

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 2026

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。

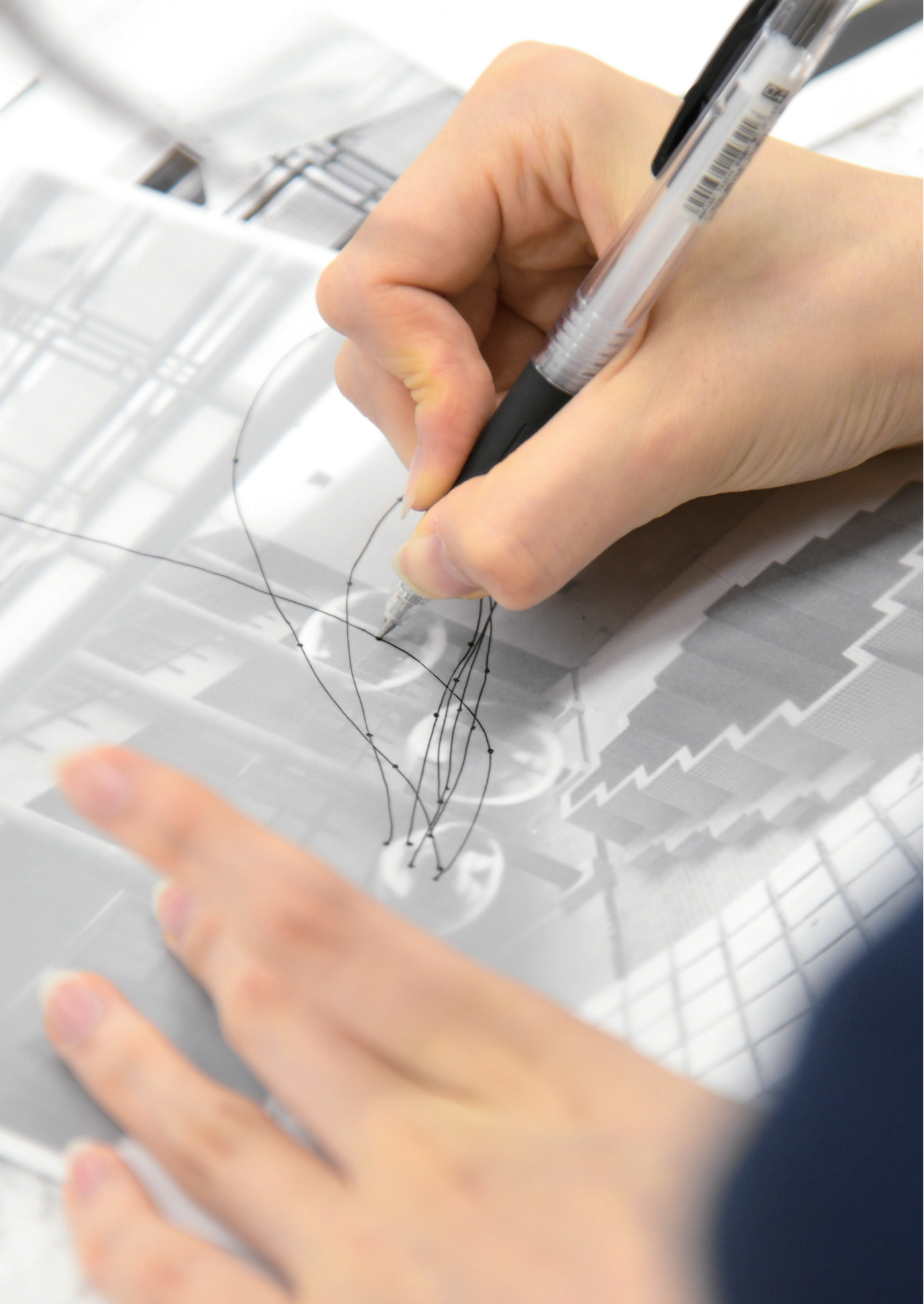
自らの感覚の覚醒を通して、何を伝えたいかが見え、

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、

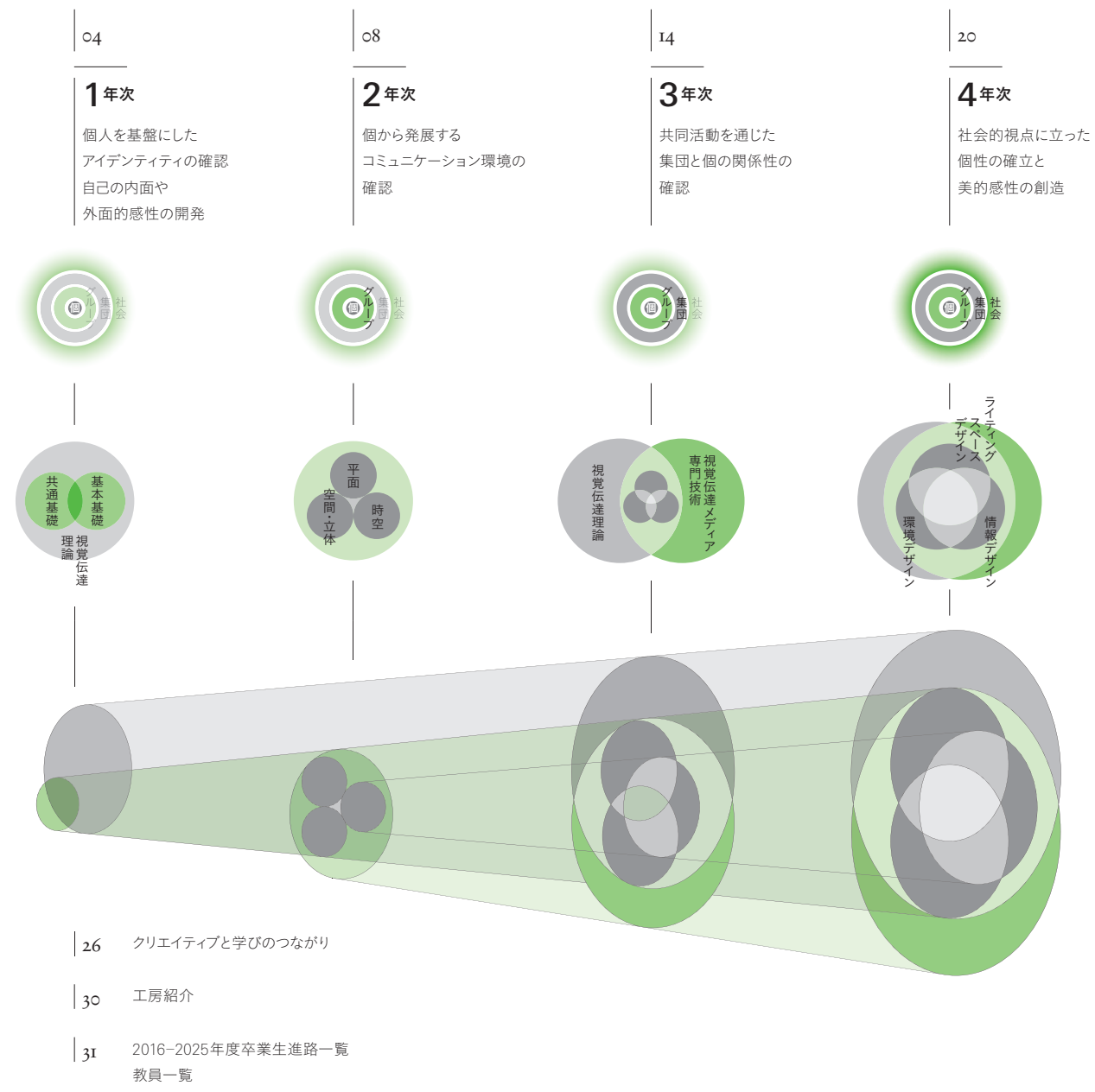
ほんの一部ではありますが紹介します。



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造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。



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。
アナログの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。

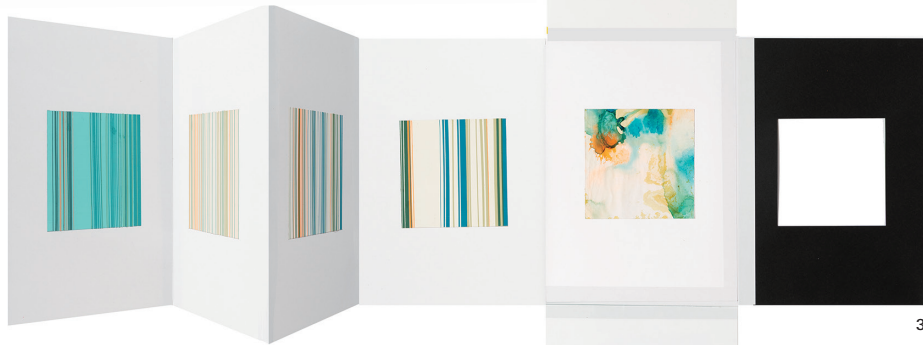


1st year

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 諸井くるみ『流転の線』
- 2 風間麗『フロントガラス』



色をつくる・みる

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

- 3 大沼のどか『まぶしい橙・ねむい橙』



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
- 絵画基礎
- 造形総合・彫刻I

ことばもつとまぶように
ほろりほろりおちるうひ
さみだれがはなびのように



タイポグラフィ

金属活字による活版印刷の実技実践、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。

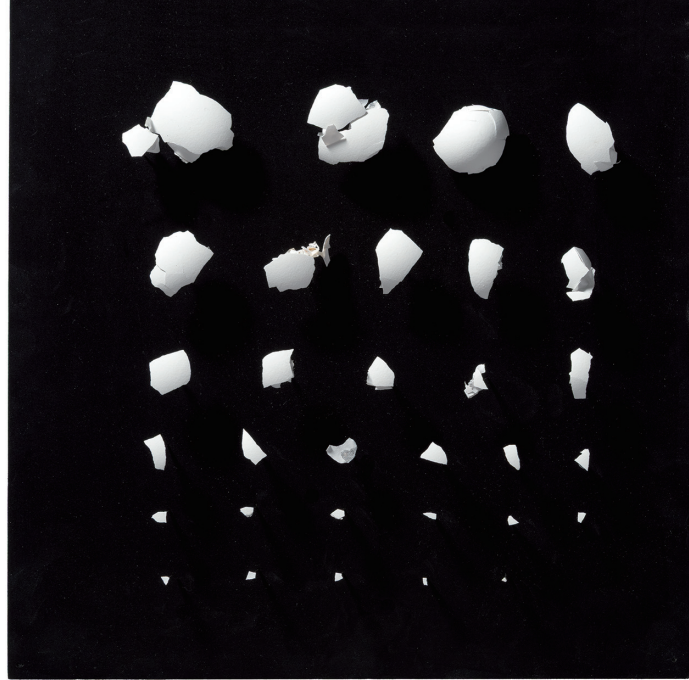
- 4 倉持那奈子『あぎのことは』



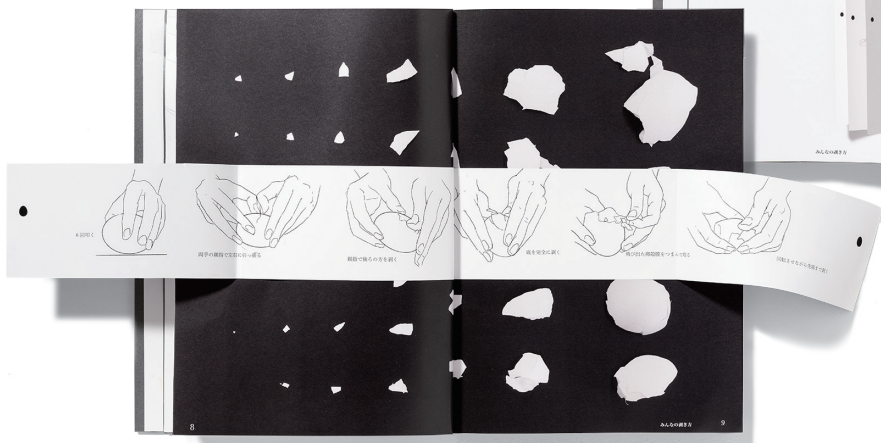
身の回りにある環境をよく観察すると、さまざまな現象(=情報)が溢れていることに気づきます。まずそれを記述してみる。ことばで、スケッチで、写真で、立体で…。そこにある新たな発見をどう編集し、構成していくのか。そのプロセス全体にデザインがあります。

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
- 【11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



1



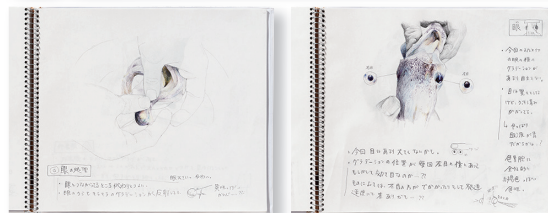
構成演習 [レシピ]

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・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 廣瀬大成『並べてみたい』
- 2 中島律『「別く」を見る イカの生活・特徴から』
- 3 亀井日色『豆腐百珍』



造形原理を学ぶこと。基礎的なデザイン思考とは何か

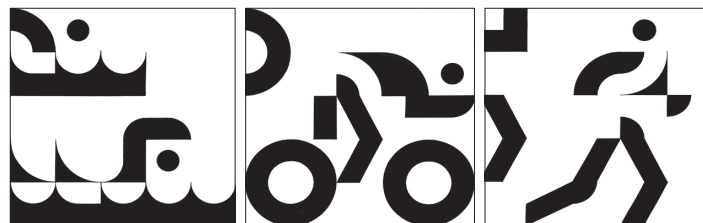


2

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。

- 4 添田さほ『ビクトグラム』



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



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 江頭美榮『七変連磨』



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。

1 辰巳美優『テリトリーアーカイブ』



1



2

視覚表現演習D [植生図鑑]

本や雑誌のデザインにとって必要不可欠な組版の基本、そして視覚制御における造形の基礎を学ぶ。と同時に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・空間・構成・構造を学ぶ実技・実践の授業です。

2 福本悠那『点と線でみる時間』

視覚表現演習E [ことばとイメージ]

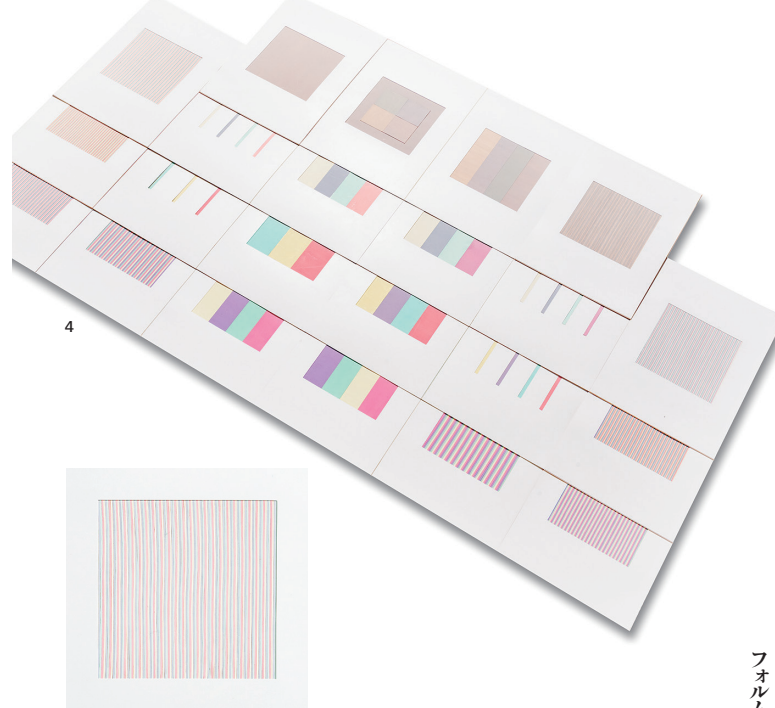
デザインを構成する基本的要素である言葉とイメージの関係を考察します。任意のテキストの空間、時間、構造、意味、感情などを分析し、具体的なイメージに変換する試み。与えられたA3見開きが連続する空間の中で言葉とイメージの相互作用が生み出す新たな意味、メッセージを生成する様々なスタディを行います。

3 原田彩生『月夜と眼鏡』



3

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



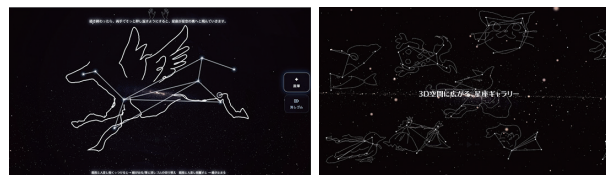
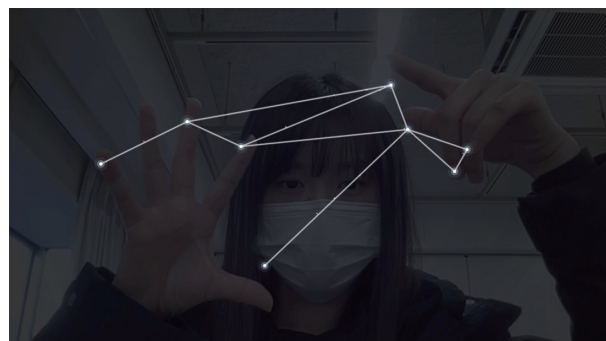
4



視覚表現演習F
[カラーアトラス・色彩図鑑]

色彩の効果を自らの目と手で見つけ、その効果をコントロールできるようになるために、絵具とプログラムを使用したスタディを行います。様々なスタディを通して、色を見る楽しさを発見し、自身の色見本を制作します。

4 萩原綾香『シャボン玉の模様がつくる色を遊ぶ』



6

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」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 オウイッヨウ『てのひら星座工房』



5

視覚表現演習B [動きと音]

身の回りにある「動き」と「音」を意識を向けて、それぞれの特徴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 佐藤和摩『ORBIS』



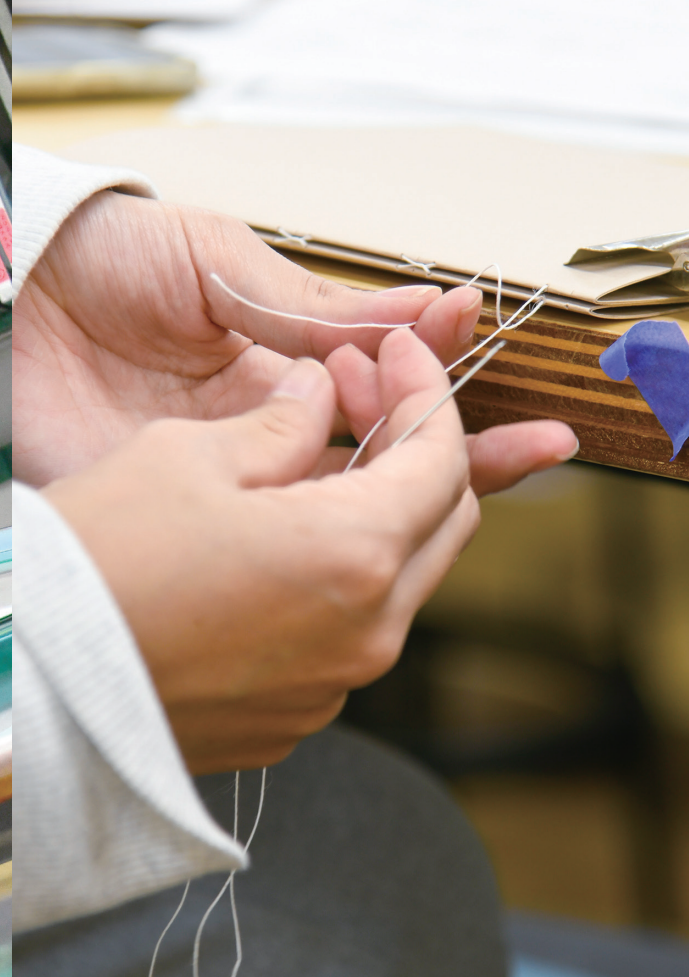
7

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ションのためのプロセスです。

7 花山泉美『幾星霜』

フォーム、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経験します。





「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。

- 3年次1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
- [1]類科目
- デザイン特別演習I
- ウェブ情報デザイン論



1



人と物と物をつなぐ、モノのためのマッチングアプリ

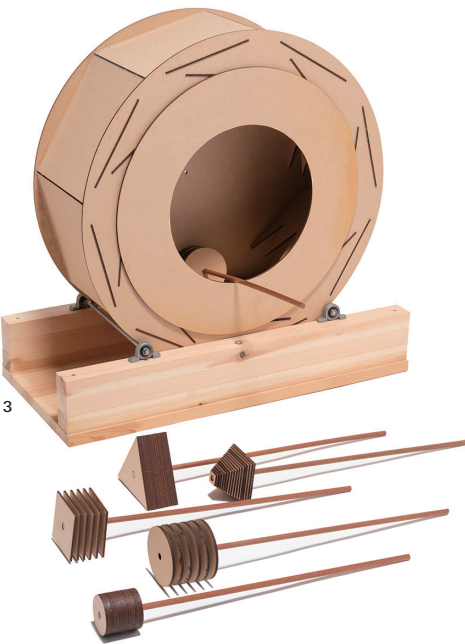


2

情報デザインA Information Design A

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。

- 1 花岡真佑・江戸川華乃・合田琉花・赤松こは・大下純・末永愛莉・眞鍋花帆「つながりパネルプロジェクト」
- 2 高田愛美「GOMEET」

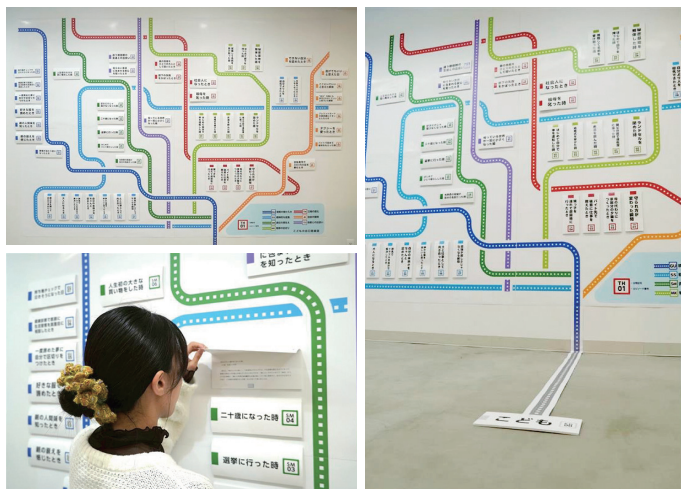


3

情報デザインB Information Design B

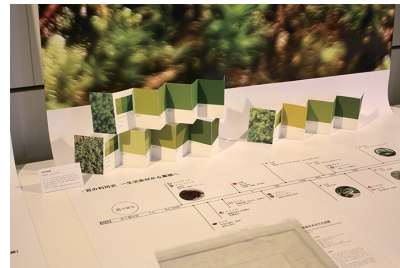
人間は自身の身体機能を拡張させるために様々な工夫をし、そしてデザインを考えてきた。人間が本能的に行うこれらの工夫を、「体験」というキーワードから考え、制作する。

- 3 明神学「棒の先の形はなんだろうーネ」
- 4 長尾瑠音・加藤白羽・松本彩花・柴田美奈・高橋ひよ莉「こどもの出口路線図」

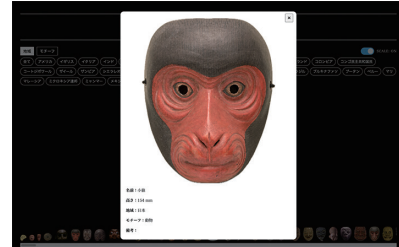
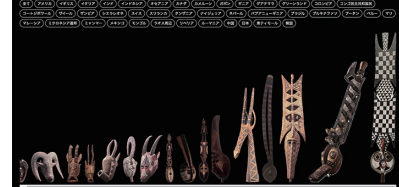


4

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

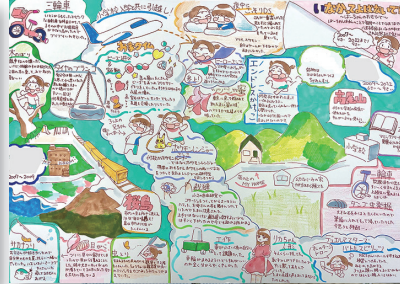
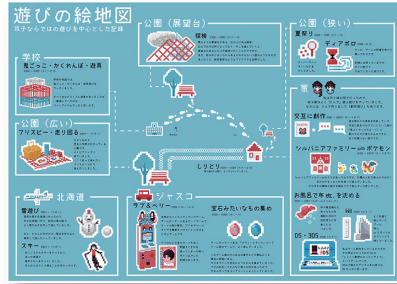
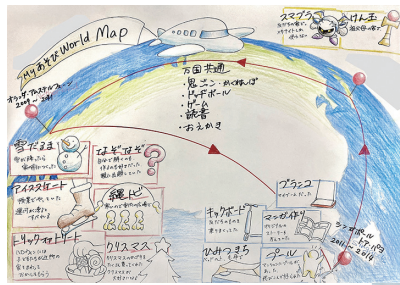


6

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基盤として実践されるライティングスペース(記述空間)。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 眞田萌・大西純平・河谷かなめ・越野友香「苔のみすまで」
- 6 岡本りさ「世界お面図鑑」



7

環境デザイン Community Design

環境・人間・創造力のつながりを軸に、言語的・非言語的な表現を段階的に体験しながら、表現を媒介とした対話がいかに他者との関係や出来事を生み出すかを探索していく。

- 7 子どもの頃の遊びの絵地図
- 8 鷹の台まるごとドッキング祭り「贈り物〜ムサビと大きな壁アート〜」



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。



1

- 3・4年次・開講科目**
- アート・ディレクション [映画通による寄付講座]
 - 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
 - 個性で翻訳するアートディレクション
 - 言葉から発想するクリエイティブ
 - コンテンツ・ビジュアライゼーション
 - 写真A・B・C
 - タイプフェイスデザイン
 - ダイアグラムデザイン
 - 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



5



2



3



4

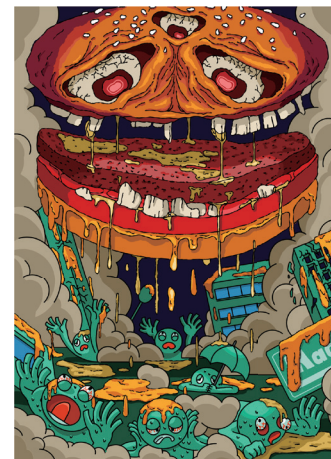


6

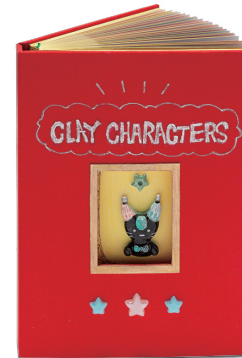


7

- 1 大根田悠乃『フラッカー』
- 2 辻かなで『見る悪口図鑑』
- 3 原田奈保『ひらりふわり』
- 4 岡本りさ『行列』
- 5 小林陽樹『Flea』
- 6 川上毅大『ハイジフォント』
- 7 大衛七瑠『視覚寄席』
- 8 鈴木彩羅『温室の蝶オオゴマダラ』
- 9 森和音『CLAY CHARACTERS』
- 10 片岡愛佳『本と心の水族館』
- 11 鈴木まゆ『HAMBURGER INAVTION』
- 12 栗原佐和『積乱雲とわたしたち』



11



9

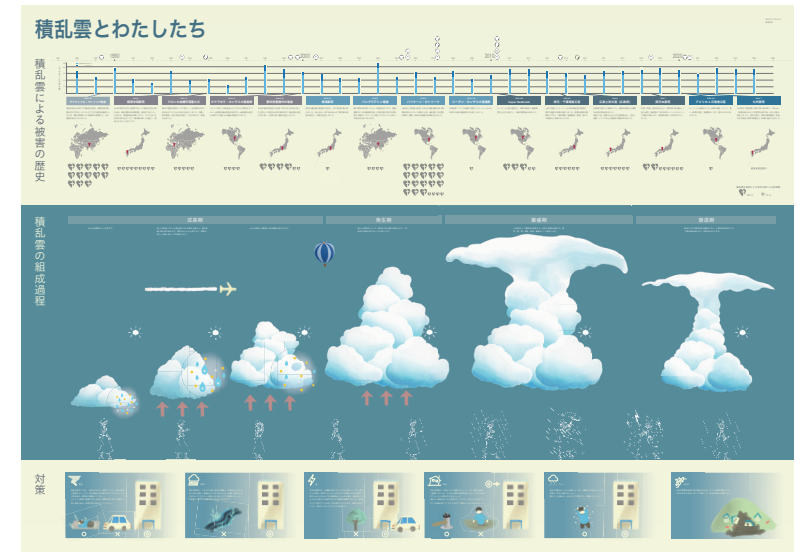
専門的な実技と理論の習得。自覚的な統合



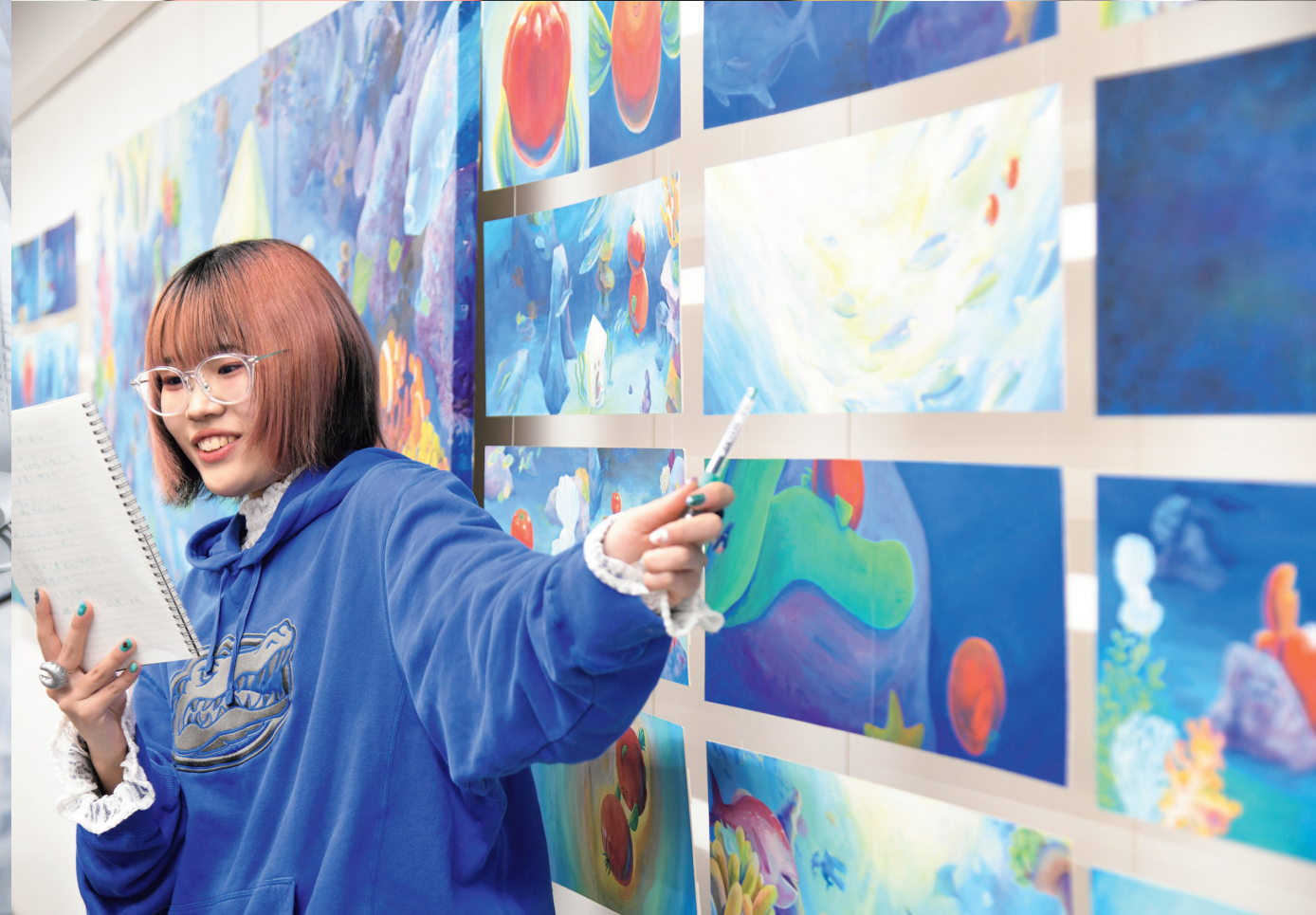
8



10



12



視覚だけでなく、聴覚・嗅覚・味覚・触覚
 全てにおけるコミュニケーションの基礎、
 そしてテーマに対する体験・調査・分析・発見・
 編集。これらをデザインとして統合するのが
 4年次の卒業制作である。
 浅から深、狭から広、そして個から公へ。

4年次・開講科目
 視覚伝達デザイン(ゼミA~J)
 【11類科目】
 デザイン特別演習II

名越希『兄と、家族と、人生と』

作者は、発達障害のある兄との関係を見直すため、この二十数年間に家族がそれぞれ何を体験していたのかを辿り直していった。その過程で、これまでネガティブなものとしてしか捉えられていなかった兄の存在が、「障害者」ではない、他ならぬ「兄」へと変容していく。この非常に難しいテーマに対して作者が出した答えは、兄を中心とした家族の肖像をありのままに提示することで、何かを感じ考え始めてもらうというきわめてささやかなものだった。技術的に優れた点は無数にあれど、アカデミックな優秀さを超えて、彼女の生そのものを体現するような奇跡的な作品になった。(大田暁雄)



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

カシュブン『九龍城砦』

作者の故郷・香港にかつて存在した九龍城砦は、清朝末期から20世紀にかけてこの都市が辿った数奇で複雑な歴史を象徴する存在であった。作者は、自ら収集した膨大な歴史資料をもとにCGを用いて失われたその空間を精緻に再構築し、そこに生きた人々の断片的な情景とモノローグを通して、激動する国際政治に翻弄された人々と時代の感情を、静謐かつ詩的に描き出している。また、補足資料として同時に制作されたドキュメンタリー映像も、作品への歴史的理解を深める点で秀逸である。(寺山祐策)

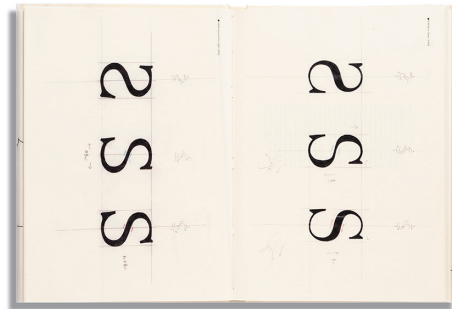
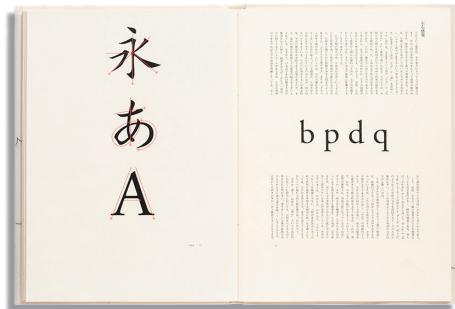


ついに
 りたい
 と私たち。



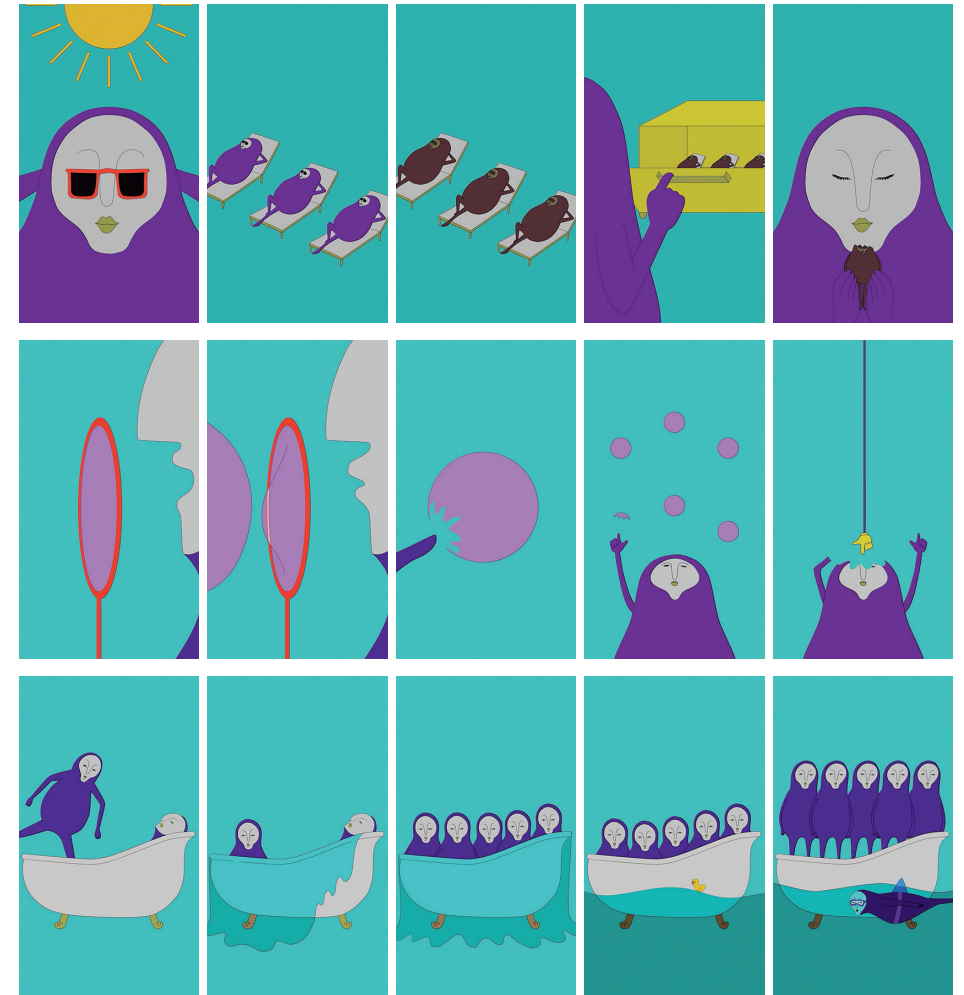
柴田唯希
『「左利きと書字」利き手による
線質と視覚的分析』

柴田は左利きである。その柴田が自身の生活上で、左利きであるが故に起こり得る不都合、不便さをデザインのテーマとしたのが3年前期の授業であった。柴田が課題として提出したのはレフターに対する社会の対処方法で、そこではモノと身体(行動)との関係性を社会が(商品を通して)どのように捉えているのかが提示されていた。卒業制作では、さらに踏み込み、左利きという身体から導き出される書字の技法=身体活動、文字造形、技術、道具、痕跡(線描)、記述法、組版、判別性、可読性を探求。柴田の卒業制作は、この先、医学(視覚と脳)、身体(肉体と運動)、心理学へと連環する分野へと領域を拡張させることを予感させる。(白井敬尚)



藤村優衣『集まるひとびと』

作者はいつも沢山の人の輪の中にいる。笑ったり、泣いたり、力を合わせたり、作者の周りには人が集まる。本作品は「集まる」をテーマとした作品群である。タイポグラフィ、グラフィックデザイン、映像デザイン、立体、と作品は多岐にわたる。作品の中心にいるのはユーモラスなキャラクター達である。彼らは様々な理由で集まってくる。そこに何とも言えないストーリーが生まれる。鑑賞者は何故か幸せな気分させられる。作者の個性がそのままアイデアとなり作品となった瞬間である。(沢田耕一)





ROOM FOR



ACTION

ROOM FOR



THOUGHT

ROOM FOR



IDEAS

井崎亜美

2001年度卒業生



井崎亜美 Ami Izaki
デザイナー・アートディレクター。2001年より白石デザイン・オフィスにエディトリアルデザイナーとして勤務。2008年に Konstfack 国立美術工芸デザイン大学へ留学し修士号取得。ストックホルムの Bold Scandinavia を経て、現在は IW agency でアイデンティティやパッケージのデザインを担当している。



2



3

現在、スウェーデンのストックホルムでブランディングの仕事に携わる井崎亜美さん。日本のエディトリアルデザインの現場、北欧留学、現地企業への就職——その歩みは明確なゴールを描いてたどり着いたものではなく、好奇心に従い、さまざまな人や分野と共鳴しながら前へ進んできた結果です。そんな彼女のキャリアをたどりながら見えてきたのは、生き方や仕事において通底する「越境する」という姿勢でした。

デザインをゼロから学んだ学生生活

「ビジュアルデザインに興味があるかもしれない」と初めて思ったのは、高校3年生の夏直前でした。そのことを友人にポロッと話したら「それはきっと、やりたいことだよ」と美術部に連れていってくれて。そこから歯車 が回りはじめ、視デへの進学が決まりました。

入学すると、デザインについてすでに深い知識のある同級生たちに 圧倒されるばかり。私も話を理解したくて図書館に通ってデザインの本 を読みあさり、他学科プロジェクトにも参加して、気になった映画や展 示を見ながら自分の興味を探っていきました。視デの授業では、勝井 三雄先生が見せてくださったルイス・バラガンの建築写真が印象的で、 ビジュアルデザインが幅広い認識に変わった授業でした。

また、ゲスト講師で来ていた佐藤卓さんの「商品に一番いい姿を与 える」というデザインの仕方は、自分のスタイルを模索していた私に、こ ういうデザインとの距離の取り方があるのだと気づかせてくれました。



4



5



6



7

エディトリアルデザインの現場から北欧へ 分野を越えるデザインとの出会い

卒業後はデザイン事務所に入り、ファッション雑誌や書籍のデザインに 携わりました。事務所の本棚いっぱいには並ぶ古い洋雑誌から、書体選 びや文字組み、写真の選び方を見て学び、仕事で得た気づきをノート にかき溜めながら次の制作に活かしていきました。歴史や文脈を意識し てデザインすることの面白さを実感したのもここからです。

5年ほど経った頃、「このまま仕事のための生活でいいのだろうか」とい う漠然とした思いから退職。28歳でスウェーデンにある Konstfack 国 立美術工芸デザイン大学の大学院に飛び込みました。専攻はエクスペ リエンスデザインで、多様な分野の人たちと領域を取り扱った問題解決 を考える環境でした。ここで得た「領域を超えると新しい見方ができる」と いう体験は、その後の仕事にも深くつながっています。

仕事も、プライベートワークも

「越境」を続けることで、道は拓けた

修了後はフリーランスを経て、36歳の時に北欧のグループ企業が運 営する10ヶ月間のインターンシッププログラムに参加しました。デジタ ルデザイン、広告、DXなど異なる分野の会社を体験するなかでブラン ディングの仕事に興味を持ち、そのまま現在の道へ進みました。スカン ジナビア航空や最近ではストックホルム商科大学など、さまざまな企業・ 団体のブランディングを手がけています。

さらに他分野のものづくりを肌で感じたくて、会社の仕事とは別に大 学院時代の友人とジュエリーブランドを立ち上げたり、建築家やプロダ クトデザイナーと一緒に制作や展示に取り組んだりもしていました。

分野の壁を越える姿勢は思わぬ場面で生きてくるものです。これから 美大生になる皆さんには、自分で自分の可能性を狭めることなく、好奇 心に従ってどんどん行動して行ってほしいです。

- 1 『ストックホルム商科大学 ブランドアイデンティティ(一部)』 IW agency 2026年 「思考のための空間」をコンセプトにし、校内にある北歐古典主義の建築のディテールやアート、学生生活をイラストに。この大学でしか生み出せない世界観を目指した
- 2 卒業制作作品 2001年 3年次の「小さな夏休み」の授業での体験をイラストでかきおこし、等身大のページ状のパネルを制作
- 3 白石デザイン・オフィス時代のノート 写植文字の歴史や特徴、印刷所への昔ながらの指示の仕方、写真の選び方等を細かく教わった。装丁を担当したカバーのスケッチも
- 4 『スカンジナビア航空(SAS) 機体デザイン』 Bold Scandinavia 2019年 SASの飛行機の機体デザインをアップデートし、ブランドパーソナリティであるシンプルさ、洗練さ、自信、誇りを表現
- 5 『SAS 機内食パッケージ「NEW NORDIC」』 Bold Scandinavia 2019年 再生紙を使い、印刷を1色にすることで年間51トン分のプラスチックの使用を削減。環境配慮も大きなテーマだった
- 6 大学院の同級生・岡本真希さんと立ち上げたジュエリーブランド「Makiami」 平面と立体の感覚、スウェーデンと日本の女性像を掛け合わせた形を模索した。写真: Rikard Liija, Jessica Sidenros モデル: Hanna Goldfish ヘアメイク: Michi Schietzel
- 7 『ストックホルム商科大学 ブランドアイデンティティ』デザインプロセス 建築様式を学ぶところから始め、様式のエッセンスをブランドのグラフィック要素に落とし込めるようテ ストを繰り返した



江藤 孝治

2009年度修了生

AI技術の発展により、映像表現の可能性も大きく広がる今、本当に価値あるものはなにか、問われています。映像作家の江藤孝治さんは、在学中に探検家・関野吉晴さんの探検プロジェクトに帯同し、ドキュメンタリー映画『僕らのカヌーができるまで』を制作・公開。現在も「100年後も残る映像」というコンセプトを掲げ、さまざまな映像を制作しています。そんな江藤さんの信念は、学部と大学院、そして社会に出てからどのように培われてきたのでしょうか。

予定不調和を呼び込む。

学んだのは、からだ中で悩みつくる姿勢

高校では演劇の演出やシナリオを手がけていたので、時間軸で何かを表現したりすることに面白みを感じていました。そこから映像制作に興味を持ち、幅広く学べる視デに入りました。グラフィックへの先入観が少なかったからか、基礎課程の授業も「よくわからないけど、いずれ何かにつながるのだろう」と受け取り、素直に楽しんでいました。特に1年次の「100枚ドローイング(色彩構成I・空間構成I)」の授業は、今振り返っても面白かったなと思います。自然物に紙を押し当て、土をさらし、思いがけない線を見つけていく作業は、予定不調和なことばかり。逆に意識的に線を描くと、途端に面白くなります。今思えば、そうやって予定不調和なことを楽しみ尽くしたことが、映像制作の現場でも生きています。からだ中で悩み、つくる。とても良いカリキュラムだったと思います。



江藤孝治 Takaharu Eto

映像作家・ドキュメンタリー映画監督。武蔵野美術大学大学院視覚伝達デザインコース修了。映像制作会社を経て、2018年よりフリーランス。人やモノ・コトの本質的な魅力をとらえ伝えることを重視し、ドキュメンタリーの手法を軸に、映画、テレビ番組、企業VPなど幅広い映像作品を手がける。



2

- 1 『本を力、生きる力に。ミャンマー(ビルマ) 難民キャンプ編』
公益社団法人シャンティ国際ボランティア会 2019年
2017年から同団体の映像制作を手掛け、ミャンマー、カンボジア、ラオス、タイ、アフガニスタンなどで密着取材を行う
- 2 卒業制作作品『エネルギー自給空間01』2007年
岩手県の葛巻町で行政や町民、事業者取材を行い、ドキュメンタリー映像作品にまとめた

「我々はどこから来て、どこへ行くのか」——探検家・関野吉晴との出会いが道を決めた

学生時代の大きな転機は、ムサビで文化人類学を教えていた関野吉晴先生との出会いでした。「我々は何処から来て、何者で、何処へ行くのか。一緒に考えよう」というシラバスの一文に胸を打たれ、授業を受けました。課外ゼミに参加するようになると、地域通貨の実験、豚のアンデス風丸焼き会、品川の食肉加工場の見学など、一般的になかなかアクセスしづらい場所や体験に連れ出してもらいました。そういう経験が社会への関心を育て、学部の卒業制作ではエネルギー問題をテーマにドキュメンタリー映像をつくりました。最初は社会の様々な仕組みをダ

ィアグラム化しようと本を読んでいましたが、一向に掴み取れなくて。指導教員だった寺山先生から「もっと真剣に悩みなさい」と言われ、一度仕切り直して、テーマを絞り、クリーンエネルギーに取り組む岩手県の葛巻町へ取材に行きました。現地で実際に感じることは、本に書いてあることは全く違うものでした。そうしていろんな人と出会う中で、自分なりの捉え方ができるようになり、それを記録して編集して伝えるドキュメンタリーという手法にたどり着きました。



3



4



5



6



7



8

撮ることの責任を感じながら——被写体と向き合い、価値を見出す

大学院では関野先生のプロジェクトに密着し、その記録を編集したドキュメンタリー映画作品を修了制作としました。その後、制作会社でテレビ番組をつくるようになり、撮ることへの責任も強く感じるようになりました。撮られた人の人生は、撮影が終わった後も続く。その葛藤に向き合うため、現場の仲間と一緒に批評誌を出したこともありました。今はその責任を自覚しながら、リサーチの段階から一人の人間として被写体と向き合い、時に自己開示もしながら、信頼関係を築く努力をしています。

現在は、ドキュメンタリー映画、テレビ番組、企業VP(広報・社内教育などの動画)の3つの軸で活動していますが、対象の知られざる魅力

を探し、それを届けるという向き合い方はどれも同じです。今ここで起きていることを残せるのは、カメラを持った自分だけかもしれない。たとえ今の人に価値を感じてもらえなくても、未来の人が見て価値を見出してくれることがあるはず。変化が早く、AIも発達した時代では、焦りを感じることも多いと思います。そんな時は、100年という大きな流れにフォーカスを当て、その一部を自分が担う意識を持つことが大切です。

これから美大生になる皆さんも、頭だけで悩むのではなく、からだ中を使って悩んでほしいです。経験して、人と渡り合い、成長したからだでつくれたら、作品もどんどん良くなっていくはず。

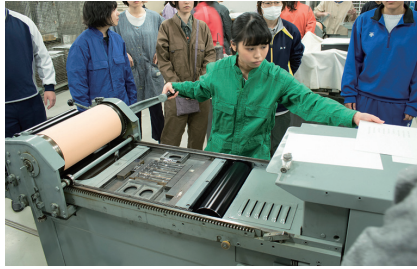
- 3 『地球タクシー「アテネを走る」』 ©NHK 2018年
- 4 『美の壺「しあわせの小宇宙 台所」』 ©NHK 2022年
- 5 『MUSIC TRUNK』 ©NHK 2021年
- 6 『僕らのカヌーができるまで』 2010年
砂鉄を集めるところから船が完成するまでの9ヶ月を取材し、その後1年かけて編集した

- 7 『作り手によるドキュメンタリー批評 f/22』 創刊号 2018年、第2号 2019年
撮る側の倫理、撮られる側の眼差しなどについて掘り下げる批評誌を制作した
- 8 現在も探検家・関野吉晴の新たな旅「旧石器時代タイムトラベル計画」に密着。旧石器時代の人類に思いを馳せるべく、日本各地を巡り、記録映画制作を進めている

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。

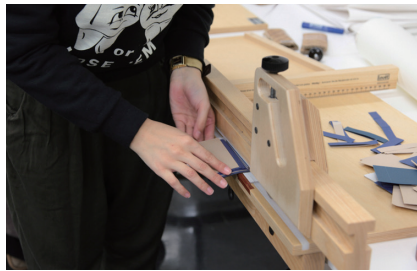
多くの貴重な機材を取り揃えているのが、本学科の特徴です。



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。印刷のしきみを一から学び、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することができます。



映像スタジオ 多様な機器による大画面映像の上映に対応したスタジオです。プレゼンテーションはもちろん、映像や音響の編集・制作にも対応した設備を備えています。

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。

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。

2016-2025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
カシオ計算機株式会社
キリンビバレッジ株式会社
株式会社ギンビス
ココヨ株式会社
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
株式会社パイロットコーポレーション
バナソニック株式会社
株式会社ファーストリテイリング
株式会社ベリカン石岐
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
山崎製パン株式会社
ユニチャーム株式会社
株式会社ロッテ

広告・マーケティング・デザイン事務所

アクセントアール株式会社
株式会社アドブレン
株式会社ADKホールディングス
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
株式会社たぎ工房
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
株式会社マーベリック
株式会社マッキンゼーエリクソン
株式会社YAOデザインインターナショナル
株式会社ライトバブリティ
株式会社レマン
Wieden+Kennedy Tokyo

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
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
TOPPAN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
レンゴウ株式会社

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
株式会社コーエーテックモゲームス
株式会社コーエーテックモホールディングス
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
コナミホールグループ株式会社
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
株式会社ソニー・ミュージックエンタテインメント
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
ニンテンドークューブ株式会社
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
株式会社乃村工藝社
株式会社ビー・ブライム
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
LINE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

警視庁
神戸市役所企画調整局
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
学校教員(図工・美術)
作家活動

教員一覧

専任教員

白井敬尚
[主任教授]
石塚英樹
岩淵真理
大田暁雄
北崎允子
後藤映則
沢田耕一
ソノユミン
寺山祐策
中野豪雄
古堅真彦

客員教授

小杉幸一
中島信也
山本貴光

研究室スタッフ

助教
伊賀さな
多比良歩南

助手

梅沢真綾
岸田花音
田邊愛也奈
中里泰斗
藤巻佳穂
松尾葉大
羅軼

非常勤講師

秋葉香織
李ナレ
宇井真紀子
上田和秀
宇佐美雅浩
大塚いちお
大原崇嘉
大和田龍夫
岡篤郎
岡田憲明
岡村健一
岡本晋
奥窪宏太
加藤賢策
君塚洋一
木村文敏
工藤陽介
黒田敏康
佐久間崇
庄司竜郎
杉下城司
鈴木功
鈴木基真
ダイノサトウ
高橋歩
唯島友亮
谷田幸
飛山裕幸
中村成一
夏川憲介
西尾彩
橋詰宗
原正樹
藤本宗将
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
渡邊翔

発行日：
2026年5月8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：
白井敬尚、石塚英樹

編集：
羅軼、藤巻佳穂

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。

井崎亜美

江藤孝治



