

デザイナートーキョー
DESIGNART TOKYO 2026
若手クリエイター支援プログラム「UNDER 30」
今年も才能あふれる5組のクリエイターが決定！

世界屈指のミックスカルチャー都市、東京を舞台に、デザイン、アート、インテリア、ファッションなどが多彩なプレゼンテーションを開催する日本最大級のデザイン&アートフェスティバル「DESIGNART TOKYO」。未来のスターを発掘し、毎年高い注目を集める30歳以下の若手クリエイター支援プログラム「UNDER 30」。第10回を迎える今年も国内外からの数多くの応募の中から、今後の活躍が期待される5組のクリエイターが発起人によって選出されました。



左から 竹内 瑠奈 / Fushi Sano + Mio Haruhana (Photo by Natsuki Tsunoda) / 鍋梨世知 / PULSE (Photo by Hinato Nishitani) / 今野 雅也 (Photo by Ryuki Takano)

竹内 瑠奈 / デザイナー Selected by 青木昭夫 / MIRU DESIGN

Composition / Perception

布の見え方や感じ方が変化する、その現象について考えた。布は光や空気、環境を受けとめながら、かたちや表情を柔軟に変えていく。布の上のポジション（色や柄の配置・構成）は、光や距離、視点によって異なる表情を見せる。本作では、布が時間や空間の中でどのように知覚され、その見え方がどのように変化していくのかを見つめ、その過程をひとつの現象としてとらえる。コンポジション（構成）とパーセプション（知覚）のあいだに生まれる、視覚と素材の関係を探る試みである。

竹内 瑠奈 Profile @runa_artworks

テキスタイルを中心に、グラフィック、エディトリアル、空間など領域を横断して活動するデザイナー。2020年に多摩美術大学生産デザイン学科テキスタイルデザイン専攻を卒業。「平面と立体」「素材と技術の融合」をテーマに、多様な表現に取り組む。現在はクライアントワークと個人制作活動の両軸で活動している。



Fushi Sano + Mio Haruhana / サウンドアーティスト/デザインエンジニア Selected by 小池博史 / NON-GRID



BONE VOYAGE

多関節スライドリンク機構と骨伝導スピーカーを組み合わせた、鑑賞者の頭部に直接「音を注入」するインターフェース。植物のツタや人間の指を思わせる、有機的で滑らかなモーションを生むアームの先端には骨伝導スピーカーが組み込まれており、鑑賞者の頭部に接地し頭蓋骨そのものを振動板として機能させる。鼓膜を介さずに音を知覚させることで「頭蓋骨が耳になる」かのような身体的拡張を引き起こす仕掛けだ。最大の特徴は、モーターの動きと音響を連携させ、アームが頭部に触れるタイミングや接触そのものを作曲的に設計している点にある。伝達されるのは都市の環境音やそれらを加工した音など。機械的でありながら生々しいアームの接触と音が同期し「見知らぬ何者かの記憶を脳内に直接注入される」かのような未知なる聴取体験を生み出す。

Fushi Sano + Mio Haruhana Profile 佐野風史 @fu.fu.fu.fu.fu 春花海緒 @haru_hana

「聞こえ」そのものを編集可能な構成要素として捉え、音楽/音響を制作する佐野風史と、構造/力学の必然性を骨格として、動的造形を生み出す春花海緒によるユニット。多様な音響デバイスと、有機的な意匠・動作を組み合わせることで、まだ見ぬ新たな音響体験のための作品を制作する。

鍋梨世知 (ナベナシセシル) / デザイナー・アーティスト

Selected by アストリッド・クライン、マーク・ダイサム / Klein Dytham architecture

Tempura Objects / Tempura Products

「揚げる」ことは、食べ物をつくるための技法なのだろうか。本作は、天ぷらを手がかりに、「揚げる」行為を、素材を変質させ、形を定着させる造形技法として捉え直す試みである。衣をまとわせ、油の熱で揚げることで、表面の色彩や質感、硬度が変化し、独自の構造体生まれる。焼成や鋳造が工芸の歴史を形づくってきたように、「揚げる」という行為にも、熱と時間による素材変換の技法として、新たな工芸の可能性を見出す。本作は、「揚げる」ことを、工芸の新たな始まりとして提示するものである。

鍋梨世知 Profile @cecil_nabenashi

武蔵野美術大学造形学部工芸工業デザイン学科卒業。現在、東京藝術大学大学院美術研究科デザイン専攻に在籍。油で素材を揚げる加工を用い、調理行為を造形技法として捉え直す制作を行う。工芸やデザインの視点から食文化における技法を再解釈し、素材の変質や加工のプロセスに着目した作品を発表している。また、空き家を舞台にしたアートプロジェクト「空き家劇場」の企画・プロデュースも行う。



PULSE (パルス) / デザインユニット (Rikiya Toyoshima・Shomu Taki) *Selected by 川上シュン / artless Inc.*



HAKU

PULSEはこれまで、素材や空間、人の行為のあいだに潜む関係性に着目しながら制作を行ってきた。物体を単独で捉えるのではなく、その背景にある時間や環境、身体感覚まで含めて思考している。本作では、日本の「間」の概念や価値、それを生み出す技術や素材を現代的に再解釈している。素材の開発や、建築で用いられてきた左官技術を家具へ応用することで、空間スケールから家具スケールへの転換を試みた。使い手の行為や時間の流れによって「居心地」という感覚が立ち上がり、単なる形態ではなく、関係性としてのデザインが現れる。「余白」を身体的・時間的なゆとりを生み出す装置として捉え、現代の生活における「間」の価値を再提示する。

PULSE Profile @pulse_design_unit

PULSEは、時代の流れに新たな脈動を生み出すことを目指すインテリアとプロダクトのデザインユニット。空間を器として捉える視点と、人の行為や身体性から立ち上がる視点を合わせながら、素材や技術、その背景にある文脈や思想を横断的に捉え新たなデザインの可能性を探索する。

豊嶋 力也：神戸芸術工科大学在学中にDesign Soilに所属。HYBE design teamを経て、個人で内装設計の活動を開始。現在は東京藝術大学大学院に在籍し、物や素材に宿る文脈を現代的に再解釈することを軸に活動している。

多木 翔夢：神戸芸術工科大学卒業後、A Studio Design / Shin Azumiに勤務。その後YOU DESIGN STUDIOを設立。プロダクトデザイナーとして、家電、家具、日用品のデザインを手掛ける。

今野 雅也 / デザイナー *Selected by 永田宙郷 / TIMELESS*

在りもしない幹/Nonexistent trunk

秋田県沿岸部には松林が広がる。

しかし、その多くは松食い虫による虫害で枯死している。蝕まれた幹は、握れば崩れてしまうほどに朽ち果てていたが、樹皮は朽ちかけながらも形を保ち残存していた。一見使いようのない少し力を加えれば割れる樹皮。その表面を磨き上げると、朽ちかけていたとは思えないほどに生命の純度があった。一度剥がれた樹皮と朽ち果てた幹。枯死した松の完全修復は不可能だが、その純度を継ぎ合わせ、きれいに戻すことはできないのだろうか。

擬似修復を行い、在りもしない新たな輪郭を呼び起こす。

今野 雅也 Profile @masaya_konno

2025年に東北芸術工科大学プロダクトデザイン学科卒業後、トヨタ自動車入社。現在までLEXUS CMFデザイナーとして勤めながら、個人制作を行う。



DESIGNART TOKYO 2026 開催概要

会期：2026年10月30日（金）～11月8日（日）の10日間

エリア：表参道・外苑前・原宿・渋谷・六本木・銀座・東京

主催：DESIGNART TOKYO 実行委員会

発起人：青木昭夫（MIRU DESIGN）／川上シュン（artless）／小池博史（NON-

GRID・IMG SRC）／永田宙郷（TIMELESS）／アストリッド・クライン（Klein

Dytham architecture）／マーク・ダイサム（Klein Dytham architecture）

オフィシャルウェブサイト：<https://www.designart.jp/designarttokyo2026/>

DESIGNART TOKYO 実行委員会

107-0062 東京都港区南青山2-15-19 フジハイツ402

info@designart.jp

イベントに関するお問合せ

2026exhibitors@designart.jp

取材・掲載のお問合せ

担当 小高妃登美 press@designart.jp 090-3505-6827



[instagram.com/DESIGNART_TOKYO](https://www.instagram.com/DESIGNART_TOKYO)



x.com/DESIGNART_TOKYO



[facebook.com/designart.jp](https://www.facebook.com/designart.jp)