

# MYU

## Project Review 2019

# DECADE +13



# DECADE

04 GOOD LECTURE

畠森 泰行 Umemori Hiroyuki  
西田 司 Nishida Osamu  
青木 淳 Aoki Jun  
豊田 啓介 Toyoda Keisuke  
山梨 知彦 Yamanaishi Tomohiko

14 卒業制作・研究・設計

22 卒業展示ポスターコンペティション・自主レビュー

28 SPECIAL LECTURE

尾形 欣一 Ogata Kinichi

いとをかし

古語で「趣がある・風情がある・面白」などの意味を持つ言葉。

将来デザイナーや建築家として活躍する可能性を秘めた学生の趣のある作品を掲載し、手に取った人に面白いと思って貰える一冊に。

「いとをかし」という言葉は、今となっては使われなくなったが、学校の授業などを通して万人が知っている古語の一つである。DECADEもこの言葉のように、これからの未来へずっと引き続けられる雑誌でありたいという想いが込められている。

40 感性情報デザイン3年課題

40 ランチボックス  
演習で習得した考え方や基本文法を用いて、プログラミングが得意とする表現や要素を取り入れたグラフィック作品を制作する。

41 メディア展示  
演習で習得した考え方や基本文法を用いて、プログラミングが得意とする表現や要素を取り入れたグラフィック作品を制作する。

42 造形プロダクト演習

44 生活環境デザイン2年課題

44 小住宅設計  
仙台市郊外の住宅地において三世代が住まう木造住宅を、家族、社会、環境の視点から設計する。

46 3.6×3.6×3.6  
空間スケールをつかみ、光や素材、環境について意識し、空間デザインとして顕現させる。

47 生活環境デザイン2年課題

47 プログラミングゲーム  
演習で習得した考え方や基本文法を用いて、プログラミングが得意とする表現や要素を取り入れたグラフィック作品を制作する。



# 畝森 泰行

Unemori Hiroyuki

## 公共的な思考で関わり続ける建て方

### 「スモールハウス」

35平米くらいの土地に夫婦と小さい子供の3人が住む住宅です。この住宅は平面的な大きさは切り捨て、高さ方向に部屋を積み重ねるようにしています。周りが密集地で風も受けないし、光も当たらないような場所、周囲にもそういう場所、空地を提供できるし、この建物の中にも風を取り入れることができます。階によって天井高を変えてそれによって光の入り方とか景色の抜け方とかを調整するようなことをやりました。加えて、床をすごく薄く作っていて、各階を刃物で切ったような分断しているようなフロアを縦断して進むような形になります。出来上がって面白いのが10メートルの高低差があるので季節によって熱が上下移動し、家族の寝る場所もそれに合わせて変化するという、動物みたいに環境の差とか季節に応じて上下移動するような建築・住まい方が生まれました。環境の変化をすることで生活の考え方とか行われ方がこの小さな住宅の中で生まれてくるということが起きています。

### 「山手通りの住宅」

5階建ての山手通りに面している敷地に店舗併用住宅を建てるという依頼でした。考える手段として、目の前が敷地、その反対のマンションから高さに応じて写真を撮りました。地上からだんだん上がっていくと写真では分からない音の感じ方や山手通りの騒音がだんだんと遠のいていく。それをそのまま建築にしようと考えました。階高を上っていくに従って小さくしていく。階高を変えた上でそのまま構造合力を計算すると下の方が極端に柱と梁が大きくて、上の方に行くとか柱と梁が細くて済む。つまり、下の方は天井が高くて開口部が小さくて上昇するような感じ、上に行くに従って天井が低くなって窓が大きくなって外に連続するような感じになります。平面における階段の位置が少しずつ変わるので、部屋における重心や向きみたいなものが少しずつ変わります。暮らしたの様子がダイレクトに現れてその変化がこの建物のファサードになります。

### 「東京の住宅」

54平米くらいの土地に夫婦2人だけで住んでいる住宅です。10年くらいすると地元に戻るかもしれない、この家は貸すか売るかみたいな儚いというかそういう要望でした。機能とかプログラムとかいうものが変われることを前提とした造られ方を投げかけられたんじゃないかなと思って設計しました。東京の住宅って行き当たりばったりで建てていることが多くて、でもそれって重要なんだなと最近は思っています。必ずしもひとつのことで全てが出来上がるのではなく何が押し合いへし合いながら、ひとつの重要な今の生き方なのかなと最近思っています。あえてセットバックすることで窓が近くなったりとか天井が異様に低いとか高いとか、ひとつの屋根の中にいろんなところを作るということをやりました。また、隣家の窓に対する配慮とか道路側に対して少しセットバックすることで圧迫感を減らすとか、街に対する配慮もありつつ室内側から見ても外との距離を2分化するということをやりました。

上手いかわない矛盾さ不合理さを建築にして快適さとか新しい自由さとかを作っていけないかなと思っています。

### 「tette 須賀川市民交流センター」

これは石本建築事務所と共に設計しました。他分野の人とか異なる立場の人と一緒にいるって言うことが凄く重要で、そのためには相手の考えをいかに聞くか、加えてそこに自分の考えをしっかりと出す。ある程度妥協もありましたがその妥協を互いにある程度カバーしながらこの建築を作りました。ガラス越しに人の姿が見えるのではなくてまさしく生の人の姿が見えるようにテラス



スをたくさん作るということコンセプトにして作りました。その姿によって町全体を元氣付けるということは目標としてやってきました。図書館、公民館、子育て支援というふうに複合しているものを活動に分解してみてもどうかと。要するに施設全体が活動の場であり情報群、図書館であるというような機能をミックスですね。全フロアに活動を割り当てそれにちなんだ本を置くということをやっています。だから施設全体が公民館であり図書館であるということです。空間の繋げ方としては、1階から5階までをひとつなりに最上階まで行けて、最上階からまた降りていけるような行き止まりが無い空間を作っています。歩くと街の中を歩いていくような空間を作りました。これだけの複合施設で新しい図書館と公民館の機能の融合を実現するためには設計者だけではできなくてコンサルタントとかの人たちと一緒に作っていくのが大事だと思い入ってもらいました。須賀川市にも市民交流センターだけの課を作ってもらいました。我々は開館後もアドバイザーとして須賀川市と関わることになっていきます。設計者が建物と並走して関わり続けるということは大事だと思っています。加えて、市民がいかに運営に関わっていくかということを実現していくかということが大事で、市民側にもtetteパートナーズクラブというボランティア組織を立てて市民の方が参加できるようになっています。この施設は開館してまだ1年経ってないのでまだこれからなんですけど、ハード面だけでなくソフトの面にも関わってくるということがアドバイザーとしてずっと一緒に成長していくのか関わっていくような施設になれればいいかなと思っています。



### Profile

1979年岡山県生まれ。2005年横浜国立大学大学院修士課程修了。02年〜09年西沢大良建築設計事務所勤務。09年畝森泰行建築設計事務所を設立。16年〜横浜国立大学非常勤講師。18年〜日本女子大学非常勤講師。代表作に「Small House」「山手通りの住宅」「須賀川市民交流センター tette」「8 Houses」等。  
13年英国 AR House Awards 2013 優秀賞、15年米国 Record Houses 2015 / 15年グッドデザイン金賞。



# 西田 司

Nishida Osamu

## 対話によるチームアーキテクト



### 個性の数だけ 設計のアプローチがある

28歳のON designという事務所を作りました。僕らは住宅を作りつつ、人の集まる場の設計をやっています。今日紹介したいなって思ってる言葉が「実験」っていう言葉で、実験っていうのは失敗しても許される、ある種丁度いい言葉なんです。家建てて失敗してとかはまずいんですけど、事務所ではいろんなことを実験しています。

例えば設計の仕方ですね。僕らは一人のチーフアーキテクトが、指示を出すっていうやり方ではなくて、コミュニケーション、対話やヒヤリングを大事にしています。事務所ではフラットに、オープンに設計してるわけですね。どんな設計手法かっていうと、今は事務所に35人くらい人がいるんですけど、多様な人がいるからできるっていうことを今実験しています。個性の数だけ設計のアプローチがあるんですね。このなかにも人によって、いろいろな興味を持った人がいると思う。インテリアに興味がある人もいれば、世界の国々で設計することに興味ある人もいる。

他にもメディアとか、最近だと動画を撮ったり、AIとかいろんなカテゴリーがあるんですけど。事務所とスタッフもゆくゆく自分もこういうことに興味を持っていきたいっていうのがあるんですよ。キャラが違う人がいるから面白いんです。こんな感じで、設計に取り組んでいます。新しい依頼が来たら、「この人とこの人が組むと面白いことができるんじゃないか」って毎回考えていて、それを対話って僕は呼んでいます。35人いると35通りの解答が出るんです。対話っていうのは他の34人の人がこんなことに興味を持っているんだっていうことを、面白がる姿勢なんです。

### パブリックスペースの在り方

今まで建てられてきた多くの建物は、大学施設だとか図書館だとかいわゆる公共施設で。なんか施設ってすごい居心地が悪いなって思うんですよ。だから、ここでは大きな施設をパブリックと呼びます。パブリックをすごい小さなプライベートが集まっているものに置き換えたら、小さいプライベートが集まることが建物のあり方としてはありんじゃないかっていうことを実験しています。世の中が、同じものを共有することに価値を置き始めている中で、建築にもそれが応用できるんじゃないかと考えました。そこで建てたのがヨコハマアパートメントです。2階建てで、1階に半分外みたいな広場があります。ここで試したのは、みんなの場所っていう共有部をなるべく大きくしようっていうことです。使い方は使われ側委ねてなんです。普通の集合住宅でも出会いとかあると思うんですけど、もうちょっと自分の生活に近づいた状態で行こうかなっていうのをここでは試していて、自分の生活と地域とか社会とか町とかがなんとなく建築を通して繋がっていくような、地域の人が面白がってくるような、そういう場所を作るのをやっています。



### 経験を積んだ今だからこそ できることって何がありますか？

経験を積んだからこそ生まれたことっていうのはまさに、「寛容さ」っていうのじゃないかと思ってる。若いときのほうが他の人が言ってることって「何言ってるだよ」って思ってた時代ってあるんですよ。でも僕らの年齢になると、「この考え面白いな」とか、「この人の言ってることいいな」とか、「ぜひこういうのやりたくなっている、自分以外の他者の面白さに気付くっていうことが最近出てくるんじゃないか」と思いますね。

### 課題で悩んでいるのですが、 「これでいいー」って瞬間って 来るんでしょうか？

僕は建築家になって数十年たった今でも悩んでいるので（これでいい！っていう瞬間は）来ないと思います。建築を作ったりデザインしたりする時も一つじゃないって二つあったら自分はこっちなかっていうのとか、意外にできるんですよ。計算的にとか機能的にとかじゃなくて直感的に。建築っていうものは体験によるから直感が大事なんですけど、直感的にこっちなもって思うものを探し続ければ、結果その人の「自分こういうの好きかも」っていうのを見つけられる、って思うんですよ。



### Profile

株式会社オンデザインパートナーズ代表取締役、東京理科大学教授、首都大学東京研究員、東北大学非常勤講師、横浜国立大学工学部建築学科卒業後、1999年に建築設計スピードスタジオを、2004年にはON designパートナーズを設立。グッドデザイン賞など数々の賞を受賞。代表作にヨコハマアパートメントがある。



# 青木淳

Aoki Jun

## ホワイトキューブから考える、新たな建築



今回は京都市美術館について話していきたいと思います。京セラ美術館という名前になっているんですけども、その美術館のリニューアルで設計を最近はして、それができたところなのでそれを中心にお話ししていきたいと思います。

### ホワイトキューブ

行ったことある人はわかると思うんですけど、ホワイトキューブっていう空間があるんですけどね。キューブっていうことからわかると思うんですけど、箱っていうか部屋なんだけれども真四角になって白くしたというだけではなく、巾木や周り口を無くして。なぜかという、こういうのって視覚的に邪魔ですよね。つまり、壁と天井と床しかない抽象的な空間とも言えますね。光は外から均一に入ってきてる、特に壁に向かって。その壁は下から上まで同じ光の強さで影がない、そういう空間をホワイトキューブと言います。なんでホワイトキューブにしなきゃいけないのか

というと、作品をちゃんと見るにはどこから見ても同じような見方にしなきゃいけないっていうことが重要視されたつてのがあるんだよね。

90年代つていうのが世界中でもいろんなホワイトキューブを作るつていう試みがされてたのね。まず、自然光を使うつていうのは皆んな考えてて。なんで人工の光じゃないのかというと、自然光の方が光としてやっぱり綺麗なんだよね。でも自然光を使うつていう考えが先に行っちゃつて、だんだんキューブじゃなくなつてきちゃつたのね。コンセプトから外れて作品以外のものが目立っちゃつてるでしょ。こういうのは良くないなつていう感じがだんだん反省で出てきたんだよね。

その次にどうなったかつていうと光天井つていう、間のところを全部トップライトにして上からルーバーとかいろんなものをつけて、直射日光は入らないように作つたの。これだと均一な光が入ってくるから、この光天井で展示すればいいんじゃないかってみんな思ったのね。

### 「青森県立美術館」

青森県立美術館で何を求めているかつていうと、ホワイトキューブじゃなくてなんでもできそうな空間がいいなつて。それでヒントになったのが周りにある三内丸山遺跡。この土の壁みたいなトレンチつていうものを使って凸凹な空間を作つて、平面に切ると2種類の空間が市松状に並ぶんじゃないのかつていうのが見えて。作つた結果はどうなったかつていうと、可愛い作品は白い壁に、くらい作品は土の壁に。こういう風に使えるつてなつたんだよね。空間が作品を決めつけないつていうか、作家の方の自由がより入る空間になりました。

### 「京都市美術館」

次に京都の美術館に取りかかつていくんだけど、まず、京都市美術館が最初にできたのは1933年で、その改装をするつてのが私の仕事

京都市美術館の天井の仕上げが全室違うように様々な工夫がされてた点が印象的でした。展示物に合わせて天井をどういう風にするか考えていったのでしょうか？

空調的な問題からそうならざるを得ないところもちろんあるんですけど、構造的に空間が4つに分かれてるのでバリエーションを作れたかつたというのがあるんですよ。常設展に飾ってるのは日本画とかで、基本的には明るい部屋で見たりするようなものではないんですよ。だから天井を暗くしたとか。公募団体展とかは、今まではハイサイドライトだったんですよ、光が綺麗だから。でもそれだと紫外線が入っちゃつて、ルーブル展とかは作品を貸してくれないんですよ。だからハイサイドライトを直しました。こういうふう天井の作りは決めていききたね。

だったんですよ。日本で最初に大きな公立の美術館の第一号が東京府美術館で、それは1926年にできて74年まであったかな。今は壊しちゃつて無いんだけど、建て替えて東京都美術館になったんですね。だから今は京都市美術館が今日本で一番古い公立の美術館の建築。それで、昔から知ってる人がくるとすごい綺麗になりましたねつていうんですけど、本当は全部張り替えて一回壊してもう一回作つていったんですよ。古くなったものを除けばそのままでもいいものだつてあるわけ、もともとあつて良かったような空間もあるんですよ。例えば中庭とか日本庭園とか。でも使われてないところがあつて、だから掘り起こして使えるようにもう一回チューニングしてあげる。ある意味、日本でこれだけ大規模にリノベーションして再生するつていうのがほとんど初めてのケースでしたね。



### Profile

1956年横浜市生まれ。82年東京大学大学院修士課程修了。83〜90年磯崎新新アトリエに勤務後、91年に青木淳建築計画事務所を設立。個人住宅をはじめ、公共建築から商業建築まで、多方面で活躍。  
代表作に「馬見原橋」「S」「湯博物館」「ルイ・ヴィトン表参道」「青森県立美術館」等。  
著書「JUN AOKI COMPLETE WORKS 1:1991-2004」(INAX出版)、「原っぱと遊園地」(王国社) 王国社、2004年度芸術選奨文部科学大臣新人賞受賞。





# 豊田 啓介

## 世界をデザインする時代



今日はせっかく大阪から来たので大きい話をしようと思います。万博の会場計画とか、それに伴ういろんな可動性みたいなものに関わっていて、なぜそれに価値があるのかとか建築家の領域が万博の設計やパビリオンの設計だみたいな話をもうちょっと超えたところに価値が出てくるみたいなそんな大きめの話をさせていただきます。

noiz architectsという建築の設計事務所なんですけど、いわゆる建築といった建物やインテリアの設計はもちろんやっているのですが、プランニングとかもののディレクションとか、未来ビジョン構築みたいなものをやっています。なぜいま万博が大事なのかという話をしていきます。

### 2025年に万博が来る

AIを機能させるにはどんなセンサーをどこに置いておけばいいかというのを多分世界中の建築業界でそれが今分かる人は一人もないわけですね。まずいじゃんと思うわけですね。そんな技術10年後に実装されているかもしれないし再開発の建物で10年後設計を今始めるなんて普通にあり得るし、10年後にそれができているはずなのにそれに必要なコンセンソの位置がわからないってまずいじゃん。

2025年万博が来ますが、万博で今みたいなシステムが仮にでも実装されていないわけなくて。その中で僕らは万博の会場計画の発注は来年にはしなくちゃいけない。発注にあたって、どのメーカーにどんなセンサーを何個つけてくださって指示ができないのに、万博で実装しなきゃいけないっていう矛盾が生じていて、どうするのっていうのが今やっている結構身近な話です。それをコモングラウンドという言い方をしているんですが、例えばさっき紹介したAmazonの

### 仮想実験都市を考える

じゃあ日本にそんなのができるスーパー企業がないしそんな都市を買収するなんてこともできないしみたいなことを考えた時に、突然万博がやってくるわけですね。半年だけ仮想実験都市を作ってみるのにオープンな前提で、実証実験を行い、全データを取って、住民いないし、半年後には全部解体して後腐れないし。そのためのお金の何千億円っていうの民間から集めて一緒に作って実証的に一緒にやって一社でできないことを仮想実験都市で作りますよ、というのをやるのは万博以外世界中にないわけですね。日本でそんなまちを作れる機会もないしそんな企業も単一でもないしって考えたらもう万博しかないじゃんという。

この機会で作るっていうことしかもう起死回生はできないんじゃないのっていうことに気がついてきて、今、一生懸命万博でコモングラウンドを実装するのが生命線ですよというんな所で言っていて。物理会場を使いますよと。当然パーチャル会場もありますが、でも大事なのはその真ん中にあるコモングラウンドをどう社会として実証実験として作りますかということ。コモングラウンドの作り方は鶏と卵じゃないんだだけども誰もその作り方は分からないんで発注できないし何をどうやっていいか分からないしっていうのでじゃあ先行してモデルを作るっていうのをスマートシティという形でやってみましょうとか、どっかの再開発で試験的にやりましょう、っていうのの先導をさっき言ったgluonという会社でやろうっていうので僕の事はほとんどほぼ9割はgluonになっていて建築の方がなかなかできないという状況になっているんですが。



### Profile

noizパートナー、gluon共同主宰。建築を軸にプロダクトデザインから都市まで分野を横断した制作活動を行う。コンピューテーションデザインを応用したフアブリケーション、システム実装の研究のほか教育活動なども積極的に展開する。2017年より金田充弘、黒田哲二らとともに、建築・都市文脈のプラットフォームビジネスを志向するgluonを設立。テクノロジープースのコンサルティング活動を行っている。

倉庫のロボットとか、コーヒーをデリバリーしてくれるロボットとかいっぱいあると思うんですがそういうのを全部デジタルエージェントという言い方をしています。建物にインストールされている形の見えないものもデジタルエージェント光学機動隊みたいなものもデジタルエージェントだとすると、人間に見えるものもあれば見えないものもある。彼らは僕らと思うほどこの物理世界が見えていなくて、この机のデジタルデータって存在しないと思うんですが、これがデジタル化される前のデータって彼らには見えないものなんですね。皆さんも見えてないし椅子も見えてないしこの部屋にデジタルロボットが来て僕が指示してコーヒーを持ってくるっていうのは技術的にできるんですが、彼らにとってその間の物にぶつからないようにこつにくるって難しくて。というのはデジタルエージェントに見えるようにこの世界が記述されていないからですね。でもこれがあらかじめデジタルデータとして記述されていて皆さんも記述されていて、もともとスキャンされていないバックのみスキャンすればいい。それならばデジタルエージェントのセンサーの数少なくても済むし計算も通信も少なくて済むので社会実装のハードルがグッと下がると。

デジタルエージェントにこの見えないはずの物理世界をどう見えるようにするのか、ようにあらかじめ記述しておいてあげるかっていうことがこれからの社会です。こい大事になってくるわけですね。デジタルエージェントがロボットの世界を見て認識して彼らにとって動きやすい世界って何だろうか、彼らが認識しやすい椅子の記述って何だろうかという視点を持って僕らは世界をデザインしなきゃいけない時代に入っていると。



# 山梨 知彦

Yamanashi Tomohiko

## 木材の可能性



## 「木材」の建築での可能性

2001年から09年にかけて、木材会館という東京の木材の、間屋組合の本部ビルを設計しました。初め、理事長に「木材を使ったオフィスを作りたいとは絶対に言うな。建築に木材が使えないことは分かっている」と言われました。この時意地でも木材を使おうと心に誓いました。

初めのうちは、変わった建築を作って建築家として目立ちたいという魂胆でした。木材のメインの市場は住宅だったのですが、戸建て住宅が減り、木を売る相手が減り、国産材がどんどん減ってしまいう状況でした。理事長が木材を使うことを了承する頃には、木で面白おかしく作品を作っただけでは説得できないことに気づきました。そこで、新しい市場を創ることを考えました。オフィスで木材を使い、住宅を超える需要を生み出す。木材の専門家を説得しているうちに、社会性が無いと説得できないことを、実感しました。

木を使いたくなったことには、理由があります。日本の国土の30%が木で覆われているのは、既に江戸時代の人たちが、山に沢山木を植えて川の氾濫を防ぐことで、エコな世界を創るという知識を持っていたからです。木を使うことは、日本の国土を健全に成り立たせることに繋がるのです。適度に木を使い、山林を維持することは実はエコで、環境に優しい。日本の都市防災にも役に立つことが分かっています。木をたくさん使うことは正義だと思ったので、オフィスビルで多くの木材を使うにはどうすればよいかを考えました。その当時、大型建築に木を使っているところが無く、また、構造材として木を使っていないことを批判されました。しかし僕は、それよりも木を沢山使うことが大事だと思ったのです。

## 木材会館「三つの目標」

三つの目標を掲げました。外装・内装・構造として木を使うことです。無理をせず、適材適所のな使い方を目指しました。外装では、環境に害のある西日を落として影を作ることが重要。木材でルーバーを作り、断熱して熱をため込まず、非常に効率が良い断熱を実現しました。外から見ると日避けるためのものだけれど、内側から見ると、ただ日よけのスペースにするのも勿体ないので、バルコニーも作りました。

二つめは、内部で木を使うこと。火事の時に燃えて危険だからという理由で避けられてきた木は、天井を高くして不燃材を使えば安全基準を満たすことが出来ます。法律以上に安全にしたいと思ったので、バルコニーに直通階段を付けました。結果、木材会館ではバルコニーを設け、庇を取りました。

三つめは、構造として木を使うこと。木材で24メートルのスパンを飛ばすために、六角のジョイントを作りました。三寸五部の木材を接着せず、ジョイントで噛み合せて梁を作りました。木は面白く、最初からコンセプトで考えているものではありません。木材会館に携わった6年で色々なことを考え、自分としては画期的なことをしたつもりです。



山梨さんにとって、  
良い建築は何かを教えてください。

一番大切なのは、良い建築って何だろうと考え続けることだと思います。良い建築は何か分からないし、今日は良い建築だけど明日は良い建築かは分からない。だから、良い建築は永遠に逃げていくけれど、それを追いかけることがデザインの仕事だと思う。良いものは出来ないのが人間だから、理想を追いかけるモチベーションを持ち続けられたら、きっといいデザイナーになれると思います。

やりたいことをやる上で  
大切なことは？

学生時代にコピペは悪いことじゃないと思う。コピペしてみても、そっくりそのまま持ってきて敷地に合わなくても、スパンを変えてみる、工夫しているうちに新しいものになる。何も考えず、分からないでイライラしているよりも、コピペを試みたらいいと思う。大事なことは、きっかけはコピペで構わないけど、コピペで終わらせずに、しつくりくるところまで続けること。あと、学生の皆さんに言っておきたいのは、我を通すのが大切なのではなく、我を通した結果、自分で言っている矛盾したところを探すことが大事なのだと思うので、これは是非、覚えておいてください。



## Profile

株式会社日建設計  
常務執行役員 チーフデザインオフィサー  
東京大学修士課程を経て、日建設計に入社。専門は建築「意匠設計」。2006年に「木材会館」にJFPIPM Asia's Special Jury Awardを受賞。日本建築家協会会員、日本建築学会会員。現在大学や大学院にて、建築設計指導を行っている。

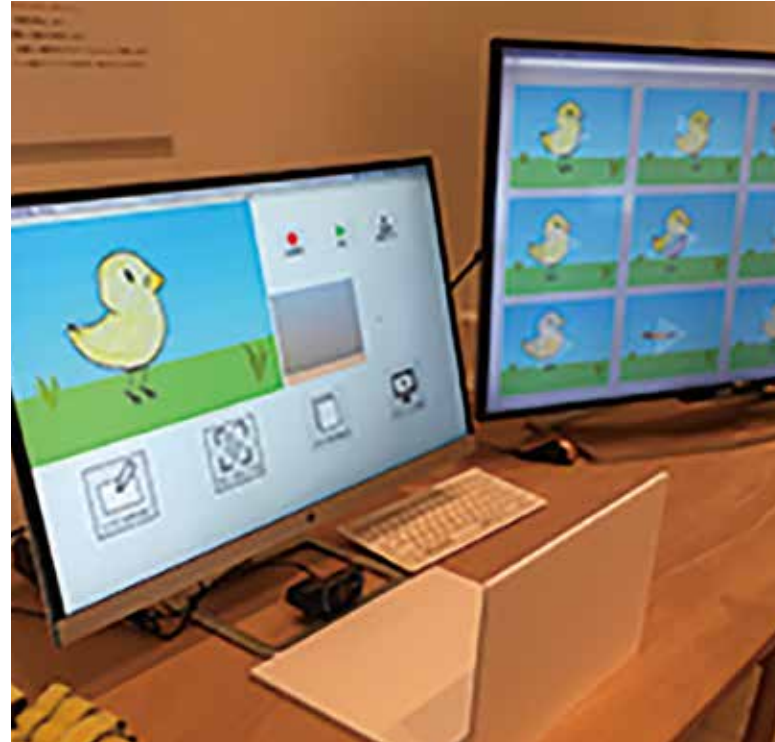




デジタルサイネージにおける情報提示の最適化  
～ユーザーの識別と行動予測のシステム～

梅田 優弥 Umeta Yuya

デジタルサイネージを閲覧するユーザーの顔を用いて識別を行い、配信する情報を切り替えることで、デジタルサイネージの利便性が向上するという仮説を立てた。そこで実装したシステムのアプローチによって、事前に登録を必要とするシステムに比べ、より多くのユーザーに対して、利用履歴から推定を行い、ユーザーの興味や関心をさらに引き出す情報を提示できる。



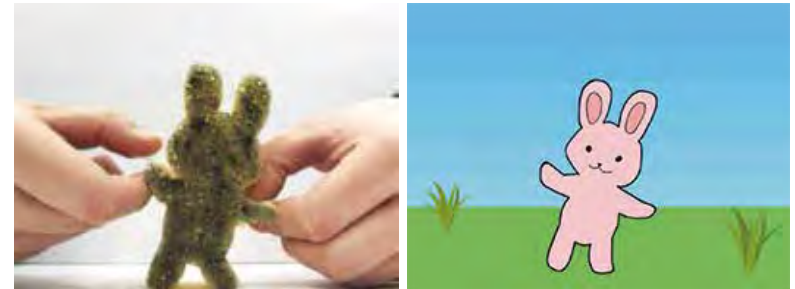
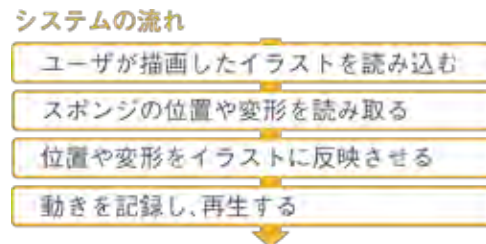
イラストの移動と変形を行うための  
スポンジを用いた入力デバイスの開発

板垣 直生 Itagaki Naomi

スポンジを入力デバイスとして用いて一枚のイラストを動かし、アニメーションを作成するシステムを開発した。イラストを描き、その形に切り抜いたスポンジをカメラの前で動かしてスポンジの移動と変形をイラストに反映させることで、ユーザがイメージする動きをそのまま入力することができ、誰でも容易にアニメーションを制作することが可能にする。



- ・1枚のイラストを移動、変形させる。  
➡大量のイラストを描く必要がない。
- ・手で持って動かすデバイスを用いて、イラストに位置や変形を入力する。  
➡直感的な入力を可能にする。





高橋 優志  
Takahashi Yushi

パソコンにスマホ、テレビ。私たちの目は知らず知らずのうちに疲労し続けている。光センサを用いた、日常的かつ無意識的に行う周期性瞬目の検出装置を開発。また、本技術を用いて瞬目数の低下を光で表現する眼鏡型ウェアラブルデバイス「Bink」を制作。Binkは使用者の瞬目数をリアルタイムに測定、一定レベル以下になると危険度に応じた色でぼんやりと瞬目低下を通知。情報機器作業の妨げにならないような、常時装用可能なサイズ感・通知方法を目指した。

堀川 琳花  
Horikawa Rinka

東日本大震災の教訓から、精神・知的障害者など災害時要配慮者への災害対応は急務である。だが、それらについて、彼らが利用する障害者福祉施設における現状は明らかとなっていない。そこで、災害対応に関して障害者福祉施設が法制度上求められている義務を把握すると共にヒアリング調査を行い、実際の施設における災害対応の現状及びその問題点を抽出することを目的とし、研究を遂行した。

多田七海  
Tada Nanami

2005年に施行された発達障害者支援法において国および地方公共団体の責務として家族支援について必要な措置を講ずることが明確化され、保護者の負担を減らす環境づくりが必要であると考えられる。そういった発達障害児の学習環境を改善する手段として、発達障害児が学習する際の学習環境と証明に焦点をあて、発達障害児にとって最適な学習空間を検討する。

### マニュアルの作成・活用について

**施設A**

- ・作成時、有識者からの**助言があった**
- ・職員への周知が**不十分で、実際にマニュアルを活用できるか不安**

**施設B**

- ・作成時、有識者からの**助言はなし**
- ・東日本大震災の教訓や地域特性を**反映できていない**

**施設C**

- ・作成時、有識者からの**助言はなし**
- ・周知はできていると考えている

### 防災訓練の実施内容について

**施設A**

- ・避難は施設駐車場まで
- ・指定避難所まで  
**実際に移動してみたことはない**

**施設B**

- ・非常ベルを鳴らし、一時避難場所（施設駐車場）まで全員で避難する

**施設C**

- ・遊びの延長で行うなどしている
- ・医療ケアが必要な子供がいる場合の訓練ができていない

・マニュアルの内容や活用に対し不安がある

・防災訓練において実際の行動想定と差異がある施設もある

#### 指定避難所

＜メリット＞  
必需品や身の安全の確保

＜デメリット＞  
利用者の障害特性上生活が難しい

#### 福祉避難所

|          |       |
|----------|-------|
| 指定福祉避難所数 | 177カ所 |
| 開設福祉避難所数 | 40カ所  |
| 開設率      | 22.5% |

宮城県における福祉避難所の開設率（2011）

＜メリット＞  
指定避難所よりも障害への配慮がある

＜デメリット＞  
身体障害以外の障害への対応、遠距離、開設数が少ない

#### 困難解消のための要望

・様々な障害への対応  
・物資の確保  
等を可能にするため、避難所指定を  
目指す施設も

・各施設において、指定・福祉避難所の利用を想定できない

・困難解消のための要望の実現には、別の困難も生じてしまう



### 健康児の実験結果

|     | 視写     |       | 塗り紙    |       |
|-----|--------|-------|--------|-------|
|     | 照度     | 色温度   | 照度     | 色温度   |
| F児  | 700lx  | 3367K | 700lx  | 3367K |
| G児  | 1160lx | 3110K | 1500lx | 2910K |
| H児  | 1160lx | 2910K | 1160lx | 2910K |
| I児  | 2300lx | 3367K | 2300lx | 3367K |
| J児  | 2300lx | 3367K | 2300lx | 3367K |
| 平均値 | 1524lx | 3224K | 1592lx | 3184K |

|     | 投写     |       | 通り線                  |                         |
|-----|--------|-------|----------------------|-------------------------|
|     | 照度     | 色温度   | 照度                   | 色温度                     |
| A児  | 1900lx | 3367K | 2800lx               | 3367K                   |
| B児  | 1900lx | 3110K | 1500→1900<br>→2800lx | 3110K                   |
| C児  | 1900lx | 3110K | 2800lx               | 3367→3110<br>2710→3367K |
| D児  | 2800lx | 3367K | 1160lx               | 3367K                   |
| E児  | 1900lx | 3367K | 2800lx               | 3367K                   |
| 平均値 | 2080lx | 3266K | 2472lx               | 3316K                   |



## ヒトツナギはヒトツナグ

豊蔵 露斗 Toyokura Roto

地域間の繋がりをアピールするシンボリック存在として、伝統工芸「創発」商品を考案する。離れた地域間に「繋ぎ」の連帯感を生むこと、そしてその連帯感が多くの「人を繋ぐ」こと。二つの期待を込めて石川県金沢市と宮城県仙台市、それぞれの伝統工芸品を創発させた商品を提案する。



臙脂

藍

黄土

草

古代紫

加賀五彩



臙脂

藍

黄土

草

古代紫



## 表現単位に着目した絵画表現技法の研究

高橋 萌 Takahashi Mei

西洋美術における筆触分割という技法に着目し、作品を構成する「線」や「点」などの最小単位を「表現単位」と呼ぶこととした。そこからさらに展開させ、全体のモチーフの形やイメージから導き出した表現単位を、その大きさや形を積極的に変えながら用いることによる表現の効果について、作品制作を通して探る。

本作品では表現単位を「鱗」とした。余白部分では、単位の色は変えずに大きさのみを変化させ、水のゆらめきを表現している。

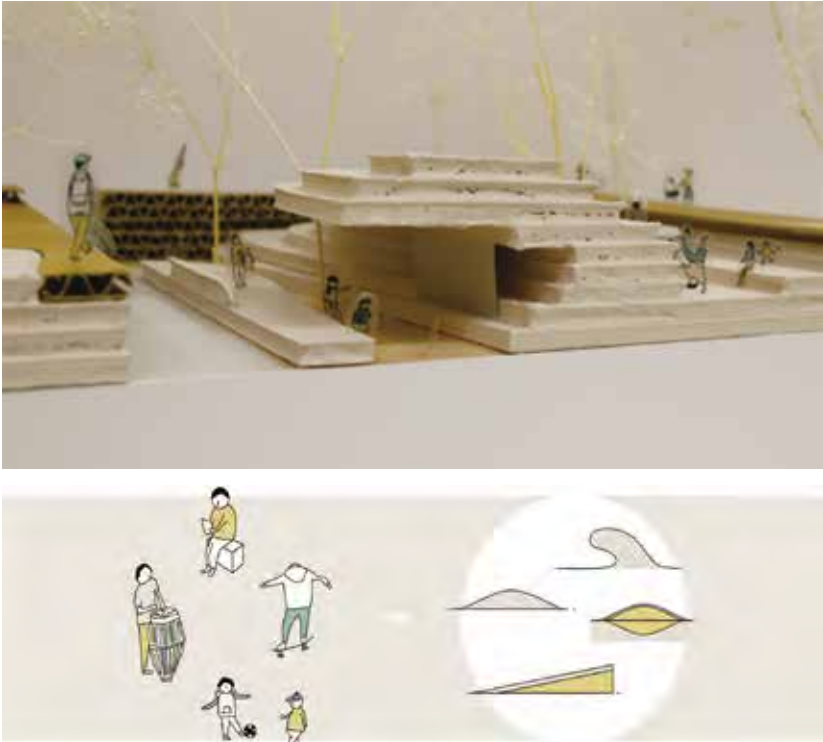






谷藤 薫  
Tanifuji Kaoru

将来的には他地域と同様減少に転じると予想される地域における小学校施設の使われ方の変化を提案する。  
既存校舎に対し、使う人や用途を変化させ得る「学びのオプション空間」を設定し、まちに散らばらせることによって周囲から閉鎖的・孤立している学校を開かれた空間にする。まちに分散した学びの空間が足掛かりとなり本校舎もまちに開かれた存在となり、学校建築は消化空間ではなく、長く使われ続ける学び舎となる。



都市を開拓する

浅倉 雪乃  
Asakura Yukino

オープンスペースで自由に行われていた人間の活動は、次第に均質化された空間「図」の中で起こるようになった。人間がいなくなったオープンスペース「地」は図同士をつなぐ移動空間となった。現在の「図」と「地」のあり方を再考することで、都市から離れた目をもう一度向けさせることができるのではないだろうか。失った場所を取り戻し、都市と人間がともに育て合う街の形成を提案する。

**生業の塔**

生業の様子を近くから眺めることができる

**議論の塔**

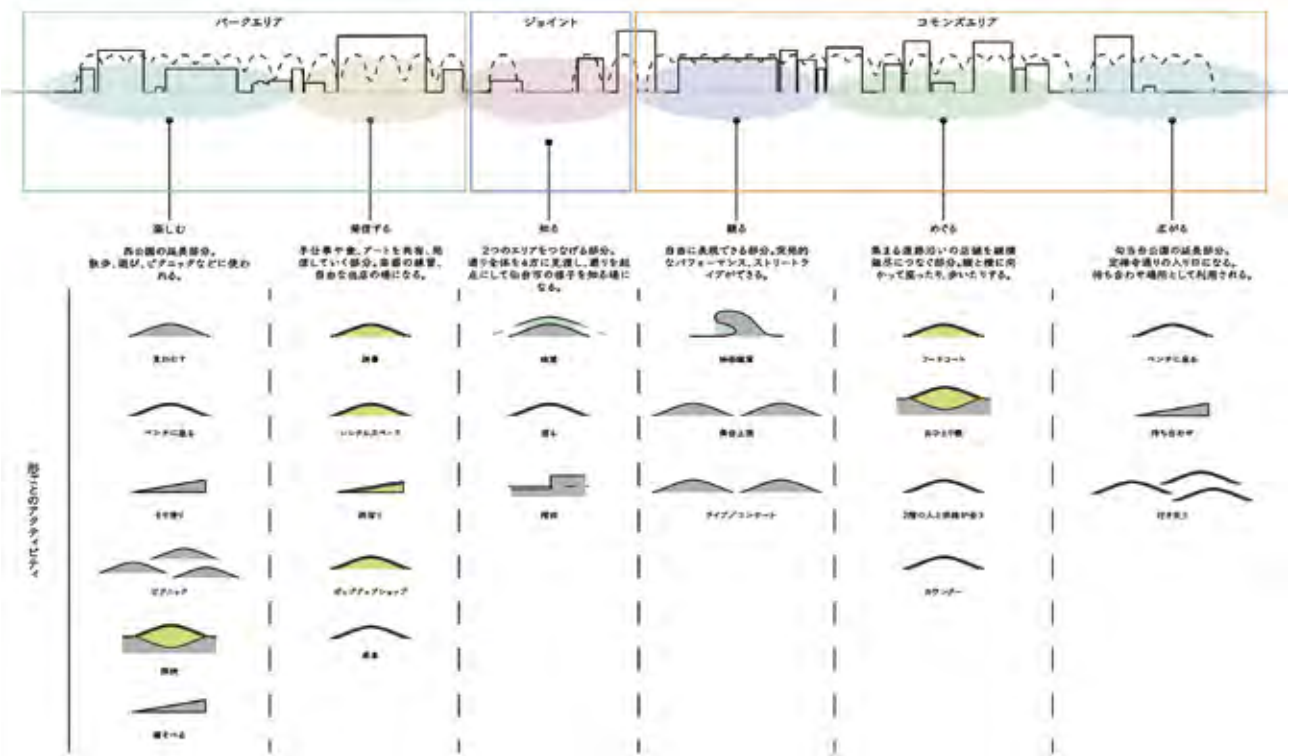
黒板の壁に囲まれいつでも討論ができる

**星見の塔**

天体観測ができる

**ものづくりの塔**

本校舎の図工室では味わえないニッチなものづくりの体験の場







太田 悠介



荒田 千尋



浅倉 雪乃



谷藤 薫



高橋 丈



小関 克也



横山 夏子



藤沢 汎風



千葉 海勇斗

ポスターコンペティション応募作品

卒展のポスターやWEB・DMなどのデザインのディレクションを担当した。  
宮城大学は僕の代で「デザイン情報学科」は最後になり、次の代からは「価値創造デザイン学類」になる。新しく建設されているデザイン研究棟も2020年6月に竣工予定となっており、2020年から宮城大学が大きく生まれ変わる予感がある。そのため、卒展のメインビジュアルは

「生まれ変わる」という意味を込めて「羽化」をテーマにしており、たなびく羽を表現している。過去の宮城大学の卒展のメインビジュアルと比べると、今年のデザインは異色だと思う。卒業制作展に來られた人に「あれ、宮城大学何か変わった？」と思ってもらえるような、ちょっとした違和感や期待感を感じさせられたら良いなと思制作した。

デザイン情報学科  
メディアデザインコース4年  
成塚 雅樹



卒業研究・制作展ポスター



卒業制作  
自主レビュー

2020.2.15



**遠藤 克彦** Endo Katsuhiko  
遠藤克彦建築研究所 建築家  
1970年生まれ。92年武蔵工業大学工学部建築学科卒。  
95年東京大学大学院工学系研究科 建築学専攻 修士課程  
修了。97年東京にて遠藤建築研究所設立。

**工藤 薫** Kudo Kaoru  
WOW アートディレクター  
1979年3月9日生まれ。2000年に東北芸術工科大  
学現映像学科を卒業。広告映像からインスタレション映  
像、ユーザインターフェイスのデザインなどさまざまな  
分野のビジュアルデザインを手掛ける。

**貝沼 泉実** Kainuma Izumi  
青木淳建築計画事務所所属  
1987年8月1日生まれ。宮城県出身。2010年宮城  
大学デザイン情報学科卒業。13年東北大学大学院工学研究  
科修了。LOUIS VUITTON御堂筋店、札幌芸術祭2014  
等を担当。

**薄上 紘太郎** Usugami Kotaro  
セイコーウォッチ株式会社 プロダクトデザイナー  
1991年1月22日生まれ。2013年宮城大学卒業。  
16年に金沢美術工芸大学美術工芸研究科デザイン専攻修  
了。19年セイコーウォッチ株式会社出向。

**渡邊 英徳** Watanabe Hidenori  
東京大学 大学院情報学環所属  
1974年9月8日生まれ。東京理科大学理工学部建築学  
科卒業。筑波大学大学院 システム情報工学研究科 博士後  
期課程修了。株式会社ソニー・コンピュータエンタテイン  
メントを経て、2018年現職。

**松井 健太郎** Matsui Kentaro  
株式会社BLMU エディトリアルデザイナー  
1980年12月9日生まれ。東北大学大学院工学研究科都市  
建築学修了。仙台卸町のシェアハウス「TRUNK」アシス  
タントマネージャーとなる。現在デザインオフィス株式会  
社BLMU代表取締役。

## 大澤 あかね Osawa Akane

私の研究は猫の個体識別を目的とし、猫が餌を食べている  
ときに発生する咀嚼音の違いに着目したものである。手法と  
しては機械学習を利用し、個体による咀嚼音の違いを学習さ  
せ、録音された咀嚼音がどの個体か予測を行う個体識別器を  
用いた。利点としては、音の違いから個体識別を行うため、従  
来の個体識別で用いられていた首輪やタグ等を装着する必  
要がなくなったり、猫に対してストレスを与えることがなく  
なったりする点が挙げられる。近年、猫の飼育頭数は増加傾  
向にあり、多頭飼いされていることが多く、大切な猫の行動  
や健康を気にする飼い主は少なくないだろうという見解が  
この研究の背景である。

評価として「彼女自身が気づいていないところまで可能性  
があると思う」「普通は気が付かない咀嚼音に個体差がある  
ということに着目したところが面白い」「製品化するにはノ  
イズの除去が課題である」などが挙げられた。



私の研究は犬を中心としたペット同伴避難推進を図る趣  
旨の提案である。ペットは家族のような存在であるのにも関  
わらず、非常時には人とペットの距離感が大きく離れてしま  
うことがこの研究の背景である。そこで「日常から非日常へ  
と連続的に人とペットが共存する環境」を目指して設計した。  
対象地は西公園と広瀬川の近くで、主に犬に焦点を当ててい  
く。その設計提案として「犬を介した日常時のコミュニティ  
形成」「犬の習性を生かした施設内への誘導」「人と犬のモ  
デュールから導くインテリア空間の設計」がある。施設を  
散歩コースに組み込むことで非常時に迷子になっても犬は  
避難所にたどり着き、その避難所は犬の収容場所としても利  
用できるという仕組みだ。

評価として「犬の権利に関する価値軸があることが良いと  
思う」「このモチーフはすごく面白かった」「もっと踏み込ん  
で建築に落ちいれていくことが大切」などが挙げられた。



## 高橋 梨花 Takahashi Rika

石油業界につぐ環境汚染ともいわれるファッション業界において年間で約33億着の廃棄がある。衣類が作られ、消費者の手に辿り着くまでに様々な無駄な過程が存在する。本研究では、「縫う」という行為が副次的に端切れを出している可能性があるのでないかと感じたため、無駄な端切れをなくすとともに、「縫わない服」のデザインを提示することを目的とする。主にレーザーカッターの熱による切断と接着によって縫わずに服を制作することを可能とした。また、従来の衣類の分類型から、四角い矩形を基本としたパターンを用いて切断したことで、端切れを減らすことに繋がった。本研究を通し、従来から存在する衣類の分類型を活用することで、縫わずに成り立つ服を再評価することを試みた。

評価として、「デザインする結果に対してそこにプロセスを緻密に積み上げている」「ただアートとして見せるのではなく、結果までの過程に感心させられた」などが挙げられた。



私の研究は普段、目にするものがない廃棄の現実を、誰もが目にするのできる造形物として残すべく、食品サンプルの制作技術を用いて鮮明かつ体感的に表現するという内容である。コンビニの期限切れ弁当やおにぎり、恵方巻きやクリスマスケーキなどの季節商戦により発生した大量廃棄など、社会問題として注目される食品ロスが制作の背景である。手法としては主に樹脂粘土、軽量粘土、シリコン剤を用い、水彩絵の具、アクリル絵の具で着色している。

評価として「ものは素材や技術を詰めていかなければいけないが、細かいところまで表現できていた」「社会問題と時間の切なさやうまく表現されていて素晴らしい」「食品サンプルが好きということとアルバイトで経験したごみ問題をうまく繋げてひとつの形としている」などが挙げられた。



## 渡部 すず Waranabe Suzu

### 総評

今年の卒業制作展学生自主レビューは、6名のクリティックによって24名の作品の講評を行っていた。

せんだいメディアテークのギャラリーに並ぶ数々の作品は何ひとつと同じようなものではなく、一人ひとりの個性と、1年かけて研究し仕上げた努力の勲章、そしてその思いが伝わる作品ばかりだった。プレゼンテーションでは、1年の制作をたった7分で伝えなければならぬ。掘り下げれば掘り下げるほど深く、複雑な作品であるが故に、もっと聞いていたいと思うプレゼンテーションであった。クリティックの方々からの質疑に対しても軸をぶらさず、真剣な眼差しで答える姿は、とても輝いて見えた。しかし、十分満足のいく作品ができたかと納得する人もいれば、もっと研究を深めたかったという人もいる。クリティックの方々の視点も人それぞれで、私自身や制作者本人も気づかなかった盲点をついているようにも感じた。

レベルの高い作品が並ぶ中で、選ばれた優秀作品。最後の2つに絞られる前に、名前が挙がったのは4名の作品だった。それらに共通していたことは、いかにその人の世界観を感じさせてくれるかにあったと思う。自分が興味のあることに取り組むのが卒業制作であって、選ばれた作品を見ると、その人が経験した世界観や生き方がひと目でわかり、自然と引き込まれるようなものだった。

渡邊氏は今回の自主レビューを振り返り、社会に巣立つ学生に今後のアドバイスを与える。自分の好きなものを形にするのは強いと感じた。自分がやっていることが好きかということはシンプルだが一番大事であり、好きじゃないと続かない。仕事でも壁にぶち当たったとき、本当に好きなのかということはシンプルな間ではあるが、そこに立ち返って考えることが重要である。みなさんいろいろなところで仕事をされるとと思いますが、今日のことを忘れず頑張ってくださいと激励の言葉で締めていた。

大学で行う講評会とは異なり、外部からゲストをお呼びして行う自主レビューは、新たな発見と同時に大きな刺激を受けるこの上ない機会となった。これまで先輩方が積み上げてきた産物は、卒業制作を控える私たちにこれらの指針を示してくれた。この産物を決して廃らせることなく、後世に継いでいくためにも一日一日を無駄にはしていないと改めて実感した。





OGATA Inc.

# 尾形 欣一

Ogata Kinichi

## Profile

仙台市郊外、泉ヶ岳山麓の森の中にアトリエを構えるオリジナル家具のデザイン・製作、店舗設計、病院やビルの内外装デザイン、大型店舗などのデザイン監修や住宅設計・施工など多岐にわたり活動を行う。

自然に還り、自然と融合する素材の木・鉄・革を主な素材としているオリジナル家具はすべて自社製作。すべての作品にストーリーがあり、人々の意識を啓発する家具や、実際に触れることで固定概念を覆すような作品を造り出している。また、常に独自性を追い求めた実用的且つ斬新なデザインとディテールにも十二分にこだわった妥協のない緻密なデザイン加工は、その完成度の高さと精巧な作りから国内外で高い評価を得ている。

## デザインとは、洞察力。

尾形さんにとっての活動の軸を教えてください。

お客さんが何を望んでいて、何を欲しがっているか洞察することが大事だと思う。それは、出会い頭では目に見えない、わからないものであって、お客さんの言葉・仕草・職業・趣味とかを話し合いをしながら、お客さんが欲しがっているデザインを見つけ出す。僕ができることは、お客さんが気に入ってくれるようなデザイン案の引き出しを、お客さんに提案してあげること。その引き出しを提案しながら話を進めていくうちに様々なアイデアが頭の中に浮かび上がってくる。そして最終的には、お客さんが納得してくれるような商品デザインしてあげる。これが僕の考え方。

もし、お客さんがデザインに関する知識がなくて、「尾形さんにお任せします」ってなった時は、腕の見せ所。自分の思うように商品を作ってみて、自分の会社の工場の人達と「こうやったら、もっと面白いんじゃないか？」「みたいなことを話し合って、実際に作ってみて、自分が「すごいな」って思えたものをお客さんの前で提案すると、どひゃんと喜んでくれる。その時にやりがいを感じる。

デザインは真剣勝負のような感じ。もちろん仕事をしていく中で、自分がいいと思って提案したことが、お客さんには気に入ってもらえないこともある。本当にお客さんが気に入ってくれてなかったら、そういう感情って全部顔に出ると思う。話し合いの時の声のトーンも変わるだろうし、目つきとか顔に出ると思う。それを一発勝負じゃできない。僕たちデザイナーチームがお客さんと話しながら一緒に作っていく感じ。自分の作品が評価をもらえるのはお客さんや工場の人、作品を見てくれる人たちがいるからであって、お客さんが

いないとこの仕事は成立しない。だから、僕の活動の軸はお客さんと話し合いながら、お客さんが欲しがっているもの、望んでいるものを見つけ出すことかな。

基本の軸は、お客さんや周りの人がいることなので、僕たちはお客さんがキラキラ輝ける舞台装置を作成する感じかな。社会という複雑な中で、自分を試していつてほしい。とにかく失敗も必要だろうし、諦めることも必要だろうし、諦めるっていうのは途中で匙を投げることじゃなくて、飽きるまでやるだけやって、それでやっと一つレベルが上がるという意味で頑張っしてほしい。

これまでのようにデザインを学んできたか教えてください。

「学ぶ」っていう漢字は、「真似る」っていう言葉から来ていると考えていて、例えば紙コップを作るってなった時に、どうすればお湯を入れた時にふやけないかを知るために、一度分解して、構造や角度とかが初めてわかるでしょ。分解して、構造を理解したうえで真似しながら作ると作品が出来上がる。

僕の場合は、中学生の時に、日比野克彦さんっていうアーティストがテレビに出ているのを見て、当時の僕は画面に釘付けになったんです。日比野さんは段ボールでピアノやバイクなどを作ったりするアーティストで、正直その作品のディテールとかは下手くそだなって思ってたんです。でも、その作品には日比野さん特有の「味」が出ていて……その日の放課後に、僕は本屋さんに行って、日比野さんの作品集をオーダーして、その本が届いてから、作品集に載っている作品を全部真似て作った。毎日学校終わりに近所のスーパーに立ち寄って、段ボールを集めてひたすら作ってたんだよね。壊れ加減とか下手くそなディテールとかも全部全部その通りに作った。そういうことを繰り返していくうちに、自分だったらここをこうしようかなっていうアイデアが、ベースが整うと解釈ができるようになって、そこに自分のオリジナリティを埋め込める。そういうコピーペが大事。今だからコピーペの重要さに気づいたけれど、本当に大事なことは、ドキッとする瞬間。僕は日比野さんの作品にドキッとしちゃったんだよね。日比野さんの作品に何か感じるものがあって、一緒の存在になったかったのかな。コピーペを飽きるくらい、明らかに極めるレベルまで行くと、ふとその中に発明的で独創的なアイデアが生まれる。



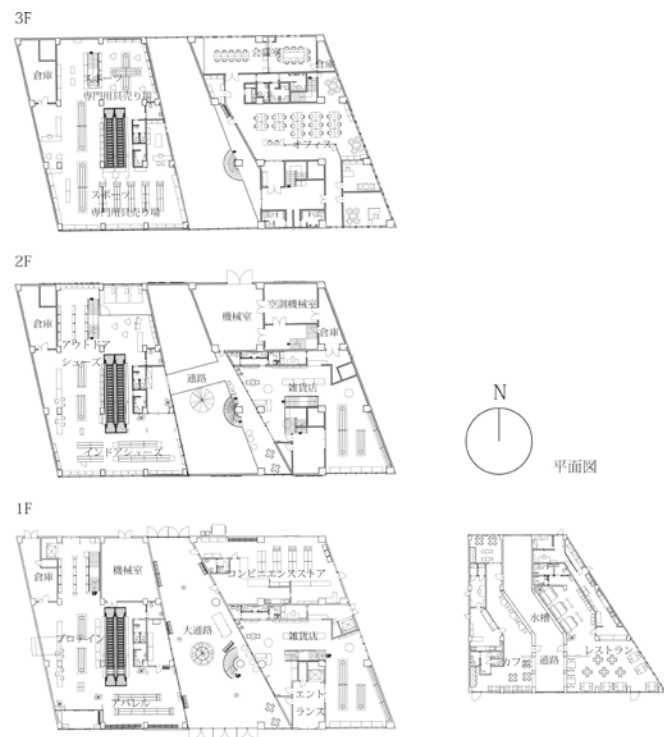




田村 溪介 Tamura Keisuke

本町二丁目は仙台駅から徒歩十分ほどの中心市街地に位置しているが、周辺地域と比べて人通りが少なく、活気が少ないのが現状です。一方で家具や芸術のまちを謳っており、商店街を中心としたまちづくりは、周辺地区と比べ特徴的な良さだと感じました。そこで私は、本町商店街にスポーツ用品店、雑貨店、飲食店、広場、幅員が変化する通路を設けることで、人々を引きつけ総合的にまちの魅力を高めました。

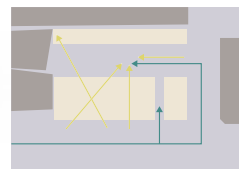
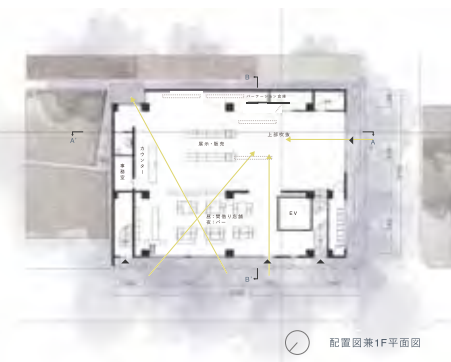
## Taper Gauge



## まちなかアトリエ

相原 英未利 Aihara Emiri

仙台駅から少し歩いたところにある本町二丁目には、ニッチなお店が多く存在し、均質的な仙台的形態とは離れ、ガラパゴス的な都市の形態をなしている。そのようなディープな部分を受け止め、本町内外で活躍する人々が発信できる場所として、レンタルアトリエを提案する。ニッチなニーズに対応しつつ、若者から大人までが自主制作した作品やJINEを展示・販売できるアートギャラリーである。内に籠りがちな仙台人、東北人のデザイナーが活躍することができる発信地やふるさとと言われるようなればいいと思う。



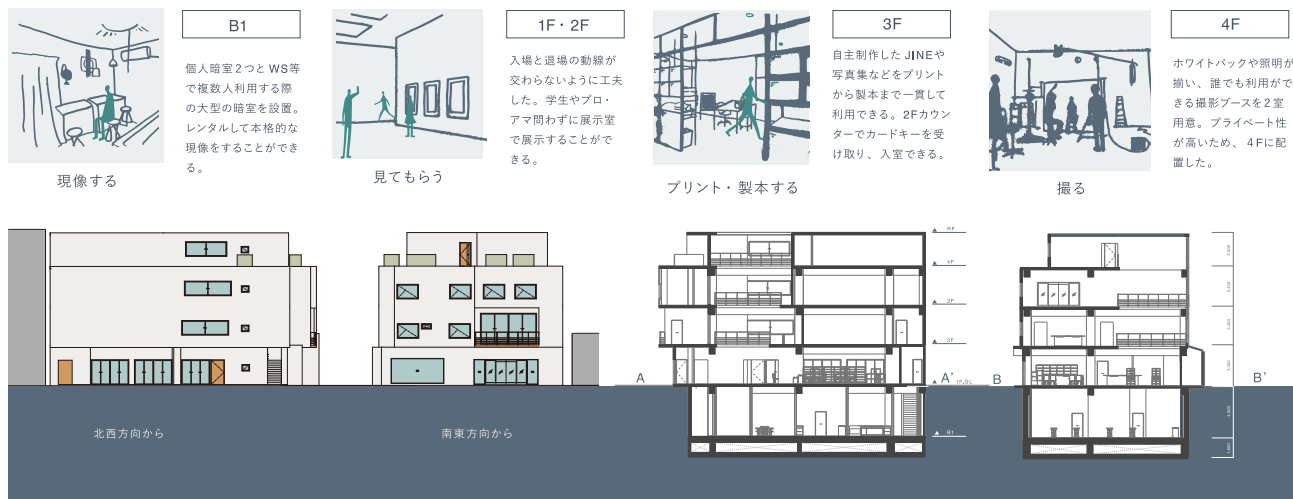
街区の隙間に入り込むように大通りと抜け道を意識した入り口を配置した。通りから見える見えないを行うことにより、より中の空間に興味が湧くことを期待した。



外観（北西方向から）  
建物の内部を見る・見えないを操作することにより、より内部が気になるように提案。窓側に JINE やポスター・展示品などを飾るための見せる展示棚を設けた。



外観（南東方向から）  
左側には展示中のものなどを見せるような、人を誘致するための展示スペースを配置。メインエントランスのドアからは小規模展示やカウンターが見える。





32





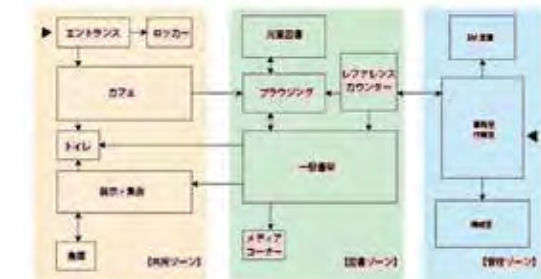
平面図



商店街に建つ図書館

木村 友哉  
Kimura Tomoya

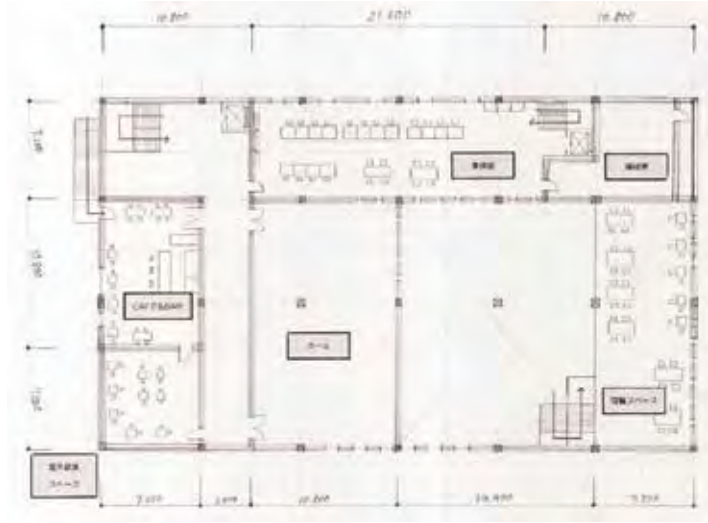
周辺にオフィス街などがあるため、サラリーマンやリタイア世代が主な利用者となると分析した。一階には「立寄機能」が高い空間を配置した。商店街に対してカフェを配置し、人々を図書館に誘導する。更に、ブラウジングエリアや児童図書エリアを配置することで、サラリーマンが新聞を読みに来たり、一緒に来た子供を休憩させることが出来る。二階は「図書機能」を配置し、人の出入りが頻繁な一階に比べ、静かに集中して読書が出来るよう配慮した。エリア分けをすることで共通の目的の人々が集まり、効率よくサービスが提供できる。



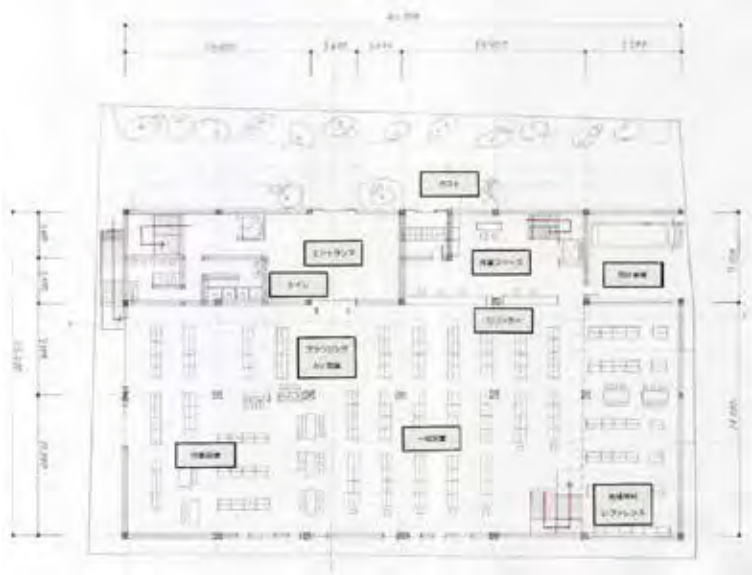
断面図



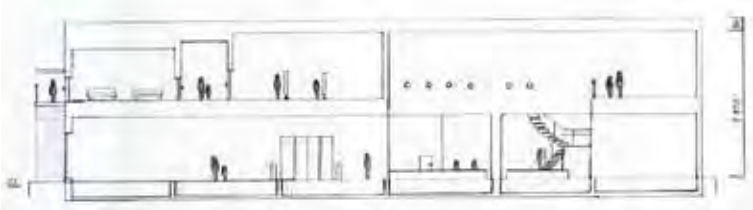
児童図書のエリアを下げることによって、ゾーンをわかりやすくするだけでなく、子供は児童図書エリアで絵本を読み、大人はブラウジングエリアで雑誌などを読みながら子供の様子を確認することができるようになっている。



2階平面図



1階平面図兼配置図

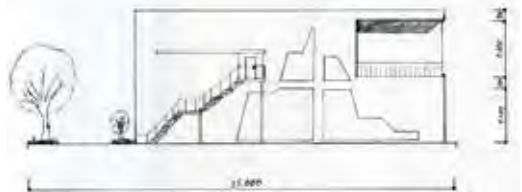


X-X'断面図

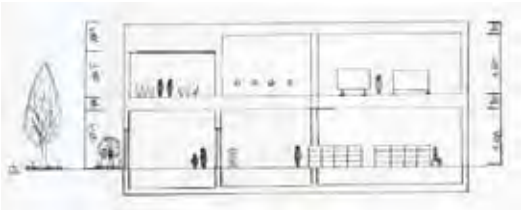
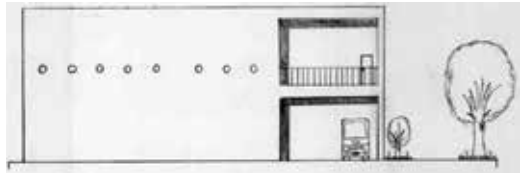
したしみライブラリー

廣瀬 拓也  
Hirose Takuya

宮城の文化を象徴し、住民に親しまれる図書館の設計を目指した。開架書架と共用部分への動線を分断し、機能的に空間の役割を収めた。開架書架には壁を設けず、本の位置や閲覧スペースをフレキシブルに変えられるように設計。事務動線は縦に分割し、2階の事務室から書架の様子を伺うことが出来る。ホールでは、宮城県の文化を発信する展覧会や、デザイナーの個展の開催を想定。カフェではリラックスして読書を楽しめる。この街にリラックスできる読書空間を提供することもこの図書館の役割である。



立面図



Y-Y'断面図

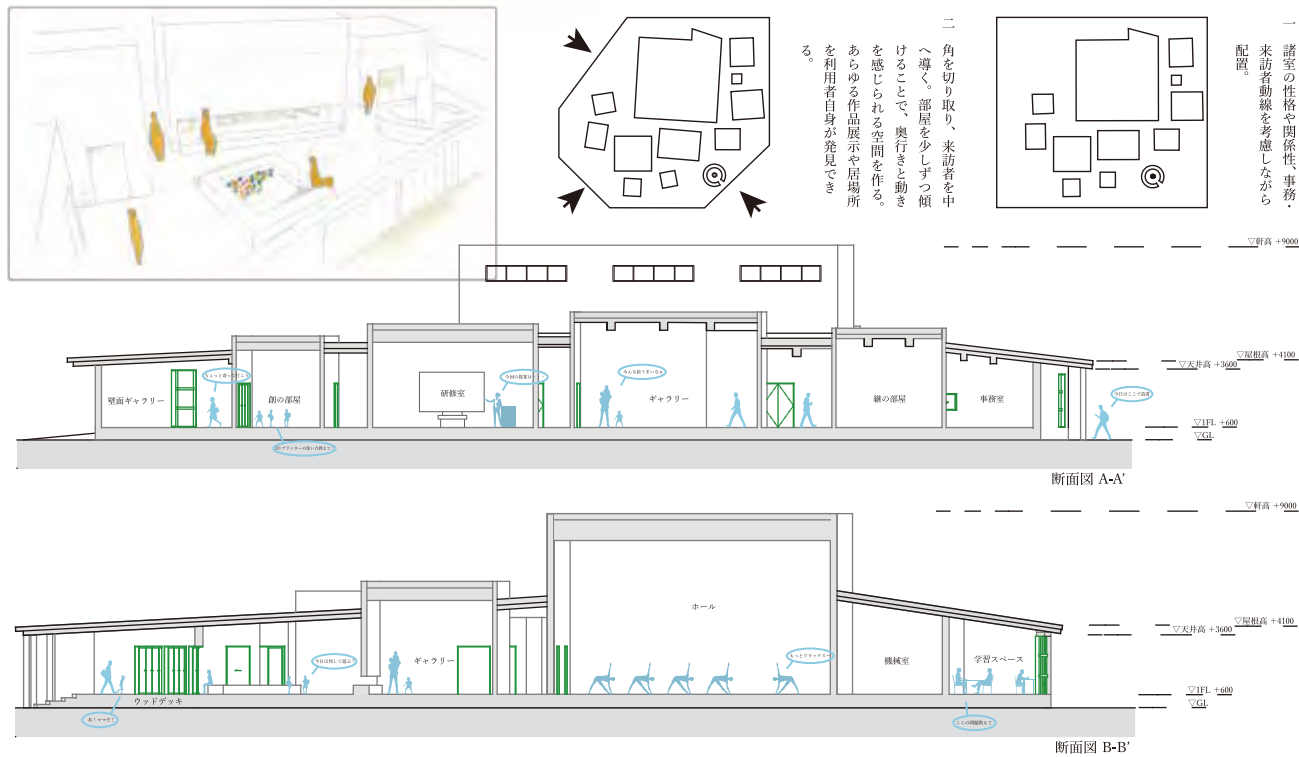




高橋 璃歩 Takahashi Riho

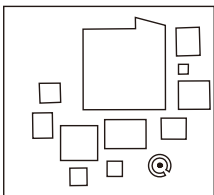
K町にとってシビックデザインセンターが果たすべき役割は二つある。一つは町の魅力に気づける空間。もう一つは人から人へ受け継ぐことができる拠点となることである。利用者のそばにすぐに活動ができる場所を配置し、物理的に距離を近づけた。ここに訪れる全ての人は作り手になれるのである。少しずつ部屋を傾けた隙間には展示スペースや利用者の居場所となる動きが生まれ、新たなアクティビティと人間関係が生まれることを予期させる。

## O R I K町シビックデザインセンター

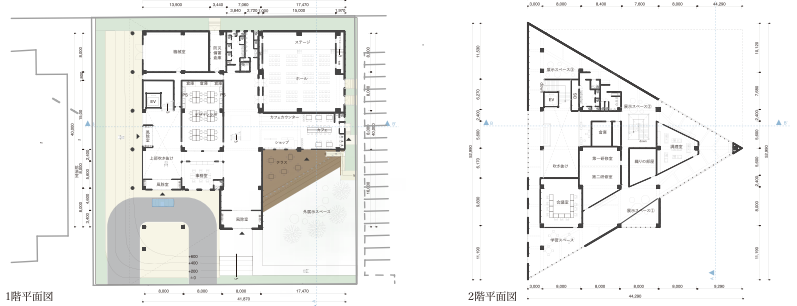
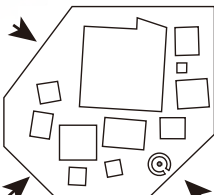


ダイアグラム

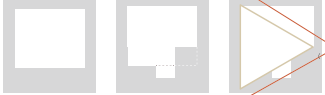
一 諸室の性格や関係性、事務、来訪者動線を考慮しながら配置。



二 角を切り取り、来訪者を中心へ導く。部屋を少しずつ傾けることで、奥行きと動きを感じられる空間を作る。あらゆる作品展示や居場所を利用者自身が発見できる。



デザインダイアグラム



全体配置 南側の道路に対して通路を広くとりアプローチへの意識を持たせ、必要な機能を四角に収める。

調整 用途に合わせて空間のボリュームを調整。エントランスを長く取り、駐車場からのアプローチに対応して東側の空間を開ける。

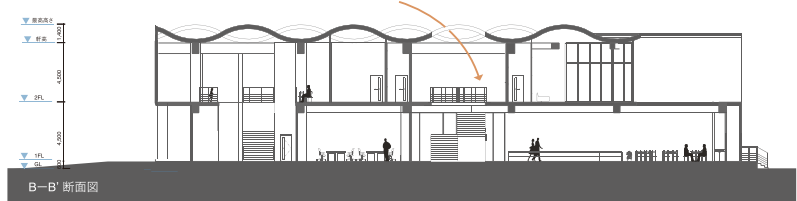
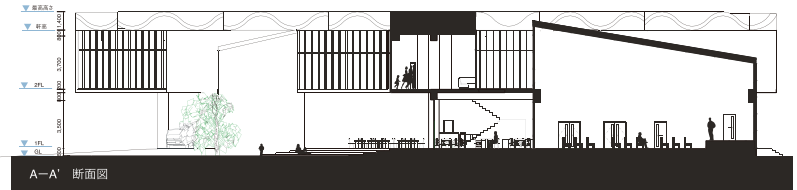
視線の提案 二階に三角形を落とし込むことにより、頂上に立つ時、その放射状に伸びる壁が中新田体育館の白く大きな背面の存在を希薄にさせることを提案。

視線の流れ



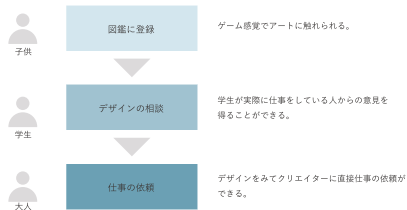
ホールへ向かう際はカフェ、デザインラボを必ず見える。事務部は東側と西側を見ることができ。

各諸室へ入る際は必ず3つの展示スペースのうちいずれかが目に入るように扉に位置と扉下を調整。



デザインマネジメント 「クリエイターを育てる」

シビックデザインセンターでは、面白いクリエイターがたくさんの作品を展示や販売している。クリエイターを擁護して図鑑に登録したり、登録した図鑑から直接連絡を取るなどして、仕事の依頼やデザインの相談などの連絡を取り、CDCの建物外での交流も促進することができる。



- ☒ デザインの展示・販売・共有からCDCの中だけに止まらないコミュニケーションを図る。
- ☒ 長い廊下を開延びさせずクリエイティブな展示空間を提案。

## 三角形のエレメントが実現する空間の提案

相原 英未利 Aihara Emiri

三角形のエレメントが新たな視線を生み、波打つ屋根によって自然採光を得られるように設計した。従来の課題を解決し、地域住民が主にデザインを通しての交流を盛んにすることを目的とする。このシビックデザインセンターが大多数の人々に愛され、地域の共有財産として誇れる建物になるように提案する。





屋外パース

尾形 真由子 Ogata Mayuko  
この寮は24人という定員を6分割し、4人ユニット制となっています。4人で1つのダイニングを共有し、管理がしやすくなる。また、入寮の際の男女比も1:1にする必要はなく、性別の入寮数制限を緩められる。これにより、個人で過ごす空間と、全員で過ごす空間の間に、新たに少人数で過ごす空間が生まれました。

快適な生活を



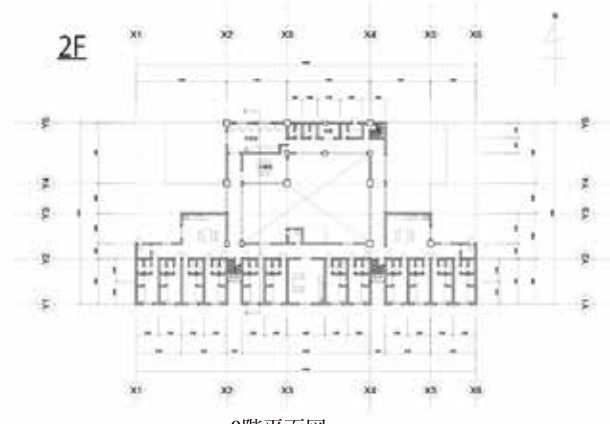
断面図



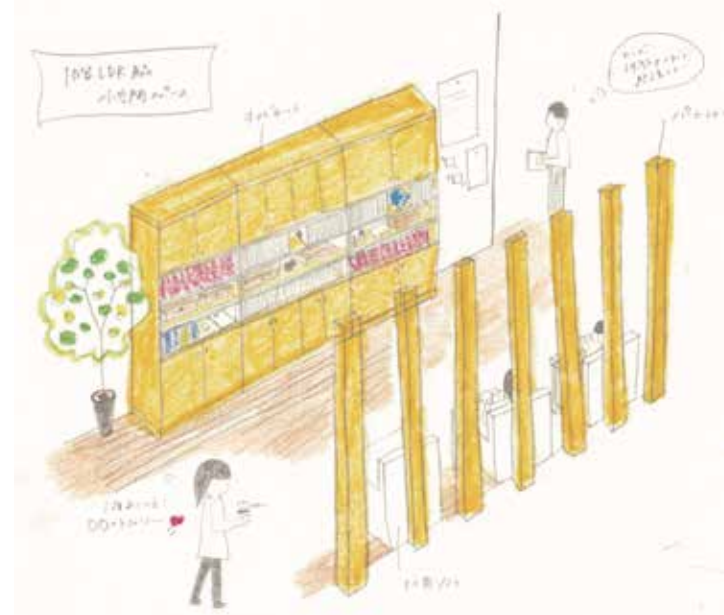
立面図



1階平面図



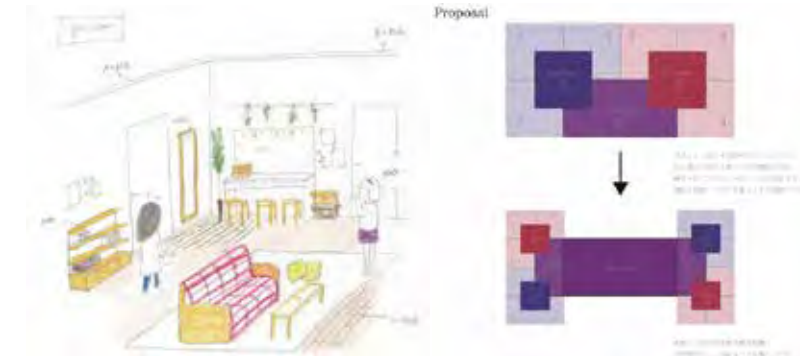
2階平面図



1階LDKパース図

奥野 瞳 Okuno Hitomi  
設計するうえで最も重視したのは、いかにプライバシーを保ちつつ共同生活できるかどうかだ。視野が広がり、価値観の違いを学ぶ機会にもなる「シェア型」を前向きに捉えながら、ちょうど良い距離感を保つ空間として、学年単位のユニットルームでの構成を提案したい。公と私のコントラストを大切にすることで、プライバシーを確保しながら、誰一人孤立することなく、共同生活を楽しむことが出来るだろう。一人一人の個性を十分に発揮でき、学生生活を後押し出来るような学生寮づくりを目指した。

ユニットプランによる快適な学生寮



個室パース



立面図



1階平面図



2階平面図





Robot Factory

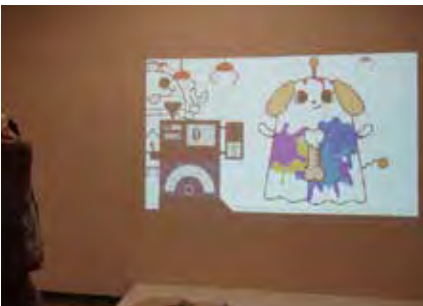
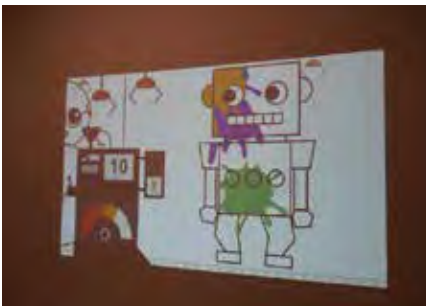
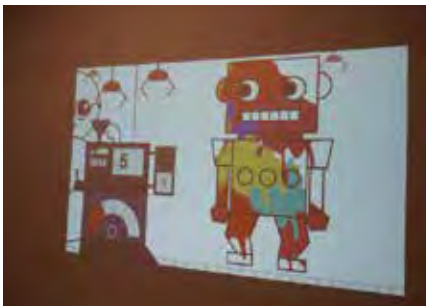
田上 知奈実  
引地 遼  
山本 愛依

Tagami Chinami  
Hikichi Haruka  
Yamamoto Mei

安藤 沙樹  
飯田 楓花  
Iida Huka

Ando Saki

プロジェクトで壁に映し出されたおもちゃにボールを当て、おもちゃに色をつけるゲーム。おもちゃに乗せたベルトコンベアは30秒置きに停止し、その間に対象のおもちゃへボールを投げる。色はボールが当たった瞬間にランダムで着色される。30秒経過したら着色は終了し再びベルトコンベアが動き出すといった流れになっている。



仙台歌舞伎座弁当  
SENDAI KABUKIZA LUNCH BOX

加藤 彩  
Kato Aya

戦前、仙台には「松島座」という歌舞伎座があった。もしも戦争で焼失した仙台の歌舞伎座が復活したら？想像力を膨らませ、幕間弁当をデザインした。現実にはない歌舞伎座を復元させるのは夢のようである。その夢を分析という確たる手法で実現させようとした対比もまた面白い作品である。幕間の限られた時間と客席という限られた空間の中で、観客の心を満たす細かな仕掛けにもこだわった。手の平におさまる夢のカタチを感じていただきたい。

SENDAI  
KABUKIZA  
LUNCH BOX

SENDAI  
KABUKIZA

●主食・・・ ●ほろこ餅 ●たて正夢の白米 ●せりの炊き込み

●主菜・・・ ●牛タン ●仙台長屋子の漬物

●副菜1・・・ カキフライ

●副菜2・・・ ●かやの天ぷら ●バブリアのマリネ

●副菜3・・・ ●魚がりネギの焼き鳥

●副菜4・・・ ●とじ三角油揚げ ●塩辛系大根のサラダ

●デザート・・・ ずんだもち

●ターゲット

歌舞伎を観に来た男女。  
県外からの観光客や宮城を知らない人。

●5W1H

What(Seeds) ..... 和食、宮城の食材を使った料理  
Who(Target) ..... 歌舞伎を鑑賞しに来た人  
Where(Behavior) ..... 仙台の歌舞伎座  
When(Situation) ..... 歌舞伎公演の幕間  
Why(Wants) ..... 幕間に食べ終わられる量、客席でも食べやすい大きさ  
How(Promotion) ..... ・ロコミ、広告

かつて仙台に存在した松島座の名称を由来として「松」をモチーフにし、3種類の文様を用いて宮城・仙台の多様さや豊富さを表現した。さらに「松」と「待つ」の2語をかけ、仙台に住む人はもちろん、各地の観光客に対して「仙台歌舞伎座で待つ」=「来てくれてありがとう」の思いを伝えている。



## 歌うたいのための椅子

相原 英未利 Aihara Emiri

趣味である、ギターの弾き語りをする際に使用するための椅子を制作した。使用ソフトはRhincerosとGrasshopperで、パラメーターを変更することで椅子や座面を調整することができる、パラメトリックデザインを実践した。この椅子は、自分が座った時に、一番背筋が伸び、脚が長く見えるような高さに設定した。足をかけるところや、ギターを立てかけるための溝、ピックを指しておくためのスリットなどの細工を施した。



## Adjustable Chair

張 林菁 Cho Rinsei

固定具、ジョイントなどを使用せず、与えられた限られた素材(3.6cm厚50cm角杉材、1.8cm厚90cm角ホワイトバーチ材)のみで高さを調整できる椅子を作った。Rhinceros・Grasshopperで高さを調整する機構をシミュレートし、3Dモデルと加工データを作った。板材を木工CNCでカットし、サンドペーパーでカットした部品を処理してから木工ボンドで接着した。仕上げに座面に漆、その他の部分に亜麻仁油を使用した。



## HOZUKI LIGHT

引地 遼 Hikichi Haruka

「1日の終わりにほんのりと添えてくれるような照明」が、この作品のコンセプトである。製作を始める前に、どんな文様や形がリラックス効果を与えるのかをまず考えた。幾何学模様と円形がリラックス効果に繋がることがわかったが、レーザーカッターで円形の形状にすることや、細かい幾何学模様を実現することが難しかった。しかし失敗を繰り返して実現した円形や細かい幾何学模様によって、コンセプトであるほんのりと添えてくれるような照明を実現することができた。



## tsumibi

相原 英未利 Aihara Emiri

積む木の個数によって、視覚的な調光が可能な照明を制作した。木同士の設置面にはマグネットと電極を仕込んでおり、カチッと積むことができる。木片の内部には電池が内蔵されており、その蓋の部分で3Dプリンターで、tsumibi最上部の灯の格子部分をレーザーカッターで出力した。遊び心を感じながら、シーンによって明るさを三段階で変えることができ、どこにでも持ち運べる、インテリアとしても使うことができる照明になったと思う。





## 「まもる」家

大家 有莉加

Daiké Yurika

個人空間を守りつつ、家族の関係も守る。そして、時を経てもずっと使い続けてもらい、家自体も守る。そんな住宅にするために、広いリビングダイニング空間を中心に、どこにいても家族の気配を感じられる設計にし、時とともに使い方を変えることができる広い土間を設けた。



## 光を感じる家

三塚 亜弥

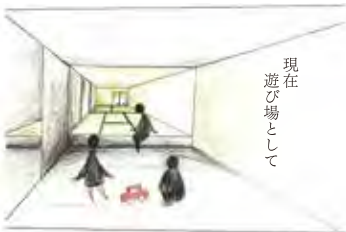
Mitsuzuka Aya

タイトルの通り太陽光をうまく活用できる家を設計したいと思った。特に家族が長い時間を過ごすと思われるリビング。例えば朝日の入る東側は天井に沿うように設置するなど方角による光の特性を考えて窓の大きさや高さを変え、ルーバーなども活用しながら光で時間の移ろいを感じられるようにした。



パブリック空間×プライベート空間

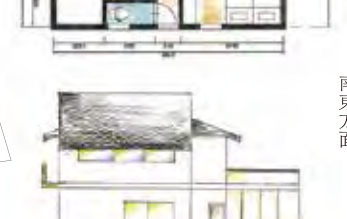
家族の気配を感じれる個人の場所

現在  
遊び場として

▼2階平面図



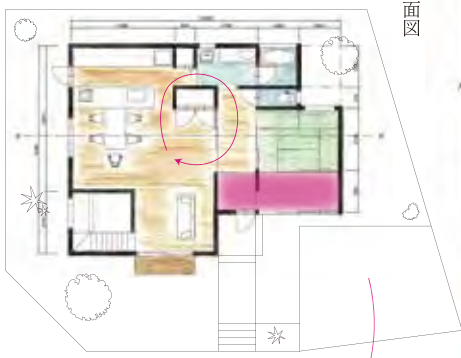
▼立面図



南東方面

20年後  
たまり場として

▼1階平面図



時とともに変化する土間

40年後  
アトリエとして

幼少期

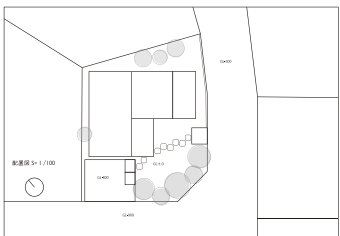


個室化

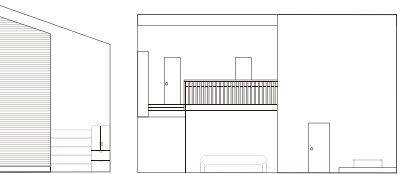


透かし階段と棚

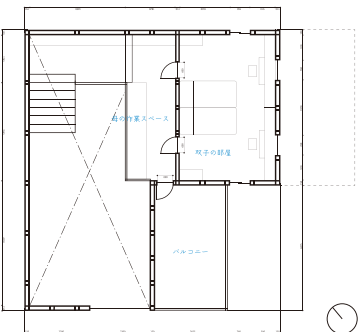
▼配置図



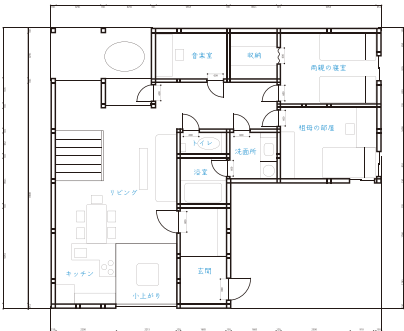
▼立面図

右リビング  
南東方向  
左リビング  
南西方向

▼2階平面図



▼1階平面図





## ジャングルの屋下がり

村上 瑛菜

Murakami Ena

私が娘と同じ歳の頃、秘密基地に過ごしていた。毎日どこにどんな空間をつくるのかワクワクしながら冒険した。そんなワクワクを娘にも抱いてほしい。また、私自身いくつになってもそのワクワクを忘れずにいたい。育児や仕事で忙しいジャングルの日々の中で、この思いを取り戻せる場所として設計した。登り降りすることで目線が変わるジャングルの構造に学び、親子ともに柔軟な発想を手にし、体現する場となる。



## A Tree

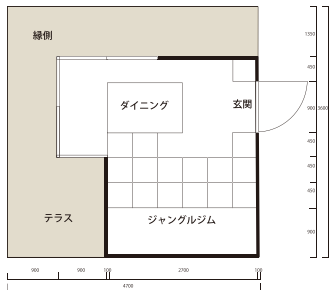
千葉 海勇音

Chiba Myuto

季節に伴って表情を変える一本の「木」とそこで暮らす生き物たちの様子を垣間見ることができるアート作品。この作品は見るだけでなく、自由に発想して生き物を描くことができ、その生き物は作品中で暮らし始める。生き物たちを通じて、作品を観た人同士が交流し楽しむことができる。

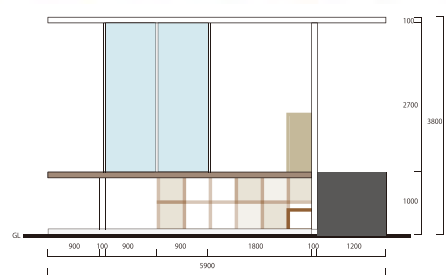


## ▼平面図



official Floor

## ▼断面図



## ▼配置図

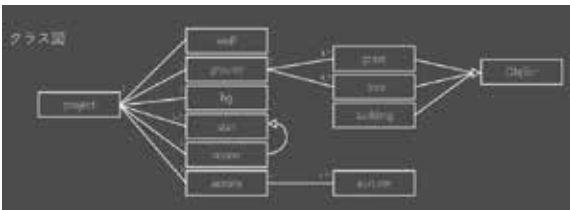


## EXPLORE THE FOREST

瀬川 りさ

Segawa Risa

パージンノイズを用いた自然の動きを表現した作品。狼を操作することによって景色のインタラクティブな鑑賞を試みている。進みたい方向をクリックすることで狼を操作する。オブジェクト指向プログラミングと、Treeクラスに再帰処理を用いたことによって効率性を高めた。



secret Floor



出展・掲載一覧

|                        |        |
|------------------------|--------|
| 第41回学生優秀作品展 レモン展       | 小林 勇斗  |
| 日本インテリア学会 第25回卒業作品展    | 綿貫 琴子  |
| 日本建築学会「全国大学・高専卒業設計展示会」 | 清水 悠汰  |
| ICAA東北学生卒業設計コンクール2019  | 浅倉 雪乃  |
| 近代建築「卒業制作」2019         | 宮崎 千遥  |
| 平成30年度奨励賞              |        |
| 堀川 琳花                  | 岩網 知弘  |
| 梅田 優弥                  | 播磨 勤   |
| 板垣 直生                  |        |
| 高橋 梨花                  | 小島 天祐  |
| 谷藤 薫                   | 中山 莉花  |
| 太田 悠介                  |        |
| 高橋 丈                   | 横山 夏子  |
| 鈴木 友渚                  | 多田 七海  |
| 熱海 雄太郎                 |        |
| 坂井 由佳                  | 柴田 紗季  |
| 横濱 美波                  | 佐藤 亜香里 |
| 芦立 一博                  |        |

編集後記

このDECADE+13は、宮城大学の学生にフォーカスを当て、宮城大学の学生の活動を少しでも多くの人に知っていただきたいという編集チームの想いが込められた一冊です。

これまで宮城大学が培ってきた伝統の面と、学類制に変化したことで新しく芽生え始める面の二つの面を特集しています。今年のテーマである「いとをかし」には、「趣がある・面白い」という意味があります。

学生の趣ある作品を掲載したこの冊子を手にとった全ての人が面白いと感じてほしいという想いが込められています。

この冊子を読むことで、デザインをすでに学んでいる方・デザインの仕事に携わっている方は、新たなアイデアの創作のきっかけに、新しく宮城大学で学生生活をスタートする方たちには、デザインに興味を持つきっかけとなればいいと思います。

最後に、これからもこのDECADEという冊子が、宮城大学が発信する一つの文化として続いていくことを願っています。

DECADE+13 編集長 佐々木 良太

デザイン情報学科 / 価値創造デザイン学類 教員一覧

|                                      |                                     |                                          |
|--------------------------------------|-------------------------------------|------------------------------------------|
| 秋月 治<br>教授<br>情報ネットワーク               | 土岐 謙次<br>教授<br>漆造形、デジタルクラフトデザイン     | 石内 鉄平<br>准教授<br>都市・地域計画、景観、観光、空間情報工学     |
| 井上 誠<br>教授<br>建築計画、建築企画              | 中田 千彦<br>教授<br>建築設計、メディアデザイン        | 伊藤 真市<br>准教授<br>文化環境デザイン、色彩論             |
| 鹿野 護<br>教授<br>ユーザーインターフェイス、メディアアート   | 日原 広一<br>教授<br>商品デザイン               | 小地沢 将之<br>准教授<br>都市・地域・社会デザイン、都市計画、まちづくり |
| 茅原 拓朗<br>教授<br>知覚・認知心理学、インタラクションデザイン | 平岡 善浩<br>教授<br>建築設計、建築計画、コミュニティデザイン | 鈴木 優<br>准教授<br>ヒューマンコンピュータインタラクション       |
| 須栗 裕樹<br>教授<br>情報システム設計              | 舟引 敏明<br>教授<br>都市・地域行政、都市計画         | 友淵 貴之<br>助教<br>まちづくり、地域計画、復興計画、建築設計      |
| 富樫 敦<br>教授<br>情報工学、ICT応用             | 蒔苗 耕司<br>教授<br>空間情報システム、土木情報学       | 橋本 陽介<br>助教<br>福祉デザイン、障害福祉、特別支援教育        |

宮城大学  
事業構想学部 デザイン情報学科  
(空間デザインコース / メディアデザインコース)  
事業構想学群 価値創造デザイン学類  
(生活環境デザインコース / 感性情報デザインコース)  
機関誌 DECADE+13  
2020年3月31日発行 非売品

監修：  
中田 千彦、友淵 貴之  
  
企画・取材・編集：  
4年/熊谷 太順  
3年/泉山 大亮、亀本 光生、佐々木 良太、廣瀬 拓也  
2年/久米田 優紀菜、相樂 菜摘、大家 有莉加、月舘 栞、渡辺 岳

発行：  
宮城大学  
事業構想学部 デザイン情報学科  
事業構想学群 価値創造デザイン学類

コラム執筆者：  
亀本 光生、佐々木 良太、廣瀬 拓也、久米田 優紀菜、大家 有莉加、月舘 栞

デザイン：  
佐々木 享(株式会社comme-nt)

〒981-3298 宮城県黒川郡大和町学苑1-1  
Tel:022-377-8367 Fax:022-377-8390  
URL:www.myu.ac.jp

印刷・製本：  
大場印刷株式会社





公立大学法人

宮城大学  
MIYAGI UNIVERSITY