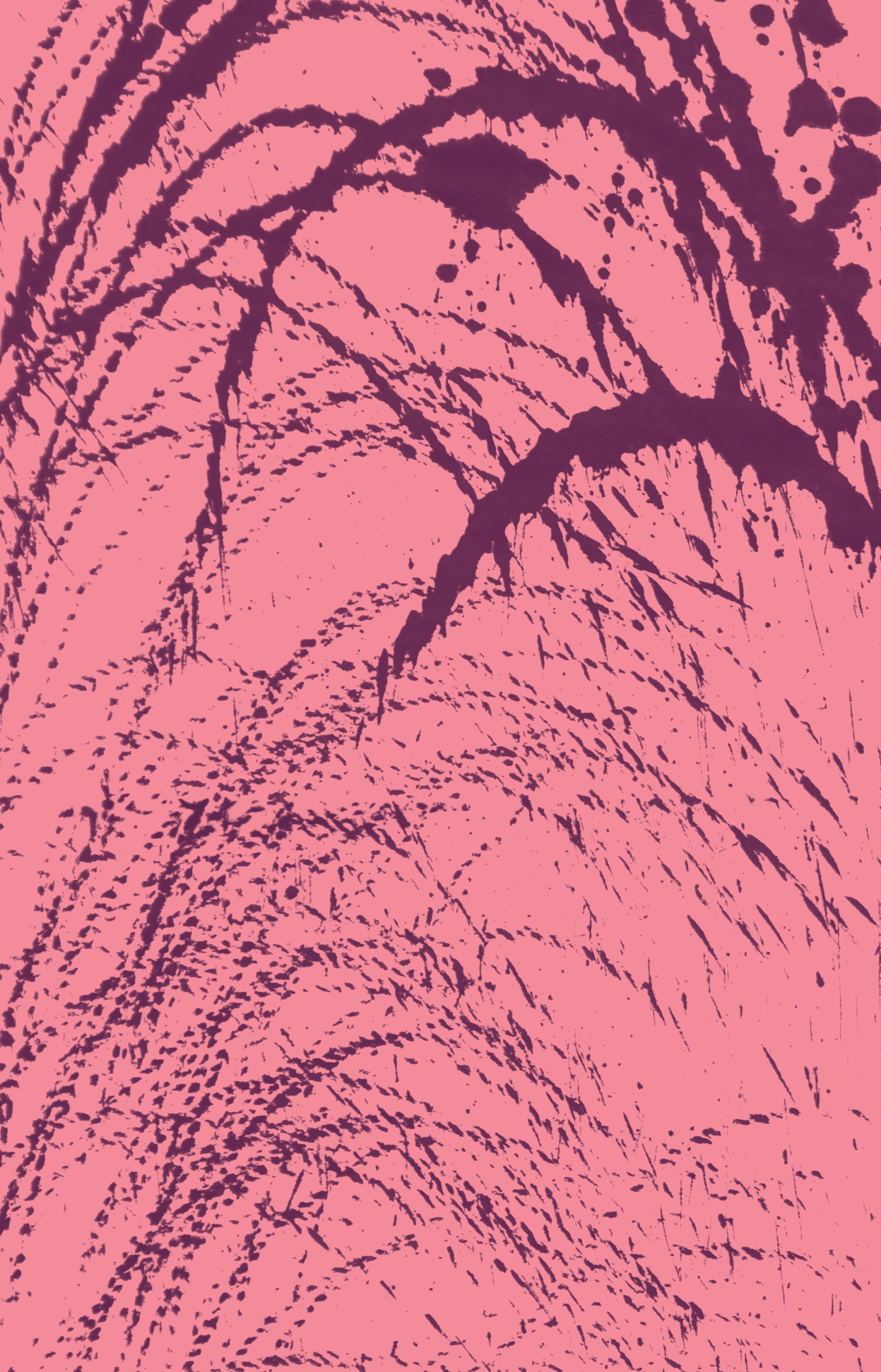


武蔵野美術大学 造形学部

視覚伝達デザイン学科 学科紹介 2024

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。

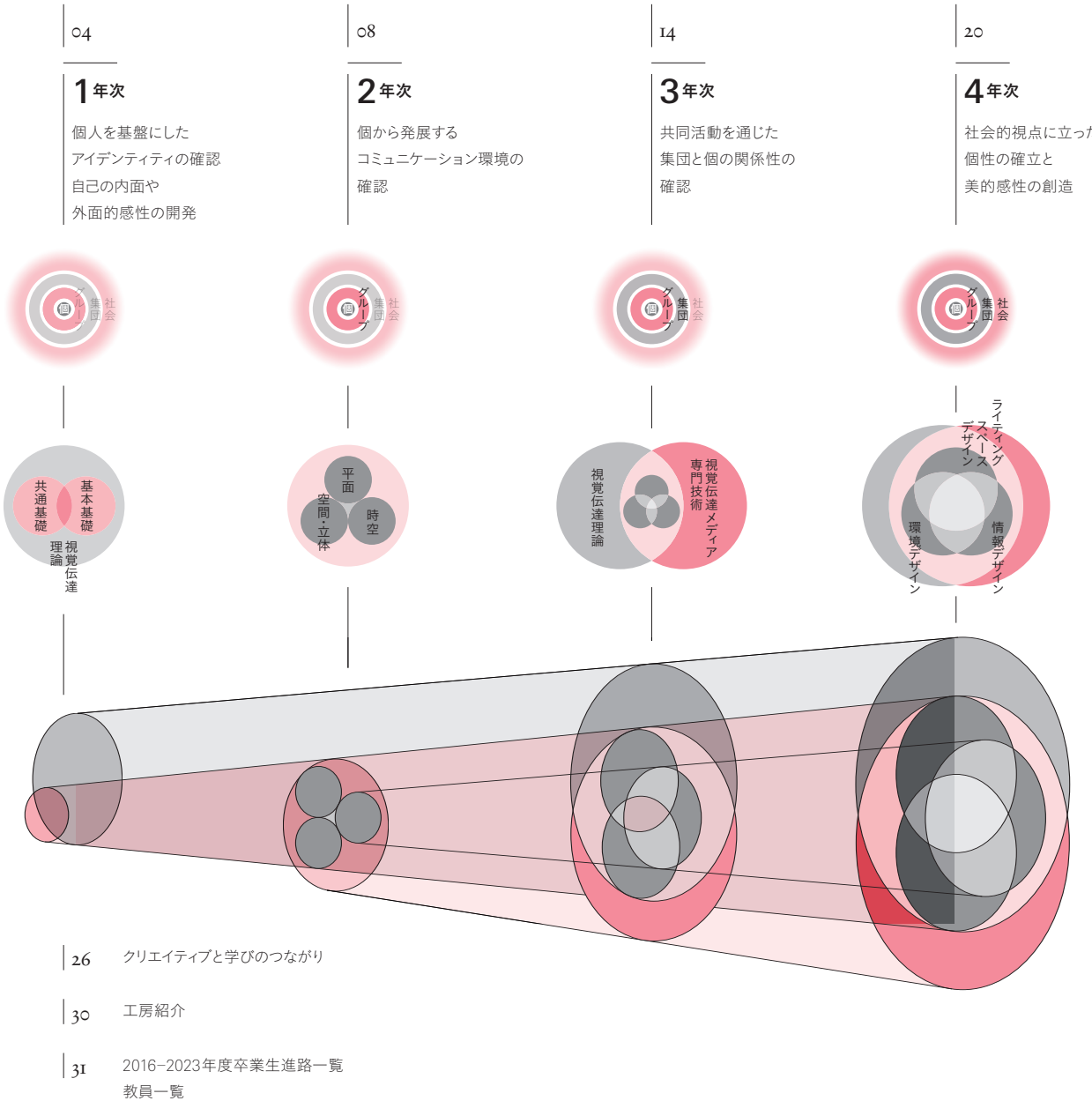
この冊子では、これから視覚伝達デザイン学科で学べることについて、

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。学生はこれか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索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)デザイン探索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発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、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〕

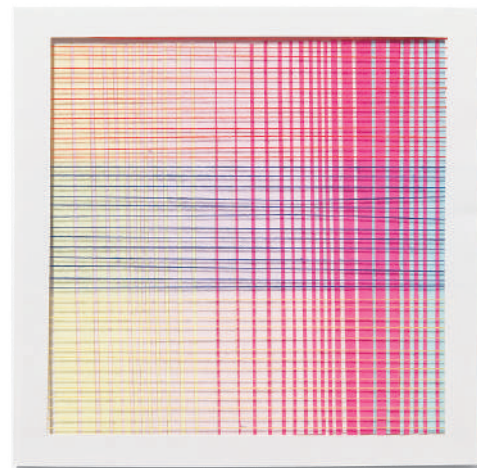
いままでの学びのスタイルを「ほぐし」、仲間との対話によって
それぞれの「ちがい」を見つけ、見ることの意味、描くことの
意味を捉えなおし、自分自身の感覚を見直すことで、コミュニ
ケーションの原理を学んでいきます。

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



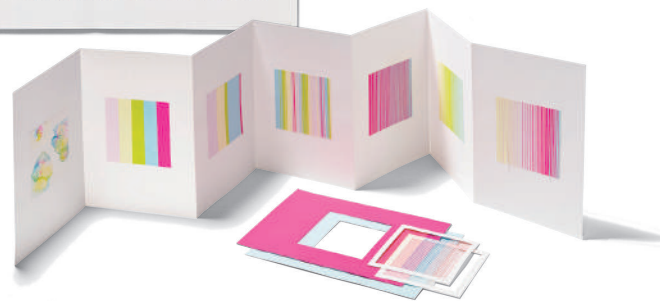
3



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 岡本りさ『色を見る』



めたはるいらの
らうすに
おれ
らみたいに
おれ
らみたいに

4

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起しており、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 鈴木彩羅『幽玄もじ』

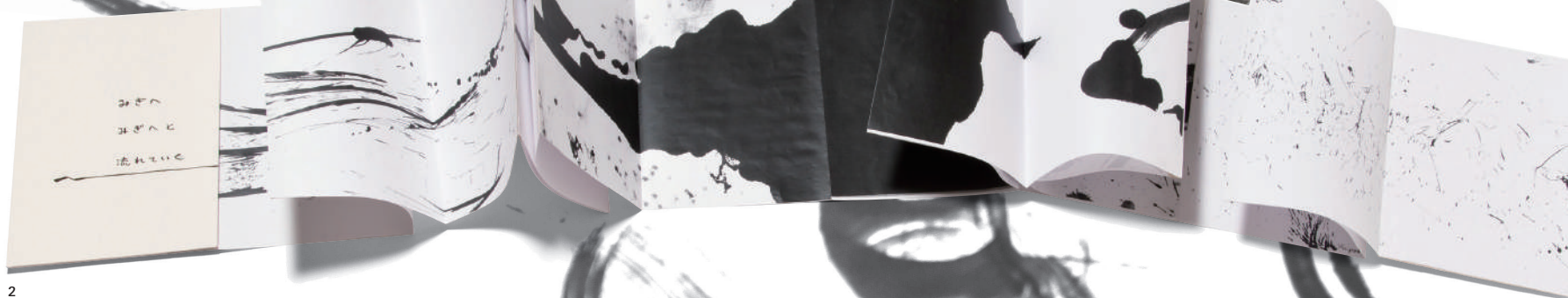
線との対話

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 荒井なるみ『乱線』

2 森和音『右へ右へと流れてく』

2

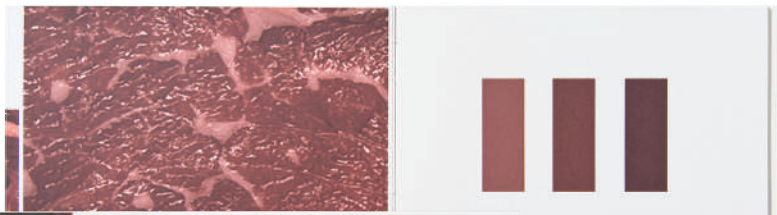




身の回りにある環境をよく観察すると、さまざまな現象(=情報)が溢れていることに気づきます。まずそれを記述してみる。ことばで、スケッチで、写真で、立体で…。そこにある新たな発見をどう編集し、構成していくのか。そのプロセス全体にデザインがあります。

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
【Ⅱ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の発見、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 古賀友佳子『内側をあばく』
- 2 加藤あかり『182°Cの出会い』
- 3 宮本萌々子『白菜色相環』



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てピクトグラムとして表現します。

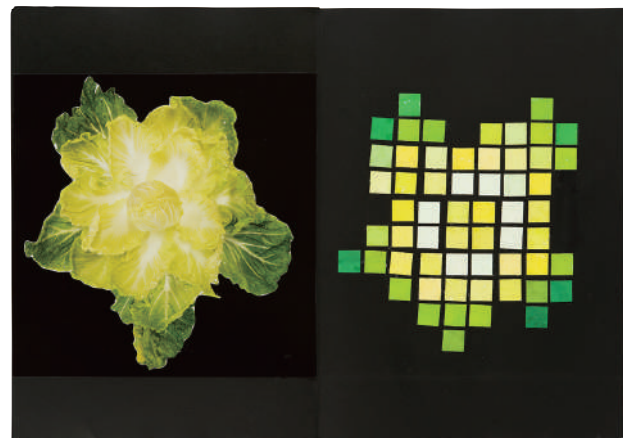
4 大竹伶奈『トライアスロン』



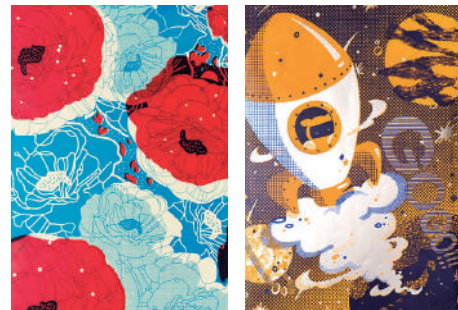
4



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

6

メディア演習 [シルクスクリーン]

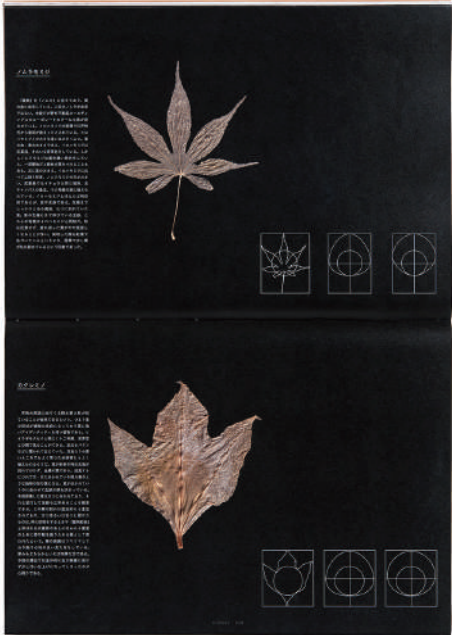
コミュニケーションを支える身体の拡張として人類が生み出してきた複製技術のひとつである印刷を、原理から制作プロセスまで体験することで印刷表現の特性を理解し、その可能性を探ります。

- 5 新谷夏紀『療乱』
- 6 大竹伶奈『adventure』

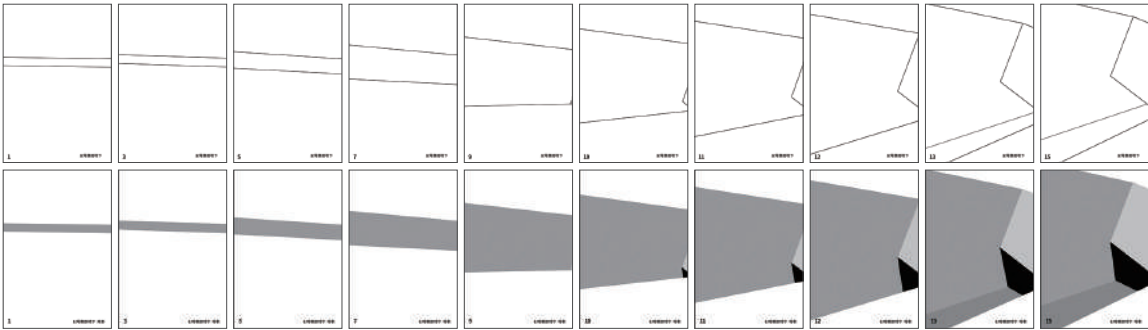
視覚表現演習D「植生図鑑」

ブックデザインにとって必要不可欠な活字の組み方の基本そして造形基礎。冊子物の基本となる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・構成・構造・空間を学びます。

1 加藤拓『葉のカルテへ形を観察するために〜』



1



3



2

視覚表現演習E「物語と色」

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。

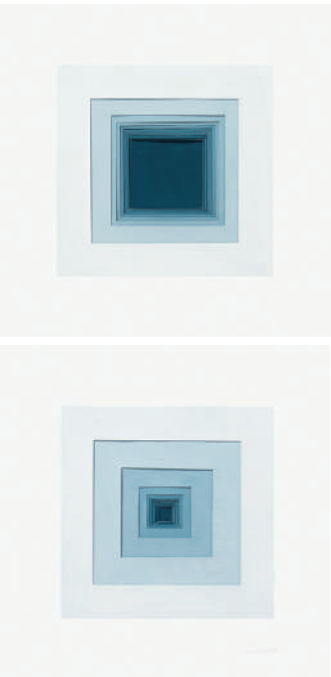
2 高德有紗『水仙月の四日』

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。

3 長谷川光『圧縮と解放』

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」

この授業は「自分の色彩図鑑・カラーアトラス」を制作する授業です。色と形の実験的な制作を通して、色彩を見る楽しさを発見し、作品へと発展させていきます。

4 大竹凜『鏡の色』



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」ことを通して、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 東飛翔『KAGEBAKERUーかげバケるー』

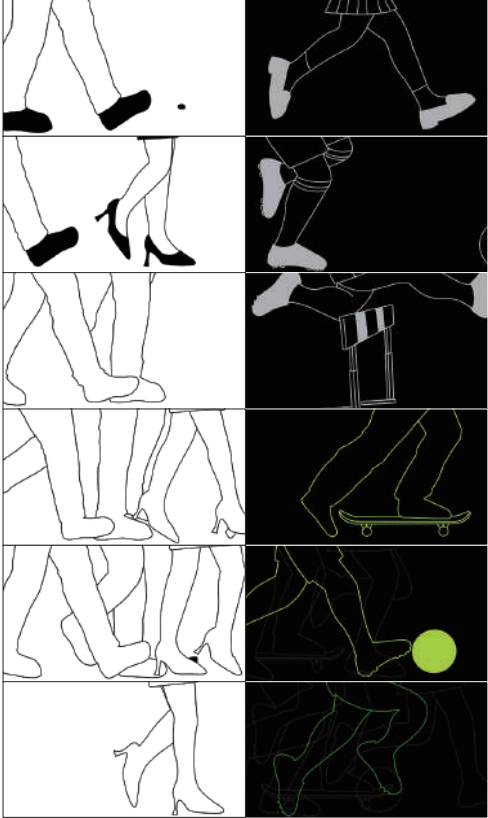


空間構成II

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 高橋采良『Hangee』

フォルム、色、空間を意味に従って微細にコントロールする。視感覚をみがぐデザイン手法の多様性を経験します



5

視覚表現演習B「動きと音」

身の回りにある「動き」と「音」に意識を向けて、それぞれの特質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 児玉彩和『FOOTWORKS』



7



「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。

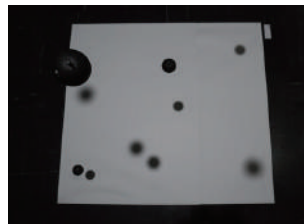
3年次・I群開講科目

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
[II類科目]
デザイン特別演習I
ウェブ情報デザイン論

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。

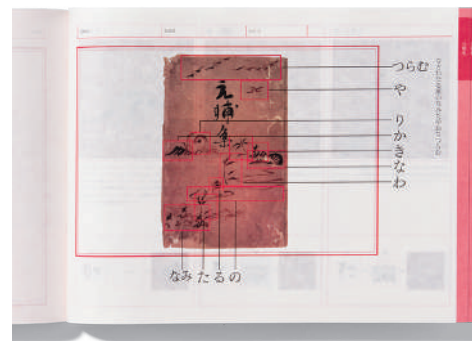
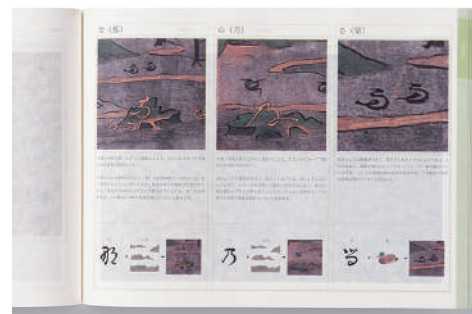
- 1 相澤里奈・井上優依・塚田ひかる・矢島慶乃・山崎純『流動する空気』
- 2 鳴島日和『mirrors』



1



2



5

歴史・社会・テクノロジー。 デザインの新たな可能性の探究



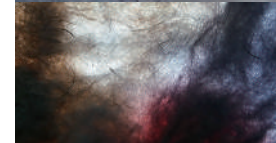
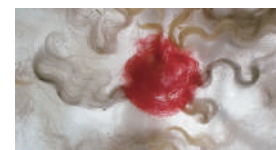
情報デザインA Information Design A

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。

- 7 関口公輔『グッとイメー字』
- 8 佐藤夏子・佐藤響・新井準人『NIHONGO WALK Kodaira』



7



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ベースとして、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 佐藤優衣『葦手図鑑』
- 6 沼野美緒『羊魂』



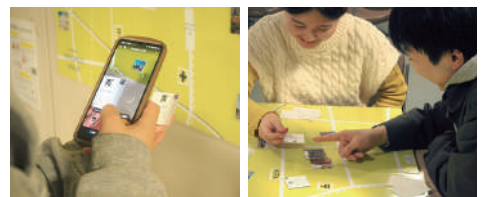
3

4

環境デザイン Community Design

「もの」「こと」「関係」をチームでデザインすることを通して、デザインをいかに社会に活かしていくかを追求する。前期は遊びの記憶を発展させて計画する子どもの造形ワークショップ(3)、後期は公民館、図書館、病院、福祉作業所などのフィールドリサーチを経て、大学と地域コミュニティとの共同事業(4)を実践する。

- 3 小さな夏休み『ぼくらの夏祭りへ力を合わせて立ち向かえ!』
- 4 異才たちのアート展『つながる、ひろがる、あゆみよる 個性、絶賛爆発中。』



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。

- 3・4年次・開講科目
- 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
 - アート・ディレクション【(財)電通による寄付授業】
 - 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
 - コンテンツ・ビジュアライゼーション
 - 写真
 - タイプフェイスデザイン
 - ダイヤグラムデザイン
 - 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・ⅠB・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



1



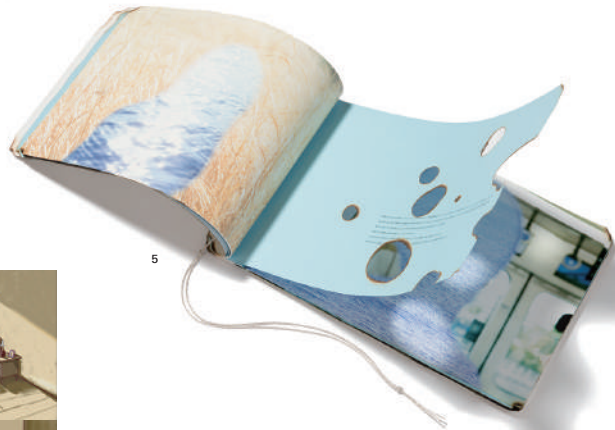
2



3



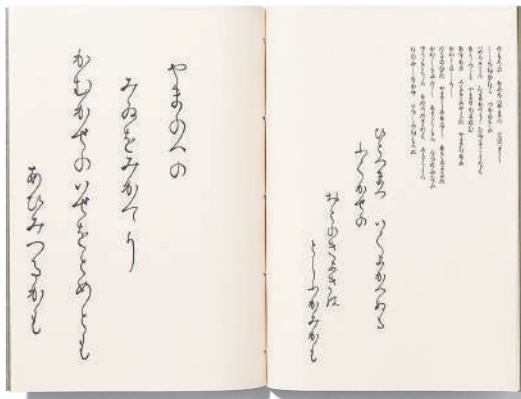
4



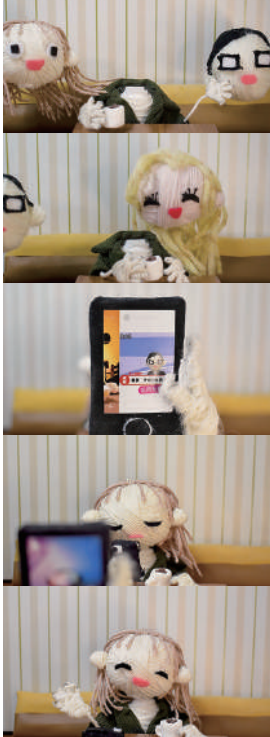
5



6



7



8

専門的な実技と理論の習得。
自覚的な統合



9



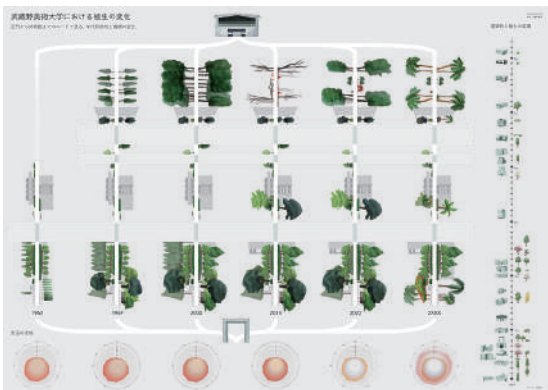
10



11



12



13



14

- 1 浅川結月樹
『Lady Borden 思い出を、つなごう。』
- 2 大杉美奈『親離れ 子離れ』
- 3 丸山咲『世界味旅行』
- 4 賛杏花里『いつか死ぬけど歯を磨く』
- 5 富岡環
『I'm water, she's water, sometimes fire.』
- 6 佐藤祐里『comfortless room』
- 7 山口遥輝『ささふね』
- 8 森美穂『誰との会話?』
- 9 関口公輔『ボーイ界隈図』
- 10 比嘉南『shall we dance?』
- 11 矢島慶乃『達人級キッド』
- 12 矢島美雨『奈良・京都・写真旅行記』
- 13 鎌形春花
『武蔵野美術大学における植生の変化』
- 14 薄井美杏『環境にやさしい香り』



4

年次

覚醒した個の眼差しは社会に向けられ、
 深い洞察によって統合され、形を生み出す。
 そこに色濃く反映されるのは、
 未知へ挑戦する姿勢と強く輝く個性。
 多様かつ新たな視覚伝達デザインが
 生み出されていきます。

4年次 開講科目

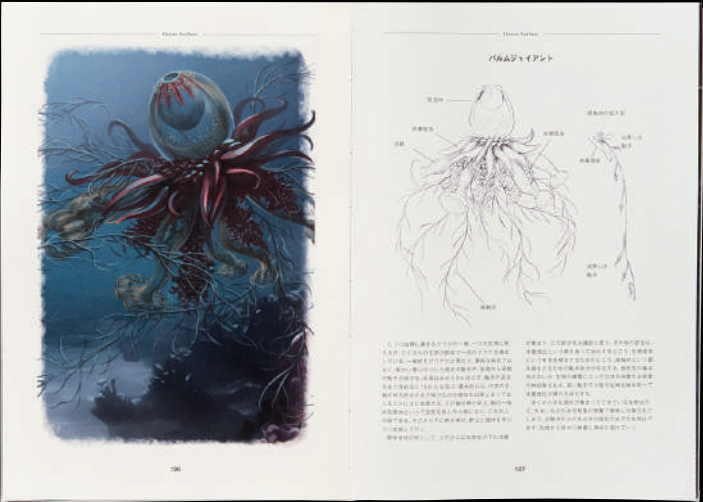
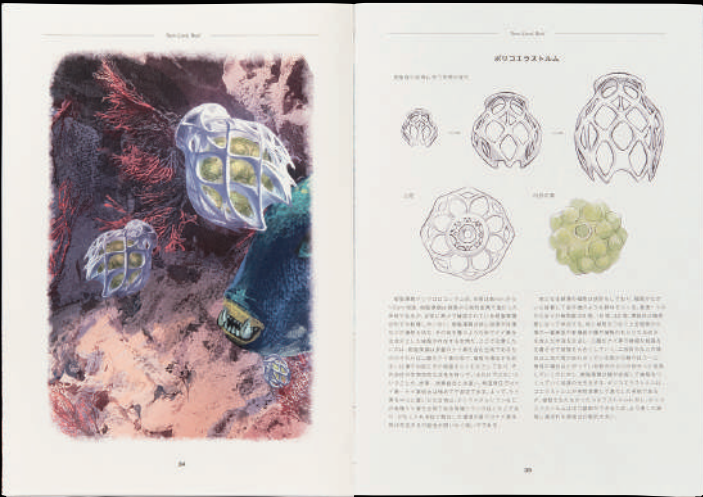
視覚伝達デザイン(ゼミ)A〜J

【I類科目】

デザイン特別演習II

小高綾華『アンダー・ザ・シー—海に沈んだ世界の生物図鑑—』

本作は様々な要因によって人類が死滅した後、環境の激変を受けながら生き延びた生命体が突然変異し、新たな進化を通して現れるであろう未来世界を可能な限り科学的な推論を駆使して描きだした壮大な世界の図鑑だ。それは現在の人類が自らもたらしつつある巨大な厄災への警鐘であり、今日の絶望的な恐怖の源泉である。それと同時に驚くべき想像力と画力を持った作者の描き出す世界には不思議な美しさで人類亡き後の生命への希望をも感じさせてくれるのだ。(寺山祐策)



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



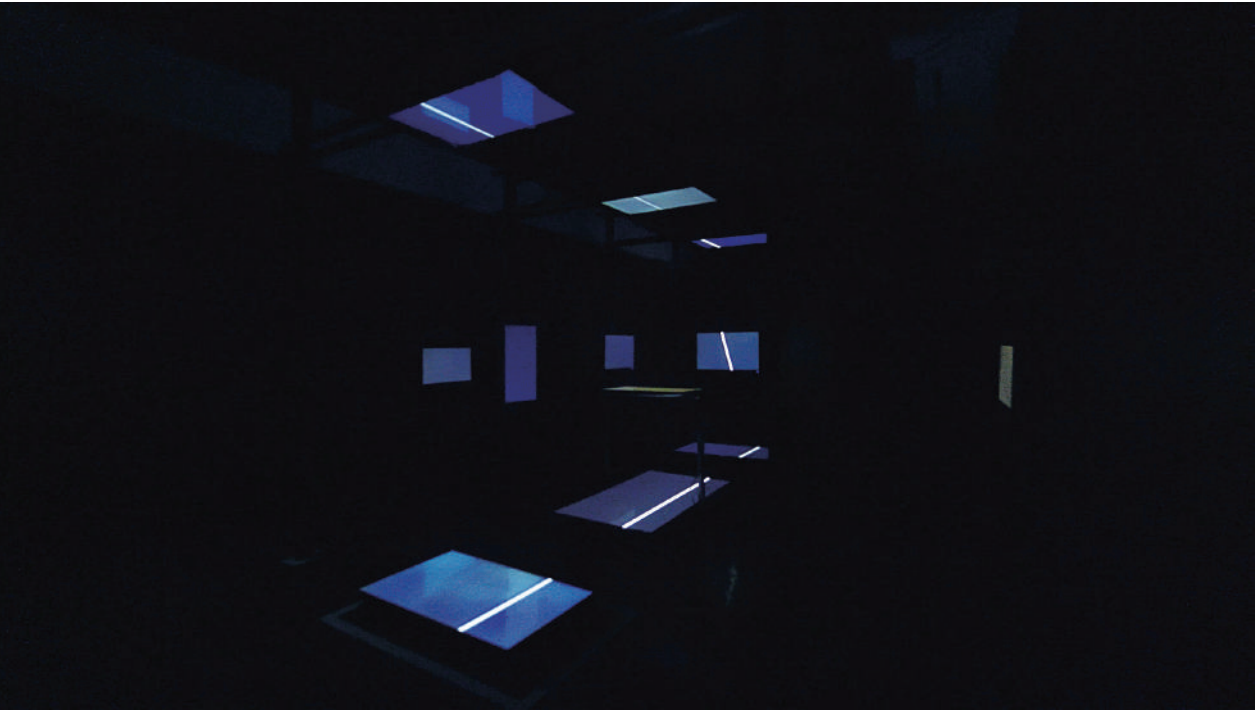
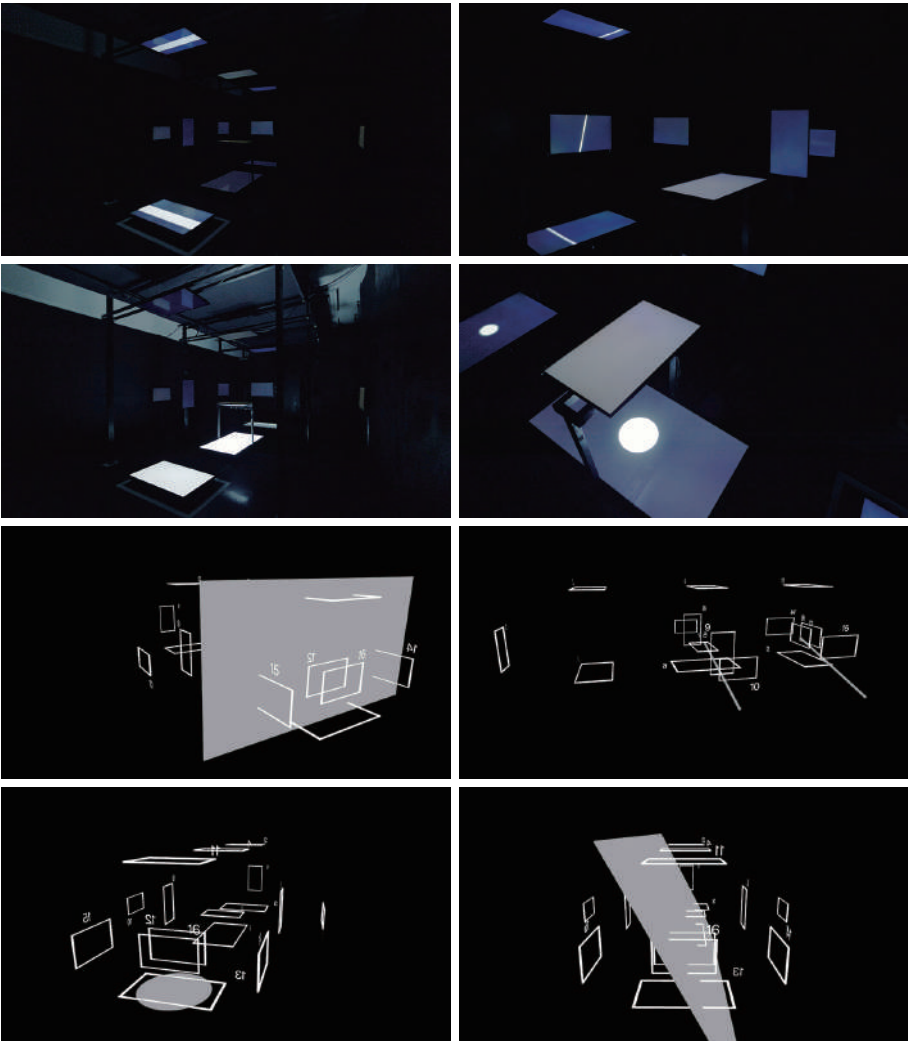
伊藤有沙『つるがしま物語—地域の持つ潜在的独自性の可視化—』

「何も無いけど良い町」。作者が生まれ育った鶴ヶ島市で暮らす人々の認識への疑問が本作の制作動機である。作者はその大地が形成された10万年前の旧石器時代から現在の鶴ヶ島市に至るまで、様々な分野を横断したリサーチと住民たちへのインタビューを束ねた200頁の書物を完成させる。そして、この歴史が積み上げた時間の層を、10点の巨大なイラストレーションへと展開し、それぞれに対応した絵本も制作した。そこでは人々の暮らしと様々な想いが織りなすことによって地域が成り立っていることを伝えている。「何も無い」のではなく「全てがある」ことへ意識を傾けること。それが地域の未来のあるべき姿を思考し議論するきっかけになるのではないか。本作が伝えているこの問いは、鶴ヶ島市だけでなく私たちが住まう全ての地域に共通する問いである。(中野豪雄)



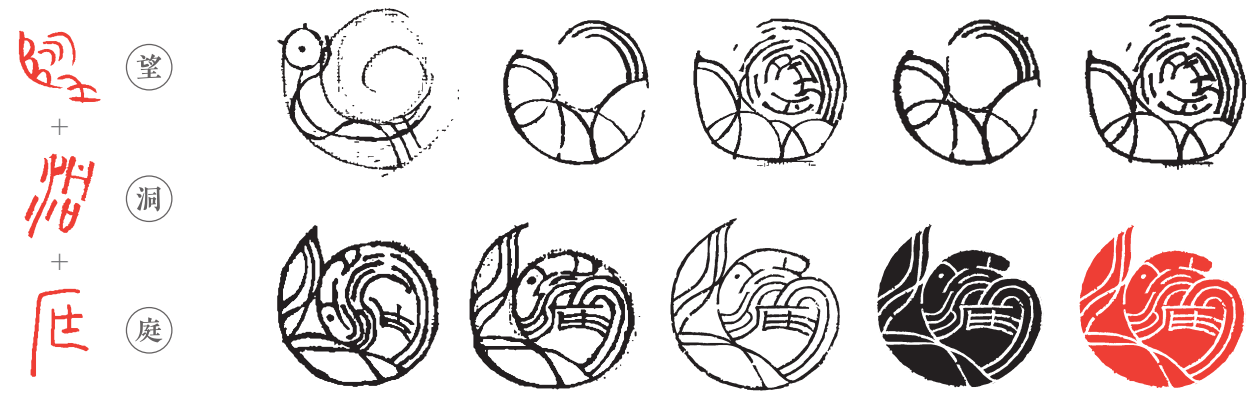
坂本倫久『perspective in motion and space』

グラフィック領域における動的な表現に着目し、坂本くんはそこへ挑戦した。モニター1台を見ているだけでは知覚できないが、モニター同士の関係性から在るはずのない壁や線が実空間に浮かび上がってくる。シンプルではあるが、それ故に強い表現である。16台のモニターを連動されるという、技術的にも至難の業を彼は努力の末にこなした。地道な作業ではあるが、表現を支える不可欠な要素である。その技術に対する探究も新たな表現を生み出す可能性があることを、改めて彼は示してくれた。この表現を起点にまだ見ぬ未知なる可能性へと今後も繋げて欲しい。(後藤映則)



西島若菜『線刻』

西島さんの卒制のテーマは最初「身体性や動きから生まれる描画」だったので、当初は水墨画を研究していたのだが、そこで突然「落款」の中に「躍動」を感じた。そこからのバイタリティがすごい。悟ったように引き込まれるように篆刻の研究をして、従来の手彫りはもちろん、3Dプリンタなどの最新技術も踏まえ、そこに元々の「身体性や動き」というテーマを融合して、それを「線刻」と名づけた。故事などの歴史要素を踏まえた上で、自身のオリジナルの言葉や形状を組み合わせて、新しいものを作り上げ、それを魅力ある展示に仕上げている。そこには単純に見栄える作品があるだけではなく、発明にも似た新しい思考や表現が内包されている。(古堅真彦)







岩見梨絵

2007年度卒業生



岩見梨絵 Rie Iwami

朝日新聞社デザイン部デザイナー。1984年生まれ。2008年に朝日新聞社に新卒で入社。デザイン部で紙面やデジタル版のグラフィック制作をはじめ、イラストやアニメーション、Webコンテンツなど多岐にわたる表現を手がけている。

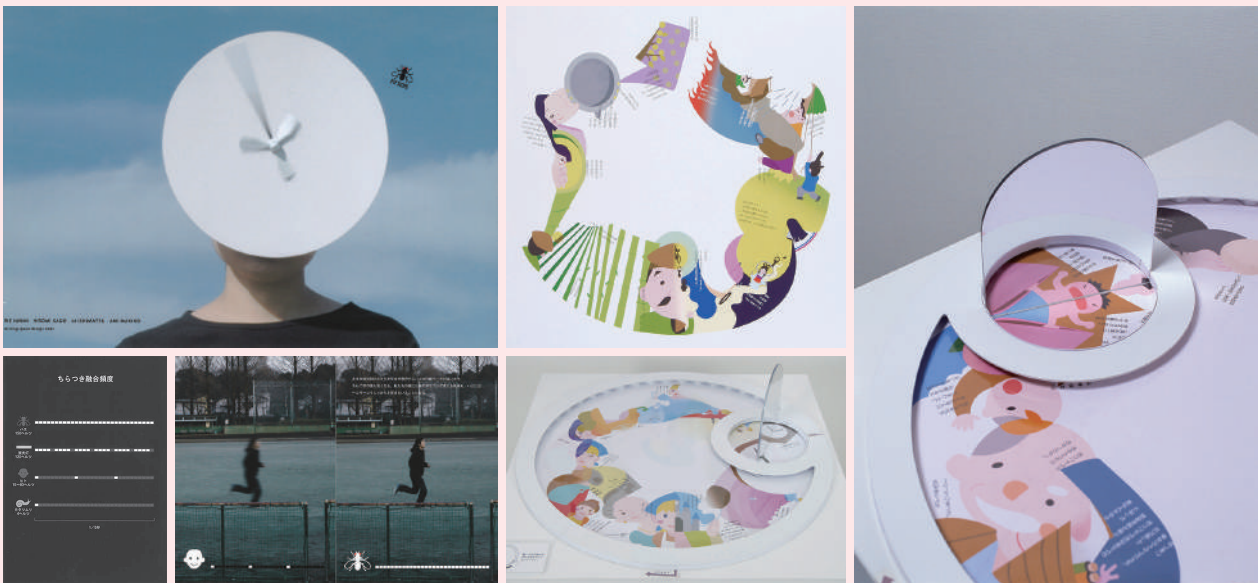


- 1 『ここから知るジェンダー』 2024年3月、朝日新聞デジタル
- 2 2年次「構成演習」課題『ちからちへ』 2005年
- 3 3年次「ライティングスペースデザイン」グループ課題『FLY SCOPE』 2006年
- 4 卒業制作作品『シンメトリー・ムーブメント』 2007年
- 5 『関東大震災100年 写真が伝える破壊・再記・希望』 2023年8月、朝日新聞デジタル
- 6 『アメリカ大統領の決め方 解説 選挙の仕組み』 2024年1月
- 7 スマホ世代向けに、グラフィックでニュースを伝えるプロジェクトに参加『ココハツ』 2016年
- 8 これまでに担当した紙面グラフィック（一部）

複雑な情報をわかりやすく視覚化する、読み手の目を引くアイキャッチをつくる、Webでニュースに含まれる情報を見やすくまとめる等、新聞社で行われるデザインの仕事は多岐に渡ります。今回お話を伺う岩見梨絵さんも、これまでに紙面をはじめ、動画やWebコンテンツなど、さまざまな制作に携わってきました。時代の変化に伴い、表現方法も多様さが求められる昨今、視デの頃の学びはどのように活かされているのでしょうか？

「自然の中の法則」をテーマに ——最適解となる表現に挑戦した学生時代

小さな頃から、フリーのグラフィックデザイナーである父の仕事姿を間近で見してきました。進学先を考えた時に、「将来はグラフィックデザイナーになりたい」と思ったのは自然な流れだったと思います。視デに入学後は、課題でも自主制作でも、一貫して「自然の中の法則」をテーマに取り組んでいきました。自然の法則というのは、とりわけ数学との関連が深く、試行錯誤の先に「これだ」と思えるかたちが見えてくる。そんなところに面白さを感じていました。また、タイポグラフィやダイアグラムの授業も強く印象に残っています。そして4年次の卒業制作では、「対象性を有するものを見ると意味があるものに見える」という視知覚の現象をヒントに、動く鏡の装置を用いてシンメトリーの像を見つながら物語を読める『シンメトリー・ムーブメント』を制作。物語の場面展開における、新しい表現方法を生み出すことができました。

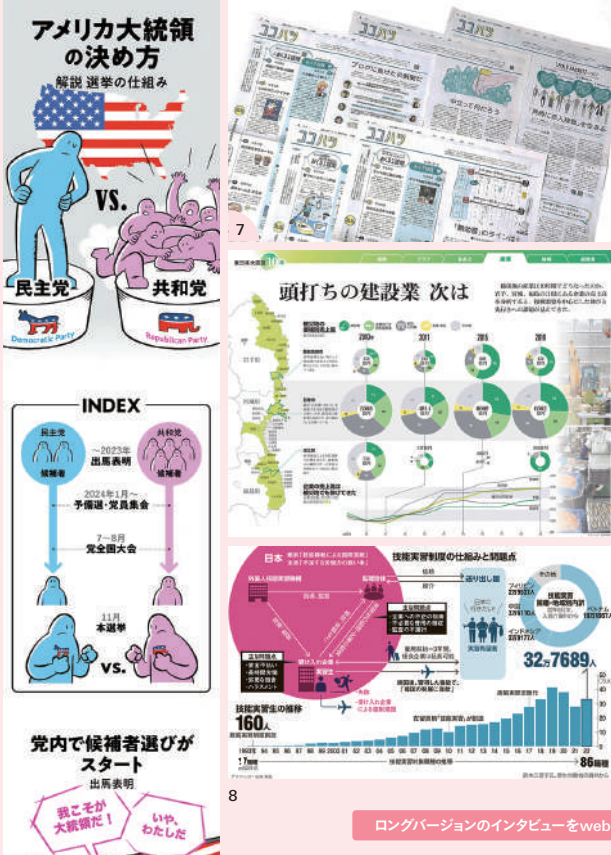


3

4



5



6

8

新聞にもっとグラフィックを。

——情報整理の力を活かし朝日新聞社へ

視デの学びを通して、情報整理が好きだということに気づいた私は、当時4年次のゼミを担当していた新島実先生の後押しもあり、朝日新聞社のデザイン部へ入社することに決めました。新聞の紙面は、編集者、記者、デザイナーが会議し、扱う情報の分量や文章で書くこと、グラフィックで見せることの配分を決めてつられます。基本的に記事ごとのグラフィックは1人で完成させるため、イラストなどの得意な表現を活かすことも多々あります。転機となったのは、入社10年目の頃。部門横断チームのメンバーに加わり、若者向けコンテンツをつくったのですが、「無効票のラインはどこ?」「中立ってなんだろう」といったユニークなテーマが多く、私からも「読者が参加できるように、クイズ形式にしましょう」といった提案していったことで、デザインの幅が大きく広がったと感じました。

より良い社会のため、本質を見極め伝えていく

2023年からはWebコンテンツ専門のクリエイティブチームに加わり、ディレクターやエンジニアと一緒にWebコンテンツをつくっています。最近では、3月8日の国際女性デーにあわせて、『ここから知るジェンダー』というコンテンツをつくりました。最初は取材チームから「年表で表現したい」という要望がありましたが、本質的に伝えるべきことを伝えるためには、年表である必要はないと感じて。そこで、カードがたくさん並べ、それをクリックすることで、ジェンダーにまつわる言葉の意味や関連記事などを知っていけるような、インタラクティブなコンテンツのアイデアを提案。さらにUXの観点も含めてチームで議論し、誰もが取っ付きやすいコンテンツを完成させることができました。その他にも『アメリカ大統領の決め方 解説 選挙の仕組み』など、時事的なテーマをわかりやすく解説するWebコンテンツも制作しています。この16年間で振り返ると、「社会がより良くなるためにどうするか」という視点を常に持ち続け、仕事の大小を問わず、一つひとつ真剣に取り組んでいくことが大切だと改めて思います。それは学生生活においても同じこと。あっという間に時間は過ぎるからこそ、悔いを持たないように学び続けてください。

あしとく

大曲都市

2007年度卒業生



大曲都市 Toshi Omagari

書体デザイナー。1984年生まれ。武蔵野美術大学 視覚伝達デザイン科卒、英国レディング大学 MA書体デザイン修士課程修了。2012年にMonotypeに入社し、名作復刻書体を手がけるほか、国際的なブランドのカスタム書体も担当。2021年に独立、現在はロンドンを拠点に活動中。

世界には多様な文化があり、さまざまな文字が存在します。インターネットが普及した現代においては、あらゆる人々が自ら声を発し、つながりが持てるようになりました。そんな社会に対し、「声を発するための文字を持たない人たちが、居ないことにしてはいけない」と課題意識を持ち、多言語の書体デザインに取り組んでいる人物が大曲都市さんです。大曲さんはどのような観点から視デでの学びを深め、世界へ飛び立っていったのでしょうか。

文字の世界に出会い、没頭した学生時代

視デに入学したのは、デザイナーとして広告代理店のコピーライターだった父と一緒に働いてみたいという思いからでした。一方で、広告というものの寿命の短さに疑問も感じていて。1年生の頃に受けた大町尚友先生のタイポグラフィの授業で、シンプルながら背景が奥深く、髪の毛1本単位で調整するほど職人的で、長さにわたりデザインが生き続ける文字の世界を知った時、「自分がやりたいことはこれだ」と思いました。そこから、タイポグラフィや書体デザインの世界に没頭していきました。一方で、情報デザインの授業でUI/UXの基本を学んだり、学外では子どもの頃から趣味だったビデオゲームを集めてやり込んだりして。そういった無関係にも見えることでも、興味があることに真剣に取り組むことでデザインの視野を広げ、ユニークな表現を追求することができたと感じています。そして卒業制作では、15世紀に制作された『Centaur』という書体を題材に、本来の見た目を再現した作品を和文・欧文混植で制作しました。

想像がつかない世界へ飛び込んでいきたい——欧文書体から、多言語文字の世界へ

視デの4年間では、どのようなプロセス踏んでアウトプットに至ったのか、説明することを求められました。僕にとっては、そういったプロセスに納得感を求めることが面白く、レディング大学の修士課程に進学した際も、視デで身に付けた研究の基本姿勢の大切さを改めて感じました。大学院では、欧文以外の自分の知らない文字かつなるべく人がやっていない文字を研究していこうと考え、モンゴル文字をテーマにしました。モンゴル文字は縦書きかつ、左から右へ綴られます。僕はモンゴルの人たちが普段からどのよ

うに文字に触れているのかわかるべく、歴史を学ぶ以外にも、実際にモンゴル文字の書体デザイナーにインタビューしたり、モンゴルへ足を運んだりもしました。そしてMonotype社に入社後も、世界中の言語に対応することを目指したGoogleの書体開発プロジェクトに参加し、モンゴル文字の書体開発を手掛けました。仕事を通して、デジタル社会でいないものとされてきたモンゴルの人たちに、声を発する機会を生み出すことができ、社会への貢献を実感することができました。



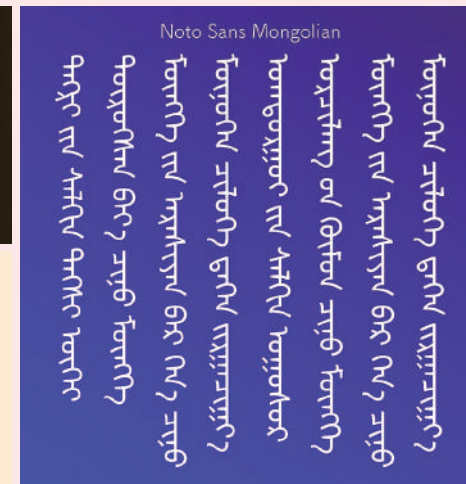
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
& 0123456789

2



АБВГДЕЁЖЗИЙКЛМН
ОПРСТУФХЧЦЩЦЬЫ
ЪЭЮЯабвгдеёжзийклмн
опрстуфхчцщцъыьэюя

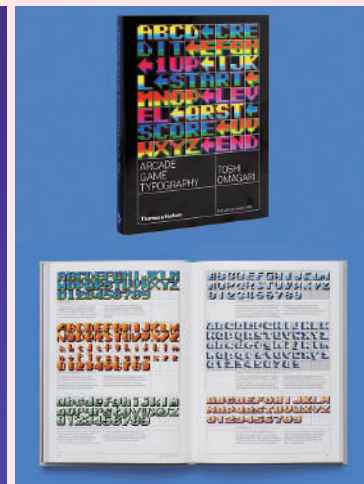
5



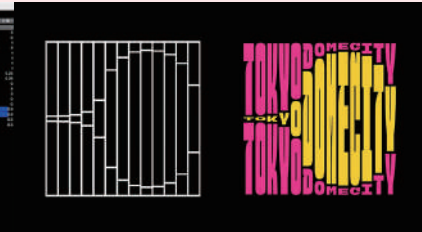
3



6



4



やりたいことを仕事にするには、信念を貫くことが大切

独立してからは、ロンドンに拠点を置きながら色々な国の人たちと接し、ユニークなプロジェクトに参加する機会も増えています。2021年にはポーランドのゲームスタジオから依頼され、11~12世紀の中世ヨーロッパの世界観を体現しつつ読みやすとした『Inkulinati』というゲーム用の書体をつくりました。また、2023年には東京ドームシティのリブランディング企画に加わり、デジタルサイネージやグッズなどのグラフィックに適應できる、オリジナルのバリエーションフォントを開発しました。今、このように自分がやりたい仕事ができているのは、やりたいことを信じ、貫いてきたからだと思います。学生の皆さんにも、一生取り組めるくらい好きなものを見つけてみてほしいですね。そして僕自身、これからも好奇心を強く持ってチャレンジし続けたいです。

- レディング大学在学中にデザインした『Marco』2010年
- 『Noto Sans Mongolian』2014年
世界中の言語をサポートすることを目標にスタートしたGoogleの書体開発プロジェクトNotoで、世界初のモンゴル文字サンセリフ書体を制作
- 『Arcade Game Typography』2019年
子どもの頃から大好きだったビデオゲームのフォント250個をまとめた著作
- 『Inkulinati』2021年
中世ヨーロッパの文字をベースに、ゲームをプレイしている際の読みやすさも追求。多言語対応のため、ロシア語などで使われるキリル文字も制作された
- 『TOKYO DOME CITY』2023年
場所を持つ「楽しさ」を表現するため、専用のアプリで幅広く柔軟に高さや幅を変形できるバリエーションフォントを制作

1 卒業制作作品『THE MAKING OF CENTAUR Nuova & Giappone』2008年

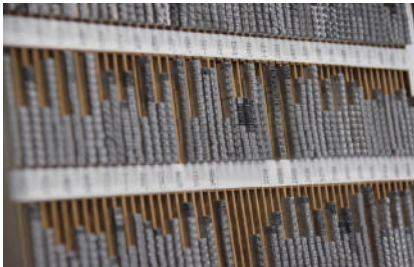
工房 デザインの原理をつくりながら学べる場所

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。



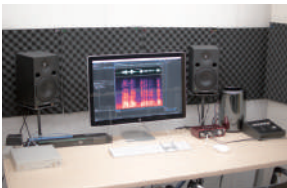
印刷工房 シルクスクリーン印刷専用の工房です。印刷のしぐみを一から学び、密度の濃い印刷の世界に浸ることができます。



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ことができます。



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。



映像工房 [制作スタジオ] 映像や音響の編集・制作のための工房です。レコーディングスペースやデュアルモニターのハイスペックなコンピュータ設備など映像の制作に特化しています。



映像工房 [上映室] 映写機から現代のメディアまで、多様な機器での上映に対応した視聴覚室です。プレゼンテーションルーム設備としても利用できます。



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。

2016-2023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 キリンビバレッジ株式会社 コクヨ株式会社 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 パ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鯨 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	光村印刷株式会社 レンゴー株式会社
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 株式会社カプコン グリー株式会社 株式会社ゲオネットワークス 株式会社コーエーテクモゲームス 株式会社コーエーテクモホールディングス ココネ株式会社 株式会社コナミデジタルエンタテインメント コナミホールディングス株式会社 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 株式会社ディー・エヌ・エー 株式会社ドリコム 任天堂株式会社 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	
広告・マーケティング・デザイン事務所 アクセンチュア株式会社 株式会社アドブレイン 株式会社ADK アーツ 株式会社ADK インターナショナル 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 ThereThere 株式会社宣伝会議 タイププロジェクト株式会社 株式会社たき工房 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 株式会社マッキャンエリクソン 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シティ クリエイティブコミュニケーションズ 株式会社レマン	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 ヤフー株式会社 株式会社ローソン 株式会社ワールド
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 凸版印刷株式会社 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	公的事業・進学・その他 斎藤清美術館 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 (武蔵野美術大学・東京藝術大学・慶應義塾大学) 学校教員 (図工・美術) 作家活動

教員一覧

専任教員	非常勤講師
寺山祐策 [主任教授]	アンナ＝マリア・ウィルヤネン
石塚英樹	李ナレ
大田暁雄	岩渕真理
北崎允子	宇井眞紀子
キュージュリヤ	上田和秀
後藤映則	宇佐美雅浩
齋藤啓子	氏家真清
沢田耕一	大塚いちお
白井敬尚	大原崇嘉
中野豪雄	大和田龍夫
古堅真彦	岡篤郎
	岡田恵明
	岡村健一
客員教授	奥窪宏太
	小沢一郎
小杉幸一	加藤賢策
中島信也	君塚洋一
森本千絵	木村文敏
	工藤陽介
	倉方雅行
	黒田敏康
	小出正志
研究室スタッフ	佐久間崇
	庄司竜郎
助教	杉下城司
伊賀さな	鈴木功
多比良歩南	鈴木基真
濱元拓	ソユミン
	ダイノサトウ
助手	高橋歩
梅沢真綾	谷田幸
小野晴世	飛山裕幸
岸田花音	中村成一
鍋田瑞歩	西尾彩
羅軼	橋詰宗
	花崎攝
教務補助	原正樹
川勝有子	ベンヤミン・フィツェンライター
渡邊優斗	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：
2024年5月14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：
寺山祐策、齋藤啓子

編集：
伊賀さな

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。

岩見梨絵

大曲都市



