

TAMABI NEWS

Tama Art University News Magazine

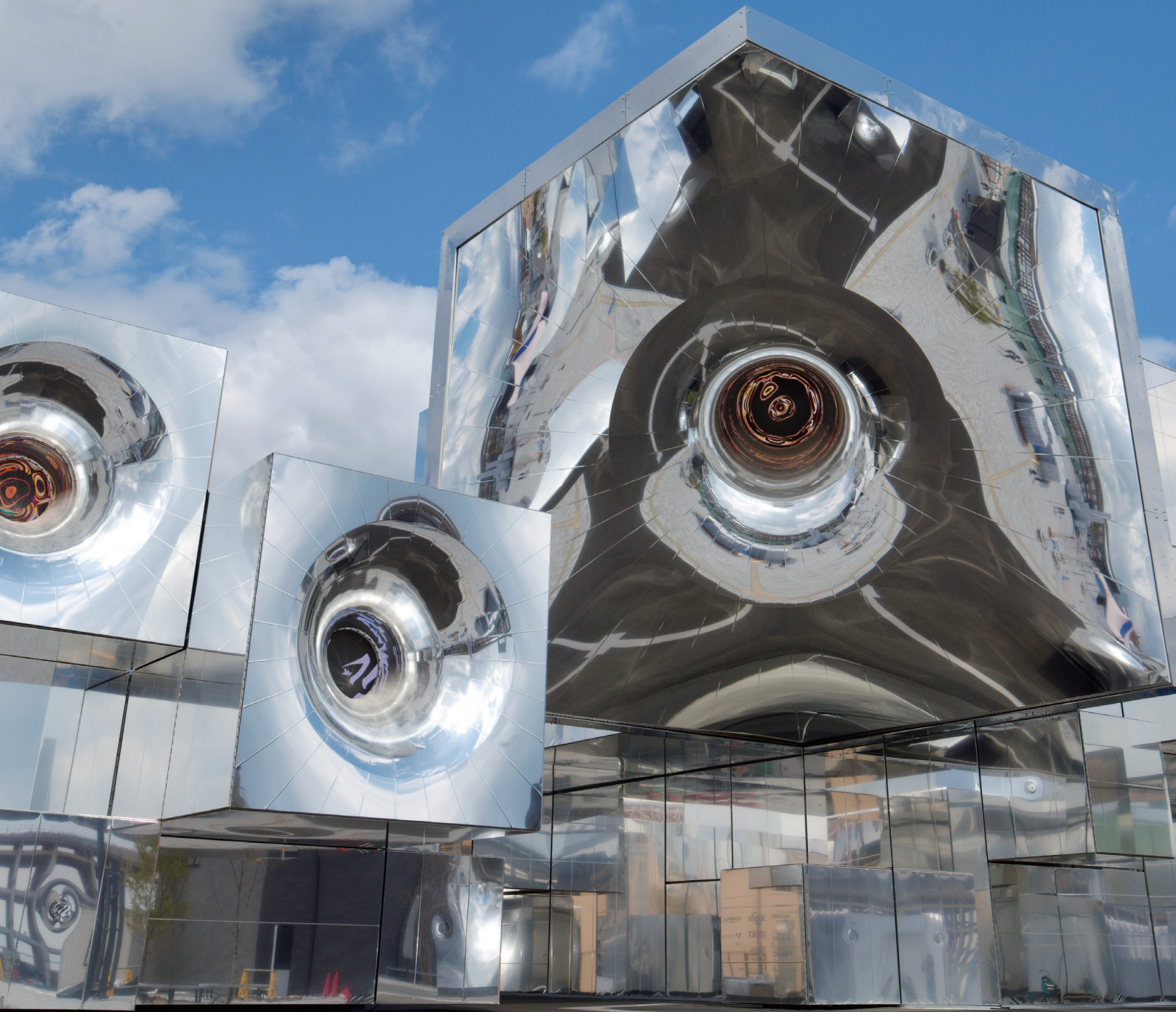
vol. 101

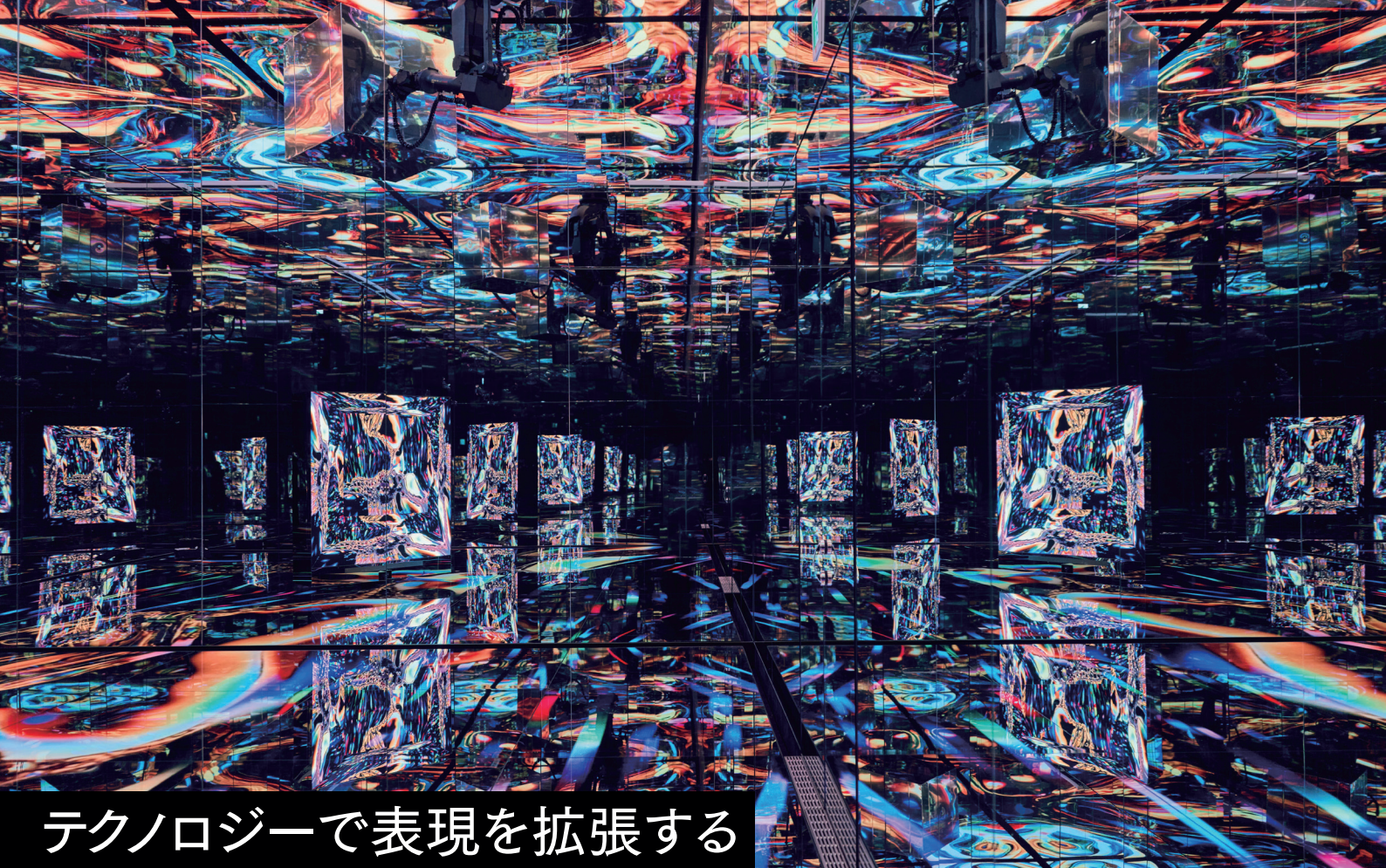
テクノロジーで表現を拡張する

電腦世界の仕掛け人

企業人事・卒業生に聞く

花王／TOPPAN／日清食品ホールディングス





テクノロジーで表現を拡張する

电脑世界の仕掛け人

これからの時代に向けDX化が叫ばれて久しいですが、テクノロジーやデジタルメディアの発達とともにアートやデザインの力が必要とされる場面も増えてきています。そんな中、今回はいち早くテクノロジーを表現の味方につけて活躍している卒業生たちにスポットを当てました。

大阪・関西万博で展示中のパビリオン『null²』内部（撮影：落合陽一）

大阪・関西万博シグネチャーパビリオン「null²」のプロジェクト管理・企画・制作の一端を担う

株式会社サステナブルパビリオン2025 代表取締役

株式会社TASKO 設計制作事業部 工場長

木村匡孝 KIMURA Masataka | 04年情報デザイン卒業



『null²』が提示する “いのち”と“鏡”の未来

大阪・関西万博で展示中の『null²（ヌルヌル）』は、「空即是色・色即是空」「いのちを磨く」という哲学を中心に据えたモニュメントです。プロデューサーである落合陽一さんのもと、私は本作のプロジェクトマネジメントと制作の一部に携わりました。本作では、独自設計の鏡膜や特注LED、ロボティクスな

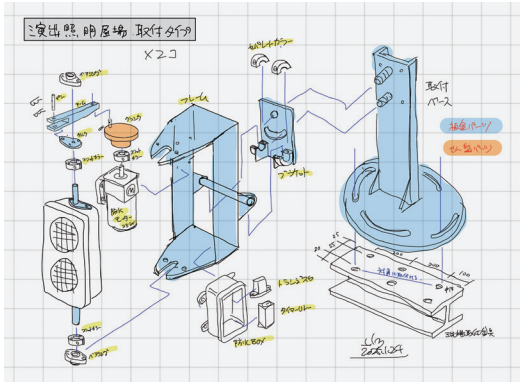
どを用い、鑑賞者とデジタルヒューマンがリアルタイムに交信する「光と鏡の空間」を構築。人工生命やライフゲーム的な要素も組み込まれ、鑑賞者は自らの存在と環境との境界が曖昧になるような新たな「生命感覚」に触れます。外装には、周囲の風景をリアルタイムで歪ませる伸縮性の鏡膜を採用。風景そのものが変容する「生きた彫刻」として機能し、未来の都市像を象徴する存在となっています。

きっかけは、古くからの友人である落合さんの作品制作に携わっていたこと。いくつか

プロジェクトを共にしましたが、本格的な協業は日本科学未来館での展示『計算機と自然、計算機の自然』（2019）になります。その後、2020年末に「万博に出展するので、手伝ってよ」と落合さんから声がかかり、『null²』の企画に参加しました。

本作のもう一つの意義は、万博後の未来にあります。落合さんとともに、株式会社サステナブルパビリオン2025を立ち上げ、私は代表取締役役に就任しました。通常、万博作品は終了とともに処分されてしまいますが、私た

右上／表紙：独自の鏡膜に覆われた『null²』外観（撮影：落合陽一）、右下：木村さんが制作した『null²』の演出照明（左）と3Dスキャン用の装置（右）、左：演出照明を設計した際の手書きスケッチ



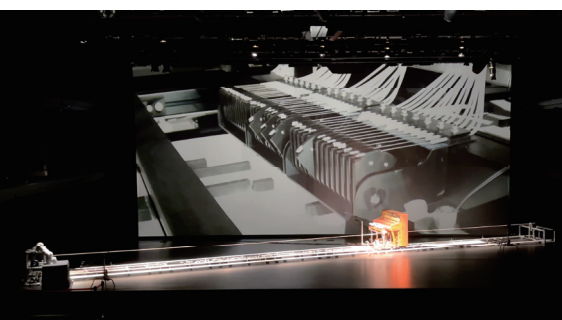
ちは『null²』を社会へ還元し続けるための仕組みづくりに挑んでいます。一過性で終わらせず、作品が持つ思想や技術を次の世代にどうつなぐか。それこそが、本当の意味で未来をつくることだと考えています。

イメージをスケッチで可視化 自由な発想で新たな世界を創る

モノづくりや機械に触る楽しさに目覚めたのは高校時代。そのころはバイクの改造に熱中していました。高校は建築科でしたが、図面を引きながら「もっと自由な表現がしたい」と感じるようになりました。当時はインターネットが広がり始めた時期でもあり、表現の幅を求めて情報デザイン学科へ進学。とはいえ現在と違って当時は大学にも十分なデジタル設備があるわけではなかったこともあり、工作や立体物の制作に関心が向きました。そして、2年次に出会った高橋士郎先生のもとでロボット制作を経験したことが大きな転機に。構造を考えながら手を動かす過程に魅了され、卒業までロボット製作に没頭しました。

大学卒業後は縁があって明和電機に入社。現場で実践を重ねるなかで技術を磨き、独立後は自身の工房を構えて作家活動や受注制作に取り組みました。しかし個人でできることには限界があり、より大きな案件に対応するため、明和電機時代の仲間とともに株式会社TASKOを設立。私は設計制作部の工場長と

高崎音楽芸術祭で展示された『Tug of Memories』の演奏中の様子



して、電気と機械を組み合わせた装置の設計・制作を担っています。試作から実装までスピーディに行える社内アトリエの存在も、創造を支える重要な要素です。

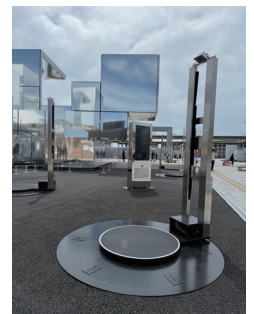
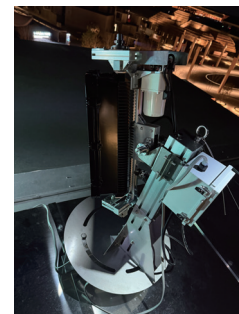
デジタル技術には大学卒業後から関わり始め、アナログ回路からマイコンやArduinoまで、現場での試行錯誤を通じて技術を身につけてきました。クライアントワークでは「寄り添う姿勢」と「簡単にあきらめないこと」を大切に、依頼者の漠然としたイメージに対しても、柔軟な発想で応えるよう心がけています。制作の出発点は、まずスケッチ（ポンチ絵）を描くこと。ラフな絵だからこそ議論が活性化し、柔軟な構想につながります。

近年では、高崎音楽祭で展示された『Tug of Memories』（2021）にて、ライゾマティクスというクリエイティブプロダクションとともに無人の舞台上で自動演奏を行うシステムを開発。パンチカードの上をピアノが移動し、その動きと連動して演奏が展開されます。限られた設営時間のなか、仮組みができない条件下で、耐久性も求められるシステムを構築する難しさがありました。ピアノを引っ張るロープの緩みには、ラッシングベルトを使って微調整できるよう工夫するなど、現場で培った知恵が活かした例です。

こうしたプロジェクトも、社内の横断的な連携があってこそ実現できます。仮に「Webの技術が必要」となればすぐ相談できる体制があり、個々の専門性を活かしたチームだからこそ、TASKOでは実現できることが多くあると実感しています。

AI時代だからこそ必要になる “手を動かすこと”と“現場に出ること”

これからは本格的なAI時代が到来します。AIは単なる「頭のいいツール」ではなく、人間を超える知性を持ちつつあります。では、人間にしかできないこととは何か。それは、身体を使って何かを生み出す「物理的な行為」



だと、私は考えています。ネジを締め、構造を調整し、その場で判断しながらつくり上げていく。そんな現場の仕事にこそ、人間の役割があるのです。それを強く感じたのは、『null²』の制作終盤の3か月。落合プロデューサーを筆頭に極少数のメンバーでさまざまなテクノロジーを駆使しながらソフト、ハードを一気につくり上げました。こうしたモノづくりの時間は、自分の原点でもあります。だから学生の皆さんにはまず、「手を動かしてみる」の大切さを伝えたい。私自身、ここ数年は万博一色、会議ばかりの毎日でしたが、最後の3か月だけはそこにいる誰もがフルスタックのクリエイターでした。

また、学生時代にもっとやっておけばよかったと思うのがインターンシップです。異分野の人や技術と出会う経験は、確実にあとで効いてきます。時間は限られています。受け身にならず、自分から動いて、現場でしか得られない学びを掴んでください。もし興味があれば、ぜひ万博にも足を運んでみてください。これほどのスケールで、世界中の知恵と技術が結集する空間はめったにありません。今、私たちのパビリオンでは来場者を3Dスキャンするボランティアも募集中です。現場で、生きたアートに触れる貴重なチャンスになると思います。ご応募お待ちしております！

きむら・まさたか

2004年、多摩美術大学情報デザイン学科卒業。明和電機を経て独立し、東京KIMURA工場を設立。2012年より業界騒然のニューものづくり工場（株）TASKOの立ち上げに参加し、設計制作部工場長に就任。2022年、株式会社サステナブルパビリオン2025の代表取締役役に就任。

目の前の現実を変える妄想の世界を大切に 人々と想像する自由を分かち合う手仕事×AR

アートユニット

妄想公園 mosokoen

左から：宮内理（08年大学院油画修了）、
井上樹里（08年大学院油画修了）、道源
綾香（08年大学院油画修了）



誰もが悩みを抱える現実社会

“妄想”の力が気持ちを軽くしてくれる

道源 私たちは多摩美の修士課程で油画を学んだ同級生です。ユニットを結成したのは、メンバーが30代後半のころ。当時は、人として、女性として、人生の分岐点となる出来事がそれぞれに起こっていました。現実社会では、誰もが自分だけの辛さや苦しさを抱えています。そんなとき、独りよがりな妄想でさえも、別の世界にワープしたかのように気持ちを軽くしてくれることがある。特にアートはそういう存在だよと話しながら、「妄想公園」というユニット名を考えました。

宮内 大事にしたかったテーマは、人と人とのコミュニケーションを生む作品をつくるということでした。しかし、世界がコロナ禍に突入。制作の根本となる「人と人との接触」が難しくなり、一時は途方に暮れました。そ



2023年に鳥取県で開催された「妄想宇宙in米子」。会場内をARのオブジェクトが浮遊する

んななかで辿り着いたのが、ファインアートとデジタル技術を融合させた作品です。

井上 私たちが採用しているAR（拡張現実）技術は、目に見える現実世界とデジタル上の非現実世界を端上でひとつの空間に出現させることができます。デジタルに関しては知識のなかった私たちですが、ファインアートを続けてきたからこそ現実と非現実を結びつけた表現ができると考え挑戦を決意しました。

道源 こうした取り組みの起点となったのは、「アキバタマビ21」(*)での展覧会でした。制作のテーマは、すべての人が休んだり遊んだりできる公園。遊具を模した立体のオブジェは非現実的ではありますが、いずれも街中にある身近なものがモチーフです。

宮内 年代や性別、身体の個性を問わず誰もが楽しめることを重視し、車椅子のままでも遊べる作品も制作しました。また、展示にユニバーサルデザインの観点を取り入れ、より多くの人に見やすい配色や配置を考えました。

井上 デジタル面では、自分たちでデザインしたキャラクターのARが端上で出現し、会場内を動く様子を見ることができます。

道源 現在の活動の根底には、多摩美で過ごした自由な学びの時間があると感じています。印象に残っているのは、油絵だけではなく、もうひとつの軸を持ちなさいという先生の言葉。現在も新しい分野に挑戦しているなかで、私にとって心の支えになっています。

宮内 ひとつのテーマを追究する機会に恵ま

れたことも力になりました。自主的に動けば必ず得るものがある、魅力的な環境でした。

井上 妄想公園は、今後もアナログとデジタルを掛け合わせて人々に寄り添った活動を続けていきます。それと並行し、自分たちの心に寄り添うことも大切にしたいと思っています。プライベートと表現を両立させることが、事情を抱えながらもアートに触れたいと考える方々の力になることを願っています。

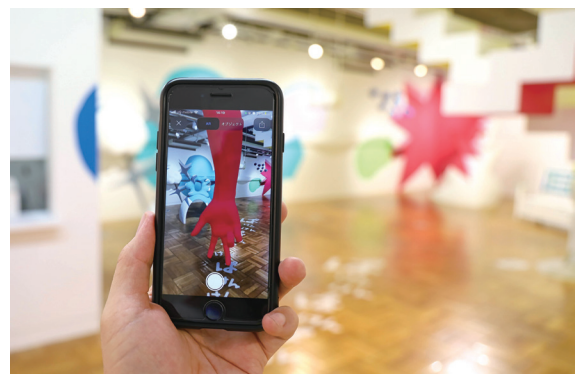
(※) 多摩美卒業生のキャリア形成を目的とした、若いアーティストのための展示スペース。現在は活動を終了し、その役目は外苑前のオルタナティブ・スペース「Up&Coming」に引き継がれている。



埼玉県川口市で開催されたワークショップ。パブリックな空間で誰もがアートに触れられる体験を提供

もうそうこうえん

宮内理、井上樹里、道源綾香によるアートユニット。「目の前の現実を変える妄想の世界を大切に、人々と想像する自由を分かち合う」ことをテーマに、オリジナルARのデザイン・制作のほか、展覧会、イベント、ワークショップなどを開催している。

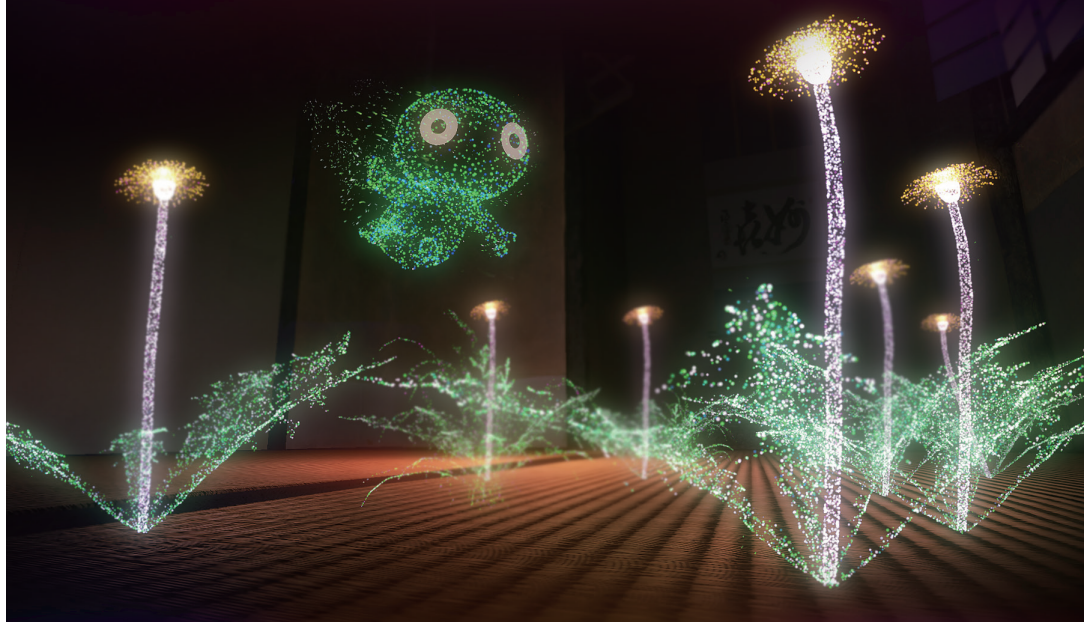


アキバタマビ21で開催された展覧会の様子。ARだけでなく、リアルな会場にも妄想公園の世界を展開させることに力を入れている



上のQRコードからは妄想公園のサイト、下のQRコードからはアキバタマビ21の展覧会でARが出現している動画を見ることができます。展覧会では、郵便ポストやベンチ、プランコなどをモチーフにした立体作品が現実の空間内に配置され、スマートフォンのカメラをかざすとARキャラクターと一緒に遊ぶ妄想のような世界を体感することができた





右：第80回ベネチア国際映画祭 Venice Immersive ノミネートだけでなく、2023年のルミエール・ジャパン・アワードVR部門でグランプリを受賞した『Sen』、左上：黒楽茶碗『万代屋黒』を再現した『Sen』のデバイス、左下：『Sen』をプレイする様子

インタラクティブなVR作品で ベネチア国際映画祭XR部門に5年連続ノミネート

XRアーティスト

伊東ケイスケ ITOH Keisuke | 10年グラフィックデザイン卒業

VR作品づくりの根底にあるのは 「体験を生み出したい」という欲望

VR（仮想現実）技術を駆使したアニメーションを制作しています。僕がVRに魅力を感じているのは、仮想ではありますが体験者が空間に入り、行動を起こし、それに対してアクションが返ってくるところ。相互作用を伴ったコミュニケーションこそが、単に映像を観る体験とは大きく異なる点だと思います。

その一例が、多くの賞をいただいた『Sen』という作品です。日本の伝統文化である茶道をテーマにしたもので、体験者が茶室でVRゴーグルを着け、黒楽茶碗『万代屋黒』を再現したデバイスを両手で持つと、目の前の仮想空間でお茶の精霊たちの物語が繰り広げられます。実は、この精霊たちは体験者の心臓の鼓動に反応して生成されているんです。楽茶碗に搭載された心臓ハブティクスにより、まるで自分の心臓を手を持っているかのような不思議な体験と、身体の動きに応じてアニメーションが変化する体験。さらに、伝統的なお茶の文化を組み合わせたいと着想した作品でした。

VR作品をつくる上で難しいのは、体験者の視線を誘導するための「仕掛け」です。あからさまに誘導すればファンタジーの世界が台無しになってしまいますが、自由に動かれすぎてしまうとストーリーが伝わらなくなっ

てしまう。特に僕の場合は言葉を一切使わない作品が多いため、自然に誘導するような工夫をちりばめています。その点、人の目の動きを誘導する、無意識に訴えかけるようにするなど、多摩美で学んだグラフィックデザインの知識がVR作品にも反映されています。

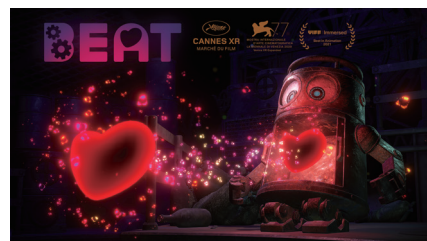
大学卒業後はメーカーでグラフィックデザイナーとして仕事をしていました。しかし、アニメーション作家になる夢をあきらめきれず、改めてCGを学ぼうと決心。学生時代から「作家になれ」と言ってくださっていた恩師・片山雅博先生が亡くなられたことも、自分の道を見つめ直すきっかけになりました。

アニメーションをつくったのは、かわいいキャラクターを動かしたいという思いがあったからです。しかし、一般的なアニメーションに対しては、窓の外から彼らの世界を覗いているような隔たりを子どものころから感じていました。自分もアニメーションの世界に入り込んで、キャラクターと触れ合いたい。そんな願いを実現してくれるVR技術が登場し、自分の理想に時代が追いついてきたような感覚でした。

僕が創作を続ける理由は、「体験を生み出したい」ということに集約されます。そして、常に新しい技術を活用したいと思っています。アイデアを作品に落とし込むために、引き出しを増やしておく。それによって初めて、誰も体験したことのない世界をつくり出すことができるのだと考えています。



VRアニメーション『Feather』。バレエダンサーを目指す少女に羽を渡して助ますインタラクションが用意されている



VRアニメーション『Beat』。2020年Venice Immersive ノミネート



VR演劇『Typeman』。2022年Venice Immersive ノミネート

いとう・けいすけ

2010年、多摩美術大学グラフィックデザイン学科卒業。メーカー勤務を経て、2012年よりフリーランス3DCGアーティストとして活動を開始。VR／3DCGアニメーションのほかキャラクター、グラフィックデザイン、イラストレーション等の制作も行う。

新感覚 Vtuber アプリ

IRIAM

VTUBER LIVE STREAMING APP



© IRIAM Inc.

バーチャル配信者によるVライブの配信、視聴ができるVライブコミュニケーションアプリ「IRIAM」

Vtuberアプリ「IRIAM」の事業を牽引し 新たなコミュニケーションを創出する

株式会社ディー・エヌ・エー ライブコミュニティ事業本部 本部長

株式会社IRIAM 代表取締役

増田真也 MASUDA Shinya | 05年建築・環境デザイン卒業



誰もがありのままの自分を 表現できる世界をデザインする

個人がスマホからリアルタイムの動画を配信する「ライブ配信アプリ」が注目を集めています。私は株式会社ディー・エヌ・エーでライブコミュニティ事業本部の責任者として、Pococha、IRIAMなどのサービスを統括しています。同時にIRIAMを運営する株式会社IRIAMの代表取締役も兼任しています。

Pocochaは、一般のライバー（配信者）が動画を配信するプラットフォームで、IRIAMは、Vtuberとしてライブ配信するプラットフォームになります。ライブ配信、Vtuberとも市場は伸びていて、海外でも人気があります。これらのサービスの特色は、ライバーとリスナーが、密にコミュニケーションを取れるところにあります。YouTubeのような巨大プラットフォームでは、著名人が数万人に向けてライブ配信をしますが、PocochaやIRIAMでは、多くても30人程度のリスナーに向けてライバーが配信を行う小さなコミュニティが数

万あるというイメージです。私は今のフォロー数至上主義であるSNSの現状に違和感を感じてまして……。誰もがありのままの自分を表現して、誰かに必要とされるような世界をマジメに実現したいと思って、こうしたサービスを提供しています。

個人がスマホで手軽にライブ配信ができて、それを一般のリスナーがデジタルアイテムの送付や応援を通じてサポートするというビジネスモデルであり、コミュニケーションの全体像をデザインする——これが、私が統括するライブコミュニティ事業本部の仕事になります。一般的には企画職と呼ばれる職種になると思います。私は2008年に転職でDeNAに入社しました。デザイナー職で採用されたのですが、出版社で営業や企画を中心とした仕事をしていたこともあり、次第に企画職であるプロダクトマネージャーとしての役割が増えていきます。そして、音楽ストリーミング配信サービスや地域SNSなど新規事業の立ち上げを経て、現在に至ります。デザイナーから管理職という立場になり、より大きな仕事ができる点にやりがいを感じています。

多摩美時代は、環境デザイン学科（当時）で学びました。私が在籍していた2000年代前半は、インターネットにmichiやGREEなどが登場し、それらを周囲の仲間と楽しんでいました。自分の日記をWeb上で公開すると仲間から好評で、文章を書くのが得意だと思ったことが出版社に就職した理由だったかもしれません。その体験が現在のライブ配信サービスの構想にもつながっていると思います。

大学時代の授業で覚えているのは、インテリア専攻の授業で、照明デザイナーの内原智史さんの授業を受けたことです。現役のプロから直接指導してもらった経験は強烈に印象に残っています。授業だけでなく、同世代の“変人”たちとの出会いも刺激的でした。例えば、所属していたバスケットボール部に金工をやっている先輩がいて、その人は後に「鉄だけの茶室」をつくって、岡本太郎現代芸術賞を受賞しました。そんな人たちがゴロゴロいたので、多摩美時代にずいぶん頭が柔軟になったと思います。また、「世の中の課題をデザインで解決する」という挑戦を4年間ずっと繰り返してきた経験によって、「ユーザ

一の気持ちに寄り添う」というサービス開発の基本姿勢が身についたと思っています。

机上の「ロジカル思考」よりも 「ユーザー体験」を重視する

サービス開発の責任者として新規事業を評価するとき、私が一番大事にしているのは「ユーザーが本当に使うかどうか」です。どんなに優れた企画でも実際にユーザーが使ってくれなければ意味がありません。そこで、企画段階では、まず簡単なモック（試作品）をつくって、ユーザーインタビューをするようなプロセスを積極的に取り入れています。

DeNAは、もともと業界でも有名な「ロジカル思考」の会社です。サービス開発においては、分厚い企画書を作成して、海外の事例や客観的データを論拠として、新規事業がビジネスとして成立する可能性を社内に向けてプレゼンするのが通例です。このカルチャーは多くのデザイナーにとってなじみのないもので、私は常にデザイナーの感性と論理的なビジネス思考をどう融合させるかを考えてきました。そんなとき、大手ゲーム会社と密に仕事をする機会があったんです。その会社は、論理よりもユーザー体験重視の姿勢が一貫していて、「まずはつくってみて、使ってもらう」というプロセスを重視していました。私はこの経験から学び、DeNAの強みであるロジカル思考に加え、ユーザー体験を重視するUX



ライブ配信と視聴が楽しめるライブコミュニケーションアプリ「Pococha」

デザインの思考を取り入れて、サービス開発に取り組んでいます。つまり、新たなサービスを生み出すには、ロジカル思考とデザイナー的な感性のハイブリッドが求められるわけです。この点で、学生時代から世の中の課題と向き合ってきた美大出身者が、この業界で活躍できる可能性は大きいと思います。

また、AI時代におけるデザイナーの役割についても考えています。これからは、「選択」と「意思決定」が人間にしかできない本質的

な仕事になってくるでしょう。AIがつくったものの中から何を選んで、どう判断していくか——だからこそ、学生時代にデザイナーとしての「見る目」や「センス」を養う経験がますます重要になってくると感じています。

ますだ・しんや

2005年、多摩美術大学環境デザイン学科卒業。08年、デザイナーとして株式会社ディー・エヌ・エーに中途入社。Mobageなどを手がけたのち、デザイン本部本部長に就任。その後、ライブコミュニティ事業本部本部長、株式会社IRIAM代表取締役を務める。



最新の設備とサポートで 「やりたい」「つくりたい」が叶う

デジタル表現に取り組むにあたっては、知識や技術だけでなく、さまざまな機材やソフトも必要になりますが、メディアセンターを活用すれば学生の誰もが本格的な機器を使用して作品を制作することができます。

目的に応じた設備を備え、あらゆる分野をカバーしているメディアセンター。映像センターでは、映像の撮影や編集、2DCG・3DCGを制作できる環境が整えられているだけでなく、技術職員による技術サポートも行っています。また、3DCGスタジオでは、映像編集の講習会開催に加え、3DCGなどの映像表現を学ぶための授業・クラブサーク

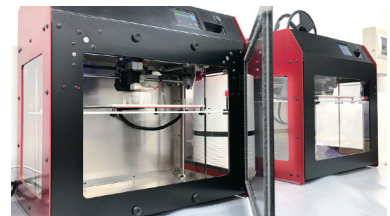
多摩美の学生なら誰でも使える | メディアセンター |

映像制作やVFX、3Dプリントなど
最新機器でデジタルクリエーションを実現

ルへの施設提供を行っています。そして、コンピュータスタジオでは個人利用もできる最新のパソコン80台を備えています。

「studio fabCAVE」では3Dプリンタを利用した制作を行うことができます。樹脂のフィラメントを溶かして作る熱溶解積層（FDM）方式と、レジンに紫外線で硬化して作る光造形（DLP）式の2種類の出力機器が備わっており、データを持参すればサポートを受けながらプリントすることが可能です。

ほかにもさまざまな素材や資料が展示され、工作機械も豊富な素材の研究室「CMTEL」、あらゆる加工機械、塗装機械がそろった工作センターなど、「やりたい」「つくりたい」を実現するための環境が用意されています。



上：studio fabCAVEの3Dプリンタ
下：上野毛キャンパスのスタジオ



『チームラボプラネッツ TOKYO DMM.com』豊洲, 東京 ©チームラボ

ロゴやポスター、3Dイメージを通じて チームラボの世界観を形にする

チームラボ ビジュアルデザイナー

テイ・レイナ・ロサリア The Raina Rosalia | 16年グラフィックデザイン卒業



自分だけの強みを活かして

ロゴに込めた細部へのこだわり

私はインドネシア出身ですが、幼少期から中国で暮らし、インターナショナルスクールで学んでいました。親戚が紹介してくれた日本のドラマやアニメを夢中で観るうちに、日本で学びたいという思いが芽生えました。受験に向けては、日本語の習得からスタート。高校を卒業後に来日し、日本語学校と美大予備校で半年間、集中的に学びました。日本語で試験情報を集め、限られた時間のなかで準備を進めるのは大変でしたね。

入学後、1・2年次は基礎が中心で、比較的にスムーズに学ぶことができました。しかし、3年次から広告を専門に選んでからは、日本

社会特有の文化背景や価値観を理解する必要があり、課題制作で苦労することも。そんなとき、澤田泰廣先生から「自分だけの武器を持つことが大切」と言われたことが今でも強く印象に残っています。

自分の武器を考えたとき、自然と浮かんだのが欧文タイポグラフィでした。これまでの来歴もあり、欧文が持つリズムなどを直感的に捉えることができると思ったのです。卒業制作では、自分の名前「Raina」をテーマに欧文レタリングの多様なスタイルを展開。就職活動でのポートフォリオとしても活用し、個性とスキルを伝える核となる作品になりました。そのポートフォリオのなかには、「サードカルチャーキッズ (TCK)」をテーマにした広告作品も収録。複数の文化圏で育つ子どもたちの存在や視点を多くの人に知ってもらい

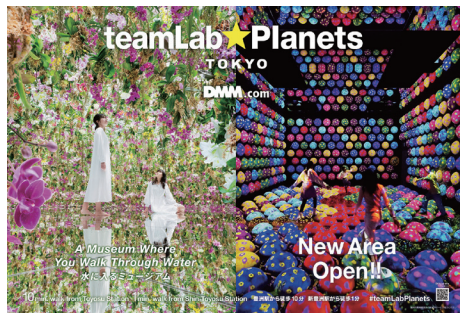
たいという思いを込めました。インドネシア出身でありながら幼少期を中国で過ごし、インターナショナルスクールで多国籍文化を身につけた、私自身のルーツと重なる作品です。

就職活動を経て、現在はチームラボでビジュアルデザイナーとして働いています。初めて参加したのは『DMM.プラネッツ Art by teamLab』というアート展。ロゴやグッズ制作、作品展示のビジュアライズなど幅広く担当しました。完成したロゴが実際の展示空間で使われ、来場者の笑顔を見たときの喜びは忘れられません。その後、東京・豊洲の『チームラボプラネッツ TOKYO DMM.com』のロゴ制作では、★マークの見え方を意識し、文字の微調整を先輩とともに何度も繰り返しました。

展示空間のビジュアライズでは、3Dソフトを用いて視認性や空間バランスをシミュレーション。苔やレンガの配置まで仮想空間で丁寧に設計します。近年はAIの進化に強い危機感もありますが、それでも「自分にしかない表現とは何か」を探し続けています。技術と感性の両輪を磨き、未来のクリエイティブに挑み続けたいと思っています。

てい・れいな・ろさりあ

インドネシア出身。日本の繊細なデザインに興味を持ち、独学で日本語を学び、多摩美術大学グラフィックデザイン学科に入学。2016年に卒業後、チームラボに入り、ビジュアルデザイナーに。



左:『DMM.プラネッツ Art by teamLab』ロゴ、右:レイナさんがロゴとともにデザインした『チームラボプラネッツ TOKYO DMM.com』ポスター

島津製作所でさまざまな専門機器の ユーザーインターフェースをデザイン

株式会社島津製作所 ユーザーインターフェースデザイナー

清水一教倫 SHIMIZU Kazunori | 04年情報デザイン卒業



UIデザインの究極の理想は 「空気」のようにすること

島津製作所の総合デザインセンターで、主にソフトウェアのUIデザインを担当しています。対象となるのは、プロ向けの分析計測機器で、PCソフトやタッチパネルのインタラクションデザインとアイコンや文字などビジュアル全体をデザインしています。2019年にグッドデザイン賞を受賞したNexeraシリーズという製品も私がタッチパネルのUIデザインを担当しています。



DNA/RNA解析システム「MultiNA II」の、「データ取得ソフトウェア」と「データ解析ソフトウェア」をデザイン

当社が扱うビジネス向け製品では、一般消費者向け製品のような華やかな装飾は必要ありません。目的はユーザーの業務効率を上げること。ユーザーが分析計測機器を使って社会貢献をするためのサポートをするのが、私

たちUIデザイナーのミッションになります。

求められるのはインタラクションの最小化です。ユーザーの作業動線に合わせて、ストレスなく使えるのが理想です。デザインにあたっては、ユーザーがどのタイミングでどういう設定を行うかを徹底的にヒアリングします。さらに、リリース後もユーザーのリクエストに合わせて、改良を加えています。私が担当する製品におけるUIデザインの究極の理想は、「空気」のようにすることです。使っていることに気づかないような操作感を届けられるように日々研究を続けています。

多摩美時代は、情報デザイン学科に所属していました。出身高校は普通科の進学校で、センター試験（当時）のスコアのみを利用する入試で進学しました。デッサンなどの実技試験を受けていないことで、心配もありましたが、幸い情報デザイン学科は、パソコンを使ったビジュアル制作が多く、大きな違和感なく授業に溶け込みました。印象に残っているのは、大手メーカーとの産学共同研究に参加したこと。ここでユーザー視点の重要性を叩き込まれた気がします。

現在は、個々の製品のUIデザインと並行して、「分析計測ソフトウェア統一GUI（※）プロジェクト」にも携わっています。製品ごとにバラバラだった表示やアイコンを統一して、ユーザーが島津製作所のあらゆる製品をスムーズに使いこなせるようにするのが目的で



デザインが統一された島津製作所の共通UI

私は転職で入社した当時からUI統一の重要性を主張しており、このプロジェクトを社内で主導できたことは、UIデザイナーとして大きなやりがいになっています。

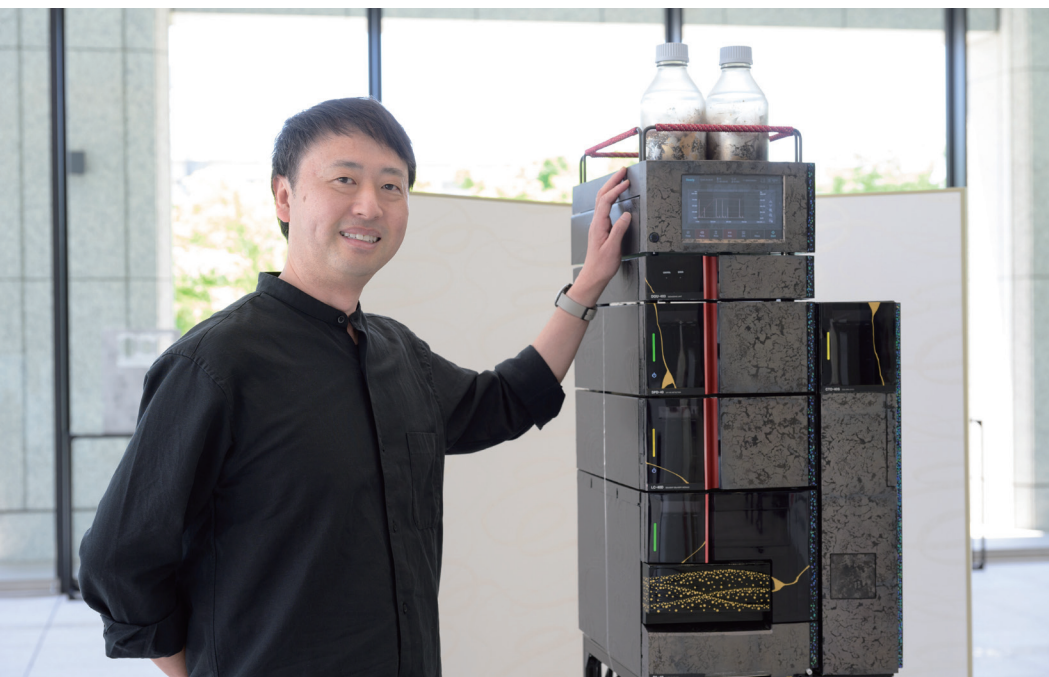
AIの登場により、分析計測機器の自動化も進むでしょう。そのとき、UIデザインはUXデザインに吸収され、体験全体を設計するのが私たちの仕事になるのかもしれませんが。変化する時代に合わせて、新たなUIデザインを追究していきたいと思っています。

（※）グラフィカルユーザーインターフェース／ユーザーがコンピュータを視覚的に操作するための仕組み

しみず・かずのり

2004年、多摩美術大学情報デザイン学科卒業。デザイン事務所勤務などを経て、10年に株式会社島津製作所に中途入社。UIデザイングループのユーザーインターフェースデザイナーとして、さまざまなソフトウェアやプロダクトを手がける。

レッドドット・デザイン賞 プロダクトデザイン2019、グッドデザイン賞2019を受賞した、液体クロマトグラフ「Nexera」シリーズ。左のものは創業150周年記念企画で京都の伝統工芸とコラボレーションしたコンセプトモデル



メーカー

花王

1987年創業の国内大手の日用品メーカーで、「豊かな共生世界の実現」をパーパスに掲げて、ハイジーンリビングケア事業、ヘルスビューティ事業、化粧品事業、ケミカル事業を展開している。創業以来、生活者に寄り添い、生活を豊かにする商品やサービスを創造する「よきモノづくり」を追求し続けている。

言葉で伝わりにくい思考や概念を 絵で表現できる力はチームでの よきモノづくりに大きな役割を果たす



コンシューマーケア部門 作成センター
第2ブランドクリエイティブ部 部長

能村美穂さん

花王の商品の多くは、みなさんがスーパーやドラッグストアで手軽に買える、暮らしに密着した商品です。そのため、常に生活する人たちのことを考えたものでなくてはなりません。目指しているのは、単に便利で役に立つだけでなく、その先にある、快適さや満足感を与えられる商品です。その商品によって、暮らしがちょっとうれしくなるとか、喜びに変わる、満足につながる、そういう存在でありたいと思っています。私たちクリエイティブを担当する部署としては、お客様が商品と良い出会いができるように、また、商品を使うことが心の豊かさや満足感につながるようにと考えて、デザインに取り組んでいます。

私たちの会社で働く多摩美の卒業生は商品デザイン（パッケージ・プロダクト）や広告、コーポレートなど、さまざまなクリエイティブを担うチームで業務に携わっています。その中の1人は、プロダクトデザイナーとして活躍しており、最近のヒット商品でもある、泡がスタンプで出るハンドソープの容器をデザインしたチームの一員です。この商品は、手洗いを義務ととらえるのではなく、お子さんにも楽しく手洗いをしてほしいという思いから、開発、商品化したものです。ユニバーサルデザインの視点で、ボトルの形や安定感、泡の出やすさなどに配慮し、繰り返し試作してつくり上げてきました。特に、泡スタンプの形や、泡が常に失敗なくきれいな形で出るようにするためには、デザイナーのアイデアや工夫によるところが大きかったと思っています。

多摩美の卒業生には、花王で働く動機として、暮らしに寄り添うものをつくりたいという想いや、サステナブルな視点、社会貢献の気持ちがある方が多い印象です。ですから、自分のつくった商品や広告が日本中、さらに世界の人々に届き、愛用されることに、やりがいを持って挑んでいます。

私たちはチームとして、目的意識を持って高いモチベーションで業務に取り組む方をサポートしたいと思っています。事業に結びつくように、自発的にトライアルを重ねる積極性を大切に、チームで結集して形にしていきたいと考えているのです。美大卒の方には、言葉だけでは伝わりにくい思考や概念を、絵として表現する力があります。これは、チーム内で考えを共有し、さらに広げていくために大きな役割を果たします。ここは美大卒の方の強みでもありますし、大いに発揮してほしいと思っています。



コンシューマーケア部門 作成センター
第2ブランドクリエイティブ部
ファブリックホームケアグループ

山田菜穂子さん

(08年グラフィックデザイン卒)

入社以来、花王の商品のほとんどのカテゴリーに関わってきて、今は主に洗濯用洗剤やホームケア用品をデザインするチームにいます。花王の商品は大量に生産されるので、自分のデザインが一気に日本中に並ぶことが、一番おもしろいと感じます。店頭で商品を手に取る人を間近で見ると、すごくテンションが上がりますし、モチベーションにつながります。一方で、多くの人に届けるデザインには難しい面もあります。学生のころは、自分が好きなもの、周囲の好みといった小さな世界でのづくりをしていましたが、今、取り組んでいるデザインはそれとは異なります。多くの人に目に触れるリスクを考える必要がありますし、「多くの人に好まれるとは？」「使ったときにどう見えるだろう？」と考えるなかで、自分のセンスで良いと感じるものとのバランスは、今でも難しく感じています。

そのなかであって、柔軟剤の「IROKA」は、クリエイティブ中心にブランド開発してきた、新しい試みの商品です。女性からあふれる魅力や感性を香りで表現するというブランドコンセプトのもと、アート志向で直感を大事にしたデザイン手法でつくっているのも、クリエイターの感性を活かし、けっこう尖った世界観になっていると思います。ひとりの人が何に興味を持っているか、どのようなファッションでどのような生活をしているかなどを、調査・観察して、ひとりの好きや思い入れを突き詰め、感性を具現化していった商品です。「IROKA」のファンになってくださる人も多く、ひとりの好きを追い求めていけば、それもまた多くの人に届くのだと実感しています。

私はグラフィックデザイン学科卒ですが、1、2年生のときに、デッサンや模写、造形の授業を受けて、それを徹底的に学んだことが今の自分のベースになっています。ひとつの絵や造形物を仕上げるためには、解像度を上げて見たり、俯瞰して見たり、あるいは、どのような世界観をつくるかを考えなければなりません。これは今、商品の企画を考えると、自分が良いと思うものを凝縮して考える部分と、多くの人たちが見るという俯瞰、さらに世界からどう見えるかと、さまざまな視点が必要とされることと同じです。すべてがデッサンにつながっていると感じています。また、私はブランディングやパッケージの授業を多く受けていました。商品企画から、商品のパッケージ、広告まで一貫してつくることが、おもしろかったと印象に残っています。これもまさに今、仕事としてやっていることと同じで、多摩美時代にとっても意義ある学びができたと思っています。多摩美での友人関係は今もずっと続いています。それぞれに会社や立場も違い、独立している人もいますし、第一線で活躍している人も多いですが、今も学生時代の関係性のままに話ができることが、糧になっています。これも多摩美での学生生活の大きな収穫です。





多摩美出身者は、ビジネスの最前線からどのような評価を受けているのでしょうか。また、その卒業生たちが学んだ多摩美での4年間は、ビジネスの現場でどう生かされているのでしょうか。さまざまな業界で活躍する企業人たちに尋ねました。

本記事は連載企画です。
さらに詳しい内容や他
企業情報はWebでご覧
になれます。



印刷・制作会社

TOPPAN

印刷事業における国内最大手の老舗企業でありながら、成長領域として「健康・ライフサイエンス」「教育・文化交流」「都市空間・モビリティ」「エネルギー・食糧資源」を柱に、未来を見据える。

主体的な行動力と
独創的な提案力が
事業成長の力になっている



人事労政本部
人事部 採用チーム
若竹航輝さん

現在、弊社はDXとSXをキーコンセプトに事業成長を加速させています。弊社が取り扱う商品や領域は日用品などのパッケージ製作から自治体の決済プラットフォームの構築まで、幅広いフィールドが存在します。事業の幅広さから多様な視点を持てる人材が求められますが、弊社に所属する多摩美の卒業生にはその高い素養が感じられます。仕事上の知識や技術習得のみならず、個人としてコンテストに参加して研鑽を図りながら、そこで得たものを仕事にアウトプットし、社外とのコンペでは競合のデザインを分析した上で自社プランをどう磨きをかけるか、といった主体的な行動が見受けられます。課題解決へ導くアイデアや提案力を合わせ持つ多摩美の卒業生のさらなる成長に、今後も期待しています。



情報コミュニケーション事業本部
ビジネストランスフォーメーション事業部
相野谷真理さん
(20年統合デザイン卒)

現在の部署では、クライアントの販売店セールスで活用するツールのUI、UXデザインの改善業務などを担当しています。これまでさまざまな部署で内容の異なる業務をしてきましたが、目指すべき道はいつも同じで、クライアントが抱える「もっと改善したい」「どうしたらいいかわからない」といった課題解決のために仮説を立て、ヒアリングを重ね、より良いものを提供できるように取り組んでいくことでした。

大学時代、当初はデザインに漠然とした興味があり、特定のデザイン分野に興味を持っているわけではありませんでしたが、3~4年生時に参加した永井一史先生のプロジェクトで、人の行動などをデザインすることに興味を持ったんです。社会課題を解決するためにどうデザインしていくかといった点に惹かれ、就職も業界を問わず、デザインの力で人の生活を豊かにできる職種を軸に活動しました。

入社以来、多くの事業を担当しながら、ひとつとして同じ答えがないクライアントの課題をデザインの力で解決に導いていくことは新鮮で、視野が広がる経験をさせていただいたと実感しています。今につながる多面的な物の捉え方ができるようになったのは、大学時代の授業の賜物です。ひとつのテーマに対して、ほかの人のアイデアにヒントを得たり、自分の中にどう取り込もうかと考えたりする経験をたくさん積み重ねられたからです。大学での4年間で、今、目の前の課題解決に対しての大きな支えになってくれています。

食品

日清食品ホールディングス

新たな食の創造を通じて世界の食文化を革新する即席麺のバイオニア企業。即席麺を中心に、チルド食品、冷凍食品、菓子、飲料など、幅広いカテゴリーでトップブランドを育成している。

自分で考える力と
それを良い形でアウトプットする力が
多摩美で身についた



デザインルーム デザイナー
菅澤まひるさん
(24年グラフィックデザイン卒)

パッケージや販促物をメインとしたデザイン制作を担当しています。写真撮影や印刷現場に立ち会ったり、画像のレタッチ、印刷物のチェックなどを行っています。新卒でデザインルームに配属され、入社1年目の秋に任されたのが「日清焼そばU.F.O.」の新商品「日清焼そばU.F.O. 濃い濃いたらこ」のパッケージデザインでした。ロゴ作りを手掛け、麺や素材がおいしそうに見えるように撮った写真を加工・合成し、何度も修正を繰り返すといった細かな仕事を積み重ねていきます。取り掛かりから半年後、完成したときには、当社の商品が創意工夫と妥協なき努力のすえにできあがっているのを実感しました。また、「日清焼そばU.F.O.」は長年お客様に愛されている人気ブランドです。家族や友達に商品名を言えばすぐ分かってもらえますし、自分のデザインした商品がコンビニやスーパーなどの店頭で並ぶ光景を目にしてとてもやりがいに繋がりました。

私がインハウスデザイナーを志望し、パッケージデザインに携わりたと思うようになったのは、多摩美で就職を意識し始めた頃からなんです。3、4年次の専攻科目でパッケージデザインを選択し、そこでグラフィックデザイン学科の石浦弘幸先生から学べたことも、この職業に就きたいと思うきっかけになりました。石浦先生はさまざまな有名商品のパッケージデザインに携わっておられ、「パッケージデザインは、見た目の良さだけでなく、手に取った人に良い体験を与えることもできる」ということを教えていただきました。授業ではたんにデザインの良し悪しを説いて終わりではなく、買うときに消費者がどのようなことを考えているか、そのデザインを見たときにどういう印象を与えるのか、消費者の視点に立ってデザインの目的を考え、さらにそれをアウトプットする力を養うことができました。そのほか、ロゴデザインや写真表現などの授業を含め、多摩美時代の学びの全てが今の仕事に生きています。

多摩美は自分がやりたいことを自由に表現できる場所であり、それを認めてくれる場所だと思っています。学生のときは学生のときにしかできない自由な表現があるものです。自分が好きなことを曲げず、とことん自由に表現して、社会に出てから役立つ力を蓄えてほしいですね。



大学院演劇舞踊2年・奥山樹生さんが 「佐藤佐吉賞」で最優秀主演俳優賞を受賞

2024年度「佐藤佐吉賞」で、企画山『でかくまくべすのはなし』に出演した大学院演劇舞踊2年・奥山樹生さんが最優秀主演俳優賞を受賞しました。そのほかにも、24年演劇舞踊卒業・狩野瑞樹さんが優秀作品賞を、24年演劇舞踊卒業・今井桃子さんが優秀衣装賞と優秀主演俳優賞を受賞しました。

今回で26回目となる同賞は、若手劇団への積極的な支援を行っている、東京都北区にある民間劇場の王子小劇場（現・インディペンデントシアターOji）が主催しています。年間上演された全ての公演を対象に、優れた作品・戯曲・演出・舞台美術・照明・音響・衣装・宣伝美術・主演俳優・助演俳優の各部門に対して表彰が行われます。1月14日に行われた劇場新年会にて、授賞式が行われました。



迫真の演技で観客を魅了する
奥山樹生さん

グラフィック・渡辺さくらさん 「ACジャパン広告学生賞」を受賞

ACジャパンが主催する「第21回ACジャパン広告学生賞」の新聞広告部門において、グラフィックデザイン2年・渡辺さくらさんが奨励賞を受賞しました。この賞は、ACジャパン会員校（大学・専門学校等）の学生が企画・制作した未発表のオリジナル作品を顕彰するもので、2005年に設立されました。若い世代が広告制作を通じて公共広告への理解を深め、「公」への意識を育むことを目的としています。



渡辺さくら『それってぬいぐるみでいいんじゃない？』

大学院演劇舞踊・奥山樹生さん 「八王子学生CMコンテスト」受賞

学生ならではの視点で八王子市の魅力を30秒の動画CMにした作品を募集する「八王子学生CMコンテスト」で、大学院演劇舞踊2年・奥山樹生さんが最優秀賞を受賞しました。奥山さんは昨年、一昨年の審査員賞受賞に続き、3年連続での受賞となります。奥山さんは同作品で、関東デジタルコンテンツ・アワード2024も受賞しています。



大学コンソーシアム八王子の ポスター公募にて最優秀賞を受賞

大学コンソーシアム八王子の単位互換履修生募集ポスターデザインコンテストで、グラフィックデザイン2年・大淵乙萌さんが最優秀賞を受賞しました。また同2年の石戸佑花さんも入選。同賞は八王子地区の大学・短大・高等専門学校25校が加盟する「大学コンソーシアム八王子」の主催により公募されたものです。最優秀賞作品は、単位互換協定校のキャンパス内や学生ポータルサイトなどに掲示される予定です。



最優秀賞 大淵乙萌受賞作品

「第65回東日本伝統工芸展」で 卒業生が日本工芸会賞を受賞

重要無形文化財保持者（いわゆる人間国宝）を中心に伝統工芸作家、技術者等で組織する団体である公益社団法人日本工芸会東日本支部の開催する「第65回東日本伝統工芸展」で、97年立体デザイン卒業・大槻洋介さんが日本工芸会賞を受賞しました。同賞は、日本の優れた伝統工芸の保存と発展を期し、現代の感性に即する創造性豊かな作品の制作を奨励しています。



大槻洋介『刻の航路』

「東京ビジネスデザインアワード」で 修了生・卒業生が最優秀賞を受賞

東京都が主催する2024年度「東京ビジネスデザインアワード」において、07年環境デザイン卒業・藤井誠さんと12年大学院環境デザイン修了・山田奈津子さんの提案が最優秀賞を受賞しました。また14年情報デザイン卒業・清水覚さんは優秀賞を受賞したほか、別企業への提案でテーマ賞2件を受賞し、そのうち1つのテーマ賞は、14年情報デザイン卒業・清水彩香さんとの提案です。



藤井誠、山田奈津子『リング製本とオンデマンド印刷技術を活用した未開拓領域への製品提案』

「やまなしメディア芸術アワード」 で卒業生が最優秀賞を受賞

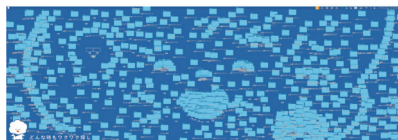
山梨県が主催する、デジタル技術と柔軟な創造性で未来を構想する表現者たちのための公募展「やまなしメディア芸術アワード2024-25」において、11年大学院油画修了・鈴木泰人さんのサウンドインスタレーション作品『野生の霧』が最優秀賞のY-GOLDを受賞しました。またメディア芸術非常勤講師・小光さんの『Five Years Old Memories』が優秀賞のY-SILVERを受賞しました。



鈴木泰人『野生の霧』（撮影：大塚敬太）

「Metro Ad Creative Award」にて卒業生がグランプリ受賞

協賛企業が提示する商品・サービスの課題に対し、東京メトロの交通メディアを最大限活用した解決策となるアイデアを募集する公募型の広告賞「2024年度Metro Ad Creative Award」にて、24年グラフィックデザイン卒業・馬場陸斗さんがグラフィック部門のグランプリを受賞しました。ほかにも卒業生2名と在学学生1名が受賞し、2名の在学学生と卒業生がファイナリストに選ばれました。



馬場陸斗『ワクワク探し』

「第92回毎日広告デザイン賞」で卒業生が最高賞を受賞

「第92回毎日広告デザイン賞」（毎日新聞社主催、経済産業省後援）の「一般公募・広告主課題の部」で、23年グラフィックデザイン卒業・森岡日菜子さんが日本公園緑地協会の課題「公園の未来」で最高賞を受賞しました。そのほかにも、4名の在学学生と卒業生、修了生が受賞しています。毎日広告デザイン賞は「芸術の街頭躍進、美術と産業の融合」をスローガンに、商業美術振興運動の一事業として1931年に創設された歴史ある広告賞です。



森岡日菜子 受賞作品
共同制作者：田村波瑠子、太田亘九

「Spikes Asia 2025」で卒業生の担当作が受賞

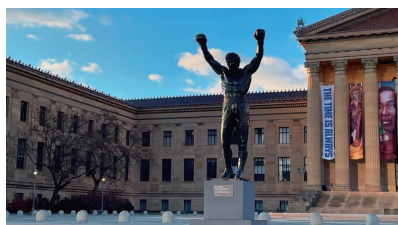
20年グラフィックデザイン卒業・宮崎琢也さんが、シンガポールで開催された「Spikes Asia 2025」において、企画、アートディレクションを担当した日本フィルハーモニー交響楽団の作品『The Symphony Plotter』で、Digital craft部門のDigital Illustration & Image DesignでBronze賞を受賞しました。またショートリスト2つにも選出されています。宮崎さんは同作品で、第104回NY ADC賞も受賞しています。



宮崎琢也『The Symphony Plotter』

「Collab Design Excellence Award」を深澤直人副学長が受賞

アメリカ・ペンシルベニア州のフィラデルフィア美術館の、現代およびモダンデザインに関する提携団体Collabが主催する「Collab Design Excellence Awards」で、2024年度の受賞者として深澤直人副学長が選ばれました。日本人として初めての受賞者となります。1986年に創設された同アワードは、国際的に著名なデザイナーを顕彰するもので、今回の受賞を記念し、フィラデルフィア美術館にて展覧も開催されました。



フィラデルフィア美術館

塩田千春特任教授が「国際交流基金賞」を受賞

大学院美術研究科エクスperimental・ワークショップ（EWS）の塩田千春特任教授が、2024年度の「国際交流基金賞」を受賞。同賞は、学術・芸術等の文化活動を通じ、国際相互理解に貢献した個人・団体を顕彰する賞であり、国際文化交流を実施する日本で唯一の専門機関・独立行政法人国際交流基金（The Japan Foundation、JF）より贈られます。受賞を記念し、塩田特任教授と森美術館館長の片岡真実氏による対談イベントも開催されました。



Berlin, 2020, Photo by Sunhi Mang

演劇舞踊デザイン・近藤良平教授が春の紫綬褒章を受章

演劇舞踊デザイン・近藤良平教授が、令和7年春の紫綬褒章を受章しました。紫綬褒章は、学術、芸術、スポーツ分野で顕著な功績のあった個人に授与される栄誉ある褒章です。近藤教授の受章は、卓越したダンサー、振付家としての創造的な活動が認められたものです。近年では2022年に彩の国さいたま芸術劇場の芸術監督に就任。24年には国籍や障害を超えた公募による「カンパニー・グランデ」を始動するなどしています。



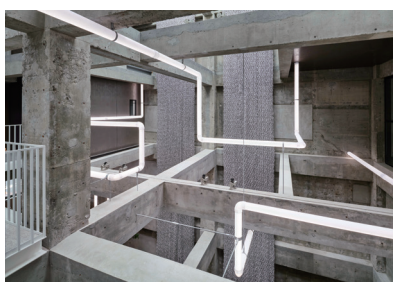
近藤良平教授（©福山楢青）

芸術選奨にて本学教員が文部科学大臣賞を受賞

令和6年度（第75回）芸術選奨の美術A部門にて、油画専攻の石田尚志教授（学長補佐・付属メディアセンター所長）と大学院エクスperimental・ワークショップ（EWS）の塩田千春特任教授、美術B部門にて開発・研究・表現・実践（版画専攻、彫刻学科、メディア芸術コース）が文部科学大臣賞を受賞しました。石田教授は「石田尚志 絵と窓の間」展の成果、塩田特任教授は「塩田千春 つながる私（アイ）」展ほかの成果、開発・研究・表現・実践は「ART IS LIVE —ひとり民主主義へようこそ」展の成果が、それぞれ受賞対象となっています。芸術選奨は1950年から続く文化庁主催の顕彰制度で、芸術活動の奨励と振興に資することを目的としています。

安東陽子客員教授が「2025年日本建築学会文化賞」を受賞

テキスタイルデザイン・安東陽子客員教授が「2025年日本建築学会文化賞」を受賞しました。同賞は、建築文化の向上、建築への理解と認識向上等に貢献した優れた業績を表彰するもので、安東客員教授の「テキスタイルのデザインを通じた、建築空間の新しい魅力の創造に対する貢献」が認められ、賞が贈られました。



白井屋ホテル／藤本壮介建築設計事務所 ©Daichi Ano

JAGDA賞2025を本学教員3名が、新人賞を卒業生が受賞

公益社団法人日本グラフィックデザイン協会（略称JAGDA）が発刊する年鑑『Graphic Design in Japan 2025』の掲載作品選考会が行われ、CI・VI・シンボル・ロゴ・タイプフェイス部門でグラフィックデザイン・服部一成教授、映像部門で同学科の中村至男教授、複合部門で情報デザイン・山本晃士ロバート非常勤講師がJAGDA賞2025を受賞しました。また、10年グラフィック卒業・城崎哲郎さんがJAGDA新人賞2025を受賞しました。

服部一成
『銀座七丁目書店』



学生による「江島神社令和洪鐘祭絵巻」完成発表会を開催

日本画専攻の学生たちが、2023年10月29日に藤沢・江島神社と鎌倉・円覚寺との合同祭礼として斎行された「洪鐘弁天大祭」（通称：洪鐘祭〈おわがねさい〉）を新たな絵巻として描き上げました。その文化継承の新たな試みとなる「江島神社令和洪鐘祭絵巻」の完成発表会を、5月27日に、江の島サムエル・コッキング苑内・UMIYAMAギャラリーにて開催しました。



歴史的な瞬間を絵巻に具現化する学生

本学八王子キャンパス図書館が「最も美しい図書館・書店9選」に

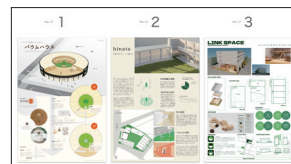
「Sound of Life (SQL)」は、主に音楽・美術に関連する情報発信を行う台湾のオンラインメディアです。このたび、同メディアの「最も美しい図書館・書店9選」特集において、本学の八王子キャンパス図書館が挙げられました。日本からは本学のほか、成蹊大学図書館や早稲田大学国際文学館（村上春樹ライブラリー）が紹介されています。



多摩美術大学図書館
(八王子キャンパス)

ウェル・ビーイングをテーマに TOPPANとデザイン戦略を開発

2024年度、統合デザイン学科はPBL（Project Based Learning）科目として3年目となるTOPPAN株式会社との「空間や環境を構成する建築材に関するデザイン戦略の構築と企画・デザイン開発」に関する共同研究を実施。最終課題では、学生たちは3つのグループに分かれ、仮想空間「well-beingな空間：共創集合住宅／自由な個人、家族の居住空間が集合した空間コミュニケーションの新しいあり方をデザインする」に取り組みました。



学生による最終課題「well-beingな空間：共創集合住宅」3つの提案

在学生在NHK朝ドラ『あんぱん』の絵画制作を担当

NHKの連続テレビ小説『あんぱん』の劇中で使用される絵画作品を、本学の学生が制作しました。北村匠海さん演じる柳井嵩の幼少期の絵画を劇場美術デザイン4年・久保田小春さんを中心としたグループで制作、青年期の絵画をグラフィックデザイン4年・北沢誠太郎さんが制作しました。そのほか、グラフィックデザイン4年・赤佐氏利さん、梶原良太さん、大島宏士郎さんも劇中で使用される絵画作品を制作しました。



DIESEL 2025秋冬コレクションのランウェイアートを大学院生が飾る

リベラルアーツセンター・深津裕子教授が担当する大学院博士前期課程の共通科目「染織文化特殊研究」を履修する学生たちが、世界的ファッションブランド「DIESEL（ディーゼル）」の2025年秋冬コレクションのグラフィティ・アートプロジェクトに参加。本学の大学院生たちは、約7,000人のグラフィティ・アーティストが参加した全長3キロメートルを超えるグラフィティ・ファブリックのうちの50メートルを制作しました。



DIESEL2025
年秋冬コレクション会場

ファッション業界で活躍するプロとフィッティング撮影ワークショップ

テキスタイルデザイン専攻「STUDIO2」の4年生、3年生の学生たちが、自分たちのデザインしたウェアを新たな視点で表現する撮影を1月16日に実施しました。八王子キャンパスのメディアセンター特設撮影スタジオで、ファッション業界の第一線で活躍するプロのカメラマン、モデル、メイクのクルーによるフィッティング撮影ワークショップ形式で行われたものです。



ウェアのデザイン、世界観にあった動きやボーミングを何通りも試しながら撮影

多摩美術大学、東京音楽大学、東京電機大学が共同イベント

多摩美術大学、東京音楽大学、東京電機大学理工学部の学生によるイベント「TSUNAGU - transient texture technology」が、3月22日に東京音楽大学の「音楽のみち」にて開催されました。このイベントは、3大学の学生が連携して作品制作を行うプロジェクト「3T Project」によるもので、将来のさらなる大学間連携に向けたキックオフイベントとして開催されました。異なる専門を持つ学生同士が交流することで、表現の幅や視野を広げることを目的としています。



権藤大貴、ながらがわ「時空を超えて」

テキスタイルデザイン3・4年生がファッションショーを実施

2024年12月9日、八王子キャンパスメディアホールで、テキスタイルデザイン専攻STUDIO2の3年生と4年生によるファッションショー「Walking Presentation 2024」が行われました。このショーは3年生の課題の一環として2019年から毎年行われ、22年からは4年生の卒業制作と連携し規模を拡大。ショー全体の運営も含めたファッションテキスタイルの実践的な学びを通じて、卒業後のクリエイターとしてのキャリア形成も見据えた実学的な授業です。



ファッションショーのフィナーレの様子

工芸学科が高校生に向けたアトリエ見学会を開催

多摩美術大学工芸学科への進路選択の一助となるよう、受験希望者や工芸学科に興味のある高校生を対象に工芸学科（陶・ガラス・金属）の各工房を肌で感じ、授業内容を知っていただく機会として、6月7日にアトリエ見学会を開催。オープンキャンパスでは見ることのできない大学生のリアルな制作現場を見学してもらったほか、推薦入試・一般入試の具体的な説明会や、指導教員による相談会も行いました。



普段見ることのできない制作現場に興味深々の参加者

定年退職

2025年3月31日付で6名の方が定年退職されました。長い間お世話になりました。

上田義彦 教授 | グラフィックデザイン学科

多摩美を離れて思うこと

2014年から2025年3月までの11年間、終わってみればあっという間の時間でした。最初の授業の日、そして最後の授業の日まで、今も鮮明に覚えています。この経験は、時間とともに次第に大きな意味を持つてくることになるのだろうという予感がしています。そんな感覚の中で一番大事なこととして思うことは、学生達との出会いです。若い人達との出会いは、多摩美という豊かな環境のもと、僕に大切な、そして新鮮な時間を与えてくれました、それは、それまで感じることのない、若い時間でした。この経験を大切に生きてゆきたいと思っています。



大貫卓也 教授 | グラフィックデザイン学科

一人でも多くの学生たちに自分が多摩美で過ごした青春という時間を体験してもらいたかった。

同じ志を持つ個性あふれる似たもの同士の環境は唯一無二でした。

そして時代は変わっても、生徒たちの顔は当時の自分たちと同じです。

そうやって時代は回っていることを実感しながら、当時の自分達に教えているんだと何度も錯覚したものです。

アートとデザインが大きな影響力を持つ新しい未来を楽しみにしています。



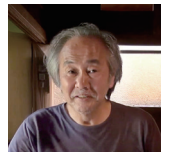
田中秀樹 教授 | 生産デザイン学科プロダクトデザイン専攻

生産デザインプロダクト研究室を3月で定年退職いたしました。多摩美八王子には学生時代4年、非常勤9年、常勤20年、計33年間、大変お世話になりました。現在は業務委託を受け週1回、上野毛校舎のキャリアセンターをお手伝いしております。だんだん輪郭を表してゆく内藤学長の新校舎を万感の思いで眺めております。創立90周年おめでとうございます。そして100周年に向けて多摩美に繁栄あれ！



堀内正弘 教授 | 建築・環境デザイン学科

最初は上野毛夜間部に着任し、多様な社会人学生を相手にコミュニケーションデザインと、アーバンデザインという、社会問題と多様な領域に関わるテーマに取り組みしました。環境デザイン学科に移籍後は、現役の学生を対象に現実社会をフィールドとする多様なゼミを展開することができました。多くの学生にとっては、初めての貴重な体験だったはずです。ここで展開した教育の形式は今後も継承していきたいと考えています。



宮崎光弘 教授 | 情報デザイン学科情報デザインコース

1993年から上野毛の造形表現学部の非常勤講師として、2006年からは八王子で情報デザイン学科の専任教授として、33年にわたり多摩美術大学でお世話になりました。歴代の4年宮崎ゼミの卒業生は全部で281人。そのひとりひとりの成長を間近で見られたことが何よりの楽しみでした。教育に関わることがなければ、この喜びを味わうことはできなかったと思います。長い間、本当にありがとうございました。



伊集院清一 教授 | リベラルアーツセンター

私は22年間、多摩美術大学の成長をみてきました。それは、建築物や環境の変化であり、また、組織としての変革の歴史でもあります。私が着任した頃には、学生相談は磐石ではなく、当時は夜を明かした日もありました。講義やゼミで絵画療法やアートセラピーに関心を持ってくれた生徒たちが、私の部屋に訪ねてきてくれることもありました。その研究室を今、去る時が来ました。ありがとうございます。私は幸せです。



新規採用

中村至男 教授 (グラフィックデザイン)
野口里佳 教授 (グラフィックデザイン)
鶴見雅之 教授 (プロダクトデザイン)
えぐちりか 准教授 (グラフィックデザイン)
三沢紫乃 准教授 (情報デザイン)
岡崎智弘 准教授 (統合デザイン)
清水将吾 准教授 (リベラルアーツセンター)
佐藤末季 講師 (テキスタイルデザイン)
久保ガエタン 講師 (メディア芸術)
前田佳那 講師 (リベラルアーツセンター)

任命

副学長
小泉俊己
深澤直人
研究科長
松浦弘明
教務部長
佐竹邦子
学生部長
尹熙倉
国際交流センター長
久保田晃弘
キャリアセンター長
中田希佳
学長補佐
石田尚志 (油画)
佐賀一郎 (グラフィックデザイン)
安次富隆 (プロダクトデザイン)
湯澤幸子 (建築・環境デザイン)
加納豊美 (演劇舞踊デザイン)
佐藤達郎 (リベラルアーツセンター)

学部長補佐
高梨美穂 (リベラルアーツセンター)
学科長 (ただし、1年任期とする)
手銭吾郎 (工芸)
澤田泰廣 (グラフィックデザイン)
和田達也 (プロダクトデザイン)
センター長 (ただし、1年任期とする)
木下京子 (リベラルアーツセンター)
附属アートとデザインの
人類学研究所
港千尋 (所長)
名誉教授
伊集院清一
大貫卓也
田中秀樹
宮崎光弘
客員教授
●大学院
伊東豊雄、畠名美和、馬越陽子、
横尾忠則
●美術学部
日本画
町田久美

油画
オウジュン、蔵屋美香、塩田純一、
松浦寿夫
版画
秋山伸、大西伸明、オノデラユキ、
清水穰
彫刻
金巻芳俊、木村絵理子、クラール
フロリアン、福永治
工芸
唐澤昌宏、関井一夫、武田厚、野
田収、藤田政利、ルバートフォーク
ナー
グラフィックデザイン
葛西薫、加藤久仁生、菊竹雪、佐
藤可士和、竹中直人、津山克則、
三浦武彦
プロダクトデザイン
岩佐十良、ヴァーリハイユディト、小
倉ひろみ、廣田尚子、山中俊治、山
本秀夫

テキスタイルデザイン
相澤陽介、安東陽子、池田祐子、
伊藤志信、上原利丸、鈴木マサル、
須藤玲子、関島寿子、ヘレナハイ
ヴァネ、皆川明、皆川魔鬼子
建築・環境デザイン
青木淳、小泉誠、田根剛、団塚栄
喜、中村好文、廣村正彰、藤江和子
メディア芸術
伊藤俊治、グリフィスキオ、四方幸子
情報デザイン
小林章、西山浩平、厩本純一
芸術学
祖父江慎、本間孝、山梨俊夫
統合デザイン
倉森京子、佐々木正人
演劇舞踊デザイン
高萩宏
(以上2025年4月1日付)

Up & Coming



Up & Comingは卒業生の発表活動を支援し、新しい表現を発信するオルタナティブ・スペースです。アーティストの自己プロデュースによる企画展によって、多くの人びとへ創造のよろこびを伝え、新たな時代精神を生み出す場となることをめざしています。

渋谷区神宮前3-42-18 | 12:00~19:00 (金曜・土曜は20:00まで) | 火曜休場 | 入場無料

7/7 (月) - 8/2 (土)

生活と美術

美術と生活の「距離感」に焦点を当て、作品がどのように日常生活に取り込まれるかを考察する。

出品作家＝大淵花波、さいとうりな、中屋胡桃、薬師うみ



8/27 (水) - 9/28 (日)

断片の集積

各々の視点で捉えた日常の断片から紡がれる作品群が共鳴し、そこから立ち現れるものが鑑賞者にさまざまな想像力を喚起することをめざす。

出品作家＝長雪恵、官野良太、高梨麻世、TAKU NISHIMURA

アートテークギャラリー



八王子キャンパス内 | ギャラリー開場時間10:00~17:00 (展覧会による) | 日曜・授業日以外の祝日休場 | 入場無料

最新情報は大学HPでご確認ください

9/1 (月) - 9/15 (月・祝)

多摩美術大学助手展2025

9/23 (火・祝) - 10/10 (金)

家村ゼミ展 2025

10/8 (水) - 10/23 (木)

一般社団法人多摩美術大学校友会
ホームカミング展

10/13 (月・祝) - 10/28 (火)

日高理恵子 展 (仮)

多摩美術大学 TUB



“まじわる・うみだす・ひらく”をコンセプトに、オープンインベーションによる価値の創出、幅広い層に向けたデザインやアートプログラムの提供、学生作品の展示・発信を通してデザインとアートの持つ創造性と美意識を社会とつなぐ場を提供しています。

港区赤坂9-7-1 ミッドタウン・タワー5F (東京ミッドタウン・デザインハブ内) | 11:00~18:00 | 日曜・月曜・祝日休場 | 入場無料

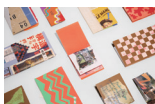
8/9 (土) - 8/10 (日)

MIDTOWN SUMMER WORKSHOP 夏の特別ワークショップ

君だけの絵日記帳をつくらう!

東京ミッドタウン・アトリウムにて、ワークショップ「君だけの絵日記帳をつくらう!」を開催します。古紙や布の端切れ、不要になったポスターやチラシを使い、“ものを再生する”考え方を学びながら、ものづくりのプロセスを体験できます。誰でも気軽に参加できる無料のワークショップです。

【主催】東京ミッドタウン【協力】多摩美術大学 TUB、多摩美術大学 プロダクトデザイン専攻



8/22 (金) - 8/30 (土)

in 編集部「世界はもっと面白く見える」

統合デザイン学科の学生有志による活動『in』の編集部が、「世界はもっと面白く見える」をコンセプトに展示を開催します。『in』は、見落とされがちな身近なモノや出来事を多角的な視点で捉え、そこに潜む面白さを毎号異なるテーマで発信しているフリーペーパーです。本展示では、過去号『間』『ずらず』『街』の3冊に加え、新刊『ルート』にも焦点を当て、展示ならではのかたちで紹介いたします。

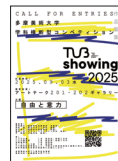


9/3 (水) 〆切

TUB showing 2025

多摩美術大学在校生対象の公募型企画展「TUB showing 2025」の出展者を募集します。学年、学科、作品ジャンル不問。今年は八王子キャンパスにて審査・授賞式・交流会を行い、受賞作品は東京ミッドタウン・デザインハブ内にあるTUBにて展示します。詳細はTUBのウェブサイトにて順次掲載いたします。

【応募締切】9月3日【審査展示】9月25日(木)-10月1日(水)【授賞式・交流会】10月1日(水)【受賞者展示】11月6日(木)-11月15日(土)



多摩美術大学 アートアーカイヴセンター



本学に蓄積されてきた芸術資源を保存・管理・公開していく研究教育拠点として、2018年4月に設立されました。現在19の資料体を有し、授業での利用や、制作および研究に役立つ生きた教材とするため、各種資料を整理してアーカイヴを構築しながら公開しています。利用方法はウェブサイトをご覧ください。

6/23 (月) - 7/20 (日)

多摩美術大学アートアーカイヴセンター所蔵資料展7

三上晴子 没後10周年

三上晴子アーカイヴ 活動年表資料展

三上晴子(1961-2015)の研究基盤として制作した活動年表と、フライヤー、ポスター、カタログなどの資料を紐付けて紹介します。作品の周囲にある痕跡を通して、さまざまなメディアを横断した三上の活動の軌跡を追うとともに、時代背景や美意識の変遷を新たな視点で掘り下げます。

10:00~17:00 (7月19日・20日は16:00まで) | 休場: 日曜日 (7月20日(日)を除く) | 入場無料

監修: 三上晴子アーカイヴ研究 (久保田晃弘・石山星亜良・堀口淳史)

三上晴子活動年表: https://aac.tamabi.ac.jp/seiko_mikami_timelines.html



EXHIBITION & THEATER

3/14 (金) - 11/30 (日)

第一生命ロービー

「自由だ-----!!~多様な幸せと希望に満ちた世界へ~」
油画・高柳恵里 教授 (出展作家)
油画・日野之彦 教授 (出展作家)

7/19 (土) - 10/13 (月・祝)

足利市立美術館

「菊地武彦展 anamnesis
—想起する景—」
油画・菊地武彦 教授

4/26 (土) - 9/7 (日)

府中市美術館

「公開制作92 栗原一成」
油画・栗原一成 教授

7/25 (金) - 8/27 (水)

渋谷ストリーム ホール

「建築家・内藤廣 赤鬼と青鬼の場外乱闘 in 渋谷」
内藤廣 学長

7/4 (金) - 11/3 (月・祝)

21_21 DESIGN SIGHT ギャラリー1&2

「そのとき、どうする?展
—防災のこれからを見渡す—」
グラフィックデザイン・
中村至男 教授 (出展作家)

BOOK



ヒルマ・アフ・クリント
一色彩のスピリチュアリティ
港千尋 著 (情報デザイン学科
メディア芸術コース教授)
インスクリプト
3月17日刊
2,750 円 (税込)



空海
安藤礼二 著 (芸術学科教授)
講談社
5月29日刊
4,950 円 (税込)



アンドレ・フェリビアン
「王立絵画彫刻アカデミー
講演録」註解
小林亜起子 (リベラルアーツ
センター専任講師) ほか 著
中央公論美術出版
4月1日刊
19,800 円 (税込)



抽象表現主義
一戦後ニューヨークの前衛
芸術家たちはいかにして自分た
ちの歴史を自分たちで作ったか
大島徹也 著 (芸術学科教授)
水声社
6月27日刊
6,600 円 (税込)

「TAMABI NEWS」では受賞や活動報告を募集しています。

メール (news@tamabi.ac.jp) あるいは右のQRコード「受賞・活動報告 投稿フォーム」からお知らせ下さい。



Tama Art University

多摩美術大学 広報誌「TAMABI NEWS」2025年7月7日発行 第34巻 第1号 通巻101号
発行: 多摩美術大学 広報部 東京都八王子市鎌水2-1723
お問合せ: <https://www.tamabi.ac.jp/contact/ki/kaku/> (広報課)

