

2015

SHO KAN KYO

ショウカンキョウ

1

Kohei Nawa

3

Takara Space Design

5

JCD Design Award 2014

9

JCD Product of the Year 2014

11

Hoshino Resort

15

Information

82

Japan Commercial Environmental Design Association (JCD)

JCD 連続デザインシンポジウム

SECTION56 名和晃平
TOKYO トークイベント
2015年 3月8日(日)
会場: EBIS303 カンファレンススペース

トークセッション

対談者

長谷川 演

[JCD理事長/株式会社アートエテニマ代表取締役]

窪田 茂

[JCD理事/KA&A窪田建築都市研究所 代表]



PixCell-DoubleDeer
《PixCell-Deer#28》《PixCell-Double Deer#6》
《PixCell-Deer#29》2012 mixed media
[Kohei Nawa] Trans/展示風景、
アラリオギャラリー ソウル(チョンダム)、韓国、2012

彫刻から アート／建築へ

名和晃平の世界

report : 大菅力

「彫刻」という方法論で多様なマテリアルを自在に用いて、さまざまな作品を生み出してきた彫刻家の名和晃平氏。同氏はアートの分野のみならず、建築やインテリアのプロジェクトにも積極的に関わり、数々の話題作を生み出している。ジャンルの境界を軽々と横断する名和晃平氏に、活動のベースにあるアートや建築、社会に対する見方や考え方について聞いた。

今、作品をつくる上で興味をもっているものの1つが、プログラムに代表されるデジタル表現です。現代にはデジタル技術を用いた表現が溢れています。デジタル技術はさらに進んで高機能化しつつ手軽になり、プログラムなどを用いた表現は今よりさらに進化すると思います。ちょうどデジタルが進化したことで、銀塩カメラのシャッターがもっていた「聖なる一回性」がなくなったようなことが、これからもっと起ります。こうしたデジタル技術の影響は、映像などの2次元の世界で顕著ですが、そうした分野で扱われているデジタルデータは三次元(3D) データが増えているので、アウトプットのインフラさえ整えば、こうした技術の影響はすぐに彫刻などの造形にも及びます。実際、3Dプリンタなどはかなり一般的になってきています。このように、これからの時代は、「造形 = あるプログラムの一部」という状況に変わっていきます。そのときに、もう一度、ものの実在性を肉体にフィードバックさせ、そのありかを確認する作業が必要になってきます。そうしたプログラムのものと身体を同居させるプラットフォームを探しつつ、表現としてはより飛躍させたい。そんなことを考えています。

■自分の作法をつくり上げた

プラットフォームについて考え始めると、型や作法すなわちフォーマットという概念に思いが及びます。たとえば、書道や華道というお稽古事はフォーマットがしっかりしています。そこで身に付ける所作というのは単なる方法論ではなく、根源的には1つの思想に通じるものです。僕は1つのお稽古事に打ち込んだことは

ないのですが、昔から自分のやり方や作法をつくりたい、何もない状態からそうしたものを立ち上げたいと考えていました。美大への進学を考えているころ、最初は油絵を目指していました。でも絵画にはフォーマットが存在するように感じました。同様に建築の道に進むことも考えました。でも、建築のバースをスケッチすること違和感がありました。もっと開放的に描くのが好きだったからです。そこで浮かび上がってきたのが彫刻です。何もない状態から自分のやり方や作法を立ち上げる手段として、最もふさわしいものは彫刻だと感じました。素材は何を使ってもいい。サイズや形が違っていい。さらに言えば音でも写真でもいいし、究極的には何もなくても彫刻だと美大(京都芸大)で教わりました。物質が存在しなくても彫刻足りうるというのはほとんど哲学の世界です。しかし、突き詰めて考えると頷けるところがあります。

彫刻などの物質は、五感で受け取るものです。科学的にいうと、脳内でケミカルな反応が起こっているわけです。つまり、人間は物質そのものを受け取ることはできないが、物質を介してコミュニケーションをしているということです。建築やインテリアを含めたさまざまな分野の造形に対して同様の見方をすることで、それぞれのあり方が通常とは違って見えてきます。同様に「造形」史という視点で、彫刻を捉えることも意味があります。ある彫刻を見るときに、その彫刻がつけられた時代や残してきた時代のあり方が見えてきます。どういった人々がどういった都市に住んでいてどういう価値観をもって生活していたのか。彫刻をはじめとする造形にはそうしたさまざまな情報が埋め込まれてい

ると思います。

現代の作品も同じです。どのような文明やテクノロジーから作品が生み出されたものなのか、その背後にある人々の感性や価値観はどういったものなのか、そしてここからどう変わっていくのかということが作品に表象されています。こうした造形史という視点を建築やインテリアにも敷衍し、アートや建築といった分野で分けて考えるのではなく、よりフラットな関係性のなかで見てみると面白いと思います。

■素材に触ることで空間を把握する

分野を横断する活動をしていると、「アートと比べて建築の仕事は制約が多くてもどかしいのではないか」と聞かれます。確かに建築の世界は法律が多くて面倒くさいと感じがることがあります。実際、思いもよらないところでブレイキがかかることもある。法律だけでなく、施工会社によってディテールが変わるなどの業界の慣例もあります。とはいえ業界のルールは、アートの世界にもあるので、それほど気にしていません。現在、建築関係のプロジェクトが15件くらい進行中で、僕がディレクターを務めるSANDWICHの建築チームと進めています。『建築畑』の人の手法は自分とはまったく違うんです。彼らがものをつくるときは、「設計をする」という発想から始めるので、図面や模型というツールが不可欠なのです。それに対して僕は素材に触って1つ1つ確かめないと気がすまない。そうした行為によって空間を把握しようとするのが僕のやり方です。いわゆる「建築畑」の人たちの方法論と僕(彫刻)のやり方は概念の立ち上げ方も違うと感じがることがあります。本日、東京の世田谷にある住宅の現場で、学生らが20人くらいでペンキ塗りをしています。その家は自分の「Direction」という作品のコンセプトを住宅にしたもので、もうすぐ竣工です。外装に古材を用いて、15度傾けてランダムに張っていきます。この張り方のルールをSANDWICHでつくっています。この斜め板張りは普通の建築のセオリーから少し外れているので、大工さんに嫌がる人がいます。一方で面白ってくれる人もいま



Biota
《Biota(Fauna/Flora)》2013 mixed media
大島「家プロジェクト」F 邸 展示風景



Foam 《Foam》2013 mixed media
あいちトリエンナーレ 2013 展示風景

名和晃平 Kohei Nawa

1975年、大阪府生まれ。彫刻家、京都造形芸術大学准教授。2011年、東京都現代美術館で個展「名和晃平—シンセシス」を開催。その後も2013年の瀬戸内国際芸術祭、あいちトリエンナーレなど、数々の国際展にてサイトスペシフィックな作品を発表する。同年、韓国チョナン市に大規模な屋外彫刻「Manifold」を設置。独自の「Cell」という概念を機軸に様々な素材とテクノロジーを駆使し、彫刻の新たな可能性を拡げる。近年では、自身がディレクターを務めるクリエイティブ・プラットフォーム「SANDWICH」において、一般建築士事務所として本格的に建築プロジェクトを手がけ始め、独自性に富んだ空間・体験の創出を目指す。2015年3月、東京のSCAI THE BATHHOUSEで個展開催予定。
<http://www.kohei-nawa.net/jp/>
<http://sandwich-cpca.net/>



す。建築のプロジェクトにおいては、基本的に構想を理解し、新しい試みを面白がってくれる人と取り組むようにしています。この建物の内側は、構造用合板か白い壁です。これには「住みながら空間を変えていきたい」という施主の意向が反映されていますが、SANDWICHのスタジオにも通ずるところがあります。SANDWICHのスタジオは毎年リノベーションをしていて、窓を開けたり壁を立てたりしながら変わっていています。「完成」という概念がないのです。

僕は、空間は未完成の状態で成り立つのがいいと感じています。つまり、ハードではなくソフト、すなわちプログラムが勝っている状態が好ましいという考え方です。空間というハードがあってプログラムというソフトが機能するという状態ではなく、ソフトのパワーで空間が変わっていく状況に魅力を感じます。

■「外はいじれない」のがインテリア

インテリアの事例でいうと、レリアンの新コンセプトストア「NEMIKA」の立ち上げに関わりました。Smilesの遠山正道氏が店舗ディレクションを行い、空間デザインをSANDWICHが手掛けました。アートディレクターはKIGIの植原亮輔・渡邊良重氏で、ロゴやグラフィックをつくってもらいました。「NEMIKA」のテナントは、もともと変わった空間のかたちをしています。そこにすべてフリーハンドで描いた曲線の壁を配置して、曲面だけで空間を構成しています。そのフリーハンドの壁にニッチを設け、商品を置くように計画されています。ニッチの背後には空間があり、そこから光が満たされて商品のかたちとニッチのかたちが同時に見えてくる仕組みです。「NEMIKA」が竣工したときは、バースで想定していたイメージ通りだと感じました。ただ、商品が陳列されたときのイメージは完全には出来ませんでした。商品の置き方とかお客さんとの距離感は店舗の方が決めるものですから。そのあたりは造形だけで完結するアートとは違うところで、正直言って戸惑いもありましたが、レリアンの担当の方はこちらの意見を尊重してくださいました。ありがたいと思います。

「建築とインテリアの仕事には違いを感じるか」と聞かれることもあります。内も外も同時に考えるので、僕にとってはそんなに違いません。強いと言えば、インテリアの場合は、内部だけでコンテントとコンセプトを成立させないといけないところでしょうか。そうしたことも、気になるのは商空間が消費のシステムに完全に組み込まれていることです。

■「破れ目」を見つけて内外を出入りする

世界の都市を見てみると、資本主義の論理で生み出された造形やグラフィックが増殖し、商空間は無秩序に膨張し続けています。その過剰な表皮は時にうつろで、人の感性を麻痺させます。「SCUM」は、そうした「うつろな表皮」に都市が覆われる現状、すなわち資本主義の限界や問題点を表象した作品です。SCUMという言葉には「灰汁」という意味があります。欲望に対する刺激を泡になぞらえ、その泡が堆積して膨張してコップやお皿が満たされ、溢れることで輪郭が見えなくなるさまを表現しています。資本主義に基づく大量生産とは、人の感性から離れたところで商品が生み出されてしまう危険性があります。大量生産を追及するなかで分業が進み、「自分はこれをやればいい」という態度でものが生み出されるからだと思います。こうしてつくられたものには「気」が入っていません。空間もプロダクトも同じですが、「気」が入ったものはひと目で分かります。しかし、現実には「気」が入っていない空間とプロダクトで都市が覆われていて、街中を歩いていると、そういうものばかり目に付いてしまいます。人間の欲望のシステムは実は単純です。巧みに欲望を煽ることで、需要と供給の関係が成り立ってしまう。人々が消費という快感の中毒に陥ることで、「うつろな表皮」が広がっていきます。結果、消費者は飼いやられ、セルフプロイラー状態に押し込まれます。たとえば、東京のアーティストを見ていると、コマーシャルの仕事をやりすぎて疲弊していることがあります。

これもある意味でセルフプロイラー状態の1つだと思います。こうした状況に対して、腹が立つんです。資本主義のルールだけでつくられているものを盲信してはいけなと思います。資本主義と密接な関係があるインテリアや建築の仕事を手掛けていますが、そうした状況の「破れ目」を見つけて、通常とは異なる角度で内側に入り、状況を変えていきたいという気持ちがあります。外から批判するよりも、「破れ目」から出入りしながら、ルールを読み変えることができればと思っています。そうした新しいもののつくり方を考えるときに参考になるのが、最近、世界中にコンテンポラリーアートの美術館がたくさんできたことの影響です。そこでは建築とアートのフュージョンが起こり、ブレイクスルーが生まれているのです。建築側はアート作品の展示を口実に新しいコンセプトを純粋に追及した空間を提案できる。同様にアート側も空間の計画も含めた新しい作品提案が可能になる。2つの分野が協力し合うことで、片側だけでは成立しない場がつかれるようになってきています。SANDWICHはそうした状況に対応するプラットフォームでもあります。このスタジオのものの生み出し方は世間と少しずれています。いつまでも「放課後」が続いている状態というか、美大と企業のような場所なのです。SANDWICHは僕だけのスタジオではなく、さまざまなクリエイターが表現する場ですが、彼らの活動を見ていると、自由に考える時間と場があることが、本当に大事なことだと感じます。そして、そうした場や状況をつくるのが、「破れ目」を発見する上でも非常に重要だと思っています。



Coffret 2019 JCDアワード金賞／湯口 巖・鈴木 操三



TAKARA SPACE DESIGN

設計者がプロジェクトのすべてをカバー

Interview：大菅力

タカラスペースデザインは、理美容室やデンタルクリニックに特化した取り組みで知られ、最近ではエステサロンやネイルサロン、各種医療施設の事例も増えてきている。海千山千のアトリエ系のデザイナーがひしめくこの世界で、「JCD デザインアワード」の常連でもある。優れた作品を生み出し続ける理由はなにか？ 同社の設計のあり方を中心に、ストイックな作風で評価の高い湯口巖氏と若手のホープである小林昌平氏に話を聞いた。

一改めて会社の特徴について教えて下さい

湯口 当社は主に理美容室やデンタル、メディカルクリニックの設計施工を行っています。専門分野に特化しているのですが、その施設に求められる機能性と空間演出を同居させるノウハウをもっており、それをワンストップで提供できるのが強みです。このほか、オーナーに対して、ネイルやエステにより付加価値を高めて客単価を上げるといった営業面のアドバイスも行っています。その辺りも強みだと思います。

一本日社内で行われた作品レビューの様子を見ましたが、クオリティの高い事例が多くて驚きました。設計者の技能もさることながら、理美容のオーナーの考え方が変化しているように感じました。

湯口 明らかに変わってきていますね。今のオーナーはデザインに対する理解力が高い。デザイン性の向上という意味では、CGの発達や普及の影響も大きいです。映り込みなどの細かい部分を検証できるので、完成度が高まっています。

一理美容の世界は業態の変化が激しいですが、それらは設計にどう影響しますか

湯口 イスの設置数やレイアウトに影響が現れます。少し前まではイスを詰め込んで回転率を高めた低価格店のニーズが高かったのですが、最近ではゆったりと寛げる店が求められています。

小林 昔のように機能ごとにスペースを分けたりせずに、領域を曖昧にして広がりを感じさせるレイアウトが主流になりつつありますね。また、小さなお店が増えてきているので、狭さを感じさせない壁配置などの工夫が求められています。

一それらに応じて求められる素材も変わってきそうですね

湯口 木や左官などの自然素材を生かした、住宅のリビングやカフェのような雰囲気をお好むオーナーが増えていますね。

■社員の中心は新卒採用

一御社はそうした変化にいち早く対応されているわけですが、設計はすべて社内の設計者ですか？

湯口 すべての物件がインハウスの設計者です。設計者は約80人おり、年齢構成は若手からベテランまでさまざまです。

一設計者は新卒採用が主体ですか？それとも中途採用が多いのでしょうか

湯口 新卒が多く、中途採用はどちらかというとイレギュラーです。仕事のやり方が独特なので、まっさらのところから当社のやり方を覚えてもらったほうが馴染みやすいようです。

一新卒採用者はどういう学校を出ている人が多いのでしょうか

湯口 もともとは美大卒の学生が中心でしたが、あるときから建築系の学生の採用が増えました。最近ではまた美大卒の学生も採用するようになったので、特定の傾向は感じないです。全体としてはバランスがとれているように思いますね。

一応募者はかなり多いのではないのでしょうか

湯口 競争率は最近だと数十倍になります。採用は狭き門だと思います。

一どういった人材を求めていますか？

湯口 クライアントに個人事業主が多いので、オーナーと一対一で話し合う機会がよくあります。そういう意味で、設計の資質だけでなく、人柄やまじめさも非常に大事になります。女性社員の採用が増えつつありますが、まだ男性社員が中心です。ただ優秀な人材が多いので、これから変わって来ると思いますね。

■チーム制で早期育成を図る

一プロジェクトを任せられるようになるのは何年目からですか

小林 多くの設計者は新卒で入社しますが、最初の1年は研修期間です。そして、入社2年目から徐々にプロジェクトを任せ

れます。

一ずいぶん早いんですね。2年目でいきなり仕事をこなせるものですか？

小林 なんとかこなしました（笑）。当然、諸先輩の力も借りてですが・・・。「チーム」という独特の仕組みが、それを可能にしているのだと思います。

一その仕組みについて教えてください

湯口 キャリアの異なる4人で1チームを組む仕組みです。そのうち3人が設計者で1人がオペレーターです。私はチームのリーダーで「主幹」という肩書きをもっており、主幹の下にはキャリア10年前後の人を付け、その下にキャリア5年以下の人が付けられることが多いです。

一チームに配属されるオペレーターというのは設計補助ということですか？

湯口 CADやCGソフトを操作するサポート役で、基本的には専任です。

一自己裁量が大いなので、意欲の高い若手にはやりがいがありますね

湯口 そう思います。設計者はあまり管理されると伸びないので、裁量を多めに持たせているというところもあります。たとえば、上司や先輩などがデザイン等のアドバイスは行いますが主体はあくまでも担当設計者です。チェックして、強制的に修正を指示するようなことはまずありません。

一近くに経験豊富な先輩がいるので、よいアドバイスが得られそうです

小林 個々に相談することはよくあります。人にもよりますが、所属チームの以外にも設計者同士の交流は多いと思います。自分の場合だと、東京にきたら湯口さんのところに顔を出すようにしています。

■設計と施工管理をトータルで担当

一設計者の業務範囲を教えてください

湯口 基本的にすべてです。クライアントとの打ち合わせから、設計、そして施工管理まで行います。現場に足を運んで工事内容を確認するのももちろんですが、工事原価と売上価格の調整なども担当者が行います。

一工程管理や建材・設備の発注も設計者が行うのですか？

湯口 そうです。ただ社内に積算部、工務部がありますので連

携をとり、設計者は基本的に意匠上のポイントとなる部分の重点管理になります。

一協力業者の顔ぶれは決まっているのでしょうか

湯口 ほぼ固定していますのでコミュニケーションもとれ、チェック機能も働きやすいといえます。

小林 顔が見えているので、「こういう方向の設計だったらあそこかな」と設計段階で施工業者の顔が浮かんでいることもあります。

一こうした事情は全国共通ですか

小林 おおむね共通です。

一積算も設計担当が行うのですか？

湯口 積算は専門部署があります。ですから見積り書を作成する作業などはフォローしてもらえます。10年くらい前までは積算業務も設計担当が行っていました。

一設計の時間が削られそうです

湯口 やはり当時は時間はとられました。その点では今の仕組みはいいですね。それでも時間が足りないことがよくありますが（笑）

一ちなみに設計料はどのような設定になっていますか

湯口 内装工事では設計料という項目は設けていません。お客様との契約は工事請負契約だけになります。実質的な設計料は工事費に含まれています。ただし、新築工事の場合は弊社の基準により設計契約を別に行っております。

一いづれにしてもプロジェクトの上流から下流まで1人の設計担当が見るわけですね

小林 そうなります。設計者に必要な多くのノウハウを会得できると思います。特に営業の視点、デザイナーの視点の双方がもてる場所が強みだと思います。その分忙しいですが（笑）。

湯口 「技術力上げる＝成約率を上げる」という考え方が会社の根底にありますので、そういう意味では実効性の高い方法だと思います。覚えの早いスタッフで、入社3年目には一通りの業務はこなせるようになりますね。

■実現可能性を強く意識

一大まかな仕事の流れを教えてください

湯口 新規開業でテナントの床面積が15坪程度のケースを例にしますと、まず物件を決めて、融資の手続きをします。融資が降りるまでだいたい1〜2カ月かかります。その間に設計

内容の打ち合わせを進めます。融資が下りたら物件の賃貸契約を行います。家賃や金利はすぐに発生するので、そこからだいたい半月くらいで設計をフィックスします。すぐに工事にかかりますが、工期は3週間から1カ月半くらいのことが多いですね。一話があってから引渡しまで3カ月半から4カ月くらいですね。

湯口 そんな感じですが。私の場合、年間に経験するプロジェクト数としては20件くらいです。

一効率よく仕事を進めるために会社として業務効率化が図られている部分はありますか

湯口 一般的なことですが、CADやパースを描くCGソフトは共有しています。また製図上のシンボルの共有も行っています。あとはディテール集的な資料をまとめていて、役に立っていると思います。内容的には下地の構成などのルールを決めたものです。

一取り扱いなど細部の納まりもルール化しているのでしょうか？

湯口 それは行っていません。物件ごとに考えます。最近まめはじめてるのが、箒のスタンドなどの設計のちょっとしたアイデアのアーカイブ集です。汎用性が高く、面白い資料です。あとは完成度の高い事例が竣工したというインフォメーションがメールで回ってきたり、画像のアーカイブがあって閲覧できるようなになっていることでしょうか。データベースが整理されているという意味では組織の強みはありますね。

一この仕組みのよいところはどこでしょう？

湯口 短期間に多くの経験を積めることです。トータルで関わることで、コストダウンの方法など自分のやり方を比較的短時間でつくり上げることができます。あとは積算を分業化したことも大きいと思います。その分、デザインに割ける時間が増えて、若手が早く伸びるようになったような気がします。

一逆にこの仕組みのデメリットを感じることはありますか

湯口 ある程度の経験年数になると、施工や見積りに通じていることが、設計の足かせになると感じることがあります。僕の場合でいうと、「見積りができないものはつくれない」という考え方がどこかにあります。それが影響して、コスト面での影響が出にくいシンプルかつミニマルな方向に空間の発想が向かうのかもしれない。

一「実現可能」ということを設計時に強く意識しているのです



SUGIMOTO MITO 2013 JCDアワード金賞／鈴木 操三



GISTA 2014 JCDアワード古谷航章賞／湯口 巖

湯口 そんな気がします。そういう意味ではアトリエ設計者のような純粋にコンセプトや空間構成を追及している人たちと少し発想が違うかもしれません。

■設計者にも数字の目標がある

一会社からの設計者の評価はどのように行われますか？

湯口 売り上げは重要なポイントですが、作品の評価、件数その他複合的に評価されます。

一ということは設計者にも売り上げや粗利などの目標があるのでしょうか

湯口 私の場合（主幹）はそうした数字の責任を持たされています。よいものをつくるだけではなく、売り上げを出す。利益を残すという部分も重視されます。それをチームでつくり上げて行きます。

一空間の面白さを追求できる仕事と、利益が上がる仕事というのが分かれやすい気がしますがいかがでしょう？

湯口 それは確かにあります。僕は主に前者を手掛けているという感覚がありますが、単純に評価にしやすいのは後者でしょうね。

一利益が上がりやすい物件を中心に手掛ける設計者もいるのでしょうか

湯口 もちろんです。そうした物件を得意とする設計者にはその種の物件が集まるという傾向もあると思います。

一空間は評価の対象にはならないのでしょうか

湯口 当然そうした面からの評価もあります。実際、僕は小さな物件を好むので売上数字はよくない。ただし、つくったものの質は評価してもらっていると感じますね。

一給与などの待遇はいかがでしょう？

湯口 けっして悪くないのではないのでしょうか。ただ、残業をして図面作成や変更を行ったり、土日出勤があったりし、仕事は結構ハードです。長く続けるには気分転換をうまく図る必要があるかもしれませんね。

小林 僕はハードな仕事である事は何となく察知して入社しましたし、そういう環境をむしろ望んでいたのだから違和感はないです。今の気持ちとしては、設計が楽しいので、もっといろいろな物件を手掛けたいです。

JCD INTERNATIONAL DESIGN AWARDS 2014



JCD international design award 2014 大賞 作品名「東急プラザ表参道原宿」東京都渋谷区 NAP 建築設計事務所 中村拓志

1_ショップ空間

2_食空間

3_大規模商空間

4_サービス・エンターテインメント空間

5_文化・公共コミュニケーション空間

6_公共生活空間

■1次審査 審査員：阿部秀夫、飯島直樹、岩佐達雄、内山敬子、往蔵福史仁、小田秀樹、折原美紀、香川真二、笠原英里子、金子洋伸、鹿目久美子、窪田茂、小泉誠、平良玄峰、高村裕之、武石正宣、太細通、長町志穂、中村真之介、中村茂雄、萩原剛、長谷川演、平井充、深田勝哉、文田昭仁、村松基安、渡邊哲也

■2次公開審査 審査員：浅子佳英、今村創平、笈川誠、小坂竜、都築響一、橋本夕紀夫※、米谷ひろし（※審査員長）

GRAND AWARD

—JCD大賞—



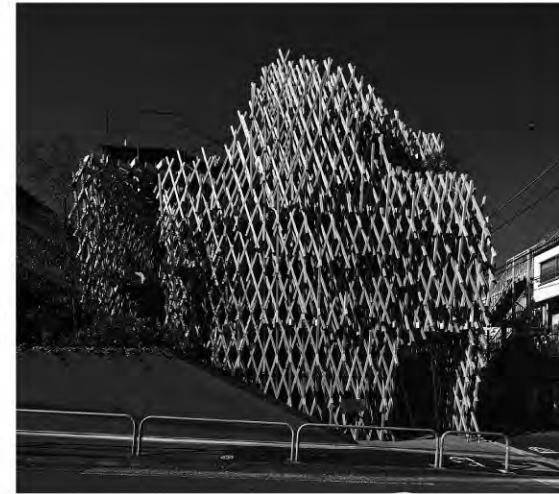
4_サービス・エンターテインメント空間

リボンチャペル
(広島県尾道市)
NAP 建築設計事務所
中村拓志
撮影者:Koji Fujii
Nacasa and Partners Inc



GOLD AWARD

—JCD金賞—



1_ショップ空間 ①
SunnyHills at
Minami-Aoyama
(東京都港区)
隈研吾建築都市設計事務所
隈研吾

1_ショップ空間 ②
日本橋 木屋本店 izutuki
(東京都中央区)
萬代基建築設計事務所
萬代基介
撮影者:高木康広

2_食空間 ③
W広州 フェイ
(中国広東)
株式会社乃村工藝社 A.N.D.
小坂竜+齋藤玲子+竹内宏法

2_食空間 ④
茶酒金田中
(東京都港区)
株式会社新素材研究所
杉本博司+榎田倫之
撮影者:杉本博司

4_サービス・エンターテインメント空間 ⑤
Unite
(東京都渋谷区)
タカラスペースデザイン株式会社
湯口巖

6_公共生活空間 ⑥
躯体の窓/スタジオGHOST
(千葉県船橋市)
増田 信吾/大坪 克亘
SOULPLANET
(プロデュース)

JCD デザインアワード 2014 審査総評

商業デザインの役割とは何であろうか。今年のJCDデザインアワードの入賞作品をみて、改めてそんな問いかけをしてみたくなった。

それぞれの作品は一見すると非常にバランスがよく、上質なものが多かった。しかしよく見てみるとなかなか挑発的なのである。例えば「Sunny Hills at Minami Aoyama」は造形的には極めて美しいが、これを半ば暴力的に街中に出現させてしまっている。「日本橋木屋本店 izutuki」は、商品とそれを売る為の店との関係をこれ以上はないくらいにギリギリのところまで密接なものとしている。「W 広州フェイ」は最近あまり見なくなったゴージャスで派手な空間を卓越したセンスで品格のあるものに昇華させている。「茶酒金田中」は見るからに使い勝手の悪そうなレイアウトながら、非常に趣味的な世界観をつくっている。茶室のような緊張感を醸し出しながら、ここを訪れる客にどうだ、と挑みかけているようである。「Unite」は限られたスペースの中に大掛かりなトリックを用いて人の知覚を惑わす非日常的空間を作り上げている。「身体の家/スタジオ GHOST」は建築の躯体そのものをショーケース化して、建物そのものを巨

大な商品のような存在にしている。

これらの作品に共通して言えるのは、常識化してしまった様々なセオリーに疑問を投げかけ、人の知覚を刺激しているということである。当然、商空間は物やサービスを売る為の空間なので、いかにその目的を達成するかということが大切である。ただ、それによりにもとられてしまえば、いつの間にか流行にとり込まれてついついどこにでもあるような平均的な環境がつくられてしまいがちである。そして、そんな状況が長く続いていたような気がする。

商空間は、まだ誰も気づいていない新しい概念や価値観があるということ、人々に知らしめるための発動装置である。そしてそれが商空間の持つ社会性であり、やがて新しい文化を作り上げていくための役割を担っていくという事につながると思う。今回の受賞作品を通じてこのような事を感じたわけであるが、ひとつ残念なのは、大型商業施設にまだそういった兆しが見えてこないことである。

橋本夕紀夫

SILVER AWARD

—JCD銀賞—

JCD デザインアワード 2014 審査経過報告

JCD デザインアワード 2014 は、昨年同様 1. ショップ空間 2. 食空間 3. 大規模空間 4. サービス・エンターテインメント空間 5. 文化・公共コミュニケーション空間 6. 公共生活空間の 6 部門別でインターネットによる応募作品を募った。応募総数 473 点うち海外からは 53 点、昨年に比べ 25 点増の作品が寄せられた。そのなかから審査員 34 名による一次審査で BEST100 の作品 110 点を選出。部門別の比率に応じて同票数の選出ラインを決定した。

二次審査は 7 月 5 日東京デザインセンターにて公開審査という形式で行われた。審査員は橋本夕紀夫を審査委員長とし小坂竜、JCD 外部からは浅子佳英、今村創平、笈川誠、都築響一、米谷ひろし各氏にお願いした。まず BEST100 から銀賞以上 26 作品を部門別に選出、そのなかからさらに金賞以上 7 作品を選び、最後に白熱した議論の末大賞 1 点を決定した。本年度は大賞選出も公開議論とした。その他新人賞 5 点、審査員賞 4 点、海外部門銀賞 1 点も決定。

今年は審査員の顔ぶれが個性的でデザインの評価ポイントにとどまらず、使う側にとってのデザインの意味、社会的に考えた場合の意義など様々な次元で異なる意見の交換があり、各賞の選出において相当白熱した議論が繰り広げられた。これはまさに公開審査の醍醐味であり、聴衆者にとっても興味深いものであったと思う。

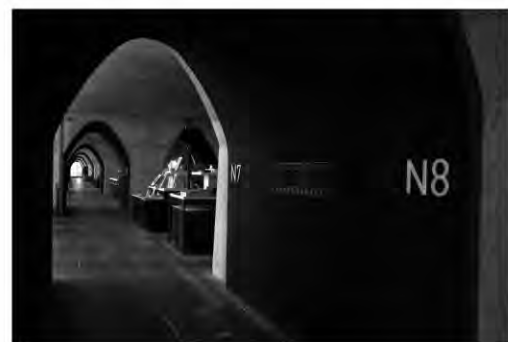
JCD デザインアワード委員会委員長 笠原英里子



1



2



3



4



5



6



7



8



9

2_食空間 ①
料理店 素透撫—STOVE—
(山梨県北杜市)
株式会社新素材研究所
杉本博司+榎田倫之
撮影者:佐藤振一

2_食空間 ②
WEEKEND GARAGE TOKYO
(東京都渋谷区)
窪田建築都市研究所有限会社
窪田茂+植松慶一郎
撮影者:太田拓実

3_大規模商空間 ③
マーチエキュート神田万世橋
(万世橋高架橋開発)
(東京都千代田区)
みかんぐみ
加茂紀和子+曾我部昌史+竹内昌義
+マニエールタルディッツ
東日本旅客鉄道株式会社東京支社
高橋忠彦+長谷川達郎
株式会社ジェイアール東日本建築設計事務所
富加見正二郎+川村康成+
石崎享+高橋彩
撮影者:みかんぐみ

3_大規模商空間 ④
マークイズみなとみらい
(神奈川県横浜市)
株式会社三菱地所設計
清水明+松田貴治+
山田俊樹+後藤涼子
撮影者:木田勝久

4_サービス・エンターテインメント空間 ⑤
琵琶湖のエコトーンホテル/風の音
(セトレマリーナびわ湖)
(東京都中央区)
芦澤竜一建築設計事務所
芦澤竜一
撮影者:市川かおり

4_サービス・エンターテインメント空間 ⑥
Lucia
(栃木県那須塩原市)
タカラスペースデザイン株式会社
湯口巖
～橋本夕紀夫賞～

5_文化・公共コミュニケーション空間 ⑦
八海山雪室
(新潟県南魚沼市)
KAJIMA DESIGN
星野時彦+飯島貴広
撮影者:島尾 望

3_大規模商空間 ⑧
Dear Ginza Bldg Project
(東京都中央区)
株式会社アミノデザイン事務所/天野
オйка創造所有限会社/及川
アズーロアーキテクツ株式会社/志賀
撮影者:nacasa & partners Inc

6_公共生活空間 ⑨
えんがわオフィス
(徳島県名西郡)
伊藤暁+須磨一清+坂東幸輔
撮影者:伊藤暁 / 英名:Satoru Ito



10



12



11



13



14

15_4_サービス・エンターテインメント空間
diptych
(滋賀県草津市)
タカラスペースデザイン株式会社
小林昌平
撮影者:山田誠良
～新人賞～

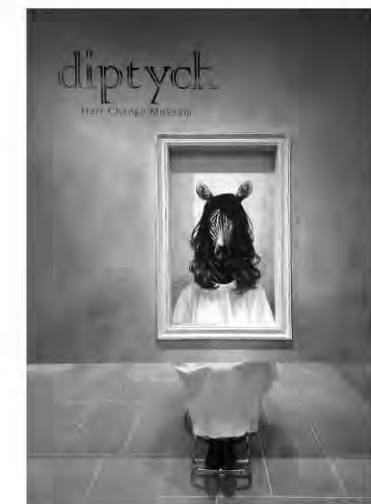
16_6_公共生活空間
梱包屋の梱包「ダンボールハウス」
(広島県呉市)
イチゴスタジオ株式会社
柳瀬香織
撮影者:柳瀬香織
～新人賞・都築響一賞～

17_1_ショップ空間
DIEGO 表参道
(東京都渋谷区)
de:sign
山本 大介
撮影者:KOZO TAKAYAMA
～新人賞～

18_5_文化・公共コミュニケーション空間
葉っぱの涼屋
(茨城県ひたちなか市)
G architects studio
田中亮平
～新人賞～

19_6_公共生活空間
KAIGAN-U
(広島県呉市)
建築設計事務所
可児公一+植美雪
撮影者:HYD3157:栗根靖雄
～新人賞・小坂竜賞・米谷ひろし賞～

20_2_食空間
Cafe Bord de Mer
(中国香港)
Kinney Chan
Kinney Chan & Associates
～海外部門～



15



16



19



17



20

5_文化・公共コミュニケーション空間 ⑩
アーツ前橋
(群馬県前橋市)
水谷俊博建築設計
一級建築士事務所
水谷俊博+水谷玲子
撮影者:浅川敏

5_文化・公共コミュニケーション空間 ⑪
森の茶室1,2
(群馬県前橋市)
株式会社アーキヴィジョン
広谷スタジオ
広谷純弘+石田有作
東京理科大学
ブロックシステム研究会
撮影者:日暮雄一

6_公共生活空間 ⑫
モノ:ファクトリー品川ショールーム
(東京都品川区)
イロイロトリドリ
吉岡寛之

6_公共生活空間 ⑬
KOIL
柏の葉オープンノベーションラボ
イノベーションフロア
(千葉県柏市)
株式会社成瀬・
猪熊建築設計事務所
+猪熊純+古市淑乃
撮影者:西川公朗/Masao Nishikawa
～浅子佳英賞～

6_公共生活空間 ⑭
資生堂銀座ビル
(東京都中央区)
竹中工務店
濱野裕司+美島康人
+山仲多佳+原弘
撮影者:ナカサアンドパートナーズ



JCD Product of the Year 2014

JCD Product of the Year 2014



理事長審査評

1位 グランプリ：パナソニック株式会社 エコソリューションズ社

／SmartArchi Soft Light

「照明器具」である。器具としてのプロダクト製造として販売され、天井に照明器具として組み込まれる。ところがこの「照明器具」は器具としての姿を消してむしろ「不在の器具」なのである。白天と限りなくシームレスに同化し、天井の一部がぼーっと点灯する。天井にならなくなってしまいう明りであり、器具であることが消滅される。いっばい自己否定のプロダクトでは？ 何故かそれがグランプリになったが、空間の設計者の隠された願望、とりわけ煩瑣な天井の設備状況からデザインを解放したいという願望を具現化してくれたからであらう。

2位 準グランプリ：株式会社 sixinch.JAPAN

／ Soft Wall

自由な形状を間便に成形する技術を元に、オブジェや家具への適応ではとくに知られていた商材である。それが造作領域に一気に解放されたことが高い評価を得た。複雑な形状の表層が手軽に入手でき、柔らかい壁という新たな場面をも提示した。

3位 準グランプリ:昭和フロント株式会社

／Shine Facade EcoLEDA

ガラスサッシの意匠性は制約がつきまとう。風圧、止水などの制約
下でサッシ見付寸法や建築上の納まりが意匠上の工夫だった。と
ころがこのサッシシステムは繊細極まりないサッシ材に、施工上別
ルートであるはずのサインと照明を封じ込め、建築のファサードを建
築から解き放ったのである。

プロダクト オブ ザ イヤー2014／理事長 飯島直樹



Panasonic

その光は、
照明にも
映像にもなる。

「商品や空間を照らす」と「情報や映像を映す」を一台で。
SpacePlayerが「プロジェクション・ライティング」という新演出を実現します。
お店のショーウィンドウを華やかに演出したり、
美術館で展示物の解説を行うなど、物や空間を照らしながら、
情報や映像を自由に映すことができます。また、配線ダクトにつなぐだけで
設置でき、細かな角度の調整も簡単に、真下への照射も可能です。



- 光出力:1,000 lm ○ 入力電圧:AC100V
50Hz/ 60Hz(100V配線対応)
- 消費電力:125W ○ 重量:3.0 kg
- 寿命:20,000時間 (初期90%の明るさになるまで)
- バッセル画素数:1,039,680画素(WXGA広角)
- 推奨換気像深度:1,280x800
- レンズ:電動ズーム(1-2.2倍)・電動フォーカス
- 対応OS:HDMP1(HDMI)1系統HDCP対応(LAN
[RJ-45]1系統ネットワーク接続用 PjLink(class1)対応
100Base-TX, 10Base-T
- メモリーカードスロット:SDカードスロット本体のみで
静止画・動画再生が可能
- 無線LAN:IEEE802.11a / b/g/n
ワイヤレス伝送技術「Miracast」対応
- 音声出力端子:M3ステレオミニジャック
- HDMI、および High- Definition Multimedia Interfaceは、
HDMI Licensing LLCの商標または登録商標です。

Space Player

スペースプレーヤー



実際の使用例を動画で
ご確認ください。

画像はイメージです。

Wonders!
by Panasonic

パナソニック株式会社 エコソリューションズ社 マーケティング本部 都市環境商品営業企画部 〒105-8301 東京都港区新橋1丁目5番1号 TEL.03-6218-1131(代表)

スペースプレーヤー 検索



施設全貌



上から時計回りに グラスと路地、シーサー・リビングから庭を望む・路地に景目を入れる



施設全景夜景

1. 離島の集落 「星のや 竹富島」

現代を休む日「星のや 竹富島」

竹富島は沖縄本島から南西へ約350キロ、八重山諸島の石垣島と西表島の間に位置する周囲9.2キロ、人口約350人の島。珊瑚礁で覆われた豊かな自然があり国立公園に指定されている他、国の重要伝統的建造物群保存地区に制定されており、竹富島景観形成マニユアルという建築基準を設けて守り続けてきた希少な地域文化がある。八重山文化を含む、琉球文化を濃厚に残しているのが竹富島だ。

“離島の集落に滞在する”をコンセプトに約2万坪の敷地面積に島特有の伝統建築規定を踏襲して作られたリゾートはまるで竹富島に生まれた新たな集落のようだ。48棟の独立型の客室は石垣のグックで仕切られ、魔よけのための衝立であるヒンプンが客室内を巧みに目隠している。赤瓦を漆喰でとめた屋根の上には一棟ごとに表情の違うシーサーが鎮座し、南向きに開放された緑側には深い庇が心地よい影を落として、バイカジ（南風）が緑側からリビング、バスルームを抜けてゆく。庭も含めると客室の広さは260㎡以上。「ズーキ」（ディゴの花）、「ガジョーニ」（ガジュマル）、「キャンギ」（イヌマキ）、「トーナチ」（ハスノハギリ）と4タイプある客室はどれも島目にする植物の名前になっている。客室はアイヤル浜に近い東エリア、牧草地の広がる内陸側に西エリア、森が迫る北エリアに分かれ、白砂の小道で結ばれている。そしてゾ

ートの中央には楕円形の大きなプールが置かれている。人々が寄り集まり、ゆんたく（おしゃべり）を楽しむ、ゆんたくラウンジやメインダイニングはプール近くが集まっている。客室の並び方は既存集落と同様に整然と並ぶ井桁形式、プールやラウンジなどのパブリックエリアは中世の頃の竹富島に見られたグスク（城）形式。ふたつのスタイルを取り入れ、それぞれを結ぶ白砂の小道の幅も、集落に車が持ち込まれる以前のサイズに押さえている。ただ伝統を継承しただけでなく内装には21世紀の居住性とデザインを巧みに取り入れ、オール電化を採用し、また風の通る建物にするなど自然との共存を目指している。

「星のや 竹富島」のランドスケープ

（有限会社 オンサイト計画設計事務所 長谷川浩巳）
2万坪を超える「星のや」の敷地は、全体でひとつの村。自分だけの庭から細い路地、その傍らの小さな畑、大きく空に開いたプール、森の木陰や見晴台、敷地すべてがゆったりとした滞在の場所であり、そのまま島全体につながっていく。

島という小宇宙にどのように新しい宿泊施設を埋め込むのか、どうしたら島の風景に溶け込みつつも新しい体験を提供できるか。そういったところから場所の選定に始まる膨大な試行錯誤の繰り返しに突入していったのであった。選ばれた敷地はアイヤル浜にほど近く、浜とは防潮林で隔てら

れている。昭和の中頃まで一面の畑だったが、畑が放棄されたあとはギンネムという外来植物に覆われ、最初に私たちが眼にしたのは一面の藪であった。中世にはこのあたにも集落があり、人々の暮らしがあったらしい。その当時の集落はグスク形式と呼ばれ石壁に囲まれた空間が次々に奥に連なる防御性の高い形態だった。現存する家々は、一戸ずつがグックという石積壁に囲まれており、島の中心に寄り集まって井桁形式という井桁状の集落を形成している。これらふたつのパターンの組み合わせを基本として、「星のや」の集落を構成した。こうした集落の有り様から、グックに囲まれた庭や住居に至るまで、島本来の伝統が生きている。台風への備え、プライバシーと気候に合わせた暮らしの両立、島全体が石灰岩からなること。伝統的なかたちは調べるほどにここでの暮らしにとても合理的にできている。竹富島の伝統に則ることは、島の風景としても、リゾートの魅力を考えても、「星のや」にとって最も価値があるのだ。

「風の家」という建築コンセプト

（東環境・建築研究所 東 利恵）

「星のや 竹富島」のデザインにこの竹富島の文化への尊敬の思いをこめました。グックに囲まれ一室一室が独立した客室と白砂の庭、魔よけの意味もあるヒンプン、シーサーののった赤瓦の屋根、雨端柱（あまはじばしら）



施設夜景



上から時計回りに プール・リビングから客室を望む・浴室・リビング

上 全景施設内マップ
左 石垣壁

広報の奥谷氏と

が建つ南側の緑側、心地のよい影を作り出している大屋根下の空間、北側の風除けのためのフクギなどなど。島に流れるゆったりとした空気感をどのように表現できるのかを考えながら設計をしました。客室には、風の間と名付けたくつろぎのための南の座敷とゆったりとした水回り、そして壁に囲い守られている寝室があります。南側の風の間から庭を望む木製のガラス戸と、北側のフクギが見えるガラス戸をすべて開放すれば、客室の中を竹富の風が通り抜けていきます。ゆっくりした時間の流れの中で、風を楽しみながら滞在していただきたいと願っています。

「星のや 竹富島」

（星野リゾート 星野 佳路）

沖縄の観光は着実に発展してきましたが、結果としてその風景は海外のビーチリゾートに似てきている。そこにサステナビリティ（持続可能性）があるのだろうか。そんな懸念を私は持っていました。アジアのビーチリゾート分野には強い競争がたくさんいます。だから沖縄は、ハワイやバリ、モルディブの真似事になってはいけません。やはり沖縄であるという文化をテーマにしていかなないと本物ではなくなってしまう。

では沖縄らしさって何だろう？という課題の中で出会ったのが八重山諸島の竹富島でした。この島には今でもこの地域ならではの生活文化が残っています。竹富島の集落

は重要伝統的建築群保存地区の指定を受けていて、景観も守られているのです。島を訪れた瞬間に非日常の別世界が始まる。沖縄文化をテーマにしたリゾートを創って行ける環境が竹富島にあったのです。まるで集落の住民になったかのような、さらに言えば、自分はこの島に住んでいるんじゃないかと思えてくるような体験を提供していきたい。最初に竹富島を訪れたのは、内閣府の「沖縄美ら島ブランド委員会」の委員としての視察でのこと。その時に、地域の魅力を失わずに経済効果を生み出す観光のあり方について島々の方と議論しました。それから2年たった相談を受けました。最初に訪れた時に竹富島の素晴らしいを把握できていたので、ここならば沖縄文化をベースとするリゾートを創り採算の合う形にもってゆくことはありえるかもしれない。そう感じたことがきっかけでプロジェクトがスタートしました。この島に住む人たちは、観光から得られる経済性を犠牲にしても島の風景や伝統を守ることを選んできたのです。しかし本来、観光産業は島の魅力と経済性を両立できるはず。島の魅力である風景や伝統を維持しながら、どうやって島の生活を維持する経済活動を確保してゆくのか。小学校、中学校の人数を増やしたい、若い人が島に住み続けられるよう雇用をつくりたい、お年寄りが長く島内で生活できる環境を整えたい、こういう課題に対して、島最大の産業である観光は貢献していかなければならない。「観光でどこまでできるのか」、そこに挑戦したいというの

が私の気持ちでした。

「沖縄らしさを体験するなら離島だ」という時代が来ているように感じています。集落を訪れてみれば、日本人に対する一般的なイメージと違う雰囲気広がっている。おじい、おばあ、良い意味でののんびり具合。日本人に対する固定観念を壊してもらい良いチャンスになります。そして日本の多様な文化を体験してもらおう。観光だから果たせる、観光の持つ役割はすごく大きいと思います。

※本文11ページ1段落9行目～2段落11行目・12ページ1段落11行目～3段落8行目部分は「奇跡のリゾート 星のや竹富島」（文：古閑 千恵子／河出書房新社）より転載
及び星のや竹富島紹介リーフレットより一部転載
写真提供：株式会社 星野リゾート

星のや 竹富島

〒907-1101 沖縄県八重山郡竹富町字竹富

TEL 050-3786-0066（星のや総合予約）

URL HYPERLINK

<http://www.hoshinoyataketomijima.com/>

2. 星野リゾート リゾナーレ小浜島



左側 リゾナーレ小浜島夜景
上 リゾナーレ小浜島ビーチ
下 リゾナーレ小浜島ゴルフ

八重山諸島の中央に位置する小浜島は東京から1952Km、台湾まで265Km 島の人口は637人。NHK朝ドラ「ちゅらさん」の舞台となった島。「ざわわ〜 ざわわ〜 ざわわ〜」地平まで続くサトウキビ畑の道の先に、目指す「リゾナーレ小浜島」は有る。「リゾナーレ小浜島」は、2012年、星野リゾートが展開する「リゾナーレ」ヘリブランドし、誕生したリゾート。真南風は、初夏の季節に吹く風を意味し、先人たちはこの風に乗っている国へ渡り貿易などをしてきた。そのことから、海の向こうから豊かさを運んでくれる風として、島の人々に語り継がれてきた。「新しい豊かさを運ぶ風」でありたい、「リゾナーレ小浜島」のコンセプトだ。案内をして頂いた、広報担当の石橋幸子さんによると東京ドーム26個分の広さがあり、敷地にはプライベートビーチへ至る広大な敷地に開放的なコテ

ージが点在し、ラグーンプール〜ガジュマル広場へと続く。ゆったりとした時間の流れの中で、夜空の満天の星・真南風を楽しみながら日常を忘れ滞在する。
写真提供 株式会社 星野リゾート

星野リゾート リゾナーレ小浜島
〒907-1221 沖縄県八重山郡竹富町小浜東表2954
TEL 050-3786-0055(リゾナーレ予約センター 8:00〜21:00)
URL <http://www.risonare-kohamajima.com/>

石のソリューションカンパニー

石の厚さを2ミリまで薄切りにできる技術が我が社の強みです。

石材にタイル、ハニカム、ガラス、FRPなどを組み合わせた

複合板で石材だけでは解決できないお客様の課題を解決する

「石のソリューションカンパニー」を目指します。



ESG(タイル・石材+ガラス)

石材に関することは、何でもご相談下さい。



ソリュート株式会社

〒101-0031 東京都千代田区東神田2-7-1 (広都ミヤケビル6F) TEL.03-5809-2815 FAX.03-5809-2816

<http://www.esgjapan.com>

株式会社ESG JAPANは、ソリュート株式会社に社名変更いたしました。



業務用厨房を熟知したメーカーの 感動を与える設計力。

ホテル、レストラン、学校、病院、福祉施設、事業所給食・・・

あらゆるシーンで「食」は、なくてはならない力の源。

「食」を、より美味しく、安全に、効率よく提供するために

豊富な経験と実績を持つ厨房機器メーカー

マルゼンの設計力をご活用ください。

マルゼン製品はトータル
3,500機種
あらゆる調理シーンに
最適な1台をセレクト
できます。



国内90カ所の事業所展開で安心のサポート体制

東京支店 ☎03-3876-5111 札幌営業所 ☎011-874-5355 東北営業所 ☎022-299-0511

名古屋支店 ☎052-454-2601 大阪支店 ☎06-6538-6011 広島営業所 ☎082-295-0181

高松営業所 ☎087-881-6011 福岡営業所 ☎092-441-2072 沖縄営業所 ☎098-870-2251

アジアを中心に海外
も対応いたします。

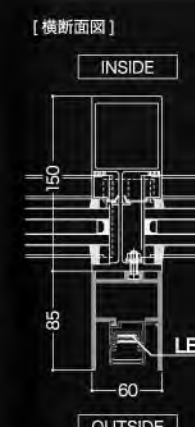
光を纏う

光源を組み込んだ新しい構造

ALBEAM SYSTEM



ALBEAM curtain wall



ALBEAM curtain wall

化粧無目や化粧方立に組込んだLED搭載型カーテンウォールです。建材と照明を融合させる商品コンセプトにより、都市や街並づくりににおいて重要視されている夜景観デザインに新しい考え方を提案します。

ALBEAM front

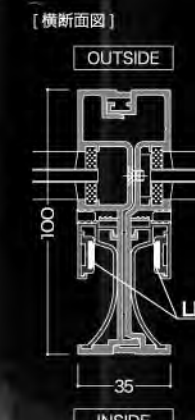
商業施設や店舗に使われるショップフロント。昼間はLEDが組込まれていることを判らせず、夜間にはアルミ材から間接的に柔らかな光を設計としています。街や店舗の個性と魅力を高めると同時に、人の気配を感じさせる、安心・安全につながる製品です。



施工後

施工前

ALBEAM front



JCDメンバーと不二サッシLED事業部のコラボレーションが進んでいます。

太細 通 ALAIR PROJECT

株式会社西原研究所 代表取締役 所長
JCD専務理事

超小型LED光源にデザインの可能性を感じアルミ本来のソリッドな質感を大切に薄く軽くデスク空間に浮遊するようなシンプルでシャープなデザインを目指しました。そして、折畳んで持ち運べる、手にする事に喜びを感じる感触に徹底的にこだわりました。



窪田 茂 i-v PROJECT

窪田建築都市研究所 代表
JCD理事 コミュニケーション委員長

Invisible - visible
極限まで薄く仕上られた照明は、空間に溶け込み、光だけが浮遊する。そこに何が存在しているのか、可視/不可視な状況が生まれる。厚さ8mmのアルミフレームによるペンダント照明。



LED事業部 東京都品川区西五反田4-32-1 TEL.03-6867-0740
<http://www.fujisash.co.jp/> E-mail: x21@fujisash.net

EXHIBITION・ギャラリー・ウェブサイト情報

『ポーラ ミュージアム アネックス展2015ーザ・ニュー・ヴィジョンー』

期 間 2015年4月7日(火)～4月26日(日)【20日間】入場無料
会 場 ポーラ ミュージアム アネックス
東京都中央区銀座1-7-7 ポーラ銀座ビル3階
時 間 11:00～20:00(入場は19:30まで) 会期中無休

3.11以後の建築 ジャパン・アーキテクツ

期 間 2014年11月01日(土)～2015年05月10日(日) 休館日月曜日
入場料一般1,000円/大学生800円/小中高生400円/65歳以上の方800円
会 場 金沢21世紀美術館
石川県金沢市広坂1-2-1
時 間 0:00～18:00(金・土曜日は20:00まで)

『シリーズ『都市に住まう』第一回 同潤会の16の試みー近代日本の新しい住まいへの模索ー』

期 間 2015年3月20日(金)～5月21日(木)入場無料
会 場 GALLERY A4
東京都江東区新砂1-1-1 (株)竹中工務店東京本店1F
時 間 10:00-18:00 土・日・祝休館(最終日17:00まで)

『クリエイションの未来展』第3回 隈研吾監修「岡博大展-ざんざ遊映坐 映智をよびつぐ-」

期 間 2015年3月12日(木)～5月23日(土)【休館日:水曜日、4月29日、5月6日】入場無料
会 場 会場LIXILギャラリー
東京都中央区京橋3-6-18 東京建物京橋ビル LIXILGINZA 2F
時 間 10:00～18:00

『AGC studio Exhibition No.13 U-35 Young Architect Japan. 多様な光のあるガラス建築展』

期 間 2015年3月6日(金)～2015年5月30日(土)【合計 58日間 日曜・月曜・祝祭日 休館】入場無料
会 場 AGCstudio
東京都中央区京橋2-5-18 京橋創生館1・2階
時 間 10:00～18:00(金曜～19:00)

『第13回村野藤吾建築設計図展ー村野藤吾の住宅デザインー』

期 間 2015年3月16日(月)～6月6日(土)入場料一般200円、学生150円、高校生以下無料
休館日日曜・祝日(※ただし、4月29日(水)・5月3日(日)～5月6日(水)は開館)
会 場 京都工芸繊維大学美術工芸資料館
京都市左京区松ヶ崎御所海道町
時 間 10:00～17:00(入館は16:30分まで)

京都・フィレンツェ姉妹都市提携50周年記念 特別展覧会「吉岡徳仁 ガラスの茶室 - 光庵」

期 間 2015年4月9日(木)～2016年4月 拝観料一般500円、中高生400円、小学生父兄同伴無料
会 場 將軍塚青龍殿
京都府京都市山科区厨子花鳥町28
時 間 9:00～17:00(16:30受付終了)

ウェブサイト情報

ジャパンデザインネット <http://www.japandesign.ne.jp/>
日系ShopBiz <http://www.shopbiz.jp/>

SHOKANKYO 82 | March 2015 |

Japan Commercial Environmental Design Association (JCD)

商環境 82 号

2015 年 3 月末日発行 発行：一般社団法人 日本商環境デザイン協会 〒101-0021 東京都千代田区外神田 2-1-6 外神田会館
101 tel 03-5207-6707 fax 03-5207-6708 <http://www.jcd.or.jp/> e-mail: info@jcd.or.jp

企画・編集・製作 JCD 本部コミュニケーション委員会 (委員長：窪田 茂 編集長：古川紳太 編集委員：品川正之 木村倫香
水谷晶人) 監修・デザイン・広告編集 古川紳太 頒布価格 ¥500

UNION 高い美意識とクラフトマンシップー
デザイン、素材、仕上げに徹底的にこだわり、さまざまな製品を通して豊かな建築文化を創造します

建築文化を創造する
株式会社 **ユニオン**
www.artunion.co.jp

本社・大阪
〒550-0015
大阪市西区南堀江2-13-22
tel 06-6532-3731

東京支店
〒135-0021
東京都江東区白河2-9-5
tel 03-3630-2811

名古屋営業所
〒454-0805
名古屋市中川区舟戸町3-20
tel 052-363-5221

Lever Handle | UL1034-0015
Door Handle | G1153-26-178
Urgent | UFB-1F-3017-PWH

BINOMURA

当社 東日本大震災復興支援の「光の箱」です。

歓びと感動を123年

株式会社 乃村工藝社
本社 東京都港区台場 2-3-4 TEL: 03-3242-1171 (代表)

国土交通大臣認定を
取得した唯一の
アルミ製 防火可動ガラリ

国土交通大臣認定
防火設備 EB-1080

昭和フロント株式会社 〒101-0047 東京都千代田区内神田1-13-7
tel. (03) 3293-6735 <http://www.sfn.co.jp>

商業施設用壁紙総合見本帳
2015-2018
CREA
2015年4月発売!

・カラーシリーズを増色し**230色**になりました。
・木目・レンガ・石等の素材シリーズを強化。
・カラー、ウッドチャートの採用で選びやすく。
・『商業施設商材』多数掲載。
・グラフィックインテリアに新シリーズ登場。

株式会社 ニップ コーポレーション

みほし 株式会社
ショールーム **華飾市場**
国内最大級 装飾部材の品揃え!
1F~6Fの広大なフロア

都営三田線 新高島平駅 から
徒歩1分!

駐車場
完備

4F プロ用建材を
多数展示!

5F イメージくらむ
施工例ブース!

■所在地: 〒175-0082 東京都板橋区高島平 6-2-5
■営業時間: AM9:00 ~ PM5:00
■お問合せ: ☎ 0120-080-384