

Musashino Art University **Visual Communication Design**

武蔵野美術大学 視覚伝達デザイン学科
学科紹介 2014

Musashino Art University **Visual Communication Design**

武蔵野美術大学 視覚伝達デザイン学科
学科紹介 2014

「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。

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。視覚伝達デザイン学科は、学生それぞれの「メッセージを伝える力」を育てることで、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。そんな特徴的なカリキュラムの中で、既存の「デザイン」に対する考え方をほぐすことから始まります。

この本では、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たいと思います。

視覚伝達デザイン学科



1年次

「伝える・伝わる」ことを体験する

1年次の目標は、コミュニケーション、すなわち「伝えあう」ことの本質的な意味について学び、メッセージを「目に見える」ものにする形や色や文字などの造形要素について、段階的に学習していきます。

1



1



◎色彩構成I・空間構成I

「100枚ドローイング」の授業では線をテーマとして、1本の線を描く造形的な対話や、グループで遊びの中から線を発見し記述していきます。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冊のファイルにします。

1 「大きな輪」授業風景

2 『動く線 ―ひと―』
丸山絵梨子

絵巻物・クロノフォトグラフィから発想を得て、時間的あるいは空間的“変化”である「動き」をテーマに、人を線で表現しトレーシングペーパーで重ねていくことで、空間と人の流れ（動線）を表しました。



2



◎タイポグラフィ

タイポグラフィデザインという言葉は、活字書体を扱うデザインの分野を指します。この授業では、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、活字の成立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ぶことになります。

3 「活版実習」授業風景

4 『ほしめし』
大園綾子

この文字は、「星めぐりのうた」という詩に合わせてデザインしました。この詩は表現が繊細で美しく、昔の詩であるのに今らしさも感じさせます。そのイメージに合わせて、細く繊細な線と、昔らしさと今らしさを持つ形を選びデザインしました。

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

4

◎製図

もの作りの基本であり世界共通の工学言語である製図技法を使って、様々な立体や空間を正確に表現・伝達し、アイデアに展開するまでの一連の流れを学習します。また、製図した展開図をもとに立体作品も制作します。



5

5 「エッグドロップ」授業風景

“3階の高さからの落下に耐えるゆで卵の軟着機をデザインせよ”

6 「エッグドロップ」課題作品
木元恵美

「子供と一緒に作る」というテーマだったので、とにかくシンプルで可愛いものを目指しました。プロトタイプの落ちていく姿が竹トンボのようだったので、トンボをイメージしたデザインにしました。また、コンセプトを説明する絵本もつくりました。



6

2年次

デザインをする対象を自分の中に発見し、表現するための知識と技術を学ぶ

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・伝達といった基礎的な構造を学習します。

2



◎構成演習

この授業では、デザインを学習する上で重要な「構成」について学びます。課題内容は「料理を記述(=レシピをデザイン)する」。それぞれが興味を持った食材や料理、調理方法などのリサーチを行いながら、「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、制作に取り組んでいきます。



『忍者食(兵糧丸)』
川村涼子

一日一丸食べれば腹が減らないと言われた忍者の食べ物『兵糧丸』。本当にそんな効果は実在したのか。兵糧丸の素材の分析と忍者になり実体験することで様々な感覚を通して調査をしました。そして平面、映像、立体という複数の感覚に兵糧丸を伝える形にしました。

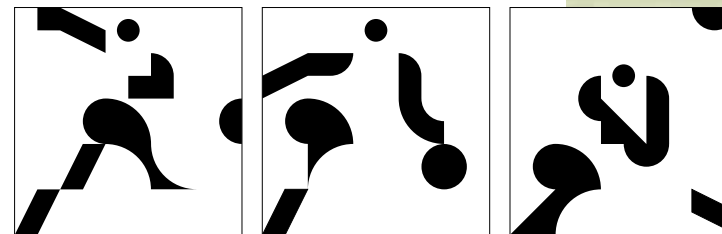
◎視覚伝達デザイン演習

視覚伝達デザインに必須の形、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践プログラムを通して、その造形力・構成力・視覚感性を習得します。前期は人間の動作を考察しながら、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。



「ピクトグラム(サッカー/バスケット/バレー)」課題作品
橋本千春

5×5の25マスに与えられた図形を構成して作図されたピクトグラム作品。この「プリケツピクト」では尻から足にかけてのラインの美しさと力強さ、自然な動作を丁寧に表現しました。



◎メディア演習

シルクスクリーンでの印刷演習を通して、印刷技術の原理から実制作のプロセスを学び、グラフィック作品を制作します。シルクスクリーン表現にとどまらない印刷表現の可能性を体験することになります。



「シルクスクリーン」課題作品
森田尚子

◎視覚表現演習D

デザインにとって不可欠な文字の組み方や、印刷物の基準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。その上で「植物図鑑」をモチーフに各自でテーマを設定し、デザインと編集を統合した作品を制作していきます。



『花と神話』
勝又美咲

武蔵美内に自生する花にまつわる神話を収集し、一つの箱の中にまとめました。各ページにその花の神話から得たイメージで描いたオリジナルのオーナメントを施し、フォントや組み方、紙も花ごとに合うものを選び制作しました。



3年次

社会に向けて広がり、つながっていくデザイン

3年次からは、「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」という3つのいずれかに視点を置きながら、専門的なデザイン領域を学ぶことによって、社会に見え隠れする様々な問題と、デザインの関係を総合的に考えていきます。

3



1

◎環境デザイン A/B

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。環境デザインには「空間構成Ⅲ(環境デザインA)」と「環境デザインB」という2つの授業があります。



1 「空間構成Ⅲ」ちいさな夏休み 2013
『スペースミッション in ムサビ星』

宇宙を舞台に、様々な色の星が集まる銀河の中心「ムサビ星」で子ども達はスペースレンジャーと共に宇宙の平和を守る任務につく。悪者におそわれた宇宙生物「モニモニ」を助けるため、ムサビ星にある「色アイテム」をゲームで見つけ出し、宇宙生物たちを元の元気な姿に戻すミッションが与えられた。

2 「環境デザインB」2013年度
プロジェクトから

社会の中にある議題について考え、グループごとに課題解決のためのプロジェクトを企画、プレゼンテーションしていきます。2013年度はフィールドを東北に絞り、実際に訪問を重ねながら現地の方とプロジェクトを進めました。一年間を通して、学校の外で自分たちにできることを実践をととして学ぶことができます。

2

◎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。



『paper river—紙の魅力を探る—』
風間里紗

以前から感じていた紙の魅力とは「紙のもつ繊細さ」にあると気づいた。0.5mm間隔で切ったA3紙を15種展示し、見る人が実際に触れ、紙のもつ繊細さや細かな違いが感じられるようにした。同時に、切った紙が成す線の美しさを見せる本を展示した。

◎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。



『情報デザイン』2013年度 第2課題A班
『その機能、使いやすい?』

製品のユーザーテストとその分析・考察をふまえて、HDカメラの機能とそのユーザビリティを検証した。写真は9月22日に千葉工業大学で行われた情報デザイン・フォーラム、パネル発表とディスカッションでの発表風景。

09



学生インタビュー

三橋光太郎 | Kotaro MITSUHASHI

2013年度1年生

ムサビでの1年目

•

僕がムサビに入って驚いてことは、ここは技術を学ぶための学校ではなかった、ということです。

大学生活が始まったばかりの頃に行われた「トラストウォーク」という授業で、そのことを感じました。トラストウォークとは、2人1組のペアになり、片方は目隠しをして裸足になり、もう片方は目隠しをした人の案内役になり、2人で校内を歩き回る、というものです。案内役は、段差や壁などの障害物の存在を口で説明し、目隠しをしたペアを誘導します。目隠しをした人は案内に従い、慎重に進んでゆきます。

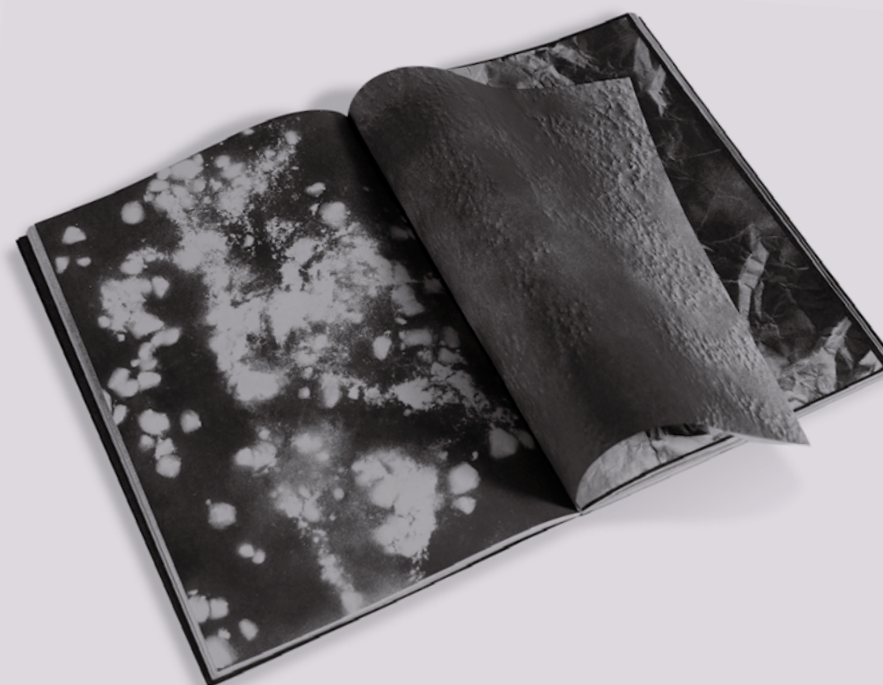
そこでそれぞれは何かを感じ、何かを思うのです。一見、デザインとは何の関係もないように思われます。実際にやっていた僕たちですら、この行為が何だったのか、はっきりとは掴めません。

しかしおそらく、デザインは概念や頭の中での思考だけではなく、自分が体験したことによる実感や疑問から生まれるもので、トラストウォークはそれを教えてくれています。そこに、視覚伝達デザイン学科の面白さがあるのだと思います。



100枚ドローイング 課題作品
『LINE』

「線とは何だ」と考えた時、僕は線とは「自分の見えている世界での、物と物との境界線だ」と思いました。物と物との境界線は3次元の空間に浮かんています。その空間性を残しつつ物の境界を平面化させるためにスプレーを吹きかけ、抜ける形をそのまま紙に残しました。



伝えるためならなんでもOK!

•

視覚伝達デザインって言葉。実際何やるのって気になりますよね。私は最初、視デはがっつりグラフィックデザインをやる学科なんだと想像していましたが、実際はそうでもないのです。立体を作ったり映像を作ったりと、平面表現以外にもいろんなことができていると感じています。自分の伝えたいことを伝えるためなら、どんな表現方法でもいい! という自由な学科です。

2年生では、シルクスクリンという印刷を体験したり、自分のWebサイトを作ったりします。シルクスクリンは、視デ専用の工房があり、一度教わった後は自由に工房を使って作品制作ができます。Webサイトも基礎を教わり、その後は好きに作れるので、知識もつくし楽しめる授業なんです。

受験生のみなさん、視デは様々な形のデザインができます。私も今は、広告デザインをしたりアニメーションを作ったりと、いろいろなことを楽しんでいます。

自分の好きな表現にも、自分がやるとは予想していなかっただろう表現にも挑戦できる素敵な学科なので、みなさんもぜひ視デに来て楽しんでほしいです!



構成演習 課題作品
『みんなの嫌いな食べ物』

テーマは「みんなの嫌いな食べ物」。嫌いな食べ物の理由を五感別に分類し、実際に体感できるよう嫌いな食べ物を閉じ込めた飴を制作。嫌いになってしまう物と触れ合える機会を提供したいと思い制作しました。



今、チャンスにいる

•

私が視覚伝達デザイン学科(以下、視デ)に入学してからの3年間を振り返ってみると、予想外のことが盛りだくさんだった印象です。

普通の学生と比べて授業が多くなる教職課程と視デの授業を両立しながら、目隠しをして歩いたり、身体だけで形態模写をしたり、食べ物をテーマに研究したり、楽しいが意図が酌めない内容が多かったことを思い出します。

しかし、それらは3年生から専門的になっていく制作に入る前の重要な姿勢を育む活動だと気が付きました。地道な調査に裏付けられた根拠と制作意図の強みはプレゼンテーションでも制作でも自信を持って完成させられる意欲につながっていきました。このことは、課題作品だけでなく自主制作においても関わっていることであり、迷いなく作品の完成度を高めることができますようになります。

以上のことから、私はこの3年間を経て、出会うチャンスそれぞれに意味を考え有意義なものに変えていく姿勢が、これからの生活の中で大切だと学びました。何かに出会った時、自分はチャンスにいるのだと思います。それを生かせる姿勢を視デで育んでいきたいと思います。



赤城乳業 学生と企業の共同参画企画
アイスクリームプロジェクト
『「大人ぶっちゃえ!」ビールっ子』

子どもの頃、親が飲む大人の飲み物ビールに憧れました。そんな考えから、乾杯ができるビールに似たアイスを作ろうというコンセプトが生まれました。新しく考案したジョッキのようにアイスが持てる棒が特徴です。



考えること8割、あと2割

美術大学に行くことを決めたときは、雰囲気だけで視デを選びました。しかし、今では他のどこでもなく、視デに入っ
て本当によかったなと思っています。

私は頭で考えるよりもまず手を動かしてしまうタイプの人間なので、見切り発射になってしまう事がとても多いです。しかし、視デではそんな事は許されません。実験的に手を動かすことはあっても、最終的な表現物に至るのは最後の最後、しかもその過程を逐一言語化し、先生や同級生へ報告をしなくてははいけません。感覚でものを作ってしまうがちな私にとって、毎週毎週プレゼンテーションの用意をしなくてははいけないことは正直苦痛でした。本当に大変でした。

そんなことを4年間も続け、何を大事にして制作をするべきなのかが見えてきた気がします。カッコいいものを作る以上に変なことがそこにはあって、まだまだ完全に理解して自分の中で確固たるものが確立している訳ではないけれども、4年前には見えていなかった景色が、今はそのずっと先の将来までつながって見えているような気がします。



卒業制作

『みため—Fine clothes make
a gentleman?—』

人の見た目をもつ意味を自分なりに解釈したものをWebアプリと本、吊り展示の三つのメディアに展開し、展示しました。電車の中でスケッチをして、何を考えているのか、どこに向かうのか、どういう立場のひとなのかなどを自分なりに考えて言葉と絵で表現しています。



no. 268

マスクから鼻がはみ出しちゃう
2013.12.03 Seibu Shinjuku Line.



ディクメントケースは学生っぽさを感じず
けどこの人の嗜好はおそらく社会人。
バッグは小さい。
ジッパーで大きくてもずやつ。
小まめが強くて買ったけど。
室内と荷物が多くてパンパンだった様子。
シャツを着ているようではなく。
webとかゲームとか。
あるいはカゲル(ユニフォームがある)とか
自分の嗜好が直接作業に影響しないはず

no. 269

純粋に何も考えずに楽しい



しゃべりものについて友達と
笑いながら話していた。
高校生の時分には何を話しても
面白かった。内容なんてほとんど関係ない
会話はテンパが大好きで。
内緒ネタがどんどん増え行く。
彼女らは後背、「しゃべり！」
という言葉を笑い出すにやがて。
笑い声で満ちる空気を明るくする子。
じゅめいといふに爆笑し、ちゅつと子供
じみながらも真面目さにも本気で満ちし
ているのは主に女子校の子。
真実の子はもっと「女」を認識して
女々しくもなへばいい。

—3・4年次

専門領域を学ぶ

3・4年次では、広告やパッケージデザイン、イラストレーション、映像などを含む専門性の高い多様な授業から3つ以上を選択します。

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。

3.4

- ◎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
 - ◎イラストレーション
 - ◎イラストレーション・フォール・メディア
 - ◎ヴィジブルランゲージ演習
 - ◎音響表現
 - ◎クロスメディアコミュニケーションデザイン
 - ◎写真
 - ◎タイポグラフィデザイン
 - ◎タイプフェイスデザイン
 - ◎タイポグラフィック・コンポジション
 - ◎データグラフィックス
 - ◎パッケージデザインⅠ・Ⅱ
 - ◎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・ⅠB・ⅡA・ⅡB
 - ◎モーションイメージ
 - ◎モノガタリ考
 - ◎コンテンツビジュアライゼーション
 - ◎映像デザイン
 - ◎エディトリアルデザイン
 - ◎コンピュータアニメーション
 - ◎ダイヤグラムデザイン
 - ◎ブックバインディング



マーケティング IIA
『TOKYO こども防災訓練』
入佐 巴

子どもの防災訓練を楽しむ防災グッズを制作しました。小学校の防災訓練が形式化している事を課題とし、キャラクターと防災グッズを対応させて、親しみをもたせて子どもの防災意欲を前向きに育むという意図で制作しました。



イラストレーション
『GRANDER WORLD』
仲村 謙

自分の考えたファンタジーの世界を「GRANDER WORLD」というタイトルで風景メインのイラストで表現しました。全部で8つの世界を考え、それぞれの村や都市には動物のような住人が住んでいて異なる文化を築いているという設定にしました。

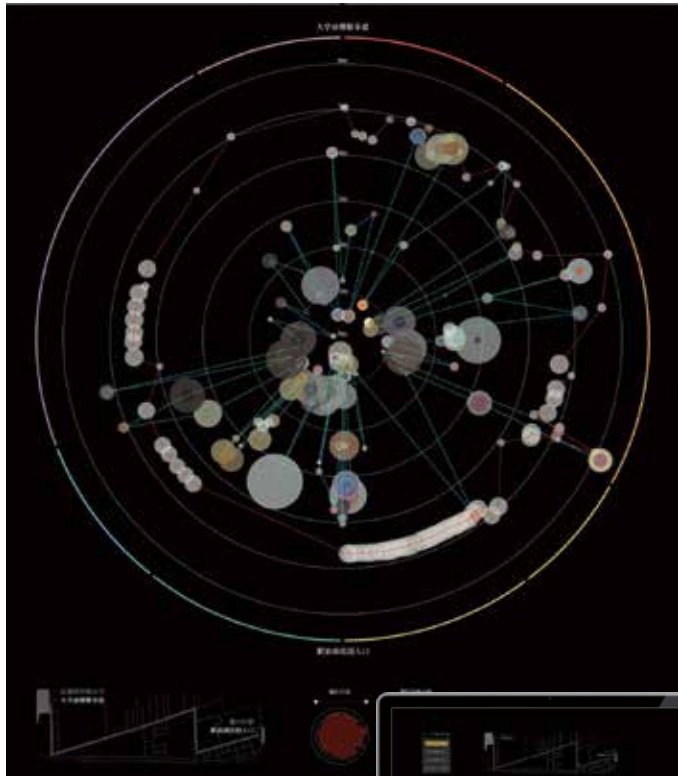


4年次

4年間の学びの集大成 テーマの発見から、デザインの飛躍と拡張

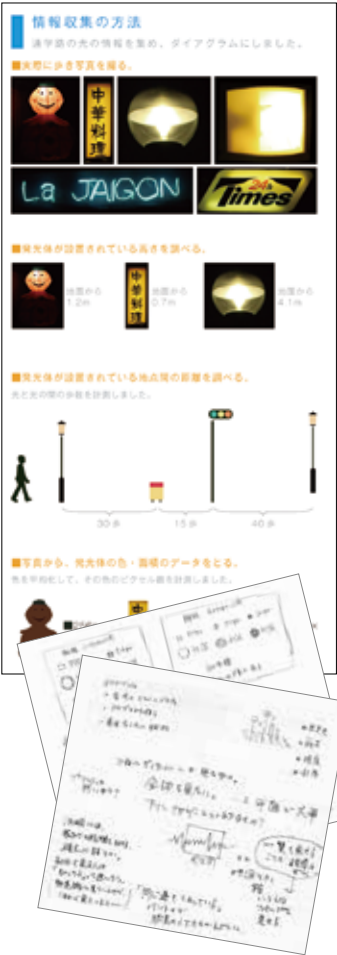
4年次はゼミをひとつ選択します。卒業制作へとつながるテーマを、各自が培った幅広い視野の中から絞り込み、1年間という長い時間をかけて向き合います。

4

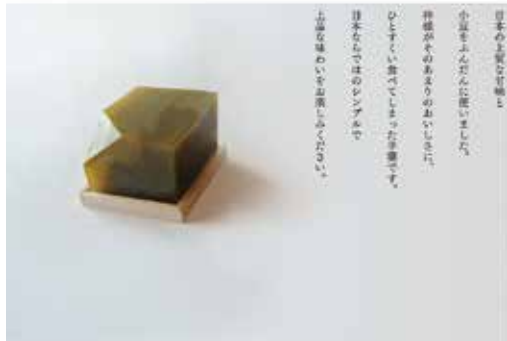


ダイアグラム『光の道』
川崎 渉祐

鷹の台駅～大学間の道を夜に調査し、発光体の位置・色・大きさ等の情報を収集しダイアグラムとして視覚化した。道の全体像を把握するためのポスター作品と、細かく道を見ていくためのPC上の作品の2点を制作した。



上：調査方法
下：作品構想のスケッチ



パッケージデザイン『ひとすくい』
布谷 茅乃

日本は直線に美を見いだしてきたように思います。畳や襖や、華やかな細かい蒔絵が施された茶道具も、その外形は単純な直線で構成されています。このパッケージは、日本の美の基準のひとつである「直線」をテーマに制作しました。



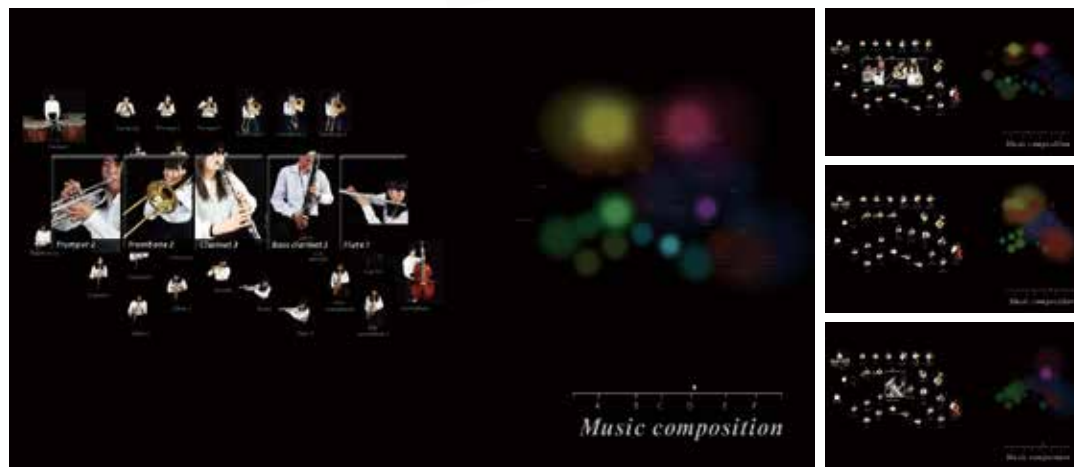
『TSUGIMOJI』
渡邊 佳代子

日本の建築に見られる釘を使わずに木材同士を繋ぐ「継手」は職人さんの知識と技術の賜物でした。しかしながら、大量生産・大量消費の現在では継手を目にする機会は少なくなりつつあります。「TSUGIMOJI」は継手の形の面白さ、カチッとほまる心地よさを生かしたアルファベットパネルです。あそびながら、日本の伝統的な技術に少しでも興味を持ってもらいたいという想いを込めて制作しました。



『世界の「いただきます」
—遊んで学べるままごと玩具—』
西木晴香

「ままごと(=飯事)」は、言語やコミュニケーション能力の発達に関わる幼児期の大切な遊びのひとつ。そんなままごと遊びが大好きな子供たちにむけた、世界の料理や食文化を「見て・触って・遊びながら知る」オイシイ玩具を制作しました。子供の手にあうサイズ・丈夫で安全・単純な仕掛けや質感にこだわったこれらの玩具は、10カ国以上の「巻く・包む・のせる」などの「手を使うことで作られる料理」を選んでいきます。



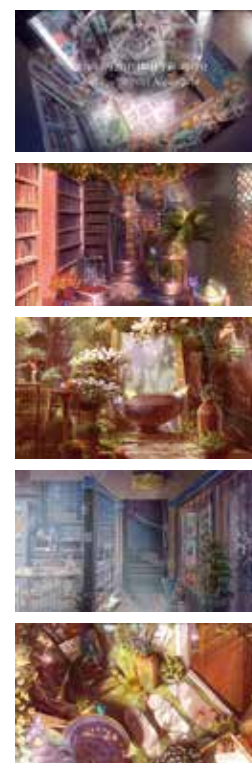
『Music Composition
—オーケストラの解剖と視覚的表現—』
武田夏澄

楽団による音楽の魅力は、多種類の楽器の組み合わせによって生まれる多彩な響きや、楽器と奏者の身体的な関係の面白さ、そして多数の人間が一度の瞬間にかけるエネルギーにあります。この作品では、全楽器・パート奏者の「演奏映像」と「楽器構成ダイアグラム」によって楽団による音楽の構成の解剖と、視覚的な再構成を試みました。指揮台にたつて仮の指揮者として映像を操作することで、楽団による音楽の魅力を観ることができます。



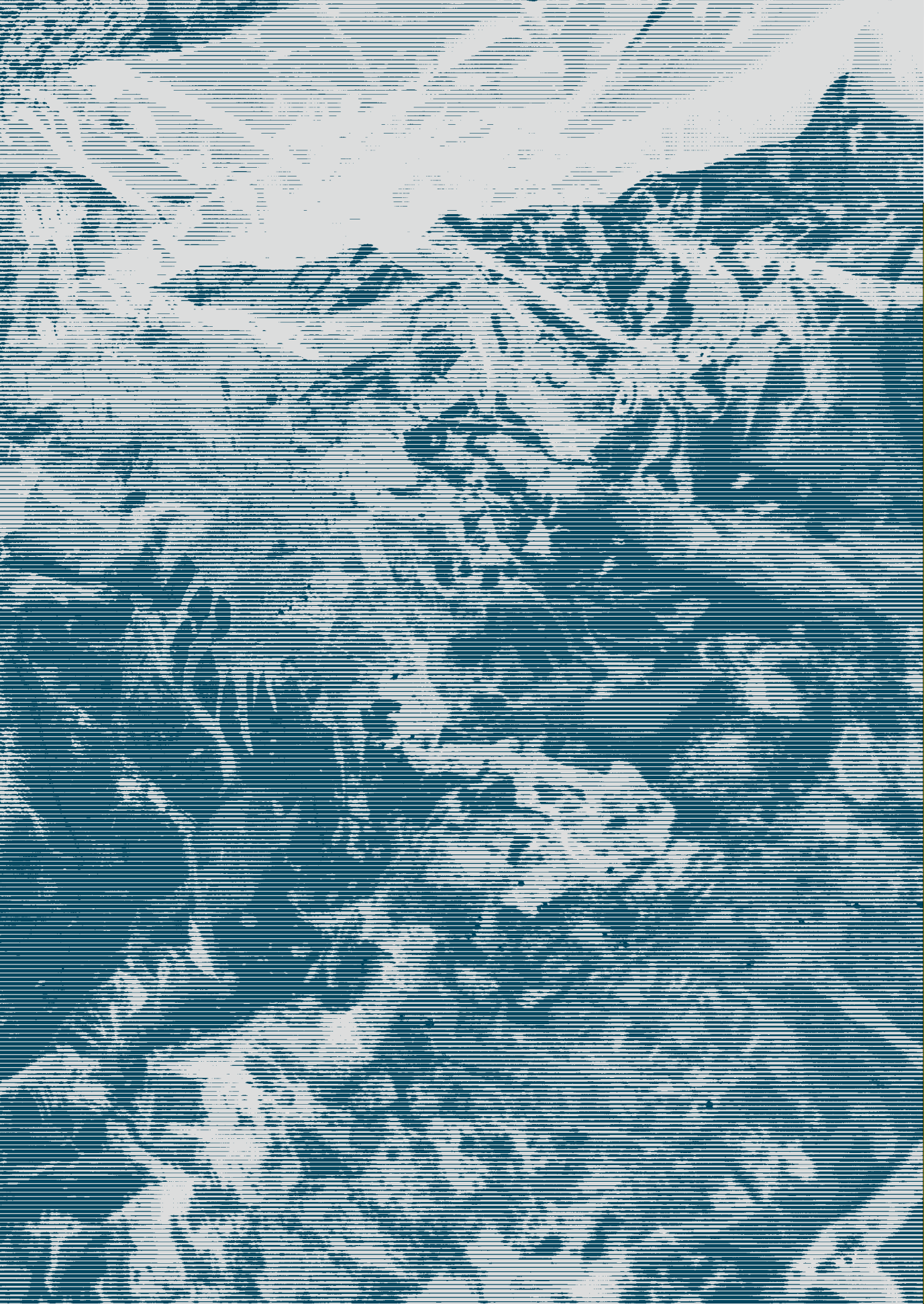
『2014年8月31日曜日午前6時45分』
安藤愛莉

自分で描いた空想の空間をモチーフに、約5分間のアニメーションを制作しました。ある日描いた一枚の絵から、その絵の外の空間、建物の構造へと想像を膨らませました。本編の時はデジタル化が進んで神の存在が危うくなっている社会。朝、タブレット端末で、宇宙空間での植物栽培計画に関する記事を読みふける男の家に、最後の新聞が投函されます。2014年8月31日曜日午前6時45分前後の記憶。



『佇まう本 —プライベートブレスの実践—』
関 亜弥子

本には個性があります。紙の手ざわり・におい・語る文字。大量生産の中で振るい落されてしまった本の「佇まい」は私たちの読書体験を豊かにしてくれるはずです。19世紀の産業革命時に主にイギリスで起こったプライベートブレス運動の思想を手本とし、書体制作から本を形作る全ての要素において理想を追求した書物を制作しました。これから益々紙の本に求められるであろう、物体としての表現の可能性を再提示します。



〔専任教員〕

新島 実（主任教授）

後藤吉郎

齋藤啓子

白井敬尚

本田和男

陣内利博

寺山祐策

西本企良

古堅真彦

Julia Chiu

・

〔客員教授〕

中島信也

森本千絵

・

〔助手〕

江南仁美

大原崇嘉

上村尚子

柳川智之

・

〔教務補助員〕

小林美英

瀬上奈緒

中村 仁

松永恵美

武蔵野美術大学 視覚伝達デザイン学科

学科紹介 2014

・

発行日＝2014年6月14日

発行＝武蔵野美術大学視覚伝達デザイン学科研究室

編集・撮影・デザイン＝柳川智之

撮影協力＝上村尚子

写真提供＝武蔵野美術大学美術館・図書館

印刷＝株式会社アトミ

武蔵野美術大学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

武蔵野美術大学 10号館301教室

Tel: 042-342-6056（直通）

Fax: 042-342-5177

Mail: vcd@musabi.ac.jp

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

