

MUSASHINO ART UNIVERSITY DEPARTMENT OF INDUSTRIAL,INTERIOR AND CRAFT DESIGN

本学科ではさまざまな立体物をデザインするための豊かな感性と幅広い知識、問題意識を養います。個人制作のクラフト、空間とそれに関連するプロダクトを思考するインテリア、社会全体を構築するインダストリアル の3コースで、生活環境やプロダクトをデザインします。1年と2年前期までは基礎実習を通して幅広く学び、2年後期からは各コース独自の理念のもと、専門分野を極めます。

“Thinking with your hands”

インテリアデザイン

INTERIOR DESIGN

常に実践的なアプローチを重視し、ものの存在のあり方を思考し素材に触れながらデザインを学びます。この抽象と具象を行き来するプロセスは既成概念にとられないデザインを生み出す力となります。また、授業では照明器具や椅子や棚などのプロダクトデザインから住空間や店舗などの空間まで学ぶことで、ものだけでなく周りの空気にまで視野を広げて思考することができます。『家具』だけではなく『物が存在する場』をデザインするのです。

We constantly focus on experimental approach in design in Interior Design Course. We learn design through hands on experiences with real materials while taking conceptual approach to explore how things exist and how people act, Interior Design deals with diverse subjects of different scales, starting from a single object, a space surrounding it, and an environment surroundings the space, and to be continued beyond design assignments include a wide range of product design, but we always start design from rethinking the essence of each subject, In other words, we don't just design a "furniture", but we design a "place" where a subject-matter exists.

「手で考える」

インダストリアルデザイン

INDUSTRIAL DESIGN

工業製品を対象に、多様化する人々の価値観と絶えず変革する技術を見据え、次世代が求める解決策を思考します。地球社会のニーズに応えるデザイナーの教養を身につけ、実践的なプロセスを通じてデザイン制作・研究活動を行います。また、2年次後期からプロダクトとモビリティのゼミに分かれ、専門分野を深めていきます。

Industrial Design Course covers a diverse range of industrial products in general. Students acquire basic knowledge and culture required for prates professional designers responding to the needs of a global society, and they engage themselves in design / production / research activities and learn through hands-on processes. We hope to cultivate industrial designers who will link design with social needs. The course is divided in the product design and the mobility seminar focusing on automobile to pursue further knowledge and in each field.

This department fosters a rich sensitivity, broad knowledge base, and critical awareness necessary for designing a wide range of three-dimensional works. It offers three specialized courses: Craft, which focuses on individual production; Interior, which explores spatial design and related products; and Industrial, which considers design at the scale of broader social systems. During the first year and the first semester of the second year, students gain a broad foundation through practical training. From the latter half of the second year onward, they pursue advanced study within their chosen course, guided by each course's unique philosophy, and engage in the design of refined environments and products.

クラフトデザイン

CRAFT DESIGN

CERAMICS

GLASSMAKING

METAL WORK

TEXTILES

WOODWORK

木玉・金エ・ガラス・陶磁・テキスタイルの5つの素材を中心にものづくりを実践する、学びと試みの場です。高速化した情報や物に溢れ、経済効率を優先した世の中で、素材を活かしたデザインや自然を敬う日本人の美意識は今世界中から注目されています。課題ごとに、5コース全体で行う作品の発表や講評もこのコースの大きな特徴です。卒業後は、自由な発想を形にする工芸家や美術家を始め、素材の知識や経験を持つデザイナーとして、多くの人が幅広く活躍しています。

Craft Design Course offers a space for learning and experimentation, centered on five key materials: wood, metal, glass, ceramics, and textiles. In a world increasingly driven by speed, abundance, and economic efficiency, the Japanese aesthetic sensibility—rooted in respect for nature and material-centered design—is gaining international recognition. A distinctive feature of the program is the opportunity for all five courses to come together for group critiques and presentations of student work in response to each assignment. After graduation, many students go on to thrive as craftspeople and artists who give form to their ideas freely, or as designers who apply their material knowledge and hands-on experience across a wide range of fields.

Tel :
042-342-6057

Instagram :
@mau_iic

E-mail :
koude@musabi.ac.jp



主な就職先 (50音順、過去5年間の実績)

赤城乳業、アクトアシックス、浅井建築設計事務所、芦沢啓治建築設計事務所、アダル、ATSUHIKO YONEDA DESIGN、イッセイミヤケ、イリア、ヴァンドームヤマダ、ヴィス (BIS)、大塚オーミ陶業、大淵銀器、オカムラ、オリバー、カインズ、カシオ計算機、カシムラ、KADAN、学校法人女子美術大学、学校法人武蔵野美術大学、金澤屋商店、CampDesigninc、カリモクグループカリモク家具、河淳、環境計画研究所、くろがね工作所、黒沼染工場、ケイ・ウノ、ケース・リアル、KLab、小糸製作所、goen、コクヨ、コニカミノルタ、コンセプトラボ、コンビ、サンゲツ、サンワカンパニー、GK 京都、積水ホームテクノ、自遊人、積水化学工業、Xiaomi(シャオミ)、シャープ、ジョイフル本田、SHOKKI、シンコールインテリア、スズキ、スノーピーク、SUBARU、zenplus、ソファ、大光電機、大日本印刷、TASAKI、ツインバード工業、土屋鞆製造所、電通、電通デジタル、東海共同印刷、東海理化、東芝テック、東リ、TOTO、土佐組子、凸版印刷、トヨタエンタプライズ、トヨタ車体、トヨタ紡織、中川政七商店、ナカバヤシ、西川産業、日建スペースデザイン、日本アイ・ピー・エムデジタルサービス、日本設計、日本電気、任天堂、nendo、博展、Hacoa、箱根丸山物産、パニオン工芸、バルミューダ、バンダイナムコアーツ、バンダイナムコミュージアムメントラボ、ピーシーデポコーポレーション、飛騨産業、日野自動車、福永紙工、富士通ゼネラル、富士電機、富士フイルム、ブラビス・インターナショナル、ペリカン石岐、本田技術研究所、ボーネルンド、マツダ、松田平田設計、丸真、マルニ木工、ミサワ (unico)、miyake design、メガハウス、メック・デザイン・インターナショナル、奈良金屋、モデュレックス、モンベル、ヤマハ発動機、横濱硝子、ライオン事務器、LIXIL、リクルート、ルイ・ヴィトンサービス、YKK APV

卒業・修了後の主な進路

作家・職人、プロダクト・インダストリアルデザイナー (家電、自動車、二輪車、家具、照明器具、文具、食器、シューズ、バッグ、ジュエリー、雑貨など)、インテリアデザイナー (ショップ、オフィス、住宅など)、グラフィックデザイナー、広告デザイナー、ゲームデザイナー、Web デザイナー、アパレルデザイナー、テキスタイルデザイナー、美術製作、舞台美術、企画、教職、進学 (国内、留学)。



武蔵野美術大学

造形学部

工芸工業デザイン学科

SELECTED WORKS IN RECENT YEARS



しなやかに、かたがけ斬つ

浅野 日向子 Hinako Asano

CRAFT DESIGN (TEXTILES)

大学院入学当初から毎日ドローイングを描き続け SNS に投稿することをはじめ、様々な素材や技法を通してドローイング表現とテキスタイル素材の関係性について研究を続けている。その中で織りなどの多くの要素から成り立つ表現から一度離れ、色彩や構成、テクスチャなどの要素を最大限に削ぎ落としたドローイングをシルクスクリーン捺染によって表現する。植物を題材にスマートフォンを指でなぞりながら描いた図案を拡大、型紙を裁断して捺染をおこなうオープンスクリーン技法で制作した、自分の手を動かした染色することで、線や色面が躍らぎ出す。さらに重複することで生まれた新たな色彩一度デジタルの画面上で完成したドローイングにふたたび息を吹き返す。

Since the beginning of her postgraduate studies, I have been making drawings every day and posting them on social networking services, and has continued to research the relationship between drawing expression and textile materials through various materials and techniques. In the course of this research, I have moved away from expression consisting of many elements such as weaving, and expresses my drawings by silk-screen textile printing, in which elements such as colour, composition and texture are stripped down to the maximum extent possible. Using plants as the subject matter, I draw patterns on my smartphone by tracing them with my finger. The drawings are enlarged, and the stencils are cut and dyed using the open screen technique. The lines and coloured surfaces shimmer as they are dyed by the my hands. The new colours created by overprinting breathe life back into drawings that were once completed on the digital screen.



Into

磯野 晴花 Haruka Isono

INTERIOR DESIGN

誰かが部屋の中で見かけたことのあるカタチで、家の内のモノをつくる。外と内を混在させることで、新しい視点を持つきっかけを生むことはできないだろうか。

Create objects inside the house with shapes that everyone has seen in the city. By mixing the outside with the inside, can we create an opportunity to have a new perspective?



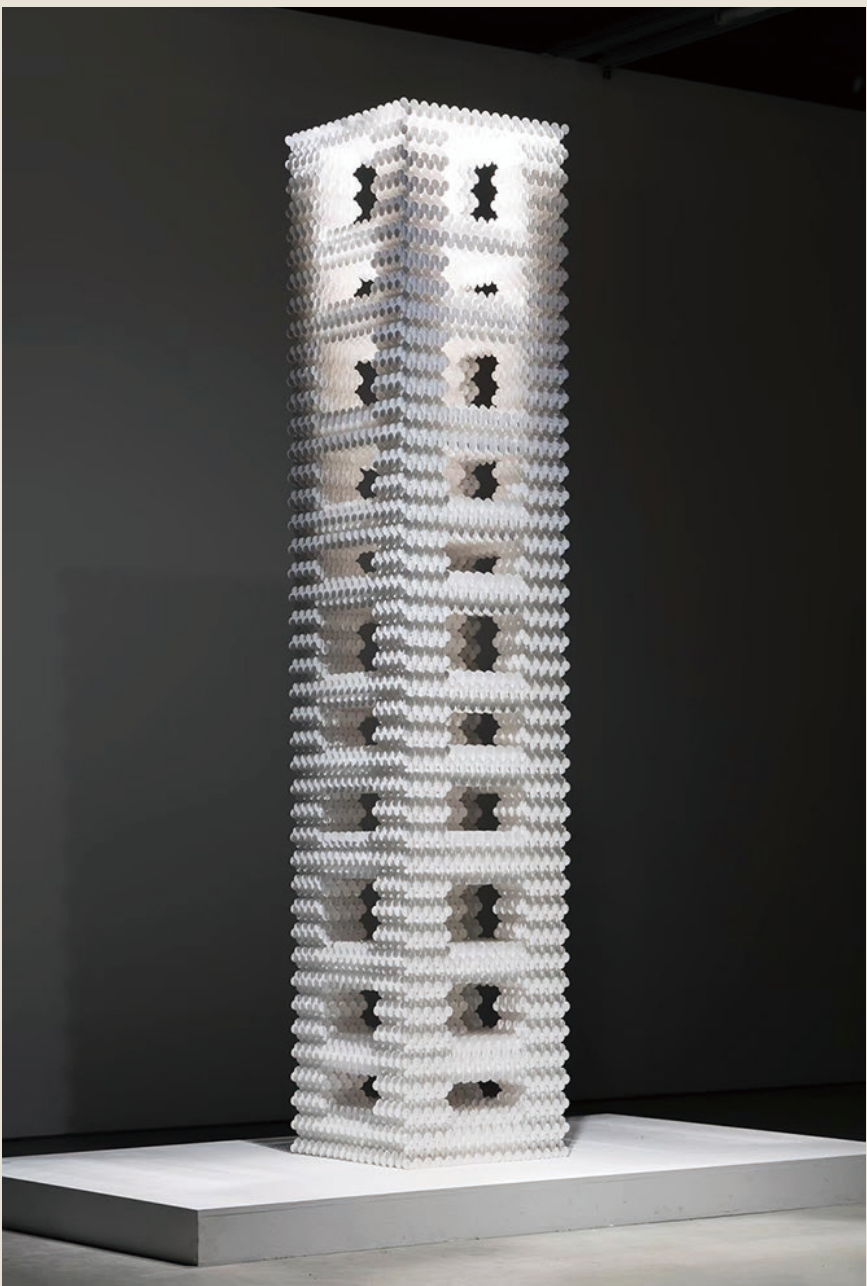
re.duplicate

チョウセイキ Jingdi Zhao

CRAFT DESIGN (CERAMICS)

作品のインスピレーションは、鉱物の幾何学的結晶体のイメージから由来しました。ろくろ成形の特徴を重ね合わせた造形の変化と複数の色化粧を重ね、化粧土の質感、カラーコンビネーションについての実験を行いました。内側と外側を反転させて、形が合う頂点と底線によって形成される興味深い構造バランスとリズム感を表現しました。焼成過程における変形の不確実性も、造形により多くの可能性を生み出したと思います。

The inspiration for the work came from the image of a geometric crystalline body of minerals. I experimented with clay textures and color combinations by layering multiple colors and transforming the shape of the piece by overlapping the characteristics of turntable molding. By inverting the inner and outer sides, an interesting structural balance and sense of rhythm formed by the vertices and ridges of the matching shapes was expressed. The uncertainty of deformation during the firing process also gave more possibilities to the modeling.



OCCUR

池田 鼓 Tsuzumi Ikeda

INTERIOR DESIGN

コピー用紙から切り出した紙のビスを積み上げたどんな存在になるのかを見てみたいという気持ちに突き動かされ、集められるがままに紙を積み重ねた。紙は柔くなるにつれて壁面にできない項しを解していった。この世に存在する全てのものも何かが数値集まって物体を形成し、物質的にも変化している。感覚に訴えかけるもののアウトプットを通して、現在を築いている住宅ではみられない造形から人が自由に誇りを覚らし、時を過ごすことを目的とする。

Driven by a simple desire to see what kind of presence could emerge from stacking pieces of copy paper, I followed that impulse— layering sheet upon sheet without a defined goal. As the paper grew taller, I began to reveal a kind of beauty that defied words. Everything that exists in this world is formed through the accumulation of parts, eventually becoming solid and structured. This work embodies an output of sensation through form— inviting people to discover their own sense of function and time in a space defined not by conventional housing norms, but by sculptural qualities rarely seen in everyday architecture.



Misfits

菱田 晋史 Shinji Hishida

INTERIOR DESIGN

反りがひどくて使っていなかった角材をまとめた時、隙間ができてうまくまとまらなかった。木の生命力を改めて感じるように同時に、生まれるものに問題を求めてみようがないと思った。他の木と同じ使い方ができないなら、ありのまま木の使い方で使ってあげればいい。そんなことを考えながら、反りや捻れが強い角材をかき集めた。そしてそれらをまとめて出来た隙間に樹脂を流し込んだとき、曲がっていれば曲がっているほど、さらには端点から遠ざかれば遠ざかるほど、構造が強くなることに気がついた。そこで、成形した木の隙間の中でも比較的に強いものを、テーブルやスツールの構造として機能を与えた。

When I put together a piece of square timber that I had not been using because it was badly warped, there were gaps and it did not fit together properly. I felt again the life force of wood, and at the same time, I realized that it is no good to expect perfection from a living thing. If you can't use it in the same way as other trees, you should just use it in other ways as it is. With this in mind, I gathered up the badly warped and twisted square timbers. When I poured resin into the gaps created by putting them together, I noticed that the more curved they were, and the further away from the starting point they were, the stronger the structure became. Therefore, of all the gaps in the molded wood, those with relatively strong structures were given the function of table and stool structures.



水生陶器標本

向井 奈生子 Naoko Mukai

CRAFT DESIGN (CERAMICS)

持つだけで手のあとが残るほどやわらかいのに、強くはぐくなくてかたさをとめる土という素材の持つ軽快さに触れると、時に力強さを感じ、時に柔らかさを感じ、その表情一つ一つに胸が高まります。その感覚を記録するため、植物や生物などの標本にそらえて、陶器の標本を制作しました。

When I touch the lightness of the material clay, which is so soft that it leaves marks on my hand just by holding it, but hardens and retains its shape when fired, I sometimes feel powerful, sometimes soft, and my heart throbs with each expression. In order to record these sensations, I created ceramic specimens, which I liken to specimens of plants and living creatures.



Boîtes en bois

谷本 風花 Fuka Tanimoto

CRAFT DESIGN (WOODWORK)

ある、さんかく、しかく、すうと薄り、ぐるぐる回転、へろとめくめで、かこつと開る。木目の温もり、心地の良い音。手で触れるのが家じい木のぬくで、彫りばをしてみました。

A circle, a triangle, a square. It slides, turns, flips over, and closes with a click. The warmth of the wood grain and the pleasant sound. We tried playing with shapes in a wooden box that is fun to touch.



ROLE

岩片 智 Tomo Iwakata

INDUSTRIAL DESIGN



BAM

富田 真央 Mao Tomida

INTERIOR DESIGN

人のお尻と太もものスケッチを起点とし、立体に起こしたフィニチャー、曲線と直線によってつくられたシンプルな形は、置き方によってさまざまな表情、行動をもたらし、自然と安心感を感じさせる存在となる。

Furniture created three-dimensionally from sketches of a person's hips and thighs. The simple shape, made of curves and straight lines, brings about various expressions and actions depending on how it is placed, and naturally makes one feel a sense of security.



もりには かみさまの ましいが ごもっている

小林 椿 Tsubaki Kobayashi



11010010

ジョ カキン XU KEXIN

CRAFT DESIGN (METAL WORK)

「0」と「1」という二進法コードに帯る記憶の跡をテーマにしたジュエリーを作りました。ジュエリーは、身につける人との深い結びを結び、時を超えて感情的な価値が与えられます。この作品を通じて、デジタル時代における記憶の蓄積、欠落、空白を表現します。

This jewelry piece explores the fragility of memory encoded in the binary system of "0" and "1." Jewelry forms a deep bond with its wearer, carrying emotional value that transcends time. Through this work, I reflect on the accumulation, loss, and absence of memory in the digital age.



Sharpener

久米 菜々子 Nanako Kume

INTERIOR DESIGN



Tartaruga

金子 宝 Kaneko Takara

INDUSTRIAL DESIGN

ポケットに好きな物を詰め込んで目的もなく手ぶらで歩き回る楽しさ。それは効率化された移動社会で忘れかけていた感覚。車体の大きさや値段などでエスカーキーが決まるクルマから解放された小さなクルマ。少しでも大きくて重そうに見せようとするデザインとは違う。構成要素を単純化し、内と外を四角く区切っただけ、でもなんだか楽しみなクルマになる楽しさ。移動のシンプルを楽しむをもっと広げるクルマ。

The joy of wandering aimlessly, with empty hands and pockets full of your favorite things—a feeling almost forgotten in today's efficiency-driven society of constant movement. This is a small car, freed from the conventional hierarchy dictated by size or price. It stands apart from designs that try to look bigger or more expensive. Instead, its elements are stripped down to the basics: a simple box, neatly divided into inside and outside. And yet, there's something about it that invites you to hop in. It's a car designed to rediscover and share the pure, simple joy of getting around.



Culm Chair

三宮 駿之助 Shunnosuke Sannomiya

INTERIOR DESIGN

竹の新しい製材方法を探り、現代の住環境に届け込む姿を求めた。竹の最も強度のある"表皮"を貼り合わせることで互いを補完し、椅子としての構造強度を生み出しています。また、貼り合わせた際に竹本来の曲面によって造形や部材同士の接合、面取りした際の表情に特徴が見られます。竹の表情が残るよう塗装ではなく染色を行い、竹らしい青さを持つ漆喰青竹仕上げました。

I explored new ways of sawing bamboo and sought a form that blends into the modern living environment. The "outer skin" of the bamboo, which is the strongest part of the bamboo, is pasted together to complement each other. The "outer skin" of the bamboo, which is the strongest part of the bamboo, is pasted together to complement each other and create the structural strength of the chair. The curved surfaces of the bamboo when pasted together give the chair its unique shape and characteristics, as do the joints between the members and the chamfered surfaces. To preserve the expression of the bamboo, it is dyed instead of painted, and finished with a blue dyed bamboo that has a bluish color that is typical of this work.



象嵌筋花器

ゴイコウ Wu Weikang

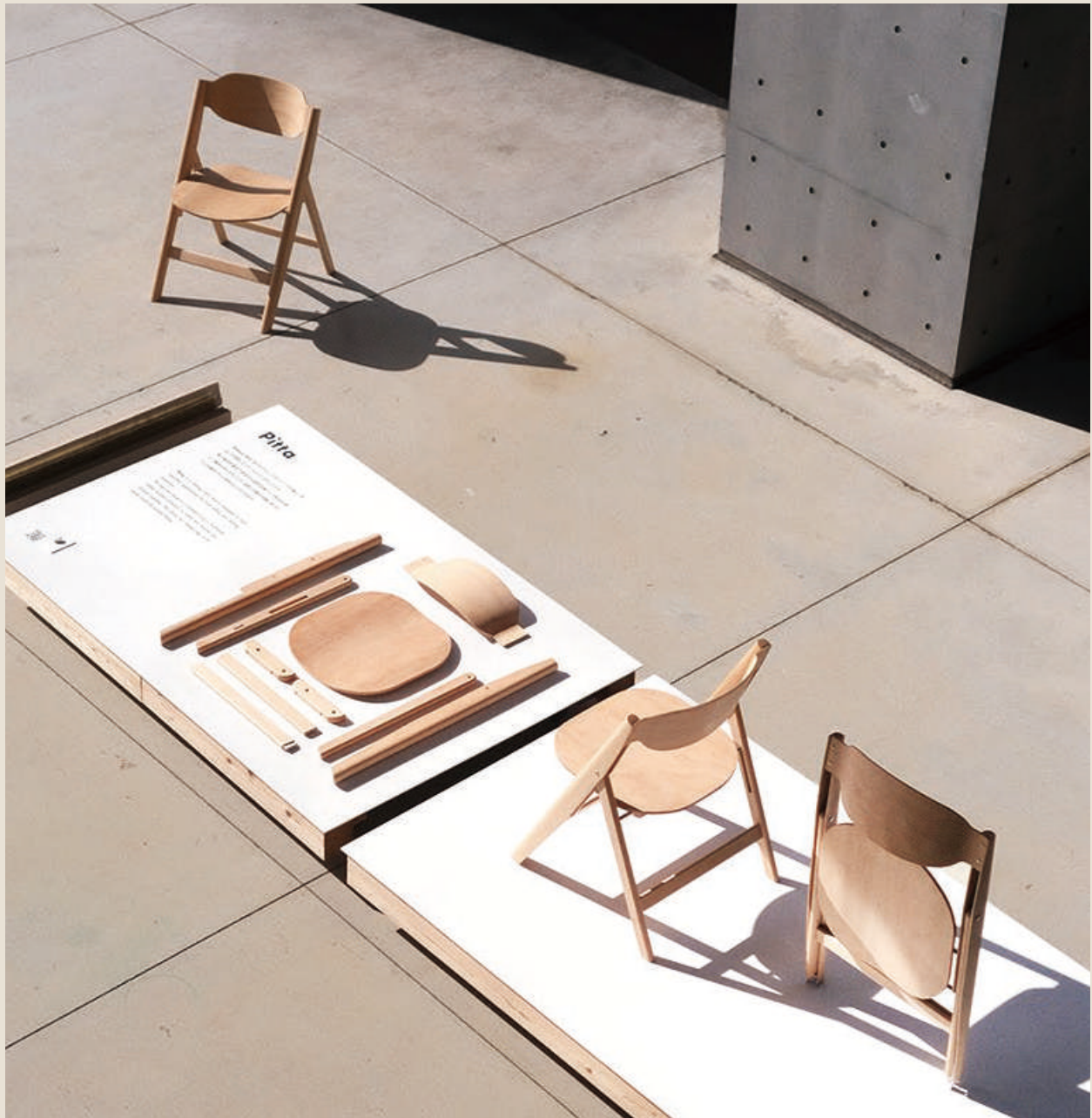
CRAFT DESIGN (CERAMICS)

今回の制作では、自分の生まれ育った故郷の自然や、都市で風化した景色を、食欲による土の重なりや、木焼成後に手で磨くことで出してくる質感で表しています。この土の表情から自然や時間の流れを感じてもらったり、豊かな世界を皆さんに届けたいなら嬉しいです。

In this creation, the nature of my hometown where I grew up and the weathered landscapes of the city are represented by the overlapping of the clay, by inlaying and the texture that comes out by polishing by hand after the main firing. I would be happy if the expression of the clay could make people feel the flow of nature and time, and bring a rich world to everyone.



CRAFT DESIGN (TEXTILES)



Piita

松井 映里砂 Erisa Matsui

CRAFT DESIGN (WOODWORK)

フォルディングチェアは「折りたむ」という機能があることから、椅子の面のような印象を与え空間に溶け込みにくいことがあります。Piita は脚の前面が「U」字になるように成形されていることで折りたたんだ時に片方の脚が成形されたフレームの中にピッタリ収まるようになっっており、スリッパと似た行まいで空間に溶け込みます。

Folding chairs, by nature of their collapsible function, can sometimes feel temporary or out of place in a space. However, Piita is designed with U-shaped legs, allowing one leg to fit seamlessly into the molded frame of the other when folded. This creates a clean, compact form that integrates effortlessly into its surroundings.



記憶を染める

大川原 更咲 Sarasa Okawahara

ガラスが染まる。時間と共に色が薄れていく。記憶もまた、時間と共に薄れていく。ガラスを染めることを通して記憶を可視化し、ガラスに記憶をとどめた。記憶の跡を、ガラスの跡を作品を通して感じてもらいた。

The glass is dyed. Indigo fades with time. Memory also fades with time. Through dyeing the glass, I visualize the memory and keep the memory in the glass. I want people to feel the fragility of memory and glass through my work.

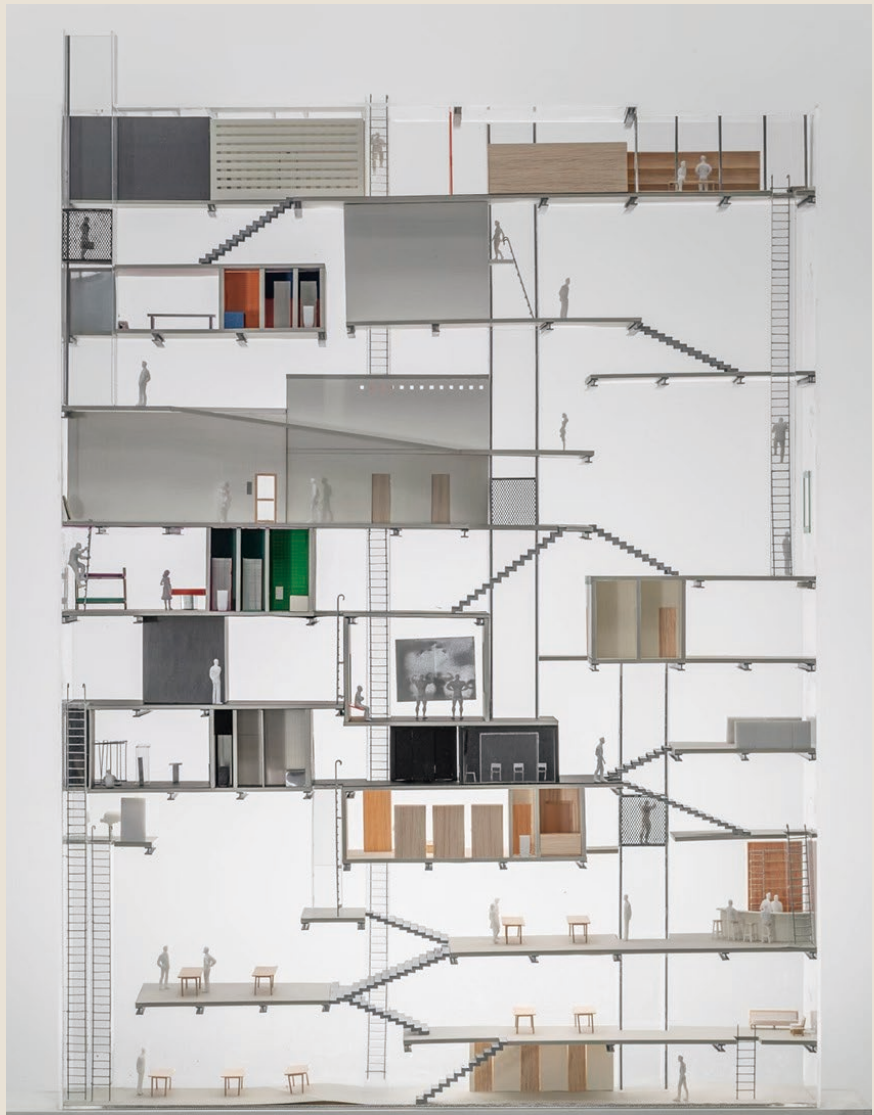


스now복소

박크 뽀뽀닉 PARK BYUNGKIK

CRAFT DESIGN (METAL WORK)

雪が降ることは、雪そのものが地上に降りてくることではないが。『雪は雪そのもの、雪は雪そのもの』 Snowfall is the cloud itself coming down to earth. 'Snow is the cloud itself, the cloud is the snow itself.'



登る、迷う、成長する

大林 エレン 優里子 Elene Yuriko Obayashi

INTERIOR DESIGN

この幅が約5メートルほどの細長い建物が高層ビルの隙間に差し込まれている。私はほしごや階段など登るといふ身体性を人が成長する過程の安心、恐れ、学び、成長の四要素として建物を登ることと結びつけ、美惑できる空間を設計しました。迷いながら登ったり直線に登ったりで自分らの道を探し、新たな気づきを得て人は成長をするのではないでしょう。

This narrow building, just five meters wide, is nestled between two high-rise structures. I designed this space to translate the act of climbing—through ladders and staircases—into a physical experience that mirrors the emotional and developmental stages of growth: comfort, fear, learning, and transformation. By ascending this vertical space, whether through hesitation or with determination, visitors are invited to explore their own path. In that process of wandering or moving straight ahead, they may gain new awareness—and perhaps that, too, is how we grow.



Guide to Anywhere

CRAFT DESIGN (GLASSMAKING)

佐藤 ゆめみ Yumemi Sato



SMOKING LIGHT

齊藤 莉太 Shota Saito

INDUSTRIAL DESIGN

触れたくなる照明。手作業で縫い合わせられたランブレードは、生き物のような動きを持ち、柔らかく光る。職人として使われたステンタングの技法を応用した「構造体研究」の成果として制作した。手洗いの可能な布製のシェードは、人の手と触れ合いながら生活をともにする。

Lighting that makes you want to touch it. The lampshades, stitched together by hand, have a living, shimmering quality and glow softly. It was produced as a result of "structure research", applying the technique of smoking used for decoration. The fabric shades, which can also be washed by hand, share life with human hands.



面

森田 至穂 Shiho Morita

CRAFT DESIGN (CERAMICS)

人という名の魔物 何重にも顔を重ねる何重にも成る本物はどこにあるのか 本当はなんなのか 魔物化する社会で 我々は幾つもの顔を持つようになる本当の自分はどこに存在するのか 何重にも重なられた、それは一人なんなのか 本当を見失った 幾つもの顔を持つ我々は 人という名の魔物

A demon called man. It puts on many faces and becomes anything it wants to be. Where is the real thing? What is the real thing? In an increasingly complex society, we have many faces, but where does our true self reside? We have lost sight of who we really are, and what we really are.



本丸みやこうし

遠井 友紀乃 Yukino Toi

INTERIOR DESIGN

現代の本丸。高層ビルが立ち並び毎日ビルに逢う、決まった時間の「無機質な現代」。そして軍国時代の遺跡は都市「故郷の東京」に対して、美しく豊かになることを求めに往くという形で提案する。日本古来の住まい方であった本丸御殿の職人一体となっていた形式をベースに、天守閣や城郭に見られる戦いのために作られた造形を抽出し、戦の形が変わった現代において人々の交流を生む造形として空間内に埋め込んだ。この場所に住まうことのできる人数は百人。集団が少人数であれば孤立生まれる可能性がある一方、人間が社会生活の中で関係を保てる限界が百五十人と言われている。既知の存在と未知の存在が安定して存在する。「面」を基準とし現代の新しい都市像を模索した。都市・みやこを作り変えるというメッセージを含め、本丸みやこうしとを付けた。

An image of modern "Honmaru" . In response to the "inorganic modern age" of fixed cycles, with its skyscrapers and daily commute to buildings, and to "single Tokyo," a city with an increasing number of single households, I propose living a happy and prosperous life in the form of living in the Honmaru. Based on the ancient Japanese style of living in the Honmaru Gosen, which combined work and residence, we extracted the shapes of the castle tower and castle walls that were built for warfare, and embedded them within the space as shapes that generate interaction among people in the modern age, when the forms of warfare have changed. The number of people who can live in this place is one hundred. It is said that if the number of people in a group is small, there is a possibility of isolation, while the limit of the number of people who can maintain relationships in social life is said to be 150. We sought a new urban form for the modern age based on the number "one hundred," where known and unknown entities can exist stably. We named the project "Honmaru Miyako Utshusi" with the meaning of remaking the city Miyako.