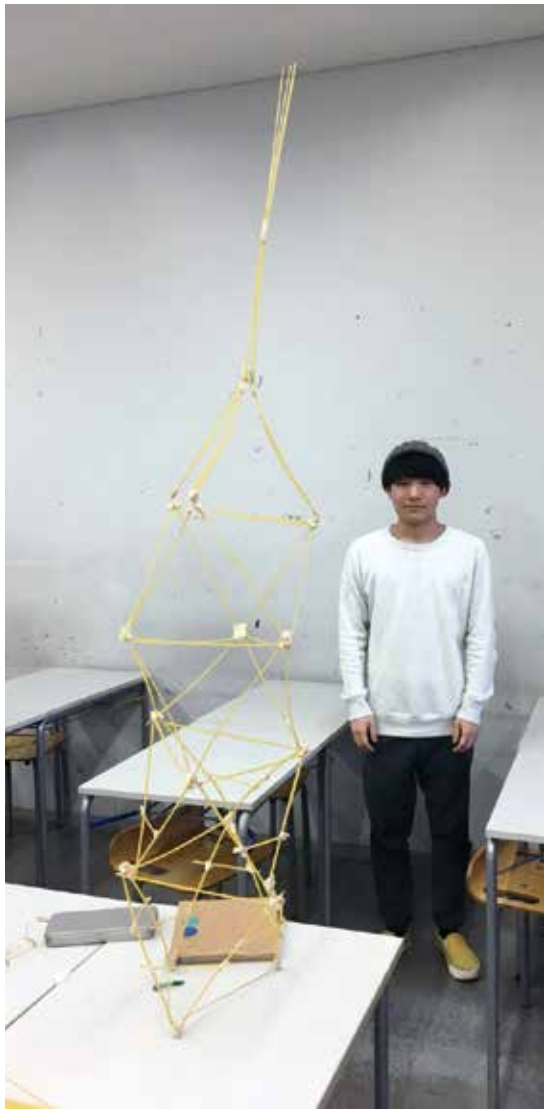


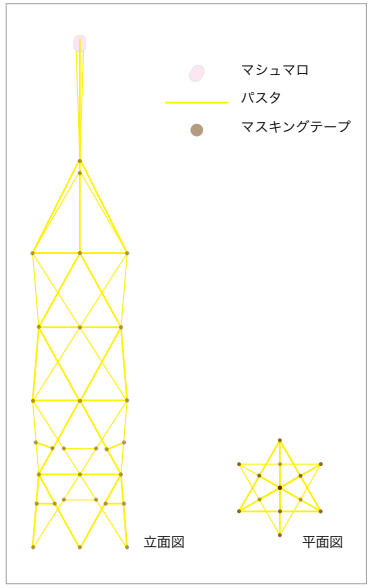
三面図

水戸芸術館式パスタワー

木村皇貴｜柴崎 廉｜
山本颯之助｜船川夢未

この塔は地面に対して平行になった正三角形平面の上に同型の三角形を180度回転させ、3つの頂点同士を上下に結んだユニットを段々に重ね、最上部に正三角形の立体トラス構造を持った塔を乗せて高さを出した。しかし高さを意識しすぎると自立できるようにバランスをとることが難しいため、自重によってより負担のかかる下部を強化し、構造面でもバランス面でも安定した塔をつくることができた。





立面図（左）と平面図（右）

観察すること、そして身体へ

emocii

三木まひる

"効率的に生活するための道具"としてつくられた家具は、必然的に形が類似している。その結果、空間が均質化し、なんとなく生活が味気ないものになっているように感じた。効率性や使いやすさだけではなく、人の心を動かすこともまた、家具の機能ではないか。「emocii」は形から機能を想起したことで生まれた3つの家具で、それぞれ異なる表情を持っている。これを置くことで、周囲の均質化した空間にも、その場所にあった表情や環境が生まれる。(emociiとは、エスペラント語で「心動かすもの」の意。)

プロセス:町で見つけた魅力的な形をドローイングし、一度大きさや奥行などの関係をフラットにする。ドローイングをもとに、徐々に立体化し、できた形に合った機能・素材を考える

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。

01. くるくるのっぽのうつわ

02. あっかんべーの本棚

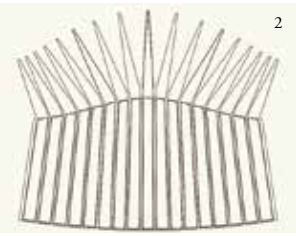
03. こしまがりの小物入れ

utena

安川流加

モノが複数の素材で構成されているとき、その素材が互いに及ぼす影響について興味を持った。そこでモノを薄い膜で包むことで一体化する「パッキング」によって成立する新しい構造について研究した。多くの実験を重ね、アクリル板をパッキングすることで「荷重が加わるとシェル構造を形成する仕組み」を見つけた。それを利用し、人が座ることで構造が安定するイス「utena」を制作。utenaとは、日本語で花の「がく」を意味する。

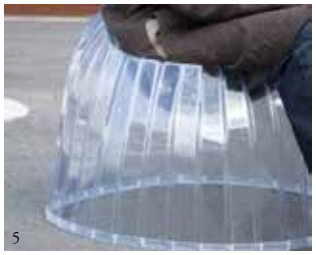
1


2

3

1:スタディ模型｜2-3:展開図｜4-6:PVCのプロトタイプ｜7:アクリル板をポケットに挿し込む｜8:アクリル板あり（右）と、なし（左）｜9:座るとシェルを形成し包み込む

4


5

6

7

8

9

講評

01

02

03

［emocii］三木まひる p.48　日常の道具／家具の存在の仕方について考えた作品。例えば、モノを収納する家具は、当たり前であるが「入れられるモノ」によってその形式が決まる。使い手とモノと収納家具の関係が密接であればあるほど、それはなくてはならないものとして魅力的になるが、多くのモノで溢れかえった現代においては、収納家具はただモノをしまい込むだけの箱になっていく。作者は、そうした効率性や便利とか使いやすいといった要素を家具デザインの理由にせず、もっと自由に家具の形を発見することを目指した。そのための方法として、自身が気になる日常の風景を写真に撮り、そこから、モノの意味や関係にとらわれずに、魅力的なライン／形を導き出していった。線画によるスケッチからレリーフのような半立体を起こし、徐々に形を変化させながら具体的な家具に繋げた。できあがった作品は、そのどれもが独特で魅力的な表情を放っている。とはいえ、あくまでオブジェではなくきちんと機能を持った家具なのである。そしてその機能とは、道具が日常に溶け込んでいくきっかけであり、使い手の感情を何気なく呼び起こす「身振り」とも言える。

［utena］安川流加 p.50　身体を受けとめる形式を、既存の椅子などの構造にとらわれず追求した作品。作者は、まず素材の研究から始めた。そこで、単体では到底家具にはなりそうにない素材も、複数組み合わせるとまた違った様相を生むことに気づく。つまり、素材同士が互いに影響し合い、もうひとつの新しい素材になることである。研究を重ねながら、ここではパッキングという手法にたどり着いた。具体的には、硬質だが薄くなるとしなやかに曲がるアクリル板を短冊状に複数枚並べ、それらをPVCシートやケミカルレザーでパッキングした。そうしてできあがる1枚のシートは、円環状に繋げるとちょうど身体を受け止めるボリュームとなった。花の「がく」のようなボリュームの中心に腰をかけると、硬質なアクリルとレザーなどの膜素材が互いに補完しあい、体重を加えることでシェル構造として安定する。こうした生まれた新しい構造形式は、常に具体的な素材で実験を何度も繰り返し、手を動かし続けることなしには辿り着けなかった。モノに身体を預けることへの、新しい体験をもたらす装置となった。

［chill stone］三福将揮 01　街中や施設の公共の場所で、ふと、ひと休みしたいときの人の居場所を探ることで導き出された作品。作者は、どんな場所が居心地良いか？ という問いに、調査と自身の経験も重ねて、空間の隅、つまり「カド」に注目した。カドに背中を預けると、左右の壁が身体に触れ、空間の中で動きが限定される。また、両脇に壁が迫っているために、前方のみに注視していればよい、といったいくつかの要因が安心感に繋がることを発見した。そしてそこから、カドから広がる小さな空間をつくっていった。くつろぐということをより追求しているうちに、そのカドは水平面と垂直面からつくられるのではなく、身体が寄りかかる角度に合わせて変形し、最終的には大きな石を思わせる1〜2人ほどが入れる多面体のボリューム／空間になっていった。どうやって実現するかが課題になったが、まず、ベニヤ板をそれぞれの面の下地にしてクッション材を貼り付け、それをパンチカーペットで挟み込み、さらに各辺にハトメで穴をあけ、ロープでルーズに組んでいく方法で具現化した。内と外の2つの体験をもたらす、ダイナミックな空間装置となった。

［Cell］窪 弥涼 02　あるひとつの素材に魅力を感じ、その素材に固執しながら思いもよらない方法で空間装置をつくろうとした作品。その素材とは、スティック状の樹脂を熱で溶かして使用する、ホットメルト接着剤「グルーガン」である。グルーガンの、熱で溶けて冷めると固まる性質を利用し、絵を描くように下書きに沿ってメッシュ状のラインを1本1本引いていく。そうすると、手描きのゆるいラインのメッシュができる。そのメッシュを6面分つくって繋ぎ合わせると、中空で物理的にも柔らかい直方体が生まれる。いくつかのスタディの結果、直方体はレンガのような大きさになり、そしてまさにレンガ的に積み重ねていくことでボリューム／空間をつくっていった。ボリュームの基礎になる部分は強度が必要なために、メッシュの密度を細かくして強度を増した。必然的に上に積み重ねるものほどメッシュの密度は粗くなり、その積み上がった様子はとても美しく、可能性を感じさせた。最終的には、柱状のボリュームになったが、「何にでもなる」ではなく「これができる」というリアリティを持った装置になって欲しかった。

［coco syu^］渡邉早織 03　自身の作品をつくるためのリサーチをしている際、作者はどこにでもある「砂利と生える草」という風景に注目した。普段は見過ごしてしまうものに、なぜ魅力を感じたのか？ ということからデザインを始めた。自身で分析を進めていくうちに、均質に見える砂利の石も、よく見れば一つひとつ大きさも形も微妙に異なっており、草は石の隙間から作為なく生えている。つまり、コントロールすることとされないことのバランスが面白いと気付いたのである。この認識を具体的な方法に置き換え、身体を預ける道具に繋げていった。実際には、ウレタン素材のシートを布で包み、中に紐も通せるように内側に折り曲げて縫い合わせ、不定形な石ころのようなクッションをたくさんつくった。そして、大きさと硬さ、布地の色や質感を変化させながらも、個々がひとつのまとまりに見えるように繋ぎ合わせることで、1人のための「巣」のような家具ができあがった。砂利の間から生える草のように、クッションの隙間に身体を入れると、えも言われぬ心地良さを感じられるという作者の思いは実現していたと思う。　（講評：藤森泰司）

ゼミ審査会風景。ゲスト：寺田尚樹（建築家）

スペースデザインの最前線

スペースデザインの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。

旧本町商店街
—弔いの山鉾—

細田亜貴

敷地は自身が生まれ育った長野県茅野市にある、衰退が進む本町商店街。自分がよく知る街だからこそ、新しい建築やアクティビティによる蘇生はこの街に適していないと感じ、終わりゆくことを受け入れ、その美しい終わり方を提案することにした。建築の外殻は在りし日を想起させるきっかけとして残し、その中心に「お疲れさま。今までありがとう」という気持ちを込めて各商店の商品や道具をモチーフに山鉾を制作し弔う。

1-3:卒業制作展での展示の様子｜4:かつての細田糀燃料店｜5:細田糀燃料店 S=1/20｜6:笠原薬局 S=1/50｜7:小林時計眼鏡店 S=1/50｜8:定正金物店 S=1/50｜9:佐久酒店 S=1/50｜10:笹岡写真館S=1/50｜11:エビスヤ洋裁店 S=1/50

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

画家から始まるアートポート構想

瀧波 悠

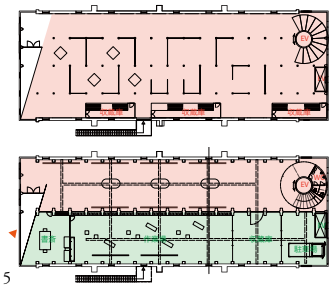
神奈川県横須賀市にある長浦港を舞台としたアートによるまちづくり構想。ここでは旧海軍の遺構、巨大な倉庫群が利用されず今も残されている。この廃れている負の遺産を今と共存させながら残していく。構想の中で最も重要なものがこのアトリエ兼ギャラリーである。昔からこの地にアトリエを構えている父の新しい活動の場。この場から始まり、周囲を取り巻く環境を考えていく。

1

2

3

4


5

6

1:書斎から見るアトリエ内部｜2:透明な壁で絵のレイヤーが奥まで続く｜3:2Fギャラリー｜4:倉庫群と街の関係｜5:1F平面図（下）、2F平面図（上）｜6:外観

講評

01

02

03

04

［旧本町商店街 ―弔いの山鉾―］細田亜貴 p.54　日本中いたるところで起きている商店街の衰退。彼女の実家も「麹燃料店」を地元商店街で営み、父の建てた生家はその営業に特化した設計だったが、10年ほど前にその父が亡くなったのち廃業し取り壊され、とうとう数年前には商店街主宰の、鉾を引いて通りを練り歩く祭りも行われなくなった。そんな現状に、卒制着手当初は地方商店街再生計画のような大きなストーリーを描いていたが相手が大き過ぎて苦戦、対象を架空の実家再生計画に縮小するもリアリティが維持出来ず、「よし！まずはしっかりお弔いだ！」となった瞬間の目の底の煌めきから全ては始まった、架空の商店街の、架空の弔いの祭り。廃墟だらけの商店街に、かつての生業だったよすがを想起させる、アイコンを祀った山鉾が鎮座している。酒屋、写真店、洋品店、金物屋、時計店、薬局、そして麹燃料店――。安らかに眠れ、そしてその先に新たな光を。

［画家から始まるアートポート構想］瀧波 悠 p.56　彼の父が横須賀・元軍施設倉庫をアトリエとして活動する画家で、そこから周辺に多くある空き倉庫群を巻き込んでいくプログラムを創出することで、アートビレッジ（芸術村）ならぬアートポート（芸術港）として一度役目を失った場所に再び息吹を吹き込もうという計画。キュレーターとしての視点も自ら持ち、父が影響を受けた芸術家の作品を集めた棟、系譜上関連のある新旧の作品を集めた棟などで全体構成をした上で、父のアトリエとギャラリーをひとつの棟としてデザインを具体的に進めた。潜り込んで覗くことのできるS=1/30の模型はなかなかの迫力を持っているが、空間デザインそのものは突き詰めることができたか？

［0.15の境界］井嶋裕子 01　京浜急行線北品川駅そばの街区を敷地に、周辺の歴史的背景リサーチを元にしながら、最終的には近代以降の環境変化を街区変成に応用した職住が混在した新街区計画を目指した。街区全体を背骨のように緩やかに上昇して貫くエスカレーターを軸にした、けれどあくまで人間の一歩の高さ0.15mによってできる境界の差異による巨大な街のデザインは、微分的思考のもやの向こうにゴールを遠ざけてしまった。いつかそこに辿り着いてほしい。

［ライフユニット］岡 瑞貴 02　自分が少年期を過ごした記憶の中の穏やかだった街が、近年巨大な開発計画によってマンションが建ち並ぶ典型的な郊外住居街に姿を変えてしまったことから、同様規模の集合住宅において、より魅力的な計画ができないだろうかという問いから始まった計画。各階ごとにエントランスまでの共用部が交互に入れ替わる計画にすることで、集合住宅に表裏が生じず、避難階段周囲にも豊かな空間が生まれることになった。

［THIRD STREET COMPLEX］小出夏子 03　2本の小道に挟まれながら長く続く麻布の狭隘地に、住居と店舗が立体的に展開する複合施設を計画した。タイトルの通り「第三の道」のような動線と店舗の連なりを通って住居へアプローチするという環境を「都心ならでは」としてポジティブに捉えた。説明を聴いているうちカポーティの「ティファニーで朝食を」の舞台のアパートメントを思い出した。ここでは、都市的な密度で人同士の距離が圧縮されることで逆に生まれる特別な親和性のようなものが、クールな外観の建物の中に丁寧に計画されている。

［溝の口未来のアーケード］澤木萌子 04　戦後闇市から続く「溝の口駅西口商店街」は10年ほど前に一部が焼失し跡地は空地のまま公共が管理している。自身の地元の駅前に生じている「不透明な空白」に着目し、そこに何とか希望の持てる未来像を描けないかトライした。既存家屋の隙間にインフラストラクチャーとしての構造体が立ち上がり、偶発的に起きる建替えにライブで反応して立体的に展開していく新しい商店街は錆びたトタンで纏うことで歴史を継承したが、未来のアーケードにはどんな姿がふさわしかったのだろう？ かたちの与えられていない現案がベストなのだろうか？

［ガラスモリ］黎 若 昀 05　清澄庭園と仙台堀川に挟まれた、古い住居と中層オフィスビルの混在した一帯の街区に「違和感」を感じて、その修景にトライした。卒制期間中、川の上に施設を計画してみたり、公園側に転地してみたりと試行錯誤した結果、隣棟間をおいたカーテンウォールに包まれた不定形の中層建築が、一部地下を介して繋がっていたりしながら連続するという計画に落ち着いた。もう少し早めに進められれば、より意図に近い繊細な構造計画ができたかもしれない。

［DOCK］水口 輝 06　生まれ育った「浦安」の、常に東京の変遷に影響を受け続け、変遷を遂げてきた歴史。工業汚染による埋め立ては新旧の街の間に旧堤防跡として、不自然な高低差として、街を断絶する高速道路帯として、そして茫漠と拡がる東京ディズニーリゾートとしてその記憶を「記し」ている。そんな、いつしか海を遠ざけるようになった浦安で、そうした「記し」を手がかりにもう一度海に親しむことを計画できないかとスタートした。リサーチを重ね、いくつかの「記し」を拾い上げ、時に抽象的な構造物をデザインしてみたり、機能を持ったフォリーをつくってみたりしたあと、船舶にまつわるアクティビティのための複合施設を設計するに至ったが、その空間デザインを詰めるまでには時間切れだったか。　（講評：内山敬子｜沢瀬 学）

05

06

ゼミ審査会風景。
ゲスト：折原美紀（インテリアデザイナー）

特集 2

スペースデザイン・レクチャーシリーズ

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｜押尾章治｜高塚章夫｜鳴川 肇｜比護結子

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９回目を迎えた。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、2017 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）

Lecture Series #1

松井龍哉

ロボットデザイナー｜フラワー・ロボティクス代表

2017年11月18日(土)

フラワー・ロボティクスは「ロボットを車や PC やスマートフォンのように日常の風景にする」を企業理念として、人間の生活の中に自然に溶け込むようなロボットを開発している。ロボットの製品で 21 世紀の新産業をつくることを理想としている。

ロボットは「センサー (感覚)」、「知能・制御系 (知能)」、「駆動系 (筋肉)」の 3 つの技術要素をもつものであると広く定義する。身体に備わるセンサーによって環境の中からさまざまな情報を取得し、それを人工知能が処理して実際の駆動として反映される。工場の機械などと違ってただプログラム通りに動くのではなく、学習することで状況に合わせた臨機応変な行動ができるようになっていくという特徴をもつ。

ロボットデザインの本質とは、人の生活の中に自然と共存させるトータルシステムの設計である。ロボットを「目的を持つ第三者」と呼び、ロボットが人間の世界観に溶け込み、目的を持って行動することで新しい価値が生まれるような環境設定が重要である。それは人とロボットの関係性をデザインすることでもある。これからのデザインには、無から何かをつくるのではなく、既にあるものを繋げることで新しい価値を創り出すという可能性がある。

「Connected Home Alliance」というプロジェクトは、各企業が独自に提供しているサービスを相互に繋げることで、生活者の暮らしが豊かになるというものだ。ひとまとまりの価値を創るということがこれからのデザイナーにとってのひとつの重要なテーマになるだろう。

Lecture Series #2

山下泰樹

インテリアデザイナー｜DRAFT代表

2017年11月25日(土)

DRAFT では「ALL HAPPY BY DESIGN」を企業理念に、デザインの先にある人々の行動やリアクションを大切にし、人々を喜ばせるようなインテリアデザインを手がけている。26 歳で独立。オフィスデザインというニッチな分野で活動を開始し、現在ではオフィスから建築、プロダクト、商空間のブランディングやレセプションまでと、その仕事は多岐にわたる。

商空間には入店時に瞬時に良し悪しが決まってしまうという残酷さがある。店舗のブランディングとインテリアデザインは、店舗の顧客にそのブランドの価値や商品単価までもイメージさせる力があるため、デザインを変えただけで売上げが変わることもある非常に重要な仕事だ。Zoff MART に代表される、DRAFT の明快でキャッチーなデザインは精巧なロジックの上に成り立っており、ブランドがどうありたいのか、どうなりたいのかを見つめ直して焦点をしっかり当てることでつくられている。

（後半の座談会では、これからの働き方についての意見も交わされた――。）

長時間労働が強いられる場合が多いクリエイティブ業界だが、海外のように量よりも質にこだわる働き方に見直す意見も増えてきている。DRAFT では限られた時間で分業していく方法を取っている。 また、就職がゴールではなく、さまざまなことに興味を持ち学習し続けていく姿勢もデザイナーにとって大切である。

Lecture Series
#3

田村圭介

建築家｜渋谷研究家｜昭和女子大学准教授

2017年12月2日（土）

1997 年から渋谷駅の研究をスタート。その変遷を追い、駅の全体像を視覚化するための大規模な模型制作と展示、128 通りもの乗り換えルートや人々の動線などの徹底した調査を行ってきた。

渋谷駅は狭い土地に多数の路線を引いたために、地下から地上まで積層され立体的に交差した空間になっている。またファサードは時代ごとに増改築を繰り返された建物の集合体であり、そこには時間の蓄積が見られる。そんな特殊な場であるが、現在は人々がスマートフォンや構内のサインを頼りに無意識のうちに通り過ぎ、駅はもはや人々の活動の背景のようなものとなり、「見えない建築」化が進んでいるといえる。

駅は「み」と「からだ」の営みでできている。「み」は内側で流動する人、「からだ」は外側の殻を指す。建築を内側の人間の動きに合わせる皮膜のようなものとして捉えるという新たな設計論を紡いでいける可能性がある。

海・空・船を主役として設計された横浜港大さん橋国際客船ターミナルのプロジェクト参加をきっかけに、シンボルにはならない「見えない建築」というテーマに興味を持った。 学生時代は、ゴシック建築などに見られる完成された美よりも、未完成ながらも変化していくものの方が面白いと考えていた。影響を受けたアーティストにはアンディ・ゴールズワージーやアントニー・ゴームリー、畠山直哉などを挙げ、特に人間をテーマにしたゴームリーの彫刻作品を見て「集合の中の個人」というものを意識するようになった。これらの興味が現在の渋谷駅への興味に繋がったのではないか。学生の時に感じた感性を大切にして、素直にやりたいことを発信してほしい。

Lecture Series
#4

木下壽子

住宅遺産トラスト理事

2017年12月9日（土）

住宅遺産トラストは、建築家や不動産、弁護士などが集まり 2013 年に設立した専門家集団。国内にはかつて巨匠建築家が設計した名作住宅が多数残っているが、経年に伴い劣化し、住み手がいなくなり、取り壊されてしまうケースが少なくない。住宅遺産トラストは、それらの建築を貴重な財産として捉え、その価値を広め、継承していくことを目指している。

その活動は 2008 年、吉村順三設計の旧園田高弘邸の継承活動から始まった。建築の価値を広めるため実際に建築を見学できる集いを企画し、展覧会を行った。初めのうち参加者のほとんどは建築関係者だったが、マスメディアにも取り上げられ、次第に一般の人々にまでも浸透していった。時間はかかったが買い手が見つかり、無事継承することができた。その後もレーモンド設計の富士見の家や坂本一成設計の代田の町家などが着実に継承されている。

日本の税制や法律が建築の継承に適していないと感じることが多い。また、意識の面でも日本では歴史的住宅に対する価値観が低いため、改革をしていく必要を感じる。新築を良しとする日本と違い、イギリスでは住宅は中古であるのが一般的で、古いものの価値が認められている。そしてナショナルトラストやランドマークトラストなど、建築を保護、再利用し継承していく仕組みも整っている。

日本にも建築を守り生かしていく持続可能な仕組みのデザインが必要とされている。これからデザイナーになる若者は、時代に合わせて、モノ以外にも社会の仕組みの変革にも取り組める。気になることはとりあえずやってみることが大切だ。

Lecture Series
#5

宮崎晃吉

建築家｜HAGI STUDIO代表

2017年12月16日（土）

東京芸術大学大学院で建築を学んだ後、磯崎新アトリエで勤務。東北大震災をきっかけに、東京・谷中にある築 60 年の木賃アパートを改修した「最小文化複合施設 HAGISO」の運営を 2013 年に始め、株式会社 HAGI STUDIO を設立した。HAGISO は今では、エールフランスの機内誌でも紹介されるほど海外でも高く評価されている。

今の世の中は「(物を) もてあます時代」、そして「全て (の価値観) が反転する時代」である。モノはあふれている。古くなったりして使えなくなったものなどに対し、どのように価値を再生するかという「リノベーション（renovation)」、つまり「re」-「innovation」（もう一度革新を起こす）が試されている。

「Hack the city（街を乗っ取る)」ということもキーワード。街において、今まで繋がりがなかったもの同士を繋ぎ、関係を新たに構築することで、街全体を再構成しようという考え方だ。HAGISO では、今まで hotel（宿泊施設）内に存在していたレストランやバスルームといったものを、街に存在する飲食店や銭湯と共同することで、「街＝ hotel」として再構成するという試みを行った。

広瀬郁氏の著書「建築プロデュース学入門」に影響を受けた。建築家やデザイナーが施主の抱えるお金の面にいかに無頓着か。プロジェクト予算のマネージングも含め、施主と共同作業しながら（時には自分が施主兼デザイナーになり)、プロジェクト自体を成功させることが重要なのだ。

今までのように、何かを加えてモノの価値を高める「付加価値」の時代から、それを利用する人や街にあえて負荷をかける「負荷価値」という新たな考え方へ移行していく。今はそういう時代である。

Lecture Series
#6

藤野高志

建築家｜生物建築舎代表

2018年1月13日（土）

生物建築舎は群馬県高崎市にアトリエを構え、建築設計やリノベーション、展覧会などを手がけている。代表の藤野氏はドローイングが印象的で、絵本も描いている。

天神山のアトリエは、本来建築の外側にある自然環境を内部に取り入れ、その変化を感じながら生活を送り設計したいという想いから生まれた。4 枚の壁と屋根という原始的な構成に、街と繋がるための大きな窓、空を見上げるための透明な天井をもち、木を植えるために床は土である。植えた木は実際に床下に根を張り、今では天井に届くほど生い茂っている。このアトリエは物理的・心理的に保護されながらも外界と繋がっており、それは屋外の開放感とは違う種類の快適性である。

地元群馬で独立するまでに、外部の環境と自分を繋ぐような体験を都市と地方の両方で経験している。銀座の中銀カプセルタワーに住んでいたころには、都市の変化を俯瞰しながら、個人の限られた専有スペースをどうデザインするか考えていた。会津では雪の中で暮らし、外の環境と共存することについて考えさせられた。高崎市はそれまでの両極端な環境とは異なるが、その中にも些細な変化が存在することに気付き、外の環境との対話や関わりをつくることに興味を持った。

時間など変化していくものに興味があり、建築も静的なものではなくひとつの動きとして捉え、建築単体のデザインが目的ではなく、外の環境との媒介として考えたい。植物や生き物などを、人にとって有能なひとつの「機能」としてみれば、自然と建築と人の境界を変えていける可能性が建築にはある。

毎回、レクチャー後に輪になってデザインの議論を行っている様子

デザイン専攻科［夜間部］
授業紹介

履修カリキュラム

Year	Lecture	Page
1年次	空間構成	72
	空間論	44
	エレメントデザインA	74
	インテリアデザインA	78
	住環境デザインA	82
	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	76
	エレメントデザインC	86
	インテリアデザインB	80
	インテリアデザインC	92
	住環境デザインB	84
	住環境デザインC	98
	現代デザイン論	
	空間デザイン論	

※この本では、履修カリキュラムの課題のうち、一部を紹介しています。

授業風景

卒展風景

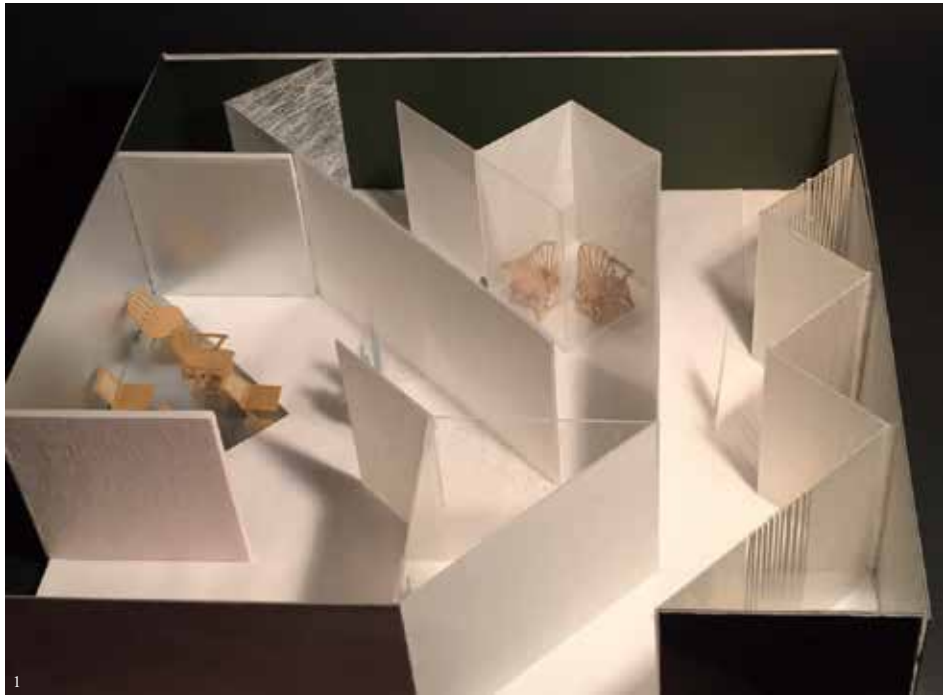
仕切る：椅子の展示空間

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「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。

Like the fog

阿久根直子

アーティスト中谷芙二子氏による作品「霧の彫刻」の中でダンサー田中泯氏が舞っている映像からインスピレーションを得て制作に取り組んだ。その映像では、田中氏が舞う度にその身体や着物がはっきりと見えたり消えたりぼやけたりしていた。霧の“透明と不透明の間”という特異性と、確かな存在感を持ちつつも空間を完全に遮断しない「カムバックチェア」の性質を合わせて、夢幻の世界の展示空間をつくりあげた。


1

2

3

4

5

1:展示空間全体｜2:展示1—ほとんど見えない｜3:展示2—うっすら見える｜4:展示3—しっかり見える｜5:展示4—椅子の全体像

Metal Chair Pavilion

川島純也

20世紀初頭にデザインされた金属椅子の展示空間。有名建築家でもあるデザイナーたちの椅子は、水平・垂直のモダンなイメージを特徴としている。そのイメージをインテリアに取り入れるために、透明な仕切り壁で構成された空間の中央に大壁面を貫通させ、力強くシンプルな空間を創出した。見た目の美しさだけでなく椅子としての機能の素晴らしさも体感できるように、実際に腰掛けることができるスペースも設置している。

1

2

3

4

5

1:出口から見た景色。左手に見える黒い壁が展示室全体を貫いている｜2:体験スペース｜3:展示会場｜4:入り口から見える景色｜5:会場全体の俯瞰

エンジガミタテルカグ

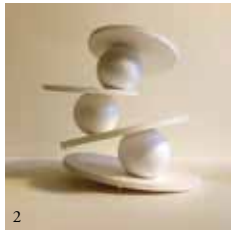
小さな子どもたちの頭の中は自由である。使い方が決められた空間や家具・遊具などで、子どもたちの活動や発想力を制限してしまっているのではないか? という疑念が本課題の出発点だ。「こんな風に使ってくれたらいいな」と想定してデザインしている学生たちの想像を超えて、子どもたちは新しい使い方・遊び方を発見する(否、しないかもしれない)。そんなアンコントロールな余白を残したカタチの可能性を考え、実際に原寸で制作する課題である。

輪になってしまおう

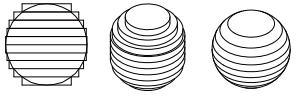
武政璃沙子

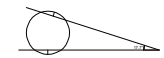
こどもってかたづけがとくいじゃないよね。ならかたづけがたのしくなるたなをつくっちゃおー! たないたにまんまるみっつ、えいやっこらさっと。あれれナナメだぞ? ものをおいたらぐらぐらぐら。「ここならおけるかな?」「あっ、ころがった!」「じゃ、ここは?」「ぎりぎりセーーーーフッ!」とてもしまうのがむずかしそう。だからたのしい。たのしいのがいい。

1


2

3


4


5

6

1:しまうのが楽しくなり、棚で遊び始める様子｜2:1/5模型｜3-4:円盤状の21mm厚のMDF材を10枚重ね、旋盤を使い直径120mmの球"Tama"を作成｜5:模型での検討から得た角度でカットし、再度原寸でバランスを調整しながら組み立てた｜6:360度どの方向でもしまう行為ができる

FREEY! MERRY!

渡辺頼子

小さな子どもたちは、小さな眼で何を見ているのだろう? 家族と過ごす時間が長く、普段の生活の中で小さな発見から多くを学んでいるのではないかと思った。サイズが異なる板は、子どもたちがキッチンや机、階段など、自由に見立てられるように。真ん中の空洞は内側に入って"おままごと"や"お店やさんごっこ"ができるように。これは用途を限定しない家具。子どもたちが自由に発想し楽しんで使ってもらえたらと、このカタチを考えた。

エレメントデザインB　Lecturer　比護結子

感じるニッポン

またねフェンス

池岡真穂

みんなが帰宅する時間に現れた影でできた街を、もうひとりの自分と歩いていく。これは小学校に使用するフェンスで、街の風景たちをフェンスへ入れ込み、この影ができるともう帰りの時間帯だと気がつくよう考えた。夏は15時半～16時、春や冬は14時半～15時になると、街の風景が現れる。影の自分が街を歩くような見た目の楽しさ、影のできる不思議さを日常的に感じてもらうことで、小学生たちの好奇心をくすぐることができたらと思う。

1:全体｜2:影ができない時間帯｜3:ある時間帯は街が描かれる｜4:影のスタディ

日本を感じるデザイン、と言われると、ついどこかで見たような形をイメージしてしまう 。しかしここでは、表面的な「日本らしさ」ではなく、自分自身で感じた「日本」を形にする。「伝統から見つける形」、「自然から見つける形」、「現象を形にする」、「日常を変える形」などの週単位の小課題を通じて、普段あまり意識していない歴史や伝統文化、技術、自然、風景、身の回りに起こっている現象など、多様な切り口で「日本」を見つめ直す。最終的に、発見したことを形にし、日常的に感じられるような空間エレメントを提案する。

つながる椅子

佐藤祐司

立体的に見える伝統的な寄木細工の模様（陰桝＝かげます）に着目した。菱形と三角形を合わせることで平面の床から立体の椅子になるようデザインした。平面の床のつなげ方は立体の椅子にした時の座る人の距離に変化をつける。距離が近くなったり遠くなったり、向き合ったり背中合わせになったりする。椅子のつなげ方と人の距離感が空間をつくる。

1:椅子単体の様子｜2:椅子単体（平面）｜3:椅子単体（真上）｜4:椅子単体（側面）｜5-6:椅子2つの組み合わせ（1）。ハート型平面（座った人同士が背中合わせになる）｜7-8:椅子2つの組み合わせ（2）。連続する椅子｜9-10:椅子3つの組み合わせ。椅子で繋がった3人が背中合わせに｜11-12:人々の距離感を変化させ、椅子と人との関係が空間をつくる

渋谷改造計画2018

渋谷すぽ

茂木美紗子

eスポーツのカッコよさ、熱さ、面白さを伝える、渋谷的ゲーマー文化の発信地の提案。きっかけはサイトの通行人にサラリーマンが多いと感じたこと。調査の結果、周辺にゲーム制作会社が多いこと、渋谷区がeスポーツを観光化しようとしていること、eスポーツが将来オリンピック競技入りを目指していることが分かった。ゲーマー、観客、ゲーム制作会社の社員、通行人がお互いに刺激を受け、渋谷独自のゲーマー文化が発信される。

リサーチ

デザイン

1:上級者のみ使うことを許されたガラスの円形闘技場(別名:聖域)。みんなここで対戦できる日を夢見る。後ろの黒い壁には小さなモニターがあり、この「渋谷すぽ」で戦う人たちの対戦を映し出している｜2:初中級者の練習場。天井から吊るされたモニターを使い練習する｜3:上級者の対戦が映し出される巨大モニター

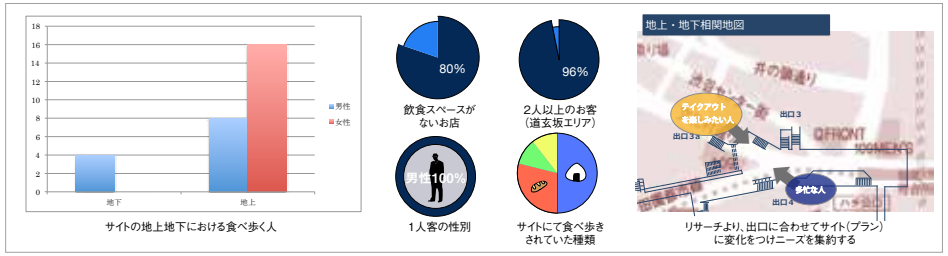
渋谷駅の道玄坂方面、渋谷109の地下に長い公共空間が存在する。その空間は地域の人々には多く利用されているが、センター街や再開発エリアの脚光と比較すると翳りを感じ、面積のわりに活用されていない、渋谷らしからぬ低密度な実態がリサーチを行うと見えてくる。この授業ではその空間と街の関係性や人々の活動の法則などの分析に大半を費やした。学生は頻繁にサイトや周辺を訪れ、人を観察したり、現象や空間のかたちを発見したり、イメージではなく個性的な調査分析から導き出されたコンセプトやプログラムを空間デザインに具現化していく。プロセスを経て完成した提案は独特ながら隙のない説明が可能なデザインとなった。(Special Thanks:東急電鉄のみなさま、北原摩留先生)

もぐちか

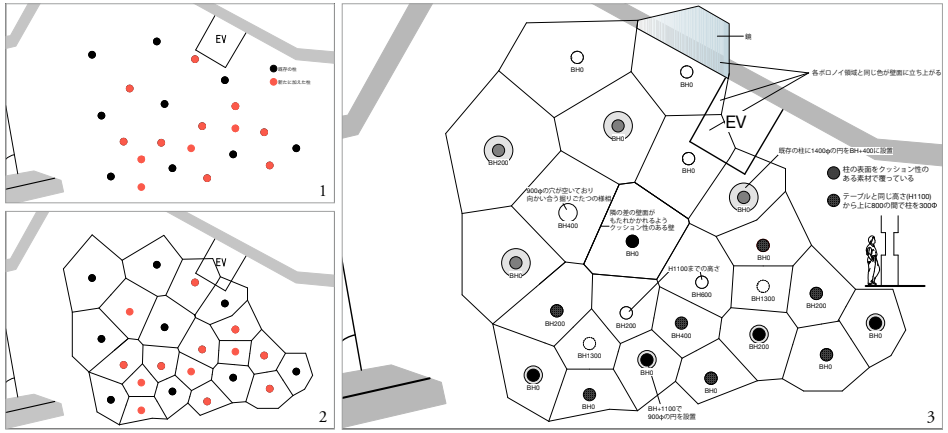
武政璃沙子

イートインスペースを持たないフードショップは多い。そしてフードを購入した客は、想像を超える悲惨な食べ方をしていた。そこで、食の弱者のために新しい食のスタイルを提案する。それは出会いや流行発信、ゴミの問題、安全などさまざまな点において次世代公共空間らしい姿であり、フリーイートインスペース発のカルチャーが渋谷のパワーとなるであろう。潜る、食べる、ちからが生まれる「もぐちか」である。

リサーチ



デザイン



1:既存の柱に加えて新たに柱を加える。このとき柱の密度が異なるよう配置した｜2:ボロノイ図を用いてゾーニング｜3:利用者の属性に合わせたインテリア。上部の領域は比較的広いため複数人での利用が可能となる。下部の領域は細かくレベルが変わるため個人での利用がしやすい｜4-6:模型。レベルに変化をつけることで同じ領域にいながら違った振る舞いが出現。天井や壁にもボロノイ図を施し立体的なデザインにした

課題1：働く場所をデザインする
課題2：ビルのコンバージョン

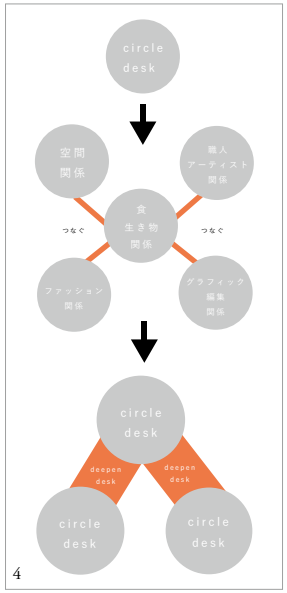
課題 1　働く場所をデザインする

Desk Office

神谷萌日

プロジェクトを発展させる新しい発想を求める人のためのワークスペース。各業種関係者の「circle desk」をつなげた「deepen desk」では発想を求める人が両サイドの業種へのプレゼンを行い、アイデア出しに参加してもらうことで、多方面からの発想を促す。机から交流が生まれるオフィスである。

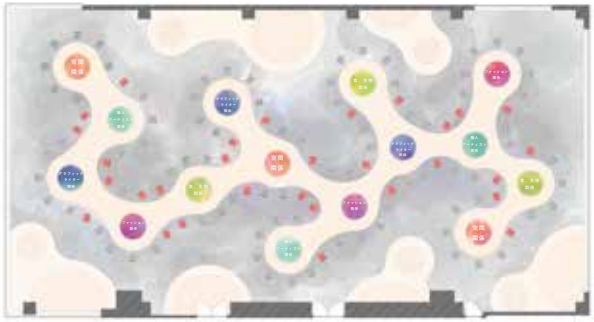
1



4

2

3


5

1-3:模型写真。繋がりあった机が交流を生む｜4:コンセプト・ダイアグラム｜5:平面図

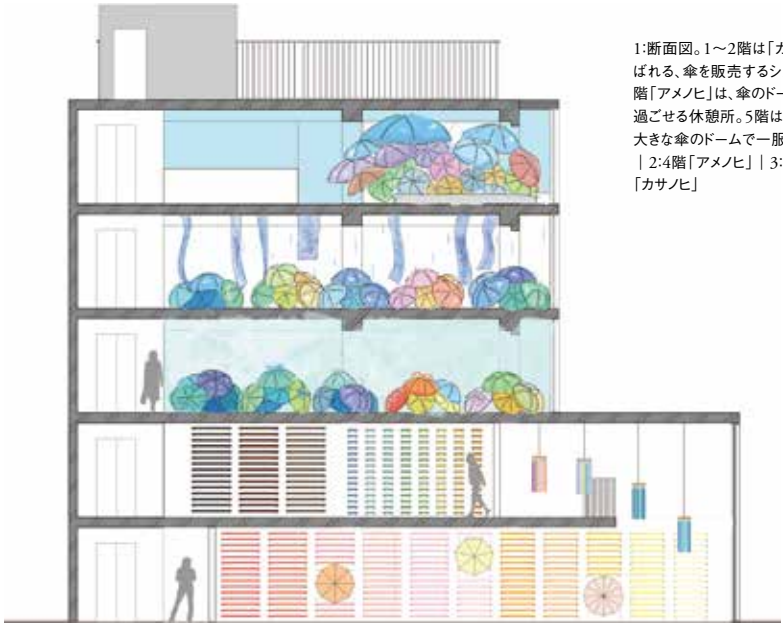
[課題1：働く場所をデザインする] 入居者の職種などの設定は自由とし、新しいコミュニケーションや、より快適で新しい働き方を生み出すことを念頭にシェアオフィスをデザインする課題。
[課題2：ビルのコンバージョン] 自由な発想により既存の雑居ビルを新しい施設へ生まれ変わらせる。人を呼び込むデザインを考え、店舗、宿泊施設、新たな発信地、コミュニティ施設など設定は自由とする。新しい価値を生み出すことにより、その建物、地域に新たな人の流れを創出する。オリジナリティの高い空間をデザインする課題。

課題 2　ビルのコンバージョン

傘日和

池岡真穂

傘を専門に扱うショップである。傘の可愛さや楽しさを感じることで、どんな天気でも1日楽しく過ごせるようにと考えた。販売だけでなく、傘の中で休めるカフェも併設した。小さい子が遊ぶように傘をドームの形にしたり、並べたりして、新しい傘の使い方や見せ方を考え、傘の魅力を再発見できるような店舗とした。


1

1:断面図。1〜2階は「カサノヒ」と呼ばれる、傘を販売するショップ。3〜4階「アメノヒ」は、傘のドームでゆっくり過ごせる休憩所。5階は「ハレノヒ」。大きな傘のドームで一服できるカフェ｜2:4階「アメノヒ」｜3:3階｜4:2階「カサノヒ」

2

3

4

2人の都市住まい

小さな自邸の設計を通して、現代の都市住宅について考察する。過密な都市に住まうとは自分にとって何かを問う。限られた空間で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、さまざまな与件と対峙しながら、実体験と重ね合わせて独創的なテーマを見出し、自身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。家族形態も多様化し、シェアハウスなども一般化しつつある中、ここでは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。「2人の都市住まい」は、未来に向けた都市住宅に新しいビジョンを創造することを目指す。

路地の家

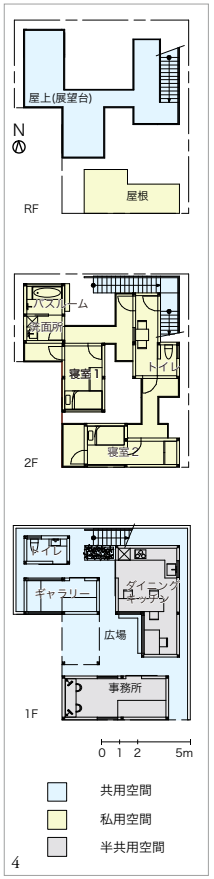
川島純也

設計事務所の共同経営者と2人で暮らす事務所併設の住宅。場所は台東区谷中で、横丁や密集した住宅に挟まれている。街の路地形状を取り込み、敷地全体に風や光を取り入れ、奥行きのある空間が通行人を敷地内へと誘う。ギャラリー、ダイニングと連続した中庭、夕日を望む屋上などが一般に解放されており、2人の暮らしに周辺住民や観光客など来客者をも交えた場となるよう設計されている。

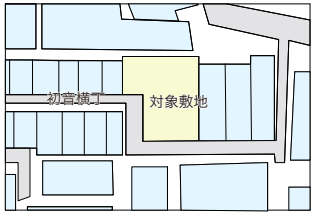
1

2

3



4



5

1:敷地北側から
2:路地状に入り組んだ中庭
3:敷地南側から
4:平面図
5:配置図。横丁から敷地に繋がる

都市の群れに住まう

茂木美紗子

私と夫は部屋数が多い家に暮らしながら、空いている部屋を民泊にしている。1階のカフェはみんなのキッチン。中央の空間はみんなのリビング・ダイニング。誰が客で誰が宿泊者で誰が住人なのか分からない空間。都市の持つ「雑踏の中の匿名性、近くにいても知り合わないガラス越しの距離、薄い人間関係からくる気楽さ、自由さ、多様さ」を住宅に引き込んだ。都心の真ん中、新宿三丁目で、都市の群れに混ざりながら静かに住まう。

1

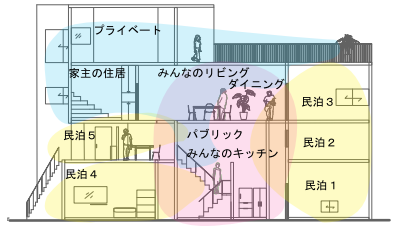
2

3

1:外観｜2:3階リビング｜3:3階から2階を見下ろす｜4:2階から3階を見上げる｜5:民泊内観｜6:断面図｜7:配置図｜8:平面図 S=1/500

4

5



6

7

8

時（トキ）と間（マ）を繋ぐ住宅論

つながらない家

錠 朋佳

「土間の家」では、土間部分に埋めこまれたダイニングテーブルがあることで、必然的に家族が集まる。つまり、このダイニングには「家族をつなぐ役割」がある。今回設計する新しい家ではそれを可視化し、より強く家族を結びたいと考えた。まず生活を個室でほぼ完結させ物理的な家族の接触をなくし、唯一「家族がつながる」ダイニングを、個室からは眺められるだけにすることで、家族とのつながりをより強く意識化させた。

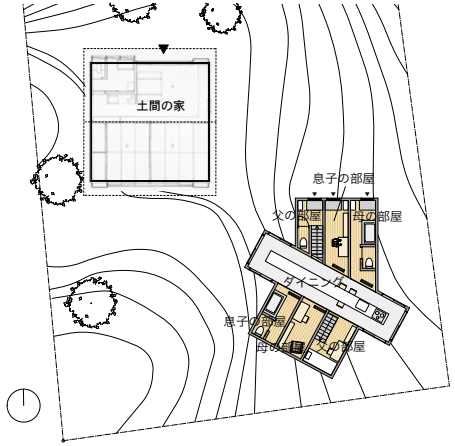
1

2

3

4

5



6

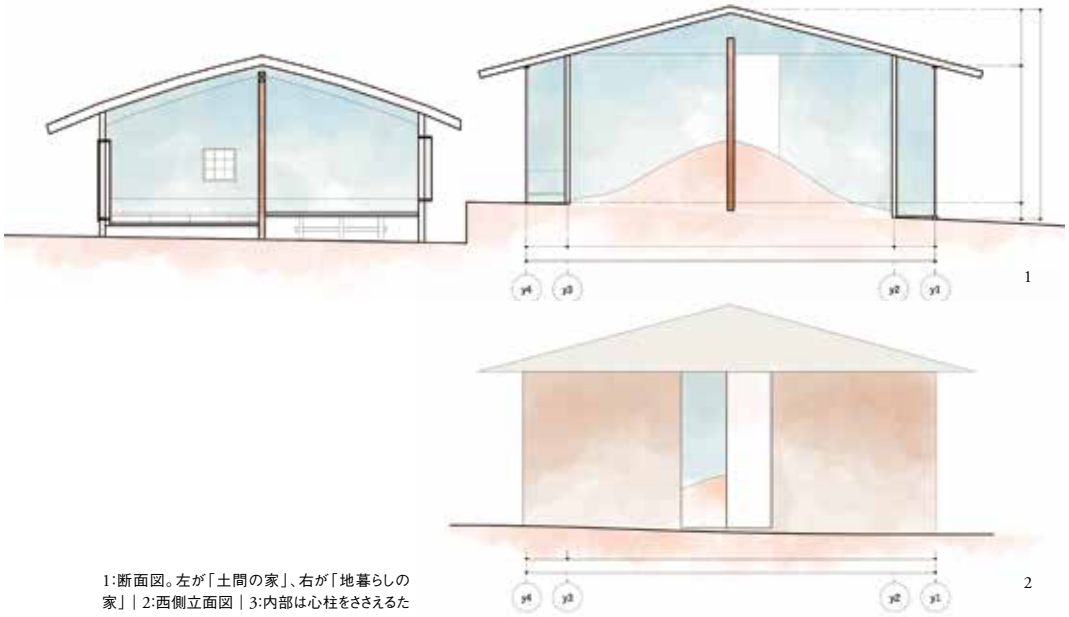
1:外観。中央部がダイニング｜2:模型俯瞰。右下が「土間の家」、左上が「つながらない家」｜3:3つの個室が並列に配置される。それぞれに玄関があり、独立している。ダイニング空間が3つの個室を貫通する｜4-5:個室からダイニングを見る。ダイニングと個室は直接繋がっておらず、外部を通ってアクセスする｜6:配置図兼平面図

篠原一男が1963年に、写真家・大辻清司のために設計した別荘「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、当時建てられた建築家・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？

地ぐらしの家

神谷萌日

「土間の家」では、食事の場が土間にある。それは、土という生きる自然に足を踏みしめ食事をすることで、家族の集いの場が「生」を感じる場所となることを意味する。私の提案においては、食事のみならず一日中、大地（土）と共に生きることで、常に「生」を感じさせ、日常や家族のあり方を見直す空間を意図した。


1

2

1:断面図。左が「土間の家」、右が「地暮らしの家」｜2:西側立面図｜3:内部は心柱をささえるためだけに土が盛られている｜4:配置図兼平面図

3

4

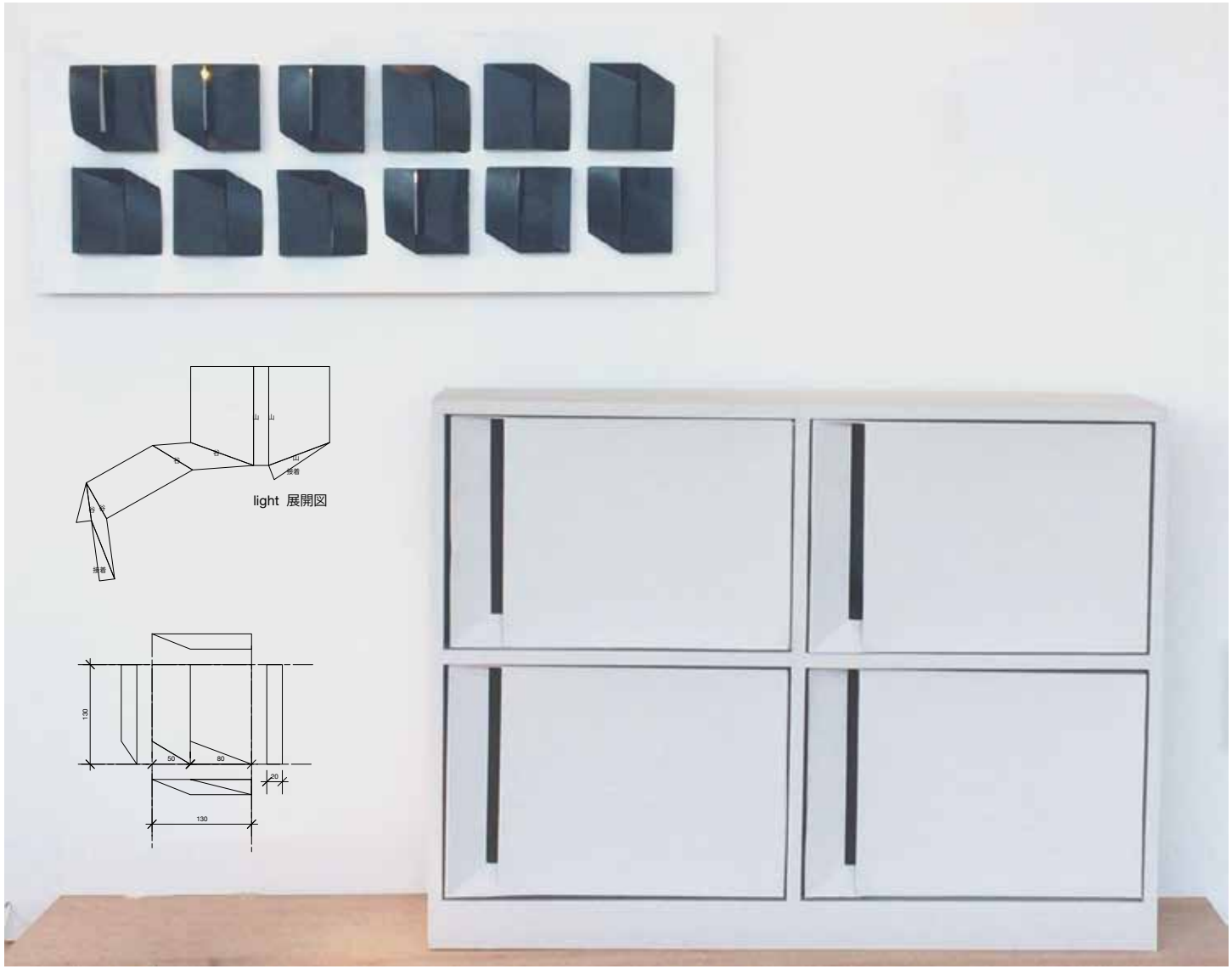
elements——複数形としてのエレメント

エレメントデザインとは通常単体のもの（家具、照明、ストリートファニチャーなど）のデザインを指すことが多いが、それらは単体で存在することはほぼない。今回のテーマを「複数形としての」としたのはそのような理由による。これは、デザインしたものが閉じた単体とはならず、他のエレメントとの関係を築き、自身が他のエレメントに展開していくような開いたデザインを求めるものである。身の回りにある家具や照明などのエレメント同士がどのように関係付けられ、私たちの立ち居振る舞いや気持ちの抑揚などがその時どのように影響されていくのかを考えていく。

aisle

中林風子

エレメントを置くことで、場に奥行を与えることはできないかと考えた。シリーズとして制作したライトとキャビネットは、角度によってさまざまに表情を変え、またスリットの奥からは、光やキャビネットの中身がチラチラと顔を覗かせ、好奇心や想像力を刺激する。



light 展開図

Light

Cabinet

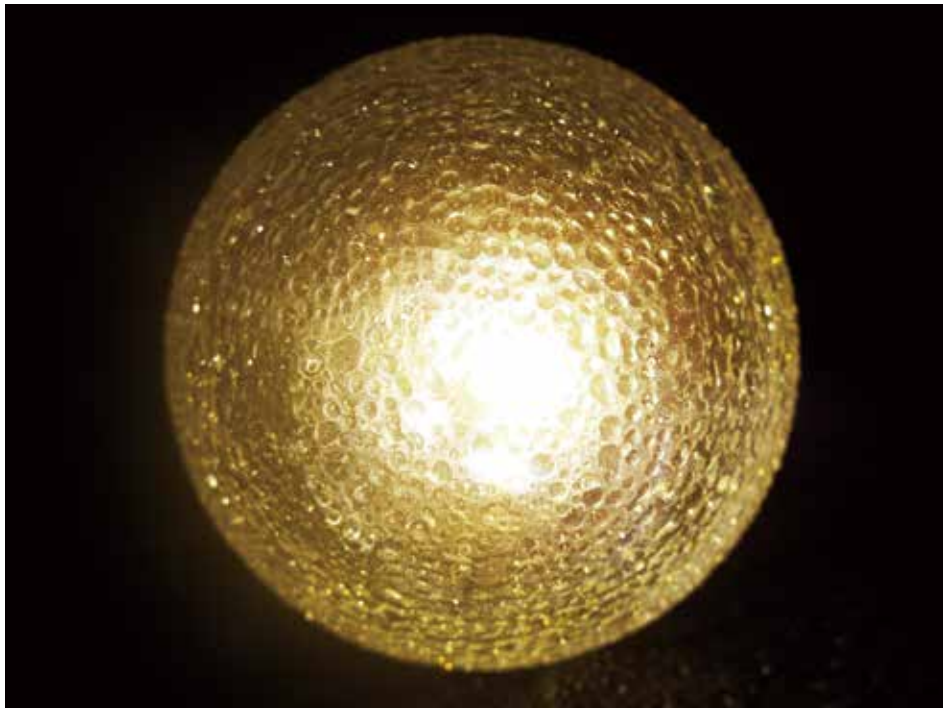
Stardust Stool & Microcosm

井手勇貴

光があるおかげで私たちは形や色を認識することができる。形や色の根源である光を美しくデザインしようと、素材の実験を繰り返した。素材・形状に対する光の反応から導かれた条件に、家具としての機能を加えて人の側に“ある”ようデザインした。光の無垢な美しさが人の心に作用することを願う。

Stardust Stool

Microcosm



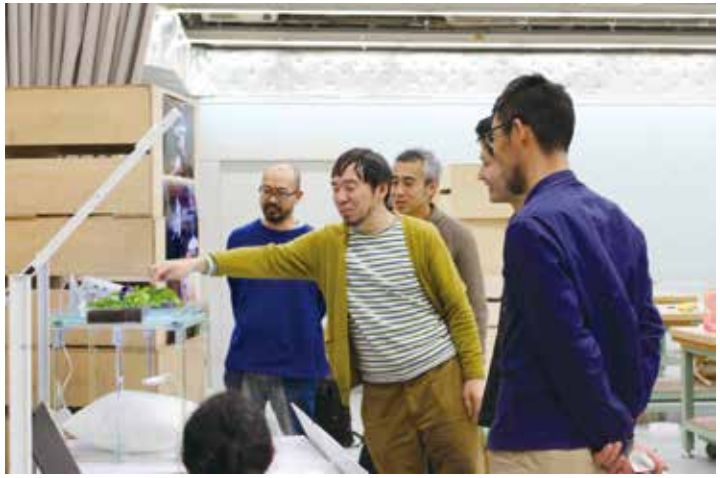
講評

見渡す限りモノで溢れかえったこの世界に、私たちは果たして何を今さら追加していくのだろうか。デザイナーによるデザイン、そしてつくり出されたものが意味や価値を獲得できるには、どのようなことが必要なのか。そんなことに対して、全身で考えていくことはとても大切だ。今年のエレメントデザインの学生たちの卒業制作は直接身体と関わるスケールのエレメントとなった。これらは学生たちがこれから世界との関係を意識的に築き、それぞれの世界を展開していくスタート地点となってくれると思う。卒業制作は学生時代最後の課題ではあるが、同時にデザイナーとしてのデビュー作ともなる。

［aisle］中林風子 p.86　通路状の手がけのあるキャビネットと、そこから漏れてくる光を発する照明器具。キャビネットの手がけからはその中がチラリと見えている。照明器具は壁に取り付いたり、向きを変えつつ並んだり、単独で置かれたりする。

きっかけの発見は重要である。ふと見かけたその隙間を、秘密の場所への入口のように感じたことは、自身の好奇心を案内役として旅に出るきっかけとなる。それは未知の世界へと大きく乗り出す大航海時代のようなものでもあり、また同時に、近所の散歩のようなものでもある。「あら、お出かけ?」「えぇ、ちょいとそこまで」。「そこ」が一体どこまでなのか。どれほど遠くまで行かれるかは本人次第。たまたま今回はそれがキャビネットとなったり、照明となったりしたが、あくまでそれも入口のあたりのハナシ。これから先にどんなことが待ち構えているのか、ひとりのデザイナーとしてワクワクドキドキしながらアドヴェンチャーを楽しんでいってほしい。余談だが、私が自身で仕事を始めたころ、イタリア人の家具デザイナーのおじさんが、お気に入りの日本語で「ス・キ・マ」ということばを会うたびに楽しそうに囁いていたのが、とても示唆的であったことにようやく気付いた。

［Microcosm & Stardust Stool］井手勇貴 p.88　草木にみられる朝露のきらめき、それを表面に定着させたスツールと照明。朝露はUV硬化接着剤の粒として黒いスツールの曲面にとどまり、光は透明な接着剤の表面に屈折して輝いている。形態としてはまだまだスタディの途上ではあるが、素材の研究からその応用例としてのelementsができた。



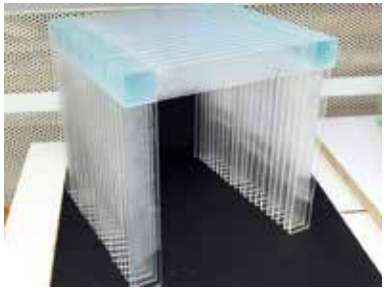
最終講評風景（左から大松俊紀先生、篠崎隆先生、久山幸成先生、学生、ゲストの大原温先生）

ある気付きから、そこに留まり、遅々として進まず、あれこれと思索/試作をするその姿勢は、いまどきの世間から疎んじられている、要領の悪い科学者のようでもあった。指導する側としてはどんどん進めて結果を出してほしいとやきもきするのだが、せっかくの気づきのタイミングを奪うことはできない。真に優れた研究者には、地味なことを継続して探求していくことができるものだけがなり得る。それは、分野のつまらない区分けなどをすっ飛ばして、いかなる領域でも共通することのはずである。流行りではないかもしれないが、ネチネチネチネチ続けてほしいと思う。だれよりも高くジャンプができる人とは、そんな人だろう。

［Water interior］小石川真一 01　水の印象からつくられた透明なテーブル状のエレメント。水は手強い。一筋縄ではいかない。水が縄ってどういうこと? それは別の議論として、全ての生き物は水を求め、水を畏れて今日まで生きてきた。火に対してもそうだが、水といかに向き合い、我々がどのように手を加えるかというのは人類最大の命題のひとつかもしれない。相手の巨大さにおののいた瞬間に、ようやくデザインが始まるだろう。果たして、今回そこに気づけたかどうかは定かではないが。

［WAVE-series］斎藤えりな 02　棚のエレメントはスチール製のブラケットの間を柔らかなベルトが懸垂曲線を描きながら繋いでいく。スツールのような、サイドテーブルのようなエレメントは平面を上下に、側面は波打った面となっている。考えたものがカタチとなり目の前に現れたとき、そこからようやく次のデザインがスタートするのだが、その手前を行ったり来たりしてしまい、素材やフォルムの響きに耳をすませることができなかったのが残念。ブラケットだけでもまだまだ考え続けていってほしいと思う。

（講評：篠崎 隆）



01

02

街と生活を楽しくするためのアーバンリゾート空間のデザイン

アーバンリゾートは都市を知り、楽しむ拠点としての宿泊施設をイメージしている。日本では今後も大都市、地方ともに宿泊施設のニーズはますます高まり、より多様化していくことが予想される。従来のチェーンオペレーションではなく、宿泊のスタイルも変わる必要があり、街や地域に根ざして特別な体験を提供したり、宿泊者同士や周辺住民を含めたコミュニティが生まれたりするような宿泊施設のありかたが求められている。ホテルという機能ではなくリゾートという滞在をデザインすることを課題とし、企画・コンセプトメイキング、アイデアを実現するためのスタディなどを通じて、宿泊する空間、人が集まる場所の魅力、それぞれの関係の魅力をつくり出すことを目指した。

SLEEP OVER Hotel & Café

池岡真穂

しっかり休みたいけれど、休日を充実させて遊びたい。そんな若い女性へ向けたホテルとカフェを計画した。「友達の家に遊びに行く感覚」をテーマに、自由が丘という場所に合うよう可愛らしさのあるホテルを目指した。どこにいても居場所になるよう円形の部屋をつくり、それを密集させることで小さなお店が立ち並ぶ自由が丘を表現した。中心に大きく空間を開け、上には吹き抜けを設けることで気持ち良く、人の行き来のしやすい空間を考えた。

1

2

3

4

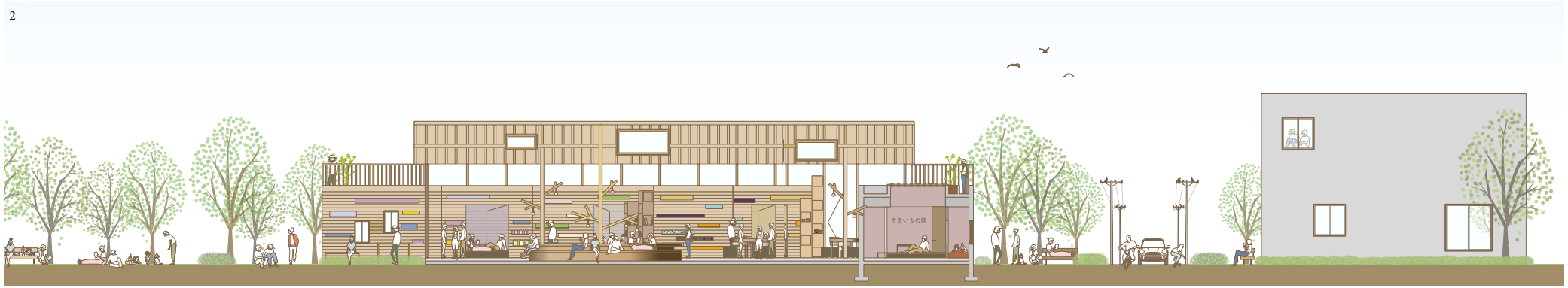
1:断面図｜2:ふらりと立ち寄れる1階カフェスペース。テイストの異なる3つのエリアがあり、ゲストは滞在時間やどのように過ごしたいかで好きなエリアを選べる。中央の螺旋階段を登ると、半屋外のテラス席がある｜3-4:ホテル室内。部屋にはそれぞれ住人（空想のキャラクター）が設定されており、その趣味や性格で内装が異なる。部屋の違いを来るたびに楽しんだり、友達の家で遊ぶときのようなワクワク感を味わうことができる

旬きっちん

中里由香

みんなで集まるあったかい場所をテーマとし、日本の旬を全身で感じられるようなゲストハウスをデザインし、そこで使う器を制作した。屋上菜園の野菜などを使いながら、インバウンド向けに日本の家庭料理教室を行うという滞在の企画である。個室群の中央に据えられたダイニングスペースは宿泊者同士がテーブルを囲んで懇親できる空間で、みんなでいたいという想いをデザインした。

1



2

3

1:施設の中心となるダイニングスペース｜2:断面図｜3:平面図｜4:模型。部屋同士がダイニングを中心に寄り集まる｜5:みんなでくつろぐ｜6:大屋根広場と部屋の関係をモチーフにしたメインデッシュ皿と取り皿｜ダイニングテーブルとキッチンの形をモチーフにした器

4

5

6

7

講評

01

02

03

アーバンリゾートというキーワードをもとにこれからあるべき滞在のかたち、体験を含めたホスピタリティについて考えデザインに取り組んだ。空間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各々の個性の見える魅力あるプロジェクトとなったと思う。

場所の設定は自由としたので、それぞれが思い描く空間に適した場所を探しながら進めた。逆に場所のイメージからデザインに取り組んだケースもあった。このように、アプローチは「建築的」「インテリア的」という枠にとらわれずに各自のデザインワークを行った。プロジェクトの規模を大きくなりすぎないよう抑制する指導をしながらも、企画から建築・空間・サービスやプロダクトなどのデザインまで独自の提案をもってデザインに取り組んでもらった。

この授業を選択した5名とも、企画・構想段階でのアイデア出しなどは非常にスピーディだったことに驚いた。企画の骨格が比較的早く決まったため、空間化する段階において空間のスケールの設定や連続性などのプランニングでできるだけリアリティを持ってデザインするよう指導することができた。インテリアデザインで重要なのは単に空間個々のデザインではなく、それらを連続的に体験する空間と時間のデザインだと考えている。それを今回はアーバンリゾートという切り口でそれぞれのコンセプトが時間の流れとともに空間化されることを目指した。

[SLEEP OVER Hotel & Café] 池岡真穂 p.92　若い女性をターゲットとしたホテルとカフェ。自由が丘という街からインスピレーションを得た。自由が丘のもつ日常の延長線にある楽しさや友達と一緒に過ごす気楽な時間を大胆に空間化している。個室の平面を円にすることで可愛らしくて優しいプランニングとしながら、筒状の個室を立体的に組み合わせ、オープンスペースとプライベートスペースを生み出すことに成功している。個室にもバリエーションがあり、ベッドや水回りなども円をモチーフにデザインされている。個室空間は仮想のキャラクターを設定した空間になっているが、この点は設定に頼らないデザインアプローチとした方がより説得力のあるデザインになったと思う。壁面などの仕上げも素材とイラストが混じり合った表現になっていて、この点は抽象化のバランスが非常に難しいが、それを大胆にデザインとして扱っているところは好感がもてる。今後は自分の年代を超えた幅広い層に訴えかけられるデザインにも挑戦していってもらいたい。

[旬きっちん] 中里由香 p.94　食を中心としてさまざまな国籍の人が集う、シェアハウス形式の現代リゾート空間の提案。日本ならではの食材を使って食事をみんなでつくりみんなで食べるという、人と人とが交わる楽しさを滞在の魅力の本質ととらえた。オープンな食堂を中心にゲストルームがさまざまな角度で配置され、大きな家のような空間を描き出している。スケールや風景の変化で常に動きと賑わいのある雰囲気をつくり出しているところがこの作品の魅力。旬という言葉をキーワードにするなど日本らしさにこだわり、客室なども日本の伝統的な色彩を組み合わせてデザインされている。日本やアジアの魅力は新旧の物事の大胆な組み合わせにあると感じており、取り扱っている素材は和でありながらデザインは和テイストではなく現代的な表現となっているところが高く評価できる。平面をモチーフにしたオリジナルの唐津焼の食器を制作するなどこのプロジェクトにかける情熱には並々ならぬものがあった。

[シェアホテル] 錠 朋佳 01　「シェア」というキーワードは現代のライフスタイルを語るうえで欠かせない。一個人が空間や体験を誰ととのようにシェアするのかを考え、ビジネスパーソンをターゲットにしたホテルを構築した。キューブ状の空間を組み合わせた個室とパブリックのボリュームを、整合性を取りながら構成する難易度の高いデザインに挑戦した。個室のデザインやパブリックの使い方などにもう一歩踏み込めれば良かったというところだが、非常に野心的な作品として評価する。

[THE SHIP SHIBUYA] 伊藤 涼 02　表参道に程近いキャットストリートにある船型の細長い土地が敷地。2組のゲストが数日間最高の体験ともてなしで滞在するラグジュアリーホテルの提案である。敷地の形状や高低差と格闘しながら、空間のボリュームや素材の扱い方など他の人にはできないようなユニークなアプローチでデザインした。この立地でしか体験できないラグジュアリーさを真剣に考えながら一つひとつの空間を丁寧に描こうとしたところに好感がもてる。

[夕方島] 岡田香織 03　大田区の京浜工業地帯の一角に計画する分棟型のシェアハウス。工場で働く地域の人々とそこを訪れる人を結びつける施設を目指してデザインされた。一つひとつの建物や内部空間に鉄や金属といった生の素材感を用いながらも夕方の穏やかで人情味あふれる空気感の魅力をつくり出そうとした。空間のディテールにもっと踏み込めばよりリアリティをもって伝わるユニークな作品になったと思う。

（講評：久山幸成）

最終講評風景。ゲスト：高橋慎（インテリアデザイナー、左から2人目）、大原温先生（右端）

地域と相関する生活空間

来千［ra sen］
——まちにひらく子育てパーク

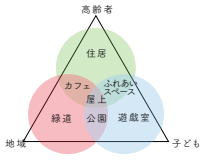
橋本旬平

地域のカフェ、幼稚園、高齢者住宅、屋上菜園からなる複合施設。敷地の北沢川緑道は自然豊かな遊歩道。若者のランニングコース、老夫婦の散歩道、子どもたちの通学路など多様な人が利用する場所となっている。この豊かな賑わいを建築の中に巻き込む螺旋状の計画をした。園庭を中心に建築が囲み、子供、高齢者、地域の人々の視線が交錯する。常に誰かの存在身近にを感じつつ、自分自身も誰かの拠り所となれる、お互いに支え合える生活空間ができあがる。

1

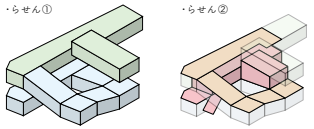
●3つの在り処を交錯させる建築

高齢者、子ども、地域が交流する場をつくる。3つは直接交わらないが視線は通るため、それぞれは寄り添いながら生活を送る。これにより、全体のコミュニティが活性化し、それぞれの人の心の拠り所となる建築を目指す。



●二重螺旋

計画は2つの螺旋構造からなっている。幼稚園（1F）から始まる螺旋は、子どもの生活空間から高齢者の住居空間につながる。もうひとつの螺旋は、地上レベルの緑道を引き込んで2Fのカフェを通り、そのまま屋上に出ることができる。高齢者、子ども、地域のひとを交流させるスペースを2本の螺旋によって生み出す。

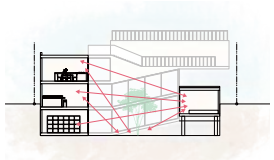


・1階 幼稚園
・2階～3階 幼稚園～ふれあいスペース
・3階　居住スペース

・2階 カフェ
・2階～屋上 農園、屋上カフェ

●他者を感じる生活

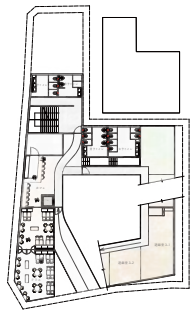
地域コミュニティの衰退は、高齢者の孤独死や育児などさまざまな問題を顕在化させている。今回の計画は園庭を吹き抜け空間とした。このことで高齢者、子ども、地域の人がそれぞれの活動を見流ことができ、他者の存在を感じながら生活を送ることができる。

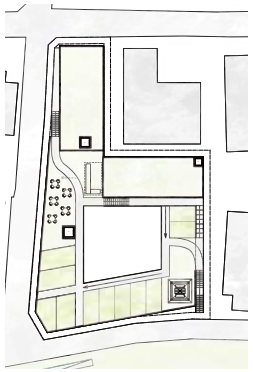


「地域」という言葉の意味は多岐にわたる。街並みの特徴や近くの商店街などの状況、周辺の住人やその賑わいや喧噪のこと。風や緑などの自然環境的なものから、道路や交通状況のような社会環境までも含まれる。「地域」とは、そうした物理的、人為的、環境的要素の総称であるので、さまざまな要素をはらむのだ。時には気持ちよく、時には煩わしく、役に立ったり問題になったりすることもある。都市空間のデザインにおいては、そうしたさまざまな「地域」の状況を前向きに捉えて、敷地内の計画と関連させ、「地域」を盛り上げていけることがとても大切なのである。課題敷地：世田谷区北沢川緑道沿い　用途：地域活動に関連した施設および集合住宅など

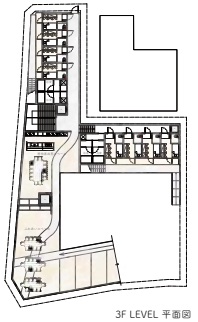
1:全景。屋上には農園が広がり、高齢者と子ども、地域住民の憩いの場となる｜2:緑道から見る。人々の活動を眺めることができる

2


2F LEVEL 平面図

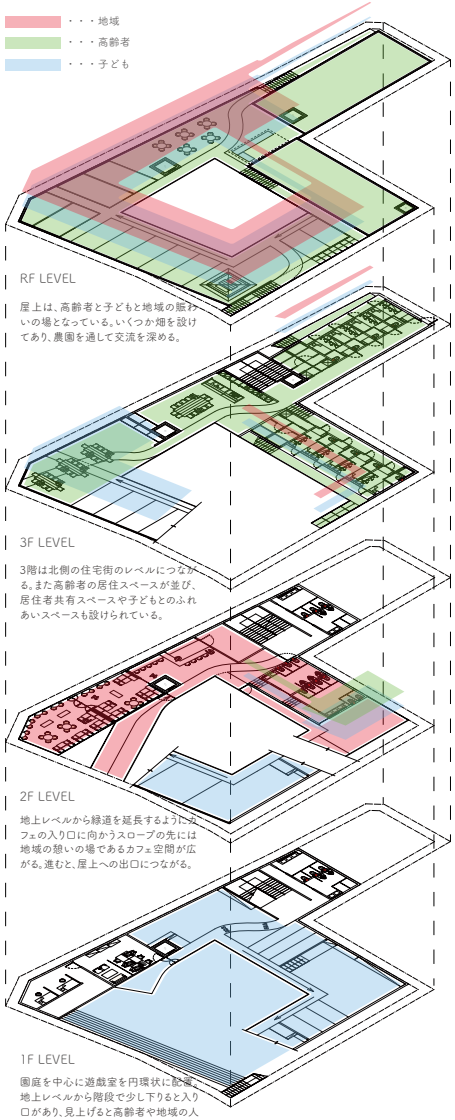

RF LEVEL 平面図

1F LEVEL 平面図


3F LEVEL 平面図

活動分布図

子どもに対して、最低限の安全を担保しつつ地域の人と交流できるような計画を目指した。また中心の園庭を全階層吹き抜けにすることで視線が通り、常に互いの存在を感じることができる。



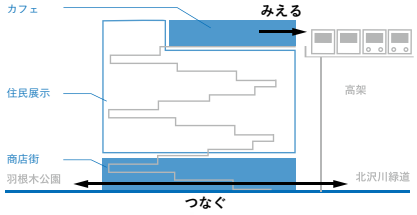
小田急羽根木線

神谷萌日

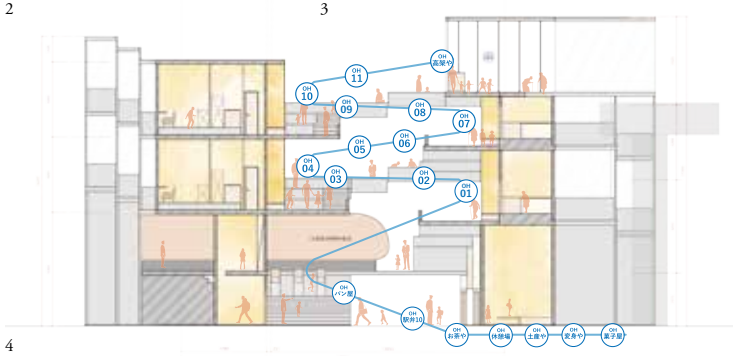
敷地は北沢川緑道と小田急線が交差する場所にある。羽根木公園にも程近い場所に鉄道と緑道と公園の、地域の賑わいの中心となる「鉄道博物館」を計画した。建物内に緑道と公園をつなぐ通路を取る。あわせて、高架線上部の鉄道が眺められるカフェまでを螺旋導線で垂直方向にもつなぐ。ぐるぐると登りながら鑑賞できる小田急線の線路に見立てた鉄道の展示は、街の歴史や賑わいを豊かに語る地域の交流拠点となる。

1

2



3

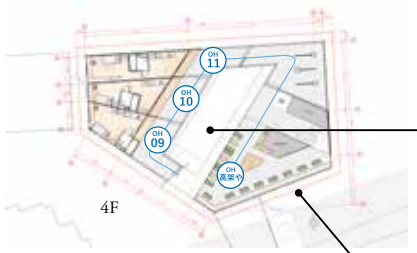


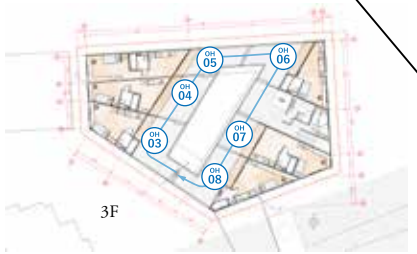
4

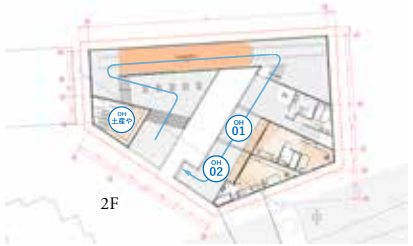
1:カフェから展示車体を見る｜2:敷地図｜3:ダイアグラム｜4:断面図。建物全体を路線に見立て、ポイントを巡りながら上階へ導く

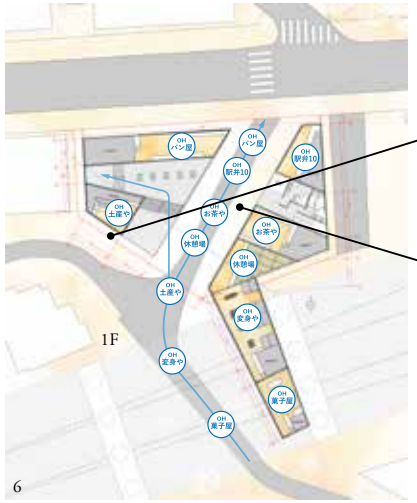
5:路線図｜6:平面図｜7:エレベーターホールからカフェを見る｜8:高架を走る電車からカフェを見る｜9:北沢側緑道から商店街を見る｜10:北沢側緑道から吹き抜けを見る

5









6

7

8

9

10

講評

01

02

この課題は、世田谷の北沢川緑道沿いの計画である。緑道周辺の住人やその日常生活に目を向け、地域の特性に配慮し盛り上げていけるような集合住宅の計画を目指すものである。計画に付随する「地域」の公共性に寄与するためのさまざまなアイデアやストーリー立て、および各敷地設定などは、各学生独自の構想による策定である。

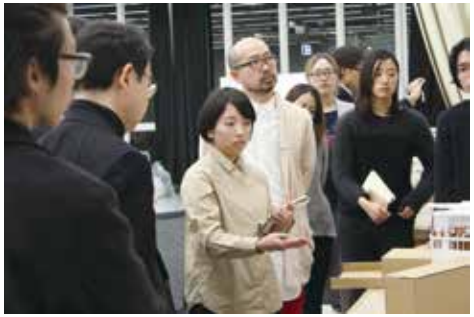
［来千 ra sen――まちにひらく子育てパーク］橋本旬平 p.98
南に下る坂道と緑道が交差する角地の計画である。緑道を見おろす地域のカフェと幼稚園、高齢者住宅や屋上菜園などの各用途を、園庭を中心に螺旋状に立ち上がる連続空間としている。にぎわいある生活道路としての緑道と、地域で見守る子育て、そこに接続する高齢者の暮らしなどがひとつの「自然な流れ」のように一体となった生活空間のデザインを意図しているのである。ここには、高齢者と子どもを地域で見守るための新たなビルディングタイプが構想されている。敷地の高低差や緑道に対する開かれ方、緑道側と住宅街側の状況の違いなど、相反する環境要素の共存を、よく考えた動線計画が成り立たせている。細部までつくり込まれた模型も、この計画で構想される豊かな地域の日常の生活イメージが表現されており、プレゼンテーションの説得力にもひと役買っている。

［小田急羽根木線］神谷萌日 p.100　梅が丘駅の近くに敷地を設定している。ちょうと北沢川緑道と小田急の高架線が交差する場所である。地域の憩いの中心である羽根木公園にもほど近く、緑道の人の流れと公園のにぎわいを意欲的につなぐ計画の試みである。そのために小田急の鉄道ミュージアムや鉄道カフェ、公園での余暇のための地域施設からなる計画を策定し、特に鉄道ミュージアムは、集合住宅の住人による直接運営という形式とし、その住人も、小田急電鉄の職員や退職者などというところまで設定している。住人らを積極的に地域社会に関わらせることで、地域の公共性を盛り上げようという意識とアイデアの表れがある。建築的な構成としては、敷地内を横断するように通路を中心と設定し、その上部に螺旋状に伸びていく動線計画を軸としている。その動線の最上部に鉄道カフェがあり、その途中の経路が、来訪者と住人が触れ合う鉄道ミュージアムという構成である。公園に向かう通路とそれを囲むような上部に広がるにぎわいの輪が、地域の人と人との触れ合いやにぎわいの流れをつなげている。

［Artist residence］佐藤祐司 01　緑道が交通量の多い淡島通と交差する付近の敷地である。建物用途は、作品制作も可能なアーティスト用の集合住宅と、住人自らが運営するギャラリーやカフェおよび子どもが遊べるアート広場など。道を挟んだ分棟側にも、子どもとアート制作を楽しむワークショップスペースやその展示スペースを設ける計画である。建築のファサードは、接道の長さを活かし、アートに親しむところからつくるところまでの、一連の流れの表現としてデザインされている。交差点前の遊歩道が広くなる場所であり、付近の小学校の子どもが参加した楽しいアートイベントが実現できそうな構想である。

［マニアックライブラリー］山田絵美香 02　北沢川緑道が二股に分かれる部分の水と緑のある立地である。カフェを併設した地域図書館と集合住宅からなる計画。特徴的なのは、図書館を運営しているブック・コンシェルジュが住人としても上階の部屋に住み、その住戸に下階の図書館の吹抜けから直接上がっていけること。来館者は図書館やカフェで読書を楽しむのと同時に、特定ジャンルについてさらに専門性が必要であれば、各コンシェルジュの許しを得て、上層の個人的な部屋のテラスまで上がることもできる。そこは、コンシェルジュが個人的に管理するブック・スペースであり、来訪者と特定のジャンルなどについて濃密に語り合える場所になっている。内部の空間は全て「本棚」をモチーフに構成され、大きな建物架構を支える「本棚構造」から、各知識を支える小さな「本棚」までも、ブックシェルフのような「グリッド構造」でデザインされている。そうした大きな構造や小さな棚がつくり出す陰影が、「知」にまつわる空間の佇まいをつくり出しているのが面白い。

（講評：押尾章治）



最終講評風景。ゲスト：坂野由典（建築家、右写真左から2人目）、高塚章夫先生（左写真右端）

1

「3つのインテリアエレメント」展開催

会期 2017年7月23日(日)～25日(火)
会場 桑沢デザイン研究所1階ホール
主催 昼間部総合デザイン科2年生スペースデザイン専攻 40名

エレメントデザインIIA(p.22-23)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)

2

第41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 2018年5月14日(月)～17日(木)
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

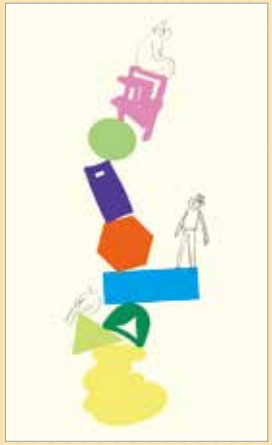
全国の大学、専門学校の建築・インテリア学科(今年は55校参加)の代表作品が出品され、有名建築家によって審査される展覧会。今年の審査委員は、建築家・伊東豊雄氏、荻原廣高氏、中川エリカ氏、長谷川豪氏、佐藤光彦氏5人であった。今回は、昼間部KEIKO+MANABUゼミから小出夏子が出品。作品は、「THIRD STREET COMPLEX」(p.59)。西麻布にある細長い敷地に、集合住宅と商業施設のコンプレックスを設計したもの。レベルが異なる2本の道路に挟まれた敷地が生み出す特異な「日常」と「非日常」との交差をもとに、新たな都市の住まいを問うた作品である。

3

「エンジガミタテルカグ」展開催

会期 2018年4月20日(金)～22日(日)
会場 桑沢デザイン研究所1階ホール
主催 夜間部デザイン専攻科2年生スペースデザイン専攻 11名

この展覧会は、恣意的な小さなクライアントたちの「行動を誘発する装置」のデザイン展である。「行動」は、あくまでも園児たち自らが発見するのであって、デザインした側の想定通りに使われては面白みがない。使い方・遊び方を決めるのは園児たちであり、園児が自由に見立てられる造形であることが望まれる。よって、ここに紹介されている作品は、本来なら使用目的がはっきり判らないはずである。もしも、用途が特定できてしまう作品があれば、それは作品としては失敗作である。でも、もしかしたら、そんなあなたの杓子定規な考えを超えた使い方を、園児達は発見するかもしれませんよ。(p.74-75参照) (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。

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

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・アムステルダム修了（98～99年文化庁芸術家在外派遣研修員）。2001～05年OMA ASIA（現RAD）、香港勤務。05年～大松俊紀アトリエ。

Photo：淺川 敏

五本柱建物

小川暢人

おがわ・のぶと

［非常勤講師］
インテリアデザインB

1983年茨城県生まれ。2008年桑沢デザイン研究所卒業。08～11年Wonderwall Inc.。11～15年BROOKとして活動。15年BROOK Inc.設立。

EUREKA OFFICE

押尾章治

おしお・しょうじ

［非常勤講師］
住環境デザインC

明治学院大学卒業。隈研吾建築都市設計事務所統括設計室長を経て、一級建築士事務所UA設立。工学院大学、東京都市大学非常勤講師。グッドデザイン賞金賞、iF Design Award（独）、Faith & Form Religious Art & Architecture Award（米）、住宅建築賞奨励賞、モダンリビング大賞など。

&安塔

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

金野千恵

こんの・ちえ

［非常勤講師］
インテリアデザインIIIA

2011-12年神戸芸術工科大学助手、13～16年日本工業大学助教。11年建築設計KONNO設立。15年からtecо共同主宰。主な作品に「向陽ロッジアハウス」（2011、平成24年東京建築士会住宅建築賞金賞ほか）、「幼・老・食の堂」（2017、SDレビュー2016 鹿島賞）、ヴェネチア ビエンナーレ建築展2016日本館会場デザイン（2016、特別表彰受賞）など。

Photo: Takumi Ota

幼・老・食の堂

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

篠崎 隆
しのざき・たかし

[非常勤講師]
エレメントデザインC

東京藝術大学にて建築を学び、同大学院およびヴェネツィアにて建築史を学ぶ。建築設計事務所勤務を経てアスタリスクスタジオを設立し、建築・インテリア・プロダクト・グラフィックなど各種設計中。グッドデザイン賞など数回。国内外メーカーからのプロダクトが数点。非常勤講師も数校。

かご

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

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

高平洋平
たかひら・ようへい

[非常勤講師]
インテリアデザインIIB

インテリアデザイナー。桑沢デザイン研究所卒業 。2011年～(株)内田デザイン研究所にて内田繁に師事。14年THE MIRROR展 、IN-EI ISSEY MIYAKE展(札幌、広島)、14～16年千倉温泉千倉館、16年田中仏光堂(今治)、17年Wander from Within展などを担当。

Khora-Collection
(Wander from Within Milan 2017)

土井智喜
どい・ともき

[非常勤講師]
インテリアCADII
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
インテリアCADIII

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八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、07～17年佐々木睦朗構造計画研究所勤務。17年平岩構造計画設立。

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

武蔵野美術大学大学院修了。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。「大磯町郷土資料館」、「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」、「岩宿博物館」、「恵比寿ガーデンプレイス三越」、「襟裳岬・風の館」などの展示企画・映像プランニングデザインを手がける。

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

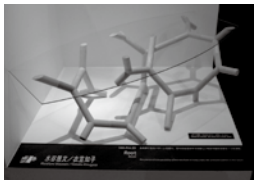
堀岡建築研究所代表。一級建築士。東京学芸大こども未来研究所フェロー。東京芸術大学卒業後、内藤廣建築設計事務所、シーラカンスアンドアソシエイツ等勤務。ドイツの家具職人学校主席卒業、ドイツ家具職人資格取得。帰国後、ミネルバ勤務等を経て独立。主な作品に「新宿区立佐伯祐三アトリエ記念館」「鎌倉紅谷幸浦工場」など。

荻窪本天沼の家

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。

ウェルヴィレッジ君津＋玄々堂じんクリニック

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	後藤 武	鈴木康則	長谷部 匡	宮崎晃吉
浅野泰弘	小阪 淳	高瀬磨理子	光畑由佳	森川嘉一郎
伊藤邦彦	小山憲太郎	田村圭介	藤野高志	山下泰樹
温野まき	佐々木雄旗朗	野老朝雄	堀江 徹	山村真司
河原武儀	塩浦政也	長島明夫	前川知子	山本 晶
木下壽子	紫牟田伸子	名児耶秀美	松井龍哉	
光嶋祐介	鈴木紀慶	鳴川 肇	松本文夫	

あとがき

この2年間、非常に落ち着かない日々が続いていた。その原因は、北岡先生（の死）に対して何もできなかったという後悔からであった。先月、「北岡節男を送る会」が、東京デザインセンターで行われ、私はその企画自体には携わっていないが、会には参加させて頂いた。北岡先生をよく知る人々が集まり、北岡先生について語り合っている姿を拝見でき、すごく嬉しかった。この会の招待を受ける前から、今回の桑スペでは、北岡先生の特集をすることを決めていた。個人的なことばかりを書いて申し訳ないが、送る会とそして今回の北岡節男特集が出来て、私の中にも一つ区切りが出来た。と同時に、特集の編集に当たり、先生の作品が掲載された雑誌のバックナンバーをすべて、国会図書館でコピーしたりと資料を収集することで、さらに北岡先生の思想を知ることができ、また勇気付けられた気がする。もっと前に進まなければいけないと……。北岡先生は、私が個人として行っているデザインをきちんと評価してくれた数少ないデザイナーの一人でもあった。二十歳以上も年の差のある私をいつも、「大松」と呼び捨てることなく、「大松先生」と距離を置いて呼ぶこともなく、「大松さん、大松さん」といつも親しみを込めて呼んでくれた。それは、私をいつも「同じ志でデザインを行う同志」として見てくれていた気がしてならない。北岡先生と7年間桑沢で一緒に教えた際は、北岡先生の思想との間に多くの共通点を見出すことが出来たし、「デザインに対するあるべき姿勢」を共有できたことは貴重な時間であった。今は、非常に稀な才能を持った同志に巡り会えたことを誇りに思う。これからは、「北岡さん、北岡さん、『私は』」と心の中で語り掛けながらデザインしていくことになると思う。　（大松俊紀）

桑沢スペースデザイン年報 2017-18

発行日　2018年7月19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
www.kds-sd.com

印刷　株式会社ハラプレックス

表紙用紙　パチカ 四六判Y目 200kg