

# kuwasawa space design

annual 2007-08



kuwasawa space design annual 2007-08

## 混沌とした状況を打ち破る実験場

大松俊紀

桑スペ制作実行委員会委員長 / 桑沢デザイン研究所 スペースデザイン 専任講師

教室に散乱した数々の模型の残骸。

日々膨大に消費される学生達のアイデア。

そして、それを昇華させた最終作品。

それらの一部でも形あるものとして残せたら、という思いから去年発刊し始めた桑沢スペースデザイン年報（通称「桑スペ」）ですが、今年で2年目を迎え、大幅に本のデザインもリニューアルしました。

内容も初刊のものは、半分が学生作品、半分が授業紹介と分けていたものを今回は一つにし、学生作品を中心に構成しています。また掲載作品も去年とは違い、それぞれの授業課題での最も優秀な作品のみを掲載しています。

また桑沢での制作活動の集大成となる卒業制作（昼間部総合デザイン科のみ）を筆頭に、特集記事として、昼間部、夜間部すべての授業の中から非常に桑沢らしいユニークな授業をピックアップして、今後もページを割いて紹介して行こうとは思っています。

ここに掲載されている作品は、優秀作品ということで、講師が与えた課題に色々な意味で最もよい反応を出した作品であり、今の桑沢スペースデザインの教育を良い面でも悪い面でも反映したものであるでしょう。

この桑スペは、世の中のスペースデザインの動向、大学や他の専門学校の作品集と比べられることで、我々の「立ち位置」を推し量る絶好の物差しとなるはずです。

桑沢は建築、インテリア業界において、ある種特異な存在の学校であります。昼間部総合デザイン科の学生は全員1年次において、基礎造形デザイン（平面～立体）と異なる4つのコース（スペース、ファッション、プロダクト、ヴィジュアル）の基礎を学ぶことで、2年次以降それぞれのコースに分かれても色々とお互い影響を及ぼし合うようにカリキュラムが組まれています。専門分野に分かれたいわゆる縦割りのデザイン教育を乗り越えようという試みであります。これが、昼間部に名付けられた「総合デザイン科」の「総合」の意味であります。

スペースデザインの業界、とりわけ日本の建築界では、その行き先の不透明感と混沌とした行き詰まりの状況がここ数年以上見られると言われていま（これは建築界だけではなく、近代（デザイン）というものの曖昧な終焉に戸惑いを感じている「現代」というものを象徴しているのかもしれない）。桑沢を卒業した学生、また桑沢に集まってくる多彩な非常勤講師、ゲストの建築家、デザイナー達を中心となって、そういった混沌とした状況を乗り越えられれば、うれしいことでもあります。桑沢は、そのための「研究所＝実験の場」であり続けるでしょう。

桑沢デザイン研究所は今年の4月より、内田繁氏を新所長に向かえ、変化（CHANGE）の時を迎えつつあり、この桑スペもまた来年新たな顔をお見せることになるかもしれません。どうぞご期待ください。

最後に、今回の出版に関して多大なる御支援、御協力をしてくださった学校関係者の皆様に心から感謝いたします。

## graduation works

卒業制作展から

住宅	優秀作品	10
	講評	14
店舗	優秀作品	16
	講評	20
家具	優秀作品	22
	講評	25

## studio program

課題紹介

## full-time department

総合デザイン科 昼間部

特集 <i>special feature</i>		
表現技法 2A (リサーチ)	中山定雄	32
特集 <i>special feature</i>		
構造美学論	鳴川 肇	38
住空間デザイン 3B	会場淳	44
商空間デザイン 3B	山本有子	46
住空間デザイン 3A	遠藤幹子	48
住空間デザイン 2B	大松俊紀	50
表現技法 2C (モデル)		
エレメントデザイン 2B	安藤健浩	52
現代建築論	磯達雄	54
スペースメディア論	寺田真理子、森川嘉一郎	56
住空間デザイン 2A	中村大輔	58
商空間デザイン 2A	藤原俊樹	60
エレメントデザイン 2A	藤原俊樹	62
基礎デザイン (住空間)	大松俊紀	64

## night department

デザイン専攻科 夜間部

住宅インテリア D	田井幹夫	68
店舗インテリア D	竹中一晃	70
エレメントデザイン B	柴田晃宏、比護結子	72
表現技法 B (プレゼンテーション 1)	大松俊紀	74
エレメントデザイン A	堀岡勝	76
住宅インテリア C	安森亮雄	78
店舗インテリア C	中山定雄	80
住宅インテリア B	大松俊紀	82
店舗インテリア B	藤原俊樹	84
住空間	浅野泰弘	86
デザイン論	森川嘉一郎	88

活動報告	コンペ	90
	展覧会	91
教員紹介		92

# graduation works

卒業制作





# 「住×子供」

山田裕美子 yamada yumiko

[担当講師] 渡辺真理、木下庸子、渡邊健介、柴田晃宏、比護結子、大松俊紀

多摩川を挟んで向かい合う、同じ地名の街をつなぐ集合住宅の設計。庭や道などの家の周りは、子供にとって家の中と同じような身近な遊び場であり、生活範囲である。道・住宅・庭・緑地それぞれが絡み合い、地面に織り込まれたような形にすることで、変化に富んだ遊び場をもつ街となる。誰かの庭が誰かの屋上だったり、誰かの屋上が誰かの通勤通学路だったり。生活の中の人々の交流を通して二つの街をつないでいく。



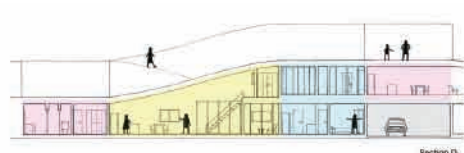
編まれた住戸が、さまざまな場所を作る



プレイスペースと子供部屋



Section C

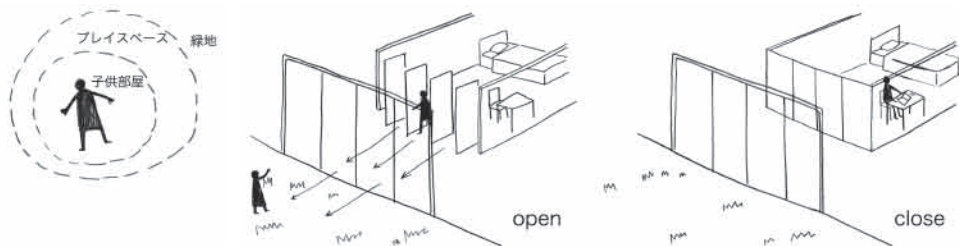


Section D



Level +1800

Level +4800



子供部屋はプレイスペースを介して外部へとつながる



## 講師説明

## Site-「住×○○」

今年度の住宅ユニットでは、都内に敷地を見つけ、そのリサーチをすることから始めた。具体的な敷地を早くから決めることによって、卒制のテーマを早期に絞らせるという狙いからだ。リサーチに際しては、地図、写真、寸法、歴史、アクセス、インフラ、法規、アクティビティ等々、あらゆるデータを収集し、それらを分析して敷地の可能性、潜在的な力を調べた。後半は、「住×○○」というタイトルを共通テーマとして、リサーチした結果をもとに、○○に学生各自がテーマを設定した。「住宅」とせずに「住」としたのは、ハコとしての住宅を考えるだけでなく、「住まう」ということの本質をそれぞれの敷地で試行錯誤させたかったからである。



## 講評

## 部分と全体

[講師] 木下庸子

建築の設計は全体を見ながら部分(詳細)を考え、部分をつめながら全体を創り上げていくという、両面からのアプローチが常に要求される。コンセプトualな全体構想だけでは建築はリアリティーを持たないし、一方部分である原寸の模型はそれを作ることで詳細の実現を検証できるものの、建築作品が持ち得るメッセージ性には必ずしも至らない。とはいえ今回、原寸模型にチャレンジした作者たちにはとりわけエールを送りたい。そして是非社会に出て建築の実務に関わるにあたり、全体と部分とのバランスある関係性について意識しながら自分のものにしてほしいと願っている。

## モノからの発想・抽象的な思考

[講師] 渡辺真理

スペースデザインコースでは、インテリア・建築の別はあっても、原寸(1/1)ではなく1/50などの縮尺で平面図などの図面表記を介して自己表現をしなくてはならないというハンディキャップがある。桑沢の卒業制作の特徴は模型系の完成度が高いところにある。原寸大の作品にはそれなりのインパクトがあるが、空間デザインの分野では、縮尺模型の困難をいかに乗り越えるかという抽象的な思考も求められることを忘れてはならないだろう。

▶ [講師] 渡邊健介  
評価が高かった齊藤、山田の双方の提案のスケールやテーマの違いに桑沢の学生のキャパシティの広さを感じた。1/1スケールの学生が何人かいたが、物を実態として扱える強みは学生を元気付けたようだ。山田の提案も都市スケールから住戸ユニットの細部まで検討が行き届いていて評価したい。もがき苦しみ、涙と汗を流したプロセスがあったからこそ、最後かたちにまとまった喜びを迎えられた。デザイン行為は「おせっかい」だ。そのデザインが無くて人の活動は延々と進むわけだが、「おせっかい」によってそれが効率よくなったり、生活がより幸せになったりする。「おせっかい」は誰も当初はそれを必要としない。だから、人知れず努力をし、人より多く汗をかき、人より多くのことを検討し、より多くの可能性を想像できなければならない。そうした汗かき作業と結果を出す喜びの一端を卒業制作に見出した学生は、今後はその経験を生かして欲しい。



岩下賢一 「住×ぶらり」



佐々木舞 「住×古い」



竹田綾乃 「住×上の横丁」

齊藤ゆかり  
「住×東京」佐藤優  
「住×ジャム」竹本はるか  
「住×〇」

橋本貴史 「住×Reuse」



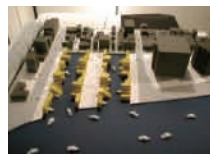
張江大輔 「住×tobacco」



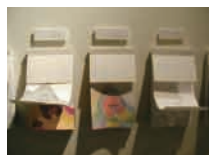
日賀野智美 「住×孤独死」



藤田祥吾 「住×触」



前田あや乃 「住×交通」



前田華栄 「住×道」

[講師] 柴田晃宏

▶ 今年は敷地を最初に決定して敷地から各自テーマを搾り出してもらった。抽象的な概念よりもリアルな敷地を先行させることで制作進行を加速する意図であったが、逆に敷地という制約に苦労した学生もいたようであった。掲載された山田の作品は、多摩川を挟んだ同名の町を子供という媒介によってつなげようとする提案性と網を編んだような造形を評価した。外にも東京タワーをモチーフにネットカフェ難民救済の為にモバイルハウスを実際に作った作品、商店街の建替えプログラムとして2階レベルにオープンスペースを作り出し、街の活性化を図る提案、六本木ヒルズをモチーフに建築や設計の理念と現実とのギャップを風刺したアニメーションなど興味深い作品がみられた。各学生共通に、考えていることが表現し切れていない歯がゆさはあるが着想点や感性は非常に豊かで個人的である。既成概念に捕らわれることなく、その個性を伸ばして行ってほしい。

[講師] 比護結子

▶ 卒制は学生にとって長いスパンで取り組む初めてのチャレンジ。今年は、敷地、テーマ、カタチ、プレゼンテーションのすべてをバランスよくこなせた作品の評価が高かった。優秀作品は、おもしろい敷地、テーマを探し、うまくデザインに結びつけることができたと思うが、桑沢の作品としては、もっと力強いカタチが出てよかったのではないかと。山田：多摩川沿いの地名にスポットをあてたこと、都市的スケールから住宅内部までさまざまなレベルでのデザインに取り組んだことが高い評価に繋がった。子供の視点に立ったデザインが見られるとさらによかった。齊藤：東京タワーからネットカフェ難民へのテーマ展開はユニークで、実際に持ち運び、組み立てのできる1/1のテントは完成度も高く、迫力があつた。竹田：敷地リサーチから新しいまちづくりのルールを導き出した、独創的で、非常に現実的でもあるおもしろい提案。具体的なデザインをもっと見せてほしい。

[講師] 大松俊紀

▶ 概観して、今年の住宅ユニットの作品は大きく2つの方向性に分かれた。1つは身体に近いオブジェクト・スケールよりの作品で、最終成果物が1/1の実物。もう一つは、マスタープランに近いスケールの作品。大きく取り上げられた山田の作品と齊藤の「東京タワー」はそれぞれを代表する作品で評価は高かったが、この極端な2つのスケールの間を扱う作品に次の学年は期待したい。

# HOTEL OUR SPECIALDAY

生出杏奈 oide anna

[担当講師] 藤原俊樹、中山定雄、北原摩留

anniversary、birthday、slumberparty  
の3つのspecialdayをテーマに作られた  
HOTEL。特別な日に大切な人と、いつもと異  
なる特別な時間をすごせる空間を提案した。

### CONCEPT 1 距離と円

大切な人といつもより近くに

人はイスやソファなどの家具による制限がない場合、輪になる。親しい間柄ほど向かい合うのではなく、隣り合う。そこから円という形は人と人の距離を縮めるために重要な形態であると考えた。



### CONCEPT 2 水とうずと貝

いつもと違う空間へ

水の上で夜と朝を迎えることは、非日常的でありつまり特別である。CONCEPT1で導き出した円というキーワードに関連し、さらに部屋のどこにいても水を近くに感じられる空間という2つの観点からうずが生まれた。

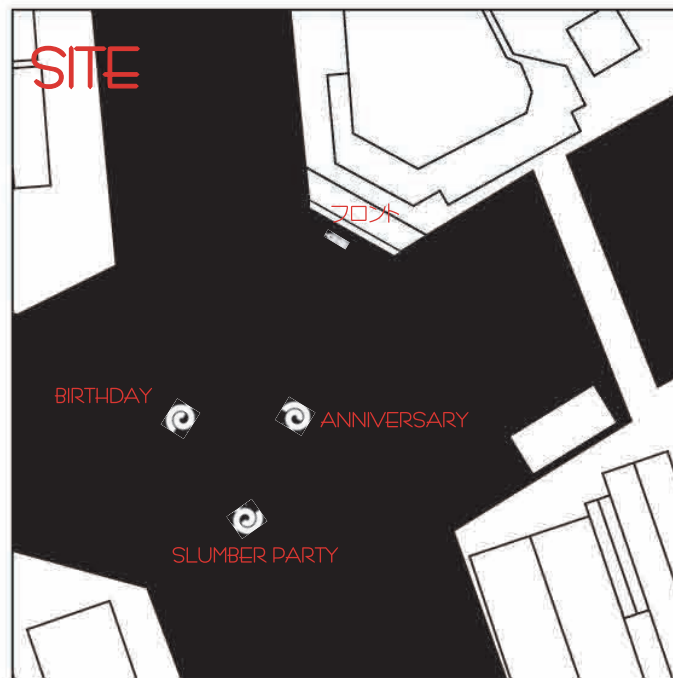
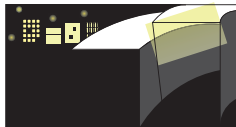
うずを床面の形にすることにより、水がついてくる親水性が高い空間が出来た。うずは元々1本の帯をぐるりと巻いてできている。そういったうずの特徴はスタートからゴールまでの時間の経過を表し、最後に達するゴールつまり最もプライベートの深まる空間を包み込んでくれる。



うず型の床面を立体に立ち上げる際、考察を繰り返かし、最終的に貝の形態にたどり着いた。貝は水の生物でもあるし、シェルターなど「こもる」といった意味も持っているため、そういった面でも回帰している。

### CONCEPT 3 夜景の自給自足

HOTEL OUR は高層のシティホテルに比べ、水面に浮かんでいるため視線が低く、見える夜景が少ない。そこで自ら発する夜景を還元する。



講師説明  
現代社会において、その重要性がますます認識されつつある「コマーシャルインテリア」を対象としてデザインを展開する。そのデザインは特性として、非日常と業務性において、高い専門性が要求される。また、その空間演出の手法・技法は業態において多様である。このユニットでは、現代都市空間を考察しつつ、新しい商業空間のあり方を提案する。

## 講評

**半年間30回の授業を通して、強く指導した点はプロセスでした。**

最近のブルーアス現象やデザイナーズ空間ブームのおかげで学生はファッションな完成空間を身近に参照できます。「好みの空間はこれ、」という知識は深いのですが、「なぜ好きか、」「その空間がどのような意図でデザインされたのか、」考えられない。良い意味で建築=ファッションとごまかしてしまって、流行のデザインを模倣し、CGや言葉で粉飾する学生が多いと感じます。そこで授業では説明がつくデザインを求め、一枚一枚のドローイングを積み重ねること、常になぜ、どうして、という議論を心がけました。ライン一本の意味やかたちの意味を考えることでデザインの精度が高まっていきます。

最近危惧していることは、課題で奇抜なかたちの提案だけをおこなう学生が増えてきたことです。彼らはコース名のスペースデザインという言葉をもどどのように理解しているのでしょうか。たとえば椅子をデザインしたとき、その使い手のスタイルが思い浮かび、置かれている場がイメージされ、その周辺の環境の想像がつき、サイトの問題点を解決すべくところまで感じさせるのがスペースデザインの醍醐味だと思います。そして場合によっては何もしない、空間のコンセプトのために物体を削ぎ落とすこともスペースデザインなのです。自分の好みのかっこいいものを威勢よく作った、かっこいいだけのものは感心しません。空間について十分な議論を行ったうえで完成したかたちがたとえ不細工でも、指摘する隙が無く、自信に満ちあふれた作品はその達成感を評価しました。

生出さんの作品は常識的にはあり得ない設定のユニークなホテルです。しかしそこには強いこだわりがあります。コンセプト、リサーチ、スタディに徹するとこの姿しかあり得ないことが納得できます。プロの目からすると未熟さは否めません。市民からは現実離れと言われるかもしれませんが、しかしこのようなチャレンジから新しいものがうまれるものです。

桑沢の立地や伝統から都心の最先端デザインが期待されていますが、おそらく20年前の私の学生時代にも同じような指導がされていたと思います。プレゼンテーションの技術が発達しても、デザインを検討するプロセスには普遍的な作業があります。デザイン研究所という学校名からしても、流行に左右されずチャレンジを続けていく役割が私たちにはあります。

【講師】 中山定雄



リサーチ発表-1



リサーチ発表-2



リサーチ発表-3



卒展会場



石井健一 「Soccer-surf "川崎"」



矢部康平 「まちのテーブル」

卒業制作という課題は、敷地や要求項目などもすべて自分で設定しなければならないため、学生はデザイナーとクライアントの一人二役を使い分けながら進めていくという点で他の課題にはない特殊性がある。その点に戸惑う学生も少なからず見られたものの、今後職業人としてデザイン業界に飛び込んでゆく学生にとって、クライアント側の視点からも作品にアプローチすることは、世の中の経済活動と切っても切れない関係にあるデザインの本質を捉える上でいい機会になったのではないだろうか。

生出杏奈さんの卒制作品「HOTEL OUR」は、近年高層オフィスなどの開発が進む品川の港南口にほど近い天王洲に流れる運河の水面に3室のみのホテルを計画したものだが、この3室それぞれのターゲットを特化することで、各室へ明快なキャラクター付けを行っている。

またこの作品では、都心ならではの利便性を有した敷地でありながら、ゲストにとってのアンバーサリーを演出するために、いかに俗っぽい日常を切り離して非日常空間を創出するかが重要なポイントであった。

この作品では、客室を1室ずつ切り離して水面に浮かべることでスタンドアローンの状況を作り出し、それぞれの客室が独立した世界観を確立している。また、シェル形状をしたガラス張りの客室内にいるゲストが、水面の反射を利用して発光する自らの客室を見ることができ、光源側にいながらして自ら作り出す夜景を楽しむことができるという効果を生んだ。この「独立性」と「夜景」の2点は、客室の非日常性を演出する重要な要素となっている。

キャラクター付けされた各客室内の仕上げなどで少々詰めの甘いところもあったが、リサーチ→分析→デザインというプロセスを踏まえ、しっかり考察した上で計画されており、都心でありながら親水性が高いこの敷地固有のオンリーワンな提案ができています。

【講師】 北原摩留

# オサウルス

城長慎也 shiroosa shinya

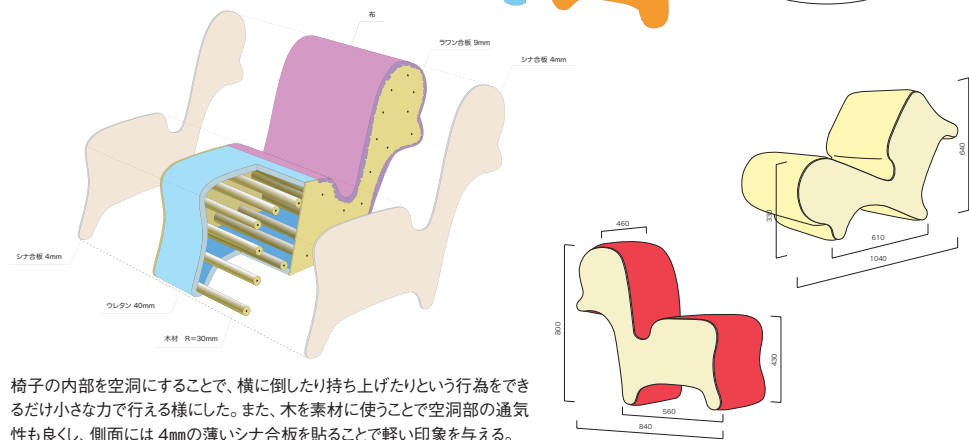
[担当講師] 林秀行、藤森泰司



「オサウルス」は主に、二つの異なる座り心地の座面がある椅子という機能と、横に倒してテーブルとして使える機能がある。椅子として使う時、座面が地面と水平になる様に設置すると作業のしやすい座り心地になっており、そこからうしろに倒して設置すると座面に傾斜が生まれ、リラックスできる座り心地に変わる。さらに、もう一つ「オサウルス」をテーブルとして使用する時の最適な座面の高さにもなっている。



## 一つの家具から生まれる楽しい生活の提案。



椅子の内部を空洞にすることで、横に倒したり持ち上げたりという行為をできるだけ小さな力でできる様にした。また、木を素材に使うことで空洞部の通気性も良く、側面には4mmの薄いシナ合板を貼ることで軽い印象を与える。

## 講師説明

日常生活に係わる身近な道具としての家具。前期では家具デザインの基礎として、名作とされる椅子を実測、原寸での図面化、1/5スケールでの模型造りを経て各自のデザインで実物を製作し卒業製作に備えます。物を納めたり身体を委ねるなど日常生活を心地よくするための道具をデザインするためには、人と道具、道具と空間との関係、また適切な寸法や構造、素材の選択などが求められます。卒業製作のテーマは特に限定しません。各自がテーマを設定し、アドバイスを受けながら諸問題を自分自身で解決し具現化して行きます。その過程でデザインの厳しさ、楽しさを体験し自由な発想の中に快適な暮らしへの提案を盛り込んで行きます。

## 講評

ファニチャーデザインは商空間や住空間デザインと比較して制約が少ない分、自分の考えをストレートに表現しやすく、また製作物が原寸であり現物として残るのが面白いところだろう。かつてはそれぞれの分野の専門家がそれぞれの世界で築いていたものが、情報機器の発達でクリエイターの領域を超えた活動が珍しいことではなくなり、音楽やファッションの世界と同様、かつての心地よさや美しさの概念が必ずしも通用しなくなっている中、時代に則した変化を受け入れるとともに、一方で普遍的なものへの探究も忘れてはならない。この数年、学生達の表現の傾向として、カタチに関してはハッキリしたものから曖昧なものへ、素材に関しては固いものから柔らかいものへ、座る姿勢に関しては身体工学的な発想はあまり見られず、家具がペットのように寄り添うような関係のものが多くみられる。また製作に関しては図面化しにくいものが増え、図面を元に職人とやり取りしながら進めて行くスタイルは少なくなってきた。

城長慎也の作品「オサウルス」は、生活のあらゆるシーンに対応出来る装置のような家具を考えた末に生まれた作品、スタッキング可能でダイニングチェア、またリビングチェアとして使用できる機能をユーモラスなカタチの中にまとめ、楽しい生活を共有するパートナーとして提案している。

相葉優子の作品「sheep.sleep.sofa」は、共有空間の中での個人空間をテーマに、フェルトで構成された背部は状況に応じて閉じたり開いたりできる。空間の中に柔らかい曖昧な空間をつくることに安心感や心地よさを求めている。

市原奈々江の作品「nagara」は、実家のある海辺のまちに、近所の人達が自然と集って座りながら談笑する場があることに着目し、屋外で心地よく過ごすための座の形状や寸法を探究し、2種の木製パーツをずらしながら構成している。

金子麻里江の作品「nest」は、羊毛をフェルト状にして身に纏い、傍に寄り添って自分自身の一部となることに落ち着きを求めた服のような家具。

佐藤のぞみの作品「ムクミ」は、既製品である低反発ウレタン製の耳栓を、不定形に削り出したチップウレタンのポリウム全体に移植していった作品。圧力をかけた部分のみが緩やかに沈み込み、しばらくすると復元する。「感触」に集中し、その身体感覚を増幅させていく試み。

【講師】 林 秀行



相葉優子



市原奈々江



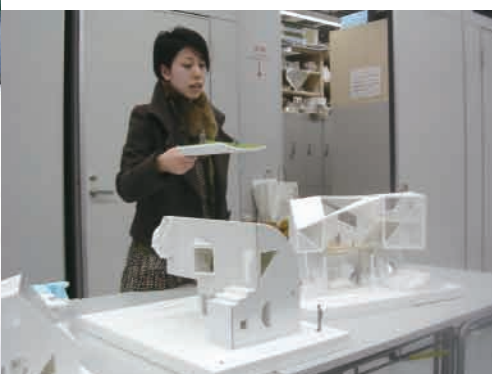
金子麻里江



佐藤のぞみ

# studio program 課題紹介







# full-time department

総合デザイン科 昼間部

## カリキュラム

page

1年生	後期	基礎デザイン（住空間）	64
2年生	前期	住空間デザイン 2A	58
		商空間デザイン 2A	60
		エレメントデザイン 2A	62
		表現技法 2A（リサーチ）	31
		表現技法 2B（ドローイング）	
		構造美学論	38
		建築意匠論 デザイン理念 デザイン実務	
	後期	住空間デザイン 2B	50
		商空間デザイン 2B	
		エレメントデザイン 2B	52
		現代建築論	54
		スペースメディア論	56
		表現技法 2C（モデル）	50
		表現技法 2D（スケッチ） ユニバーサルデザイン エコロジーデザイン	
3年生	前期	卒業制作 インテリアデザイン A（住空間）	10
		卒業制作 インテリアデザイン B（商空間）	16
		卒業制作 ファニチャーデザイン	22
		住空間デザイン 3A	48
		商空間デザイン 3A	
		エレメントデザイン 3	
		住環境論 設備計画論 デザイン文化論 人間身体論	
	後期	卒業制作 インテリアデザイン A（住空間）	10
		卒業制作 インテリアデザイン B（商空間）	16
		卒業制作 ファニチャーデザイン	22
		住空間デザイン 3B	44
		商空間デザイン 3B	46
		スペースデザイン特論 デザイン関連法規 デザインビジネス論	

# BODY MAPPING 07

[担当講師] 中山定雄

## 講師説明

たとえば、

- 骨 …………… 構造
- 皮 …………… サーフフェイス
- 内蔵 …………… 設備
- 間接 …………… 可動
- 目…………… カメラ
- 口…………… スピーカー
- タトゥー …… サイン
- ファッション … 外観

からだの部分はスペースデザインのエレメントにたとえるとさまざまなイメージとして説明することが可能です。それはからだのデザインが最もヒューマンスケールなデザインだからでしょう。この授業では最も身近なサイトをリサーチすることから、空間の把握手法や建築サイトに対するオリジナリティのあるアプローチの発見を目指します。



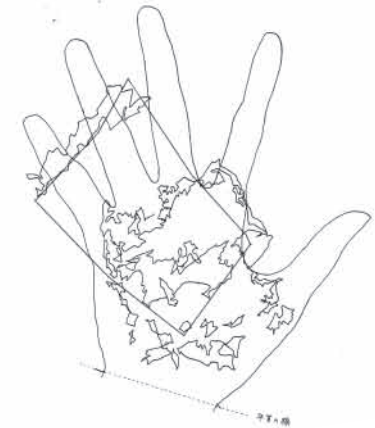
実験 1 ペン



実験 2 スクラッチ

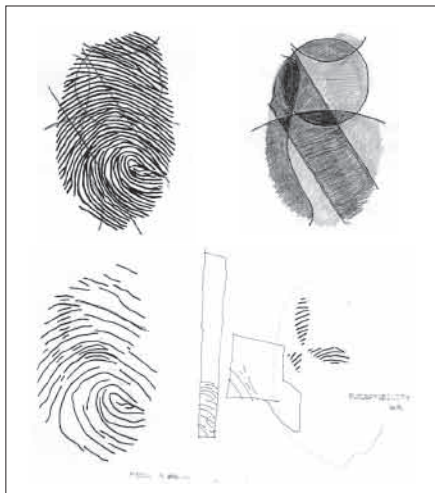
この課題は私がロンドン留学時代に AA スクールで実際に学んだ課題です。当時私は指紋の研究をおこないました。

口や手の指紋は付いた場所を意味していない

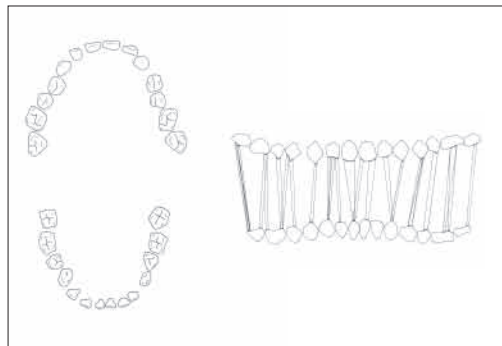


手のひらの活動領域

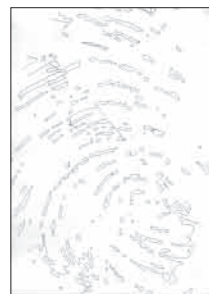
そこでは指紋の役割や今後の改良(進化)の仮説を実験や図式によって追求しました。



指紋の仮説のスケッチ



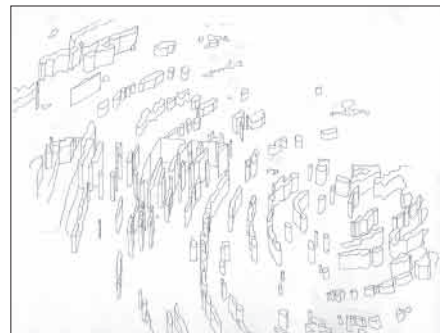
かみあわせの分析



指紋のヒエラルキー



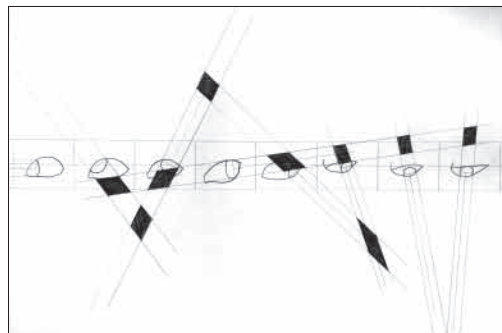
指紋の模式図



理想的な指紋のアクソノメトリクス



外反母趾の図

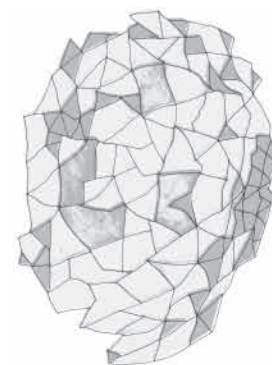


視線の分析

さまざまなテストを繰り返すことによって指紋の必要&不必要のヒエラルヒーがわかってきます。その結果をもとに最も使いやすい指紋の設計が完成しますが、そんな変なプロジェクトを公に理解してもらうためには些細なことも真剣に図面化する姿勢が大事といえます。くだらない現象などにこだわり、真剣にドローイングを描くことによって、意外な発見や追求することのおもしろさを知ることができます。



皺輪郭



皺輪郭の図



爪の軌道



この授業で学ぶことはデザインを検討することです。そして個性的な手法を見つけることです。これからめぐり会うすべてのプロジェクトにあてはまるような法則はなかなか発明できませんが、こだわる意識や考え方の抽斗、柔軟な視線を身につけることがこの時期には必要なのです。そして作業はなるべく手で描くことにこだわっています。複雑なデザインの検討はアナログ作業では困難ですが、手作業の失敗や偶然がきっかけになることも多いものです。



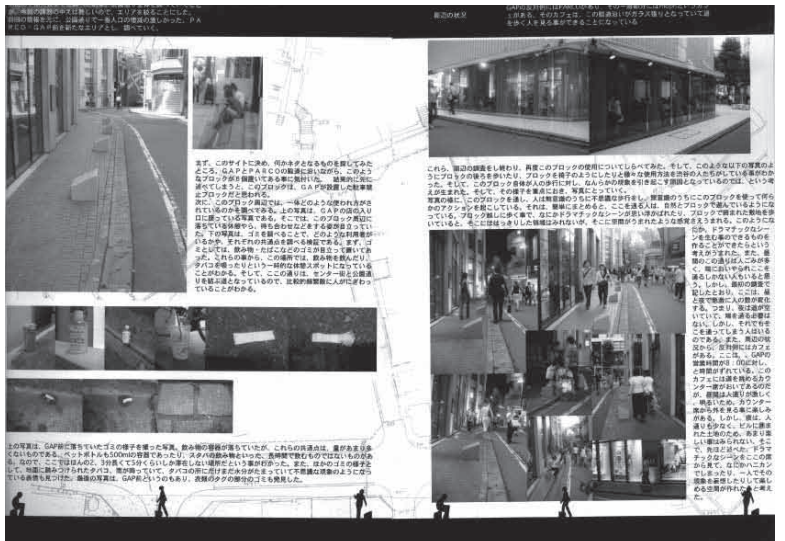
課題の後半では、学生たちは公園通りでフィールドリサーチをおこないます。そこではボディマッピングの手法を活かしてパブリックデザインを提案します。



街のリサーチ

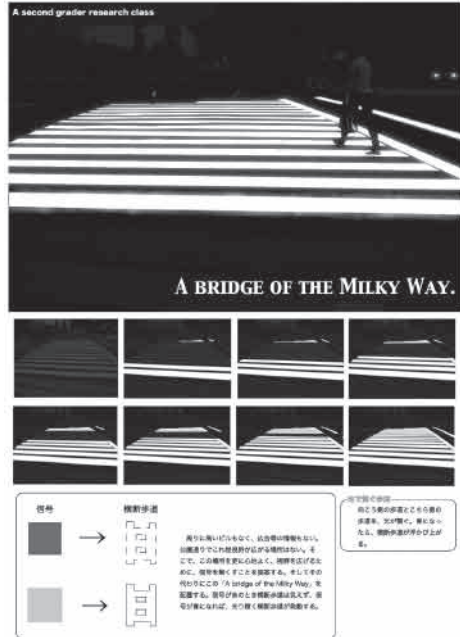


マッピングと考察

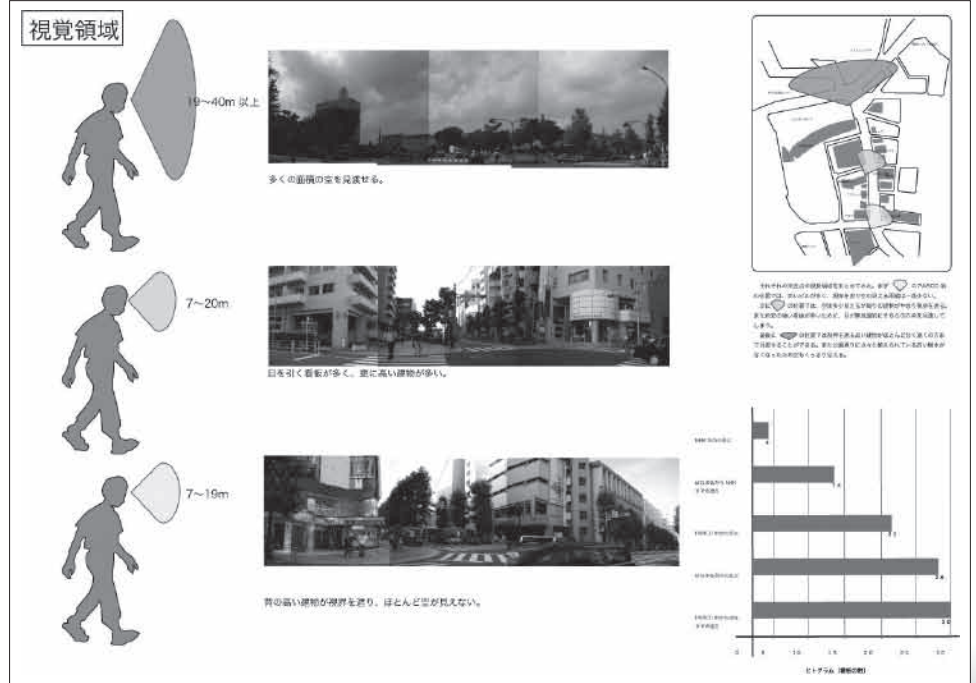


街のリサーチ

このリサーチによって提案される空間は常識を超えた風変わったプロジェクトが多いですがリサーチから導きだされた強いアイデアで、プロセスを感じる事ができる納得のいく作品が多いです。



横断歩道のデザイン



空間化への手法

斎藤君の作品は公園通りを歩き、代々木公園に着いた時にリラックスするのは無意識に街から受ける情報の量であるとの仮説から、公園への最後のアプローチの横断歩道と信号機という情報を優しいデザインに変えるというプロジェクトでした。彼はボディマッピングの時に眉の角度等を読み取り、ひとの感情を推測する研究をおこないましたが、街のプロジェクトに発展したときも情景の表情を読み取るリサーチをおこないました。そのプロセスには印象の法則の発見や操作の手法といったオリジナリティを感じます。



# water loading models

[担当講師] 鳴川 肇

## 講師説明

### 教室を水浸しにする

この課題は数式を解かせたりせず、普段机に向かいデザインを考える(フリをしている)学生たちに台所で水浸しになりながら、物を支える形、水漏れしない接合部をデザインしてもらった。ブルーシートを敷き、バケツと雑巾を用意し普段とは違う雰囲気の教室で模型を使ったプレゼンテーションを重ねた。この授業は柱梁構造などの構造原理を一律に教える替わりに、学生に作らせた模型に対して構造と構法に関するアドバイスをしこれらを自発的に学んでもらうという考えだ。

### 本から知識を得ない

デザイナーにとって模型は文章に替わる言語である。なのでリサーチと称して本を読み知識を増やしてもあまり意味が無い。なにより学生たちは講師である私より若いので頭が活発に動いている。なので余計な知識に邪魔されず作りたい物を作りながら構造の本質を探り当てられる。大切なのはそれが何か、作った後で考えるという考えだ。

### 水 1 リットル = 1000g を支える模型

我々が普段用いる模型材料は加工が簡単で丈夫なスチレンボードとスタイロフォームだ。でも外力に対する考察が出来ない。そこでこの授業ではものの重さを意識させるため 1 リットルの水を蓄える構造模型を作らせた。1 リットル = 1000g の水を蓄えるための材料と防水のおさまりを発見してもらう。

授業では以下の演習ごとに模型に水を注ぎ、水漏れ、変形、破損などないか検証していった。

### 演習 1) 花瓶

#### 静止した水

1 リットルの水を蓄える構造と花を觀賞するための形態を作る

### 演習 2) コーヒーメーカー

#### 流れる水

熱湯をひとたび蓄え、ろ過する流れをコントロールする形態を作る

### 演習 3) 水泳プール

#### 建築構造模型

2つの演習で得た手法を水泳プールの設計に応用し、模型制作を通して構造デザインをする

演習 1、2 はプロダクトデザインとしての出来映えでなく力学の中に新しい形を見いだす演習とし、演習 3 はこれらの結論として製作させた。

学生たちは石膏、シリコン、べっこう飴、タマネギなど普段使わない材料を活用し独創的なモデリングを行った。様々な素材、構法が毎週出てくる中でここでとりあげるグループは特に苦心しながら形を自在に操る知恵を得、しっかりとした構造のデザインツールを習得した。

**寒天をかたどる**

土田、寺尾准、寺尾みゆき、寺田のグループは寒天を型どる事で多数の模型を作った。寒天のように柔らかい素材は形に無理があると崩れるし、液状の物を型に流込みながら作るの骨が折れるが、これは実務で我々が用いる RC 造と共通した“めんどくささ”である。

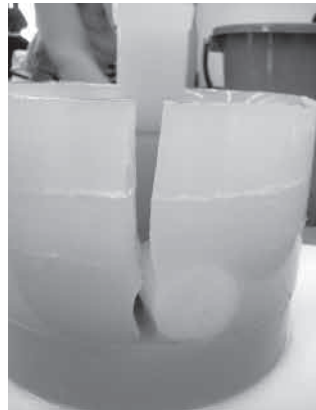
形の多様性を追求する彼らが特に力を入れたのは「型枠工事」である。型どりの複数のパーツを正確に組立てることで分節が明快な形状や片持ちを寒天で作る事に成功しているし、型枠内に水風船を仕込み完璧な球形の空洞を作り出すなど実社会の製造業で使う高度な型どり方法を多数探り当て製作している。発見は失敗作にも多くあり、例えば複数のパーツを寸法通りぴったり組み合わせられても、接属部分に沿って入る亀裂は RC 造の打継ぎ部分のひび割れとよく似た状況を検証している。

また大きな模型に挑戦し重さとの戦いに直面した点でも進歩性を見いだせる。学校では“現場打ち”が出来ないため自宅で寒天を型どるわけだが、模型が大きくなるとパーツごとに型をとりそれを電車で運び、学校で組立てるいわば「プレキャスト」的な構法や段取りを考えざるを得ない。トラックの荷台サイズに合わせ部材割りし何往復して、どこで継ぐかという実務でよくある問題を身体で体験する機会となっている。

このグループの最終成果の一つは、直線材を並べて作った曲面型枠であり、これは型枠そのものをデザインする新たな領域に達した。メキシコの建築家キャンデラと同じデザイン手法を予備知識なしで手を動かすことで探り当てたのは興味深い。



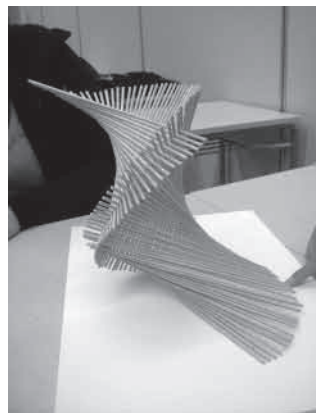
様々なパーツを組み合わせ、せり出した形を作る。下部円筒部分には球形の空洞



接合部分に出来るひび割れ、打継ぎ面に沿って発生する様は RC の建築現場でもなじみ深い



HP 曲面型枠で作られた寒天のポリウム



HP 曲面を木の線材で作った型枠はキャンデラと同じ手法を実践している

**ガラスのかたちをべっこう飴で作る**

米山、山川、宮田、山腰、山本のグループはべっこう飴を材料に、ガラス質の材料でどのような形を作り出せるか検証した。ガラスは建築材料で多用されるが、構造体としては扱いづらい。硬すぎて変形に追従できないからだ。それでも透明で光沢のあるガラスは魅力的であり、これらの質感も含め模型により試行錯誤する材料としてべっこう飴は安価でよい。とはいえ短時間で固まるべっこう飴で形を操るには長年の知恵を要するガラス工芸と同じハードルがあり彼らの初期の花瓶模型では失敗作が目立つ。だがべっこう飴でコーヒーメーカーを作りはじめた頃には作るものの形が整い、大甘のコーヒーが出来る (!) コップまで作ったあたりから少しずつ薄さへの挑戦が始まった。

彼らの最終成果物は球面にべっこう飴をお好みソースのように垂らしながら整形してゆく手法で、ラチス状にアーチを連続させドームを作る事で軸力だけで力が伝わるガラス質に最適な形状を作り上げた。ただし残念ながら出来上がった繊細な模型は全体崩壊を起こしてしまった。べっこう飴は水だけでなく空気に触れる事で徐々に解けてゆく性質があるからだ。だが派手に壊れる特性を目の当たりにすることで、ガラスが脆性破壊 (WTC のように建物全体が一気に壊れる事) を起こすため主構造として扱うには難しい性質がある事も検証できた。さらに徐々に解けてゆくことで限界の形を目撃する事が出来た。これは構造的にもたいへん面白い実験だが美的にもジャコモッティの彫刻と同じ美学を感じさせる手法だ。ガラスは硬いがもろいという事を理解している建築家は少ないがこのグループは3ヶ月の演習でガラスの特性をふまえた美しい形状を模型で検証する知恵を得た。



初期の模型 (花瓶)、ぶ厚く、不定形



コーヒーメーカーの課題でこつを掴んだ。極薄い形状を作れるようになり構造的に限界の形を検証しはじめた



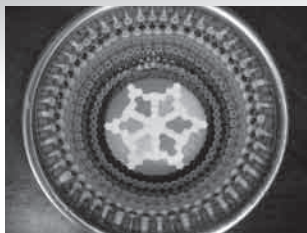
べっこう飴で出来たラチス状のドーム内部。中央は単一のシリコン型を板ガラスの様に反復して使い組立てた飛び込み台



構造だけでなく質感もガラスに近く、光の透過や反射も検証できる



水と空気に解け、崩壊寸前のタワーの脚元。どこまで構造を削ぐと壊れるか体感的に理解できる



小さな円いビーズを敷き詰める



熱で押し延べると四角形に変形する。敷き詰め方によって六角形や八角形になる



ビーズを同心円状に並べアイロンで押し延べて一体化する



熱を加えながらペンチで各方向に引っ張り徐々に立体化してゆく



はんだごてでアイロンを代用しトラスを製作する

### 熱でビーズを押し延べる

アイロンビーズは直径 5mm 厚み5mm のドーナツ状のプラスチック製品でこれらを並べアイロンで熱して溶かすことで隣同士のビーズがつき合う。アイロンをかける事でも分かるが普通はプレート状の物を作って遊ぶ。

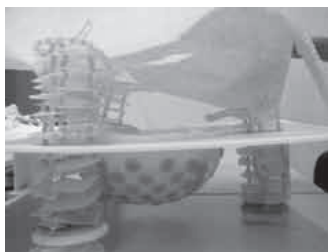
このグループはこのおもちゃで立体形状を多数作った。アイロンビーズで立体を作る難しさは形が凸凹してくるとアイロンが当てられない事だ。熱を加えない限りビーズは溶けない。そこで彼らは、はんだごて等の道具を工夫し、平面で一度面を作った後に立体を起こしてゆくプロセスを考案していった。

単一の図形を使って立体の表面を充填する考えは、アメリカの建築家バックミンスター・フラーやドイツの構造家シュライヒと共通する考えだ。また丸かったビーズが熱で押し延べられて隣のビーズとくっつきながら多角形に変形する事で、ビーズをどう配列すると今作っている立体がどう多角形に分解できるかがスターディーできる。

もとは構造形態の検証の為、玩具として販売しているビーズをこのグループは使ったわけだがその結果、不思議な色合いの模型ができ普段建築家が用いる抑圧された色の模型とは違う点や、種々の鮮やかな色のビーズを用いるうちに工夫して幾何学的な配列に心がけ丹念に作られている点は、構造とは関係ないにしろ思わぬ副産物だった。

最終的に製作した模型は半球のプール、自由曲面の屋根だったが、これらを夜光塗料の含まれたビーズで製作する事で蛍のような発光する模型にし、夜間の建物のイメージも表現した模型となった。

もちろん模型を作っていく過程で引張や曲げモーメントの発生する部分は立体表面のビーズのレイヤーを二層化したり、水漏れしないように溶かしたロウを塗ったり、ビニールをラミネートしたりとディテールも工夫している。



数々の製作で培った構法で建築的な提案を構造模型で行う



夜光塗料を含んだビーズで独特な照明計画も表現した

### 砂山を型どる

エジプトの多くのピラミッドの傾斜角はちょうど崩壊角(崩れ去った後の形)になっているという説があるが、大石、太田、大谷、岡崎のグループは、学校近くの宮下公園の砂場で砂山を作り、これに石膏包帯(包帯に石膏をしみ込ませたもの)で型を取り、大きな模型をいくつも野外で作った。もちろんこうして出来上がる形は内部が空洞のため崩壊角による最も安定した形状という事は一概にいえないが、構造に合致した形を検証する方法としては説得力がある。実際に出来上がった模型はどれも石膏で出来ているとは思えないほど薄く、建築や船舶の製作に用いられるフェロセメント(薄鉄筋コンクリート)に似た特長が伺える。石膏包帯は円錐の円周方向にまかれて補強されており、プールに飛込むための開口部もこれに沿った切れ込みとなっている。提案するアトラクションとしての飛び込みプールも日焼けを楽しむような通常のものとは真反対の暗闇の中の水に飛び込むよう仕掛けられており、スリルを強調する意匠と合致した形態になっている。山の形をした建築を作り出す為に砂山で型を取った素直な発想も良い。円錐のような単純な形なら厚紙を丸めれば簡単に作れるが、それでは得られない質感をこの石膏模型は持っている。学校を出て野外で大きな模型を作る為の段取りや、作業をしていた公園の浮浪者ともけんかをする事無く逆に仲良くなり助言までもらったという話からも、自分たちのアイデアに盛り上がり自発的に行動した様子が垣間見られる。



切れ長の開口部は包帯での補強を分断しない



提案する暗闇の飛び込みプールの雰囲気良く伝えている



砂を振りかけ自然な傾斜の円錐を作る



石膏包帯を円周方向に貼付けてゆく



野外での作業は様々な出来事がある。近隣住民と仲良くやってゆくすべも必要だ

# 待ち合わせ場所&アスレチック &イルミネーション

藤本 恵 fujimoto megumi

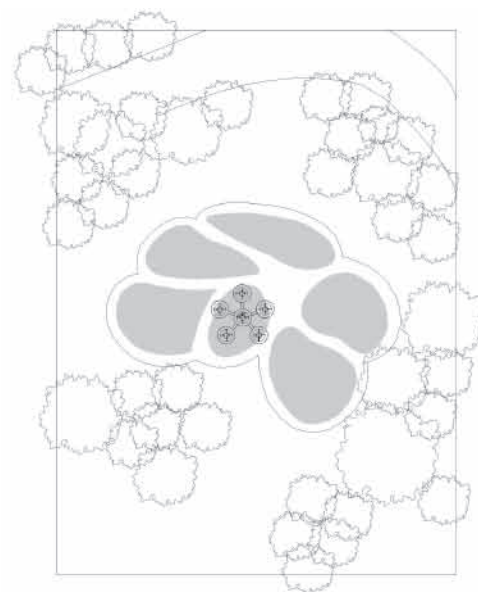
[担当講師] 会場 淳



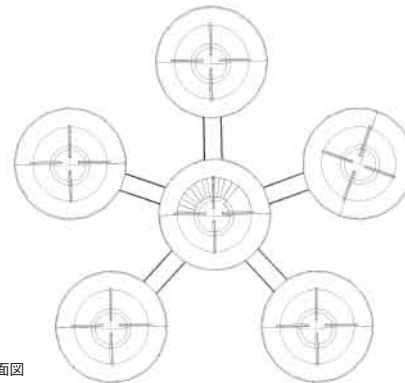
中央広場の花壇の中に立つ6本のとんがり。どこからでも見つけられる格好の待ち合わせ場所。その上で走って遊ぶ子供達。

夜になると6本のとんがりはライトアップされ、仕事帰りのカップルのささやかなイルミネーションスポットへと姿を変える。

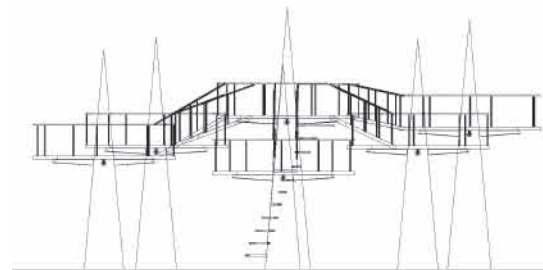
都会の真ん中の公園で、一味違う、それぞれの待ち合わせ場所。待ち合わせの時間。



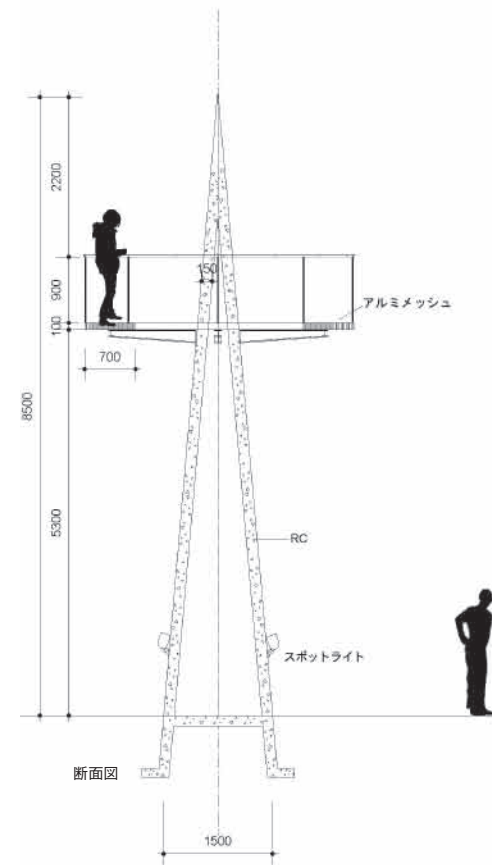
配置図



平面図



立面図



断面図

## 講師説明

### Park life / Parchitecture

都市における公園の存在は、そのままその都市の文化を映し出すような存在です。都会に住む人々が、他の市民と接するパブリックな空間は実はとても少なく、商業的な空間に取って代わられているのが東京の現状です。人々が憩い、集い、さまざまなアクティビティの場となる公園は、都市の住環境における数少ないパブリックな場所といえます。今回のスタジオでは、この公園という場を題材に、そこに起こりえるさまざまな建築、空間のあり方をデザインしていきます。テーマは、パークライフ、そしてそこに創出される独自の建築・空間をパークとアーキテクチャーを融合させる仕掛けとらえパークテクチャーと呼ぶことにします。新たな、建築・空間のプロトタイプを発明するのがこのスタジオの目標です。

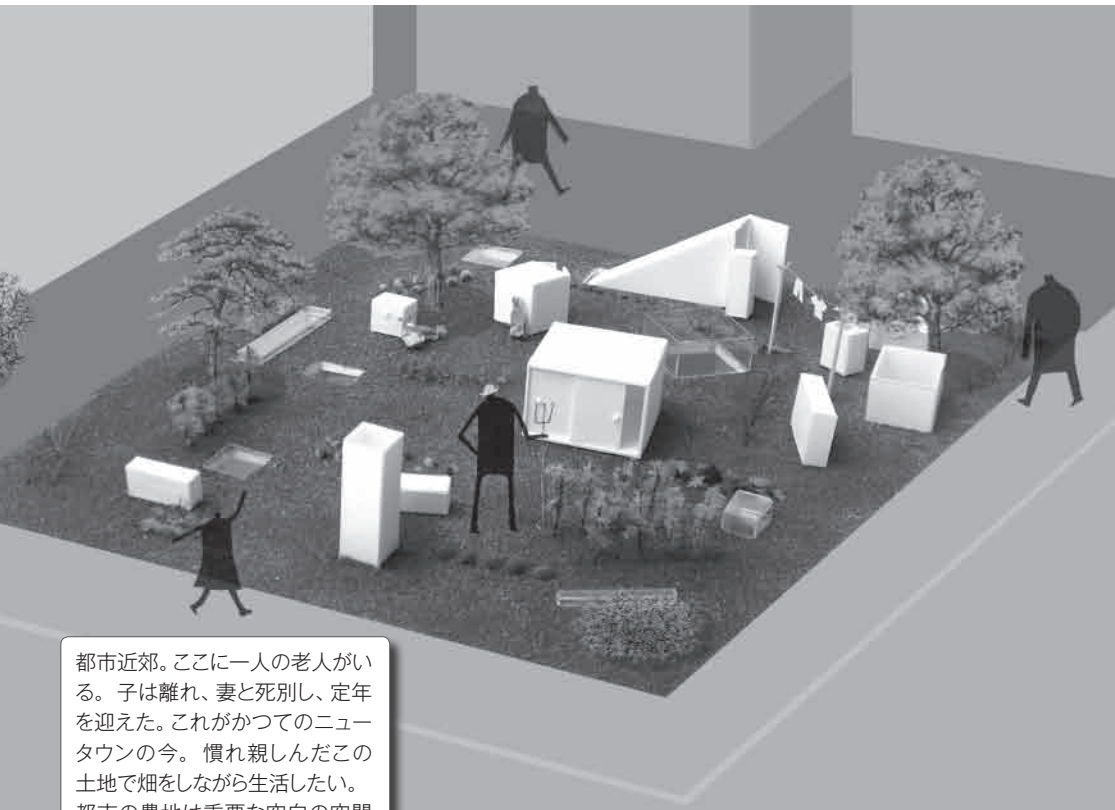




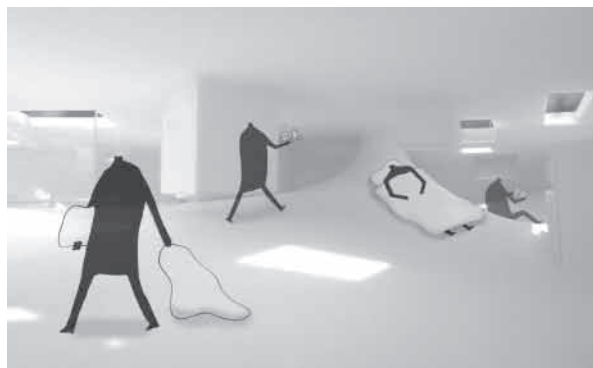
# 天気 de ライフ

矢部康平 yabe kohei 竹田綾乃 takeda ayano 日賀野智美 higano satomi 伊藤 豪 ito go

[担当講師] 遠藤幹子



都市近郊。ここに一人の老人がいる。子は離れ、妻と死別し、定年を迎えた。これがかつてのニュータウンの今。慣れ親しんだこの土地で畑をしながら生活したい。都市の農地は重要な空白の空間だが、建築との関係は希薄で、相対する場として機能している。人と建築と自然。全てが生活の中で結び付く。天気や季節やその日の気分によって居場所が変わる。日常の中に自然と関わる無意識な記憶を作り出していく。昔から変わらないもの。天気と生活すること。



雲のような真っ白な曲面の床に、四季折々の光が天窓からさしこむ



洗濯日和



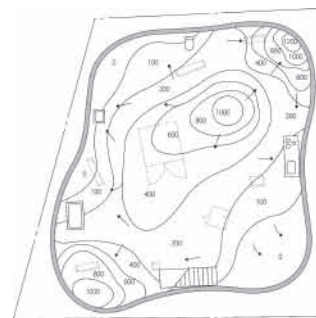
孫といっしょに畑仕事



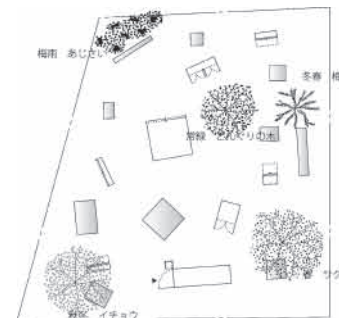
物入れにすわってごはんの時間

## [作品の解説]

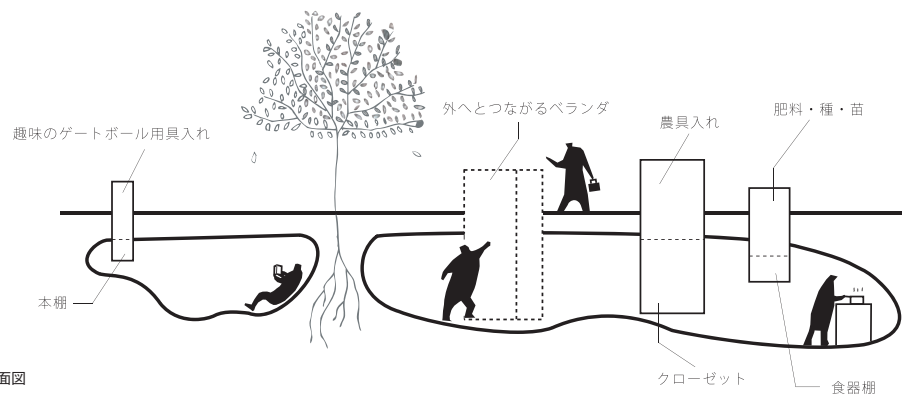
このグループは、「お天気」で気ままにうつろう人の情感や営みの繊細さを建築で表現した。地上は農地として開放され、建築は「家具」のかたちとなってGLに顔を出すのみ。残りはすべて地下におこまれる。雲のように真っ白な曲面の床には季節や天候によって様々な光が差し込み、大地天空と一体となった抱擁感と静寂の中で、引退後の孤独な老父は土を耕す。ナイーブで、かつ安定した構成の美しい建築。



地下 平面図



地上 平面図



断面図

## 講師説明

この課題では、4人1組のグループで前半をリサーチ、後半を設計に費やす。今年のテーマは「動物としてのヒトの住むところ」。ここからわいた興味を自由に調べ、絵を描き、一冊の美しい本にまとめる。天気、穴、ほくろ.. 何かしら設計に結びつきそうな予感はあるべき家のビジョンへふくらみ、言葉と絵におきかえられクラス全員と活発な意見が交換される。それを今度は実際の住宅設計コンペ案にまとめる。社会的競争に「勝つ」ためにイメージは鍛えられ、新聞を読みあさってはネットカフェ難民、孤独死、農、と時代のテーマ探る。前半、抽象的に飛べば飛ぶほど、そして後半、社会的にシビアになればなるほど、ビジョナリーで頼りがいのある住宅が像を結ぶ。脳みその触れ幅と作業量、積極的なコミュニケーションがいかに大切か、たたきこむ授業。

## [応募したコンペ]

第3回ダイワハウス住宅設計コンペ  
「住宅のリストラチャリング」

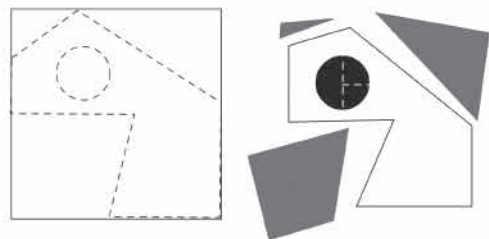
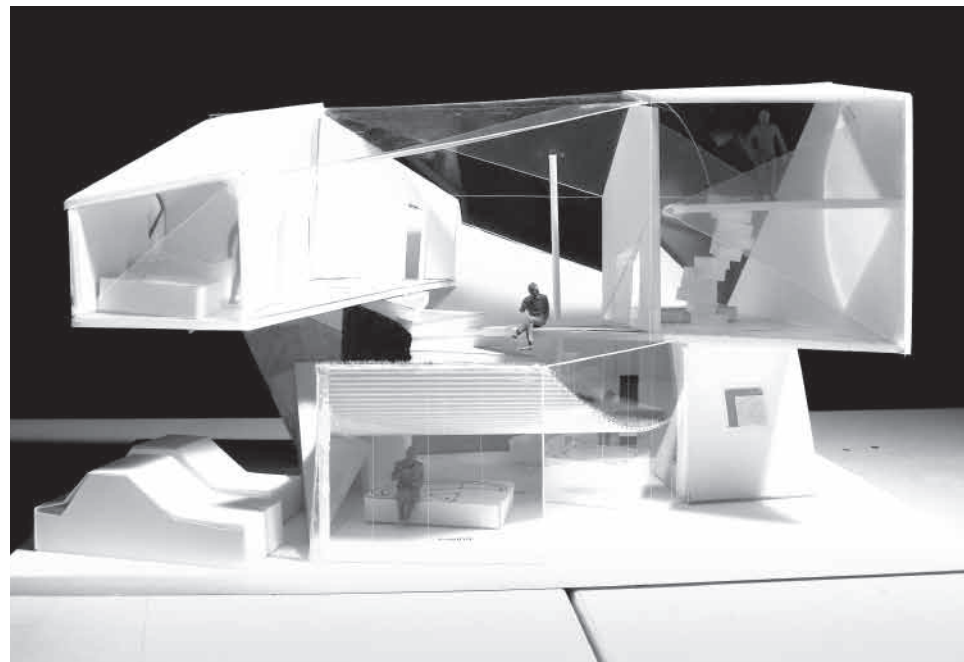
都心近郊の開静な住宅街、老朽化したニュータウン 233㎡の敷地に、高齢化してゆく者を前提とした家族像やライフスタイル像を設定する。戸建住宅の建て替えから新たな都市インフラの提案が求められた。

# 揺れる庭

米山夢衣 yoneyama yui

[担当講師] 大松俊紀

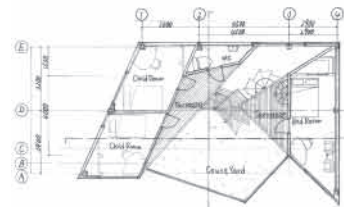
半屋外の中庭は床に曲面を用いており足元がふらつく……。寝そべるもよし、すべるもよし。形の面白さを体感し家族に新しいふれあいの場を提案する。



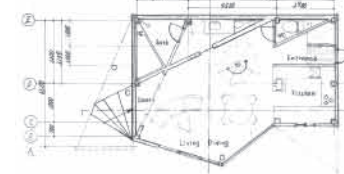
幾何学に型どったレイヤーを何層も縦に重ねていき、立方体ボリュームとして一度まとめてそこから削り出していき足し引きを繰り返していった。レイヤーとして平面で幾何学を操った後に固まりにする事で、私なりの二次元と三次元の混合の捉え方を行った。また偶然できた面白い形から開口部を取る事で形にあらたな発見を生む。

### 講師説明

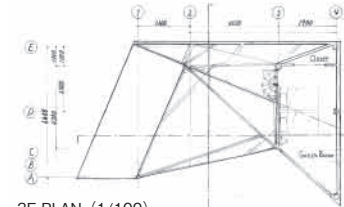
この授業は、篠原一男の「住宅論」をグループでまとめ、自分達自身の現代における「住宅論」を作ることから始まり、各自担当の篠原住宅の模型(1/30)と図面によるトレース、空間分析、上原通りの住宅等実際の住宅見学、そして最後に篠原住宅の隣に、ある条件下で新しい住宅を設計するという課題である。課題の目的は、篠原一男による住宅デザインをコピーすることでは決してなく、あくまで篠原一男の住宅を通して、現代の「住空間」に対する問題意識を明確にすることである。



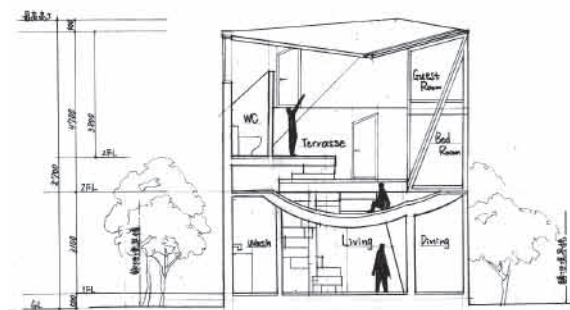
1F PLAN (1/100)



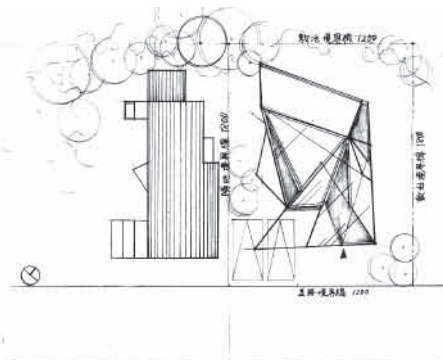
2F PLAN (1/100)



3F PLAN (1/100)



Section y-y (1/100)



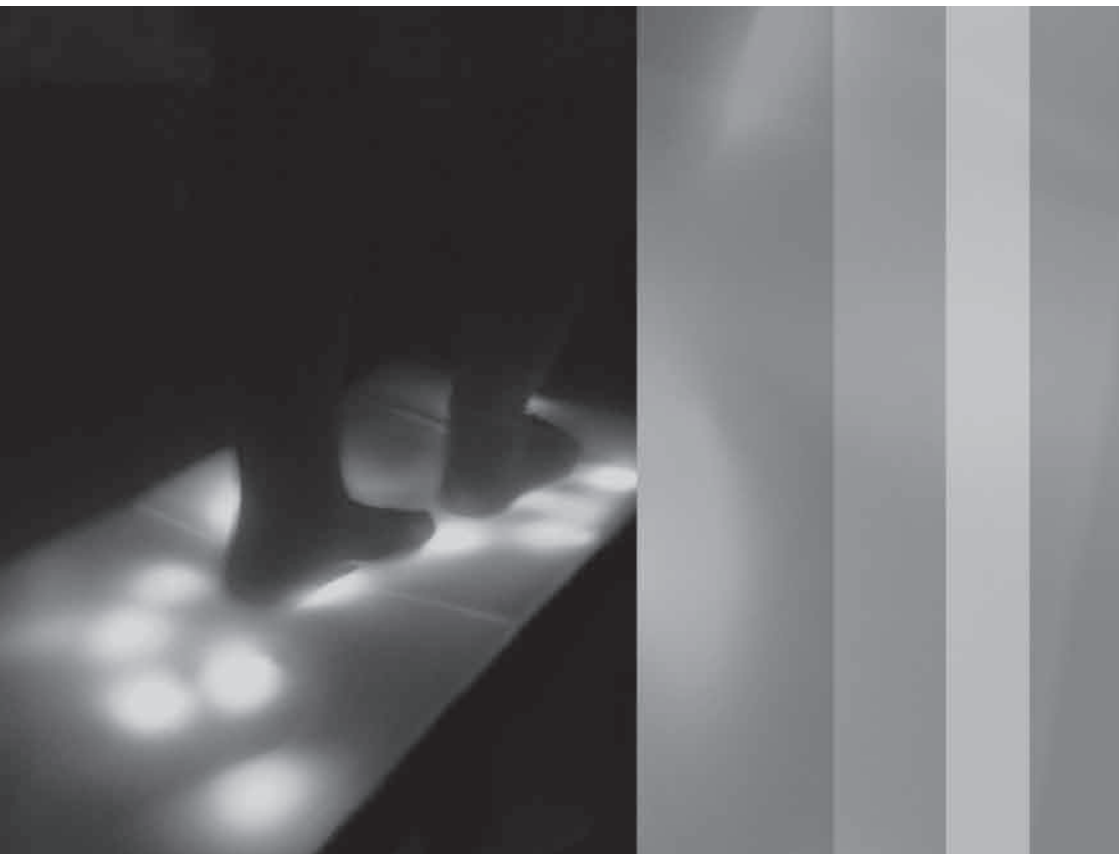
配置図

# Kiseki

石渡菜々子 ishii watari nanako 今村玲子 imamura reiko 岡崎大輔 okazaki daisuke

寺田恵美 terada emi 平野貴和子 hirano kiwako

[担当講師] 安藤健浩



使用可能な装置を部分的に制作

## 講師説明

### 「光」と「空間」を繋げる

空間デザインにおいて光の演出は不可欠であり、陰影を有効に利用することで空間の完成度は劇的に向上するものです。本課題では「光」をどのように空間に配置または投影すればその効果を得られるかを検証し、想定した場（空間）において有効と思われる構成要素（エレメント）として提案するとともに、実制作を通して素材（光そのものやそれを制御するための装置）の特性を習得することに目標を置きます。

各制作グループが想定する空間において「人」「物」「場」の関係を考察し、最適と思われる光源を使用します。装置の制作に終始せず、「あかり」が置かれる環境やその扱われ方、同時に周囲に及ぼす影響も意識するよう心がけて制作を進行します。

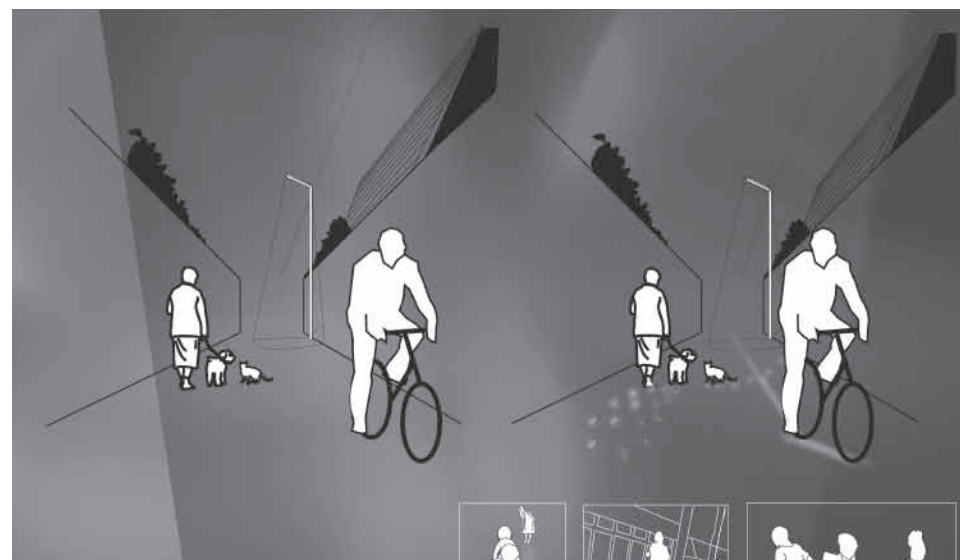
人が歩くことによってあかりが生まれ、あかりは道を照らしそれが軌跡となる

**テーマ** 人がそこに存在することで「あかり」が灯り、その「あかり」がまた人を誘導する。  
人→あかり→人  
人が居たという痕跡（軌跡）を「あかり」で表現する。  
「あかり」を生み出す素材（ぎっかけ）は人である。

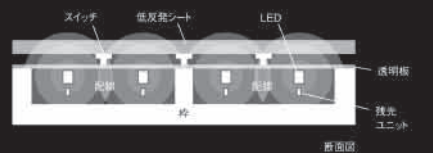
**光源** 今回の「あかり」には、小型で省電力、長寿命、さらに発熱も少ないという条件を満たす光源としてLED電球を使用した。「軌跡」をキーワードに「蛍」のような柔らかい光が明滅するように、点灯した後、徐々に消えてゆくイメージを実現する残光ユニット回路を導入し、光の表情をコントロールすることに成功した。

**装置** 1つのLEDにつき、1つのスイッチと残光ユニットが組み合わされているため、踏まれて圧力が加わった部分が光り、圧力から開放されると同時にゆっくりと減光し消灯する。

**場の設定** 基本的には、人が多く集う場所で使用する。（クラブ、広場、歩道、etc...）  
制作した作品は持ち運びできる形態だが、実際に設置する際は床面に組込むかたちで施工することを想定している。



設置環境イメージ



断面図

仕様の概念図

# 建築スーベニアをつくる

小林直樹 kobayashi naoki 寺尾 准 terao jun 岡崎大輔 okazaki daisuke

今本知宏 imamoto chihiro 伊藤亮一 ito ryoichi

[担当講師] 磯 達雄



小林直樹 (夜間部 1年) : 二番館 (竹山実) → フォトスタンド



伊藤亮一 (夜間部 1年) : 国際子ども図書館 (安藤忠雄・日建設計) → ブックスタンド



岡崎大輔 (昼間部 2年) : 三仏寺投入堂 → ゲーム「ドキドキ寺 (テラー)」

**講師説明**  
 建物をモチーフにしたお土産品を建築スーベニアと名付け、実在する建築をテーマに独自の建築スーベニアを考えてもらった。お土産品なので、単なる建築の縮小模型ではなく、何らかの実用性を備えていることが望ましい。狙いとしたのは建築のキャラクターを上手につかむこと。そして、形から用途を逆算する体験によって機能主義を相対化してもらうことである。なおこの課題は、近代建築論 (夜間部 1年) でも同じものを実施しており、本書では併せて掲載した。  
 今期の作品で面白かった4点を挙げておく。小林直樹は竹山実「二番館」の、ペンキの塗り替えによって変身する建築というアイデアを、写真の入れ替えという方法で見事に再現した。寺尾准は「グッゲンハイム美術館」の特徴的な展示動線をお菓子の形に置き換えている。岡崎大輔は「三仏寺投入堂」の危うそうにも見える構造からジェンガのようなゲームを発想した。今本知宏は「スーパードライホール」の官能的なデザインをショーツで表現した。伊藤亮一は「国際子ども図書館」で使われている素材を抽出しブックスタンドを制作した。



今本知宏 (夜間部 1年) : スーパードライホール (スタルク) → ショーツ



寺尾准 (昼間部 2年) :  
 グッゲンハイム美術館 (F・L・ライト)  
 → シナモンロールケーキ

## 「私の好きな建築家」の展覧会

千葉勇佑 chiba yusuke 寺尾 准 terao jun 松下悠見 matsushita yumi 米山夢衣 yoneyama yui

[担当講師] 寺田真理子



女性初のプリツカー賞受賞者として注目される Zaha Hadid。独自の建築の組み立て方を展開する姿勢や、それを貫く揺るぎない信念などから「強さ」をキーワードとして導き出した。「時代」と「プロセス」の2つの流れに基づき、主に3つの代表作品を紹介する。足元にステップを設けることによって「流れ」を体感させ、ドローイング中心に展示を構成することで、より多くの来場者の建築に対する興味を喚起することも意図する。



「ZAHA- 爆発の方法論展」の提案模型の一部

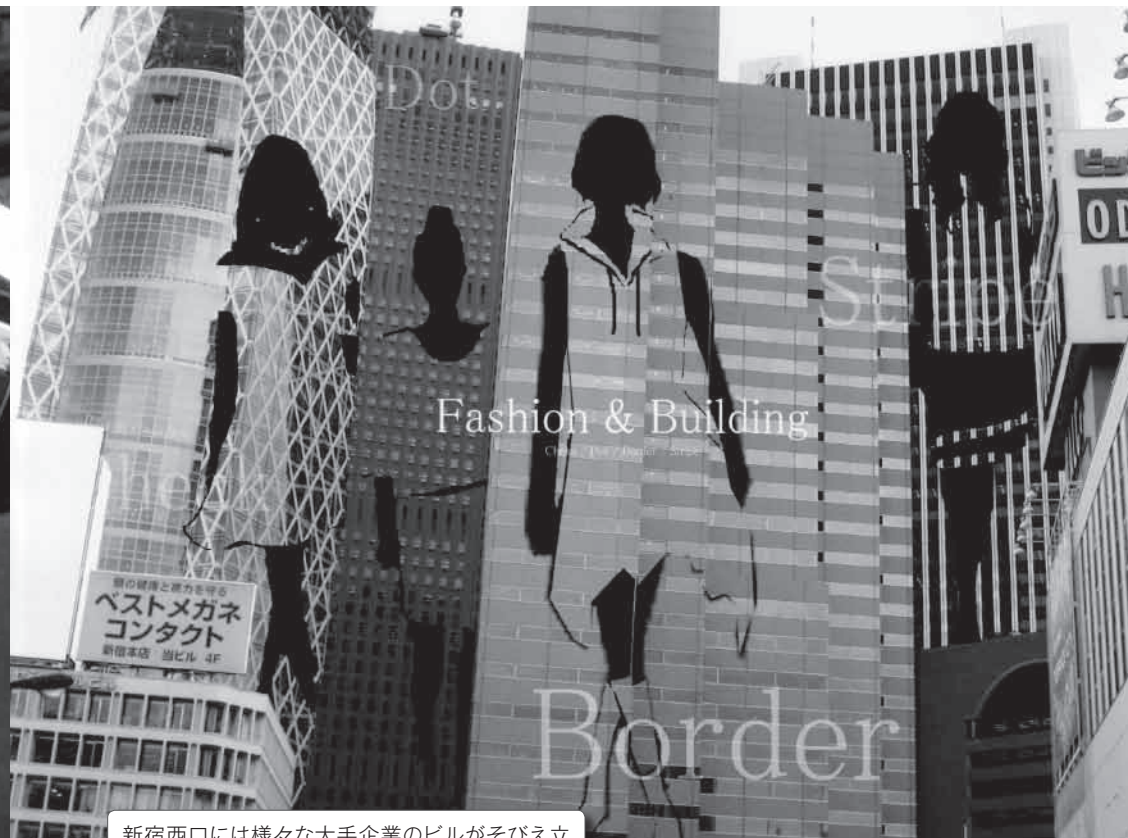
### 講師説明

「展覧会」というメディアを通じて、建築を第三者に伝えることを学ぶ授業。今回の授業では、展覧会の企画を「好きな建築家」をテーマとした。展覧会会場は、桑沢デザイン研究所校舎の1階と地下1階のホール。4人ずつのグループに分けて（一部5名）ごとに展覧会で紹介したい建築家を選択し、その建築家の建築作品を独自の視点で紹介できるような展覧会のコンセプトを提案させている。最終的には、展示空間という3次元のなかで、いかにそのコンセプトをストーリー性をもって伝えるかを、企画書および100分の1のスケールの模型で表現させた。2007年度は、展覧会の企画から設営までのスケジュール、そしてチラシやポスター、チケットなどの広報的な媒体も提案させている。

## 都市の特異点

筑井 彩 chikui aya

[担当講師] 森川嘉一郎



新宿西口には様々な大手企業のビルがそびえ立ち、人々はスーツに身を固めせわしなく街を行き来している。そんなビジネス街を華やかでおしゃれな街に変えることができる仕掛けを考えた。ビルの特徴的な開口部をファッションの用語ストライプ、ボーダー、ドット、チェックに当てはめ、ビルの一面にモデルの影絵を出現させる。ファッションと建築の新しい形の融合で、新宿西口をおしゃれな街にすることができるかもしれない。

19番 筑井彩の作品「Fashion & Building」

### 講師説明

都市の中の固有の場所に埋蔵された「面白さ」を発掘し、何らかの「仕掛け」を施すことによってその面白さを露出させる、という課題。この作品は西新宿に林立する超高層の風景に焦点を合わせているが、そのアイデアの核心は、各ビルのカーテンウォールの意匠に「ボーダー」「ストライプ」「チェック」と、服の柄を表す言葉をあてがったことだ。その操作は都市風景の見え方を一変させるとともに、高度な批評性をまとっている。

# 土の家

イ・ミンジョン i minjun

[担当講師] 中村大補



設計するにあたって、最初に浮かんだイメージは、やはりヘルシーな家だった。

息苦しい都心から離れ、自然に戻って元気になろうというコンセプトで、敷地はもちろん、建築素材、家の形まで自然が感じられる住宅を考えた。

韓国の湖の玉井湖の辺を敷地を選び、主な素材は、生きている空間を表現するのに一番いいと思った土にした。

自然の中の家ではなく、周りも家も自然になるイメージで家の形は自然に存在する曲線を使った。



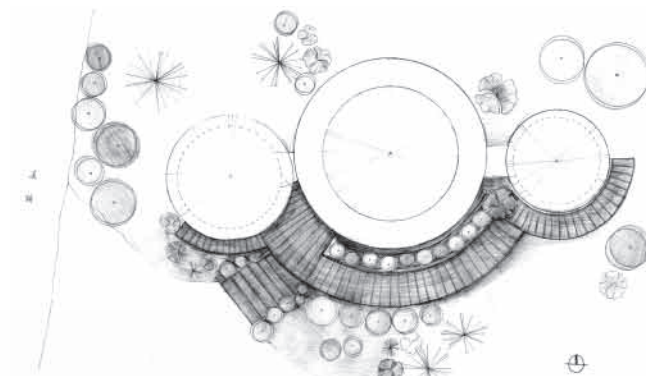
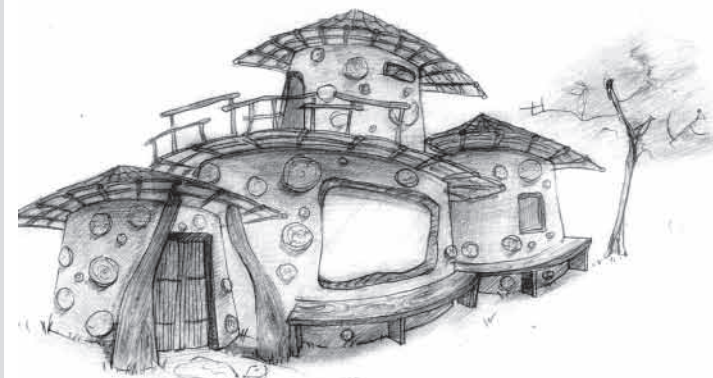
西立面図 s=1:50

## 講師説明

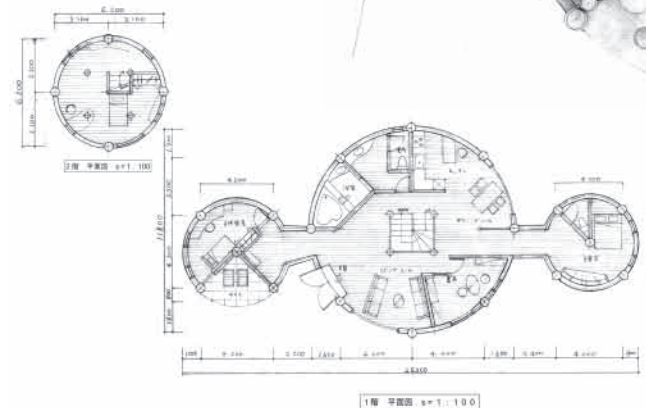
民主主義や物質文明は、万人が平等に豊かさを得る権利を主張した。その結果、20世紀あたりからこれまでの人類の歴史にない勢いで世界人口が、ことに都市人口が急激な増加をみせた。これが今日の環境危機を招いたことは周知の事実だ。本課題では直面するこの問題に対応している。

- 一．自然に暮らそう  
都市は極端に人間本位につくられた空間だ。他生物と尊重し合って暮らすために都市を脱すべきだ。
- 二．食べ物を作ろう  
食べ物を作る技術を身に付けるべきだ。
- 三．森を育てよう  
家をつくることで植林の貧しい林を広葉樹の森に変えられる。

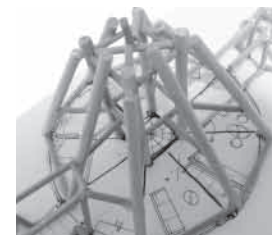
以上、三つのテーマを踏まえた住宅の提案を求めた。



配置図 s=1:100



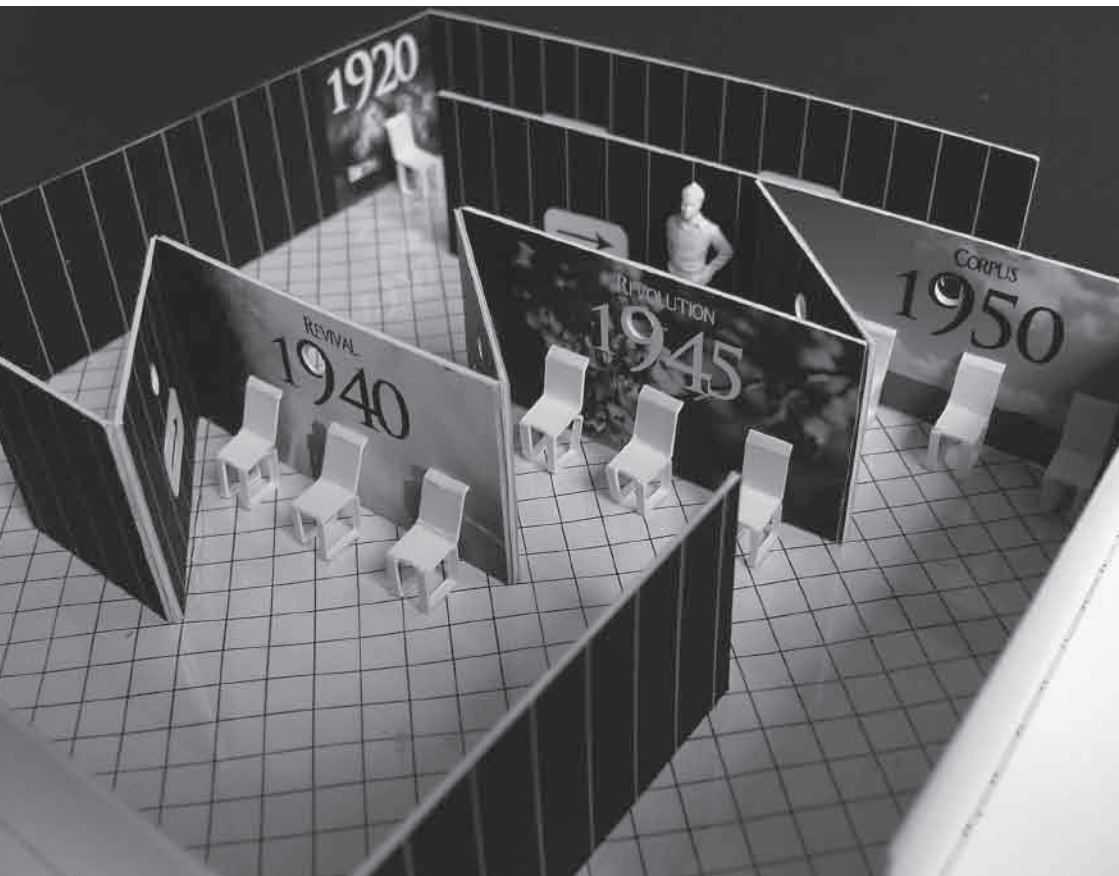
1階平面図 s=1:100



# PEEPHOLE

寺尾 准 terao jun

[担当講師] 藤原俊樹



「あるチェアデザイナーの展覧会空間。この展覧会のタイトルは "The peephole of his locus"

"PEEPHOLE" とは「覗き穴」の意。デビュー作から最期の作品までを年代別に9つの段階に分けて展示し、彼の歴史=チェアデザイナーとして歩んできた「軌跡」を追うように作品を鑑賞することができる。まず入口に足を踏み入れると目の前に1つの穴が現れる。奥まで続くこの穴を覗き見ることによって、彼の軌跡をひと続きの直線として認識できる。細長い通路の先には最初の作品が浮かび上がるように展示され、平行に立てられた年代別の壁が、時の目盛りを表現している。

## 講師説明

インテリアを初めて学ぶ前期は、具体的な店舗のデザインから入るのではなく、インテリアの基礎を養うために『関係のデザイン』について「空間造形力」の演習を通し学ぶ。まず、空間キーワードにそって、「仕切る」ことから始める。「椅子の展示空間」をテーマに任意の壁によって「仕切られた」空間をデザインする。10m x 10mの正方形の空間に引かれたグリッドを基準にした縦横斜めのラインに沿って壁のレイアウトを決定し、20脚の椅子の美しい展示空間を創出する。「仕切る」ことから、ヒトとヒトとの関係、ヒトとモノとの関係、ヒトと空間との関係、空間とモノとの関係が生まれることを認識させるとともに空間の心理作用を感じてもらう基礎訓練である。

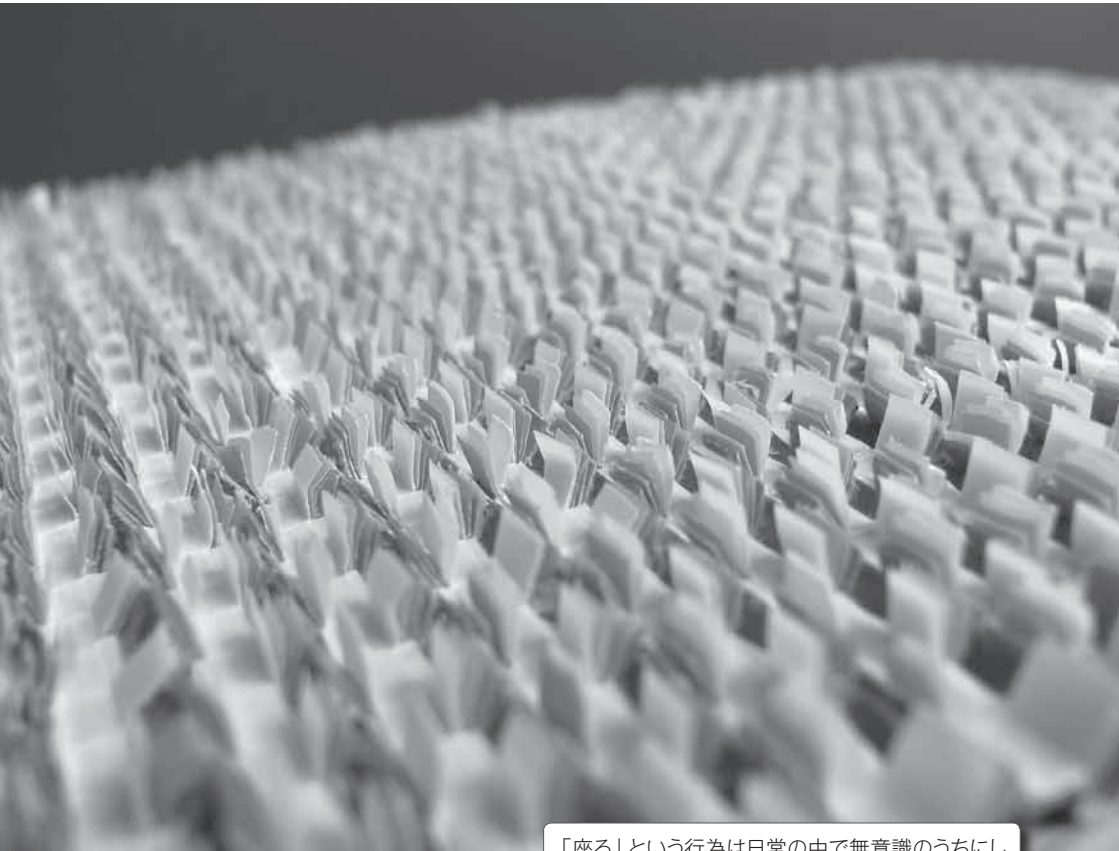




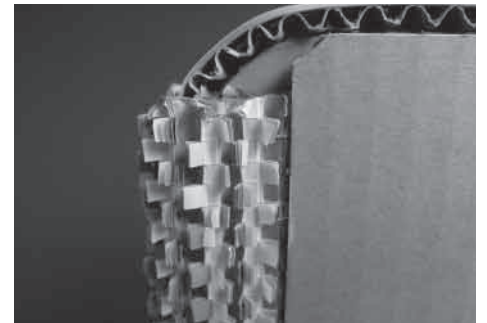
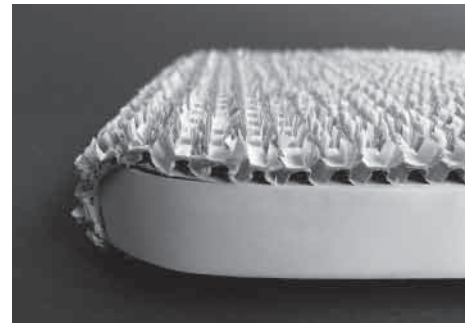
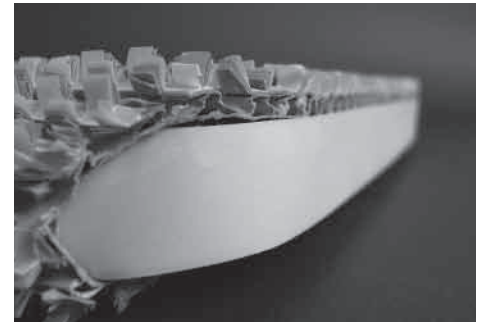
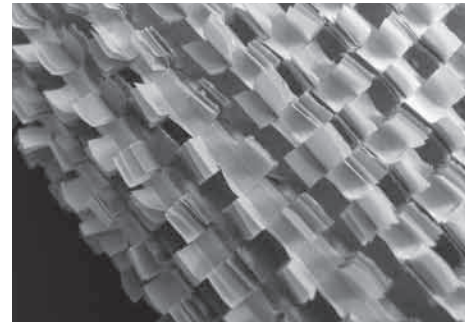
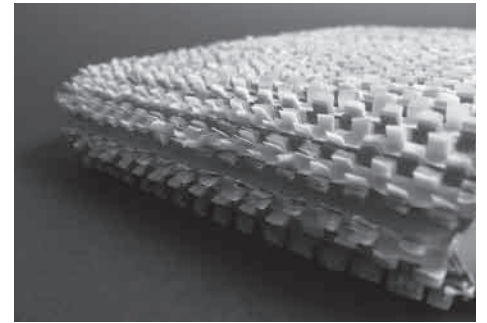
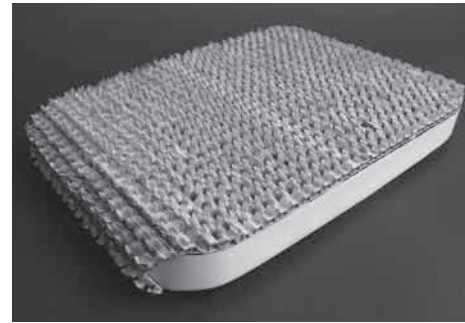
# シバダン

丸山聡美 maruyama satomi

[担当講師] 藤原俊樹



「座る」という行為は日常の中で無意識のうちにしている。私たちはイスがなくてもちょっとした段差に場所を見つけて腰掛けたりする。「すわるかたち」を段ボールを素材として制作するというこの課題では、段ボールからできるテクスチャーを色々試してみることから始めた。段ボールの上一枚に細かい切り込みを入れて立ち上げてみると「芝生」のような表情ができた。この「芝生のイメージ」から無意識のうちにすわるかたちを表現した。



## 講師説明

インテリアの主要エレメントである家具についての基礎知識を、実測と作図を中心に学んだあと、自分にとっての新しい「すわるかたち」を思考させ、段ボールによって原寸のツールを制作させる。この作品を見たときには、新鮮な驚きがあった。とかく機能に走りがちなか中で、そっと触れたいくなる質感と繊細さ。シンプルなフォルム。ホワイト、イエロー、オレンジ、グリーン色の薄紙を段ボールの表面に貼付けたあと、切り込みを入れ一枚一枚立ち上げている。「芝生や草の上が一番気持ちがいい」と語ったが、もう一度「気持ちよさ」を考えさせてくれた作品である。

# gum

大路しおり ooji shiori 小原真理 kohara mari 中村 敬 nakamura kei 野条友史 nojo yuji

松原士門 natsubara shimon 山口晋平 yamaguchi shinpei

[担当講師] 大松俊紀



「他者がいないと成立しない空間」  
 個人と他者との共存を体現できる新しい形のコミュニケーションスペース。  
 お互いが寄り掛かり、引っ張り合うことで、バランスがとれる。  
 逆に引っ張り合わなければたるんだ布のまま。この不自由さがコミュニケーションを生む。  
 人数によって、それに応じた様々な形のバリエーションが生まれる。

## コンセプト

## “共存”

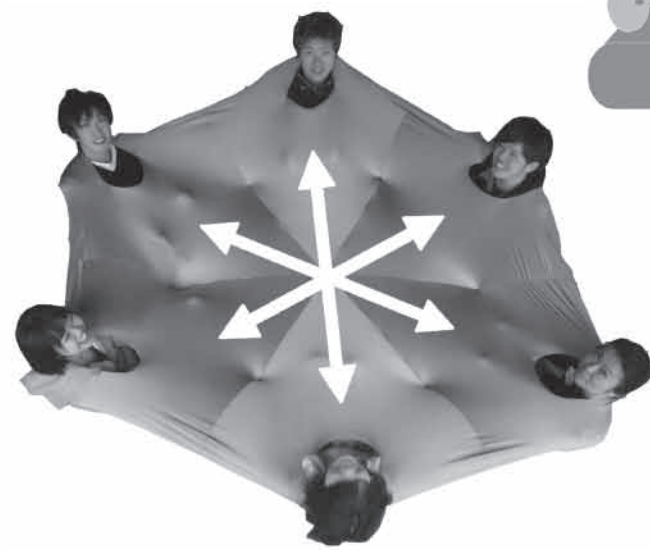
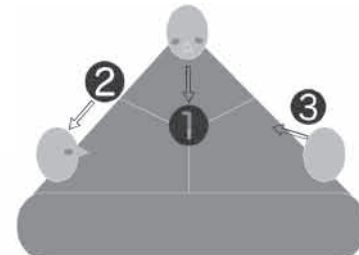
## 内部構造

### 「他者がいないと成立しない空間」

個人と他者との共存を体現できる  
 新しい形のコミュニケーションスペース



寄りかかりによって張られた布は、体にフィットし背もたれに。  
 上面と下面を留め、腕置きとして使用できる。  
 また、座り方を変えることによって足が布を押し上げ布の形を変化させる。



1年生全クラス合同発表会の様子

**講師説明**  
 1年生は「基礎デザイン」ということで、2年生でそれぞれの専攻に進む前に、すべての基礎となるデザイン演習(平面、立体)を1年間学ぶ。この「住空間」という授業もその一つである。他の専攻と違い、スペースデザインの場合、ほとんどが敷地を有し、動かない(immobile)な存在である。そこで授業では、「immobile/mobile space」と題して、前半では、いわゆる空間「immobile space」の演習(折紙から空間を作ったり、その空間に光をどう取り込むかなど)を行い、後半は「mobile space」ということで、移動可能な最小限の空間を実際の大きさで製作する。

# night department

デザイン専攻科 夜間部

## カリキュラム

page

---

1 年生	前期	住空間……………	86
		住宅インテリア A	
		店舗インテリア A	
		デッサン（空間把握）	
		デザイン論……………	88
	後期	住宅インテリア B ……	82
		店舗インテリア B ……	84
		表現技法 A（トレース）	
		近代建築論……………	54
		構成（立体）	

---

2 年生	前期	住宅インテリア C ……	78
		店舗インテリア C ……	80
		エレメントデザイン A……………	76
		表現技法 B（プレゼンテーション1） ……	74
		現代デザイン論	
	後期	住宅インテリア D ……	68
		店舗インテリア D ……	70
		エレメントデザイン B……………	72
		表現技法（プレゼンテーション2）	
		空間デザイン論	

---

# 都市の縮図

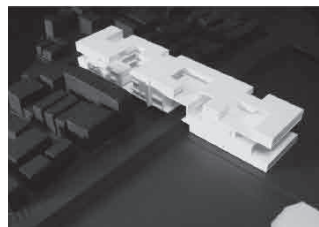
## 郊外の潜在的な魅力

西村 翼 nishimmura tsubasa

[担当講師] 田井幹夫



近年、都市開発が進み次々と魅力溢れる都市が誕生していく中、その流れに取り残され色褪せていく郊外の街は少なくない。ここ登戸も新百合ヶ丘や町田といった郊外の大きな街に人々を吸収され、街の活気は衰退の一途を辿っている。この計画は、あまり知られていないこの街の魅力をより多くの人に知ってもらうべく、登戸の縮図を持った複合型集合住宅を計画し、地域はもちろん外部の人々との交流から登戸に興味を抱いてもらうことを目的とする。



敷地 : 神奈川県川崎市多摩区登戸新町  
 区域 : 市街化区域  
 用途地域 : 第一種住居地域  
 容積率 : 200%  
 建蔽率 : 60%  
 防火地域 : 準防火地域



敷地は多摩川の土手をまたぎ、都心に向かって打たれるくさび状の形状をしている特殊な土地となっている。この地域は多摩川はもてるんこと、川崎市内でも特に緑が多く、近くには川崎市内最大級の緑の宝庫とされる生田緑地などがあり、自然環境にとっても恵まれている。また、アクセスにも不便は無く、JR南武線・小田急線が交差する登戸駅から徒歩5分、都心に繋がる主要地方道路世田谷町田線や東名高速道路などあり、神奈川県の大動脈のような役割を持つ街である。

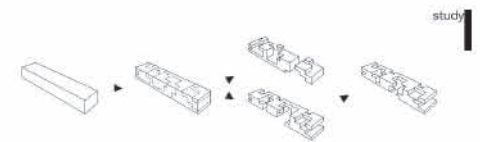


### 講師説明

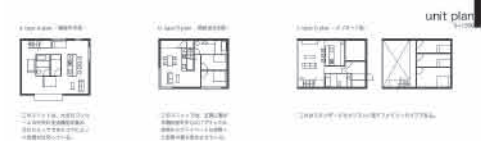
建築を学ぶ事とは?毎年、学生達を指導しながらプロジェクトを共にし、最後のプレゼンテーションを迎えるたびに、深くその事を考えてしまう。  
 デザインに垣根はない。建築、インテリア、グラフィック等々、全て等しく人の生活を豊かにするものである。社会や世界に対する自分の観点が世の中を良い方向に変えていくベクトルを持つ事だ。桑沢はそれを実感するには最適な教育環境だと思っている。でも、意外とそれぞれの垣根は高い。この課題では、その垣根を取り払うために、集合住宅というベース機能だけを与えて、敷地やテーマなど全てを自分自身で考え、答えを見つけてもらう。難しいがそれがデザインする事だと思う。



perspective



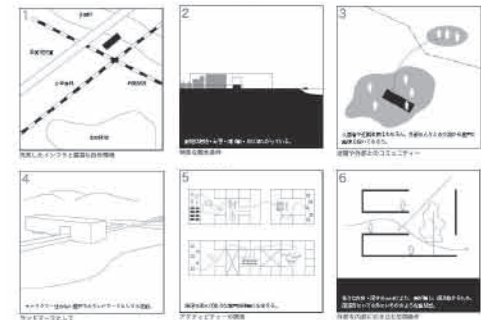
study



unit plan



diagram



# eat music

小川暢人 ogawa nobuto

[担当講師] 竹中一晃



チョコレートと音楽をテーマにデザインした"eat music".これは音を食べるということをコンセプトとし、音符の形をしたチョコレートを見る、チョコレートの甘い香りを嗅ぐ、好きな音楽を聴く、チョコレートを味わう、といった五感全てで楽しむことができる。

1Fでは、什器に音符♪の形をしたチョコレートが陳列され、2Fのカフェでは、各ブースで好きな音楽が聴け、1Fで販売されているチョコレートもここで楽しめる。

## 講師説明

この授業では、店舗を流通業界の一部として捉え、建築的な視点から離れ、まずこの場所でどのような商品構成・業種業態・運営サービスをするかを構築し、その結果として商品に見合った店舗ネーミング・ロゴ・マークのデザインから什器・内部空間デザインそして内部イメージが外側に表出する外装それを包括する建築デザインへと、「内」なるものから街並の建築である「外」へとデザイン活動のベクトルを体験できる授業とし、発意発想から概念造り・デザインエスキースそして模型造りまで一貫したデザイン活動を行なった。



# 壁に花を飾る 花で壁を彩る

馬場紗智子 baba sachiko

[担当講師] 柴田晃宏、比護結子



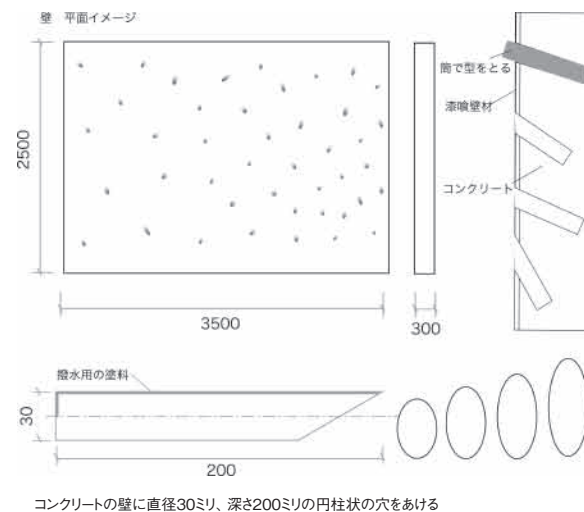
真っ白いキャンバスのような壁には無数の穴。  
 様々な形の丸い穴は 花に動きを与える。  
 花好きの母と私の家にはいつも花がある。  
 そんな花を花瓶に生けて飾るだけではものたりない。  
 そこで玄関とリビングを結ぶ廊下の壁を大きなキャンバスと  
 考えて、花で彩る壁をデザインした。  
 季節により、春の草花、初夏はあじさい、夏はひまわりの壁。  
 いろんな花を生けるのもいい、同じ花だけを楽しむのもいい。  
 自分の好きな生け方で楽しむ。



## 講師説明

### 住宅のエレメントをデザインする

住宅の部位（エレメント）は、それぞれの部位に適したデザイン、寸法、素材であるべきである。また、エレメントが住宅全体のデザインやコンセプトからはずれたものになってはならない。エレメントデザインBでは、前期授業「住宅インテリアC」で行われた戸建住宅の課題作品を題材に、階段、収納、原寸大の3つの課題を通して、住宅の全体—エレメントとそれぞれ異なるスケールと視点で一つの建築を考える。この授業を通して、魅力的な空間を実現するために、どのような細部がデザインされているのかを注視する習慣をつけてくれるとよいと思う。

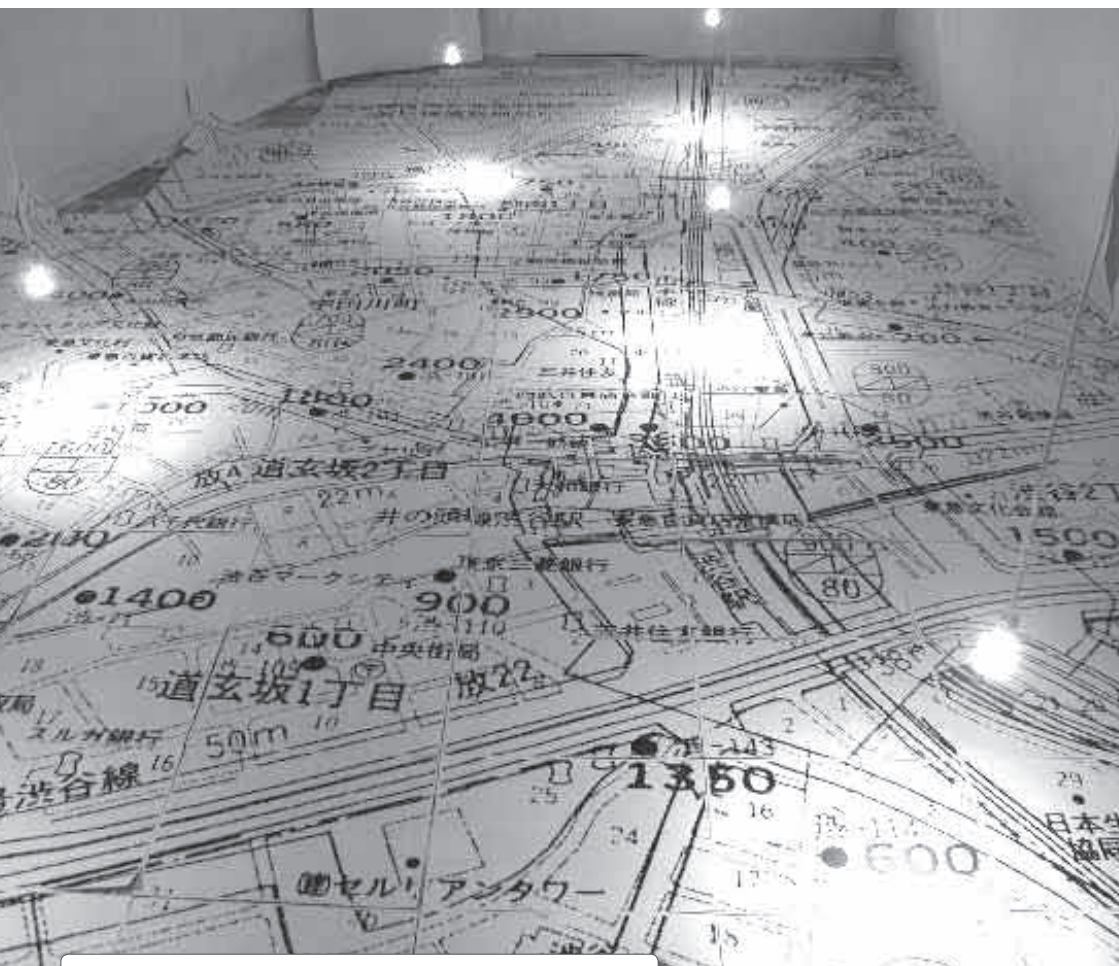


穴のあける方向を上下左右自由な角度に振ることでいろいろな形の穴ができあがり、壁に表情が生まれる。

# シブヤパラサイト

勝俣圭右 katsumata keisuke 金子公重 kaneko kimie 三宅佑樹 miyake yuki 宮畑周平 miyahata shuhei

[担当講師] 大松俊紀



人によって思い描く都市の姿は異なり、あなたに見えるのは、あくまであなたが体験した都市の一部分、そう、「断片」でしかなく、その都市のすべてを知ることは誰にも出来ない。

つまり都市というものは、断片的な情報を繋ぐことによってしか捉えることができず、「完成された全体像」などというものは決して見ることは出来ない。

地図の下から覗く情報が、今あなたが知ることでできるシブヤ。隣を歩く人は、違ったシブヤを見ている。



## 講師説明

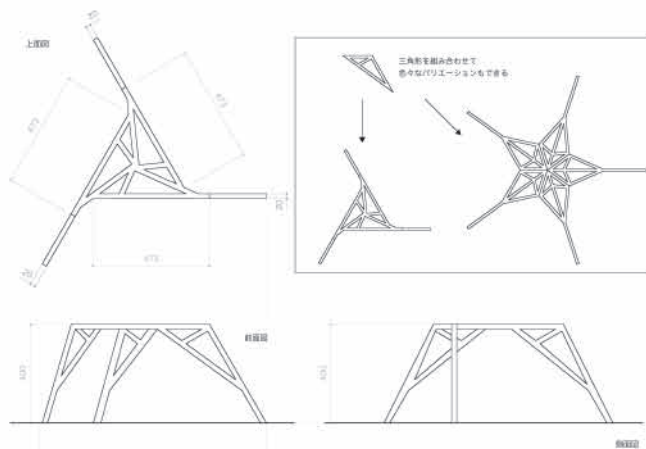
シブヤパラサイトとは、都市に落ちている「モノ」を手がかりに都市を分析するプロジェクトである。このプロジェクトはある意味、「刑事ごっこ」のようなもので、拾ってきた「モノ」を物的証拠、その敷地を状況証拠とし、この2つを調べあげることで、事件を解明していく作業である。ただし、「刑事ごっこ」とシブヤパラサイトの大きな違いは、「刑事ごっこ」がその犯人をつきとめることに目的が置かれているのに対して、シブヤパラサイトでは、犯人をつきとめることが主な目的ではなく、可能性のある犯人像とその経路をできるだけ多く検証することで、その「モノ」が都市（の更新）に日々どのように影響を与えているのか?を探求することである。

# Spark

川岸大翼 kawagishi daisuke

[担当講師] 堀岡 勝

トラス式に組み合わせたスチールのバーをかみ合せて三本の脚の三角形のスツールにしました。また、そのかみ合わせ方を変えることで、三角形だけでなく星形などのバリエーションもできました。



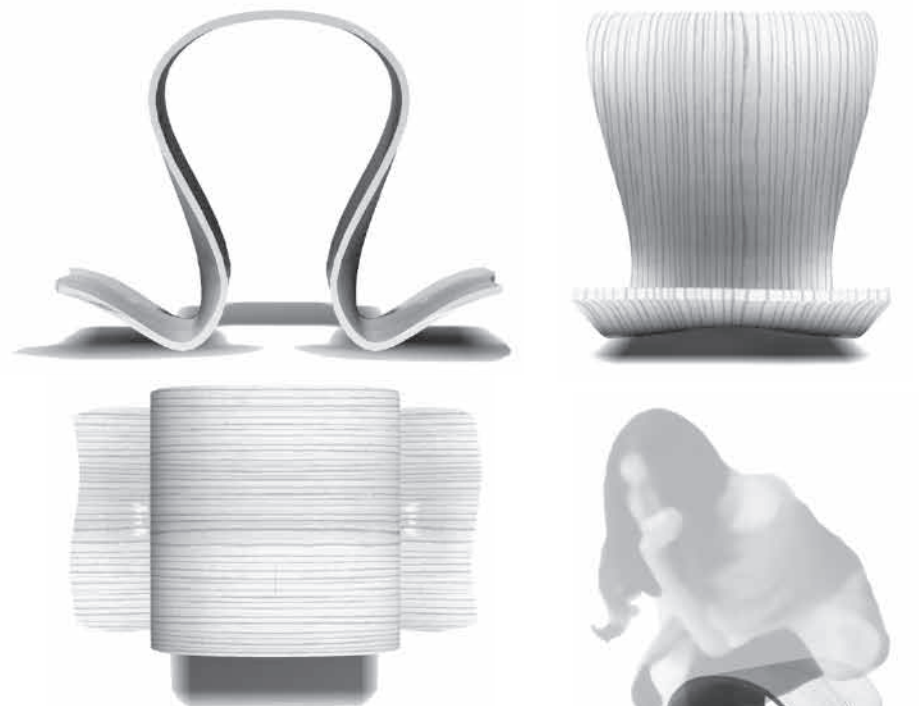
## 講師説明

すばらしいアイデアでも、実体としてアウトプットできないのであれば、それは単なるラクガキでしかない。エレメントデザインでは、ものづくりの基本的な知識を学習することによって、よりリアルな空間表現を身に付けることを目標とする。課題としたコンペは、実際に販売することを目的としているため、ニーズの掌握と製品としての完成度が求められる。素材や構造を原寸で検討・考察することによって、モノとして成立させることの楽しさ・難しさを認識することを意図している。

# TACO stool

岡田俊一郎 okada shunichiro

[担当講師] 堀岡 勝



一枚の曲げ木合板でできる、カフェや公共施設の屋内の休憩所に置かれる事を目的としたスツール。  
堀江という場所柄、多くのショッピングバッグを持つ人がいるであろうし、高価な靴を持つ人もいるであろう。その様な人たちが、自分の隣の席に荷物を置くのではなく、タコの足のようになつたスツールの足に乗せればよい。まるで、連なった椅子が自分の荷物を持ってきている様な楽しい風景が広がるのではないだろうか。





# ヤネウラノイエ

友納隆裕 tomonou takahiro

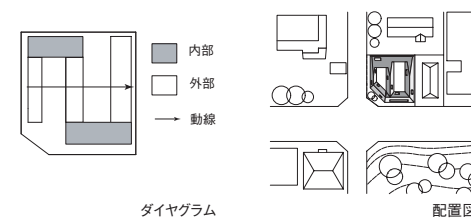
[担当講師] 安森亮雄

子供の頃に遊んだ空間、床の下や、屋根の裏だったり、日常の生活の『裏側にある空間』や外と中にある『間の空間』。住宅においてそういう空間があることが大切なのではないか。この家では裏側の空間を積極的にデザインすることを考えた。屋根裏の空間は高くそびえ人の生活に入ってくる。屋根の下の空間は内部でもあり外部でもあり、二つの中庭を挟み込む。誰もいない空間ではなく、空間と人の関係をつくり、家の中という気持ちを感じさせることを意図した。



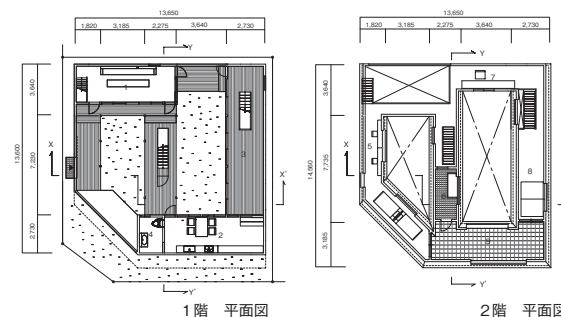
## 講師説明

家具から都市空間まで含めて、設計とは、空間に「位置」を定める作業ではないかと考えている。この設計課題では「住宅—位置のデザイン」と題し、家具、室、外形、建物配置といった様々なスケールを横断して空間を位置づけ、それらを有機的に関係づけることによって、新たな住宅の空間を提案することを求めた。「位置を定める」すなわち「定位」とは、生物学では動物の帰巢本能を指す言葉であり、英語でそれを意味する「オリエンテーション」とは日の出る方向＝東方(オリエント)に由来する。こうした、環境のなかで事物や生物に位置を定めることを、今日的な全体性において構想し、新たな空間を提案して欲しい。



ダイヤグラム

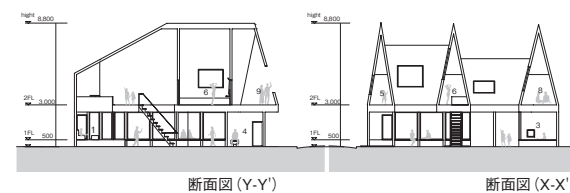
配置図



1階 平面図

2階 平面図

- 1 living
- 2 kitchen
- 3 room
- 4 washroom
- 5 children's room
- 6 bath room
- 7 atelier
- 8 bedroom
- 9 terrace



断面図 (Y-Y')

断面図 (X-X')

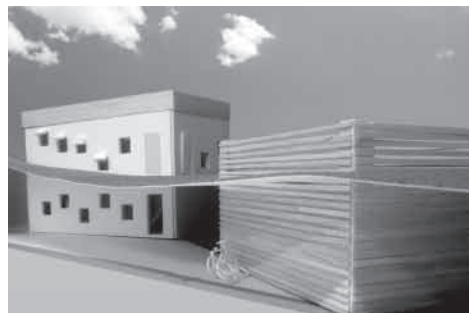
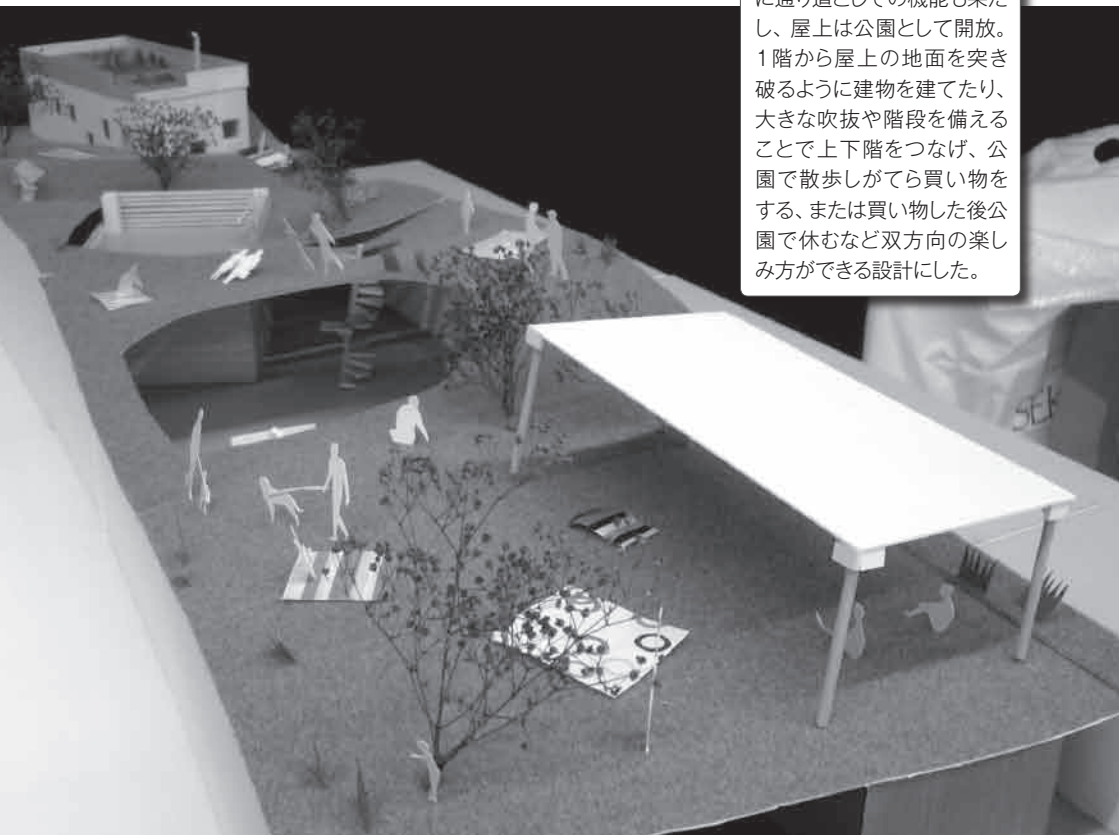


# 環境プラットホーム 07

木村賢司 kimura kenji 菅 達明 suga tatsuki 西尾健史 nishio takeshi  
馬場紗智子 baba sachiko 三宅佑樹 miyake yuki

[担当講師] 中山定雄

立地環境や通行人層などのリサーチ結果から、地域に住む会社員・OLをターゲットにして、利用頻度の多い店舗を集めた施設を作ることになった。屋内は商店街のように通り道としての機能も果たし、屋上は公園として開放。1階から屋上の地面を突き破るように建物を建てたり、大きな吹抜や階段を備えることで上下階をつなげ、公園で散歩しがてら買い物をする、または買い物した後公園で休むなど双方の楽しみ方ができる設計にした。



### リサーチ1-周辺道路環境

(1)サイト周辺道路は10分以内の距離が概多くなる

(2)道路の歩行者が自由に歩ける

(3)道路からサイトへ歩行者がスムーズに移動できる

### リサーチ2-地形的特徴と景観

(1)サイト北側の斜面は急なため、歩行者は歩行しにくい

(2)道路の歩行者が自由に歩ける

(3)道路からサイトへ歩行者がスムーズに移動できる

### リサーチ3-通行人層

(1)サイト周辺は歩行者が多い

(2)歩行者が多い時間帯は、歩行者が多い

(3)歩行者が多い時間帯は、歩行者が多い

### リサーチ4-通り道

サイト周辺は歩行者が多い

サイト周辺は歩行者が多い

### コンセプト

リサーチ1-2-3-4の結果から、歩行者が多い時間帯は、歩行者が多い

1. 歩行者が多い時間帯は、歩行者が多い

2. 歩行者が多い時間帯は、歩行者が多い

3. 歩行者が多い時間帯は、歩行者が多い

### デコボコムール 全体概要

1. 歩行者が多い時間帯は、歩行者が多い

2. 歩行者が多い時間帯は、歩行者が多い

3. 歩行者が多い時間帯は、歩行者が多い

### デコボコムール 全体概要

1. 歩行者が多い時間帯は、歩行者が多い

2. 歩行者が多い時間帯は、歩行者が多い

3. 歩行者が多い時間帯は、歩行者が多い

### 屋上プラン

1. 歩行者が多い時間帯は、歩行者が多い

2. 歩行者が多い時間帯は、歩行者が多い

3. 歩行者が多い時間帯は、歩行者が多い

### 屋内プラン

1. 歩行者が多い時間帯は、歩行者が多い

2. 歩行者が多い時間帯は、歩行者が多い

3. 歩行者が多い時間帯は、歩行者が多い

### SHOP INDEX

1. 歩行者が多い時間帯は、歩行者が多い

2. 歩行者が多い時間帯は、歩行者が多い

3. 歩行者が多い時間帯は、歩行者が多い

### BOOK STORE

1. 歩行者が多い時間帯は、歩行者が多い

2. 歩行者が多い時間帯は、歩行者が多い

3. 歩行者が多い時間帯は、歩行者が多い

### DVD SHOP

1. 歩行者が多い時間帯は、歩行者が多い

2. 歩行者が多い時間帯は、歩行者が多い

3. 歩行者が多い時間帯は、歩行者が多い

### CD SHOP

1. 歩行者が多い時間帯は、歩行者が多い

2. 歩行者が多い時間帯は、歩行者が多い

3. 歩行者が多い時間帯は、歩行者が多い

### サンドイッチ

1. 歩行者が多い時間帯は、歩行者が多い

2. 歩行者が多い時間帯は、歩行者が多い

3. 歩行者が多い時間帯は、歩行者が多い

### WATER BAR

1. 歩行者が多い時間帯は、歩行者が多い

2. 歩行者が多い時間帯は、歩行者が多い

3. 歩行者が多い時間帯は、歩行者が多い

### 講師説明

渋谷を代表する企業の東急電鉄様より目黒駅周辺に実際のサイトを提供していただいてプロジェクトを進めます。プロジェクトの最後にはクライアントへプレゼンテーションを行い、緊張感や臨場感、リアルな講評を体験します。はじめの2か月間は敷地周辺をひたすら歩きまわり、ユニークな着眼点によるマッピングを多数描きます。それらをもとに分析し独特のアプローチを見つけます。大胆な仮説のもとに確認の調査の為にまたサイトに戻ります。犬の目線でマーキングの場所の法則を探ったり、や自動販売機、吸い殻、バギー動線、騒音値など、情報のレイヤーは多岐にわたります。情報が多いほど、その後のマスタープランニングでは空間化が飛躍し独特の空間が提案できます。最後に各テナントのデザインを行うのですが、ショップの業態や空間はマスタープランに準ずるものでなければ成功ではありません。

## 5=C, 3H

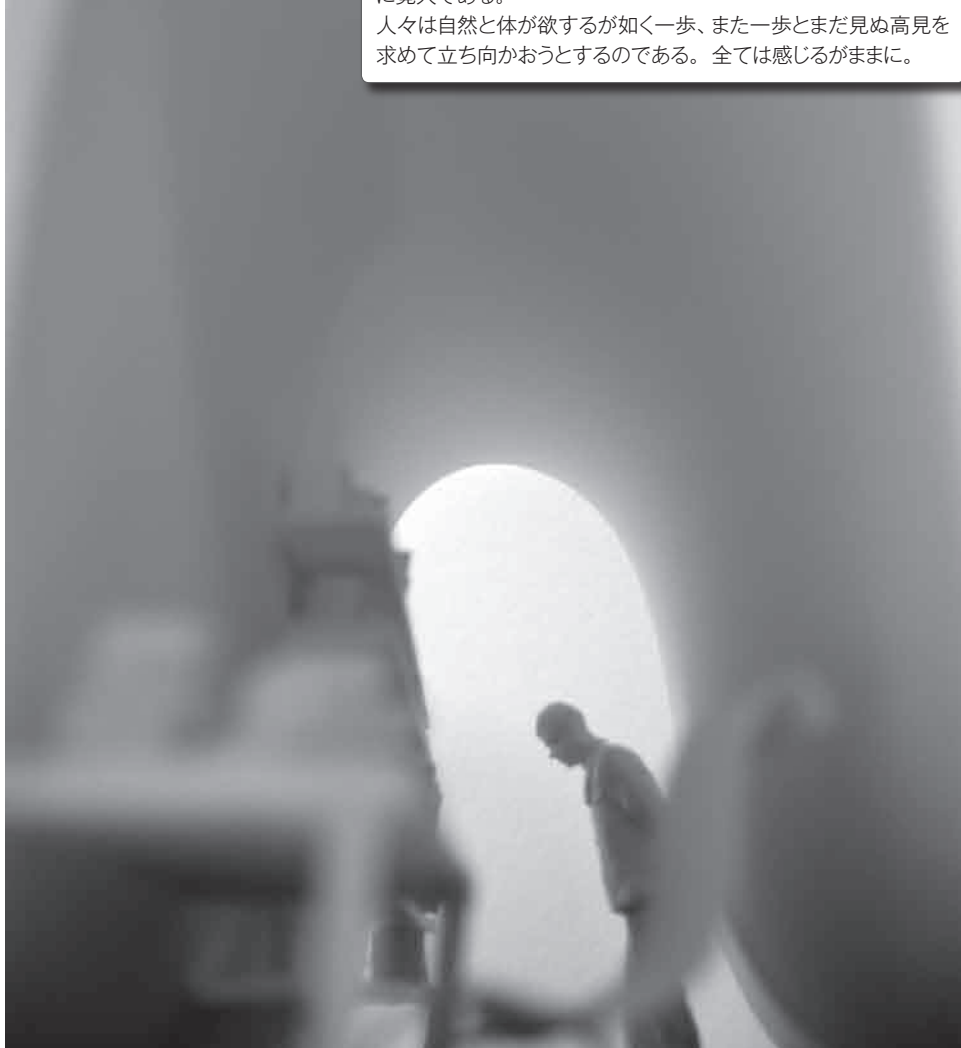
吉岡謙一 yoshioka kenichi

[担当講師] 大松俊紀

立っているその地はすぐ隣では壁になりそして天になる。全ては至極の旋律を奏で輪廻する。そこでは自己と他者とは近くもあり遠くもある、絶妙の距離を保ち共生する。

滑らかな曲線はそっと這わせるように柔らかな光を寝室へと導き、民を包み込む。それは心地好い夢の世界へと誘う春の土手のように寛大である。

人々は自然と体が欲するが如く一步、また一步とまだ見ぬ高見を求めて立ち向かおうとするのである。全ては感じるがままに。



## 講師説明

この授業では、最小単位としての「住空間」であり、都市住居形態の基本である集合住宅の住戸（ユニット）のあり方を考え直す。

課題は前半の分析（リサーチ）と後半の設計に分かれ、前半は過去の集合住宅例の分析を通して「nLDK」に代わる新しい表記自体をデザインし、後半は前半でデザインした表記に基づき、集合住宅のワンユニットを設計、提案する。

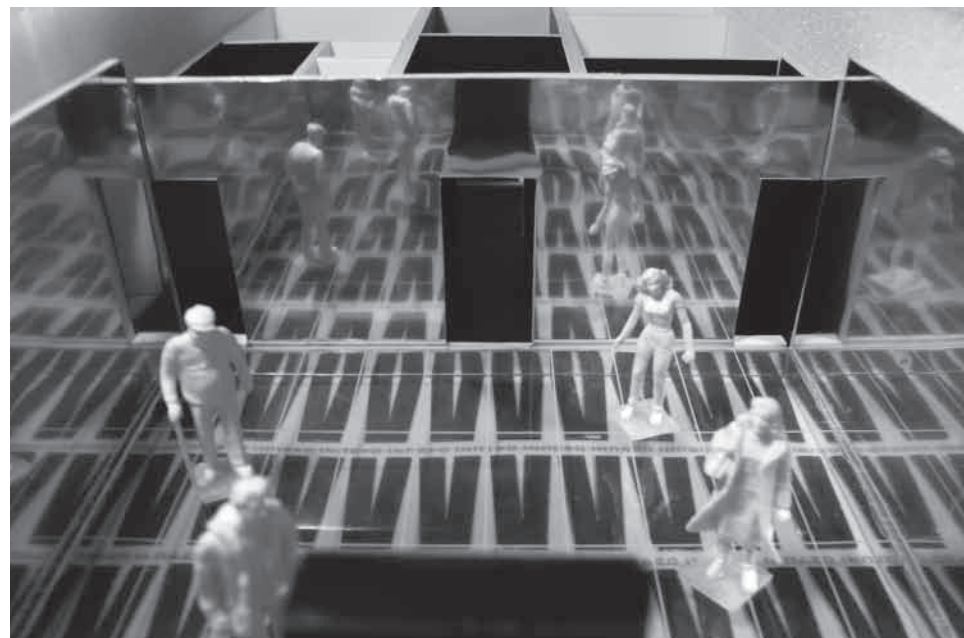
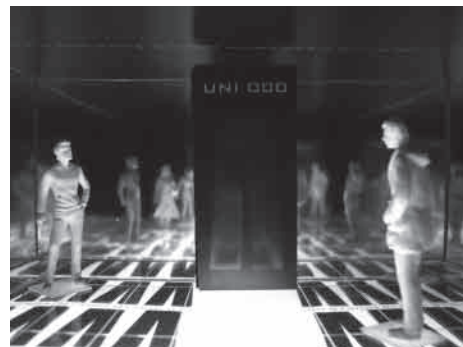
何か新しい集合住宅の提案をしようとする際、いきなり空間のデザインから始めるのではなく、nLDKに代わる新しい表記、その表記自体のデザインから始めることが有効ではないかと思われる。



# WARP - DIVE TO ANOTHER WORLD -

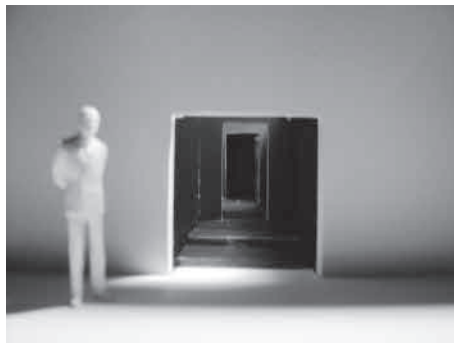
石原政直 ishihara masanao

[担当講師] 藤原俊樹



一般的な物販店ではなく、“体験”という付加価値を与えた空間の提案。

例えば劇場で芝居や映画を観るとき、現実世界の中でそこだけは異世界につながる特別な空間であると私は感じる。同じように原宿という都市の中で、異世界につながる空間としてUT STOREのデザインを行った。また、空間を構成する要素として音の重要性に着目した。内部を防音することで都会の喧噪から瞬時にノイズを消え、より深くワープ体験ができる空間を考えた。



## 講師説明

前期学んだ「仕切る」ことから始めた『関係のデザイン』を具体的なカタチにするために、既存の店舗「UTユニクロ原宿店」のリニューアル計画を課題内容とした。これは架空の設定よりもリアリティのある業態が学生にとってより身近に感じるのではないかと考えたからである。作業は、ユニクロというブランドの調査からはじめ、実際の店舗のリサーチ、コンセプト決定、デザインまでのプロセスを模型とA3成果物にまとめ提出した。この作品は、「異世界ヘワーブ」をコンセプトに、デニムのジーンズのみを床全面にディスプレイ配置し、床から天井へとLEDが連続して流れるアート性の強い劇的空間となっている。



# アニメーション廊下

阿部周作 abe shusaku

[担当講師] 浅野泰弘

## アニメーション廊下

この作品は、この廊下の上を歩くと、下にある絵が動いて見えるというものです。この廊下は驚き盤の原理で、一歩進むたびに下に書いてある絵が、出では消え出では消えするので、その残像でアニメーションに見えてくるというものです。利用の仕方としては、テーマパークのような場所の道案内としての役割などを考えると、面白いかと思っています。



## 講師説明

授業のタイトルは住空間であるが、住空間の設計デザインということではなく、発想を拓ける訓練としての授業をしている。昔からあるオビカラクリやジャバラ折りなどの基礎造形の基本言語を使い如何に住空間というテーマと結びつけるか、その中から導き出される従来の考え方でないアプローチを探っている。最終課題としては、法的規制の無いツリーハウスをテーマにして、これからの住まい方、地球環境問題を踏まえた価値観の変化などに対応した柔軟な住まい方を提案させている。

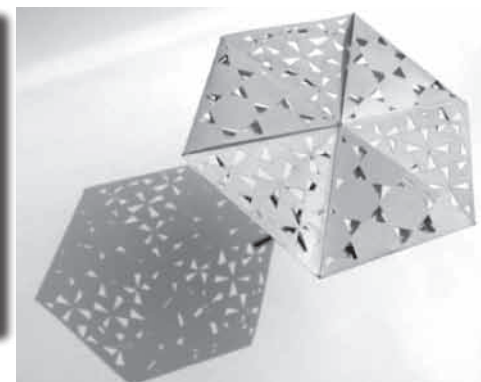


## 電信柱の家

この作品はほとんど空想で作った作品なのですが、今後、電線類地中化が進み、電信柱だけが残ってしまった、その電信柱で家を建れないか考えた作品です。二本の電信柱を二枚の板状のものではさんで、その狭い隙間に暮らすというものです。この時の課題のテーマは「ツリーハウス」でしたので、木の上に住むという気持ちよさというところをイメージしました。

## 木陰の傘

この作品は、陰のパターンを変えることのできるパラソルです。傘布の部分が「帯からくり」という、とても言葉では説明しにくいからくりになっていて、この傘布のパターンの重なり合いによって、下に落ちる陰のパターンや光量が三種類に変化するという物で、木陰の和らいだ日差しへの欲求から生まれた作品です。また、軸そして骨は普通の傘と異なり、傘布を内側から外側へ三点で広げるようにして張っています。



## 蛇腹のティー・バッグ

この作品は、お湯に入れると表面積が増えるティー・バッグです。お湯に入れる前は1センチ四方の蛇腹折りで折られた小さな固まりなのですが、お湯に入ると糊がはがれて、蛇腹折りが展開されてゆき、一枚の薄っぺらいティー・バックになるというものです。コンパクトにすることで携帯しやすくなるのではないかという発想から考えました。この課題の発表の時に実演したことを覚えています。

# 将来の自分の職業をデザインする

阿部周作 abe shusaku 高木雄一郎 takagi yuichiro 中山朋美 nakayama tomomi

[担当講師] 森川嘉一郎

SD1 34 中山 朋美

《事務所の名前とその由来》

朋 インテリアデザイン事務所

～名前の由来～

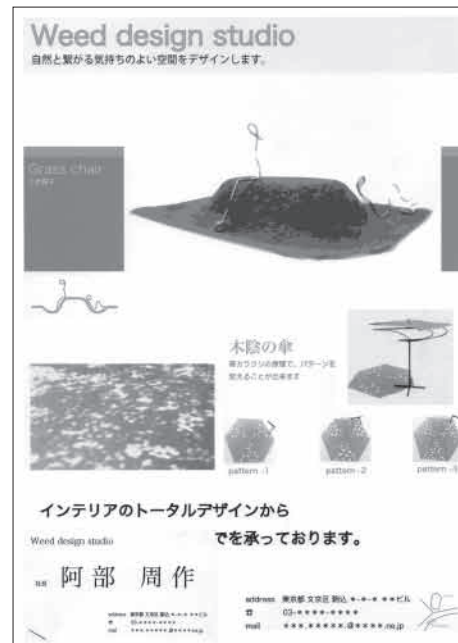
「朋」という漢字には、同じ「月」という文字が横並びに2つ並んでいる形から「同等の立場の仲間・友人・家族」という意味があります。私はお客様との関わりの中に、デザインを介して「同じ立場の仲間や家族」の様な信頼関係を築いていきたいと思い、その願いを込めて「朋」という漢字を事務所の名前に入れました。

また自分の名前の1文字である「朋」を事務所の名前に加えることによって、会社名と共に自分自身の名前もお客様に印象付けることができたいと思いました。

そして人々が名前を見てどういった会社なのか一目ですぐわかるように、あえて難しい名前にはせずシンプルに「朋 インテリアデザイン事務所」という形にしました。

資金計画表		収支計画表(1年度分)	
<b>必要な資金</b>		<b>収入(売上)</b>	
○パソコン(mac)	×1台 ¥293,900	○店舗デザイン料(飲食店)	金額(1件) ×1件 金額(1年間) ¥1,200,000
○プリンター(A3)	×1台 ¥70,000		¥1,680,000
○FAX 付き電話機	×1台 ¥93,000	(エステ・スパサロン)	¥1,200,000 ×1件 ¥1,200,000
○スキャナー(A3)	×1台 ¥15,000		¥840,000 ×1件 ¥840,000
○ワーク用椅子	×1脚 ¥40,000	(その他)	¥500,000 ×1件 ¥500,000
○打ち合わせ用椅子	¥10,000×4脚 ¥35,000		¥240,000 ×1件 ¥240,000
○照明	¥35,000×1個 ¥35,000	○個人住宅リノベーション料	¥500,000 ×1件 ¥500,000
	¥15,000×1個 ¥15,000	○不動産賃貸リノベーション料	¥200,000 ×6件 ¥1,200,000
○デスクランプ	×1個 ¥75,000		
○エアコン	×1台 ¥27,000	○議員デザイン料	¥13,000 ×2件 ¥26,000
○冷蔵庫	×1台 ¥10,000	○カラー・インテリアコーディネート料	¥150,000 ×2件 ¥300,000
○電子レンジ	×1台 ¥40,000		
○その他の経費(販出用品・インク代・食器など)		合計	18件 ¥7,786,000
○専務所敷金	¥95,000×6ヶ月 ¥570,000	<b>支出</b>	
○ // 礼金	¥95,000×2ヶ月 ¥190,000	金額(1ヶ月)	金額(1年間)
○ // 家賃	¥95,000×1ヶ月 ¥95,000	○事務所家賃	¥95,000 ×12ヶ月 ¥1,140,000
○ // 管理費	¥5,000×1ヶ月 ¥5,000	○ // 管理費	¥5,000 ×12ヶ月 ¥60,000
		○ // 電気代	¥25,000 ×12ヶ月 ¥300,000
○専務所改築費(自分でデザイン)	¥2,000,000	○ // 水道代	¥1,500 ×12ヶ月 ¥18,000
・作り付け本棚・作り付けの台・デスク×1台・ミーティング用テーブル×1台含む)		○ // ガス代	¥1,500 ×12ヶ月 ¥18,000
		○インターネット代	¥5,000 ×12ヶ月 ¥60,000
○電機製作費(自作)	¥30,000	○固定電話代	¥15,000 ×12ヶ月 ¥180,000
○パンフレット印刷費(自分でデザイン)	×100部 ¥22,000	○携帯電話代	¥20,000 ×12ヶ月 ¥240,000
○チラシ印刷費(自分でデザイン)	×500枚 ¥5,400	○交通費	¥2,500×31日 ×12ヶ月 ¥930,000
		○交際費	¥80,000 ×12ヶ月 ¥960,000
○運転資金(6ヶ月)	¥2,834,000	○製作原価	¥80,000 ×12ヶ月 ¥960,000
・左記「支出」の6ヶ月分	¥1,020,000	○消耗品代	¥25,000 ×12ヶ月 ¥300,000
・生活費(6ヶ月分)	¥1,700,000×6ヶ月	○消耗品費(インク代・コピー用紙等)	¥6,500 ×12ヶ月 ¥78,000
合計	¥7,321,300	合計	¥5,268,000
<b>資金調達の方法</b>		○収支差額	¥7,786,000 - ¥5,268,000 = ¥2,518,000
○自己資金	¥7,321,300	○生活費	¥2,518,000 (¥209,833 / 月)
<b>備考欄</b>			
○事務所設立は個人で行いたい為、設立時期は2級建築士の資格が取れる予定の翌年である卒業8年後とします。(その後、1級建築士資格を取得する予定。)			
○運転資金で事務所を運営中に人を雇うのは、自分にとっては負担が大きく、逆に現実味がないと思ったため、会社設立1年目はひとりで行うことにします。			
なお、インテリアデザインに関しては、1人で1ヶ月に3件までなら取ると他の先生にお聞きしたので、余裕をもって1ヶ月に2件以内で設定しました。			
○資金調達についてですが、今までの貯金と8年間で貯められる額を見込んで計算した上で自己資金で準備できると確認できた為、あえて借入は行いませんでした。			

34番 / 中山朋美の作品(裏面)



2番 / 阿部周作の作品



27番 / 高木雄一郎の作品

## 講師説明

30歳になったときに独立した事務所を構えることを想定し、その営業用チラシのかたちで将来の職業像をデザインするという課題。裏面には資金計画表と収支計画表を付け、それが職業として成り立つことを裏打ちする。また、名刺を作って添付することにより、屋号と肩書きをデザインする。古物を用いたリノベーションなど、新種の専門性を開拓しようとする作品(中山作品)、造りたいモノを主体にした作品(阿部作品)、現在のキャリアに桑沢での修業を縫合して将来を考えようとする作品(高木作品)など、さまざまな傾向や趣向が見受けられた。

34番 / 中山朋美の作品



## competition

## 「未来の小規模都市空間における移動装置」

東芝エレベーター株式会社主催のこのコンペは、都市の水平・垂直方向への交通機関の新しいシーンを提案・模索するために、建築系およびデザイン系の大学・大学院(10校の研究室が参加)を対象とした10年後(2017年)の新しい交通のアイデアを考えるものであった。

最優秀賞は、明治大学の作品(田路貴浩研究室、作品名:「cabillary tube」)、優秀賞は東北大学・大学院(五十嵐太郎研究室、作品名:「Ciliazation -ride on the thousand hairs-」)および工学院大学(藤木隆明研究室、作品名:「浮遊住居 そして/あるいは 遊牧民(ノマド)のためのユートピア」)の3校が受賞した。

主催	東芝エレベーター株式会社
テーマ	未来の小規模都市空間における移動装置のアイデア
キーワード	デジタルインフォメーションとの融合
募集期間	2007年7月1日~2007年8月31日(消印有効)
審査員	今村創平氏(建築家) アニリール・セルカン氏(東京大学大学院工学系研究科建築学専攻助教) 四方幸子氏(メディアアート・キュレーター、IOC学芸員、東京造形大学特任教授) 横矢真理氏(特定非営利活動法人子どもの危険回避研究所所長) 原田 豊氏(東芝エレベーター株式会社取締役上席常務 統括技師長)

## 【タイトル】遅い光

【解説】新幹線からリアモーターカーへ。携帯電話にインターネット。日々高速化していく世の中。私たちはいつの間にか都市のスピードに飲み込まれ、「便利で速い」が判断基準となっている。しかし本当に効率的で速いものにしか価値はないのだろうか?

我々の提案は、日々スピードに追われる都市生活者に「遅い」ということの有意義性を再発見させる交通システムである。

ビジネスマンが忙しく行き交うオフィス街の歩道で、遅い速度で歩く歩行者の後ろに立体ホログラムによる人工の「花」を咲かせる。人々は花の咲く姿を見て、自分が無意識のうちに都市のスピードに追われていたことに気づき、自らの生活リズムについて意識するようになる。

遅く歩けば、これまでと見える景色が変わり、今まで見えていなかった多くの事物を発見することになるだろう。人は好みの花を好みの色で咲かせることができ、その花はリアルな花同様、芽から徐々に成長して開花する。雨の日はうつむく歩行者を励まし、夜は暗い道を歩く女性に安心を与える。効率性や機能性を追求するだけではなく、「体験」という視点から作る交通こそが、10年後には重要性を増してくると我々は考える。

オフィス街にパーチャルな花畑が出現する時、社会は大きくそのあり方を少しずつ変えていくことだろう。

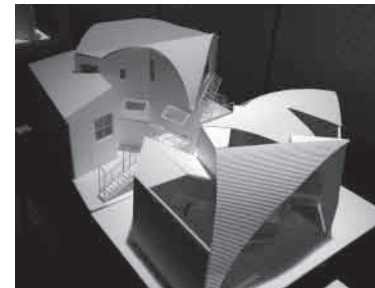
桑沢デザイン研究所  
大松俊紀グループ

岡田俊一郎、勝俣圭右、紙谷岳志、仲納林規子  
馬場紗智子、三宅佑樹、宮畑周平



## exhibition

## 「篠原一男 vs 私\_\_住宅のミライ展」



篠原一男設計の各住宅の隣に新しく住宅を計画するという昼間部2年生後期の設計課題の成果を1/30模型を中心に展示した。会場では、3つの住宅(篠原さんの家、海の階段、上原通りの住宅)への取材映像、上原通りの住宅のクライアントによる竣工当時の貴重な映像も上映した。

会期	4月9日(水)~4月16日(水)(10時~21時(日曜日は20時まで))
オープニングパーティー	4月9日(水) 19時~21時
対談イベント	4月13日(日) 17時~19時 坂牛卓(建築家、東工大篠原研卒) vs 奥山信一(建築家、東工大坂本研卒)
会場	桑沢デザイン研究所1階ホール(東京都渋谷区神南1-4-17)
入場無料	

## 講師紹介

連続して課目を担当している講師を中心に紹介します。



aiba  
atsushi

### 会場 淳

[非常勤講師]  
住空間デザイン 3B

1986年アメリカロードアイランド美術大学卒業／1987年コロンビア大学修士課程終了／1987年～1988年 Steven Holl Architects／1988年～2001年磯崎新アトリエ／2001年APE一級建築士事務所設立／2004年～プリティッシュコロンビア大学建築学部講師。関東学院大学、明治大学、兼任講師



K house

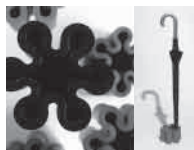


asano  
yasuhiro

### 浅野泰弘

[非常勤講師]  
住空間

プロダクトデザイナー／工学院大学建築学科、桑沢デザイン研究所卒。株式会社浅野デザイン研究所設立後、渡伊。ミラノ・ドムスアカデミー修士課程にてマスター取得。富山プロダクトデザインコンペ大賞、グッドデザイン賞他入賞歴多数。モンゴルの遊牧民住居ゲルをミーティングルームにしている。



splash



ando  
takehiro

### 安藤健浩

[非常勤講師]  
エレメントデザイン 2B

デザイナー／アーティスト  
1992年東京藝術大学大学院修了、安藤健浩デザイン室主宰。家具や照明等のプロダクトやオブジェ、商空間デザイン、商品企画の他、アート領域でも幅広く制作活動をしています。



cuma



iso  
tatsuo

### 磯 達雄

[非常勤講師]  
現代建築論  
近代建築論

1988年名古屋大学卒業／1988～1999年日経アーキテクチュア編集部／2000年独立／2002年～ブリックススタジオ共同主宰／2001年～桑沢デザイン研究所非常勤講師／2008年～武蔵野美術大学非常勤講師



昭和モダン建築巡礼



endo  
mikiko

### 遠藤幹子

[非常勤講師]  
住空間デザイン 3A

1971年東京生まれ。東京芸術大学美術学部建築科卒業、同大学院修了。インテンショナルーズ勤務後、guesthouseを共同設立。オランダに渡り Berlage Institute修了。スリランカを経て帰国、02年 OfficeMikiko設立。住宅などの建築設計、インテリアのほか、遊び場や広場を手がけています。



箱根 Art Loop



omatsu  
toshiki

### 大松俊紀

[専任講師]  
卒業制作（住宅）  
住空間デザイン 2B  
表現技法 2C（モデル）  
表現技法 2B（ドローイング）  
基礎デザイン（住空間）など

1996年京都工芸繊維大学卒業。97年ラウル・ブンショーテン／CHORA勤務。98-99年ベルラーへ建築研究所にて文化庁芸術家海外派遣研修員。01～05年 OMA ASIA-RAD。05年～桑沢デザイン研究所専任講師、大松俊紀建築都市研究室設立。



四



kitahara  
maru

### 北原摩留

[非常勤講師]  
卒業制作（店舗）

K.I.D. アソシエイツ在籍。1973年東京生まれ。慶應義塾大学大学院修了後、シーラカンスアンドアソシエイツ、日建スペースデザイン勤務のかたわら、フリーランスでデザイン活動を行う。2002年より現職。主な作品に「Wakiya 一笑美茶樓」「トウランドット」など。



Wakiya 一笑美茶樓



kinoshita  
yoko

### 木下庸子

[客員教授]  
卒業制作（住宅）

1977年スタンフォード大学卒業、80年ハーバード大学デザイン学部大学院修了。81年・84年内井昭蔵建築事務所勤務、87年設計組織ADH設立、05～06年都市再生機構都市デザインチームチームリーダー、08年～工学院大学工学部教授。



NT



shibata  
akihiro

### 柴田晃宏

[非常勤講師]  
卒業制作（住宅）  
エレメントデザイン B

ikmo代表。1968年生まれ。東京工業大学大学院修了後、デザインシステム勤務を経て、ikmo設立。法政大学非常勤講師。主な作品に「カキノキノイエ」「ケンジノイエ」「キチ001」など。



カキノキノイエ



tai  
mikio

### 田井幹夫

[非常勤講師]  
住宅インテリア D

1968年東京都生まれ、1990～1991年石原計画設計、1992年 横浜国立大学工学部建設学科建築学コース卒、1992～1993年ベルラーヘ・インスティテュート・アムステルダム、1994～1999年内藤廣建築設計事務所、1999年～アーキテクトカフェ・田井幹夫建築設計事務所主宰



甲府の家



takenaka  
ikko

### 竹中一晃

[非常勤講師]  
店舗インテリア D

(有)竹中一晃事務所代表  
日本大学芸術学部卒業、東急AGC空間室、丹青社、編集工学研究所(出向)を経て現職。主な活動は横浜元町スタージュエリー店舗展開、岐阜県オリベプロジェクト、橋学苑周年事業、ロッテプロジェクトなどジャンルを超えたデザイン活動をしています。



千葉ロッテマリナーズ野球ミュージアム



terada  
mariko

### 寺田真理子

[非常勤講師]  
スペースメディア論

1990年日本女子大学家政学部住居学科卒業。1990～99年鹿島出版会「SD」編集部。1999～00年オランダ建築博物館にて研修。帰国後、国内外で建築・都市に関する展覧会などを企画・キュレーション。2007年から、横浜国立大学大学院／建築都市スクール「Y-GSA」にてスタジオ・マネージャー。



archilab  
catalogue



nakamura  
daisuke

### 中村大補

[非常勤講師]  
住空間デザイン 2A

クレア建築事務所主宰。1961年生まれ。桑沢デザイン研究所卒業、在学中より建築家林雅子に建築を学ぶ。加々美明建築設計室勤務を経て、ヘムロックビルデザインを設立後、04年に現事務所共同設立、現在に至る。山岳エリアに170棟余りの作品群有。



どかん風呂の家





narukawa hajime

### 鳴川 肇

[非常勤講師]  
構造美学論  
表現技法 2D (スケッチ)  
デッサン (空間把握)  
表現技法 A (トレース)

1994年JIA卒業設計競技金賞、1996年サロン・ド・ブランタン賞、2001年ローマ賞三等 (Marion Regitko, Nophadon, C 共同)。同年アーネム・建築アカデミー講師、VMX Architects、03年佐々木睦朗構造計画研究所を経て、06年NAL設立。メルシーパーク大丸京都店でナショナルライティングアワード入賞 (遠藤治郎+住吉正文共同) 他



メルシーパーク大丸京都店



nakayama sadao

### 中山定雄

[非常勤講師]  
卒業制作 (店舗)  
表現技法 2A (リサーチ)  
基礎デザイン (住空間)  
店舗インテリア C

スペースカウボーイ代表。インテリアデザイナー。1969年生まれ。多摩美術大学卒業、ロンドンAAスクール留学、日建スペースデザイン勤務を経て独立。主な作品に「ミッドランドスクエア商環境」「東急病院大岡山駅」など。最近はホテルや住宅、ストリートファニチャーなど幅広く、海外でも活躍。



パラオ水上レストラン計画



hayashi shuko

### 林 秀行

[非常勤講師]  
卒業制作 (ファニチャー)  
エレメントデザイン 3

1956年東京生れ / 桑沢デザイン研究所インテリア住宅研究科卒業 / 93年林秀行デザイン事務所設立 / 家具のデザインを中心にオリジナルブランド OTTOTTO で日用品 (テーブルウェアなど) の開発、販売を手掛けています。



COMA



higo yuko

### 比護 結子

[非常勤講師]  
卒業制作 (住宅)  
エレメントデザイン B

ikmo所属。1972年生まれ。東京工業大学大学院修了後、鈴木アトリエ勤務を経て、ikmo共同設立。法政大学非常勤講師。主な作品に「コウエイシャシカン」「2B64リノベーション」「312ゴウシツ」など。



2B64  
リノベーション



fujimori taiji

### 藤森泰司

[非常勤講師]  
卒業制作 (ファニチャー)

1967年生まれ。東京造形大学卒業後、家具デザイナー大橋晃朗氏に師事。長谷川逸子・建築計画工房を経て、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、インテリア デザイン、プロダクトデザイン分野で活動中。



fit



fujiwara toshiki

### 藤原俊樹

[専任講師]  
卒業制作 (店舗)  
商空間デザイン 2A  
エレメントデザイン 2A  
基礎デザイン (住空間) など

藤原俊樹デザインスタジオ代表。武蔵野美術大学大学院修了後、空間演出デザイン学科研究室助手、空環計画研究所勤務を経て現職。主な作品に「トヨタ博物館」「東京都庁・都政情報センター」「リビングデザインセンター OZONE」「岩宿文化資料館」「襟裳岬・風の館」など。



襟裳岬・風の館



horioka masaru

### 堀岡 勝

[非常勤講師]  
エレメントデザイン A

堀岡建築研究所代表。1969年生まれ。東京芸術大学卒業後、ランドスケープ設計事務所、建築設計事務所勤務。ドイツの家具職人学校首席卒業、ドイツ家具職人資格取得。帰国後、家具工房勤務等を経て独立。立川基地跡地利用計画研究会代表。一級建築士。



H 教授の家



morikawa kaichiro

### 森川嘉一郎

[特別任用教授]  
住環境論  
スペースメディア論  
デザイン論  
空間デザイン論

明治大学准教授。1971年生まれ。早稲田大学大学院修了 (建築学)。ヴェネチア・ビエンナーレ第9回国際建築展日本館コミッショナーとして「おたく：人格=空間=都市」展を制作 (星雲賞)。著書に「趣都の誕生」(幻冬舎、2003) など。



「おたく：人格=空間=都市」展



yasumori akio

### 安森亮雄

[非常勤講師]  
住宅インテリア C

東京工業大学助教。1972年生まれ。同大学院博士課程修了。オランダ・ベルラーへ建築研究所留学。東京工業大学坂本一成研究室での担当作品に「南堀江 COCUE」「神宮前 QUICO」「大橋晃朗の家具展 展示計画」など。播磨科学公園都市デザインコンペティション・最優秀賞。



大橋晃朗の家具展 展示計画



yamamoto yuko

### 山本有子

[非常勤講師]  
商空間デザイン 3A  
商空間デザイン 3B  
商空間デザイン 2B

1977年、桑沢デザイン研究所インテリア住宅科卒業。坂本鹿名夫建築研究所、横田デザイン事務所 (その後 YDクリエイティブに社名変更) を経て、1985年、デザイン・バリュー設立。商環境デザイン賞入選・佳作など数回。2005年、第13回桑沢賞受賞。



FAD COMPANY



watanabe kensuke

### 渡邊健介

[非常勤講師]  
卒業制作 (住宅)

1973年東京生まれ。東京大学工学部建築学科卒業、同大学大学院修士課程修了。フルブライト奨学生として渡米、コロンビア大学建築学部大学院修士課程終了。SHoP / Sharples Holden Pasquarelli、シーラカンスアンドアソシエイツ勤務後、2005年 kwas / 渡邊健介建築設計事務所設立。



スペイン国営セルバンテス文化センター東京



watanabe makoto

### 渡辺真理

[客員教授]  
卒業制作 (住宅)

1977年京都大学大学院修了、79年ハーバード大学デザイン学部大学院修了。81年~87年磯崎新アトリエ勤務、87年設計組織ADH設立、96年より法政大学教授。「集合住宅をユニットから考える」(新建築社、2006年、共著木下庸子) 他著。



SN

### その他の非常勤教員リスト (五十音順)

- |        |      |           |      |      |
|--------|------|-----------|------|------|
| 安齋 哲   | 高野 稔 | 長谷川 巖     | 淵上正幸 | 室内美緒 |
| 五十嵐久枝  | 玉井俊二 | 羽生和紀      | 堀江 徹 | 八木幸二 |
| 今村創平   | 外山信治 | 早坂聰史      | 堀越祐二 | 若林幹夫 |
| 遠藤治郎   | 團 紀彦 | バルフィ・ジョージ | 前川知子 |      |
| 小松義夫   | 永嶋 遼 | 日高 仁      | 松本文夫 |      |
| 佐々木雄旗朗 | 南後由和 | ひびのこづえ    | 水谷壮一 |      |
| 鈴木紀慶   | 芳賀直子 | 平賀達也      | 御手洗陽 |      |

[表紙]

卒業制作「住×東京」 斎藤ゆかり

2011年、地デジ移行による第2タワーの存在によって、東京タワーはTV電波塔としての役目を終えます。本来の役割を終えた東京タワーは「東京のアイコン」としての価値だけが残る。このプロジェクトは、そのアイコンを利用し、現代社会の問題であるワーキングプア、特に、住処を失い、日雇いやバイトで毎日を食い繋いでいるネットカフェ難民を救済するものである。

## 桑沢スペースデザイン年報2007-08

発行日 2008年6月20日

編集 桑ズベ制作実行委員会

委員長 大松俊紀 (SD専任講師)

委員 藤原俊樹 (SD専任講師)

磯達雄

遠藤幹子

柴田晃宏

田井幹夫

寺田真理子

比護結子

(SD非常勤講師、五十音順)

発行 専門学校 桑沢デザイン研究所

スペースデザイン (SD) 分野

〒150-0041

東京都渋谷区神南 1-4-17

TEL.03-3463-2431 (代)

印刷 昭栄印刷株式会社

