



UTaTané

MF2018 Design Plans

UTaTané 代表 久保田 祐貴

- I. 「つくる」が身近に感じられる、リアリティあふれる体験型企画
- II. 自由な発想を忘れない大学院生ならではの、先進的な技術の活用
- III. 統一したコンセプトが生み出す、アーティスティックな空間設計
- IV. 詳細な文献や研究の調査に基づく、地に足のついた展示デザイン



Interior

展示空間としての
連続性・一体性の確保

展示へのアクセス性
体験の臨場感の演出

UX Design

対話を生む場の生成

新たな知識創生
のための体験デザイン

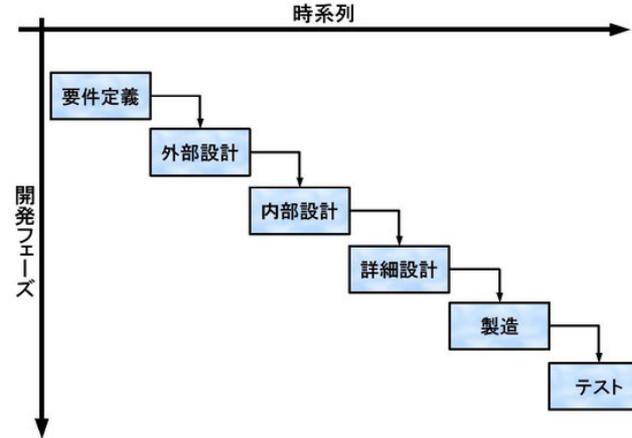
Others

各展示の
空間的・体験的接続

アイデアまでの
一貫した統一性



https://www.homes.co.jp/cont/press/reform/reform_00465/



<https://system-engineer.jimdo.com>



<https://www.amazon.co.jp/dp/4101121192>

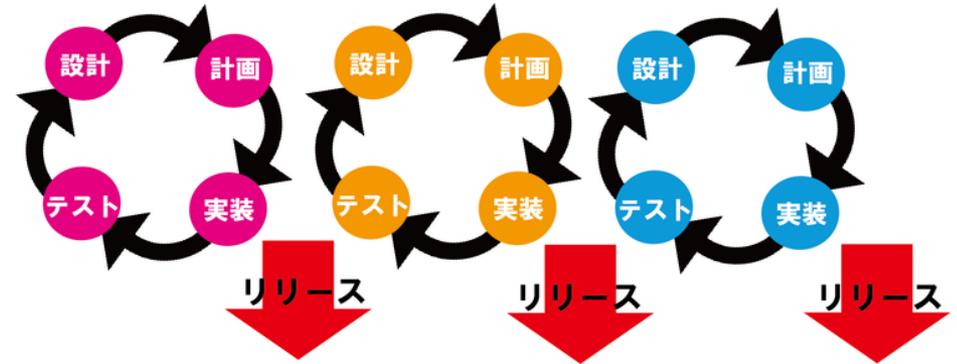
従来型の「つくる」の特徴

- ・モノを「つくる」
 - 画一大量の生産 e.g. プレファブ住宅, "Volks Wagen", 白物家電
 - "荒野"ベースの一方向開発 e.g. ニュータウン, Water Fallモデル
- ・ヒトを「つくる」
 - 一億総中流・交換可能な人材 e.g. 安部公房『棒』『他人の顔』 etc.

Interior Concept 21世紀型の「つくる」とは？



<https://itot.jp/tokyo2020/1316>



<https://furien.jp/columns/98/>

21世紀の「つくる」とは？

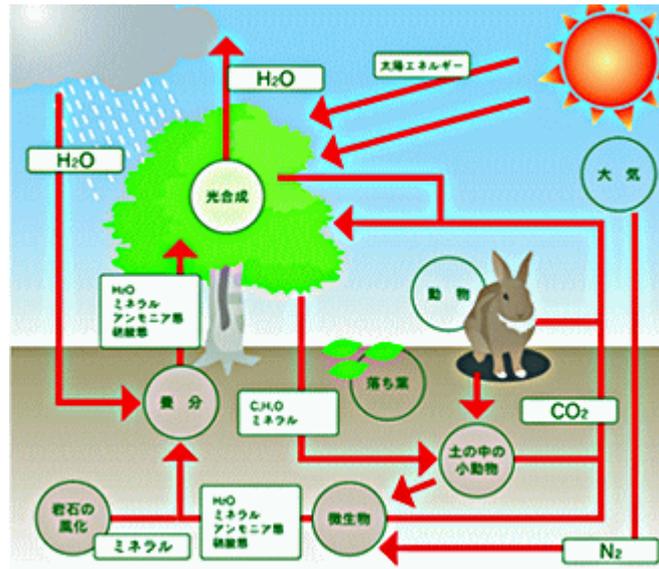
- ・モノを「つくる」
 - 循環型のものづくり e.g. Re-Building, 再開発, 修繕・補修
 - 双方向的なものづくり e.g. アジャイル開発, スクラム開発
- ・ヒトを「つくる」
 - 個性豊かで多様な人材の育成 「オタク的人材」の重用？

Concept :

生成と循環 “Generation & Circulation”



<http://www.hamacast.co.jp/concept/life.html>



<http://www.shirakami.go.jp/shirakami/yukyuu/ecological.html>



<https://www.e-sales.jp/eigyo-labo/pdca-cycle-1071>

新奇なものを作り出すだけが創造性ではない。
見慣れたものを再発見できる感性も同じく創造性である。

原研哉『デザインのデザイン』より

