

TAMABI NEWS

Tama Art University News Magazine

vol.104

アニメーションだから
できること



ホウ
The Last
センカ
Blossom

企業人事・卒業生に聞く
ポリゴン・ピクチュアズ/コクヨ/集英社

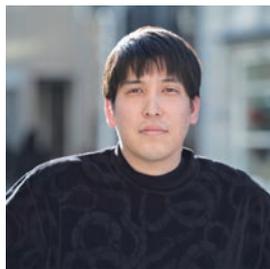
©此元和津也 / ホウセンカ製作委員会



2025年10月、木下麦さんが『オッドタクシー』に続いて監督を務めたアニメーション映画『ハウセンカ』が劇場公開された

アニメーションだから できること

「生命のないものに生命を吹き込む」というラテン語の「anima (アニマ)」に由来するアニメーション。表現の手段に選んだ卒業生たちがどんな可能性を引き出しているのか、それぞれの作品や仕事からその魅力を探ります。



アヌシー国際アニメーション映画祭に『ハウセンカ』を出品

作品が世界中に広がりやすい強みを生かし
実写とは異なるアニメの可能性を追求し続けたい

| アニメーション監督 |

木下麦 KINOSHITA Baku | 14年メディア芸術卒業

実際の景色とは違った表現が できるところが面白い

僕にとって初監督作品となったアニメ『オッドタクシー』とその劇場版の制作を終えた後、脚本で参加していた此元和津也さんと、もう一度新しいアニメをつくりたいと一緒にブレストしながら制作したのが、昨年公開された映画『ハウセンカ』でした。僕は学生の頃に課題を通じて、「閉鎖的な環境や心理からの脱出」というものを自身の根底に流れ

るテーマとして見出し、以降そのテーマを据えて制作に取り組んできました。本作でも服役中の主人公による回想を物語の中心に配置し、彼と周囲の人々の状況や心理の変化を描くというコンセプトから制作をスタート。最初は短編作品の予定でしたが、脚本や絵コンテを進めているうちに90分の内容になったため、映画というフォーマットに決まりました。『ハウセンカ』を制作するにあたって最大のチャレンジは、人間の“お芝居”をアニメで丁寧に表現することでした。ファンタジーに寄せすぎず、人間らしい感情や日々の営みを

ドラマとして描きたかった。そこで、以前の作品と比較すると等身が高めのキャラクターを登場させたのですが、これが今までになく困難な経験になりました。『オッドタクシー』で描いたようなデフォルメの利いたキャラクターは、ある程度動きに誇張や嘘を入れても不自然さが生じにくいんですね。しかし、人間の動きは誰もが見慣れているため、ちょっとした違和感が物語への没入を妨げる要因になってしまいます。『ハウセンカ』の劇中には、堤という男が主人公・阿久津の家を訪れ、椅子に座って服からタバコを取り出し、

それに火をつけてもらうというシーンがあります。時間にすれば20秒程度のワンカットなのですが、地味な動きでも周りの人物や物と関連するため非常に難易度の高いカットになり、自然に見せることに非常に苦労しました。最終的にはアニメーター陣が最後まで真摯に根気強く粘ってくれて良いカットになりました。このように、観ている人からすれば何気ないシーンほど、実はものすごく手間がかかっています。歩き方や歩幅、セリフのテンポなども、キャラクターごとに“最適解”が存在します。それぞれの人物に合った動きを追求するため、一度自分で動きを撮影し、その映像を見ながらキャラクターに演技をつけていく作業を繰り返しました。

何気ないところこそ徹底したこだわりが求められるのは、背景や色についても同じです。例えば、透明なコップに入った飲み物を描いたシーンがあるのですが、透ける素材をアニメで表現するのは本当に難しい。液体越しに見える背景や肌の色まで、色彩設計のスタッフと細かく調整する必要がありました。

一方で、実際の景色とは違った表現ができることはアニメならではの面白さです。本作の回想シーンでは、登場人物たちが見ていた風景をフレッシュに映し出したいと思っていました。空や木々の色彩を現実よりも瑞々しく描写したり、手前と遠方の景色で絵の密度を変えて遠近感を演出したりと、思い出の中にある美しい景色を伝えるため、背景の構図や色彩に細かい工夫を施しました。

特定の文化圏に縛られず 自分事として受け入れられる

こうした細部へのこだわりは、アニメという表現の本質に関わるものだと考えています。アニメにおいて画面に映るものは、すべてがつくり手の作為によって構成されており、そこに偶然は存在しません。どのような天気にするのか、雲の形はどうなっているのか……。あらゆるシーンに感覚や意思が凝縮された“結晶”だというのが、実写による表現とは違ったアニメ独自の魅力だと思います。



『オッドタクシー』を監督した際は、制作期間とコロナ禍が重なったこともあり、全カットを細かくチェックすることができなかったという後悔が残りました。だからこそ『ハウセンカ』の制作においては、監督としてすべてのカットに関わることを目標としていました。その結果、各シーンにふさわしい背景やキャラクターの動きを映像に落とし込み、全編にわたって自分の感覚を反映した作品づくりを実現できたと感じています。

本作を通じて、実写とは異なるアニメの可能性を追求し続けたいという気持ちが一層強まったように思います。僕がアニメにこだわりたい理由のひとつとして、作品が世界中に広がりやすいという強みがあります。実写作品の場合は、演じる俳優のアイデンティティや撮影場所といった現実との接点をなくすことができません。しかし、アニメは特定の文化圏に縛られず、多様な国や地域の人々が自分たちの物語として受け入れやすいんです。日本のアニメを受け入れてくれる土俵が世界で整っているという点に、アニメ監督として大きな可能性を感じています。今後は引き続き「人間の成長」を描くという軸を大切にしつつ、アクションやSFなど幅広い作品に挑戦し、自分にしか表現できないアニメを世界中に届けたいと考えています。

きのした・はく

多摩美術大学卒業後、イラストレーター・アニメーターなどとして活動し、2021年放送のオリジナルテレビアニメ『オッドタクシー』で監督・キャラクターデザインを担当。同作は第25回文化庁メディア芸術祭アニメーション部門新人賞を受賞。2025年、監督作の劇場アニメ『ハウセンカ』が公開された。



映画『ハウセンカ』では、キャラクターデザインも手がけた木下さん。「実際に生きている」と感じてもらえるように演出を心がけたという



◀映画『ハウセンカ』ロングPV

多摩美生限定! 『ハウセンカ』試写会と木下監督トークショーを開催

2025年10月1日、映画『ハウセンカ』の全国公開に先駆け、多摩美生限定の試写会が八王子キャンパスにて開催されました。今回の試写会は、木下監督が卒業したメディア芸術コースの特別講義として行われ、上映後は木下監督とメディア芸術コースの寺井弘典教授のトークショーも実施。トークショーでは、まず木下監督が『ハウセンカ』について「誤魔化さずに純粋なもの、純度の高いものをつくりた

かった」と制作に込めた想いを語り、寺井教授は本作を「映像美重視型のアニメーション映画とは一線を画すチャレンジングな作品で、伏線回収や会話劇が魅力の構造的な物語」と評しました。

続いて、企画・制作の過程やアムシーでの公開の様子など制作者ならではのエピソードが語られたほか、トークショー後は学生との質疑応答も行われ、参加した学生にとって貴重な機会となりました。

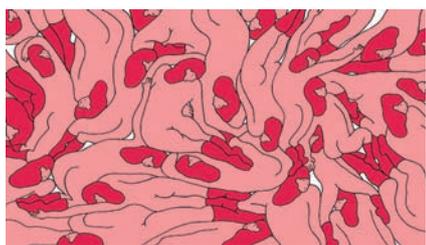




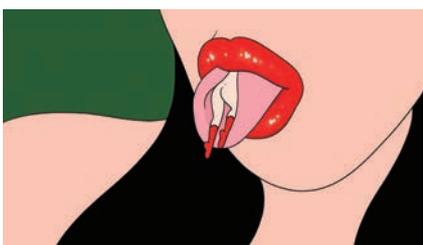
ご自身がお気に入りの作品1980YEN『たこやきストーリー』Short MV



Instagramで国内外で評価されている『freshness』



初めて受注制作した菅原信介『MASTER BLASTER』



フランスの映画祭『Festival du film de fesses』のティザーアニメ



日清カップヌードルのCM『具がスースー』篇にも起用される



海外で賞を受賞するほか多くのCMやMVも手がける

実写ではできない感覚的な動きが可能にする 日常から派生した止まらない世界

｜アーティスト／アニメーター／イラストレーター｜

冠木佐和子 KABUKI Sawako | 16年大学院グラフィックデザイン修了

描いた絵が、再生ボタンを押して ヌルヌル動き出す気持ちよさ

アニメーションをつくっていて一番楽しいのは再生ボタンを押した瞬間です。自分の描いた線がヌルヌルと動き出す。あのときの「気持ちいい!」という感覚が原動力です。『たこやきストーリー』というMVを制作したとき、普段は1秒12枚や24枚のところを30枚の設定にしてしまい、描いても描いても終わらない作業に追われました。でも完成した映像は、異様なほどヌルヌル動いていて、すごく気に入っています。私は、描けば描くほど面白くなると思っているところがあって、子どもみたいですが、たくさん動いているほうが単純に楽しい。だから、止まっているシーンがあまりないように意識していて、それが結果的に自分の作風になっている気がします。

私の作品にはよく「お尻」が出てきます。小さいころから『クレヨンしんちゃん』が好きで、ラフにお尻を出したり、どうでもいい

日常をそのまま面白がる感じにずっと惹かれていました。私自身、インスピレーションは日常から得ることが多くて、友達と一緒に食べたご飯や、そのときの悩みなどを日々メモしています。特にネガティブな感情がきっかけになることが多いですね。ただ、実際につくるときは、あまり決めずに始めます。絵コンテをきっちり固めると、作業になってしまって面白くない。自分が楽しいかどうかをとっても大事にしているので、その場で動かしながら即興的に作ることも多いです。

在学中、担当の先生から「海外のほうが受けそうだね」と言われたことが印象に残っています。卒業制作『肛門的重苦 Ketsujiru Juke』がアヌシー国際アニメーション映画祭に選ばれたとき、海外の観客は笑ったり声を出したりしながら観てくれて、その通りだったなと思いました。

アニメーションとの出会いは2年次の必修授業。作画を紙に描くアナログ手法で始め、2018年まで続けました。編集や着色もPhotoshopとAfter Effectsだけで、当時から制

作は基本的にひとり。最初につくったときは、楽しかったけれど本当に大変で、「もう一生やりたくない」と思いました。多摩美に入って先生が卒制を国際映画祭に出してくれなかったら、間違いなく私は今やっていないと思います。何枚も描く作業は、つらくて孤独です。でも、アニメーションには実写ではできない感覚や状態を、そのまま描いて動かせる自由さがあります。そして再生ボタンを押した瞬間、自分の線がヌルヌルと生き出す。その「気持ちよさ」という報酬を目当てに、私はこれからも描き続けるんだと思います。



◀『たこやきストーリー』MV

かぶき・さわこ

多摩美術大学在学中からアニメーションの制作を開始し、世界4大国際アニメーション映画祭をはじめ各国の映画祭でノミネート・受賞。『COURRIER Japon』による「2023年に世界が目撃した日本人100人」に選出される。CMなど企業とのコラボレーションも多数。現在はニューヨークを拠点に活動している。



アヌシー国際アニメーション映画祭で受賞

動きの少ない作品が海外の人たちに伝わったとき 自分の想像以上に多様な解釈が生まれる刺激

| アニメーション作家 |

木原正天 KIHARA Masataka | 25年大学院グラフィックデザイン修了

“時間を持った作品”として 自分の考えを残せる

アニメーションの魅力は、その表現の幅広さにあると考えています。自分が描きたいと思ったイメージに対して、キャラクターのビジュアルや動き方、物語の有無、時間の使い方まで、無数のパターンから自由に選択できる。例えば私の作品では、実写で撮影した映像をトレースしてアニメーションを制作する「ロトスコープ」という技法を多用しています。実在する人間や景色を素材にしながらも、それをアニメーションの中で自由にコントロールできるところに面白さを感じ、主な作画方法として用いるようになりました。

ロトスコープという「動き」の技法にこだわりを持つ一方で、現在はアニメーションの動きによって生み出される感動よりも、各シーンの間の取り方といった時間的な要素に価値を感じています。もちろんまったく動かないアニメーションがいいというわけではなく、映像の進むテンポを制御し、動かないことで生まれる余白も大切にしたいということです。私の場合、作品全体の時間も最初に決めるのではなく、描きたいものに対して最適な長さに調整しています。ひとつのアイデアで勝負

するのに適した形として、これまでは短編を選んできました。

私はアニメーションを制作する際、特にメッセージを意識しません。それは観た人が自由に感じ取るものだと思っているからです。私にとって制作のきっかけになるのは、全体のムードや色調といった漠然としたイメージです。多摩美の修了制作『キュー』も、日本の短編アニメーションではあまり見えないような暗いトーンで作品をつくりたいという発想から始まり、そこに登場人物や物語を付けていきました。フランスの映画祭で上映されることになった際は、この暗くて動きの少ない作品が海外の人々に受け入れられるのか不安もありました。ただ、実際は自分が想像していた以上に多様な解釈を聞かせていただき、大きな刺激をもらいました。

アニメーション制作と出会ったのは、学部2年次の授業でした。もともと映像作品にほとんど触れてこなかったのですが、すべての工程をひとりで担当できることや、自分の考えを「時間を持った作品」として残せることに魅力を感じてのめり込んでいきました。

技術の進歩により、誰もが気軽にアニメーションをつくれる時代になりました。だからこそ、これからは作家自身の魅力が求められるようになって考えています。作品の面白さ

はもちろん、「この人の作品だから観たい」といってもらえる存在になることが目標です。



上:『トモヤ!』、下:『ヤボラボンキー』



◀『キュー』

きはら・まさたか
多摩美術大学在学中に制作した作品『トモヤ!』、『ヤボラボンキー』がアヌシー国際アニメーション映画祭にノミネートされ、続く作品『キュー』でロッチェ・ライニガー賞を受賞。『キュー』はロンドン・ファンタスティック映画祭にもノミネートされた。

木原さんの最新作『キュー』。独特のタッチはPhotoshopの筆ペンツールによるもので、デジタルとアナログの境界的な違和感が狙いにある





Photo by Keiko Mizukai

NHK『みんなのうた』などでアニメーションを制作

手を動かすうちに思いがけない飛躍が起こり 説明しきれない余白が生まれる

| アニメーション作家／漫画家 |

ひらのりょう HIRANO Ryo | 11年情報芸術コース卒業

理解できないものが堂々と 存在していることに強く惹かれた

僕の作品は、シュールでヘンテコで、少しわかりづらいかもかもしれません。でもキャラクターはできるだけポップでかわいくしたいと思っています。親しみやすいビジュアルがあるからこそ、違和感やズレを入れられる。そのバランスを意識しています。



アニメへの進路を定めたきっかけの作品『河童の腕』

影響を受けたのは、水木しげるの妖怪や『デジモン』、『たまごっち』、『ウゴウゴルーガ』といった、子どもの頃に夢中になったものたち。好きだったものが、自分のオリジナリティの正体なんじゃないかと思っています。

多摩美で出会った世界も大きかったです。当時、山川冬樹先生に学外の展示やパフォーマンスに連れて行ってもらい、「こんな表現があるのか」と衝撃を受けました。共通授業

で知ったイーゴリ・コヴァリョフの短編『ミルク』もそうです。正直、最初はよく分からなかったけど、理解できないものが堂々と存在していることに、強く惹かれました。インディペンデントアニメーションには、世界の多様さがそのまま表れていると感じたんです。ですが、制作において誰かのスタイルをそのまま真似しても、あまり意味がない。イーゴリ・コヴァリョフの持つ背景や文化までコピーすることは当然できない。だからこそ、自分のバックグラウンドに引き寄せて、自分の文脈で組み直すことが大事だと思っています。

制作の初期段階では、必ずモチーフをリサーチします。最初は「なんとなく惹かれる」という直感でも、なぜそれが気になるのかを掘り下げます。『パラダイス』という“歯”が出てくる作品でも、事前に歯の文献を読んだり、関連する表現を調べたりしながら、自分がなぜそのモチーフに惹かれたのかを言葉にしていきました。この言語化は、作品の芯をつくるためでもあり、その芯を見失わないためのセーブデータのようなものです。

ですが、実際に制作が始まれば、理屈どおりにはいきません。自分の中では論理的に組み立てているつもりでも、手を動かすうちに、思いがけない飛躍が起こる。完成してから「なんでこうなったんだろう」と思うこともあります。意識的に困惑させようと思ったことは



NHKみんなのうた「にゃんこの哲学」©NHK／ひらのりょう

なくて、むしろ、自分なりに親切につくっているつもりだけど、説明しきれない余白が生まれてしまう。でもそれも含めて、アニメーションの魅力だと思います。

僕は、人や物の中に潜んでいる、ちょっとした違和感や世界の気配をすくい上げたい。そのへんに転がっているものから、どこまで想像力が広がっていくか。その可能性を探ることが、僕がアニメーションをつくり続けている理由だと思います。



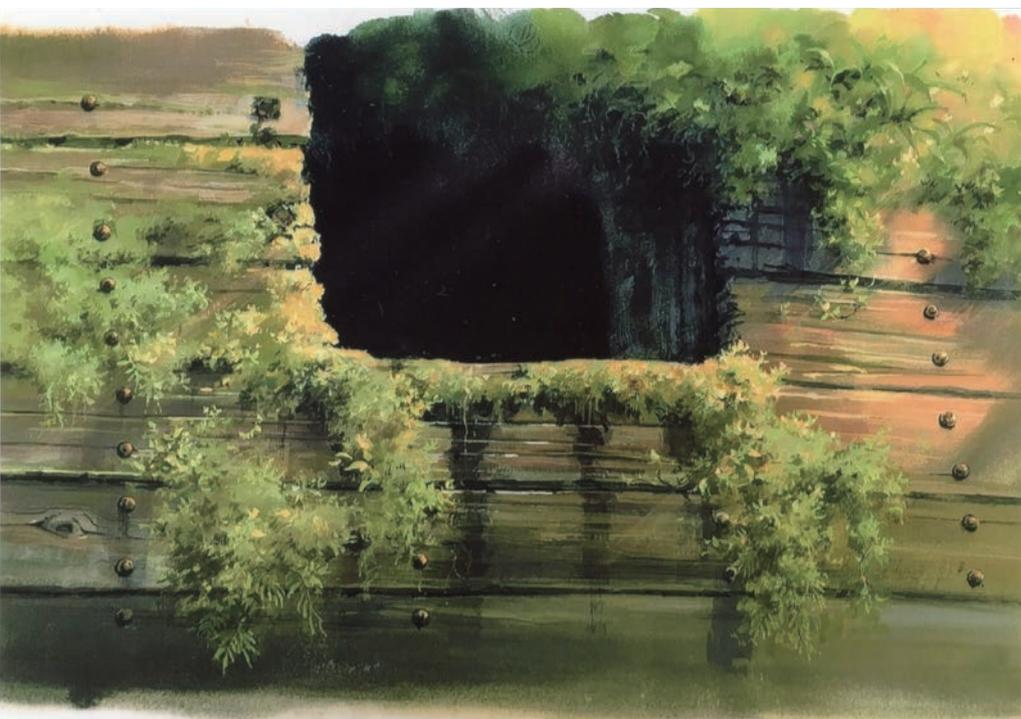
◀『KRASUE』トレーラー

ひらのりょう

アニメーション作家として、短編作品『パラダイス』や『KRASUE』などで国内外のアニメーション映画祭に参加。NHKテレ『みつけた!』の「もじゃもじゃ」コーナー、NHKみんなのうた「にゃんこの哲学(うた:黒猫同盟)」のアニメーション制作も担当。また、漫画家としても活動するなど、幅広い分野で活躍している。

東南アジアのある都市で、マフィアの抗争に巻き込まれたヤクザが「ガスー」と呼ばれる妖怪に出会う物語『KRASUE』/©2021 Ryo Hirano/FOGHORN/CAUZSUCH





高山さんが手がけた『君たちはどう生きるか』の背景画。左、右上は宮崎駿監督、吉田昇美術監督から高評価を受けている



スタジオジブリの作品で背景を担当

制作過程の迷いや判断の積み重ねが 完成した絵に厚みとして残る

| 作家 |

高山美乃里 TAKAYAMA Minori | 19年日本画卒業

ジブリ作品の背景画は 独立した風景画のような存在感

日本画専攻在学中に宮崎駿監督の映画『君たちはどう生きるか』の美術スタッフ募集に応募し、計4年間にわたり、背景画の制作に携わりました。現在は中学校で美術科講師をしながら、フリーランスで主にアニメ作品の背景画の仕事を行っています。

私は絵を描くことが好きだったので、アニメというより、スタジオジブリ作品に興味があり、この世界に入りました。中学生の頃に『となりのトトロ』などの背景美術を手がける男鹿和雄さんの画集と出会い、いつかこんな絵を描いてみたいと憧れていました。

『君たちはどう生きるか』の背景画スタッフは、はじめは私を含む新人5名と監督2名の少数チームでした。戦時中のパートでは、青空がパーンと抜けるような明るい色調ではなく、鈍い色調が求められたのが印象的でした。

スタジオジブリ作品の背景画は、独立した風景画のような存在感が特徴です。そこには、手描きならではの言葉にできない情報量があ

るのだと思います。手描きの絵には、ダメだったらはじめからやり直しということも多々ありますが、時にはミスも活かして描き進めるといってもよらない色に出会えるような偶然性があるのも魅力です。制作過程の迷いや判断の積み重ねが完成した絵の中に厚みとして残る気がします。

私は2年半で約130枚の背景画を描き上げました。特に大判を担当することが多く、日本画専攻で100号くらいの作品を日常的に描いていた経験が活かされたと思います。大学でも「光」や「空間の表現」を評価される機会が多かったため、それを意識してひたすら描きました。月1回程度のラッシュ（確認作業）で、描いた絵が動き出し、物語になる瞬間を見たときの感動は今も忘れられません。

CG全盛時代ですが、私は手描きの背景画を描き続けたいと思っています。絵画の個展も地道に続けていくつもりです。精緻に描き込まれていて、技術的に高度な絵でも、情報が密すぎると見ていて息が詰まることが、私



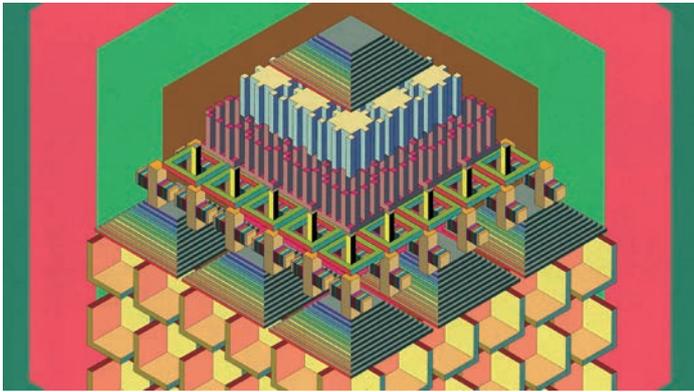
スタジオジブリ研修中の高山さんによる模写

にはよくあります。逆に技術力が高く、情報量も多いのに、なぜか風通しがいい絵もある。何を省いて何を残したか、そういう感覚的な選択が作品に出ているのだと思います。自然物に限らず、机や椅子のような固いモチーフでも、見ている人が「無意識に呼吸しやすくなるような絵」を描けたら、それが自分にとって理想に近い状態だと思っています。

たかやま・みのり
多摩美術大学在学中にスタジオジブリによる劇場アニメ『君たちはどう生きるか』に背景美術として参加。2025年公開のアニメ映画『ひゃくえむ。』など、卒業後もアニメ作品の背景美術や手描きによる絵画作品の制作を続けている。



細胞や幾何学図形をモチーフにした短編アニメーション『ETERNITY』



荒廃したテーマパークをテーマとした『DREAMLAND』



初の長編アニメとして企画・制作中の『水江西遊記(仮)』メインビジュアル



「ノンナラティブ」なアニメーションの第一人者

言語や物語に頼らないアニメーション だからこそ立ち上がる“物語”のイメージ

｜ アニメーション作家／多摩美術大学非常勤講師 ｜

水江未来 MIZUE Mirai | 07年大学院グラフィックデザイン修了

アニメーションに定義はない 予想外な影響を与える無限の可能性

私はアニメーション作家として、細胞や幾何学模様といった抽象的なモチーフを用いた作品づくりに取り組んできました。つまり、物語に依存しない「ノンナラティブ」な表現を追求してきたんです。ストーリーが重視されやすいアニメーションの世界において、こうした作品は“実験的”だと評されることも少なくありません。しかし私としては、「アニメーション」という概念をより広い意味で捉える試みだと思っています。それを強く実感したのは、2014年に『WONDER』という作品でベルリン映画祭に参加したときのこと。この作品は、1日に24枚の絵を描いて1秒間とし、365日分をつなぎ合わせてアニメーションをつくるプロジェクトです。自分としては、誰も見たことのない映像的な刺激を求めてつくった作品でした。ところが、それを観てくれた現地の女性から「あなたの作品を観てカ

ラフルな服を着ようと思いました」という感想をもらって(笑)。自分の意図とは違っていたのですが、予想もしないところで人に影響を与えることができたように思えたんです。むしろ既存の表現に縛られていないからこそ自由に想像を膨らませて楽しんでもらったのだと、アニメーションの持つ無限の可能性を信じてみようと感じた瞬間でした。

学生を教える立場となった現在も、多様な事例を示すことで表現の可能性を広げるよう心がけています。例えば「人形劇」は、厳密にいうとアニメーションではないかもしれませんが、私としては限りなく近い表現だと考えて授業で紹介しています。「アニメーションとは何か?」という定義は非常に難しく、短絡的にひとつの答えを出してしまうことが表現の幅を狭めてしまうこともあります。私としては、その問いについて考え続けることに創作の楽しさがあると思っています。そのため、学生に多様な表現に触れてもらうことによって、幅広い可能性を提示することが重要です。その結果として、アニメー

ションの定義を拡張するような作品づくりに取り組む学生の姿を見るのが私にとって大きな喜びになっています。

私自身、現在も新しい表現への挑戦を続けています。そのひとつが、冒険活劇『水江西遊記(仮)』の制作。これまでの抽象的な作品とは異なり、膨大な量の脚本に基づく物語になる想定です。こうした挑戦を通じて、自分を知らない観客にも作品を楽しんでもらうと同時に、何気なく劇場に足を運んだ人々が意外なアニメーション表現に出会うきっかけをつくりたいと思っています。



▶ 監督作『ワンダー・フル!!』劇場予告編

みずえ・みらい

フリーランス活動を経て、株式会社ミライフィルムを設立し、短編のオリジナル作品やCM・MVのアニメーションを制作。作品がヴェネチア国際映画祭、ベルリン国際映画祭で正式招待上映され、アヌシー国際アニメーション映画祭では2度の受賞歴を持つ。JAA日本アニメーション協会会長も務める。

多摩美でアニメーション作家が 続々と生まれる理由

企業との協働、自由に使える最新ツールなど、アニメーション制作をさまざまなかたちで後押ししている多摩美。学生たちはこうした環境のもと、アニメーションならではの表現を追求しています。

企業も注目する多摩美生の表現力



カンロ株式会社「マロッシュ」CM「好きを信じるんだ」篇

多摩美生16名がカンロ「マロッシュ」の アニメーションCMで制作協力

カンロ株式会社のグミ「マロッシュ」のCM『好きを信じるんだ』篇に、グラフィックデザイン学科、日本画専攻の学生および大学院デザイン専攻の大学院生、総勢16名がアニメーション制作メンバーとして参加。プロのクリエイターとともに作品を作り上げました。

SNS漫画連載作品が京王電鉄との コラボショートアニメ化

京王電鉄株式会社の新型通勤車両「2000系」の広告の一環として、漫画『店番のスビス』を手がける21年プロダクトデザイン卒の遊ハちさんが、ショートアニメ『停車場のスビス』を京王電鉄株式会社および株式会社スクウェア・エニックスと共同制作しました。

多摩美生ならだれでも使える 映像制作の最新ツール

「クリエイティブサポートセンター」

(2026年4月よりメディアセンターから名称変更)

3DCG映像編集機材や最新ペンタブレット ハイスペックなPCなどを揃え、技術員が指導

クリエイティブサポートセンターは、多摩美の学生が利用できる共同施設です。3DCG映像編集機材や最新の映像撮影機材、大画面液晶ペンタブレットなど、映像・アニメーション制作に必要な環境が整っています。経験豊かな技術職員が常駐し、技術面もサポート。目的に応じた利用方法や考え方についても寄り添ってくれます。



各学科の授業から共通のリベラルアーツまで アニメの授業をチェック!

● グラフィックデザイン

3・4年

アニメーションA-I・II

担当：野村辰寿先生

アニメーションB-I・II

担当：水江未来先生

個々の世界観を活かしたアニメーションを制作。完成作品はタマグラアニメーションと呼ばれ、大学HPにて紹介しています。劇場アニメ『化け猫あんずちゃん』で長編監督デビューした卒業生・久野遥子さんの作品も観ることができます。



久野遥子さんの作品『Airy Me』



1・2・3・4年

ワークショップ 3DCG I

ワークショップ 3DCG II

担当：山地康太先生

グラフィックデザイナーのための3DCGの基礎的な概念、操作を習得。

1・2年(大学院)

視覚デザイン特論 [アニメーション論]

担当：野村辰寿先生

映画タイトルデザインについて学ぶ。

1・2年(大学院)

デザイン研究(グラフィックデザイン) I・II

[G7アニメーション選択]

担当：野村辰寿先生

各自のテーマ設定をもとに、実践的に技術を身につける。

オリジナルの短編アニメ制作や映像としてのアニメーション論も

多摩美では、アニメーションの原理や歴史から実践的な制作まで、さまざまな角度でアニメーションを学べる授業を展開しています。その一部をご紹介します。

● メディア芸術コース

2年

メディア芸術演習II [3Dアニメーション]

担当：日下部実先生

Blenderを使い3Dアニメーション表現の基礎を身につける。

メディア芸術演習III

[ジェネラティブ・アニメーション]

担当：小光先生、谷口曉彦先生

インタラクティブなアニメーション作品を制作。

● リベラルアーツ(全学生向けの授業)

漫画文化論-1・2

担当：竹熊健太郎先生

マンガ史・アニメ史を通じて表現の発展過程を検証。

※2025年度に行われる代表的な授業をピックアップしています。

エンターテインメント

ポリゴン・ピクチュアズ

1983年創業のデジタルアニメーションスタジオ。スマートフォン投票で展開が変わる映画「ヒプノシスマイク -Division Rap Battle-」や、『スター・ウォーズ：ビジョズ』Volume3の『The Bird of Paradise』など代表作多数。日本のアニメーション技術と、独自の高度なCG表現力とを融合させ、クオリティの高い映像作品を継続的に創出し、コンテンツ・ビジネスにおけるリーディング企業を目指す。

腹落ちできるまで 粘り強く制作をしてきた 経験が活かされている



人事部 担当者
森晋司さん

弊社は1983年創立のデジタルアニメーションスタジオです。独自の高度なCG表現力を武器に、クオリティの高い映像作品を制作しています。世界的な人気を誇るコンテンツ『スパイダーマン』シリーズの最新作、『スパイダーマン：フレンドリー・ネイバーフッド』など、海外作品の実績も多く持つのも弊社の強みです。アニメ制作会社の価値は、ヒット作の数や興行収入が高い作品をどれだけ持てるかが重視されます。良い作品を生み出すため、引き続き営業戦略と映像の表現開発に注力していく方針です。

そうした中で活躍してくれているのが、石井さんをはじめとする多摩美の卒業生たちです。美術監督など、仕事の根幹となる重要なポジションを担ってくれています。

多摩美の卒業生に共通するのは、作品制作に対する誠実さ。“ものをつくる”ことに対する熱量が高いので、現場で大きな力を発揮しています。大学時代、自分が腹落ちできるまで粘り強く制作をしてきた経験が活かされているのかもしれない。

もうひとつは、言語化する力です。特に人に伝える力ですね。たとえば、人事担当である私とは、作品制作ではなく会社の業務に関する話をすることのほうが多いです。そういう場面でも、自分に求められていることを察知し、本質的なところを理解してくれます。そのうえで、適切な言葉を選択して意見や提案をしてくれるので、コミュニケーションが非常にスムーズです。多摩美の卒業生と会話をすると、そういった面でも優秀だなと感じます。

近年、生成AIが急速に進化したことで、アニメーターの仕事にも影響が出るだろうと言われています。実際、一部の表現技術に関しては、いずれAIが代替していくことになるでしょう。だからこそ今後重要になるのが、多摩美生のような、根幹を考えられる人です。表現の本質がなんなのかを見極め、チームでコミュニケーションを取りながら作品を構築していくことは、現場にいる人間にしかできません。皆さまに喜んでいただけるようなアニメ作品を制作していくためにも、多摩美生のような人材は、今後我々が注力して確保していかなければならないと思っています。



背景美術
石井佐枝さん
(20年版画卒)

私が現在担当しているのは、主に背景美術です。3D背景のテクスチャ制作や、著作権で扱うポスターの背景を描いています。アニメの中の、大きな舞台美術を作るというイメージに近いかもしれませんが。直近では、映画『ヒプノシスマイク-Division Rap Battle-』や映画『BLOODY ESCAPE -地獄の逃走劇-』などを担当しました。基本的な一日の業務でいうと、ミーティングや部署内での進捗状況の確認のほかは、ほぼすべての時間、絵を描くのが私の仕事です。一日0.5~1枚くらいのペースで描かなければならないので、進捗を確認する時間も惜しいくらいです。作品によってコンセプトがまったく違うため、その都度視点を切り替えるのが難しく感じることもあります。ただ、完成した作品の試写を観たときはやはり感動しますし、何事にも代えがたい達成感があります。

私は多摩美では絵画学科の版画専攻でした。学生時代、コンセプトを意識して作品を制作した経験は、社会人になった今すぐ役に立っていると感じています。たとえば、制作した作品について“なぜその手法を選んだのか”を説明することを求められました。ただ絵が上手いだけでは人には伝わりません。手法とコンセプトがどう繋がり、その結果、どういう効果が生み出されているのか、自分の言葉で説明できるように繰り返し考えてきました。

仕事をするうえでも、この言語化する能力は非常に重要です。作品を制作する際は、表現の手法をチームで話し合いながら進めます。監督や美術監督が求めていることをチームで共有するためには、やはり言語化することが必須です。似たようなことを学生時代に多く経験してきた良かったです。

私はもともとアニメが好きでしたが、仕事にするのは難しいかもしれないと漠然と感じていました。でもいざ就活をするとなったとき、自分が一番熱量高く語れるものは、やっぱりアニメだったんです。ゲームや映像など、選択肢はたくさんありましたが、熱量の低い業界に行ってもほかの人と戦える気がしないと思い、アニメの道を選びました。多摩美の同期でアニメ業界に進んだ友人はほかにもいます。今も交流があって、たまに会ってはお互いの状況を報告し合っています。特に同じ背景美術に携わる友人たちとは共通の話題も多く、同業者として切磋琢磨する関係ですね。

就活では悩むことも多いと思います。私自身そうでした。でも迷っている間も、絵を描く基礎力とそれを言語化する力は鍛え続けてほしいです。このふたつがあれば、どの道を選んだとしても物事が進みやすいような気がします。

©ヒプノシスマイク -Division Rap Battle- Movie





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。



メーカー

コクヨ

1905年創業のコクヨは、文具やオフィス家具などの製造・販売や空間デザイン、オフィス向け通販などを通じて、時代ごとのユーザーの課題に向き合っている。

デザインの意図やプロセスを言語化する力が、ものづくりの現場に活かされている



ヒューマン&カルチャー本部
HR戦略推進部 新卒採用ユニット
長濱陽奈里さん

当社では多摩美出身の社員が多く活躍していますが、共通して感じるのは、自分の考えを言葉で的確に伝える力です。学生時代に、作品講評やプレゼンテーションを通してデザインの意図や背景を言語化してきた経験が、ものづくりの現場で大きな強みになっています。プロセスや理由を説明し周囲の理解を得ることは、商品化を進める上で欠かせない要素だからです。また、時代のニーズや空気感をとらえるトレンド感覚、ユーザー視点で考える姿勢も重要です。コクヨの掲げる「働く」「学ぶ」「暮らす」は社員自身も日常的に向き合う領域であるため、当事者としての実体験から生まれる違和感や気づきが、価値ある商品を生み出す原動力になります。

学生時代には自由な環境を活かし、造形美を追求するとともに、ユーザー視点やデザインの意図を深く考える力を養ってほしいと思います。



グローバルワークプレイス事業本部 ものづくり開発本部
デザインセンター プロダクトデザイングループ
佐藤芽生さん
(24年プロダクトデザイン卒)

当社のデザイン系の業務は、文具を扱う「GST(グローバルステーションナリー事業)」と家具を扱う「GWP(グローバルワークプレイス事業)」に分かれます。私はGWPに所属し、主にテーブルや椅子のデザインを担当しています。昨年12月に発売されたテーブル「Opt(オプト)」は、「ノイズレス」をコンセプトに開発当初から携わった商品です。配線やコンセントの配置など、使いやすさと意匠性の両立を追求しました。社外発表の際、多くの方がその工夫に気づき評価してくれたことは、大きなやりがいとなりました。また、開発担当者として試作を重ね、直接金型メーカーなどにも訪問し、ものづくりへの理解を深めることができました。

プロダクトデザイン学科のSTUDIO 1では、教授の熱心な指導のもと、仲間と切磋琢磨しながら納得いくまで制作に向き合う経験を積みました。特に3年次の公開プレゼンテーションで、志望企業に向けて本気で作品を制作し発表したことは、強く印象に残っています。現在は企業側の立場で参加し、この場が学生と企業を繋ぐ重要な機会だと実感しています。多摩美では、目標を明確にし、基礎から専門分野まで徹底的に学ぶことができ、入社後の業務に大いに役立っています。

出版

集英社

創業100周年を迎える出版最大手。数々の人気雑誌を出版し、そこから数多くの世界的人気作が生まれている。現在は出版のみならず、コンテンツを基盤としたデジタル化やIP活用を拡大させ、ゲームやグローバルなグッズ・アート展開など、事業領域の拡大を図っている。

課題で100ページの本をひとりで作った経験が今の仕事に活かしている



セブンティーン編集部
大塚理紗子さん
(25年芸術学卒)

昨春に入社し、6月からセブンティーン編集部で編集者として働いています。季刊雑誌の編集、インスタグラムの運用や動画コンテンツ作成など、仕事は多岐にわたります。雑誌ではモデルさん25人を立て、仮装する企画をひとりで初めて担当してやりきったことは、一生忘れないと思います。日々の業務は、実は学生時代と地続きなので、臆することなく取り組んでいます。

大学1年生のときに1年間かけて学んだ『ことば』の授業で、100ページの本をゼロからひとりでつくり上げる経験ができたことが大きかったです。タイポグラフィ、装丁、執筆、インデザインの作業など、すべてを学べる授業で、私はパンのレシピ本を完成させました。つど先生から講評を受け、実際の編集作業は困難なこともありましたが、この経験が今の職業の原点になっています。

また、大学4年次に元編集者の小川敦生先生のフィールドワーク設計ゼミでのアート誌を作る経験も貴重な学びで、取材を行い、記事を書き、添削してもらう中で、言い回しや言葉の選び方、言いたいことを伝えるための文章構成など、文章力がついたことは今の仕事にも生きる実践的なものでした。それに、先生との距離がものすごく近いことも大学の魅力で、自分が書いた記事に対して先生が本気で返してくれるなど、幸せな環境でした。

友達との関係でいえば、何か発言しても、「何それ？」と否定されるのではなく「なんか面白そう！」といつも前向きな反応が返ってくる。自分が認められ、個性として見てくれるんです。また、フード雑誌のインターンで実際に雑誌をつくる友達など、身近に雑誌の世界を感じられ、ほかにもさまざまなことに挑戦している人が多く刺激的でした。ディスカッションをする機会も多く、皆で話し合いながら分析を深めていくんです。他者の考えを知り、自分にはない価値観やその不思議さに出会う。人と意見を交わすことが当たり前だった経験は、社会人になってからの強みになっています。そうした習慣によって、自分というものも見えてきて、小川先生からも「行動力があるね」と言われたことがあり、「そうなんだ」と自覚してからは意識的に行動・没頭するようになりました。

後輩に伝えたいこととしては、OG訪問を受ける機会があるのですが、どこかみんな自信がない様子が見えます。話を聞くと、面白い取り組みをしているのに、「就活で話せるほどでない」と言われて。実際は魅力的な活動をしているので、自己肯定感を高く持ってもらえたらと思います。



2025年度「ADC賞」にて 卒業生6名と本学教員が受賞

2025年度「ADC賞」において、05年油画卒業・柳沢翔さん、92年グラフィックデザイン卒業・居山浩二さん、05年同学科卒業・田向潤さん、10年同学科卒業・城崎哲郎さん、10年同学科卒業・関戸貴美子さんがADC賞を受賞しました。また、88年同学科卒業・小松洋一さんがADC会員賞、グラフィックデザイン・服部一成教授が原弘賞を受賞しました。

ADC賞は、アートディレクターの専門的職能を社会的に確立、推進することを目的に設立された、東京アートディレクターズクラブが主催。ポスター、新聞、雑誌、テレビ、ウェブなど多種のジャンルの中から、その年度の優れた広告、デザイン作品が選出されます。



柳沢翔受賞作品



居山浩二受賞作品



田向潤受賞作品



城崎哲郎受賞作品



関戸貴美子受賞作品

卒業生の松浦美桜香さんが 「CAF賞」で最優秀賞を受賞

公益財団法人現代芸術振興財団が主催する、学生を対象としたアートコンペ「CAF賞2025」にて、24年油画卒業・松浦美桜香さんが最優秀賞を受賞し、メディア芸術コース4年の志村考太郎さんが入選しました。同賞は、学生の創作活動の支援および日本の現代芸術の振興を目的として開催されているアートアワードです。日本全国の高校・大学・大学院・専門学校に在籍する学生、ならびに日本国籍を有し海外の教育機関に在籍する学生の作品を対象としています。



松浦美桜香「Doll painting -手と- (hand, and)」
(撮影: Natsumi HASE)

「日本タイポグラフィ年鑑」で 卒業生がベストワーク賞を受賞

「日本タイポグラフィ年鑑2026」において、10年博士後期課程修了・糸藤隆弘さんが環境立体部門、88年グラフィックデザイン卒業・粟辻美早さんがパッケージ部門で、それぞれベストワーク賞を受賞しました。また23年大学院グラフィックデザイン修了・中村陽道さんがグラフィック部門の審査委員賞を受賞しました。



糸藤隆弘「写真植字の百年 展示グラフィック」



粟辻美早
「SOPHISTANCE
HAND WASH」

「JID AWARD 2025」で 卒業生が金賞、銀賞を受賞

「JID AWARD 2025」NEXTAGE部門において、25年環境デザイン卒業・中村光輝さんと21年プロダクトデザイン卒業・梶田岳さんが金賞、25年環境デザイン卒業・古賀日向子さんが銀賞、24年プロダクトデザイン卒業・峯村瑠一さんが奨励賞を受賞しました。また、25年環境デザイン卒業・江藤紀久子さんと25年同学科卒業・小山芽吹さんが入選。スペース部門では、建築・環境デザイン・橋本潤教授と16年環境デザイン卒業・前野慧さんが入選しました。



中村光輝「光ノ間」



梶田岳「YULAT FLAT」共同制作者：馬場まゆみ、福吉孔志郎、他

テキスタイルデザイン4年生が 「JAPAN TEXTILE CONTEST」で受賞

テキスタイルデザイン4年・湯浅薫子さんが「JAPAN TEXTILE CONTEST 2025」学生の部最優秀賞にあたるスプラウト賞を受賞しました。JAPAN TEXTILE CONTESTは、「次代のファッション産業を担う人材の発掘・育成」をテーマに、テキスタイル産業における技術力・デザイン力・マーケティングなどを強化し、それを支える人材の育成を図り、ビジネスチャンスの拡大とものづくりの魅力を発信しています。



湯浅薫子「Kuori」

「日本パッケージデザイン学生賞」で 在学生2名が受賞、多数が入選

「日本パッケージデザイン学生賞2025」にて、大学院グラフィック2年・松本滯里さんが企業賞（寿精版印刷賞）、情報デザイン3年・黄琬婷さんが審査員特別賞（福本佐登美賞）を受賞しました。両名はそれぞれ別作品でも入選しており、この入選を含めて本学からは計13名が入選しました。同賞はパッケージデザインの新しい魅力と価値を学生と共に発掘・伝播していくことを目的としたデザインアワードです。



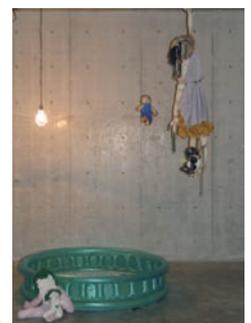
松本滯里「露」



黄琬婷「番遊」

「第46期国際瀧富士美術賞」で 彫刻4年・原琴音さんが受賞

パブリックアートの振興とこれからのパブリックアートを担う若手芸術家の育成を目的に開催される「第46期国際瀧富士美術賞」で、彫刻4年・原琴音さんの『imagine』が優秀賞を受賞しました。同賞は、公益財団法人日本交通文化協会が1980年に創設した奨学金制度「瀧富士美術賞」を前身としています。1991年には対象を海外の美術・芸術系学部を有する大学にも拡大し、「国際瀧富士美術賞」と改称されました。



原琴音「imagine」

「グッドデザイン・ニューホープ賞」 で在学生在が優秀賞を受賞

「2025年度グッドデザイン・ニューホープ賞」において、プロダクトデザイン4年・菅沼光さんが《仕組みのデザイン》カテゴリーで優秀賞を受賞しました。このほか、在学生・卒業生あわせて5名が入選を果たしています。同賞は新しい未来を拓き、これからの時代を担うデザイナーの発掘を目指し、「グッドデザイン賞」を主催する公益財団法人日本デザイン振興会が2022年に設立したデザインアワードです。



菅沼光「子どもがキャッシュレス感覚を身につけるお財布デバイス「pach!t」

「次世代を担うデザイン展」で 在学生2名が受賞

公益社団法人 日本インテリアデザイナー協会 (JID) の60周年記念事業「次世代を担うデザイン展」において、建築・環境デザイン3年・秋山楓さんと夏越可悦さんが「次世代デザイン賞」を受賞しました。同展は、将来のデザイナー育成とインテリア産業の活性化を目的に、優れたデザインを求める業界とデザイン系学生との交流の場として開催されています。



秋山楓「つつみわ」



夏越可悦「うつろい」

「FACE2026」で総勢9名の 在学生・卒業生が受賞・入選

新進作家の動向を反映する「FACE2026」の受賞・入選者が発表され、油画3年・原真莉亜さんが審査員特別賞を受賞するなど、総勢9名の学生・卒業生が受賞・入選を果たしました。SOMPO美術財団と読売新聞社が主催するこのコンテストは、今回で14回目の開催となります。「年齢・所属を問わず、真に力がある作品」を公募するもので、今回は全国から1,271名の応募がありました。



原真莉亜「1月の玉こんにゃく」

「第6回SERPA – 国際絵本賞」で 卒業生がグランプリを受賞

テキスタイルデザイン卒業・宇都宮琴音さんが、「第6回SERPA – 国際絵本賞」グランプリを受賞しました。セルパ国際絵本賞は、ポルトガル・セルパ町議会と出版社ブランネタ・タンジェリーナが主催。受賞作で宇都宮さんは、テキストに支えられた画像の作成における熟練度を示し、読者を楽々と、興味深い次のページへと運び、一貫性のある明確なストーリーテリングと、強いユーモアのセンスを明らかにしています。



宇都宮琴音「The Peach Thief」

若手育成のアートアワードで 油画的大学院生が受賞

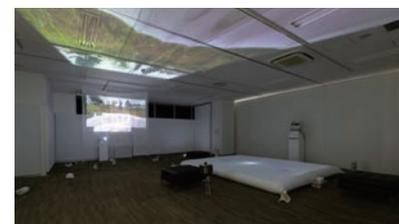
若手アーティスト育成支援を目的とした「SANKI ~Harmony Calendar~アートアワード2026」にて、大学院油画2年・牧野優希さんが学生特別賞を受賞しました。本アワードは、主催の三機工業株式会社によって新設されたもので、「自然との調和・循環」をテーマとした作品が募集されました。今回は、同社が指名したアート・デザイン分野の有識者7名から推薦を受けた若手アーティスト44名が参加し、その中から7名が受賞しました。



牧野優希「花が舞う木立の歌」

「Artists in FAS 2025」で 彫刻の大学院生が入選

藤沢市アートスペース (FAS) が実施するアーティスト・イン・レジデンスプログラム「Artists in FAS 2025」で、応募総数58件の中から大学院彫刻2年・Lvdiannk (りょでん) さんが入選しました。本プログラムは、全国のアーティストから制作したい作品と展示についてのプランを広く募集し、外部審査員による審査のもと、選出されたアーティストに作品制作と展示の機会を提供することを目的としたもので、今回で10回目を迎えます。



リョテン「Sleep walker」

「ヤングカンヌ」にて 統合デザインの卒業生が受賞

「ヤングライオンズコンペティション2026」(通称「ヤングカンヌ」)にて、統合デザイン卒業・田中梨南さんがメディア部門のシルバーを、同学科卒業・小野ひかりさんがPR部門のブロンズとプリント部門のファイナリストを受賞しました。同コンペティションは、カンヌで開催される「カンヌライオンズ国際クリエイティビティ・フェスティバル」期間中に開催される30歳以下のクリエイターを対象としたクリエイティブ・コンペの参加者を定める予選コンペティションです。

ACCのクリエイティブアワードで 教授と卒業生が金賞を受賞

統合デザイン・佐野研二郎教授と、14年グラフィックデザイン卒業・香取有美さんがアートディレクションを手がけたサントリー天然水のTVCM「大自然を味方に」が、2025年度(第65回)「ACC TOKYO CREATIVITY AWARDS」のフィルム部門とフィルムクラフト部門で金賞を受賞。ほかにも、9名がスタッフ賞を受賞しました。



サントリー天然水「大自然を味方に」

国際会議「MUM 2025」にて 大学院生がポスターアワード入選

2025年12月1日から4日にかけてイタリア・エンナで開催された国際会議「第25回モバイル・ユビキタスマルチメディア国際会議 (MUM 2025)」において、大学院情報デザイン2年・柳原リサさんの研究がベストポスターアワードに入選しました。MUMは、スマートフォンやスマートウォッチなど、日常生活の中で使われるデジタル技術(ユビキタス・モバイル技術)をテーマに、世界の研究者が最新の成果を発表する国際会議です。



柳原さんが発表した学習支援システム「Muse-Torch」は、来館者も楽しめる展示参加型システム

「EXPLOSION & EXPANSION」(爆発と拡張)をテーマに「BLUE CUBE」にてグループ展を開催

2025年10月19日から11月3日まで創立90周年記念事業として、本学の学生および助手・副手によるグループ展「EXPLOSION & EXPANSION 爆発と拡張——多摩美術大学の制作現場から」を開催しました。本展は、多摩美術大学の制作現場の大きな活力と豊かな多様性、その最前線を、「EXPLOSION & EXPANSION」(爆発と拡張)というテーマのもとに切り出しており、全学科の学生、助手・副手に活躍してもらうことを目指したものです。出品作家は学科全域にわたる学生を中心にセレクトされ、合計41点の作品を出品。また、演劇舞踊デザインの学生は開会式や関連イベントにてパフォーマンスを披露し、芸術学の助手・学生はトークセッションイベントのモデレーターを担当しました。会場となったのは、2022年に新しく本学の附属施設となった「BLUE CUBE」で、今後はリニューアルオープン予定の多摩美術大学美術館を含む複合施設となる予定です。この空間が持つ魅力とポテンシャルを最大限に引き出し、新しいアートのスペース構想の一助とすることも、本展の趣旨のひとつとなっていました。



展覧会場 写真：齋藤彰英

本学の産学共同研究の成果が『日経MJ』に掲載

2025年11月26日発行の「日経MJ」にて、プロダクトデザイン専攻Studio3の学生が取り組んだ、伊藤忠リーディングリンク (IRT) との産学共同研究の成果が紹介されました。指先が乾燥していても左右に引くだけで開封しやすい新構造のレジ袋などが誌面で紹介されています。本取り組みは、本学が2021年より推進している複数企業との共創プロジェクト「すてるデザイン」の一環です。



学生と企業が一体となって検証を重ねる

「輪島塗」と学生が出会う対話型ワークショップを開催

1月8日、八王子キャンパスにて、石川県輪島市の伝統工芸「輪島塗」をテーマに、職人の方々とプロダクトデザイン専攻Studio3の2年生から4年生の学生が直接語り合う、対話型ワークショップを開催。輪島塗復興協議会より復興や漆の未来について学生の意見を知りたいとの依頼を受け、輪島塗の職人の方々を招いて、対話の場を設けたもので、次世代の工芸・デザイン・文化のあり方をともに考える貴重な機会となりました。



伝統工芸とデザインを学ぶ学生との間で多角的な視点が交わされる貴重な対話の場

産学共同研究の作品展を丸の内で開催

1月24日～2月1日、GOOD DESIGN Marunouchiにて、企画展「すてるデザイン～サステナブルな未来へ向けた、布石と知恵 Designing for Sustainable Future」が開催されました。「すてるデザイン」とは、複数企業と多摩美術大学 TUBの共創プロジェクトで、本展は、プロダクトデザイン専攻 Studio3および統合デザイン学科が主体となって進めてきた「すてるデザイン」プロジェクトの成果を紹介したものです。



「すてるデザイン～サステナブルな未来へ向けた、布石と知恵」のポスター

美大生×官僚のPBL授業にて展覧会ツアーを実施

多摩美のPBL授業として、官僚と美大生がタッグを組んだ共創コミュニティ「美大生×官僚 共創デザインラボ」の成果が、東京ミッドタウン デザイン・ハブで開催された「植える WELL-BEING : Our tools & methods for well-being」展にて展示されました。1月10日には、美大生と講師が解説する展覧会ツアーを開催。高齢者と若者の共創をテーマにした社会へ提案する新たな仕組みのデザインを、より深く理解してもらう機会となりました。



美大生×官僚 共創デザインラボ「美大生メンバーと講師が解説する、展覧会ツアー」のポスター

日本科学未来館常設展のデザインに佐藤末季専任講師が参加

テキスタイルデザイン・佐藤末季専任講師が、日本科学未来館で2025年4月23日に公開された宇宙に関する新しい常設展示「未読の宇宙」の空間デザインに、カーテンデザイナーとして参加しました。会場を囲む360度のダイナミックな映像を展示空間の外へも拡張し、来館者の探究心を刺激する、シンプルでありながら広がりのあるデザインとなっています。



佐藤末季「Talking about Curtains」(撮影：神宮巨樹)

「イメージラボ」が授業で制作したビデオダンス作品を公開

情報デザイン学科メディア芸術コース「イメージラボ」の2025年度授業で制作した映像作品を、大学公式YouTubeにて公開しました。イメージラボは、既存の映像表現である映画・写真・アニメーション・CGだけでなく、インスタレーション・VR・漫画なども含めた多面的な作品制作に挑戦します。その授業の一環として、毎年、「身体と映像・音響」をテーマにビデオダンス作品を制作する撮影ワークショップを実施しています。



映像作品のサムネイル画像

大阪万博のデザインシステムを担当 引地耕太さんが授業に登壇

2025年11月11日、大阪・関西万博のデザインシステムのクリエイティブディレクターを務めた引地耕太さんが、共通教育科目の授業「ISSUES II-3 先端テクノロジーとマーケティング」にゲストスピーカーとして登壇。引地さんは、Forbes JAPAN誌による「NEXT100(今注目すべき『世界を救う希望』100人)」にも選出されています。引地さんは、万博のデザインシステムを担当するにあたっての意図や工夫、実現に向けた苦労などについて講義しました。



「OPEN DESIGN2025 万博における参加と共創を促す生産的デザイン・commons」と題した講義をする引地さん

留学生との親睦を深める 国際交流パーティー2025秋を開催

「国際交流パーティー2025秋」が、2025年11月28日に八王子キャンパス、12月11日に上野毛キャンパスで開催されました。国際交流パーティーは、学生同士の国際交流を促す目的で、毎年春と秋の年2回行われています。国際交流センター主催のもと、学生幹事が交流企画を立案し、国際交流センターが運営を支える、本学恒例のイベントです。ゲームや企画を通して、自然にコミュニケーションが生まれる場となっています。



会場のTAUホールにて、記念写真を撮影しました

「Tokyo Textile Scope」に テキスタイルデザインの学生が参加

2025年11月12日～14日に開催された「Tokyo Textile Scope 2026 Autumn/Winter」に、八王子織物プロジェクトに取り組んだテキスタイルデザイン専攻の3年生が参加しました。織物デザインを選択している学生22名が6つのグループに分かれて取り組んだ成果を展示。2025年度八王子織物プロジェクトでは、「八王子織物のリブランディング」をテーマに、ネックウェアのためのテキスタイルデザイン開発を行いました。



「Tokyo Textile Scope 2026 Autumn/Winter」のポスター

キャリアセンターが主催する アーティスト支援講座を開催

2025年9月26日にキャリアセンターが主催する「卒業後、アーティストとして活動していきたい人のための基礎講座」として、東京芸術文化相談サポートセンター「アートノト」による大学出張講座を開催。アーティストとして活動していくために必要な準備、知っておきたい法律や税金のこと、アーティストが受けられるサポートや助成についてアートノトのプログラムを参照しながら紹介していただきました。



100名を超える学生が参加し、講師の方々への質疑応答など活気あふれる講座となりました

佐藤達郎教授の 退職記念特別講義を開催

1月7日、「教養総合講座B」の授業に、リベラルアーツセンター・佐藤達郎教授が登壇。佐藤教授は、カンヌ国際広告祭日本代表審査員を務めるなど国内外の広告業界で長く活躍したのち、2011年に本学教員に就任。メディア論やマーケティング論といった授業を中心に担当し、リベラルアーツセンター長も務めました。本講義は佐藤教授の退職記念特別講義として開催し、学内外に幅広く公開しました。



教養総合講座B「佐藤達郎退職記念 講義×弾き語り」のポスター

フジテレビ『かのサンド』で 上野毛キャンパス紹介

2025年11月23日放送のフジテレビ系列『かのサンド』で、本学上野毛キャンパスが紹介されました。『かのサンド』は、サンドウィッチマンと狩野英孝さんによるお散歩バラエティで、毎週日曜10:00～フジテレビ系列にて放送中です。放送では、狩野英孝さんが演劇舞踊デザイン学科の授業に飛び入り参加したほか、サンドウィッチマンのおふたりとともに統合デザイン学科の授業を見学し、学食を堪能していました。



『かのサンド』番組タイトルロゴ

テキスタイルデザイン3・4年生が ショー形式によるプレゼンを実施

2025年12月8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年生によるショー形式で「Walking Presentation 2025」が行われました。このショー形式のプレゼンテーションは3年生の課題と4年生の卒業制作を連携させた成果発表として取り組んでいます。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

建築・環境デザイン学科が オンライン講義を開催

2025年12月14日、建築・環境デザイン学科が、どなたでも参加できるオンライン講義を開催しました。本講義では、建築・インテリア・ランドスケープ(都市環境)などの分野で活躍する教員が、空間設計やデザインに関する専門的な研究内容やその魅力を、わかりやすく紹介。講義中には、担当教員にチャットで直接質問することもできるということで、同分野に興味を持つ方々に参加いただきました。



多摩美術大学

教員人事

訃報

渡部一二 名誉教授

- 1973年～
美術学部建築科 講師
- 1983年～
美術学部建築科 助教授
- 1993年～
美術学部建築科 教授
- 2009年～
名誉教授
- 2025年12月
逝去 87歳

謹んでお悔やみ申し上げます、
ご冥福をお祈りいたします。

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

4/4 (土) - 5/10 (日)

バベルの放課後

異なるコンテクストを持つ5人が同じ大学で過ごし卒業した経験をバベルの神話に準え、神話の後にも様々な物語が折り重なり形作り続けられる世界について、そこに現れる物語とともに模索する。



出品作家 = 家入嘉寿馬、磯崎海人、井上玲央真、鷹木彩乃、渡部真衣

5/18 (月) - 6/21 (日)

やわらかなスーパー・ハイウェイ

物理的/情動的、あるいは制度的/非制度的なレイヤーが複雑に重なり合う現代の「路上=スーパー・ハイウェイ」に対してアーティストたちが試みた「やわらかな」介入を提示する。

出品作家 = 小林幹太、徳保晴人、對中優、成瀬陽太

7/3 (金) - 7/31 (金)

Motherhood

作家であり、母である3人のアーティストが「母であること (Motherhood)」をテーマに新しい作品に取り組む。

出品作家 = 石村まなみ、清水香帆、中村萌

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、オープンイノ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

3/26 (木) - 4/6 (月)

ポケモンと考えるアート・環境教育展 4

多摩美術大学プロダクトデザイン専攻の学生が、身近な素材をアップサイクルして制作した97体のポケモンを展示。「工夫してつくることの面白さ」が伝わる作品を通して、アート教育が育む感性や創造性、環境や資源の循環について考える機会を提供します。会期中には、小学生と保護者のペアでご参加いただけるワークショップ「君だけのモンスターボールをつくろう」を開催予定 (要予約)。



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

4/13 (月) - 4/30 (木) ※仮

「岡村桂三郎 退職記念展」(仮)

4/23 (木) - 4/25 (土)

2025年度 メディア芸術コース3年成果発表展 「メーデー、

5/21 (木)、5/28 (木)、6/4 (木)

多摩美術大学美術館 博物館実習 「3時間の展覧会」

各回 | 10:00~13:00 (3時間)

6/10 (水) - 6/25 (木)

「吉澤美香 退職記念展」(仮)

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21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。

4/1 (水) - 5/16 (土)

多摩美術大学アートアーカイヴセンター所蔵資料展9 和田誠アーカイヴ「和田誠の世界II」

和田誠(1936-2019)は、1959年に本学図案科(現グラフィックデザイン学科)を卒業し、イラストレーター、グラフィックデザイナー、映画監督など幅広く活躍しました。本展では、和田が学生時代に取り組んだ課題の中から、スケッチやポスター、卒業制作など、さまざまな資料を紹介します。

【ガイドツアー】

4月20日(月) - 24日(金) (12:10-12:30) 毎日開催

会場 | アートアーカイヴセンターギャラリー

時間 | 10:00-17:00

休館 | 日曜日、5月1日(金) - 3日(日・祝)、5日(火・祝)、6日(水・振休) | 入場無料

監修 | 高橋庸平 (AAC所員・グラフィックデザイン学科准教授)



EXHIBITION & THEATER

1/31 (土) - 5/6 (水・振休)

横尾忠則現代美術館

「大横尾辞苑 これであなともヨコオ博士!?!」

大学院(博士後期課程)・横尾忠則
客員教授

4/21 (火) - 9/13 (日)

WHAT MUSEUM (東京・品川)

「波板と珊瑚礁-建築を速くに投げるハの実践」
建築・環境デザイン・湯浅良介 准教授
(出品作家)

1/31 (土) - 5/6 (水・振休)

東京都現代美術館

「ミッション∞インフィニティ | 宇宙+量子+芸術」

メディア芸術コース・久保田晃弘 教授
(出品作家)

メディア芸術コース・森脇裕之 教授
(出品作家)

4/23 (木) - 4/29 (水・祝)

パルテノン多摩 市民ギャラリー

「重要無形文化財「木工芸」保持者
渡辺晃男の仕事」
4/26 (日) 13:30~15:00
対談: 渡辺晃男氏×外館和子氏「人間
国宝 渡辺晃男の仕事」
リベラルアーツセンター・外館和子 教授
(監修)

3/20 (金・祝) - 4/15 (水)

世田谷区立梅丘図書館

公開制作展示「そこで生えている。」
20260320-20260415」

グラフィックデザイン・佐藤直樹 教授

7/4 (土) - 8/26 (水)

ヒカリエホール(渋谷ヒカリエ9F)

「まなざしの奇跡 日本女性写真家の
冒険」
グラフィックデザイン・野口里佳 教授
(出品作家)

BOOK



デュシャン
運命のデザイン
港千尋 著
(メディア芸術教授)
牛若丸
2025年12月8日刊
3,520円 (税込)



どうして君はクワガタ
じゃないの?
~自分というふしぎ
清水将吾 著
(リベラルアーツセンター
准教授)
汐文社
2026年1月26日刊
1,980円 (税込)



末世の芸術
来たるべき無人類の
ために
榎木野衣 著
(リベラルアーツセン
ター教授)
美術出版社
2025年12月9日刊
5,830円 (税込)



ここでもなく、
いまでもない
スペキュラティブな思考、
不可能性、
そしてデザインの
想像力について
久保田晃弘 監修
(メディア芸術教授)
ビー・エヌ・エヌ
2026年2月19日刊
4,400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」2026年3月18日発行 第34巻 第4号 通巻104号
発行: 多摩美術大学 広報部 東京都八王子市鎌水2-1723
お問い合わせ: <https://www.tamabi.ac.jp/contact/kikaku/> (広報課)

