

「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、

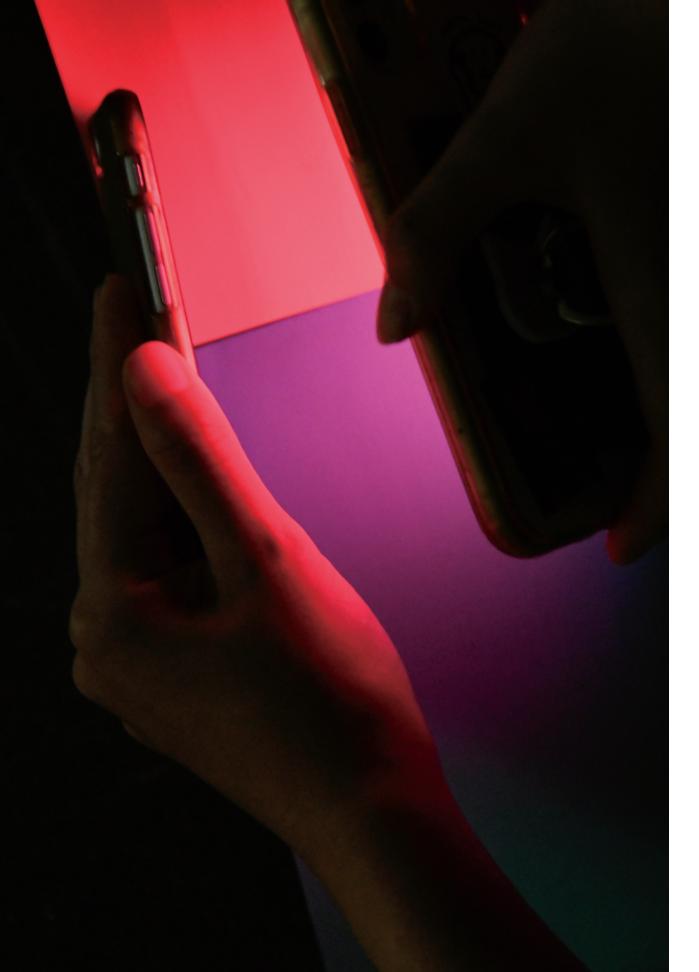
伝えるための方法を見出せるようになります。

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。





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を目指しています。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ンギャルドな挑戦等々が生み出されています。 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 を環境、情報、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

20 04 2年次 **1**年次 3年次 **4**年次 社会的視点に立った 個人を基盤にした 個から発展する 共同活動を通じた アイデンティティの確認 コミュニケーション環境の 集団と個の関係性の 個性の確立と 自己の内面や 確認 確認 美的感性の創造 外面的感性の開発 26 クリエイティブと学びのつながり 工房紹介 30 2016-2023年度卒業生進路一覧 教員一覧









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。

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

[||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

写真演習













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 古賀友佳子『内側をあばく』
- 2 加藤あかり『182°Cの出会い』
- 3 宮本萌々子『白菜色相環』

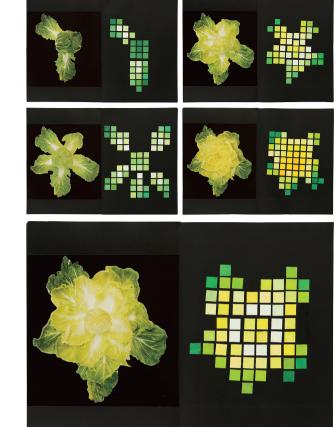




原理を学ぶこと。 基礎的なデザイン思考とは何 か



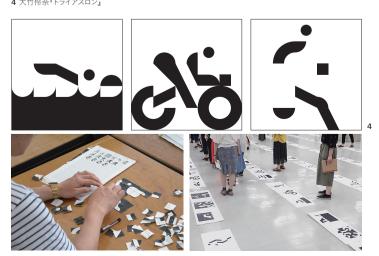
身体的な一回性から複製による拡張へ 工房教育からメディアの成り立ちを知り、デザインの造形原理を体得していき



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。

4 大竹伶奈『トライアスロン』







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。

- 5 新谷夏紀『繚乱』
- 6 大竹伶奈『adventure』

視覚表現演習D[植生図鑑]

ブックデザインにとって必要不可欠な活字 の組み方の基本そして造形基礎。冊子物の 基本となるグリッドシステムを用いたブック フォーマットの生成法を軸に「ムサビの植生 図鑑」をテーマに言葉と図像による企画・編 集・構成・構造・空間を学びます。

1 加藤拓『葉のカルテ〜形を観察するために〜』







視覚表現演習E[物語と色]

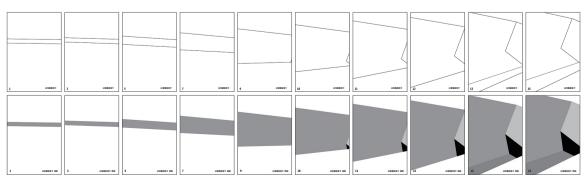
デザインを構成する基本的要素である言葉とイメージの関係を考察しま す。任意のテキストの空間、時間、構造、意味、感情などを分析し、具体的 なイメージに変換する試み。与えられたA3見開きが連続する空間の中で 言葉とイメージの相互作用が生み出す新たな意味、メッセージを生成する 様々なスタディを行います。

2 高徳有紗『水仙月の四日』

視覚表現演習A「感覚の分析と図の生成」

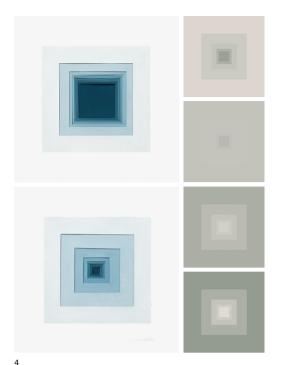
環境に含まれる様々な情報を知覚し、行動や思考へと連鎖していく複合 的な感覚世界を捉え直すことが授業のテーマです。フィールドワークやド ローイングによる記述を通して発見した知覚のメカニズムを、図によって視 覚化する方法を学びます。

3 長谷川光『圧縮と解放』



一礎課 程 のまと 門課 程 ~ 0) П デ を 通 て学ぶ、 多様なデザ

ツ



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。

4 大竹凜『鏡の色』



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 東飛翔『KAGEBAKERU - かげバケる-』



空間構成Ⅱ

デザインとして答えを可視化するプロセスを理解し てもらいます。発信者、制作者、対象者の3つの視 点でアイデアを俯瞰しながら思考します。問いを把 握し、フレキシブルに発想を広げ、魅力的な答えに 定着させるコミュニケートのためのプロセスです。

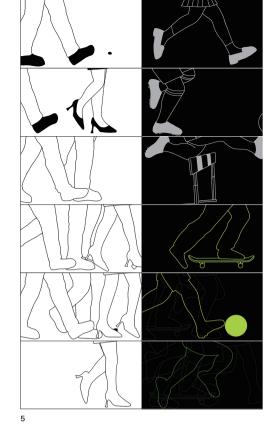
ノオルム、

色

視感覚をみがくデザ

イン手法の多様性を経験

7 高橋采良『Hangee』



視覚表現演習B[動きと音]

身の回りにある「動き」と「音」に意識を向けて、それぞれの特質や 影響し合う関係について考察します。観察、記録、再現、編集のプ ロセスを通じて、動きと音によるイメージの生成を目指します。

5 児玉彩和『FOOTWORKS』









「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。

3年次·I群開講科目

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

ライティングスペースデザインIA・IIA [||類科目]

デザイン特別演習Ⅰ ウェブ情報デザイン論

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。

- 1 相澤里奈・井上優依・塚田ひかる・矢島慶 乃・山崎純『流動する空気』
- 2 鳴島日和『mirrors』



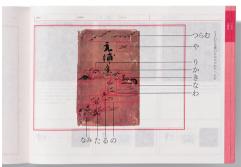












デザインの新たな可能性

0

探究

史・社会・テク





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 佐藤優衣『葦手図鑑』
- 6 沼野美緒『羊塊』





環境デザイン Community Design

「もの」「こと」「関係」をチームで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(3)、後期は公民館、図書館、病院、福祉作業所などの 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(4)を実践する。

- 3 小さな夏休み『ぼくらの夏祭り~力を合わせて立ち向かえ!』
- 4 異才たちのアート展『つながる、ひろがる、あゆみよる 個性、絶賛爆発







情報デザインA Information Design A

口 ジ

身近にある「社会的な現象」を、様々な 主体が作用し合うネットワークとして捉 え、観察やインタビューなどを行いなが ら、変化を起こしうるデザインを試みる。 参加者は現象に飛び込み、能動的に関 わりながら、自らのデザイナーとしての出 発点を発見する。

7 関口公輔『グッとイメー字』 8 佐藤夏子·佐藤響·新井隼人

NIHONGO WALK Kodaira





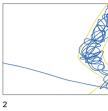




デザインの実務的な能力の開発に 専門的技術や理論の習得は欠かせません。 多様な専門性を学びながら問いかける。 自分は何のスペシャリストとなるのか? 34種類のプログラムからの選択は、 個に委ねられ、個が専門性を編んでいきます。













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[(株)電通による寄付授業]

イラストレーション|・||・|||

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

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|・|| ブックバインディングー・

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

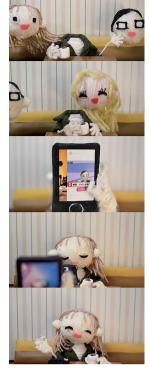
[||類科目] 映像論

海外最新デザイン事情|・||

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



13000









覚的な統合 的な実技と理論の習得









- 『Lady Borden 思い出を、つなごう。』
- 2 大杉美奈『親離れ 子離れ』
- 3 丸山咲『世界味旅行』
- 4 贄杏花里『いつか死ぬけど歯を磨く』

I'm water, she's water, sometimes fire.

- 6 佐藤祐里『comfortless room』
- 7 山口遥輝『ささぶね』
- 8 森美穂『誰との会話?』
- 9 関口公輔『ポピー界隈図』
- 10 比嘉南『shall we dance?』
- 11 矢島慶乃『達人級キッド』
- 12 矢島美雨『奈良·京都·写真旅行記』
- 『武蔵野美術大学における植生の変化』 14 薄井美杏『環境にやさしい香り』







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~J [||類科目]

小髙綾華『アンダー・ザ・シー ―海に沈んだ世界の生物図 鑑一』

本作は様々な要因によって人類が死滅 した後、環境の激変を受けながら生き 延びた生命体が突然変異し、新たな進 化を通して現れるであろう未来世界を 可能な限り科学的な推論を駆使して描 きだした壮大な世界の図鑑だ。それは 現在の人類が自らもたらしつつある巨 大な厄災への警鐘であり、今日の絶望 的な恐怖の源泉である。それと同時に 驚くべき想像力と画力を持った作者の 描き出す世界には不思議な美しさと人 類亡き後の生命への希望をも感じさせ てくれるのだ。(寺山祐策)





立ち返り導き出

3

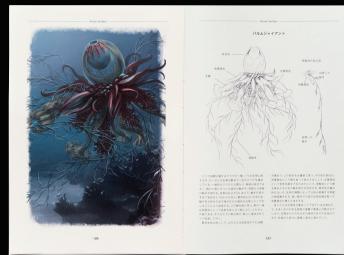
n

る

それぞれ

のデザ

U







伊藤有沙『つるがしま物語― 地域の持つ潜在的独自性の 可視化─』

「何も無いけど良い町」。作者が生まれ 育った鶴ヶ島市で暮らす人々の認識へ の疑問が本作の制作動機である。作 者はその大地が形成された10万年前 の旧石器時代から現在の鶴ヶ島市に 至るまで、様々な分野を横断したリサー チと住民たちへのインタビューを束ね た200頁の書物を完成させる。そして、 この歴史が積み上げた時間の層を、10 点の巨大なイラストレーションへと展開 し、それぞれに対応した絵本も制作し た。そこでは人々の暮らしと様々な想い が織りなすことによって地域が成り立っ ていることを伝えている。「何も無い」の ではなく「全てがある」ことへ意識を傾 けること。それが地域の未来のあるべき 姿を思考し議論するきっかけになるの ではないか。本作が伝えているこの問 いは、鶴ヶ島市だけでなく私たちが住 (中野豪雄)



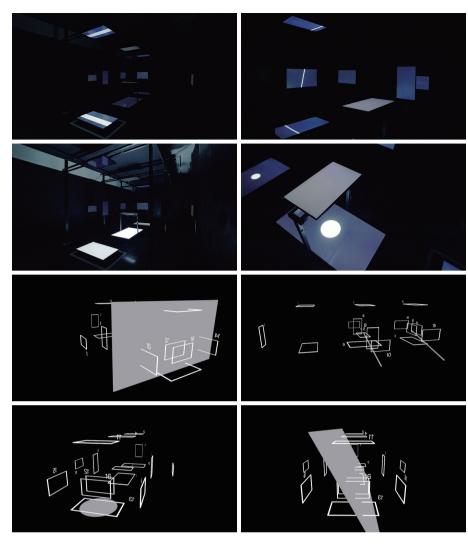


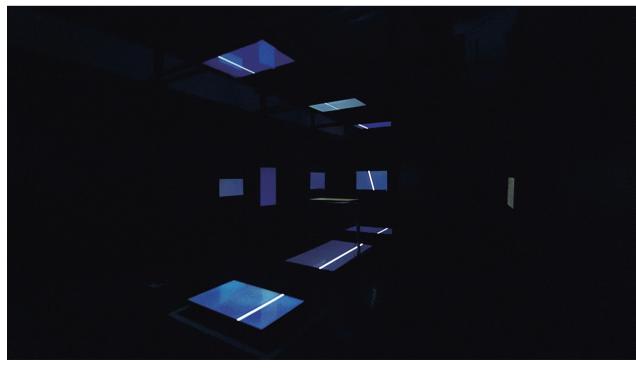




坂本倫久『perspective in motion and space

グラフィック領域における動的な表現 に着目し、坂本くんはそこへ挑戦した。 モニター1台を見ているだけでは知覚 できないが、モニター同士の関係性か ら在るはずのない壁や線が実空間に浮 かび上がってくる。シンプルではあるが、 それ故に強い表現である。16台のモニ ターを連動されるという、技術的にも至 難の業を彼は努力の末にこなした。地 道な作業ではあるが、表現を支える不 可欠な要素である。その技術に対する 探究も新たな表現を生み出す可能性 があることを、改めて彼は示してくれた。 この表現を起点にまだ見ぬ未知なる可 能性へと今後も繋げて欲しい。(後藤 映則)



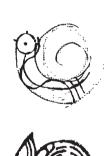


西島若菜『線刻』

西島さんの卒制のテーマは最初「身体 性や動きから生まれる描画」だったの で、当初は水墨画を研究していたのだ が、そこで突然「落款」の中に「躍動」を 感じた。そこからのバイタリティがすご い。悟ったように引き込まれるように篆 刻の研究をして、従来の手彫りはもちろ ん、3Dプリンタなどの最新技術も踏ま え、そこに元々の「身体性や動き」という テーマを融合して、それを「線刻」と名 づけた。故事などの歴史要素を踏まえ た上で、自身のオリジナルの言葉や形 状を組み合わせて、新しいものを作り上 げ、それを魅力ある展示に仕上げてい る。そこには単純に見栄えする作品があ るだけではなく、発明にも似た新しい思 考や表現が内包されている。(古堅真 彦)































RHR

F

婚姻届を出す ではない?

婦別姓

≧べる?



男女の違いの分析 がもたらす技術革 新。車の正面衝突実 験で使う運転席の人 形は男性が多いが、 女性も使えば安全性 が増すという期待も

ジェンダーとは?



ジェンダー

もっと知りたい ここから知る





キーワード









X list 4















岩見梨絵 Rie Iwami

朝日新聞社デザイン部デザイナー。1984年生まれ。2008年に 朝日新聞社に新卒で入社。デザイン部で紙面やデジタル版の



岩見梨絵

2007年度卒業生









- 2 2年次「構成演習」課題『ちからちちへ』 2005年
- 3 3年次「ライティングスペースデザイン」グループ課題『FLY SCOPE』 2006年
- 4 卒業制作作品『シンメトリー・ムーブメント』2007年
- 5 『関東大震災100年 写真が伝える破壊・再起・希望』2023年8月、朝日新聞デジタル
- 6『アメリカ大統領の決め方 解説 選挙の仕組み』2024年1月
- 7 スマホ世代向けに、グラフィックでニュースを伝えるプロジェクトに参加『ココハツ』 2016年
- 8 これまでに担当した紙面グラフィック(一部)

複雑な情報をわかりやすく視覚化する、読み手の目を引くアイキャッチをつ くる、Webでニュースに含まれる情報を見やすくまとめる等、新聞社で行わ れるデザインの仕事は多岐に渡ります。今回お話しを伺う岩見梨絵さんも、 これまでに紙面をはじめ、動画やWebコンテンツなど、さまざまな制作に携 わってきました。時代の変化に伴い、表現方法も多様さが求められる昨今、 視デの頃の学びはどのように活かされているのでしょうか?

「自然の中の法則 |をテーマに

-最適解となる表現に挑戦した学生時代

小さな頃から、フリーのグラフィックデザイナーである父の仕事姿を間近 で見てきました。進学先を考えた時に、「将来はグラフィックデザイナー になりたい」と思ったのは自然な流れだったと思います。視デに入学後は、 課題でも自主制作でも、一貫して「自然の中の法則」をテーマに取り組ん でいきました。自然の法則というのは、とりわけ数学との関連が深く、試行錯 誤の先に「これだ」と思えるかたちが見えてくる。そんなところに面白さを感じ ていました。また、タイポグラフィやダイアグラムの授業も強く印象に残って います。そして4年次の卒業制作では、「対象性を有するものを見ると意味 があるものに見える」という視知覚の現象をヒントに、動く鏡の装置を用いて シンメトリーの像を見つけながら物語を読める『シンメトリー・ムーブメント』 を制作。物語の場面展開における、新しい表現方法を生み出すことがで きました。

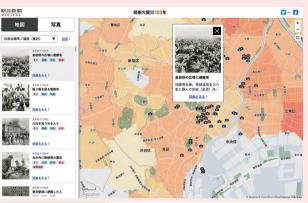




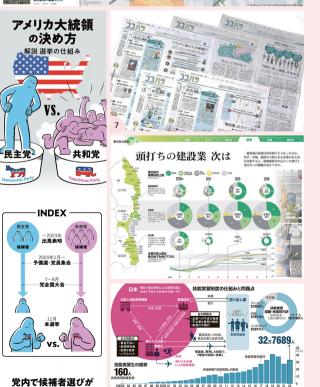












新聞にもっとグラフィックを。

――情報整理の力を活かし朝日新聞社へ

視デの学びを通して、情報整理が好きだということに気づいた私は、当時 4年次のゼミを担当していた新島実先生の後押しもあり、朝日新聞社のデ ザイン部へ入社することに決めました。新聞の紙面は、編集者、記者、デ ザイナーが会議し、扱う情報の分量や文章で書くこと、グラフィックで見せ ることの配分を決めてつくられます。基本的に記事ごとのグラフィックは1人 で完成させるため、イラストなどの得意な表現を活かすことも多々あります。 転機となったのは、入社10年目の頃。部門横断チームのメンバーに加わ り、若者向けコンテンツをつくったのですが、「無効票のラインはどこ?」「中 立ってなんだろう といったユニークなテーマが多く、私からも「読者が参 加できるように、クイズ形式にしましょう」などといった提案していったことで、 デザインの幅が大きく広がったと感じました。

より良い社会のため、本質を見極め伝えていく

2023年からはWebコンテンツ専門のクリエイティブチームに加わり、ディ レクターやエンジニアと一緒にWebコンテンツをつくっています。最近で は、3月8日の国際女性デーにあわせて、『ここから知るジェンダー』というコ ンテンツをつくりました。最初は取材チームから「年表で表現したい」とい う要望がありましたが、本質的に伝えるべきことを伝えるためには、年表であ る必要はないと感じて。そこで、カードがたくさん並べ、それをクリックするこ とで、ジェンダーにまつわる言葉の意味や関連記事などを知っていけるよう な、インタラクティブなコンテンツのアイデアを提案。さらにUXの観点も含 めてチームで議論し、誰もが取っ付きやすいコンテンツを完成させることが できました。その他にも『アメリカ大統領の決め方 解説 選挙の仕組み』な ど、時事的なテーマをわかりやすく解説するWebコンテンツも制作してい ます。この16年間を振り返ると、「社会がより良くなるためにどうするか」とい う視点を常に持ち続け、仕事の大小を問わず、一つひとつ真剣に取り組 んでいくことが大切だと改めて思います。それは学生生活においても同じこ と。あっという間に時間は過ぎるからこそ、悔いを持たないように学び続けて ください。

と学びの つな

大曲都市

2007年度卒業生



8





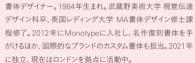


ABCDEFGHII KLMNOPQR STUVWXYZ abcdefghijklm nopqrstuvwxyz 0123456789 fiflÆŒæœß .,:;""!?&@()

ABCDEFGHII KLMNOPQŘ STUVWXYZ abcdefghijklm nopgrstuvwxyz 0123456789 fifl Æ Œæ æß .,:;''"!?&@()

1 卒業制作作品『THE MAKING OF CENTAUR Nuova & Giappon』 2008年

大曲都市 Toshi Omagari



世界には多様な文化があり、さまざまな文字が存在します。インターネット が普及した現代においては、あらゆる人々が自ら声を発し、つながりが持て るようになりました。そんな社会に対し、「声を発するための文字を持たない 人たちを、居ないことにしてはいけない」と課題意識を持ち、多言語の書体 デザインに取り組んでいる人物が大曲都市さんです。大曲さんはどのよう な観点から視デでの学びを深め、世界へ飛び立っていったのでしょうか。

文字の世界に出会い、没頭した学生時代

視デに入学したのは、デザイナーとして広告代理店のコピーライターだっ た父と一緒に働いてみたいという思いからでした。一方で、広告というもの の寿命の短さに疑問も感じていて。1年生の頃に受けた大町尚友先生の タイポグラフィの授業で、シンプルながら背景が奥深く、髪の毛1本単位 で調整するほど職人的で、長きにわたりデザインが生き続ける文字の世 界を知った時、「自分がやりたいことはこれだ」と思いました。そこから、タイ ポグラフィや書体デザインの世界に没頭していきました。一方で、情報デ ザインの授業でUI/UXの基本を学んだり、学外では子どもの頃から趣味 だったビデオゲームを集めてやり込んだりして。そういった無関係にも見える ことでも、興味があることに真剣に取り組むことでデザインの視野を広げ、ユ ニークな表現を追求することができたと感じています。そして卒業制作では、 15世紀に制作された『Centaur』という書体を題材に、本来の見た目を 再現した作品を和文・欧文混植で制作しました。

想像がつかない世界へ飛び込んでいきたい――欧文書体から、多言語文字の世界へ

שיטאט עיק הישטאל שיטאט הסעטע

視デの4年間では、どのようなプロセス踏んでアウトプットに至ったのか、説 明することを求められました。僕にとっては、そういったプロセスに納得感を 求めることが面白く、レディング大学の修士課程に進学した際も、視デで身 に付けた研究の基本姿勢の大切さを改めて感じました。大学院では、欧 文以外の自分の知らない文字かつなるべく人がやっていない文字を研究 していこうと考え、モンゴル文字をテーマにしました。モンゴル文字は縦書 きかつ、左から右へ綴られます。僕はモンゴルの人たちが普段からどのよ

うに文字に触れているのか知るべく、歴史を学ぶ以外にも、実際にモンゴ ル文字の書体デザイナーにインタビューしたり、モンゴルへ足を運んだりも しました。そしてMonotype社に入社後も、世界中の言語に対応することを 目指したGoogleの書体開発プロジェクトに参加し、モンゴル文字の書体 開発を手掛けました。仕事を通して、デジタル社会でいないものとされてき たモンゴルの人たちに、声を発する機会を生み出すことができ、社会への 貢献を実感することができました。

Marco

Inspired by Renaissance Italian letterforms from the time when roman became roman

ABCDEFGHIJKLM NOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklm nopqrstuvwxyz & 0123456789

لالم يسكسهدكم र्वे भिर्मि بكتريكتر ر هې سر _۲ 1 ex m2



Inkulinati

АБВГДЕЁЖЗЦЙКЛМН опрстуфхчишшьы ЪЭЮЯабвгдеёжзийклмн опрстуфхчищцьыъэюя



2 レディング大学在学中にデザインした『Marco』 2010年

3『Noto Sans Mongolian』 2014年

世界中の言語をサポートすることを目標にスタートしたGoogleの書体開発プロジェクトNotoで、世 界初のモンゴル文字サンセリフ書体を制作

4 『Arcade Game Typography』 2019年

子どもの頃から大好きだったビデオゲームのフォント250個をまとめた著作

中世ヨーロッパの文字をベースに、ゲームをプレイしている際の読みやすさも追求。多言語対応のた め、ロシア語などで使われるキリル文字も制作された

場所が持つ「楽しさ」を表現するため、専用のアプリで幅広く柔軟に高さと幅を変形できるバリアブ

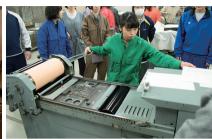
やりたいことを仕事にするには、信念を貫くことが大切

独立してからは、ロンドンに拠点を置きながら色々な国の人たちと接し、ユ ニークなプロジェクトに参加する機会も増えています。2021年にはポーラン ドのゲームスタジオから依頼され、11~12世紀の中世ヨーロッパの世界 観を体現しつつ読みやすくした『Inkulinati』というゲーム用の書体をつくり ました。また、2023年には東京ドームシティのリブランディング企画に加わ り、デジタルサイネージやグッズなどのグラフィックに適応できる、オリジナ ルのバリアブルフォントを開発しました。今、このように自分がやりたい仕事 ができているのは、やりたいことを信じ、貫いてきたからだと思います。学生の 皆さんにも、一生取り組めるくらい好きなものを見つけてみてほしいですね。そ して僕自身、これからも好奇心を強く持ってチャレンジし続けたいです。

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。







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。







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、 本をつくる工程とその仕組みを学び、自らの手で美しい本をつくることができます。



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。
ても利用できます。



映像工房[上映室]



出力室

映写機から現代のメディアまで、多様な B0サイズ対応のインクジェットプリンタ 機器での上映に対応した視聴覚室で をはじめ、3Dプリンタやカッティングプ す。プレゼンテーションルーム設備とし 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。

格一覧(五十音順)

ボ城乳業株式会社 パサヒ飲料株式会社 天の素株式会社 株式会社伊勢半 8王株式会社 パンピパレッジ株式会社	
たの素株式会社 ま式会社伊勢半 5王株式会社	
k式会社伊勢半 E王株式会社	
k式会社伊勢半 E王株式会社	
艺王株式会社	
1ク3株式会社	
· 式会社資生堂	
8盤薬品工業株式会社	
i限会社中村鞄製作所	
ま式会社ナリス化粧品	
清食品株式会社	
ナソニック株式会社	
・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	
は式会社ペリカン石鹸	
んてる株式会社	
・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	·
崎製パン株式会社	
ニチャーム株式会社	
'クセンチュア株式会社 k式会社アドブレーン	
k式会社ADKアーツ	
₹式会社ADK インターナショナル ₹式会社カナリヤ	
式会社クレオ	
は 会社広美	
k式会社サンアド	
nereThere	
k式会社宣伝会議 パイプロミークト 株式会社	
'イププロジェクト株式会社 k式会社たき工房	
k式会社にさ上房 k式会社電通	
は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	
t式会社東北新社	
可限会社nendo	
k式会社博報堂 k式会社博報堂アイスタジオ	
k式会社博報堂プロダクツ	
§村デザイン事務所 □ ★☆☆ブラビス ノンターナン-	4.0
⊧式会社ブラビス・インターナショ ⊧式会社マーキュリー	ナナル

株式会社マッキャンエリクソン	株式会社ビー・プラ
株式会社YAOデザインインターナショナル	株式会社フュービッ
株式会社ライトパブリシティ	ビービーメディア株式
クリエイティブコミュニケイションズ	株式会社フェリシモ
株式会社レマン	富士ソフト株式会社
	株式会社ブルースタ
出版·印刷	株式会社ベネッセニ
株式会社朝日新聞社	株式会社ミクシィ
株式会社KADOKAWA	株式会社ムラヤマ
一般社団法人共同通信社	ヤフー株式会社
株式会社幻冬舎メディアコンサルティング	株式会社ローソン
株式会社生活の友社	株式会社ワールド
大東印刷工業株式会社	
株式会社日本医療企画	公的事業・進学・そ
大日本印刷株式会社	斎藤清美術館
図書印刷株式会社	公益財団法人日本
凸版印刷株式会社	宮城県七ヶ宿町役
株式会社凸版グラフィックコミュニケーションズ	大学院進学(武蔵9
株式会社プレジデント社	東京藝術大学・慶原
株式会社ベースボール・マガジン社	学校教員(図工・美
株式会社毎日新聞社	作家活動

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ゲームス	

株式会社コーエーテクモホールディングス ココネ株式会社 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 サンエックス株式会社 株式会社サンリオ 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 ポリゴンマジック株式会社 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Asian Bridge 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 シッピーノ株式会社 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 株式会社ビー・プライム 株式会社フュービック 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ボレーション 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

公的事業・進学・その他

斎藤清美術館 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	非常勤講師
寺山祐策	アンナ=マリア・
[主任教授]	ウィルヤネン
石塚英樹	李ナレ 岩渕真理
大田暁雄	
北崎允子	宇井眞紀子
キュージュリヤ	上田和秀
後藤映則	宇佐美雅浩
齋藤啓子	氏家真清
沢田耕一	大塚いちお
白井敬尚	大原崇嘉
中野豪雄	大和田龍夫
古堅真彦	岡篤郎
	岡田憲明
	岡村健一
客員教授	奥窪宏太
 -	小沢一郎
小杉幸一	加藤賢策
中島信也	君塚洋一
森本千絵	木村文敏
	工藤陽介
	倉方雅行
	黒田敏康
	小出正志
研究室スタッフ	佐久間崇
	庄司竜郎
助教	杉下城司
伊賀さな	鈴木功
多比良歩南	鈴木基真
濱元拓	ソンユミン
	ダイノサトウ
助手	高橋歩
梅沢真綾	谷田幸
小野晴世	飛山裕幸
岸田花音	中村成一
鍋田瑞歩	西尾彩
羅軼	橋詰宗
教務補助	花崎攝
川勝有子	原正樹
渡邉優斗	ベンヤミン・
//人尼及「	フィツェンライター
	北條みぎわ
	堀口裕美
	本多育実
	三浦竜郎
	三上悠里
	柳下祐介
	柳川智之
	山口弘毅
	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2024

28.47.0	
光11口	

2024年5月14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:

伊賀さな

アートディレクション:

中野豪雄

デザイン: 谷田幸

取材・執筆(卒業生インタビュー):

宇治田エリ

写真:

佐治康生、佐藤祐介、岸田花音、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/

ロングバージョンのインタビューはこちらをご覧ください。

岩見梨絵

大曲都市







