

桑沢スペースデザイン年報 2020-2021

まえがき

PREAMBLE

『美』の冒頭は次の文章で始まる。

19世紀のフランスの詩人アルチュール・ランボーの有名な『地獄の季節』の冒頭は次の文章で始まる。

ある夜、俺は『美』を膝の上に坐らせた。～苦々しい奴だと思った。～俺は思いっきり毒づいてやった。

(小林秀雄訳、岩波文庫)

「美」という絶対的なものへの嫉妬と執着。絶対的なものは観念的ではない。特に現代社会においては、絶対的な存在などはあり得ないのかもしれない。だが、観念的であるからこそ、人はその囚人たりえる。特にその相手が「美」という破壊的なものであれば尚更である。

(前略)別のポケットの煙草が手に触れた。私は煙草を喫んだ。一ト仕事を終えて一服している人がぞう思うように、生きようと私は思った。

これは、三島由紀夫の小説『金閣寺』の最後の一文である。コロナ禍のこの一年半の間に読んで本で一番印象に残った本であり、一文であった。三島由紀夫といえば、自衛隊市ヶ谷駐屯地で自決し

た最後を思い起こす人が多いかもしれない。その時、三島は45歳。『金閣寺』が書かれたのは、1956年の若干26歳。三島は20歳で終戦を迎え、それまでの絶対的な天皇制が一夜にして崩れていく社会を、青春の真っ只中の多感な時期に経験する。『金閣寺』は、実際に起こった放火事件をもとに書かれているが、三島自身のことを多分に重ねながら書いていると言われている。小説では、幼い頃から「美」という絶対的な存在の「金閣寺」に囚われた青年が右往左往しながらも、最終的に「金閣寺」を焼いてしまう。その姿は、三島が囚われ続けた「天皇」という絶対的存在に対する独白とも捉えられる。三島にとって、天皇という存在は、美しく輝く存在以外のなにものでもなかった。

この一年半の間、世の中を激変させたコロナウィルス。それは終戦という出来事とは比べものにはならないかもしれない。だが、このコロナ禍における様々な出来事を戦争時と重ね合わせて語る人が多いことも事実である。

三島は、一夜にして価値観が転覆してしまった戦後の

日本社会において、それまでの価値観を拭い去れない自分と、容易く変化を受け入れていく社会との埋められない溝に悩まされ続けていたという。さきほどの文章は、主人公が最終的に金閣寺を放火した後に、裏山に登って最後に吐いた一言であるが、国宝を燃やした放火犯が気楽に吐いた一言と解釈するべきではない。特に「生きようと私は思った」という最後の言葉は、戦後社会とうまく調停できない自身の存在を自覚しながら吐かれた三島の強い決意の表明であり、このコロナ禍で力強く響く。

たとえ世界が瞬間にして激変したとしても「デザイナー」として生き続ける強い意志をもつこと。それは、自分の中に絶対的な観念を追い求めることかもしれない。そしてデザイナーであれば、その観念は「美」に関わることでありたい。何故なら、絶対的な「美」を追い求めることこそが、生きる原動力になり得るから。

大松 俊紀
スペースデザイン分野 責任者

もくじ

TABLE OF CONTENTS

『特集』 ハンド・スカルプチャー 4

エレメントデザイン IIA 62

卒業制作 IIB 64

藤森泰司ゼミ IIIA 66

KEIKO+MANABUゼミ IIA 68

エレメントデザイン C 34

インテリアデザイン C 40

住環境デザイン C 46

『特集』 卒業生の生き様 54

奥平 眞司
Youtubeチャンネル「OKIDAIRA BASE」主宰

エレメントデザイン 61

エレメントデザイン IIA 62

エレメントデザイン IIB 64

エレメントデザイン IIIA 66

エレメントデザイン A 68

エレメントデザイン B 70

インテリアデザイン 73

インテリアデザイン IIA 74

インテリアデザイン IIB 76

インテリアデザイン IIIA 78

インテリアデザイン A 80

インテリアデザイン B 82

住環境デザイン 85

住環境デザイン IIA 86

住環境デザイン IIB 88

住環境デザイン IIIA 90

住環境デザイン A 92

住環境デザイン B 94

基礎理論 97

基礎デザイン (スペースデザイン) 98

インテリアCAD II / インテリアCAD III 100

現代建築論 / 空間論 102

モデル / 空間構成 104

Topics 106
夜間部レクチャーシリーズ2020

講師紹介 108

あとがき 112

[特集]

ハンド・スカルプチャー

HAND SCULPTURE

文: 大松俊紀 (スペースデザイン分野 責任者)



桑沢デザイン研究所の昔の学生の作品 (撮影: 鈴木一成先生)

今回は、桑沢デザイン研究所の設立当初から伝統的に行われているハンド・スカルプチャーという実習授業について、その歴史などを特集したいと思う。

現在ハンド・スカルプチャーの授業は、昼間部1年生の基礎課程と夜間部基礎造形専攻を中心に行われており、夜間部専攻デザイン科では、スペースデザイン分野でのみ、2014年から行われている。

ハンド・スカルプチャーという実習は簡単に説明すると、直方体の木片(塊)を渡され、自分の手に馴染む形を延々とノミなどで彫り削り続け、磨き仕上げるといものである。授業では、先生が課題文の代わりに、「視覚ではなく触覚を頼りに、木の塊を自分の手に心地よい形に仕上げなさい」と説明をすることがあるが、まさに、(自分の)手に馴染む形を、あれでもないこれでもない、延々に探究するという、頭より手で考える実習である。

ハンド・スカルプチャーの始まり

— ラースロー・モホイ=ナジ —

まずこのハンド・スカルプチャー自体の歴史的な始まりから話すと、桑沢デザイン研究所のモデルとなっているドイツのデッサウで始まったバウハウスで教授をしていたラースロー・モホイ=ナジ(1895-1946)という美術家/写真家/美術教育家が深く関係している。モホイ=ナジは、ハンガリー人であるが、1918~1920年の間に起きたハンガリー革命でドイツに亡命し、美術家として活動している間に、バウハウスの創設者である建築家のワルター・グロピウスに出会う。そしてグロピウスによって、1919年にバウハウスに招聘され、教授として写真を中心に幅広い制作と教育活動を行っていた。特に写真やタイポグラフィを基礎教育に積極的に取り入れ、バウハウスの教育方針に大きな影響を与えた一人である。

バウハウスがナチスによって閉鎖された後、モホイ=ナジは、アムステルダムやロンドンでデザイン活動を行うが、最終的に1937年にアメリカに亡命し、シカゴに「ニュー・バウハウス(The New Bauhaus Chicago)」という学校を設立する。このニュー・バウハウスは名前の通り、バウハウスの教育理念をアメリカという新しい国で更に展開しているこうした学校であった。ニューバウハウスは、後の1944年に「インスティテュート・オブ・デザイン(The Institute of Design (Chicago Institute of Design))」となり、その後、1949年にイリノイ工科大学へ吸収され、教育方針は受け継がれていった。インスティテュート・オブ・デザインでは、この後に説明する石元泰博という有名な写真家が在籍していた。この人物こそが、桑沢でハンド・スカルプチャーを始めた人物であった。

ニュー・バウハウス

— インスティテュート・オブ・デザインの教育理念 —

モホイ=ナジによるインスティテュート・オブ・デザインの教育理念は、バウハウスの教育理念を受け継いでいることが、彼の著書『vision in motion』の中にある以下の文章からも読み取れる。

(前略) 目標は、もはや産業時代に適合した伝統的な職人や芸術家、熟練工を再び創出することではない。現在までに、産業技術は新陳代謝と同じくらい人の生活の一部となった。したがって、その任務は、(統合者)、すなわち機械文明に歪められた人間の欲求を再評価できる新しい(デザイナー)として、現代人を教育することである。

(中略) 技術的訓練においては、職業上の目的が配慮されるが、デザイン研究所では、集団内での個人の成長に重きを置く。したがって、芸術、自然科学および社会科学といった「知的統合」は、そのカリキュラムにおいて欠かせないものである。(ラースロー・モホイ=ナジ著、井口壽乃 訳『vision in motion』国書刊行会 P64より)

インスティテュート・オブ・デザインでの教育理念は、様々な生産体制が機械化されていく戦後社会において、人間の手によって生み出される「芸術性」と機械や科学技術による「生産」をどのように調和させるかというものであった。

ニュー・バウハウスと ヒン・ブレードンディーク

ハンド・スカルプチャーという実習は、ヒン・ブレードンディーク



『vision in motion』より、インスティテュート・オブ・デザインにおけるハンド・スカルプチャー

という人物によって考案されたと言われている。ヒン・ブレードンディークは、1927~1930年まで、デッサウのバウハウスの金属工房に在籍し、その後シカゴのニュー・バウハウスでは、モホイ=ナジと共に、基礎課程、木工、金属工房で指導していた人である。ハンド・スカルプチャー自体は、ヒン・ブレードンディークによる考案であるが、モホイ=ナジの著書『vision in motion』には、ヘンリー・ムーアなどの彫刻などが応用されたことが記載されている。デッサウのバウハウスが存在した当時から、バウハウスの指導者としても活躍した画家パウル・クレー(1879-1940)は、曲線を多用した抽象画を多数残しており、ヘンリー・ムーアを含め、当時の芸術が抽象的な曲線の美を追い求めていたことが、ハンド・スカルプチャーの誕生に大きな影響を与えたことは言うまでもない。

ヒン・ブレードンディーク本人によるハンド・スカルプチャーの解説などは見つけないのが困難な状況であるが、以下はモホイ=ナジが著書『vision in motion』で、ハンド・スカルプチャーに関して説明している文章である。少し長いですが、貴重な説明文なので、そのまま引用したいと思う。



ラーズロー・モホイ＝ナジ (1895-1946)

ハンド・スカルプチャー

海岸の小石は実に多様な形をしている。それらは山の岩から削りとられ、海へと向かう河川で洗い流され、互いにぶつかりあい、川底にぶつかったりしながら、すりへられ転がってきたのであろう。こうして、その形は、本質的に有機的なものとなる——それは素材に外的な力が加わったことによる当然の結果である。ハンド・スカルプチャーは海岸の小石とは異なる成り立ちであるが、しかし、これも同様のこととして理解されるだろう。

基礎工房での実習のひとつであるハンド・スカルプチャーは、通常、木を使った手彫りである。ハンド・スカルプチャーは、手で持ったり遊んだりするのにちょうどいいということだけが機能としても求められる。それはまた、空間のダイアグラムとして理解される。加えられる力——彫刻の道具が製作者の意図と結びあって作用する力——に対して木材が抵抗した結果である。これらの諸要素が自然の場合と同じように、そのプロセスにおいてしっかりとひとつのものになるならば、有機的な〔木材が本来持っている〕質といえることができるだろう。このような場合、すべての要素は個別に、そして一貫したものとして考えられるので、最終的にできたものは、有機物と同じように必然的なもののように見える。これこそが必要条件である。芸術家は個人的な見地から出発するとしても、その結果は客観的なものとなるように素材を構成しなければならない。芸術家の個性は、技術的作業のなかでうまく同化させることで、最終的に個性が完全に溶け込んだものを作り上げなければならない。これは困難なことで、表現の技術と内容そして目的について意識下の確かな判断はもちろんのこと、生き生きとした意識的な知識が前提となる。仮に、表現の目標と習熟された

技術との間にそのような一致がなければ、——子供や素人の仕事のように——「主観的」な質が生まれるだけである。

ハンド・スカルプチャーは、学生に客観的な質に気づかせ、作ることだけを教示するばかりでなく、もっと多くの機能もある。学生は流れるような曲面、どの面から見ても完璧な輪郭から完成された手法を知ることになる。ハンド・スカルプチャーはまた表面処理の実習でもある。木材を材料とする場合は、木材の技術的知識——木材の木目の成長、木目を生かしたり、それに逆らったりしてできる豊かな木目模様、接着の際に生じる木材の左側と右側の問題、さまざまなタイプの仕上げなど——を教わる。そして道具の持ち手が手に合うかが、いかに重要であるかを学ぶのである。また形と木目と大きさの間にある関係を調整しなければならないこと、つまり、豊かな表現と同様に印象的な単純化も必要であるという理解の一助にもなる。ハンド・スカルプチャーによって、彫刻の基本的要素である量感の表現の法則も明らかになる。またハンド・スカルプチャーは固い素材でありながら、一見ゼリーのようにうねる柔軟性を示すこともある。そして、曲線と直線の関係、凹凸の関係、中身の詰まったものと穴の空いたものの関係を明らかにしてくれる。これは、らせん形の場合と同様に、異なる空間の面と高さを十分に把握することにつながる。

ハンド・スカルプチャーは、粘土、金属、石、プラスチックなど、あらゆる素材で製作できる。実際、ハンド・スカルプチャーのように、学生に「形」を理解するうえで基礎的影響を与えるような実習は、ほとんどない。

ハンド・スカルプチャーの事前演習は、不規則に曲がったり、

歪んだりした面を表現する線描から始めるのがよいだろう。こうした面による構造体は、熱可塑性の薄板によって容易に形づくることができ、平面は三次元構造体へと変化させることで、潜在的な豊かさを表す。

(ラーズロー・モホイ＝ナジ著、井口壽乃訳「vision in motion」国書刊行会 P73-74 より)

以上の文章は、「ウェイト・スカルプチャー」「視覚的構造」「測定実習」「機械実習」などの文章へ続いていくが、ウェイト・スカルプチャーのページに掲載されているアクリル板を熱で溶かして変形させた作品などは、今も桑沢の基礎課程で行われている課題と何ら変わりがない。ニューバウハウスやインスティテュート・オブ・デザインで行われていた実習の文章や写真を見ると、まさに桑沢の基礎課程で現在も行われているものと大差なく、70年以上も前にバウハウスの流れで行われていた教育が今も桑沢で生き生きとした生命力をもって受け継がれていることに驚きを隠せない。

主観と客観を横断する ハンド・スカルプチャー

ハンド・スカルプチャーは彫刻アートのように学生は勘違いしがちであるが、以上のモホイ＝ナジの言葉にあるように、主観から出発して、客観で終わることを目的とした実習である。自分の手に馴染む形を追求することは、一見主観を追求することに聞こえる。だが、五本指がある手というものの形は、人によって大小や多少の形の差こそあれ、それほど大差はないのである。そういった意味では、自分の手に馴染む形を追求するこ

とは、他人の手の形に馴染む形を追求することに他ならない。それに気付くか気付かないかでは、この実習のプロセスや結果は大きく変わってくる。まさに、デザインという行為と同じである。

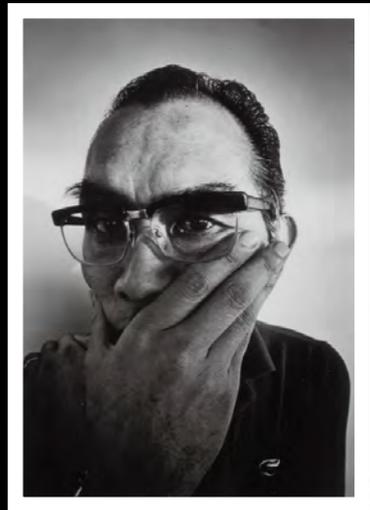
デザインという行為においても、デザイナー個人の主観から出発することからは逃れることが出来ないし、それがないと新しいデザインなど生まれるはずがない。だが、デザインとは他人のために行う行為である。つまり客観性を追い求めること、言い換えれば、問題を「一般化」して考えることがデザインにおいては非常に重要なのである。

ハンド・スカルプチャーで言うと、自分の手に馴染むのは最低条件で、その上で、例えば同じクラスの A さんの手にも馴染むようにするにはどうすればいいか？そして、一般的な人間の手に馴染む形とはどのようなものか？と問題を一般化していくことが重要なのである。この発想こそが、アートとデザインの大きな違いなのである。

モホイ＝ナジの著書『vision in motion』には、ニュー・バウハウスやインスティテュート・オブ・デザインの教育方針、そしてどのような実習が当時行われていたか等が、多くの写真とともに掲載されている。ここではほんの一部しか取り上げることが出来ないで、桑沢のルーツを知るためにも、是非読んでもらいたい。

石元泰博とは何者か？

では次に、遠いアメリカという国で行われていたハンド・スカルプチャーが、何故桑沢デザイン研究所で行われるようになったかをお話したい。



石元泰博 (1921-2012)
「セルフ・ポートレート」1975 © 高知県、石元泰博フォトセンター
高知県立美術館 所蔵



専攻デザイン科スペースデザインの授業写真

桑沢にハンド・スカルプチャーを導入したのは、さきほど名前を挙げた写真家・石元泰博（いしもと やすひろ、1921-2012）である。石元は、インスティテュート・オブ・デザインの写真科を卒業生し、昭和28年(1953)に帰国した。のちに、ワルター・グロピウスと丹下健三が文章を書き、石元が写真を撮った書籍「桂～日本における伝統と創造」(1960年)で一躍有名になった写真家である。

石元は、1954年の桑沢デザイン研究所・創立メンバーには名を連ねていないものの、1955年の講師陣には、「構成」授業の担当として、名前が残されている。石元泰博という日本では有名な写真家が何故桑沢デザイン研究所で、ハンド・スカルプチャーを教えていたのだろうか？

桑沢デザイン研究所の創設とデザイン学

桑沢デザイン研究所の前身は、桑沢洋子によって1948年に創立された多摩川洋裁学院と言われている。設立時の多摩川洋裁学院は、生徒数十人の教室のようなもので、文字通り、洋裁学校であったが、当初から、デザイン学と服飾デザインといった、より広範囲な概念に基づき授業が構成され、本格的な服飾デザイン学校を目指していた。

1954年の「教養・構成・リビングデザイン」と名付けられたデザイン学の授業科目を見てみると、「デザイン理論」「生活空間」「構成」「生活器具」「社会学」「英語」となっている。現在の教育内容もそうであるが、当時から桑沢デザイン研究所の教育方針は技術に偏重するのではなく、社会学を含んだ「デザイン学」を基調とし、「デザインが社会とどのように繋がるか」という視点を重要視している。

この考え方の先進性もインスティテュート・オブ・デザインの影響が見られる。1954年にインスティテュート・オブ・デザインの所長に就任したジェイ・ダブリン(1920～1989)は、「私たちはデザイナーを芸術家半分エンジニア半分というような旧式の見方はしない。少なくとも3分の1は社会学と関わる余裕がなければならぬ」と社会学の重要性を述べている。1954年というと、石元泰博がインスティテュート・オブ・デザインを卒業した直後の話ではあるが、モホイ＝ナジの教育理念は、ジェイ・ダブリンによって60年代半ばまで確実に受け継がれていったと言われており、石元もこのような考え方に深く影響されていたことは安易に想像できる。

桑沢デザイン研究所創立に詳しい話は、常見美紀子著の「桑沢洋子とモダン・デザイン運動」(桑沢文庫5)などを読んで頂きたいが、桑沢デザイン研究所は、創設当初から、ドレス科とリビングデザイン科の二科を設置していた。設立メンバーは、多摩川洋裁学院時代のメンバーである橋本徹郎(洋画家、色彩学)、佐藤忠良(彫刻家)、朝倉摂(舞台美術家)、勝美勝(美術評論家)、剣持勇(インテリア/家具デザイナー)、清家清(建築家)、渡辺力(プロダクトデザイナー)などで、デザインや芸術の分野において、歴史に名を残す面々ばかりである。研究所創立時は、リビングデザイン科よりもドレス科の学生数の方がはるかに多く、最初リビングデザイン科は夜間部のみであったというが、ドレス科にも「生活空間」を基礎科目として開講しており、服飾デザインというのが生活のデザインに基づくべきであるという桑沢洋子の信念が窺える。

日本版バウハウスへの期待と飛躍

開校間もない頃に、バウハウスの創設者のグロピウスが、『グロピウスとバウハウス展』のため来日し、桑沢デザイン研究所にも立ち寄ったことは有名な話であるが、その評判をもとに、桑沢デザイン研究所の学生数は数年で何倍にも膨れ上がる結果となった。グロピウスが来校したことは、すぐに大きな話題となり、桑沢デザイン研究所には次第に、「日本におけるデザイン教育のバイオニア」という大きな期待が世間から寄せられるようになった。この事件を機に、ドレス科中心であった研究所のあり方が大きく変わっていったという。研究所創立翌年の昭和30年度(1955年)の入学案内の巻頭文には、服飾の文字は見当たらず、以下の巻頭文が掲載されたという。

デザインとは何か？
デザインの基礎とは何か？
その基礎的とトレーニングは どうすればよいか？
そして、どうしたらデザインすることが出来るか？
この桑沢デザイン研究所は これらの問題に明快な回答をあたえます。

この桑沢デザイン研究所は学習の方法をニューバウハウスの予備教科によりそのセオリーとメソッドを選択した教科によってデザインのプリンシプルを把握させ この基盤のうえに立つて各自の個性あるデザイン創造に向かわせませす

具体的に、「ニューバウハウスの予備科」を教育の基礎と謳われていることは驚きであるが、以上の文章の内容は、現在の桑沢デザイン研究所において、我々講師が学生に問い続けて

いることと何ら変わりなく、桑沢デザイン研究所の根本的な姿勢の普遍性にも驚くのであった。

石元泰博の影響

桑沢の方向性が大きく変わった理由は、グロピウスが来校した事件だけではなかった。当時はニューヨーク近代美術館(MOMA)が主導するグッドデザイン運動の影響を受け、日本でも1957年に東京国立近代美術館において、MOMAの協力のもと、『ヨーロッパとアメリカにおける20世紀のデザイン』展が開かれた時期であり、年を追うごとにデザインというものに対する人々の関心が高まっていた時代であった。

1955年に、石元を桑沢に呼んだのは、研究所の創立メンバーである高橋正人(当時、「構成」の授業担当)であった。高橋は、1934年に東京高等師範学校を卒業した後、1944年同校の教授となり、1949年の新制大学発足に伴い、東京教育大学に「構成専攻」を新設した人で、「日本の構成教育の権威」とも呼ばれていた人物である。研究所創立翌年の入学案内に「ニューバウハウス」のことが書かれたのは、もちろん石元が桑沢の講師に就任したことが直接の要因であるが、東京国立近代美術館の展覧会より2年程も前に、デザイン教育にバウハウスの流れを取り入れている点は、まさにデザイン教育のバイオニアと言える。また、桑沢デザイン研究所の昭和30年、31年学校案内の巻末には、以下の石元による文章(『デザイン大系 月報(ダヴィッド社)』からの抜粋)が掲載されたことは非常に興味深い。

ニューバウハウス INSTITUTE OF DESIGN 石元泰博
《前略》
インスティテュート・オブ・デザイン(I・D)の教育の立脚点は二つあります。まず、学生に現代社会の一員としての社会的使命・責任感を強くアピールすること。それから、人間性を焦点とし、人間の尺度に調和した時間的・空間的な経験と知識を、あくまで学生の個性において体得させること。この教育は、書物や紙の上ばかりでなく、自由な表現のために必要な空間の感覚を発達させるために、素材・構造・線・形・色彩などについての多方面な視覚的訓練とともに粗さ・滑かさ・固さ・柔らかさ・張り・ゆるみなどを追求して、そこからものの性質や構造を知り、またそれらの対比を学びとって、面・量・空間などを経験的に理解させます。《後略》

石元による授業とは？

石元は、『桂』の写真からも、素材が持つテクスチャーを重要視していることは明白である。それはまさに、インスティテュート・オブ・デザインで学んできた経験から生まれたものであった。石元はテクスチャについて、当時次のように解説している。

石元泰博「桂離宮をたずねて」1955年。写真：石元泰博

テクスチャを材質と訳するのはあやまりです。素材の持つ視覚に訴えるものと触覚に訴えるものが、直接的かつ総合的に把握された感覚を表現する言葉です。しいて訳せば、視覚的触感覚とでもいえましょう。(石元泰博「桂離宮をたずねて」【KD ニュース】二三号、昭和三〇(1955)年十月)

桑沢デザイン研究所において、石元は、フロッタージュ

や新聞レイアウト、平面構成、ハンド・スカルプチャー、音のデザインなどの実習を担当していたという。石元が行った伝説的な実習といえは、学生に何も書かれていない紙を配り、「この紙に、点一つ、自由に打ってください」とだけ伝えた実習である。学生は、ただ一つの点を打つだけに非常に時間が掛かったと言うが、それでも打たれた点は非常に個性的であったという。そして石元は、さらに点を打たせることで、点と点の緊張感、そして点と点の間に生まれる空間を教えた。石元にとって、文字やグラフィックは点の集積であったという。

また、フロッタージュの課題を担当していたことも、非常に石元らしい。フロッタージュとは、トレーシングペーパーなどの紙を使って、色々な身の周りの素材の表面テクスチャーを鉛筆などで写すもので、物質の視覚的情報と触覚的情報のズレを学ぶことができる。ハンド・スカルプチャーの実習でも石元は、まず粘土を握らせ、触覚で形やヴォリュームを確かめさせ、その後で木片から手に馴染む形を作らせていたという。常見美紀子著の『桑沢洋子とモダン・デザイン運動』（桑沢文庫5）の中に、石元のハンド・スカルプチャー実習を受けた学生の当時の感想が、「自分の力で発見する」というタイトルのもと、記載されている。非常に興味深いので、以下に引用させて頂く。

石元泰博「手と紙の袋」1959年。写真：石元泰博

夏休みの直前にやった、どこからでも快く握られる形を削りだす勉強、これは手というもの、紙の袋や木の箱でない、五本の指を持つ厚みのあるもので、いや、それには、内的な感覚の満足と、不満足のあるもので完全につつむことのできるオブジェ、これをまた、ほかの見地から見

た手の動きによって、材料(素材)の性質と可能性、形の美しさ(みんなこの場合に木でしたから)とを創造し、その使用法への発展は芸術か…技術か…機能が、これより生まれる作品は一体何者…？デザイン以前のデザイン、シェークスピアも、アインシュタインやエヂソンでさえも、否、今後限りなく発展する文字や数字、そして原子力さえも創りだすことのできない永遠に発展するオブジェ、しかし、それには広い分野の教養と、厳密な分析との総合、また深い芸術的、機能的な理解が必要とされるでありますよ。 (把手の実習作品ーハンドスカルプチュア)

ハンド・スカルプチャーと両義性

ハンド・スカルプチャーは、単なる手工業的な作業ではないことは、この文章からも分かる。少々大げさな表現もあるが、その奥深さを物語る貴重な記録である。ハンド・スカルプチャーは、常に相反する両義的な問題を考えさせられる実習訓練であることは確かである。「手工芸と機械生産」、「視覚と触覚」、「審美性と機能性」等等など、まさにモホイ＝ナジがインスティテュート・オブ・デザインで目指した「芸術と科学の統合」を象徴的に表す実習と言える。

石元泰博「基礎造形」1959年。写真：石元泰博

石元は、1955年から1971年までの約15年間もの間、桑沢で「構成」と「写真」の授業を担当した。その間の1959年には、ドレス科がドレス・デザイン科と名称変更されると共に、基礎クラス、デザインクラス、研究科クラスと三年制に再編成された。その再編に伴い、「構成」の授業も「基礎造形 (構成・色彩)」に組み込まれ、「表現実習」

「技術理論」「デザイン教養」という四つの領域の教育に分けられた。そして「基礎造形 (構成・色彩)」は、1年次の基礎クラスから3年次の研究クラスまで3年間連続で開講され、特に「構成」教育は重要主要科目として位置付けられていたという。

石元泰博「基礎造形」1959年。写真：石元泰博

石元が桑沢での教育で果たした役割は、単にインスティテュート・オブ・デザインの教育理念を日本にもたらしたというだけではない。戦後の復興と共に、大量生産・大量消費社会に突き進んでいく日本社会において、「デザイン」というものを単に消費対象ではない行為として根本から社会に根付かせる努力をしていたと言える。石元がいなかったら、今の桑沢は少し違った方向に進んでいたかもしれないと思わせるほど、実は石元泰博という存在は桑沢にとって重要な人物なのであった。

石元泰博「基礎造形」1959年。写真：石元泰博

卒業した後も、ハンド・スカルプチャーを持ち続けている桑沢の卒業生が多いと聞く。有名なインテリアデザイナーの(故)北岡節男さんも、亡くなる何年前にこの桑沢スペースデザイン年報のためにインタビューさせて頂いた際、何十年前前の在学中に作ったハンド・スカルプチャーを大切にそうに見せてくれた。

石元泰博「基礎造形」1959年。写真：石元泰博

以上、ハンド・スカルプチャーの歴史の重みを少しは理解し授業に取り組んで頂ければ幸いである。

関連書籍の紹介

石元泰博「基礎造形」1959年。写真：石元泰博

石元泰博「基礎造形」1959年。写真：石元泰博

石元泰博「基礎造形」1959年。写真：石元泰博

『ヴィジョン・イン・モーション』
ラーズロー・モホイ＝ナジ 著
井口壽乃 訳
国書刊行会 刊

石元泰博「基礎造形」1959年。写真：石元泰博

石元泰博「基礎造形」1959年。写真：石元泰博

石元泰博「基礎造形」1959年。写真：石元泰博

石元泰博「基礎造形」1959年。写真：石元泰博

『桑沢洋子とモダン・デザイン運動(桑沢文庫5)』
常見美紀子 著
学校法人 桑沢学園 刊

石元泰博「基礎造形」1959年。写真：石元泰博

石元泰博「基礎造形」1959年。写真：石元泰博

石元泰博「基礎造形」1959年。写真：石元泰博

石元泰博「基礎造形」1959年。写真：石元泰博

『桂～日本建築における伝統と創造』
丹下健三、ワルター・グロピウス、石元泰博 著
造型社 刊

石元泰博「基礎造形」1959年。写真：石元泰博

石元泰博「基礎造形」1959年。写真：石元泰博

石元泰博「基礎造形」1959年。写真：石元泰博

石元泰博「基礎造形」1959年。写真：石元泰博

『桂離宮』（新装版）
石元泰博 著
六耀社 刊

石元泰博「基礎造形」1959年。写真：石元泰博

石元泰博「基礎造形」1959年。写真：石元泰博

石元泰博「基礎造形」1959年。写真：石元泰博

石元泰博「基礎造形」1959年。写真：石元泰博

石元泰博「基礎造形」1959年。写真：石元泰博

『シカゴ、シカゴ』
石元泰博 著
美術出版社 刊

石元泰博「基礎造形」1959年。写真：石元泰博

石元泰博「基礎造形」1959年。写真：石元泰博

石元泰博「基礎造形」1959年。写真：石元泰博

石元泰博「基礎造形」1959年。写真：石元泰博

『石元泰博 生誕100年』
(公財)東京都歴史文化財団ほか編
平凡社 刊

石元泰博「基礎造形」1959年。写真：石元泰博

石元泰博「基礎造形」1959年。写真：石元泰博

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年次後期の各授業に分かれて半年間、

自分の興味を深掘りし、

1つの作品として昇華していく。

TITLE

観察すること、そして身体へ

YEAR/CLASS 屋間部3年 / 藤森泰司ゼミ

LECTURER 藤森 泰司+藤原 俊樹+高平 洋平

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れ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。

PROJECT TITLE >>>

morm

坂口 ゆず SAKAGUCHI, Yuzu

モールを編むことで生まれるゆるやかな形である。一瞬の変形を記憶してゆるやかな形で存在し続けることや、編むことで生まれる豊かな色合いが特徴である。人やモノは morm に包み込まれると、本来の輪郭がぼやけた不思議な存在に変化していく。これは空間の中にやわらかい境界線をつくり、人やモノと空気の中にやわらかな関係性を築いていく。

POINT



インテリアやファッションなどさまざまな用途に使用することができる、高い汎用性を持っている。

1. ポスター
2. ディティール
3. シーソーに座る
4. 植物を包む
5. ソーシャルディスタンス
6. morm ファミリー
7. morm に包まれる
8. ランプシェード
9. バスケット
10. 花瓶を包む
11. morm の帽子とバッグ
12. morm の向こう側の景色
13. 帽子
14. 光に透ける
15. ディティール
16. 編み方



TITLE

観察すること、そして身体へ

YEAR/CLASS 屋間部3年/藤森泰司ゼミ

LECTURER 藤森 泰司+藤原 俊樹+高平 洋平

PROJECT TITLE >>>

islet

浅倉 陽光 ASAKURA, Takamitsu

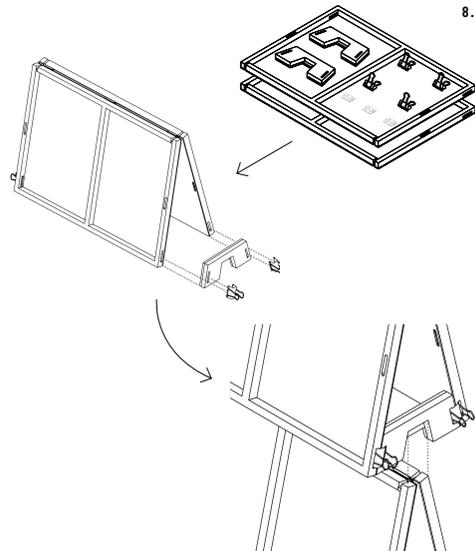
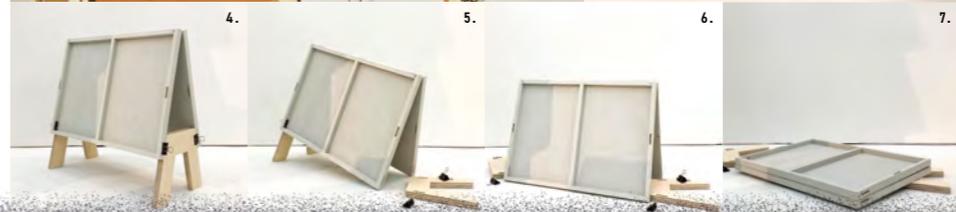
紙と段ボールからなる平面の部材を組み立ててつくるユニットワークデスク。isletとは英語で「小さい島」や「隔絶された場所」を意味する。島が連なるようにデスクを接続させていくことで、個人スペースからコンンスペースまで柔軟に対応した空間を展開することができる。本体および購入時のパッケージングの材料は軽量で持ち運びやすく、廃棄が容易であることも考慮した。

POINT



コロナ禍・コロナ後におけるテンポラリーなワークスペースのあり方をデザインしている。

1. ユニットの展開例 2. 部材を展開した様子 3. 緩衝材をショッパーとして利用したパッケージ 4. コムンスペース（図書館・オフィス）を想定した使用例



<<< PROJECT TITLE

CORNICI

李 尹雅 Yi, Yuna

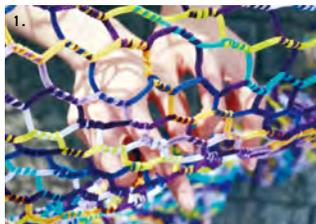
簡単に組み立てられるディスプレイボードである。B3ベニヤパネルやクリップなどの既製品を素材として捉え、それに手を加えることで新たな機能を与えた。状況によってレイアウトや高さの変化が可能なスタッキングシステムで、図書館、展示会、日常の暮らしなど色々な場面で使うことができる。

POINT



ユニットをスタッキングすると大きな展示ボードに。ユニットひとつでも成立する。

1. 全体像。左手前には収納用ケース 2. 奥行きがあるものを載せる時には拡張用棚板を装着する 3. 裏表両方を収納として利用できる 4-7. 分解プロセス 8. 組み立てプロセス



1. morm

坂口 ゆず >>> P.14

テキスタイルのように一本の糸を織り上げて構築していく、そのしなやかなモノのありように注目し、自身の手で柔らかな構造体をつくり出した。手芸などで使う細い針金を内包した「モール」を使用し、それをハニカム状に一本一本編み込んでいくことで、ゆるやかなドーム形状を成立させた。それらは、モールであるがゆえに、変形を記憶して、自身のかたちをぎりぎりで保ち続ける。ゆえに、その構造体の応用範囲は多岐に広がり、日常に入り込んでいくオブジェとしての可能性を感じさせた。モノや人が構造体の内側に入れば、その存在を曖昧にし、自立して存在すれば、空間に曖昧な境界をつくることもできる。さまざまなカラーのモールを、自分でコーディネートしながら、文字通りテキスタイルのように織り上げていくセンスは見事。

2. islet

浅倉 陽光 >>> P.16

2020年の前期、コロナ禍によりゼミもリモートになったことをきっかけに、自宅に限られたスペースで作業ができるデスクのデザインを試みた。そのスケール感や、よりテンポラリーであること、また安価であることを目指して、最終的には紙とダンボールによる組み立て式のデスクとなった。平面の段ボールをいかに安定した構造体にするかに苦心したが、紙製のボックスパッケージなどを参考にし、折り込んで面ファスナーで固定する方法に辿り着いた。パッケージされたフラットパックの状態で購入し、ユーザーが自分で組み立てるという、プロダクトとしてのリアリティを追求した点も評価したい。出来上がったデスクはとても軽くて扱いやすいので、オフィスなどで複数で使用していくというイメージも生まれた。

3. CORNICI

李 尹雅 >>> P.17

自身の生活の中で、既成のモノを無意識的に転用し、別の用途で使用していることを発見し、その「気づき」を道具としてのデザインに発展させることを試みた。デザイン学生にとっては身近な、絵を描く時に使用するB3のベニヤパネルの「裏側の棧」にモノが立てかけられることを発見し、そこからユニット式のディスプレイボードをつくり上げた。それらの組み立て方法も、可能な限り2次部材を使用しないこと、つまりジョイントも汎用品のクリップを使用することで、誰でも組み立て可能なフレキシブルなシステムとした。ひたすら素材（パネルとクリップ）を触り続け、何が可能か実験を繰り返しながら、腕に落ちる形式に辿り着いた地道な努力は評価したい。パッケージも含め、とてもリアリティのある提案となった。

4. potom

種村 美輝

作者が自身の身の周りを観察している時に、モノ、特にぬいぐるみなどを擬人化して取り扱っている……という気づきから、モノとユーザーの関係性をテーマとした。最終的には役割の異なる収納家具3点となったが、その佇まいは独特である。収納家具は、何を入れるか？というモノと入れ物の関係性によってその形式が導き出されるが、作者は、そこにもっと人間の「感情」が入り込んできても良いのではないかと疑問を投げかける。毎日付き合う、家具と人間の間接的、機能だけではなく、感情というコミュニケーションを主題にした点はとても面白い。共に暮らすペットのような存在の収納家具は、その表情が、モノを入れたり飾ったりすることによって、より魅力的に変化する点も評価する。

5. ハヤニエ

小田 悟子

自身の家を観察していた際、作者の父の、崩れんばかりに本があふれた「本棚」の様子をきっかけに生まれた、新しいタイプの本のためのディスプレイボード。父の本棚は本体から本がはみ出し、さらに周りの床にも積み上がっていた。その様子は日常化していて、美しいとか美しくないとかを超えて、家族/生活の風景として生命感を感じさせるようなものだったのかもしれない。ゆえに作者は、本を集めて取めるという、その方法に注目し、最終的には一枚のボードにランダムにスリット開け、一部に表紙見せが可能な本の大きさに合わせた窪み/段差を設けた本棚をつくり出した。テンポラリーにスリットに刺さった本の集まりは、本の新しい居方を感じさせ、とても魅力的だった。

6. kuchiru

河野 由紀子

モノが朽ちること。そのひとつの表象として「ヒビ」がある。作者は、意図的に現れるものではない、偶然性が導き出す形（かたち）の美しさに注目した。そしてその美しさをどういう形式で表現するかということに随分悩んだ。最終的にはヒビの入った抽象的な箱型のディスプレイ仕器となった。またそこに、ヒビをきっかけにしてひとつの機能（引き出し）が現れることも試みた。ヒビを自らデザインし、魅力的な仕器としてきちんと仕上げた点は評価したい。ただ、ヒビという偶然性を形にする方法をもっと追求して欲しかったことと、ヒビが形になった時、それを見る人に何を感じさせたか？という表現の絞り込み方が曖昧だったかもしれない。



最終講評会風景。ゲスト:寺田尚樹(建築家・インテリアデザイン)



3.



4.



5.



6.

TITLE

スペースデザインの最前線

YEAR/CLASS 屋間部3年/KEIKO+MANABUゼミ

LECTURER 内山 敬子+沢瀬 学+大松 俊紀

スペースデザインの最前線はどこなところだろう。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。

PROJECT TITLE >>>

Life Through Holes

野村 仁衣那 NOMURA, Niina

プラスチック製品の表面を細かい穴で埋め尽くすことで、生命感を与えることを試みた。穴をあける行為に没頭した結果、いかに生活がプラスチック製品に溢れているかを自覚。穴を纏うことで光の反射や熱による変形が起こり、不思議な愛着の湧く存在となった。モノを「短命に消費する」のではなく、手間をかけることで「永く関係する」視点から、生活空間を静観するインスタレーション作品である。

POINT



当たり前にあるプラスチック製品。それを大量生産し、大量消費する社会の功罪を再認識させたいと考えた作品。

1. 全体。光の粒が輝き、凍ったような生活空間
2. 会場で流した、穴をあける過程をタイムラプスでまとめた制作映像（QRコードはそのURL）
3. 金魚鉢、穴は貫通させず、そこで生きる金魚
4. 冷蔵庫内、引き出しにも本物の野菜にも穴
5. 机上、粒は細胞のようにも見える
6. 冷蔵庫内、穴のあいた容器が所狭しと並ぶ

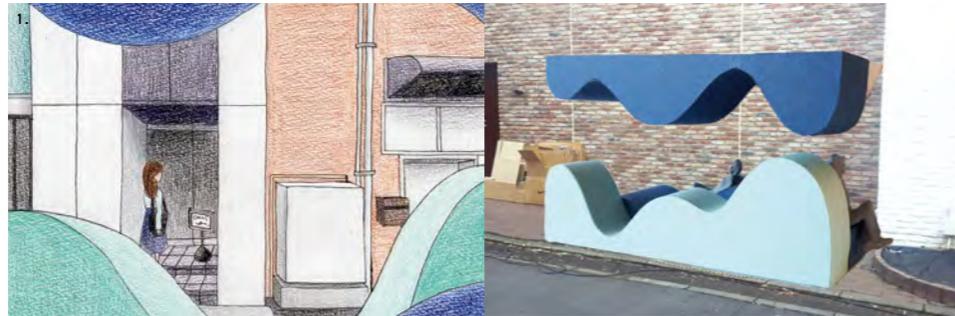


TITLE

スペースデザインの最前線

YEAR/CLASS 屋間部3年/KEIKO+MANABUゼミ

LECTURER 内山 敬子+沢瀬 学+大松 俊紀



PROJECT TITLE >>>

まちなかひみつきち

佐々木 璃子 SASAKI, Riko

家や学校・職場以外に居場所がほしい人のためのサードプレイスの提案。渋谷の街中で使われていない隙間を見つけ、場所の特徴を活かしながら新たな空間を考えた。街中に散在するさまざまなタイプの「ひみつきち」が誰かのお気に入りの場所となり、安心感を与えられる存在になってほしい。

POINT  居場所をつくるだけでなく、街の「隙間」をどのように有効活用するかがテーマ。合計16個の作品を制作。

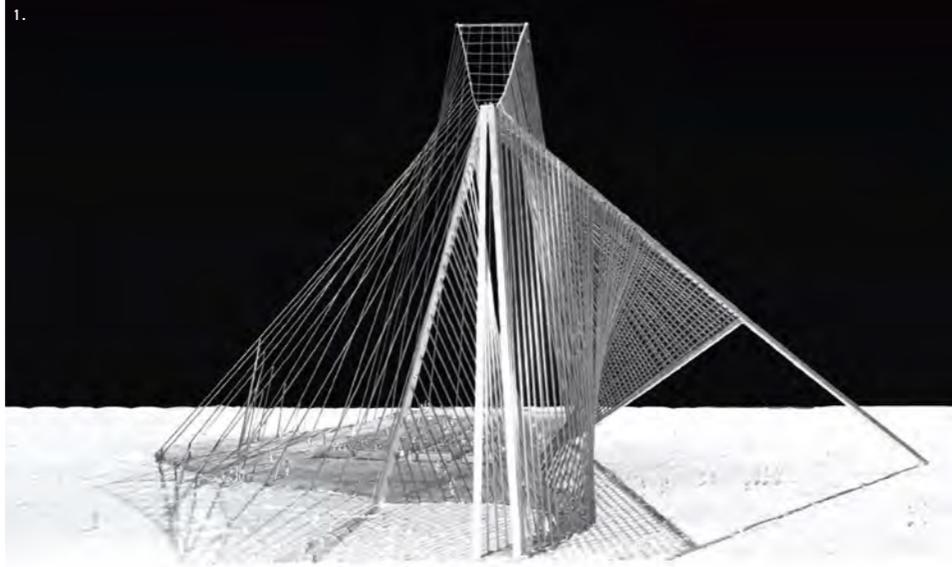
それぞれ、スケッチ（内部からの視界）と外観。1. なみにかくれる 2. さんかくはうす 3. なみのあいだ 4. かいだんだけ 5. わっかぶらんこ 6. かたちあわせ 7. まるにしずむ 8. かさなるしかく 9. ふわふわかべ 10. そらのまど（他にも6つの作品を制作）

TITLE

スペースデザインの最前線

YEAR/CLASS 屋間部3年/KEIKO+MANABUゼミ

LECTURER 内山 敬子+沢瀬 学+大松 俊紀



PROJECT TITLE >>>

相模原教会

秦 二葉 SHIN, Futaba

東京カテドラルという教会に私は感動した。そんな感動を自分の作品にも与えたい、自身が「カッコいい」と思える教会を設計したいと考えた。相模原の自然の地に曲面の壁が魅力的な教会を設計し、教会に興味がない人にも(自分がそうだったように)建築に感動してほしいと思った。

POINT



多数の模型を作成し、魅力的な壁の角度や大きさをスタディ。入り口から教会内までのアプローチなども熟考を重ねた。

1. 全体のワイヤーフレーム模型 2. 外観を側面から見る 3. 上方から俯瞰。スリット状の採光窓が見て取れる。 4-9. 壁面のスタディ模型



<<< PROJECT TITLE

Artistic Houses

今井 千尋 IMAI, Chihiro

元々ピエト・モンドリアンの作品に興味があった。彼が生み出した「普遍的な美」という理念を使うことで新しく、流行に左右されず、面白い住環境が提案したい。それに加えワシリー・カンディンスキーや岡本太郎など、世界的にも有名なアート作品を住宅として応用する。自分で設計図を引かず、絵を描くように空間をつくり上げていった。

POINT



新しい設計手法の試み。本人も思ってもみない、概念に縛られない自由で面白い住まいを提案している。

1. モンドリアン『ヴィクトリー・ブギウギ』より。絵のように非常に細かい色の分割によって空間を分けていく。模型には4つの「面」があり、それぞれの縮尺を変えることで、さまざまな暮らしの形を見せられるよう意識している 2. カンディンスキー『コンポジションviii』。斜めの線や曲線、円によって宇宙空間のようにワクワクするシェアハウス。個人部屋はカプセルホテルの個室のような小さな円の中。大きな円は人が集まる空間とした。刺激のある生活ができる住まいを提案 3. 岡本太郎『明日の神話』をアパートメントとし、概念にとらわれない自由な家を目指した。色で空間を分けたが、分かれ目が難しいところは表現を曖昧にしつつ、全体的に岡本太郎らしさを失わないように心がけた。刺激的で楽しい毎日を送ることができる住宅である

TITLE
スペースデザインの最前線

YEAR/CLASS 屋間部3年/KEIKO+MANABUゼミ

LECTURER 内山 敬子+沢瀬 学+大松 俊紀

PROJECT TITLE>>>

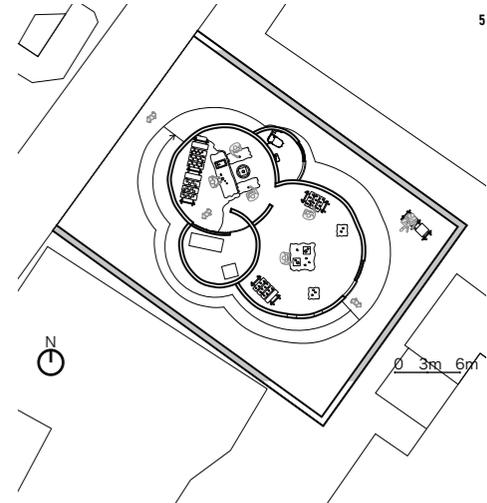
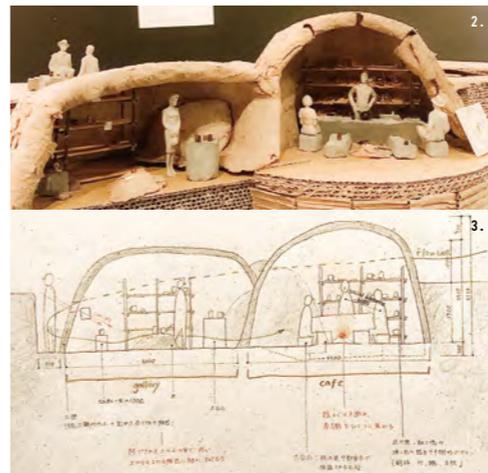
The Hands Want to See, The Eyes Want to Caress.

華 媛媛 Hua, Yuan Yuan

視覚に頼ることを中心とした「視覚中心主義」だと言われる現代。印刷技術の発明に始まり、人工照明や写真、テレビ、スマホの発展がそれに拍車をかけている。視覚に頼りすぎると他の感覚が鈍り、想像力も乏しくなりがちという指摘もある中、この作品は視覚中心主義に疑問を投げかけるのが狙い。見る者の視覚や色をあえて制限し、素材に触れ、耳をすまし、視覚を疑うことを促すことで、五感をフルに刺激し、想像力に働きかけるインスタレーションである。

POINT  設置場所は林に隣接する民家の庭。鳥のさえずりを聴いたり、草花の匂いを嗅いだり、ほほを撫でる風を感じられるオープンスペースに設けることで、五感を刺激している。

1-2.「触れて“見る”」。地面を白い布で覆い隠しているので、足の裏の感触で地面の素材を想像しなければならない 3-4.「座れそうにない椅子」。ひし形の空間の中に椅子のようなオブジェを設置している。座れるかどうか、見た目では判断できないので、触って確認する必要がある 5-6.「有機的な家具」。硬いか柔らかいか、素材がわからないランプ

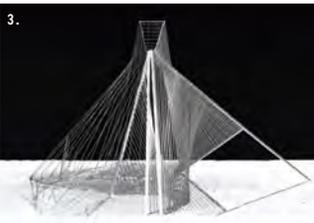


<<< PROJECT TITLE
Soil cafe —土と陶器に向き合うカフェ
高田 萌子 TAKADA, Moeko

栃木県の益子を制作拠点とした成井窯の陶器の魅力を伝えるために都内に計画したギャラリー。敷地は表参道の住宅地。「土と陶器に向き合う空間（展示スペース）」と「陶器と人に向き合う空間（カフェスペース）」を併設することで、初めて陶器を手にしたときの記憶を最も豊かにさせることができると考えた。

POINT  空間設計だけでなく器関連の素材開発も同時に行い、ブランドをトータルプロデュース。

1. カフェスペース。器にお茶などを入れ、火を囲み会話をする 2. 断面模型。左が展示スペース、右がカフェスペース 3. 断面のスケッチ 4. 陶器の周辺の素材開発（協力：成井窯） 5. 平面図



1. Life Through Holes 野村 仁衣那 >>> P.20

「テニストラケットが好きで」オンライン画面の中でそう話し始めると、ある日にはプラ板を自宅のトースターで焼いてみた動画を見せてくれたりと、コロナ禍で世界中が皆家に閉じこもっている中その部屋の空気は大丈夫か?と心配になったり、プラスチックに熱を加えて変形させていることは環境にとって悪いことなのか、あるいはこの行為によって想起されるいくつかのこと、石油/環境負荷・サスティナブル・海洋汚染・脱プラスチックなどを、どちら側から、どう表現しているのか、ゼミが進み、試行錯誤を繰り返すのを伴走しながら考えるうちにある時ハッと気が付いた。これこそが野村さんの行為とその結果の作品の存在意義なのだ。目にした人が、自分のアタマで、考え始める、調べる、グルグルする、それをまた誰かに、伝えること。

2. まちなかひみつきち 佐々木 璃子 >>> P.22

桑沢デザイン研究所のある渋谷という街の姿は、主に戦後から高度成長期を経て現在に至っても、経済活動が主体となったスクラップ&ビルドが繰り返されていて、その結果街のアチコチに主体がそっぽを向いてしまった「なんだココ?」というような空白を感じるスポットが散在している。佐々木さんはそういった場所を「まちの隙間」と名付けて16箇所収集し、そっぽ向かれたスポットの特長を生かした「まちなかひみつきち」というパブリックスペースに変換することで、道ゆく人が心楽になりました、実際に身を寄せて親しんだりするスポットとなった。着手当初はなかなか左脳と右脳のコンビネーションが不調で2、3のスポットで苦戦していたけれど、ある時一気に全脳スパーク!「そのまど」ほか、命名も味わい深く。

3. 相模原教会 秦 二葉 >>> P.24

「相模原に教会を計画したい」「東京カテドラルを見学して感動した」と真っ直ぐな眼でこちらを（オンラインで）見て話していた姿勢は、最後まで貫かれていた。はじめ東京カテドラルのHP シェルを直線の線分に微分した模型を制作し、構造のルールを理解。その後ルールを応用してのボリュームスタディを、ごこちないけれど懸命に続けた。結果後期中間発表で最終形態の端緒を生み出し、講師陣もそのどこか生物を想起させるような、妖しい造詣を支持。平面計画や断面設計、外構計画なども魅力的になっていく可能性を持ちながらも、秦さんの意識は審査会が近づくとつれ大きな模型を凝った材料でつくことに特化し始め、講師陣はそのバランス取りに慌てるほど。こういう造詣ができることに自信を持って、設計スキルを伸ばしていった。

4. Artistic Houses 今井 千尋 >>> P.25

「元々ピエト・モンドリアンの作品に興味があって」と、彼の作品の特徴であるグリッド×鮮やかな原色の抽象構成を、街区での業態分類から住宅の平面構成まで、さまざまなスケールでサンプリングして検証することで、そこに規則・機能・意味を模索する彼女の試みの旅は、明快な解答にはなかなか辿り着かずとも、徐々に旅のスキルを身に付け始め、自由曲線が多用されたワシリー・カンディンスキーや、比較して具象的表現がより含まれる岡本太郎作品も乗りこなせるまでになった。卒展を終え、今思うのは、「明快な解答」なんて必要ないのかもしれない。大事なものは「例えば」有名絵画のような人類遺産を、空間に物質を配置していくパターンとしてサンプリングできるスキルを、今井さんが身に付けたこと。

5. The Hands Want to See, The Eyes Want to Caress. 華 媛 媛 >>> P.26

ITによって加速している視覚優先の現代社会に対して、視覚を制限して他の感覚をより喚起するためのインスタレーション。華さんはそれをこのコロナ禍、緊急事態宣言が明け、後期が始まったらオンラインの窓の向こうはオランダに!なっていて、郊外の民家の庭でそれを実施、実際に訪れた人々に体験してもらっていた。そして卒制審査会もそのままオランダから行い（時差を想像してみても）、卒展にはしっかり来て、しっかり審査会で指摘された内容を修正したものを展示した。ここまですを含んだ、徹頭徹尾意志を貫いて、どうなるかわからない社会情勢下に、自分がやり通したいことを成就させる、パフォーマンスとしての華さんのこの1年。そのガッツ、見事。

6. Soil cafe—土と陶器に向き合うカフェ 高田 萌子 >>> P.27

祖父が始め、今は親族が継いでいる益子焼の「成井窯」のブランディングと、カフェを併設したギャラリーを青山に計画した。飾らない、素材や工程から発生する、自然が与える焼き物の魅力をどう捉え、それをブランディングに繋げ、その先のギャラリーとカフェにしてゆくの。心的距離が窯と近いだけに、溢れる好奇心、溢れる思いと、それを客観的に捉えてデザインしていくその転換の天秤の重さと来たら!少し涙が流れるくらい、うまく言葉にならないくらい。でもやがてそれらは表札のアイデアや割れ物が埋め込まれたタイルのアイデアになったりと、まだ星座の形は結んでいないけれど、キラキラした星に結晶していつか、この今も。

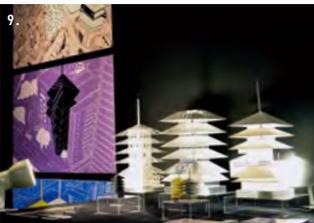
7. Niseko New Apartment 廖 岑 函

北海道ニセコ町は人口5,000人弱で、そこに訪れる観光客は年間100万人を超えていた（コロナ禍以前）。一方で幾つかの消滅集落もあれば、観光客も夏季限定や冬季限定といった季節労働者に近いスタイルで滞在するなど多様化している（いた）。廖さんはそういった「住むこと」と「訪れること」がさまざまな「かたち」でコミュニケーションが生じるような、集合住宅+宿泊施設をデザインした。楽しげな形態がぶら下がるチューブ状のボリュームが敷地内をうねっていて、最終提出模型もよくつくり込んでいる辺り、相当イメージーションは鮮明なようでクリエイターとして良いことだが、こうした施設は公共性が問われる。敷地にあった道の駅は町にとって必要ない?どうしてこういうカタチ?答えられるようになるう。

8. 東京堆肥山 清水 稜

ゼミの前期、ずいぶん長いあいだ青木ヶ原樹海を彷徨っていた。故郷の美しい森のイメージアップをしたいというモチベーションだったが、なかなか具体化が進まず。思い返せばこの時から既に、「ダブルバインドの攻略」が卒制のメインテーマになっていて、間に少しいつか Hop Step Jump! があっての、「日本に堆肥葬を」計画に移行していったと。そしてそこには樹海では払拭しようとしていた「死」のイメージが中心軸に据えられていて、今の社会の死にまつわる事象に対するアンチテーゼとして、エントロピー最小化を極めて即物的に突き詰めていく。東京都各市町村にコンポストも割り振った。あえて冷徹に徹して420年後に東京タワーが埋まることも確認した。さて、この葬送様式「東京堆肥山」は人々に支持されるだろうか。軽トラでいいのかな、輸送。とか土に帰る30日は仏葬の49日に近いな、とか。そうした推敲の先で、「東京堆肥山」と「コンポストタワー」がどうなっているのが今から楽しみだ。その時には是非、予約させてほしい。





9. 五重塔 in 渋谷

田中 順子

無住寺院の話題から始まったと記憶している。たしか全国に7万7000ほどある寺院の約2万≒25%がほったらかしになっていると。そこにリニューアルで別の機能を入れてみるなど何度か試みたけれど、発展していかない。そこから面白かったのは田中さんのフォーカスが法隆寺に向かったこと。そして伽藍平面図から柱だけを抽出して、模型で木柱や鉄骨柱を想定してみたりと、いわば古典様式から現代技術への「換骨奪胎」を試み始めた。ここの、「様式→技術」の転写が、最終提出作品の基本スタイルを生み出した瞬間だったと思う。現代建築に対するアイロニカルな宣言、いやそれ以上に「様式→技術」が「様式=技術」なのか「様式>技術」なのか逆なのか、深遠な問いも受け取れる。かつて「戴冠様式」なるものがあり、一部では90年代半ばまで「機能」していたことを忘れないために。レヴィ/ストロース風言えば「あらゆる文化の進化の一過程」なのか。惜しむらくは表層までの到達でほぼタイムアップとなってしまったこと。もっと色々濃ゆく魅せてほしかった。

10. カクレ

FU Chun Yu

ゼミ当初からFuさんは「隠れ家」について話していて、ホームレスに思いを馳せたり、コロナ禍で仕事を失っている人のことを考えてみたり、そのうち巷では普通に“Isolation”という言葉が耳にするようになって、ソロキャンプがメディアで取り上げられ、とそんな話をしているのもオンラインの画面の中。繋がりたいたのか、離れたいたのか、おそろくちよっと何かで日常のバランスが揺らぐだけで、社会も揺らいで人も揺らいで。そう言えば東日本大震災の時は「絆」って盛んに云われていた。そうこうして後期、ある時期からは四の五の言わず、黙々と荒縄を縛うような作業に没頭するようになった。作品の丁寧につくられた

印象と、CGの放っている心地よい雰囲気から、Fuさんなりの心地よいバランスが取れたのだらうと感じている。

11. 葉 -you-

浅利 弥沙

今になって思うのは、前期のうちから浅利さんのうちにはこの作品のありようが既にある、それをこの大きさで、実際にこの作業量で実現することの、まさに修行体験に身を投じるような決心をして実行したこと、そのことにもっとも価値があるのだろう。単純だけれど、素晴らしいと思わないだろうか？ いくつかの美しい、懐かしい(?)記憶の結晶を、言葉以外の素材で、大変な労力をかけて、カタチにして現す。そうして彼女が得られたものは、一度できたことは、次はもっとできるという自信。また、動画という二次作品を制作、YouTubeにアップしていることも評価したい。多角的に自身の作品を見つめ、再評価して今後につなげてほしい。

12. PALETTE HOUSE

安部 ひなた

2020年10月から解体の始まった石神井公園団地。現実の世界では分譲を含んだ倍以上の延床面積でより高層の建て替え計画となるようだが、安部さんは割と早くに「もし、団地を取り壊さずに」という仮定から、オルタナティブな未来を仮想することで卒業制作とした。そこからは、ほぼRPG(ロールプレイングゲーム)のプログラム作成・改編・書き直しの連続だった。取り壊さないことが大前提なのだが、そこに根拠を与えることがおそらく一番難しかったのだろう。建て替え後の家賃上昇問題に、経済的問題繋がりでひとり親世帯をアダプトし、高齢化問題を解消してシェアハウスとする。若干ヘビが尻尾を呑み込んでる感がなくもないが、その後のプログラム展開はよくがんばったと思う。それが空間デザインにまで及んでほしかった。

13. WORLD OF COLORS

和泉 萌

『alice and olivia』の服が大好きで、始まった卒制ゼミは、特に前期はなかなか進捗がなく、青山店(なくなっちゃったね)のウィンドウディスプレイを考えてみたり、阪急梅田店の7連の巨大ショーウィンドウでストーリー展開するディスプレイに挑戦してみたりするもなかなか展開できず、苦しんだ。後期中間発表でhotel koeでのレセプションパーティ案が出てきてからは吹っ切れたようで、まるでスポーツやダンスを楽しむように、「上手なくても良い」「思う存分体験したい」感、まさしくパーティ感が魅力となって等々ビル丸ごと一棟つくっちゃった。そんな勢いは、十分に才能であって個性だと思う。生かして行って。

14. 「尾道」を巡る、心に刻む。

坂井 真梨子

初期からエスキスを重ねる毎に「食にまつわることが」という思いに「尾道」が加わっていき、「古民家改修」「滞在型体験」が女性&エステと展開していった。途中の迷いから来る消極性は、中間発表回りでも感じられて心配したが、その後検討&作業の成果が出始めると一転、どんどんと坂井さんの中にあった「こういったイメージが作りたかった」ビントが合い始めていった頃には自信で輝いているような、表情まで違って見えた。街の往来の要所での建物の機能の設定がしっかりできていて、両方の建物のインテリアもしっかりした独自の価値観に基づいている。実現したら是非訪れてみたい。

15. 未来の郵便局のプロトタイプデザイン

「postie:」

高野 いずみ

最初から一貫して『未来の郵便局のプロトタイプデザインを考える』ことを目標に設定して進んで来た。板橋区内という地域設定をした上で、郵便局の立つ場所の特徴をいくつかタイプ化し、それに応じた郵便局をスタジオしていく方針を立てた。それが結果、郵便局が各地域の交流拠点となるため各住所まで配達をせず、居住地域管轄の郵便局にある私書箱で郵便を受け取る仕組みにプログラムが決定。それ以降は私書箱の配置パターンによってそのまま建物自体が定義されるデザイン検討となり最終案に到達した。こうして振り返ると、「交流拠点としての郵便局」についての検討がもう少し欲しかったように思う。また、私書箱以外の郵便局の機能や役割も考えて欲しいところだが、するとぶふふ展示がこまごまのクオリティではできなかったよね。

16. Re:STORY

長谷川 真海

ゼミがはじまった当初、毎朝チェックするコロナ関連のNEWSに、紐付いた芸能関連のものもなんとなく小耳に挟んではいましたが、長谷川さんと話した時、そのすべてが彼女の身に振りかかっていることを知った。昔から大好きなアイドルグループNEWSの楽しみにしていた春のコンサート中止・自粛中の会食報道によるメンバーの脱退、卒制で彼らのコンサートのステージデザインをしたいと思っていたのに再開される見込みのないこと。彼女の身になって考えて口をついて出たのは「それもうコロナ関係なくつくっちゃおうよ」。そこから長い道のりを経て、卒制審査会直前までハラハラしていたが、最後はちょっと感動させられてくれた。デザイン云々はともかく、長谷川さんが達成感を得られたことが嬉しい。





17. たんぽぽ～中学校×避難所 HUANG YU CHEN

自然災害が世界的に続く最近の状況を踏まえ、当初は災害時の避難所を設計したいと模索し、敷地を馴染みの中野区にある市役所や小学校を想定し、リサーチを進めていた。その途中で、1960年代のアーキグラムのような可動・変形する建築に惹かれ、そういったスケッチを描くも、全然スタディが進まない状況が最後まで続いた。最終的には、災害時に建物が大きく変形し、避難空間を確保する小学校を設計したが、まだまだその現実性の詰めが甘く、すべてが中途半端になったことは否めない。今後に期待したい。

18. フィールド 舒 心玥

最初は渋谷の既存オフィスビルのリノベーションを考え、渋谷で敷地を探すも、さまざまな法的規制を検証するのに嫌気がさしたのか、途中で挫折。その後は、自分が本当にやりたいのは「人の心を癒す空間」だということで、コロナ禍の我々の心を少しでも癒せるようなインスタレーション空間のデザインにシフトした。最終的に制作したものは、レジンの中に絵具を溶かして固めた小さなキューブを何百個もつくり吊るすという気の遠くなるような作業であった。しかし、その射距離がうまく計算できず、できたものは想像と違ってはいたことは非常に残念だ。この失敗を次に生かして欲しい。

19. DAYG PLAN 高橋 邑弥

地元の高架線路下の空間に、クリエイターのための空間をつくりたいと始まった卒制だった。最近首都圏でよく行われている開発事業でもあるが、実情は商業施設が多く、もっと地元で活躍している若者のための創作の場がつかれないかと考え始めた。高架下という特異な性格の敷地を選んだのは良かったが、その敷地の長さに興味がついかなかったのか、開発業者よりも斬新な空間利用の提案ができたとは言い難い。今後は何事も深掘りし、自分で自分の興味を開拓して、興味を持つこと自体を持続していくことを期待したい。

20. BIRD CAGE 廣島少年院移転計画 DANG ZHIBIN

新しいタイプの刑務所をデザインしたいと、前期のリサーチでは、世界の刑務所の歴史的背景など誰よりもリサーチを熱心に行っていた。だが、いざ設計に入ってみると、留学生の言葉の壁なのかよく分からないが、設計が進まない。空間はデザインするが、一向に刑務所にはならない。何が刑務所たらしめているかという根本を捉えた設計ができていなかったのだ。最終的には、12月後半になってプログラムの自由度が大きい少年院の設計に切替えるハメになり、消化不良な結果となった。建築には、それぞれの空間が存在する意味がある。それらをちゃんと理解しないと、ただのオブジェとしての空間を敷地に並べているに過ぎないことをもう一度勉強してほしい。



最終講評会風景。ゲスト: 芦沢啓治 (建築家・芦沢啓治建築設計事務所)



TITLE

Three (Is a Magic Number) — 『3』に触発されたエレメント

YEAR/CLASS 夜間部2年/エレメントデザインC

LECTURER 篠崎 隆

アメリカの音楽家、ポップ・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供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とばの連なりと3の段のかけ算がひとつの唄となっている可愛らしい作品だ。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、なにかの成長や広がりも予感させるようにも思う。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なさい。

PROJECT TITLE >>>

たゆたふ

森 紗都子 MORI, Satoko

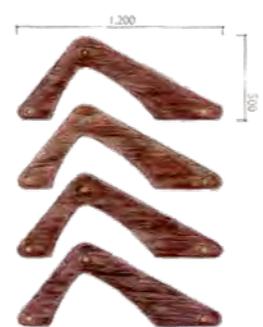
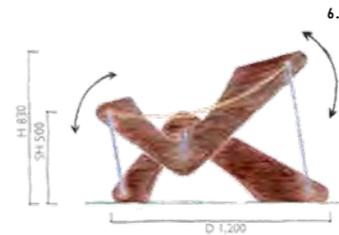
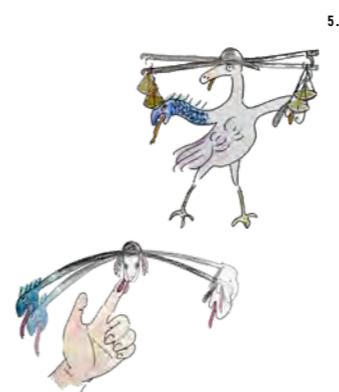
「揺れる」をデザインすること。幼少時に読んだアラビアンナイトの魔法の絨毯やシンドバッドの船は空間を移動するとき一体どんな揺れ方をし、揺られている人はどんな気持ちになるのだろう。そこで心身の揺れが交わる時間と空間をつくりたいと考えた。幼少期の記憶と好奇心から生まれた作品である。

POINT



熊本県水俣市の金刺潤平氏(浮浪雲工房)、緒方正美氏(緒方建具店)の親身なサポートで完成した作品。

1. 全景。「たゆたふ」とは定まらずあちこちに揺れるという意味
- 2-3. 支点同士を逆さに吊るとブランコのように揺れる。前後のロープとカラビナで角度調整できる
4. イメージスケッチ
5. 三点でバランスを取る天秤やヤジロベエがヒント
- 6 座った時に星空を見上げる姿勢になる設計
7. 材料一覧。簡単に組み立て、解体、運搬が可能
8. 人が座る様子



TITLE
Three (Is a Magic Number) — 『3』に触発されたエレメント
 YEAR/CLASS 夜間部 2年 / エレメントデザインC
 LECTURER 篠崎 隆



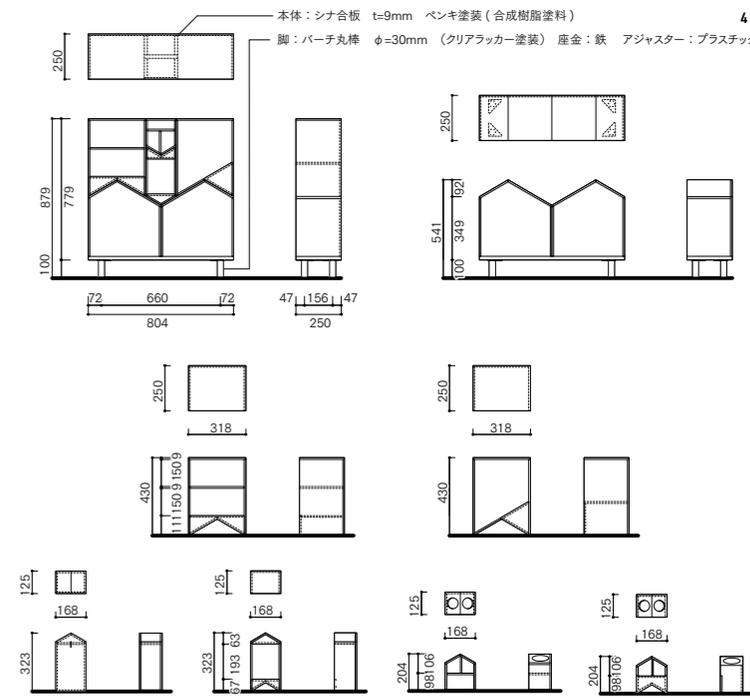
PROJECT TITLE >>>
ITUMO

平井 司 HIRAI, Tsukasa

さまざまな場所、行為にコミットしていくことで空間に溶け込み、いつもの生活空間の一部として機能する収納キャビネット。使う人を通じてさまざまな形に変化し、また元の形に戻る、そんな家具である。いつもの場所、いつもの習慣。それは何気ない日常の断片だが、安心を与えてくれるものだ。なかでも家に帰るといふ心地良さは多くの人の共通項として存在しているのではないだろうか。

POINT  モノが帰る場所。それを家形として表現している。いつも (ITUMO) の家に帰るイメージ。

1. さまざまな形のパーツに分かれ、それぞれが独立した棚として機能する
2. 構成を示すアイソメ図
3. 集合した状態にもなる
4. 各パーツの三面図
5. イメージイラスト



ここ数年よりも受講生の多くなった2020年度だったが、例年より更になかなかエンジンがかからずにやきもきしながらの指導だった。デザイン以前のことに時間が掛かりすぎて、デザインのエッセンスのようなところと一緒に味わえなかった学生がいたのは残念だった一方、思い出してみれば昨年度の卒展が中止となったあたりから始まった新型コロナウイルスとの世界は、1年経ってもおさまることはない。当課題は学校や周囲の人々の協力のもと、リモート授業と対面授業を併用しながら行われた。初めてのことはばかりの中で20年度を乗り切って卒業した学生には賛辞を送りたい。さまざまな制約の中で、卒業までたどりついた学生は今までとはまた違う世界の中で、デザインマインドを持ち続けながらよりよい世界を目指してもらいたいと思う。

1. たゆたふ

森 紗都子 >>> P.34

夜空を見ながら船に揺られるような体験は、今となればロマンティックなものだが、スマートフォン、GPSの普及する遥か昔、大航海時代の大海原や、キャラバンの旅する砂漠では、星は唯一の道標であり命綱だった。ロッキングチェアの仕組みに難儀している中でたどり着いたゆらぐかたちは、前後だけではなくわずかながら左右にも揺れるような、一種の吊椅子となった。ハンモックでもなく、ブランコでもない動きはまだギクシャクとするものの、なかなか新鮮な揺らぎを味わわせてくれる。

2. ITUMO

平井 司 >>> P.36

いろいろなかたちをする白く塗りつぶされた合板製のブロックが、さまざまな振る舞いをし、集合して積み上がった、離散したりしてそれぞれの場所での役割を受け止めるというエレメント。各ブロックのサイズ感も適度で、中に本などをばんぱんにつめない限りは、ユーザーが気軽な関係を築きやすい大きさになっている。そして単体での素朴なかたちは、組み合わせることでそれぞれのキャラクターがより強く浮かび上がり、何処かの可愛らしい集落のさまを呈している。



3. 仮宿 - kariyado

網屋 伶奈

母胎、胎児、その繋がりをエレメントの背景として、寝るときに吊る蚊帳のような、オーガンジーの半透明な幕が二重に身体を囲む空間的なエレメントをつくった。成長してからはほとんどの人がもう思い出せない胎内の感覚を経験できることを目論んでいる。毎回少しずつ着実に改良されていって仕上がりを楽しみにしていたのだが、実家から東京に戻れず、戻つばみになってしまいちょっと残念だった。

4. 三神一体 Trimurti

工藤 かれん

球を2本の金属製のパイプが支えるスタンドライト。ヒンドゥー教をベースにしたコンセプトは壮大だが、でき上がったものにはそれとの関連性があまり感じられなかった。自分が好きなプロダクトからの着想と思われるファーストスケッチから、消化して練っていく作業、いわばデザインの根幹がなかなかできずに、あれこれ考えるべきことが残ったまま提出物ができてしまった感があった。



5. カケ×アワセル

小林 実央

二人三脚というところに着目したものの、なかなかカタチにならないまま時間が過ぎていき、最後にふたつのものが組み合わさったところにユーザーが3番目のものとして関わるということに進んだ。スタートとしてはよかったが、残り時間がなく、小さなコンセプトモデルがそのまま大きくなっただけのようカタチは最終形としてはまだまだ到達点まで遠そうだ。

6. candline

横尾 優理

ロウソクの炎の美しさを研究し、それが連なることに着目して実験を重ねてきた。そこから、綿の芯にパラフィンを含ませたものをつくり、それを支持する器具をデザインするはずが、どうも頼りないものがふらふらと燃えさかる炎を支える結果になった。炎の美しさとセットになるのは炎の怖さだ。どちらが欠けても成り立たないからこそその美しさを、片方だけ取り出そうとするのはとても難しい。安全性を確保しながら、その煤や燃え殻さえ美しくデザインできたとしたら、それは素晴らしいものとなるだろう。



最終講評会風景。ゲスト：藤原徹平（建築家、FUJIWALABO）

TITLE

TOKYO SHOWCASE

YEAR/CLASS 夜間部2年/インテリアデザインC

LECTURER 久山 幸成

2020年、新型コロナウイルス感染症が、私達が想像もしなかった日常をもたらした。今後アフターコロナの社会が訪れたとしても単に過去と同じ生活に戻るのではない、そのような未来が想定される。同時にウィズコロナの生活の中で新たに見えてきたことや考えさせられたこともある。人間が本当に心地よいと思える空間や時間、本当に必要としている普遍的な価値を再認識させてくれたこともそのひとつだろう。大量に生産されてきた無機質で高効率で高密度な建築や空間はこの先の将来にも人々を引きつけることができるだろうか？ 再び世界中の移動が可能になり、東京に世界から人が訪れるようになったとき何が東京の魅力となるだろうか？

PROJECT TITLE >>>

Winding

築瀬 晃希 YANASE, Koki

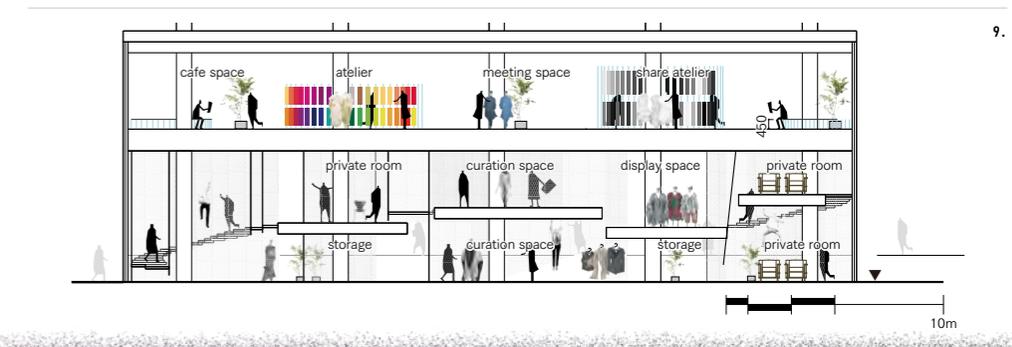
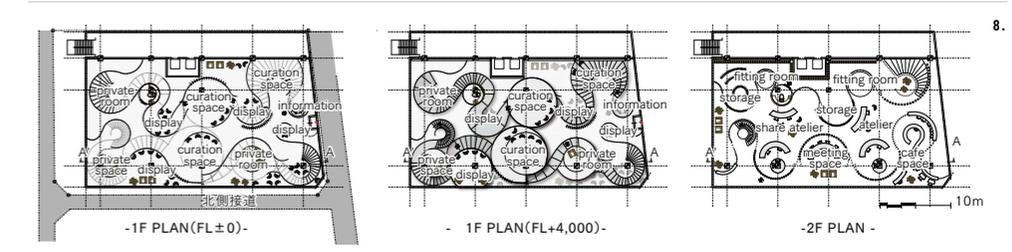
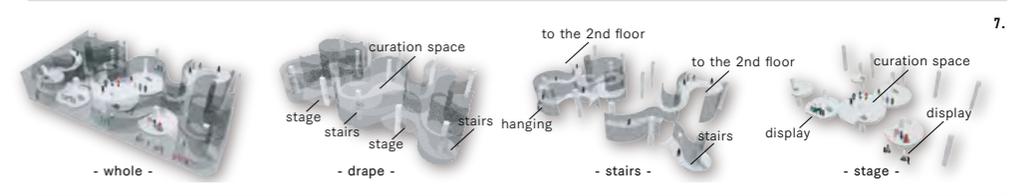
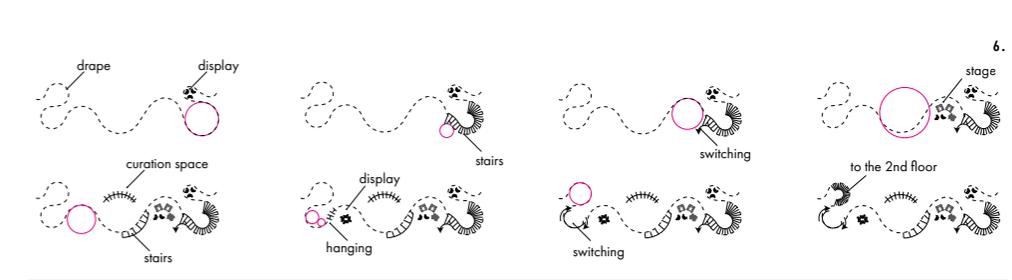
「私的自己意識」を触発する、「夢と現実を横断する」かのような体験をともなった、服と対峙するための空間を考えた。「従来の私」から離れた状態で服との対峙や服の制作を行うことのできる、美術館のようなブティックを目指した。夢と現実、というような、二つの世界線の曖昧な横断(二つの世界線の主観視と客観視)を、連続的に空間体験することで、「異次元の私」を模索。そして、自身の内的状態を一着の服として表現し、自身の心と向き合う。

POINT



服と「対峙する」ことによって、他者の心とも向き合うことのできる商業空間の提案。

1. 空間の客観視 2. 空間の主観視 3. 服との対峙 4. カフェスペース 5. ドレープのズレによって生じるトンネル状の亀裂 6. 平面ダイアグラム、ドレープに接しながら移ろう円によって描かれる「主観視」と「客観視」をシークエンスとして体験する空間 7. 立体ダイアグラム 8. 平面図 9. A-A'断面図



TITLE
TOKYO SHOWCASE

YEAR/CLASS 夜間部2年/インテリアデザインC
LECTURER 久山 幸成

PROJECT TITLE>>>

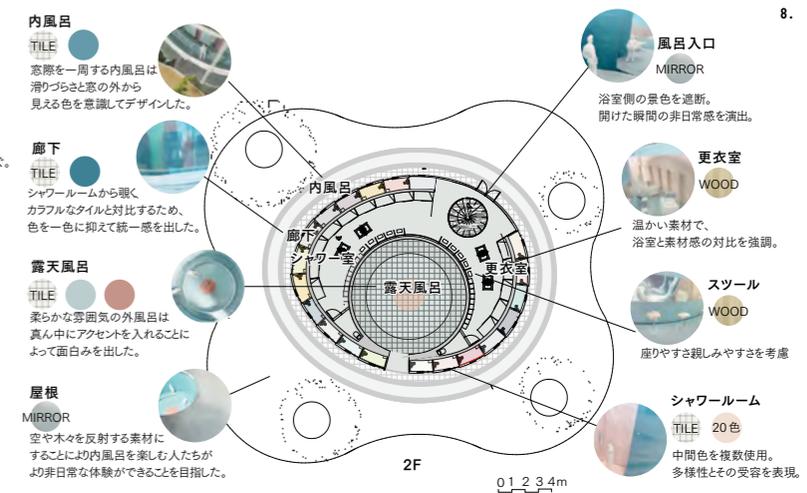
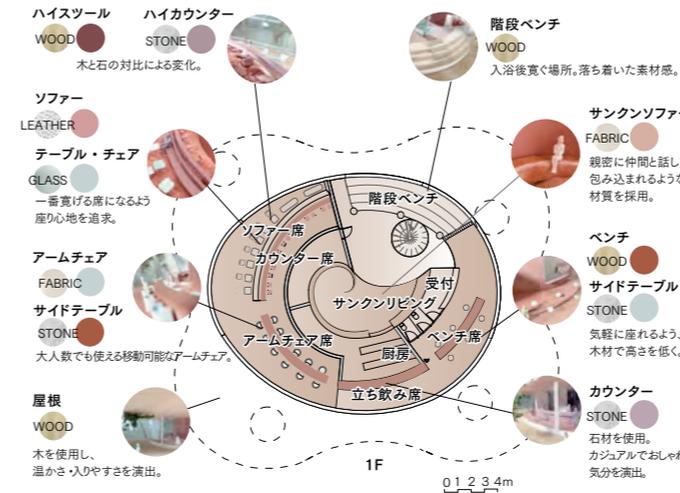
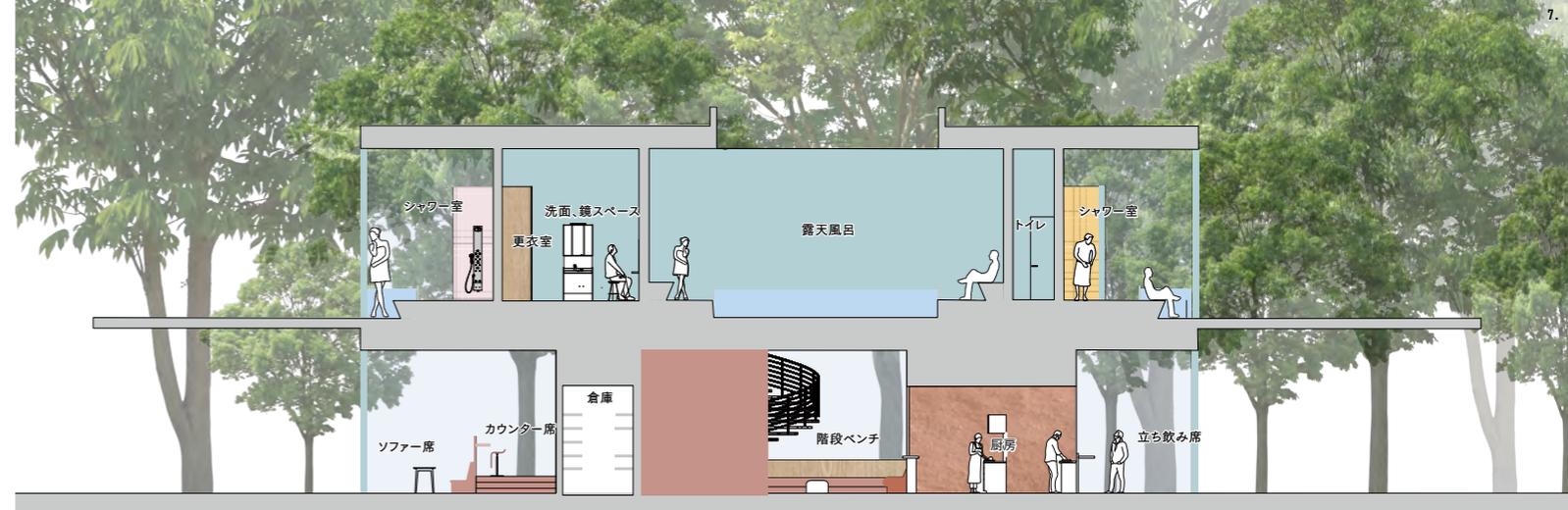
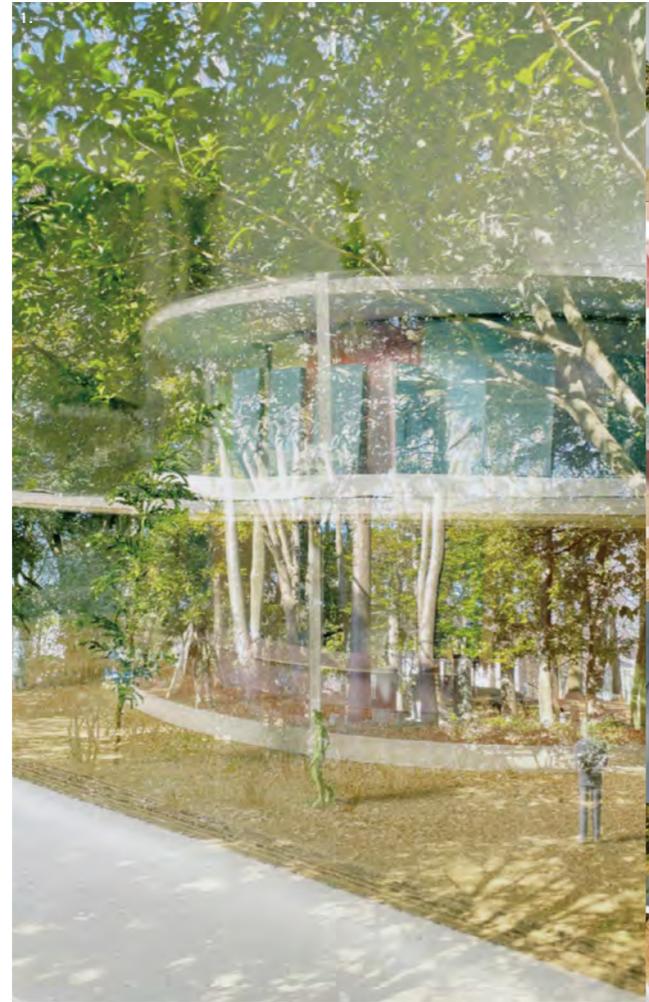
OU

鈴木 風花 SUZUKI, Fuka

小規模だがハイレベルな飲食店が集まる代々木八幡周辺、カルチャー・アート・ファッションの発信地であり、近年は多様性を認めるさまざまな取組みを行っている原宿、渋谷、その中間に位置する癒しの場である代々木公園の特徴が混じり合い、自然に囲まれた中に多様な人が集まることでさまざまな相乗効果が生まれるジェンダーレスな銭湯と飲食の複合施設をデザインした。

POINT  この作品の裏テーマは天国。作者がイサム・ノグチの作品「天国」がある場所でバイトをしており影響を受けたという。

1. 外観イメージ
 2. 模型全景
 3. 飲食店内 (1F)
 4. 階段ベンチ (2F)
 5. 露天風呂 (1F)
 6. 外部から見た銭湯
 7. 断面図
 8. 平面図
- 設定した素材も示す。1Fは「繋がるフラットな食卓」とし、さまざまな人がフラットにコミュニケーションできる空間。2Fは「ジェンダーフリーな銭湯」としつつ、自分をリセットでき、また誰かと深い会話ができる雰囲気を目指した。



今年度の課題は昨年と同様に TOKYO SHOWCASE というテーマとした。しかしながら昨年までとは全く違う状況の中で各々がこの先の未来に向き合いながら空間を思考することとなった。これまでと同じコンセプトや考え方でデザインして良いのか、この先の東京の魅力を伝える空間とはどんなものなのかということを繰り返し考えながら、渋谷・原宿エリアで店舗プラスアルファの空間づくりに取り組んだ。各々が考えるテーマを現代の視点で深く掘り下げることでこれまでの価値観に収まらない場所や空間をつくろうとすることができたのではないかと思う。

1. Winding

築瀬 晃希 >>> P.40

服を単なる消費行動の対象として扱うのではなく、服を通して自己と向き合うということ、そして服はそのようなさまざまな意思によって生成され、他者と出会うことによって服に潜在バックストーリーが交換されるという服の可能性について追求し、空間化を試みたプロジェクト。公園通りにある1、2階がガラスカーテンウォールの空きテナント空間を対象にデザインしたもので、洋服のドレープのような襞（ひだ）によって空間は文節され、自己と他者、意識と無意識がその襞のほころびによって邂逅する空間になっている。襞によって表と裏が幾重にも折り重なる空間で服を通して他者に会おうという体験はこれまでにない感覚を呼び覚ますものだろう。同じ空間にはクリエイターが存在し、出会いの数々を服へと変換していくという仕掛けが面白い。襞に囲まれた空間によって上下階を移動できるようにしたことで、体験がシームレスに連続し、襞を構成するエレメントも上下で変化をつけることは良かったが、1階の素材感についてはもっとオリジナリティを追求できればより魅力的な提案になったと思う。洋服はいまやオンラインで購入するものになったので実店舗は単なる陳列の場ではなく、洋服と真剣に向き合える空間となるべきだと考える。この提案はその最も深い部分から思考された、まさに今考えるべきテーマに取り組んだものになった。



2. OU

鈴木 風花 >>> P.42

代々木公園内のお風呂を中心としたコミュニケーションハブの提案といえば良いだろうか。提案のスタートは渋谷・原宿というものに馴染めない自分から始まっている。人々がひしめき合い、消費するだけの場所から少し逃れて人と人がさまざまな鎧を取り払って真に触れ合える場とはどんなものかを考えデザインされた空間になっている。公園の木々の中に大きく広がる屋根下の空間はシェアキッチンでありコワーキング・コリビングでもある、地域の人々が何気なく集ることができるオープンな空間だ。空中に浮かぶ浴室空間はジェンダーにとらわれることなく、それぞれが1個人として利用できる空間としてデザインされている。360°回遊できる浴槽は風景とともにシャワースペースのカラフルなマテリアルがリズムカルに展開する軽やかな空間で、中心の大きな円形の浴槽は空と向き合う落ち着いた空間。個ということがクローズアップされる現代において、それぞれが自然に心通わせることができる空間とはなにかを考え、豊かで魅力的な提案へと変換してくれた。

3. HACO

原口 あみ

モノと情報にあふれる現代で本当に気に入ったものに出会うことはますます難しくなっていくのかもしれない。消費を促す情報とは逆にモノやコトにまつわるストーリーと出会う場がこのような現代においてとても重要になっている。この提案はまさに普段何気なく使い続けてきた日用品に意識をむけ、生活とは何かを問いかけるような滞在空間。ストリートとの関係や人の動きに合わせたボリュームの緩急によってデザインされている。キュレーションによってストーリーを伝え、人とモノ、人と人とのクロスオーバーを生み出すことが現代の空間になくはならない、そういった着眼点是非常に良かったが、各々の空間での人やモノとの出会い方のデザインに踏み込めなかったのは少し残念な点で、ぜひもう一息手を加えてほしいと思う。

4. 咲窓珈琲

齋藤 美咲

商業デザインの中でウィンドウディスプレイに着目し、ディスプレイ自体を空間として体感するカフェとフラワーショップの提案。ウィンドウだけでなくディスプレイ全体においてストーリーやメッセージを単にビジュアル化するのではなくアーティストックなアプローチで人の心を動かすことがますます重要になってきている。見るものだけでなくそれを五感で感じるものとして空間化しようというのは面白いチャレンジだった。空間構成がシンプルなためディスプレイの強烈なインパクトが必要だったが、すこし物足りなさがあった。ぜひディスプレイのアート性をこれからも追求してもらいたいと思う。

この他にも既存建築のコンバージョンや公園・ストリートを拡張するようなデザイン・提案に取り組んだ者が3名いたが完成に至らなかった。どの提案も着眼点やプロセスは面白いと思わせるものだったので、フレッシュな視点を失わずデザインを続けてほしいと思う。



TITLE
地域と相関する生活空間

YEAR/CLASS 夜間部2年/住環境デザインC

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ったりする。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。

PROJECT TITLE >>>

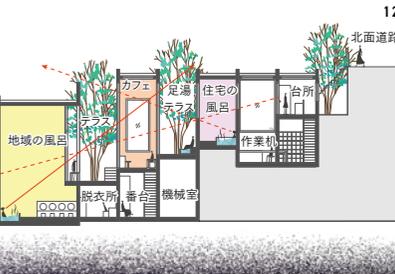
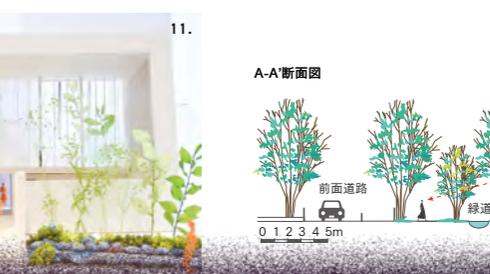
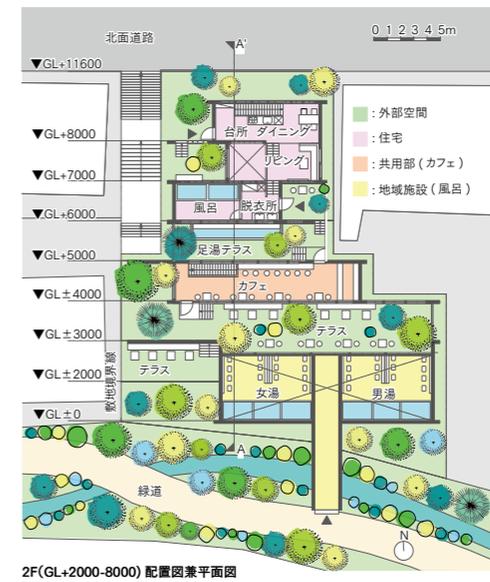
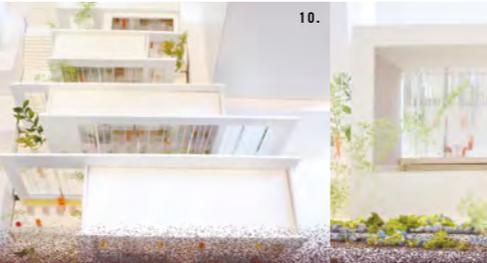
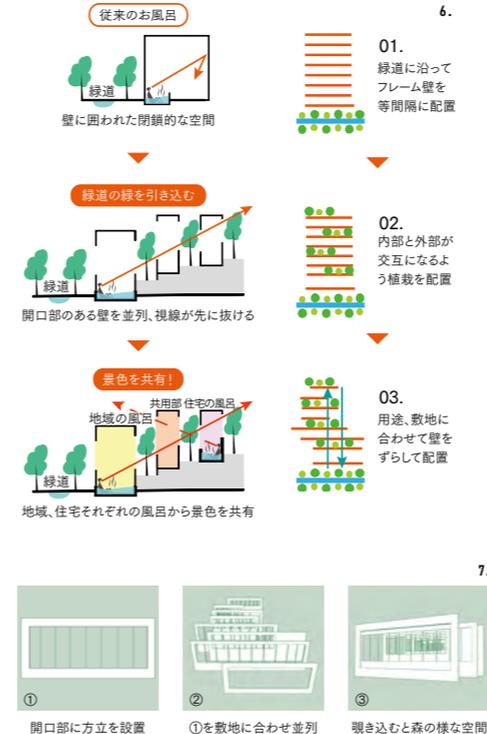
緑道の森 bath house —地域と楽しむ風呂の森

中村 亜香里 NAKAMURA, Akari

豊かな緑と小川が美しい緑道沿いに風呂を楽しむ——地域に開かれた癒しのバスハウス併用住宅を設計した。地域・住宅用の2つの風呂を分棟で設け、合間に緑を配置。両側から緑の景色を楽しみながら入浴できる。大きな開口部には方立をもつ壁をレイヤー状に並べることで、方立と合間の緑が重なり合い、都会にいなながら奥行きある森を感じる空間とした。

POINT  参照したのは、ルネ・マガリットの絵画「白紙委任状」の世界観。奥行きある森の再現を試みた。

1. 全景 2. カフェを俯瞰 3. テラス (2F) から足湯テラスを望む 4. 住宅の風呂 5. 地域の風呂 (男湯) から2Fテラスを望む 6. コンセプトダイアグラム 7. 連なる方立てで、奥行きある空間に 8. 各室の床レベル 9. 平面図 10. レイヤーの連なり 11. ファサード 12. 断面図

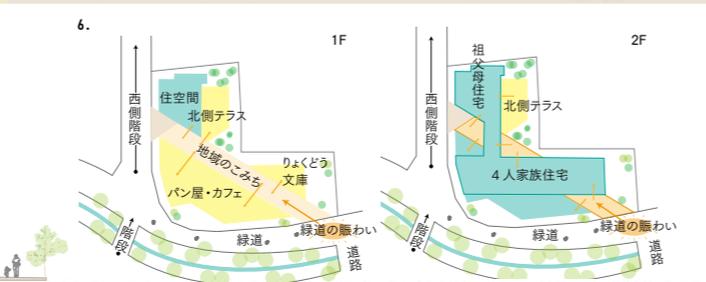
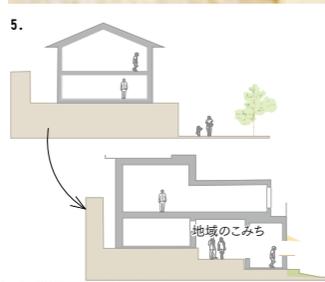


TITLE

地域と相関する生活空間

YEAR/CLASS 夜間部2年/住環境デザインC

LECTURER 押尾 章治



PROJECT TITLE >>>

パンとカフェと本のこみち

谷畑 実幸 TANIHATA, Miyuki

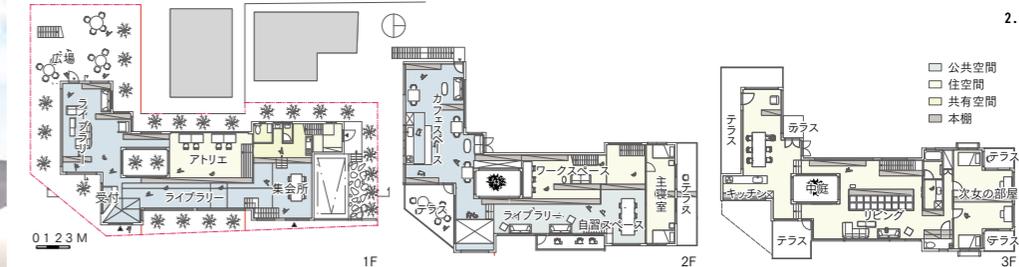
自然豊かな緑道沿いに、地域の人々の交流の起点となるようなベーカリー・カフェ・ライブラリ併用住宅を計画した。敷地は高低差があり、現状では背の高い擁壁が緑道に接している。そのため折角の緑道の賑わいがそこで途切れていた。そこで緑道と見晴らしの良い西側階段とをゆるやかにつなげる「みち」を敷地内に引き込み、「みち」を中心に人々の居場所をつくることで、地域とつながる併用住宅を目指した。

POINT



高低差のある傾斜地に着目し、光があふれる賑わいの場所を創造している。

1. 緑道側から地域のこみち内部を見る。こみちにはベーカリー、カフェ、りょうどう文庫、テラス、住宅が並ぶ 2. 緑道側から見た外観 3. 施設の中心となるベーカリーとカフェ 4. 断面図 5. 周辺住宅に多い擁壁をなくし、高低差のある地形を利用した居場所をつくることで、緑道とよりグラデーションにつながる空間が生まれる 6. 緑道の自然や賑わいを敷地内に引き込み、西側階段と緑道をつなげる（地域のこみち）



<<< PROJECT TITLE

本と共に住まう

吉田 早織 YOSHIDA, Saori

一方向の本棚を並べることによって公共空間と住空間を構成したブックカフェ併用住宅。緑道から見える壮大な本棚の景色が散歩する人達を建物へ誘う。また、緑道の自然観を敷地内や中庭にひき入れることで、格子の本棚から自然が見え隠れし、いつでも住人や利用者は自然を楽しむことができる。そして、住空間と公共空間を本棚によって分けることで、住人がおすすめしたい本をいつでも更新することができ、本を通した住人と街の人の関わりが生まれる。

POINT



空間の間仕切りに本棚を利用。プライベートとパブリックの仕切りにも採用することで、図書館利用者の行動がプライベート空間にも影響を与えるようにしている。

1. 北沢川緑道から見た外観 2. 平面図 3. 南側ライブラリー（1F） 4. 住まいと中庭とライブラリーの関係（2F） 5. カフェ（2F）を俯瞰する

この課題は、北沢川緑道沿いに各自の学生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、世田谷のちょうど真ん中の赤堤辺りから渋谷の手前の池尻まで伸びている。地域の住人や子どもたちが日常的に行き交う穏やかな佇まいの道で、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。周長が4.3kmの長さにとびつたため、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、小田急線との交差など、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解きながら、憩いの地域資産でもある北沢川緑道の良さを活かし、地域をさらに盛り上げて行こうというものだ。この課題では、地域の特徴を捉えて、建築構想のストーリーに活用できる能力も問われている。今年の5人の学生が選んだ敷地は、ともに下北沢の南側エリア付近だった。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ゆるやかに蛇行する緑道との接続の仕方に特徴のある作品が多い傾向となった。緑道をゆっくりと進む人の速さと、台地を上下に行き交う視線の交わり、身体的なスケール感。それらをキーワードに、各自とも、地域と交流できる施設を併用した住宅の在り方、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、力作のぞらった年となった。各自の模型の作り込みも、おだやかな住宅地のスケール感をよく伝えていた。

1. 緑道の森 bath house

—地域と楽しむお風呂の森 中村 亜香里 >>> P.46

都心の住宅地に線状に延びる緑道を、「森」のように面的に広がる緑に変換する試み。高低差のある敷地に配置するのは、レイヤ状に分けて重なるバスハウスやテラス、住宅の浴室、間に挟まる樹木の連なりと湯けむりなど。それらを層状に配置し、緑道側、高台側それぞれからの視線で重ね合わせている。建築を構成する要素の扱いが明確で、構想とかたちが破綻することなくデザインされている。特徴的なのは、密集する住宅地に不思議な「森」の奥行きをもたせるために、シュールレアリスム*の手法を援用していること。斜面地のコンパクトなペースの中に、透明なキャンパスのようなガラス面と樹木、ランダムに配置された方立てを重ねることで、ルネ・マグリットの「白紙委任状」というタイトルの有名な絵画に見られるような、錯覚を利用した幻想的な世界観を意図しているのも面白い。

※ 20世紀初頭にあった芸術運動。幻想絵画などが特徴的。

2. パンとカフェと本のこみち 谷畑 実幸 >>> P.48

この作品は、緑道に接する地形の高低差の大きさに目を向けている。敷地は、北側の高い擁壁や長い階段などで、緑道のにぎわいが分断されている場所。そこににぎわいを「地域のこみち」

という居心地のよい通り抜け道で、改めてつなげようというもの。そして「地域のこみち」は、ベーカリーを営む2世帯家族の生活空間のスケール感でつくられている。ベーカリーやカフェ、パン工房、ライブラリーなどが、通りに面してほどよい距離感で接する。建物のボリュームとの交差のバランス、そこを抜ける光や風、行き交う視線とのにぎわいの交錯などが心地よく、こみちを囲む空間全体のデザインに、生活に根差したおだやかさやつるぎなどの感覚が感じられるのがとてもいい。既存の緑道を眺め下ろせる、新しい視線をもった場所にもなっている。

3. 本と共に住まう 吉田 早織 >>> P.49

紙の本にこだわりを持つ作者が、その本への思いを緑道沿いの地域性に投影させてきた。敷地は緑道とゆるやかな坂道の交差点。程よく分割された建物ボリュームが、段差をつくりながら坂道に沿っている。それらの内部に伺える本棚のスケール感と相俟って、通りを歩くひとにも心地の良い外観となっている。でもよく見ると、そこに見える本棚群には背板はないようだ。背板のない本棚のみを媒介にした住宅部分との在り方は少し特異で、プライバシーに対するいくつかの方策は必要にはなると思う。作者の本に対するこだわりが強く現れている独創的な部分でもある。そして、その突き抜けた本棚の背景には常に緑が植えてある風景があり、ひとと本と自然に対する世界観としてもよく現われているようだ。

4. ISHINIWA HOUSE 石庭の家 下奥 悦子

ジュエリーデザイナーの作者が考えた、展示とアトリエ、住居スペースからなる作品。特徴的なのは、1階すべてを土間とし、その上に平らに切り出した大きな石の台でジュエリーを展示すること。展示物の素材とそのルーツである天然の大きい石と、それらを形成した大地とを関係させた展示を「庭」という設えの中で表現しているのがすばらしい。都会の真ん中の住宅地で、工業製品であるジュエリーを扱うことが、実は大地に根差した自然につながっていたのだという意識を呼び起こす。素材の小さな世界と大きな自然とをつなげる感覚の再構築がとても良い。

5. 紡ぐ家

—ことばを通して人や自然、地域とつながる場所 齋 史歩

詩(ことば)と建築(かたち)の関係性をテーマにした地域施設と住宅の作品。敷地周辺にまつわる古の文学者たちに由来する立地から、詩作をモチーフにした計画としている。詩が持っている文学的な形式性を造形化しようという試みが野心的でとてもすばらしい。少ない文字列の連なりと行間とで、その間に広がる観念的な世界を紡ぎ出す詩の世界。そうした構成を、なんとか建築空間(かたち)に置き換えようとするプロセスには、なんとも言えない独特な世界観が現れる。観念的な言い方になるが、ことばとかたちの関係がヒリヒリしている。そうしたヒリヒリが建築で問題にされる貴重な作品となった。自立する壁の連なりが、緑道の地域性に独自の佇まいと奥行きを与えている。



最終講評会風景。ゲスト：藤原徹平（建築家・FUJIWALABO）





18歳の頃から 「暮らし」を発信したい という思いがあった

学生時代のDIYがすべての始まり

大松 まずは桑沢に入った経緯から教えてください。
奥平 愛知県の知多半島で一人暮らしを始めたのが18歳の頃。大学は福祉専攻で、今は全く関係ないことを勉強していました。そこは海と山しかないような町で、やることがないので海岸に行っては流木などを拾って家具を作ったり、家のDIYをしたり。そこからインテリアが好きになり、デザインというものに興味を持ちました。デザイン学校への入学を考え始めた時に、桑沢の講師や卒業生に名の知れた方々が数多くいたことを知って、入学を決めました。その頃は自分の考え方を一新したいという思いがあったので、創業者である桑沢洋子さんの「概念砕き」という理念と一致していたことも決め手のひとつですね。大学を卒業して、桑沢の夜間部に入学しました。
大松 YouTubeで家具やDIYの動画を配信しているよね？
奥平 18歳の頃から、「暮らし」の発信をしたいという思いがあって、まずはInstagramでインテリアやDIYした家具などの投稿から始めました。それを見てくれる人が徐々に増えてきて、桑沢に入ってからYouTubeをスタートしたんです。
大松 桑沢に入る前と後で、考え方に変化はありましたか？
奥平 かなり変わりましたね。桑沢に入る前は、デザインされた空間というのはピカピカした表面的な装飾というような

イメージがあったんですけど、もっと奥が深かったですね。あとは自分の視点だけでなく、あらゆる視点から物事を見て、相手のことを思いやったものを作ることを意識するようになりましたね。
大松 夜間部の2年間で印象に残っている授業はありますか。
奥平 入学してすぐの、6m×6mの住宅設計(夜間部1年前期「ドローイング」の授業)。4人暮らしで、冷蔵庫や洗濯機も配置するという最低限の条件がある中で、動線ひとつ考えるのもかなり難しい。それが夏休みの宿題にもなりました。最初は無計画に進めてたんですけど、大松先生に「柱]本を立てるのも意味がある」、つまり何故そこに置くのかという理由も必要だと指導していただいて……僕はただカッコいいと思ってそこに柱を立てたんですよ。でもそれって家族のことは考えられていない。一つひとつの意味の重要性を夏休み中にひたすら考えて、ブラッシュアップして……という課題でしたね。
大松 最低限のものしか入らない空間で、本当に何が必要かをよく考えないとデザインが成立しない、という課題だったからね。最終的に卒業制作では、エレメントを選んでたけど。
奥平 卒制のエレメントは「3」という数字が共通テーマで、「3」にまつわる事象を調べながら、何を作るかを考えるというものでしたね。この世には3という数字が多くて、おにぎり

【特集】卒業生の生き様

素のままに、ありのままに。

SNSの爆発的な拡大やコロナ禍という異例続きの時代の中で、誰もが新しいライフスタイルを模索している。社会構造の改革が半ば強制的に起こったことで、いつか訪れるはずだった未来が予想しないスピードで目の前に現れ、適応能力のある者だけが生き残る——そんな状況下で、桑沢で得た「デザイン思考」を「暮らし」全体に落とし込み、素のままに、等身大で楽しみ生きる卒業生がいる。自分自身のストーリーまでデザインしている卒業生の姿に、これからの新しいデザイナー像を垣間見た。

インタビュー：大松 俊紀(スペースデザイン分野 責任者)



PROFILE



奥平 眞司
OKUDAIRA MASASHI
 Youtubeチャンネル
 「OKUDAIRA BASE」主宰

1994年愛知県生まれ。2017年日本福祉大学卒業後、桑沢デザイン研究所夜間部にて空間デザインを学ぶ。在学中に開設したYouTubeチャンネル「OKUDAIRA BASE」にて料理やDIY、物選び、整理整頓、家族や友人を招待のてなし、一人キャンプや旅行など、自分の時間を楽しむ方法を配信。YouTubeチャンネルの登録者数は約30万人。映像製作、キッチンツールのデザインも行っている。



柱1本を立てることの意味を考える

左：大学生のころにDIYで作った流木の家具。
右：エレメントデザインCでの卒業制作。プロジェクトタイトルは「T(h)ree chair」。ハンガーにもなる3本の木で囲われた椅子を作り上げた。わずかにしなる脚が心地よさを生み出す。

の三角形、3本脚のチェア。1・2・3位の順位が3位までとか。結果、「T(h)ree chair」という3本の木で囲われた椅子を作りました。

そこにどんな「ストーリー」を生み出すか

大松 インテリアや住環境じゃなくて、エレメントを選んだっていうのは、卒業後のことも考えて？

奥平 流木で家具をDIYし始めたのが入学のきっかけでもあるし、家具に対しての強い思いがあったんです。大松先生がよく言っていた「ストーリーをしっかりと作る」という言葉が僕の中に強く残っていて。今のYouTube活動がまさにそうですけど、ストーリーを作ること、家具一つにしてもどのように出来上がっていくのかという工程を相手に見せることに重点を置くようになりましたね。それはエレメントに限らずインテリアや住環境もそうかもしれませんが、あの、渋谷のハチ公前のあの課題……。

大松 2年後期の、ハチ公前の広場をデザインし直すという課題ですね。

奥平 「通行人が何かを感じるような空間を作る」という課題でした。当時は何が何だか分からなかった（笑）。今

考えると、「何かを感じる」って、その課題が桑沢っぽい。通行人が何かを感じるということは、ただその家具や住宅を設計するんじゃないかって、もっと中身の深い部分を考えなきゃいけない。

大松 何か特定の目的を教員が学生に与えるんじゃないって、それを学生が自分で考えるという。何のためにあの場所を使うか？ 通る人、使う人が何を感じるか？ 新たに何を感じるための空間を作るか？という課題は、確かに桑沢っぽいかもしれない。渋谷にある桑沢という環境で勉強して良かったことはありますか？

奥平 都心だけあってすごくクリエイティブで、情報量も全然違うし、全国から人が集まってくる。その中で僕も何か面白いことができるんじゃないかとワクワクしました。渋谷にあるせいか細長く狭い校舎の中で横の繋がりが増えて、僕は夜間だけど昼間部のスペースやビジュアルの学生とも幅広く繋がっていましたね。フリースペースで隣の人と話すこともよくありました。

大松 桑沢で学んだことや得たことで、今の仕事に一番影響していることは何？

奥平 一つひとつよく考えて行動することですかね。柱1本立

てることの意味を考えるように、些細な物事に対しても深く考察するよう意識しています。YouTube撮影の時も、どのようにして見せたらいいのか、ワンカットごとに自分なりの意味を込めるようになりました。あとは時間の使い方も。桑沢って、課題がちょっとでも遅れると見てくれないじゃないですか（笑）。社会の厳しさを知れたのはすごく大きい。そのお陰で僕もフリーランスとしてやれています。

YouTubeが仕事化したのは完全に成り行き

大松 就職するクラスメイトが多い中で、奥平は卒業後いきなりフリーランスになったよね。卒業してすぐ一人でやることに不安はなかったの？

奥平 あまりなかったですね。桑沢は、特に夜間は幅広い年代の方がいるじゃないですか。彼らのいろんな話を聞いていたら、どうにかなるんじゃないかって（笑）。そしたら卒業後すぐ、僕のYouTubeがヒットしたんです。卒業の最終プレゼンの3日後ですよ。ちょうど、YouTubeのスタイルをガラッと変えた時なんです。今までは料理は料理、DIYはDIYって部分部分で見せていたけど、その動画は朝起きてから寝るまで

の1日のストーリーを見せたんです。何気ない日常を映した内容で、そのストーリー性が面白いと視聴者の方に言ってもらえましたね。それをきっかけに、今のスタイルが確立しました。

大松 どうしてフリーランスになろうと？

奥平 2年生の前半から、僕は一人でやった方がいいんじゃないかと思うようになって。入学後1年間はアルバイトをしたんですが、僕、人と働くことが圧倒的に向いてないんです。人は好きだけど、僕がやりたいことができない。一緒に働いていると、つい人に任せちゃうんですよ。人に頼ってる自分がすごく嫌で。一人だと自分でやるしかないじゃないですか。それからは個人で動くアルバイトをするようになりましたね。

大松 それで生計を立てて、あとは学校とYouTube製作？

奥平 その頃はYouTubeでの収益はなかったんです。YouTubeを仕事にしたいとは当初から思っていなくて、完全に成り行きなんです。僕はただ、「暮らし」が本当に好きで、自分の好きなことにひたすら集中していただけなんです。

大松 YouTubeで卒業前にヒットしなかったら、卒業後はど

うするつもりだった？

奥平 就職せずアルバイト暮らしでも好きなことを続けるのに不安はなかったですね。僕の書籍で「15万円あれば楽しく生活していける」と書いたように、月にこのくらいあれば大丈夫という確信があったので。

奥平 YouTubeを始めて、いつか本を出したいとは思っていたんですけど、卒業した年の冬に、誠文堂新光社という出版社の方から「一緒に本を作りませんか」と連絡をいただいたんです。そこから約5ヶ月の短期間で作りましたね。桑沢を卒業した翌年の5月に出版です。

大松 それは出版社の人がYouTubeを見て連絡してきたの？

奥平 はい。YouTubeを通じての連絡が多いですね。2021年5月に西武渋谷店で開催した「暮らしの道具展」に出展する道具の製作も、YouTubeがきっかけです。その時に製作した計量スプーンなどの道具を4つ、今まで作ったものを4つ展示しました。

大松 キッチンウェア製作の仕事ではどういう役割なの？

左・中：2021年5月には西武渋谷店で「暮らしの道具展」を開催。計量スプーン「eda」、ミトン「pokke」、直火にかけられるお皿「火の皿」、お香立て「moon」などを展示した。
右：計量スプーン「eda」。硬くて丈夫なインドネシア産のサオの木を使用。柄は4mmと細く、好きな長さでカットして使うことができる。



プロデュース？

奥平 プロデュースというよりも、プロダクトデザインですね。「ki duki」というブランドでキッチンウェアをデザインしています。工場探しや包装、販売など、デザイン以外の部分は業者さんとタイアップしています。今は、以前から作りたかったガラスのコップや計量カップなどを製作中です。

失敗も見せる。嘘は最終的にバレるんです

大松 ちなみに毎日の生活ってどんな感じなの？ すごい時間をかけて朝ご飯を作るって聞いたけど。

奥平 そうですね（笑）。朝は5時半から6時に起きて、朝ご飯を作ってます。最近は時間も短くなって、1時間で食べてますね。撮影の日なら朝食からカメラを回して、掃除に畑仕事、庭の整備をしていたらお昼になって、それも撮影しながらお昼ご飯。それから道具関係の仕事をして、夜ご飯の食材を買いに行って、夜になってご飯食べて。最近だと9時には寝てますね。



スペースじゃないと 逆にダメだった かもしれない

大松 めっちゃ早いね(笑)。いわゆるデザイナーという、クライアントのためにデザインをして、自分の仕事が世の中うまく広まればという人が多いけど、奥平のやっつてるとはちょっと違う。自分のリアルな生活を元に、余計な装飾はせず正直に発信しているっていう印象。何かこだわりは？

奥平 確かに普通のデザイナーとは全く違いますね。視聴者さんがクライアントというか、YouTube で発信をしていると、こんな動画を作ってほしいとメッセージがあるんです。それで僕が作りたいものと一致していたらそれを作る。あと依頼が多いのが、フライパンなどの道具の製作とか。

大松 発信する時に気を付けていることってありますか？ YouTube では自分の豪華な暮らしぶりを見せてる人もいるけど。

奥平 「素を見せる」ということですかね。YouTube は全部自分で編集しているから、例えば料理を失敗してもカットできちゃうんです。でも僕はちゃんと失敗も見せるんです。ネギが床に落ちちゃっても、そのまま配信する。格好つけて作り込んでも、嘘は最終的にバレるんです。失敗も見せるスタイルが親近感に繋がって、見てくれる人が増えるんじゃないかな。あとは、僕は今 27 歳で、年齢が結構若いから差別化されている点はあると思います。暮らしというと 40 代 50 代くらい

の方が徐々に好きになるイメージが強けれど、20 代で暮らし系の動画を発信していると珍しがられますね。

大松 コロナは YouTube での働き方に何か影響がありました？

奥平 良い意味で、すごくありましたね。ステイホームが増えて、お家時間の過ごし方をみんなが Web で検索し始めた。僕の動画は DIY とか料理とか、ほとんど家の中で楽しめることなので、その時期に爆発的に伸びましたね。桑沢の卒業直後が僕の中で YouTube の第一波で、第二波が 2020 年の春。コロナ禍で、僕の動画の需要が増えたんだと思います。

自分の「好き」が、 仕事を運んでくれる

大松 卒業して 2 年経つけど、今のような仕事の仕方を選んで、良かったこと、後悔していることってある？

奥平 後悔はあまりないですが、YouTube で発信していると、厳しい意見も頂いたりするんですよ。なのでランニングをすとか、ストレスを感じないように食べ物を摂るとか、体調管理に気を配っています。

大松 なるほど。

奥平 でも、YouTube は仕事を運んでくれるっていうすごく大きな良い面がありますね。好きなことをずっと続けていると、好きな仕事が回ってくるんですよ。例えば僕は、好きな道具の紹介をする動画を作っていたんです。「このベッパーミルがすごく良いですよ」って細かく説明して。そうしたらキッチンウェアのデザインの依頼が来るようになった。YouTube が仕事を運んでくれるんですよ。自分自身が心底好きなことを発信していたら、どんどん好きな仕事が舞い込んでくる。

大松 YouTube や SNS は、ある意味こちらからの一方向の情報発信でもあるじゃない。誰に対して情報発信しているのか曖昧な部分もあるけど、不安にはならない？

奥平 再生回数が少ない時は不安だったりもしたけど、自分が好きなことをただ自分が発信しただけなので、少しでも見てくれる人がいればいいかって。YouTube を始めた頃の頃は 1 日経って 10 回しか再生されないこともよくありました。

大松 それでも続けられたのは、自分が好きなことを発信しているからだね。

奥平 そうですね。YouTube は好きなことを動画に収めた記録という感覚です。ただ好きなことをやっていたら、チャンネル登録者も再生回数も増えて、結果的にそれが仕事になった

だけ。でも、好きなことに対する情熱は絶対的に強いと思います。

大松 例えば海外暮らしとか、他と大きく違う生活の発信は注目されるかもしれないけど、そうではなく、奥平は自分の何でもない日常を伝え続けているよね。

奥平 YouTube を始めた当初からそうなんですけど、今やりたいことをどんどんやっていくという暮らしのスタイルは変わらないんですよ。今 YouTube が終わったとしても僕は全然不安には感じないですね。また別の新しいことを探します。

分野を越えたヨコの繋がりは本当に大事

大松 今の学生は大変だと思うんですよ、不安も大きいだろうし。そんな学生たちにメッセージを。

奥平 僕自身、桑沢時代はすごく肩に力が入っていたんですが、ちょっと力を抜いて、好きなことに対してもっと食欲に突き進んだ方がいいと思いますね。YouTube をしていて特に強く感じるんですが、好きなことをやっていると、いろんな所から人が集まってきてくれます。それこそ桑沢ですごく小さな学校だから、友達に色々話をすれば、何かを機に好きなことが見つかったりする。卒業して何年か越しに友達から「あの



オンラインで行ったインタビュー。左が奥平さん。右は大松先生。引越したばかりの新居からインタビューに応じてくれた（21年5月14日実施）。



左：奥平さんが主宰する YouTube チャンネル「OKUDAIRA BASE」の撮影風景。ちなみに背景に写っているデスクやパーティションなども奥平さんの DIY。





時コレが好きだったよね」って連絡がくるかもしれない。横の繋がりには本当に大事だと思います。僕がよくやっていたのが、課題を同じスペースじゃなくてビジュアルデザインやプロダクトの学生、いろんな人にプレゼンをすること。スペース以外の方の視点も大事だと思います。その頃に「デザインはひとりで作り上げるものじゃない」と思うようになりました。プレゼンもどんどん上手くなっていきます。

大松 夜間って2年間という限られた時間じゃないですか。「2年間であれもこれもやらなきゃいけない」って焦りはなかった？

奥平 なかったですね。桑沢時代、2年間ってすごく長いなと思っていました。自分が何を作るかじゃないでしょうか。入学当初はアルバイトをしていたけど、桑沢のデザインのことに集中するために辞めました。時々やる単発のバイトだけ。何を選択して、何に集中するかという時間の使い方は意識すべきだと思います。

大松 スペースで総合的に「暮らし」を勉強して良かった？
奥平 スペースじゃないと逆にダメだったかもしれない。建築やインテリアって守備範囲の広い分野ですよ。小さな置物から空間全体までのデザイン。だから深い部分まで見えた気がす

るんです。多様な面を学んで吸収できたことは大きいと思う。

いろいろなところに種を蒔く

大松 浅葉先生がいつも言ってることを思い出した（笑）。「人生は来た球を返してればいいんだ」って。浅葉先生は来る球以上の球をもっと打っているんだよね。奥平も、YouTube でいろんなところに種を蒔いてる。

奥平 そうですね。打ってみたいと分からないことも結構ある。思わぬ投稿がバズったり。何かしら出してみるっていうのは、何かのきっかけには絶対繋がると思うんです。そういう意味では、YouTube は種蒔きにぴったりですね。

大松 最後に、今後何か実現したいことがあれば。

奥平 やっぱり、YouTube のコンセプトでもある、僕が本当に好きな「暮らし」のことを続けていきたいです。僕の暮らしを見てくれた人に、それぞれ自分の暮らしを楽しんでもらえる場を作ることができれば嬉しいです。発信の手法は動画だけでなく個展などリアルな場づくりかもしれない。何らかの形で、それをどんどん実現していきたいです。

INFORMATION

OKUDAIRA BASE

Instagram @okudaira.m
Youtube @OKUDAIRA BASE

ki duki

Instagram @kiduki_official
オンラインストア cores-ec.site/kiduki

『OKUDAIRA BASE 自分を楽しむ衣食住』

25歳、東京、一人暮らし。月15万円ですぐに暮らすアイデアとコツ』1,540円、誠文堂新光社、2020年5月発売。都内にある家賃4万8千円の1LDKを舞台に、日々の暮らし、仕事、家族、お金のことを等身大に語っている。



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、
「モノとモノ」、そして「モノと人」との間に
関係を生み出し、
その関係が空間を生み出していく。

TITLE

3つのインテリアエレメント

YEAR/CLASS 屋間部2年/エレメントデザインII A

LECTURER 片根 嘉隆

身近にあるモノの構造を考察し、そのモノの成り立ちを取り入れた構造モデルを紙や木材を使用して組み立てる。それを派生させることで3つのインテリアエレメントを制作し空間を構成する。構造モデルが持っている特異性が生かされるモノを考えることで、構造や素材が持つ特性をよく理解する。既存の考え方や環境にとらわれ過ぎずに新しい意味と自由で豊かな暮らしをつくっていくことを目的とした課題となっている。



PROJECT TITLE >>>

progress

鈴木 慧 SUZUKI, Kei

蠟に木屑を混ぜた新たな構造の素材をつくった。木屑に火を灯すことで少しずつ蠟が溶けていく。この素材を使用し、「何気ない行為を貴重な体験に変換する」をコンセプトに“マド”、“ハコ”、“イス”をデザインした。例えば“マド”は徐々に溶けて開いていくが、2度と閉めることはできない。このように1度きりの過程をゆっくりと感じることができる。

POINT



屑の大きさや蠟の流し方によってさまざまなパターンをつくることができる。部材の接合にも蠟使ったため、溶けるにつれバラバラと崩れていく。

1. 溶けていく“マド”。木屑に火をつけると蠟がゆっくりと溶けていく 2. 溶けていく“ハコ” 3. 溶けきった様子 4. 素材。木屑と蠟をさまざまな比率で混合 5. 作品全景



<<< PROJECT TITLE

Linear Paper Mache

平田 龍也 HIRATA, Tatsuya

日本で古くから伝わる「張り子」という技法に注目し、カンナくずを使って再現できないかと考察した。カンナくずだけでは反り返ってしまうので、反りを補うための紙を追加した。「木」そのもののカンナくずに「紙」の加工品の印刷物である新聞紙を組み合わせたことで、自然物と人工物の硬さと柔らかさを併せ持つエレメントに光が加わって絶妙な空間が生まれた。

POINT



タイトルにもある「Linear（線状）」とは、試行錯誤した結果反り返りを一番軽減できる貼り方を指す。

1. 薄くても形を保てる張り子の特性を活かし、光を通した際の美しさを表現した「ランプ」、ぼんやりとした空間をつくる「パーテーション」、耐久性を活かした「椅子」 2. 使用イメージ 3. ランプとパーテーション

TITLE

座るインテリアエレメント

YEAR/CLASS 屋間部2年/エレメントデザインⅡB

LECTURER 柴山 修平

椅子は、「座る」ための道具としては最もポピュラーで身近なものだ。歴史の中で数多く生み出されてきた名作家具などを参照し、それを自分なりにリ・デザインするという方法で、新しいインテリアエレメントを考える。先達の智慧をテキストとし、向き合うことで、ものの成立ちやコンテキスト、素材、構造、家具のあり方を理解し、デザインの学び方や考え方を学ぶ。リサーチからデザイン、作図、模型による検証を繰り返し、素材の強度・質感や加工方法を学びながら原寸大のプロトタイプを制作し、家具制作の一連の流れを習得する。

PROJECT TITLE >>>

triplet

齋藤 日和 SAITOU, Hiyori

丸、三角、直線という3つの要素から成り立つ「september」に対して、それぞれの要素を素材で置き換え「3つのエレメント」を際立たせる椅子を目指した。素材で置き換えることで視覚・感覚から3つの要素を感じることができる。素材には感触や温度の違いが際立つアルミ、モルタル、木を選び、各マテリアルの接するディテールに気を使いながら制作を行った。

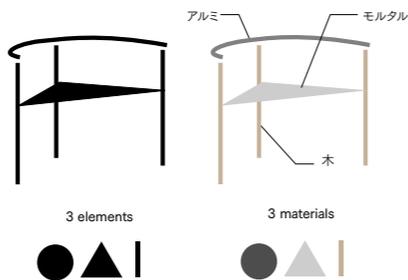
POINT



名作椅子「september」は、本校の9代目所長である内田繁氏が1977年にデザインしたものだ。

1. ダイアグラム
2. 三面図
3. 全体
- 4-5. 三つの素材同士が重なり合う
6. 背面

1.



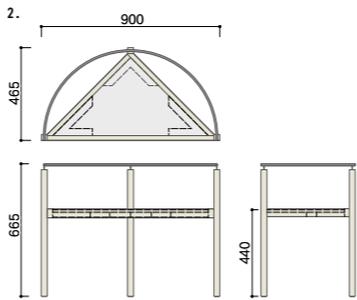
3 elements



3 materials



2.



3.



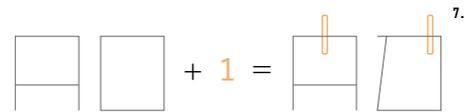
4.



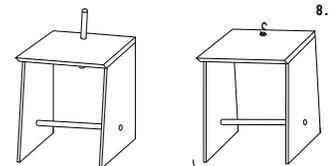
5.



6.



7.



8.

棒を使って1ステップで動かす
空いた穴をフックにかける



磁石で座面裏にしまう

<<< PROJECT TITLE

bocco

鈴木 慧 SUZUKI, Kei

マックス・ビルが学生のために設計したウルムツールを「桑沢生のためのイス」としてリ・デザインした。要素の削ぎ落とされたオリジナルに、象徴的で機能をもつ棒を1つプラス。棒は背もたれや持ち運ぶための取っ手になり、座面下にしまえば穴をフックにひっかけることができる。あえて固定しないことが自由な使い方を生み出した。学内の既存ツールの使われ方を観察し、使い手を生徒とした学校に馴染むビジュアルや佇まいも意識した。

POINT



制作に当たっては、「昔からそこにいたようなツールであること」、つまり校内の空間に違和感なく馴染むことを意識している。

- 1-3. 校内での使用例
4. 棒は磁石で座面下に収納することができる
5. 棒を穴に差し込むと、少し傾けるだけで引っかかり取っ手になる
6. 棒は簡単な背もたれにもなる
7. コンセプトダイアグラム
8. 棒と穴の使い方

TITLE

2つの機能を持ったもの

YEAR/CLASS 夜間部1年/エレメントデザインA

LECTURER 片根 嘉隆

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、異なる2つの機能を持ったモノをつくる。モノがどのように変化すると、どう異なる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った課題となっている。

PROJECT TITLE >>>

カケラ/カタマリ

都築 彩香 TSUZUKI, Ayaka

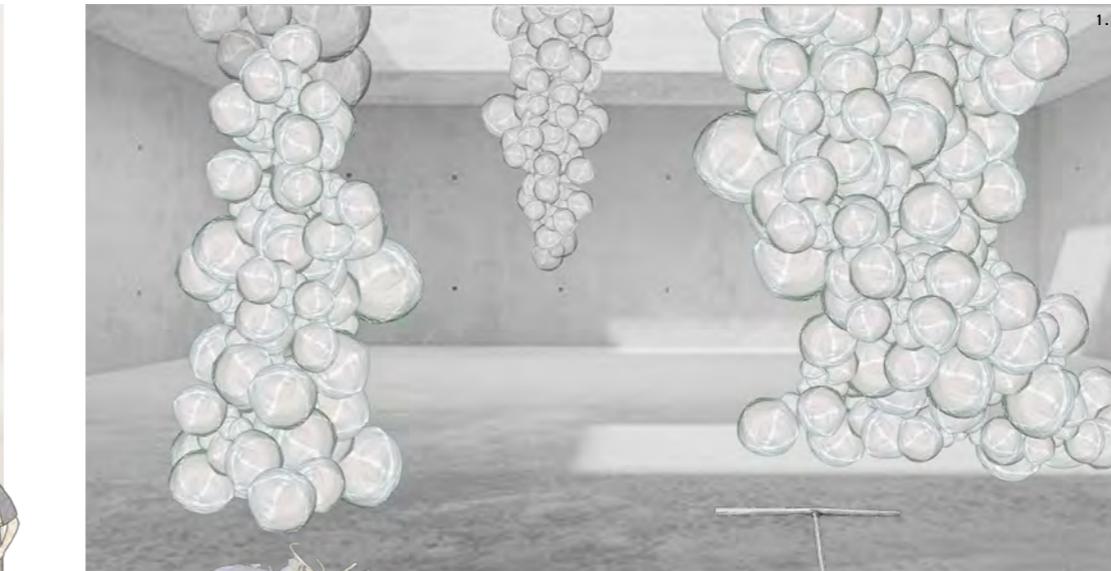
ニンニクから構造のヒントを得た。ニンニクは花茎を中心として複数の鱗片が取り囲んでいる。そこから「芯を中心に複数のカケラが取り囲む」構造を取り出した。カケラとしては1つ1つがスツールに、集まるとカタマリとなるとちゃぶ台になる。個人で作業する時はスツール、家族で団楽する時はちゃぶ台の機能だ。社会の最小単位である家族の空間で、個人としても家族の一員としても自立した関係を意識させるエレメントを目指した。

POINT



夕食時は家族みんなを持ち寄って食卓に。食べ終わって部屋に持ち帰ると、作業用スツールになる。

1. カタマリ。ちゃぶ台として使用 2. イメージイラスト 3. カケラ。ひっくり返すとスツールに変化 4. ニンニクの花をイメージした中心の柱によって、それぞれが結合する



<<< PROJECT TITLE

エフユー

Fu

牛山 貴詞 USHIYAMA, Takanori

Fu は空間を構成、演出する元素となるエレメント。単体では意味を成さないが、結合し合うことでさまざまな機能を生み出すことができる。Fuの機能は使用者に大きく左右される。

POINT



課題のテーマにあわせ、なるべくたくさんの形態に変化できることを意識している。

1. 増殖するFuのイメージCG 2. Fu単体 3. 結合したものの 4. Fuの塊が椅子のフレームに載ればそれがクッション性をもった座面になる

TITLE

たち・い・ふるまいのデザイン

YEAR/CLASS 夜間部2年/エレメントデザインB

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がかがめたり、私たちは環境に合わせて体の動きを変える。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をデザインする。



PROJECT TITLE >>>

On the 音座

森 紗都子 MORI, Satoko

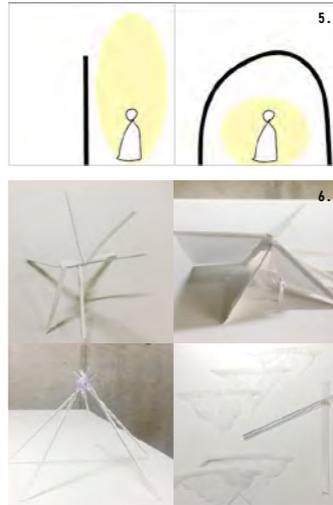
和紙・染織 水俣浮浪雲工房にインターンをした春、他分野の職人の作業風景に出くわした。座布団を器用に折り、お尻で心地よい場所を探る職人の姿を見て、外に気軽に持ち運べる座椅子があったらいいなと考えた。植物繊維から作られる糸が弦として機能する発見から、竹箴にそれを張ることで軽さと強度はもちろん、座る行為に音が生まれた。風によって工房から音が流れてくる日も、そう遠くはないだろう。

POINT



からだのうごきが糸をひっぱり合い、弦楽器のように音が鳴る。水俣に自生する竹と植物の糸からつくられ、接着剤も不要なため土へ還る。

1-3. 使用シーン 4. 糸の太さのスタディ 5. 強さを出す編み方のスタディ 6. 全体像。周囲は職人の姿勢のスケッチ



<<< PROJECT TITLE

nabiku

鈴木 風花 SUZUKI, Fuuka

カーテン、毛布、テントなど布で包まれた空間は、一人隠れているワクワクと、外側にいる人の気配による安心のどちらも感じられるところが魅力的で、ずっと惹かれていた。あの不思議な距離感が保てる仕切りを作りたいと思い、布巾かけの形から着想を得てこの作品をつくった。5枚のカラフルな不織布によって立ち上がった空間の中にある光や音、匂いの全てはどこか霞がかかっていて五感を包み込んでくれる。

POINT



コロナ禍でおうち時間が増えた社会への提案。非日常的空間で、一人を楽しんでほしいと考えている。

1-3. 包まれる身体。不織布は薄く、光を透過する 4. 包まれた内部からの視界 5. コンセプトイメージ 6. スタディ模型



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？
さまざまな角度からその影響や関係を検討することが、
豊かな内部空間をつくり出すことに繋がる。

TITLE
空間の仕切り ファッションブティック

YEAR/CLASS 屋間部2年/インテリアデザインIIA

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、ファッションブティック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 >>>

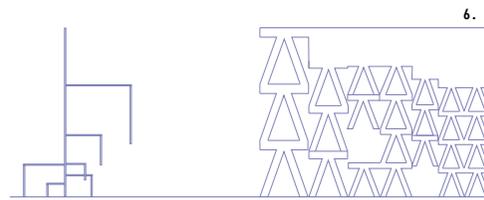
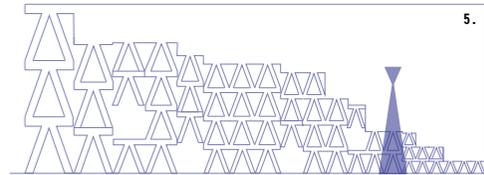
胡蝶の夢

馬 毓澤 MA, Ikudaku

ALEXANDER McQUEENのファッションデザインは、女性のか弱い要素を持ちながら、命の強さを感じさせる。そこで、蜘蛛をモチーフとして選び、店舗インテリアをデザインした。テーマは蜘蛛の洞窟。空間をネット状の二枚の壁で仕切り、服を吊す。まるで蜘蛛の獲物となるように。神秘、華麗、繊細。そんな服が、君の虜となる。

POINT  女性の繊細さと強さの表現として、このブランドでは鳥と昆虫のモチーフが採用されていることを取り入れてデザインしている。

1. 通りから見た外観 2. ガラス面のテクスチャが路面に落ちる 3-4. 蜘蛛の巣をイメージした店内の装飾。来店者が捕らえられているように見える



<<< PROJECT TITLE

relation

齋藤 日和 SAITOU, Hiyori

「日常の上に成り立つデザイン」がコンセプトでありながら、異なる素材を使用した実験的な服づくりをするsacai。日常で誰もが使う「イス」のシルエットをモチーフにパターン化した壁と、それと異なる素材でできた壁によって、要素同士の相互関係を感じられるインテリア空間を構成した。

POINT  壁のパターンを部分的に手前に折り出し立体化し、スツールを模した棚とした。ランダムにその棚を設け、商品を陳列している。

1. 空間部分 2. 壁が棚となる 3. 外からは足元のみ見える 4. 素材同士が映り込む 5. パターンのイメージ 6. 壁面から折り出された棚の断面図と、他の壁との関係

TITLE

アトリエの設計

YEAR/CLASS 屋間部2年/インテリアデザインII B

LECTURER 高平 洋平

自分が代表を務めるデザイン事務所の「アトリエ」を設計する課題。自身以外に「他者」が加わることで、プライベートな空間がパブリックな空間に変化することが大きな要素となる。スタッフとの関わり方、クライアントなど外部の者を受け入れる環境を「アトリエ」という空間を通して考察する。それに加え、不自由な生活の中で改めて自分が望む働き方やその場所、ライフスタイル、手掛ける仕事内容を具体的にイメージし「生き方」をデザインに落とし込むことも目的としている。

PROJECT TITLE >>>

ウミノマエ

鈴木 慧 SUZUKI, Kei

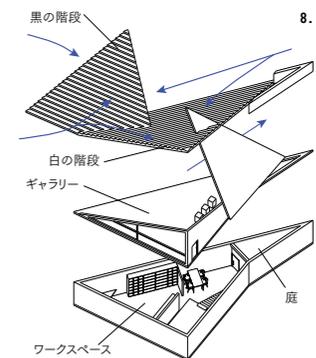
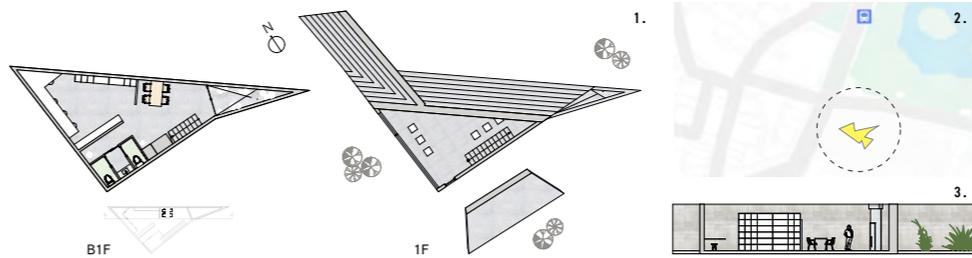
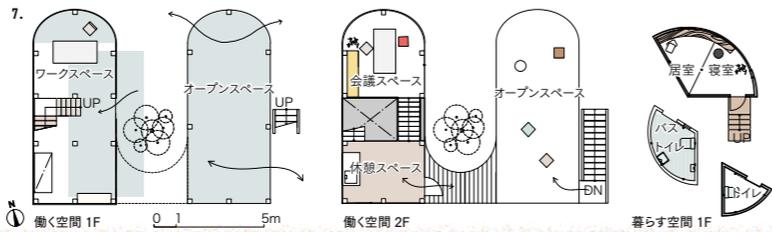
自然の豊かな地元でデザインした、第2の拠点としてのアトリエ。地域の人も共に自然を感じながら時間を過ごせる空間を目指した。地域の特徴である海、山、それらを照らす日の光からアイデアを得た有機的な建築と、それを邪魔しないシンプルな什器を意識している。そんな中にも、ビビッドな要素を点在させることで働くことのワクワクをイメージできるアトリエにした。

POINT



敷地は鳥取県の宍生海岸近く。目の前は日本海。遠くに山を望む。海岸線は大きな半円が連なったような特徴的な形状で、これが設計モチーフ。

1. アトリエ外観。奥は地域の人も自由に使えるオープンスペースとして活用される 2. 会議スペース。海を展望できる高さのあるスペース 3. 道路からの眺め 4. 山をモチーフにしたオブジェ 5. 配置図。地域の自然をアトリエに落とし込んだ 6. 立面図。周辺環境との関係を示す 7. 平面図



<<< PROJECT TITLE

ARCHI-LAB.

廖 晓明 RYOU, Gyomei

自然と共生する建築デザインに取り組み設計事務所のアトリエである。敷地は有栖川公園に隣接している。階段状の二枚の大きな屋根がお互いに噛み合い、空間に「包む」、「開く」、「支える」、「挟む」などの関係性を生み、新しいコミュニケーションの場の在り方を示す。屋根を上ると公園の緑と都市の風景が楽しめる。これらの操作によって、アトリエの内部と外部において、柔軟で多様性のある関係づくりを目指した。

POINT



ラボのようにデザインの試行錯誤を実践する場として、空間、環境、人との関係にポジティブに参加することを目的とし、アトリエで働く自分たちのモチベーションに繋ぎたいと考えている。

1. 平面図 2. 配置図 3. B1F 断面図 4. 公園の風景が楽しめる「白の階段」と都市の風景が見える「黒の階段」が立体的に噛み合う。ガラス張りの1Fはギャラリーで、外部とのコラボなども行う 5. 大階段がコミュニケーションの場となる 6-7. 地下1階作業スペース。階段と収納を一体化。大きな吹き抜けから刻々と変化する光が入り込む 8. ダイアグラム

TITLE

Rooftop Complex

YEAR/CLASS 屋間部3年/インテリアデザインⅢA

LECTURER 久保 寛人

飲食店舗を併設し、ワークスペース・宿泊・物販・サービスなどの異種用途店舗を自由に組み合わせた「複合商業プロジェクト」を設計する課題。コロナ禍で屋外利用需要が高まる中、奥渋エリアの駐車場ビル屋上を敷地とし、消費・行動・価値観の変化、今後の商環境の可能性を考え、屋外と室内の境界線や環境、建築・インテリア・家具・アートなどのカテゴリーを超えた提案を求めている。造形・デザインの有形の魅力だけでなく、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デザインを模索している。

PROJECT TITLE>>>

アドリブ

ad:lib.

高野 いずみ TAKANO, Izumi

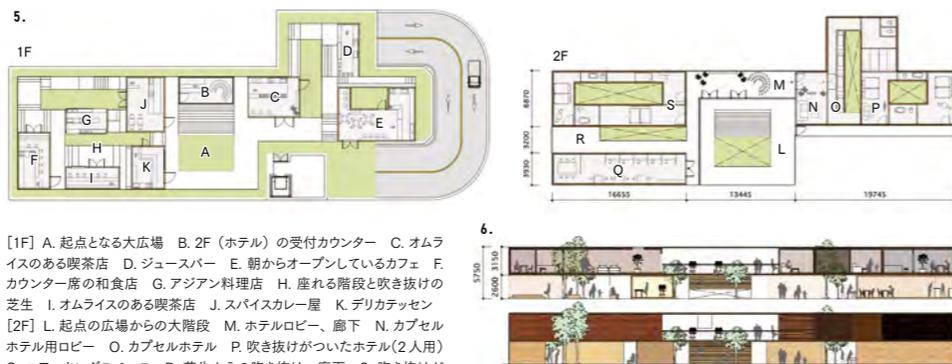
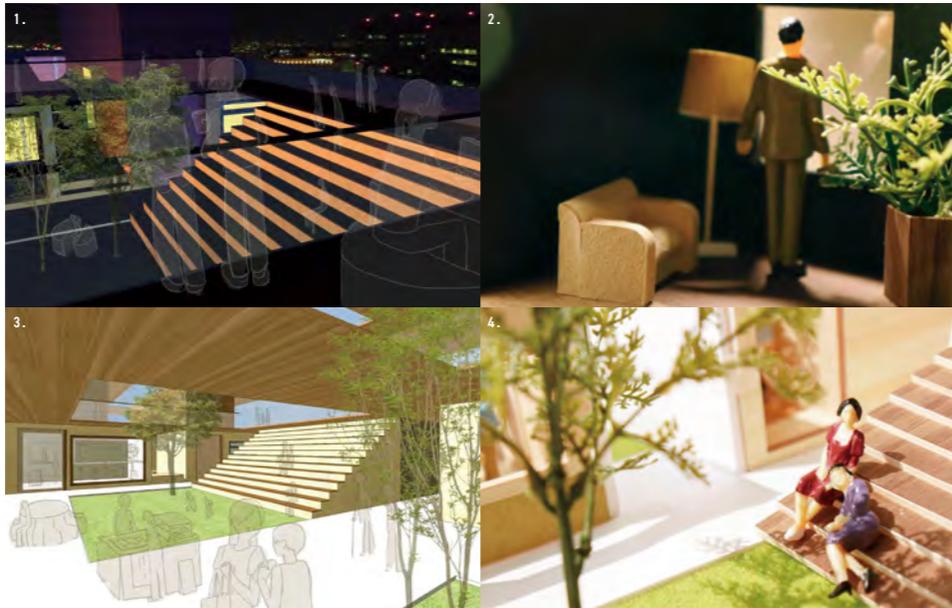
飲食店×ホテルを設計した。敷地は文化的で落ち着いており、昼夜で使われる店もがらっと変わる印象から、「時間帯に注目した業態や飲食店」というコンセプトを定めた。また、ひとつの街のように建物を通り抜ける移動の面白さ、歩いていると突然庭や建築が現れるような驚きを導線で表現している。下階は飲食店中心に朝～昼に、上階はホテルとして夜中心に利用されるため、使う壁材や照明の明度や色温度なども別々に設定した。



POINT

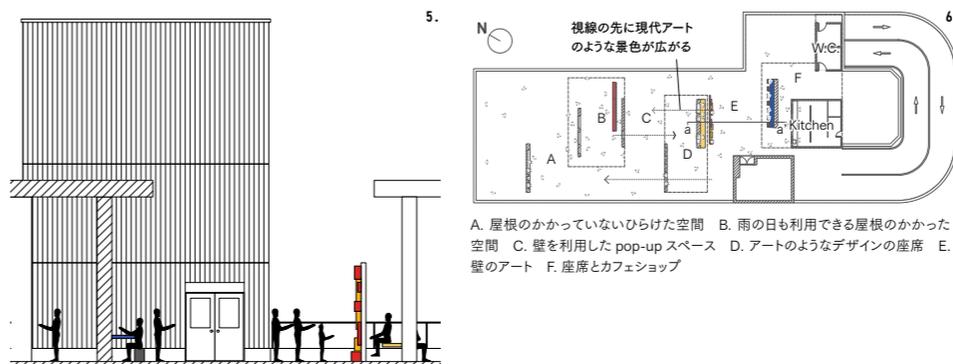
導線は下階の大きな階段へ続くように計画。夜になると利用者が上階へと上がっていく重要なアイコンとしている。

1. 夜の階段。落ち着いて団欒や作業ができる吹き抜けのロビー 2. ホテル内の様子。シックな内装に仕上げた 3. 星の大階段。ここに続くよう導線を配置し、賑やかな場所に 4. 大階段では座って休んだり、食事したりもできる 5. 平面図 6. 断面図 (上) および立面図 (下)



[1F] A. 起点となる大広場 B. 2F (ホテル) の受付カウンター C. オムライスのある喫茶店 D. ジュースバー E. 朝からオープンしているカフェ F. カウンター席の和食店 G. アジアン料理店 H. 座れる階段と吹き抜けの芝生 I. オムライスのある喫茶店 J. スパイスカレー屋 K. デリカテッセン [2F] L. 起点の広場からの大階段 M. ホテルロビー、廊下 N. カプセルホテル用ロビー O. カプセルホテル P. 吹き抜けがかったホテル(2人用) Q. コワーキングスペース R. 芝生からの吹き抜け、廊下 S. 吹き抜けが

ついたホテル (1, 2人用)



5. 断面図 (部分) 6. 平面図

視線の先に現代アートのような景色が広がる
A. 屋根のかがっていないひらけた空間 B. 雨の日も利用できる屋根のかがった空間 C. 壁を利用した pop-up スペース D. アートのようなデザインの座席 E. 壁のアート F. 座席とカフェショップ

<<< PROJECT TITLE

Wall x Art x Café

田中 順子 TANAKA, Junko

アートとデザインを融合し、パブリックスペースやカフェスペース、そしてポップアップストアとしても使える自由な空間を渋谷の屋上に設計した。壁を立てることで生まれる大小異なる空間や壁を利用した立体的なアート空間、そして壁が椅子や机にもなることによって、視覚的にも楽しい。人々がそれぞれ自分好みの場所を見つけることができるような空間となっている。



POINT

壁を立てるという最小限の操作で、都市の屋上に豊かな空間を生み出すことを試みている。

1. 壁のアート。ゴミ箱の役割も果たす 2. 座席とカフェショップ 3-4. 「広い空間」と「狭い空間」、「視線の通る場所」と「通らない場所」、「明るいところ」と「暗いところ」のように、壁による対比空間をつくり出した 5. 断面図 (部分) 6. 平面図

TITLE
一つのアイテム、
一つのテーマのための空間デザイン

YEAR/CLASS 夜間部1年/インテリアデザインA

LECTURER 土井 智喜

学生に徐々に空間デザインに慣れてもらうため、授業では前半と後半で規模の違う二つの課題を設定している。第一課題を「shoesのための展示空間」とし、一つの身近なアイテムをいかに什器・空間で魅力的に見せることができるか、什器デザインから空間デザインへと広げて考えてもらう。続く第二課題では「専門店のデザイン」とし、学生に自由に一つテーマを決めてもらい、そのテーマを切り口とした専門店をデザインしてもらう。敷地のリサーチ、テーマ及びコンセプトの設定、コンセプトからどうデザインに落とし込むか、天井も含めた空間全体のバランスをどうするかなど、課題を通して空間デザインの基本を学ぶ。

PROJECT TITLE >>> 【第一課題：shoesのための展示空間】

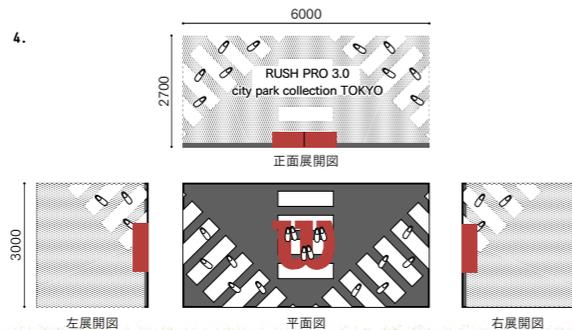
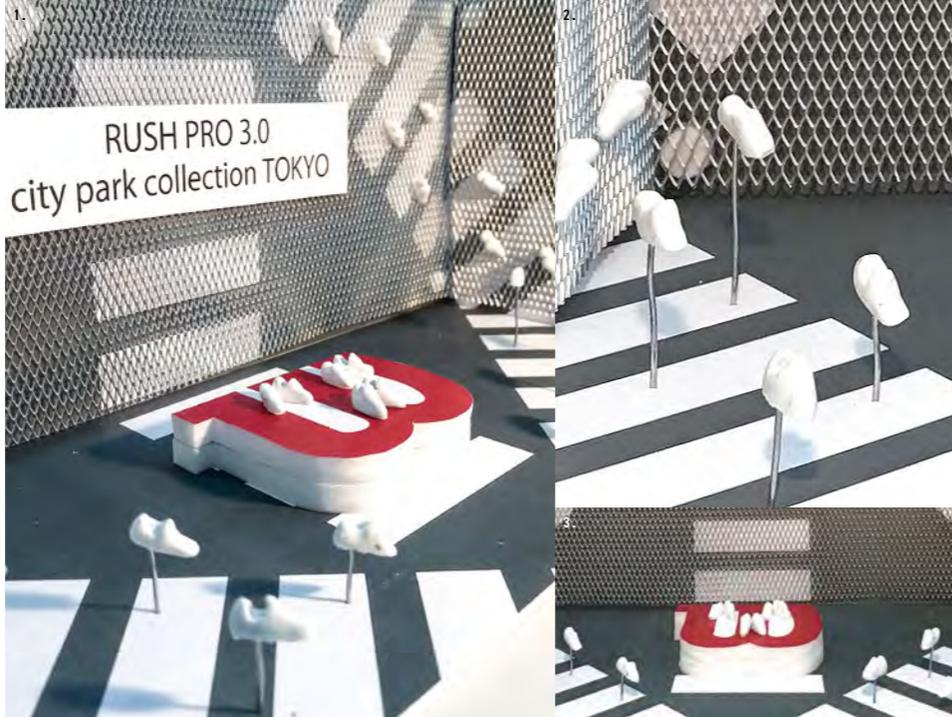
Wilson RUSH PRO 3.0 TOKYO

野村 明日香 NOMURA, Asuka

課題では都市をイメージしてデザインされたウィルソンのRUSH PRO 3.0の東京モデルをメインに選んだ。テニスシューズから金網を、靴のデザインからスクランブル交差点を空間に落とし込み、スポーツでも通勤・通学でも使える靴であることを表現した。

POINT  軽量な靴なので、動きのある展示方法を試みた。ブースに来た人に興味を持ってもらいつつ、軽やかな靴の特徴も同時に表現している。

1. 左から見る 2. 動きのある靴を演出する展示 3. メイン什器を正面から見る 4. 図面 5. 展示する RUSH PRO 3.0 の東京モデル (イラスト)



【ターゲット】
小学生→学校終わりに集まれる、渋谷の駄菓子屋/保護者→放課後クラブ、保育園のお迎えの行き帰りの休憩場所として/ビジネスマン→休憩中のお菓子やちょとした雑貨、文房具を販売



<<< PROJECT TITLE 【第二課題：専門店のデザイン】

ハンブンコ

都築 彩香 TSUZUKI, Ayaka

二個入り、二袋入りのお菓子や文房具、雑貨を扱う専門店
の提案。買ったうちの一つを、友達や家族、同僚にあげたり、
店内の「ご自由にどうぞ箱」に入れて、お手伝いした周辺
の小学校に通う子どもたちに与えたりと、誰かを思いやる気
持ちは生まれる空間をコンセプトにした。また子どもの居場所
が少ない渋谷において、遊び場にもなるような楽しいお店を
目指した。コンセプトは、「ハンブンコすると、もっとうれし!」

POINT  壁も床も、お店の半分はラクガキ OK。半円形の
什器を回転して配置することで、導線、視線がぐるぐる回り、新しい発見に導く。

1. 外観。半円の什器、半分埋もれたタイヤ椅子など、ハンブンコをテーマにしたデザインが随所に 2. 「ハンブンコ」のイメージ 3. 敷地周辺は教育施設が多く、子どもや送り迎えの保護者たちがよく通る 4. 誰でも自由に落書きできる壁によって店内の色は日々変わっていく 5. 店内。ハンブンコすることで、誰かを思いやる気持ちが芽生える店である

TITLE

働く場所をデザイン/ 今後「外に何を求めて出かけるか」

YEAR/CLASS 夜間部2年/インテリアデザインB

LECTURER 小川 暢人

前半は働く場所をデザインする。決められた区画内に、ワーキング、シェアオフィス型のオフィスを前提として、そこにいる人達が、どのように働き、どう過ごすかを設定してデザインする。後半は商業空間のデザイン。コロナという強制的な社会変化のもと、人々の感情、思考の変化が生まれ、ライフスタイルの考え方が変化して行くと考え。コロナ以前には戻ることのない社会を予測していく中で、今後どのような店舗のあり方がありえるのか、仮説を設定して設計する。

PROJECT TITLE》》【第一課題：働く場所をデザイン】

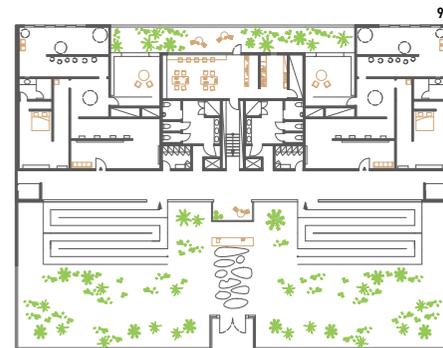
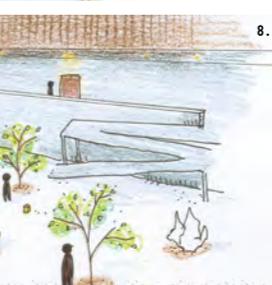
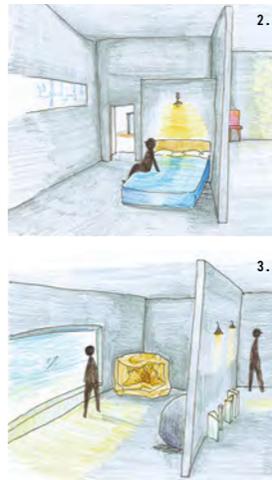
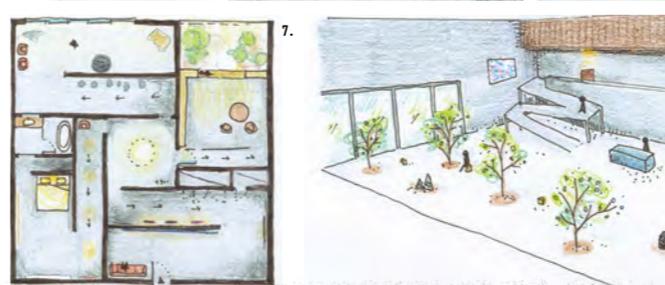
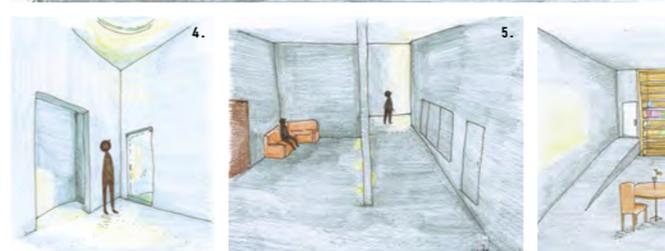
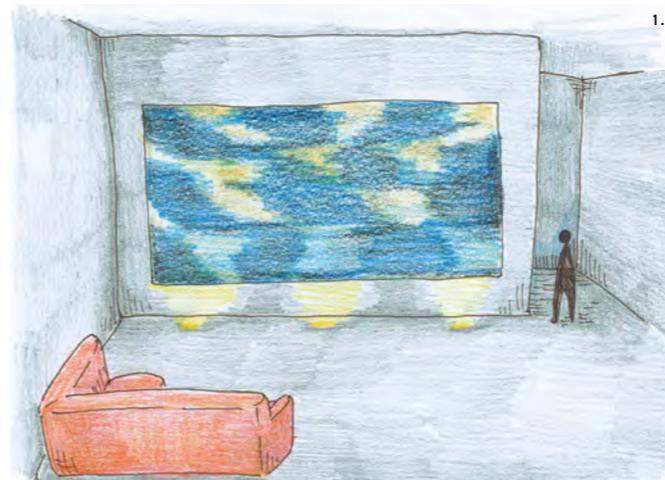
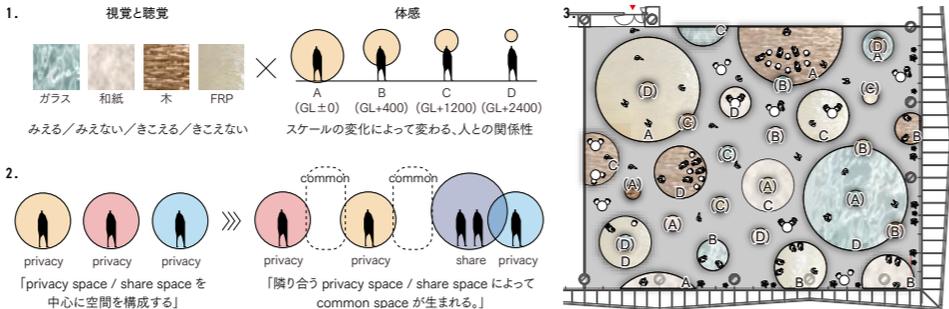
「私」を巡るオフィス。-32通りの居心地

築瀬 晃希 YANASE, Koki

現代の社会を生きる人々にとって、「働くこと」は自己実現の一環と言えるのではないかと考え、自身のプライバシーを模索することを目的としたシェアオフィスを考えた。「見える・見えない・聞こえる・聞こえない（素材による操作）」や「身体の覆い方（ボリュームによる操作）」を元に設定されたプライバシーレベルの異なるそれぞれの空間を介して、自身と他者との心地の良い距離感を模索しながら働くことのできるオフィスの提案である。

POINT  傘のような空間は大小さまざまなスケールでできている。設置されている高さも違う。自分のプライバシー意識にあったワークスペースを自由に選べる。

1. 32通りのプライバシー空間の考え方 2. プライバシー/シェア/コモンスペースの考え方 3. プライバシーレベルによって異なる32個の空間 4. 居場所によって変化する包まれ方 5. 隣り合うボリュームによって生まれるコモンスペース 6-7. 各ボリュームに合わせてワークスペースを配置する



《《 PROJECT TITLE [第二課題：今後「外に何を求めて出かけるか」]

アート×ホテル—アートと向きあい哲学を探す

谷畑 幸希 TANIHATA, Miyuki

美術館で、ずっとその作品を見ていたいと思った経験が何度もある。ときにアート作品は、その時代に必要な視点や哲学を私たちに訴えかけている。昨今新型コロナウイルスの流行により、それまでの私たちの日常は変わっていった。先の見えない不安の中でこそ、人々は新しい視点や哲学を必要としていたように思う。そこで、今回はアート作品を通して自分の哲学を探し、見つけるためのホテルを提案する。

POINT  美術館の空間構成を参考にスロープや半屋外空間を設けることで、空間内で過ごす人の気持ちの変化を促す。

1. 絵画の空間 2. 眠りの空間 3. 立体アートの空間。外部の光が立体作品の表情を変化させる 4. 中心部トップライト。時間で変化する光で季節の時間軸を感じる 5. 中心部へ傾斜のある暗い廊下を進む 6. 言葉の空間。アート本が並べられた本棚の部屋。アート作品に込められた哲学を学ぶ 7. 客室の平面イラスト 8. ホテル共用空間 9. フロア全体の平面図



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

仕切らない家・開いた家

YEAR/CLASS 屋間部2年/住環境デザインIIA

LECTURER 伊藤 寛

家を内側と外側の両方の視点から設計する。まず内部の視点として、家を細かく細分化・個室化せずに空間のつくり方を工夫することにより、オープンな中に各自が居心地のいい居場所をどうつくり出すかを探る。次に外側の視点として、どのような形で外に開いた家として計画できるか——それは内部空間において試みようとしている家族の関係を開いていく試みをそのまま都市的なスケールまで延長させようというものであるとも言える。授業の前半は他の建築の見学も含め基礎的な視点や造形のトレーニングに当て、後半は具体的な敷地の中で一軒の住宅を実際に設計することを通して人と空間の心地よい関係を探っていく。

PROJECT TITLE >>>

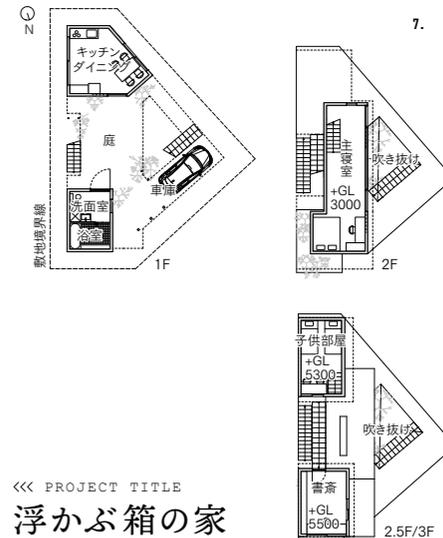
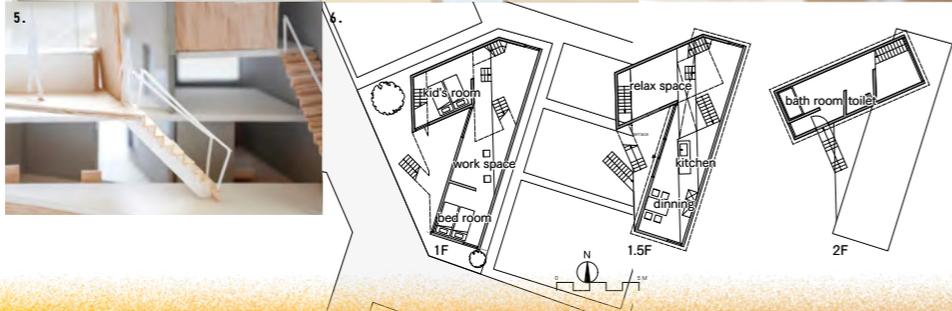
step to connect

齋藤 日和 SAITOU, Hiyori

階段によって繋がる家をテーマに設計した。道路側にV字に開いた形状によって、内側に中庭が生まれる。道からも内部の人の移動が見えるため、中庭の階段から内部空間へと繋がっていく印象が感じられる。内部は5層の重なりを順番に繋げるのではなく、階層を飛ばして繋げる階段もつくることによって、それぞれの階段で違うシーンの変化とともに、お互いの気配を感じるこのことのできる家となっている。

POINT  空間を繋げること、緩やかに分けることができるものとして階段を活用している。

1. V字に開いた外観 2. 内観 3. 住宅と街路との関係 4. 内と外がさまざまな視点で繋がる 5. 階段を介して内部空間が繋がる 6. 平面図



<<< PROJECT TITLE

浮かぶ箱の家

廖 晓明 RYOU, Gyomei

古い長屋と複雑な細い路地が残る商店街に隣接した計画地。人々が「行き交う」身体感覚・距離感を応用し、新しい関係を持つ「開いた家」を考えた。外部は屋根や壁の一部が繋がった連続形式。箱を基本としたボリュームがお互いに寄せ集まることで、家の一部が浮かんでいるように見える。このように内部と外部の反復によって、敷地面積を超えた広がりを感じる空間体験を探ってみた。

POINT  敷地は京島にある三角の变形地。まるで古い長屋の森の中に細道がたくさん蔓延しているような体験ができ、その感覚をもとに設計している。

1. 書斎と子供部屋は同一平面にある 2. ワンルームの主寝室と子供部屋。高さのズレによって最小限のプライベートを保ちながら、互いに少し見える 3. 配置図 4. 内部と外部の関係 (1F) 5-6. 外観。植物を各所に植えた 7. 平面図

TITLE

ふたつの住宅論

YEAR/CLASS 屋間部2年/住環境デザインII B

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。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、そして最終的に各自が割り当てられた篠原住宅の隣に、新たな住宅を設計する。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。

PROJECT TITLE >>>

構造体に住む家

落合 香澄 OCHIAI, Kasumi

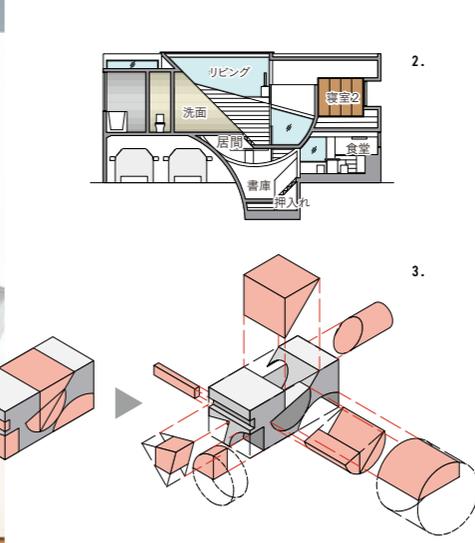
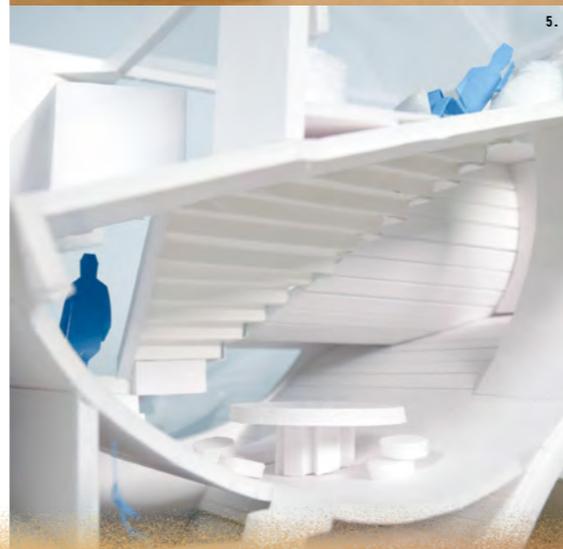
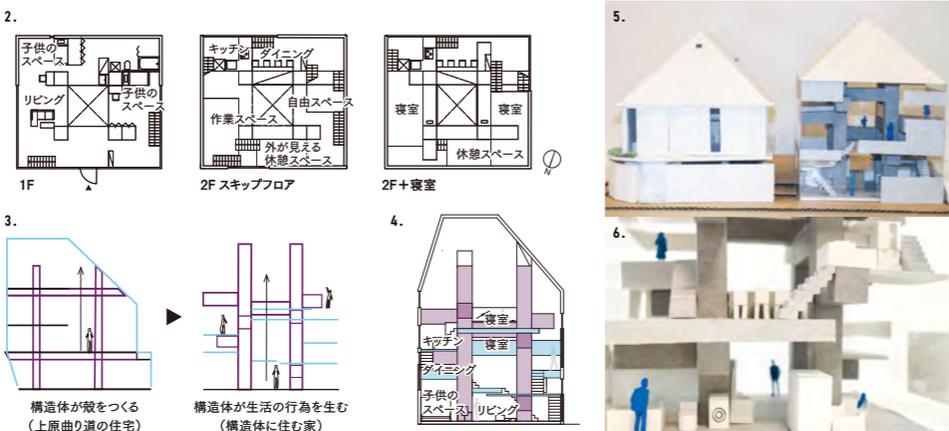
「上原曲り道の住宅」から着想を得てデザインした。着目したのは一定幅の柱梁と、神殿のような空間、建築の巨大なスケール感。篠原は柱梁を単なる構造体としてではなく象徴的な存在として空間を構成した。そこで私は1m角の巨大な柱梁を用い、それで空間を分割するとともに建築の機能としての合理性を否定。強固な構造体によりファサードがコンクリートの殻から解放され、構造体を中心に生活を生むようなガラス張りの空間が成立した。

POINT



柱梁を1mと定めたのは、構造体自体をベッドや階段などの機能として利用するためである。

1. 全体を背面から見る(模型のガラスファサードなしの状態) 2. 平面図
3. 構造体についてのダイアグラム 4. 断面図 5. 左が「上原曲り道の住宅」、右が本作 6. バスルーム(1F)とダイニングキッチン(2F)



<<< PROJECT TITLE

幾何学に暮す家

佐藤 かり SATOU, Kaori

「ハウス イン ヨコハマ」のボリュームを足していく空間構成に対し、一つの直方体から幾何学空間を引いていく手法で構成した。くり抜いた部分は家族の共用空間とし、残った部分に個人の空間を割り当てている。さまざまな幾何学空間がランダムに重なることで、予期しない空間の繋がりや分割が生じ、複雑だが濃密な空間が広がる。単に幾何学を使用するのではなく、幾何学自体を空間として最大限に活かすことで、新しい暮らしの発見を試みた。

POINT



幾何学ヴォリュームをどのように抜き取っていくかという非常に複雑な空間構成は、粘土模型を使って必死に試行錯誤した成果。

1. 内部の形状がそのまま窓に現れる 2. 断面図 3. ボリューム構成を示すダイアグラム 4. 平面図 5. 幾何学のぶつかり合いを感じる内部 6. 左が本作、右が「ハウス イン ヨコハマ」 7. 全体を俯瞰して見る

TITLE
Blending Housing — 新しい都市の住まい

YEAR/CLASS 屋間部3年/住環境デザインⅢA

LECTURER 渡邊 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。

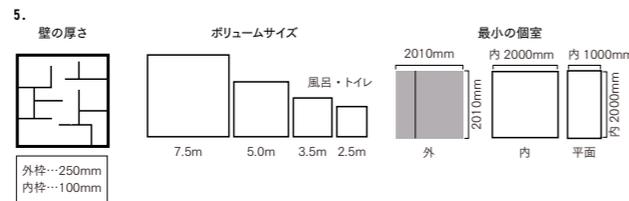
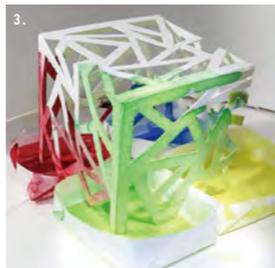


PROJECT TITLE >>>

Dye me in your hue

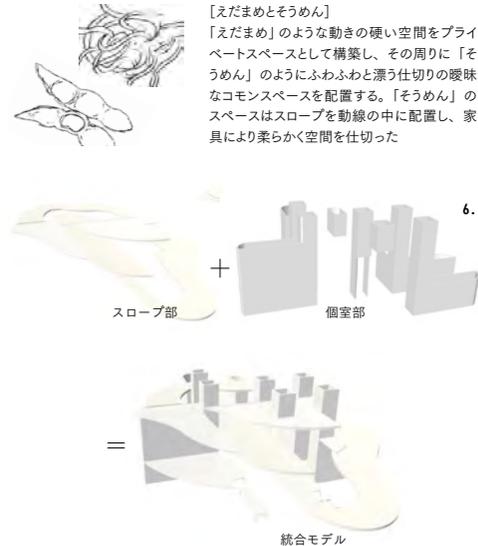
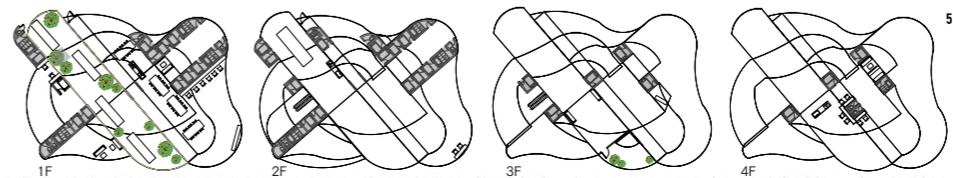
浅利 弥沙 ASARI, Misa

最小の個室を原点として、そこから自分の所有物（家具）を置くことで自分の空間を増やしていく集合住宅。そこに住む人によって空間が何色にも変化していく。それぞれの空間を広げていくうちに個人と個人が混じり合い、そこにパブリックスペースが生まれる。



POINT

1. 模型断面のクローズアップ。所有物を介して空間が変化していく 2. 参考にした民家のスケッチ 3. 民家と植物の関係を表現した概念モデル。植物が広がる様子を色水で表現 4. コンセプトイメージ 5. ユニットモデル



<<< PROJECT TITLE

Float House

今井 千尋 IMAI, Chihiro

女性専用集合住宅の提案。自分の作品やアクセサリなどを週末や決まった日時に販売したり、世の中に発信したりしたい人に住んでもらいたいと考えた。「漂う」という意味で「float」を用い、プライベートスペースの周りにふわふわと漂うCOMMONスペースや、外観の自由な形を意味している。

POINT

「えだまめ」はその硬い豆が殻の形まで変えること、「そうめん」についてはフレキシブルさと自由さがヒントとなった。

1. 外観 2. コモンスペースのカウンター (4F) 3. 販売・ワークショップ 4. まちなみの中の全景 5. 平面図 6. 概念モデル

[コンセプトイメージ]
サイズの違う立方体を組み合わせることによって生まれる空間には、階層の概念がなく、上下左右に動き回ることが可能になる。これにより、住民が空間を広げる自由度が上がり、より多くの人々が関わりあうきっかけを増やしていく

TITLE

2人の都市住まい

YEAR/CLASS 夜間部1年/住環境デザインA

LECTURER 高塚 章夫

現代の都市住宅について考察する課題。小さな自邸の設計を通して、過密な都市に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。また光・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、家族形態は多様化し、シェアハウスなども一般化しつつある中、パンデミックによって事態は一変した。だからこそ、いま都市に住むことの意味が改めて問われている。誰かと住むことを前提に、何を共有し何を個有するかもテーマとした。「2人の都市住まい」は、新しい都市住宅のモデルを創造する試みであると同時に、今の私たちの生き方を綴る物語でもある。

PROJECT TITLE >>>

出窓の家

都築 彩香 TSUZUKI, Ayaka

私と母が暮らす、わずか7坪の狭小の土地。おまけに建蔽率45%の風致地区のため、建築面積は3坪ほど。そこで、床面積に含まれない出窓を活用し、空間を広げるプランを考えた。台所、寝室など出窓に接して設計することで、生活機能は周辺に設置された。そのため中心は開放され、狭い空間の中でも広がりが生まれる。

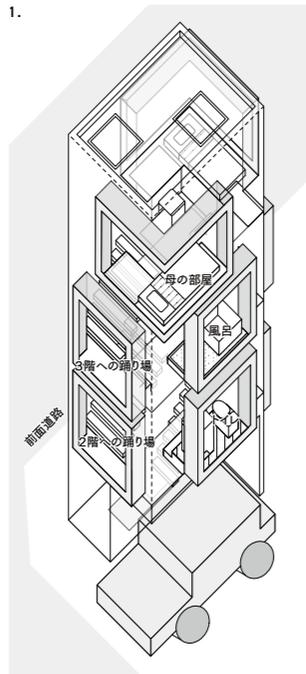
POINT



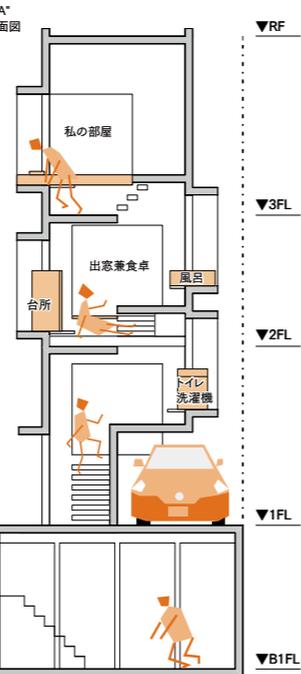
出窓を利用したさまざまな「場所」を設置。それらを回遊するようにフロアを上がっていくにつれ、視界が変化していく。

1. アクソメ図 2. 断面図 3. 外観 4. 出窓に接した風呂場 5. 最上階の寝室 6. 出窓を利用したダイニング 7. 平面図

1.

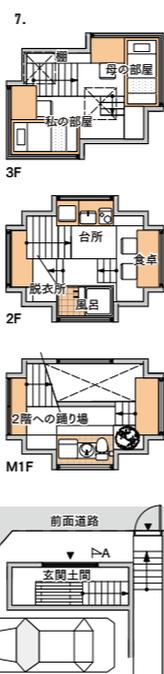


2. A-A' 断面図

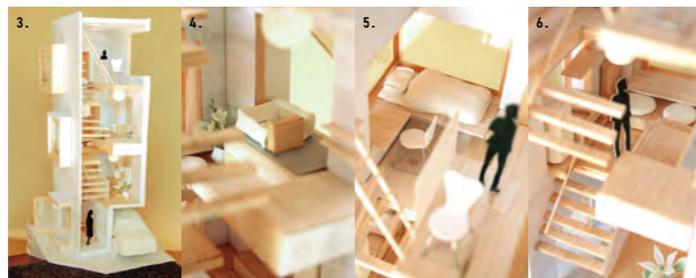


▼RF
▼3FL
▼2FL
▼1FL
▼B1FL

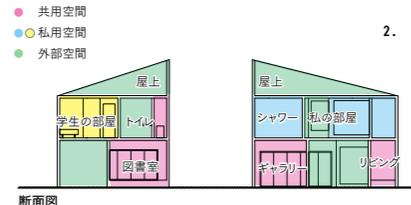
7.



■ 出窓を活用した空間
1m 2m 3m



1.



断面図

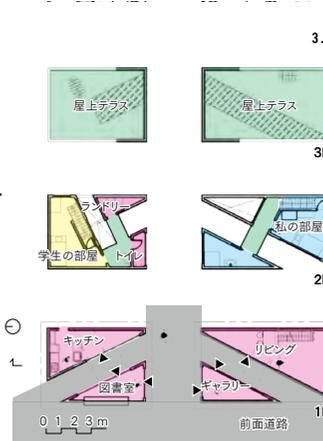


4.

5.



2.

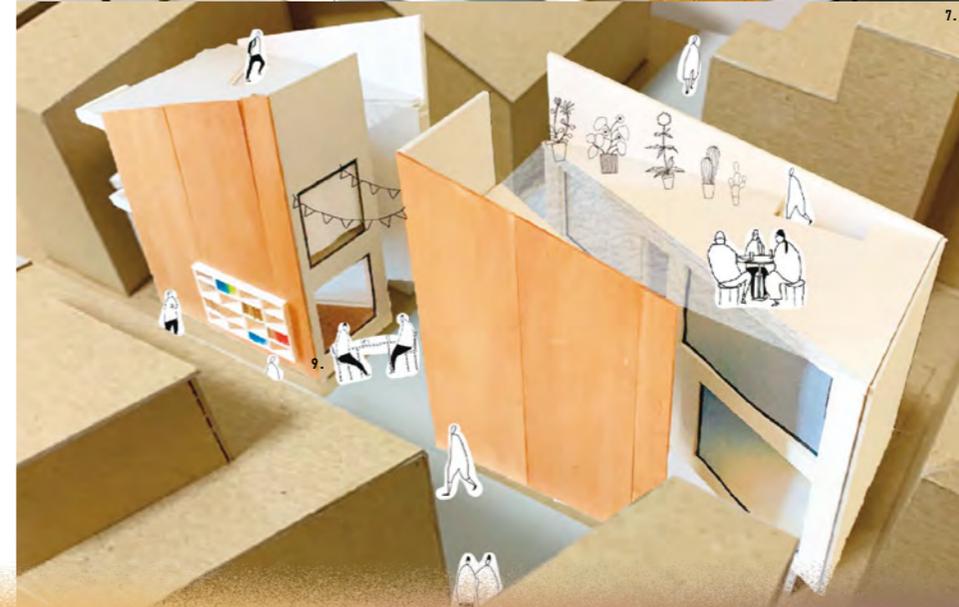


N

L

0 1 2 3m

前面道路



7.

<<< PROJECT TITLE

松陰神社デルタ

山口 美那子 YAMAGUCHI, Minako

世田谷線松陰神社駅に計画した住宅。道を川に見立て住宅が三角州(デルタ)のように自然とあらゆるものが滞留する場所となるよう意識した。私と学生、地域の人といった今までただ道ですれ違うだけだった関係が、ここに集い交流が生まれることを目指す。

POINT



住宅を2つに分割しているので、キッチンとダイニングを分けるなど、自然と人が行き来するデザインを心がけている。

1. 外観を正面から見る 2. 断面図 3. 平面図 4. キッチンから図書室を見る 5. 学生の部屋 6. 図書室。本棚は外部にもあり街の誰もが利用できる 7. 全景。敷地内を通る小道を媒体にして生まれるさまざまな関係性

TITLE
トキ
マ
時と間を繋ぐ住宅論

YEAR/CLASS 夜間部2年/住環境デザインB

LECTURER 大松 俊紀

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、もう片方の量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通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？

PROJECT TITLE >>>
大地につながる家

中村 亜香里 NAKAMURA, Akari

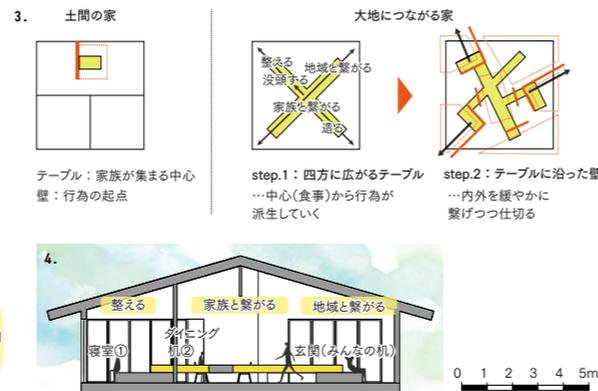
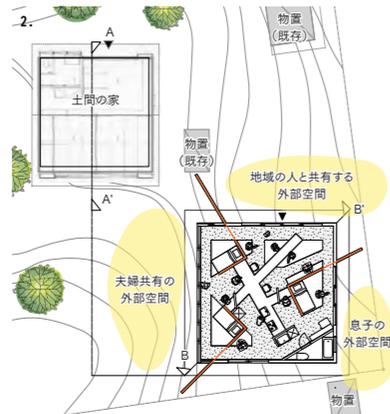
「土間の家」では、ダイニングテーブルが土間に固定され、毎日家族がそこで食卓を囲む。土を踏みしめ食事を取る行為は体を養うだけでなく、食を育む大地と家族を繋ぐ行為である。「大地につながる家」では、食の空間を中心とし、四方に広がる景観に向かって、個々の睡眠の行為までが連続して行われ繋がることを試みた。

POINT



テーブルに沿って外部に延長された壁は、周辺の庭を緩やかに分割することで、内外を連絡しながら個々に特徴を与えていく。

1. 外観正面 2. 配置図兼平面図 3. ダイアグラム 4. 断面図 5. 地域と繋がる玄関 6. 内部の俯瞰。テーブルを中心に空間が展開する 7. 母の寝室と隣り合う台所横の小上がり



<<< PROJECT TITLE
土間で繋がる住宅

築瀬 晃希 YANASE, Koki

篠原一男は、その見えがかりの建築形態とは違い、行為によって空間と人間が繋がることの意味を模索しているのではないかと考えた。土間の家では住宅のおよそ半分が「土間空間」に占められている。この土間空間があることによって生まれる高低差や心理的距離感によって、人は他者や自然への繋がりと距離感を同時に意識するのではないかと。

POINT



設計した住宅では、土間空間が敷地内に点在し、それぞれが空間の連続と分離を繰り返していく。

1. A-A' 断面図 2. 抜けとなる土間空間 3. 外部と内部を繋ぐテーブル 4. 連続する土間空間 5. ダイアグラム 6. 配置図兼平面図 7. 西面の俯瞰



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、
思想を学ぶ講義をはじめ、造形の基礎演習、
そして現代のデザインに欠かせない
デジタルツールを用いたデザイン表現技術を
習得する演習など、
さまざまな授業を用意している。

TITLE

平面から立体、そして空間デザインへ

YEAR/CLASS 屋間部1年 / 基礎デザイン(スペースデザイン)

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+高平 洋平

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、
ビジュアル)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。



PROJECT TITLE ∨

自由パターン

田辺 琴音 TANABE, Kotone



SUBJECT TITLE

ランプシェード課題



PROJECT TITLE ∨

幻

陸 順 Lu, Shun



PROJECT TITLE >>

ランプシェード

HUANG, Ju Yin



PROJECT TITLE ∧

羽華

慶 優海 KEI, Yuka



羽華

「心」躍る「光」

SUBJECT TITLE

空間課題



PROJECT TITLE ∨

Free Space MAYA

芳賀 響 HAGA, Hibiki



PROJECT TITLE ∨

Meteorite

今 優 KON, Yamato



PROJECT TITLE ∧

Pulse

亀井 玲那 KAMEI, Rena



PROJECT TITLE ∨

SEREBRO

小林 玲 KOBAYASHI, Rei



Vectorworksによるインテリア、家具の作図

YEAR/CLASS 屋間部 2年 / インテリア CAD II

LECTURER 中島 崇行 + 土井 智喜

Vectorworksを使った基本的な図面表現を学ぶ。前半は施主へのプレゼンを想定し、空間が想像しやすいよう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、1本の線がもつ意味を意識して詳細図を作成する。用途や相手によって必要な情報は変わるため、「誰に對し何を伝えるか」を意識し、実務を想定した技術習得を目指す。

PROJECT TITLE >>>

“How High The Book”の製図 (上)

唐 銘駿 TOU, Meishun

本をコレクションする陳列棚のデザイン。素材は木材と塩ビ板。木材のディテールをきちんと表現しつつ、情報を整理してより分かりやすい図面になるよう心掛けた。

POINT



自分のアイデアをどのような方法で表現するのが一番いいのかがよく考えられている。

“糸島の住宅”の製図 (下)

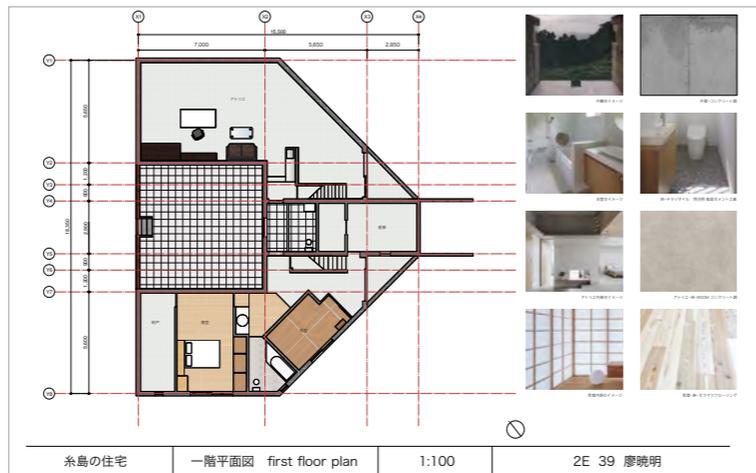
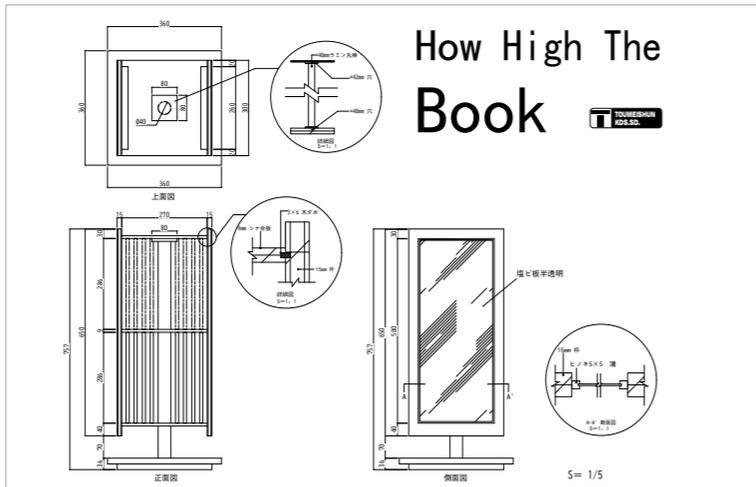
廖 曉明 RYOU, Gyomei

篠原一男の作品「糸島の住宅」を自分のイメージに合わせてインテリアの MATERIAL や家具の配置を改めて考え、インテリアの詳細表まで描き込んだ。伝わる図面の描き方とはどのようなのかを試行錯誤した。

POINT



MATERIAL の雰囲気より伝わるように、実際の建築内装材の写真を参照している。



3DCGソフトによるパース、プレゼンシートの制作

YEAR/CLASS 屋間部 3年 / インテリア CAD III

LECTURER 中島 崇行 + 土井 智喜

これまで学習した表現スキルを活かしプレゼンシートを作成する。自分の作品を Vectorworks で製図し、図面を立体に起こして 3DCG パースを描画。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。さらにそれらを Photoshop や Illustrator など加工し、図面やコンセプト文とともにレイアウトして仕上げる。将来実務で活かせる豊かな表現力を養う。

<<< PROJECT TITLE

EX-VOTO (上)

野村 仁衣那 NOMURA, Niina

篠原一男の「テンメイ・ハウス」の隣に設計した住宅。相関関係が強いテンメイハウスも含めて 3DCG で立ち上げ、互いの関係が理解しやすいようにした。

POINT



内観は空間内での家族の関わり合い方がわかるよう、シーンを意識して制作している。

ハザマノイエ (下)

浅倉 陽光 ASAKURA, Takamitsu

篠原一男の「未完の家」の隣に子供夫婦の住宅を設計。外観・内観パースに加えて、3DCG も空間説明図に利用。空間同士の関係性がひと目で理解できるようにレイアウトした。

POINT



全体の統一感を持たせることを意識し、色調補正やテクスチャの追加を細かく行っている。

建築スーベニアをつくる

YEAR/CLASS 屋間部2年/現代建築論
夜間部1年/空間論

LECTURER 磯達雄

実在する建築をモチーフにしたスーベニア（おみやげ品）を制作する課題である。単なる縮小模型ではなく、何らかの実用性をもった商品であることを求めている。狙いは2つ。ひとつは建築のキャラクターをつかむ力をつけること。全景、部分、材料など、どこを取り出せばその建築らしさを表せるのか、これを的確に把握することが、建築の理解につながる。もうひとつは、機能と形の実感としてとらえ直してもらいたい。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いったが、既存建物のコンバージョンでは、形から機能へと逆にたどる。建築を設計することは、同時にプログラムをつくることでもあるのだ。



PROJECT TITLE △

日本橋▶寿司下駄

都築 彩香 TSUZUKI, Ayaka 夜間部1年



東京の中心地に架けられた、日本という国を代表する橋。それを日本食の代表である寿司を食す際に使われる寿司下駄のモチーフとして採り入れた。妻木頼黄が設計した装飾部は箸置きとなる。



PROJECT TITLE >>

国立西洋美術館▶コースター

牛久 真梨子 USHIKU, Mariko 夜間部1年

美術館の外観を特徴付けている、小石を散りばめたプレキャストコンクリート製のパネル。その質感を見事に再現したコースターである。ミュージアムショップで見かけたら、絶対に見てみたいだろう。



PROJECT TITLE △

brood▶カトラリーケース/花瓶

佐藤 絋里 SATOU, Akari 屋間部2年

三分一博志の設計による商業施設では、林立するパーゴラが日差しを適度に遮ってくれる。その造形を用いて、カトラリーや花を入れる容器にしている。シンプルでかつ美しい。



PROJECT TITLE <<

すみだ北斎美術館▶パスケース

今井 謙真 IMAI, Kenshin 屋間部2年

公園に向けて見せるジグザグ形のファサードを、ICカードなどを入れるケースのデザインに。裏側には「富嶽三十六景」の絵が描かれている。



PROJECT TITLE △

静岡県富士山世界遺産センター▶チョコレート菓子

濱野 真衣 HAMANO, Mai 屋間部2年

富士山をひっくり返したような形を模した建物は、水面に映ることによって正立像となる。これをチョコレートでつくり、容器の下面を反射材料とすることで、建物と同様の効果を上げている。美味しそう。



マシュマロチャレンジ

YEAR/CLASS 屋間部2年 / モデル

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。（例年グループで取り組む課題だが、今年はオンラインでの授業となり個人課題として行った。）

PROJECT TITLE>>>

三日月 (左)

鈴木 慧 SUZUKI, Kei

パスタを連結させて1本の長い棒を作り、支える2本の脚をつけた。高さを出そうとすると倒れていくため、しならせることを前提にビジュアルにも特徴のあるタワーとした。

POINT



支えが少なく倒れやすかったため、棒同士の接合位置や脚の接地位置を試行錯誤している。

lean tower (右)

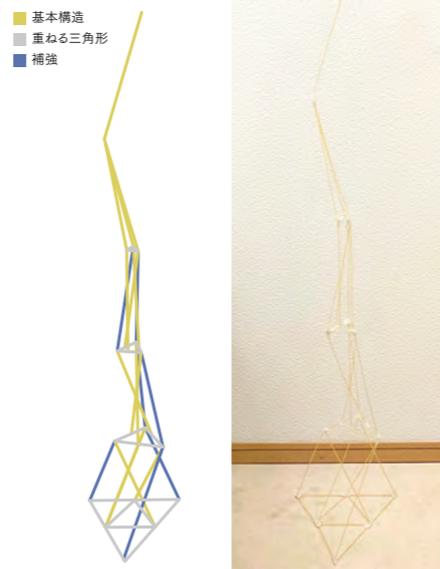
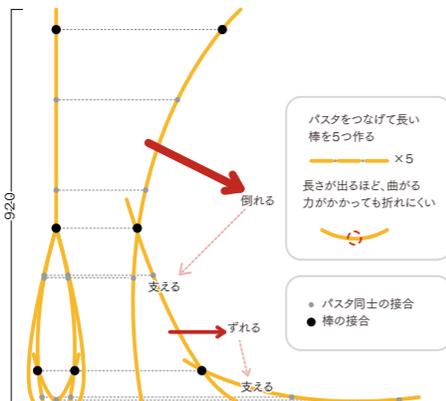
齋藤 日和 SAITOU, Hiyori

2つの三角形の midpoint と頂点を繋ぎ、外側から2本のパスタで補強する構造。補強部がタワーを支えながらも左右に傾く。壊れそうな危うさの中で自立する構造の美しさを模索した。

POINT



負荷がかかる接地面のデザインに苦心した。より軽やかに見せられるよう研究している。



仕切る: 名作椅子の展示空間

YEAR/CLASS 夜間部1年 / 空間構成

LECTURER 藤原 俊樹

インテリアを初めて学ぶ前期は、インテリアの基礎を養うために「仕切る」ことから始める。12m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任意の壁をレイアウトし、15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、ヒトとモノ、ヒトと空間、空間とモノというそれぞれの関係が生まれることを意識するとともに、空間の心理作用を感じてもらふ基礎訓練である。

<<< PROJECT TITLE

contrast (上)

在間 月乃 ZAIMA, Tsukino

パントンチェアの色と空間の色を対比させて、色が持つエネルギーを感じ、椅子の本質の新たな魅力が生まれる非日常的な色彩の空間を考えた。仕切りは直線的でシンプルな構成だが、椅子が際立つようコントラストのある空間とした。

POINT



パントンチェアの有機的なシルエットと鮮やかな色彩がメリハリを生むよう工夫している。

坐・参 The Three (下)

都築 彩香 TSUZUKI, Ayaka

日本の伝統から強い影響を受けたというウエグナーの「スリーレグッド・シェルチェア」に鳥居のような神秘性を覚えた。そこで彼の母国デンマークの白樺、中国の竹、日本の檜をイメージした仕切りが椅子の存在感を引き立てる空間を目指した。

POINT



仕切りには奥行きや透明感を感じられるよう、「すき間」を意識してデザインしている。



2020 ポスター

夜間部 レクチャーシリーズ 2020

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。

毎回スペースデザインと関わりのある多彩なゲストを招き、学生、講師も含めて議論する場となっている。

2020年はオンラインで開催。以下、概要を紹介するので、詳しくは桑沢スペースデザインのウェブサイトを見てほしい。

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

レクチャーシリーズ
2020.11.14
第1回

森山 茜さん

テキスタイルデザイナー



https://kds-sd.com/report/spotlight/20201114_lecture_akanemoriyama



テキスタイルを扱ったインスタレーションや建築家とのコラボレーションを多数手掛けている。京都の大学で建築を、スウェーデンでテキスタイルを学び、2010年に独立。現在はスウェーデンで活動している。建築とテキスタイルは、それぞれが扱うスケールが全く違う。布は伸縮し、細かな調節というのは不可能に近い。cm(テキスタイル)とmm(建築)をジャンプするような仕事の仕方など話してくれた。

レクチャーシリーズ
2020.11.21
第2回

井上 奈奈さん

画家、絵本作家



https://kds-sd.com/report/spotlight/20201121_lecture_nanainoue



展示していた一枚の絵が環境保護活動をしている人の目に留まり、NPOの活動に参加。その活動で動物保護の絵本『さいごのぞう』をつくった。絵本の中では時間軸を未来に設定し、象が絶滅した設定から物語が始まる。「別の動物に成り代わって世界を見る」という子供の頃からの癖がストーリーに独特の世界観を与えている。建築も学んでいた井上さん。絵本と建築にはいくつかの共通点があるという。

レクチャーシリーズ
2020.12.05
第3回

加藤 巍山さん

仏師、彫刻家



https://kds-sd.com/report/spotlight/20201205_lecture_gizankato



仏像を専門に彫る職人、また彫刻家として活動しており、美術品オークションハウスに出品した作品が高い評価を得たりしている。仏像を作る際に気をつけていること、仏像と彫刻の違いなど、加藤さんのものづくりへの姿勢や世界観を語って頂いた。宗教を超えた新しい折りの形。どこかで社会がそういったものを求めているのではないか。加藤さんは認知を超えた感受性でそれを表現している。

レクチャーシリーズ
2020.12.12
第4回

鈴木 啓さん

構造家



https://kds-sd.com/report/spotlight/20201212_lecture_akirasuzuki



構造設計とは「力学・材料・幾何学の合理性に基づき、経済的条件を考慮して行われる設計行為であり、条件を基に自然と対峙する行為である」と鈴木さんは言う。自然条件はその場所ごとに異なるため、場所によって設計条件が変わる。建築家と構造物の関係については海外と日本で異なること、建築はさまざまな職種が関わる行為であることなど、構造家の目から見た建築の話伺った。

レクチャーシリーズ
2020.12.19
第5回

松川 昌平さん

建築家



https://kds-sd.com/report/spotlight/20201219_lecture_shoheimatsukawa



建築の計算可能性と不可能性を探求しており、コンピュータを使った設計「アルゴリズム・デザイン」を提唱している。アルゴリズム・デザインの実験編、理論編、実践編と、3部に分けて語っていただいた。ワインバーやバンガローのプロジェクトなど、手がけた事例を紹介していきながら、コンピューターと人間が共同してデザインを行う時代が長く続くだろうと松川さんは言う。

レクチャーシリーズ
2021.01.09
第6回

藤田 雄介さん

建築家



https://kds-sd.com/report/spotlight/20210109_lecture_yusukefujita



住宅設計と並行して「戸戸(こ)」という建具メーカーを運営している。まず手がけた団地リノベのプロジェクトを紹介。戦後の住宅難の時代から団地は建てられ、多くの団地はリノベか壊すかの選択が迫られている。ここでは木製のサッシュを基調に提案。建具が建築の重要な要素、境界を担う。そのデザイン・生産・流通を引き受けることで、空間に対する自分の考えが全国に浸透すると考えている。

講師紹介

INTRODUCTION OF
LECTURER

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

ISO, Tatsuo

[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

ITO, Hiroshi

[非常勤講師] 住環境デザインIIA

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。



稲垣 留美

INAGAKI, Rumi

[非常勤講師] 基礎デザイン(スペースデザイン)

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

UCHIYAMA, Keiko

[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カタチや空間に現す
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

URATA, Takanori

[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

OHARA, Atsushi

[非常勤講師] エレメントデザインIII A

1994年京都工芸繊維大学造形工学科卒業。94年～98年パー
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

OMATSU, Toshiki

[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年ペルラーヘ・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・ブンショウテン/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

OGAWA, Nobuto

[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

OSHIO, Shoji

[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)、Fai
th & 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

KATANE, Yoshitaka

エレメントデザインIIA、エレメントデザインA

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

KINOSHITA, Yoko

[客員教授] 住環境デザインIII A

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

KUBO, Hiroto

[非常勤講師] インテリアデザインIII A

1999年日本大学理工学部卒業。99～2007年クライндайсアマー
キテック勤務。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、ワークスパー
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

SAWASE, Manabu

[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カタチや空間に現す
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

SHINOZAKI, Takashi

[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クススタジオを設
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。



柴山 修平

SHIBAYAMA, Shuhei

[非常勤講師] エレメントデザインIIB

2008年名城大学理工学部建築学科卒業。08～14年(株)天童
木工勤務後、14～15年(株)ツクルバ。14年～山の形共同代表。
19年～三茶ワークカンパニー(株)立上げメンバー。20年 zelt (ツェ
ルト) 設立。



鈴木 真弥

SUZUKI, Shinya

〔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

TAKATSUKA, Akio

〔非常勤講師〕住環境デザインA

Aaat Inc. 代表。1998年京都大学工学部建築学科卒業。2000年バリ建築大学ラ・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

TAKAHIRA, Yohei

〔専任講師〕インテリアデザインIIB

桑沢デザイン研究所卒業。2011～20年内田デザイン研究所在籍、内田繁に師事。主な担当作品にMUNI KYOTO(京都嵐山)、Fieur Pavilia、Khora furniture collection、WANDER FROM WIT HIN 巡回展会場構成(ミラノ・ソウル・東京)。2020年～スペースデザイン分野専任講師。



土井 智喜

DOI, Tomoki

〔非常勤講師〕インテリアCADII、インテリアCADIII、インテリアデザインA

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。



中島 崇行

NAKAJIMA, Takayuki

〔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カレッジオブアート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。



比護 結子

HIGO, Yuko

〔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

HISAYAMA, Yukinari

〔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八ヶ岳の建築プロジェクトなど。



平岩 良之

HIRAIWA, Yoshiyuki

〔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

FUJIMORI, Taiji

〔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。



藤原 俊樹

FUJIWARA, Toshiki

〔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、環境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。



渡邊 健介

WATANABE, Kensuke

〔非常勤講師〕住環境デザインIII A

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

WATANABE, Makoto

〔客員教授〕住環境デザインIII A

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 非常勤講師 リスト

芦沢 啓治

市川 紘司

井上 奈奈

伊藤 邦彦

温野 まき

加藤 巍山

光嶋 祐介

後藤 武

小阪 淳

小山 憲太郎

佐々木 雄旗朗

澤田 航

塩浦 政也

紫牟田 伸子

杉浦 貴美子

鈴木 啓

鈴木 紀慶

鈴木 康則

高瀬 磨理子

名見耶 秀美

鳴川 肇

橋本 健史

長谷部 匡

藤田 雄介

光畑 由佳

堀江 徹

前川 知子

松川 昌平

松本 文夫

森川 嘉一郎

山村 真司

山本 晶

あとがき

AFTERWORD

新型コロナウイルスのパンデミックに世界中が翻弄された2020年は、私の人生においても少なからず変革・激動の年であった。

4年以上取り組んできた前職のプロジェクトもいよいよ大詰めを迎えようとしていた矢先、あっという間にコロナが世界中に蔓延し、各国の都市はロックダウンされ、日本でも緊急事態宣言が発令された。引き渡しの期日が迫る中、待てど暮らせど資材は届かず、明日の工事の可否さえもわからない。海外に製作を発注した家具に至っては、担当者との連絡が取れず、安否の確認もできない。いくらIT化が進んだところで、結局は人が動かなければ何も機能しないということを思い知らされた。

こうした状況下、自宅のある東京と現場の移動も危ぶまれたため常駐を決断した。馴染みのない土地で過ごす日々、予定よりも工期は長引いたが、何とか完成にこぎつけたプロジェクトが前職での最後の仕事となった。私は事務所を退所し、9月には非常勤講師から専任講師となった。

コロナ禍の下、私をはじめ多くの人々が疲弊し、焦燥感の中で過ごしていた。新しい生活を迎えるはずであった学生はもちろん、次のステップに進もうとしている学生たちも、我々に劣らず、それ以上に不安を抱え過ぎてきたと思う。しかし、学生たち（特に最終学年）は、自分ができること、そしてデザインにできるこ

とやその役割を真剣に考え、逆境に立ち向かっていた。自らの「手」からデザインを生み出そうと試行錯誤し、現実我真摯に対峙する姿に感動し、改めて「デザインとは個の問題ではなく、衆の問題であり、社会の問題である」という桑澤洋子先生の言葉が心に強く響いた。

ここに掲載された作品と作者には、デザインに対してもっとシンプルで根源的な問いかけを感じる。自らの見つけた答えにカタチを与え、社会へ提示している。私にとって、デザインは「教える・教わる」ものではなく、デザインの役割と可能性を学生と共に「研究する」とことなのだ確信した。

この冊子を手にした学生そしてデザイナーを志す人には、その「研究」を体系的に学ぶ機関が桑沢であり、空間を通して考え、カタチ作ることが「スペースデザイン」であることを知って欲しい。

師である内田繁は、「デザインとは人間・社会・自然をつなぐことである」と常に語っていた。私の「手」が次のつなぎ手へと担えることができるよう願う。

高平 洋平

スペースデザイン分野 専任講師

発行日	2021年7月30日
責任者	大松 俊紀
編集	宮畑 周平(瀬戸内編集デザイン研究所)
編集協力	スペースデザイン分野専任講師、非常勤講師一同、塚本 明日香
デザイン	久我 蓮
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	株式会社ハラブックス

