

MYU NEWS



MYU Design Study Center

デザインスタディセンターの『現在』と『未来』

宮城大学デザインスタディセンターでは、2021年の開設以来、
学群の枠を超えた知の接続／地域社会との継続的な共創／学外の先進的な知見の獲得を目指し、
東北の新たなデザインの拠点として、さまざまな実験的なプロジェクトが展開されています。

#03

東北に新しいデザインの拠点を 宮城大学のデザイン研究棟

デザインを通して、新しい価値をどう生み出して
いくか。日々変化する社会環境を観察し、多様な課
題を解決へと導く論理的思考力と表現力、“デザ
イン思考”は、宮城大学で学ぶ全ての学生に必要と
される考え方です。ビジネスにおける事業のデザ
イン、社会のデザイン、生活に関わるデザインなど3
学群を挙げてこれらを担う人材を育成するため、
その象徴として2020年6月にデザイン研究棟が
オープンしました。

施設内は、教員研究室に隣接した「オープスタ
ディ」や、専門的な研究・制作のための機材を備え
たラボがあり、教員と学生と一緒にデザイン研究
に取り組める環境となっています。学群の枠を超
えた知の接続／地域社会との継続的な共創／学外
の先進的な知見の獲得を目指して、企業との共同
プロジェクトや、デザイン教育・研究を展開する
「デザインスタディセンター」として、宮城大学は
東北の新たなデザインの拠点をつくっていきます。





聞き手
菊地正宏 (SimpleText LLC)

東北芸術工科大学 教授
鹿野護

宮城大学 事業構想学群 教授
土岐謙次

宮城大学 事業構想学群 教授／
東北大学大学院工学研究科 准教授 (兼任)
本江正茂

DSC Dialog #01

デザインスタディセンターの『現在』と『未来』

東北の新たなデザインの拠点として設けられた真新しいデザイン研究棟の建物が肉体だとすれば、デザインスタディセンターはその核に据えられた魂の依り代と言えよう。目に見える形は持たないが、だからこそ、それを中心に専門領域に縛られず、産学官の軽やかな連携が立ち上がり、地域と境界線のない交差が生まれる。そんな混然一体の営みが自然発生し得るこの場を持つ可能性について、3人のコアメンバーに語ってもらった。

い出しっぺになったのが私でした。とはいえ1人ではできず、かといって何の裏付けもない活動なのでお願いもしくいのですが、東北大学でフィールドデザインセンターの活動をされていて、さかのぼればせんだいスクール・オブ・デザイン (SSD) の校長をされていた本江先生が折よく本学に来てくださったので、これはもうお願いするしかない。そして鹿野先生にはもちろん構想段階から相談していて、活動の場を本学から東北芸術工科大学に広げられた後も、活動をきちんと広報できる機能をデザインスタディセンターに備えていく必要があると思って、いろいろなコンテンツを整えて発信するということでお力添えいただけませんかとお願いました。

鹿野 土岐先生からお話を頂いた時に、宮城大学はコンパクトなだけけど本当にさまざまなジャンルの先生方がいて、いろんなお話を聞ける環境なのに、学生たちも教員同士でもなかなかそういう機会がなくてもったいないという話をしていました。それを日常化するような場があればいいんじゃないかなと考えて、デザインスタディセンターで面白そうなことをやっているよという一つの事例として、私が持っている演習と所属している WOW のプロジェクトを交ぜることをしてみました。それで今回、教育やりサーチ、プロのデザインの仕事が統合したプロジェクトとして「いのりのかたち」が実現しました。「いのりのかたち」の演習では、ほかの学群・学類の先生方にお話しただいて、それがすごく面白かったんですね。お酒の話だったり、板碑の話だったり、東北にあるいろいろな資産がわれわれのあずかり知らないところでリサーチされ続けていて、デザインと結び付かない状態にあることを、このプロジェクトで気付きました。だからといってそれらを無理にリサーチするんじゃなくて、自然にその情報が入り込んでくるような場

に、デザインスタディセンターがなればいいのかないかと思いました。そういう意味でも SSD の存在は大きくて、学校や組織を完全に横断した状態でデザインの学びを提供した、記念碑的なものだったと思います。

—— SSD についてあらためてご紹介いただけますか。

本江 私が所属している東北大学工学部の建築学科というのはコンサバティブな建築で、多くの学生はいわゆる工学部らしい構造力学や材料のことを学ぶので、デザインを学ぶ美大の建築とはまた違うところにあります。もっといろんなことをやればいいのにと、外から見て思われるかもしれませんが、一級建築士対応カリキュラムにしないといけない縛りがあるなど、中はガチガチで学生の時間を割り当ててあって、そう簡単には増やせません。工学部のテクノロジー教育の文脈でもデザインへの関心は高まっており、デザイン分野としての建築をやっている人たちの技術や感覚への期待が大きくなっているのに、それに応えるチャンネルが増えないという課題がありました。それに対して文部科学省の科学技術戦略推進費のプログラム「地域再生人材創出拠点の形成」の一環として行った教育プログラムが SSD です。

SSD のいいところは、まったく正課外だったということで、カリキュラムに食い込ませようとすると先ほどの一級建築士などの問題がありますが、授業でなければ大学からも好きにやってくださいと言っ



せんだいスクール・オブ・デザイン (SSD) ラップアップシンポジウム

てもらえるので、面白そうなことをどんどん組み込みました。建築学科の先生たちもそれぞれ専門が異なり、大学の枠をはみ出している部分があるので、大学の中でやっていないことをここでやってくださいと言ってコアスタッフになってもらい、外部からさまざまなゲストを迎えながら5年間続けました。

鹿野 大学は単位に関わる以外のことを自主的に学んだり、自分の領域以外の先生に話を聞いたりできる場なんですけど、学生がそこにあまりメリットを感じておらず、また、感じられるような教育が提供できていないと以前から思っていました。そこでSSDを参考に、私の演習でもいろんなジャンルの講師の方を呼ぶことを心がけていて、グッドデザインレクチャーだったり、社会活動をしている方や、企業の中でデザインをしている方を呼んだり、そういう方の声を学生に聞かせることで、ちょっとは状況が変わっていけばと努力していますが、まだまだやるべきことは多いですね。

ただ、宮城大学は社会課題を取り扱う学生が多く、自己完結型が少ない印象で、外に開いていく意識はあると感じています。もちろん最初の段階ではメディアや技術、表現について学ぶんですけど、卒業研究を見ると社会を意識したものが多くて、そこが一般的な美大やデザイン系の大学とはちょっと違うところだと思います。そのあたりはデザインスタディセンターの今後にもつながってきそうです。

——領域横断や外に開くということはデザインスタディセンターのテーマともなっています。

土岐 デザインスタディセンターが担うべき役割の一番大事なものとして、学群の枠を超え、それ以上に学外の人たちが大学に入り出している雰囲気をつくるということがあります。私が仙台に来て最初に感じたのは、クリエイティブな専門家の人たちのネットワークが良い意味で近いこと。全然ジャンルが違うのに皆さんとても近い、すごく密度の高いコミュニ

宮城大学デザインスタディセンター 2022

1 デザイン活動の拠点

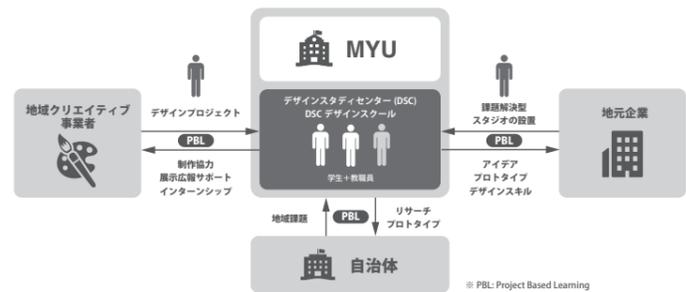
ミニ展示会を複数開催。
デザイン教育成果をオープンにし
学生同士が刺激を受け合える場をつくる

2 デザインスクール

世界基準のデザイン教育を実践。
地域に資する人材を輩出することを目指した
3つのスタジオを開講

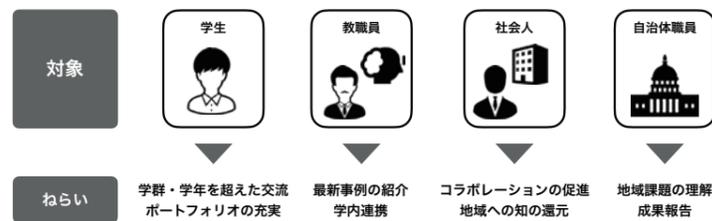
宮城大学デザインスクールの構想

学生・地域のクリエイティブ・地元企業・自治体に参加できる枠組みを2021年度から構築。
2021 - 2022年度に合計5つのスタジオを試験的に開講。



デザインスクールのねらい

全学（役員、教職員含む）を対象としたデザインプログラムを実施し、地域社会にも開放。
宮城大学のデザイン教育を知り、参加してもらい、外部コラボレーションの入り口をつくる。



2022年度は「デザイン思考」「知の接続」「地域社会との連携」に主眼を置いた3つのスタジオを開講



『ロゴデザインのプロセス』『食の今と未来』『地域文化の伝承とデザイン』

※DSC2022 年度計画より



1. デジタルデザインの基本を修得し、実際の制作からプログラミング表現を学ぶ演習
2. 消防署のプロモーションデザインに実際に取り組むデザイン演習
3. 普段、何気なく使用している製品を、観察・分解する「観察スケッチ」ワークショップ
4. WOW と共同で行った「いのりのかたち」演習

ニティだったと思うんですが、そこに宮城大学が関わっていない印象がありました。

また、学生や卒業生、地域の人たちの声を聞いていると、宮城大学がデザインという活動に取り組んでいることがあまりにも知られていない。ここが仙台、東北のデザインの“センター”になるためには、もっと外に開いていかないといけないと思いました。開くと同時に外のさまざまな専門の人たちが出入りするようになって、学内の先生たちと交流し、専門的な振る舞いをする。それを日常的に学生が目にするので、今おっしゃったような社会課題に取り組む時の自分たちの所作とか構え方とか取り組み方を学んでいく。学内でも学類、学群横断的に広がっていく。そういう場を醸成することが最大の目的としてあります。

これをどういう形で大学の機能として着地させていくかが一番大きな課題で、いろいろと議論しているところです。今のところ大学でやるべき業務の外側で、自分たちのエネルギーの持ち出しでやっているんですよね。言い出しっぱなしというものだと、今後加わってくださる先生方にどういうインセンティブで関わっていただけるか。業務外でやるとなると、負担でしかないわけですからね。そうすると長続きしないので、この活動が教員の一つの業務として学内できちんと認められる、もしくはアカデミックなキャリアを積み上げることにつながる仕組みを整えていく必要があると感じています。

もう一つは、どんどん学生の数が減ってくる中で、高校生、大学生への教育だけではなく、デザインをキーワードにしたリカレント教育の機能を発揮してはどうかという提案をしているところです。そうすると、大人向けの生涯教育という部分で国が掲げるような大きなビジョンとも整合してくると思いますし、相手が大人であれば収益を期待できるかもしれません。

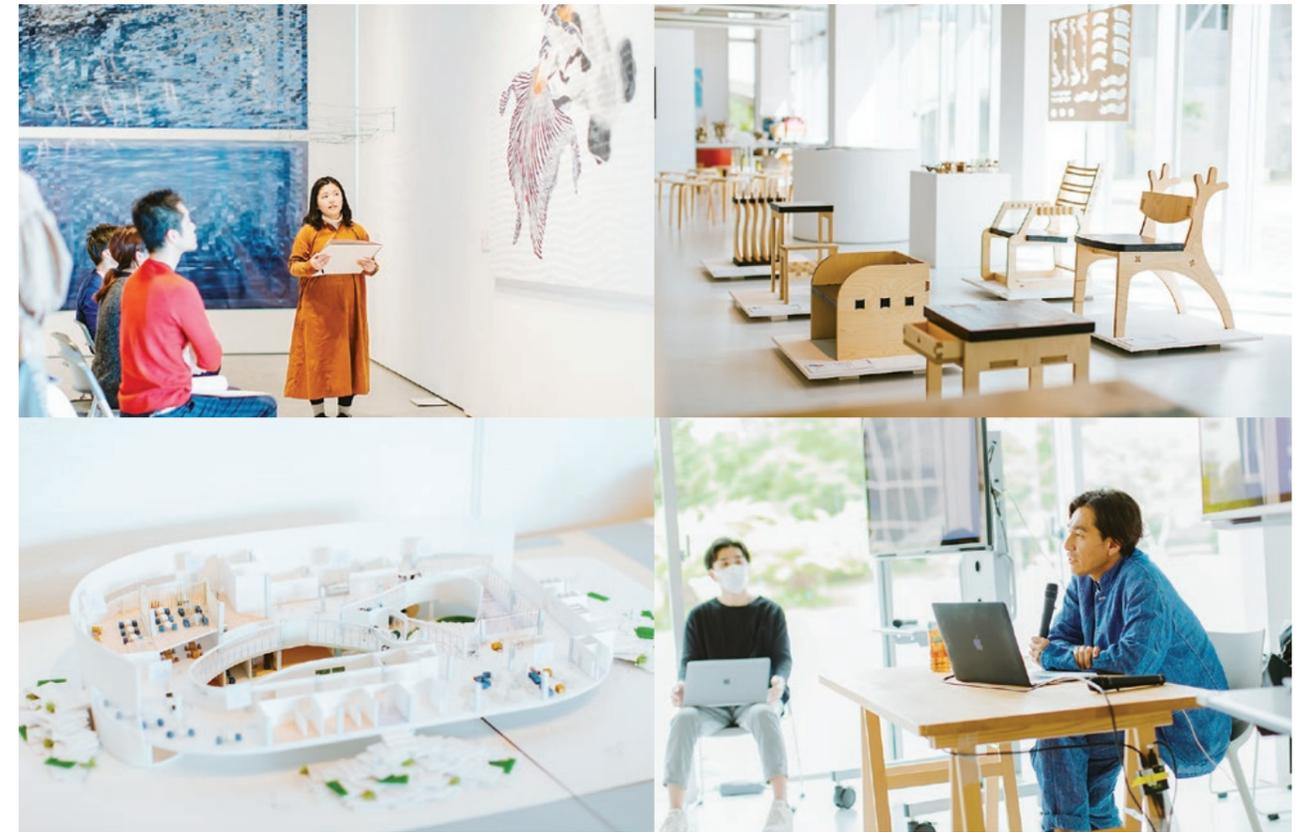
——この場の活用のされ方という点では、お二人はどうお考えですか。

鹿野 事業構想学群は英語に訳すとプロジェクトデザインになるので、全学的に、世の中をより良くしたりビジョンを描いたりといったものまでデザインとして捉えて、そういった活動や発表の場としても機能できると思います。そのエンジンとして価値創造デザイン学類がある、という位置付けにもなるかもしれませんが、他の学群や学類の方がこの場をうまく活用して、連携しながら新しいプロジェクトが立ち上がっていけば面白くなりそうです。

本江 プロジェクトデザインというのが、何かを思い付いて、こういうのはどうでしょうとみんなに言って実現していくということであれば、それは何もデザイナーが専門でやることではなく、現場にいて問題が分かっている、案を思い付いた人なら誰でもできるし、その人がやるべき。看護の人も食産業の人もそういうことができた方がいいですよね。

その時に、議論を進めるやり方とか、アイデアがたくさんある場合にどう収斂させていくのかとか、あるいは何にも思い付かない時にどうしたらいいのかとか、そのためのほんのちょっとしたテクニックを共有してあげると、いろんな人がデザイナーとして振る舞えるようになる。そういうスキルのセットはあって、それを教えていくことはできますが、普通のカリキュラムにはちょっとなじまないところもあるので、まさにこの場が適しているかなと思います。

鹿野 目標達成に向けてそういう工夫の仕方がいろいろとあって、それを活用して何かを実現すると、結果としてデザインと呼ぶことができる、というマインドでやらないと、こういうデザイン教育の現場は危ないと思うんですよね。デザインをやろう、デザインをすべきだといって始めると本末転倒で、良くないものができる傾向がある。謎のデザインコンサルタントを続々生み出してしまいうようなことになってしまいかねません。



本江 その指摘は重要で、「どうやっていいかわからない」からデザインコンサルタントを雇うのですとみんな言うんだけど、本当は「何をしたいかわからない」んですよ。何をしたいかは外から来た人ではなく、企業でも役所でもその組織の中の人で、自分たちで言えないといけない。それがもうデザインなのだ、ということなんです。それができずに何をしたいかわからないまま誰かに任せようとすると、それなりのお金を使ったのに何か違った、というものがどんどんできては消えていくことになってしまいます。そういう意味で、宮城大学のデザイン教育はデザイナーを育成するという狭義のデザイン教育とは違って、「良い発注者になる」という意味合いも大きいかもしれません。何をしたらいいのかを自分で考えて、フィニッシュはプロに頼んできっとうよく仕上げてもらおうとしても、それがいいかどうか、こういうのじゃないんだとちゃんとと言える人になるのが大事。そのデザインを学んでいけば、どんな領域でも職業でも、それぞれの役割で

その力を発揮すべき場面が常にあるはずですから。

土岐 時々、君たちは何のために勉強しているのかなって学生に聞いてみる必要があるんですが、私はいろんなことから自由になるために、学ぶことが必要だと思うんです。物事に対する理解というのは、その分野に関してその人を自由にしてくれる。それこそデザインコンサルタントにお任せで、それが良いか悪いのか分からずお手上げ状態という不自由さを抱えてしまわないよう、物事に対する理解を深める。「もの」なり「こと」なりがデザインされていくプロセスを理解していくことも含めてデザイン教育なんだと思います。

——そうしたデザイン教育の拠点となっていくために何が必要でしょう。

鹿野 デザインスタディセンターという場があること自体がすごく重要で、例えばせんだいメディアテークができたこと

で、この地域で活動していいんだと私は受け取りました。そういうよりどころが必要だと思うんですね。教育に関わる人も地域に関わる人も、学生も先生も学内外問わず交ざり合って、いろんなことをやっていい場所があることを地域に提示できれば、今までできなかったことがここならできるかもしれないという場になる。そのためには少しずつでも活動し続けて、それが世の中にどんどん発信されていくのが重要だと思います。いずれそれが社会の大きなうねりになってほしいと期待しています。

本江 学生に向けて領域横断でいろいろとやってくださいという話をしている一方で、一番やらなければいけないのは先生たちなんです。これは自戒を込めてですが、大学の先生ほど専門領域に閉じこもってしまっています。もちろんそうすることで初めてできることもあるので、尊重も尊敬もするんですが、それだけではいけませんよね。学生は先生を見ますから。今までいろんなところで見た

面白そうな大学の活動は、先生たちが学生そっちのけでキャッキョいながらやっていたら、次第にただごとではなくなってきたというパターンが多いです。そういう意味では、部屋を出るとみんなが何かをやっているという状況がくれるのがこの環境のいいところで、そこを先生も学生も素通りはできない、みたいな文化になるとポジティブになるのかなと思います。この空間構成や舞台装置がそういうことを可能にしてくれるので、そうやって先生たちを巻き込みながらやると、非常に面白くなりそうです。それができるようにするには、若い先生の活動業績としてちゃんと認知しないといけない、というのが先ほど土岐先生がおっしゃったことだと思います。それはまさにそうで、若手教員が余計なことをできないという問題が今、大学を悪い方向に向かわせているので、そうしたことを変えていく。そのためにはベテランの先生たちも面白がってやってみせてほしい。それも、学生の教育のためにこういうプログラムをやります、ではなく、先生

が本当に面白いと思って、いろんな人を呼びながらやっているような形が理想ですね。

——お二人のご意見も踏まえて土岐先生に締めくくっていただければと思います。

土岐 まさに私も閉じこもって自分自身で完結するような仕事をしている個人プレーヤーだったのが、本江先生や鹿野先生ほか皆さんの力があってデザインスタディセンターをまずは始動できました。まだ何の枠組みもないこの活動を取り仕切っていくというよりは、こういうことをやりませんか、こういうことが大事ですよという理念を伝えて、一緒にやりませんかと呼びかけることが私の仕事のかなと。それに共感してくださる人を引き付けて、皆さんの力がかみ合う環境ができるように、その求心力をつくっていければと思います。学群、学類問わず先生方や学生の皆さんにもぜひ関わってほしいですね。

宮城大学 事業構想学群 教授
価値創造デザイン学類 学類長
土岐謙次 | TOKI Kenji

日本の伝統的漆工芸と、デジタルデザイン技術の融合による新たな工芸・アートワーク・デザインの世界を提案。日本工芸の漆を中心的な素材としながらも、3Dプリンターやレーザー加工機、カーボンファイバー等の先端素材などと融合したハイブリッドな活動を展開。

宮城大学 事業構想学群 教授
東北大学大学院 工学研究科 准教授 (兼任)
本江正茂 | MOTOE Masashige

2010年東北大学大学院 SSD (Sendai School of Design) 校長を務め、現在は東北大学大学院工学研究科フィールドデザインセンターを運営。建築学を専門分野とし、情報技術が拓(ひらく)都市と建築の新しい使い方をデザインし、人々が持てる力を存分に発揮し合える環境をつくりだすべく研究を進めている。

東北芸術工科大学
デザイン工学部 映像学科 教授
鹿野護 | KANO Mamoru

WOWアートディレクター、2021年まで宮城大学 教授。ソフトウェア開発とコンピュータグラフィックスを統合した表現に取り組み、商業映像からインスタレーションなどさまざまな分野のビジュアルデザインを手がける。ユーザー体験と表現のあり方の関係について、表現と技術の両面から研究に取り組む。

いのりのかたち

形代, 文様, 山, 酒。

人はいのりと共に、生きてきた。

「いのり」はさまざまな時代、さまざまな場所で行われてきました。私たちは今も身の回りにある「いのりのかたち」を通して、連綿と受け継がれてきた精神性やその背景にある文化、哲学を今一度見つめ直してみようと考えました。

「いのりのかたち」は、仙台と東京を拠点に映像制作や空間演出を手がけるビジュアルデザインスタジオ WOW によるリサーチプロジェクトです。

このプロジェクトでは「いのり」の文化をテーマに、フィールドワークの様子や制作プロセスに加え、自分たちの持つ表現技術と解釈を加えてつくり上げた実験的な4つのオリジナル作品を公開しました。各作品は宮城大学デザイン研究棟とウェブサイトで段階的に発表されました。



うつし

神社の神事である大祓は6月と12月の2回行われ、人々は設置された茅の輪おおほらえをくぐって病やけがれを祓い、半年間の健康と安全を願います。形代は紙でつくられた人形で、人々は体をなでて息を3回吹きかけることでけがれや厄を移し、川や海に流したり、おたき上げをすることでそれらを祓います。本作では、茅の輪を世界を隔てる門に見立て、形代が活躍する空想の世界を、現実空間と重ね合わせたAR(拡張現実)でダイナミックに描きます。iPadを窓として空間を見回すことで、多くの形代が飛び交い、けがれと厄を引き受け、川のかなたに運び去る様子を自由に動き回りながら見る事ができます。

文様

人々は自然の力強さや美しさに縁起の良い意味をかけ合わせ、それを身にまとうことで自分や相手の幸せを祈ってきました。植物や水、光をモチーフにつくられた文様は、自然と身近に生きていた人々が自然から頂いた「いのりのかたち」です。本作品では、引き染めの手法をモチーフに、さまざまな文様の世界観をインタラクティブに描きます。はけを使って布を染色する動作をすると文様が浮かび上がり、さまざまに動き出します。伝統的な染めの技法とデジタル技術を組み合わせ、文様の装飾としての魅力はもちろん、現代ではあまり意識しなくなった自然とのつながりや由来も体感できるインスタレーションです。

やまのかけら

古代から日本では山や森に神が宿ると考えられていました。山の民は山の恵みに感謝し、山の神に「いのり」をささげたとわれています。それは、山にある自然物全てが山の一部であり、山の神性を宿していると考えられたためでした。彼らは山に生きる動植物だけでなく、滝や大岩、小石までも神が宿っていると感じていたのです。本作品は、その山の石を用いて山の神性をのぞき見る試みです。体験者は実際の山から採取した石をスコープ状の装置でのぞき込みます。すると石の表面からさまざまな景色が広がり、石に宿った山の神性が風景となって姿を現します。小さな石を通して、速くにそびえる大きな山々を想起させるインスタレーションです。

めぐみ

日本の「酒」は、酔うことで姿形の見えない神様とつながるものとして、古くから祭事などで用いられてきました。科学が発達していなかった時代、酵母という目に見えない存在の力によって米が酒に変わることは神秘的な現象であり、酒は奇跡の産物でした。そのような目に見えない存在との信心深い関わりと営みは、つくり手の生活に浸透し今も受け継がれています。本作品は、酒を通して目に見えない存在に目を向けるインスタレーション作品です。酒にまつわるさまざまなモチーフが酒器と光によるコースティクス(集光模様)の中から立ち現れ、その様子は鑑賞者の動きによっても変化します。



食産業学群
フードマネジメント学類
教授：金内誠

WOW
Interface Designer
加藤咲

WOW
Designer
松永麟

DSC Dialog #02

めぐみ

MEGUMI

科学的にそのメカニズムが明らかになっているとはいえ、微生物の働きにより米と水から酒がつくられていく過程は神秘性を帯びている。肉眼では見えない存在に思いをはせ、その力を借りた酒づくりの現場を目にしたクリエイターらが生み出した映像は、発酵という現象を科学的に解明しようとする研究者にはどう映ったのか。そして神事とも密接する酒づくりにおける「いのり」の科学的な解釈とは。

—まずは作品をご覧になったの感想をお聞かせください。

金内 酒づくりというのは、この科学万能の世の中でもコントロールし切れないもので、ものすごく神秘性があるんですが、そういったところがよく出ていたと思います。われわれ研究者でもなかなかビジュアルでは見られないような、菌糸が伸びていく様子や酵母が増殖していく感じ、最後に収束して瓶の中でお酒になるところが表現されていたのかなと解釈しました。お酒づくりにはいい水が必要ですが、泡のはじける音が水を表現していたようにも感じました。

松永 おっしゃっていただいた通り、酵母と麹菌、瓶の底で発酵し続けている様子を表現したいと考えてつくったもので、先生のイメージと相違がなかったことがうれしいです。

どういうビジュアルでそれらを表現すればいいのかを考えるのが難しく、ネットで調べるくらいしか手段がない中でイメージを膨らませていったのですが、実



めぐみ

日本の「酒」は、酔うことで世界の異なる神話とつながるのかもしれない。古くから祭事などで用いられてきた。科学が発達していった時代、酵母という目に見えない存在の力によって米が酒に変わることは神秘的な現象であり、酒は世界の中心で、その力によって生まれる存在。その中心に近い場所、酒の歴史に深く関与しつづけてきた。

Director: Sakiko Kimuchi
Designer: Rina Matsuyama, Shiori Kimuchi
Programmer: Sora Takemura
Special thanks: 株式会社 寺田酒造

酒造は、酒を造ることで異なる神話とつながるのかもしれない。古くから祭事などで用いられてきた。科学が発達していった時代、酵母という目に見えない存在の力によって米が酒に変わることは神秘的な現象であり、酒は世界の中心で、その力によって生まれる存在。その中心に近い場所、酒の歴史に深く関与しつづけてきた。

際にお酒が発酵しているところを顕微鏡で見ても、いろいろな菌の形を作品に反映しました。ただ、新型コロナウイルスがまん延している状況もあり、菌の形をそっくりそのままビジュアルにするとネガティブなイメージにもつながりかねないので、菌に寄り過ぎないビジュアルにすることも意識しました。

加藤 今回、「いのりのかたち」ということからテーマを考えていく中で、初めは水をモチーフにしようとして、もっと神秘的なものを、と探していくうちにお酒にたどり着きました。お酒にもいろいろありますが、ビールや洋酒ではなく、鏡開きなどおめでたい場のイメージもあるので、やっぱり日本酒かなと。直感で何となくそう思うのはなぜだろうというのが分からずにはいりましたが、リサーチの一環で金内先生の授業を聴かせていただいた時に、ビールが食料として生まれたのに対して日本酒は神様とつながるために生まれた、ということをお聞きして納得がきました。

そこからお酒をテーマにしたら面白いね

となり、お酒のことを調べ、山形県米沢市の東光さん（ここでは「東光」の蔵元、小嶋総本店を指す）へフィールドワークに伺いました。最初はどこから手掛かりをつかめばいいかも分かりませんでした。先ほど先生がおっしゃっていたように、科学が発達した世の中でも何かに頼っていたり、どう動くか分からない菌を人が日々世話していたりするところを見て、その制作過程に「いのりのかたち」を感じました。それで、お酒が環境から生まれてくる様子、菌が人と一緒に暮らしている感じをテーマにしようと思いました。

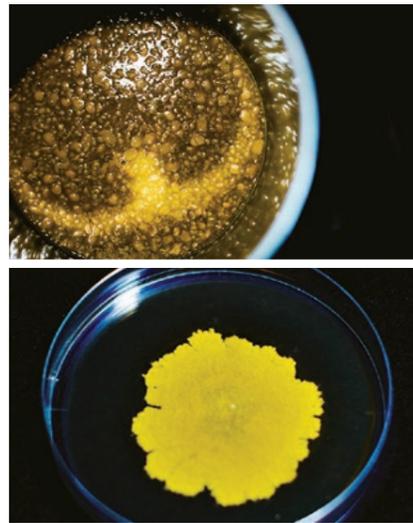
松永 東光さんには至る所に神棚があって、蔵元の奥さまのスケジュール帳にはすごい数の祭事の予定が書き入れてあり、お酒やお酒づくりと神様が非常に近い関係にあると感じました。こんなにも神聖な場所を作品にしたらどうなるかな、というところから始まったプロジェクトだったのですが、なぜお酒と神様がこれほど近くなったのか、その理由を先生にお聞きしたいです。

金内 それは「めぐみ」というテーマとも関連して、お米がまさに「神様に恵んでもらった」ものとして扱われているということがまずあります。しめ縄に付ける幣（紙垂）は稲妻を表していて、雷が落ちると豊作になるという言い伝えが昔からあるように、これも米に関わるものです。その紙垂を垂らしたまわしを締めて横綱が四股を踏む奉納土俵入りは、稲妻を土に落として地面の害虫を追い払い、豊作を祈願するという意味があるなど、いろいろな祭祀はお米と関わりがあります。だとすれば、お米からつくったお酒がとても神聖なものであることは自然な流れで、神社にはこもだる（酒だる）が必ず納められていますよね。

松永 確かにビールのたるが奉納されていたら違和感がありますし、同じく米でつくった米酢や米みそも奉納されている印象はありません。

金内 確かにそうですね。それを考えると、お酒のお酒たるゆえんは、「酔う」ところにあると言えます。昔の人にとって





「酔う」という現象は神に近づくためのもので、みそも米でつくられているといっても、それを食べて神様に近づくような感じはありませんよね。そういう意味で、みそ、しょうゆ、甘酒などは神聖化される対象ではなく、生活必需品として捉えられていたのではないのでしょうか。

加藤 みそもしょうゆも日本の食ですね。外国だとチーズはありますが、日本が一番発酵食品をよく食べる国だという印象を受けるのはなぜでしょう。

金内 日本の場合はいくら寒いといっても全てが凍り付くほどではないし、ある程度微生物が成育できる環境にあるという、気候の関係が大きいですね。日本は平均気温でいうとだいたい15度～19度の間に入っている温暖な所で、雨も多く湿度もある。ものすごく微生物が成育しやすい環境にあるんです。生育環境によって、発酵に使われる菌の種類や数が大きく変わってきます。日本よりもっと暑いところになると菌が生えないとか、生えても食物には向かない菌だったりとかして、幅が狭くなってくる。暑くても寒くても食品に利用できる菌に限られてくる中、日本はものすごくいろいろな菌が生えるので、多様な発酵食品が生まれてきました。

加藤 いろいろな菌があるということですが、今回の制作に当たって菌の形をど

うビジュアライズするか考えた時に、私たちは全て事実に基づくのではなく、イメージや解釈を持って表現することを選びました。実際のところ、菌の形というのはどの程度確認されているのでしょうか。

金内 われわれがよく麹菌と言っているのはアスペルギルス・オリゼーという菌の仲間です。米の学名である「オリザ」から取られたことでも分かるように、基本的に米にしか生えませんが、しょうゆ麹菌、かつお節菌、それから特殊な例として、もっと暖かい沖縄や九州では焼酎をつくる時に黒麹と呼ばれる種類が使われています。私たちが食べるものに使われている中では、学問的には4つほどに分類されます。

加藤 見た目も違うのでしょうか。

金内 見た目は一緒ですね。その形は顕微鏡で見ることができですが、麹菌が米の中に入ってどうなっているかまでは見ることができません。その様子を何とか見たいと、お米をCTスキャンにかけようと考えているほどで、目に見えるようにするというのは長年のわれわれの夢なんです。ですから、顕微鏡では見えない、菌が伸びている様子はこんな感じかもしれないと、作品を見てイメージしていました。

松永 米の中の様子までは見えなくても、

今は科学が進歩して、麹菌の働きや発酵といったお酒のできるメカニズムが分かっていますが、昔の人はまったく分かっていなかったわけですね。

金内 分からなかったんですけど、日本人は昔からこの繊細な感じが非常によく分かっていて、江戸時代のびょうぶの絵に、麹菌を描いたものがあるんです。

松永 えっ。でも顕微鏡はないですよね。

金内 ないです。肉眼でじっと観察して描いたんでしょうね。すごいと思いませんか、その観察力。

松永 観察して見えるものなんですかね…。でも、そういう観察力がお酒づくりにも活かされていそうですね。

金内 日本のお酒づくりは微生物が発見される前から、例えば温度を上げると変な菌が入ってこないとか、こうすればアルコールが出るとか、経験で分かっている、平安時代から体系的にお酒がつくられていたという記録があるんです。

松永 たまたまできた、ラッキー、という話ではなく、自分の意志である程度つくようになっていたと。

金内 そうです。天皇に納めるお酒として、そのつくり方が「延喜式」という平安

時代の書物の中に既に書かれています。室町時代になると、奈良・興福寺の多聞院というところでお酒をつくっていました。現代のイメージだと修行の場であるお寺でお酒をつくるなんて、と思われるかもしれませんが、当時のお寺はものすごく知識の集まる場所でしたから、お酒づくりのノウハウも蓄積されていたんでしょうね。温度計がない時代に、酒母に「の」の字を書いて2回半回せたらだいたい60度だ、と分かっていたようです。

松永 トライ&エラーで酒づくりを重ねながらノウハウを高めていったんですね。

——その時代に比べて現代は酒づくりの科学的な説明は進んでいるわけですが、一方で酒蔵に行ってみると神様があちらこちらに祭られていたり、麹室にはしめ縄が巻かれていたりして、言ってしまうと非科学的な「いのり」が共存しているのが酒づくりの面白さだと感じます。そこに「いのり」があり続けるのはなぜだと思いますか。

金内 酒づくりでもそのほかの食でもそうですが、必ず人間の及ばないところがあります。同じようにつくっても味が違うとか、なぜか発酵がうまくいったりいかなかったりする。何かしらの私たちの及ばないところが出てきて、それがまさに作品のテーマでもある「めぐみ」ということなんだと思います。「めぐみ」の語源を調べてみると、「いとおいしい」とか「見ていると目が痛くなるほどかわいらしい」という意味なんですよ。現代では気軽に「天の恵み」という言葉が使われがちですが、そう考えると、神様が私たちを見て何かをあげようと思っていたかたらないとも思えない。水やお米もそうですし、環境も含めて人間ではどうしようもないところがお酒づくりにはあって、だからこそ「いのり」が生まれるのかもしれない。

逆に言えば、そうした人間にはどうしようもないところを乗り越えるからこそ、いいものができるんじゃないかなと。その見えない部分をわれわれは科学で少し

でも克服しようとしているわけですが、私が生きている間には全部は克服できないし、次の世代でもまだまだできないでしょう。しかしそれが、神様の領域にどこまで迫れるかというわれわれの挑戦でもあります。

——お二人も今回の制作を通して「いのりのかたち」について見えてきたことがあればお聞かせください。

加藤 今回の制作は、「目には見えない」というのが最終的なテーマになりました。金内先生のおっしゃる、人の手が及ばないことへの一つのアプローチとして科学があり、きっと非科学的なアプローチの一つに「いのり」であるとか、神様に好いてもらうために清く正しく生きようとすする心の動きがあるのかもしれないと思います。お酒づくりをされている方たちが年中行事を大事にしたり毎日のようにお参りしたりするのは、万が一にも悪いことをしているのが神様に見られていてお酒が悪くなってしまわないようにという、目に見える行動なのかなと感じました。今まさにウィズコロナの時代で、目に見えぬ菌と戦う時代でもありますが、そうした見えないものへの想像力を働かせて、そこに対して姿勢を正すこともまた、「いのり」なのかなと思います。

松永 「いのり」って何だろうと考え始めると難しいですが、それでも振り返ってみると私も小さい頃から試験でも試合でも何かある時はやっぱり折っているんですよ。神様が見ていると自然と意識することで普段の自分の行いが改められたり、それが結果に表れたりすることもあり、普段から自分が清く生きるために、「いのり」という行動があるのかなと思いました。

金内 「いのり」の語源を考えると、自分の「意志を述べる」ということで、ポジティブな言葉なんです。つまり、祈るという行為は受け身ではなく発信で、松永さんが言われたように、清く正しく生きていきますとか、これからの生活はこうあ

りますとか、「こうします」と伝えることなんですよ。

松永 宣言をして、自分のやっている行動を見守ってくださいますと。

金内 そういうことですね。

——「いのりのかたち」の展示は、学群の枠を超えた知の接続、地域社会との継続的な共創、学外の先進的な知見の獲得を目指すデザインスタディセンターの象徴的な取り組みの一つとなりました。こうした点で、金内先生が感じたことを最後に教えてください。

金内 われわれのアプローチの仕方は数値や理論に基づくものですが、私たちがやろうとしているCTスキャンで菌糸を見る試みは、究極的には今回の作品のような形で、いかにビジュアルで理解してもらえかがその先にあります。学生や一般の方にも、われわれがやっていることをどうやって表現すれば分かってもらえるかというところで、この作品は大きなヒントになりました。ありがとうございました。





事業構想学群
価値創造デザイン学類
教授：中田千彦

WOW
Designer
小林真由

WOW
Programmer
梅田優弥

DSC Dialog #03

文様

MONYOU

東日本大震災の後、事業構想学部（当時）中田研究室の有志学生が南三陸町戸倉地区長清水集落で行ったプロジェクト「ながしずてぬぐい」。その手拭いにもあしらわれていた文様に、中田教授の教え子でもある2人は「いのりのかたち」を見だし、作品をつくり上げた。つくりながら感じた悩みや疑問を、学生時代に帰って先生に問いかけてみる。その答えはいたって明快、「つくり続けなさい」。

——最初に WOW のお二人から、作品の内容と制作の経緯についてご説明いただけますか。

梅田 「いのりのかたち」のテーマの一つとして、私たちは文様に注目しました。文様にはそれぞれ意味があって、例えば青海波は、波が絶えず続いているところから繁栄や永遠に続いていくところからピックアップして、願いとして込めています。麻の葉の文様は麻の生命力に願いを込めて子どもの衣服に使ったそうです。文様と、その元になっているものとの結び付きが面白いと思ったのがプロジェクトの始まりです。

そして、引き染めという技法で文様が出来上がっていく工程が印象的で見た目も美しいと感じ、それをベースにインタラクティブな作品をつくりたいと思いました。真っ白な長い布に映像を投影して、はけで塗ると映像にも色が付いていくところまでは現実の工程と一緒にですが、その色がじわじわと広がっていった、モチーフとなったものを象徴するような現象を表現したアニメーションが動き始めます。

小林 文様をテーマに決めてから作品になるまで、工程のどの面白い部分を切り取るか、どういうところに「いのりのかたち」としての落としどころがあるのか試行錯誤がありました。文様は世界中にあって、調べていけばいくほど奥が深く、ずいぶん大変なものをテーマにしてしまったなと思いながら、でもそこに面白さを感じました。

——文様をテーマにしていることについて、中田先生はどう思われましたか。

中田 文様というのは古今東西に存在していて、人類の文明は文様を取り扱うことを当然のようにしてきました。人間に限らず動物も柄や色といったものを自分の優位性のアピールにしていますよね。その造形にあやかって、自分が身に着けたり掲げたり、何かに表示することで自分自身とその周辺存在を誇示し、状況を変えたりする。それをわれわれは視覚的に経験しているから、そのことを目の前にした時に認知して、そういうことだよと引き受けるわけです。

「ながしずてぬぐい」では、おこがましく被災地の人々を勇気づける、役に立ちたいという思いから現地でワークショップを行ったわけですが、すぐに「はい、そうですか」とはならないですよ。でも、いろいろと話を聞いているうちに、津波は怖かったけど、これまで恩恵を受けていたから海は嫌いになれないという声があったんです。財産や命を奪った波だけど、その瞬間に多

大なことが起きたけれども、先祖代々自分がここに理由をつくってもらったのも海だと。

じゃあその柄を扱えないだろうかと、青海波の文様の手拭いをつくったら、地元の方はそれを「きれいだね」と言って素直に受け入れてくださいました。もちろん色や柄がきれいなものもあるでしょうけど、その波模様で現地の方が言語化できないシンパシーが潜んでいて、それを結節させることによって学生たちと地元の方の間で話題が成立したんだと思います。それは虎の柄だろうと何だろうと、何かにあやかった時に、あやかる元の部分こそが重要だということですよ。それが了解できないまま、知らない絵柄をいきなり持ってこられても「何だそれは」となったと思います。

だとすれば、「めぐみ」で取り扱っているお酒が尊いと同じように、文様も当然尊いですよ。「いのりのかたち」のテーマの一つとして文様が並んでいるのは、そういう意味で当然かなと思います。2人がちゃんと世界の風景を見ているんだと、安心しました。

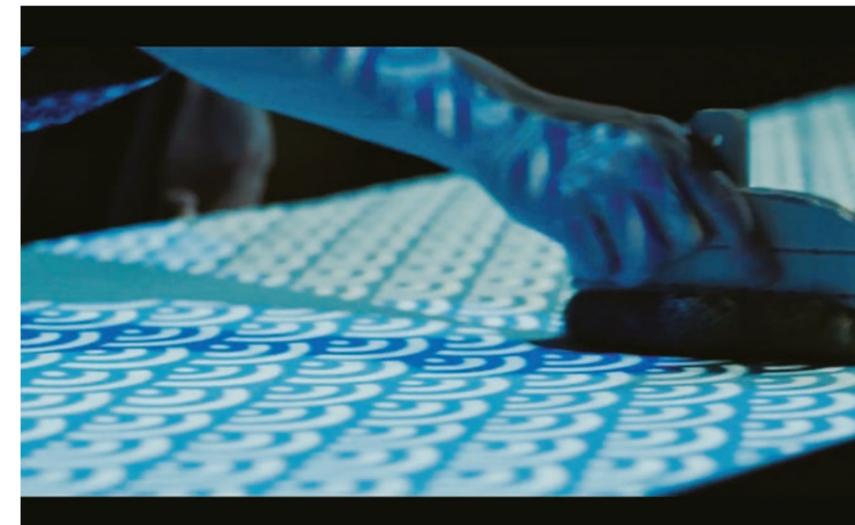
梅田 そう言ってもらえてうれしいです。もう一つお聞きしたいのですが、波や植物といった動きのあるリアルな自然の姿を抽象化して、配置できるパターンにデザインして落とし込んだのが文様だと考えているんですけど、この作品ではある意味それを戻すようなことをしています。これはせっかくデザインされたものをま

た回答し直すような、やばなことなのかもしれませんが、最初は自分たちでも何が面白いんだろうかと思ってなかなか手を出せなかったんです。この点について、ぜひ意見をお聞かせください。

中田 デザインというか意匠を良くしようと思う人たちは、これが究極の形だと思うところを頑張って追求しますよね。その中で捨てなくちゃいけないものがあるって、精度を上げて、意匠を研ぎ澄ませていく、いわゆる「洗練」ということになりますかね。その過程で既に一度検証したようなことや、その前にやっていたことに戻って表現することは、洗練という一方向の矢印が行き着いたところがゴールだという認識の中では、やばとされるかもしれません。

でも、その末に減じたケースもいっぱいあるわけですよ。だからどこかで戻ってみたりもする。将棋で棋士が、この手でいったら詰んでしまうけど、戻ってこっちに行くといいと考えるように、人間はそういうことを常にしてきたわけで、それは生き残るすべとしてやっているんだと思います。それは後退ですかと言われたら、そうじゃないですよ。しかも、それを今の新しい技術で試すことができるなら、誰かがそれを引き受けてやってみないといけませんし、やるのが当然だと私は思う。そうは思わない？

梅田 はい。アイデアが出た時は何が面





白いんだろうかと思って後回しにしていたんですが、正直手詰まりだったので、取りあえず実際に動かしてみようと思って、視界全部が文様で埋まる新鮮な体験があり、波の動きによって感じ方が違うという発見がありました。面白さが何倍にも感じられ、文様について新しい表現の切り口を見つけられたのかなというところは自信に思っています。

中田 私も若い頃は梅田君たちのようなキャストイングだったんだと思います。当時はこういう技術もないし、手に入っていないので違うレベルでやり切るしかなかった。君たちがいい年になって若い人を見たら、今度は君たちがうらやまされるようなテクニックがふんだんにあって、横で悔しいと思っているかもしれない。そういう文明の中の役割、キャストイングなんですよ。

——梅田さんのように、作り手が「これは何が面白いんだろうか」と悩み始めた場合、どんな出口があるんでしょうか。

中田 君たちはそういうことをする役割にあるんだから、しなさい、ということだけですね。そして、面白い自分を見いだすしかない。加えて重要なのは、誰かに

一緒に面白がってもらえるかどうか。自分が面白いと思っていることをやっているところに、ふいに誰かが来て、「それ面白いじゃない」と言った一言をきっかけに世界が変わったというようなことは世の中にいっぱいあります。そのことを自覚している人は全然怖くないんですよ。でも、その間の努力は惜しんじやいけない。自分が取り組んでいることを達成するために、とにもかくにも関わる時間を積み重ねる、その積算が努力だと思うんです。結果が出るとは約束されていない努力ですが、その先で誰かに「面白いじゃない」と背中をポンッとたたかれた瞬間から無数のことが成功していくんですよ。

——つくり続けることが大事だと。その「つくる」という行為について、お二人から中田先生に質問が用意されています。

梅田 震災や新型コロナなど、大変な時こそ人はものをつくる傾向があるのではないかと感じています。私たちのような仕事に限らず、コロナ禍ではアマビエをあしらったグッズが次々とつくられたり、震災の後は記録に残そうという活動が生まれたりしました。なぜそういうことが起きるのでしょうか。これから良くしていこうとか乗り越えていこうとかいう気持ちで、大変な時にこそ創作をするのかなと私は思ったんですが。

小林 災害でもコロナ禍でも一人一人みんな違う影響があって、それが波のように体の中に入ってくるのを、自分では受け止め切れないから作品とか文章とかものとかに出していくのかなと私は思いました。この影響を自分の中にとどめてしまおうと壊れてしまうので、代謝のようにそれを出すことによって緩める、そしてその作品を見た誰かの中の影響も和らげるとか、そういう効果があるのかなと。中田先生はどうお考えですか。

中田 バブルの時代など、つくることで高揚する時はよく分からないものも含めてどんどんつくるけど、自然災害などの後で何かをつくるのはそれとはちょっと違いますよね。自然災害の時は物質的にも精神的にもいろいろ失っていて、それを補おうとするのが生命力としてある。けがをしたら治療するように、ものにおいても何かつくることでこの状況から次に向かおうとするのが本能なんだと思います。治癒力を高めるためにゆっくりしようとか栄養を取ろうとかいろいろ工夫する、その創意工夫と同じで、大変な時こそ人間は「つくる」行為をするのではない

でしょうか。「いのり」というテーマにも関わりますが、失ったものが多い時に人は祈りますよね。神社に行って「宝くじが当たりますように」というのは単なる「お願い」なので、そういうのはかなえてくれません。私が聞いて納得したのが、自分たちの外にある意識、「意に乗る」ことが「いのり」だと。つまり向こうの意に自分が合わせられないとつながらない。それでも祈りたいほど大変な時に人が「つくる」行為をすることは当然だと思います。つくりたいとその場面を完了できないからです。

梅田 中田先生のお話を聞いていて、大変なことを考えてばかりいても、失ったものを思い返せばかりいてもしょうがないと、気を紛らわすためにもつくるのかなと感じました。生き残っていく可能性を高めるためにその行為をして、元には戻せないけど何か代わりものを置きたいという思いを満たして、寂しさを埋めるのはとても理解できます。

小林 人は祈りたいほど大変なことがあったら、それを乗り越えて先に行こうとする一方で、忘れてしまう方がすごく悲しいんじゃないかという思いも私の根底にあります。ものづくりをすることに

よって大変なことを大変なまま覚えておくのではなく、形を変えて近くに置いておくことで忘れずに取っておける、自分が安心できるということもあるのかもしれないと思いました。完全に忘れてしまうのでもなく、完全にその時の感情を残しておくのでもなく、どっちの感情も丸めて包んで、前に進んでいけるように人は何かをつくるのかもしれないと。

中田 心の引き出ししているいろんな形があるじゃないですか。その引き出しのしまい方とか開け方ってそれぞれにあると思いますが、その総体として「つくる」という行為があるのかもしれない。小林さんの言うように、何かを失った時に何かをクリエイトするというのは、失ったものを忘れるためではなく、それが穴埋めになったり、あるいはそれを上回るものになったりする。そうやって気持ちの引き出しを軽くしているのかもしれない。

そういう意味での「つくる」行為ができれば、人は大変なことがあっても苦しみは少しは癒やされ、つくることができる人たちが増えれば増えるほど、もう少し世の中は穏やかになる気がします。それは何も上等なものをつくるのが条件ではなく、おながが減っている人がいる時に

とはたくさんあったはずなんです、いつしか「つくる」ことに入らなくなってしまったんですね。あらためてそれを一つ一つやればいいんだと思います。

——その「つくる」ことを卒業後も続けている梅田さん、小林さんが今の時代背景を踏まえてつくった作品が今回、このデザイン研究棟に展示されました。こうしたデザインスタディセンターの取り組みに期待することを最後に聞かせてください。

中田 それはまさに、この2人が今ここにいてくれることが示しています。こういう人たちが社会に関わりを持つチャンネルとして大学があることが、われわれの使命だと思っています。2人だけでなく、今後、梅田（ダッシュ）や小林といった人たちがいるようになるのがこの場所の目的でしょう。しかも自閉的にならずに、かといって常にたむろしている必要もない。こういう場があってこういうセッティングがあったからまた2人に会えて、会えるということは可能性が広がること。それこそ大学の姿だなと思います。また来てくださいね。

梅田・小林 はい！





基盤教育群 准教授：三好俊文

WOW Designer：門田優

WOW UI Director / Designer：丸山紗綾香

DSC Dialog #04

やまのかけら

YAMANOKAKERA

山岳信仰に限らず、人は古来、自然の中でも山に対しては特に畏敬の念を抱き、その「かけら」である岩や石にも神性を見いだしてきた。スコープというアナログな仕掛けを用い、山の側にフォーカスを当てることで、周辺にある私たちの営みを描き出した「やまのかけら」。土地から拾い上げた歴史をどうやって伝えるかという点で、その手法は「歴史屋」にとっても新しい気づきがあったという。

——今回、作品のテーマを「やまのかけら」に決めた経緯と、その後のリサーチのところからお話いただけますか。

丸山 もとものきっかけは、私が趣味で登山をしていて、山道の途中にほこらや朽ちた鳥居を多く目にするのがあり、それは何でなんだろう、どういう意味があるんだろうと疑問に思っていたことでした。それとは別に、これも個人的な趣味で、旅行に行った時など川や海で石を拾って帰ることがあって、石に旅行の思い出が詰まっているような感覚を持っていました。その2つの経験があって、山というテーマと石というモチーフを組み合わせられそうだなと考えました。そこから、山自体に魂を感じる山岳信仰の自然観、宗教観に興味を持ち、掘り下げてみようという軽い気持ちでリサーチを始めました。掘り下げるほど深みが出てきて、まずいテーマを選んでしまったかもしれないぞと思いつつ、昔の日本人が山に対してどういう感情を持っていたかということも含めて、いくつかの山についてリサーチを進めて、実際に行ける場所で山寺と泉ヶ岳と笹谷峠をチョイスしました。



門田 これまで山を特に意識したことはなかったのですが、考えてみると大学時代は東北芸術工科大学にバス通学して毎日間近に山を見ていて、すごく迫力を感じたりリラックスしたり、単純にきれいだなと思ったりしたことが記憶にありました。そう考えると、意外と自分も今まで山を感じて生きてきたのかもしれないなと。リサーチの中で、昔から日本人が山に対して信仰したり神聖視したりしていたことを知り、そういうDNAみたいなものが自分の中にも流れているのかなという感覚を覚えました。

——リサーチしたことを、そこからどのように作品の表現に落とし込んでいったのでしょうか。

丸山 映像に関して言うと、最初はもっと静かな表現で、ストーリーを感じさせないものをつくってました。一度プロトタイプングしたのは、山頂に石があって、その外側に雲海が広がる映像でした。それを見てプロジェクトのメンバーで感想を言い合っていたら、何か足りないとい

いう話になって、石そのものをただ山に見立てるだけでは駄目なんだと。それで、昔の人が山に感じていた、山の神様や山そのものへの畏れや感謝といった感情を記憶として表現することを考えました。それをどう表現したらいいかというところで、もうちょっとストーリー性のある、時間軸を切り取ったような映像はどうだろうと。白蛇が鎮座していたりとか、鹿を狙っているマタギがいたりとか、そこにずっと存在している山が実際に見てきた景色の、ある瞬間を切り取って映像化しました。それを見ることで、その瞬間、その時代に生きた人のイメージを味わうような体験を生み出すようにアプローチを変えて、それを「記憶」という言葉でくるんで映像化してみたところ、体験として面白く、ずっと見ていたいと思えるものになっていたの、最終的なアウトプットとしてそうになりました。

——三好先生は作品をご覧になってどんなことを感じられましたか。

三好 いろいろなことを感じさせていた

いただきましたが、一番は、あの世とこの世の境界のようなものがすごく感じられました。古事記の頃からそうした岩にまつわる話がありますよね。スサノオとアマテラスがけんかしてアマテラスが天の岩戸にこもって世界が真っ暗になるとか。イザナギがヨモツヒラサカを下って黄泉の国にたどり着いてしまい、変わり果てた姿のイザナミを見て命からがら戻って千引の岩を置いて入り口をふさいだとか。スコープを通してそういう目に見えざるものが見えて、ここにその入り口があるんだろうなということが感じられる映像でした。もう一つ感じたのは、シンボリックに見せたいものをあえて止めているというか、周りは動いているんだけど、本当に見せたいものは動いていないということです。「いのりのかたち」の他の3作品では主役が踊りまくっている映像ですが、逆にこちらは見せたいものが動かず静かに鎮座しているので、石にこもった畏敬の念をコンセプトの一つに立てていらっしゃるんだとすると、私にはすごく伝わってきました。





——スコープをのぞき込むという形を選んだのはなぜですか。

丸山 最初はスマートフォンアプリにしてARで映像が現れるという体験もテストしたんですが、没入感があまり出せなくて、他にどんな方法があるんだろうかと突き詰めていった結果、合わせ鏡を使った今の手法に行き着きました。

三好 没入感が出せないというのは、どういうことなんですか。

丸山 今の技術で実際の空間にスマートフォンを通してCGを浮かび上がらせるようなものはできるんですが、位置がずれたりすることが意外と起こりやすく、CG映像が石の前にふわふわと幽霊みたいに浮いちゃうんですね。それでは作品の世界に入り込んでいるような体験が得られず、私たちが石に投映したいイメージとマッチしませんでした。それで何かぴったりとフィットする形はないかと探していきました。

門田 いろいろな方法を試して、没案もいくつもありました。VRゴーグルで、両目でのぞき込むようなものも検討しましたが、今回の顕微鏡のような、望遠鏡のような形でのぞき込むというのが一番しっくりきました。そこにスコープがあれば自然とのぞき込みたくなりますし、のぞき込んだ先に世界が広がっていることを実現するのに一番適して

いるんじゃないかと。それと、片目でのぞいても片方の目で実際の石が見えるので、現実にある石とのぞいた先の映像世界で対比できるという利点もあって、こういう形態になりました。

のぞき込むということが決まってからも、今度はどうやってスコープとして成り立つようになっていくかでいろいろ試行錯誤しています。直径3センチほどの小さな円形ディスプレイも試して、うまくいったところもあったんですが、耐久性などいろんな問題があり、不安材料があるので採用しませんでした。鏡を使うことを決めてからはペーパープロトタイプングでいろいろつくって、トイレトペーパーの芯を切ってつくってみるなど、本当にアナログな方法で試して、最終的には3Dプリンターで成形しました。ちょっとでもずれるとのぞいた時に映像ではない部分が見えてしまうので、そこは非常に気を使って、ミリ単位でかなり細かく調整を重ねました。ミラーの形も実は斜めで楕円形になっていたり、スコープの本体も遠近感を考えて先端に向けてちょっとずつ太くなっていたりとか、つくって、のぞいて見て、また調整するというのを手作業で何度も繰り返しました。

三好 ご苦労されたかいてあって、スコープだからこそあの世とこの世との境界感を私も感じられたのだと思います。今回の作品群でいうと、茅の輪と同じ機能はこのスコープが果たしていますよね。これをもしほかの仕組みでつくっていたら、たぶん最初に感じたほどの境界感を得ら



れなかったのかもしれないと想像しながらお話を伺っていました。映像の一つに高速道路が入っているのは笹谷峠のイメージだと思いますが、実はこれを見て私、ほっとしたんですよ。山なり石なりにこもっているもの、山が見てきたものを映しているんだというのは私も映像を見て感じて、だから原始信仰やその後の舶来宗教がメインになるのかなと思っていたら、ふっと現代が入ってきた。そうか、山にとっては私たちがこうして行っている営みもちゃんと記憶としてとどめてもらえているんだなと、そういう意味ですごくほっとした一瞬でした。

丸山 三好先生に読み取っていただけてうれしいです。ずいぶん最初の企画の段階で、古い伝承のイメージだけではなく、現代に続く時間軸も切り取って入れたいよねということもチームの中で話していました。私たちから見た山の姿がどこかに必ずあるはずだと考えて、最終的に高速道路の映像を入れたんです。

三好 作品に使った石はどのように選んだんですか。

丸山 実際に行った3つの場所でメンバーがおのおの河原で集めてきて、私が持ってきたこの石はこんなイメージですと軽くプレゼンして。これは山寺の岩壁の雰囲気に近いよねとか、これを山に見立てたらこの辺に鹿がいそうだねとか、みんなで話しながら選別していきました。



門田 自分が石を拾った基準としては、作品にするに当たっていい感じの手頃なサイズ感とか、見栄えがいいかどうかとか、あとはそれぞれの場所で差が出るように、それぞれの場所らしさが出るような石がいいのかなと思って探してはいました。

——その場所らしい石、というのはあるものなのでしょうか。

三好 私が選ぶと、ここはこういう地質だからこういう石だというつまらない話になってしまいますが、そうではなくて、その人が石をどういうふうに見て、何とどう結び付けたかですよね。丸山さんがおっしゃったように、何かその人の思いがそこには詰まっている。私の息子もここに連れていくと石を拾うので、何でだろうかと思っていましたが、そういえば私自身も小さい頃にやっていたなというのを今回思い出しました。

丸山 沖縄の御嶽では洞窟にこもって、そこにある小石を持ち帰ってお守りにしたという風習がかつてあったようですが、東北の山にもそのようなことはあったのでしょうか。

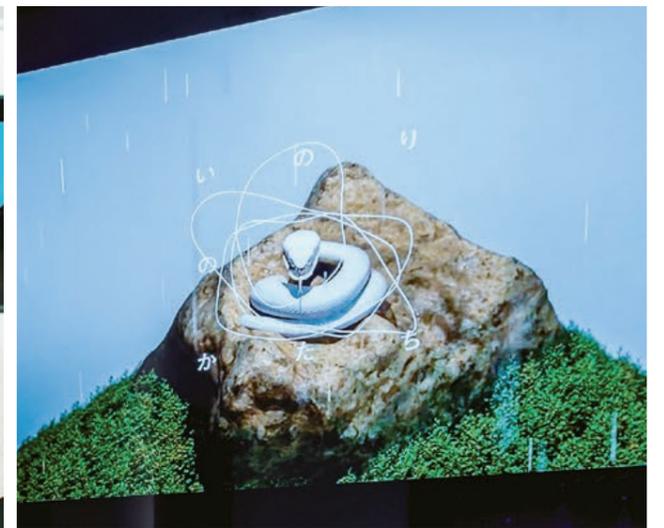
三好 琉球の信仰としてあるとしても、日本ではあまり聞かないのではないかと思います。むしろ自分の身代わりとして石を持って行って、その信仰の場に置いてくる方が一般的ではないかと。山に行くと石が積んで

あるのをよく見ますよね。あれで結縁する。縁を結ぶのであって、神様なり特別なものを持って帰ってくることはしていなかったんじゃないでしょうか。板碑も大きなものが立つと、そこに集まるようにして小さな板碑がどんどん立っていくように、持って帰るんじゃなくてやっぱり立てに行くんですよ。

これは想像ですけど、かつてはそれぞれのおうちに神棚があって、それぞれに祭られている神様がいらっしゃるんですね。そこに、行った先々からまた神様のこもった石などを持って帰ってきた日には、どんなことが起こるんだろうと。やっぱりこちらが行って、呼ぶ時は神様をお迎える儀式を特別に執り行って、その依り代もこちら側で準備するということがあったのかなと思います。

——そうした儀式もそうですし、山岳信仰もそうですが、「いのり」とはどういうものだとお考えですか。

三好 これはあくまで自分の感覚ですが、胸や心に浮かんだものを表に出すことで人間はコミュニケーションを取りますが、出そうとしても出せない何か、胸に止めておきたいけど聞いてほしいという何かを込めるのが「いのり」ではないでしょうか。その相手が神様かもしれないし仏様かもしれないし、振り向いてくれない女性かもしれませんが、言葉にするとふわっと消えてしまうような大切にしているものを、表には出さずに届けようとする行為なのではないかという気がします。



——デザインスタディセンターでは学群の枠を超えた知の接続、学外の先進的な知見の獲得を掲げていますが、今回の作品や座談会を通して得た知見、先生の本来の領域にフィードバックできる可能性を感じたことがあれば最後に教えてください。

三好 自分は「歴史屋」で映像というものに対して少し腰が引けるところがあり、その一方で、拾い上げてきた歴史をどうやって地域に住んでいる人たちに伝えるかも意識しています。作品の感想とも絡むんですが、見せたいものを強調して動かすのではなく、シンボリックに表現して周りが動いている中で静態にしておく、それをじっくり見ることになるのでより注意を引き付けられるというのは発見でした。「何で石の上に白蛇がいるんだろう」とか、気にしてもらってからいろいろ話をすると、ただ話すよりも関心を持ってもらえるのかなと。これは授業でも使えそうだと感じました。

今回は「やまのかけら」というテーマであちこちからシンボリックなものを持ってきたと思うんですが、エリアを限定するのもいいですよ。例えばそれぞれの市町村でも大事にしているものがいくつかあるはずなので、それをシンボリックにああいう表現で見せると、きれいな画像で本物を見せてしまうよりも関心を持ってもらえるし、現地に足を運ぼうと思ってもらえるんじゃないでしょうか。少なくとも私はその方が興味を引かれますので、発信という点でそういう方法はありかもしれませんね。



WOW Technical Director
事業構想学群 価値創造デザイン学類
准教授：佐藤 宏樹

事業構想学群
価値創造デザイン学類
助教：薄井 洋子

事業構想学群
価値創造デザイン学類
准教授：鈴木 優

DSC Dialog #05

うつし

UTSUSHI

宮城大学の象徴的な空間である大階段の前に茅の輪が置かれ、それをくぐると突如として非日常の世界が広がる、神事をモチーフにしたAR作品。そのコンセプトやデザインへの評価と同時に、同じくテクノロジーを使った表現や体験を追求する研究者同士の対話だからこそ、効果的に実現するデバイスや手法について議論が加熱した。そしてテクノロジーと最も近い場所にある「いのり」について。

佐藤 「うつし」のモチーフになっているのは、神社で6月と12月に行われる神事「大祓おおはらえ」です。その時期になると神社に設置される「茅の輪」を八の字を書くようにくぐり、人の形をした紙「形代かたしろ」で体をなでて息を吹きかけて神社に納めます。納められた形代は川や海に流されたり、おたき上げされたりします。リサーチプロジェクトを検討する中で、たまたま神社で一連の行為を体験したのがきっかけで、モチーフとして採用しました。

今までも日常と非日常の境界線、ハレとケといったものをテーマにして作品をつくってきた経緯もあって、この世とこの世ではないところを行き来するような感覚を体験できたら面白いと考え、茅の輪を世界を隔てる門に見立て、その先に無数の形代が飛び回る異世界が広がるようなAR作品をつくりました。最終的には足元に水が流れ、形代が厄を引き受けて旅立っていくストーリーをiPadを使って体験できます。

——作品体験を映像でご覧になって、率直な感想をお聞かせください。

薄井 最初に見た時、「千と千尋の神隠し」のような世界が広がっているようで、とてもインパクトがありました。大学に茅の輪が置いてある様子から、学問の神様を祭る天満宮に茅の輪があるように、茅の輪を通して現実と学問の世界の境界に立っている印象も受けました。勉強をサボりたい気持ちが現実だとするならば、茅の輪の奥は学問を学ぼうという純粋な意志が感じられるというか。形代がわあっと体に近づいてくる様子は、煩惱をはらってくれたり学問にいざなってくれたりしているような、そんな気持ちになりました。大学が神聖な学問の場であること、奥深い場所であることを、あらためて深く感じました。

佐藤 宮城大学の本部棟大階段に参道のような厳かな雰囲気を感じました。そのインパクトのある空間で、入り口に茅の輪を置いてみたら非常にマッチしたんです。

薄井 形代が白で余計な飾り付けもされていないのは、シンプルだからこそ体験する人に伝わるからなのかなと思いました。そのあたりはどう考えたんですか。

佐藤 iPadで柄を付けるなどして自分の形代をつくって、それを空間に飛ばすよ

うな仕掛けを途中まで試したんですが、体験として複雑になるなと感じました。色など形代にバリエーションを付けることも考えましたが、シンプルにした方が、よりメッセージが伝わる体験になるんじゃないかと考えて、いろいろとそぎ落としていきました。

鈴木 私は映像だけではどういう体験が得られるのかがもう一つ分からなかったのですが、実際に体験できればもっといろいろ感じることはあるだろうなと思いがながら、映像を見ていました。おっしゃるように参道のような見立てになっていて、あそこに置かれた茅の輪に向かって入っていくという、そのデザインはとてもよく考えられているんだろうなとは思いました。

一方で、若干ネガティブな話になるかもしれませんが、ARやVRは既に枯れた技術だと認識していて、iPadでかざして見るというのも体験としての目新しさはもうありません。そういう新しい体験ではないとすれば、この作品でどの程度伝えたい思いを表現できているのかなと。やはりそこは実際に体験して確認したかったところですね。

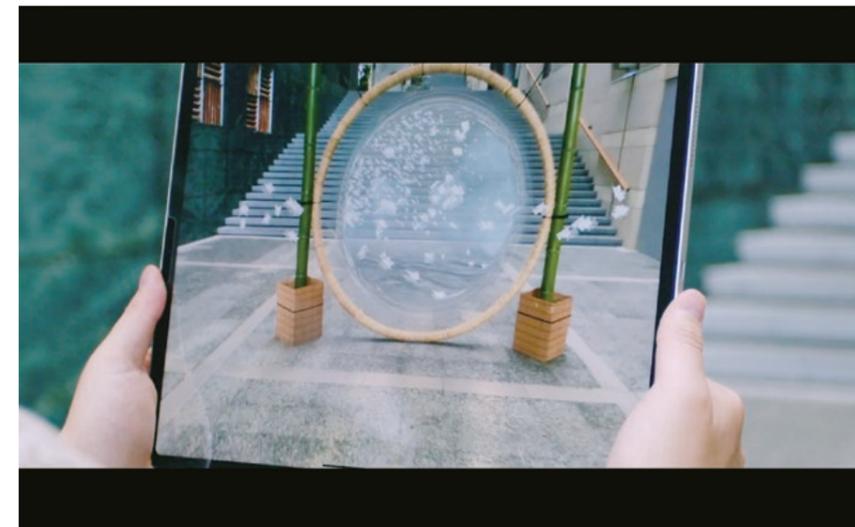
佐藤 私たちの中でも、iPadの採用はかなり議論になりました。コアになるデバイスや技術を何にするかによって没入感が変わってきますが、現在VRやARで使われるデバイスはどれも仰々しさが残

ります。今回に関しては、あの世とこの世の境界、ハレとケの体験といったテーマを実験的に表現する上で、クイックに実装でき体験者も違和感なく扱えるのがやはりiPadという結論になりました。

鈴木 確かに、ほかに良いデバイスがあるかどうかと聞かれたら私も思い付くものはないので、今の段階ではこれが最適解なのかもしれません。この場合は目に見える仕掛けを手を持ってしまっているわけなので、それは仕方ないとして、それ以外の部分でどう没入できるようなかが重要になっているかと思います。

佐藤 その部分は重要ですね。そういう意味では、床にARマーカーシートを置くようなことは避けて、茅の輪とその周囲自体を撮影してマーカーとして扱い、そこから特徴点を抽出してバーチャルな空間と現実空間の位置を合わせることを頑張っていました。

鈴木 まさにそこですよ。iPadは手に持っていますが、それ以外のテクノロジーはしっかり隠れています。マーカーがあると、これが仕掛けで何かやっているんだろうなと体験者が気付いてしまう。どうやってこうなっているんだろうかと、テクノロジーが見えないようにすることは大切で、私もそれはすごく大事にしています。



薄井 茅の輪が作品の象徴的な存在としてありトリガーにもなっている一方、表現としてはiPadの中で完結しているので、iPad側にも何か意味を持たせられるともっと良いのかなと、何となく思いました。すごく伝統的で神聖なモチーフに対して近代的なiPadをどう融合させるかというところで、iPadをちょっと伝統的なふうに装飾するとか、丸い鏡のようにするとか…逆に違和感になっちゃうか(笑) もしくは、近未来的な雰囲気をあえて持たせるというの手かもしれません。iPadが見えていても現実に戻されず、この世界観の中でちゃんと成立する形が何かありそうですね。

佐藤 商業の現場ではiPadのようにすぐに表現の検証ができ、動作が安定していて、表現を洗練させていけるという観点でデバイスを選定することが多くなりがちで、新奇性のある技術を発掘するところはいつも苦労しています。研究の現場は体験自体を創出することが目的になるので異なる選定の基準があるのかなと思います。いかがですか。

鈴木 研究ですので、1年後、2年後ではなくもっと先の未来を見据える場合が多いですね。例えば「Rolly Rolly」という作品は、背面がホワイトボードになっていて、そこに絵を描くと認識されて、それで遊べるというものです。これは大学の特殊な設備を使っていますが、必要なのはプロジェクターとカメラ、ホワイトボードだけなんです。普通の学校にあるものはスケールが小さかったりするので、そのまますぐには使えませんけれども、これさえそろえばどこでもこういったプログラミング教育や新しいコンテンツ提供ができますよ、というコンセプトも含みつつの作品なんです。そこを分かってもらっていない方からは、これは実際の教育現場ではできないじゃないかと言われてたりしますが、そうではなくて、そういう未来をつくっているということです。今現場にあるかどうかではなくて、実現可能性があるかどうか。現実に寄りすぎると新しいことはできな

いので、そこは気を付けるようにしています。

薄井 私はどちらかというと、新しいものよりは目の前にあるものから、何があって何ができて、どれが一番効率的にできるかとか、そういうところから目を向けることが多いですね。鈴木先生の話聞いて、そういうアプローチも研究をやる上ではとても重要なことだな、頭に入れておかないといけないなと思いました。

佐藤 そうした新しい技術を使って作品をつくる時に、自分たちの普段の生活や習慣、感覚とつながるところがあったり、文化的な文脈にうまく合致したりするとリアルに感じられる体験になると考えています。そういった技術と日常の接点について、意識していることがあれば教えてください。

薄井 私はモーションキャプチャーを使って研究することが多く、身体動作に関わる分野での活用方法を模索しているというのが最初にあります。その際、どうしたらその人たちが上手に動けるようにできるかとか、その人たちの動きを後世に残していけるかとか、そういうディスカッションをしながら、その人が本当に必要にしているものが何かを洗い出すことを心がけています。その上で、その再現をどうしていくか、じゃあどういものが欲しいのかという順番です。宮城大学に関わるものでいえば、現在、神楽を舞う人、踊る人は高齢化していて、この踊りをどうにか残していきたいと考えていらっしゃる。もちろんビデオカメラで残す方法もありますが、もっと深く、この動きはこういう意味があるんだということも含めて伝えたいという思いのある方がおられて、じゃあその人が本当に欲しいもの、一番大事にしているものは何なのか。それをインタビューして、実際につくってみて、これはどうですかと見せて、フィードバックをもらって、その繰り返しでつくり上げていくことを大事にしています。



それをやっている、精巧なCGをつくっても、練習にはそこまでクオリティーは要らないんだよと言われることもあるんですね。じゃあシンプルに棒だけで表現したのでいいのかと聞くと、逆にその方が伝わりやすいと言われてたりする。ですから、どこまで情報をそぎ落として、本当に必要なものだけを残して伝えられるか。テクノロジーはどんどん進化していきますけれども、その人たちにとってなじみ深く、より簡単で、より汎用性のあるものをいかに提供できるかを考えています。

鈴木 うちの研究室では動物を扱うような研究をたくさんやっていて、学生によく言う話なんですけども、インターフェイスの授業や本では「人間中心設計」という言葉が出てきますが、動物の研究時には「動物中心設計」にしないかと。もちろん人と動物が一緒にいる空間で使うものがほとんどですので、人間の都合を無視はできませんけれども、どちらかの都合を優先しなければいけない時は必ず動物側の都合を優先させる。しかも、動物が喜んでいるだろうと人が勝手に思っていることは、本当にそうかどうかは分からないわけで、でも聞いても教えてくれないので、最大限の配慮はしてあげようということですね。

——その技術と日常の接点として、今回は「いのり」をテーマにした作品を制作しました。振り返って、どんな試みでしたか。

佐藤 「いのりのかたち」としてしているところに意味があって、人々の「いのり」をテーマにはしますが、それが凝縮して形として残っている風習に今回はフォーカスしました。その形あるもの、「やまのかげら」であれば石から山岳信仰を逆算していくことで、その当時の人たちが何を考えていたのかなと。「うつし」であれば大祓の茅の輪くぐりや形代のように現代では形式化しているものからも、こういう意味のある風習だったのかもしれないというのが見えてきたら面白いなと。今回はテーマを通して作り手自身も身の回

りの事象を再発見しているのが印象的でした。また、文献やインタビュー、技術的な探索を通してテーマにアプローチする過程も非常に研究的で、面白いプロジェクトになったと感じています。

——お二人には、テーマとなった「いのり」についてのお考えをお聞かせいただければと思います。

薄井 人々の「いのり」を形にして昔から引き継いでいるものが伝統として残っていて、それを今の時代に合わせた形として表現することが、私たちに求められているのかなといつも考えています。だからこそ、昔の人はこうだったけど今はこう思っているという、その人たちの意見や考え方、表現したいことを理解した上で、それを効果的に表せる技術を使って表現していくことが私たちの研究のコンセプトにもなっています。今回の作品を見て、神楽のような伝統の中に込められた「いのり」のような深い思いもしっかりくみ取って、大事にしなければいけないと、あらためて感じました。

鈴木 私の価値観的には、基本的に科学的な根拠のないものに関してはそれほど受け入れないというか、それほど理解を示さないんですけども、だからといってお墓参りはちゃんとするんです。ご先祖さまが本当にそこにいるとは考えていませんが、そうやって年に数回お墓参りしてご先祖を思って、その振り返りをするのは意味のある行為だと捉えています。お墓を象徴にしながら、先祖や親族に思いをはせて、今の報告をして、しっかり生きていこうと思う、年に何回かのきっかけにはなっているかなと。それはそれで大切なことだという理解で私は祈っています。

——非常に現実的な解釈ですが、鈴木先生は神頼みをすることはないんですか？

鈴木 しょっちゅうします。

佐藤・薄井 するんだ(笑)

MYU Design Study Center Projects

デザインスタディセンターは、学群の枠を超えた知の接続／地域社会との継続的な共創／学外の先進的な知見の獲得を目指して、企業との共同プロジェクトや、デザイン教育・研究を展開しています。



#01

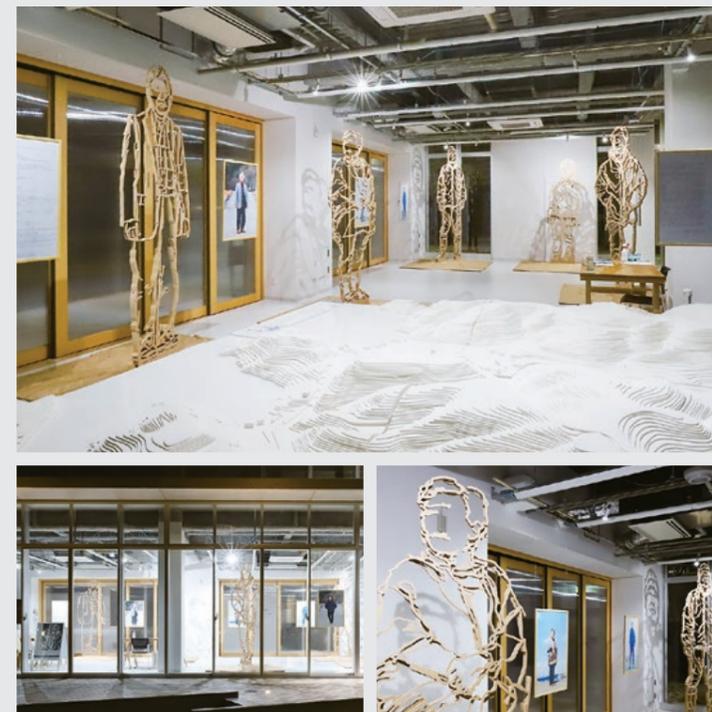
MYU Design Study Center × WOW STUDY PROJECT 'KOKESHI'

東北の郷土玩具「こけし」をモチーフとした映像・インスタレーション作品の企画展示。WOWによる体験型映像作品「ROKURO」は、木地師が使う木工ろくろをモチーフに、自分で木材を切り抜いてちょっと不思議な木工工芸品を作り出す体験型映像作品です。また、mitsuhiro goth architectsによる「branch」は、枝を伸ばすように、空間に合わせて柔軟に形を変えることができる仕器で、こけしの材料にもなるイタヤカエデとサクラ、宮城の県木であるケヤキを組み合わせてつくられています。工芸品をつくる工程や、絵付けを遊びながら体験し、素材にも触れることで東北の伝統工芸をあらためて知るといった実験的な展示となりました。

#03

MYU Double Diamond Workshop 2021

宮城大学デザインスタディセンターと東北大学フィールドデザインセンターは「デザインスキルワークショップ」シリーズとして共同でワークショップを実施しています。ワークショップはDouble Diamondのデザインプロセス4つの段階 (Discover/Define/Develop/Deliver) それぞれに必要なデザイン技術の習得を目指しており、例えば「アイデアスケッチ」は、情報科学芸術大学院大学 (IAMAS) で開発された視覚的なブレインストーミング手法ですが、言葉だけが飛び交うものではなく、フォーマットを持った A4 用紙にスケッチによってアイデアを可視化することで、より焦点のはっきりしたアイデアを広げていくことができます。展示では、それらのテーマを映像化し、内容を追体験できる形を目指しました。



#02

ながしずの漢たち／ ふるさとの記憶 2020

震災から10年を迎えた南三陸町で、中田研究室・友瀧研究室の学生たちによる2つの展示が行われました。「ながしずの漢たち」は、美しい木々と海に囲まれた長清水集落に生きる人々が、震災直後から現在まで、これからどう生きるか語る姿をモチーフに、写真やオブジェに展開するアートワークです。「ふるさとの記憶2020」は、復旧工事を終えようとする志津川地区で、震災前の街を復元した模型と、震災直後から変わりゆく街の姿を定点映像で展示し、訪れた住民の声を記録するワークショップです。両展示作品はデザイン研究棟でも展示し、さらにこれからの10年を生きる世代に、震災と地域の記憶を継承していく機会となりました。

#04

Things Change , Things Never Change / ふたつのパースペクティヴ

2021年11月よりデザインスタディセンターで活動する貝沼泉実氏・小松大知氏は、仙台市を拠点として活動を始めた若手の建築家とプロダクトデザイナーです。2人のこれまでの活動や現在の取り組みを紹介しながら「変わるもの／変わらないもの」をテーマとした展示を開催。小松氏は2021年に開始したプロジェクト「見る工芸から使う工芸へ／工芸指導所のデザインを暮らしに再現する」のプロセスや成果を展示しながら、学生時代からつながるデザインの軸を伝えます。貝沼氏は学生時代から現在までの4つのプロジェクトを展示。それぞれに「空間の質」にまつわるテーマを設け「変わらないもの／変わるもの」の考察を行っていました。





#05

グッドデザインレクチャー vol.4 「小野直紀 × 新しいデザイナーの姿」

グッドデザイン賞の受賞者が受講者と対話をしながら未来の社会を考える実践的なデザインレクチャーとして、宮城大学デザインスタディセンターが年に1回行っている「グッドデザインレクチャー」。4回目となる今回は、グッドデザイン・ベスト100を過去に5度受賞している博報堂株式会社クリエイティブディレクターの小野直紀氏を迎えました。デザイナーの山本侑樹氏と設立したデザインスタジオ「YOY(ヨイ)」の活動、社内に発足したプロダクト開発に特化したクリエイティブチーム「monom(モノム)」の活動、編集長を務めている博報堂発行の雑誌「広告」など多様な実例を通して、創作の根幹にある考え方を学びました。



#07

仙台市消防局(太白消防署)の プロモーションデザインに挑戦

「感性情報デザイン演習Ⅲ」は価値創造デザイン学類3年生を対象として、実践的なデザインプロセスを学ぶ演習科目です。社会課題解決型のスタジオでは、仙台市消防局(太白消防署)と連携して、火災予防啓発のためのプロモーションデザインを行いました。学生たちは、消防署のレクチャーや現地調査も重ねながら、消防・火災予防にちなんだデジタルアート作品を企画・制作し、火災予防運動企画「防火防災ラボ」と題して、仙台市太白区の「ララガーデン長町」1階にて展示を行いました。この演習は、制作した作品を実際に体験した人から直接フィードバックをもらうことで、ものづくりの楽しさをより一層実感できる内容となっています。



#06

宮城大学卒業研究制作展・ 事業構想学研究科修士制作展

価値創造デザイン学類4年生が取り組む卒業研究では、4年間の学びの集大成として学生自身が関心のあるテーマを設定し、それぞれの専門性を最大限に発揮します。その成果を社会に発信する目的で、デザイン研究棟や交流棟を活用し卒業研究制作展(卒展)を開催。大学院事業構想学研究科修士制作展と同時開催となっており、会期中はゲスト講師を招き、有志の学生によるプレゼンテーションも実施しました。2020-2021年度は感染拡大に伴う社会課題と向き合いながら研究・制作に取り組むことが求められ、平時とは異なる環境の中でどのような研究・制作ができるのか、そのプロセス自体にも培ってきたデザインの力が試される場となりました。



#08

「新・宮城の将来ビジョン」表紙を デザイン学生たちが宮城県に提案

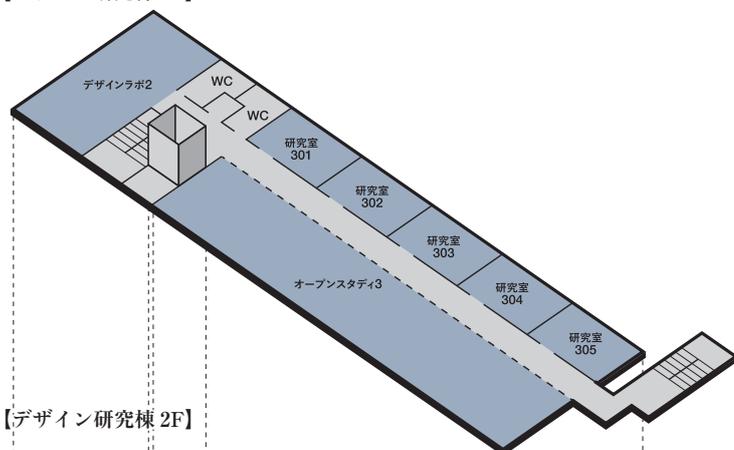
宮城県の2021年度から10年間に及ぶ県政運営の基本的な指針をまとめた「新・宮城の将来ビジョン」表紙デザイン案を、価値創造デザイン学類の学生たちが提案しました。学生たちは、産業や子育て・地域社会づくりや県土づくりなどのさまざまな課題と、県民から求められる暮らしの在り方といった、宮城県が掲げているビジョンそのものを深く理解するプロセスを経て、さまざまな表紙デザイン案を作り上げました。案は、新・宮城の将来ビジョンを策定した震災復興政策課(現:総合政策課)にプレゼンテーションされ、「今後10年間の県政運営を想起させる」1案を宮城県知事が選定。「新・宮城の将来ビジョン」の表紙として採用されました。



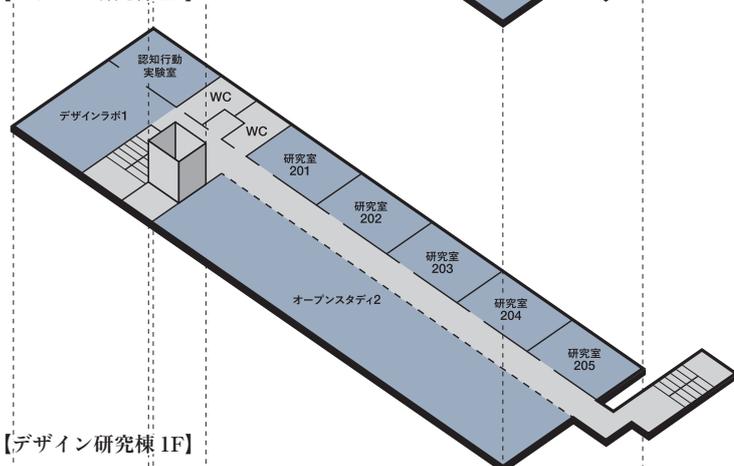
Floor Overview

デザイン研究棟フロア概要

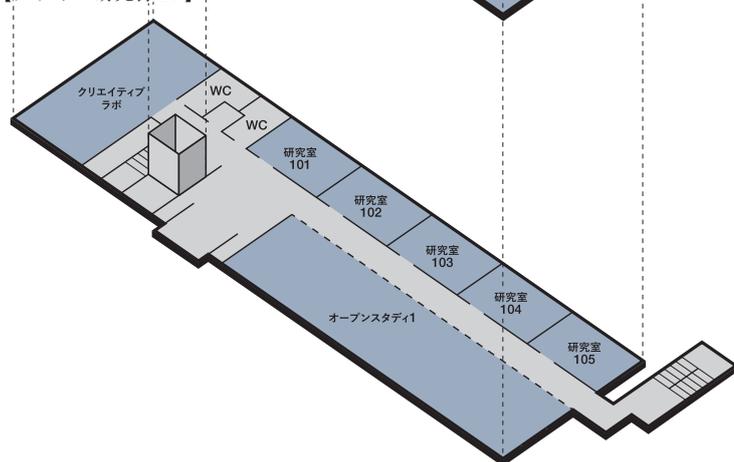
【デザイン研究棟 3F】



【デザイン研究棟 2F】



【デザイン研究棟 1F】



デザイン研究棟について

デザイン研究棟は、大和キャンパスのメインゲート近くで、広場を挟んで交流棟の向かい側にあります。建物は鉄骨造3階建て、建築面積約620平方メートル、延べ面積約1730平方メートルの規模です。価値創造デザイン学類の教員研究室15室と、それに隣接して学生が研究や制作に集中できる「オープンスタディ」スペースを設置し、教員と学生と一緒にデザイン研究に取り組める環境が整えられています。また、インタラクティブなコンテンツ制作を行う「デザインラボ」、デジタルファブリケーション工房の「クリエイティブラボ」、ユーザーエクスペリエンスの実験を行う「認知行動実験室」など、専門的な研究・制作を行うラボも設置されています。

宮城大学広報誌「MYU NEWS #03」

2022年9月30日発行

【編集・発行】宮城大学 広報委員会

〒981-3298

宮城県黒川郡大和町学苑1番地1

TEL. 022-377-8217

【デザイン】株式会社フロット

【監修】宮城大学 デザインスタディセンター