MYU Design Project Review 2022

DECADE+16

DECADE＋16

DROP.

学生たちはどこに着目したのか。
このアイデアは何から生まれたのか。
DROP. に付されたドットが表すのは、
そんな学生たちの想いを映す雫です。
透明で静かな雫も、その中には驚くほ
どのエネルギーを持っています。発見
と熱意に満ちたデザインの世界を、
のぞき込んでみませんか。

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17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や、本学でのデザインワークに関心を持つ人達の意欲向上を目指し、有志の学生で編集している。

目次 Contents

01 DECADEとは

02 学生有志団体　活動紹介 & 特別対談

04 グッドデザインレクチャー　新山直広氏・坂本大祐氏
面白い地域には、面白いデザイナーがいる

06 特別講義を振りかえって
山梨知彦氏：建築デザインの可能性と未来

07 卒業研究 / 作品特集

16 卒業制作展 学生自主レビュー

18 特別講義を振りかえって
西田司氏：実験的思考を持ち続ける

19 課題制作 / 作品特集

42 DEDIGN STUDY CENTER
デザイン思考 WORKSHOP

46 ゲスト講師・教員紹介　編集後記

価値創造デザイン学類の学生たちによるデザイン活動は、学内の講義やワークショップにとどまらず学外にも展開されている。ここでは積極的に活動を行っている２つの団体を取り上げ、活動を紹介する。各団体の代表者との対談形式での取材を通じ、デザインに対する考え方や今後の展望などについてうかがった。

bits

bits は学生有志団体として活動していたものの、コロナ禍でその活動が停止し、一時は消滅寸前という状況にまで陥ってしまった。そこで立ち上がった代表者の戸田結梨香さんを中心に、なかば「復興」するような形で bits は活動を再開した。

写真は、宮城県大崎市にある「旧有備館及び庭園」で開催された有備館まつりでの作品展示の様子である。プロジェクションマッピングにインタラクティブな仕組みを組み合わせた展示で、通常の５倍以上の入館者数を獲得した。

事業構想学群 CreativeLab

授業で作品を作る機会はあっても、それを外部に向けて発表・展示する機会は無いに等しい。事業構想学群 CreativeLab は、そのような機会を自らの手で確保しようとする学生が集まることで発足した。

写真は、団体が発足して初めての展示である「ぼくらの逃げられない闘い展」の様子である。授業内課題で制作した作品を展示用にアップデートしたものが 2022 年７月 31 日から８月４日にかけて多数展示された。展示期間が大学のオープンキャンパスと重なったことで、大学を訪れた多くの高校生やその保護者たちを楽しませた。

DECADE+16 編集部 Presents
学生特別対談

bits 代表
戸田結梨香

×

事業構想学群 CreativeLab
菅原響

戸田さん（写真左）、菅原さん（写真右）

活動の楽しさ、大変さ

戸田：コロナ禍で活動が完全に止まっている状態で、メンバーも当時４年生だった先輩１人しかいない。ノウハウや引き継ぎも不十分なまま立ち上げるのはすごく不安でしたし、実際大変でした。

菅原：立ち上げから苦労されていたんですね。僕の場合は「あんなことしてみたいよね」っていうところから何人かがふらっと集まってできたので、bits が生まれた経緯なんかはすごく気になってました。

戸田：それでも、自分達でつくった作品を何らかの形にして人前に出せるのはやっぱり楽しいです。最初から誰かのために制作できるというのも授業内での制作とは違う部分だと思ってます。

菅原：確かに、そもそも２年生までの授業では共同制作っていう機会自体が無いですしね。共同制作だからこそ出てくる、自分とは違うアイデアも面白いです。

菅原：あと、来場者から「わぁ、すごい！」みたいな純粋なリアクションをもらえると、やってて良かったなというか、めちゃくちゃやりがいを感じますね（笑）

戸田：それもありますね。共同制作っていう点では、関わる地域の人たちなどをはじめいろんな人と連携を取りながら作業する流れにも楽しさを感じてます。

菅原：一度やるぞとなったら、期日だったり「成功させなきゃ」っていうプレッシャーだったりもあるので進捗が悪いときなんかは心を鬼にして発破をかけていかなきゃいけないこともあるのですが…

戸田：あ…めっちゃ分かります。スケジュール管理って大変ですけどとても大事なことなので、何かあったら自分がカバーできるようには構えてます（笑）

菅原：それに、僕と戸田さんのようにプロジェクトを動かす立場の人が折れたら終わりですし、乗り越えれば「なんだかんだでできたじゃん」っていう感じで成長や自信にもなるので、やっぱり頑張るしかないんですよね。

デザインと私

戸田：「アート」と「デザイン」のせめぎ合いは常に捨てないようにしています。例えば、とにかく派手にしてと頼まれた場合でも、視認性や可読性、人に伝える役割を失うようなことはしたくないんです。（演劇サークルのフライヤー制作などの話を例に挙げて）

菅原：アートねぇ…僕は戸田さんのようにデザイン関連の依頼を受けたことはないし、アーティスティックな表現に対する憧れもあります。でも、僕もデザインとしての役割は大事にしたいので、アーティスティックな面を取り入れつつ誰からも受け入れやすい形に昇華することや、コンセプトが明確に伝わるデザインを心がけてます。

戸田：やっぱりデザインを行うときには「伝える相手」と「アート」をどう繋ぐかっていうのが大事ですよね。

菅原：いや〜その「繋ぎ」は大事ですね（笑）

今後の展望は…

菅原：現段階では次はこれをしよう！というのは特に決まっていないですね。

戸田：新入生歓迎会くらいの時期に、学内で展示を行えればと思っています。「こんなことをしてるよ、出来るよ」っていうのを、１年生はもちろん２年生以上の人にもアピールしたいです。

菅原：新入生歓迎会っていう時期が良いですね。入学してきて右も左も分からないときに「面白そう！」と思えるものを形として伝えられたらものすごく印象に残りますね。

戸田：ありがとうございます。頑張ります（笑）

菅原：僕も含め所属のメンバー全員がゼミでの研究や就活に忙しくなるので、コンスタントに集まっての作業が中々難しいのですが、この大学が「常に面白い場所」であればいいなと思っているので、これから宮城大学でデザインを学び始める人たちも巻き込んでいけるような活動がしたいです。

グッドデザインレクチャー vol.5

ゲスト講師　新山直広 氏　・坂本大祐 氏

面白い地域には、面白いデザイナーがいる。

2022年12月8日、地域文化に根差したデザインを学ぶことを目的とし、福井県鯖江市と奈良県東吉野村をそれぞれ拠点に活動している新山直広氏と坂本大祐氏を講師に招き、ご自身の活動や地域デザインに対する考え方についてのレクチャーが行われた。それぞれの講師の方からお話をいただいた後は公益財団法人日本デザイン振興会常務理事の矢島進二氏、宮城大学教員数名を交えて「これからのデザイン」に関するディスカッションも開催された。

グッドデザイン賞とは？

世界中のデザインを評価するもので、そこでは理想、目的を捉えたものをデザインとしており物だけでなく取り組みも評価される。
1957年より60年以上にわたって優れたデザインを顕彰する中で、心の豊かさを求めるようになったり、価値観が多様化したりと時代によって「グッド」の定義も変化している。2022年度は5715点の応募から約28%の1560点が選出された。そこから更にグッドデザイン・ベスト100が選出される。新山直広氏が関わった「シニア向け・在宅介護向けルームウエア『keamu』」はグッドフォーカス賞、坂本大祐氏が関わった「地域で子ども達の成長を支える活動『まほうのだがしやチロル堂』」はグッドデザイン大賞を受賞している。

詳細はこちら

＼みんなの声、集めました。／

心動かされた取り組み

・「チロル堂」の駄菓子屋感覚で入店できること、大人の飲食や買い物がこどもたちの「こども食堂」を気軽に、楽しく利用できるようにする支援に繋がることが魅力的だった！

・「keamu」は介護する側にとっても、介護される側にとっても楽な機能を備えていて、革新的でオシャレな取り組みだと感じた！

・「Food Paper」が廃棄食材から紙を作るという小学生の自由研究をきっかけに生まれたことを聞き、地域デザインのヒントは身近に転がっているのではないかと思った！

・「Renew」の産業観光を通して持続可能なまちづくりを行うことで地域を盛り上げ、訪れる若者と職人両者のニーズを満たしている点に感銘を受けた！

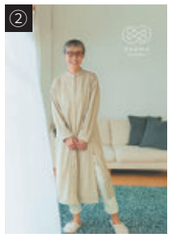
「地域デザイン」の熱さ

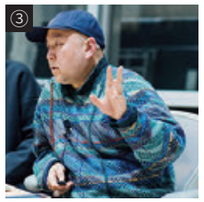
・段階を踏んでデザインをしていくことで本当に地域に必要なコトやモノが見えてくる！

・課題の解決までに選択肢がどれだけ沢山あるのかを把握することで、面白さの可視化により近づくことができる！

・『『対人（たいひと）』としてフラットに向き合う』ことが継続的な活動のためには重要であり、立場によらず遠慮せず対等に接することを心がけようと思った！

・地域の人との関わり方について、リスペクトし過ぎないことが大事ということが今までにない視点だったので刺激を受けた！





①「チロル堂」内部の様子　②「keamu」製品の様子　③ゲスト講師の坂本大祐氏
④「Food Paper」の活用例　⑤「Renew」活動の様子　⑥メモを真剣に取る学生
⑦ゲスト講師の新山直広氏

特別講義を振りかえって

山梨知彦氏　「建築デザインの可能性と未来」

講義内では、空間というひとつながりの世界から、ある領域や空間へと分節することが「建築をつくる」ということなどが示された。また、これからの建築の未来という壮大なテーマについても、脱炭素社会に向けての建築との関わり方と絡めたレクチャーが行われた。

＼＼みんなの声、集めました。／／

新たな視点・考え方

- 建築を考える際の、外装など外側の要素から考えるのではなく**「内側から徐々に外側へと空間を広げていく」**手法が興味深い。
- 内と外とを壁で明確に区切ることをしない「縁側」は、日本建築の自慢だということを学び、もっと愛していこうと思った。
- 「On the water」のダイニング部分の設計は、**夕日が落ちる位置を計算した上で行われていた**ということを知り、プロの仕事とはこういうことなんだなと衝撃を受けた。
- 「桐朋学園大学」は、複雑さとシャープさを両立させた外観のカッコよさだけでなく、**コンクリートや空隙の魅力**も最大限に味わえる場所だと分かった。
- 身のまわりからインスピレーションを受け、住宅や建築のアイデアを個性あふれるものに出来る山梨氏を、尊敬する。簡単なことではないが、憧れる。
- **空間を「切る」か「繋ぐ」かの選択**は、思っていた以上に奥深くて面白くて、とても難しいということが分かった。
- 「On the water」について、内と外との「スパイラルな繋ぎ方」のカッコよさに痺れた…
- **これまでの経験より、これからの経験**を大切にしたいと思うようになった！

これからの建築

- そこに住む人に対してより良い暮らしを提供するだけでなく、持続可能な社会の構築にも脱炭素の観点から深く関われるという点から建築という分野が持つ**「可能性の大きさ」**を感じた。
- 講義の後で、建築デザインにおける脱炭素化に向けた取り組みを調べると、**「ZEB（ゼロ・エネルギー・ビル）」**という用語と共に様々な企業がヒットし、「脱炭素化」はもはや競争の中で生き残るためのカギになってくるとさえ感じた。
- 建てた後ではなく、建てている最中に生じる二酸化炭素の量が思った以上に多く、問題視されるのも納得だった。
- 脱炭素社会に貢献できる要素が、建築というカテゴリにあったこと自体が初耳だった！
- **「ABCDE-ism ※」**を、これからも覚えていたい！
- 脱炭素化を実現する上では、**内装よりも外装のデザイン**が即効性を持っているということが分かった。
- これから建築の道を志す上で、**ファサード（正面からの外観）**のデザインに対してどれだけ意識を高く持てるかが重要になると感じた！

※ ABCDE-ism とは、山梨知彦氏がこれからの建築を考える上で欠かせないとしている「主要なデジタル技術」のことである。Artifical Intelligence, Building Information Model, Computational Design, Digital Fabrication, E Commerce, Internet of Things, Simulation, Metaverse からそれぞれの頭文字をとって構成される。

卒業研究 / 作品特集

Miyagi University Graduation Works
2022

旧商店街における「皮」と「あんこ」の再構築

ー古川七日町の再開発を受けてー

平岡研究室　山内佑恵 | Yamauchi Yume

槇文彦の都市空間概念である「皮とあんこ」は、大通りに沿って建つ高層の大きな建物を「皮」、街の中の比較的小さな道沿いに残る規模の大きくない建物を「あんこ」とする例えであり、ヒューマンスケールが残る街の「あんこ」の部分に大きな可能性があると述べている。本研究では、この２つの関係を回復する仕組みを制作するため、七日町周辺の「あんこ」部分に注目し再構築に向けた提案を行った。

研究背景

旧街道の宿場町として栄え、昭和 57 年には 4136 店もの商店が並んだ大崎市古川の商店街の様相は、再開発事業によって急激に変化した。全盛期こそ、表通りの活気を受け連続して生活が営まれていた町の裏通りも、現在では、変化していく表通りに対して人を引き込む要素に乏しく町全体が分断していると感じた。そこで、表通りと裏通りの関係性を改善するための提案を探ることにした。

卒展における展示の様子

七日町周辺全体の「皮」と「あんこ」の整理

七日町と周辺の６つの町の全体地図。４つの大通りを「皮」として、その皮に囲まれた景色や景観を要する３つの地区を「あんこ」として採取している。本研究では、再開発により人の往来が増えそうな大通り a、b からあんこ部分へとつながる路地が多い C ブロックについて詳細に設計する。

C ブロック内の建物の種類

設計と機能について

設定した敷地は 7000 ㎡ でうち 4 割の 2800 ㎡を外部空間とする。都市計画では第 2 種住居地域に分類されるため建蔽率 60%、容積率 200% で設計する。合理的、画一的な表通りの集合住宅に対比し、裏通りの顔となる冗長性のある生活エリアを設計する。様々なタイプの単身者向け、ファミリー向けの住宅と、周辺に住居内で足りないスペースを補う「はなれ」を設計し、生活の付加価値とする。「はなれ」には集会所、銭湯、コインランドリー、食堂、書斎、アトリエ、子供部屋、倉庫などが想定される。

アイレベルにおける通り抜け空間の様子

A 棟

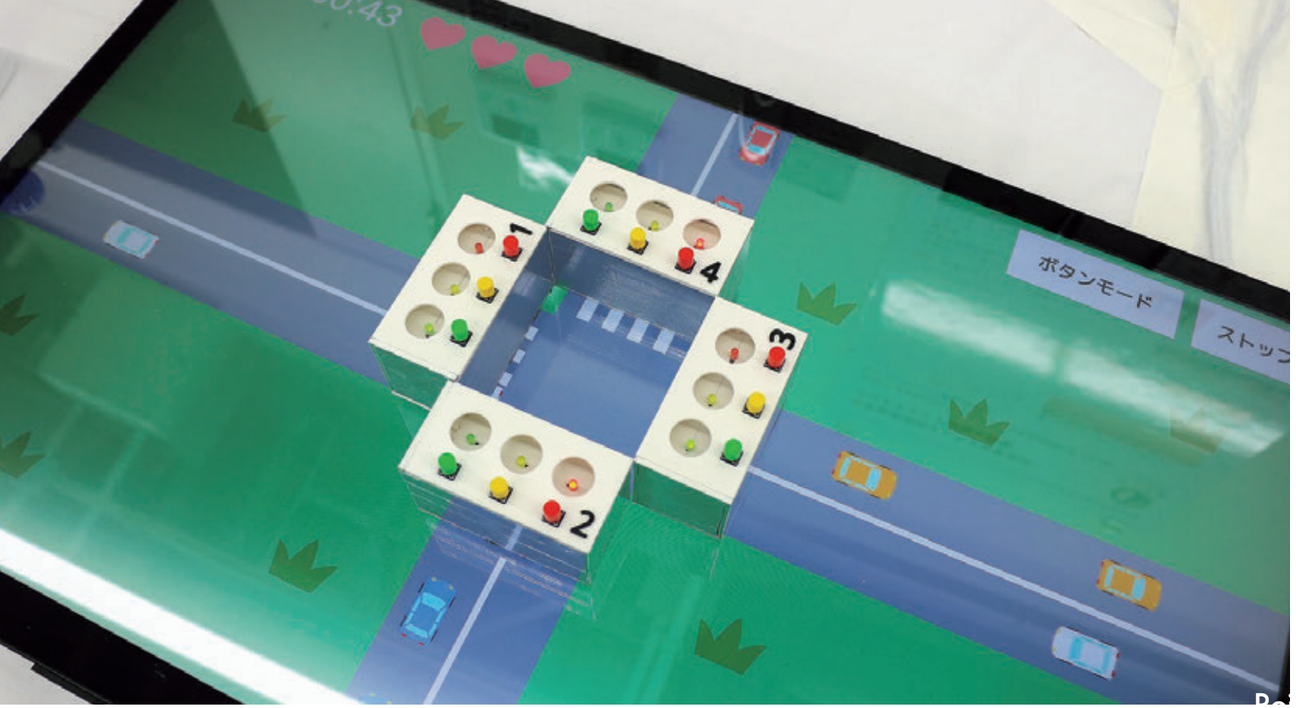
D 棟

C 棟

Point

皮とあんこを繋いだ先に

本研究で行われた「あんこ」部分の設計においては、路地と路地をつなげ、表と裏を通り抜けできるような楽しい空間にすることが意識されている。誰でも気軽に行き来できるような皮とあんこの良質な関係は、人々の交流を増加させ、人と人との関係も良質なものにする。



信号機を題材とした
小学生向けプログラミング教材の開発

鈴木研究室　大賀瑞穂 | Oga Mizuho

2020 年度より、新たに全国の小学校でプログラミング教育が必修化された。本研究では、プログラミング教育必修化のねらいを達成できるプログラミング教材として、タブレット端末とタンジブルなユーザインタフェースである信号ブロックを用いた信号プログラミング教材を開発した。この教材は身近な生活に使われているコンピュータである信号機を題材とし、新たなビジュアルプログラミング言語として数直線タイプを実装した。

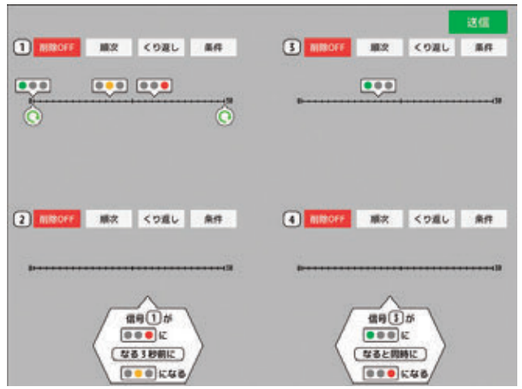
研究背景

小学校におけるプログラミング教育必修化に伴い、子どもにプログラミング的思考を身につけさせることが目的である。また、小学生に対してコンピュータに意図した処理を行うよう指示することができるということを体験させながら、身近な 生活でコンピュータが活用されていることに気づかせることも必修化のねらいである。本研究では、これらを達成できる教材の開発を目指す。

教材内で用いる信号機型インタフェース

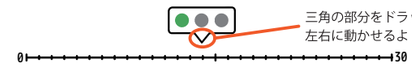
紹介動画はこちら

プログラミング画面・操作説明



プログラミング方法

吹き出しの動かし方



1目盛り1秒だよ！
吹き出しのある秒数になったとき、吹き出しのプログラムが実行されるよ！

吹き出しの種類

順次吹き出し

信号機をタップすると、色が青・黄・赤に切り替わるよ！
信号ブロックの色がこの吹き出しと同じ色になるよ！

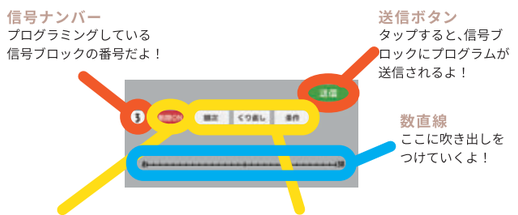
くり返し吹き出し

2個セットで使うよ！
右にある反復吹き出しの秒数まで進んだら、左にある反復吹き出しに戻ってくり返しプログラムを実行するよ！

条件吹き出し

▢の条件をタップして変えられるよ！
他の信号ブロックの色によってプログラムを実行できるよ！
上の吹き出しだと、信号①が赤になったとき信号を青にするよ！

タブレットの画面説明



遊び方

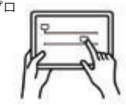
最初に右上の ボタンモード を押してモードを選んでね！

ボタンモード

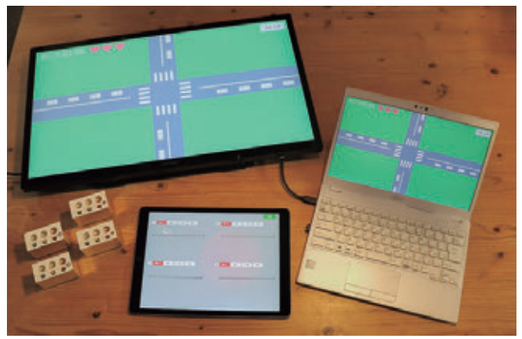
①信号ブロックを
4つ交差点に置く
②右上の スタート
ボタンを押す
③信号ブロックの
ボタンを押す

プログラミングモード

①タブレットで4つの
信号ブロックをプロ
グラミングする
②信号ブロックを
4つ交差点に置く
③右上の スタート
ボタンを押す



車が信号の色に従って動き出すよ！
車がぶつからないように、のこり時間が0になるまで
上手に信号を操作しよう！



実際の操作は２つの画面で行う。手前にあるタブレットでプログラミングを行い、左奥の液晶ディスプレイ上に信号機型インタフェースを設置し、画面内で走る車を制御する。

Point

身近な例で楽しく学べる

信号ブロックを実際に配置して自由に操作することができる。小学生向けとなっているため、ゲーム感覚で楽しくプログラミングを学ぶことができる。信号ブロックを操作して車を誘導する「ボタンモード」と、信号の光る順番を事前に決めることができる「プログラミングモード」の２種類がある。

折りたためる乾漆の研究

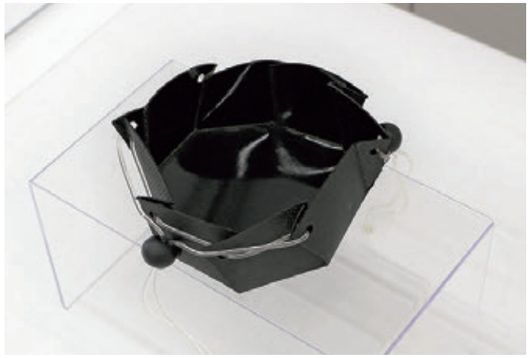
土岐研究室　菅野菜月 | Kanno Natsuki

強度や弾力性、抗菌性に優れており軽いという漆の性能を生かし、折り畳みが必要な製品への応用を目的として研究を重ねた。弾性が高い乾漆のシートに、レーザーカッターで折り目をつけることで折り曲げ可能にし、平面から立体への形状の変化を生み出した。器は、笹船と蓮がモチーフになっており、キャンプやピクニックなどのアウトドアへ活用することを想定し作成している。

研究背景

3 年の後期から 4 年にかけて様々な試作を重ね、折り畳める乾漆の手法を発見した。プロダクトへの応用など身近なものから宇宙空間にまで、幅広い分野で活用されている折り紙の技術を乾漆に応用し、折り畳むことで立体から平面またはその逆への変形が可能になれば、乾漆に可展性と携帯性を与え、形態が変化する乾漆の表現を生み出すことも可能になると感じた。

スプーンは握る人の握力によって形が変形するため、他の素材のものと比べてより手になじみやすい。



器（笹船型）3:2 の長方形の短辺両端を 3 分割、3 分割した右、左部分を合わせ、差込口を開ける。中部を差込み形状を作る形とする。器（オニバス型）円形の底部分に、縁を作る三角の折れ線を規則的に入れ、紐の引き具合で縁の角度を調整することができる形状とする。

漆の撥水性や抗菌性に着目し作られた、アウトドアなどでの使用を想定したフォークと器である。漆特有の光沢感が、上品さと高級感を演出している。また、強度にも優れているため、フォークはりんごのような固い食品にも対応することができる。

Point

乾漆の美しさを簡単・気軽に！

レーザーカッターを用いて、幅の異なる折れ線をつけ、簡単な工程であらゆる角度に折り曲げることを可能としている。計算しつくされた幅により、強度・美しさ共に維持することに成功した。製品への応用により、誰でも容易に再現したい形を実現することへ繋がるだろう。

古着の再構築によるスタイルの確立

中田研究室　菅田梓 | Sugata Azusa

制作を通して独自のスタイルや手法の確立を目的とし、「一度も着ることがなかった古着」「使い古された自身の古着」「無彩色の古着」「ワイシャツ」といった条件を与えた自分の周りにある古着のみを使用し、衣服を再構築する。条件を乗り越え続けることでスタイルにおける無駄が排除されていくと考える。ただ、再構築の中に“服とはこうあるべきだ”を覆すような脱構築的な考えを取り入れている。

研究背景

前期卒業研究では、「フィルター越しの眺め ー ファッションから捉える見え方の違い ー」と題し、「見方を変えること」に焦点を当て、それが顕在化したときの反応から見方を変えることへの意義の提唱を試みた。しかし、この研究では服を媒体として使用したため、赤と緑の色のファッションとしてのみ捉えられてしまう懸念点が生じた。そのため、後期卒業研究ではファッションの分野により忠実に、服を作るという行為そのものの意味やプロセスに焦点を当てた制作を行いたいと思った。

なぜ「古着」に着目したのか

本制作の事前段階として、市販されている一枚の生地からトップスを制作した。しかし、デザイン画を作成し、そこから無数にある生地を選定することは、表現が拡散して深まらないと感じた。そこで、自己表現の実現などの目的で一度は誰かの意思により選択された古着に着目した。古着には一着一着に意思が存在していると考え、制作においても身の周りにある「意思の存在」を確かめられた古着を使用している。

卒業研究・前期制作

「フィルター越しの眺め - ファッションから捉える見え方の違い -」見方を変えることに焦点を当て、それが顕在化した時の反応から見方を変えることへの意義の提唱を試みた。

卒業研究・後期制作

古着から形を変え、新たなスタイルの服へと進化させた。上図や右図は卒業展示での様子である。

Point

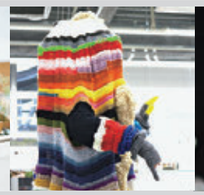
再構築から新発見へ

使用する古着一つひとつに条件を付与した上で、その条件に基づいたデザインのみで構成する。このことによって限られた材料による構築で範囲が狭まることや、散乱する範囲を自己解釈に置き換えることで作り変える可能性が生まれる。また、異素材を組み合わせることで、デザインが持つ新たな可能性についても考え、検討することができる。

2023.2.18

卒業研究制作展 学生自主レビュー

宮城大学卒業研究制作展および同大学院修士制作展が、2023 年 2 月 17 日から 19 日にかけて開催された。毎年その期間内には、学外からお招きしたクリティックを相手に有志学生がプレゼンテーションを行う「卒業研究制作展学生自主レビュー」も開催される。今年度は 3 名のクリティックを相手に、15 名の有志学生が宮城大学でデザインを学んだ 4 年間の集大成にふさわしい議論を交わした。



GUEST CRITICS

福屋粧子
Fukuya Shoko

2012 年 AL 建築設計事務所を共同設立。2022 年より東北工業大学で教授を務める。主な作品は「tomarigi」「八木山ゲートテラス」「石巻市震災遺構大川小学校」など。

高砂充希子
Takasago Mikiko

Studio Mikix 代表。南部藩都市開発ユニット DASUKEYO 幹部として八戸市で都市実験を行う。京都工芸繊維大学研究員。

堤卓也
Tsutsumi Takuya

2004 年株式会社堤淺吉漆店に入社し、現在は専務取締役として活動している。2019 年に設立された一般社団法人パースペクティブでは共同代表を務める。

レビューを終えて

発表者へのコメント

プレゼンテーション・質疑応答を終え、クリティック 3 名による総評が行われた。

総評では、それぞれの研究室が持つ特徴が発揮されていたことや、白熱した議論の中でも、学生 1 人 1 人が自身の作品について審査員の記憶に残るアピールを行っていたことが高く評価された。

作品の中には中・長期的なビジョンが示されているものが多く、「学生自身が未来を創造している姿がイメージできる」という点が、3 名のクリティックにも良い印象を与えていた。

論理と感性

制作を行っていく中では、論理的な思考によって疑問が生じる場面が多々ある。

例えば、「わざわざこのような表現をする必要はあるのか」「この素材にこだわる必要はあるのか」などという、表現よりも機能性を重視する必要性について自問自答し、葛藤する場面はその代表例である。

しかし、自身が最初に「これだ」と思った感性を無視せず貫き通し、一つの作品として完成させることで生まれる説得力や新たな価値も存在する。

「見えない」を伝える

学生が制作したものや、クリティックをはじめとする聴衆に向けたプレゼンは目に見える。しかし、学生自身の考えや訴え、研究や制作を通じて伝えようとしていることは、基本目に見えない。

「見えるもの」から「見えないもの」を伝えるということは非常に難しい。そのため、卒業研究制作に限らず自分で制作したものを他者に伝えようとするなら、扱ったテーマに対する専門的な知識や、説得力あるプレゼンが必要不可欠になってくる。

卒業研究制作展ポスター

菅原響 | Sugawara Hibiki

デザインのテーマは「逆境を好機に」である。本作品は一度 AI によって生成した画像をもとに自分の手で要素を再構成して作成した。2022 年、画像生成 AI が急速に成長し、デザイン業界に大きな衝撃を与えた。人間が時間をかけてデザインをしなくても、AI ならそれなりのものを出せてしまう。そのような逆境の中で画像生成 AI をあえて利用し、自分の手で新たなグラフィックを創ることで「逆境を好機に」を表現した。

ポスターのデザインは、p7 の写真にあるポストカードや、リーフレットのビジュアルにも活用される。

特別講義を振りかえって

西田 司氏 「実験的思考を持ち続ける」

講義内では、様々な事例を取り上げながら新しいデザインの考え方についての紹介がなされた。また、人々がより楽しくコミュニケーションをとれる公共空間の作り方や、アジャイル的な考え方についても学んだ。建築においては、「建てる前と後を考える必要がある」ということが良く理解できる機会となった。

＼＼みんなの声、集めました。／／

新たな視点・考え方

- 公共空間、すなわち「パブリックスペース」とは、**利用する人々のプライベートが集まってできる場所**、という考え方は今までになく、新鮮そのものだった。
- **「バイオフィリックデザイン※1」**に興味を持った。オフィスの緑化が、働く人の生産性向上に繋がることに驚いた！
- **80%の計画は実行されない**、としている「タクティカル・アーバニズム」の考え方にはとても共感したが、数字で示された時は衝撃的だった。
- 講義内で示された**「アジャイル的※2」**な考え方については用語自体が新鮮で、記憶に残った。

※1 人間は本能的に自然との繋がりを求めている、という考えに基づいたデザインのこと。
※2 講義内では、一度にではなく「少しずつ」つくるという、都市計画における新たな考え方として紹介された。

公共空間の魅力と熱さ

- 新しい時代の公園のあり方に興味を持った。オープンスペースに人が集まることに意味があり、その活用次第で地域発展に繋げることが出来る可能性を感じた。
- 横浜の「かんないテラス」の運営体制や生み出される空間の雰囲気などそのどれもが素敵で、**地元にもこんな場所を作れたらいいな**と思った。
- 「2040 年の道路を面白がる会」について、**車道の空間に畳やベンチなどを設置し、歩行者のスペースを設ける**という新しい道路の使い方が面白かった！
- 人々の幸せにつながる、**公共空間としての道路の未来**に興味が沸き、実際にこれからどう変化していくのか目が離せない！

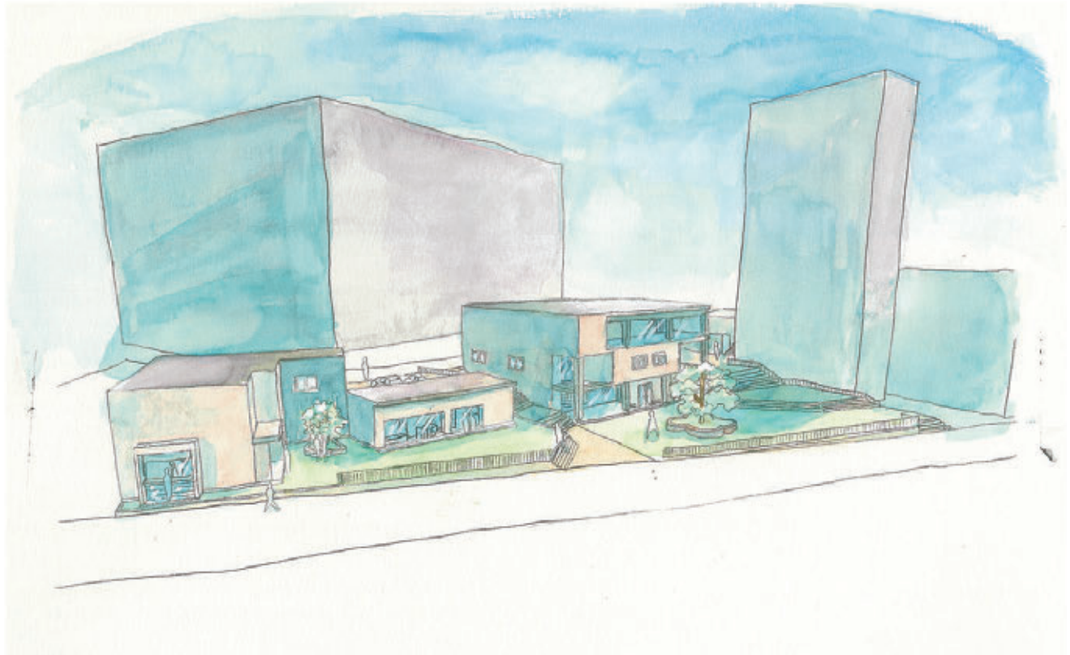
スタジアムの多様化

- 「ハマスタキャンプ」について、野球場でキャンプは憧れる！
- 後でボールパークについて調べると、2023 年 1 月に完成したばかりの「エスコンフィールド HOKKAIDO」も、球場内に宿泊施設や温泉があり、ビックリした。
- スタジアムと地域住民をつなげる取り組みが、**野球場以外のスタジアムにもどんどん増えてほしい！**
- 食には人を繋ぐ力があるので、「コミュニティボールパークプロジェクト」における**フードコート型の客席**は興味深く、まさに「市民のため」のボールパークなんだと感じた！
- 横浜スタジアムのお話を聞く中で、観覧車があったり、ゴルフ場としても活用されたりする地元の「楽天モバイルパーク宮城」も立派なボールパークだと感じ、誇らしく思った。

課題制作 / 作品特集

Miyagi University Assignment Productions
2022

本演習では、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。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。



『だんだん』に

山形百加 | Yamagata Momoka

魅力的な高低差や坂を利用者により感じてもらえるよう、敷地内にある建物を低層に抑え、土地の高低差を表すだけでなく、それぞれの建物の高さを変化させることで歩くうちに景色が変わっていく楽しさを狙った。外観のデザインや素材は「階段」「木材」といったモチーフで統一することで、敷地内のまとまりを図った。敷地内の大半を広場のような開かれた空間が占めているが、敷地への出入りの動線を整理する目的で柵を配置し、敷地に立ち入れる場所のメリハリをつけた。

Point

高低差で目線の変化を

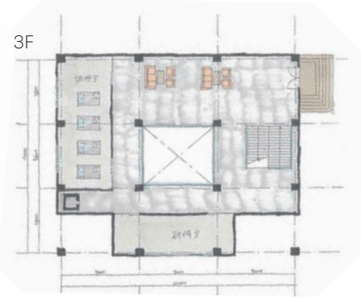
坂の高低差を活かすため、階段をモチーフにして設計した公共空間。さらに、壁をランダムに配置することで、坂を歩きながら変わる景色を楽しめるように設計した。坂道の高さとのリンクを意識して階段を取りつけることで、屋内と屋外の人の目線を合わせる構造としている。

平面図　カルチャーセンター

1F

2F

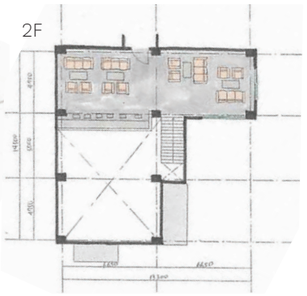
3F



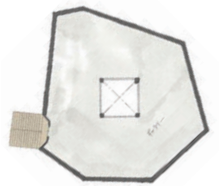
平面図　カフェ・食堂

1F

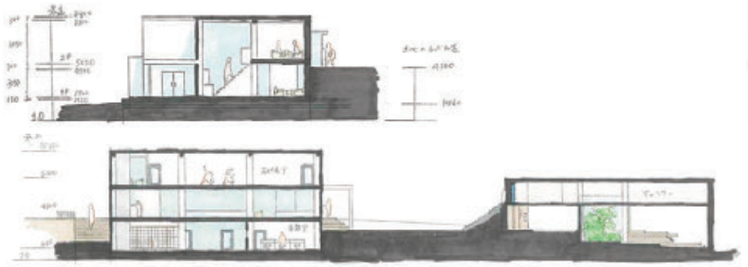
2F



平面図　ギャラリー



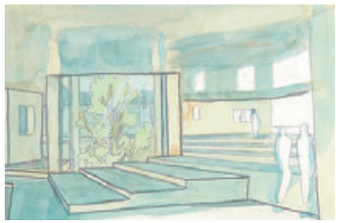
平面図　カフェ・食堂



配置図

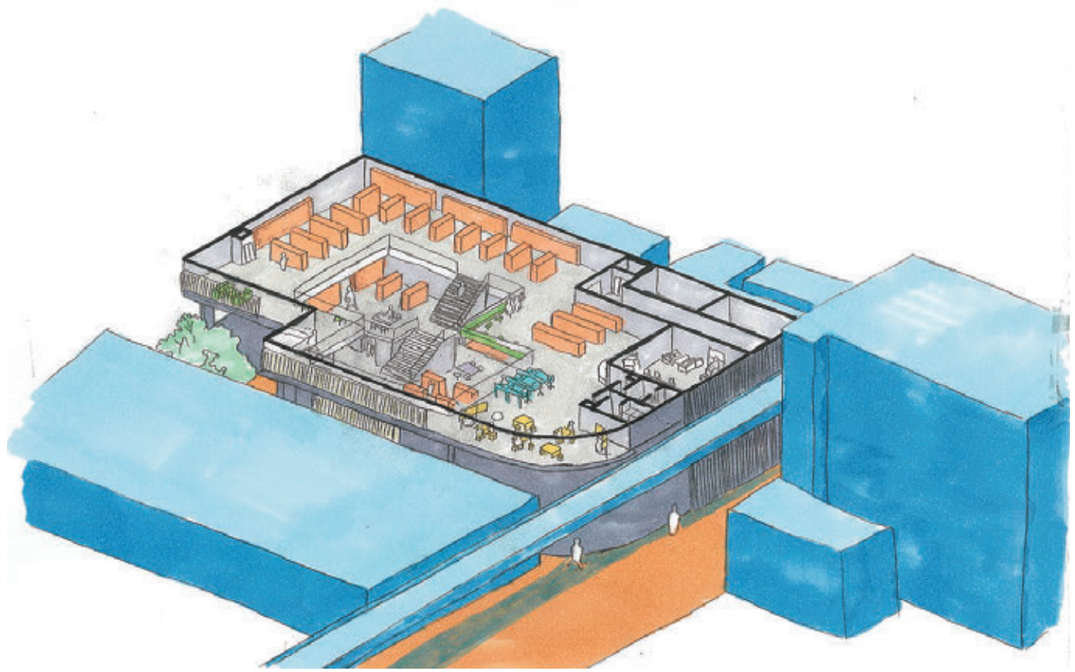
視線の変化を加える屋外の階段

外の景色を見ながら登れる階段



ランダムな壁と階段が特徴の公共空間

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。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。



にぎわいの気配

山形百加 | Yamagata Momoka

現地調査の際、アーケードを単なる道として利用している歩行者が多くいることが気にかかった。計画地のある一番町四丁目商店街のテーマである「緑と光あふれる出会いのまち」があまり体現されていないと感じたことから、「にぎわい」と「隙間」をキーワードに置き、設計を進めた。

Point

人との距離感を選択できる空間

各部屋において、あえて特定の行動を促さずに自分の好きな場所で好きなことができる空間を提供している。選択性のある空間によって、人を感じながらも集中できる空間を実現した。また、本を読むことの他に展示会など、様々な目的で図書館を訪れる人同士を繋ぐような設計である。

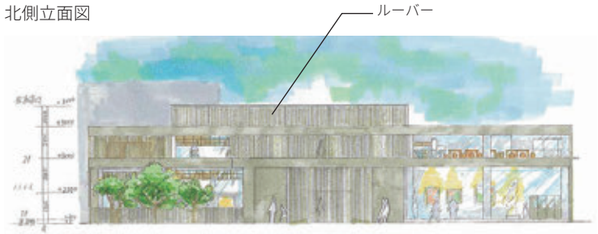
吹き抜け空間

吹き抜けによる開放的な大空間を中心に、中2階の落ち着いたスペース、吹き抜けを囲む回遊性のある 2階の閲覧スペースなど、図書館利用者がお互いの様子を感じ取れることを狙った空間構成となっている。

児童書コーナー

声が響きやすい子供の集まる空間は、閉じたような空間にした。

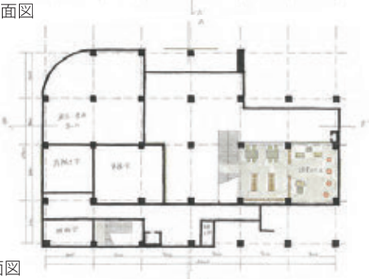
北側立面図



ルーバーによって内と外の緩衝材として、隙間から少しずつ「人」を感じる空間を提供している。人と人が繋がるきっかけとなる図書館を設計することで、アーケードを単なる道ではなく、「緑と光あふれる出会いのまち」として賑わいをもたせるようにした。

2F 平面図

中2F 平面図



1F 平面図

断面図

「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建設である。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いる約 3000 ㎡の敷地を有する宮城県北部の K 町に計画する。

滲む、混ざる、重なる

及川和怜 | Oikawa Karen

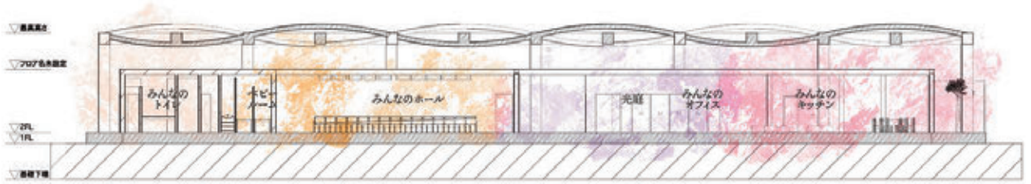
現在、公民館はサークル活動や会議などが行われているが、団体の枠を超えた交流が少ないことに加え、目的のない人にとってはあまり馴染みがなく、交流する人の固定化や新たな出会いが減少している。空間をゆるやかにつなぎ、ふるまいやにぎわいが滲み出ることで、相乗効果を生み、新たな出会いを創出するセンターを設計した。

Point

「ゆるやかな繋ぎ方」を目指して

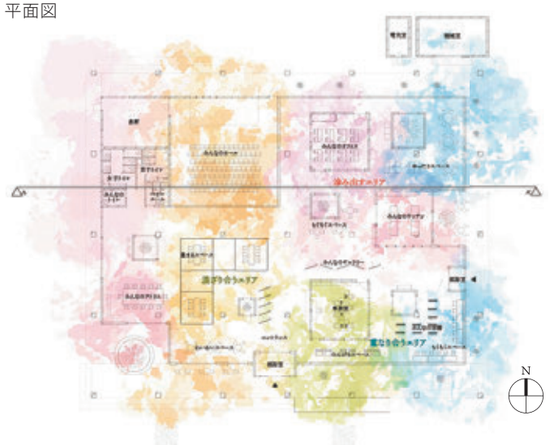
部屋が壁によって完全に仕切られていると、同じ部屋の人との交流はできても部屋の外の人との交流は難しい。そこで、空間を仕切るのではなく「ゆるやかに繋ぐ」要素として、ガラスやカーテン、柱や家具、さらには可動間仕切りを用いた。これにより、活発な雰囲気やにぎわいが滲みだし、新たな出会いや交流の増加に始まる相乗効果も期待できる。

断面図



立面図

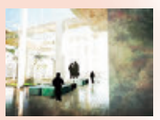
平面図



滲み出すエリア

ガラスで囲まれた空間から活動が滲みだし、新たな行動と興味関心を誘発する。

みんなのキッチン
もぐもぐスペース



ゆったりスペース

混ざり合うエリア

壁で仕切られていない一体の空間の中で人や活動が混ざり合い、新たな出会いを創出する。

みんなのエリア

みんなのホール
集まるスペース

重なり合うエリア

人それぞれの雰囲気や空気感が重なり合い、空間に彩を与える。

みんなの本棚
もくもくスペース

人々の生活に関連する設計課題を通して、生活環境の尺度や空間機能の構成について学んでいく。課題制作を通して、空間設計における図面表現の作法の理解とその読み書きが自由にできる技能を身につける。本演習では、宮城大学の敷地内に学生寮を建てることを想定し、自然に囲まれた敷地に学生が快適に勉学に励むことができる空間をつくる。

街型交流で暮らす

相馬悠 | Soma Yu

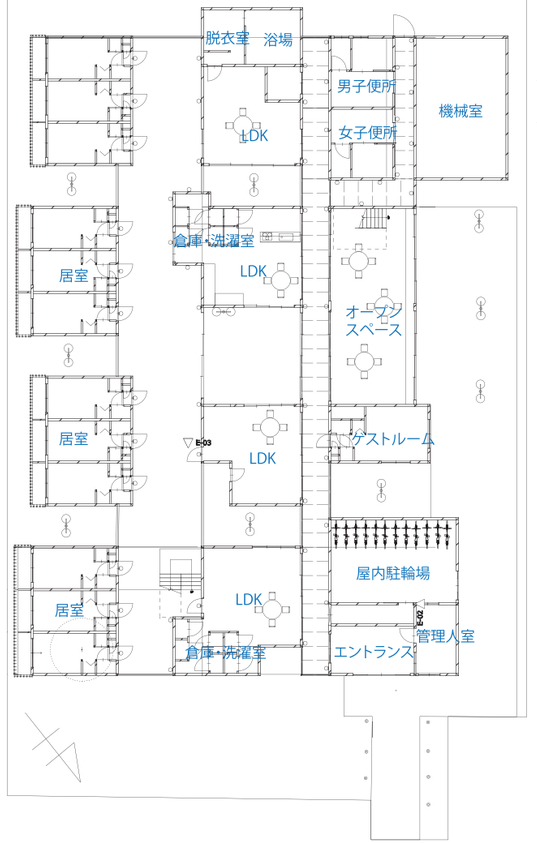
宮城大学の敷地内ならではの新しい価値を生み出す学生寮の設計を目指した。従来の学生寮は意図的に交流しに行かなければならなかった。従来の“学生寮内での交流のあり方”を打開し、自然に交流が生まれる設計計画を行った。本計画では「家事」や「通学」といった交流を意図しない生活行為でも自然と交流が生まれることを目指し、プライベートとパブリックの空間をつなぐ「通り道」に交流が生まれる細やかな工夫を凝らした。さらに、周囲の自然をどこからでも視覚的に感じられる空間づくりにも注力した。

Point

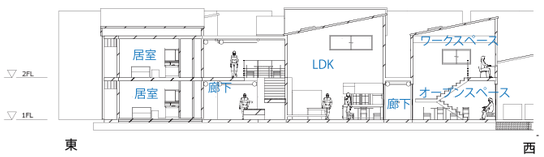
交流のための空間

1階は十数人が集まれるオープンスペース、2階は個人の作業ができるワークスペースとなっている。籠りがちになってしまうワークスペースが、1階のオープンスペースから見えるようになっており、自然な交流を図ることができるようになっている。

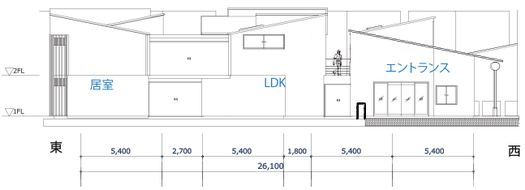
平面図



断面図



立面図



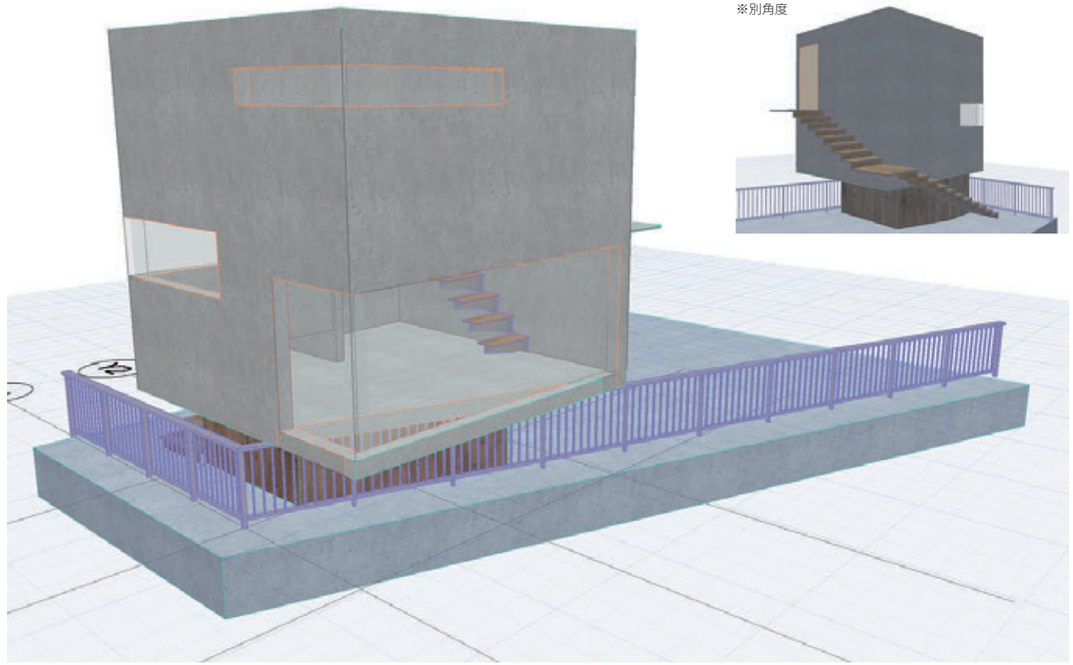
Point

空間的変化をもたらす“通り道”

「私」と「公」の居心地の良い混ざり合い方に注目し、居室とオープンスペースを分離させつつも、中間空間であるリビングルームで互いを緩やかにつなぐことで入居者同士が必然的に様々な交流を楽しめる空間となっている。

2階プライベートスペースとワークスペースを直接つなぐ外空間に架けられたブリッジは、直線的な動線計画に変化を持たせて空間を立体的に見せている。このブリッジは居室ユニットとワークスペースを直接つなぎ、交流を図らなくても空間を行き来することができる。その日の気分に合わせてアプローチの仕方を選択することで交流のレベルを変化させた。

本演習では、伝達や思考の媒体としての図面を、投影法やパースなどの表現を用いながら制作する手段を学ぶことを目的としている。今回は、指定された環境の中に 3.6×3.6×3.6 という小規模の建築を「人間 / 空間スケール」、「光 / 素材」、「人間 / 環境の関係」の３点を中心テーマとして設計する。



※別角度

クリフハウス

濱田璃空 | Hamada Riku

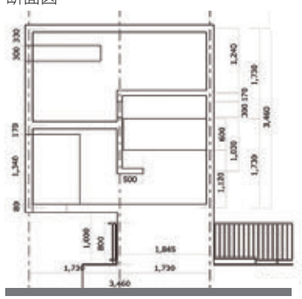
エスキスで得た「崖から乗り出した建築」をアイデアの軸として、シンプルかつ個性的なデザインを目指した。２階が入り口となっており、メインは映画鑑賞のスペースである。１階は天井の高低差がある空間で、床や椅子に座ってくつろげる空間にした。

Point

自然の中の立方体

3.6 のキューブ型をそのまま生かし、外壁に片持ち階段を取り付けることによって浮遊を出し、自然の中に浮かぶ立方体を演出している。光や景色が異なる小空間を複数包含し、さらにそれらが流動的に連続する個性的な空間である。また、基本的な建築エレメントが統合的に整頓され、無駄のない洗練されたデザインとなっている。

断面図

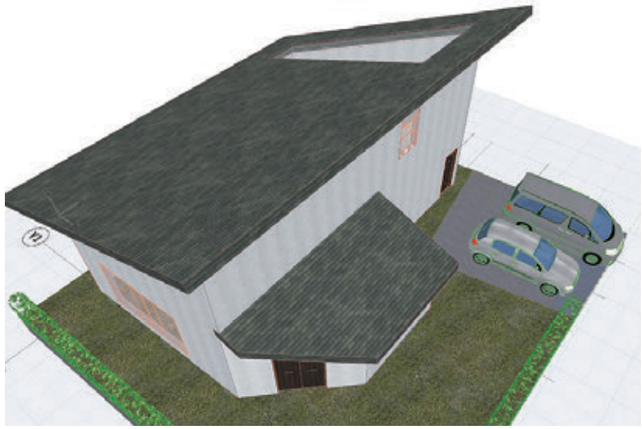


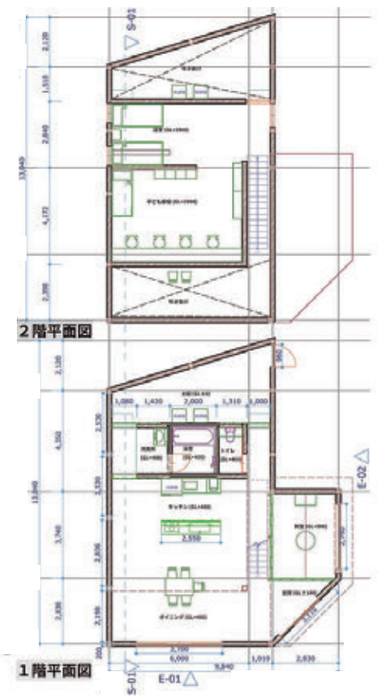
社会が「成熟」していく中、山林を開発した郊外住宅地に新居を構えようとしている家族に、どのような生活と将来が待っているだろうか。家族 / 社会 / 環境といった視点などから、これからの成熟社会で暮らす家族に相応しい住宅を設計する。

開と閉　二面的住宅

渡辺崚太 | Watanabe Ryota

家族が隔たれることのない空間をテーマとした。できる限り部屋という仕切りを無くし、なるべく１つの空間でそれぞれの生活スペースを作った。また、ライフスタイルのずれにも着目し、遅く帰宅した際の騒音等のストレスを減らすため、正面玄関の他土間にも入口を設けた。土間から洗面所とトイレに向かう廊下にはスライド式のドアが付いており、廊下・部屋、音を通す・通さないを切り替えることができる。開放的な空間、閉鎖的な空間を切り替えられるのがこの建築の特徴である。





高低差のある二つの屋根は、どちらとも片流れになっている。北東側には大きくトップライトを取り、土間と二階室内窓への採光ができるようになっている。

Point

空間の活用

駐車場のすぐ隣に、土間へ入ることのできる出入口があるため、買い物帰りなどの荷物を運ぶのに便利である。土間は物置としても活用できるため、アウトドアグッズなどの出し入れも容易にできる。

インタラクティブ作品の制作と展示会の企画を通じて、デザインを総合的かつ実践的に学ぶ。これまで修得してきたメディア技術と表現を結びつけながら、ユーザの体験を強く意識したデザインを行う。また、ステークホルダーや集客を意識したプロモーションデザインなどにも取り組む。

ゆらめくあわい

あわいとは「間（あいだ）」のことである。つまり、2つ以上の物事の関係や境界のことを示す。柔らかくも不思議な雰囲気を持つことからこの言葉を採用した。ゆらめくとは、ゆらゆらと揺れる様を表す。普段意識することのないあわいをよく観察すると、大変興味深い存在である。本展示ではあわいを多様な視点から見つめ直し、決まりきった固定概念を揺るがしていく作品を通して、新しいあわいの捉え方を体験することができる。

「間（あわい）」という、形なく曖昧で不思議なイメージを表現している。タイトルは既存のフォントをタイポグラフィし、隙間を作り「あわい」の意味をもたせている。

WEB サイトはこちら

ゆうがくれ

伊澤朋樹 Isawa Tomoki
川上萌夏 Kawakami Moeka
柴田雅敏 Shibata Masatoshi
松本涼花 Matsumoto Suzuka

この世とあの世の現実空間と仮想空間の垣根を飛び越え、妖たちとかくれんぼで遊べるゲームである。模型に映し出される足跡とヒントをもとに、大崎市民ギャラリー周辺を基にした街並みの中を探索して妖を見つける。

枯山水

渥美侑人 Atsumi Yuto
萱場真愛 Kayaba Mai
菅原巧太 Sugawara Kota
高橋亜美 Takahashi Ami

水を使わずに石や砂、草木で自然風景や宇宙を表現した庭園である枯山水をデジタルで体験できる作品である。伝統的な空間表現、枯山水の石の置き方に着目した。自由に石を並べ変えながら、様々な波の表現を体験できる。

ノックラック Knocrack

天内ほのか Amanai Honoka
伊澤友樹 Isawa Yuki
佐々木啓豪 Sasaki Keigo
菅原響 Sugawara Hibiki
中鉢咲希 Chubachi Saki

壁をノックすることで境界である「ひび」をつくる体験ができる作品である。何気ない「ひび」が、全く違う世界へとつながっているかもしれない。ノックするたびに変化する「ひび」を堪能することができる。

四季あそび

上石美羽 Ageishi Miu
及川那知 Oikawa Nachi
岡本泰己 Okamoto Taiki
齋藤凌雅 Saito Ryoga
中村駿太 Nakamura Shunta

四季が様々に変わるプロジェクションで、季節のあわいの世界に入り込める作品である。体験者の動きをシーンとオブジェクトに反映することで、没入感を味わうことができる。

３年　感性情報デザイン演習III　ドキュメンタリー映画制作

ドキュメンタリー映画の制作を通じて、第三者へ魅力を伝達する方法を学ぶ。今回は大テーマの「日常の中に見え隠れする地域の魅力」から小テーマとして「ジャズ」を選定し、映画の制作を進めた。映画を制作するにあたって、映画の企画や取材交渉、撮影、編集などのすべての工程を学生で行う。編集の仕方や取材対象への焦点の当て方の違いから異なる作品を制作する。

演習授業を受講する学生を２つのグループに分け、それぞれで取材を行った。１つのグループはジャズバー「Crosby」のオーナーである村上徳彦氏、もう１つのグループは「定禅寺ストリートジャズフェスティバル」を立ち上げた安田智彦氏に取材し、インタビューの撮影を行った。取材後さらにそれぞれのグループを半分に分けて映像制作に取り組み、計４つの作品を制作した。また、外部講師として株式会社ささらプロダクションの由井英氏をお迎えし、撮影や動画の編集方法などのレクチャーが行われた。

動画はこちら

Give songs

宍戸大祐　Shishido Daisuke
ヤンハイレイ　Yang Hailei

作品のタイトルには、ジャズが盛んだと言われていた仙台で、音楽の機会が減っている事実と再建への願いが込められている。

動画はこちら

Yasuda Tomohiko ×SENDAI

相澤咲来　Aizawa Sakura
鎌田理央　Kamata Rio
横山明紀　Yokoyama Akinori

話者の話、表情を強調するように色味や音声編集を行い、「日常に見え隠れする地域の魅力」を最大限に見せるようなシーンの選定や挿入を意識して作成された。

動画はこちら

LUST JAZZ

石幡明日香　Ishihata Asuka
草野美咲　Kusano Misaki
佐藤花恋　Sato Karen
照井麻美弥　Terui Mamiya

10分間という限られた時間の中で仙台とジャズの繋がりをどう表現するか試行錯誤を重ね、音が繋いでいく想いや地域の結びつきをインサートを活用して表現した。

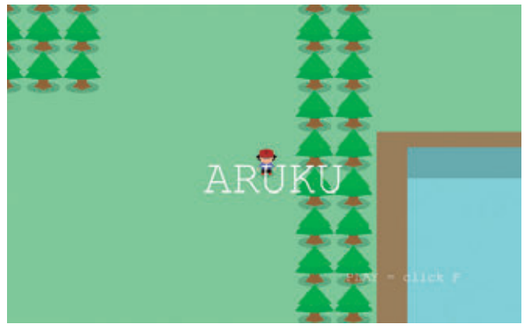
動画はこちら

音が語る

七戸美桜　Shichinohe Mio
松川かの子　Matsukawa Kanoko
山崎実莉　Yamazaki Minori

モノクロ映像を用いた演出により、仙台の風土や暮らしがジャズに影響を与え、それが仙台の魅力として還元されるという相互関係を表現した。

2DCGなどの映像メディア制作を行い、プログラミングの基本的な文法と技術を修得する。ここでは、ジェネラティブな（外部からの操作なしに自律的にコンテンツを生成させる）システムを開発する手法を学び、使用する度に異なる体験を得られるような作品を制作する。



ARUKU

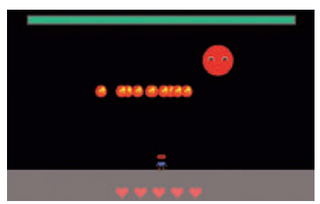
鈴木侑希 | Suzuki Yuki

「とにかく歩く」ゲーム。プレイヤーはマップ内を探索しながらコインを回収しボスを撃破する。前半はダンジョンの攻略、後半はシューティングゲームという構成で、どこか懐かしさを感じさせる作風である。アニメーションと音楽で独自の世界観を作り上げた。

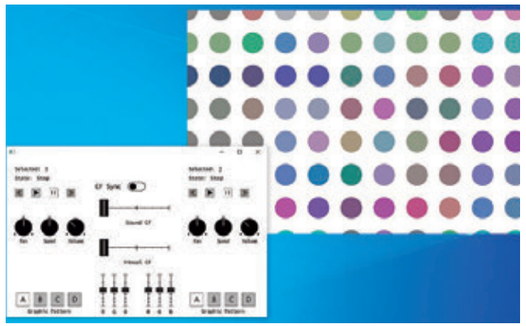
Point

全ては面白さのために

細部までこだわった演出が目を引く作品である。オープニング映像やプレイヤーの歩く動作、ボスの出現・消滅、時間経過とともに文字が出現するなど、ゲーム性が単純であるからこそ面白く見えるような工夫が重ねられている。



左図はボス戦の様子である。ボスの攻撃をひたすら避けて、反撃する。



Visual&Disc Generative Jockey

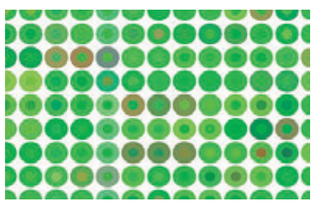
戸田結梨香 | Toda Yurika

フェーダやつまみを自由に操作し、VJ や DJ のような体験ができるアプリケーションだ。全５種類の楽曲と、音に合わせてジェネラティブに生成される全4種類の映像がある。映像用・操作用の２つのウィンドウから構成されている。

Point

自作の本格的UI

機能追加を行うアドオンが使用不可だったため、つまみやフェーダの描画と、それらが操作されたときに値をどう変化させるのか、普段何気なく見ていた UI（ユーザーインターフェース）の仕組みを自ら考え、制作した。



左図や上図は、プログラム内で生成される映像の一部である。

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。アイデアの独自性に加えてプログラムの効率性や正確性といったものが求められる。

Groping in the Dark

齋藤凌雅 | Saito Ryoga

暗闇の中迷路を探索して脱出を目指すゲーム。プレイヤーの目標は毎回ランダムに生成される迷路に出現する黄色と紫色の2つの魔法陣を可能な限り早く見つけ出すこと。移動操作をキーボード、視点操作をマウスで行う。

Point

プログラミングと趣味の“数学”

本作品は数学が好きな制作者が趣味で学んでいた内容を元につくられた。迷路の生成には重み付き連結グラフの最小全域木を求めるアルゴリズムが使用されている。プログラミングに関わる数学は沢山の種類があり、それぞれは密接に絡んでいる。

紹介動画はこちら

紹介動画はこちら

ジャングル探検

川上萌夏 | Kawakami Moeka

この作品はボートに乗りジャングルを探検する観賞型のアプリケーションである。マウスドラッグでボートの方向を操作でき、動物エリアで該当する動物のアイコンをクリックすると説明の看板が現れる。

Point

苦手－授業 × 工夫

授業で学んだことを最大限活かし、工夫した努力が作品に現れている。たとえ、プログラミングが苦手でも細かな点に気を配ることで作品の魅力は高まる。

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り、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り設計する。

マイチェア

京谷安香峰 | Kyoya Akane

今まで出会ってきた椅子にはなかった自分のサイズに合った椅子を制作した。自分の体のサイズを測定し、座り心地を意識した。限られた材料を最大限に利用し、誰よりも大きな椅子によって存在感を放ち、手すりのゴツゴツした部分から湧き出る少年心をくすぐるような「たくましい造形」を表現した。

Point

実用性を意識して

背もたれの部分を微妙に曲げて、弧を描くようにすることで、背中に触れる表面積を大きくして座ることができるようにしてある。また、背もたれの部分と脚の部分を連結することで耐久性を高める効果もある。

Triangle Chair

照井麻美弥 | Terui Mamiya

三角形の安定した性質を利用したデザインの椅子。座面を三角形にするだけではなく、影や脚の形など、見えない延長線上の先にも三角形が現れるように設計した。また、力点・作用点を意識し、脚の部分を折り曲げるようにまとめることで、そこにできた三角形を物置としても活用できるようになった。

Point

理にかなった椅子をつくりたい

三角形の角に跨って座ると安定するという特性を利用して、三角形の椅子を制作している。また、実用化することを視野に入れ、椅子同士を重ねたときにも美しいデザインにしている。

「造形・プロダクトデザイン演習Ⅰ」で習得した 3DCAD および 3D プログラミングの技術を土台とし、幾何学要素の組み合わせや計算式からジェネラティブに得られるデジタル技術の実践として、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り設計する。

Blooming Blooming

鶴田詩乃 | Tsuruta Shino

花と蕾をイメージして作られており、柔らかで丁寧な明かりと、遊び心を部屋にもたらすライトとなっている。開花した花びらは成長していく自分を表現している。また、花びらの中の電球部分を蕾に見立てることで、開花した自分をさらに突破し、成長し続ける様子を表している。

Point

3Dプリンターの活用

蕾部分は 3D プリンターを活用し、インフィルを露出させた状態で表現した。心地の良い明るさにするために、強度や密度などの構造が最適なものを選んで作り上げた。

Succulent Plant Light

中嶋希美 | Nakajima Nozomi

コンセプトは植物を飾る部屋の一角を演出する照明である。室内で植物を育てる人に向けたランプとなっている。多肉植物をモチーフとした造形となっており、丸くぷっくりとした可愛らしいフォルムに仕上げた。縦と横の面を使って下部を膨らませ、雫のような形になるように工夫が凝らし、包み込むような優しい雰囲気を表現した。

Point

光の調節

初期の段階では横の面の板が少なく照明として眩しすぎたため、横の面を増やすことで光の調節をした。それにより照明を直接見ても不快にならない優しい明るさに仕上がった。

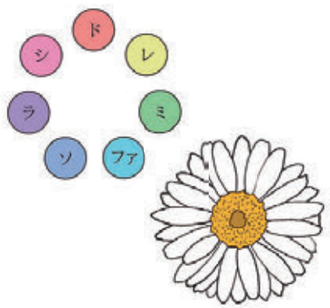
具体的な商品開発コンセプトを示した実践的演習を交え、その中から産業活動とデザインとの関わり合いを学び、グラフィックデザインの今後の変化に対応できる能力を養う。この課題では、音楽をグラフィックに変換する独自規則を作成してパッケージを作成する。

復興の歌が咲く

岡本泰己 | Okamoto Taiki

東日本大震災復興支援ソング「花は咲く」を活用して作成されたガーベラの種のパッケージだ。楽曲中に登場する花とはまさにガーベラのことであり、その花言葉には「希望」や「前進」、「辛抱強さ」などがある。震災を風化させることなく、常に前進しようとする気持ちを、ガーベラが持つ花言葉と共に広めていくことを目指した商品である。

制作過程



音階ごとに色を設定。最終的に着色するのは、上図のガーベラの花びら部分である。

①真っ白な雪道に　ド シ ラ ド ファ ファ ソ シ ラ ラ

②春風香る　ファ ソ ラ ファ ファ ド ド シ ラ

⑦花は花は花は咲く　ド ファ ファ ソ ファ ソ ラ ド ファ ミ レ

歌いだしからサビまでのメロディーを８つのパターンに分類し、設定した色と音符の長さに基づいてガーベラをどのように着色するか決定する。（今回はパターン①、②、⑦を例に挙げる）

決められた色と音の長さをガーベラの花の枚数で視覚化

Point

歌をガーベラで視覚化

音階ごとに色で分けたメロディーを、ガーベラの多色性や花びらの多さを活かして視覚化している。また、表現の対象としてガーベラを用いたことが、メッセージ性と華やかさの演出に繋がっている。

Adobe AfterEffect を使用して、自由なテーマで収集したデータや情報を伝えるための 30 秒から 2 分程度のインフォグラフィックス動画を制作する。必ず動きを伴う画像を用い、全体の構成や音を意識して表現する。

紅茶について

橋本知奈 | Hashimoto China

紅茶の歴史や種類、有名な産地などがアニメーションを通して理解できるような内容のインフォグラフィックスである。オリジナルで素材を作成したほか、画面切り替え時に必ず映像素材を動かして自然に見えるよう意識されており、視聴者を飽きさせない工夫がされている。

導入部分。落ち着いた色使いがお洒落な雰囲気を演出している。

紅茶の表面の反射によって、真上から見ても紅茶を淹れたティーカップだと一目で分かる。

絵本の中でストーリーが展開されていく。作風にマッチした演出であり、見ていてワクワクする。

全て同じ模様のティーカップだが、カップや中身の紅茶の色を変えるだけで全く異なる印象を受ける。

点線を用いることで「ふんわりと香ってくる」様子を表現している。

冒頭に出てきたティータイム中の２人がいるカフェが映し出され、動画は終了する。

Point

初めに決めるのはBGM？

初めに BGM を決め、それに合わせて内容や説明の流れを決定し、ほぼ全ての動きを拍や小節の区切りに合わせた。アニメーションにBGM を合わせるのではなく、BGMにアニメーションを合わせるという逆転の発想から生まれた作品。

動画はこちら

ドアのこちら側と向こう側で交わされるメッセージを考え、視覚的に伝達することを踏まえてグラフィックをデザインし、レーザーカッター加工によってドアメッセージカードを制作する。また、各自が制作したドアメッセージカードのコンセプトをより良く伝えるポスターをデザインする。

密を回避できる メッセージカード

石川璃子 | Ishikawa Riko

休憩室のドアノブに掛けることを想定した、中の混み具合がわかるドアメッセージカードがコンセプトである。量関係がわかりやすく、休憩から連想される「飲み物」をベースにデザインされている。飲み物が注がれていく様子と人の混み具合をリンクさせたこだわりのメインビジュアルは、ポスター内で広く面積を取ることでインパクトを与えている。グラスの中のイラストは、FULL の動的なデザインに対し、VACANT は静的なデザインにするという工夫が凝らされている。

ネコどこ！？

菅原凛 | Sugawara Rin

邪魔させない、私の推し活

酒井治大 | Sakai Haruto

分煙メッセージカード

円谷駿介 | Tsumuraya Shunsuke

適切な連想やたとえは理解を支援する強力な手がかりとなる。メタファー表現によって感情が動き、記憶につながる。ロゴデザインではこのメタファー表現能力を養う。今回の演習では自分をテーマにマインドマップを作成し、自分を表現するロゴをデザインする。

今野桃花 | Imano Momoka

名前に入っている「桃」の字を基に、その花言葉から着想を広げて制作した。桃の花言葉は「チャーミング」「天下無敵」。その中で自分らしいと感じたチャーミングさをコンセプトに選び、フォルムや色合いにこだわって桃の柔らかさを表現した。

Point

コンセプトと表現の合致

素朴な着眼点から生まれたコンセプトが、柔らかな曲線や色合いによって可愛らしく表現されている。名前に入っている文字をモチーフにしてロゴを設計することはよくあるが、コンセプトと表現が上手く合致しているデザインになっている。

※リメイク版
講評を受け、修正を行ったもの。色のグラデーションはロゴに不向きなため、黒一色で構成し単純化を図った。

大竹眞聖 | Otake Masato

自分について真っ先に出てきた言葉が「考えすぎ」「優柔不断」であり、そこに「植物」を組み合わせてこのロゴマークが生まれた。優柔不断でぐるぐる考えてしまう癖や、そこから抜け出したい、進みたいという望みを「種を突き破り成長していく植物」で表現している。

Point

ネガティブをポジティブに

「優柔不断」という、捉え方次第ではネガティブな表現になりかねないコンセプトだが、その捉え方や組み合わせるモチーフによってポジティブな印象のロゴに昇華出来ている。

DEDIGN STUDY CENTER
デザイン思考 WORKSHOP

DESIGN
STUDY
CENTER

WS での学生案を軸に作成された DSC の公式ロゴマーク。6 つの印の配置によって「DSC」の文字や「ひらかれた場」、「交流と共創がうまれる場」、「枠を越えて主体的に発信していく姿勢」を表現したシンボルマークである。

DSC って？

デザイン研究棟が完成して以来、宮城大学では「デザインスタディセンター (DSC)」という取り組みが行われている。
DSCは「デザイン思考」をキーワードに、多様な人々による交流と共創を生む場である。学群や学類の枠を越え、学外からも様々な領域の専門家や地域の人、地元企業を迎えることで、多岐に渡る領域や課題に対してクリエイティブに触れることができる。
「デザイン思考」とは、どこにどんな課題があり、課題解決に向けて何を考え、何をすべきなのかを見つけるための心構えやアクションの起こし方のことであり、今日のデザイナーを志す人や宮城大学生に強く求められる思考力である。特にDSC では東北の魅力や文化といった豊かなリソースに焦点を当て、そこに新たな価値を見出すための主体的な思考から発信までのプロセスをワークショップや展示会といった形で展開している。

DSC が学生に期待すること

DSC の活動に参加する学生は、社会で活躍するプロフェッショナルの方々の実際の振る舞いや言葉遣いといったものを目の当たりにする。その現場に学生が立ち会い、実践的なワークを体験することで、生のデザインとデザイナーを知り、デザイン思考を身につけた者としての将来の「デザイナー」が育まれることをDSCは期待している。
2022 年度は DSC のメインプログラムとして、デザインプロセスを学ぶ３つのデザイン思考ワークショップが開催された。ここでは、３つのワークショップの概要の紹介と参加した学生の学びや感想を記す。
また、DSC ではこのような活動をこれからも続けていく方針だ。学生参加型のプログラムが開催される際には DECADE 読者にも奮って参加いただきたい。

01. ロゴデザイン

第１回のWS ではDSCのロゴをデザインするWSを行った。ロゴとは単なる視覚的な情報ではなく、そのロゴによって対象が持つ思想や社会に果たすべき役割、本来あるべき姿を示す必要がある。本 WS において、学生はDSC らしさとは？ DSCが東北に果たす役割とは？といった問いを常に投げかけながらグループワークでのロゴデザインに取り組んだ。そして、4つの学生案に込められたコンセプトを基にDSC のロゴマークが作られた。
WS 講師にはグラフィックデザイナーの髙橋恵佑氏を迎えた。

＼＼みんなの声、集めました。／／

- 常に「なぜ？」という問いを投げかけることがデザインの本質！
- 「DSC」という抽象的なテーマからアイデアを広げてDSCならではのロゴを考えることは難しく、手が止まってしまうことも多かった ...
- 異なる学類や学年の人との共同制作で生まれるコミュニケーションが刺激的だった！
- リサーチやコンセプト決め、展開案、プレゼンなどロゴ以外にも通じる制作プロセスを体験でき、貴重な経験となった！
- デザインとはカタチを作るだけでなく、そのカタチに成るまでのプロセスを考え、試行錯誤することで洗練していくものだと気付けた！
- 限られた時間の中で「正解」のない問いに向かい続け、最良のものを創り出すことが挑戦的で楽しかった！

学生案

Design Study Center

DESIGN STUDY CENTER

DSC

DSC
Design Study Center

スケジュール

2022/07/09	レクチャー (丸山新氏) マインドマップ作成
07/15	コンセプト考案
07/22	ブラッシュアップ
07/29	展開案作成
08/04	講評会

詳細はこちら

02. 肉の未来

第 2 回の WS では肉の未来について考える WS を行った。肉という一見ありふれた話題の本質を多角的に見ていくときに浮かび上がる様々な社会問題や新たな技術、歴史を見つめなおし、実際に牧場へのフィールドリサーチや食肉の試食などを通じて、食肉が辿る未来やそれが抱える課題を予測し、議論することで私たちの世代が行うべき未来へのアクションとは何かを考える第一歩となった。
WS 講師にはコンセプトデザイナーの大山貴子氏を迎えた。

＼＼みんなの声、集めました。／／

- 自分の**初期視点**を持ってリサーチや議論を行うことで更に深い自分の意見や考えを持てるようになった！
- デザイン思考の真髄は課題発見だけでなく、これからどんな**アクション**を起こすのか？ということ
- 考えれば考えるほどに更に深くなり、広がっていく問題に対してグループとしての意見をまとめることは終わりが見えず、ハードだった ...
- 食肉の未来予測を SF 小説というユニークな手法で発表したことが面白かった！
- 動物の命をいただかずに代替肉や培養肉を食べることは本当に生物的？文化的？
- 「肉」の背後にある社会問題を知って、ルーティン化した「いただきます」と「ごちそうさま」の意味を改めて考えるきっかけになった！

スケジュール

2022/09/24　レクチャー (田村大氏、石川伸一氏)
　　個人の初期視点の設定
10/01　フィールドリサーチ
　　(牧場フリースクール、坪沼農場 等)
10/07　グループの初期視点の設定
10/14　テーマ別歴史年表の作成
10/22　肉の未来祭 (SF小説発表、食肉試食、議論)

詳細はこちら

03. 地域文化の再構築と発信

第 3 回の WS ではフィールドリサーチを通して地域文化を学び、自分の考えや表現をデザインとしてアウトプットする WS を行った。我々が普段触れることのない地域文化を魅力的に伝えるためには、それに触れるきっかけや関わり方をデザインする必要がある。今回は宮城県南三陸町に伝わる民俗芸能である「鹿子躍」を題材に、現地で得た体験や情報を整理し、地域文化の再構築とその効果的な発信方法を図るプロセスを体験した。
WS 講師にはコミュニケーションデザイナーの山田雅也氏を迎えた。

＼＼みんなの声、集めました。／／

- いつも見ているものを疑い、高い**視座**・多角的な**視点**・広い**視野**を持つ！
- 現地を訪れ、実際に触れることで**着眼点**も変わっていき、より良いアウトプットに繋がると実感した！
- ペルソナを設定して「**誰に？何を？どのように？**」伝えるのかを意識すると良いデザインになる！
- 常に「自分ならどうするか？」という**シミュレーション**を行う！
- 実際にスキルを身につけてクオリティの高い発信を行ったら自分の提案が受け手にどのように伝わるのか気になった！
- 間近に観る鹿子躍の迫力と踊り手の想いを感じ取ったからこそ、独自の情報の発信方法を提案することができた！

スケジュール

2022/12/26　レクチャー、情報収集
2023/01/15　フィールドリサーチ
　　(南三陸 311 メモリアル、志津川自然の家 等)
　　行山流水戸辺鹿子躍鑑賞
01/17　情報発信プラン作り
01/26　講評会

詳細はこちら

Guest Lecturers in 2022

新山直広 P4、5

TSUGI LLC. 代表。福井県鯖江市を拠点に、地域特化型インタウンデザイナーとして、ものづくり・地域・観光といった領域を横断した創造的な産地づくりを行う。

坂本大祐 P4、5

合同会社オフィスキャンプ代表。2015年より奈良県東吉野村にて、「オフィスキャンプ東吉野」の企画・デザイン・運営を担う。また、全国のコワーキング施設の開業支援を行う。

山梨知彦 P6

株式会社日建設計チーフデザインオフィサー、常務執行役員。専門は建築意匠。代表作の「ホキ美術館」では JIA 建築大賞受賞。また、都市建築における木材の復権を提唱。

西田司 P18

建築家。オンデザイン代表。東京理科大学准教授。代表作の「ヨコハマアパートメント」ではヴェネチアビエンナーレ国際建築展審査員特別賞受賞。

丸山新 P43

&Form 代表。ベネトンの Fabrica 研究生を経て、2002 年渡英。2006 年、スイスのキアッソ市立美術館のアートディレクターに就任。国内外のデザイン賞を多数受賞。

髙橋恵佑 P43

2014 年宮城大学デザイン情報学科を卒業し、現在は広告代理店勤務。グラフィックの領域を中心にデザインやアートディレクションを担当。

大山貴子 P44

株式会社 fog代表。循環型社会の実現をテーマにしたプロセス設計を食や行動分析、コレクティブインパクトを起こすコミュニティ形成などから行う。

田村大 P44

株式会社リ・パブリック共同代表。イノベーションが持続的に起こる環境の研究と実践を推進。サーキュラー都市の実現を目指し、鹿児島県薩摩川内市でリビングラボを運営。

石川伸一 P44

宮城大学食産業学群教授。専門の分子調理では、食における「なぜ」の解明と新しい食品や調理方法の開発について、分子レベルの原理に基づいた研究を行う。

山田雅也 P45

東北の地域文化の価値と魅力を発信、継承する「東京鹿踊」「縦糸横糸合同会社」を立ち上げ、風土や文化を活かしたコミュニケーションデザインの企画プロデュースを行う。

出展・掲載一覧

日本建築学会 第63回全国大学・高専卒業設計展示会
パタン・ランゲージを用いた持続可能な漁村集落の構築 / 鈴木大斗

JIA 東北学生卒業設計コンクール 2023
U-ark 閖上 / 高橋俊成

レモン展 第46回 学生設計優秀作品展 ー 建築・都市・環境 ー
ワイルドピア ー仙台に建つ 2050 年の観光レクリエーション施設の提案 ー / 丹野未裕

日本インテリア学会 第30回 卒業制作展
ステンドクラスの新たな魅力と提案 / 高橋香澄

近代建築「卒業制作」2023
和解 / 堀江俊介

価値創造デザイン学類　学類奨励賞
天野夢菜 / 内山拓人 / 大内梨央 / 木村紗友里 / 齋藤優太郎 / 佐藤葵 / 佐藤大海 / 田口真帆 / 中野源己 / 牧野柚希 / 村上茉広

DECADE+16

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+16

2023 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：価値創造デザイン学類
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

企画・取材・編集

3年　岡本泰己 / 天内ほのか / 伊澤友樹 / 川上萌夏 / 草野美咲 / 平山正悟

2年　阿達顕翔 / 石川璃子 / 伊藤優里 / 加賀つきは / 兼田愛唯 / 斉藤愛美 / 笹井夢子 / 澁谷音葉 / 髙橋茉奈 / 髙階真央 / 比内マミ / 向井暖人

写真　岡本泰己 / 株式会社フロット

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
須栗裕樹	教授	情報システム設計
日原広一	教授	商品デザイン
蒔苗耕司	教授	空間情報システム / 土木情報学
本江正茂	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
伊藤真市	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
小松大知	特任助教	プロダクトデザイン / グラフィックデザイン
貝沼泉実	特任助教	建築デザイン

編集後記

本学の 2022 年を一言で表すなら、まさに「復活」がふさわしいといえよう。
新型コロナウイルスの影響により、昨年や一昨年には多くの学びの機会やイベントが失われたが、今年度はかつての姿を取り戻そうとする動きが各所で見られた。

コロナ禍以前と同じ形で実施されたものもあれば、感染対策を徹底することでようやく開催にこぎつけたもの。形は様々だが、そのどれもが「復活」への兆しを感じさせるものだったことは間違いない。

取材を行う中では、学生からもまた「復活」への兆しを感じさせる場面があった。
一度は失いかけた、大学生活という最後の青春を謳歌せんといわんばかりの気概をもって、日々の学びや各自の活動に精を出していたように思う。

そんな活気や熱意に満ちた活動や作品の数々を「紙」という媒体で伝えていくのが、DECADE が果たすべき役割であり、編集長である私の使命だと感じている。

そして本誌が、あなたの「デザイン、やってみたい！」という気持ちを後押しできる存在になることを心から願う。

DECADE+16 編集長　岡本泰己

宮城大学
MIYAGI UNIVERSITY