MYU Design Project Review 2023

DECADE+17

唯道 ― YUIDO ―

今選ぶことのできる道は一つではない。
しかし、これまで歩んだ道や、今後歩む道は唯一本である。
その道を進むには強い勇気が必要だろう。
自身の道を歩む勇気を与えたい。
本誌を片手に唯道を歩んでみてほしい。

DECADE+17

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 18 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

01 DECADE+17
02 卒業研究制作展 / 卒業制作作品
08 卒業研究制作展　学生主催自主レビュー
10 グッドデザインレクチャー　vol.6
12 造形プロダクトデザイン演習作品特集
14 生活環境デザイン演習作品特集
22 感性情報デザイン演習作品特集
30 新任教員紹介

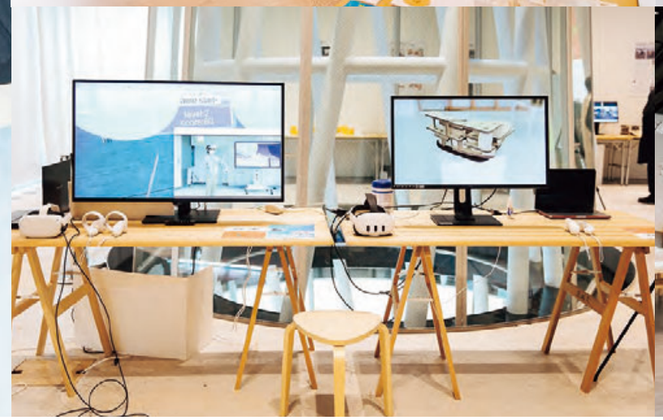
卒業研究制作展

＋大学院事業構想学研究科修士制作展

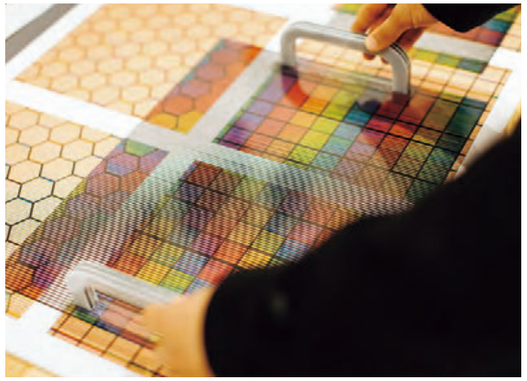
2024 年 2 月 9 日から 2 月 11 日にかけ、せんだいメディアテークにて、卒業研究制作展が開催された。パンデミックを経て、3 年ぶりにせんだいメディアテークでの開催となった本展示では、総勢 70 名の学生の卒業研究が並んだ。

卒展テーマポスターデザイン　花見 愛

折り方・紙の色・大きさ・柄・紙質により、ひとつひとつ違ったものを創り出す折り紙の無限の可能性を、多種多様な分野の研究に取り組む宮城大学の学生が持つ『個性』と重ね表現した。完成した鳥は卒業する学生や展示される卒業制作そのものに見立てており、卒業後にそれぞれの道で空高く飛び立っていってほしいという願いをこのポスターに込めた。



上段右：「映る成長 - ふるまいを許容し、あらゆる所作を誘発する小学校の提案 -」山田 梨央　中央左：「つなぐみち - 宮城県石巻市における地域の記憶継承のための空間の提案 -」及川 和怜　中央右：「乾漆の特性を活かした食器へのアプローチ」鶴田 詩乃　下段右：「ReComposition」山形 百加



デジタルデザインを用いた匂いの造形化と社会的応用に関する研究

松川 かの子　MATSUKAWA Kanoko

近年、柔軟剤などに含まれる合成香料の匂いによる香害や、新型コロナウイルス感染症の後遺症である嗅覚障害が問題視され、匂いに関する理解の重要性が高まっている。ビジュアルコンテンツは文字だけのコンテンツに比べて情報がより一層伝わる。ビジュアルコンテンツで匂いを可視化することで、嗅覚と文章に加え､視覚と触覚を匂いのインターフェースに取り入れ、匂いの感じ方を拡張できるとともに、匂いの注目度を高める可能性がある。そこで、本研究では、嗅覚の有無関係なく全ての人に造形を介して匂いの印象をデザイン的に提示する。

スキャニメーションを活用した新たな変色表現

岡本 泰己　OKAMOTO Taiki

色や形など変化する要素を持った仕掛けや玩具などには、形容しがたい不思議な魅力があると考えている。色の変化を表現可能な既存の事例をみると、特殊な印刷技術や塗料をはじめ様々なものが存在している。しかし、既存の事例は見る角度や温度で色が「変わる」ものがほとんどであるうえ、変化する色数も2～3色程度である。そこで、今回はスキャニメーションという手法を活用し、スリットを動かすことで色を自由自在に「変える」ことのできる変色表現を生み出した。また、スリットと絵柄の間にわずかな間隔をつくることで、既存の事例のような角度で色が「変わる」タイプの表現も可能となっている。

微動を眺む ー運転による描写で制作するライフの造形化ー

河西 龍星　KAWANISHI Ryusei

アクリルケースの中に絵具を調合した液体の入ったボウルをセットし、車のトランクに積んで走らせる。車の挙動で顔料がアクリルケースに溢れ滴りオブジェクトが出来上がる。自身のハンドルの動きはミリ単位かもしれないが、オブジェクトは自身の内側の微動や交通状況などによる外環境の微動、普遍的な自然により莫大に形を変える。自身の内外の細やかな変化をクルージングで捉え空間にインストールし、その存在は異質でありながらも環境に溶け込み一つの要素として内包されることを体感する。自身のライフに点在する事象は、周囲の微動で簡単に変容するという危うさを常に孕んでいることを表現する。

湧き、巡る、オアシス

ー湧水を中心とした生活景を生み出す建築の提案ー

相澤 佑斗　AIZAWA Yuto

岩手県大槌町町方地区では、自噴する湧水と人々の暮らしが密接に関係していた。しかし、震災後の復興計画によって、こうした湧水と人々の関係性は失われてしまった。重要な地域資源である湧水をもとにマスタープランを作成し、町方地区の住民が湧水を中心とした生活景を取り戻すとともに、この街の湧水文化を象徴する建築を提案する。湧水のふるまいがヒューマンスケールで人々のふるまいへ影響を与え、湧水により生まれる水景の連続がランドスケープとして風景を生む重要なエレメントとなり、町方地区の風景をより豊かなものに変化させる。

自己発光する漆芸

平山 正悟　HIRAYAMA Shogo

「陰翳礼讃」では暗がりの中でわずかな光を受け止め、放つ漆の趣深さについて語られるが、現代における漆は明るい空間にあることが多い。また、自由に光を得られる現代、我々は非日常を体験するために意図的に暗さを求めることさえある。本研究では、暗がりや明るい空間だけでなく、現代の暗さの価値観にも呼応する漆芸の技術・表現を蓄光粉末を用いて提案する。蓄光粉末と漆を組み合わせることで、漆芸表現そのものが自己発光するアクティブな表現が可能となった。研究成果を活用し、漆黒のプラネタリウムを制作した。作品の体験者は球体の内部を覗き込むことで漆黒の宇宙と対峙することができる。

継続的な運動を促す VR ゲームの作成

伊澤 朋樹　ISAWA Tomoki

新型コロナウイルス感染症感染拡大後、家の外での運動機会が減ったことで運動不足に陥り、現在も運動不足を感じている人は多い。フィットネスクラブでは運動不足解消に向けた多様な取り組みがされており、その中に仮想現実で VR と連動したゲームを実施することで、多世代へ運動・スポーツの実施を促し、行動変容に結び付け習慣化を促進することを目的とした取り組みがある。このような運動不足解消を目的とした VR ゲームはいくつか存在するが、運動の継続性及びどの部位に効果があるのかの検証は少ない。そこで継続して楽しんで運動ができ、かつ特定の部位を動かす VR ゲームを作成し、検証を行った。

上段左：「ダンス初心者の意欲向上のための体の動きと楽曲情報を可視化するデジタルミラーシステムの開発」ヤン ハイレイ　上段右：「漂う」小出 乃維　中央左：「plastica」伊藤 華乃　中央右「自然の静かな反撃 - 都市の変遷と自然の侵食の共生 -」石川 諒　下段左：「スモッキングシミュレーションを用いた布表面の立体化手法の提案」高橋 亜美　下段右：「複曲面加工を施した半剛体折紙構造の提案とプロダクトへの応用」相馬 悠

卒業研究制作展　学生自主レビュー

ゲスト講師によるコメント

「じぶんごと」を探究する

卒業制作展では、自分の興味・関心のあるところから生まれている研究や作品が多く、一人一人の魅力が溢れるバリエーションの豊かな展示となった。自分の興味のあることに突き進んでいくということは時代が更新されていっても変わらず尊い人間の所作であり、今後も学びの中で尊重されるべきことである。

0 から 1 か、1 から 100 か

デザインの世界では、「0 から 1 か、1 から 100 か」という議論が度々繰り広げられる。「0 から 1」と「1 から 100」のどちらが讃えられるべきかという問いに答えはなく、今自分が持っている種を今後も長期的に育てていくことが重要である。総評では、そのような今後の展開が期待できる作品が話題に上がった。

大学の中での学び

大学の中では学びや遊びから生まれる一人一人の価値を尊重し、学生がそこで何を見て何を思ったのかを自由に表現することのできる環境が大切でなのではないか。この卒業制作展ではそれぞれが純粋に表現したいことを制作している作品が多く、学生のポテンシャルとエネルギーを感じさせる展示となった。

GUEST CRITICS

秋吉 浩気　AKIYOSHI Koki

建築テック系スタートアップ VUILD を創業。デジタルファブリケーションやソーシャルデザインなど、モノからコトまで幅広いデザイン領域をカバーする。

伊藤 幹　ITO Motoki

2015 年東北大学大学院工学研究科都市・建築学修士課程修了。aat+ ヨコミゾマコト建築設計事務所の設計主任を勤める。2022 年に幹花建築社を主宰。

高砂 充希子　TAKASAGO Mikiko

東京藝術大学美術学部建築学科卒業。南カリフォルニア建築大学大学院修了。Studio Mikix 代表。南部藩都市開発ユニット DASUKEYO 幹部を勤める。

奈良 祐希　NARA Yuki

陶芸家・建築家。陶芸代表作 <Bone Flower> が金沢 21 世紀美術館、根津美術館、大林コレクション等に永久収蔵。第 33 回 AACA 賞芦原義信賞を史上最年少受賞。

平井 未央　HIRAI Mio

2020 年日本女子大学大学院篠原聡子研究室修了。2020 年より KKAA に勤務しながら iii architects として家具デザインや建築の設計を行っている。

レビューと審査は全て公開の元で行われ、学生にはその内容に反意を表する時間が与えられる。張り詰めた白い空間の中、大人が自分たちのことを真剣に議論する姿を目のあたりにした若い作家たちは、きっとこれから彼らが漕ぎ出す舟の帆に強い追い風を貰ったことだろう。果たして自己の深い海へ内省の歩みを試みるような作品へ旗が立てられたことは、子供たちに早熟さを求めがちな社会教育構造に対してのある種カウンターであり、自らの発言に念と責任を持つという意味において、やっぱり大人ってカッコ良いじゃん！と思ってしまったのだった。そしてもちろんそれは間違いなく、あの場所を作り上げた学生たちの熱量に呼応したものだ。誇れ若人たちよ！

渡辺 然（ストロボライト代表）

積分と集積

安住 天希　AZUMI Maki

この作品は、日々の連続性の中で起きている自身の所在と意識の移り変わりを表現した作品である。人は日々の生活を送る上で常に現在の自分と向き合い続けているのではなく、自身はそこに存在していても意識は明日の自分に向いていたり、過去の自分をふと思い出して意識がそこに向いてしまったりすることがあるのではないだろうか。このような現象を作品にしたいと考え、一日一体その日の自身の姿の像を制作し、71 日分の像を自身が必ず毎日いる自宅の模型に時間軸に関係なく配置した。一日一体その日の自身の像を手作業で生み出していく日々のルーティーンは、その日の魂を像に入れ込んでそこに置き去りにしていくような感覚があった。71 日分の私の姿を鑑賞すると同時に、その日の念のようなものが一体一体に置き去りにされていて、それらの像の集合でひとつの空間が埋め尽くされているこの現象を楽しんで鑑賞してもらえたら嬉しい。

グッドデザインレクチャー　vol.6

ゲスト講師　松本 優子　MATSUMOTO Yuko　吉田 尚史　YOSHIDA Hisashi　矢島 進二　YAJIMA Shinji

グッドデザイン賞とは？

グッドデザイン賞は、1957 年に創設された日本で唯一の総合的なデザイン評価・推奨の仕組みで、デザインを通じて産業や生活文化を高める運動として国内外の多くの企業やデザイナーが参加している。製品、建築、ソフトウェア、システム、サービスなど、私たちを取りまく様々なものごとに贈られ、かたちの有無に関わらず、人が何らかの理想や目的を果たすために築いたものごとをデザインと捉え、その質を評価･顕彰している。

今回は、本賞を受賞された講師の方と、賞を運営されている講師の方から、話を伺った。本記事では、レクチャー内でのやり取りや別途のインタビュー内容を抜粋した。我々学生が取り組むべきことや心持ちについて是非参考にしたい。

壇上左から順に、平野 晴香 (本学非常勤講師)、松井 健太郎 (同)、佐藤 宏樹 (本学准教授)、松本 優子、吉田 尚史、矢島 進二 (敬称略)

松本 優子：パナソニック株式会社 くらしアプライアンス社くらしプロダクトイノベーション本部 デザインセンター シニアデザイナー

吉田 尚史：パナソニック株式会社 くらしアプライアンス社くらしプロダクトイノベーション本部 デザインセンター シニアデザイナー

矢島 進二：公益財団法人日本デザイン振興会常務理事

（敬称略）

ーゲストのみなさんの学生時代を教えてください！

吉田：学生の頃からデザインをやりたいという気持ちはありました。派手なデザインというよりはちょっとした工夫が好きでした、気づかれなくてもいいから使いやすいものというか。

矢島：私は小学生の頃からコカコーラのロゴとかを模写したりしていました。少しでも興味があったり、美しいと感じたら実際に自分の目で見に行っていました。コツコツバイトをして、年間 100 件以上のイベントや展示に足を運んでいました（笑）

松本：私は中学生の頃からデザインに興味がありました。最初はグラフィックに興味があったけど、身近なモノに目を向けるとプロダクトデザインが面白そうって思って。

松井：私は建築を学んでいたけれど、何をしたいとかは決まっていなかった。就活をせずにぶらぶらしていたところ先輩に声をかけられ、グラフィックに挑戦することになりました。積み上げるような、理詰めの過程が建築と結びつきました。

平野：私は大学で空間とメディアを通して社会と接続する実践的なデザインを学んでいました。その中で言葉・デザイン・体験・空間を一貫して創造することができるブランディングや事業プロデュースの道は誰かの悩みや望みと向き合うことができると考えました。

ー宮城大学にはデザイン関連の仕事を志す学生が多くいます。そんな学生に伝えたいことをお願いします！

吉田:色々なことに興味を持って広く経験を積んで欲しいです。何が自身の将来に生きるかわかりません。フットワークを軽く行動すること、これは学生の特権です。

矢島：私も同感です。肌で触れて違うと思ったら引き返せばいい。たくさんインプットして、記憶して。それは自分の中に蓄積されますから。ネットで完結しないでほしいです。

松本：英語は勉強して損はないです。英語ができれば参加できるプロジェクトが増えるし、私自身英語で機会を逃したこともあります。まぁでもそんなこと言われても、私が学生なら内心、そんなのええってって思いますよね（笑）強いていうなら自分の好きなことをとことんやってほしいです。社会人になると、仕事である以上好きなことだけすることは難しい。自分の好きなことは自信になるし、原動力にもなります。

松井：とにかく世の中疑ってかかること、これに尽きます。世の中最高と思ったら、ただの消費者でしかない。今の常識を覆そうという、強い気持ちを持つことです。

平野：デザインは思考・仕組み・コト・モノと幅広い学問なので、最適解に至るまでの仮説で不安になることがあると思います。身の回りに目を向け、問いに対する答えと出会うまで誠実にリサーチを繰り返し、本質的な答えになっているかどうかを分野の異なる人々と対話する時間をたくさん取ってほしいなと思います。私も日々実践しています。

松本：その想いを言語化することには意味がある。友達みたいに近い価値観を持つ人ではなく、全然違う価値観を持っている人に対して、なぜそれが良いのかあるいは不満なのか。それを何となくではなく伝えることは大切だと思います。

ーありがとうございました！

造形・プロダクトデザイン演習Ⅰ　サイトスペシフィックチェア課題

サイトスペシフィックチェアを制作する。造形デザイン実践とモノづくり実践に取り組む。

drip chair

高橋 里緒　TAKAHASHI Rio

くの字型の座面により、座る位置によって異なる景色を楽しむことができる。「コーヒーを飲むための自分だけの場所」をコンセプトに、コーヒーがドリップしているような意匠にした。サイトリサーチを重ね、2 つの方向に見える美しい景色を発見した。座面をくの字型にし座る箇所を 2 つ設けることで、それぞれの景色へと視線を誘導している。また木の特徴も活かしており、座面 A に座るとき枝がひじ掛けになり、一方で座面 B に座るときは幹が背もたれになるような意匠にしている。

Ki Re Kabu

渡辺 崚太　WATANABE Ryota

森の中で見つけた切り株をテーマに、その切り株を再生するような椅子をデザインした。元々あった木が切られ、その頭上生い茂る葉の中にぽっかりと穴が開き、光が差すという一連の流れは森の他の場所でも見られ、本制作では対象にしている切り株を忠実に再現するために切り株の上に紙を置き、そのエッジをペンでなぞることでアウトラインを再現した。座面と、その下に続くリングはそのアウトラインをもとにして大きさの調整を行なった。リングは切り株が再生したと想定した時の外形を表現するためのもので、機能はなく意匠として存在している。

造形・プロダクトデザイン演習Ⅱ　デジファブ x ランプシェード課題

「連続して変化するかたち」をテーマに 1 人 1 台の照明器具を制作する。

spiderweb

湯原 由梨香　YUHARA Yurika

自然界の中に潜んでいる数式や物理的な法則を用いた造形に惹かれた。蜘蛛の糸から巣を作り、光源との関係を考え糸の間に面を張った。糸部分は面の裏側に配置し見えるような見えないような蜘蛛の糸の美しさを表現した。最終的な造形は Grasshopper を使用し、8 個のパラメーターを調節しながらパラメトリックに仕上げた。より現実味のある造形にするため Grasshopper 上で、物理演算を行うことができるプラグイン Kangaroo を使用し、蜘蛛の糸のたゆみ具合を再現した。糸に貼った面に対して適当な荷重をかけることで自然な形状へと近づけることができた。

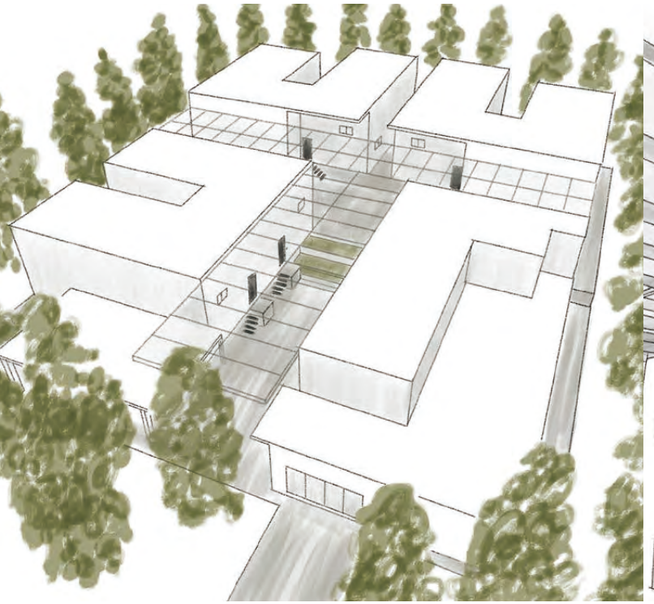
YURAGI

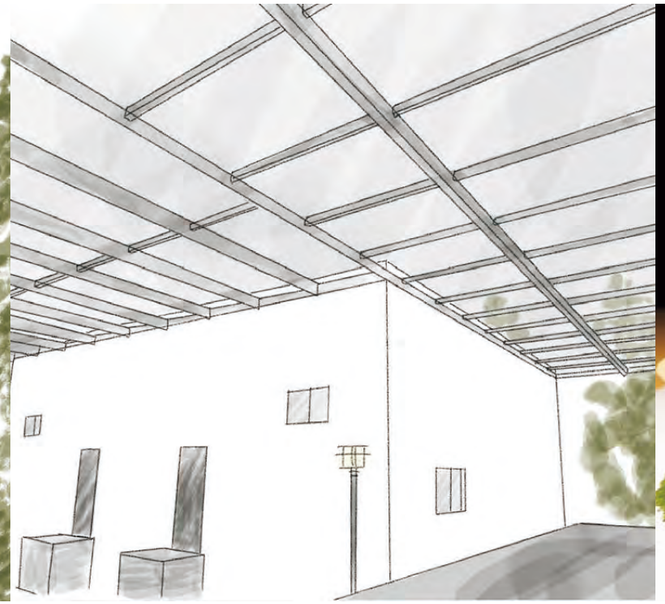
正橋 香織　MASAHASHI Kaori

ゆらぎ・連続性・筋の造形・螺旋をキーワードに、エレガントな雰囲気を目指して照明を制作した。羽のようなパーツ 12 個を螺旋状に並べ、透明アクリル板の骨組に差し込む構造になっている。見る方向によって造形や光の強弱が変化し、異なる表情を見せるような「ゆらぎ」のデザインを目指した。プラスチック素材でありながら、有機的なやわらかさや空気を含んだようなフォルムになった。パーツを 3D プリンターで出力可能かつ造形的に美しいものにするために、手作業で微調整していくのに苦労した。パーツは 3D プリンターの透明フィラメントで作成し、0.8mm の薄さにしたことで繊細で透明感を出した。

生活環境デザイン演習 II　学生寮設計課題

宮城大学の敷地内で本学生が使う学生寮を設計する。





左上：メインパース（全体像）右上：居住棟内部から共有棟へと続く通り（ガラス張りの様子）

人の流れを創出する学生寮

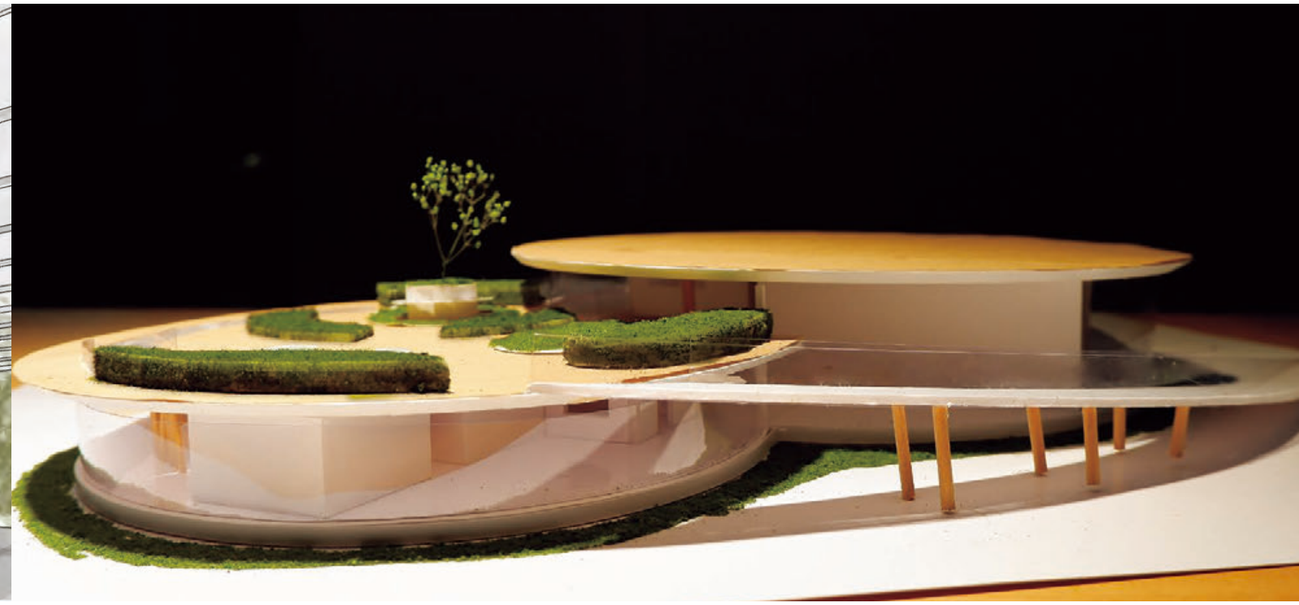
石川 璃子　ISHIKAWA Riko

本作品は学生同士の交流というシェア型学生寮の良さを生み出すために、個人空間から共有空間へ学生が意欲的に移動する空間をつくり上げることを目的としている。しかし「住む」機能を有する空間であるため、プライバシーの確保が必要である。そのため共有空間への行動を強制するのではなく、学生個人に選択を委ねる必要があると捉えた。スキップフロアやガラス、GL の変化を活用し、学生同士の距離感を保ちながらも共有空間への移動意欲を生むことを目指している。また共有空間は利用人数を想定し、居室から段階的に設置することで学生が外部へ出ていきやすい空間を確立している。

右上の写真は各ユニット棟から共有棟へと続く通りである。この通りはガラスの天井を設け、解放感のあるつくりである。少人数で閉鎖的なユニット棟とのコントラストを作りあげることを目的としている。各ユニット棟と共有棟の境目に新たな共有空間を作りあげている。地面のレベルを変え、大きな芝生階段を設けることで、学生間の交流が生まれることを目的としている。学生寮の良さである共有空間と守りたいプライベート空間の融合がポイントのひとつであり、行動を強制させるのではなく、学生に行動の選択肢を持たせる空間配置によって解決を図っている。

生活環境デザイン演習 II　シビックデザインセンター設計課題

加美町に地域社会の生活を豊かにする都市施設であるシビックデザインセンターを設計する。



模型写真：正面入り口側よりシビックデザインセンターの全体をみる

うずでつながる

笹井 夢子　SASAI Yumeko

多世代交流・子育て支援・ギャラリーなどの機能が求められるこの建築で、隙間時間にふらっと立ち寄れる、人々の生活に寄り添う空間を提案する。周辺の施設から「うず」に巻き込まれるように人の流れを作ることでこの建築に賑わいをもたらし、地域の活性化に貢献する。2 つの円と 2 方向からのスロープが特徴的で、町中に突如現れる全方向にひらけた円形建物によって人々に「立ち寄ってみたい」と思わせ、人の流れの終着点がすべて重なることで、人々の必然的な交流を生み出す。
ガラスの壁面で作られていることによって建築内部で行われている人の活動が周囲から見えることが、人に興味を持ってもらう 1 つの要素となっている。地域の人だけでなく、この地域に訪れた人が気軽に立ち寄り、時間を過ごす中で交流が生まれるようなギャラリー空間や読書スペースなど、異なる目的をもって訪れた人が目的以外の行動にも偶発的に遭遇し、興味を広げられるような空間構成に注目である。スロープで繋がる動線の途中に屋上を設けることで、普段街を歩いているだけでは体験できない、新たな活動が生まれることを期待する。また、2 本の長いスロープによって人の行動に時間と余裕をもたらし、通過途中で視覚・聴覚的にも新たな体験ができるような設計になっていることもこの建築の魅力である。

生活環境デザイン演習III　図書館設計課題

仙台メディアテークの分館としてアーケード沿いに位置する図書館の在り方を提案する。

上：図書館メインパース

てきとうなまざりあい

小山内 美葵　OSANAI Miki

本作品での「てきとう」の定義とは 1. かなっていること、ふさわしいこと　2. 程よいこと　3. いいかげんであること　である。制作者は情報、活動、交流が一体的に機能し、市民の新たな出会い、交流を促す施設になることを目指し、この図書館を設計した。民と官が混ざりあって活動していくこと、市民が主体となることを促し、より市民の暮らしにフィットした価値を提供することができる図書館を目指す。適当な目的とテキトーな目的の利用者の混ざり合いから適当な図書館の在り方を模索している。形状やレベルの異なるスラブをハコの中に入れ組ませ、表情の異なるテラス、吹き抜け、あらゆる空間を作り出した。テーマ配架による確立されていない分類分けから本との新しい出会いができる。てきとうがテキトーを生み、適当な空間を確立した図書館の在り方を示す。

右上の写真は、「模索のギャラリー」である。基本的には職員は立ち寄らない地元の人の活動と利用者が交わるギャラリーとして設定されている。使い方としては　①個展、企画展示　②おすすめ本のぶつぶつ交換展　③ワークショップ、落書き展　④スモールショップ、スモール本屋　として配置する。このスペースは図書館の主機能として役割を果たす。②のおすすめ本のぶつぶつ交換展をピックアップして紹介する。このコーナーは利用者が自分の本とぶつぶつ交換、一言添えて本を楽しむコーナーであり、再度訪れたときに毎回変わる本とメッセージを楽しむ。右下の写真は、日本で一般的な十進分類法であるテーマ配架を採用した空間である。アーケードにあるまちなかの図書館として図書館を始めて利用する人の利用が見込まれるため、テーマ別として感覚的な分かりやすさが現れる空間が確立できている。また、人々が過ごしたい空間の雰囲気が書籍のテーマによって創出されるため、ひとりや複数人、または賑わいや静かさなど各空間による色が生まれる。

左の写真は「ひとが集まる大階段」である。この大階段は、ホールとしての集会機能を持つ空間である。前方壁面へのプロジェクター投影による影像鑑賞も可能にし、吹き抜けの部分を設けているため、イベントの時には１Ｆから３Ｆにかけて見ることができる。日常的な使い方としてはテイクアウトした飲食物を食べながら読書をしたり、腰かけて脚休めをしたり、ヒトが集まる大空間として使える。また大階段の手前に位置する市民サロンは１Ｆフロアからー 800 のレベル差があるため、市民サロンから大階段が見通せる作りになっている。

今課題ではアーケードに連なる敷地に位置することと、利用者を想定した空間配置や図書館としての機能がどう融合した空間を提案するかが肝となる。「てきとうなまざりあい」をテーマとした本作品は、レベル差や吹き抜け、大階段を活かして空間の横のつながりと縦のつながりが生まれている。アーケードに位置することから、目的のない人の利用を加味してギャラリーを設置し興味心を連続させる工夫がなされている。この敷地に位置する意味と適当な空間の確立から、本との出会いだけではなく、人との出会いも生む図書館である。

上：子どもがくつろぐギャラリーの様子　左下：大階段から吹き抜けを見上げたパース

生活環境デザイン演習III　本町設計課題

起伏の豊かさを生かし、歴史的構造を持つ坂道の街の魅力を再構築するための設計を行う。

交わり、広がる

門脇 彩　KADOWAKI Aya

上：外観模型写真により本作品の全体をみる

せわしない仙台の中心街に位置する特徴的なまち「本町」。本設計により高いビルで囲まれたこの町の人々に、空を見上げ、深呼吸するゆとりを与える。2つの点から放射上に伸ばされ形成された異なる空間により、人と人、現在と未来、ウチとソトといった様々なものが交わり広がっていく建築を提案した。

本町はビルが多く立ち並ぶ街であり、使い勝手の良い長方形や正方形の建物で周囲を囲われている。しかし、本町内部は複数の叉に分かれた道により複雑に区画されており、本設計ではその特徴と関連づけながら、四角形からの脱却を試みた建築のかたちを探求することにした。また、本町の特徴であるウォーカビリティー的要素を取り入れ、歴史ある元寺小路に再び活気を取り戻し、その賑わいが外部にしみ出すような空間を提案することで、本町全体の新たな魅力を引き出そうと試みた。

外観は、様々な方向への傾斜屋根によって1つの建築に変化をもたらし、自然な光が建築内部にまで届くように設計することで温もりあふれる空間を演出した。

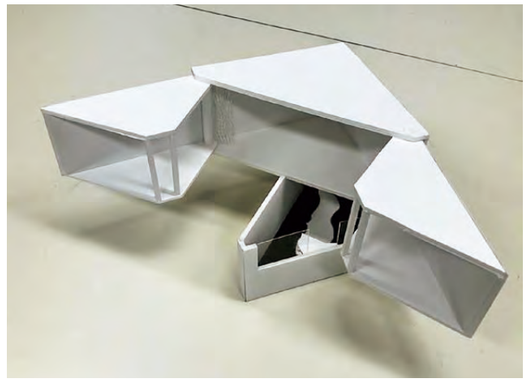
この施設は、主に「ゲストハウスエリア」「ショップエリア」「アート・工房エリア」の3つのエリアで構成されている。中心にある「ロビー・カフェエリア」は、ショップや工房に訪れた地域の人とゲストハウスを利用する外部から訪れた人をつなぎ、ゲストハウスのロビーだけでなく本町という街のロビーとしての役割も果たす。木造の梁や植栽によって温もりが感じられる室内外のあいまいな空間を利用して作られた中庭空間では、近隣にある錦町公園とは異なるイベントなどの利用も可能となっている。「家具の街」として栄えてきた本町は、現在その印象が薄れ、賑わいも少なくなってきている。そこで、本計画では様々な場面で地域に根付いた家具職人が作る家具を備えつけ、人々が職人の手によって作られた家具に触れ、親しみを感じさせられるような工夫を施した。また、宮城・仙台で生産された材料を使ったメニューを提供するカフェを併設することによって、この施設に訪れるだけで宮城・仙台、そして本町の魅力を最大限感じることができる。このように、この設計を中心として新たな本町の魅力を時代とともに変化させ、それが周辺地域にも相乗効果をもたらすのではないかと考えている。

道路を1本はさみ、2つの敷地にまたがった本計画地にウォーカブルな本町の特徴を取り入れるために、この道路を歩行者天国として車両の通行を禁止し、元の道路の傾斜を基に床レベルを変化させた。これにより異なるアイレベルでの活動が行えるとともに、道を歩く間に見える景色が変化し、「歩くこと」自体をも楽しめるような工夫をした。交流の最大の拠点となるカフェエリアが中庭的空間になっていることは、周囲を高い建物で囲われているという本町の特徴を本設計に取り入れ、建物に囲われるという閉鎖的空間の中に開放的な温もりを感じる空間を作り出し、人々に空を見上げる「ゆとり」と「わくわく感」を与えている。さらに、文化的複合施設として、教室、シアター、ワークスペースなど、利用者のニーズや時代の流れに合わせて様々な空間に姿を変えることができるように空間を設計することによって、中と外、過去ー現在ー未来、本町ー仙台ー全国といった複数要素の点と点が繋がり、不特定多数の人々が集まり、触発し合う場となるような建築になることを期待している。

右上：カフェ・広場　左上段：北側エントランス　左下段：1Fカフェ

生活環境デザイン演習 I　3.6 キューブ課題

3.6m 立方の空間にそれぞれのコンセプトの空間を設計する課題。



外観模型写真

flow house

森 進太朗　MORI Shintaro

居場所としての持続的な空間には私と娘の時の流れ（flow）と共に居場所自体の変化が必要不可欠である。この空間は手動で空間を任意に拡張し、個人空間はもちろん、空間を縮小させることで私と娘が集う 1 つの空間として利用できる。1 階部分を半地下にすることで小さな娘の視線が GL と同じになり、私もしゃがみ込むことで娘と同じ視点を共有することができる。また、成長した娘がしゃがみ込み幼き頃の記憶を振り返ることができ、持続的な居場所へと変化する。 3.6m × 3.6m × 3.6m という限られた空間をいかに広く、用途が限定されたものにするかが最初の検討であり、隣接しない個室をつくることに注力した。ダイアグラムでは三角柱をいくつか組み合わせることから始まり、三角の組み合わせの多様さより、モビリティ要素への案が生まれ、任意での空間形成というアイディアに発展した。また、入口を単純に設けるのではなく空間を拡張することで中へ入ることができる仕組みになっており、必然的に空間の拡張を体験するプロセスをとっている。この模型は実際にそれぞれの三角形の接合部分が動き、用途に合わせて様々な向き、形に変化することができる。

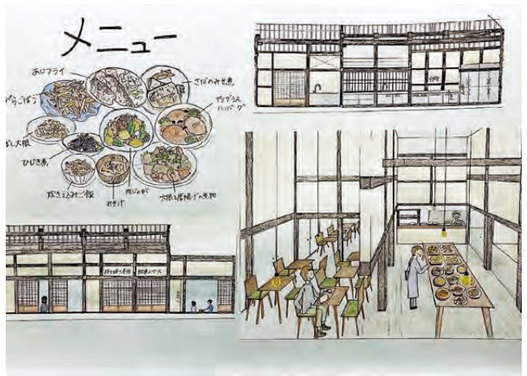
生活環境デザイン演習 II　カフェ設計課題

東北歴史博物館に隣接する今野家住宅の一部をリノベーションしたカフェの設計課題。

おばあちゃんただいま！

大坊 珠子　DAIBO Tamako

古民家周辺の畑や縁側の雰囲気から感じた懐かしさから連想された“おばあちゃん家”をテーマに、人と人の繋がりを感じられる古民家カフェを設計した。この古民家カフェでは、健康的な食事と安心感を提供している。人の繋がりを重視したテーマ設定から、どこでコミュニケーションを取るかや、どこか懐かしさを感じさせるメニューなどが細かく練られている。手書きのプレゼンボードには、おばあちゃんの微笑みや料理のイラストが丁寧に描かれており、デジタルでは表現できない人の温かみを表現している。



カフェの様子を表現したドローイング

おばあちゃん

生活環境デザイン演習 II　住宅設計課題

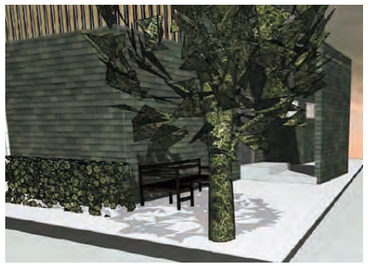
3 世代 5 人の家族構成を想定した住宅の設計課題。

模型写真、住宅の中庭を覗く

繋がる、家。

加藤 唯花　KATO Yuika

繋がりをテーマに住宅設計を行った。リビング、ダイニング、和室の 3 方向から中庭を囲い、更にセカンドリビングからリビングを見下ろす設計をすることで空間の繋がりを表現している。また、歩道と面する外庭のスペースにちょっとした交流スペースを設けることで、家庭内に留まらず地域との繋がりをも意識することができる。加えて、未来を見据えた設計を心がけた。祖母や子どもたちの部屋は将来使われなくなる可能性を考え、取り外せるドアの設置や大きく開く設計によって、フレキシブルに部屋を繋げ、区切ることができる。



外庭の交流スペース

2 つの庭で繋がる家

高林 春羽　TAKABAYASHI Shu

それぞれが無理なく快適に生活でき、その上で家族のと繋がりも感じることができるような住宅である。楽しげな庭と静かな中庭を対照的に作ることで、人が集まる楽しげな空間と、1 人の時間を落ち着いて過ごすことのできる静かな空間が表現されている。大きな中庭は、子供たちや夫婦が友達を招いた時でも広く使うことができ、小さな庭では祖母が窓際で静かに趣味に没頭することができる。また、中庭と室内との間には大きな開口を設けたり、開口の高さを工夫することで、プライバシーに配慮しながら、常に家族の気配を感じることができる。また、木のテクスチャには、木造ならではの温かみがある。

外観模型写真

居間から中庭を覗く

カンジョウチェンジャー

小西 奏太　KONISHI Kanata

ヒーローへの変身玩具をイメージした、腕にはめて使用する【楽器変身アイテム】。それぞれのボタンを押すことで、6 種の変身待機音とそれに対応した 6 種の変身音が鳴る。複数台集めればセッションも可能。
「こんな変身アイテムがあったらなぁ」という考えからできた作品。ただ音が出るだけでなく、それに合わせてポーズを取りたくなるような、「変身！」と言いたくなるような、私の思うロマンと面白さを詰め込んでいる。

カンジョウチェンジャーを装着している様子

Beat Sound Portable

中村 龍造　NAKAMURA Ryuzo

登録されたリズムを 1 小節分流す楽器で、ビートボックスをもとに作成した。ビートを変更するボタンと、単音を出すボタンを組み合わせて、リズムを自由につくることができる。
操作性は先生からのアドバイスでかなり改善され、ただ気ままに触っているだけで楽しいツールにできたのではと思う。また意図しない機能であったが、単音よりも休符を挟むほうが音楽が面白くなることは新発見であった。

Beat Sound Potable の説明

そり滑り

塚田 裕斗　TSUKADA Yuto

そりに乗った人を障害物に当たらないよう操作して、より多くのアイテム（結晶）を集めることが目的の簡単なゲームである。設定画面からコースの幅・長さやアイテムの量を設定することができ、好みに合わせて遊び方を選ぶことができる。
複雑な操作を必要とせずに気軽に楽しめるようなゲーム作りを心掛けた。UI のフォントやそりの質感なども作品の雰囲気に合致するように調整している。また、プレイ時に 3 種類の視点からそりを操作できるようにした点もこだわった点である。

そり滑りタイトル画面

猫のおにごっこ

橋本 知奈　HASHIMOTO China

このゲームは、制限時間内にフィールド内を動き回る猫を、自分が鬼となって追いかけるゲームである。1 匹捕まえるごとに新しく猫が出現し、最後の結果発表の画面に自分が捕まえた猫の数がポイントとなって表示される。
こだわったのはグラフィックである。タイトル画面やフィールドの背景、ポイントの猫のイラストなどを全て手描きにすることで世界観を統一させ、PC 感が強くなりがちな 3DCG でも可愛くて緩い雰囲気が出るように工夫した。

猫のおにごっこプレイ画面

感性情報デザイン演習 III　緒絶の館展示課題

緒絶の館にて、実際に展示するものとしてインタラクティブな作品を制作。

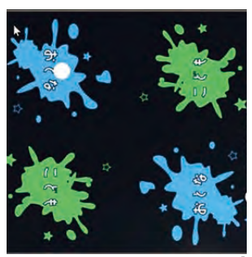
ぬりぬりパニック

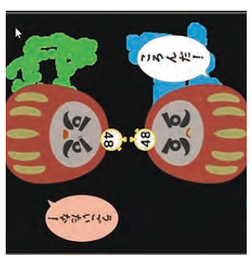
U ターンラッシュ

伊藤 良樹　ITO Yoshiki
髙橋 朋希　TAKAHASHI Tomoki
橋本 知奈　HASHIMOTO China
宮崎 湧　MIYAZAKI Yu

この「ぬりぬりパニック」という作品は、自分が動かすラジコンに連動してゲーム空間で色が塗られ、1 分間で色を塗った地面の面積を競う 1 対 1 の色塗り対戦型ゲームになっている。ゲーム中には、3 つのアイテムが出現し、プレイヤーはそのアイテムを上手く利用したり、攻略したりすることで相手と差をつけることができる。実装方法としては、Kinect の深度センサと Unity、プロジェクターを使用している。深度センサとは Kinect のセンサから物体がどれだけ離れているか検知するセンサである。まず、このセンサを床と平行に設置することで床の上にあるラジコンだけがセンサからの距離が近くなり、ラジコンの位置を検知できるようになっている。次に、検知した位置のデータを Unity の 3D 空間に送り、その位置の色をプログラムにより塗る。最後に、Unity 上のゲーム画面をプロジェクターから壁に投影させ、ラジコンの位置とゲーム画面で色が塗られる位置を連動させることでこのゲームを実装している。このような方法により、現実空間とゲーム空間のどちらにおいても他者と楽しめるゲームになっている。本作品は以下の 2 点に関して特に配慮した。1 点目は、ゲームの平等性についてである。この作品を作成する際に 1 つ目標としていたことが、親子で楽しめるゲームにするということであり、子供のために親が気を使いゲームを行うことをどのようになくせば良いか考えた。その結果、スタート画面で「おとなモード」と「こどもモード」を選択できるようにした。これら 2 つのモードの違いとして、1 回の移動で色を塗れる面積が「おとなモード」より「こどもモード」の方が大きくなっている。点目は、アイテムについてである。今回の展示会のコンセプトは「人も、時間も、モノも、ちょっと止まって一休み。」であった。この要素を私たちはゲーム内のアイテムで表現しようと考えた。止まって一休みする重要性を伝えられるアイテムをどう表現するか。そうして出来たアイテムが「だるま」である。この「だるま」がでたらプレイヤーはラジコンを動かすのをやめて今まで止まらなければならない。もし動いた場合には、今まで塗った部分が消えてしまう。このゲームをプレイすることで、一休みすることの大切さに気付けていただければ幸いである。

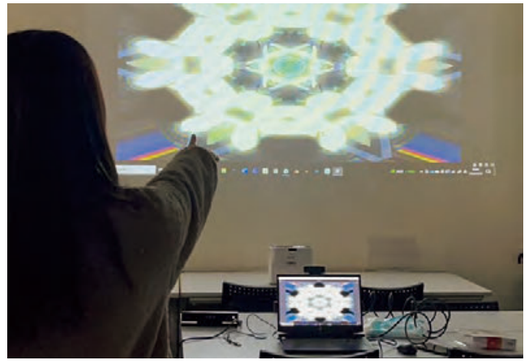
1


2



3

4



MANGEKYO- 千手万華 -

TRY あんグル

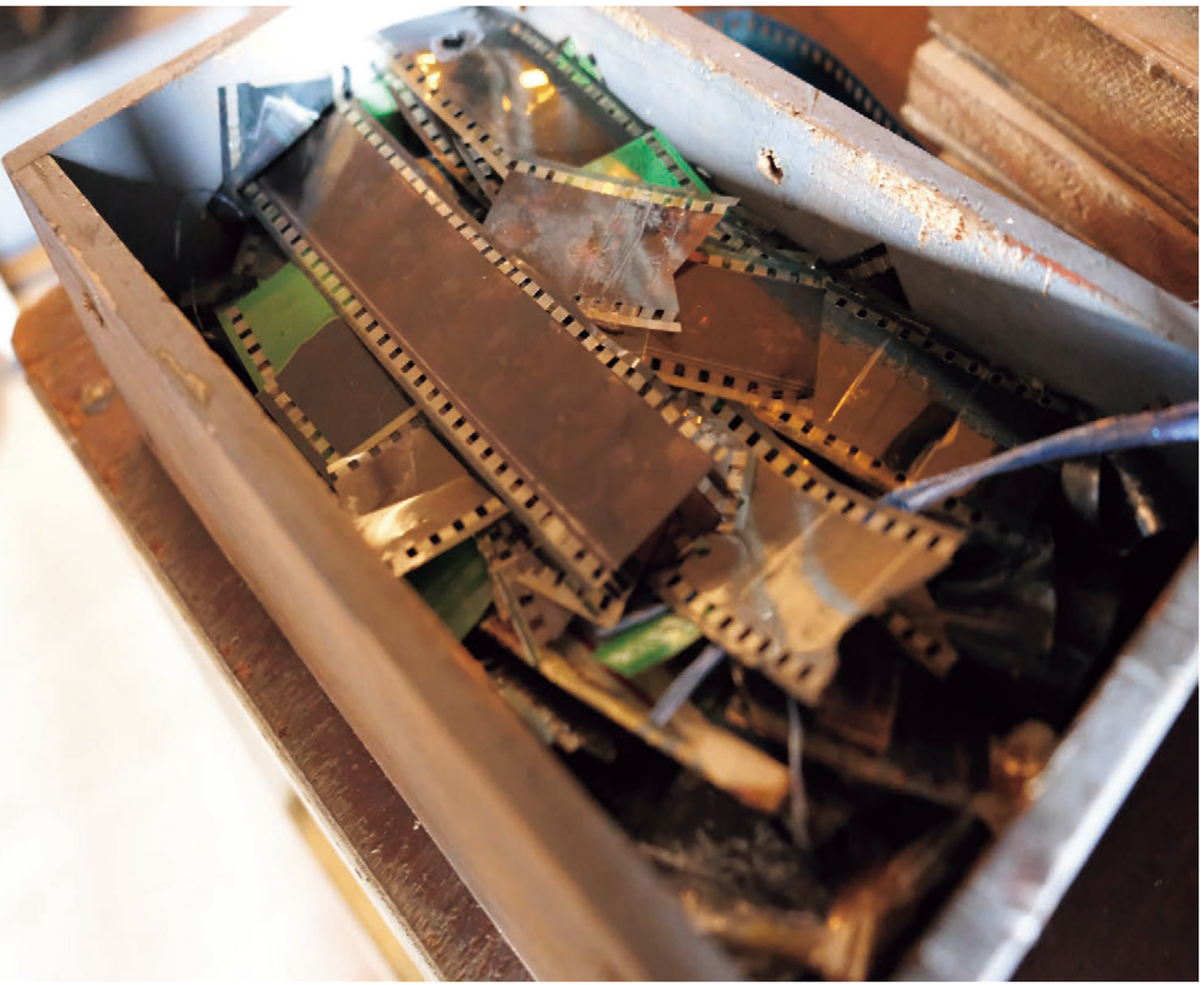
新井 千尋　ARAI Chihiro
大野 裕生　OHNO Yuki
菅野 真唯　KANNO Mai
栗原 桜子　KURIHARA Sakurako
比内 マミ　HINAI Mami

コンセプトは、「ちょっとした動きで変化し続ける万華鏡の模様を、自分の好きなタイミングで『止めて、見る』」。Kinect を使用し、手の動きと連動して万華鏡を回転・静止させることで、万華鏡が持つ「動」と「静」の美しさを、肉体的にも視覚的にも体感できる作品である。全 11 種類からなる素材の中から 3 種類を選択し、合計 100 個になるよう複製した素材をランダムな座標に自動生成させることで、膨大な組み合わせの万華鏡を作成することができる。11 種類の素材の中には、ハートやダイヤモンド、星などを模した 10 種類のカラフルな 3D オブジェクト群と、カメラで撮影した写真をテクスチャとして反映させたオブジェクトがある。この作品の体験者は、前者のみを用いた煌びやかで幻想的な万華鏡や、後者を加えて自身の姿を作品に組み合わせた没入感が高い万華鏡を自身の手で操り、自分だけの「万華鏡の世界」を体験することが可能である。万華鏡の素材については、データベースを構築することで実現を可能にした。遊ぶ人によって同じ素材でも違いが出せるように、パーリンノイズとランダムなシード値を座標に受渡し、100 個の素材を自動生成できるようなシステムを組んだ。写真撮影の部分では、Web カメラに接続し現実空間の映像を取得し、特定のキーを押すと画面上で画像が映し出され、Unity 内臓のカメラからスクリーンショットすることで素材の切り替えを可能にした。また、KinectV2 の人体の手首部分と肩部分の座標を Unity に受渡し、なす角θを導き出すことで腕の回転方向が時計回りであるか反時計回りであるかを識別できるようにした。このシステムにより実際に動かしている方向に素材も回るため、映像と動きの整合性が取ることができる。そして、全ての人に心からお楽しみいただけるよな万華鏡の世界を心がけた。手を回すと、その瞬間に変わる万華鏡の模様といったダイナミックなインタラクションを加え、プロジェクターを使い大きな画面で模様の変化を楽しむことで、より一層の没入感を実現した。万華鏡の素材においても、老若男女問わず幅広い層を想定し、多様な種類の素材を揃えた。更に自身で撮影された写真も組み込むことができる機能を搭載し、一人ひとりが独自の世界を創造できるオリジナリティーも盛り込まれている。

左頁上：タイトル　左頁下：1. 勝敗画面
2. モード選択画面 3.「だるま」4.「けむり」
上：千手万華を体験する　中：万華鏡イメージ　下：素材選択画面

感性情報デザイン演習III　ドキュメンタリー映像作品課題

「朝日座」と「フォーラム山形」2 つの地域の映画館を取材し、ドキュメンタリー映像を作成する。

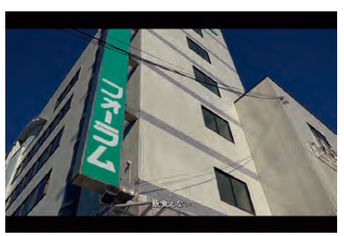


朝日座のフィルム

つなぐ

相澤 茉莉亜　AIZAWA Maria
大本 公平　OMOTO Kohei
松野 聡美　MATSUNO Satomi

東北の「映画館」をテーマに、東北の映画文化を長年支えているフォーラムシネマネットワークと南相馬市で開館 100 周年を迎えた朝日座の 2 つの映画館を取材し、ドキュメンタリー映像作品を制作した。



自宅でも映画を気軽に見ることができる現代に、なぜ敢えて映画館に行くのだろうか。東北の映画館に携わる方々への取材を通して見えてきた「映画館に行く」という文化の魅力を伝えるドキュメンタリー作品。

数時間に及ぶインタビュー映像を切り張りし、それに合わせたインサートや音楽を使用。ドキュメンタリー作品であるため、“編集”が“加工”にならないように「間」の使い方にこだわり、映像の空気感をそのまま伝えることを心がけた。

大きい写真右上：作品タイトル　左上：「フォーラム山形」の看板　右上：「フォーラム山形」の建物　左下：映像作品の 1 シーン　右下：取材の様子

感性情報デザイン演習Ⅰ　2DCG 課題

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言語と技術を修得する。

MAZE

池田 リン　IKEDA Rin

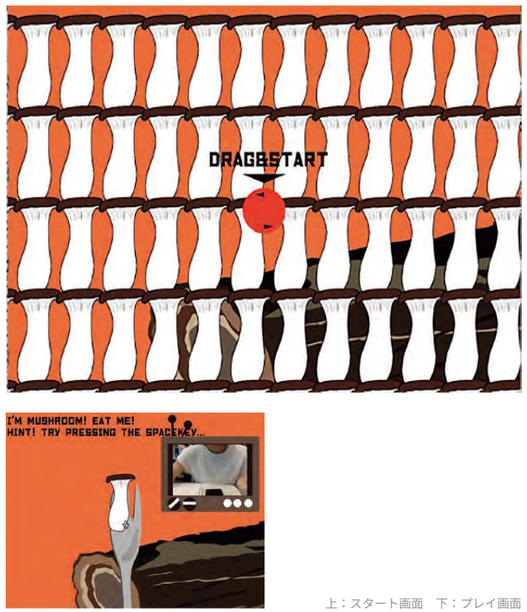
2D の自動生成迷路とそれに対応した疑似 3D 迷路を組み合わせた探索ゲーム。昔懐かしいレトロゲームのようなビジュアルにこだわり、1 人称視点により実際に探索しているかのような体験ができる。迷路の自動生成アルゴリズムに加え、2D でありながらどのように 3D に見せるのかをこだわった。平面を立体に見せる色の使い方や、ランダムに生成されるマップに応じた描画は様々な講義で培った知識が詰め込まれている。

上：スタート画面　下：プレイ画面

MUSHROOM!

樅山 鈴　MOMIYAMA Suzu

ポップな配色ときのこのビジュアルが唯一無二な点である。また、カメラ映像を活用することでただのゲーム体験だけでなく、ユーザーが参加して作品を創り上げるという付加価値を与えている。きのこをモチーフとしたインタラクティブなゲーム。カメラ映像のキャプチャを用いたり、サウンドと映像を連動させたりすることで、ユーザーが視覚的・聴覚的にユニークな体験ができるような仕組みになっている。



上：スタート画面　下：プレイ画面

感性情報デザイン演週Ⅱ　消防局連携課題

コンピュータと物理世界を繋げるフィジカルメディアの基礎的な知識と技術を学ぶ。

心肺蘇生をしてみよう！

佐久間 葉月　SAKUMA Hazuki
瀬川 開　SEGAWA Kai
中嶋 瑞季　NAKAJIMA Mizuki
渡辺 まどか　WATANABE Madoka

主に子どもを対象に心臓マッサージを気軽に体験できる作品として制作した。心臓マッサージのスピード・圧力という二つの大事な要素をぬいぐるみを用いてゲーム感覚で楽しく学ぶことができる。くまのぬいぐるみというつい触りたくなるものに、リズムゲームという遊んでみたくなるものの要素を掛け合わせている点が 1 番の魅力である。もしも本当に心配蘇生が必要になった時、ふと思い出してもらえるような作品を目指した。

心臓マッサージができるくまのぬいぐるみ

消火道場

浅利 涼音　ASARI Suzune
神田 彩那　KANDA Ayana
二瓶 愛梨　NIHEI Airi
樅山 鈴　MOMIYAMA Suzu

消火器の使い方を学ぶもの。消火器のレバーを押すと水の代わりにライトが付き、その光を炎に当てて火を消す。消火仙人がしゃべって消火器の使用方法を教えてくれる。主に小さい子どもに向けた作品となっている。本物の消火器を用いて制作しているため、一つひとつの動作をリアルに近い感覚で体験できる。また、消火器に顔をつけ、キャラクター化することで、子どもが体験するときもあまり堅苦しくなりすぎず、使い方を学ぶことができる。

制作した消火仙人

新任教員紹介

2023 年 4 月に新たに着任された先生方にインタビューを行いました。
質問内容は、①宮城大学の印象②どのような学生時代だったか③宮城大学生にメッセージ　です。

学びの熱意

益山 詠夢　MASUYAMA Emu

①様々な分野を専門とするデザインの教員がデザイン棟で作業をしている環境が良いと感じています。それぞれがどのようなことをしているかがなんとなくわかり、自由でオープンな場所でデザインを出来る環境が良いですよね。地域の文化なのかわからないですが、学生は全体的にシャイな印象があります。講義中に学生から質問がないのはもったいないですよね？このシャイさをどうしたら壊していけるか ... なるべく講義はカジュアルな雰囲気で行いながら、先生と学生の距離感をなくしていけたら良いと思います。
②学生の頃は学校に泊まり込みで作品作りを行って、みんなで高め合いながら課題に取り組んでいました。制作は 120% くらいの熱量で取り組まないと良いものは生まれないと考えています。特に学生時代で学んだことはものづくりを通して建築を思考することです。ランドスケープ・ワークショップに参加して、実際に村に 1/1 スケールで実寸のものを建てる経験から得た学びは大きかったです。
③課題制作を元に、自分が面白いと思えるテーマを見つけましょう。打ち込めば打ち込むほどそれが自分に返ってきます。同級生だけではなく先輩や後輩含め、縦の繋がりが出来る環境づくりを目指していきたいと思います。また、仙台だけに留まらず､東京などでの展示にも積極的に足を運んでみてください。色々なものに触れてインスピレーションを受け、自分の感性の触手、選択肢をどんどん広げていって欲しいと思います。

プログラミングの魅力

太田 賢　OHTA Ken

①以前の職場の東京のビル街に比べて自然含め素晴らしい環境と感じています。芋煮会などゼミ生と宮城の文化も楽しんでいます。様々な分野の先生方とお話しできるのもいいですね。
②小学 6 年生からプログラミングを始めました。大学のときにゲームを作って賞を取り、実際に販売されました。ゲームの世界を作り上げることが好きで、ゲーム中のイラストや音楽も自分で作成していました。現在は、運動や学習など習慣化したいことを AI がサポートするアプリを開発しています。これからもっと面白く役に立つものになるように頑張りたいです！
③プログラミングをもっと好きになってほしいです。社会の身近なところに浸透しているデジタル技術に目を向けると良いと思います。プログラミングに苦手意識がある人は、難しく考えすぎず、自分が好きなアプリがプログラムで動いていることを想像すると親しみがわくと思います。

ものづくりのこだわり

永井 秀幸　NAGAI Hideyuki

①自然に囲まれながら学べる環境が良いですよね。季節の移り変わりを感じたり、広いスペースを使ってものづくりをしたいです。アウトプットのバリエーションもあって、自分自身もいろんな講義を受けてみたいです。
②元々プラモデルを作ったり、車の模型が好きなこともあり、学生時代はひたすら模型を作っていました。設計事務所でアルバイトをしていたり、様々な研究に参加していました。好きなものに囲まれたり、自分が関心のあることを追求することはとてもモチベーションにつながると思います。
③学生のうちに様々なところに行って外に対する好奇心を高めてほしいです。実物に関心を持つことで、親しんだところにも新たな発見を見出すことができます。また、建築学生はイメージをスケッチしたり、模型を作って、実物にになっていく過程を楽しんでほしいですね。大学で学ぶ実社会の関心を高め、学びを深いものとしてもらいたいです。

編集後記

本誌のテーマは先にも紹介した通りであるが、取材や編集を通して本学や学生の『唯道』に触れることができ、宮城大学でデザインを学ぶ者として大変嬉しく思う。

2023 年度の宮城大学を振り返る。マスクを外す学生が増え、対面で行われる催しも昨年より晴れやかなものが多かった。もはやパンデミック以前を夢見ている者はいない。昨年が「復活」であったならば、今年は「躍動」であっただろう。

本誌の取材や編集にあたり、卒展や制作の展示、学内でのイベントなど、昨年は実現できなかった規模感や熱量からは、学生の躍動を感じることができた。未曾有のパンデミックを経て、「復活」から「躍動」へ。これも宮城大学の『唯道』だと言えよう。

制作にあたり、本誌を手に取る意味の理解に努めた。実物に触れる体験の積み重ねは、受け手にとって尊い体験となり、道を為す。本誌の表紙を是非様々な角度から見ていただきたい。その行為こそが、『唯道』そのものではなかろうか。

私自身『唯道』の編集長として本誌に携われたことを心から誇りに思う。思えば本誌の制作は 3 人のメンバーから始まった。そこから何人ものメンバーを迎え、完成に至ることができた。共に本誌を創り上げたメンバー、制作に協力していただいた皆様、手に取って下さった方々に心から感謝したい。

最後に、宮城大生の『唯道』が輝くものになることを祈って。

DECADE+17　編集長　細谷 隆介

DECADE+17

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+17

2024 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

URL：https://www.myu.ac.jp

デザイン監修：株式会社フロット

印刷・製本：株式会社フロット

企画・取材・編集

編集長　細谷 隆介

山下 尚希 / 丹野 未裕 / 安住 天希 / 笹井 夢子 / 髙階 真央 / 小笠原 叶乃 / 佐久間 葉月

写真　株式会社フロット / 写真サークル FLASH

Special thanks　松井 健太郎

2017
宮城大学
MIYAGI UNIVERSITY