MYU Design Project Review 2021

DECADE+15

DECADEとは

What is DECADE ?

一年に一度発刊される、価値創造デザイン学類の機関誌。

宮城大学創立10周年を機にDECADE±0から始まり、今年で16冊目となる。デザインを学ぶ学生が制作した優秀な作品や、外部から招いた著名な講師の方々による特別講義など、創造性豊かな内容がまとまっている。価値創造デザイン学類のデザインに対する姿勢をより広く知ってもらうとともに、デザインを学ぶ学生の意欲向上を目指し、有志の学生で編集している。

目眩く

DECADE+15 Thema Reason ?

これ、なんて読むの？

難読語を前にし、つい読み方を調べたり意味を考えたりしてしまう。その様相に、「知りたい」「解き明かしたい」と自ら探求する宮城大学の学生たちの姿を重ねた。ページをめくればきっと驚く、目が眩むほど美しい価値創造の世界。

Ready ?

目次

04 特別講義 / 田山 貴紘氏
世界で戦う 地域のプロダクト「kanakeno」

06 講師インタビュー / 貝沼 泉実氏
ルイ・ヴィトン メゾン 大阪 御堂筋

07 **卒業制作 / 作品特集**
08 谷藤 薫
10 大家 有梨加
12 山本 かれん
14 小関 克也
16 相樂 菜摘

18 **卒業制作自主レビュー**

20 特別講義 / 小野 直紀氏
グッドデザインレクチャー

22 講師インタビュー / 野老 朝雄氏
「個と群と律」によってできるデザイン

23 **課題制作 / 作品特集**
24 3.6×3.6×3.6
25 3世帯住宅
26 学生寮
28 シビックデザインセンター
30 商店街に建つ図書館
32 歴史的構造を持つ市街地の暮らしと生業の再構築
34 椅子の制作
35 ランプシェードの制作
36 グラフィックデザイン
37 価値創造デザイン演習
38 インフォグラフィックス
39 Webデザイン
40 グラフィック作品
42 電子楽器
43 3DCG制作
44 防火防災のプロモーションデザイン

46 特別講義 / 本江 正茂氏
MYU Double Diamond Workshop 2021

48 **編集後記**

特別講義

世界で戦う 地域のプロダクト「kanakeno」

▲HMD を操作し南部鉄器工房内の様子を体験

HMD を用いて南部鉄器をより身近なものに

南部鉄器の伝統を継承する目的のもと、宮城大学では実験的に HMD（ヘッドマウントディスプレイ）を用いた講義を行った。HMD を用いた理由として、本講義を担当した宮城大学助教薄井洋子氏は「今回使用したような遮蔽型（周りを見えなくする）HMD を利用することで、その作業場にいるような圧倒的な臨場感のある映像体験が可能になります。また、自分の見たい角度から視聴できるといった、実際に観察するのと近い学習効果も期待できます。その為、HMD を使用しました。」と話している。

実際に体験した学生にも話を聞いたところ、「通常の講義で先生の話を聞く、動画を視聴する学習活動よりも、HMD を用いて南部鉄器の世界をみることで、より南部鉄器の世界にのめり込むことができ、記憶に残る学習体験として講義を楽しむことができた。」 と話している。今回の講義は HMD を使用した講義と合わせて南部鉄器職人で経営者でもある田山貴紘氏からも直接講義を受けたことから、より刺激を受け、プロダクトへの理解度・興味関心を促す講義となったといえる。

▲▼ HMD で南部鉄器の製作現場を見ている様子。

HMD ▼

ヘッドマウントディスプレイの略で、左右の目の視差を用いた立体映像による VR（仮想現実）の表示装置の総称。
ゴーグルのような形状のディスプレイを両眼に覆いかぶせるよう頭部に装着する。

▲実際に南部鉄器に触れて話を聴く様子

苦労をしても、人生をかけ、嫌がらずにできることを

ブランドを立ち上げるまで

南部鉄器職人として、また経営者として南部鉄器の製造・販売も行う田山貴紘氏の特別講義が行われた。
田山氏の南部鉄器との出会いは、父が南部鉄器職人であることから始まる。田山氏は営業を務めていたこともあったが、20 代後半で「苦労をしても、人生をかけて、嫌がらずにできること」について考えるようになったそうだ。そこで自分にしか出来ないことを考えた時、昔からなじみ深い「南部鉄器」が浮かんだという。

田山氏と南部鉄器の出会い

当時南部鉄器は生産額・従業者ともに右肩下がりの状態であったが、輸出事業自体は増加傾向にあることや、日本文化の希少性から、小さな規模でも世界と戦える余地があると考え「kanakeno」というブランドを立ち上げた。「kanakeno」では効率以外の良さを提供することが大切にされている。南部鉄瓶は重みがあり、「便利な道具」と言い難い所もあるが、南部鉄器独特の手触りは、日常では感じられない特別な喜びを得ることができる大きな魅力を持っている。田山氏は効率を度外視した南部鉄器ならではの「特別感」を人々に提供することを目標として、現在も活動を続けている。

南部鉄器を伝えるために

南部鉄器の良さを伝えるために、「良いモノを作って売る」従来のアプローチとは異なった、「コト・体験を売る」というビジネスモデルを展開している。具体的に今回の特別講義のような、南部鉄器について考えるワークショップ開催し、理解を深めるきっかけを与えている。また、南部鉄器にまつわる知識をわかりやすく伝えるために、製作の工程を HMD 上に映し、実際に見てもらうという新たな取り組みも始めている。

田山 貴紘
Tayama Takahiro

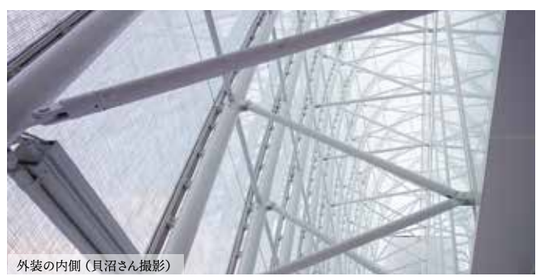
1983 年生まれ。岩手県滝沢市出身。埼玉大学大学院修了後、食品メーカーの営業職へ。2011 年に発生した東日本大震災でのボランティア活動を契機に、地域への貢献を考えるようになり、2012 年に帰郷。南部鉄器職人である父・田山和康氏のもとで修業を重ね、2013 年にタヤマスタジオ（株）を設立。

講師インタビュー

ルイ・ヴィトン　メゾン　大阪　御堂筋

夜景(貝沼さんの御友人撮影)

コンセプト画像（天明5年(1785)の絵馬 岩宮八幡宮蔵）



外装の内側（貝沼さん撮影）

プロジェクトが完成するまで

KAI ARCHITECTS 代表の貝沼泉実氏は宮城大学デザイン情報学科の卒業生で、現在、宮城大学の特任助教を務めている。貝沼氏はこれまで様々なプロジェクトに携わってきたが、青木淳建築計画事務所に勤めていた際の「ルイ・ヴィトン メゾン 大阪御堂筋」の設計が特に印象的だったと言う。このプロジェクトは 2020 年の施工までに 5 年の月日を要し、様々な困難を乗り越えてきた。講義では、貝沼氏と、代表であった青木淳氏の掛け合いで、アイデア出しから完成までの様々なエピソードについてお話を頂いた。敷地は大阪市御堂筋に面した場所である。スタディでは、実際の敷地写真に CG で作成したイメージを何度も重ね合わせてデザインが考案された。写真に当てはめることで建築にとって大切な周りとの関係を考える事が容易になるそうだ。手間と時間をかけてアイデアが作られ大体の外装が決定していたが、相手方の意見によって、数年かけて進めていた当初のデザインが、大きく変更してしまったこともあった。しかし「アイデアを実現したい気持ち」でそれまで検討した構造を生かしつつ、新しい案を練り直した。

そうして生まれたのが現在のデザインである。かつての大阪は町の中に運河と川が縦横無尽に存在しており、「水の都」と呼ばれていた。このことから水をテーマにしたいという考えが生まれ、最終的には、大阪湾に浮かぶ菱垣廻船の帆をモチーフとした特徴的なファサードが考え出された。見た目が決まってからも終わりではない。外装には高透過ガラスが用いられているが、ガラス特有の緑色が気になってしまうという問題が生じた。これを解決するためガラスに白いパターンを入れることによって克服することを考案し、世界中から硝子のサンプルを集めたり、硝子を加工する技術の確認のため、海外に出向いたりした。

困難に直面することも多くあったが実現した姿を想像し、その作業自体を楽しいと感じてモチベーションを維持出来たとも語っていた。今回の貝沼氏の講義で、どんなに難しい課題があっても、熱意を持って根気強く取り組むことの大切さに改めて気づくことが出来た。

貝沼 泉実
Kainuma Izumi

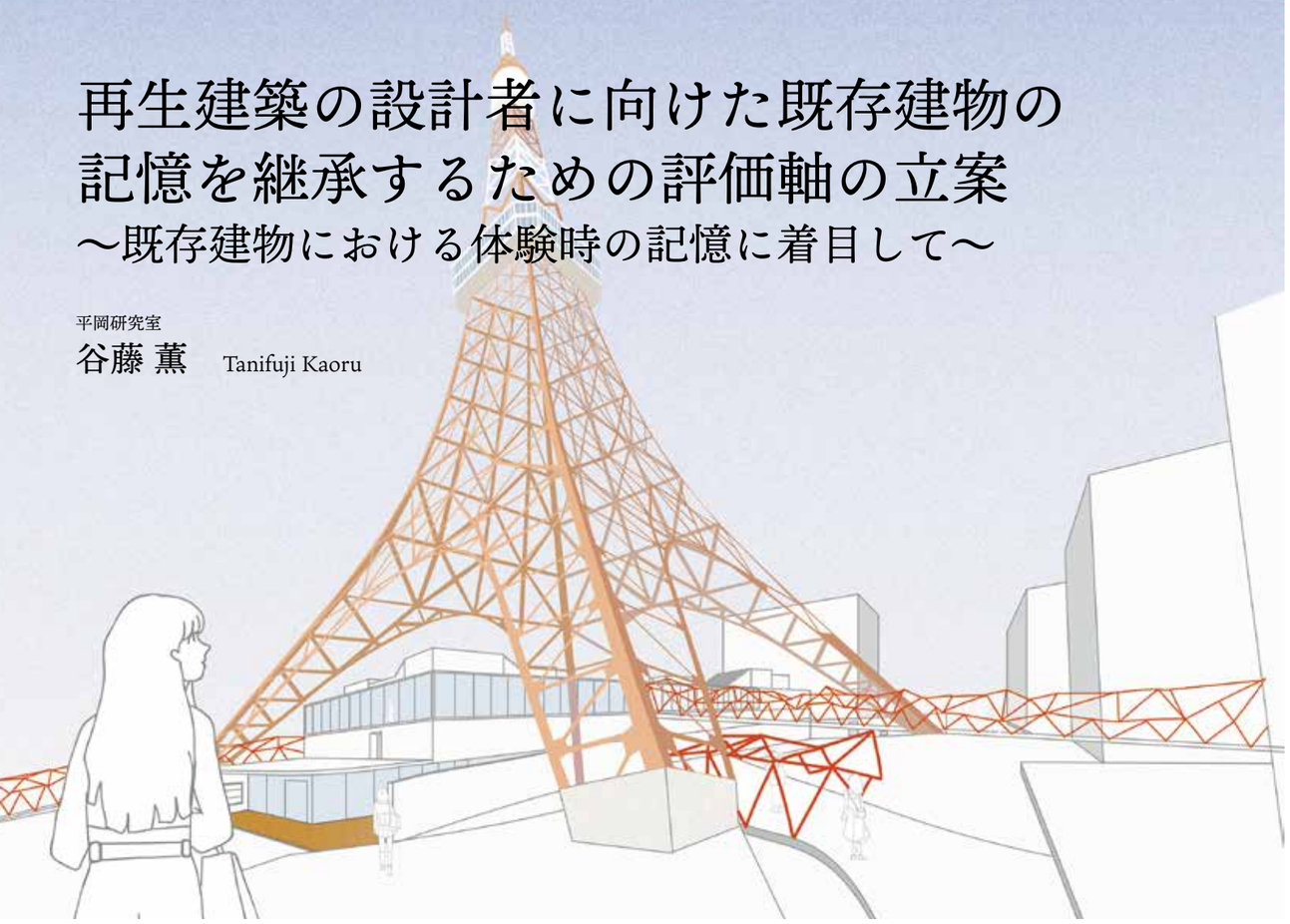
宮城大学事業構想学群
特任助教。
青木淳建築計画事務所で LOUIS VUITTON メゾン大阪御堂筋等担当の後、貝沼泉実事務所設立。

2021 Miyagi University Graduation Work

再生建築の設計者に向けた既存建物の記憶を継承するための評価軸の立案

～既存建物における体験時の記憶に着目して～

平岡研究室
谷藤 薫　Tanifuji Kaoru



研究背景

リノベーションなどの再生建築活動が一般的にも定着する中、2020 年にカーボンニュートラル宣言が出され、再び建物再編の重要性が高まっている。
そのような状況下で、建物が蓄積してきた魅力や記憶を活かすための手法は今一度見直されるべきであると考える。
本研究では、既存建物を「再生建築」として改修する際に、設計者が「記憶を残しやすい」／「記憶を残しにくい」建築操作の判別が可能になる評価軸を作成することを目指す。

制作趣旨

評価軸の有用性を検証するためのケーススタディとして、東京タワーの再生計画を考える。考案した評価軸及びチャート表に照らし合わせ、東京タワーの残すべき建築操作／残さなくても良い建築操作の整理をする。
その整理から、建物形状を決めていく骨格となる「継承エレメント」を作る。建物内を巡ることによって、点在する「継承エレメント」を連続的な空間時系列として体験することができるようになる。

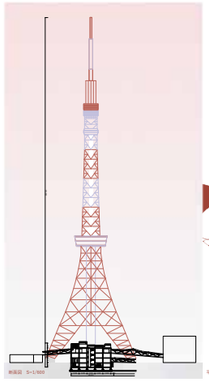
模型写真

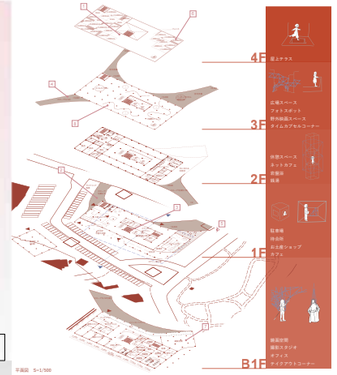
設計工程

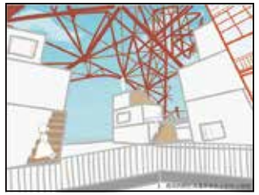
▼図面

評価軸の作成の基である再生建築 30 事例の分析の結果、記憶を残しやすい建築操作のヒエラルキーとして上位項目に位置する視線誘導等を特に重視して空間を構成している。

◀ 作品ページをご覧いただけます。





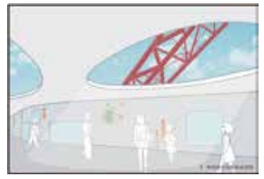


◀ 塔の内側に入るアクティビティ空間

塔の内側に入るアクティビティは、東京タワー特有の体験である。屋上部の凹凸デザインによって、テラス部からは周りの街並みを眺望できるほか、より近い距離で塔部分のトラスを味わうことができる。

▶ 枠の中から眺める空間

様々な大きさや形の窓枠の中から東京タワーを眺めることができる。東京タワーの鉄塔部分が無くなったとしても、その視線誘導によって、以前そこに鉄塔の存在があったことを思い出すことができる。



◀ トラスの空中歩廊空間

歩廊の床部分には所々ガラスやパンチングメタルといった下が透過して見える素材を用いる。それによって、東京タワーならではの浮遊する感覚を思い出すことができるスポットとなる。

▶ ガラスの床で浮遊感を味わう空間

床にガラスを取り入れた場所を差し込むことによって、下を見降ろす視線誘導を想起しやすい空間を生み出す。

▲ 上を見上げてしまう空間

天井部分を鏡面にし、光の反射空間とすることで、つい上を見上げてしまう東京タワー特有の視線誘導を継承する。

Comment

デザインで修士号、いわゆる「マスター」となることは、技能的にデザインができるだけでなく、メタフィジカルに自分なりの方法論を生み出すことができ、それを再生産できる能力が求められる。谷藤薫さんの修士制作は再生建築 30 事例を詳細に分析し、再生建築において利用者の記憶を受け継ぐ設計のための評価軸と、それを用いた設計方法の提案をしている。そのケーススタディとして東京タワーを題材にし、その設計方法の有用性を示そうとしている力量は、マスターに値するだろう。

私の花空間

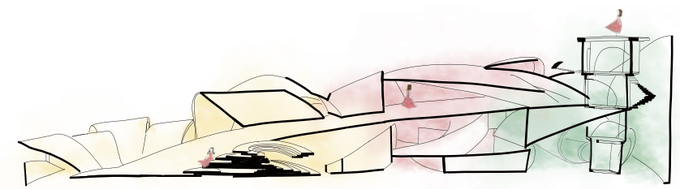
平岡研究室
大家 有梨加　Daike Yurika

研究背景

私は花が好きだ。昔から花を見ると無意識的に写真を撮ったり、誰かに贈ったり、部屋に飾ったりする習慣がある。では一体、私は花のどこに、なぜ、惹かれてしまうのだろうか。その魅力はどこにあるのか。それを言語化し、自分の中の花の美しさを形にしたいと思ったことが本研究のきっかけである。変わらず惹かれるものの良さを自己回帰的に分析したら、その考え方や出来上がったものを、なにか今後のデザインに活かせるのではないかと考えた。

制作趣旨

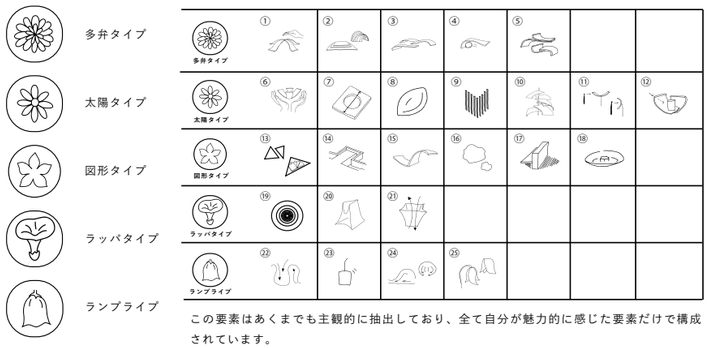
花の魅力の一つである「造形的魅力」について要素を分析していくことで、その惹かれる要因を明らかにし、花のもつ表情やリズムの中で、自分が花に対して視覚的に抱く魅力を体験していくことのできる空間の設計を行う。花の魅力要素を言語化・分析した結果を基に、その魅力を空間デザインとして表現することを目的とし、花がもつ形態のバランスや柔らかさを取りいれた「私の花空間」が完成する。



断面図

模型写真

25 個の魅力要素抽出表



この要素はあくまでも主観的に抽出しており、全て自分が魅力的に感じた要素だけで構成されています。

1．手のひらをかぶせたような形

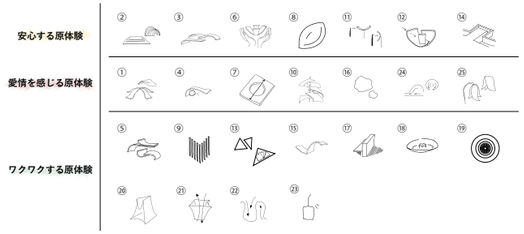
頭を撫でられる、もしくは撫でるときの形。子供の頃を思い出す。あたたかい気持ちになる。

19．中心に行くにつれて密度が濃くなる

中心に吸い込まれる感じがワープするみたいで好き。

花弁の付き方で花の魅力が変化することが分かった。そこで花弁の付き方で花を分類し、5つのタイプに分け魅力要素の抽出を行った。抽出した 25 個の要素について、なぜ直感的に良いと思ったのか言語化した。

この作業によって自分自身が花に対して抱く造形的魅力の特徴・属性をつかむ。その結果、自分のこれまでの原体験に花の造形を重ねており、直感的に惹かれていることが分かった。



花のもつ表情やリズムの中で、原体験を再現できる空間を作ることを目標とし、視覚で捉えていた 25 個の花の魅力を体験していくことのできる空間を考える。これまでの原体験を 3 つのグループに分類。設計する際、安心する原体験→愛情を感じる原体験→ワクワクする原体験の順に動線を組んだ空間配置にした。

連続性をもたせながら空間をつなげることで、潜在的な感情や体験に向かいながら「私の花空間」をめぐることができる。

Comment

卒業制作は様々な人から様々な評価を得るが、それらは卒業制作の価値を決定するものではなく、制作した本人の「人生」にどのように位置づけられるか、という点に本当の価値がある（大げさに言うと）。大家有莉加さんの卒業制作は、徹底的に「花」に向き合い空間化するプロセスの中で、結果的に「私」と向き合い「私」のなかにある「花空間」を顕現させている。カントの美的判断に通じる思考過程を、人生のこの時期に素直に力強くやり切ったことを祝福したい。

柔軟性のある乾漆素材の研究

土岐研究室
山本 かれん　Yamamoto Karen

研究背景

もし柔軟な乾漆の素材を作ることが出来たら、カバンや靴、財布などを作ることが出来るようになり、漆のモノづくりの可能性が広まるのではないか？というアプローチで研究を行った。本素材は革製品と同等な使われ方をすることを目指した。植物由来の物だけで作る合成皮革をヴィーガンレザーといい、大手ファッションブランド（エルメス）がキノコの繊維から革を作るなどの取り組みが行われている。

制作趣旨

本来は固いことを特徴とする漆を柔らかくするというテーマは当初無謀と思われた。乾漆は伝統的には目の粗い麻布を使うが、代わりに繊維の密度の高い現代的な布を使い、漆に同じ天然の樹脂である天然ゴムを配合することで柔軟にすることが出来た。本素材は乾漆でありながら紙のような柔軟性があり、曲げても塗膜が割れないのが最大の特徴であり、レーザーカッターで彫刻することで自由に模様をつけることもできる。

左：天然ゴムの配合量と生地のスタディ
右：麻布と美濃和紙にゴム漆を塗る実験計画

靴の制作にも挑戦。形にしたものの塗膜がはがれ失敗。

レーザーカッターで彫刻して模様をつけた素材

Comment

乾漆とは麻布などの植物繊維を漆で固めて造形を行う伝統的な工芸技法である。古くは奈良時代に造られた興福寺阿修羅像などが乾漆造であることが知られている。本研究は、本来堅牢を特徴とする乾漆の物性に対し、柔軟性を与えるという大胆な発想のものである。独創的な試行錯誤と数々の実験を重ね所与の目的を達成し、現代における乾漆の用途開発の可能性を大きく啓く顕著な成果を得た点において高く評価できる。

ユーザーに合わせて変化する名言集

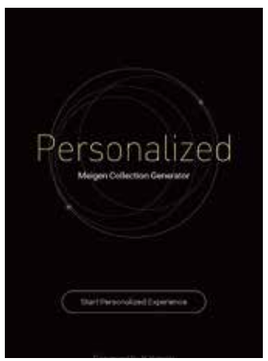
鹿野研究室
小関 克也　Koseki Katsuya

研究背景

パーソナライゼーションとは、サービスの受け手全員に同一のコンテンツを提供するのではなく、一人ひとりに合わせて異なるコンテンツを提供する手法である。この手法はデジタルなサービス分野のマーケティング手法の一つとして一般的である。一方で、名言集の分野においては、この手法の導入はまだ一般的ではない。本研究は、名言集にパーソナライゼーションを導入することで、従来の名言集には無い優位性が得られるのではないかと考えた。

制作趣旨

本研究では、表示される名言の内容や選出傾向がユーザーに合わせて流動的に変化する名言集モバイルアプリケーションを開発した。名言集にパーソナライゼーションを導入することで、ユーザーの好みに合うような名言を探し出すためのマッチングを効率化した。従来のパーソナライズされない名言集に比べて、より短時間で、より多くの、ユーザーが潜在的に求めている名言との出会いを支援できる。



名言と呼ばれる言葉の中には、紀元前に生まれたものもある。言葉は記憶しようとしなければ、時間の経過と共に、いとも簡単に消え去ってしまうものである。二千年以上もの間、人々の間で継承されてきた言葉というものの背後には、数え切れないほどの共感と、「これは後世に伝えなければならない」という先人たちの強い意思が存在している。ゆえに、名言には、決してなおざりにしてはならない「言葉の重み」があるのだ。

名言は人類みながアクセスできる共有財産だが、同時に、その解釈や使い道、その名言をどう捉えるか、何を受け取るかは個人に委ねられていると考える。ある人にとっては心に響く言葉でも、またある人にとっては何も感じなかったり、あるいは嫌悪すら感じたりすることもある。つまり、名言とは人類の共有財産でありながら、同時に極めてパーソナルな、個人的なものだと考えることができる。

私は、名言集にパーソナライゼーションを導入することで、名言とユーザーとのマッチングを効率化し、良い言葉との出会いの回数を増やすことを目指した。より短時間で、より多くのお気に入り登録したくなるような名言と出会えるアプリケーションを作ることで、人々が名言と共に豊かな人生を送ることに貢献したいと考えている。

Comment

良き言葉との出会いは、時に人生を変えてしまうこともある。しかしその機会は多くない。この研究では、ユーザーの嗜好を分析し、名言との適切な出会いを作り出すことに成功している。綿密なリサーチと、Unity による高度な開発。特にアプリケーションは UI デザインも秀逸で、機能的な品質も高く、実際にリリースされても問題ないほどである。

流域の概念を学ぶことができるタブレット教材の開発

鈴木研究室
相樂 菜摘　Sagara Natsumi

研究背景

日本は、地形的・気象的特徴から洪水や土砂災害が発生しやすく、防災教育が必須である。これらの水害等の自然災害を考える上では流域の概念を学ぶことが重要であると指摘されている。現行の学習指導要領への改訂では、流水の作用に関する学習機会が増加したが、流域の概念について深く学ぶ内容は明記されていない。そこで本研究では、小学校での流水の作用に関する学習から発展させ、流域の概念を学習できるタブレット教材の開発を行った。

制作趣旨

タブレットの画面には立体地形図が表示されており、児童が画面に触れると、接触した地点に雨水に見立てた球が落下する。球は落下した後、軌跡を描きながら地形図上を転がっていく。教材には２つの学習モードがある。基礎学習モードでは、視点の操作やヒントの表示をしながら基礎的な流水の性質について学ぶ。発展学習モードでは、流域画像やハザードマップの表示機能、コメント機能、ペンツール機能を使用しながら流域の概念や地域の防災について学ぶ。

教材のデザイン

教材の形態

タブレット教材	タブレット端末は小学生の標準的な学習用具である。 一人一台端末環境では、学習状況に応じた個別学習が可能である。

参考教材

立体地形図模型と ビー玉を用いた教材	実現象に近く簡潔な表現である。 実際の実験用教材を参考にすることで、タブレット上で 疑似的に実験を行える。

開発した教材

教材の概要

２つの学習モードを使って雨水に見立てた球の行方を観察することを繰り返すことで、児童は流水の性質や流域の概念を学ぶ。

基礎学習モード

視点の操作やヒントの表示をしながら、基礎的な流水の性質について学ぶ。

発展学習モード

以下の機能を使用しながら流域の概念や地域の防災について学ぶ。

学習の流れ

タブレットの画面に立体地形図が表示される。 → 児童が画面に触れると、接触した地点に球が落下。 → 球は、軌跡を描きながら地形図上を転がる。

発展学習モードの使い方

基礎学習モードで習得する流水の３つの知識を活用して、流域の概念や防災について学ぶための学習モードである。流域地図の表示、防災マップの表示、ペンツール、コメント機能、マルチタッチによる視点操作の５つ機能を使用しながら、雨水に見立てた球の行方を観察することで、学習を行うことができる。

機能の一部紹介

流域地図の表示

ボタンにタッチすることで流域の表示と非表示を切り替えることができる。
流域ごとに異なる色が表示される。
流域：降水が集まる大地の範囲水害は流域単位で発生する。

防災マップの表示

ボタンにタッチすることで防災マップの表示と非表示を切り替えることができる。黄色に着色された場所は、過去に水害等が発生した地点を表している。

学習の流れ

1. 画面に触れると接触した地点に雨水に見立てた球が落下する。
2. 球は落下した後、軌跡を描きながら地形図上を転がる。
（軌跡は雨水の通り道を表す）
3. 各機能を使いながら、球の行方を観察することを繰り返し流域の概念を学ぶ。

Comment

流域という概念に着目している点が素晴らしい。これを起点に、自然災害や防災、さらには小学校の教材まで、汎用的で広範囲な領域に展開しうる研究といえる。アプリも工夫が重ねられており、立体的な地図データ上にインタラクティブな水の流れを再現できるなど、実際の教材として使用できるレベルに到達している。

卒業制作自主レビュー

2022.2.19 in MYU

GUEST CRITICS

榊原 進
Sakakibara Susumu

1993 年東北大学入学、都市景観や中心市街地活性化をテーマに研究。2002 年特定非営利活動法人都市デザインワークス設立、代表理事就任。仙台都心を流れる広瀬川一帯の魅力を高める「せんだいセントラルパーク」の提案と実践、仙台海手めぐりキャンペーンのコーディネートなどにも取り組んでいる。仙台市総合計画審議会委員。

佐藤 宏樹
Sato Hiroki

早稲田大学理工学部建築学科卒業、東京大学大学院学際情報学府修士課程修了。WOW inc.、株式会社 ZOZO NEXT を経て 2022 年より宮城大学准教授。情報技術を土台とした伝統文化や生活文化のアップデートを目指すプロジェクトを数多く手掛ける。代表作に Papilion(Ars Electronica, 2017)、BAKERU(JAPAN HOUSE Los Angels, 2019)、Poimo(DCEXPO, 2021)など。

酒井 聡
Sakai So

東北芸術工科大学大学院博士課程にて、「音、振動、光の共調による感性表芸の研究」を研究テーマに創作研究活動を行った。その知見から、現在では新しいデジタルサイネージシステムの研究開発や自動車内装部品のインタフェース研究などを手掛けている。代表作として、Addressable Screen project “Magical Card”(大阪科学技術館 / スリーエム仙台市科学博物館)など。

小松 大知
Komatsu Daichi

東北芸術工科大学プロダクトデザイン学科を卒業。古材ベンチャー企業にてオーダー家具や什物のデザイン・制作に携わり、2021 年に「TORCH」として、仙台市にて独立。民藝や工芸、骨董など古い時代の手業たちから学び、世代を超えて愛されるものづくりを目指している。

本江 正茂
Motoe Masashige

東北大学准教授、宮城大学教授。都市や建築の設計方法論をベースに、様々なジャンルの人たちがともに力を発揮しあえるデザインの進め方を研究・教育するデザインスタジオプログラムを運営。東日本大震災からの復興にむけた「仙台 3.11 メモリアル交流館」(2016)や「山元町震災遺構中浜小学校」(2020)などを手掛けた。

貝沼 泉実
Kainuma Izumi

宮城大学事業構想学部デザイン情報学科卒業、東北大学大学院工学研究科修了。青木淳建築計画事務所にて LOUIS VUITTON メイソン大阪御堂筋店や現代美術館 ShougoArts、札幌芸術祭 2014、コンペ・プロポーザル等担当の後、貝沼泉実事務所を設立。

Work Memorial

総評では、宮城大学の特徴について「学びや作品にバリエーションがある」「広い領域の中で学べる良さがある」といった感想が挙げられた。

今回クリティックに取り上げられた作品は、今後発展していく可能性が高いもの、周囲の環境に応答ができていたものが多かった。周りにあるものに焦点を置き、発想を変えてかたちにすることで面白い作品が生まれることもある。少し考え方を変えてみるだけで何か新しいかたちが見えてくる可能性が広がるだろう。

さらに「レビュー後に今回の内容をまとめ直して内容を整理する」「明確な問題意識を持って取り組む」「内側だけにとどまらず他大学の作品も見た方がよい」というアドバイスをいただいた。

後半では「社会性」と「ロマン」をテーマにクリティックが議論を交わした。

(敬称略)

酒井：時代背景をきちんと設定することで道筋が見え、ロマンが出てくる。

榊原：様々な業界の人に対してどういう風に伝えればロマンが伝わるのかを考える。私たちはロマンやビジョンに気づいてもらうために社会性を持ちだすことを手法として取り入れているのではないか。

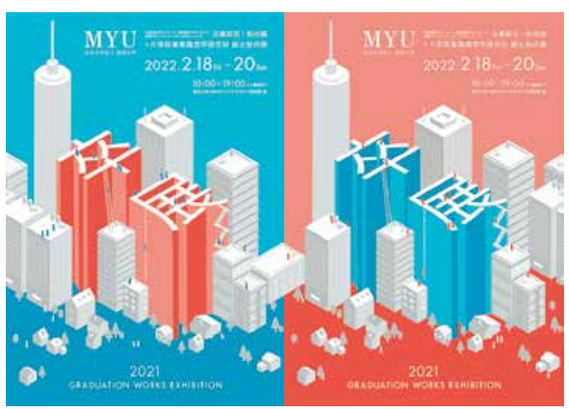
佐藤：ロマンというのは 1 個ビジョンを共有することで仲間ができるし、人とのつながりの広がりが出てくる。周りがどんなことをしているのか目を向けながら活動するとよいのではないか。

小松：ロマンを持つことは実は意外と難しいことなのではないかと思っている。自分は元々持っているものもあるとは思うが、真剣に取り組む中で情熱や楽しみ、将来性がでてくるのではないか。

貝沼：ロマンと社会性は切り離せないものではないか。デザインの価値や位置づけを考えること自体が社会性を持っていなければできないことではないだろうか。

本江：「社会性が大事」という言葉には罠があり、社会で良しとされているものが良いと判断してしまうのは良くない。そのため、既存の価値に対する価値批判を自ら行う姿勢も必要になるだろう。

卒業研究・制作展ポスター



鹿野研究室

鈴木 七奈
Suzuki Nana

本年のポスターコンセプトは「到達」です。

小さな人を卒展という文字に登らせ、文字の上に立たせることで、一つの区切りに到達した卒業生を表現しています。ポスターを色違いで二種類制作し、その二つを横に並べることで街が繋がるという構図になっています。これは、卒業生の人生の中での区切りと、今後の生活や展望を表しています。また、二種類の色は補色で目立つだけでなく、青空と夕暮れで時間の流れや積み重ねてきた日々という意味も込めました。

講師

小野 直紀氏

Ono Naoki

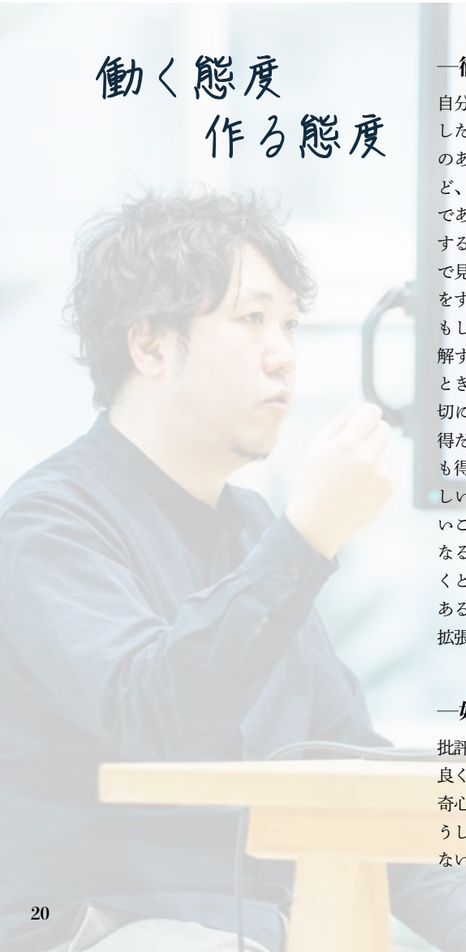
Profile

博報堂株式会社のクリエイティブディレクター。
2015年に博報堂社内でプロダクト・オペレーション・チーム「monom」を設立。プロダクトは5度、グッドデザイン・ベスト100を受賞。
社外で「YOY(ヨイ)」を主宰。
2019年に博報堂が発行する雑誌『広告』の編集長に就任。

グッドデザインレクチャー

16th.DEC.2021

働く態度 作る態度



—徹底的に利己—

自分を犠牲にしてまでも誰かのために何かをしたり、誰かを好きになったりする宮沢賢治のあり方や価値観に共感できなかった。けれど、ある時宮沢賢治が利他的ではなく利己的であることに気づいた。宮沢賢治の概念からすると、虫も自分も、宇宙というひとまとまりで見ると同じものであり、誰かのために何かをすることをメタ的と思っていなかったのかもしれない。そう思った瞬間に彼の考えを理解することができた。徹底的に利己を考えたときに、自分が信じられるものをどれだけ大切にできるかが大事だと思っている。自分の得だけを考えるのではなく、関係している人も得をしてほしい、意味のあるものにしてほしいと思う。そのことは自分にとっても嬉しいことだし、僕にとっても意味のあることになる。このような小さいつながりを考えていくと、社会とも関係を築ける。徹底的に利己であることは、会社や社会などを含んで自己を拡張することなのだと思う。

—好奇心と批評性—

批評性とは、なぜそれが悪いのか、どうすれば良くなるのかまで掘り下げること。そして、好奇心と批評性の両方の視点を持つことで、どうしてそこに物が存在していいのか、存在しない方がいいのか考えられるようになる。

—前向きな妥協—

妥協する以外、前に進む手立てはないというところまで行ったとき、それを「前向きな妥協」という。そこに至るまでは妥協せずに探索し続けることが重要。例えば、aをしたいときに、aかaじゃないかという選択肢で考えてしまうと、「aじゃない方を選ぶ」と妥協したことになる。しかし、aじゃない方に「新たな価値を見つける」ことで、前向きな妥協につながることもある。

—実験ではなく実践—

実験という気持ちで取り組むことは世の中に失礼だから、実践という気持ちで取り組むようにしている。

—効率的非効率—

全てがそうではないが、非効率に見えることをやることで、何かプラスされていったり、前に進むことにつながったりと結果効率的だったりすることがある。だから、「効率的にやるべきこと」と「面倒くさい」をどれだけ引き受けるかが大事だ。例えば、流通は買った翌日に商品が届いてとても楽だけれど、その裏で誰かが「面倒くさい」を引き受けている。だからそこにお金が発生して、ビジネスが生まれている。「面倒くさい」を引き受けることが、何かの価値を確立することにつながる。価値を発揮する側にとっては、非効率なことが大事なことのひとつだ。

YOY

YOY は小野氏とデザイナーの山本侑樹氏が設立したデザインスタジオで、主に家具・照明・インテリアのデザインを行っている。小野氏はデザイン・クリエイティブと課題解決が結びついていることに疑問を抱き、課題解決をしないものはデザインではないということに対するフラストレーションから、この活動を始めた。課題解決しないデザインを肯定しようという思いもあり、会社で課題解決のために仕事をするのならば、社外で課題解決をしないものを行うことにした。故に、YOY は完全な社外活動である。「無用の用」”一見無用に見えることでも必要性があることがある”という考えと、課題解決にある「有用の長物」”有用ではあるが必要性がない”という逆の考え方から何かを作れるのではないかと考えた。YOY では伝えたいことのフレームを見つけることや、2つのものの間でさらにその中に 1 つしかないアイデアを見つけることを大切にしている。さらに、作品として展示するのではなく商品として展示することで、より社会性を帯びたものとしての価値を見出すことができると小野氏は言う。

monom

博報堂の社内で立ち上げた、プロダクト開発に特化したクリエイティブチーム。物理的なモノを基点として自社事業と共同事業の開発、事業開発にまつわる企画・デザイン・コンサルティングなどを行う。「もっと社会とコミュニケーションをとりたい！」、そして世にまだない体験を作り、それを商品化できないかと考えて立ち上げた。Pechat というぬいぐるみにつけるスピーカーは、自分の持っているぬいぐるみと話す時間や体験が大事だという小野氏の考えから制作された。

雑誌『広告』

博報堂で発行されている 1948 年創刊の雑誌。元々は広報誌として始まり、広告業界の動向などを伝えるために制作された。途中から 2～3 年に 1 度編集長を変え、全体テーマや編集体制、装丁などを一新するという変わった雑誌づくりを行うようになった。小野氏は 2018 年に編集長に就任した。その時の全体テーマは「いいものを作るとは何か」。いいものを作りたいという気持ちは皆一貫して持っているが、「いいものを作る」ということを考えたことはない。それは、狭い価値観の中でいいものになっているのではないかという考えがあるからだ。この時の雑誌はこの問いを思索する「視点のカタログ」となっている。小野氏が編集長として携わった 1 号目では、価値について取り上げている。価値とは何かという視点を考えるテーマとして、「価値」というタイトルで手に取ってもらうことを考えた結果、価値を価格という切り口から考えて価格を 1 円にした。日本の最小通貨での販売をすることで、これの価値とは何なのかという問題意識に繋がり、また、1円のレシートの珍しさから話題化されるという点に注目して、1円という価格にした。

Q&A

Q.「いいものをつくる」の小野さんの中での一つの答えは何ですか？

A. 自分が熱量を持って作ったものを、同じ熱量で受け止めてもらうことがいいものであると考えます。

Q. 課題解決的デザインと無用目的デザインとでデザインを考えるプロセスやロジックに違いはありますか？

A. 解決するだけではなく、解決した上でさらに世の中にプラスになることまで考えることを意識しています。「無用の用」は、楽しいだけを考えています。だから、自分の興味を中心に考えたりします。例えば、YOY はディズニーランド的デザインを目指しています。ディズニーランドは 1 つ 1 つをとると役に立たないけど楽しい。楽しいってことは役に立っているのだけど、「楽しいっていうのは役に立つ」というプロダクトはあまりないと思います。これを実現することも YOY の一つの意図と考えています。

Q. 賞に対してこだわりはありますか？

A.YOY に関しては山本と私だけでやっているので賞にこだわりはないです。ですが、他のプロジェクトに関しては様々な人を巻き込んでいるため、チームのモチベーションにつながったり、それが自分自身の中でもうれしかったりします。

Q. 様々な団体に所属していますが、デザインをする際に自分の基盤となるものは、どの作品を手がける時も同じなのでしょうか。それとも、集団や作る作品のコンセプトに応じて大切にすることは違うのでしょうか。

A. 所属している団体によってデザインに対する考え方やスタンスは違います。変えることで、モノづくりに対するアプローチ方法が変わり、何か次の別の作り方や別の自分の態度が見つからないか探している過程です。

講師インタビュー

「個と群と律」によってできるデザイン

模様に込められた規則と意味

東京2020オリンピック・パラリンピックエンブレムは「組市松紋」という市松模様の正方形や長方形が交互に並んだ模様を用いられて作られたものである。野老朝雄氏は、幾何学的操作や原理に基づき形状をつなげていくことで多様な美術表現を生み出している。今回使われている長方形は内角が30°と150°、60°と120°、90°でできたひし形のそれぞれの辺の中点を結ぶことで得られる形である。これら三種類の長方形を計45個敷き詰めたものがエンブレムになっている。
それぞれ三つの長方形で、国や文化、思想の違いを表現している。エンブレムは並び替えが可能であり、オリンピックのものは53万9,968通り、パラリンピックのものは335万7,270通り敷き詰め方を変えることができる。このことは多様性と調和を示していて、オリンピック・パラリンピックが多様性を認め合い、つながる世界を目指す場所であるということを表した。

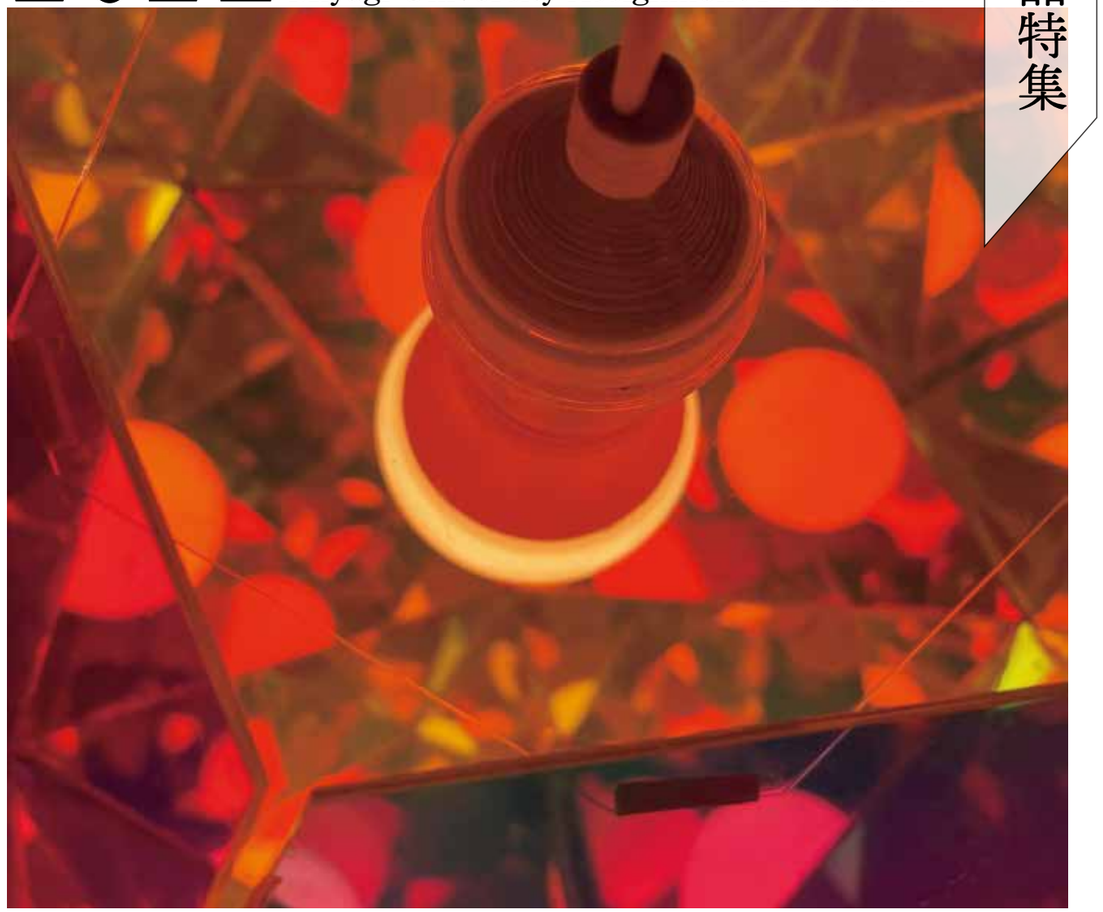
折鶴の形と並びから見えるデザイン

野老朝雄氏は、単純な形状である「個」が幾何学的接続のルールである「律」に従って組み合わさり「群」になるプロセスを「個と群と律」と表現している。私たちは、折り鶴を作る過程を通して「個と群と律」のプロセスを野老氏の解説の下で学んだ。講義内で私たちは伝統的な折り鶴ではなく野老朝雄氏の新しい折り鶴を作った。伝統的な折り方と異なり折り鶴の羽の部分が単純な見た目で形状が把握しやすい。講義を聞いた後に折ると、折跡など形のつながりを意識して折ることができる。完成形の折り鶴は自立する形になっている。「個」である折り鶴を「律」によって並べて「群」にすることで、折り鶴に新しい魅力を与えている。
野老朝雄氏の講義で、律というルールでデザインすることで見えてくる美しさに気づくことができる。

野老 朝雄
Tokoro Asao

1969年東京生まれ。幼少時より建築を学び、江頭慎に師事。2001年9月より「繋げる事」をテーマに紋様の制作を始め、様々な分野の境界を跨ぐ活動を続ける。

2021 Miyagi University Assignment Production



図面は、設計者から製作者への伝達手段であり、また設計者が思考を深めるための対話相手としても機能する。本演習では、伝達と思考の媒体としての図面を、構造物や装置の形状を三面図で表現する正投影法や、立体的に表現する投影法（アイソメなど）、パースの描き方などを実践を通して学び、実空間・実形状と二次元の図面を自由に往復する能力を習得する。

INSPIRATION BY NATURE

山田 梨央 Yamada Rio

作品について

「建築家の私とその娘」という設定で設計に取り組んだ。感性豊かな娘に育ってほしい。そんな思いから、絵を描いたり、本を読んだり、勉強したりする場所、『親子 2 人のアトリエ』をテーマとした。眺めの良い景色や森林、周りに建物がないという自然を享受しやすい環境から、3.6m ×3.6m ×3.6m という限られた空間の中で、如何に子供の想像力・表現力を豊かにできるかを意識して設計をした。

学生コメント

1 階から地下にかけてルーバーを設け、そこから落ちた影が季節や時間と共に変化する様子、更に階数の高低差により生まれる光の動きの違いからインスピレーションを受けることが出来るようにした。またコンクリート壁に、子供が描いた絵を飾ることで、「無機質な空間に自分で空間を彩っていく」感覚も体験できる。

教員コメント

小空間ながら環境への広がりを感じさせ、空間構成に優れた秀作が多かったなか、この作品はヴォリュームの一部を地下および外部化し、外部階段やサンクンガーデンなどを絡めながら、動きのある多様な佇まいをもつ空間を提案した佳作である。

人口減少が進み、住宅過剰と言われる中、良好な住環境を求めて郊外住宅地に建てることになった三世代戸建て住宅を設計する。泉パークタウン内の宅地に、家族／社会／環境といった視点から、どのような生活と将来を想像し、住宅として設計するかが求められる。

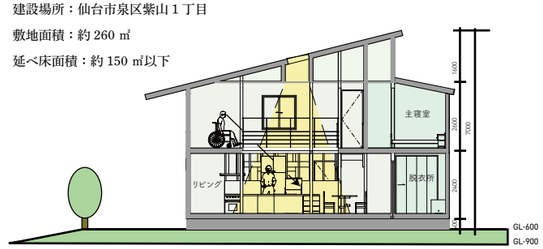
回遊性のある車いすの家

山岸 茉歩 Yamagishi Maho

作品について

高齢者と車椅子ユーザーの子供がいる、バリアフリーの住宅がテーマ。車椅子でバックすることなく家を動けるように、リビングの周りに回遊性を持たせたのが大きな特徴。また、子供が自走して生活できるように、スロープやエレベーター、車椅子を乗り換える場所や昇降式洗面台を設置するなど多くの工夫を凝らした。更に 1 階と 2 階は吹き抜けにしていて、トップライトからの光が全体に差し込む優しい空間になっている。

建設場所：仙台市泉区紫山 1 丁目
敷地面積：約 260 ㎡
延べ床面積：約 150 ㎡以下



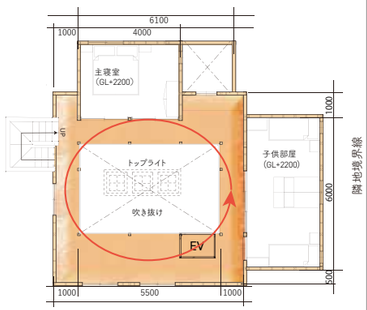
トップライトからの光を想定した場合の断面図

学生コメント

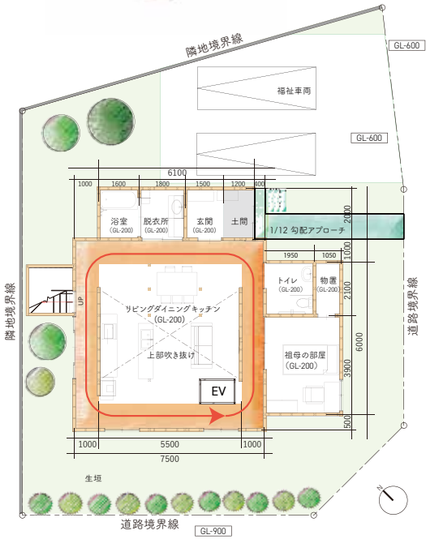
誰しも車椅子ユーザーになる可能性がある。しかし、誰かがずっと介助していくのは困難なことなので、あくまでも一人で移動して、一人で生活できるような空間というのを意識して制作した。

教員コメント

住要求を明快な空間構成に収めた作品や、多層的重層的な住空間を目指した作品などが見られた。山岸案は、大きく開放的な LDK を中心に置き、その周りを回遊しながら諸室にアクセスできる。その構成が、車椅子利用だけではなく、家族関係や住まい方にもポジティブな影響を与える点が評価された。



2 階平面図



1 階平面図兼配置図

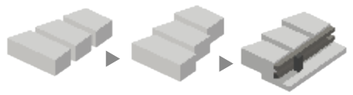
宮城大学の学生が、学群・学年などの枠組みを超えて、共同生活を行う「シェア型」の学生寮の計画を行う。建設場所を宮城大学大和キャンパス内にある南側駐車場と想定して、1000 ～ 1500 ㎡程度の規模を有する、宮城大学ならではの緑あふれる敷地を活かした設計を目指した。

公共性のグラデーション

鈴木 大斗　Suzuki Hiroto

作品について

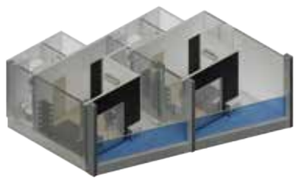
この学生寮は、個人のプライバシーを確保する「個人の生活空間」と学生相互のコミュニケーションを促進する「公共の生活空間」の両立によって、一般の集合住宅としての学生寮では経験できない新たな価値を創造することを狙いとするものである。本課題では、学生自身の生活に関する観察・分析を通して、生活像を具体化し、「シェア型学生寮」に求められる生活空間のあり方を検討、提案した。



雁行型を分離・整列させ、各棟を廊下で繋げたことで、雁行型の課題となる廊下の形状・長さを解決し、全居室を角部屋とした

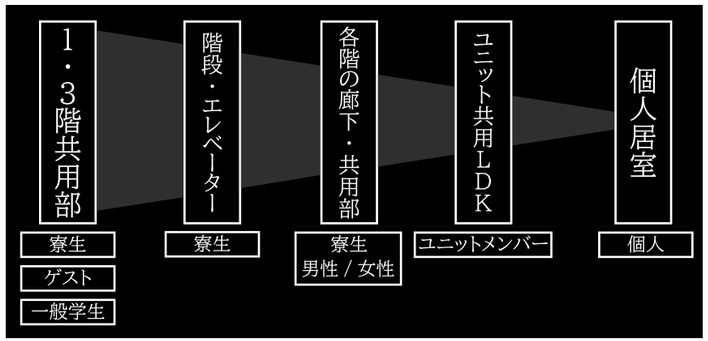
共用ダイニング・キッチン（1 階）

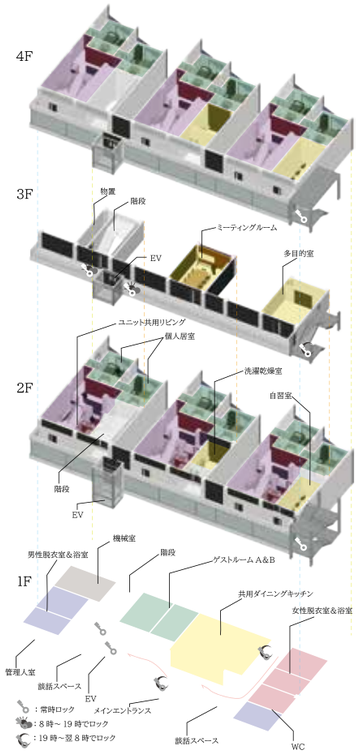
ユニットLDK・個人居室



個人居室

4 人 1 ユニットを寮生活の中心に置き、居室空間と共用空間、外部空間との関わりを意識した。1 階に共用フロア、2 階以上にユニット生活フロアを設定した。1 ユニットは、2 部屋 ×2 フロアの 4 部屋で、ユニットごとに共用 LDK を設定した。





学生コメント

この学生寮の設計では、雁行型居室とスキップフロアのユニット共用 LDK を中心とした住みよい生活空間を提案する。2 フロア分の居室の中間階の位置づけとして共用 LDK を設定することで居室・共用 LDK 間を気軽に移動でき、アットホームな雰囲気づくりを促している。L 字のバルコニーを設けることで外部から視線の届かない物干し空間ができ、大学内の人通りが多い学生寮でもプライバシーを保てる設計にした。また、居室からの動線が長くなるほど、空間の公共性が高くなるように整理をしたことで、「個人」と「公共」の生活空間の両立を目指した。

教員コメント

評価軸注のうち4項目で全提案中の最高点を得た優れた計画案である（「種類・数量・規模」3位）。個人用居室と共用の LDK で構成される 4 人一組のユニットを寮生活の中心に置きスキップフロアを活用して、公（共用空間）と私（個人空間）を切り替えさせる空間構成となっている。また、個人用居室はそれぞれ専用のバルコニーをもち、かつ雁行させた平面型によって独立性を高めるとともに、特徴的なファサードを創り出している。

「シビック・デザイン・センター」とは地域社会の生活を豊かにするために地方自治体が提供し、住民達とともに運用する都市施設で、地域の知財、人材を活かし、高等教育機関と共同してデザイン・マネジメントを考えるスタジオなどの機能を有した施設であり、公民館的機能も備える。そのような生活支援機能を備えたシビック・デザイン・センターを、文教地区として整備を進めており約 3,000 ㎡の敷地を有する宮城県北部の K 町に計画する。

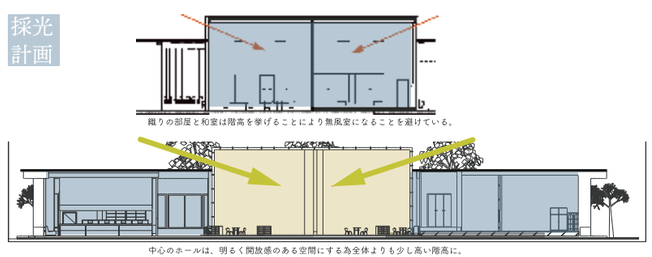
円の中の通り道

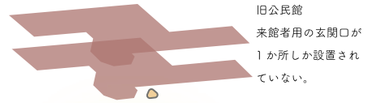
新谷 瑛里　Araya Eri

作品について

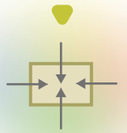
目的のある人のみが施設を訪れる。K 町の活動の場として公民館は利用され、サークル団体の活動を支えている。更なる発展には、普段施設を訪れていない人々が、フラットに立ち寄ってもらえる空間づくりが必要である。また、公民館の近所に学校があるにもかかわらず利用者の大半は高齢者となっており、若者は全く公民館を利用していないことが課題だ。若い世代の利用者が増加することに比例して、K 町全体の雰囲気も活気ある状態になると考える。このことから、今回の設計では「誰でも気軽に立ち寄れる空間作り・若い世代の利用促進」をベースに市民社会生活発展のための施設を作ることを目的としている。

採光計画

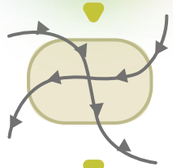




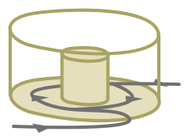
旧公民館
来館者用の玄関口が
1 か所しか設置され
ていない。



各方面から利用客が訪
れる想定。

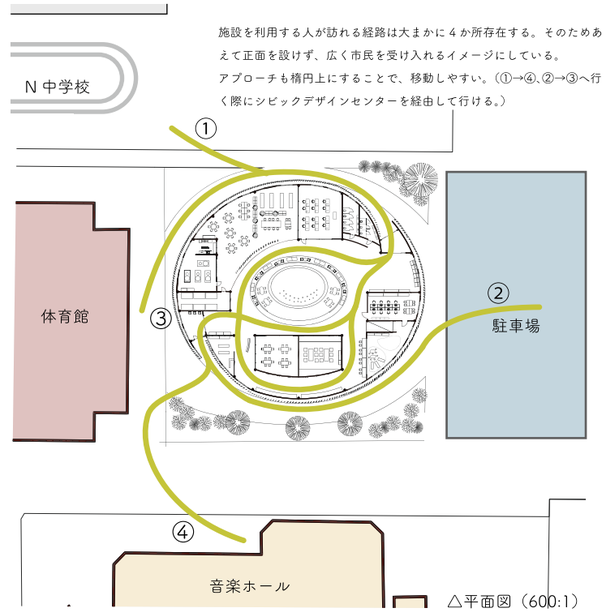


どこからでも気軽
に入りやすく、出
やすい空間。目的
が無くても訪れた
いと思わせる。



中からも外観の作
りを分かりやすく
している

施設を利用する人が訪れる経路は大まかに 4 か所存在する。そのためあえて正面を設けず、広く市民を受け入れるイメージにしている。
アプローチも楕円上にすることで、移動しやすい。（①→④、②→③へ行く際にシビックデザインセンターを経由して行ける。）



動線プランニング

ギャラリーロード

ルーバーの影が映し出されている様子

カフェスペース・勉強スペース

学生コメント

この作品では、普段利用しない世代の人も入りやすいような空間を目指している。
楕円の形状を用いて、興味関心を持たせられるような外構にした。また、内部空間は中心にガラスで覆われたホールを設置することによって、訪れた人々に開放感を与えられるような設計になっている。公民館は高齢者が利用する施設として連想されがちだが、この設計は子供たちがのびのびと利用できるような空間イメージを与えられるように「柔らかさ」を重要視した。

教員コメント

評価軸注のうち 4 項目で全提案中の最高点を得た優れた計画案である（「種類・数量・規模」2 位）。楕円形の平面型の中央にホールを置き、その周囲を回遊する交通空間、諸室を配置することで、多くの利用者が行き交うことによる賑わいを生み出せる空間となっている。外壁は視線を遮断するためのルーバーで覆われた全面ガラス張りとすることで、自然の明るい光を取り込むとともに、人々を開放的な内部空間に誘う役割を持たせている。

公共施設や業務・商業施設の計画においては、周辺環境や都市機能との関係を的確に捉え、それを施設デザインに組み入れることが不可欠である。この観点から、本演習では中規模施設の空間設計を行った。施設本体の設計要件と環境との関係要件を分析しながら、エスキースを通してデザインを精緻化していく。また後半では、施設および周辺環境を設計対象とした空間設計を行い、まちづくりと施設設計の相補的な関わりについて、実践を通して学んでいく。

地下にある図書館

菅田 梓　Sugata Azusa

作品について

近年、公共図書館が高齢者の過ごす場となりつつあり、図書の貸出だけでなく周辺施設とも連携した滞在機能を考慮する必要が出てきた。計画地は青葉区一番町のアーケード沿いであり、仙台市民図書館の分館という位置づけにある。そこで、今後の図書館の在り方と検討するためサンクンガーデンを設けた地下にある図書館を設計した。

学生コメント

今回の設計では、一番町アーケード街から地下鉄へのアクセスとなる路地裏をつなげることで、人の流れをつくる事に重点をおいた。そこで、興味の惹かれる場所にするために、人のより自然な、見下ろすという行為を考慮し、サンクンガーデンを設けた。道からはガーデン越しに図書館を除くことができ、訪れやすくなる。
また、ガーデンを設けていることにより図書館の堅苦しいイメージを払拭し、気軽に立ち寄り滞在できる空間にした。

教員コメント

評価軸のうち 3 項目で全提出案の最高点を得た優れた計画案である（「種類・数量・規模」3 位、「プレゼンテーション」2 位）。まず一番町アーケード街から地下鉄駅につながる導線を設けて、人の流れをつくり出すことに重点をおいた敷地ゾーニングとした。その上で、閲覧スペースを地下に配置したことで、地上を行き交う人々がサンクンガーデン越しに図書館内部の様子に触れ、気軽に立ち寄れる図書館となることを狙いとしている。

3 年 生活環境デザイン演習Ⅲ≫歴史的構造を持つ市街地の暮らしと生業の再構築

都心の建築物（特にテナント貸のための建築物）は、必ずしも事業者が徒党を組んで事業を行うことを想定していない。本講義では、そこで新たに複数の同業者が連帯して事業を展開するための建築物や都市空間を計画し、設計することを目的とする。また、これら建築物や都市空間は、事業者の使用に堪えられるだけではなく、不特定多数の利用者の都市生活を豊かにするために、広く開放されているものとして、敷地面積 2000 ㎡以内、建築場所を本町 2 丁目区域内に計画する。

「ふらっとさまよう本町」　山下 尚希　Yamashita Naoki

作品について

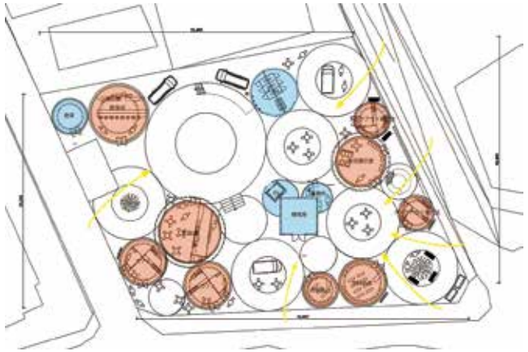
敷地調査では個人経営の店の常連さんが目立ち、店を出たあとはそのまま帰ってしまっていた。通勤する人も、朝は会社に向かい、夜に駅に戻るだけで本町をすたすた通り過ぎてしまう。強い目的が終わると帰ってしまい、目的がない人をとどめる場所がないのが本町の短所である。またマンションが建てられていることもあり、より一層住民が増えることが予想される。そのため地域住民の憩いの場、活動の場としての機能を果たせるスペースを設け、マルシェやイベントを行い、活気がつくような建築空間として今回、「ふらっとさまよう本町」を計画した。

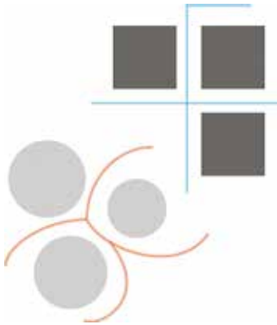
ステージから南東方向からの景色。青の空間である。イベントの際はステージを囲み、上からも観覧できる。

北東から南西の景色。赤の空間となっており、外でテイクアウトした商品を楽しむことができる。

学生コメント

敷地調査で見えてきた課題を解決するために、今回は「ふらっとよって迷い込む」をコンセプトに掲げた。目的を持って本町に来る人々、通りかかる人々を滞在させることが目標だった。そこで、オープンなスペースでかつ店が立ち並び、人が足を止められる場所を提供することを最も重要な要素として工夫した。



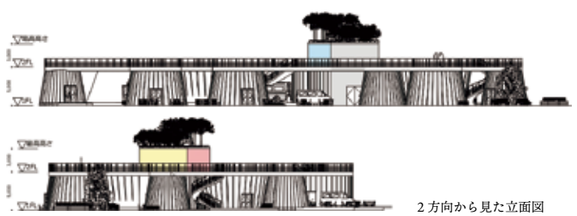


引き込み方

人を引き込むため建物の形をまず検討した。四角形だと、先が見えない事による閉塞感から回遊性が生まれず、青線のように真っすぐ動いてしまう。しかし円形だと、行く先を見ることができ、興味を引く。また形に添って動くことができるため、回遊することへの負担が軽減される。よって今回は円形を用いた。敷地内の歩道は円の外側とし、内側はマルシェやキッチンカーを置くことができる空間となる。

配置図説明

店舗の種類はテイクアウト専用飲食店、カフェ、衣料品店、飲食店となっており、それぞれ必要な大きさに合わせ円の大きさを決定し配置している。唯一の四角形としてアイコニックに壁面を 4 色に塗ってあり、これはさまよう人々の目印になっている。たまたま入った店がこの建物のどこに位置しているのかを把握するのに役立ち、再帰性を促している。
また屋上は全面芝生となっており、くつろぐことができる。使用用途を規定しておらず、各々が公園のように楽しむことができる。四角形部分の上は木々に覆われており、視認性と自然を演出している。周辺の高低差と合わせるため南側と北側で段差をつけ、入りやすくし、さらに位置把握をしやすいようにした。



2 方向から見た立面図

正面入り口、南東側の景色。黄の空間。衣料品店があり、回遊しながらディスプレイを楽しむことができる。

南東からの上空写真。屋根の形は円に合わせ、角のないデザインにした。日の当たる手前側にはテラス席付きのカフェを設置した。

教員コメント

本課題は、衰退を始めたともいえる中心市街地において複数の同業者が連帯して事業を展開するための建築物を提案する課題解決型の課題であった。山下君の提案は、透過度の高い円錐台を連続させ、これらに取り囲まれた前庭的空間に来街者を引き込む物の中をさまよい始める仕掛けを構築したことに特徴があり、この空間構成を高く評価した。欲をいえば、円錐台どうしの交わり方に工夫がみられれば、それらは事業者を超えた連帯につながる空間となったと思われる。

3 年 造形・プロダクトデザイン演習 I ≫椅子の制作

パラメトリックデザインとデジタルファブリケーションによるひとり一脚の木製の椅子を制作する。
座面高や座面幅・形状などを数値でダイナミックに制御できるパラメトリックデザイン手法による設計とする。

ボロノイチェア

細井 玲央奈
Hosoi Reona

作品について
自室でくつろぐことを想定した椅子をデザインした。床に座るよりも体が楽で、デスクチェアに座るよりもリラックスできる高さにした。パラメトリックに変更できる要素として、側面にボロノイ分割を用した。

学生コメント
リラックスできる椅子をデザインすることが目標だったため、座面の角度や背もたれの角度を工夫した。安心して座ることができる強度を保ちつつ、可能な限り軽やかで丸みのある雰囲気を出すために穴をあけたり、パーツを減らす工夫をした。

時間を積む椅子

村上 茉広
Murakami Mahiro

作品について
板状の木材を使って造る曲線をテーマに設計した。
加えて、砂時計をモチーフとすることで椅子の上で過ごす時間について思いを巡らせて欲しいと言う願いを込めた。実際に座ると見た目以上に安定感があり、不思議な気持ちにさせられる。

学生コメント
使用できる木材の量が決められていたため、より多く積層する工夫として各パーツをドーナツ状にした。これにより大小のパーツを一カ所からまとめて切り出し、木材を無駄をなく使用することができた。

3 年 造形・プロダクトデザイン演習 II ≫ランプシェードの制作

ひとり一台のランプシェードを制作する。「連続して変化するかたち」をテーマに
形状を数値でダイナミックに制御できるパラメトリックデザイン手法による設計とする。

篭れ日

針生 彼方
Hariu Kanata

作品について
「木漏れ日を家の中に」というコンセプトで制作。3 層のディスクをチェーンで吊るしており、それぞれに葉の形状を敷き詰めたシートを乗せている。ディスクは付け外し可能で、距離感や葉の組み合わせを変更できる。

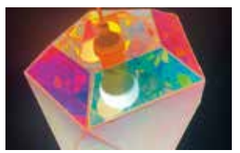
学生コメント
葉と葉の重なり、奥行きこそ木漏れ日の美しさの根幹であると考察し、構造に落とし込んだ。ユーザー好みにカスタマイズ可能というギミックを盛り込みつつ、外観に製品としての統一感を持たせることが難しかった。

Sunset Light

菅野 菜月
Kanno Natsuki

作品について
このランプシェードでは夕焼けの光を表している。そのため、ダイクロイックフィルムという角度によって色が変わる素材を使用し、さまざまな光を表現した。また、上に光を投射するため、下へ投射される光を和らげるためにトレーシングペーパーを貼り付けた。

学生コメント
まだまだ検討の余地があり、悔しい思いも残るが、まず形に残せたことに意味があると感じる。これからもダイクロイックフィルムの性質、それを生かす形を模索し続けていきたいと考えている。



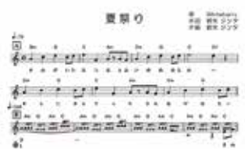
具体的な商品開発コンセプトを示した実践的演習を交え、その中から産業活動とデザインとの関わり合いを学び、グラフィックデザインの今後の変化に対応できる能力を養う。この課題では、音楽をグラフィックに変換する独自規則を作成してパッケージを作成する。

Sounds make colors
花火のパッケージ

田口 真帆　Taguchi Maho

作品について

夏の代表曲 Whiteberry の「夏祭り」の冒頭部分の音を、独自で決めた規則性に従って色へと変換した。変換した色は 1 小節ごとに分けてモチーフを作り、花火のパッケージへと利用した。



使用曲は「夏祭り /Whiteberry」。
夏祭り＝花火の連想から、花火のパッケージに利用。

一小節を 1 つの正方形と捉え、拍によって面積を区切る。また、音階から色への変換規則を作成

音符ごとの面積を意識しつつモチーフを作成し、改良していく。

モチーフのイメージが花火の特性とマッチするようにパッケージを作成。

学生コメント

パッケージをデザインする際に、花火のパッケージ特有の「ダサ可愛いらしさ」を表現することを意識した。また、音から偶然生まれたデザインをどのような花火のパッケージに利用するか、モチーフとパッケージの関連性を考えながらデザインした。

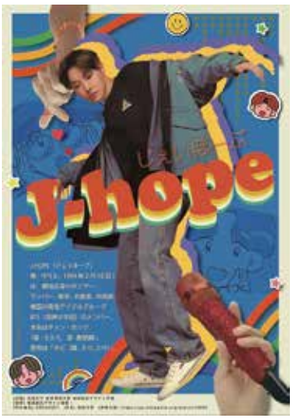
教員コメント

音と色とを、独自のルールに基づいて「置き換える」ことによって、「第六感」的表現を期待した課題です。田口さんの作品は、「夏祭り」の曲想から見事な「花火のパッケージ」を作り出してくれました。本課題にぴたり合致した内容で、粗削りながらもほとばしるような才能を感じさせてくれます。

グラフィックポスター

アイデアの発想と展開、それを具体化するためのプロセスを体験しながら、デザインにおける基本原則を学ぶ。表現のための原理とルールを理解しつつ、発想に色と形を与える技能を体得する。またプログラミングを用いることで、アルゴリズムを活用した多様で変容性の高い表現のあり方を取得する。

高橋 亜美
Takahashi Ami



安住 天希
Azumi Maki

上石 美羽
Ageishi Miu

相澤 咲来
Aizawa Sakura

及川 和怜
Oikawa Karen

菅原 巧太
Sugawara Kota

Adobe After Effects を用いて、動的なインフォグラフィックを制作する課題。
テーマは各自自由に設定。集めた“情報”を整理整頓し、構成を考え、効果音等を用いながら動的・視覚的に優れた情報伝達を目指す。

Moment of falling

伊澤 朋樹　Isawa Tomoki

作品について

日本（特に詩や俳句、短歌といった世界）では花の散り方の表現が花によって異なる場合がある。この動画では 4 種類の花の散り方の表現について、それぞれの表現に沿ったモーションと言葉で紹介している。

学生コメント

配色や場面転換に工夫を凝らしたり BGM と映像のタイミングを細かく調整したりするなど、細部にこだわりながら制作した。また文章による説明をなるべく避け、直感的に伝わるように努めた。

教員コメント

全編通して、詩的な表現が効果的。複雑な動き・テクニックは用いてないが、それぞれのシーンが丁寧に作られている印象で飽きない構成。動画の観賞後、テーマである「〜の終わり」が思考に静かに染み入るような高度なコミュニケーションを目指すと、より良かったように思う。

ウェブデザインといっても見た目のデザインだけではなく、サイト設計手法や公開した後はどうしていくか、といった、実際の現場における流れに沿って学びを深めていく授業となっている。

学びを伝える Web サイト

京谷 安香峰
Kyotani Akane

作品について

宮城大学デザイン研究棟を紹介する Web サイトの作成ということで、価値創造デザイン学類の生徒が普段どのような勉強をしているのかをわかりやすく伝えられるようにテキストよりもグラフィックをメインとするプロトタイプを作成した。

学生コメント

トップページにはグラフィックを多く掲載し、そこにクリックするとそれぞれのページに直接移動できるようにした。また、DECADE から実際に学生の作品を見てほしいと思い、今回サブページに採用した。

教員コメント

企画書の情報整理が綺麗で、意図が理解しやすく好印象である。ロゴの「波紋」というモチーフも、オリエン内容にきちんと応えている。ウェブサイトのプロトタイプも丁寧に作られており、シンプルでわかりやすいデザインになっていた。

QR 説明

Web サイトの様子をご覧いただけます。

ロゴ：東北からのデザインの展開という意味合いを東北に馴染みのある色の波紋で表現

コンセプト：どの年代の方にもわかりやすいグラフィカルな Web サイト

トップページ：スライドショー式の背景

プロジェクト紹介ページ：画像をクリックするとそれぞれの概要や外部リンクへ

MDSC 概要ページ：デザインセンターや価値創造デザイン学類での学びを紹介

DECADE 紹介ページ：電子版リンクから学生の作品を見ることができる

2DCG（2 次元コンピュータグラフィックス）などの映像メディア制作を行う。映像メディアの制作を通じて多くのプログラミング言語に共通するプログラミングの基本的な文法と技術を修得する。

右の QR コードからゲームプレイ中の様子を見ることができます。 01 02 03 04

01 SPEND WEEKEND

伊澤 朋樹 Isawa Tomoki

アイテムを探索するゲーム。プレイヤーは犬を操作し、家の中や外に散らばっているアイテムを捜索する。夜に起き出す少女にアイテムを見せると、少しだけお話を聞くことができる。

外で走り回る様子。A/D で移動する。

家の中の様子

2 階。アイテムについての話を聞くことができる。

アイテム獲得時の表示。

学生コメント

中間課題で制作した作品を基に、様々な機能を付け加えてストーリーを入れ込んだ。恥ずかしいことにゲームとしてのクオリティは低いが、その分様々な機能を実装し、画面や UI の完成度を上げることが出来たと思う。

02 Ghost Spot

七戸 美桜 Shichinohe Mio

暗闇で動くお化けをスポットライトで照らしてつかまえるゲーム。ゲームは 3 つのステージに分かれる。ステージが上がるごとにお化けの数が増え、制限時間も早くなるため、難易度が上がっていく。

マウスを動かすとスポットライトが追従する。

ステージ 1（すべてのお化けを見つけたら画面が明るくなる。）

ステージ 3

ステージ 1 ～ 3 まで続けてクリアできたら GAME CLEAR となる。

学生コメント

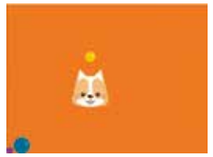
このゲームを作るうえで最も工夫した点は、スポットライトを、中心に穴があいた黒色の透明度が低い画像をマウスに追従させて表現した点である。また、マウスクリックだけで操作できるので、誰でも遊べるゲームになっている。

03 Play!

松本 涼花 Matsumoto Suzuka

「犬と遊ぶ」ことをコンセプトとしたゲーム。追いかけっこで遊ぶモードと、ボールを遊ぶモードが全 3 種類実装されている。1 つのモードだけではなく多くのモードを実装することを目的とした。

カラーボールで遊ぶ犬。


へディングをする犬。

散歩をする犬。

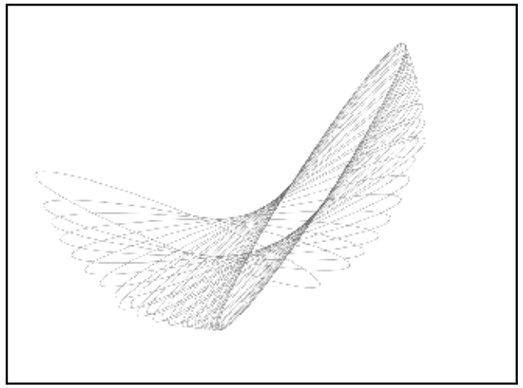
失敗時の画面。犬の色が変化する。

学生コメント

「犬と遊ぶ」というコンセプトなので難しいことを考えなくてもできるゲームを作ることを意識した。勿論、現実で犬とカラーボールなどで遊ぶ事はありえないが、ゲームだからこそできる内容にできて良かった。

04 ジェネラティブアートメイカー

高橋 亜美 Takahashi Ami



ジェネラティブアートとはソフトウェアアルゴリズムによって生成される芸術作品を指す。一般的にプログラムの入力が必要だが、このツールは誰でもボタン操作のみで作成することが可能である。

上から 2 番目のアイコンを選択し、好きな形を選ぶ。

アイコンは上から色、形、大きさ、角度、位置を調節することができる。

一番下のアイコンでパーリンノイズをかける対象、パラメーターを指定できる。

動きが毎秒保存され、ジェネラティブアートが作成される。

学生コメント

授業でジェネラティブアートを学んだ際、これをプログラムが書けない人でも簡単に作成できるようになれば、より多様なジェネラティブアートが生み出されると考え、この作品では利用した人の数だけ結果が変わるようなコンテンツの作成を目指した。

人、コンピュータ間の生産的で快適なインタラクションを制作する。前半はコンピュータと物理世界を繋げるフィジカルメディア、後半はコンピュータ上での仮想世界の構築による情報環境創出を目的に、3 次元 CG を活用したインタラクティブシステムを制作する。

01 フローボックス

井上 美幸　Inoue Miyuki

作品について

ボックス内に水が入っており、ボックスを傾けて水を移動させることで水の中を電気が通り、音がなる。
金属やアルミなどの電気を通すものが多く使われている中で、水も電気を通すということに気づき、この性質を活かせた作品が出来上がったと思う。

右下に水を流すと「ド」の音、右上が「レ」の音、左上が「ミ」の音、左下が「ファ」の音が出ます。

学生コメント

苦労した点は水漏れだ。電極を通す上で穴が必要となりボックスをレーザーカッターやグルーガンで自作したため、ふさぎきれなかった穴から水が漏れてきたことが大変だった。

02 からくり迷路

高橋 千尋　Takahashi Chihiro

作品について

箱を傾けることによりドレミファの 4 音がなり、メロディーを奏でることで迷路を解くか らくりボックス。迷路を解くことで箱の穴からビー玉が出る仕組みになっている。楽器を用いて体の動き、聴覚、視覚、触覚を刺激し、最後には演奏によって具体的な物を得られるという達成感を与えるものにした。

学生コメント

気を付けた点は、鉄板で箱を作成する際に数ミリのずれで中の機材や迷路の出口が合わなくなってしまうため、何度か模型を作成し設計図を作成したことである。

右の QR コードから作品の使用風景、使用方法を映像でご覧になれます。

01 02 03 04

03 負けない! じゃんけんマシーン!!

根本 涼伽　Nemoto Suzuka

作品について

じゃんけんで自分が出した手に絶対に勝つアプリケーションである。PC 搭載のカメラから動体検出でグー・チョキ・パーを判別し、画面上に表示された手の 3DCG モデルを動かしている。

学生コメント

ゲームを制作する人が多いと考え、人とは違うものを作ろうと思ってこの作品を制作した。OpenCV は自分で一から勉強したので大変だった。改善点の多い作品である。

04 CYBER RACING

佐々木 哉瑠　Sasaki Kanaru

作品について

電脳空間上を逃走する車を追跡するゲーム。ターゲットの車に追いつくとクリアとなる。
ゲームは openframeworks、コントローラは Arduino で作成した。
加速度センサの値をシリアル通信で送信し、車を操縦する。
パーティクルは VBO を使用することで CPU と GPU 間のデータ転送コストを削減。背景は GLSL でシェーダーを記述し、GPU 側でアニメーションを生成した。

学生コメント

使ったことのない技術をできるだけ取り入れて制作した。シェーダーの記述は CPU への命令と性質が異なるため苦労した。

3 年 感性情報デザイン演習Ⅲ≫防火防災のプロモーションデザイン

本演習では、仙台市消防局・太白消防署と連携して、防火防災を社会に啓蒙するためのプロモーションのデザインに挑戦する。消防署職員からのレクチャー、消防署での現地調査や訓練見学などを経て、学生は自らの視点で現実の社会課題に対する答えを探る。これまで机上で学んできたデジタルメディアに関する知識や技術を、消防署との連携を通じて実社会に向けて展開することで、実践的な思考力やデザイン力を身に付けることを目的とする。

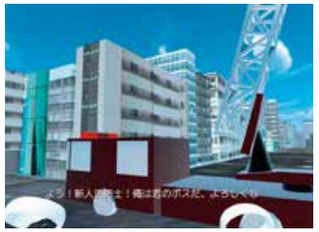
BLAZE

高橋 陽大　Takahashi Yota
中野 源己　Nakano Genki
根本 涼伽　Nemoto Suzuka
牧野 柚希　Makino Yuzuki

作品について

私たちの火事への防災意識は地震と比べるとまだまだ低く、年間 251 件（2020 年）の火災件数を減らすためには、その危険性を知ってもらう必要がある。そこで VR× フィジカルコンピューティングによってゲームへの没入感を生み、火災の危険性を視覚情報と身体情報の両方から感じられるゲームを制作した。VR のコントローラーを用いて放水を行い、場面の遷移に合わせて周辺機器（酸素マシン、振動マシン）が動作する。

ゲームのスタート画面
ゲームのロゴが映し出される。手前に見えるのはリモコンである。リモコンを「START」に向けるとゲームが開始する。



プレイヤーは消防士となり、はしご車に乗ってビル火災の消火活動を行う。

操作の確認のため、まずはチュートリアル（訓練）を行う。

リモコンを操作して、的をめがけて放水する。

本番。火災の現場に向かう。はしご車の中から下を見たときの景色である。

前を向くと、高層ビルから出火しているのが見える。これから消火活動を行う。

チュートリアル通りに上手くリモコンを操作して、炎をめがけて放水する。

徐々に炎が消えていく。

右下に写っている黒い物体は瓦礫である。
たまに瓦礫が飛んでくるため、リモコンを操作して瓦礫も除去する。

炎を時間内に消火できたらクリアである。

スコアとそれに準じたランクも表示される。

時間内に消火できなかった場合や、瓦礫に 3 回ぶつかってしまった場合はゲームオーバーとなる。

学生コメント

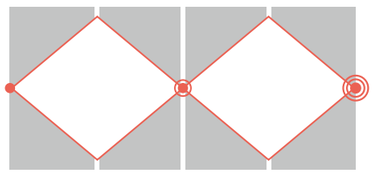
今回の制作では、Unity、VR、blender 等の触れたことのないツールを使用して開発を行った。そのため、ツール毎の学習と実践を繰り返す必要があり、常に時間に追われた。ゲーム画面と同期した感覚をリアルに再現するため、４DX 装置の制作に力を入れた。酸素スプレーの発射方法はさまざま検討し、最終的にはモーターの力で直接ボタンを押す方法を採用した。それを制作するにあたってモーターと酸素スプレー缶の固定が課題となり、土台とモーターを一体化することで解決した。

教員コメント

このチームは、太白消防署見学時に高さ約 40 メートルのはしご車のバスケットへの乗り込みを体験したことにより、実際の火災現場の大変さと火災の悲惨さを学び、その体験を伝えることを題材に制作に取り組んだ。普段は体験できない上空での消火活動を擬似的に体験できるように設計した、視覚刺激、聴覚刺激、触覚刺激、振動刺激を組み合わせた専用装置とそれに連動する 3D ゲームを実装し、だれもが体験できるようにしたことの意義は社会的にも大きい。また、より良い体験を提供するために多様なデジタル技術を修得して制作に取り組んだ姿勢は最終成果物の質にも現れており高く評価できる。

特別講義/本江 正茂氏

MYU Double Diamond Workshop 2021



そもそも何が問題なのかを広く探索して見つけ出す「Discover」、焦点を絞るべき真の問題を定義しなおす「Define」、明確に定義された問題に対して、どんな解決の可能性があるのかを様々な観点から幅広く展開する「Develop」、効果のある具体的な解決策を生み出していく「Deliver」四つの段階それぞれに必要なデザイン技術の習得を目指すワークショップである。

2021.10.27 アイデアスケッチ

このワークでは決められたテーマに対し 20 分で 3 つのアイデアをスケッチする。ここでは、「丁寧なスケッチ」よりも「アイデアの量」が求められる。輪郭を描く太いペン、影を描く薄いペン、メインとなる対象を示す色のあるペンを用意して描くことで、絵が苦手でも分かりやすく描くことができる。机のような有形のものを考えている人とコミュニティのような無形のものを考えている人とが存在し、課題へのアプローチ方法は無数にあった。普段はアイデアが浮かんだらまず文字に書き起こすが、絵で表してみると場が盛り上がり、楽しさも生まれる。考えが行き詰った時は、アイデアスケッチを取り入れてみるのも良いかもしれない。

2021.11.5 マシュマロチャレンジ

このワークでは、4 人のグループで 20 本のパスタ・テープ・ひもを組み合わせ、その上にマシュマロを乗せた構造物を作る。マシュマロは私達の想像よりも重く、組み立てる構造物の高さと頑丈さを両立させるには工夫を凝らす必要があった。その工夫とは、「作業を進行させる度に、マシュマロを乗せて確かめること」である。確認を繰り返し行うことで、その結果を踏まえた確実な補強を行うことができる。ここでの「補強」という過程は、デザインにおける「修正」という過程を表している。パスタを組み立てる工程で一度も確認をせず、仕上げの段階で初めてマシュマロを乗せるようでは、成功には辿り着かない。試行錯誤を重ねるということが、デザインを完成形へと導く。

2021.11.12 ショウ アンド テル

このワークでは自分が気に入っているデザインを紹介する。各自思い思いのデザインを自由に発表していた。このワークには、何かしらの意図を持って作られている人工物の良さを見つけることが目的にある。デザインのポイントを言葉で表現することはデザインを依頼する場面において不可欠だ。また良いデザインの特徴を探すことで逆に良いデザインを作るヒントが得られる。デザインを伝える際は実際に作ってもらえるくらい、詳細に分かりやすく説明することが大切である。

目眩く
めくるめく

DECADE+15

宮城大学
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+15

2022 年 3 月 31 日発行 非売品
発行：宮城大学 事業構想学群 価値創造デザイン学類

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

監修：中田 千彦、友渕 貴之、薄井 洋子
デザイン監修：株式会社フロット
印刷・製本：田宮印刷株式会社

出展・掲載一覧

第 25 回 JIA 東北建築学生賞
歩いて、見つけて、生み出して
～道をつなぐことによる NEW ビジネスの活性化～
大家 有梨加

円の中の通り道
新谷 瑛里

公共性のグラデーション
鈴木 大斗

JIA 全国学生卒業設計コンクール 2022
限界集落と化した温泉街との向き合い方
～青森市浅虫地区が迎えた転換期～
久米田 優紀菜

日本インテリア学会 第 29 回 卒業作品展
間取り図から建築空間を想像しやすくなる要素についての考察
～築的特徴の大小が建築空間の想像に与える影響力～
高橋 終生

レモン画翠 第 45 回 学生設計優秀作品展
2222 ～崩壊を受容する未来都市～
大高 楓人

近代建築「卒業設計」2022
小学校の部分的転用を考える
浅野 天皇

価値創造デザイン学類　教員一覧

中田 千彦	教授	建築設計、メディアデザイン
平岡 善浩	教授	建築設計、建築計画、コミュニティデザイン
土岐 謙次	教授	漆造形、デジタルクラフトデザイン
井上 誠	教授	建築計画、建築企画
茅原 拓朗	教授	知覚・認知心理学、インタラクションデザイン
須栗 祐樹	教授	情報システム設計
日原 広一	教授	商品デザイン（プロダクト・デザイン、グラフィックス・デザイン&マーケティング）
蒔苗 耕司	教授	空間情報システム、土木情報学
本江 正成	教授	都市・建築デザイン、コミュニケーションデザイン、デザインファシリテーション
伊藤 真一	准教授	文化環境デザイン、色彩論
小地沢 将之	准教授	都市・地域・社会デザイン、都市計画、まちづくり
佐藤 宏樹	准教授	情報技術、伝統文化、生活文化
鈴木 優	准教授	ヒューマンコンピュータインタラクション
友渕 貴之	助教	まちづくり、地域計画、復興計画、建築設計
薄井 洋子	助教	教育情報学、教育工学

編集後記

今年度は大きな時代の変化に順応した年であった。オンライン、オンデマンド、リアル。デザインの学びに応じて講義スタイルを変化させ、ハイブリット型を確立させていった。このように多様な形でコンテンツを享受する時代に、DECADE が形を変えずにあり続ける意味を模索しながら、今回制作にあたった。

テーマ「目眩く」は宮城大学のデザイン学生の探求心そのものを表す。彼ら／彼女らが探求した末に完成させた作品をアーカイブする「DECADE」。この一冊に詰め込まれた学生たちの「目眩く」が少しでも多くの読者に伝わり、宮城大学のデザイン学習に興味を持っていただけることを願う。

表紙について。質感にこだわりを持たせ、ダイレクトに「目眩く」を表現した。DECADE を知らない人も、思わず手に取ってワクワクしてしまうような新たな出会いが訪れることを目指している。

自身の好みにカスタマイズされた現代の電子メディアでは中々巡り会えない、冊子だからこそ、DECADE は学生の意欲を向上させるものとしての役割を持つのだと、制作を通して実感した。

最後に。宮城大学でデザインを学ぶ者として、DECADE に関わることができたことを誇りに思う。ここまで DECADE を共に作ってきたメンバー、DECADE を制作するにあたり協力してくださった皆様、そしてこれまで DECADE を作り上げてくださった皆様に最大限の感謝と敬意を込めて。

DECADE+15　編集長　新谷 瑛里

企画・取材・編集

3 年　新谷 瑛里、大内 梨央、大津 杏、関本 美咲、根本 涼伽、針生 彼方、細井 玲央奈

2 年　相澤 咲来、相澤 舞佳、天内 ほのか、伊澤 友樹、岡本 泰己、川上 萌夏、菅野 想、草野 美咲、小出 乃維、七戸 美桜、平山 正悟、松川 かの子

写真協力　大内 梨央、大家 有梨加、小林 康（株式会社 フロット）

宮城大学
MIYAGI UNIVERSITY