



2024
2025

KUWASAWA SPACE DESIGN ANNUAL



桑沢スペースデザイン年報

2024 — 2025

まえがき

「正しさ」を乗り越えて

大松 俊紀
スペースデザイン分野責任者

「デザイン」という言葉がこれほど広範囲に使われる時代が今までにあったであろうか？先行き不透明な時代において、解決が困難な社会問題などをデザインが何とかしてくれるような幻想さえ抱かせる。ある意味、「デザイン」という言葉が何に対しても安易に使われるようになったと言える。今まである特定の分野だけで解決（のようなこと）が出来てきたことが、先行き不透明な社会で、その困難さを迎え、異分野にその解決の糸口を求める。ボーダーレスという言葉もよく使われる時代に、ある特定の分野にこだわる必要はもろろんない。だが、社会における問題をデザインが解決できるというのは、ただの幻想でしかないと思うし、デザインは問題解決の道具ではないとも思う。デザインが社会の問題に取り組むことが悪いと言っているのではない。問題解決を誇るデザインこそ、その解決法が新たな社会問題を生み出していることにも目を向けず、限定的な成果を誇っているに過ぎないことが多い。

私は、90年代後半にオランダで建築デザイン、特に都市分析・政策について学んだ。その頃の世界の建築界では、「スーパーダッチ」という言葉が世界を席卷するほどオランダの建築デザインや都市デザイン、都市政策が注目された時代であった。オランダは国土の4分の1が海面下にあるので人工的に整備された土地が多い。その反面、海面下の人間が住み難い土地には、海外から自国を追われた流れ者が沢山住み着いた歴史がある。であるから、移民も多いし、色々な政策が分野間をボーダーレスに行われることも多い。流れ者の中には、歴史的に有名な哲学者なども多くいる。デザインの業界では、「ドローグデザイン」が90年代前半から注目され、それまでの形の美しさが最優先されるようなデザインの潮流から、徹底したコンセプト重視のいわゆるコンセプトデザインの幕開けでもあった。そういった時代に、私は留学していた建築都市研究所でオランダ建築界でも異端児とも言える存在のラウル・ブンショテン(Raul Bunschoten/CHORA)という建築家に偶然出会い、そして半ば弟子入りし、都市分析の手法や未来のシナリオ(可能的現実)を可視化し表現することを学んだ。そのラウルがいつも口にしていたのは、「都市の問題は解決できない。出来るのは、問題を扱う糸口を見つけることだけだ」というような言葉であった。そして時には、不幸な未来さえもシナリオとして描いて可視化し、提示する重要性を学んだ。また、彼はいつも「我々は都市の現状をどこまで本当に知っているのだろうか？」とそれまでの都市分析方法を疑問視し、日常の些細な出来事をまずはきちんと知ること「How to know」を重要視し、そしてそれをミクロとマクロの視点でどう扱うかという「How to play」に重きを置いていた。そして、得体の知れない都市を知る方法を数々実践し、ヨーロッパの幾つもの都市政府へ、時には依頼され、時には自ら勝手に、都市政策のアドバイザーのような仕事をしていた。彼の言葉は数多くの経験に裏打ちされており、20代前半で海外に渡った私の価値観を大きく変えてくれた。細かな実例の紹介は、読者の検索に委ねるとして、日常の些細な出来事や現象を辿っていくと、地続きで大きな社会の出来事に繋がっていることを知る術を彼から学んだ。まさにスケールを横断して、異分野間が繋がる細い細い糸口を手繰っていくような行為である。

世界では、排他的な態度が、政治のレベル、個人のレベルでより一層強くなる傾向にあり、自分(自国)さえよければ、他人(他国)は少しくらいは傷ついても仕方がない、と考える傾向にある。そして、我々は皆、社会に対して、そして日常の些細なことに對してさえも、各自の正しさ、正義を持っている。自分にとって「不都合なもの＝悪→正さなければいけない / 解決しなければいけない」という暗黙の方程式は、排他的な結果になり得る。その自分の正しさを疑わない限り、他人と共有できる何か、そして今まで自分を縛り付けてきた限界を超えて他分野と繋がる糸口は見つけれないだろう。

問題解決型のデザインは分かりやすいし、受け入れられ易い。何故なら、「もの見ない目」しか持たないあなたが見たいものだけを見せてくれるから。世の中には必ず光と影があり、デザインという言葉で光をどれだけ増しても影は必ずまたどこかで生まれる。デザインとは、影(社会の陰部)の存在をしっかりと認識し、光を少しでも増しながらも、影の在処を確保してあげることではないだろうか。



まえがき

P.02

【特集】卒業生の生き様

JUMP OUT

-桑沢から決めた私の生き方-

P.04

鄭 愛香

紙本 洋輔

折原 夏広

山田 絵美香

昼間部作品

P.15

夜間部作品

P.57

Topics

P.85

講師紹介

P.86

あとがき

P.88

もくじ

桑沢デザイン研究所スペースデザインコースを卒業した昼間部2名+夜間部2名の年齢や世代、現在の仕事内容も様々な4名による座談会が行われました。4名の卒業生には在学時の思い出、就職、そして卒業してからの現在についてそれぞれ語っていただきました。当日は在校生も聞けるようオンライン配信し、沢山の参加者に視聴してもらいました。

インタビュー/大松俊紀先生(スペースデザイン分野責任者)/座談会実施日2025年5月31日(土)

【特集】
卒業生の生き様
- 特別編 -

JUMP OUT

桑沢から決めた私の生き方



鄭 愛香
CHONG, Aehyang



▲KACH 一級建築士事務所

2012年昼間部に入学。社会性があり総合的なデザインができることに惹かれスペースデザイン専攻に進む。卒業後桑沢代表として出展したレモン展で山本理顕賞を受賞、(株)山本理顕設計工場に入り7年勤務し、23年に同事務所の上司と一緒に独立、KACH 一級建築士事務所を立ち上げる。



紙本 洋輔
KAMIMOTO, Yousuke



▲株式会社SAWS

高校卒業後、飲食企画会社に2年間勤務。その後もともと興味があったデザインを学ぶために05年夜間部に入学。卒業後当時桑沢で講師を務めていたプロダクト科の先生の紹介でインテリア事務所に就職。その後フリーランスとして勤務し、14年に株式会社 SAWS を設立。



山田 絵美香
YAMADA, Emika

大学(教育学部)の授業がきっかけで住環境に興味を持ち、建築、インテリアの道に進むため上京。家具店や空間デザイン系の会社で勤務し、15年桑沢夜間部に入学。卒業後は学生時から勤めていたインテリアデザイン事務所に就職。



折原 夏広
ORIHARA, Natsuhiko

10年桑沢昼間部に入学。卒業後渡英、ロンドンの大学に編入し2年間学ぶ。日本に帰国しインテリアデザイナーとして設計事務所2社に勤務後、宝飾品ブランド・ティファニーの日本法人にて店舗開発部プロジェクトマネージャーとして勤務。

桑沢らしい授業

〔大松〕 学生時代、印象に残ってる授業はありますか？

〔折原〕 当時僕は内田ゼミで、東日本大震災が起きた年でした。前半課題として、現実を知るために内田繁先生とゼミの学生全員でバスに乗って東北へ現場調査に行ったことですね。現場を見て、自分の内側から来る表現ではなく、どんなものが今社会で求められているのか、そういう視点に立ってデザインを考えられるようになりました。

〔鄭〕 私は篠原課題です。建築をあまり知らない状態で、篠原一男という強烈な建築家を読み解くことは、学生からしたら相当難しい。私も実際しんどかったですけど、そこで建築というものを理解できるようになったと思いました。それと毎週出される課題を自分でコントロールしてこなしつつ、合間でバイトもしなきゃいけない桑沢での生活サイクルも勉強になりました。

〔紙本〕 初めて大松先生の授業を受けた時ですね。アプローチの仕方が不思議だなと思いました。「シブヤパラサイト」と言い、渋谷のまちに落ちているゴミを分析してダイアグラム化する授業で、そこから建築のカタチを見出す手法を学びました。それが面白くて、今でも仕事の中で役に立つことがすごあります。

〔大松〕 私が桑沢に入る前は住宅やインテリアの設計のような「いわゆる設計課題」だけしか教えていなかった。そこで学生をまちなかに放って、拾ってきてもらったものを分析するという、自分がオランダでやってきた都市分析的な考え方の訓練のような授業をやっていたんですよ。

〔紙本〕 建物だろうが、モノだろうが、違う領域だろうが、視点を変えてみるというんなものが見えるということが、今でも自分の芯にありますね。

〔山田〕 私はHANDSカルプチャー。考えながら手を動かして、ちょっと違うなと思って変えて、また違うなと思って変えて。そういった作業は今でも私のデザインワークにつながっていると思います。それと大松先生が、学生がつくってきた模型をカッターで容赦なく切ってたことも印象的ですね(笑)

若さゆえの行動力

〔大松〕 桑沢で特に頑張ったことは？

〔鄭〕 「バイト、手伝い、展示会など、何でもいいから、外に出ていった方がいい」と先生に言われて、建築事務所やインテリア事務所のアルバイトにたくさん行きました。とりえず最初は何も考えずいろんなところに行っていたら、自分に合う事務所のスタイルがだんだん分かってきた。特に

私は大きい事務所のみんなで一つのものをつくるパワーにすごく惹かれたんです。それで、小さい事務所よりも大きい事務所に行きたいなって気持ちが芽生えましたね。もう一つ頑張ったのは専攻を越えた合同講習会の企画開催。自分主導で何かを動かすことで、みんなのためにもなるのがすごくいいなと思って、このイベントを企画したんですよね。当時は今みたいに SNS も活発じゃなく、1年生の時に仲の良かった違う分野の子たちが普段どんな課題をしているのか知りたかったんです。そこでみんなで課題を見せ合いっこし、講評し合って、最後にそれを校内で展示しました。

〔大松〕 スペースの学生だけでなく他のコースに行ったビジュアル、プロダクト、ファッション、同じ代の学生全員一緒に2年生の最後に展覧会をやったんだよね。

〔鄭〕 はい。今でもすごい良かったと思いますね。

〔折原〕 僕は自分が本当にやりたいことを突き詰められたことです。もともとジョン・ポーソン*¹というイギリスの建築家が大好きでしたが、彼のもとで働くために当時は何をしたらいいのか分からなかったんです。そんな時、桑沢の一つ上の先輩が中退してイギリスに単身で乗り込み、建築事務所で働き出した話を耳にしました。こんなやり方もあるんだ！

* 1 ジョン・ポーソン (John Pawson) … 装飾を排したシンプルで機能的な作品が多く、ミニマリズム建築を代表する建築家。

と感銘を受け、卒業後イギリスに向かいました。また現地にいるという大松先生の後輩の方にポートフォリオを送って、ポーソンに届けてもらえるか頼み込んだり。学校の授業以外で動いていた結果が自分のキャリアでも残っています。

〔大松〕 そうそう、覚えてる。折原がポーソンのところで働きたーって言うから、その事務所でたまたまスタッフとして働いていた大学の後輩を紹介してね。ただその時はダメだったんだっけ？

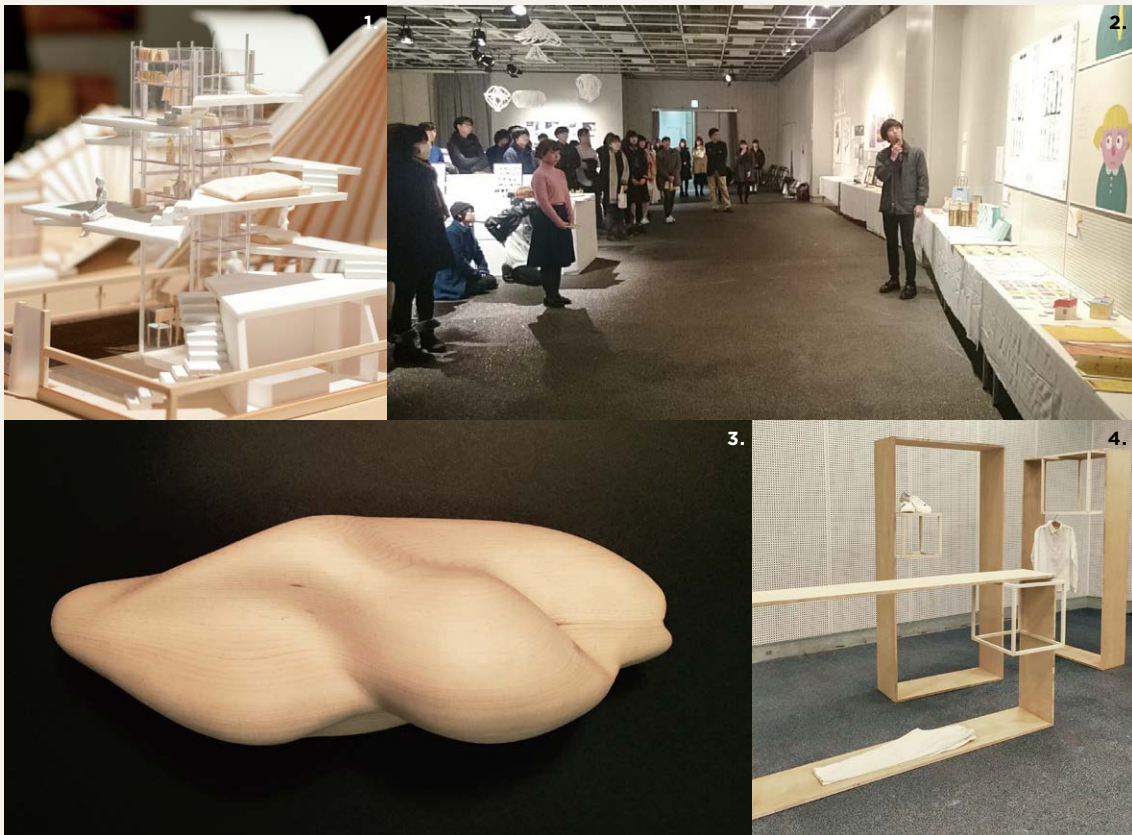
〔折原〕 ダメでしたが、ポートフォリオは見えていただいて、この作品は綺麗だねっていうコメントをいただきました。普段、自分が作品集を見てる建築家が僕のポートフォリオを見てコメントをくれたことで、急に自分が世界とつながったような気がしましたね。

〔大松〕 ロンドン行った後、ポーソン事務所の前で彼を出待ちしてたって本当？

〔折原〕 そうですね(笑) ポートフォリオを持って事務所の前で何回か出待ちして、3回目に出てきたところで渡せました。結果うまくいかなかったんですけど、当時は若さゆえの無鉄砲を発動させてましたね。

〔鄭〕すごい行動力！こんな熱心な学生来たら普通は雇いますね。

〔折原〕 でも結局、ポートフォリオの質が低かったんですよね。



〔紙本〕 1. 篠原課題「中空心の家」/2. 合同講習会の様子 〔山田〕 3. HANDSカルプチャー /4. 桑沢でのエレメント課題「FRAME²」



〔紙本〕 1. 桑沢でのエレメント課題「TDW」/2. 当時の大松先生の授業課題「SHIBUYA-NESS-HOUSE」

〔折原〕 3. 内田ゼミでの被災地現調の様子 /4. 桑沢でのエレメント課題「DMANCH : SUNDAY」 5. 「FURNITURES BY TRIANGLES」



〔折原〕桑沢卒業後に手掛けた仕事 1. 2.「BOUTIQUE IN THE TRUNK」/ 3. 4.「BRENTFORD HIGH STREET REHABILITATION PROJECT」
〔紙本〕SAWS 作品 5.「Maison MIHARAYASUHIRO」/ 6.「Melograno」

向こうの建築学生のレベルはとんでもなく高いから。

〔大松〕まあね。でもそんなふうに、在校生ももっと先生を利用してくれるといいなと思います。

〔鄭〕先生だけでなく、なんでも利用すればいいですよ。私は隈研吾事務所ですっとアルバイトしていて、そのスタッフさんにポートフォリオを見てもらったり、他のアルバイトメンバーの大学生たちと就職の話をしたりしました。

〔大松〕山田は当時オープンデスクとか行っていました？

〔山田〕はい、一回だけ行きました。その後はお金稼げる方がいいなと思い、インテリア事務所でアルバイトをしていました。

〔大松〕建築、インテリア系のオープンデスクはお金をもらえないことが多いからね。

〔山田〕ちょうどアルバイト募集のメールが回ってきたんです。それで、その事務所の作品を調べて見たらカッコよかったのですぐ応募して働き始めました。

〔大松〕アルバイトってどんなことをしていたの？

〔山田〕最初はアンティークの家具をリペアしたり、お店のディスプレイを選んだり。あとは VectorWorks を使いながら学ばせてもらったり、好きにやらせてもらっていました。

〔大松〕今でも学費や生活費を自分で工面してる学生が多い

んです。働きながら課題もこなすのは大変だと思うけど、うまくやっていくコツは何でしたか？

〔山田〕当時、私は10時から17時まで事務所でアルバイトしてから18時から22時まで学校の授業を受けて、そのあと家で2時とか3時ごろまで課題をこなす生活でした。大変でしたけど、やる気があればやれるし、コツって言われてもねえ…（笑）

〔紙本〕僕はひたすら図書館に行っていましたよ。友達の大学にも潜り込んだり。とにかく無料で見れるものは見まくって、そこで貪欲に色んな知識を得ていました。

私にはこの場所が合っていた

〔大松〕就活はいつごろから意識していました？

〔紙本〕僕は「食を通じて人が集まる場所」にすごく興味があって、そこに関われるデザイナーになりたかったんです。なのでそれを実現できそうな事務所しか応募しなかったですね。当時はとにかく、設計やプレゼンのやり方を学びたくて、それだけのために探して行きました。

〔折原〕僕はイギリスで学生を終えて、そのあと向こうで就活

するつもりでした。ただ当時日本人は労働ビザの取得が厳しく、夏頃に帰国。日本で就活して、片山正通さん率いる Wonderwall に入りました。

〔大松〕今の学生に、留学を勧めますか？

〔折原〕お勧めします。

〔大松〕留学して何が一番よかったですか？

〔折原〕英語が使えるようになったことです。結局、設計が上手な人はそれだけで食っていけるんですけど、凡人は「設計が好き」だけでは難しいんです。なので設計のほかに何があったら僕は設計を続けていけるんだろうと考えた時に、英語が話せることと、ラグジュアリー空間を手掛けた経験が、人と差別化できる「軸」になるだろうと思いました。そこでラグジュアリーを手掛けている会社をメインで応募して、ご縁があったのが Wonderwall だったんですね。

〔大松〕これだけは人には負けたいと思う一つの軸があっても、他と比べた時に負けちゃう可能性がある。そこで、いくつか習得して掛け合わせることで自分をブランディングするのはすごく大事だと思いますね。ところで、就活に関して、多くの学生が企業系かアトリエ系か悩んでますが、みなさんの就活時はどう判断していましたか？

〔鄭〕アルバイトにいろいろ行くなかで、私にはアトリエ系が合っていると思いました。私の経験上、事務所が大きい方がいろんな人がいて、様々な技術が集まっていた、沢山吸収できました。当時、北岡節男先生*2が「なるべく大きい事務所に行きなさい。大きい事務所にいるだけで、自分がさらに大きい人間になれるよ」とおっしゃっていたことも、大きい事務所を選んだ理由の一つですね。

〔紙本〕僕はどちらかというと一点集中型で技術にどっぷり浸かりたいタイプなので、小さい事務所が合っていました。客観的に大きい事務所の方がプロジェクトが沢山動いてるし、技術も詰まってるからいいと思うんですけどね。例えば有名事務所で3年働いてから企業に入るとか。そんな道

*2 北岡節男 (Kitaoka Setsuo)・・・桑沢デザイン研究所卒業のインテリアデザイナー。7年間歴間部1年生の基礎デザインを教えていた。

筋でもいいと思います。デザイン系の組織の場合、技術や感覚があれば今より大きいところに移れるんですね。同じ場所にずっといる必要はなくて、実際に働いてから自分がどんなところに適しているのか分かることもある。選択肢はいっぱいあります。凝り固まらないでいろんな視野で向き合ってほしいですね。

〔大松〕山田は大きな事務所とか会社に憧れはなかった？

〔山田〕ありません。大きな事務所に入ったら役割分担するので、個人個人の業務範囲に限られるのかなと。

〔鄭〕それはあるかもしれないですね。

〔山田〕私は一から十まで流れを一通りやりたかったので、アトリエ系事務所が合っていると思っていました。確かに色々な仲間と仕事するのも楽しそうとは思いますが、一番はクライアントの近くにいたいというもありますね。

〔大松〕折原はアトリエ事務所を経験して、どうでしたか？

〔折原〕20代前半の頃に、どんな40歳になりたいか考えたんです。最初の数年間は設計をしたいとか、こういう経験は1通り経験しないと。若いころの苦労は買ってでもするというメンタリティーが当時あったので、スキルや経験を早く身に着けるためにもアトリエを選びました。結果そこでの8年間の設計経験がなければ今の仕事もありませんので、いかに早く自分の軸になる経験を身につけるかという点で、アトリエがベストだったと思います。

〔大松〕折原はいま企業に勤務している立場ですが、独立しようとは思わないですか？

〔折原〕思わないです。独立するかどうかはそれぞれの生き方に合うかどうかや、自己実現の手段でしかないと思うんです。僕のほうは、いろんな大きなプロジェクトに関わるこの方が快適で楽しいので、このスタイルが性に合ってます。

〔大松〕そうですね。鄭は、独立を意識し始めたのはいつ頃だったんですか？

〔鄭〕私はもともと独立する前から山本理顕さんの許可をいただいて会社とは別に設計の仕事をやっていたんです。それが片手間で回せなくなったタイミングで独立しました。



私も折原さんと同じで20歳の時に30歳になりたい自分を考えてたんですね。その時は子供を1人ぐらい生んで、自分の事務所をもっていれたらいいな、くらいの気持ちでした。ただそれを20歳の時に一回考えたことで、ずっとその夢が頭の片隅にあって、それに目がけてやり続けてましたね。

今、桑沢を思い返して

〔大松〕桑沢にいた間に得られたことで、今も自分に残っていること、つながっていることってなんですか？

〔紙本〕デザインのスタイルや表現方法ってたくさんあるじゃないですか。その中で自分の持っているイメージをきちんと人に伝えるための取っかかりを桑沢で教わりました。ものの見方、観察の仕方も、それらが今の自分の根底にあるんじゃないかなと思います。まあ、特に大松先生の存在は印象的でしたね。

〔大松〕僕も32歳で桑沢に教員として来て、当時の夜間部には僕よりも年上の学生がいっぱいて、必死で頑張ってたんですよ(笑)

〔紙本〕大松先生がオランダに行ってたって聞いて、僕も卒業して2年後にオランダ行ってきましたよ。

〔大松〕それは嬉しいな。

〔鄭〕私はもともと、グラフィックを学ぶつもりで桑沢に入ってたんですけど、気づけば建築の道にいて。桑沢でのカリキュラムの中で自分が本当に好きなものをちゃんと見つけたのが一番よかったなと思ってます。

〔折原〕僕は二つあって、一つは友達ですね。桑沢って他の各学科とつながれるじゃないですか。その中には今、ファッションの最前線でコレクションを始めた人もいるし、バルミューダでプロダクトデザインを発表している友達もいるし、山本理顕さんのあの家具は俺がつくったっていう家具デザイナーもいる。そういう異業種のデザイナーの友人たちと、今でも自分がやったプロジェクトの話ができるんですよ。その話を聞くことで独りよがりにならないというか、世間を知ることができるのはありがたいですし、励まし合えます。二つ目は、学生のうちに「私はこれがやりたい!」と思えるものを見つけれられたことです。実際に働き始めて辛かった時期も、そのためにいま頑張ってるんだって思えると乗り切れたんです。

〔大松〕最後に、山田さんいかがですか？

〔山田〕私が桑沢に入ってよかったことは大松先生に出会えたことです！

〔折原〕〔紙本〕〔鄭〕素晴らしい。結論そういうことですね(拍手)

〔大松〕えー！台本に書いてあったっけ？(笑)



〔鄭〕 KACH 作品 1. 2. 「House in Yanakacho」/ 3. 4. 5. 「川崎朝鮮初級学校」

4人の先輩へ

在校生からの

質問タイム



Q1

卒業後すぐ独立したいと思っています。

独立された方はその前になぜ、一度アトリエや会社に入ったのですか？

〔鄭〕建築は独学じゃ難しいと思うんです。施主っていう大きい存在がいて、建築基準法のような決まりごとが本当にたくさんあるんですよね。なので、一度アトリエや企業に入ってそういうものを学んでから、独立がいいのかな。ものって学びがないとつくれないと思うんです。

〔紙本〕おっしゃる通りでお施主さんが自分の提案するものにお金を使ってくれる状態で、それに対する知識や経験が重要なポイントというか。正直いきなり独立しても仕事はないと思います。だから多少なりとも事務所のやり方や知識を早く覚えて、2～3年で区切りつけるのが最短で独立する方法かと思います。

〔鄭〕独学で1年かかって得たものは就職したら平気で2カ月ぐらいで得れたりするんです。独立したいなら私も同じで、短くてもいいからどこか入って知識を学んでからの方がいいかなと思います。独立して自分が何したいとか、今のうちに将来的なビジョンを具体的に描いたりしておくいいと思います。

〔大松〕この業界は学生時代にできることと就職して実務でやることに結構な差がありますよね。仕事でやることを在学中に学ぶのは難しい。逆に、あまり先取りして学ぶ必要もなくて、学生だから学べるのが他にいっぱいあるので、今は広くさまざまなことを吸収した方がいいと思います。

Q2

私はいま卒業制作を進めています。

先生のアドバイスはどの程度聞き入れるべきですか？

〔折原〕先生として活躍している同級生や先輩がいて、「学生にこんな意見を言っているんだらうか?」と言っているのをよく聞きます。デザインに絶対はないですから、自分のデザインに対してその理由を聞かれたときに、自分なりに返答ができるならそれでいいんじゃないかな。「先生がこう言ったから」でつくるのが一番良くないですね。

〔鄭〕私の場合、ゼミの内田繁先生が「建築なんかやるな。インテリアをやれ!」とよくおっしゃっていて、それでも私は卒業設計で建築をつくりました。前提として自分がやりたいものをやるべきだと思います。でないと楽しくなから。ただ先生に変なことを言われたとしても、こういう視点もあるよなと、半分は聞いたほうがいいです。それでも納得いかないなら、先輩とか友達とか他分野の子とか、先生以外の人にも聞いてみるべきだと思います。いろんな人からいろんな意見を聞いて、自分がいいものだけを採用するやり方でもいいと思います。

〔紙本〕僕は先生の言うことは聞いてなかったです。ただ自分に足りないテクニカルなものとかは聞くべき。題材を自由に選べる課題であれば、色んな要素を取り込んで自由にやってみたらいいと思います。卒業制作は卒業後もずっと自分の中に残っていくものだと思うので、本当に好きなものを好きなだけやった方がいいんじゃないかな？

〔山田〕言われたことに対して、何を取り入れるかを選ぶのもその人のセンス。自分で選んでみてください。



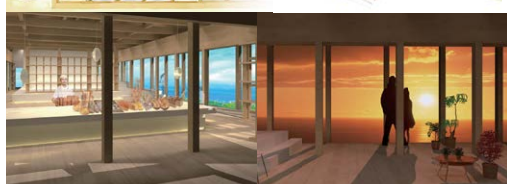
Q3

みなさんの卒業制作を教えてください!!

〔紙本〕僕は建築や家具に全く触れない卒業制作でした。すでにご紹介したように(p.6)、渋谷のあるポイントからゴミを拾って、そのゴミがどういう人から生まれた事情なのかを考え、デザインに展開するもの。僕はまず桑沢近くの公園でクレープの包み紙を拾いました。これに関係した人物は渋谷にいる黒ギャルの女の子だと仮説を立てて、その場所を数日張ってたら同じような子達がクレープを持って歩いてきてたんですね。その子たちを追いかけてみたら居座るための道筋をつくっていることに気付きました。それらを1個ずつ可視化して、地図上で繋げた形がクレープの包み紙を広げた時のチョコレートのシミの形に似てたんですね! 実は渋谷っていろんなものの事情で包まれてるんだみたいなことで映像を制作しました。



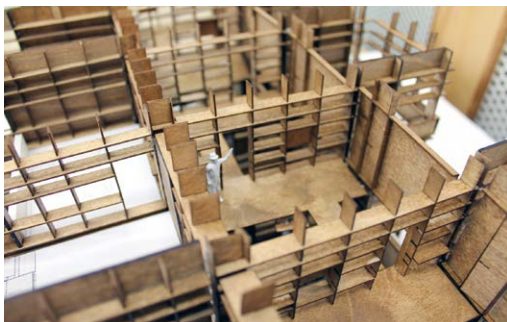
〔紙本〕「シブヤパラサイト」



〔折原〕「手のひらの建築」故郷の沖縄海沿いの敷地を仮定した、ペーカリー併設の木造住宅。

〔鄭〕渋谷の109裏の百軒店っていうさびれた商店街を取り囲むような宿をつくって盛り上げる提案でした。既に建築事務所に行きたいと思っていたので当たり前建築をつくりました。むしろ設計事務所に行きたいのに、卒業制作が家具とかだとちょっときついかもしれないですね。

〔折原〕当時僕はジョン・ポーソンの事務所で働きたかったので、どんなものをつくったら彼と一緒に働けるのか考えた時に、やっぱり住宅だということから始まりました。もし今後行きたい場所があるなら、それに少しでも近づけるものを提案してみるのもいいんじゃないかなと思います。



〔山田〕「マニアクライブラリー」北沢川緑道が二股に分かれる部分の水と緑のある立地。カフェを併設した地域図書館と集合住宅からなる計画。図書館を運営しているブック・コンシェルジュも住人として上階の部屋に住んでいる。来館者は図書館やカフェで読書を楽しむと同時に、特定ジャンルについて専門性があれば、コンシェルジュが管理するテラス(ブックスペース)で語り合うことができる。



〔鄭〕「SHIBU宿」雑居ビル群の最上層や109に寄生するように宿を設け、屋上には遊歩道を設置。観光客などに「見られる」対象とすることで、百軒店商店街の自発的な再生を計画した。



Q4

折原さんに質問です。海外で就活する際、英語はどのくらい勉強しましたか?

〔折原〕これはですね、ちゃんと話せるようになったら留学しようって言うても、いつまで経ってもできないものなんです。日本で英語の勉強しても完璧になる日は永遠に来ないので、勢いで航空券を買って現地に飛んじやうのが一番早いです。

〔鄭〕語学学校などに通わず日常生活で英語を身につけたんですか?

〔折原〕余裕があるならばやっぱり現地の語学学校に行くのが近道です。ただ学校で使う英語って日常生活や仕事の中では単語も文法も全く違う。なので自分が溶け込める環境に先に入った方がスムーズに体得できるかなと思います。ちなみに僕はI have a pen. ぐらいの語学力で渡英してるんでなんとかなります(笑)



〔折原〕海外での打合せの様子

Q5

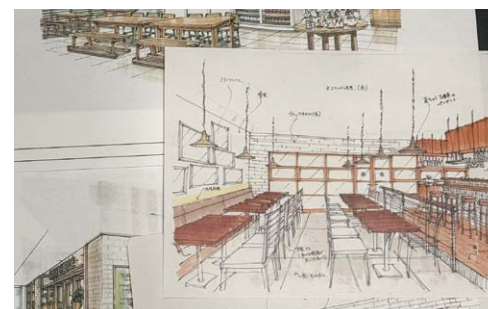
学生時代と今では、考えや価値観にどんな変化がありましたか?

〔紙本〕好奇心はあまり変わってないですね。僕自身、夢を見がちなんです。こんなにつくれたらいいとか、仕事に取り入れたら面白いとか妄想しつづけて、気付いたらこの年になっています。今だに思いついて急に模型をつくり始める時もあります。

〔鄭〕私は建築に向き合う考え方がアップデートされたなと思います。生き方は私もそんな変わってなくて、桑沢の時から面白いことを常にやっていたいなって思います。

〔折原〕僕も根っこは変わってないですね。きれいなもの、美しいものをつくりたいというところはずっと同じです。それを実現するために、快適にプロジェクトを進捗させるプロジェクトマネジメントに道が変わっただけです。

〔山田〕みなさんいろいろ意見があって素晴らしい。私はデザインでこうしたいっていうよりは、自分が仕事をして人を喜ばせたり、貢献したい気持ちが強くてそこは変わってません。



〔紙本〕仕事でのスケッチ



Q6

編集部から
質問！

まだ夢を持ってない学生さんに、アドバイスをいただけますか？

〔鄭〕私、在日朝鮮人なんですけど、日本で少数派としてどう生きるか、自分と向き合う教育を受けるんです。当時は嫌でしたが、今思うと自分にとってなきゃいけなかったことだと思っています。嫌でも自分と向き合って、自分を知ること。旅もいいかもしれないですね。旅に出て知らない場所に行って、綺麗な景色を見ながらなんで私はここにいるんだろうと考える。そんなふうに、なんでもいいから自分できっかけをつくってあげるといい。それでもやりたいことを見つけられなかった子は、雑誌をパラッと見て、いいなって思ったところに飛び込んでみるとか、行動してみた方がいいと思います。

〔紙本〕デザインの学校に入るからには、デザインをやっていればかっこよくなれるとか、こんなデザインに惹かれるとか、雑誌で何か作品を見てそう思うトリガーが自分の中にあるわけです。なので、実際にそこに行って体験してみたいと思う。家に引きこもって SNS ばっか見るより、

外に出て何か知らないものを見たいと思います。海外に行くでもいいですし、釣りが趣味なら釣りしながら考えてもいいし。何かやることできっかけは生まれるんです。若い頃なんて何も知識がないから、知識を入れるために「とにかくやってみる」のが一番大事だと僕は思います。

〔山田〕分からないことをノートに書いてみて、可視化してみたいかがでしょうか？

〔折原〕僕はなんでこれやりたいんだろうって深掘りをしてました。美しい空間をつくるにはどうしたらいいか→ お金がかかる→お金をかけられる空間はどんな空間か→お金持ちのための空間→「ブランド」で働くというように、僕はどんどん細分化していきましたが、そうすると自分の頭の中の構造が明快になってくるんです。なのでこれがやりたい、の次にどういう行動をしたらそこに行けるのかを考えられたら、将来の動機付けになるんじゃないかな。

番外編

今
の学生に
おすすめしたい○○鄭さん
おすすめ

瀬戸内へ行く

「瀬戸内」です。私も桑沢時に行ったのでおすすめです。東京から遠く、見るものも沢山あるので、計画と資金繰りが手間なんですけど、そこが良いんです。是非面倒な作業をやって欲しいです。学生は「時間がない」「お金がない」が口癖ですが、行く気が無いだけだったと今になって私は後悔しているので、自分の価値観を広げるためにも、ぜひ行って欲しいです。

折原さん
おすすめ

LinkedInへの登録

自分の進みたいキャリアを歩んでいる方を見つけて、その方がどんな経歴でその職に就いたのかが分かります。色んな職種が増えている現代で、情報を自ら取りに行く手段として良いです。



学芸出版社

『海外で建築を仕事にする』

16人の建築家によるエッセイ集で、海外で働きたい方を勇気づける体験談が沢山です。

紙本さん
おすすめ

リアル＆アナログを動いて体験

画像越しの世界が広がっている中、ディテールまでも画像で見えてしまいます。デザインは全てのものに影響することなので是非『リアル＆アナログ』を動いて体験してほしい！

- ・「とにかく観る」街に歩いてたら、写真を撮る、モジュールを測るなど。
- ・「仲間や他分野の人と交流してみる」違う分野の仲間が違う新しい視点を与えてくれる。
- ・「好きを深掘る」映画の背景になった国や場所に行くなど。

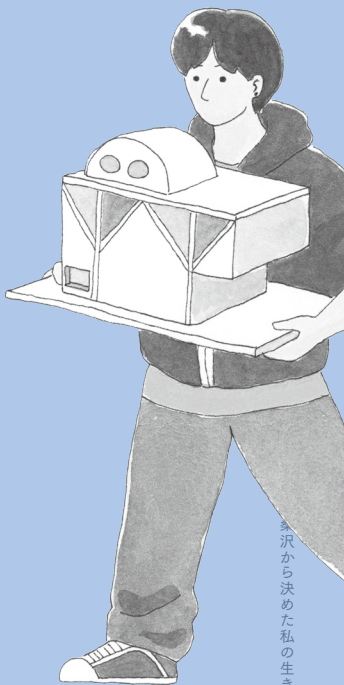
以前にイタリアのプラダ美術館へ訪問した際、アートはもちろんウェスタンダーソンが監修したカフェで映画の1シーンに触れられた気がしました!! 行くことで海外、アート、映画などを同時に体験することは大変貴重に感じたのを覚えています。またこれらを外にアウトプットすることもおすすめしたいです！



卒業制作

篠崎 隆ゼミ
P.16比護 結子ゼミ
P.22

デザイン演習

エレメントデザインIIIA
P.30エレメントデザインIIB
P.32エレメントデザインIIA
P.34インテリアデザインIIIA
P.36インテリアデザインIIB
P.38インテリアデザインIIA
P.40住環境デザインIIIA
P.42住環境デザインIIB
P.44住環境デザインIIA
P.46専門技術 インテリア CADIII
P.48インテリア CADII
P.50専門講義 現代建築論 / 建築史
P.52基礎 基礎デザイン
P.54授業風景
P.55

桑沢から決めた私の生き方！



課題 観察すること、そして身体へ

クラス 篠崎 隆 ゼミ

講師 篠崎 隆、高平 洋平

1.



PROJECT

fair

—— 馬瀬 日向子 MASE, Hinako

空間に幸せを広げる「空気以上家具未満、パーテーション以上棚以下」の作品である。自立するはずのない布が自立している不思議さや、布の柔らかさ、不定形さが、空間に存在しているを感じさせないような佇まいをつくり出す。帰り道に拾った小さな植物や摘んだ花、自分のお気に入りのものなどをそこに置き、ふとした瞬間に置いたものが目にとまり、記憶が蘇ることで空間に幸せが広がり漂うのではないかと考える。

POINT

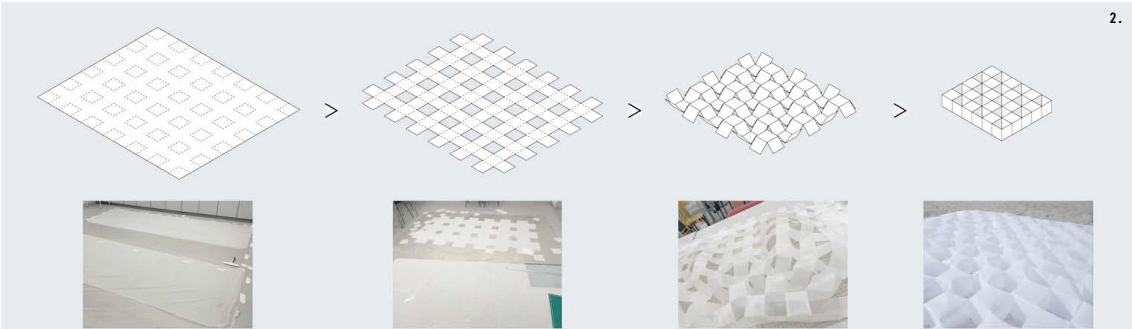
作品のタイトル「fair」は作品のコンセプトである家具(furniture)と空気(air)が由来。文字通り空気のような家具である。

- 1. 全体像。グリッドが風でゆらめく
- 2. 制作プロセス
- 3. オーガンジーの2枚重ねがモアレを描く
- 4. 布は薄いので背面が透ける
- 5. 何気なく拾ったものを置く棚、という設定
- 6. 天井から吊り下げて設置もできる

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

17

2.



オーガンジー（布）を2枚重ねるとモアレ模様ができることを偶然発見。2枚重ねた布に PVA を塗布すると、モアレ模様とバリツとした強度をもつ薄い板状の素材が出来上がる。それを等間隔に正方形で切り抜き、山折り谷折りをした凹凸のグリッドを折っていく。グリッドの奥行きと同じ幅の布を補強材として横に編むように通して接着することでこのグリッドが作り出されている。

3.



4.



5.



6.





PROJECT

Trace of Absence

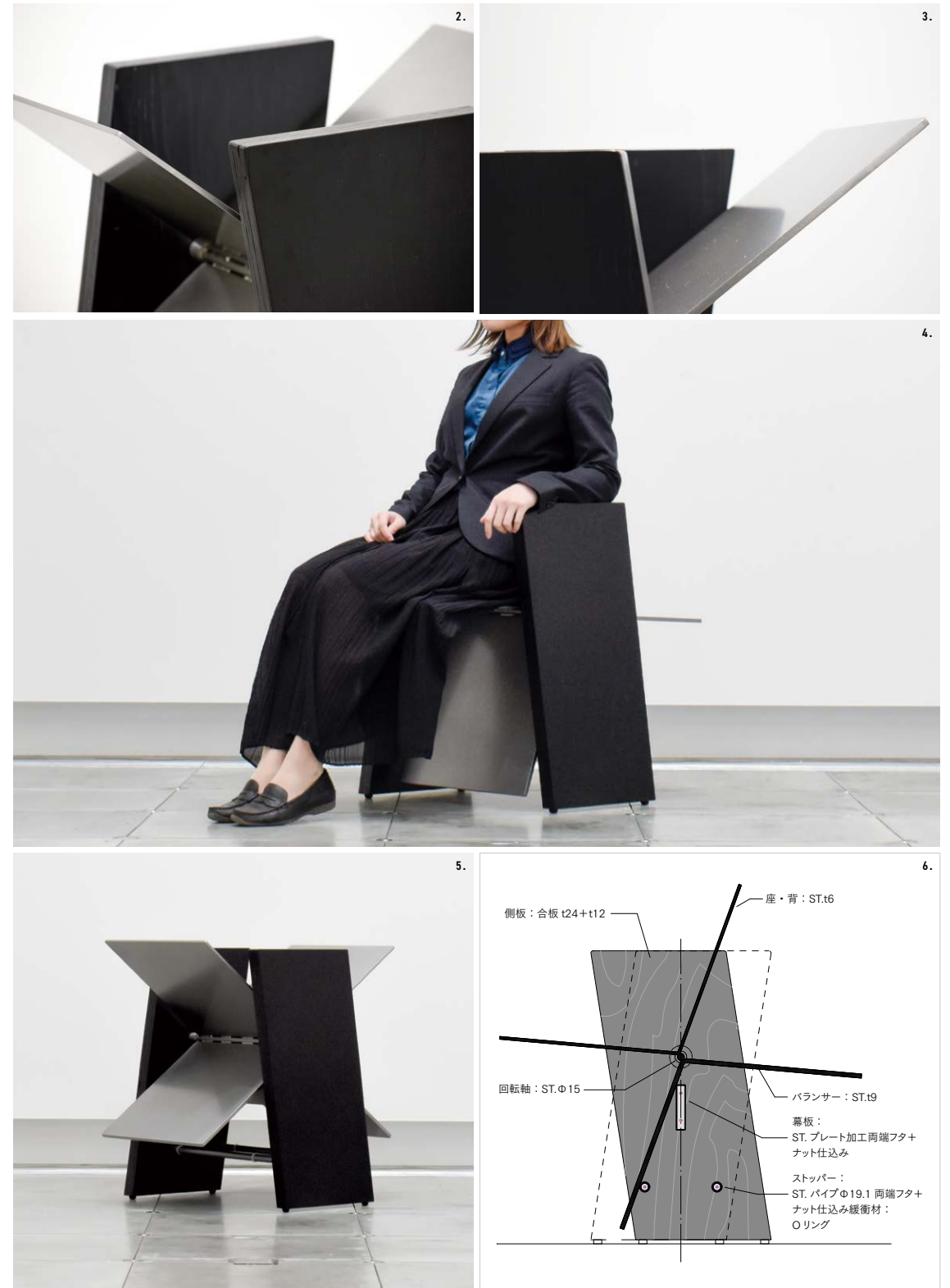
—— 齊藤 まどか *SAITO, Madoka*

人が立ち去った後の微かな揺れによって、そこにいた人の存在の余韻を空間に刻む椅子である。黒い合板とスチールによる冷たい質感は、存在の温かみとの対比を生み、記憶や情緒を生み出す。日常的に人が行き交う場に設置することで、人の存在の痕跡を静かに伝える家具を目指した。

POINT

中央の軸を中心にステンレス鋼製の背・座面が回転する。座っていた人が立ち上がると、揺れが痕跡となって少しの時間残る。

1. 正面 2. 斜めから見る(拡大) 3. 側面(拡大) 4. 使用イメージ 5. 斜めから全景 6. 断面図



講 評 篠崎 隆 ゼミ

講 評 篠崎 隆

ゲスト 寺田 尚樹(建築家・デザイナー)

この世に生まれてからわたしたちは、初めて体験するこの世界の領域を少しずつ広げていく過程において、経験したことに対しては既にわかったつもりになり、さらに新しい体験の方に興味を向けつつ感覚を更新してきた。もちろん、目に入るもの、聴こえる音、香りなど、すべてのことにいちいち気を取られていては日常生活に支障をきたす。それらを分別して無視するためには、そこに反応する感覚や考察しようとする気持ちを抑え込む能力をかなり使っているように思える。

当ゼミではまず、このように感度を調整していた感覚や好奇心を再び活性化させつつ、日常のさまざまなものごとやひとの振る舞いなどを丁寧に観察する。そこから身体、行

為、感覚、場、素材などについて考察をおこなうとともに、それらを通して各自のテーマを探し出し、家具などの身体と関わるエレメントというカタチをつくった。

見渡す限りモノの溢れたこの世界で、単なる表面的なスタイリングではなく、きちんと根っこの部分まで深掘りした上で、そこから新たなカタチをつくりだすことは根気のいることだ。だからこそ、いま、ここでつくる意義があり、それはこれから先を生きていくみなさんの力にもなるはずだ。そのような過程を経て生み出された2作品をここに評してみる。

馬瀬日向子の「fair」。「空気以上、家具未満」というものの在り方について、ずっと手を動かしつつ考え続けた作者が現時点で辿り着いたかたちは、コンセプトを超えた佇ま

いをもつ。「パーテーション以上棚以下」というそれは、収納力や耐久性といったフィジカルな機能よりも、そこに置かれるものの受け止め方、それら同士の関係、置く人の微細な心の反応、周囲の空気との対話など、異なるフェイズの機能に気づかせてくれる。

齊藤まどかの「Trace of Absence」。冷ややかなその椅子にそっと腰をかけ、しばし時間を過ごし、また立ち上がると、わたしたちは少しだけあたたかで、穏やかな気持ちになる。そのような気持ちも含め、ゆったりと揺れるその椅子の振る舞いは心地よい残響のようでもあり、そしてまた誰かが引き継いで座っていくことは素敵なストーリーだと思う。



▲最終講評風景。

篠崎 隆 ゼミ その他の卒業制作

BETWEEN STOOL

安田 存人 YASUDA, Aruto



FLOWING

HAO MENGJIA



rack III

白石 真心 SHIRAISHI, Mako



clover

郭 千毓 KAKU, Sen-iku



ゆれっと

高橋 象千 TAKAHASHI, Katachi



KaGaKu

木下 麻璃弥 KINOSHITA, Mariya



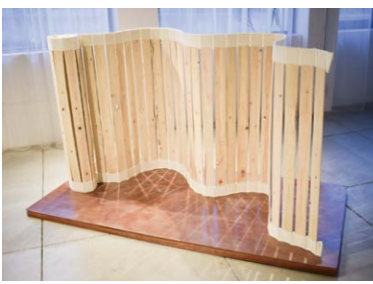
conver 話

敷浪 然太郎 SHIKINAMI, Zentarou



knot°

小嶋 陽奈 KOJIMA, Hina



たおたゆ

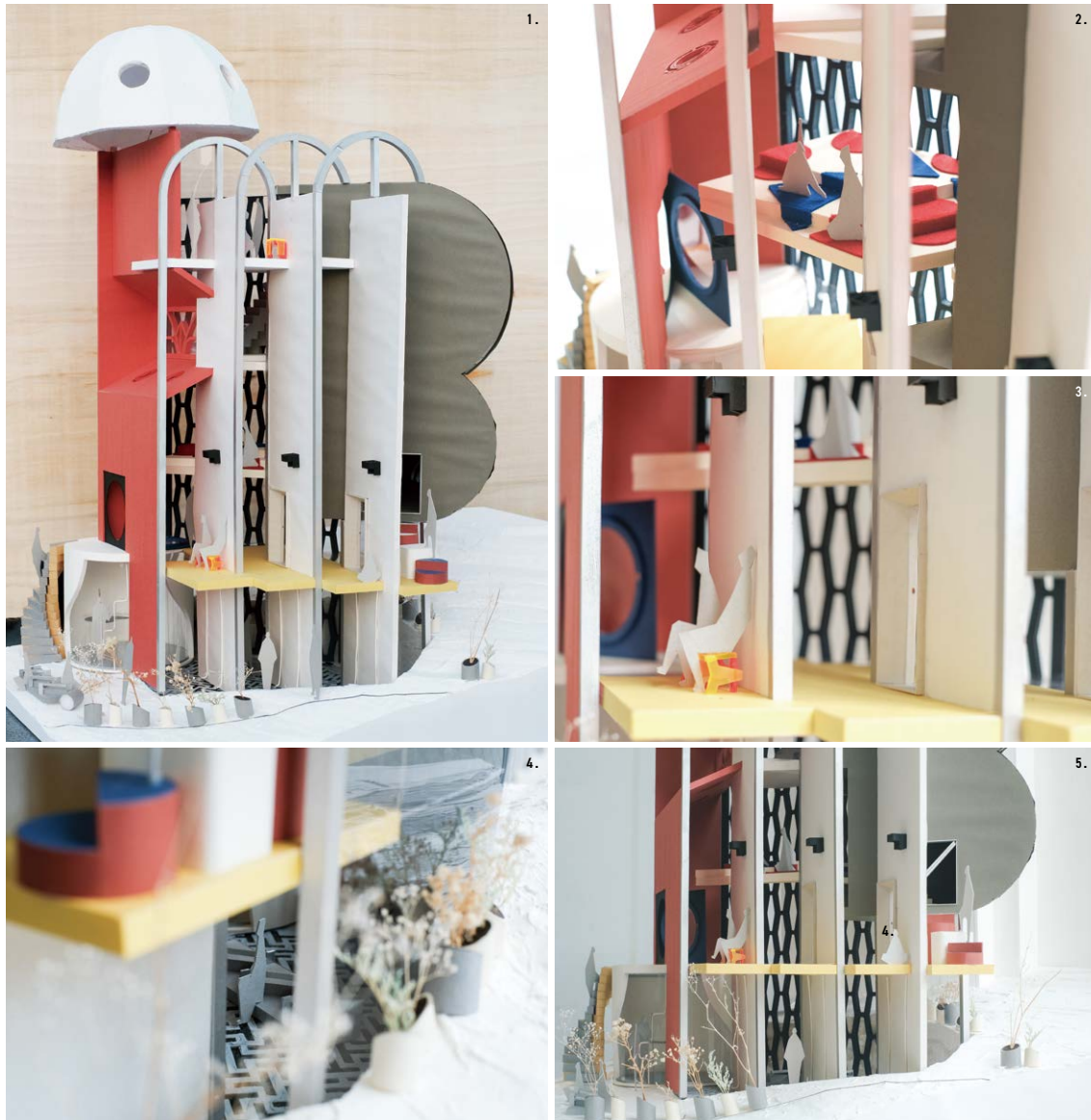
伴野 由布子 BANNDO, Yufuko



課題 「わたしのオクシブ」

クラス 比護 結子ゼミ

講師 比護 結子、大松 俊紀

PROJECT
奥渋谷 briCOLLAGE

— 小野 翠 ONO, Midori

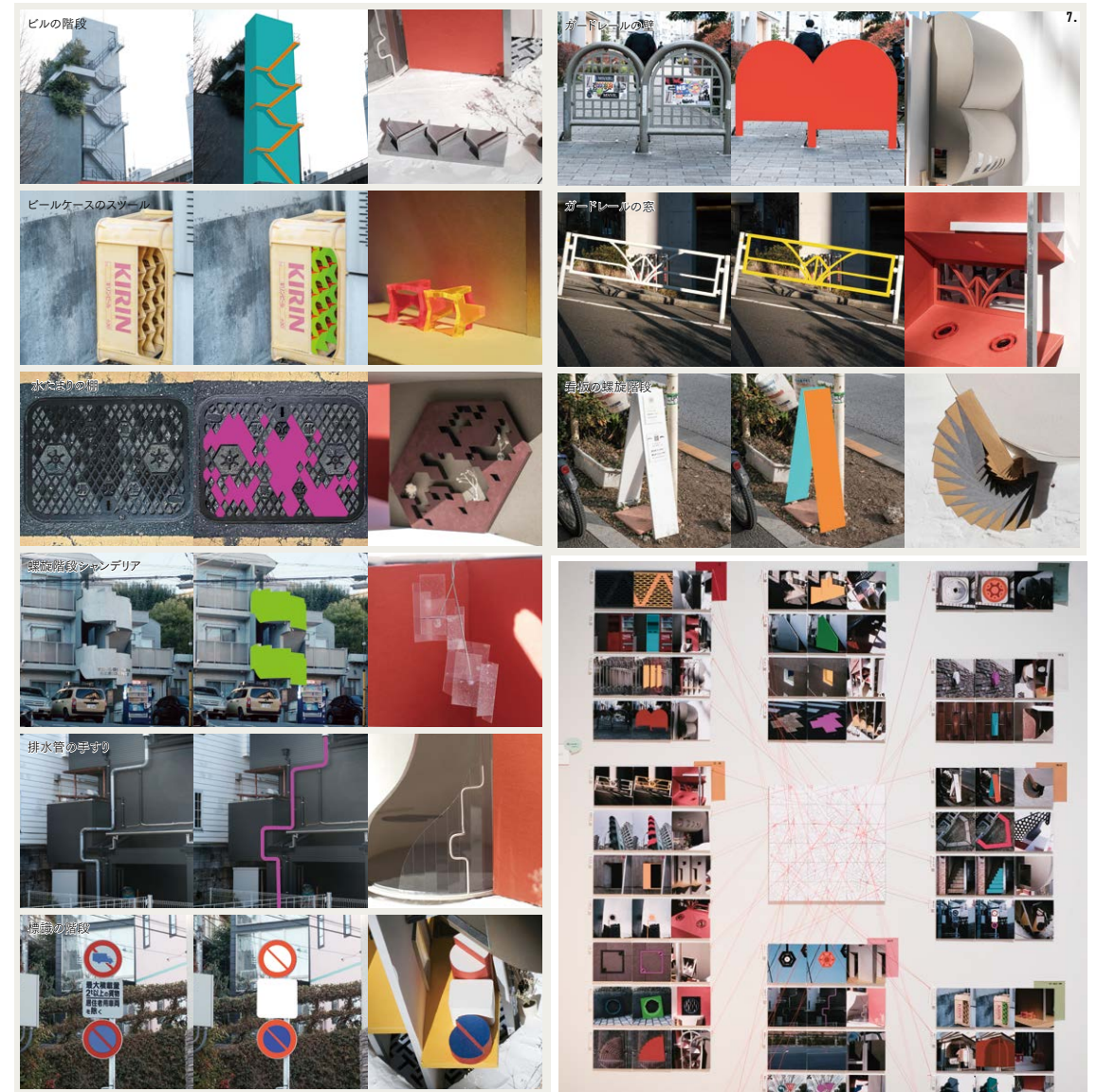
建築の生成過程に疑問を持った。空間や建築がもっと我々の日常と地続きにならないだろうか。そこで日常に存在する様々なモノを元に、空間や建築を構成する手法とプロセスを研究した。「奥渋谷」と呼ばれる神山町エリア300m × 300mを敷地とし、そこで見つけたモノを一定のルールに基づき組み合わせ、1つの建築を作る。見つけるモノは、奥渋谷にある民家の壁、水たまり、道路標識、道端に落ちる影など、様々。実際にこんな建築が生まれれば「この床、私の家の外壁の形なんだよね」なんて会話が生まれたりするのだろうか。

POINT

奥渋谷の日常に転がっている「カタチ」をサンプリングし、さらに元々と異なる用途に置き換え組み合わせた空間。従って、奥渋谷でしかない、奥渋谷オリジナルの空間が生まれる。

1. 全景 2. 2F入り口から覗く 3. 2Fの様子 4. 1Fを見る 5. 道路側から見る。まちに対して開けた建築を目指した 6. サンプリングのダイアグラム 7. 探集から組み立てまでの流れ。3枚の画像の左から、実際のもの、抽出した部分をトレース、模型写真

通り慣れた渋谷を最後の1年でさらに深掘りし、気づかなかった渋谷の一面を探る。「奥渋谷」と呼ばれるエリアの300m × 300mをサイトとし、ゼミ前半は街を観察し分析する。大きな公園、高層ビル、暗渠、緑道、昔ながらの商店街、高低差のある地形、商業、大使館、住宅、観光などさまざまな要素が凝縮されている地域。これを理解し、今後どのように変わっていくとよいのか、皆で考え共有する。後半では、このエリアで各自「場所」を選定し、少し先の未来の空間をデザインする。商業、住宅、観光の共存、街の魅力を増幅させる商業施設、プライバシーを確保しながらもワクワクする暮らし、自然や歴史を感じられる街並みなど、各自の視点でテーマを見つけ、作品を制作する。



卒展の様子。探集した全ての要素が一目で分かるような展示方法を模索



PROJECT

Roots

— 井田 琴弓 IDA, Kotomi

もしも建築物が植物のように、根を張って生きていたら。奥波の歴史を辿る中で、暗渠化され地下を流れる小川や、地下から発見された貝殻の化石など、見えない奥波の「地下」には、まるで眠っている記憶があるように感じた。人に大切にされる建物は植物のように強く根を張る。そんな地下の世界を舞台に、思い出のルーツを辿る主人公と、不思議な地下生物たちの物語を描いたアニメーション作品である。

POINT

奥波の実際の風景を緻密にリサーチし、そこに住む架空の老人とその家族、そしてその地下に広がる別世界の不思議な世界を5分間のアニメーションで描ききった。

1. 作品タイトル
2. 地下世界の祖母宅
3. 地下世界の商店街
4. 小川跡地の緑道
5. 地下世界のおこべ建築群
6. 奥波の商店街
7. 祖母宅を見つめる主人公
8. アニメーション制作背景



作品 Instagram

作品の生い立ち

ゼミテーマ「シブヤの片隅で」

「奥波谷」の限られたエリア内を舞台に空間を設計する

舞台が地下となった理由

「奥波」という土地を知るために歴史を調べ、私が興味を持ったのは大きく2つ

「春の小川」の舞台となった小川が、かつて奥波に流れていたが現在では暗渠化され地下を流れていること

その昔、奥波の地下から大量の貝殻の化石が発見されたこと

このふたつの歴史の共通点でもある「地下」を舞台に空間設計をすることとした。

アニメーションで空間表現

空間を模型や図面ではなく、アニメーションで表現するために意識したのは「視点」である。奥波という土地は高低差があり、街中を見上げたり見下ろしたりする道がいくつもある。そんな「視点」の差を地下まで下げ、地下から見えた地上、我々が見る地上、建物や物たちが見る我々、など様々な視点から描くことを意識した。

「視点」を街中のあらゆるところに置くことで、様々な観点から奥波と言う空間を体感することが出来る。それは模型や図面では表現の出来ない、新たな空間表現の仕方ではないかと考えた。

また、人間の目に見る視点の世界の全てでは無いということを、このアニメーションを通して表現することを意識した。

手描きアニメーションにした理由

幼い頃からアニメが好きだったが、アニメーションの制作過程、描く側の苦労やこだわりを知ってから、「アニメーション」と言うものに強い憧れがあった。しかし、自分で描くにはハードルが高いように感じ、今まで手を出せずにいたが、卒業制作と言う機会に思い切って描いてみようと思ったのがきっかけである。

独学からのスタート

アニメーションに携わる人々のインタビューなどを見るのが好きで、アニメ制作の知識がついていっているように感じていたが、「知っている」と「出来る」は全くの別物だとあらためて感じさせられた。これまでも数秒の簡単なアニメを描くことはあったが、5分間画面が動き続ける作品を作った経験はなかった。ソフトの使い方から作画の基本、初步的な編集方法やストーリーの組み立て方など全てが手探りで学びながらの制作だった。

全ての工程を1人で

今回の作品は、ストーリーや設定はもちろん、背景を含む全ての作画と編集、SE(効果音)の収録から編集までを1人で行った。

全てを1人でやることに関して苦労した面も多いが、その分より深くアニメーションで表現することの面白さを感じることが出来た。

リスペクト作品

作画や作品の参考にしていく作品が主に2つある。1つめは、キュウライさんの「矢おれたお爺」作品の質感と世界観。そして効果音を1人から自分で揃えるということと要素を参考にした。2つめは、カートゥーンネットワークの「Adventure Time」私のパズルであり、アニメーションを作りたいと思ったキッカケ。地下世界のデザインのひとつに、もぐらが現れるシーンがあるが、あれはAdventure Timeのオマージュである。

地下生物のヒミツ

地下世界のこもった音。家で飼っている犬のお腹の音を録音したもの、水中の音で出来ている。お昼寝をする犬のお腹の下にマイクを入れ、呼吸や鼓動、腸の動く音の録音。よく耳を澄まして聴いてみてね！

主人公と祖母

主人公は奥波の祖母の家で育ち、社会人になると同時に奥波を離れた。四十九日を迎えてもなお祖母の死と向き合っていない主人公は、気持ちと遺品の整理のために奥波へ向かう。

地下生物

奥波の地下から発見された貝殻の化石がコアとなり周りの土を身体に模して行動する謎多き生物。

彼らの体は柔らかく、地下世界の成分そのものなので、地下に生える建築物の修復などでもできる。地下に生えた建築物の根で暮らしているが、その生活はまるで人間の猿真似をしているかのようであべこべである。個体差はコアの貝殻の大きさと関係していると考えられる。

地下世界の建築物

地下世界には建築物の根っこが生えている。建築物は生き物であり、地上に見えている建築物の築年数で根も伸びる。大切にすればより強く大きな根を張り地上の建築物をより強くする。人が住まなくなると建物が駄目になってしまうのは、地下の根が枯れていってしまうせいである。根は地上の建物を不規則に模倣して伸びていく。一見すると普通に見えるが、扉が開かなかったり家具の位置がおかしかったりする。

地上の建物が壊れると地下の根も崩れていく。崩れた根は次第に地下世界に溶けて消えてしまう。だが溶けるまでに時間がかかるため、入れ代わり立ち代わり同じ場所に建物が立てられると土壌が安定しない。

愛されていた小川

かつて「河骨川」と呼ばれていたその川は美しく、多くの人に愛され、童謡「春の小川」という作品のモデルとなるほどだった。そんな川も現在では暗渠化され、地下を流れていると言われているが、多くの人は忘れ去られている。しかし、人々の愛に恵まれた川は、その美しさを保ったまま地下世界のオアシスとして輝き続けていた。

宙を流れるその川は奥波の地下世界ではシンボルであり、地下生物たち崇拝的である。地下生物たちは願い事があれば川に祈りを捧げる。一説によると、地上生物と地下生物が同時に川に折れば、その願いは叶うと言われている。それを信じて今日もまた地下生物たちは地上生物を観望し、祈りを捧げている。



PROJECT

toutou

—— 渡會 郁香 WATARAI, Ayaka

奥洪の屋と夕方光の変化から、この街は光により魅力が増すと感じた一方、人々の関わりは希薄で寂しい。そこで街に安心感を与え、開かれた場所となる高層シェアハウスを計画。高さ48mは街のどこからでも見える目印になる。1Fと2Fにはお店と共有キッチンを設置。各フロアは2部屋。住む人は中と外を行き来し生活することで、街に繋がる意識を持ち、住民同士も接し合える。「内」に閉じがちな現在の奥洪住宅に「外」で過ごせる空間を多く設けた、人の気配が感じられる、街に開いたシェアハウスである。

POINT

照明のあり方を手掛かりに、建築空間をデザインしようとした作品。小さな敷地に聳え立つ塔のような照明建築は、奥洪の新たなシンボルとなり、灯台のような存在へと。

1. 全景 2. 5F～10Fの平面図 3. 奥洪の街との関係 4. 奥洪で最も高い建物と同じ高さに 5. 断面図 6. 共有フロア(7F)で団楽する住民と、個の時間を満喫する住人 7. 個人ベランダで過ごす住民たち 8. 街に関わる全ての人が入れる1F(おでん屋)と2F(共有キッチン) 9. 「外に開く」を意識した塔全体のエスキース

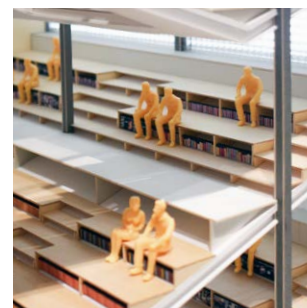
あそび山

古賀 けいと KOGA, Keito



Bibliophilia

森 玄稀 MORI, Genki



潮騒の浮寝集落

植田 乙葉 UEDA, Otoh



三重認識

真武 希光 MATAKE, Nozomi



BALCONY scape

稲垣 歩 INAGAKI, Ayumi



つながみち

西嶋 萌花 NISHIJIMA, Moeka



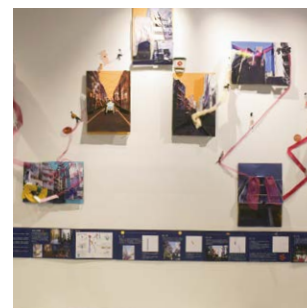
常ふ

鈴木 日和 SUZUKI, Hiyori



舞台「美女と野獣」

鶴間 ころろ TSURUMA, Kokoro



るくるくのさんぽ

黒田 楓乃子 KURODA, Kanoko



身近な街で、気づかなかったことが見えたり感じたりした瞬間、とてもワクワクするし、そこからの街の見え方が変わったりのする。そんな日々の気づきが自分のデザインの源泉になっているように思う。3歳児の目で見、大人の頭で分析する、それが最強なのではないか。学生には「解像度を変えて観察してみよう」とか「既存概念を拭い去ってニュートラルな心で感じ取ってみよう」などと言ってはみてうまく伝わっていないように思う。

そこで、それを体験しながらつかんでもらうため、卒業制作にとりかかる前にいくつかの課題に取り組んでもらった。桑沢の近く、奥渋に300m四方のエリアを定め、そこを歩き3歳児の目と大人の脳を往復してもらう。初日、まずは教室を出てひたすら街を歩く。メモやスケッチはとらず、ただ感じながら歩く。そして記憶に残った感覚を頼りに独自の地図を製作する。次にまた街を歩き、スケッチに残す。街で感じたことをそのままアウトプットした上で、自分が何を感じ取っていたのかを分析する。そういったことを何度か重ねてゼミで共有していった。後半の卒業制作も同じエリアで各自サイトとテーマを設定し、制作を進めた。ちなみにこのエリアは高低差のある特徴的な地形で、代々木公園と井の頭通り、宇田川の緑道、商店街、大使館や大邸宅のある住宅地からアパートや住宅の密集地までさまざまな要素が凝縮されているので、300m四方の中でも独自のテーマを見つけやすいのではと考えて設定している。

テーマ探しには試行錯誤もあったが、それぞれの学生が街を見る視点は興味深いものだった。不思議なカタチや現象を蒐集するものや、通りに表出した住宅のバルコニーに何かを見出そうとするもの、街の灯りに着目したもの、川の痕跡から物語を紡ぐもの、異なる顔を持つ通りを繋げようとするもの、街全体を舞台ととらえるものなど自分の興味と街で

▼最終講評風景。



▲最終講評風景。

の発見を手掛かりに作品づくりを進めた。表現についても模型や図面だけでなく、半立体の作品や絵巻物のようなイラスト、アニメーションなど、独自の発想から新しい表現に挑戦した学生が多かった。以下、作品を個別に講評する。小野の「奥渋谷 briCOLLAGE」は、街をゲームボードのようにとらえて任意の場所からカタチをピックアップし、コラージュによってひとつの建築への統合を試みた。どんなカタチを発見、抽出し、何にどう加工し、どう組み合わせるか、そこには無限の可能性があり、試行錯誤を重ねていった結果、多様なスケールのエレメントが重なりあう見たこともない空間ができあがった。

井田の「Roots」は、アニメーションで街や空間を表現した意欲的な作品。アニメーションをつくりたいという思いに対して、自身の空間的視点を盛り込むようリクエストした。作品内の空間設定や空間をたどるストーリー、アングルの変化などエスキスを重ね、街の歴史を背景にしながら異世界を描く独創的な作品に仕上がった。アニメーションを一人で作りあげるにはかなりの作業が必要だったと思うが音声にもこだわった完成度の高い作品になった。

渡會の「toutou」はシェアハウスのタワーが街の灯となる作品。街の灯りをリサーチし、照明だけではなく回り込む光や影、反射など、多様な灯を生み出す建築の形を模索した。時間や住民の生活とともに光が変化していく姿が印象的な作品である。

学生たちにとって、1年間、ひとつの街について考えつづけるということは初めての体験だったと思うが、1年前とは違う視点が開けたのではないだろうか。この経験がこれからの創作に活かされることを期待したい。



篠崎 隆 ゼミ



比護 結子 ゼミ



Slit Box

四角い箱をどんな「椅子」にしたいかという問いから生まれた。6面全てにスリットを入れ、様々なものを差し込むことによって生活に合わせて背やテーブルをカスタマイズでき、使う人や置く場所で変化する椅子を考えた。庭に置く人はすき間から植物が生えてクッションになったり、掃除が好きな人は簾を差し込むと背もたれになりひと休みできる。

スリットにものを差し込むことで椅子として完成する。使う場所、人、風景によって椅子の表情も変わってゆくだろう。



Ice Candy

背もたれと後脚が1つになった3本足の椅子。使い手の好きな色、好きな丸みに調整することで、その人の個性が出る。同じ椅子でも1つは角を取り丸く温かみを感じられるよう、もう1つは角があり固く重みがあるように、角をどう取るかで印象が変わる。

同じパーツで組み立てられた2脚の椅子だが、面取りの有無だけで対象的な印象を与えている。

課題 座るインテリアエレメント

クラス エレメントデザインⅡB

講師 柴山 修平



PROJECT

PEM stool

— 趙 希娜 CHO, Hina

アアルトのツールやチェアに用いられるL-レッグの技法に着目し、新しい「曲げの技法」をデザインした。スタディ段階ではアアルトに加えトナーネットやプライウッドなどの曲げの歴史を掘り下げながら素材とカタチの検証を繰り返し、「曲げの技法」そのものに座るエレメントとして表現した。

POINT

1本のPVCパイプをスパイラル状にカットすることで曲げを実現した。

1. 全体像 2. クローズアップ 3. 制作過程 4. 図面
5. ダイアグラム 6. プロポーションスケッチ 7. スタディスケッチ

「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

HAMMOCK CHAIR

— 片山 彩香 KATAYAMA, Sayaka

木とロープのみで構成された彫刻作品のようなハープチェア(ヨーゲン・ホヴェルスコフ/1968年)を掘り下げ、パイン材の面材と左右に張られたロープで構成されたエレメントを制作した。座面のロープを際立たせるためにシンプルな構造とフォルムを模索した。

POINT

ゆるく張られたロープに腰かけると、ハンモックのような浮遊感を味わうことができる。

1. 座った様子 2. 全体像 3. クローズアップ 4. 図面

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

MASS stone

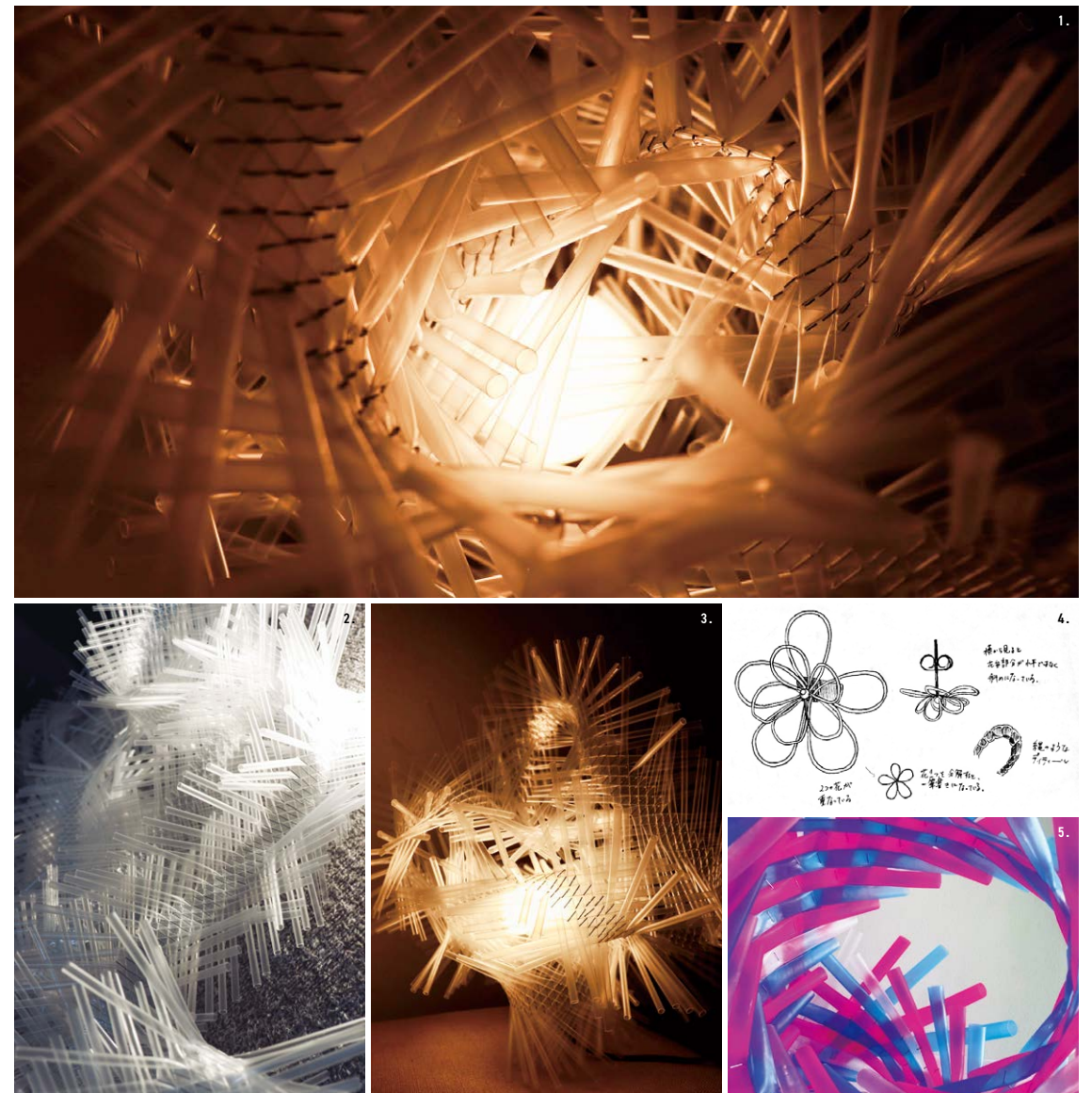
—— 趙 希娜 CHO, Hina

スケッチした紙に皺というテクスチャーが加わることでその紙自体に深みが出ることから、フロッタージュの技法を立体的に表現したエレメントを制作した。石を挟んだ塩ビ板は熱を加えることで石のテクスチャーが表面に現れる。窓辺に置けるサイズのプロダクトでありながら、アーチ構成の座れるエレメントでもある。

POINT

表面の塩ビ板に光が反射し様々な表情が現れ、置く場所によって見え方が変化する。

1. 全体像 2.3. クローズアップ 4. 実際のスケール



PROJECT

Straw cord

—— 鎌本 友莉 KAMAMOTO, Yuri

「ストローで作る一筆書き」をテーマに、十字に交差させて留めた半透明のストローを、延々と繋ぎ合わせてエレメントを構成。クロスさせたストローという制約が巻き方や捻り方によって多彩な表情に変化した。

POINT

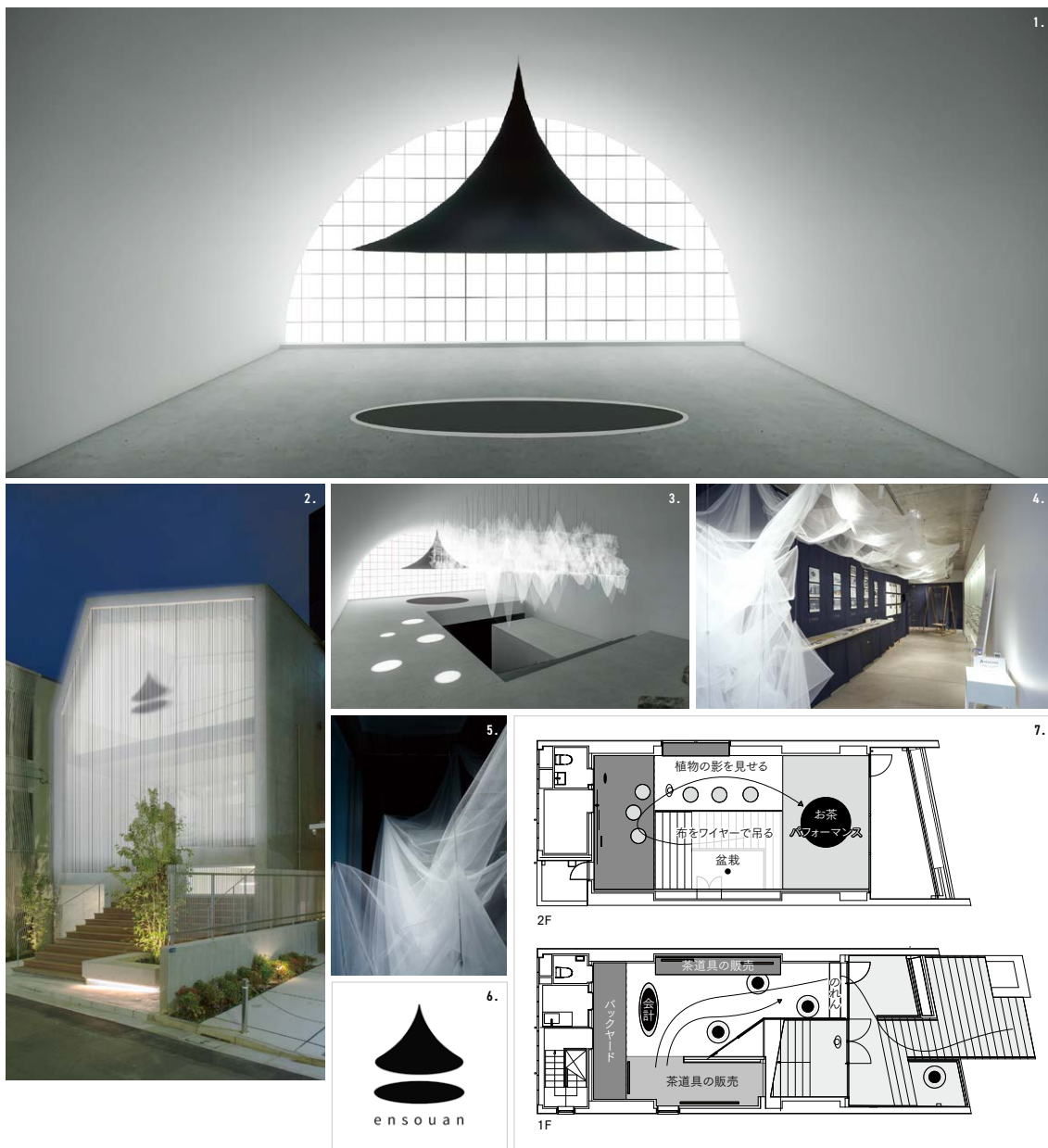
無機質なストローが動きを加えることで有機的な曲線を生み出す。

1.2. クローズアップ 3. 全体像 4. コンセプトスケッチ 5. スタディ模型

インテリアデザインが完成するまでのプロセスを体験する

クラス インテリアデザインⅢA

講師 浦田 孝典



PROJECT

円想庵

植田 乙葉 UEDA, Otoha 数浪 然太郎 SHIKINAMI, Zentaro
HAO, Mengja

光と影の美しさを生かした新しい茶室。静寂と神秘に満ちた空間を創出することを目的とし、光と影のコントラストを取り入れながら、「内と外」の境界に新たな視点を作り出した。この茶室では、陰影を「触覚」で感じられるような、包み込まれる特別な体験を提供し、訪れる者は日々の喧騒を忘れ、静かに心を落ち着かせる時間を過ごせる。

POINT

伝統と革新を融合させることで、お茶の文化に新たな魅力を誕生させた。

1.内観パース 2.外観パース 3.内観パース 4.5.実際の展示イメージ 6.ロゴマーク 7.平面図

現存する空間を題材に、各グループで架空の店舗など商業施設を設定し企画、デザイン、プレゼンテーション、意匠設計までの一連の流れを体験。各フェーズ毎に実践に必要な事についてディスカッションを行いながらインテリアデザインが実現するまでのプロセスを学ぶ。



PROJECT

工程を空間へ

大石 日和 OISHI, Hiyori 白石 真心 SHIRAISHI, Mako
秦 瑜蔓 SHIN, Yuman 眞武 希光 MATAKE, Nozomi

1階と2階が内側で繋がっていない建物の特性を活かし、商品を鑑賞する空間と購入する空間に分けた眼鏡店を設計した。金属板を切り出して加工を加えていく眼鏡の製造工程から、柱の一部を削ったような什器を考え、空間の軸とした。商品を主役とするため派手な装飾はせず、ライン状の光で空間を魅せる。

POINT

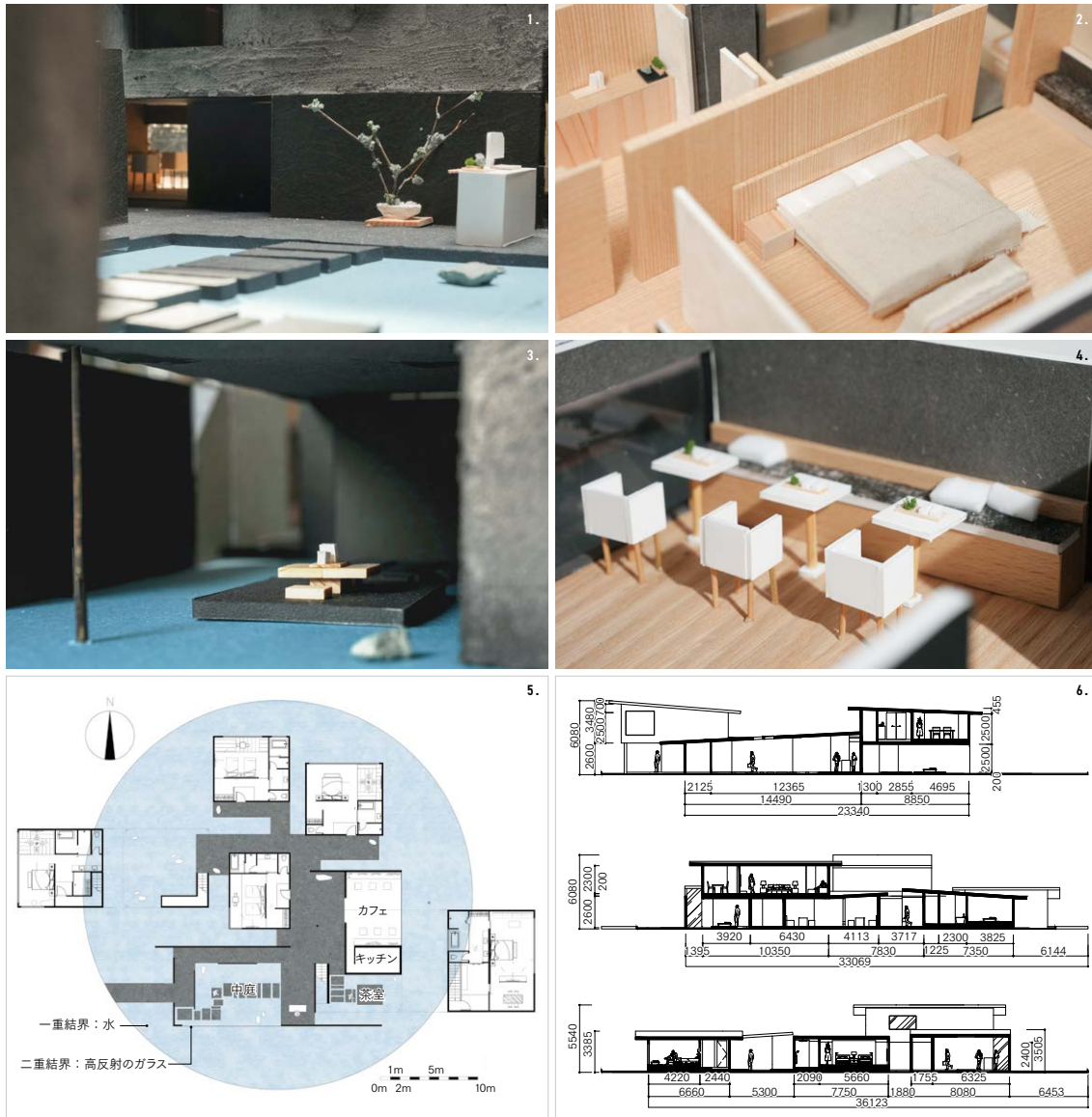
空間デザインだけでなく、ブランドロゴや販売方法等、実際の店舗運営を細部まで想定したプランニングである。

1-3.内観パース 4.ブランドテーマ、販売方法の提案
5.2階平面図 6.1階平面図 7.ロゴデザイン

ブランディングから インテリアデザインまで

クラス インテリアデザインⅡB

講師 亀田 潤



PROJECT

KYOUKAI

— DAI, Jiahui

「水に浮かぶ石」をコンセプトに、原宿の中心に静寂を提供する高級ホテルを計画した。水・石・鏡面の三要素を取り入れ、ホテルの境界を形成する。高反射ガラスの外装は、都市の喧騒を映しながらも内部のプライバシーを守り、外と切り離された安らぎの空間を作る。内装は石と木を基調とし、高級感と温もりが調和した空間を演出。玄関を通じて人々が生理的、心理的に境界へと入り込むように導く空間に仕上げた。

POINT

水と鏡の境界によって生まれた静寂は、原宿の街を感じながらも、穏やかな時間を過ごせる。

1. 受付 2. 客室 3. 茶室 4. レストラン 5. 平面図
6. 断面図

東京に新しくオープンするライフスタイルホテルのデザイナーとして、ホテルのブランドメイキングからインテリアデザインまでを設計する課題である。魅力的なホテルのリサーチから始まり、独自のテーマを決め、東京のオアシスとなるような独創的で魅力的なホテルのデザインを提案してもらう。



PROJECT

潤泥

— 磯辺 菜月 ISOBE, Natsuki

泥のように眠ることをコンセプトに、新宿の地中に巣穴のようなホテルを築いた。流れるような動線は客室のベッドまで続いており、訪れた者を現実と夢の境界を曖昧にするような深い眠りへと誘う。天井から伸びる一本の光で時間を知り、地上へもどる長い道中で、五感の有意義さに気づく。

POINT

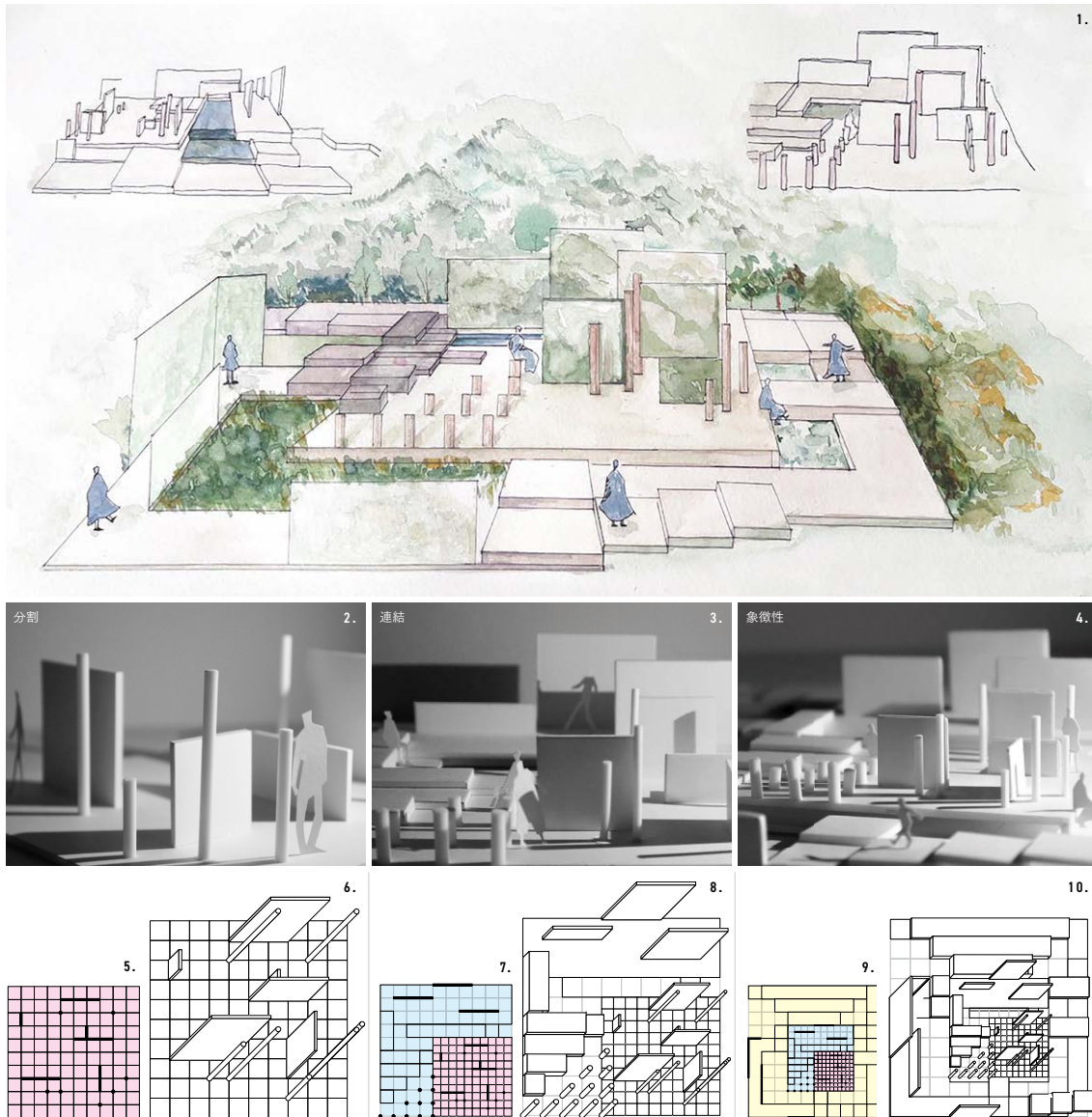
地下深くに客室を掘り下げること、新宿という大都市の中でも静寂な空間が生まれ、利用者は快適な睡眠ができるだろう。

1. 外観 2. エントランスあり 3. 客室の天井 4. 客室のソファ 5. 客室平面図 6. 客室断面図 7. 断面図

課題 インテリアデザインとは何か

クラス インテリアデザインⅡA

講師 高平 洋平



PROJECT [第一課題：インテリアデザインの原型を探る]

人間の森

— Xu, Jiayi

山中の静かな休憩場。「分割」で線と面で空間を文節化し、ここに用途の違う空間を与え、+αで自由に考察できる場所を「連結」。内部(「分割」と「連結」)空間を包み込み、環境を構成する皮膜部分を「象徴性」と表した。

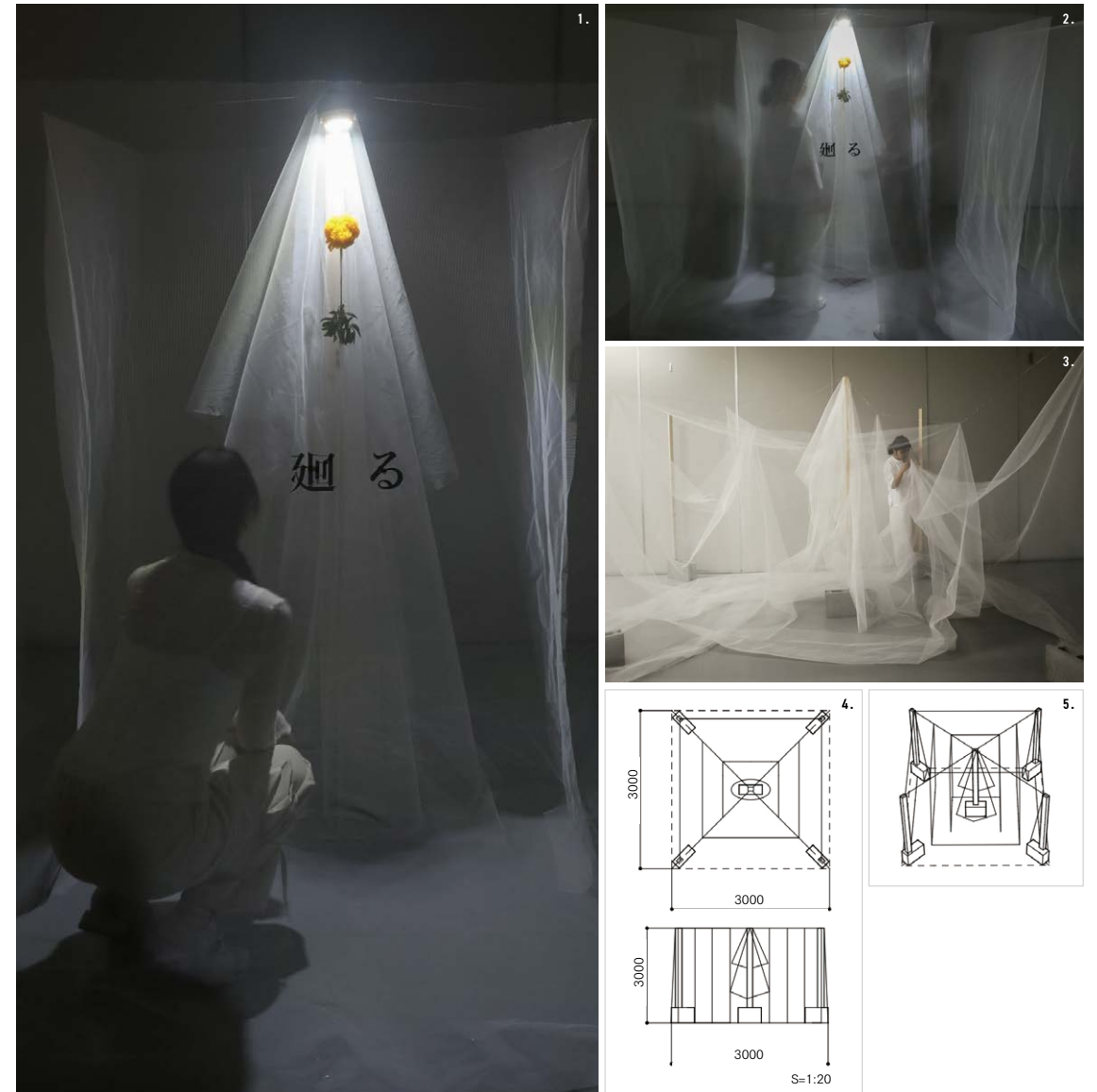
重なるレイヤーは連なる山々を連想させ、曲がりくねった道は山道のように続くような、自然と一つに溶け込む空間を表現した。

POINT

外側に向かうにつれ面がなくなること、外部との緩やかな境界を作り上げた。

1. イメージスケッチ 2. 分割_模型 3. 連結_模型
4. 象徴性_模型 5. 分割_図面 6. 分割_アクソメ
7. 連結_図面 8. 連結_アクソメ 9. 象徴性_図面
10. 象徴性_アクソメ

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る場を設計する。



PROJECT [第二課題：「一輪の花」を展示する空間]

廻る

— 加茂 勇之介 KAMO, Yunosuke 武藤 結 MUTO, Yui

有尾 ノバナ ARIO, Nobana HU, Yu

マリーゴールドは「聖母マリアの黄金の花」と呼ばれる一年草だ。日光に当てられた明るい花色のイメージの裏には、死者を送り届けるという儚げで切ないメッセージが込められている。チュールを回りながら鑑賞する動線には、鑑賞者自身が生と死の間で花と出会う緊張感がテーマにある。

POINT

チュールに沿いながら花に向かってゆっくり進んでいく動線は、人が死に向かう様子をも連想させ、考えさせられる作品である。

- 1.2. 全体像 3. 設置風景 4. 図面 5. 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

講師 小山 光

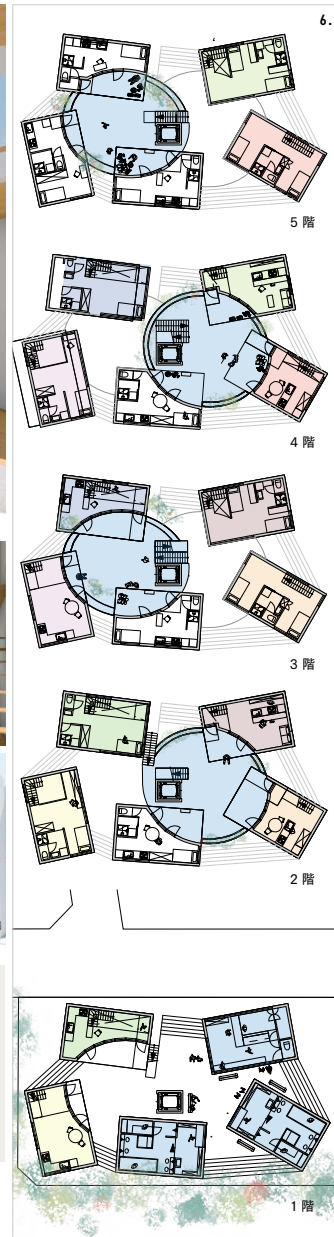


PROJECT

緩やかに混ざり合う集合住宅

— 小野 翠 ONO, Midori

中目黒の魅力的なまちと個人スペースが、共用部やテラスを介して緩く繋がり、混ざり合う集合住宅を設計した。1階には地域の人も利用できる銭湯や共用スペースがあるため、前面道路からの間口を広げて、ふらっと入りやすい動線計画を目指した。上階住戸部中央にはまちに向けた楕円の共用テラスを設け、各個室ボリュームと重なる部分を平面的に切り欠き、入居者専用のテラスとしても機能している。

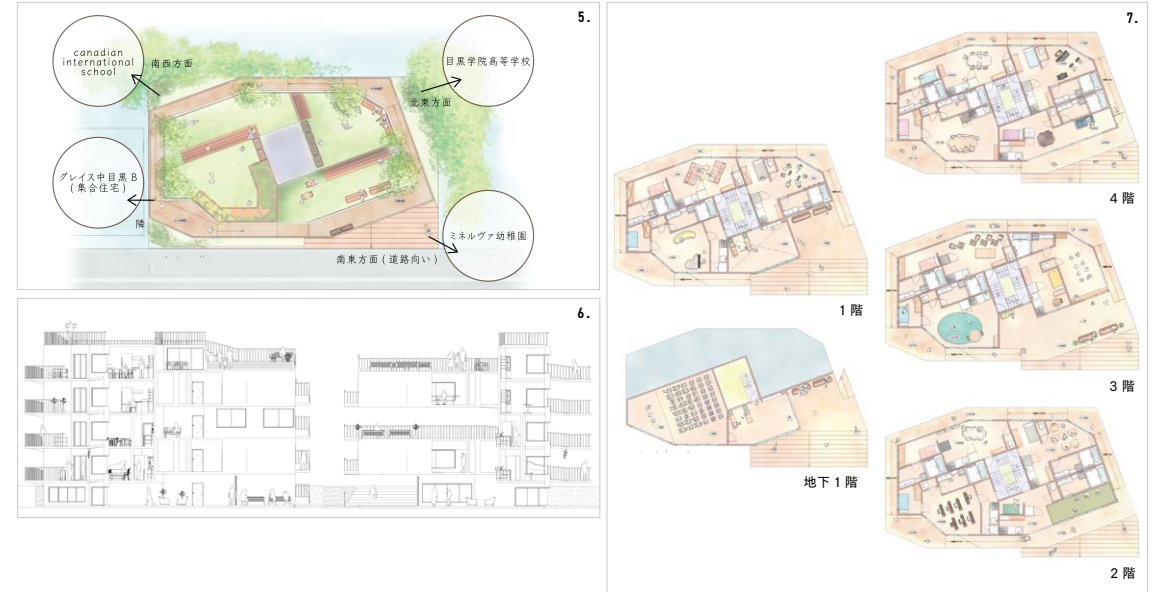


POINT

共有テラス内の一部に入居者専用のテラスがあることで、テラスを介して住人達はまち、人とながら新しいコミュニケーションが生まれる。

1. 共有テラス 2. 1階共用部 3. 居室内装 4. 建物正面道路から 5. ダイアグラム 6. 各階平面図

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。他の物件と差別化するために「+ 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

Spiralive

— 齊藤 まどか SAITO, Madoka

住民が自宅で教室を開き地域と交流することで、ともに成長を楽しむ集合住宅を設計した。螺旋状のスロープが各部屋を繋ぎながら外部と内部の境界を曖昧にし、住民同士や地域との自然な交流を生む。地域の時間や成長を身近に感じられる環境を生かし、住む人々に新しい帰属意識や充実感を提供することを目指した。

POINT

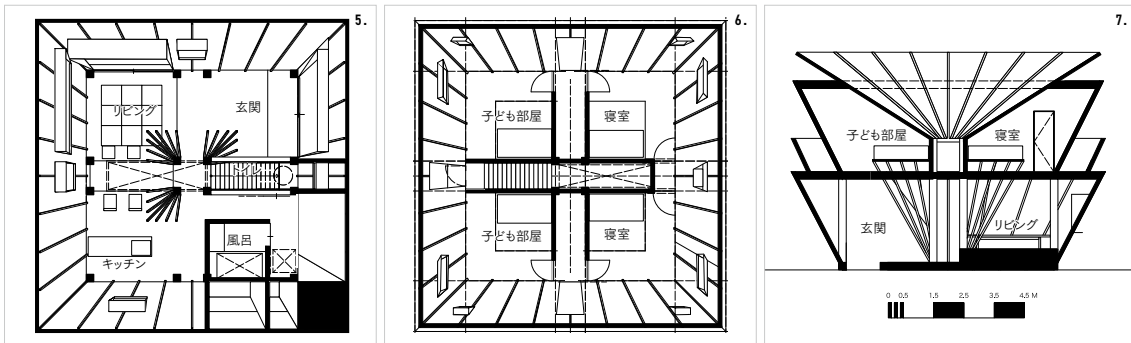
それぞれの教室には大きな窓が設けられ、外周スロープから中の様子が伺える。地下にはホール、緑の屋上テラスなど大人数が集える場所も完備。

1. メインバース 2. 建物入口 3. エントランス 4. 琴教室 5. 平面プラン 6. 断面図 7. 各階平面図

課題 ふたつの住宅論

クラス 住環境デザインⅡB

講師 大松 俊記



PROJECT

重なり傘の家

— 水神 みゆき MIZUKAMI, Miyuki

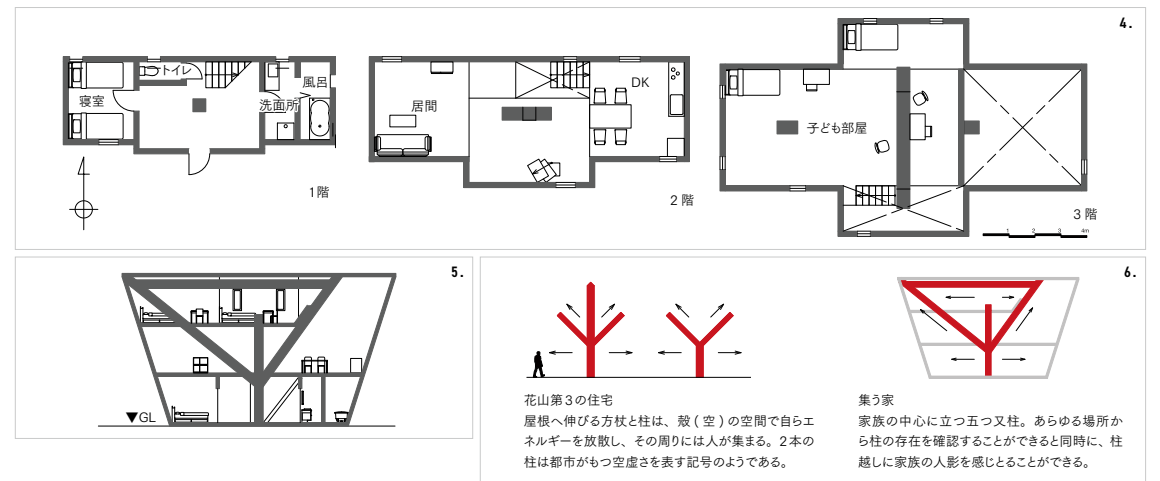
反転して重ねたから傘の隙間に空間をつくり、2階は更に4分割にすることで、家族それぞれの休息場を設ける。家族が中心を共有し、一緒に暮らす意味を再構成した住宅である。2階の間仕切り壁代わりの屋根も半透明ガラスで覆うことで、個室でも家族の存在を感じることが出来る。2階個室の床を支える柱は1階に露出し、1階にも光を取り込んでいる。

POINT

反転した傘は断面的に幾重にも重なり、家族に中心を常に感じさせる住宅となっている。

1. 断面模型 2. 左から、から傘の家、重なりの家 3. 1階中央には2階を支える柱が露出している 4. から傘で仕切られている寝室 5. 1階平面図 6. 2階平面図 7. 断面図

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

集う家

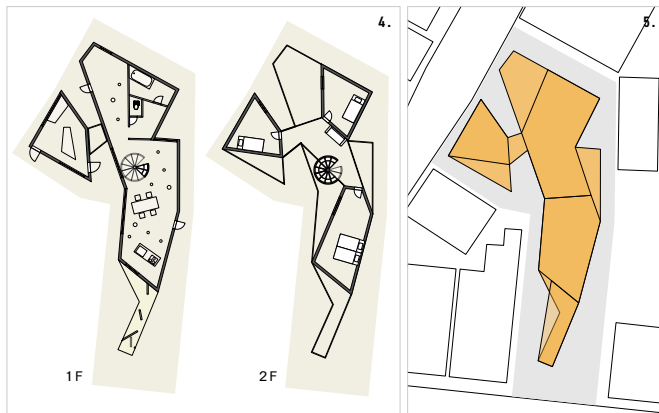
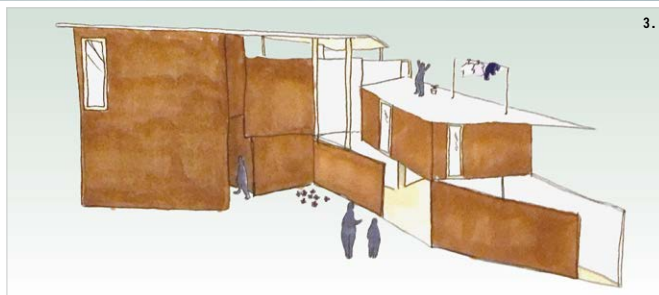
— 天野 ゆり AMANO, Yuri

花山第3の住宅の2階居間は、二層吹抜の広い空間に柱が記号のように立っていることから、人影のない都市の空虚さを感じられ、今にでも柱の背後から人が出てきそうである。「集う家」には、中央に大きな五つ又柱が立ち、その周りで生活が展開されていく。2階はダイニングキッチンと居間の間に四方に広がる柱が立ち上り、仕切られつつもお互いの人影を感じることができる。3階子ども部屋では柱や梁の一部が家具として生活の一部となり、柱を用いて自由に過ごせる空間が広がっている。

POINT

花山第3の住宅の特徴の1つである1,2階の平面を90度回転することを採用しつつ、柱を構造だけでなく家具的要素としても使っている。

1. 居間から見えるDK 2. 左から集う家、花山第3の住宅 3. 住宅の中央に立つ五つ又の柱 4. 各階平面図 5. 断面図 6. ダイアグラム



PROJECT

間隙の家

—— 趙 希娜 CHO, Hina

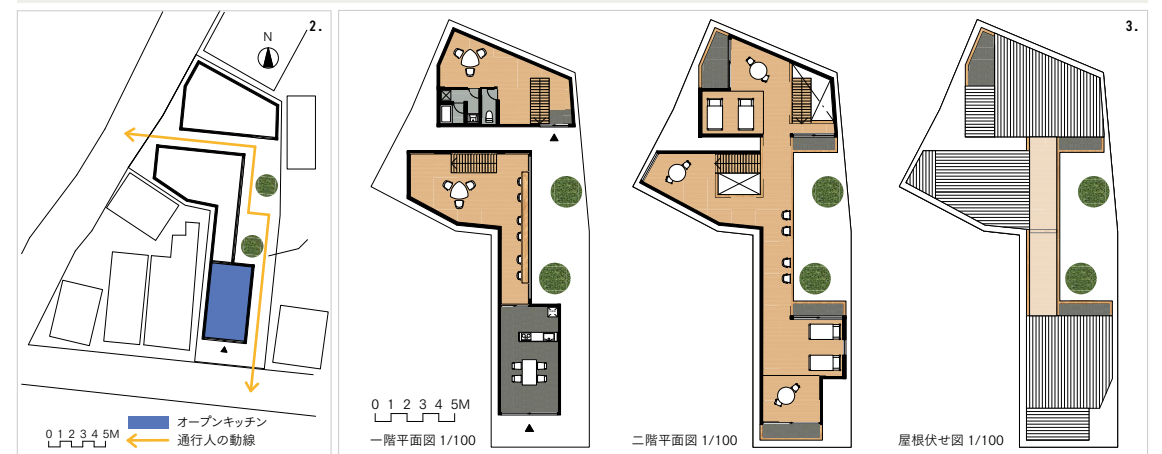
寂れた町工場、軒先の花壇、木々の生い茂る先の見えない細道、小学生の笑い声。人々の温もりと息遣い。東向島は様々な家が集まって1つの街になり、その狭間で人々のコミュニケーションは生まれる。街が人を育て、人々の関わりが街を象っていく。街と人々が繋がり合う、歩み寄りのかたちを作る家。

POINT

家の中に通り道を作ることで街と家庭との境界を曖昧にし、近隣住民とのより円滑な交流を可能にした。開口からは家族の生活がちらちらと垣間見える。

1. 全体像 2. 回廊でつながる2階 3. イメージスケッチ 4. 平面図 5. 配置図

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

間の家

—— 武藤 結 MUTO, Yui

敷地の中に公道に繋がる通路を作ることで、新たな人の流れを生み出した。道に開いたオープンキッチンで交流できるイベントスペースを設け、家と街を繋ぐ。個室をつくらず視線が混じり合わないようにすることで、家族の暮らしをより開いたものにした。

POINT

敷地内道路の影響でできた外壁の凹凸が、開けた内部のプライバシーを守っている。

1. 全体像 2. ダイアグラム 3. 各階平面図

課題 3DCGソフトによるパース、プレゼンシートの制作

クラス インテリアCAD III

講師 中島 崇行、土井 智喜



PROJECT

Spiralive

―― 齊藤 まどか SAITO, Madoka

住環境デザイン IIIAで設計した集合住宅をVectorworksで3D化し、プレゼンシートとしてまとめた。この住宅独特のスパイラル状の屋外通路や、琴のモデリングなど、授業で習得した基礎的な技術に応用し試行錯誤を重ねて作成した。

POINT

具体的な使用イメージが伝わるよう、小物の配置やディテールにもこだわった。

1.表紙 2.建物概要 3.各階図面 4-6.CGパース

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

溝と暮らす

―― 眞武 希光 MATAKE, Nozomi

住環境IIIAで設計した共同住宅の3DCGを作成した。Vectorworksで制作したモデルをPhotoshop等を使ってよりリアルな質感になるよう編集した。自分が建築を通して表現したいことが相手に伝わるような画角でパースを作ること意識した。

POINT

3DCGはできるだけ素材の種類を限定し表現を抑えながらも、RCの型枠を杉板にしたデザインが分かるような表現としている。

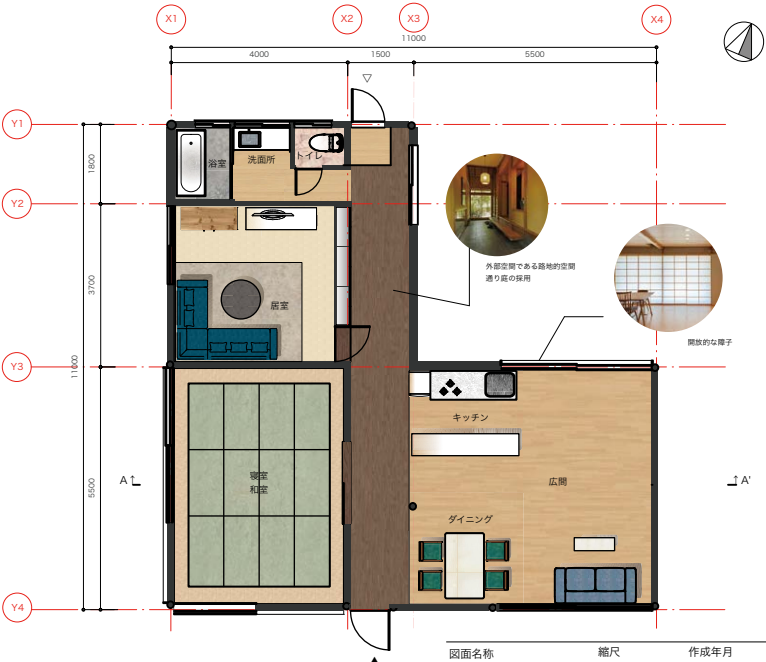
1-3.CGパース 4.建物概要

Vectorworks による
インテリア、家具の作図

クラス インテリアCAD II

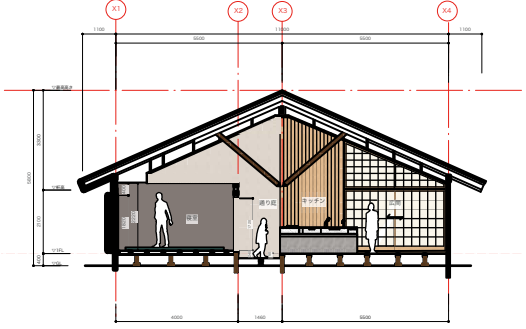
講師 中島 崇行、土井 智喜

1.



図面名称	縮尺	作成年月	名前
花山北の家 平面図	1 / 60	2024.1.18	平原 桜

2.



図面名称	縮尺	作成年月	名前
花山北の家 A-A' 断面図	1 / 50	2024.1.18	平原 桜

3.



図面名称	縮尺	作成年月	名前
花山北の家 東立面図	1 / 50	2024.1.18	平原 桜

PROJECT

花山北の家 製図

—— 平原 桜 HIRAHARA, Sakura

篠原一男が設計した「花山北の家」を Vectorworks で作図し、内装の材質と家具の配置を考えデザインした。資料を読み解き、どの配置であれば過ごしやすい空間にすることができるか想像しながらレイアウトするよう心がけた。

POINT

参考写真を加えることで、正確で見やすい図面を目指した。

1. 平面図 2. 断面図 3. 立面図

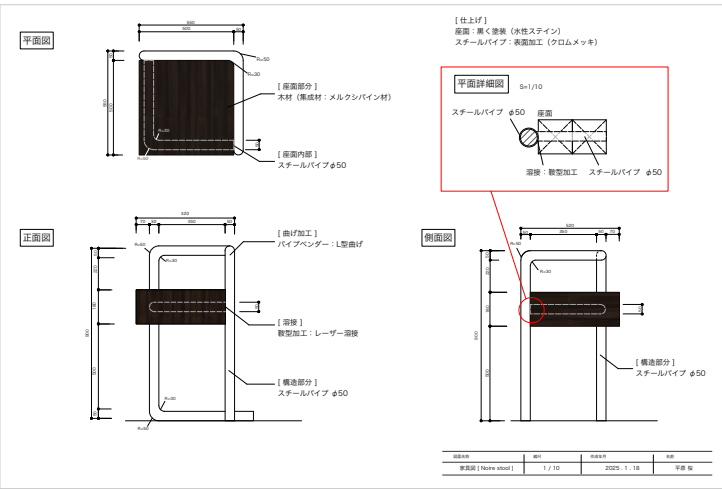
Vectorworks を使った基本的な図面表現を学ぶ。前半は施主へのプレゼンを想定し、空間が想像しやすいよう素材感や家具のイメージなどを多く取り入れた図面を作成する。後半は家具の発注を想定し、作り手に必要な情報を考えながら、1本の線がもつ意味を意識して詳細図を作成する。用途や相手によって必要な情報は変わるため、「誰に對し何を伝えるか」を意識し、実務を想定した技術習得を目指す。

PROJECT

Noire stool

—— 平原 桜 HIRAHARA, Sakura

エレメントデザイン IIA の課題でデザインした作品の製図である。Noire はフランス語で「黒」を意味する。黒と金属という異なる要素を一つのエレメントに組み合わせることで、黒の浮遊感を強調した。一本のスチールパイプを曲げて脚を作るため、曲げた方向、立体感を木目のテクスチャーや波線を用いて図面上で伝わるように表現した。

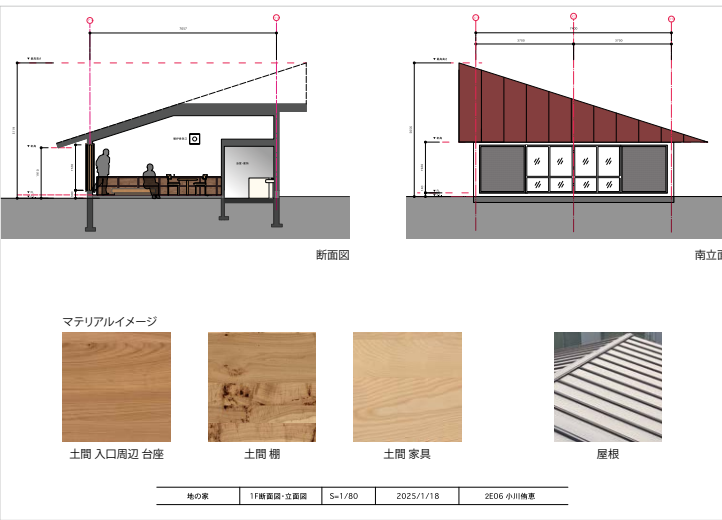


PROJECT

地の家 製図

—— 小川 侑恵 OGAWA, Yukie

篠原一男の設計した「地の家」の資料を読み込み Vectorworks で製図した。マテリアルの変更や家具の再配置を行い、インテリアや空間のイメージを伝えやすくまとめた。地の家は平面が不定形のため座標軸の整理に苦慮したが、チェックと修正を繰り返しながら作り上げた。



マテリアルイメージ



土間 入口周辺 台座 土間 欄 土間 家具 屋根

地の家	11 棟 断面図・立面図	S=1/50	2025/1/18	2E06 小川侑恵
-----	--------------	--------	-----------	-----------

【昼間部2年】

美ら海水族館 ⇒ ガナッシュクッキー

—— 鎌本 友莉 *KAMAMOTO, Yuri*



建物を貫く「ウミンチュゲート」の架構を構成するプレキャストコンクリートのピースをかたどって、クリームを挟んだ焼き菓子をつくったもの。パッケージは外側がコンクリート打ち放し、内側が青くきらめく巨大水槽を表現している。

【講評：磯 達雄、以下同じ】

国立西洋美術館 ⇒ カードケース

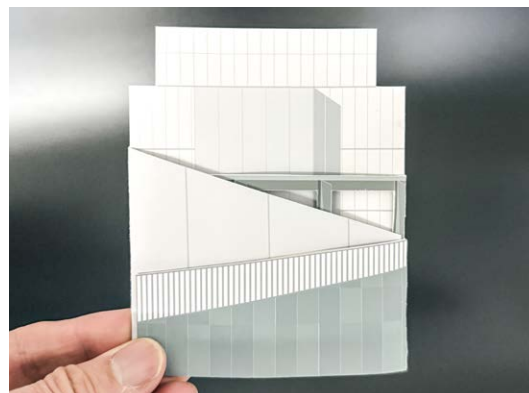
—— *Hu, Yu*



吹き抜けに面したスロープを抽象化し、名刺を携帯するカードケースに。濃さの違うグレーのみによる表現はミニマルの究み。白いカードがチラリとのぞく感じもカッコ良い。ミュージアムショップで人気の商品になりそう。

豊田市美術館 ⇒ ポストカード

—— 趙 希娜 *CHO, Hina*



谷口吉生の代表作である美術館の外観がコラージュのように重ね合わされ、建築をコンパクトに形に表している。一枚ずつめくっていくと、訪れた時の体験を再現するかのように、様々なファサードが次々と現れる。

聖母マリア教会・納骨堂 ⇒ キャンドルスナッフアー

—— 磯辺 菜月 *ISOBE, Natsuki*



キャンドルに被せて炎を消すキャンドルスナッフアー。中村拓志がフィリピンで設計した教会・納骨堂をモチーフにしている。聖母の象徴であるユリの花を模した屋根の頂部は、確かにつまみとなる形だ。

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。

【夜間部1年】

グリーンナブル蒜山 ⇒ ポーチ、バッグ、ペンケース等

—— 上埜 実日子 *UENO, Mikako*



隈研吾の設計によるパビリオンは、鉄骨を平行四辺形のCLT材がつないで全体を構成するというもの。そのパターンを縫製で巧みに再現し、スマートフォンポーチ、トートバッグ、ペンケースなど連作している。

麻布台ヒルズガーデンプラザ ⇒ ペンスタンド

—— 荒木 美加恵 *ARAKI, Mikae*



トマス・ヘザウィックが設計した商業施設の外観を表現。隆起したような歪んだグリッドを針金でつくり上げている。机の上に置いてペンスタンドとして使えるほか、ガラスの試験管を挿入すれば花も生けられるというすぐれもの。

ファンズワース邸 ⇒ 水槽

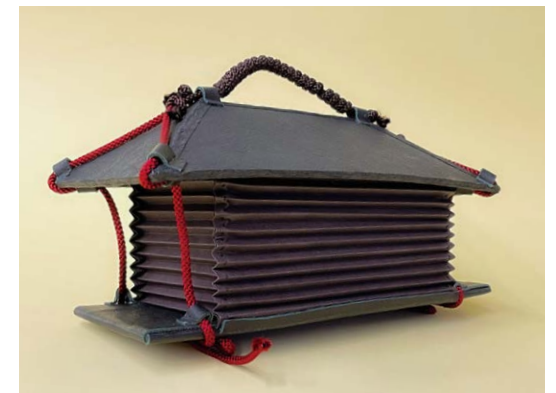
—— 西本 梨歩 *NISHIMOTO, Riho*



アクリル製の水槽が、2枚の水平の板で挟まれ、8本の柱で持ち上げられている。これは紛れもなくミース・ファン・デル・ローエの代表作である住宅だ。全周ガラス張りの家に住むと、自分が金魚になったような気持ちになったのだろうか。そんな想像も掻き立てる。

正倉院 ⇒ バッグ

—— 矢口 悦 *YAGUCHI, Etsu*



ものを収蔵するための倉庫を小さくすると手提げカバンになる。校倉造の壁面は蛇腹になっていて、使わない時には畳んでおくことができる。材料は革、紐、紙で、プロダクトとしてもしっかりとデザインされている。

平面から立体、 そして空間デザインへ

クラス 基礎デザイン

講師 大松 俊紀、高平 洋平、奥野 ゆかり、片根 嘉隆、鄭 愛香、
永井 健太、西尾 健史、本橋 麻衣

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1つで、平面を切ったり折ったり曲げたりしながら立体化し、1/50の空間をデザインし、空間デザインの流れを学ぶ。

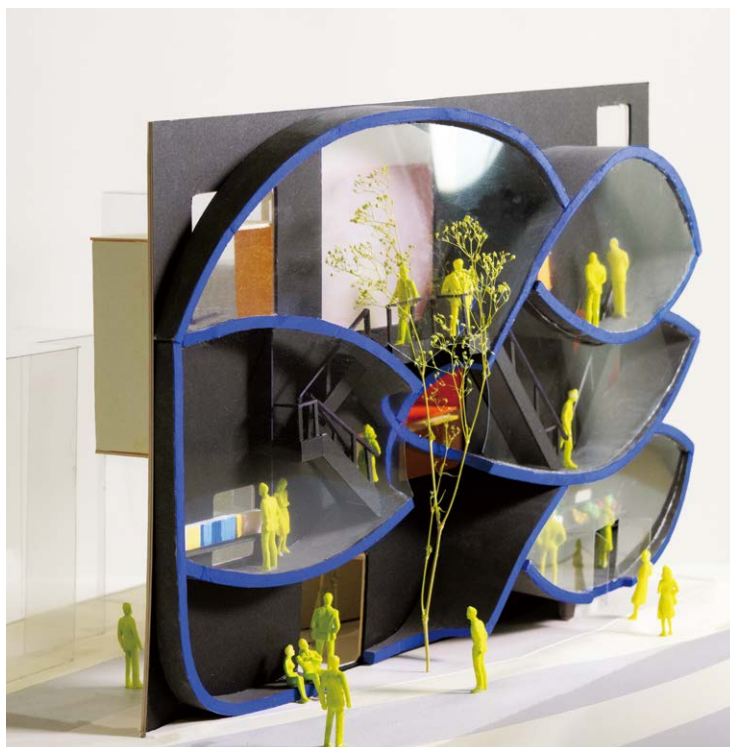
archipelago

—— 小野 なつ季 *ONO, Natsuki*



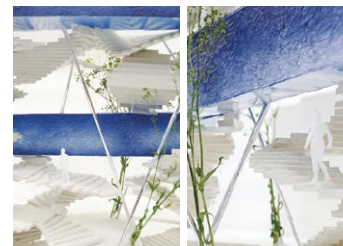
Life Wall

—— 小島 瑤子 *KOJIMA, Yoko*



STAIRS

—— 相川 茉優 *AIKAWA, Mahiro*



GREEN SHIBUYA

—— 天沼 穂乃果 *AMANUMA, Honoka*



猫のひたい休憩所

—— HAO, Sicong





夜間部



卒業制作

商空間 B + 住空間 B
P.58

デザイン演習

商空間 A
P.72

住空間 A
P.74

インテリアエレメント
P.76

住宅エレメント
P.78

専門技術

CADプレゼンテーション
P.80

専門講義

空間デザインの現場(レクチャーシリーズ)
P.82

授業風景
P.84

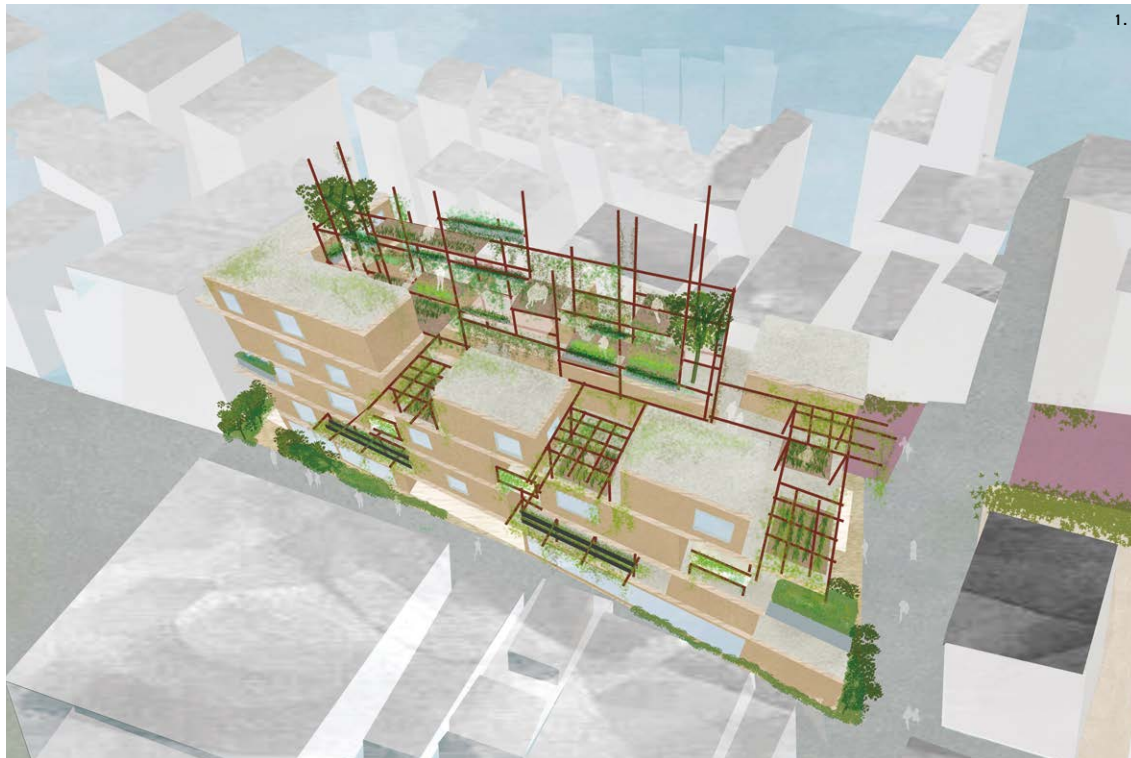


商空間B
住空間B
共通課題

KAMIYAMA-CHO COMPLEX

クラス 商空間B + 住空間B

講師 久山 幸成（商空間B）、押尾 章治（住空間B）



PROJECT

再耕 -KAMIYAMA AGRILIFE-

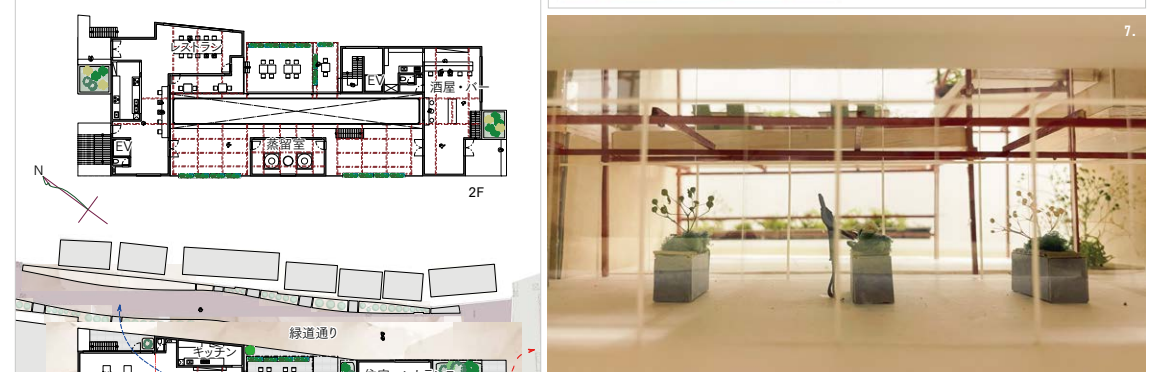
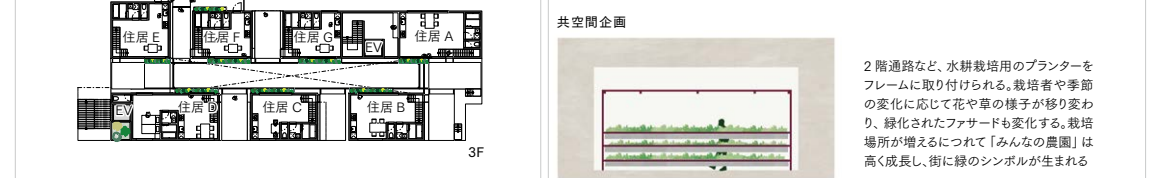
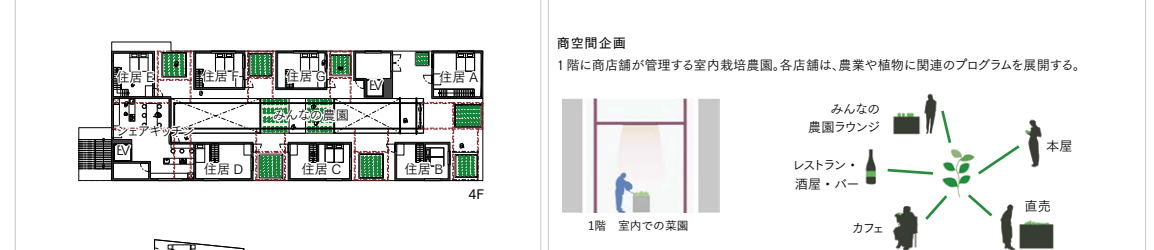
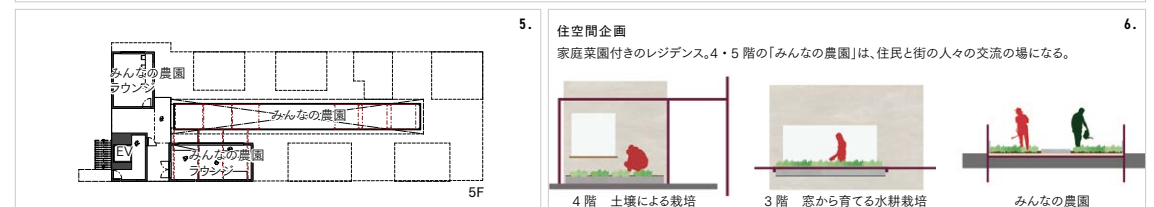
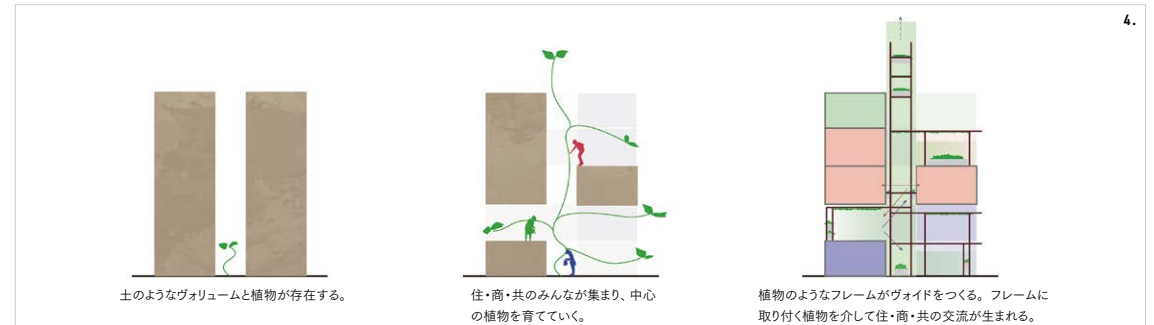
—— 西浦 優 NISHIURA, Hiro

渋谷区神山町は高級住宅地と商業地域が混在する。かつて鍋島家の農園が広がり、川を利用した稲作や茶園の風景があった。しかし現在では川が暗渠となり、自然の面影は失われている。本提案では、かつて神山町に根付いていた「農業」や「自然」を、フレームを介して建築全体で「再耕」し、新たな農業体験を創出する。農業を通じて人と自然、文化だけでなく、フレーム自体も成長し、神山町に緑のシンボルを生み出す。農園は、住民と商業がつながる場となり、多様な人々が交流できる空間を創出する。

POINT

構造も兼ねるフレームに、住民や店舗使用者が育てた植物がまとわりつく。建築は変化しないが、フレームは成長したり衰退しながら、街に新しい景色をつくっていく。

1. 俯瞰パース。5Fにはみんなの農園やラウンジ。植物と共にフレームも成長していく
2. 断面図。未来の姿
3. 2F通路の緑化されたファサード
4. ダイアグラム
5. 平面図
6. 住空間、商空間、共通空間のプログラム
7. 1F 商空間の農園
8. 3F 住居の窓から育てる水耕栽培
9. みんなの農園



商空間B
住空間B
共通課題

KAMIYAMA-CHO COMPLEX

クラス 商空間B + 住空間B

講師 久山 幸成（商空間B）、押尾 章治（住空間B）



PROJECT わこうてい 和合庭

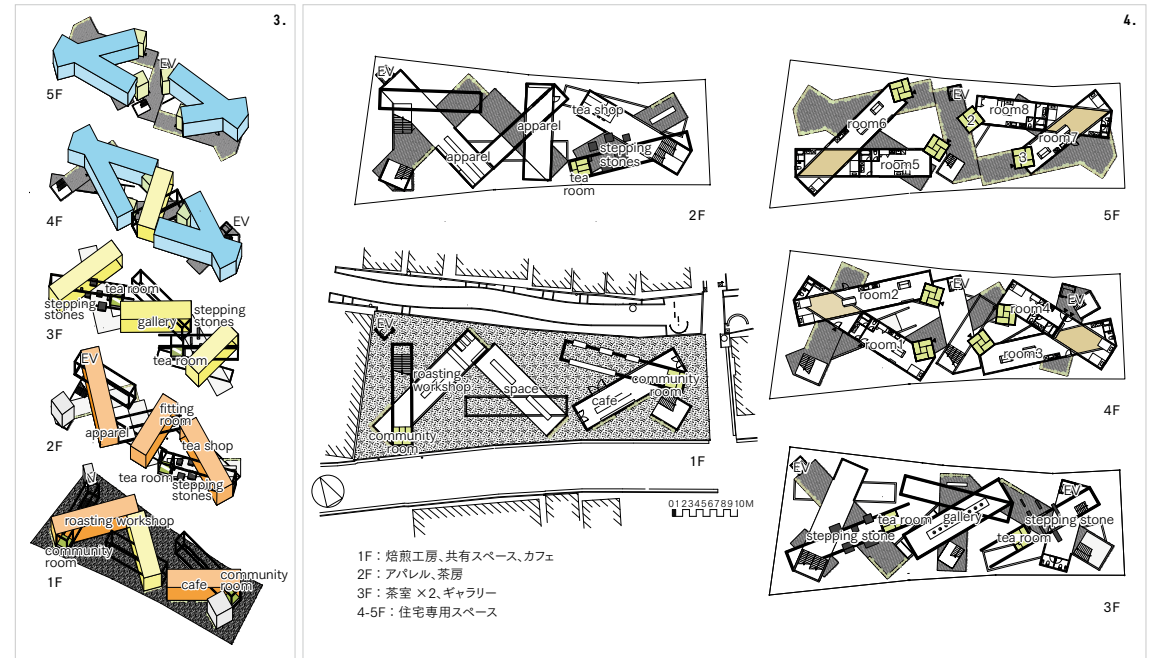
—— 保坂 亮輔 HOSAKA, Ryosuke

神山町は現在、オフィスビルや老舗商店、カフェが並ぶ直線的で無機質な町並みが広がっているが、俯瞰して見ると賑やかな渋谷駅周辺と落ち着いた富ヶ谷の住宅街のちょうど中間に位置し、人や景観にどこか曖昧で柔らかな空気が漂っている。明治時代には茶畑が広がっていた。その歴史的背景を踏まえ、茶の湯文化にある「露地(庭)から茶室へ」という空間構成や、「招く・招かれる」という人と人との関係性、そして日本建築の特徴である「虚(うつ)空間＝余白・間」を現代に再解釈し、柔軟で可変的な空間として再構築する。

POINT

人と人、人と自然、人と空間をつなぐ新たな交流の場となるように茶室を中心とした空中庭園を神山町に提案している。

1. エントランス付近。間の絡まり
2. ダイアグラム
3. 空間構成を示すアクソメ図
4. 平面図
5. 自然の木漏れ日が空間をつくる
6. 偶発的な吹き抜け
7. 全景パース
8. 内と外を繋ぐ茶室がある住宅内
9. 機能を持った飛石に人が集まる
10. 住人専用広場
11. 断面構成



商空間B
住空間B
共通課題

KAMIYAMA-CHO COMPLEX

クラス 商空間B + 住空間B

講師 久山 幸成（商空間B）、押尾 章治（住空間B）



1.

活用されない神山町の隙間

神山町は、住宅や商業施設が密集し、隙間が多く存在する。
隙間には境界線が必要以上に強く存在し、街での体験や行為は内側だけで完結している。



2.

境界線を本屋に空間化



周辺環境を意識しながら、
住宅のボリュームを配置し隙間を作る。

境界線を空間化させ、
隙間を個性で溢れる空間へ。

空間化したボリュームを本屋に変換。
本のジャンルに応じて設備を備えた各隙間は、賑わいのある「衿間」となる。

3.

PROJECT

本で繋がる街の家 - 「衿間」がつなぐ、本と人と街 -

—— 武井 龍生 TAKEI, Ryusei

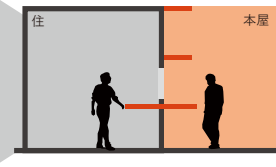
人と人との出会いや交流が生まれる建物の隙間を「衿間」と名付ける。タワー型の独立した住空間の間に、本棚で構成された空間を差し込むことで、個人と街との新たな関係性を生み出し、街並みにも緩やかなつながりと広がりをもたらすことを目指す。この「衿間」は、都市生活者のプライバシーを守りつつ、来訪者が立ち寄れる「交流が生まれる専門書店」として機能する。また単なる商業施設ではなく、日常に溶け込む暮らしの一部となり、本を介して趣味を深めたり、偶然の出会いや新たな発見を生み出す場となる。

POINT

広く取った通路空間を本屋空間とした。住民の趣味と生業を混在させることでさまざまな個性がにじみ出て、賑わいを生んでいくことを狙った。

1. 全体模型 2. 神山町の現状 3. ダイアグラム 4. 住空間と本屋の繋がり 5. 平面図。両脇の写真はそれぞれの属性をもった本棚の様子

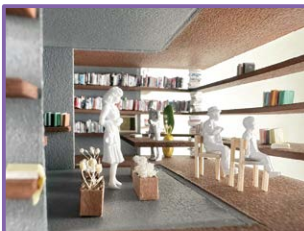
モノや人との距離 本棚を軸としながら家具と建築を一体化。そのため、行為や空間、体験が密接になり、本を通じた出会いが生まれる。



4.



映画館



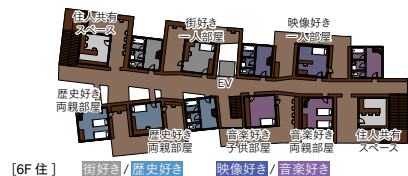
楽器店



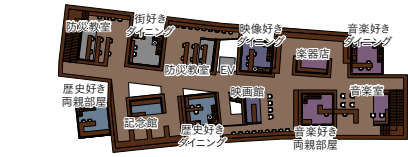
画廊



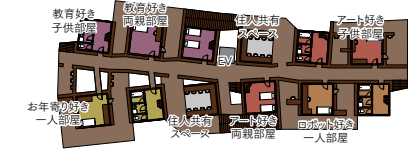
アパレルショップ



[6F 住]



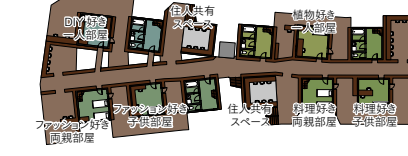
[5F 商 / 住]



[4F 住]



[3F 商 / 住]



[2F 住]



[1F 商 / 住]



防災体験



ハンドメイドショップ



園芸店



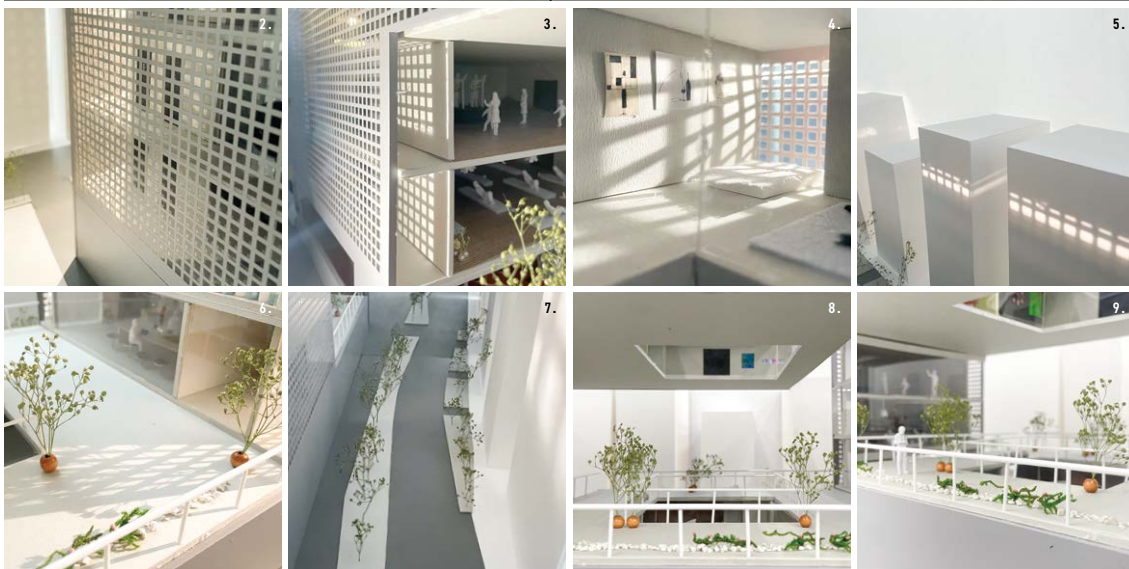
カフェ

商空間B
住空間B
共通課題

KAMIYAMA-CHO COMPLEX

クラス 商空間B + 住空間B

講師 久山 幸成（商空間B）、押尾 章治（住空間B）



PROJECT

何もない空間

— 前川 彩水 MAEKAWA, Ami

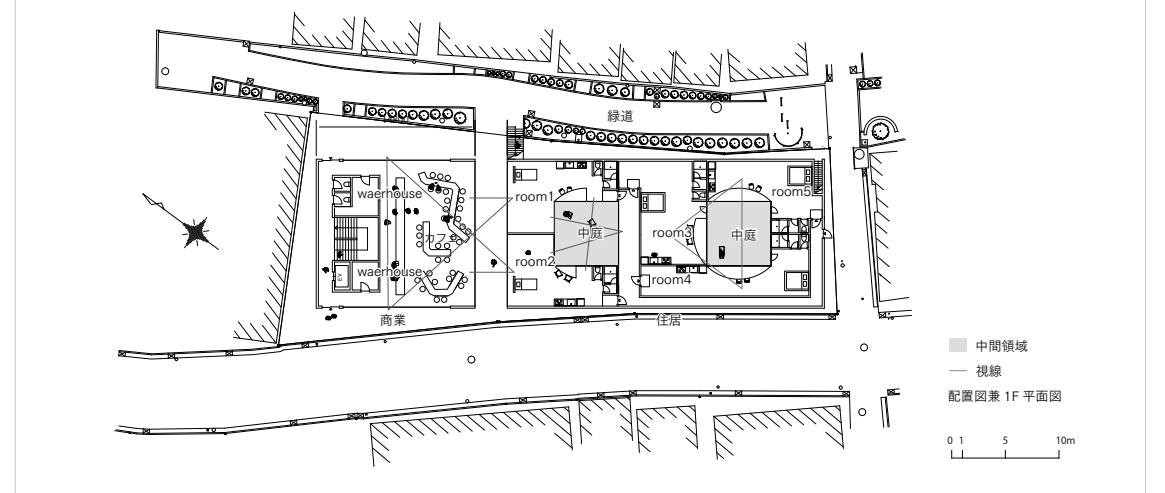
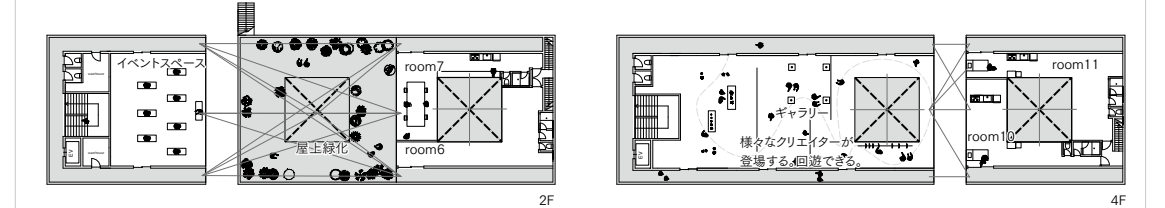
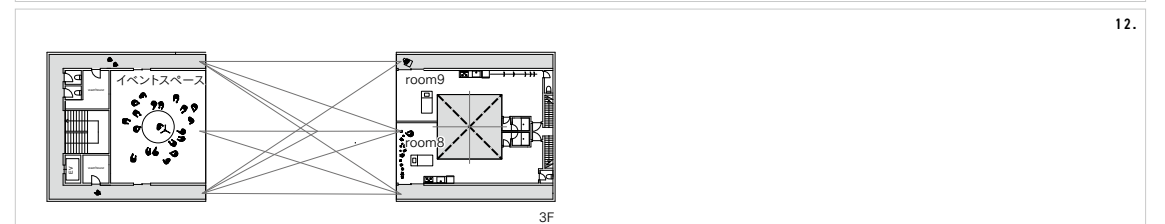
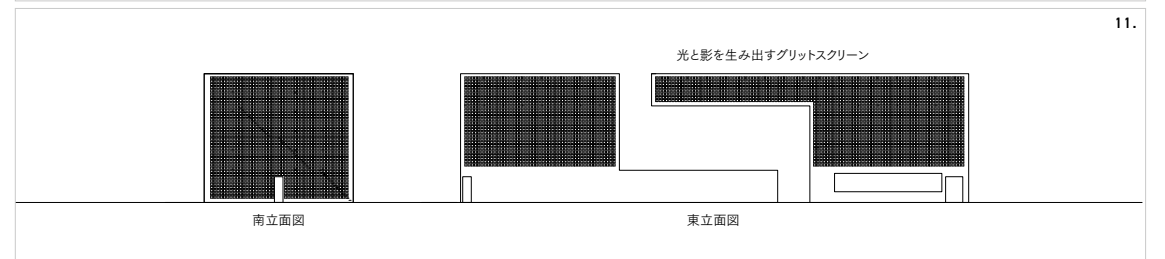
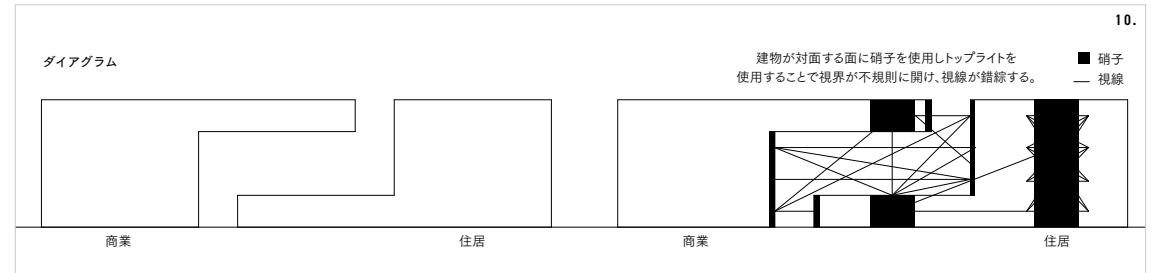
神山町の高層ビルが多いエリアで、光と影のコントラストにより自然の要素を感じさせ、都市の喧騒から解放される住宅と商業の複合建築。人々の繋がりが希薄になりがちな現代。他者を認識し、共に自分を認識できるよう、商業空間ではさまざまなイベントや展示を開催する。建築は空間を提供するものであるが、空間の意味や価値は人によって見出されると考える。人がどう過ごしどう感じるかで建築の存在意義を生みだしてほしい。建築物はただの箱に過ぎないが、人が存在することに意味を持つ箱になることを目指す。

POINT

住居と商業を完全に分けつつ、ガラスやトップライトを使って、視界を不規則に開けた。空間の中で予測できない変化や新しい関係性、視覚的な興奮などを生み出し、緊張感もありながら安心感もある非日常の新しい体験を提供する。

1. 全体模型 2-7. 外壁の格子グリッドを通して、建物内外に光が入る。緑道や周辺の建物にもグリッドの光が届く 8-9. 中庭 10. ダイアグラム 11. 立面図 12. 平面図

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。

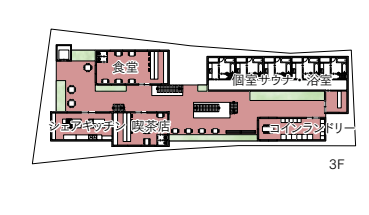
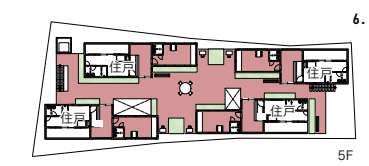
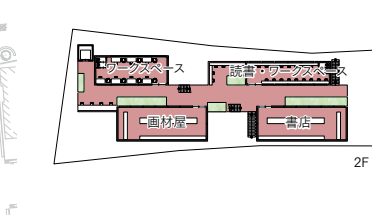
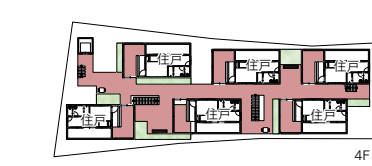
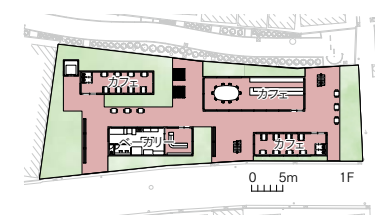
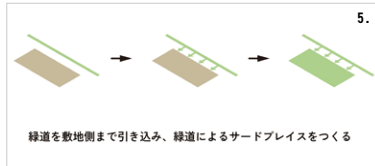


KAMIYAMA-CHO COMPLEX

商空間B
住空間B
共通課題

クラス 商空間B + 住空間B

講師 久山 幸成 (商空間B)、押尾 章治 (住空間B)



PROJECT

KAMIYAMA THIRD PLACE

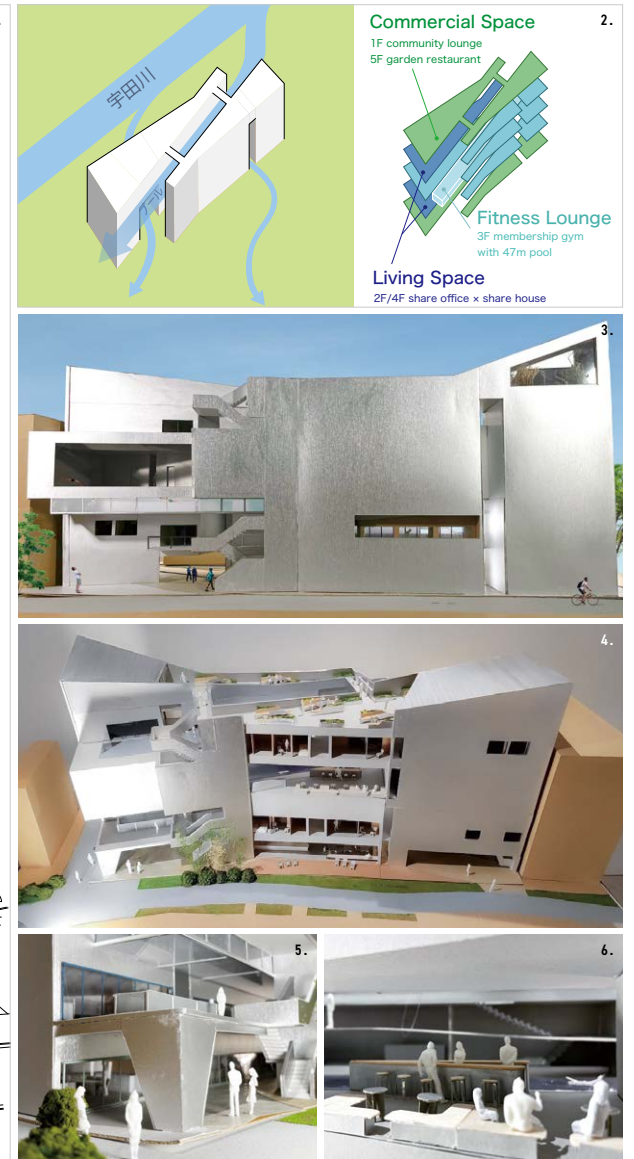
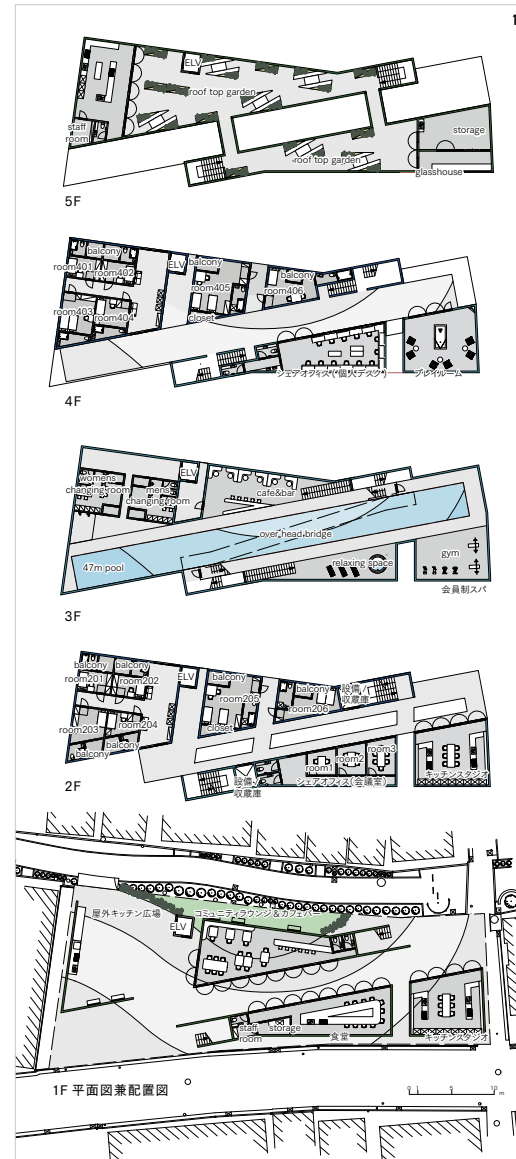
—— 松崎 太一 MATSUSAKI, Taichi

昨今「サードプレイス」という家庭や職場とは別に存在する居心地の良い空間の重要性が叫ばれているが、それは、他人との交流を前提としたものである。しかし、複数人で過ごすよりも一人で過ごすほうが良いという人は、現代日本、特に都会には数多く存在する。そこで今回は一人で過ごしていても居心地の良い空間を、一人暮らし率の高い神山町に設計した。前面の緑道を敷地側まで引き込み、その上に建物を建てることで、もともと存在した緑道を活かした設計を行っている。

POINT

敷地の北側にある緑道は道幅が狭く、あまり居心地の良い空間にはなっていないので、その緑道の価値を上げながら、今回のターゲットである単身者の居心地の良さを追求した。

1. 緑道側全景パース。緑道から自然に敷地内に動線を引き込む 2.3.4. 建物のあちこちにパブリックスペースを設けてファニチュアを配置し、各々が好きな場所で過ごせる工夫をしている 5. ダイアグラム 6. 平面図



PROJECT

Common Stream 47

—— 渋谷 珠己 SHIBUYA, Tamaki

渋谷川の支流の一つである宇田川が敷地に面していることに着目し、新たな支流を生み出す水源となるような建築を提案する。建築の中央に47mのプールを配置し、その一部分をガラス張りの水槽とした。この水の流れる感じられるよう、プール部分を吹き抜けの通路空間としている。いくつもの支流が合流し大きな川の流れとなるように、この建築もさまざまな人々が出会い、新たな価値観が生まれるきっかけとなるように計画した。

POINT

今は暗渠となっている宇多川からヒントを得て、水の流れをテーマに構成。プールを中心に南北に空間を分け、人が行き交う住・商の複合施設としている。

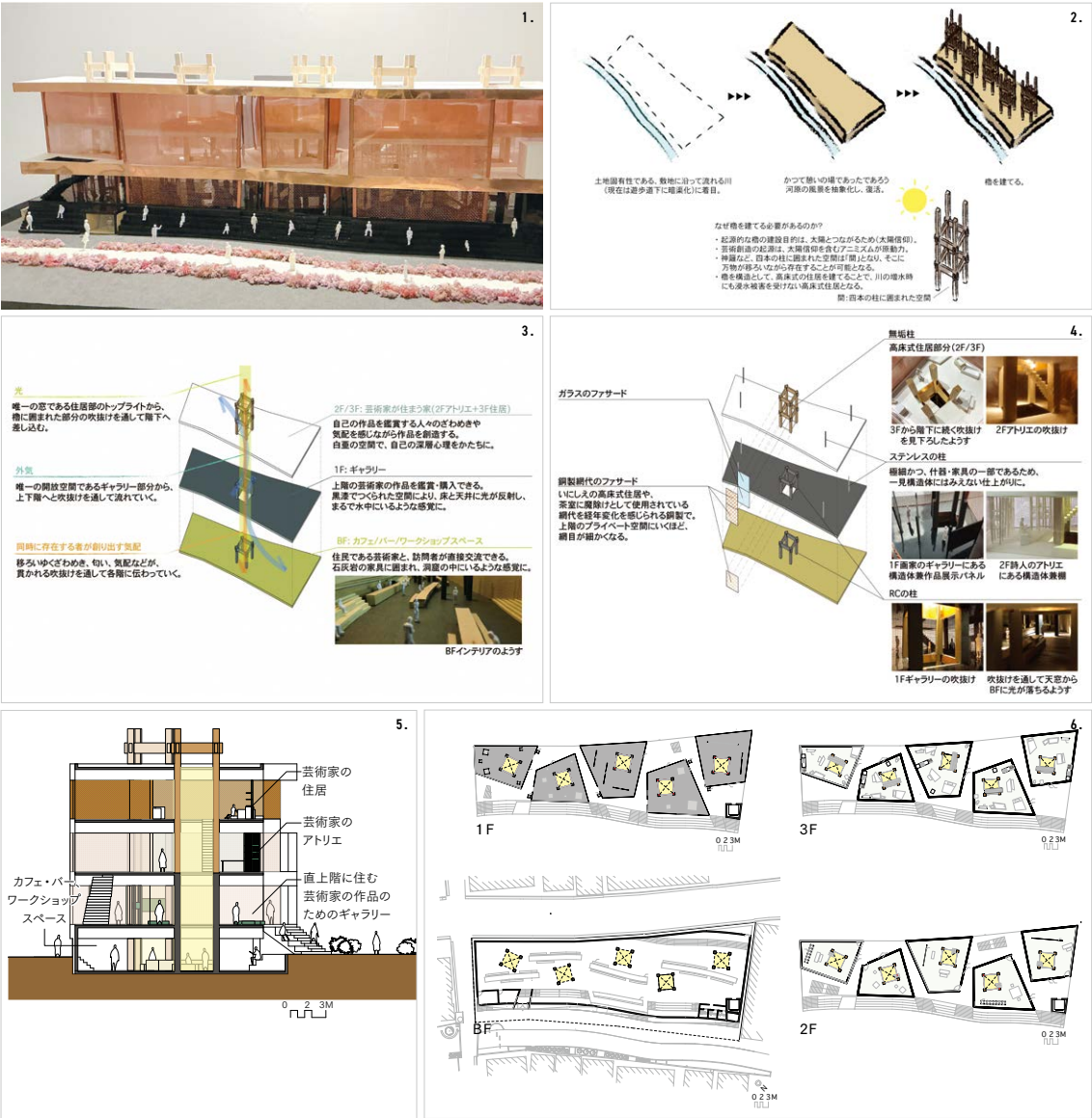
1. 平面図 2. ダイアグラム。3Fは47mのプールを備えたフィットネスジムで、2Fと4Fが住戸となっている。1Fと5Fはコミュニティスペース 3. 緑道の反対側ファサード 4. 宇多川の緑道側から見る 5. 南側から中央通路空間を見上げる 6. プールサイドにあるバーの内観

商空間B
住空間B
共通課題

KAMIYAMA-CHO COMPLEX

クラス 商空間B + 住空間B

講師 久山 幸成（商空間B）、押尾 章治（住空間B）



PROJECT

間 光と精神のうつろい

—— 米山 翠 YONEYAMA, Midori

近代を席卷した二元論による絶対的真理の追求がもたらした、自と他の分断。これによって生じた痛みを、光に満ちた間を内包する空間が癒していく。ヒトと世界は本来、未分離で、混沌として矛盾をはらむものであるという事実を、いにしえの原始建築に着想を得たこの空間に身を置くことで、再確認してほしい。

POINT

間の空間に満ちる陽の光を感じながら、アーティストが芸術を創造。その作品を間の空間にて、ヒトと共有していくことで、近代がもたらした自己と自己以外の分断が解消されていく。

1. 遊歩道側外観 2. ダイアグラム 3. プログラム
4. 構造 5. 短手断面図 6. 平面図

講 評 商空間 B+ 住空間 B

【総評：久山 幸成】

今年も奥浜を計画地とした複合施設を課題としたが、毎年課題の面白さでもあり難しさでも感じるのは、多層構造になったときの商空間のリアリティだ。特に渋谷のように商業地としてのポテンシャルが高く、雑居ビルが林立するエリアでは当たり前のように多層構造の商業建築が成立しているように思えるかもしれないが、それが魅力的であるかということとは別問題で、単に床面積と賃料という経済によってのみ成立しているようにも感じる。これが住宅地に隣接するエリアに近くなればなるほど商業の経済的側面である集客への期待値は下がるが、逆に生活と密接に関わる人々との営みやコミュニティとともにあるサービスの形が浮き上がってくる。

今年も全てのメンバーがこの難しくも魅力的な課題に果敢に取り組んでくれたと思う。それぞれ文化的な側面からアプローチするもの、コミュニティのありかたを描こうとするもの、自然や産業を都市に取り込もうとするものなど多様なアプローチがあったが、どれも人と人とがつながるということがその中心にあったと思う。商空間というどうしてもモノを売る場、モノと人との空間のように捉えられがちだが、実際には人と人とが心地よい時間を共有することが最大の価値であり、それを生み出す空間であると考えている。

そういったことを中心に商空間の時間ではそれぞれの考え方やアイデア、空間づくりへの思いと一緒に取り組んでこられたと思っている。

反省点としては空間がダイアグラムの偏りすぎたところか。ダイアグラムは建築を構造化するうえで非常に大切ではあるが、単純な図式から空間の連続性をどう魅力的に構築していくかということもまた、建築や空間づくりには非常に大切なプロセスである。そのためには3次元のスタディが欠かせない。どうしてもアイデアやストーリーを理解されたいという思いが先行し、3次元で語る段階に踏み込めない場面もあったが、3次元で考える醍醐味をもっと早くから実感できれば、もっともっと空間としての魅力を伸ばすことができたと思う。

この課題を経験したことは、とても大きなステップだったと思ってもらいたい。単にデザインのテクニックということだけでなく、建築のこと、環境のこと、都市のこと、コミュニティのことを考え、悩み、作品づくりに取り組んだことは大きな経験であり学びになったと確信する。きっとこれからなにかに取り組むときに役に立つはずだ。建築に取り組むということは必ずたくさんの課題に直面するが、必ずいつも解決できるという経験の繰り返し。だから、この課題に取り組んだみなさんはきっとどんな課題も乗り越えられると信じている。

講 評 久山 幸成、押尾 章治

ゲスト 築家 志保（建築家）

【総評：押尾 章治】

本課題で対象とした「奥浜」は、現代都市の中でも特に複雑な層をもつエリアであり、喧騒と静謐、商業と住環境、表象と記憶、公共と私的領域といった、さまざまな対立項が共存・交錯している。こうした場所に複合的な機能をもつ建築を構想するということは、用途の併置を超え、異なる価値体系や空間体験をいかに接続可能なものとして提示できるか、という問いに向き合うことでもある。建築を、単に「モノ」として存在させるのではなく、都市における関係性のインフラとして捉える視点が求められたと言えるだろう。

今年度の提出作品において印象的だったのは、「機能の統合」とどまらず、人と人、人と環境、人と歴史といった関係のあり方を再編成しようとする意識が多くの提案に見られた点だ。時間性や身体感覚、感性といった定量化の難しい領域に対して建築がどう応答しうかが模索されており、それは複合施設というテーマを超えて、建築が果たしうる新たな役割を示唆していた。

また一部の作品では、都市と自然、自己と他者、公共と私的領域など、従来の二項対立的な構図そのものを問い直し、それらを媒介する第三の視座や仕組みを建築的に導入しようとする試みがなされていた。そうしたアプローチは、建築を都市や社会の構造を読み替える装置として捉える、思考の深まりを感じさせるものだった。

その一方で、抽象的な概念や物語を扱う場合、それを空間としてどのように具現化するかについての精度も求められる。コンセプトと建築的構成、素材やスケールとの整合性を高

▼最終講評風景。





▲最終講評風景。

めること、あるいは抽象的思考と具体的デザインとの往復的な検討が、今後の課題として多くの提案に共通して見られた。総じて、本課題において示されたのは、建築を都市的文脈における開かれた対話の場として構想し、そこから「つながりの形式」を再構築していこうとする意志だ。提案の中に見られた多様な視点やアプローチは、今後どのような設計課題においても活かしうる建築的な基盤となるだろう。構築とは、関係性を可視化し、それを経験可能なものとして提示する行為であるという原点を、改めて確認する機会になったと感じる。以下、作品を個別に講評する。

西浦優の「再耕 -KAMIYAMA AGRILIFE-」は都市における「農」の再配置という挑戦的な視点が際立った提案だ。過去の地形や鍋島家の農園という歴史的文脈を丁寧に読み解きながら、「再耕」という持続的かつ再生的なプロセスを敷地に挿入する構成には、場所との対話としての説得力がある。また、「農」を単なる風景ではなく、身体的・時間的な「体験」として空間に組み込もうとした試みも新鮮だ。今後は、プログラムと空間構成の相互関係をより明確に設計へと反映させることで、提案の完成度がさらに高まるだろう。

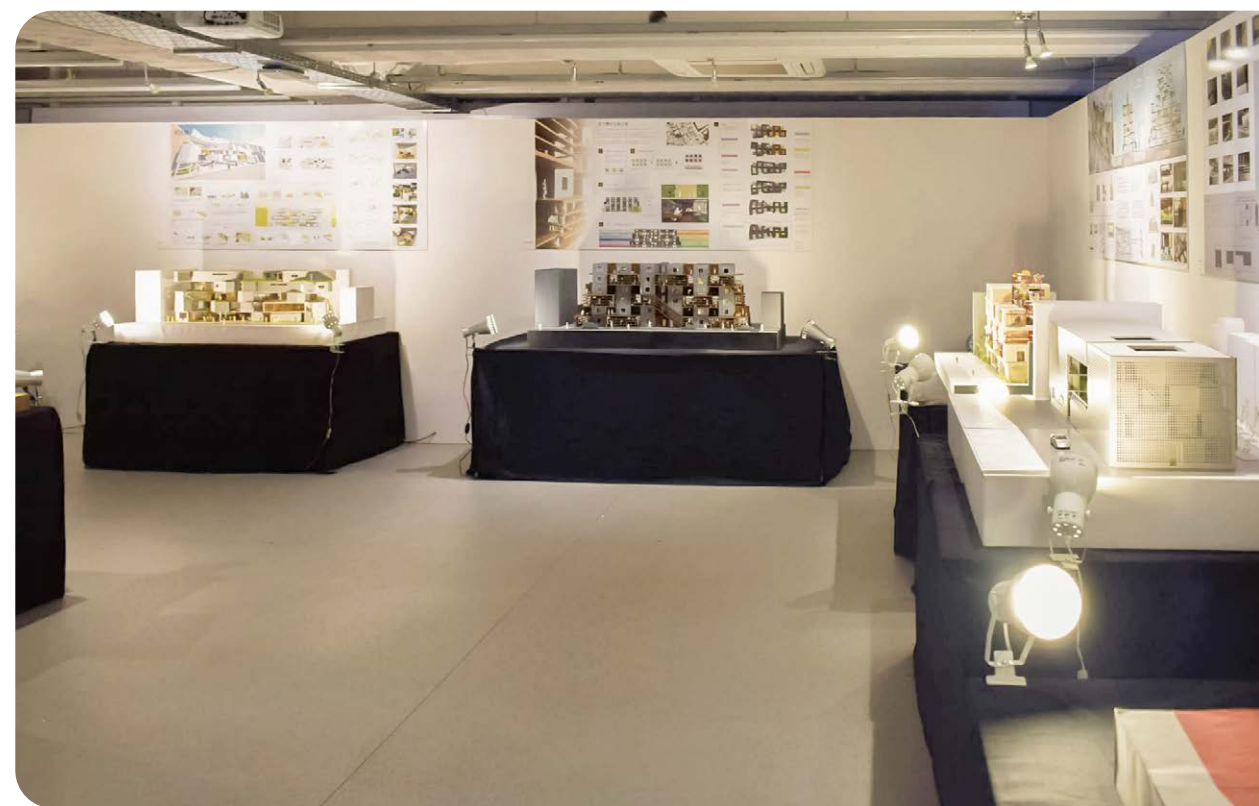
武井龍生の「本で繋がる街の家」の、「杣間」という空間概念を軸に、本を通じて人と都市との接続を図ろうとする試みは、都市における偶発的交流の可能性を建築的に表現するものとして評価できる。住宅と商業という機能の差異を、「本」という日常のかつ公共性の高いメディアを通じて橋渡しする構想には、新しい都市の風景を想起させる力があった。「寄生する本棚」が街に広がっていくという将来的

な展開も興味深く、都市を動的にとらえる視点が感じられる。今後はスケールの拡張に対応する建築的ディテールや構造的整合性のさらなる検討が求められるだろう。

保坂亮輔の「和合庭」は、伝統的な「茶の湯」の空間構成を都市スケールへと展開し、「招く／招かれる」という身体的関係性を建築に翻訳しようとした点に独自性が見られる。低層の商業空間から上層の住居へと至る建築ボリュームをランダムに積層し、そのあいだに余白を設ける構成によって、縦方向の連なりに緩やかなリズムが生まれ、日本建築に見られる詩的な移動体験が渋谷という現代都市の文脈へと接続されている。静謐で非物質的な交流の場を都市に立ち上げる可能性を示す一方で、「虚空間」という概念を空間生成や構造操作においていかに具体化するかは、今後の検討課題だ。抽象的な思想と空間との関係を、さらに深めていくことが期待される。

米山翠の「間 光と精神のうつろい」。日本的な空間概念である「間」を手がかりに、近代的な二元論を建築によって乗り越えようとする姿勢は、思想的にも空間的にも非常に意欲的だ。空間を通して、自己と他者、内と外、理性と感性といった対立項をゆるやかに接続しようとする構えには、詩的な強度が感じられる。また、芸術との接続を通じて、建築を精神的なプロセスを支える装置として構想しようとする点にも独自性が見られる。こうした観念的なモチーフを現実の空間デザインとして表現するのは難易度の高い課題だが、原始建築からの着想を基本構成とするだけでなく、さらに展開し、身体に直接かかわる具体的で日常生活空間にまで落とし込むことができれば、思想に裏打ちされた観念世界をより豊かに建築として表現できるだろう。根本的でありながら極めて難しいテーマだ。

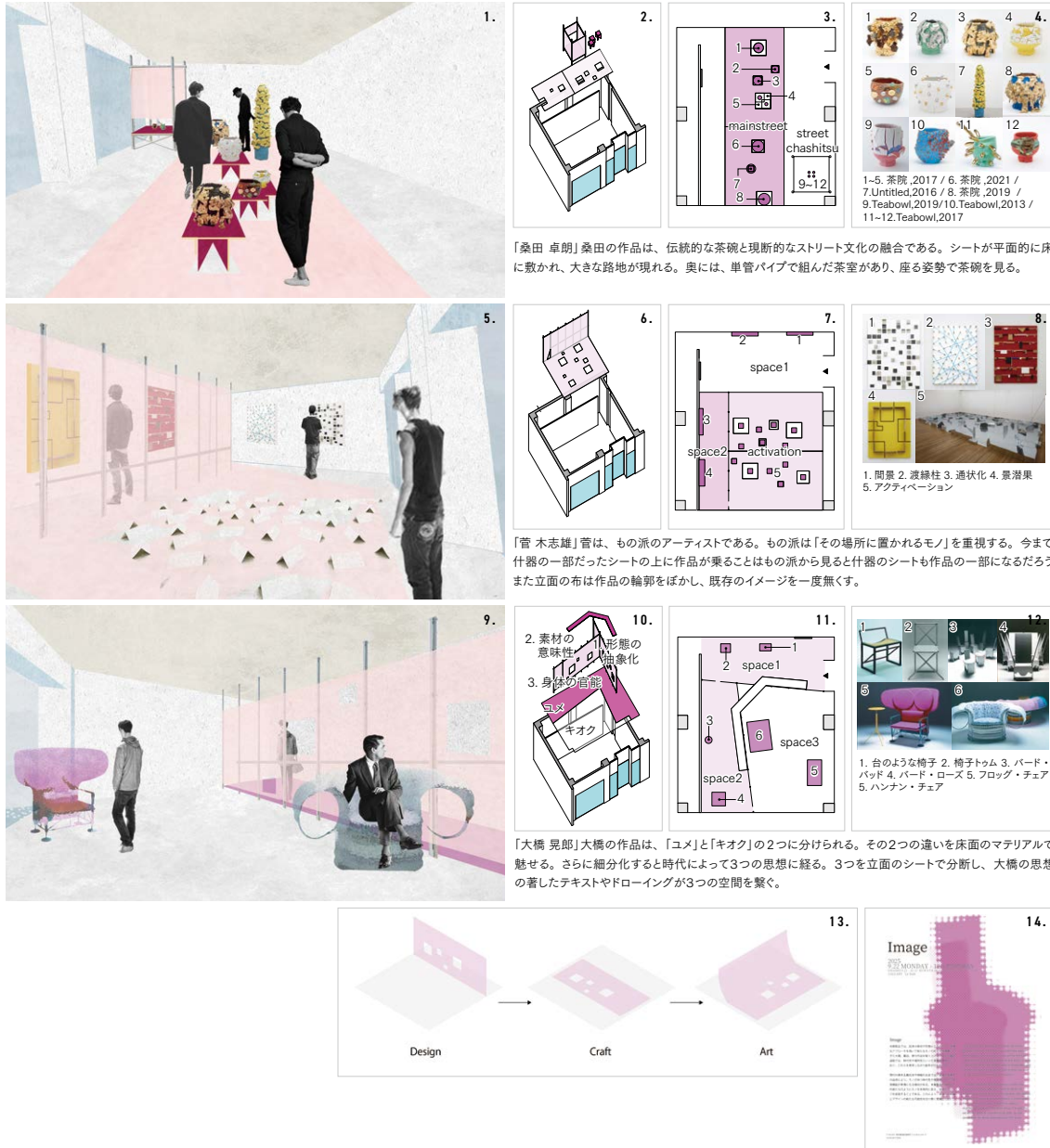
▼最終講評風景。



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

Image - イメージの変容へ -

—— 西浦 優 NISHIURA, Hiro

従来の素材や形態にとらわれず、多角的なアプローチで新たなモノの在り方を追求してきた3人の作家を取り上げ、彼らの視点と共鳴する展示会を計画した。会場構成には、作家たちの作風や変化の過程を想起させる工事現場の要素から、工事用メッシュシートや単管パイプを什器として使用する。会期ごとに什器を再利用しつつ、各作家のテーマに合わせて空間を変化させることで、展示全体のイメージにも変化をもたらす。

POINT

モノを多面的に捉え、既存のイメージを変容し、未来への飛躍とデザインの可能性を探った。

1. 展示風景 2. アクソメ図 3. 平面図 4. 実際の作品 5. 展示風景 6. アクソメ図 7. 平面図 8. 実際の作品 9. 展示風景 10. アクソメ図 11. 平面図 12. 実際の作品 13. ギャラリーダイアグラム 14. ギャラリーパンフレット表紙(大橋 ver)

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

-Le bain- 香や・45R

—— 西浦 優 NISHIURA, Hiro

「贅沢とは贈り物のようなものである」というテーマのもと、ルベインにおいてカフェ&ギフトショップ「香や」およびアパレル&染色工房「45R」の計画をした。「香や」では、「香りをおくる(贈る・送る)」をコンセプトに掲げ、ルベイン全体を巡る導線計画にしている。一方、「45R」では、「染める・初める」をコンセプトに、港からの乗船を想起させる空間を設計した。

POINT

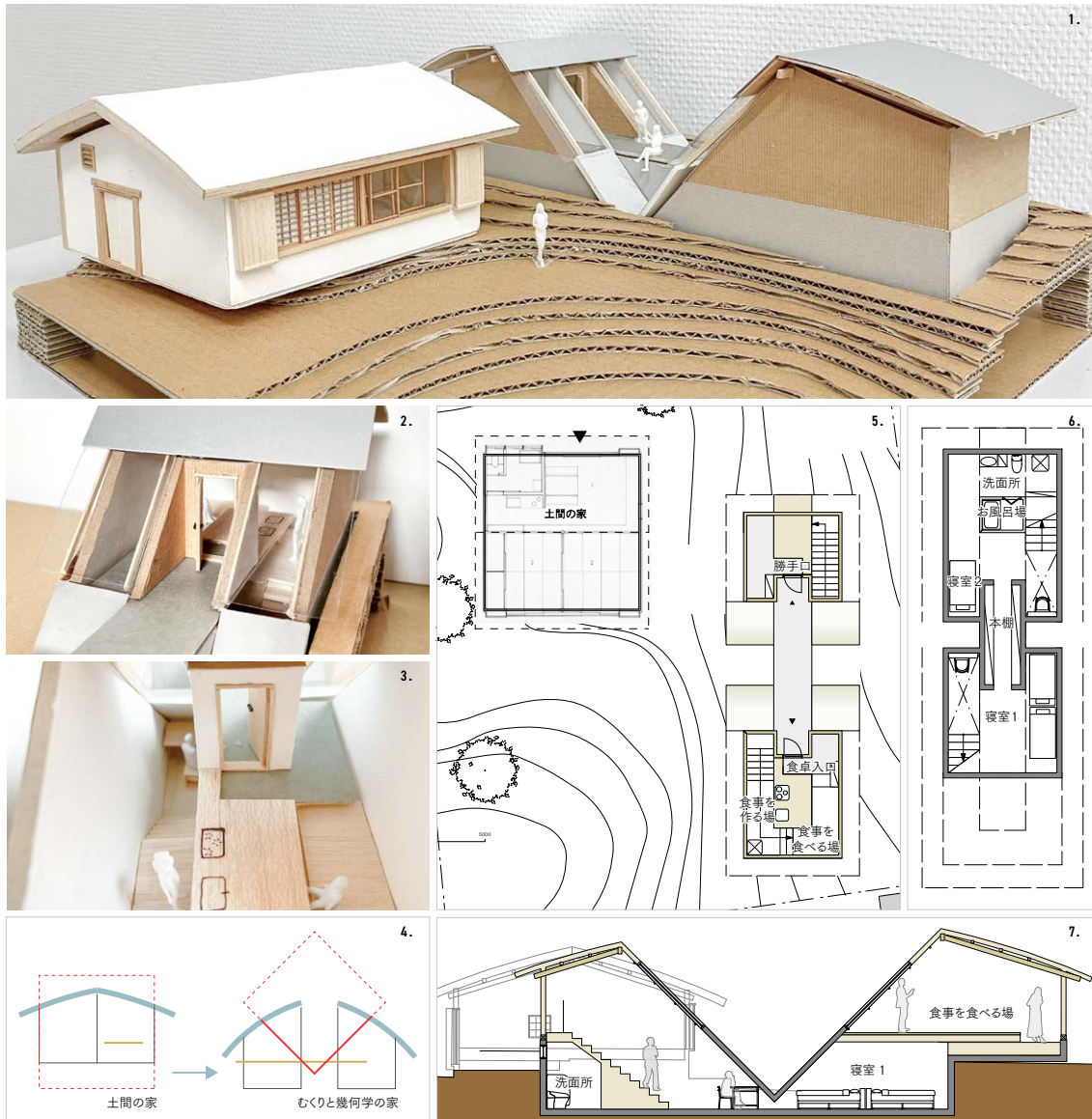
ギャラリーを加えた三つの空間によって、ルベインに「想い・価値を贈る」「文化による賑わい」「独自性を創造する場」という特徴をもたらすことを目指した。

1.45R ダイアグラム 2.45R 展開図 3.45R 内観 4. 平面図 5.Ko-ya ダイアグラム 6.Ko-ya 展開図 7.Ko-ya 内観

課題 時と間を繋ぐ住宅論

クラス 住空間A

講師 大松 俊紀



PROJECT

むくりと幾何学の家

— 渋谷 珠己 SHIBUYA, Tamaki

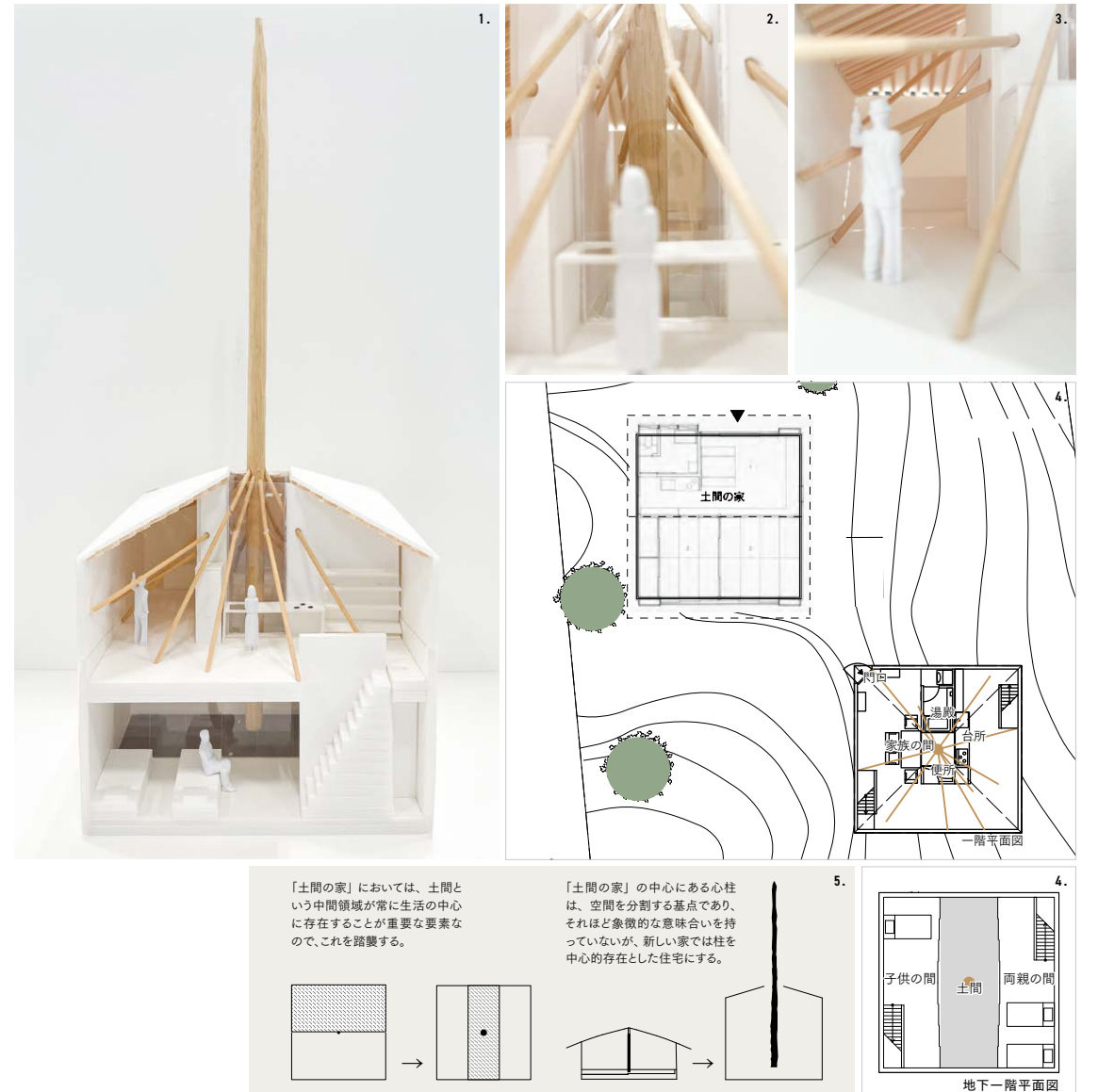
むくり屋根が特徴的な土間の家。その断面をもう一つの大きな特徴である平面形の正方形で切り離すことで、空間を二分した。ただ分離するだけでなく、一つの長いダイニングテーブルで再度二つの空間を繋ぎ合わせることで、テーブルが場所によってはキッチンに、天井に、テラスへと、生活する人がダイニングテーブルを中心に動くことで生活の流れを生み出す大事な要素となっている。

POINT

土間の家は正方形という幾何学とムクリ屋根という地域性のぶつかりが重要で、提案する家では、断面的に衝突させ新しい空間を生み出している。

1. 全体模型。左が土間の家、右がむくりと幾何学の家
2. 玄関 3. キッチン 4. ダイアグラム 5. 配置図兼1階平面図 6. 地下1階平面図
7. 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

大地に柱が浮かぶ家

— 前川 彩水 MAEKAWA, Ami

地上の無造作に伸びる柱の空間と、地下の土間空間。二つの空間に共通して存在するのは一本の心柱。一階は心柱を支えるための無数の柱が壁や硝子突き抜け無作為に伸びる。地下では心柱が土間から少し浮いており、雨風や落ち葉などの自然が柱を伝って住空間に侵入する。対照的な空間で過ごす日常は、柱と人との共生を表している。

POINT

土間の家の心柱は機能的な役割が中心だが、提案する家では機能を超越した象徴性や精神性の存在に変換している。

1. 断面模型 2. 台所より心柱を眺める 3. 柱が無造作に伸びる廊下 4. 各階平面図 5. ダイアグラム

課題 インテリアエレメント

クラス インテリアエレメント

講師 高平 洋平



PROJECT

Moi-Moi Stool

— 青木 拓也 AOKI, Takuya 上埜 実日子 UENO, Mikako

岡崎 智優 OKAZAKI, Chihiro 西本 梨歩 NISHIMOTO, Riho

Stool 60に向かってお手玉を投げ合い、座面に残ったお手玉の数でスコアを競う遊びの提案。フィンランドの焚き火文化に着想を得たもので、焚き火を囲んだ人々が「Moi! (= こんにちは)」と声をかけ合い交流が生まれるように、知らない人同士の会話のきっかけを作ることを目としている。Stool 60の丸い座面の特性を活かし、360度どこからでも参加できる設計とすることで、遊びの輪が自然と広がる仕組みとした。

POINT

「最小で最大の効果」を追求し、ルール説明やお手玉を投げる位置などの説明を省いた。その結果、直感的で自由に遊べる余白が生まれている。

1. 全体像。2.3. 実際に遊んでいる様子。スコア板にはアルヴァ・アアルトのフラワーベースのシルエットを取り入れ、お手玉にはアアルトがバイミオのサナトリウムで用いた“心を癒す自然の三色”を採用した。4. 正面図 5. 立面図

エレメント(モノ)から派生し空間までを設計する課題である。前半はアアルトデザインの Stool 60 に任意に2次部材を取り付け、人が集う居場所を代々木公園内につくる原寸制作課題。後半は同じ敷地に用途を持たせた居場所を提案する空間課題。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てデザインを進める。各自見つけた場の特徴を「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デザインに挑戦した。



PROJECT

纏

— 三木 陸渡 MIKI, Rikuto

プライベートとパブリックの境界を超え、人々が自然と調和しながらリラックスできる空間をデザインした。リボン状のオブジェは部分的に空間や身体を囲うことで、物理的にも心理的にも「守られている」感覚を生み出すと同時に、動的な光と影の美しさが心地よい体験を与える。オブジェに身体を預けると、風や葉の揺らぎ、時間の流れを感じることができるだろう。

POINT

木を中心に、連続的な曲線が異なるエリアを緩やかに繋いでいる。個人での安らぎから複数人での交流に対応出来る柔軟性を持つデザインを意識した。

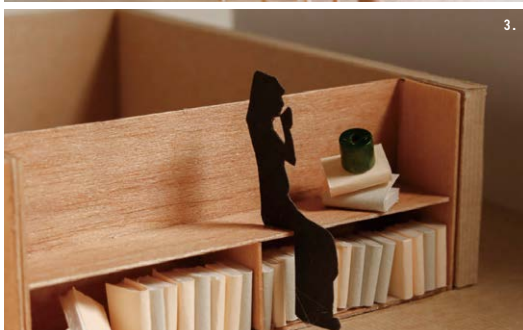
1. ピクニックスペース 2. プレイスペース 3. 交流スペース 4. 全体像 5. ゾーニング 6. 平面図



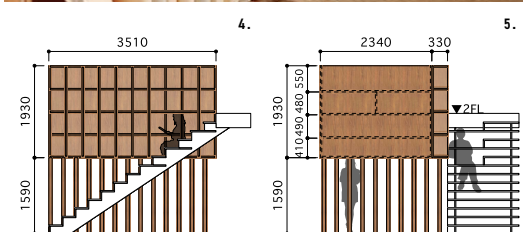
1.



2.

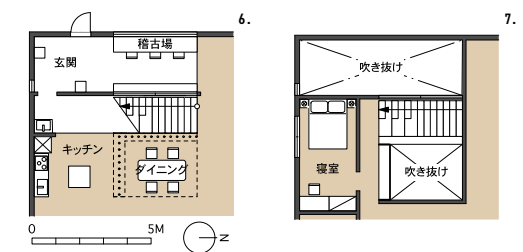


3.



4.

5.



6.

7.

PROJECT

MORE THAN A SHELF

— 西本 梨歩 NISHIMOTO, Riho

自宅で生花教室を開く施主を想定し、多機能な「棚以上の棚」を設計した。白銀比で仕切られた棚に花器を置けば、まるで額縁に収められたアートのように美しく映える。高さ1600mmの柱が1階のキッチンとダイニングを緩やかに仕切り、階段と吹き抜けに沿って棚をL字型に連結させることで、落下防止の役割も持たせた。2階では棚の上部をベンチとして使えるようにし、階段の寸法を調整することで棚の前に腰掛ける居場所をつくった。

POINT

玄関とダイニングの間の壁に、棚と同じ大きさの窓を設けた。障子を開けると花器の入った棚が現れ、障子を閉めて前に花を飾ると、柔らかな光の中で花が室内を彩る。

1. 玄関から棚を見る 2. ダイニングとキッチンを仕切る棚 3. 落下防止兼ベンチ 4. 展開図 5. 断面図 6.1階平面図 7.2階平面図

階段、落下防止、窓、間仕切りといった住宅エレメントについて、単体の造形をデザインするのではなく、他の要素と組み合わせることによってデザインを行う。まず、各自が選んだ住宅エレメントを棚と組み合わせる。次に、それを人の居場所となるようアレンジする。さらに、それが置かれる場所はどのような住空間なのか、周辺へと範囲を広げ、住宅の一部として設計する。これらの作業を通して、「組み合わせによるアイデアづくり」「住宅と家具の間」「型にはまらない居場所や使われ方」について考えてもらう。



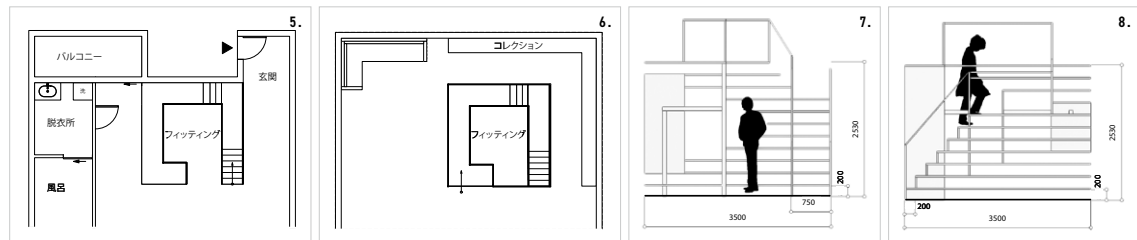
1.



2.

3.

4.



5.

6.

7.

8.

PROJECT

a hybrid of stair and a wardrobe

— 増田 希生 MASUDA, Kio

服を起点とした空間づくりがコンセプト。中心には口の字階段を配置し、その内部に「フィッティングルーム」を組み込んだ。階段下の収納は小から大へサイズが変化するコの字型の棚を連続的に配置し、縦方向の空間を有効活用した。収納物が生活動線に影響を与える構成となっており、靴は玄関付近、トップスは洗濯動線の近くに配置される。2階は階段を回遊するようにコレクションルームとし、屋根はガラスの吹き抜けとすることで、フィッティングルームから自然光の中、洋服選びができる設計となっている。

POINT

コの字型の構造は400mmごとに大きくなる為、靴→バッグ→パンツ→トップスへと収納物が変化していく。この構造が空間のコアとなり、収納物に応じて周囲の空間が形成される。ものと空間が相互に作用し合う、収納のあり方を提案するデザインである。

1. 全体像 2.2階 3.2階吹き抜け 4.ソファからコレクションルームを見る 5.1階平面図 6.2階平面図 7.正面図 8.側面図

Vectorworksを使った 基本的な図面表現

クラス CADプレゼンテーション

講師 中島 崇行、土井 智喜



PROJECT

666 HOUSE

— 西本 梨歩 NISHIMOTO, Riho

この住宅は、南北に貫く土間と、その上部の吹き抜けが特徴である。パースでは、土間を介した奥行きを強調する構図を採用し、吹き抜け空間は縦の広がり意識してタテイチで切り取った。また、左官仕上げの質感が伝わるよう、テクスチャを際立たせる加工を施し、空間の雰囲気より感じられるよう工夫した。

POINT

ガラスに反射する人のシルエットまで細かく書き込むことで、よりリアルなイメージに仕上げた。

1. キッチンからリビングを見る 2.2階廊下 3. 玄関から土間と吹き抜け空間を見る 4.1階平面図 5.2階平面図

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テーションの作成方法を学ぶ。将来実務で活かせる豊かな表現力を養う。



PROJECT

視線でつなぐ

— 三木 陸渡 MIKI, Rikuto

住宅の中心に竹の生えた中庭があるのが特徴のため、上階から差し込む光を意識した。玄関ホールと玄関の高さの違いなどは、影を活用することで高低差を視覚的に分かりやすく表現した。また、図面に人を配置することで、家具のスケール感や家族の過ごし方を想像しやすい構成とした。

POINT

住宅の象徴でもある吹き抜けと階段が一番目立つようにパースの画角を広げている。

- 1.CGパース 2.断面図 3.1階平面図 4.2階平面図

スペースデザイン・ レクチャーシリーズ

1 2024/11/16のゲスト

森 豪男さん

— デザイナー —

森さんは、武蔵美術大学名教授の向井良吉氏に師事し、向井氏の周囲にいた写真家の大辻清司氏などから大きな影響を受けた。レクチャーでは、最初に森さんの作品を10分間のスライドと約40分間の映像で拝見。続いて非常勤の伊藤寛先生と対談し、「家具は彫刻と違い、触れることができる芸術である」など、芸術とデザインの関係についてお話をいただいた。誰しも何かの影響を受けて作品をつくっている。どんな作品もオリジナリティはないので、あらゆるものを美しいと感じて影響を受けることが大切と語った。



←授業の詳細はこちら
https://kds-sd.com/lecture/lectureseries-1_20241116

2 2024/11/30のゲスト

内田 まほろさん

—キュレーター—

キュレーターとして企画した科学とアートや音楽を組み合わせる実験的な企画展、鉄道の中でファッションショーや演劇を行うような新しい展示などを紹介。展示物の完成形ではなく、その制作過程や背景を「ナラティブ(物語)」として魅せるという考え方は、ものが生まれる過程や、それに込められた思いを伝えることで、一つの展示物を超えた「共感」を生む。常設展を設けないミュージアムの考え方、価値創造についてキュレーターという職業ならではの意見を伺うことができた。



←授業の詳細はこちら
https://kds-sd.com/report/spotlight/lectureseries-2_20241130

3 2024/12/07のゲスト

富永 祥子さん

— 建築家 —

富永さんは建築家としてだけでなく、漫画家としても活躍している。今回は特に漫画による空間体験の記述・記録の手法を中心にお話をいただいた。原点は中国で行った実測調査に遡る。現地を感じた空間の迫力や関わる人々との交流が、報告書ではどうしても伝わらないことに気づき、漫画を用いて体験そのものを表現する手法を模索。その斬新なアプローチにより建築物を取り巻く空気感や時代背景をも体感できる。漫画表現の手法研究、デザインにおける巨匠作品の模写の大切さなども語っていただいた。



←授業の詳細はこちら
https://kds-sd.com/report/spotlight/lectureseries-3_20241207

<http://farchitects.jp>

クラス 空間デザインの現場

企画 大松 俊紀、高平 洋平、磯 達雄、鳴川 肇、
比護 結子、押尾 章治



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 www.kds-sd.com を見てほしい。

4 2024/12/14のゲスト

塚田 有一さん

— フラワーアーティスト —

生花のデモンストレーションからスタート。学生は初めて生で見る生花の迫力に驚いた。続くレクチャーではランドスケープデザインの考え方をお話いただいた。建築を一つの「山」と見立て、その東西南北、さらには都市的な状況を考慮しながら緑や植栽を計画する。自然と調和した空間を生み出すそのアプローチは、深い哲学と文化的洞察に根ざしている。デザインの核には、「さにわ」という概念が。これは、自身を過剰に表現せず、空間と自然、文化を繋ぐ媒介者の役割に徹するという考え方である。



←授業の詳細はこちら
https://kds-sd.com/report/spotlight/lectureseries-4_20241214

<https://onshitsu.jp>



5 2025/01/21のゲスト

田中 義久さん

— グラフィックデザイナー —

田中さんは異分野のさまざまなお仕事を経験。中でも、昔から紙に対する特別な関心がデザイナーとしてのこれまでの仕事に繋がっている。恵比寿の書店「POST」や TABF (東京アートブックフェア) の仕事を通して、国内外でのアートブックシーンの活性化に貢献。タケオペーパーショウ、シューズメーカーとの共同企画、ISSEY MIYAKE のプロジェクトなどを通して、ファッションや空間デザインなど他分野とクロスオーバーする様々なお仕事など、桑沢が掲げる「総合デザイン」に通じるお話をいただいた。



←授業の詳細はこちら
https://kds-sd.com/report/spotlight/lectureseries-5_20241221

<https://centre-inc.jp>



6 2025/11/11のゲスト

神本 豊秋さん

— 建築家 —

古い建築物が価値を失い、どんどん取り壊され新築が建てられるという日本独特の課題に対して、建物の価値を保つ取り組みについてお話いただいた。「ミナガワビレッジ」では4棟の違法建築群が60年ぶりに検査済証を取得し、長期融資が可能に。建物の履歴を読み解く考古学的アプローチを用いて設計が行われ、既存の建物1棟を残し、2棟を新築して、既存建物の補強を行う再生建築が実現した。従来のリノベーションとは違うアプローチの再生建築という分野について深くお話いただいた。



←授業の詳細はこちら
https://kds-sd.com/report/spotlight/lectureseries-6_20250111

<https://saiseikenku.co.jp>





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.

第48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 — 2025年5月4日(日)～6日(火)

会 場 — 明治大学 駿河台校舎アカデミーコモン 2F

主 催 — 学生設計優秀作品展組織委員会・レモン画翠

レモン展は関東を中心に全国の大学、専門学校の建築・インテリア学科の代表作品が出品され、有名建築家によって審査される展覧会です。今回は審査委員長を渡辺真理氏(設計組織 ADH/法政大学名誉教授)、審査委員を田井幹夫氏(アーキテクトカフェ/静岡理科大学)や西牧厚子(新建築社「住宅特集」編集長)氏ほか各氏が務めました。桑沢代表として昼間部の小野翠さんが作品《奥渋 briCOLLAGE》を出品(p.22に掲載)。この作品は「奥渋」のなかにあるマンホールや標識、階段、ビールケースといったモノの形状をサンプリングし、異なる用途に置き換えて組み合わせた建築の提案です。



Topics 2.

桑沢デザイン研究所70周年 記念プロジェクト特別記念講演会

会 期 — 2024年10月12日(土)

会 場 — 桑沢デザイン研究所 1階大ホール

講演者 — パトリック・レイモン氏 (Atelier Oi)

2024年は桑沢洋子氏によって研究所が創立されて70年目の年で、さまざまなゲストによる講演会やイベントが行われました。Atelier Oi(アトリエ・オイ)は、プロダクト、インテリア、建築といったジャンルやスケールを超えて幅広いデザインを手がけているスイスを代表する事務所で、パトリック・レイモン氏は3名の代表者の内の1人です。レイモン氏は、過去にも何度か桑沢で講演をして頂いたことがありますが、今回は、「FORM FOLLOWS EMOTION 創造、それは感情を追うこと」というテーマで講演を行っていただきました。



≪講演会の詳細はこちら
<https://www.kds.ac.jp/70thproject/archive/10122024/>





磯 達雄 ISO, Tatsuo
[非常勤講師]現代建築論、建築史

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。



浦田 孝典 URATA, Takanori
[非常勤講師]インテリアデザインIIIA

桑沢デザイン研究所卒業。TOKUJIN YOSHIOKA DESIGN INC. を経て2010年 TAKANORI URATA DESIGN INC. 設立。14年アウトドアギアブランド sun setclimax 設立。GOOD DESIGN AWARD（日本）、DFA Design for Asia Awards（香港）、iF DESIGN AWARD 2019(ドイツ) Architecture MasterPrize（アメリカ）、A'design AWARD（イタリア）、International Design Awards（アメリカ）などを受賞。



大原 温 OHARA, Atsushi
[非常勤講師]エレメントデザインIIIA

1994年京都工芸繊維大学造形工学科卒業。94年～98年パワーユニットスタジオ。99年～2006年イノウエイダストリズ。07年～camp。



大松 俊紀 OMATSU, Toshiki
[専任教員]住環境デザインIIB / 住空間A、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。



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нс」、「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 アーキテツク。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 嘉隆 KATANE, Yoshitaka
[非常勤講師]エレメントデザインIIA、基礎デザイン(スペースデザイン)

2004年ものづ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。



亀田 潤 KAMEDA, Jun
[非常勤講師]インテリアデザインIIB

多摩美術大学環境デザイン学科卒業。TONERICO:INC. を経て2020年に佐々木洗奈と共に STUDIO ALUC を設立。ホテル、旅館、飲食店、物販店、オフィス、ギャラリー、住宅などにおいて、家具・インテリア・建築・ランドスケープの垣根を越えてデザイン活動を行う。A' DESIGN AWARD Bronze、iF DESIGN AWARD 入賞、sanwa company DESIGN AWARD 最優秀賞など。



小山 光 KOYAMA, Akira
[非常勤講師]住環境デザインIIIA

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]篠崎 隆ゼミ

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)ツクルパ。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。



高平 洋平 TAKAHIRA, Yohei
[専任教員]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、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。



田中 正洋 TANAKA, Masahiro
[非常勤講師]住宅エレメント

2001年東京工業大学大学院理工学研究科建築学専攻修了。05～19年(株)POINT パートナー。22年行為資源開発一級建築士事務所設立。代表。建築や空間を、使い方の定まった道具ではなく、使い手が自由に使い方を見出すことのできる“行為の資源”と捉え、建築の設計やその他の活動を行う。



鄭 愛香 CHONG, Aehyang
[非常勤講師]基礎デザイン(スペースデザイン)

建築家。朝鮮大学校教育学部美術科を卒業後、桑沢デザイン研究所総合デザイン科スペースデザイン専攻卒業。2016～23年山本理顕設計工場勤務。20年～カサイタイガ + チョンエヒャン建築事務所 / KACH 共同主宰。



土井 智喜 DOI, Tomoki
[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

soell 代表、デザイナー。香川県生まれ。桑沢デザイン研究所を卒業後、インテリアデザイン事務所勤務を経て現職。桑沢デザイン研究所、昭和女子大学非常勤講師。2020年～デザインプロジェクト NEW NORMAL NEW STANDARD の運営・ディレクションを担当。インテリア、プロダクトデザインに留まらず、近年は企業の持つ素材や技術の可能性を高めるデザイン支援も行っている。



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 カレッジオブアーツインテリアデザイン科II部にてデザインを学び、インテリアデザイン事務所勤務を経て、株式会社スペーススカウボーイ設立。



永井 健太 NAGAI, 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。



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 共同設立、桑沢デザイン研究所、芝浦工業大学非常勤講師。2009年「東京建築士会住宅建築賞」受賞、15年「グッドデザイン賞2015」受賞、17年「第9回 JIA 中国建築大賞」住宅部門優秀賞、20年「千葉県建築文化賞」最優秀賞など。



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 アーキテツク、現在シニアアーキテクト。2007年～関東学院大学非常勤講師。主な作品には代官山 T-SITE、GINZA PLACE、星野リゾートリゾナーレハケ岳の建築プロジェクトなど。



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

芦 沢 啓 治	佐々木 達也	鳴 川 肇
市 川 紘 司	塩 浦 政 也	野 口 理 沙 子
一 瀬 健 人	紫 牟 田 伸 子	灰 原 千 晶
伊 藤 邦 彦	杉 浦 貴 美 子	松 本 文 夫
内 田 ま ほ ろ	鈴 木 紀 慶	丸 本 健 吾
大 網 雅	鈴 木 康 則	三 井 嶺
温 野 ま き	田 中 義 久	三 村 大 介
葛 沁 芸	塚 田 有 一	山 下 泰 樹
神 本 豊 秋	富 永 祥 子	柳 原 博 史
後 藤 武	永 津 努	渡 辺 元 佳
小 阪 淳	名 児 耶 秀 美	

あ と が き

高 平 洋 平
スペースデザイン分野専任教員

1954年、桑沢デザイン研究所は誕生した。
前年のあとかきでも同様の書き出しを用いたが、この70年という年月に特別な思いを抱いていることを、改めて自覚させられる。
私が初めて「桑沢」を知ったのは20年以上前。学校らしからぬその名前に、不思議と惹かれた記憶がある。『「桑沢」草創の追憶』（高松太郎著）には、「研究所」と名付けられた所以がこう記されている。

桑沢デザイン研究所という名称は、本来、上から既成の概念を教える学校ではなく、未開拓の近代デザインの教育およびその基礎はいかにあるべきか、みんなで実験研究していこう、という意味からつけられた。
(P.66)

講師や学生といった立場を超えて、共に学び、高め合う人間同士の関係。それこそが「研究所」としての本質であると、改めて思う。

令和のいま、この場所に集う学生たちは、どのような意識を持っているのだろうか。少子化により学校間の競争が激化し、学生に「選ばれる」存在であるために、我々は快適な学生生活を提供する“サービス産業”となるべきなのか。

私たちの志すデザインは、いったい誰のために存在しているのか。

2024年11月16日、「創立70周年記念メトリック・パーティー」が開催された。これは、バウハウスで行われていた実験的なパーティーと、1954年の創立記念パーティーに敬意を込めた催しである。現代的なパーティーのイメージとはかけ離れており、外から見れば奇妙に映ったかもしれない。

講師も学生もメトリックに装い、鳴り響く音楽、真剣なパフォーマンス、不思議なゲームや写真。

——語彙に乏しい私には到底うまく説明できないような内容だった。

だが、この「説明できない」ということこそが重要だと感じている。デザインとして立ち上がる前、イメージになる直前の、言葉にできない感覚。その感覚を、小さな校舎の中で学生も講師も関係者も平等に共有した、あのパーティーこそ「桑沢らしさ」そのものであったのではないだろうか。この時間は、70年前の研究所と、そこに集った諸先輩方と、今を生きる私たちをつないでくれたように思う。

同書には、グラフィックデザイナー 青葉益輝氏の言葉として「桑沢の特質の一つは技能教育ではない」と記されている。「技は世の中に出て邪魔にならない程度」しか教えず、その代わりに「幅広い基礎的な考え方を教えてくれる」と。

また、桑沢洋子先生はこう記している。

「学生は誰のためでもない、自らデザイナーたらんと志して入ってくる」

30年後、創立100年のその日には、より不思議で、ささやかで、それでいて意味深いパーティーが開催されていることを願っている。



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)、尚永 実子(スペースデザイン分野助手)
編集協力 スペースデザイン分野専任教員、非常勤講師一同
デザイン 久我 遥
イラスト ヒサナガ

発 行 日 2025年9月30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

