



KUWASAWA
SPACE
DESIGN
ANNUAL
2018-2019

KUWASAWA
SPACE
DESIGN
ANNUAL
2018-2019

桑沢スペースデザイン年報

2018-2019

桑スベのまえがき・あとがきを書くこの時期は、毎年梅雨の時期に差し掛かっていることが多い。仕事場の窓からはよく雨が見え、激しい雨の時もあれば、しとしととメロディを奏でるような雨の時もある。以前に「七十二香」という日めくりカレンダーをデザインしたことがある。ある企業により商品化が本格的に検討されたが、惜しくも発売されることはなかった。「七十二香」は、「七十二候（しちじゅうにこう）」という季節の考え方にもとづいてデザインしたものであった。「七十二候」とは、古代中国で生まれた、一年を七十二の季節に分けて表す方法である。それが江戸時代に日本に入り、日本で独自の変化を遂げた。だが現在ではその存在を知る人は少ない。「二十四節気」という一年を二十四の季節に分ける表記法の方が有名かもしれないが、「七十二候」はそれをさらに三つの季節に分けたものである。「二十四節気」の二十四の季節は漢字二文字で表現され、「七十二候」もそれぞれの季節が漢字三〜四文字で表現されている。それらの漢字は、季節の自然現象や動植物にちなんだものである。これらを見ていると、季節というものが様々な自然環境や生態系によるもので、それが日々の我々の食など些細な日常の出来事と地続きであることを再認識させられる。その表現内容には感服するし、改めて季節の風物詩などの大切さを感じずにはいられない。

一般的に季節は、春夏秋冬という四つの季節しかないと考えている人が多いが、実はその季節の分け方、感じ方はかなり大雑把な捉え方でしかない。「七十二候」によると、わずか五日で季節が変わることになり、その認識の差は驚くほど大きい。今日の前にある季節が、僅か五日しか続かないと知った瞬間、その儚さや尊さに気付かずにはいられない。我々の「七十二香」のデザインは、地球の裏側をネット検索することに躍起になり、目の前の些細なだけ尊い季節の移ろいにも鈍感な人達に捧げたものであった。それは毎日毎日カレンダーをめくることで、一日一日の些細な変化に気付いて欲しいという思いを込めたものである。その365枚の紙には、七十二の日本の伝統色と七十二の香を特殊な方法で和紙に染み込ませ、めくった紙を捨てるのではなく、新たな一日の始まりのために、お香になるというものであった。

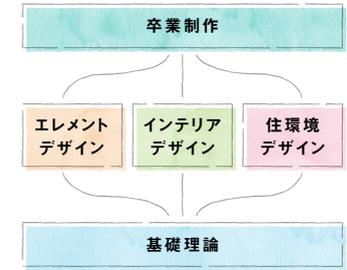
目の前に降りしきる雨も、じっと眺めていると、その表情は刻々と変化して、二度と同じ雨の降りかたを繰り返してはくれない。その表情はまさに生き物のようで、私は一日中眺めていても飽きない。

デザイン、特にインテリアや建築というものは、自然から空気を人工的に切り取ることである。だがその空気は、いつまでも、どこまでも繋がっているのだ。

この「七十二候」が投げかけているのは、“世界への気付き”の問題である。

「21世紀は気付きの時代になるであろう」とある故人が晩年に私に語ってくれた。20世紀の大量生産、大量消費の病はまだまだ我々の感覚を麻痺させ続け、麻痺していることすら気付いていない人も多い。そんな麻痺した感覚を矯正してくれるのは、決して新奇な発見ではなく、「七十二候」のような、目の前にある日常の些細なものへの“気付き”なのだと思う。そして、21世紀のデザインはそんな“気付きのデザイン”の時代になるであろうと思う。

[カリキュラム構成]



[特集 1]
ゼミの先生に聞く

藤森泰司先生 [藤森泰司ゼミ] 006
内山敬子先生 [KEIKO+MANABU ゼミ] 010

Chapter 1. 卒業制作

藤森泰司ゼミ 016
KEIKO+MANABU ゼミ 024
エレメントデザイン C 032
インテリアデザイン C 038
住環境デザイン C 044

Chapter 2. エレメントデザイン

エレメントデザイン II A 052
エレメントデザイン II B 054
エレメントデザイン III A 056
エレメントデザイン A 058
エレメントデザイン B 060

Chapter 3. インテリアデザイン

インテリアデザイン II A 064
インテリアデザイン II B 066
インテリアデザイン III A 068
インテリアデザイン A 070
インテリアデザイン B 072

[特集 2]
卒業生の生き様

西尾健史 [デザイナー | Days. 代表] 075

Chapter 4. 住環境デザイン

住環境デザイン II A 082
住環境デザイン II B 084
住環境デザイン III A 086
住環境デザイン A 088
住環境デザイン B 090

Chapter 5. 基礎理論

基礎デザイン (スペースデザイン) 094
インテリア CAD II 096
インテリア CAD III 098
現代建築論 / 空間論 100
モデル 102
空間構成 104

TOPICS 106
講師紹介 108
あとがき 112

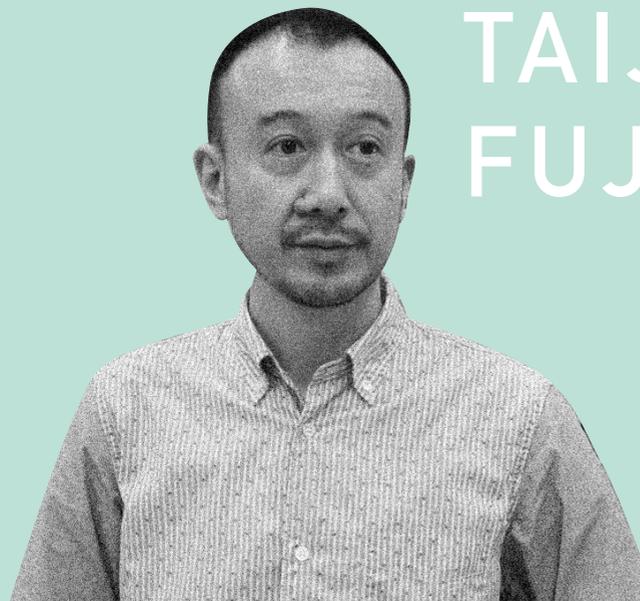
FEATURE

1.

[特集1] 桑沢スペースデザイン教育とは？

ゼミの先生に聞く

スペースデザイン分野では、昼間部3年生で卒業制作を教える二つのゼミがある。一つは、エレメント系デザインを教える藤森泰司ゼミで、もう一つが、空間系デザインを教えるKEIKO+MANABUゼミ（内山敬子先生+沢瀬学先生）である。現在の講師になって今年で四年目となるが、改めてそれぞれの担当講師にお話を伺うことで、ゼミを紹介したいと思う。



TAIJI
FUJIMORI

Interview 1.

藤森泰司ゼミ

藤森 泰司 先生

KEIKO
UCHIYAMA

Interview 2.

KEIKO+MANABU ゼミ

内山 敬子 先生



デザインの きっかけを ストックすること

藤森泰司ゼミ

Interview 1. 藤森泰司 先生



Interviewer 大松俊紀 スペースデザイン分野責任者(右)

まずは自分の周りをよく観る

大松 藤森ゼミではどのようなことに取り組んでいますか?

藤森 前期では、まず学生たちが自分の日常で気になったものや現象を写真に撮ってもらい、なぜそれに興味を持ったのかを毎週発表してもらっています。なぜかという、自分がどんな視点をもっているかというのはあまり意識していないことですが、それをよく自分で観察して、その流れでデザインを生み出そうという試みです。次に、自分で撮った写真を、言葉などを使っていくつかのカテゴリーに分類します。その中から、自分が卒業制作で扱うテーマを選び出していきます。後期はそのテーマをもとに、実制作に入っていきます。

大松 その観察のプロセスは、藤森先生が普段の仕事でもスタッフと一緒にやっていることですか?

藤森 そうですね。意識的に行っているというより、僕自身もそういった「デザインのきっかけ」になるようなものをストックすることを続けているんです。より理論的にやっている人もいますが、僕の場合は日常のスナップを貯めていくような感じです。まずは自分の周りの世界をよく見る。そのあと、なぜかをよく考える。自分がデザインする、かたちをつくる時に、その方法が決まっているわけでもないですし、自分で見つけていかないといけない。かたちにする過程を自分で考えていかないと、モノができあがらないということを体感してほしいので、こういう授業をしています。

問題解決に近道はない

大松 先生は10数年前のまだゼミ制でない頃から教えていますが、学生に何か変化を感じますか?

藤森 デザインする上でのエネルギーや異常なしつこさのようなものは、年々少なくなってきているように思います。言われていないのにどんどんやるとかね。もしかしたら桑沢に入る前の教育が影響しているのかもしれないですけど。美術大学とかデザイン学校って、常に自分の頭で考えるのを訓練する場所。それを選んで入ってきたにも関わらず、先生の指示を待っているだけの学生が多い。課題が多かったりすると、それをこなしていくのに精一杯なんです。いきなり卒業設計で自分のやりたいものを考えようと言うと、どうして良いか分からなくなってしまいます。

大松 そういう学生は多いですね。

藤森 あとは、問題を解決するのに最適な近道があると思っている。実は、そんなものは存在しないんですね。回り道しないと分からないこともあるし、すぐに分かったらみんな簡単にデザインできてますよ。今まで、どうすれば良いんですかって聞いて、それならばこうしなさいと言われてきたんだと思うんです。今後はなるべく自分の手を動かして、頭で考えていかないと。それは桑沢だけじゃないですけどね。

大松 言葉で表現することも大切ですよ。藤森先生は桑沢以外でも、多摩美や東大、東京藝大でも教えられていますが、違いはありますか?

藤森 桑沢では、期限までに反射神経的に課題をやるということに対して、わりと手が動く方なかもしれないですね。むしろ深く考えてないうちに勢いでつくっていかなければいけない。一方で、何でそれをつくったのか丁寧に誰かに伝えるのは得意じゃない。僕もそうでしたが、良いものをつくれみんな分かってくれるだろうというところがあります。

大松 桑沢では昼間部の学生は1年生の時に基礎造形の訓練をし、エレメントに近いモノの立体造形に取り組むんです。他の大学などでは基礎造形を1年間徹底してやることはないと思うんですよ。ところで、最近は学校全体で留学生が増えてきています。日本人学生との違いは感じますか?

藤森 このあいだ、クラス全員に自己紹介してもらったんです。最初は彼らのことを知らないの。そうしたら、一番詳しく自己紹介していたのは留学生たちでした。

大松 そうなんですか。

藤森 日本人同士ならなんとなく話していれば大体みんな分かってくれますよね。でも外国からきた子たちは、自分がどこの生まれで、どういう街で育って、ということをしっかりプレゼンしてくれました。





【藤森先生作品】Lono (2013) 表情のある形が先にあり、そこに何を収納するかを考えたい。家具の「身振り」がテーマの収納家具。

モンゴルと台湾から来た2人で、自分のことをちゃんと理解してほしい、という思いを感じました。それは学ぶべきところがありますね。言葉の壁もある。そういうことが、日本人の学生にも刺激になれば良いですね。

スペースデザインの領域の広さ

大松 そもそも藤森先生はなぜ家具をやりうと思ったんですか?

藤森 私は東京造形大学出身ですが、僕の時はI類とII類に分かれていました。I類がグラフィック系や映画といった平面系、II類が建築と家具、工業デザインなど。僕はII類でした。桑沢と同じように1~2年生の時は基礎造形的な授業がありました。当時、授業はほぼ選択で、1年生から好きな授業を自分で選べました。例えばII類に入っても映画の授業を受けられたりしたんですね。もともと彫刻とか立体物が好きだったので彫刻の授業も受けたりしたんですが、教授の大橋晃朗先生に出会った時に、

家具は彫刻的な側面もあるし、しかもそれが日常の道具でもあるということにすごく惹かれました。それでこのめり込んでいきました。

大松 桑沢で教えているのは、いわゆる家具だけではない、空間エレメントですよね。

藤森 そうですね。僕が造形大にいた時も、建築と家具というように分かれていたのは便宜上だけで、大橋先生も椅子のことばかり教えていたわけではありませんでした。どんな空間に身を置いたら良いのかという、より身体に近い領域に焦点を当てて考えるのが大橋先生のゼミでした。もう少し大きく広げると建築になる。つまりインテリアも家具の方に入っていたんですよ。だからそういう意味では今のゼミでも、僕も椅子をつくりなさいと一切言いません。自分が触れたりする程度のスケール感で、自分たちがどういう場所で生きたいかを考えるという意味では、面白い区分だと思います。

大松 スペースデザインを学んでほしい学生の人物像はありますか?

藤森 そうですね、美術大学も建築インテリア系の学生は減っているようです。スペースデザインや建築が自分たちの日常と繋がっているってことが伝わっていないように思います。特に建築は、自分には絶対無理だと思われるような感じがありません。家具も、はっきりいうと、面倒そうだという(笑)。



【藤森先生作品】Ruca (2013) 朝食を食べて家を出るまでなど、次の行動に移る「途中」を心地よく受け止めてくれる、小さくて軽い「朝」がテーマの椅子。

特に美大の学生は、「絵だけ描きたい!」ような雰囲気が強いですから。

大松 桑沢では1年生の時に、デザインは全部繋がっているという話をします。

藤森 そうですね。建築そのものでなくても、「建築的な考え方」というのはあると思うんですよ。そういうものが学生に上手く伝わると、もう少しインテリアや家具の、難しいけれど楽しい、みたいなことが伝わってくるんじゃないかな。ですので、いろいろなタイプの学生には来て欲しいと思っています。例えば基礎造形で他の学生より評価されなかったら、自分は立体に向いてないんだと思ってしまう学生もいるかもしれないですが、でもそこに興味があったら迷わず入ってきてほしいですね。いろいろ

な表現のしかたがあると思います。自分の手を動かしてつくるのが上手じゃないけども、コンピューターが得意だとか、あるいは絵が描けるとか、そういうことでもいいんです。

大松 スペースを出て、スペースの仕事以外に就く卒業生はたくさんいますね。

藤森 建築に興味があったけど、光のことに興味があったら照明の会社に行ってみようとか、そういうのもいいじゃないですか。スペースデザインって、実はいろんなモノが包括されていて、いろんな切り口がある領域なんです。洋服が好きな学生が来ても良いかもしれない。

一筋縄ではいかない

大松 ゼミを教えるにあたって、何か心掛けていることは?

藤森 うーん。年によって学生のキャラクターやモチベーションも違ったりするので、毎年一筋縄ではないですね。僕なりに学生が何かに取り組むことに対してきっかけを出しているつもりなんです。学生にあんまり響いてないのかなあと思っちゃったり。まあ、いつも悩みます(笑)

大松 そうなんですか(笑)

藤森 学生の中に1人飛び出して頑張る子がいたりすると、みんな引っ張られたりしますね。もちろん、逆もあります。年によって学生数も違いますし、その切り替えが難しいです。去年のようにゼミ生が少ない時は一人ひとりに対してかなり長い時間見ることができて、結構詰めていたんですけど……。

大松 いま藤森先生の事務所のスタッフは桑沢がかなり多いですね。

藤森 そういう意図もないんですが(笑)いまスタッフ5人中4人が桑沢ですね。ここ2年くらい新人が長続きしなくて、人が欲しいんですけどなかなか。男女問わず、タフで元気な子いませんか?

大松 心当たり探してみます(笑)今日はありがとうございました。(6月6日(木) 桑沢デザイン研究所にて)

「自分なりの表現」 を引き出したい

KEIKO+MANABU ゼミ
Interview 2. 内山敬子先生



Interviewer 大松俊紀 スペースデザイン分野責任者(左)

桑沢らしいスペースデザイン教育

大松 現在、内山先生は、桑沢デザイン研究所以外にも大学などで講師として教えておられますが、桑沢らしい特徴は何か感じますか?

内山 立地が渋谷ですから、世界の最先端の流行や情報に触れられたり、美術館やライブ、イベントなどすぐに行けたりと、自然に都市の刺激を受けられる環境のなかで学生時代を過ごせることですね。渋谷という立地の中で、広く場所を使うプロジェクトを制作したい場合は環境的、空間的に少し不自由がありますが、その中でも色々工夫はできるし、卒業制作は、キャンパスという枠を飛び出して都市の中でプロジェクトを実践するいいきっかけになると思います。

また同じ学校の中でファッションやビジュアルなど違う分野の学生や個性豊かで第一線で活躍されている先生が身近にいること。1つの建物の中で過ごしているだけで、いろいろなところから刺激をもらえます。

大松 桑沢の学生の強み、弱みは?

内山 例えば大学では卒業制作を大勢の後輩と協力して、1人の作品をつくるスタイルがありますが、桑沢の学生は授業が忙しいから後輩の協力がなく、1人で自分のプロジェクトをやり切る力がつきます。一方でチームとして1つのプロジェクトを進める機会が少ないので、グループワークが少し苦手かな。

例えばA美大ですと、ファッション、舞台、建築、インテリア、ディスプレイ、グラフィックなど多種多様な先生が集まり、その先生のもとグループでコンセプト、

デザイン、制作、パフォーマンスまでを限られた時間の中で行う授業があります。チームの中でデザインや意見の違いがあり、グループの制作スケジュール、役割分担などの調整をしなければいけない。それは、社会に出た時に役に立つプロセスかなとは思いますが。

一方で、桑沢では短期間に同時平行でエレメント、インテリア、住宅の設計、ゼミなどのプロジェクトを行うので、時間の使い方とデザインの頭を切り替えなければいけない。これはとても役に立ついいトレーニングですね。

大松 なかには時間切れで消化できない学生もいます。

内山 プロジェクトのスケジューリングも訓練。消化できない時は、誰にだってあります。今は学んでいる最中ですから、自分自身をよく知って、工程を立てながら、どの分野にどれだけの時間がかかるか、どこを伸ばしていくとより明快にプロジェクトの成果をあげていけるかトレーニングを続けていけばうまく切り替えの管理ができるようになってきますよ。

大松 桑沢では1年生の終わりにファッション、プロダクト、ビジュアル、スペースのどれかを専攻に選びます。ご自分の経験と照らし合わせて、スペースデザインを学ぶのに向いているタイプの学生とありますか?

内山 それぞれのデザイン分野で実務的に大きく違うのは、1つの仕事にかけられる時間の長短ではないで

しょうか。スペース(都市計画・ランドスケープ・建築など)は他分野と比較すると1つのプロジェクトのスペンが長い傾向があります。数週間から10年単位で考え実践していくプロジェクトもあるので、長いスペンで深く物事を考えるのが好きな人が向いているかな。空間をつくって終わりではなく、そこからどう使われていくかが重要で、物事を俯瞰して見れることも大事。私たちの仕事はスペースだけで完結するプロジェクトは少なく、グラフィックやテキスト、家具などのデザインナーたちとも関わりますから。

他分野の人と仲良くなっておこう

大松 ところで、内山先生はなぜ建築を学ばれたんですか?

内山 祖父の影響で、建築やアート、家具などに興味がありました。そして高校生くらいの時、インテリアに興味をもって、勉強しようと思ったのがきっかけです。

当時母がハウスメーカーで仕事をしており、進路を決める時に「インテリアより建築の方がより根本から関わられるから、先に建築を勉強した方がいいよ」とアドバイスをもらって。アメリカの大学で建築を5年学びました。ある日、授業でフランク・ロイド・ライトの建築を見た時に、建築からインテリア、食器までも線引きがなくデザインをしている姿に、これだ!と強く思ったのを今でも覚えています。

そして、帰国してから、私がSANAA(建築設計事務所)で働き始めたのが、妹島和世さんの手がけた銀座のOPAQUEという商業施設のファサードがちょうど竣工したころでした。当時はまだ珍しく全面ガラスの透明感と洗練された軽やかなファサードでしたが、OPAQUE以降、銀座四丁目の通りの建築が、次から次へと透明感のあるガラスや明るい色のファサードが増え、道路の色もライトグレーと明るくなり、たった1軒の小さなファサードが通り全体に与えた大きな影響を感じ、建築の強さと面白さを感じました。

大松 KEIKO+MANABUの仕事は「ピアスから宇宙開発まで」です。仕事のスケールを選ばずにやっ



[KEIKO+MANABU 先生作品] "Spring Waltz"
at POLA Museum of Art. 撮影: 本城直季



[KEIKO+MANABU 先生作品] 都会に現れるオーロラ。
表参道ヒルズ 2018 クリスマスイルミネーション

ておられます。そんなにいろいろなスケールの仕事が来るのは、何か秘訣があるのでしょうか。

内山 秘訣は、どうなのでしょう。色々なプロジェクトの体制や条件がある中で、どのようなチームづくりをするのが大事だと考えています。私達は少人数のデザインオフィスなので、自分たちだけで完結するプロジェクトは皆無で、多種多様な企業や学校、制作チームなどと、プロジェクト毎にチーム作りをするのが重要な役割でもあります。そこで、桑沢の学生のみなさんに伝えたいのは、他分野の生徒とプロジェクトを進めてみたり、情報交換をしたり友達同士で仕事を始めるのは難しい面もあるとは思いますが、いろんな分野の人と知り合える大事な場なんだと卒業後に気がつくと思うので、今からおすすめします。

スタイルを教え込むのではなく

大松 桑沢で教える上で、最も意識していることはなんですか?

内山 初めは夜間部で教えることからスタートしましたが、とにかく「KEIKO + MANABU スタイル」を教え込むのではなく、学生さん個人個人が将来的に何をやりたいかということをしてできるだけ引き出したり、ヒントになれるようなことを伝えていったりしたいですね。学生さんの課題作品に関しても、今回これを表現している

けれど本当は何をやりたいかということ聞きながら、そこに導いていけるよう、教えることを意識しています。

大松 学生一人ひとりに個性がありますからね。

内山 そうですね。例えばプレゼンテーションは大きな模型で表現することになっているのが普通ですが、絶対にその手法じゃなきゃいけないということはないんです。映像でもいいし、ダンスのようなパフォーマンスでもいいかもしれない。それぞれが自由に自分のプロジェクトに合っている方法を見つけ出して、どう考えを表現するか、ということを年間通じて探し、見つけれたらいいかなと思っています。

大松 先生の個性に染まっていくゼミもあるようですが。

内山 私がアメリカでデザイン教育を受けている時、ゼミのように担当の先生が1人ついて、1年間の卒業制作プロジェクトをしました。そこでは、それぞれの生徒のアイデアをうまく引き出すためのデザインプロセスがあったんですね。日本へ帰国後、あの先生のゼミ作品は先生の設計手法の変化形だ、などといったことに対して、とても違和感を感じました。学校はアトリエ設計事務所の延長の場ではなく、あくまでも学生さんがお金を払って勉強しにくるところなので、その学生さんがチャレンジしたいプロジェクトをサポートし、伸びたい



沢瀬先生によるゼミの様子

方向に向かっていけるよう日々向き合っています。その結果、卒展の時には学生それぞれの個性が出ているのかな。各人の方向性が多様で、自分なりのスタイルで表現できていることが、私は一番嬉しい。将来独立したりする際に、その自分らしいスタイルが武器になると思います。

大松 昼間部は近年、外国からの留学生が多く、主にアジア圏、特に中国、台湾が多いです。アメリカで学ばれていた経験を踏まえて、どのように感じますか?

内山 色々なバックグラウンドの生徒が共に学べる環境は、素晴らしいと思います。いまの世代は日本だけに留まれないですし、垣根がどんどんなくなっていく中、育つ環境・文化の違いがデザインに自然に現れてくることもありお互い良い刺激になると思います。

留学生視点では、私も第二ヶ国語目の英語を中心として建築を勉強していたとき、言葉のハンディがあったので上手く説明できないことを、図面や模型、ダイアグラムなどプロジェクトを通して表現してきた。それができるのがデザインの分野ですし、言葉は少なくとも他の手段で考えを分かりやすく表現できるのです。なので、チャレンジし続けてほしいですし、もし授業で話している内容がわからない場合は、どんどん周りの人に聞いてくださいね。

大松 以前の留学生は母国で一度デザインを学んできた人が多かったのですが、最近はそのような人も増えてきました。そういう人たちは母国のデザインの教え方や考え方にそれほど固定されていないので、逆に柔軟に対応できるようなところもあります。

内山 今度英語オンリーのゼミの授業もやってみようか!? すごく良いトレーニングになりそう。

激変する渋谷の渦中で学ぶ

内山 ここで教えていて楽しいと思うのは、今の学生さんたちの世代が何に興味を持って、どう感じて日々生きているのかを、少しでも覗けること。特に去年のゼミの学生は、桑沢に入った時から出る時まで、渋谷の再開発を身近に見てきている。その環境に大きく影響

aeroSPACEness

— 沢瀬先生からのメッセージ —

Fill your SPACE-aero,
Show your WILDness,
空間を満たせ、本気の君が

Stop fake winks,
Stick your fingers.
愛想笑いを置き去りに、過去にさよなら

Pull your floor,
by own feet,
奴らはいつでも、君の邪魔する

Keep walking,
Look upon a sky,
けど構う事、なく歩き続けろ

Sign will be one,
Only you can see,
その先にだけ、君だけの未来

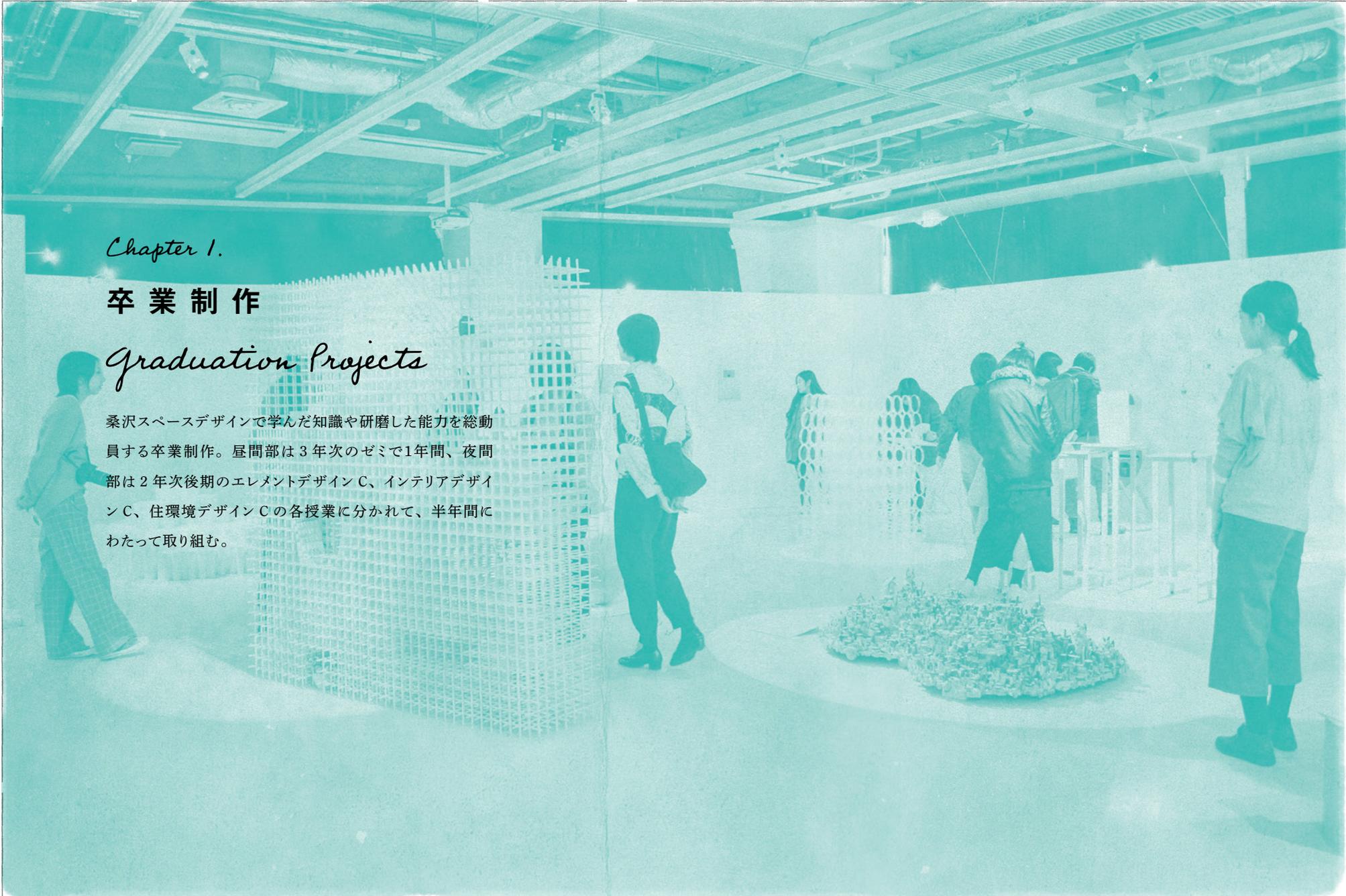
After lose every craps,
Laughter's Rose evilly come,
まじで飢えなきゃ本当は、口から出てきやしない

されているということを、4年目にして初めて気付きました。

大松 この3年間で渋谷はものすごく変わって、今も変わり続けています。

内山 都市からダイレクトに影響を受けた刺激が、それぞれの作品に表れたと感じました。それはそれで、なかなかできない経験だったと思います。郊外の静やかな環境でする抽象思考もまた大事ですが(笑)

大松 そうですね。私はもう15年桑沢に通っていますので、ずっというと毎日の変化があまり感じないんですけど(笑)、学生を見ると、ある意味ナイーブだけれどすごく敏感に作品に影響しているというのは、驚きでしたね。
(5月28日(火) 桑沢デザイン研究所にて)



Chapter 1.

卒業制作

Graduation Projects

桑沢スペースデザインで学んだ知識や研磨した能力を総動員する卒業制作。昼間部は3年次のゼミで1年間、夜間部は2年次後期のエレメントデザインC、インテリアデザインC、住環境デザインCの各授業に分かれて、半年間にわたって取り組む。

Title

観察すること、そして身体へ

year 昼間部3年 Lecturer 藤森泰司+藤原俊樹



Project title

未完成の家具

Name

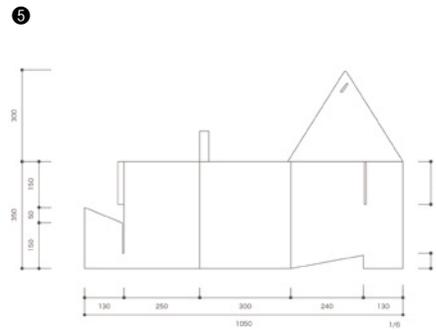
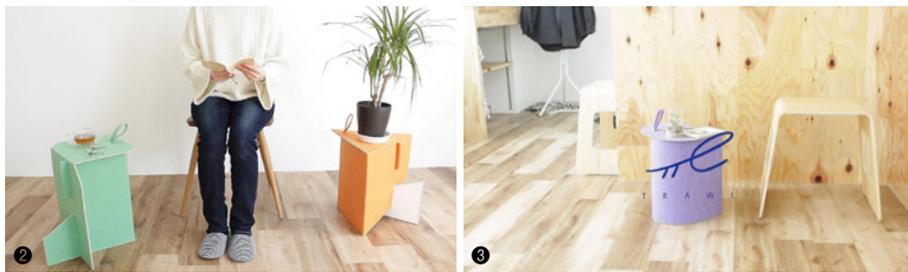
高橋彩花

工事中のビルをモチーフとした家具。自分自身が、未完成なもの、手づくりのものに魅力を感じていることから、完成された商品ではない、途中の家具を提案しようと考えた。それはとてももろくて壊れやすく、扱いにくいけれど、手づくりのものに感じた愛着や、未完成なものへの美しさ、儂さ優しさなどを感じてもらいたいと思う。

Content

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。ここでは、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。





① 左から「SHAKE」、「TUNA」、「MANBO」、「KAME」
②③ 使用シーン ④ 使い方と組み立て方 ⑤ 「SHAKE」の展開図

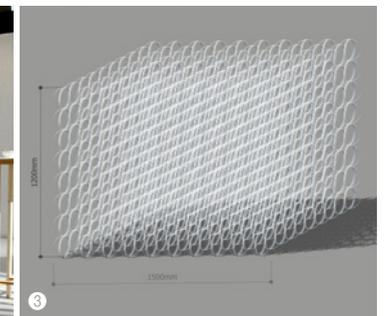
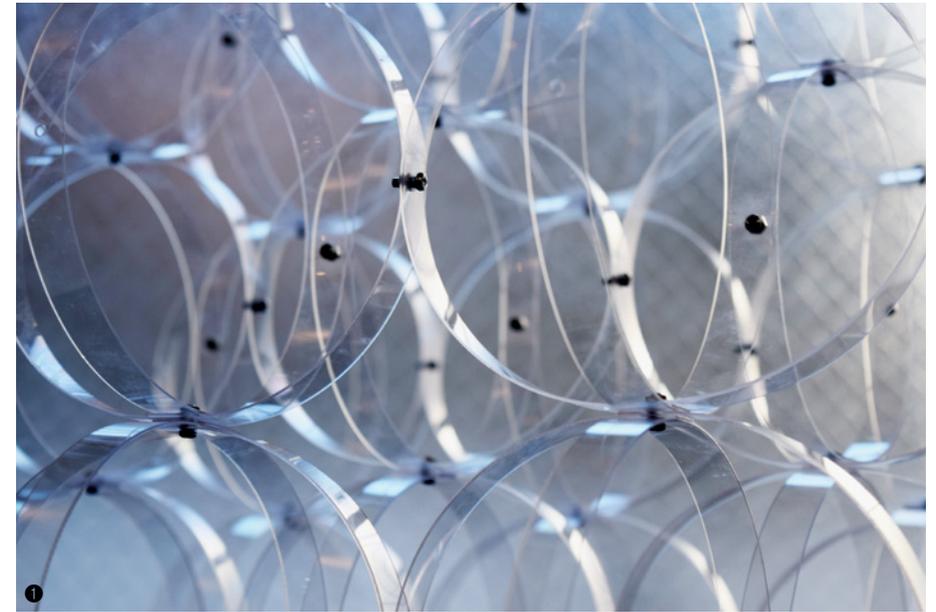
Project title

TRAWL

Name

原田愛子

「平面から立体に、立体から平面に」をテーマとしたサイドテーブル。発泡ポリプロピレンシートとパンチカーペットを貼り合わせ、その周りを糸で縫った平面状のモノを、折り曲げて差し込むだけで立体へと変化させた。平面に戻し折りたたみも可能。異素材を貼り合わせたことで、立体の形状など、素材の性質を形に表現できた。題名は、底引き網の一種トロール網から。



① ポリカーボネート板がバネのようになり、小さな振動で揺れる ② 全景 ③ アクソメ図 ④ パーツ詳細図

④ ポリカーボネート 0.8mm
15mm×45mm

ネジ穴 3mm



パーツ図面

Project title

shavon

Name

高山優希

視覚で捉えることのできない風や振動を、「揺れ」に変換することによって可視化する装置である。見たり、触れたりするなどして、遊具のように楽しむことができる。製作方法は、15mm×450mmに切ったポリカーボネート板を円状に曲げ、それをネジで止めるという工程を繰り返した簡単なものである。



卒業制作展展示風景



Phantom Surface

山本 颯之助

透明のシートでモノをバックキングして飾るフレームのアイデア。何を飾るのに適しているのか、モノをバックキングすることの意味、飾った時の空間における佇まい、考えたアイデアによって、何を表現したいのかをもっと詰めてほしかった。



ひとつく

奥山 琴美

日常を観察するという前期授業のテーマから、人の何気ない所作に興味をわき、そこから収納家具のフォルムを導き出した。入れるものから考えるのではなく、表情のあるフォルムがきっかけとして先にあり、使い手との関係を誘発していくことを試みた。作者のキャラクターが現れているのが良かった。



発表審査会 (ゲスト: 林 裕輔 / ISIRIデザイン)



TRAWL

原田 愛子

「平面から立体に、立体から平面に」をテーマにしたサイドテーブル。性質が違う2種類の平面素材を貼り合わせ、折り曲げて差し込むだけ立体へと変化する。道具として成り立つ構造を導き出すことに苦心したが、素材の特性を生かし、平面と立体へと変化する「かたち」の魅力を発見できたと思う。(P.18 に掲載)



stacking book

大竹 真奈

自身の好きな漫画本の居場所を考えたい作品。通常の本棚のような、使い手と正対する形式ではなく、漫画本と同じ大きさの木片を積み上げ、その隙間に漫画本を介入させるという新しい本棚のありようを考えたい。アイデアはとても良かったが、そこからさらに展開してほしかった。



in me

飯島 千鶴

日常の中で1人になれる居場所をつくりたいという思いを形にした。「祈りの場所」というテーマもあったが、最終的にはカジュアルな形式となった。人を包み込む空間を立ち上げる難しさに直面、多くの素材を試し軽やかに自立した空間をつくる方法を発見した。身体を預けられればなお良かった。



うきしまのくうき

浅野 萌

日常のモノや風景を何かに見立てること。その良質な表現は、本物の魅力を想像力で補完させつつ「見る」ことを自由にする。作者はこの見立ての表現を、木片をひたすら積み上げ、町や島のような不定形の塊として具現化した。魅力的な発想のユニークさを伝える形式や方法をもっと探りたかった。



寄貨り
布川 奈苗

日常生活におけるささやかな、でも大切な小物たちの居場所を考えた。居場所の表現は、小さな収納家具であったり、空間におけるモノの佇まいの考察でもあった。作品のどれもが小物たちの小さなステージであり登場人物であるかのような、モノの機能性とは別の物語をまとうアイデアが効いていた。



未完成の家具
高橋 彩花

工事中のビルなどの未完成の状態を感じ、構造としての骨組がそのまま露出していくようなモノの表現を目指した。細いヒノキ材を立体的に交差させ、ところどころに空隙を設けながら仮設的にグリッドを組んで棚をつくった。置かれるモノと棚の境界が曖昧になっていく、美しい表現になった。(P.16に掲載)



形見置場
木村 皇貴

自身の祖母の形見の居場所をデザインした。個人的な思いがきっかけだが、モノにまつわる精神性や愛着を、日常の中でより意識化する場所/装置を考える視点は普遍性がある。モノとしての形見置き場そのものが、モノを通して繋がる別の世界へのインタフェースになっているのが面白い。



Sou.
河西 恵実

床座で使用する屏風形式の家具。間仕切りとしての機能と同時に、屏風を開くと、小さな棚や鏡やピンナップボードなど、日常の行為を補助するきっかけが軽やかに現れる。そして、閉じると1枚の板のように折り畳める。それぞれの機能が表情となり、ひとまとまりとして見えてくるデザインになった。



Cuddle
大浦 美咲

身体を包む下着に魅力を感じ、有機的なポリウムを包み込むことによって生まれる美しさと感触を、身体を預ける道具として表現。空気で膨らませた数種類のボールを連結し、自身で染めた包帯によって全体を包み込むという作品となった。視覚だけではなく「体感」してもらった装置を実現していた。



1/00000 ~ oneself ~
平原 陽子

枕の詰め物に使う球状のプラスチックビーズを黒く染色し、直方体のポリウムの一つひとつに植え付けた。配置されたビーズの微妙なズレやその表面にわずかに彩色することによって、直方体のポリウムでありながら有機的に存在にも見えた。表面上に見えていることの、危うさや不確かさを伝えていた。



絡み枝
須藤 由菜

木の角材をビニールチューブでジョイントし、それらを関節のように扱いながら連結していくことで、座るためのかたちをつくった。安定しつつも、しなやかに動く構造を目指してスタディを進めたが、なかなか難しかった。それでも最終的に、座れる構造を実現したことは評価したい。



Petal
坂野 夏海

紙という素材の特性を利用して、身体を受け止める形式を探った。ケント紙をループ状に折り曲げ、花卉のように重ね合わせてユニットとし、それを大量に連続させている。機能としてはベンチのようなものになったが、紙の重なり合いがやわらかな景色をつくり、近づいてみたくなる空間装置が生まれた。



ttuning
君島 序

計量スプーンで粉を「すりきる」行為、茶筒の蓋と本体が擦り合いながらびったり「しまる」感覚など、日常の道具にまつわる繊細な身体感覚に注目した。それらをより意識化し、行為そのものを別の用途で体感する装置を考えた。言語化できない感覚の具現化に悩んだが、ユニークな3つの装置を実現した。



shavon
高山 優希

介在する要素がないと視覚的に捉えられない現象—風や振動などを、「揺れ」という動きによって知覚させる装置。そうした繊細な動きを実現するために、最終的には短冊状に割いたポリカーボネート板を円形に加工して繋ぎ合わせていくことで、立体モビールに仕立てた。絶妙なバランスの美しい装置になった。(P.19に掲載)



Flutter
菅野 靖子

水につけて変形させられる紙(バルカナイズドファイバー)の性質を利用した作品。紙の一部を軽く折り曲げたように変形させ、トレイの機能を持たせ、タイル状に壁面に連続して配置した。折り曲げ方の微妙な変化によって、均質さと不均質さを同時に感じさせる「柔らかな壁=空間」をつくり上げた。

講評：藤森泰司

スペースデザインの最前線

year 昼間部 3年 Lecturer 内山敬子 + 沢瀬学 + 大松俊紀



Project title

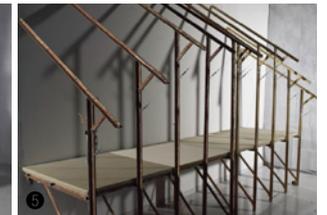
しゅつかい さんきよ
出会の山居

Name

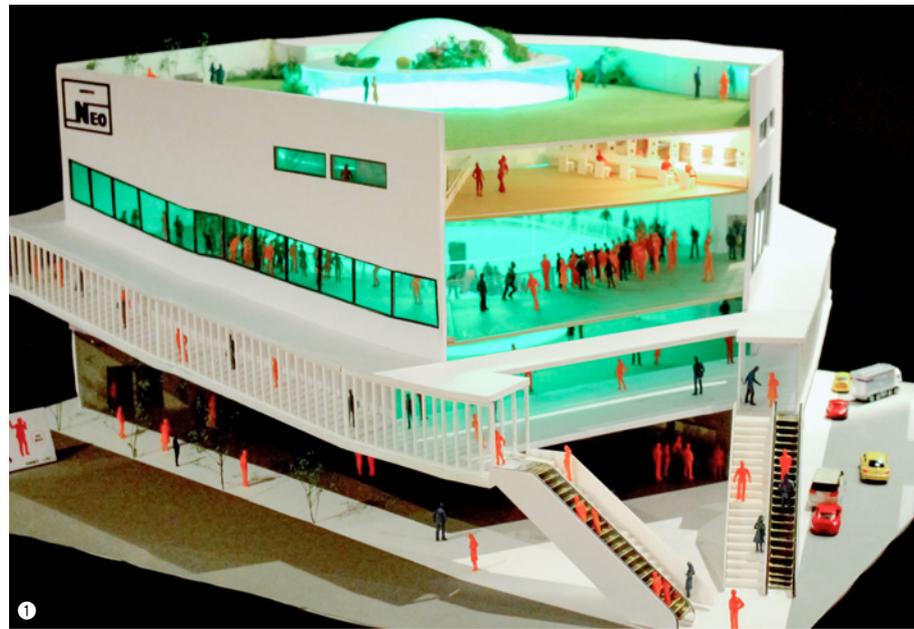
柴崎 廉

亭主と客の新たな位置関係を示す2畳の可搬式茶室。出隅に沿って壁に立て掛けると、壁面と地面に荷重がかかり安定する。亭主側と客側を1畳ずつのユニットとし、亭主側を「利休」とし侘び寂びを鏗で表現、客側は「秀吉」とし絢爛豪華な金で仕上げた。亭主と客は「出会す（でくわす）」ような位置関係となり、この2人の関係性は新たな「出会い（であい）」の形となる。

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、膨大な情報の中に震んでいるようだ。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。



①茶室内に入るとまず出隅の壁面が視界に入る。すなわち設置する壁面次第で空間の印象は大きく変わる。催す茶会の趣向に合わせて、設置する壁を借景とするような使い方もできる ②外観 ③フレームにはフックが備えられ、屋根や壁となる布などを引っ掛けると茶会の趣向に合わせて演出も可能 ④分解したフレーム。取り付けたキャスターで簡単に移動可能 ⑤ユニット同士のフレームを同形、同数で合わせたことで長方形や正方形などにもセット可能。茶会を行う場所、空間を覆う屋根や壁を、2畳の配置次第でさまざまな趣向に沿うことができる ⑥出隅を介し、亭主と客の新しい位置関係が生まれる



Project title
SHIBUYA NEO

Name
葛西 理帆

ライブハウスが点在する渋谷・円山町で、観客数の大小に柔軟に対応できるライブ施設を設計した。吹き抜けのライブスペースは、上下に可動する床によりステージと客席の大きさを自由に設定可能。床を上げればステージに、下げれば客席フロアに早変わりする。外部に大きく開く外観はこの街での音楽の存在の象徴である。これらがアーティストの成長に繋がると考えた。



Project title
きのこ族

Name
吉田 未歩

ホームレスは都市の廃棄物で生活し、きのこは落ち葉や生物の死骸から栄養を得る。このことからホームレスときのこは似ている。そこで、家を持たずにきのこの状態で頭上運搬型パーソナル空間を持つ人々「きのこ族」を制作。昔から人々は頭上で荷物を運んでいた。家を持たず、ヤドカリのように住まいを持ち運び、外で生活するという選択肢があってもよいのではないかと考えた。



① 実物大のこを使用している様子 ② きのこ族の傘の模型 ③ きのこ族の傘内部 ④ きのこ族が寝ているイラスト ⑤ 展示風景



卒業制作展展示風景



出会の山居
柴崎 廉

茶室を実作し、卒展ではもてなしのパフォーマンス。正に桑沢を体現した作品だと感じるの、随所に散りばめられたデザインが、渋谷というキレイもキタナイもまさに玉石混交であることを、常に風刺 (satire) の域まで高めていること。茶室は一半半づつ「利休」と「秀吉」に分離。不意の街角での邂逅、シュルレアリスム。(P.24 に掲載)



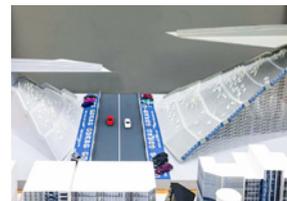
SHIBUYA NEO
葛西 理帆

自ら探究し続けている、大好きな音楽と空間デザインをつなげたい！アーティストの登竜門でもある大小さまざまなライブハウスが集まる、渋谷道玄坂周辺のストリート計画とネオライブハウスの設計計画を通じて、これからの音楽と都市との関係性を提示した。(P.26 に掲載)



きのご族
吉田 未歩

長期のゼミ中、敷地は変われど、常にホームレスを温かい目で見つめ続けて来て結果、「Kawaii!」の域まで到達、そこにヒッピーカルチャーの引用も注入されて「きのご魔法」的な価値観の変転向が発生し、渋谷の街から、かつてのフラワームーブメントならぬマッシュルームノマド達のライフスタイルムーブメントが世界に広がってゆくことを祈って。Love & Peace。(P.27 に掲載)



G DRAGRACE 2019
鳥羽 航

銀座の目抜き通りの直線コースを使い、停止状態から発進してゴールまでのスピードを競う、ドラッグレース観戦の計画。通り沿いのファサードを使ったサイン計画、周辺の商業施設を巻き込んだイベントの計画、直交した道路に仮設の観戦席を作るなど、目抜き通りを立体的に構成している。車離れをしている世代からの新たな提案を感じた。



THE LOCK ARTIST
重政 奈津帆

1冊の本との出会いから、舞台の演出や幕割り、装置の設計など空間演出デザインに挑戦した。ストーリーと共に変化し続ける舞台構成や、空間の奥行きや観客席からの視点などをうまく利用した計画である。



共生体
HAN QI

三浦半島先端独特の地層とランドスケープを取り込んだ、美術館の計画。3ヶ所の特徴的な敷地を選択し、それぞれ異なるストーリーを紡ぎ、公園全体を結ぶ計画。1年間を通じて設計やスタディを、コンスタントに続ける力があり、ゼミのペースを引っ張ってくれた。



羽公園
佐藤 寛大

国立駅前のロータリーの中央に、新たに羽公園を計画し、車、バス、電車の駅への往来をする動線の整理を試みた。煉瓦造の既存の建物をライブラリーにリノベーションし、羽公園で読書を楽しむこともできる。敷地模型の制作過程を重視しすぎて、設計を熟考する時間が足りなかったのが残念だった。



記憶と北千住
孫 独伊

初めは、普段利用する地下鉄の駅の構内がもっと素敵なデザインになるのではないかと、プロジェクトをスタートした。北千住の街に長く住む人たちに出会いヒアリングをしながら、北千住の記憶として残すべき火花×戦火の記憶をテーマとし空間を計画した。



inbabel
高澤愛菜

塔は人間の欲深さの象徴なのではないか？ 世界中で建築物の高さを競い合い、それをなぜか受け入れていく都市の不思議な魅力に興味を持ち、都市の未来について考えを巡らせた提案を風刺した漫画本を制作した。完成するまで構想を把握するのが難しいプロジェクトだったが、渋谷の街の変化に大きな影響を受けた生徒の1人と感じた。



万葉巡り
田口薫

万葉集をもっと知ってもらいたいと、四季を感じながら渋谷の街角をスケッチし、その場所に合う歌を選ぶことから始めた。当初は街角の小空間で少し控えめに計画していたが、渋谷駅の「明日の神話」前のハワイエを使った提案が出てきたときに実力を発揮。スペースデザインの面白さを感じた。



MEMENTO
JUNG KWAN BUM

授業中しょっちゅう出てくる「ほらアレのさ、なんだっけアレ」というとすぐにスマホで検索して「先生これですか」と即座に授業をサポートしてくれるのにアイデアはいつまでも出さなくハラハラしたけれど突然、「ブラジルまでトンネルを掘り続けていく共同墓地ドリル!」というブツ飛び卒制で弾け、裏側の構造がスゴイ模型に満足。



渋谷秘密基地街
坂井葵

桑沢に入学から卒業するまで、渋谷駅周辺の開発工事が方々で進む最中に、スペースデザインに向き合った世代ならではの問いかけである。その止まらない街の変化にとまどいながら、7人の若者を通じて、秘密基地にとどまる渋谷の文化を表現した。



発表審査会



こだまのおはなし
尚永実子

都市開発が一気に進み、仮囲い沿いを毎日通学しながら、スペースデザインの卒業制作を考える。あちこちで建築の取り壊しが進む中、そこにかつて住んでいた行き場をなくした「こだま」が戸惑い町をさまよっている。絵本をつくりながら「こだま」の気持ちと向き合った。



家族のカタチ
中島麻美乃

家族は、月日とともに変化し続ける。その変化に「家」は寄り添えているのか？ そんな疑問を抱きながら父の設計した実家を未来に向けてどのような方向性で提案するのか探り、自らの家族とも向き合いながらの提案である。



発表審査会風景（ゲスト：山田由美子/SANAA）



れとろすべてくあぶ
船川夢未

昭和の喫茶店の心地よさがいいんだ！と喫茶店の研究からスタートし、その心地よさを好きな場所に設けることを目標に、移動式のカフェを原寸で制作した。スチールハンガーと厚紙を構造とし、厚みのあるフェルト仕上げを制作し、自重や耐久性などと戦いながら卒業ではお客様をお迎えした。



cocoon
細貝愛香

商業施設と教育施設への往来で混雑した南大沢駅周辺の人の動線を整理した計画。絹の産地ならではの、繭をモチーフにしたシェルを新しく町のシンボルとしてつくり、バスロータリー上に歩道橋として計画をしている。

講評：内山敬子

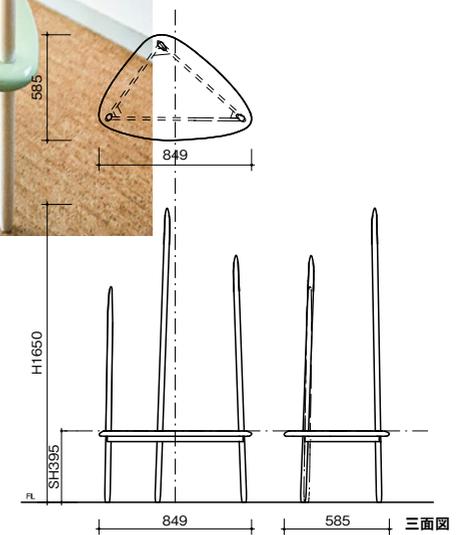
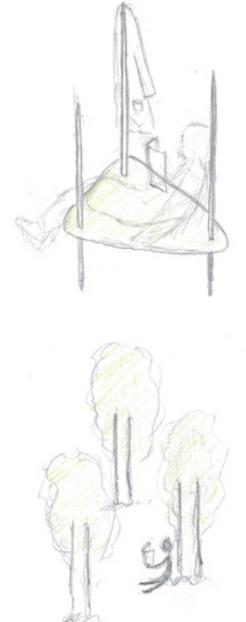
Title

Three (Is A Magic Number) ~ 「3」に触発されたエレメント~

year 夜間部 2年 Lecturer 篠崎隆

Content

アメリカの音楽家、ボブ・ドローによる『Three Is A Magic Number』という曲がある。1970年代のアメリカで子ども向けテレビ番組のためにつくられた、「3」という数をめぐるこぼの連なりと3の段のかけ算がひとつの歌となっている可愛い作品だ。ここでも歌われたように、「3」という数は「1」のように孤独ではなく、「2」のように対立したり、他の侵入を許さないということもない。それどころか、何かの成長や孤がりも予感させるように思う。そんな「3」という数のマジックを想いながらエレメントをデザインしてほしい。



Project title

T(h)ree chair

Name

奥平真司

「3」は囲みが生まれる数だ。3本の木に囲われると安心感や心地よさを感じる。1本や2本ではそうはならない。この椅子は美術館や図書館などの公共空間で使うことを想定。座面から突き出した3本の脚はハンガーにもなる。脚の間隔は3辺で違い、時々で好きな長さの辺を選べる。座ると上へ伸びた脚が背や肩に触れ、もたれるとわずかにしなる。それが居心地の良さへとつながる。

エレメントキーンコ

Kuwanawa Space Design annual 2018-2019



Project title

switch

— ON/OFF が
切り替わるイス

Name

渡辺 頼子

照明などのスイッチのように、体重移動によって座面の角度が切り替わる椅子である。前に体重をかけると座面が前に8度傾いて前傾姿勢の〈ON〉モードとなり、後ろに体重をかけると座面が後ろに5度傾き少しリラックスした〈OFF〉モードとなる。座る人にとって楽な姿勢をサポートしつつ、カチカチとした動きを楽しむことができる。



ON

530

638

410

8°

ON側面図



OFF

455

600

460

5°

OFF側面図

[総評]

初めから良いペースで進められた学生もいれば、最後のギリギリまでつくる目処がつかない者もいるというのはよくあることだが、みなさん粘り強く、より良いかたちを探してくれただと思う。そのかたちは目に見えるものもあれば、目には見えないかたちもある。つくっている本人すら見えてないこともあるだろう。デザイナーとしてのスタート地点としての卒業制作は、長きにわたって振り返る基準点となる。振り返る時々によって異なる姿で現れるその多様さは作者の思考の深度を反映するはずだ。今回の卒業制作は「3」という数を考えるところから始まり、さまざまな道筋をたどり、それぞれ異なるエレメントへと昇華していった。そのデザインの過程そのものを時折反芻しながら、新たな思考の糧としてくれることを期待する。

講評：篠崎 隆



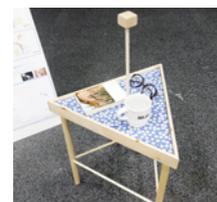
T(h)ree chair
奥平 真司

やわらかなフォルムの板に長い3本の脚が刺さるといふ一つのシンプルなアイデアが初めからあったようだ。早い段階から原寸でのスタディを繰り返すことができたため、ディテールのあまり出てこない形態でありながらも、詳細をしっかりと検討しながらフィニッシュすることができた。身の回りの公共空間にポツポツとこれが設置されると、わたしたちの自由な使い方を触発してくれそうで楽しみだ。(P.32に掲載)



switch
渡辺 頼子

壁付の照明スイッチなどに見られる、オンとオフで入れ替わり立ち代わり見えてくるスイッチ側面の三角形。そんな小さな三角形に注目したことから、このエレメントはユーザーのモードがオン/オフと切り替わるチェアとなった。スイッチの側面に見えていた三角形は足元に隙間として現れる。フィンランドパーチの合板は、合理的とも非合理的ともとれるような関係で組み合わせられ、小ぶりなそのかたちが座る人のモードの切り替えに合わせてカチッカチッと床で音を鳴らす。本来は聞こえないはずの気持ちのモード切替の音が聞こえてしまうと、今まで聞こえなかった他の音に対しても耳を澄ませられるように思う。(P.34に掲載)



Day Night Table
畑崎 美久

ひよろりと伸びたハンドルのついた三角形のトレイは、ベッドサイドのナイトテーブルのように座っていた台からふわりと浮かび上がり、朝昼晩と居間や他の場所にまでユーザーに付いてまわる。それはあたかも一緒に暮らす猫のようであり、ポータブルなデジタルガジェットと充電用のクレードルのようでもある。必要最低限のもののみを載せて家の中をひとと一緒にぐるぐるめぐり、夜になるとまた主人とともにベッドルームに眠る。そんな親密な関係を築けるエレメントだ。

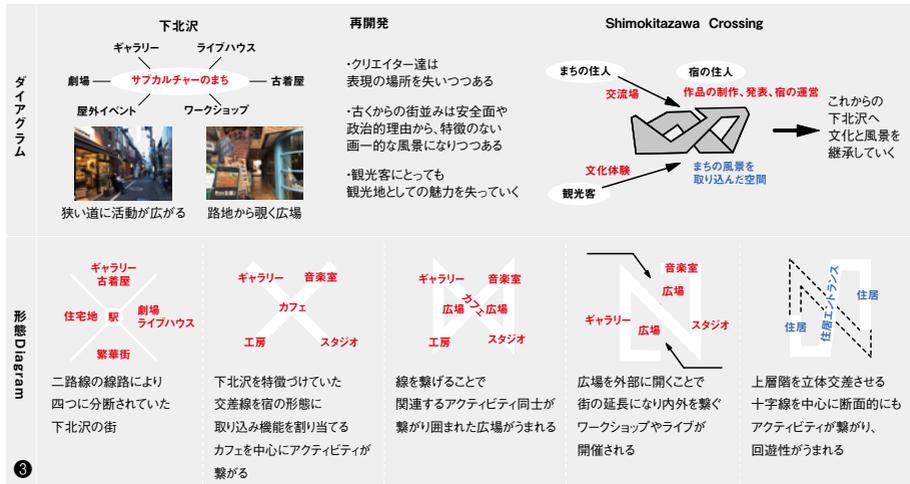


3C Corn Connect Chair
西川 理奈

世の中にあふれている三角コーンは本来私たちの安全確保のためにははずだった。しかしいつの間にか違法駐輪などを排除しているうちに、わたしたちを排除する機能を持ちはじめ、共有されるべき場所を占領してきている。その奇妙さに注目し、そのコーンへのアタッチメントとなるポータブルな座具をデザインしている。2つ3つとコーンを繋いでいく組み合わせによって、ユーザー同士の関係はアクティブに変化していく。これはわたしたちの領域を奪っている三角コーンをさらに占領し返し、奪われた地域を再び解放する十字軍としてのエレメントなのかもしれない。

東京を楽しみ東京を楽しくする アーバンリゾート空間のデザイン

year 夜間部 2年 Lecturer 久山幸成



- ①ファサードを東側から見る ②模型俯瞰 ③プログラムおよびダイアグラム ④広場を介して繋がるアクティビティ
- ⑤敷地図 ⑥カフェ。両側に開いた動線の向こうで活動が行われる ⑦住居エントランス。カフェと断面的に繋がる
- ⑧段差で緩やかに仕切られる工房とギャラリー

Project title
Shimokitazawa Crossing

Name
川島 純也

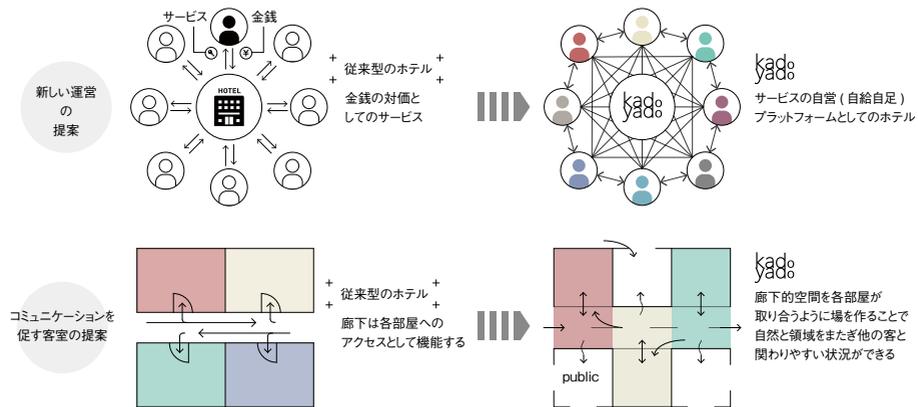
下北沢再開発の幕開けとなった小田急線跡地に宿泊施設を計画した。下北沢は再開発によってその面影を失いつつある。古くからの風景と文化とこれからの街を共存・継承させていく。宿は下北沢を拠点とするクリエイターたちの日常生活の場としての機能を合せ持ち、さまざまなアクティビティを受け入れる側として、シモキタらしさを形成する。街の交流場として、観光客にとっては街の文化を滞在を通して体験する宿として機能する。

都市を知り、楽しむ拠点としての宿泊施設をイメージする。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、より多様化することが予想される。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形が求められる。リゾートをキーワードに滞在のあり方自体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・アイデア実現の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。





前面道路に開いたカフェ。上階のガラス越しにはアートウォールが見える



Project title **kadoyado**

Name 武政 璃沙子

施設に貢献することで宿泊できるホテルである。衣食住 8 分野からその道のプロを募集し、それぞれがサービスを提供することでホテル全体の生活が充足する仕組みである。均質なサービスが受けられる通常のホテルに対し、その日に宿泊した 8 人でつくり上げる、その日限りのホテル体験を楽しむという提案である。



- ① Fashion 販売、裁縫、コーディネートに対応するエレメント設置。中庭に面し開放的
- ② Plan 領域・時間をつなぐ植物管理がしやすいよう、土間は段差により寝る場所と分離
- ③ Healing アロマやスバなどで癒しの手助けをする。調香の香りが中庭へ流れる
- ④ Drink 街の人が来やすいバーやカフェが kadoyado と街の交流を生む



- ⑤ Amusement 将棋やボードゲーム、花道をする豊仕上げの部屋。収納と腰掛けが混在したスペースが広がる
- ⑥ Food ガラスの外壁越しに、建物内の賑わいが外から垣間見える
- ⑦ Art 描き足されるウォールアートが点在することで周囲の生活を豊かにする
- ⑧ Body ヨガや筋トレ、ダンスなどの部屋。座れる階段で映画鑑賞や舞台、トークイベントに対応

[総評]

アーバンリゾートというキーワードをもとに東京で見知らぬ人同士がどのようにコミュニケーションを生み出しながら同じ時間を過ごすことができるかを各々の視点で考える課題とした。東京の中でそれぞれが場所を設定し、その場所の特徴や魅力からインスピレーションを得てデザインに取り組んだり、デザインしたい空間のイメージから場所を選んだりというプロセスを経ながら進めた。表層的なインテリアデザインからスタートするのではなく、まず外部の環境から連続する内部空間を描き出し、そこに展開する滞在シーンや時間とともにある風景をイメージしながら建築的なアプローチで空間を構成していくよう指導を行った。

今年はインテリアデザインCを選択した学生が3名と少なく、講師と生徒の1対1でのコミュニケーションだけでなく3名が互いの考えることができるだけ共有しながら進めるように心がけた。それぞれの思いや悩みに直面しながらなかなか前に進まないこともあったが、最後まで諦めずにそれぞれの目指した空間を描き出してくれたと思う。今後ますます建築・インテリアといったカテゴリー的な境界はなくなり、空間・体験をいかにデザインするかが求められると考えている。3名それぞれがこの経験を今後活かしてくれたらと願っている。

講評：久山幸成



卒業制作展展示風景



講評会風景(ゲスト:米田明/建築家)



Shimokitazawa Crossing
川島純也

下北沢という場所を読み解くことから始まった。駅の高架化によって、若者のサブカルチャーを醸成しながら培ってきた下北沢の街の魅力が失われ、他の都市と同じような風景になってしまうことに危機感を感じた。そこで街の魅力や魅力を少しでも維持しようとする建築的な提案を行なっている。下北沢の魅力は、表現したい人とそれを楽しみにする人が常に渾然一体となっているところだと捉え、生活者と表現者、訪問者が交錯するような空間を目指した。ギャラリー、工房、音楽室、スタジオという表現と制作の空間を街に開きつつ敷地内部に広場を取り込むような8の字の構成とし、生活空間を上階に展開しながら絶妙な距離感で繋いだ。複雑そうに見えるが立体的に明快な構成が成立している、非常に鮮やかな計画になった。

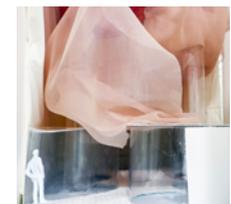
視線の先に魅力的な空間が展開するなど、まさに下北沢の街を歩く楽しさに似た体験を建築空間として描き出している。ここからこそ意味のある将来への提案になった。自身がクリエイター同士の住まうシェアハウスで生活していることが作品をリアルなものにしている。開口部や吹抜の関係、作品展示の配置など、見る/見られるの関係性を巧みに捉えており、建築的だけでなくインテリアデザインにおいてもセンスを感じさせてくれた。(P.38に掲載)



kadoyado
武政璃沙子

渋谷はいつもこれからも東京の情報発信の中心となる街である。kadoyadoは、そんな渋谷だからこそ実現可能ではないかと思うユニークな滞在のあり方を空間とともに提案してくれた魅力ある作品である。ホテルというものは滞在する人が支払う金銭の対価として常に同じクオリティのサービスが求められる。この企画はその均質化・マニュアル化に対して疑問を持つことから始めて、宿泊するもの同士が自らの能力を活かしながらお互いや来訪者をもてなすこと自体を滞りの中心にしている。

宿の運営者は宿泊者を募集し、日本中、世界中から個性的な人を集めてTVのリアリティショーのような一期一会の滞在をつくり出す。この施設とその滞在システム自体が情報発信としてのメディアとなり、新しいものを生み出したり、滞在者を介してそのつながりのある地方や産業が盛り上がり——といった、誰もがメディアとなり得る今の時代だからこそ可能性を感じられる提案になっている。空間は8つのカテゴリーがスパイラル状に連続し、個室が常にパブリックに連続するシームレスな構成。そこが滞在者のアクティビティの連続性を想起させ、滞在シーンとリンクする映像的なイメージを感じさせる建築となった。(P.40に掲載)



hug
桑原なつみ

渋谷から原宿エリアの旗竿敷地を設定し、建築は周囲の建物に囲まれてインテリア空間にフォーカスしたタイトルにあるような包み込まれる滞在空間を提案している。対象地が若者のファッションの街であることに着目し、空間そのものをファッションの要素でつくり上げることを模索するところからチャレンジした。

hugというタイトルにあるとおり、優しく包み込まれる空間の心地良さをつくり出すために、あえて布やメッシュのような柔らかい素材を空間構成の主要エレメントとして、その透過するレイヤー越しに見え隠れる気配や空気感を描き出そうと試みている。グラウンドレベルにはシャワールームが設けられ、その上部からは上下移動も含めて布による連続した空間になっている。このファブリックを支持するのは天井から光を取り込む光のチューブで、時間による変化が感じられ、印象深い空間体験を与える空間要素となっている。

ドローイングや模型などでイメージした空間を最後まで表現しきれなかったことが非常に残念だが、優しく柔らかな空間、シームレスな体験を目指したところなど着眼点や構想力は非常にオリジナリティのあるものだった。

地域と関連する生活空間

year 夜間部 2年 Lecturer 押尾章治

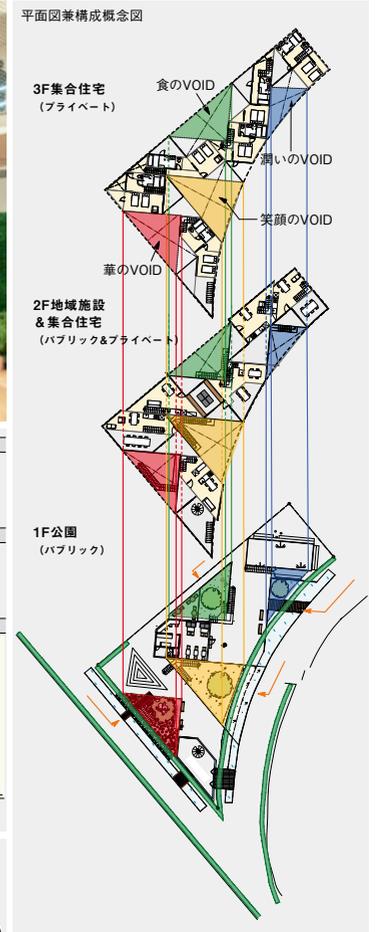
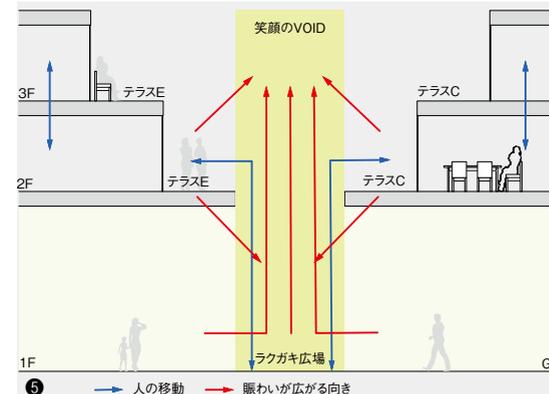


Project title
世田谷の三角物語
—三角のVOIDがつくる暮らしと地域性の両立

Name
阿久根直子

世田谷の街を横断する北沢川緑道と烏山川緑道は地域の人々の憩いの散歩道である。これらの緑道の分岐点に、公園と地域施設、集合住宅の複合施設を計画した。緑道から入り込んだ地域の賑わいは1階の公園から「三角のVOID」を通して上階へ伝播する。住民はプライバシーを保ちながら、VOIDを介して地域の人達とさまざまな物語や思い出を共有する。個別の暮らしを守りながら、地域の賑わいを盛り上げることができる集合住宅である。

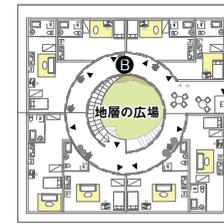
「地域」という言葉の意味は多岐に渡る。近くの商店街の特徴や街並み、周辺の住人の賑わいや喧噪、風や緑などの自然環境から、道路や交通状況のような社会環境まで多様だ。「地域」とは、そうした人為的、物理的、環境的要素の総称なので、さまざまな解釈をはらむ。時には気持ち良く時には煩わしく、役に立ったり問題にもなる。ここでは、都市空間のデザインとして「地域」の状況を前向きに捉え上手に盛り上げる施設と集合住宅を計画する。世田谷の日常的な憩いや散策の場所として親しまれる北沢川緑道周辺を、さらに魅力的な「地域」にデザインする力が試される。



① 全景。2つの緑道が分岐する場所に建つ複合施設。緑道の賑わいが両方向から1階の公園に入り込む。2～3階は地域施設とプライベートな集合住宅
② 北沢川緑道側のエントランス。中央の広場は「ラクガキ広場」で、このVOIDは笑顔のVOIDと名付けられている
③ 視線の方向にルールを持たせた
④ 住戸ごとに設けられた三角のテラスがVOIDと接している
⑤ ダイアグラム。VOIDを介して賑わいが伝播していく
⑥ 敷地図。敷地はせせらぎと緑が連続する2つの散歩道に挟まれ、2方向に渡る生垣が特徴的



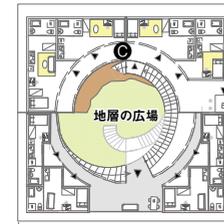
A カフェから食堂を見る



7-8階 集合住宅



B 住宅共用廊下



5-6階 集合住宅



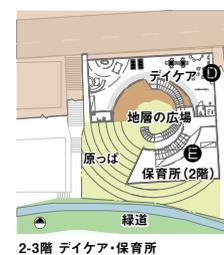
C 住宅共用スペース



4階 カフェ



D デイケア学習エリア



2-3階 デイケア・保育所



E 小規模保育園2階



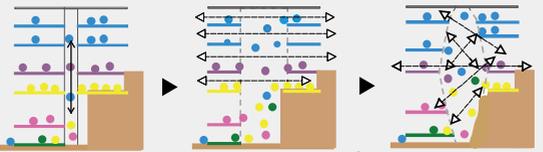
敷地図兼1階平面図 地域食堂



F 原っぱから地層の広場と食堂を見る

- 視野をshareすること
1. 街を建物で分断しないことで町が見渡せる
 2. 用途で分けられた部屋や階層を見通せる
 3. 異なる目的でそこに集う人を垣間見、人生の視野が広がるきっかけとなる

建築のカタチ

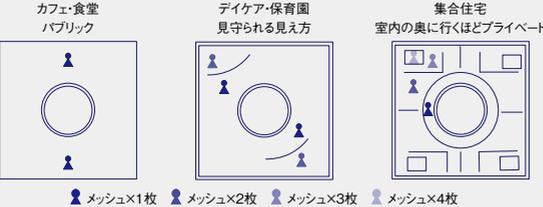


複合ビル
住宅・カフェ・デイケア・
保育所・食堂

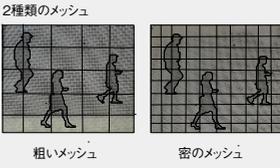
中央の空間を広げるメッシュで仕切る。視線がとれるようになる。街の風景も分断されない。

各階のスラブをずらし、中央の空間をつぼ型にすることで上層階と下層階の視線も交わる。

メッシュ枚数で視野をコントロール



空間を隔てる素材として、メッシュ状の壁を採用



内部空間各エリアの関係は、メッシュの粗密と重なる枚数で決まる。メッシュの重なりによるモアレが各エリアに様々な表情を作り出す。

Project title

しやしえあ

Name

茂木美紗子

敷地は南北高低差12メートルのひな壇状である。周辺では学生、医者、患者、客、住人、労働者、老若男女、さまざまな人々が集まり同じ時間を生きている。この建築により視線をつなぎ視野を分け合い (share)、互いの暮らしの向こう側を見せようと考えた。地層からその場所の歴史が分かるように、建築の一部を削ると、異なる人の暮らしが垣間見える。それは住民の視野を広げ、人生を豊かにし、ちょっとした生活のスパイスとなる。

[総評]

今回の設計課題では、敷地を読み込み、その特徴を捉えて、建物を構想するためのストーリーとして活かしていた作品が多かったように思う。地域環境を盛り上げるためには、周辺を取り巻く人の流れや自然や文化などの環境を、建築的にどのように再構成できるかがとても重要になる。今回は建築プログラムとしてだけでなく、さらに来訪者の身体的な感覚にまで落とし言及できている案があったことも良かった。ただ敷地の特徴を活かせる表現というのは、当然模型の作り込みや細かな作業も増えてくる。制作スケジュールの管理に苦労している人もまた多かったようだ。

講評：押尾章治



卒業制作展風景



講評会風景(ゲスト：米田 明 / 建築家)



世田谷の三角物語
阿久根直子

敷地は、北沢川緑道と烏山緑道、2つの緑道の分岐点にある。3層からなる建物はすべて「三角形」をモチーフにデザインされている。諸室の構成は、1階がピロティ状の外部空間に周辺住民が集える公園やカフェなどが入る。2階は集会場や花屋などの地域施設と一部が住宅、3階は住宅専用のフロアである。平面的には、緑道に沿って流れるせせらぎと既存の生垣によってやさしく仕切られた1階のオープンスペースに、「三角形」型に賑わいが引き込まれる。そしてさらに、4つの「三角形」の吹き抜けが、高さ方向にも賑わいをつなげている。吹き抜けを中心に、三角形にプランされた諸室の壁や開口、バルコニーの構成などが、上部の住空間のプライバシーを守りながらも、地域との賑わいの連続をよくつくり出している。とかく人間関係が希薄になりがちな都会の住空間の、「プライバシーの確保と地域とのふれあいの両立」という課題に建築として正面から取り組もうとしている骨太な作品だ。(P.44に掲載)



北沢川文小道
熊谷 慧

南側に北沢川緑道を臨むゆるやかな傾斜敷地。その斜面の北西には、詩人萩原朔太郎ゆかりの東京電力の大きな鉄塔がある。地域の「風景資産」にも認定されている鉄塔とその丘から、北沢川緑道緑道側を臨む斜面をゆるやかに横断する「図書施設+集合住宅」をつくるという計画。流線形の建物は、その内部空間とテラス、カフェなどが、斜面に沿って段々とレベルを変えながら続いていく。視線の高さが変わること、地域の異なる風景を楽しむような散策の動線体としてデザインがされている。その上には、全く造形の異なる集合住宅が散在するように載っている。独創的な造形と風景の関係が作り出されている。



しやしえあ
茂木美紗子

幹線道路に程近く、高層建築が可能な地域の計画。敷地は10m以上のレベル差にまたがり、8層の建物は最下階で緑道に、中間の4階で反対側の地域の遊歩道とも繋がる。全体の構成は明快で、建物の中央に大きな円形の吹き抜け空間をとり、それが上下の歩道からの人の流れを繋ぐ。吹き抜けの周りには地域食堂や介護、保育所、上層階には展望広場やカフェ、集合住宅などが並び、周辺の日常生活がさまざまな角度で見える構成。吹抜けを挟んで見える用途間相互の関係性が、間に挟まるメッシュの種類と枚数で規定されていることが特徴的だ。視野の方向性の採り方により異なるメッシュの表情の向こうに、さまざまな地域の生活が見え隠れする。メッシュという素材を使って、地域の関係性を一続きに繋がる佇まいに置き換えるアイデアの良さを上手く造形化できた。(P.46に掲載)



本棚がつなぐ道とコミュニティ
佐藤 翔一

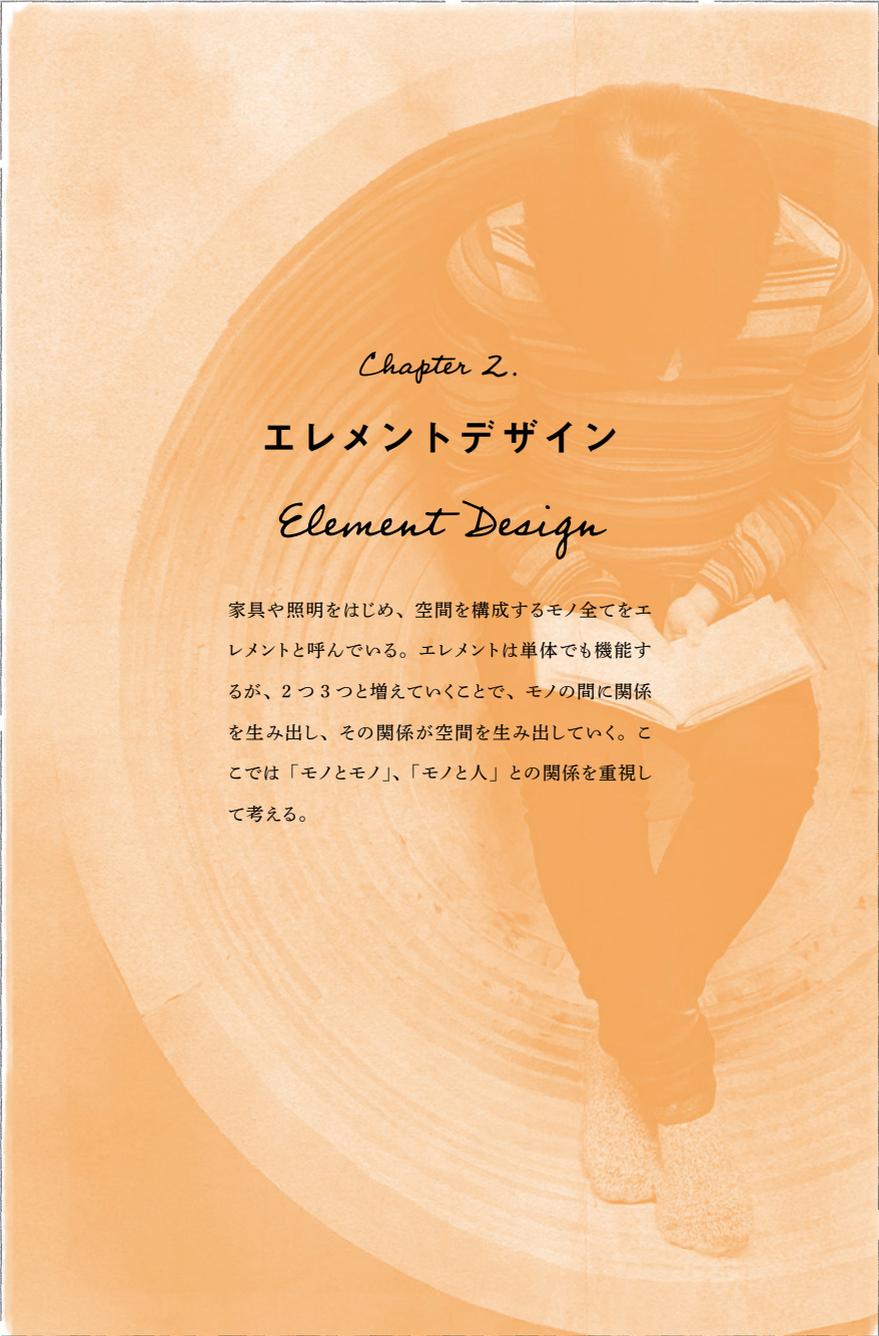
既存にある梅が丘図書館のアネックスの計画。図書館機能の強化に加え、研究者やブックコンシェルジュらに開かれた居住施設も併設されており、図書館の中に新しい関係をつくり出している。特徴的なのは、本棚自体が縦横に組まれたグリッド状の構造体になっていること。鉛直荷重を本棚が支えるという構造形式を見受けることはあるが、この案のように、水平方向の大きなスパンを、本棚構造体で架橋するのは珍しい。加えてその本棚構造に沿って通る動線計画と構造形式の関係も、非常に明確な構成として、公園への新しい人の流れをつくり出している。精度よくまとまった模型にも構成の良さが現れており、かなりの力作となっている。



憩いの連鎖
井上 樹

高齢者の終末期医療施設と集合住宅を複合させた計画。10m程度の高低差のある敷地は、南側で北沢川緑道、北側で住宅地の道路と接している。建築が中庭を囲みながら、緩やかな螺旋状の動線体のように高低差を繋いでいる。計画者は、終末期医療としての緩和ケアとは異なる、より精神的な充実を目指すエンドオブライフケアに着目した。街や集合住宅の人の流れ、賑わいを、患者の終末生活に活かすことを意図している。とかくシリアスになりがちなテーマだが、薄く多面的なスラブの連続と、その間に挟まる生活ボリュームのプロポーショナルとバランスの良さで、軽快な暮らしが実現できるようにデザインされている。





Chapter 2.

エレメントデザイン

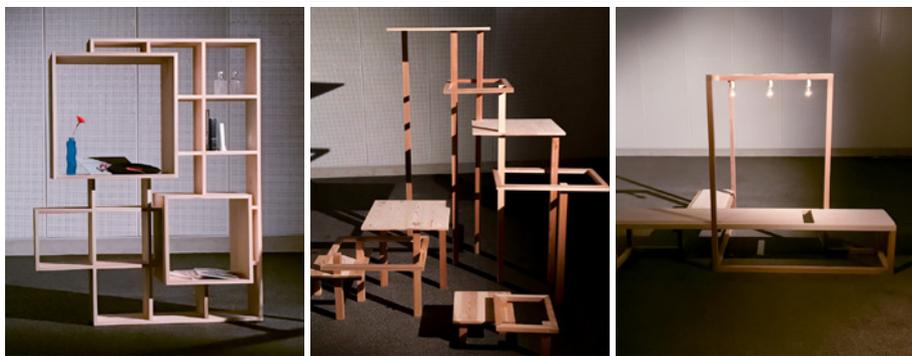
Element Design

家具や照明をはじめ、空間を構成するモノ全てをエレメントと呼んでいる。エレメントは単体でも機能するが、2つ3つと増えていくことで、モノの間に関係を生み出し、その関係が空間を生み出していく。ここでは「モノとモノ」、「モノと人」との関係を重視して考える。

Title

3つのインテリアエレメント

year 昼間部2年 Lecturer 水谷雅文



Project title

4+

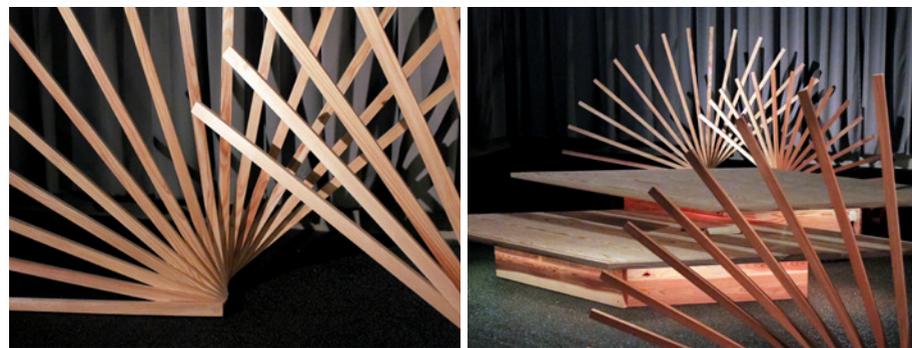
Name

石神小夜 藤雨軒
川本悠生 田中直子
桑原哲平

四角というシンプルなモチーフの線と面の使い分けで、いかに用途と空間を構成できるかを実験。家具によって1つの調和した空間体感ができるよう、家具の間に生まれる空気を意識しながら制作・配置。ベンチは人々の交流を生み、棚はボリュームと収納の機能をもつ。パーテーションは一連のリズムを生み出すような高さとし、全体をまとめあげる役割を果たす。

Content

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。



Project title

ちやしん
茶心

Name

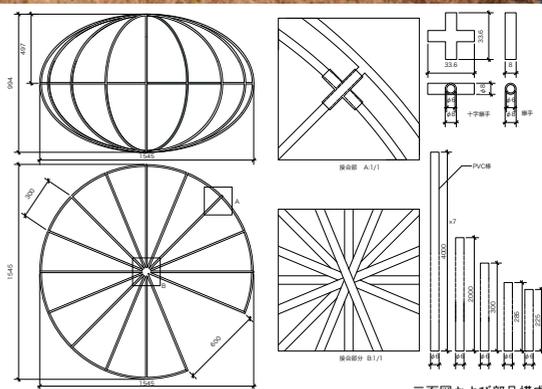
小田悟子 白瑞雪
黒田誠之介 備前珠希
孫愛津 楊賽賽

茶道稽古に使う小道具一葉子を載せるオーバルと扇子、茶笥をモチーフに、小さいお茶の空間を制作した。中央の台は高さを変え、低い台から高い台に上がれるように設計。周りの扇子と屏風風の装飾に囲まれながら、中で稽古することができる。本物より数倍の大きさでつくった装飾は、小さな視点からお茶の世界を体験できる仕掛けである。

Title

パーソナルパブリックスペース

year 屋間部 2年 Lecturer 長岡 勉



Project title

NENT

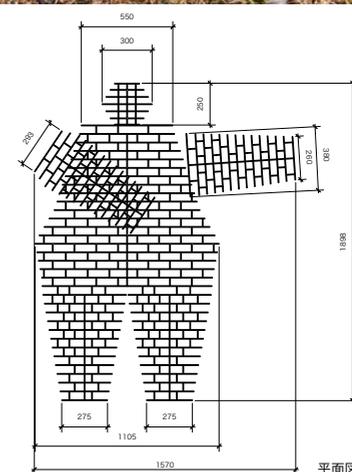
Name

桑原 哲平

テントのような巣。蜘蛛の巣や鳥の巣など、生き物の巣を手掛かりに制作した。PVCの棒とネットのような透過性のある布を使っているので手で軽々と持ち運べる。流れて巣を張りのりくらしと空気のように移動する。外部を遮断する「テリトリー」としてのテントではなく、包み込まれて外との繋がりも広げられる手段となってくれる。

Content

本来さまざまな人が自由に過ごすための場所、パブリックスペース。しかし、多様な人が使う上でのさまざまなルールによって、人の自由を規制しているのも事実である。一方で、そこには本来意図したことやルールからはみ出た人の過ごしかたや利用のされ方がたくさん溢れている。誰もが日常的に接しているパブリックスペースでの人の過ごし方について、(自分なりに)新たに更新するツールや仕掛けを考え具体的な形にする。



Project title

The fat man chair
the fat man
at a park

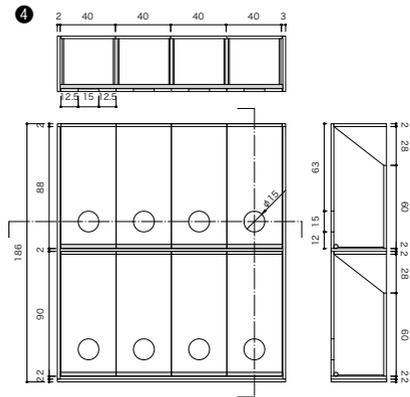
Name

蕭 雨軒

公園は人のために存在する。そこで、彫刻で抽象的な「人」をつくりたいと思った。彫刻の作品としてだけでなく、人とのコミュニケーションが起こることを狙った。ダンボールで体、手と足をつくり、組み立てた。軽いので自由に動かせる。家族や友達に面と向かって話せるようなデザインを目指した。制作にあたっては、台湾のアーティスト朱銘氏の作品を参考にした。

何かを設置するものをつくる

year 屋間部 3年 Lecturer 大原 温



① 全景 ②③ マニキュアを取り出す ④ 三面図

Project title

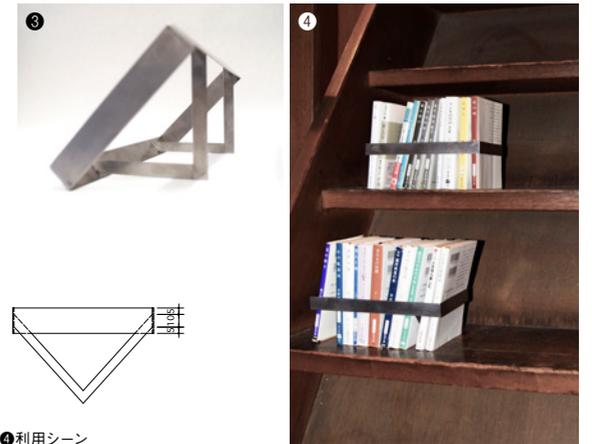
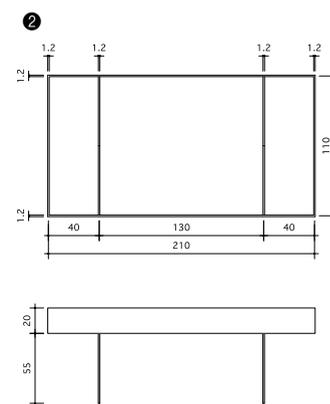
Paletty

Name

田口 薫

服を選んだり化粧をする行為と同じように、マニキュアの色を選び塗る行為は色彩の選択とも言えるのではないだろうか。そこで、カラーバリエーションの豊富なマニキュアから、絵の具のパレットを着想し、制作した。マニキュアの色を集めるほど視覚的にも華やかに、そしてインテリアとしても飾りたくなるようなエレメントである。

どんなものでも構わないので、自分の興味のあるものから1点選び、目的を持って自分が適当と思われる場所を設定して設置する。例えば、「買って来たバゲットをキッチンに邪魔にならないように置きたい」「A4の用紙をもっと取りやすいところに置きたい」「古道具屋で訳のわからないものを買ってきたけれど、どうしたら良いだろうか」を考える。設置方法は問わない。



① 全景 ② 三面図 ③ スチールのフレーム形状 ④ 利用シーン

Project title

ブックスタンド

Name

高山 優希

文庫本を卓上に設置するためのエレメント。本を主役とするため、この作品は本を自立させる補助器具として制作した。よって、このブックスタンドのみで成立することはなく、本ありきで成り立つ形状となっている。

Title

「座る×本」— 行為から発想する家具のカタチ

year 夜間部 1年 Lecturer 堀岡勝



Project title

携帯用木座

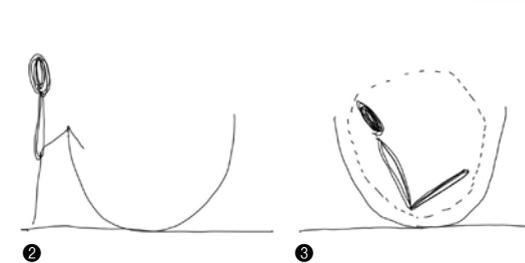
Name

奈良恵嗣

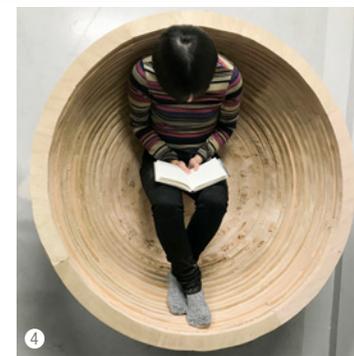
この家具の制作を通して、「読書できる場所」を拡げる必要があるのか、自分に問うている。大きい方は大人1~3人、小さい方は大人1人または子ども1~2人で使用することを想定しているが、特に用途は限定しない。大小2つの大きさが用意されており、配置の構成次第でさまざまなシチュエーションに対応可能。これは、読書「できる」場所を探すのではなく「したい」場所を探し、自由に持ち出すことができるモバイル型家具である。

Content

私たちは、ほとんどの生活行動の中においてほぼ完成されたモノに囲まれて生きている。世の中に存在するモノにはすでに名前が付けられており、ジャンル分け、カテゴリー分けがなされている。本課題では、もう一度全てのモノゴトについて純粋な眼と心で問い直すという意味を込めて、「行為」と「モノ」との関係から「カタチ」の考察を行った。さらに原寸で制作することで、構造やスケール感などのリアルなもののづくりについて体感学習する機会となっている。



①側面。人がすっぽり入る ②③コンセプトイメージ。使用者が入り込むことで、本の中の世界と外の世界を分ける ④上面。中でゆるゆる動ける



Project title

沈むおわん

Name

根岸奈月

読書の最大の楽しみは、この世とは違う本の中の世界にどっぷり浸かってしまえることだ。そこで、1人きりで本の世界に沈み込んでしまう道具をつくりたいと考えた。おわんのような形で、ただ座るといより、入り込んでいく読書の体験とリンクさせた。体勢を変えるたびにわずかに揺れ、本の世界にずぶずぶと沈み込んでいくような感覚になる。

感じるクワサワ

year 夜間部2年 Lecturer 比護結子



上段4枚：桑沢のスキマに所有物を入れる学生の雑草力に興味を持ち始め、学内や街のスキマもリサーチをした
中段3枚：すぼととスポットの使用シーン 下段4枚：すぼとと素材のバリエーション（一部）

Project title

すぼととスポット

Name

西川理奈

新しく買った冷蔵庫がキッチンに丁度はまったときや、縦列駐車がうまくいったときなど、収まりがいいと少し嬉しくなる。この「すぼととスポット」は、桑沢のいたるところにある隙間にモノを入れる学生がスッキリ感を味わって少し嬉しい気分になるように、モノをいれた時の収まりの良さ、「スポット感」を追求したエレメントである。

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だ。普段気づかずに通り過ぎてしまうことにも目を向け、「感じ」「考える」習慣を身に付けてほしい。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。



▲ 1. リサーチ

桑沢の階段にある出窓を観察した。この出窓はよくモノが置かれていたが、そのまま忘れてしまう人も多く、忘れ物が集う窓辺となっている。学校に届け出られた忘れ物は3か月後に廃棄される悲しい運命。



▲ 2. 実験

「忘れ物おとり作戦」と「忘れ物キャラ化作戦」を実施。前者では、誰かがおとりの修正液をフィルムを剥がしてから持っていった。この心理状態を分析するとともに、ものを通じてのコミュニケーション成立に面白みを感じた。後者では、忘れ物の鉛筆を飾り付けてキャラ化。写真を撮る人が現れるなど、キャラ化することでモノに愛着が持たれるようになっていくことがわかった。

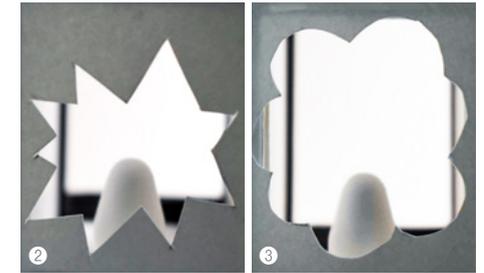
Project title

モノカタリ

Name

茂木美紗子

忘れ物が多い桑沢の窓辺に、モノとヒトが語り合える場をつくる。モノをさまざまにフレーミングすることで、モノを見るヒトの気持ちに変化し、モノが語る内容もさまざまに変化する。忘れ物には異質な存在感がある。それは忘れ物が自らワスレモノだと語っているからか、それともそう思う私の偏見なのか。桑沢の校舎には日常的に誰かの忘れ物が見られる。そこで忘れ物に着目し、リサーチを通してモノとヒトの関係を考えた。



▲ 3. デザイン

校舎の出窓にフレーム（枠）を取り付けることで、モノにさまざまな表情を与えることができる。形状の違う3つのフレームを制作した。

①まじめフレーム ②ちゃきちゃきフレーム ③ゆるふわフレーム





Chapter 3.

インテリアデザイン

Interior Design

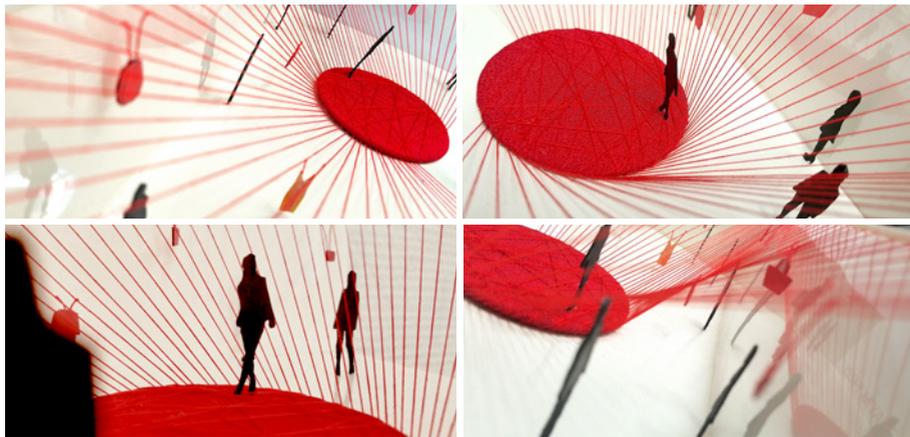
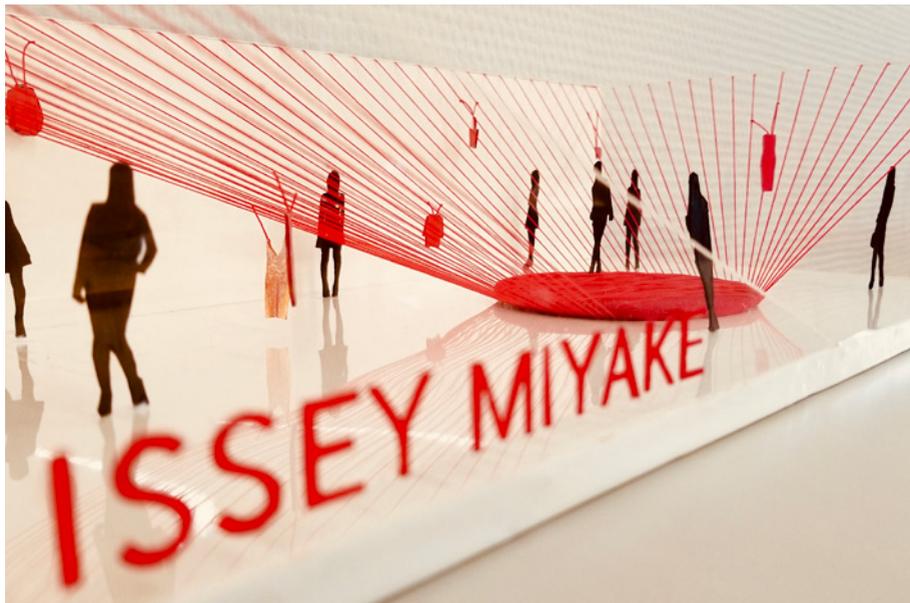
空間デザインは、目には見えない「空気」のデザインとも言える。そこに流れる「空気」が、どのような時間と場を生み、人に対してどのような身体的・精神的影響を及ぼすのだろうか？ そのことに注目し、さまざまな角度から検討することが、豊かな内部空間をつくり出すことに繋がる。

Title

ISSEY MIYAKE

インテリアデザインとファッションブランドの融合

year 昼間部 2年 Lecturer 藤原俊樹



Project title

糸物 ITOMONO

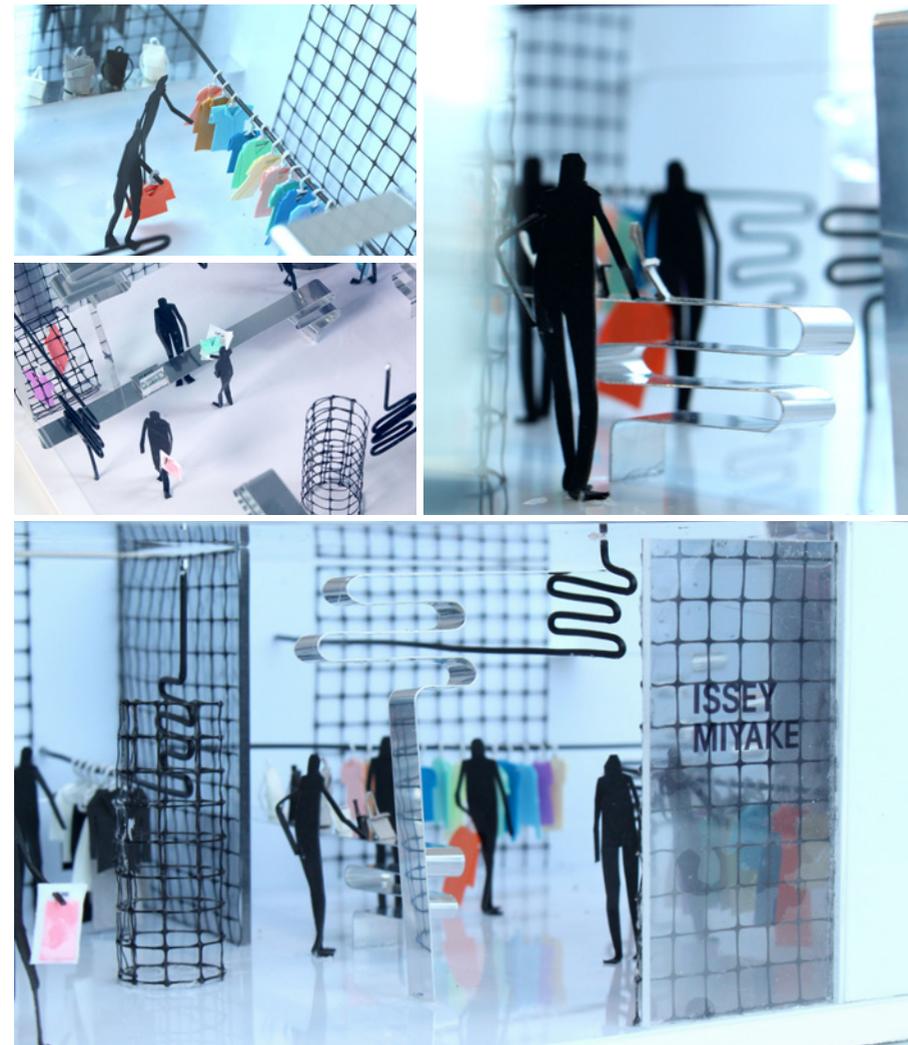
Name

石神小夜

1枚の布から服はつくられるという ISSEY MIYAKE の思想を表現するため、布の元となる糸を使った内装を提案した。糸を何本も中央へと張ると、ステージの布をまるでそこで織っているかのように見える。シンプルで繊細なイメージを形にした。服は糸と同じ赤色のものを集め、糸から生まれたように吊り下げ陳列。いろいろな角度から眺められ、宙に浮いているようにも見えるため、いつもとは違う視点で服を感じることができる。

Content

倉俣史朗と ISSEY MIYAKE、北岡節男と Yohji Yamamoto、河崎隆雄と 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。



Project title

ISSEY MIYAKE JINNAN

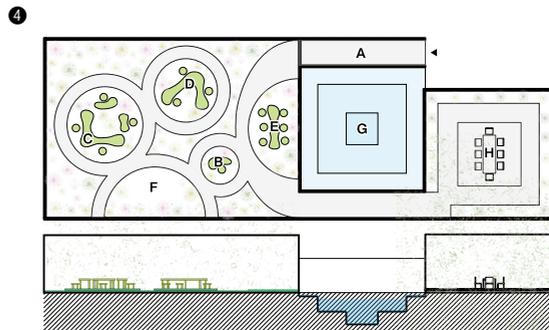
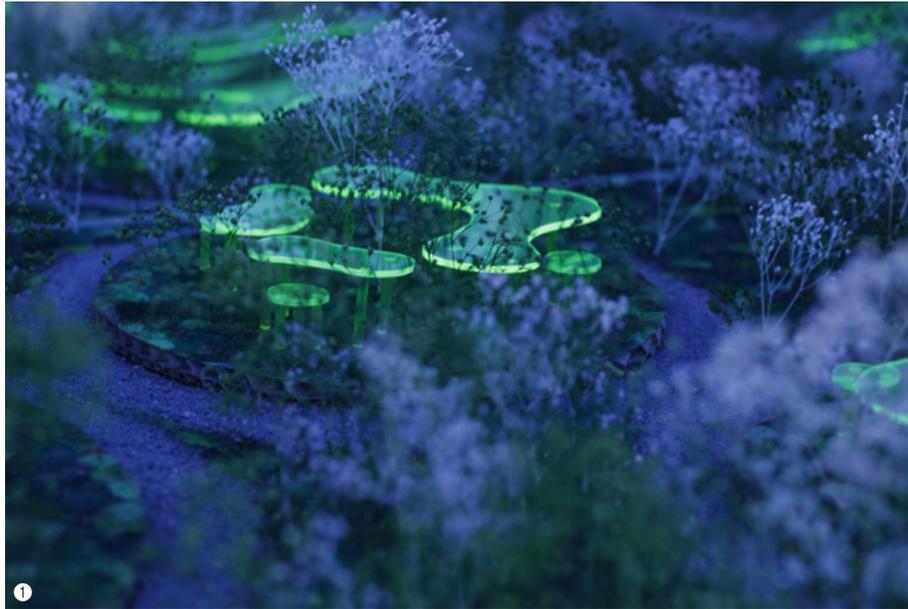
Name

川本悠生

「1枚の布」という考え方にに基づきデザインされていた時期を想定し制作した。立地が渋谷・神南ということで、渋谷に集まる人々の交差のイメージを線、そして面へと展開し、さらにそれぞれがハンガーラック、テーブル、レジカウンターの役割へと変化していくという構成である。色とりどりの洋服たちが輝けるよう、店内の色はモノトーンで統一し、素材によって表情を与えた。

心地良いと感じる空間

year 昼間部 2年 Lecturer 高平洋平



①ワークスペース ②エントランス ③ミーティングスペース ④平面図・断面図
 ▶A: エントランス B: ワークスペース1 C: ワークスペース2 D: ワークスペース3 E: ゲストスペース F: ストレージ G: 水の間 H: ミーティングスペース

Project title

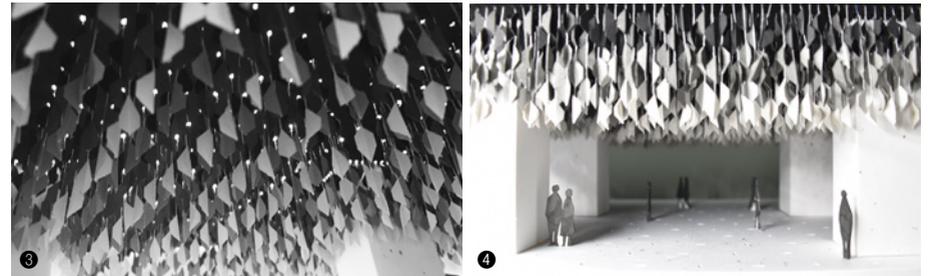
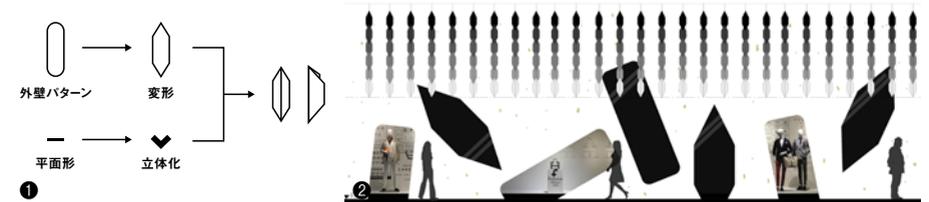
【課題1】
**THE JUNGLE
 IN THE CITY**

Name

黒田 誠之介

オフィスビルの1階部分を想定しデザイン。都市空間の中に「人工物×自然」をテーマに自然と共生した働く環境をイメージした。閉鎖的なオフィスビルにダイナミックな自然環境を取り入れることで非現実的な空間を構成し、自然の色や水と対比するように家具、什器は人工的な素材や色を用いた。また固定化された空間ではなく、自然の時と共に移ろう空間や時間をデザインした。

個々が思う「心地良いと感じる空間」について考え、他者へと伝えるための方法とその手段を自分の内から外へと放出する形で模索する。課題1では「アトリエの設計」の課題を通し、ハンドスカルプチャーを仕上げるように繊細かつ大胆に自分自身の内なる感覚と徹底的に向き合う。課題2では「渋谷西武エントランスの設計」の課題を通し、内の想いをカタチにし外へと伝える作業に取り組む。



① コンセプトダイアグラム。建物外壁パターンを変形させてエレメント化 ② エントランス展開図
 ③ エントランス見上げ ④ 正面から見る ⑤ 全景 CG

Project title

【課題2】
西武 SHIBUYA

— 現在から未来へ —

Name

楊 賽 賽

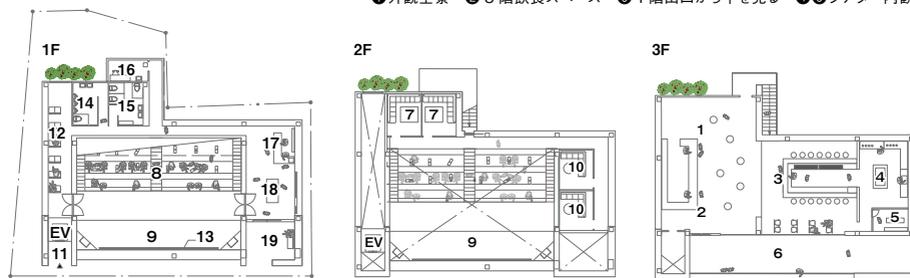
西武 SHIBUYA の敷地にはもともと映画劇場が建っていたという歴史をヒントに、現在との対比という手法でデザインを考えた。建物外壁のパターンをモチーフとして新しいエントランス空間を構成。親しみやすい解放的な空間とし、天井から吊り下げたオブジェはインパクトとともに一歩踏み込んでみたいと思わせる高揚感を与える。また、床のパターンを反射材とすることで、訪れた人々の個性あふれるファッションがモノクロの空間に彩りを添える。

飲食複合商業プロジェクト

year 屋間部 3年 Lecturer 久保寛人



① 外観全景 ② 3階飲食スペース ③ 1階出口から中を見る ④ 5シアター内観



平面図 ▶ 1: チケットカウンター 2: VIP 席用チケットカウンター 3: レストラン&バー 4: 厨房 5: 従業員室 6: テラス
7: VIP 席 8: スタンダード席 9: ステージ 10: サイドVIP 席 11: 入口 12: ホワイエ 13: スクリーン 14: 男子トイレ
15: 女子トイレ 16: 演奏者控え室 17: ドリンクサービス 18: 物販 19: 出口

Project title 映画×食×音楽
Name 船川夢未

映画・音楽・食の3つをテーマとし、キャットストリートに長時間居座れる場所を提案。計画にあたっては、視覚的なギャップにこだわった。観る前、観ている間、観終わった後の時間的演出、エントランスからエレベーターでいきなり3階に上がらせるという動線計画、各部屋の大小や明暗の強弱など、メリハリの効いた空間に仕上げた。

飲食店舗と異種用途の店舗の複合商業プロジェクトを計画する。敷地は渋谷キャットストリートの歩道に面する鉄骨造3階建てで、構造以外は改装自由とする。造形、デザインといった有形の魅力だけでなく、そこに開くヒトやモノ、コトなど無形の事象もイメージし、コミュニケーションを意識した提案を求める。実際のプロジェクトでは、提案する業態の設計条件やビジネス、業界をリサーチし、顧客心理と仕掛ける側の論理を考察する。建築、インテリア、家具、グラフィックの 카테고리、大小のスケールを越え、各自設定した目標にふさわしい自由なアプローチを試みる。



② 3F: EPICERIE GENERALE



2F: TEA HOUSE



1F: BULY



Project title C°- ondo
Name 原田愛子

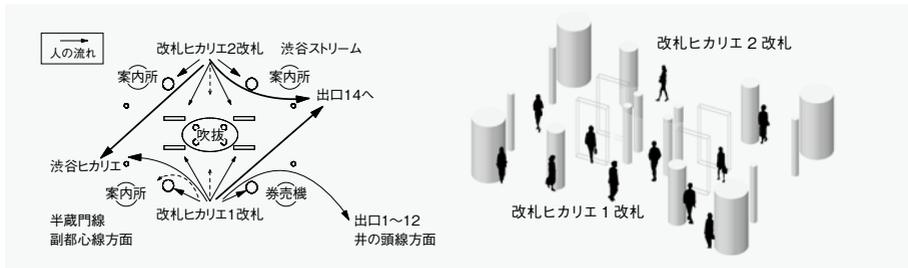
生花店と美容、飲食の複合施設を計画した。身体の外側(美容)と内側(飲食)を、花を通して体感できる。植物をテーマにナチュラルな雰囲気でも統一感を持たせつつ、メリハリのある空間を意識した。生花店はガラス張りの3層吹き抜けを設け、その内壁には植物を散りばめた。美容や飲食、エレベーターからこれらの植物が鑑賞できるだけでなく、階の上下で植物の表情が違って見え、空間に変化を生むことが可能だ。



① 全景。右のガラス張り部分が生花店、左側の1~3階に美容と飲食店が入居する ② 各階の解説 ③ 飲食店 ④ 美容部分。外部はハーブガーデン

渋谷改造計画 2019

year 夜間部 1年 Lecturer 中山定雄



▲リサーチ 渋谷駅構内のたまご空間周辺では人の流れが柱の配置に沿って分散していた



4本の柱に1本加え、それぞれを東急線のターミナル駅に見立てた。路線図に見立てたカラフルなチューブを柱の間に渡した。卵に関連し、シンボルとして鳥を配置した

Project title
トビタチテン

Name
荒谷一輝

地下空間から交流を生むシンボルスポットの提案。現在使われていない吹き抜けに仕掛けを施し賑やかにするため、人への引力を持つ柱と東急電鉄の路線図に焦点を当てた。人々を一点に集め、そこからあらゆる場所に行き交い交流を生む発信地点、そして渋谷の新たなシンボルとなることを目指した。

渋谷駅ナカの「たまご空間」は有名建築家による風格のある空間。ホームや改札空間と対照的に最高にクールで静かで、独特な空気が流れている。ここは鉄道の風の流れなどを計算した空調装置であることは有名だが、そこに風情や流行をつくる。太古の文明は大河のほとりに発展した。川の流れて風が生まれ○○風や△△流の文化が生まれた。この場所では渋谷川が復活する。現代は鉄道の線路も太古の川の川のように文明を繋ぐ役割をもつ大きな流行発信源だ。皆さんはこのたまご空間が何を生み出すか考えたことはあるだろうか？ Special THANKS —— 東急電鉄のみなさま



①エリア全体図 ②スケートボードエリアはコンクリートで覆われた無機質な空間 ③スケートボードエリアには、専用の改札機から入る ④ステージエリア。ライブやイベントなどに活用する ⑤⑥⑦公園エリア。和を基調とした空間。食事や休憩、カウンターで仕事など自由な使い方ができる。移動式屋台では日本酒などを楽しめる。柱には組子細工を用いており、用途別に切り取る面の高さが異なる。既存の柱と同じ直径で16本追加した

Project title
しぶあな (渋谷の穴場) 福島大空

渋谷駅の地下に公園のような穴場スポットの設置を提案する。リサーチの結果、①のんべい横丁で日本酒を嗜む外国人 ②ハチ公前広場に多くの路上ミュージシャン ③街のベンチで1人食事をする人 ④宮下公園閉鎖による影響が道路でスケートボードをする若者の4点に着目し計画した。さまざまな機能を混ぜ込んだ穴場から、渋谷らしい新たな交流の場が生まれる。

▼リサーチ

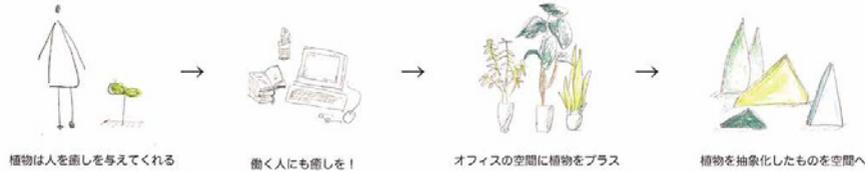
店舗名	ジャンル	営業時間	特徴
1	居酒屋	18:00-24:00	外国人観光客が多く、日本酒を嗜む姿が印象的であった。
2	路上ミュージシャン	19:00-23:00	一日本的な文化体験が求められるのではないか
3	ベンチ	24時間	ハチ公前広場に集中している
4	スケートボード	18:00-24:00	路上でのスケーターが多い
5	飲食店	18:00-24:00	飲食している人が多い
6	路上ミュージシャン	19:00-23:00	一外で飲食している人が多く、印象的であった
7	スケートボード	18:00-24:00	路上でのスケーターが多い

・2020年東京オリンピックに向け複合商業施設建設のため、スケートボードパークがあった宮下公園が2017年に閉鎖。
・スケートボードができる場所がないのではないか

働く場所・新しいコラボショップのデザイン

year 夜間部 2年 Lecturer 小川暢人

▼コンセプトスケッチ



Project title

【課題1】
よきによぎオフィス

Name

畑崎美久

コミュニケーション、快適さ、そしてグリーンを導入したオフィス。偶発的にコミュニケーションを起こせるようコワーキングスペースでは自分でデスクを組み立てたり、フリースペースでは自分だけの空間を見つけ作業や休憩に利用することができる。単純に観葉植物を置くだけでなくそれを抽象化し、フェイクの緑で効果的にオフィスをグリーン化した。コミュニケーションを円滑にするスペースから1人の時間に集中するためのスペースまでバランス良く取り入れた。

【課題1】働く場所をデザイン： 入居者の職種など設定は自由とし、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コワーキング、シェア型のオフィスをデザインする。
【課題2】新しいコラボレーション×パーソナイズ型ショップ： 近年、アパレル×カフェなどの従来型コラボレーションだけでなく、本屋×宿泊といった異業種同士の掛け合わせにより、新しいスペース活用のかたちがまた一段と変化している。2020年東京オリンピック以後、原宿に生まれる新しい業態・サービスのスペースについて考えデザインする。



① ミニアター内観 ② ファッションショップ内観 ③ ミニアター全景 ④ ファッションショップ全景

Project title

【課題2】
freedom

Name

奥平真司

渋谷は古くからミニアターが多い街だが、最近ではそれが相次いで閉業している。その文化を少しでも残すため、ミニアター、カフェ、ファッション、音楽が楽しめる複合施設を提案した。1階店舗で誘客し、2階のミニアターに興味をもってもらう狙い。ミニアターや各店舗では等高線のような段差を設けた。これにより客は自由な場所に座り、寝転び、会話することができる。



FEATURE

2.

[特集 2]

卒業生の生き様

この特集では、さまざまな分野で活躍する桑沢スペースデザイン卒業生の足跡をたどっていく。その足跡は実に多彩かつ魅力的で、生きる指針として、後輩達へ勇気を与えてくれることであらう。初回の今回は、エレメントデザインなどで活躍する期待の新人デザイナー：西尾健史君に、その生き様さまを問うてみた。



TAKESHI
NISHIO

Interview

2008年デザイン専攻科
スペースデザインコース卒業

西尾 健史

Interviewee Profile
西尾 健史
Takeshi Nishio

【第1回】
デザイナー

1983年長崎県生まれ。デザイナー。2008年デザイン専攻科スペースデザインコース卒業後、設計事務所を経て、「DAYS.」として独立。机と作業場を行き来しながらさまざまな空間やプロダクトをデザイン。プライベートプロジェクトも積極的に展開している。



Interviewer 大松俊紀 スペースデザイン分野責任者(左)

渋谷ならではの課題

大松 がんばっている若い卒業生にインタビューしていくという企画なのですが、まずトップバッターとして西尾君にインタビューしたいと思います。西尾君が桑沢で勉強しようと思ったきっかけはなんでしたか？

西尾 桑沢に入る前に山口大学の建築学科に行っていました。山口大はグラフィックと建築ができる国公立の大学だったんです。建築は楽しかったけど、もともとデザインがやりたかったので、「建築とデザインって違うんだなあ」って感じたんですね。学部を卒業後その大学院を選ばずに、スペースを軸に幅広く学べる桑沢を見つけて。パウハウスも好きだったので、その流れもありましたね。

大松 山口だと、大阪にも行けるけれど、東京の桑沢を選んだんだね。

西尾 そうですね。山口で、家の近くに建築家の石上純也さんが設計したレストランがあって、それが好きだったんです。それで、桑沢の夜間で勉強して、屋は石上事務所に行くって最初から決めていました。大学で建築は勉強していたので、どちらかというと石上事務所を頑張って、桑沢は平面構成などの授業を大事にしていました。

大松 今でも印象に残っている授業は何かありますか？

西尾 森川嘉一郎先生の東京のオタク文化と都市の話や、大松先生の渋谷をテーマにして都市をリサーチする「渋谷パラサイト」などです。僕は地方から来たので、渋谷にもローカルな部分があるんだなあ知りま



台湾で行われたDIYワークショップの様子。まちづくりやアートイベントなどを手がける現地の団体に招聘された

した。この立地ならではの課題はすぐ面白かったです。

大松 「大学の工学系の建築ではあまりデザインを勉強できなかったのが、桑沢の夜間に来た」という学生が結構いますね。

西尾 さっき現在の講師リストを拝見しましたが、当時も今も先生方の陣容がすばらしいですね。自分の時ももっと頑張っていればよかった(笑)

ものの考え方はすべて繋がっている

大松 西尾君が大学で建築を勉強していた頃は、まだまだ建築とインテリアの業界が大きく分かれていた時代かもしれないね。

西尾 はい。谷尻誠さんのように、建築家がインテリアも提案することはまだ少なかったと思います。トラフほど家具を建築の考えでやっている人もいなかった。プロダクトも全く別の分野だと思っていました。けれど今はCGが全然できなくてもプロダクトをつくっています。デザインという、ものの考え方はすべて繋がっている実感が強いですね。

大松 桑沢を出てからはどういう仕事を？

西尾 ボーダレスなアートも手がける設計事務所にもいたこともありましたが、でもそれは玄人向けすぎるというか、一般的の人が良いと思う方向性ではない

と気付いた。それでハウスメーカーに行っただけです。

大松 それは知らなかった！

西尾 設計事務所だけでなく工務店もバックにいるような会社です。普通の人が良いと思う住宅の価値観を知ろうと思って、3年くらい勤めました。その時に東日本大震災があり——建築の設計者は図面を描くまでが主な仕事なので、それを建てる人がいないと困っている人に何もできないんだなと感じました。その時に、住んでいたところの近くで面白い街づくりをやっているところがあったので、そこに参加しました。アーティストと一緒にストリートファニチャーをDIYしたり、ということをやりました。それが今に繋がっていますね。

大松 今の仕事は主に内装と展示会のデザインをしているんだよね。

西尾 はい、空間でいうとその2つです。あとはプロダクト、家具もやっています。海外にも行きました。「Interior Life Style Tokyo」という見本市で若手が出品できる部門で賞を取ったんですが、その副賞でドイツの「アンビエント」という国際見本市に出展できる権利をもらったんです。それがきっかけで九州のメーカーから家具を出すオファーあって。それがいま、CIBONEなどで売られています。その新作をビックサイトで発表したり、プロダクトもデザインしています。



ポップアップショップのデザイン。什器はボール紙でできており、展示後は燃えるゴミとして廃棄することができる

残るものをつくりたい

大松 独立して心掛けていることは何ですか？

西尾 消費されないものをつくる、ということです。家具はそうですし、インテリアはなくなるかもしれないですけど、その環境や考え方、つくり方はテキストや写真で残っても共感できる、普遍的なものにしたいなど、最近思うようになりました。

大松 なるほど。

西尾 ある程度プロジェクトの数をこなしてくると要領がわかってきて、なんとなく形にできたりするけれど、それでは残らないと思ってます。自分がこだわってやることは人が見えますし、形がなくなっても記憶にちゃんと残る。家具だったらなおさらずっと愛されるものとして現実として残っていく可能性があります。インテリアなどは、3Dで立ち上げれば、それっぽいのができるじゃないですか。でも、それは味気ないんですよね。やはり手でつくる感じというか、人が考えた痕跡が残っているほど、愛されるものになるという実感があります。

大松 それは私もすごく思いますね。桑沢生にとってもいいアドバイスになりそうです。

西尾 在学中でも、本当に真面目にやって、それを



共感できる仲間が見つければ、その人は将来ずっと付き合える人になると思うんですね。そして、いつか独立するタイミングでそういう人と一緒に仕事をする機会も出てくる。

大松 昔はクラス内で競争があったよね。講評もしてもらえない人も多かったので、講評されないうもったいないっていう雰囲気。

西尾 上のレベルだけ見ておきたいですよね。最近も吉岡徳仁さんがオリンピックのトーチをデザインしたことを紹介するテレビ番組を見ました。会社勤めの人生だったら無理だと思うんですが、自立して頑張ればそういった華やかなこともできる。個人で仕事をしていくということは収入の不安もありますが、もっと夢を見た方がいい。最近はSNSのおかげで、日本ではあまり知られていないのに、海外では画像が出回っているようなこともあり得ます。そういう意味でも、しっかりやれば仕事のチャンスはいくらでもあると思うんですね。あとは自分のキャラ次第。

自分らしいデザインとは何か？

大松 自分のキャラを意識したりするの？

西尾 しますよ！例えば、パーティなどの場をきちんと営業と考えて出ている方もいるじゃないですか。僕はちょっと大人数が苦手なほうなので、今まで手がけた仕事のつながりで仕事できていけるようになると良いなと思っています。性格次第で仕事の取り方が全然違う。

大松 最近はSNSの使い次第で、仕事を取れる時代ですね。特にプロダクトデザインは、それほど高いものじゃない場合、日本人は失敗承知で気安く買ったりするからね。つくった商品を有名な人に送って、ブロガーがSNSに載せたらそれですぐ飛ぶように売れて……だけど、そういう商品をつくっていて果たして本当に幸せなのか。自分に正直なものをつくることの大切さ、最近私もすごく思いますね。



「takeshi」。テーブルの脚としての用途以外でも、本立てやワゴンになったりする、多目的なスチール製の家具。ドイツの展示会がきっかけで出会った福岡・大川市の家具メーカーから製品化された

西尾 あとは、ずっと好きなこと続けたいですね。反動も怖いので、一気に売れるようなものは自分からなるべくつくりたくないなあと。まあ、でも本当にどんなスタンスでやっても、それなりに仕事はできるんだなあと思っています。あと、学生さんへのアドバイスとしては、独立したかったら早い方がいい。

大松 それはなぜ？

西尾 経験は積み上がっていくものだからです。どう独立したいかもよりますけど。自分にしかできないことをしたいなら早い方がいいと思う。キャラというか、自分の色を出せるまで時間は掛かるんです。また、できれば大きい会社でも1回働いた方がいい。

大松 大きな会社だからできる経験もあるよね。

西尾 最近、オフィス家具をデザインしたんですね。オフィスでの働き方もひと昔と大きく変わって

ます。そこで提案したのが、居心地のいいオフィスです。家にいる時間よりオフィスにいる時間の方が長いので、だったらそれを快適にできる、リラックスできるものにしませんかというものでした。今までの機能主義的な、事務的なものではなく、家とそれとの中間領域のようなものを目指しました。そういった「暮らしながら働くオフィス」のような提案ができるのは、大きなオフィスで働いた経験があったからこそだと思います。100人くらいの人が働いている空間はどういう場所なのか、分かっていないと提案も浅くなる。いま「働き方をデザインする」というのはすごくホットな話題です。一度大規模な会社で働いてみると、暮らしに対しても住宅に対してもいろいろな提案がその経験から生まれると思うし、そういう意味でお薦めします。

(5月30日(土) 桑沢デザイン研究所にて)



(上)「Tokyo Art Book Fair」空間構成。リサイクルをテーマにダンボールを使って会場構成した (下) 大川家具と他の伝統産業がコラボするイベントの会場風景。プロデュースやアートディレクション、会場デザインなど、総合的に関わった



Chapter 4.

住環境デザイン

Residential Environment Design

「住む環境」をデザインする住環境デザインは、日常の生活空間をデザインする分野。多少の差こそあれ、「住む」という根源的な行為自体は、昔も今も変わらないことが多い。そのような普遍的な生き方を、現代社会の状況と照らし合わせて探求する。

Title

間仕切りに頼らない家

year 屋間部 2年 Lecturer 伊藤 寛



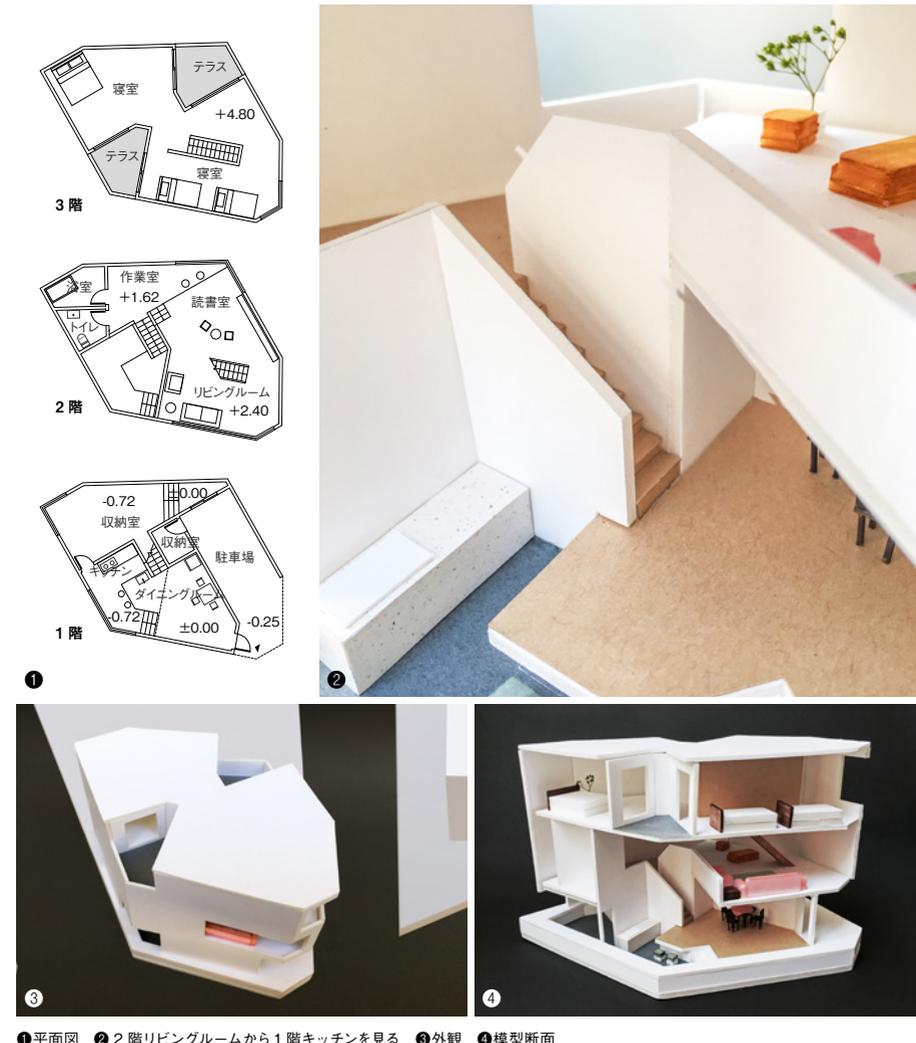
Project title
Polygon

Name
石 神 小 夜

壁のかわりにスキップフロアで部屋の機能分けをしつつ、全体的な繋がりを感じられる計画にした。1階部分は外へ開くような壁になっていて、2階は高い天井に大きな窓、3階は中心にすばまるような屋根を眺めることができるというように、さまざまな角度から楽しめる建物となっている。窓は壁と互い違いにつくられていて、構造的にも強く、程よい開放感がある。普段の生活が特別に思えてくる家を目指した。

Content

今日多くの人が受け入れている個室を廊下で繋ぐような家ではなく、間仕切りをできるだけ取り外し、空間的に繋がった中で各自の居心地をつくり、家族間のコミュニケーションにおいてもプラスになるような家の設計を求めた。従来からあるリビング・ダイニングだけをコミュニケーションの中心に置いた計画ではなく、各自が自分の好きな場所を選び、お互い心地よい距離を計りながら、上下の視線の交換があったり、見えないがどこからか声が聞こえたりといったような、家全体での多様なコミュニケーションが生まれる家を提案してほしい。



Project title
目線の家

Name
楊 賽 賽

段差を利用し、間仕切りに頼らない家をつくった。1階と2階は家族の共有空間で、3階はプライベートな寝室である。床をテーブルとして使うことで、普段と違う視線が感じられ、家族とのコミュニケーションも増える。3階は2つのテラスによって2つの寝室に分けられる。この視線や気配が通る家は新しい生活方法をもたらすことであろう。

ふたつの住宅論

year 昼間部 2年 Lecturer 大松俊紀



① コンセプトダイアグラム。土間と床の境目、小上がりに着目した ② 構成図 ③ 模型俯瞰。下が緑風の家 ④ 土間を挟むように小上がりの空間と壁沿いの設備が配置され、コミュニケーションの場を生み出す ⑤ 外観 ⑥ 土間に囲まれた主生活空間

Project title
緑風の家

Name
孫愛津

「土間の家」にあるような小上がりの床は、土間と板の間を繋ぐ役割を果たし、コミュニケーションが生まれる場である。そこでこの設計では、外周を通り土間を設け、中央に450mm高の主生活空間を設けることで、その空間の四周が小上がりの機能を果たす。小上がりと対応するように、壁沿いには生活機能を分散させることで、それぞれの場で作業する人同士のコミュニケーションが生まれることを狙った。

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、戦後の住宅史を学ぶ。今回は全員が「土間の家」の隣に新しい住宅を設計する課題とした。まず、彼の著書『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。



① 土間を家の西側から回遊路を見る ② 模型俯瞰 ③ 土間を家の庭を共有する ④ 回遊の家と土間を家の間を一直線に視線が繋がる ⑤ コンセプトダイアグラム。土間の家と回遊の家の間の庭(点線部)を外部の土間と見立てて生活の場としている ⑥ 断面図

Project title
回遊の家

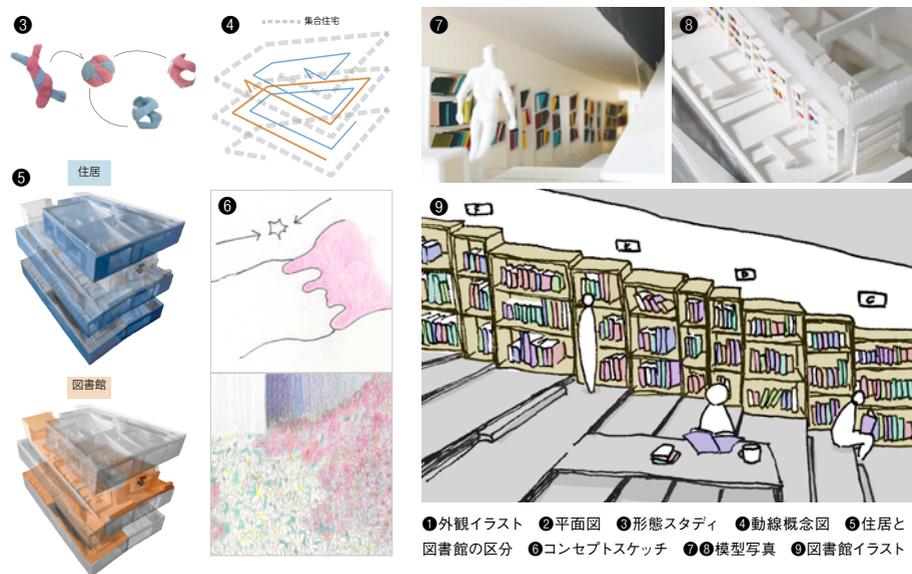
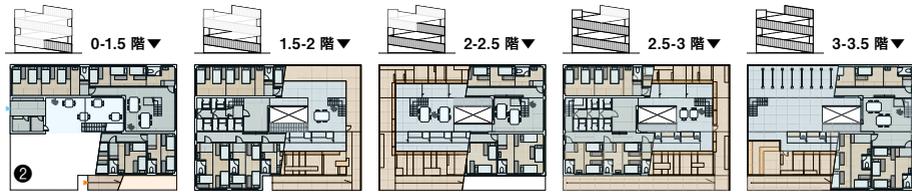
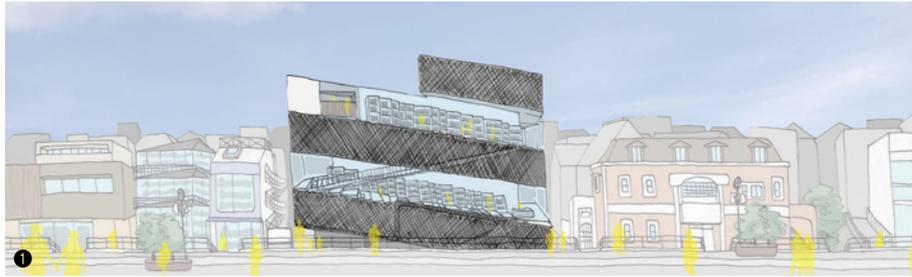
Name
高橋優里

土間の家では、外部空間が内部と連続しながらも家族が活動する空間とその奥の空間に緩く分かれているところに面白さを感じた。そこで、外部の活動の場(架空の土間)をつくることと、自然豊かな軽井沢で大地に触れ、季節、天候を感じる住宅を考えた。設計した住宅は、土間の家を挟んで北と南に生活機能が二分される。このため、生活を機能させるには、土間の家という中心的存在をぐるぐると回遊しなければいけないのであった。

Title

「Blending Housing」—新しい都市の住まい

year 昼間部 3年 Lecturer 渡邊健介+渡辺真理+木下庸子



① 外観イラスト ② 平面図 ③ 形態スタディ ④ 動線概念図 ⑤ 住居と図書館の区分 ⑥ コンセプトスケッチ ⑦ ⑧ 模型写真 ⑨ 図書館イラスト

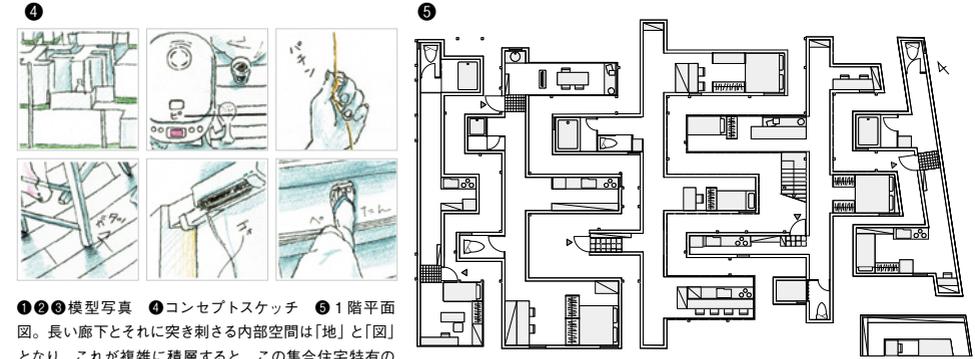
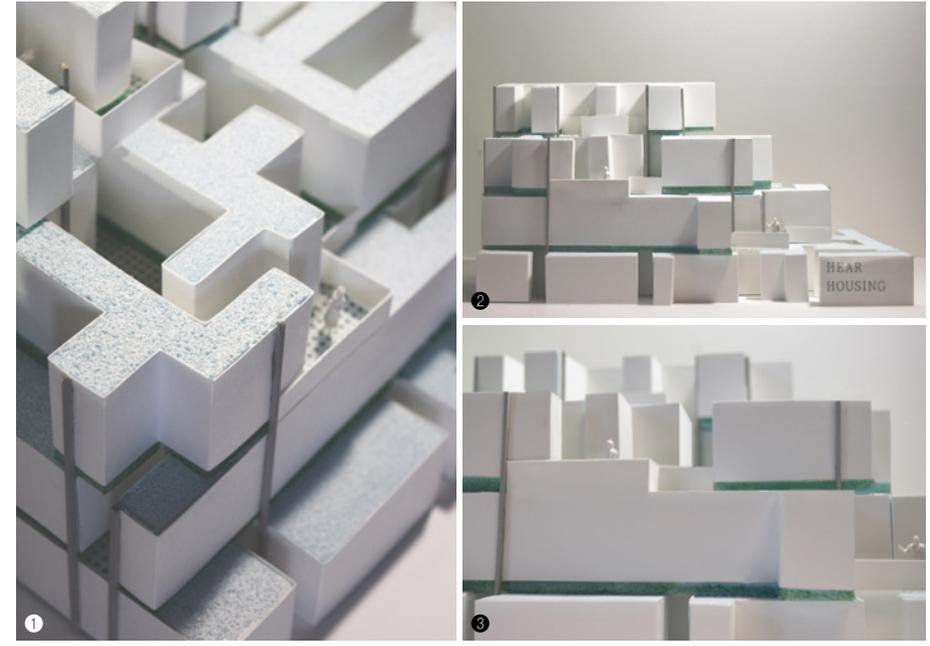
Project title
Swirl Hill

Name
尚永実子

1本のチューブが渦を巻いている構成で内側に住人の生活空間、本棚を挟んだ外側は街の図書館。住人と図書館利用者は巻かれた形に沿って建物を登っていく。内部と外部がぐるぐると交差することで思いもよらない場所で内部同士、外部同士が巡り会う。住人たちは図書館に自らの趣味や好みの本を並べ、他の住人、友達、一般利用者などは気になった本を借りる。本を介して住人と繋がり、その人を知る。交流が生まれる。

Content

住宅はその境界が硬すぎるのではないか。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「Blending」とは「混合」「融合」などの意味がある。互いの生活が交じり合い、近隣や都市に開く住宅を、このキーワードを元に構想する。まず渋谷のまちの観察から空間や行為が「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新たな住まい方、空間の可能性を探求する。



①②③ 模型写真 ④ コンセプトスケッチ ⑤ 1階平面図。長い廊下とそれに突き刺さる内部空間は「地」と「図」となり、これが複雑に積層すると、この集合住宅特有のノイズが生み出される

Project title
HEAR HOUSING

Name
君島序

音は、視覚的な繋がりよりも、その場をその場たらしめる性質がある。今ある生活や街が発する音に耳を傾けることで、新しい生活の形が生まれる。そんな「音」による集合住宅を設計した。迷路のような空間の中で、図と地の空間が複雑に積層されていくことで、さまざまな音が生まれ、この集合住宅特有のノイズが生まれる。このノイズは住居者の意識に深く残っていく。「集まって住む」ということの答えは、このノイズを聞くことにあるのではないだろうか。

2人の都市住まい

year 夜間部 1年 Lecturer 高塚章夫



① 模型断面 ② ファサード。間口の狭い敷地に建つ ③ 1階庭。右に進むとギャラリー ④ 3階キッチン ⑤ 平面図

Project title

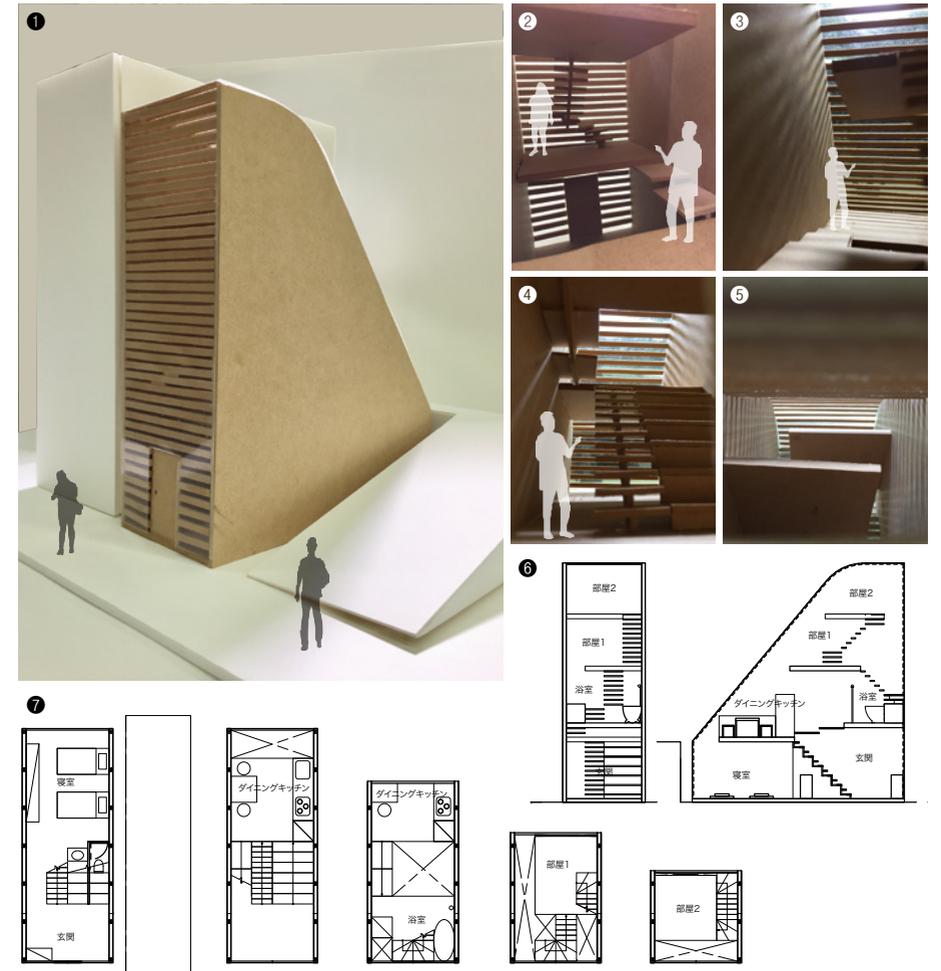
浅草の家

Name

水口七海

浅草・隅田川沿いに計画した住宅。住人2人は江戸手描提灯職人である私と伝統工芸を学ぶ外国人である。1階には職人の作品を披露するギャラリーと、外のひととの繋がりをもつための庭を配置。2～4階は共有空間と作業場、最上階の5階は、他人である2人の部屋を中庭を挟んで配置した。都市とは、人のいるいるな人が行き交うところ。住まう2人も定期的に変わる。そんな2人の、都市での仮住まいを提案する。

現代の都市住宅について考察する。小さな自邸の設計を通して、過密な都市でどのように快適に住まうか、限られた空間の中でより豊かに過ごす時間を生み出せるかを考える。光・音・自然といった外部環境との関係も積極的にデザインする。人々は都市に集中し、家族形態は多様化、シェアハウスなども一般化しつつある中、いま都市に住むことの意味が改めて問われている。家族とは限らない他者と住むことを想定し、何を共有し何を個有するかをもう1つのテーマとした。これは新しい都市住宅のモデルを創造する試みであり、今の自身の生き方を綴る物語でもある。



① 外観 ② 2階キッチンダイニングから見る ③ 3階浴室から見る ④ 1階玄関からの見上げ ⑤ 2階キッチンダイニングからの見上げ ⑥ 断面図 ⑦ 平面図。左から1階～5階

Project title

二人の家

Name

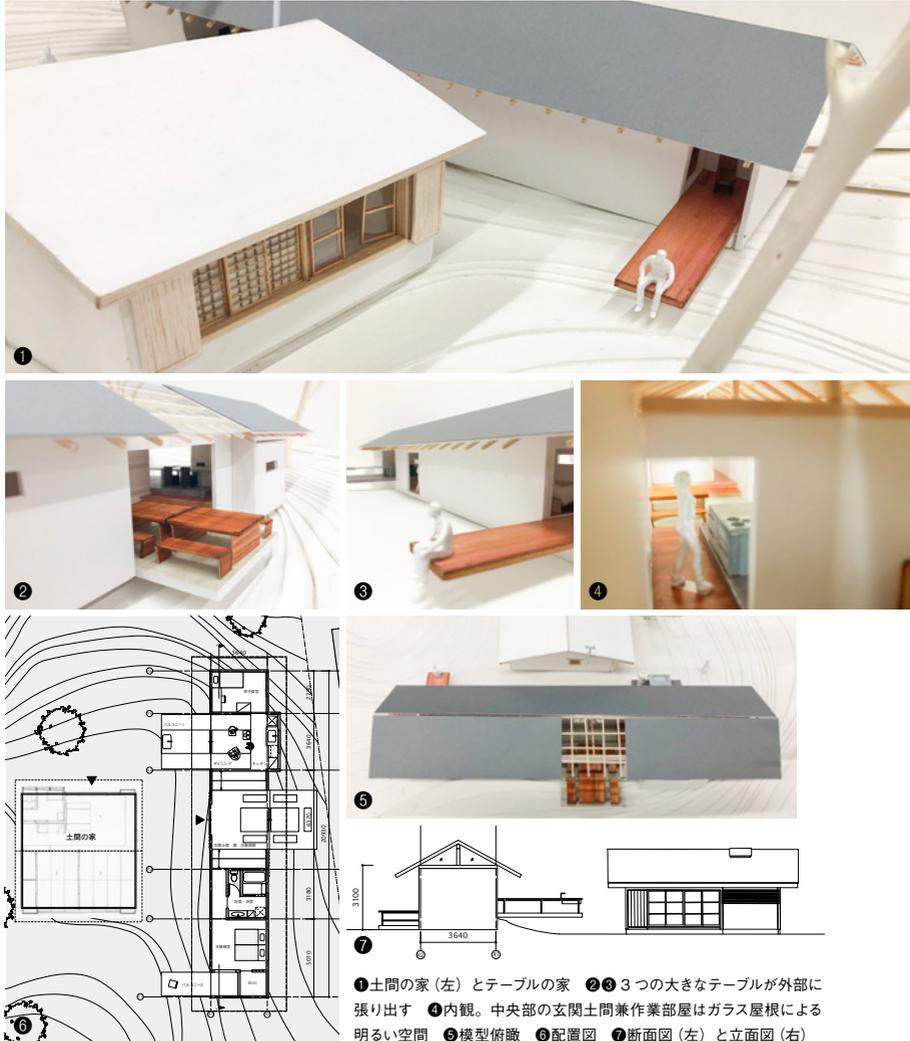
奈良恵嗣

私が思うに、都市の発展において人間は「数」として扱われる。そんな日々の終わりに帰るべき場所は1人の人間に戻れる家である。そのためには2人が一緒にいることが実感できる必要があると考えた。この住宅では光と影が交互に入り込む贅の天窓とスキップフロアによってパートナーの様子が見えたり見えなかったりする状況が生まれる。内部空間により2人の関係が付かず離れず、心地よい距離感になるように意識した。

Title

トキ
マ
時と間を繋ぐ住宅論

year 夜間部 2年 Lecturer 大松俊紀



①土間の家(左)とテーブルの家 ②③3つの大きなテーブルが外部に張り出す ④内観。中央部の玄関土間兼作業部屋はガラス屋根による明るい空間 ⑤模型俯瞰 ⑥配置図 ⑦断面図(左)と立面図(右)

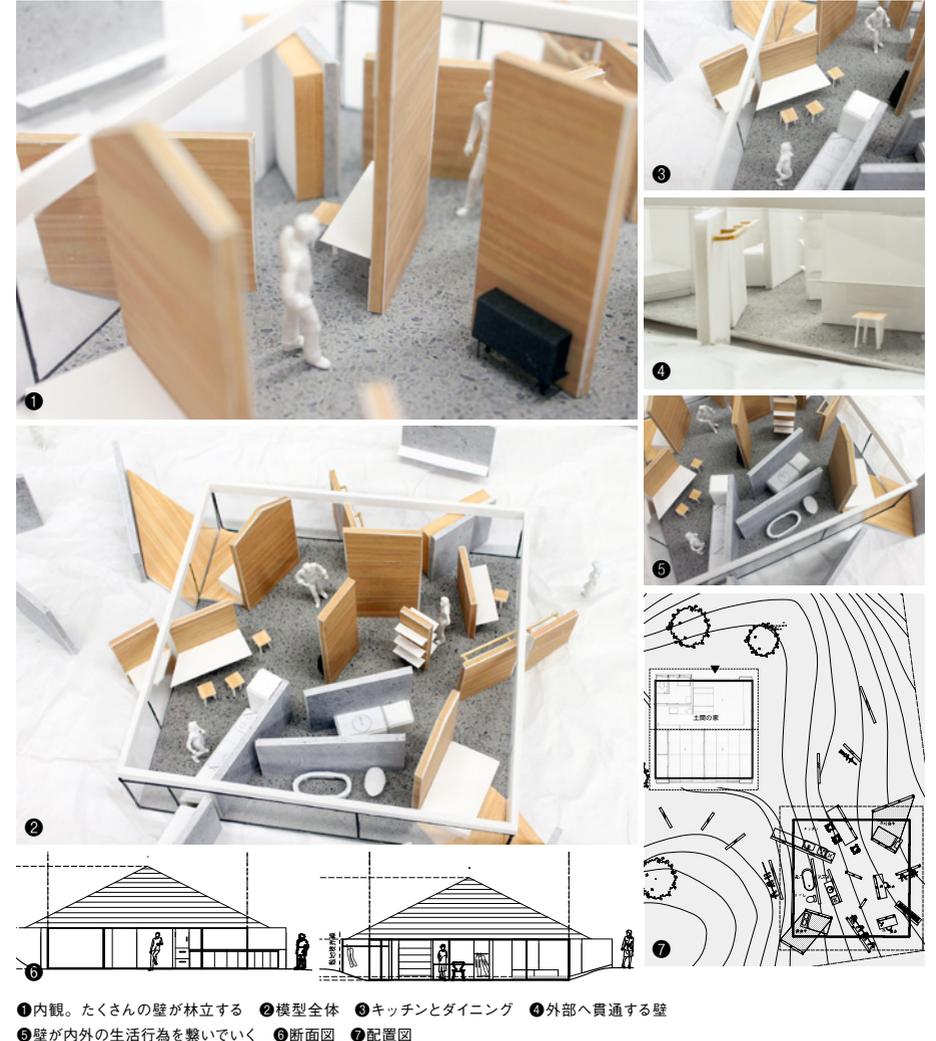
Project title
テーブルの家

Name
阿久根直子

「土間の家」が正方形平面で外界に閉じた形だったのに対し、「テーブルの家」は南北に長い形とし、東西に3つのテーブル(台)を挿入した。テーブルへは内外からアプローチ可能で、それぞれ食、作業、癒しと別々の役割を担う。また内部では幅の広い階段でレベル差を設け、テーブルが内部を緩く仕切るように考えた。テーブルを通じて軽井沢の自然と積極的に関わり、家族や地域の人々と交流することができる。

Content

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？



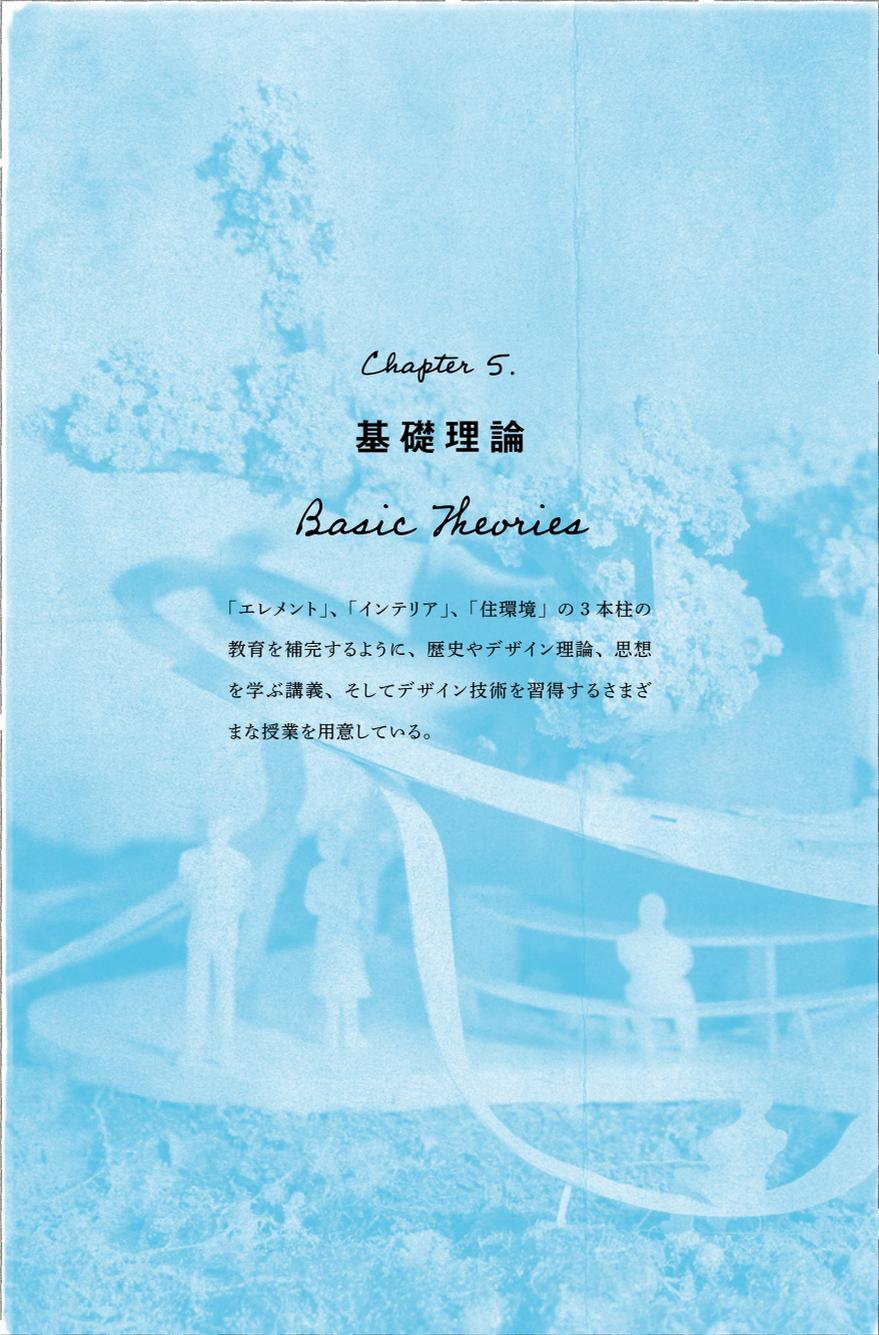
①内観。たくさんの壁が林立する ②模型全体 ③キッチンとダイニング ④外部へ貫通する壁 ⑤壁が内外の生活行為を繋いでいく ⑥断面図 ⑦配置図

Project title
壁の家

Name
奥平真司

壁1枚1枚に異なる行為が発生するようにした。食事、読書、勉強——さまざまな行為は固有の壁を起点に行われる。ダイニングテーブルが1つあれば、いろいろな行為ができてしまうのは確かだ。しかし、それではある特定の場所だけで生活が完結してしまう。住宅全体に分散した壁にそれぞれの役割を持たせるということは、積極的に住宅全体の空間を活用することであり、壁と壁の間に生まれる曖昧な行為を積極的に生産することにもつながる。





Chapter 5.

基礎理論

Basic Theories

「エレメント」、「インテリア」、「住環境」の3本柱の教育を補完するように、歴史やデザイン理論、思想を学ぶ講義、そしてデザイン技術を習得するさまざまな授業を用意している。

平面から立体、そして空間デザインへ

year 昼間部 1年 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

立体課題 (ランプシェード)



Project title
オリ (織)
Name
HUANG YU CHEN
[1A クラス]



Project title
pearl
Name
華 媛媛
[1B クラス]



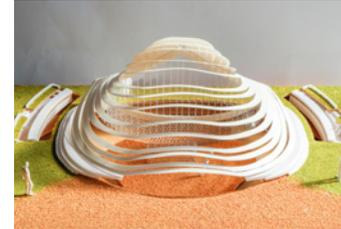
Project title
lullaby
Name
安部ひなた
[1C クラス]



Project title
Kagari
Name
田中順子
[1D クラス]

1年次は、2年次で専攻(スペース、ファッション、プロダクト、ヴィジュアル)に分かれる前に、すべての基礎となる造形演習(平面、立体)を1年間学ぶ。この授業もそのひとつで、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。

空間課題 (代々木公園のカフェ)



Project title
ヴァルトアインザムカイト
Waldeinsamkeit
Name
菅原秀真
[1A クラス]

Project title
Nen-rin cafe
Name
今井千尋
[1B クラス]



Project title
C to R
Name
野村仁衣那
[1C クラス]

Project title
UTSUROI
Name
種村美輝
[1D クラス]



Vectorworksを使用したインテリア、家具の作図

year 昼間部2年 Lecturer 中島崇行+土井智喜



emeco / Run by Sam Hecht and Kim Colin



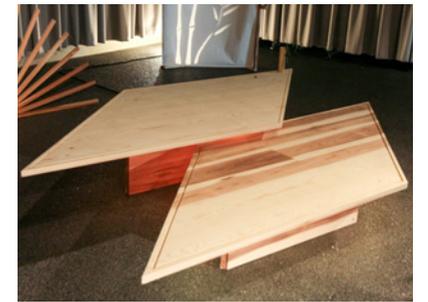
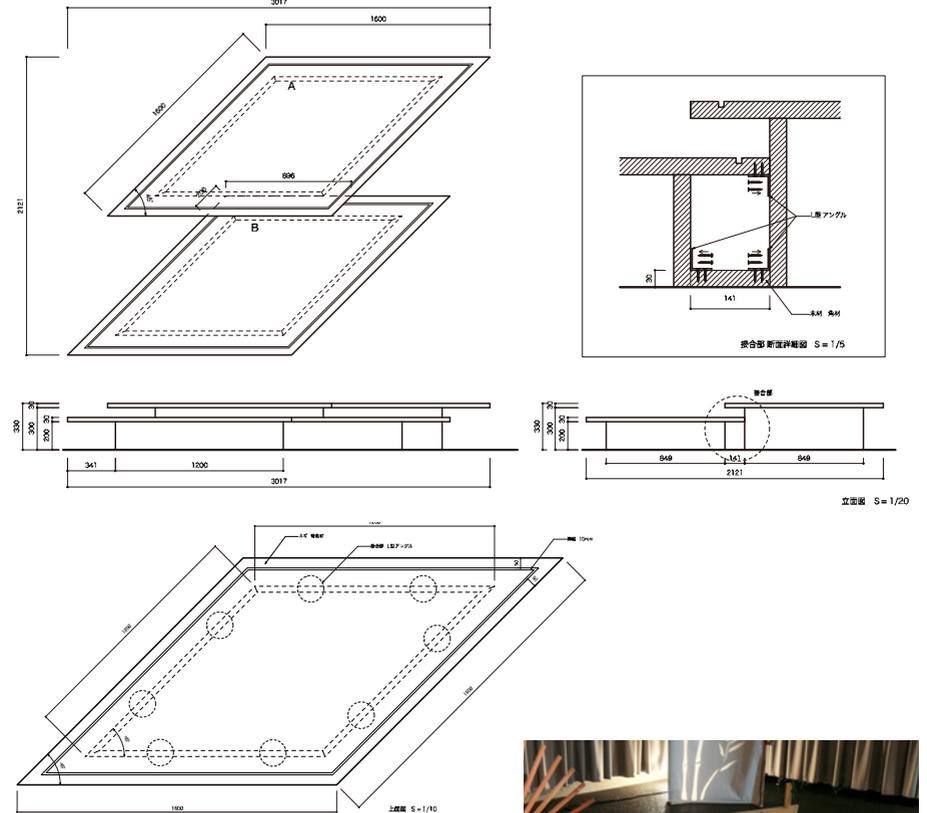
emeco / Allé by Jasper Morrison

Project title
「土間の家」の製図

Name
川本 悠生

篠原一男の「土間の家」を Vectorworks で製図し、さらにそれを元にインテリアを自ら考えていく。テクスチャや家具の想定もし、より伝わりやすい図面の制作と基本的な CAD の操作について学んだ。また土間の家が 1963 年のものであり、設備も現代に合ったものを検討するため、リノベーションについて考えるような点も多かった。

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を多く取り入れた図面を作成する。後半は家具の発注を想定し、つくり手に必要な情報を考えながら、線の太さや種類など 1 本の線がもつ意味を意識して詳細図を作成。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。



Project title
家具図

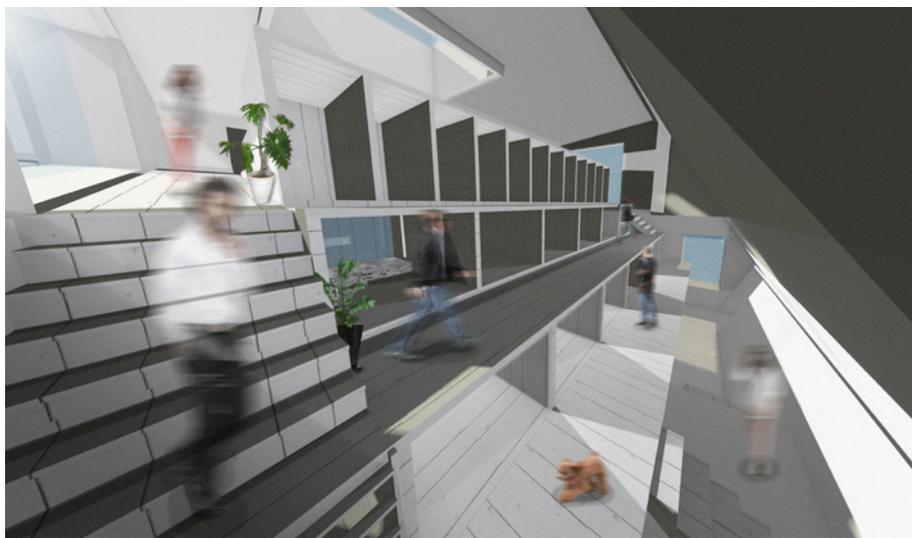
Name
黒田 誠之介

グループで作成した作品の一部である。お盆をモチーフにしたベンチで、ゆったりとした空間で時の流れを忘れさせる作品となっている。図面作成に当たって特に工夫した点は接合部の詳細である。どのように天板と脚が接合されているかなど伝えるべき情報を再確認しながら作成した。また、つくり手にしっかりと伝わるように寸法線の入る場所などに配慮した。

Title

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

year 昼間部3年 Lecturer 中島崇行+土井智喜



Project title

風の穴

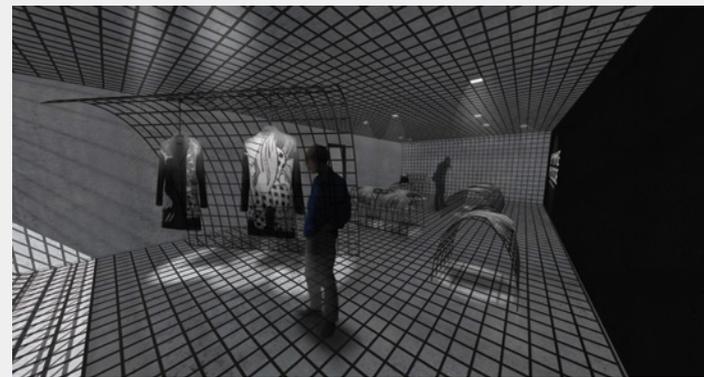
Name

HAN QI

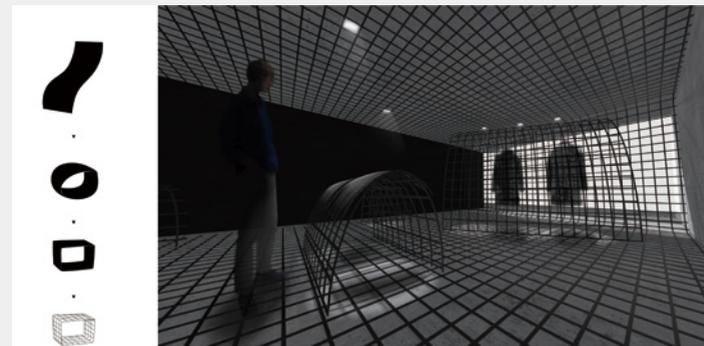
原宿のキャットストリートに「Blending Housing」をデザインする課題（住環境デザインⅢA）で、CGパースをVectorworksを使って作成した。外観パースでは周囲の建物を抽象化して建築を強調し、内観パースでは少し角度をつけて内部空間の構成を一覧できるようにした。この建築は都市中でのカオスなイメージがあったので、Photoshopでグレー調のパースに加工している。レンダリングする上で照明の配置が難しかった。

Content

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作成する課題。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パースを作成する。素材感や光の表現など細部の積み重ねが全体のクオリティを形成していることを学ぶ。ベースとなるパースやイメージ画はPhotoshopやIllustratorなどのソフトで加工し、図面やコンセプト文とともにレイアウトして仕上げていく。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ことを目的としている。



HOME
PLISSE



Project title

イッセイミヤケ

Name

高山優希

インテリアの課題（インテリアデザインⅡA）で制作したイッセイミヤケのメンズブランド、オムプリッセの店舗デザインを3DCADで作画した。メンズブランドのクールなイメージを表現できるよう、暗めの空間の中で商品にスポットで光を当て、明暗のメリハリをはっきりつけた。また、プレゼンシートは全体の雰囲気統一するように心がけた。

Title

建築スーベニアをつくる

year 昼間部 2年 / 夜間部 1年 Lecturer 磯達雄

Project title

梅田スカイビル▶双眼鏡

Name

木原優成
[SD1 クラス]

頂部で繋がった連結超高層のビルを双眼鏡に。カーテンウォールのデザインと空中庭園の丸穴も表現されている。



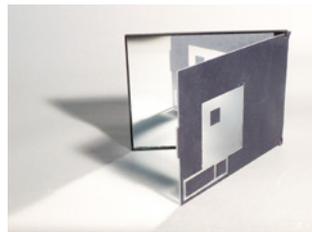
Project title

鈴木大拙館▶コンパクトミラー

Name

和泉祐希乃
[2E クラス]

庭を含めた平面を半透明素材に表したカバーを開くと、内側には鏡。自らを省みることが、鈴木が追求した禅の実践に通じる。



Project title

東京駅丸の内駅舎▶傘

Name

白端雪
[2E クラス]

天井ドームの意匠を傘の外面に転写している。内側に表現できていればなお良かった。

Content

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。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。一つは建築の個性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か、それを的確に把握することが建築の理解に繋がる。もう一つは機能と形の関係性を捉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辿る。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。

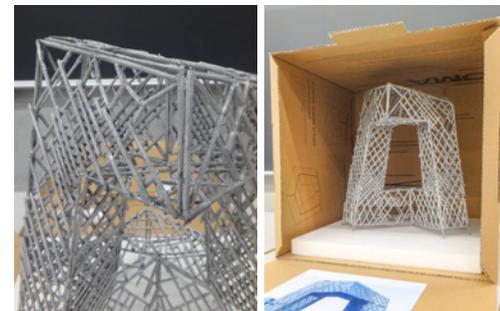


Project title

ブラジリア大聖堂▶照明

Name

オスカー・ニーマイヤーによる建築の外観をそのまま照明の傘に。内側から漏れる光によって、美しい造形が浮かび上がる。
[SD1 クラス]



Project title

建仁寺▶蚊取り線香皿

Name

樋田明広
[SD1 クラス]

枯山水の庭を模しており、蚊取り線香が燃え尽きると、下に箒目による水紋のような模様が見れる。



Project title

CCTV▶お香オブジェ

Name

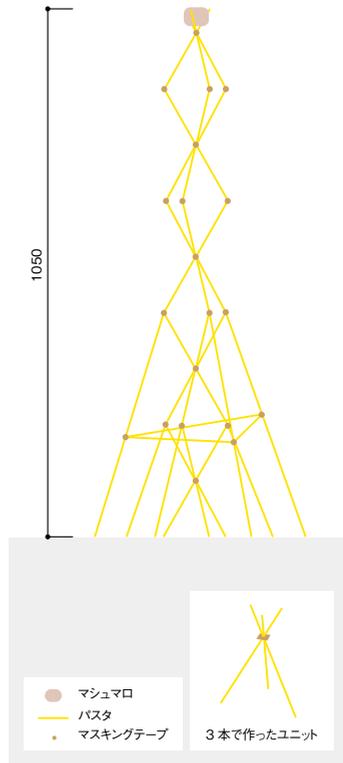
奈良恵嗣
[SD1 クラス]

折れ曲がりながらリング状につながる不思議な形の建築を、細いお香をつなぎ合わせて再現している。隣接する文化センターで起こった火災を踏まえての提案で、このオブジェも火を着ければ芳しい香りを放ちながら崩れていく。

Title

マシュマロチャレンジ

year 昼間部2年 Lecturer 平岩良之



Project title

パスタタワー

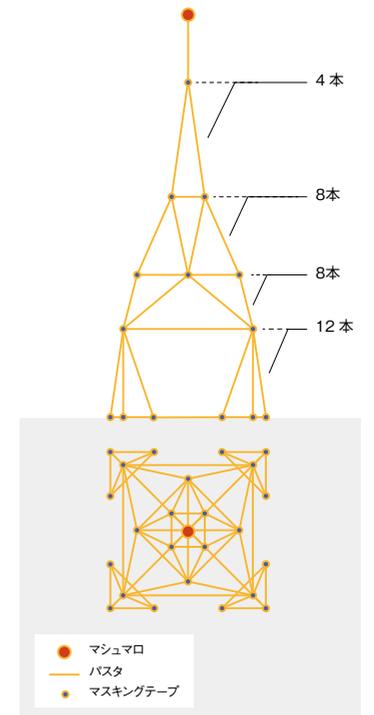
Name

浦木美由紀 田中直子
岡村 萌 楊 賽 賽
黒田 誠之介

パスタ3本で構成したユニットを組み合わせることでできたタワー。バランスを保つのが困難で、左右に揺れた分だけ反対側を引っ張って成立させた。高さを意識すると崩れてしまうため、土台にパスタを追加し広げることで安定させることができた。接合部がしっかりしていないと安定しなかったことから接合部に興味を持った。

Content

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。



Project title

クワタワー

Name

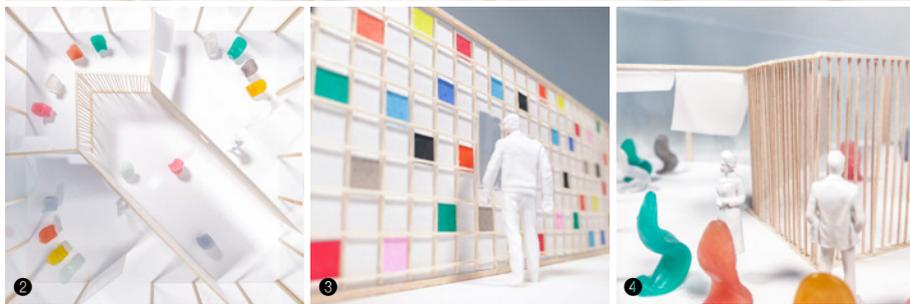
今野 優香 高橋 優里
倉岡 曜 備前 珠希
孫 愛津

電波塔をイメージした、トラス構造の4段式タワー。最下段の足の面を三角形にすることでパスタの本数を増し、安定させている。足が横に広がろうとする強い力を抑えるために、四隅の対角線上に支えを入れた。これにより構造とバランス両面で安定した。

Title

仕切る：名作椅子の展示空間

year 夜間部1年 Lecturer 藤原俊樹



① 展示空間ファサード ② 全体の俯瞰 ③ 障子の仕切り壁
④ 仕切り壁を通して中央の椅子を見る ⑤ 入り口付近の展示室

Project title

和洋折衷

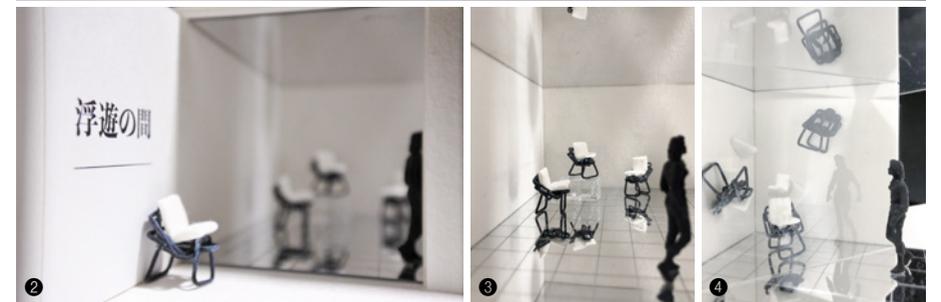
Name

荒谷一輝

バントンチェアの持つ曲線美と障子や木が持つ直線美の対比をテーマにした椅子の展示空間。カラフルな色彩を格子壁に取り入れ、3つの仕切壁を通して見える椅子に変化をもたせた。対立するもの同士を共存させながら、協調し合う関係へと変化していく空間を目指した。

Content

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。



① 入り口およびサイン ②③④ 浮遊の間 ⑤⑥⑦ 重力の間

Project title

椅子で感じる
「重力と浮遊」展

Name

中内 健人

スチールロッドのフレームにクッションという同じ要素で構成されているながらも、LC2と sofssof、この2つの椅子の姿からはそれぞれ「重厚感」と「軽快感」という対称的なイメージを感じられる。椅子のイメージと合わせ鏡による空間の広がりを利用して「重力」と「浮遊」を表現しようと試みた。重力の間、浮遊の間に往き来することで時空の歪みのような感覚を味わえる展示空間にした。

Topic 1.

「3つのインテリアエレメント」展開催

- 【金期】2018年7月21日(土)～23日(月)
- 【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22名

エレメントデザインⅡA (P.52-53)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)



Topic 3.

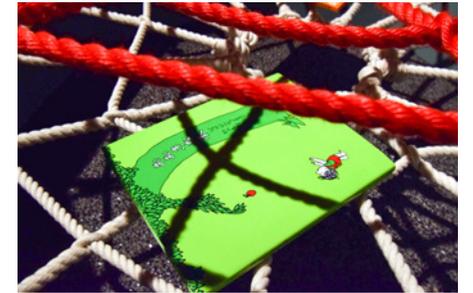
「座る×本」展開催

— 行為から発想する家具のカタチ —

- 【金期】2018年4月26日(金)～28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12名

私たちは、ほとんどの生活行動の中において、ほぼ完成されたモノに囲まれて生きている。世の中に存在するモノには既に名前が付けられており、ジャンル分け、カテゴリ分けがなされている。それに慣らされてしまった私たちは、疑いもなくそれらを受け入れ日々生活している。

しかし、デザインの世界を志す若者たちには、これらの固定観念を一度取り払ってもらい、全てのモノゴトについて純粋な眼と心で創造活動に取り組んでもらいたい、そのような思いがこの展覧会には込められている。(担当講師：堀岡 勝)



Topic 2.

第42回学生設計優秀作品展に出品

— 建築・都市・環境 (レモン展) —

- 【金期】2019年5月18日(土)～21日(火)
- 【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・レモン画展

関東を中心に全国の大学、専門学校の建築・インテリア学科 (今年は56校参加)の代表作品が出品され、有名建築家らによって審査される展覧会。

今年の審査委員は、佐藤尚巳氏、坂牛卓氏、山梨知彦氏、竹内昌義氏、五十嵐太郎氏の5人であった。

今回は、夜間部から川島純也が出品。作品は、「Shimokitazawa Crossing」(P.38-39)。再開発によってその面影を失いつつある下北沢に、古くからの風景と文化を街と共存させながら継承していくような宿として小田急線の跡地に計画した。



Topic 4.

SD分野のウェブサイト

リニューアル

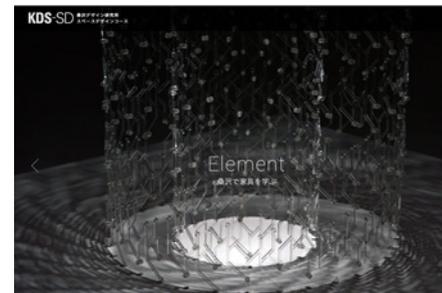
Instagram、Facebookも開始

SD分野ウェブサイト
<https://kds-sd.com>

Instagram
<https://www.instagram.com/kuwasawa.sd/>

Facebook
<https://www.facebook.com/sd.kds.5>

以前から開設していたスペースデザイン分野独自のウェブサイトでのデザインをリニューアルし、同時に Instagram と Facebook での情報発信も開始した。Instagram と Facebook では、普段の授業の様子や学生の表情を、写真を中心に日々アップしているの、ぜひフォローしていただきたい。



Introduction of Lecturer

講師紹介

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

Tatsuo Iso

[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～ブ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。

伊藤寛

Hiroschi Ito

[非常勤講師]
住環境デザインⅡA



建築家。1979年神奈川大学工学部建築学科卒業。2つの設計事務所勤務を経て85～88年早稲田大学大学院修士課程。86～87年ミラノ工科大学留学。88年～伊藤寛アトリエ。名古屋デザイン博覧会「建築 YATAI」コンペ金賞、神奈川県建築コンクール最優秀賞など。現在京都造形芸術大学大学院教授。

稲垣留美

Rumi Inagaki

[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。

内山敬子

Keiko Uchiyama

[非常勤講師]
KEIKO+MANABU ゼミ



沢瀬学と「KEIKO+MANABU」で活動。「ピラ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。

浦田孝典

Takanori Urata

[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。

大原温

Atsushi Oohara

[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ーズ。07年～camp。

大松俊紀

Toshiki Oomatsu

[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・ブンショウテン/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OMAASIA(現RAD)、香港勤務。05年～大松俊紀アトリエ。

小川暢人

Nobuto Ogawa

[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。

押尾章治

Shouji Oshio

[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、東京都大学非常勤講師。グッドデザイン賞金賞、iF DesignAward(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、DFA GRAND AWARD(香港)など。

木下庸子

Yuko Kinoshita

[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。

久保寛人

Hirotu Kubo

[非常勤講師]
インテリアデザインⅢA



1999年日本大学理工学部卒業。99～2007年クラインダイサムアーキテクツ勤務。12年～株式会社インサイドアウト代表取締役。スポーツ、ファッションブランドなどの物販店舗や飲食施設、ワークスペースなどの建築、インテリア、住器デザインなどを手がけている。

沢瀬学

Manabu Sawase

[非常勤講師]
KEIKO+MANABU ゼミ



内山敬子と「KEIKO+MANABU」で活動。「ピラ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。

篠崎隆

Takashi Shinozaki

[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。

鈴木真弥

Shinya Suzuki

[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。

高塚章夫

Akiyo Takatsuka

[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・ヴェレット校修了。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。

高平 洋平

Youhei Takahira

【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年田中弘光堂(今治)、17年Wander from Within展などを担当。

土井 智喜

Tomoki Doi

【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。

長岡 勉

Ben Nagaoka

【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ためのシェアオフィス「co-lab」の共同運営。JCD2008年度金賞(MUSVI)。

中島 崇行

Takayuki Nakajima

【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。

中山 定雄

Sadao Nakayama

【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。最近ではホテルや住宅、ストーリー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。

比護 結子

Yuko Higo

【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。

久山 幸成

Yukinari Hisayama

【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ト、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ケ岳の建築プロジェクトなど。

平岩 良之

Yoshiyuki Hiraiwa

【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。

藤森 泰司

Taiji Fujimori

【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「付まい」のデザインを目指している。
www.taiji-fujimori.com

藤原 俊樹

Toshiki Fujiwara

【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、空間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。

堀岡 勝

Masaru Horioka

【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。

水谷 雅文

Masafumi Mizutani

【非常勤講師】
エレメントデザインⅡA



多摩美術大学環境デザイン学科卒業。2002年～11年株式会社スタジオ80、株式会社内田デザイン研究所在籍。12年株式会社フューチャリティを設立。

渡邊 健介

Kensuke Watanabe

【非常勤講師】
住環境デザインⅢA



東京大学工学部建築学科卒業、同大学大学院修士課程修了、コロンビア大学建築学部大学院修士課程修了(フルブライト全額給費奨学生)。SHoP、C+A勤務後、2005年渡邊健介建築設計事務所設立。現在、東洋大学非常勤講師。

渡辺 真理

Makoto Watanabe

【客員教授】
住環境デザインⅢA



1977年京都大学大学院修了、79年ハーバード大学デザイン学部大学院修了。81年～87年磯崎新アトリエ勤務、87年設計組織ADH設立、96年より法政大学教授。「集合住宅をユニットから考える」(新建築社、2006年、共著木下庸子)ほか著。

その他の非常勤リスト

相澤 久美	木村 浩之	塩浦 政也	長澤 均	堀江 徹
浅野 泰弘	光嶋 祐介	紫牟田 伸子	長島 明夫	前川 知子
伊藤 邦彦	後藤 武	鈴木 紀慶	名見 耶 秀美	松本 文夫
遠藤 勝勸	小阪 淳	鈴木 康則	鳴川 肇	森川 嘉一郎
オオニシ タクヤ	小山 憲太郎	高瀬 磨理子	長谷部 匡	山村 真司
温野 まき	佐々木 雄旗朗	田中 元子	光畑 由佳	山本 晶

あとがき

令和元年となった今回の号では、新しい講師陣となって四年目の昼間部ゼミを改めて紹介しようと、担当講師にインタビューを試みた。もう一つの特集では、卒業生の中でも出来るだけ若い世代で活躍している人に今後もインタビューしていきたいと思い、始めた企画である。話は変わるが、令和元年を目前に野球選手のイチローが引退した。彼は毎朝決まって、カレーを食べていることは有名な話であるが、練習メニューをはじめ、彼の日常はルーティーン（毎日の決まったことの繰り返し）が多いという。私の好きな画家の一人に、ジョルジュ・ルオー（1871-1958）がいる。彼は晩年、キリストの顔の正面画ばかりを毎日繰り返し繰り返し描き続けていたという。そうすることで、キリストと世界への問いを続け、自分の芸術を聖なるものへと昇華させていったと言われている。スポーツ選手と画家という違いこそあれ、毎日意図的に同じことを繰り返すことで、神的な世界へと自分を誘う姿勢は共通している。

いつの時代も不安定な情勢の世の中だからこそ未来は予測不可能で、AIであろうがどんな技術が発達しようが、人間は常に不安に苛まれる。意図的に毎日同じことを繰り返すことは、ひよっとしたら、未来を予測することに一番近いのではと思うことがある。今日も昨日と同じことを繰り返すことで、明日も同じことが繰り返せるはずだと信じていることができる。そう思うと、毎日の繰り返しの行為行動を意識的に行うことが、いかに大切なものか身に染みて感じる。

卒業生の西尾君へのインタビューの中でも話題になったが、「自分に正直なデザインとは何か？」という問いは、歳を追うごとに強く考えさせられる。

デザインは、その人の生き様そのものであると思うし、その生き様は短い時間では到底形つくられるはずがない。それはまさに、自分は何者であるのか？何者になりたいのか？という根源的な問いを毎日毎日自問し続けながら、飽きもせずと同じデザインを描き続けることなのかもしれない。

そう綴った目の前には、いつの間にかまた違った雨が降り出し、五日間しか続かない新しくも儂い季節がその訪れを知らせていた。

大松俊紀

発行日

2019年7月22日

編集

宮畑周平（瀬戸内編集デザイン研究所）

責任者

大松俊紀

編集協力

SD専任教員、非常勤講師一同

デザイン

久我 遥

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

用紙

表紙：GA ボード-FS 215kg
本文：上質紙 90kg

