

Hoya

VOL. 02
TAKE FREE

Taki Plaza Gardener 発行

たまご時代

ぜんぶ知りたい。
美味しいたまごも、
みんなの「卵」時代も。

解体卵書

古くから卵は科学的・実用的な探究がされているものの一つである。そこで昔の人々が考えた卵の形と調理方法を紹介し、卵の昔について思いをはせよう。

形 楕円曲線 (Oval) はしばしば「卵形曲線」と訳される。そんな卵形曲線について、昔の有名な数学者が考えたものに触れてみよう。なお卵自体も転がっても元の場所に戻る形状から、しばしば数学者の心を掴んでいるぞ。(文・プラシーボ)

Cartesian Oval (Descartes, 1697)

2つの焦点からの距離の線形結合が同じである点からなる平面曲線。フランスの数学者ルネ・デカルトが光学で利用したことになんで名付けられた。

Weisstein, Eric W. "Cartesian Ovals." From MathWorld--A Wolfram Web Resource. <https://mathworld.wolfram.com/CartesianOvals.html>

出典元の式 (2) にて、 $n=1.5$ 、 $m=1.8$ 、 $k=a=1$ として描画

Cassini Ovals (Cassini, 1680)

平面上の2つの焦点からの距離の積が一定である点の軌跡。フランスの天文学者ジョヴァンニ・カッシーニの、地球と太陽の連動した動きの研究の産物である。Weisstein, Eric W. "Cassini Ovals." From MathWorld--A Wolfram Web Resource. <https://mathworld.wolfram.com/CassiniOvals.html>

出典元の式 (3) にて、 $a=3.1$ 、 $b=3$ として描画

調理

ト活卵

ト活卵 (しめじたまご) は寛政七年発行「万宝料理秘笈箱 卵百珍」に記された江戸時代の卵料理で、現代ではかまぼこと卵、たこ焼き器があれば再現できる。また本書は江戸時代の一般読者も読者対象であり、好評を博したようだ。

『江戸料理レシピデータセット』(COOJ作成)
『日本古典籍データセット』(国文学研究館)を調査

是は 卵の屠鍋 (よくばなべ) といふものに 卵の白味を先へ煮こし入て 焼

又黄味をすこし入 まん中へ蒲鉾をわらの太ほどにさし長一寸くらいに切て中へさし込 焼は しめじの軸のごとくに見ゆる

扱とり出して ニツエツも ちくに卵の白味を付て 火をいれは ト活のごとくは いふつもとつて 造小

編集部が実際に焼いた感想
たこ焼き器で作れます。味がないので醤油とかつけるのをおすすめ。軸の長さが短すぎる(下写真)と椎茸卵になります。

CONTENTS

特集 "たまごまごまご"

03 解体卵書 美味しい卵のいまむかし

04 卵ってなんだ? 身近な卵の豆知識

06 たまご論 塚本教授に伺った卵にちなんだ3つの質問

08 つばめの卵 学生インタビュー: 関根史人さん

10 ゴーストとの遭遇

タキグラフ 第1回インタビュー: ゴーストファニチャー

12 編集後記

みなさんは「卵」はお好きでしょうか?

日頃の食卓のお供の鶏卵をイメージする人が多いのでしょうか。

卵は生き物としてのはじまりでもあることから、

これからの成長に期待できる夢や希望の象徴でもあります。

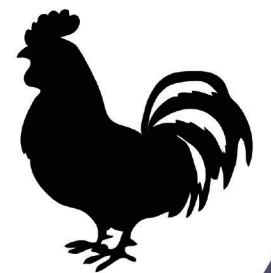
今回はホヤと同じく殻がある「卵」に注目し、

日常生活では見かけることが少ない一面や、

東工大の人々の「卵時代」を特集しました。

是非おいしい卵サンドを頬張りながら、

ご一読していただければ幸いです。



魚類や爬虫類の多くは丸い球形の卵を生む。そのなかで、多くの鳥類は楕円形の卵を産むことが多い。なぜ鳥の卵は楕円形なのだろうか？卵と球形の玉をそれぞれ用意して、机に置く。

かたまり

卵の殻を押してみようと、卵はつぶんだ方を中心に、円を描いて転がる。球形のピンポン球を押してみると、押した先へとまっすぐ転がっていく。鳥類の多くは、樹上や断崖など、他の生物から襲われにくい場所におぼろげや星形

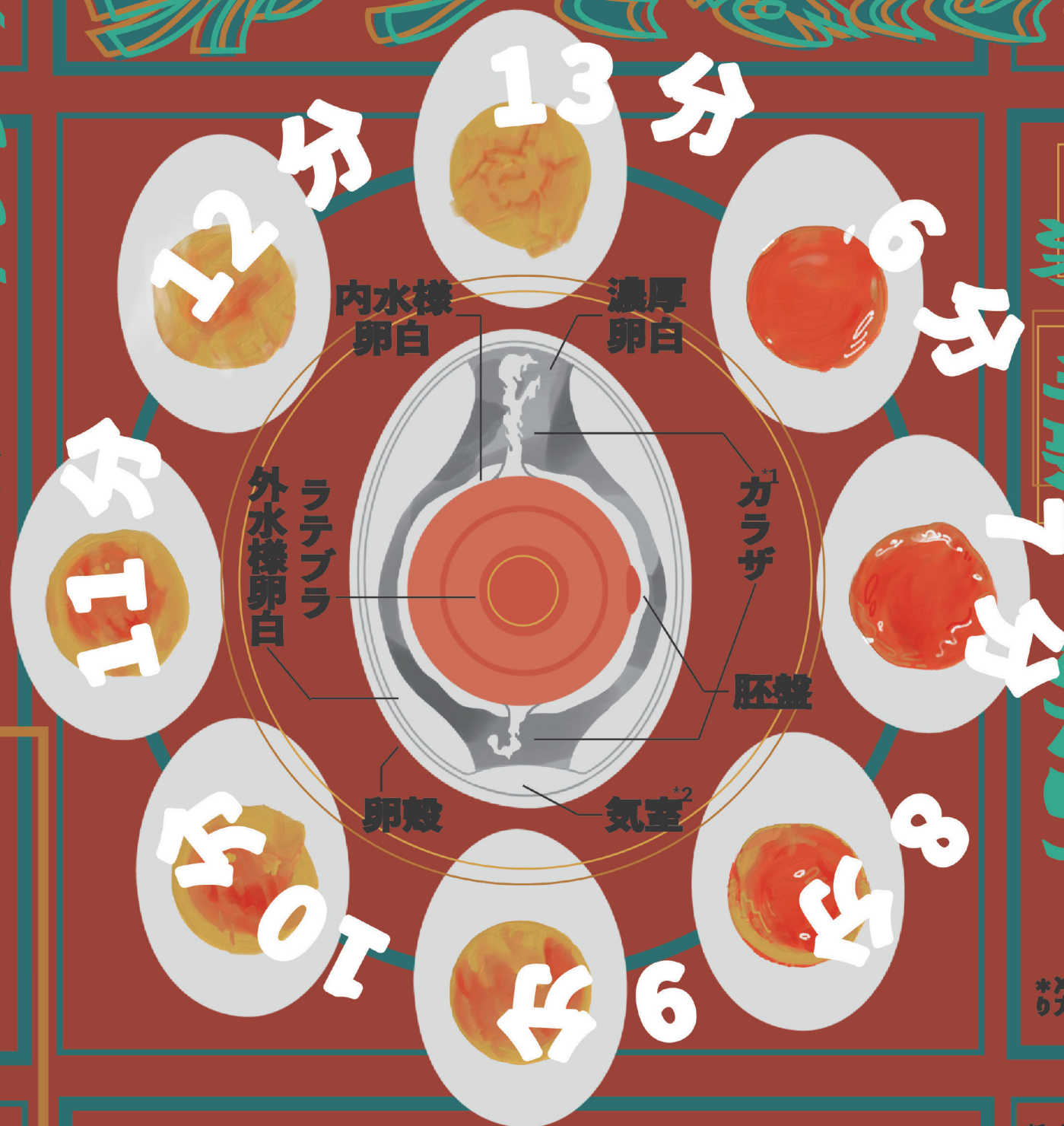
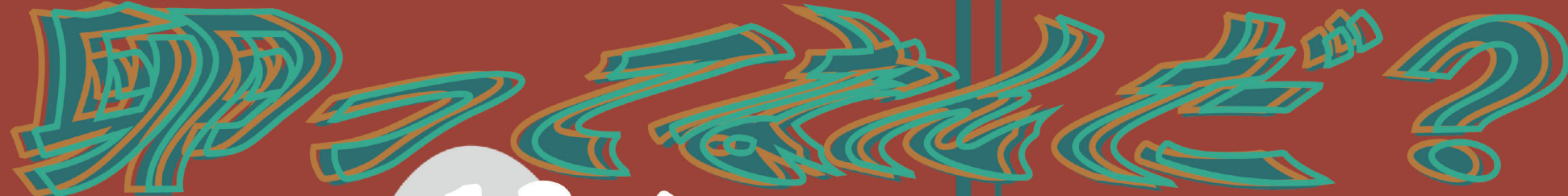
の卵を作り、産卵する。もし卵が球形だと、親鳥が動いた衝撃などにより、卵が転がってしまうかもしれない。しかし楕円形であれば、その場で回り、巣の外へ落ちにくい。環境に適応した結果が、この楕円形なのかもしれない。

朝のはなし

一つの卵ができるまで、鶏の体内では、卵黄が卵管と呼ばれる管に入り、その卵黄の周りに徐々に卵白ができ、最後に殻が形成される。卵黄は卵管の中を約 24 ～ 27 時間かけてゆっくりと通過する。そのため、通常、鶏が一日に産卵できる数はたった 1 個なのである。また、5 日間程卵を産み続けたあと、1 ～ 2 日休んで、また 5 日間程産むというサイクルを繰り返す。

なかには毎日産卵する鶏もいるが、平均すると、1 年間で 300 個ぐらいといわれている（※）。

※）卵重平均を 61g として、農林水産省「畜産物流統計 令和元年」の鶏卵生産量を農林水産省「平成 31 年畜産統計」成鶏めす飼育羽数で割って算出。



6分：超半熟。黄身はとろとろ、白身もやわらか。

7分：半熟。黄身の外側だけ少し固まって、中心部分はとろとろの状態。

8分：黄身の固まった部分とやわらかい部分が半々くらいの状態。黄身は切っても流れてはこないくらい。

9分：黄身の中央も固まっていくけど色鮮やかで、火が通りすぎていない状態。

10分：黄身の外側はしっかり火が通り、固ゆでの白っぽい黄色に。

11分：黄身の中央だけ少し鮮やかさが残る。

*冷蔵庫から出したての卵を熱湯に入れた場合の作り方

*1 ガラザ：卵黄を卵の中央に吊り下げて安定させる役割をもつ。白いひもがグルグルとねじれていて、これにより卵が動いてもヒナになる大事な部分の「胚」を常に上向きにしておくことができる。

*2 気室：空気のかたまりがあった気室の名残。卵の水分は、目に見えない卵殻にある無数の穴から蒸散していくため、水分が減った分、時間が経つほど徐々に気室は大きくなっていく。

文/ まき

参考サイト：
「教えて！たまご先生」,
<https://www.yodoran.com/oshiete-tamago/>

「横浜鶏卵株式会社」,
<http://yokohamakelran.com/question/q-16/>

『卵』に因んだ質問から教授の人生観を紐解いてゆきたい。

塚本由晴先生は環境・社会理工学院建築学系の教授を務める建築家である。また先生のInstagramでは手作りの色鮮やかな料理で溢れる日々の暮らしを垣間見ることができる。

塚本由晴教授：1987年東京工業大学工学部建築学科卒業、1994年同学大学院博士課程修了、博士（工学）。1992年に貝島桃代さんとアトリエ・ワン結成。2015年から同学教授。

「『コロンプスの卵』に因んで、何をしている時にアイデアが浮かぶか、そのためのルーティーンなどを教えて頂きたいです。」

作業をしている時ですね。図面をスケッチしている時とか議論している時とか、何か手を動かしている時にアイデアが大体湧くんですけど、アイデアというのも全く無関係なものが急に思いつくのではなくて関心があることがアイデアになっていく。自分の関心を普段から深めておくのがいい。

例えば本だつたりとか。そうだね。或いは実際に関心のあることに近づくというのが大事で。関心というのは色々なアプローチがあると思うんだけど、感覚としては自分がそっち側に行きたいっていうような関心がすごい大事で、そっち側に行くとい自分が変わる、自分がその一部になるっていうのが私の関心の深め方です。そうすることいろいろなバラバラだったものが繋がってくる。そのネットワークがなんとなく感覚として身についてくると、ある状況に置かれた時にすぐにアイデアが出ると思います。

「その為にはちよつと違う世界に行つてみる、色々なことに挑戦してみる、というよつな事が大事なんですか？」

そうですね。色々な制約とか障壁に囲まれて生きていて、社会的障壁はどんどん下がってきているけど、一方で結局自分で自分の自画像みたいなものが心の障壁を作っている部分が大きい。それがその人らしさなのかもしれないけど、同時にそれ自体が社会的に作られたものでもあると思うので、かなり疑つてみてもいいと思うんですね。なので自分の自画像を相対化して変えてくつてことが一番大事ですね。

※コロンプスの卵：一見誰でも思いつきそうなことでもそれを最初に考えたり行なったりすることの至難さをいう

「教授が参加されている小さな地球プロジェクトもその一つなんでは요か？」

そうですね。そこでは資源の人とよく言うんだけど、資源の側にいる人間になるっていうことをしています。資源をサービスから買うっていうのが都会の暮らしで当たり前で、そのためにお金を払わなくちゃいけないし、そのためにはお金を稼がなくちゃいけないし、そのためには仕事をもらわなくちゃいけないし、そのためには良い人材にならなくちゃいけない、人的資源にならなくちゃいけないですね。

でもそれってなんだかよくわかんない。採用する側の人の目線に自分を合わせていかなきゃならないから窮屈なんですよ。めたら良いんじゃないかなと私は考えていて、寧ろお金がなくても暮らしていけるような、資源を自分で身の回りのものから取り出していけるような人間になれば気が楽かなと。

私が今行っている千葉県鴨川市の釜沼集落っていう棚田の綺麗な里山は、800年くらい人が住んでいるんですけど、その間に少しづつ手入れされてきた棚田の風景っていうのが素晴らしいんですけど、自然っていうよりはアクセスしやすい資源が整えてある。整え続けるには自分たちで結構手を入れ続けなくちゃならないという場所なんですけど、今そこが少子高齢化とかで維持しにくくなっているのを、都会に住んでいる人が一緒に頑張って維持しようっていう活動です。

それは里山を再生するっただけじゃなくて、日本人の今の暮らし方自体を見直すプロジェクトで、今の日本人の暮らし方を導いてきた社会の法律とかあるいは産業構造とかそういう制度設計を見直す場なんですよ。すごいのとかで平和で穏やかで良いんですけど、でも考えていることはすごい革命的なことっていうそういう活動なんです。

一教授の好きな卵料理とレシピ
ベーコンエッグ
南部鉄のちっちゃな鍋にベーコンを敷いて卵を入れて蓋をして半熟のベーコンエッグを作るのが好きで毎朝食べてます。

塚本教授に伺った

卵にちなんだ

三つの質問

「ここからは教授の『卵』時代についてお話を伺っています」と思っています。学生時代、下積み時代の大変な思い出や印象に残っている経験を教えて頂きたいです。

学生時代に今でも良かったと思うのは、建築家という人たちに会って、色々な話をしたことですね。

高校生までは大人とは先生と生徒とか、親と子とかっていう関係があるけど、部活とか試験勉強とかで忙しいから地域の人たちとは別に話をしない。だから所謂大人ってというのがなんなのかが漠然としている、それは今もそうじゃないかと思うんだけど。

で大学三年生で建築家という人たちと関わるようになって、建築の人たちって面白いなっていうふう思った。それぞれの人が自分の考えを持って建築で表現するんですけど、同じ家を作るんでも全然違う家ができてくる、同じ図書館作るんでも全然違うものができてくる、それ

がやっぱりすごい面白くて。話をすると彼らはすごく真剣に大学生の言うことを聞いてちゃんと議論してくれる。それで建築の話を一生懸命しようとしている、建築の話をするっていうことに全然上下関係がないっていうか、同じ目線で悩んだり考えたりするっていうのができる人たち、そういう大人がいるんですね。我々小僧の言うことを尊重して聞いてくれる。すごい紳士的でいい大人がいるなあというふう

て、大人も悪くないなと。笑

で大変だったこと、大変だったことっていうのは別にそんなないですよ。兎に角面白くしょうがないから寝るのも惜しんで作業したり仕事したりするっただけであつて、だから辛いとか大変っていう風にはあまり思わなかったけど。

害の世代は働き方改革とか学生のうちから刷り込まれちゃって思う存分働いたら罪みたいに思っちゃってるかもしれないね。笑

フランスは先んじて労働時間をすごく短縮して週に60時間しか働けない。例えば職人になろうと思つたら仕事時間の間だけやってても全然上達なんてしない。やっぱり上手くなるためにはトレーニングが必要で、それを切られちゃつてこれ以上仕事するなと言われると上達しようがない。人間としての成長がどこ行っちゃうんだっていう話なんだよね。働き方改革で言っているモデルが非常に狭いっていうか、もっと色々な働き方が本当はあるんだよね。

「最後に学生に向けて若い間にやっておくといことを教えて頂きたいです。」

私が学生の頃と1980年代と今2020年代とでだいぶ世の中の色が違ふと思います。私たちの頃は高度経済成

長の一番最後で、まだ成長が信じられていた時代でした。

でも今は成長っていうのを止めないといけない、資本で成長し続ける社会の仕組み自体を変えないといけないっていう時に来ているので、私たちの経験がどこまで皆さんに通用するのかわからないね。

ただ今学生と接して一番思うのは、自分で考えるっていうことの訓練をすると良いってことなのかな。どこまで自分で考えられるのかっていうことが一番大事なんじゃないかな。

情報がたくさんあるので考える暇がないほど色々なことを摂取しなきゃいけないような強迫観念に襲われちゃうかもしれないけど、やっぱり自分で考えるっていうことが一番楽しいし最後はそれが自分がやることの指針になるので、「自分で考える」じゃないですかね。それには経験を言葉にする、概念化する、何か今自分が目の前に見ているものや身を置いている場所とは違うものと結びつけて考える、っていうことが「自分で考える」ことにつながると思ふんですね。

だから「経験したことを言葉にする」っていうのはやっぱりどんな分野でも大事なかなって思っています。

「ありがとうございます。」

つばめの卵

No.01

東京工業大学に所属している学生にインタビューをする「つばめの卵」企画。
今回は、未踏スーパークリエイタに認定された関根史人さんに、ものづくり
やこれからの展望について伺った。（文責・たんさん 写真・もち）

ーものづくりを始めたきっかけは何でしょうか

学校に物理部というロボットや電子工作をする部活がありまして、そちらの方で中学から高校まで所属し、そこで興味を持って作るようになりました。ただ、大人の方に見てもらう機会がなく適当に作っていた部分もあったのですが、大学に入ってからしっかりと考えて作るようになりました。

ー社会に貢献を目的としたものづくりということですか

もともと社会にまだないものをつくるという意識はあったのですが、大学に入ってからさらに社会に貢献できるようなプロジェクトを作れないかなと思い、その1つが自動発泡スチロールカッターでした。なにか1つの目的に向かってものづくりをしていたというよりか、いろいろ試していた中で結構うまくいったものがこれだったという経緯が大きいですね。他には、生態系シミュレーターというものを作っていて、ユーザーの手

というものを作っていて、ユーザーの手で生き物を作ってそれを生態系で動かすというプロジェクトです。ただ、新規性はあったのかもしれないですけど、役立つ場面があまりないということでもゆっくり開発しています。

ーそのプロジェクトはいつから

高校からです。自分の中で一番息が長いプロジェクトです。発砲スチロールカッターは大学入ってからなので。普通、ものづくりする人って、特定の分野に偏りがちだと思うんですよ。例えば、回路だけ作りますとか機械だけ作りますとか、プログラムだけが専門ですといった分かれ方をすると思うんですけど、自分の場合は1人で全部作っていたので、一貫して最適化をしてという風に行っていましたね。そこが結構違うのかなと思います。

ー未踏クリエイタに認定されてからの生活の変化などはありますか

そもそも未踏に採択された時期に大学近くのシェアハウスでの生活を始めたの

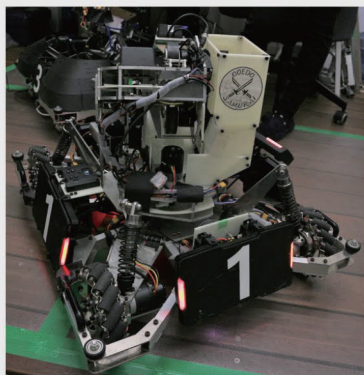
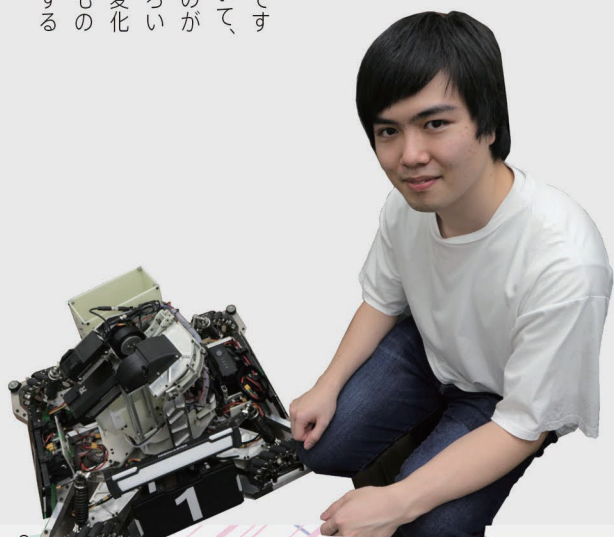
で、どちらの影響かは分からないのですが、もともと実家が大学から離れていて、ものづくりをするといっても辛いものがあっただんですけど、結構ガッツリいろいろつくれるようになったのは大きな変化かなと思います。日常的に加工するものが近くにある環境で、いろいろ加工することで作りたい物の幅も広がった。

未踏で変化があったとしたら、ものを作るときの視点ですかね。ものを作るときって2種類のタイプがあると思っています。技術的にできるもののなかで一番いいものを選んでいくという考え方と、作る目的というものがあってそれに向かって必要なものを考えて必要なものを作るという考え方。

例えば、前者であれば、より速い車を作ろうという考え方、後者であれば、車がなかった頃の世界に車を作ろうという考え方ですね。自分は今もともと前者で、自分が持っている技術でできるものを考えていた。でも、未踏に採択されてからは1か月に1回ぐらいのペースで他のク

関根史人

東京工業大学工学院経営工学系学士3年。
高速かつ自動加工できるスチロールカッター「Tiny Fabrica」の開発において、2020年度未踏IT人材発掘・育成事業に採択され、スーパークリエイタに認定。



ロボマスターの試合で使用される「ヒーロー」と呼ばれるロボット。試合内で唯一42mmの球を発射し攻撃することができる。

ンで毎年開催されているロボットコンテストで、日本のロボコンの中国版と思われるかもしれないですが、中身は全然違って、主催しているのがロ二という世界的なドローンのトップメーカーなんです。面白いのは、ロ二社の設計した判定システムを直接供給しているんですね。

ロボコンって判定システム

ムというのは特にない、なくとも大丈夫なルールで設定されているんですが、ロボマスターは装甲版（右写真の「1」と書かれた部分）に球が当たると得点が入るシステムになっていて、そこをロ二社が自ら作り上げて、そのルールの中でロボコンを作ったんですね。人によって意見は違うと思うんですけど、これまでのロボコンって如何に電力を投入した方が強いとかそういうゲームになりがちだった。僕はそういうふうに見ていて、それはそれでシンプルかもしれないですけど、ちょっとつまらないなと思った面もあったんですね。

限られた中で、如何に効率のいいロボットを作るかというゲームになっていて、その点そんなにお金をかけなくてもできるものです。かといって年間数万とかかかってしまうんですけども（笑）。

ーロボマスターというのは、中国の深セン最近ではロボマスターに参加されていますが、ロボマスターの面白さは何でしょうか

ロボマスターというのは、中国の深セン

あと、ロボマスターってめちゃくちゃ絵がキレイなんですよね。これをいうと

他のロボコンの方から怒られてしまうかもしれないですけど。運営側も演出にこだわっていて、例えば、白と赤と緑を使うと3色以上だからダメみたいな制約があるんですよ。デザイン賞もありますし、各チームも3Dプリンターで外装を作るなどチームの特色をかなり活かしてデザインされていて結構面白いんですね。

特に自分たちのチームだと、スポンサーさんからいただいたカーボンで印刷されたものを外装として使っていて、結構見栄えを意識しているっていう意味では面白いロボコンですし、これまでのロボコンってエンジニア当事者しかすこさが分らない部分が多いと思うんですよね。

普通のロボコンって、基本的に操縦する人が1人で、自動で勝手に動くロボットが1台ですけど、ロボマスターって大体7人ぐらい操縦する人がいて、ロボット同士でいかに連携するか、同時にに進んだり誰かやらせようだったら助けに行ったりとかチームワークがとても大切な競技なので、その点誰でも楽しめるようなエンターテインメントになるのではないかと、たぶん次の時代のロボコンになれるのではないかと強く思っていて、ロボコンの中でもロボマスターに結構惹かれたというのはあります。

ー所属されているチームについて教えてください

日本国内のチームは大学ごとに集まれるけど人数がいないので、結構地区ごとになっているんですね。その中でも自分たちは関東地方で集まっている

「OOEDO SAMURAI」というチームに所属しています。メンバーとしては、あんまり東工大生はいないんですけど、早稲田、農工大とかいろんな大学が集まってやっていますね。中には高専の出身や高専に在学されている方もいます。チームメンバーは27人で学校は13校ぐらいから来ているので、多様性にあふれています。

普通、ロボット系のサークルってハードウェアを扱うので同じ大学のメンバーというのが多いんですけど、自分たちのチームは結構面白いですね。これまでになかった組織ではあります。逆に言うと決まった拠点がないというのもあって、いろんな大学とか自宅とかにロボットを行ったり来たりさせて開発しています。どんな学校の人に来てても、対応できるキャパシティはあるんじゃないかなと思います。自分自身としては、OOEDO SAMURAIのチームの中でプロジェクトマネージャーとして参加させていただいています。チームとしては、来年の夏の大会に出場することを目指して頑張っているという感じですね。

ゴーストファニチャーとの遭遇

Taki Plaza2階「Attic Lab」を彩る木材のあたたかみを感じさせるカラフルな家具たち。これらを選定したのが家具製作を専門に活動する彼ら「ゴーストファニチャー」だ。今回はそんな彼らの仕事場にお邪魔させてもらい、そのビジョン、仕事への思いを語っていただいた。人知れず空間に家具という痕跡を残していく「ゴースト」との遭遇体験記。

文・写真 / もち

留学中にスカイプをしていて決めた。お互いの建築の興味を議論していた。学部時代からよく議論していたが、2人とも建築的な興味が似ていて、それを仕事にするならゼネコンでもアトリエでもない新しい形の働き方が必要そうだった。就活するのも誰かの下で働くのも素直に嫌だった。インドにIT留学して、スタートアップみたいな空気感も影響があったかも。研究室から出てみたら、こいつ大丈夫かってくらい自由に生きてる人がいっぱいいて、自分が無意識のうちにゼネコンかアトリエの2択に縛られていたと感じた。

Q. 立ち上げのきっかけについて



内藤祐輔（写真左）

中村健（写真右）

2021年東工大建築学系修士課程修了 村田研究室
ゴーストファニチャー 共同代表

2021年東工大建築学系修士課程修了 塩崎研究室
ゴーストファニチャー 共同代表

ゴーストファニチャー

2020年誰もがハイレベルな空間づくりを楽しめる世界を目指し、東工大在学中に開業。2021年のテーマは「建築の集合知をキット化する」

前の由来
○ゴーストファニチャーという名

建築を勉強してたのになんで家具かというと、身近な人や裕福じゃない人にこそいい空間で生活を送って欲しいっていう思いがあって、だから単価が安くって仕事を頼みやすい家具を作ることにした。スター建築家がつくる作家性の強い建築も大好きだけど、多くの人はずり無印とかIKEAとかニトリの家具を調べるし、ホームセンターや100均で買った材料でDIYしている。僕は建築家ならではの目線を持ちながら後者の世界に身を置きたくて、流通している安い商品や材料のうまい組み合わせ方を発見したり、DIYの素人でも楽しみながらデザイン家具が作れる方法を考えて、それを広めていくことで目に見えない集合知を編集していきたい。僕らの名前や顔はどうでもいい。だからゴースト。

Q. 卒業後も就職はせず家具作りをするというキャリアへの迷いなどはありましたか？

中村 あった。生きる意味まで考え始めて鬱になりかけ、その頃の記憶がない。他に魅力的な選択肢があったわけではないが、意思決定に気力が必要だった。最終的に内藤がいるならなんとかできるというメンタルになった。

内藤 建築学系の就活はM1から始まることが多く、周りの学生が就活する中で、自分は大規模な設計事務所やゼネコンに向いていないと思っていたので、留学して1年これから何をして生きていくかを考える時間を取ることにした。留学中に色々な人と話したりして、建築でのメジャーな選択肢以外の色々な生き方を具体的に知れて、純粋に自分の興味のあることを探すことができたので、あまり迷いなくスムーズにこの道に入れた。

内藤 家具スケールの設計をしていてやりがいを感じるのは、生活の中の動きとか感情について細かく考えて提案できること。これは今はオーダー家具だからこそ考えられることだけど、この設計行為のコストとか要求されるスキルを少なくして（キット化、プロダクト化）、例えば賃貸住宅に住んでいる人でも自分の生活を深く考えて構築できるようになれば、建築家の仕事の幅がすごく広がると思うので、これもやりがいのある作業だと感じている。だからキット化、プロダクトかは早く進めたくて、自分の家でプロトタイプを作ろうと動き始めたところ。

中村 新しく仕事が来た時が一番ワクワクするし、モチベが上がる。最初は内藤家の家具から初めて、クライアントが自分、友達、友達の友達という風に輪が広がっていくと、自分たちに対する信頼度が高まっていくように思えて嬉しい。クライアントに対して正直な仕事をする、生活のリアリティを前提とした嘘っぽくないデザインを常に心掛けてるから、それが報われたような気になる。

仕事が始まったら基本楽しいとかはないけど、議論の中で自分では思いつかないような設計のアイデアを内藤が出すと興奮はする。クライアントによっては、そもそもデザインにお金を出すという感覚がない人も。仕事をもらったと思って、案をプレゼンして見積もり出したら冷たくなる人も。押し付けがましいかもしれないが、自分たちがデザインを広めていきたいのはそういう相手だから、逆に燃える。安くいいデザインをたくさん売って自分たちが稼げる方法を早く確立したいし、それを超えるのはずっとやりがいがある。

○お仕事でのやりがい、楽しさを感じられる点はなんでしょう

Q. お仕事で難しさを感じられる点はなんですか

中村 家具が完成して、設計や出来栄に満足することがほぼない。クライアントが喜んでくれるのは素直に嬉しいし、設計中や製作中にベストを尽くしているのは間違いないが、これでいいのか、もっといいものを作らないかと常に思っている。

あとはゴーストファニチャーが面白いことをやっているとまだ胸を張って言えないこと。モチベーションや思想の部分は内藤とはかなり共有できてるし、そこには自信があるけど、設計力や製作の技量、活動の幅が追いついていない。今はまだ若くて頑張ってるやつとしてちやほやされてるけど、もっと製作物や独自の活動、アウトプットの部分で評価されないと、胸を張れないとずっと焦っている。

内藤 経験不足（特に製作）なのが大きく、設計以前にものとして満足のいくものを作るのに苦労した。最近ではできることも少しずつ増えて設計で考えられる内容が広がっている気もする。当たり前だけど、自分で製作する以上自分の製作スキル以上のものは設計できないので、ある種の縛りプレイみたいになってるけど、このアプローチによって作るのが簡単なディテールとか、一般的な収まりと、それを疑うことを学べたのは結果として良かったと思う。今でも製作の結果細かいところがまだまだだなとか、案を詰めきれなかったなと思うことも多いので、簡単なディテールはこれからさらに洗練していきたい。

今回取材にご協力いただき、実際の家具製作の様子を見せていただきましたクライアントの村越さん前原さんご夫妻、ならびにゴーストファニチャーさんありがとうございました。

ゴーストファニチャー

HP : <https://ghost.mn> Instagram : @ghost_furniture

力になれるか分かりませんが、起業するか悩んでいる方など相談に乗りますので、気軽にDMください / ゴーストファニチャー

Q. 一緒につくることの醍醐味はなんですか

単純に文化祭みたいにみんなで汗を流してものを作って、作業後にビールを飲むのは楽しい。作る過程で愛着が湧くからものを大切にできるし、新しく場所を作るって時に一緒に作るとずっとその場所を居場所として感じてもらえるから、自然にコミュニティができる。時代にあってると感じる。オーダー家具はなんだかんだ高くなってしまうが、作る過程に巻き込んで一緒に作業してもらえば、自分たちの作業する範囲も少なくなるし、多少高くても作る過程が楽しければ納得してもらえる事も多い。体験に価値がある今の時代ならではの。ドライな話だが、自分たちがお金を稼ぐ手段でもある。

今回製作した家具 本棚（上）デスク（下）





Hoya

編集部員募集

驚きの豆知識、面白いネタ、ニッチな小噺など何でも載せられる自由度の高い広報誌です。東工大フリーペーパーの新しい一員となった Hoya を一緒に作りませんか？

持ち込み企画大歓迎

Hoya 編集部は東工大のひとりひとりの声を取り上げるため持ち込み企画も歓迎しております。企画書をお送りいただければ、審査を行った上で掲載に向け編集部と協働できます。複数人で応募も OK です。

連絡はコチラまで：

tpg.freepaper.hoya@gmail.com

絵 / まき

編集後記

Hoya を最後まで読んでくださりありがとうございます。今回は卵に関連して「転生してなりたい生き物」を聞いてみました。

ハエトリグモになって人間に覗き込まれたいです。(編集長・もち)

ハムスターになって自宅のタンスに巣作りします。(ブラシーボ)

転生しても人間でありたい。できれば、CV. 大塚明夫さんで。(たんさん)

いいうちのネコちゃんになってぬくぬくしたい。(まき)

広告枠募集

本誌を支えてくださるスポンサー様を、個人・企業問わず随時募集しております。下記の連絡先までお問い合わせ下さい。

tpg.freepaper.hoya@gmail.com

Hoya [ホヤ]

2021 Oct Vol.2

発行者 Taki Plaza Gardener

Special Thanks 学生支援課の皆様

印刷所 印刷通販グラフィック

Hoya に関するお問い合わせ：

tpg.freepaper.hoya@gmail.com

TPG に関するお問い合わせ：

takiplaza.gardener@gmail.com

Homepage:



 @TPGardener

 @TakiPlazaGardener.tokyotech

 taki_plaza_gardener