

2018
学科紹介

武蔵野美術大学 造形学部
視覚伝達デザイン学科

Musashino Art University
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。そこには、身近な話題からイベントや商品の広告、さらには人類の未来へ向けた構想や提言までを視野に入れることができます。

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」を育てる上で、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。

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。

CONTENS



- 1 1年生
「伝える・伝わることを
体験する」
- 2 2年生
対象を発見し表現するための
知識と技術を学ぶ
- 3 3年生
新しいデザインの
カタチを探す
- 4 3・4年生
専門領域を学ぶ
- 4 4年生
4年間の集大成
テーマの発見から、デザインの飛躍と
拡張までを実践する

学生対談
工房紹介
2016年度・2017年度進路状況
教員・スタッフ紹介
1年間の主な行事



1

「伝える・伝わること」 を体験する

1年次では、コミュニケーションの原理を学びます。ワークショップによる対話を通して自分と相手との違いを見つけ、見ることの意味、描くことの意味をとらえ直すことを学習します。

1年次学科別科目

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
視覚デザイン論Ⅰ
Basic Skills of Critique & Presentation
造形総合



01 コミュニケーションゲーム

1年生全員で行うコミュニケーションゲーム。今までの固まつた学びのスタイルを「ほぐし」、ワークショップによる対話を通じてそれぞれの「ちがい」を見つけ、自己を見直します。

授業名:空間構成Ⅰ、色彩構成Ⅰ

02 100枚ドローイング

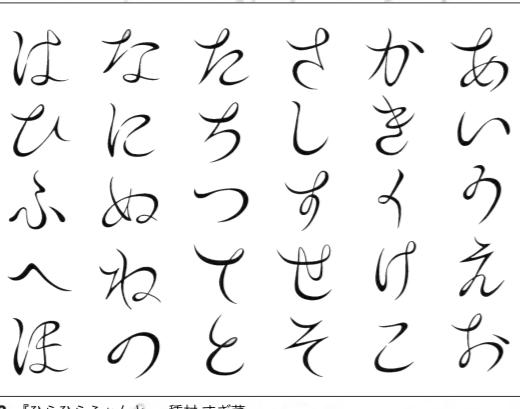
自分で描いたドローイングや収集した線を考察しながら編集し、最終的には1冊のファイルにまとめます。

授業名:空間構成Ⅰ、色彩構成Ⅰ

03 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。

授業名:タイポグラフィ



2

デザインする対象を 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。

2年次学科別科目

視覚伝達デザイン演習
構成演習
メディア演習
視覚表現演習
空間構成Ⅱ
視覚デザイン論Ⅱ
視覚言語
印刷概論
写真演習
フィーチャー・トレンド
ウェブ情報デザイン論



04 レシピ
それが興味を持った食材や料理、調理方法のリサーチを行ながら、「食べること」の背景に広がる作品のテーマを自ら見つけ出し、制作に取り組みます。

授業名:構成演習

05 印刷実習(シルクスクリーン)

印刷技術の原理から実制作までのプロセスを学びます。

授業名:メディア演習

06 ピクトグラム制作

人間の動作を観察・分析し、ユニットパターンを組み合わせてピクトグラムで表現します。造形力・構成力・視覚感性を習得します。

授業名:視覚デザイン演習

07 積み木のデザイン

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。

授業名:空間構成Ⅱ

08 ムサビの植生

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学びます。

授業名:視覚表現演習

09 トイデザイン

「新しいおもちゃを考え、実際に作る」とを通じて、デザインプロセスを学ぶことを目的とします。

授業名:視覚表現演習

3

新しいデザインの カタチを探す

3年次I群領域では、「ライティング」「スペースデザイン」「情報デザイン」「環境デザイン」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。

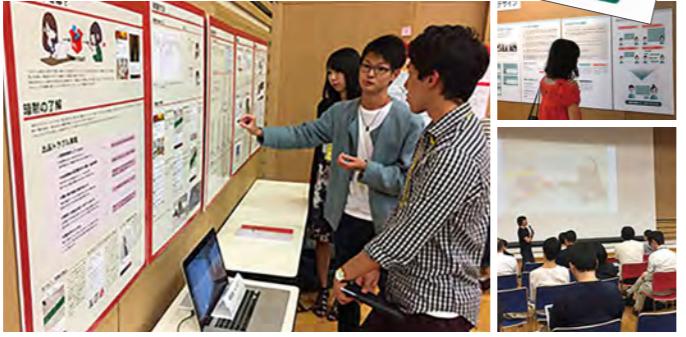
3年次学科別科目

情報デザイン *I群領域
ライティングスペースデザイン *I群領域
環境デザイン *I群領域
空間構成 *I群領域
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

ユーザーの利用実験から始め、課題の実習を通して、情報デザインの諸問題を考えます。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きます。

授業名:情報デザイン



授業風景 学外・学内での展示発表



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。

授業名:ライティングスペースデザイン

授業風景 講評(上写真)
『黄金比率定規』 小川 茗子(右写真)



環境デザイン

社会や地域に置けるデザインのあり方を、リサーチから課題抽出、デザイン、実施までの一連の活動を通して考え、社会に生かせるデザインを追求していきます。

授業名:空間構成III・環境デザイン

地域の子どもと行う造形ワークショップ
『ちいさな夏休み』 活動風景(右写真)



3・4

専門領域を学ぶ

3・4年次II群領域では、広告やパッケージデザイン、イラストレーション、映像など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。

3・4年次学科別科目

視覚伝達デザイン表現演習 *II群領域
イラストレーション *II群領域
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

II群領域

選択専門授業一覧

企画・発信
マーケティングコミュニケーションデザインIA/II A
マーケティングコミュニケーションデザインIB/II B
エイデンティティとプ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

写真

イラスト

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

本

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

映像

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

情報整理

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

その他

ヴィジュアルランゲージ演習



『国立科学博物館 地球館』パンフレット 松川 美羽
授業名:ベーシック・タイポグラフィ



『Hitosachi』ひとさじで旅する気分を味わうジャム 李 英華
授業名:アイデンティティとプランディングコミュニケーション



おかげさまで
130周年
この度、西武国分寺線開業130周年の記念で130周年を祝います。
これからもお車でのお出掛けやお出掛けをご健勝に。
お車でござります。

『西武国分寺線130周年記念』中吊り広告 小川 茗子
授業名:マーケティングコミュニケーションデザイン



『phantom』竹田 安道
授業名:エディトリアルデザイン



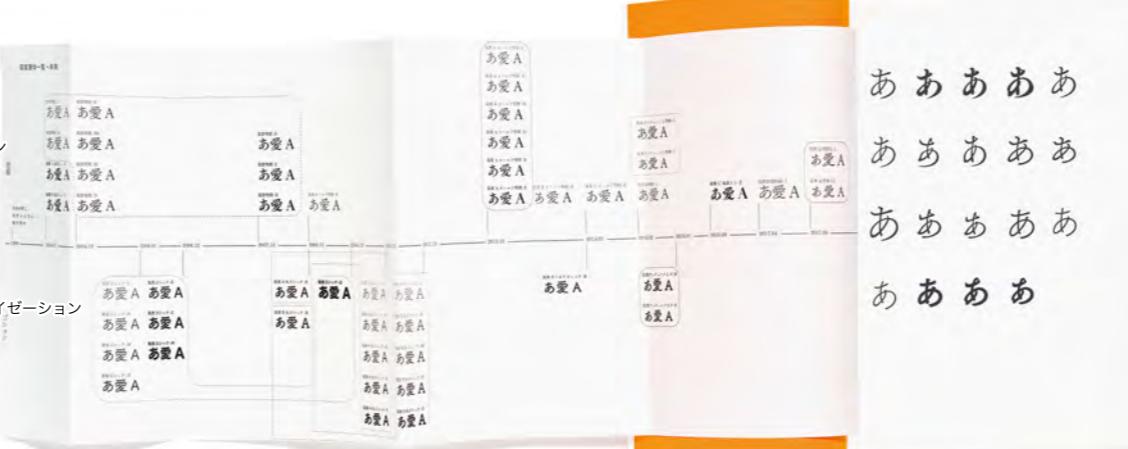
『エビキューブ』 清水 美佐子
授業名:パッケージデザイン



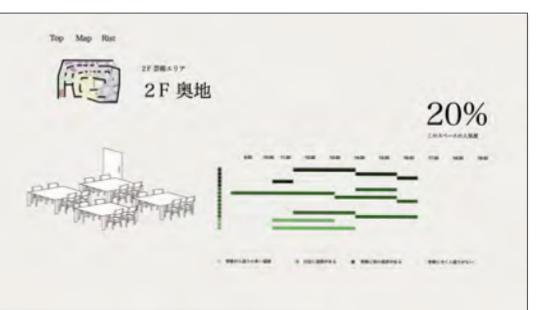
『不確かな情報と安易な拡散に惑わされないように』
30秒CM 林 賢五 授業名:映像デザイン



『AIR JORDAN 14 RETRO LOW』 木村 俊介
授業名:写真



『筑紫書体見本帳』 都築 直子
授業名:タイポグラフィック・コンポジション



『スペース人気度』武蔵野美術大学図書館を題材に 石川 菜々絵
授業名:ダイアグラムデザイン

4年間の集大成

テーマの発見から、デザインの飛躍と
拡張までを実践する

4年次は各自が培った幅広い視野の中からテーマを絞り込み、1年間という長い時間をかけて向き合います。このページでは、卒業制作を紹介します。

4年次開講授業

デザイン特別演習II
視覚伝達デザイン表現演習V
卒業制作



『水文様二十一景』 北林 みどり

水に特定の形はない。
しかし、一瞬を形として切り取った文様はある。例えば波をモチーフとして、半円形を三重に重ねて反復させている青海波という文様。私はこの文様を自然の中に存在している波をイメージしてゆすり、回し、スライドしてみた。するとそれは本物の水のように流れ、光り、揺らいだのだ。そんな水文様の不思議を、自らの手で動かすことによって体験し、発見する作品である。



『書店漫画を通して見る

エンタメと非エンタメ』 寺町 美代子
「アルバイトをしていた書店が、出版不
に抗えず閉店した」という一つの同じ事
を元に、エンタメ作品として昇華させた
画『ぶっきんぐ!!』と、書店と私の関係を
りのまま描いた漫画『光進堂 メラン
リー』の2つの作品を制作した。

『ぶっくいんぐ!!』

美大を卒業し人生迷走中の主人公が個人経営の済れかけた書店で働くことになり、持ち前の技術や根性でお店を立て直していく物語。書店でのアリババ経験を生かして描き、Webで発表した。実事をエントメ作品にすることに、マイナスからスタートし、成功していく物語に仕立てた。

『光進堂メランコリー』

自分がアルバイトをしていた書店での経験を描いた物語。出版不況に抗い、足を運んでもらう為に様々な工夫を凝らしていたにも関わらず、私が大学2年生の夏にこの書店は閉店した。

『ぶっきんぐ!!』のモデルにもなっている。

「アーヴィングのセントラルにひつて」



『水仙月の四日』 茂木 美桜

宮沢賢治作『水仙月の四日』を絵本で表現。命令に従って雪を降らせる役目しか知らない雪の精霊、雪童子が、物語の中で一人の人間の子と出会うことで芽生え始めた心の存在を感じる物語である。自然が持つ感情は、優しさに溢れたものか、残酷さに支配されたものか。それともその両方を兼ね備えたものなのか。その答えを自分の手で描くことで、一冊の本に表現した。



『書の空間とTypography』 佐々木 彩

カラーコントロールによって紙面の奥行きが生まれることをタイプグラフィ的視点としたとき、それは印刷物だけでなく、筆によって記された書にも言える。

文字の特徴は、文全体はもちろん一字の中にも強弱があることだ。特に光悦流と呼ばれる「書」には墨の強弱が現れやすい。光悦筆と伝えられる「鶴岻下絵和歌巻」を元に、奥行きの広がりを立体で表現した。奥行きの表現の基準には、私が視覚調整した10段階の明度を使用している。



『眼とモルフェー』 演元 拓
ジェームズ・ギブソンの著書『生態学的視覚論』で述べられている「眼が抽出するのは形態ではなくて連続的な変形なのだ」という言葉を、見る人に経験させる為の装置として制作。要素(刺激)が流動している間しか見えない形を表現することで、日常の視覚では経験できない輪郭線を画面の中に描いた。

画面の中でランダムに配置された要素の動きには規則性がある。人の眼は規則を論理的に理解するより前に、規則によって生じる形を知覚する。規則を理解しようと輪郭のある部分を注視(分析)すると形は失われてしまい、形を見るには画面全体を統合的に見なければならない。

『眼とモルフター』 濱元 拓

ジエームズ・ギブソンの著書『生態学的視覚論』で述べられている「眼が抽出するのではなくて連続的な変形なのだ」という言葉を、見る人に経験させる為の装置として制作。要素(刺激)が流動している間しか見えない形を表現することで、日常の視覚では経験できない輪郭線を画面の中に描いた。

画面の中でランダムに配置された要素の動きには規則性がある。人の眼は規則を論理的に理解するよりも前に、規則によって生じる形を知覚する。規則を理解しようとした時に輪郭のある部分を注視(分析)すると形は失われてしまい、形を見るには画面全体を統合的に見なければならない。

学生対談

視覚伝達デザイン学科ってどんなところ？学生と卒業生に気になる学生生活を聞いてみました。

視デの印象は？

——視デに入学する前と後で印象が変わったことはありますか？

梶川:インプットが多いイメージがあったんですけど、それは合ってました。それから、アカデミックなイメージはありましたね。研究とかが多くて。受験生の時に卒業制作も見に行ったんですけど…やっぱり高校生の時って見た目で決めるじゃないですか。ちょっと難しいのが多いな～って思って。何をする学科なんだろうって不思議でした。

土本:入学した当初は、高校までと比べて放任主義に感じちゃって…。先生はヒントはくれるけどそのあとは自分次第。自分が進めなかったら何も進まない。でもこれは視デに限った話ではないかもしれませんね。

茂木:私は漠然と、誰かと一緒に何かを作るんだろうってイメージがあったんですけど、入ったら全部それ、みたいな。

一同:(笑)

茂木:ほとんどグループワーク。私は3年生の時も環境デザインを選択していたから、もう3年生の1年間ずっとグループワーク！個人ワークがあまりなかったなってイメージです。

土本:1年生もほとんどグループワークでしたね。



視デの友達ってどんな感じ？

——グループワークはうまくいきましたか？

茂木:楽しかったですよ。人と何かをするって楽しいなって2年生まで思い始めていたので、3年生は環境デザインの授業を選択しました。友達も増えますし。

梶川:入学の時に友達がいなくても、グループワークで、いやでも友達ができるんで。心配しなくとも大丈夫ですっていうのを受験生にお伝えしたいです。

茂木:友達ができる・できないっていうのは気にしないで大丈夫です。

土本:グループワークで自然と仲良くなる。

——視デの友達は高校までの友達と比べて何か違いはありますか？

茂木:全然違う！人数から違う。

土本:人数！

茂木:高校までは2,3人と仲がいいかなってイメージだったのが、視デに入った学年員と顔見知りになっちゃって、ありえない！高校までの私からはありえない、みたいな感じでした。

梶川:体育会系の人は少ないです。趣味とともにインドアな人が多いイメージですね。あと僕の学年に男子が少なかったんで、その分男子同士での結束力は高いのかなって。

一同:(笑)

吉田:すぐに友達できました。男子ずーっとかたまとてる。でも女子と仲が悪いとか、そういうことではないです。あと、学年によってだと思うんですが、僕の学年はインドアな友達ばかりでもないですね。インドアというか、ムサビって絵を描く大学じゃないですか。そういうことばっかりやってきた、めちゃくちや線の細い男子ばっかりかなと思ったら、結構スポーツやってきましたっていう友達も多くて。

茂木 美桜

2017年度卒業生
現在はイラストレーター
として会社で勤務



梶川 裕太郎

2018年度4年生



土本 夏海子

2018年度3年生



吉田 光宏

2018年度2年生



視デ…視覚伝達デザイン学科の略称
グループワーク…複数人のチームでの制作もしくは活動



武蔵野美術大学 10号館

視覚伝達デザイン学科の教室や工房がある建物です。

教員・スタッフ紹介

視覚伝達デザイン学科の教員・
スタッフを紹介します。

専任教員



寺山 祐策
(主任教授)



石塚 英樹



齋藤 啓子



白井 敬尚



中野 豪雄



新島 実



西本 企良



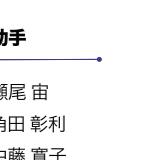
陣内 利博



古堅 真彦



Julia Chiu



森本 千絆

客員教授



荒俣 宏



中島 信也



森本 千絆

非常勤講師

浅井 治彦	黒田 敏康	西尾 彰
イ・ナレ	小出 正志	橋詰 宗
石井 雄一郎	佐井 国夫	花崎 優
石垣 貴子	斎藤 好和	植澤 明
宇井 真紀子	佐久間 崇	北條 みぎわ
上田 和秀	堀口 裕美	堀口 裕美
氏家 清真	澤田 耕一	本庄 美千代
大庭 弘之	杉下 城司	丸山 幸夫
大和田 龍夫	杉本 浩	武藤 努
岡田 晃明	鈴木 功	室賀 清徳
岡村 健一	鈴木 基真	森田 健一
小沢 一郎	ダイノ サトウ	柳下 純介
梶田 渉	棚橋 早苗	山口 弘毅
片山 裕	谷田 幸	山本 太郎
加藤 賢策	塙本 純久	横山 宏
君塚 洋一	飛山 裕幸	吉川 義盛
木村 文敏	鳥海 修	吉田 謙二
倉方 雅行	倉方 雅行	中村 成一

2016年度・2017年度

進路状況

卒業生の就職先は、広告制作・IT・出版・放送業界から教育福祉まで多岐に渡っています。

授業では完成作品のことだけではなく、調査したことや考えたことなどもプレゼンテーションします

【展示・装飾・ファッショニ

光村印刷株式会社

大東印刷工業株式会社

株式会社オリエンタルランド

株式会社フェリシモ

株式会社電通テック

株式会社電通デジタル

株式会社資生堂

株式会社博報堂

株式会社サンリオ

株式会社博報堂アイ・スタジオ

株式会社東北新社

株式会社東急エージェンシー

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nendo

株式会社カナリヤ

株式会社サン・アド

株式会社たき工房

図書印刷株式会社

株式会社ブリス・インターナショナル

株式会社アドプレーン

株式会社マーベラス

株式会社東京アドデザイナース

レンゴー株式会社

タイププロジェクト株式会社

株式会社びえろ

【情報通信業・映像制作・ウェブ】

ヤフー株式会社

株式会社サイバーエージェント

株式会社コロプラ

ニフティ株式会社

株式会社カヤック

富士ソフト株式会社

株式会社コンセント

株式会社NHKアート

株式会社テレビマンユニオン

【建築・インテリア・住宅】

株式会社乃村工藝社

株式会社ムラヤマ

株式会社ブルースタジオ

【公共的事業】

千葉県教員

東京都教員

【進学・その他】

武蔵野美術大学 大学院

東京藝術大学 大学院

作家活動



1年間の主な行事

視覚伝達デザイン学科の学生や先生と会えたり、作品を観覧できるイベントを紹介します。



進路相談会

北海道から九州まで全国の学校や予備校などで、視覚伝達デザイン学科の教員が相談会を行なっています。(通年)



6月 オープンキャンパス

学生が企画を行い、主体となって視覚伝達デザイン学科を紹介します。

授業作品・入試合格作品の展示、教員による作品講評、進学相談、公開授業なども行なっています。



8月 真夏のオープンキャンパス

学科紹介、進学相談に加え、模擬授業を行います。授業作品、入試合格作品も展示されています。



10月 芸術祭

武蔵野美術大学学生主体で行う芸術の祭典です。有志グループの展示や作品販売、サークル活動、学科を越えた企画などを行なっています。



1月 卒業・修了制作展

4年間の集大成である卒業制作作品を展示します。



2月 hide CONTACT展

視覚伝達デザイン学科卒業制作選抜作品を学外で展示します。

開催予定場所:AXIS Gallery(六本木)

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2018

発行日:2018年6月9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

問い合わせ:

〒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)

MAIL:vcd@musabi.ac.jp

WEB:<http://vcd.musabi.ac.jp/web>

監修:寺山 祐策、斎藤 啓子、中野 豪雄

編集・デザイン:中藤 寛子

写真:佐治 康生、武蔵野美術大学スタッフ、学生提供

編集・デザイン協力:瀬尾 宙、角田 彰利、松永 恵実

印刷:株式会社アトミ

