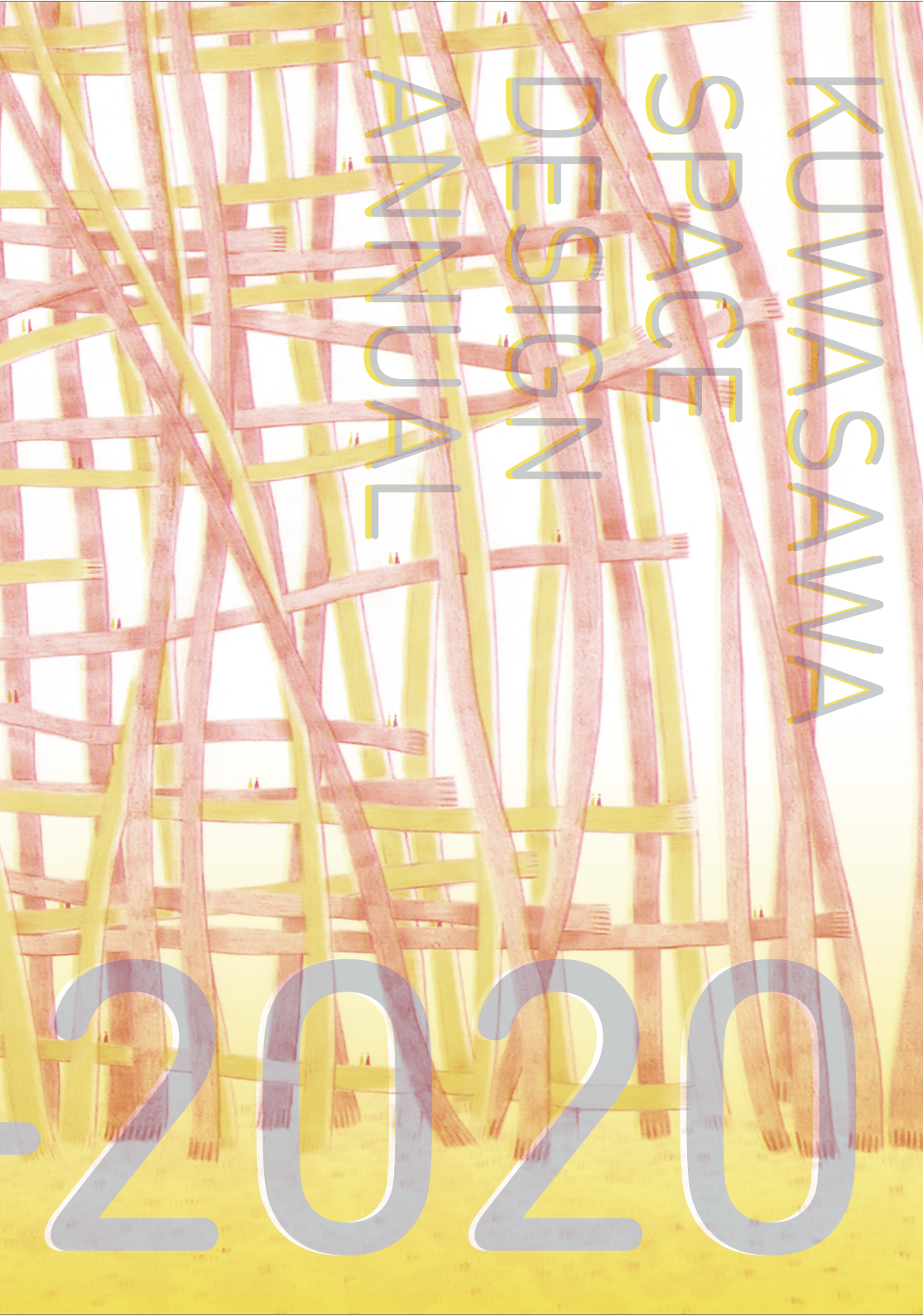

KUWASAWA
SPACE
DESIGN
ANNUAL
2020

KUWASAWA SPACE DESIGN ANNUAL 2019-2020

桑沢スペースデザイン年報 2019-2020

まえがき

大松 俊紀

春を経験することなく、気がつけばいつの間にか梅雨になっていた。窓から見える景色の移り変わりをこれほど毎日眺め続けた年はないというのに、そこに実感が伴わず、季節を享受できていない毎日は本当に不思議である。つくづく、人は集える（都市）空間とともに季節を感じ、都市も人もお互いを必要としていると感じる。そして何よりも、人が何の心配もなく憩える都市空間ほど素晴らしいものはないと改めて思う。

これほど劇的に生活が強制的に変化させられ、色々な行動に制限を強いられるのは、戦後初めてのことだという。それほど今回の新型コロナウィルスという感染症は世界に影響を与えた。教育の場では、対面で教えることが当たり前と思っていたデザイン教育が、急にオンライン授業という遠隔指導を強いられた。デザインを教えることは、技術を教えることでは毛頭なく、デザインに対する“姿勢”を、全身全霊でというと少し大袈裟かもしれないが、体当たりで教えることだと信じている自分にとっては、このオンライン授業という薄い液晶画面一枚で、どれほど伝えられているかは疑わしい。

また、このコロナ禍で話題に上るのは、オンラインといった「技術」にまつわることばかりである。科学技術に頼りっきりの現代社会においては、さまざまな最新技術が、この危機的状況をも乗り越えさせてくれるという科学技術神話から、我々現代人はいつまで経っても逃れることはできない（もちろん、非科学的な“祈り”に任せて乗り切ろうと言っているわけではない）。デザインとは、技術以前の（人間のあり方に対する）新しい価値観や理念の提案であると思う。そういった意味では、急激に導入されるさまざまな最新技術に振り回されている我々社会から、過剰で行き過ぎた合理主義に基づいた価値観が生まれることを危惧しないではいられない。

またコロナ禍は、テロや不測の自然災害などを当たり前のように経験している現代人に、更に過剰な予防意識をも生ませ、我々自身をどんどんと拘束し不自由にしていく。今まで以上にメディアの言葉は一人歩きし、人々の不安を煽る。予防、そしてそれに対する保険という、まだ起こっていない事柄に対しての、時には行き過ぎた行動や浪費が止まらないのも現代社会の特徴である。見えないものに対する恐怖に我々人類はどうやって乗り切ってきたのだろうか？ そしてこれからは？ そういった世の中に対する不安への“姿勢”がこれからのデザインを徐々に変えていくのであろう。そしてその姿勢は果たして教えられるものなのか?という茫漠な思いが止まないでいる。

このコロナ禍は、劇的に我々の生活に影響を及ぼしたと最初に書いたが、そもそも今回のようなことでその価値観が大きく揺らいでしまうようなことに、もともと価値などあったのか？ ということを我々は真剣に考えなければいけない。本当に大切なことは、人類が始まって以来、そんなに大きく変わっていないのではないか？ そう思うのは、古臭い考えを持つ私だけであろうか？

もくじ

2020年 卒業制作

藤森泰司ゼミ 006
KEIKO＋MANABU ゼミ 020
エレメントデザインC 036
インテリアデザインC 040
住環境デザインC 046

［特集］
卒業生の生き様
本橋 麻衣［インテリアデザイナー］ 052

エレメントデザイン

エレメントデザイン IIA 064
エレメントデザイン IIB 066
エレメントデザイン IIIA 068
エレメントデザイン A 070
エレメントデザイン B 072

インテリアデザイン

インテリアデザイン IIA 074
インテリアデザイン IIB 076
インテリアデザイン IIIA 078
インテリアデザイン A 080
インテリアデザイン B 082

住環境デザイン

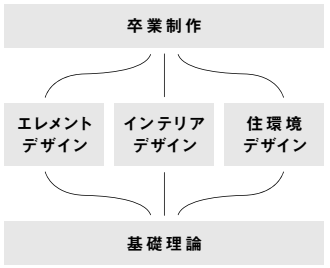
住環境デザイン IIA 084
住環境デザイン IIB 086
住環境デザイン IIIA 088
住環境デザイン A 090
住環境デザイン B 092

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 夜間部レクチャーシリーズ 106
講師紹介 108
あとがき 112

カリキュラム構成



2020

卒業制作

www.kds.ac.jp/sotsuten/2020/works/

2020年2月末の「令和元年度卒業生作品展」は新型コロナウィルスの影響で中止となった。それも展示準備をしている最中の中止決定で、学生の悔しさや悲しみはすぐに感情に置き換えられるようなものではないほど大きかったに違いない。その行き場を失った感情を今更癒すことはできないのを承知の上で、今回はすべての卒制作品を出来るだけ大きく掲載したいと思う。今まで予想だにしなかった卒展中止という事件は、我々教える側にも、改めてその大切さを教えてくれた。特に桑沢の卒展には、毎年たくさんの卒業生が見にきてくれる。後輩を気にかけてくれる先輩の姿勢は、大きな大学などではあまり見られない光景で、桑沢という独自の雰囲気を保ち続けている大きな一因になっているはずだ。

卒展も卒業式もすべて失った卒業生たちに大した言葉も掛けてあげられないが、学校で共有した時間と空間は消えてなくなるものではなく、いつまでも君達を支え続けてくれるはずだ。それだけは安心して前に進んでほしい。

大松 俊紀

| TITLE |

観察すること、そして身体へ

| CLASS |

藤森泰司ゼミ

| YEAR |

昼間部3年

| LECTURER |

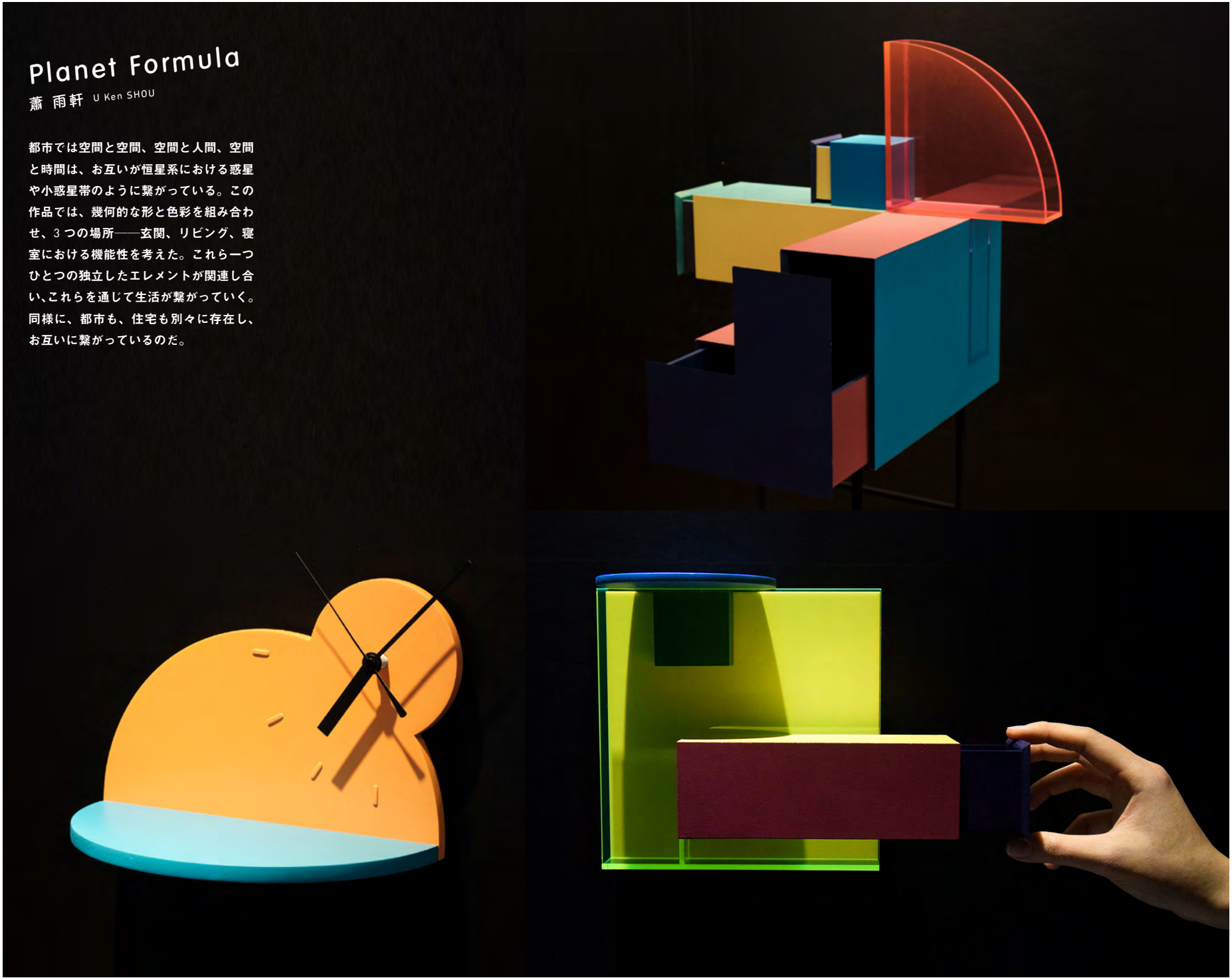
藤森 泰司＋藤原 俊樹

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

Planet Formula

蕭 雨軒 U Ken SHOU

都市では空間と空間、空間と人間、空間と時間は、お互いが恒星系における惑星や小惑星帯のように繋がっている。この作品では、幾何的な形と色彩を組み合わせ、3つの場所――玄関、リビング、寝室における機能性を考えた。これら一つひとつの独立したエレメントが関連し合い、これらを通じて生活が繋がっていく。同様に、都市も、住宅も別々に存在し、お互いに繋がっているのだ。



| TITLE |

観察すること、そして身体へ

| CLASS |

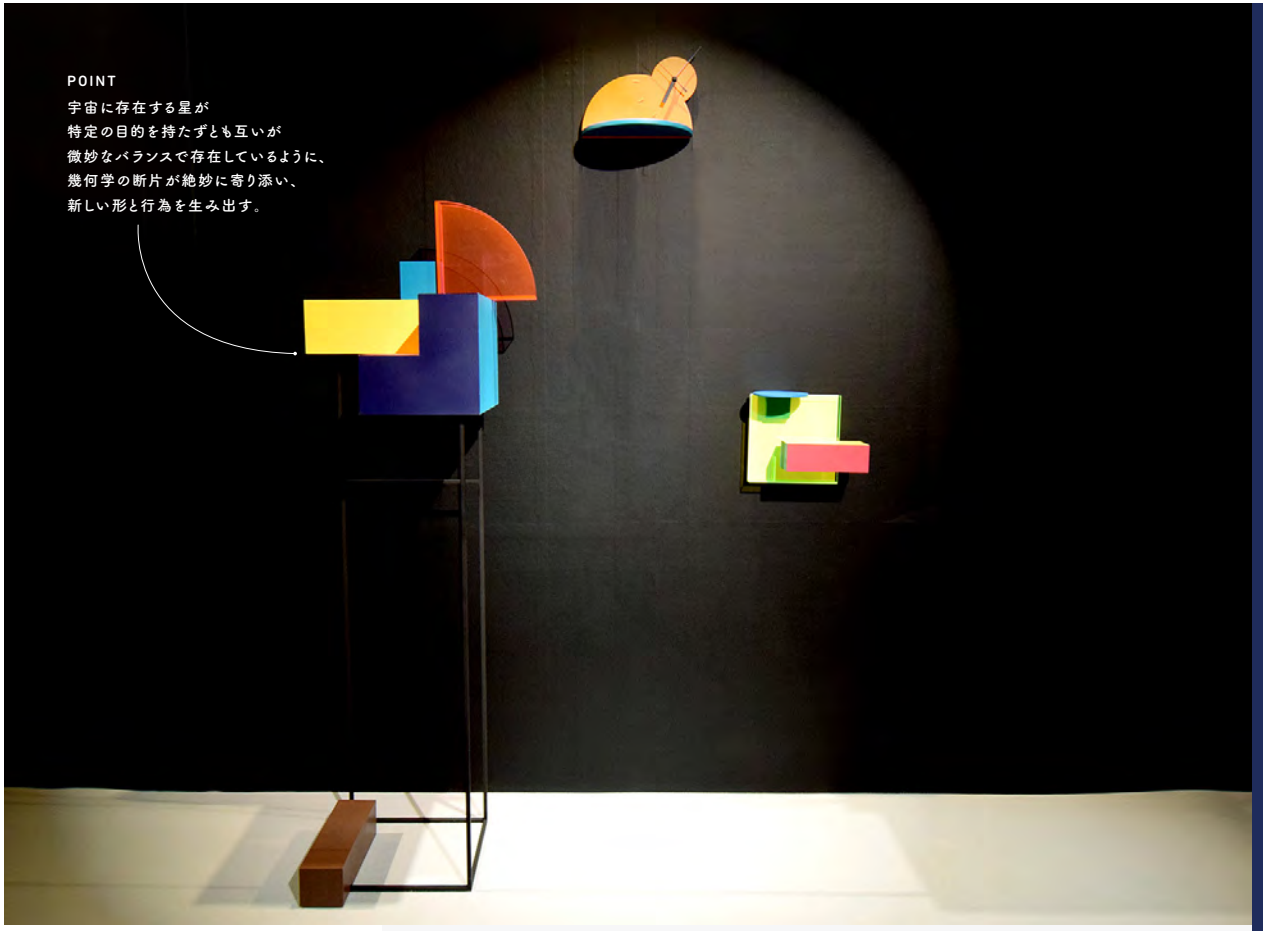
藤森泰司ゼミ

| YEAR |

昼間部3年

| LECTURER |

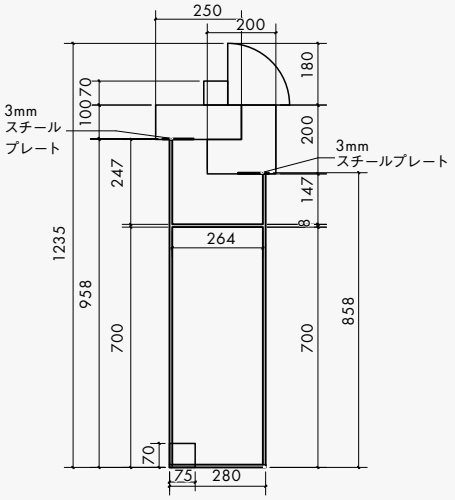
藤森 泰司＋藤原 俊樹



【講評】作品のきっかけを求め、身の回りの事象を観察しいているうちに、作者は、日常のさまざまなエレメントがそれぞれ独立しながらも、生活という名のもとに、さながら「小惑星帯」のように繋がっているというイメージが浮かんだ。具体的には、そうした小さなエレメントを幾何学的な形態に置き換え、自由に組み合わせていくことによって、自身が設定するシーンにおける小さな道具に変換していった。最終的には、玄関、リビング、寝室における収納家具となったが、そのありようは独特である。一見抽象絵画のような、色と形の組み合わせでありながら、実際にはそのシーンにおける人の振る舞いを研究し、極めて具体的な使用方法を示唆する形式が生まれていた。作者のグラフィカルなセンスが存分に生かされた、魅力的な家具となった。

担当講師：藤森 泰司

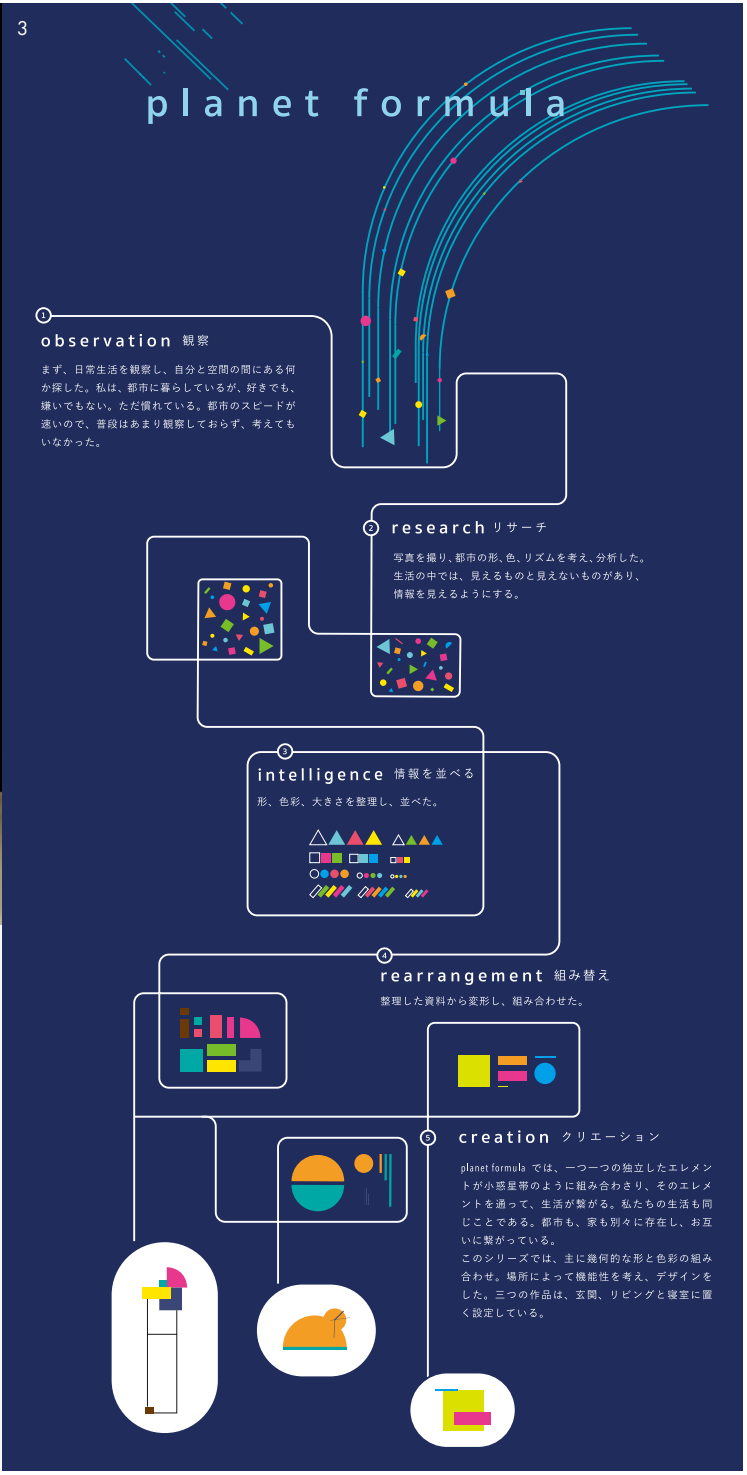
1



2

1. 側面図　2. アクソメ図
3. 思考プロセスのダイヤグラム

3



1

POINT
普段、人間が家具や
寝具に与えている重力を逆に
意識することになる。

motaree

石神 小夜 ISHIGAMI Sayo

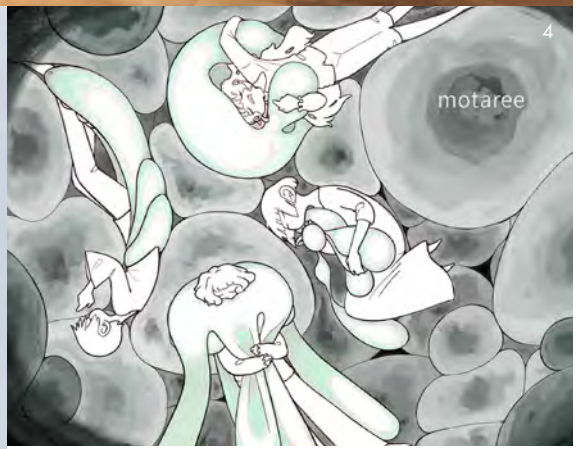
枕に顔をうずめたり、ソファの隙間に手を差し込んだり、畳まれた布団に足を入れたりなどすると、適度な重みや圧迫感で心地よさを感じる。そのことに着目し、柔らかく人にのしかかり、そしてまとわりつく新しい形のクッションをデザインした。服のように身に纏い使用する。4種類の作品を制作。頭に被るもの、手につけるもの、首に巻くもの、腰に絡みつくもの、それぞれが適度な圧迫感を与える形や重さになっている。

2

3

1. 手につけた実際の様子
2. 展示写真　3. 横から見た様子　4.motaree を使ってくつろぐイメージイラスト

4



例えば、椅子であれば「座る」とか、収納家具であれば何かを「収納する」であるとか、道具として既に見知っている機能性を持つ家具ではないもの。そうした一義的な機能性以前の、家具が本来持っている「身体性」に注目した作品。作者は、心地よさとは、ともすればちょっとした窮屈さのようなマイナス面が重要であることに当初から注目していた。ゆえに、そうした身体感覚を求め、何度も試作を繰り返し、最終的には「重さと圧迫感」を体感する／纏えるユニークな装置に行き着いた。この装置は、衣服を着ている時、家具に身を預けているとき、小さな空間に身を置くときの身体感覚に繋がっているが、そのどれでもない。頭、首回り、腰、手首、足首という身体の各部位を通して、自身の身体を否応なく感じるのみである。ただ、その感覚こそ、作者も求めていた心地よさなのである。多くの人に体感してほしい作品になった。

担当講師：藤森 泰司

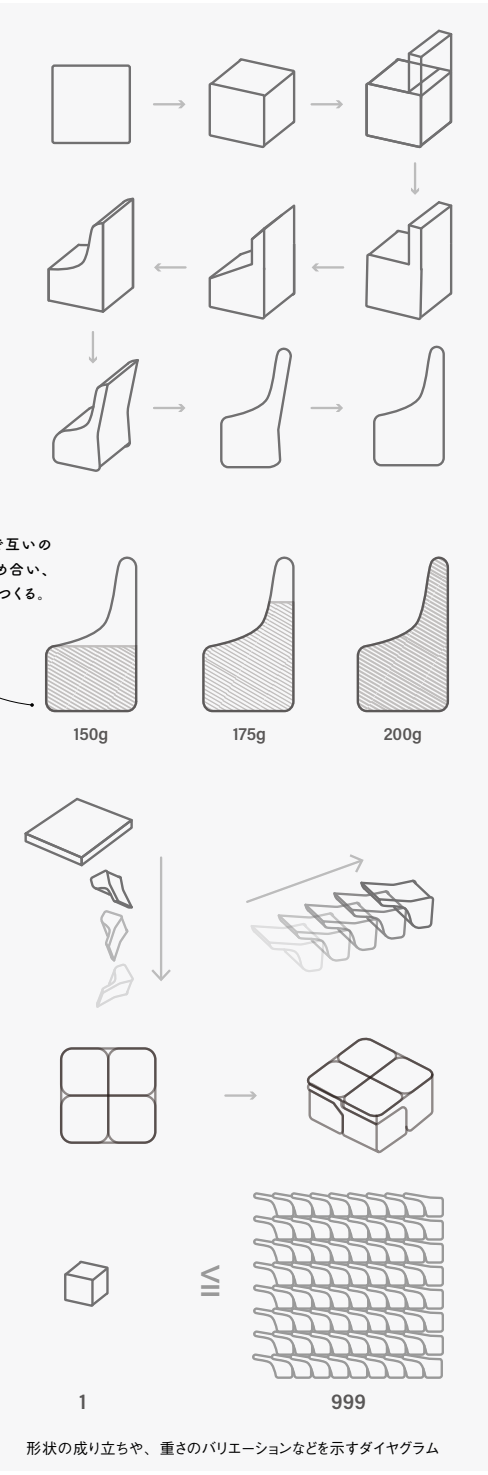
IBITSUMI

桑原 哲平 KUWABARA Teppei

どこかズレているような感覚「いびつ」。そういった感覚に寛容になり、正確さばかりを追い求めずに、やや曲がっていてもそれはそれで良い、といった感情をもたらしてくれる装置、効果を見出すモノを目指して制作した。「あなたって最近、『いびつみ』が増してきたわね――。」こんな言葉が良い意味になる世界になれば、人、街、社会の関わりが変わり、良い関係で面白い場ができてくるのではないか。

「歪／いびつ」という言葉に象徴される、完全に整った状態から、少しゆがんだり、ずれたりするなど、良い意味でのルーズさを持ったものに可能性を求めた作品。そうした感覚を、単体で表現するのではなく、断片としてのパーツをデザインし、それを組んで（積んで）いくことによって、身体を預ける場を作ることを目指した。ここでは、ブロックのような定型のパーツではなく、お互いが結び付けられる形状を持つ砂袋のようなパーツで組んでいった。そうすることで、ルールはあるが、互いの重さが加われば全体の形は歪んでいく。まさに"歪／いびつ"なボリュームが立ち上がり、その表情は魅力的であった。ただ、こうしたパーツのデザインは、それで何ができるかを明確に示す必要がある。何でもできるではなく、変化を許容しつつも、具体的な強い形式を見つけて欲しかった。

担当講師：藤森 泰司



形状の成り立ちや、重さのバリエーションなどを示すダイヤグラム

moco

備前 珠希 BIZEN Tamaki

まだ感じたことのない感覚を生み出したいという純粋な気持ちから生まれたソファー。ウレタンと空気のみでできていることが特徴。少しいびつな円の造形と、手作業ゆえのぼこぼことした感触が、可愛らしさと愛嬌を感じさせてくれる。触って座って楽しめるソファーである。

【講評】とにかくひとつの素材に固執し、特別な技術を用いず、シンプルな方法で身体を預けるボリュームを作った作品。具体的には、厚さ30mmのウレタンフォームを、同じ30mm幅で短冊状に割き、それらを鎖編みにして繋ぎ合わせ、さらに渦巻き状にして直径1,300mmのクレープのようなシートを作る。そしてそれを6段積み重ねて人が座れるボリュームを立ち上げた。言葉にすると、まさにそれだけなのだが、手作業で組んでいくために、当然均質にはならない。きれいに出来ないのである。だが最終的には、それがこの作品の魅力になった。鎖編みのボコボコとした不均質なテクスチャーは、シェービングクリームのようでもあり、気象衛星からみた台風の雲のようでもある。独特の座り心地も生まれている。テンポラリーな家具のありようを改めて示唆する作品となった。

担当講師：藤森 泰司

Moss Cube

白 瑞雪 Raisetsu Haku

石をイメージしたボリュームに、ふんわりとした肌触り優しい毛糸でハンドメイドした植物を植え付けた。日本人と自然は強い親和性があるが、庭のないマンションなどの都市生活では、自然を感じる機会が少なくなっている。部屋の中にグリーンを取り入れる方法のひとつとして、本物ではないけれど、十分に住人を癒すであろう。

【講評】自然の岩や石の上に植物／苔が生えている光景、つまりは岩と植物の質感や配色のコントラストや、それらが集まってつくられる風景にインスピレーションを受けた作品。通常、自然物を引用した造形はその模倣になってしまいがちだが、ここでは自分が感じた印象をうまく抽象化し、身体を預ける道具に昇華していたように思う。要は、石はウレタンフォームと布地、植物は毛糸に置き換わっているわけだが、その時点で、あくまでインテリアに置かれる「人工物としての美しさ」をどうつくるか？ということに切り替えられことがよかった。毛糸の造形にその意識の変化がよく現れている。最終的には、3つのボリュームを毛糸のテクスチャーが侵食していく、触感を生かしたユニークな身体の居場所となった。

担当講師：藤森 泰司

notalone ―ノタロン

今野 優香 IMANO Yuka

「シュールさ」をテーマに、自我が芽生えた生き物の要素を付け加えた家具。何となくソファーの隙間に手を挟んだり、枕の下に手を入れたりする時……ないだろうか。4匹の個性あるキャラクターがあなたの休まる時に寄り添う。

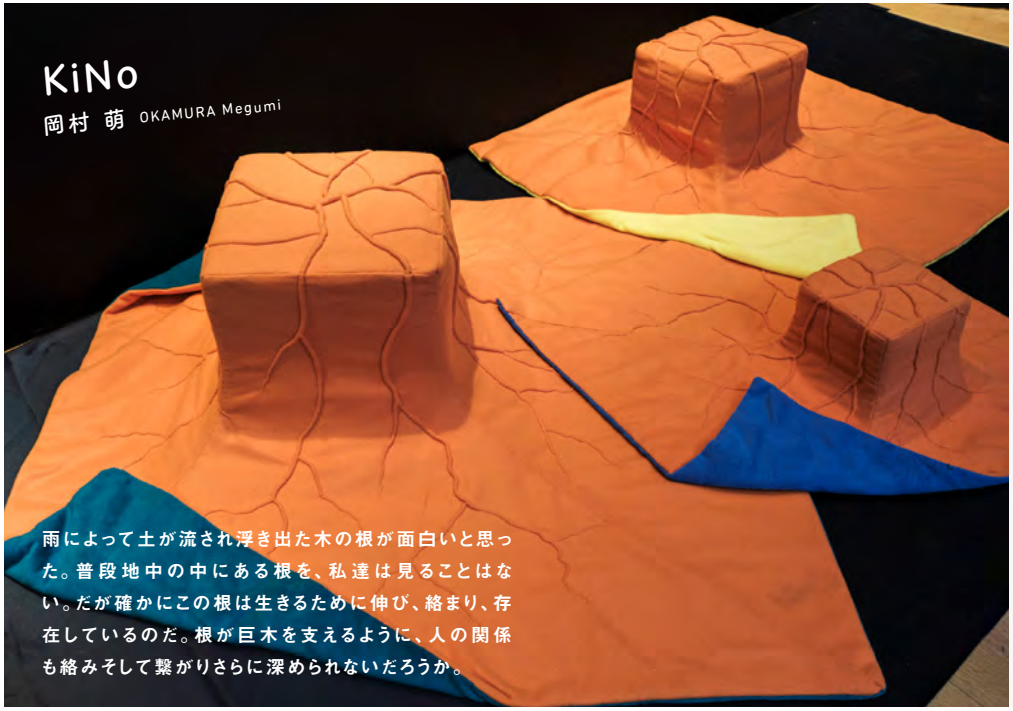
【講評】身体との関係、あるいはモノとの関係を扱う家具という道具を、もっと親密に、例えばペットに接するような、愛着にあるものに出来ないか？ 作者の言葉を借りれば「ユルくて、シュールな」家具とのコミュニケーションの在り方を目指した作品。そのひとつの方法として、作者は「生き物」の必要不可欠な器官としての“口(くち)”に注目した。なんらかの生き物やモノを連想させるボリュームに、口を付加することで、そこが頭と認識され、上下や前後の方向性も生まれ、とたんにキャラクター性を強く帯びる。また、口があることで、そのボリュームに内部と外部が生まれる。口に身体を挟んだり、モノの収納場所になったりすることが、“食べる”という行為の比喩となっていく。4体の生き物たちは、それぞれ異なるキャラクターと用途が与えられ、楽しい作品となった。

担当講師：藤森 泰司

KiNo

岡村 萌 OKAMURA Megumi

雨によって土が流され浮き出た木の根が面白いと思った。普段地中の中にある根を、私達は見ることはない。だが確かにこの根は生きるために伸び、絡まり、存在しているのだ。根が巨木を支えるように、人の関係も絡みそして繋がりさらに深められないだろうか。



【講評】雨によって地表の土が流され、林立していた木の根が露わになった光景をヒントに生まれた作品。作者は、絡まり合いながら広がっていく木の根の様子を、テクスチャーとして捉えた。テクスチャーは、平面と立体を分節せずにシームレスに繋いでいくことができる。ゆえに、その性質を家具に応用できないかと考えた。最終的には、ラグとスツールが一体化したような作品となった。両者の接点をなじませる形式もさることながら、まさに木の根をモチーフにしたテクスチャーがあるからこそ、両者は力強くひとつのまとまりとして認識される。また、ボリュームのサイズを調整した3タイプ製作したことで、それらが互いに重なりあいながら場をつくることも可能になった。かわいらしい家具となったが、異なる形式のバリエーションも恐れずに検討していくことで、さらにダイナミックに展開できたのではないかと思う。

担当講師：藤森 泰司

RESTE

田中 直子 TANAKA Naoko

切り離して使える、ユニット型のローテーブルと飾り棚である。部屋のインテリアとして魅せる家具をデザインしたいと思い、円の形から切り離した時の造形の美しさにこだわった。幾何学の面白さを家具に落とし込んだ。

【講評】日常の事象において、例えば、食べ物に多くみられるような、小さな単位が集合してボリュームとなった状態と、それが欠損した状態の表情の変化に注目し、そうした興味を何とかひとつの家具として表現できないか？ということに取り組んだ作品。この家具は、一見では、円を装飾的にモチーフにしたボリュームのあるローテーブルであるが、独特の方法で、自立した２つのテーブルに分割される。具体的には、板材による小さな円の集合体がさらに積層されており、２つのボリュームの欠損部分が互いに噛み合うような構造になっている。それぞれのバランスを保ちながら自立させることに苦労したが、検討を重ねて見事に実現させた。その佇まいは魅力があり、様々な展開の可能性を感じさせる。ただ、よりプロダクトとしての側面が浮上してくるがゆえに、使用シーンや使い方といった具体性の強度が求められることとなった。

担当講師：藤森 泰司

講評会風景　ゲスト：寺田 尚樹氏（建築家）

| TITLE |

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。

| CLASS |

KEIKO+MANABUゼミ

| YEAR |

昼間部3年

| LECTURER |

内山 敬子＋沢瀬 学＋大松 俊紀

Carpe Diem

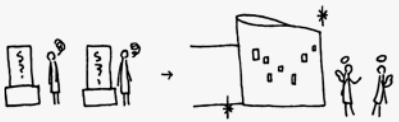
片桐 結 KATAGIRI Yui

1

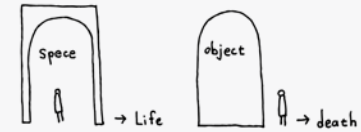
2

青山霊園に新しい墓地のあり方を提案した。現代日本人は死をタブー視し生活から遠ざけている一方、海外には生きたことを称え鮮やかな葬式を行う国もある。“Memento mori”つまり「人は必ず死ぬ」という言葉は、“Carpe diem”「今を楽しめ」という意味だった。死者に「会いに行く」感情を大切に、休日に散歩もできるような死者たちの住む遺跡を設計した。

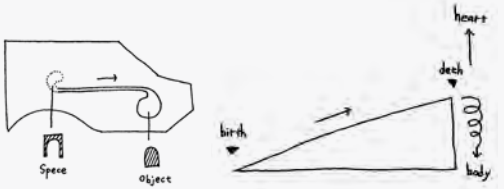
3



私は死後、墓石に縛り付けられるのは嫌だ。私は、死者は神秘的な遺跡の住人になってほしいと考えた。

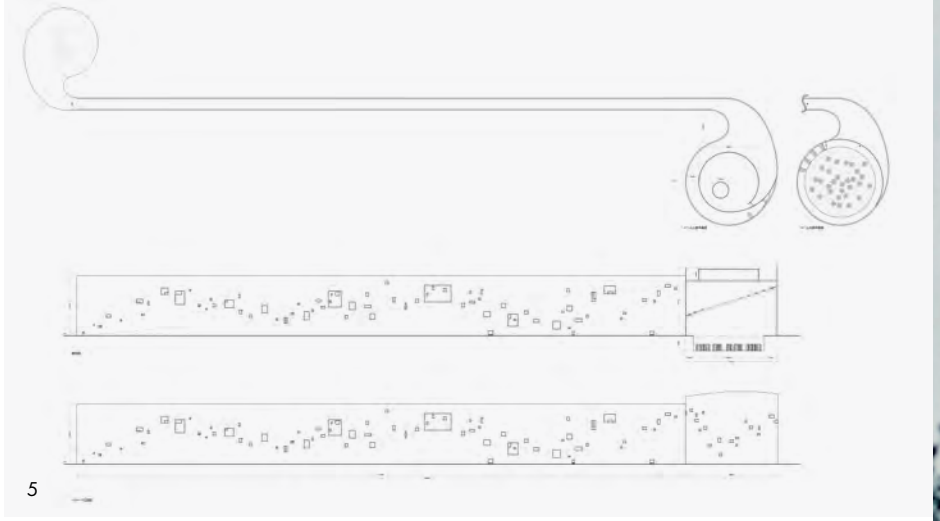


アーチを用いた2つのモチーフを作成。「空間」を人間の生、「オブジェ」を死者の墓石とし敷地内に配置。



長いスロープは人の一生のメタファーである。入り口には生を象徴するアーチ。頂上に火葬場を配置。魂は空へ、身体は地へ。2つを繋ぐ大きな穴を通り、ドームの中を下っていく。底には水盤。その中に死を象徴する墓石が置かれる。

4

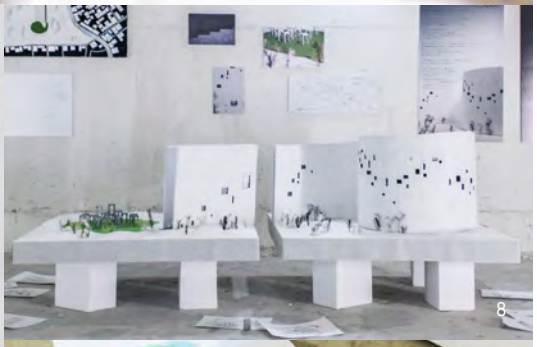

5

【講評】かねてから日本社会の死の扱いに違和感を抱いていて、新たな生死の価値観づくりをしたい、と始まった片桐 結の卒制は、他国の文化・事例のリサーチから、アスプルンドの「森の墓地」で何かを見つけ、しばし渋谷の街を敷地を求めて徘徊夢想したのち青山墓地に辿り着き、現実のそれに対して仮想現実として“Carpe diem”というもうひとつの死生観を提示するに至った。彼女曰く「生きるという神秘」を儀式化したような、レンソイスの砂丘化した青山墓地。そこに屹立する火葬場を含む別れと再会のための、曰く「遺跡」。直方体の長手面2方向からアーチ形状でくり抜くことで生じる対比的なふたつの造形を発見して、密実な量塊を施設内部の泉の底に眠る死の象徴、残された軽やかな架構を、生を軽やかに謳う空間とした。

担当講師：内山 敬子、沢瀬 学

6

7


8

9

1.ドーム俯瞰　2.ドーム最下部の水盤　3.全体を俯瞰　4.水盤の底に墓石が沈んでいる　5.平面図および立面図　6.エントランス部に設置されたアーチ　7.スロープ部の壁面　8.全体模型を横から見る（途中のスロープは省略）　9.作品の世界観をイメージしたスケッチ

1

夢 －感性的な空間の表現と探求

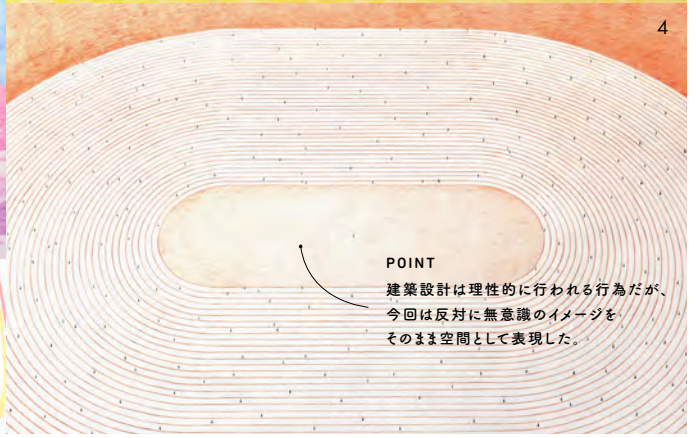
楊 賽賽 Saisai YOU

普段夢の中に出てきそうな空間を絵で再現した。ぼんやりしたイメージや発想、あるいは何も考えずにゼロから線を引き、無意識的に描くことで、一つの世界ができ上がった。私の夢の中に、現実の世界と違う膨大なものが存在している。それは、世界に対して人間が小さく、小さく表現される世界であった。このような世界観で空間を描き、できあがった空間に対してもう一度それが何を伝えているのかを再考することで、潜在的な意識を発見できると気付いた。現実の世界では実用性の高い空間が多いが、もしこのような想像的な空間によって、さまざまな気持ちや感覚を引き出せるならば、空間の可能性はもっと広がるであろう。そして、その空間で自分自身のことをさらに探求できると思う。

2

3

4



【講評】「わからないから描くんだよ!」とはケイコとマナブの修行時代の先輩の金言だが、楊賽賽の創作プロセスを伴走していて何度もこの金言を思い返すことになった。最終的に彩色された20種のドローイングは制作期間の都合上選抜されたもので、彼女のスケッチブックには眠ったままの異世界が相を成していて、それこそおそらく彼女の意識の内(外?)にはさらに異次元相を成しているのだろう。それが何を意味しているのか、何か価値があるのか。「わからないから描くんだよ!」そこから何かの秩序を見出すのか、どこへ向かっていくのか。立体になっていくのか、描画する様子を動画で発信するのか、音楽が鳴り響き始めるのか。可能性は無限大。

担当講師：内山 敬子、沢瀬 学

1：「理想主義」 2：「独裁者の楽章」 3：「メソポタミア」 4：「ゴールドトラック」（絵画の中で細かい点に見えているのが人間のスケールとなっている。）

1

明日の身体へ

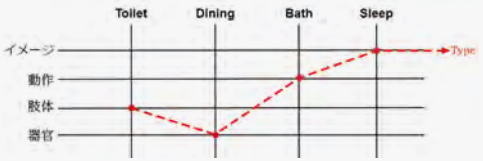
－身体と空間を再構成する論理

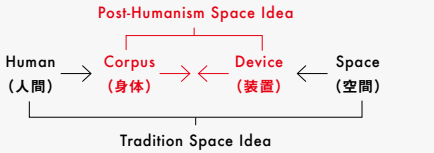
陳 治寰 Tsuu Fan TSUYEN

身体(Corpus)は空間を測定する基礎である。これを理解すれば、新しい空間を作る前提は新しい身体だろう。これは現実的な身体ではなく、抽象的な身体概念だ。伝統的な空間の概念とは空間の中にいる人が空間を感じることである。時代によって、人間が人間自身のことをもう一度考えなければならない。「人間とは何だろう」という根本的なことを反省した結果はポストヒューマンだ。その中に「非中心化」という重要な概念がある。ポストヒューマンの非中心化による人間の主体と他者の境界線が弱化し、身体と空間が本来の相対的な関係から同化することができる関係となった。また、本来の身体を解体して、四種類の「層」(イメージ、動作、肢体、器官)にした。そして、生存に必要な要素を四種類の行動をもとに再構成することで、16種類の可能性を生成した。これが空間と身体の境界を互いに浸透して生み出した新しい身体である。

[4種類の身体]
Image(イメージ)/Motion(動作)/Limb(肢体)/Organ(器官)
＋
[4種類の行為]
Sleep(睡眠)/Eat(摂食)/Excrete(排泄)/Ablution(入浴)
↓
自由に組み合わせて空間をつくる

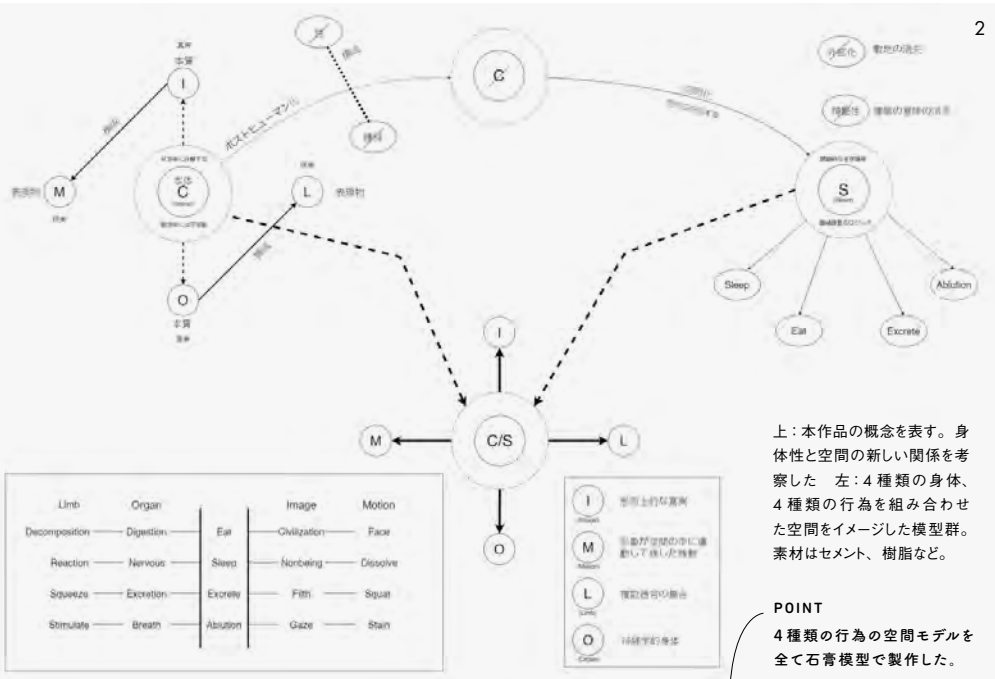
全ての行為の中に4種類の身体が同時に存在しているが、認知された部分だけ顕現する





1. 一連のプロセスを経て最終的に設計した住宅　2. ポストヒューマニズムにおける身体の概念図　3-4. ポストヒューマニズムの身体をSleep（就寝）、Eat（摂取）、Excrete（排泄）、Ablution（沐浴）の4つの行為を空間で分析し、それぞれの空間モデルを制作　5. 最終住宅案

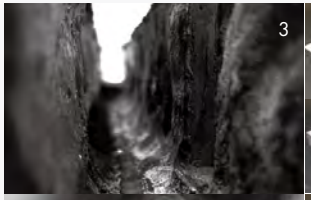
2

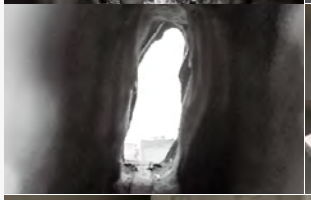


上：本作品の概念を表す。身体性と空間の新しい関係を考察した　左：4種類の身体、4種類の行為を組み合わせた空間をイメージした模型群。素材はセメント、樹脂など。

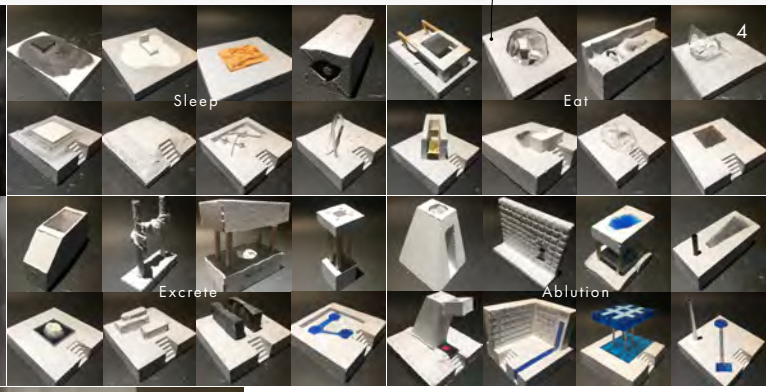
POINT
4種類の行為の空間モデルを全て石膏模型で製作した。

3





4



5

【講評】近年、特に桑沢では珍しい観念的思考に基づいた作品の陳治寰。エスキスの初期から存在したダイアグラムのもと、身体と空間の関係を、住宅の持つ諸要素から抽出・凝縮した32(!)の実験装置群の石膏モデルに、数ヶ月をかけてひとつずつ還元していきながら気づきを積み重ねた上で、その後それらを経験した「新しい身体」のためのひとつの住宅計画としてまとめ上げた。一見、非常に難解に見えるかも知れないが、一年一緒に伴走し続けた講師陣は、非常に説得され納得した感覚がある。それは、例えれば、このテキストを書いている2020年4月21日14時のように、多くの人が連日在宅で過ごしているような時、自分を取り巻く世界の大部分が自分の暮らしている家あるいは部屋となっているような時こそ、彼の作品は力を持つ。

担当講師：内山 敬子、沢瀬 学

縁日

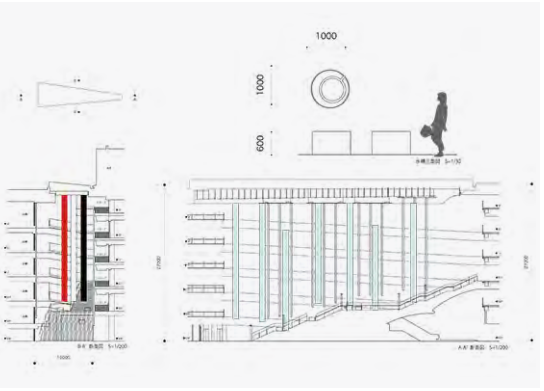
和泉 祐希乃 IZUMI Yukino

表参道ヒルズの吹き抜け大階段を使って、金魚に触れてもらうきっかけになるような空間イベントをデザインした。誰もが祭りの縁日で出会った金魚たちと再会を果たし、生活に彩りを与えられるような空間を目指した。

POINT
歪んだアクリル壁を所々に設置。
それを通して見る風景は、
水槽の中を感じさせる。

【講評】「金魚が大好きで」金魚を表現したインスタレーションをしたいと始まった卒業制作。そこから先の展開に最後まで苦労した。どこでどうするのか。どんな材料を、どんな風に用いるのか。テーマを縁日まで広げてみたり、付随してオケとボイが出てきたり。フォーカスするところと膨らませていくところのバランスがなかなか像を結ばず。審査会講評でも、卒展に向けてブラッシュアップのアドバイスに終始していた。前期課題のような短距離走的デザインには良いのだけれど、卒制のような長距離走に、戸惑ったかも知れない。少し苦いかもしれないけれど、この経験と作品を大事にして、ぜひ先に進んでいって。

担当講師：内山 敬子、沢瀬 学



上野駅前再開発

－空中回廊から観る空間都市の繋がり

倉岡 曜 KURAOKA Yo

上野駅前の空中回廊で、人と車の動線を分けた立体的な建築デザインを考えた。駅本体の地盤の高さを利用し乗車口と建物入口を上下で分離。車の平面交差を避けて広場に地上道を設け、車と人の動線を分けた。これにより時代を超えて生き残ることができるものとなるであろう。

POINT
歩道橋の上に組まれた立体トラスは
お店や憩いの場などさまざまな
アクティビティを誘発する。

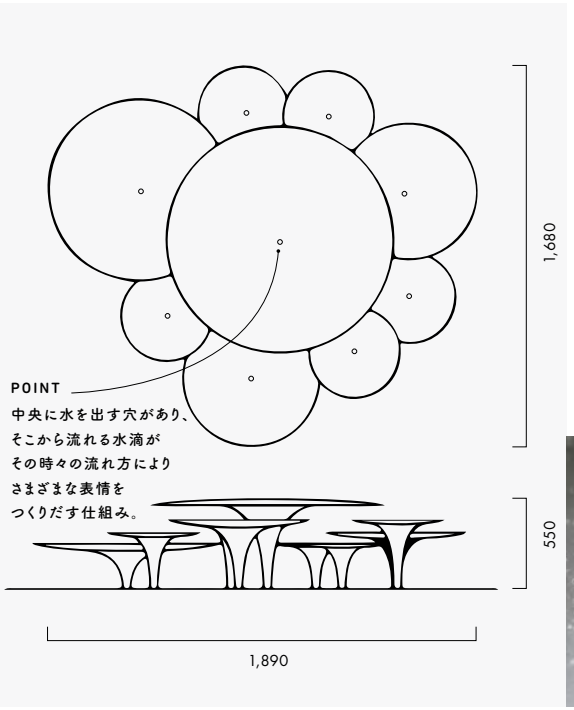
【講評】上野の立体歩道橋のプロジェクト。その場所に早々に問題を見出してからの計画やデザインがなかなか膨らまず、審査会に駆け込みでボリュームのある模型で滑り込んだけれど、なかなか場当たり的なところは変わらない。立体広場ストラクチャーをアクリル棒でつくってみたら美しくて、急遽そこをLEDで照らしてみたり。思い返すとそれ以前にも「やってみたら意外と」的なことが多々あったような気がする。あまり深く考え込まず、「なんとかなるだろう」で卒業設計もギリギリでパスしたけれど、先生としてはこの先の計画性を、少し心配、してるよ。

担当講師：内山 敬子、沢瀬 学

Water Records

黒田 誠之介 KURODA Seinosuke

箱根・ポーラ美術館で展示される空間アート作品。箱根の湿度の高さから「水」をテーマにした。中央に設置してある円盤から周りにある円盤へと水滴が流れていく。その時々の風の強さや水の流れなどによって変わっていく水滴の動きが、ふと時間を忘れさせてくれる。水の循環や水滴の動きにより、自然への感謝や生命の存在などを感じさせることができる。



【講評】K+M ゼミは今年前期に、箱根ポーラ美術館の御協力を得て、美術館内外に空間作品を計画する課題を行い、7/16に鈴木郷史理事長へ中間プレゼンを行い、その後希望者は卒業制作課題として「継続してこの課題を行い、結果次第では実作を制作する」としたのだが、ど真ん中それを選んだのは彼一人であった。このチャンスに果敢に挑んだガッツを褒めたい、まず。その上で、中間発表からの迷走が長過ぎたのと、最後初めての制作方法で一発勝負→失敗、およそイメージとはかけ離れたものが出来上がったのかもしれない。その悔しさと経験を大事に進んでいって。いつか必ず、時は満ちるから。

担当講師：内山 敬子、沢瀬 学

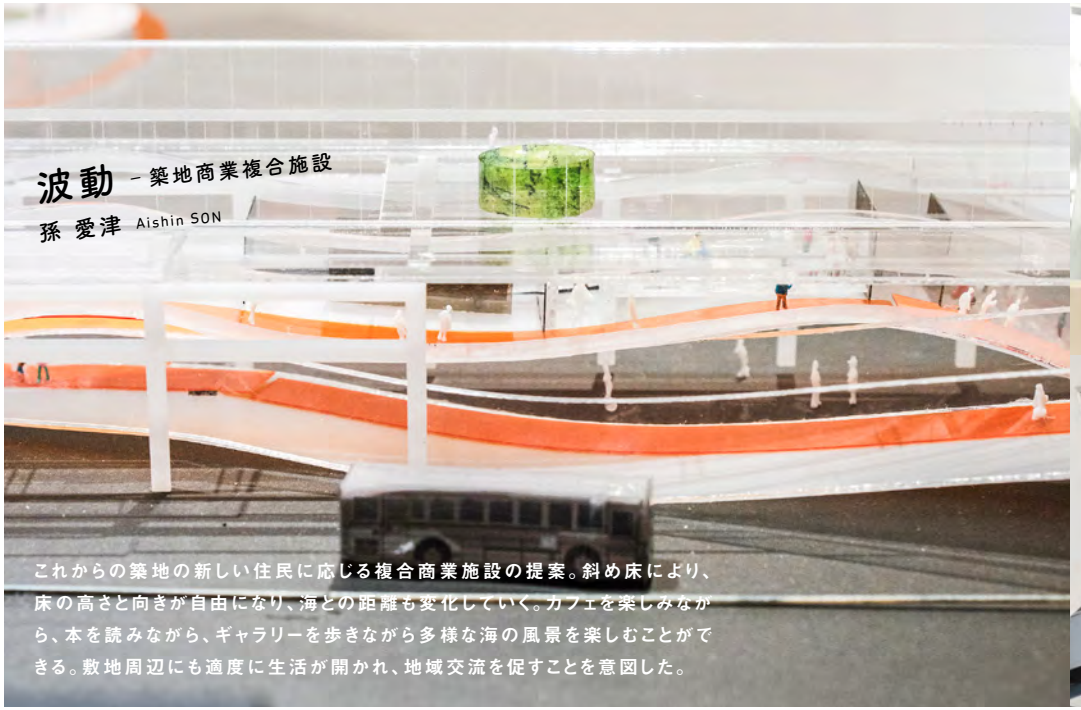
潮汐・記憶美術館

LIAO Shanni

人と鼓浪嶼（コロンス）島と海との新しい関係を捉え直す美術館。この美術館では、潮汐による空間の変化によって、人々のさまざまな記憶が混じり合う。鼓浪嶼の記憶は毎日潮汐によって語られ、美術館は海と共存していく。

【講評】中国福建省にコロンス島という、かつての外国人居留地で独自の建築文化によって2017年に世界遺産リストに登録された島について彼女は、まるで故郷の魅力を語るように聞かせてくれた。異国情緒漂う島内にはピアノがたくさんあり、音楽教育がさかんで「ピアノ島」と呼ばれていること。潮位差が非常に大きい特徴を持つこと。そう言った歴史・文化・地勢的特徴を凝縮したような、海水に埋もれては現れる美術館を島の海岸に計画したいこと。素敵な状況設定で、最終審査会には迫力有る大きな模型でプレゼンしてくれた。少し残念に思っているのは具体的なプランニングとデザインのプロセスがあまり伴走できなかったこと。

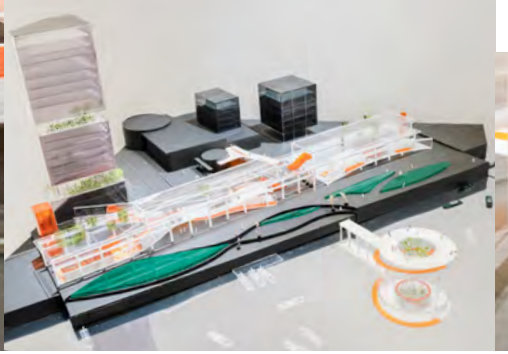
担当講師：内山 敬子、沢瀬 学



波動 －築地商業複合施設

孫 愛津 Aishin SON

これからの築地の新しい住民に応じる複合商業施設の提案。斜め床により、床の高さと向きが自由になり、海との距離も変化していく。カフェを楽しみながら、本を読みながら、ギャラリーを歩きながら多様な海の風景を楽しむことができる。敷地周辺にも適度に生活が開かれ、地域交流を促すことを意図した。



【講評】「築地の再開発エリアを敷地にしたい」と初期の頃に聞いた時には、茫漠とした敷地に抽象的なコンセプトと用途の計画をして、埋め切れなくて苦労するパターンかと心配した。用途のはっきりしない造形がスタディで現れてきたり、場所を移動してみたり。が、進んでいくうちに彼女にはいくつかの信頼出来る味方が登場し始めた。既存のグリッド架構と、そこに進入していく、「斜め床」だ。これはなかなかの論理展開だと思う、既存＝現実に新計画が負荷をかけていくのを口実に「斜め床」＝現実を補強するフィクションが正当化され、それが波打って全体のデザインを牽引してゆくというのは、なかなかにクレバー。

担当講師：内山 敬子、沢瀬 学

彩る道 －記憶の枠と布の商住街

高橋 優里 TAKAHASHI Yuri

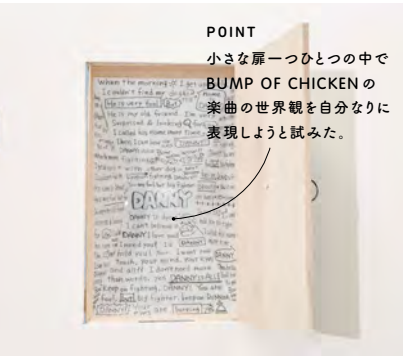
地域の拠り所になる活気溢れた、商店、住宅、アーケードの提案である。将来の超高年化社会でシャッター化が予想できる蒲田の商店街。貸店舗が多く住む人が少ないため、夜は閑散としている。そこでモノの売買だけでなく、商店街に住み働くことで生まれる、店、客、そして地域の関係が必要だと考えた。

【講評】終わってみれば、辿り着きたい先は、言葉の要らないエモーショナルな原風景。だけれどそのためのツールとして彼女の左脳が拾い集めてくるのは高齢化社会、シャッター商店街問題、地元蒲田駅界隈と非常に具体的なもので、スタート当初はどうなっていくのかなかなか心配だった。一方右脳が時折描いて見せる完成イメージは、いつもなかなかの異世界感。どのように脳梁上の出会いが果たされるのか見守っていると、店舗の奥の賃貸スペースの住人がアーケードに出ようとくぐった、そののれんを御当地企業ユザワヤと結び付けた瞬間、左右 High Five on the Bridge! 最後に書き上げた一枚のパースの評が冒頭。箱根ポーラ美術館へプレゼンした計画も実現に向けて継続進行中、その行動力と実践力、大事。

担当講師：内山 敬子、沢瀬 学

扉の先には

浦木 美由紀 URAKI Miyuki



POINT
小さな扉一つひとつの中で
BUMP OF CHICKENの
楽曲の世界観を自分なりに
表現しようと試みた。

幅約3m、高さ2.4mの扉が集まってできた壁。小さな扉の中には私の好きな歌、物のイメージや私の想像の世界を模型やイラストなどで一つずつ表現した。中央の大きな扉から中へ入ることができる。内部では3年間通った渋谷原宿の街の絵を卒業生作品展の展示中に描いていくという、日々変化する渋谷原宿の街とリンクするライブ・インスタレーションをしようと考えた。

【講評】BUMP OF CHICKENが大好きで、卒制は彼らに捧ぐと決まっていた。ノートを持っていて、気に入った歌詞が書き留められ連想されたイメージが描かれていて。またバンド自身楽曲に付随したさまざまなアートワークがあり、それらにはさまざまなアイコンや、特別な意味を持つ事象があるそうだ。それがどう彼女の作品へと昇華していくのか興味深く見守る。結果卒展にターゲットを設定、会場の角に二重の壁を作り、そこに大小意匠さまざまな扉がつき、中には彼らの歌からインスパイアされた別世界空間、そして一番大きな扉の向こうでは彼女自身が、彼らの歌を聴きながら、桑沢の3年間を、ライブで壁に大きく描いている。私達の心の中では。

担当講師：内山 敬子、沢瀬 学

ゼミ風景、ポーラ美術館との前期プロジェクト、講評風景 ゲスト：近藤 康夫氏（下写真・中）

| TITLE |

MOBILIS IN / IM-MOBILI

| CLASS |

エレメントデザインC

| YEAR |

夜間部2年

| LECTURER |

篠崎 隆

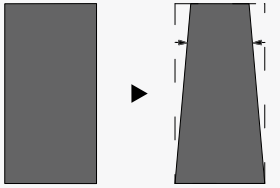
ジュール・ヴェルヌの『海底二万里』というSF小説の中に、潜水艦ノーチラス号とその船長のモットーとして出てくる“MOBILIS IN MOBILI”というラテン語の成句。「動くものが動くものの中にある」というような意味だが、これは「動中の動」「変化を以って変化をもたらす」または「潜水艦の中の人間」「海の中の潜水艦」など多様な解釈が可能だ。では、動かないもの“IM-MOBILI”に対して動くエレメント“MOBILI”はどのように存在し、自身や周囲に変化をもたらすのだろうか。動くもの“MOBILI”に対してはどのように振る舞うのだろうか。そんなことを想像しながら各自の考える“MOBILI”をつくろう。

tilt 5°

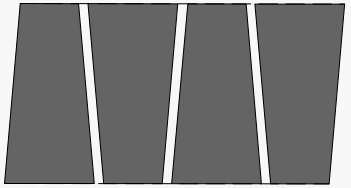
中内 健人 NAKAUCHI Kento

「Mobilis in Mobili（動中の動）」に対してMobilis（前者の動）を個人の意識の変化、Mobili（後者）を人との日常生活と捉え、日常生活における人の意識の変化（動き）を空間化してくれるようなエレメントを目指した。「tilt 5°」は既存の建具の枠に嵌めてふすまや障子のように使ったり、連結して独立させて使うことができるパーティションである。

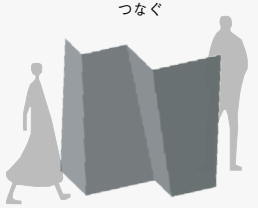
POINT
張り地に寒冷紗を用い
シワをつけることで、
透過性をコントロールすると
ともに表情も出せた。



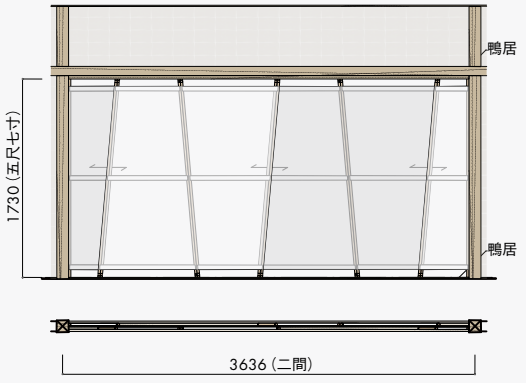
5°傾ける



つなぐ



折って、立てる



既存の建具枠への設置時

【講評】エレメントデザインは屋内で用いられる家具だけではなく、建築内外の空間を構成する多様なエレメントをも扱う。今回は空間を仕切り、繋ぐパーティションのようなエレメントに照準を合わせた作品が出てきた。出題された“MOBILIS IN /IM- MOBILI”というテーマに対し、それと自身の興味とを素直に結びつけての提案は、日常的な住空間などに無理なく入り込むようなエレメントとなった。それらは襖や障子のようなものとして建具枠の中で横に動き、そこから飛び出ては屏風のように自立したパーティションとして自由に振る舞う。本人の提案にあるような小さな住宅のスケールも良いのだが、より広々とした空間での使われ方にさらなる可能性を感じた。

担当講師：篠崎 隆

Triangles

今村 小雪 IMAMURA Koyuki

持ち運びやすい椅子を制作した。メインターゲットを女性とし、片手でも軽く持てるよう素材に帆布、ロープ、アルミパイプを用いて軽量化した。室内やウッドデッキなど、思い立った時に好奇心とともに旅に出られるようにと思いを込めた。

POINT
アルミフレームに帆布をかぶせることで、軽量ながら女性にも受け入れられやすい意匠を狙った。

［講評］パイプによる三角形のフレームの連なりが、そのまま折りたたみ椅子のフレームとなる構造は以前からみられるものだが、ロープやカバーリングによる展開はわずかながら何かの兆しを感じさせた。そこからようやく始まる「デザイン」という行為に、果敢に挑戦することなく息切れしてしまったのが残念だった。自らがつくっているものを含めた、世界への眼差しをしっかりと身につけながら、今まで学んだことを将来に生かしていってもらいたい。

担当講師：篠崎 隆

［総評］今年の卒業制作は新型コロナウィルス感染症の流行により、卒業制作展が開幕直前に中止となるという前代未聞の状況の中で終わった。実物を一同に介して学外の方々に見ていただける機会はいまのところなく、インターネット上を除いては『桑沢スペースデザイン年報』というこの印刷物が唯一の発表の場となりそうだ。例年多くの来訪者を迎える校舎での卒展の熱気を考えると中止は残念だが、特にエレメントデザインの卒業制作は住環境やインテリアとは異なり実物を制作するものなので、デザイナーとしてのデビュー作をどこかできちんと公開できるチャンスをうかがってほしい。そして卒展をできなかった諸君がそのモヤモヤした気持ちを世に出た後も持ち続け、常に機会を逃さず、貪欲に活躍していってもらいたい。

担当講師：篠崎 隆

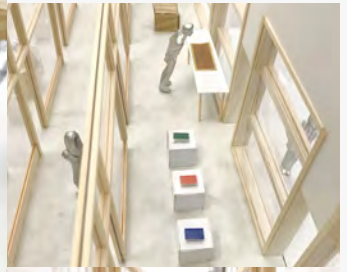
講評会風景　ゲスト：伊藤 博之氏（建築家）

2020年には訪日観光客が四千万人を超えると予測されている。日本は海外の人から見てどのような魅力があるのだろうか？また一時的に滞在する観光客だけでなく、日本に長期に渡って滞在し、生活をしている外国人の人達にとってこれからの東京はどのような街であったらいいだろうか。この課題では日本・東京の今を感じ、楽しむことができる、東京の魅力のショウケースとなるような提案性のある空間を描き出すことを目的とする。場所は渋谷エリアで宿泊・滞在機能を主とし、宿泊者だけでなく誰でも気軽に訪れることができる都市生活の一部となる空間をデザインする。

HOSTEL COMMUNE

樋田 明広 TOYODA Akihiro

横丁と共生する宿泊施設の提案である。再開発により横丁は減少し続けているが、今も賑わいをみせている。マルシェやギャラリーに出店する人、それを買いに来る人、地域に暮らす人、飲みに来た人ー多様な人々が出会い、関わり合い、ここは生活の一部を共有する場＝Communeとなる。横丁は拡張し、さらに魅力的な場所になる。

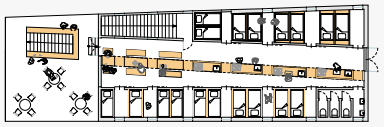


[同一動線による連続性]
飲食やクリーニング、銭湯など生活に付随する行為を同一動線により連続的に行う事ができる横丁は人々の生活の一部として機能している

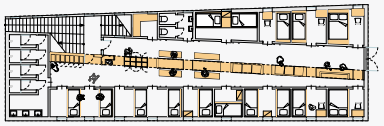
[密集空間による親密性]
新しいお店を発見したり知り合いにあったり、横丁を繰り返し利用する事で顔見知りになるなど人々が集う事で偶発的な発見や交流が生まれやすい

[通りの楽しさ]
表通りには大型の商業施設やチェーン店などどこの街にも画一的な店が並ぶが横丁や商店街などは個人店が多く個性が強い

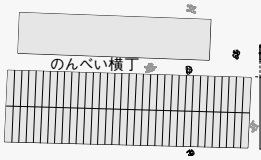
敷地図

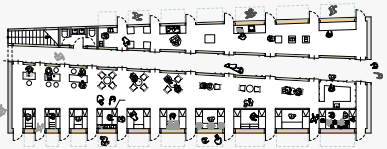


3 階：ホステル（ドミトリー、キッチン、ダイニングなど）



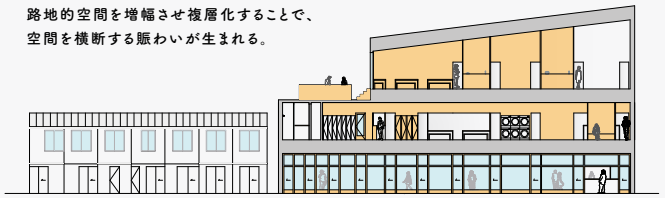
2 階：ホステル（個室とドミトリー、ラウンジなど）





1 階：マルシェ・カフェ・ギャラリー

POINT
のんべい横丁から連続する
路地的空間を増幅させ複層化することで、
空間を横断する賑わいが生まれる。



断面図

【講評】渋谷ののんべえ横丁という親密さをもった都市空間を建築の内部に描き出しながら人の営みが間近に隣りあう魅力が感じられるデザインだ。細長い建築空間をさらに細長く切り分けながら外壁や間仕切り壁がフィルターのように重層し、多様な空間体験を生み出すプランニング。滞在空間も高密度でありながら対面する空間を縫うように共有の機能を貫入させて窮屈さを感じさせずコミュニケーションを誘発しようとする試みとなっている点が面白い。一方でマテリアルなどは非常にシンプルでクリーン過ぎないか。完成する空間が使われた先をイメージしながら、そのためのデザインができるとさらに魅力的な作品になると感じた。

担当講師：久山 幸成

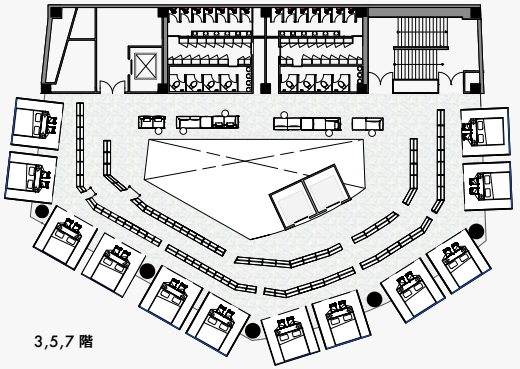
SHIBUYA216

荒谷 一輝 ARAYA Kazuki

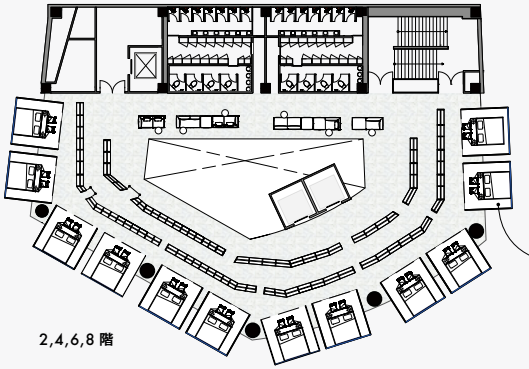
新しいカプセルホテルの提案。身体を憩いながら渋谷という環境との繋がりを生むために街を眺められる形を設計した。毎秒変わるカーテンの色は渋谷の街の移ろいを具現化するとともに、内部へのアクセスを促す。

［講評］建築が単なる広告の表示板ではなく、内部空間との関係によって都市空間の表情をつくるべきであるというメッセージ性を含んでいる、というところまで踏み込んで考えたかどうかは本人のみぞ知るところだが、宿泊ユニットが外観に現れ、スクランブル交差点と直接対面した216の空間はその内部の人そのものをメディア化するというSNS時代をリアルに表現しているかのような魅力をもっていると感じさせる。内部の本に満たされながらも空虚な吹抜け空間は現代に対するアイロニーでしかないと感じさせるところも渋谷らしいかもしれない。

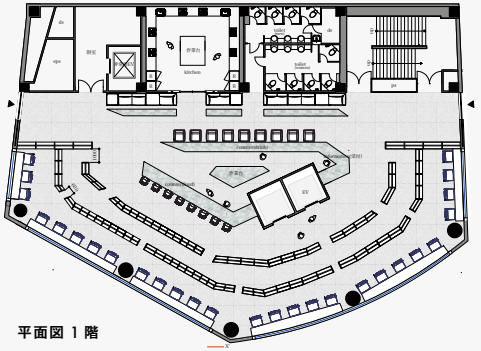
担当講師：久山 幸成



3,5,7 階

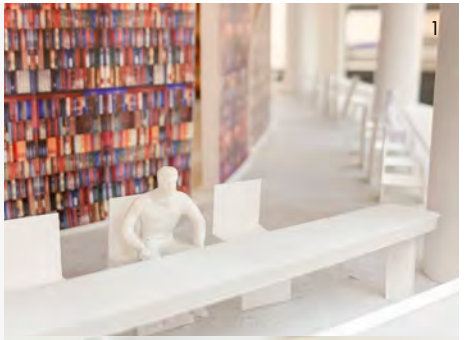


2,4,6,8 階

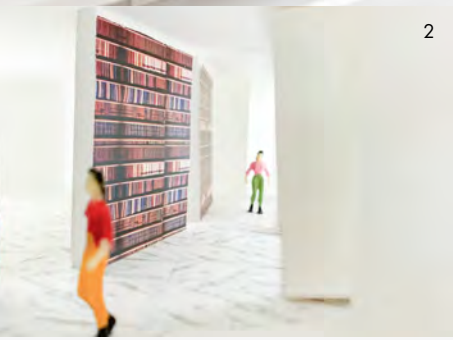


平面図 1 階

1 階を Cafe&Book エリア、2 階から 8 階を Cabin&Book エリア、最上階をテラスとした。2,4,6,8 階は男女個別のフロア、3,5,7 階は男女兼用エリアとした。休息の場であるホテルに渋谷の活気を取り入れた構成となっている。



1

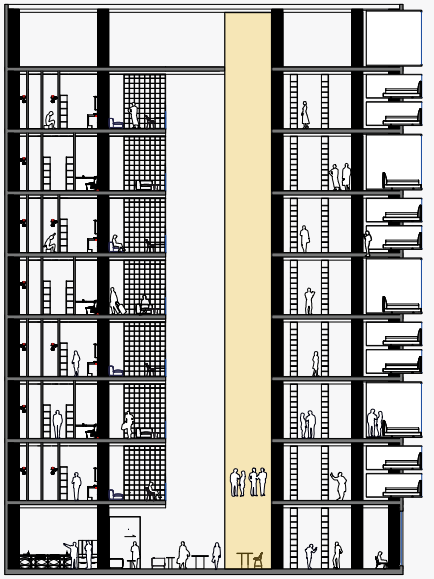


2

1.1 階 Cafe & Book エリア　2.Cabin & Book エリア

POINT

客室がファサードを構成し、
そのカーテンなどの開放度が
ブックカフェと都市との繋がりを決定する。



断面図

講評会風景 ゲスト：伊藤 博之氏（建築家）

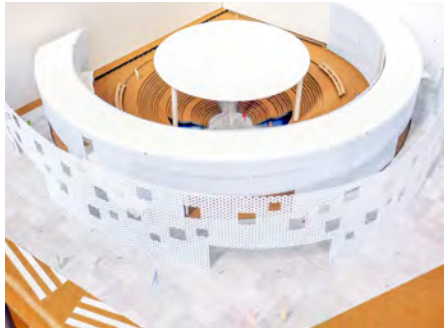
［総評］今年度は2020年を迎える年でもあり、東京をテーマに渋谷を対象として東京らしい空間というものを描き出すことを課題とした。渋谷はここ数年で駅周辺を中心に街のイメージが大きく様変わりしている。それは人々のライフスタイルの変化やそれに伴う街に対するイメージにも変化が現れていて、渋谷といえば○○といったこれまでのようなイメージではなくさまざまな新旧の魅力が混在した状況になってきたように思う。そんな中でどのような過ごし方や空間をデザインできるか、提案できるかという課題に取り組んだ。滞在空間というインテリアを出発点として空間と街との関係を考察するということは建築的な要素を多分に含んでいる。学生が独自の視点からそれに答えようと取り組み、それぞれに渋谷のある側面を描き出してくれたと思う。一方で渋谷という街のスピードや多様性を正面から受け止めてそれに全力で立ち向かっていくような強さがもう少しあればという物足りさもあった。デザインに取り組むときの貪欲な姿勢をこれからも鍛えていけば個々が描き出す空間はもっと強烈なものとなり、他にない魅力をもったものになるに違いない。

担当講師：久山 幸成

COLUMN

夜間部2年生 卒業制作 前半課題

夜間部２年制後期は前半と後半に分け、前半は全員共通の課題に取り組み、後半にエレメント、インテリア、住環境に分かれて卒業作品の制作を進めるプログラムとしている。ここでは前半の課題「ハチ公前広場のリノベーション」で制作された作品を紹介する。



TITLE

地域と相関する生活空間

CLASS

住環境デザインC

YEAR

夜間部2年

LECTURER

押尾 章治

「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て、上手に盛り上げる施設を併用した住宅を設計する。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」となるようにデザインする力が試される。

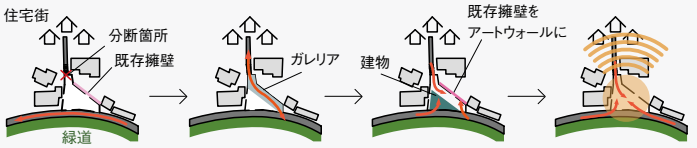
ギャラリストの住まい

福島 大空 FUKUSHIMA Taku

POINT
裏通りとして新しく生まれた
アートウォールとカフェ・ギャラリーに
挟まれたガレリアは、
地域の賑わいの中心になる。

緑道北側の三角型の敷地。その一辺には高さ7mの垂直の既存擁壁が立ち、北側の住宅街と緑道の賑わいを分断していた。本計画は、この「既存擁壁」をアートウォールとして再活用し、建築と一体となったガレリア広場として賑わいを繋げることで、アートを媒介に地域住人が淀みなく集い、憩い、親しめる場を目指した。

南側全景・緑道から見る。カフェやギャラリー越し既存擁壁を活用したアートウォールが見える。

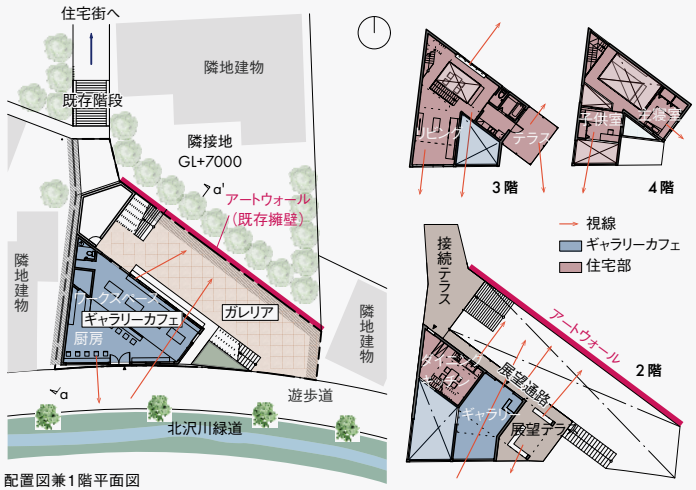


緑道（下の道）と住宅街（上の道）が分断されており、人の流れや賑わいが途絶えている

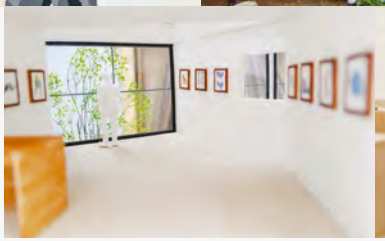
ガレリアを挿入。緑道と住宅街を繋ぎ、通り道をつくる

既存擁壁をアートウォールとして活用。カフェやギャラリーを設け、人々が集まる場所をつくる

この場所自体が賑わいを生み出し、緑道沿いの人の流れや賑わいが面的に広がっていく

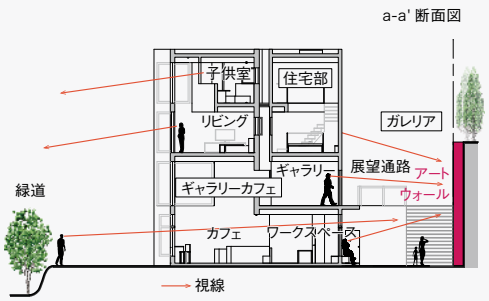


配置図兼1階平面図



［アート空間］
1階はカフェやガレリアと一体となったワークスペース、2階は北側住宅地と緑道をつなぐ展望通路やギャラリー、展望テラス。どの位置からでも、ガレリア越しに「アートウォール」を楽しめる。
左：ギャラリー　右：カフェ

［住宅部］
2階から4階まで3層の吹抜けを中心にした構成とし、コンパクトなスペースながらも緑道の自然環境とアートがひとつに溶け合う広がりとして感じられる。
左：主寝室からの視点
右：リビング



［講評］極端な高低差をつくる大きな既存擁壁を含む敷地を選んだ。住宅街から伸びてきた道は擁壁の上で分断されていた。しかしその状況を逆手に取り、上の道を緑道へつなげる役目を建築に負わせ、かつ、大きな擁壁についても「アートウォール」として活用し直すという発想の転換をしている。緑道に面し、沿道の樹木と同じ高さの「アートの壁」を出現させることで、地域の散策風景も変わる。それと同時に、ガレリアや大階段を挟んで、ギャラリーやワークスペースのある建築を向い合わせることで、アートを媒介にした立体的に視線が交錯する広場空間により、緑道と住宅街が繋がった。地域の子どもたちの楽しい通学路にもなりそうだ。

担当講師：押尾 章治

音楽堂を巡る住まい

奈良 恵嗣 NARA Keiji

北沢緑道を歩いていると次第に耳が冴える。さまざまな環境音が聴こえてくる。目の前に広がる緑と相まって贅沢な時間が生まれるのが分かる。今回はそこに添えるように演奏会を開こうと思う。腰を落ち着かせて、お茶でも飲みながら暫し演奏の音に耳を委ねる。集った人々の間で交流が生まれ、そこは賑わいと憩いが広がる場所となる。

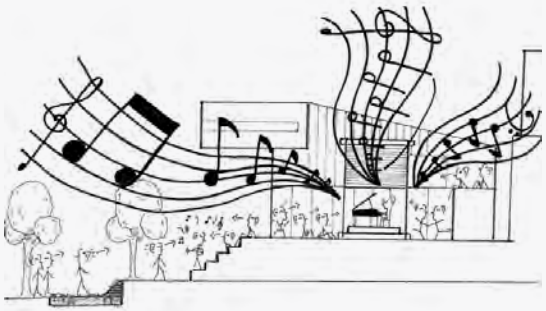
1

2

POINT
屋外ステージが緑道と音楽堂をゆるやかにつなぎ、通行者を施設に呼び込む。

3

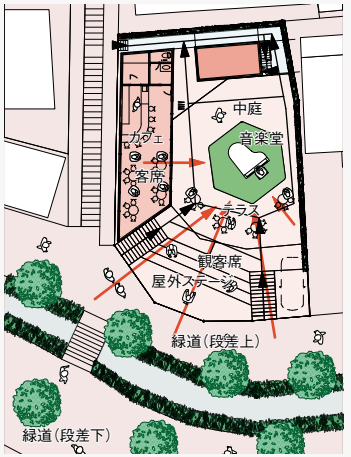
1. ピロティ下俯瞰　2. 音楽堂から緑道を見渡す　3. 音楽堂を俯瞰できる囲みのある 2 階リビング

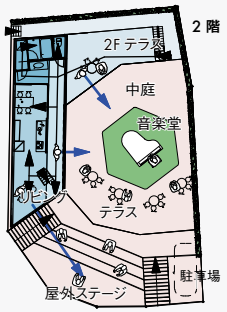


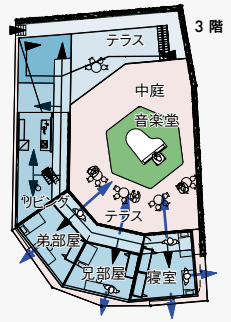
北沢川緑道は緑道を境に北側は段地状に高くなっている。そのため南側との行き来が少ないように感じた。そこで音楽堂を起点に両側の地域住民を引き込んで交流を促すことで憩いと賑わいを生む空間を考えた。左は敷地周辺と音楽堂の関係を表したイメージスケッチ

［講評］北沢川緑道の音環境に注目した作品。沿道から一段上がった土地の傾斜を利用し、緑道に面するオープンなステージと、敷地の上の段に六角形の音楽堂、それを囲むテラス環境をつくり出している。緑道を散策する人たちが歩を休めて音楽に聞き入るさまや、その上の音楽堂を見上げるさまなどが容易に想像できるような、地形の高さと行き交う人の身体のスケールとの関係をうまく設計している。緑道全体に対しても（少し構造的な無理はしているが）、建物上部の住宅部分のボリュームがつくる軒下の空間が木々に囲まれた沿道に向けて大きな音響装置のような断面に造形され、地域にゆったりとした音楽の調べが届きそうな雰囲気をつくり出している。

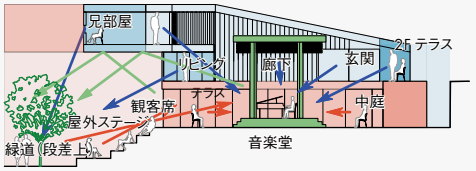
担当講師：押尾 章治

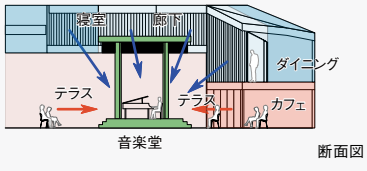






音楽堂を中心に 1 階のテラス、カフェ、屋外ステージ、2 ～ 3 階の住戸が取り囲む。段上のステージとピロティが大きな楽器のように緑道空間へと演奏を響かせる。テラスや中庭では地域の人が集まり賑わい、その様子を 2 階のテラスから住人が眺める。3 階へ行くと幅広の廊下に沿って個室と寝室を配置。そこからは細長い窓から緑道の緑を眺められ、ゆったりと作業ができる。





断面図

TITLE
地域と相関する生活空間

CLASS
住環境デザインC

YEAR
夜間部2年

LECTURER
押尾 章治

講評会風景 ゲスト：伊藤 博之氏（建築家）

［総評］この課題は、北沢川緑道沿いに各自が敷地を設定するところから始まる。北沢川緑道は、世田谷区を東西に渡る遊歩道で、せせらぎとかん木雑木類、四季折々の草花が整備された散策道として有名だ。周辺の住人に親しまれる穏やかな佇まいの道だが、それでも赤堤から池尻辺りまで 4.3km の長さに及ぶ。そのため住宅地以外にも、淡島通のバスターミナルや交通量の多い環状７号線、緑豊かな羽根木公園など、接する状況はさまざまに変化する。今回の課題は、そうした周辺の環境の違いを読み込みながら、憩いの地域資産でもある北沢川緑道の良さをさらに活かそうというものである。地域の特徴を捉え、建築構想のストーリーに活用できる能力も問われる。選定された二人が選んだ敷地は、ともに下北沢の南側エリア付近。緑道の北側が台地状に高くなっている場所で、その高低差のある地形の活用と緑道との接続の仕方に特徴の現れる作品となった。緑道をゆっくりと行き交う人の速さと身体的なスケール感。それらをキーワードに、地域と交流できる施設を併用した住宅の在り方、高低差による視線のコントロールが生み出す、人と人との向き合い方や緑道への新たな風景などに工夫が見られた。

担当講師：押尾 章治

COLUMN

令和元年度卒業生作品集 ウェブサイト公開中

桑沢デザイン研究所では、新型コロナウイルス感染症対策の方針などを受けて開催中止になった卒業生作品展を公開するウェブサイトを開設している。ヴィジュアル、プロダクト、ファッションコースの作品も掲載。令和元年度卒業生の集大成である作品をぜひご覧いただきたい。（なお、掲載は公開希望者の作品のみ）

https://www.kds.ac.jp/sotsuten/2020/works/

［特集］ FEATURE INTERVIEW

NOW or NEVER

卒業生の生き様

空間デザイナー

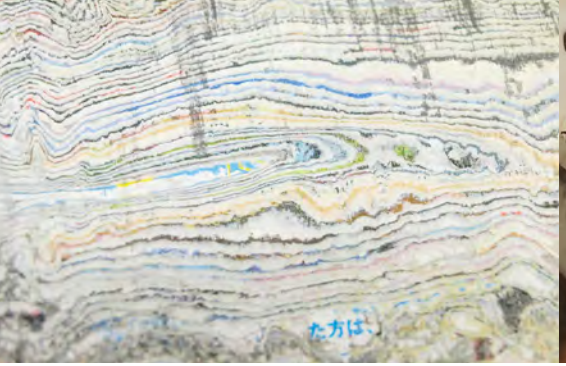
本橋 麻衣

MOTOHASHI MAI

1990年東京都生まれ。都立工芸高等学校デザイン科卒業。2012年桑沢デザイン研究所卒業後、12年～17年コクヨマーケティング株式会社空間デザイン部にてオフィスやショールームの設計をメインに行う。18年にロンドンへ移住し、フリーランスとしてオフィスやレジデンス等のプロジェクトに携わる。20年日本に帰国し企業に就職、オフィス設計を続けている。

NOW or NEVER

今やらないと、一生やらない。悩むくらいならすぐにでも行動に移そう。後のことは何とかなる。そんな思いでかねてからの夢だった海外移住に踏み切った本橋さん。そこで得た経験は想像以上の意義をもたらしてくれた。



[左上の写真から順に] 桑沢時代卒業制作／桑沢時代「上原通りの住宅」（篠原一男設計）の見学／オフィススペースを 3D プリンターのショールームに改修（東京・コクヨでの仕事）／某オフィス移転リフレッシュルーム（東京・コクヨでの仕事）

FEATURE INTERVIEW

NOW or NEVER

本橋 麻衣

MOTOHASHI MAI

デザイナーの人生は長い。大きな企業で働くのも悪くない安定の人生だが、日常の繰り返しに流されている時、ふと、もっと世界には未知の刺激があるはずだ、と日常から外れてしまうのも悪くない人生だ。デザイナーにとって、海外という異なる価値観の中で生活することは、+1になるか+100になるかは誰も予測できない。だが、決して−（マイナス）にはならないと信じられるからこそ、一歩を踏み出す勇気が持てる。そして何より、たった一度の人生、海外で一回は生活したいという単純な欲望を行動に移すことは意外に簡単だったりする。それを実践している卒業生の本橋さんにお話を伺った。

Interviewer　大松 俊紀　スペースデザイン分野責任者

建築自体よりも もっと内部に 興味があった

多くの人と関わるものを作りたい

大松　まずはどうして桑沢に入学したのかから教えてもらえる？

本橋　中学生の頃からグラフィックデザイナーになりたいという夢があり、デザイン系の高校に通っていました。同級生は美大を目指す子も多かったけど、桑沢の「専攻を選ばずに入学できる」という点が魅力的で選びました。グラフィックも勉強しながら、他の分野も学びたかったので。

大松　入ってみて、どうだった？

本橋　結局、全然想像もしていなかったスペース専攻に進みました。ビジュアルの勉強も続けたい気持ちはあったけど、高校の 3 年間で学んだし、もっと大きなものを作りたい気持ちもあって。例えば広告などのデザインは大量に作られては消費されるイメージがあったのですが、空間は一度できれば長い間そこに存在して、多くの人に影響を与えるものではないかと思いました。でも 2 年間勉強してみて、私は建築自体よりももっと内部に興味があることに気づいたので、最後の卒制は（空間ではなく）エレメントを選びました。

大松　コクヨに就職したんだよね。どこに惹かれたの？

本橋　コクヨのオフィスデザイン部門に入りました。特に日本では、家よりオフィスの滞在時間が長い。なのでその空間の機能性や居心地が、人の生活の質に大きく影響するんじゃないかと思ったんです。また、海外では自由でクリエイティブな発想を反映したオフィスが多いのに、日本ではまだまだ少ない。そういう部分にも携われたらという期待を込めて就職しました。

ステップアップのために海外へ

本橋　無事に就職したものの、やっぱり大変でしたね。オフィス設計となると、その企業にとっては数年に一度のビジネスなんです。企業の経営層の方々の想いを汲み取って、その理想を具現化するというのは本当に根気のいる仕事でした。

大松　働いていた部署の進め方は、例えばアトリエ設計事務所と比べてどう違った？

本橋　アトリエ事務所は自分たちのカラーを確立していて、そのデザイン性やクオリティを武器にしていますが、オフィスメーカーは大企業の安心感や信頼感が何より強い。コクヨには個々のスタイルを持ったデザイナーが複数いて、自分の想いを軸にデザインしていても、そこに説得できる理由があれば何でも良しでした。なので入社後すぐにプロジェクトのメインを担当させてもらえました。デザインの方向性もクライアントと相談しながら一緒に作っていくんです。

大松　そこで何年働いたんだっけ？

本橋　5 年半ですね。その間に大きい物件も手掛けたし、いろんな提案もできたけど、もう少し仕事の全体像が見える事務所で働きたくなって。どうやって仕事を獲得するのか、どうやって働いているのかが把握できるサイズ感の。そこで、私はヨーロッパのデザイナーが好きなことと、「卒業して海外に行きたい」という夢を捨て切れなかったこともあって、思い切って 2 年間ロンドンに行くことにしました。

大松　ワーホリだったよね。働くところはどうやって探したの？

本橋　リクルートサイトに自分の CV（履歴書）を登録しておくとオファーが来るんです。そうしたらイギリスで独立した日本人デザイナーの女性が声を掛けてくれて。フリーランスとしてプロジェクトごとに契約して一緒に働いていました。

日本だけでは
見えない価値観が
海外にはある

［左上の写真から順に］働いていた英国系設計施工会社（ロンドン）／設計中プロジェクトのテナント現場（ロンドン）／住んでいた街の近所の景色（リバプールストリート・ロンドン）

FEATURE INTERVIEW
NOW or NEVER
本橋麻衣
MOTOHASHI MAI

「働き方」の考えを変えたロンドン生活

大松　ロンドンで働いて、日本の働き方とは何が一番違うと思った？

本橋　残業という概念がまずないですね。海外では、みんな金曜日の夜には「忙しい忙しい」と言っているんですけど、「全然終わらないわ」って帰っちゃうんですよ。17時ですよ。その感覚は日本人には全くないじゃないですか。

大松　デザイナーの給料も海外の方が高かったりするしね。

本橋　コペンハーゲンにあるOeOデザインスタジオにも行ったんです。京都の『開化堂』の店舗デザインや、東京の高級レストランなどを設計しているスタジオで、その人たちの日本の捉え方と、デンマークや北欧のデザインの考え方が日本の価値観と似ているところに惹かれて。で、その事務所もまったく残業なし。

大松　コロナが収束したらそこに行くの？

本橋　まだ分からないですね。でもポートフォリオは出したので、そこは希望を持って待っているところです。

大松　なるほど。ロンドンでは他に良いこと・悪いことあった？

本橋　良いことは沢山ありますね。働き方の考え方が変わったのは大きいです。日本でデザイナーというと残業も休日出勤も当然で、私も同じでした、イギリスに行くと全然違った。給料も高いし、休日出勤はおろか残業もない。日本にいた頃は“自分の時間を犠牲するのが当たり前”と思っていたのが嘘のよう。

大松　私は“留学したい”という学生には、「すぐに行け」ってアドバイスするんだけど。本橋さんはコクヨで働いてから海外に行ったけど、どう？

本橋　私も年齢的にもう遅いかなと思ったし、海外から戻って仕事があるのか不安もあったけど、人生の長いスパンで考えたらまだ若いし大丈夫、と信じてイギリスに行ったんです。するとヨーロッパ圏の同年代の人たちはこの歳でも定職に就いていない人も大勢いて驚きました。日本ではフリーターに偏見があったりしますけど、イギリスではそれも一つの生き方として確立している。だから、悩んでいるならすぐにでも行った方がいい。その悩みは行けば解決するし、同じような人は本当に沢山いるから大丈夫という気持ちになれます。

大松　行きたくても躊躇している人が一歩踏み出すためには、何が必要だと思う？

本橋　日本にいるから躊躇してしまっているんですよね、きっと。海外に行って思ったのは、日本にいるだけでは視野が全然広がらないということ。

大松　海外に行って日本の見方も変わった？

本橋　変わりました。良いところも、悪いところも結構ある。例えば、驚いたのは日本の食の選択肢の少なさです。海外、特にイギリスはベジタリアンやビーガンの人が多くて、宗教によっても食べられるものが違う。日本にいる時はそんなこと全然知らなかった。今の日本は国際化しようとしてはいるけど、まだ対応できていない。日本にいると、海外を含めた周りのことを知る機会があまりないように感じます。

大松　海外に行って就職とか留学することって、働いたり勉強したりするだけじゃなくて、そこで生活して、その文化を学ぶという意義もある。むしろそっちの方が重要ですね。

本橋　日本では、一人前のデザイナーになるためには、徹夜で働くことが当然という風潮がありますけど、海外ではないですね。イギリスの友達は、もちろん仕事は大変そうだけど、土日はちゃんと遊ぶし、自分のしたいことをしながら生活が成り立っています。

海外で働いたからこそ気づくこと

大松　日本に帰ってきて何をしてるんだっけ？

本橋　以前同様にオフィスを設計しています。ちょうど帰ってきたタイミングでコロナがヨーロッパでも流行りだして。本当は夏にヨーロッパに戻りたかったけど、一旦就職しました。

大松　具体的にはどんな仕事を？

本橋　『文祥堂』というオフィス設計を行う会社で、クライアントのオフィス移転やリニューアルを手伝っています。そこでも、残業はなるべくしたくないと伝えています。今、あるデザイン事務所と仕事をしている

当インタビューは COVID-19 禍の 2020 年 5月23日、リモートにて行われた。左：本橋麻衣さん、右：大松俊紀先生

FEATURE INTERVIEW

NOW or NEVER

本橋麻衣

MOTOHASHI MAI

打ち合わせや作業で使っていたコワーキングスペース（ロンドン）

今までであった選択肢がいかに少なかったか

んですけど、18時に打ち合わせが終わって「その図面何時にできます？ 今日中いけます？」って言われて……。そこはおかしいと思いました。同僚から朝5時にメールが来ても、みんな助けてあげないんですよ、上司の人も。それをどうやって変えていくか、頑張っています。

大松　夕方に打ち合わせがあったら、その日のうちに修正を送るってのが当たり前だよね、日本は。

本橋　そう。「金曜日に指示出せば土日にやってくれるかな」って。いやいや。それだと外注の人たちもそれで働かないといけなくなる。まずは1日8時間、週5日の中でできるスケジュールを立てるべきなのに、残業や徹夜ありきで考えてしまう。

大松　ヨーロッパの文化、例えばキリスト教は日曜日という安息の日がちゃんとある。その違いは大きい。

本橋　日本にいると全然考えなかったんですけど、海外に行くと色んな人がいるので、宗教のことも考えるきっかけになりました。宗教とデザイン、建築は特に、相互に強く結びついている。そういう文化を教科書で習うのではなく、海外に出て、実際に現地で見聞きするのは面白いです。

年齢や経験を気にする必要はない

大松　在校生に何かメッセージがあれば。

本橋　今まで、日本の年上の人たちには「5年後の目標を立てて生きなさい」と言われてきたけど、5年後にどこに住んでいるか分からない人なんて、海外に行くといっぱいいる。転職も当たり前だし。日本だと年齢や場所に縛られて自由が利かなくなっている人が多い。就職したら5年、短くても3年は働けという考え方があるけど、そういう思い込みは無視して、その時にしたいことをしてみればいいと思います。例えば「海外に行きたい」と思っているなら、あまり将来のことを考えなくても今行っておいた方がいい。その時

したいことって、何年経っても「したいこと」として残ってしまう。だから、できるチャンスや時間があるのなら、その時にやるべき。必ず周りが助けてくれます。お金も。

大松　その通り（笑）

本橋　若い頃はもっと人を頼って、やりたいことをやった方がいい。そうすることで色んな選択肢が見えてくるし、人脈も広がりますよ。もし悩んでいる人がいれば、冒険をしてみることを念頭に置いて、挑戦してほしいです。

大松　海外に行くと、今まであった選択肢がいかに少なかったかということに気付くよね。

本橋　そう思います。まず、英語は話せて当たり前でした。例えばヨーロッパではイギリス以外は第一言語に母国語があって、第二言語に英語、次にドイツ語やスペイン語など、3ヶ国語を話せて当然でした。

大松　私はオランダの学校に行っていたけど、みんな世界中から来てて、完璧じゃない英語を使って話しているんだと思うとすごく気が楽になった。

本橋　そうそう。完璧に英語を喋ることなんて求められていない。イギリス人もそれに慣れていたし、伝わればそれでいい。英語が苦手だからと恥ずかしく思う必要はないんです。

大松　それに、日本ではデザイン系の事務所もインテリアや建築事務所も、30歳までに実務経験しないと転職できないという風潮があるよね。

本橋　日本に帰ってきた時に「ワーホリビザ取れないかも」とオーストリア人の友達に話したら、「ポートフォリオもWebサイトもあるのに、何で働きたいところに日本から直接アプライ（応募）しないの？」と言われて衝撃でした。今の時代、世界のどこにいてもSkypeでインタビューできる。だから今も、ポートフォリオを更新し続けて、サイトも作って、リクルートサイトにも登録して、常に情報を探しています。コンペにも積極的に参加した方がいいですね、受賞歴があれば強い武器になりますし。私もこの先の状況を見ながら、ロンドンかコペンハーゲンか、もう一度海外に行ってみたいですね。30歳、35歳なんて全然若いですから。

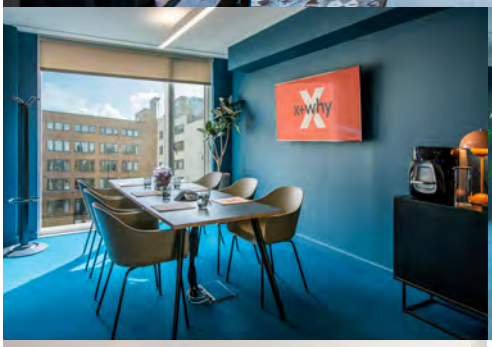
FEATURE INTERVIEW

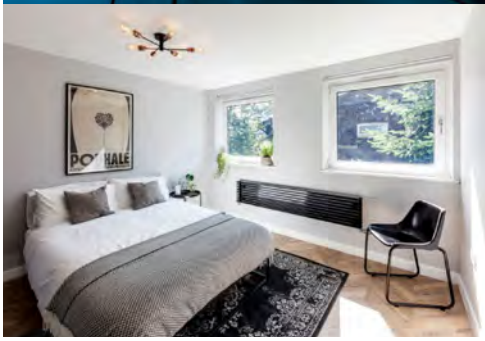
NOW or NEVER

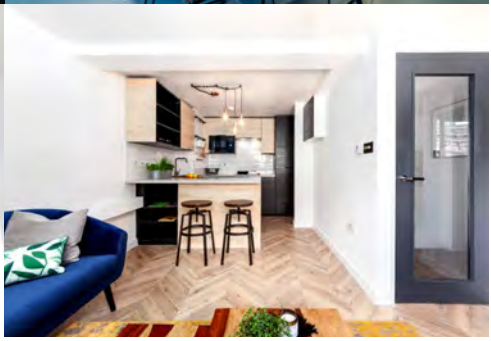
本橋 麻衣

MOTOHASHI MAI

（以下ロンドンで担当した仕事）
［上段・中段の写真］100年以上の歴史のある建物のリノベーション・コワーキングスペース（5フロア）。歴史的背景をデザインに反映させている。
［下段の写真］賃貸用のシェアフラットとしてのリノベーション（3ベッドルーム、家具付き）。ロンドンではルームシェアが基本。





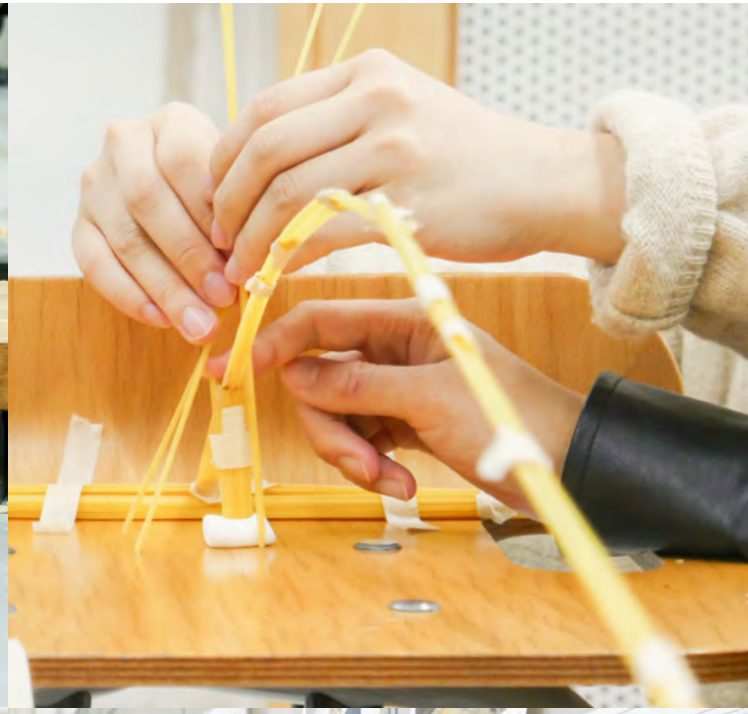


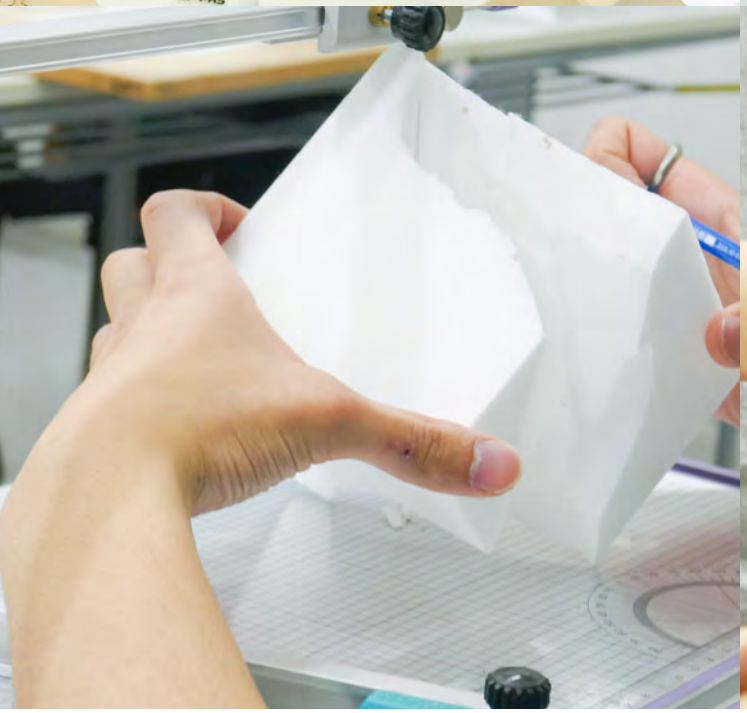
APR. 2019-
MAR. 2020

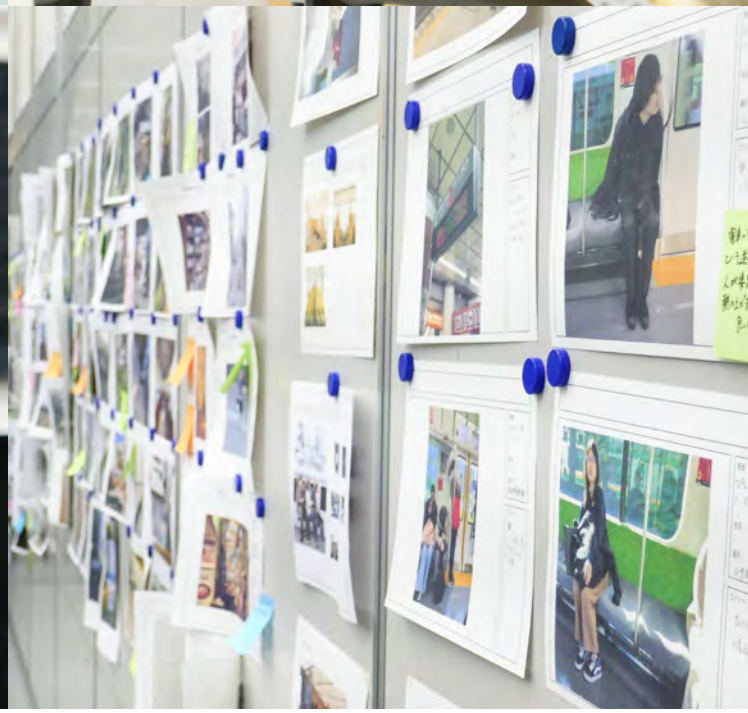
課題作品

「モノとモノ」、「モノと人」の関係を重視して考えるエレメントデザイン、エレメントにより構成される非日常空間をデザインするインテリアデザイン、「住む」という日常的な行為に向き合う住環境デザイン、そして、それらを補完するようにデザインの歴史や理論、思想、技術を学ぶ基礎理論――課題において、学生が必死に辿り着いた結果を紹介する。

授業風景







TITLE

3つのインテリアエレメント

CLASS

エレメントデザインⅡA

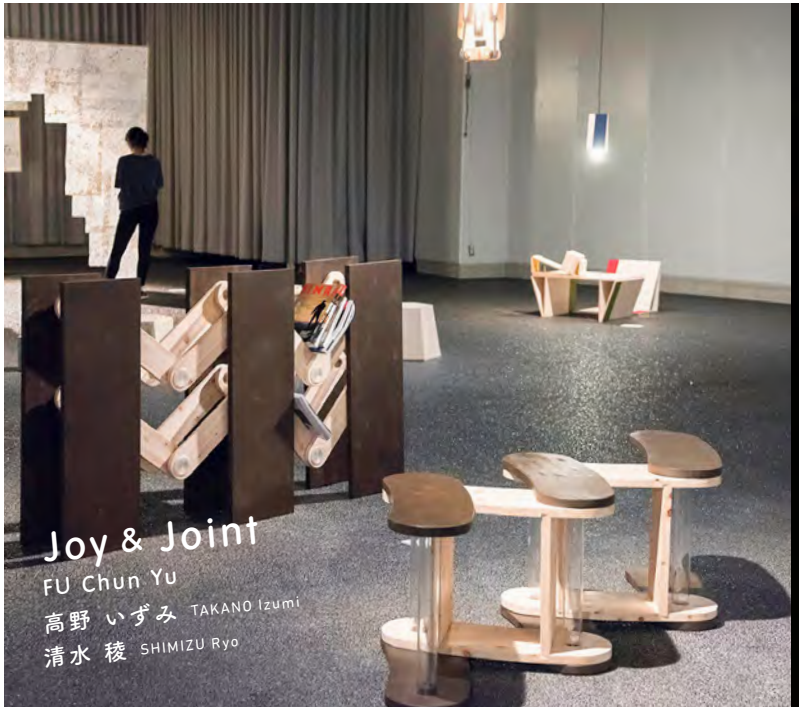
YEAR

昼間部2年

LECTURER

片根 嘉隆

3人1組、計10組のグループが自分の好きなものや気になるモノの構造を考察し、そのモノの成り立ちを木材と組み合わせ、派生させることで3つのインテリアエレメントを制作し空間を構成する。構造や素材がしっかりと生かされるモノを考えることで、素材がもつ特性をよく理解する。実寸で制作することにより、制作方法やモノの納まりなどを、実体験を通して学ぶ。



Joy & Joint

FU Chun Yu
高野 いずみ TAKANO Izumi
清水 稜 SHIMIZU Ryo

POINT
ジョイントをもつパーツが
つながってできており、
使い手によってトランスフォーム
する自由なエレメントと
空間を生む。

自由に形を変える家具の提案。関節の構造を用いることで、本棚は伸縮によって収納容量を変えられ、椅子は伸ばしたり畳んだりすることで腰掛ける人数や距離感を調節できる。照明も遮光量を変化させられるので、周囲の雰囲気を大きく変えられる。

ツナグ

清野 安菜 KIYONO Anna
種村 美輝 TANEMURA Miki
廖 岑函 Chin Han Ryo

リングノートのめくる動作に着目し発展させた家具。リングで連結しているパーツをめくっていくと、椅子や机、パーテーションなどに変化する。何人かで動かしたり、パーツを橋渡ししたり、それを使うことで、人と人とをつなぐコミュニケーションを生み出す。

POINT
円形の板状パーツは薄い木の
面材でスタイロフォームを挟む
構造で軽く、子どもでも動かせる。

| TITLE |

パーソナルパブリックスペース

| CLASS |

エレメントデザインⅡB

| YEAR |

昼間部2年

| LECTURER |

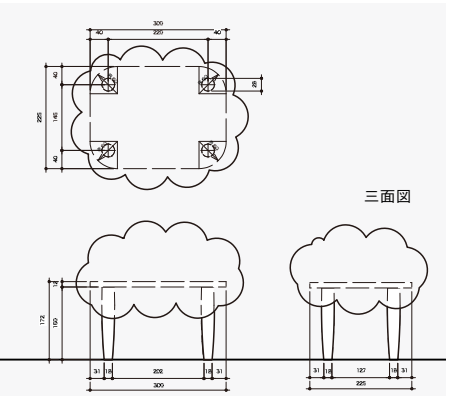
長岡 勉

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。

baa

野村 仁衣那 NOMURA Nina

POINT
外で使うことを考慮し、
濡れても問題ないポリエチレンの
ネット素材を使用した。
サイズは大小2種類。

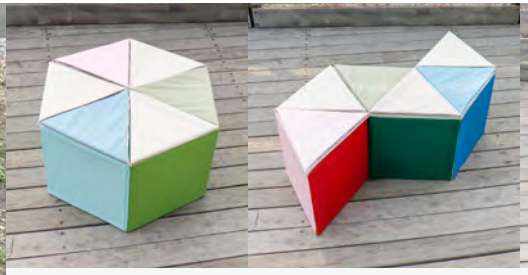


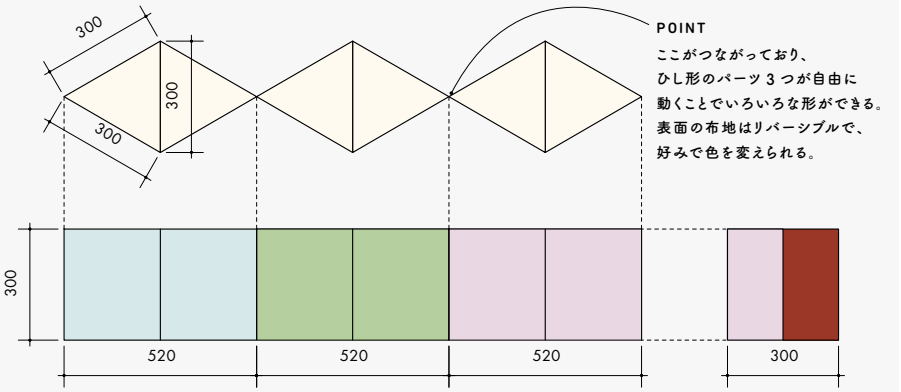
羊のようなスツールたち。子どもたちが、ホシノタニ団地の喫茶ランドリー前の芝生へ出てくるきっかけになってほしいと思い制作した。肌当たりがよく弾力があるため、思わず触れたり撫でたりしたくなる。動物らしいフォルムは、途中課題で学んだことと、インテリアデザイナーの内田繁氏の作品を参考にした。

イロイロカタチ

佐々木 璃子 SASAKI Riko

パズルのように形を変えて楽しむことができるエレメント。最終講評の場所となった喫茶ランドリーで働く人から、「お店の前の広場が寂しい」という声を聞いた。そこで、屋外で使えて、ただ置いてあるだけでも可愛らしさを感じられるようなものを考えた。接合部分は布。見る方向や、どちらの面を表に持ってくるかによって雰囲気が変わるよう、布の色や配置を決めた。





POINT
ここがつながっており、
ひし形のパーツ3つが自由に
動くことでいろいろな形ができる。
表面の布地はリバーシブルで、
好みで色を変えられる。

| TITLE |

異なる素材の関係を探る

木、鉄、プラスチック、布などから2種類の素材を選び、その関係性や接合方法などを探っていく。
それぞれの素材がもつ独自の特性と2種類の異素材の関係性を元に、機能を与え作品を制作する。

| CLASS |

エレメントデザインⅢA

| YEAR |

昼間部2年

| LECTURER |

大原 温

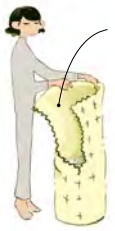
Sliding

白 瑞雪 Raisetsu Haku

布がテーブルから滑り落ちた瞬間をイメージしたテーブルである。無機質な素材感がクールな印象のセメントを使って、柔らかい布の優しさを表現した。色の暖寒、素材の硬軟という2つの要素対比により面白さを感じさせるのを狙った。

くるむ

石神 小夜 ISHIGAMI Sayo



割れ物や、傷つけたくないものを包み守るために使われる「ぷちぷち」を、逆に包んでしまおう。ソファやベッドなどで、布に包まれ表に出ない、クッションとしての「スポンジ」を、外側の素材にしてしまおう。柔らかな二つの素材を単純に合わせただけで、座る人間さえも包み込んでしまうような椅子をつくった。

| TITLE |

2つの機能を持ったモノ

既存の家具の形や機能、素材の使い方を改めて考え直してもらい、機能の別れた2つの機能を持ったモノを考え実寸で制作してもらう。モノがどのように変化することで異なる2つの機能が生まれるのかを考え、新しいモノのあり方を追求してもらう課題となっている。

| CLASS |

エレメントデザインA

| YEAR |

夜間部1年

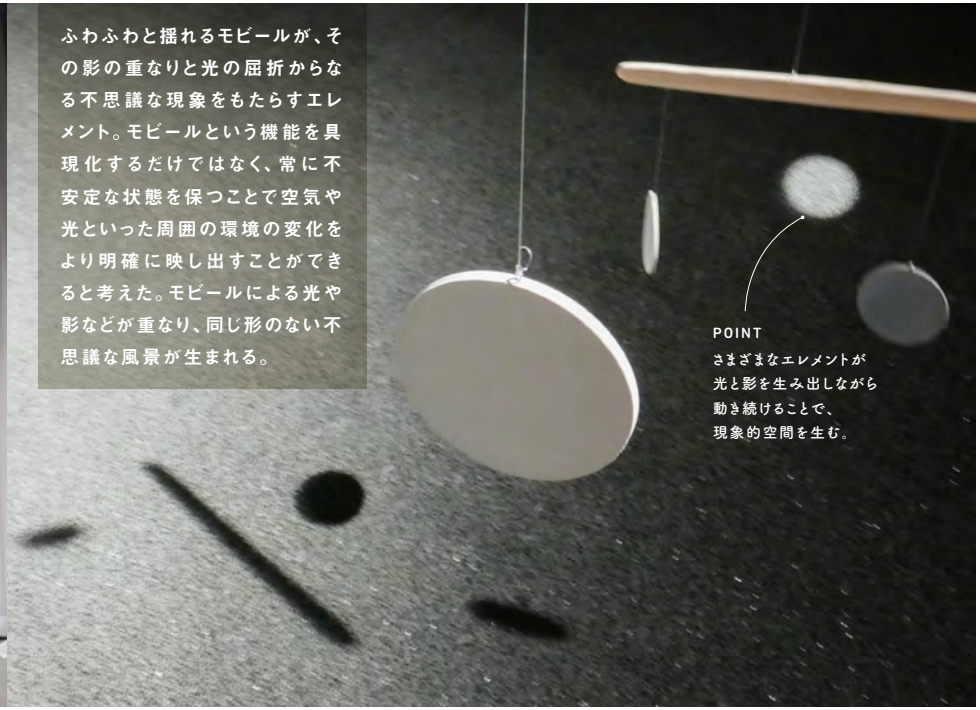
| LECTURER |

片根 嘉隆

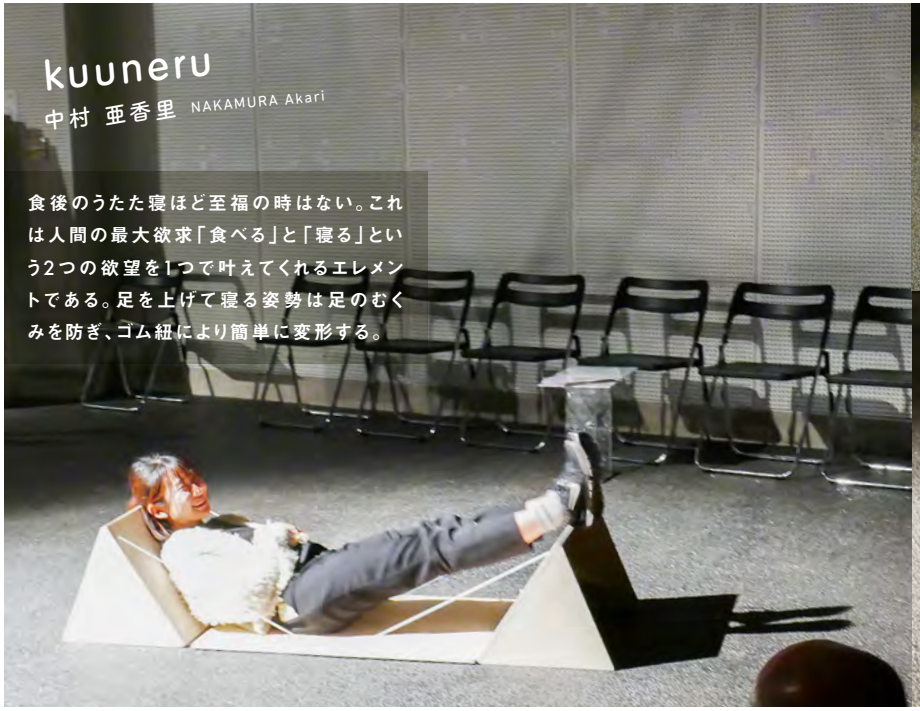
ayahuya.

網屋 怜奈 AMIYA Rena

ふわふわと揺れるモビールが、その影の重なりと光の屈折からなる不思議な現象をもたらすエレメント。モビールという機能を具現化するだけではなく、常に不安定な状態を保つことで空気や光といった周囲の環境の変化をより明確に映し出すことができると考えた。モビールによる光や影などが重なり、同じ形のない不思議な風景が生まれる。



POINT
さまざまなエレメントが光と影を生み出しながら動き続けることで、現象的空間を生む。



kuuneru

中村 亜香里 NAKAMURA Akari

食後のうたた寝ほど至福の時はない。これは人間の最大欲求「食べる」と「寝る」という2つの欲望を1つで叶えてくれるエレメントである。足を上げて寝る姿勢は足のむくみを防ぎ、ゴム紐により簡単に変形する。

POINT
ゴム紐を外すだけで簡単に「食べる」から「寝る」へ機能転換できる。

| TITLE |

たち・い・ふるまいのデザイン

| CLASS |

エレメントデザインB

| YEAR |

夜間部2年

| LECTURER |

比護 結子

立ったり座ったり、歩いたりする日常的な動きは、普段無意識に行われている。しかし、人や物をよけながら歩いたり、天井の低い場所で身をかがめたり、私たちは環境に合わせて体の動きを変えている。座るのにちょうどよい場所があれば腰かけ、柱があればそこにもたれて過ごすこともある。体の動きが変わることで、落ち着いたり、ちょっとドキドキしたりするように、立ち居振る舞いが変わると人の気持ちも変化し、そこで生まれる会話や行為も変わっていくのではないだろうか。普段無意識に行う身のこなしに目を向けて、立ち居振る舞いに作用するエレメント（モノ）をデザインする。

1

HIJITAMARI

樋田 明広 TOYODA Akihiro

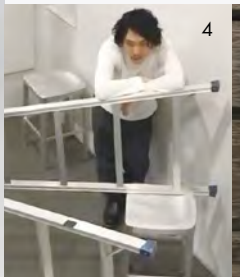
2

3

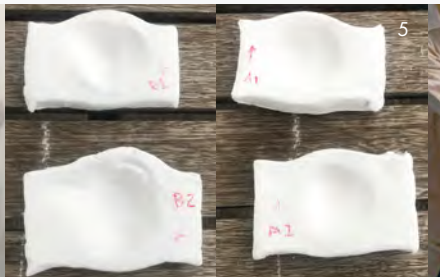
POINT
一見すると適当な形に見えるが、
肘をつく時の跡を徹底的に
リサーチした結果できたもの。

私たちは無意識にさまざまな仕草や表情で相手との関係性を推し量っている。肘をつくのもその一つで、人同士の気持ちを近づける行為である。リサーチで『多くの生き物は無意識に肘をつく場所を探している』という事実を発見。そこで肘の溜まり場となるテーブルを提案する。このテーブルにより人同士の気持ちはさらに近づく。

4



5



6

1. 全体　2. 肘をつく所作をリサーチ　3. イメージスケッチ　4. 肘をつく高さのスタディ　5. 肘をつきやすい穴のスタディ　6. 使用シーン

1

POINT
紙紐を編んで一つの
単位をつくり、それを延々と
繋げることで丈夫な敷物ができた。

だっこ。

今村 小雪 IMAMURA Koyuki

2

3

4

5

6

7

通常、外ではまれにしか見ない「寝そべる」という行為が公園などの芝生の上では日常的に行われていることがあると発見した。そこで、柔らかい芝生に包まれてゆっくりと寝転ぶ安心感を味わってもらえるよう、紙紐でつくる芝生を考えた。ほどいた紙紐を使うことで、ふんわりと軽くかつ耐久性のある暖かな「だっこ。」ができる。

1. 全体。幅は約 900mm　2-3.「寝る」という所作を詳しく調査した　4. 身の回りにあるモノの調査　5. 形状のスタディ　6. ディテール　7. 使用シーン

| TITLE |

関係のデザイン — ISSEY MIYAKE

| CLASS |

インテリアデザインⅡA

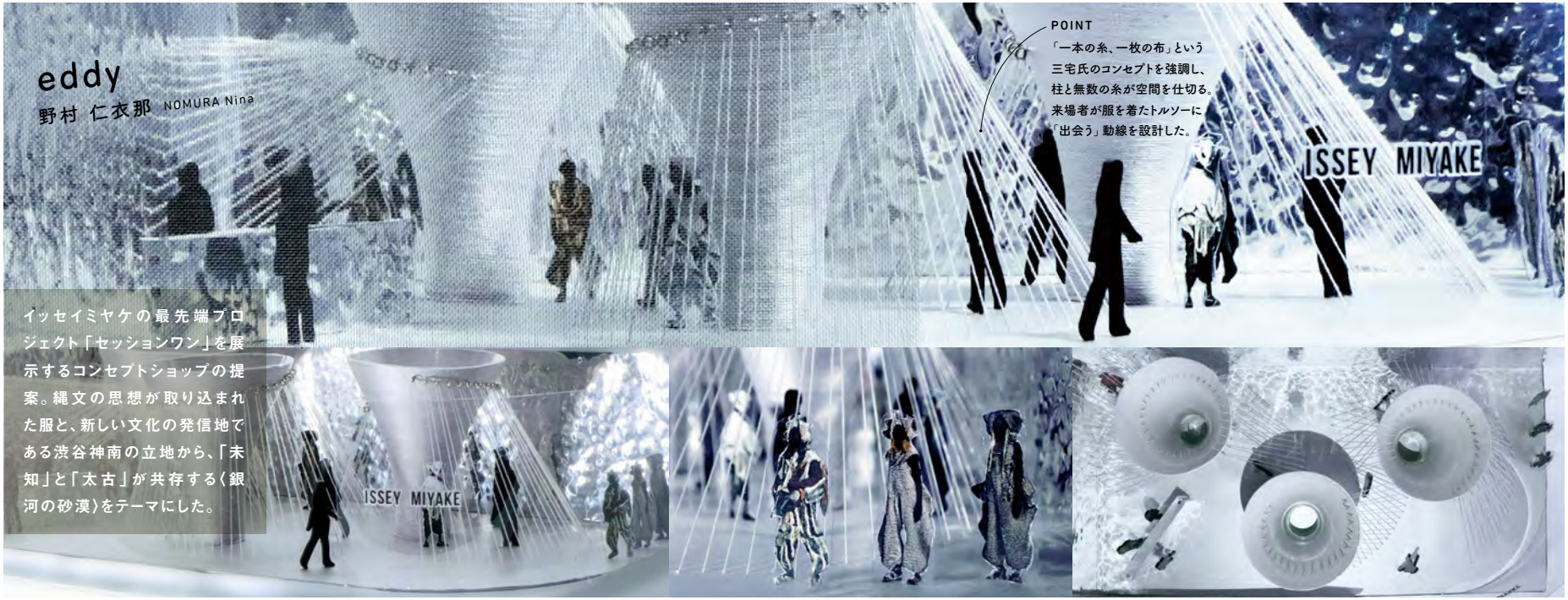
| YEAR |

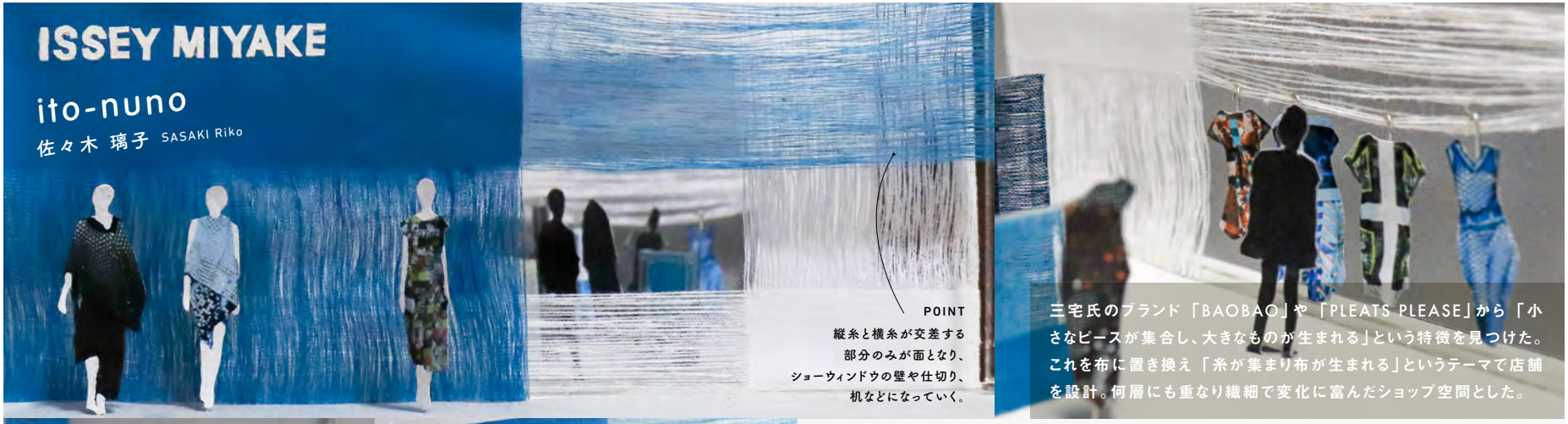
昼間部2年

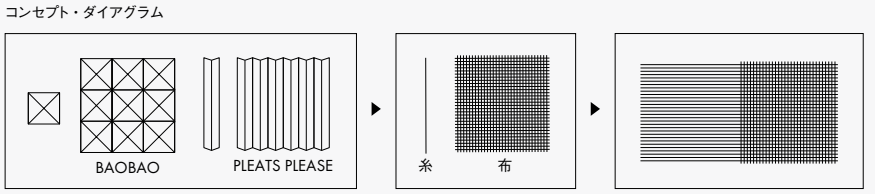
| LECTURER |

藤原 俊樹

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。







TITLE

心地良いと感じる空間

CLASS

インテリアデザインⅡB

YEAR

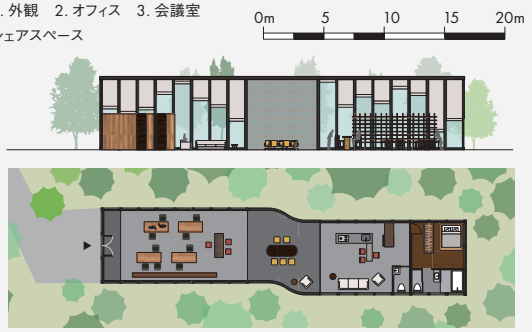
昼間部2年

LECTURER

高平 洋平

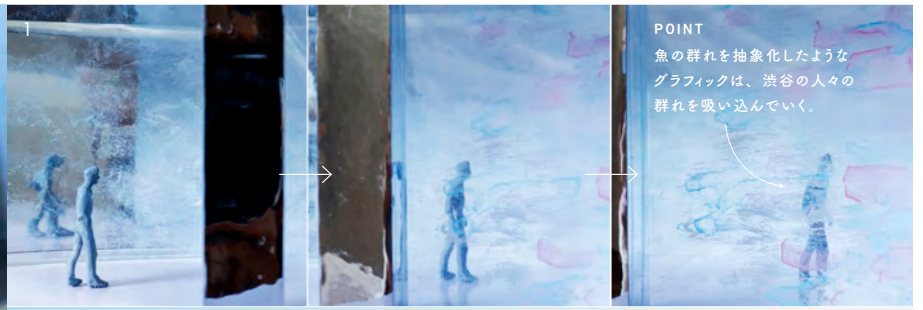
個々が思う「心地良いと感じる空間」について考え、他者へと伝えるための方法とその手段を自分の内から外へと放出する形で模索する。課題1では「アトリエの設計」の課題を通し、ハンドスカルプチャーを仕上げるように繊細かつ大胆に自分自身の内なる感覚と徹底的に向き合う。課題2では「渋谷西武エントランスの設計」の課題を通し、内の想いをカタチにし外へと伝える作業に取り組む。

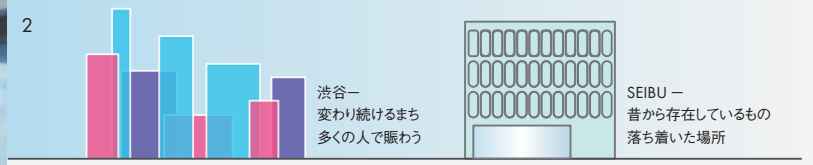
◀ 1. 外観　2. オフィス　3. 会議室
4. シェアスペース

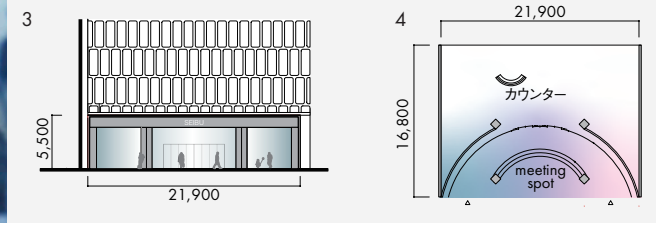


POINT
パブリックとプライベートの空間をゆるく
蛇行させることで、ワンルームにうまく差をつけている。

パブリックとプライベートの時間を柔らかく繋ぎ合わせるアトリエ。集中できる落ち着いた環境で、自然を感じながら仕事をし、暮らしたいと考えて敷地は緑に囲まれた森の中に設定した。ゆるくクランクした平面の入口側はワークスペース、中央部は多目的なパブリック空間、後方は一枚の壁で仕切り住居とした。







1. 入店時のシークエンス。彩色を施した3層のガラス曲面により、店内に入る人の姿は霧に包まれるように見えなくなっていく　2. ダイアグラム　3. 立面図　4. 平面図

| TITLE |

渋谷公園通り 商業プロジェクト

| CLASS |

インテリアデザインⅢA

| YEAR |

昼間部3年

| LECTURER |

久保 寛人

飲食事業を併設し、ワークスペース・宿泊・ショップ・サービスなど、異種用途を自由設定にした複合商業プロジェクト課題。敷地は渋谷・公園通りの渋谷パルコに面する交差点のテナントビル一、2階とし、構造以外は改装自由である。造形・デザインの有形の魅力だけではなく、そこに関わるヒトやモノ、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ている。全体のボリュームスタディのみならず、建築・インテリア・家具・グラフィックのカテゴリー、大小のスケールの横断を意識し、学生の個性が表出するように、自由なアプローチを試みている。

MuBic

川本 悠生 KAWAMOTO Yui

1

POINT

キューブというコンセプトから、スクエアパターンを多用し、デザインの連続性を生み出している。

渋谷にある多くのナイトクラブ。内装はどれも型にはまり怖いイメージがある上、日中は使われないことも多い。そこで、昼はイベントスペース×フードコート、夜はナイトクラブ×バー、フードエリアなど、さまざまに姿を変える施設を提案。音楽とキューブ達。Music×Cubic＝『MuBic』。

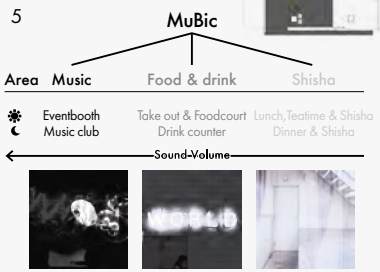
2

3

4

※図中数字は写真番号に対応
1. ホール　2. エントランス
外観　3.DJ ブース　4. 平面図　5. コンセプト図

5



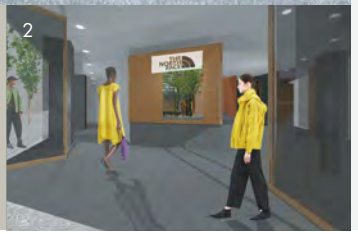
sense

高橋 優里 TAKAHASHI Yuri

1

会員制体験型ショップカフェの提案。さまざまな企業とコラボし、2 週間ごとに商品構成を変える。商品は実際に店舗で試用でき、客は気に入ったものを購入できる。床の高低差で視線をコントロールし、可動式の什器により快適さと柔軟性のある空間を目指した。

2



3

POINT

可動式什器でフレキシブルに展開する空間を使い、ディスプレイ、イベント、飲食などさまざまな用途に利用できる。

4

5

1. サブレセプション前　2. エントランス　3. カフェスペース　4. レセプション前　5. 外観　6. ゾーニング図および平面図

6

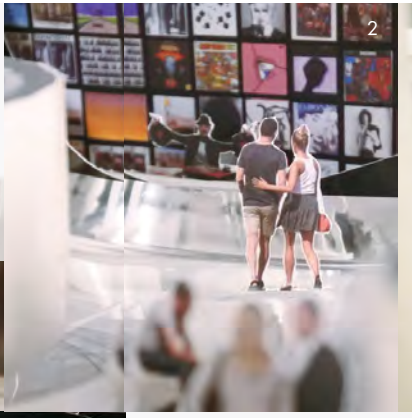
※図中数字は写真番号に対応

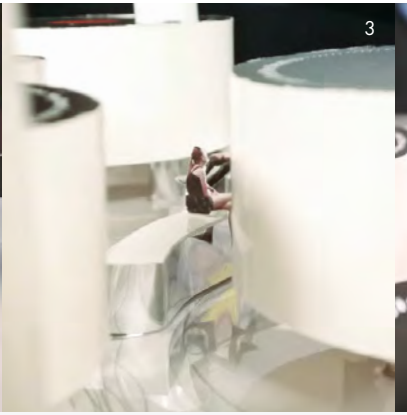
渋谷駅の中央ゾーンから発展した新エリアの宮下公園、明治通り、原宿方面にサイトを設定した。ここは以前13番出口と呼ばれ、青山エリアに近く、渋谷区役所仮庁舎もあり最近まで賑わっていた。今後は宮下公園を核にしてTOKYO2020のPRの役割やスポーツ&インバウンドの文化を伝えていくだろう。一方、その地下空間は計画が早かったことや複雑な地権が絡み合い、デザインされた空間ではなく、広く、高さはあるが実用的な通路空間が設置されている。時代は流れ、パブリックスペース、空間活用などの機運が高まったこの場所で学生はリサーチを行い、分析～空間提案を行った。(Special thanks 東急電鉄の皆さま)

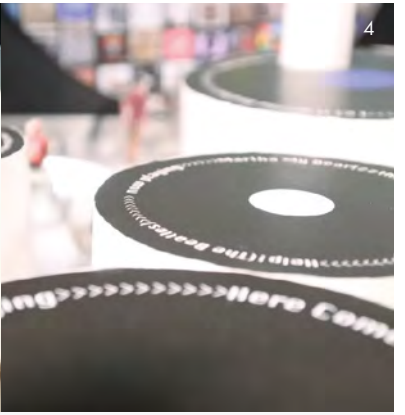
SHIBUYA MUSIC SQUARE

中村 亜香里 NAKAMURA Akari

渋谷の音楽文化を発信する広場。リサーチを通じて分かった①世界有数のレコード聖地②音楽バーをハシゴしながら音楽を楽しむ文化。これらを踏まえ音楽ボックスを多数設置する計画とした。

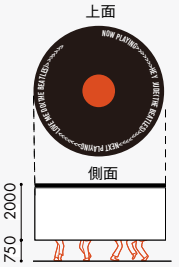






POINT
空間全体の天井の仕上げを鏡面にすることで、立体上面のレコードの様子が反射して見える。

1. ボックス側面。腰下のみが見える　2.DJブース。ボックスで流す音楽リクエストも可能
3. 休憩スペース　4. ボックスの上部は流れている音楽情報を表示　5. フロアプラン全体図



●レコードショップ ●ミュージックバー ●ライブハウス ●音楽専門学校

＜リサーチA＞　B1出口周辺の文化について

B1出口は渋谷音楽カルチャーの交差点

B1出口で交差する「オルガン坂」と「明治通り」沿いには、今でも多くの音楽関係の店舗が立ち並ぶ。特にレコードショップについては30年以上続く老舗の店が多く、いまだにコアなファンがいる印象。

＜リサーチB＞　渋谷音楽カルチャーとは

「レコード音楽」×「ハシゴスタイル」が外国人に人気

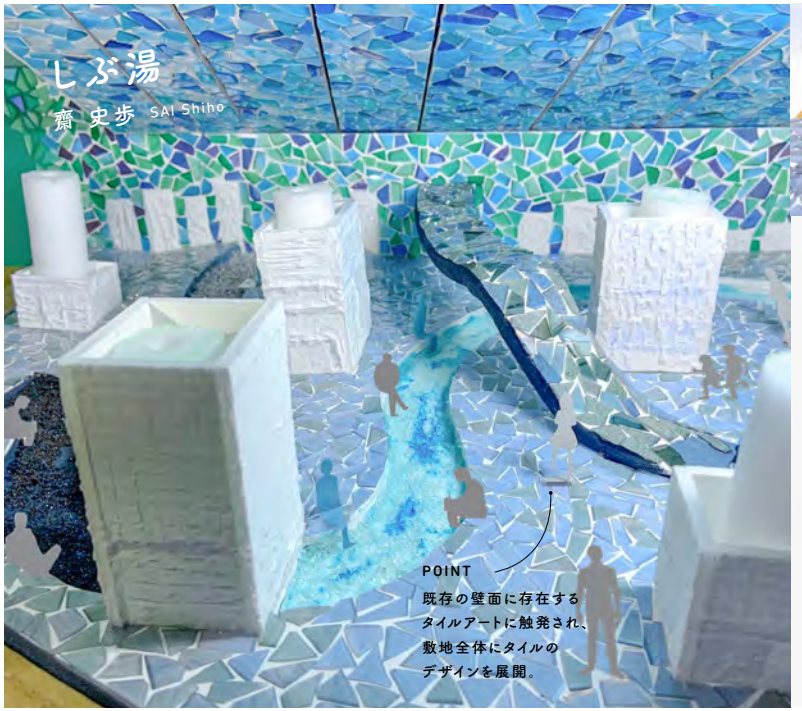
実地調査の際、特に多くの人で賑わっていた、ミュージックバー RythmCafe で店員と客へ聞き込み調査をしたところ、以下の事が分かった。

- ✓ 音質が良いのでCDよりレコードの方が人気
- ✓ 顧客の9割が外国人
- ✓ 外国人の多くが、多店舗をハシゴしていた

しぶ湯

齋 史歩 SAI Shiho

渋谷でクリエイティブに活躍する人々をターゲットにした足湯スポット。体を温めるとアイディアがひらめきやすくなるといわれる。気持ちと頭をリセットできる場所。サイト本来の特性を活かしつつ、再開発中の渋谷の街をヒントにカタチを模索した。

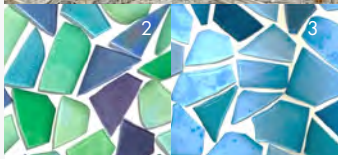


POINT
既存の壁面に存在するタイルアートに触発され、敷地全体にタイルのデザインを展開。

渋谷のスポットになぞらえて場所を設定
❶渋谷キャスト ❷渋谷ヒカリエ ❸渋谷ストリーム ❹渋谷スクランブルスクエア ❺渋谷フクラス ❻宮益坂 ❼渋谷川（現存） ❽渋谷川（暗渠） ❾首都高 ❿ケヤキの緑 ⓫「きらきら渋谷」

[リサーチA]
昔、B1出口付近の宮益坂からは、四季を通じて見事な富士山が眺められたという。

[リサーチB]
周辺のカフェを利用する人々をリサーチすると、カフェに寄って差はあるが、PC作業に没頭する人やアイディアを出し合い打ち合わせをする人々が多いことがわかった。



1. サイトにある壁画「きらきら渋谷」の富士山を眺めながら足湯に入る計画とした　2-3. 壁面はケヤキの緑、天井面は渋谷の青空をイメージ

| TITLE |

働く場所・新しいコラボショップのデザイン

| CLASS |

インテリアデザインB

| YEAR |

夜間部2年

| LECTURER |

小川 暢人

【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、シェアオフィス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×パーソナライズ型ショップ――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。その中で、2021年オリンピック以後、原宿にどのような業態／サービスの新たなスペースが生まれることが想定されるかを考えデザインする。

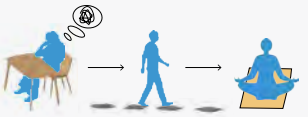
1

【課題1】

石庭オフィス

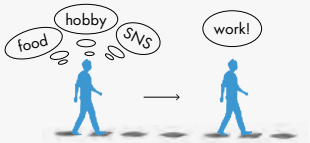
樋田 明広 TOYODA Akihiro

精神を整えることができるオフィス。お寺や日本庭園の様式を取り入れ、庭を移動する過程で気持ちを切り替えられる。瞑想室で精神を整え気持ち新たに仕事に向かえる。利用者に新たなワークスタイルを提供する。



1. 全体の風景　2. 休憩スペースからワークペースを見る　3. 瞑想スペース　4. ワークスペース　5. 石段へ　6. 平面図

お寺では長い石段を登っている最中に参拝をする気持ちを整える。また日本庭園の茶室に行くまでの飛び石はあえて渡りづらくすることで歩く事に気持ちを集中させる。これらの仕掛けを導入したオフィスを設計した。

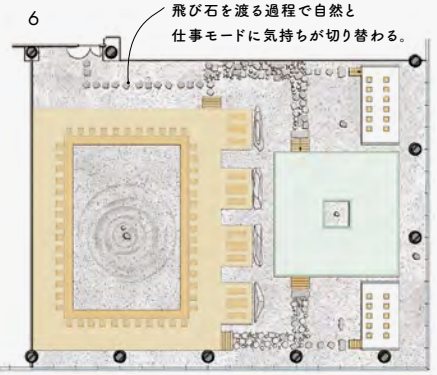


2

3

4

5



6

POINT

飛び石を渡る過程で自然と仕事モードに気持ちが切り替わる。

1階が美容室、上階が古着屋の複合施設。美容室と古着屋を一体化させることでヘアスタイルにあわせた服装、服装にあわせたヘアスタイルにすることができ、より個性的でオリジナリティの高い装いを実現できる。利用者は入店時とは異なる、新しい装い（髪型・服装）を身にまとい渋谷の街へ繰り出す。

1

【課題2】

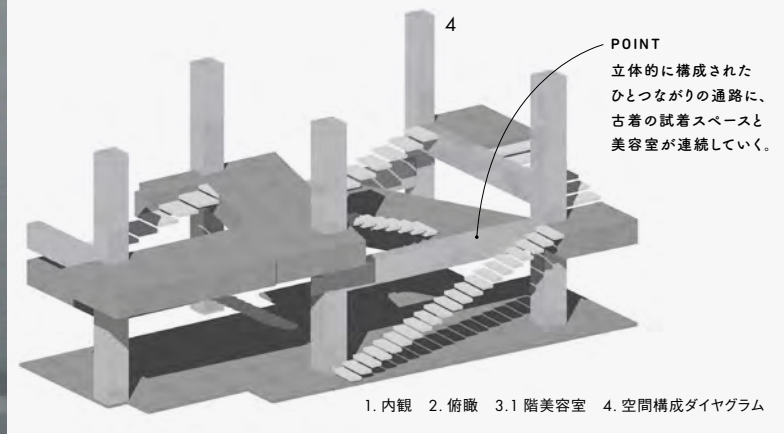
YOSOI

中内 健人 NAKAUCHI Kento

2

3

4



1. 内観　2. 俯瞰　3.1 階美容室　4. 空間構成ダイヤグラム

| TITLE |

間仕切りに頼らない家

| CLASS |

住環境デザインⅡA

| YEAR |

昼間部2年

| LECTURER |

伊藤 寛

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、空間的に繋げ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。

1

みつかどの家

坂口 ゆず SAKAGUCHI Yuzu

三角形平面で構成された家。家の中心から外に向かって広がることを意識した。壁の角度や家具で空間を認識でき、裏路地のガラス面や外階段などで外部を感じることができる。三角形の鋭い角によって生まれた間仕切りで、新鮮な空間がつくられることを目指した。

2

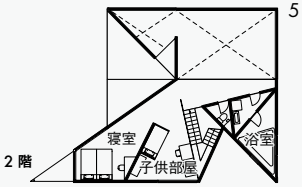
3

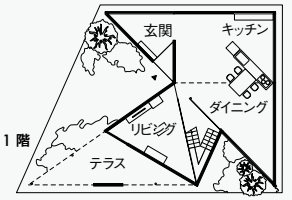
4

POINT

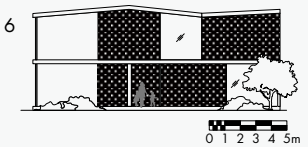
三角の屋根の形と高さを変えることで、室内に光を取り込む。

5



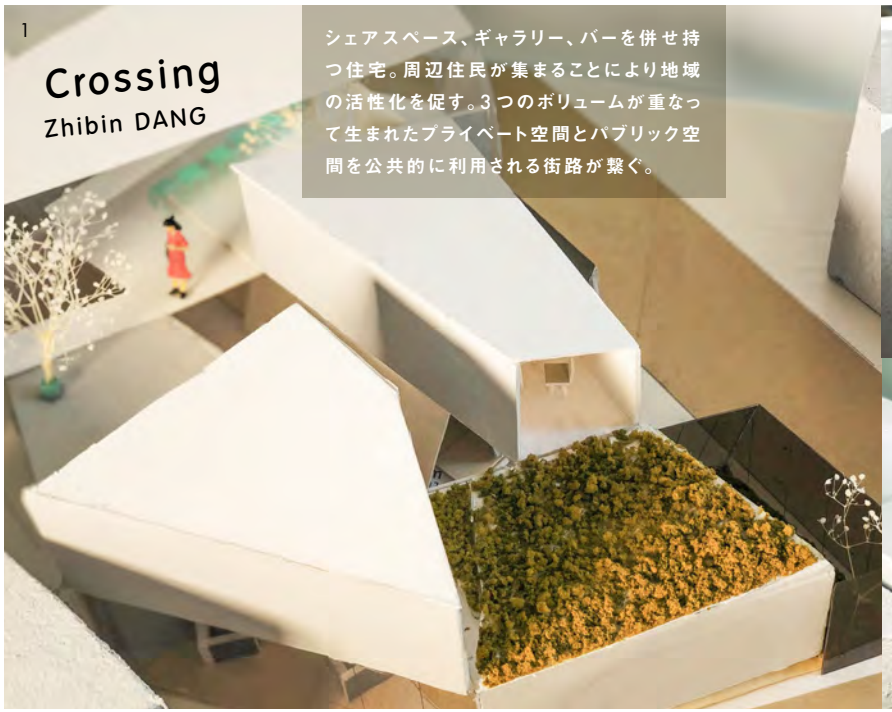


6



1. 俯瞰する　2-3. 外観　4. 複数の折れ屋根が風車のように集まる　5. 平面図　6. 立面図

1



Crossing

Zhibin DANG

シェアスペース、ギャラリー、バーを併せ持つ住宅。周辺住民が集まることにより地域の活性化を促す。3つのボリュームが重なって生まれたプライベート空間とパブリック空間を公共的に利用される街路が繋ぐ。

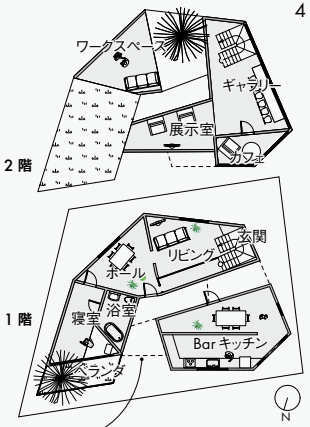
2

3

POINT

公共に開かれた通路が貫通することで生活を断片化し、外を内に取り込む。

4



5

1. いくつかのボリュームが重なり合った外観
2-3. プライベートとパブリックが重なり合う
4. 平面図　5. 断面図

| TITLE |

ふたつの住宅論

| CLASS |

住環境デザインⅡB

| YEAR |

昼間部2年

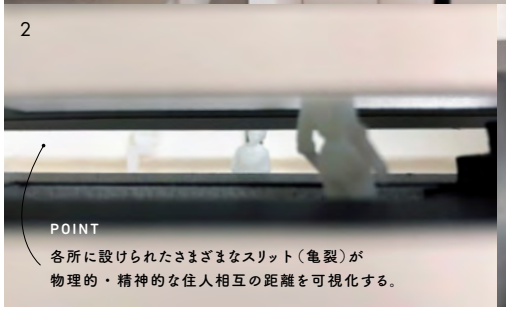
| LECTURER |

大松 俊紀

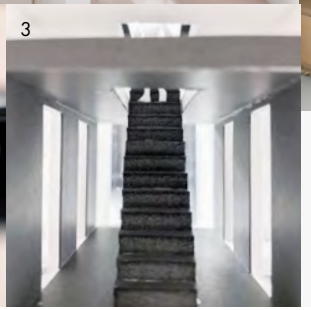
過去に桑沢でも教鞭を取っていた建築家・篠原一男の住宅研究を通して、戦後の住宅史を学ぶ。最終的には、篠原住宅の隣に新たな住宅を設計するが、まず彼の著書『住宅論』を読むことから始まり、模型と図面によるトレース、空間分析、そして「上原通りの住宅」などの見学といったプロセスを踏む。課題の目的は、決して篠原一男のデザインをコピーすることではなく、あくまで現代の住宅設計に対する問題意識を明確にすることにある。

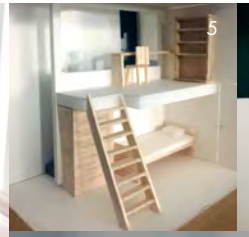
1 断層崖の家

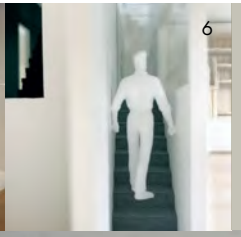
今井 千尋 IMAI Chihiro



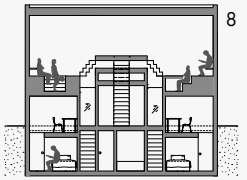
POINT
各所に設けられたさまざまなスリット（亀裂）が
物理的・精神的な住人相互の距離を可視化する。



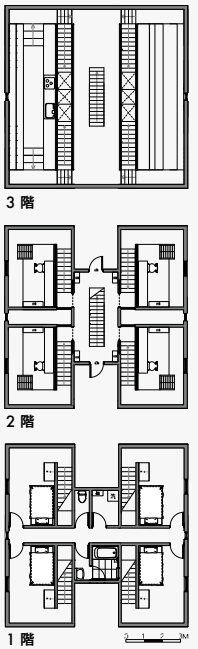




「同相の谷」のように、個人から共有の空間への途中に「亀裂」を設けた。2階には亀裂を挟んで片側に食事の空間、もう片側にキッチンを配置。それらの視線の先にある壁に水平の亀裂をあけ、お互いを強く意識させる空間とした。



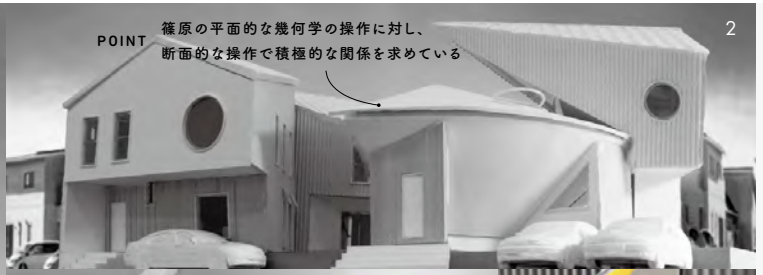
1. キッチン（左）とダイニング（右）の間には階段室　2.「亀裂」を通してダイニングからキッチンが見える　3. 階段室　4. 左が本作品、右が「同相の谷」　5. 個室（2階）　6. 階段室（亀裂）　7.「同相の谷」と本作品の亀裂の空間の比較図　8. 断面図　9. 平面図

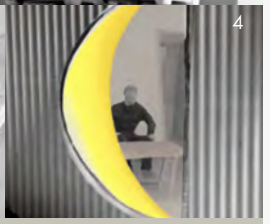


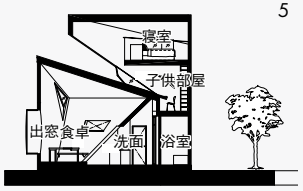
1 EX-VOTO

野村 仁衣那 NOMURA Nina

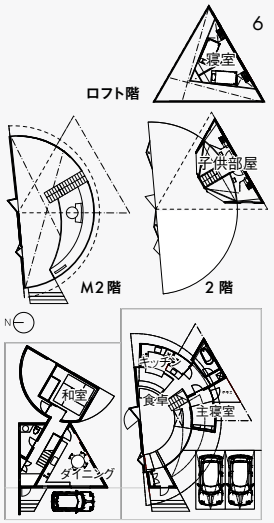
POINT
篠原の平面的な幾何学の操作に対し、
断面的な操作で積極的な関係を求めている







「テンメイハウス」は半円と三角形が点的に接続した平面構成をもつ。これを断面に応用。壁を背にくつろぎ、家族同士が話しやすい住空間をデザインした。2階の先端はキャンティレバーで、テンメイハウスの点的接続を継承する。



1. ランダムに幾何学形状の窓がある外観観　2. 左が「テンメイハウス」、右が本作品　3. 斜度のついた壁面が特徴的な内観　4. 窓の外から内部を見る　5. 断面図　6. 平面図

| TITLE |

Blending Housing

― 新しい都市の住まい

| CLASS |

住環境デザインⅢA

| YEAR |

昼間部3年

| LECTURER |

渡邉 健介＋渡辺 真理＋木下 庸子

住宅はその境界が硬すぎるのではないか。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。まず渋谷の街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。

1

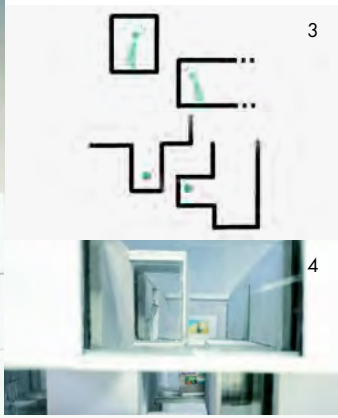
Individuality-signboard

石神 小夜 ISHIGAMI Sayo

個性豊かな看板が建物の輪郭を隠し、建物同士の境界線を曖昧にするように、住う人それぞれの個性を魅せ、混合させる集合住宅である。人通りの多い道から奥へと抜けられるように設計。住まう人、そうでない人の両方に、個性の混ざり合う様子を届けることができる。

2

1. イメージパース　2. 外観　3. コンセプトダイヤグラム。ずれたボリュームが住民同士の生活を垣間見せる　4. 共用廊下を見る　5. 看板の使用例



3

4

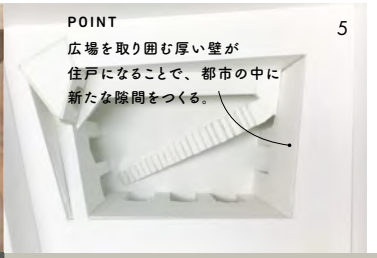
5

1

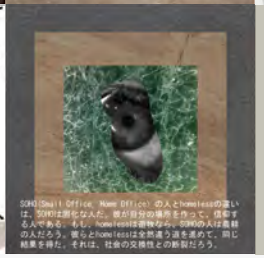
Shell and Stranger

陳 治寰 Tsuu Fan TSUYEN

3



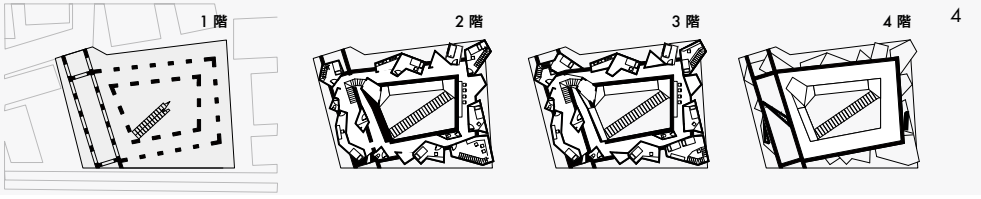
5



「都市」とは想像の集合体である。我々がいろいろな空間の性質を決めて、都市という場所をエンコードした結果である。この想像は集団的な社会から一人ひとりの中に存在している。個人の想像層と社会の層（会社や家庭や複数の人を組み合わせた関係）がある形式で繋っている。しかし、ある一部の人たちがこの社会から排除された。彼らのために殻（shell）のような「逃げる空間」をデザインした。

1. 前面道路からの外観（道路の左側が本作品）　2. コンセプトイメージ　3. パブリックとプライベート、ホームレスとSOHOについての考察　4. 平面図。住戸が殻になり中央の広場を守っている　5. 中央の広場の俯瞰

2



4

| TITLE |

2人の都市住まい

| CLASS |

住環境デザインA

| YEAR |

夜間部1年

| LECTURER |

高塚 章夫

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ひとつのテーマとした。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 奥行きの家

中村 亜香里 NAKAMURA Akari

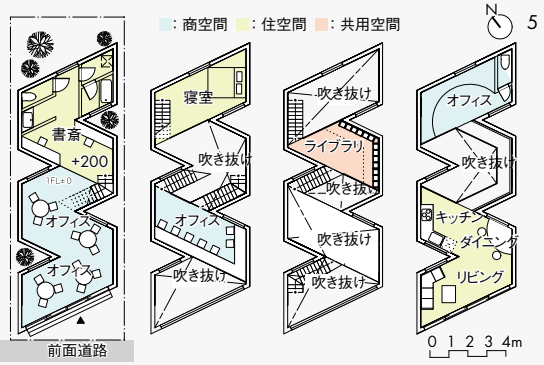
築地に建てる新型看板建築(店舗併設型住居)の提案だが、看板は今や不要と考え、看板を取り払い「奥行きで店舗を魅せる」プランとした。外壁をジグザク状にすることで、斜めの外壁が緩やかな仕切りとなり、連続した空間が生まれる。

2

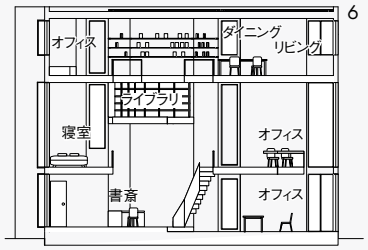
3

4

5



6



1. 吹き抜け　2. オフィス（2 階）から 2.5 階を望む
3. ライブラリー　4. 外観　5. 平面図　6. 断面図

1 内と外を繋ぐ家

吉田 早織 YOSHIDA Saori

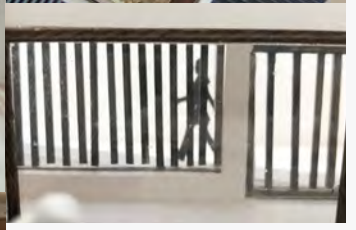
美術家の私と宿泊客が共に暮らす、ギャラリー・民泊併用住宅。塀の多い神楽坂・兵庫横丁。塀は都市の雑踏から建築と住人を守り、周辺環境と人を分断する。塀の価値を捉え直し、住人と周辺環境、他者の結びつきを目指した。通行人は窓越しに見える日本庭園や美術品に誘いこまれ、宿泊客は大きな窓から中庭を楽しみながら宿泊する。

2

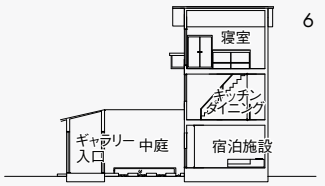
3

4

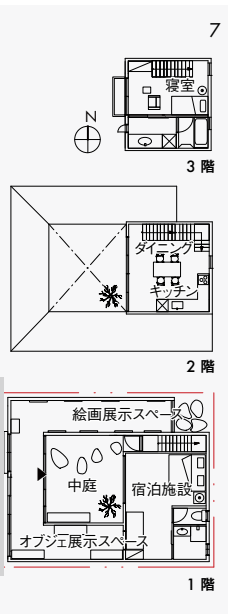
5



6



7



1. 外観　2. 街路から内部。中庭が奥に見える　3. ダイニング　4. 寝室　5. 中庭を俯瞰する　6. 断面図　7. 平面図

| TITLE |

時と間を繋ぐ住宅論

| CLASS |

住環境デザインB

| YEAR |

夜間部2年

| LECTURER |

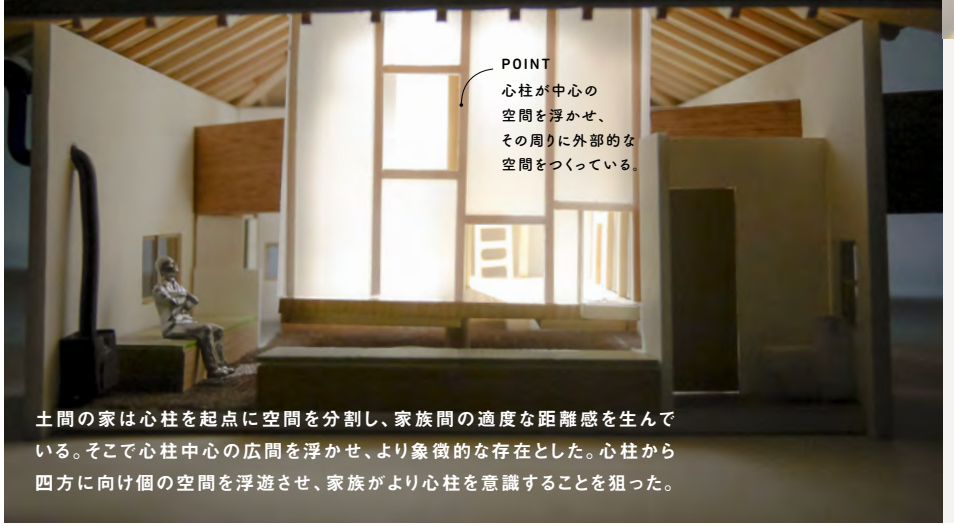
大松 俊紀

篠原一男が一九六三年に、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

吊り箱の家

福島 大空 FUKUSHIMA Taku



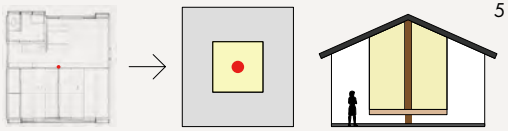
土間の家は心柱を起点に空間を分割し、家族間の適度な距離感を生んでいる。そこで心柱中心の広間を浮かせ、より象徴的な存在とした。心柱から四方に向け個の空間を浮遊させ、家族がより心柱を意識することを狙った。

2

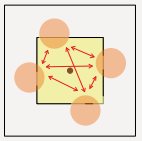
3

4

5



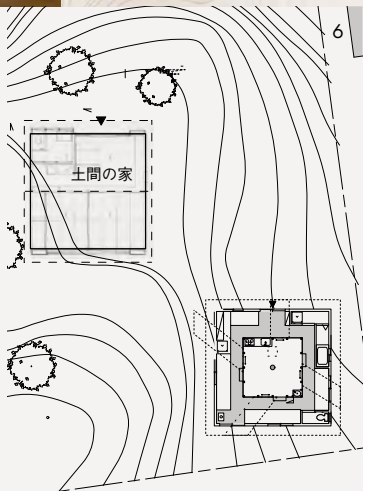
[中央空間の考え方]
土間の家より柱を抽出。柱を太くし、住宅の中央に設置。柱が囲われた箱状の部屋が天井から釣られ、象徴的な空間が生まれる。



[中央空間の機能]
中央空間は机としても機能する。それぞれが好きな場所で作業をしたり、食事をする。中央に柱があることで、遠すぎず近すぎない曖昧な距離感が生まれる。

1. 中央空間が行灯のように光る（外壁は取った状態） 2. 中央空間の内部。個室につながる梯子が見える 3. 巨大なテーブルになる中央空間 4. 右が本作品 5. ダイアグラム 6. 平面図。四方に伸びる細いボリュームは個室

6



1

繋がらない家

樋田 明広 TOYODA Akihiro

土間の家のダイニングテーブルは地面に固定されている。その意味を「家族をそこに集める」＝「繋げる」ことと解釈。そこでテーブルが多様な居場所をつくり家族を繋げる家を提案する。内部はテーブルで分断されるが、それが回遊性を生み、家族と近隣住民や自然、土間の家を繋げ生活を拡張する。

2

3

4

5

6

1. テーブルが「土間の家」と「繋がらない家」を繋ぐ 2. リビング 3. 寝室からリビングを見る 4. 右が本作品 5. 近所の人との交流スペース 6. 配置図兼1階平面図 7 断面図

7

TITLE

平面から立体、そして空間デザインへ

CLASS

基礎デザイン（スペースデザイン）

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

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、課題は二つあるが、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、そして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。

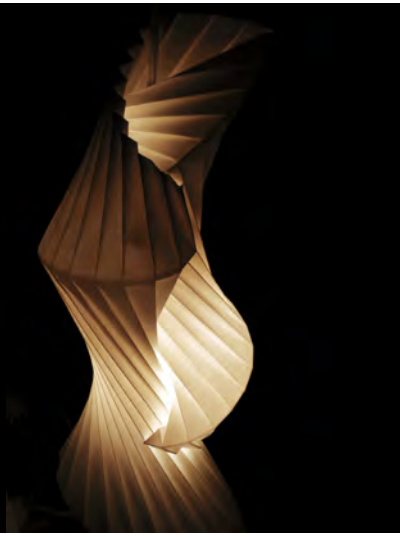
ランプシェード課題

POINT
A3ケント紙を折ったり捻ったり、水につけて曲げたり
―特別な紙の扱いが、特別な光を生んでいる。

Polaris
浅野 日菜子 ASANO Hinako

Flame
吉村 綾花 YOSHIMURA Ayaka

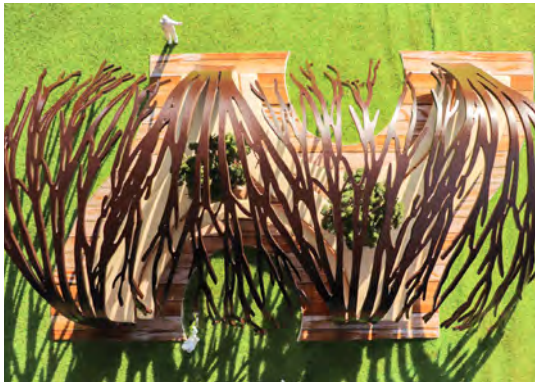
mousse
落合 香澄 OCHIAI Kasumi



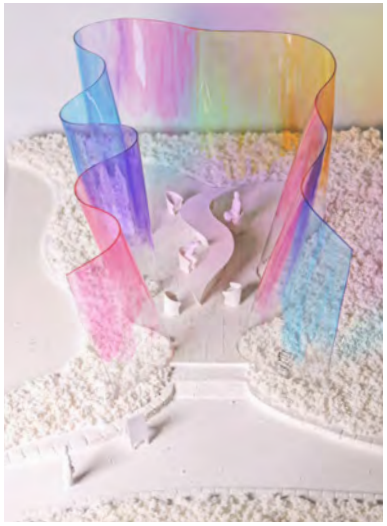
蟬（セン）
馬 毓澤 Ikudau MA

空間課題

POINT
コースに分かれる前の学生だからこそ
できる柔軟な発想のデザインが多い。



沐々連
今井 謙真 IMAI Kenshin



Aurora Cafe
濱野 真衣 HAMANO Mai

パクパスペティック
木村 光希 KIMURA Mitsuki

M&T Cafe
in Yoyogi park
葉 之皓 Shi Kou YOU

| TITLE |

Vectorworksを使用したインテリア、家具の作図

| CLASS |

インテリアCADⅡ

| YEAR |

昼間部2年

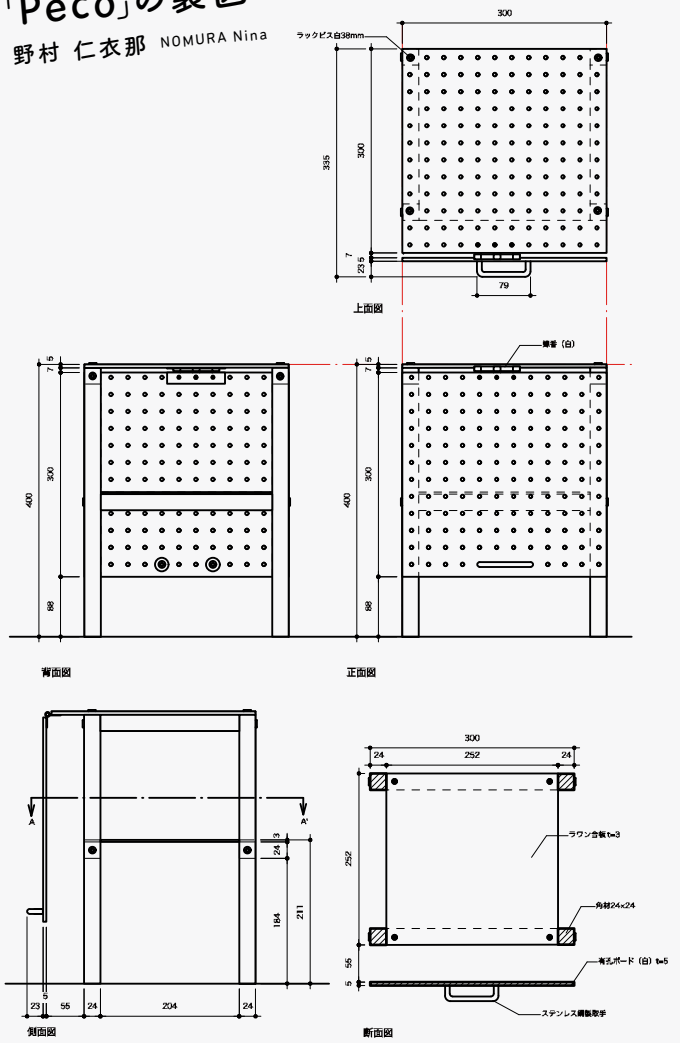
| LECTURER |

中島 崇行＋土井 智喜

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。

「Peco」の製図

野村 仁衣那 NOMURA Nina

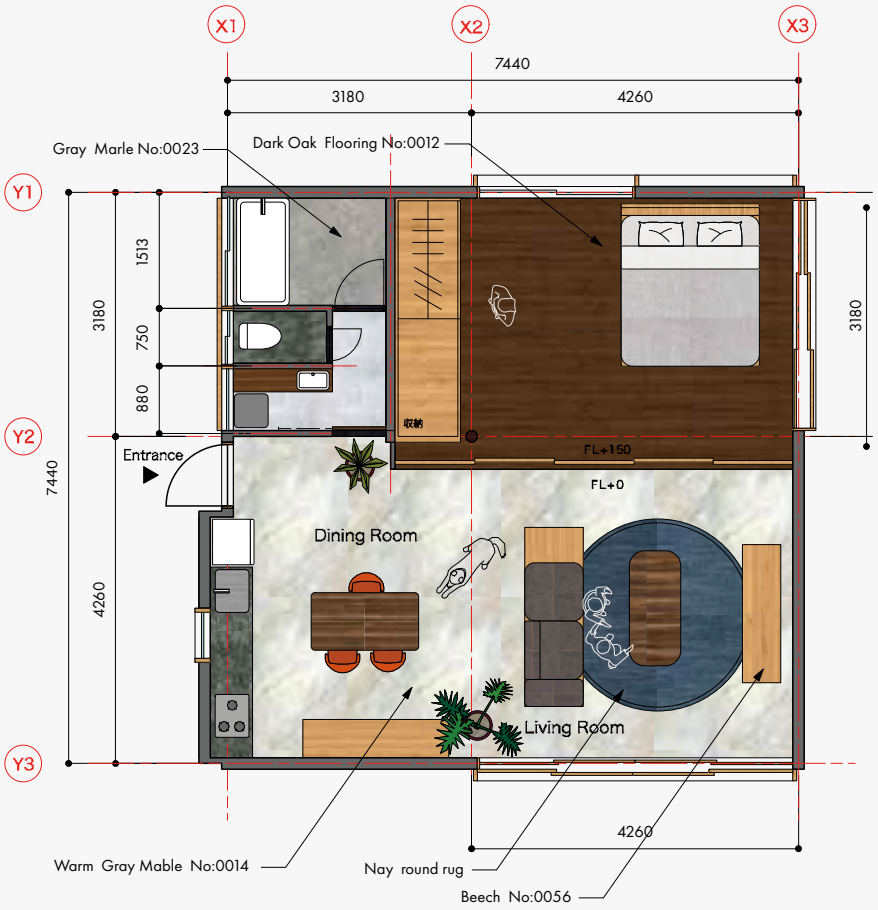


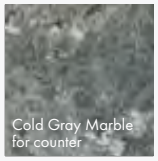
予算3,000円以内の材料で家具を制作する課題の作品。うなだれている生き物のようなサイドテーブルで、愛着の湧くようなデザインとなっている。作図にあたって、作り手に必要な情報が何かを精査するのに苦労したが、確認をしながら進めることで、図面を完成させるだけでなく、構造などのデザインの改善点を発見することができた。図面に関しては、一目見てわかりやすいように情報を整理して載せるよう工夫した。

「から傘の家」の製図

Fu Chun Yu

篠原一男の作品をVectorworksで作図し、内装の材質と家具の配置を考え、自分でデザインする課題である。この課題でVectorworksの操作を学び、より明快に、作り手に伝えやすい図面を描けるようになった。自分の担当する住宅に対してどのように作図し、家具を配置するか、先生と相談しながら検討した。





POINT
素材を図の外に示すことで、より分かりやすい表現に。

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

CLASS

インテリアCAD Ⅲ

YEAR

昼間部3年

LECTURER

中島 崇行＋土井 智喜

授業を通して学習してきたPCスキルや表現方法を活かして、プレゼンテーションシートを作成する課題。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像は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。

渋谷西武百貨店「和み」

黒田 誠之介 KURODA Seinosuke

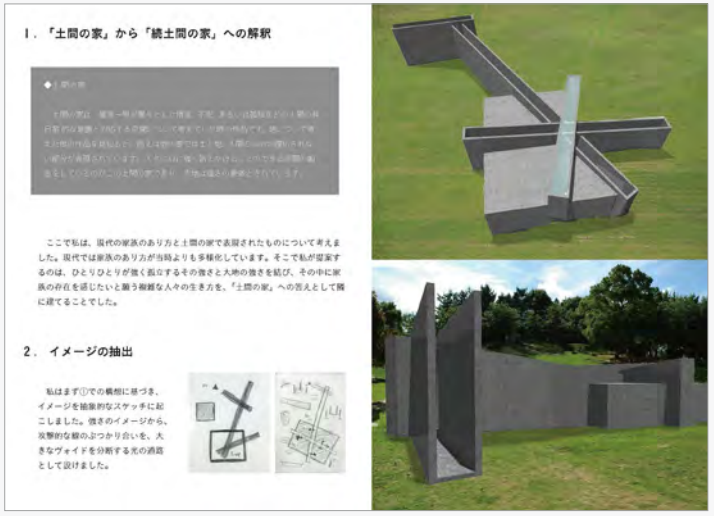
渋谷西武百貨店のエントランスのCGパース。モデリングはVectorworks、レンダリングはCINEMA 4Dを使って作成した。また、特にこだわってデザインした動線や空間、視線の変化をCGパース上で感じられるように工夫した。

POINT
こだわった素材感や照明の表現により、リアリティのある質感が出た。

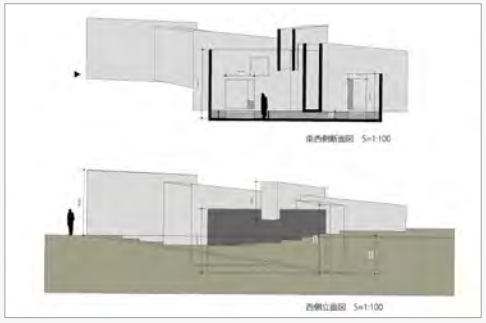
『分断の家』

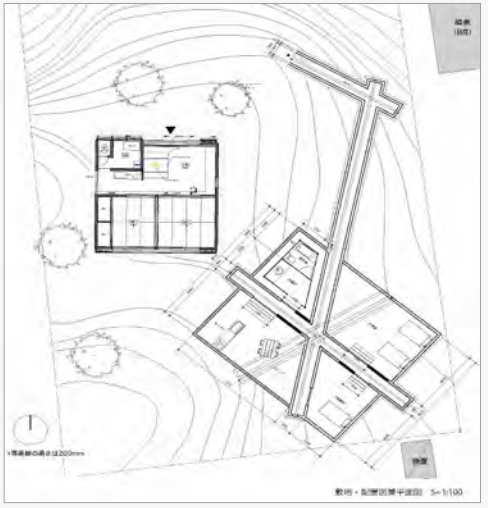
川本 悠生 KAWAMOTO Yui

篠原一男の土間の家の隣に建てる住宅『分断の家』のプレゼンテーション。Vectorworksで平面図から3DCGを起こし、Photoshopを使用して背景や人物を合成した。



POINT
RC打ち放しの素材感と、トップライトから漏れる光の表現にこだわった。





TITLE
建築スーベニアをつくる

CLASS
現代建築論／空間論

YEAR
昼間部2年／夜間部1年

LECTURER
磯 達雄

実在する建築をモチーフにしたスーベニア（おみやげ品）を制作する。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。狙いは二つ。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。

リボンチャペル
▸▸▸ ペン立て
神里 陽春 KAMIZATO Youshun

経路が絡まりあってそれだけで成立しているという建築をそのまま再現し、中央の空洞部にペンをさせるようにしている。文房具として美しく、完成度が高い。

ダンシングハウス
▸▸▸ ランプシェード
Fu Chun Yu

建築外観の一部をそのままデータ化し、3Dプリンタで出力して照明のカバーにしたもの。フランク・ゲーリーによる美しい形状を身近に楽しめる。

ニューヨーク・
グッゲンハイム美術館
▸▸▸ 紅茶ティーバッグ
種村 美輝 TANEMURA Miki

円板をカップの上にセットすると、中央に付いている茶葉の重みで、グッゲンハイム美術館の展示室にあるような、らせん形スロープの形状が現れる。単純だが面白い仕掛け。

中銀カプセルタワービル
▸▸▸ マグネットスタンド
浅倉 陽光 ASAKURA Takamitsu

掲示物を留めるためのマグネットと、それを使わないときに収めておくスタンド。カプセルの丸窓が磁石になっているのだが、磁力が弱くてすぐに外れて落ちてしまう。でもその状態がとても魅力的。現実のカプセルもこんなふうに着脱が簡単だったら……と想像が膨らむ。

ホキ美術館
▸▸▸ 壁掛け時計
齋 史歩 SAI Shiho

バナナ状にカーブした3層のギャラリー棟を、長針・短針・秒針にそれぞれ割り当てている。それぞれ異なる速さで回転していて、1日に2度だけ本当の美術館と同じ形状になる。

ルイス・バラガン自邸
▸▸▸ ルービック・キューブ
鈴木 風花 SUZUKI Fuka

ひねるように回転させて遊ぶおなじみのパズル。その面の色にバラガン建築に特有の鮮やかな色を使用。2x2に分割された各面は、自邸の開口部の十字分割も思い起こさせる。

| TITLE |

マシュマロチャレンジ

| CLASS |

モデル

| YEAR |

昼間部2年

| LECTURER |

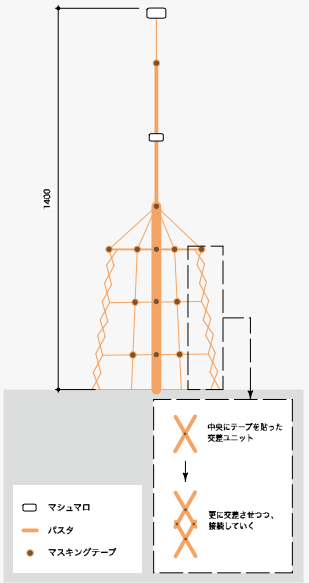
平岩 良之

パスタとマシュマロによる組み合わせで、簡易な構造物の模型を制作する。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。

パスタの御柱タワー

安部 ひなた ABE Hinata
浦本 莉沙 URAMOTO Risa
坂口 ゆず SAKAGUCHI Yuzu
髙井 僚恵 TAKAI Tomoe
野村 仁衣那 NOMURA Nina

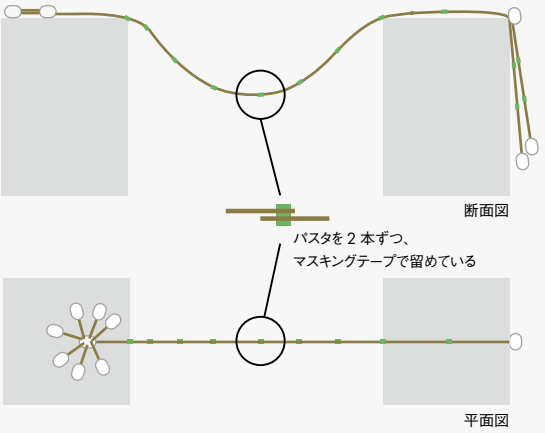
中央にパスタを束ねた軸を据えて、3つの方向に筋交いのような交差するユニットを連ねて制作した。土台のバランスが崩れると上部が一気に崩れてしまうため、土台部分へ更にパスタを加えて、安定をはかった。制作途中で接合部が外れてしまうことが多かったため、より高いタワーをつくるうえで接合部の強度アップもまた重要だと気づくことができた。

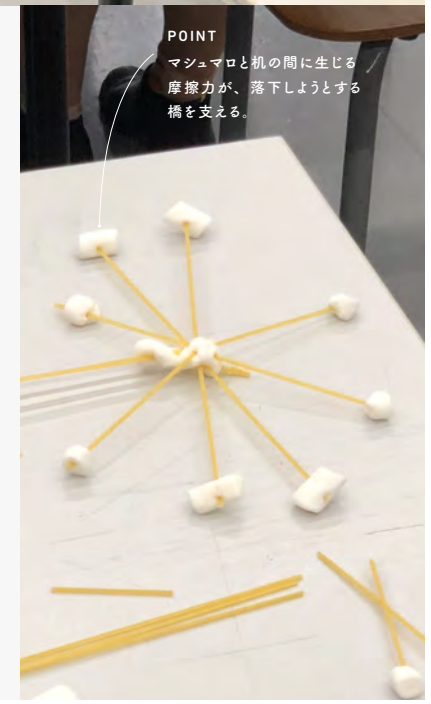


ドラゴン

河野 由紀子 KAWANO Yukiko
佐々木 璃子 SASAKI Riko
髙野 いずみ TAKANO Izumi
FU Chun Yu

長さを出す方法として、パスタを下に垂らすことを考えた。すると、繋がったパスタは重心が安定し、またかかる力も少なくすることができた。引っ張る力が強く掛かってしまうが、マシュマロの重さや摩擦力を利用して崩れずに成立させた。力のかかる角度によって力の大きさが違うことに気づき、実践したことで身に付いたなと感じた。





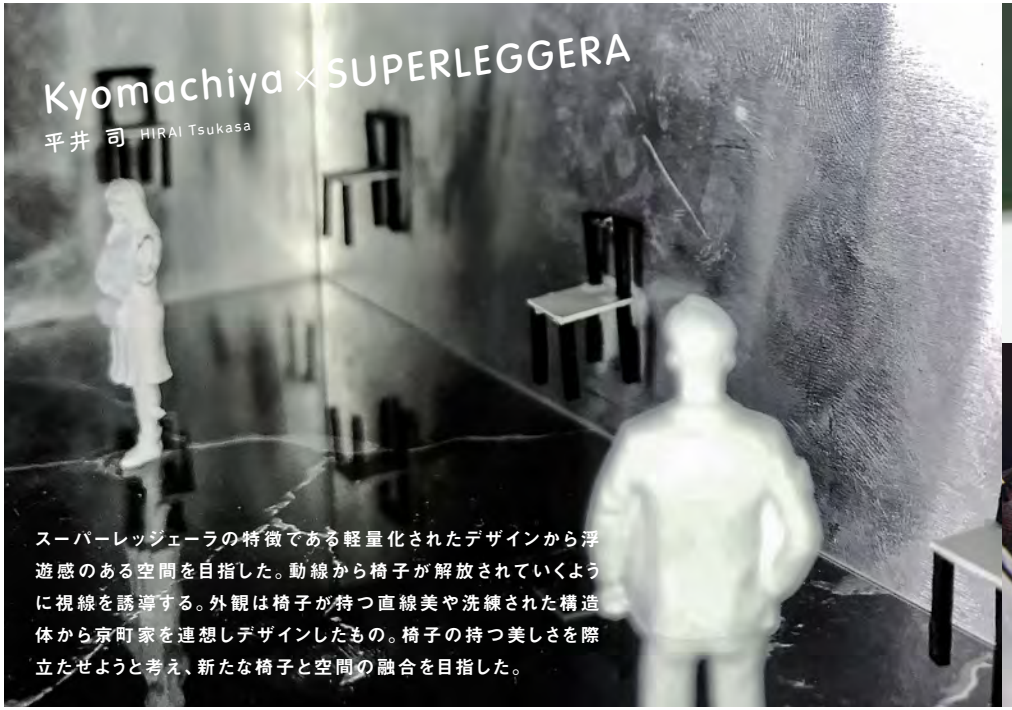
TITLE
仕切る・名作椅子の展示空間

CLASS
空間構成

YEAR
夜間部1年

LECTURER
藤原 俊樹

インテリアを初めて学ぶ前期は、具体的な店舗のデザインから入るのではなく、インテリアの基礎を養うために「仕切る」ことから始める。任意の壁によって「仕切られた」空間をデザインする。12メートル四方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。



Kyomachiya × SUPERLEGGERA

平井 司 HIRAI Tsukasa

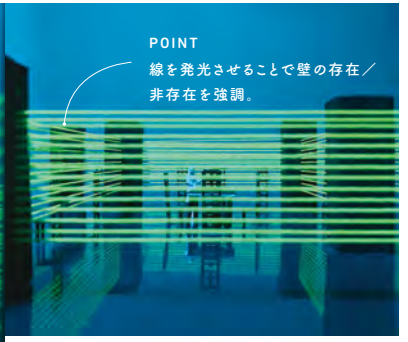
スーパーレッジェーラの特徴である軽量化されたデザインから浮遊感のある空間を目指した。動線から椅子が解放されていくように視線を誘導する。外観は椅子が持つ直線美や洗練された構造体から京町家を連想しデザインしたもの。椅子の持つ美しさを際立たせようと考え、新たな椅子と空間の融合を目指した。

POINT
京町家から連想した赤い壁を中央に少し浮かして設置し、空間の印象付けを試みた。

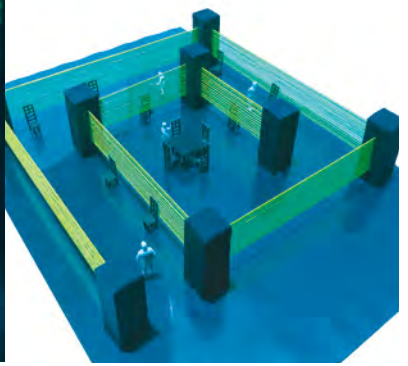
LINELINE

中田 大智 NAKADA Daichi

ラダーバックチェアの極端なハイバックとデザインから感じられる抽象的な装飾の魅力を、椅子と仕切りの関係によって引き出すことを目的とした。渦巻状の通路の仕切りは全て線で構成。椅子の直線的なデザインと調和を図った。



POINT
線を発光させることで壁の存在／非存在を強調。



TOPICS

夜間部 レクチャーシリーズ 2019

多角的な視点をもって「デザインとは何か?」を捉え直すレクチャーシリーズは、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迎え、レクチャーだけでなく、学生、非常勤講師も含めて「デザイン」を議論する場となっている。ここでは簡単に、2019年に行われた内容を紹介する。

レクチャーシリーズ企画運営委員会｜分野責任者／大松俊紀、非常勤講師／磯 達雄、鳴川肇、比護結子、高塚章夫、押尾章治

第1回 2019/11/09

栗原 徹さん

TEKU·TEKU まち歩き活動体

https://kds-sd.com/report/spotlight/191109-lectureseries

日本中の街を観察しながら歩き、その魅力を立地、地形、歴史などとともに調査する活動を続けている。今まで歩いてきたユニークな街の実例紹介、街を魅力的にするための計画論、それらがどう街づくりに繋がっていくのかを話していただいた。後半は、学生と「渋谷」をテーマに議論。街の「裏」がなくなり、どこも綺麗になってゆく渋谷。栗原さんは「裏」が消されていき、最後に残る何が渋谷を魅力的にするのか？ という問いを残した。

第2回 2019/11/16

石川 初さん

ランドスケープデザイナー

https://kds-sd.com/report/spotlight/191116-lectureseries

最初に鹿島建設時代の実務の紹介を通して、ランドスケープデザインを実現することの難しさや楽しさを話していただいた。次に、自身の「Tokyo used to be canal project」や教鞭をとる慶應大学SFCでの学生作品などユーモアに富んだプロジェクトを紹介。石川さんはGPSを18年間毎日持ち歩いているという。「些細なことでもデータを10年貯めて振り返ると、当初想像もしていなかった世界が続いている」と教えてくれた。

第3回 2019/11/30

塩谷 歩波さん

イラストレーター

https://kds-sd.com/report/spotlight/191130-lectureseries

塩谷さんは銭湯をアイソメ図法で描いた「銭湯図解」の著者で、高円寺の銭湯「小杉湯」の番頭でもある。昼間の銭湯の明るさ、お客さんとの会話、銭湯特有の空間に惹かれ、各地の銭湯を訪れている。今回は「建築的思想は他分野に繋がる」がテーマ。建築設計は、調査、問題提起、解決案という抽象的思考を具体化する。それはビジネスにも利用されている「TGA」という思考プロセスと同じで、今の仕事でも役立てているという。

第4回 2019/12/07

鈴木 智晴さん

株式会社ポーラ デザイン室室長

https://kds-sd.com/report/spotlight/191207-lectureseries

大学でグラフィックを専攻し、卒業後お菓子のパッケージ会社、数社の化粧品会社を経て、ポーラのデザイン室で指揮をとる鈴木さん。実際に発売されている商品をいくつか挙げながら、それらのデザインプロセスを丁寧に教えていただいた。商品企画の際にはストーリーづくりを重要視しており、そのための議論に多くの時間を費やすという。そのプロセスは非常に哲学的で、建築デザインとの共通性も多く見受けられた。

第5回 2019/12/14

松本 紹圭さん

僧侶

https://kds-sd.com/report/spotlight/191214-lectureseries

東京神谷町・光明寺の僧侶であり、住職の為の経営塾「未来の住職塾」の塾長も務めている。塾は2012年から始まり、卒業生は600人を超える。お寺の空きスペースを使って始めた「お寺カフェ」や「Temple morning」といったユニークな活動も行なっている。宗教はかつて唯一の心の拠り所であったが、これからのお寺は、たくさんの拠り所の一つであることで、仏教本来の精神「より良い社会づくり」に繋がるのでないかと語った。

第6回 2019/12/21

中道 淳さん

出前写真家

https://kds-sd.com/report/spotlight/191221-lectureseries

中道淳さんは主に建築やインテリアを撮影する写真家であるが、料理のコック服におか持ちとメガホンを持って登場し参加者を驚かせた。以前怪しい人に見られないために服装を試行錯誤していたところ、周りから面白いと言われ、さらに依頼が来るようにもなったそうだ。写真については、見る人が「ここに行きたい」と思わせる空気感、ライブ感を伝えることが最も大事で、設計者の意図を純粋に読み解くように心掛けているという。

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。

INTRODUCTION OF
LECTURER

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。02～20年フリックスタジオ共同主宰。20年～オフィス・ブンガ共同主宰。01年～桑沢デザイン研究所非常勤講師。08年～武蔵野美術大学非常勤講師。著書に『昭和モダン建築巡礼』『ぼくらが夢見た未来都市』『ポストモダン建築巡礼』『菊竹清訓巡礼』『日本遺産巡礼』など。

伊藤 寛
Hiroshi 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。～2020年3月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。

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 Ohara

[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。

大松 俊紀
Toshiki Omatsu

[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。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）。97年ラウル・ブンショーテン／CHORA、ロンドン勤務。2001～05年OMA ASIA（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
Shoji 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、東京都市大学非常勤講師。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。

片根 嘉隆
Yoshitaka Katane

エレメントデザインⅡA
エレメントデザインA

デザイナー。2004年ものつくり大学技能工芸学部建設技能工芸学科卒業。10年桑沢デザイン研究所デザイン専攻科スペースデザインコース卒業。12～14年（株）石巻工房。14年 YOSHITAKA KATANE 設立。

木下 庸子
Yoko 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
Hiroto 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、什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。

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
Akio 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・ヴィレット校修了。00～09年伊東豊雄建築設計事務所勤務。京都芸術大学、東京都市大学、工学院大学、前橋工科大学他非常勤講師。主な作品に「堀口珈琲横浜ロースタリー」「Aurora」など。11年以降、宮城県女川町復興事業にも従事。

高平 洋平
Yohei 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年田中仏光堂(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。

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、20年「椿庵」にて千葉県建築文化賞最優秀賞。

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。

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「佇まい」のデザインを目指している。

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。

渡邉 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年渡邉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

- 芦沢 啓治
- 石川 初
- 市川 紘司
- 伊藤 邦彦
- 温野 まき
- 栗原 徹
- 光嶋 祐介
- 後藤 武
- 小阪 淳
- 小山 憲太郎
- 佐々木 雄旗朗
- 塩浦 政也
- 塩谷 歩波
- 紫牟田 伸子
- 杉浦 貴美子
- 鈴木 智晴
- 鈴木 紀慶
- 鈴木 康則
- 高瀬 磨理子
- 中道 淳
- 名児耶 秀美
- 鳴川 肇
- 長谷部 匡
- 光畑 由佳
- 堀江 徹
- 前川 知子
- 松本 紹圭
- 松本 文夫
- 森川 嘉一郎
- 山村 真司
- 山本 晶

あとがき

最終講評会での中山定雄先生

コロナウィルスが勢いを増す4月初め、長く非常勤講師を勤めてくれたインテリアデザイナーの中山定雄先生が亡くなった。長年の闘病生活を傍で見守りながら、今思えば、最後の担当となった今年 2月までの後期は特にしんどかったであろうと思い返す。その体調不良を隠しながらも教えてくれた勇敢な姿勢は、これからも私や学生の記憶から失われることはない。中山先生は、私が桑沢に就任した翌年頃からずっと非常勤を務めて頂いていたので、かれこれもう 15 年近くになる。最初は、現在のようなゼミ制になる前の昼間部の卒業制作を担当して頂き、ゼミ制に変わってからは、昼 3 年のインテリアの授業を担当して頂いた。静岡文化芸術大学の准教授（のちに教授）になってからも、ご自身の渋谷のインテリアデザイン事務所と熱海の自宅と静岡の大学を行き来する中、桑沢で教えることだけは面白いので続けたいと、夜間部のインテリアを最後まで教え続けてくれたことは、本当に感謝している。年齢も私と 3 歳しか差がなく、大学で建築を勉強しヨーロッパの建築系の学校に留学していた経験も私と同じであるから、昔ながらの友達のようによく話が合った。また、中山先生の経歴や人望の深さは広い人脈を築きあげていたので、インテリア系の新しい非常勤講師を採用する時や個人の仕事の時も、何かある度に相談に乗って頂いた。中山先生の事務所が原宿にあったこともあり、桑沢の学生もよくアルバイトなどでお世話になっていた。

亡くなる 1 週間ほど前に電話があり、今年の 2 月初めの授業の最終講評会の写真が欲しいという連絡であった。声が別人のように変わっていたことを心配すると、風邪だという冗談混じりの返事だったのと、今までも度々講評会の写真がほしいという連絡を受けていたので、まさか最後の会話になるとは想像にもしていなかった。そしてその写真が、最後のテレビ取材用のためだったと知ったのは、亡くなった数日後であった。その取材では、中山先生が余命を宣告されていながらも、オリンピックの聖火ランナーに応募・当選し、それを待ちわびていたことも放送されていた。そして何よりも、我々残された者に、最後に何かを必死で伝えようとしていたその姿は中山先生らしく、そう簡単に忘れられる姿勢ではない。「中山定雄」とネットで検索すると出てくると思うので、中山先生を知る人には最後の姿を目に焼き付けてほしい。

来年度から夜間部のカリキュラムが大きく変わり、中山先生が担当してきた授業がなくなることを伝えると、体調がまだまだ不安定にもかかわらず、「今年の後期を最後に勇退します」といつものように冗談交じりに約束してくれた。毎年当たり前のように、授業に来て頂いていた身近な存在だけに、急にいなくなったことが今この文章を書いている瞬間も信じられないままです、中山先生……本当にお疲れさまでした。

大松　俊紀

2019