



武蔵野美術大学 造形学部

デザイン情報学科 2022

Musashino Art University Department of 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 | カリキュラムマップ |
| 08 | 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 |
| 24 | デ情生の1日 |
| 28 | 卒業生インタビュー |
| 32 | デザイン情報学科の教員紹介 |
| 34 | 卒業生の進路一覧 |
| 36 | 2021年度卒業・修了研究制作展 優秀賞受賞作紹介 |
| 44 | 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 2022

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。

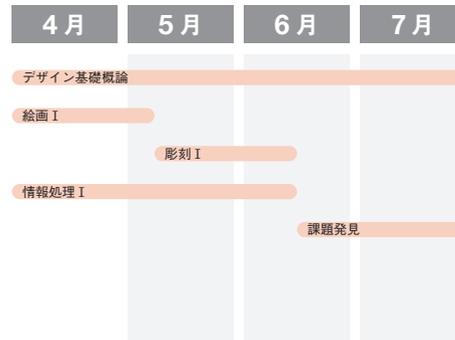
三つの入り口からデザインを探求する学生は、いくつものプランを描き、試行錯誤を繰り返した後、最終的には学生自らが新しい表現領域を創り出していくように指導されます。すでにあるアートやデザインという枠組みを超え、現実と柔らかな感性で対話しながら未来の大きな物語をつくる、それがデザイン情報学科の目標なのです。

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。



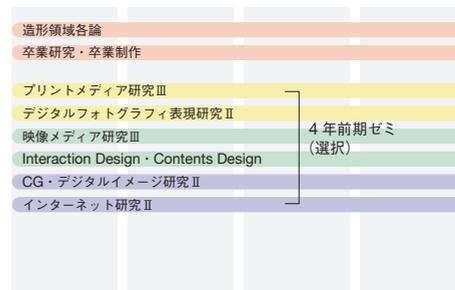
3年生

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、卒業年次までに各2科目以上履修する必要があります。

3つの系統の主な選択科目

メディア表現系

- ・音響文化研究
- ・アニメーション制作
- ・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
- ・ワンダー写真想像概論
- ・コミュニケーション哲学

コミュニケーション創発系

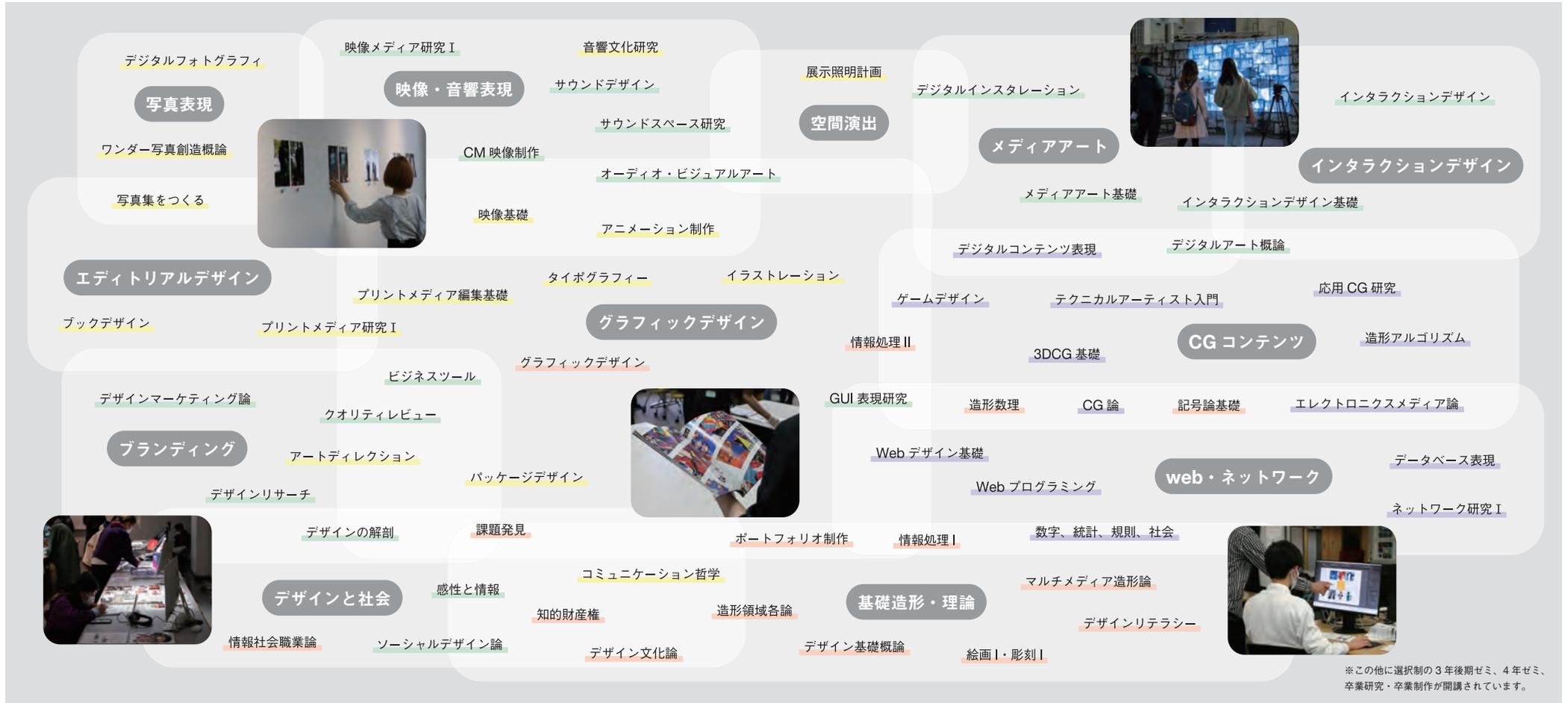
- ・デザインの解剖
- ・サウンドスペース研究
- ・CM 映像制作
- ・ビジネスツール
- ・クオリティレビュー
- ・サウンドデザイン
- ・デジタルアート概論
- ・感性と情報
- ・デザインマーケティング論
- ・ソーシャルデザイン論

デジタル技術系

- ・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
- ・数字、統計、規則、社会

カリキュラムマップ

※科目名、開講時期については変更の可能性あり



※この他に選択制の3年後期ゼミ、4年ゼミ、卒業研究・卒業制作が開講されています。

デザイン情報学基礎

デザインを情報学の視点で見え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。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。

コミュニケーション創発系

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。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。

メディア表現系

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図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。メディア表現系では、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ていきます。

デジタル技術系

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。現代の私たちが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。



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。



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。

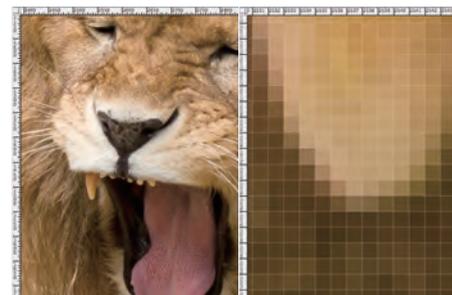
グラフィックデザイン

私たちを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。



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。



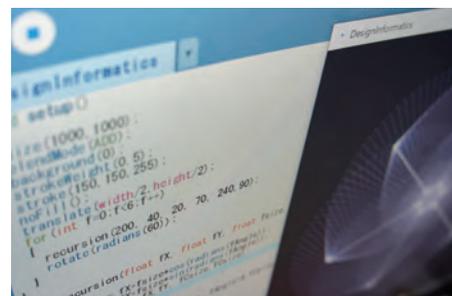
マルチメディア造形論

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。



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、そして魅力的なグラフィックス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、世の中から「かたち」を見つけ、その「意味」の関係をウェブとして表す、いかにもデザイン情報学的な授業です。



情報処理 II

本科目ではプログラミングの基礎を学びます。プログラミング言語はもはや特別な存在ではなく、デジタル化社会の共通言語とも言える存在になりつつあります。当然、それはデザイナーにとっても無縁ではなく、これからの時代のデザインにおいてプログラミング能力が求められる場面はますます多くなっていくはず。そこで本科目では、プログラミング言語を初歩から学びつつ、将来的に高度な表現の開拓につなげるための足がかりとなるよう、画像や映像などを扱う様々なプログラミングの表現技法について学んでいきます。



造形数理

難しそうな科目名に感じられるかもしれませんが、決してそうではありません。我々の身の回りの神羅万象には数理性が潜んでおり、人類はそれらを巧みに応用することで文明を発展させてきました。デザインやアートも例外ではなく、数理的な考え方で世の中を理解することで先導的な表現を開拓することができるようになります。本科目では様々な諸相に見られる数理的規則を学習し、さらにその数理性がどのように活用されているか身近な事例やアート・デザインに見られる応用例を通じて理解を深めていきます。



記号論基礎

「記号」と言われてもピンと来ないかもしれませんが、言語はもちろん、視覚的なマークやシンボルなど、私たちは多くの記号に囲まれて生活しています。この講義では、記号とそのつながりに関する学問「記号論」の基礎を学びます。デザインとは、まだ実在しないさまざまなアイデアを「記号」として作り出し、新しい価値として社会に送り出していく行為、作り手と使い手の間で記号をやりとりしながら意味を伝える行為だとも言えます。こうした視点から、デザインの実例を取り上げ、デザインの意味と考え方を記号論の視点で整理していきます。



ポートフォリオ制作

自分の作品を通じて自分自身の活動や考え方を説明するもとても有効な手段がポートフォリオです。クリエイティブ分野の就職活動は、まずはポートフォリオを制作することから始めると言っても過言ではありません。この授業では、大学入に学てからの課題成果および自主的な創作活動等をペーパーメディアとWebメディアのポートフォリオにまとめ他者にプレゼンテーションするための表現技法および編集技術を習得することを目指しています。

デザイン文化論

デザイン文化を理解するには文化現象のみならず、産業、政治、倫理、歴史といった観点からの学習も必要です。そのためにはモノ、企業、社会、国家に至るさまざまな次元でデザインを見つめ、その全体像を把握することが望まれます。ここではデザインを造形する意思と広く定義し、国内外の具体的事例を通して、自らのデザイン像を獲得し、それを息長く文化として社会化する方法論を習得することを目指します。



知的財産権

知的財産権とは知的活動によって作り出された成果に認められる権利です。関係する法律は意匠法、商標法、著作権法、不正競争防止法などたくさんありますが、デザインに関わる人なら基本的な考え方を知っておくべきでしょう。デザインを模倣から守る知的財産権の基礎的知識や製品化からむ法的規制など、デザインをめぐる法律問題を解説します。法律の専門家になるための講義ではありませんが、社会で体験するかもしれない問題をあらかじめ学んでおけば心強いに違いありません。



造形領域各論

本学の造形領域におけるファインアート・デザインは多岐にわたり普遍的な造形理論と新たな表現方法を模索し続けています。この授業は他学科の専任教員をオムニバス形式で招き、各専門領域における現在と未来について講義します。各分野に特化した造形表現の中にも横断的で普遍的な共通要素を発見し表現行為の本質を探索することを目標としたラスポスのな4年生の必修講義科目で、造形領域を卒業前にあらためて問い直す機会となる授業です。



情報社会職業論

情報通信技術の進歩によってビジネスの現場が急変する一方、社会状況の変化で働き方も見直しを迫られています。このような背景を踏まえて本科目では、当学科卒業生を中心に様々な分野で活躍中の方々を毎週1名ずつ招いて講義を行ってまいります。自らの職業体験や職業観を通じて今後のビジネスの在り方を展望できる内容になっているほか、受講生は各回の講義ポスターを分担して制作するなど、積極的に授業運営にも参加します。

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



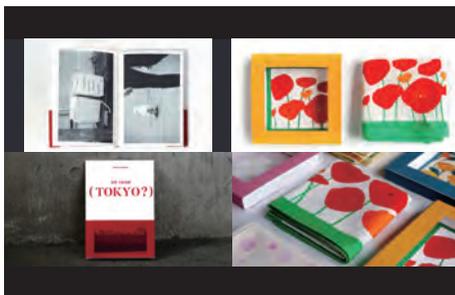
プリントメディア編集基礎

プリントメディア編集とは印刷物を作る作業全体のことで、ここではページとして数えることのできる印刷物の企画、取材、記事制作（テキストとビジュアル）、デザインといったプロセスを扱います。授業では個人ワークとして「NHK ハート展」のフライヤー、開催中の各種展覧会をテーマとするライナーノーツ形式の小冊子、読ませて見せるエッセイの3つを制作。グループワークとして「週刊デザインミュージアム」を制作します。さまざまな情報編集の基本を学ぶこの科目は、プロに学び、プロと競う演習授業です。



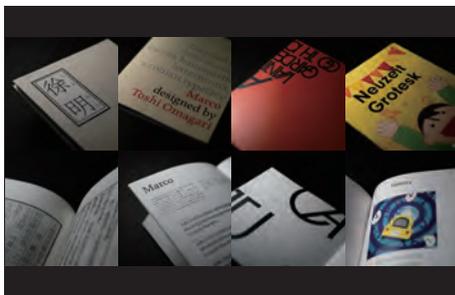
映像基礎

この授業では基本的な機器操作やカメラワーク、照明や画面の構成、編集の基礎的テクニックなどを、参考作品を見たり実際の作業を通じて理解します。またテーマを決め、情報を集め、撮影し、編集するという映像制作に必要な流れを体験します。計画的に映像をつくるのは複雑で面倒な作業です。とても1人ですべてをこなすことはできません。チームで取り組むための作業分担やスケジュール管理を学習することは、その後の作品制作でもおおいに役立つこと、間違いありません。



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やイベント開催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るため、現場を熟知した特別講義の講義も予定します。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。活字書体に関する歴史的背景や使用目的などを知ることによって書体に対する視野も広げたと、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。



プリントメディア研究

デザインを理解したうえでライターやジャーナリスト、編集者を狙う学生を対象とした、編集とデザインの演習です。編集技法のワークショップでは、描写、論述、表現といった言語表現を学び、制作を通してイラスト、写真、ダイアグラム、コラージュといった視覚言語との関係を学びます。また、現在売られている高校美術の教科書を対象にリニューアル計画をたて、広範な経験を有する関係者を招いて講評をいただくなど、実践的な内容になっています。



デジタルフォトグラフィ

今日では、写真の原理など一切知らずとも、スマートフォンのシャッターボタンを押すだけでそこそこの質の写真が撮れます。しかしこの授業では、カメラが引き起こす昔ながらの物理現象、光学現象を、自分が普段使っているデジタルカメラで再現し、実験していきます。せっかくカメラが自動でやってくれたり、見えなくしてくれている面倒な「いろいろ」を引っ張り出して、いちいち理由を考えていきます。写真を道具として使いこなすことはもちろん、写真で何か新しいことをやってみたいと考える人たちは必須の経験です。



展示照明計画

魅力的な作品や商品を作れるようになったら、それらをもっとよく見せるための積極的な配慮がほしくなります。ギャラリーやプレゼンテーションといった場においては、空間と光の関係をしっかりと把握し、それらを意図を持ってコントロールしてやる必要があるのです。この授業では、よりよく見せるための展示と照明について基礎から応用までを学びます。3年生後半から4年生にかけては展示の機会が増えます。それに備え、展示と照明を自ら計画して実施できるようになれば作品の発するメッセージも効果的に伝わることでしよう。



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が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は総合芸術的で作画力・演技力・企画力など様々な技能が要求されるとともに、各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。本科目ではこれらのプロセスを学ぶためにグループワークで取り組んでいきます。実際に短編アニメーションを企画・制作し、その体験を通じて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。



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図像です。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実制作を通して図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、商品の性質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、消費者の五感を刺激する工夫が欠かせません。この演習では、まず紙素材を中心とした造形トレーニングで素材の特性を考えます。実際の商品の調査・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、素材を活かしたペーパーモックアップを制作、デザイン展開を行います。



ワンダー写真創造概論

写真はデジタル技術の進歩と普及の影響を受け、ビデオやインターネットなどの多くのメディアの先頭に立ってイメージ文化を変え続けてきました。しかし一方で、表面的な完成度や見栄えが先行し、何の物語も感じられない面白みのない写真があふれているようにも見えます。この授業では非日常の面白さを追求した写真「ワンダー写真」について紹介し、探し方や撮り方の分析により見る者にその面白さを効果的に伝える方法を考えます。



コミュニケーション哲学

情報を世代から世代へと伝えていくことが人間のコミュニケーションの本質であり、それこそが人間を特徴づける、とコミュニケーション哲学者ヴィレム・フルッサーは言います。彼の著作と一緒に読み、独特な世界観と写真論、文化論を通じ、人間はなぜコミュニケーションしようとするのかを考えます。ネットが普及するずっと以前に書かれたにもかかわらず、フルッサーの論には今の情報社会を考える際に役立つヒントが隠されています。

Column Vol.1 教室を見てみよう!

演習室 C ~ G

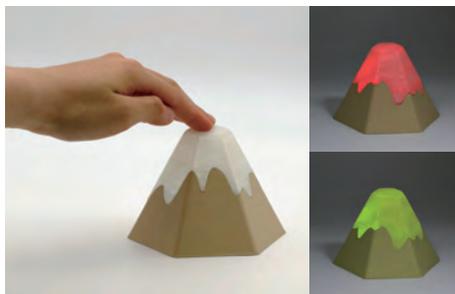
比較的小規模な講義科目や、3,4年からのゼミ形式の授業、ワークショップの作業部屋など多目的に利用されています。授業で使われていない時間は学生が自由に使える教室です。



スタジオ 1・3・7

コンピュータを配備した演習授業用のスタジオです。1年生では基本的な操作を学び、2年生以降 DTP や 3DCG、動画・音楽編集など、それぞれの専門に沿った制作を伴う授業で利用されます。





インタラクションデザイン基礎

デザインの対象という、まずグラフィックスやプロダクトといった、見たり、触れたりすることができるものが頭に浮かびます。しかし社会では、こうした個々のデザインジャンルをカバーして、それらを横断的かつ総合的に扱うことのできるデザインの考え方が新たに注目されています。そのひとつがインタラクションデザインです。この基礎クラスではヒトとモノの関係、ヒトとヒトの関係など、時間とともに変化する状況やルール、段取りなどがデザインの対象となることを理解し、実制作に取り組みます。



メディアアート基礎

日常生活においてパーソナルコンピュータやスマートフォンなどの情報機器を誰でも利用するようになって、美術・デザインの分野でもデジタル技術を利用するようになりました。デザインの分野では、工業デザイン・印刷デザインの工程でコンピュータによる設計・編集の作業は、デザイナーにとって必須となっています。美術の分野でも現代美術の一分野としてメディアアートがあり、情報媒体を芸術として捉え、工学的知識・技術が利用されています。



デジタルインスタレーション

インスタレーションとは、場所や空間全体を媒体として何らかの情報提示を行う、あるいは作品として体験させる表現手法の1つです。今日、インスタレーション表現の領域は、物やオブジェ等の配置に留まらず、デジタル技術を駆使した映像や音を用いた動的表現と組み合わせます。多様化、拡大化しています。この授業ではプロジェクションマッピングの基本的な技術を習得し新たな作品表現に挑むことができます。



GUI 表現研究

ケータイやゲーム機、パソコン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。



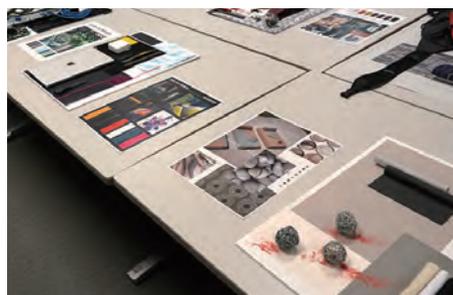
映像メディア研究 I

視覚情報を表示する媒体は、平面的なディスプレイ以外にも、物理空間や立体オブジェクトへのプロジェクション、ヘッドマウントディスプレイのような VR デバイス、現実空間と CG の合成による AR など多岐にわたります。この授業では、様々な視覚情報の表示媒体と、その応用例の紹介、特性ならびに使用する上での具体的な技術についての解説を行います。課題として授業で紹介する表示媒体を使った作品制作を実際に試み、視覚メディアを効果的、創造的に活用するための能力を養うことを目指します。



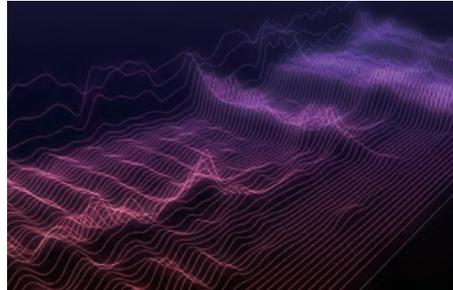
インタラクションデザイン

ヒトの基本的な行動原理は、見る・聴く・触る。行為から外環境を知覚し、認識し、反応し、次の行動へつなげていくことだと言えます。そのことは、機械で自動的な判断・動作を設計するときも同様です。この授業では、ヒトとモノとのインタラクションに着目し、相互間で成立する知覚・認識・反応の過程を踏まえ、実験的作品制作を行うことを目標とし、電子工作やセンサーを表現手段に取り入れたインタラクティブコンテンツを制作しています。



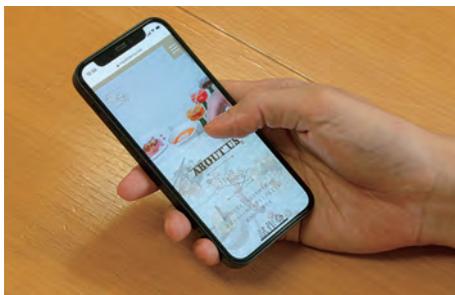
デザインリサーチ

デザインワークを進めるには、まず既存の製品や消費者の行動や思考を調査・分析することが重要です。また、社会の動向にもアンテナをたて、さまざまな観点から情報収集が必要になります。今後益々重要になる感性価値を創出するためのプロセスを実践的に取り入れる授業として開講しています。この授業では、SDGs やサステナブル・エコノミーをテーマに、デザインリサーチを重ね、最終的には人の情緒に訴えかける作品を制作し、プレゼンテーションします。



オーディオ・ビジュアルアート

視覚と聴覚が意識と生理に与える刺激、認識、感情の感応といった知覚の相互作用は、マルチモーダルなデザインを行う上で欠かせない要素です。この授業では、視覚理論、音楽理論、信号処理などの音声解析技術の解説を交え、手続的にビジュアルを生成する方法を解説します。創作のための理論を理解した上で、楽曲の魅力を最大限引き出すような創造的なオーディオ・ビジュアル作品の制作を通し、視覚、聴覚に対し連動的に訴えかけるコンテンツ制作能力を獲得することを目標とします。



Web デザイン基礎

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を具体的な事例を通して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、それらをユーザーとしてではなく作り手の立場から解析します。その後、グループでの実践演習として「アイデアブレスト→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、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。



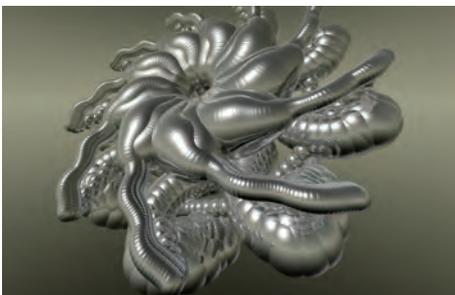
3DCG 基礎

一昔前では特別な存在であった3DCG はいまや当たり前の表現手段となり、日常生活で目にしない日はほとんどありません。しかしその技術は日々急速に進化しており、自己流で学習するには限界があります。本科目ではこのような3DCG について、業界最先端の技術やワークフローを交えて効率的に学習していきます。また、一つの3DCG ソフトウェアだけを学ぶのではなく、複数のソフトウェアを横断的に使用して、様々な用途に応用できる実践的な力を身につけていきます。



ネットワーク研究 I

コンピュータやインターネットが普及したことで、身の回りの機械や装置が様変わりしてきています。今や外出先から自宅の中の電化機器を操作できるのは当たり前で、「IoT」と呼ばれるインターネットに接続された装置が増えています。この科目では、離れた場所にある複数のコンピュータを使って動作するような装置やインストールの方法を学びつつ、IoT やネットワークを使った簡単な作品を作れるような技術を学びます。



造形アルゴリズム

プログラミングによる高度な画像・映像の生成について学ぶ科目です。近年では便利なソフトウェアを使えば難しい理論を知らなくても簡単に画像・映像を制作できるようになりました。しかし、ソフトウェアをブラックボックスのまま扱うのではなく、内部の仕組みまで理解しておくことで、時代に流されずむしろ新規な表現を開拓できるようにもなります。この授業では様々な画像生成のアルゴリズム（計算の手順や考え方）を学ぶとともに、終盤には3DCG の理論についても触れ、実際にプログラミングだけで3DCG を描くことまで体験します。



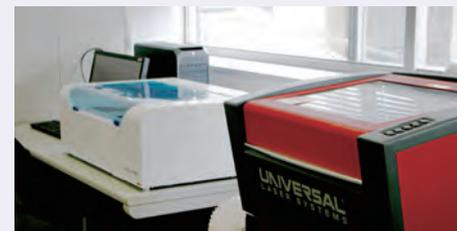
応用 CG 研究

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。

Column Vol.2 機材を見てみよう！

レーザー加工機

レーザーを用いて、素材の切断や表面への彫刻ができる機械です。紙や木材、アクリルや金属など、様々な素材に手作業では困難な高精度、高精細な加工をすることができます。



3D プリンタ

コンピュータ上で作られた3D データを元に、立体物の出力ができる機械です。プロダクトのモックアップやフィギュアなどの制作ができます。

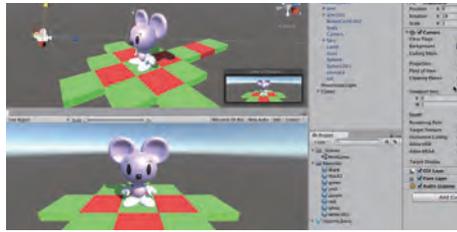


カメラ・照明

デジタル一眼カメラ、ビデオカメラ、照明等の機材の貸出を行っています。授業以外にも、自主制作のための利用もできます。



デジタル技術系 ※科目名、内容については変更の可能性あり



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です。



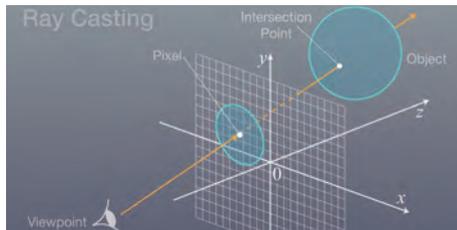
デジタルコンテンツ表現

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応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。



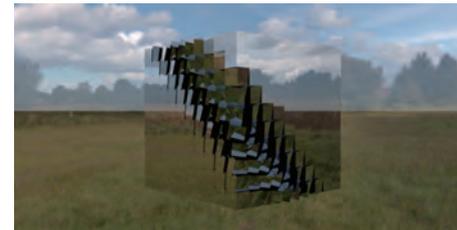
CG論

CGはいまやゲームや映画でお馴染みの存在ですが、技術革新が早くトレンドもすぐは一変します。この分野で長く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、その仕組みへの理解も不可欠です。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CGの本質へと迫っていきます。



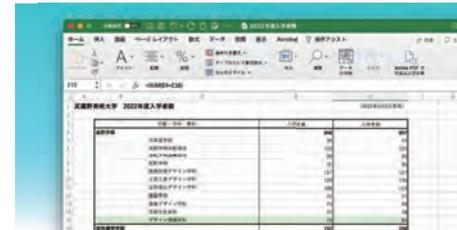
エレクトロニクスメディア論

私たちの未来は電子メディアなくし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。



数字、統計、規則、社会

日々生活する上で、「数字」や「規則」が身の回りにたくさん存在します。この科目では、卒業後に目の当たりにすることになる、これらの「数字」や「規則」について、主に生活する上で必要となるものを中心に取り上げて講義します。特に、各種統計値や、社会人としての収入と支出にポイントを置き、その周辺で目にするものについて、その仕組みや意味を解説します。授業では、Excelを実際に操作しながら学習します。

Column Vol.3 Q&A コーナー

Q1. 「デザイン情報学科」と聞くと、数学が強い理系寄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けますか？

ついていけます！実は理系の学生より、文系の学生の方が多い学科です。大学に入ってから、理系の知識や論理的思考を積極的に身につけることが大切です！

Q2. デッサンの経験が無いのですが、デ情での勉強に問題はないでしょうか？

大丈夫です！入学試験にはデッサン以外の選択肢もあります。また、大学に入ってからには正確な絵がかけることよりも、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です。

伊藤 美月

1年生

ライフスタイルについて

授業開始直前にばたばたしたくないので学校には早めに着ようとしています。授業課題は帰宅してから家でやるのがほとんどでした。放課後や休日には友人と展示を見に行くこともあります。また、アルバイトは日曜日や長期休みに単発でしていました。

作品について

(a)グラフィックデザインの授業では、イラレを使用した課題が毎回出ます。回ごとにいろいろな学びがあるので、授業を通して作品がより良くなっていることを実感することができます。

(b)友人との自主制作でギャラリーを借りて自分達の好きなように展示をし、自分のつくりたい世界観がわかるようになりました。

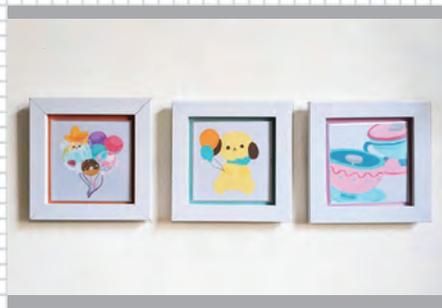


schedule

AM	
6:00	起床
6:15	朝食(食パン)
7:00	電車と歩きで通学
8:50	1限 グラフィックデザイン
10:30	2限 グラフィックデザイン
PM	
12:00	お母さんの手作り弁当
13:20	3限 情報表現Ⅳ
15:00	4限 西洋美術史概説Ⅲ
18:00	帰宅
20:00	お母さんの夜ご飯を食べる
22:00	自由時間(ツイッター見る)
24:00	就寝



(a)「グラフィックデザイン」授業課題



(b) 自主制作

中辻 巴乃

2年生

ライフスタイルについて

実家から電車で1時間半かけて通っています。1限はオンデマンドの授業なので後回しにし、2限の時間から学校に来ています。バイトは学習塾の講師をしています。帰宅してからはゲームをしたりイラストを描いたり、他の課題に取り組んだりしています。次の日が朝早くないので就寝は基本2時か3時です(笑)

作品について

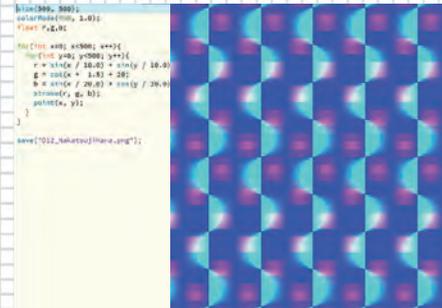
(a)Processingというソフトでプログラミングをし、パターンを制作しました。直感的に表現することではなく、どうなるか考えながら制作しなければならなかったので大変でした。

(b)日常で面白かったことを発見してはイラストにかきおこしています。友人が腕章を膝につけていたことが面白く、シールを制作しました。



schedule

AM	
8:00	起床
8:20	朝食(米)
8:50	電車と歩きで通学
10:20	学校着
10:30	2限 バスケ(体育)
PM	
12:00	セブンでお昼購入
13:20	3限 情報処理Ⅱ
15:00	4限 情報処理Ⅱ
16:30	授業終了
18:30	帰宅
19:00	夕飯
19:40	バイト(中学の数学と英語)
22:00	帰宅
23:00	歴史学(オンデマンド)
0:30	ゲーム
2:00	就寝



(a)「情報処理II」授業課題



(b) 自主制作

潮 優羽

3年生

ライフスタイルについて

通学は自転車で30分ほどです。昼食は学食、世界堂前のベンチなど好きなところで食べてます。12号館の地下の食堂はランチタイムを過ぎれば人が少なくなるので、そこでオンライン授業を受けたりします。授業がない日は大学の図書館やイメージライブラリ行って映画を観ています。

作品について

デ情報は様々な分野の授業があるのですが、自分は出版や広告に興味があること、本や雑誌が好きということがあり、プリントメディア研究の授業をとっています。情報をいかに効果的に配置するか、情報が正しく伝えられているかを意識して記事を書く課題が多いです。感覚ではなく理論的に考えることが多く、言語化する力がつきますので、ためになってます。



schedule

AM	
7:00	起床
7:30	コーヒーを飲む
8:00	支度
8:15	登校
8:50	1限 プリントメディア研究
10:30	2限 プリントメディア研究
PM	
12:00	昼食(学食)
13:00	授業の課題制作 イメージライブラリで 映画鑑賞
18:00	帰宅
19:00	夕食(お母さんのご飯)
19:30	ホラー映画みる
21:30	イラスト制作
25:00	就寝



永田 祥悟

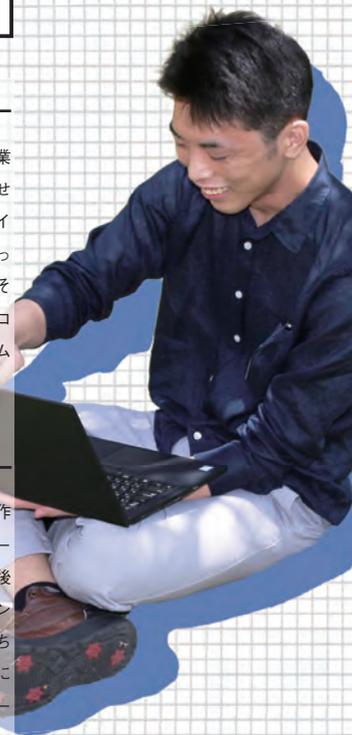
4年生

ライフスタイルについて

授業自体は少ないですが就職活動や卒業制作など日々やるべきことは尽きません。その点 今年の就活は全てオンラインで行われたため比較的負担は少なかったと思います。自由時間が多いからこそ自主的な行動や授業外での友人とのコミュニケーション、健康的な生活リズムの確保を大切にしています。

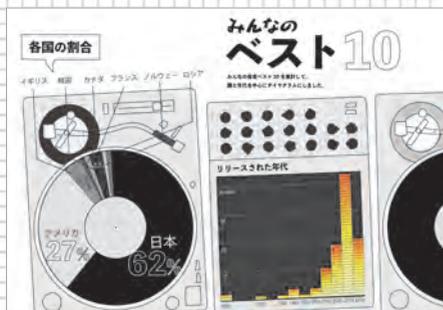
作品について

侍と宇宙飛行士をモチーフとした SF 作品で、はじめは自主制作のイラストレーションとしてスタートしました。その後クオリティレビューという商業的なコンテンツ制作を学ぶ授業にアイデアを持ち込み、作品の批評を貰いながら最終的には Blender を使用した、3DCG アニメーション映像作品などを制作しました。



schedule

AM	
9:00	起床 / 洗濯 / 支度 朝食(食パンとヨーグルト)
10:15	自転車で通学
10:30	2限 造形領域各論
PM	
12:20	帰宅 / 昼食 (スーパーで購入したパン)
13:00	就活の支度
13:50	面接(オンライン)
14:50	終了 / 反省をまとめる
17:00	休憩
18:30	夕飯(生薑焼き)
20:00	卒業制作(構想)
21:00	友人と面接練習 (オンライン)
24:00	就寝



「プリントメディア研究」授業課題



「イラストレーション」授業課題



自主制作



「クオリティレビュー」授業課題

卒業生インタビュー

岡村 彩希

デザイナー / イラストレーター

—現在のお仕事について教えてください

有限会社 無頼庵(ブライアン)という父が社長を務めるデザイン事務所です。イラスト制作やカタログ制作、ロゴ、パッケージなどグラフィックデザイン全般を行っています。また、グラフィックデザインの枠にとらわれずにテキスタイルデザインや、最近ではWebデザインにも挑戦して日々自分のレベルを上げることを心がけています。

—デ情での学生生活で思い出深かったことはありますか？

「普段の授業では体験できないこと」や「スキルアップ」という目標を立てて、芸術祭で4年間毎年作品を制作したことです。木版画やイラスト、貼り絵を制作しました。2年生の時に展示を見た企業様からイラスト制作のお仕事をいただいたのですが、その仕事を通じて「イラストは自分の好きなように好きに描きたい」と実感し、当時デザイナーかイラストレーターのどちらの進路に進むか迷っていましたが、イラストは趣味で好きに描こう！という気付きを得ることができました。

—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？

ポートフォリオ制作の課題が無ければ今の自分はないと言っても過言ではありません。大学時代も今も成果物を目にする人が「見やすい・読みやすいデザイン」を心がけていました。1年生の時はそれを意識しつつがむしゃらに、2、3年生の時はブラッシュアップをしつつも、外観は周りと同じ黒いA3のファイルを使用していました。しかし就職活動を迎えた時、周りと同じよう

に見える自分のポートフォリオに危機感を覚えました。そこで1年先に志望する就職先に内定が決まっていた視覚伝達デザインの友人のポートフォリオを見せてもらい、外観から既に個性が爆発していて衝撃を受けました。1年生の時から「課題」として制作していた慢心から、私のポートフォリオは周りに埋もれがちになっていることを痛感しました。それからその友人に内容や製本についてアドバイスをしてもらい、「自分の分身」を作るべく奔走しました。私は人見知りなのですが、ポートフォリオ制作を通じて「見やすい・読みやすいデザイン」を追求する以外に行動力まで身につけることができました。

—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？

学生時代に「この課題は何に生かせるのだろうか？」と思っていたことでも、きちんとやり切ると後々「あの時の課題ありがとう！」と思える課題を幅広い分野で取り揃えている学科だと思いました。協働する上での立ち回り方や直感だけに頼らず冷静に情報を整理する目線も養えました。

—学生たちに一言お願いします！

失敗は気にせず自分のやってみたいことに全力で挑んでみてください。そんなに気乗りしないことも全力でやってみるといつかきっと自分の武器になります。無駄なことなんて一つもありません。



岡村彩希 おかむら さき

2012年デザイン情報学科卒業。
任天堂株式会社のアートワークデザイナーとして勤務した後、
2017年から有限会社 無頼庵(ブライアン)に入社。
現在はエディトリアルデザインやイラスト制作、ロゴ、パッケージ、テキスタイルなどのデザインを行う。



八雲氷川神社のパンフレット



就職活動で使用したポートフォリオ：A3ヨコ型



社内の様子

卒業生インタビュー

滝戸 ドリタ

アーティスト / ディレクター

—現在のお仕事について教えてください

アーティスト活動しながら、マガジンハウスという出版社でwebディレクターをしています。

作品は「人工筋肉」を「植物」に装着して動かし「もし植物に筋肉があったなら。」という想像を、移動をしない進化を選択した植物への尊敬と、力や資本主義を推し進める人類への批判とアンチテーゼとともに表現しています。また絶滅危惧種となっているニホンウナギの幼生レプトセファルスをもしたロボットと人が泳ぐ「冬の虹蜺 Sihn of ells」という作品では、江戸前鰻といった食文化や絶滅を防ぐための知識と理解の入口を作ろうとしています。

「冬の虹蜺 Sihn of ells」は2022年現在、東京国際クルーズターミナルで上映中です。大石啓明先生とながしまみのりさんの作品「sealed aspect」と同時上映しています。

—デ情での学生生活で思い出深かったことはありますか？

実は出戻りなんです。武蔵美の短大の美術科という油絵がメインで日本画、彫刻などの様々な表現を学ぶ学科を卒業した後、ゲーム会社を経てデ情へ編入しました。自分のキャリアがファインアートのみだったのが、デジタル分野で多岐にわたって学べるデ情に入ったことは作品も仕事も大胆に変えられ、よい判断だったなと思います。武蔵短の時は心を閉ざした学生だったのですが(笑)デ情では今でも繋がっている友達ができたことがなによりうれしかったです。年上なのにたまに容赦ない意見もくれて、学内外でよい出会いがたくさんありました。やり直してできるんですね。

—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？

メディアアートはチーム戦だと思っています。会社の仕事もそうですね。プロジェクトを回していく時、各専門の人たちと一緒に作り上げていくために様々な分野に精通しないと難しい。軸であるコンセプトを考え、仕様、スケジュール、予算といったことをすべてまとめるプロジェクトマネジメントの側面もある。この点でデ情はデザインの考え方からエンジニアリングまで幅広く学び、基礎的なところを培えました。それはすべてを習得できたということではなく、苦手だったり向いてない分野を知ることやその経験を通じて多くの情報が得られる。誰に何を頼むか、専門家と話す共通言語を持たたということは大きかったです。

—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？

卒業して数年は、武蔵美はメディアアートに弱いなと感じていたのですが、最近は現場でデ情卒の人と会うことが多くなっていて、うれしいです。

—学生たちに一言お願いします！

物心ついた時からジャッジや批評される立場に置かれることが多いと思いますが、それを目標や価値にしないで、年齢や性別、前例に囚われずに、自分が「どう感じたか」をいつも問い「どうしたいか」ということを大切にすれば大丈夫です。



滝戸 ドリタ たきど どりた

2006年デザイン情報学科卒。
異なる機能や感覚を組み合わせることによって、いままでの感覚がずれるような新たな体験を作り上げる。
[PRIX ARS ELECTRONICA & STARTS Prize 2017]受賞。
[第18回文化庁メディア芸術祭] 新人賞受賞。



冬の虹蜺 The Sihn of Eels 2022年
Photography: 谷津祥



The power of muscle with plants. もし植物に筋肉があったなら。
恵比寿映像祭展示 2022年
Photography: 雷田了平



Bug's Beat
佐々木有美と共作 2017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、インタラクションデザイン、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年日経マゴウヒル社(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—布万筆録』(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

Jo 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年武蔵野美術大学デザイン学科卒業。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2022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	菊地 俊公 Toshihiro Kikuchi サウンドスペース研究 サウンドデザイン	澁本 往人 Yukito Takimoto デザイン情報学特論1B	山下 匡紀 Masaki Yamashita 展示照明計画
新井 俊樹 Toshiaki Arai Webデザイン基礎1・2	草野 剛 Tsuyoshi Kusano アートディレクション	棚橋 早苗 Sanae Tanahashi プリントメディア編集基礎1・2	山名 保彰 Yasuaki Yamana 情報処理Ⅱ
井澤 謙介 Kensuke Izawa メディアアート基礎1・2	小西 俊也 Shunya Konishi デザインリテラシー 情報処理Ⅲ	玉井 美由紀 Miyuki Tamai デザインリサーチ	山元 準一 Junichi Yamamoto アニメーション制作
石浦 克 Masaru Ishiura クオリティレビュー	坂本 壮平 Sohei Sakamoto 記号論基礎	中野 希大 Kidai Nakano 映像基礎2	横田 克己 Katsumi Yokota イラストレーション
岩島 伊織 Iori Iwashima メディアアート基礎1・2	佐々木 幸弥 Sachiya Sasaki 音響文化研究	野村 信三郎 Shinzaburo Nomura 知的財産権	渡辺 真太郎 Shintaro Watanabe デジタルインスタレーション
岩淵 崇太郎 Eitaro Iwabuchi テクニカルアーティスト入門	佐藤 篤司 Atsushi Sato ブックデザイン	福井 政弘 Masahiro Fukui パッケージデザイン	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
江口 響子 Kyoko Eguchi ゲームデザイン	里見 慶 Kei Satomi CM映像制作	福岡 昭彦 Akihiko Fukushima 情報処理Ⅱ	
岡崎 章 Akira Okazaki 感性と情報	新保 韻香 Inka Shinbo グラフィックデザイン	増田 悠紀子 Yukiko Masuda デザインの解剖	
織田 聡 Satoshi Oda 映像基礎1	杉下 城司 Joji Sugishita グラフィックデザイン タイポグラフィ	三木田 晋 Shin Mikita 3DCG基礎1・2	
小野 生 Sei Ono デザインリテラシー	角 めぐみ Megumi Sumi デザインリサーチ	村上 千博 Chihiro Murakami ビジネスツール	
片岡 純也 Junya Kataoka メディアアート基礎1・2	関口 勇 Isamu Sekiguchi ワンダー写真創造概論	矢島 進二 Shinji Yajima ソーシャルデザイン論	
角 裕美 Hiromi Kado デザインリテラシー	高橋 明洋 Akihiro Takahashi 写真集をつくる	山川 悟 Satoru Yamakawa デザインマーケティング論	

卒業生の進路一覧

■ 食品・外食・医薬品・化粧品

アメーズユーブランドニング、伊那食品工業、オーイズミ、キャメル珈琲、シャノン化粧品、ジェンヌABCクッキングスタジオ、東ハト、ペリカン石鹸、ボーラ化成工業（ボーラ化粧品本舗）、東光薬品工業、花王カスタマーマーケティング、メリーチョコレートカバンニー、モンテール、丸福、重光、三幸製菓、コスメックスローランド、日本天然物研究所、タカノフーズ、丸藤、タマノイ酥、ピックルスコーポレーション、ヤマキ、キキ・ハラジュク、花王、ウェルネスダイニング、タカラベルモント、ペー・ジェー・サー・デー・ジャパン、グレープストーン、ロイズ、宝ホールディングス、ありあけ、ホルス、オーエムツーダイニング、アイム、マルエツ、湖池屋

■ 印刷・紙・写真

浅野製版所、アマナ、イイノ・メディアプロ、ケーブリント、ザ・バック、シーシーエス、ジャパンブリントシステムズ、ジェイル文化社（韓国）、千明社、大日本印刷、竹尾、東京印書館、トッパンフォームズ、凸版印刷、トリア企画、フデックス、キンコーズ・ジャパン、山浦印刷、レンゴー、NECマネジментパートナー、YUIDEA(ユイディア)、東京リスマチック、クラウン・パッケージ、グラフィック、六三印刷、丸福、日経印刷、第一紙行、ダイコロ、ジョイフルまるやま、セイワイメテック、DNPコミュニケーションデザイン、セザックスクリエイティブ、プリ・テック、アフロ、イシクラ、イメージ・ジャパン、朝日印刷、大伸社、ローヤル企画、ヨシダ印刷、足利印刷、文教スタヂオ、三晃印刷、日精ピーアール、ガリバー、ピーアイピー、れいめい、大日本印刷、日刊工業新聞社、VOXPOP、日本創発グループ、アクセア、共同印刷、宝印刷、日庄、東洋紙業、ショウエイ、帆風、深山、恒信印刷、DNPメディアクリエイイト、DNPエスピーテック、アド・メイト、六本木スタジオ、プリントネット、明光社、伊坂美術印刷、日本アート印刷、水上印刷、アンリツ興産、トッパングラフィックコミュニケーションズ、編集工学研究所、朋和産業、チューキョー P&G

■ 出版・新聞・レコード等

樞出版社、ギャラリーステーション、産業経済新聞社、スリーシーズン、ピークス、文藝春秋、山と溪谷社、CCCメディアハウス、新書館、毎日新聞社、ソニー・ミュージックグループ、産業編集センター、医学出版、共同通信社、スタジオタッククリエイティブ、いろは出版、誠文堂新光社、銀杏社、まんだらけ、成山堂書店、翔泳社、ジーズ、シュークリーム、ワニマガジン社、宝島社、アプレコミュニケーションズ、朝日新聞社、JOETSU、小学館集英社ロダクション

■ 広告（代理店）CM制作会社）

アイレップ、AOI Pro.、アド・コマーシャル、ヴィス（BIS）、クレオ、シー・バイス、千修、太陽企画、東急エージェンシー、東北新社、トスマック、ハット、博報堂、バラゴシ、リクルートホールディングス、リベラル、コンテンツ、ワサビ、ティー・ワイ・オー、広美、フロンティアインターナショナル、アサツーディ・ガイ、ビジネス・アーキテクツ、東京リテラシー、電通、スコープ、博報堂プロダクツ、コムンズ、電通テック、アクロバット、ジェイヴ・コンプレックス、ディー・アイエスアートワークス、マーケティングフォースジャパン、セブテーニ、日宣、バラドックス、ノープロブレム、ロボット、クリエイティブハウス・クリップ、オプト、日本ビジネスアート、WAVE、ビービーメディア、電通アイソバー、DYM、電通クリエーティブX、スプーン、フラッグ、エス・ビー広告、SIC、エスピーブル、ジェイアール東海エージェンシー、ニューアド社、丸二商会スタジオ営業部マルニスタジオ、エー・エー、ティ・ビィ・グラフィックス、ピクス、アドトラスト、シースリーフィルム、ADKアーツ、オフィスTONE、電通オンデマンドグラフィック、ソーダコミュニケーションズ、東京アドデザイナース、大広、進研アド、ジャブロ、揚羽、マッキヤン・ワールドグループホールディングス、blue、シェフ、ホビー・ジャパン、ティー・ツー・クリエイティブ

■ デザインプロダクション

GKダイナミックス、アール企画、アトム、阿萬企画、コンセント、アンテナグラフィックベース、エステム、大藪デザイン事務所、草野剛デザイン事務所、キャップ、クリエイティブ・マインド、グリッドインターナショナル、ジェ・シー・スパーク、シンク、スタジオ・ギブ、スタジオダנק、たき工房、タテルデザイン、トランス、トリプル・オー、長澤忠徳事務所、中城デザイン事務所、アデックスデザインセンター、日本デザインセンター、U'eyes Design、富士フィルムビジネスエキスパート、ブレーンセンター、文平銀座、ヘルメス、ホロンクリエイト、メディアジャパン、レマン、スタイルメント、バードランド、フェイス、モーク・ワン、ADKインターナショナル、ウノサワデザイン事務所、アド・ブレーン、図書印刷、フォルツァ・グラフィコ、ブレーンセンター、バナナグループスタジオ、ティ・エム・シー、イー・エム・デザイン、エルアンドシーデザイン、グラブデザイン、ティ・ディ・エス、P&U広告事務所、ザ・デザイン・アソシエイツ、アプレ コミュニケーションズ、エー・ティ・エー、ティー・ツー、S925、キラキラ、ポバル、カヤック、モメンタムジャパン、坂川事務所、スタジオCGS(川上成夫デザイン室)、ジョイフルジョイント、釣巻デザイン室、ネスト、スリーライト、プランニングオム、blueurge(ブルーアージュ)、ビズアップ、カラース、精クリエイティブ、高い山 (TAKAIYAMA.inc)、エイエイビー、SEデザイン、AMD、ブラグ、ホンダコムテック、パワーデザイン、ジャパンライフデザインシステムズ、ビーアンドエフ・クリエイツ、ライツデザイン、スペースアド、バルコロニー、ぐいっと、プラビズ・インターナショナル、東光、イー・ディー・ワイズ、ダンアート、ディー・エムソリューションズ、PIVOT、Blue、バイクデザインオフィス

■ 繊維・服装・テキスタイル

GDC、アイトス、内野、シュガー・マトリックス、ナルミヤインターナショナル、ブルーミング中西、Loute Design、サンエー・インターナショナル、ユナイテッドアローズ、オシャレガ、マニユウ・ヴァ、ボイント、ミスノ、ファーストリテイリング、ケイス、エトワール海渡、ジンカンパニー、ローズマダム、ストライプインターナショナル、VASILY、アイランド、アパハウスイインターナショナル、二橋染工場、マイム、セキミキグループ、一蔵、D-STYLE、リンク・セオリー・ジャパン、丸眞

■ 装身具・靴・カバン等

エフ・ディ・シー・プロダクツ（4℃）、サン宝石、スタージュエリー、HCBN FABI JAPAN、マーサーカンパニー、赤坂ユニベイス、大洲銀器、丸喜、BLOOM、アシックス、ディー・ゼルジャパン

■ 電器・機械

オリンパス、オリンピア、キャノン、三洋電機、ソニー、東芝、ニコン、日立製作所、ブラザー工業、リコーイメージング、三菱電機エンジニアリング、パイオニア、サーモス、クラリオン、ホリ、日本PCサービス、イチネンTASCO、カシオ計算機、ナレッジウェア、日立ハイテクフィールディング、ジャパニアス、パナソニック、パーパス、ニューテック、モル、スズキ、

■ 輸送用機器

本田技術研究所、タイカ

■ 家具・住宅機器・資材

スガツネ工業、日栄インテック、内田洋行、リンナイ、シーク、ジョイフル本田

■ 文具・玩具・生活雑貨

メディコム・トイ、エンジン、キャンドウ、サンスター文具、シムリー、ショウワノート、杉山、ゼブラ、ノルコーポレーション、良品計画、IT'S DEMO、ほんやら堂、バンダイ、フジ・インターナショナル、日本ホールマーク、レイアーツ、エヌビー社、友和、フィールウ、フィセル、エイコー、サザビリーヴ、イデアインターナショナル、イムラ封筒、さくらほりきり、サンエックス、ダイゴー、マークス、世界堂アール、白鳳、レプレゼント、河津、本多プラス、エスパック、

サンリオ、手紙社、クーリア、フクヤ、Qualia、そらいろ、バンジハンエース

■ TV・映画・劇場

荒川ケーブルテレビ、カラーフィールド、クリーク・アンド・リバー社、シミズオクト、バルス・ステーション、フォアキャスト・コミュニケーションズ、リーライダーず、マープリングファインアーツ、プロセンススタジオ、テレビ東京コミュニケーションーションズ、えふぶんの巻、アナロジカル、ピラミッドフィルムピースリービデオ事業部、ピラミッドフィルムクアドラ、ウインズウイン、ジーアイ・ホールディングス、レスボンズ、エフエフ東放、オムニバス・ジャパン、コスモ・スペース、日本テレビアート、フジクリエイティブコーポレーション、メディア・ワン、ディレクションズ、ポルトレ、ナインキャスト、コスバ、VECKS、リアライズ、ファンクサイト、クラウドキャピタル

■ アニメ・CG・ゲーム

アートディンク、アスベクト、草薙、コーエーテックモホールディングス、コナミホールディングス、サーカス、セガホールディングス、ソニー・インタラクティブエンタテインメント、コンテライド、バンダイナムコホールディングス、ピースタック、プロダクション・アイジー、フロム・ソフトウェア、ポリゴンマジック、ボンズ、スティング、トライエース、カブコン、フレイムハーツ、マッドハウス、任天堂、epic、アクワイア、ヒューネックス、マーベラス、 トイロジック、日本一ソフトウェア、ピース、Xio(サイオ)、ソフトギア、イマジカデジタルスケープ、ボルテージ、六面堂、ガイナックス、スタジオエル、スタジオ Pablo、サミー、エンタコン、サイバード、ブレイハート、バンク・オブ・イノベーション、プロダクション・アイ、Cygames、クリエイティブハウスポケット、天狗、スクウェア・エニックス、サンライズ、ガミンズ、モノリスソフト（京都スタジオ）、エヒコロ、キネマトラシズ、アンサー・スタジオ、グッド・フィール、ジェー・シー・スタッフ、アイレムソフトウェアエンジニアリング、プシロード、スパイク・チュンソフト、ゲームスタジオ、development 合同会社、ベガエンタテイメント、インディーズゼロ、インテリジェントシステムズ、キネマシトラス、ヘキサドライブ、ゼニマックス・アジア、G2 Studios、f4samurai、コジマプロダクション、アミネットワークス、ポケモン、シービープロッサム、リスベクト、SRD、アプシィ、ジェーシースタッフ、ピコナ、バインジャム、ネイロ、グリモア

■ 情報・通信・ネットワーク

エイテックエイチ、アイ・エム・エイ、アイコム、イセトー、ウェブ・ワークス、エヌエブランチング、エンジン、カルチュア・コンビニエンス・クラブ、サイバーネットワーク、ジャストシステム、セキュリティ情報研究所、セラク、ソフトウエア興業、トリワークス、ネクスコムコミュニケーションズ、Digital Stacks、ヒューマンシステム、富士通アプリコ、プロビジョン、ペーシック、マイクログ情報通信、メディアネットワーク、メディアビット、ヤフー、イノブシ、アビリッツ、プライムシステムズ、マックスマウス、アミュー、つくばソフトウェアエンジニアリング、ニフティ、アップアローズ、サイバーエージェント、日本情報通信、サイバーコミュニケーションズ、新星堂、ヒーベースi、ゲームオン、メディアアライツ、ハートビーツ、GMOベバボ、はてな、博報堂・アイスタジオ、アクセンチュア、あとらすナー、グローバルサーチ、チームラボ、ミツエーリンクス、エルグ、クオン、コネクティ、ソフトバンク、ファジカ、コスミックエンジン、ラナエクストラクティブ、ディー・エヌ・エー、サイバー・パス、セブン&アイ・ネットメディア、ラナデザインアソシエイツ、AWAKE、シンプルメーカー、ネットパイロティング、富士通エフ・オー・エム、三菱総研DCS、フォーデジット、ディサークル、ドリーム・アーツ、ビビビット、DMM.comグループ、コロブラ、Blueship、アミィアクティブ、ミクシィ、2.5D、ジオシス、ファングラー、JBSテクノロジー、アーゼスト、アカツキ、インタラクシジョンインシニアティブ、ウエスト、イーエルジェイ、クロス・マーケティンググループ、システムシーク、デジタルガレージ、ドリームフィールズ、フォーク、ビボット、トレンダーズ、アラビドアーキテクツ、ビズリーチ、パロース、アドウエイズ、トライコーン、オルフォーエスピー、ANVIE、ビジュアルワークス、インターファーム、ブライムキャスト、アズテック、マキキュリー、ホワイトボード、レバレジーズ、C.D.UNITED、オーブンリソース、パフォームグループ・ジャパン、rakumo、ソホビービー、ヴィップシステム、ロフトワーク、富士ソフト、パー

グンハンバーグバーク、オルトプラス、クロスキャット、ファングラーテクノロジー、カカコム、オロ、南国ソフト、アウトソーシングテクノロジー、ナビタイムジャパン、メンパース、スターファクトリー、ウェブスター、コムテックネ、エム・ビィ・イー インターナショナル、カクシン、トランスコスモス、ドリコム、atama plus、コードモン、アイヴィジョン、バリュークリエイト、網屋、全研本社、電通デジタル、movel、Lightblue Technology、LeapMind、ボルテージ、Donuts、コスモレナ、Anique、ルーセントスクエア、ビクシブ、J&T環境、キャリアデザインセンター

■ 建設・住宅・展示・店舗・装飾

アレグロ、コスモス、積水ハウス、フージャースコーポレーション、イリア、橋梁調査センター、加名市、建部、森下建設、センコー商事、ノムラデュオ、福富登記測量事務所、CHINTAI、ムービック・プロモートサービス、京和、アルコブレーン、ユーコーコミュニティ、三井ホームエステート、昭栄美術、ドラフト、アートフリーク、スペース、乃村工藝社

■ 絵画・造形・工芸・画廊

秋山工房、アトリエ・エビス、TokyoDex、art word

■ 公共的事業（学校・福祉等）

東京大学生産技術研究所、東京都立大森高等学校、日々輝学園高麗学校、武蔵野美術大学、ワーカーズコープ、早稲田中学、高等学校、ホビンズ、三宅一生デザイン文化財団、東村山むさしの認定こども園、藤沢市役所、瑞穂町役場、ケアサポート、山脇美術専門学校、阿佐ヶ谷美術専門学校、藤子・F・不二雄ミュージアム、立川市役所

■ その他

ENEOS フロンティア、岡田眼科、ディノス・セシール、東急カード、日高国際特許事務所、フラワーショップ花咲、三菱商事エネルギー、CDG、オリエンタルランド、カネカ土地、イード、パーソン・マーステラ、マルハン、メイんキャスト、音感教育研究所、フォーラル、社田敬世会 富士町歯科クリニック、浜友観光、ニュー・オータニ、フェリシモ、リガード、三越伊勢丹、ヨドバシカメラ、ノジマ、ジュノー、秋葉牧場（成田ゆめ牧場）、SMBC 日興証券、花やしき（浅草花やしき）、CANVAS AND CAMPANY、スタル・エッジ、東日本旅客鉄道、テクロス(TCROSS)、クリアストーン、星野リゾート、エーツー、MXバイリンド、くらしの、トーエル、音羽の森、楽コーポレーション、ファミリーマート、ジンス、ダブリュースカンパニー、京王百貨店、グリーンパックス、銀座ライツ法律事務所、ainer、KSP-EAST、インディバル、ワークス・ジャパン、永谷商事、TYPE2、東急キッズベースキャンプ、コミュニケーションギャラリ-ふげん社、ミモガ、ライズエージェンシー、nobitel

■ 進学

九州芸術工科大学大学院、九州大学大学院、情報科学芸術大学院大学、千葉大学大学院、筑波大学大学院、東京芸術大学大学院、東京大学大学院、名古屋市立大学大学院、文化服装学院、武蔵野美術大学大学院、デジタルハリウッド、パンタン 電腦ゲーム学院、上越教育大学大学院、HAL 東京、早稲田大学大学院、慶應義塾大学大学院、東京デザイナー学院、eal language schools

■ 留学

ロイヤル・カレッジ・オブ・アート（大学院）、ロンドン芸術大学大学院（Central Saint Martins College of Arts and Design、Chelsea College of Art and Design、London College of Communication、London College of Fashion）、ロンドン大学大学院（Goldsmiths）、ブライトン芸術大学大学院、ロンドン大学（University College）、ノッティンガム・トレント大学大学院、ケルン国際デザイン大学大学院、ブラッド・インスティテュート大学院、ITD Canada、アカデミアリアチ、ミラノ工科大学

過去20年間（順不同）

2021年度 武蔵野美術大学
デザイン情報学科 / 大学院 デザイン情報学コース

卒業・修了研究制作展

期間 2022年1月13日(木)～1月16日(日)
会場 武蔵野美術大学鷹の台キャンパス

優秀賞受賞作品紹介

伊庭 万柚子	(森山ゼミ)
植木 蒼汰	(白石ゼミ)
塩見 海怜	(森山ゼミ)
水藤 琴乃	(井上ゼミ)
林 日南子	(白石ゼミ)
廣木 爽太	(高山ゼミ)
山本 日和	(森山ゼミ)



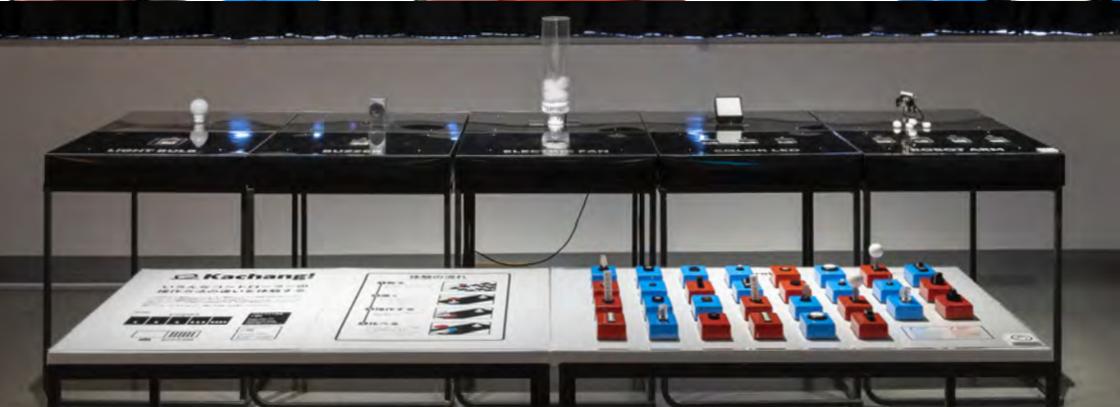
東京で光る鈴蘭

—鈴蘭通りの由来と街路灯デザイン—

伊庭 万柚子 IBA Mayuko

鈴蘭は本州中部以北、東北、北海道高地に多く自生する花であり、東京にはあまり自生しない。しかし、東京には「すずらん通り」が数多く存在している。また、それらの中には鈴蘭をモチーフにした個性的な多灯式の街路灯、通称「鈴蘭灯」が設置されている場所もある。東京には自生しない鈴蘭がなぜ名称に使用されているのか、それぞれどのような鈴蘭灯のデザインなのかを研究し、書籍としてまとめた。

街路灯に対する3年次からの興味を起点として、「すずらん型街路灯」に絞り込む着眼点と粘り強い調査・研究を評価する。その過程で、発生は戦前・京都の武田五一のデザインにあったことを確かめ、東京の各エリアでの鈴蘭通りと街路灯デザインを訪ね歩いての調査と撮影はこの状況下での活動として特筆できる。それらの集大成である書籍の仕上がりが申し分ない。(森山明子)



カチャン

植木 蒼汰 UEKI Sota

ボタンを押したら光る、ツマミを回すと音が大きくなる、と言った当たり前の操作体験もユーザーインターフェイス（入力装置）を変えることで今までとは違う体験に変わる。15種類のインプットと6種類のアウトプットを自由に組み合わせることで、それぞれの特徴や今まであまり意識することのなかった仕組みに気付けるかもしれない。操作体験の違いに着目したインタラクティブデザインの作品。

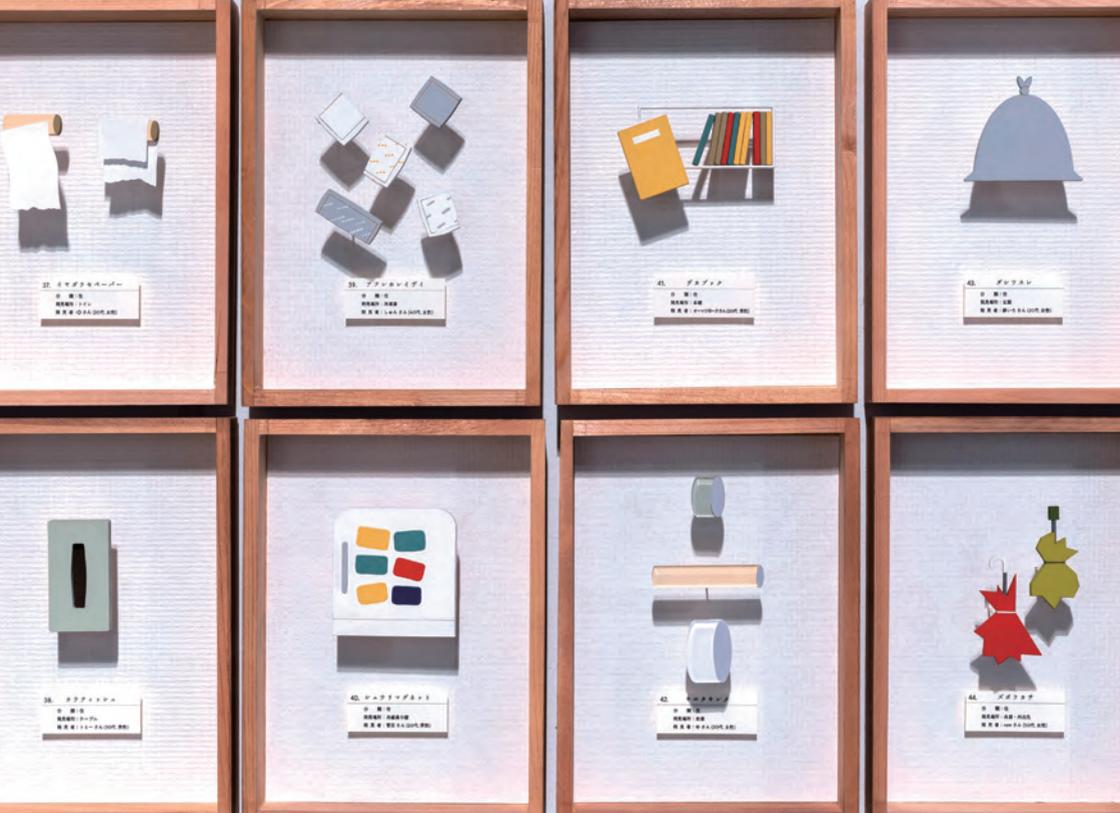
「ボタンを押したら光る」、「ツマミを回すと音が大きくなる」など日常生活で慣れ親しんでいるインタラクティブ・システムの基本要素を見つめ直し、マシンインターフェイスとユーザーインターフェイスを一から設計し、堅牢な装置として仕上げています。また、幼児・子供に電子工作やプログラムへの関心を誘導する玩具として楽しく遊べる完成度の高いプロダクトになっている。工学的思考の研究とコンセプト・ターゲットが明確なプロダクトデザインが見事に具現化している。(白石学)

花形装飾の復刻書体開発と デジタル技術を用いた表現への応用

塩見 海怜 SHIOMI Kairi

活版印刷の時代に紙面を彩った、花形装飾活字。その構造と表現の美しさの両立に私は強く心を惹かれた。しかしDTP以降のタイポグラフィではとても取り扱いにくく、今日までほとんど改善されてこなかった。そこで、デジタル書体システムの機能とキーボードという入力デバイスという環境で効率的に花形装飾を取り扱う方法の検証と、モニタを前提としたタイプフェイスのリデザインを行い、書体として完成させた。

一度廃れた花形装飾に注目し、ルールを設定して現代の技術によってそれらを新たに復刻、さらにインタラクティブなタイポグラフィーに持ち込んだ研究の着地が評価できる。デジタル万能の時代に、いわゆる画像ではなく、タイポグラフィーという普遍言語のうちの花形装飾に注目したこと、その美しさを蘇えらせることで、有意義なデザイン提案となったことを高く評価する。(森山明子)



あやとり進化大系

— 手続きで紐解くあやとりの分類 —

水藤 琴乃 SUITO Kotono

あやとりは世界各地に存在する原始・普遍的な遊びである。しかし、衰退の一途を辿っている文化でもある。そこで、あやとりの要素を「形状」「機能」「目的」に大別し、特に「機能」たる手続きの分析をグラフィクス化、指の動作の静的な表記法を提案する。これらはあやとりという体系を進化させる試みであり、その全てが一堂に会した大系である。様々な人の手を渡り楽しまれてきた文化が、貴方の手にも受け継がれますように。

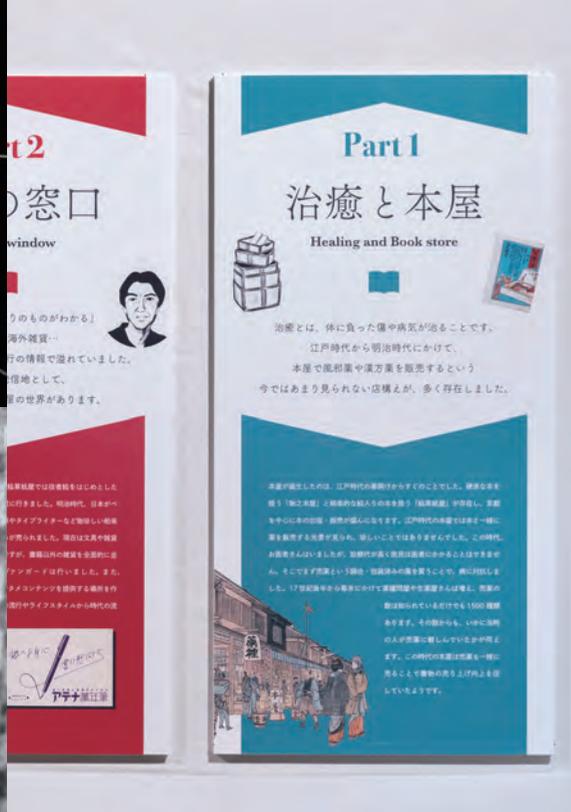
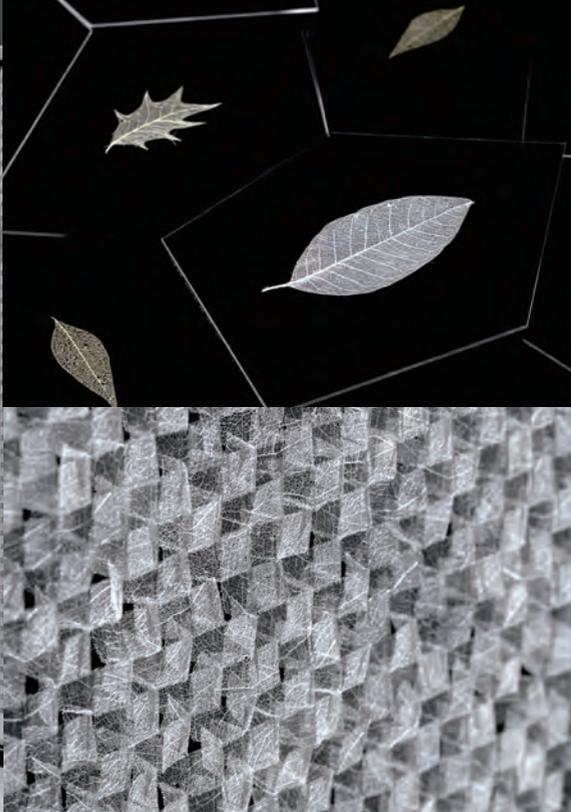
この作品は、卒業制作の側面と、卒業研究の側面の両方を備えている。あやとりにおける指の動きの表記法を新たに提案しているが、あやとりを超えて汎用的な場におけるそれを包含する可能性を秘めている。また、今回の取り組みでは、世界のあやとりを分析するところから始めているが、そのなかで地方ごとの特徴を浮きだたせることもしている。修士課程に進学する水藤さんの、今後の研究成果に期待したい。(井上尚司)

負生活標本

林 日南子 HAYASHI Hinako

人は、生活の中での些細な出来事に度々ストレスを感じている。そんなストレスの原因となるマイナスな存在を、プラスな存在として表現に落とし込むことを試みた。生活の中で「イラッとする存在」の目撃情報を募り、名前をつけて全 50 種の標本を制作。不完全なことや上手くいかないことにこそ潜んでいる面白さや可愛らしさを表現した。あなたの生活にはいくつ存在しているだろうか。日常のマイナスな側面こそ楽しもう。

日常生活における些細な「イラッ」とする出来事を 50 の項目に分類し、それらのネガティブな要因をポジティブな気持ちにさせてくれる作品に仕上がっている。いろいろな人から調査していった出来事をグラフィカルに描き起こし小さな模型として立体化し、小さな虫を捕まえて標本化するかのようになんとつとつ名前をつけて箱に納めている。丁寧な作業の積み重ねによって出来上がった標本と図鑑を眺めているだけで何気ない日常がいとおいしく感じられる。(白石学)



葉脈細工

廣木 爽太 HIROKI Sota

葉脈の持つパターンを用いた展示台と、約一万個の葉脈標本を素材として用いた屏風。普段何気なく目にしてきた葉の持つ樹枝状、網目状の構造には本質的な機能的制約の結果から生まれた美しさがある。そこで、葉脈という人為的な模様ではなく自然が生み出した模様をデザインに活かすことで、バイオフィリックデザインと親和性の高い人工物と自然物との新しい調和の形を提案できるのではないかと考えた。

古来より日本人の生活においては自然との共生が根付いており、近年注目を集めるバイオフィリックデザインを先取りしたような文化もある。作者はこのような伝統に影響を受けつつも、一方で自然物の生命科学的・計算幾何学的な側面にも目を向け、両者の融合による新規な価値の創出を目指した。全て手作業による労作である点も注目に値するが、それ以上に古くもあり新しくもある、時代を超越したモノづくりの方向性を示唆した点が評価につながった。(高山穰)

HONYA 探訪

—本屋との掛け合わせで知る時代と文化—

山本 日和 YAMAMOTO Hiyori

近年の本屋は、本とは別の物や場所と掛け合わせたアイデアが特徴的です。こうした多様化する本屋は今に始まったことではなく、日本で本屋が誕生した江戸時代にも存在します。本書では「本屋で売っている他の商品」「本屋ではない場所・環境」に注目して各時代の本屋をたどっていきます。当時の出来事がどのように本屋に影響を与えていたのか、文化や人々の暮らしを照らし合わせて本屋さんの店構えのルーツを「探訪」していきます。

古本カフェに発し、江戸時代には本と薬が同じ店舗で提供されていたとの発見がこの研究の動機の一つであった。薬が病を治すのに対して心を癒すのが本だったとは、現代だからこそ感銘新たな事実だと思う。書店にも図書館にも変化の波が押し寄せている中、本屋の原点と最新動向を網羅した書籍は丁寧で手堅く、関係者の密かなバイブルになり得るのではなかろうか。(森山明子)



表紙作品：カチャン（2021年度卒業・修了研究制作展 優秀賞受賞作）
植木 蒼汰 Ueki Sota

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 | 2022年6月1日

編集・デザイン | 田中 佑季
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
白井 伶奈
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 | 稲口 俊太
井上 圭介
いしかわ みちこ
大塚 敬太

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

MMU

武汉设计艺术大学

