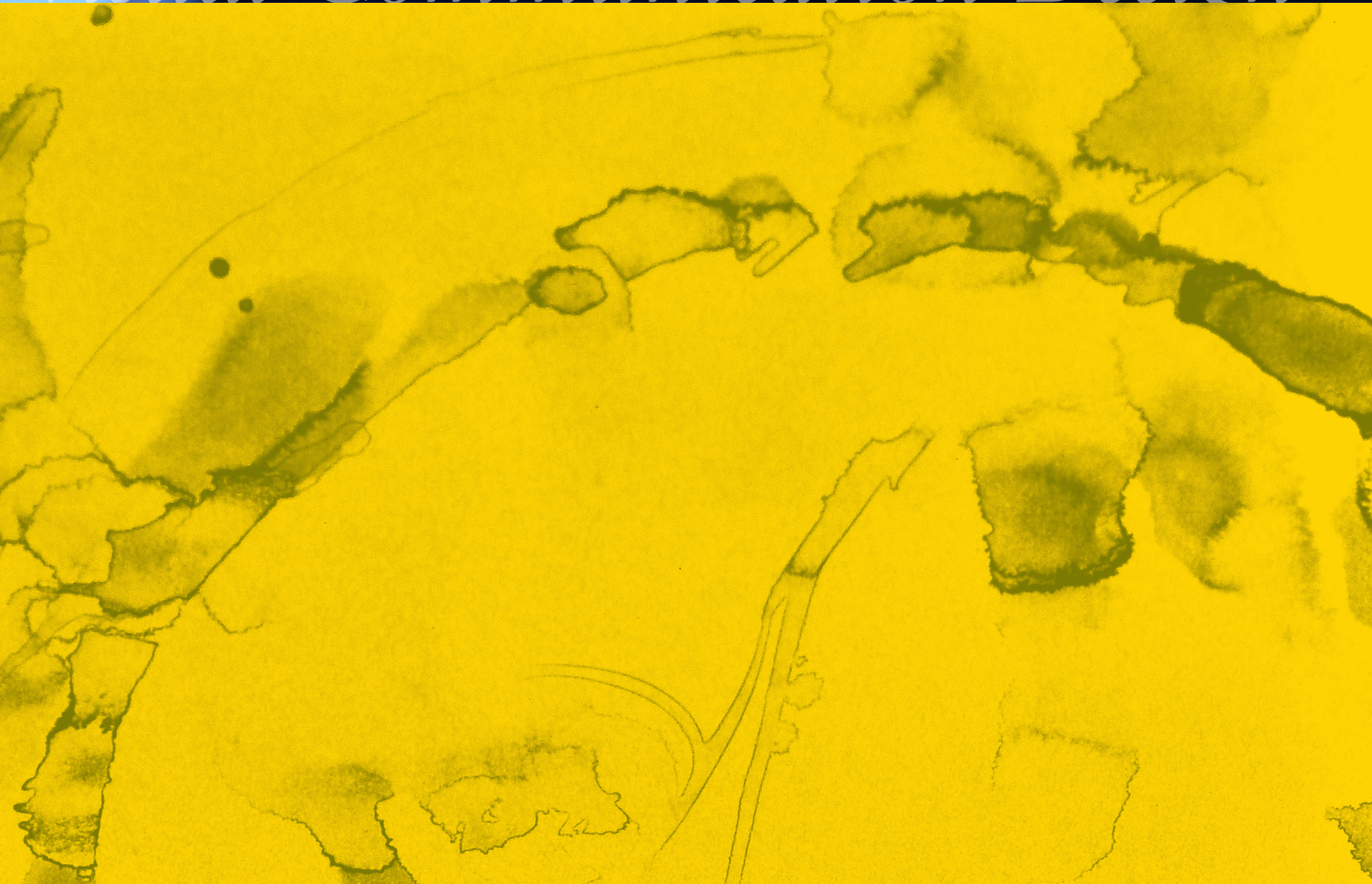
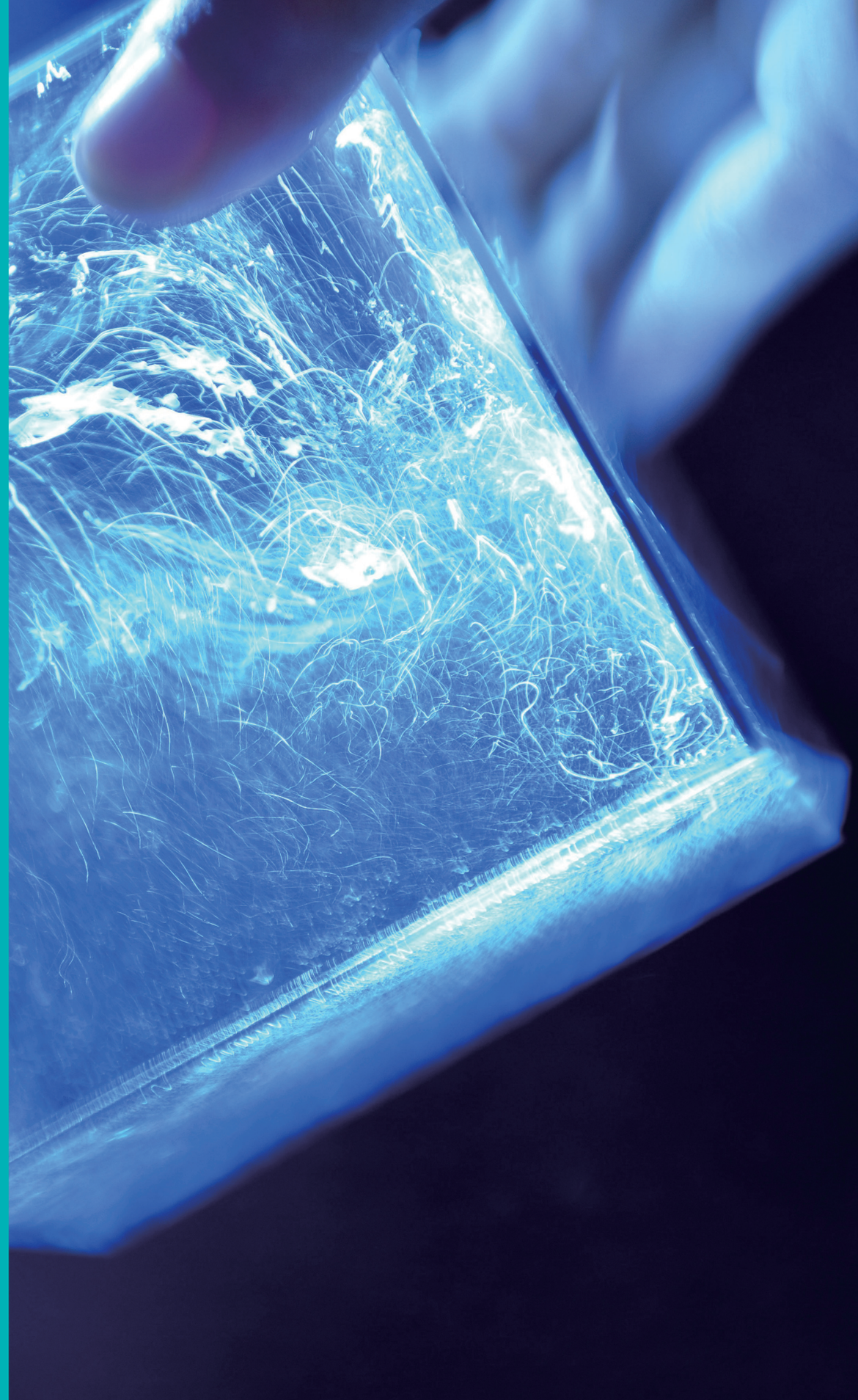
武蔵野美術大学 造形学部 視覚伝達デザイン学科 学科紹介2020

Visual Communication Design



「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。
自らの感覚の覚醒を通して、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。



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2020

Visual Communication Design

視覚伝達デザイン学科における教育の特質

視覚伝達デザイン学科の教育の特質は、まず基礎課程における基礎概念を入門ととらえず、全ての造形を支える最も重要な基盤と考えていることです。そこでは学生個々が持つ感性と知覚能力の覚醒とその開発が目指されます。それを前提に身体の拡張としてアナログからデジタルに至る多様なメディアを工房教育も含めて実践的に学びます。さらに環境を観察し情報を収集し、それらを編集、構成することのクリエイティビティ（創造性）とダイナミズム（楽しさ）をデザインの基礎として学ぶのです。その為のユニークなカリキュラムが用意されています。次の特徴は高学年において30種以上の多様な専門教育のプログラムが用意されていることです。学生はこれら先端的かつ高度なデザイン実務と理論を主体的に選んで組み合わせ、多様な専門性を自らが統合していきます。いわゆる研究室が用意したコースを学生が選ぶこととは大きく異なる特徴を持っています。

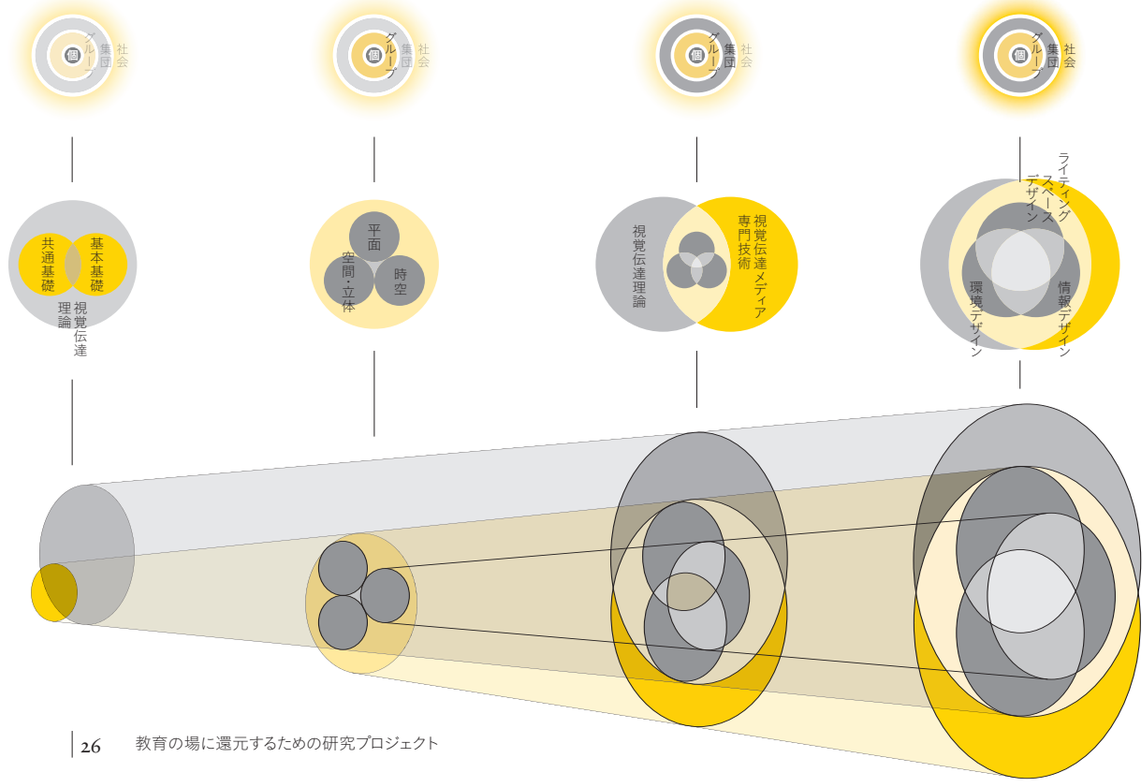
最後に上記の専門教育と並行しながらコミュニケーションを情報、環境、ライティング（writing）スペースという三つの観点から捉え、既存のデザインにはない未知のデザインを探求する授業が用意されています。高学年においてこのプロフェッショナル（専門）教育とアドバンス（未来思考）デザイン探求の双方が設定されている点が本学科の最も大きな特徴です。その理由は教育の場こそが未来のデザインを切り開く創発的な場でありたいと願っているからに他なりません。優秀な学生たちはお互いが切磋琢磨する中でこの複雑なプログラムをこなしていきます。最終的に学生による学びの集大成である卒業制作では、非常に高度な専門性を実現したもの、学生個々の社会への鋭い洞察を含むもの、今日的な観点から埋れた過去の事象に新たな光をあてたもの、未来を予見するアヴァンギャルドな挑戦等々が生み出されています。

04
1年次
個人を基盤にした
アイデンティティの確認
自己の内面や
外面的感性の開発

08
2年次
個から発展する
コミュニケーション環境の
確認

14
3年次
共同活動を通じた
集団と個の関係性の
確認

20
4年次
社会的視点に立った
個性の確立と
美的感性の創造



26 教育の場に還元するための研究プロジェクト
30 工房紹介
31 2016-2019年度卒業生進路一覧
教員一覧

1st year

1年次

感性と知覚能力の覚醒と発展なくしては、
個の造形能力の可能性は広がりません。
身体をベースとして環境を読み取り、
見出していく一回性の経験のかけがえのなさ。
アナログ的手法から築かれる学びの礎。
すべてのデザインの可能性は、
自らと世界の再発見からはじまります。

手で視る。眼で触れる。
再構築される身体と空間の関係

色彩構成I・空間構成I［造形による対話］

いままでの学びのスタイルを「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、見ることの意味、描くことの意味を捉えなおし、自分自身の感覚を見直すことで、コミュニケーションの原理を学んでいきます。

1st year

1

線との対話

線をテーマとして、一本の線を描く造形的な対話や遊びの中から、線を発見し、記述していきます。

1 能勢万由『滴〃』
2 伊藤江美厘『線の生まれ』

2

3

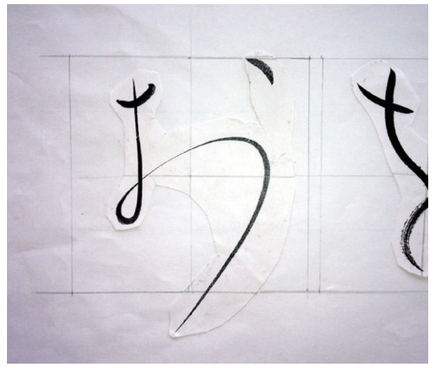
1年次・開講科目
空間構成I
色彩構成I
製図
タイポグラフィ
視覚伝達造形基礎
[II類科目]
視覚デザイン論I
Basic Skills of Critique & Presentation
[造形総合科目]
造形総合・絵画I
造形総合・彫刻I
絵画基礎

タイポグラフィ

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。

文字表現の原点は「描く」という人間における身体的な行為から生起しており、この問題はタイポグラフィを学ぶうえでは原初的で不可欠なものとなります。制作者自身の原点となる身体性を回復することによって、文字というものが自由な造形であることをあらためて認識します。

3 玉木まゆ『懐もじ』



2nd year

2年次

身の回りにある環境をよく観察すると、
さまざまな現象(=情報)が溢れていることに
気づきます。まずそれを記述してみる。
ことばで、スケッチで、写真で、立体で…。
そこにある新たな発見をどう編集し、
構成していくのか。
そのプロセス全体にデザインがあります。

造形原理を学ぶこと。基礎的なデザイン思考とは何か

1

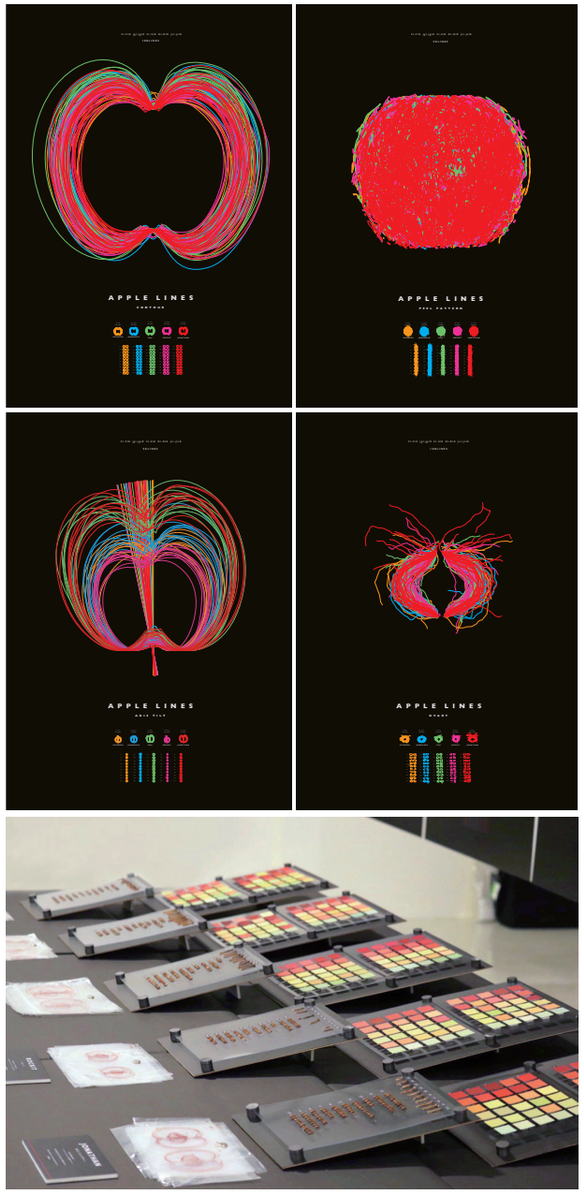
2年次・開講科目

構成演習
メディア演習
視覚伝達デザイン演習
視覚表現演習A〜F
空間構成II
写真演習
[II類科目]
フューチャー・トレンド
Basic Skills of Critique & Presentation
視覚デザイン論II
視覚言語
印刷概論

構成演習［レシピ］

自ら選んだ料理をテーマとした資料の収集、フィールドワーク、行為のプロセスの記述を通して、デザインが成立するための動機の発見、調査、記録、表現、伝達といった基礎的な構造を学習します。ここでは、デザインを行う際に重要なプロセスの理解に重点が置かれます。

1 田邊愛也奈『飾り切り系譜』
2 山本理乃『APPLE LINES』
3 大野真理子『CREAMS -shape of cream-』



2

視覚伝達デザイン演習［ユニットパターン］

講義と実践プログラムを通して、かたち、運動、素材の基本原理と応用を学び、造形力・構成力・視覚感性を習得します。特に前期では、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。

6 石塚彩音

6

身体的な一回性から複製による拡張へ。
工房教育からメディアの成り立ちを知り、デザインの造形原理を体得していきます

3

メディア演習［シルクスクリーン］

コミュニケーションを支える身体の拡張として人類が生み出してきた複製技術のひとつである印刷を、原理から制作プロセスまで体験することで印刷表現の特性を理解し、その可能性を探ります。

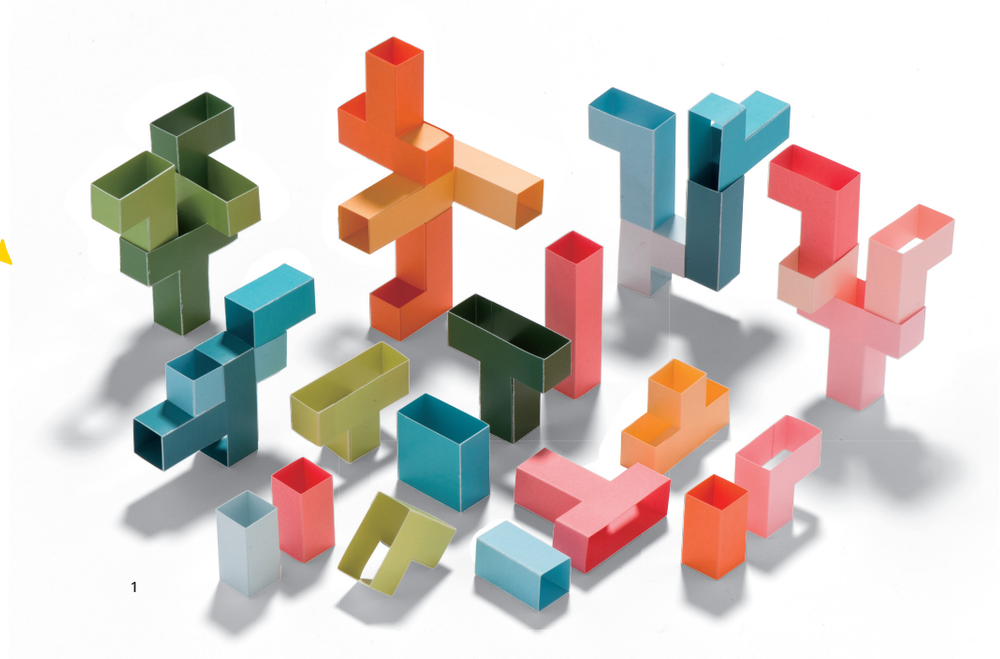
4 鈴木理菜
5 熊本幸子

4

5

2nd year

基礎課程のまとめ。専門課程への入り口。メディアを通して学ぶ、意味を構築するメソッド

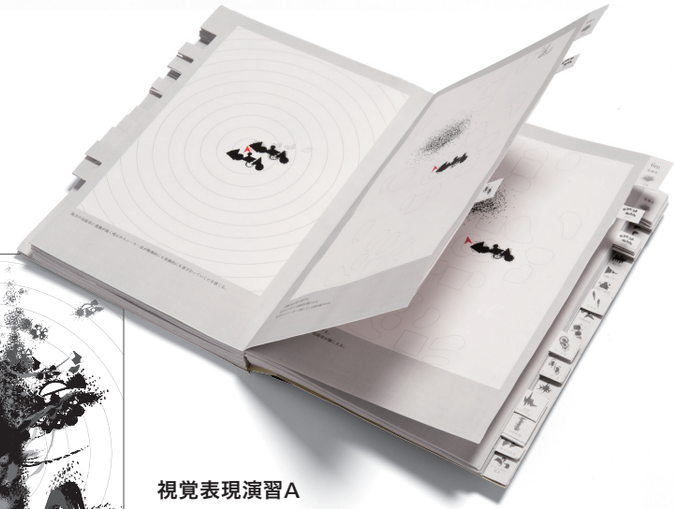


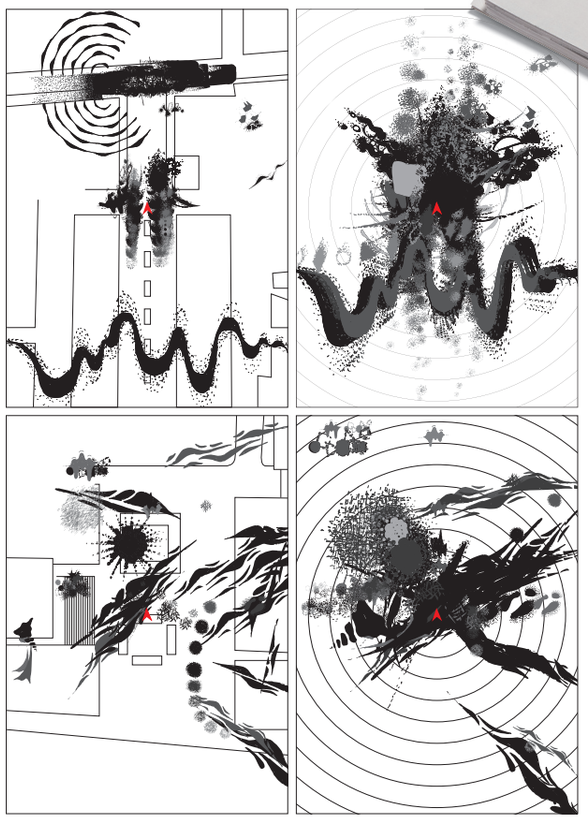
1

空間構成II

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みます。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ていきます。

1 伊藤遼佑『One touch』





2

視覚表現演習A［感覚の分析と図の生成］

環境を知覚する自身の感覚を、フィールドワークと記述を通して分析し、そのメカニズムを多角的なアプローチで捉えていきます。そこで発見した構造や情報の特質を図によって視覚化する方法を学びます。

2 伊林和香『知覚変形音地図』

3

視覚表現演習D［植生図鑑］

デザインにとって不可欠な文字の組み方や印刷物の基本となるグリッドシステムを用いたデザインフォーマットを中心に「ムサビの植生図鑑」をテーマに言葉と図像による編集造形を試みます。

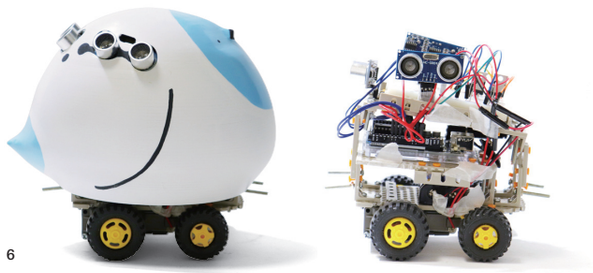
4 小原範均『コンクリートと』

4

視覚表現演習C［トイデザイン］

「新しいおもちゃを考え、実際につくる」ことを通して、デザインプロセスとエンジニアリング、コミュニケーションの新しい形を学ぶことを目的とします。

6 三谷沙織『ハト歩歩』

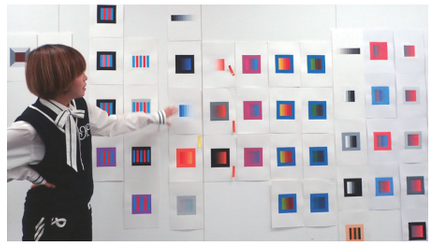


6

視覚表現演習E［物語と色］

デザインを構成する基本的要素である言葉とイメージの関係を考察します。任意のテキストをモチーフにテキストの空間、時間、構造、意味、感情などを分析し、具体的なイメージに変換する試み。与えられたA3見開きが連続する空間の中で言葉とイメージの相互作用が生み出す新たな意味、メッセージを生成する様々なスタディを行います。

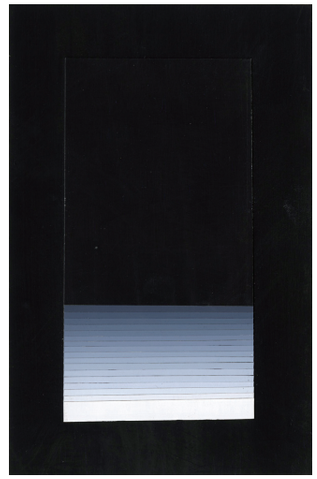
3 宮内紗也果『真間の手児名』



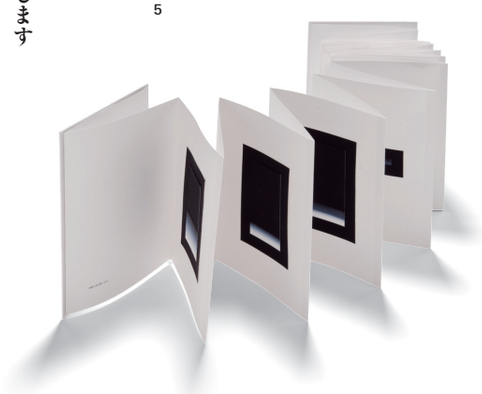
視覚表現演習F［カラーアトラス］

この授業は「自分の色彩図鑑・カラーアトラス」を制作する授業です。色と形の実験的な制作を通して、色彩を見る楽しさを発見し、作品へと発展させていきます。

5 木内晶文『グラデーションとひかり』



5



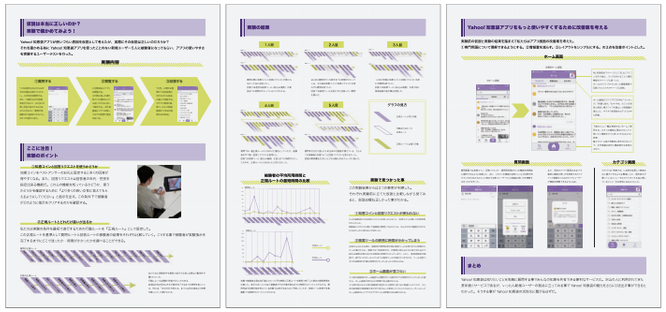
フォルム、色、空間を意味に従って微細にコントロールする。
視感覚をみがくデザイン手法の多様性を経験します

3年次

「環境」「情報」「ライティングスペース」
コミュニケーションを三つの観点から捉え、
社会のあり方とともに、
テクノロジーと造形の歴史を見直す。
現代の諸問題と交差する若者の視点。
発見から生まれる、創発的なデザインの試みです。

1

3年次・1群開講科目
ライティングスペースデザインIA・IIA
空間構成III（環境デザインIA）
環境デザインIIA
情報デザインIA・IIA
情報デザインIB・IIB
［II類科目］
デザイン特別演習I
ウェブ情報デザイン論

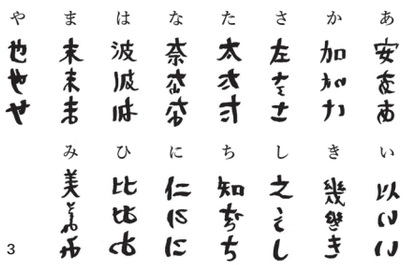


2

情報デザインA
Information Design A

ユーザの利用実験から始め、段階的に設定された課題の実習を通して、情報デザインの諸問題を考える。情報の特質と人間の認知を系統的に理解し、情報デザインの具体的な制作へ応用していく。

1 上海視覚芸術学院とのオンラインでの相互発表会風景
2 第2課題発表用パネル - Yahoo!知恵袋アプリについて

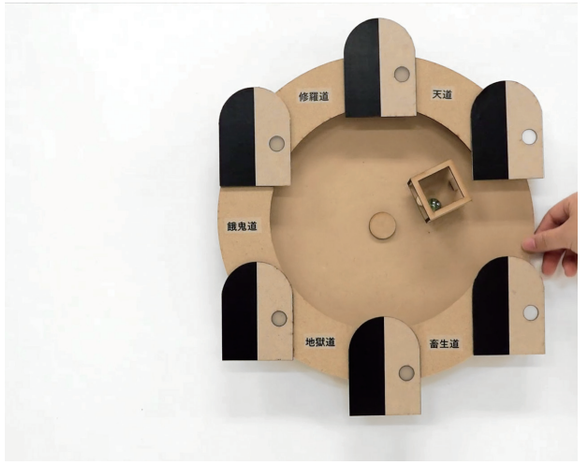


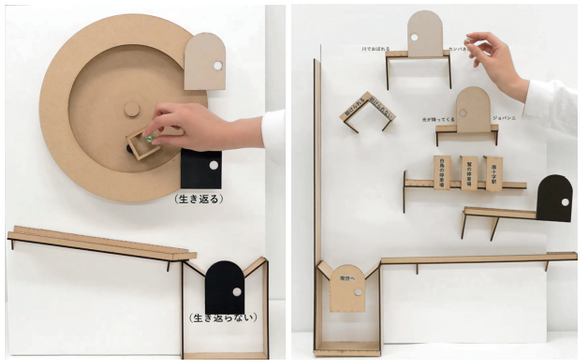
3

情報デザインB　Information Design 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た。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、制作する。

3 門脇のどか『左利きの世界』
4 グループ制作『死生観』

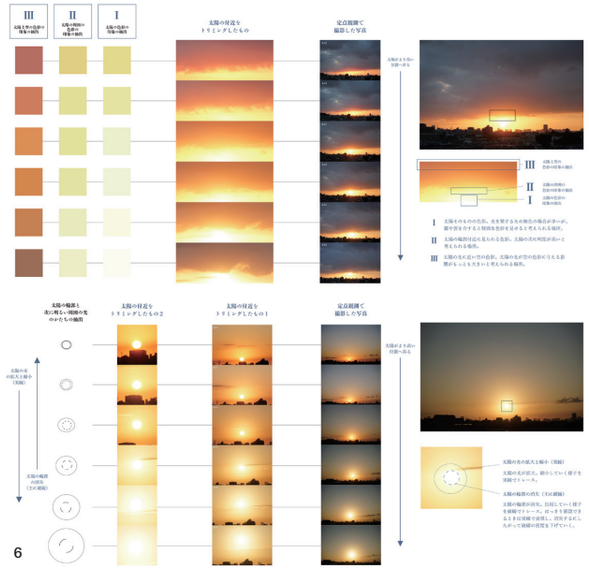




4

歴史・社会・テクノロジー。デザインの新たな可能性の探究

5

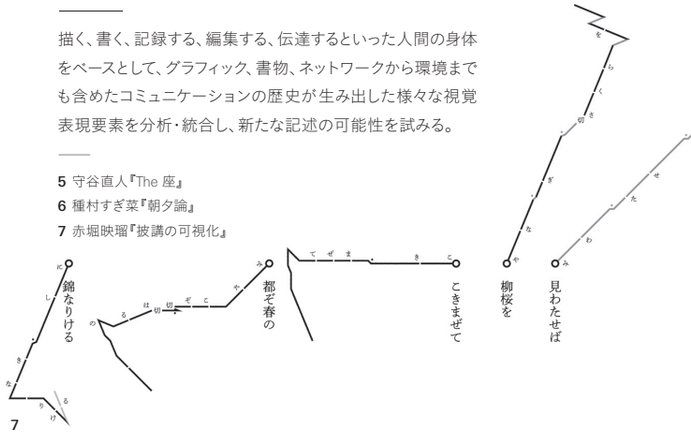


6

ライティングスペースデザイン　Writing Space Design

描く、書く、記録する、編集する、伝達するといった人間の身体をベースとして、グラフィック、書物、ネットワークから環境までも含めたコミュニケーションの歴史が生み出した様々な視覚表現要素を分析・統合し、新たな記述の可能性を試みる。

5 守谷直人『The 座』
6 種村すぎ菜『朝夕論』
7 赤堀映瑠『披講の可視化』



7

環境デザイン　Environment Design

「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する。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（8）、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（9）を実践する。

8 2019年度は「大宇宙博物館」を企画。子どもたちは宇宙人との対話からその星の展示物を創作し、博物館を訪れた参観者に解説する。
9 本の思い出や好きな食べ物を媒介に医療スタッフと患者さんとの何気ない交流を創出する、多摩北部医療センターとの共同事業「たまほく本の森」「ちっちゃなきっかけバッジ」。

8

9

3,4年次

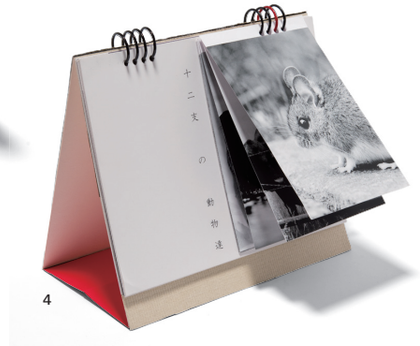
3rd 4th year

デザインの実務的な能力の開発に
専門的技術や理論の習得は欠かせません。
多様な専門性を学びながら問いかける。
自分は何のスペシャリストとなるのか?
34種類のプログラムからの選択は、
個に委ねられ、個が専門性を編んでいきます。

1

2

3



4

3·4年次·開講科目

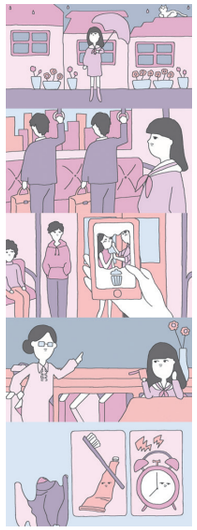
アイデンティティと
ブランディングコミュニケーション
アート・ディレクション[㈱電通による寄付授業]
イラストレーションI·II·III
ヴィジブルランゲージ演習
映像デザイン
エディトリアルデザイン
音響表現
クロスメディアコミュニケーションデザイン
コンテンツ·ビジュアライゼーション
写真
タイプフェイスデザイン
ダイヤグラムデザイン
タイポグラフィック·コンポジション
デジタルアニメーション
データグラフィックス
パッケージデザインI·II
ブックバインディングI·II
ベーシック·タイポグラフィ
編集とデザイン
マーケティングコミュニケーション
デザインIA·IIA·IB·IIB
モーションイメージ
モノガタリ考
[II類科目]
映像論
海外最新デザイン事情I·II
情報文化論
マーケティングコミュニケーションデザイン論
メディア論

5

6

7

8



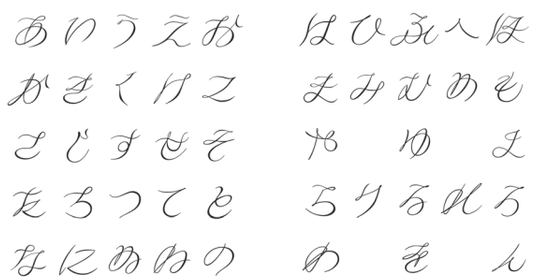
9

専門的な実技と理論の習得。
自覚的な統合

10

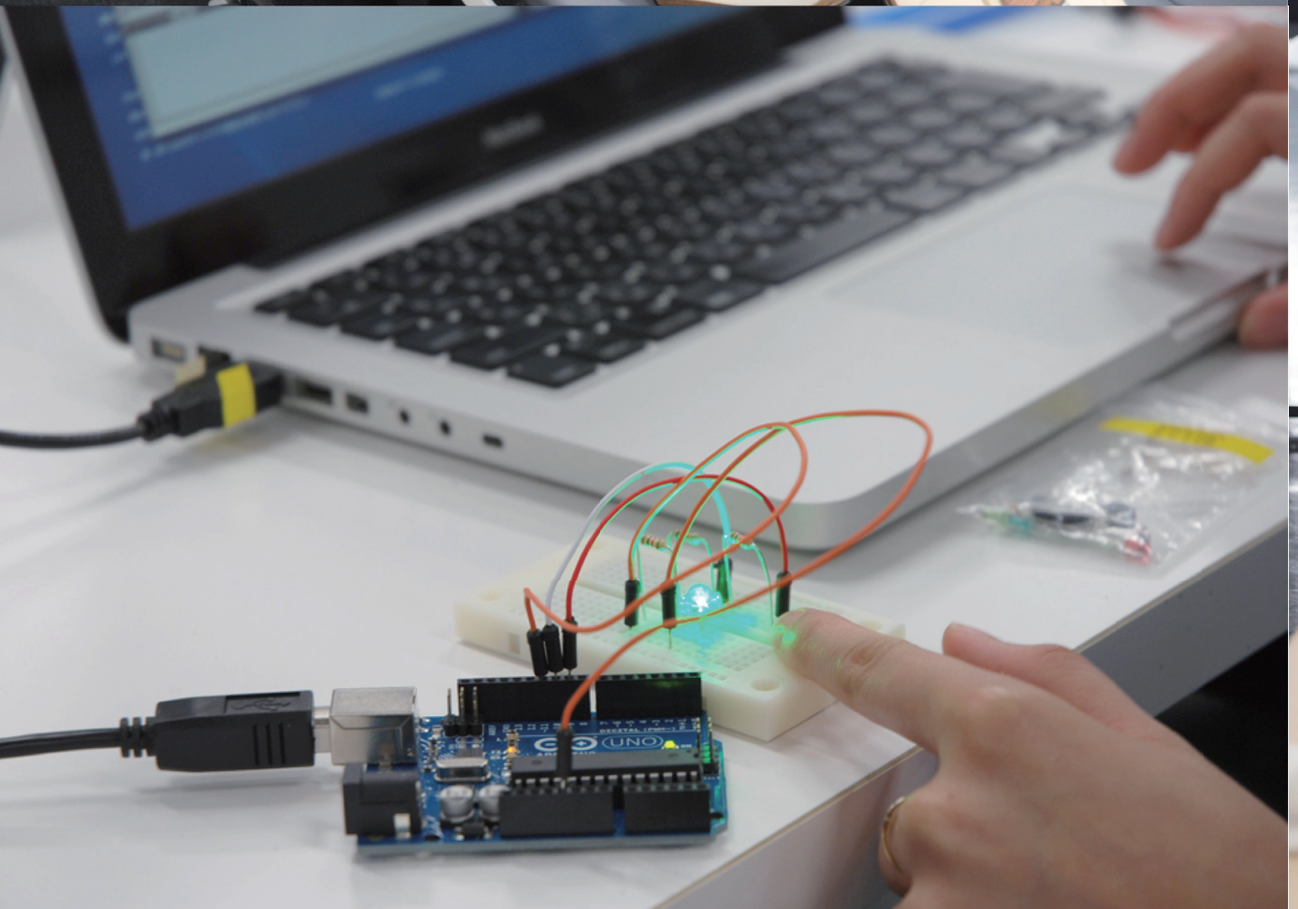
1 田上あゆみ『葉布見本帖』
2 佐藤梨夏『tiny trip』
3 江田さくら『20XX年の朝』
4 ニンセイギ『十二支の動物達』
5 門脇のどか
上:『SMART CONTROLLER』
左下:『りんごうさぎ』
右下:『パンプキン兵』
6 リイセイ『About Time』
7 守谷直人『Red list animals / 絶滅危惧動物』
8 立川栞『Horizontal recycling』
9 芹澤愛枝『忘却』
10 小野晴世『Layer』
11 種村すぎ菜『カメラは、私の眼になってくれる』
12 楠藤桃香
『おとぎばなしフォント』
13 高橋こころ
浅田飴広告企画
『浅田アメガエル』

11



12

13


UNO

4年次

覚醒した個の眼差しは社会に向けられ、
深い洞察によって統合され、形を生み出す。
そこに色濃く反映されるのは、
未知へ挑戦する姿勢と強く輝く個性。
多様かつ新たな視覚伝達デザインが
生み出されていきます。

4年次・開講科目
視覚伝達デザイン（ゼミ）A〜H
［II類科目］
デザイン特別演習II

安藤真生『W. A. Dwiggins: Inheritance and Experiment』

安藤の卒業制作は欧文書体の制作である。書体名は「Roume」。使用用途を3種に分け、ローマン体、イタリック体それぞれにLightからBoldまでのウェイトが揃えられている。書体数としては26書体、文字数にして14196という膨大な数のグリフである。コンセプトはアメリカのタイプデザイナー、ウィリアム・アディソン・ドゥウィギンズが1944年に着手し1961年にリリースされた書体「Falcon」の復刻。しかし、かなりの部分において現代的なリ・デザインが施されており、今すぐ世界市場に出しても恥ずかしくない質を備えている。尽きることのないドゥウィギンズへの敬意、そしてFalconに還元された安藤の身体性……最新テクノロジーに応じたスキル、その全てが彼の努力と資質によるものである。（白井敬尚）

20世紀初頭、アメリカ・ボストンで活躍したデザイナー、ウィリアム・アディソン・ドゥウィギンズ（1880–1956）。彼の行ったブックデザイン、イラストレーション、広告、書体デザインなどの様々な分野の仕事の中でも特に書体デザインに着目し、現代デジタルタイプとして使うことができない“Falcon”という書体から、彼の書体デザインのプロセスと私の身体性を交えながら“Roume”という書体を作り、その見本帳も制作した。（安藤真生）

GLYPHS

AÁĂÂÄÀĀĄÅÃÆBCĆČÇĊDĐ
ĎĐEÉĔÊËĖÈĒĘFGĞĢĠHĦIÍÎÏ
ĬÌĪĮJKĶLĹĽĻŁMNŃŇŅÑOÓ
ÔÖÒŌŐØÕŒPÞQRŘŘŖSŚŠŞŞ
ßTŤŢŢUÚÛÜÙŪŰŲŮVWẂ
ŴẄẀXYÝŶŸỲZŹŽŻaáăâäàāą
ąåãæbcćčçċdðďđeéĕêëėèē
ęfgğĝġhħiíîïìīıjjkķlĺľłmnńňņŋñ
oóôöòōőøõœpþqrŕřŗsśšşşßtťţtuú
ûüùūŭůvwẃŵẅẁxyýŷÿỳzźžż
ÁĂÂÄÀĀĄÅÃÆBCĆČÇĊDĐĎĐEÉĔÊËĖÈĒĘFGĞĢĠ
HĦIÍÎÏÌĪĮJKĶLĹĽĻŁMNŃŇŅÑOÓÔÖ
ÒŌŐØÕŒPÞQRŘŘŖSŚŠŞŞßTŤŢŢUÚ
ÛÜÙŪŰŲŮVWẂŴẄẀXYÝŶŸỲZŹŽŻ
aáăâäàāąåãæbcćčçċdðďđeéĕ
êëėèēęfgğĝġhħiíîïìīıjjkķlĺľłmnńň
ņŋñoóôöòōőøõœpþqrŕřŗsśšşşßtťţ
tuúûüùūŭůvwẃŵẅẁxyýŷÿỳzźž
ct st ſp ff ffi ffl fi fl fb fh fj fk ft ffb ffh ffj ffk fft ſb
ſh ſi ſj ſk ſl ſſ ſſb ſſh ſſi ſſj ſſk ſſl 0123456789
0123456789.,:;...!¡?¿·•*#/\(){}[]-–
— _ ,„ “”‘’ «»‹› "'¢¤$€£¥+−×÷=≠>≤≥±
≈~↑↗→↘↓↙←↖↔↕◊@&¶§©®™°|¦†‡
AÁĂÂÄÀĀĄÅÃÆBCĆČÇĊDĐ
ĎĐEÉĔÊËĖÈĒĘFGĞĢĠHĦIÍÎÏÌ
ĪĮJKĶLĹĽĻŁMNŃŇŅÑOÓÔ
ÖÒŌŐØÕŒPÞQRŘŘŖSŚŠŞŞß
TŤŢŢUÚÛÜÙŪŰŲŮVWẂŴ
ẄẀXYÝŶŸỲZŹŽŻaáăâäàāą
åãæbcćčçċdðďđeéĕ
êëėèēęfgğĝġhħiíîïìīıjjkķlĺľłmnńň
ņŋñoóôöòōőøõœpþqrŕřŗsśšşşßtťţ
uúûüùūŭůvwẃŵẅẁxyýŷÿỳzźž
żct st ſp ff ffi ffl fi fl fb fh fj fk ft ffb ffh ffj ffk fft ſb
ſh ſi ſj ſk ſl ſſ ſſb ſſh ſſi ſſj ſſk ſſl 0123456789o
123456789.,:;...!¡?¿·•*#/\(){}[]-––
_ ,„ “”‘’ «»‹› "'¢¤$€£¥+−×÷=≠><≥
≤±≈~↑↗→↘↓↙←↖↔↕◊@☙¶§©®™°|¦†‡

Roume: a typeface by Masaki Ando
546 Glyphs*3 Optical Scaling & 13 Styles & Italic
→14196 Glyphs

個に立ち返り導き出される、それぞれのデザインアプローチ。学びの集大成は卒業制作に現れる。

野々なずな『ののパン便り』

作者はパンが好きである。2年生の頃から彼女の授業を担当しているが、とにかくパンが好きである。卒業制作も「ずっとパンなので最後ぐらいはパンじゃないものを」と最初は言っていたが、やはりパンになった。しかし、そこには単なるパン好きだけではすまされない制作能力とバイタリティがある。絵の緻密さ、勢いなどの「魅せる能力」は目を見張るものがある。また全国のパン屋を数ヶ月で30件近く巡り、それを作品にするという行動力は簡単に真似できるものではない。これからもどんどんあのパンの絵を描いてみんなを幸せにしてください。（古堅真彦）

ののパン便りとは、無類のパン好きイラストレーター野々なずなが、「五感でパンを味わう」ことをモットーに、全国の美味しいパン屋さんを紹介するフリーペーパーです。

通販が盛んになって店舗に足を運ばなくなったり、SNSの写真を見てお店に行った気になったりしていませんか？

それらはとても便利だけど、パンを五感で楽しめるのは、パン屋さんに実際に行った時だけ！そんな思いで、全国のパン屋さんを巡ってきました。（野々なずな）

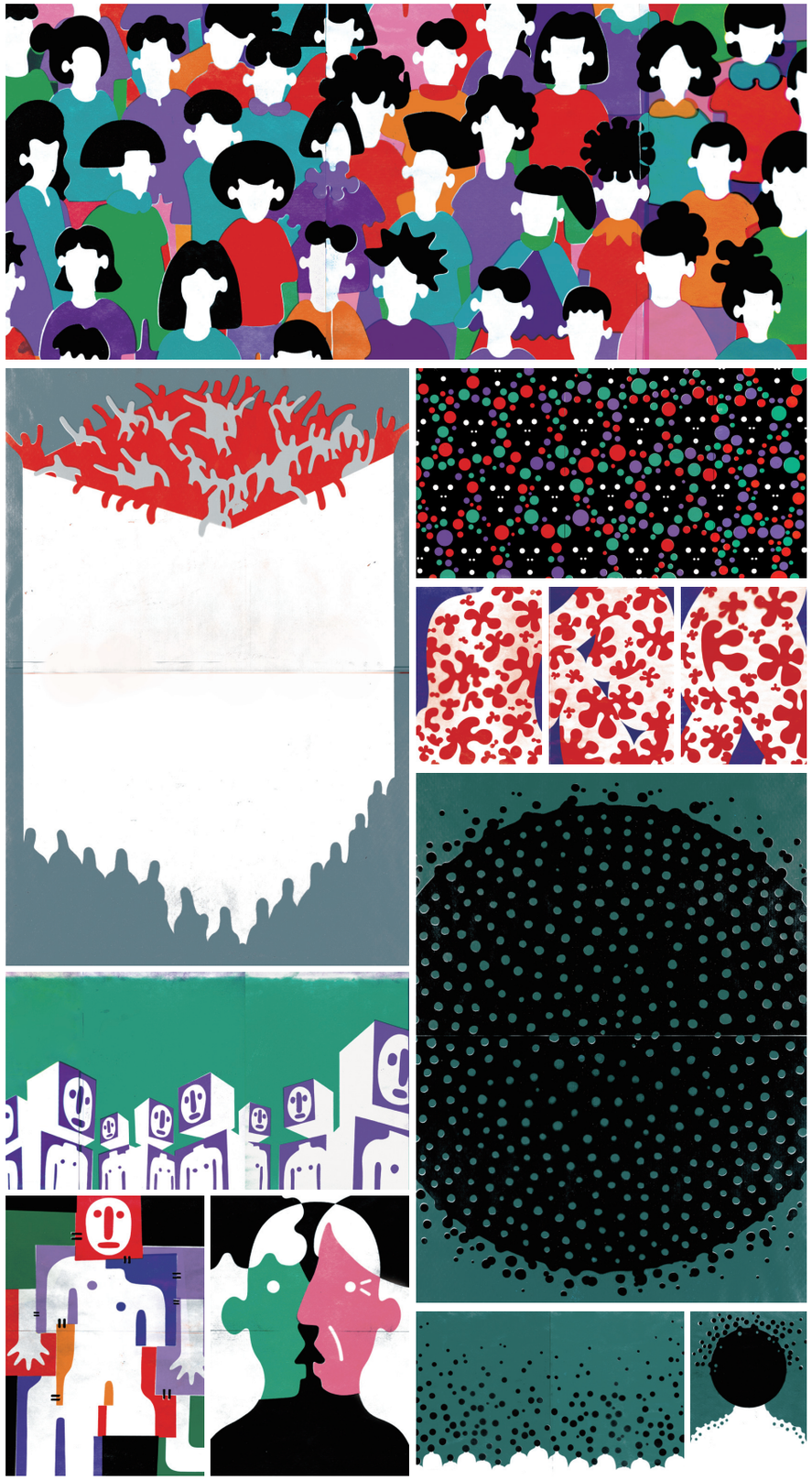
上・左から：
愛媛 エヌズキッチンアンドラボ
島根 ベッカライコンディトライヒダカ
沖縄 オハコルテベーカリー
兵庫 コンセントマーケット

大利光輝『八月六日、東京』

作者が上京した当時、8月6日8時15分に誰一人として黙祷を捧げないその光景が強烈に印象に残ったという。そこで生じた違和感は彼の制作動機において決定的なものだった。このことを1年を通して徹底的に向き合い、意味と形の関係を探る膨大なドローイングを重ねていった。完成した30点強のポスター群は、極めて難解なテーマが「地と図」「視覚の補完性」「反復」という視覚言語に置き換えられ、強いメッセージを発している。そして制作における葛藤を綴ったドキュメントブックは、それ自体が「ヒロシマ」を伝えることの困難さを問いかけている。とことん自身の問いに誠実であり続けたその制作態度が、本作のメッセージの強さを裏付けている。（中野豪雄）

——

上京して感じた、東京と広島での8月6日に対する思い入れのギャップをきっかけにして、自身のフィルターを通し明らかになっていくヒロシマを、それぞれ34枚のポスターへと展開した。また、今作完成に至るまでの思考の軌跡を1 冊の本にまとめ公開する事で、ヒロシマの問題の難しさや、被曝3世の自身の葛藤の様を感じ取り、少しでも主体的にヒロシマに向き合ってもらいたいと願い制作した。（大利光輝）



上から：series 1 Prologue「#815am」「#他人事」／series 2 Hiroshima「#ヒロシマなど」「#欠如」「#残る意思@被曝者」／series 3「#ジレンマ@被曝三世」「#」「#伝承の断片」「#変容」

坂本千尋
『「さかもと ちひろ」』

坂本さんは病を得て卒業年次に2年間の休学を余儀なくされた。彼女はその間も3年次から続けていた織物の紋様の研究を地道に続け、また自ら紋様のデザインを行ってきた。彼女にとって幼い頃から身近な着物は詩（うた）のように語りかけ、読み取られるメッセージの装置であった。本作はその集大成として彼女自身の人生を振り返り、生まれた頃、病を得て苦しんだ時期、そして未来を見据える現在の三つの視点から制作された着物と帯である。彼女はこれらを長い時間をかけて自分で型を作り、染め、織り、縫い上げた。まさに生きることと作ることが一つになった美しい作品ができた。（寺山祐策）

——

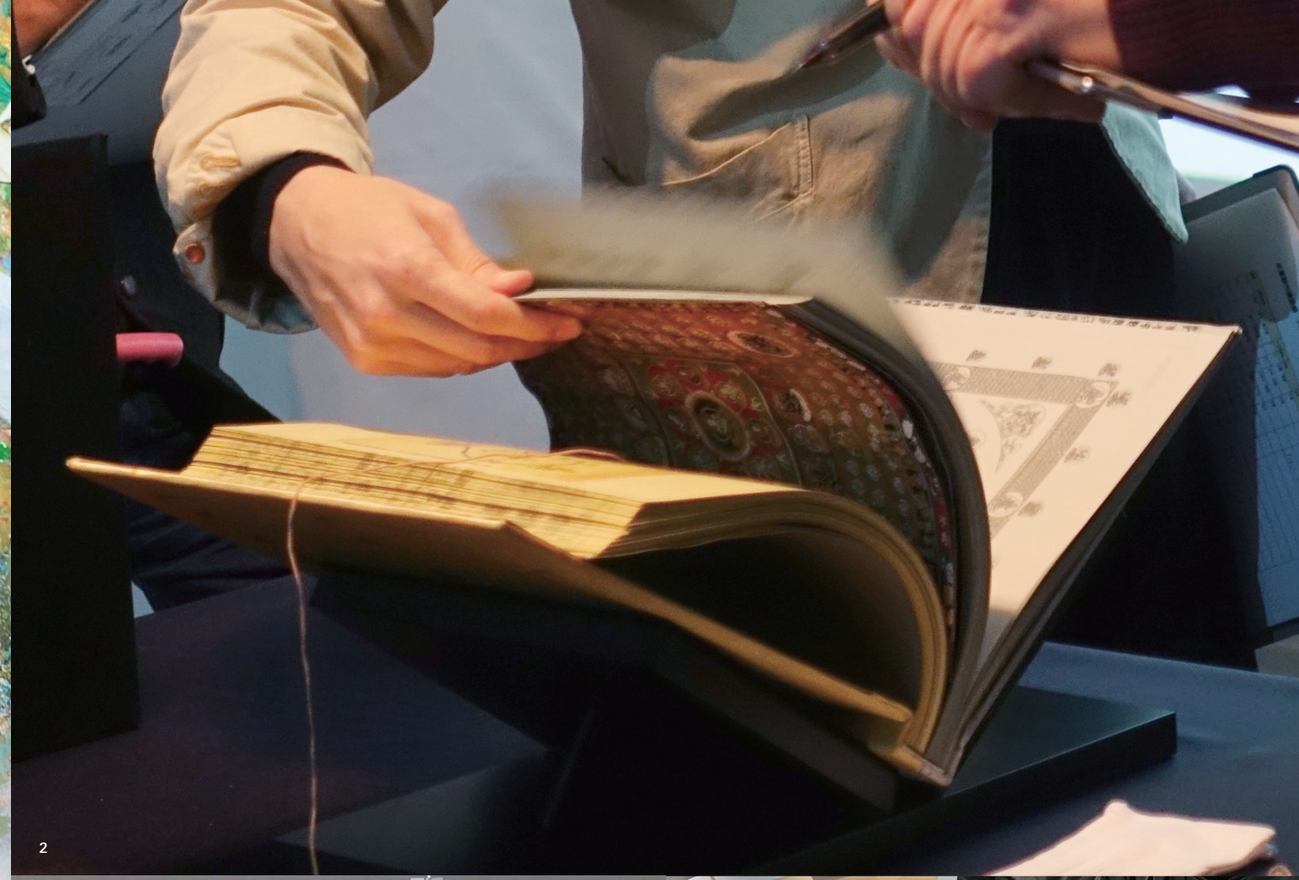
着物にはメッセージとストーリーがあり、それゆえに物語を身に纏うものという特殊なメディアである。物語を綴る事は「織る」とも表現できる。これらの作品は、私の人生を織り綴ったもの達である。

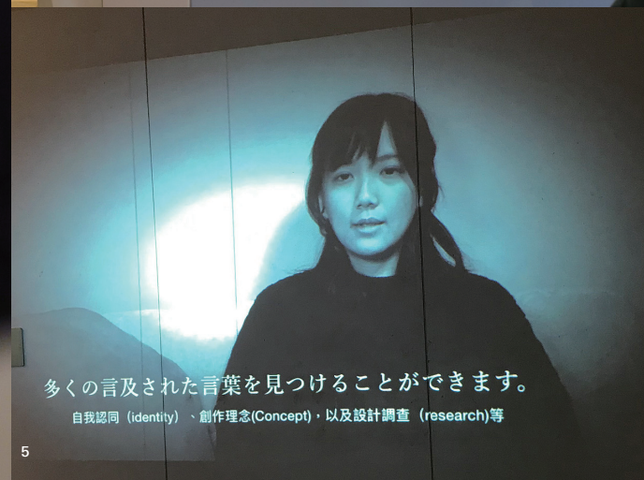
幼少期から着物が身近な環境で育ってきた私は、着物を美しく特別なものとして認識してきた。それは凛々しくも儚く繊細な、しかし力強い美である。ひとつひとつの紋様に意味がありそれらによってメッセージやストーリーが産まれ、物語が語られてゆく。これは、私が生涯感じてきた感情、体験、思い出等によって織り成され、自分自身のアイデンティティや存在意義となり得るものを着物を以って表現したものである。

たくさんの私の想いや物語が着物に描かれ、観た者達に訴え、語りかけているのだ。ここには私の人生が描かれている。（坂本千尋）

——

左から：生命の誕生／病の桎梏／生粋な志





1 志田菜穂美『私の描くということ』
2 田中なつみ『RYOKAI MANDA-La MANUAL』
3 ヨマキジン『父の木』
4 齋藤優太『十二仕掛』
5 リン ズーチー
『「昼間映画館」私と彼の台北
台湾価値とアイデンティティーを訪ねる道へ』

Research Project

教育の場に還元するための研究プロジェクト

視覚伝達デザイン学科は、本学が有する様々な資料をデザイン史に位置づけ直し、社会に発信するとともに、デザイン教育の資産となる研究プロジェクトを試みてきました。
「和語表記による和様刊本の源流」「博物図譜とデジタルアーカイブ」では、本学科教員と美術館・図書館、外部の研究者や研究機関と協働で数年に渡る研究調査を行い、展覧会としてその成果を公開しました。
また、海外からの訪問教授を積極的に招聘し、2019年度は世界的な芸術家であるスタシス・エイドリゲヴィチウス氏の展覧会と、氏による1週間の訪問授業を実施しました。
そしてこれまでの16年間に渡る本学科の教育成果を、卒業制作優秀作品を中心に振り返る展覧会「ヴィジュアル・コミュニケーション・デザイン・スタディ」を開催しました。
ヴィジュアル・コミュニケーション・デザインの研究と実験を教員自ら実践することで教育の場を活性化させ、デザインの本質とは何かを学生と教員が共に探究し続けるマインドが、本学科の特徴といえます。

東京ミッドタウンデザインハブ第83回企画展
ヴィジュアル・コミュニケーション・デザイン・スタディ（2019年）

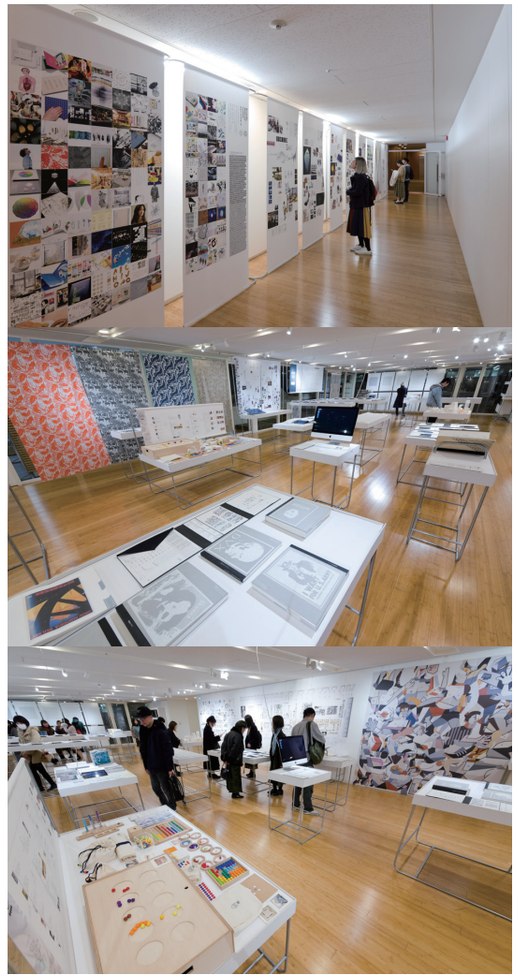
視覚伝達デザイン学科では、ヴィジュアル・コミュニケーションの未来を拓き、人と人・社会・情報を繋ぐ専門家の育成を教育目標に、これまで多彩な人材を社会に送り出してきました。その教育の特徴は身体性と感覚の覚醒を促し、クリエイティブ・リサーチを重視した基礎課程であり、加えて多様で高度なデザイン専門課程と、現在進行形の社会とその歴史を見据えた創発的デザインとの統合を目指す教育理念にあります。本展は2002年以降今日に至る教育成果を公開すると共に未来のヴィジュアル・コミュニケーション・デザインを展望する機会にしたいと考え開催しました。

会期中には本学教員が社会の様々な分野で活躍する卒業生とともにデザインの未来を考察する機会となりました。

1

1 トークショー「既存の枠組みを超えて」
上：Part 1：12月1日（日）13:00–14:30
登壇者：宇野由希子（書体デザイナー）
河野奈保子（デザインコーディネーター）
西沢一登（VIVITA・デザイナー）
中：Part 2：12月15日（日）13:00–14:30
登壇者：イシカワミチコ（みつばち鍼灸院 院長）
岩渕真理（絵本作家、環境教育コミュニケーション研究者）
小杉幸一（クリエイティブディレクター／アートディレクター）
下：Part 3：12月15日（日）16:00–17:30
登壇者：沢田耕一（視覚伝達デザイン学科客員教授）
新島実（視覚伝達デザイン学科名誉教授）
寺山祐策（視覚伝達デザイン学科主任教授）
司会進行：石塚英樹、北崎允子、中野豪雄
撮影：佐藤祐介
2 展覧会会場（撮影：佐治康生）
3 2002年度〜2018年度卒業制作デジタルアーカイヴ
（プログラミング制作：古堅真彦）
メインヴィジュアルデザイン：三上悠里
ウェブサイトデザイン：大田暁雄
カリキュラム紹介バナーデザイン：谷田幸
編集：宇治田枝里
会場デザイン：小野田裕士

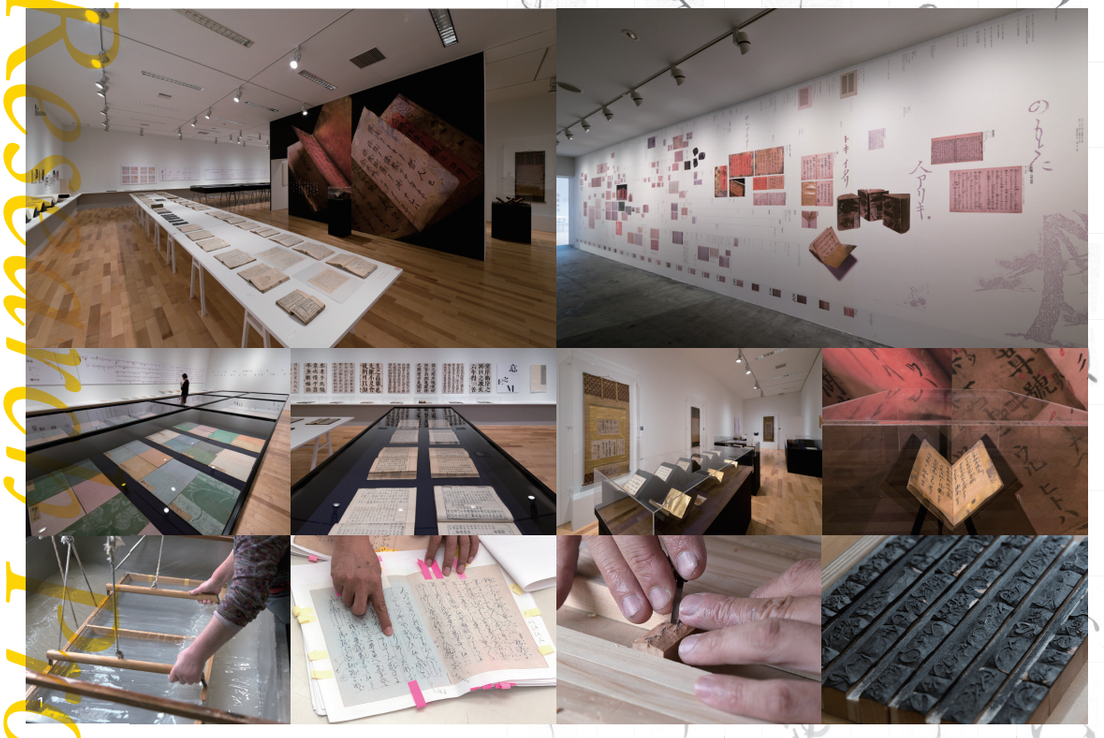
来るべき社会を見据えた、視覚伝達デザイン教育の軌跡



2

3

学内外の研究者や美術館・図書館との共同プロジェクト。学内が有する貴重資料をデザイン史に位置づけ直す試み



1

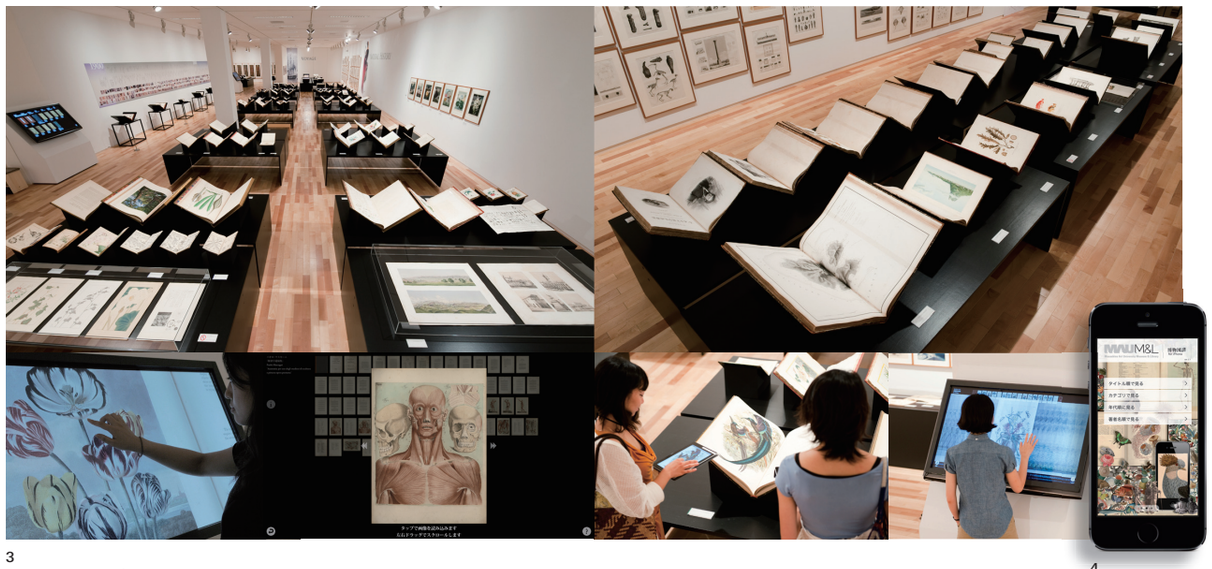
武蔵野美術大学 美術館・図書館 企画展

和語表記による和様刊本の源流（2018年）

近世日本の木版印刷による刊本を、造形的視点から再見することにより、「和様刊本」を日本の造本デザイン史に位置づけることを目的に開催した展覧会です。本展開催にあたり先行研究調査として、漢字・平仮名・片仮名などの字形をはじめ、料紙・印刷・製本等、造本における造形要素を、学内外の研究者との協働を通して考察し、和語表記による「和様刊本」の多様な造本美の世界を紹介しました。

1 展覧会会場と古活字版『三井寺』（嵯峨本謡本）の復元プロジェクトの調査及び制作プロセス（会場写真：佐治康生、研究調査撮影：上村尚子）
2 展覧会図録（デザイン：渡邉翔）
企画・監修：新島実、寺山祐策

2



3

4

武蔵野美術大学 美術館・図書館 企画展

博物図譜とデジタルアーカイブ I–V（2010–2012年）

18世紀以降ヨーロッパを中心として出版された、動・植物図譜、航海記、地図、民俗学的図譜、解剖図譜などの視覚資料を外観する展覧会を開催しました。本学旧蔵の貴重書に荒俣宏氏旧蔵コレクションを加えそれらを公開するとともに、図版全ページのデジタルアーカイブ化を実施、本展のために開発したタッチパネル式高精細画像閲覧システムによって通常直接手に触れることができない資料を全ページ、細部にわたって閲覧できる環境を提供しました。

3 展覧会会場と高解像度タッチパネルシステム（会場写真：三本松淳）
4 iPhone・iPadアプリ「博物図譜とデジタルアーカイブ」（デザイン・開発：大田暁雄）
5 I–Vの展覧会図録を合本した特装版（デザイン：谷田幸、製本：毛利彩乃）
企画・監修：寺山祐策
特別監修：荒俣宏

5

武蔵野美術大学 美術館・図書館 企画展｜日本・ポーランド国交樹立100周年記念事業

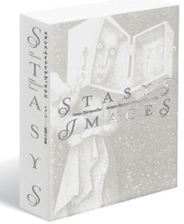
スタシス・エイドリゲヴィチウス：イメージ――記憶の表象（2019年）

ポーランド共和国と日本の国交樹立100周年を記念して、同国を代表するアーティスト、スタシス・エイドリゲヴィチウスを紹介する展覧会を開催しました。氏の50年に及ぶ活動の中から、細密画、パステル画などの絵画作品を中心に、蔵書票、絵本、ポスター、さらに写真や演劇など多角的にスタシス作品を展観。人物像をめぐって、多様なメディアに描き出されたスタシス作品のイメージ――「記憶の表象」をたどり、その作品の本質と魅力にふれる機会となりました。

また、開催期間中に本学科2年次「視覚表現演習E［物語と色］」にてスタシス氏によるワークショップを開催しました。

6 展覧会会場とトークイベント、「視覚表現演習E」（2年次）でのワークショップ
7 展覧会図録（デザイン：大村麻紀子）
企画・監修：寺山祐策、今井良朗（本学名誉教授）

6



7

8

武蔵野美術大学 美術館・図書館 企画展

タイポグラフィ 2つの潮流（2013年）

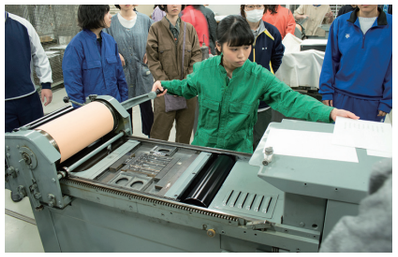
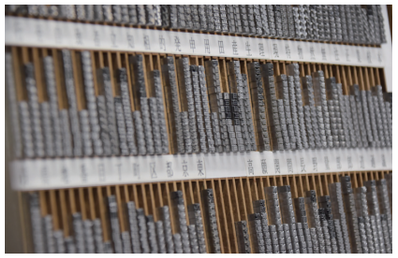
19世紀末から20世紀後半にかけて、欧米で出版された美しい書物等を一堂に会して、ヨーロッパ及び米国における「伝統様式のタイポグラフィ」「国際様式のタイポグラフィ」の2つの流れを同時に俯瞰し、550年以上にわたり数知れず人々を引きつけて止まないタイポグラフィの魅力を探る試みです。

8 展覧会会場（会場写真：佐治康生）
9 展覧会図録（デザイン：朴志勲）
企画・監修：新島実、寺山祐策、白井敬尚

9

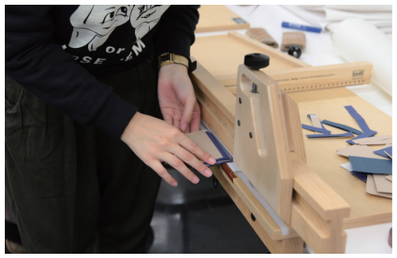
工房　デザインの原理をつくりながら学べる場所

視覚伝達デザイン学科には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。

活版工房　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　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は、
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ます。

写真工房
撮影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［制作スタジオ］
映像や音響の編集・制作のための工房です。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設備など映像の制作に特化しています。

映像工房［上映室］
映写機から現代のメディアまで、多様な機器での上映に対応した視聴覚室です。プレゼンテーションルーム設備としても利用できます。

出力室
B0サイズ対応のインクジェットプリンタをはじめ、3Dプリンタやカッティングプロッターが設置されており、作品制作に活用することができます。

2016-2019年度卒業生進路一覧（五十音順）

製造業
赤城乳業株式会社
アサヒ飲料株式会社
味の素株式会社
株式会社伊勢半
花王株式会社
キリンビバレッジ株式会社
コクヨ株式会社
株式会社サンリオ
株式会社資生堂
常盤薬品工業株式会社
有限会社中村鞄製作所
株式会社ナリス化粧品
日清食品株式会社
株式会社ペリカン石鹸
べんてる株式会社
株式会社メリーチョコレートカムパニー
ユニチャーム株式会社

広告・マーケティング・デザイン事務所
株式会社アドブレーン
株式会社ADK アーツ
株式会社ADK インターナショナル
株式会社カナリヤ
株式会社クレオ
株式会社広美
株式会社サンアド
株式会社宣伝会議
タイププロジェクト株式会社
株式会社たき工房
株式会社電通
株式会社電通デジタル
株式会社東急エージェンシー
株式会社東京アドデザイナース
株式会社東北新社
有限会社nendo
株式会社博報堂
株式会社博報堂アイスタジオ
株式会社博報堂プロダクツ
廣村デザイン事務所
株式会社プラピス・インターナショナル
株式会社マーキュリー
株式会社マーベリック
株式会社マッキャンエリクソン
株式会社ライトパブリシティ
クリエイティブコミュニケイションズ
株式会社レマン

出版・印刷・
株式会社朝日新聞社
株式会社KADOKAWA
一般社団法人共同通信社
株式会社幻冬舎メデジアコンサルティング
昌和印刷株式会社
株式会社生活の友社
大東印刷工業株式会社
大日本印刷株式会社
図書印刷株式会社
凸版印刷株式会社
株式会社凸版グラフィックコミュニケーションズ
株式会社プレジデント社
株式会社ベースボール・マガジン社
株式会社毎日新聞社
光村印刷株式会社
レンゴー株式会社

エンターテイメント・ゲーム・アニメ
株式会社アクワイア
株式会社オリエンタルランド
株式会社カプコン
グリー株式会社
株式会社ゲオネットワークス
株式会社コーエーテクモホールディングス
株式会社コナミデジタルエンタテインメント
コナミホールディングス株式会社
株式会社Cygames
株式会社ジークレスト
株式会社ジェー・シー・スタッフ
株式会社スクウェア・エニックス
株式会社セガゲームス
株式会社ディー・エヌ・エー
株式会社ドリコム
任天堂株式会社
株式会社ハル研究所
株式会社ぴえろ
プラチナゲームズ株式会社
株式会社プロダクション・アイジー
株式会社ポケモン
株式会社マーベラス
株式会社レベルファイブ

情報通信・映像（TV）・展示・その他
株式会社アイ・エム・ジェイ
株式会社NHKアート
株式会社カヤック
株式会社劇団ひまわり
株式会社コロプラ
株式会社コンセント
株式会社サイバーエージェント
株式会社スリムビューティハウス
株式会社テレビマンユニオン
ニフティ株式会社
株式会社乃村工藝社
ビービーメディア株式会社
株式会社フェリシモ
富士ソフト株式会社
株式会社ブルースタジオ
株式会社ベネッセコーポレーション
株式会社ミクシィ
株式会社ムラヤマ
ヤフー株式会社
株式会社ローソン
株式会社ワールド

公的事業・進学・その他
公益財団法人日本財団
宮城県七ヶ宿町役場ふるさと振興課
大学院進学（武蔵野美術大学・東京藝術大学・慶應義塾大学）
学校教員（図工・美術）
作家活動

教員一覧

専任教員
寺山祐策［主任教授］
キュージュリヤ
齋藤啓子
白井敬尚
陣内利博
西本企良
古堅真彦
石塚英樹
北崎允子
中野豪雄
後藤映則

客員教授
荒俣宏
沢田耕一
中島信也
新島実
森本千絵

研究室スタッフ
助教
小坂由利子
白鳥佐和
髙橋恵子
角田彰利
中藤寛子

教務補助
魚谷彩子
篠原のぞみ
瀧春香
林香帆
横田紗礼

非常勤講師
浅井治彦
李ナレ
石井雄一郎
石垣貴子
宇井眞紀子
上田和秀
氏家真清
大田暁雄
大庭弘之
大和田龍夫
岡田憲明
岡村健一
奥窪宏太
小沢一郎
梶田渉
片山裕
加藤賢策
君塚洋一
木村文敏
倉方雅行
黒田敏康
小出正志
佐井国夫
斉藤好和
佐久間崇
杉下城司
杉本浩
鈴木功
鈴木基真
ソンユミン
ダイノサトウ
谷田幸
飛山裕幸
鳥海修
中村成一
西尾彩
橋詰宗
花崎攝
濱元拓
藤野敦志
北條みぎわ
堀口裕美
本多育実
丸山幸夫
室賀清徳
森田健一
柳下祐介
柳川智之
山口弘毅
山本太郎
横山宏
吉田謙二
渡邉翔

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2020

発行日：
2020年7月20日

発行：
武蔵野美術大学 造形学部 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
042-342-6056（直通）
vcd@musabi.ac.jp

監修：
寺山祐策、齋藤啓子

編集：
小坂由利子、白鳥佐和

アートディレクション：
中野豪雄

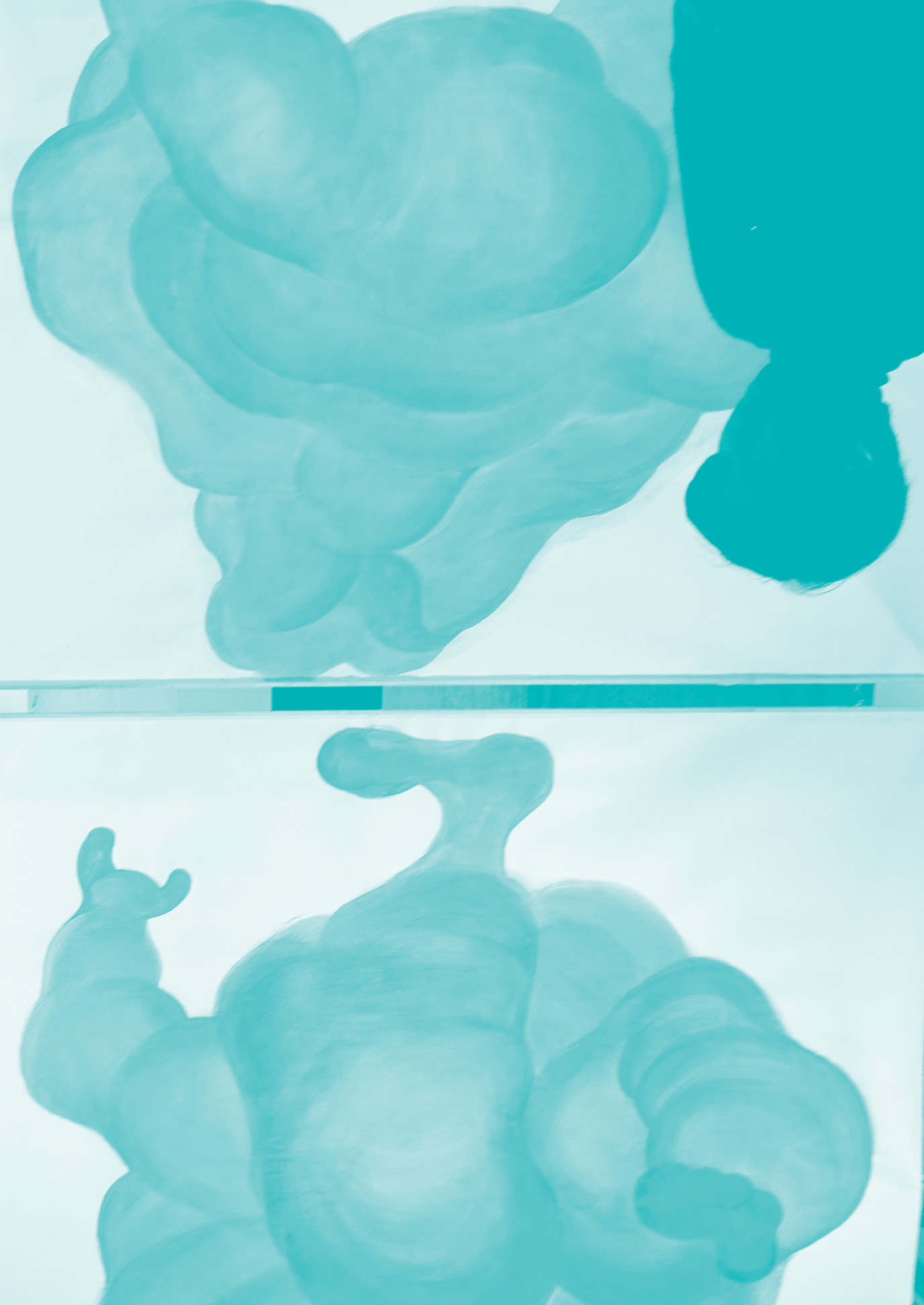
デザイン：
谷田幸

写真：
佐治康生、上村尚子、研究室スタッフ、学生提供

印刷：
渡辺印刷株式会社

本学科の最新情報、さらに詳しい内容はこちらをご覧ください。

https://vcd.musabi.ac.jp/web/

入試情報はこちらの「武蔵野美術大学 入試情報」をご覧ください。

https://www.musabi.ac.jp/admission/