

EDplace | 97

日本デザイン学会
環境デザイン部会機関誌
EDプレイス 第97号 2023年

目次

巻頭言・いま、自分はどこにいるのか

———— 1

■特集 2022年度卒業制作

———— 2-12

連載・動物園のデザインサーベイ 愛媛県立とべ動物園

———— 13-15

事務局報告 ————— 16

発行日=令和5年6月6日

発行人=

佐々木美貴 mikisans1@gmail.com

編集=

上綱久美子 tandk@sepia.ocn.ne.jp

川合康央 kawai@bunkyo.ac.jp

小泉雅子 koizumim@tamabi.ac.jp

山内貴博 yamauchi-t@g.yobi.ac.jp

◆日本デザイン学会環境デザイン部会事務局

〒605-0991 京都市東山区川端通七条上ル

京都美術工芸大学 工芸学部建築学科

山内研究室気付

TEL 075-525-1515 FAX 075-533-6033

Mail 平松早苗 jssd-ed_hira@mbr.nifty.com

巻頭言

いま、自分はどこにいるのか

山下航 (横浜美術大学)

環境デザイン部会のみなさま、はじめまして。昨年度より入会いたしました山下航と申します。2020年度より、横浜市青葉区にあります横浜美術大学でグラフィックデザインの基礎及び、イラストレーションの指導に携わっています。どうぞよろしくお願ひ申し上げます。

生まれは広島県大竹市、生後間もなく東京は日野市で育ち、幼少より絵を描くことが好きで、そのままごく自然な流れで美大を目指し進学しました。大学はデザイン科に在籍し、ピクトグラムやタイポグラフィ、グラフィックデザイン、プロダクトデザインなど幅広くデザインを学びました。すべてが新鮮で、興味深く感じていたものの、大学院を含め6年間を通し、それらいわゆる「デザイン」の領域に「絵を描くこと」ほどのめり込むことができぬまま修了を迎えました。

修了した2004年の夏、大学の先生のご紹介で、松屋銀座で開催された「時代のアイコン」展に携わることになりました。会場、書籍のデザインアシスタントとして、日本のグラフィックデザインの歴史、潮流を学ぶことができました。期間はわずか3ヶ月でしたが、大学で学んだ6年間より濃密且つ、能動的に「デザイン」に向き合えました。毎日浴びるようなあらゆる角度から、デザインに対する考え方、所作を吸収していくことで、初めて「デザイン」に出会うことができました。

その後、アニュアルレポートや会社案内、広告など主に投資家向けの媒体を制作している会社に就職しました。少し前に書籍のデザインアシスタントの経験があったことで、多少自信はありましたが、自らが起点となってデザインをする経験はありませんでした。ページ数がある冊子を丸ごとをディレクションしデザインするには、知識も技術も圧倒的に足らなかったもので、途方に暮れることもしばしばありました。しかし、何年か仕事を重

ねていく内に、カタチになる喜びを覚えるようになりました。

数年後、会社を辞め、絵を描くことを生業とすることに気持ちが芽生え、イラストレーターとしてスタートし、現在に至ります。昨年度より、横浜美術大学の館内サイン計画に携わるようになりました。環境デザインは新たな挑戦です。

昨年、館内サイン計画の定例会の中で「ウェイファインディング」という言葉に出会いハッとしました。グラフィックデザインをはじめ、イラストレーション、教育、ひいては生き方など自分が今まで関わってきた多くのことが、この「ウェイファインディング」という言葉で腑に落ちたのです。

人は「いま、自分がどこにいるのか分からないこと」に不安を感じる生き物だと思います。仕事や生活、生きることに於いて、常に私が意識していたことは「ウェイファインディング」だったのです。この言葉に出会えたことは幸運で、これからの私の支えとなってくれるでしょう。

2022年度卒業制作

今年もED部会の皆様に募集させていただいた卒業・修了制作が揃いました。今年度は13校から21作品もの作品が集まりました。いずれの作品も丁寧に時間をかけて制作された力作です。卒業生・修了生のみならずこの先からの社会でのご活躍を期待しております。

ご協力いただいた部会員の皆様には、お忙しいところ作品をご推薦いただき誠にありがとうございました。

(EDplace編集員一同)

EDplace

*大学名、学科名等の表記は、投稿いただいた原稿に基づきました。

また敬称略とさせていただきます。

*誌面スペースの都合で、文字原稿や図版原稿を調整させていただいている場合があります。ご了承ください。

九州大学

芸術工学部 工業設計学科

内尾良太郎

「映画館の多目的利用について」

映画館は映画を見る場であるイメージが強いが、映画以外の切り口で来場者獲得を目指し、工夫された映画館は存在する。また、映画館で眠ったことがある人が一定数いることから映画館と休憩は関係があるように思える。

本研究では休憩という観点から調査を行い、無目的に寛ぐことに罪悪感を抱く人が多い現代において、罪悪感なく休憩できる場として映画館利用が促進される可能性があると考えた。そこで、映画館の間口を広げることを目的とし、仕事と休憩が楽しめる映画館「bench」を提案した。benchは映画を見なくても利用できる3つの空間 (①わくわく場：寛ぎながら仕事や会話を楽しめる場②休憩場：地面に埋まったり、球の中でゴロゴロしたり休憩を楽しめる場③スクリーン2：上映



後、上映作品のサントラが流れ、その時間は一時的にカフェ空間となりリビングのように寛ぎながら一息つける場)と映画好きになるきっかけの場 (④スクリーン1：自由に入出りできる立見席と休憩しながら鑑賞できるヨギボー席があり、お話し感覚で短編映画を楽しめる場) で構成される。映画目的利用者も鑑賞前は休

憩場でゆっくり待ち、鑑賞後はカフェで余韻に浸り、わくわく場で語り合える。全空間が映画好きのための場でもあり、映画好きと映画好き以外が共存できる場である。benchは映画を見に行く以外の映画館の新たな可能性「映画館に休憩しに行く」を示した提案である。(推薦者：曾我部春香)

京都美術工芸大学
建築学部 建築学科
山口皓太郎

「人々や産業を活性化させる建築空間と場の創造について」

敷地は鳥取県中部の白壁土蔵群と呼ばれる伝統的建造物群保存地区に位置し、中世から在郷町として栄え、江戸から大正時代まで商業都市として栄えた。この地区の建築物の瓦には石州瓦と呼ばれる

赤褐色の瓦が主に使用され、特徴的な風景を成す要因となっている。保存の指定が最近であるため部分的にRCの建物が点在しており、風景のつながりが分断されている。また歴史・文化を知ることのできる施設がないことから、地域拠点を街並みとともに整備することを目的とした。敷地北側の川に面した通りには蔵が立ち並んでいる一方、この場所自体は青果店や工芸店の跡地となっているため浮いた場所となっている。そこで地域のシンボ

ルである蔵の景観を連続させながら新しい蔵を提案したいと考えた。壁には等間隔でスリットを設けることで、閉鎖的な蔵の空間を適度に開放的にしている。大通りに面した売店やカフェなど、既存の躯体を活かしながら設計を行い新旧のギャップを少なくすることで、地域の人々が受け入れやすいデザインとした。また、動線上に適度に吹抜けを配置することで天井の低さを感じさせない開放感のある設計とした。(推薦者：山内貴博)



金沢工業大学
建築学部 建築学科
室田子龍 芝田彩乃

「カウンセリング空間として適する光環境に関する実験的研究 照明の好ましい照度と光色について」

近年、民間や学校でのカウンセリングの必要性が増している。カウンセリングに適した室内環境が求められるが、そのための環境設計条件に推奨されるものはない。ここでは、室内の明るさと光色の望ましい値を明確にするため、模擬的な部屋(4.5畳、天井高2400mm)を作成して基礎的な実験を行った。模擬空間のサ

イズや対人位置については先行研究から一般的なものを選んでいる。照度10段階・色温度11段階で変更可能な市販の照明を使用し、4水準の初期値による被験者調整法で選好性を調べた。その結果、事務室や教室の推奨値より照度と色温度は低いことが判明した。またくつろぎの場として推奨される値と比べると照度はほぼ同程度であるが、色温度はやや高いことが示された。

個人差は当然あるものと考えられるが、一般的には照度は100~200lx程度、色温度は3500~4000K程度の赤みがある暗めの照明に設定しておくのが望ましいと考えられる。(推薦者：土田義郎)



照度高 - 光色中 (10-VI)



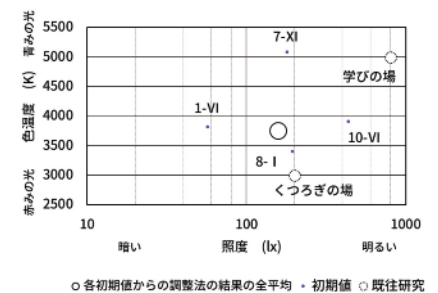
照度低 - 光色中 (1-VI)



照度中 - 光色低 (8-I)



照度中 - 光色高 (7-XI)



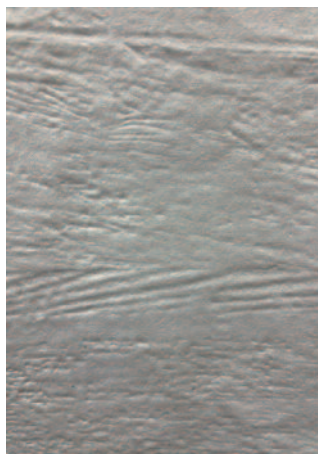
京都市立芸術大学大学院
美術研究科 環境デザイン 修士課程
長谷川真央
「Back-packing」

個人的な体験から、私たちが目にして
いるものがいかにペラペラの世界の表層
であるかを語る。真実に向き合いありの
ままを愛でるきっかけを、この作品から
伝えたかったのではないかと、長谷川さ

んは自ら分析する。この作品は5ヶ月間滞
在したノルウェーの世界文化遺産
「Bryggen」体験から生まれた。今は観光
地としてカラフルで可愛らしい建物が人
気の1702年に建てられた商人のための倉
庫兼住宅群だが、実は厳しい制限の中働
かされていた人々が暮らす場所だった。
その建築は街の顔となり、皺や皮膚のよ
うに場所の手触り・感覚・記憶・歴史を
残す建物の外壁となっている。これを写

真に収め建築空間の物質性を消去し、空
間の手触り・感覚・記憶・歴史みたいな
ものだけをリュックに詰めて日本へ持ち
帰る。帰国後写真データを、3Dデータに
する過程で誤認識が生じ、同じように見
えて全く別のものがプリントされる。ペ
ラペラの布に印刷されたものや、3Dプ
リントで制作された立体作品から、
見る者がいかに本質を読み取れるかを、
問いかける作品となっていた。

(推薦者：藤本英子)

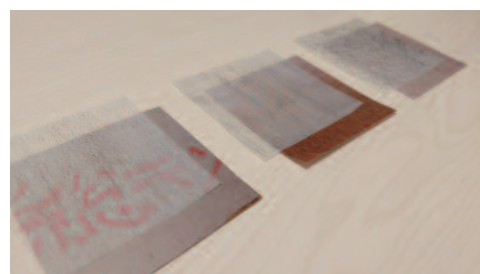
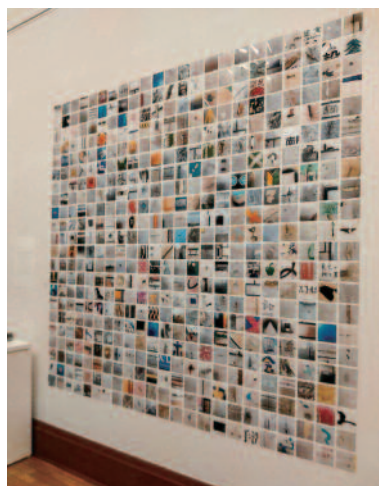
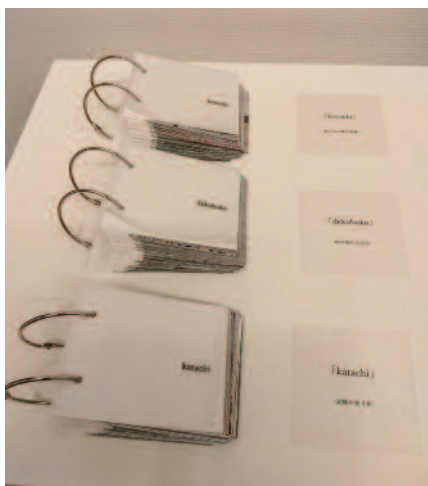


京都市立芸術大学
美術学部 デザイン科 環境デザイン専攻
安田結葵
「kabekami」

2023年の後期、本学は京都駅前に移転
する。これまで多くの学生たちの青春を
受け入れてきたこの校舎との、お別れが
来る。安田さんはこれまで多くの学生た
ちの行動で変化してきた味わいある「壁」

に注目した。そこには、沢山の貼り紙が
繰り返されたであろうテープ跡の重なり
や、落書きが集積されている。これを、2
つの方法で記録し、作品とした。1つの方
法は壁の今を写真として部分を切り取り、
同じサイズで並べている。もう1つの方
法は鉛筆で擦り出すフロッタージュとい
う方法で、切り取っている。永年、ここ
で起こってきた出来事を、記憶している
壁の記録から、学生たちが芸術と向き合

てきた環境を浮き彫りにすることで、こ
の環境を知らない人々にも伝えることが
できたのではないかと。そして、この環
境を共有した卒業生、在校生には、何
か懐かしい環境の部分に気づくことが
できたのではないかと。この先なくなる
かもしれない「壁」の記憶を記録する
貴重な作品となった。(推薦者：藤本英子)

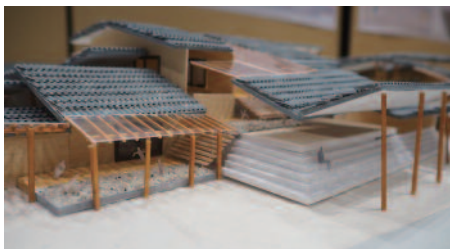


名古屋工業大学 工学部
社会工学科 建築・デザイン分野
山城清香
「学酔 — 酒蔵のまちで学ぶ発酵 —」

福岡県久留米市城島町にある酒蔵は、江戸から続く歴史ある資源である。近年、酒造のかなめである「発酵」への注目が集まり、新たな市場開拓が進められており、日本酒産業が変化している。また、酒蔵が中心となって栄えた、このまちの小学校は統廃合され、多くの子ども達は、まちとの関わりを持たずして成長していく。この作品は、酒蔵内に通学路となる道を配置することで、「発酵」を日常的に体験する拠点を提案している。酒蔵と小学校が共存した、発酵の体験だけでなく、酒蔵の職人は技術の伝承をし、子どもは将来の担い手となる。

現在の敷地は隣接する酒蔵と小学校がソフト面・ハード面でも分断されている。そこで、天満宮までの参道と既存の蔵、小学校の入口を結ぶ通学路を通すことで

職人と子どもの偶発的な出会いを生む。機能に沿って直角に曲げた道と、細分化された屋根から入る光により、通学中の期待を膨らませる。また、フロアレベルを変えながら、「知る・見る・つくる」の3つの体験を日常化することで、子ども達が地域に寄与するきっかけとなる。



このように酒蔵と小学校がつながり、共存することで地域独自の付加価値を創出し、酒と子どもが共に発酵して育つ場となる。この作品は、今後の酒蔵と教育のあり方を提示するものであり、酒造技術を活用した日本酒産業の一助となる提案である。(推薦者：伊藤孝紀)

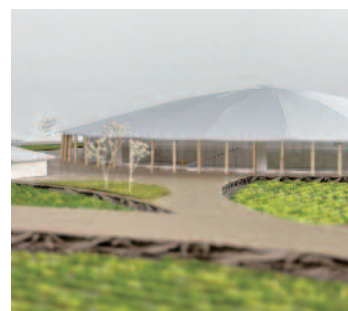
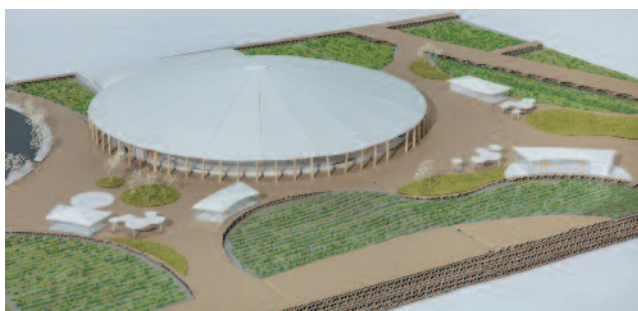
女子美術大学 芸術学部
デザイン・工芸学科 環境デザイン専攻
芦崎凧
「Tanboo Dome — 地方のドームとランドスケープ計画」

新高岡駅の南側に新たな人の流れを生むことを目指した多目的ドーム施設と公共空間の提案である。計画地は田んぼが一面に広がる長閑な風景の中に位置している。作者は、地方のドーム施設はイベント会場として多数の来訪者を招き経済効果をもたらすが、地域住民が施設をより身近なものとして日常的に使うことが

できないだろうかと考えた。次に、これらの施設は駅などの交通拠点から離れた場所にある場合が多く、来訪者は駅と会場を往復するだけで、その土地の魅力を知らないままであることも問題とした。本提案では、ライブやスポーツイベントが開催できる多目的ドームを既存の運動公園に隣接して計画し、市民のコミュニティ活動の核とした。田園風景に馴染むようにアリーナ部分を地階に設けて建物の高さを低く抑えている。建物を取り囲む通路幅6mの半屋外の回廊スペースは、イベント時の待合スペースや市民の交流の場ともなる。動線計画では、駅前広場

からドームへの連続性を保ちながら、街路や広場、公園が一体となった歩行空間を作ることで、地域の景観を特徴づける田んぼの風景の中を歩いていく自然な流れを創り出した。また、地元産物を主とした物販・飲食店を点在させ、利用者の回遊性を高めている。このドーム施設によって、市民は運動公園との繋がりをいかして日々の活動の場を広げ、来訪者はイベントまでの待ち時間を地域の魅力を楽しく知る機会とすることでリピート率が高まることが期待できる。

(推薦者：下田倫子)

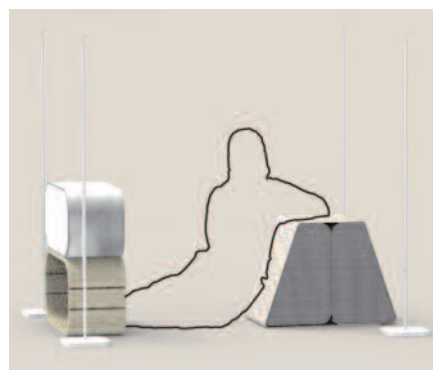
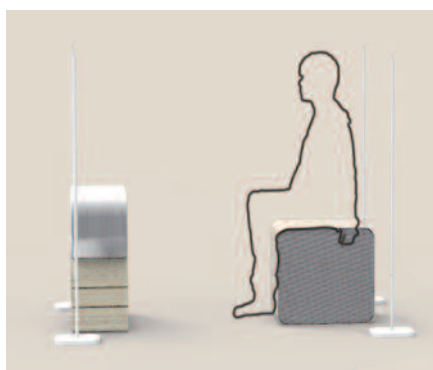


東京工芸大学大学院 芸術学研究科
メディアアート専攻 博士前期課程
デザインメディア領域 空間デザイン研究室
胡曉歐
「家具シリーズ 新山居」

新たな人と自然の関係をデザインで具現化したい思いを原点に、修了作品として、家具シリーズ「新山居」を制作した。私たちに身近な家具などにおける自然素材に多様性や可能性などを見出し、価値や役割などを高め、これからの「市中の山居」へ向けた空間づくりを目指す研

究の成果である。
ユーザーは山里や茶室などへ行かなくても、自宅にいただけで日常から解放されて自分だけの非日常的な場を得られるとした。室内の家具を使って自然と同様な回復的効果を生じ、自宅で自然を感じてもらい、これが今のあるいはこれからの時代に相応しい人と自然の関係と考えた。自然の空間や自然素材を必要とせず、ユーザーの多様なニーズなどに応じて愛着を生み継承などして永く使い続ける、暮らしに不可欠な家具の可能性とした。
具体的には3つの家具を相互に組み合わ

せ、若い女性などのユーザーが、日常で休憩することを基本に、それを自分の好みに変えて集中や緩和などその時々的心情に沿う場をつくる。「自適性」「専念性」「不定性」をコンセプトに、「可変性(生活行為への細やかな適応)」と「両義性(日常と非日常の対比)」を併せ持つ。
作品は、これからの「市中の山居」をキーワードにした、人と自然の関係をデザインでひもとく提案で、人とモノと空間を関係づける環境デザインとしても、新しい試みのひとつと言える。
(推薦者：杉下哲)

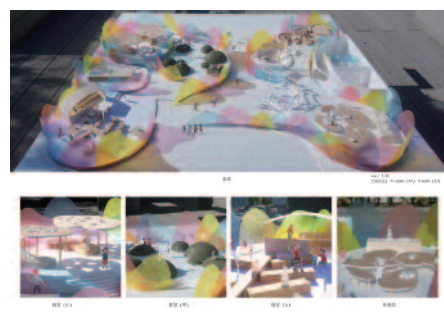


東京工芸大学 芸術学部
デザイン学科 空間デザイン研究室
李小溪
「市中山居 — 山水画通訳子ども教育空間」

現在、子供の教育環境は、保育と教育を優先するため、遊ぶ環境や考える力などの面で問題が生じている。類似な施設が増え、管理するだけの場所になる傾向がある。幼児期から自然の素晴らしいさや不思議さなどを考えることは、身体や心、思考、感情などの成長を遂げるとの調査もあり、今日の幼児教育に欠かせない。自然体験などを通じて子供の活力

を引き出し、空間認識能力を高め、時間と行動を楽しむことが求められていると考えた。
そこで、山水畫の構図と要素で空間を構成することをコンセプトに提案した。山水畫「千里江山圖」を題材に、その構成を上下や左右、遠近、奥行、水平、垂直などで分析し、各構図や景色などを空間内に再現した。各空間に自然の物語を設定し、絵に持ち込む遊びの空間を与えている。都市で生活する子供のための「この時だけの特別な自然空間」をつくった。具体的には、子供が遊ぶ内容を自ら決めつつ多様な動きで空間を体験し、各

年齢層の教育内容に対応して五感を育てる教育環境である。
自然が少ない都市生活圏内から「市中山居の楽しむ空間」での教育を実現し、SDGsなどが求められる時代や社会のなかで、教育と自然を結合した空間の新しい在り方の可能性や多様性を探すことを目指した。
作品は、「市中の山居」をキーワードにした、人と自然の関係をデザインでひもとく提案で、人とモノと空間を関係づける環境デザインとしても、新しい試みのひとつと言える。
(推薦者：杉下哲)



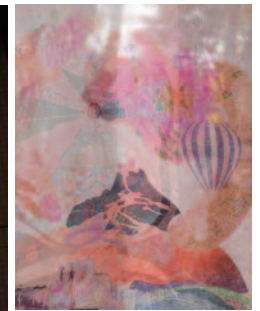
東京藝術大学大学院 美術研究科

デザイン専攻

馮聖心

「自画像 ～ 体内の私と私と私と私たち」

東京藝大の卒業制作課題には「自画像」というのがある。これは100年以上前から絵画科等で続けられてきたもので、その作品群は今では貴重な歴史的芸術資料にもなっている。この同じテーマの下に制作されたものが馮さんの修了制作で、対象は自身の考える自画像（内的世界）である。自分の中に何人もの人がいるかのような感覚は彼女の祖国である台湾のアニミズムからの影響もあるようだが、身体を一つの小さな宇宙と捉え、体内に様々な集落があり、その各地域は違う風景と住民（意識）が住んでいるのではないかというイメージの具現化である。環境デザインを考えていく過程から、このような精神世界の環境風景を描く作品となっていくことが興味深い。作品は高さ6m、幅1.4mの布状のもの5枚で出来てお



り、「1.一般的な自画像、2.私を感じた身体、3.星座に統治される私たち体内地図、4.内臓での私たち、5.出ていく中の私たち（+最後の立体）」というテーマでの構成である。観客は下部にスリットの入った吊り下げられた布を潜るようにして次々とその世界を見ていくことになる。この作品はその発想と構成の面白さ、絵画表

現の巧みさなどを高く評価され、今年度の東京藝大の「三菱地所賞」を得た。そして本年秋に丸ビルで開催される「藝大アーツイン丸の内2023」にて再展示される予定である。（推薦者：清水泰博）

作品動画：

https://drive.google.com/file/d/11nAZdL_x3cSZ3aIFAp9H7IQS91EONTGW/view?usp=share_link

東京藝術大学 美術学部 デザイン科

野口 柗晴

「藝大再木市場 ～ 藝大木くず廃棄所改造プロジェクト」

野口くんの作品は実際の制作現場である大学を取り上げ、その材木捨て場を対象にしたものである。この場所には再利用可能なものが多くありながら、全体をゴミとして括り、その扱いを受けている限りは再生の可能性が低いのだが、工夫をすることによってリサイクル市場に出来るという提案である。彼は夏休みほぼ1

ヶ月、町民一人一人がごみ削減に努めりサイクル率 80%以上を達成した徳島県上勝町の「ゼロ・ウェイストセンター」に滞在して実際の業務に携わり、その経験をこの作品に活かしている。この場所の構造物はほぼ廃棄物にて制作し、廃棄者が自身で仕分けをする仕組みを考え、普段は補助的仕分け作業をしながら、より良い方法や運営の検証を行い、それをSNSで発信するといったことを継続的に行った。デザイン行為は上記のようなことから、「再木市場」をサステイナブルに継続していくためのマニュアル作りやロ

ゴ、webのデザインに至るまで多岐に及んでいる。制作は実際に現地でテストしながら行ったもので、夏休み後の短期の成果ではあるが、学内にこのゴミ捨て場への意識の変化が見られ、実際に廃棄処分費の大幅な減額にも結びついた。

この作品はその内容を高く評価されデザイン科の買上げ作品となると同時に、今後もゴミ捨て場にて存続（所蔵）されることになった。今後は彼の作ったマニュアルによって大学がこの仕組みを継続し、運営していくことになっている。

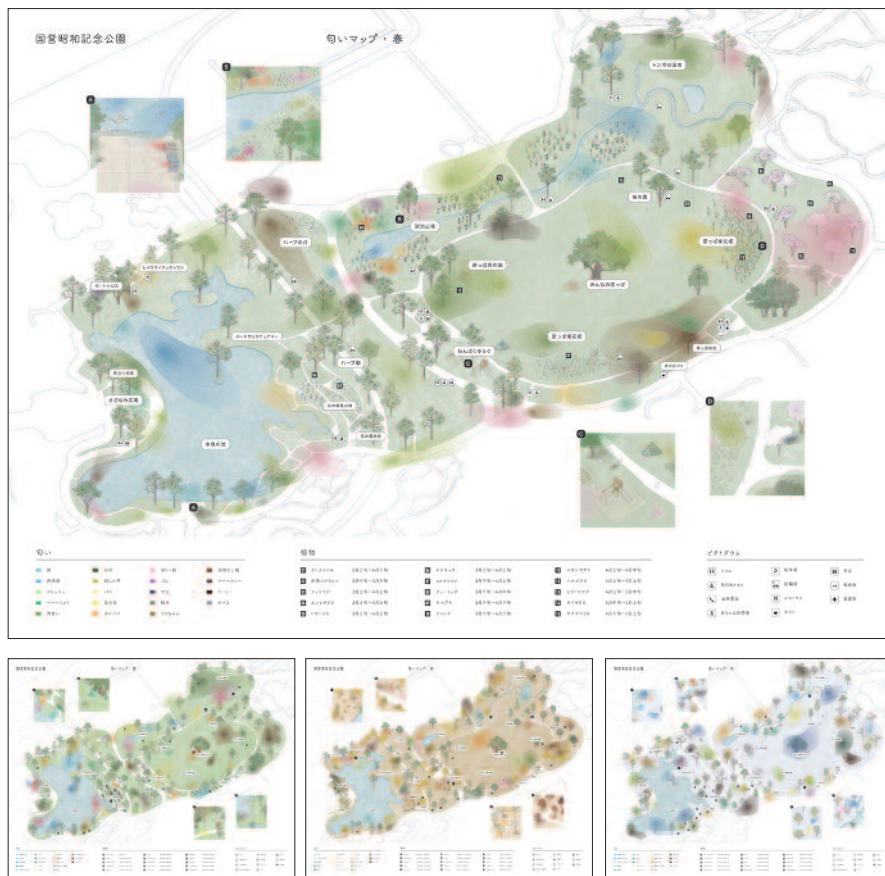
（推薦者：清水泰博）



今までの材木捨て場の状況

多摩美術大学大学院 美術研究科
 デザイン専攻 グラフィックデザイン研究領域
 張誠
 「匂いの視覚化による散策ルートの提案に
 関する研究」

本研究の大きな目的は、視覚以外の嗅覚、聴覚、触覚を活かした新たなコミュニケーションデザインを見出すことである。特に嗅覚情報に注目し、匂いの視覚化に挑んでいる。国営昭和記念公園の現地調査を季節毎に行い、匂いの場所と種類を記録・分類し、連想されるイメージから色彩を設定した。地図上にマーキングしたポイントから、新たな匂いを媒介とした散策ルートの提案を試みている。匂いによる四季の散策マップと匂いの動きと変化のアニメーションを制作した。大変魅力的なテーマであるがまだ課題もある。留学生として成田空港に降り立った時に上海空港との匂いの違いを感じたという、経験を大切にしながらさらなる研究を進めてほしい。(推薦者：小泉雅子)



匂いマップ 上：春 下左から：夏、秋、冬

多摩美術大学大学院 美術研究科
 デザイン専攻 グラフィックデザイン研究領域
 永岡夏碧
 「動物園・水族園における学習に効果的な
 グラフィックデザインの研究」

本研究では動物園・水族園のもつ「教育・環境教育の場」としての役割に注目

している。動物園でグラフィックデザインを活用し、より多くの人に関心を持ち学べるように、生き物の先生たちから学ぶ「TAMA ZOO SCHOOL」の企画、修了制作として動物園の役割を来園者に伝えるインタープリテーションのグラフィックに取り組んだ。イラストレーションを活かした半立体構造のインフォグラフィックには、パネルの一部着脱が可能な

インタラクティブ性を組み込んだ。最終プレゼンテーションでは動物の被り物をした永岡さんがインタープリターを務めた。動物、動物園に関わる研究・仕事が見たいと大学院に進学した永岡さんならではの今後の展開に期待している。(推薦者：小泉雅子)



上左右：動物園入口で行うインタープリテーションのためのグラフィック
 下：TAMA ZOO SCHOOL どうぶつものしりカード (抜粋)

「自然災害時における現地被害情報の収集と反映による避難補助システムの研究」

本研究は、大規模自然災害発生時における避難支援システムの開発と評価を行ったものである。まず、プロトタイプシステムとして、LINE Botを用いた救助要請システムの開発を行った。このシステムでは、要救助者が被害情報を位置情報とともに公的機関へ送信し、情報共有を行うものである。一方で、過去の大規模自然災害発生時には、公的な救助活動が機能しないケースがあることが課題として挙げられた。そこで、市民が相互に被害情報を共有し、災害時の避難行動を支援するシステムの開発を行った。本システムは、被害箇所的位置情報を利用者が追加することにより、災害被害の状況をリアルタイムに更新可能なものとなっている。避難者は被害箇所を確認しながら、指定された避難所までのルート

をAR及び2Dマップで確認し避難するものとなっている。また、本システムは、Webブラウザ上で動作するアプリケーションとして開発され、モバイル端末の種類を問わないシステムとして開発が行われた。開発したシステムは、評価実験として避難訓練を行い、避難行動と避難時間の測定、ユーザビリティ評価が行われ、避難行動

の補助となる一定の有効性を示すことができた。また、位置情報の精度についても検証が行われ、避難に必要な精度の位置情報を取得していることを確認している。本研究は、様々な試行錯誤を繰り返し、実用的な実装と評価実験を行い、システムの検証が行われたものである。(推薦者：川合康央)

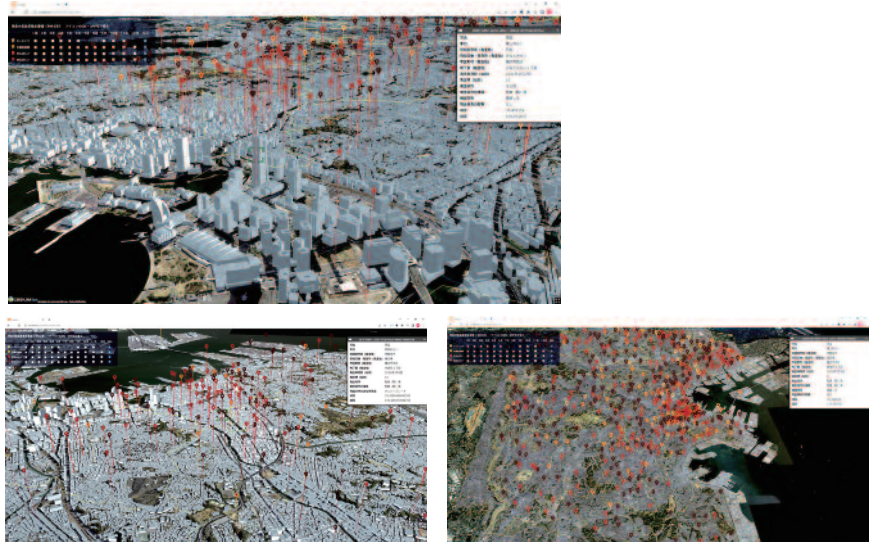


「犯罪発生情報に関する3次元地図プラットフォームを用いた可視化システムの提案」

本研究は、時系列や場所、犯罪種別などの犯罪発生傾向に基づいた防犯支援を行うことを目的として、3次元仮想空間上に詳細な犯罪発生情報の可視化を行うシステムを提案したものである。本システムでは、3次元地図情報として、国土交通省PLATEAUのオープンデータを使用している。この大規模3次元オープンデータを、Webブラウザ上で表示するため、Cesiumをベースとして開発が行われている。PLATEAUからダウンロードしたデータをCesium ionにアップロードし、Javascriptのコードを取得し、また、G空間情報センターのオルソ画像データをダウンロードし、Javascriptのコードを記述している。それらのデータはAWSにアップロードされ、取得したURLで表示され

るものとなった。また、犯罪データに関しては、神奈川県警が公開している犯罪発生情報のオープンデータを使用している。本システムでは、犯罪発生場所を、3Dマップ上にロケーションアイコン型のオブジェクトを配置することで可視化し、犯罪種別ごとにロケーションアイコンの色分けが行われている。また、時期ごとの発生件数を個別表示するため、チェッ

クボックスを配置している。開発したシステムは、ユーザビリティについて、2次元マップで表示されている警視庁犯罪情報マップとの比較実験を行い、システムの評価と改善点を見出している。本研究は、複数のオープンデータを用い、様々なWeb開発環境を用いて、実社会の課題解決に向けたシステムの提案となっている。(推薦者：川合康央)



横浜美術大学 美術学部

美術・デザイン学科 プロダクトデザイン専攻
中村唯

「珈夜残心-月を眺めて珈琲を愉しむ文化-」

本作品は、日本に珈琲の文化を提唱することがテーマである。きっかけは、私自身珈琲が好きだからというものもあるが、それとは別に、私の日常生活の中の不満があった。私には、祖母と夜に和室で珈琲を飲みながら、一日の出来事を話す習慣がある。その時、ケトルやドリッパーを用いてハンドドリップの本格的な珈琲を私は祖母に届ける。しかし、ハンドドリップをするための道具が和室の落ち着いた雰囲気を崩している、という不満である。せっかくの落ち着いた雰囲気と、珈琲を飲みながら楽しい時間を過ごせる機会であるのにだ。これを端緒に、和室に珈琲の文化を提唱するための作法と道具を制作した。

制作にあたり、茶道や煎茶道、トルコでの珈琲の作り方の研究や、人間の体の

動きに着目した結果、和室の雰囲気をも崩すのは使用する道具のほか、目線の高さが原因だと気づいた。そこから、人間が正座している時にストレスなく美しい動作を取れるよう作法と道具を考え、道具の形をカップの受け渡しなどの際に角が邪魔になり人間の動きを侵害しないように八角形で統一した。また、時間すらも

人工物で見る世の中から一度離れ、自然のときに身を任せ、普段の日常から離れることで、より美しく落ち着いた雰囲気の中で珈琲を楽しめたらと感じた。そこで、月が見える夜に珈琲を愉しみ、心に残る時間を過ごすに欲しいとの思いから誕生したのが『珈夜残心』である。

(文：中村唯、推薦者：上綱久美子)



写真1 全景

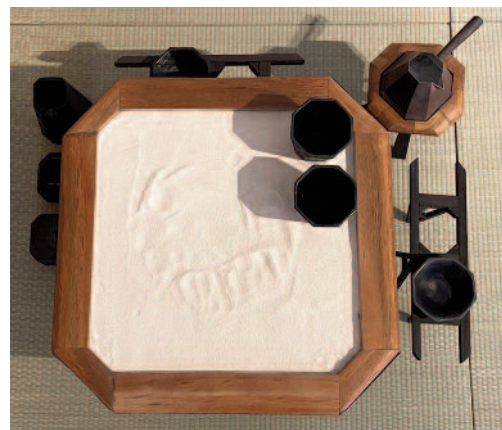


写真2 八角形の道具類を上から見る

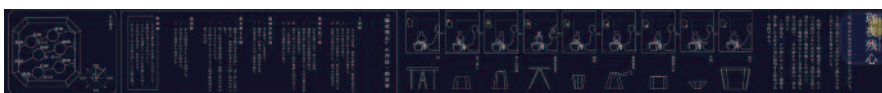


図1 「珈夜残心」の作法・約束事、月の動き

横浜美術大学 美術学部

美術・デザイン学科 ビジュアルコミュニケーションデザイン専攻
三枝愛佳

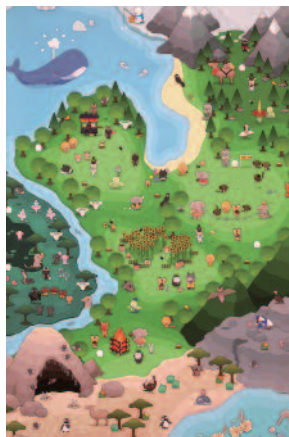
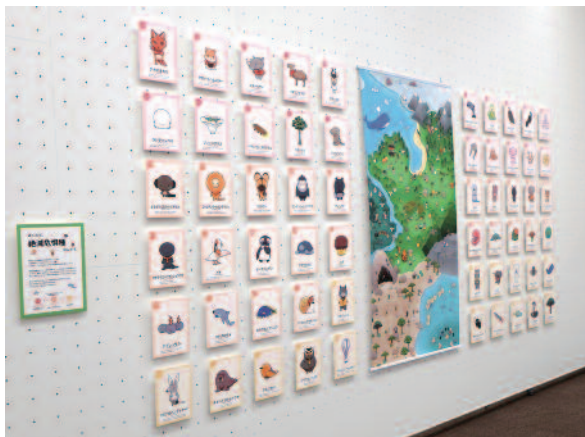
「ぼくたち、絶滅危惧種なんです。」

絶滅危惧種と聞くととてもシリアスな問題に聞こえてしまう。テレビ番組で取り上げられていたりカオンという動物を初めて知ったことがこの作品を制作するきっかけだった。まだらの毛色や、大き

い耳介、可愛い名前のおかげにより興味を持ったという。調べてみると人間による駆除が原因で絶滅危惧種に指定されるまで数が減っているという事実がショックを受け、絶滅危惧種ということについてさらに深掘りをしようと試みた。実際問題、言葉だけでは知っていてもどのような生物が指定されているのか、何が原因なのか、指定されるとどうなるのか、絶滅の何が問題なのか調べてみるまでわからないことだらけだった。人間の活動に脅

かされて絶滅する生物はとて多い反面、絶滅することで人間の生活にも大きな影響を与える生物もたくさんいることを知り、地球上のすべての生物は互いに支え合い影響し合っていることを周知させるために親しみやすいキャラクターデザインという形で表現した。動物のみならず小さな昆虫や植物までも擬人化することでキャラクターとしての個性が成立できている。文明の発展と相反する環境破壊の中でもシリアスになりがちなテーマを幅広い世代に伝えられるよう細部まで配慮の効いた完成度となった。

(推薦者：田崎冬樹)



横浜美術大学 美術学部
 美術・デザイン学科 ビジュアルコミュニケーションデザイン専攻
 柳沼宏樹
 『モジオムニバス Moji-Omnibus』

『モジオムニバス Moji-Omnibus』は、「文字」を3つのテーマで考察するオムニバス形式の作品で構成されたインスタレーションである。

・「威嚇」：普段思っても口に出せないことをタイポグラフィでぶつけたもの。我々が見慣れたビジュアルをパロディ的に用い、ある種の自虐とも受け止められるユーモアを生んでいる。



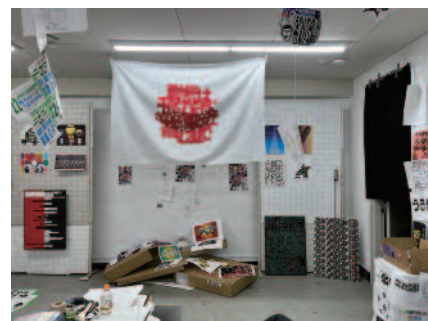
・「cool」：タブーワードを「クール」に表現したもの。過剰な文字装飾により可読性を下げ、それゆえ文字を識別した際に感じるビジュアルとの落差を狙っている。

・「文字モンタージュ」：文字をモンタージュ写真のように分解してつなげたもの。文字の造形要素を増長させることで別の感覚的印象や意味を生み出している。

挑発的なモチーフを扱い、その多くはグラフィティやタギング（グラフィティによる示威行為）、あるいはZINE、フライヤーといったストリートカルチャーのコミュニケーション流儀を踏まえている。



それは「個々のビジュアルや表現方法は、『気付けばよりおいしい』的ニュアンスを狙っている」と作者が言うように、文字とビジュアルの関係を脱臼させ、「cool」と感じるか否か、ある意味観る者に踏み絵を踏ませるような「あそび」を企図しているがゆえであろう。しかしその端々にはやはり、日常に氾濫する膨大な情報やその環境下で過激化するコミュニケーションへの作者のシニカルな視線を感じとることができる。コロナ禍以降ますます多極化するコミュニケーション環境におけるグラフィックデザインのありようを、批評的に表現した作品として評価したい。（推薦者：森山貴之）



横浜美術大学 美術学部
 美術・デザイン学科 テキスタイルデザイン専攻
 大橋響
 『enhancement』

鉱物には不思議な魅力がある。それはその希少性と美しさである。本作品は、作者が幼い頃から好きだったというその鉱物をモチーフとして制作された。糸や布といった柔らかい素材を使い、石という硬質なものを表現する挑戦を試みた。全てハンドフックガンを用いたフックドラッグ技法で制作し、立体と平面を組み合

わせることによりダイナミック且つ繊細な表現が存在感を放ち、大きな魅力となっている。石により形状や色味、透明度や光沢感、質感は様々であるが、繊維素材の選択や色の組み合わせ、表現方法に工夫を凝らし作者のイメージする世界に近づけている。鉱物は長い時間をかけて成長する自然のものであり、どれ一つとして同じものはない。それは時間をかけてオリジナルの作品を作りあげていくことに似ている。世界に二つとない個人の表現する世界は制作の中で昇華されて行く。タイトルの「enhancement」は宝石用

語で「宝石の持つ性格を活かし人為的に潜在的な美しさを引き出す処理」という意味であり、自分の好きな石を自分が思う一番美しい形状で表現したいという思いと重なったという。鉱物は人間の精神性に影響するとも言われているが、この作品の前に立つと鉱物のパワーと融合するような感覚に陥る。波動で空間を浄化する鉱石のように、見る者のインスピレーションを高めてくれるような癒しを与えてくれる作品であることは間違いない。（推薦者：高瀬ゆり）

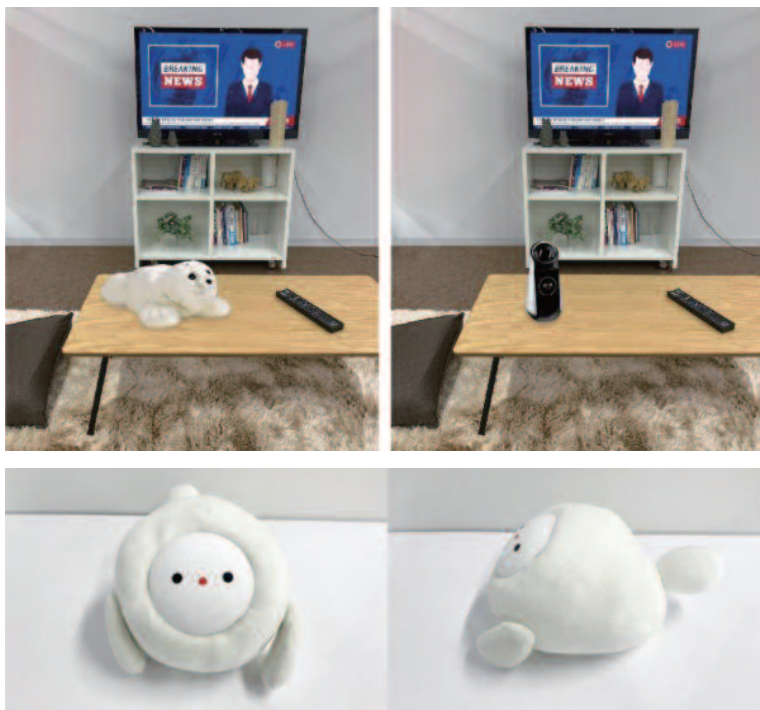


芝浦工業大学 デザイン工学科
 プロダクトデザイン領域
 芭蕉宮遙佳
 「リビングに馴染むコミュニケーションロボットの外観の研究」

日本は、社会的孤立の比率がOECD諸国の中で最も高く、社会的な問題とされている。このような中、コミュニケーションロボットが1つの解決方法として活用されている。しかし、様々な形状がある中でどのような外観がどのような場に相応しいかの指標は存在しない。本研究では、将来コミュニケーションロボットが生活空間に入っていく前提で、住宅のリビングに馴染むロボットの外観要素を求めた。はじめに複数の既存ロボットを印象評価し、リビングに置けることは、親しみやすさとリラックスの印象が重要ということがわかった。次にラフ集合によってリビングに馴染む特徴を把握した。その特徴としては「動物型」「寝そべり姿勢」「顔が円形」「足が短い」「首無し」「目は

黒目のみ」などであった。これらを元に、新たなロボットをデザインし、検証を行った。検証はWebアンケートで実施、高齢

者にも評価してもらった。結果、提案モデルについて好評価を得ることができた。(指導教員：橋田規子)



上：webアンケートの画像（左 パロ 右 Xperia Hello!） 下：提案モデル

宮城大学
 事業構想学群 価値創造デザイン学類
 高橋香澄
 「ステンドグラスの新たな魅力と提案」

ステンドグラスは空間に表情をつける重要な構成要素である。本研究は、その歴史的な流れをおさえたうえで、現状に興味深い展開がみとれることを示し、新たな魅力を提案したものである。

20世紀中旬以降の動向についてのマッピングによる整理から、(1)線がメイン(2)景色との融合(3)立体感と異素材(4)人工照明との融地のある5つの着目点を提

示した。さらに、技術的な発展にも注目し、活用できる可能性のある技術や手法、ステンドグラスの利用によって期待できる効果を検討し、最終的な提案として5つの模型作品を作成した。卒展においては、パネルや模型展示に加え、宮城大学交流棟の吹き抜けカーテンウォール面に1/1スケールによる実空間としても提示した。これは「景色との融合+色が変化する」

という四季のあるステンドグラスを擬似的に作成したもので、温度により色が変化するガラス技術を用いたものである。(奥の林と空の境界のラインで色を分け、空につながるような配色にし、また、天井や柱の斜めラインによる菱形や、壁や柱の鮮やかな色を拾い、統一感のあるデザインとした。)

(推薦者：伊藤 真市)



愛媛県立とべ動物園

上綱久美子 (design office kk)

愛媛県立とべ動物公園（以下、とべ動物園）の前身は、1953（昭和28）年設立の道後動物園。1988（昭和63）年に、伊予郡砥部町の丘陵地にある県総合運動公園内に移転し、現位置のとべ動物園が誕生した（総面積17.4ha／2021年時点）。約170種823点の動物が、地理学、分類学、行動学に基づき収集展示されている（2010年時点）。丘陵地形を利用したパノラマ展示による立体感ある風景、ストーリー（ゾーン）誘導方式による動物の国世界一周できる配置が、園内景観および動線計画の大きな特徴といえる。

さらに、とべ動物園は四国内の動物園において面積および入園者数ともトップで、2021年入園者総数は約36万人、四国内の公共動物園の中では最も早い設立で西日本屈指の規模とされる（注1）。

ブランディングデザインされた国内初の動物園!?

筆者は、とべ動物園にCovid-19感染拡大前の2019年12月に訪問した。とべ動物園のサーベイ目的の一つに、国内初のCI・VI（注2）を導入した動物園の呼び声高いこと、そしてその状況を確認することであった。そのCI・VIとは、1988（昭和63）年、とべ動物園が現在の場所に移転オープンするにあたり行われた同動物園のデザイン計画である。

その趣旨と概観は、『「世界・自然・科学」を基本理念に、環境・運営・広報の各領域にわたり広範なデザイン計画。開発による自然破壊、産業公害が「生態系」のモラルを壊し始めている今日（1988年当時）、人と生物の相互関係、自然界の仕組みを正しく伝えることこそ、動物園の使命とするところであり、当デザイン計画

のテーマである。人と自然、人と動物のコミュニケーションは、共存の場づくりから始まる。わかりやすい動物園の構造を作り、情報のスムーズな伝達をはかるのはもちろんのこと、各領域のトータルデザインによってアイデンティティーを作り上げ、ユニークで快適な動物園を実現した。』とある（注3）。

とべ動物園の前身の道後動物園は、終戦年8年後に設立され、戦後の子どもらへの情操教育向上と平和の象徴を目指し、高度経済成長期へと歩む社会における公共的サービスとして国内主要都市に多くの動物園が設立された時期に重なる。そして、とべ動物園として開園した1980年代は、高度経済成長期から安定期に移行した時期であり、この時期に設立した動物園は、コンセプトやデザイン重視型、景観と動物展示の融合を図ったものが多



写真1 とべ動物園ロゴマーク（注3）



写真2 左:周辺道路路上の演出、右:園内大拠点サイン（注3）



写真3 上奥が瀬戸内海と松山市街地、とべ動物園は赤い印のところ（Googleマップより）



写真4 パノラマ展示（キリン放飼場）



図1 とべ動物園 園内マップ (愛媛県立とべ動物園公式ウェブサイトより)

い傾向にある(注5)。とべ動物園は、その時代の先端をゆく動物園デザイン計画だったのであることが推察される。

地形活用と配置

園内は砥部町の丘陵地形を利用して(写真3)、10のゾーンに分けて配置されている。園内デザインで特徴的なのは、10のゾーンをストリート(園路)で区切り、ストリート名称やサインデザインで顕在化することで来園者が現在地を確認できる手法をとっていることである。その他に、柵や檻をできるだけ使用せず、高低差や堀を利用した立体感のあるパノラマ展示で自然に近い動物の姿を見ることができる(写真4)。

10のストリートは、①スネークハウス、②ウォーターストリート、③アメリカス

トリート、④アフリカストリート、⑤ゾウストリート、⑥モンキータウン、⑦オーストラリアストリート、⑧アジアストリート、⑨リトルワールド、⑩ベアストリート。地理学的配置と分類学的配置の混合配置となっている。

ストリートを軸にしたサインシステム

現在のとべ動物園は、1988年当時のデザイン計画(前出)を受け継いでいるが、その1つにまずロゴマークがある。愛媛県の県獣ニホンカワウソをモチーフにしたデザインである(写真1)。動物園においてロゴマークは、ブランドイメージを与える重要なファクターとなる。知名度の高い動物園は意外にロゴマークの印象が薄い、それは歴史が古い動物園であったり、観光地と結びつきの強い動物園で

あったりすることなどに起因していると筆者は推察する。一方、とべ動物園は、県獣かつ特別天然記念物ニホンカワウソを用いた徹底したブランドイメージを堅持している。

次に、ロゴマークデザインのアプリケーション展開。先のロゴマークを使用した飼育員ユニフォーム(写真5)、サインデザイン(写真6,7)、マンホール蓋デザイン(写真8)、Webデザインなど。開園当初から使用され続けているのと併せて、時代にそった新しいツールにも適用されることで、イメージの不変性を貫いている。最後3つめに、10のゾーンとストリート(動線)を軸にした園内サインシステムである。

ストリートを軸にした園内サインシステムは、それを構造化および可視化すると同時に機能(装置)としてデザインされている。それがサインデザインである。とべ動物園はこのサインシステム構造が明確となっているので、サインデザインもその精度の高さとともにデザインのわかりやすさも相まって、同動物園のブランドイメージを大いに助けている(写真9~13)。

最後に

とべ動物園が開園して今年で35周年である。前身の道後動物園がとべ動物園に移転・リニューアルするまでに35年。それぞれの35年は時代背景により動物園の役割や人間と動物との関係、地球環境における人間社会と野生動物の生息環境の関係など大きく様変わりしてきている。



写真5



写真6



写真7



写真8

愛媛県のように、移転と拡張ができて生まれ変わった動物園もあれば、移転せずそのまま存続したり、東京都や神奈川県のように地域でサテライト的に動物園の数を増やしたり、その存続形態はいくつかある。しかし、現在の仕組みのままでは、これから存続できず閉園に追い込まれる動物園が出ることは想像に難くない。

野生動物の導入が難しくなっていること、動物福祉やアニマルウェルフェアの台頭、少子化で公共事業で潤沢な予算で改修整備することは難しい時代であるこ

となど、これからますます公共動物園の行方は厳しいだろう。けれども、たとえばこのとべ動物園のように、動物園のあり方や理念を表現として可視化するデザインを持ち合わせる動物園が増えると、次の時代への新しい動物園のあり方を築く布石になると言いたい。

注1 国土交通省四国運輸局 2022年度上半期 四国の主要観光地入込状況について 令和4年12月、および愛媛県立とべ動物園年報 令和3年度

注2 CIはコーポレートアイデンティティ、VIはヴィ

ジュアルアイデンティティのこと。近年はこれにBI（ブランディングアイデンティティ）を加えて企業イメージづくりの一貫した戦略や計画を指す。

注3 GKグラフィックス「愛媛県立とべ動物園」サインシステム 1988, gk-graphics.jp/

注4 上綱久美子 日本の動物園デザインの課題 デザインサーベイによる環境デザインの考察 デザイン学研究特集号 28巻2号 p.16-21



写真9 正面入ってすぐにある大拠点サイン



写真10 ストリート拠点サイン (ウォーターストリート)



写真11 ストリート記名サイン (ベアストリート)



写真12 ストリート拠点サイン (ベアストリート)



写真13 ストリート記名サイン (アジアストリート)

●第70回日本デザイン学会 春季研究発表大会のご案内

今年のJSSD春季大会は完全対面形式で開催されます。

日程：2023年6月23日（金）～25日（日）

会場：芝浦工業大学豊洲キャンパス
（東京都江東区豊洲3-7-5）

テーマ：「学びのデザイン」

参加には参加登録が必要です。

<https://confit.atlas.jp/jssd70>

※スケジュールや会場については暫定です。大会前日にHP等でご確認ください。

環境デザイン部会関係のプログラムとしては、次のプログラムがあります。

●OPEN SIG（公開型研究部会）

日時：6月23日（金）16:00～17:00

会場：第1会場（本部棟3F 2301教室）

テーマ：「卒制を解く！ED place卒業制作特集から」

部会誌「ED place」の100号を目前に、これまでの歩みと役割について編集委員が解説します。また、卒業制作号の近年の傾向や動向について部会員の先生が総観を解説します。その後、質疑応答と、ED place100号企画の進捗状況の説明を行います。

●オーガナイズドセッション「みんなで東京湾葛西沖を学び・考える」

日時：6月25日（日）15:00～17:00

会場：第7会場（本部棟4F 2401教室）

パネリスト：

・風呂田利夫氏

（東邦大学理学部生物学科名誉教授）

・上山肇氏

（法政大学大学院政策創造研究科教授）

・高木嘉雄氏

（江戸川区子ども未来館企画調整員）

・柿澤佳昭氏

（江戸川区環境部気候変動地域連携課長）

今回のセッションでは、葛西沖の保全計画、登録までの経緯や東京湾の自然環境の現状を振り返り、干潟の役割や都市の水辺景観について考察します。さらに自然との共存やワイズユース（賢明な利用）のあり方について意見を交換し、都市の環境デザインに役立てます。

●オーガナイズドセッション【関連イベント】

エクスカージョン「東京湾奥の葛西海浜公園に船で出かけよう」

日時：6月23日（金）17:00～19:00

発着：芝浦工業大学豊洲キャンパス船着場発着

費用：6,000円（学生は3,000円）

※参加には事前の参加登録が必要です。JSSD春季大会の大会HPよりお申込みください。

●環境デザイン部会 部会総会のご案内

今年の部会総会について、リモートで開催いたします。

日時：7月9日（日）15:00～17:00

参加方法：Google Meet

※参加のURLは7月上旬に、総会資料と併せてメールにてご案内いたします。

●JSSD第2支部合同見学会のご案内

見学先：展覧会「ドットアーキテクト展 POLITICS OF LIVING 生きるための力学」

会場：TOTOギャラリー・間（乃木坂駅）

日時：7月14日（金）17:00～

展覧会概要：ドットアーキテクトの特徴は、建築の計画／設計／施工／使用を同じ地平でとらえ直し、そのすべての過程に取り組むことにあります。手に届く範囲にある材料や人手、知己や地縁までも資源としてその力を総動員することで、すべての人が自ら使う建築の創造に能動的に関わる可能性をテーマにしています。（以下省略、HP参照。）

<https://jp.toto.com/gallerma/ex230518/index.htm>

見学会の詳細については、7月上旬に一斉メール（BCC）にてご案内いたします。

EDplace