

武蔵野美術大学
造形学部 基礎デザイン学科
Musashino Art University
College of Art and Design
Department of Science of Design



Science of Design

基礎デザイン学科

デザインは分けられない。
それを知ることから始まるデザイン。

基礎デザイン学科は、デザイン諸領域を、科学・芸術・哲学を包括する生成の思想としてとらえ、デザインのあるべき姿を考え続ける学科です。いわゆるデザインの基礎課程ではなく、社会や産業、テクノロジーや文明を俯瞰しながら、デザインという営みの可能性を更新し再創造していきます。既にあるデザイン領域に対応する技能を教える場ではなく、ものづくりやコミュニケーションを背景とする環境形成の諸問題を、常に新たな視点から捉え、創造的な糸口を見いだしていく技能と能力の育成を目指しています。

教育カリキュラムは、多様な領域を横断しながらデザインを展開できる人材が、どのような知的背景あるいは技能を備えるべきかを問いつける姿勢から編まれています。

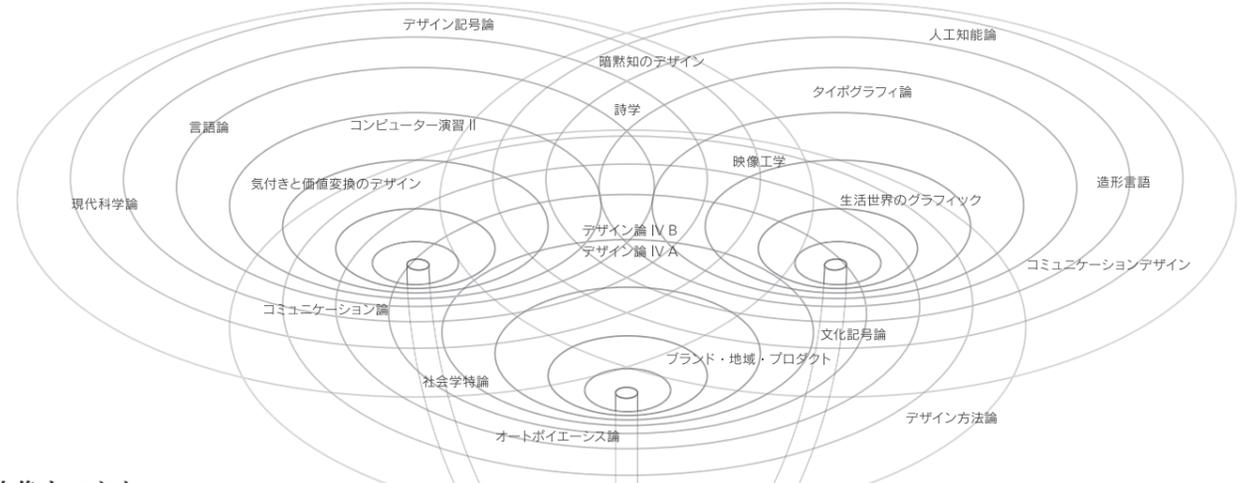
4年間を通して展開されるデザイン論は、裾野の広いデザイン知を発展させる下地となります。自然現象を扱う自然科学、社会現象を扱う社会科学、文化現象を扱う人文科学と関連して、かたちと意味の諸現象を扱うデザイン学としてそれらは位置づけられています。

技術を養成する演習群は、ヴィジュアル、プロダクト、インフォメーションの諸領域に広がり、ひとりひとりの学生が、それぞれの興味の進展に独自の領域へ、それぞれの興味から接近できるようなカリキュラムが用意されています。

学年	科目名	
4	デザイン論 IVA/IVB	言語論
	デザイン演習 II	現代科学論
	(右ページ ダイアグラム参照)	コミュニケーション論
	卒業制作・卒業論文	オートポイエーシス論
		文化記号論
3	デザイン論 IIIA/IIIB	人工知能論
	デザイン演習 I [a-n]	映像工学
	(右ページ ダイアグラム参照)	社会学特論
		詩学
		デザイン記号論
		タイポグラフィ論
		コンピュータ演習 II
2	デザイン論 IIA/IIA	デジタルイメージ研究
	記号論 IA/IB	知覚方法論
	色彩論 II	プロダクトランゲージ研究
	形態論 II	ヴィジュアルランゲージ研究
	表示方法論 II/III	タイポグラフィ研究
1	デザイン論 IA/IB	シルクスクリーン演習
	色彩論 I	
	形態論 I	カリキュラムは上記の専門科目の他に、他学科などの専門を実習する「造形総合科目」および「文化総合科目」からなります。
	言語表現論	ここには2014年度入学生のカリキュラムの構成を示しました。
	表示方法論 I	
	コンピュータ演習 I	
	プロダクト材料演習	
コミュニケーション実習		

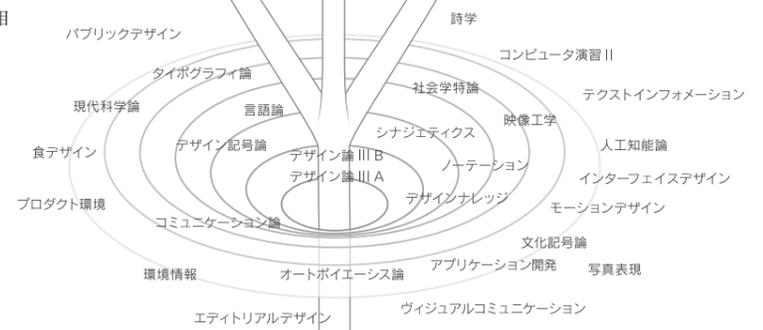
4年次 デザインの先端をつかっていく

中心はひとりひとりの卒業研究・制作へと移っていきます。ゼミに分かれて、それぞれの興味を尖鋭化させ、自分自身の課題に集中的に向き合います。



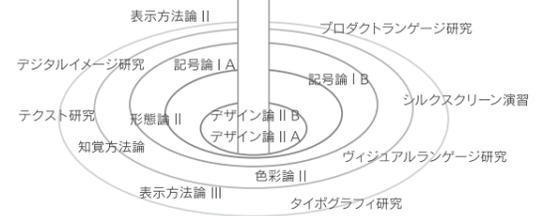
3年次 複雑の全体像をつかむ

多様なデザインの方法を、豊富な演習授業を通して経験していきます。ノーテーション、シナジェティクス、テキストインフォメーション、オートポイエーシスなど知の先端を拓いていく多様な切り口からデザインの諸相を学びます。



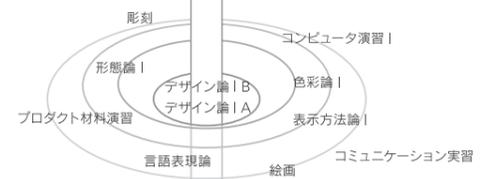
2年次 デザインの水脈を見つける

ヴィジュアル、プロダクト、インフォメーションの演習を中心に、デザイン方法の多様性を学びます。同時に、言語論や記号論、テキスト研究などから表現と意味への認識を深めます。



1年次 広い視野を身につける

デザイン論を通して視野を大きく拡張し、共通科目で基本的な教養の下地をつくります。コミュニケーションやプロダクトの基礎演習に加えて、色彩や形態の原理を学びます。





1



2

1. Ex-formation TOKYO

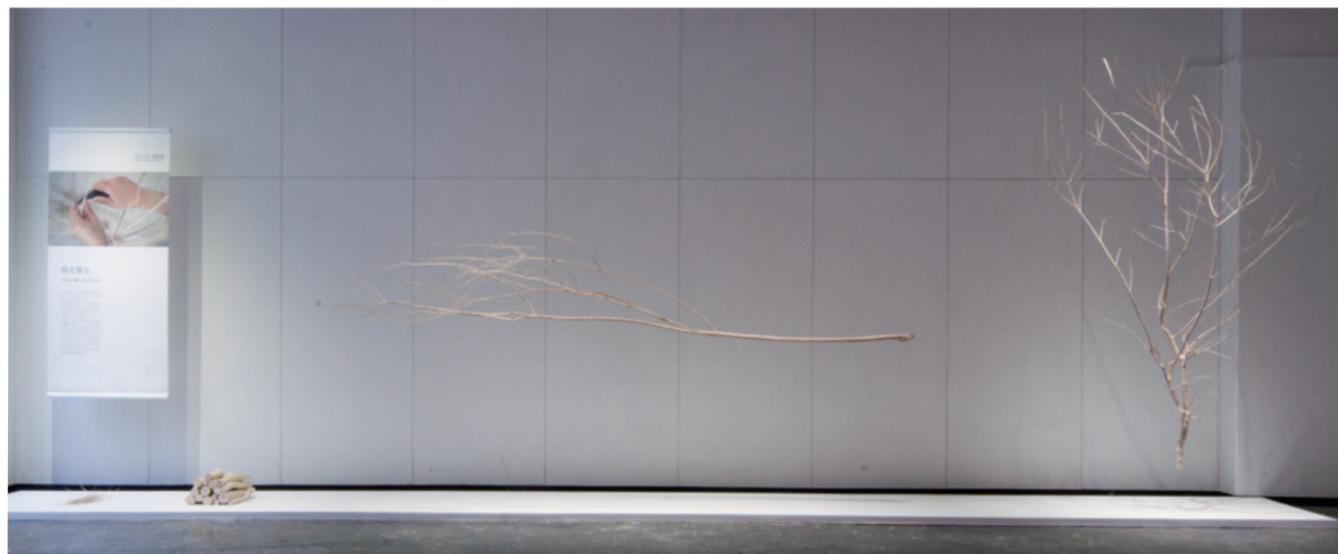
東京迷彩 (松原 明香)

東京の「迷彩服」を制作している。この迷彩服を着て撮影されたムービーや写真を見ると思わず笑ってしまう。よほど意識しないと、着衣した人の存在を認識できない。それほど街に溶け込んでいる。戦闘における迷彩は恐ろしい発想であるが、同じ発想を平和な「街」に振り向けるところに松原明香の研究のユニークさがある。新宿歌舞伎町なら溶け込みがいきなりそうだが、世田谷の住宅街に溶け込もうとは普通考えない。アスファルトの舗装路や味気ない灰色のブロック塀など、リアルな都市景観の要素を冷静に割り出し、衣服の上下にしたたかに配していく。その果てに、見事に世田谷に溶け込む迷彩服ができた。浅草や丸の内など、選定された場所には納得できる景観の特徴があり、僕らは既知に知っていた街の特徴に、不思議な角度から出会うことになる。初めて見る人たちに對しても、笑いと理解を同時に誘発するはずで、対象の未知化と理解が同時に進んでいく。

2. Ex-formation TOKYO

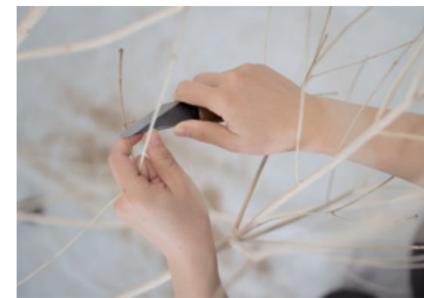
東京脈動 (ショウキン)

東京圏の電車の動きをリアルに抽出している。丹念なデータのノーテーションによって、それが見事にヴィジュアルライズされている。ショウキンは、平日の朝の8時台と9時台、最も多くの鉄道車両が稼働している時間帯の時刻表から、動いている電車の数と動きを割り出し、それをモーショングラフィックスとして表現した。中央線や山手線、地下鉄の銀座線など、東京の移動を支える強力なインフラとしての鉄道がまさに脈打つ様をそれは伝えている。ソウルにも、ロンドンにも、ニューヨークにもない、異常な複雑さと精密さを持つ東京の電車の運動。この運動こそ、まさに東京という都市の生命感である。1日に70万人を超える新宿の乗降客数は世界一らしいが、これは新宿という街の規模のせいでも駅の規模のせいでもない。複雑に連繋する鉄道網全体の流動性が生み出す量でありダイナミズムである。画像は小さく繊細だが、巨大な都市のダイナミズムを正確に捉えている。



3. 枝を削る (羽生田 菜緒)

枝振りのよい木の皮を太い幹の部分から先端の細い部分まで小刀(ナイフ)で少しずつ削って行く作業は忍耐強く最後まで地道に続けられた。表面にはナイフの削り跡が鉛筆の先のように残っている。そのかすかな無数の削り跡がこの作品の価値を成している。この作品は作者の手によって削られた言わば人工物であるが、人の手というもう1つの自然物によって成し遂げられたことは、自然が自然に戻ったような不思議な感覚を覚える。



3



4. Ex-formation TOKYO

東京小紋 (鈴木 萌乃)

東京小紋を江戸小紋と対照させることでTOKYOを表現した。江戸小紋は、テキスタイルに表現されたグラフィックパターンであるが、これは単なる幾何学的反復パターンではなく、日常の風物が抽象される眼の巧みさとも言うか、パターンに見立てられ、昇華される手際の「粋」がポイントである。鈴木萌乃の「東京小紋」への着眼点もそこにある。つまり、現代の東京の文物をモチーフとしてグラフィカルにパターン化するのではなく、モチーフの選定や、それを柄として成就させる際の同時代的な「感性」を、江戸の「粋」と共振させながら、江戸から受け継ぐ文化の遺伝子あるいは、感覚の連繋を確認したかったのではないかと思うのである。今日の東京の若者の感覚の中にある「伝統」は、電波アイコンや東京タワー、点字ブロックやフェンスの金網を紋様に見立てていく感覚の中にも息づいている。それ故に、風呂式の上で美しい柄として成就することができるのである。



4



1

1. ひらがなの姿 (鳥崎 碧)

本作は、「女手」とも呼ばれる流麗な曲線が魅力のひらがなを使い、女性の所作を表現した8つの言葉を立体にした作品である。ひらがなは、紙の上から下へ続く、「書く」行為における自然な身体の動きの足跡がそのまま文字の形になっている。ひらがなの流れるような曲線に美しさを感じるのは、文字の背景に身体性が見えるからだ。また、文字は特定の羅列において言葉として意味を生じる。ひらがなの流麗な線は、女性の所作を感じさせる言葉と組み合わせることによって、意味と形が一体となった美しさを持たせられるのではないだろうか。ひらがなが立体になることによって、新しい美しさと、ひらがなの変わらぬ美しさを持つ彫刻が生まれたのである。



2

2. dress ink (木村 萌)

この制作は、アクセサリー（首飾り）と服の微妙な関係の上に成立している。首飾りはインクの水からできており、時間が経つと溶けてしまう。溶けたインクは服に染みるのであるが、インクは、純白な服に様々なパターンを作り出すような仕掛けがデザインされている。アクセサリーの形と色による服の染みのパターン、あらかじめ細工された服の生地による染みのパターンである。首飾りは溶けて無くなった時、その存在を服の上のパターンに移して、より存在感を増す。テーマのdress inkは、インクのアクセサリーを身につけること、インクの服を着ること、アクセサリーのインクで服を飾りつけること、など複数の仕掛けが意図されている。仕掛けを実現するための色彩や形は洗練され、造形の完成度は高い。



3. 葉 (田中 健太郎)

葉脈はじつに美しい。だれでも小中学校の理科の時間に、その神秘的で繊細な網目に会った時の感動を覚えているだろう。なぜそれを美しく感じたのか。葉っぱの状態では知り得なかった生命の構造が薬品処理によって自らの存在を一気に露わにしたからだろうか。フラクタルという概念を知らずとも、葉っぱの網状脈があたかも樹の枝のように広がり、その込み入った維管束が樹木の寄り添う森を想起させることに、植物世界を包含する生命形態の連鎖を直観したことだろう。葉脈の形状はまた陽光にかざした手の平の血管のようであり、紙幣の透かし絵、民話の中の小判へと観念連鎖していく。この作品は、葉脈の構造と出会った時に感じた驚きと、なぜそれを美しく感じたのか、そういう感覚のきらめきを極めて精巧な「かたち」として提示している。



3



5

5. 水景 (山本 江里)

水辺の景色の美しさを探ることがこの制作の出発点だった。海の波の遠景、近景とそれらの画像処理による実験を通した、波の写真のシリーズは光をとまう造形として波を見る視点を提示した。この視点は、次に、波と共通する造形の特徴があるものとして海岸の砂の小さな起伏のパターンや風紋の写真へと繋がった。波と砂浜の起伏を同時に提示する視点は興味深い。最後に、制作は、「水景」として提示された川に映る周囲の景色とその変化に辿りついた。川に映った景色は、波の大小、時刻による明暗によって変化するのだが、制作はこれらの微妙なバランスの上に成立している。また、「水景」では、多くの視点からの撮影結果が繋ぎ合わされており、とても複雑な構成になっている。この点において、「水景」は、一連の制作の到達点になっているといえる。

4. Ex-formation TOKYO

東京おかし (松本 菜摘)

「柿の種」のおかしを「人」に見立てた着想がまず面白い。左右対称に細長いかたちは歯ごたえがよく、歯ごたえの異なる落花生を一定の比率で混入させることで人気となり、日本の生活によく浸透している。ぎっしり詰まった「柿の種」の袋は、米のようであり、日本の風物の一角を成しているといっても大げさではないかもしれない。その「柿の種」を「人」に置き換えた点が秀逸なのは、同じようでありながらひとつひとつ異なる「おかし」が袋に詰め込まれたイメージと、世界最大の都市圏に人がひしめく様子が自然に重なってくるからであろう。その着想をどこまでイメージ通り実現するかが松本菜摘のクリアすべき課題であった。行列や輪、ピーナツとのコンビネーションや単体、あるいはぎっしりの袋詰めなど、包装形態を工夫した「比喩」のパラエティもそれなりに頷ける。



4

人間や環境に対するヴィジョンを更新する。



1

インフォメーションは、ヴィジュアルコミュニケーション、プロダクト環境とともに基礎デザイン学科の教育プログラムの軸です。インフォメーションは、コンピュータを使うことやメディアやSNS上の表現やアプリを作ることと同じではないし、またデザインするために情報を集めることでもありません。正確には、それらもインフォメーションの内容の一部には違いありませんが、別の意味も含んでいます。

情報（インフォメーション）を鍵にしてデザイン現象を捉えて、制作することは重要です。例えば、情報と色や形を繋げれば、形態論、色彩論と言う、色や形についての思想、科学、美術を統合して、色や形を認識する地平、創造する地平が拓かれます。この他にも、情報とヴィジュアルコミュニケーション、情報とプロダクト環境、さらに情報と環境、情報と生命を繋いでいかないとデザインができない程、現代のデザインは複雑であり、高度な社会関係の中にあります。

基礎デザイン学の教育の中でインフォメーションは、「インフォメーション理論」とくられること

があります。デザインする時、既にあるデザインを再生産するのであれば、その情報を見つけることは容易です。お手本を見ればよいからです。けれども、デザインを刷新するとき、そのお手本や情報はまだどこにもありません。デザインを導いてくれる科学、デザインの足場を再確認させてくれる科学、自然科学ばかりでなく人間科学や社会科学も含めて、それらと連携して、人間や環境に対するヴィジョンを更新することができる地平に立ってデザインしていくことがインフォメーションの軸です。

1. テキストインフォメーション
[デザイン演習 Id]

様々な要素によって織りなされた、テキストとしての街の構造を見つけ出し、再び街を記述する。生物の「生態」を分析するように環境に蠢くヒト+モノ+コトの関係性を改めて発掘していく課題である。写真は、目線の動きを可視化したインタラクティブな作品。見ているものに手を当てると、その場所に興味を持ったとみなされ、その部分にピントが合うようになっている。

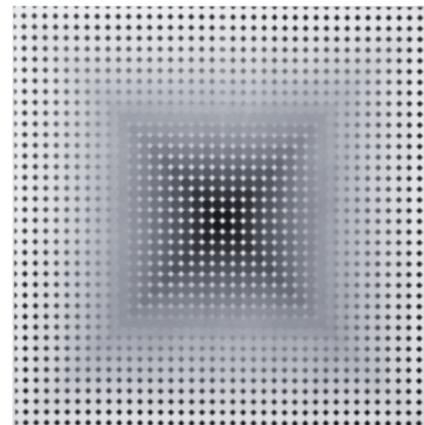


2. ノーテーション [デザイン演習 II]

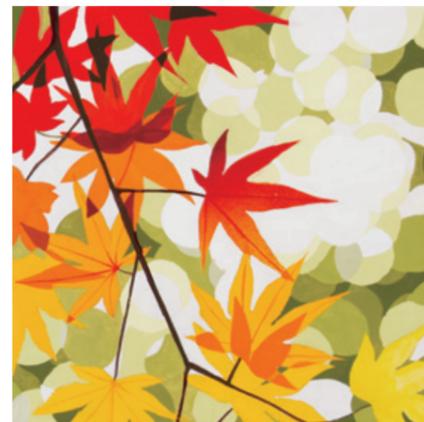
人間は、言語表現を超えた情報を記述し、対象の構造やシステムをより直観的に把握するために、地図や設計図、楽譜や舞踏譜などの図的表現を創出した。ノーテーションとは、それら直観的な図的表現を指す。掲載作品は、生物の寿命を記譜したもの。世界中の膨大な量の情報を選択・編集し、新たな座標の中でそれらを再構築することにより、それまで見えてこなかった知を生成する。



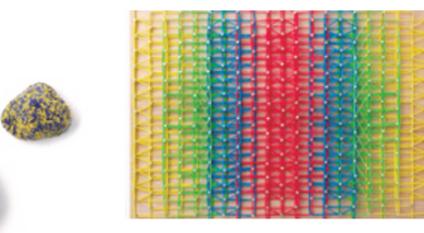
3



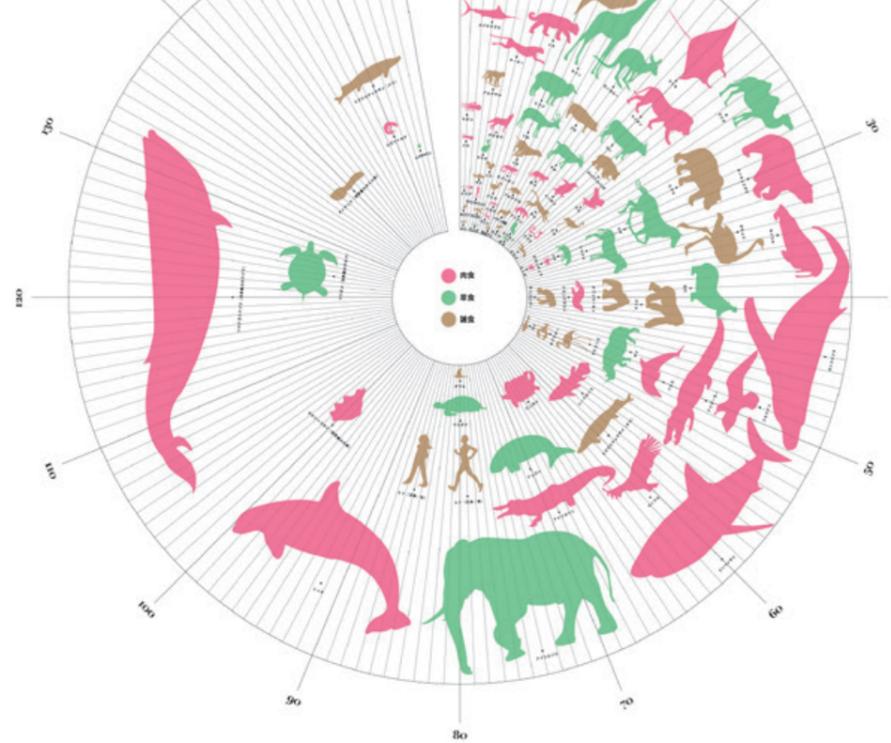
4



5



6



2

色彩論 I

色彩にとって光は本質的である。その光＝色彩が見える様相は多様だ。たとえば、ストロボの光、太陽、虹、朝焼けの雲や空、りん光、暗い行灯などがある。また、色は人間の外側の世界にあると同時に、人間の内側にある。ある色の刺激を見て、その刺激を取り去った後に色が（心に）見える現象が残像である。これら様々な光の現象を体験・理解し、再構成を行う。

3. 太陽残像

強い光の残像は、いろいろな色が交代して現れるように見える。この課題では、太陽の残像の観察に基づいて、太陽を再構成する。

4. 光の表出

光の色を絵具で再現することは難しい。この課題では、さまざまな光の特徴を捉え、その表現を行う。

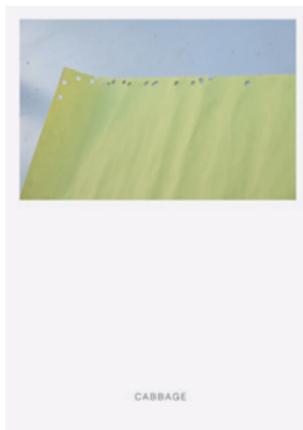
5. トランスペアレncy

この課題では光の混色（加法混色）と、絵具の混色（減法混色）の原理を利用し、色彩構成を行う。

6. 色彩論 II | material/color

色彩論 I で探究した色彩の様相をさらに発展させ、形や素材との関係で様々に変容する色彩の現象性を探る。この課題では、身近な素材（自然物・人工物を問わず）を持つ色の特性を分析し、色彩の構成を行う。素材の成り立ちを同時に考えることにより、物質と色・物性と色についての考察を行う。平面だけではない、空間や時間との関係において変容する色彩の豊富な様態も見えてくる。

潜在している可能性を、可視化すること。



ヴィジュアルコミュニケーションには独創性が重要ですが、それは必ずしも誰も見たことがない荒唐無稽なヴィジュアルを強引にひねり出すということではありません。むしろ、誰もが既に知っている事柄を、あらためて新鮮に捉え直すようなものの見方を獲得することで、自然に発露されてくる力なのです。

イメージの資源は、人々の頭の中に既に蓄積されている記憶です。経験によって人々の頭の中に蓄えられてきた膨大な記憶こそ、最もアクティブなイメージの源泉なのです。意外性のある角度から刺激されることで、蓄積された記憶相互に新鮮な連携や融合が起こり、生き生きとしたイメージや共感が生成されてきます。

そういう意味では、冷静な観察力や洞察力こそ重要で、そこにのびのびと闊達な表現や合理的な定着方法が掛け合わされることで、優れたヴィジュアルコミュニケーションが生まれます。

ヴィジュアルデザインの役割は、潜在している可能性を、可視化することでもあります。社会や世界の中に潜在し、可能性の領域にとどまっているものを、説得力のあるイメージとしてヴィジュアルライズすることで、人々を動かしていく期待や希求が強く湧き上がってくるのです。

ポスト工業化する日本の産業状況の中で「価値」を生み出していく局面で機能するデザインとして、ヴィジュアルコミュニケーションはより大きな役割を担っていくと考えられます。

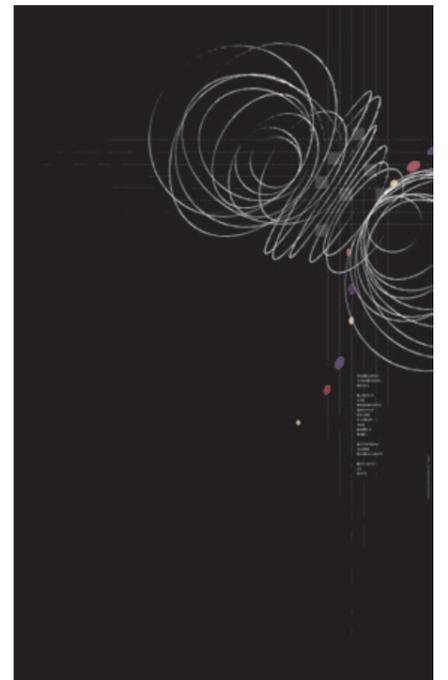
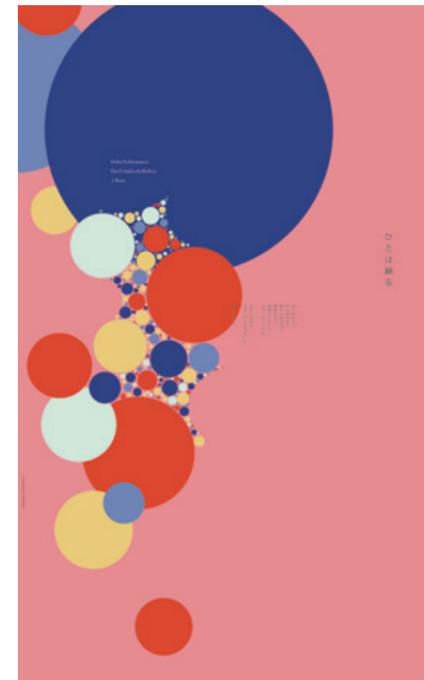
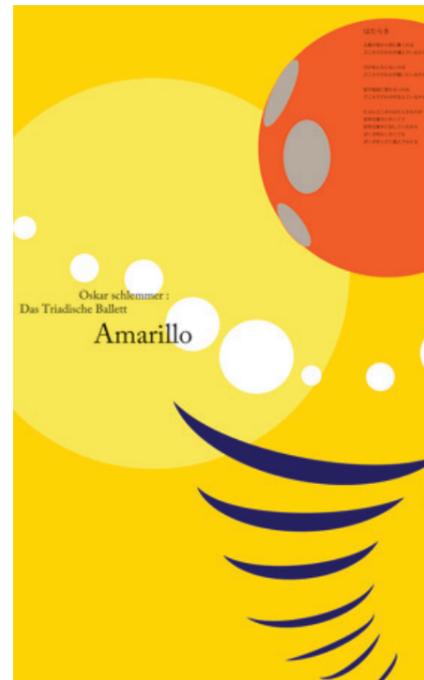
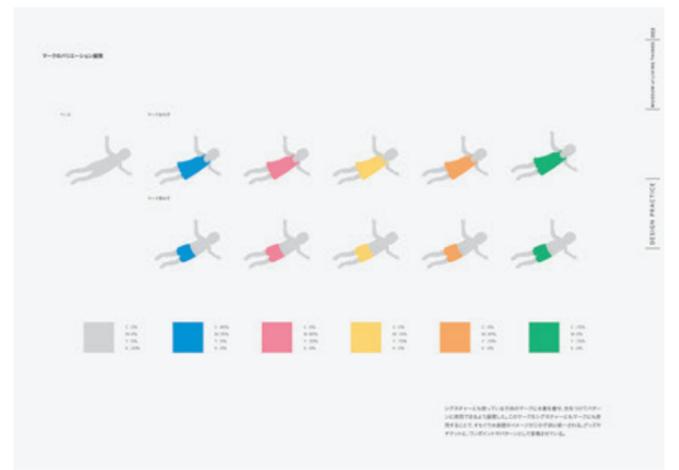
ヴィジュアルコミュニケーション
[デザイン演習 1m]

1. CABBAGE

「CABBAGE」または「cabbage」という文字とともに、最小の表現で「キャベツ」を表現し、画面の中に定着させる。静止画の象徴性と言語記号としての文字との相関、そして限定された空間の余白や緊張感についても同時に考察を深める。

2. 生物園

架空の「生物園」を構想し、ヴィジュアルアイデンティティを展開していく。マークやロゴのみならず、それらがどのように適用されることで効果を発するかを体感する。一連の作業を通して、アイデンティフィケーションに関する理解と考察を深めていく。



タイポグラフィ研究 a

タイポグラフィを広義の意味でとらえ、空間のなかでのポイエーシスの生成をめざす。音楽のリズムや旋律、拍子を、文字組版、空間構成へと拡張する。

3. typography in a space

ある曲を、指定された詩を用いた箱という3次元空間に構成する。曲の「空間」を視覚化することを試みる。

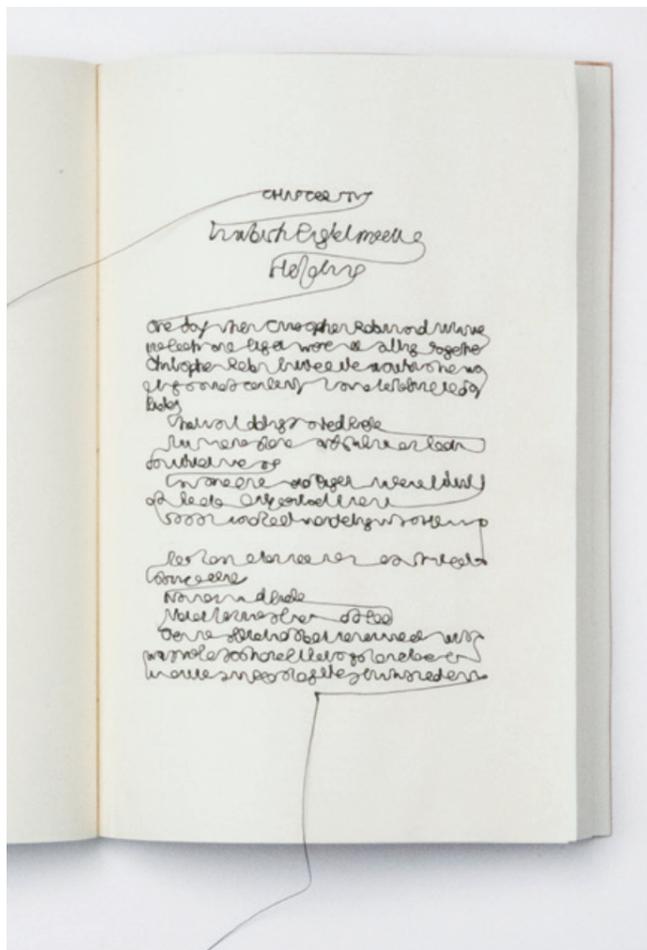
4. typography in a book

自ら書いた詩によって「本」という四次元空間を表現した。本は、頁をめくる行為によって積層された疑似立体、さらに流動する時間を生む仮想空間となる。

5. typography in a poster

Oskar Schlemmer の「トリアディッシュ・バレエ (Das Triadische Ballett)」の3幕のうちひとつを選び、その演目から受けた印象をもとに詩を自作し、その文字と点・線・面によってポスターに再表現する。

デザインによって世の中との関わりがはじまる。



1

道具からは、その暮らしぶりを見ることが出来ます。そして、そこに込められた作り手の創意と工夫は、人の営みを充実させ幸せをシェアするために考えられています。モノに限らず人とそれを取り巻く環境に対して、より良い方法を探し実践することも、同じ思考のなかで執り行われます。そのようにデザインは「人が人らしく生きるための知恵」であり、それを探し続けることがまたデザインなのです。

私たちの未来には、これまで経験したことのない種類の問題が待ち構えているでしょう。まだ

見ぬそれらの問題に対して、さまざまな技術やテクノロジー、多様なジャンルの専門知識や学問、それらの壁を乗り越えて繋ぎあわせる役割もデザインの重要な機能です。それはデザインがいつも人に近く、有機体のように多くの事象と緊密に関連し、人と環境に背かないソリューションであるからです。

未来を見据え問題の正しい解に近づくために、表現技術や手法を学ぶだけではなく、デザインを元から考え問い続ける力を養うこと、それが基礎デザイン学科の目的と考えます。デザインを

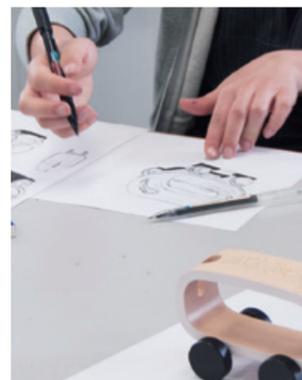
共に学び、新しい自分をみつけましょう。これまでの自分が言葉を使って人との関わりを持ってきたように、デザインによって世の中との関わりがはじまるのです。

1. 形態論 II | 紐 (ひも)

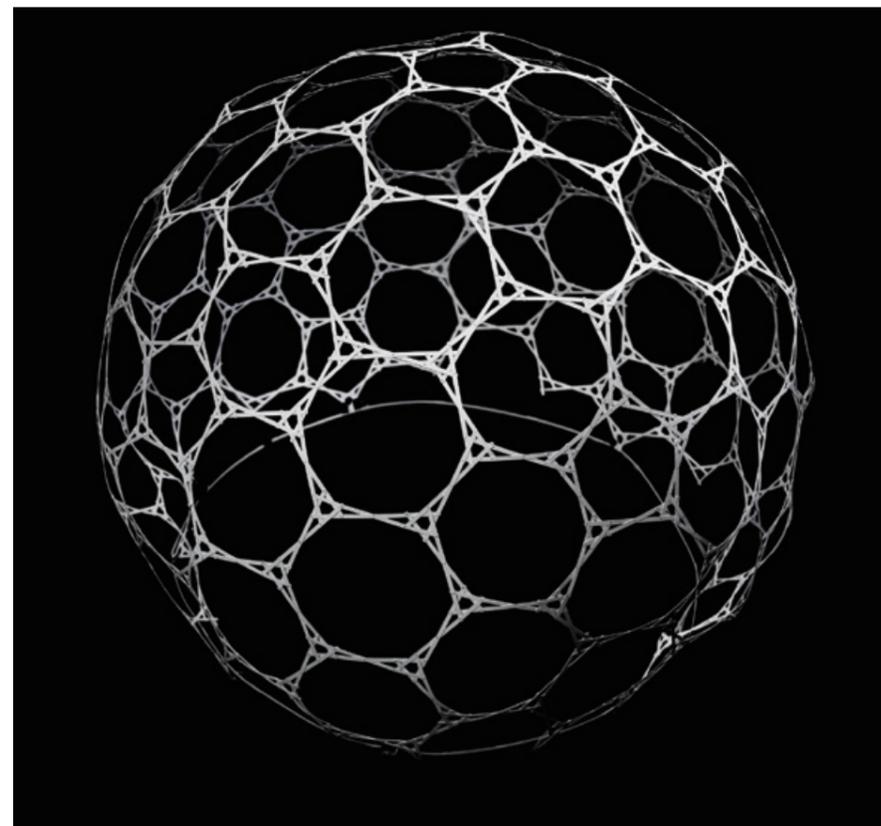
ものも持っている意味や性質を見出し、作品を制作する。紐は沢山の機能や性質も持っている。その性質から、形態が生まれてきたり、何か別のものを連想したりする。よく知られた身近なものにほど、沢山の意味や人の共通する概念が含まれていることがわかる。創作とは知っていて気付いていないそのものの性質を知る行為である。

2. シナジェティクス [デザイン演習 1b]

黄金比、フラクタル、螺旋、音や光のスペクトル、極小曲面や雪の結晶、空間充填、準結晶、そしてシナジェティクスなど、自然が採用している構造や数理的な秩序、法則を学ぶ。造形を志す者は、個の感性に頼るだけでなく、自然科学の知見への目配りも必要である。自然の「かたち」は、未知の造形を示唆している。写真は紙によるジオデシクタイプドーム。最小の部材で最大限の容積を得る手法をワークショップ形式で体得していく。



3



2



3. 表示方法論 III

暮らしの中で関わってきた日用品を題材にカタチの成り立ちを理解し、表現、伝達するための基本的な技術を習得する。手を動かしながら、立体物の構成を正確に把握することで、使う立場では見えなかった、作るための立体把握力を養う。

4. プロダクト材料演習

身の回りのモノの性質を改めて認識し、材料と方法論の両方からアプローチを試みる。「木」「プラスチック」「金属」の3つの素材を用いて3つ立体を制作する。それぞれの素材の特性を把握し、またそれに応じた加工方法を体験しながら、質感の違いや美しさを立体として表現する。

4

専任教員紹介

右手には右手の仕事、
左手には左手の仕事。

原 研 哉

コミュニケーションデザイン / デザイン学

自分とはどんな可能性であるかを見つめてください。オリジナルな部分はどこにあるのか、成長していく可能性はどのくらいあるのか。美術大学とは、社会や世界の次のかたちを、独創的に問いかけ提案できるやわらかな頭脳と感性を育む場所です。デザインを通して、自分を発見してください。

日常をとらえ直す視点や、潜在する問題を可視化していく姿勢からデザインを展開。活動を象徴する展覧会に「RE-DESIGN 日常の21世紀」(2000)、「HAPTIC-五感の覚醒」(2004)、「SENSEWARE」(2007/2009)、「HOUSE VISION」(2013)、「SUBTLE」(2014)等がある。近年の仕事は、無印良品や蔦屋書店のアートディレクションなど。主著の『デザインのデザイン』(岩波書店)、『白』(中央公論新社)、『日本のデザイン』(岩波新書)は多言語に翻訳され世界に読者を持つ。毎日デザイン賞、東京ADCグランプリ、亀倉雄策賞、原弘賞、日本文化デザイン賞などの他、著書『デザインのデザイン』でサントリー学芸賞を受賞。2011年から12年にかけて北京、上海で大規模な個展を巡回。

基礎デザイン学の「基礎」には
別な意味がある。

小林 昭世

デザイン学 / 記号学

基礎デザイン学科は、基礎的なこと、つまり今以上に高いレベルで実践や研究などを行うために、デザインについての認識を絶えず問い直し、変革していくことです。たとえば、基礎デザイン学科教育プログラムにある知覚や脳研究の成果、言語研究の成果、物理等からの形状や色彩研究の成果等は、デザインを問い直すためにとても刺激的です。

武蔵野美術大学大学院造形研究科(修士)修了。専門は、ユーザーが人工物に接するときの体験、操作の了解、誤使用や誤操作、人工物に対するイメージ形成などの知識を情報デザイン、製品デザインに役立てる研究「デザインナレッジ」、そして、20世紀はじめにヨーロッパで展開するデザイン概念、関連する形態、機能などの概念の成立と発展を歴史を踏まえて検証する研究。

デザインのはじまりは、
つくる喜びから。

柴田 文江

プロダクトデザイン

つくるといことはこれまでの経験から得られたことを、別の次元で何かに投影するものです。自分だけの喜びや感動だったことが、誰とでも共有できることに変化してゆく、そこにデザインの楽しさがあると考えます。自分自身を拡張して大勢の喜びとつながること、まずはそのつくることの素晴らしさを実感してほしいと思います。

エレクトロニクス商品から日用雑貨、医療機器、ホテルのトータルディレクションまで、インダストリアルデザインを軸に幅広い領域で活動をしている。代表的な作品に、無印良品「体にフィットするソファ」/オムロン「けんおんくん」/カプセルホテル「9h(ナインアワーズ)」/JR東日本ウォータービジネス「次世代自販機」/包丁「包丁工房タフサ」/木のおもちゃ「buchi」などがある。毎日デザイン賞、グッドデザイン賞金賞、ドイツiFデザイン賞金賞、ドイツred dot design award賞など多数受賞。著書『あるカタチの内側にある、もうひとつのカタチ』(ADP)。

生命と響きあう何か。
新たな社会を予感させる何か。

板東 孝明

タイポグラフィ / シナジェティクス

点線で、いまだ見ぬ「かたち」を描き、これがデザインだ!と主張する。人は嘲笑するかもしれない。見向きもしないかもしれない。しかしその「かたち」が生命と響きあう何か、あるべき社会の姿を予感させる何かを宿しているとしたら、やがてその点線はリアルに立ちあられ、人々は、自分たちが待ち望んでいた「かたち」だと知るでしょう。

武蔵野美術大学基礎デザイン学科卒。主な作品に、リートフェルト、ミース、桂離宮のグラフィック、「Kieler Woche 1996」VI(ドイツ)など。98年吉野川可動堰建設計画に対する住民投票に代表世話人として参加。01年よりシナジェティクス理論による軽量多面体構造の研究開発。04年よりLEDイルミネーション「光マンダラーム」を制作し、国内外にて展示してきた。07年より竹による球体構造の開発を行い、11年インドネシア・バンドン工科大学にて在外研究期間に、バンブーシェルターのプロトタイプを完成。13年「竹民具」展および竹ドーム制作を通して「デザインの原像」を探る。

映像という分野は一步目の段階。
二歩目を踏み出すのはみなさんだ。

菱川 勢一

モーションデザイン

デザインには明確な答えがあるようでありません。きっとものの本質を探究したいと思ったその瞬間からデザインというものへ導かれていて、その答えはあなたの考えの中にしかありません。楽しくて、豊かなものを探るこのデザインという旅から教わることは、きっとかけがえのないことになることでしょう。

90年代にニューヨークにてミュージックビデオやCMの演出・編集を手がけ帰国後、デザインスタジオ「ドローイングアンドマニュアル」を設立。モーショングラフィックスの分野では第一人者としてCIやVIなどの数々の実績を重ね、数多くの企業やブランドのモーションロゴ、ドラマや映画のオープニング映像を手がけている。映像ディレクター、Webディレクター、アートディレクター、フォトグラファーなど多彩な肩書きをもつ。代表作は大河ドラマ「功名が辻」オープニング映像、NHKドラマ「坂の上の雲」アートディレクション、イッセイミヤケ「132 S. FLAT」アートディレクション、NTTドコモ「森の木琴」CMディレクションなど。

デザインの視点を学び、
デザインの芯を形成する。

宮島 慎吾

プロダクトプランニング / デザイン

あらゆる分野で必要性が求められているデザインは、今日の多様な社会に秩序と美しさを提供する命命を担っています。そのための最適なデザインシステムと思考を学び、実行するための芯となる思考や技術を身につけてください。

武蔵野美術大学卒業。GKインダストリアルデザイン研究所を経て、86年に(有)ケイ・プロジェクトを設立。主な仕事として、流通小売業におけるブランド開発及び商品開発(西武百貨店、西友等)。地域産業におけるブランド開発及び商品開発。北海道/オホーツクの木工商品・十勝のバッグ、地域ブランド「クレイマメ」、埼玉県/埼玉の新日本酒ブランド・高齢者の衣料品、宮城県/間抜材の利用展開・日本酒グラス、滋賀県/陶器の新領域商品等多数。さらに大学での活動として、多数の産学共同プロジェクト、そして現代GP「いわむろのみらい創生プロジェクト」、「EDS竹デザインプロジェクト」及び「わらアート」(新潟市、瀬戸内国際芸術祭、愛媛県西予市)を推進。

現状を生かし、
育て、使い続けるデザイン。

吉田 慎悟

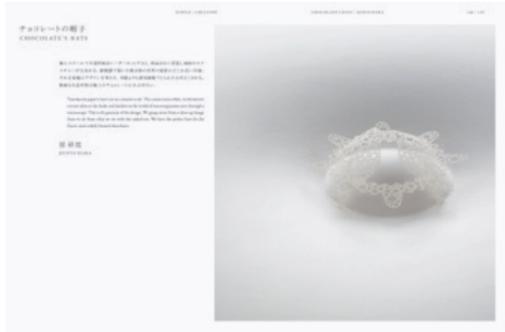
色彩計画

デザイナーは、日々、美しい製品や魅力的な広告をつくり出しています。このような仕事は今後とも必要とされるでしょうが、真に快適な暮らしを実現するためには、過剰なモノや情報を整理する必要があります。基礎デザイン学は、様々なデザイン領域の関係を調整して、秩序ある社会環境をつくり出すための学問でもあります。

武蔵野美術大学卒業。向井周太郎デザイン研究室勤務の後渡仏し、著名なカラリスト、ジャン・フィリップ・ランクロに色彩計画を学ぶ。その後、日本で「環境色彩デザイン」を提唱し、地域の景観形成を推進した。現在は基礎デザイン学科で色彩を軸とした教育に関わりつつ、日本やアジアの多くの環境色彩計画に携わっている。また山梨県、静岡県、佐賀県、横須賀市、上越市等数多くの自治体の景観アドバイザーを務めている。最近では地域の個性を活かしたまちづくりを推進するために、地域の住民と協働のデザインを進めることも多い。著書に『都市と色彩』『まちの色をつくる』『景観法を活用するための環境色彩計画』等がある。



竹尾ペーパーショウ 2014「SUBTLE」
| 原 研 哉



オムロン「けんおんくん」| 柴田 文江



竹によるドーム構造 | 板東 孝明



『武蔵野美術 No.111』「パウハウスとウルム」| 小林 昭世



NTTドコモ「森の木琴」| 菱川 勢一



わらアート | 宮島 慎吾



公園内施設の環境色彩ガイドライン | 吉田 慎悟

武蔵野美術大学 造形学部
基礎デザイン学科

187-8505

東京都小平市小川町 1-736

tel 042-342-6068

fax 042-342-5181

<http://www.kisode.com>

kisode@musabi.ac.jp