# MAUREKA!2024

JAPANESE PAINTING
PAINTING / PAINTING COURSE
PAINTING / GRAPHIC ARTS COURSE
SCULPTURE
VISUAL COMMUNICATION DESIGN
INDUSTRIAL, INTERIOR AND CRAFT DESIGN
SCENOGRAPHY, DISPLAY AND FASHION DESIGN
ARCHITECTURE
SCIENCE OF DESIGN
ARTS POLICY AND MANAGEMENT
DESIGN INFORMATICS
CREATIVE INNOVATION

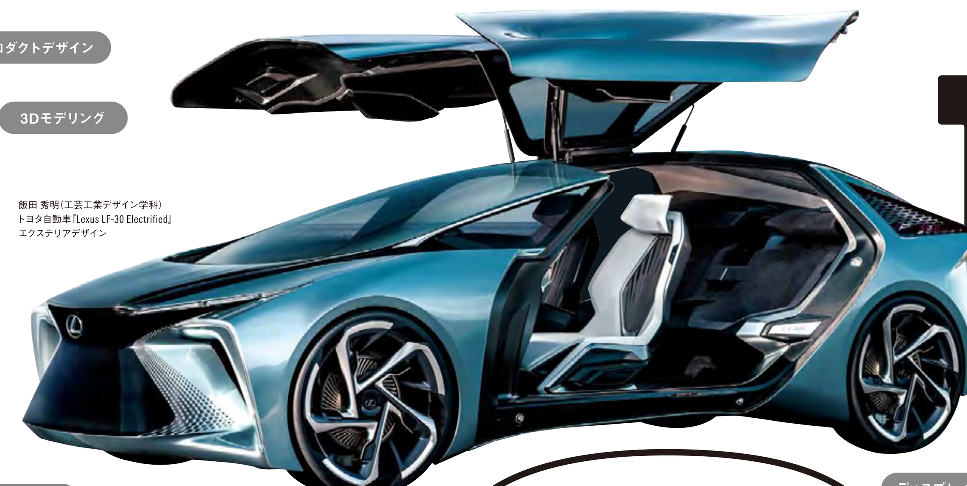
IMAGING ARTS AND SCIENCES
CORRESPONDENCE COURSE
GRADUATE SCHOOL OF ART AND DESIGN
GRADUATE SCHOOL OF CREATIVE THINKING FOR SOCIAL INNOVATION

武蔵野美術大学

ここに掲載されている作品は武蔵野美術大学で学んだ人たちの作品の一部です。アートやデザイン界をはじめ、さまざまな分野で活躍しています。

# DESIGN

プロダクトデザイン　3Dモデリング



飯田 秀明（工芸工業デザイン学科）
トヨタ自動車「Lexus LF-30 Electrified」
エクステリアデザイン

移動態デザイン　サステイナブルデザイン　人間工学（エルゴノミクス）　ディスプレイデザイン

## PRODUCT
### プロダクト

乗り物や電化製品など、私たちの生活をとりまくモノとコトをデザインすること。

臼井 大貴（工芸工業デザイン学科）
NIKE, Inc.「NIKE AIR DUNK LOW JUMBO」2023年／フットウェアデザイン

西村 ひろあき（工芸工業デザイン学科）／JR東日本ウォータービジネス
「acure pass対応イノベーション自販機」／プロダクトコンセプト・プロダクトデザイン

マーク／ロゴタイプ　サイン

原 研哉（大学院修士課程基礎デザインコース）
ヤマトグループ「クロネコマーク・アドバンスマーク」
VI（ヴィジュアル・アイデンティティ）計画

装丁　編集　ソフトウェア開発

加藤 賢策（大学院修士課程視覚伝達デザインコース）
＋西 まどか（大学院修士課程芸術文化政策コース）
『アイデア』（誠文堂新光社）
デザイン誌の企画・編集・デザイン

大曲 都市（視覚伝達デザイン学科）
『アーケードゲーム・タイポグラフィ』（グラフィック社）／著作

ゲームデザイン　タイポグラフィ　エディトリアルデザイン

webデザイン

田中 せり（視覚伝達デザイン学科）
F.C.L.S.「羊文学 Official Website」
webサイトのアートディレクション
photo：羊文学関係者のみなさま

VR/AR

## INFORMATION
### 情　報

コミュニケーションの新しいかたちを考えてデザインすること。
webデザイン、ゲーム、プログラミング、
ソフトウェア開発、人工知能など幅が広い。

UI/UX　アプリケーション開発　プログラミング　プロジェクションマッピング

井口 皓太（基礎デザイン学科）／「3D OOH for NIKE AirMax Day 2022」／デジタルサイネージを使った立体広告のディレクション

## PLANNING
### プランニング

創造的な活動を行う時に立てる計画のこと。
企画書を書いたり、イメージをスケッチしたりするなど、
自分の考えを相手に伝えるための
さまざまな工夫が重要。

岡崎 由佳（大学院修士課程基礎デザイン学コース）
ベジモ「Herb Are You?（ハーバーユー？）」2022年
ハーブティーブランドのブランディング・パッケージデザイン

アートディレクション

小杉 幸一（視覚伝達デザイン学科）
PARCO「パルコアラ」
公式キャラクターのアートディレクション

上原 幸子（視覚伝達デザイン学科）
「ピーポくん」／警視庁のキャラクターデザイン

矢後 直規（視覚伝達デザイン学科）／「ZIPAIR」
エアラインのロゴタイプ、シンボル、機体デザインなどのブランド開発

木工　家具デザイン　ユニバーサルデザイン　ダイヤグラム　商品企画

中川 岳二（工芸工業デザイン学科）
「アインとニーチェ 6号」／寄木立体作品

## CRAFT
### 工　芸

木、金属、ガラス、陶磁、織物などの素材から
さまざまな表情を導き出すデザイン。

小林 幹也（工芸工業デザイン学科）
「YAMANAMI by TAKUMI KOHGEI」
椅子のデザイン／photo: Yosuke Owashi

佐々井 歩（建築学科）／「NSK MUSEUM」／空間デザイン
photo：ナカサ＆パートナーズ 河野 政人

小林 マナ（設計事務所ima／短期大学部デザイン科）
「MARIMEKKO NYC Flagship Store」／ショップ内装設計
photo：ナカサ＆パートナーズ

デザインマネジメント　デザイン戦略　イベントデザイン

早川 克美（工芸工業デザイン学科）／「新宿ピカデリー」
サインデザイン／photo：ナカサ＆パートナーズ

パッケージデザイン　インタラクションデザイン　キャラクターデザイン　ブランディングデザイン　CI（コーポレートアイデンティティ）　コピーライティング

## SOCIAL INNOVATION
### 社会課題解決

現代社会のさまざまな課題を解決するために、
既存の常識を打破するようなビジネスやサービスを開発し、
新たな社会的価値を創造すること。

## VISUAL COMMUNICATION
### ヴィジュアルコミュニケーション

文字や絵、色などを使用し、平面やweb、コンピュータ上などで
情報を伝えるデザイン。ポスター、広告、フライヤー、ロゴ、
パッケージ、書籍、webデザインなど。

成田 亨（武蔵野美術学校彫刻科）「ウルトラセブン決定稿B案」
1967年／ペン、水彩・紙／青森県立美術館蔵

陶磁　ガラス

高橋 奈己（短期大学部専攻科陶磁コース）
「白磁茶碗・白磁水指・白磁茶器」2018年／磁土、鋳込み

イイノナホ（彫刻学科）
「Sparkle」
ガラスのシャンデリア

インテリアコーディネート　インテリアデザイン　ストリートファニチュア　空間デザイン　リノベーション　CAD/CAM　メディアプランニング　サービスデザイン　ビジョンデザイン　ソーシャルイノベーション

金属　照明計画　パフォーマンス

門倉 太久斗
（22世紀ジェダイ／空間演出デザイン学科）
アニメ「プリキュア」を
モチーフとしたアクセサリー

## INTERIOR
### インテリア

建物内部の空間の構成、演出、デザインなど。
家具や什器などの設備、照明、
建物内部の装飾を設計する。

Archipelago Architects Studio（畠山 鉄生：大学院修士課程建築コース 吉野 太基：建築学科）／「河童の家」／住宅設計

牛木 匡憲（基礎デザイン学科）
カップヌードル×PARCO「SPICE UP YOUR SENSE「戦闘開始＼(^o^)／!!」」／イラストレーション

デジタルアーカイブ　グラフィックデザイン　クリエイティブディレクション

森本 千絵（goen°／視覚伝達デザイン学科）
Official髭男dism「MIXED NUTS」（ポニーキャニオン）
アートディレクション

minna（角田 真祐子：空間演出デザイン学科 長谷川 哲士：工芸工業デザイン学科）
「ワクワク！かんたん！おうちSTEAM」（くもん出版）／アートディレクション・デザイン
Illustration：角 裕美（視覚伝達デザイン学科）

カラーコーディネート　アクセサリー　装身具デザイン

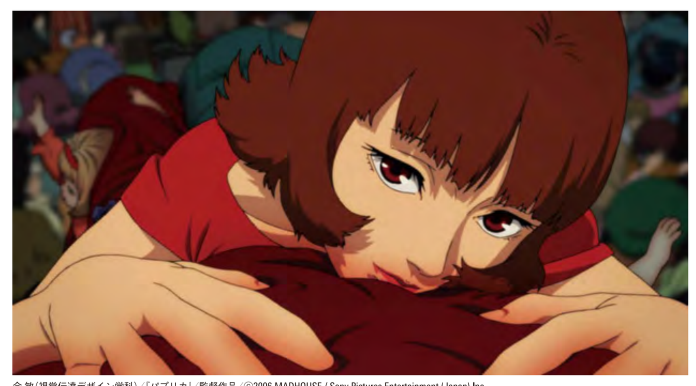
小林 ともえ（空間演出デザイン学科）／「Boliloc」（フィリップ・ジャンティ・カンパニー）
衣裳・小道具製作／photo:Pascal FRANÇOIS

magma（杉山 純＋宮澤 謙一：空間演出デザイン学科）／「HARDCORE GAME ROOM at BnA_WALL」
アートホテル客室の空間デザイン、制作、作品の提供／photo:Kenya Chiba

マーケティング　タイプフェイス　販売促進

## SCENOGRAPHY
### セノグラフィ

身体を使った芸術表現。演劇やダンスの要素も含んだ表現で、
公演場所は路上やホール、ギャラリーなどさまざま。



今 敏（視覚伝達デザイン学科）／「パプリカ」／監督作品／©2006 MADHOUSE / Sony Pictures Entertainment (Japan) Inc.

## MOVING IMAGES
### 映　像

映画やショートフィルム、ドラマやアニメーションなど、
静止画ではない映像一般。

モーショングラフィックス　商業アニメーション

## ARCHITECTURE
### 建　築

住宅から商業施設、公共施設、都市計画まで、
幅広く人間が生活し、働き、集う場を計画し設計すること。

舞台衣装　建築デザイン　住宅設計　都市デザイン　公共デザイン　環境造形　建築設計

TONERICO:INC.（トネリコ（米谷 ひろし：工芸工業デザイン学科 君塚 賢：建築学科）
「上海上生新所 蔦屋書店」／空間デザイン／photo: 2020 TSUTAYA BOOKS

OYY（山田 陽平：大学院修士課程建築コース）／「case 008」
オフィスの設計／photo:Tatsuya Tabii

内藤 礼（視覚伝達デザイン学科）／豊島美術館「母型」2010年
現代美術作品（恒久展示）／建築：西沢 立衛／photo：鈴木 研一

CG　広告　コミュニティデザイン　映画

長添 雅嗣（デザイン情報学科）
TVアニメ「『呪術廻戦』エンディングムービー」
絵コンテ・演出／©芥見下々／集英社・呪術廻戦製作委員会

佐藤 信介（映像学科）
「キングダム2 遥かなる大地へ」監督作品
ブルーレイ&DVD発売・販売元：
ソニー・ピクチャーズ エンタテインメント
©原泰久／集英社
©2022 映画「キングダム」製作委員会

見里 朝希（視覚伝達デザイン学科）／テレビアニメ「PUI PUI モルカー」2021年
監督作品／©見里朝希JGH・シンエイ動画／モルカーズ

TVコマーシャル

## FASHION
### ファッション

流行のこと。特に衣服においては
毎年主流となる色やかたちなどが
新しいデザインとして提案される。

環境計画　構造デザイン　ランドスケープ（造景）　アースワーク　ファッションデザイン

## CRITIC
### 批　評

アートとデザインのありかを
実践的に歴史的に検証する。
ものごとを否定することではない。

沢山 遼
（大学院修士課程芸術文化政策コース）
『絵画の力学』（書肆侃侃房）／著作

樋田 陽平（油絵学科）／NETFLIXシリーズ「舞妓さんちのまかないさん」
美術監督（屋形「朔」のセット）／©小山愛子・小学館／STORY inc.

ドラマ　映像空間　コマーシャルフォト　ドキュメンタリー　フォトジャーナリズム

## PHOTOGRAPH
### 写　真

報道や記録としてのジャーナリズム的要素、
広告や雑誌などコマーシャル的な要素、
アート的要素を持ったものなどがある。

高橋 毅（短期大学部生活デザイン科）／ヒプノシスマイク「Extra Wardrobe 04」／衣装デザイン／©King Record Co., Ltd.

## INSTALLATION
### インスタレーション

場所や空間全体を作品として体験させる手法のこと。
基本的には一時的な展示となり、
展覧会会期中にしか体験できない。

パブリックプログラム　インスタレーション　パブリックアート　テキスタイル

桂 典子（大学院修士課程油絵コース）／「はこ」2019年／キャンバス、綿布、アクリル

上坂 直（大学院修士課程建築コース）／「個人的聖域群：川口」2019年
新鋭作家展 第8回優秀者 上坂直、蓮沼昌宏
「あ、これ、ウチのことです。」でのインスタレーション
photo：末正 真礼生　画像提供：川口市立アートギャラリー・アトリア

## MUSEOLOGY
### ミュゼオロジー

芸術、民俗、歴史などに関するモノと情報で「世界を編集」する学問領域。
博物館や美術館における調査・研究、収集、
保存・修復、展示、教育に取り組む。

美術・デザイン批評

末永 幸歩（芸術文化学科）
『13歳からのアート思考』（ダイヤモンド社）／著作

nico ito（空間演出デザイン学科）／GUCCI「GUCCI BAMBOO 1947」
イラストレーション／Courtesy of Gucci

三浦 糀（芸術文化学科）／『アオのハコ』（集英社）
『週刊少年ジャンプ』の連載マンガ／©三浦糀／集英社

佐藤 健寿（映像学科）
『奇界遺産』『奇界遺産2』（エクスナレッジ）／写真集

デジタルアート　写真　色彩計画

冨永 航（工芸工業デザイン学科）／「Marimekko Co-created」
Marimekkoとコラボレーションしたカプセルコレクションのデザイン

パターンメイキング　ファッションショー　ワークショップ　アートマネージメント　アートアニメーション　プロジェクト

中田 一会（きてん企画室／芸術文化学科）
『つくりかけラボ06 岩沢兄弟｜キメラ遊物園』
千葉市美術館のアーティストプロジェクトの報告書の編集・執筆
企画：畑井 恵（千葉市美術館）
執筆（対談）：杉原 環樹（大学院修士課程造形理論・美術史コース）
写真撮影：ただ（ゆかい）／デザイン：美山 有
表紙フォーマット：加藤 賢策（大学院修士課程視覚伝達デザインコース）

蒼樹うめ（デザイン情報学科）
『ひだまりスケッチ』（芳文社）
『まんがタイムきららキャラット』
の連載マンガ
©蒼樹うめ／芳文社

石版画（リトグラフ）　マンガ

## GRAPHIC ARTS
### グラフィックアーツ

版画や絵本、イラストレーション、ブックアート、
デジタル表現など多様な複製メディア表現。

## MEDIA ART
### メディアアート

電子技術や情報通信技術など先端的
テクノロジーをアートに取り入れる試み。

サウンドデザイン　インタラクティブアート

キュレーション　アートセラピー（芸術療法）　銅版画

二藤 建人（彫刻学科）／「誰かの重さを踏みしめる」2016年／©Kento Nito, Courtesy of LEESAYA

長谷川 さち（大学院修士課程彫刻コース）／「nebula」2021年
「オムニスカルプチャーズ――彫刻となる場所」展会場風景
（武蔵野美術大学 美術館・図書館）
黒御影石／photo：岡野 圭／©Sachi Hasegawa

百瀬 文（大学院修士課程油絵コース）
「Social Dance」2019年／シングルチャンネルビデオ／大阪中之島美術館蔵

石彫　ビデオアート

村上 早（大学院修士課程版画コース）／「まよいご」
銅版画／photo：末正 真礼生／Courtesy of Gallery KOBAYASHI

大竹 伸朗（油絵学科）／「Mnemoscape 0」2022年
©Shinro Ohtake, Courtesy of TAKE NINAGAWA, Tokyo／photo：Kei Okano

緒賀 岳志（油絵学科版画コース）／「GRAVITY DAZE シリーズ公式アートブック」（KADOKAWA）／カバーイラスト

シルクスクリーン

寺本 愛（空間演出デザイン学科）
「Mayumi & Rhapis humilis［棕櫚竹］」2021年
パネルに水彩紙、鉛筆、色鉛筆、墨

片岡 純也（デザイン情報学科）
「めくりあう本」2018年／インスタレーション

絵本

tupera tupera（亀山 達矢：油絵学科版画コース 中川 敦子）
『かおノート』（コクヨ）／ワークブック

イラストレーション　木版画

熊澤 未来子（大学院修士課程日本画コース）／「鬼の子の木」2015年（展示風景）
パネル、ジェッソ、鉛筆／©KUMAZAWA Mikiko, Courtesy Mizuma Art Gallery

永井 天陽（大学院修士課程彫刻コース）
「metaraction #10」2014年
テディベア、アクリル材
©Solaya Nagai

木彫　塑造　保存・修復　鋳造　ミクストメディア　FRP

## SCULPTURE
### 彫　刻

金属や木、石など、さまざまな素材による
ものの存在に関わる表現。

日本画　テラコッタ

## PAINTING
### 絵　画

紙や布、板、壁などに描画材料で描かれた
もっともプリミティブな表現方法。

平田 尚也（彫刻学科）／「Shelf under the Mountain」部分 2021年
ラムダプリント、アクリルマウント／©naoya HIRATA, Courtesy of Satoko Oe Contemporary

unpis（基礎デザイン学科）／「MY FACES」2021年
イラストレーション

デジタルファブリケーション

柏原 由佳（日本画学科）／「C World」2020年／キャンバスにアクリル、油彩／photo：Kenji Takahashi
©Yuka Kashihara, Courtesy of Tomio Koyama Gallery

# ART

油絵　抽象絵画　具象絵画

中尾 直貴（大学院修士課程油絵コース）
「body 7,1」2020年／鉛筆、油彩、テンペラ、白亜地、パネル

石田 徹也（視覚伝達デザイン学科）／「燃料補給のような食事」1996年／板、アクリル／静岡県立美術館蔵／©TETSUYA ISHIDA

今井 俊介（大学院修士課程油絵コース）
「untitled」2022年／キャンバスにアクリル
photo: Kei Okano

作品のクレジット表記は以下の順で掲載しています＿氏名（卒業・修了あるいは中退した学科、コース名など）／「作品タイトル」／作品説明／そのほか補足