

GO TO TOKYO.  
TAMA ART UNIVERSITY  
DEPARTMENT OF  
INTEGRATED DESIGN  
OPEN CAMPUS  
FOR 2025

# 25

統合デザイン

# 1

## 多摩美術大学 統合デザイン学科

統合デザイン学科は、美しい社会を構想し具体化できるデザイナーを育てるため、従来の領域の区分を取り払い、統合されたデザインを起点としながら、社会や産業を構成する複雑な問題に取り組むための新しいデザイン教育の場です。統合されたデザインとは、たとえば「最高に美味しいコーヒーを飲みたい」という想いを実現するには、豆の挽き方や淹れ方だけでなく、持ちやすく口当たり

の良いカップやリラックスできる椅子や雨の環境、聞こえる音楽などすべてが適切にデザインされではじめて美味しい感じられるように、一つのものだけを整えるのではなく、身体の延長としてのものや空間、その集合体としての環境、それらがすべて途切れることなく一貫性を持ってデザインされる必要があります。また、本当に美味しいコーヒーを突き詰めていくと、綺麗な水や豊かな自然環境

によって育てられた豆を世界中から手に入れること、余裕のある時間の確保などが必要になりますが、そこには現在私たちが直面している資源や環境、社会的格差などの問題が見えてきます。つまり美しいデザインを突き詰めることは、さまざまな社会の仕組みや生活の在り方にについて考えることにも繋がるわけです。統合デザイン学科では社会の中のさまざまな課題に目を向け、多様な視点から統合されたデザイン全体のプロセスを「プロジェクト」と定義し、観察・リサーチ

から、着想しモノをつくり、人に伝え、具体化していくまでの一本のつながりの中で関係するすべての要素をデザインするための方法を学んでいきます。



SCAN THIS CODE.



# INTEGRATED

\*掲載されている価格は、2024年3月現在のもので、今後変動・改定される可能性がある場合があります。

7期生の米谷颯太です。佐野研二郎プロジェクトに所属していました。学生時代はとにかく学校に来て、制作に明け暮れる毎日だったかな、と思います。24卒の卒業制作展にもアートディレクターの1人として参加させていただきました。今年の4月から広告代理店にアートディレクター・デザイナーとして入社して、この文章を書いている今は日々新人研修を頑張っています。

# 米 谷 颯 太



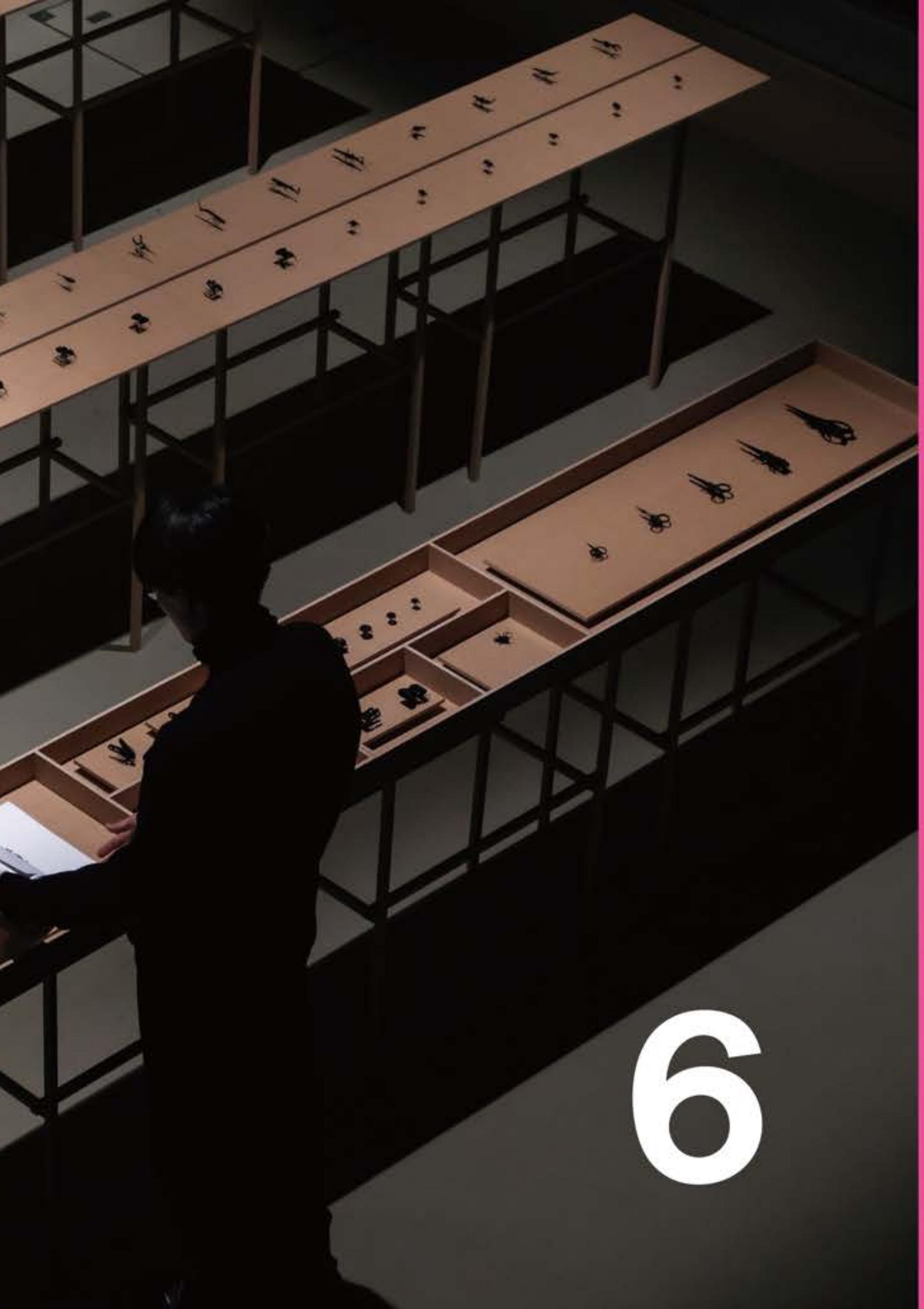


# 5



米谷慎太・黒田紀　　卒業制作：金賞 / INTEGRATED GOLD 受賞  
昆虫と工業製品の見間清いをきっかけとした作品。  
モノの動きや色、形などが影響して虫と見間済えるという経験が西山もあると思います。  
特に物について考えると、機能が左右対称であることや個体差があるという事などが  
體になっていると分かり、それらの条件は昆虫と  
見間済えた日用品に当てはまると思った。

6



森ひかるです。電機メーカーでマニュアルデザイナーとして働き始めました。入社したばかりなので、社内で迷子になることがあります。趣味は、犬の散歩と作ることです。好きな食べ物はエビフライで、嫌いな食べ物は鶏肉とキノコです。人見知りですが、いい人です。

森  
ひ  
かる



# HIKARU MORI



卒業制作についておしゃれて!

**新**聞・週刊少年誌・文庫本などの印刷物の紙が集まった密度と紙面のインクの密度を研究していました。制作のきっかけは、娘に選ばれた新聞の紙面の重なりに興味を持ったことでした。新聞は、44mmに裁断し紙のインクの艶が見えるように配置しています。週刊少年誌は、紙に力をかけてゆがませながら固定しています。文庫本は、ページをずらして接着してインクの密度を強調したものと、本を縦と横方向に裁断して切り口の違いを表現したものを作成しています。

どういうところが評価されたと思いますか?

**執**着しているところと、頑固なところだと思います。30kgの新聞を切れ味の悪い裁断機で切るのは、忍耐力が必要でした。もう一度やれるかと言われたら微妙なので、納得のいく完成形を見るために、当時は執着していたかもしれません。また、卒業制作を作る過程で、色々なアドバイスを頂きました。アドバイスを素直に試してみてから、自分の軸に合わないものは作品に取り入れなかったり、一部の要素のみを取り入れていました。作品に対する頑固さによって、自分らしさを表現できたのかもしれません。



統合の4年間、どうだった?

**振**り返ってみると、一瞬で楽しかった印象が強いのですが、苦しい時期や悔をみながら悩んだこともあります。1・2年生の頃は、技術力の低さばかりに気を取られていたように感じます。3年生から卒業にかけては、自分の興味を持つものが分かってきて、形にするために表現する力を磨いていました。卒業制作が一番楽しかったです!!



これからデザインにはどんなことができると思いますか?

**テ**ザインには、人間にしか感じられない物事の良さを形にして、人々を感動させる力があると思います。どんなにAIの能力が発達したり、人々の物事の消費のスピードが速くなってしまったとしても、立ち止まって、自分が感じた魅力を形にし続けたいと思います。コロッケが好きです!



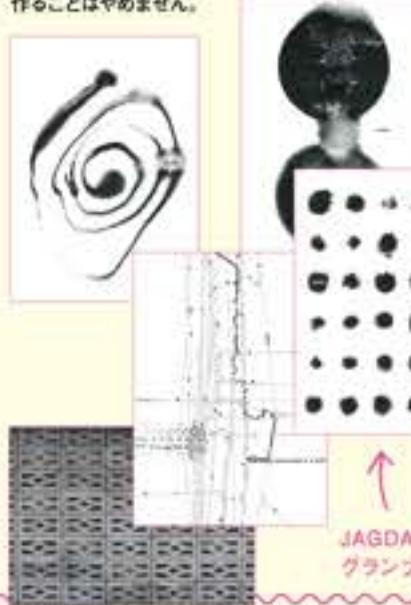
大切にしているモノやコトは?

**い**いなあ、と思った瞬間を大切にしています。私のこれまでの作品や卒業制作は、日常生活の中でふと、心が動いたものを起点として作っていることが多いです。作品のタネをストックするためにも、気になることがあった瞬間に写真や言葉で記録をとることを習慣っています。また、作り続けることも大切にしたいと思います。自分のために、自分だけの世界を持つために、完成した喜びを味わうために、作ることはやめません。



未来の統合デザイン学科生にメッセージお願いします!

**統**合デザイン学科は、横断的に様々なことが学べる環境です。椅子を作っている人もいれば、柔軟なイラストを描いている人もいます。幅広く学べるからこそ、自分の苦手なところや出来ないことが、だんだんと分かってしまうと思います。ですが、その不得意なことに囚われすぎずに、自分の好きや得意なことを活かすことを考えてほしいです。好きから発生した夢中があったほうが、魅力的なものが作れると思います。私は好きの強さに気がつくのに、入学から3年かかりました。だから、これから統合デザイン学科に入ろうと思っている人には、好きを大事にして作ることを楽しんでほしいです!



JAGDA国際学生ボスター賞  
グランプリと銀賞受賞!

すみや!

# 9



森ひかる：印刷物の表面　　沖縄制作 純銀 / INTEGRATED SILVER 受賞  
印刷物の紙自体が墨まつた密度と、紙面のインクの密度に着目して制作しました。  
新聞・書刊少年誌・文庫本の3種類を加工しました。  
裁断方向や木枠への巻き詰め方を変えることにより、印刷物の新たな見方を表現しています。  
また、新聞の断面にインクを付けて版画を制作しました。

10



# 津浦 彩京

本校がお申します。変わった名前がよくとこ  
で使われる、今は世界プロゲーミング界のスター  
の名前を学びました。確実に、全世界オンラインゲー  
ム界はやってきました。ずっと前にかしら  
の素材いいじで遊びた。自分で作られてくれる  
新奇な仕事は大家驚かで素晴らしい生き方です。

# 11



卒業制作について  
おしゃべり

印刷された紙のインクを溶かして擦っています。それによって抽象的なマチエールが写真に現れている作品を作りました。

どういうところが  
評価されたと思いま  
すか？

ビジュアルどりす写真とインクのマチエールが合わさっているみたいな事はよくやられていると思います。既視感はあるけど、多分作ったプロセスが違うからそういうものと少しだけ違う感じがして面白く捉えられたのかなと。有名な写真家も「こういう大体上手くいきませんでした。コンペとかを考えるけど作りきらなくて、ビビって出さないみたい」。僕かな大学生でした。今もそんなに変わっていませんが。でも大体上手くいかないので、なんで上手くいかないのかをずーっと考えてました。周りとおんなじ事が上手くできなくて、大体、体力と根性がないので根本的に才能が無いなーとよく思います。でも周りの凄い人たちや天才たちとかをずーっと見てました。なんでどうやってどういうプロセスで上手くいくのかで興味で見てみたり。そうちで自分のやり方を模索して詰め入ったと思います。

統合の4年間、どうだった？

大学生らしくめちゃくちゃ遊んだ印象があります。誰かは大体上手くいきませんでした。コンペとかを考えるけど作りきらなくて、ビビって出さないみたい。僕かな大学生でした。今もそんなに変わっていませんが。でも大体上手くいかないので、なんで上手くいかないのかをずーっと考えてました。周りとおんなじ事が上手くできなくて、大体、体力と根性がないので根本的に才能が無いなーとよく思います。でも周りの凄い人たちや天才たちとかをずーっと見てました。なんでどうやってどういう

プロセスで上手くいくのかで興味で見てみたり。そうちで自分のやり方を模索して詰め入ったと思います。

# SAKYO TSURA

これからデザインには  
どんなことができる  
と思いますか？

自分のような人がデザインについて語るのは少し先が引けますが。少しデザインが店舗なので、「設計する」と「ビジュアル」を作る人に分けた考え方と「設計する」考え方ではよりビジネスに根深く入り込んでいくのではないかと感じます。ただビジネスに入り込んでいくという事は営利目的が優先されるという点で少し苦手方向に加担しないこと。そこは一線を引く冷静な勇気が必要になるのかなとおもっています。「ビジュアル」を作る

みたいな点では、上田環境や空間みたいな事に挑んでいっていいのか世界のビジュアルを作れる事よりかはもっとトータルでどうかみたいな事を考えなきゃいけなくなっているのかなと思ったりしています。人と関わる事では自分が喜んでいたり楽しいだろうと思います。



大切なコトは？

「社作の精神」最初から100点目を失敗するので、まずは5~100点目を描いて作る。そこから順に点数が上がっていく事はないので、まずは根気だと思っています。たまに10点くらい上がったりするのでラッキーと思うでもう少し上げるはどうするか。



未来の  
統合デザイン学生に  
メッセージお届けします！

本当に色々な人いて、マジの天才とか、頑張るエンジニアが違うやつ。なんでもできる人、行動力がえげつないヤツ、個人的に想いだけどなんか一点点すごい秀でている人。すごい面白い環境なので、いっぱい学校に来てできるだけそういう友達と話して何考えてるか聞くだけ聞いてみると充実するのではと思います。あとは大きな失敗をできる最後の機会くらいの気持ちで、できるだけ大量に失敗してもいいのかなと。(ちゃんと上手くいく事も大切ですけれど)

## MY BEST TO GO GOURMET

学校周辺にある  
オススメグルメ  
おしゃれ！

① 上野毛  
ラーメン二郎



もう一軒行きました時に本場とカソリン入れるぞ！と語って、よく例に挙げました。二郎は一筋肉ではないかの御殿です。まずはファミリーマートで高麗薑を購入し、待機時に薑の準備をしておきます。薑を追加すると麺一昔がマイルドになりより麺が柔らかくなってしまう。そして麺がいなくなったらスープに麺を入れてスープを温めながらの麺をほんのりいただきます。この時のために必ず麺の青は半分ほど残しておきましょう。お約束です。

② 三子玉川  
鮎ラーメン

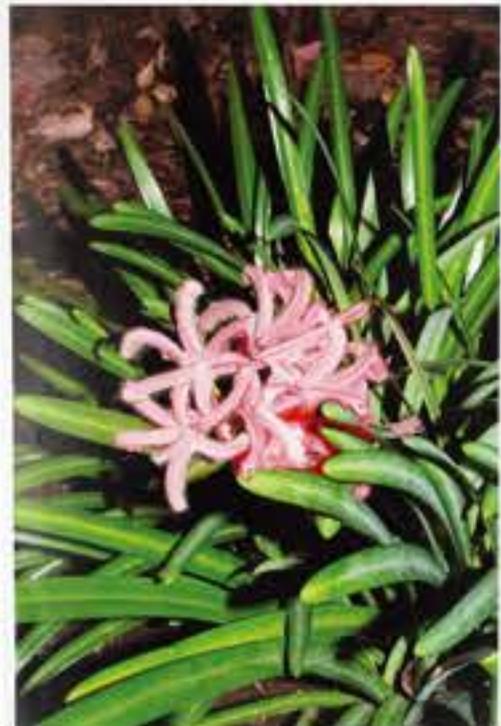


やり切った1年目はご飯食うだ！という時に行く事がおすすめです。あまりにも油汁が身体のコアに染みて、茹出した後は温泉に入らなければいけない状態になります。髪を洗るためにギリとセットでいたぐのはお約束です。髪を洗おうが一人目はそのままいたしましょう。そして麺がいなくなったらスープに麺を入れてスープを温めながらの麺をほんのりいただきます。この時のために必ず麺の青は半分ほど残しておきましょう。お約束です。

③ 上野毛  
ブラシックタージ



やり切った1年目はご飯食うだ！という時に行く事がおすすめです。あまりにも油汁が身体のコアに染みて、茹出した後は温泉に入らなければいけない状態になります。髪を洗るためにギリとセットでいたぐのはお約束です。髪を洗おうが一人目はそのままいたしましょう。そして麺がいなくなったらスープに麺を入れてスープを温めながらの麺をほんのりいただきます。この時のために必ず麺の青は半分ほど残しておきましょう。お約束です。



13



原画意象 Image Haze 卒業制作 審査 / INTEGRATED SILVER 委員  
写真の持質性について探求しました。写真是インクと印刷紙で構成されています。  
そのインクを有機溶剤で溶かし、擦る事で生まれるオデュエルを用いた写真作品を制作しました。  
「写真是現實を寫したもの」という認識から、一度前に実験したインクを  
上記の操作で再配備することによって、写真全体の持質性を感じることが出来ます。

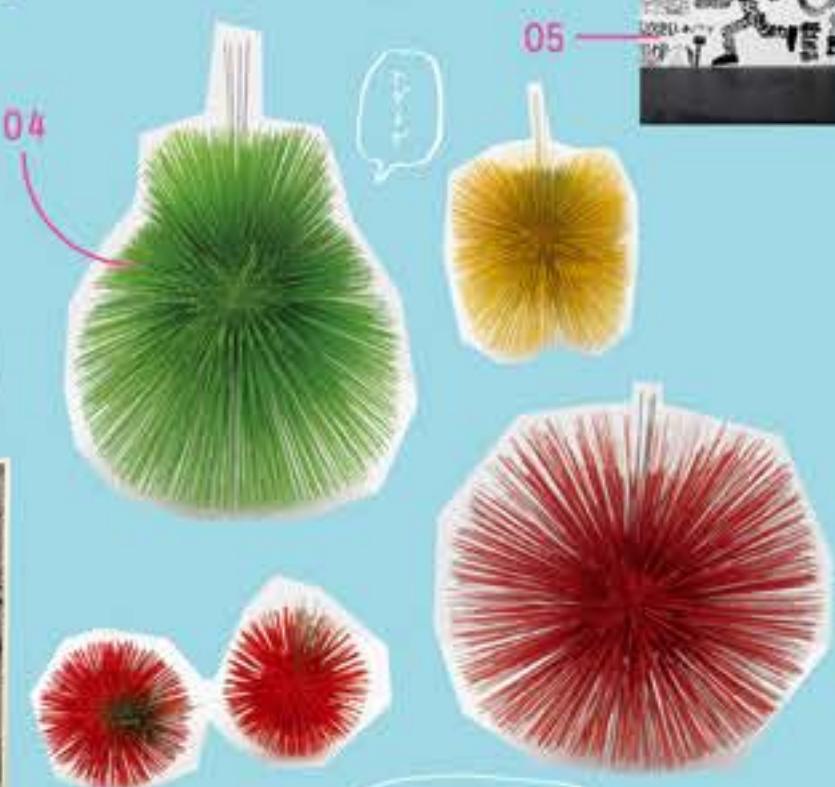


# 14



# GRADUATION WORKS 4TH GRADE

15



# 4年卒業制作

# GRADUATION WORKS 4TH GRADE



01. 木谷楓太 滝虫記  
 02. 鹿井 葵 かる  
 03. 井上れみ album  
 04. 福原舞弥 あいまいなものたち  
 05. 久永ひな 脳内グラフィティ  
 06. 森 ひかる 田園物の密度  
 07. 小畠のゆり Liquid  
 08. 新田俊明 circle  
 09. 津浦彩京 Image Haze  
 10. 東山真子 Objects are connected  
 11. 上原暁夏 テディペアの日常  
 12. 宝治基美 握らぐテンセグリティタワー  
 13. 両野優子 金を纏う形、或いは、金に形を考える。  
 14. XU Qianya Life, Line.  
 15. 斎藤尚奈 Individuals  
 16. 岸田誠哉 water surface  
 17. GUO Yangxi Shape of Tension  
 18. 日暮千鶴 平面的な物性  
 19. 菊池紫苑 アシアト  
 20. VU Jemma Haven



SCAN THIS CODE

加藤美波ちゃん、2004年生まれ。出身は鹿児島市大隅の人やと田舎  
に住んでました。大学では経済学部を卒業後、タレントとして  
フィードバックを中心に活動されてます。

# 17

Smile!

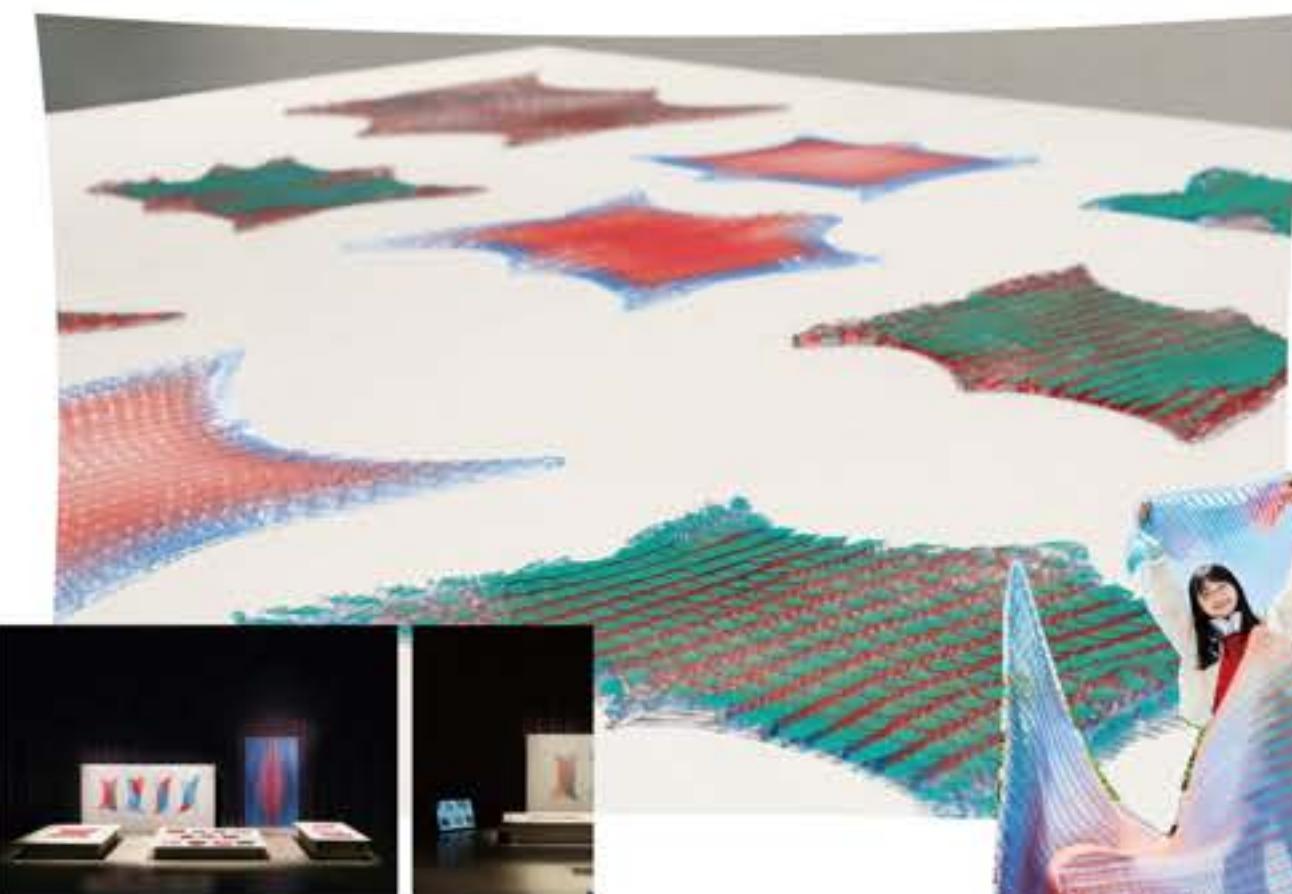


# 加 藤 美 波

# MINAMI KATO



楽器制作についておじめです！



#### 総合の4年間、どうだった？

くる事が好きな私にとっては忙しく、楽しく充実した毎日でした。統合デザイン学科は同じ学年なのに得意な事が全然違う人達が集まっています。自分に足りない能力があっても同級生の力を借りたり、知識を教えあっていく中でどんどん新しい事に挑戦できました。



大切にしているモノやコトは?

**誰** かと居ること話すことです。私は授業が無くてもよく大学にきて作業をしていました。学校に行けば、みんなの頑張ってる姿を見て私も頑張らうと思えたり、会話をまた私の相談に乗ってくれたり、休憩へ連れ出してくれたり。大学ならではの貴重な時間だったと、今痛感しています。



未来の統合デザイン学科生に  
メッセージお願いします！

合デザイン学科は少し特殊な武器を獲得できる場所だと思います。それは、取り扱うデザイン領域の広さや、生態心理学の考え方など、あらゆる分野の先生、学生がいる学科だからこそ、他の学科では入手しづらい武器です。多角的な視点や分野を超えて学んだデザインの思考は社会に出た時に、強い武器になってくれると思います。あなたも統合デザイン学科でしか獲得できない武器を探してみませんか？



18



「ラッピングタージの学生セットです。テーブルがパンパンになるぐらいの大きなナンと、甘いマンゴーラッシュと、おかわりを聞いてくれる店員さんが制作で喜んだ心を握ってくれました。」



# 19

出展実績・Beyond fabric...「平野制作『魔術師』」(2011年秋日本染色美術大賞  
プリントを施した布にプリーフ加工をし、その上から糊で接着する風景をし、  
毛糸にかかるクシクシーンを発生させると、新たな色彩として毛糸が浮かんでいます。  
この独創的な布で、貞淑・比新が色や形を変化させる様子を  
技術的に実現できました。」

**20**

栗山真子です。弊社はゲームです。テレビゲームやスマートゲームをプレイするのも好きですが、音楽を聴きながら1人でプレイするのも、ボーッゲームもあるのですが、音楽を聴きながら1人で遊べるバトルゲ임があるので、一人の時間の中で1番好きです。そのゲームをしてる時間が、1人の時間が、そのゲームをしてる時間が、1人の時間です。



21

栗山真子

・卒業制作についておしえてください。

Objects are connectedという作品を制作しました。

ガラスに反射して見える像が、ディスプレイに流れる映像に、間違っているように見せた作品です。映像作品を見ていて、ディスプレイの中と外に物理的な境界を感じたことがきっかけで制作しました。

制作期間を通して、オブジェクトと映像のつながりかたを探しました。

22

MAKOTO HANADA

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

Y

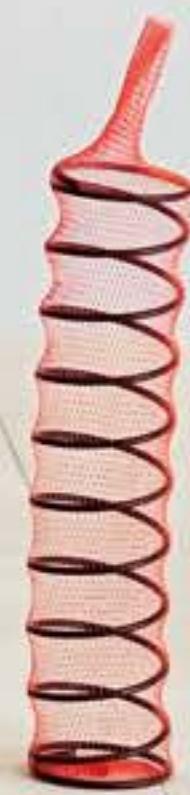
Y

23





24



GUO Yangzi / Stress of Tension / 木彫り制作 優秀賞 / INTERIMATED AWARD 優秀  
物の相対作用で、外観の理屈と物の内部張力が拘束する状態が美しいと感じた。  
内圧による実感。引っ張られる張力から繋がる張り感が生まれる。  
そこから、普通を素材の性質を活かし、「物理の形」をテーマに作品を作りました。  
物が普段見えない筋や強度化できない筋、張んでいる張力の魅力を表現した。

山口敬生と申します。  
エロマニアに興味一サイン学科  
書プロジェクトを収集して、  
現今の大學生に選手しました。  
大学院では役員を用いた  
表現手法による研究をしていました。

③ ④

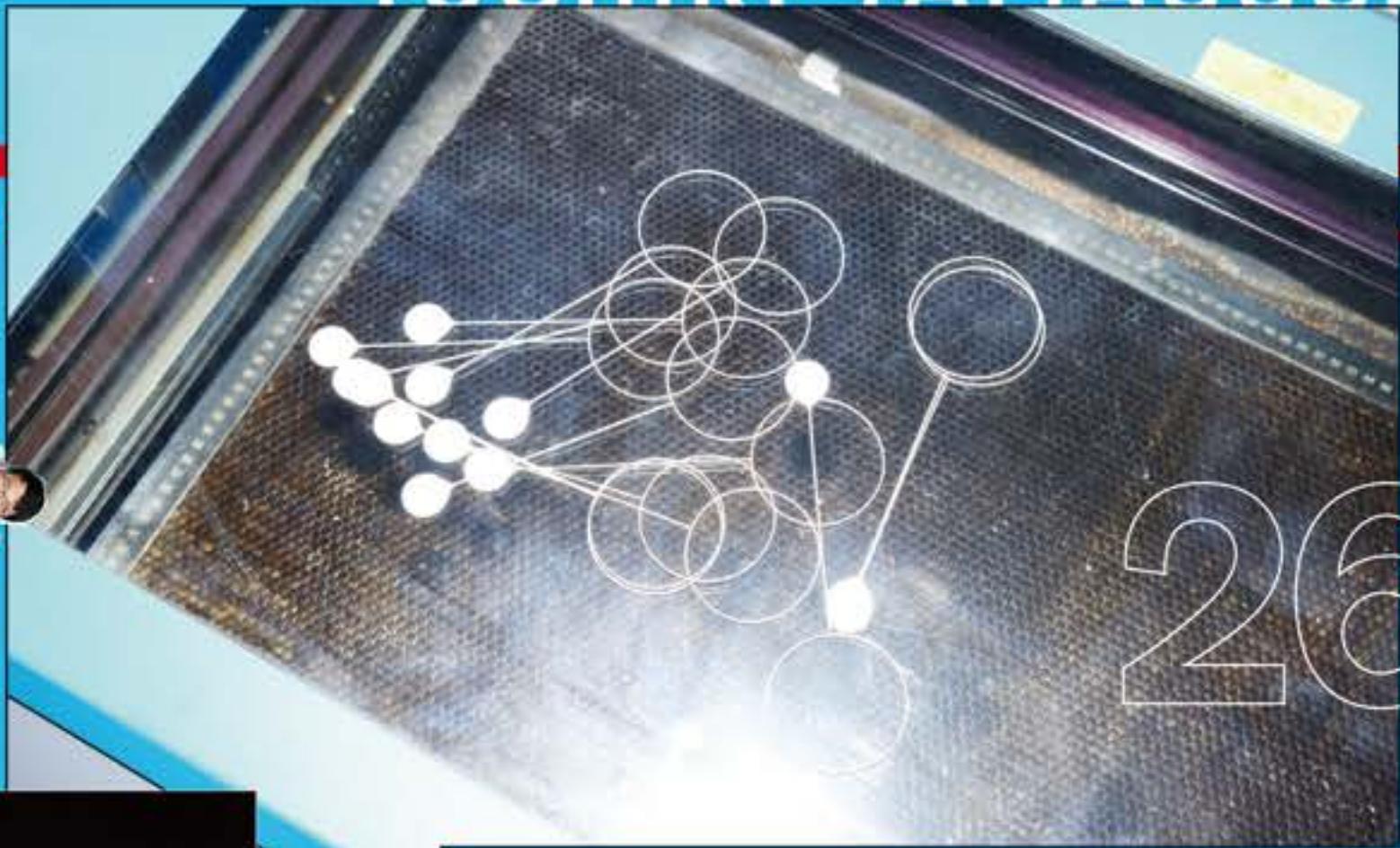
The logo consists of the letters "ULT" in a bold, black, sans-serif font, with a blue swoosh graphic extending from the top left and bottom right corners of the letters.

山口敏生

# TOSHIKI YAMAGUCHI

INTEGR

ATED



卒業制作について  
おしゃべり

**投**  
物についての研究の成果として、「円が進む」という作品を制作しました。映像の操作部と、インタラクション作品によって構成されています。作品の前半では、複雑な次元曲面上に円が螺旋状に動く映像を投影することと、映像中に音楽を施したものを作りました。また後半では、円の投影を観覧者が自身が持つ「スクリーン」に置き換えて、音質を自身がスクリーンを手で持つて動かすことや、インテラクションによって先に音楽を感じさせることを試みています。

どういふところが  
評価されたと思いますか？

**大**  
学院での研究的なアプローチによる制作活動が、作品に反映されていたところだと思います。研究自体は最初に計画した通りにいかない部分が多くありました。試作や考察を重ねた結果として「立体像への映像投影」と「インタラクション」という2つの研究成果を1つの作品に転化できたところは良かったと思います。

就職の4年間、どうだった？

**大**  
就職を含めて6年間、大変なことはありました。本当に学びの多かった時期でした。結果として上野毛キャンパスの変化の過程を見ることができたのも良かったです(中庭に食事や世界像ができるとは夢にも思いませんでした)。

3

ロブリント専門のデジタルファブリケー

ションがどんどん進化していくって、ますます身近な存在になっていくと思います。手先が器用でなくとも、精神の高い美しいものを製作しながら研究的な制作活動を行なう。その成果をデザインに応用していくということをやってきました。

これからデザイナーには  
どんなことができると思いますか？



卒業制作について  
おしゃべり

大切にしているモノやコトは？

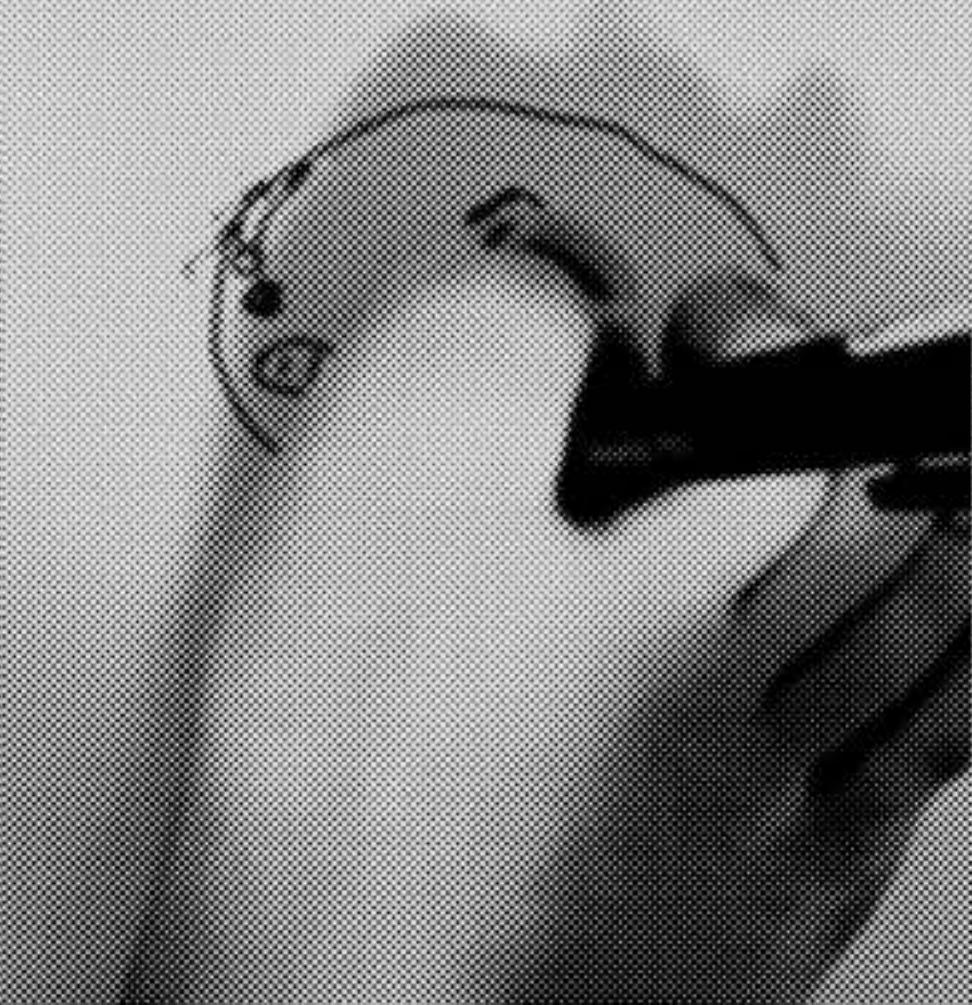
**旅**  
行に行くことを大切にしています。自分のいる環境から離れて色々なものを見る時は本当に重要なと感じます。

卒業の感想デザイン専門生に  
メッセージをお願いします！

**旅**  
合デザイン専門には色々な人がいます。グラフィックが好きな人、立体造形が得意な人、絵が上手な人、考え方などが個性な人。自分もそうだったよう。様々な刺激を受けられる場所です。デザインに今まで興味があれば、ぜひ実践して考えてみてください。そして大学院に興味のある方へ、総合デザインの大学院はとても面白い場所なので、ぜひリサーチしてみてください。

トーゴー<sup>トーゴー</sup>  
デザイン。

# 27



新規賞  
アンプト  
平野制作  
優秀賞  
INTEGRATED AWARD 優賞

学生から社会人へと大きくステップアップするこの時期に  
今一度自分の足跡を辿ることで初心に戻ってみようと思い  
人生の上手くいかない不自由だと認めてきて作品を制作しました  
新規の出来ないものかじりは人生に喜びによく似ています  
上手くいって思ったら失敗の練習流し  
これだから上手くいかない通りに全力で生きてやります



28



1

MUSEUM  
SURROUNDED BY  
MOUNTAIN

2

山の中の美術館



6



7



8



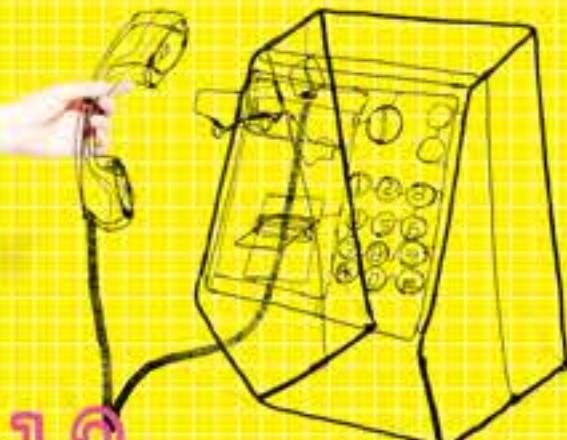
3



4



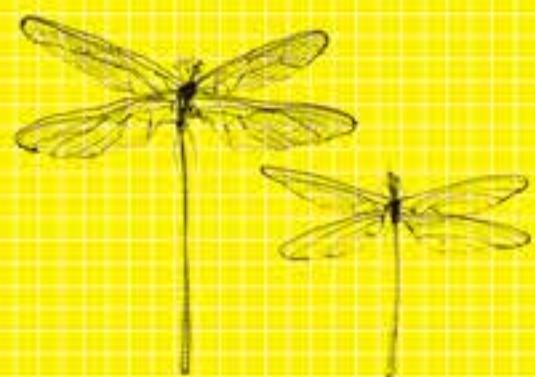
5



12



13



14



15



16



17



18



19



20



21



22



23



24



25

# 20

1年作品

WORKS\_1ST GRADE

01. 関井 勝 / 01: グラフィックデザイン「バーチャルアート」 / 02. 関井 勝 / 「自然グラフィックと色彩調査」スクリプト&完成版「シンボルマーク」 / 03. 関井 勝 / 「植物アロマティクス」と「花」 / 04. 関井 勝 / 「植物アロマティクス」と「花」 / 05. 吉野 実帆 / DBTプロダクト「イメージとかたち」 / 06. 関井 勝 / 「美術館周辺」美術館周辺「木で作成の小石を作ること」 / 07. 鶴山 佐々木 / DBTプロダクト「ソルト&ペッパー」 / 08. 横中和葉 / DBTプロダクト「ソルト&ペッパー」 / 09. 鶴山 佐々木 / DBTプロダクト「ソルト&ペッパー」 / 10. 丹野 大輔 / DBTプロダクト「蝶の命(蝶子)」 / 11. 高中虹華 / DBTプロダクト「蝶の命(蝶子)」 / 12. 高田真衣 / 遊具基礎構築「蝶舞」(ワイヤードドローリング) / 13. 関井 勝 / 「植物基礎構築」(ワイヤードドローリング) / 14. 関井 勝 / 「植物基礎構築」(ワイヤードドローリング) / 15. ZHOU Wei / DBTインターフェース「ヨコヒニターションの絵画」 / 16. 高村麗緒 / DBTインターフェース「ヨコヒニターションの絵画」 / 17. 高村麗緒 / DBTインターフェース「ヨコヒニターションの絵画」 / 18. 高村麗緒 / DBTインターフェース「ヨコヒニターションの絵画」 / 19. 高川純佳 / DBTインターフェース「ヨコヒニターションの絵画」 / 20. Kwon, Yuse / DBTインターフェース「W生教師の可憐化」 / 21. 沢井 晃 / DBTグラフィック【植物による強烈な香り】 / 22. 関井 勝 / 「植物基礎構築」(ワイヤードドローリング) / 23. 関井 勝 / 「植物基礎構築」(ワイヤードドローリング) / 24. 関井 勝 / 「植物基礎構築」(ワイヤードドローリング) / 25. 関井 勝 / 「植物基礎構築」(ワイヤードドローリング)



2年作品

# WORKS\_2ND GRADE

# GRADE 30



# 加賀谷 夏海

# NATSUMI KAGAYA



総合デザイン学科2年生の加賀谷夏海です。静岡県の美術高校から一浪して入学しました。一人暮らしでアルバイトをしています。普段は授業課題と感情表現のアート制作をしています。

統合ってどんなところ？

大切にしているモノやコトは？

美大に入りたいと思った時から「自由になりたい」と意識して制作してきました。私自身が心赴くまま、楽しさと好きという感情を大切にしています。大学と言う場でもあるので、人ととのコミュニケーションを積極的にとるようには意識しています。

総合デザインは様々な「デザインの分野を学ぶ」というふうに思っている方が多いと思いますが、少し言葉が遠くて「種々なデザイナーの考え方を力にして分野ではなく総合したデザインを学ぶ」学習だと感じます。技術を知るのではなく、思考を知ることでもっと本質的な問題点を解決出来るようになるようになります。何ひとつこれがデザインだけに限らず生活や創造的な制作にも役立つて来るようになりました。

作品を紹介してください！

未来の総合デザイン学生に  
メッセージをお願いします！

プロダクトの「ソルト&ペッパー」は普段の生活中にオブジェクトとしても調味料としても存在できる、美しい形を意識して制作しました。力を入れた事は写真で、理想的な生活を演出するために花瓶や本などのアイテムを選んで購入し、自宅の壁を背景にセッティングして撮影しました。課題の範囲ではなかったのですが、沢山撮った写真を活かせるようにカタログを作りました。ただプロダクトを作るのではなく、それを魅せるまでの工程がとても良い体験だったと思います。またグラフィックの構成課題が、自分史上1番パターンを吟味し制作した課題です。グラフィックの数が物凄いことになっています。この課題を経験して数を出す大切さ、細かい所まで考えて作る大切さを知りました。





Egg Odyssey



1

2



3



4



8



5 6 7



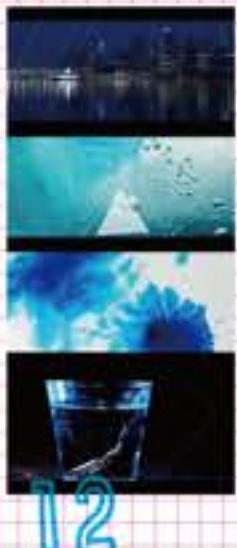
9

10

11

38  
3年作品

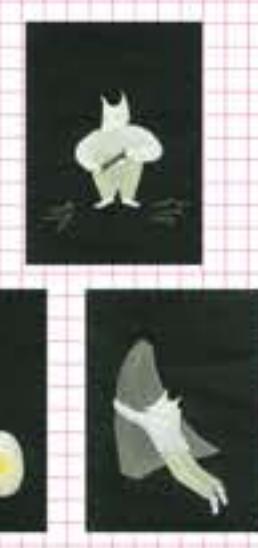
WORKS \_ 3RD GRADE



12



13



15



35



井上れみ album 幸運制作：樺貴賞：INTEGRATED AWARD 受賞  
最初の曲で聞っていた歌を手に取ると、當時の記憶が鮮明によみがえってくる。  
それぞれの記憶が詰まった家族の衣類を纏めさせ、ひとつつの布として構成した。  
積み重なる記憶のように、色や素材、シルエットが纏なり合い。  
当時の記憶の断片を想起させる。



36

# 37

## 宮田 小春

統合ってどんなところ？

合デザイン学科は、講義や制作を通してデザインするということについて学ぶ学科です。ひとつのものを作るために、かたち、写真、文字、プロモーションなど多くの要素が関わっています。それらすべてを分けずに考えられる力をつける、自分の興味を探求することができます。

作品を紹介してください！

ア ルミ缶で描画を制作しました。缶を150本ほど使いました。つくってみたいという気持ちがこみあがってきて、とてもわくわくしたことが印象的でした。

傘の柄を制作しました。傘と人との多様な関係性に適するよう、細やかな凹みやふくらみがある形をしています。これらは、横楕円から縦楕円、また横楕円と断面を半回転させることで生まれたかたちです。

大切にしているモノやコトは？

食べる事が好きです。「おいしー」となる瞬間が好きです。おいしいごはんを誰かと食べたり、母のご飯を家でゆっくり食べると、うきっとなります。自分にとってとても大切な時間です。



これからデザインには  
どんなことができると思いますか？

生まれた時から私の周りには便利なものがたくさんあります。そんな環境下で、「てまひま」みたいなものになんとなく憧れを感じことがあります。「豊かさ」とは何かを考えます。便利かそうでないかなどを考える前に、とにかく惹かれてしまうような、力のあるものをつくりたいです。



KOHARU MIYATA



上野毛

幸楽

上 KAMI  
NoBE.



お好みに満ちます！

上野毛駅のすぐ裏に「幸楽」という町中華があります。店内はカウンターのみで、座ると通路がなくなるほどの大きさです。営業の準備に追われる中、サークルのメンバーとお昼ごはんを食べに行きました。ラーメンと餃子のセットを頂むと、店内がおいしそうな音と匂いでいっぱいになります。帰ると同時にお店の方が細ちゃんをくれました。忙しくぎりぎりの時でしたが、お腹も心も満たされました。



統合ってどんなところ？

いろんなデザイン領域を幅広く学べる学科であります。庄内園にわたる効果を得ることで、さまざまな分野に応用できる「デザイン」的な考え方から学ぶことができます。特に「プロダクト系統のデザイン」は実際に自分の手で製作していくので、ノウハウが身につきやすいと思います。

大切にしているモノやコトは？

興味があるものはそれもやってみることを大好きにしています。

昨年はやり甲斐ある「タマリバーズ」に参加して演劇制作に携わりました。新しい経験でしたたがとても楽しく、「デザイン的な考え方の深さ度」も一段上がりました。今までやってきた経験は、今までとは違う場所で「こそ真価を發揮するものだと思っています」。

これからデザインにはどんなことができると思いますか？

今は普段プロジェクトに所属し、人間の認知的なアプローチから「デザイン」をする事を研究しています。私個人としては、「デザイン」には人をワクワクさせる機能があると思っているので、より私たちが楽しく面白く暮らせる「デザイン」がこれから増えていった方が、そしてその「働き」がどうなったかなど思っています。

未来の統合デザイン学科生にメッセージをお願いします！

まずは自分に正直に、メリットデメリットを検討して、自分の人生を「デザイン」していく下さい。あなたにとって見つかるはずの者ですが、応援しています。

出身は京都府の  
原村といふ姓です。



上野毛  
らあめん  
花月嵐



AMABU  
青ねたけにア  
味みり!

TAIGA KOTANI

小谷 大河

38



GO

ゴートウ-

-ト-ゴ-

INTEGRATE

a  
g

25

6

武蔵野美術大学工芸工学デザイン学科卒業後、大手家電メーカーを経て「Design Studio S」を設立。日用品、家具、医療機器などのプロダクトデザイン、ホテルのトータルディレクションなど、国内外のメーカーとのプロジェクトを進行中。

普段好きな  
プロダクトデザイナーです。

教授です  
**柴田文江**

41



# FUMIE SHIBATA



42

未来の統合デザイン学生に  
メッセージお届けします！

色々なジャンルのデザインがある中で、統合的に  
デザインを捉える視点を持つて世の中を見回して  
みてください。きっとそれまでの近视眼的な見方  
では見えないものが見えてくると思います。

普段大切にしている  
モノやコトはありますか？

7時間の授業と休憩に整理された仕事の空間です。  
散らかった場所では集中できないタイプなので  
忙しくても周りの環境は整えるようにしています。

統合デザイン学科は  
どんなところですか？  
新しいデザインを探索する仲間がたくさんいる、  
新しいデザインが生まれる場所です。

教員をやつしていく、  
どういう時にうれしいですか？

学生たちとデザインの話をするのがとても楽しく、  
彼等の中にデザインを少ししづ込み込んで行く  
経過が見られるところです。

これからデザインには  
どんなことができると思いますか？

これからもデザインは色々な事柄を繋いでゆくことで、多様な価値観を共有する社会を作れると思います。そして  
私は多様な価値を創出できるようなデザインがしたい  
と考えています。

作品について  
教えてください！

(moin) お畠のようなスーツケース。  
(9t (ナインアワーズ) 新しい宿泊のカタチを提  
供するカプセルホテル。  
(AWA BROKIS) チェコの熟練した職人によって  
作られた吹きガラスの照明器具。



荒牧悠です。2020年に総合デザイン学科の講師に着任しました。大学以外の時間は作画活動やイラストレーション制作など個人で活動しています。一般大学を卒業・修了して、アルバイトをしながら制作活動を続けていました。4年生の衣装制作として服屋を開催してから、作家活動が始まり現在に至ります。動きだけ動かなかったりするものを作っています。ホームセンターが好きです。

43



# HARUKA ARAMAKI

●作品について教えてください。

21\_21 DESIGN SIGHTで開催されている中山俊治ディレクション企画展「未来のかけら：科学とデザインの実験室」にて、東京大学の鶴知宏先生と協働で制作した「屈屈不安定性スタディ」です。この一年結束バンドで遊んでいて、結束バンドを繋げて輪にすると、中心に向かって閉じていくことがおもしろくてたまりませんでした。そのおもしろさは、何がどうなっているのかを鶴知先生の知見を得ながら理解を進め、関係する図る無いを集めて詰めできるような作品を制作しました。



●これからデザインにはどんなことができると思いますか？

作品を作るようになったきっかけは、自分の思い込みの強さをなんとかしたいと思ったからでした。思い込みが強いと、普段の生活の中でも判断を間違えたり、柔軟な対応ができずやきもきしたりします。大学でデザインを学ぶうちに、人間と事物の関係を考え、そして自分の手で作りながら確認することが、思い込みを緩ぐする方法の一つだと思いました。これからもその時代のやり方で作り続けられたらと思います。

●統合デザイン学科はどんなところですか？

これまで細分化されていたデザイン領域を、分け隔てなく統合した眼差しを持つということは、まだ分類できない表現が生まれやすい土壤であるとも言えると思います。このおもしろさはなんだろう、という議論がよく起こっている状況を見ると、統合デザイン学科だからこそ価値判断ができる場所だなと思います。

●教員をやっていて、どういう時にうれしいですか？

制作を通してコミュニケーションが取れることが自体がとても嬉しいのですが、それぞれの気づきや発見に立ち会えるというのが、喜びの一つです。一緒に嬉しい気持ちになります。また、大学の特性上、毎年入学と卒業があります。その入れ替わりに、4年間という長いようで短い出会いと別れを強烈に感じて、想像するだけで感極まります。ウツ

●学生にはどういうところを大切にしてほしいですか？

どれだけ自分の好奇心に素直になれるか、そして、すぐにわかった気にならないか、は学生を卒業してもなお今でも（今だからこそ）大事にしたいなと思っています。できるだけすぐにわかりたい気持ちもあったり、焦ったりするのですが、そこをグッとこらえて時間をかけて取り組んでいくことを大切にしたいし、大切にして欲しいです。

●普段大切にしているモノやコトはありますか？

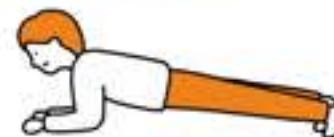
一瞬の、気になる！を無視しないようにしようと心がけていて、入手できるものであれば購入するようにしています。一期一会を無駄にしない訓練です。国際鉄道模型コンベンションで入手した鉄製の何かですが、お店の人聞いてもわからなかったので、なんだと思うかといろんな人に聞いてまわりました。ヒューズなのではないかとの意見があり、確かに電気工事で使われるヒューズに形がそっくりです。おそらく電車の電気のヒューズなのだと思いますが、まだどの部分に取り付けられるものはわからぬので、検査は続きます…。

●未来の統合デザイン学科生にメッセージお贈りします！

どのような環境で学ぶからもちろん大事ですが、自分自身がどのように学ぶかも学生生活を送る上で大切になりそうです。やればやるだけ得られるものが返ってくると思います。ぜひ、統合デザイン学科で私たちと一緒に、好奇心を大事にしてどんどん探求しましょう。

## ブルブルピープル

イラストを描きます。ブランクをした時に、自分でも驚くくらい身体がブルブルして、その時のこと絵にしようと思い、iPadでラフと消書を繰り返し書いていたら、同じ絵をトレースしながらも僅かに線が揺れることに気づきました。その2枚を連続させてアニメーションさせると絵がブルブルして、まさにブランクした時のブルブルが表されました。線をトレースする身体の揺れと描かれる対象としての筋肉の弛緩が結びつきます。



# 44



企画展

「未来のかけら：科学とデザインの実験室」

2024年3月29日(金) - 9月8日(日)

21\_21 DESIGN SIGHTギャラリー1&2

〒107-0052 東京都港区赤坂9丁目7-6 東京ミッドタウン タワーレジデンス

休館日：火曜日 / 開館時間：10:00 - 19:00(入場は18:30まで)

入場料：一般1,400円・大学生800円・高校生500円・中学生以下無料



# 45

日仏子機 平面的な物性  
映像制作 優秀賞 / INTEGRATED AWARD 受賞  
鮮明で生まれた影を複数し、改めて用紙に印刷する。  
平たい紙には、伸びしないはずのたわみやシワが感じられる。  
未来空間や美行きを通して感じる物性が。  
平面的な視覚のみによって生まれるのが困った。

46

4年棟田プロジェクトの井野元興司です。周りからは(教授にも)堀コージって呼ばれてます。4月1日生まれでギリギリ早生まれなので、同学年では必ず年を取るのが最後になってしまいます。



# 井 野 元 興 司

# KOJI INOMOTO



48

統合ってどんな土ごろ？

自 分の中で想定されていた「デザイン」という概念を取っ払って幅広く体験できる場所です。様々な分野の考え方と技法を同時に養うので、四年間で想像もしなかったことができるようになります。

作品を紹介してください！

ス ピーカーを作りました。上下をねじるよう設計することで好きな時間を設定し、秒時計のようにひっくり返すことで時間分音楽を再生するような設計にしました。他にはカメラやオーブントースターなどを制作しました。



大切にしているモノやコトは？

大 初にしているのは「あ、これがわいわい」と思う直感です。これは、自分独自の好きがわかる手段であり、その良さを抽出して周りに広めるのがデザインだと考えていました。

これからデザインには  
どんなことができると思  
いますか？

自 分の発見した面白さを抽出して共有することをデザインとするならば、そこには発展の可能性があると思っています。デザインの視点で社会問題を解決するといったビジネスが広まっていますが、もっとアートに寄ったデザインも増えていくのではないかと思います。

未来の統合デザイン学科生に  
メッセージお願いします！

課 難題は忙しいですが、どれも必ず身になるため、乗り越えた先に誰よりも強い自分が出で上がっています。まだ何をやりたいか分からなくてもデザインを軸に成長したいと思っている人はぜひ来てください！



上野毛駅前のらぁ麺みうらの全部のせ特製  
しょうゆらぁ麺。普段は東京カーメンばかり食  
べますが、特に感動して泽しく東京じゃない店  
でハマったラーメンです。

トーコー  
デザイン。



全部のせが  
アツい！



# 49

風!



齋藤李

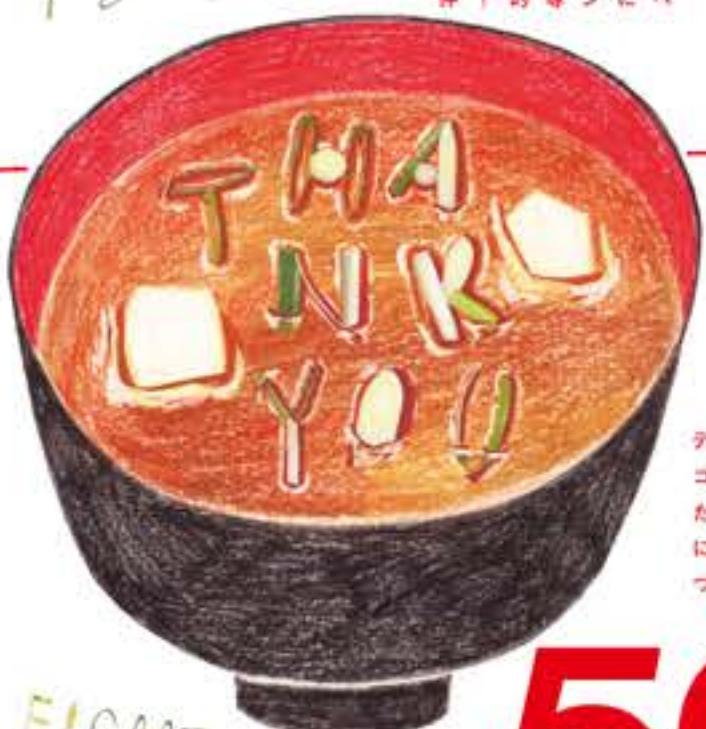
すもも  
って語みます!

4年佐野プロジェクトの齋藤李です。  
まず「重で、おいしい」、次に「意味を加  
って、おいしい」と、2度味わえる「おい  
しいデザイン」を目指しています。ヒジ  
アルが良いだけではない、目的を持った  
ユニークなデザインを作りたいです。

# SUMO SAITO

11

統合ってどんなところ？



経の旅を楽しむためのパン屋です。  
経の各駅のグルメが入ったパンが食べれます。  
迷路してしまうだけの駅も、寄り道しているかのように、  
メを楽しむことができます。

YORIMICHI  
TRAIN



ぱつ われ よで



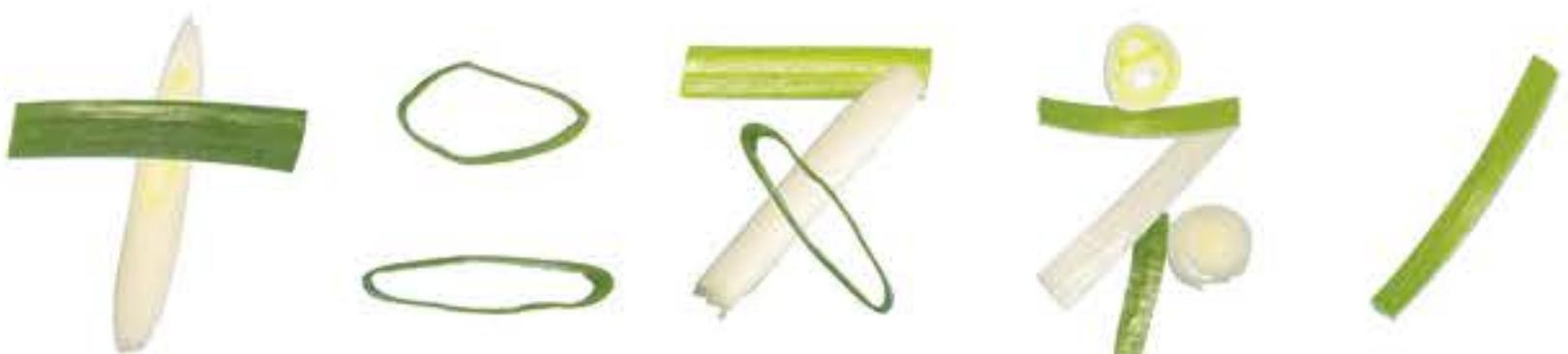
三子玉川

## おほん de ごはん

友達とグループ服をするため、春休みのほぼ毎日、みんなで学校で作業しました!この日は教室が空いていないのに集まってしまい、ご飯を食べに行ってゆっくりした思い出です。

東海な先生や苦難な仲間たちがたくさんいる学科なので、入って楽しいこと間違いなしです！さまざまなジャンルのデザインについて「軽く」ではなく、かなりしっかりとしたことができるのです。課題は大変ですが、その分大きく成長できる学科だと思います！

未来の統合デザイン学科生に  
メッセージお願いします！



#### 青ねぎ ネギ FONT

「ネギでねぎらう(勞う)」をモチーフにフォントを作成しました。

「おつかれさま」「そんな日もあるな」と、NEGIFONTを無い、「ねぎらい(勞い)」の言葉をかけることができます。

クズリと笑えて、書かれるフォントを目指しました。



太陽のように明るい子！陽子です！髪色を変えるのが趣味で、見た目も性格も作品もカラフルな人間です♪私は人間が大好きでコミュ力も化けだとよく言われますが、やかましいとも言われます。MBTI診断で言うとENFPの広報運動家です(^^)普段は誰かと一緒に出かけることが多く、面白そうなことへの行動力はピカイチです！人生の半年以上はカラオケで過ごしてると想います。

53

忍足  
陽子

# YOKO OSHTARI

## 統合ってどんなところ？

統合デザイン学科は課題が多いです！でも、その分多くのことを学べて楽しい学科です。先生も友達も優しくて、学校に来ると入門大好き～ってなります。それぞれの芯を持っている人が多く、お互いの道を応援し合えるとっても楽園な環境です！上野毛キャンパスは小さいけど落ち着きますよ～！



## 大切にしているモノやコトは？

大切にしているものはケアベアというカラフルなぬいぐるみです！小学一年生の頃から集めていて、今は100個近いぬいぐるみを部屋に飾っています。ケアベアは私が色が好きになったきっかけのキャラクターで、ただカラフルなだけでなく色によってそれぞれの意味を持っていて、どんな時も励ましてくれます！



# 54



## 未来の統合デザイン学科生にメッセージお願いします！

おいで～!!!!課題大変だけどそれも青春で楽しいし、頑張ればぜんぜん遊べるから大丈夫です！周りの目とか評価とかを気にしそぎて自分のやりたいことに気づけなくならないようにしてください！意外と自由になんでもできる学科だから学校もプライベートもやりたいことやって、4年間思いっきり楽しんでください♪



## これからのデザインには どんなことができると思いますか？

難しいことは言えないけれど、楽しかったり楽しかった人や、感を伝えるモデルさん、とにかく楽しかった人や複雑さんとか、デザインは他のことを学ぶのに役立つのかなと思います。何よりも第一歩の基礎としてデザインがあって、そこから自分で想像したり自分で楽しむのがやりたい!と思った時に喜んでいたり、笑顔で楽しむらしく作品を作っていました。





## AFURI 辛紅

同じプロジェクトの友人からおすすめされていたお店で、丁度学校で友人と集まっていたので行ってみようということで行ったお店です。ラーメン自体も美味しいのですが、食べた後にサーティーワンでアイスを買って食べたり、新宿から渋谷まで話しながら歩いたりしたこと思い出の一つです。



# 55



作品を紹介してください！

人: 「なぜか見抜けてしまう映像」という課題にて制作した映像作品です。どのような映像であれば人は見破ってしまうのか。本映像ではバーチ分けされた漢字が画面を流っており、ある瞬間でバーチが集合し漢字が現れるという、答え合わせのその瞬間を見るために見抜けてしまふといった映像になっています。

B: 実際に私の家で飼っている犬をモチーフに造形した作品です。

C: 一枚のイラストというものは多くの層 (layer) が重なってできているのだということを鋼板を用いて視覚的に表現した作品。

# 草岡哲平

これからデザインには  
どんなことが  
できると思いますか？

これからデザインはさらに様々な問題を解決に導いたり、今までにない新たな価値を創造することができるようになると私は思っています。AIを始めとする様々な技術の進歩によってデザインの可能性はこれまで以上に広がっていくと思っています。私はこれから、購買している人の認知に訴えかける作品や、デジタルとアナログの境界を曖昧にするような作品を作りたいです。

大切にしている  
モノやコトは？



INTGR

とにかく色んなことが学べる学科です。それ故に学科内には様々な人が集まっています。グラフィックが得意な人、プログラミング得意な人、イラスト描くのが好きな人などなど。同じ学科内にいながらみんなやってることや得意なことが違うたりするので、常に周りから良い刺激をもらえる学科です。

統合ってどんなところ？



# TEPPEI KUSAOKA /



未来の統合デザイン学科生に  
メッセージお願いします！

統合デザイン学科は他の学科と比べてやることが本当に多岐に渡ります。ですので将来やりたいことが明確に決まっていなかったり、とにかく色々なことに興味があるから全部やってみたいという人には最適な学科だと思います。

INTEGRATED



統合ってどんなところ？

難しいんですけど、世界の見え方を教えてくれるところですかね。私はデザインについてよく知らないまま、美大に来た人間ですが、たくさんの角度から物事を見つめている人たちと共に過ごし、真剣にデザインと向き合っていると、やがて自分が世界の見え方も変わっていくことを、きっとみんなもそうだと思います！

作品を紹介してください！

開花の瞬間の3DCGアニメーションを作しました。開花の瞬間はとてもゆっくりなので実際に普段見ることはないのですが、意外と花によって形状や咲く時の動きの違いがあるのが面白いなと思います。それをより強調しながらボリューム表現したくて制作しました。

大切にしている  
モノやコトは？

一番大切にしているのは何があつても後悔しないことです。後悔してた時つてなんだか過去の自分を否定してるみたいでいやだなあと思うことがあるのですが、かなりこれはマインドの話なんですねけど、「そこ」から後悔しないことがあってもまあいいかーの精神でこれからどうするか考えようになりました。

これからデザインには  
どんなことが  
できると思いますか？

まだ卒業制作も経験していないひょっこり学生ができないことを言いつらうのですが、共に過ごす仲間や先生方を見ると、デザインに不可欠はないだろうなと感じています。

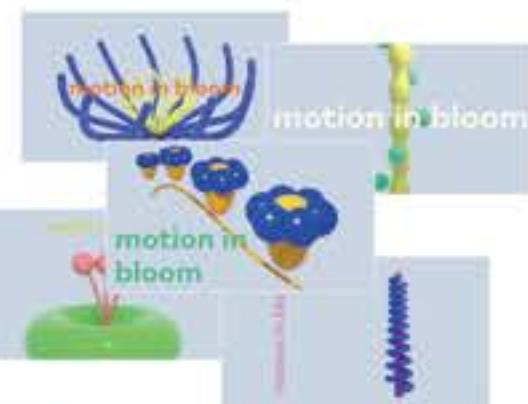
未来の統合デザイン学科生に  
メッセージをお願いします！

統合入ると本当にめっちゃ忙しくて、1年が体感半寄としか思えないくらい時のスピードが速いんですけど、めちゃくちゃ楽しくて楽しい学生生活を送れますー間違いなしですーぜひ忙しい(嬉しい)統合ライフを選んでくださいよろしく。

# ATSUKO TANAKA

# 田中敦子

入力  
シャン命



56

MY BEST  
TOGO GOURMET

高校周辺にある  
オススメグルメ  
おしゃれ！

上野毛  
プラシッドタージ

3人目

普段上野毛で外食しようってなるタイプじゃないんですけど、友達と上野毛でご飯ってなると必ずこのインドカレー屋さん一択なんです。第2年の時、週3とかでインドカレー屋巡った私の中でもみんなとの思い出のインドカレー屋さんです。チキンカツカレーが好きです！



下記を井上プロジェクトのたながあります。新規生まれ愛用者では一人暮らしをしています。なので一人暮らし1年目の人はすみません。またに慣れなくて本当に一人暮らし向いてないなあとと思う日もあればあります。MBTIはいくつやってもINTPの人ですけど、何か大事なことを決める時は大抵ノリと直感でしがちでない気がします。

ヨウチンロです。中国の新疆ウイグル自治区生まれ、2020年に日本へ来ました。そして、2022年女子美術大学三年次入試でヴィジュアルデザイン学科に入り、今年多摩美術大学総合デザイン学科の大学院に入学しました。よろしくお願いします～♪

57

姚  
琛  
璐



作品を紹介してください！

学部の卒業制作の「face on the building」です。一人で街を歩いている時、周りの建物が奇妙な可愛い顔をしているように感じました。建物はそれぞれ孤独だと思いますが、その思いがけない顔が、建物それぞれの生命力だと思っています。



統合ってどんなところ？

統合デザイン学科は、どんなデザインでも実現できる場所だと思います。各教授の研究テーマが異なるため、4年間で自分の好みや得意分野を探求することができます。統合デザイン学科の大学院では、それぞれの学生が異なる分野のため、他の学生の視点から学ぶことで、自分の視野をより広げることができます。また、統合デザイン学科の教授は非常に充実しています。リソ印刷、3Dプリンターなどがあり、大学院から来た私にとってはすべてが新鮮でした。

大切にしているモノやコトは？

大切にしているモノは「仲條NAKABO」です。2021年に出版された仲條正義さんの個人作品集で、1960年代から現在に至るまでの膨大な作品が収録されています。仲條正義さんは私がすごく好きなグラフィックデザイナーで、子供のような予想外のビジュアルと自由な創作手法で驚くことばかりです。この作品集には、タイポグラフィ・グラフィック・イラストレーション・写真と、それらを組み合わせたビジュアルデザインが含まれていて、とても大切にしている作品集です。

これからデザインには  
どんなことが  
できると思いますか？

デザインには、社会的課題や環境問題に大きな役割を果たせると思います。例えば、より環境にやさしい製品やパッケージ、生活をより便利にするデザインなどがあります。また、普段の向上にもできると思います。私は、将来的には自分の個性を反映した作品を作りたいです。そして多くの人に共感してもらえるようなデザインをしたいと思います。



# YAO CHEN LU

二子玉川  
寿司虎

寿司虎という寿司屋です。お寿司を食べたことがなかったのですが、知り合いの先輩がこの店を勧めてくれて一緒にお店に行きました。焼き寿司がとても美味しいかったです。教えてくれた先輩に感謝です。





60

GO TO TOGO 2025.  
TAMA ART UNIVERSITY. DEPARTMENT OF INTEGRATED DESIGN.  
OPEN CAMPUS FOR 2025.

INTRODUCING TOGO DESIGN TEAM:

CREATIVE DIRECTED + EDITED IN CHIEF BY KENJIRO SANO / PROFESSOR. + MR\_DESIGN INC.

ART DIRECTED + GRAPHIC DESIGNED BY YUMI KATORI / MR\_DESIGN INC.

GRAPHIC DESIGNED BY HIROYUKI MURAMATSU / MR\_DESIGN INC. + HANA IHARA/4TH GRADE + SUMOMO SAITO/4TH GRADE

EDITED BY SAYAKA NARUWA + RIRIKO KOBAYASHI + ERIKA SHIRAI / TOGO DESIGN LAB.

PHOTOGRAPHED BY ASAMI MINAMI

PRINTED IN KYOTO, JAPAN 2024



国際競技　まいまいなものたら　卒業制作　優秀賞 / INTEGRATED AWARD 優賞

私たちの職には、権力や距離の関係でものをばやけて見せる力があるが、

ばやけて見える対象自身は明確な所持を持って存続している。

本来は存在していない、不明瞭であいまいなシルエットを

立体物として現実に存続させられないかと考えた。

著者：東京トーゴーデザイン株式会社

+ RINA TANAKA / 4TH GRADE



*See you at Kaminaga Campus in Spring 2025!*

DO TO DOB  
TAMA ART UNIVERSITY  
DEPARTMENT OF  
INTEGRATED DESIGN  
OPEN GRAPHIC  
FOR SOSA

c2

アラマキ ハルカ

HARUKA ARAMAKI, ARTIST