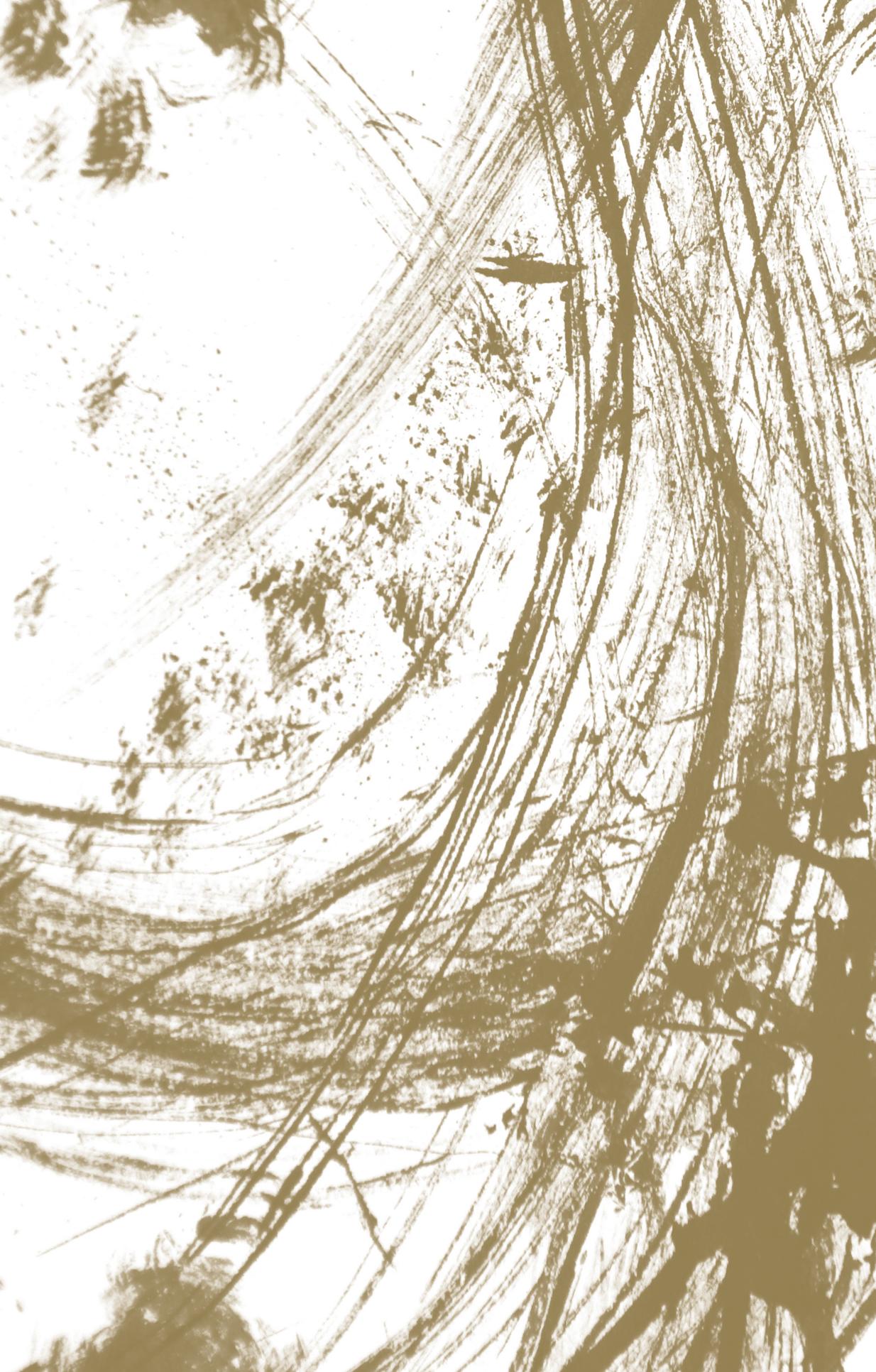


武蔵野美術大学 造形学部

視覚伝達デザイン学科 学科紹介 2021

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、

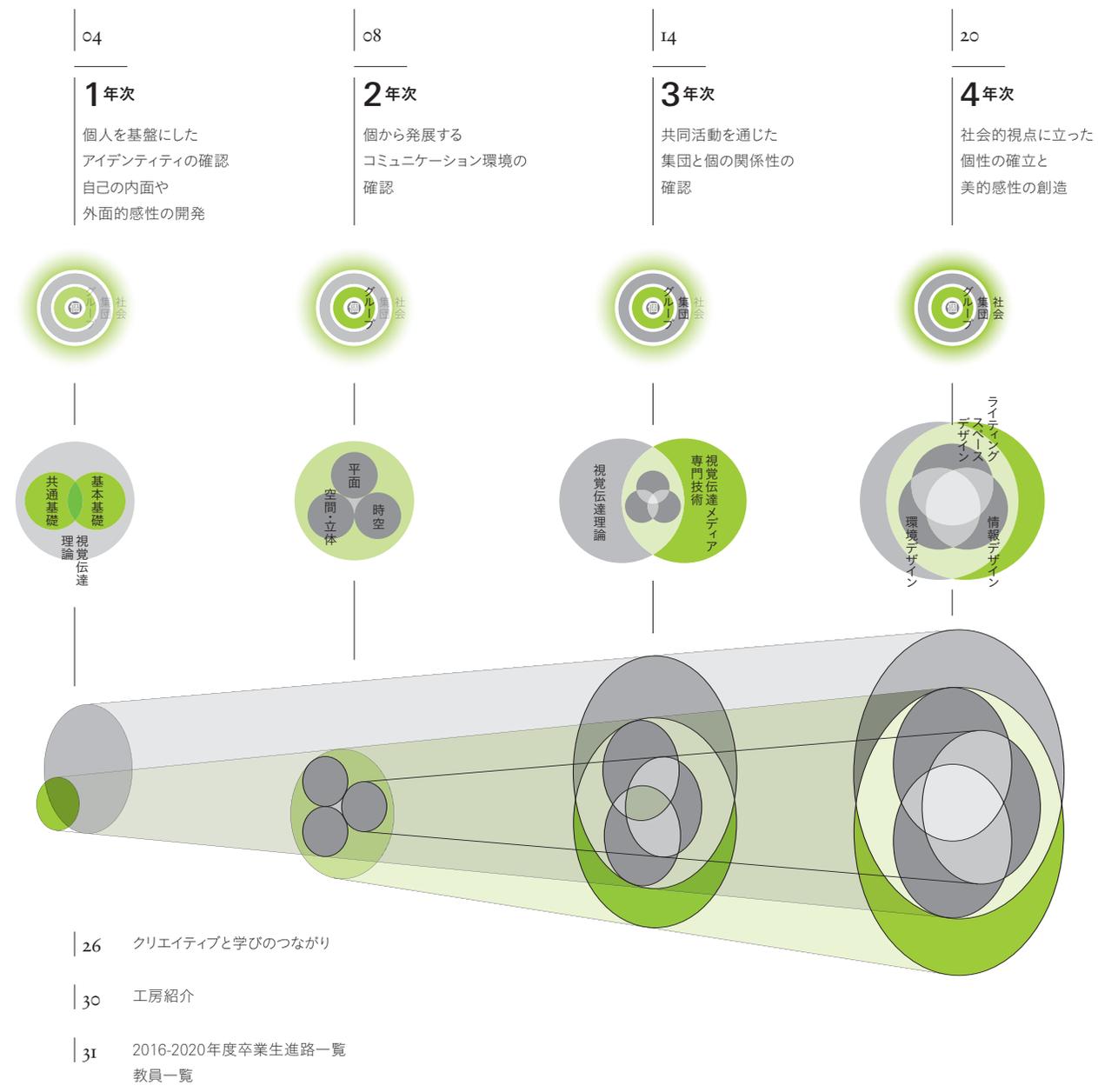
ほんの一部ではありますが紹介します。



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。





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 | 空間構成 | 造形による対話

いままでの学びのスタイルを「ほくし」、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。

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 山口暹輝「白と黒が反転するまで」
- 2 日永沙希「線の質と時間の流れ」

色をつくる・みる

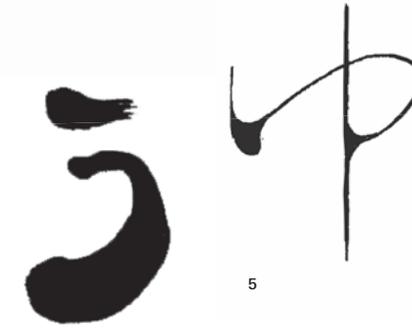
様々な現象を実際に体験しながら色を作ることで、色彩に対する知識と創造力を広げていきます。

- 3 曾我かれん「ストライプから見る同時対比」

2



4



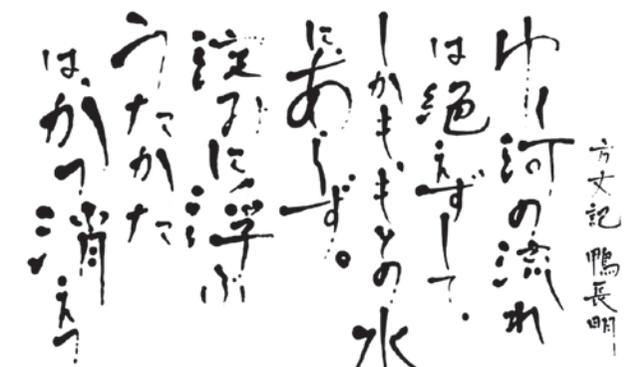
5

タイポグラフィ

金属活字による組版の実技実践、そして手で描いた文字をコンピュータ用のデジタルフォントにする一連のプロセス。そのアナログ、デジタルの両面によって、活字の歴史と視覚制御による書体生成のメカニズムを学びます。

書記言語の原点は「描く」という人間における身体的行為から生じており、この問題はタイポグラフィだけでなく原初的な造形原理として不可欠なものです。制作者自身の身体性を稼働させ、身体と史的に受け継がれてきた造形が文字に結実していることをあらためて認識します。

- 4 芝田奈々「ぼてふぉんと」
- 5 小宮美輝「アマオトフォント」
- 6 仲野りか子「水月」



6

- 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



3



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

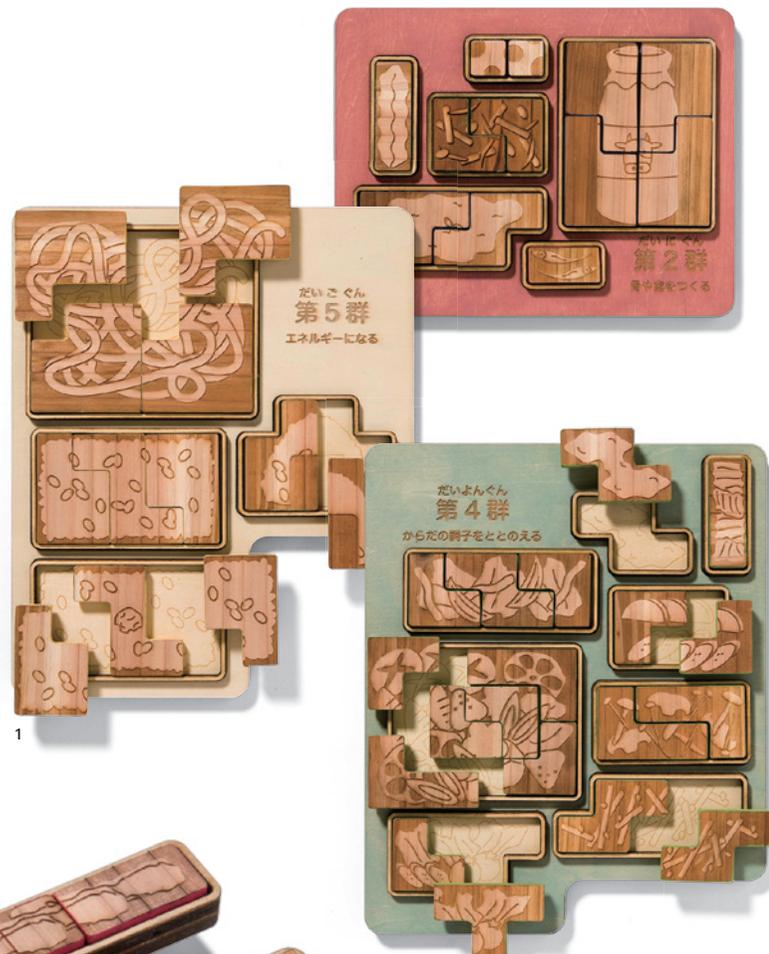
構成演習	【I】類科目
メディア演習	フューチャー・トレンド
視覚伝達デザイン演習	Basic Skills of Critique & Presentation
視覚表現演習A~F	視覚デザイン論II
空間構成II	視覚言語
写真演習	印刷概論

構成演習 [レシピ]

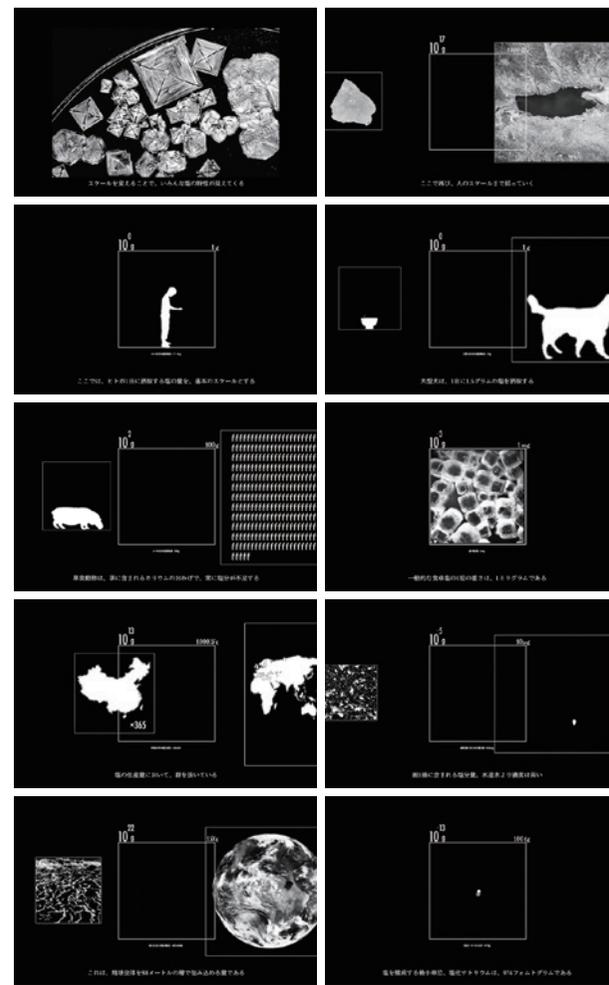
自ら選んだ料理をテーマとした資料の収集、フィールドワーク、行為のプロセスの記述を通して、デザインが成立するための動機の発見、調査、記録、表現、伝達といった基礎的な構造を学習します。ここでは、デザインを行う際に重要なプロセスの理解に重点が置かれます。



1 白鳥結愛『つみき定食(しゃげ編)』
2 長谷川健『Measure Salt』
3 小山実織『手でつくって手でたべる』



造形原理を学ぶこと。基礎的なデザイン思考とは何か

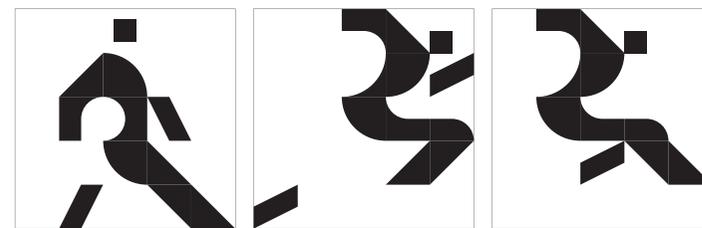


2

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るビクトグラムとして表現します。

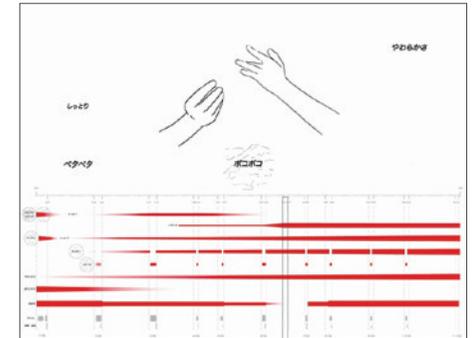
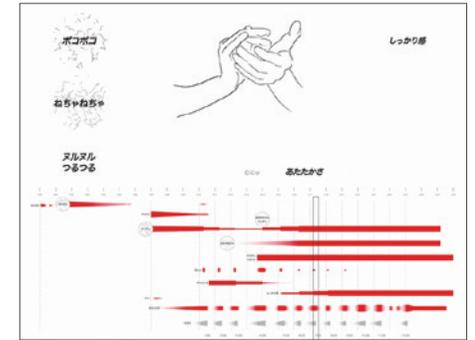
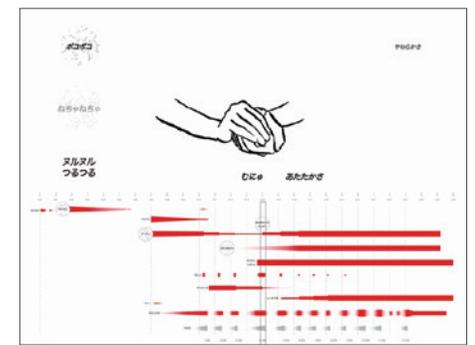
6 竹嶋萌『歩く・走る・跳ぶ』



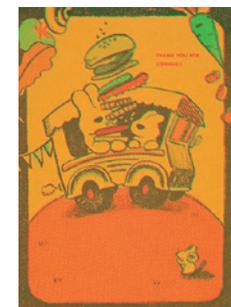
6



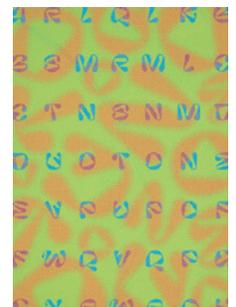
身体的な二回性から複製による拡張へ。工房教育からメディアの成り立ちを知り、デザインの造形原理を体得していきます



3



4



5

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 本澤舞
5 小柴凜 / Pilowlava by Anton Moglia, Jérémy Landes (VTF)



1

視覚表現演習C [トイデザイン]

「新しいおもちゃを考え、実際に作る」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。

1 池田樹『NECOLONY』



2

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 玉木まゆ『クマのあたりまえ』



4

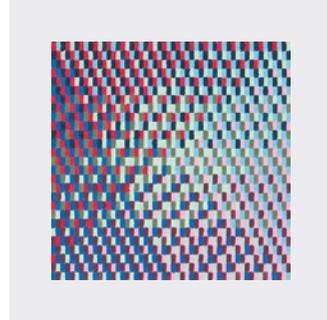
視覚表現演習D [植生図鑑]

エディトリアルデザインにとって必要不可欠な文字の組み方と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を軸に「ムサビの植生図鑑」をテーマに言葉と図像による編集と造形を試みます。

4 柴日菜乃『すてきな日曜日』



4



3

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。

3 長谷川健『光る葉のスタディ』

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、多様なデザイン・メソッド

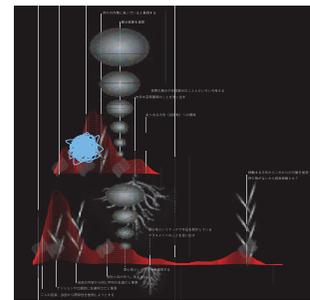
空間構成II

行ったことのない／行くことのできない場所への想像を、どの様に具現化し、またどの様に他者に伝えることができるでしょうか。平面から得た情報を立体に起こし、再び平面に還元する制作を通して、視覚と造形の関係と、それが空間に与える影響について考えます。

5 長澤歩美『建築模型』



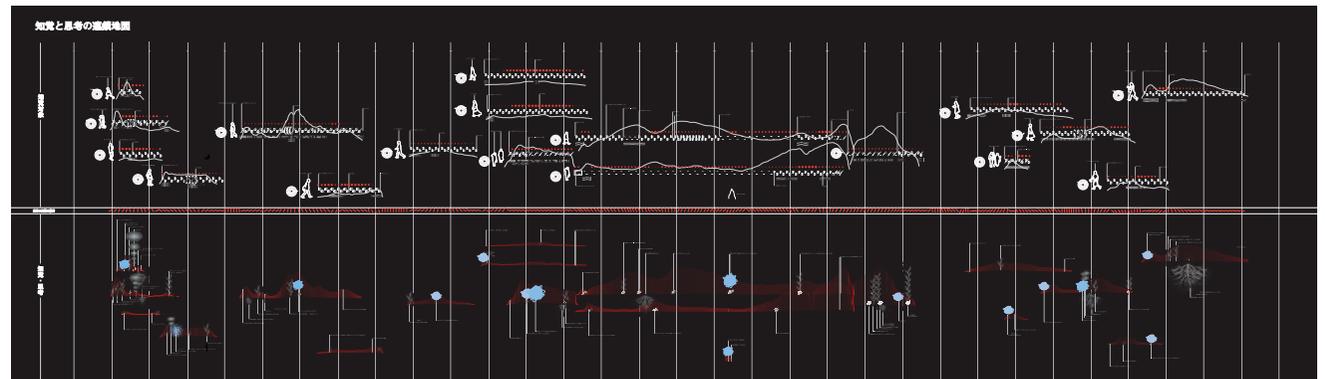
5



視覚表現演習A [知覚地図]

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。

7 中田竜成『知覚と思考の連鎖地図』



7



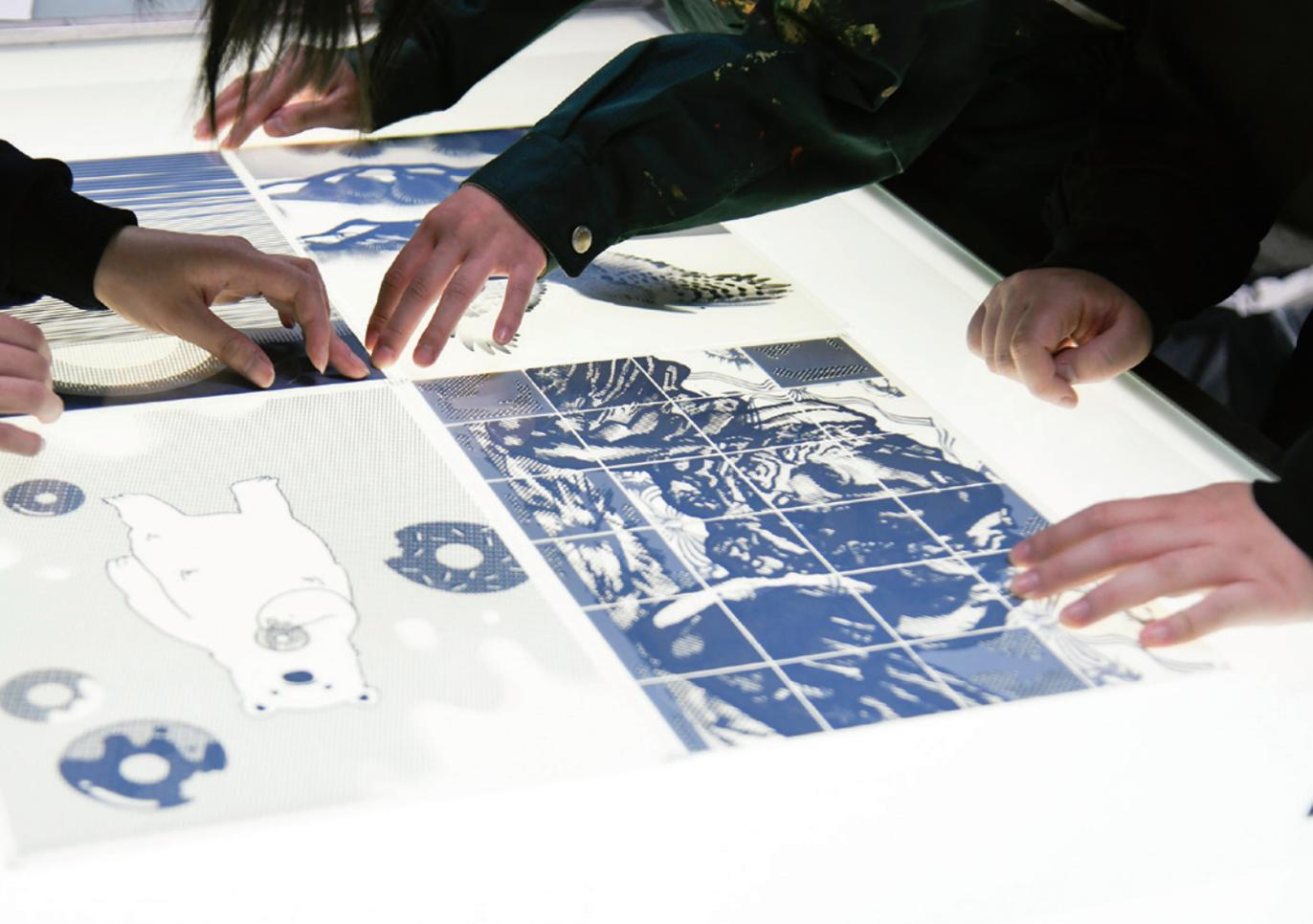
6

視覚表現演習B [映像と音響のデザイン]

前半で、映像(アニメーションと実写)と音響効果(サウンド・デザイン)の基礎を学び、それぞれの特徴や相乗効果について考えてもらいます。後半では、グループで短編劇映画に取り組み、映像と音による実験的な作品の完成を目指します。

6 小山田真・伊藤江美厘・小森未来・轟千咲・原園佳・吉田果純『被害者』

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。視覚感をみがぐデザイン手法の多様性を体験します



「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
情報デザインA Information Design A

段階的に設定された実習課題と講義を通して、情報デザインの基礎的な知識、考え方を学びます。情報の特質と人間の認知の仕組みを系統的に理解し、情報デザインの具体的な制作へ進んでいきます。

1 授業風景

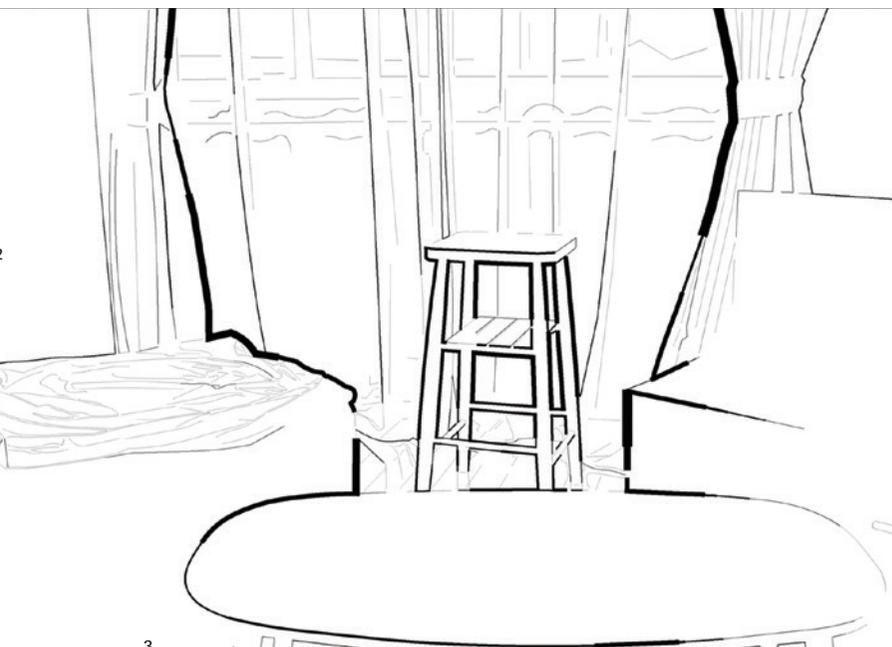
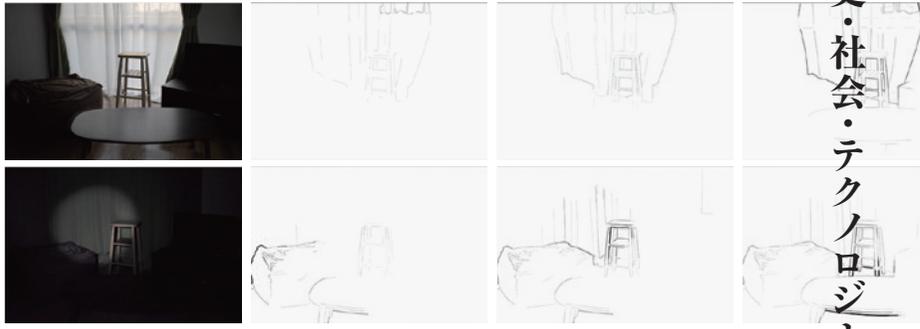
- 3年次 II 群開講科目
ライティングスペースデザインIA・IIA
空間構成III(環境デザインIA)
環境デザインIIA
情報デザインIA・IIA
情報デザインIB・IIB
[II類科目]
デザイン特別演習I
ウェブ情報デザイン論



2
情報デザインB Information Design B

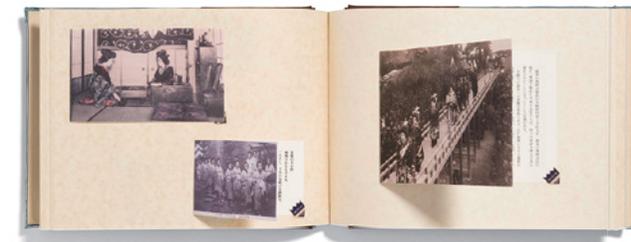
人間は自身の身体機能を拡張させるために様々な工夫をし、そしてデザインを考えてきました。人間が本能的に行うこれらの工夫を、「体験」というキーワードから考え、制作します。

- 2 鈴木礼央・立谷央麗・戸澤由起乃・中里泰斗・半谷勇都『鏡』
3 木内晶文『明るさと見え方』



3

歴史・社会・テクノロジー。デザインの新たな可能性の探究



4



5



6



環境デザイン Community 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(7)、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(8)を実践します。

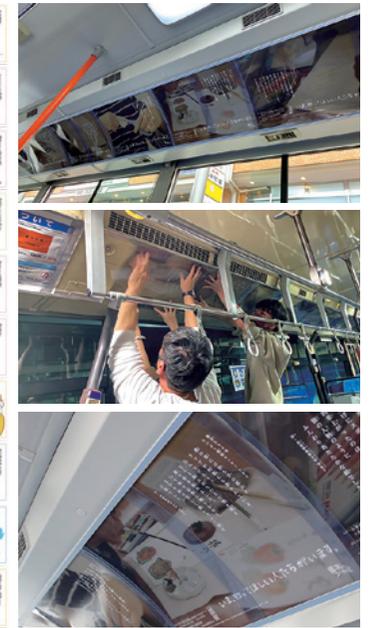
- 7 2020年度は新型コロナウイルスの影響により、オンラインでのワークショップを実施。画面越しに身体を使ってエジプトの壁画の真似をしたり、呪文を唱えたりいろいろな感覚を研ぎ澄ませながらみんなで謎解き。
8「異才たちのアート展 2020」のポスターやエピソードイラストを制作。小平市内の商店街や公共交通機関内、SNSなどでイベントの告知。



7



8



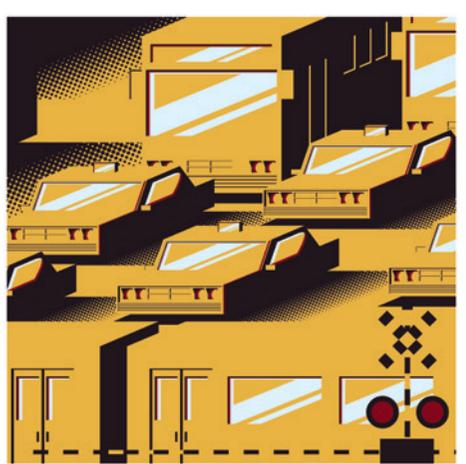
デザインの実務的な能力の開発に
専門的技術や理論の習得は欠かせません。
多様な専門性を学びながら問いかける。
自分は何のスペシャリストとなるのか?
34種類のプログラムからの選択は、
個に委ねられ、個が専門性を編んでいきます。



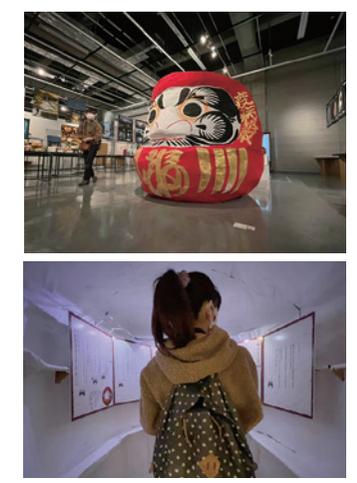
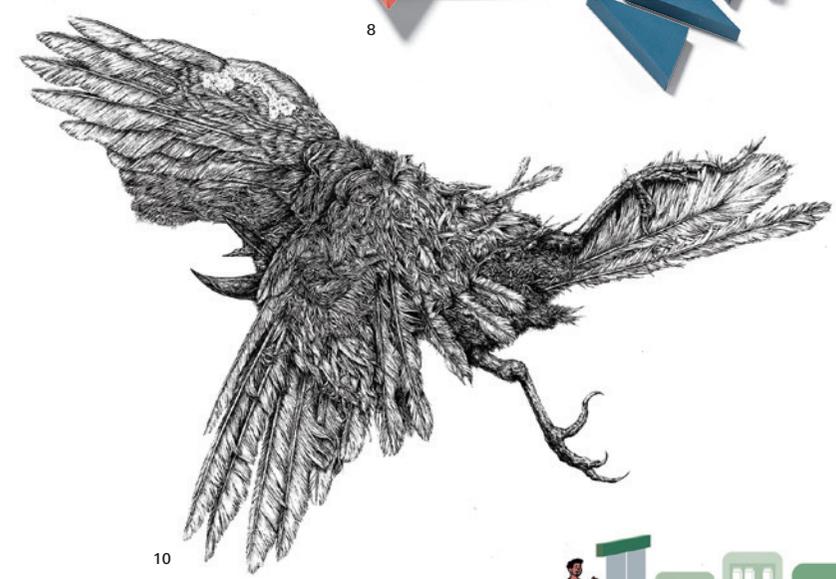
- 3・4年次・開講科目
- アイデンティティとブランディングコミュニケーション
 - アート・ディレクション【附電通による寄付授業】
 - イラストレーションI・II・III
 - ヴィジュアルランゲージ演習
 - 映像デザイン
 - エディトリアルデザイン
 - 音響表現
 - クロスメディアコミュニケーションデザイン
 - コンテンツ・ビジュアルライゼーション
 - 写真
 - タイプフェイスデザイン
 - ダイヤグラムデザイン
 - タイポグラフィック・コンポジション
 - デジタルアニメーション
 - データグラフィックス
 - パッケージデザインI・II
 - ブックバインディングI・II
 - 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・IIB・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



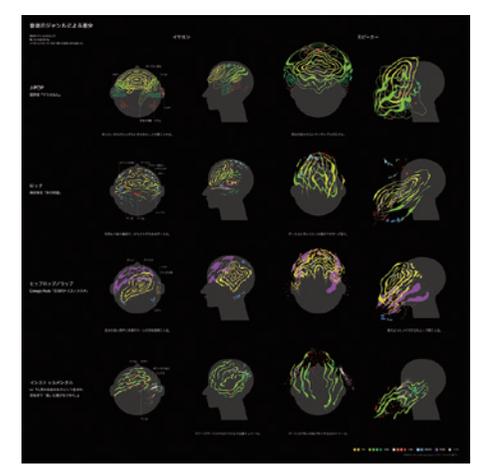
は な た さ か あ
ひ に ち し き い
ふ ぬ つ す く う
へ ね て せ け え
ほ の と そ こ お



専門的な実技と理論の習得。自覚的な統合



- 1 大庭早奈恵『徘徊録』
- 2 吉野天斗佳『描かれて』
- 3 三谷沙織『フキダマ』
- 4 山崎三冬『銘菓』
- 5 半谷勇都『もも、見えていますか』
- 6 小原範均『NTひすい』
- 7 時任泰地『こうつうきかん』
- 8 熊本幸子『arare blocks』
- 9 青木結・坂本日菜・塩原那奈『赤くて、でかい』
- 10 浜田優『Memento mori』より「カラス(36.2988165,139.0784034)」
- 11 上田理央『ムービングコンピニ』
- 12 鎌田奈緒『かまたんち』
- 13 水野円香『魔王少女』
- 14 立谷央麗『煌めく香り』
- 15 伊林和香『音楽のジャンルによる差分』





4年次



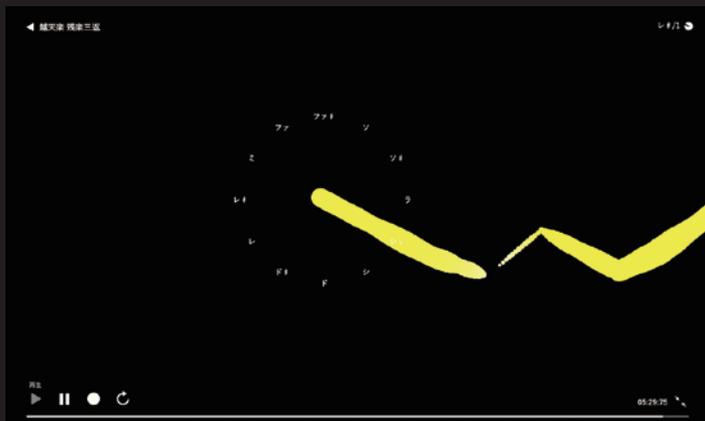
覚醒した個の眼差しは社会に向けられ、深い洞察によって統合され、形を生み出す。そこに色濃く反映されるのは、未知へ挑戦する姿勢と強く輝く個性。多様かつ新たな視覚伝達デザインが生み出されていきます。

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



赤堀映瑠『博士を応用した音楽の可視化』

赤堀は声明の記譜法である「博士^{はかせ}」に出会い、それが今日使われている五線譜では記述しきれない音の揺らぎを可視化する可能性を発見した。彼女は、本制作にあたり博士のみならず電子音楽譜のパイオニアであるクセナキスのUPIC、今日の先端音楽状況などを広く参照し、その上で自分の記譜法の意義を位置付けている。本作では目安博士をベースとし音の高さ、旋律、強弱をリアルタイムで視覚変換するアプリケーションである。これにより様々な楽器、声、自然音が独自の方法で視覚化され、また別の音での再現も可能である。歴史に学びながら今にしかできない新しい表現に挑戦した素晴らしい試み。(寺山祐策)



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。

伊賀さな『LAYER OF LINES』

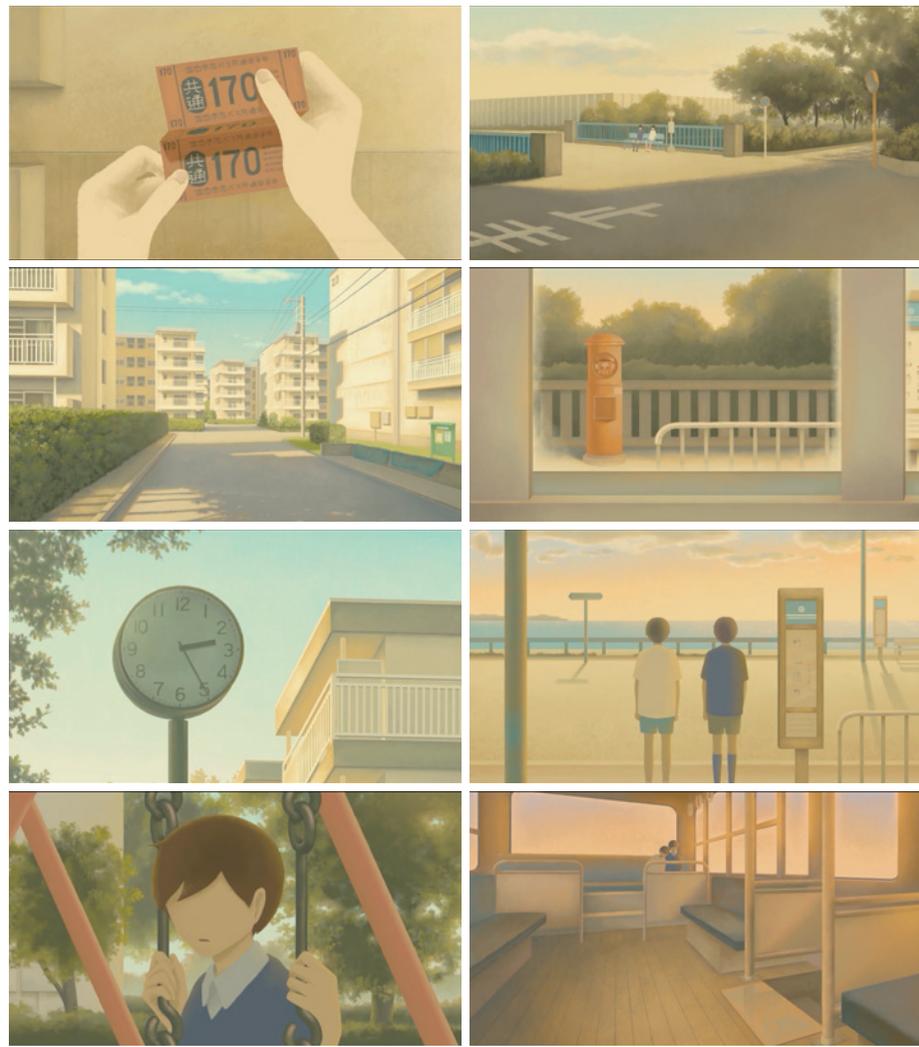
線描——伊賀はこの最も単純で、けれども最も奥の深い世界を1年間を通じて体現し続けた。テーマは「水面」。道具は、クレヨンに始まりマーカー、そしてステンシル技法のシルクスクリンへと移り変わった。身体の軌道として、そして見たものを表現するために伊賀の試行錯誤は繰り返された。対象となる「水面」とは何か、水面の形とは。伊賀は幾度も川や湖を訪れ一日中水面を見続けドローイングをした。「水面」は影だ——伊賀のこの発見は彼女の線描を飛躍的に進化させた。しかしそこからが伊賀にとっての本番だった。線を描くために自らの内(理)と外(身体)を行き来することの意味。どこに、何に、重心を置くのか、その中で揺れ動く自身の存在とは。ここに印された水面は伊賀自身の軌跡である。そしてこの先へ歩むための宣言書でもある。(白井敬尚)





佐藤梨夏
『双つの向日葵』

ストーリーをここで描くのは控えるが、このアニメーションは不思議な団地に暮らす二人の少年の物語だ。彼らがいる場所は物語の進行とともに徐々に明らかになる。それは彼岸（地獄）と此岸（現世）とを往還する物語構造を持ち、さらに魂の転生までも予感させる静かなドラマである。彼女は語っている。これは「耐え難き理不尽な状況に生きている人、そしてかつての幼き自分」に向けた美しい風景とともに贈る物語であると。彼女の突出した作画能力と優れた物語構成力が相まって心をつつ愛と死の物語となった。（寺山祐策）



神田つぐみ
『風の造形・風揚げ考』

日本でもほとんど類を見ない「凧」の百科全書ともいべき研究書でありビジュアルブックである。造本仕様は、凧糸を使用した「凧文字綴じ」、郷里新潟の和紙を用いた題箋、形態と構造を視覚化した表紙と見返しのデザインなど、その行き届いた気配りと目配りは言い出せばきりが無い。内容は、あらゆる文献を調査した結果としての日本全国の凧地図、歴史、素材、製作工程・方法、揚げられる時期・祭事、凧の視覚言語と意味など、およそ凧に関して考えられる事項がずらりと並ぶ。またコロナ渦にあって実現させた各地の凧工房への取材・インタビューといった調査。そして神田自らが繰り返し製作した凧作りと風揚げの体験。これらが大胆で精緻なレイアウトで次から次へと展開され、見る者・読む者を凧のグラフィック・ワールドへと誘うのである。（白井敬尚）





田中せり

2009年度卒業生



田中せり Seri Tanaka
アートディレクター・グラフィックデザイナー
1987年茨城県生まれ。2010年武蔵野美術大学視覚伝達デザイン学科卒業。同年電通入社。企業のCI、ブランディング、ポスター、パッケージ、プロジェクトなどを手掛ける。2020年JAGDA新人賞受賞。

1

受験のための学びと、視デの学びは大きく異なります。入学してからそのギャップを目の当たりにし、「振り出しに戻された」と感じる学生も少なくありません。アートディレクターとして活躍する卒業生の田中せりさんも、学生時代はそうだったといいます。田中さんは、大学生活でどのように自分らしさを見つけ、その後クリエイティビティと呼び覚ましていったのでしょうか？ 学生時代のことや転機となった作品について、お話を伺いました。

好きで仕方がないものは、溢れていい

私の場合、美術大学でも就職がしやすい学科がいいという理由から視デを選んだのですが、実際にどのようなカリキュラムなのか、あまり知らないまま入ってしまったんです。そのため1、2年生の頃は課題に戸惑うことが多くて、受験の頃とは頭の使い方が全然違うと感じましたね。不完全燃焼のまま提出することがほとんどでした。

転機が訪れたのは3年生の時。「編集とデザイン」という、10年後の自分へ向けた本をつくる授業がきっかけでした。これまでの自分自身を深く掘り下げながら、80ページの内容を組み立てていって、そこで初めて制作の楽しさを感じられたんです。この時に「創造の源は自分にしかない。それを掘り当てたら、溢れさせていけばいいんだ」と気がついて。その後の就職活動でも、自分が好きだと感じる「手元の小さな幸せ」を表現した自主制作作品に絞って見せたことで、企画やコンセプトを打ち出す力をアピールできました。

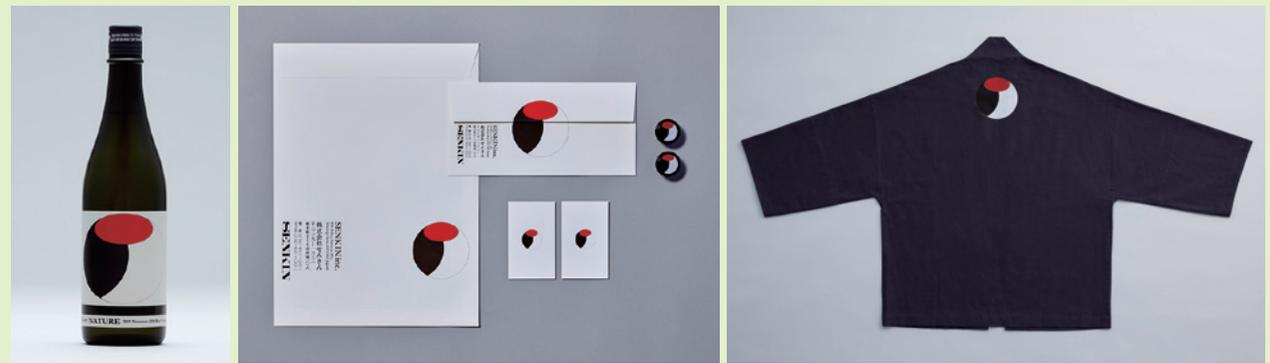


2



3

- 1 『SENKIN』2018年
- 2 3年次「編集とデザイン」課題『にじゅっほめ』2008年
- 3 就職活動時ポートフォリオより自主制作作品『a cup of story』2009年



4

熱量が同じでなければ、化学反応は生まれない

社会人となってからは一転、クライアントワークに追われる日々となり、長らく自分らしさを見失っていました。そこから抜け出すきっかけとなったのが、2017年から始まった、栃木県にある日本酒のブランド、仙禽^{せんきん}の仕事です。100年先まで続くデザインにしていきたいため、蔵元を訪れ、血の通ったコミュニケーションを取りながら、同じ熱量でブランドを育てていこうと併走していって。

そしてまずはブランドが向かっていくべき方向を示す、旗印のようなものが重要となり、ロゴマークをつくることにしました。仙禽は鶴を意味する言葉であるため、第一に鶴(タンチョウ)の要素を取り込む必要がありました。そこで注目したのが色彩です。赤・白・黒が並ぶだけで、人はタンチョウの頭を想起できる。さらにその3色に、愛、伝統、革新という仙禽を象徴する3つのキーワードを結び付け、タンチョウの頭を描いた円形のロゴデザインに落とし込みました。「私はこういうことがやりたかったんだ」と気づかせてくれた、大切な仕事です。

2019年にはグループ展に参加し、『粒をレイアウトしてみる』という作品を制作。ようやく自主制作にもスイッチが入りました。想定外の現象を作品にしてみたくて、「紙とインクの吹き出し口の間に、ギャップがあるとどうなるのか」という印刷実験を行い、その結果を作品にしていこうとしました。実際にプリンタと紙の距離を遠ざけて印刷してみると、入稿データとは全く違う像になる。しかも、空気の流れてインクの粒の飛び散り方も変わるから、同じデータでも印刷するたびに違う作品が生まれます。制作していて、とてもワクワクしましたね。そしてこの勢いのまま、同年の7月にはアートブックフェアに参加。ギャップを小さくしたポスター作品『すきま』を制作しました。

翌年はJAGDA新人賞をいただき、同年代の仲間もできて、ようやくグラフィックデザイナーの仲間入りができたと実感しました。この自分らしさを取り戻せた感覚は、視デ生だった頃に体験したことと共通するものがあります。学びというのは、繰り返されるものなのかもしれませんね。

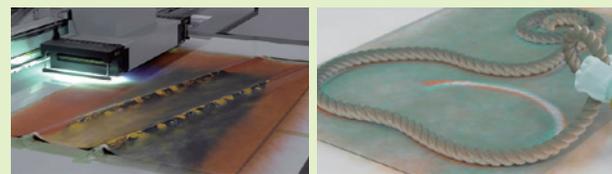


5

6



8



7

- 4 『SENKIN』2018-2019年
- 5 『粒をレイアウトしてみる_Purple onions, Red peppers, Eggs』とその部分 2019年
- 6 『粒をレイアウトしてみる_Rope』とその部分 2019年
- 7 『粒をレイアウトしてみる』印刷風景(画像提供:株式会社 ショウエイ) 2019年
- 8 『gap-すきま-graphic』とその部分 2019年



見里朝希

2015年度卒業生



見里朝希 Tomoki Misato
アニメーションディレクター。1992年東京都生まれ。2016年武蔵野美術大学造形学部視覚伝達デザイン学科卒業。2018年東京藝術大学大学院アニメーション専攻修了。フリーランスを経て2021年WIT STUDIOディレクターに就任。Young Guns 18を受賞したほか、国内外の映画祭で多数の賞を受賞している。

モルモットの車が大活躍する人気アニメ「PUI PUI モルカー」。この多くの人に愛される作品を手がけたのが、卒業生の見里朝希さんです。学生時代の早い段階から、アニメーション一筋だったという見里さん。やりたいことを実現し、アニメーションディレクターとして大成するまで、どのように考え、行動して、視デの学びを活かしていったのでしょうか？ その姿勢のあり方を探しましょう。

大人が観ても感動できるアニメーションを —「PUI PUI モルカー」が多くのの人に愛される理由

「PUI PUI モルカー」を制作した時は、フリーランスのアニメーションディレクターとして活動していました。当時はそこまで予算がなかったため、雇えるスタッフは最低限。企画やキャラクターデザイン、コンセプトアート、絵コンテ制作のほか、アニメートや編集まで、制作のほとんどを自分で手がけました。モルカーはストップモーションという、コマ撮りの技法を使ったアニメです。人形やセットを少しずつ動かして撮影するので、1日を費やしても動画にすれば4秒程度。1話あたり2分40秒という短い動画でも、モルカー特有のコミカルな動きを出すために、制作に1ヶ月は費やしていましたね。また、クオリティの面では、子どもだけでなく大人も楽しめることを大切にしていました。子どもが大人になってモルカーをまた観たとき、新たな発見があれば嬉しいですね。ストップモーションアニメは、手づくり要素が満載で温かみがあり、好感を覚えやすいもの。CGアニメーションとは違った強みを活かせたと思います。



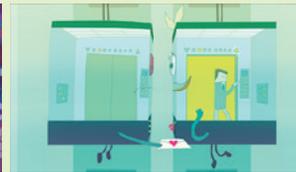
©見里朝希 JGH・シンエイ動画 / モルカーズ



2



3



4



5



6



7

やりたいことにつなげ、チャンスをつくり出す—学生時代の学び方
受験生の頃からアニメーションには興味があって、オープンキャンパスで観た今津良樹さんの『ATOMIC WORLD』という作品がきっかけで、視デに入りたいと思いました。ただ、いざ視デに進学してみると、同じ志を持つ同級生がほとんどいない上に、授業も想像以上に基礎を学ぶものばかり。正直戸惑いましたね。「早くアニメーションの授業を受けたい」と焦る気持ちもあり、なんとか実践的な学びにつなげようと、自分のやりたい方向性に少しでも重なる課題に集中するようにしていました。だから、なんだかんだ授業は楽しんでいました。また、目に見えるものだけで相手に伝えるという、ビジュアル・コミュニケーションの基礎的な考え方も身についたと思います。

そして1年生の冬になって、有志のグループ展のために初めてAdobeのAfter effectsという映像ソフトを使い、自分の癖毛をテーマにした『Natural Wave』という2Dアニメ作品を制作しました。その時に「言葉にならない思いも、アニメーションなら他者に伝えることができるんだ」と感動して。そこから本格的にアニメーターを志すようになったんです。

卒業制作は代表作にするつもりで取り組む一転機となった作品

3年生の後期、中島信也先生が担当する「映像デザイン」の授業で、初めてストップモーションアニメをつくりました。当時「ようやく映像制作の実践に入れる！」と喜んだのを覚えています(笑)。それまで2Dアニメは制作してきたけれど、ストップモーションアニメは初めての挑戦。フェルトを使った人形づくりなど、何もかもが新鮮で楽しかったです。

4年生の卒業制作は、より高度なストップモーションアニメをつくりたくて、早い段階から準備を進めていきました。しかし制作の中盤で、ストーリーを組み立てる上で重要となる、絵コンテを全く描いていなかったことが

発覚して(笑)。撮影を1ヶ月中断して、陣内利博先生にアドバイスをいただきながら、ストーリーとキャラクターの配置、導線を詰めて完成度を上げていきました。その後、完成した『あたしだけをみて』は、国内外の様々な映画祭に出品し、プロの方から意見をもらったり、交流したりして世界を広げていきました。この作品があったからこそ、『マイリトルゴート』や『PUI PUI モルカー』が生まれたといっても過言ではないと思います。学生の方は、ぜひ自分の作品を大勢の人に見てもらって欲しい。それが作品のクオリティを上げ、将来にも繋がる近道だと思います。

- 1 テレビアニメ『PUI PUI モルカー』2021年
- 2 1年次自主制作作品『Natural Wave』2013年
- 3 映像サークル「ムサンネ」自主制作作品『?』2013年
- 4 「インターカレッジ・アニメーション・フェスティバル (ICAF)」ジングル映像『恋はエレベーター』2015年

- 5 3年次「映像デザイン」課題作品『あぶない! クルレリーナちゃん』2014年 (第11回ACジャパンCM学生賞 優秀賞受賞)
- 6 卒業制作作品『あたしだけをみて』2015年 (ASK? 映画祭 2016年大賞ほか多数受賞)
- 7 東京藝術大学大学院 修了制作作品『マイリトルゴート / My Little Goat』2018年 (SHORT SHORTS FILM FESTIVAL 2019年優秀賞ほか多数受賞)

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。印刷のしほみを一から学び、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。

2016-2020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
ココヨ株式会社
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
有限会社中村鞆製作所
株式会社ナリス化粧品
日清食品株式会社
パナソニック株式会社
株式会社ベリカン石鯨
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

アクセントア株式会社
株式会社アドブレン
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
ThereThere
株式会社宣伝会議
タイププロジェクト株式会社
株式会社たきコーポレーション
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ズ
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
株式会社ブラビス・インターナショナル
株式会社マーキュリー
マーベリック株式会社
株式会社マクキャンエリクソン
株式会社YAOデザインインターナショナル
株式会社ライブパブリシティ
クリエイティブコミュニケーションズ
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ィ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
株式会社日本医療企画
大日本印刷株式会社
図書印刷株式会社
株式会社トッパングラフィックコミュニケーション
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

エンターテインメント・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
株式会社カブコン
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
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
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
株式会社びえろ
ブ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
株式会社乃村工務社
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

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

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
中野豪雄
西本企良
古堅真彦
石塚英樹
北崎允子
後藤映則
荒俣宏
沢田耕一
中島信也
新島実
森本千絵

客員教授

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

研究室スタッフ

杉下城司
鈴木功
助教
鈴木基真
小坂由利子
ソユミン
白鳥佐和
ダイノサトウ
高橋恵子
高橋歩
中藤寛子
谷田幸
濱元拓
飛山裕幸
鳥海修
魚谷彩子
中村成一
岸田花音
西尾彩
橋詰宗
瀬戸友恵
花崎攝
鍋田瑞歩
藤野敦志
林香帆
北條みぎわ

教務補助

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
渡邊翔

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2021

発行日：
2021年6月4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：
濱元拓

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。

田中せり



見里朝希

