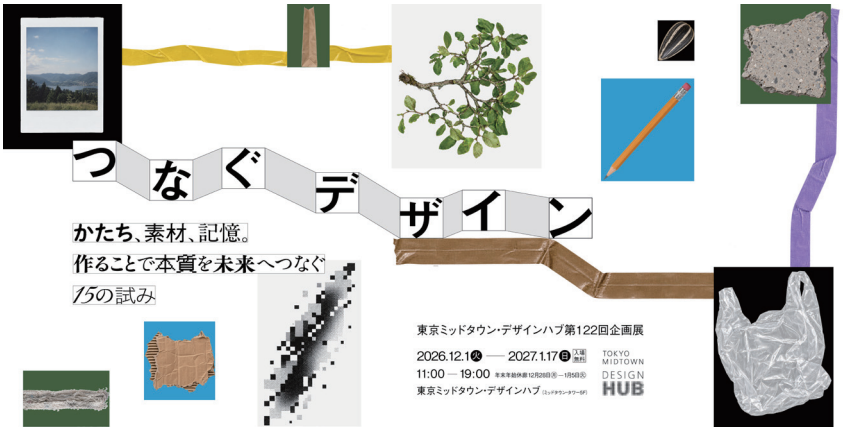
PRESS RELEASE
2026年11月10日
東京ミッドタウン・デザインハブ

いまとこれからの世界をつないでいくデザインの取り組みを紹介
「つなぐデザイン かたち、素材、記憶。作ることで本質を未来へつなぐ15の試み」を東京ミッドタウンで開催

東京ミッドタウン・デザインハブ（構成機関：公益財団法人日本デザイン振興会、公益社団法人日本グラフィックデザイン協会、多摩美術大学 TUB）は、第122回企画展「つなぐデザイン かたち、素材、記憶。作ることで本質を未来へつなぐ15の試み」を12月1日（火）から2027年1月17日（日）まで開催します。
デザインは、物事に創意工夫を凝らし、新たな意義や役割を生むものへとアップデートする営みです。激しく変化し、ときには分断をも迫られるこの世界に流されるのではなく、私たち自身が主体的にデザインし続けることこそが、守るべきものを未来へつなぐ唯一の手段なのかもしれません。
本展では、その形状や形態、形式をしなやかに変えながら本質を未来へつなぐ、15の取り組みを紹介します。その根底にあるのは「デザインし続ける」という共通の意思です。さまざまなアイデアで、いまとこれからの世界をつないでいくデザインの可能性を発見してください。



メインビジュアル（デザイン：松浦香帆）

●開催概要

名　称：東京ミッドタウン・デザインハブ第122回企画展
「つなぐデザイン かたち、素材、記憶。作ることで本質を未来へつなぐ15の試み」
（英文）　Tokyo Midtown Design Hub 122nd Exhibition
Designing Connections
Form, Material, Memory: 15 Acts of Making That Carry Their Essence into the Future
会　期：2026年12月1日（火）～2027年1月17日（日） 11:00～19:00
※12月28日（月）～1月5日（火）休館
会　場：東京ミッドタウン・デザインハブ（東京都港区赤坂9-7-1 ミッドタウン・タワー5F）
主　催：東京ミッドタウン・デザインハブ（構成機関：公益財団法人日本デザイン振興会、公益社団法人日本グラフィックデザイン協会、多摩美術大学TUB）
グラフィックデザイン／空間デザイン：松浦香帆
展覧会URL：https://www.designhub.jp/exhibitions/designingconnections

●出展機関（50音順）

xlab（東京大学筧康明研究室）／ソニー株式会社／株式会社タカラトミー／多摩美術大学 TUB／多摩美術大学 生産デザイン学科 プロダクトデザイン専攻／一般社団法人デザインシップ／東京大学大学院情報学環 渡邉英徳研究室／公益社団法人日本グラフィックデザイン協会／公益財団法人日本デザイン振興会

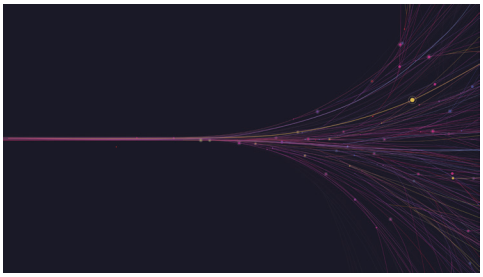
一般からのお問い合わせ先： 東京ミッドタウン・デザインハブ　E-mail：info@designhub.jp

●展示内容（一部）

【一般社団法人デザインシップ】

「想いをかたちに、かたちを仕組みに。— Designshipデザインシステム」

AIによって誰もがアイデアを形にしやすくなった今、つくり手の想いや判断を伝えるため、Designshipはビジュアルアイデンティティを見直しました。原点から枝分かれし、交わりながら広がる無数の線は、一人ひとりの過程とつながりを表しています。制作では、AIによる視覚化と生成ツールの開発に、人の目と手による調整を重ね、VIの作成・検証・展開方法を確立。本展では、制作資料と展開例を通して、その工夫と判断をたどります。



「HumationとSoMe Friends」

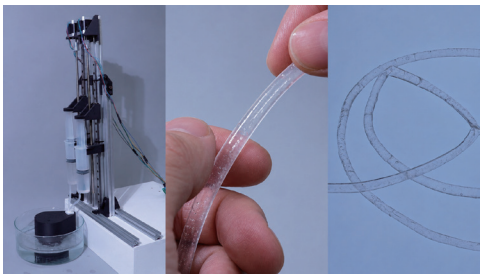
HumationとSoMe Friendsは、パーツと色を組み合わせて人物を表現するイラストレーションシステムです。ソフトウェア開発で思想やルール、部品を共有する「デザインシステム」の考え方から生まれました。手描きの線や、ノイズとグラデーション、遊び心のある配色を通して、共有できる仕組みと、それぞれの作家性の共存を探ってきました。テクノロジーの発展に合わせて形を変えながら、作り手ならではの表現を、他の人も使える仕組みとして届けています。



【xlab（東京大学筧康明研究室）】

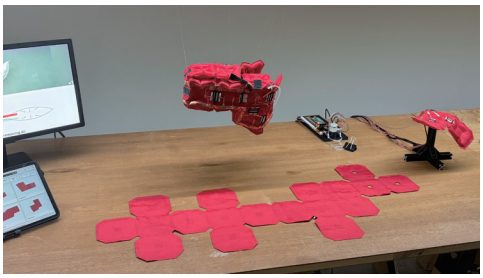
「Foldflatables」

空気を入れることで膨らみ、形を変える構造体。Foldflatablesは、熱によって柔らかくなる特殊なヒンジを用い、折れ曲がる位置や角度を自在に制御します。冷えると形が固定され、空気を送り続ける必要もありません。再び温めれば何度でも形を書き換えられます。ひとつの構造体が多様な形へと変化することで、少ないエネルギーで柔軟に姿を変える家具や道具、空間の新たな可能性を拓きます。



「VanacularTube」

自然に分解される素材を使い、数メートルにわたる長い中空チューブを連続してつくる技術。VernacularTubeは、独自の3Dプリントノズルと水流を利用し、内部に液体や空気を通せる柔軟なチューブを成形します。これを繊維のように編んだり織ったりすることで、温度や色が変化する衣服や布など、環境への負荷を抑えながら新たな機能を持つテキスタイルの可能性を拓きます。



【東京大学大学院情報学環 渡邉英徳研究室】

「戦災・災害のデジタルアーカイブ」

ディスプレイ7枚のパノラマ展示。長崎・広島のデジタルアーカイブ、ウクライナやガザ地区・シリアの被災状況データなどを大型モニターで体験します。



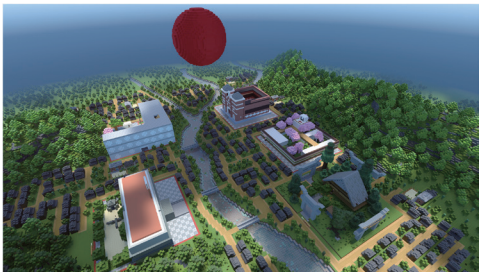
「被爆と家族」

被爆者の言葉を聞き、被爆体験を語り継ぐ、戦後生まれの語り手たちがいます。語り手たちは、戦後の復興や、家族の悲しみと喪失、また喜びとともに生きてきました。過去の日々と、今日の私たちとを“再接続”する、語り手たちの家族の姿をご覧ください。



「きのこぐものしたにあったまち」

子どもたちは歴史資料を読み解きながら、原爆投下前の広島・長崎の街並みや人々の暮らしを教育版Minecraftで再現。「まち・ひと・くらし」に目を向け、自ら調べ、考え、街をつくる体験を通じて、「原爆によって何が失われたのか」を想像し、平和について考える学びを実践しました。この取り組みは、Minecraftを入口に子どもたちの主体的な探究につなげた点などが評価され、2024年度グッドデザイン・ニューホープ賞優秀賞を受賞。



【多摩美術大学 TUB／多摩美術大学 生産デザイン学科 プロダクトデザイン専攻】

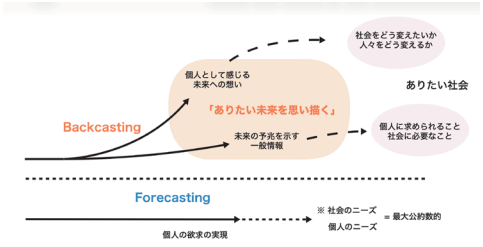
「環境問題の3つのフェーズ」

地球環境問題への取り組みには、大きく3つのフェーズがあるとされています。1つ目は資源循環（サーキュラー）、2つ目は温室効果ガスの削減、3つ目は生物多様性の保全です。地球規模の対策が求められるこの問題には、多くの人々が主体的に取り組むことが重要です。一方で、問題の規模が大きく、対策の効果が見えにくいことから、人々の間にいかに当事者意識を醸成するかも鍵となります。資源循環のフェーズでは、多摩美術大学が2021年から取り組んできた「すてるデザイン」をベースに、活動事例を紹介するとともに、発想やテクノロジーが拓く可能性についても紹介します。



「未来の描き方」

これからのサステナブルな社会を考える上で大切なのは、未来をどのように思い描き、構想するかという力です。現在の社会における資源活用をサーキュラーな循環型に転換するだけでは、未来の可能性を十分に切り拓くことはできません。未来を担うこどもたちの教育も重要な要素になります。アート・環境教育の視点から、一般財団法人ポケモン・ウィズ・ユー財団、東京都、公益財団法人東京都歴史文化財団　アーツカウンシル東京とともに実施してきたこどもたちのワークショッププログラムも紹介します。また、「すてるデザイン」として企業や自治体と取り組んできた事例を踏まえながら、未来の描き方を探ります。



【公益社団法人日本グラフィックデザイン協会】

「ヒロシマ・アピールズ」ポスター

「ヒロシマ・アピールズ」は、原爆の惨禍を体験した広島の祈りと願いを世界に伝えるため、言葉を超えて「ヒロシマの心」を訴えるポスターキャンペーンです。1983年、第1作である亀倉雄策氏「燃え落ちる蝶」の発表後、毎年1点ずつ新しいポスターが制作され（1991～2004年を除く）、国内外に向けて平和を希求する心を発信し続けています。
本展では、第1作から最新作（2026年）まで全30点を展示します。
（写真：広島市内バス停での掲出風景）



【公益財団法人日本デザイン振興会】

「フォーカス・イシュー｜デザインの視点をつなぐ」

グッドデザイン賞の重要な役割の一つに、次なる社会に向けた可能性や課題の発見があります。フォーカス・イシューはこの役割を担うために生まれた、デザインがいま向き合うべき重要な問いを深めることに特化した取り組みです。
フォーカス・イシューでは、審査プロセスを通して探求すべきと考えるテーマを「イシュー」として設定。応募対象を観察しながら、これからの社会における可能性やデザインの役割と意義について思索を重ね、審査後に提言として発表しています。
本展では、これまでに発行されたフォーカス・イシューの冊子を紹介します。会場では実際に手に取ってお読みいただけます。各時代に見出された課題や問い、そこから生まれた提言を振り返りながら、社会とデザインの関係がどのように変化し、次の時代へとつながってきたのかを見つめます。

GOOD DESIGN AWARD
FOCUSED ISSUES

【株式会社タカラトミー】

「トランスフォーマー｜変形がつなぐデザイン」

トランスフォーマーは、同じ部品構成でビークルとロボットという二つの姿を成立させる玩具です。その変形機構は、映像の中の表現を現実の構造へと落とし込み、遊び手が自ら手を動かすことで、作り手の技術と遊び手の体験をつないできました。
本展では、歴代のG1コンボイ（オプティマスプライム）16体を通して、変形玩具のデザインの変遷を紹介します。基本となるイメージを受け継ぎながら、時代ごとの技術や表現を取り入れ、変形機構や造形にどのような工夫が重ねられてきたのかをたどります。
二つの姿、映像と現実、作り手と遊び手、そして地域や世代をつなぎながら進化を続ける、トランスフォーマーのデザインをご覧いただけます。



【ソニー株式会社】

「ウォークマン®｜音楽を持ち歩く未来をつないだデザイン」

1979年に誕生したソニーの初代ウォークマンは、音楽を自由に持ち歩くという、新しいライフスタイルを生み出しました。以来、カセットテープからCD、MDをはじめとする記録メディアが移り変わる中で、ウォークマンもその姿や機能を変えながら進化を続けてきました。
本展では、歴代のウォークマンからデザインの転換点を象徴する機種を紹介します。それぞれのデザインが何を受け継ぎ、何を変えることで次のデザインへとつながったのか。その変遷を通して、時代とともに姿を変えながら受け継がれてきた「音楽を持ち歩く」という体験を見つめます。

