



2010年度芸術学部デザイン学科演習（左起：丸山）

MWJ Musashino Art University

視ること、感じることを通じて、「伝え合う」、
「コミュニケーションのためのデザイン」
コミュニケーションとは、「視ること」「感じること」を通じて
「伝え合うこと」です。友人との会話から、地域社会、より広い日本、
あるいは世界の人びとへ向けたメッセージ。
そこには、身近な話題から催事や商品の広告、さらには人間の将来へ向けた
構想や提言まで視野に入れることができます。

視覚伝達デザイン学科では、1年次からコミュニケーション、
すなわち「伝え合うこと」の本質的な意味について、
さらにメッセージを「目に見える」ものにする形、色、
文字などの造形要素について学習し、2年次からは視覚情報の編集や
構成の手法と、ポスター、冊子、CM、ウェブサイトなど
各種メディアの基本的な知識と技術を学びます。

そして、3年次からは「ライティングスペース」「情報」「環境」の3つの
領域からひとつを選択してデザイン表現の可能性を追求し、並行して、
広告、ブックデザイン、タイポグラフィデザイン、写真、
イラストレーション、アニメーションなどの専門的な表現領域を
実践的に学んでいきます。

2009～2010年度芸術学部デザイン学科紹介

Visual Communication Design

視覚伝達デザイン学科



陣内利博教授（じんのうち・としひろ）
 専門分野：視覚伝達デザイン、
 環境デザイン、メディア環境論

目が動く、眉毛が動く、頬が動く、口が動く、首が動く、肩が動く、腕が動く、手が動く、指が動く、背骨が動く、腰が動く、足が動く、膝が動く。そして一歩前に出る。世界が変わる。
 さわってみる、嗅いでみる、聞いてみる、舐めてみる、覗いてみる、覗いてみる、ためしてみる、やってみる。そして世界がわかる。
 本があるから、絵があるから、映像があるから、物があるから、空間があるから、データがあるから、不思議があるから、人がいるから。行ってみる、言ってみる、往ってみる、調べてみる、読んでみる、聴いてみる、掴んでみる、握ってみる、食べてみる、作ってみる、造ってみる、削ってみる、みせてみる。しゃべってみる、そして世界を生きる。



1年生の授業科目

- 空間構成I
- 色彩構成I
- タイポグラフィ
- 製図
- 造形総合・彫刻I
- 造形総合・絵画I
- 視覚デザイン論I

色彩構成I・空間構成I

「100枚ドローイング」安達日向子 作（2009）



053

色彩構成I・空間構成I

「100枚ドローイング」川上緒弥 作（2009）



色彩構成I・空間構成I
 授業風景（2010）



4.22N
 解とら
 組ん相
 撒。



構成演習

「レシピ」おばあちゃんとお節

料理のレシピをテーマにした授業です。

文字・図像などを多面的に扱い、情報を収集する方法や、表現、整理する方法を学習します。

(2009) 古坂綾乃 作



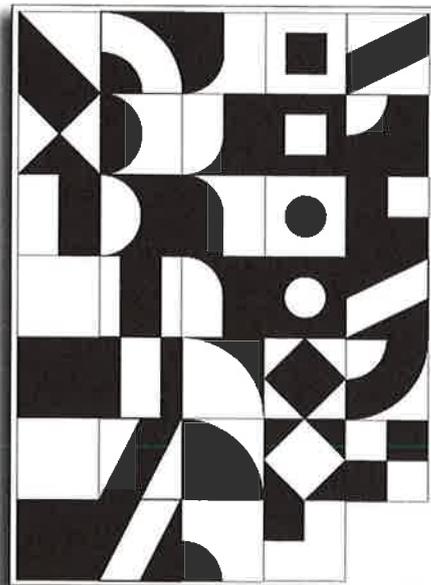
メディア演習

「シルクスクリーン印刷」

シルクスクリーンを通して印刷メディアの原理や特性を、スケッチ、版下制作からフィルム撮り、印版づくり、印刷までの過程の中でシルクスクリーン表現の方法論を学びます。

片山翔平 作/指導：山口弘毅 講師 (2010)

シルクスクリーンの実習風景 (2010)



視覚伝達デザイン演習
ビクトグラム

視覚デザインに必須の形、色彩、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習プログラムをとおしてその造形力、構成力、視覚感性を修得します。

高橋千佳 作/指導：上田和秀 講師 (2009)





視覚表現演習A~F

「武蔵野美術大学の植物／植生」

このクラスでは「武蔵野の植生」というテーマで、「視覚の拡大」「デザインフォーマット」「図像生成の計画」を中心とした内容と、ページを展開する印刷物の基準となるグリッドシステムの理解と実制作を中心として授業を行います。(2009) 真崎大輔 作／指導：新島実 教授・白井敬尚 講師



印刷概論

視覚言語

視覚デザイン論II

写真演習

空間構成II

視覚表現演習A~F

視覚伝達デザイン演習

メディア演習

構成演習

2年生の授業科目

僕は卒業生なので一般論じゃなくて自分の経験を書きます。まず、入学してそれまで自分が考えていたよりも、「デザインの世界」がはるかに大きくて深いことを知って、最初びっくりし「これはやりがいのある世界やなあー」と思った。とにかく毎日やりたいことは沢山あって、印刷や写真、アニメーション、映像と自主制作含めて片っ端からやりました。今はコンピュータという便利な道具があるから、やれる範囲はもっと広がっているよね。芸術祭では友人たちと巨大ドーム空間を作ってイベントを企画したりもした。自分が面白いと思うことを100パーセントやれて文句を言われたい、むしろ褒められる。こんなに楽しい所はないと思って学生時代を過ごしました。皆さんも我々の仲間に加わりませんか。

寺山 祐策 教授 (てらやま・ゆうさく)

専門分野：視覚言語、
ヴィジュアルコミュニケーションデザイン

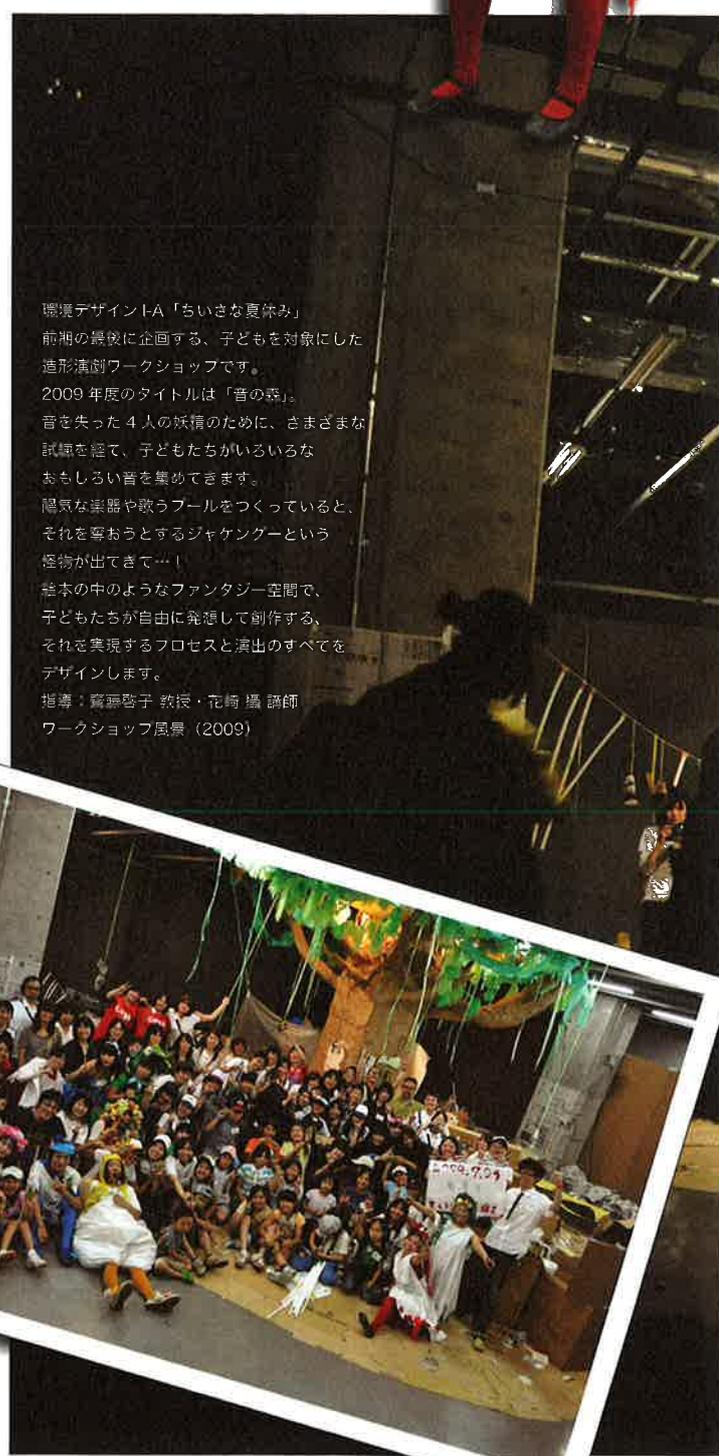
空間構成II

様々な生活環境の中で、あるべき積み木遊びのスタイルを模索して提案する、「遊びの構成」がこの授業のメインテーマとなります。山崎淳也 作／指導：飛山裕幸 講師、鈴木基真 講師 (2009)



3年生の授業科目

- ライティングスペースデザインI-A/II-A
- 空間構成III (環境デザインI-A)
- 環境デザインII-A
- 環境デザインI-B/II-B
- 情報デザインI/II
- 視覚伝達デザイン表現演習I
- 視覚伝達デザイン表現演習II
- イラストレーション
- 視覚伝達デザイン表現演習III~V
- デザイン特別演習I
- ウェブ情報デザイン論
- マーケティングコミュニケーションデザイン論
- 映像論
- 情報文化論
- メディア論

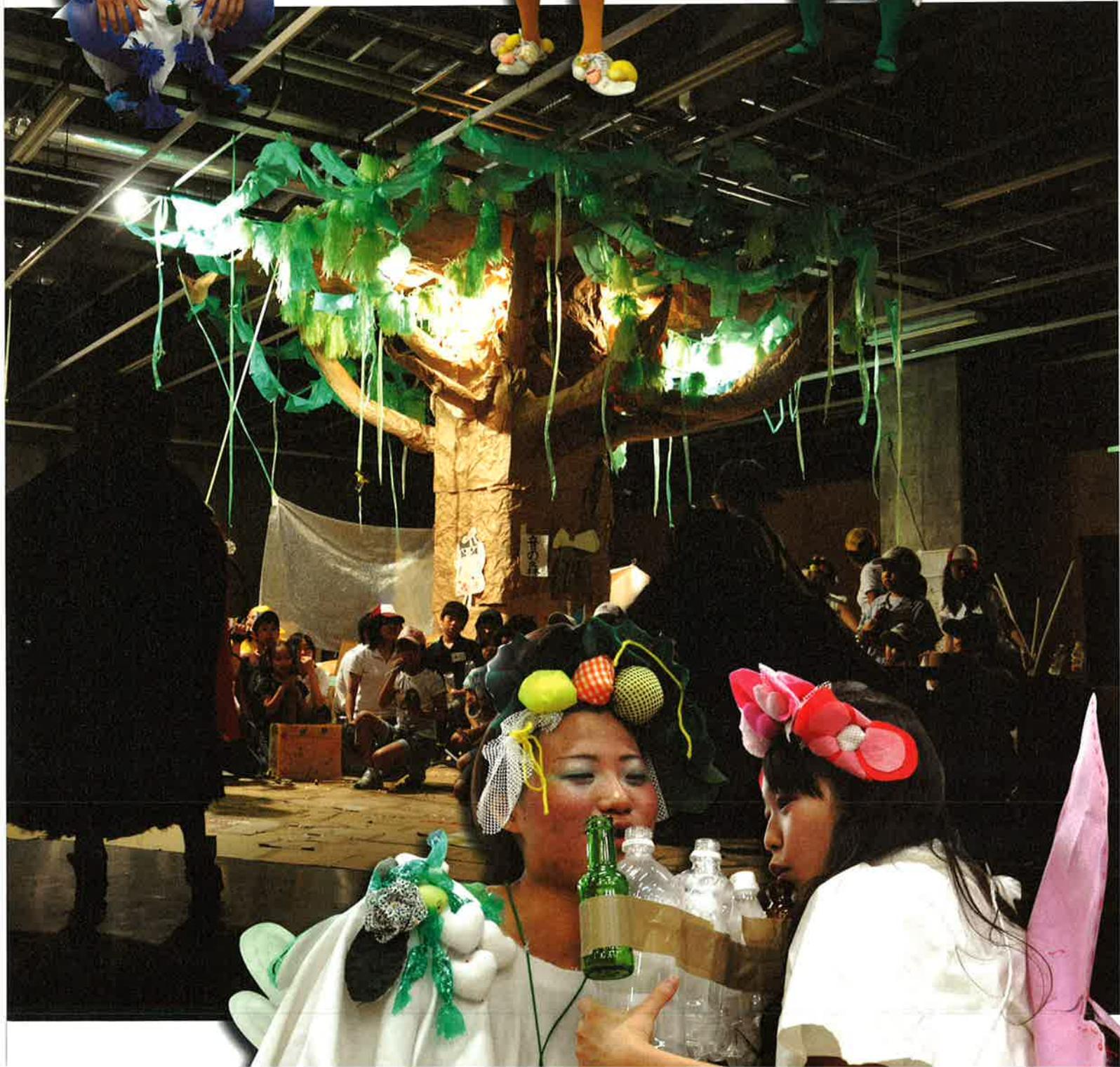


環境デザインI-A「ちいさな夏休み」
前期の舞台に企画する、子どもを対象にした
造形演劇ワークショップです。
2009年度のタイトルは「音の森」。
音を失った4人の妖怪のために、さまざまな
試練を経て、子どもたちがいるいるな
おもしろい音を集めてきます。
陽気な楽器や歌うブールをつくっていると、
それを奪おうとするジャケングーという
怪物が出てきて…！
絵本の中のようなファンタジー空間で、
子どもたちが自由に発想して創作する、
それを表現するプロセスと演出のすべてを
デザインします。
指導：齋藤啓子 教授・花崎 暁 講師
ワークショップ風景 (2009)

3年次からは3つの学習領域を視野において授業を選択します。
環境デザイン領域では、「関係性をつくるデザイン」をテーマにしています。そこには、
デザインという創造行為のすべてに通じる問題意識とプロセスと醍醐味があります。対
話や歴史のリサーチから課題を抽出し、目標を設定し、人や社会に働きかけ人の心を動
かすことを、創造的なコミュニケーションを通して実現していきます。その過程では、
ポスター・本・映像・インターネット・音楽・キャンペーンなどの様々な媒体を使って、
対象に向けて発信します。前期は小学生を対象にした造形演劇ワークショップ、後期は
コミュニティの課題解決のためのソーシャルデザインに取り組んでいます。

齋藤啓子教授 (さいとう・けいこ)
専門分野：視覚伝達デザイン、
環境デザイン、参加のデザイン





視覚伝達デザイン表現演習
 「マーケティングコミュニケーションデザインII・B」
 マーケット分析からコンセプトを導きだし、それをもとにした
 広告制作演習を通じて、広告の考え方・メカニズムを研究し、
 「広告制作における戦略と表現」を学びます。
 塚原千洋作／指導・山本幸司 講師（2009）



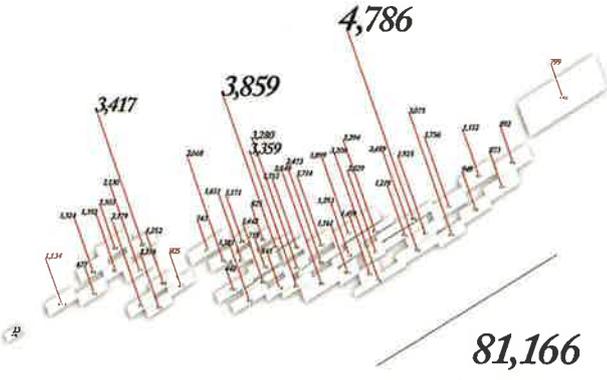
今、我々を取り巻くメディアの世界は激変しており、それに対応した新しいデザインの考え方・あり方が求められています。そこには動きやインタラクション（対話的相互作用性）といった、従来の静的なデザインにはなかった要素も考慮に入れなければなりません。デザインを構造から考えることも必要になってきます。この学科では、それらに対応した教育を模索し、これからの世界で活躍できる人材を育てたいと考えています。是非ここで新しいデザインの可能性に触れ、さまざまな能力のある同級生との交流の中で、さらに深く楽しく学んで欲しいと思います。

西本 企長 教授（にしもと・きよし）
 専門分野：基礎造形、映像デザイン



視覚伝達デザイン表現演習
 （3、4年共通）

- ・DTPデザイン
- ・写真
- ・サイバーメディア広告設計
- ・タイプフェイスデザイン
- ・データグラフィックス
- ・マーケティングコミュニケーションデザインII A／II A
- ・グラフィカルランゲージ演習
- ・脚本・テキスト・エイジ
- ・音響表現
- ・タイポグラフィデザイン
- ・パッケージデザインII
- ・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
- ・編集とデザイン
- ・モーションイメージ
- ・マーケティングコミュニケーションデザインII B／II B
- ・エディトリアルデザイン
- ・ダイアグラムデザイン
- ・ブックバインディング
- ・インタラクティブデザイン
- ・映像デザイン
- ・コンピュータアニメーション



視覚伝達デザイン表現演習「ダイアグラムデザイン」
 この授業では、膨大な情報を視覚化、図像化、映像化し、「ダイアグラムデザイン」にとり組みます。ダイアグラムを6つの方法論に分類、ヴィジュアルなカタチへ定着する作業を人間の五感を動かしてデザインの発想と技術を学びます。「全国の神社数」宇治田枝理 作／指導：太田徹也 講師（2009）



視覚伝達デザイン表現演習
 「タイポグラフィデザイン」文字を使用するという事は、誰かに何かを伝える事という大切な伝達手段であり、この授業ではその意味、表現方法などを追求します。田中 晋 講師の授業風景（2010）



視覚伝達デザイン表現演習

「パッケージデザインII」

パッケージデザイン全般を理解し、その発展として
コンセプトづくり、コンセプトに基づく
パッケージの制作、プレゼンテーションを行います。
紫藤聡子 作/指導：本田和男 講師 (2009)

視覚伝達デザイン表現演習
「マーケティングコミュニケーションデザインII」
デザインの社会的活動の一つである「広告」の研究・実習を通して、
クリエイティブの中核になるアイデア力を養成し、より高次の表現を
身につけます。
酒井恵理 作/指導：黒澤晃 講師 (2009)

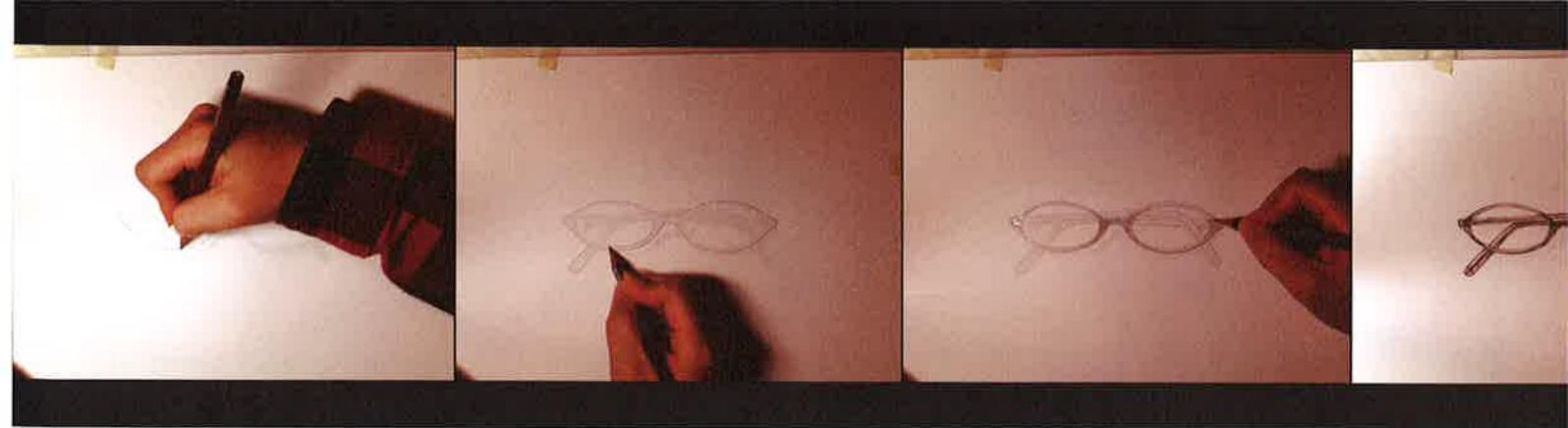


視覚伝達デザイン表現演習「エディトリアルデザイン」

文字・画像・形態・素材・印刷などさまざまな要素の基本的な
知識を統合しながら、コミュニケーションデザインとしての
グラフィック表現の実験を学びます。

「活版工房」長尾周平 作/指導：白尾隆太郎 講師 (2009)





視覚伝達デザイン表現演習「マーケティングコミュニケーションデザインII-B」谷川瑛一 作/指導：山本幸司 講師（2009）

下村千早教授（しもむら・ちはや）
 専門分野：情報デザイン
 （芸術情報美学、
 コンピュータ・グラフィックス、
 マルチメディア、
 インターフェイス、
 デザイン記号論（記号論、視覚言語、デザイン方法論）



受験デザインを超えて
 現代社会におけるデザインは、ネットメディア出現、社会・経済・産業組織の高度化、情報と環境意識の変革に応じて、デザインの役割・機能をこれまでよりもさらに統合的なコミュニケーション活動という視点から捉え直す必要に迫られています。
 ヴィジュアル・コミュニケーション・デザインは、旧来の産業のための専門技術（グラフィック・デザイン、映像デザイン、広告デザイン、イラストレーション等々）に止まる考え方は捉え難く曖昧なように思われますが、人間と社会がコミュニケーション活動（心と人、組織、コミュニティ、世界、宇宙を結ぶ）そのものである、という統合的な考え方から生じています。そしてそれは、どのようにしてその役割と機能を担うことができるのか、という現代的デザインの課題と実践の重要性なのです。
 受験デザイン、自己表現のデザイン、ただのデザイン、表層的表現のデザインを超えて、人々が生き、生活し続けるために現代デザインの視点と思想、技術の学習と研究へと進んでほしいと願っています。





視覚伝達デザイン表現演習「モーションイメージ」

アニメーションの制作手順を土台に、映像制作の方法論、演出方法、カメラ、フレーミングの概念を学び、言語に頼らない、音と形状のみのアニメーション表現で相手に伝えられる作品制作を考えます。

杉本裕美 作/指導：ダイノ サトウ 講師 (2009)



視覚伝達デザイン表現演習「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」

自己のアイデンティティの確立と他人との差異の認識を通して、訴求すべきメッセージの効果的なメディアによるブランディングコミュニケーションのしくみを学びます。

原田百恵 作/指導：氏家真清 講師 (2009)



視覚伝達デザイン表現演習「マーケティングコミュニケーションデザインII-A」

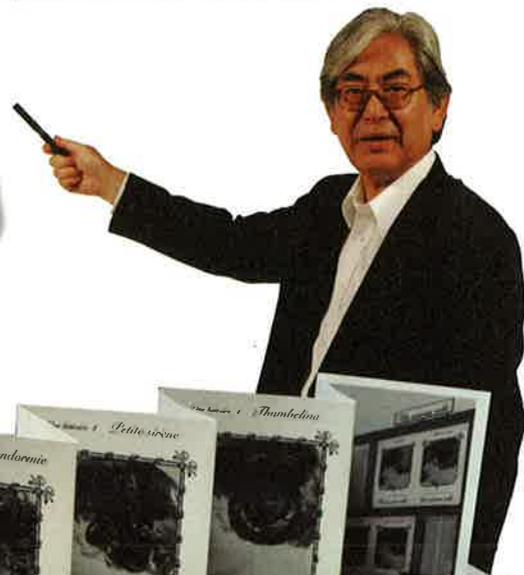
この授業では、アートディレクターの領域の広がりや広告制作におけるアートディレクションの重要性を、実際の広告制作を通して学びます。

長井公美 作/指導：澤田耕一 講師 (2009)

3年生では、専門的な分野に分かれて取り組みをすることになります。その支柱は、ライティング・スペース、環境、情報の3つのデザイン専門分野です。その柱を軸に、その周辺を専門特化したパッケージデザイン、イラストレーション、アニメーションなどの選択科目が前期と後期あわせて約30科目用意されています。ライティング・スペースでは、手書きの時代から印刷複製の時代を経て電子的な記述に至るデザインの可能性を探求します。環境は、コミュニティの形成を促進して、社会生活を送る上で欠く事のできない領域の確立をめざしています。情報は、公共表示や、インターネットなど、生活に必要とされメッセージを正確に伝達する事を学ぶ領域です。このように、3年ではコミュニケーションに必要とされる多領域に渡る学習を行います。

後藤 吉郎 教授 (ごとう・よしろう)

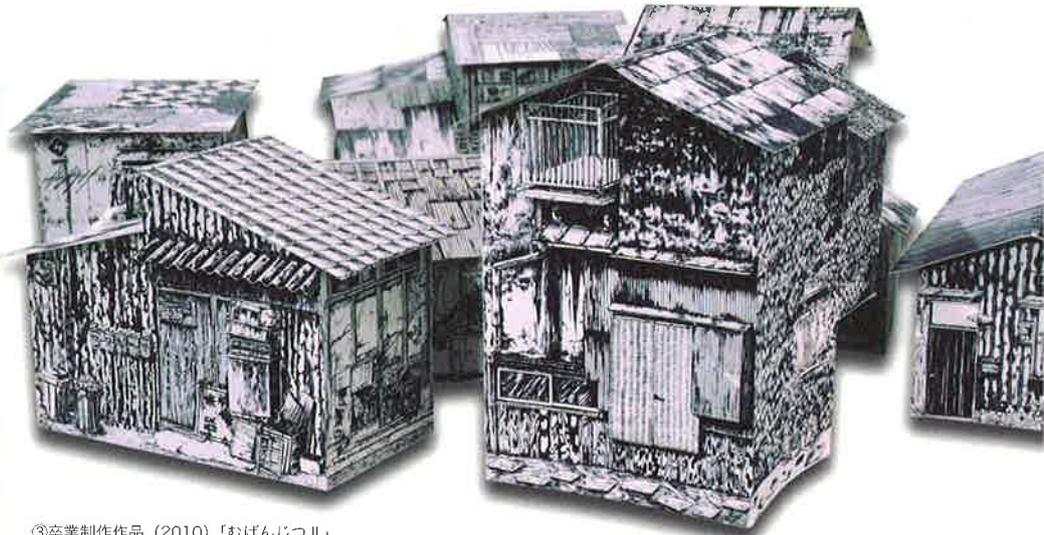
専門分野：タイポグラフィ、情報デザイン



①卒業制作作品 (2010)
「Tokyo Teleport」 武田雄太 作
(最後の解説参照)

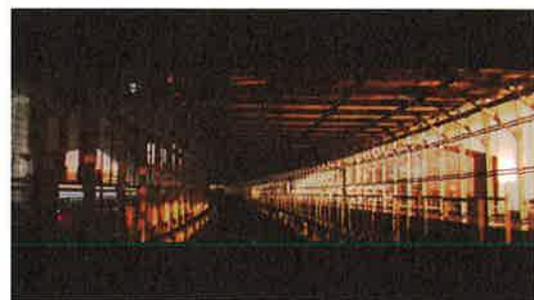


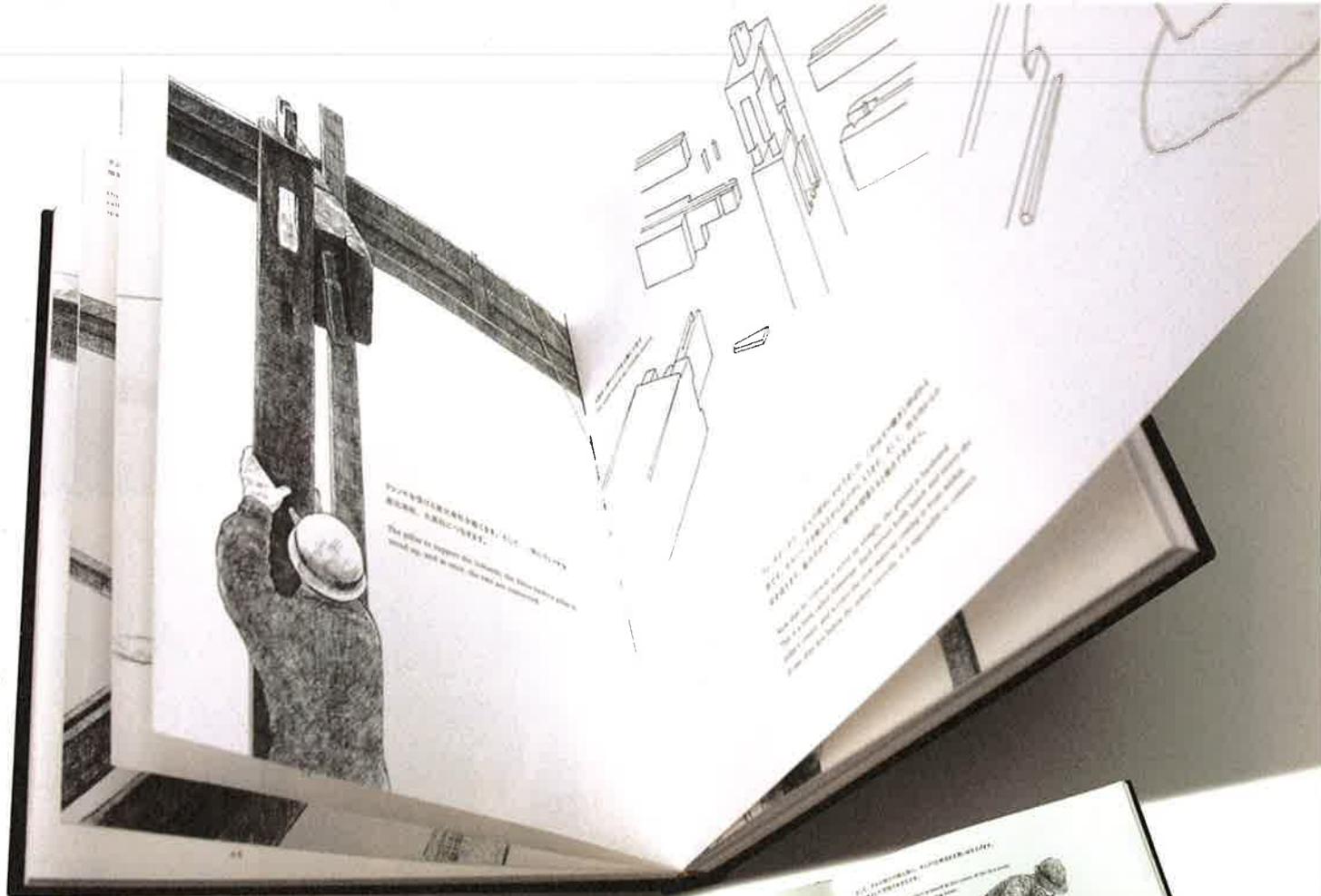
②卒業制作作品 (2010)
「茶だんす〜器と道具がつなく、暮らしのかたち〜」
関口文佳 作 (最後の解説参照)



③卒業制作作品 (2010) 「むげんじつⅡ」
遠藤麻由子 作 (最後の解説参照)

④卒業制作作品 (2010) 「書物の思考」 毛利彩乃 作 (最後の解説参照)





⑤卒業制作作品。(2010)「合掌造りの形ができるまで」
山田和美 作 (副後頁の解説参照)



4年生の授業科目

視覚伝達デザイン A～I

卒業制作

視覚伝達デザイン表現演習 III～V

デザイン特別演習 II

映像論

情報文化論

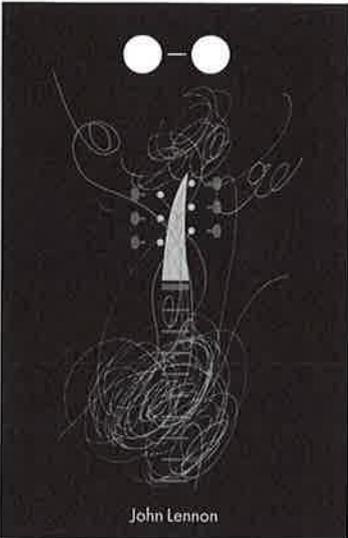
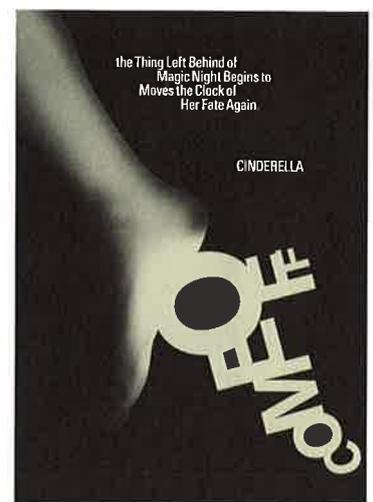
メディア論

マーケティングコミュニケーションデザイン論

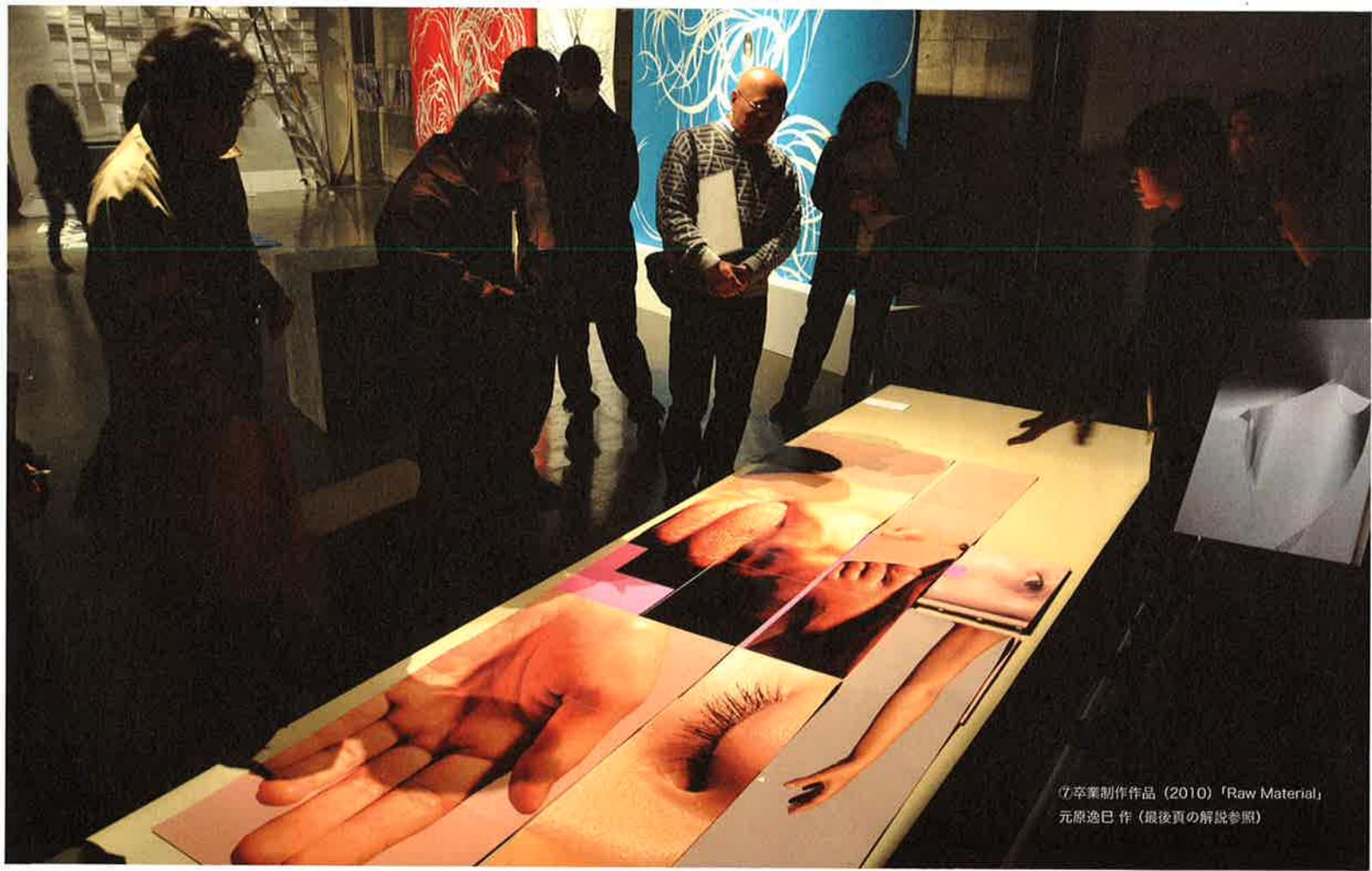
4学年の前期は4月から7月半ばです。『ゼミ』『デザイン特論』と『選択科目』の授業が、中心となります。夏休みのおと、後期は9月から年明けの1月まで『卒業制作』に集中します。あとすぐ卒業、そして卒業式が春休みに重なってあるという流れです。ゼミは、学生が教授を選び、前/後期の1年間を通して学んでいきます。選択科目は、プロフェシヨナルの講師先生が指導します。各専門分野が多彩に開講されている中から、選んで上半期を学び研究制作します。卒業制作は、4学年全体行事の企画発表・中間発表というプレゼンテーションをくり抜いて、武蔵野美大卒業展へ出品される。ゼミでの卒業制作は、本人の全能力を思う存分に注入します。―過酷だが、楽しい―まさに青春を生きる日々、その結晶だ。

三嶋典東教授(みしま・てんとく)
専門分野・イラストレーション、
装幀、グラフィックアート

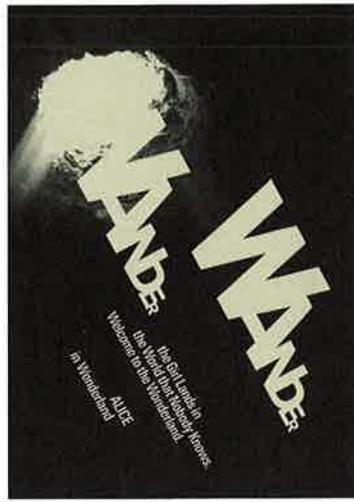
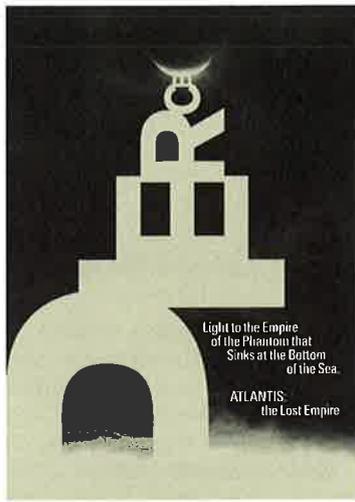
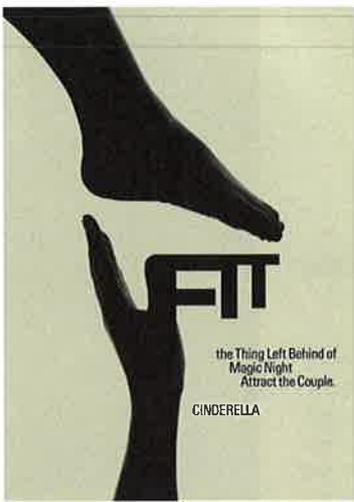




©卒業制作作品 (2010) 「HONKADORI - The Style of Poster Design」 増田啓之 作 (最後頁の解説参照)



⑦卒業制作作品 (2010) 「Raw Material」 元原逸日 作 (最後頁の解説参照)



©卒業制作作品 (2010)
「surface of the air」
山田沙奈恵 作
(最後頁の解説参照)

A big welcome always awaits you at Musashino Art University. An open-minded environment where young creative talents are free to frame their passions to serve our society.
これからの人生を積極的に楽しむためにも創造力を磨いて一緒に輝きましょう！

Leimei Julia Chiu 教授 (キュー・リーメイ・ジュリヤ)
専門分野：デザイン都市政策、世界規模のデザイン
振興の企画・プロデュース



2010 年度卒業制作作品解説

①「Tokyo Teleport」 武田雄太 作 (2010)

同じ景色を繰り返し映し出す電車の車窓。しかし、同じように見える景色でも日々変化し、進化を続ける。車窓は刻々と変貌を遂げる都市を投影する。そこから見える無数のヴィジュアルを切り取り、電車を乗り換えるように視覚を乗り換える。日常空間では意識することのない新たな感覚を喚起することで、現実との「時間のずれ」「視点のずれ」の交差が見えてくる。

②「茶だんす〜器と道具がつなく、暮らしのかたち〜」

関口文佳 作 (2010)

暮らし、こと。それは、日々の積み重ね。ピカピカの朝ご飯、台所に立つ母の後ろ姿、そんな人の体温が残る、台所の空気。その空気に包まれて、大きな茶だんすがある。棚の中には、たくさんの器と道具が並ぶ。ふんわり甘いたまご焼き、シュシュッと息を上げ踊りだす圧力鍋の音……器や道具に残った記憶が浮かんでくる。50年の暮らしの積み重ねは、見えない層となって茶だんすに収まっている。茶だんすを家にたとえ、そこに収められた器と道具が暮らしの記憶の糸をつないでいく。

③「むげんじつII」 遠藤麻由子 作 (2010)

自分の中にある憧れの町を作る！をコンセプトに、立体イラストレーションと、イラストレーションブックを製作。私は都市の汚れを愛しています。汚れからそこに暮らす人達の影が見え隠れするような、そんな町を目指してカリカリ描きまくりました。

④「書物の思考」 毛利彩乃 作 (2010)

書物、あるいは本とは何か。私は広義の書物を制作します。書物の来歴を辿り、解体を経て再び書物へと回帰する。その行為、空間そのものを書物と考える。書物とは何か？多くの先人が向かったこの問いへ。さらに思考を重ねよう。思考の書架、書物のなかで。

⑤「合掌造りの家がができるまで」 山田和美 作 (2010)

この作品をつくる以前、わたしは築100年の木造平屋建ての家が復元される現場を、5ヶ月間取材したことがあります。初めて目にする大工さんの技に感動し、家がができる過程の面白さを知りました。多くの方に、ものづくりのダイナミズムを感じて頂けると幸いです。

⑥「HONKADORI - The Style of Poster Design」

増田啓之 作 (2010)

私は、「ポスターデザインにおける本歌取り」を提案します。和歌の真似ることから学び、新しい作品を生む技巧性を、ポスターデザインに応用し、強力な先駆者に対する教養、視覚表現の言語化、対比する新たな解釈を導き出し、真似る本質、オリジナリティの本質の提示を試みました。

⑦「Raw Material」 元原逸巳 作 (2010)

0～45cm、この距離は親しい人間関係の中で許される距離である。その距離で女性を見せ、キメや毛穴、質感を伝えたいと考え女性のミクロから人のカタチを再構成した。自分自身が科学と対峙したときの感動を人間が人間を見つめる一つの視点として提案する。

⑧「surface of the air」 山田沙奈恵 作 (2010)

風がふくと植物はそよぎ、肌に圧力を感じる。空気は物体として確かに存在し、海の水のように空間を満たしている。ものの動きを見ることは空気の動きを見ることでもある。風に対して植物が作るあらゆる形から、ものと空気の境界や空気の動きを解釈し、造形する。

視覚伝達デザイン学科の教育目標

私たちの教育目標は、メディアを自由に駆使し、自身の思いどおりの結果を実現させるための、「知性（問題発見能力・分析力・編集力・統合能力等）」と「感性」そして「表現力」を備えたデザイナーの育成にあります。

このたいへんに困難な、しかしたいへんに創造的な活動は、我々視覚伝達デザイン学科の教育に携わる全ての教員にとって、実際のデザイン活動と同等の、あるいはそれ以上に興味をかき立たせるものであります。当学科の対話を重視したきめ細やかな授業を支えている背景には、教員のなかにデザイン教育こそが、真に創造的な活動であるとの強い思いが有るからにはありません。

さらに学生との対話を重視した授業形態の原点には、学生個々のデザインすることに対する動機付けの発見の重要性を各教員が認識し共有している点にもあります。個別に学生との対話を持つことよって、授業が教条的にならず、それぞれの学生の主体的な学びを支援すること。そして個人の欲求と社会の要求の接点を学生自らが発見すること。この良質な学生と教員との関係を持続し、発展させていくことが我々教員に課せられた課題だと強く認識しております。

新島実 主任教授 (にいじま・みのる)

専門分野：グラフィックデザイン、タイポグラフィデザイン

