# 視覚伝達デザイン学科

Musashino Art University Visual Communication Design



# ちょっと探検 してみまうが してみまうが

# 「メッセージ」を伝えるために

コミュニケーションとは、「視ること」「感じる こと」を通して「伝え合うこと」です。友人との 会話から、地域社会、あるいは世界の人びとへ向 けたメッセージまで。

自らの経験を軸に、ものごとを良く見つめ、その中から発見したことを思考し、かたちにする。 学生それぞれの「メッセージを伝える力」を育て ることで、視覚伝達デザイン学科は、常に変化し ていく社会に応じることのできる、多様な卒業生 を輩出しています。

入学して最初の授業は「五感を解放すること」や「身体性」を重視したワークショップではじまります。それによって、何を伝えたいかが見え、伝えるための方法を見出せるようになります。本学科は、デザインの根底にある「視る力」「伝える力」を最大限まで育てていきます。

この冊子では、これから視覚伝達デザイン学科 で学べることについて、ほんの一部ではあります が紹介します。



1

# 「伝える・伝わる」ことを体験する

1年次では、自分の五感を手がかりにしながら、「伝えあう」ことの本質的な意味について考え、 理解し、自分の伝えたいことを形にしていく基礎を学びます。



# ●コミュニケーションゲーム

色彩構成Ⅰ・空間構成Ⅰ

1年生全員で行うコミュニケーションゲーム。いままでの固まった学びのスタイルを「ほぐし」、仲間との対話によってそれぞれの「ちがい」を見つけ、自分自身の感覚を見直します。



色彩構成 |・空間構成 |

視知覚の原理を踏まえながら、色の複雑な現象を様々な環境 下で観察することによって発見し、多角的な視点で捉え直し ていきます。





# Alice's Adventures in Wonderland by Lewis Carroll

Alice was beginning to get very tired of sitting by her sister on the bank, and of sitting by her sister on the bank, and of having nothing to do once or twice was reading but it had no pictures or was reading but it had no pictures or conversations in it, and what is the conversation in it, and what is the conversations of a book, thought Alice, without pictures or conversations? Without pictures or conversations? All the side of the conversations are well as she could, for the hot day made her feel very sleepy and suppid, whether her feel very sleepy and suppid, whether the pleasure of making a daisy chain the pleasure of making a daisy chain up would be worth the trouble of getting up would be worth the trouble of getting and picking the daisless when suddenly and picking the daisless when suddenly a White Rabbit with pink eyes ran close by her.

三村 さゆり『Fantasia R』



## ●タイポグラフィ

タイポグラフィデザインという言葉は、活字書体を扱うデザイン分野をの分野を指します。この授業では、手で書いた文字を活字書体として成立させコンピュータ用のデジタルフォントにすることで、活字の歴史と生成のメカニズムを、アナログ・デジタルの両面から学びます。

村色の利心

をいうえないとしていましてもちってとなったちってとなっても

はひふへほ キャセック サークリストライン

山本 理乃『ふみフォント/うねりフォント』

# デザインをする対象を自分の中に発見し、 表現するための知識と技術を学ぶ

2年次では、テーマに対する資料の収集やフィールドワーク、行為のプロセスの記録を通して、 デザインが成立するための動機の発見・調査・記録・伝達といった基礎的な構造を学習します。



●レシピを記述する

構成演習

デザインの基本原理である「構成」について学びます。リサー チによって発見した様々な事象を記録したうえで形に変換 し、編集する。この一連のプロセスを「料理」を題材として 自ら組み立てながら、作品として完成させます。

# ●ユニットパターン



視覚伝達デザインに必須の形、運動、素材などの基本原理と 応用力を、基礎知識の講義と実践プログラムを通して、その 造形力・構成力・視覚感性を習得します。前期は人間の動作 を観察しながら、ユニットパターンを組み合わせてピクトグ ラムとして表現します。

種類や成分、歴史的な成り立ちなどを調査、分

析し、いろいろな観点で分解されたポン酢の要

素から、独自の「ポン酢」を作るしくみを考えた。



濵野 紬『歩く・走る・跳ぶ』

# ●シルクスクリーン

メディア演習

印刷演習を通して、印刷技術の原理から実制作のプロセスを 学び、グラフィック作品を制作し、印刷表現の可能性を体験 します。



日吉 千夏『さるさるさる』







中村 百花『ミラーつみ木』

# ●積み木のデザイン

素材を集めて遊びのパターンを考察することからはじまり、 グループワークや積み木のユニットづくりなどに取り組んで いきます。積み木をメディアとして捉え、「デザインとは何か」 「そのプロセスとは」に関しての理解を深めます。



# 社会に向けて広がり、新しいデザインのカタチを探す

3年次 I 群領域では、「情報デザイン」「環境デザイン」「ライティングスペースデザイン」の3つの視点から、専門的なデザイン領域を学ぶことによって、その時々の社会に在る様々な問題・課題と、デザインの関係を総合的に考えていきます。





造形ワークショップ『フードハウス ちいさなぼくらの大脱走』

# ●環境デザイン

「もの」「こと」「関係」をデザインすることを通して、デザインをいかに社会に活かしていくかを追求します。前期は遊びの記憶を発展させて計画する子どもの造形ワークショップ、後期は公民館、図書館、病院などのフィールドリサーチを経て、大学と地域コミュニティとの共同事業を実践します。



人間をして行制作

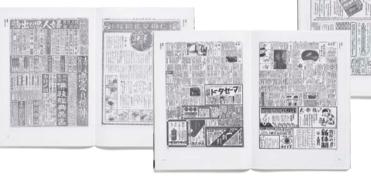
●情報デザイン B

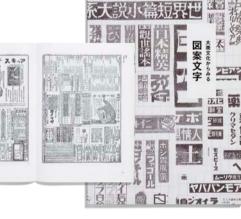
人間は自身の身体機能を拡張させるために様々な工夫をし、 そしてデザインを考えてきました。本授業では人間が本能的 に行うこれらの工夫を「体験」というキーワードから考え、 制作します。



## ●ライティングスペースデザイン

「描く」「書く」「記録する」「編集する」「伝達する」といった行為をもとにして、書物からネットワーク空間を含めたコミュニケーションの歴史が生み出す、様々な視覚表現を統合し、記述していきます。





武田 彩奈『大衆文化からみる図案文字』

菅野 なつみ『your collar』



6



視デってどんなとこ?



# ●勇健な視野が育つ学科

高校の時、絵を描くことが好きだったけれ ど、頭にあるシーンをうまく表現できません でした。そこで、何らかの視覚言語の原理を 学べば、描くことやつくることをもっと理解 できると思い、視デを目指しました。

入学してからの1年間を振り返ると、やは り視デの課題の仕組みはすごいと感じていま す。課題と問題提起によって、新しい思考と 認識を生み出すことができ、これからの自分 に大きな影響を与えてくれます。全ては、こ の環境でしか体験できないことです。100枚 ドローイングの課題は、こうすればできる、 という方法を教えられるのではなく、制作中 に徐々に自分で新しい方法を見つけていきま す。これは、この課題の面白いところの一つ だと思います。これから3年間、様々なメディ アも体験したり、考えたりしたいと思います。

# 『線の地平へ行く旅』

色彩構成 I・空間構成 I / 100 枚ドローイング

線の定義を探すとき、「これは線ではな いかもしれない」と考えてみた。こうい う否定的な探索を通して、線の概念が逆 に膨大になりながら、共通のルールも うっすら浮かんだ。線は客観的に存在す るものではなく、人間の見る行為が生み 出す、或るルールを持つ記号的な存在か もしれない。



# な

# ●なんでもできる場所

私が視デを第一志望に定めたのは、高校 3年になってすぐのことでした。高校で周囲について行くことができず、どうにもならなくなったのを見かねた母が、私が昔から好きだった美術の道を示してくれたことがきっかけでした。複数校のオープンキャンパスや説明会に赴き、比べた結果、武蔵美の視デの自由な雰囲気とゼロから学べるところが自分に合っていると感じました。

視デの授業は、様々な分野の授業を並行で受けることになるため、常に複数の課題に取り組むことになり、苦しい時もあります。しかし、課題への答え方が「なんでもあり」なので、自分の表現したいことをやりたいようにできるのが魅力です。今後は、自分で選択して受講する授業も増えたので、さらに自分のこだわりを追求していきたいです。





#### 『葉脈のかたち』

視覚表現演習/武蔵美の植生図鑑

葉の中を血管のように走る管、葉脈のかたちの繊細さを伝えるための本です。武蔵美内外問わず木の葉を50枚程度を採集し、標本化しました。そのうち17種の葉を選び、生の葉、標本の写真、標本から起こした線画を比べられるよう、カードを取り出せるように製本しました。

## ●視聴触味嗅学科

高校 2 年生の頃に衝動的に美大に入りたい! と思って美術部の先生に相談したところ先生がたまたま武蔵美出身の方で、武蔵美という存在を知りました。その当時は、デザインってそもそも何だ?と思っていたので、武蔵美の中でも『デザインとは』を学べそうな視デを選びました。

大学生活では、1カ月おきに自分の中で達成しなければいけない課題や目標があったので、その課題や目標をスケジュールや生活の中心にして考えていました。いいデザインを知れば知るほど、そこと自分の実力のギャップを感じ自分の首を絞めることになるのでが、それを繰り返すことで、自分がアップデートされていくのが実感としてありました。デザインというものの性質上、目に見えてて成果が現れてくれるので、それが気持ちよくて中毒になってしまいました。ある先輩が『デザインは努力で殴り合うスポーツだから』と、仰っていてまさにその通りだなと僕は思っています。

# 利光輝



『Hiroshima 1945 August.6 8:15am』 マーケティングデザイン II A

たかった。

2018年8月6日8時15分、私は都内の電車で過ごした。

その時、私は車内の様子から広島県民以外の人にはこの日この時間は全く特別なものではない事に、気付き驚いた。 広島で起きた悲惨な事実をグラフィックデザインを介し、記述する。そして、その時間に人々の意識を向ける。私に出来ることはそれだけだが、それだけでもし

都内以かって、出まし

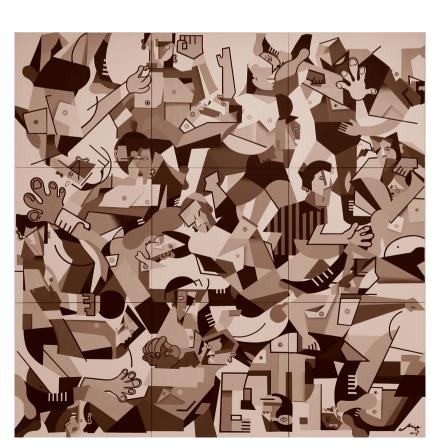
OÉ

# 岡崎実央

# ●刺激的な環境

私は大学受験時から「いいアイデア(企画)」を魅力的に見せることができていないと言われ続けていました。1、2年生で在籍していた学科でも何となくできているだろうけどやっぱりどこか劣等感があって。「アイデア」を他人に魅力的に見せることをもっと学びたいと思って視デの転科試験を受けました。

結果、何かカッコイイデザインを授業で教えてもらうって感じではないです。ただ、カッコイイもの(アイデアもコンセプトも優れていて魅力的な見せ方をしているもの)をつくる友達がすぐ周りにいるという環境がとても大事なことで。しかもそれが一人や二人じゃなくてたくさん。4年次の卒業制作はまさにその環境。みんないいモノを提示してくるので恥ずかしいモノは出せないという緊張感、刺激が視デにはあります。そこが視デの強みです。





# **『四角いジャングル』** 卒業制作

私は4年間プロレスの作品しかつくってきませんでした。今回はプロレスというエンターテイメントをキュビズム (様々な角度から見た対象の形を1つの画面に収める技法)を使い、等身大で描きました。4年間の最後に何かを言うとしたら、この言葉でしょう。「一番スゲエのはプロレスなんだよ!」

# 専門領域を学ぶ

3・4年次Ⅱ群領域では、専門性の高い多様な授業から選択します。実社会で活躍している経 験豊富な講師の元で実践的な技術と知識を学んでいきます。ここでは、その中の一部の授業 と作品例を紹介します。

> ●マーケティングコミュニケーションIB 中村 ゆとり『畳ちょこれいと』













●パッケージデザインⅡ ロウ ジョヨウ『新感覚ジュース』

> 「ぎんさい」は、私の父の作るうつわと、 実家の皆じぎゃらり一を表すような、 江戸時代の僧侶、良宠の筆跡を参考に、ゆったりと 余裕のもった表情をもたせたかな書体です。



授業後も、より使いやすい形に描き直し、 太さも増やしていく予定です。

●タイプフェイスデザイン 安藤 真生『ぎんさい』

ぎんさい Book

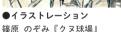
あいうえお かきくけこ さしすせそ たちつてと なにぬねの はひふへほ まみむめも や ゆ よ らりるれる わる ゑを ん -

がぎぐげご ざじずぜぞ だぢづでど ばびぶべぼ ぱぴぷぺぽ

あいうえお っやゆよわ





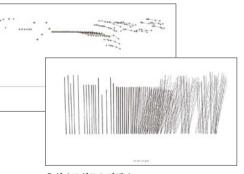




●編集とデザイン 千葉 優花子『趣味は読書です。』

> ●モーションイメージ 佐藤 錦考『WALL』





●ダイアグラムデザイン 多比良 歩南『雪崩のダイアグラム』

- ●マーケティングコミュニケーションデザイン IA・IB・IIA・IIB
- ●アイデンティティとブランディングコミュニケーション
- ●パッケージデザインⅠ・Ⅱ
- ●写真
- ●イラストレーション・フォー・メディア
- ●イラストレーション
- ●タイポグラフィ
- ●タイポグラフィック・コンポジション

- ●タイプフェイスデザイン
- ●ベーシック・タイポグラフィ
- ●編集とデザイン
- ●エディトリアルデザイン
- ●ブックバインディング |・Ⅱ
- ●映像デザイン
- ●モノガタリ考

- ●デジタルアニメーション
- ●モーションイメージ
- ●音響表現
- ●コンテンツビジュアライゼーション
- ●ダイアグラムデザイン
- ●データグラフィックス
- ●ヴィジブルランゲージ演習

# テーマの発見から、デザインの飛躍と拡張を実践する

4年次はゼミをひとつ選択します。卒業制作へとつながるテーマを、各自が培った幅広い視 野の中から絞り込み、1年間という長い時間をかけて製作します。

#### 清水 美佐子 『箱をあける』

私のテーマは「箱を開ける」です。箱を開 けるという行為は、期待感や楽しさといった 体験を提供できるものなのではないか?こ の考えから卒業制作を始め、箱を作ってきま した。

「開け方」といっても色々な開け方があり ます。開く、剥く、ほどく、スライドする…計 12の開け方を取り上げて制作しました。

開けた時に手に伝わる感覚や、動かしたこ とで見え方が変化するという単純なこと、展 開図を組み立て平面が立体になっていく様。 こんな単純なことがとても面白いのです。





### 林 腎五 『ふれながら』

「平成が終わる」というのは、個人的には 大きな出来事で、自分が生まれ育った時間 や、大好きだったものが、丸ごと箱に詰め られて、保管されてしまうようなイメージ に、寂しさと似た感覚を抱いていました。 昨年の春頃にこう考えていた私ですが、当 時の世間や周囲の人は案外無関心で、私の 感覚とは少しギャップがあるように感じて いました。そうした身近な違和感は少なか らず飛躍し、今回の制作の出発点となりま





# 竹田 周平

#### 『江戸腐爛の華 十九世紀江戸・怪奇幻想総覧』

時は19世紀江戸。化政文化と呼ばれる非 常に優れた文化が花開いた。

それは同時に強烈な腐敗臭を放つ時代だっ た。化政期は日本の歴史上、最も怪奇や血み どろを好んだ時代なのだ。

この度の制作では、その化政期を中心に江 戸の怪奇的で幻想的なものを年表と3冊の 本にまとめ、特に葛飾北斎をはじめとする絵 師たちの、高い芸術性に彩られた怪奇の表現 特異な雰囲気を堪能していただきたい。









## 梶川 裕太郎 『21 世紀のプロパガンダポスター』

プロパガンダポスターは、人々に行動の 変化を促し、社会全体を変えてしまうメディ アとして大きな影響力を残した。今回の卒 業制作では、これらのプロパガンダ独特の 皮肉・風刺的表現を集約し、6つの分野の 社会問題から構成された 42 枚の現代版プ ロパガンダを制作した。本作ではプロパガ ンダという言葉を再定義し、世界各地或い は自分の周りで話題になった社会問題に対 し、アヴァンギャルドな視覚表現で現代的 なメッセージに置き換え、グラフィックに 定着させた。







# 工房紹介

# 他にない、デザインの原理をつくりながら学べる場所

各メディアに特化した工房や施設があり、学生は必要に応じて利用することができます。 多くの貴重な機材を取り揃えているのが、本学科の特徴です。







貴重な機械や活字を使って印刷の特徴や魅力を実体験することができます。 視覚伝達デザイン学科は、活版工房を持っている唯一のデザイン学科です。







● **印刷工房** シルクスクリーン印刷専用の工房です。 印刷のしくみを一から学び、密度の濃い印刷の世界に浸ることができます。







●製本工房 本を作る工程とその仕組みを学び、自らの手で美しい本を作ることができる工房です。 フランスの 18 世紀以降の製本道具が取り揃えられた、本格的な製本工房です。



#### ●写真工房

写真スタジオとモノクロ写真の現 像・プリント用の暗室があります。 また、各種カメラやレンズ、三脚 など写真機材も完備しています。



#### ●映像工房/上映室

映写機から現代のメディアまで、 多様なメディアの上映に対応した 視聴覚ルームです。プレゼンテー ションのための設備としても利用 できます。



●映像工房/制作スタジオ

映像、音響の編集、制作のための 部屋です。レコーディングスペー スや、デュアルモニターのハイス ペックなコンピューター設備によ り、映像の制作に特化させた工房 です。



●大型出力室

B0 サイズまで対応したインク ジェットプリンタを使用して作 品制作などに活用することがで きます。

# 教員・スタッフ紹介

# 数

数

新装版『世界大博物図鑑』



寺山 祐策 (主任教授)



Julia Chiu





齋藤 啓子



白井 敬尚



随内 利博



西本 企良



荒俣 宏



石塚 英樹

沢田 耕一





北崎 允子

中島 信也



中野 豪雄









新島 実



森本 千絵



中島 信也 サントリー伊右衛門『ドリフ・たらい篇』



[JAPAN]



NHK 連続テレビ小説

●助手 瀬尾 宙・髙橋 恵子・角田 彰利・中藤 寛子

●教務補助 御領園 春奈・篠原 のぞみ・瀧 春香・横田 紗礼

### ●今年度着任した教員に聞いた!

澤田 耕一

[CONTAC]

# どんな学生時代を過ごしてた?

新しい仲間と学問に囲まれて、毎日充実し ていたと思います。視デの先生たちの話し ていることが面白くて、わかりたくて、た くさん本を読みました。また、視デは、デ ザインの前のリサーチ、つまり、一次資料 にあたり、世の中を自分の目で観察し記述 することを大事にしますが、リサーチのた めに外にも積極的に出ていました。アポな しでレストランに行き、シェフに頼んで料 理の様子を観察させてもらったり、盲学校 に出向いて同年代の全盲の友達をつくり、 何日も一緒に過ごさせてもらって彼らの生 活を理解したり…。学生時代に身につけ た、自分の知らない世界と積極的に関わり、 体と頭を使ってそれを理解していく方法論 は、今でもデザイナーとしての私の強みに なっていると思います。



武蔵美入学にあたって、初めての上京は期 待と不安が入り混じっていました。大学に 馴染んでいけるのか、友達はできるのか、 と最初はドキドキしながら学生生活を送っ ていましたね。ムサビは不思議な居心地の 良さがあり、半年もすればすっかり馴染ん でました。下宿先が大学に近かったことも あり、毎日いろんな人と遅くまで話したり、 課題やサークルに打ち込んでいたのをよく 覚えています。







# 2018 年度進路状況

### ●出版・印刷・広告・デザイン事務所

凸版印刷株式会社

株式会社ニシカワ 株式会社博報堂

株式会社博報堂アイ・スタジオ

株式会社マーベリック

株式会社マッキャンエリクソン

株式会社電通

株式会社広美

株式会社東北新社

株式会社毎日新聞社

株式会社ベースボール・マガジン社

株式会社宣伝会議

株式会社東急エージェンシー

クリエイティブコミュニケイションズ株式会社レマン 株式会社セガゲームス

株式会社ベネッセコーポレーション

株式会社アドブレーン

株式会社クレオ

#### ●エンターテイメント

任天堂株式会社

株式会社アクワイア

株式会社ハル研究所

株式会社レベルファイブ

株式会社コーエーテクモホールディングス 有限会社中村鞄製作所

株式会社コナミデジタルエンタテインメント

株式会社マーベラス

株式会社ドリコム

株式会社 Cygames

株式会社カプコン

株式会社ジークレスト

株式会社ポケモン

株式会社スクウェア・エニックス

#### ●ウェブ・情報通信業

株式会社あとらす二十一

株式会社ミクシィ

ビービーメディア株式会社

#### ●製造業

花王株式会社

株式会社伊勢半

キリンビバレッジ株式会社

コクヨ株式会社

株式会社メリーチョコレートカムパニー

株式会社ペリカン石鹸

●ファッション・美容

株式会社ワールド

株式会社スリムビューティハウス

#### ●進学・その他

武蔵野美術大学 大学院

慶應義塾大学 大学院

作家活動





#### 武蔵野美術大学 造形学部 視覚伝達デザイン学科 学科紹介 2019

発行日 = 2019年6月14日

発行=武蔵野美術大学 視覚伝達デザイン学科研究室

〒 187-8505

東京都小平市小川町 1-736

武蔵野美術大学 10号館 301教室

Tel: 042-342-6056(直通)

Fax: 042-342-5177 Mail: vcd@musabi.ac.jp

Web: http://vcd.musabi.ac.jp/web/

監修=寺山 祐策・齋藤 啓子・中野 豪雄

編集・デザイン=たかはし けいこ

イラスト=たかはし けいこ

写真=佐治康生

印刷=渡辺印刷株式会社





