

活動概要

今年度は、ポストコロナ時代のワークスペースの検討を経て、『協働的デザイン環境のプロトタイピング』と題した展示（2021年2月4日～26日）を行い、富田太基が設計する空間デザインシステム「Kiosk」（2017-）を題材に、藤工芸株式会社（以下藤工芸）との協働の成果を発表した。

ソフトピアジャパンセンタービル1FにKioskを設置し、公共空間に新たな動線や機能を付加する試みとして、3期に分けて空間デザインの提案を行った。実際に使われる様子の観察に基づき、随時レイアウトを改変し、第1期（2月4～13日）にはIAMAS案、第2期（2月14～19日）は藤工芸の改変案を、IAMAS2021を含む第3期（2月20～26日）には再度IAMASが新たなレイアウト案を設置した。あわせて、ShowcaseにおいてKioskを用いた事例と藤工芸との協働の変遷をまとめた年表と、今回の空間デザインに至るスタディの3DCG映像を展示した。この協働を通して、個人による制作環境としてのデジタルファブリケーションを起点としながら、従来の産業技術との併用可能性やデザインプロセスのとらえ直しを実証的に示すことを目的とした。上記の展示は、IAMAS2021におけるAction Design Research Projectとの研究発表とも位置づけている。

参加・協力メンバー：

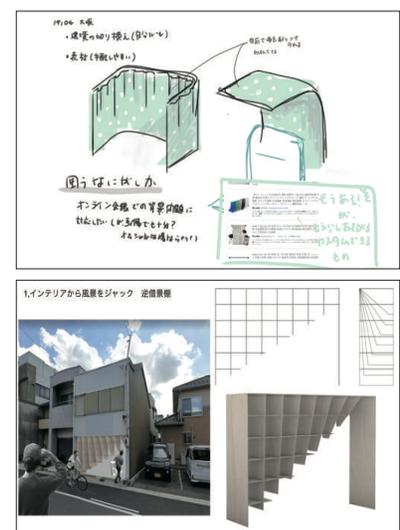
赤羽 亨（研究代表者）、伊村靖子（研究分担者）、富田太基（研究補助員）、青木聖也（研究補助員）、伊澤 宥依（技術支援専門職員）、阿部和樹、五十川雄貴、徳毛郁哉
安藤英希（藤工芸株式会社）、福盛百香（藤工芸株式会社）

研究成果

1. ポストコロナ時代のワークスペースの検討

現在リモートワーク後を見越した、「新しい生活様式」を踏襲したオフィス環境の整備が進められている。今後は、分散型のオフィスの需要が増えてくる可能性が高い。その場合に注目されるのが、都市の中に点在する空き物件であろう。これまでベンチャー企業や、シェアオフィスなどを中心に、中規模の古いオフィス物件をリノベーションして使用する動きがあったが、今後はより小規模の物件を利用する動きが高まることが予想される。

一方で、リモートワークの急速な広がりにより、当初予定されていなかった住環境にワークスペースを設ける必要性も高まってきている。賃貸物件で暮らす人々の多い都市部では、大規模な改修が行えないため、住環境とワークスペースの切り分けに問題が生じる。



ワークスペースのアイデアシート

今後、職住を一致させた住宅を望む動きが大きくなることが予想されるが、先行きが見通せない現状で、転居を選択する行動力のある人はそれほど多くない。

上記の状況を踏まえ、まず IAMAS 主導でポストコロナ時代のワークスペースについてのアイデアシートを作成して、アイデア開発と検討を行った。そこで得られたアイデアから、更にテーマを絞り込んだ上で藤工芸株式会社と協働しながら試作を行った。その後パーソナルワークスペースから公共でのワークスペースへとフォーカスを移し、公共空間の什器デザインすることとなった。



藤工芸が試作したパーテーション

2. 《協働的デザイン環境のプロトタイプング》

「協働的デザイン環境」を見据え、2019 年からデジタルファブリケーションの活用例に関するリサーチを開始した。具体的には、木工製作企業の藤工芸株式会社とともに、過去 10 年の技術的変遷とデジタルファブリケーションへの関心を共有し、互いの制作環境の違いを知ることから始めた。互いの環境で制作をしながら、オープンデザインの公開データや加工、組み立てプロセスに対する意見交換を行い、デジタルファブリケーションのデザインプロセスを活用した協働の可能性を模索してきた。協働を通して、個人による制作環境としてのデジタルファブリケーションを起点としながら、従来の産業技術との併用可能性やデザインプロセスのとらえ直しを実証的に示すことを目指してきた。

今年度は実践的な試みとして、富田太基が設計する空間デザインシステム「Kiosk」(注1)を題材に、藤工芸株式会社と協働して什器を制作し、実際の公共空間に設置しながら、使用状況に合わせてレイアウトを更新して展示を行った。



第1期のスペースデザインのCG

注1. 「Kiosk」(2017-)は、角材とジョイントパーツの組合せにより、フレーム状の簡易スペースを作ることができるシステム。棚板や布地、テーブルなどのオプションパーツを取りつけることにより、空きスペースに様々な機能や動線を付加する。このシステムは、テーブルから小屋までのスケールのもを同じジョイントパーツで製作できるように設計され、既存の空間の中にフレームを設置することにより、空間のボリュームや機能、動線を変化させる。建築を「つくる」のではなく「改変する」ことにより、デジタルファブリケーションならではの可変性を実空間に持ち込み、実空間を仮設的に変えていく設計となっている。現在、店舗デザインの他、展示ブースやオフィス、プライベート・スペースとしての活用例が見られる。

第1期（2月4～13日）

ソフトピアジャパンセンタービル 1F の使われ方の観察を行い、それに基づくスペースデザインを行い実際に什器を設置した。



第1期のスペースデザイン

第2期（2月14～19日）

第1期を受けて藤工芸株式会社が改変を加えたスペースデザインを行い、実際の什器を設置した。空間構成の変更だけでなく、ベンチユニットの接続方法が更新され、ベンチユニットを中空に設置し座る以外の使用の可能性を提示した。



第2期のスペースデザイン

第3期（2月20～26日）

第2期を受けてのIAMASからの提案は、中空に設置したベンチユニットを用いて空間を仕切ることとともに、Kioskの内外を連続したベンチユニットで接続させた空間を実現している。



第3期のスペースデザイン

4. IAMAS Showcase 展示

実際の什器設置と合わせ、ソフトピア1Fのショーケースに於いて、Kioskを用いた空間デザインの事例と、藤工芸株式会社との協働の変遷に焦点をあてた展示を行った。また、ショーケース内では、展示に至るまでに行われたKioskを用いた空間デザインのスタディについての映像の展示も行った。