

O E U
V R E

Graduation Works Exhibitions

第58回卒業制作展作品集 [ウーヴラ]

Tohoku Seikatsu Bunka University Department of Art

2025



O E U V R E

Graduation Works Exhibitions

第58回卒業制作展作品集[ウーヴラ]

Tohoku Seikatsu Bunka University Department of Art

2025

東北生活文化大学 美術学部 美術表現学科
第58回卒業制作展作品集

02-23

Works

卒業制作展作品集

•

•

26-31

Interviews

学生インタビュー

•

32-33

Talk

教員対談

•

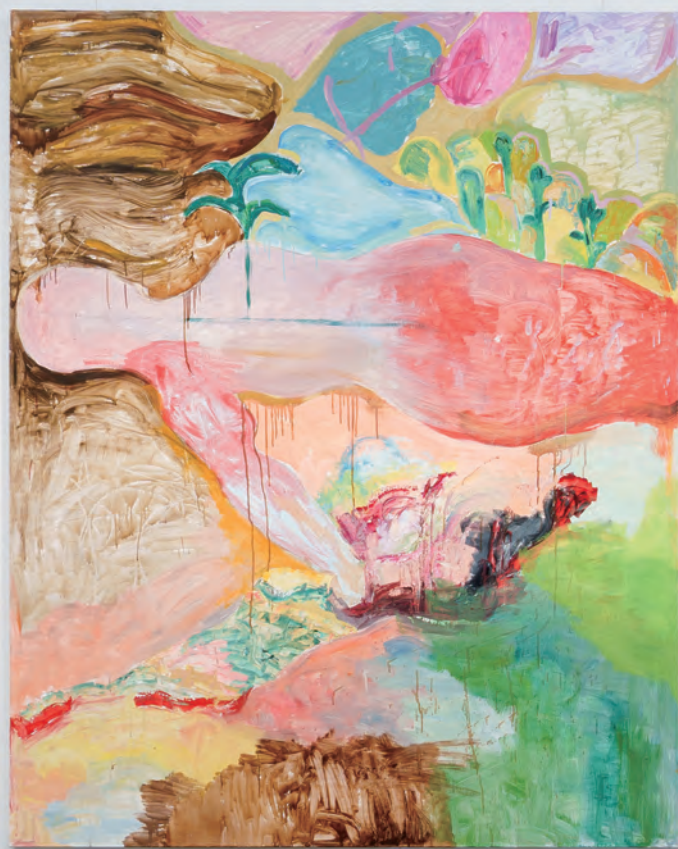
•

34-35

Laboratories

研究室紹介





閑座する/耀光

持舘ちひろ Mottate Chihiro





「進む」「ドック」

大沼新季 Ohnuma Chikaki





4つの発想(色、モチーフ、キャラクター、オノマトペ)の違いによる、服のデザインに関する研究

～かわいいをテーマにしたイラストレーション～

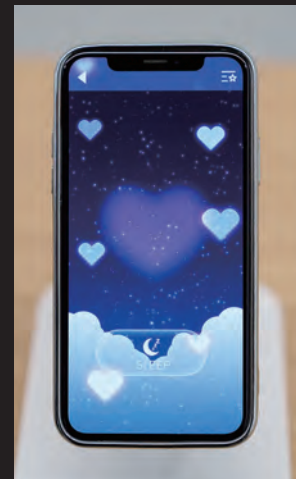
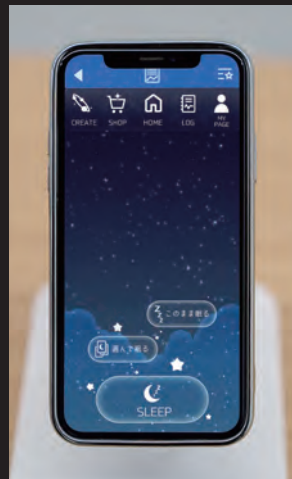
高田葉月 Takada Hazuki



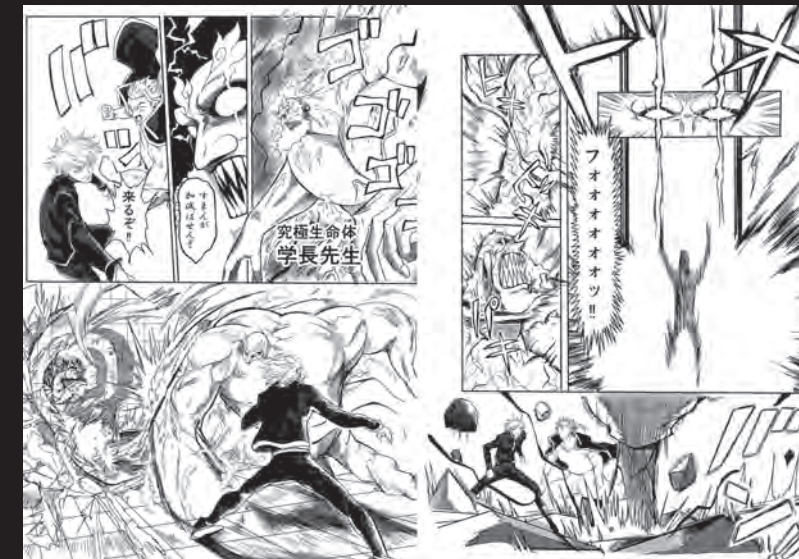
自分だけの夜をつくる「ユラメキ」

—睡眠についてと導入アプリの提案

田村穂乃佳 Tamura Honoka



小川惟純 Ogawa Izumi



漆芸

やがて龍になるだろう

丹羽悠乃 Tanba Yuno



陶芸

祈りの渡御

前野大地 Maeno Daichi



不完全体

高橋幸聖 Takahashi Kosei



染織

伊勢大喜 Ise Hiroki



ノッティング
60×40cm/8枚

壁画

たおやか
伊藤真由子 Ito Mayuko



フレスコ画
152×37.2×5.5cm、159×59.7×5.5cm、163×61.3×5.5cm、154×37.2×5.5cmの作品4点を1点に組み立て+蝶番の幅

洋画

チョコレート菓子
岩渕日菜乃 Iwabuchi Hinano



アクリル画
絵画:24.2×33.3cmの作品10点

視覚デザイン

ホシツナギ
遠藤有紗 Endo Arisa



UIデザイン
15.09×7.57cm

アニメ・ゲーム

旅
大石彩樺 Oishi Sayaka



デジタルアニメーション
サイズ:227.3×181.8cm (F150)

視覚デザイン

ストロベリー
大山剛瑠 Oyama Takeru



デジタルイラスト
21×29.7cm

洋画

鹿踊り
小野寺風音 Onodera Kazane



マーカー画
絵画:39.4×28.7cmの作品4点

アニメ・ゲーム

星降る狐
角山楓華 Kakuyama Fuka



アニメーション
映像作品:(プロジェクター)厚み250cm
映像時間:約3分


アニメ・ゲーム

Dreamscape
笠原芽依 Kasahara Mei



デジタルアニメーション
181.8×227.3cm

洋画
Flow of Blue
神山百愛 Kamiyama Moe



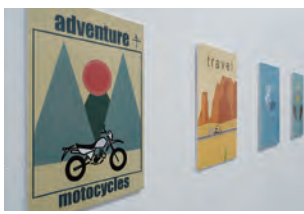
フルイドアート
100×33×4.5 cm

視覚デザイン
こねこねこ
川崎凌佑 Kawasaki Ryousuke



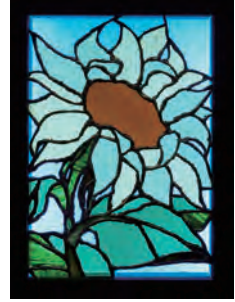
デジタルイラスト
キャンバス: 80×100 cm

視覚デザイン
motorcycle
菅野剛琉 Kanno Takeru



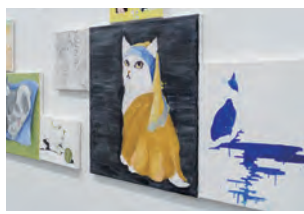
デジタルイラスト
A3: 29.7×42 cm 作品数: 5

壁画
陽だまりの記憶
佐藤みのり Satou Minori



ステンドグラス
80×30×30/1点

洋画
live expression
佐藤結樹音 Sato Yukino



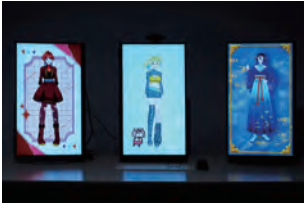
油彩画、水彩画、アクリル画、ペン画、パステル画、
クレヨン画、貼り絵、ペン画
F8: H45.5×W38×D1.5 cm 等 16点

版画
黒くなるまで愛された
穴戸優那 Shishido Yuna



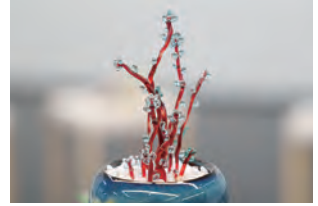
シルクスクリーン
版画: 作品サイズ 40×29 cm 数点/100×60 cm
数点/作品数おおよそ 20枚

アニメ・ゲーム
電影遊戯
菊池涼華 Kikuchi Ryoka




Live2D
27インチモニター 3台

ガラスアート
めぐりめぐってもういちど
木佐佑実子 Kimata Yumiko




バーナーワーク
ガラス細工: 7×5×5 cm 等 29点

洋画
「MIX ランD」
郷野 蘭 Gouno Ran




カラージュ
絵画: 24×34 cm、20×20 cm

洋画
幼稚
篠山陽代 Shinoyama Hiyo



アクリル画
全体で 200×250 cm

アニメ・ゲーム
How to live
菅井皓太 Sugai Kouta




デジタルアニメーション
200×180 cm

アニメ・ゲーム
なんでもない日
菅原亜弥華 Sugawara Ayaka




アニメーション
映像作品: 182×230 cm (プロジェクションサイズ)

洋画
ONE BY ONE
後藤ひかり Goto Hikari



デジタルイラスト
冊子1点: 18.2×25.7 cm / パッケージ作品1点: 17×
10.5 cm / 等身大パネル1点: 179×80 cm 計 3点

マンガ・イラスト
SHOCK
坂本慎志 Sakamoto Shinji




漫画
サイズ: 36.4×51.5 cm 32点
サイズ: 59.4×84.1 cm 2点

視覚デザイン
メモリーズ
佐藤日菜 Sato Hina



情報編集
フリーペーパー: 8.2×25.7 cm / 5000部前後

洋画
構成された5年
鈴木香琳 Suzuki Karin




各種
33.3×24.2 cm の作品 3点
41.0×31.8 cm の作品 3点

洋画
00:00
鈴木こころ Suzuki Kokoro



デジタルイラスト
180×120 cm

染織
阿叶
高橋彩葉 Takahashi Iroha



ノッティング、裂織
209×102×10 cm / 209×102×10 cm

マンガ・イラスト

創造の欠片
高橋咲妃 Takahashi Saki



マンガ、イラストレーション
アナログ原稿：42.0×29.7cm 3点/冊子：25.7×18.2cm/作品概要ファイル：29.2×21cm

マンガ・イラスト

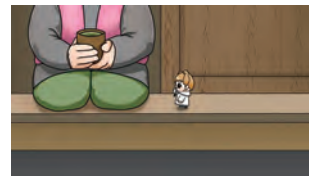
stepin★
丹野由佳 TannoYuka



漫画
額に入れた漫画のコピー原稿：H35×W26cmの作品8点/冊子：H18.2×W25.7cm

アニメ・ゲーム

小さいぬいの大冒険!!
千葉陽菜 Chiba Haruna



デジタルアニメーション
約182×230cm(プロジェクションサイズ)

洋画

Yummy!!
吉川 憩 Yoshikawa Ikoi



アクリル画
180×180×2

視覚デザイン

「過ごす光」「眠る光」
渡邊麗心 Watanabe Urumi



写真
キャンバスプリント：162×130.3cmの作品2点
写真集：21×29.7cmを2点

洋画

5P4DE/3
沼田侑真 Numata Yuma



スプレーアート
作品数1個 H360×W540cm

視覚デザイン

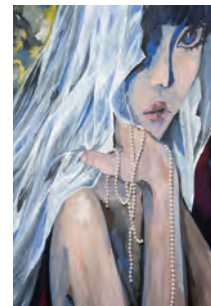
月の影
伏見 凜 Fushimi Rin



デジタル画、デジタル印刷
42×59.4×3.6cm

洋画

恵み
古館 凜 Rin Furudate



アクリル画
162×130.3cm 1点

アニメ・ゲーム

【自転車】宮城県、脱出してみた
【車載動画】
渡邊晶友 Watanabe Masatomo



アニメーション、映像
230×182 おおよそ10～20分

アニメ・ゲーム

Re:back memory
佐々木拓海 Sasaki Takumi



コラージュ、フラッシュ、アニメーション
映像作品：182×230cm

陶芸

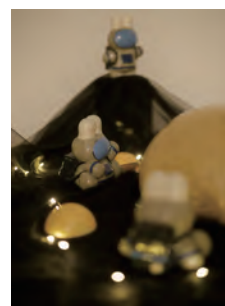
いのり
村井 杏 Murai Ann



タタラ成形、下絵付け
家(大)：10×10×10cm 20点/家(中)：8×8×8cm 20点/家(小)：4×6×6cm 20点/教会：30×15×15cm

陶芸

月兎
村上采花 Murakami Ayaka



鋳込み成形、輪積み成形、上絵付け、化粧掛け
陶芸作品①月18×30×30cm(1個)、②兎15×11×8cm(4個)/13×12×13cm(3個)/8×11×14cm(1個)、③星4×8×8cm(8個)

アニメ・ゲーム

異種族
山本麻依 Yamamoto Mai



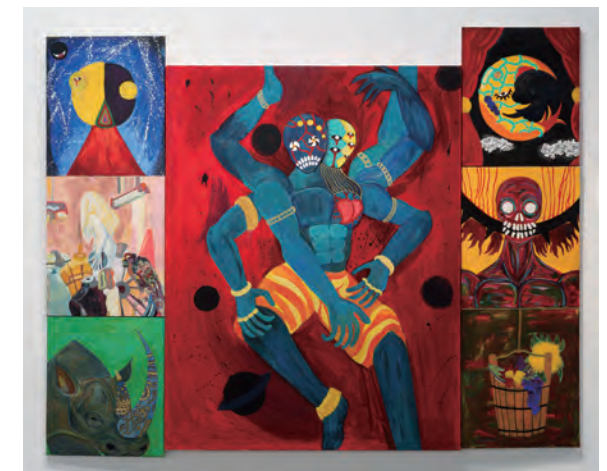
デジタルアニメーション
スクリーン：2.3×1.8 映像時間：3分程度

洋画

「・」
齋藤 拓 Saito Taku
[研究生]



油絵
1番大きい作品のサイズ：H146×W112×D3cm (F80)
展示全体サイズ：H146×W190×D3cm







デザイン制作を通し、 自分自身と向き合う

高田葉月さん Takada Hazuki

福島県 東日本国際大学附属高校出身 | 情報デザイン専攻

オリジナルのキャラクターに自己を投影

子どもの頃から絵を描くのが好きだった高田さんは、中学・高校では主に運動部で活動しながら、趣味として服やキャラクターのイラストを描いてきました。「好きなアニメのキャラクターに合わせた洋服を考えて描くようになったのが最初です。次第に、人物の性格や背景となるストーリーを服装で表現しながら、オリジナルのキャラクターを描くようになりました」と高田さん。大学入学後も同様の創作活動を続けています。「自分がなりたいたい姿を投影してデザインすることが多いで

す。作ったキャラクターに好きな服を着せてあげることで、自分の憧れを満たしているようなところがあると思います」

制作過程の記録を表現の一部に

大学ではパソコンを用いたデザイン技術などの研鑽を重ねながら、キャラクターや服飾のデザインを続けてきた高田さん。自身がデザインを完成させるまでにたどる思考と作業の過程に興味を持ち、それらを可視化させることに主眼を置いた卒業制作に取り組んでいます。

高田さんの卒業制作は、「かわいい」というテーマだけを共通とし、「かわいい色」「かわいいモチーフ」「かわいいキャラクター」「かわいいオノマトペ[●]」という4つを始点として各1体の人物モデルの服飾をデザインするものです。人物を描いた4枚の絵のほか、アイデア出しのスケッチ群、思考が切り替わるタイミングで書き留めたメモなど、4枚それぞれの制作過程をスケッチブックなどで展示するのが大きな特徴です。

「発想のスタート地点を変えて作業を進めた結果、できあがった4つのデザインにどのような共通点や相違点が生

まれるのか。それを分析・表現しようとしています」と高田さん。制作を通し、今後の創作活動に向けたヒントも得ていると話します。

「たとえば『かわいい色』を始点にデザインを進めた結果、いつもはあまり使わない色も使っている自分に気がきました。着想のポイントを絞ることで表現の幅が広がることもあると感じています」

商品デザインを機に意識が変化

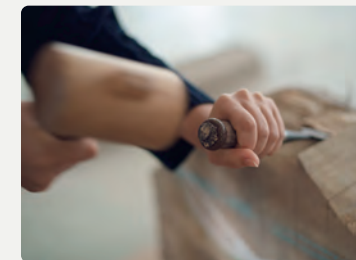
高田さんは授業や制作を通して技術や感性を磨く一方、身につけた技術を実践に生かす機会も得てきました。そのひとつが、福島県の「クラウドウズ只見」が企画する、薬用シャクヤクを用いた「芍薬ぜりい」などのパッケージデザインです。同級生と2人で取り組んだこの制作の経験が、自身の意識の変化のきっかけになったと高田さんは感じています。「食品がおいしく見える色使いを探したり、ラベルに記載すべき情報の優先順位を考えたり、自分なりに勉強しました。その結果、身の回りの商品のデザインの意図を考えるようになりました」

学生生活で得たスキルが自分の強み

福島市の自宅と大学の往復で2.5～3時間を費やすという高田さん。大学生活を通し、時間の使い方の面で成長できたと感じています。

「常に自分の予定を整理して優先順位を決め、計画的に物事を進めるようになりました。特に卒業制作は完成までにやるべきことが多く、自由度が高いので、進行ペースを管理する訓練になっています。このスキルは自分にとって強みだと思うので、仕事にも生かしていきたいです」卒業後は建設事務の仕事に就くことが決まっています。「設計図の作成など、未経験のツールを用いたパソコン作業が多くなると思いますが、大学でもPhotoshopやIllustratorなどさまざまなソフトウェアの操作の習得に努力してきたので、新たなツールにも粘り強く対応していけるとと思います。必要最低限の作業に留まらず、試行錯誤しながら活用の幅を広げ、スキルアップしていきたいです」と抱負を語ってくれました。

● 「ワンワン」「キラキラ」「ふわふわ」「そろりそろり」など、音や状態、動作を感覚的に表現する言葉。



自分を表現できる 分野に出会えた

持館ちひろさん Mottate Chihiro
福島県 磐城第一高等学校出身 | 彫刻専攻

彫刻の面白さに引き込まれた

持館さんはアニメやゲームのキャラクターをデザインするスキルを身につけたいと大学へ進学しましたが、1年生のときの必修の授業で彫刻作品の制作を初めて経験し、その面白さに引き込まれていきました。「ノミと金づちで石を彫ったら思いのほか楽しかったんです。なかなか思い通りの形にならなくて、でもうまく形が浮き上がってくると気持ちがいい。削りすぎたら取り返しがつかないところも魅力に感じました」と持館さん。2年生でも彫刻の授業を選択して学びを深め、この分野で自分

の表現を探していきたいと思うようになりました。

具象と抽象の組み合わせで表現

好きなイラスト作成を続けつつ、彫刻の表現技法を磨いてきた持館さん。卒業制作は、クスの木を用いた木彫作品に取り組んでいます。作っているのは、子どものパンダを象った1点と、抽象造形による2脚のイス。2脚のうち1脚は貝殻を抽象化したもので、大切なものを包んで守るイメージを形にしています。もう1脚は「液体」や「弾力」をモチーフとし、座った人の体に合わせて変形してフィットするようなイメージで作られています。無条件に守られるべき存在としての幼いパンダと、それを包み込む存在としての2脚のイスの組み合わせにより、家族に守られる安心感の中で無邪気に過ごした子ども時代を想起させるような表現を意図しています。「その意図がみんなに伝わるかどうかは分からないけど、見た人が普段と違うことを考えたり、何かを思い出したりするきっかけになったらいいなと思います」

アルバイトが転機になった

大学1、2年の頃、彫刻に表現活動の方向性を見出つつあったものの、学生生活が充実していないと感じる時期もあったという持館さん。「イラストを描きたくて入学したのに授業の課題以外はほとんど描いていませんでした。絵を描くこと自体、あまり楽しく感じられなくなっていたんです」と当時を振り返ります。そんな中、転機となったのが2年生の終わりの短期アルバイトでした。働くことで得られる充実感に気付いた持館さんはその後、本格的に接客のアルバイトを始めました。「収入を得られるようになったことで、好きな雑貨店に買い物に行ったり友人と出かけたりすることが増え、自分の世界が広がりました。おかげでいろいろな角度から物事を見られるようになった気がします。彫刻の作品づくりで以前より全体のバランスを意識するようになるなど、制作スタイルも少し変わりました」また、アルバイトで人と接する機会が増えたことによって大学生活に臨む姿勢にも変化があったと持館さんは話します。

「パソコンのグラフィックソフトを修得したいと先生に相談するなど、チャレンジしたいことに一歩踏み出せるようになりました。そうしたら、この大学には私の学びたい気持ちをサポートしてくれる条件が揃っていることに気がきました」

自分の表現を続けていきたい

アルバイトを通じて接客業にやりがいを感じた持館さんは、卒業後は販売職に就くことが決まっています。「就職の面接では自信を持って話せないことが多くて悩みましたが、就活体験談をたくさん読んで自分に生かせるものをノートに整理したり、面接で話したいことを何度も練習したりして、最終的に内定を得られました。必要な準備をしっかりすることが結果につながると実感できました」と持館さん。「美術に直接関わるような就職先ではありませんが、今後も彫刻やイラストの制作を続け、自分の好きなものを表現していきたい」とアート活動への意欲を話してくれました。



教員を志し、 人との関りを大事にしてきた

小川惟純さん Ogawa Izumi
宮城県 富谷高校出身 | マンガイラスト専攻

教員採用試験に向け、支援が心強かった

小川さんは2025年度の東京都公立学校教員採用候補者選考を通過し、2026年春から美術教員として東京都の学校に勤務する予定です。採用試験に対応できた大きな理由として、大学によるサポート体制が大きかったと話します。

「先生方が何度も面接試験の指導をしてくださったり、筆記試験対策として私に合わせた資料を用意してくださったおかげで、結果を出すことができました。進路達成に向けて不安になることもある中、何かを相談すると

親身に助言をくださる先生方の存在がとても心強かったです」

根底にあった「マンガを書きたい」という気持ち

小さい頃からマンガが好きだった小川さんは、小学3年生ぐらいから好きな作品を模写して楽しむようになりました。また中学・高校では運動部に所属して活動する一方で、オリジナルのマンガを書き続けてきました。「自分の考えをありのまま表現していたような感じで、一つ一つの作品と言うより自分の中でずっと連載が続いているような感覚でした」と当時の創作活動を振り返ります。

「自分が書いた物を誰かに見せるのが恥ずかしかったので、マンガを書いていることを家族にも友人にも隠していた」という小川さんですが、次第にマンガを仕事にしたいという思いが募り、高校2年のときに家族に打ち明けました。その後、「先生という選択肢もある」との父親のアドバイスもあり、教員免許の取得を目指しながらマンガのスキルアップを図る方向でこの大学への進学を決めました。

教職への志が高まり、意欲的に活動

「大学に入って教職課程の履修を始めたものの、自分の中では教員という進路にあまり現実味はなかった」と話す小川さん。教職関係の授業や高校でのインターンシップなどを経験する中で、関心を強めていきました。

「教育心理や生徒理解に関する学びを進めるにつれ、自分が会ってきた先生方の指導の意図が少しずつわかるようになり、勉強が面白くなりました」

また、教員という進路を真剣に考えるようになって以降、小川さんはより積極的に授業・制作以外の活動に携わるようになりました。

「教員として子どもたちと接するようになる前に、たくさん人と関わろうと思いました。多様な考え方に触れて、自分の世界を広げておきたかったんです」と小川さん。複数の運動サークルで部長を務め、体育祭や大学祭などでも中心的な役割を果たすなど、意欲的に活動を続けてきました。

「活動を通じて、人の話に耳を傾けたり、自分とは違う考え方を理解しようとする経験を重ねてきました。徐々にでは

ありますが、さまざまな方向から物事を見る力を培うことができたと思っています」

教育活動にマンガを活用したい

大学生活を通じて好きなマンガを書き続けてきた小川さんは、卒業制作でもマンガの制作に取り組んでいます。学校を舞台とする物語で、10代の学生たちの友人関係の悩みや教師との確執などを、登場人物どうしが素手で戦う場面も交えて描きます。

「世の中にはさまざまな考え方もつ人がいて、それを互いに尊重し合うことが大切なのだ、ということ、マンガで伝えたいです。制作にあたっては、子どもたちが心の中に隠している思いを表情や背景でどのように表現できるか試行錯誤しています」と話す小川さん。「教員になっても自分はマンガを書き続けるし、授業や生徒指導にも活用していきたい。マンガを通じて、相手の立場に立って考える姿勢などを伝えられるような教育活動をしていきたいと思っています」と卒業後に向けて意気込みを話してくれました。

“今しかできない表現に チャレンジしてほしい”



鈴木専
教授
Suzuki Atsushi
Professor
アニメ・映像研究室

立花布美子
准教授
Tachibana Fumiko
Associate Professor
陶芸研究室

2025年10月のある日、4年生の担任として学生たちに寄り添う2人の教員が、日々の指導の中で大事にしていることや、地域活動を通じた学生の成長などについて語り合いました。

Q1 美術を学びたい若者にとって、 貴学を選ぶメリットは何ですか。

立花: 絵画なら絵画、彫刻なら彫刻、のように特定の分野だけを学ぶのではなく、1・2年生の時にいろいろな美術分野を学ぶことができるのが本学の特徴です。さまざまな技法や素材、考え方を体験したからこそ自分が本当にやりたい表現を見つけることができた、という学生が多いと思います。

鈴木: 「マンガを学びたい」と入学した学生がガラスアートに熱中し、ガラスアートの会社に就職、といったような例はたくさんありますね。授業でやってみたら上手くできたとか先生にほめられたとか、そういうほんのちょっとしたことが、本気で取り組みたい分野を見つけるきっかけになることがある。だからこそ、さまざまな分野に触れる機会があるということがとても重要だと思います。

立花: そうですね。逆に、「面白そう」と思って陶芸の授業に臨んだのに実際に制作を経験したら楽しくなかった、という学生も当然いるわけです。でも「自分には合わない」と知ることができたのも、やはり触れてみたからなんですよ。

Q2 学生さんたちの制作活動を指導するうえで、 どのようなことを大事にしていますか。

鈴木: 作品を作る行為は、自分の思いや考えを吐き出すことでもあります。学生たちには、絵画、陶芸、アニメーションなど手法は何であっても、自分の中から生まれる表現を大事にしてほしいと話しています。今この時しかできない作品があるはずなので、作りたいと思ったものを一生懸命作ってほしいです。

立花: 2025年の学科内コンクールで、「とにかく大きい作品を作りたい」という衝動のままに幅2mを超える立体作品を作った1年生がいました。そのような、学生ならではのチャレンジを見られることは、私たちの楽しみでもあります。そしてその学生は展示後、「自分の思いだけで作ったけど、大きすぎて運べなくて、たくさんの人に助けてもらうことになった」と振り返っていた。そのような気付きも、次の制作に必ず生きてくると思います。

鈴木: 人との関わりの中で作品づくりができていて、ということを学んでいくんですね。それから私は学生に、表現を通して自分を吐き出すと同時に、時間を費やして鑑賞してくれる人の存在も意識してほしい、とも伝えていきます。学生自身がたくさんの作品を鑑賞したり、自分で制作して発表するという経験を重ねる中で、見る側の視点を

身につけていくと、人に楽しんでもらえる作品を生み出せるようになります。

Q3 学生さんが学外の活動に関わる機会も 多い印象です。

鈴木: そうですね。私が関わったものだと、2025年の2月、大崎市の「市民ギャラリー 緒絶の館」であった「をだえのアニメ」があります。アニメーションを学ぶ学生たちが、粘土や映像を通じて子どもたちと遊びました。最初は子どもと接することに及び腰だった学生も、一緒に絵を描いて子どもたちが喜んでくれたりして、自信になったようです。

立花: 私も会場に行きましたが、学生たちはそれぞれの役割を果たし、子どもたちを楽しませていましたね。アートやものづくりのスキルで誰かの役に立ったと実感できたことは、学生にとって大きなステップになったのではないのでしょうか。

Q4 美術関連の仕事で活躍している 卒業生の方は多いのでしょうか。

鈴木: 陶芸やアニメーション、デザインなど、各分野で活躍している卒業生は多いですね。その存在は、学生たちにとって心強いと思います。

立花: 中学校や高校で美術の先生になっている卒業生も多いです。本学の卒業生は学生時代にいろいろな分野の美術を経験しているので、子どもたちに描く楽しさ、作る楽しさを多様なアプローチで伝えてくれているのではないかと思います。

鈴木: 卒業生どうし、あるいは卒業生と大学、学生との間のつながりが強いのも本学の特徴ですよ。

立花: はい。卒業生有志によるグループ展「T家の恐るべき子どもたち展」にも、毎回、大勢の卒業生から作品が集まります。

鈴木: 作品が集まる理由の一つに、ジャンルの幅が広いことがあると思います。本学にはいろいろな分野で表現したい学生が集まっていて、その卒業生たちも、きっと表現したいことがたくさんあるのでしょうね。今の学生たちにも、大学で多様な美術に触れた経験を大事にして、卒業後も美術に関わってほしいですね。

ありがとうございました。学生さんたちの思いを込めた卒業制作を楽しみにしています。



**視覚デザイン
研究室**

三上 秀夫 教授 [美術学部長]

東京藝術大学大学院美術研究科修士課程修了

画面構成やイラストを通して描写力と構成力を身に付け、デザイン表現の幅を広げることを目的とします。



**アニメ・映像
研究室**

鈴木 専 教授 [美術学科長]

東京藝術大学大学院美術研究科修士課程修了

アニメーションの作品制作を通して、思いを人に伝える難しさと面白さを体験し、「表現力」と「伝える力」を身に付けます。



彫刻研究室

虎尾 裕 特任教授

東京藝術大学美術研究科大学院修士課程修了

塑造、実材制作などを通じて、様々な素材の加工法を学び表現していく喜びを探っていきます。



**情報デザイン
研究室**

鶴巻 史子 教授

多摩美術大学大学院美術研究科修士課程修了

九州大学大学院芸術工学府博士後期課程修了 博士(芸術工学)

複雑な情報をユーザーにわかりやすく効果的に伝達するための表現について学び、デザイン価値を創出します。



造形教育研究室

三浦 忠士 教授

東北生活文化大学 生活美術学科(現 美術表現学科)卒業 | 上越教育大学大学院 学校教育研究科 修士課程 修了(教科領域教育専攻(美術)) | 兵庫教育大学大学院連合 学校教育学研究科 博士課程 修了(教科教育実践学専攻(美術))

生活する地域の自然や文化といった地域資源を探るとともに、それを活かした美術表現について学びます。



陶芸研究室

立花 布美子 准教授

東北生活文化大学生活美術学科(現 美術表現学科)卒業

京都府立陶工高等技術専門学校陶磁器研究科修了

粘土、釉薬の特性を活かし、美的で機能的なデザインを考え、作品を制作する技能や表現力を身に付けます。



**立体デザイン
研究室**

落合 里麻 准教授

東京学芸大学教育学部 G 類美術専攻卒業

東京藝術大学大学院美術研究科修士課程修了

さまざまな素材の加工や製作現場のリサーチなどを経験し、美しさと機能性を合わせ持つデザインの提案を行います。



染織研究室

佐々木 輝子 准教授

東北生活文化大学生活美術学科(現 美術表現学科)卒業

東京藝術大学大学院美術研究科修士課程修了

絞り染めや蠟けつ染め等の染色技法を習得し、卓上機や高機による織物製作を通して自身の制作に合った表現技法を探ります。



**総合メディア
研究室**

伊勢 周平 講師

東京藝術大学大学院美術研究科博士後期課程修了 博士(美術)

感覚、イメージが個々の表現に結びつくまで考え、実践します。

副手

学生生活や授業のサポート、事務から広報物のデザインまで、多種多様な職務を担い、美術学部を支えています。

菅村 明生 [視覚デザイン]

寺澤 瑞貴 [人形]

中幡 優季 [陶芸]

佐々木 優香 [染織]

東北生活文化大学 生活美術学科(現 美術表現学科)卒業

東北生活文化大学 生活美術学科(現 美術表現学科)卒業

東北生活文化大学 生活美術学科(現 美術表現学科)卒業

東北生活文化大学 美術表現学科卒業

O E U V R E

Graduation Works Exhibitions
2025

東北生活文化大学
美術学部 美術表現学科
第58回卒業制作展作品集
[ウーヴラ]

発行日

2026年3月15日

企画

鶴巻 史子

[東北生活文化大学 美術学部 美術表現学科]

デザイン

松井健太郎 [BLMU]

写真

嵯峨 倫寛

対談インタビュー/編集

加藤 貴伸

発行

東北生活文化大学 美術学部 美術表現学科

美術学部連絡先

東北生活文化大学 美術学部 美術表現学科

〒981-8585 仙台市泉区虹の丘1-18-2

Tel/Fax: 022-272-7519

website: <https://www.mishima.ac.jp/tsb/>

入試に関するお問い合わせ

Tel: 022-272-7521(入試課)