

エディトリアルデザイン
東京工芸大学 芸術学部 デザイン学科パンフレット

デザイン学科 ビジュアルコミュニケーションコース
三浦 剛

Editorial Design
A Brochure on Department of Design, Tokyo Polytechnic University

Department of Design, Visual Communication Course
MIURA Tsuyoshi



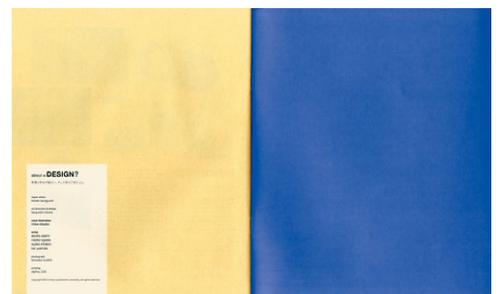
表1 デザイン学科3年生大坪聖香にイラストレーションを依頼。表4にすぐにはわからない変化をつけた。



表4



表2と中扉



奥付と表3

about a DESIGN?

教員と学生が語り、そして見えてきたこと。

人が暮らしやすくなるよう、豊かになるよう、デザイナーという人間は物理的にも精神的にも社会に貢献することができる人であり、暮らしがもっともよくなるよう日夜考え、常にクリエイションをしてくることを徹底したいわいな人たちです。このデザイナーという人たちがいないと社会で戦えるほとんどのものが形にならないと言っても過言ではありません。どんな場所においてもデザインすることは必要不可欠なことなのです。

では、デザイナーとはどんなデザインに日々関わっているのでしょうか。そのフィールドは広く、グラフィックデザイン、エディトリアルデザイン、パッケージデザイン、イラストレーションやキャラクターデザイン、ブランドデザイン、サインデザイン、プロダクトデザイン、インテリアデザイン、エクステリアデザイン、スペースデザイン、ステージデザイン、映像デザイン、インターフェイスデザイン、Webデザイン等etc.という具合に世の中にはいろいろなデザインが存在します。そうした場所での活動が社会をより良い方向に導いて行くのです。スマートフォンひとつをとっても、そこにはいろいろなデザインが複合的に絡んでいます。プロダクトデザイン、インターフェイスデザイン、グラフィックデザインといったことの他に、Webや映像といったものも扱われます。こうしてそれぞれの分野の専門のデザイナーが数多く関わることで、スマートフォンはより素敵な道具に進化して行くのです。

あるジャンルだけに特化していればいい訳ではなく、デザイン全体を把握しながら個々のデザインを進めて行く必要性が近年非常に増大しています。東京工芸大学デザイン学科では、幅広い専門性に關することのないよう、デザイン全体を学ぶことを1・2年次の基礎課程において実施し、後のそれぞれの専門性を学んでいく上で重要な基礎を築くことをしていきます。その結果、従来のタイプはもちろんのこと、これまでないタイプのクリエイターを輩出していくことを目標とし指導していきます。

この冊子は、各ジャンルのデザインの専門家である先生とその教え子が語らひ、デザインというフィールドの全体像を浮き彫りにしようというものです。みなさんが、少しでもデザインというものを身近に感じただければうれしく思います。



GRAPHIC DESIGN PROVINCE

- グラフィックデザイン領域
- グラフィックデザイン研究室 廣村正彰 × コウ・アクラ 06
- 広巻&ソーシャルデザイン研究室 福島 治 × 西村光宇 09

ILLUSTRATION PROVINCE

- イラストレーション領域
- イラストレーション&絵画研究室 谷口広樹 × 毛塚隼人 12
- キャラクター&コミュニケーションアート研究室 笠尾敦司 × 吉村郁美 × 吉田美智 15

IMAGE INFORMATION DESIGN PROVINCE

- 映像情報デザイン領域
- 映像デザイン研究室 田邊順子 × 星 那実 18
- メディアデザイン研究室 内山雄介 × 高橋悠里恵 21

SPACE PRODUCT DESIGN PROVINCE

- 空間プロダクトデザイン領域
- 空間デザイン研究室 橋本夕紀夫 × 宮崎 翔 24
- プロダクトデザイン研究室 高梨 令 × 金子明史 27

P04 イントロダクションとP05 目次ページ

思われた環境で学べる利点を最大限に生かそう

コウ 先生くらいになると、もちろん顔と手が一致するんですよね？
廣村 うん、だけ、出てきたものがベストアンサーかどうかは、まだ分かりません。賢者と違って答えがあるものじゃないから、もっとあるんじゃないかって思い悩むんだけど、筆を置く決断も仕事のうち。「現時点では、コレが答えだ」ってね。



廣村正彰 教授
1964年、愛知県生まれ。1977年東京工芸大学デザイン専攻科、1980年に廣村デザイン事務所を設立。グラフィックデザインを中心に、書籍デザインやサインデザイン、インテリアデザイン、SDAデザイン大会、クラウドデザイン賞賞状など多数制作。日本グラフィックデザイナー協会、東京工芸大学デザインセンター理事。
http://www.hirokura-design.com/

廣村 コウさんはどんなデザイナーになりたいの？
コウ 興味があるのは、タイポグラフィとブランディングデザインです。けど、どんなデザイナーになりたいかって言われると、一ままだ分かりません。
廣村 現時点で自分を持っている情報から判断して、僕に決まっておくは悪いことじゃないよ、それに自分の進みたい方向と、実際に自分の進む方向はちよつと違ったりして、それはそれで面白いものです。
コウ 先生ももともとどんなデザイナーになりましたか？
廣村 ポスターを作るグラフィックデザイナーになりました。でも、今、主にやっているのはインフォメーションデザインです。平面よりも空間を捉えることのほうが、賢が向いていると思うから、誰かに決められたり、選ばれたりすることは華厳にうれしくて、そちらをシフトしていったという感じですかね。
コウ 仕事と展覧会は、先生のなかでどのよう区分けしていますか？
廣村 仕事は外に商売して、展覧会は内に向かうというイメージです。「そもそもデザインってなんだろう？」という問いは、い

つも僕の心であって、その問いに対する、現時点での答えを出したのが、「ジュープリフ」という展覧会です。
コウ 続に行きたい？
廣村 ありがと。日常で煩雑の無意識のうちにやっている行為のなかにも、意識が発火するような発火の生まれる瞬間がある。それが、デザインなんじゃないかと、現時点では僕は思っているんです。そして、そのちよつとしたことに気づかせるということも意識的に、計画的にやっていくのがデザインの仕事なのかはしらないってね。僕の展覧会に際したことはなく、今のうちにいるんなら展覧会に足を運んだほうがいいですよ。
コウ 先生も他の人の展覧会を観に行ったりしますか？
廣村 君たち学生より自由になる時間が少ないはずなのに、私のほうはあかちやうでいると思います。学校が暇なちよつとあつと足をせば、すていいものを観たり体験したりできる恵まれた環境に学んでいるんだから、そこは生かさないといけないよ。
コウ はい。君の少ない学生生活でいるんならを吸収したいと思います。
廣村 その意気です。頑張ってください。

日常に「気づき」をもたらすのがデザインの仕事なのかもしれない【廣村正彰】

廣村先生が、建築家の山本理恵さんとタッグを組み「横須賀美術館」のVJ、横須賀美術館の写真を受けた斬新なデザイン

「横須賀美術館」のサイン計画には、ビジュアルを用いて、右側から入る視線が誘導可能な仕掛けに



2011年、西武池袋本店で開催した展覧会「ジュープリフ」 意図が動く瞬間」の一部展示。初めて映像作品に挑戦



広巻&ソーシャルデザイン研究室 担当教員 グラフィックデザイン領域 4年生

福島 治 × 西村光宇
相手の心を動かす、クリエイターになれ!

母の愛情を物質化した宅配業の新キャンペーンを考案

西村 1年次で福島先生の授業を受けたとき、「3年になったら広告&ソーシャルデザイン研究室に入る」と決めていました。僕自身、人を見かけるのが好きですが、先生をそう思うたので（笑）、もちろん広告にも興味がありました。
廣村 （ニコリとほほえみながら）以前は広告といえば、テレビコマーシャル、ポスター、新聞広告とメディアがメインでいいけれど、近年は多様化した「屋外広告」が出現。世界的にはOOH(Out Of Home Media)といわれているものです。社会全体をひとつのメディアとして、消費者を手早く届けた広告が求められています。例えば駅構内でも、壁にポスターを貼るのではなく、階段に広告を入れることで、人々の目につき、面白いと感じてもらい、話題性を高めることができます。昨年、研究室では、こういった「屋外広告」をできるだけたくさん作るという課題を出したよな。
西村 僕は、ファーストフードのドライブインの看板を使って、洗剤用洗剤の「屋外広告」を考えました。ポスターを食べない、音響の内蔵にプリントした油まみれになって、車をのそくと洗剤用洗剤の写真が見えるというもの。また、外壁を塗るを画に立てて、水虫屋の広告も制作。壁が右側に伸びていたので、外壁の足に水虫屋を配置し、壁が右側に伸びていくようにイメージをデザインしました。まずは駅構内でも、壁にポスターを貼るのではなく、階段に広告を入れることで、人々の目につき、面白いと感じてもらい、話題性を高めることができます。昨年、研究室では、こういった「屋外広告」をできるだけたくさん作るという課題を出したよな。
西村 はい、ハンモックの心地よさを広げてもらうために、公園に移動図書館が来て、本と一緒にハンモックを貸し出すというキャンペーンを考えました。
廣村 ベンチで本を読むより、ハンモックに揺られながら読んだほうが気持ちいいもん（笑）、西村君の作品のなかでは、移動図書館の新しいサービスも考えた。「子供を応援するための新しい仕送り」がすてよかった。クライアントに提案したら実現する可能性があるからいい。リアリティがある。
廣村 コウ、ありがとっ（うさぎ目）僕は長野出身で、毎月のように母がハンバーグやピザなど、手料理を送るボールに届めて送ってくれるんです。その送料が邪魔になって嫌なこともあるので、何かできないかと考えたキャンペーンです。
廣村 課題は「〇〇な問題をニーズを解決するソリューション」でした。

性を高めることができます。昨年、研究室では、こういった「屋外広告」をできるだけたくさん作るという課題を出したよな。
西村 はい、ハンモックの心地よさを広げてもらうために、公園に移動図書館が来て、本と一緒にハンモックを貸し出すというキャンペーンを考えました。
廣村 ベンチで本を読むより、ハンモックに揺られながら読んだほうが気持ちいいもん（笑）、西村君の作品のなかでは、移動図書館の新しいサービスも考えた。「子供を応援するための新しい仕送り」がすてよかった。クライアントに提案したら実現する可能性があるからいい。リアリティがある。
廣村 コウ、ありがとっ（うさぎ目）僕は長野出身で、毎月のように母がハンバーグやピザなど、手料理を送るボールに届めて送ってくれるんです。その送料が邪魔になって嫌なこともあるので、何かできないかと考えたキャンペーンです。
廣村 課題は「〇〇な問題をニーズを解決するソリューション」でした。

