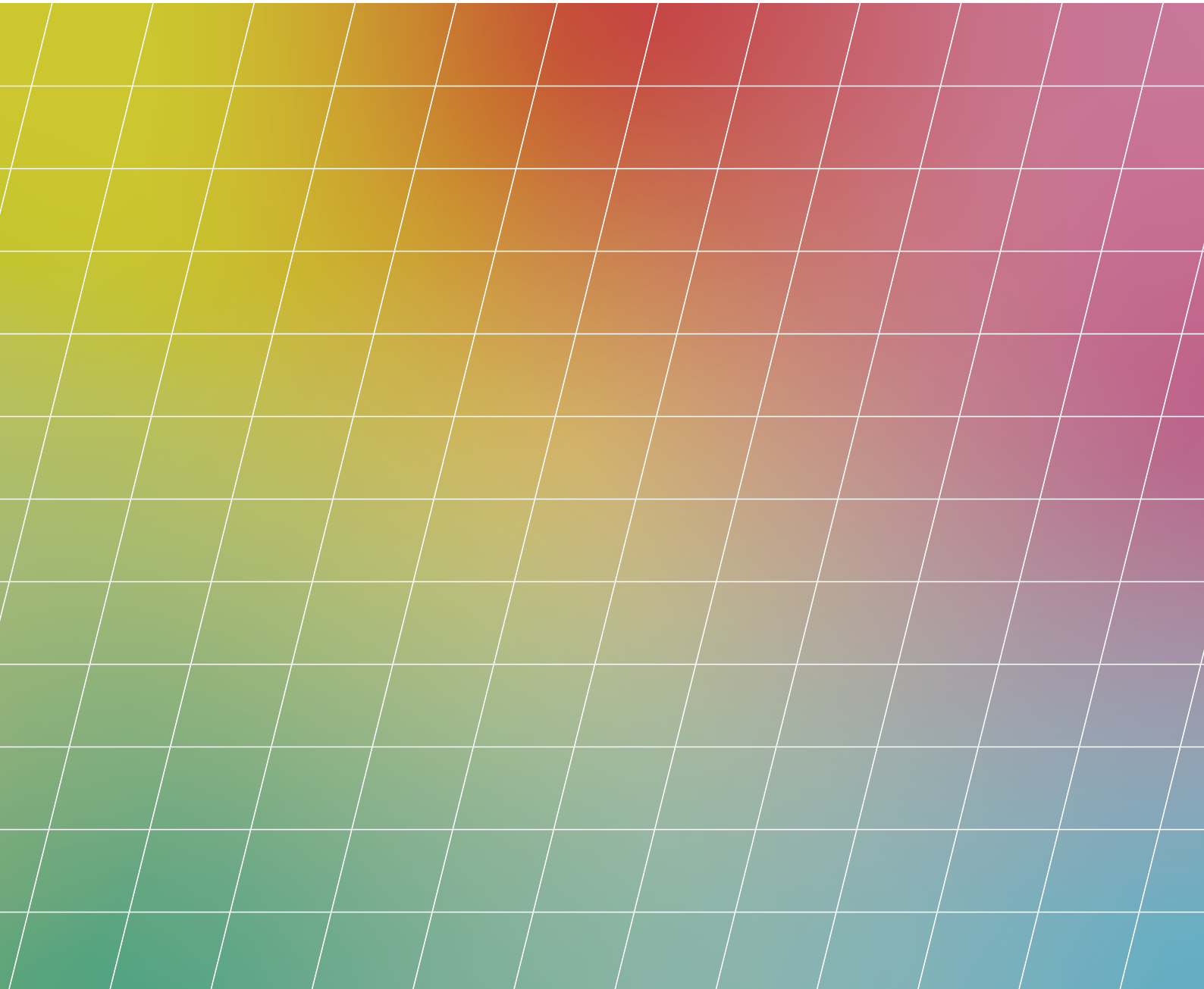
MYU Design Project Review 2020

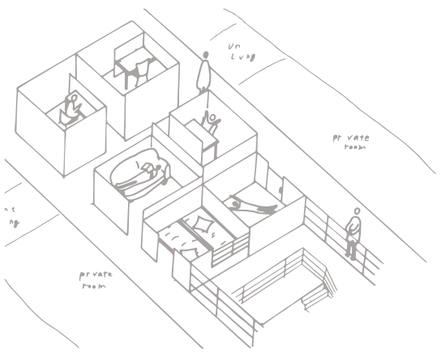
DECADE+14

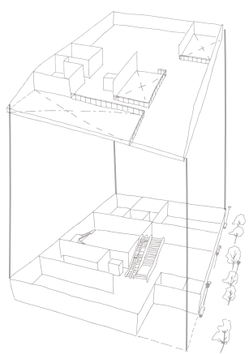


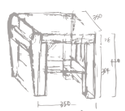
#

共通の要素を集めて一覧で表示し、
なおかつそれ自体を拡散する役割をもつ“ハッシュタグ”

価値創造デザイン学類ってなにしてるの？
どんな作品が生まれているの？ どんな人がいるの？
ぜひページをめくってみてください。
ここから価値創造デザイン学類の良さを発信していきます。

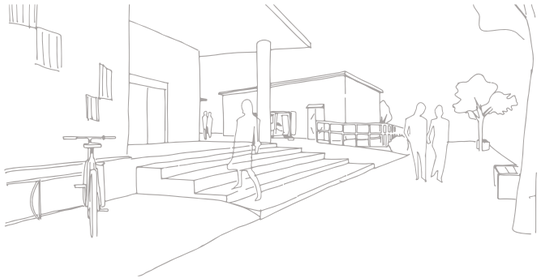


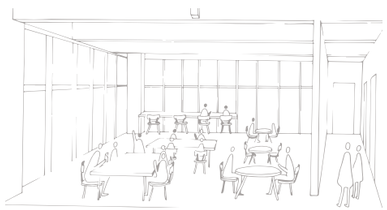


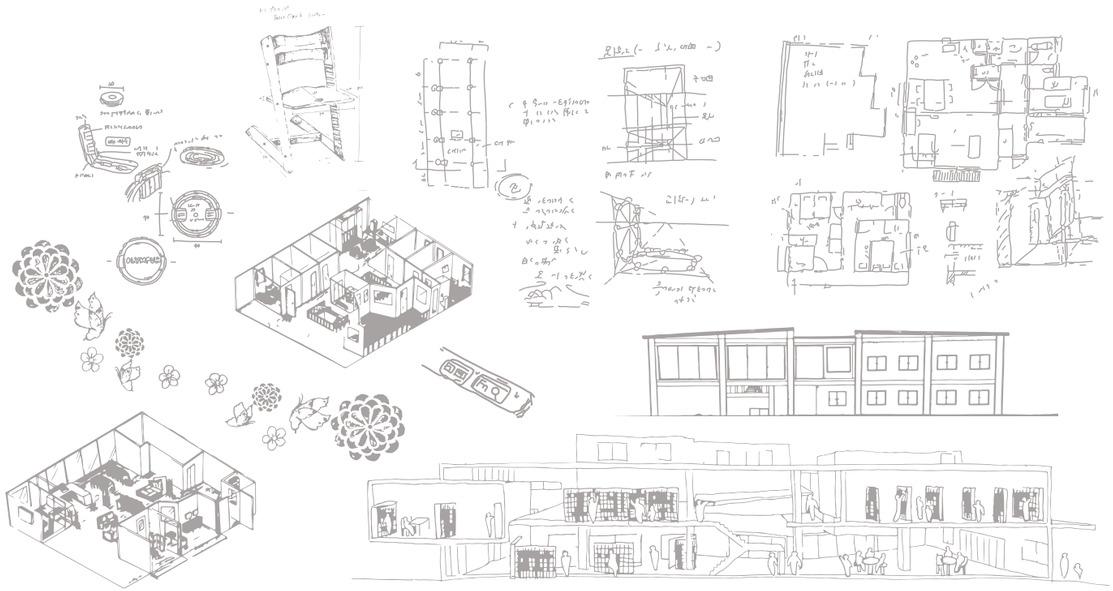


CONTENTS | DECADE+14

04 DECADE って？
06 2020 の記録
08 Special Lecture × 山梨 知彦
09 卒業制作作品
18 卒業制作自主レビュー
22 Special Lecture × 西田 司
23 課題優秀作品
46 研究室紹介
48 Special Lecture × 中山 哲法
51 編集後記

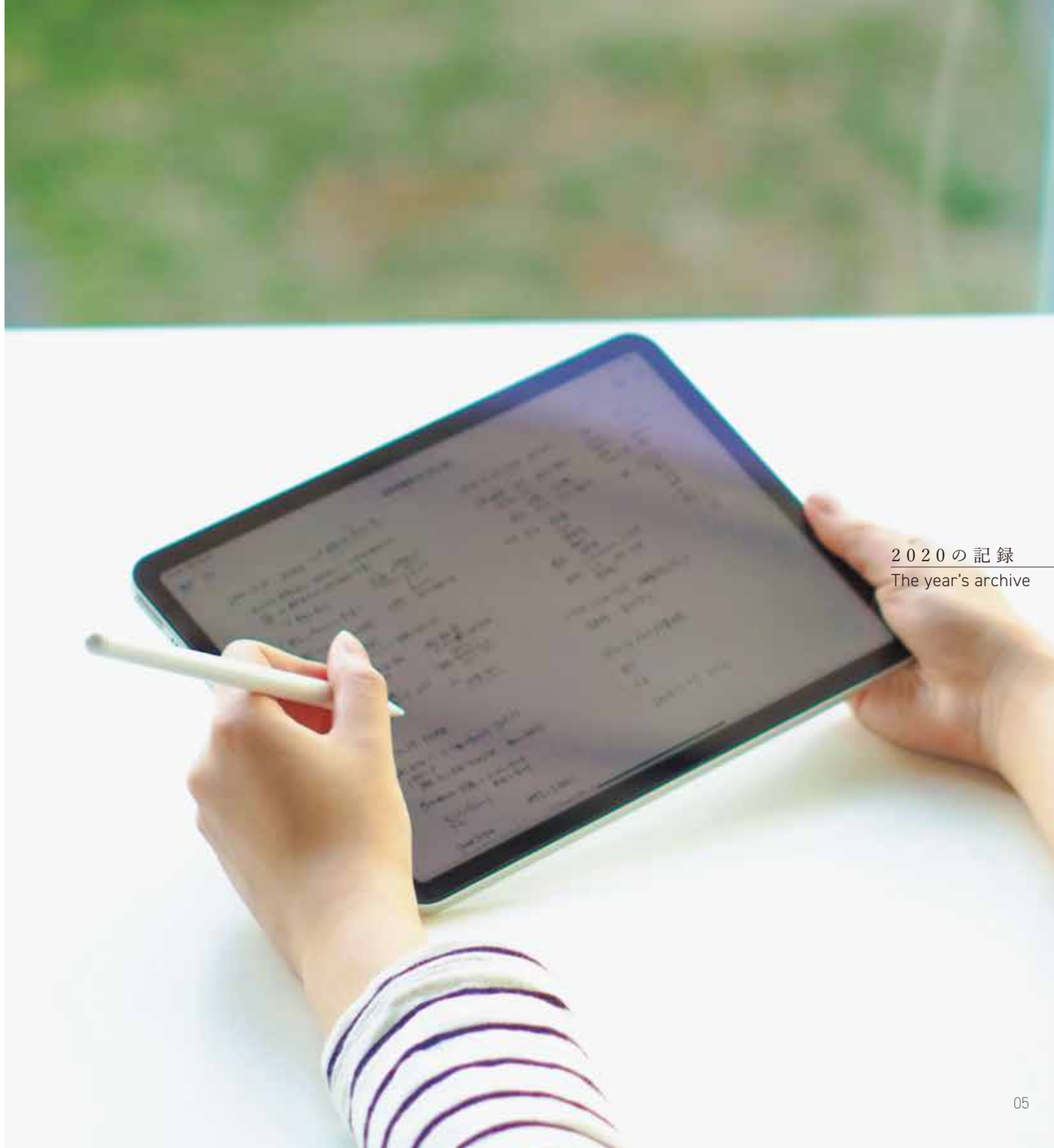






DECADE って？

デザインを学ぶ学生の優秀作品や著名な外部講師の方による特別講義の内容などを、
冊子としてわかりやすくまとめたものです。
価値創造デザイン学類の取り組みを広く一般広報周知するとともに、
デザインを学ぶ学生の意欲を向上させることを目的としています。
宮城大学創立 10 周年の 2007 年より一年に一度発刊されており、
今年度 15 冊目になります。



2020の記録
The year's archive

NEW

01

デザイン研究棟ができました

2020 年 7 月、学類を越えて幅広くデザインを学ぶための新しい建物が完成しました。
学生達はこの場所で日々考え、手を動かし、作品を生み出しています。

夜のデザイン棟

「 ん?これデザイン棟の写真じゃなくない? 」
「 たしかに交流棟だね。でもよくみてみて! 」
「・・・わぁ!デザイン棟が映ってる〜!! 」

ガラス窓が多い宮城大学ならではの光景です。外から中の様子が見えるのはいいのですが…中で作業する学生からは「見えすぎる！！！」という声も。(笑) ちなみに、先生方の研究室もガラス張りなので先生の様子もバッチリ見えちゃいます。

家具デザイン

「 置いてある家具がおしゃれだね。」
「 木のテーブルもカフェみたいだよね 」
「 うん!階ごとに雰囲気も違うし面白い! 」

基本オープンスペースは誰でも使って良いデザイン研究棟ですが、先生の研究室に隣接したスペースはそのゼミ生が使うことが多いです。各研究室ごとの雰囲気があり、机や椅子、置いている本等全然違うので、いろんな研究室に気軽に遊びに行ってみると面白いですよ!

卒展ポスターコンペ

「 なにこれ? 」
「 卒展ポスターデザインのコンペだよ!この中から投票で一つ決まるんだ。」

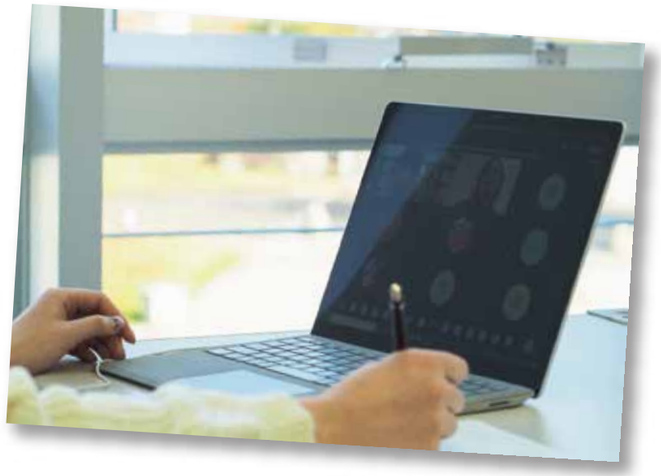
ガラス窓を活用し外から見えるようにポスターを展示したのは、今年が初めて。デザイン研究棟は大和キャンパスのメインビルディングである本部棟に向かう途中にあるため、デザインを学ぶ学生以外の人にも卒展に興味をもってもらえるきっかけになったのではないでしょうか。

NEW

02

オンライン授業が実施されました

2020 年、COVID-19 感染拡大防止のため、宮城大学では初めてオンラインで授業が行われました。ツールとしては zoom や teams 等の遠隔会議システムが多く使われました。



コロナ禍、作品づくりに励む。

なかなか自由に作業ができない日々。
それでも限られた時間でもくもくと作品制作に取り組む様子と（写真左上：小田嶋 香織）
2 週間という制作期間で完成した作品。(写真右：亀本 光生　me－メ－)

前期はほとんどの授業がオンライン。後期は一部授業が対面になり、感染対策をしながら少しずつ学校に来られるようになりました。デザインを学ぶ学生にとって大学は作品をつくる “作業場” でもあるため、その場所が自由に使えないことは大きなストレスでした。自由に作品が作れない。友人にも会えない。少なからず、大学、友人のありがたみを感じた学生は多かったのではないでしょうか。しかし、今年はそんなコロナ禍だからこそ、今までになかった視点から物事を見つめて生まれた作品も数々ありました。

＃すごい人が来た!

Special Lecture
2020.11.04

山梨 知彦氏の 特別講義 を受講した学生の 声 集めました!

About Yamanashi Tomohiko
▷▷▷ P49

“素材の力”についてのお話

Q.一番印象に残っていることは?

東京藝術大学第六ホールの改修を行った際のお話。音楽ホールでは、本来は裏に隠れる木材の構造をあえて表に出すことで、音響的にも構造的にも良く、それらのベストな構造をコンピュータで導くということが印象に残りました。天井から垂れ下る木材がデザイン的にも魅力的でした。

目的を持ったランダム性
に美しさを感じました。

桐棚学園大学（音楽学部 調布キャンパス1号館）の設計。一見ランダムでありつつ、小さな合理性がたくさん組み合わされてできており、学生は生活していく上で設計により配慮された居心地の良さに気づくのだろうと感じました。

自然と人間と機械の融合 が
山梨さんの作品であり、
私達が見習っていくべきものだと感じた。

環境が最大の素材
という言葉が印象的

sony city osaki のファサードシステムの話がとても印象に残っています。東京の気温上昇の原因であるヒートアイランド現象を改善するために、全体を陶器と水を組み合わせた素材で覆うことによって建物自体の温度を下げるようにする素材の特性を生かした考え方にすごく衝撃を受けました。

Q. 講義を受けてどうだったか?

建築は外観だけでなく、内部構造、機能、素材の特性まで掌握した上で成り立つことを痛感しました。

すごく面白かったです。コンピュータでシミュレーションすることで複雑なものを最適化できることが分かりました。単に美しさを求めて生まれたデザインでなく、実用性を考えたときに自然に生まれる曲線や歪みが、環境や人間に則し、生き続ける建築なのだと考えました。

私は感性情報デザインコースですが、
山梨先生の講義を聴き、建築についても少し興味が湧きました!

素材とその土地の環境を組み合わせることにより、建築の持つ雰囲気や質感も大きく変化するということ。

同じ素材でも使われ方次第で全く違う機能を発揮するということ

＃新たな発見 ＃勉強になった

卒業制作作品
Graduation work

先人たちが見た景色の紡ぎ方

－「市民の生活」を資源とした酒田市再活性化の計画－

中田研究室

夷藤 那由太　Ito Nayuta

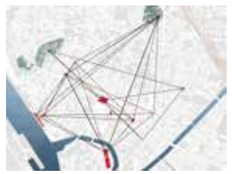
本設計では、先人が築き上げてきた酒田の風景を紡ぎ、異なる機能をシークエンシャルに繋ぐ空間を提案する。このことにより、施設を通して歴史を体験でき、様々な目的を持つ人々が多様な動線を生む。また、空間及び機能のシークエンスを実現するための建築表現として「スロープ」「曲線」を採用する。「スロープ」及び「曲線」には、「回遊性を生み出すこと、左右・上下の視線の変化、連続的に風景を繋げる」などを実現する可能性があると考えている。

研究背景

地方における市街地の空洞化、観光業の衰退などの問題が顕在化している。
中でも現在のCOVID-19による観光打撃、コペンハーゲン市の「観光の終焉」に見られるようにまちと観光の関係についてもう一度見つめ直す必要がある。
本制作では、先の諸問題を抱える山形県酒田市において、コペンハーゲン市のような「市民の生活」を資源とした文化複合施設の設計提案を行う。

風景のトレース

観光地及び観光施設の抽出



機能毎に線で繋ぐ

重複線の抽出・結ぶ

配置・動線の追加

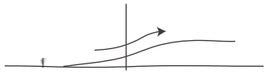
骨格の決定

起伏をかけスロープ空間とする

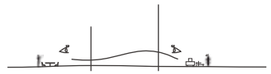
ダイアグラム

連続的な風景

機能、視線の繋がり

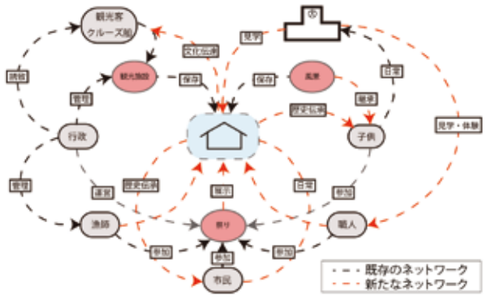


誘導

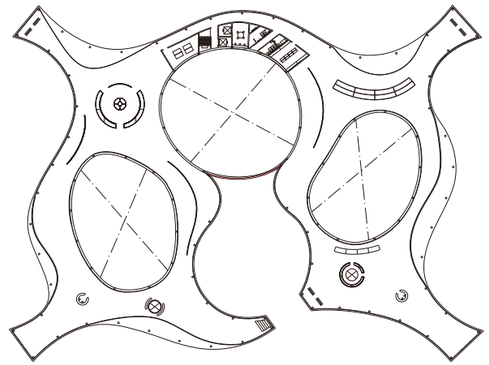


視線の抜け

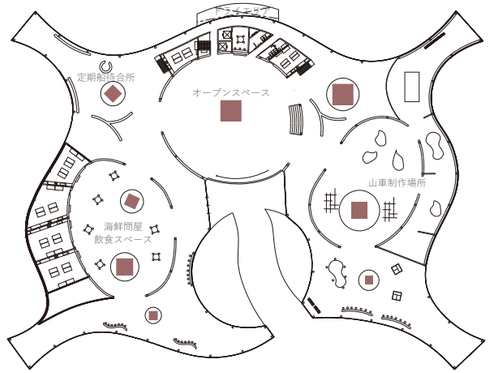
本設計では以下のプログラムを提案する。
・山車の展示、文化財の展示
・山車の製作空間
・海鮮市場（問屋）
この施設がハレの日においては、祭りを楽しむ市民や観光客、クルーズ船乗客が集まる場所となり、ケの日には市民の生活の拠点として利用していくような場所となる。



本設計計画敷地を「酒田市みなと市場」エリアとした。本計画地は海の玄関口として位置づけられており、新鮮な海鮮や特産物を市民や観光客に提供する場として親しまれている。また、観光的側面を見ても、酒田市で訪れたい観光施設としての需要が高い。



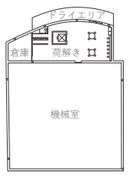
2F（文化財展示）平面図



1F 平面図

Comment

今年はコロナの影響で十分な時間や成果を作るのが例年より難しい状況でしたが、このような状況だから出来たこと、見えてきたものが沢山あったので、そういった意味では貴重な経験ができたと思います。また、有難いことにレモン画翠第 44 回学生設計優秀作品展に出展させて頂くことになったので、作品のブラッシュアップを頑張りたいと思います。



B1 平面図

路地から考える回遊性のある街空間

平岡研究室
櫻井 朱里　Sakurai Akari

研究背景

人が散策し、たたずむことのできる回遊性のある市街地空間について調査・研究する。
地域の活性化や賑わいを生み出すには、人が訪れたくなる街、住みたくなる街を目指す必要があり、その実現には回遊性を持たせることが有効だといえる。
歩行者空間の質や快適さを高め、回遊性を持たせることで、休息、交流等の複数の行為が生まれ、まちの魅力の向上につながると考える。

前期研究では、歩行者空間として路地に着目し、街の回遊性を裏付ける要素や手法について調査した。路地の類型とヒエラルキーの既往研究をもとに、宮城県松島町松島海岸地域の路地空間の分析を行った。また、観光地における回遊性の向上を実現したまちづくり事業の例を調べ、その成功要素を整理した。以上を踏まえ、自然豊かで多様な風景が共存する宮城県松島町松島海岸地域の魅力を顕在化させた街を実現したいと考える。

拠点施設 A のパース

拠点施設 B の模型

拠点施設A

カフェレストランとレンタサイクルの機能を持たせた建物を設計する。

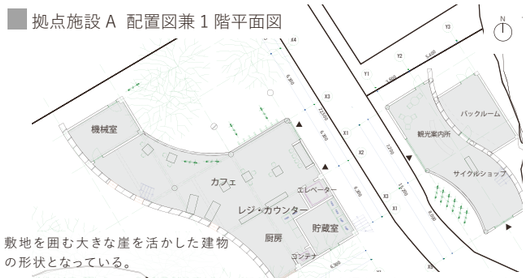
・カフェレストランは地元菓子屋の系列店
・レンタサイクルの貸し出し、メンテナンス
・レンタサイクル利用者向けにルート提案や観光スポットの紹介

拠点施設B

路地空間の設計。敷地内に複数の建物を配置し、路地空間をつくる。

・飲食店やイベントスペースを設ける
・既存の魅力ある建物を残したまま、その周辺に複数の建物を点在させる

■ 拠点施設 A　配置図兼 1 階平面図

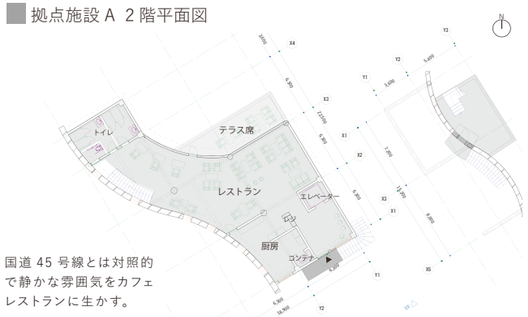


敷地を囲む大きな崖を活かした建物の形状となっている。

軽食と飲み物のテイクアウトが可能であり、自転車に乗ったまま建物の中に入っていける。

大通りからのアクセスの良さをレンタサイクルの乗り換え地点として生かす。

■ 拠点施設 A　2 階平面図



国道 45 号線とは対照的で静かな雰囲気をカフェレストランに生かす。

観光案内所兼サイクルショップの屋上にある階段は崖の上にある展望台の入口へとつながる。

■ 拠点施設 B　配置図兼 1 階平面図

新たに路地空間と人が集まれる公共空間をつくり、敷地内にも回遊性を持たせることを目指す。

来訪者も地域住民も散策や休息ができるようにする。

周辺の特徴が異なるエリア同士を連続させる。

Comment

本制作では建物の設計を含めた街空間の提案を研究の目的として掲げており、路地の分析や対象地域のリサーチにも時間をかけて取り組みました。また、松島海岸地域の魅力を顕在化させた街の実現を目指しているため、路地の空間的な特徴や風景が移り変わる様子が伝わるように、パースや模型等の表現に趣向を凝らしました。

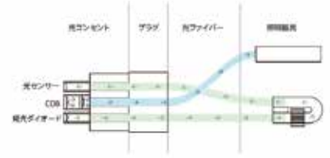
光コンセント

土岐研究室
張 林菁 Zhang Linjing

研究背景

卒業研究Ⅰを通じて製品の構造・機構などについての理解を深めた。卒業研究Ⅱでは機構設計の基礎知識を活かし、身の回りにある問題や課題を解決することを考えた。デスクライトなどの照明器具を使用する際に、発光部が熱くなったり、筐体が静電気を帯びたりすることに気がつき、機構設計を通じてこういった使用体験・安全性などの問題の解決策を探ることにした。

デスクライト、ヘッドサイドランプなどの照明器具を使用する際、電源プラグをコンセントに差し込み、電気を獲得することで点灯させることは一般的である。もし電気を出力する「電気コンセント」を光を出力する「光コンセント」に変えることができれば、照明設置の自由度・照明器具の安全性・使いやすさ・デザインの自由度などは上がるのではないだろうか、という疑問を抱き、今回の制作に至った。



光の伝送

埋め込みコンセント内部の COB 光源が発射する光は収束装置により収束され、直径 3mmPMMA（アクリル樹脂）光ファイバーを通して、照明器具に到達する。拡散板により収束された光は均一に分散され、柔らかい光線になる。

調光の仕組み

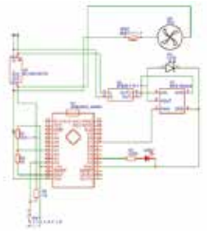
光コンセント内部にある調光専用の発光。

光収束装置

COB光源が発射した光をできる限り直径 3mm の光ファイバーに導入するため、反射カップと凸面鏡により COB 光源を一点に収束する。

調光ダイヤル

光造形式 3D プリンター AnycubicMono に制作。蛇口のような構造でノブを回すことで発光ダイオードから光センサーへ通る光の量を調整できる。

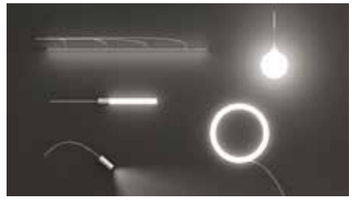


電気設計

Arduino Attiny85 により光センサーの数値の読み込みや MOS を通して COB の制御などを行う。

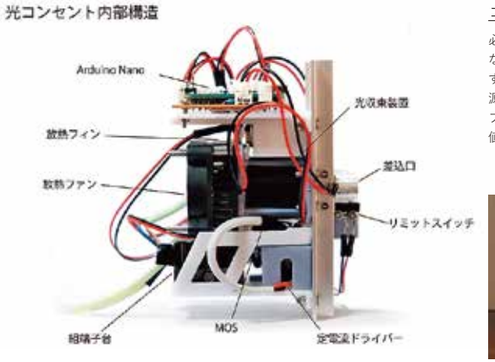
差込口とプラグ

発光ダイオード・COB 照明・光センサーそれぞれ一本ずつ光ファイバーが必要なため、プラグと差込口は 3 本の光ファイバー・穴で構成されている。発光ダイオードと光センサーは両端に設置したため、プラグはどんな方向でも使える。



可能な照明器具

乳白色アクリルや曇りガラスなどの拡散板により、光ファイバーに収束された光を拡散させれば、従来の光源と同じような柔らかい光線になる。



コンセント内部構造

必要な変圧器、Arduino、MOS モジュールなどの電気部品と光収束装置、部品を収納するフレームで構成されている。COB 光源は最大 7W まで調光できるので、放熱ファンと放熱フィンも設置されており、閾値 50°Cの温度スイッチにより管理される。

展望

住宅・オフィスなどの火災対策の一環として、光コンセントの差込口を配線盤のようなマトリックスにし、照明システムに使用できる可能性がある。

Comment

当たり前のことにもしかしたら面白い不合理が潜んでいる。身の回りの世界をもう一度見て、このような不合理を発見し、プロダクトデザインを通して物事のもう一つの可能性を示そうとした。今回の作品は既存の照明システムに取って代わるものではないかもしれない。しかし、「光コンセント」は一種の可能性として、見慣れてきた世界のもう一つの姿を示してくれた。

ジェンダーについて気軽に学べる図解メディアの制作

鹿野研究室

相澤 春伽　Aizawa Syunka

GENDER_ZUKAIKEN

研究背景

近年、ジェンダーギャップや女性蔑視、SOGIハラスメントなど、ジェンダーにまつわる課題とその是正のアクションが社会現象となっている。個々のトピックについて情報発信や問題提起をするメディアは多い一方で、トピックを体系的に扱い、基礎的な知識を発信する場が少ない。そのため、ジェンダーにまつわる一つのトピックに興味や関心を持っても、学びを広げ、深めていくことが難しいという現状がある。そこで本研究では、ジェンダーに関するトピックに体系的、気軽に触れられるメディアをつくることで、ジェンダーにまつわる個々の独立した課題やアクションを繋ぐ場を作ることを目的としている。

ジェンダーにまつわるトピックを「ジェンダーとはなにか」「ジェンダーステレオタイプ」「ジェンダーギャップ」「LGBTQ+」「性」の５つに分類し図解を制作、Instagramへの公開を行った。目的を達成するために必要な要素を「体系的なトピック」「アクセスの気軽さ」「学びの気軽さ」に整理し、制作している。

メディアの選定

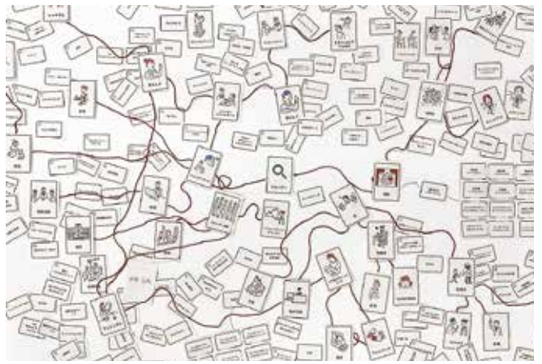
目的達成のためにクリアするべき要素の整理

アクセスの気軽さと学びの気軽さ

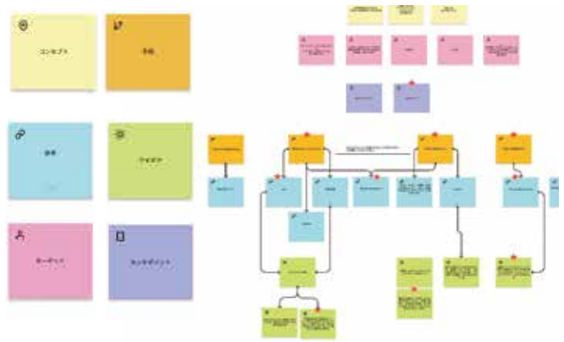
アクセスの気軽さと学びの気軽さについて、「そもそもメディアを見つけられるのか」「アクセスを妨げるハードルはないか」「内容は分かりやすいか」の３つのステップについて整理している。

内容の整理

体系的なトピック　体系的なトピックについては、ジェンダー論の体系を基準に、性教育やニュースのトピックを盛り込むことで確保している。



調査したトピックをマッピングしている様子



案出しと整理

作品の工夫点

会話形式

分かりやすさ、親しみやすさを表現するために会話形式を取り入れた。その際、女性より男性、年少者より年長者が優れているという偏見が生じないよう、アイコンには赤ちゃんと動物を用いている。

色

「女性＝赤、男性＝青」といった固定的なイメージを感じないように、少しずらした色とジェンダーを感じない色を基調に構成した。また、親しみやすいよう柔らかくポップな色合いにしている。

雰囲気

ジェンダーは「センシティブ」であるという印象や評価を受けることが多いため、ポップで親しみやすいアイコンや色を多めに用いてデザインしている。

Comment

今回ジェンダーに関する図解メディアを制作したことで、ジェンダーや公正さに関する知識、情報伝達のデザイン、図解の制作手法について理解を深めることが出来ました。私はデザインとはわかりづらいものを人に伝達するための手法だと考えており、それを体現できたと感じています。

卒業制作自主レビュー

GUEST CRITICS

貝沼 泉実 Kainuma Izumi
貝沼泉実事務所

2010 年 宮城大学デザイン情報学科卒業、2013 年東北大学大学院工学研究科修了。青木淳建築計画事務所では LOUIS VUITTON メゾン大阪御堂筋店や ShougoArts ギャラリー、札幌芸術祭 2014、コンペ・プロポーザル等担当。

工藤 薫 Kudo Kaoru
WOW

東北芸術工科大学卒。WOW アートディレクター。広告映像から、展示スペースにおけるインスタレーション映像、メーカーと共同で開発するユーザーインターフェイスのデザインなど、さまざまな分野のビジュアルデザインを手がける。

榊原 進 Sakakibara Susumu
都市デザインワークス

1993 年東北大学入学、都市景観や中心市街地活性化の研究を行う。1999 年に修士課程修了。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。仙台市総合計画審議会委員。

本江 正茂 Motoe Masashige
東北大学 / 宮城大学

近年のデザインの実践として、東日本大震災からの復興にむけた「せんだい 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、語り部活動など市民による被災経験の伝承を支援している。

集え、クリエイター。
彩れ、青春。

2021 年 2 月 20 日。
宮城大学デザイン研究棟で行われた
卒業制作自主レビュー。

4 人のクリティックと 13 人の学生が
4 年間の集大成を前に語る。

宮城大学卒業制作展および同大学修士制作展の有志学生による自主レビュー。
今回は 13 人の学生と 4 人のクリティックが議論を交わした。

課題制作のその先へ

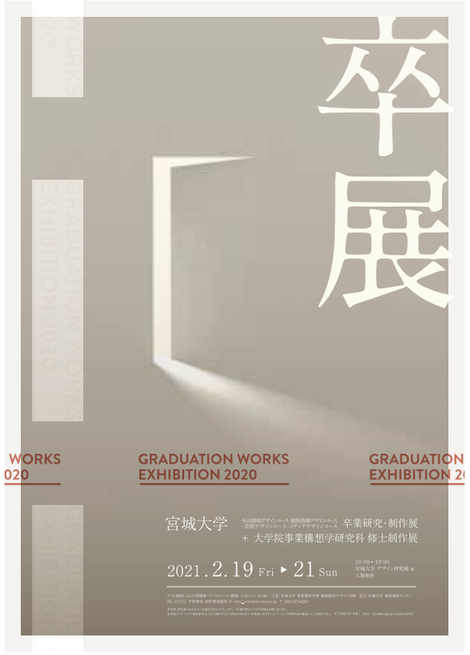
今回の作品は三つに分類された。一つは「問題提起まで」、もう一つは「今回の制作で解決したもの」、そして「課題解決のために今後も研究を進めていくもの」である。とくに三つ目は、新しいテクノロジーと課題、問題解決を掛け算してデザインで解決しようとしているものを指す。これから続く自分の人生にとって今回の「卒業制作」がどう関わっていくのかが重要なのである。

「答え」はいつ見つかるか?

学生がぶつかる壁に「答えが見つからない」というものがある。1000 回スタディーしても見つからないときもあれば、一回の作品で完成することもある。「ここまでやったら終わり」はない。
いいものを作るために毎日作品を作る、答えは見つからないが、そのかけらを探すことで自分の成長につながる。

何を大切にするべきか。新しいとは。

まったくゼロから新しいものは作れない。既存のもの・価値観からアイデアを拾い、もう一度自分の中で考え直して自分で価値を考える。このプロセスを踏むことで新しい可能性を発見することができる。今ある当たり前を当たり前じゃなく見る、こうすることで新しい景色が見える。「新しい＝奇抜」ではない。新しいものを作る時ほど、もっと単純な、歴史やプロセスを大切にするべきである。
卒業制作は終わりではない。今日見つけたアイデアや考えが未来の選択を変えるのかもしれない。自分が一人のクリエイターとして活動する、はじまりでもあるのだ。



卒業研究・制作展ポスター

鹿野研究室
阿部 佑奈 Abe Yuna

Comment

卒展のポスター・DM 等のグラフィックを担当した。

ドアから差し込む光は、大学を卒業する私達がこれから新たな扉を開き前進していくイメージを表現。また、コロナ禍を抜けた先に明るい未来が待ち受けているという希望を込めた一筋の光でもある。

縦横に交わる紅白の文字列は、連貼りすると文字が繋がる仕組みになっている。今年一年で強調された「繋がり」の意を込めたデザインである。

暗い状況の中でも私達は前へ進んでいく、という強い想いをのせたデザインが今年の卒展に相応しいと考えた。卒業は華やかで明るく希望に満ちたものであるが、ポスターにおいては、ぱっと見の華やかさよりも、一つひとつのかたちに意味を込めて凛とした印象になるよう制作を行った。

自主レビュー最優秀作品

衣服か、建物か

中田研究室

田中 千尋 Tanaka Chihiro

研究背景

元来、様々な脅威から身を守るために纏う物という概念においては同じものである衣服と建物、この境界はどこにあるのか。それは一方からもう一方へ近づいていく過程で明らかにできると考えた。1973 年のコレクションにて ISSEY MIYAKE は「一枚の布」こそが衣服の起源であるとした。よって本制作では「一枚の布」を始点とし、衣服が建物に変化していく過程・その現象を造形化することで「衣服」と「建物」の境界を明らかにすることを目的とした。

衣服であったものが建物に変化するためには、衣服に内在する建物性を強調する必要がある。このことから、本作品に取り掛かる前に、建物性を発見することを目的とした実験、発見した建物性を造形化する方法を模索した習作の制作にあたった。

Material

本体の造形に関わる素材としては、シーチングを使用している。一般的にシーチングは衣服を製品化する前のトワルに使用されており、素材としての特性が少なく、原点・概念的に衣服を捉えるにあたってふさわしい素材であると考えた。

作品を動画でご覧いただけます。

1

3

5

衣服の作法で建物をつくる

「一枚の布」から考える衣服の中の建物性

実験は布と身体の関係性が向上すること、動きが大きく見える（見せられる）ことを身体性の拡大を意識して、「一枚の布」に対して衣服的な加工を 5 つの段階で行った。モデルにはダンス経験者（バレエ・ヒップホップ）を採用した。これは身体と制作物の関係性の変化がより明確に現れると考えたためである。

このことを踏まえて行なった習作より、造形化の手法としてエッジ部分を繰り返し縫うことで躯体があるように見せることが有効であると考えた。また、新たにこれまでの平面的な形状からの脱却と最低限の身体情報として衣服の襟とカフスを用いることが有効であると考えた。

実験を通して、衣服的な印象を持ったものは、人の動きによって形状の変化が大きく、さらにその動きが人の動きを連想しやすいものであった。このことから、衣服に内在する建物性をより強化するには静的で身体情報は最低限にするべきだと考えた。

作品（最終成果物：「衣服か、建物か」）は大きな四角いシャツのような造形になった。この作品は、周辺環境の影響を多少受けながらも一定の形状を維持し、中にはシャツ以上の空間が用意されていて、これらが襟やカフスの存在を皮切りに衣服の作法で作られていることがわかる。以上より、衣服と建物が融合した作品になったと言えると考える。このことから結論として、「一枚の布」を出発点とした場合の、衣服と建物の境界が、作品の存在を持って明らかになったと言える。

2

4

6

Comment

二つの（一見全く）異なるものの境界的な作品は、どちらとも言い切れない曖昧な造形になった。鑑賞者には、この作品を見て「衣服とは何か、建物とは何か」ということを瞬間的に感じ取ると同時に、それについて概念的に根源から考えてほしい。完璧なまでに分類することやそれによって生まれたマジョリティに属していることに安心するよりも、この作品で感じるような「これが何なのかはよくわからないけど、なんだか良い」といった曖昧さを皆が享受できるようになれば良いと思う。

作品が出来上がるまでの
プロセスをご覧いただけます。

Special Lecture 2021.01.13

＃すごい人が来た！

西田 司氏の特別講義を受講した学生の声集めました！

About Nishida Osamu
▷▷▷ P49

空間の使い方とは

Q.一番印象に残っていることは？

ヨコハマアパートメントは西田さんの代表作

ヨコハマアパートメント のお話です。
1階と敷地外を区別する壁がなく境界線を感じさせないつくりが面白いなと感じました。

今まで見たことないような
建築の迷路感が、
とてもわくわくしました!!

一般的なアパートよりは共有スペースが圧倒的に多いが、シェアハウスよりは個の要素が強い不思議な建築を見ることができて面白かったです。

自由な空間で
自由な人の行動を促すということ

このコロナ禍シーズンに即した「密」を避けられるような
「みち」が「ひろば」 になるという考え。
建築という空間デザインの力がコロナ禍にポジティブな要素を加えることができる可能性があることもわかった。

Q.今後勉強したいことや活かしたいことは？

“空間採集” とは？
1分間空間を眺めてその空間が好きな理由を言語化するという訓練のこと。

“空間採集” を積極的にやってみたいと思いました。
言語化自体とても好きな作業なので自分の「好き」とその理由を言語化するというのは楽しい学びになると思います。

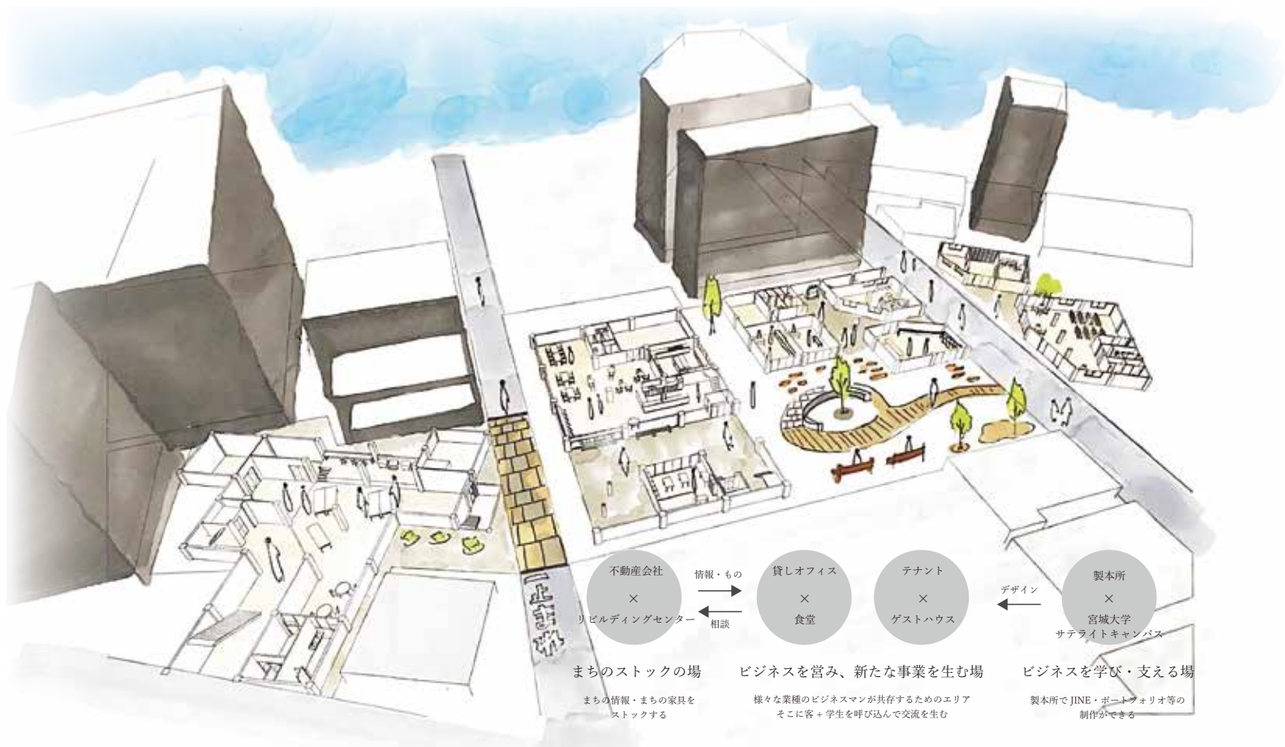
目的に合った空間の使い方の追求、外部空間も含めた建築設計の仕方や、コロナ禍で建築の果たせる役割についてを学び、今後の活動に活かしたいと感じた。

課題の設計を行うとき、無意識に空間だけに重点を置いてしまっていた気がして、時間をあまり意識できていなかったと気づいた。今回のレクチャーを聴いて時間や人の行為に着目しようと思った。

今後、たくさんの人々が交流する
オープンスペース について学んでみたい。

＃新たな発見 ＃刺激

課題優秀作品
Excellent work



歩いて、見つけて、生みだして

－道をつなぐことによる NEW ビジネスの活性化－

大家 有莉加　Daike Yurika

3年 生活環境デザイン演習III

本町２丁目における暮らしと生業の再構築

歴史的構造を持つ市街地・本町２丁目地区ならびに、その周辺地区の概況を調査し、地区の課題の整理と改善策を提示する。また新たに、複数の事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。

建設場所：本町２丁目地区内
敷地面積：約 2,000 ㎡以上
総面積：1,500 ～2,000 ㎡程度

私がまず着目したのは、本町２丁目における「道」のあり方である。戦前から残る元寺小路は賑わいがある一方、そこから一本二本入った道は細く人通りも少ない。そこで、表と裏のようにわかれていた賑わいや幅が違う２つの道同士をつなぎ、新たな道を作ることによって、利用者を“見える化”し、今まで南北方向だけだった人の流れを、東西方向にも促す。そして、偶発的でありながらも必然的に出会いが生まれ、まち全体が賑わうことを期待する。

対象者は？
オフィス街に近く単身世帯が多いことから対象者は「自分でビジネスを営む人」とした。同じ空間を利用することで新たなビジネスが生まれ、いずれ本町２丁目エリア内で様々なビジネスが混在し、空き家の少ない再び賑やかな街になることを期待する。

Comment

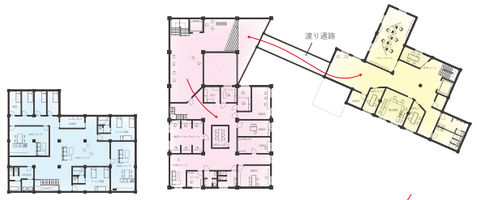
あえて階高の低い建築を並べることで、歩行者の視線を縦ではなく横に誘導することができる。二本の道をまたぐ広い敷地の中に、どのように機能を配置するかの検討に難航したが、敷地を実際に訪れ、何度も歩いてみたりしたことでイメージを膨らませた。

ギャラリーになる渡り廊下

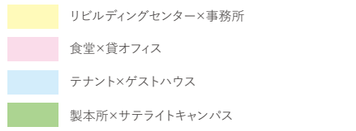
開放的な空間でワークショップもできる工房

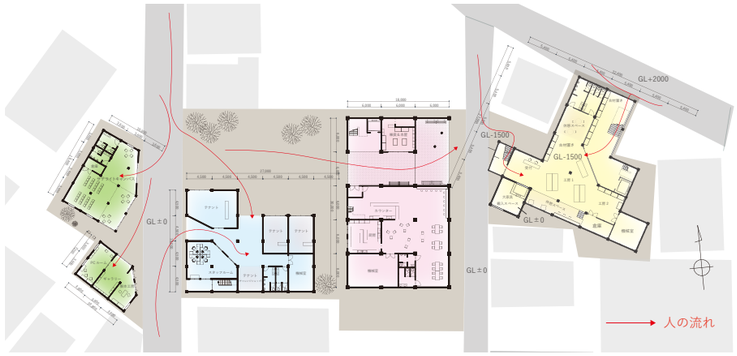
ぷらす＋α

手描きパース制作はとても時間がかかりますが、自分の味がだせる一番の手段だと思い、ずっと続けています。色を塗る際には主にコピックを使用しています。



▶2 階（3 階）平面図





▶1 階（地下 1 階）平面図

視線が抜ける道

Review －先生からの評論－

猥雑で高低差のある市街地での生業に着目してもらう設計課題であるなかで、リビルディングセンターやゲストハウスなどを２本の街路をまたいだ分棟で設計した。最も標高の高い北東の一方通行路からアクセスし、ブリッジを渡ったり、建物内の段差を下ったりしながら中央の広場に降り立つ。このシークエンスの小気味よさが秀逸である。

Liverary

－居る × 図書館－

檜山 千春　Hiyama Chiharu

今回の課題では、まちの居場所となり得るような図書館を設計した。立地の特性を捉えて多種多様な人々の居場所となるような図書館とし、誰でも気軽に出入りができて待ち合わせのような短時間滞在にも、読書に集中する長時間滞在にも対応出来るような建築を目指した。そのために未貸出の本を扱う図書館エリアと貸出後エリアを明確に分けた上でどちらのエリアにも居場所空間を設け、図書館での過ごし方へのあらゆるニーズに応えられる設計とした。外観は、中の様子が見えて利用者が入りやすいようガラス張りにした。

3年 生活環境デザイン演習III

商店街に建つ地域図書館分館

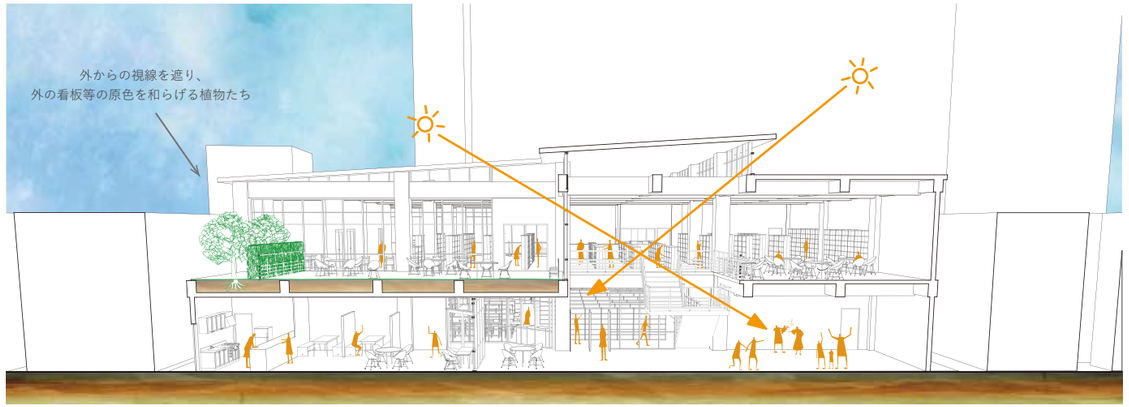
近年、図書館のあり方が問われており、図書の貸し借りだけでなく、周辺の施設とも連携した「滞在機能」を考慮することが、今後の図書館の計画を検討する際に重要な要素になり得る。また、従来の情報伝達手段が電子メディアに移行していくことになり、図書館においては従来の閲覧室の在り方に影響することが考えられる。そこで、仙台市民図書館の分館を仙台市のアーケード内に計画する。

建設場所：仙台市青葉区一番町 4-5-13
敷地面積：約 1,600 ㎡

一般書架の様子

Comment

誰でも気軽に出入りできて様々なニーズを持った人々の居場所となり、待ち合わせのような短時間利用や、集中して本を読む長時間滞在にも対応できるような図書館を目指した。居場所として魅力的で心地よい空間と本の管理のしやすさを両立させるために BDS（Book Detection System）の位置と利用者動線や管理動線の関係に試行錯誤した。



南北断面図

1Ｆ 平面図建配置図

アーケード側に積極的に植栽、テラス、吹抜けを集めることで、視線・採光・動線を効果的に処理する。

2Ｆ 平面図

Review －先生からの評論－

仙台市中心部の商店街という対象地域の周辺環境や利用者分析から想定した使われ方に基づいて、待ち合わせスペースやカフェスペース、屋外テラスなど、短時間滞在、長時間滞在のいずれにも対応できるさまざまな「居場所空間」のあり方を提案しており、いずれの評価軸（注）でも高得点で評価された、優れた作品である。

注：シラバスの到達目標に対応するもので、計画条件の設定に関する「必要諸室・スペースの使い方」「必要諸室・スペースの種類・数量・規模」「必要諸室・スペースの機能的つながり」、それらに基づく「建築空間の構成」、自身の提案の「効果的なプレゼンテーション」の 5 つから成る。

音に集う

−「知る」×「識る」−

久米田 優紀菜　Kumeta Yukina

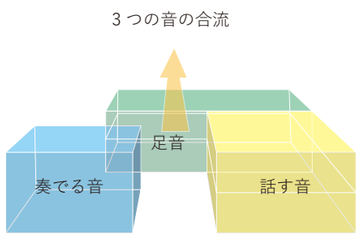
宮城県北西部に位置するのどかな田園地帯、K 町。近年ここでは音楽ホールを筆頭に、音楽のまちづくりが行われている。だが、そんなまちづくりの一方で、少子高齢化・若者の流出という全国の地方に多く見られるような問題も抱えているのが現状である。この地域課題を解決するためには、まずはあらゆる世代の住民が地域について「知る」必要がある。そこで、音とつながりを持ちつつ地域独自の伝統文化に触れながら住民が集うことができる空間を提案する。この空間で地域について学び、有意義な時間を過ごすことを期待する。つまりは「識る」ということである。

3年 生活環境デザイン演習II

シビック・デザイン・センター

「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、住民たちとともに運用する都市施設で、地域の知財、地財、人財を活かし、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いる宮城県北部の K 町に計画する。

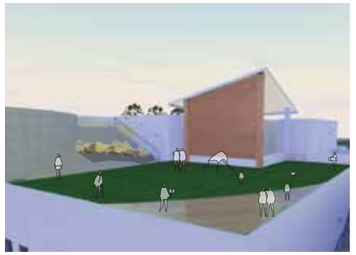
建設場所：K 町字一本杉地内
敷地面積：約 3,000 ㎡



3 つの音のコンセプトのつながりを持たせるために、中央にピロティと吹抜けを設置した。
施設の中心に音が合流することで、音が内側から溢れる空間となる。

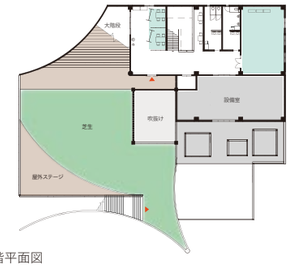
Comment

今回の課題では、K 町の地域文化に注目し、その調査結果を設計に活かすことを意識して取り組んだ。内部構成としては、音のコンセプトを十分に反映させることができなかったが、ファサードは印象的な形にし、屋上とピロティのつながりを持たせることができた。

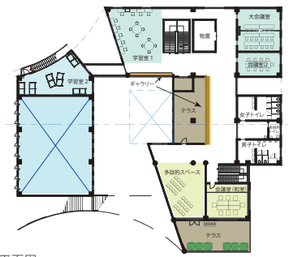


屋上ステージの賑わい

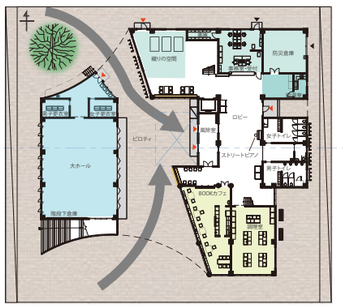
西に向かって開く大階段。夕日を眺め、座って休憩することができる。
体育館の向かいには公園が整備されるため、公園でのイベントも観覧できるように配置した。



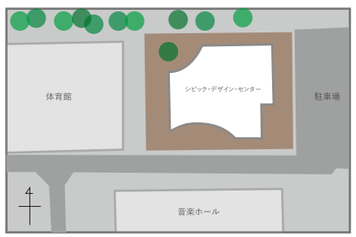
3 階平面図



2 階平面図



1 階平面図



配置図

Review −先生からの評論−

計画条件の設定に関する必要諸室・スペースの使い方、種類・数量・規模、機能的つながり、それらに基づく建築空間の構成、自身の提案の効果的なプレゼンテーションのうち、4 項目で全提案中の最高点を得た優れた計画案である。大屋根の上は屋外ステージで、外部から直接アプローチできる大階段を囲む壁面によるファサードが印象的な提案である。

3年 生活環境デザイン演習II

宮城大学学生寮の計画

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。「個人の生活空間」と「公共の生活空間」を両立することにより、一般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。

建設場所：宮城大学大和キャンパス南駐車場
規模等：延床面積 1,000〜1,500 ㎡程度
敷地面積：約 1,200 ㎡

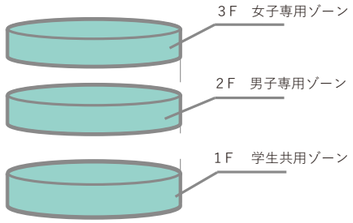
テラスのある緑豊かな学生寮

猪又 彩加　Inomata Ayaka

この学生寮では１・２学年の学生が下宿する。あえて固定のクラスターを作らず、あくまで個人が好きな時に交流できる環境を設計した。食事等日々のルーティンに関わるゾーン（キッチン等）は共用とし、交流のきっかけとなるよう配置した。また、この学生寮はカーテンウォールを多く使用し、自然を感じられる開放的な空間になるよう意識している。
テラスについては各階同じ場所に設置することで縦の繋がりをつくり、１階にいる人達と２・３階にいる人達が交流できるようになっている。

Comment

どのような空間であれば学生・寮生らが快適に過ごし、交流する事ができるかを考えながら取り組んだ。１階は全学生が利用できるフロアとし、イベントなどの開催を想定してスペースを仕切らないオープンな空間とした。２階・３階は寮生の生活専用フロアとなっている。
外観についてはキャンパスの建物に馴染むようコンクリート造とし、ルーバーを設けることで、寮生のプライバシーを守ることを意識した。

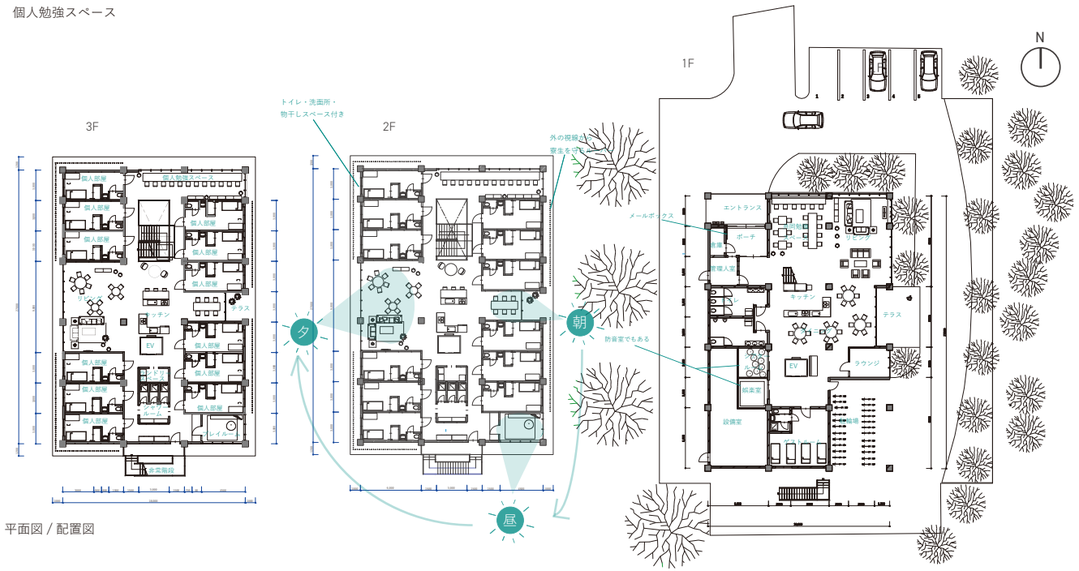


フロアゾーニング

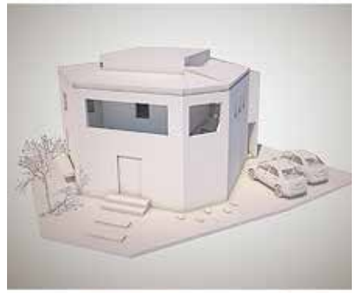
個人勉強スペース

Review –先生からの評論–

評価軸注のすべてで全提案中の最高点を得た優れた計画案である。１階が全体の共用施設（リビング、キッチン、ダイニング、学習空間、娯楽空間など）、２・３ 階は共用施設（リビング、キッチン、シャワー、ランドリーなど）を中心として周囲に 12 の居室を配置した構成で、段階的なコミュニティの形成を期待できる提案である。



平面図 / 配置図



居住空間の断面図

エントランスの断面図 ― パース制作にはArchicadを使用

2年生活環境デザイン演習II

三世帯住宅

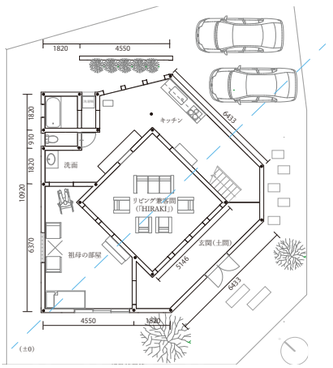
仙台市郊外住宅地において三世代が住まう独立住宅を設計する課題である。家族 / 社会 / 環境といった視点などから、これからの成熟者社会で暮らす家族に相応しい住宅を設計する。

建設場所：仙台市泉区紫山 1 丁目
敷地面積：約 290 ㎡
規模等（延べ床面積）：約 150 ㎡以下

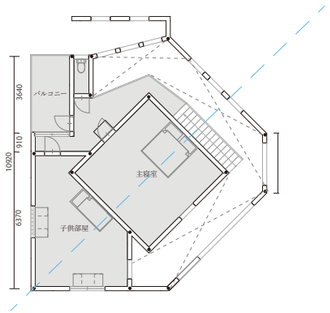
HIRAKI

山内 佑恵　Yamauchi Yume

仙台市郊外住宅地で三世代が住むことを前提とした木造住宅を設計することがテーマである。今回取り上げるこの住宅は、住宅の内部に入れ子の部屋（HIRAKI）があることによって、部屋は仕切られていながらも、閉鎖感を感じさせない設計となっている。3 m程ある天井高と大きな窓から差し込む光も相まって、開放的な雰囲気を作り出している。

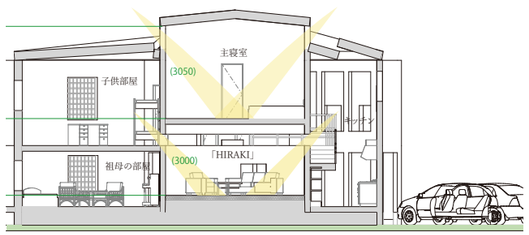


1 階平面図兼配置図



2 階平面図兼配置図

屋根伏せ図



光を想定した場合の空間構造

Comment

近隣住民との距離が近いと分析し「公的空間を囲む個」を設計の趣旨とした。
玄関部に、人を招く公的空間を作り、奥に生活整備や家族のための庭を設けた。どこまで踏み込んでいいのかをしっかり示すことは、良好な人間関係を築くために重要だ。

Review －先生からの評論－

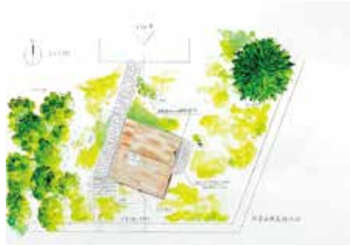
山内家はいわゆる「入れ子」構造であるが、床や天井のレベル設定によって光や視線の交差、空間の連続性を図ったり、外周壁の形状によって必要諸室や回遊動線、外部空間を確保したりして、環境条件や生活像に適応させているのがよい。

日常から離れた空間・環境にあることに加え、周囲の木々や草から香る自然のにおいや、崖から吹く気持ち良い風を感じられる空間にしたいと考えた。「読書」と「空を見る」という行為を目的として、半地下・一階・半地下の屋上と、目的に合わせて移動できる。その中で、120 ㎝の娘から見える景色のがどのように変わっていくかを意識して設計した。
自身にとっては、日常を忘れ、深く考える行為に集中すること（こもる）と、その後大きく開かれた空を見てリフレッシュする（ひらく）ことをこの空間に求める。

2年 生活環境デザイン演習I

3.6 × 3.6 × 3.6

指示された環境の中に、3.6m×3.6m×3.6m の空間を設計しなさい。その際、「人間ー空間のスケール」、「光・素材」、「人間ー環境の関係」の 3 点を中心テーマとして設計すること。
・あなた（35 歳）とその娘（7 歳：身長 120cm）の居場所となる空間を想定する。
・3.6m×3.6m×3.6m のヴォリューム内に収まる範囲で自由に設計すること。



屋根伏せ図

こもって　ひらいて

関本 美咲　Sekimoto Misaki

居間の様子

Comment

階段や窓の位置、アプローチからの導線、建物の素材と、コンセプトと大まかな設計が決まった後もスケール感を大事にして 1 つひとつ考えていくのが難しかった。エスキス中に頂いた「一つ一つパズルを解いていく」という言葉が、演習していく中で、とても適していると感じた。

断面図

Review －先生からの評論－

3.6m 立方の空間をベースに「スケール・光・素材・環境」などをテーマとしながら、35 歳になった自分と 7 歳の娘の居場所となる空間をデザインする。学生たちは周辺環境に呼応しながら、限られたヴォリュームのなかで多様な空間や行為のデザインを試みていた。関本案は母娘が互いの気配を感じながらも、外部環境が感じられる心地よい居場所を選択できる丁寧な設計となっている。

3通り座れる椅子

村上 瑛菜 Murakami Ena

一脚の椅子、椅子とサイドテーブル、座面の幅が広いローチェア、3通りの使い方ができる椅子が出来上がった。パーツが2つに分かれており、3脚を交互に組み合せることでコンパクトに、同じ位置で組み合わせることで座面の幅を広くできる仕組みになっている。ローチェアの時に2人分の体重を支えられる座面と脚の構造の実現に難航したが、ローチェア時に脚となる部材を中抜きしたことで、組み合わせる時に障害となることを避け、取っ手として操作を助けるアフォーダンスとなった。

椅子とサイドテーブル

ローチェア

Comment

コロナ禍により家にいる時間が長い環境の中で、一人暮らしの狭い部屋でも様々な過ごし方ができる椅子を作ろうと思った。自宅での制作となり、何時間もやすりがけを1人で行うのは根気のいる作業だったが、完成した今とても重宝しているため、頑張ってよかったと感じている。

3年 造形・プロダクトデザイン演習 I

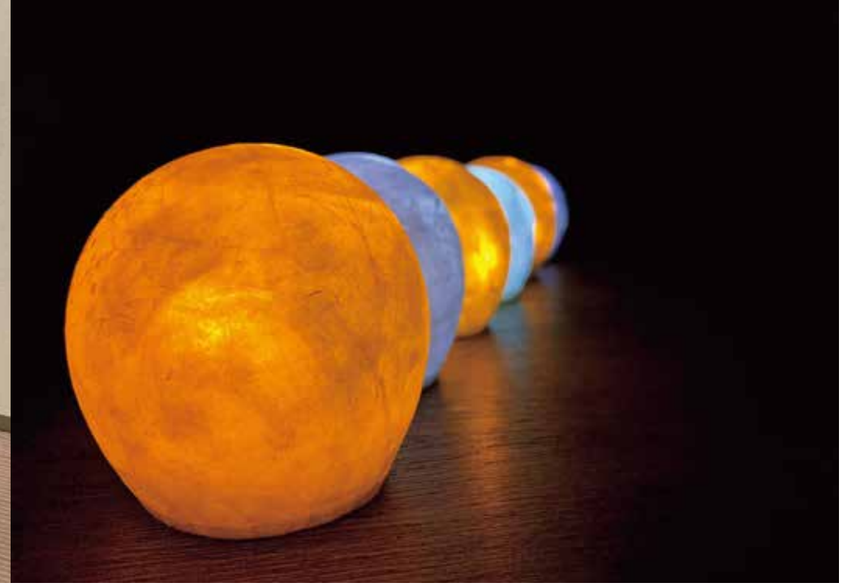
椅子の制作

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。完成作品の映像を制作する。

Review –先生からの評論–

各接合部分の形状の最適化を図る余地が残されているものの、3 つの異なる使用方法を提供するスタッカブルかつトランスフォーマブルなデザインに果敢に挑戦し、実作として座れる構造を実現させたことに好感が持てる。作品紹介映像では使用イメージがよく分かる構成となっている点も評価できる。

組み方が変わる仕組みをご覧いただけます。



Konoko

三塚 亜弥 Mitsuzuka Aya

テーマは「何もしない時間を共に過ごす照明」である。忙しい日々の中でも落ち着ける時間をつくりたい。そんなときにそばに置いておきたくなるような親しみやすさのある造形を目指した。振動を感知して点灯・消灯。土台は3 D プリンターで作成した。ランプシェードの部分は張り子の技術を応用し、膨らませた水風船に細かくちぎった紙を一枚ずつ貼り、全面に貼ったら乾かし、また次の層を貼るという作業を何回も繰り返した。この回数が少ないと強度が足りず、多いと光が透けなくなってしまう。

Comment

素材によっては繊維がはっきり見えすぎてしまったり光が透けにくかったりといった問題があったため、理想の強度と透け具合を実現するための素材と回数の調整に苦労した。

内部の電球にはガラスのドームを被せ、光がランダムに拡散するようにした。

3年 造形・プロダクトデザイン演習 II

光のデザイン

生活をとりまく様々な光の様子を観察し、暮らしを豊かにすることを目的として、「照明器具」の概念を拡張した光のデザインを行う。3D プリンタ、レーザーカッター等と各種素材を組み合わせて自由に制作する。

Review –先生からの評論–

実際に使用する場合の強度や操作性については課題を残すものの、張り子の特徴を活かすために様々な種類の紙による膨大な試作を経て、入念なスタディによって内部に照明機構を収容できるだけの構造と適度な光の透過性をバランスさせた造形に好感が持てる。

Konoko のあたたかな光でおうち時間を彩る様子をご覧いただけます。

救急くまびーと

岡崎 陸 Okazaki Riku
菊地 亜美 Kikuchi Ami
瀬川 りさ Segawa Risa
吉田 暉 Yoshida Hikaru

昨今、消防署の出動における救急の割合が増加しており、要請を受けてから現地に到着するまでの時間に市民の協力が不可欠である。そこで、救急救命の流れをフィジカルに楽しく学ぶリズムゲームとした。救急救命が必要な人間を見立てたくまのぬいぐるみの内部に設置した心臓マッサージの重みを検知するセンサーや、AED を模したスイッチをコントローラーとしてプレイする。

内部システムは全て Unity を用いて作成した。心臓マッサージデータ、人工呼吸ボタンデータ、AED ボタンデータの Arduino を用いて検出するデータはシリアル通信で受信。リープモーションのデータは OSC 通信で受信。

Arduino と荷重を検出するセンサであるひずみゲージ式ロードセルを用いて制作した心臓マッサージ圧迫検出部。
ハート部分を押すことで圧迫時の力を検出できる。

手で人を払う動作はリープモーションで検出する。

MDF とレーザーカッターを用いてボタン台を制作した。
ボタンの固定・リープモーション置き台・コードや Arduino をまとめる空間の3役を果たす。

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。

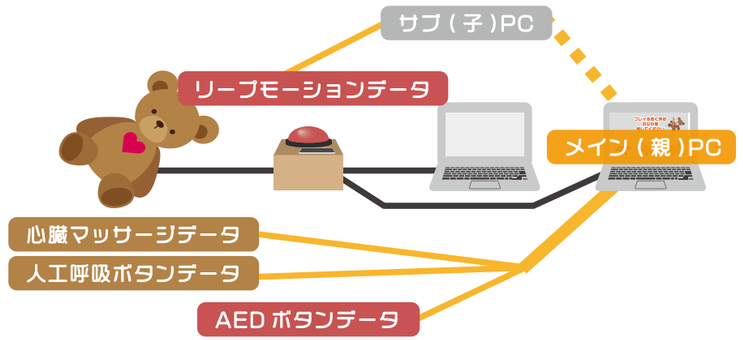
オープニング画面

心臓マッサージの説明画面

人工呼吸の説明画面

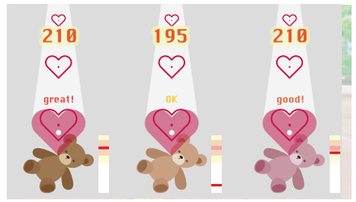
AED の説明画面

AED を使用し電気ショックを行う際に離れることをイメージさせるため、人を払う動作を取り入れた。



Review －先生からの評論－

応急手当はやり方を理解していれば誰もができる行為であるが、学ぶ機会は多くはないことから、応急手当である人工呼吸や AED の使い方を遊びながら学ぶことができる音楽ゲームを開発したことは社会的な意義も大きい。特に、クマのぬいぐるみ型のゲームコントローラは子どもが興味を持ちやすくするためのデザインとして優れており、堅牢な内部構造やセンシング機構を綺麗に実装した点も高く評価できる。



本番プレイ画面

エンディング画面

Comment

制作においては限られた時間でゲームの要件を満たすことが難しかった。ビジュアルデザインは、救急救命の流れを理解してもらうためにゲームの冒頭と最後に流す動画を制作した。センシングについてはリズムゲームという性質上検出の速度が求められ、複数のセンサーを検討した。また、心臓マッサージのセンシングに必要な土台を複数制作し、重みに耐える形を採用した。

実際にゲームをしている様子

いのりの灯を流すまで展

石戸 谷美亜 Ishidoya Mia
佐藤 菜乃香 Sato Nanoka
成田 有希乃 Narita Yukino
八巻 春香 Yamaki Haruka

新しく考えた灯籠のかたち

東北の祭りと祈りの関係性に興味があり、祭りという視点から「灯籠流し」をテーマに設定した。「灯籠流し」の本質として伝えられてきたものとは何かを、目で見て感じでもらえるような展示会を行った。本質にたどり着くまでの軌跡やその成果が映像、紙、灯籠などによって表現されている。実際に灯籠流しを行った様子を見てもらい、祈りが私たちにとって身近なものであるということを多くの人に感じてもらえる内容だと考えている。

3年 感性情報デザイン演習III

いのりのかたち

WOW× 宮城大学デザインスタディセンターによる連携教育プロジェクトとしての演習である。WOW から投げかけられた「いのり」をキーワードに、東北を民俗学的な視点で見つめ直し、身近にありながらも見落としてきた様々な事象にメディアを用いて「物語」という新しい姿を与える。学内外の多様な領域から外部講師を招き、レクチャーやワークショップを通じながら、オンライン時代ならではの取材や情報収集を実施。リサーチ結果を分析し、これまで学んできたメディアデザインを通じて、作品へと昇華させる。作品は最終的にウェブアーカイブとして公開される。

灯籠にまつわる4つの歴史を天井からつるして展示

灯籠流しの４つの本質

灯籠流しに関するアンケート調査の結果

松島流灯会立ち上げメンバーへのインタビューをまとめたQ&A

Comment

制作を進めていく中で一番伝えたい核とは何かを見失いそうになった時もあり、「灯籠流しの本質と祈り」、この二つを一つのピントに合わせていくことに苦労した。
灯籠流しを実際に行ったときは、雪が降って流せないというハプニングもあったが、協力してくれた人たちのおかげで、無事終えることが出来た。

Review －先生からの評論－

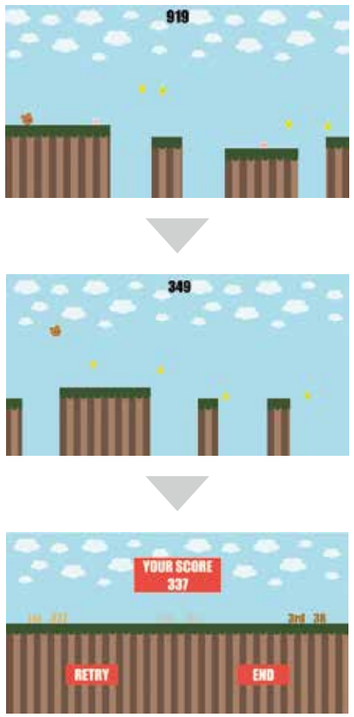
灯籠流しという身近な切り口で「信仰とは何か?」という大きく抽象的なテーマに挑んだプロジェクト。祭りを主催する自治体へのインタビューをはじめとする綿密なリサーチをもとに、実際に自分たち自身が灯籠を作って流してみるという「体験」をし、その体験を展示会というカタチでまとめているのがポイントである。映像やウェブなどのアーカイブも作り込まれており、トータルなメディアデザインが高いレベルで実現されている。

灯籠流しと展示会の様子を映像でご覧いただけます。

RUN! RUN!! RUN!!!

水津 呼波　Suizu Konami

全年齢を対象とした自動横スクロール型ゲームを制作した。
画面が時間経過とともに自動で右から左へとスクロールさせるので、ユーザーは左端にあるくまの形をした自機をスペースキーでジャンプさせることで、障害物を避けてゲームを進めることができる。ゲーム中に現れるコインに接触するとポイントが加算されるが、敵に接触したり、穴に落ちたり、壁に押されて画面外に出たら即座にゲームオーバーとなる。ゲームオーバーとなったらポイントがランキング方式で上位３位まで結果表示される。



ゲームの一連の流れ

Comment

小さい子からお年寄りまで、誰でも簡単にプレイ出来るようにプレイ中の操作ボタンを１つにし、ゲーム内容も単純なものにした。プレイヤーに「もう１回プレイしたい！」とついついリトライボタンを押させるよう、リトライ画面に過去プレイの上位３ポイントを表示させているのが工夫点である。ステージ構築と順位判定のアルゴリズムを考え、形にすることに一番苦労した。

2年 感性情報デザイン演習I

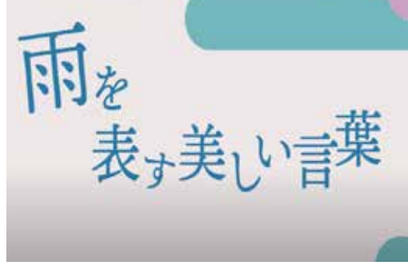
グラフィック作品

「グラフィック作品」とは、ジェネラティブな要素が入った作品である。C++ 言語を用いる openFrameworks を使用し、インタラクティブなゲーム、アニメーション作品など、各自自由にテーマを設定し、制作する。コンテンツが自律的に生成され，同じ体験が二度とできないような作品を制作することが目的である。作成にあたっては Microsoft Visual Studio を使用する。

Review －先生からの評論－

類似したシステムを持つゲームは古くから多数存在するが、本作品はグラフィックやインタフェースのデザインが優れ、難易度のバランスも取れており、ゲームとしての完成度が非常に高い。さらに、ユーザが繰り返し遊びたくなるような工夫が随所に見られることも高く評価できる。

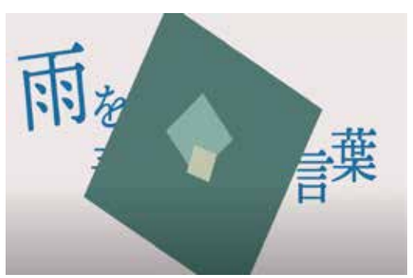
ゲームプレイ中の様子を見ることができます。



四季折々の雨

新谷 瑛里　Araya Eri

講義の中で動画制作の手法を学び、その集大成ともいえるのがこの作品である。こちらは「雨にまつわる日本語の美しさ」をテーマに取り組んだ作品だ。私たちが「雨」と一括りに呼ぶものには、季節や雨足によってその言葉を変化させる。この動画では特に雨のモーションを重要視してインフォグラフィック動画を作成している。



価値創造デザイン演習II

インフォグラフィック動画

「インフォグラフィック動画」とは、図や表などを用いて情報を視覚的に表現する動画である。文字だけでは伝わりにくい情報も、動画にすることでわかりやすく情報を取得することができる。
本課題は課題テーマを各自設定して、テーマについてのインフォグラフィック動画を自由に制作することである。動画作成には AfterEffect を使用する。

Comment

日本には「雨」という気候にさえ名称をつけ、季節を感じる美意識がある。この作品は美しいタイポグラフィと、淡い色彩、気持ちの良いモーションで、その繊細な感覚を表現することに成功している。
また、心地よい音楽に合わせてまとめ上げられているので、繰り返し鑑賞したくなる良作ともいえるだろう。

Review －先生からの評論－

今回の課題で重要にしたことは、日本語の美しさと表現力の高さを伝えることである。動的な表現を用いることで、雨の強さと言葉の意味を関連付けて学ぶことができると思った。色彩も意識して用いたので着目してほしい。

雨にまつわる日本語を動画で学ぶことができます。

故郷の色

ー「音」からつくるパッケージー

伊藤 佑奈　Ito Yuna

郡山市民にとってなじみ深い「郡山市民の歌」を用いて、市のブランド米である「あさか舞」のパッケージの制作を行った。「米どころ郡山」を復活させ全国へ広めるべく、郡山の街中を流れる身近なこの歌を掛け合わせることによって、あさか舞の認知度と親しみやすさの向上を目指した。

本課題制作で用いた手順

1. 楽曲の選定
2. 小節ごとに音の長さを図案化
3. 音階に着色
4. パッケージの検討
5. パッケージに合わせた図案の検討
6. モックアップの作成

3年 グラフィックデザイン

Sounds make colors

選んだ楽曲から取り出した「音」とその長さを、設定したルールをもとに「色」と面積で図案化し、パッケージデザインへと変換する。

「あさか舞」とは福島県郡山市のブランド米で、市内で生産された「コシヒカリ」「ひとめぼれ」の一等米である。色とりどりの音階から作った図案と米の白色が際立つクラフト素材のパウチを想定したパッケージとした。

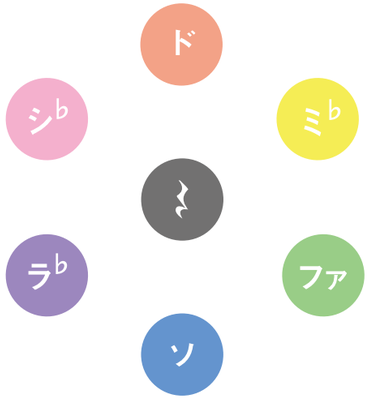
Concept /　認知度と親しみやすさの向上

郡山市民が毎日耳にしているなじみ深い楽曲を図案化しパッケージに取り入れることによって、あさか舞を市の内外に広めたいという思いを込め制作を行った。

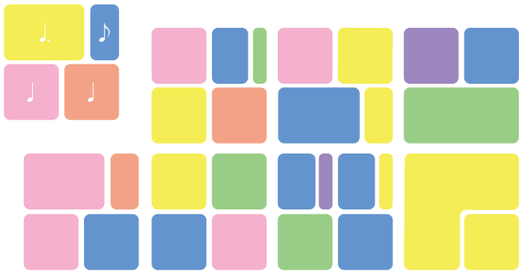
なじみ深い楽曲		市の内外に広めたいもの
郡山市民の歌	×	あさか舞

Sounds → Colors /　音階にあてはめる色相のルールを設定

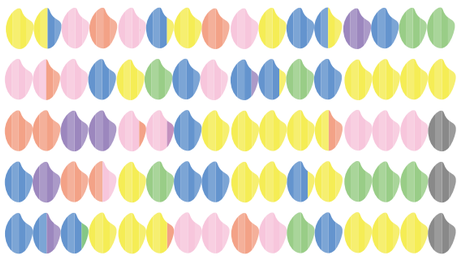
郡山市民の歌の楽譜から6つの音階を抽出し、それぞれに色をあてはめた。



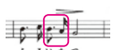
1 小節ごとに音の長さを面積で図案化 & 着色



ベースは、商品に合わせて米粒のモチーフとし、16 分音符の面積配置に対応できるよう、米粒にストライプ模様のようにして表した。



◀米ひとつぶで4分音符を表す



◀この部分を表す

Comment

課題に取り組むにあたり、選曲と、その音から変換した色、図案とどのようにパッケージを結びつけるかという全体のコンセプトを考える過程に最も時間を要した。楽曲は、防災行政無線として使われる市内のスピーカーから毎日正午に流れるもので、郡山市民にとって大変なじみ深いものである。図案化したものの色味を調節して、全体的にやさしく柔らかい雰囲気になるようにし、楽曲と同じように親しみやすさのあるデザインを心掛けた。

Review –先生からの評論–

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」的な表現を期待した課題です。今回選ばせてもらった伊藤さんの作品–彼女が色にした音のモチーフ–は、故郷福島の田園をながれる拡声器の音色でした。そのしみじみとした「第六感」を、味わいあるお米のパッケージにまとめてくれました。

価値創造デザイン学類の

学生の声、聞いてみました

学類に所属して１年が経った２年生と、ふたつのコースで専門分野の学びを深めている３年生に、
学類での学びや学生生活について聞いてみました。学生たちのリアルな声をお届けします。

価値創造デザイン学類での 1年間の学びを振り返って

２年前期からデザインを学び始め、２年後期には感性情報デザインコースと生活環境デザインコースに分かれ、専門的な学習がスタートします。
事業プランニング学類や地域創生学類とは異なる、価値創造デザイン学類の学びについて聞いてみました。

2年生

●学ぶジャンルがウェブから建築まで**多岐に渡り**、課題をこなすことが大変でしたが、その分**充実感**がありました。
●元々プログラミングを苦手に感じていた自分が簡単なゲームを作れるまでになったのは**大きな成長**だと思っています。
●学べば学ぶほど、これでいいのかとわからなくなってくる。そんな中では先生方やTA さんからの**アドバイスやフィードバック**がとてもありがたかった。

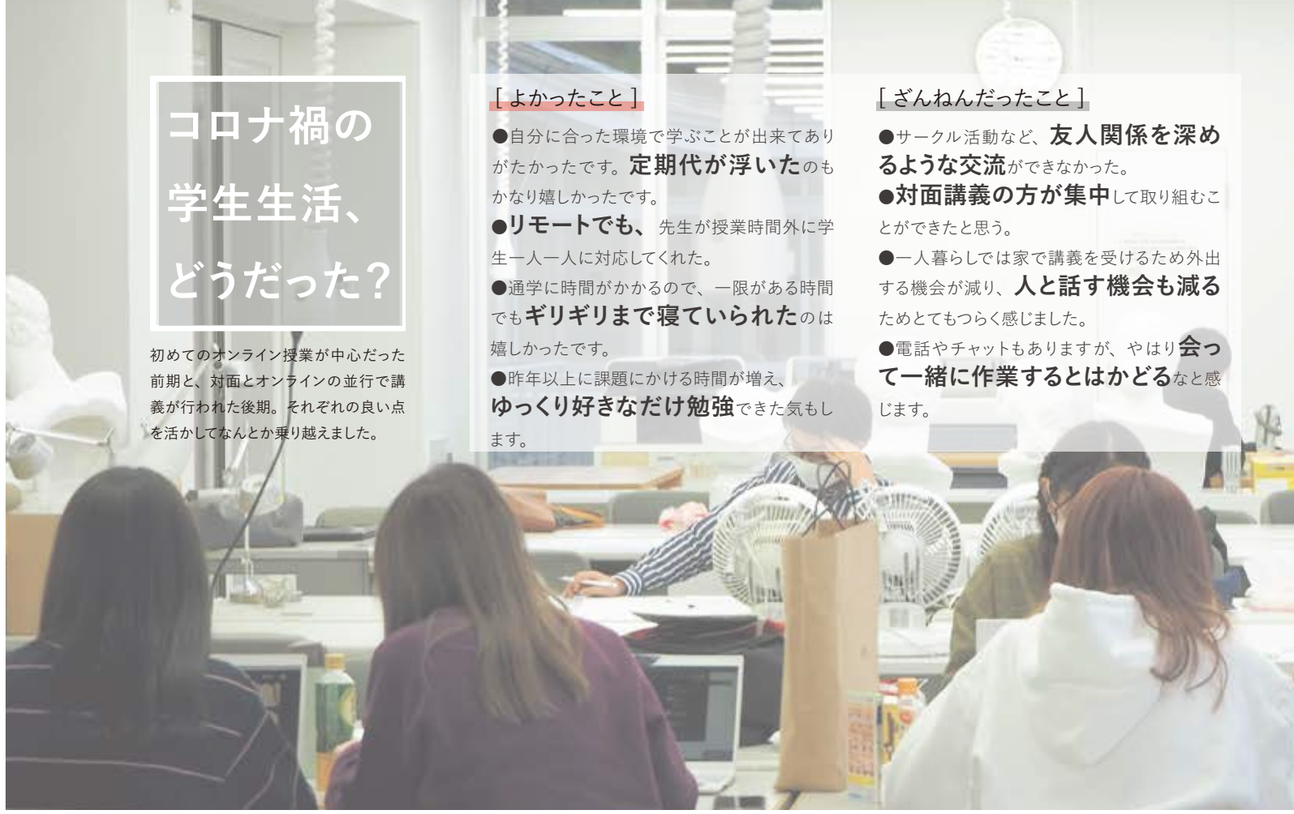
講義や演習では気軽に TA（科目の指導補助をしてくれる先輩）や先生に質問できます！

Adobe Illustrator などのデザインソフトを使って、様々なデザインにふれていきます。このあとの課題ページの多くの作品ではこの“イラレ”が使われていて、デザイン学生には必須です！

3年後期から研究室（ゼミ）に配属され、より専門的な学びをすることができます。いくつかのゼミについては本誌 46・47 ページで紹介しています！

3年生

●3年生になり**選択科目が増え**、学びたいことを自由に学べたことが良かった。
●設計について深く考え、**完成までやり切った**ことが自分の成長につながった。
●楽器を作ったり、ゲームを作ったり、映像を編集したり、商品の企画をしたり、ほんとにいろんな経験をした一年でした。並行していくつもの制作課題に取り組むのは大変でしたが、その分**様々な分野でスキルアップ**できたと感じています。
●演習の講義に加えて**研究室での専門的な学習**を行い、知識や経験を積むことができた。



コロナ禍の学生生活、どうだった？

初めてのオンライン授業が中心だった前期と、対面とオンラインの並行で講義が行われた後期。それぞれの良い点を活かしてなんとか乗り越えました。

［よかったこと］

●自分に合った環境で学ぶことが出来てありがたかったです。**定期代が浮いた**のもかなり嬉しかったです。
●**リモートでも、**先生が授業時間外に学生一人一人に対応してくれた。
●通学に時間がかかるので、一限がある時間でも**ギリギリまで寝ていられた**のは嬉しかったです。
●昨年以上に課題にかける時間が増え、**ゆっくり好きなだけ勉強**できた気もします。

［ざんねんだったこと］

●サークル活動など、**友人関係を深めるような交流**ができなかった。
●**対面講義の方が集中**して取り組むことができたと思う。
●一人暮らしでは家で講義を受けるため外出する機会が減り、**人と話す機会も減る**ためとてもつらく感じました。
●電話やチャットもありますが、やはり**会って一緒に作業するとはかどる**なと感じます。

Q 価値デの魅力を教えて！

学類の特色や、入ってみて分かった良さについて教えてもらいました。

A **自身の作品**を作ることができる。
身近なものの中にある**デザインを探す楽しさ**を覚えた。
幅広くデザインやものづくりについて学ぶことができること。
様々なデザインについて、それぞれ**専門としている学生や先生が身近にいる**ので「ちょっと興味ある」と思った時にすぐに聞きに行ける。
課題は大変ですが、**自分の出来ることが顕著に増えていく**のは楽しいです。

自分だけのポートフォリオも作れるようになります！

学生より

高校生や後輩のみなさんへ

デザインを学ぶと、身の回りの些細なパッケージとか風景、建物が気になったり、輝いて見えたりして、**毎日が楽しくなった気がします。**
ぜひ！デザイン学類へ！

課題だけは**計画的**に！

デザインすること・作ることが好きな方は自分の**新たな可能性**を見つけるのにとても最適だと思います！興味があれば是非一緒に頑張りましょう！

自分って何ができるんだろうって迷ったら
価値創造デザイン学類のパンフレットを覗いて見て欲しいな～

先のことを考えすぎずに今自分がやりたいことをやれる場が大学生活だと思うので、**やりたいと思ったことに全力で取り組むこと**が大切だと思います！

研究室ってどんなことやってるの？

＼ゼミ生の声、お届けします!!／

空間デザイン・造形プロダクト

中田研究室

――幅広いデザインに触れられる

ゼミのメンバーは建築やインテリアを始め、針金アートや絵画、グラフィックといった各々の表現方法で制作を行っています。ゼミ課題では抽象的なテーマで制作を行い、デザインを行うのに共通する「造形力」を養っています。先生は、今まで考えたことがなかった角度からのアイデアや意見を出してくれ、ゼミ時間外でも「今何やってるの？」と声をかけてくれます。

作品タイトル：境界（3 年 青野 佑樹）

作品タイトル：虚無を包む造形（4 年 小田嶋 花織）

研究室の作業スペース

研究室での活動

メディアデザイン

鈴木研究室

――研究に熱心に取り組める環境

学生の興味・関心に基づいて決定されるテーマについて約 1 年半かけて研究を行います。今まで動物や植物、絵本、教育、料理など様々なテーマを設定し卒業研究が行われてきました。卒業までに学術会議で研究成果を発表することが必須となっており、学生は日々、ゼミ活動に熱心に取り組んでいます。

空間デザイン

平岡研究室

――学生どうしの仲が良い

共同プロジェクトが多い平岡研。ゼミ生皆で取り組む活動を通して、日々絆を深めています。大和町ワイナリーの模型やマップの作成、S-PAL のショーウィンドウの制作など建築という枠にとらわれず、様々なことを経験できるのも魅力です。

――とても学生思いな先生

ゼミ時間外でも学生の活動を見に来てアドバイスをしてくれるなど、学生に寄り添ってくれる先生です。進路の相談にも親身になってくれます。ちなみに、飲むことが大好き！（笑）

研究室の 3 年生

ワイナリーの模型作成

S-PAL ショーウィンドウ
（平岡ゼミ 3 年生 8 名と土岐ゼミ 3 年生 1 名で制作しました）

造形プロダクト

土岐研究室

――「作れ、さらば与えられん。」

これがゼミにおける絶対のルールです。紙、漆、3D プリンター、コラージュなどゼミ生一人ひとりがそれぞれのテーマを掲げ研究に励んでいます。お互いの主体性を大切にしながら、時にはアドバイスし合うことで、知見を深めています。

――学生の背中を押してくれる先生

どんなことでも「とりあえずやってみよう！」と背中を押してくれる先生です。学生の「やりたい」を支えてくれる一方で、「なぜやるのか」を真剣に考えさせてくれる先生でもあります。

レーザーカッターでの裁断

制作の様子

研究室の 3 年生

＃すごい人が来た!

Special Lecture 2020.11.16

中山 哲法 氏の 特別講義 を受講した学生の 声 集めました!

About Nakayama Tetsunori ▷▷▷ P49

新規事業“toio”の立ち上げ、重視すべきポイントについて

Q.一番印象に残っていることは?

ユーザーテストに**身の回りの子供達を巻き込む**姿勢が印象に残っています。実際に身近な人をターゲットにして「本当のニーズ」を突き詰めていくことが、良いプロダクト・サービス作りのポイントになると強く感じました。

ここぞという時はリスクを取り、
大胆な行動をとることも必要。

toioのわかりやすいデザイン性

toio とは?
創意工夫を引き出すロボットトイ

自分の小さい頃にはなかった toio のようなものがあることが驚きでした!!

toio のプロダクトデザインクイズが面白かったです!!自分と同じ学年の学生でも、考えていることや思いつくポイントが違うということが分かり、刺激になりました。

Q.講義を聴いて学んだことは?

作品の制作段階で、一般の方に実際に使ってもらい、フィードバックを受けながら進めていくことを今後に生かしていきたいと思いました。作品の発表の時点で初めて世に出す方がインパクトはあるが、それよりも**ユーザーにとってのリアルな使いやすさを最優先**にしている点が参考になりました。

様々な立場でデザインを考えること、利用する人の立場を想像することの大切さを学びました。

普段モバイルアプリや web サービスのデザインをしており、実際のモノのデザインは関わったことがなかったのですが、プロセスや考え方は共通する部分が多く勉強したいと感じました。

自分の好きなことをとことん追求する 志 を持つこと

＃勉強になった ＃刺激

Profile.

コラムページ講師

山梨 知彦 P08

株式会社日建設計、常務執行役員、チームデザインオフィサー。東京大学修士課程を経て、日建設計に入社。専門は建築意匠設計。2009 年に「木材会館」にて MIPIM Asia' s Special Jury Awards を受賞。日本建築家協会会員。現在大学や大学院にて建築設計指導も行っている。宮城大学客員教授。

西田 司 P22

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

中山 哲法 P48

北海道大学大学院 理学研究科 数学専攻修了。toio 事業の共同創業者で toio 製品群の商品企画や基礎技術開発に従事。主な受賞に Sony Outstanding Engineer 2018、グッドデザイン金賞、第 22 回文化庁メディア芸術祭 エンターテインメント部門 審査委員会推薦作品への選出など。

価値創造デザイン学類では、デザイン教育の一環として、外部講師による特別講座を開講しています。
今年度はコロナウイルスの影響がありましたが、多くの先生にオンラインで特別講義を開講していただきました。
本冊子では 3 人の先生の講義を受けた学生の声をコラムで紹介しています。

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

鹿野 護
教授
ユーザーインターフェイス、
メディアアート

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

富樫 敦
教授
情報工学、ICT 応用

日原 広一
教授
商品デザイン

畤苗 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

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

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

出展・掲載一覧

日本建築学会「全国大学・高専卒業設計展示会」第 62 回
路地から考える回遊性のある街空間
– 宮城県松島町松島海岸地域を対象として –
櫻井 朱里

JIA 全国学生卒業設計コンクール 2021
湯沢とあなたの交点
– 地域資源によって市民の交わりが連鎖する場所を目指して –
髙橋 璃歩

日本インテリア学会 第 28 回 卒業作品展
室内空間における仕切りの在り様に着目した集合住宅の提案
– 空間が可変することで生まれる価値を考える –
奥野 瞳

レモン画翠 第 44 回 学生設計優秀作品展
– 建築・都市・環境 –
先人たちの見た景色の紡ぎ方
–「市民の生活」を資源とした酒田市再活性化の計画 –
東藤 那由太

近代建築「卒業制作」2021
架橋 – 人と人そしてモノとモノを繋ぐマーケット空間 –
久慈 七実

学外受賞歴
2019 アジアデジタルアート大賞展 FUKUOKA
一般カテゴリー・エンターテインメント（産業応用）部門「入賞」
鈴木優研究室 Rolly Rolly 制作チーム
飯田 楓花、太田 瑞紀、日野 千裕、堀江 知央、鈴木 優

生活環境デザインコース 奨励賞
笹崎 実柚、廣瀬 拓也、木村 友哉
田村 渓介、小田嶋 花織、亀本 光生

DECADE+14

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
機関紙 DECADE+14
2021 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: www.myu.ac.jp

監修 : 中田 千彦、友渕 貴之
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

# #

右の 15 個の「＃（ハッシュタグ）」は、価値創造デザイン学類の活動から想起される言葉を集めたものです。
本冊子の各ページ下にこれら 15 個の「＃」が散りばめられているので、気になった「＃」から各ページに飛んでみてください。

#手作業 ——— P14, P16, P24, P30, P34, P35
#ラスト一週間 ——— P24, P34, P36
#みんなで ——— P24, P36, P38
#達成感 ——— P26, P38, P41, P42
#寝不足 ——— P26, P33, P36
#大変だった ——— P10, P16, P20, P28
#失敗の連続 ——— P28, P38
#わくわく ——— P30, P40
#はじめて ——— P32, P33, P41
#新たな発見 ——— P08, P14, P22, P32, P34, P35
#集大成 ——— P10, P12, P14, P16, P18, P20, P35, P40
#思い出 ——— P10, P12, P42
#すごい人が来た ——— P08, P18, P22, P48
#刺激 ——— P22, P48
#勉強になった ——— P08, P48

編集後記

2020 年は変化の年であった。
そんな年に DECADE は 15 冊目を迎えたこともあり、この DECADE が単に 1 年の活動記録になってはならない。そんな使命感があった。
この逆境下を乗り越えたデザインを学ぶ学生たちの姿を、デザインを学ぶ人だけでなく、価値創造デザイン学類での活動を知らない人にも知ってもらいたい。その強い信念をもち、制作にあたった。

そこで私達が掲げた DECADE＋14 のコンセプトは「＃」。
“ハッシュタグ” には、それが何なのかを端的に表し、拡散するといった役割があり、DECADE+14 が、デザイン学類での活動をわかりやすく整理し広く発信するものになる。という思いが込められている。

紙の冊子だからこその価値、そして伝わるものがある。

手に取り、ページをめくっていくごとに増す高揚感。
その 1 ページ 1 ページに込められた強い思いが、この冊子を手にしてくれた皆様に届くことを願う。

最後にこの DECADE+14 の編集に協力していただいた多くの方々に
感謝の意を述べたい。
15 冊目という一つの節目に、
15 人の編集メンバーとこの DECADE＋14 をつくれたことを誇りに思う。

DECADE+14 編集長 : 大家 有莉加

企画・取材・編集

3 年 / 大家 有莉加、伊藤 佑奈、久米田 優紀菜、相樂 菜摘、鈴木 茜音、
　　玉手 柚衣、月舘 栞、室井 康太、渡辺 岳
2 年 / 新谷 瑛里、大内 梨央、大津 杏、京谷 安香峰、関本 美咲
1 年 / 小橋 美月
写真 : 大家 有莉加、玉手 柚衣、渡辺 岳、小林 康（株式会社フロット）

宮城大学
MIYAGI UNIVERSITY