

デザイン年報 2021-2022 ペー ス 沢 桑

今回の桑スペは

「袋とじ」製本を採用しています

ハサミやカッターで綺麗に切るのも良し

手で切るのも良し

好きなように切り開いて

楽しんでください

綺麗に切れなくても

それはその時のあなたを表す

貴重な足跡です

TABLE OF CONTENTS

もくじ

〔特集〕卒業生の生き様	6
桑沢から建築家の道へ	

吉本 考臣	
吉本考臣建築設計事務所 代表	
佐野 茜	
サノデザインオフィス 代表	

卒業制作	17
藤森泰司ゼミ	18
KEIKO+MANABU ゼミ	24
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

〔写真コラム〕昔の授業より	54
---------------	----

エレメントデザイン	59
エレメントデザインIIA	60
エレメントデザインIIB	62
エレメントデザインIIIA	64
エレメントデザインB	66

インテリアデザイン	69
インテリアデザインIIA	70
インテリアデザインIIB	72
インテリアデザインIIIA	74
インテリアエレメント	76
インテリアデザインB	78

住環境デザイン	81
住環境デザインIIA	82
住環境デザインIIB	84
住環境デザインIIIA	86
住宅エレメント	88
住環境デザインB	90

基礎理論	93
基礎デザイン（スペースデザイン）	94
インテリアCADII	96
インテリアCADIII	98
現代建築論 / 建築・インテリア史	100
モデル	102
CADプレゼンテーション	104

Topics	106
夜間部レクチャーシリーズ2021	

講師紹介	108
------	-----

あとがき	112
------	-----



【特集】卒業生の生き様

桑沢から 建築の 道へ

吉本 考臣

Takaomi, YOSHIMOTO

1984年北海道生まれ。日本大学生産工学部卒業後、桑沢デザイン研究所へ。2009年スペースデザイン専攻科を卒業し、2009～13年東京の建築設計事務所、インテリアデザイン事務所に勤務。2013年には北海道に帰郷し、2015年に吉本考臣建築設計事務所として独立。住宅をはじめ、北海道の気候に合わせた案件にも取り組む。大学の建築学科で非常勤講師も務める。
<http://www.takaomiyoshimoto.com>

今年から昼間部では授業内容を調整し、建築法規の授業を新しく導入。国が指定した単位を習得することで、卒業と同時に二級建築士の受験資格を得ることができるようになった。今までは昼・夜間部どちらも、実務経験が7年必要だったため、そのことが卒業後の選択肢や進路に少なからず影響していたかもしれない。そんな中、「建築家になる」という道を自ら切り開いてきた先駆者たちもいる。建築系の大学を経て受験資格はあったものの、桑沢で学んだのちに建築家の道へと進んだ卒業生や、夜間部卒で7年間実務を積んで二級建築士を得て独立した卒業生。彼ら/彼女らの抱いてきた想いや、桑沢だからこそ得られた学びとは。2名の卒業生に現在までの自身の道のりを振り返りながら、これから建築設計を目指す人へのメッセージを語ってもらった。

インタビュー：大松 俊紀（スペースデザイン分野 責任者）

佐野 茜

Akane, SANO

2003年明治学院大学法学部卒業後、建設会社で勤務し、建築への関心が高まり、2007年に桑沢デザイン研究所スペースデザイン科へ入学。卒業後はゼネコン設計部を経て、2012～18年8d 一級建築士事務所勤務。2018年にサノデザインオフィスを設立しオフィスビル・ホテルの設計、住宅や店舗のリノベーションなどを手がける。



あの時の 課題が 今、仕事の 根底に

体系的にデザインを学びたかった

大松：まずは桑沢に入るまでの経緯を教えてください。

吉本：僕は大学の教育課程で都市の構築をするような学科にいたので、模型を作ることは多かったものの、実際自分が何をやっていのか分かりませんでした。それで教授に相談した時に、より人間のスケールに近いものを作りたいという気持ちから、自分がインテリアに興味があるのが分かった。それで教授から桑沢を教えてください、入学を決意しました。

佐野：私は建築とは全然関係ない法学部を卒業したのですが、設計施工会社に就職して、建築家とお客さんを繋ぐ業務をしていました。建築家の方とお話するうちに、自分で設計する方が楽しそうだなと思って、仕事を辞めて。知り合いの建築家にどこかい学校がないか聞いたところ、桑沢を教えてくださいました。それで受験を決めたのが経緯ですね。入学前、説明会に行った時に、相談ブースでお話したのが偶々大松先生だったんです。よく覚えているのは、デザイン脳になるまでに時間がかかるという話をして下さったこと。当時私は 26 歳で

したが、実務経験が 7 年必要だから資格はすぐ取れないし、30 歳を超えて設計事務所で働き始めると、しんどいって言われたんですね。

大松：そんな夢のないこと言ったっけ? (笑)

佐野：言っていましたよ (笑) 資格はすぐには取れないけど、それでもいいなと思って。デザイン脳になるために時間が必要なら、資格学校に行っても意味がないです。むしろ体系的なところからデザインを学びたいという気持ちがありました。入学してから落ちこぼれて、何故今一人でやっているのかいまだに分らないですが、でも桑沢で培った自由な発想が、今の根っこになっているなと思っています。

空間とは何かを考えさせられる授業

大松：吉本は建築系の大学から来た訳だけど、桑沢で教えている内容と、大学で違いを感じましたか?

吉本：面白い授業が多かったイメージがあります。よく覚えているのは、ゴミを拾ってマッピングして分析していく授業です。

大松：そんなの誰が教えてたっけ?

吉本・佐野：大松先生ですよ! (笑)



Where about

吉本 考臣

都市の中での行動が制限されている子供たちの居場所を提案する集合住宅。いくつもの円の重なりからユニットの形を連想し、一見相反する「内包」と「解放」が共存する空間を提案した。

大松：「渋谷バラサイト」という授業課題ですね。

吉本：最近自分の仕事で敷地調査へ行く時に、その課題が今でも周囲の見方の根底になっているのかもしれないと、ふと思うことがあります。ゴミ一つからでも周りにどうい人が住んでいるのか、子供がいるのかとか、知る手がかりになることに気づきました。あとは磯達雄先生のスーベニアの授業で、建築をいい意味でモノと捉え、モノに変換していくところが面白かったです。

大松：デザイン・設計演習の授業はどうでした?

吉本：本当に自由だった気がします。インテリアの授業で、東急電鉄とコラボして代官山の駅をデザインする課題があって、東急に直接プレゼンする機会をいただいたり。自由だけどリアリティがあるのは面白かったです。僕は他の友達と一緒にコンペに応募したりもしていました。先生にアウトプットするのも大事ですが、自分たちで何かしていこうという意識が強かった気がします。

佐野：私が授業で印象に残っているのは、メディア論の御手洗先生のサウンドスケープの課題です。学外に出かけていき、ある場所で耳を澄ませてみると、車の走行音や鳥のさえずり

が聞こえてきて。それまでも聞こえていたけれども、普段聞こう意識していなかった音があることに気付かされました。発想の仕方が面白かったですね。

大松：今二人が話してくれた授業は直接的に空間をデザインする内容ではないけれど、「空間って一体何だろう」と外側からもう一回見直してみる授業が当時は多かった気がします。

吉本：結局、実務で設計をやっていると、そういう授業が今になって響いているような側面はあります。僕は先程の話にもあったように当初インテリアデザインをやりたいという思いが強かったのですが、いざ入学してみると建築家の先生が多くて。授業を通して改めて建築の魅力を教わりました。授業がきっかけで建築の本を見始めると、かつこいいし、この事務所にいくにはどうしたらいいんだ、とか、オープンデスク^{*1}という制度があるんだ、とか。そういうのを知ったのも桑沢です。インテリアの授業も単にものを作るというより空間を作るという視点で考えるので建築寄りですね。今考えると建築はインテリアデザインにも繋がっているし、両者を分ける必要もないけれど、建築の作品を沢山見るようになって、段々と建築の思考になっていきましたね。

大松：確かに、桑沢はインテリアデザイナーを沢山輩出しているけれど、建築家はあまり出ていないイメージがある。それを変えようと、私が教えるようになってから 17 年間頑張ってきたところはあります。佐野は在学中から将来は建築の設計でやっていこうという気持ちはありました?

佐野：そうですね、私はそもそも前職の時に建築の設計をしたいという気持ちで仕事を辞めているので。住宅を作りたいと思っていました。

独立までの道のり

大松：学校を卒業して、独立するまでの話を教えてください。

吉本：僕は 1 年生の後半から 2 年生の初めくらいにはもう独立すると宣言していました。桑沢は自分でデザインしたくなる学校なんですよ。30 歳に独立すると目標を定めて、資格を取得しなければいけない時期を逆算してからは、ただそれに向かって突き進むだけでした。地元の北海道で独立することは決めていたので、寒冷地に対する建築のことを学びつつ、東京にいる間は色々な事務所で経験を積みました。東京ではコンペが多かったですね。二級建築士を取った後は北海道

* 1…オープンデスク…一定期間設計事務所でインターン生として、就業体験を行える制度



身体のランドスケープ

佐野 茜

身体感覚を徹底して探求し、ランドスケープのデザインに落とし込んだ。人間のスケールと密接に結びつく建築に向き合い、思考を重ねた。

に帰ってきて、建築事務所で3年程実務を学んで、管理建築士の資格を取って無事30歳で独立です。建築で独立するには、ターニングポイントや必要なのが山ほどあるので、目標を決めて逆算しないと遅れていきます。

佐野：私の場合は、設計事務所での手伝いや模型バイトをしていましたが、新卒という感じでもないし、どこの事務所へ入ろうかなと。そんなタイミングで、当時ゼネコンで派遣として働いていた同級生が、プロジェクトを抜けることになったけれど人手が必要だから、私に代わりにやらないか?と声をかけてくれたことがきっかけで入りました。大きい建物を皆で作る仕事は、それはそれで面白かったのですが、一から一人でできるものには到底ないので、独立を見据えるともっと小規模なものを経験したいなと思って。新卒から付き合いのあった建築設計事務所へ雇って欲しいとお願いして、そこで7年間働きました。木造、RC、鉄骨造と一通り経験したあたりで、そろそろ独立してみようかなと。

大松：7年働かないと二級を取れないからその設計事務所で7年は働こうと思っていたの?

佐野：いえ、二級を取ったのはゼネコンにいる時です。前職の設計施工の会社と、桑沢に入るまでに知り合いの設計事務所を手伝っていたので、それを合算して卒業後4年ぐらいで受験資格である7年の実務に到達して受験しました。

大松：吉本は独立する時に何か不安とかなかった? 独立した

時は一人?

吉本：一人です。前の事務所在籍時から独立すると言っていたので、その繋がりて独立してすぐは仕事がありましたが、1年くらい経つと無くなって。営業には困りましたね。デザインすることしか学んでこなかったの。どうやってコミュニケーションして、仕事を取るのかというところに苦労しました。

大松：吉本は独立した時は30歳で、佐野はいくつで独立したの?

佐野：36とか37ですね。

大松：不安はなかった?

佐野：全然なかったです。仕事があるから安心というわけでもないというか。

吉本：誰かの事務所ではなくて自分でやりたい! というフラストレーションはありましたね。

佐野：なんとかかなかなと思っていたら、今4年目です。独立したての頃は独立したことを周りに伝えと、仕事をいただけたりますよね。その時にお世話になって繋がった人がいまだに繋がってたりします。今は住宅が中心で、戸建の改修なども多いです。昨年は小さなホテルとか、多治見のビルの一棟改修、住宅規模の内装会社のオフィスビルなども手がけました。

吉本：僕は独立してから今8年目です。軌道に乗るまでは、自分の仕事を目一杯やるためにもハウスメーカーの図面を描

くなど、手伝いをしていた時期もありました。今は住宅に限らず水産加工場や美容室の仕事や、ニセコのコンドミニアムのホテルなど、北海道らしい案件にも取り組んでいます。

桑沢で鍛えられた発想力が支えに

大松：独立してから二人とも色々にあったにせよ、続けて頑張っているね。今振り返って桑沢で勉強してよかったこと、あるいは悪かったことはありますか?

吉本：桑沢にいた2年間はデザインのことしか考えていなかったです。とにかくやるしかないという気持ちでした。僕の世代特有かもしれませんが、学生の時の課題では直感的にデザインを進めることが多かったの、社会に出てからは特にその感覚を言葉と紐付けて、理論的に構築することに苦労しています。かつこいいものを提案しても、それに対して筋道を立てて説明するのが不得意で。学生時代のエスキース²とかプレゼンの時にその方法を学びたかったなと思います。講評の時に先生たちは、学生自身が考えていないところまで解釈して論理展開して下さるのですが、先生たちが読み込むのではなくて、学生が自分から作品の深層部分を言葉でも表現できるようになった方がいいなと思っていて。そうすれば、今の僕はロジカルに考えられる人になっていたかもしれないなと。
佐野：それは私もわかります。感覚で進んできたのはあって。何となく分からないけどいい、みたいな。事務所に入った時に



左列

多治見新町ビル

サノデザインオフィス

作家と産業が繋がり、互いに作用しながら岐阜県多治見市で独自に続けてきた「やきもの」文化。新たな交流を生みだし、文化を発信する拠点を作ると、築50年の空きビルを改装し、飲食店や雑貨店・ギャラリーなどが集まる複合ビルに改装。写真は2Fにやきもののセレクトショップ『山の花』の空間デザイン。

右列

築地のホテル

サノデザインオフィス

築地は江戸時代から武家地として、また港町として異文化を受け入れることで発展してきた。周辺に現存する路地空間を積極的に構成に取り込みながら、現代的な素材を使って町屋でみられる簾や格子戸などの幾何学模様をデザインモチーフとするなど、新旧が入り交じるこの地の潜在的なコンテクストを最大限に体感出来る建築を目指した。

* 2…フランス語で「素描」という意味。設計にあたり、コンセプトを練るために描かれる構図や草案。また、草案を先生と話合うことも意味する。

大学とは違う発想の デザインを意識する

「その何がいいのか説明して?」と突っ込まれる。私はある意味その事務所で鍛えられましたけど、説明の部分も強いとお客さんへのプレゼンがしやすいですね。

吉本：でも同時にそこを鍛えるのは桑沢らしさではない気がします。

佐野：そうですね(笑)。

大松：どういこと?

吉本：綺麗なものとかが、カッコいいものをただただ作ればいいという精神が、桑沢らしさだなと。

大松：今言われて思うのは、桑沢の非常勤の先生は建築家が多く、そのうちのほとんどが大学でも教えているので、桑沢の学生に大学の学生と違うことを求めている先生が多い。大学の学生の場合は、理論を組み立てることに注力し過ぎて形も固くなってしまふ。だから桑沢で教えている先生は、それとは違う発想のデザインを求めてしまふところはあるだろうね。

佐野：私の場合は、そもそもデザインの勉強をしていた訳でもないで、考え方のスタートはどちらかというと理論的なタイプです。雑誌の文章を読む方が理解はしやすく、授業がぶっ飛んでいた感覚。でもその授業を経て、いざアカデミックな建築学科を経由している人たちの多い設計事務所に行ってみると、桑沢で鍛えられた発想力が他の人にはない自分の支えになっているところはあります。

吉本：建築業界では派閥があって、桑沢は業界内でもあまり知られていない。倉俣史朗さんや吉岡徳仁さんの名前を出すと、何となく分かってくれるぐらいです。桑沢って建築も学べるんだね、というのは第一に言われますね。

佐野：確かにお客さん含めデザイン系の人は知っているけれど、建築系の人にはあまり知られていない。かといってあんまり建築の教育に寄りすぎてしまうと桑沢らしさがなくなってもったいないなという気がします。

吉本：僕の在籍していた当時も資格を取りたいけど取れないので未来が見えない、といったような話題はありました。7年で二級を取って、そこから4年で一級を取っても最低11年の歳月がかかる。20代前半で入ってきた人が、そこを目指すかという目指せなかったりしますよね。屋間部で建築士が取れるようになったのであれば、どんどん建築家を輩出してほしいと思いますね。

大松：それは君たちにもかかっているよ(笑)。さっき派閥の話もあったけど、建築業界でやっていくことの難しさや次の世代にはこうなってほしいという理想はありますか?

吉本：まず人材がないですね。僕のところもアトリエ系で給料もそんなに払えない事務所ではありますが、それを経て、自分でやっていこうという意識を持つ学生の絶対数が少ない。僕らの世代は自分でやってやる!という人が多かったので、そ

こが1番の課題かなと。今の学生を見ていると現実的で、生き急いでいる感じもある。彼らは建築の概念というより、ディテールに興味を持つ傾向があるような気がします。リアルで作れるものにまず惹かれるというか。桑沢はそれとは逆で、思想をしっかり持ち、自分がかっこいいと思うものから発想していく。でもどうやって作るかはわからない。むしろそういうところで葛藤してほしいです。

佐野：私は最近建築で独立している色々な人とプロジェクトでコラボすることが多くて。〇〇アトリエ出身とか、どこ大の院卒とか、肩書きが根強い業界だと感じますが、それ以外の人も出てきてはいるので、少しずつ自由になりつつあるとは思います。

別軸であることが強み

吉本：僕は大学でも教えているのですが、桑沢寄りの教育をしています。自由に考えて、あとから作る手段が追いつけばいい。桑沢のその流儀があるから今自分の特殊性が出ていると思います。そこが自信になっている。

佐野：業界の体質として、所謂学歴によって人物像やデザインを判断されるようなことがあったとしても、桑沢は良い意味でそこから外れている立ち位置なので、そういう業界の主流からは別軸であることがむしろ強みかと。だからこれから他と比較できない存在でい続けて欲しいなと思っています。業



左列

OH8office

吉本考臣建築設計事務所

築40年の鉄骨造3F建て1F部分に位置するオフィス空間を分割・改修するプロジェクト。既存の建物の中に断熱材を施した内部空間を作ること、断熱効果・空調効率の向上を低コストで実現。入れ子にしたことで、外部と内部空間の間に窓が連続する光の緩衝空間ができ、その場所がオフィスで働く人と、他の人を結びつけるような中間領域となった。北海道の環境に適したリノベーションの形を提案した。

右列

16mの帰り道

吉本考臣建築設計事務所

創業150年を越える雑貨・生活用品店を営む家族のための店舗兼住宅の住宅部分の改修プロジェクト。新しく店主となる施主家族は、店舗のみならず職住一体という生活スタイルを受け継ぐことになる。そこで住居の入り口から中へと進むにつれて、仕事場から生活の場へ気持ちを新たにできるような「帰り道」を空間の中にデザインした。



加須の家

吉本考臣建築設計事務所

埼玉県郊外の加須市東部で、共働きの両親と子供の家族が暮らすための住宅設計。かつては農業を営む地域だったが、近年は都心へ通勤・通学する若年層の家族が多く移住する地域。効率や利便性から生み出された無機質で閉鎖的な住環境ではなく、連続した小さな居場所を空間の内外に作ることで、家族間ひいてはその周辺との関係が親密になるような要素を散りばめた。

界とかキャリアのことは避けて通れないものではあるけれど、そこ切り離してデザインのことを学べる環境が桑沢にはあると思うので、学生にも安心感を持って来て欲しいですね。

大松：最近の学生は特に自信なさげに卒業していく傾向はあるね。授業内でも酷評されればざるほど萎縮しちゃって。君らの代はまだ言われても言い返す元気があった。佐野がさっき言ってくれたように、桑沢は有名な大学とは違う立ち位置でいるから比べられても困るところに自信持ってほしいんだけどね。私たちはちょっと違うよ、ってね。

吉本・佐野：うんうん、そう思います。

大松：その自信をもとに、二人が設計する上で一番大切にしているのはどんなことですか？

吉本：僕は施主の要望が沢山ある中で、まずは自分の考えをぶつけてみて、それからバランスを取っていく手法をとることが多いです。こんなアイデア見たことないと言われてたりもします。でも一般の人が想像できないところを見せる。最初から普通だったら、そこから擦り合わせていく時に、最終的に普通以下になってしまうので。だから非現実的であっても、まずはやりたいことを提示するようにしています。

佐野：私も少し被ってしまうのですが、自分に言い聞かせているのは、施主の要望を一旦無視すること。要望はお客さんの想像の範囲内だと思うので、何でその要望なのかを辿って

いくと全く違うことが影響していたりするじゃないですか。あとは、一つ要望通りのものを作ったら、それとは関係ない自分の思い通りのものも同時に持っていくこともよくします。無視はしていませんよ、と（笑）。全然違うものを出してみたらそれが良かったこともあるので、そういう意味で言葉通りに受け止めないというのは、ある意味桑沢らしさなのかもしれませんね。

根拠のない自信

大松：大学でも教えている非常勤の先生の中に「この授業で最低限教えなければいけないことは何ですか？」と聞かれることがあって。「桑沢はそういうのありません」と答えるんです。大学の建築だと授業をするために最低限こういうことを教えるべきやいけないとかあるんだけど、桑沢ではできるだけそういうものを無くしたい。自由なのか無責任なのかかわからないけど（笑）、その辺は大切にしたいな。建築そのものの概念的なところを考える力はすごく鍛えられるから、あとは卒業後、建築に落とし込むための実務的なところは自然と補ってあげれば良いのではないかな。

吉本：さっき自信の話があったけど、僕と佐野さんは自信だけで生きてきたようなところがあるよね（笑）。

佐野：超落ちこぼれだったのに（笑）。

吉本：いやいや、でも自信を持ってないと進めない世界だか

らね。特に、実務的な能力がないうちは、デザインに対して自信がないと辛いことがいっぱいある。そこを乗り越えられる自信をつけてくれたのが桑沢です。

大松：自信を持って卒業するためにはどうすればいいと思う？

吉本：僕の場合、在学中から周りを意識していました。入学当初からPCソフトを使いこなしている美大出身の同級生もいて、その人たちに勝たなきゃいけないという競争心が結構ありました。少人数だからこそ、そういう人たちに勝つためにコンペ獲ろうとか色々考えていましたね。

佐野：今の学生は考えすぎなのか、先生の言うこと聞きすぎなのか。

高平：僕が通っていた時はクラスメイト同士で、喧嘩になるんじゃないかっていうくらいディスカッションがありました。お互いのを知らない中でやっていたので今思うと恥ずかしいですが。デザインについて考える時間が濃かったように思います。そういう自発的に沸き出てくるものは、効率とかを考えずに大事にして欲しいなとは思いますね。

吉本：桑沢で教わって、僕自身も学生に伝えていることは、「物事を考えたりデザインをするのは人間にしかできないことだ」ということ。実務で計算して面積を出すのはAIも学習すれば出来る。だから学生にはデータで面積が超えていたとしても、いいデザインができればそれでいいと言っています。住宅一

個作るといっても、楽しいところって全体の10%とか20%しかないんですよね、実際。それ以降は金額や素材などの細かい調整になっていく。だから頭を使って考える20%の部分をいかに楽しむか。その部分を最後まで満足できるように試行錯誤していけばいいんじゃないかな。だから桑沢ではいかに社会で教えてくれない部分を研ぎ澄ましていけるかが大切な気がしますね。

大松：そうか、じゃあまたゴミ拾いやろうかな……。

吉本：やった方がいんですよ。だって僕学生に言いますもん。ゴミ拾いでサーベイしてマッピングして最後にダイアグラム作るんだぜって。

佐野：さっきのどうしたら自信持てるかを考えていたんですけど、学生のうちは方法論ではなく、思想や思考法を身につけるのが大切。結局はそれが根拠のない自信に勝手になっていくし、桑沢で学ぶ意味なのかなと思いました。

大松：そう言われるとますますゴミ拾いやらないとな。普通の大学では学ばないようなことを学ぶから、やはり自分たちは違うと思えるんだろうね。

吉本：やっている最中は面白くないんですけどね（笑）。でも今になってそれがサーベイとかマッピングに結びついている。気づくのが遅いけど、時間が経ってからこそ気づくところなのかも。



アンビルド

サノデザインオフィス

複合ショッピングモールプロジェクト。計画敷地は、遠く富士山を望みお茶畑の広がるかつての宿場町。周辺環境に馴染むように大屋根の平家をずらして並べることで、宿場町の佇まいを表現した複合施設を設計した。

自信がないからやらない という選択肢はない

大松：これから建築設計の道を少しでも考えている人に何かアドバイスはありますか？

吉本：建築が好きという気持ちを高めるのと同時に、その気持ちを信じて行動してみた方が良いと思いますね。オープンデスクでは、僕は頭の堅い建築家のところには行かずに、可能性を信じて柔軟にやっている人のところに行っていました。

大松：私も学生の時そうだったけど、根拠のない自信って大事だよな。

吉本：学生の時なんて自信持てることと思ったらデザインしかないですよ。僕も桑沢を卒業後、夜遅くまで仕事している事務所働いていて辛かったけど、自分は桑沢で学んできたんだぞ！と、この人を超えてやるくらいの気持ちは持っていましたね。

佐野：私は卒業した時点でデザインへの自信はなかったですけど、それでも何とかなるでしょと思っていたし、自信がないからやらないという選択肢もなかった。やりたいならやればいいんじゃないと思いますね。人生一度きりだし。実務が7年あって困るというなら、インテリアも建築もやっているような事務所で働いて経験積みめばいいと思うし、7年働いて何かを我慢しなければいけないわけでもない。

吉本：そもそも進みたいというより、進むんだって思わないとやっていけない世界かな。

佐野：私は、強い意志があつてというより、乗せられてきた感じはあります。だから興味の向くままに、軽い気持ちで色々足踏み入れてみたらいいのにとったりしますね。それで違ったらやめればいいんです。

吉本：色んなことをやってもいいと思うんですけど、最終的には一本通ったものがある方がいいと僕は社会に出てから気づきました。夜間コースにいた時は、周りも野心的に色々やっている人が多かったので、自分もそういうところに引っ張られていた部分はありますね。今後昼間部で資格が取れるとなったらどうなっていくのでしょうか。

大松：コース選択の時に資格取れることをあまり前面に押し出さなくても良いとは思っていて。というのも、国家資格取れるならスペースデザインを選択しようというような意識だと長続きしないから。資格は後からでもいい話なので。

佐野：隠している方がかえっていいかもしれないですよ(笑)。私も当時大松先生から資格取れないけどいいの？と言われた時には、強気だな！と思っていました。

大松：じゃあこれからも隠していくか(笑)。

吉本：今日の対談の意味ないじゃないですか(笑)。

大松：それでは、今日のインタビューはなかったということで(笑)ありがとうございました。



オンラインで行ったインタビュー。上段左が大松先生、右が高平先生。下段左が吉本さん、右が佐野さん。吉本さんは自身の設計事務所で、佐野さんは担当物件の現場でインタビューに応じてくれた。
(2022年5月20日実施)

GRADUATION PROJECTS

1. CHAPTER

卒業制作

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。

Information 昼間部では2022年度の3年生から、卒業と同時に二級建築士の受験資格を得ることができるようになりました。

藤森泰司ゼミ

観察すること、そして身体へ

YEAR 屋間部3年

LECTURER 藤森 泰司 + 篠崎 隆 + 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 へ→

DALALY cushion

佐藤 かほり SATO, Kaori

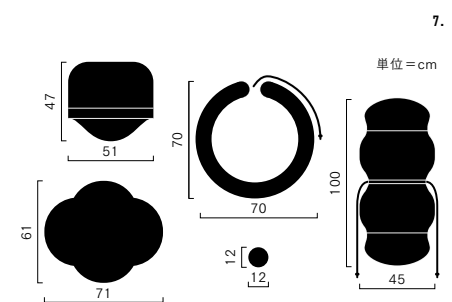
「既存家具に取り付ける身体的に楽しいエレメント」をテーマに制作した着脱式クッションシリーズ。さまざまな家具に取り付くことによりダラけたフォルムへと変身させ、かわいい見た目とクッションの感触を楽しませる。機能的な家具にあえてこのクッションをつけることで、慌ただしい生活のなかにダラダラする時間をもたらす。



point

クッションはロープがついており、既存の家具に結び付けられるようになっている。

1. 「DALALY cushion」を家具に取り付けた例 2. ボール状のクッションの中に仕込まれたクリップで取り付けが可能 3. 垂れた部分をもちもち遊ぶ 4. 足裏で感触を楽しむ 5. 揺れるフットレストとして使える 6. 手を入れると落ち着く 7. 各エレメントの上面図



藤森泰司ゼミ

観察すること、そして身体へ

YEAR 屋間部3年

LECTURER 藤森 泰司 + 篠崎 隆 + 高平 洋平

PROJECT →→→

ENNcounter

佐藤 絋里 SATO, Akari

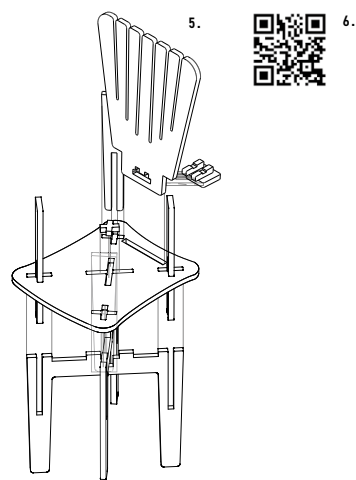
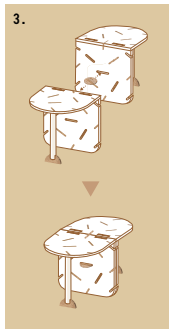
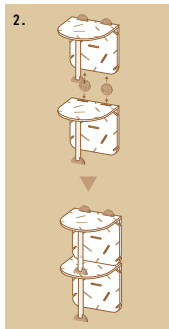
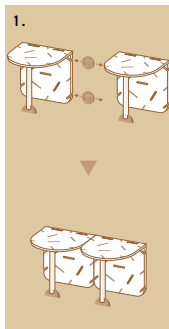
1つのスツールを「繋ぐ」ことで、人々の過ごし方に合わせて変化する家具。バスケットのような円板を用いて簡単にユニットを連結できる。ユーザーがラフに楽しく組み合わせることが可能で、例えばスツールを上下左右前後に繋ぐと棚やローテーブルに変化する。クローズドスペースからオープンスペースまで幅広く対応する場所を選ばない家具である。

point



狭い空間を有効に活用したり、その時々で自由にレイアウトしたりすることができることを意識して設計した。

1. 横に繋ぐ。バスケット状のパーツを切り欠きに差し込んで連結する 2. 縦に繋ぐ 3. 背面で繋ぐ 4. シェルフとして活用しよう 5. 使用シーンのイメージ



←←← PROJECT

Ver.5.3.4

SU, Haiyin

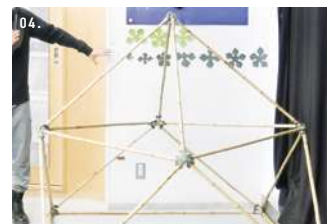
伝統的な木造建築に使われている仕口をモチーフにした、組み立てられる椅子である。完成形はシンプルだが、たくさんのパーツをパズルのように組み立てる。必要な道具はプラハンマーのみ。作者である私が手をたくさん動かして答えを得たように、使う人も楽しんでほしい。

point



木の弾力を生かしたクシ状の背もたれと、ネジや接着剤を使わず簡単な道具だけで組み立てられる楽しさ。

1. 全体像 2. 背面 3. 組み立てプロセス。全パーツは910mm × 1,820mmの合板一枚から全て切り出すことができる 4. スタディ模型。毎週スタディ模型をつくって少しずつ問題を解き、最後の一脚にたどりついた 5. 構造のアイソメ図 6. 組み立て動画 (YouTube)



01.DALALY cushion 佐藤 かほり → P.18

既存の家具などに寄生する、得体の知れないフニャフニャしたもののシリーズ。普段の生活の中に、余計なものが紛れ込んでくることで、少しユルい余裕やニヤニヤが生まれるような、通常の意味での機能的なものではないが、これはこれで機能的なエレメントといえるかもしれない。一つひとつのエレメントも制作の過程でしっかりと進化させ、はじめのユルさは少し薄まってしまったが、プレゼンテーションも含めて、良いエレメントが完成したと思う。

02.ENNcounter 佐藤 緋里 → P.20

ひとつの台が前後、左右、上下へと連結されることでシェルフへと展開されていくエレメント。それぞれがジョイントされる際は、バスケット状のパーツが間にはさまってズレ留めとなる。シルクスクリーンで染められた模様は、一本脚の端部の半円、正円のジョイントパーツとそろえて、色調が抑えられている。シンプルな全体のフォルムと、ディテールにみられる装飾的な振る舞いのバランスが興味深い。

03.Ver.5.3.4 SU, Haiyin → P.21

通常の仕口や組木は無垢の角材などを加工し、金物や接着剤なしで組み合わせるが、この作品ではすべて EMARF というコンピュータ制御の機械でカットした合板でつくられる。下部の構造はしっかりと強度を出すように考えられ、上につく背もたれは、しなりやすいようにスリットを入れることで強度を調整している。持ち前の作業量を生かしてまだまだ展開できるはずなので、Ver.5.3.4 で終わらせずに、バージョンアップもさらに続けてほしいと思う。

04.万武 今井 謙真

ジョイントパーツと竹の棒による構造システムはそれ自体がきちんと成立することによって、ようやく観念的なコンセプトのハナシをすることができる。残念ながらそのシステムの具体的な計画がなかなか進まず、抽象的なハナシで全体を誤魔化してしまうような結果となってしまった。

05.OZON 金久保 嬉楽

アルミ蒸着ポリエチレンシートの透過性と反射性に着目し、それをつくったしわくちゃな筒の中に明滅する光が見え隠れする装置。主たる部分が不定形なので、それ以外の部分をきっちりとは形づくらないと、全体としてどうしても DIY 的なものになってしまう。素材の面白さに頼りすぎずに、きちんと装置としての完成度を上げられれば次の展開にも繋がっただろう。

06.わたしと猫 SHEN, Weina

ヒトとネコが同居することができるキャットタワー。通常のキャットタワーだとヒトは外から見て楽しむだけだが、このエレメントではヒトもその中に座ることができる。デザインの洗練などとはまだまったく別のものだが、ネコ好きには喜ばれ、需要は少なからずあるだろう。

07.phantom 鈴木 慧

自らの身体を周囲を変換するウェアラブルなエレメント。周囲からそれを見た時の感じ方と、身につけた本人が周囲を感じることにのせめぎ合いが、フワフワとしたフォルムをつくる。装着の仕方やバリエーションなどさまざまなアイデアが浮かび上がったが、最後は少しおとなしくなってしまった。ラジカルであることは静止した状態ではなく、常にラジカルであろうとする動的な態度だ。勇気をもって挑み続けよう。

08.まちそだて 関 なつみ

植物の種子の入ったゼリーとそこからスプラウトを育てるクレードルとにより、集まって住むまちのような風景を窓辺につくりだそうという試み。モノとしてはクレードルとゼリーのハンガーがつくられたのだが、種入りゼリーのつくり方の研究に熱を入れすぎて足止めされ、肝心のモノのデザインや景観の計画の密度を高められなかった。

09.はじまりの箱 羽田 楽太郎

合板製のシンプルなキューブは二つのコの字型のエレメントに分かれ、中からは折りたたまれたクッションが出てくる。何もないまっさらな室内に置かれたキューブから生まれるこれらのエレメントの展開は、サイドテーブルやスツールといった振る舞いをもって場所の始まるきっかけとなる。実家の庭につくり始めていた小屋が計画の背景にあったが、そこから離れることでよりプロジェクトに広がりを感じられるようになった。

10.Melt 藤木 晴葉

アクリルの塊に試験管などを差した花器のようなものだろうか。ブリコラージュよろしく、身の回りにあるもの、ふつうに売っているものの寄せ集めでつくられているが、そこにはデザインしようとする意思が希薄で、残念ながら生気の感じられないものとなってしまっていた。



最終講評風景。ゲスト：寺田尚樹（寺田平手設計、インターオフィス代表）

スペースデザインの最前線

YEAR 屋間部3年

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どころだろう。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 ー→

建築視点さんぽのススメ

齋藤 日和 SAITO, Hiyori

建築はすごく身近なものなのに、つくる過程に難しいイメージを持っている人が多い。そこで空間を考える楽しさ、面白さを感じてもらえきっかけづくりができないかを考えた。自分の身近な場所のスケールが変わって、建築、空間になることを楽しんでもらいたい。建築も、その敷地、街を知っていくところからはじまる。

Point

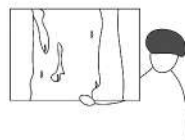


身の回りのものから空間を見立てていくことで、身の回りの小さなことと、建築の面白さの両方に気づけるかもしれない。作品は全部で17点。ここでは一部を紹介。

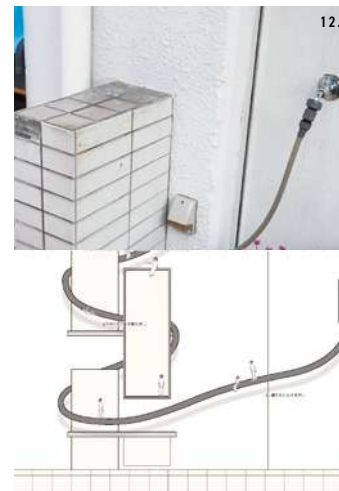
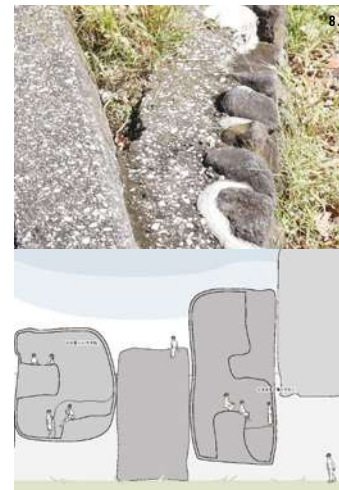
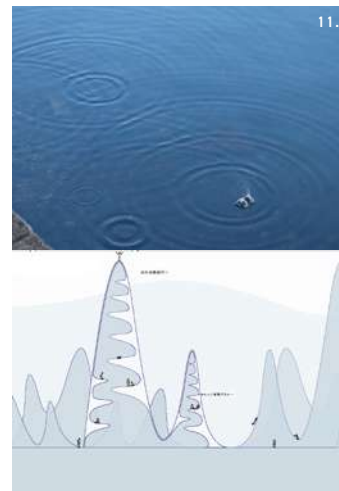
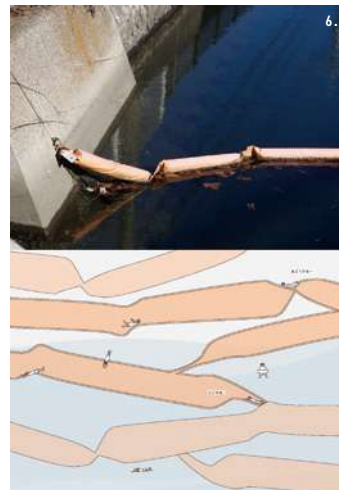
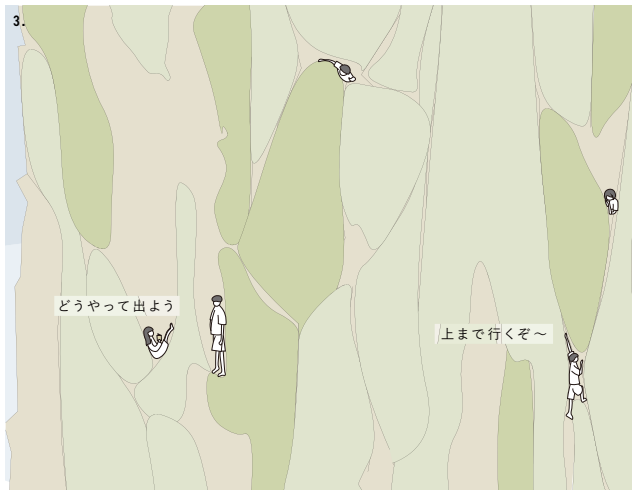
1. 建築視点さんぽ基本のキ 2. 見立ての対象となる木 3. 「谷まみれビル」断面図 4. 「谷まみれビル」平面図 5. おひとりさま休憩台 6. しましまプール 7. かけこみ雨やどり 8. いびつなオフィス街 9. ニ又展望みち 10. すべてわたって 11. はもん都市 12. チューブスライダー



2. 気になった日常をうつす



3. 人を入れてスケールを決める



KEIKO+MANABUゼミ

スペースデザインの最前線

YEAR 屋間部3年

LECTURER 内山 敬子+沢瀬 学+大松 俊紀

PROJECT ー→

SynonyMe

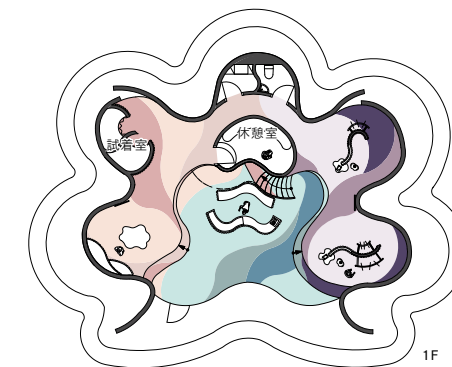
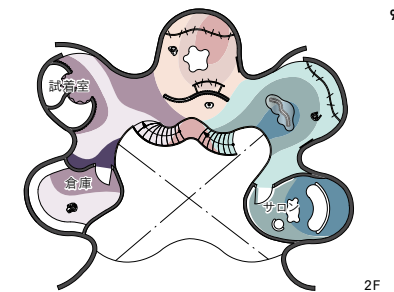
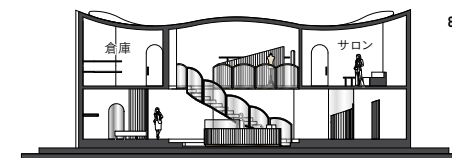
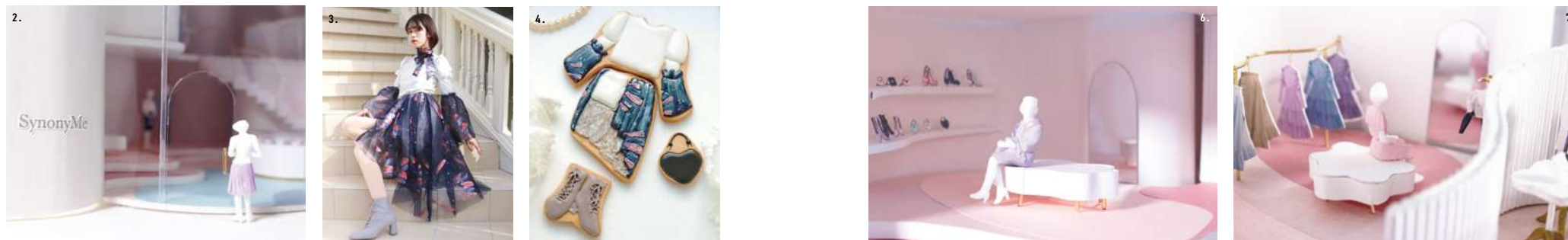
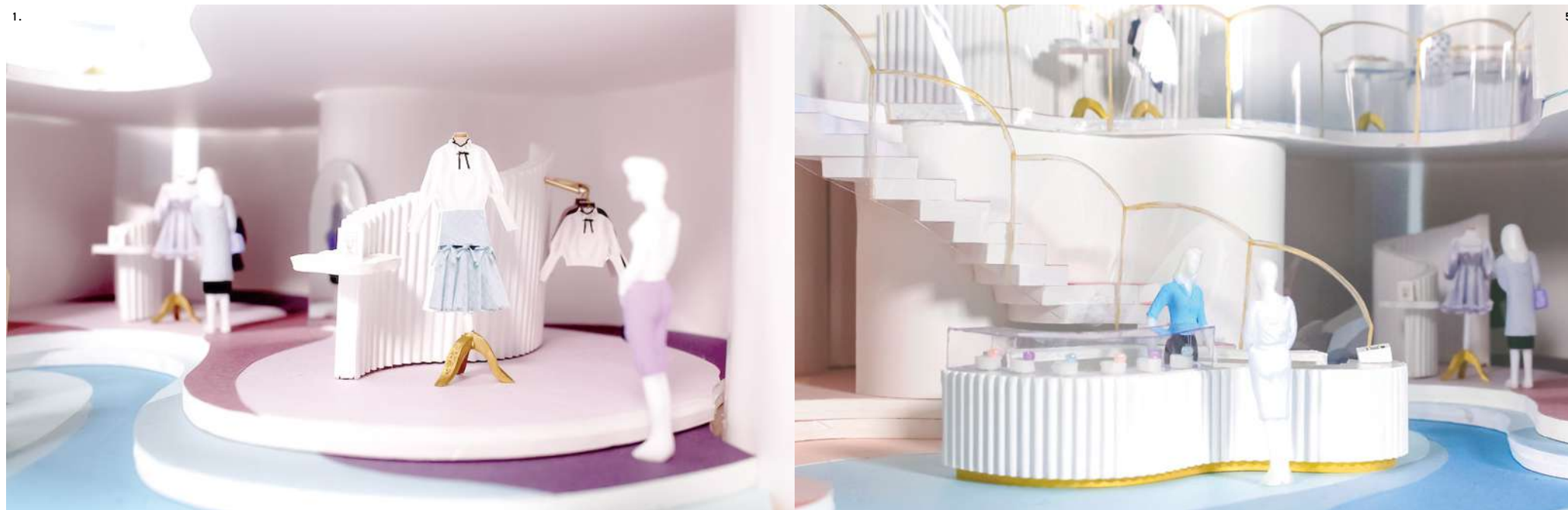
濱野 真衣 HAMANO, Mai

「こだわりの強い女の子のための特別な普段着」をコンセプトとしたアパレルブランドをデザイン。ショップの敷地は北海道函館市。和洋折衷様式の建物が現存しており、ブランドのイメージであるフレンチガリーと日本のかわいい文化が掛け合わさったデザインと共通点があると感じた。空間は布のたゆみった様子のフレアをモチーフとし、曲線を多用した空間としている。



店舗デザインだけでなく、アパレル商品、スタイリング、店舗で販売するスイーツ、ブックレットなどの販促物に至るまで総合的にデザインした。

1. 店舗1F 右手 2. エントランス 3. 想定したブランドで販売している洋服 4. 服のデザインをそのままアイシングにしたクッキー 5. 1F 中央のケーキショーケース 6. 1F のシューズ売場 7. 2F の洋服売場 8. 断面図 9. 平面図



PROJECT へ

赤い帽子のちょこっと少年記

角屋 歩実 KADOYA, Ayumi

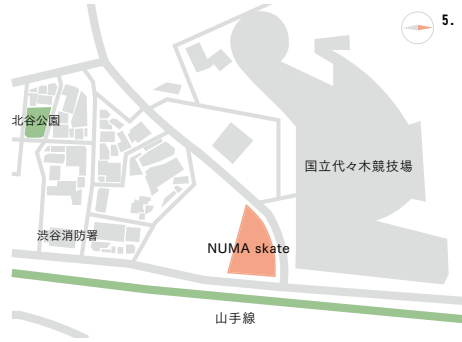
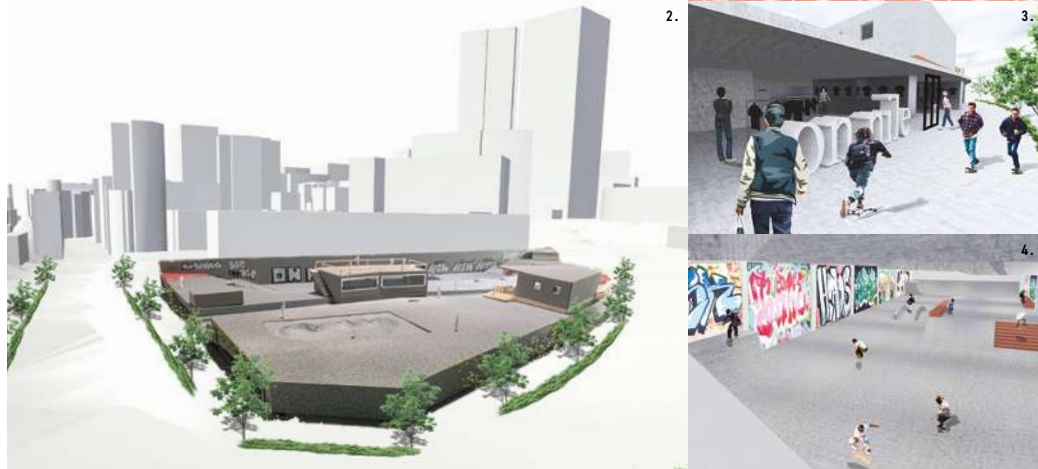
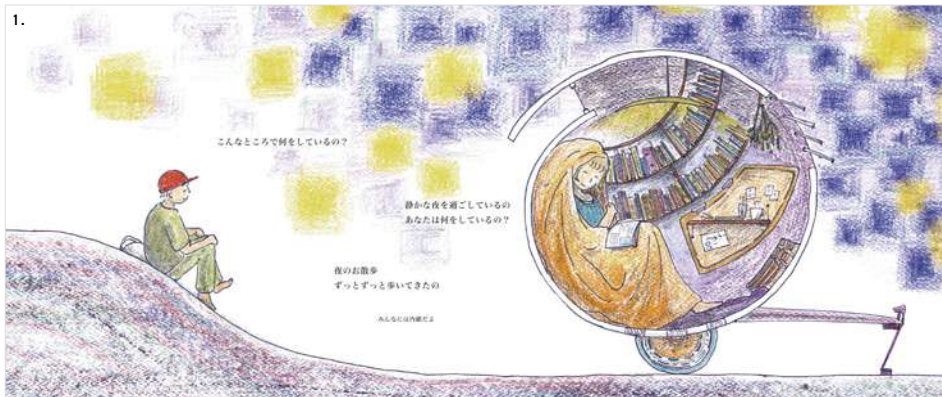
自分の好きな場所、落ち着く場所、わくわくする場所、本来の自分でいられる場所。その場所は一人ひとり違って、それぞれの思う“ステキ”が展開されている。もしその空間が持ち運べたら、人々は第三の居場所でどんな風に過ごすだろう。好きな環境に移動したり、好きなものをコレクションしたり、そこで過ごす自分を好きになったり。空間の断面を中心に描きながら妄想し、冒険ストーリーと組み合わせた絵本作品である。

Point



赤い帽子を被った少年が旅をしながら、さまざまな私たちの小空間で暮らす人々と出会うという物語になっている。絵は色鉛筆で描かれている。

1-5. 絵本の紙面 6-7. 実際に制作した絵本のようす



へ PROJECT

NUMA skatepark

白岩 侑 SHIRAIWA, Tasuku

スケートパークを計画した。スケーターからの目線で、渋谷の街に溶け込ませ渋谷の新たなシンボルをつくるというプロジェクトである。周囲の人とスケーターとの新しい関係性や安全性を考え、スケートに対するイメージをより良い方向へ捉えてもらいたいと思った。



スケートボードという未だに世の中に受け入れられているのかはっきりしていないカルチャーをより一般的にしたいと始まったプロジェクト。

1. 開放的なパーク。ハーフパイプやランプなどを設置 2. 全体を俯瞰する。立地は渋谷区神南の岸記念体育館跡地 3. エントランス 4. 屋内パーク 5. 敷地図

今年のゼミ生は、専門課程に分かれた2年時からずっとコロナ禍で、学生の多くはメンタル的に疲弊していた様子であった。それが卒業制作の進行にも大きく影響し、作業がなかなか進まない学生が多かった。もちろん学生だけの問題ではなく、学校の施設がコロナ前のように自由に使えないことなども含め、社会的にも色々な制約が学生を精神的に追い込んでいたのは、教える側としてもやり切れない気持ちであった。なんとか全員卒業出来たのは良かったが、以上のような状況も影響し、卒制の内容に奥深さが足りない作品が多かったことも否めない。KEIKO+MANABUゼミは6年目の今回で終了し、新年度から新しい先生のゼミがスタートするので、来年度以降のためにも改めて伝えと、卒業制作は単にかっこいいエレメントやインテリア、建築をデザインすることが目的とはいえけない。卒業制作は“研究”課題であるので、デザインする対象の向こう側にある研究目的が何であるか？それをデザインすることで自分は一体何を不得ようとしているか？といったことを常に意識しないと、ただ形を作って終わってしまう。卒業制作は表現形式自体も自由であるから、それも含め、自分がデザイナーになる根本的な理由を自問し続けないと、将来的に振り返る価値もないものにしなければならない。今回の卒業生には、「何のために自分は卒制をデザインしていたか？」を今からでもいいので、もう一度考え直して欲しい。それは、デザイナーにならなくとも、社会に出た今後の君の人生に必ず役に立つと思うから。



01.建築視点さんぽのススメ 齋藤 日和 → P.24

日常のありふれた風景から、見たことのない世界を想像するための案内書のデザイン。空間や建築を設計することだけで満足してしまっている卒制が多い中、その手前の思考の探究を作品レベルまでにまとめ上げた力量は非常に評価できる。具体的な敷地に具体的な建築を設計していた時期もあったが、最後までそれに納得が行かなかった気持ちに拘り続けた意思の強さは見事だった。突拍子もない未来を無邪気に想像出来た20世紀と違い、何となく想像出来てしまう空間や建築しか思い描けない学生ばかりの21世紀の卒制としてはとても頼もしい作品である。

02.SynonyMe 濱野 真衣 → P.26

普段から自分の洋服を自分でデザインしたり、ファッションに非常に興味があり、卒制では洋服を販売するお店だけでなく、自分のオリジナルブランドとして、洋服からお店の空間デザイン、そしてお店で販売するスイーツやVMDまでトータルにデザインしたいという意気込みは早い段階から強かった。お店の立地や規模に相当悩んだが、最終的には出身地の北海道函館を敷地とし、同世代の地元の女性への思いを馳せることで、その欲張りなデザインも無事完成した。

03.赤い帽子のちょこっと少年記 角屋 歩実 → P.28

就職が決まっていたキャンピングカー関連への興味は揺るがないもので、かなり早い段階から、移動空間のデザインとそれを絵本で表現したいという意思は固かった。前期の早い段階から独特な表現で絵を描き溜め、また、プロの絵本作家に会いに行きアドバイスをもらったり、製本所に相談に行ったりと、誰よりも学外でアクティブに動いたことで、レベ

ルの高い絵本が出来たことと思う。途中、デザインを立体化したり、話の構成で相当悩み右往左往したが、ブレない精神がいい結果に繋がった。

04.NUMA skatepark 白岩 侑 → P.29

趣味のスケボーに関係した空間をデザインしたいと現状を色々分析したり、有名建築をリ・デザインしたりしてみたが、何かしっくりこない。そういった中、桑沢のすぐ隣にある旧・岸体育館跡地が渋谷区によって公園化される噂を聞く。これをいい機会と、今まで何となく非現実的なアイデアばかりを検討していた卒制が、一気に現実的なものとなって加速していった。3年間通い続けた学校のすぐ隣の敷地を自分の大好きなストリートスポーツの聖地にするという思いは、少し苦手な建築計画を何とか乗り越える大きなエンジンとなったに違いない。

05.AKIBA 庭園 石川 桃子

国宝の三つの茶室（待庵、如庵、密庵）を秋葉原に移植し、メイドカフェを超えた新しい社交の場をデザインするという大胆な作品。それぞれの茶室の特徴を精査し、メイドカフェの新しいジャンルとシンクロさせてつくる空間は、踏み外すと、ただのパロディにしかなり得ない。最終的に2つの茶室だけとなり、決して成功したとは言えない結果だが、そのチャレンジ精神は評価したい。サンリオピューロランドの分析をして自分の趣味だけの世界に埋没していた初期からのジャンプ力はすばらしい。

06.Todomari 小林 千夏

屋外の仮設劇場のデザインをしたいという話から始まり、敷地やプログラムが決めきれないまま時間がかなり経過したが、最終的に地元の最寄駅前で何かしたいという話に落ち着い

た。郊外の最寄駅前のジェネリックさを肯定するのか否定するのか、その両方なのか。どこも同じになっていく日本郊外の駅前のあり方を考えるには重要なテーマであったが、結果としてデザインしたものは、少し中途半端なものとなった。もっともっと地元をこうしたいという地元愛を見せて欲しかった。

07.KAKEKUMU 佐藤 樹吏

前期はずっと看板建築をリサーチしていたが、なかなか卒制の糸口が見つからず、最終的に浅草の気になる敷地に現存する仮設建築をデザインし直すことに落ち着く。進み具合は遅く、なかなか立体にならないもどかしい時間が長く続いたが、最終的に描かれたバースは非常に印象深いものであった。もっともっと自分の興味を深掘りし、得意な表現をもっと早い段階からフル活用していれば、違った結果になったであろう。今後に期待したい。

08.Universal Living 鷹尾 乃亞

海近くのグランピング施設という優雅にも聞こえるデザインを、それだけで完結させずに、使い終わった施設を近くの海中で漁礁として使う循環のデザイン。現状世界で使用されている漁礁はその形状も材料も似たようなものばかりで、なかなかグランピング施設に応用するには制限が多い。また極論としては、どんな構築物も漁礁になりうるというジレンマで相当悩み、行ったり来たり堂々巡りリサーチが続く中、最終的に漁礁よりのデザインになってしまったことがその難しさを物語る。卒制なので、もっと大胆なデザインが見たかったが、今後に期待。



09.sub. -new normal

鶴田 乃泉

コロナ禍で自分がホテル住まいを経験したことを通し、これからの都心の新しいホテルや住まいのあり方を探求した作品。現在世の中で流行っている「サブスクリプション」という制度に注目し、物のサブスクだけでなく、ホテルにおいて空間のサブスクが出来ないかというデザイン。恵比寿駅にある有名建築家が設計した建物のリノベーションという条件にしたことが設計を難しくさせつつも、最終的にはその特異な空間構成をうまくサブスクさせて理想的な状態に出来たに違いない。自分のリアルな経験を通した思いが、最終的なデザインに反映できたことは、今後も役に立つであろう。

10.Circulation

唐 銘駿

墓地のデザインを通して、人間精神と空間との関係をデザインしたいということは早くから決まっていた。前期途中で、12月締切の墓地の国際コンペがヨーロッパのラトビアで開催されるという情報を見つけ、そのコンペを卒制とした。コンペ結果は惜しくも落選であったが、その後さらに表現をブラッシュアップし、CGの完成度は今までのゼミでも一番であった。模型もうまく、その表現力の豊かさゆえに、空間デザインの硬さが少し気になった。今後はデザインも向上していくことを期待する。



11.文学模型

林 花恵

文学が大好きで、いわゆる文字で表現された世界を空間化することを通して、少し難解に聞こえてしまう文学の世界をもっと理解し易く表現したいという研究作品。あえて夏目漱石の「こころ」や宮沢賢治の「注文の多い料理店」など著名な小説を題材にすることで、空間化された時の親しみやすさや意外性を生み出すことを狙った。本人が、その空間化にどこまで創作を加えるかという難しい問題にも直面しながらも、何とかやり遂げたことは評価に値する。

12.家の記憶を受け継ぐ家

葉 之皓

現在自分が住んでいる団地を、これから外国人がさらに増える都内の住環境を踏まえリノベーションするという卒制を年末までずっとやっていた。が、クリスマス直前に、やはり自分がやりたいのは一軒家のデザインだと相談に来たときには啞然とした。完成しなければ留年という自己責任の崖っぷちの中、自分の今まで住んできた台湾での住空間のいくつかを参照しつつ、完成度の高い表現を成し遂げた力量は認めるが、もっと設計内容のエスキースが必要であったことは否めない。

13.bar + α art gallery

李 易宸

最初は集合住宅の一住戸のあり方をデザインしたいと言っていた内容が、地元である中国の深センの集合住宅に変わり、ある時点からは、バーとアートギャラリーの設計に変わっていった。柔軟度のあり過ぎるプログラムがデザインの決定要因を欠いている部分はあるが、自分のやりたいことは出来たのであろう。もう少し、周辺環境や中国でのアートのあり方など具体的な試行錯誤が必要だったと思われる。

14.空白から余白へ～京島三丁目妄想計画 廖 晓明

2年次の住宅設計課題の敷地であった京島を舞台に、何箇所かの敷地に建築を提案することで、京島全体に影響を与えるようなことをしたいというコンセプトはかなり早い段階から固まっていた。具体的な敷地の選定も早かったし、それぞれの敷地にどのような建築を設計したいという思いはどんどん固まっていくものの、街全体に対してどのような影響を及ぼしたいか、という根本的なところで、木造密集地である京島の特徴との関連が希薄であったことは少々致命傷な結果となった。敷地内の建築設計という部分のデザインと街全体のデザインとの関係をもっともっと意識していたら、部分のデザインは違ったものになっていたであろう。



最終講評会風景。ゲスト：光井純（光井純 アンド アソシエーツ 建築設計事務所代表）



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

YEAR 夜間部2年

LECTURER 篠崎 隆

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 〰〰〰

Morceau

萩原 佳菜 HAGIWARA, Kana

3つのピースを組み合わせることで形態が変化する家具。幅270mmの「01」を基準に、540mm、810mmの3つのスケールを用意することで、組み合わせのバリエーションが増え、使い方の幅が広がるように考えた。一つひとつ独立して使うこともでき、使う人、使う用途に合わせて自由自在に組み合わせを変えることもできる。



point
使う側も、組み合わせたかたちに合わせた自分なりの過ごし方を見つけることができる。柔軟性がある家具である。

1. 組み合わせパターン。単体利用だけでなく、2つまたは3つ組み合わせることで、全33種類のパターンができる 2-3. 座っている様子 4. 組み合わせた家具の使用イメージ5点 5. 正面図および側面図

1.

01



02



03



2つの組み合わせ

01

×

02

02

×

03

03

×

01

3つの組み合わせ

01

×

02

×

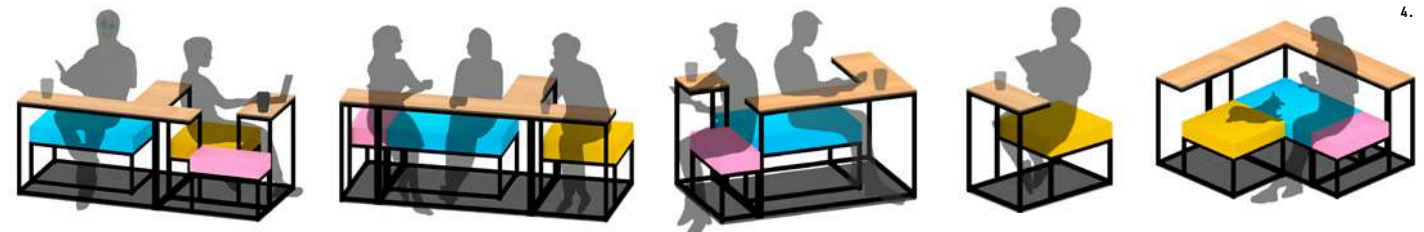
03



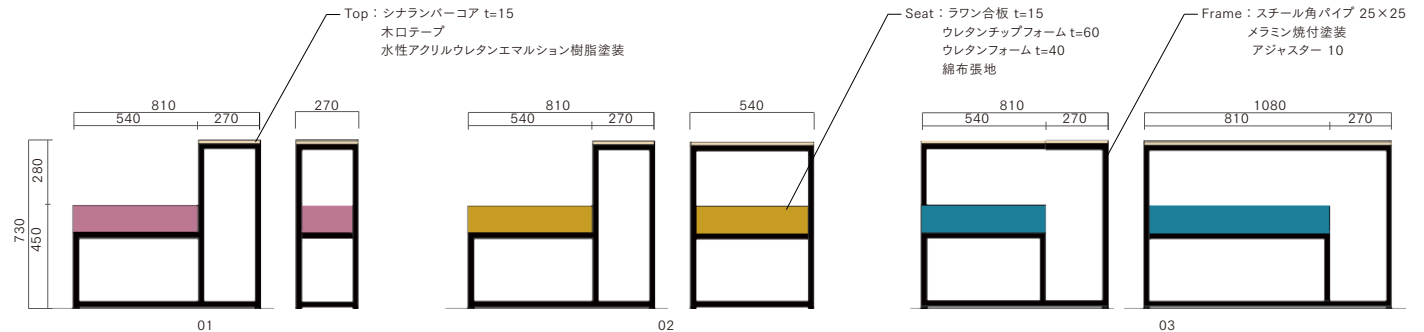
2.



3.



4.



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

YEAR 夜間部2年

LECTURER 篠崎 隆

PROJECT へ→

Theater

楠木 陽允 KUSUNOKI, Akimitsu

モアレという現象を取り入れ、飾る行為と隠す行為の境界を曖昧にする昇降棚。演劇で舞台装置は対象を際立たせたり、引き立てたり、調和したりとさまざまな関係性を生み、舞台の奥行きや物語をつくり上げる。Theater は、オブジェであり、モノを飾る棚。主役になったりモノの魅力を引き立てたり、また全体に統一感を与える。まさに使う人にとっての舞台である。

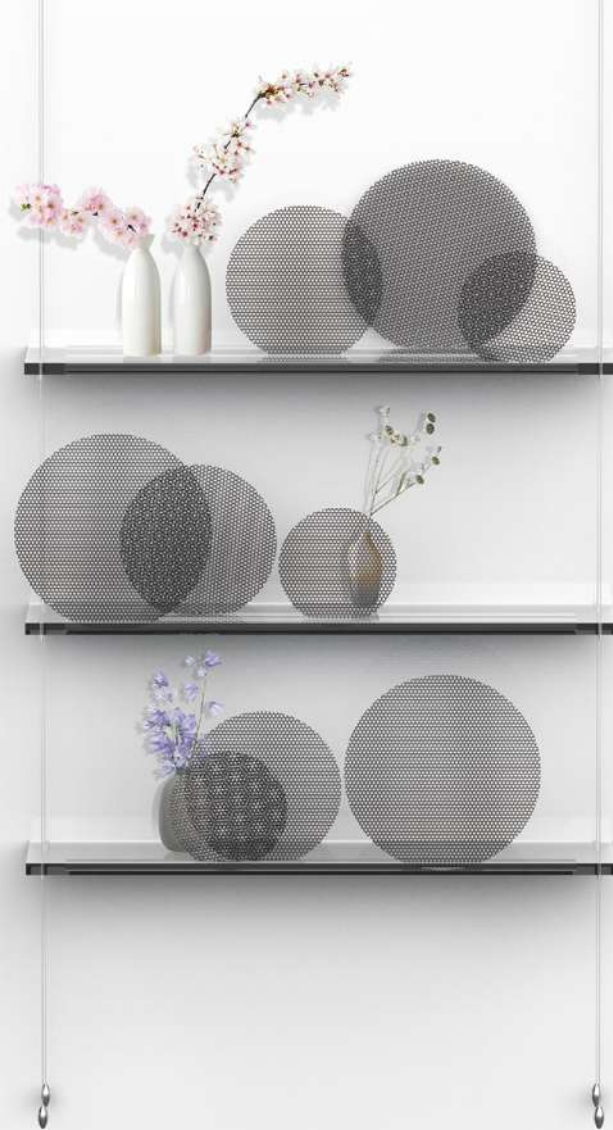
point



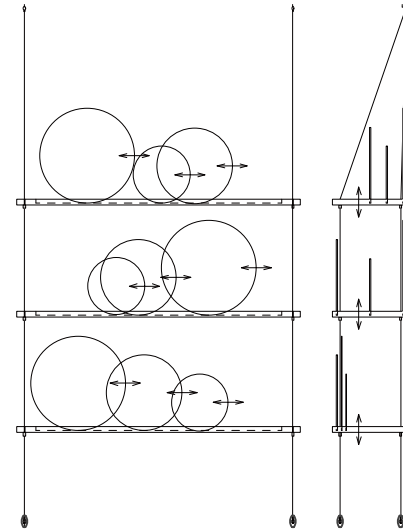
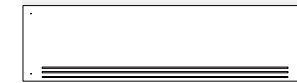
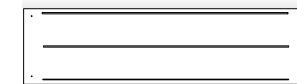
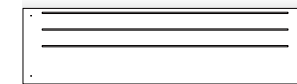
棚により飾るモノが美しく、モノにより飾られる棚も美しくなるようにデザインした。

1. 全景。上段は「モノを引き立てる」、中段は「モノと棚が釣り合う」、下段はモノを隠す」 2. 仕切り板のディテール 3. 三面図。モノに合わせ仕切り板と棚板高さの調整ができる 4-6. 仕切り板を転がすとモアレが変化する

1.



【Material】
仕切り板：アクリル板 t=3mm 染色
(大：φ 250mm、中：φ 200mm、小：φ 150mm)
棚板：アクリル板 t=15mm
吊具ハンガー：ステンレスワイヤー φ 1.2mm
フック、ストッパー、ウェイト



当校のスペースデザイン分野夜間部のエレメントデザインコースは、残念ながらこの2021年度の3人でひとまず終了となる。どのくらいの歴史があるのか詳細はわからないが、このコースにおける、空間のみならず、振る舞いやオブジェクト性などへの眼差しは、きわめて桑沢らしかったのではないだろうか。そこから学んだことを、より大きな住環境やインテリア、さらにちいさなデザインなどに反映していくことで、桑沢らしさを引き継いで行ってほしいと思う。



最終講評会風景。ゲスト：針谷将史（針谷将史建築設計事務所）

01. Morceau

萩原 佳菜 → P.34

布張のシートと木製のテーブル / デスクトップがスチールフレームで支えられたエレメント。言い換えれば、低く、柔らかな台と、高く、硬い台とによるエレメントであり、その小、中、大の三種類のヴァリエーションとなる。それらは単体としてだけでなく、共通する寸法体系により、さらにそれぞれの組み合わせとしても展開できるシステムとなっている。堅実なサイズ設定は、ごく普通の中型も、あまり見ないサイズの小型も、屈曲部の加わった大型にも、エレメントとしてリアリティをそれぞれに与えている。

01.



02.



03.



02. Theater

楠木 陽允 → P.36

同じパターンで半透過の円板が、重なりつつ回転することによりモアレが生まれる。その円板たちと棚に置かれるモノとの関係はまだ発展させることができるだろう。ステンレスワイヤーと板による吊り棚のシステムも揺れや水平を出すことの難しさなど解決すべきことがある。先行作としてのアキッレ・カスティリオーネのものには遥かに及ばないが、それを「まねぶ」ことによる「まねぶ」ことは大いにあるはずだ。

03. Trim

吉田 壮太郎

立つことと座ることの中間の、寄りかかるように軽く腰掛ける状態に着目し、オフィス空間での使用を想定したエレメントだ。その中心のアイデアを丁寧に掘り下げていけばいいのだが、アイデアがまとまりかけてカタチを探り始めると、どうしても大げさな身振りを求めてしまいがちで、核となる部分を逃してアイデアが霧消してしまう。そこにある制作中のエレメント自身からの声に、もう少し落ち着いて耳を澄ませるようになるとより素直なカタチを捕まえることができるだろう。

後期共通課題より

感覚や記憶を刺激する広場

YEAR 夜間部2年生

夜間部2年生では後期を前後半に分け、前半ではエレメントデザインC、インテリアデザインC、住環境デザインCの三つの授業で共通課題を行った。課題は地下街出入口も含む渋谷駅ハチ公前広場全体をデザインし直すという内容。エレメント / インテリア / 建築それぞれのデザイン要素全て含む提案を行い、各授業の教員がそれぞれの授業範囲を指導する。

PROJECT →

Bank trees

山口 実那子 YAMAGUCHI, Minako

ハチ公前に大きな人工的な木を設け、その大屋根の下に人々が集う場所をデザインした案。屋根の隙間からは、木漏れ日と同時に所々雨も降り注ぎ、床面には意図的に水溜りが各所にできるような仕掛けがされている。また大木は地下への入口となっている。



BEAUTIFUL LIFE IN SHIBUYA

YEAR 夜間部2年

LECTURER 久山 幸成

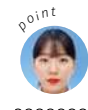
2020年、新型コロナウイルス感染症が都市の様相を一変させた。そのことが本当に心地よいと思える空間、本当に過ごしたいと思える時間、本当に必要とされる価値について考えさせられるきっかけとなった。この課題では渋谷で生きるための空間を提案する。これまで〇〇と呼ばれていた空間かもしれない。未来を生きる渋谷を描き出してほしい。渋谷が好きなのはもっと好きに、そうではない人には新たな魅力を伝えるものになるよう、楽しく力強く生きる空間をデザインしよう。

PROJECT ー→

日本処

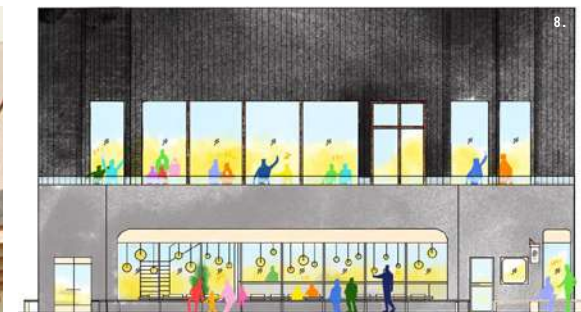
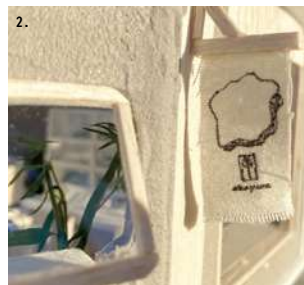
在 間 月 乃 ZAIMA, Tsukino

全国47都道府県の食を月替りで提供する飲食店の提案。地方への旅行が難しい今、地方との出会いをテーマとした。立地はセンター街の宇田川町交番前。内部を外の広場に開放し、食事や待ち合わせ、通り抜ける人などが繋がり出会う場になることを目指した。



広場とお店がより広く開けた空間に見えるよう、敷地の中央にある宇田川交番を端に移動させている。

1. 繋がるベンチ。店を囲むように配置。店内と広場を自然に繋げる。1Fは郷土料理や土産販売を行う飲食店 2. 「今月の都道府県」を伝える暖簾 3. 思い思いに時間を過ごせる 4. 食材や工芸品などの物販 5. 全景。開放的な店舗前 6. 2Fは地方の地酒バー。落ち着いた色彩計画。階段の壁面に全国の酒カップを展示 7. 食事以外でも広場を利用可 8. ファサード立面。1Fは漆喰、2Fは漆喰と焼杉板仕上げ 9. 店舗ロゴ 10. 平面図



BEAUTIFUL LIFE IN SHIBUYA

YEAR 夜間部2年

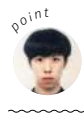
LECTURER 久山 幸成

PROJECT →

渋谷川浴場

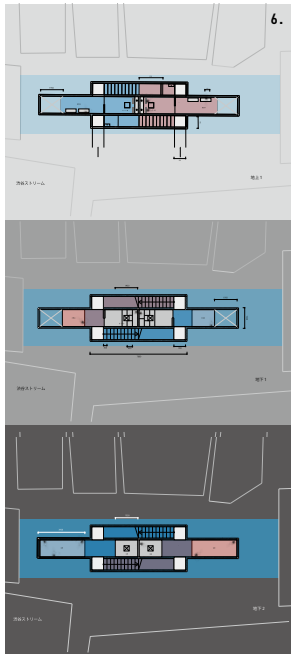
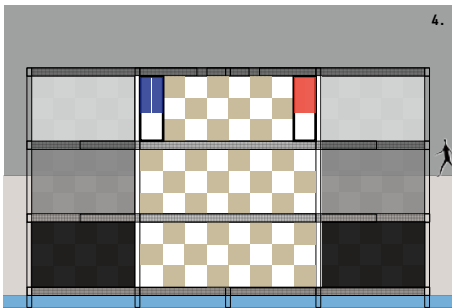
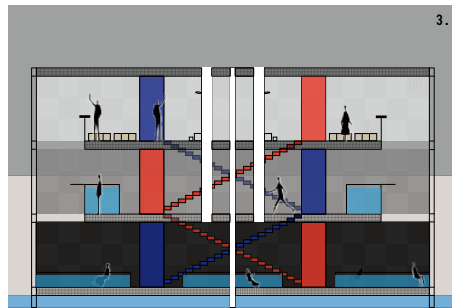
養手 大樹 MINOTE, Daiki

渋谷という場所で、味わう湯。仕事の始め、合間、終わりに予約し、渋谷の街並みを見ながら入浴する。24時間営業しており、天気問わず利用できる。動線によって男女の空間が分かれている。横幅 1.5m しかないが充実した浴場が自慢である。



渋谷川が氾濫した時はその音の流れを楽しみ水族館にいるような体験が味わえる。

1. 浴室。幅はわずか 1.5m
2. エントランスから男女に分かれている
3. 断面図。建物は渋谷川の中に建っており、中間層部分に GL がくる
4. 立面図
5. デティールの説明
6. 平面図



今年は3人が取り組む課題を通して自分自身も「BEAUTIFUL LIFE IN SHIBUYA」とは何だろうかと常に問い続けてきた。価値観が多様化する現代だからこそ言えるのは、建築・空間デザインには人々を応援するというスピリットが必要だということだ。3人の作品はそれぞれにその空間に身を置く人を元気づけるだけでなく、その体験を通して周りの環境や都市全体にもポジティブな変化を与えてくれるのではないかという可能性を感じさせてくれた。デザインの本質を感じさせてくれたみなさんが今後もそのスピリットをもってデザイン活動を続けてくれたら嬉しいと思う。魅力ある未来をともにつくってこう。

01. 日本処

在間 月乃 → P.90

センター街の宇田川町交番周辺は渋谷の中心的な場所だと誰もが思う一方で、その場所に対してなんの感慨も得られないのが実情だ。日本全国そして世界のさまざまな都市から渋谷を訪れた人々が来てよかったと感じられる企画と場のデザインにチャレンジしたところがこの作品の最大の魅力である。内外空間の連続というだけでなく交番と広場と建物の関係など都市空間の中でのフィット感・フィーリングをきちんと掴んでいるところに作者の才能を感じさせる作品となった。

02. 渋谷川浴場

養手 大樹 → P.92

コロナ禍を経て働く人々に対するウェルビーイングがこれまで以上に注目されている。オフィスに通う人々が仕事や生活のリズムの中でふと自分だけの時間を過ごすことができる環境を備えておくことは、これからの都市に大切なのではないだろうか。渋谷の余白となっている渋谷川の都市景観を絶景ととらえて楽しむことができる空間には意外性と可能性を感じた。既存の環境と格闘しながら身体スケールぎりぎりを攻めたことで他にない魅力ある空間を実現できたと思う。

03. POOL

田中 琉聖

自分が生み出す空間は何であるかという問いはデザインするものにとって避けられない命題だ。イメージされる空間が何にも似ていない、体験したことがないということは、人に理解されにくいかもしれない。そこに新たな可能性があると感じることが大切だと思う。作者は課題を通してさまざまな迷いを経験したと思うが、空間をリアライズするプロセスのなかで手を動かして身体化できれば空間の魅力を語る言葉や表現を獲得できたかもしれない。



最終講評会風景。ゲスト:針谷将史(針谷将史建築設計事務所)

地域と相關する生活空間

YEAR 夜間部2年

LECTURER 押尾 章治

「地域」という言葉の意味は多岐に渡る。近くの商店街の特徴や街並み、周辺住人の賑わいや喧噪、風や緑などの自然環境から、道路や交通状況のような社会環境まで多様だ。「地域」とは、そうした人為的、物理的、環境的要素の総称なので、さまざまな解釈をはらむのだ。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もする。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 〰〰〰

にぎわいの家

小山 成美 KOYAMA, Narumi

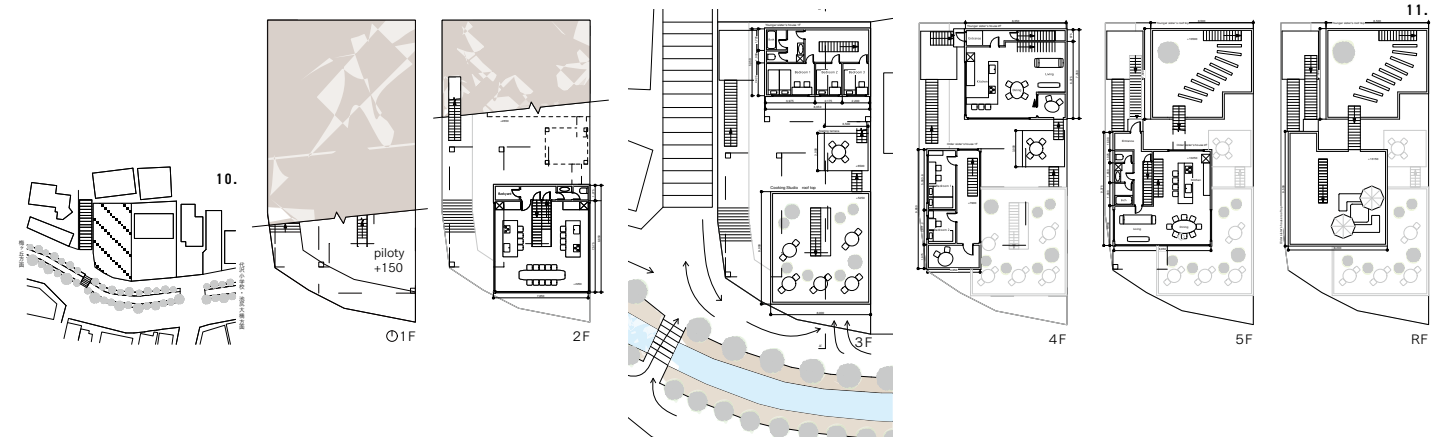
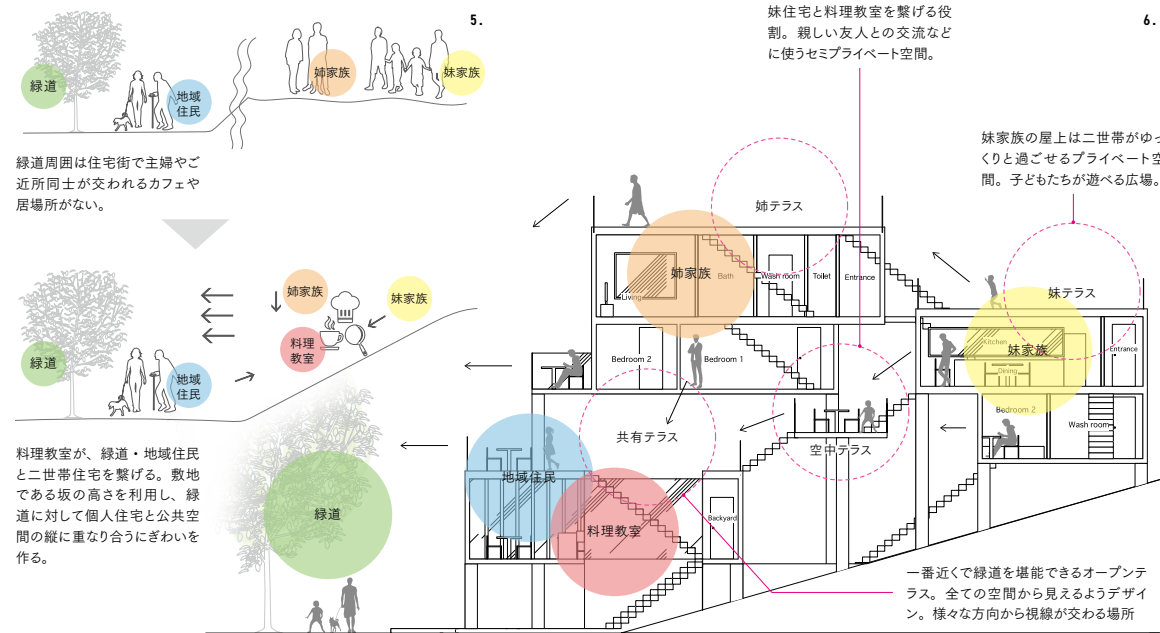
段差のある自然の地形を活かし、緑道に対して『個人の生活』と『地域の公共性』が立体的に重なり合い、北沢川緑道での生活に“にぎわい”をもたらす家をデザインした。地域住民が集う料理教室兼カフェ（公共空間）と、それらを営む姉・妹家族の二世帯住宅（個人の生活）の三つの要素で考えた。

Point



斜面を活かして地域のにぎわいと個人の暮らしが立体的に重なり合うよう設計した。

1-4. 外観および各テラスの関係性 5. ダイアグラム 6. 各部の関係を重ねた断面図 7-8. 姉妹それぞれの家のキッチンやテーブルはホームパーティーできるような広々としている 9. ホームパーティー型の小規模料理教室。部屋の中央には共有テラスへ伸びる階段がある 10. 配置図 11. 平面図



地域と相關する生活空間

YEAR 夜間部2年

LECTURER 押尾 章治

PROJECT 〰〰〰

DAIDARA LODGE

時つながら ハレとケのある暮らし

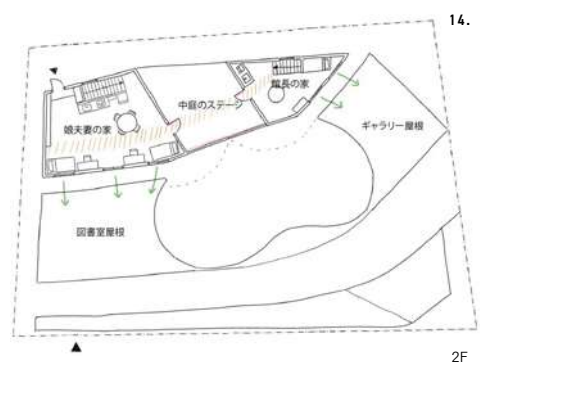
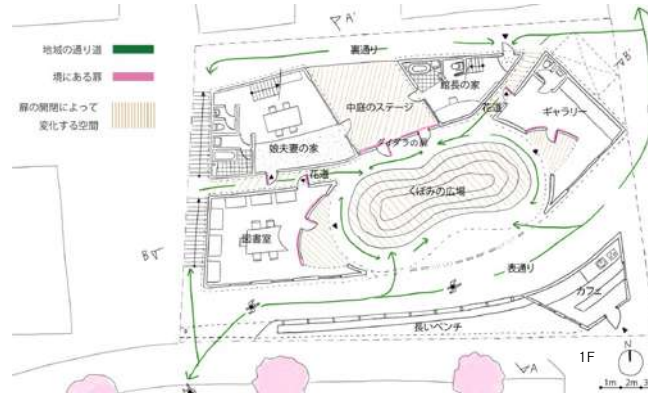
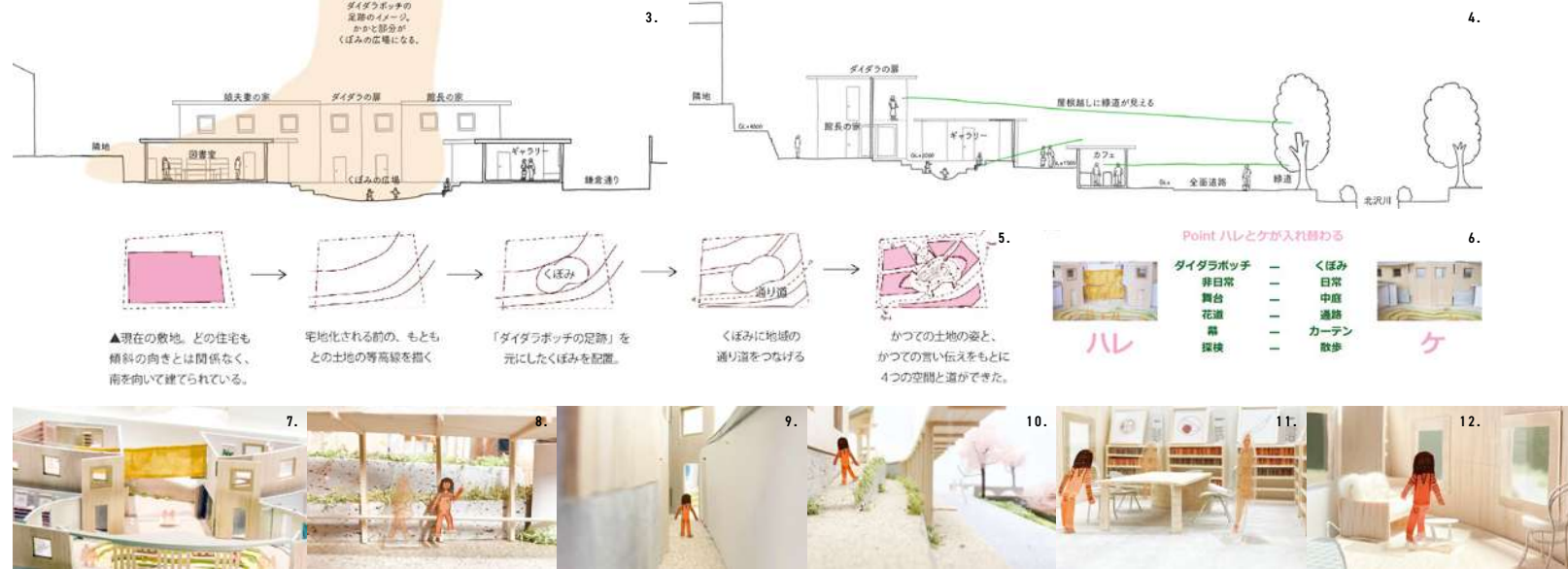
都築 彩香 TSUZUKI, Ayaka

世田谷区代田地域には地名の由来とされる「巨人ダイダラボッチ伝説」がある。巨人が残した足跡のくぼみをモチーフに広場をつくり、地域の通り道でつなげ、その周りをギャラリー、図書室、ステージが囲む地域資料館と館長などが住む住宅として計画した。くぼみを囲む大小5つの扉が、その開閉によって、公と私、外と内、過去と現在、ハレとケなどの境界を曖昧につなげていく。それが生活の豊かさや地域の魅力を高め、住民が街に愛着を持つことになっていく。



代田地域で「ダイダラボッチ伝説」を発見した柳田國男。彼が提唱したハレとケの概念から着想を得た。この言い伝えは「ケの中のハレ」、日常の中に非日常がゆるくつながっていた証しだと考えた。

1. 外観。北沢川緑道から見る
2. くぼみの広場。「ダイダラの扉」は閉じている
3. くぼみの広場の解説
4. 断面ダイアグラム
5. コンセプトダイアグラム
6. ハレとケの対比
7. 「ダイダラの扉」が開き、奥のステージが現れる。カーテンも仕切りとして利用される
8. 道路に沿って設置された長いベンチ
9. エントランスの坂道
10. 花道にもなる通路
11. 図書室
12. 娘夫妻の家
13. エリア広域図
14. 平面図



この課題では、学生各自が設定したテーマを、北沢川緑道の地域性へとつなげていくことを大切にしている。各自の思いを「地域と関わる建築」としてまとめるためのストーリー立てが問われる。今年の4人の学生があげたテーマは、地形との関わり方や地域の伝承について、作家の世界観、建築の構成概念などであった。テーマ選びについては毎年異なった傾向を示すが、今年はさまざまにあふれる情報のコンテンツの中にテーマ性を求める傾向が強かったように思う。

当然ながら、テーマが場所の持つ文脈から離れていくと、地域性との関わりは薄くなるので、逆にそれらを結びつけるためのストーリー立てを構築する力量が問われることになる。どんなテーマであっても、最終的には、北沢川緑道の持つ地域性や身体的なスケール感、ゆったりとした人や視線の動きなどにつなげていかなければならない。今年の学生は各自、個性的なアプローチをとった。それらの作品性をつまびらかにすることは、高度な情報化社会における、各自の極めて個人的な世界観を紐解くこともであった。



01. にぎわいの家

小山 成美 → P.96

この作品は地形の高低差に目を向けている。緑道を見下ろす斜面の中に、地域に開かれた料理教室と、運営に関わる姉妹の二つの家族の生活を立体的にはめ込んでいる。特徴的なのは、それらの生活シーンがつくるパブリックとプライベートの空間の関係性を、いくつかの空中テラスを媒介につくっていること。いささか、高さ方向に重なるテラス空間のスケールは大胆に過ぎるが、それでも緑道に面してつくり出されたさまざまな高さの視線と、その鷹揚な構成は、なかなか得難い新しい地域環境をつくり出している。

02. DAIDARA LODGE

時つながら ハレとケのある暮らし 都築 彩香 → P.98

この作品は、北沢川緑道周辺に残る「ダイダラボッチの伝説」に着想を得ている。日本の各地に残る古の巨人伝説のひとつだ。巨人が地域に残したであろう足跡のストーリーを構築し、そのくぼみを中心に施設計画がされている。巨人という、空想や幻想の中の存在自体をデザインするのではなく、あえてその足跡や各部のスケール感など、その存在の大きさなどを仄めかすようなデザインに置き換えているところに夢がある。緑道に沿ったならかな地形を行き交いながら、古のファンタジックな伝説を媒介に、地域の人の交流や環境に対する意識が広がるのがとても面白い。

最終講評会風景。ゲスト：針谷将史（針谷将史建築設計事務所）

03.6畳の図書室と共に暮す

山口 実那子

この作品の空間構成は、小説家森茉莉の世界観に依拠しているようだ。地域の公園の隣りに立地する建築全体の構成はとても個性的。大きな弧を描くアーチ状の人工地盤をつくりその上に不定形な家形が連なる。アーチ地盤の下では、オープンスペースにまばらに配置される各住戸の図書スペースが地下茎のように伸びている。そして、本棚の間から見上げると各住人の生活空間までも垣間見える。集合住宅の形式としては未だ粗削りだが、高齢者住居としての個人の生活の在り方と、本を媒介にした地域との関係性の構築など、新しい可能性が示されている。

04. Perch

野村 明日香

アーティストインレジデンスのようなプログラムを、短期間のシェアハウス形式としてまとめた概念的な作品。場所は、北沢川緑道と茶沢通りが交わる立地。建物のボリュームによって囲まれた不定形な中庭の上部を、これまた不定形に並ぶ箱体に分節された各生活室の集まりが覆う構成だ。生活に対するリアリティーは極めて乏しいのだが、創作に関わる人をエネルギー体として捉え、その集合体としてのデザインの在り方として捉えれば力が湧いてくる。



後期共通課題より

感覚や記憶を刺激する広場

YEAR 夜間部2年生

(p.39から続く) 夜間部2年生後期の共通課題作品を紹介する。



PROJECT →

personal scramble

野村 明日香 NOMURA, Asuka

ハチ公前広場には、世界中から様々な人が集まり賑わいを見せる。そこに人型がくり抜かれたベンチのようなものをピラミッド状につくり、様々な色で穴の小口を彩色することで、生身の人間の多様性がより象徴的に示されるモニュメントのような建築を提案している。

PHOTO
卒業生作品展「桑沢 2022」風景
DATE/PLACE
2022.2.25 ~27@桑沢デザイン研究所
~~~~~



[左]上: 屋間部 藤森泰司ゼミ 下: 屋間部 KEIKO+MANABU ゼミ  
[右] 夜間部



# 1954-66

昔の授業より

「写真コラム」

1956-1966年の桑沢デザイン研究所での授業風景を紹介する。1954年の設立当初は、現在のファッションデザイン専攻であるドレス科が中心で、それ以外は、生活にまつわるデザインということ、リビングデザイン科としてまとめられていた。研究所設立当初は、講師陣に日本におけるデザインの重鎮が多く集まっていたことは、前回の特集で説明しているの、詳しくはそちらを読んでほしい。今回は、スペースデザイン専攻の前身であるリビングデザイン科の授業を中心に、今でも行われている基礎課程の授業風景などを紹介する。ローテクが主体の授業風景は、70年近く経った今とあまり変わらない。



リビングデザイン科における製図の授業風景。手書き図面は今でも同じように続いている(1966年)。



左上：朝倉摂先生(舞台美術家)による人体デッサンの講評風景。この頃からヌードデッサンも行われ、人間の骨格や動きとデザインの間を教えている(1966年)。  
左下：グラフィックデザインの講評風景であろうか。作品を一堂に並べて、皆の前で発表・講評するスタイルは、今も変わらない(1959年)。  
右：粘土による彫塑の授業風景。デザインの基礎として、彫塑の重要性は、今のカリキュラムにも受け継がれている(1966年)。



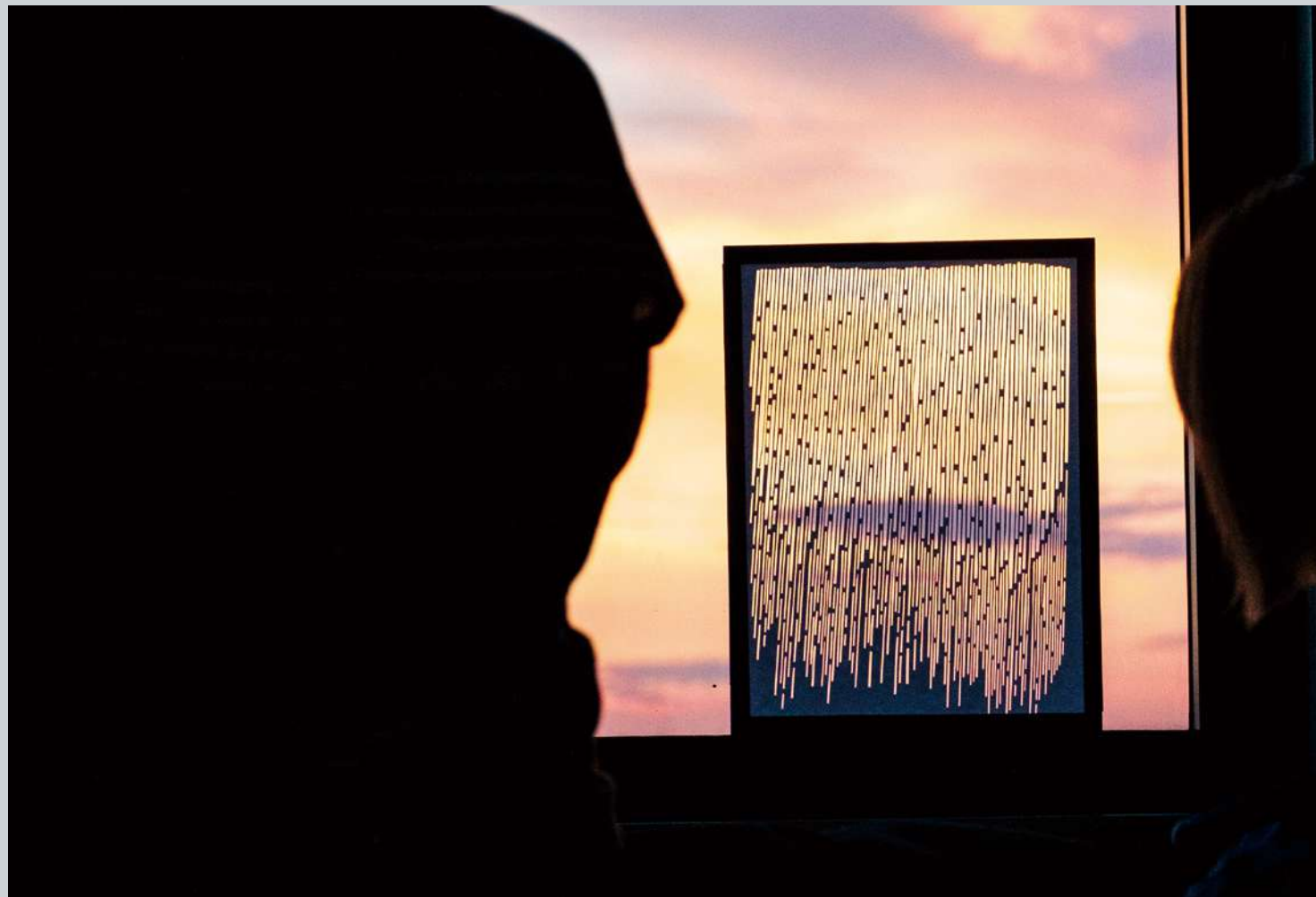


石元泰博先生(写真家)による写真授業の個人指導風景。桑沢は今も昔も比較的小規模な学校のため、先生と学生の距離が近く、個人指導が教育の大きな役割を果たす(1956年)。



左：篠原一男先生(建築家)の講師室での一枚。研究所設立当初から、東京工業大学建築学科教授の清家清氏が深く関わっており、清家研究室の篠原一男、林雅子など錚々たる建築家が教えに来ていた(1957年)。  
 右上：リビングデザイン科における住宅設計の指導風景。大きな敷地模型を製作し、それを囲みながら指導する風景もは今と同じ。この頃は敷地を粘土で作っていたことが窺える(1964年)。  
 右下：創設者桑沢洋子先生によるドレス科の授業風景。洋子先生は東京オリンピックの競技要員のユニフォームデザインに関わっていたことから、授業課題にも取り入れていたものと思われる(1964年)。





# ELEMENT DESIGN

## エレメントデザイン

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。

## 2. CHAPTER



## 生成するインテリアエレメント

YEAR 屋間部2年

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木や紙等を使用して別の方法で再構築する。それを生成し派生させることで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 〰→

## Jungle

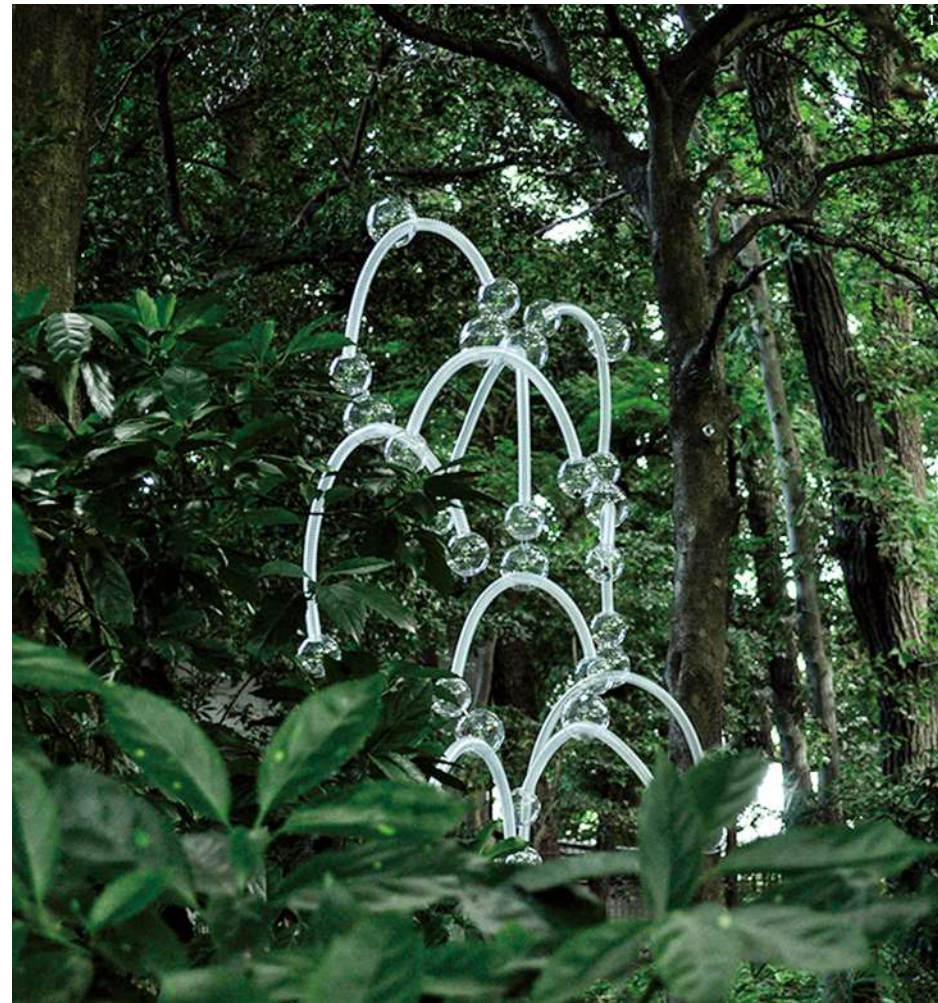
北澤 泉拓 KITAZAWA, Motohiro

柔らかい素材が熱で溶けると収縮して固まるということに着目し、動物の巣をヒントに構造モデルを制作した。巣は、継ぎ足を繰り返してある一定の機能を果たすようになったら、そこで完成する。このエレメントも同じように、ビニールシートと木の枝を用い、ある機能を果たすようになるまで、増築を繰り返す。



point  
巣の特性をヒントにしたことにより、従来の制作過程とは異なる、設計図のないエレメントになった。

1. ビニールで制作した基本とする構造モデル 2. 椅子 3. ローテーブル 4. 面 5. 椅子、ローテーブル、面の3つのエレメントで構成した空間



←PROJECT

## MAGNETIC BOND

菊川 紗英 KIKUKAWA, Sae

水の分子  $H_2O$  を構成する  $H2$  と  $O1$  つは、共有結合をした後、微かな磁力を残す。それにより、 $H_2O$  同士もまた磁石のように引きつけ合い、結合するときのように触れ合う。ミクロの現象をマクロに再現することで、絶え間なく起こっている変化に気づいてほしい。



point  
気体が液体になって姿を見せたり、液体がまた空気中へ消えていくように、化学結合には物質を可視化させ、また非可視化させる作用がある。

1. 空間全景 2.  $H_2O$  を基本とした構造モデル



## 座るインテリアエレメント

YEAR 屋間部2年

LECTURER 柴山 修平

「座る」ためのインテリアエレメントのデザイン。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である。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。ものの成り立ちや素材、構造、家具のあり方の理解を深める。素材の強度・質感や加工方法を自分で調べ、デザイン・作図から模型による検証、原寸大の制作まで、一連の流れを習得する。

PROJECT 企画→

## next ekstrem

横井 ゆい YOKOI, Yui

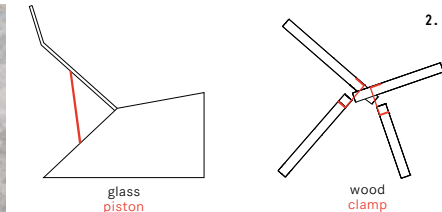
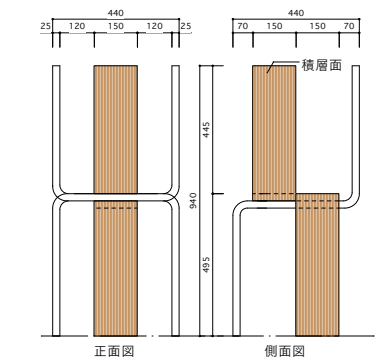
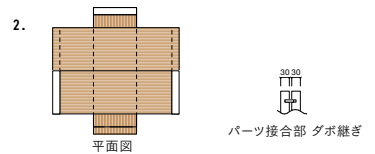
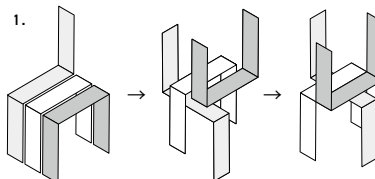
人が色々な姿勢で動きながら座る椅子「ekstrem」（1970年 / テリエ・エクストレム）は、ノルウェー最初のポストモダンデザインとして知られる。「椅子が身体に合わせる」ことをコンセプトに、この有機的な形の椅子から抽象的に取り出した3つのパーツを再構築することによって、座るエレメントを構成することを考えた。「人が椅子に座ること」について改めて考え、家具と人との関係や姿勢を探索するエレメントになった。

point



3つのパーツは積層合板を使用し、合板が持つ表面材と横層面という異なる2つの質感は、見る角度によってさまざまな表情を見せる。

1. ダイアグラム 2. 平面図・正面図・側面図 3. 作品全景 4. 正面方向に座る 5. 異なる角度に方向転換する 6. 側面方向に座る



企画 PROJECT

## CLAMP chair

岩田 純奈 IWATA, Junna

レファレンスはKonstantin Grcicの「chair (MAN MACHI NE glass furniture 2014)」。工業製品的な素材がディテールと構造の二つの要素を併せ持つことで、細部が全体の印象に大きく関わっているエレメントであることに注目した。CLAMP chairでは、クロームメッキのクランプを背座となる合板の接合部品として活用しつつ、素材同士のコントラストや納め方のパターンを何度も検証した。

point



構造部から派生したディテールがエレメントを定義し、「座る」機能として作用する。普段は隠れてしまう構造的な力強さとエレメント機能との関係性を丁寧に紡いだ。

1. 全体全景 2. コンセプト。chair (MAN MACHINE) (左)、CLAMP chair (右) 3. クランプ部分の拡大写真。各面がフラットになるように納めた 4. 組み立ての様子 5. 部品の組み合わせイメージ





## 加工と展開

YEAR 昼間部3年

LECTURER 大原 温

既製の木製椅子を加工するというシンプルな課題。第一課題では、イケアの椅子「IVAR（イーヴァル）」に加工を施し、機能・強度・変化を研究する。第二課題では、第一課題の加工の研究に基づく、椅子と対になる空間のエレメントを制作する。感覚的に手を動かし加工することによる変化をどのように考え、それらを物や空間のデザインにどのように応用できるのかを考察する。また、同じ対象に取り組むことによって人とのコミュニケーションや批評の方法を学びながら多角的なものの考え方を学ぶ。



【第一課題】PROJECT 1.

### 赤い毛糸を巻く

小林 千夏 KOBAYASHI, Chika

綺麗に、線ではなく面に見えるように、椅子の正面から見て横に伸びている面にだけ赤い毛糸を巻きつけた。ただ着色するのではなく何か違う素材と組み合わせたいと考え、毛糸を使用した。



【第一課題】PROJECT 2.

### 座面を織る

SHEN, Weina

編み物に興味があり、座面を織りながら椅子そのものを変形させ、毛を纏ったようなデザインにした。ウールだけでなくロープや布を使用し、異なる素材で全体の風合いを表現した。



【第一課題】PROJECT 3.

### コーナークッションをつける

齋藤 日和 SAITO, Hiyori

椅子全体にしっかりと輪郭をふちどるようにコーナークッションをタッカーで留めた。接着剤ではなく、タッカーで留めることによってへこみ、愛らしい表情を生み出す。



【第一課題】PROJECT 4.

### SINK

濱野 真衣 HAMANO, Mai

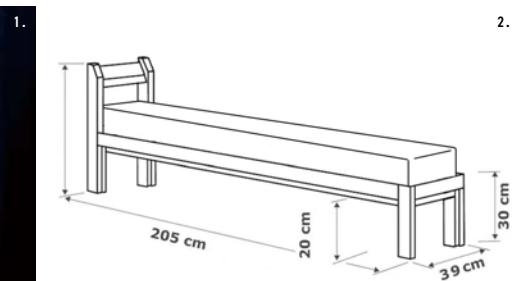
床に椅子が沈んでいっているように見えるよう、足を切り落とした作品。「沈んでいる感」を表現するためにどこまで切るかが、制作する際にポイントとなった。

1.

2.

3.

4.



2.

←…【第二課題】PROJECT

## ひとやすみのベッド

佐藤 かほり SATO, Kaori

一時的な休息のためのエレメントというテーマで、第一課題では幅を既存の半分ほどに縮めたチェアを製作した。それに続き、第二課題では通常は体を預けるため一定の広さが求められるベッドを 39cm 幅に縮めた。ベッドというよりもベンチのように横向きのアクセスが適しているエレメントに仕上げた。



Point

横幅を縮めたベッドは、横寝やまっすぐ仰向けになった体勢であれば仮眠をとることも可能。

1. 作品全景。第一課題（写真右）と第二課題（写真左） 2. 第二課題の寸法図

## 時を感じる空間エレメント

YEAR 夜間部2年

LECTURER 比護 結子

人はいろいろな方法で「時」を表現してきた。言葉にしたり、計ってみたり、数字で表したり…、どんな表現をしても「時」を完全に表すことはできないのに、何故人は「時」を表現するのだろうか。人が生きていく上で、それにどんな意味があるのだろうか。「時」には宇宙の歴史から何かの瞬間まで様々なスケールがあり、過去、現在、未来のどんな「時」をとらえるのか、表現によって感じ方や人の暮らしは変わるかもしれない。この課題では日常の中で「時」を意識し、人の営みが豊かになる空間エレメントをデザインする。

PROJECT 〰〰〰

## シミワタル

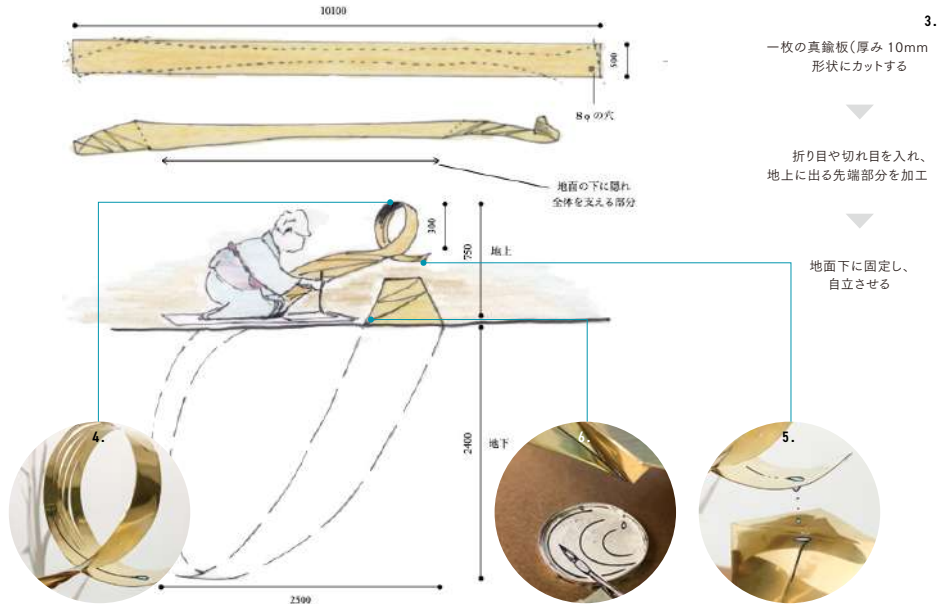
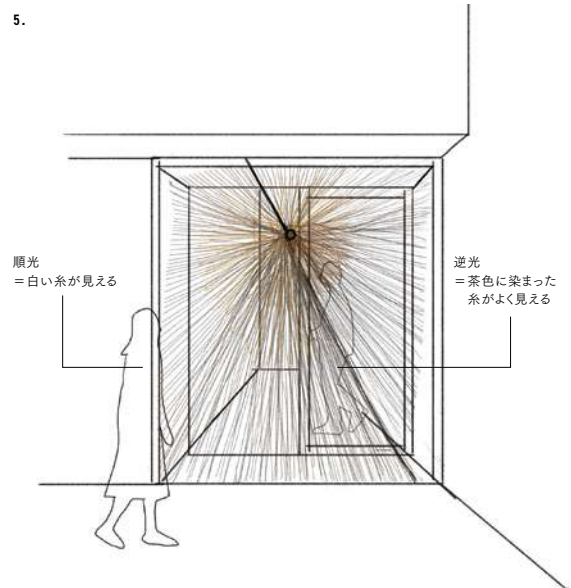
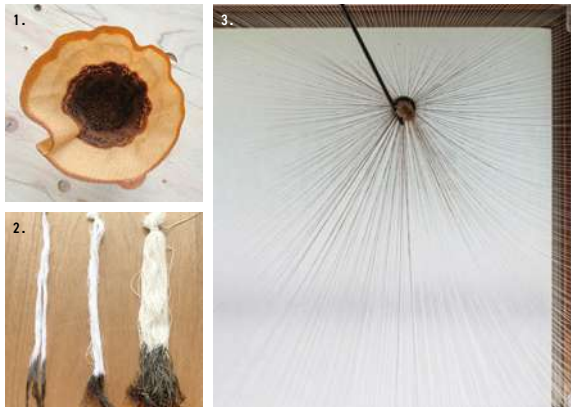
都築 彩香 TSUZUKI, Ayaka

コーヒースタンドのゲートのためのエレメントを考えた。放射状に広がった糸のゲートの隙間を通り、店内へと入る。糸は端からコーヒーを浸透させ、グラデーション状に茶色く染めたものを使用。茶色く染まった部分は光を吸収し、白いままの部分は光を反射する。昼と夜とで雰囲気異なるゲートは、光と時の変化を感じさせる。



コーヒーを淹れた後、ペーパーフィルターが毛細管現象によって茶色く染まる様子を見て着想。通過する際に気持ちを切り替えられるようなゲートを目指した。

1. ペーパーフィルターにコーヒーが浸透する 2. スタディの様子。様々な素材に液体を浸透させた 3. 店内から見る。昼は白い糸は外の明るさと一体化し、浸透部分が見える 4. 夜は浸透部分は外の暗闇と一体化し、白い糸が見える 5. パース図。東京の路地裏にある、間口一間半のコーヒースタンドのゲートを想定 6. 側面から見る。糸のゲートを通り抜けることで、時の変化を感じる



◀ PROJECT

## 円相 ～雫の瞬間の緊張を書の空間へ～

吉田 壮太郎 YOSHIDA, Sotaro

雨の日、手摺りに留まって滴る雫に、神聖さや緊張感を覚えた。その雫から、書で表現される「円相」の形状や、その書の墨を擦る際に用いられる「水滴」に着目した。書道では、水が墨の質に影響する為、良質な水を一滴ずつ加える。今回提案する「円相」では、墨を擦る前に雫が手元に流れ届くまで、ゆっくりと上部から水が滴る緊張感を感じ、精神を整えることのできる空間をつくる。一滴が流れる間、書に向かう人を神聖な空間で迎え、書くことを最上のひとときにする。



円相が一筆書きであるように、一枚の真鍮板を加工して制作する。水の表面張力が最も大きく保てる 8φの穴を真鍮板に設け、雫が滴る部分とした。

1. 書の「円相」 2. 森林の光が差し込む静かな奥地に設える 3. 地下も含めた全体図と構成過程 4. まず吸水加工によって、円相の最上部に朝露が徐々に溜まり円の下へと流れ止まる 5. 流れた水が 8φの穴に溜まり、最大の大きさで雫となり落ち、円の下の面に滴り跳ねる 6. 面の切れ目に沿って雫がはられ硯に届く





# CHAPTER 3. INTERIOR DESIGN

## インテリアデザイン

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。

## インテリアデザインとは何か

YEAR 屋間部2年

LECTURER 高平 洋平

本課題では「インテリアデザインとは何か」について考察する。内部と外部の境界線がどこに存在するのか、模型から原寸までのスケールを横断し身体で問い続けることを目的とする。第一課題では、「分割」「連結」「象徴性」をテーマに最小限の要素で空間構成を行い、内部から建築空間へと発展させる。第二課題では、「一輪の花」を展示する空間を考える。「月も雲間のなきは嫌にて候」とは、侘び茶の祖 村田珠光の言葉。一見するとガラクタのようであっても、モノをつなぎ合わせることで空間を構成する要素となる。床・壁・天井に頼った空間ではなく、モノを「見立てる」構成で花の美しさを語れる場を設計する。

【第一課題：インテリアデザインの原型を探る】PROJECT ・・・→

### 心のうつろい～視覚・行動・ココロ～

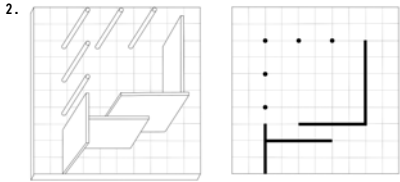
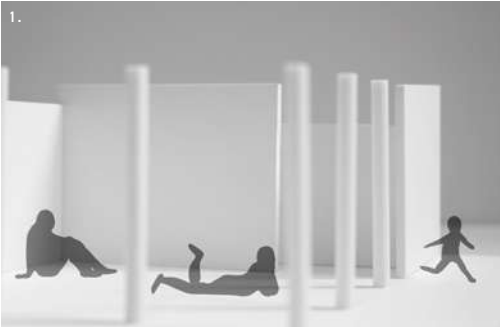
今 優 KON, Yamato

空間に対する感覚は、建築〈外皮〉だけではなく、内装にも大きな影響力を持つと感じている。この課題では内側から徐々に広げ、ひとつの空間（ストーリー）を設計していく。それぞれのテーマや条件の中で、空間内にいる人がその空間に対して持つ感覚や感性に寄り添い、より好奇心を掻き立てるような空間を目指した。

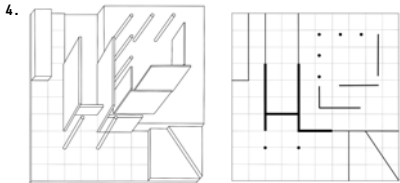


プランを練る際には外枠から考えることが多かったが、細部から思考することで、より具体的なストーリー（動線、感覚、感性）が生まれることを実感できた。

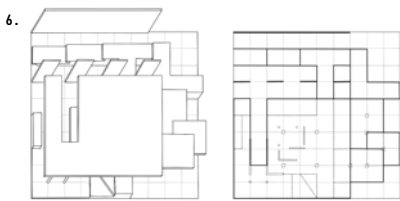
1. 「分割」のイメージ 2. 「分割」のアクソメ図（左）、平面図（右） 3. 「連結」のイメージ 4. 「連結」のアクソメ図（左）、平面図（右） 5. 「象徴性」のイメージ 6. 「象徴性」のアクソメ図（左）、平面図（右）



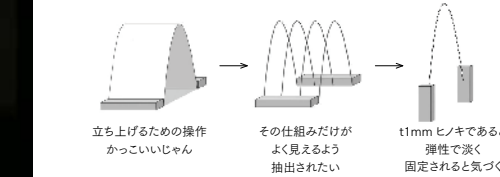
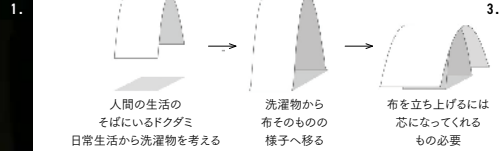
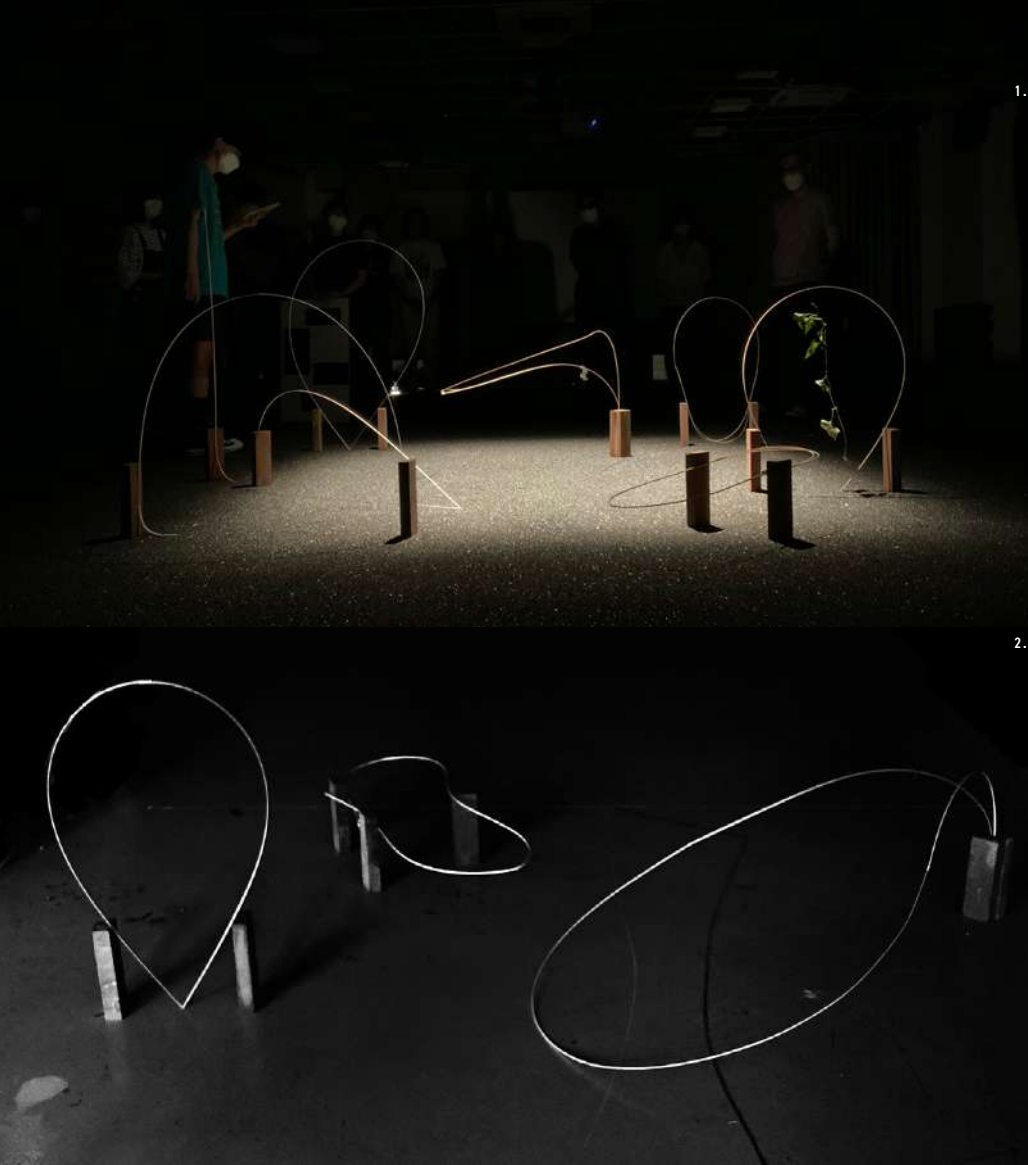
1. 「分割」  
屋内空間と半屋外空間を5つの柱により分割し、縁側の空間を設けた。時間の移ろいによって変化する柱の陰は、時間の質や心境の変化へと繋がっていく。



2. 「連結」  
異なる空間を右下の蹴上100mmの階段で緩やかに繋ぐ。縁側の先には庭を設け空間に高低差をつけることで奥行きを与える。



3. 「象徴性」  
空間全体を回遊できるようにし、どこにいても気配を感じられるような空間をつくった。左上入口から緩やかに室内空間へ入ると、一定に並ぶ4つの壁が、室内空間の様々なシーンを切り取り変化させ、時間によって移り変わっていくさまを感じることができる。



＜…【第二課題：「一輪の花」を展示する空間】PROJECT

### 生活のスケール

朝田 雪萌 ASADA, Yukimo  
CHEN, Mengting

福吉 嶺 FUKUYOSI, Rei  
古山 歩惟 FURUYAMA, Ai

ドクダミは雑草である。花屋に置かれることもない。住宅街や駐輪場で毎日必ずドクダミのすぐ横を歩いているはずなのに、誰も夏に咲く白い花を見ていない。生活には、人間以外にもたくさんの生き物がいること。このインテリアは、1mm厚のヒノキを石にギリギリのところで引っ掛け、反発力をつかって、簡易的に留め、少しでも触れてしまうと倒れるようになっている。



自らのからだの大きさと足元に注意をはらいながら空間を体験し、ヒューマンスケールでない小さな生き物や植物への意識を促す。

1. 空間全景 2. 力のかかり方を研究し、形の眼界を探る中で出てきたモチーフ。左から「置く」「反発力」「はさむ」 3. ダイアグラム



## 飲食店に付加価値を与える

YEAR 屋間部2年

LECTURER 原田 圭

多様性が求められる現代では、ある特定の機能だけで限定せず、何かと結びつけることで新しいものを創出する機会が増えている。今までに無い柔軟な発想が空間デザインに新しい表現や可能性を生み出している。各自が考える環境や設定の中で飲食空間を想定し、その場所だから考えられる新たな価値を与えた空間デザインを提案してもらう。訪れた人に何を感じてもらい、どんな感動を持ち帰ってもらうかを意識し、「伝える」空間だけに終わらず、「伝わる」空間を考える。具体性を意識しながらも独創性のある空間の提案を期待する。

PROJECT 〰〰〰

## DRESSUP café

馬 毓澤 MA, Ikudaku

ファッションにこだわりのある人はよく距離感を作ってしまう。バリアを張るように見える外見である一方、柔らかい心を持つ。この特徴をカフェのデザインに落とし込んだ。立地は渋谷と表参道の間にあるキャットストリート。地上は、街並みから際立つ鮮やかな色使いにし、一方地下では、白を基調とし、ゆっくりと寛げる空間をデザインした。



夜になると地下の光が地上に満ち溢れ、その光をたよりに人々が集う。ファッションに興味のある人達が楽しめるバーも想定している。

1. 幾何学のボリュームで構成された奥行き 2. 平面図 3. 地下にある洋服直し作業部屋 4. 真っ白な地下空間で寛ぐ人の様子 5. 夜の様子。地下の光が地上に輝き、人を誘う 6. 街並みから際立つ色彩豊かな地上の空間は、ファッション撮影の背景として使う 7. 敷地図



〰〰〰 PROJECT

## sound escape

横井 ゆい YOKOI, Yui

人は日々視覚からの情報に頼りがちである。人の五感による知覚の割合は、視覚が83%、聴覚が11%といわれている。様々な方向に道がのび、人や情報、音が常に行き交う渋谷で、飲食と「音」を組み合わせた空間を計画した。外部の環境音が下へ流れてまた上へのぼっていく空気を作り出し、普段歩いている環境を別の視点から見て、聴く。



個人の価値観の違いを超えて、五感に作用する装置のような空間を、情報と音が最も行き交う渋谷という場所で試みた。

1. 俯瞰図。階段が地上と地下を繋ぎ、音や空気が流れる 2. 歩行者から見た目線から見た入り口。階段はベンチのように座ることも可能 3. 地下へ向かう階段の中段から空間を見る。普段と異なる目線や音の変化を楽しむ

## Rooftop Complex

YEAR 屋間部3年

LECTURER 久保 寛人

飲食店舗を併設し、物販・サービス等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」課題。コロナ禍で屋外利用需要が高まる中、ミヤシタパーク屋上を敷地とし、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、環境、建築・インテリア・家具・アート等のカテゴリーを超えた提案を求める。造形・デザインの有形の魅力だけではなく、そこに関わるヒトモノ、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する。

PROJECT 〰〰〰

## CONTAINER ALLEY

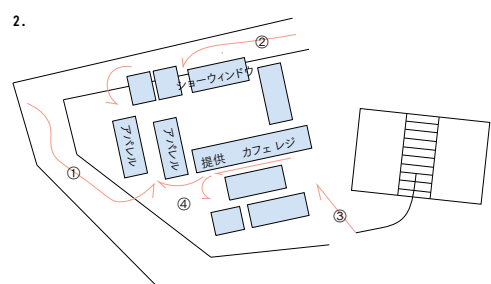
鶴田 乃泉 TSURUTA, Noi

コンテナは簡易に設置することができ、並べたり積み上げたりと様々なコンテナ建築が溢れている。コンテナ一つを置いただけで内部だけではなく、周囲も空間化されること、並べ方や隙間によって空間の広さを決められることから、このように「空間」を操作しようと考えた。ミヤシタパークの広々とした場所で、多くの人が溜まっているのがバツと見えてしまう風景の中に、コンテナによって細い路地のような隙間を作り、入り組んでいて見え隠れするような居心地の良い空間を提案した。

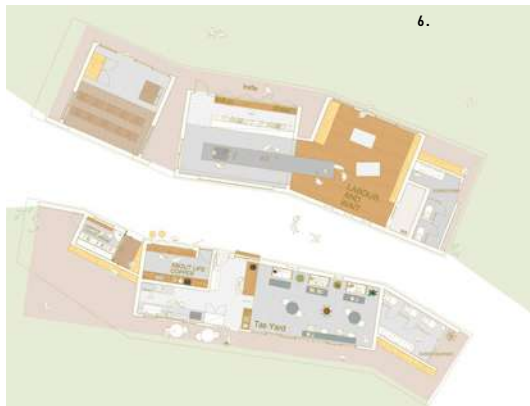
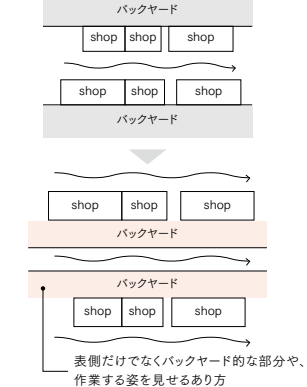
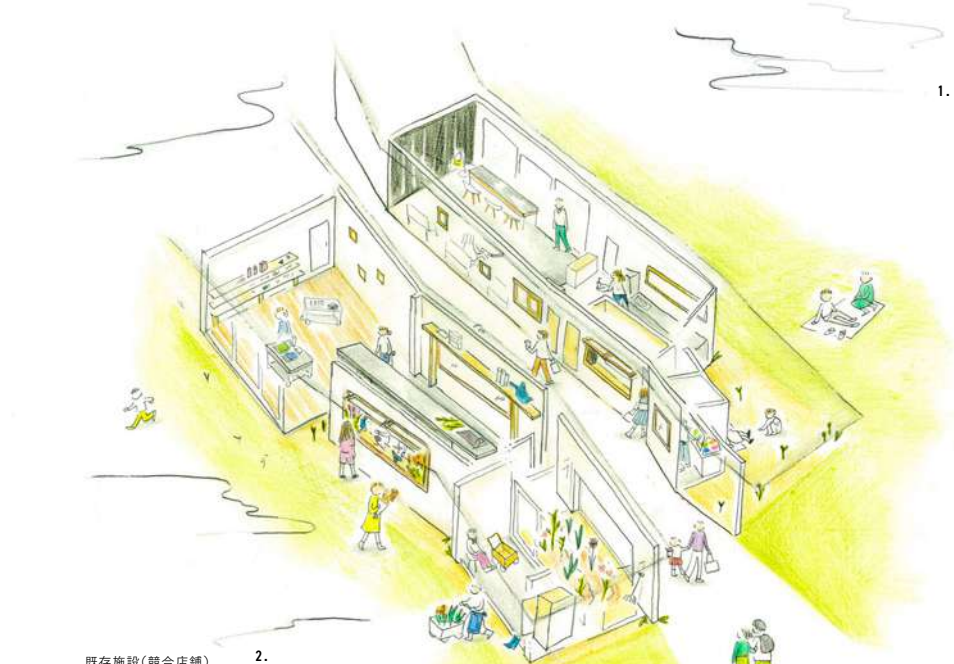
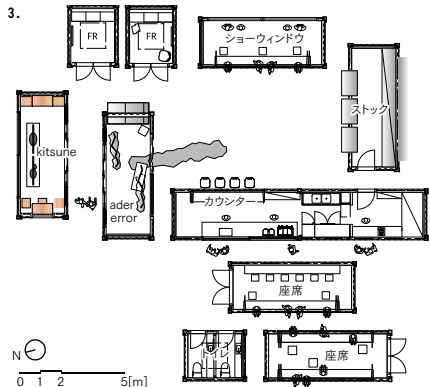


コンテナや店舗の配置を工夫し、訪れた人を空間の内部に誘い込むような路地や動線を計画した。

1. コンテナ群の全景。コンテナの位置によって路地や広場のような空間ができる 2. 動線計画 3. 平面図



- ①エスカレーターで昇ってきた人などが通る方に大きな開口を設ける
- ②裏側からきた人たちにもショーウィンドウを見せる
- ③階段から上がった人たちに少し右手側にカフェのレジと看板をチラ見せて入ってきてもらう
- ④提供までの一本道から空間が広がりがアパレルか座席方向へ向かう



〰〰〰 PROJECT

## MIYASHITA STREET

鈴木 慧 SUZUKI, Kei

ミヤシタパークの屋上に、誘致設定した数店舗が軒を連ねた長屋型店舗。非日常的な観光客向け店舗ではなく、生活に寄り添う商店街や小道などからヒントを得てデザインした。表と裏（バックヤード）が完全に分けられている商業施設とは対照的に、2つの並行配置の建築の表裏を反転させ、裏側のファサードによって、主動線のストリートを挟んでいる。裏方で働く人々の姿も風景の一部となるような、日常の中の魅力を楽しめる施設である。



生活に寄り添う商店街や小道などからヒントを得てデザインした。

1. メインイラスト。中央の歩道側からはバックヤードが見え、働く人の姿が垣間見える 2. ダイアグラム 3. 道の脇での販売シーン 4. 施設内の園芸スペース 5. 建物がつくる路地のような道 6. 平面図



インテリアエレメント

## インテリアエレメント

YEAR 夜間部1年

LECTURER 高平 洋平

本課題では、エレメント（モノ）から派生し空間までを設計する。前半では1枚のケント紙（A3）から原寸のランプシェードを作り、後半はA3用紙を1/50の敷地と見立て、代々木公園内にカフェを設計する空間課題とした。空間課題では単に内部としてのインテリアを設計するのではなく、環境とモノの「間」にある空間を対象としデザインを進める。各自見つけた場の特性を「立つ・座る・くつろぐ」行為からリサーチを重ね、空間デザインのヒントを探す。ゲストをもてなす為に必要なエレメントをデザインし、そこから空間・機能を拡張し、人とインテリア、そしてエレメントの関係をデザインすることに挑戦した。

[ランプシェード課題] PROJECT ・・・>

## pleats

佐々木 秋乃 SASAKI, Akino

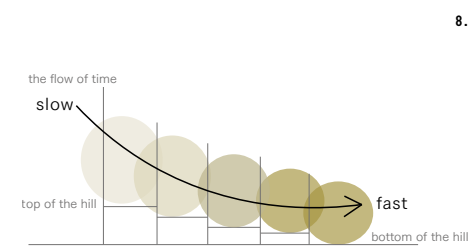
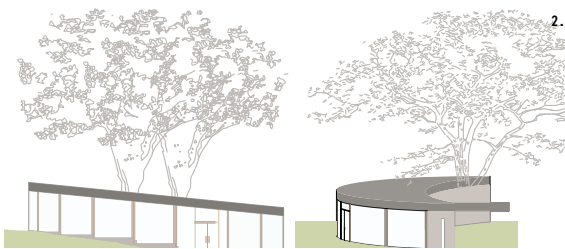
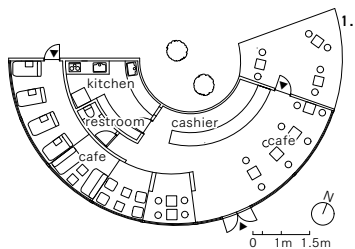
紙のもつ自然な張りとしなやかさを生かした造形を追求した。シェードの下の方は折り目をつけることで光が漏れる適度な間隔をつくる役割をし、同時に光の陰影を感じることができると特徴的な表現とした。



~~~~~

1. ランプシェード点灯写真

1.



<・・・[カフェ設計課題] PROJECT

oka cafe

島田 千恵子 SHIMADA, Chieko

ゆるやかな丘が特徴的な敷地でのカフェ設計。敷地調査では、丘の上に行くほどより長い時間がくつろいでいることを感じた。この特性を反映させ、客席の上段にはソファベッド、下段にはスツールと、階ごとに異なる家具を設置している。各々の時間の流れや用途に合わせて席を選択できる。同じカフェでも多様な価値体験の場を提案した。



~~~~~

1. 平面図 2. 立面図 3. 南側からカフェを見る。傾斜に合わせて異なる家具を置く 4. 上段のソファベッドエリア 5. 下段のスツールエリア 6. 内部空間。スツールエリアより上段を見る 7. カフェ入口 8. ダイアグラム

## 今後、人は外に何を求めて出かけるか

YEAR 夜間部2年

LECTURER 小川 暢人

コロナ禍という強制的な社会変化から、人々の感情、思考が変容し、ライフスタイルの考え方は今後大きく変化していくと考える。コロナ禍以前には戻ることの無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得るのか、デザイナーは仮説設定してデザインを考える必要性に直面していく。課題では、アパレル、飲食、ホテル、物販、複合施設など、題材業種は自由とし、ネガティブな要素から考えるのではなく、今回の状況により生まれたポジティブな要素を考える。

### PROJECT 〰〰〰

## UNCUT - 心と体を刺激する書店 -

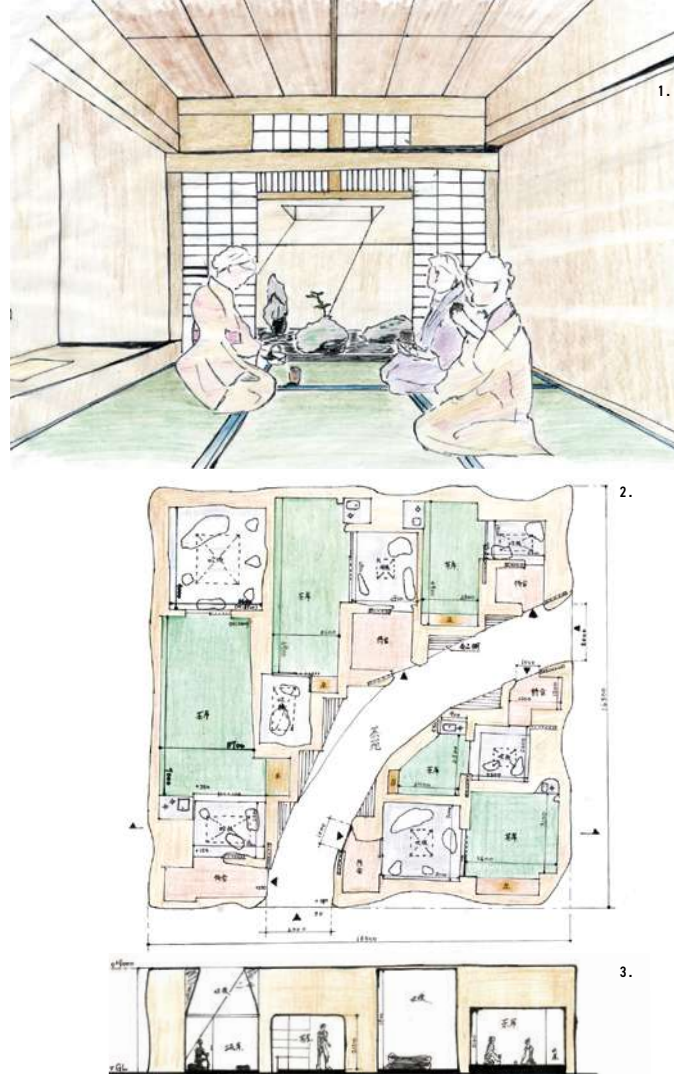
都築 彩香 TSUZUKI, Ayaka

コロナ禍では自由が制限され、世間に合わせる日常が変わっていった。だからこそ、他人と揃えるのではなく、自分なりの個性を持っていきたいという思いを込めた。「アンカット」という、あえて本の小口を整えてカットしない洒落た製本方法がある。その断面をモチーフにした、棚、通路のない、でこぼことした空間。正面から本は見えないが、一歩踏み出すと本に囲まれていると気がつく。直感で進む道を決めることのできる空間である。



段差の中が本棚になっている。この段差を乗り越え、店内を「探検」して1冊の本と出会う。振り返ると店内の光景が変わっていくおもしろさがある。

1. 正面から見ると、断面が本の「アンカット」のように見える 2. 平面図と断面図 3. 上からの俯瞰 4. スタンドカフェ 5. 段差の中は本棚になっており、座って鑑賞も可能



### 〰〰〰 PROJECT

## 茶苑「株」

吉田 壮太郎 YOSHIDA, Sotaro

商業空間ではそこで得られる体験に付加価値が期待されると考えた。そこで都心の住居では設けづらい「客間」を、レンタルスペースとして利用できる茶苑を提案した。この茶苑は5つの客間から成り、各客間は待合、茶席、吹抜の順の部屋構成となっている。内観は都市空間とは異なり、株の内部に穿たれた空間をイメージしている。株の確かな土台をもとに育つ「萌芽」のように、この茶苑で人と人の関係が丁寧に育まれていくことを望んでいる。



茶苑は切り株をベースとしたデザインである為、模型は木材を切り抜いて臨場感を出した。

1. 内観パース。茶席で主人が客をもてなす 2. 平面図 3. 断面図 4. 茶苑中央の斜めの道 5. 吹抜空間の天窓からの光の差し込み 6. 各茶室の全体俯瞰写真





# CHAPTER 4.

## 住環境デザイン

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

# RESIDENTIAL ENVIRONMENT DESIGN

## 仕切らない家・開いた家

YEAR 屋間部2年

LECTURER 伊藤 寛

家の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、家を細分化・個室化せずに空間の作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 〰→

## 本坂の家

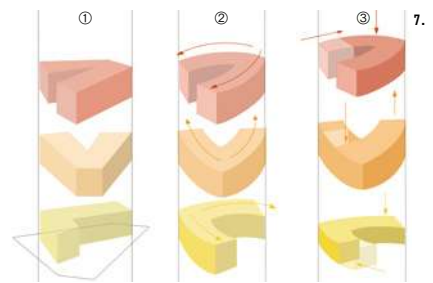
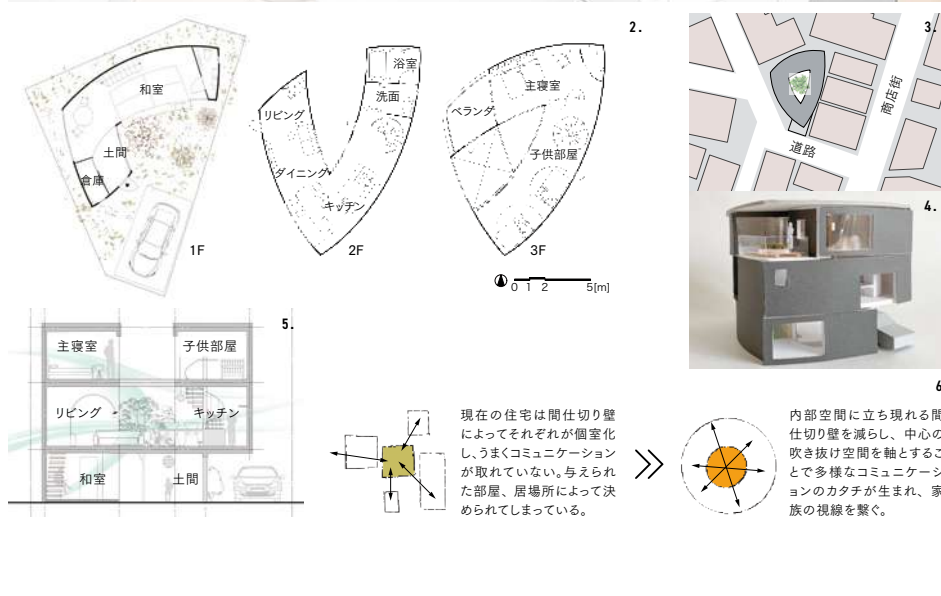
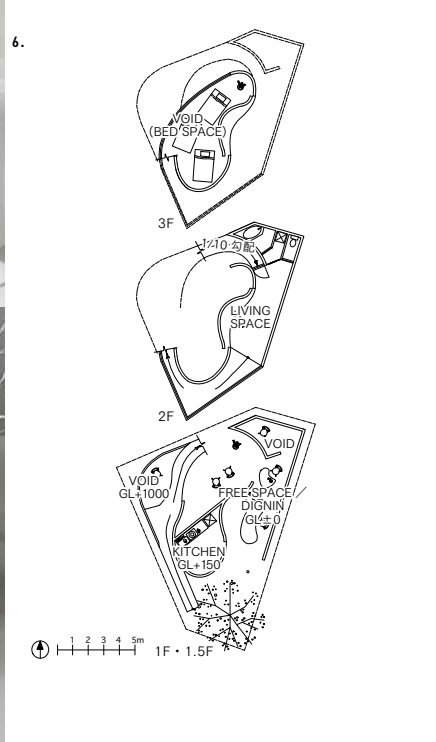
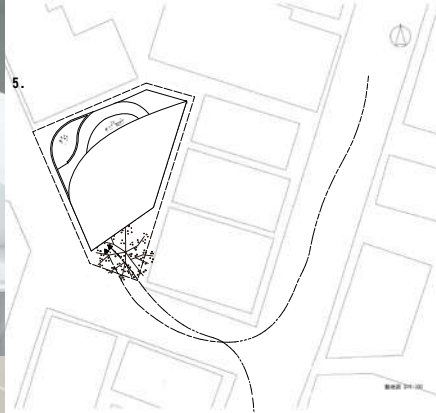
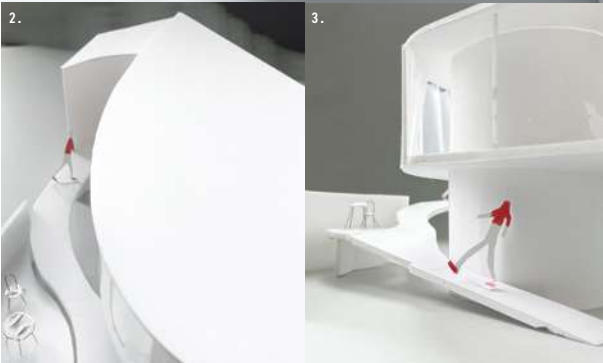
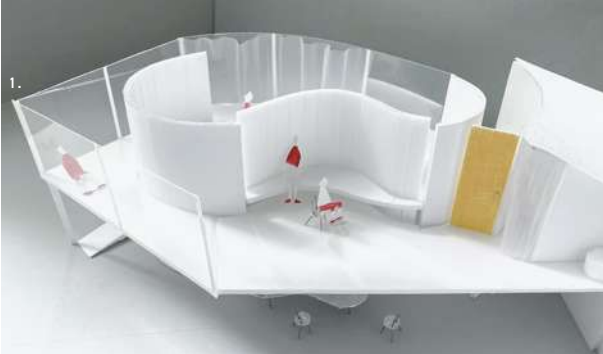
朝田 雪萌 ASADA, Yukimo

井戸端会議を見かけたり、2階の窓からと歩行人とで話していたり... 京島に住む人々がその時々での偶然の出会いを大切にしていることから、生活行動に明確な区切りや強い目的を持たず、ゆるやかな関係性を繋げて生活しているように感じた。そんなコミュニケーションを無意識に内部へと持ち込めるよう、全てをスロープで繋ぐ住宅を設計した。



狭い敷地の中をスロープが入り込むことによって、スロープ自体がひとつの居場所や、棚、机になる。

1. 西側から見下ろす。ベッドスペースの床がリビングスペースでは机になる
2. スロープの坂は、屋根の中に入ったり外に出たりする曖昧な存在
3. 南側入り口のスロープ
4. 全景
5. 配置図
6. 平面図



- ①五角形の敷地にそれぞれ3つのボリュームを異なった方向に引き伸ばす
- ②曲線状にボリュームを与えることで、手前からは見えない奥の空間を予測させ期待感を高める
- ③採光、通風を意識し各部屋の用途に合わせ空間を削っていくと同時に寝室や和室の天井高を低くする

〰 PROJECT

## 三層回遊の家

今 倭 KON, Yamato

今でも古い長屋が軒を連ね味のある風景が残っている京島。公園で過ごすように季節や天気の流れを感じながら、人それぞれその時々に応じて居場所を見つけ過ごし方を変えていく。建物を螺旋状に巻き上げることで中央にできる吹き抜け空間を介し、室内の各場所にいる人の程よい距離感を保ちながら、視線が交わるひと繋りの住宅を提案する。



京島ならではのひとと人、人と自然、人と建築の距離感を応用し、暮らしの中に新しい距離感をつくることを試みた。

1. 2Fからキッチンから見たパース
2. 平面図
3. 配置図
4. 外観
5. 断面図
6. コンセプトイメージ
7. ボリューム構成を示すダイアグラム



## ふたつの住宅論

YEAR 屋間部2年

LECTURER 大松 俊紀

過去に桑沢でも教鞭を取っていた建築家・篠原一男の住宅研究を通して、戦後の住宅史を学ぶ。まず彼の著作『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 ・・・→

## 光闇の家

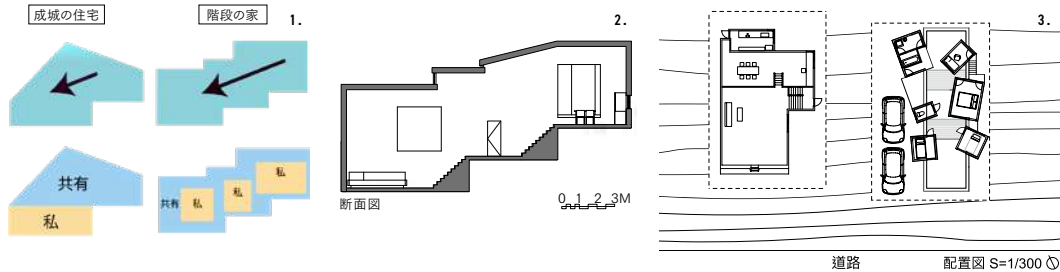
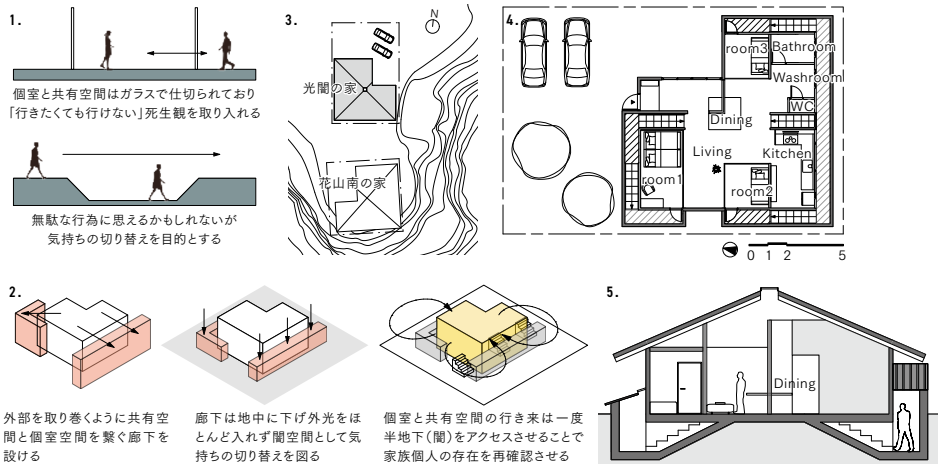
今 倭 KON, Yamato

篠原一男の「花山南の家」は、細い闇（路地）の空間を通り抜けると広間（光）が現れる構成が特徴的だ。そこで闇空間（路地）と光空間（広間）を「生」と「死」にたとえ設計を進めた。住宅では生きることばかり考えてしまうが、死（闇）の空間を生活に取り入れることで、人間の「生」の本質と、現代において見落としがちな家族の関係を取り戻せるのではないかと考える。



生と死の空間それぞれを再確認することで、家族の新たな繋がりを提案している。

1. コンセプト 2. ダイアグラム 3. 配置図 4. 平面図 5. 断面図  
6. 北東から俯瞰して見る 7. 花山南の家（左）と光闇の家（右） 8. ダイニングルームとガラスで仕切られた個室 9. 半地下の廊下。個室と共有空間を行き来する際に気持ちを切り替える



←... PROJECT

## 階段の家

蔡 昀芯 TSai, Yun Hsin

篠原一男の「成城の住宅」で食堂から空間全体を見下ろす視線を発展させ、階段の家を設計した。一つ一つの殻（部屋）が各自の機能を果たしつつ、中央の階段空間を挟んで一方向に見下ろす関係をつくることで、家族が離散しながら存在する都市のような体験を生み出す。それぞれの殻は領域を拡張することで相互作用を生み、予想外の居場所が複数現れる。時間や季節、行為によって居場所を選べる人工的な自然環境を家族を新たな都市空間として繋いでいく。



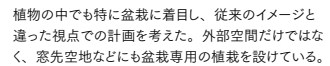
殻の意味と視線の動きに注目して、プライバシーを確保しながら、家族が孤立しない家、ちょうど良い距離感を作り出すことを目指した。

1. ダイアグラム。成城の住宅は共有空間とプライベート空間を床で分けているが、階段の家では共有空間を中心にバラバラなプライベート空間を設定 2. 断面図。壁で隔てられておらず、家族の気配が常に感じられる 3. 2F平面図 4. リビングから全体を見上げる 5. 部屋から下を見下ろす 6. 外観写真 7. キッチン 8. 部屋を出ると共有スペースへと繋がる

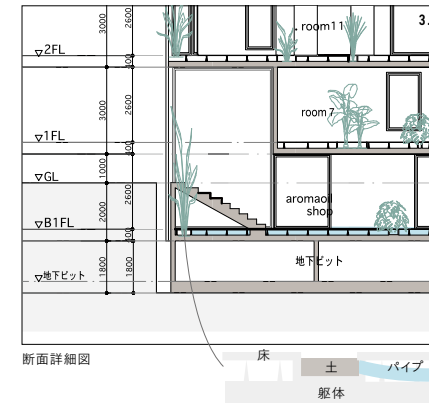
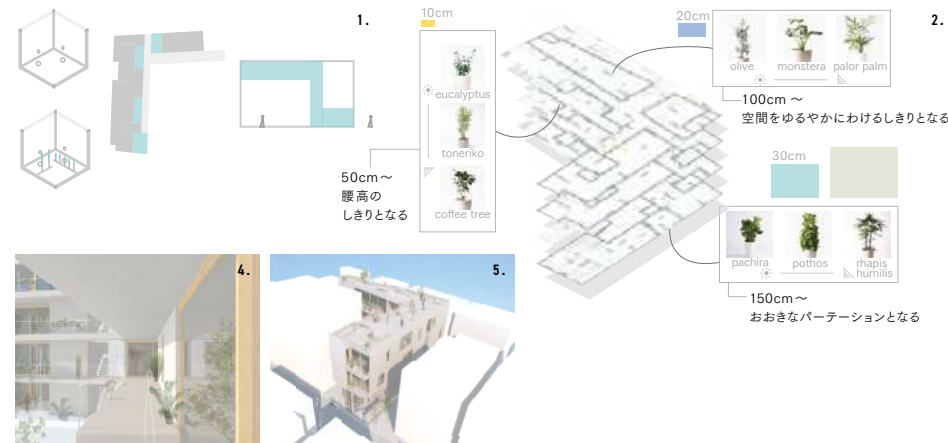
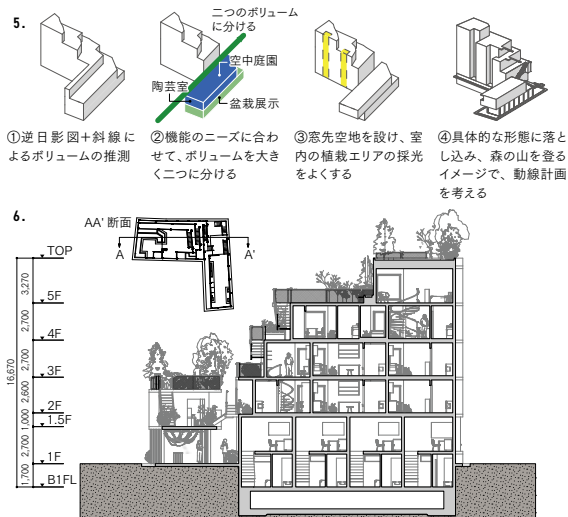
賃貸集合住宅の設計課題。設計者が事業主に依頼されて設計するプロセスを実際の敷地で体験することで、どのような事業計画で資金を投入・回収しているのか、具体的に理解する。敷地は駅から徒歩 10 分程度の少し寂れた商店街に面する。他の物件と差異化するために「 $+ \alpha$  のアイデア」（店舗など別の用途が入ることも許容する。）を考え、「周辺地域」の価値も上げて、商店街を活性化するような賃貸住宅のあり方を探る。

森の家 Little Forest in Meguro

周辺に公園が少ない住宅街で、盆栽と共に暮らす集合住宅を提案した。L字形の敷地を2つに分け、大通りに面する方に盆栽の展示スペースと陶芸教室を設け収益性を図る。逆日影や斜線などの規制をポジティブに生かしつつ、各所に点在する緑や屋上庭園を眺めながら居住空間へ向かう導線を作り、まるで小さな森にいるような空間を作った。

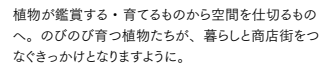


1. 外部階段による動線。商業エリア、屋上庭園、住宅を有機的に繋げる  
2. 盆栽の展示スペース。盆栽の販売及びレンタル、企業向けのセミナー等を展開し、収益化を目指す 3. 商業エリア 2F の陶芸教室 4. 全体の俯瞰イメージ 5. 設計プロセス図 6. 南 - 北断面図 7. 賃貸住宅の内部空間。奥の窓先空地によって採光を確保 8. 接道部から見る。手前が盆栽展示スペース。奥に集合住宅部が少し垣間見える



## House in Plants

敷地沿いにある、あまり人通りのない商店街。しかし沢山の鉢植えや、商店街を抜けた先の公園など、この街には緑が多いことに気がついた。そこで計画するのが、植物を育てる人たちが集まる、緑いっぱい集合住宅。「植物との新しいくらし」をコンセプトに、屋内にも室外にも、様々な大きさのくすみプランターを配置した。



1. **ダイアグラム**。植物で空間を仕切り、バルコニーは中間領域となる。住民と訪れる人を緩やかに分けてつなげる 2. **植物の配置案**。高さによって空間の仕切り方を変化させる 3. **断面詳細図**。床に埋められたプランターは、床下に通したパイプを通じて排水される 4. **内と外が繋がる中間領域** 5. **鳥瞰パース**。密集地でも光が取り込める空間構成 6. **全体パース**。くりぬきプランターから植物が育つ



## 住宅エレメント

### 棚を活用した住まいの可能性

YEAR 夜間部1年

LECTURER 片根 嘉隆

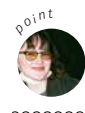
住宅においてモノを収納・陳列する意味や役割といった根本的なこと、何をなんのために収納するのかを改めて再考してもら。前半は住宅における共通して存在する建築的なエレメントとしての「棚兼間仕切り」のプロトタイプをデザインし、後半は考案したプロトタイプを各空間固有のデザインとして発展させ住宅を設計する。コロナ禍以降、働き方や暮らしが激変していく中で棚（＝仕切り、壁）を活用することで家族との生活や住まい方を見直し、地域の中でどのように暮らしていくことができるのかを提案する。

PROJECT ー→

### MOVE 人と、自然と、の繋がりを感じながら過ごす住宅

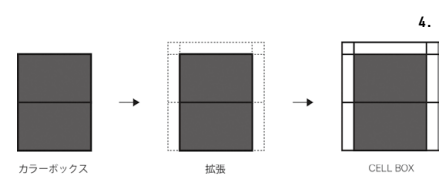
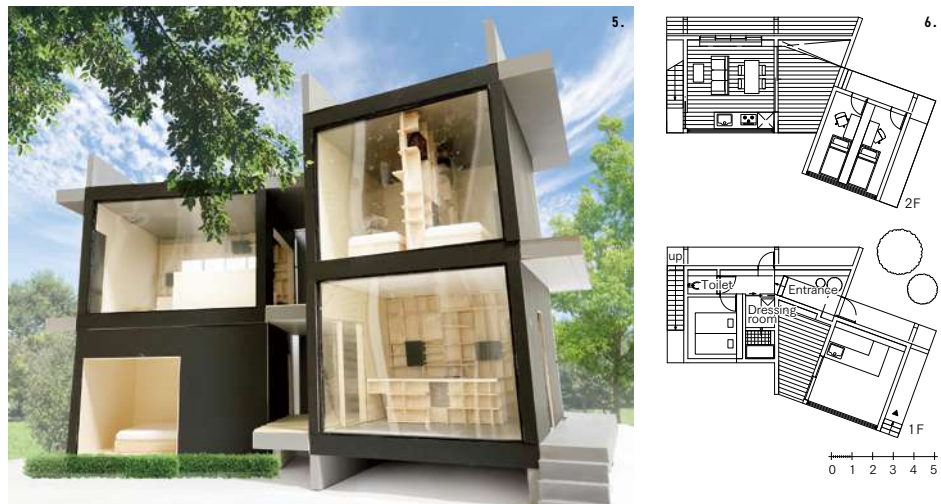
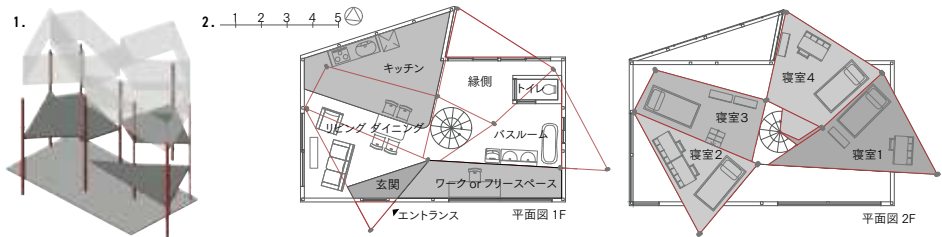
金谷 百花 KANATANI, Momoka

コロナ禍にある今、家族や外部との繋がりがより一層重要視されるようになって考えた。プライベートと共有のスペースを確保しながら、各空間に柔らかな境界線をつくることで内外の繋がりを保ち、他者の存在を感じることのできる住宅を目指した。棚兼間仕切りは2本の柱の間にモノを挟むことでストック可能。



工業用カーテンを挟むこと、スキップフロアの高低差を壁ではない一種の「仕切り」と捉えた。

1. 3Dモデル 2. 平面図 3. 棚のプロトタイプ 4. ステップフロアにより高低差で繋がるLDK 5. 外部に突き出る部屋と浮かび上がる人の影。内部にいる人は、屋外にいながら屋外にいるような錯覚を感じる 6. 天井高が一番高い緑側の空間 7. 工業用カーテンを挟むことで出来上がる。2Fの寝室2と寝室3。カーテンは光を取り込み拡散するため、反対側にいる人物の陰影から互いの存在を感じられる



←PROJECT

### CELL BOX/CELL HOUSE

中村 洋平 NAKAMURA, Yohei

カラーボックスを素材として捉え、棚板を拡張・結合・増殖させたCELL BOXを応用し、CELL HOUSEを設計した。内部空間では、天井まで拡張したCELL BOXを空間の間仕切りや、壁と一体となった構造の一部として活用する。空間を構成する机やカウンターなどのエレメントもCELL BOXで構成した。コロナ禍においても内部、半屋外、外部を行き来するような住宅が生まれた。



結合したCELL BOXのスケールを住宅に置き換えた時に、意図せぬ空間が生まれるのではないかと考えた。

1. CELL BOX パース 2. 2つ結合させたCELL BOX パース 3. CELL BOXを複数組み合わせることで、空間を特徴づけることができる 4. カラーボックスの棚板を拡張したCELL BOXのダイアグラム 5. CELL HOUSE 全景 6. 平面図 7. リビング 8. 1Fのフリースペース 9. 子供部屋



住環境デザインB  
時と間を繋ぐ住宅論

YEAR 夜間部2年  
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、もう片方の畳の部屋はさらに半分に分割されている。この「土間の家」も、現在は長女家族のための普段の住まいとなっているが、大辻家はこの家を今後も別荘として使用したいと考え、敷地内に新しい家の計画を決めた。周りには、当時建てられた建築家・清家清や宮脇檀らの別荘群が、今も一部廃墟のようにながらも立ち並んでいる。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？

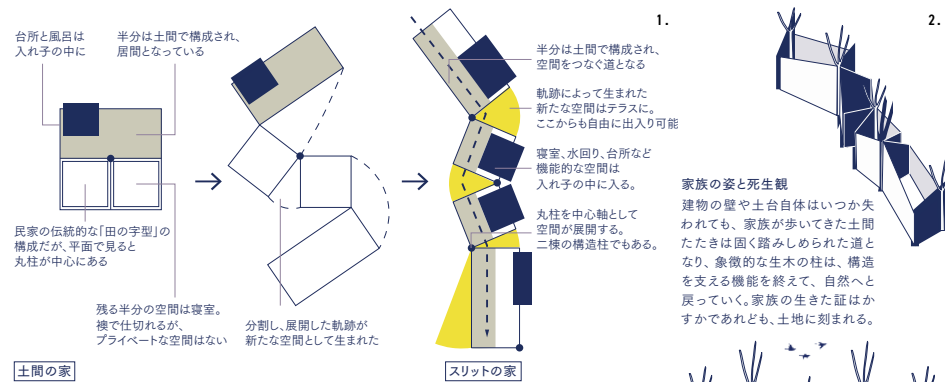
PROJECT ・・・  
土間の家を再構成する家

野村 明日香 NOMURA, Asuka

土間を通じた生活は家族だけでなく、地域の交流の要として親しまれてきた。そんな土間空間と入れ子の機能空間を土間の家から引き継ぎ、土間の中に様々な角度から機能空間を差し込むことで新たな空間と生活が生まれる。双方の土間で行為・行動を感じることが、自分たちの生活を見つめ直すことにつながるのではないだろうか。

Point  
「土間の家」の空間全体を分割する手法に対し、全体の空間に小さな空間を挿入することで、空間を分けながらも繋いでいく手法を採用した。

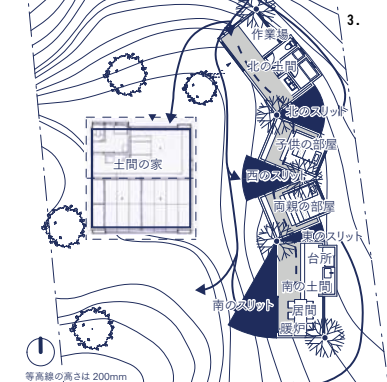
1. 立面図。敷地の傾斜に伴って屋根と床が段々と下がっていく。柱は庭に植えられた植栽と一緒にプライバシーをゆるく守りながら、屋根を支える。 2. 土間からダイニングを見る 3. 東側外観。敷地の斜面に伴って下がっていく屋根 4. 配置図兼平面図 5. ダイアグラム 6. 内部の俯瞰



土間の家  
篠原一男が提唱したキーワードの  
一つである「空間の分割」による  
住宅の構成方法に注目した。

「土間の家」自体を分割し、さらに  
展開することで、各空間の間に新  
たな空間が生まれた。

スリットの家  
各空間は「土間の家」と同様に半  
分は土間たきで構成され、機能  
的な空間は入れ子の中に入る。



等高線の高さは 200mm

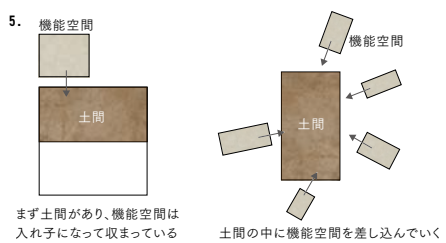
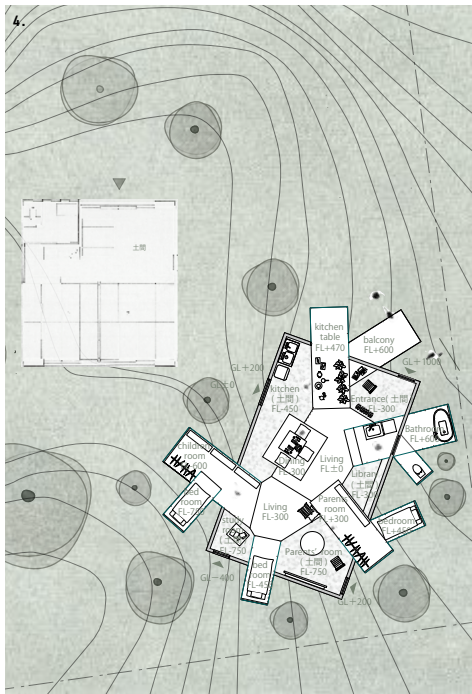
スリットの家

都築 彩香 TSUZUKI, Ayaka

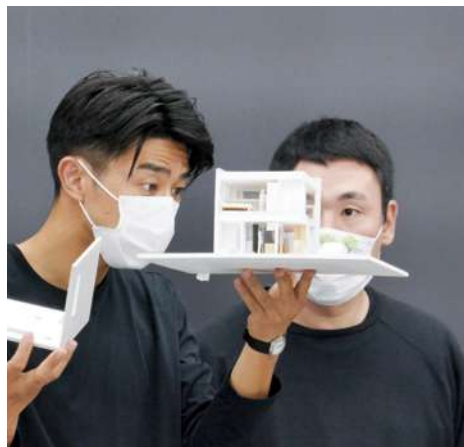
「土間の家」では、土間により空間が分割されたが、家族の私的な生活は連続していた。「スリットの家」では分割された空間をさらに「展開」することで、家族の中の個人を意識させる空間を目指した。また空間のスリットから、至るところで外部とつながる。それらを横断する土間の道により、家族間もゆるくつながっていく。

Point  
「住宅は芸術だ」と語った篠原一男は、建築に「永遠性」を求めた。この「スリットの家」では生活の証としての「永遠性」を考えた。

1. ダイアグラム 2. 家族の話と死生観。アクソメ図(右上) 3. 配置図兼平面図。土間の家と間の空間の活用や動線等を検討した 4. 土間の家側から眺めた様子。柱のうち5本は生木を使用し、それが構造体に。屋根は銅板を使用し、時が経過すると色合いが変化 5. 子供の部屋。寝室は入れ子へ 6. 南のスリット 7. 土間と入れ子とスリットテラスの関係性を俯瞰してみる 8. 南の土間







## CHAPTER

# 5.

## 基礎理論

「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。

# BASIC THEORIES

基礎デザイン（スペースデザイン）

## 平面から立体、そして空間デザインへ

YEAR 屋間部1年

LECTURER 浦田 孝典+稲垣 留美+鈴木 真弥+  
比護 結子+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、ヴィジュアル）に分かれる前に、全ての基礎となる造形演習（平面、立体）を1年間学ぶ。この授業もその一つで、課題は二つあるが、共に同じA3サイズ1枚の平面（紙）をスケールを変えて捉える。平面を切ったり折ったり曲げたりしながら立体化し、縮尺1/1のランプシェード、そして1/50の空間をデザインし、エレメントから空間デザインの流れを学ぶ。

【ランプシェード課題】PROJECT ↓  
瞬き  
脇村 奏子 WAKIMURA, Kanako



【ランプシェード課題】PROJECT ↓  
360  
中嶋 美玖 NAKAJIMA, Miku



【ランプシェード課題】PROJECT ---->  
至福の時間を共に  
柴田 芽衣 SHIBATA, Mei



【ランプシェード課題】PROJECT ↑  
Gravity  
BRUNET, Muriel Anne



【空間課題】PROJECT ↑  
Sutto Cafe  
増本 里彩 MASUMOTO, Risa



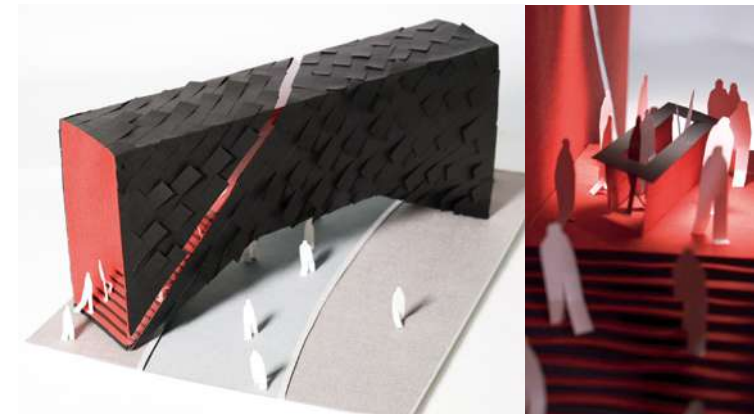
【空間課題】PROJECT ↑  
Unevenness  
島田 砂月 SHIMADA, Satsuki



【空間課題】PROJECT ↓  
SLIP Cafe  
遠藤 萌絵 ENDO, Moe



【空間課題】PROJECT ↓  
BAKUSOKU  
川奈部 唯 KAWANABE, Yui





## Vectorworksによるインテリア、家具の作図

YEAR 屋間部2年

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、作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、「誰に対し何を伝えるか」を意識し、実務を想定した技術習得を目指す。

PROJECT 〰〰〰

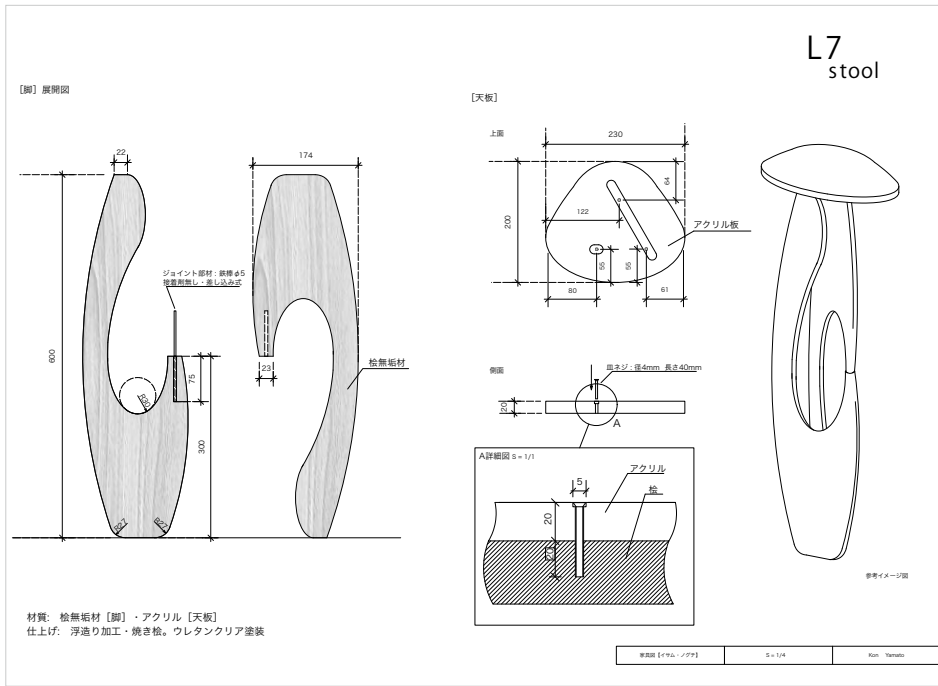
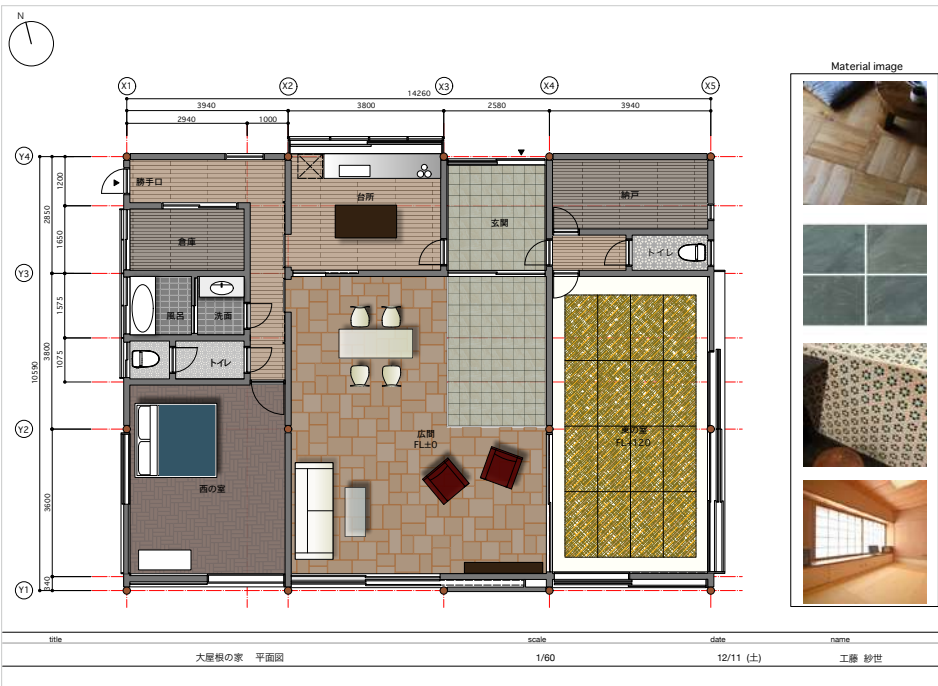
## “大屋根の家”の製図

工藤 紗世 KUDO, Sayo

篠原一男設計の「大屋根の家」の図面に自分なりのマテリアルイメージや家具の配置を加え、基礎的な図面の表現方法を学んだ。より手速く図面を描くために効率の良い方法を考えながら、描き込んでいった。



違和感のない伝わりやすい図面を目指して、線の太さや文字の大きさ、配置を模索した。



〰〰〰 PROJECT

## “L7”の製図

今 優 KON, Yamato

「座るインテリアエレメント」の課題においてイサム・ノグチの coffee table をリファレンスし、新たな家具デザインの作図、制作を行った。この作品は金具などの接続部は見せないようにしており、金具の収まり方などを詳細図含めより分かりやすい図面になるよう心掛けた。



有機的な脚部や木材のディテールにこだわりながら作図を行った。

## 3DCGソフトによるパース、プレゼンシートの制作

YEAR 昼間部3年

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パースを描写。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などで加工し、図面やコンセプト文とともにレイアウトして仕上げる。将来実務で活かせる豊かな表現力を養う。



PROJECT <-->

## step to connect

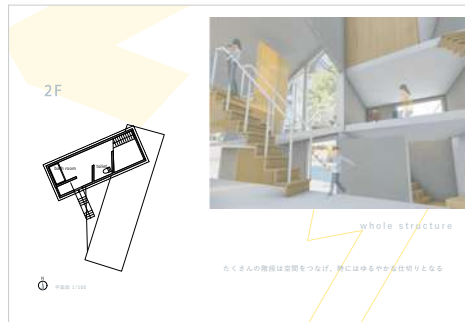
齋藤 日和 SAITO, Hiyori

2年生の課題で設計した、京島の変形した敷地に建つ住宅。“階段でつながる”ことが最も大切なコンセプトであったため、3Dモデルを分割し、縦にどう空間がつながっているかをわかりやすく表現した。

Point



大きな窓から覗く街並みや差し込む光によって、空間を上下する楽しさを想像してもらえように心がけた。



## 虚無の家

成城の住宅 / 1973  
house in seijo

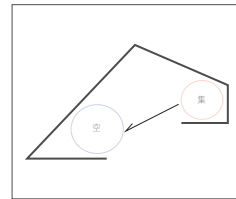
斜面の勾配方向に沿って45度の幾何学数値で急上昇する屋根面によって、空間の高さを獲得した。入り口レベルはこの中間にあるためそこに立つと天井まで3mある。広帯のレベルに上がると天井高は最高6.6mの面から一挙に0まで落下する。

-concept I-

空っぽな空間を見下ろす

ただ広く高くそびて行くことができない大きな空間を対比となる家族が集まる奥の空間から見下ろす。

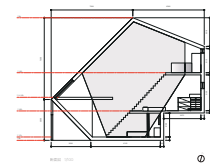
-diagram-



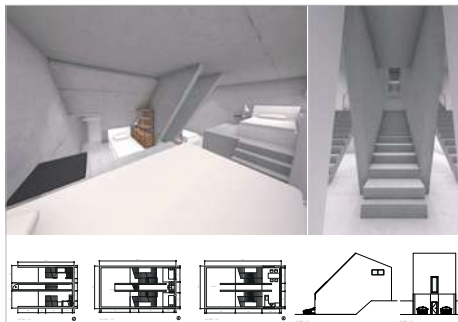
-concept II-

その先の光

二つの巨大な壁が作り出す虚無空間からキッチン・ダイニングまで続く細長い空間。天井裏壁に取り付けられたトップライトから光が入り込み、0距離の床に差し込まれる。巨大な壁は空間を分割させ、一段階であるが、見下ろした時その壁向こう側に光が広がる。また、その壁は下の階の寝室や水まわりの仕切りともなっている。



この大きな空間を見下ろすという行為と壁と壁の間の向こう側にある薄暗い空間に入り込む光を見ることで感情に変化をもたらす



<--- PROJECT

## 虚無の家

鶴田 乃泉 TSURUTA, Noi

篠原一男の「成城の住宅」の隣に設計した住宅。この住宅の大きなコンセプトとなる集いの空間と虚無の空間の雰囲気、対比や内観パースの見上げたときのトップライトの光が象徴的に見えるように意識して3DCGを制作した。

Point



空間の印象に合わせてシンプルに見やすいように情報を整理してレイアウトした。



## 建築スーベニアをつくる

YEAR 屋間部 2年 / 夜間部 1年

LECTURER 磯 達雄

実在する建築をモチーフにしたスーベニア（おみやげ品）を制作する課題である。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うこと。モダニズムが信奉した機能主義では、機能から形が導き出されるといったが、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  
スティールハット ⇒ 花瓶  
鈴木 萌衣 SUZUKI, Moe 夜間部 1年

伊東豊雄が鉄板構造でつくり上げた建築の一部を花瓶へと変換している。見れば見るほど、形と用途がはまっている。



PROJECT ↑  
静岡県富士山世界遺産センター ⇒ 盃  
角田 陸 SUMITA, Riku 夜間部 1年

お酒を飲む盃が枡とセットになっている。ケースに収まった姿は、坂茂が逆さ富士を模して設計した建物をよく表現している。実用性も十分で、そのまま商品化ができそう。



PROJECT ↑  
光の教会 ⇒ カーテン  
安藤 涼 ANDO, Ryo 夜間部 1年

暗幕のような黒いカーテンだが、中央にタテヨコ1本ずつ、スリット状の半透明部がある。これを窓に掛ければ、学校の教室だろうがアパートの4畳半だろうが、室内があっという間に安藤忠雄の代表作に変わってしまうという仕掛け。



◀PROJECT  
青森県立美術館 ⇒ キャンドル  
浦本 莉沙 URAMOTO, Risa 屋間部 2年

青木淳が設計したこの美術館の最大の特徴は、土を固めてつくった版築の壁である。この土の壁の印象を、地層のような表現でキャンドルに持ち込んでいる。



PROJECT →  
梅林の家 ⇒ ボール玩具  
朝田 雪萌 ASADA, Yukimo 屋間部 2年

妹島和世によるこの小住宅で、内部をゆるく仕切るとともに構造を成していたのは薄い鉄板だった。それを透明なプラスチック板に置き換えておもちゃに。ピンク色の球をうまく転がすと、家の中を移動しているような感覚が得られる。



◀PROJECT  
蘇州博物館 ⇒ 帽子  
李 光婭 LI, Koa 夜間部 1年

I・M・ペイが自らのルーツである中国で設計した美術館のスーベニア。古都の景観を意識したボリューム分節の手法を、うまく帽子のデザインに採り入れている。



## マシュマロチャレンジ / 紙の机

YEAR 屋間部2年

LECTURER 朝光 拓也

## [マシュマロチャレンジ]

パスタとマシュマロによる組み合わせ、簡易的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製作を行う。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。

## [紙の机]

一枚の紙を切る、折る、丸める、重ねる、貼るといった簡単な作業だけで机を制作する。ペラペラの紙に形を与えて、どれだけ重いものを載せられるか挑戦する。

## [マシュマロチャレンジ課題] PROJECT ↓

## くもの巣

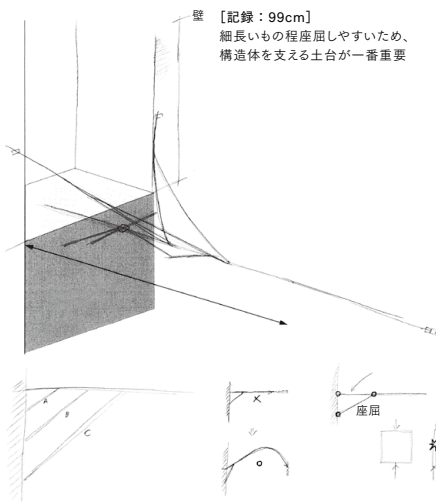
今 倭 KON, Yamato

タワーのような垂直方向ではなく、水平方向へ構造物を伸ばすことを考えた。最初は横一直線を検討していたが、座屈などの原因によって変形が生じて部材が折れやすくなったため、釣り竿のような構造へと工夫した。

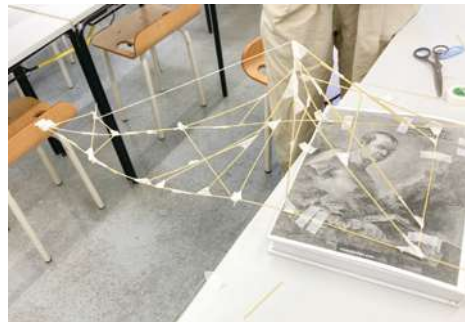
point



複数のパスタを繋げることで歪みが生じてしまうことに苦労したが、構造自体を進化させることで適応させることができた。



Aはパスタ1本で構成できたが、Cはパスタを複数繋げる必要があり、横への歪みが生じた。横方向と同時に上方向にも伸ばすことで、釣り竿のような構造を作るに至った。



## [マシュマロチャレンジ課題] PROJECT ↑

## 合理ビルディング(株)

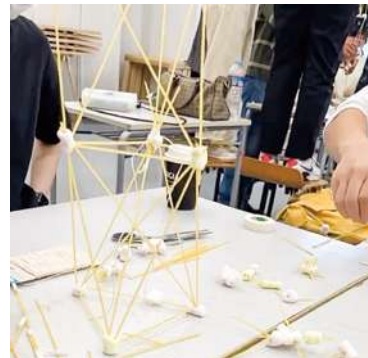
朝田 雪萌 ASADA, Yukimo

三角形と四角形の組み合わせが構造的に安定するというのを発見し、合理的にタワーを構成。マシュマロの柔らかな重みと粘着力で安定力を上げ、全体のバランスを整えた。

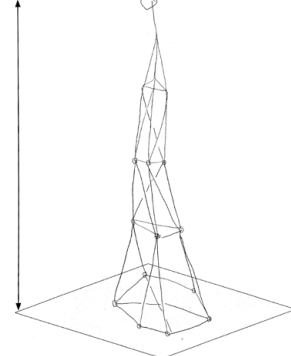
point



30本という制限の中でどれだけ高さを伸ばせるか、ということが面白さであり難しいところだった。



[記録: 111cm]



## [紙の机課題] PROJECT ↓

## ハニカム

岩田 純奈 IWATA, Junna

高さ6cm、直径6cmの六角形の構造を組み合わせること、垂直方向にかかる力を分散させようと考えた。六角形は継ぎはぎではなく1枚の紙から作るようにし、接合部はテープで補強した。

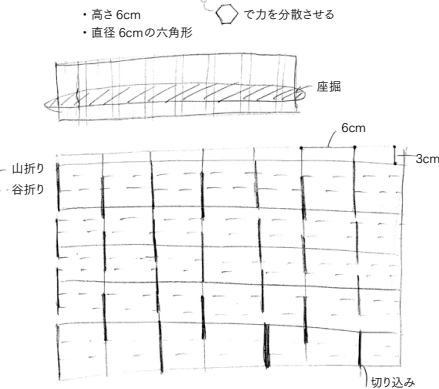
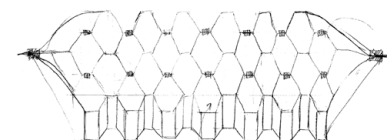
point



紙の厚さ、隙間や筋交による補強など、座屈を防ぐために改善できる余地を多々発見した。

[記録: 11kg]

1枚の紙を図のように折り、切り込みを入れることで構成する





## VectorWorksを使った 基本的な図面表現

YEAR 夜間部1年

LECTURER 中島 崇行+土井 智喜

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に素材感や家具のイメージなどを多く取り入れた図面を作成する。後半は前半に作成した図面の3DCGを作成し、プレゼンシートとしてまとめる。建物の特徴を表現できるアングルを厳選し、Photoshop、Illustratorなどの基本的な使い方も含め前半の図面と合わせたプレゼンシートの作成方法を学ぶ。将来実務で活かせる豊かな表現力を養う。

PROJECT <-->

## 十字の家

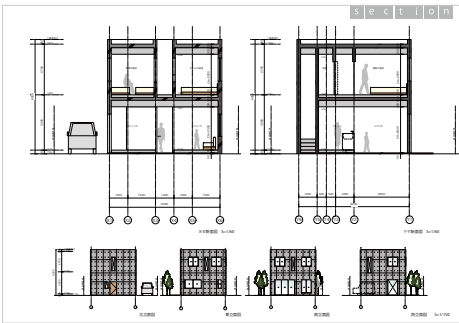
佐々木 秋乃 SASAKI, Akino

図面でマテリアルを具体的に表現することで、空間のイメージがより伝わりやすくなるように工夫した。室内のパースを作成する際は人物の他にも小物やグリーンを配置し生活シーンがわかるように心がけた。

point



ナチュラルで和やかなインテリアを表現するため、全体のトーンにも気を配りながらまとめ上げた。



## 内は外、外は内。

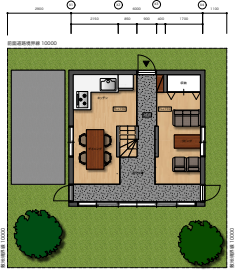
6×6×6の形の住宅設計課題。  
狭く、コンクリートに閉じられた空間に、窮屈な印象を感じた。  
そこで、敷地全体を住宅と考え、通り土間を介して内と外が地続きに繋がる住宅を考えた。



## 2階平面図



## 1階平面図



<--- PROJECT

## 内は外、外は内。

中村 洋平 NAKAMURA, Yohei

CADによる作図では、ひと目見て分かりやすい図面、テクスチャ、レイアウトを意識した。寸法線などの情報は、線の幅などを統一し、なるべく図面の邪魔にならないように。3Dでは、住宅内の雰囲気や奥行きに違和感が生まれないよう、不透明度やぼかしを活用し、あくまで3Dで作図した空間を際立たせる役目であること意識した。

point



線の太さを用途ごとにルール設定し、床や土間、家具類のテクスチャを固定することで、統一感を出した。



2021 ポスター

# 夜間部 レクチャーシリーズ 2021

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。  
以下、概要を紹介。詳しくは桑沢スペースデザインの  
ウェブサイト(QRコード)を見てほしい。  
\* 第6回に予定されていた豊久将三さん(照明家)のレクチャーは都合により中止

## LECTURE SERIES

レクチャーシリーズ企画運営委員会  
[専任教員] 大松 俊紀、高平 洋平  
[非常勤講師] 磯 達雄、鳴川 肇、比護 結子、押尾 章治

2021.11.06  
第1回

後藤 連平さん  
建築ウェブメディア編集者



[https://kds-sd.com/news/etc/lectureseries\\_20211106](https://kds-sd.com/news/etc/lectureseries_20211106)



建築と社会の関係を視覚化するウェブサイト「アーキテクチャーフォト」を2007年に設立し、これまで色々なことに取り組んできた。サイトに作品を掲載する際には、建築家を目指すテーマを見極め、それをベースに作品のクオリティを判断する。建築見学や読書などは、その時はピンと来なくても、いつかその経験が生きる。振り返りを常にし、食わず嫌いをせず、色々なことに出会い、トライする。それが未来で生き残るために重要ではないか。

2021.11.13  
第2回

高橋 寿太郎さん  
不動産コンサルタント



[https://kds-sd.com/report/spotlight/lectureseries\\_20211116](https://kds-sd.com/report/spotlight/lectureseries_20211116)



2011年に創造系不動産(株)を設立。建築のプロ、不動産のプロ、顧客の三人四脚で不動産事業を行う仕組みをつくっている。建築と不動産が出会うことでより創造性の高い仕事ができると考え、実行している。学生が就職してから考えるべき大事なことの一つは「転職」。何回も転職するイメージのない学生が多いと思うが、それに対する知識は少しずつ仕入れ始めた方がいい。転職の技術を身につけ、選択肢を考えることが大事だ。

2021.11.20  
第3回

田中 智之さん  
建築家・建築画家



[https://kds-sd.com/report/spotlight/lectureseries\\_20211120](https://kds-sd.com/report/spotlight/lectureseries_20211120)



青ペン一本で描かれる特徴的な透視図法(通称「タナパー」)は生きた絵の追求のなかで生まれたもの。動きのある生き物のような表現をテーマにしている。透視図のルールや模型写真の撮り方、流儀を踏襲すると上手にできたように感じて満足してしまう。しかし表現の目的は自分が言いたいことを明確に伝えること。常識にとらわれず、自分が得意とするやり方を見つけること。そうすれば世の中が豊かになり、面白いことが増える。

2021.11.27  
第4回

茂木 正行さん  
美容師



[https://kds-sd.com/report/spotlight/lectureseries\\_20211127](https://kds-sd.com/report/spotlight/lectureseries_20211127)



1975年にヴィダル・サスーンの下でアーティスティックディレクターを務めた後、1983年に東京・青山に「boy」をオープン。新しいヘアカット技法を収めた「HAZUSHI」を発刊。現在もサロンワークを続けつつ新たな美容技術を研究している。前半はこれまでの仕事を紹介。後半では数十秒間の人物デッサンやヘアカットなど、boyのスタッフ総出で、多くの実演やワークショップを実施いただいた。学生もこれまでのレクチャーとは違う時間を非常に楽しんだ。



2021.12.04  
第5回

津久井 五月さん  
SF作家



[https://kds-sd.com/report/spotlight/lectureseries\\_20211204](https://kds-sd.com/report/spotlight/lectureseries_20211204)



SFプロトタイピング(SF的な発想を元にした試作、製品・事業開発)は未来のビジョンを創造する手法。これを企業がSF作家に依頼することが多い。建築家は何十年という長いスパンでデザインをし、公共性の中で考えている人たち。従って彼らが今後もっとSFプロトタイピングの仕事に参加してほしいと考えている。未来思考で建築を考えるということは将来きつと仕事にも繋がる。学生もそういった考えを持つことを期待している。



## 講師紹介

INTRODUCTION OF LECTURERS

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。



朝光 拓也

ASAMITSU, Takuya

〔非常勤講師〕 モデル

一級建築士。構造設計一級建築士。2008 年大阪大学工学部地球総合工学科建築工学科目卒業。10 年東京大学大学院工学系研究科建築学専攻修了。10 ～12 年同科学術支援専門職員。12 ～20 年小西泰孝建築構造設計（2017 ～2020 年 チーフマネージャー）。20 年～朝光構造設計。



磯 達雄

ISO, Tatsuo

〔非常勤講師〕 現代建築論、  
建築・インテリア史

1988 年名古屋大学卒業。88 ～99 年日経アーキテクチュア編集部勤務後、2000 年独立。02 ～20 年フリックスタジオ共同主宰。20 年～オフィス・ブンガ共同主宰。01 年～桑沢デザイン研究所非常勤講師。08 年～武蔵野美術大学非常勤講師。著書に『昭和モダン建築巡礼』『ぼくらが夢見た未来都市』『ポストモダン建築巡礼』『菊竹清訓巡礼』『日本遺産巡礼』など。



伊藤 寛

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。「ピアスから宇宙開発のお手伝いまで」を掲げ、日々の暮らしや自然の中の美しさ・楽しさ、時に厳しさからのインスピレーションを自由な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 年パワーユニットスタジオ。99 年～2006 年イノウエインダストリーズ。07 年～camp。



大松 俊紀

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 年ベルラーヘ・インスティテュート・アムステルダム修了（98 ～99 年文化庁芸術家在外派遣研修員）。97 年ラウル・ブンショーテン/CHORA、ロンドン勤務。2001～05 年 OMA ASIA（現 RAD）、香港勤務。05 年～大松俊紀アトリエ。



小川 暢人

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パートナー、UA アーキテクト。DFA DESIGN AWARD（香港）、グッドデザイン賞金賞、iF DESIGN AWARD（独）、Faith & Form Religious Art & Architecture Award（米）、住宅建築奨励賞、モダンリビング大賞など。



片根 嘉隆

KATANE, Yoshitaka

〔非常勤講師〕 エレメントデザインIIA、  
住宅エレメント

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。



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



小山 光

KOYAMA, Akira

〔非常勤講師〕 住環境デザインIIIA

1970 年生まれ。94 年東京都立大学卒業。96 年ロンドン大学バートレット校建築修士課程修了。98 年東京工業大学建築学修士課程修了。2005 年キー・オペレーション設立。英国登録建築家、英国王立建築家協会会員。



沢瀬 学

SAWASE, Manabu

〔非常勤講師〕 KEIKO+MANABUゼミ

内山敬子と「KEIKO+MANABU」で活動。「ピアスから宇宙開発のお手伝いまで」を掲げ、日々の暮らしや自然の中の美しさ・楽しさ、時に厳しさからのインスピレーションを自由な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〕 藤森泰司ゼミ、  
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ト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。



## 高平 洋平

TAKAHIRA, Yohei

〔専任講師〕 藤森泰司ゼミ、インテリアデザイン II A、設備計画論、基礎デザイン(スペースデザイン)、インテリアエレメントなど

桑沢デザイン研究所卒業。内田デザイン研究所に在籍し内田繁に師事。ホテルやレジデンスのインテリアデザイン、展覧会会場構成、家具設計等を手がける。主な担当作品:MUNI KYOTO(京都嵐山)、Fleur Pavilia(香港)、WANDER FROM WITHIN 展(ミラノ・ソウル・東京)等。iF DESIGN AWARD、SKY DESIGN AWARD 受賞。



## 土井 智喜

DOI, Tomoki

〔非常勤講師〕 インテリア CAD II、  
インテリア CAD III、CAD プレゼンテーション

2008年桑沢デザイン研究所を卒業。インテリアデザイン事務所を経て10年～ANDASSOCIATESにて活動。14年～桑沢デザイン研究所、20年～昭和女子大学非常勤講師。22年にsoellを設立。シンプルで柔軟、そこに少しのユニークさを加えたデザインを目指し、空間・プロダクトデザインを主に手掛ける。



## 中島 崇行

NAKAJIMA, Takayuki

〔非常勤講師〕 インテリア CAD II、  
インテリア CAD III、CAD プレゼンテーション

日本大学理工学部卒業後、設計事務所勤務。その後 ICSカレッジ オプアーツインテリアデザイン科 II 部にてデザインを学び、インテリアデザイン事務所勤務を経て、株式会社スペースカウボーイ設立。



## 原田 圭

HARADA, Kei

〔非常勤講師〕 インテリアデザイン IIB

インテリアデザイナー。TONERICO:INC.(トネリコ)でチーフデザイナーを務めた後、2015年DO.DO.(ドド)設立。インテリアデザインを主に建築、家具、プロダクトデザインの設計を行う。iF DESIGN AWARD Gold、ICONIC DESIGN AWARD Best of Best など受賞暦多数。



## 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。



## 藤森 泰司

FUJIMORI, Taiji

〔非常勤講師〕 藤森泰司ゼミ

1991年東京造形大学卒業後、家具デザイナー大橋晃朗に師事。92年～長谷川逸子・建築計画工房に勤務。99年藤森泰司アトリエ設立。家具デザインを中心に据え、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。近年は公共施設への特注家具をはじめ、ハイブランドの製品から、オフィス、小中学校の学童家具まで幅広く活動。グッドデザイン特別賞など受賞多数。

## その他の

## 非常勤講師

## リスト

芦沢 啓治

市川 紘司

伊藤 邦彦

温野 まき

光嶋 祐介

後藤 武

後藤 連平

小阪 淳

小山 憲太郎

澤田 航

塩浦 政也

杉浦 貴美子

鈴木 紀慶

鈴木 康則

高瀬 磨理子

高橋 寿太郎

田中 智之

津久井 五月

名児耶 秀美

鳴川 肇

橋本 健史

長谷部 匡

堀江 徹

前川 知子

松本 文夫

茂木 正行

森川 嘉一郎

山下 泰樹

山村 真司

山本 晶



## AFTERWORD

高平 洋平 | スペースデザイン分野専任講師

2月24日、最後の発表の場である卒業生作品展の準備が全て整った。ロシアがウクライナに侵攻した。戦争が始まった。

世界の状況は目まぐるしく変化している。

平和を享受し自由を保障された環境で作品展を行うことに、多少なりとも疑問を抱いた学生もいたであろう。多くの来場者の目に触れる期待感、やりきったという達成感と解放感を感じながら、ニュースでは爆撃と警報の中逃げ惑う人々の姿が映し出されている。コロナ禍で規制を強いられ、思うような活動が出来ずにフラストレーションの溜まる日々、それでも与えられた課題に真摯に向き合い、制作に励んでいた。その直後である。卒展と流れるニュースの間で、世界の中での自分の存在を考えていたことと思う。

今年度は、コロナ禍での生活の不便さや世の中の不条理なことをつづさに観察し、それらを直接的な解決に持ち込むのではなく、よりよい暮らしをおくるための提案となる前向きな作品が多いように感じた。つまり、世界へ目を向けるマクロ的なデザインではなく、身の回りで起こることをどうにかしたい、というミクロ的デザインへと転化したように思う。ごくごく私的な

事柄から、家族のこと、庭に作っている小屋のこと、飼っている猫や自分自身の生活のこと。

その状況から、生前、内田繁氏が好んで引用していたイタリアのデザイナー、エットレ・ソットサスの言葉を思い出した。

「デザインとは愛する人へ贈る花束のようなものだ」

大勢の知らない誰かへ向けたデザインではなく、自分にとって大切な人のため、その人だけに向けたデザインとすることが、結局は、背後にいる多くの人を幸せすることができるということだ。我々デザイナーは直接誰かの命を救うことは出来ないかもしれないが、普段の何気ない生活の質を上げ、日々の暮らしを向上させることはできるのではないだろうか。生み出すデザインによって、ささやかな貢献が出来れば、その背後にいる多くの人の生活にも影響が与えられる、バタフライ効果の小さな羽ばたきのひとつになれるかもしれない。この先、誰も予想できない世界となっても、今、桑沢で経験した全てのことを糧に、何かを創造することができるデザイナーになってほしいと願う。

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)、元行 まみ

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

デザイン 久我 遼

印刷

株式会社中本本店

製本

日宝綜合製本株式会社 米子工場

用紙

表紙：アラベール-FS 160kg

本文：モンテシオン 39kg

発行日 2022年8月1日

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