

musashino

science design

武蔵野美術大学
基礎デザイン学科

musashino
art university

2024

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 -5181

<http://www.kisode.com>
kisode@musabi.ac.jp

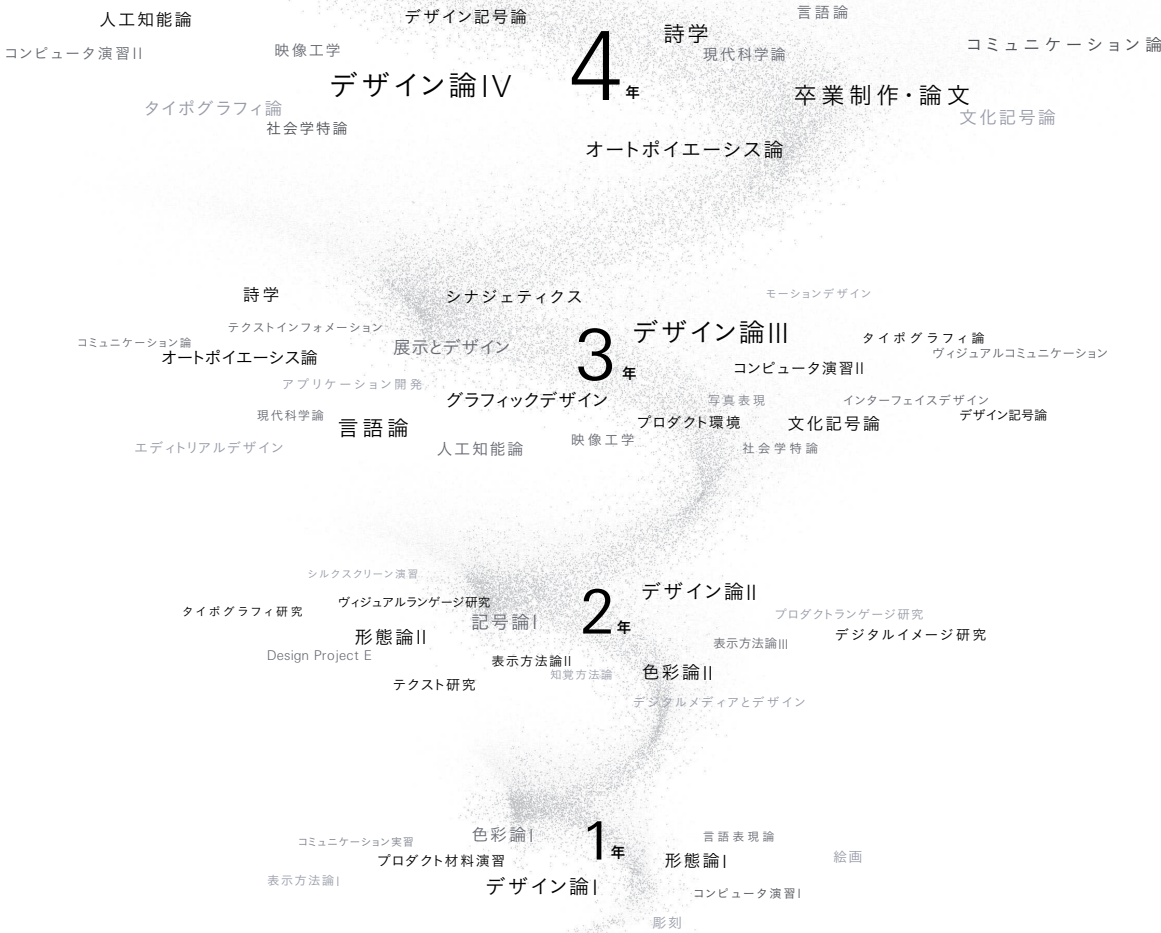
22107133300



concept map: y.azegami+y.ouchida+k.hirakawa

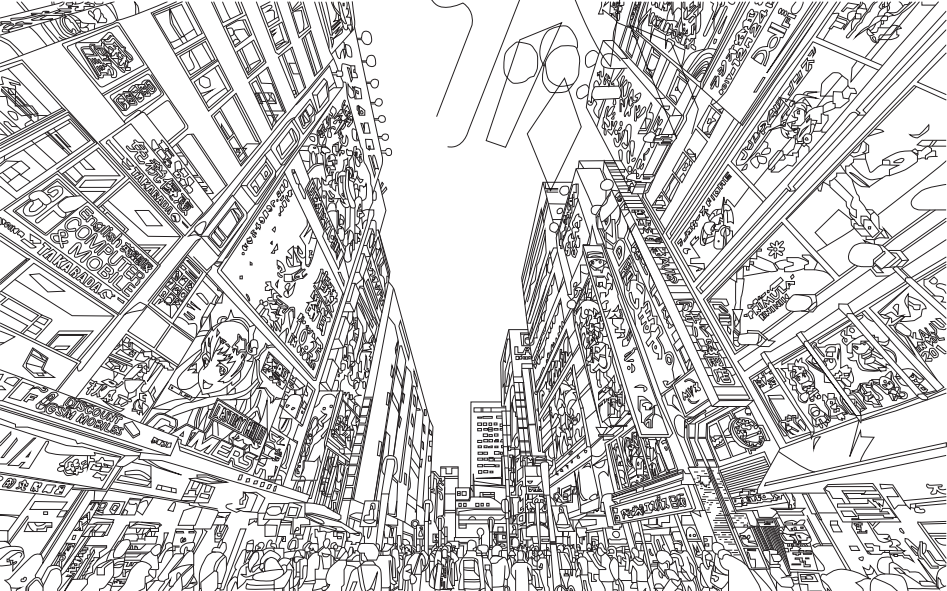
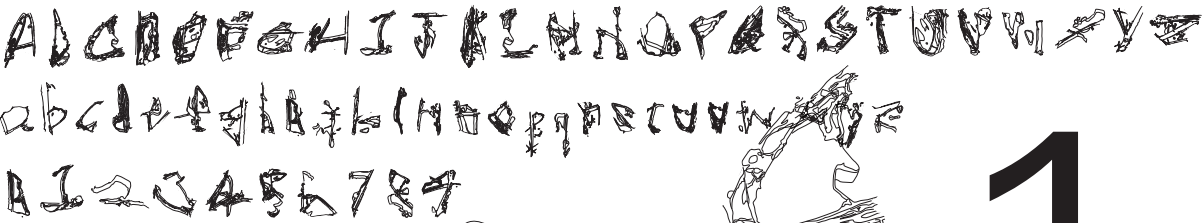
デザインは分けられない
それを知ることから始めるデザイン

基礎デザイン学科の英語名はThe Department of Science of Designです。私たちの学科が考えるサイエンスとは、哲学から諸科学へとつながる多様な知の領域を横断しながら、外界環境形成、つまり、人が生きていくために必要な「かたちの生成」を捉えていく視点、あるいは思考態度を言います。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、デザインの未来を拓いていく人材が、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続ける姿勢から編まれています。別の言い方をするなら、社会や世界の変化に相即した職能を自らつくり出して行ける、万能細胞のような人材づくりを考えている学科です。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。



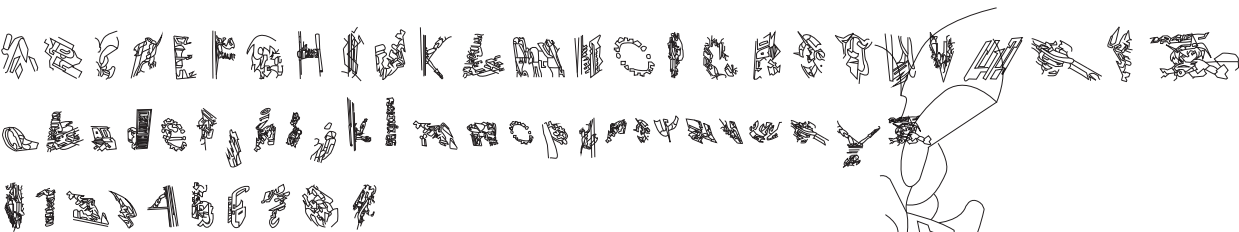
1. 形態論Ⅰ

この演習では他の作品をトレースすることで、自分にはない造形感覚を体験し、自分の興味・関心のあるもの（絵画、彫刻、写真、グラフィックデザインなど）からくかたち>やラインを取り出し、それらを組み合わせてアルファベット（書体）を制作する。造形を最初から計画するのではなく、混沌とした制作過程から新たな形態を見出すことで、くかたち>を生成する力を身につける。



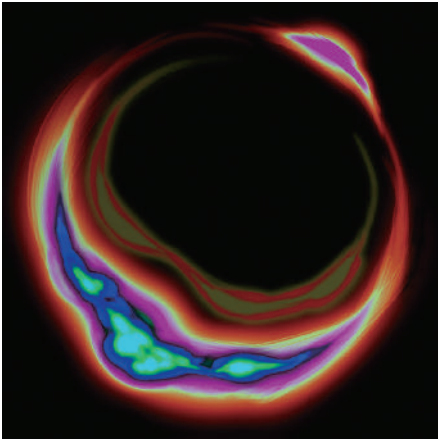
デザインをとらえる
広い視野を身につける

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。



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。また、色は人間の外の世界にあると同時に、人間の内にもある。概念や記憶、想像による色がある。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。色彩論Ⅰでは、これら様々な色彩の現象を体験し、理解しながら、色彩デザインへの導入を考える。この課題では、さまざまな色＝光の様相を捉え、その表現を行う。

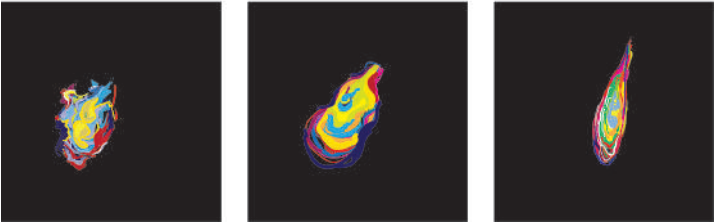
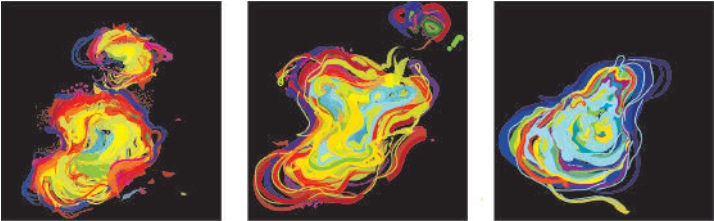
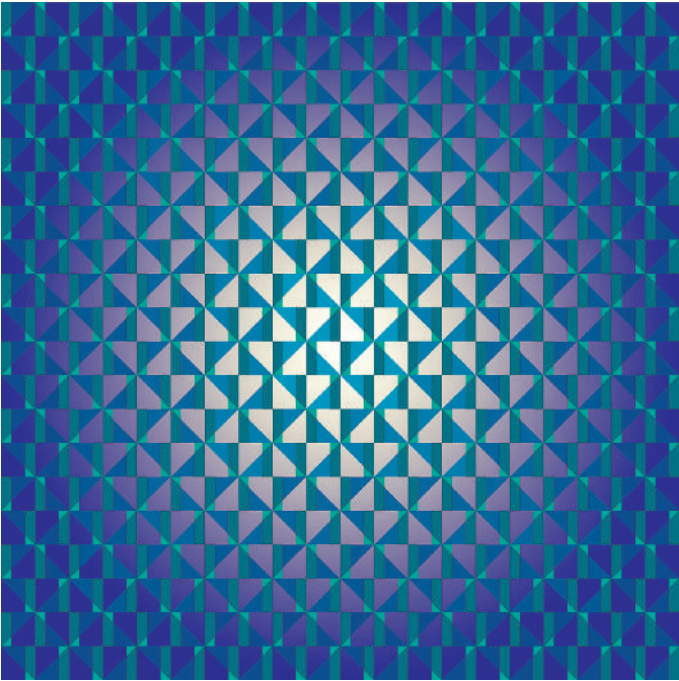


2. 光の表出

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。

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。



3



4

4. プロダクト材料演習

ヒノキ、エポキシ樹脂、錫の異なる3つの素材を使って、全く同じ形状の作品を制作する演習。「美しい」造形としてまとめるだけでなく、作品制作を通して、世の中の製品の素材や生産方法等への考察の意識を積極的に持ち、素材の特性とともに、工房を使った加工方法や注型の手順など、素材ごとの造形の違いを学んでいく。

5. コミュニケーション実習

この演習は、コミュニケーションという広義にわたるデザイン概念の基礎を、作品制作を通して学ぶことを目的としている。普段気にとめないような事物から着想を得て思考をめぐらし、ひとつの「かたち」へと仕立て上げていく。どのような領域にあっても、作者が自らのうちに感動を発見し、他者とその感動を共有することにおいて、あらゆるデザインはコミュニケーションという機念に包含されるだろう。



5



形態論II
「形態論II」は、思想家、詩人のゲーテ(1749-1832)による自然観、形態学(モルフォロジー)にもとづく基礎的な形態研究のための演習である。形態という概念がはらむ広大な造形領域を探り、形態学的アプローチを学びながら、デザイン・テーマを発見していく。かたちの成り立ちを体験的に学習するために、日頃慣れ親しんだ身の回りのかたちを見つめ直し、そこに含まれる必然性や普遍性、そして環境との関係を探り当てていく。

1. さなぎ
ある2つの物体AとBを設定する。その間で「もしも虫のさなぎのようにメタモルフォーゼが起きるとしたら」を仮定してみる。一体、どのようなプロセスを経て変態し、その途中の状態はどのようなかたちをしているだろう。「あいだ」を創造する。「動き」を創造する。「時間」を創造する。まっ白な石粉粘土と対峙して、頭の中にしかない想像物を手から生み出すことを試みる。

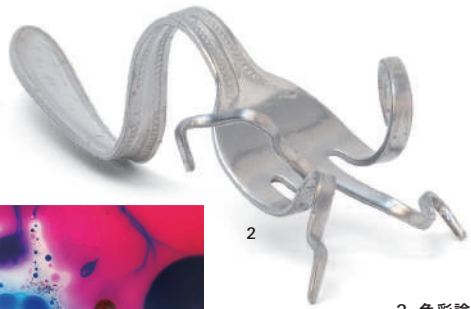


デザインの水脈を見つける

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。



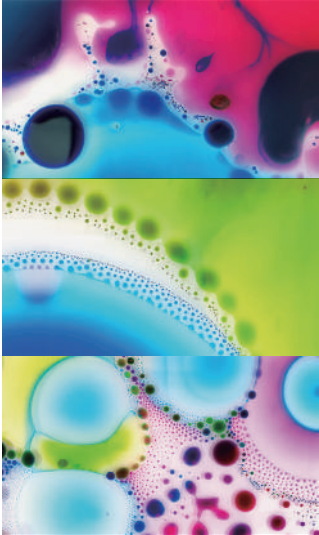
1



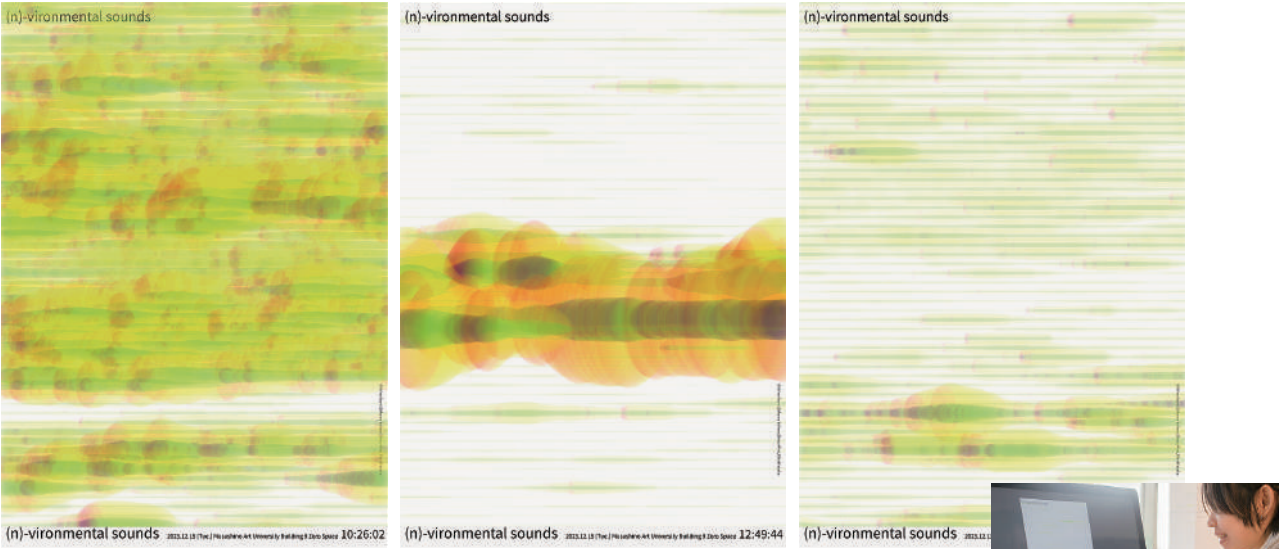
2

2. らしさ
身のまわりから観察する対象物をひとつ選ぶ。そのものの「らしさ」を探って抽出し、特徴を膨らませて造形に落とし込む。ただし、単にそのものの形態を模写すればよいというわけではない。角度、接点、輪郭、動き、速度、重心、状態、関係性、パターン、バランス、ボリューム、陰影、重力…など、「らしさ」を最も象徴的に表している事象に着目し、形態を純化させて定着する。

3. 色彩論II
対象物の特徴や魅力を発見して、それを伝えることはデザインの重要な仕事の1つだ。この授業では、対象物の特徴や魅力を発見し、色彩、色彩と空間、色彩と動きを通してそれを表現する色彩デザインを学ぶ。課題では、対象物の魅力をその色見本を作ることによって表現する。また、対象物について、動きによる色の変化の美しさが現れ、対象物の新たな特徴や魅力が表現される。



3



4



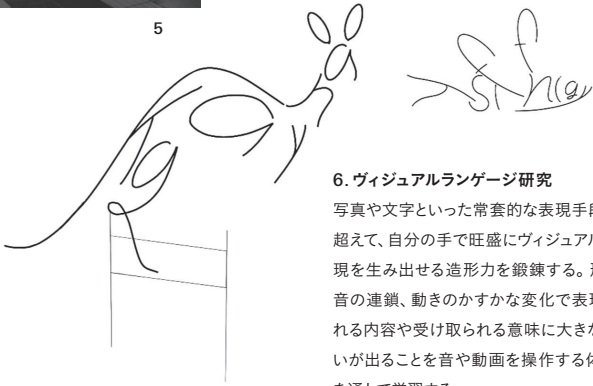
5

4. デジタルイメージ研究

プログラミングを通してデジタル表現の可能性と限界を理解し、インタラクティブの作用を学ぶことで論理的な思考方法や手続きの構造化を習得する。この授業を応用することでインタラクティブなインスタレーション作品を手がけることができるようになる。

5. 知覚方法論

デザインに3DCGというツールを使った場合、どのような効果をもたらせることができるのか、その事例の紹介と解析を行い、ライティング手法とその効果を集中的に履修していく。



6. ヴィジュアルランゲージ研究

写真や文字といった常套的な表現手段を超えて、自分の手で旺盛にヴィジュアル表現を生み出せる造形力を鍛錬する。形と音の連鎖、動きのかすかな変化で表現される内容や受け取られる意味に大きな違いが出ることを音や動画を操作する体験を通して学習する。

7. デジタルメディアとデザイン

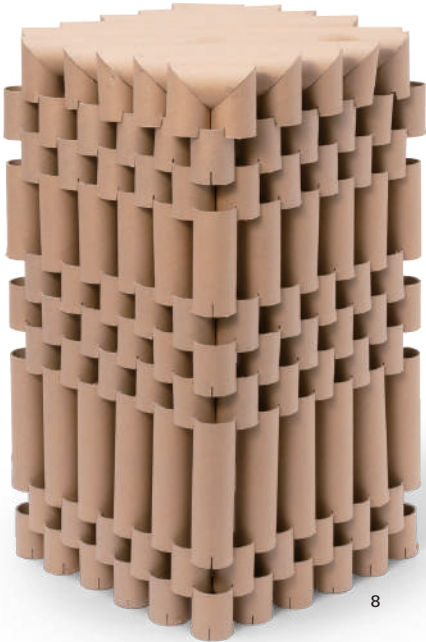
グラフィックデザインの基本要素である書体をデジタルメディア以降の想像力を導入して設計と制作、その書体を使った作品（ポスターなど）の制作をおこなう。自分の個人的な興味・関心から発想することで、美しさといったグラフィックの文脈だけでなく、同じ興味・関心のあるコミュニティでも流通するような書体をデザインする。



6



7



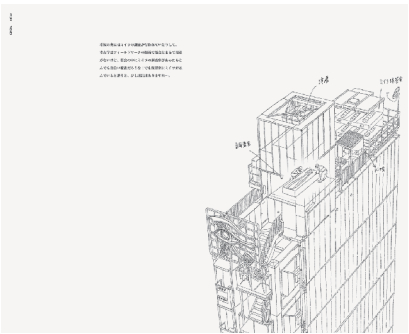
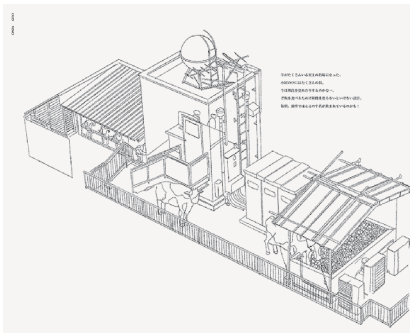
8

8. 表示方法論 III

紙管を素材とした構造検討・ジョイントの製作を経て、スツールの製作に定着していく授業である。素材の特性や特徴への理解を深めながら機能や条件を満たした立体物を制作するプロセスを通し、立体の成り立ちを学び、立体造形能力を養う。

9. タイポグラフィ研究 a

文字のみならず、図像のもつかたちや余白、色彩も同質の造形言語として読み取り、グリッドシステムが生成する空間の中で関係を繋ぎ合わせていく。この授業では文字組の可能性を体験・拡張しながら、視覚言語を横断する、新しい言語体系の概念の生成に触れていく。課題は縁のない連続的な立体空間の「箱」から始まり、1冊に集積された時間軸を伴う平面空間の「本」、B1変形サイズの広大な「ポスター」と様々な媒体における文字の生態環境を観察していく。制作を通して文字組の可能性を体験・拡張しながら、同時にものづくりにおける美意識を養う。



9



1

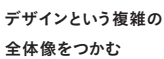
1. オブジェクトコミュニケーション

[デザイン演習Ⅰe]

香りを対象として「新しいわかりかた」を考察し、先入観、固定概念に捉われず、新しい視点を設定しながら、特定の香りの中からもうひとつの本質を見つけていく。表層だけでなく何を想起し、どのような物語を構築していくか、オブジェクトコミュニケーションは、新しい伝え方を探究していくことを目標とする。

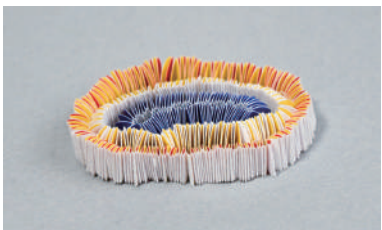
2. プロダクト環境[デザイン演習Ⅰg]

発想から思考、展開というデザインプロセスを通じ、イメージを具体化する演習。モノとの関わりの中で身につけた体験や気づきを「使う」という受動的な物から「つくる」という能動的な視点へ転化させていく。モノを現実に対応させるために、寸法という概念を身につけ、モノのあり方を研究し、デザインプロセスを理解することを目的とする。



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。

シナジェティクス、テキストインフォメーション、
オートバ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



3



4. マトリョーシカ

相似系の入形が入れ子になっているマトリョーシカの特徴を生かして、タイポグラフィカルな作品を制作してもらった。平面ではなく3次元であり、また入れ子構造になっている。取り出して並列に並べると、グラデーションな大きさの違いが否応なく意味の文脈を形成する。この状況を、文字あるいは言語表現の場として、いかに創造的に活かせるかという演習である。



4



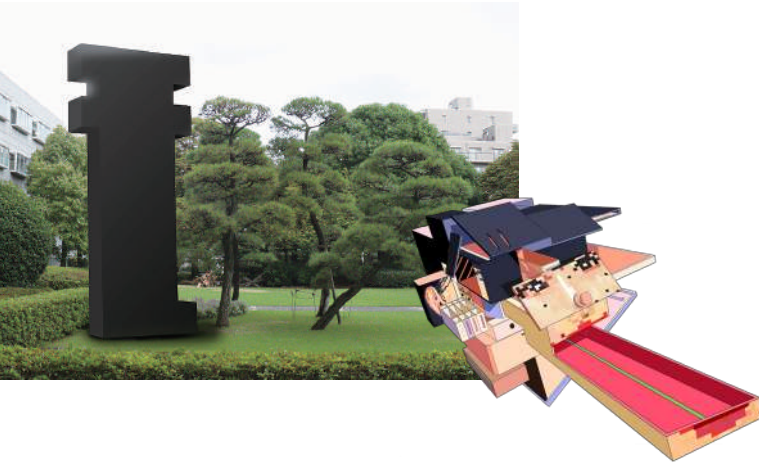
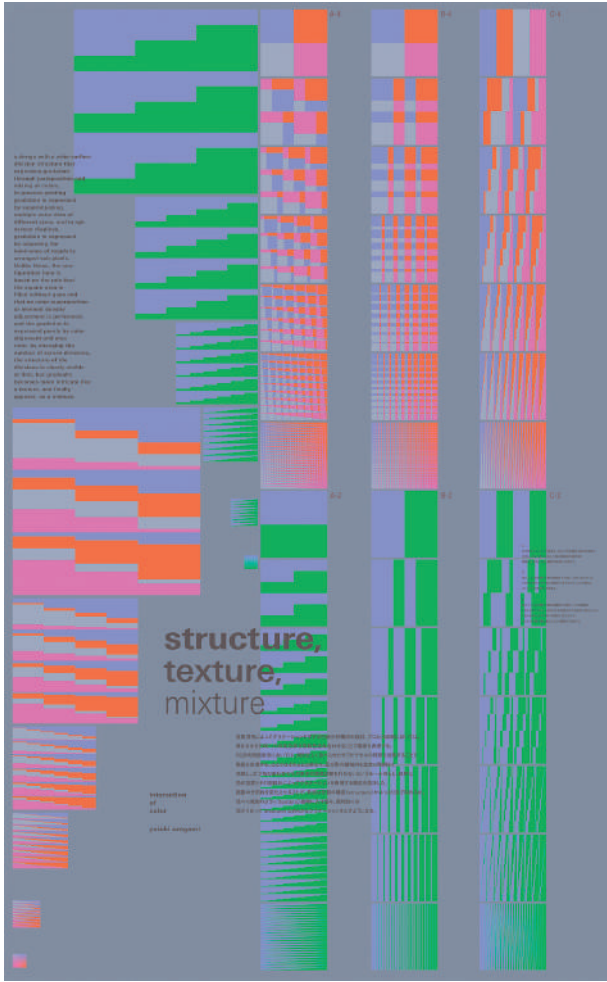
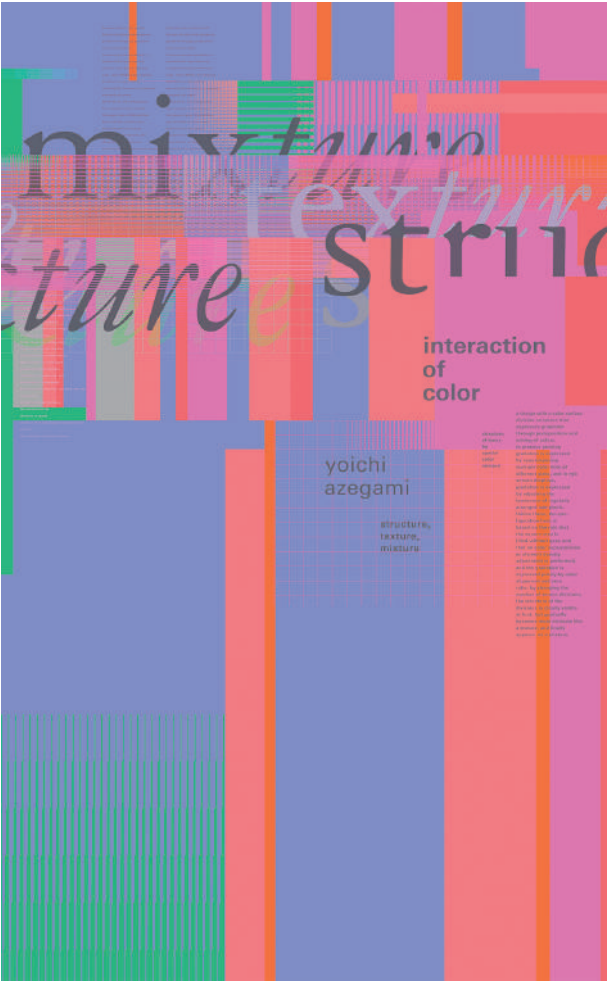
ヴィジュアルコミュニケーション

[デザイン演習Im]

表現したい内容を的確に可視化する力と、人の記憶に印象を刻印するコミュニケーションとはいかなるものであるかを、2つの課題を通して理解していく。特に後半の課題は、視覚記号の運用によって、アイデンティフィケーションがいかに生成するかについて把握する実践的な演習になる。

3. BOOK STORE

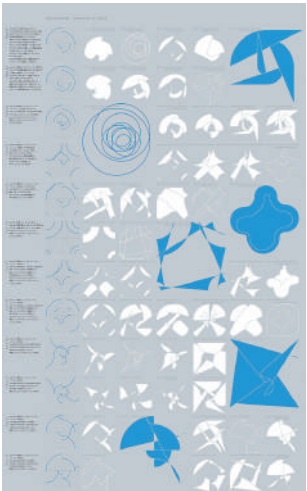
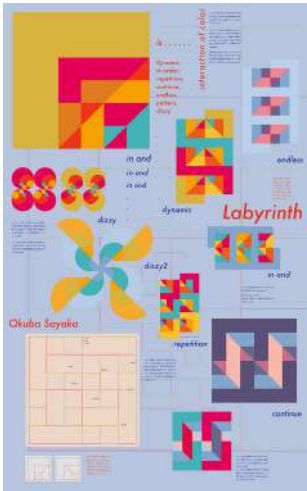
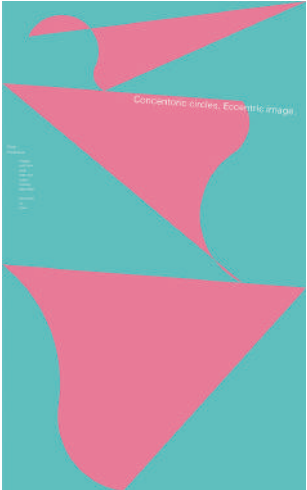
「だったりして」と仮想・構想した事柄を、目に見えるかたちにしていく演習である。ここでは、新しい「BOOK STORE」を構想してもらった。5人程度のグループに分かれ、いかなる書店を生み出すかについて活発に議論してもらった。結果として出来上がったコンセプチュアルな書店に、名前をつけ、ロゴのデザインを行い、多様な活動へ適用していく。まさにアイデンティティをヴィジュアル言語を通して生み出していく演習である。



グラフィックデザイン[デザイン演習II]
デジタルメディアが主流の今日においても、グラフィックデザインの中で最も大切な「何か」を伝えるフィジカルな相貌をもたねばならない。この授業では「何か」を伝える力、言い換えると「視覚表現における仮説構想力（ヴィジュアル・アブダクション）」を、実践的に身につけていく。

5. interaction of color
ヨーゼフ・アルベルス「色彩のインタラクション」とマックス・ビル「同一テーマによる15のヴァリエーション」を基に、色の「呼び合い、触れ合い、響き合い」と幾何学図形の「展開と生成原理」を個々の設定したテーマの中から提示。「メインヴィジュアル」と「プレゼンテーション」の対となるポスターを制作する。

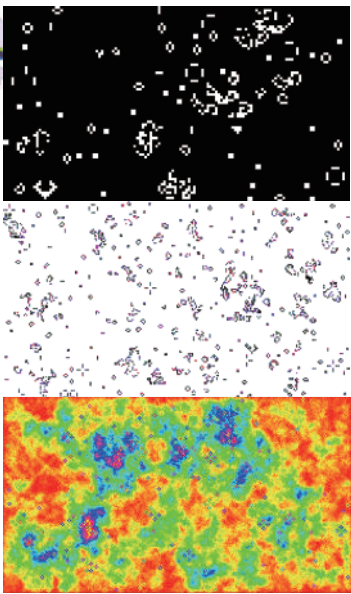
6. exhibition
もし自分の個展をひらくとしたら、どんな展示を計画するだろうか。展示物や場所を仮定し、必要なあらゆるグラフィックを制作する。展覧会を貫くコンセプト、大胆なヴィジュアル、細部に至るまで調整したタイポグラフィが、仮想した世界観を説得力のあるものと昇華していく。



7. シナジェティクス[デザイン演習Ib]
自然はより少ない要素や条件で最大限のエネルギーを得られるようなエコ・システムをもっている。また自然は絶妙な美しさを秘めており、私たちを魅了してやまない。そんな自然の造形や数理的な秩序から、構造の本質を学ぶ演習である。自然の造形が私たちに何かを語りかけようとしているならば、それは数学のような極めて美的で精緻な言葉ではないか。その言葉を探ることは、すなわち自然の構造をモデル化しようとする試みにほかならない。



8. エディトリアル[デザイン演習Ii]
ヴィジュアルコミュニケーションの代表的表現手法であるエディトリアルデザイン。目的や方針・条件のもとに情報を収集・整理し、言葉や学識(=智)を活かしながら文章や画像などの視覚的な素材を用いて創造的に編集構成し、冊子の作品形態に表現する演習。「正確で美しく伝える魅力的な誌面設計〜デザイン表現」を目指す。





4

すべてを横断しながら
デザインの先端をつくっていく

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
課題に集中的に向かいます。



へその緒 | umbilicallet ショウ・コウ
ものを生産する時にできる夾雑物にショウ・コウは着目した。印刷物の裁断の際に出るトンボや色玉のついた「やれ」、3Dプリンターの出力の際に必然的にできる「サポート」、プラスチックモデルの製造における「ランナー」等を取り上げ、これをモノの生成時にできる「へその緒」に見たて、テーマとした。具体的には人間の胎児を生産物として描定した。紙の積層が地層のように重なる中で、胎児の身体のポジに対する「ネガ」としての「やれ」の堆積が見事な造形をなし、3Dプリンターのサポートが胎児と融合してまさに有機的な臍の緒のように見える。この見立ての視点とそれを形に集約する制作の精度が素晴らしい。



Is there そこにいる 芹澤 碧
白い空間に浮かぶ透明な生命体らしきもの。それらは、脈を打ったり、身をくねらせて伸び縮みしたりと、形を変容させながらその場に息づいている。物体を動かす心臓や筋肉があるかのように見えてくるが、その正体は私たちがよく知っているはずの水である。まるで意思を感じる動きに目が釘付けとなり、じっと見てしまう体験。知っていると思い込んでいるものにもまだ知らない一面がある。その可能性を私たちに示してくれる。

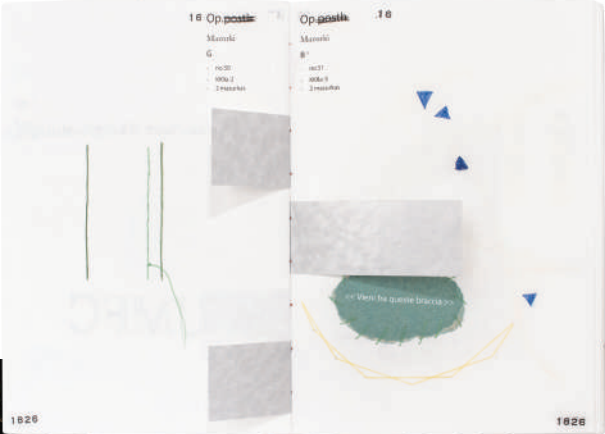


やばい 保科千晶
「やばい」の頻発は語彙の貧困に由来するものと捉えられがちであるが、保科千晶はここに疑問を持った。多くの感情を集約した「やばい」に含まれる微妙な感情のニュアンスを、多数の言葉の束として分類し、自身が感じる多様な「やばい」に対応させた。分類された言葉を、透明の樹脂の塊の中に配置し、手のひらに収まるほどの非対称の多角形として表現した。一部が曇りとなり、一部が透明性を持つ立体の中に、まるで浮遊するように配された言葉の群は、それぞれ異なる心象風景に対応しており「やばい」に含まれる感情の機微が、見事に物体として定着されている。



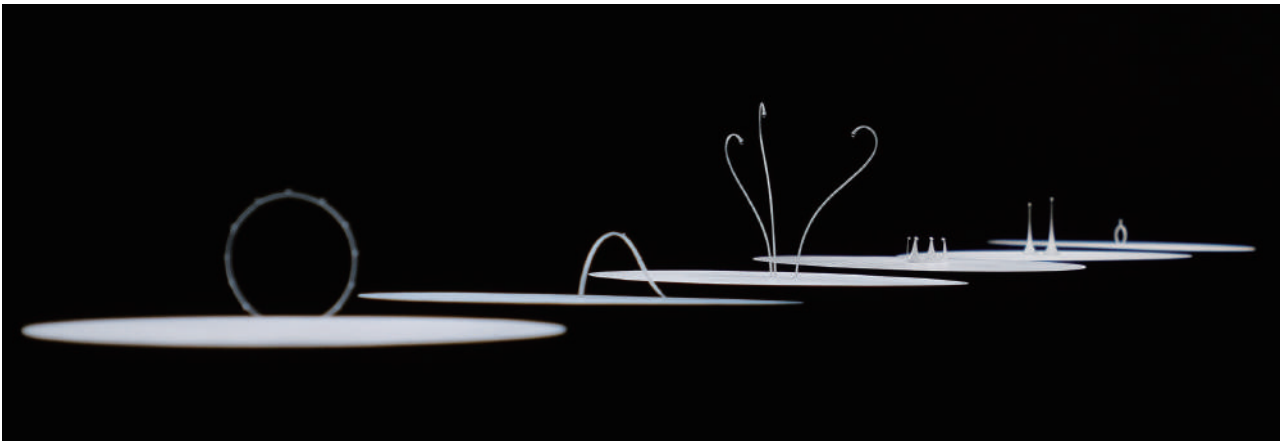
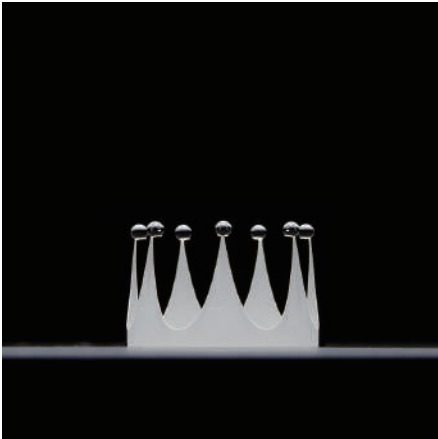
品種改良 弦巻朱音

この制作の発端は作者である弦巻朱音が大きな胸を持つように改良された鳩、ポータを見てショックを受けたことによる。人間は多くの品種改良を行うのであるが、鳥に対して羽毛の利用、愛玩、鑑賞という動機に基づいて品種改良を行なった?という一種のスペキュレーションと紙の巧みな造形による現実感を通して、人間による品種改良の問題を提起した制作である。



Ch. 水城尚央子

この作品は、作曲家フレデリック・ショパンが生涯を通じて作曲した作品の年表であり、音をビジュアルで表現したアートブックでもある。辞典のような公共性と日記のような私的性の両方を兼ね備え、編集・デザイン・造本を一人で手がけたことで、ショパンに関する豊富な先行研究を踏まえながらも、独自の視点を提示している。また歴史という分野においてデザイナーが主体的に介入できる可能性を実践を通して提示している作品とも言える。

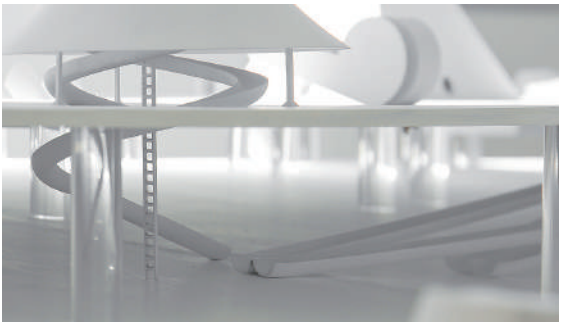


A Drop of Water ジャン・カイシ

ジャン・カイシは小さな水滴から大海まで、循環する水の様相を捉えようとして多様な情景を捉えようとしていたが、最終的に「A Drop of Water」と命名された、極小の水滴のインスタレーション作品にたどり

着いた。実験用の極細のスボイトの先から送り出される極小の水の塊を、緻密に展観する装置を考えることで、着眼の独自性とデザインの方法にたどり着いた。「本当に美しいものは、一番身近にあった」と、当人が語っている通り、極小の水滴は表

面張力が重力を凌駕する不思議な質量の世界であり、その現象を用いた、あえかな、そして限りなく繊細で美しい水の様相をとらえた作品を完成させるに至った。



disappear, appear ゴ・テキ

「現れる／消える」という新たな解釈を滑り台の概念に持ち込み、滑ることに特化したプロダクトを集結し連結させたランドスケープである。この遊具群は滑って遊ぶ本人だけが楽しいわけではない。滑り降り

る他者の動きを遠目に眺めながら、二層構造が作り出す空間のダイナミズムを目で遊べる点もユニークである。造形美を保ちながら安全性を補完することを徹底して研究し、いつか人生をかけてこの計画を実現してほしいと願っている。

専任教員紹介

原 研哉

デザイン/デザイン学

早く何者かになろうとしないでください。デザインは深くゆっくり学びながら、身に付ける技であり、方法であり、思想です。みなさんは一人一人、全く異なる才能を秘めています。それを信じて、ゆっくり時間をかけて自分を育ててください。やがて、デザインは分けられない大きな知の水脈であることがわかってきます。そこからです。

武蔵野美術大学大学院修了。デザインを外界環境形成にとらえ多様な計画を立案し実践している。無印良品・蔦屋書店・GINZA SIX・ヤマト運輸VI、展覧会「HOUSE VISION」、外務省「JAPAN HOUSE 総合プロデュースなど活動領域は多岐。主著に『デザインのデザイン』『白』『日本のデザイン』『低空飛行』など。

小林昭世

デザイン学/記号学

基礎デザイン学科の基礎とは、今以上に高いレベルで実践や研究などを行うために、基礎的なことについて絶えず問い直し、認識を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からは新しい知見が次々と生み出され、それは造形やデザインのためにもとても刺激的です。

武蔵野美術大学大学院造形研究科(修士)修了。専門は、情報デザイン、製品デザインのためにユーザーが人工物に接するときの体験、操作、人工物に対するイメージ形成などを観察、記述してデザインに活かす研究「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、デザインの概念、関連する形態(色彩)、機能などの概念の成立と発展の思想とその歴史研究。

板東孝明

デザイン学/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!と主張してみる。人々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、新たな世界を直感させる何かを宿しているとしたら、やがてその点線は世界に実線として立ち現れ、人々はかならずや待ち望んでいた「かたち」だと賞賛してくれるだろう。

基礎デザイン学科卒。専門分野はデザイン学、タイポグラフィ、シナジェティクス。欧州、アジア各国でドームワークショップを開催。主な作品にリートフェルト、ミース、桂離宮ポスター、Kierler Woche 1996(ドイツ)、LEDドーム、パンブードーム(インドネシア/インド)。懐中時計礼讃展、向井周太郎著『形象の記憶』編集・装丁。

菱川勢一

映像

小さい頃、思ったことがあるでしょう。雲はどうして空に浮かんでいるのか、タイムマシンはどうやってら作れるのか、とか。素朴な疑問に真正面から向き合うことがデザインの入口なのです。もう入口から入ったのならば、いかに楽しく追求できるかを考えましょう。答えは見つかるかもしれないし、見つからないかもしれない。そのプロセスそのものもデザイン。世の中にはまだまだデザインで豊かにすることができることがたくさんある。

ニューヨークにて映像の演出・編集を手がけ帰国。クリエイティブスタジオDRAWING AND MANUALを設立。モーショングラフィックス分野の第一人者として 数々の実績を重ね、多くの企業ブランド構築や、ドラマ、映画、TVCM、教育番組などを手がけている。映像作家、写真家、脚本家、アートディレクターなど分野を越えた活動が続けている。

田中良治

ウェブデザイン

基礎デザイン学科はデザインがグラフィックやプロダクト、UI/UXといった様々な専門に分かれる以前のデザインについて考える学科だと思います。その理由の一つは専門性が発揮できないような新しい未知の領域で活躍するデザイナーを生み出すためです。

’03年に株式会社セミトランスペアレント・デザイン設立。ウェブサイトの企画・制作から国内外の美術館・ギャラリーでのインスタレーション作品展示までウェブメディアを核とした活動をおこなっている。主な受賞歴としてD&AD YellowPencil、NewYork ADC 金賞、亀倉雄策賞、ADC賞がある。

清水恒平

インタラクションデザイン

これから学生になるみなさんは多くの可能性を秘めています。そして、それはなかなか自分では見極められるものではありません。基礎デザイン学科はそんなみなさんの可能性を最大限に引き出せる場所だと思います。様々な考え方を持った仲間たち。様々な専門家である先生方と切磋琢磨し、まだ見ぬ自身の才能を引き出すことができる学科です。

オフィスナイス株式会社代表。プログラミングとタイポグラフィを軸に、グラフィックデザイン、インタラクションデザイン、編集、デバイス制作など幅広く活動している。主な仕事に「認知症世界の歩き方」「無印良品の家」「東スポweb」ウェブデザインなど。著書に「マルチメディアを考える」(武蔵野美術大学出版局・’16年)など。

三澤 遼

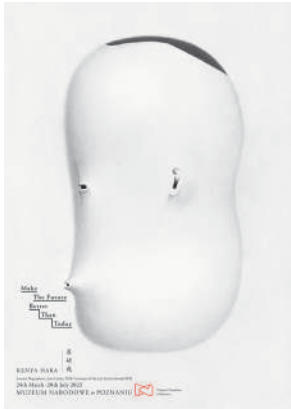
デザイン

1年次は、学びが単独の「点」として感じるかもしれませんが。2年次は、手と思考を動かす実践が増えて点があちこちに発生し、「点々」になり始める。3年次になると、点がようやく結合して「視点」の存在に気づく頃。4年次は、その先の自身のルートを開拓して「視野」を広げ、「視座」を形成していく時期。自らの成長点を直に体感できる豊かな土壌が基礎デザイン学科にはあります。

武蔵野美術大学工芸工業デザイン学科卒業後、デザインオフィスnendoを経て、’09年より日本デザインセンター原デザイン研究所に所属。’14年より三澤デザイン研究室として活動開始。ものごとの奥に潜む原理を観察し、そこから引き出した未知の可能性を視覚化する試みを、実験的なアプローチによって続けている。



「ORIGIN of SIMPLICITY —20 Visions of Japanese Design」展ポスター | hara



「Make The Future Better Than Today」個展ポスター | hara



八海山「百」パッケージデザイン | hara



映画「岸辺露伴ルーグルへ行く」ポスター写真 | hishikawa



大河ドラマ「どうする家康」タイトルバック | hishikawa



『かたち・機能のデザイン事典』共編・著 | kobayashi



『意味論的転回』共訳 | kobayashi



向井 周太郎 著
『形象の記憶 デザインのいのち』 | bando



『デザイン科学事典』共編・著 | kobayashi



『デザインに哲学は必要か』共著 | kobayashi



菊地敦己×田中良治
「録音とコピー PROMO ONLY」(OFS Gallery)/展覧会 | tanaka



「5 SISTERS」グラフィックトライアル (TOPPAN)ポスター | tanaka



「Tokyo TDC, Vol.34 -The Best in International Typography & Design」ブックデザイン | tanaka



ONI展 インスタレーション | shimizu



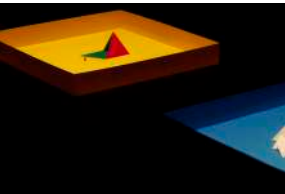
無印良品の家ウェブサイト | shimizu



認知症世界の歩き方 ウェブサイト | shimizu



国立科学博物館企画展
「WHO ARE WE 観察と発見の生物学」 | misawa



「IKKO TANAKA ISSEY MIYAKE No.6 Special Installation / The pyramid series」 | misawa



展覧会「Material, or」出品作品「ものうちぎわ」 | misawa



「bamboo dome」 | bando