桑沢スペースデザイン年報

まえがき

大松俊紀 スペースデザイン分野責任者

フランス人映画監督のジャン=リュック・ゴダールが安楽死を選択して昨年9月にスイス で亡くなった。学生の頃からほとんどの作品を見てきた大好きな映画監督で、何かと 影響されてきた存在だったので、その最期に何とも言えない気分になった。作品を貪る ように見ていた大学時代の90年代前半には、もうあまり映画を撮らなくなっていたゴ ダールだったが、久々に映画館で見た『イメージの本』(2018)では、ものすごい枚数の 映像美に圧倒され、88歳でまだまだ現役であった監督の生き様を感じた。建築家の 間で一番見られているゴダール映画と言えば、『軽蔑』(1963)と『アルファビル』(1965) であろう。『軽蔑』は、イタリアのカプリ島にある有名な建築のマラパルテ邸 (アダルベルト・ リベラ設計) が舞台となっているので、それを見るためにこの映画を見た建築関係者も多 いであろう(個人的には、ブリジット・バルドーの圧倒的な美しさあってのマラパルテ邸だとは思うのだが)。 『アルファビル』はSF映画で、SFと言ってもゴダール流のローテクな世界観は、どん なハイテクな SF よりも本質をついていて面白い。処女作であり、ヌーベルバーグの象 徴的な存在でもある『勝手にしやがれ』(1960)は何度見たか分からないほどである。そ の他、『女は女である』(1961)や『女と男のいる鋪道』(1962)、『気狂いピエロ』(1965) や『勝手に逃げろ/人生』(1980)など好きな映画を挙げればキリがない。ゴダールの映 画は時に政治的で、時に建築的で、時にその時代の美術批判であり、そして常に時代 の鏡であった。

何故桑スペの前書きで、ゴダールの映画の話をしているかというと、先月横浜の小さ な映画館でやっていたゴダールの追悼映画祭で久々にゴダール映画を見たからであり、 その時に改めて感じた「新鮮な無駄さ」と、最近の若者による、コロナ禍のオンデマ ンド(録画) 授業や映画やテレビなどの「倍速視聴」が何となく繋がり気になっていたか らである。ゴダールの映画なんて、今の若者が見たら、何十倍速、いや何百倍速で 見られる代物に違いない。それほど、ある意味、一見無意味で眠たくなる内容であり、 ある意味、人生を鋭く言い当てている内容ばかりである。今の若者は、という言い方 はあまり好きではないが、何故そんなに効率的に時間を使いたいのか?何を生き急い でいるのか?といつも不思議に思う。「タイパ (タイムパフォーマンス)」を気にしながら生き ていること自体、結局誰か他人の価値観で時間を過ごしているに過ぎない。自分の大 学時代など、時間の無駄と言われそうな B 級映画を山ほど見ていた (例ぇば、A・ウォーホー ルの『エンパイア』なんて、エンパイア・ステート・ビルを 8 時間 5 分の間、定点から撮り続けただけの映 画で、学生時代だからこそ映画館で観続けられたような代物であったし、そんな代物からも自分なりに何か 意味を見出そうと必死だった)。そしてそのネタを課題に実験的に使ってみたりと、今の若者 からしたら倍速ですっ飛ばされそうな無駄な時間ばかりを必死で過ごしていた。だから こそ、その二十年後、全ての無駄もデザインに繋がることに気付けた気がする。「タイ パーのような言葉が流行る世の中だからこそ、すぐに役に立つことではなく、もっともっと、 何十年か後に役に立つような無駄な時間を必死に過ごして欲しい。「倍速視聴」ばかり している学生には、一度是非ゴダール映画を見てほしい。まずは、すぐに眠たくなるで あろう『カルメンという名の女』(1983)から観てはどうだろうか?

もくじ

まえがき

カリキュラム構成 P.04

[特集] 卒業生の生き様 桑沢で、未来のデザインを育む ─ 志摩 健 P.06

昼間部作品

P.16

[写真コラム]

桑沢新校舎 大解剖

P.60.

夜間部作品

P.6

授業風景 / Topics

P. 98

講師紹介

あとがき

* 濃い文字の授業…本誌で掲載している授業

Ω4

スペースデザイン専攻 カリキュラム構成

昼間部 総合デザイン科 [3年制] 夜間部 専攻デザイン科【2年制】 3年生授業 2年生授業 学習カテゴリ▼ 1年生授業 2年生授業 1年生授業 デザイン概論 A・B 文化論 デザインの視点 A 「共诵理論・一般教養] 合同講義 人類学 デザインの視点B 近代デザイン史A・B 他専攻との合同授業で、桑沢は設立当初から「デザイン学」と 英会話Ⅰ メディア論 デザインの課題 呼ばれるデザインの理論講義が体系的に組まれており、独立し 日本語会話Ⅰ 認知科学 デザイン法規 / デザイン・リテラシー たデザイン学分野がカリキュラム編成を担当しています。特に昼 英会話|| 間部ではデザイン学の授業が充実しており、異分野のデザイン 日本語会話Ⅱ を横断的に繋ぐ理論やデザイナーとして必要な知識を学びます。 基礎デザイン[スペースデザイン] 表現技法[デッサン] 「基礎〕 ※その他、ビジュアルなど4分野の基礎デザイ 造形発想[ハンドスカルプチャー・立体造形] 空間を設計するデザイナーとして、イメージを形にするために必要 ンおよび、平面、立体、デッサンなど多様な基 礎造形を学びます。 な立体造形能力や空間把握能力の基礎を養います。 エレメントデザイン概論 スペースメディア論 ||| 建築史 デザイン史 「専門講義〕 インテリアデザイン概論 建築法規と計画 インテリア史 日本建築史 デザインと技術、社会、文化の関係の歴史的な変遷を概観し ※ 2022 年度は建築・インテリア史 建築・都市概論 スペースデザイン特論 空間デザインの現場[レクチャーシリーズ] つつ、環境、都市、建築、空間、モノのデザインをめぐるさまざま 現代建築論 な関係性を講義を通して学びます。昼間部では、二級建築士 の受験資格に必要な建築法規の授業も含まれます。 び ドローイング プレゼンテーション 表現技法「ドローイング〕 [専門技術] \bigcirc モデル インテリアCADIII CADプレゼンテーション デザインプロセスを表現する個々の技術を、その意義や活用方 インテリアCADII 深 法を意識しながら、具体的な作業を通して身につけます。 度 エレメントデザインIIA エレメントデザインIIIA インテリアエレメント 商空間A 「デザイン演習】 エレメントデザインIIB インテリアデザインIIIA 住宅エレメント 住空間A 空間を構成するエレメント、それにより形づくられるインテリアと住 インテリアデザインIIA 住環境デザインIIIA 環境の3つを主軸とし、感性、技術、理論を総動員して一連の インテリアデザインIIB デザインプロセスに取り組みます。リサーチから発想、構想、制作、 住環境デザインIIA プレゼンテーションまで一つひとつの過程を大切にしながら、主 住環境デザインIIB 体的、計画的にデザインを展開する能力を身につけます。また、 人間・社会・自然とデザインの関係を学び、スペースデザインの 主要テーマであるモノからコトへのデザインに焦点を当てます。デ ザインの日常性 / 非日常性とは何かを深く考え、「今日的デザイ ン」が目指す方向性を模索します。 藤森 泰司+篠崎 隆ゼミ[エレメントデザイン] 商空間B [卒業制作] 比護 結子ゼミ [空間デザイン] 住空間 B 昼間部は少人数によるゼミ編成となり、教員の指導を受けながら、 デザインの調査、発案、制作を自ら進めます。昼間部では3年 間の集大成として1年間を費やし、夜間部では2年生後期の 半年間で行います。いずれも卒業作品展に出展する作品を制 作します。



桑沢学園では、2023年4月より新たに校舎の運用を開始。現校舎からほど近い場所にある地上4F、地下1Fの鉄筋コンクリート造の建物を全面的にリノベーションし、現校舎と併用することで教育施設としての機能の充足を図っている。今回新校舎のリノベーションを担当したのは、昼間部スペースデザイン専攻卒業生の志摩健さんだ。彼自身が学生時代から今まで歩んできた軌跡を振り返りながら、新校舎のリノベーションへの想いや未来のデザインを育む学びの場の姿について語ってもらった。

インタビュアー: 大松 俊紀 (スペースデザイン分野 責任者) 2023 年 5月 30日実施

桑沢で、

「 _[特集] 卒業生の 生き様

未来のデザイン

を育む

志摩 健 SHIMA, Takeshi Instagram @moss._cd



WEB

www.moss-cd.com



1987年、神奈川県横須賀市生まれ。2009年、昼間部総合デザイン科スペースデザイン専攻を卒業し、株式会社 We+F Vision (2009-2011年)、株式会社 arflex japan (2011-2017年)、株式会社 DRAFT (2017-2019年)へ勤務。2020年にmoss.を設立し、建築など空間づくりを軸に、苔むすように悠久な時を過ごせる質朴で心地の良いデザイン目指す。2022年より桑沢デザイン研究所指導教員。

あらゆる分野を複合的に含む スペースデザインの道へ

桑沢デザイン研究所の新校舎。1F-3F には各部屋の中間領域としてコモンスペースを設けた。利用する学生同士のコミュニケーションが生まれる空間になっている。

美大にはない密度と スピード感で学ぶ

大松: 今日は新校舎のリノベーションを担当してくれた志摩く んにお話を聞いていきたいと思います。まずは、桑沢に入っ たきっかけから教えてください。

志摩:小さい頃から絵を描くのが好きだったこともあり、大学 受験時に予備校に入って美大を受験することにしました。結 果的に多摩美術大学と桑沢デザイン研究所に合格して、色々 な人に相談したところ、予備校の先生に「志摩には桑沢が 合っていると思うしと言われたことがきっかけで、桑沢に入り ました。

大松:世間では学歴だけを考えると美大の方が箔がつくとい うような見方もある一方で、それを蹴って桑沢を勧めた予備 校の先生の見立てはどういうものだったのだろう?

志摩: 予備校には2年間くらい通っていて、先生が僕の人と なりや性格を見た上での見極めだったのかなと思います。じっ くり時間をかけて美大で4年間過ごすよりも、桑沢で3年、 課題も多くて大変だけどその密度とスピード感の中でやってい く方が向いているんじゃないかと言われましたね。自分として もそれに対して違和感はなくて、割とスムーズに決められたと 思います。学歴を考えても、大学の方がいいとは僕はあまり 思っていなかったので、迷いはなかったです。

大松:桑沢では昼間部の場合、1年次で4つのコースの基礎 的なことを学んでから、改めて進路を決めていく仕組みです

が、最初は確かグラフィック志望だったのがスペースデザイン に進路変更したということですよね。何かきっかけがあったの? 志摩:大松先生はおそらく覚えていないと思いますが、実は 大きなきっかけは大松先生なんです。課題の講評してもらいな がら先生と雑談をしていた時に進路の話になり、僕はなんとな くグラフィックに進もうかなという話をしていたら、大松先生が 「スペースデザインは建築やインテリアをやっていくことになる けれど、その中でグラフィックや視覚伝達、プロダクトなど複 合的にデザインの要素が含まれているから、興味があったら スペースデザインにきてみたら?」と。それで、そういう分野も あることを知りました。その後も大松先生のスペースデザイン の授業は取り組んでいて楽しかったので、2年に上がる時に やってみようかな、という興味本意で踏み込んでいきました。 大松:私の口説き文句に釣られたということだね(笑)。スペー スデザインに進んでからは、どんなことが記憶に残っている? 志摩:大松先生の課題で篠原一男の住宅の隣に自分の考え た住宅を建てる「ふたつの住宅論」は、当時随分時間をか けて模型やスタディをして楽しかった記憶があります。それか ら今は亡き中山定雄先生が僕にとっては、フランクに話せる 存在でした。大松先生は建築家、中山先生はインテリアデ ザイナーとして、前線で活躍している人のもとで課題に取り組 むことで、自分が将来その業界でやっていく姿をイメージして いけた気がします。加えて時折内田繁先生のようなレジェンド が来てくれて、インテリアデザインの黎明期から今の流れを 丁寧に教えていただける時間もあって。そんな環境は今思うと とても有り難かったなと思います。同級生は歳が近い人も多

く、切磋琢磨できる仲間ができたのは大きかったですね。当 時のクラスメイトは今でも同じ業界にいて、刺激し合える関係 が続いています。

大松:志摩くんの学年は特に仲良かった印象があるね。卒 業制作はどうでした?

志摩: 卒制は、学生に対してそれぞれ 1/1、1/2、1/5、 1/10…と異なるスケールを割り振られて、そのスケールに見 合ったものをデザインし、1.5m角のスペースで表現しなさい という課題でした。複合施設のような特定の何かを作る課題 とは違い、割り振られたスケールに基づいてどこに何をつくる のかも自分で設定していくため、とても苦労した記憶がありま す。僕が割り振られたのは 1/100 のスケールで、最終的に は地元の横浜にある象の鼻パーク周辺の敷地に決めて、そこ に昔のメタボリズムを想起させる、テトラポットの集合体のよ うな海中ホテルを設計しました。

大松:結構巨大な模型を作っていたのを私も覚えているけ れど、確かあの時は次の年から内田繁先生が所長に就任さ れてゼミ制になるタイミングで、比護結子先生や設計組織 ADHの渡辺真理先生、木下庸子先生など、講師陣も豪華 なメンバーだったので、最後に何か変わったことをやろうとなっ て、まず展示する模型の大きさ(1.5m角)を決めて、スケール を 1/1 ~ 1/10.000 ぐらいまで学生に割り振って、スケール をもとに何をデザインするか学生自ら考えるという内容でした。 1/10,000 の都市スケールを割り振られた学生は、悩みすぎ たのか途中で一時期学校に来なくなったけどね(笑)。

志摩:2年生以降はプロである先生方に講評してもらう独特

①桑沢在籍時の卒業制作『altera-grada-tion』。誰よりも色々な表現方法を模索した。 We+F Vision 在籍時、デザインアシスタントとして担当した某大手ディベロッパーの 集合住宅のデザイン監修 / Copyright © We+F vision

⑤ arflex 在籍時に直営店のインテリアデザインおよび全体ディスプレイを担当 / Copyright © arflex japan ltd.



の緊張感もありました。 卒制に関してはそれぞれ自分が与えられたスケールで最適な制作物を作ることを通して、スケール感覚そのものについて深く考えられたと思います。 そういう意味でも僕は楽しんで取り組んでいました。

独立までの道のり

大松:桑沢を卒業して、今は独立して仕事しているけど、卒業してから独立までの流れを教えてくれる?

志摩: 当時卒業するまでに就職が決まっている人はあまり多 くなく、僕も卒業制作が終わってから就職活動を始めました。 ちょうどリーマンショックの年だったこともあり、周りも就職先 が決まっていない状況で、どうやって就活したらいいかもあま り分かっておらず、最終的に渋谷のハローワークまで行きまし た。そこで建築事務所やインテリア事務所の求人を見て株 式会社 We+F Vision に辿り着き、アシスタントとして 2 年半 程働きました。事務所の先輩に今でも家族ぐるみの付き合い がある方がいて、彼にデザインが好きなら志摩にもっと合って いるところがあるから、もう少し探してみたらと言ってもらった ことがきっかけで、arflexという家具メーカーに転職しました。 そこで6年弱、VMD*やディスプレイデザインなどに携わりま したが、楽しかった一方で設計やインテリアデザインを改め てちゃんとやりたいという思いが芽生えて、オフィスデザイン やインテリアデザインを手がける DRAFTという会社に入りま した。そちらで3年ぐらい経験を積んで、moss.として独立し てからは2年半ぐらいです。

大松:DRAFT代表の山下泰樹さんには、桑沢の非常勤を 担当してもらっていますが、オフィスデザインで有名になった 会社でもありますよね。将来的にオフィスデザインをやりたい という気持ちがあったの?

志摩:僕が入社した当時は、オフィス空間にもしっかりデザインを取り入れていこうという流れができていて、その分野を牽引してきた事務所に入ったら色々経験をさせてもらえるのではないか、という期待はありました。クライアントのほとんどが企業ということもあって、日本で今どんな企業に勢いがあり、

他者から 導かれた先に 今の自分がいる

* VMD: ビジュアルマーチャンダイジングの意。企業の独自性を表わし、他企業との差異化をもたらすために、流通の場で商品をはじめすべての視覚的要素を演出し管理する

業界にどんな動きがあるのか、知ることができました。

大松:独立するタイミングで何か意識したことや一番のきっかけになったことはありますか?

志摩:僕は基本的に方向転換が自力というよりは他力によって導かれてきたところがあります。桑沢に入ったのも予備校の先生に勧められたのが大きいし、スペースデザインへ進んだのも大松先生の言葉でしたし、最初の職場から転職した時も先輩から言われたのがきっかけでした。DRAFTでも、当時の上司に「志摩は自分の色があるから独立する方が向いているのでは?」と言われたことで、それまで全然考えていなかった独立という選択肢が浮かんできました。その時、年齢も三十前半だったので、一度挑戦してみようと思いました。

大松:独立後の最初の仕事はどうやって見つけたの?

志摩: 当時は他にツテもなく、辞めてすぐには仕事がないだろうなと思っていました。そうしたこともあり、一度独立してみようと考えていることを周りに素直に話していました。すると知り合いの不動産屋さんから、代替わりのタイミングで新築の集合住宅を建てるから、独立するならデザイン監修をしてほしいと声がかかったことがきっかけで独立しました。

卒業生の視点から 新校舎のデザインに 込めた想い

大松:志摩くんには今、夜間部で指導教員をやってもらって いて、指導教員をやり始めたタイミングで、新校舎をリノベー ションする話が持ち上がったことから、今回依頼することにな りました。リノベーションを進めるにあたって、デザインのコン セプトやどういう思いで取り組んだのか、教えてもらえますか? **志摩**: 旧ヒコ・みづのジュエリーカレッジの建物だった場所に、 桑沢の教室を新たに増やして現校舎と併用して運用したいと いうオファーがあったのが最初です。桑沢からのリクエストは、 1Fを教職員室とギャラリーに、2Fと3Fを教室にしてほしい、 そのほかは提案次第ということでした。自分自身も現校舎で 学生時代を過ごした経験をもとに、新校舎を作るにあたって 現状で足りていないものや、デザインを学ぶ学生が気持ちよ く過ごせるのはどんな場所だろうと考えました。最初に明確な 予算が決まっていたわけではなかったので、どこまで出来る か分かりませんでしたが、卒業生の目線から新たな関係性が 生まれるような機能や学生が喜んで過ごせる環境を考えてお 伝えしていくうちに、段々とそれに応じて予算をつけていただ けたので、そのプロセスはよかったなと思います。

大松:バウハウスの流れも意識しましたか?

志摩: 桑沢デザイン研究所は、桑沢洋子先生がドイツのバウハウスのデザイン理念を日本にも伝えたいということで作った日本最初のデザイン学校だったので、僕自身もそこで学んだ者として、その2つを繋げたいと考えていました。ドイツのデッサウの校舎で使われている素材やディテール、空間の使い方などは意識したいなと思って。当時は工業製品の大量生産





都心のデザイン学校ならではの良さを 引き出したかった

を背景にモダニズムが広がっていった時代なので、工業製品としてのコンクリートやガラス、スチールなど、バウハウスやモダニズムデザインの空間づくりを押し進めたものを、そのままというよりかは現代なりにアップデートして現代の桑沢に用いるよう試みました。そうすればバウハウスの当時の校舎と現代の桑沢の新校舎としての繋がりも出来るだろうし、新しいデザイン学校としての空間の在り方にも繋がるのではないかと考えています。

大松:本当にデザイン学校らしい空間になったなと思います。 それから現校舎だと白黒基調で外壁も黒ですが、新校舎は グレーがベースになっていますよね。なぜグレーにしたの?

志摩:この建物自体が1999年に建てられていて、特徴的 なポストモダンで装飾が強い印象があったので、中はニュー トラルに作りたいという思いが最初からありました。ドイツの バウハウスの校舎もそうですが、課題をやる、授業を受ける という行為に対して、目の前のことにしっかり向き合えるような ニュートラルな空間が必要なのではないかと。経験上、桑沢 の学生は結構自分の色を持っているし、一人ひとりの個性が 強いので、その学生たちの色を引き出せるような空間になった らいいなと。そうするとはっきりした白や黒ではなくて、その中 間のグレーを使おうというのが出発点です。手すりやサッシも 全部スチールで作っているのですが、例えばこのグレーの色 は錆止め塗料の色なんですよね。だから塗っているようであっ て、色にそこまで意味がないというか。錆止めの生っぽい普 遍的な色によって桑沢の空間をニュートラルな空間にしていま す。学生たちはここで2~3年学んで社会に出ていくわけな ので、社会と学生との中間にある校舎の存在としても、そうい うカラートーンにしていますね。

大松:志摩くんのデザインは植栽も特徴的ですよね。今回は内部空間ではあまり使う場所がなく、4Fのテラスに集約したような形だと思いますが、どんなことを意識しましたか?

志摩:単純に植物が好きだということもあるのですが、今回でいうとまず 2Fと 3Fの教室の間にコモンスペースを設けてい

▼桑沢デザイン研究所の新校舎 ④新校舎外観 ⑤ 2F のエレベーターホールから教室を見る ⑥日当たりもよく風を感じられる新校舎の 4F テラススペース。木々の奥には丹下健三設計 の国立代々木競技場が見える

て、授業時間外に学生が団欒したり軽く課題ができるような 空間になっています。ふらっと立ち寄ったりコミュニケーション が生まれるスペースが現校舎にはあまりなかったので、エレ ベーターホールにその機能を持たせました。4Fは元々半分以 上が屋外だったこともあり、最初話がきた時には、学校側は ほぼ手をつけるつもりがなかったようですが、国立代々木競 技場や代々木公園の緑も臨めるような環境は絶対に活かした くて、現校舎にも外に出られる場所はほとんどなかったので、 こだわりました。多摩美や武蔵美が郊外の自然に囲まれた場 所にあるのに対して、桑沢は渋谷と原宿の間にあって、まさに トレンドが生まれてくるような立地の中でデザインを学べるこ とも大きな利点の一つだと思うんです。 4F に気持ちのよいテ ラスがあることで、都会の真ん中でも自然と繋がれるようなス ペースになるんじゃないかなということを考えたので、先ほど の話のように教室部分はニュートラルな空間であるのに対して、 4Fだけは雰囲気を変えて植栽が生い茂っているような形にし ました。

大松:桑沢の立地って渋谷と原宿の駅のちょうど中間にあることで、渋谷の方からだと逆に一番端でデットエンドになっていたけれど、最近は近くの北谷公園がリノベーションされてブルーボトルコーヒーが入ったり、隣にあった岸体育館が壊されて、渋谷区がスケボーなどの新しいストリートスポーツの聖地を作ろうとする動きもあります。そういった PFI 事業で民間を入れて場所を活性化することで、桑沢の周りがまた新しいスポットになりつつある。そんな中でこの新しい新校舎も上手く広報できていくと良いかなと思います。

教員として デザイン教育の場を どう考えるか

大松: 改めて新校舎が出来上がってみてどうですか?

志摩:出来上がってからの方が落ち着いた感じがします。この新校舎のお話をいただいた時に、先輩方で活躍されている方がいながら、本当に自分でいいのかという気持ちもありましたが、色々なタイミングが重なって声をかけていただいたことが僕にとってもよかったなと思っています。

大松:そうだね。多分、志摩くんがあの時に大きな事務所でスタッフも何人もいてバリバリやっていたら、多分頼まなかったと思う。活躍し始めてこれからという志摩くんにチャンスを与えたいなということがあったので、本当にタイミングが良かったなと思います。卒業生に後からいっぱい言われたけどね、「なんで私じゃないの」とか(笑)。

志摩:そんな声が(笑)。でも完成後の内覧会には桑沢の卒業生の方にもたくさん来ていただいて、「こういう校舎で学べたら自分も良かったな」とか「今の学生が羨ましい」といった反響があったのは嬉しかったです。それから授業を担当している夜間部の学生に施工途中の現場も含めて案内した時に、普段は全然喋らない生徒の目の色が明らかに変わった瞬間があって。もちろん桑沢からいただいたお仕事には変わりはないのですが、実際に使うのは今の学生なので、若い世代が喜んでくれていたのを見た時、一番やっていて良かったなと思いました。





▼ 独立後の作品

寝返りを科学し、からだの痛みにアプローチする「NELL マットレス」をブランド展開する株式会社 Morght のオフィス兼ショールームのデザイン。ブランドが提案するライフスタイルを体現できるよう、'Abundant Living'=' 豊潤な生活空間'というキーワードからアプローチ。ひとつひとつの機能が美しいシーンとして点在しながら緩やかにつながる、本質的な豊かさを体感するオフィスリビングになった / Photo: Koji Fujii | TOREAL / Design: moss.

⊕ 「TENTiE nagoya」

アーティスト活動支援プロジェクト「MUSIC PLANET」やオリジナル・スクールソング制作サービス「スクソン」等を運営し、楽しむ人たちの夢を全力で応援する企業、TENTIE の名古屋オフィス。レンガの集積からなるシンボリックなファニチャーやエレメントと、亜鉛銅板のパネルやガラス、ミラーなど無機質な素材とのコントラストによって生まれるエネルギーは、力強い植栽や景石たちと交わることで個性を大切にし活力を生み出す企業の姿を体現する/ Photo: Koji Fujii | TOREAL / Design: moss.

⑤ 「TERA COFFEE and ROASTER」

東急東横線、妙蓮寺の緑溢れる公園の傍。元々郵便局のあったビルに入るコーヒーロースタリーのショップデザイン。 古き良き空間の中で、駆体、焙煎機、内装、什器を'ブレンド'し、それぞれの素材が持つ良さを'抽出'するように落とし込むことで、真新しさが持つ違和感のない、佇まいを継承するような空間に仕上げた/Photo: Akira Nakamura / Design: moss:

大松:生きた教材として、直接見せられたのは良かったよね。 指導教員は今年で2年目ですが、卒業から15年近く経って 自分が母校に戻ってきて、今度は先生という立場で教えてみ てどんなことを感じますか?

志摩: 僕は昼間部で現役の世代が多く、仲がいい学年で元気だったのを思い返すと、夜間部の1年生は良い意味でも悪い意味でも真面目で、落ち着いている印象はあります。自分の学生時代を振り返ると、現役で活動している先生方のお話を聞いていたことが今にも活きているので、昨年は新校舎だけではなく他にも何個か動いている現場を見せました。もちろん思想的な側面を学ぶことは前提にあった上で、今の学生さんからするとその先輩に当たる人たちが実際に業界でどういう仕事していて、どんなものを作っているのかを見せたり、学生が社会と繋がれる時間も増やしていけたら良いなとは思っていますね。

大松: 私や亡くなられた中山先生もですが、リアルな現場の 仕事をしつつ教える立場にあって、中山先生のように都市を マッピングするとか、ちょっと変わった授業をしていましたね。 直ぐには役に立たないかもしれないけど、10年後には役に立 つかもしれないことを教えていることも桑沢の面白いところだと 思っています。そういう意味でもデザイン研究の場でありたいと 思っていますが、なかなかそれを維持することも難しくなりつつ あります。本気でこの業界にいきたい人に本気で教える場所な のか、それともカルチャースクール的なもう少し軽い教育の場になっていくのか。今学校自体もその瀬戸際に立っているように思います。少しでも多く本気の人に来てほしいですね。

桑沢生に共通する 形への探究心

大松: これからデザインの道を志す高校生や社会人で入学を検討している人、入学を悩んでいる人たちに向けて何かメッセージはありますか?

志摩: 今でも思うのは、同じ志を持っていたり、好きなものが一緒の人たちが集って、切磋琢磨しながら卒業制作に向けてやっていく環境というのは、社会に出るとあまりない関係性のような気がしていて。会社に入ると、結局上司と部下、同僚という関係になってしまうので、桑沢はそういうフラットかつ本気の仲間に出会える場所だと思います。あとはリアルに働いているデザイナーから近い距離で学べる場は、その後働くことを考えても、とても貴重だと感じます。新校舎もできましたし、そんな環境で学びたい人にはとても魅力的な場所ではないでしょうか。卒業してから業界で10年以上過ごして、自分自身も今独立して仕事をする中で、自分の周りを見ていると、どこの大学出たかはあまり関係ないし差もないなと感じています。ただ、この作品に惹かれるなと思って見ていたら桑

沢出身者だったということがかなり多いんですよね。そこには 美大や大学とは決定的に違う何かがある。テーブルと椅子ひ とつとっても、形の感覚やディテールの作り方がどこか気持ち よく感じる。その源泉は、桑沢がバウハウスから引き継いだ 基礎造形の理念によって、気持ちよい形やそれに対する探究 心を感覚的に身に付けていることなのではないでしょうか。も ちろん大学的に論評や歴史を学んでいくことで生み出される アウトプットもあると思いますが、桑沢は1年次からハンドスカ ルプチャーや紙を折って形をつくる課題など、初歩的なとこ

ろから段々と専門になるにつれて、造形感覚を自然に学べる 学校だなと思います。気持ちのよい形というのは人によって違 うと思いますが、各々の中にその感覚が芽生えて育っていく 感じがあって。それが社会に出てデザインに携わっている今 にとても活きている気がするので、それが桑沢らしさでもあり、 僕が桑沢に入って一番良かったなと思うところです。

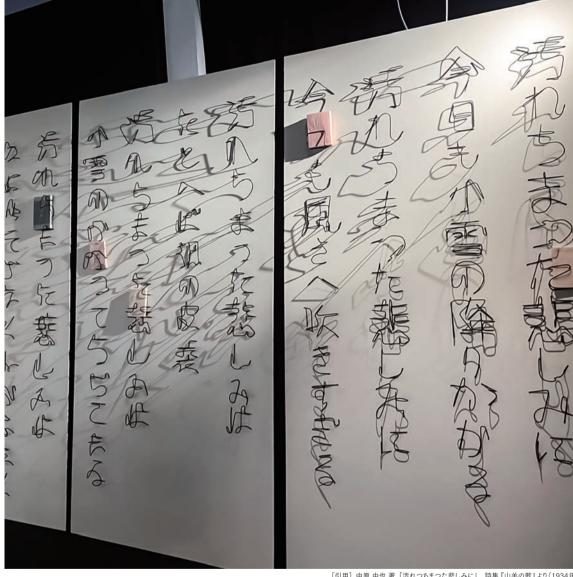
大松: 桑沢の造形教育が生み出す独特な人材が、一般的な学歴と桑沢を別軸にしているんだろうね。 今日はありがとうございました。

新校舎にて行ったインタビュー。右が大松先生、左が志摩さん





なることを祈っている。



[引用] 中原 中也 著「汚れつちまつた悲しみに」 詩集『山羊の歌』より(1934年)

PROJECT

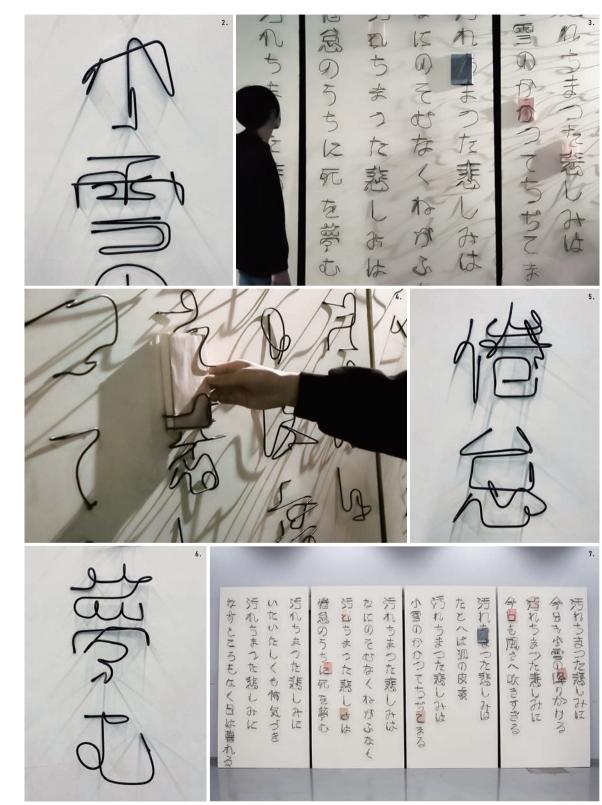
次ぐ継ぐ綴る

— 平田 龍也 HIRATA, Tatsuya

本を手に取る機会が減っている現代社会で、等身大で楽しみ読めるエレメン ト。3mm のスチールロッドを曲げて文字を製作した。横や斜めからだと一見 何があるのかわからないが、正面を移動しながら見ると、線と線が重なり合 い文字が浮き出てくる。腰を据えて本を読むことは億劫だとしても、歩いてい る最中に目に入ってきた数行を読むことから始まれば敷居が下がるのではない だろうか。この作品が本を読み始める入り口となることを願う。

字を読むという行為を通して、離れる・しゃ がむといった動作を促す。

1. 斜めから見た視点 2. 文字ディテール (小雪) 3. 鑑賞している様子 4. スチールロッドをラックのように設 え、本を手に取ることができるようにした 5. 文字ディ テール(倦怠) 6. 文字ディテール(夢む) 7. エレメ ント全体像



このゼミでは、身体と関わるデザインを考えた。そのために、まず、自身の日常を観察することから始めた。家具や空間デザインを、無自覚にスタイルとして

捉えるのではなく、自身が何に興味があるのか、何に疑問があるのかを、それぞれの日常の中から丁寧に拾い上げていった。ここには、それぞれが見つけ

たテーマに基づいて導き出した「かたち」がある。これらは通常のデザインの枠に納まりきらない彼らの動機そのものである。次のステージに向かう布石に

題 観察すること、そして身体へ

講 師 藤森 泰司、篠崎 隆、髙平 洋平



PROJECT

空間のかけら

— 北澤 泉拓 KITAZAWA, Motohiro

決まった居場所を持たずに動くかけらが、固定化された生活空間を自由自在 にシャッフルする。目の前に広がる空間を細分化し、輪郭を与えることで新た な認識と機能を生み出す。

かけらは単体でオブジェにとして、集合させる ことで棚や仕切りになる。

1. 単体を床に並べて空間を作る 2. 工業製品である 金網を素材として使用。メッシュ状なので中に入れたものが透けて見える 3. 窓辺に集合させたエレメント 4. 積み上げて自在に集合体を作る 5. 家具の間に棚 として設置



講 師 藤森 泰司、篠崎 隆、髙平 洋平

22







PROJECT

ンテリア空間へ転化することを目指した。スキンシップをとるような感覚で扱う、

TOKE TOKE

── 陸順 RIKU, Jun 柔らかい素材を活用することで、建物の内装を、フレキシビリティに溢れたイ

を与える家具に転じるのではないだろうか。

あるいは身体的に作用する柔らかい家具を作ることができれば、心に安らぎ

特定の機能に特化したインテリアとは異なり、

4. 脚と腕に挟んで使う

を生み出す。 1. 肩にかける 2. 作品全体像 3. 上に乗ってくつろぐ

使う人と自在に関係性を結び、多様な使い方

— 菊川 紗英 KIKUKAWA, Sae

PROJECT

ある朝

さ、使いやすい机の高さ。規定された高さのなかに、突如何にも適応しない 高さが現れる。それに伴う生活の変化を想像して欲しい。

生活空間において、ものの高さはある程度決まっている。座りやすいイスの高

1. 室内で展開したエレメント 2. 森の中に設置 3.

水面を覗くと森が浮かぶ

テーブルから溢れ出したミルクが家具を伝っ

て水平に広がり、水面を為す様子を仮想した。

藤森 泰司 + 篠崎 降 ゼミ

次ぐ継ぐ綴る

平田 龍也 HIRATA, Tatsuya



大好きだという詩人、中原中也の作品とのコラボレーションとでも呼ぶべ きこのエレメントは、決して器用とは言えないようなプロセスを経ながらも、 一文字一文字を金属棒で立体化するというアイデアをはじめに考えつい た時の想像よりも、はるかに豊かな表情を見せてくれた。文庫本という手 に取りやすいサイズのものから導き出された文字のサイズは、その前を通 り過ぎる人たちにとっても馴染みやすいものとなった。

空間のかけら

北澤 泉拓 KITAZAWA, Motohiro

— P.20



其処彼処に転がっている工業製品の金網から丁寧に魅力を引き出し、 文字通りに膨らませた。遠目から見た集合体のシルエット、それぞれ単体 のチャーミングなフォルムから実際の機能、さらには近寄って凝視したり 触れたりした時に初めて気づくような、それらを可能たらしめるユニークな ディテールの処理までもがシームレスにつながっている。棚としての機能は もとより、広い空間を仕切り、繋げる振る舞いもまた魅力的なエレメントだ。

TOKE TOKE

陸順 RIKU. Jun

— P.22



ソフトスカルプチャーのようなこれら異形の家具たちは、身を任せてもなか なか思い通りにはわたしたちを受けとめてくれない。一緒に暮らしていくう ちに、お互いの距離感や関係性のようなものを掴み、それぞれの付き合 い方を発見できるのではないだろうか。

講 評 篠崎隆

ゲスト 寺田 尚樹(寺田平手設計、インターオフィス代表)

ある朝

菊川 紗英 KIKUKAWA, Sae

— P.23



室内に仮想された水面からこじんまりとしたインスタレーション的なものに なりそうだったが、最後の瞬間に主客転倒させ、別次元のエレメントへと 昇華できた。椅子やテーブルは従来の機能とはまた違う振る舞いをしはじ め、溢れたミルクのような水面にはひとが座ったり、様々なものを浮かべ ることをできるようになった。どんな場所に置かれるかを考えはじめると、 ミルクの可能性はどんどんと広がっていく。

体と記憶の話

朝田 雪萌 ASADA, Yukimo



自己の内側に入ることは、様々な事柄から逃げる口実になりがちだ。さら にきちんと自分のつくったモノを観察して、自己の外側への道とつなぐこと をより意識してほしい。それぞれの引き出しを開ける時のワクワク感を支え るためには、引き出しそのものや、全体、各部のディテールがどのように あるべきなのかをじっくり検討して積み重ねてほしい。

con-

岩田 純奈 IWATA, Junna



コンセプトの沼に溺れそうになりながらも、なんとか岸に手をかけられると ころまでいった。エレメントとして姿を現すには適切な素材・構造・サイ ズなどの最適化が不可欠であり、それをクリアしない限りは、コンセプト が健やかに息づくことはないだろう。その結果として、作者の意図やコン セプトを超えていくのが理想なのかもしれない。

Magic Ball Chair

浦本 莉沙 URAMOTO, Risa



トライ&エラーを重ねつつ、あれこれとどうするかを考えることがデザイン だが、肝心の作業量が少なく、ひとつ目の試作の段階で終わってしまっ たのが残念だった。マジックがきちんとマジックとして成り立つには多くの 修練が必要なように、デザインにおいてもはじめのアイデアはあくまでも単 なるキッカケであり、そのあとに多くの試行錯誤がなされてからこそ、ある べき姿に辿り着けるはずだ。

TIME SPACE

HUANG, Qiao Ling



せっかく発見した素材の美しさを、深掘りしないのはもったいない。丁寧 に外側へとアイデアを開いてほしかった。

Waterfall

陳 宝臻 CHIN. Hohshin



ズボラなユーザーのための脱衣バスケットのような機能を持ったチェア。想 定されている生活からすると少し大ぶりにも感じたが、修正をしながらせっ せと手を動かし続けてできたエレメントは完成形とまでは呼べないまでも、 どことなく優しさを感じるものとなった。



ものをおくもの

BAO. Baike



力が連鎖していくことの面白さに気づき、自身も弄ばれながら少しずつ流 れを作ってきたが、未完成の実験装置のようなところで終わってしまった。 様々な可能性があると思うので、ぜひ次のステップを見てみたい。

正直な子

福吉 嶺 Fukuyoshi, Rei



ワイヤーの先でユラユラと漂うたくさんの白球は、一見して同型なものであ るにもかかわらず、それぞれに独自のキャラクターがあるような振る舞いを する。インスタレーション的なものとなったが、もう一歩踏み込んで、それ ぞれの性格をさらに発展させることにより、ひとつひとつのエレメントへと 展開することができれば、さらに愛着が湧くものになっただろう。

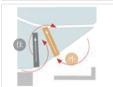
Movement

DONG, Yuqing



揺れるという不安定な状態をいかにコントロールするか、というのはとても 難しい。実際に空中を浮遊するようなものでなければ、どこかに物理的 に依拠しなければならない。今回は地面に接地するという最もオーソドッ クスな形式だったが、勝手に踊り始める各部をどこまで自由にさせられる か、どこまで拘束するのか、それを実現するためのディテールなど学びの 多いプロセスだった。

◀最終講評風景。ゲスト講師:寺田 尚樹(建築家・デザイナー)



1. 住人と来訪者の動線から ふたつのヴォリュームを それぞれ陸から海へと引 き伸ばし、回遊性をもたせる を生み出す



2. ふたつのヴォリュームが 様々な方向性で積層され、 二重螺旋状に絡まり居場所



3. 重なった部分はヴォイド 空間として設け、住人と 来訪者が程よい距離感で 混じり合う



駅、市街地、埠頭、ブリッジなど様々な 方向性からのアプローチを考え、陸と海を 編み、回遊性をもたせる

PROJECT

継ぎ編み

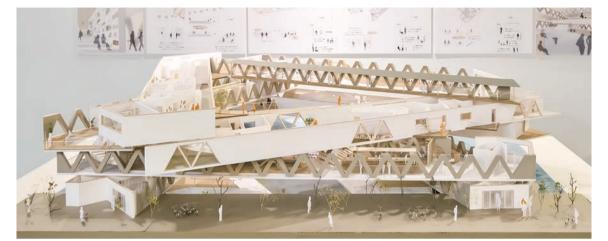
— 今倭 KON, Yamato

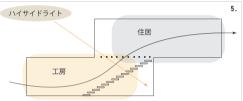
青森には優れた伝統工芸品が数多くある。青森港の地理的優位性を活かし、 陸と海、建築と地形、人と文化を「継いで編む」ことで絡ませる。住人と来訪 者を二重螺旋状に重ね、小さな接点を点在させることで点と点が繋がり、幾 多の糸が編まれていくような職住一体の施設を提案した。

吹き抜けを介して、地域住民や来訪者、もの づくりをしている人など、さまざまな人の出会 いが生まれ、新たな交流のきっかけとなる。

1. 全体パース 2. 平面ダイアグラム/動線計画 3. 模型写真 4. 模型による全体像 5. 断面ダイアグラ ム 6. 構造ダイアグラム 7.4つのミチ 8. 模型写 真。2F 工房エリアと3F 住居が緩やかに重なる 9. 構 成ダイアグラム 10.1F テラスから陸奥湾を望む 11. 2F「音のミチ」 12. 住民と来訪者が混じり合う 3 層テ ラス 13.3F「音・光のミチ」

空間をデザインする上で「時間」は不可欠な概念である。今見えている街には、自然や人の営みが長い時間をかけてつくられた要素が重なっており、そこ で多様な人々、生き物がそれぞれの時を刻んでいる。過去があり現在があって未来へ続いているとも、一瞬の時が散らばっているともとらえることもできる。 さまざまなスケールで空間を考えるのと同様に、さまざまなスケールの時間を考え、それぞれの切り口で、少し先の未来をデザインしてほしい。





工房と住居は吹き抜けを介して繋がっており工房の音や 香り、空気は住居へと流れ込み、街〜工房〜吹き抜け〜 住居が連続して繋がる。



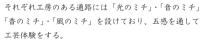
風のミチ

津軽塗り工房 あけびつろ細工工房

音のミチ

香・光のミチ BUNACO 工房

津軽びいどろ工房 ネプタエ展 津軽裂織工房





















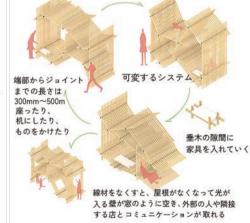
クラス 比護 結子ゼミ

講 師 比護 結子、大松 俊紀



建物のファサードの凹凸や看板などに干渉するために 先端の長さを確保する設計。長さの異なる二層の線材 が空間を囲むことでその場所や建物に起因した幾何 学が生まれる。ボロノイ図から発想を得た、建物に干渉 して自由な幾何学の形を生むシステム。30×40mmの 垂木5つの長さを使う。





線材をなくすと、屋根がなくなって光が 入る壁が窓のように空き、外部の人や隣接 する店とコミュニケーションが取れる

PROJECT

スキマドリ

── 横井 ゆい YOKOI, Yui

鳥は人の住む家によく巣を作り、街中に自分たちの拠り所を探している。人に とって、公共空間である「道」は歩くため・交通のためだけではなく、何かを 作り出すきっかけや拠り所にできる場所であるべきだと考える。普段と違う視 点で街を見ることができる「巣」のような新しい居場所を、単純な操作で創り たい。人と公共空間を繋ぐ媒介としての仮設建築が、街の風景をも再生する。

POINT

都市の隙間に可変するエレメントを挿入する ことで構造を成り立たせている。

1. 全景 2. 構成部材の設定 3. 差し込んで使う家具 4. 可変するシステム 5-6. アイレベルでの風景 7. 可 変するシステムのコマ撮り 8. ボロノイ図を線材に置き 換える。ジョイントを動かして様々な過ごし方を考える 9. 渋谷の特徴ともいえるサインに注目し、スタディーを 行った。断面的な街の写真に点をうち、点と点の最短 距離がわかるボロノイ図を作成したことにより、新しいレ イヤーが風景として加わる 10. 実寸の模型でジョイン トのスタディー



PROJECT

きろくめくり - 隣の日常を歩くみち -

— 工藤 紗世 KUDO, Sayo

単身者に向けた集合住宅をふたつ提案した。内側を外側に靴下をひっくり返したような形状にすることで、敷地内に内部のような外部がつくられ、もう1本の「みち」を生み出した。他者の日常を自らの生活に取り込むことで、日常に変化をもたらし豊かな生活が生まれるのではないかと考えた。日々のかすかな風景が住む人にとっても、みちを歩く人にとっても、特別なものになることを願う。

POINT

2枚の構造壁は緑道を巡るように増設され、 展開していく。

1. 全体俯瞰パース 2-3. みち 内観パース 4. みち 風景 5. みちに接続する住宅部分 6-7. 緑道から 2 棟の住宅それぞれのぞむ 8. 緑道敷地図



PROJECT

こどもの家 よりあい - 地域と繋がる第3の居場所

— 亀井 玲那 KAMEI, Rena

学校に行く意欲が湧かず孤立を感じている小中学生に向けた学童施設。敷地は埼玉県新座市の住宅街に囲まれた短冊状の公園。中心に並ぶ木々と左右の住宅の隙間を縫うように3つの建築が並ぶ。三角形を繰り返し折り曲げた形の屋根は、必要以上の視線を遮断し、木々への負担も減らしている。大きな軒下を作ることで建築の外部と内部を繋いでくれる合間の空間が生まれ、そこからこどもと地域の繋がりも広がっていくよう考えた。

POIN

公園によって地域が分断されている現状を、 生徒が学童施設に通うことで新たに編み直さ れる。

1. パーススケッチ 2. コンコンの家模型写真 3. ゴロゴロの家 屋上模型写真 4. バタバタの家 併設見守りカフェスペース 5. 敷地配置図

継ぎ編み

今 倭 KON, Yamato

— P.26



「地域に根差したものをつくりたい」という思いから始まり、故郷の青森 を舞台に、伝統工芸の作り手の職住空間と地域の人や観光客が集い交 流する場をつくる作品が完成した。青森駅前に広がる海に張り出した三 角形の形態が印象的で、伝統工芸の作り手と訪問者がところどころで交 わる二重螺旋の構成も面白い。今までの課題では未経験の大規模の建 築への挑戦だったと思うが、プログラムを並べる企画書にとどまらず、形 態のスタディや居住者(職人)と来訪者の視点でインテリアの細部まで取 り組むことができたと思う。

スキマドリ

横井 ゆい YOKOI, Yui

— P.28



ゼミの初期から「やわらかさ」に興味を持っていた。都市の隙間であっ たり、仮設的な作り方であったり、細かな部材の集合といった、広い意 味での「やわらかさ」要素がこの作品の根底にあるように思う。細い木 材とジョイントを組み合わせた仕組みで、街なかの「スキマ」に巣のよう な仮設の居場所をつくる。渋谷の街を俯瞰的に見ることから、人力で組 み立てができるようディテールを検討した 1/1 のモックアップまで、多様な スケールで考えられている。今後の展開として、実際にどこかで作ってみ



きろくめくり - 隣の日常を歩くみち -

ゲスト 中山 英之(中山英之建築設計事務所主宰)

工藤 紗世 KUDO, Sayo

講 評 比護 結子

— P.30



住人のささやかな日常と街を歩く人が微妙な距離感で触れ合う住宅の提 案。日常を綴る日記から構想を得て「隣の人の日常が自分にとっての非 日常となる」ような暮らしができないか、ということを模索していた。その 世界観を形にしていくのにはとても苦戦していたように思うが、緑道を歩く という行為を媒介に形ができはじめた。強い形態に引っ張られてしまい、 細部までつめる時間が足りなかったかもしれない。

こどもの家 よりあい - 地域と繋がる第3の居場所

亀井 玲那 KAMEI, Rena

— P.31



こどもたちの居場所をつくりたい、という熱い思いからスタートして、住宅 地の中に残された緑地に地域の大人が見守る新しい概念の児童館をデザ インした。なかなかカタチが決まらずに苦戦していたが、樹木、こどもの遊 び、こどもや大人の視線、周辺住宅との関係から直感的に模型をつくるこ とでステップアップでき、楽しく美しい屋根や内部空間に仕上がった。敷地 も魅力的なので、半屋外、屋外、街まで視点が広げられるとよかった。

とおりとおる

澤 楓 SAWA, Kaede



ファッションに興味を持つ作者が、原宿を舞台に新たな文化を表現でき る場をつくろうと試みた作品。竹下通りとブラームスの小路という趣の違 う2つの通りを建築で繋げ、通り抜けることで多様な個性を体験する場を つくる。モノから空間への発想のジャンプがとても難しかったが、「原宿」 という場所に注目することで解決できたようだ。

【総評】

これからプロとして巣立っていく学生たちに、卒業制作では今現在の正解ではなくて、少し先の未来へ向けて何を見つけるかが大切だと伝えている。未知 の未来のためのデザインであるから正解はないのだけれど、未来は現在の延長であるから、今をどう見つめるかも必然になってくる。出身地や背景がさまざ まな学生たち、コロナ禍で学生時代を過ごした学生たちがどんな未来を考えるのだろうか。そんな思いで1年のゼミを見つめてきた。

RE_{-}

TSAI, Yun Hsin



がんとともに生きる人のための場所を台湾の公園内に計画する。公園か ら誰でも入れるギャラリーから入ると、患者や家族のための共用スペース や個々のスペースがゆったりと配置されている。木材を使ったインテリア は面白いが、プログラムから考えるともう少し穏やかな空間が求められる のではないだろうか。

蛇腹のフレキシブルで・牛活をフレッシュ

CHEN, Lihong



墨田区のきらきら商店街に惹かれ、ゼミの前半では商店街のリサーチを 行ってきた。そこから、商店街の一角の集合住宅を蛇腹状のエレメント によってフレキシブルにリノベーションする作品にまとまった。既成のスペー スからはみ出したり折りたたまれたりする蛇腹のアイディアが面白く、様々 な場所で展開できそうな作品である。

Art Trail: 六本木でアートと風景を楽しめるトレイル CHEN, Mengting



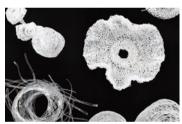
六本木の高架下に可動のフレームによるアートやファッションなどのイベン トスペースが出現し、大きな道路によって分断された街が繋がる。可動フ レームによって多様な空間ができることがもっと表現できるとよかった。



▲ 最終講評風景。ゲスト講評者:中山 英之(建築家)

FUNGUS OF CITY

馬 毓澤 MA,lkudaku



ペットボトルを素材に空間をつくりたい、という熱い思いを貫いた作品。 空間の提案には至らなかったが、ペットボトルを割く工具をつくり、ひたす らに編み続けた熱量には脱帽する。今後の展開にも期待したい。

『十』メートルの隙間

HOU, Xingyu



多摩川に架かる2つの橋の間に計画する、多摩川の自然を観察する施 設。巨大な構造物と自然を繋げよう、というアイディアが面白くダイナミック な空間ができたが、自然との向き合い方が物足りないように思う。

講師 大原温

PROJECT

けけもふふ

── 澤 楓 SAWA, Kaede

いらなくなったラグをほどき、フェルトニードルで刺すことで柔らかく繋いでいる。 自分の好みに合わせてほぐしたり、毛糸をくっつけたりもできる。一度編んだ 毛糸特有の「ちぢれ」がなんともいい味を出し、ひと針ひと針さすたびに大きく 成長して、まるで自分が生み出した生き物のように感じる。

クッションやソファのようにかたちを変え、抱き しめたり身体を委ねることができる。

1. けけもふふ全体像 2. だきしめる 3. すわる 4. ねる

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。



PROJECT

T2 stool

── 今倭 KON, Yamato

街に出るとどこにでもあるグレーチングをベンチの座面として、また棚として用 途を変えながらも機能性を広げていくエレメントを考えた。異素材と組み合わ せることで質感の違いが生まれ個性的なスツールとして仕上げた。

普段目にする連続するグレーチングのようにこ のベンチもいくつか組み合わせて連続させる ことで使い方を拡張していく。

1. 全体像 2. グレーチングと木の接合部 3. 座面や 棚として使用できるグレーチング

紙コップ 座線の調整 「紙コップチェア」

PROJECT

cup

── 大下 航 OSHITA, Ko

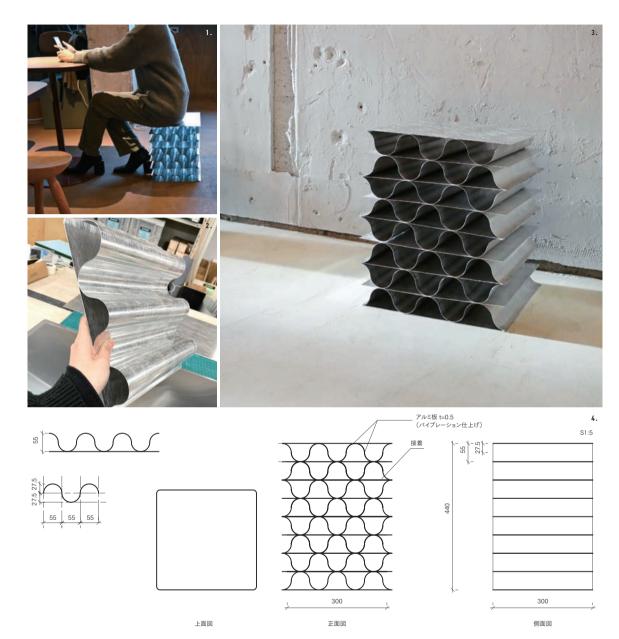
ステッキのような背もたれを「ポンッ」と入れて座るエレメントの提案である。紙コップに歯ブラシが刺さったイメージで制作した。背もたれがチェアにキャラクター性を与え、座り方を定義付けている状況を、倉俣史朗氏の静岡ファニコンの椅子やApple Honeyから着想を得てデザインした。

POINT

φ330

面ではなく「縁」に座るという点が特徴。背座 それぞれが独立したエレメントとなっている。

1. 使い方イメージ 2. スケッチ 3. ダイアグラム 4. 全体像 5. 座る 6. スタッキング 7. 図面 「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。課題では、歴史の中で数多く生み出されてきた名作家具等を参照し、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。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、原寸大の制作の一連の流れを習得する。ひとつの名作家具と向き合うことで、ものの成り立ちや素材、構造などさまざまなデザインの要素・背景を理解することを目的とした課題である。



PROJECT

Truss Stool

— 中尾 瞳子 NAKAO, Toko

段ボールで作られた家具シリーズのウィグルスツール(フランク・〇・ゲーリー/1970)から、段ボールのトラス構造をもとにリ・デザインをした。紙と同じく単体では耐性強度のない 0.5mm の薄いアルミ板を使用し、ギリギリの強度で成立する密度の検証を重ねた。

POINT

波板をトラス構造のように捉えることで、光や 風景が構造体の隙間を抜け、環境と呼応し なが5様々な表情が生まれる。

1. 使用風景。構造体の間に光が差し込む 2. 制作風景。面と波板を一層分として重ねていく 3. 全体像 4.

38

PROJECT

弾力を持つ新たな素材として、籐とワイ ヤーの組み合わせに着目した。大きさや 形の異なる球体が繋がり、人間の皮膚が 新しい細胞が古い細胞に取って代わる様 を模倣する。新しい皮膚細胞を生み出し、 徐々に上昇していく過程を表現している。 この素材を使用することで、想像していた 細胞のイメージを実物のエレメントへと昇 華する。

POINT

細胞を応用したデザインは、カーテンや仕切り、 柱などを想定して制作した。

1. 連なり、立体化する細胞 2. カーテン 3. 光を通した カーテンの影 4. シングルの素材



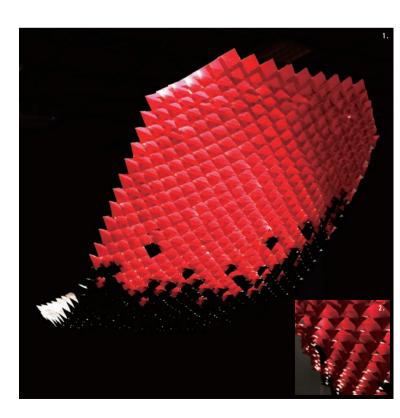
PROJECT おりかさね

— 川奈部 唯 KAWANABE, Yui

「折ると強くなり伸縮する特性」から構造モ デルを抽出し、折ったケント紙に切り込み を入れパーツを連結させた伸縮自在なエ レメントを制作した。畳むと蛇腹ハリセン のように小さくなるが、広げるとそれぞれの 隙間から光がチラチラと覗かせながら伸び てゆく。

切り込みを入れ噛み合わせる構造のため、必要 な所にパーツを追加して構造同士をつなぎ合わ せる事も可能。

1. 全体像 2. 素材・構造の細部



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牛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

Thin Stick

— 大下 航 OSHITA, Ko

爪切りの2つの円柱が回転して綺麗に収 納される点に着目した。このエレメントもま た円柱を軸に回転し、一本の棒の中に収 納できる照明になっている。収納される前 は左右のバランスを球の重さで取りながら 空間を圧倒し、収納されるとインテリアに 溶け込む。

POINT

棒材を二等分し回転させることで、単純ながら も多様な表情をみせるエレメントである。

1. 全体像 2. 収納写真 3. 照明部分



PROJECT

Gomu stand

— 木村 光希 KIMURA, Mitsuki

BBOトングが開閉する仕組みである「ス テンレス製の取っ手+小さい板バネ」を「ゴ ムチューブ+ポリカーボネート板」に置き換 え、平面的なものが自立する新しい構造 モデルを制作した。ゴムチューブの中にポ リカーボネート板を入れて切れ込みに端を 差し込むと自立し、ゴムの摩擦によって安 定する構造。連結していくことでパーテー ションや揺れるオブジェに変化し、人の動 作に加えて癒しを与える。

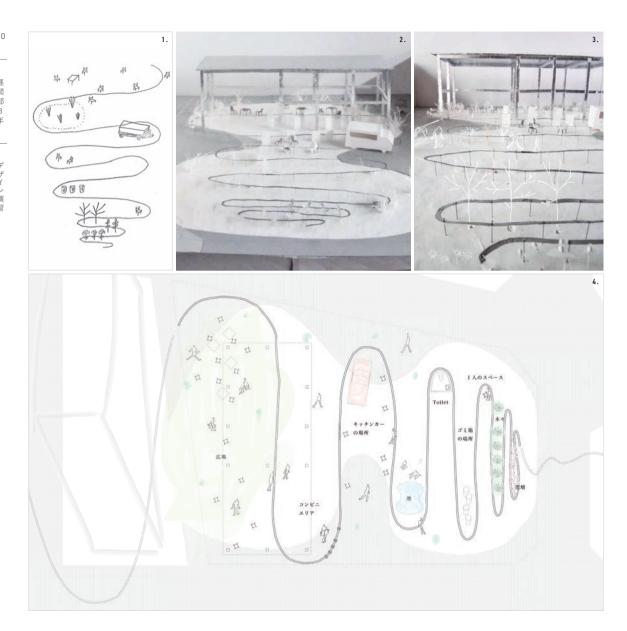
触れると生まれる絶妙な揺れは、まるで生き物 のように感じられる。

1. 全体像 2. 揺らしている様子 3. 構造の拡大写真



₽ B Park Complex

久保 寛人



PROJECT

Object

── 朝田 雪萌 ASADA, Yukimo

渋谷はいろんなものが混ざってる町。渋谷公園通りの一角に幅15cmのスチー ル鉄板・高さ80cmのうねうねが現れる。柵なのかテーブルなのかよくわから ないうねうね。一番狭い 30cmの間隔の1うねをつくってから、どんどん広い 間隔になっていく。花壇ほどの隙間から、少し大きい樹木が植えられる幅になっ て、人が1人居られる間になって、コンビニを仮設できる場所になって、広場 くらいになると、うねうねはもう意識されなくなる。だんだん、柵の役割、腰掛け、 テーブル、店の棚、場、とその広さとともに役割を拡張していく。

ごちゃ混ぜの渋谷の要素をつなぐように、花 のような小さな単位から徐々に膨らんでいくう ねうねのオブジェクト。

1. イメージスケッチ 2. 俯瞰する 3. だんだんと幅が 広がり、人々の過ごす場所となる 4. 平面図

飲食をベースとした異種用途の複合施設を「渋谷区立北谷公園」内に計画する。既存コーヒーストアの建築構造を既存利用条件とし、屋外利用需要が高 まる中、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 えた提案を模索する。造形・デザインの有形の魅力だけではなく、ヒトやモノ、コトなど無形の事象もイメージし、コミュニケーションを考慮したデザイン、 什器、素材やディテール、サインについての提案も求める。



brocante

── 横井 ゆい YOKOI, Yui

brocante とはフランス語で「蚤の市」。蚤の市では人と人の距離が近く、常 に色々なところから会話が聞こえてくる。近隣で働く人を主なターゲットにし、 渋谷のこの場所で、蚤の市ならではの温かみを感じられるような空間を目指し た。全体の構成要素となっている可動式の什器により、「蚤の市」の雰囲気が 店舗の外部にまで展開され、多くの人がここで出会い集えるような新しいカフェ 空間を考えた。

ヨーロッパの蚤の市の屋根に見かけるような、 様々な配色の布の重なりや柔らかさを、アル ミハニカムの屋根の浮遊感によって表現した。

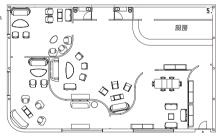
1. キッチンカウンターまわりは什器の方向を変えてカウ ンターの高さに合わせられるように設計している 2. キッチンカウンターまわり 3. 可動式什器の配置 4. 什器が椅子やテーブルとして使われている 5. 店舗を 俯瞰した様子 6. 既存の柱を元にデザインした可動式 什器。廃材を材料としたウッドチップの集積材を想定し てデザインした家具と、波板の仮設感が中の様子がじ んわりと外に伝える 7. アルミハニカムの屋根の表現 8. 平面·断面図

原田圭









PROJECT

At Home Furniture Showroom meets Coffeehouse

新鮮な商業体験を目指し、「House of Finn Juhl」の家具ショールームとカフェ を合わせて設計した。居心地良さなどをしっかり試せない従来のショールーム とは異なり、コーヒーを手にゆっくり時間を過ごし、自分の家で家具を使う様 子を想像するような新しい購入体験の提供を目指した。大きな家の中で歩くに つれ家具を発見する体験を再現するため、空間を様々な部屋に分けた。また 窓を設けることにより、他の空間へも興味を引くよう心がけた。

Finn Juhl の特徴である有機的なフォルムか らヒントを得て、滑らかな曲線を壁や窓に反 映した。

1. 上から見下ろしたカフェのレイアウト 2. 内部の壁に 設けた窓の一例 3. 外壁の窓を通して見た中の風景 4. カフェ内の風景を描写するパース 5. 平面図

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。そこには今までに無い 発想や柔軟な視点が求められ、その発想や視点が空間デザインにも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

四半時

— 山本 萌 YAMAMOTO, Moe

「丸の内オアゾ」には人通りの少ない外通路がある。この通路上に、1/4円形 のアーチで構成した空間をデザイン。地上にはパブリックスペース、地下階に コーヒースタンドを設けた。くぐり抜ける、または腰掛けるなど、空間によってアー チの機能が様々に変化する。このアーチを起点に既存の施設内に新しい過ご し方や人々の流れが生まれる。

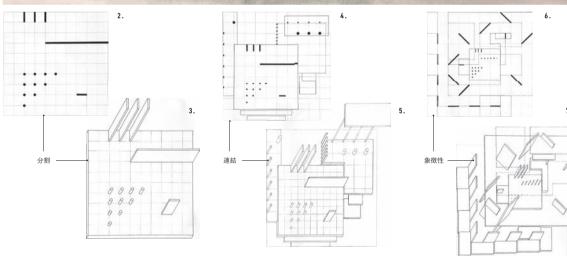
一つの形態の可能性を掘り下げ、それが「豊 かさ」に繋がる空間を目指した。

1. 地上・B1F をみる 2. パブリックスペースで過ごす 3. 階段からカウンターをみる 4. 地上パブリックスペー ス 5. B1F カフェスペース 6. 敷地図 7. 平面図 (a: フリースペース b: カフェエリア c: コーヒーカウンター d: 厨房 e:スタッフルーム f:トイレ) 8.1/4 円アーチ使 用イメージ

課題 インテリアデザインとは何か

44

髙平 洋平



PROJECT [第一課題:インテリアデザインの原型を探る] たそがれの間

— 佐古 汐里 SAKO, Shiori

「砂浜を歩いてきた人が、1Fの日陰に誘われて、段をのぼった先には、風の 心地のいい黄昏の空間がある」というストーリーを分割・連結・象徴性の過 程を通して作り上げた。分割では、壁や柱を使って緩やかに仕切ることで、 異なる時間を過ごしながらも同じ空気を共有する。連結では、フロアのレベル を変化させる操作をすることで、性質の異なる空間が穏やかに繋げた。象徴 性では、ランダムに建った壁でフロアを持ち上げ、内部に向かうための緩やか な段をのぼるシークエンスを設けた。抜けていく風が空間全体を包み込む。

壁の何枚かは床を突き抜け、分割と連結の 空間の周りに現れ、天井を支えることで、抜 けていく風が空間全体を包み込む。

1. 空間パース 2. 分割 平面図 3. 分割 アクソメ図 4. 連結 平面図 5. 連結 アクソメ図 6. 象徴性 平面 図 7. 象徴性 アクソメ図

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こと でインテリアデザインの原型を探る。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。



PROJECT [第二課題:「一輪の花」を展示する空間] ポポ、ポ

— 佐古 汐里 SAKO, Shiori 中尾 瞳子 NAKAO, Toko 徐 秋宜 JO, Chui HUANG Yishan

たんぽぽは日が沈めばつぼんでしまう。道端に咲くたんぽぽを見守るように、 太陽はいつまでも大空にある。たんぽぽの健気さと、お日さまの暖かさ。それ を表現した中村汀女の句は、私たちが制作した空間の意図に合致した。使 用素材は綿の布と、たこ糸、丸柱、コンクリートブロック。布を綺麗に弛ませ るため、布の角にタコ糸を結び、柱のてっぺんにスリッドを作り、タコ糸を引っ 掛けてコンクリートブロックで引っ張る。張力を加えることで構造を成立させた。

鑑賞者は、たゆませた布の下を進み、頭上 にあいた穴から顔を出すと、おおらかな光を 受けた、たんぽぽに出会う。

1. 大空の下、たんぽぽは、太陽に向かって真っ直ぐに 咲く。私と花は、空を覆う布から顔を出して、太陽の 光に包まれる 2. 鑑賞風景。布から顔を出す 3. 鑑 賞風景。布がたゆたう 5. 平面図 6. 展開図 7. ア クソメ図

不動産の価値を最大化する アイデア賃貸集合住宅

クラス 住環境デザインⅢA

小山 光





PROJECT

5 branches

── 横井 ゆい YOKOI, Yui

ターゲットは学生と単身社会人とし、住む人の「家に帰る目的を作る」ことにつ いて考え、「畑」を住宅に取り入れた。住宅の棟の間を縫うように窓先空地を 敷地の中心に設け、空地・二つの住宅棟の屋上・部屋の窓先に畑を確保し た。畑に手間をかける行為が生活の一部になるだけではなく、窓先から見え る他の住人の畑をも気にかける、隣人同士のコミュニケーションが自然と生ま れるような集合住宅を目指した。

敷地の高さ制限を利用し、二つの棟にレベル 差をつけてお互いの視線が気にならないよう に配慮した。空地や各住戸への採光を考え、 壁の傾きを階ごとに変化させた。

1. メインパース 2. 内観パース 3. エントランスパー ス 4. 南側パース 5. 平面ダイアグラム。用途地域の 高さ制限の条件を生かして、住宅棟 A は 1F 床を地面 から 1.1m 下げ、容積率も考慮して住宅棟 B とレベル 差をつけた 6. 全体俯瞰パース。屋上の畑は住民同 士の交流の場となる 7. 断面ダイアグラム

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「+α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。



PROJECT

Block House

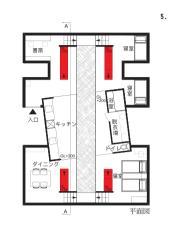
── 馬 毓澤 MA, Ikudaku

集合住宅に託児所を融合させた。東横線の祐天寺駅から徒歩10分の五本 木商店街に位置する Block House は、個性のある人々を寄せ集める魅力を 持つ。ポストコロナ時代ならではの多様な働き方と同様に、子どもたちが本格 的にリアルと出会うチャンスになるのではないだろうか。

託児所を媒介として街と住居を繋げるほか、 住戸にも園芸や料理を楽しむことができる要 素を持たせ、子どもも大人も楽しみを見つけ られる空間を目指した。

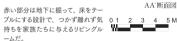
1. メインパース 2. 1F 住戸が外に面している特徴を 利用。大きな開口部で入りやすい環境を作り出す 3. 託児所 4. 独立キッチンルームを持つ住戸、レンタル キッチンや料理教室を開催可能 5. 園芸や飼育など、 大きな屋外空間が利用できる 2F 住戸 6.1F-3F 平面 図 7. 断面図 8. アクソメ図

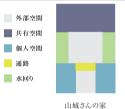
48

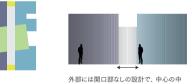


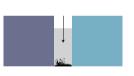




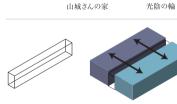


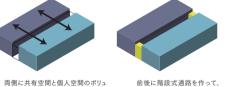






透明なガラスで囲われた中庭は、天気の 変化、雑草の成長などコントロールできな い抽象空間だ。





両側の機能空間を繋げる。

庭から光をもらえる住宅である。



に3段式空間区分を分ける。



最後は通路と水回りを加えて、メビウ スの輪のような閉じた動線を作る。

PROJECT

光陰の輪

まずは特徴的な中庭を

立てることを決めた。

--- GU, Haotian

住宅を取り壊す時には、中心の中庭を残したいと最初から決めていた。透明 な入れない中庭は、「山城さんの家」の中庭に対して強いコントラストを為す。 中庭を囲みながら、閉じた輪の中で生活シーンが繰り返し動いていく。時間 と共に、雑草などは成長していく。時は過ぎていくが、新しいものが現れてくる。 生と死の共存というテーマで、この輪の暮らしが始まる。

ームを作る。抽象空間は 2 つ機能空

間の間に挟まれる。

人が入れないような中庭をあえて中心に持つ ことで、中庭の変化がその周りの生活に大き く影響していく。

1. 光陰の輪 断面図 2. 書斎からキッチンを見る 3. 寝室からダイニングを見る 4.「山城さんの家」と「光 陰の輪| 5. 平面図 6. 断面図 7. ダイアグラム

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

暮らしを織る家

— 佐古 汐里 SAKO, Shiori

料理をしたり、洗濯したり、お風呂に入ったり、家の中ではたくさんの活動が 同時に起きている。東西に2本の「通り」を通して、生活空間を3つに分けた。 そこを家族が行き来しながら、生活の行為を織っていく。生活空間を横断す る通りの空間に、それぞれの時間が少しずつ露出して、人がいた気配が残り、 いるかもしれないという期待が生まれ、偶然のコミュニケーションが生まれる。 「通り」を用いた、新しい家族の距離の形を提案したい。

POINT

東西の通りに対して、1・2F それぞれの生活 の行為を帯状に「織る」ことで生活を立体的 に編み上げた。

1. パース 2. ダイアグラム・図面 3. 外観 4. 2F 内 観を俯瞰してみる 5. 南側内観

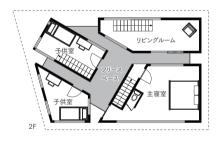
伊藤 寛

50



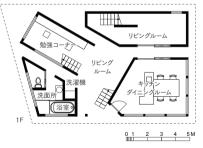












PROJECT

東向島の三つの階段

— GU, Haotian

4つのボリューム、3つの階段、2つのフリースペースを持つ家を設計した。家 庭と社会、家族と家族、2つの関係から考え、ボリューム同士は距離感を保 ちながらも、フリースペースによって繋がっている。1Fのフリースペースは室内 だが、4つの出入口で外部と繋がっている。2Fのテラスは外部空間であるが、 ボリュームの間にはプライベートな雰囲気が感じられる。曖昧な入り口の設計 で、住宅は程よくコミュニティに溶け込んでいく。

日常の生活におけるプライバシーを保ちつつ、 共有部では新鮮な出会いを楽しむことができる。

1. 正面外観 2. 模型上部から 2F を臨む 3. 左側外 観 4.1F勉強コーナー内観 5.配置図 6.断面図 7. 平面図

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、家を細かく細分化・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もある。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

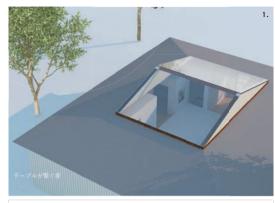
対角面の家

— 木村 光希 KIMURA, Mitsuki

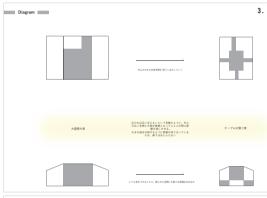
南北側と正面が道路に挟まれた敷地に対して、斜めの壁とスキップフロアで構 成し、すれ違う町の人との交流スペースが生まれる家を設計した。生活空間4 フロア+ベランダ1フロアで、2Fのベランダは階段で中3Fと3Fの寝室へと接 続しており、家のなか全体を巡る計画にした。各々が心地よい距離感を保ち ながらも、上下での視線が交わる。

外壁を構造の柱と面で分割して素材を変え、 外側から見ても空間が変化する様を楽しめる ようにした。

1. 北側から建物全体を見る 2. 西側より建物全体を 見る 3. 南側から俯瞰する。ベランダから階段を介し て中3Fと3Fの寝室へ繋がる 4.3Fの子供部屋を俯 瞰してみる 5. 断面図 6. 配置図兼平面図

















PROJECT

テーブルが繋ぐ家

— 工藤 紗世 KUDO, Sayo

住環境デザインIIBで設計した住宅課題作品の3Dパースを制作。図面とパースを紐づけてレイアウトしたり、色を使ってマーキングすることで文章を全て読まなくてもコンセプトが伝わることを意識した。

POINT

表紙にはあえて内部が分かりにくい俯瞰から の外観パースを配置し、2枚目のパースで内 観を大きく見せるなど、伝える順番を考えなが ら制作した。

1-5. プレゼンテーションシート

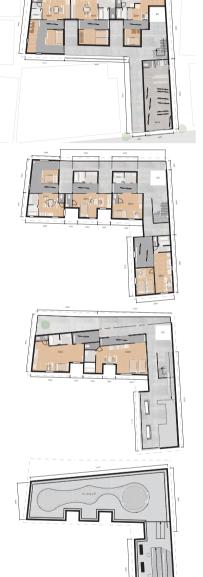
これまで学習した表現スキルを活かしプレゼンシートを作成する。自分の作品を Vectorworks で製図し、図面を立体に起こして 3DCG パース描写。素材感や光の表現など細部の積み重ねが全体のクオリティを形成していることを学ぶ。 さらにそれらを Photoshop や Illustrator などで加工し、図面やコンセプト文とともにレイアウトして仕上げる。将来実務で活かせる豊かな表現力を養う。











PROJECT

軸を通して繋がる集合住宅

── 今倭 KON, Yamato

東京都目黒区五本木を敷地とした集合住宅の提案。サイクリングユーザーが 集う場をいくつか設け、本計画の大きなコンセプトである一本の軸を通す。

POINT

パブリックとプライベートが緩く繋がっていくような空間を意識して3DCGを製作した。

1-4. パース 5. 平面図

54

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、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

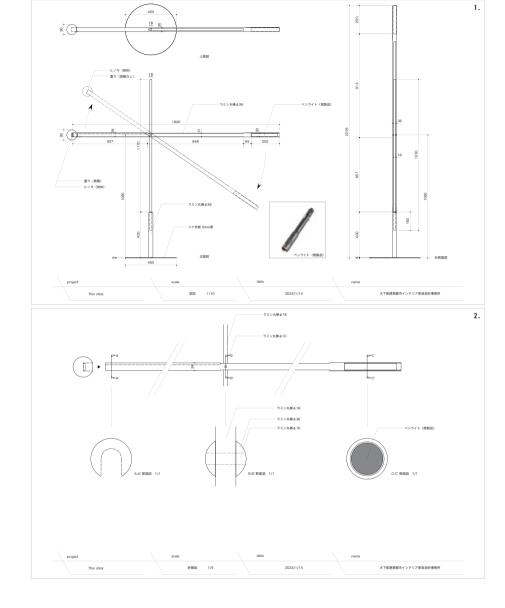
「大屋根の家」の製図

BRUNET, Muriel Anne

篠原一男設計の「大屋根の家」の図面をよく読み込んで、できるだけ正確に Vectorworksで製図した。印刷した図面だけでなく、デジタルファイルでの分 かりやすさも考慮し、数年後も参照できるようにきれいに整理整頓された図面 を目指した。

Vectorworks の効率良い作業方法をいろいろ と探りながら、正確な図面になるよう心がけた。

1-2. プレゼンテーションシート



PROJECT

Thin stick

── 大下 航 OSHITA, Ko

エレメントデザインIIAの課題で制作した「Thin stick」という作品の製図であ る。このエレメントは円柱の内側を削ったり、くり抜いたりと複雑な加工をして いるので描き方を工夫して図面を作成した。複雑ながらも、読み手に伝わり やすい図面になるよう心掛けた。

芯を中心に回転するので外側からは見えない 構造の表現や詳細図にもこだわった。

1-2. プレゼンテーションシート

PROJECT

6 PRO

森の別荘

⇒壁掛け時計

— 川奈部 唯 KAWANABE, Yui

妹島和世が設計した別荘の各階プランを 重ねて、壁掛け時計の文字盤にしている。 造形としてすぐれている。放射状に延びる バスルームやテラスを、そのまま長針と短 針にしていたら、さらに面白いものになっ たのではないか。

(講評:磯達雄、以下同じ)



PROJECT

美ら海水族館⇒ 消しゴムハンコ

— SUN, Danwen

PCa(プレキャスト・コンクリート)の柱梁部をスタンプにしたもの。並べて押していくことにより、建築の断面図をいくらでも拡張していくことが可能。型を造って部材を複製すれば、合理的に建築をつくれるというPCaの特徴をハンコで表している。



実在する建築をモチーフにしたスーペニア(おみやげ品)を制作する課題である。単なる縮小模型ではなく、何らかの実用性をもった商品であることを求めている。狙いは2つ。ひとつは建築のキャラクターをつかむ力を付けること。全景、部分、材料など、どこを取り出せばその建築らしさを表せるのか、これを的確に把握することが、建築の理解につながる。もうひとつは、機能と形の関係を実感としてとらえ直してもらうこと。モダニズムが信奉した機能主義では、機能から形が導き出されるとうたったが、既存建物のコンバージョンでは、形から機能へと逆にたどる。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

21_21 DESIGN SIGHT

 $\Rightarrow \exists - \bot$

— 木村 光希 KIMURA, Mitsuki

安藤忠雄の設計による三角形の屋根が架かったユニークな形状の展示施設の立面を、そのまま簡略化してコームにしている。ガラス支える方立が櫛の歯になっている。プラスチックの加工も美しく、手にもった感じもよい。



PROJECT

豊島美術館

⇒ −輪挿し

— 山本 萌 YAMAMOTO, Moe

西沢立衛が設計した類例のない美術館建築を一輪挿しに。水滴が転がる床部に、湿らせた剣山が置かれている。穴が空いた一枚のフェルトを折り曲げて、安全ピンで2箇所を止めるというそれだけの操作で建築を表現。ミニマルを極めている。



PROJECT [ランプシェード課題] わん

— 植田 乙葉 UEDA, Otoha



MAMORI

— 王悦 OU, Etsu



POIL

—— 三股 条太郎 MIMATA, Jotaro



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

— 吉田 みのり YOSHIDA, Minori



PROJECT [空間課題] WINGS CAFE

—— 郭 千毓 KAKU, Seniku





cafe 道草

— 小野 翠 ONO, Midori



Reflection of Sakura

—— 謝博義 SHA, Hakugi



HILLSIDE CAFE

— 大石 日和 OISHI, Hiyori







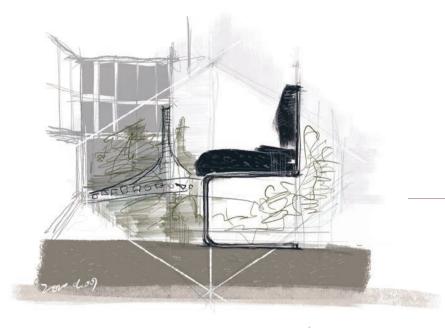
桑沢新校舎大解剖

巻頭の特集では、新校舎のリノベーションを担当した 志摩 健さんに自身の学生時代から今に至るまでの道のりを 語ってもらった。ここでは、今回完成した新校舎の魅力を、 図面やスケッチ、ディテールを通して紹介する。

さらに詳しく見たい方は YOUTUBE へ





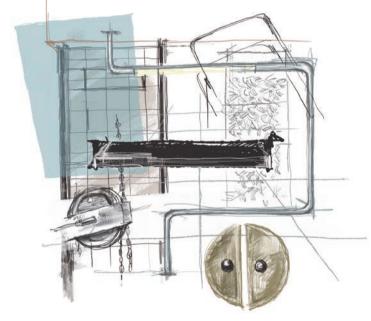


【コンセプトスケッチ】

細かいデザインを決める前のコンセ プトスケッチ。新校舎の環境の特 徴や、素材感、共用部の家具の イメージ、バウハウスの流れを汲ん だディティール表現などをまずはコ ラージュ的に落とし込んで全体の 空気感を掴むイメージで作成した。

【壁面の仕上げ・細部】

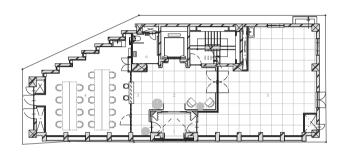
シンプルなアールの手すりや特注のカーテ ン、ファブリック、既存の大理石をアップ サイクルした研ぎ出しの天板などを要所に 配した。機構や機能が素の姿として空間 を形成していく中で出てくる直線による強 さを柔和し、人間の手仕事と自然素材に よる暖かみを空間に持たせた。4Fの壁面 の一部は解体したままの躯体を顕にしてい る。リノベーションによって全てを綺麗にし てしまうのではなく、桑沢デザイン研究所 の持つ歴史と合わせて新旧の対比を随所 に見せるような空間となっている。





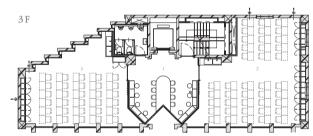
【エントランス・イベントスペース】

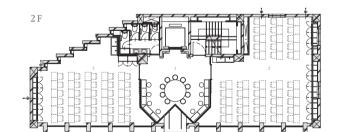
1Fから3Fは、中央にコモンスペースを設け、その両側にイベ ントスペースや教室など機能を持つスペースを配置している。1F はエントランスであるコモンスペースから、イベントスペースとスタッ フルームへ繋がる。イベントスペースは学校と外とを繋げるパブリッ クでフレキシブルなスペースにしたいという要望により、ファサー ドからの視認性を考慮し明るく開放的な空間になっている。









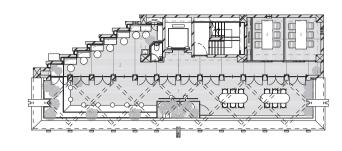


2F/3F

【コモンスペース(エレベーターホール)・教室】

2Fと3Fのコモンスペースには、ベンチとハイテーブルを配置。学生同士の繋がりを生むスペースとしても機能し、授業の隙間など 校内で過ごす時間をより有意義なものにする。教室は、エレベーターホールとは照明の色温度を変え、躯体を白を基調に塗装し てエアコンの高さや配線などを見えないように処理することで、開放的に。アルネ・ヤコブセンやエンツォ・マーリのチェアが並び、日々 往年のデザインに触れることができる。





4 F

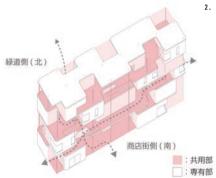
【ラウンジ・テラス】

面積の半分以上は屋外になっており、国立代々木競技場と緑豊かな代々木公園を借景として臨みながら、デッキ貼りのテラスとし造作のベンチや大きなテーブルやカウンターを設けた。豊かな植栽を植えることで外との繋がりを意識した気持ちのよい場所として都会にいながらも自然を享受できる場所になっている。外部空間との繋がりを意識したラウンジエリアは、特徴的な建物の形状を生かしてベンチをリズムよく配置。段差に沿っているため、利用する学生が横に並んだ時にも視線が気にならず各々の作業へ集中することができる。

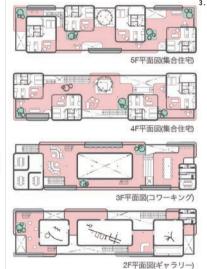


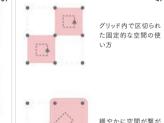


68



共用部が専有部ポリュームと呼応し、緩やかに繋がっている。同じフロアを東西に繋ぐのはもちろん、分断されている緑道と商店街の南北方向も共用部を介することで、抜けて繋がりが生まれる。











専有部と共用部がお 互いに干渉し新しい 出会いや発見が生ま れる

PROJECT

common space

— 佐々木 秋乃 SASAKI, Akino

隣の緑道を眺めながら贅沢な時間を楽しめる住宅、一息つきながら仕事をすることができるコワーキングスペース、ふらりと立ち寄れる商店やギャラリーを併設した施設を設計した。共用部と専有部の関係性を見つめ直し、住む・訪れる・働くなど、異なる属性の人が緩やかに繋がり、交流が生まれる場をつくりだす。

POINT

通常の集合住宅よりも共用部を大きく取り、 専有部にも侵入させることでそれらの境界を 曖昧にした。

1. 全体模型 2. 共有部が内外の回路を結ぶ 3. 2F-5F 平面図 4. ダイアグラム 5. 配置図兼 1F 平面図 6. 断面図 7. 構造ダイアグラム 8. 共有部と占有部の空間の繋がり 9. ギャラリー 10. コワーキングスペースからはギャラリーのルーバーが垣間見え、大階段ではセミナーを実施することも可能 11. 共用キッチン。各住居とも繋がる 12. 3F 東側から見る 13. 2F 西側階段下から見上げる

渋谷区神山町に、住空間と商空間を複合させた建築をインテリア空間まで設計する。建築全体における住空間と商空間それぞれが占める割合や配置は自由。住空間は集合住宅、または建物のオーナー専用の住宅など、複数の人間や個人が日常的に住む空間とする。商空間とは商業的利益を生む空間で、飲食店や物販店、ギャラリー、その他何でも良いものとするが、各種学校や大学、公共施設は不可とする。



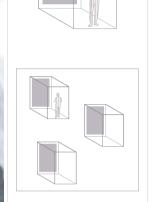
講 師 押尾 章治(住空間B)、久山 幸成(商空間B)













PROJECT

FLAMING

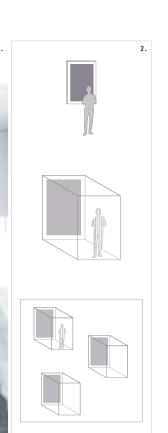
── 金谷 百花 KANATANI, Momoka

フレームを巡り渡り、アートの「創造性」をより「感覚的」に体験する大空間ギャ ラリーを設計した。2つの L字の壁から突出するフレームを巡り歩くことで、1 つ1つのアート作品を身近に感じ、鑑賞するだけでなく体験することが出来る 空間を目指した。建物上部には大空間ギャラリーの内と外の狭間に浮遊する ように住居部分が位置する。

POINT

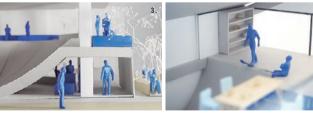
敷地のグリーンサイドとタウンサイドで、異な るマテリアルによる視覚的な2面性や、街の 光景・建物内の様子を切り抜くフレームが建 物の多様性を表す。

1. 内部の大空間 2. ダイアグラム。平面のアート作 品を入れるフレームのスケールを拡大・キューブ化し、 作品の中へ入り込む 3. グリーンサイドから見た全景 4. タウンサイドから見た全景 5. 平面図 6. 断面メイ ンパース 7. ギャラリーフレーム内部パース 8. 住居 内部パース 9. グリーンサイドのフレームから見える内 部空間 10. 断面パース(グリーンサイド) 11. 断面 パース (タウンサイド)









PROJECT

Sk8house

── 安藤 涼 ANDO, Ryo

スケートボードを軸とした Sk8park に、人が集う公園と住居を掛け合わせた空間を提案した。「街の Sk8park」では、スケートボードがカフェの屋根をかけ降り、ショップの屋根をのぼる。起伏のある開かられた街の空間で遊べる。「住人の Sk8park」では、起伏のある屋根の上で同じ趣味をもつ友人たちが遊び、個人の居場所にいながらその仲間と繋がれる。完結した部屋ではなく、関係しあえる居場所を生み出す。

POINT

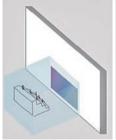
Sk8park のつくりだす起伏は上下階を連動させ、下階にいながら上階のたのしさを感じられるような空間となっている。

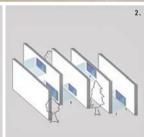
1. 斯面図 2. 模型斯面 3. 街の Sk8park。街の用途の中で遊ぶ。 Sk8coffee の屋根をかけ降り登る 4. 住人の Sk8park。起伏で友人たちが遊び、上下の関係性を作りだす 5. 内観パース 6. 平面図













PROJECT

SHIBUYA SCREEN

— 市川 采 ICHIKAWA, Aya

今日私たちはサブスクリプションで手軽に映画を観られる時代にいて、個々 のスマートフォンやタブレット等で場所・時間を問わず鑑賞できる。その反面、 映画鑑賞という行為の価値も変化しているといえる。そこでもう一度、「映画 を見る」ということの意味を考え直し、大きな画面と音で作品に夢中になれる ような空間を作り出すことを目指した。

POINT

建築の構造となっている壁を大きなスクリーン に仕立て、各住戸のベランダからプロジェク ター等で投影することで、家にいながら映画 館のような鑑賞体験が可能。

1. 全景パース 2. ダイアグラム 3. アクソメ図 4. ス クリーン室での鑑賞体験(図3①) 5.1Fカフェのカウ ンターを臨む(図3②) 6. 北側から 1Fカフェを臨む(図 3③) 7. 住宅部分のベランダから映像投影(図3④) 8. 住宅共有部のライブラリ(図3⑤) 9. 1Fカフェは緑 道に面しており、外部に開かれている(図3⑥)













KAMIYAMA-CHO COMPLEX

クラス 住空間B + 商空間B

押尾 章治(住空間B)、久山 幸成(商空間B)



PROJECT

City in the City

── 三木 薫 MIKI, Kaoru

渋谷・神山町という街のなかに、小さな街のような建物をつくる。6.5メートル 角のスクエアおよび、半径5メートルのラウンドパーティションを基本的な要素 にし、街をイメージした造形を構成。内部は街を散歩するときのように、寄り 道しつつ回遊できるようにした。様々な方角に設けられた開口部からは多彩な 景色が臨める。

POINT

内観部分はラウンドパーティションが入れ子 状の建築のようになっており、パーティション で切り取られたスクエアの残りの部分を街路 と見立てたつくりになっている。

1. 緑道から見た外観 2. インテリアショップからコワー キングスペースの方角を臨む(5F) 3. インテリアショッ プを上から眺める(5F) 4. 住居 B から住居 C の方角 を臨む(1,2F) 5. 住居 C 内観パース(3F) 6. スキッ プするフロアとラウンドパーティションによる空間構成 -街路の再現 7. 建物は、6.5 メートル角のブロックおよ びラウンドパーティションで構成する



PROJECT

住宅 人

AGRIHOOD SHIBUYA

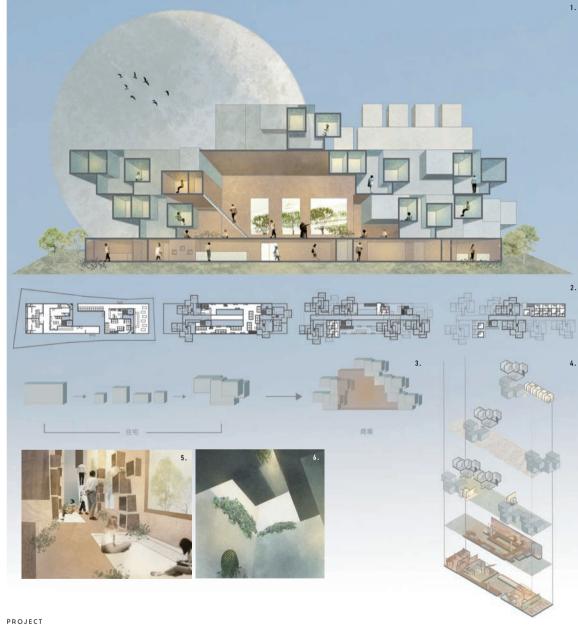
— 島田 千恵子 SHIMADA, Chieko

農をテーマにした住宅兼商業施設を提案する。渋谷区では積極的に緑化政 策に取り組んでいる。この施設では、一般的に緑化に用いられる観葉植物で はなく、育てて食べることができる野菜を採用した。住居は床を廊下と同じ高 さの土間にした。動線に段差をなくすことで、収穫から調理、食事までの過 程をスムーズに行うことができる。農に取り組むことで、従来の都会的生活と は異なり、街や人々の暮らしが豊かになる施設を目指した。

POINT

建築コア部分には水耕菜園テラスをおき、住 人や商業施設の利用者ににぎわいが生まれる よう設計している。

1. メインパース 2. ダイアグラム 3. 全体断面図 4. 2F 平面図 5. 住宅部分断面図



HAKU TU MU

— 松本 くらら MATSUMOTO, Clara

都市の中で気軽に日常から少し離れて、癒しのある、かつ非日常的な空間を 体験することができる場所をテーマにした。敷地は、賑やかな「繁華街」(渋 谷)と、閑静な「住宅街」(代々木周辺)の、まさに「あいだ」(奥渋、神山町) に位置し、様々なカルチャー、街並みが緩やかに混ざり合っていると感じた。 そこから、「住む人」と「来る人」の関係性や住居と商業の混ざり合う建築を 考えた。

住居と商業空間とがキューブの空間で複雑に 混ざり合うことで、来る人にとっても、外の世 界とは異なる、まるで白昼夢を観ているかのよ うな体験を誘う。

1. 断面パース 2. 平面図 3. ダイアグラム 4. アクソ メ図 5. リトリートスペース内のブックカフェ 6. 下階 から見上げる。ユニットの間から光が差す









PROJECT

神山 Green Hills

— 鈴木 萌衣 SUZUKI, Moe

渋谷に巨大な丘を作ったらどうなるだろうか。若者が多く治安が良くないイメー ジの渋谷だが、敷地の近くには小学校があることから、親子が周囲を気にせ ず過ごせるよう、丘をシンボルとして商業空間・集合住宅・街を繋げるような 空間を設計した。丘の内部にはスーパーや本屋など親子が利用できる施設、 北側のコンクリート棟には集合住宅を配置。緑道側はブリーズ・ソレイユによっ て風と日差しを通し、都会にいながら自然を感じて暮らす空間を目指した。

建築の凸凹を丘と捉え、商店街に突如巨大 な自然を出現させた。

1. 全景パース 2. 緑で覆われた商業空間と集合住宅 がゆるやかに繋がる 3. 北側コンクリート棟(集合住 宅) 内部 4. 丘内部の商業空間 5. 緑道側からのア プローチ

FLAMING

Sk8house

- P.72

安藤 涼 ANDO, Ryo

— P.70

金谷 百花 KANATANI, Momoka

押尾 章治(住空間B)、久山 幸成(商空間B)

ギャラリーと制作スペース、ショップをもったアーティスト・イン・レジデンス。

デザイン的な特徴として、緑道側、メインストリート側、それぞれの外観 に、両側を見通せるようなボックス状の「フレーム」を多数デザインしている。

さらに両側にある 「フレーム」は、建築の内部空間を介して、それぞれを

見通せるような「二重フレーム」の構成になっている。それらは、ボックス

の中に入る様々なアートや制作風景を、佇まいの異なる街並みを背景に

した「見る/見られる」の関係の中におく。街並みとアート関係を媒介に、

神山町という地域を盛り上げようという野心的な作品となった。

講評:押尾 童治

講評:久山 幸成

スケートボードと大きな家というスケールに体当たり的に取り組んだプロ ジェクト。スケートボードのための空間操作によって建築全体をダイナミッ クに変化させながら動と静、住空間と商空間が同時に存在する魅力を大 きな家として表現した。家とパークというコンセプトを持ち込むことで、多 様な人々が気兼ねなく集える包容力のある環境としてデザインしようと試み ているところに彼らしさがにじみ出ている。空間のシーンを様々に描き出 したところから自分の建築の中での過ごし方を思い描けているのだろう。 デザインをする上で実感をもつことは非常に大切で、自身の実感なくして 人に共感を与えることはできない。これからもその感覚を大切にデザイン を続けてほしい。

押尾 章治(住空間B)、久山 幸成(商空間B)













PROJECT

歩く混浴施設とお風呂を中心とした住戸

— 中村 洋平 NAKAMURA, Yohei

渋谷に隣接する神山町に、様々な人が混ざり合い、多様な温泉を楽しむこと ができる温浴施設「湯歩道」と、お風呂空間を中心とした集合住宅の複合施 設を設計した。神山町の人々を繋ぐお風呂空間によって、都市での生活の中 で忘れ去られた、豊かな入浴行為を取り戻した新しいお風呂空間を提案した。

生活の中にあるお風呂空間を道に見立てるこ とで、商店街→風呂→集合住宅と段階的に 街と建築を繋いでいる。

1. 模型写真 2. 断面図 3. 集合住宅内の浴室 4. サウナ室 5. 街の景色と繋がる大浴場 6. 吹き抜け から空に抜ける露天風呂 7. 光が射す室内風呂

【住空間 B 総評:押尾 章治】

課題敷地は、「奥渋 (オクシブ) にある。「奥渋」とは、世界的な物流 . 人流を誇る繁華街である「渋谷」の、さらに踏み込んだ「奥の渋谷」と して知られる、松濤、神山、富ヶ谷などの、ハイエンドな豪邸が立ち並 ぶエリアに接する 「落ち着いた散歩のできる商店街」だ。実際に駅周辺か ら歩いてみても、センター街の喧騒を抜け、東急本店をすぎた辺りからは、 雰囲気が一変する。今回の課題はそのような、いわゆる「渋谷」という立 地だけでは読み解けない敷地周辺の環境に、商業環境と住環境をどのよ うにつくり込むかというところから始まった。奥渋のメインストリートと、駅 周辺からつづく緑道に挟まれた南北に長い敷地形状や、そこを行き交う ゆったりとした人の流れも、どのように計画に活かすかという点で、様々 なアイデアが出された。

【商空間 B 総評:久山 幸成】

単にどこにでもあるような商品やサービスを提供するための商空間をデザ インするのではなく、建築的に都市的に商空間のあり方そのものや、住 空間や街とのつながりに対して自問自答しながらそれぞれの視点で課題に 取り組んだ。はじめからスタディを始めるのではなく、数回に渡ってブレイ ンストーミングとなるようなセッションを行い、それぞれの志向や場所・空 間についての考え方を拾い上げながら徐々に空間デザインへと進めた。 実際に15週の中でどのように商空間を扱うのか、場所とのつながり、住 まいとのつながりなど様々な課題に向き合う経験をできたことは、今後の デザイン活動において有益な経験だろう。商空間は単に表層のデザイン だけではなく建築と一体となった身体性を獲得することが重要で、それを デザインプロセスを通して感じてくれたに違いない。それはどの作品から も産みの苦しみが垣間見えつつも、瑞々しさを持った提案に感じられた

建築含めデザインをするということは他者との関係においてどのように振 る舞い、いかに共感を獲得するかという思考のプロセスにほかならない。 これからも大いにデザインの世界で考え続けてほしい。

からだ。住空間と商空間を横断しながら建築を思考することの大切さを

common space

改めて感じている。

佐々木 秋乃 SASAKI, Akino

講評:押尾 章治

— P.68



全体の構成として、薄い床スラブと住空間ユニットが、微妙にズレるよう に配置され、それらの間を、オープンな共用スペースが、ボリュームを包 絡させながら高さ方向へとつなぐ。外観に配置されたビーム状のスラブや テーブル、ベンチ、黒い半透明のスクリーンや植栽なども、空間をつなげ る要素として効いている。そうした大小さまざまな、開放系の空間デザイ ンを緻密に行うことで、緑道側とメインストリート側という対比的な人の流 れを、上手に一体的に融合させている。両側の通りのにぎわいは程よく 上階へとつながり、神山町にあるゆったりとした空気感をとてもよく表す 建築となった。

講評:押尾 章治

中間発表以降も斜めの壁を貫き通し、作品にまとめ上げた。建築を構成 する空間エレメントを追求することはこれまでにない体験や風景を築く可 能性を開いてくれる。複数のスクリーンが立ち並び、その間に様々な風景 が見え隠れするというアーティスティックな建築がその現れだと感じさせる。 本人の映画好きから商空間と住空間のコンセプトに据えているが、どの 空間もストーリー性を感じさせ、人と人が出会ったときの心地よさを追求 した。全体としてもグラフィカルでブルータルな建築となったのは彼女の強 さか、または映画愛からなのかもしれない。

City in the City

三木 薫 MIKI, Kaoru

— P.76



神山という街のイメージを、建築の中に再構成的に再現し、空間を構成 する原理を定めて解こうという極めてコンセプチュアルな作品。建築は通 常、床や壁という水平的/垂直的な要素を、場所の状況に応じて操作 しながら造るが、今回はそれらを縦横6m角の画一的な要素に還元して、 高さ方向へスキップさせながら展開することで、上層への連続感も作り出 している。加えて、内部の諸室の間仕切りとして、曲面状にラウンドする パーティションも組み込むことで、左右方向にも小気味よく空間を連ねて いる。こうした操作によって、新たな建築空間と、断片的に切り取られた 街並みが再構成され、神山の魅力を盛り上げる作品となった。

HAKU TU MU

松本 くらら MATSUMOTO, Clara

講評:押尾 章治

— P.78



来訪者による低層の商業空間と、住人による上部の住空間ユニットの構 成に分かれる。そして2つの領域の建築的な「あいだ」が、白日夢のよう な幻想を惹き起こし、非日常的なリトリート効果を生み出すことを意図して いる。見上げのパースに映る、空間の縦の広がりがつくる「あいだ」の 構成は、都市空間に新しい開放感をつくり出し、身体感覚に根ざした不 思議な体験を模索する。

AGRIHOOD SHIBUYA

島田 千恵子 SHIMADA Chieko

講評:押尾 童治

— P.77



農業をもっと身近に生活空間の中に取り込み、喧騒を離れた神山町に潤 いをもたらそうという案。特徴的なのは、新しい空間として、水耕栽培ス ペースに囲まれた EV 階段コアが憩いの空間となり、それと連動した住戸 内の収穫スペースが用意されていること。都市の住空間と農業のハイブリッ ドな関係がデザインされている。ヒートアイランドや温室効果ガスなどの 環境問題へも一石を投じる作品となっている。

神山 Green Hills

鈴木 萌衣 SUZUKI, Moe

講評:久山 幸成

— P.79



都市空間に地方の風景がオーバレイしたような不思議な感覚が呼び起こ される作品になった。商空間が緑に覆われた有機的な空間で、生き物 の巣のようなイメージが、親子をテーマにした商空間を魅力あるものとし ている。丘をつくるという強い意志から住空間のデザインのポイントとなっ ているブリーズ・ソレイユのシャープさとのコントラスト、その両方をつなぎ 合わせようとするところなど、彼女らしいバランス感覚に溢れた建築になっ たのではないかと思う。

歩く混浴施設とお風呂を中心とした住戸

中村 洋平 NAKAMURA, Yohei

講評:久山 幸成

— P.80



神山町のコミュニティ感をうまく取り上げた日常をより豊かに楽しめる建築 空間の提案。温浴施設が人々と街とをつなぐというシンプルなコンセプト を、S 字型の立体的なストリート空間によって住空間と商空間を嵌合させ つつ、都市にも開かれた風景になるようデザインされているところが面白 い。風呂というプライベートな時間が建築空間としてコミュニティに接続さ れる生活像というのは、現代の人にリアリティをもって受け入れられるの ではないかという説得力を感じさせてくれた。

キッチン・コア

猪野 浩樹 INO. Hiroki

講評:押尾 童治



渋谷という街の計画を語る上で、よく頻用される「アーバンコア」とう概 念。地域や人を結びつける「仕掛け」のようなもの。それを「キッチンコ ア | として、「食 | を中心に、住人と地域の結びつきをデザインした。地 域に開かれたファサードに面するオープンキッチンや中央の大階段、セッ トバックしたテラスの構成など、小規模店舗が並ぶ通り沿いに、にぎわい をもたらす仕掛けが組み込まれている。

SKIP A BEAT

柿原 美咲 KAKIHARA, Misaki

講評:押尾 章治



音楽ホールとショップ棟、それらの鑑賞にも特化している集合住宅棟、そ して間に挟まる、緑道とメインストリートをつなぐパブリックな広場。斬新 で彫塑的な建物ボリュームと緑道とストリートをつなぐ広場が、都市計画 的な「オープンスペース」の概念でデザインされている。広場を見下ろす 斜めに切り取られた開口からは、都市空間の憩いを見下ろす新たな視座 が獲得され、新しい地域の盛り上げ方が示されている。

tetoris

角田 陸 SUMITA, Riku

講評:押尾 章治



テトリスという、組み合わせ系のブロックパズルゲームの概念を応用した、 銭湯施設を併設した集合住宅の計画案。テトリスのような単純な曲形に よる概念的で操作的な組み合わせの配列であっても、身体的なスケール 感や、パンチングメタルやルーバーなどの半透過的な素材感や色などとを 工夫して組み合わせれば、地域の憩いの空間をデザインし得ることが示 されている。



▲ 最終講評風景。ゲスト講評者:佐野 もも (建築家)

光が灯る場所

大塚 一真 OTSUKA, Kazuma



商空間を街にあえて表出させず、建築内部に起きる体験としてデザインし ようと試みた着眼点は良かった。店舗やギャラリーといったものが単に集 合するだけでなく、各々の関係性から全体が浮かび上がると良かった。

Slooopes!

佐々木 敬子 SASAKI, Keiko

講評:久山 幸成



ペットとお惣菜という日常を豊かにする商空間を螺旋状に住空間とも融合 させようとする大胆な提案だった。空間とコンセプトを整理できるロジカル な構造が見いだせれば面白い案に昇華したかもしれない。思考の整理 もデザインの一部ということを意識すれば変わるだろう。

Roastery

羽立 紗弥 HADATE, Saya

講評:久山 幸成



最後まで空間とコンセプトの不一致に悩んでいたようだった。スタディを立 ち上げるなかで自分のデザインの実感を強く持つことができれば、もっと 生き生きとしたデザインができたのではないだろうか。今後に期待したい。

実際の商業施設を舞台に 具体性の高い空間企画を提案する

クラス 商空間A

講 師 高平洋平







PROJECT

SALON & ROYAL BLUE TEA

— 松本 くらら MATSUMOTO, Clara

閑静な麻布に位置する Le bain。そこから、人々の癒しとなるような空間をつくることを目的としながら、「隠す」「覆う」「切り開く」という3つのワードをコンセプトに設計をした。設計したのはカフェと美容サロン。店舗内における個人の「癒し」となるような空間はゆるく覆われるように隠しながら、外との繋がりも感じられる要素として、全体には切り開かれたような道を設けた。

POINT

異なる店舗の共通要素として床やテーブル、 壁の素材を統一している。またパティオを中 心に同じ素材・同じ幅の「道」を設け、3つ の空間の連続性を強調させた。

1. カフェ内観 2. カフェのアクソメ図および使用素材 3. 美容サロン内観 4. 美容サロンのアクソメ図および 使用素材 5. 「道」についてのダイアグラム 6. 平面 図

東京・西麻布に実在した複合施設を舞台に商業空間を設計する。第一課題ではギャラリーを舞台に「美術・工芸・デザイン」をテーマとした、「展覧会会場構成」を行う。展覧会の企画書から作成し、その課程で多くの作家を知り、作品が持つ魅力をどのように伝えることが適切かを整理したのち、具体的なデザインに取り掛かる。第二課題は中庭(パティオ)を挟んで同じフロアに異種業態のテナント2店舗を設計する。独立した店舗だが共用部も含めた「つながり方」のデザインを考える。内部空間であっても「内」の機能のデザインに終始せず、常に「外」と連続する時間であり、空間であることをふまえ、具体性を持ったカタチに昇華することを目的とする。



PROJECT

— 佐々木 秋乃 SASAKI, Akino

「流れる・溜まる・切り取る」をテーマにカフェおよびアパレルショップのデザインを計画した。人の行動を自然と促し、留まる時間に応じた場所づくりを意識した。また、景色を切り取ることで、奥にあるものや空間を意識させ、それを魅力的に見せるよう工夫している。日本の伝統的なマテリアルを中心に使いながら、建物のモダンさと調和するデザインを目指した。

POINT

ブロック積み調の壁面とコールテン網の素材 使いで各店舗のイメージを統一させている。

1. アパレルショップ。開口部から奥の空間を意識させるコールテン鋼の壁が緩やかに空間を区切る 2. 作業のひとコマを切り取ったように開口部を設けたアトリエ3. カフェ。流れるように奥に続く路地をイメージした通路と接客スペースを段差で緩やかに仕切る 4. 吸い込まれるようなエントランス。右手がカフェ入り口 5. 平面図

課題 時と間を繋ぐ住宅論





PROJECT

土が繋ぐ家

— 佐々木 秋乃 SASAKI, Akino

屋外・土の間・床の空間が混じり合う住宅を設計した。ここで暮らすには必 ず土を踏む必要がある。土地との繋がりを感じ、思いを巡らせることで豊かな 生活を創出する。テーブルのエレメントがそれぞれの空間を繋ぐ役割をし、そ れをきっかけにコミュニケーションが生まれることを期待している。

POINT

室内に大地を延長し、更に中と外を貫通する テーブルを各所に配置することで、より大地 での暮らしを意識させる。

1. 外観。土間の家と広場を共有する 2. 配置図兼平 面図。土地の傾斜に沿って緩やかにカーブした住宅。 テーブルのある土の空間は家族同士や来訪者のコミュ ニケーションを促す 3. リビングやダイニングの床の空 間に座る人、キッチンの土の空間に立つ人の目線が合 う 4. テーブルをきっかけに訪問者とのコンタクトが取 れ、土間の家とも繋がりを持たせる 5. 断面図

篠原一男が 1963 年に、写真家・大辻清司のために設計した別荘「土間の家」が軽井沢にある。むくりの付いた屋根と、それと相反するかのような正方 形平面は、半分に分割され片方は土間に、もう片方の畳の部屋はさらに半分に分割されている。この「土間の家」も、現在は長女家族のための普段の住 まいとなっているが、大辻家はこの家を今後も別荘として使用したいと考え、敷地内に新しい家の計画を決めた。周りには、当時建てられた建築家・清家 清や宮脇檀らの別荘群が、今も一部廃墟のようになりながらも立ち並んでいる。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

連結の家

— 中村 洋平 NAKAMURA, Yohei

土間の家の分割による平面構成と対となる連結による平面構成の住宅である。 人の行為に満ちた空間を市松模様状に配置し、二重の通路によって連結して いる。これによって、内部と外部や土間の家と連結の家を連結し、住宅内だ けで完結しない生活を期待している。

POINT

住宅の中心に二重の動線を用意し、空間を 市松状に配置することで、表裏のない住宅を デザイン。

1. 外観。左が「土間の家」、右が「連結の家」 2. 勉強部屋 3. ダイニング 4. 土間の家側から見る 5. 断面図 6. 配置図兼平面図

講 師 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 A3ケント紙から原寸のランプシェードをつくり、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 もてなすため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。

PROJECT [ランプシェード課題]

Chiffon

—— 藤原 倫 FUJIWARA, Rin

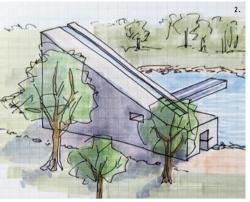
細かい折り目のパターンをつくり、ケント紙の特徴である、硬さ・やわらかさ・ しなやかさ・軽さをひとつのかたちに表現した。

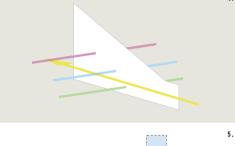
POINT

ゆらめくと布のように、また、下から覗き上げると植物のような表情に見える。

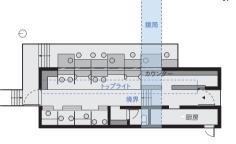
1. 作品全景。折り目から生まれる繊細なヒダが特徴 2. 展開図











PROJECT [カフェ設計課題]

コウセン

— 中村 彩乃 NAKAMURA, Ayano

光線と交線、2つのコウセンによって代々木公園の自然をより楽しむことのできるカフェを設計した。光線とはトップライトからの筋状の光。奥に向かうにつれ天井を高くし、光に沿って進むごとに開放感を高める。交線とは、まじわるもの=室内で過ごす人の視線とトップライトやそれにしたがって歩く人の動線、まじわらないもの=お互いの視線。2つの状態を使い分けて気配を感じつつも干渉しない、されない空間を目標とした。

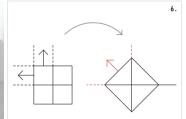
POINT

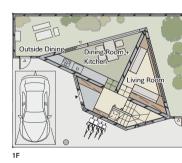
奥にある出口から出るまでの行為の誘導と、 出たときに見る自然をよりよく感じられるように するために、光線や動線、視線の交わりをデ ザインすることを試みた。

1. 内観。三角形のカラー板はプライバシー確保とリズム感の演出 2. 外観イラスト。水辺のほとりに建つ 3. トップライトからの光の入り方 4. ダイアグラム。トップライトの光線に導かれ、それぞれがお互いの交線となりながら奥の出口を目指す 5. 平面図













外に広がる家

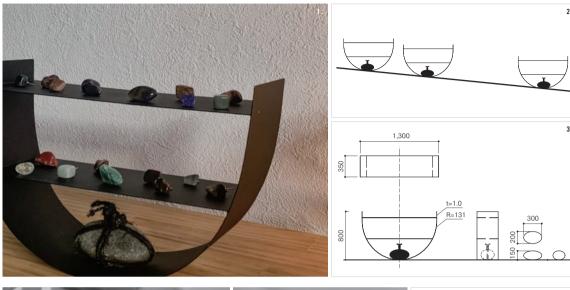
─ 長嶺 芽衣 NAGAMINE, Mei

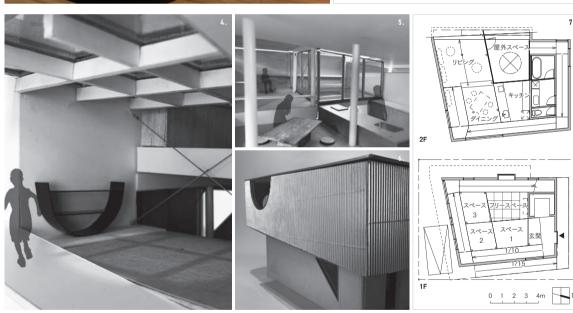
組み立て式あいがき棚の十字を壁として発展させ、建物中央から外へと広がる家を設計。外に広がる視線を利用することで、外とのつながりや空間の広がりを感じさせる。「過ごして楽しむ」庭と「見て楽しむ」庭の2側面。ダイニング側にはハーブ類を植え、栽培、調理、食事を楽しむ。リビング側には深い緑を植えることで落ち着いた景色を眺める。

POINT

キーとなる「十字」と矩形を回転させて生まれた角度で三角形の部屋をつくった。 大きな 開口を取れるこの工夫で外部への視線の広がりを強調している。

1-2. 組み立て前のパーツ 3. 棚の完成形 4. 「外に 広がる家」 リビングルーム。 大きな開口部から庭を眺め る 5. 外観 6. ダイアグラム 7. 平面図 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う。前半は住宅において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 蹌龅/回廊の家

— 片山 陽介 KATAYAMA, Yosuke

「蹌踉」はディスプレイを目的とした棚で重石の置き方や設置する場所によって傾く。そのバランスを楽しみながら、モノを置き飾ることを通して、物理的な重さだけでなくモノの価値についても見つめなおす機会になればと考えた。「回廊の家」は棚の「バランスが取れること」を生かすことができるスロープで空間を囲うような構成とし、敷地が住宅密集地にあることから、広縁のような外と内の環境の中間領域にもなるよう考えた。

POINT

蹌踉の棚板と側板が一体化している特徴を抽 出し、スロープで1階と2階を途切れなくつ なげた。スペースを壁で区切らず、家族の存 在を互いに感じながら過ごせる空間とした。

1. 「蹌踉」の全景 2. 斜面に置いたイメージ 3. 三面図 4-5. 「回廊の家」内観。スロープで各スペースをつなぐ。スペース同士は段差やブレースで緩やかに仕切5れている 6. 外観 7. 平面図

Vectorworksを使った 基本的な図面表現

92

技

講師 中島 崇行、土井 智喜

1階平面図·配置図 S=1/120

PROJECT

タテヨコの家

— 向山 智晴 MUKAIYAMA, Chiharu

図面へ着彩する際、素材などの色味は抑え、図面としての役割である「情報伝達」を妨げないように心がけた。庭に続く大開ロサッシと室内の関係性や魅力を示すために2視点の内観パースを作成。プレゼンテーションシートでは閲覧者にとって空間のイメージがより直感的に理解できるよう写真などのレイアウトを調整している。

POINT

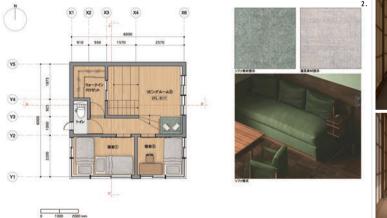
パースには、設計時に意識した人々のコミュニケーションや行動がより伝わるよう、効果的に人物や小物を配置した。

1-2. プレゼンテーションシート 3-4. パース

1000 3000 3553 1000 2345 1000 88.8.8.8 8.8 8.8

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







PROJECT

階段の家

── 趙 慧 CHOU, Kei

階段に特徴がある住宅であるため、大きい階段と通常の階段との違いをどのように分かりやすく伝えられるかを工夫してプレゼンテーションシートを作成した。階段近くには光を優しく室内に採り込む格子窓を設置しており、昼と夜とで階段周りの光の演出を変えている。

POINT

階段部のパースでは昼と夜両方のシーンを用 意し、その空間の変化を分かりやすく伝えるこ とを目指した。

1-2. プレゼンテーションシート 3. 階段部のパース(昼間) 4. 階段部のパース(夜間)

アトリエ・オイはスイスを拠点に、空間から文房具までスケールの大小に関 こ

大松 俊紀、髙平 洋平、磯 達雄、鳴川 肇、



2022/10/22のゲスト

デザイナー / アトリエ・オイ

パトリック・レイモンさん

わらず幅広い領域でデザインを行うスタジオ。このレクチャーでは、今ま

で手掛けてきた実例を通して「素材」を知り向き合う重要性などを語って

くれた。シェフのように材料の「味」や「特徴」からひらめきを得て新しい

料理を生み出すことはデザインも同じ。桑沢での基礎造形・デザイン教

育はこのような習慣を身につけるのに適したプログラムであり、加えて常に

「好奇心」を持って世界を見ることも大切であると説く。

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

←授業の詳細はこちら

lectureseries_20221022

2022/11/26のゲスト 今和泉 降行さん

空想地図作家/地図人

今和泉さんはあらゆる日常の断片を想像した「空想地図」の制作を行なっ こ ている。地図デザインやテレビドラマの地理監修など、地図を通して人の 営みを読み解き、新たな都市の見方、伝え方づくりを実践。空想地図は 各地の美術館での展覧会にも出展されている。空想都市は理想的な都市 を描くことではなく、現実的な都市のシミュレーションである。日常生活で 見聞きしたものを先入観なく観察、そこから得た情報を元に発想し地図を つくっていく。こうした姿勢はデザインにも非常に大切なことではないか。



←授業の詳細はこちら https://kds-sd.com/report/spotlight/ lectureseries_20221126

3 2022/12/3 のゲスト

舘知宏さん

機械工学者/東京大学大学院教授

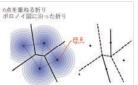
「計算折紙、アート・サイエンス協働」というタイトルで、舘さんが研究して いる折紙とそこに内在する幾何学の秘密についてお話を伺った。「かたち と機能の関係を理解して応用可能にしたい」という研究を紹介。またボロ ノイ図を生成するアプリなどを使って簡単な折紙ワークショップを行なった。 可変する折紙構造を利用したアートワークなどの実例作品、東京オリンピッ ク2020のロゴをデザインした野老朝雄さんとの協業のお話なども紹介。 空間デザイナーが避けては通れない幾何学の魅力が理解できた。



◀授業の詳細はこちら https://kds-sd.com/report/spotlight/ lectureseries_20221203







2022/12/10 のゲスト 朝倉 行言さん

www.kds-sd.com を見てほしい

— 住職/照恩寺

朝倉さんはテクノサウンドやテクノロジーを駆使した空間演出などによる、こ 新しいスタイルの法要「テクノ法要」の発案者。古式を尊重しつつも工夫 を重ねた歴史がある仏教に対して、時代や状況に応じて変化することが 自然だという仏法思想に後押しされ、この挑戦に踏み切った。テクノ法 要のデザインプロセス、周囲の反響、宗教や宗派のあり方などのお話し を通して「常識や当たり前」に縛られることなく、受け継がれる思想の根 を引き継ぎながらも、新しい表現に昇華させる姿勢を学んだ。

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。ここでは各回の概要を紹介。詳しくは桑沢スペースデザインのウェブサイト



←授業の詳細はこちら https://kds-sd.com/report/spotlight/ lectureseries_20221126-2



5 2022/12/17のゲスト

近藤 以久恵さん

建築倉庫ディレクター / WHAT MUSEUM

「建築倉庫」は建築模型を保管する場所をつくるために始まった活動で、こ 「倉庫を解放、普段見られないアートを覗き見する」というコンセプトの もと、作家やコレクターから預かった建築模型の保管と展示を行なって いる。模型を建築文化伝承のためのメディアとして考え、古墳時代の家 形埴輪や現代の構造模型とともに見せる『建築模型展 ――文化と思考 の変遷』展をはじめ、子どもが参加できる、次世代の建築界の芽を育て る活動など、建築模型をめぐるさまざまな試みについて伺った。



←授業の詳細はこちら https://kds-sd.com/report/spotlight/https-kds-sd-comreport-spotlight-lectureseries 20221217





2023/1/14のゲスト

野口 理沙子さん 一瀬 健人さん

建築家・ケンチクイラストレーター / イスナデザイン

野口氏と一瀬氏は、「3次元」の建築設計とイラストなどの「2次元」の 制作を同時並行することで「2.5 次元のケンチク」を考察し、建築設計・ インテリア・イラスト・立体造形など幅広い活動を行なっている。レクチャー では建築事務所で培った経験や感覚を他の分野に応用すること、大切 にされているコンセプト「バラバラ」と「全体」の関係などの話を中心に、 さまざまな作品も紹介。「渋谷の街」をテーマに実施したワークショップで は他の学生が書いたキーワードをもとに紙で各々の「渋谷」を表現した。



←授業の詳細はこちら https://kds-sd.com/report/spotlight/ lectureseries_20230114



課題 建築スーベニアをつくる

講 師 磯 達雄

大原美術館本館

⇒ 絵の具パレット

--- 藤原 倫 FUJIWARA, Rin

列柱がペディメントを支える古典主義の ファサードがパレットになっていて、あらか じめ数種の絵の具がセットされている。そ の配色は、所蔵する名作絵画ごとに異なっ ていて、お気に入りの絵のパレットを買っ て帰れるようになっている。

(講評:磯達雄、以下同じ)



PROJECT

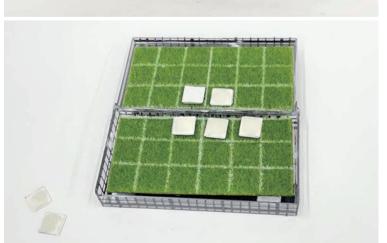
IITクラウンホール

⇒オセロ

── 杉原 怜奈 SUGIHARA, Reina

鉄骨とガラスから成る建物外観を模した ケースを開けると、その中にグリッドの平面 が広がる。これこそミース・ファン・デル・ ローエの均質空間を表したものだ。オセロ のゲームで白と黒の面がひっくり返っていく 様は、IIT のキャンパス計画をなぞるかのよ うだ。





実在する建築をモチーフにしたスーベニア (おみやげ品) を制作する課題である。単なる縮小模型ではなく、何らかの実用性をもった商品であることを求め ている。狙いは2つ。ひとつは建築のキャラクターをつかむ力を付けること。全景、部分、材料など、どこを取り出せばその建築らしさを表せるのか、これ を的確に把握することが、建築の理解につながる。もうひとつは、機能と形の関係を実感としてとらえ直してもらうこと。モダニズムが信奉した機能主義では、 機能から形が導き出されるとうたったが、既存建物のコンバージョンでは、形から機能へと逆にたどる。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。

グッゲンハイム美術館 ⇒ テープ·ディスペンサー

— 鈴木 志野 SUZUKI, Shino

フランク・ロイド・ライトが設計した美術 館の外観は、円筒が積み重なったように 見える。その形状からテープ・ディスペン サーをつくったもの。実用性も問題なさそ う。色々な種類のテープを同時にセットす ることができて便利だ。



PROJECT

木の殿堂

⇒ コンベックス

— 廣瀬 香奈 HIROSE, Kana

安藤忠雄の設計による木造建築をもとに コンベックスをつくったもの。円環状平面 の建物本体部に巻き尺が収納されている。 その先端部を引っぱって延ばすと、アプ ローチを構成するブリッジが現れて、建築 全体が完成する。





授業風景 Kuwasawa Space Design 2022-2023



Topics

展覧会などのイベント開催、受賞など主要なニュースをお知らせします。

Topics 1.

「生成するインテリアエレメント」展を開催

会期 —— 2022年9月1日(木)~3日(土)

会場 ―― 桑沢デザイン研究所1階ホール

主催 ―― 昼間部総合デザイン科2年生スペースデザイン専攻有志

エレメントデザインII A (P.38-39) で制作した作品をさらにブラッシュアップし、展覧会を開催しました。はじめに身近にあるモノの構造や日常で起こる現象を多様な視点から観察します。その成り立ちを取り入れながらエレメントデザインの核となる構造モデルを再構築。実際に手を動かし構造モデルの形を変化させながらデザインを生成していくことで、既存とは異なる新しい意味や機能を創出し、人とモノとの間に新たな関係性や空気感が生まれることを制作と展示を通して学びます。さまざまなリサーチや実験を重ねながら、既存の考え方や環境にとらわれ過ぎずに自由で豊かな暮らしをつくっていくインテリアエレメントを展示しました。



Topics 2.

第45回

「学生設計優秀作品展-建築·都市·環境-」 (通称:レモン展) **に出品**

会期 — 2022年10月5日(水)~7日(金)

会場 --- 明治大学 駿河台校舎アカデミーコモン 2F

主催 ―― 学生設計優秀作品展組織委員会・レモン画翠

レモン展は関東を中心に全国の大学、専門学校の建築・インテリア学科(今年は56校参加)の代表作品が出品され、有名建築家らによって審査される展覧会です。今回、桑沢代表として昼間部の齋藤日和さんが出品しました。今年の審査委員は、田中友章(明治大学)、中村拓志(NAP建築設計事務所)、岩瀬諒子(岩瀬諒子設計事務所/京都大学)、川添善行(東京大学/空間構想)の各氏。齋藤さんの作品は「建築視点さんぱのススメ」(桑沢スペースデザイン年報2021-22、p.24-25に掲載)。いわゆる空間設計の卒業制作とは異なり、何気ない日常的な風景から誰しもが思いもよらない空想の空間や都市をデザインできる手法を研究。その成果を最終的に本にまとめた様子を展示しました。





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 實 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。



大松 俊紀 OMATSU, Toshiki

[専任講師] 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)、比護 結子ゼミなど

1996年京都工芸繊維大学卒業。同大学院入学。96~99年ベルラーへ・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遺研修員)。 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。



奥野 ゆかり OKUNO, Yukari [非常勤講師] 基礎デザイン(スペースデザイン)

桑沢デザイン研究所卒業後、内田デザイン研究所勤務。故内田繁に師事。ホテル、 商業施設、住宅、家具デザイン、展覧会、インスタレーションまで幅広く担当。「玉 川温泉」、「リラインス」、「MUNI KYOTO」、「ENSO ANGO」 など手がける。 「MUNI KYOTO」では iF デザイン賞受賞。



押尾 章治 OSHIO, Shoji [非常勤講師] 住空間B

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 アーキテクツ。 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)、住宅建築賞奨励賞、 モダンリビング大賞など。



片根 嘉降 KATANE, Yoshitaka [非常勤講師] エレメントデザイン II 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。



保 實人 KUBO, Hiroto

「非常勤講師] インテリアデザインIIIA

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



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。



篠崎 隆 SHINOZAKI, Takashi

[非常勤講師] 藤森 泰司+篠崎 隆ゼミ、住宅エレメント

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



柴山 修平 SHIBAYAMA, Shuhei

「非常勤講師」エレメントデザインIIB

2008年名城大学理丁学部建築学科卒業。08~14年(株)天竜木丁勤務後 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。



髙平 洋平 TAKAHIRA, Yohei

「専任講師」インテリアデザインIIA、基礎デザイン(スペース デザイン)、インテリアエレメント、藤森 泰司+篠崎 隆ゼミなど

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 DE SIGN 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CADII、インテリアCADIII、 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。



永井 健太 NAGAL Kenta

「非常勤講師]基礎デザイン(スペースデザイン)

桑沢デザイン研究所を経て Viewport Studio (英)、Futurity inc.、SUPPOSE DESIGN OFFICE Co.,Ltd. にて建築から家具デザインまでさまざまなプロジェクト に携わる。2020年より KENTA NAGAI STUDIO として自身での活動を開始。物 販店、オフィス、飲食店舗、ホテルなど幅広い分野のデザインを行う。German Design Award など受賞。



西尾 健史 NISHIO, Takeshi

[非常勤講師] 基礎デザイン(スペースデザイン)

桑沢デザイン研究所卒業後 設計事務所を経て、2014年「DAYS」として独 立。インテリア、展覧会などの空間設計から家具、プロダクトのデザイン、プライ ベートワークまで多岐に渡るデザインを手がけている。GOOD DESIGN AWARD、 YOUNG DESIGNER AWARD 受賞。



原田 丰 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] 比護 結子ゼミ

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。

103

=##



久山 幸成 HISAYAMA, Yukinari

[非常勤講師] 商空間 B

1996 年横浜国立大学工学部建設学科建築学コース卒業。96 年~クライン ダイ サムアーキテクツ、現在シニアアーキテクト。2007年~関東学院大学非常勤講師。 主な作品には代官山 T-SITE、GINZA PLACE、星野リゾートリゾナーレ八ヶ岳の 建築プロジェクトなど。



藤森泰司 FUJIMORI, Taiji

[非常勤講師] 藤森 泰司+篠崎 隆ゼミ

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。



鈴木 紀慶

鈴木 康則

高瀬 磨理子

本橋 麻衣 MOTOHASHI, Mai

[非常勤講師] 基礎デザイン (スペースデザイン)

桑沢デザイン研究所卒業。コクヨマーケティング株式会社でオフィスの設計を手掛 け、デザインだけではなくワークスタイルの提案を行う。2018年、ロンドンへ移住 し、フリーランスとしてオフィスやコワーキングスペース、マンションのデザインに携 わる。2020年に帰国し文祥堂にてオフィス設計を続け現在に至る。

その他の 非常勤講師

リスト

市川 紘司 伊藤 邦彦 温野 まき

朝光 拓也

後藤 武

芦沢 啓治 澤田 航 塩浦 政也 志摩 健

小阪 淳

中村 駿介 紫牟田 伸子 永津 努 杉浦 貴美子 名児耶 秀美 鳴川肇 橋本 健史

長谷部 匡 松本 文夫

宮崎 晃吉

三村大介

山下 泰樹 山本 晶

柳原博史

渡辺 元佳

あとがき

高平洋平スペースデザイン分野専任講師

この3年、パンデミックによる世界の変化を目の当たりにし、多くの人々が戸惑い、恐れ、そして新しい生活を受け入れてきた。強制的な圧力によって、変えざるを得ない状況であったが、その渦中、真に生活とは、労働とは、学びとは、そして人間とは何か、ということを私自身考え、もがき続けた期間でもあった。その姿を、学生たちはどのように見つめ、観察し、自身の糧、もしくは戒めとしてきただろう。専任講師として着任して以来、教員としての役割、また学生との関係性を考えてきた。

私たち教員は、業界での経験や知見を売りに、学校という場で指導する側に立ち学生と向き合っているが、それは時に一方通行の自己満足の場になっていなかっただろうか。経験の切り売りではなく、研究所として、学生と共に切磋琢磨しながら、新しい世界の創造、その一端をデザインによって社会へ掲示してきたのだろうか。

社会状況がどうであれ、人間の感覚を抑えつけている世間の常識や慣習に改めて疑問を持ち、自分と世界の間にある境界線を広げるため、学生と教員は研究所を共有している。さらに、新しい校舎が完成したことで、桑沢が今後どのようにデザインの教育活動を広げていくのか、社会的な責任も増したであろう。

デザインに明確な答えはない。同じ課題に取り組んでも、10人いれば10通りの解答、作品が生まれる。今年度も、それぞれに構成、形態、そしてプレゼンテーション方法に至るまで、魅力を持った作品が多く集った。社会や私たち教員が右往左往する最中、状況の観察から導いたデザインである。この冊子に掲載されなかった作品にも、彼らの観察から導いた「道理」のあるデザインが多く存在した。

決まった答えはなくとも、それぞれのデザインには生まれ、存在する背景がある。その 意義を、混乱した社会と学生生活が同時期に重なった特異な経験から、自らが生みだ すであろう未来のデザインに、十分活かすことができるよう期待する。

(自分に言い聞かせるように) 我々が目指すデザインとは、単に美しい造形や物珍しい機能に終始するのではない。また、SNSで見られるような、スタイルとして見栄えするデザインでもない。ささやかで、静かな、しかし時に激しい人間の営み、健康的で平和な日常に寄り添えるデザイン。そのはじめの一歩を、学生と共に創作し、この場から社会へ向けて発信していきたい。それが、私がここにいる理由であり、研究所に集う学生たちの意義である。改めて、そう気付かせてくれた多くの学生と、作品に感謝したい。