

武蔵野美術大学
造形学部
デザイン情報学科
2021

Department of Design Informatics
Musashino Art University



Design Informatics

目次

02	点の発見から大きな物語へ
04	デザイン情報学科の4年間
06	科目紹介 <ul style="list-style-type: none">- デザイン情報学基礎- メディア表現系- コミュニケーション創発系- デジタル技術系
14	デ情の先生に聞いてみよう!
18	卒業生インタビュー
22	デザイン情報学科の教員紹介
24	卒業生の進路一覧
26	2020年度卒業・修了研究制作展 優秀賞受賞作紹介
36	奥付

点の発見から大きな物語へ

— A Saga that Begins from the Discovery of a Single Point



Design Informatics 2021

改めて言うまでもなく、デザインの対象はモノだけでなくイベントや社会の仕組みなどのコトにも及んでいます。部分的な改善や化粧直しにとどまらず、より良い社会へ向けて生み出されるモノ・コトを上手につなぐための創造的な手段として、デザインに大きな期待が寄せられています。そこでデザイン情報学科では、「デザイン」と「情報学」という二つの角度から、新たな世界の可能性を広げます。

デザインされたモノ・コトを一つの全体として考えた場合、それは多くの部分から成り立っています。そして、それらの部分がスムーズに連携し合って初めて、全体としての機能が実現されます。たとえば文字と写真、あるいはイラストなど異なる表現をうまく組み合わせ、一つの広告表現としてのまとまりを生み出す。「デザイン」の果たすべき働きです。

一方、全体をより良いものにするには、どのような要素を集めるかが問題になります。世界をよく観て、新しい価値の始点を見つけなければなりません。そのためにはこれまで私たちがどのように世界を分けてきたかを知ったうえで、今度はどの部分を新しい要素として切り出すかを決めなければなりません。ここに「情報学」活躍の場があります。

デザイン情報学は、全体を単なる部分の寄せ集めに終わらせません。モノやコトのデザインを超えて、より大きな全体である環境のなかで異なる立場の人たちとどのようにコラボレーション(共創)を達成するか。全体を部分の総和以上のものにするために、従来のデザインカテゴリーにとらわれず、最適な統合のあり方を探し求めていきます。

創造的なデザイン提案を行うための新たな分類と統合に向けて、私たちは、デザインが直面している状況を三つの系に分けてその入り口を示すことにしました。

基礎的なグラフィックスから視覚表現の未来へ、ビジュアルが切り開くコンテンツの秘密と魅力を探求するのが「メディア表現系」です。「見せる」ために必要な「見る」ことの基本を学び、紙からデジタルベースまでメディア環境をつらぬく新しいカタチを探ります。

「コミュニケーション創発系」では双方向ネットワーク環境を新たな発見と気づきのための基盤として注目します。スマホなどの情報表示画面からメディアアートまで、ユーザーが情報のキャッチボールを通じて楽しみながら新しい理解に達するための多様な仕組みに挑戦します。

美術大学の立場からデジタル技術の応用と拡張をめざすのが「デジタル技術系」です。デジタルデザインの基礎ルールを知り、感覚という非安定な要素をあやつる美的な演出＝デジタルディレクションとのバランスをとることが大きなテーマとなります。

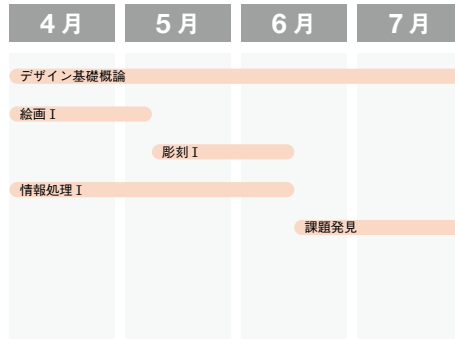
三つの入り口からデザインを探索する学生は、いくつものプランを描き、試行錯誤を繰り返した後、最終的には学生自らが新しい表現領域を創り出していくように指導されます。すでにあるアートやデザインという枠組みを超え、現実と柔らかな感性で対話しながら未来の大きな物語をつくる、それがデザイン情報学科の目標なのです。

デザイン情報学科の4年間

※科目名、開講時期については変更の可能性あり

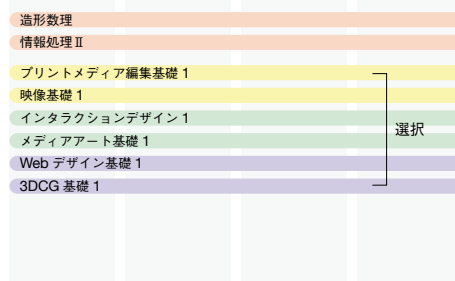
1年生

美術大学での基礎として、さらにはデザイン情報学科での基礎としての授業が並んでいます。本学科の特徴のひとつが、多様な入試方法です。これは入学時にスキルの違いがあるということでもあります。その違いを埋め、1年生全員に基本的な実力を共通につけてもらうために、絵画、彫刻からはじまり、デザインの知識や技術を向上させ、情報処理やデザインプロセスを学ぶ授業をラインナップしています。



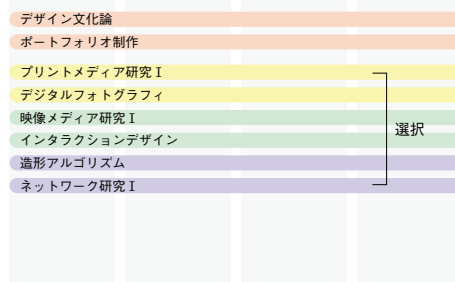
2年生

2年生の中心はデザイン情報学演習という基礎的な演習を行う授業で、3つの系統をそれぞれ2つの分野に分け(計6科目)、前期と後期に同様の内容で開講しています。この中から、前後期ひとつずつを選択し、2つの科目を履修します。また、基礎から一歩進めてより具体的なデザインワークを学ぶ科目やコンピュータを使ってデザインするために必要な情報処理の演習授業が必修となっています。



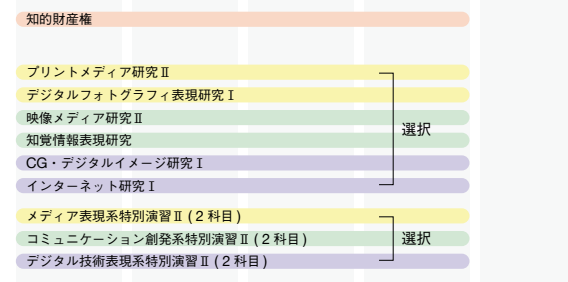
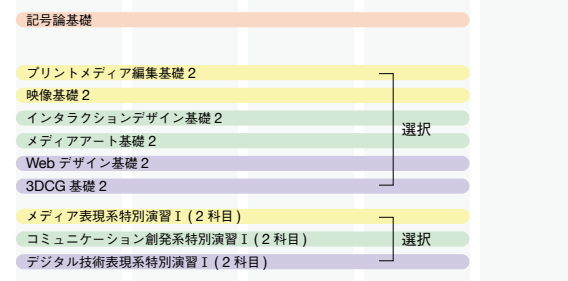
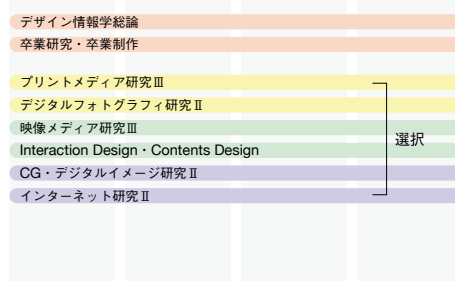
3年生

ゼミ形式の授業が始まるのが3年生です。前期は、実践的なトピックが設定された演習授業で、各自のスキルアップを目指します。後期は各教員単位で行われる、いわゆるゼミナールで、それぞれのゼミに適したスタイルに則した演習を展開しています。また、最終年次に向けて準備をする学年であり、就職に向けて中心となる学年でもあります。



4年生

4年生は、なんといっても「卒業研究・卒業制作」が中心です。1年間を通じてひとつのゼミに所属し、4年間の集大成としての作品を制作します。ゼミは前期の最初から始まり、毎週行われます。デザイン情報学科では、研究の過程も大切にしている、最終的に作品だけでなく、プロセスドキュメントの提出も義務付けています。学生は、将来進む就職先や進学先を踏まえ、専門性を追求することが求められています。



表に示す必修科目以外にも、各系統ごとにより専門に特化した2・3年次で履修できる選択科目、3・4年次で履修できる選択科目があり、卒業年次までに4科目以上履修することができます。

3つの系統の主な選択科目

メディア表現系

- ・アートディレクション
- ・タイポグラフィ
- ・ブックデザイン
- ・音響文化研究
- ・アニメーション制作
- ・メディア芸術史
- ・写真集をつくる
- ・イラストレーション
- ・パッケージデザイン

コミュニケーション創発系

- ・デジタルインスタレーション
- ・GUI 表現研究
- ・デザインリサーチ
- ・クオリティレビュー
- ・デザインの解剖
- ・CM 映像制作
- ・ビジネスツール
- ・サウンドデザイン
- ・デジタルアート概論

デジタル技術系

- ・Web プランニング
- ・応用 CG 研究
- ・ゲームデザイン
- ・Web プログラミング
- ・デジタルコンテンツ表現
- ・データベース表現
- ・CG 論
- ・エレクトロニクスメディア論
- ・テクニカルアーティスト入門

デザインを情報学の視点で見ていくために 必要な基礎知識と技術を身につける。

デザインの対象はモノだけでなくイベントや社会の仕組みなどのコトにも及んでいます。急速な情報化によって国際的な相互依存と対立が同時進行するなか、経済社会でも統合と分業という相反するベクトルの扱いが問題となっています。より良い社会をつくらうとする思いとともに、生み出されるモノ・コトを上手につなぐための創造的な手段として、デザインには大きな期待が寄せられています。そこでデザイン情報学科では、「デザイン」と「情報学」という2つの角度から創造の秘密に迫り、デザインの可能性を広げます。



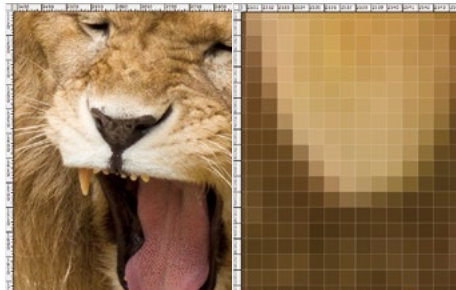
課題発見

デザイナーの原点は、何を問題としてどう解決するかを自分で決めることにあります。学校の授業とちがって、社会に出ればテーマが与えられることはありません。「自ら解くべき課題を発見する」をテーマとするこの授業はデザイン情報学科教育の出発点。社会を観察し、課題を明らかにし、解決方法を見つけ、最後はプレゼンテーションという具合に、デザインワークのエッセンスを4週間連日のチームワークで体験します。調査とアイデア開発、コラボレーションなど種々の方法を同時に学ぶ集中型の総合基礎演習です。



デザイン基礎概論

デザイン情報学科ではことあるたびに「デザインとは何か」が問題にされます。この講義はその第一弾でデザイン情報学科で学ぶためのガイダンスでもあります。デザイン情報学の基礎となるデザイン論として「デザインの意味」を問い直すと同時に、さまざまな新しい言葉とその意味や考え方を紹介しながら、美術・造形デザインを志す人がこれまでデザイン対象と考えてこなかった新しい領域について解説します。また、変化する社会の中で情報の持つ影響力と職業倫理の重要性についても学びます。



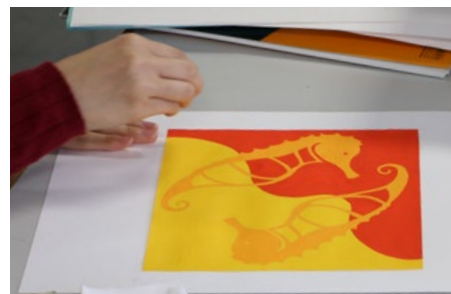
マルチメディア造形論

デジタル技術の登場は映画をフィルムから、音楽をCDから解放しました。コンテンツとメディアがセットになっていた時代が終わり、あらゆる表現がデジタルメディア上に広がっていきます。しかしこれまでの表現テクニックの価値がなくなったわけではありません。それどころか、「なんでもデジタル」な環境を最大限に活かすためには、過去の膨大な知恵を新しいセンスで見直していかなければなりません。この授業は、これからデザイナーとして新たな情報環境に分け入ろうとする人たちのためのサバイバルガイドです。



絵画I・彫刻I

学科名に「情報」という言葉が入っていると、絵画・彫刻といった伝統的な表現への理解が弱いと思われるかもしれませんが、身の回りの世界から意味を引き出し情報としていくには、絵画や彫刻といった純粋美術で要求される観察、分析、描写、表現、美的評価などの能力は欠かせません。学科では技能向上よりも感性を磨くことをめざして、様々な造形表現にトライする機会をもうけています。入学まで美術のトレーニングを受けたことのない学生も、自分の可能性に開眼し、また表現力を高めることができます。



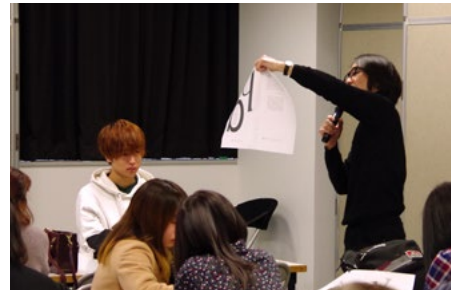
デザインリテラシー

リテラシーとは「読み・書き・計算」のような、人が文明を使いこなすために必要な能力のことです。授業では、デザインの基礎的な考え方や作法を身につけるための講義と演習を行います。人が情報を認識するときの知覚や思考に配慮しながら表現するのはデザインの基本です。この演習では人が「かたちと色を認識する仕組み」を理解すること、またデザインする上でもっとも根本的な「情報を分類しそろえること」の意味と「情報の関係性を図化すること」を理解しながら実践します。



情報処理I

仕組みを知ることは応用力を身につけること。わずかな力で大きな成果を得るには、テコの力が役立ちます。コンピュータの仕組みを理解することは、この時代のテコの支点を見つけることなのです。授業でまず取り組むのは、コンピュータを使う際の基本的な約束事、上手な使い方、そして魅力的な表現を行うためのアプリケーションソフトのマスターです。これらをテコに、世の中の「かたち」と「意味」の関係を見つけ、魅力的なグラフィックスに仕上げる、いかにもデザイン情報学的な授業です。



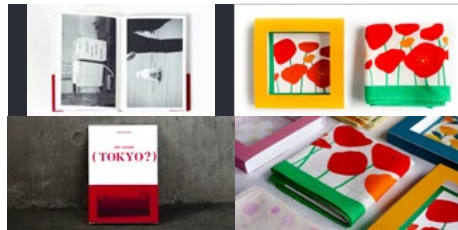
グラフィックデザイン

私たちがとりまく写真やイラストを含むグラフィックスなどのデザインされた「見えるメッセージ」は、視覚的に伝達される情報として、ある意図をもって表現されたものと言えます。この基礎演習では、グラフィックの基本要素としての文字については、書体の選択から変形、組み方などを「タイポグラフィ」として、また、情報の構造化された図的可視表現としての表組みやグラフ、チャートなどを「ダイアグラムデザイン」として、課題制作を通してグラフィック表現の原理を体験的に学びます。

メディア表現系 ※科目名、内容については変更の可能性あり

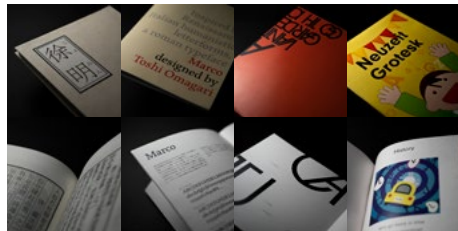
紙からデジタルメディアまで、 多様な世界で求められるメディア表現を探る。

ポスター、パッケージ、漫画、アニメ、映像、PV... プリントメディアから映像、そしてVRまで、すべてのコンテンツ制作の基本は画像と文字と音によって、視覚を中心とする体験を統合的に演出することです。多くのポキャブラリーと視覚言語の関係を理解し、紙からデジタルベースまで多様なメディアに求められる最適なアプローチをつきつめる。メディア表現系では、なじみ深いグラフィックスの基礎から視覚表現の未来へ、ビジュアルが切り開くコンテンツ体験の魅力と秘密を探求します。



アートディレクション

アートディレクションとは、書籍・広告・Webサイト・パッケージなどのビジュアル表現を適切にコントロールする営みです。近年では美術館の展覧会などにも必要とされる能力です。作品を熟知するとともにチームを率いてプロジェクトを進める総合力も求められます。印刷物に始まりプロジェクトに及ぶ、そんな現場感覚を養う演習です。



タイポグラフィ

フォントとは現在、活字や書体の意味で使われますが、本来は一揃いの活字(大文字、小文字、数字など)を指すのです。欧文・和文を問わず、こうした知識は適切な書体選択だけでなくその組み方、さらには書体を開発するのに欠くことができません。グリッドシステムを用いた実践的な制作を通して、文字的なものに敏感になれる演習とします。



ブックデザイン

古代メソポタミアでシュメール楔(くさび)形文字を刻んだ粘土板に始まるとされる本の歴史ですが、学芸の中心は書物であり図書館でした。用紙、書体、レイアウト、綴じ方などに工夫を凝らした知の産物としての本。デジタルメディアの発達で数においては押されがちな本ですが、だからこそブックデザインは重要性を増しています。情報伝達とともに、情報伝達を超えるデザインも体感する演習です。



音響文化研究

色やカタチほど目立たないかもしれませんが、音も社会のなかで重要な役割を果たしています。むしろ、音で世の中をとらえるようになると、まったく違ったとても面白い空間が見えてきます。音の原理や技術、心理的な働き、歴史を学びながら、目には見えない音の世界を再発見します。同時に音を出す道具としての楽器や音のオブジェを研究し、音を使って世界とかかわるための音の道具、「音具」を製作します。



アニメーション制作

アニメーションの制作には作画力・演技力・企画力など様々な技能が要求されるとともに、それぞれの工程は複雑かつ多岐にわたり、計画的な進行管理が必要とされます。本科目では理論・技術の両面からスポットを当ててこれらを解説していきます。実際に短編アニメーションを制作し、魅力的なコンテンツに必要なストーリーやキャラクターの設計、演出の方法などの様々な技術を学んでいきます。



メディア芸術史

「メディア」とは情報を記録したり貯めておくモノや装置のことで、伝達することを目的としています。石版や紙は文字の、レコードやカセットテープは音の、絵や写真は画像のメディアです。メディアはデジタル技術によって様々な情報を統合して扱えるようになり、近年急速に発展しています。この歴史をひも解いてみると、今後メディアがどのように変化していくのか予測できるようになるかもしれません。



写真集をつくる

与えられたキーワードをもとに、多くのモノをまとめてみると何かが見えてくる...それを発見するための授業です。それぞれがテーマを決め写真を撮影し、それらを編集、印刷、製本してオリジナルの写真集を作り上げます。こうしたプロセスのなかで、印刷メディアの作成に必要なソフトの基本操作と写真集のディレクションを学ぶと同時に、企画、撮影、編集といった分野で自分の力を確かめていきます。



イラストレーション

イラストレーションとは、情報を人に伝えるための画像です。ある媒体上にイラストレーションが存在すると、そこに置かれた言葉を補完するばかりか、その言葉自体の持つ意味に多重性をもたらすことができます。イラストレーションの活躍する場や定義は今や多岐にわたり、この授業ではイラストレーションの持つ価値を知り、考え、実制作を通して画像によるビジュアルコミュニケーションの可能性を探ります。



パッケージデザイン

パッケージは商品を包み保護するためのものですが、商品の特性やメッセージを伝えるという重要な役割を持っています。視覚だけでなく触覚的な情報も含め、消費者の五感をうまく刺激する工夫が欠かせません。この演習では、実際に売られている商品の調査・分析から商品特性やブランドイメージなどを明らかにし、ペーパーモックアップを制作した後、素材の面白さを活かすパッケージを制作します。

情報のキャッチボールで、 発見とひらめきのプロセスをデザインする。

「言われてみればそうだ」「どうして自分は気づかなかっただろう...」世界はそんな秘密にあふれています。それらに気づくための装置をデザインするのがコミュニケーション創発系のアプローチです。動作の根本原理はインタラクション＝情報のキャッチボール。伝えるだけでなく、やり取りの間に気づくことがあるというコラボレーションの考え方です。様々なメディア実験を通じて、一緒に文脈を共有しながら連想していくなかで、それぞれの個性が爆発し、「ちょっと待てよ」が発見につながります。



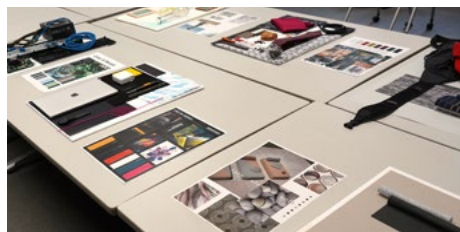
デジタルインスタレーション

プログラミング技術を用いて、ユーザーの操作に反応するグラフィック・コンテンツを作る授業です。Webで動きのあるコンテンツを見ることは珍しくありませんが、最近ではスマートフォンやタブレット端末のアプリでもユーザーの動きに反応する表現が増えてきました。この演習では、ことばを使って図形の色や形、動きをつくり出し、紙や映画では不可能な、直感的でインタラクティブな表現を追求します。



GUI 表現研究

ケータイやゲーム機、ビデオレコーダーの操作画面から駅の切符販売機まで、私たちは毎日さまざまな操作画面を見ながら機械を操作しています。そうした場面で気持ちよく機械を使うためには、上手な「操作のきっかけ」が必要です。GUI (Graphical User Interface) は直感的な操作をグラフィックスで助けてくれる仕組み。授業では撮影した画像をモバイル上でストレスなく扱えるようなGUIを制作します。



デザインリサーチ

CMFはColor(色) Material(素材) Finish(仕上げ)を意味し、サーフェイス(表面)を構成する3つの要素です。CMFで表現される「感性価値」は単なる美しさだけではなく、ワクワク感、満足感、愛着など人の心にダイレクトに影響を与えています。授業では、トレンド分析、カラーコーディネート、CMFデザイン提案など、素材や加工技術の知識と実践的なスキルを身につけます。



クオリティレビュー

これまでのデザインが表現領域ごとに技を競うスポーツだとすると、これからのデザインは総合格闘技です。あらゆるメディアを使いこなし、自らの個性を社会に認めさせていかなければなりません。この授業では、これからデザインビジネスの世界に出ていく新人として、ポートフォリオやWebなどのメディアを自分自身のプロモーションにどう活かしていくかを探りながら、創造的なビジネス能力を鍛えています。



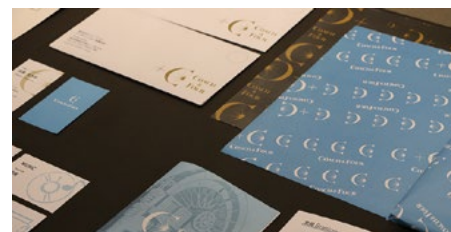
デザインの解剖

佐藤卓氏が取り組んでこられた「デザインの解剖」プロジェクトでは、誰もが知っている商品の企画から販売までの流れを観察していくなかで、デザインの秘密が明かされます。商品の中に数多くの情報が編み込まれ、その魅力が生まれているというモノづくりの本質を発見する授業です。授業の成果は展示公開、製本され、さまざまな業界からも注目されています。



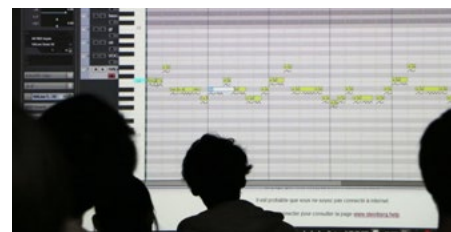
CM 映像制作

日本語的に言う「CM映像」の分析研究と制作プランニングがセットになった演習です。TVで放映される公共広告を参考に、テーマの選択、コピーライティング、企画書、シナリオ、絵コンテ作成など具体的なCM映像制作の手順を学びます。制作された映像作品は、作品講評、ブラッシュアップのアドバイスを受け、学内選考を通過した作品はACジャパン学生賞のコンペティションに応募されます。



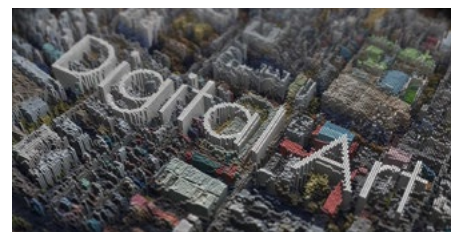
ビジネスツール

ビジネスツールとは、ビジネスの現場で活用される会社案内パンフレットや名刺、封筒、便せん等のことです。授業では実在する企業を選定し、その活動を観察します。その後実際に企業にコンタクトしてビジネスツールを入手し、それらの分析を通して、企業理念や活動姿勢にどのようにデザインを活用しているかをまとめます。ビジネスとデザインの深い関わりを再認識するリアルな体験学習です。



サウンドデザイン

音や音楽は、叩く、こするなどの技法や、演奏の手順を記す手法の開発とともに発展してきました。しかし音の要素を総合的にコントロールするシンセサイザーの登場により、こうした伝統的なスタイルを変化させ、電気信号を操作して自在に音を作れるようになりました。こうした環境変化のなかで音をデザインするとはどういうことなのかを考えながら、新しい表現の可能性を追求していきます。



デジタルアート概論

1960年代にデジタルコンピュータが実用化されて以降、デジタル技術は創造的活動に用いられるようになり、次々に登場する新しい技術やメディアはその様式を変えてきました。この授業では、技術史・美術史的観点から、これまでに発表されたデジタルアート作品や作家を解説し、デジタル環境における芸術表現の変容と、現在どのような技術やメディアが作品制作に用いられているのかを学びます。

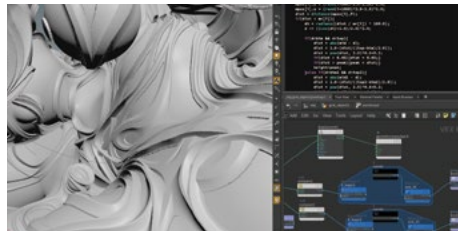
感覚世界におけるデジタルデザインのルールを知り、その応用をめざす。

芸術は感覚の技術であり、論理的世界とは相入れないと言われていました。では美術大学にとってデジタルとはなんなのでしょう？アナログ世界を一旦デジタル化して扱うことによって、私たちの世界が大きく広がったことは間違いありません。そしてデジタル世界では今、感覚という非安定な論理を操る美的な演出＝デジタルディレクション能力が求められています。私たちの暮らす世界を扱う以上、デジタル表現を構成している考え方の根本を知ることが、デザインという統合行為を行う上で必要不可欠です。



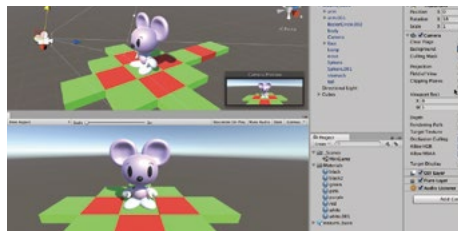
Web プランニング

この授業では変化し続けるインターネット上のデザインや広告の基礎的な考え方を学びます。近年ではソーシャルメディアと連動した Web 広告も多く、それらを作り手の立場から解析します。その後プレスト→制作→プレゼンテーションという流れを何度か繰り返しながら、Web サイトやアプリ、映像、ポスター、グッズなど各メディアを総合的に繋げるデジタルプロモーションを広い視野で俯瞰的に考えていきます。



応用 CG 研究

CG 制作のプロセスはモデリングした物体を動かし、レンダリング（描画）するだけではありません。今日では Procedural Animation（手続型アニメーション）や VFX（視覚効果）の需要が高まっており、それだけ要求される技能レベルも年々高度化しています。本科目ではそのような高度な CG 表現について学び、新しい独自の表現を開拓できる能力を身に付けることを目標としています。



ゲームデザイン

近年のゲームは単なる「遊び」としての枠を超えつつあり、ゲーミフィケーションやeスポーツという言葉も話題となるなど、その環境は変化しています。ゲームは今後も総合芸術型のコンテンツとして我々の生活に密接に関わっていく可能性が高く、デザイナーが果たす役割も大きくなるでしょう。このような観点から本科目ではゲームエンジンの基本操作に親しみ、独自のゲームコンテンツを設計する能力を身に付けます。



Web プログラミング

現在の Web は情報を閲覧するためだけでなく、EC サイトや SNS などが相互に連動するサービスによって日常的に活用されるようになってきました。Web サービスに動きをつけクライアント側で動作する JavaScript だけでなく、サーバー側で動作する PHP などのプログラムについても学習していきます。これらを習得することで、Web 本来の機能の奥深さと可能性に気付かされるはずす。



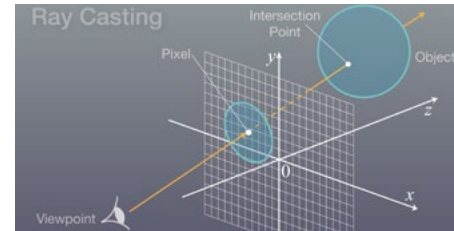
デジタルコンテンツ表現

今日、ゲームエンジンは本来の目的であるゲームだけに留まらず、様々な分野のサービス開発にも用いられています。テレビ放送やサイネージ広告、医療や防災の分野にまで用いられており、コンテンツ制作の中核的存在となりつつあります。本科目ではこのようなゲームエンジンの可能性を追求し、ゲーム分野はもちろん次世代の多様なコンテンツデザインに活用できる力を身につけることを目標としています。



データベース表現

普段閲覧している Web サイトや SNS は大量のデータを扱っています。情報は日々増え続け、ルールに従って管理していかないと整理できなくなり、見返すのにも苦労します。情報を容易に検索し、効率よく蓄積するための機能を担うのがデータベース管理システムで、今やあらゆる場所で使われています。この授業ではデータベースの基本的な考え方を理解し、初歩的な構築方法から Web データベースの仕組みまでを学習します。



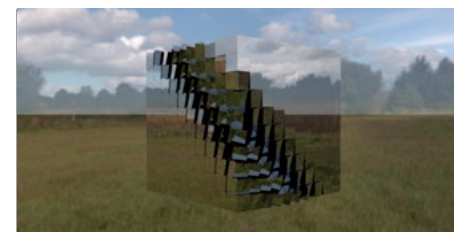
CG 論

CG=Computer Graphics の技術は日々急速に進歩しており、この分野で活躍できるクリエイターになるためにはソフトウェアの操作方法を学ぶだけではなく、その構造やアルゴリズムへの理解も不可欠となります。さらには CG の歴史やプロダクションの動向、関連学会の最新の研究事例にも目を向ける必要があり、本科目では講義形式によって技術・文化・産業など様々な側面からその本質に迫っていきます。



エレクトロニクスメディア論

私たちの未来は電子メディアなくては考えられません。より良いサービスや安心できるメディアをデザインするには、その歴史や仕組みを理解することが不可欠です。この授業では、映画や音楽産業、Web サービスなどのここ数十年の展開を振り返り、現在の電子メディアを支えているプロファイリングなどの情報管理システムや電子的なお金のやりとりの仕組み、新しい技術によって社会がどのように変化していくかを探ります。



テクニカルアーティスト入門

コンテンツにおける表現技術の進歩は、アーティストやデザイナーにより多くの知識・技術を必要とするようになりました。そこで近年、高度な技術を親しみやすくするテクニカルアーティストという存在が重要視されつつあります。彼らはいわばエンジニアとアーティストのハイブリッドであり、数学、物理、美術など多くの知識が要求されます。本科目ではテクニカルアーティストに必要な知識を効率的に学習していきます。

デ情の先生に聞いてみよう!

Questions and Answers

「デザイン情報学科(略してデ情)って
どんな学科だろう?

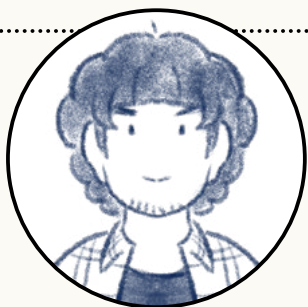
「どんな先生がいて、何が学べるの?」

「受験を考えているけど、

今のうちに何をやったらいいのかな?」

デ情を目指す皆さんのギモンに、

デザイン情報学科の専任教員がお答えします!



白石 学

Manabu SHIRAIISHI

専門分野

インタラクティブデザイン
知覚心理学

好きな食べ物 出身地

プリン

岡山県
(岡山市)

Q1 デ情の強みって何ですか?

デジタル系クリエイティブ業界への就職が圧倒的に強いことだと思います。また、カリキュラムにおいて、学生の関心・興味に合わせて、自分なりに組み合わせさせてそれぞれが新たな専門領域を開拓できることだと思います。

Q2 高校生のうちにやるべきことは?

ゲームや映画など関心のあることならなんでもかまわないので、鑑賞する側の視点ではなく、制作する側の視点でいろいろ見てみてほしいです。そこで、制作者がどんな工夫で鑑賞する人を感動させているか発見できるとデザイン情報学科にやる目的ができると思います。

Q3 ご自身はどんな高校生でしたか?

バンド活動を熱心にしてました…とにかく勉強しなかったですね(笑)。高3になって美大に行く決心がついてからは、周りの国公立一般大の受験生が一生懸命、勉強をしている中、絵描いてましたね。

Q1 デ情の強みって何ですか?

ゼロからやる、何でもやる——学科の強みとしてはそう言えると思います。グラフィック分野を例にとると、テキスト・ライティングには描写、論述、表現があることを体験してから、企画・執筆・ビジュアル作成・デザインを、「編集」としてまで一人でやります。

Q2 高校生のうちにやるべきことは?

たとえば、スポーツをやるのがいいと思う。努力には限界があって、必ずしも結果に結びつくわけではないとわかってこそ、人は謙虚になるからです。それからがほんとの出発。そんなことが、ずっと続くかもしれないと、ちょっと覚悟してみませんか。

Q3 ご自身はどんな高校生でしたか?

やりたいことが定まらず、膝を抱えてじっとしていた感じ。でも、家から高校が遠いことがあり、苦手な理系の授業やクラブ活動や生徒会や隠れ受験準備などで、現実は何だかとても忙しかった。目標を決めたのは3年になる春休み。だから、とって大変でした。



森山 明子

Akiko MORIYAMA

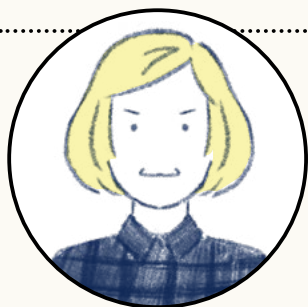
専門分野

デザインジャーナリズム
編集

好きな食べ物 出身地

何でも。
特に山のもの、
海のもの

新潟県



佐藤 淳一

Junichi SATO

専門分野

写真表現
マルチメディア

好きな食べ物 出身地

新鮮なホヤ

宮城県

Q1 デ情の強みって何ですか?

すでに評価が決まっている「もの・こと」をただ磨き上げるだけではなく、広い範囲から今まで誰も気づかなかった組み合わせを見つけ、世の中を素敵にびっくりさせる。そんなカッコいい仕事のできる人が現れやすい場になっているはず。

Q2 高校生のうちにやるべきことは?

やはり体は鍛えておくべきでしょう。この先何をやるにも体力が基盤。自分の頃と比べたらみなさんは情報の洪水の中に生きているようなもので、うらやましくも時間なくて大変だなあとと思うけど、あえて「本を読む習慣」を身につけてみては。

Q3 ご自身はどんな高校生でしたか?

2年生まで1日8時間ギター弾きまくる生活を送っていたのだけど、1980年12月にジョン・レノンが亡くなって心に穴が開き、バンド活動やめました。その後、残りの1年間で3年分勉強した。まだ何も目標などなくて、試行錯誤の日々。

Q1 デ情の強みって何ですか？

芸術的感性と論理的思考を両立して学べることです。また、この両立が求められる分野で卒業後に活躍する人も多く、例えばゲーム会社のテクニカルアーティスト職に就く卒業生を続々と輩出しています。このことで業界からも注目を集めています。



高山 穰
Joe TAKAYAMA

専門分野

CG

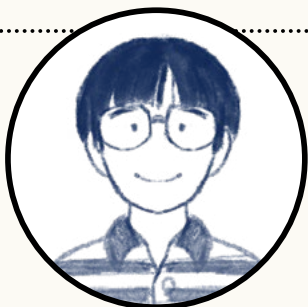
— 好きな食べ物 — 出身地 —
テックスメックス 兵庫県

Q2 高校生のうちにやるべきことは？

様々な経験が大事ですが、普段の勉強も大切にしましょう。特に英語と数学は重要です。例えば将来、CGやゲーム業界を目指す人には英語が必須で、これは最新技術の多くが北米発だからです。また、それらの技術への理解に数学も欠かせません。

Q3 ご自身はどんな高校生でしたか？

無類のCGマニアで、当時から16ビットのパソコンでCG制作をしていました。美大受験は早くから決めていたので部活動はせず、美術予備校通いで多忙でした。でも友人達とゲーセン(死語?)に入り浸る日もあったりと遊びも充実していました。



井上 尚司
Shoji INOUE

専門分野

情報科学、情報ネットワーク
マルチメディア

— 好きな食べ物 — 出身地 —
あんこ全般 大阪生まれ
横浜東京育ち

Q1 デ情の強みって何ですか？

言い古された言葉かもしれませんが、いろいろな分野を対象とした授業が用意されていること。またそれらを自由に選択して履修することができること。学科の枠はもともと低いので、自ら枠を超えて、さらに広げて進むことができるはず。

Q2 高校生のうちにやるべきことは？

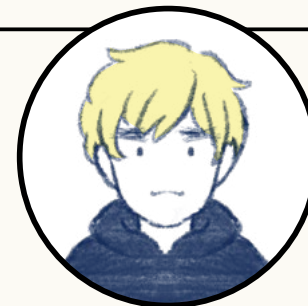
広く浅く勉強することと、狭く深く勉強することを両立できると思う。できれば、それまで興味がなかった分野にもちょっとだけ手を伸ばして、新たな気づきを手にすると思う。もちろん遊ぶことも重要ですよ。

Q3 ご自身はどんな高校生でしたか？

学校の勉強を特に頑張ったわけでもなく、かといって何もなかったわけでもなかった。ごく普通に勉強していた覚えがある。日々、本を読み、音楽を聴き、山を駆け回るスポーツをしていた。友達ともよく遊んでいた高校生活だった。

Q1 デ情の強みって何ですか？

卒業制作作品を見るとわかりますが、多種多様な興味やテーマを持った人がおり、それに応える学習環境も整っていると思います。異質な物事を上手く組み合わせて新奇な価値を創造するようなスタイルの人には最適な場所ではないでしょうか。



大石 啓明
Hiroaki OISHI

専門分野

デジタルコンテンツデザイン
デジタルアート

— 好きな食べ物 — 出身地 —
ごまさば 福岡県

Q2 高校生のうちにやるべきことは？

デザインという行為は、創造的な表現能力に加え論理的な思考力や理解力が求められます。大学に入ると常にアウトプットを求められ、腰を据えて勉強し直すということが難しくなりますので、実技教科以外の勉強も力を入れておくと良いです。

Q3 ご自身はどんな高校生でしたか？

当時お絵かき掲示板というシステムが出てきて、それに没頭していた時期がありました。地方に居ながら全国の人々と共通の趣味でコミュニケーションができるということに、デジタルによる表現の魅力と面白さを感じた瞬間でもありました。

「¹巻だよ! デ情くんが答えるコーナー

マスコットキャラの「デ情くん」が、受験にまつわる質問にお答えします。

「デザイン情報学科」と聞くと、
数学が強い理系よりの学科というイメージ
を抱くのですが、文系でも授業について
いくことはできるのでしょうか？

できるよ!むしろ、理系の学生より、文系の学生の方が
多いぐらい。ただし、大学に入ってから理系的知識や
論理的思考を積極的に身につけて行って欲しい!



デ情くん

デッサンの経験がなくても、
デ情で学ぶことはできますか？

できるよ!実際に、現在活躍しているクリエイターの多くは
デッサンに自信がない、もしくは経験がないんじゃないかなあ。
デッサンよりもアイデアを速記したり、イメージスケッチ
ができることが重要だと思うよ。



もっとデ情について詳しく知りたいです!

オープンキャンパス 2021 の特設サイトをみてね!
<https://dinfo.musabi.ac.jp/oc21/>
* 6月下旬公開予定



卒業生インタビュー

加藤 花夏子

UI/UX デザイナー

—現在のお仕事について教えてください

チームラボの名前はアート展示でご存知の方が多いかもしれませんが、それと同様に、クライアントのためのソリューション事業にも力を入れています。私はこのソリューション事業の中核である Web やアプリの UI/UX デザインを中心に、サイネージやブランディング、グラフィックなどのデザインも行っています。JR 駅ナカ自販機をコンセプトから企画・開発した「イノベーション自販機」と専用アプリ「acure pass」、シンプルかつ機能的な UI により様々な銀行取引をアプリで完結できる「りそなグループアプリ」、資生堂の口紅と連動したグローバルキャンペーン「Rouge Rouge Kiss me」など、幅広いアウトプットのデザインをしています。

—デ情での学生生活で思い出深かったことはありますか？

メタモルフォーゼという、夏に行われていた野外フェスティバルで、光るデコレーションを制作するサークルに入っていました。夏休みに色々な学科のメンバーが集まり、高さ3メートル、全長10メートルくらいの光る立体物を制作して会場に展示しました。色々なスキルの人たちが自分の得意分野を分担し、想像以上のクオリティのものができるとても面白かったです。また、このサークル活動でデジタルアートの制作を経験したことは、デジタル分野のものづくりを行うチームラボへの興味にも繋がりました。

—デ情での経験・学びは現在どのように生かされていますか？

私はもともと、日常的に使用されるものでクオリティの

高いものをデザインしたい、見た目も機能的にも魅力的で使いやすいものがつくりたい、と思っていました。チームラボもそこを価値として、Web やアプリの UI/UX デザインでは特にユーザー体験を重視して制作をしていますので、デザイナーも、デザイン制作を行うだけにとどまらず、その前段階の企画・構想からプロジェクトに参画し、コンセプトやユーザー体験の設計に携わります。

実際の仕事では課題の見極めと解決方法を考えることの連続です。デザイン情報学科での一番最初の授業の「課題発見」で課題を発見する・解決するということを学んだのですが、そもそも私の中にそのような「デザイン＝課題解決＝課題発見」という概念がなかったので、授業を通して初めてその視点を知りましたし、その経験は今の仕事に活かされています。

—卒業生である現在、デ情にはどのような印象をお持ちですか？

私が現在行っている仕事としてのデザインと、授業で学んだデザインにはギャップがあるように見えるかもしれませんが、デ情での経験は、知識を多くインプットし視野を広げてくれるきっかけになりました。様々なデザイン分野に広く共通する、制作での基礎を勉強できたと思っています。

—学生たちに一言お願いします！

色々な学びができる“今”を大切に、課題を頑張ってください。

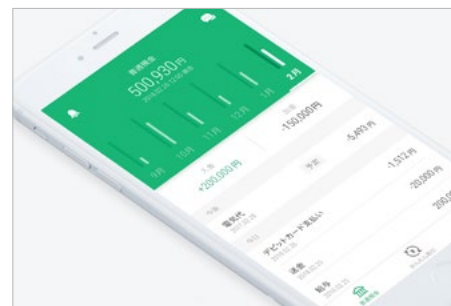


加藤花夏子 かつう はなこ

1988年愛知県生まれ、2008年武蔵野美術大学情報デザイン学科に入学し、2012年に卒業。同年にチームラボにデザイナーとして入社。現在はチームリーダーとして、デザイン業務のほかにチームのマネジメントなども務める。



イノベーション自販機・専用アプリ acure pass



りそなグループアプリ



Rouge Rouge Kiss me

*本記事の画像はチームラボ公式サイト(<https://www.team-lab.com/>)より引用

卒業生インタビュー

片岡 純也

アーティスト

—現在のお仕事について教えてください

アーティストとして活動しています。モーターやファンなどを使った物理的な動きを見せる作品を制作しています。アートユニット「片岡純也+岩竹理恵」として、各国のアーティスト・イン・レジデンスや展覧会に参加しています。

—デ情での学生生活で思い出深かったことはありますか？

よく友人の家に集まって色々工作していました。その友人は畳敷きの和室でバッテリーを繋いだ自作の溶接機でジェットエンジンを作っていました。私はその横で電子工作をしていたのですが、うっかり熱々の半田ごてを畳の上に置いたままにしてしまい、それを友人が踏んでしまいました。足の裏にクッキリと残った半田ごての跡は今でもたまに思い出します。溶接で焦げた畳、半田の溶ける匂い、爆発するコンデンサー、フィッシュリ&ヴァイスの「事の次第」の一場面に出てきそうなあの和室は思い出深いです。

—デ情での経験・学びは現在どのように生かされていますか？

3年生の時に佐藤ゼミで受けた電子工作の授業が今の活動の原点です。

基本的な道具の使い方や電子パーツ屋さんをめぐる秋葉原ツアー、美術作家研究を行い、最終的にはゼミ展で作品を発表しました。授業中、現代美術作家のカールステン・ニコライのインスタレーションの電気配線の美しさについて紹介されたことをよく覚えていて、今でも自身の作品をインストールするときには配線を作品の

一部として美しくするよう心掛けています。この授業で得た電子工作の技術は、作品を作る上で非常にしっくりきました。ゼミ展で発表したものは思い出すと顔が赤くなるような稚拙なコンセプトと雑なクオリティでしたが、展覧会間際の高揚感や完成後の達成感が忘れられず、以来ずっと続けています。

—学生たちに一言お願いします！

学生のうちに学校の機材や設備を使い倒してください。特に明確な目標がない人ほど、とにかくなんでもいから闇雲に使ってみたらいいのではないかと思います。自発的に機材や設備に触れ何ができるのかを知る事で、何をしたいのかの幅が確実に広がります。



片岡 純也 かたおか じゅんや
2004年デザイン情報学科卒業。
2013年武蔵野美術大学バリ賞を受賞し渡仏。以降、アイスランド、台湾、中国などで滞在制作を行う。
近年の展覧会に、「MOT アニュアル 2020 透明な力たち」(東京都現代美術館、2020年)。

Class

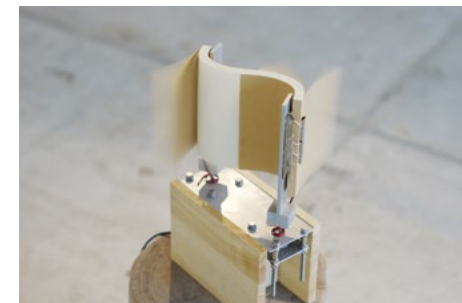
片岡さんは2020年よりデザイン情報学科2年生の選択必修授業「メディアアート基礎1・2」にて非常勤講師を勤めています。この授業は、現代美術の一分野としてのメディアアートの基礎的な表現方法を学ぶ、オムニバス形式の演習授業です。片岡さんの授業では、電動式キネティックオブジェクトの制作を課題とし、キネティックアートの事例紹介、モーターや、各種工具の使い方を学びます。



「MOT アニュアル 2020 透明な力たち」展示室の一部、2020年



木の枝による分割、2020年



めくり合う本、2018年

デザイン情報学科の教員紹介

専任教員



主任教授

白石 学

Manabu Shiraiishi

1971年生まれ。武蔵野美術大学大学院修了(造形修士)。九州芸術工科大学大学院博士後期課程修了(芸術工学博士)。東西大(韓国) デジタルデザイン学部助教授を経て、現在に至る。デジタルメディアコンテンツ制作、インタラクティブデザイン、デザイン基礎教育が主な研究分野。主な著書「かたち・色・レイアウト 手で学ぶデザインリテラシー」(2016)、『かたち・機能のデザイン事典』(2011)。



教授 (学長)

長澤 忠徳

Tadanori Nagasawa

1953年生まれ。武蔵野美術大学卒業後渡英。英国 Royal College of Art 修士課程修了。81年帰国後、事務所を開設。87年には、ロンドン、東京を拠点とするデザインシンクタンクを設立、デザインコンサルタントとして数々の幅広いデザイン活動を国内外で展開。また、国際交流を推進し、海外提携大学での講義、ワークショップを行っている。



教授

森山 明子

Akiko Moriyama

1953年生まれ。東京芸術大学美術学部芸術学科卒業。75年特許庁入庁、意匠課審査官となる。86年日経マگزロウヒル社(現・日経BP社)入社。「日経デザイン」の創刊に関わり、93-98年編集長。主著は「まっしぐらの花—中川幸夫」(2005)、『石元泰博—写真という思考』(2010)、『新井淳—布万華鏡』(2012)。



教授

佐藤 淳一

Junichi Sato

1963年生まれ。東北大学工学部・武蔵野美術大学短期大学部卒業。専門はマルチメディアとフォトグラフィ。Webを基盤とする写真表現の実践的な研究を続けている。95年より個展、グループ展多数。主な著書「ドボク・サミット」(共著、2009、武蔵野美術大学出版局)「カワウソ」(2010、東京書籍)



教授

高山 穰

Joe Takayama

1976年生まれ。武蔵野美術大学デザイン情報学科卒業。九州芸術工科大学大学院、九州大学大学院修了後、テキサス大学ダラス校客員研究員として米国滞在。帰国後、九州産業大学芸術学部講師を経て現職着任。専門は手続型造形をベースとしたCGアニメーションなど。



准教授

井上 尚司

Shoji Inoue

1960年生まれ。コンピュータの専門学校を卒業後、その学校に就職。その後、ソフトバンク総合研究所を経て、独立。その間、放送大学卒業、筑波大学大学院中退。オペレーティングシステムをはじめとするコンピュータの基本ソフトウェア、インターネット/ネットワーク関連、マルチメディア等が守備範囲。



専任講師

大石 啓明

Hiroaki Oishi

1984年生まれ。九州大学芸術工学部画像設計学科卒業、九州大学大学院芸術工学部芸術工学専攻修了。2012年チームラボ株式会社入社。体験者の行動、外界の情報を反映させたりリアルタイムCGによる映像表現やアプリケーションの開発を主に、デジタルサイネージ、デジタルインスタレーション、舞台・コンサート演出、ミュージックビデオなどの制作に携わる。

客員教授



上坂 真人

Makoto Uesaka

40年間のメディア営業の日々。その間に、日経マイクロデバイス、日経デザイン、relax、GINZA、CASA BRUTUS、GQ、そしてIMA... たくさんの創刊をビジネスサイドで担当してきた。そして今、国際性と批評精神を備えた新しいビジネスモデルのメディアをアート分野で企画しています。理論(大学)と実際(企業)と行ったり来たりして作り上げます。



逢坂 卓郎

Takuro Osaka

1948年東京生まれ。東京芸術大学美術研究科修了。筑波大学特命教授・博士(芸術学)。専門はライトアート。宇宙線の信号を光に変換する「宇宙線シリーズ」、巨大な鏡が月光を捕らえる「ルナ-プロジェクト」は宇宙をテーマとした代表的な作品。2008年から国際宇宙ステーション内で芸術実験を実施。国内外の多数の展覧会に出品。



中島 信也

Shinya Nakajima

TVCM 演出家 / (株)東北新社代表取締役社長。1959年福岡生まれ大阪育ち。82年武蔵美視覚伝達デザイン学科卒業。91年カップヌードルの「hungry?」でカンヌ広告祭グランプリを受賞。近作は「伊右衛門」(ADCグランプリ)、資生堂「新しい私になって」(ADC会員賞)、TOTOネオレスト「菌の親子」、劇場用映画「矢島美容室 the MOVIE」など。

非常勤講師 ※担当授業名は2021年度現在のもの【五十音順】

明間 大樹 Daiki Akema
デザインリテラシー
情報処理Ⅲ

新井 俊樹 Toshiki Arai
Webデザイン基礎1・2

井澤 謙介 Kensuke Izawa
メディアアート基礎1・2

石浦 克 Masaru Ishiura
クオリティレビュー

岩島 伊織 Iori Iwashima
メディアアート基礎1・2

岩淵 崇太郎 Eitaro Iwabuchi
テクニカルアーティスト入門

江口 響子 Kyoko Eguchi
ゲームデザイン

大貫 真史 Masafumi Onuki
デジタルコンテンツ表現

岡崎 章 Akira Okazaki
感性と情報

織田 聡 Satoshi Oda
映像基礎1

小野 生 Sei Ono
デザインリテラシー

片岡 純也 Junya Kataoka
メディアアート基礎1・2

角 裕美 Hiromi Kado
デザインリテラシー

川津 雄輝 Yuki Kawatsu
3DCG表現研究

河本 有香 Yuka Kawamoto
プレゼンテーション計画

菊地 俊公 Toshihiro Kikuchi
サウンドスペース研究
サウンドデザイン

木下 謙一 Kenichi Kinoshita
戦略的デザインマネジメント研究

草野 剛 Tsuyoshi Kusano
アートディレクション

小西 俊也 Shunya Konishi
デザインリテラシー
情報処理Ⅲ

坂本 壮平 Sohei Sakamoto
証号論基礎

佐々木 幸弥 Sachiya Sasaki
音響文化研究

佐藤 篤司 Atsushi Sato
ブックデザイン

里見 慶 Kei Satomi
CM映像制作

新保 韻香 Inka Shinbo
グラフィックデザイン

杉下 城司 Joji Sugishita
グラフィックデザイン
タイポグラフィ

角 めぐみ Megumi Sumi
デザインリサーチ

関口 勇 Isamu Sekiguchi
ワンダー写真創造概論

高橋 明洋 Akihiro Takahashi
写真集をつくる

瀧本 往人 Yukito Takimoto
デザイン情報学特論 I B

棚橋 早苗 Sanae Tanahashi
プリントメディア編集基礎1・2

玉井 美由紀 Miyuki Tamai
デザインリサーチ

中野 希大 Kidai Nakano
映像基礎2

仲俣 晴生 Akio Nakamata
メディアとしての書物

野村 信三 Shinzaburo Nomura
知的財産権

花光 里香 Rika Hanamitsu
異文化コミュニケーション論

福井 政弘 Masahiro Fukui
パッケージデザイン

福岡 昭彦 Akihiko Fukushima
情報処理Ⅱ

本田 晃一 Koichi Honda
インタラクティブモーショングラフィックス
GUI表現研究

増田 悠紀子 Yukiko Masuda
デザインの解剖

三木田 晋 Shin Mikita
3DCG基礎1・2

村上 千博 Chihiro Murakami
ビジネスツール

矢島 進二 Shinji Yajima
ソーシャルデザイン論

山川 悟 Satoru Yamakawa
デザインマーケティング論

山下 匡紀 Masaki Yamashita
展示照明計画

山名 保彰 Yasuaki Yamana
情報処理Ⅱ

山元 隼一 Junichi Yamamoto
アニメーション制作

横田 克己 Katsumi Yokota
イラストレーション

渡辺 真太郎 Shintaro Watanabe
デジタルインスタレーション

Jag Yamamoto
デザイン情報学特論 II A
インベーションのためのデザイン哲学





てまりかがり

—伝統工芸に学ぶ幾何学的な球面模様の生成システムと展開—

池田 苑夏 IKEDA Sonoka

本研究では、手毬の表面に描かれる模様の幾何学性を分析し、数式的に再現するシステムを構築して、3DCGの手毬の生成を試みた。日本の伝統工芸の一つである手毬は、球面上に四季折々の情景を象った刺繍を施して作られる。幾何学の分野ではこの模様が球面幾何学的な構造をもっていることが知られている。このような日本独自の感性、意匠、技術が生み出した手毬の魅力の再発見を促すものとして作品を制作した。また、手毬の模様のシミュレーションツールや球面上に自在に幾何学模様を描くツールとしての活用可能性も提示する。

日本の伝統工芸には技法と表現が一体となった美しい幾何学文様が多くみられ、手まりはその代表といえる。作者はその審美性を生成規則として捉えることを目指し、球面幾何の観点から数理的に追究した。それに加え、実装としてプロシージャルな技法を用いてかつてない様式美を実現するだけでなく、それを実物の手まりに還元して考察まで行った労作である。アルゴリズムが伝統文化の継承・発展にも有効であることを体現した秀作と言えよう。(高山 稯)



MAU Ubique Music

—歩きながら音を織り込む—

岩野 真緒 IWANO Mao

テーマパークでは、エリアごとにアトラクションや建物の世界観に合った曲が設定されている。その中で、自身がエリア間を移動するにつれて「異なる曲同士が混ざり合っていく現象」に興味を惹かれた。今回の研究は、曲のリズムや音程、エフェクトの掛け合わせによる様々な音の重なり方を、武蔵美の各場所に適した曲「エアリアミュージック」として表現する。スピーカーに人感センサーを付け、鑑賞者が意図的に音を出せる仕組みにすることで、より音と空間を楽しめるような作品を目指した。

一般的なステレオ装置は、二つのスピーカーを底辺とする二等辺三角形の頂点に鑑賞者を縛りつけることで音の広がりを提供している。岩野さんはこの関係を分解し、キャンパスの環境音を取り込みながら二つのスピーカーの音源の間に対話的な音楽関係をデザインするとともに、接近する鑑賞者のポジションによって音のシーケンスをスタートさせ、また鑑賞者に両音源のベストバランスを発見させるというインスタレーションとしてダイナミックな音の世界を作り出した。(今泉 洋)



ecolomotion

—水生生物の生態を活かしたモーションポスター作品—

岸 杏樹 KISHI Anju

鑑賞者が水生生物の生態に興味を持つきっかけを作ることを目的とし、水生生物の生態をモーションに落とし込んだモーションポスター作品を制作した。多様な生態をまとめて見られることなどからポスターを動かしたような表現を採用し、水生生物の生態について生物学的観点からの解釈に基づきつつも、鑑賞者に美しいと感じさせられるような表現を探索した。また、生態や動きの特徴を強調するために、単純化した形状であっても生き物らしさを感じさせられるよう、アニメシー知覚の3要素に基づいて制作を行った。

時間軸を伴う動きのデザインは静止画像のデザインと同様に深い吟味が必要であるが、作者はそこをアニメシー知覚という現象に手掛かりを求め、水生生物の生命感表出を試みた。結果として、動いていても静止していても同価値を保つメディアの垣根を超える作品群となった。動画・静止画の境界を意識することなくシームレスに造形性を追究しようとする作者の姿勢は、これからの時代の創作活動の在り方を示唆しているようにも感じる。(高山 穰)

花の色のたくらみ

—発色の仕組みと、送粉者との駆け引きを学ぶ—

木村 令奈 KIMURA Reina

彩り豊かで魅力的な花の色は、植物が生き残るために進化してきた。送粉者となる昆虫や鳥、動物を引きつけて受粉を成功させるだけではなく、有害な紫外線から植物の体を守る役割も果たしている。本書では、植物に詳しくない人にも花の色の仕組みをわかりやすく学んでもらうための植物の基礎知識、多種多様な色や模様を生み出す色素のメカニズム、送粉者を誘い込むためのテクニックを、化学と植物学の視点から解説している。花の色に潜むしたたかな生存戦略を、見て、読んで学ぶ入門書。

昆虫の「擬態」と同じように花の色にも生き延びるための「たくらみ」があるとは、期せずして今日的な着眼点となった。大自然というつづれ織りの中で、ヒトは「ほとんど目に見えない糸くずにすぎない」ことを意識せざるを得ない昨今、花、とりわけ美しいその色は見る者に新たな感興を呼び覚ますのである。完成度の高いグラフィック表現が、色素のレベルまで掘り下げた花の色の神秘を直感的によく伝えてくれる。(森山 明子)



音楽を観る、絵画を聴く

—ヨーロッパからアジア、中世から現代まで—

佐伯 詩央音 SAEKI Shion

絵を見て頭の中で音楽が流れたこと、音楽を聴いて風景が浮かんだことはありますか？私は「芸術」という言葉にまとめられる音楽と美術の関係性について双方向から考え、書籍を編集、制作しました。上巻では美術作品に登場する楽器や音楽を具体的に紹介しながら、どんな音と音楽が絵画の中に流れているのか、下巻では音楽を表現した画家や絵画から靈感を得た音楽家などを紹介し、芸術家たちがどのようにそれぞれの表現へ昇華させたのかをまとめました。それぞれの作品から音楽が聞こえたり、絵画が浮かんだら幸いです。

壮大なテーマを西欧、アジアにわたってやり切った。「眼聴耳視」(げんちようじし)という熟語があるが、『観る耳・聴く眼』(窪田般弥著)には「お前が世界を見たいなら 眼をお閉じ」というフランスの作家の引用もあることから、漢字世界だけのものではないようだ。膨大なリサーチ、編集、レイアウト、装本ともに、プロの編集者並の力量を示していると言いたい。視覚と聴覚の共感覚を隠されたテーマとする「眼聴耳視」の体現である。(森山 明子)



Unboxed

—判断を判断する—

林 苑芳 HAYASHI Enho

「女の子だから文系にすべき」「こっちの方が大手だから」「もう30歳だし、今の彼と結婚しようかな」人は1日に35000回判断をしている。しかし、その判断は本当に自分自身で行ったものなのだろうか。Unboxedは無意識に固定化された認識や価値観のフレームを外し、自分の判断を客観視できるツールキットである。「判断を判断する」過程を経て、より前向きな判断への転換を作りたいと考えた。

ヒトは多くのモノを作り、それらに囲まれ、お互いを支え合いながら生きている。ではこの時代、明日を作ろうとするデザイナーのためにはどのようなモノが必要なのか。これまで幾度となく文化的ギャップを体験し、その世界の当たり前を問い直すことを楽しんできた林さんが見いだしたのは、卒業後の世界に向けて元気を引き出すための枠組み再構築の道具、モノとの楽しい関係を通してより大きな世界を発見するためのサバイバルギアだった。(今泉 洋)



「美しい!」の図鑑

—多様な時代・分野の人々の「美しい!」から「美しい」を知る—

真部 和香子 MANABE Wakako

「この数式、美しいと思う。」ある日、数学好きの友人は言いました。私は数式が美しいなんて理解ができませんでしたが、その感覚が素敵だなと感じました。同時に、様々な視点からの「美しい!」が、長年の疑問であった「美しいとは何か?」を解き明かすヒントになるのではないかと考えました。この本は、医学、数学、工学、文学……様々な分野の方々150人の「美しい!」と、歴史上の偉人にとっての「美しい!」を集めた図鑑です。本の扉を開けば、様々な分野を飛び回り「美しい」を知る旅のはじまりです。

広範な分野の「美しい」をインタビューと偉人の言葉から抽出し、それら相互の関係をダイヤグラムとしても集めた力業が素晴らしい。研究の動機が、ある数式が美しいとの友人の発言だったように、数学、化学、身体、仕事など、美森羅万象に及ぶ百科全般的な広がりがある。線画によるイラストや造本も丁寧で、題名の「美しい」に恥じない仕上がりがとなった。3年次からの粘り強い継続研究であることが、こうした結果を招来した。(森山 明子)



METAPHOR

—メタファーによる創作過程における感情の具現化—

リ センキ LI Xuanyi

この架空ゲームでは、私が創作する際の一連の感情を様々なメタファーで表現している。体験 = ゲームによる伝達方法、及び言葉に頼らないビジュアルメタファーに着目した私は、感情を創作段階ごとに抽出し、其々のメタファーにふさわしいステージ (ビジュアル) に見立てる手法を更に加え、ナラティブ (ストーリーや全体の流れ) とゲームプレイ (プレイヤーの操作や進めるためのタスク) もデザインした。ゲームをクリアするという一連の体験を通して、私の感情変化を追体験してもらえるようなゲームを想定した作品である。

メタファー (隠喩) の映像表現を採る研究制作として、ハイクオリティなデモプレイ動画とゲーム企画の内容が高く評価され優秀賞に選ばれた。ゲームコンテンツの全体構成は、彼自身の作品制作における一連のプロセスの中での苦悩を、ステージクリアすることで乗り越えていく内容となっている。クリエイティブ活動の苦悩と喜びをメタファーとして体感できるアイデアは非常に優れており、アイデアと表現が高い次元で融合している。(白石 学)



表紙作品： MAU Ubiqur Music 一歩きながら音を織り込む— (2020年度卒業・修了研究制作展 優秀賞受賞作)
岩野 真緒 Iwano Mao

発行 | 武蔵野美術大学
デザイン情報学科研究室

連絡先 | 〒187-8505 東京都小平市小川町 1-736
武蔵野美術大学 9号館 411
Tel: 042-342-6801/ Fax: 042-342-5192
E-mail: d-info@musabi.ac.jp

発行日 | 2021年6月5日

編集・デザイン | 塩見 瑠璃子

Web サイト | 武蔵野美術大学 HP
<https://www.musabi.ac.jp/>

編集協力 | 大井 直人
熊谷 慶
戸谷 昂平
村松 恵
石田 沙弥
和久 智穂

デザイン情報学科 公式 HP
<https://dinfo.musabi.ac.jp/>

デザイン情報学科 公式 facebook
<https://www.facebook.com/di.musabi/>

撮影 | 井上 圭介

デザイン情報学科 公式 twitter
@d_info

印刷・製本 | 株式会社グラフィック

