



Department  
of  
Information  
—  
tion

Art and Media  
Course

多摩美術大学  
情報デザイン学科  
メディア芸術コース

2024+



# 新時代のメディアを開拓する リーダーを育成する。

メディアの時代を意識しながら、幅広い研究領域を横断的に取り入れ、自らの力で開拓してゆくことに対して意欲的なみなさんへ。

変化の激しい時代、これから10年、20年先の人々は、まだ登場していないメディアにふれていることになるでしょう。次世代のニーズに対応できる創造性を獲得するためには、アートとデザインの両方を横断的に思考しつつ、アイデアと実施を結びつける能力が必要です。既存の枠組みにとらわれず、新しい変化に対して、クリエイティブに対応できる人材を求める声は高まっています。

メディア芸術コースでは、科学技術の進展とともに登場した新しい創造世界であるメディア・アートや、デジタル・エンターテインメント、映像・アニメーション、写真、コミックなどの分野に革新をもたらす、多くの卒業生を輩出してきました。

未来の新分野を開拓するには今、みなさんはどのようなことに取り組まなければいけないのでしょうか。メディア芸術コースは、メディアの力によって、未知の表現への挑戦を続けてゆく若い人材の育成に取り組んでいます。

情報デザイン学科メディア芸術コース

## INDEX

あいさつ	2
カリキュラム紹介	3
1年次カリキュラム	4
2年次カリキュラム	6
メディアラボ	10
フューチャーラボ	14
イメージラボ	18
教員紹介	22
施設紹介／主な進路／WEB紹介	23

## Curriculum

### カリキュラム

※例年の実績をもとに掲載しており、変更の可能性があります

情報デザイン学科メディア芸術コースは、先端的技術を使ったメディア・アートからサウンド・アート、デジタル・エンターテインメント、CG、アニメーションや写真、イラストレーションや絵本・マンガなど幅広い分野を対象にして、制作演習を通じて基礎から応用まで実践的に学びます。カリキュラムは入門、演習、応用、総合の4段階で構成されています。基礎課程では「映像基礎」「インタラクション」「映像音響」「クラフト」の四つの基礎的な課題演習を通じて、メディア芸術作品の制作に不可欠な知識や技法を修得します。専門課程では理論を深めると同時に、実技主体のワークショップやフィールドワークなどを通じて各自の表現を追究していきます。

grade [ 1 ]	grade [ 2 ]	grade [ 3 ]	grade [ 4 ]	大学院 [ Grad School ]
メディア芸術基礎	メディア芸術演習	メディア芸術応用	メディア芸術総合+卒業制作研究	デザイン研究+研究指導
<p><b>前期</b></p> メディア芸術基礎I + 映像基礎/インタラクション	<p><b>第1クォーター</b></p> キネティック・アート ライト・オブジェ フォトグラフィック・プレゼンテーション	<p><b>前期</b></p> メディアラボI フューチャーラボI イメージラボI	<p><b>通年</b></p> メディアラボ フューチャーラボ イメージラボ	<p><b>通年</b></p> メディアラボ 研究 フューチャーラボ 研究 イメージラボ 研究
<p><b>後期</b></p> メディア芸術基礎II + 映像音響/クラフト	<p><b>第2クォーター</b></p> サウンド・パフォーマンス 3Dアニメーション シナリオ・デザイン	<p><b>後期</b></p> メディアラボII フューチャーラボII イメージラボII		
	<p><b>第3クォーター</b></p> ゲーム・アート ジェネラティブ・アニメーション ビデオアート・コンストラクション	※その他専任・非常勤講師によるラボ横断型の演習授業があります		
	<p><b>第4クォーター</b></p> プロシージャル・ポエジー ブランデッド・ムービー サイトスペシフィック・エキシビション			

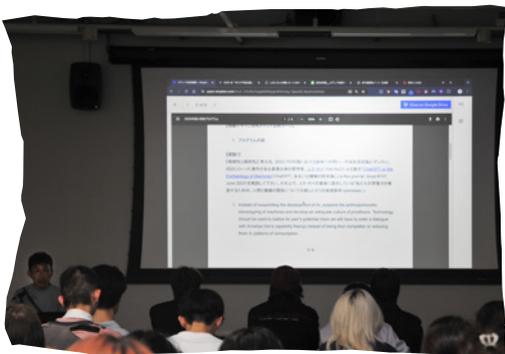
# Cultivating leaders who pioneer the new era of media.

## 1年次 | First Grade

制作の基礎となる知識や技法を学びます。

また、実際に手で制作する課題演習「インタラクション」や「デジタルクラフト」にも力を入れています。

### 前期



#### メディア芸術基礎Ⅰ

多種多様な方向性を持つメディア芸術について、専任教員がそれぞれ3回の講義でそれぞれのテーマを挙げて解説する、新入生に向けてのメディア芸術入門講座です。新入生にとっては聞き慣れない美術用語もありますが、そこで展開される未来の可能性を理解できるように、簡明にわかりやすく解説します。

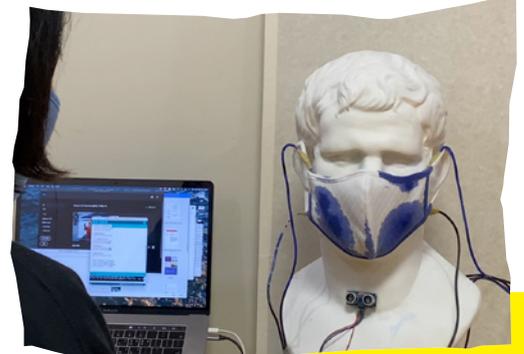
担当教員：専任教員オムニバス



#### 映像基礎

一眼レフカメラを活用し、映像・写真表現の基礎的なスキルを身につけます。また、Macの基本操作を習得し、Adobe Photoshop・Premiere・AfterEffectsなどのアプリケーションを使った編集技術を身につけます。

担当教員：古屋和臣／佐々木成明



#### インタラクション

アンプラグドなレクレーションを積極的に交えた、プログラミングに入門または再入門するためのワークショップや、情報を操る力を身につけるために、電気的な素材を扱い環境との接点を見つけ出すワークショップを通じ、インタラクティブ（相互作用的）な表現手法、アルゴリズム（手続的）な考え方や手法を用いた課題制作に取り組みます。

担当教員：岡千穂／堀口淳史／谷口暁彦

### 後期



#### メディア芸術基礎Ⅱ

各授業内で行う小ワークショップを通してメディアアートに関連する思考と技術の基礎を学び、2年次以降の作品制作に必要な学生個々のテーマの発見を目指します。

担当教員：齋藤彰英



#### 映像音響

「映像基礎」で学んだ技術を活用しつつ、プロダクション・マネジメントについても視野を広げ、実践的な映像制作をおこないます。特に映像における音響収録・編集の学習に重点をおき、視覚・聴覚を意識した映像表現を習得していきます。

担当教員：矢坂健司／古屋和臣



#### クラフト

コンピュータ上のデータから平面や立体物を加工制作することができるデジタル・ファブリケーション技術を通して、平面デザインおよび3Dモデリングの基礎や、木材などの加工技術を学びます。

担当教員：井上恵介／日下部実／森脇裕之

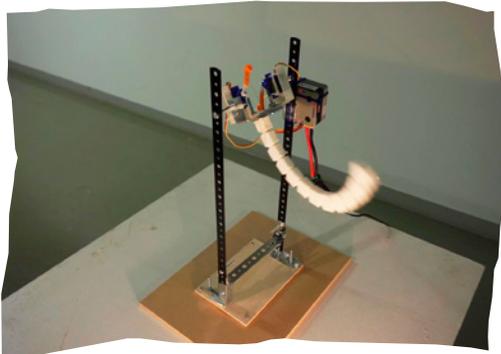
# Second Grade.



## 2年次 | Second Grade

4つの演習課題を通じて、技法を修得すると同時に、プランニングやフィールドワークの基本的な手法についても学びます。制作する課題が多様なため、クォーター制を採用しており、7.5週間で演習を完結させていきます。

### 第1クォーター（4～5月）



#### キネティックアート

サーボやモーターなどの動くデバイスをプログラムで制御することで、「動き」を主題とするキネティック・アート作品を制作します。身の回りにあるものが動くことで生み出される新たな質感や表現の可能性を探ります。

担当教員：矢坂健司／岡千穂



#### ライトオブジェ

LEDを活用して、光オブジェ作品を制作する演習授業です。光の特性を学習しつつ、効果的に光の表現を演出するために素材や加工方法を検討し、光のオブジェ作品として完成させます。

担当教員：森脇裕之／井上恵介

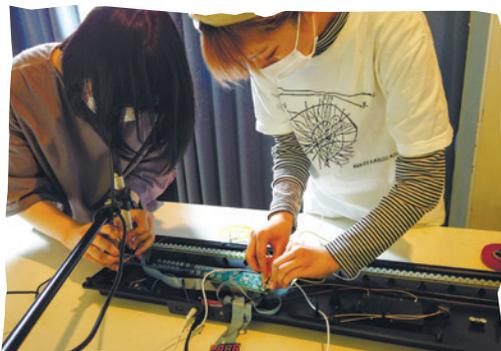


#### フォトグラフィック・プレゼンテーション

一眼カメラの基礎的特性（レンズ・絞り・シャッタースピードなど）を理解するとともに、スタジオライティングの基礎やデジタルデータの仕組みと適切な加工方法を学びつつ、表現のための方法と思考の習得を目指します。また、2メートルを超える大判プリントや、プロジェクターを活用した展示方法など写真の多様なプレゼンテーションを構想する最適な表現方法を検討し、展示へと具現化します。

担当教員：勝又公仁彦／副島しのぶ／港千尋

### 第2クォーター（6～7月）



#### サウンド・パフォーマンス

ものが動けば、そこに必ず音が生まれます。そうした物質的な音に触れることを出発点に、モノとソフトウェアが組み合わさった、ハイブリッド装置や楽器を制作し、パフォーマンスを行います。

担当教員：矢坂健司／岡千穂



#### 3Dアニメーション

1年次に学習したBlenderの使い方をベースにして、シェーディング、アニメーション、パーティクルアニメーションなど、より高度なテクニックを学習します。また、画像生成AIを活用したアート制作の手法を学び、AIがクリエイティブワークにもたらす可能性を探ります。さらに、UnrealEngineを使ったリアルタイムCGの世界を体験します。

担当教員：日下部実



#### シナリオ・デザイン

アニメ・漫画・映画など、映像による物語の創造と構築のための方法論について学びます。映像表現における企画立案、設計（台本や絵コンテ）の制作、撮影、編集といった制作プロセスを、作品に応じて構築する実践的スキルを身につけることを目標にします。

担当教員：佐々木成明



### 第3クォーター (9~10月)

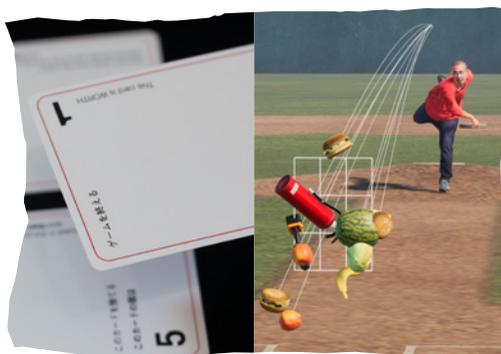


写真:湯田牙

#### ゲームアート

半世紀ほどの歴史をもつビデオゲームはもちろん、遡ればボードゲームやトランプ、スポーツなど、人間は有史以来、ゲームの文化や実践とともにありました。このワークショップでは、既存のビデオゲームや、ゲームエンジンを用いた表現、またカードゲームやボードゲームを通じてルールやシミュレーションについて理解し、ゲームというメディアの可能性を探ることで、広義の「ゲームアート」作品を制作し、「プレイアブルな表現」のもつ可能性や問題を考察していきます。

担当教員：大岩雄典／谷口暁彦



#### ジェネラティブ・アニメーション

授業の前半では手書きのフルアニメーションの基礎を学びます。そうして制作したアニメーションの断片をプログラムによって制御し、インタラクティブで生成的なアニメーション作品を制作します。既存の技術や枠組みにとらわれず、ハイブリッドなアニメーション表現を探求します。

担当教員：谷口暁彦／小光



#### ビデオアート・コンストラクション

映像メディアを伝統的な上映形式の表現から、展示形式の表現として空間的に展開させ、映像と音響から成るインスタレーション作品を制作します。発想から概念構築に至る思考プロセスと、作品を設営するにあたって現場で求められる技術を習得しながら、最終的に一つの展示会として制作した作品を公開します。

担当教員：日原聖子／齋藤彰英／佐々木成明

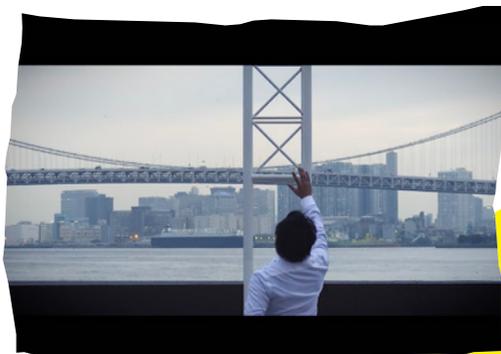
### 第4クォーター (11~12月)



#### プロシージャル・ポエジー

ワークショップとリフレクション(振り返り)を通じて日常や非日常のプロセスを再考・転用・発明することで、固有の表現を探究し、最終的にひとつの作品や実験に仕上げます。言葉を組み合わせることで詩を生み出すプロセスを考案したり、新しい球技のルールを考案して実際にやってみる、日々の出来事を楽譜に起こしてバンド演奏する……など、人間や人間以外が実行するプロセスをめぐるリテラシーを育み、制作や思考のための新しい視点を探究します。

担当教員：大岩雄典／谷口暁彦



#### ブランデッド・ムービー

与えられたテーマを元にグループで短編映画を制作します。ドラマ・ドキュメンタリー・イメージPVなど表現スタイルは各班自由。作品のコンセプトに合った視聴方法・尺・使用機材・撮影方法・グレイディング等を決定するのがポイント。また作品はあくまでも広告的アプローチで表現されていなければなりません。

担当教員：佐々木成明／奥野麻子



#### サイトスペシフィック・エキシビション

大学の敷地内から任意の場所を選び、映像・写真表現とオブジェを組み合わせながら、その場所固有の特性を活かしたサイトスペシフィックなインスタレーションを制作します。最終的に一つの回遊型展示会として公開することを視野に、サインやマップも含め制作を行います。

担当教員：港千尋／日原聖子／齋藤彰英

担当教員：久保田晃弘／谷口暁彦／大岩雄典／小田原のどか／堀口淳史

メディアとは、何かと何かを繋ぐもの、そして私たちの思考や表現の基盤となる枠組みです。メディアラボでは、このメディアという普段は意識し難いものかに着目し、その歴史的な意味や、技術的な可能性、社会的な役割をすることを出発点に、作品制作を行っています。3～4年生のゼミは、共通の課題を設けることなく、学生一人一人が自ら個別のテーマを設定して制作を進めていく、プロジェクト型のアプローチで行っています。作品を作る時に大切なのは、作品そのもの、あるいはその内側を見つめることだけでなく、作品が置かれている状況や文脈、背景としての歴史や社会に目を向けることです。メディアラボでは、現代のさまざまなメディアを批評的に交錯させ・変容していき<sup>クリティカル</sup>ていくことを通じて、(非)人間や未来(過去)の可能性を、多様な形式で複合的に表現することを目指しています。



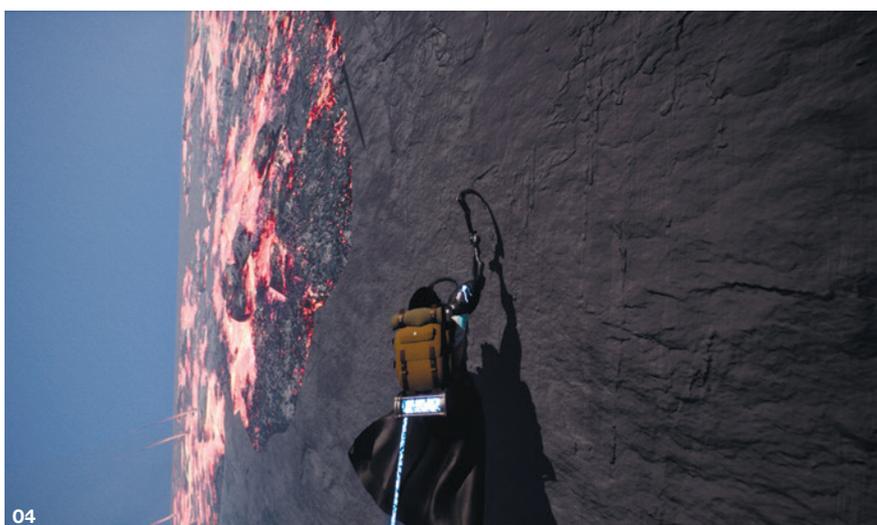
01



02



03



04



05

## 01 亀井里咲『無題』

[インスタレーション]

2020年に入学した私達は、コロナと共に大学生活を送ってきた。

2023年現在、コロナはインフルエンザ等と同じ5類感染症へ移行し、ただの風邪扱いになった。入学してから当たり前のようであったマスクを外し、パーティーや消毒液は撤去され、パンデミックは遠い昔のように社会は回り始めている。社会では、疫病や震災などは忘れるのが悲しみを乗り越えた証のような風潮がある。撤去された感染防止グッズのように、学校へ行けずコミュニケーションもできず、死への恐怖でひたすら家に籠っていた2020～2022年の私も無かったことにされてしまうのではないかと。

透明人間にされた過去の私は、私の中でまだ生きている。

## 02 コウセイショウ

### 『not only breathing with』

[インスタレーション]

私たちの日常生活において、緑藻の存在を意識することは少ない。これは、人間の呼吸と緑藻の光合成を利用した、生きた酸素生成装置である。人が緑藻に息を吹き込むことで、その二酸化炭素が緑藻に取り込まれ、その一部となる。しかしその緑藻も、230度に加熱されたプレートの上で瞬時に蒸発してしまう。持続的な物質循環の中で、私たちは他の生物と相互依存しながら複雑な生命共同体を形成している。

## 03 大浦心愛『皮膜這子』

[インスタレーション・立体]

バイオレザは、発酵飲料から生成される食物繊維を乾燥させた素材である。人間の皮膚

のようなテクスチャは、湿気に大きく左右される。平安時代から幼児の無病息災を祈るために作られたお守りの這子(ほうこ)は、コロナ禍で分断されてしまった人との繋がりを復活させるために現代にやってきたのかもしれない。バイオレザで這子を縫うことは、コロナの時代を忘れないための儀式ともいえるだろう。

## 04 熊谷颯馬

### 『ペイルトピア/Paletopia』

[ビデオゲーム]

行動の自由度が高いオープンワールドゲームでは、しばしば移動手段の方法として崖や壁などを登ることがあるが、この作品はあえて壁を登ることだけに焦点をあてている。刻一刻と変化する過酷な環境のなか、落下の恐怖と闘いながら寡黙に登り続けていく。登攀中、トリガーボタンをずっと押し続けなければ

ばならない独特な操作方法も、緊張感と没入感を増幅させている。壁を登るというクリアなコンセプトを高い完成度で仕上げた作品だ。

## 05 坂田晶

### 『偽Google@uncloud-computer.net』

[インスタレーション]

クラウドコンピューティングは、そのハードウェアの所在を、まるで雲隠れさせるかのように、意識しなくても良いものにする。この作品は、このクラウドの技術を用いたGoogleのウェブサービスの海賊版を、クラウド技術を用いずに配信する。Googleを模したページのアイコンやUIの操作が、サーバーであるオブジェクトの動作に置き換わることで、コンピューターの物理的な変化を、目に見える形で体現する。

## Media-Labの 卒業生に聞いてみました



佐侯和木さん  
2016年度学部卒業

### Q 現在どのような活動・お仕事をされていますか？

作品制作を中心にアーティスト活動を行っており、非常勤講師として芸術大学でも教えています。

作品では、既製品を扱うコンセプチュアルアートの他、映像やインスタレーション表現で常に潜む違和感をユーモラスに置き換えていくような活動をしています。

近年は、ディスクゴルフのプロ選手としても活動していて、それをきっかけに「スポーツ文化」をテーマに作品を展開しており、日常を遊び化させたり、慣習的なスポーツ文化の問題について考察する、[Re:すば〜つプロジェクト]を継続的にしています。

### Q 多摩美術大学のメディア芸術コースを受験した理由は何ですか？

絵画以外の表現で作品を作りたいと漠然と思っていたのですが、そんな時にたまたま目にしたメディア芸術コースの授業カリキュラムがとても魅力的でした。1・2年生では、編

集ソフトやデジタルデバイスを実際に使いながら課題に取り組むことができ、実践的な技術とものづくりの考え方を楽しく学ぶことができました。

### Q 在学中に特に印象に残っている授業やプロジェクトは何ですか？

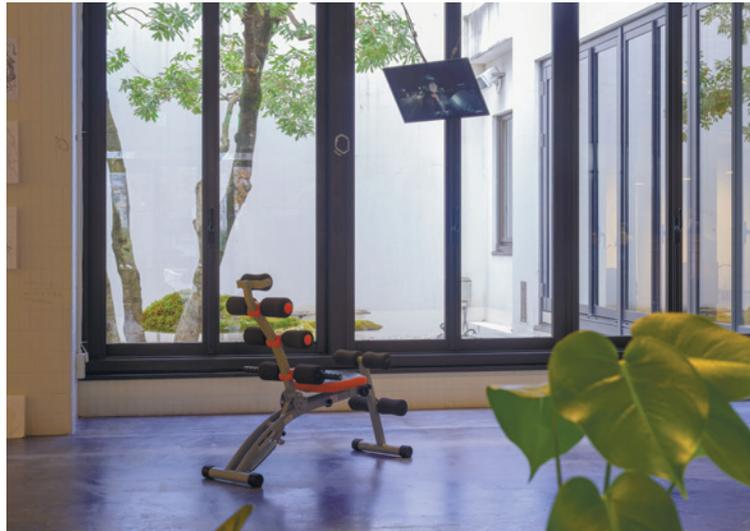
2年の「サウンド・パフォーマンス」は、印象に残っています。身体的な動作からプログラミングを介して音を変動させ、リアルタイムに空間を作り替えていく経験はとても刺激的でした。

### Q メディア芸術コースの施設や設備について、どのように感じましたか？

最先端の機材と設備が揃っていると思います。工作室、撮影・録音スタジオが自由に使えて、実験段階からすぐに作品アイデアに取りかかれるような施設設計になっていると感じていました。

### Q 卒業後の進路は、どのように決めましたか？

『Playing Praying』撮影：山根香



Book mark  
しおり  
¥1381

上から

『Health Training\_01\_Radio Bike』撮影：大澤一太  
『あなたに寄り添う。暮らしに寄り添う。』

卒業制作をきっかけに、アーティスト活動を続けていこうと思いました。卒業後、数年間は働きながら制作や発表をしていましたが、もっと自分の作品を研究の目線で確立したいと思い、大学院に進学を決めました。

### Q メディア芸術コースでの活動が現在のキャリアにどのように役立っていますか？

制作プロセスや思考のまとめ方、技術の応用など、さまざまな場面でメディア芸術コースで学んだことが役立っています。同級生や先輩、後輩、先生との広いつながりが卒業後も

続き、情報を共有し合いながらお互いに刺激を受けています。

### Q 在学生・受験生に向けてメッセージをお願いします。

たくさん展示などに行き、いろんな作品を見てほしいです。興味の引く作家に1人でも出会えたらアートがもっと好きになると思います。卒業後は、どんな形であれ表現をし続けてほしいです。作品にならなくても、料理でも、掃除でも、遊びでも、育児でも、スポーツでも、いろいろな表現の可能性があると

## Media-Labの 在校生に聞いてみました



るるさん  
4年生

### Q どのような作品を作っていますか？

写真や映像、AIを用いたアートプロジェクトを主な創作活動として行っています。「自己」と「対象」の間で生まれるコミュニケーションをテーマに、相関関係にどのような影響を及ぼすのか、パフォーマンスやアートプロジェクトなどの発表の場を通じて模索しています。

### Q 自分の所属ラボを選んだ理由はなんですか？

現在のカリキュラムでは、三年次から制作テーマを自身で設ける事ができ、考える時間と試行錯誤できる環境が与えられます。お題に答えるような作品ではなく、自らのアイデアやテーマに基づいて制作を行うことで、能動的に研究を進める方針が自身の制作プロセスに最も合っていると感じ、メディアラボを選択しました。

### Q 大学生活の中で学んだ一番大切なことはなんですか？

わからないことをすぐに調べる習慣を身につけることの重要性を学びました。インターネットを活用した情報収集は今では当たり前の手段ですが、わからないことを知るきっかけとして、知識や情報をすぐにアクセスする習慣が、関心の幅や視点が広がることを実感しました。

### Q 影響を受けたアーティスト、自分を支えてくれているアーティストは誰ですか？

幼少期からの影響として、サイレントコメディアンのが〜まるちよばや、映像作家の佐藤雅彦さんのアートワークから強い影響を受けました。双方の共通点として、言葉を超えた感覚や感情を鮮明に引き出す様な作品が、新しい視点を与え世界を捉えられることを教えてくれました。

### Q これからどんな作品を作りたいですか？

これまで行ってきた、テクノロジーを介して非日常性を生み出す創作を踏まえ、日常生活で生まれる無意識な習慣や行動に焦点を当て、先入観や違和感など自分の意識に内在するイメージを引き算しながら、クリアにする作業を取り入れて制作を行ってみたいです。

### Q 受験生に向けてひとこと

日頃からたくさんの刺激や変化するテクノロジーやアート、ネットワークに触れる中で、自身の興味も徐々に変化していきます。だからこそ、現在の関心やトレンドを取り入れながら、試行錯誤ができるメディア芸術コースの環境をととても大事にしています。

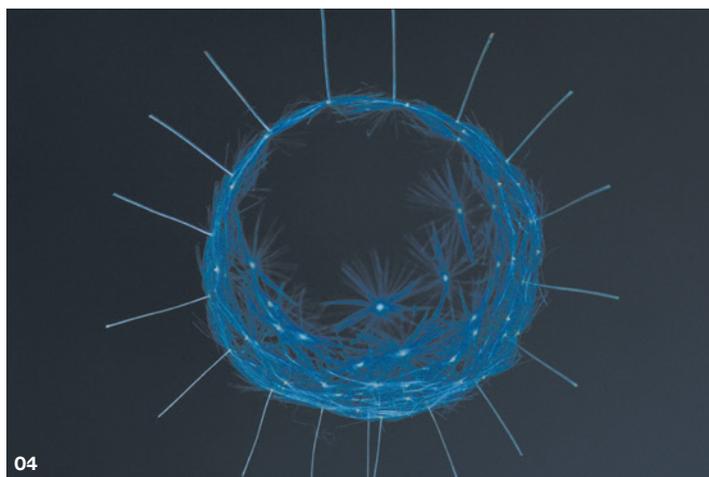


『communicate.』

担当教員：森脇裕之／開発好明／水江未来／小光／眞島真太郎

デジタルメディアの発展に伴い、私たちの表現の幅は急速なスピードで広がり続けています。

フューチャーラボは、日々進歩する新時代のメディアにいち早く着目し、それらを用いた新たな表現の可能性を探求しています。ただし、「新しい道具を使うこと」は、あくまで「新しい世界を表現する」ための手段でしかありません。大事なのは誰もが見過ごしてしまっているメディアの持つ可能性に「気づく」こと。案外私たちの周りには、誰にも気づかれずにその瞬間を待ち続けている可能性が眠っています。そこに気づくことができた時、世界中の誰も見たことのない新たな価値と世界が創造されるのです。



### 01 大石有杏 『a-hum』

[立体]

私が今まで感じてきた『日本の自然』の美しさや遅さ、そして途切れる事のない“永遠”をテーマに立体造形で表現しました。この作品は左の口を開けた始まりを意味する阿形と右の口を閉じた終わりを意味する吽形で一つの作品となっています。そして、この二つの作品が揃うことで永遠に途切れる事のない自然の摂理を表しています。

### 02 三好るき 『幸服』

[立体]

作家はハッピーターンというお菓子が大好きで、その包み紙に書かれたものを読むことも楽しみの一つだ。しかし、その包み紙は一般的には見向きもされず、ゴミとして廃棄されてしまいがちである。そこで、お菓子ではなく人間を包む衣服＝ドレスの形にすることで鑑賞者にインパクトを与え、観賞後、ハッピー

ターンの包み紙に注目してもらえないかと考えた。使用枚数は約4000枚、熱による溶接のみで本作は製作されている。

### 03 田原花楓 『アフリア (Afria)』

[イラスト]

創作世界を楽しみながら、世界の文化発展についても考えてもらうための作品です。舞台はアフリカに似た架空の大陸「アフリア」です。町はそれぞれ、実在するアフリカの町をモデルにしています。今やアフリカの部族は車を利用し、動物を使った伝統的な移動方法が減っています。もしも西洋ではなくアフリカが世界のリーダーだったら、全く違う進化があったかもしれない、という一つの可能性を考えて制作しました。

### 04 (euglena) 『watage』

[インスタレーション]

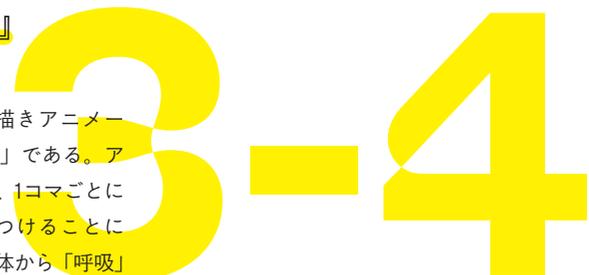
日々、私も世界も変わっていくけれど、タンポポの綿毛は毎年変わらず繰り返す芽吹く。人とは違うゆったりと佇み生きる植物の世界に引き込まれた。子供の頃よく遊んでいたタンポポの綿毛を素材にすることは、私にとって原点回帰のようなものだ。綿毛に引き出された子供心と共に大人になった私はこの作品を作っていた。いつかこの作品が壊れてもまた土に植え芽吹く日を待つ。

昼寝をして夢を見ている。人の赤ん坊は、手に指を持っていくと握ったり、水中では泳ぐ動作をするなど、祖先の記憶の名残が見られる。「遺伝子の中には祖先の記憶を持っている」と捉えて、赤ん坊が夢の中で色々なものに出会う。この夢の中で、私たちの祖先との繋がりをこの地球にいる生き物との繋がりを、「呼吸」という共通の生理現象を通して描いた。

### 05 熊谷楽々 『ゆらら』

[アニメーション]

紙に鉛筆と色鉛筆で描いた手描きアニメーションである。テーマは「呼吸」である。アニメーションの描き方に着目し、1コマごとに描線の違いや細密度の変化をつけることによってアニメーションの画面自体から「呼吸」を感じられる表現を目指した。この赤ん坊は



## Future-Labの 卒業生に聞いてみました



ゆーぐれな  
(euglena)さん

2017年度学部卒業

### Q 現在どのような活動・お仕事をされていますか？

現在は、四月からフランスに住み始め、現地のアーティストのアシスタント等をしてしながら、作品制作をしています。

「無垢に自身を再認識する」をコンセプトに、タンポポの綿毛で構築された人工的な動力に拠らないインタラクティブ作品を制作し、現在は心理学や身体をテーマとする作品に注力しています。

### Q 学生時代はどのようなことに取り組んでいましたか？

呼吸の動きを加圧センサーで読み取り、息を吸うと胸部の羽が持ち上がり、息を吐くと羽が下がるように設計されたウェアラブル作品を制作しました。その後、要素を削ぎ落とし、たんぽぽの綿毛を組み合わせて構成し、人が近づいたときに生まれるささやかな風で動くインタラクティブ作「watage」へと進化しました。

『Living Fur』当時研究していたウェアラブル作品。

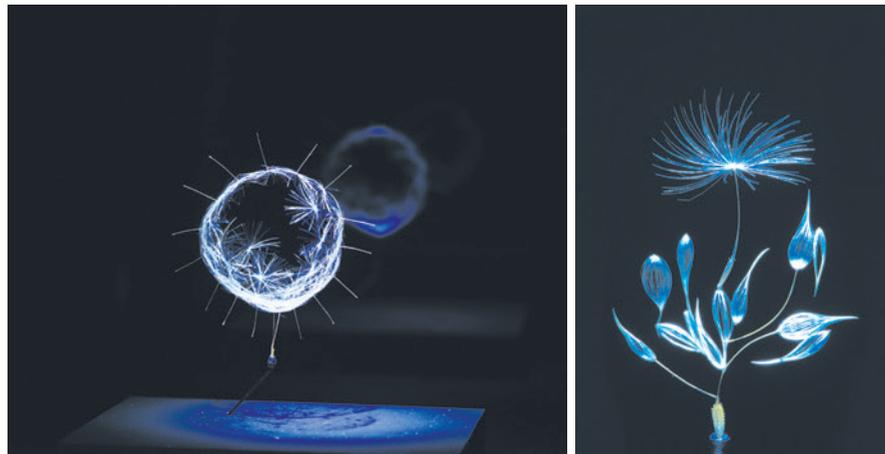


### Q 在学中に特に印象に残っている授業やプロジェクトは何ですか？

2014年頃、ARTSATという衛星芸術プロジェクトがありました。超小型芸術専用衛星を打ち上げて、宇宙と地球をつなぐメディアアートを制作するプロジェクトです。テクノロジーの普及により、メディアアートの独自性と他の芸術分野の境界が曖昧になりつつある今でも、特徴的なプロジェクトだと思います。

### Q メディア芸術コースの施設や設備について、どのように感じましたか？

現在の設備使用のシステムは定かではありませんが、当時は他の学科からも羨ましがられるほど設備が充実していました。撮影スタジオ、工房、PC、貸し出しカメラ、最新の機器などが揃っており、どのような作品が生まれるかは、これらの設備や制作・展示スペースの広さに左右されます。そのため、充実した設備と広い空間で制作できる環境は非常に恵まれていると感じました。



『watage』

### Q watageではタンポポの綿毛をモチーフに使われていますが、このモチーフに興味を持ったきっかけや、こういったところに惹かれているのか教えてください。

開けると音が鳴るロッカーや呼吸と連動する服などのインタラクティブアートを制作していましたが、センサーの故障や電力の供給が途絶えることで、作品が動かなくなり、寂しい沈黙に包まれていると感じたことがきっかけです。そこで、ささやかな風だけで宙を舞う綿毛に惹かれ、電力に頼らないインタラクティブ作品「watage」の制作に至りました。

### Q 制作する上で繊細なモチーフを扱うのは大変ですか？制作中のエピソードを教えてください。

はい。大変です。できることなら、やめておいた方がいいです。私の作品は、その場の気流によって大きく左右されるので時に展示できないことさえあります。しかし、繊細なものを繊細なまま作品として成立させられた時、それは一つの強さです。それでしか表現でき

ないものや繊細な素材を性懲りも無く選択してしまうのも一つの個性だと受け止めて使い続けています。

### Q ご自身の制作に影響を与えた作品(アーティスト)はありますか？

内藤礼です。彼女を思い出さない日はありません。

### Q 在学生・受験生に向けてメッセージをお願いします。

日々変化が著しいですが、時代の流れに乗るもよし、乗らぬもよしです。ただ一つ言えるのは、追求している人々は面白いです。迷いながらも進んだ軌跡は、素晴らしい旅であり、失敗できる人も素晴らしいです。炎上の危険性により萎縮しがちな現代において失敗から学ぶことは貴重な体験です。学生のうちは、治りも早いので失敗と豊かな経験を積んでください。私も多くご指摘をもらいましたが、今となっては大切な思い出です。ありがとうございます！

## Future-Labの 在校生に聞いてみました



木下望有さん

3年生

### Q どのような作品を作っていますか？

これまでの課題では、手描きアニメーションを作るのが好きで力を入れてきました。2年時に初めて取り入れたロトスコープは、人間の有機的な動きが見せられるので積極的に使っています。自分の好きな演出や日々の思考が形になり、見てくれる人も同じようにときめいてくれるような映像作品を作りたいと思っています。

### Q 自分の所属ラボを選んだ理由はなんですか？

自分の映像にインタラクティブな要素を取り入れるといったような、映像を原点に作品の可能性を広げられるのではないかと思い選びました。自分のやりたいことに有効的なアドバイスをくださる先生方がいるのも理由の一つです。媒体をはしごして制作する際に多角的な視点が身につけられると考え、興味を持ちました。

### Q 大学生活の中で学んだ一番大切なことはなんですか？

自分がクリエイターであるということの自覚です。私は多摩美に入学するまでは世の中のエンタメを受け取る側でしかなく、クリエイター側に立つなんて思いもしていませんでした。何を作るにしても必ず自分と向き合わなければならないし、どう受け取られるか考えないといけないので、プロ意識を培っていくのが大切だと思います。それが薄い時は大体、満足のいく作品は作れませんでした。

### Q 影響を受けたアーティスト、自分を支えてくれているアーティストは誰ですか？

美術を勉強し始めた頃に見たシヤマザキさんのアニメーションがやはりとても好きです。受験期も彼女の動きや色彩に何度もホッとさせられました。やりたい表現が明確にあって、表現者として楽しんでいる点がとても魅力的です。私は自己プロデュースが苦手な方なので、彼女の作品はとても参考になります。



『伝わるよ。』

### Q これからどんな作品を作りたいですか？

多くの人に見てもらえる作品を作りたいです。映像のコンテストで受賞した作品が駅前のシティビジョンに使用されたことが、それ以前には無かった自分への自信につながりました。私は以前政治経済を学ぶ大学に通っていて、やりたいことなんて特にありませんでした。しかし今はやりたいことがあって、自分のことを形にできる。そんな思いを見る側も感じられるような作品を作りたいです。

### Q 受験生に向けてひとこと

私が美大受験をするとき迷いはありませんでした。確かに、年齢や経験の無さはネックでした。試しにやってみたデッサンで、これだ！と感じ、美術を自分の立ち位置にしたいと思ったのです。私は自分をさらけ出すのがとても苦手で苦しいと感じていましたが、それらを上回る作りたいという気持ちが成長していると感じます。自分のオリジナルを磨いて、成長を楽しむのが大事だと思います。

担当教員：佐々木成明／港千尋／伊藤俊治／ヲノサトル／齊藤彰英／  
日原聖子／古屋和臣／副島しのぶ

1998年にオープンした情報デザイン学科の歴史は、デジタルメディアの歴史にほかなりません。この20年の間にイメージの世界は激変を遂げています。いまや数千億枚と言われるデジタル写真が毎日、爆発的に増えてゆくなかで、わたしたちは何をどう表現することができるのでしょうか。

そこで重要になるのは、記憶や感情や身体感覚であるとイメージラボは考えています。創造の扉を開ける鍵は、自分自身のなかにあるのです。写真、映像をはじめあらゆる種類のイメージを対象に、幅広い知識と鋭い感性を身につける。イメージラボは常に未知の地平線を見つめながら旅を続ける、創造のキャラバンです。



01



03



02



04



05

## 01 川久保開

### 『帰途にて眺む夢見鳥』

[アニメーション映像]

フルCGによるSF映画作品。シナリオ、CG、AIを使用した英語音声、メカニカル・デザインなどのすべてを一人で行った秀作。未明の砂漠惑星に不時着した男が生存をもとめ彷徨う。当てもなく歩き続ける男の道行が自己の存在を知るための低徊（ていかい）の思考に重ねられる。

## 02 久保田碧音

### 『愛♡コンタクト～宇宙との交信～』

[映像インスタレーション／映像]

私は宇宙人から地球人へのメッセージをテーマに制作しました。この宇宙人はある地球人に片思いをしています。そして告白するために、この装置を作りました。

この扇風機は宇宙人とこの場をつなぐことのできる装置です。会場内には扇風機の回る音、扇風機で震えている歌声が響き渡り、宇宙人は日本語は話せないけれど懸命に気持ちを伝えようとしています。動物の感情を読み取る時のように、あるいは母国語の異なる人と話すときのように、言葉以外のコミュニケーションで、種や性別、星を超えて分かり合えることを表現しました。私は鑑賞者にワクワクしてもらう時間を与えなかった。作品を見た後、喫茶店で友人と小一時間話せるようなものにしたかった。この想いが届いていたら幸いです。

## 03 土屋さくら 『うつくしいひび』

[アニメーション]

これまで、誰もががかって持っていた、しかしいつの間にか忘れてしまっていた自由や楽しさを大人たちが取り戻していく話を描いてきた。卒制に取りかかるにあたり、実家の庭に長年放置されていたスケートボードのことを思い出した。父の親族がかかって乗っていたそ

れは、私が幼い頃から現在に至るまで、誰にも触れられぬまま存在を忘れられていた。まるでそれが思い出の中に置いていかれてしまったうつくしい日々の象徴のように思えそれを題材とした。歳を重ねるにつれ、輝かしい思い出ばかりをうつくしい日々として、あの頃は良かった、と思うことが増えていくのだろう。しかし、少しのきっかけで現在やこれからの未来をうつくしいものにするのもできるのではないかと考え、制作に取り組んだ。

## 04 小林優希 『I'm here.』

[写真]

「全てのものは確かに意味を持って存在している」私たちの身の回りはたくさんの「モノ」で溢れている。それは大小様々な存在し、当たり前のように私たちの生活に根付き、当たり前のように消費されている。そういった存在を作品として昇華することで身近にある「当たり前」を見直し、日々の生活の豊かさに気づく。そして自分自身が画面に加わることで私が存在することを知る。この作品の鑑賞者が

身の回りの小さな存在に気づき、意識を向けるきっかけになればと思う。

## 05 都築翔

### 『We used to love ourselves.』

[写真]

私はこれまで写真に触れてきて、現代の写真が人々の美意識の根幹に強く影響を及ぼしているということ、そしてそれによって抑圧が生まれていることを知った。各々が追い求める理想を個人が追求するのではなく、世界が他者に理想を強要し抑圧が生まれる時、私はそれを許すことができない。だからこそ、世界のそのままのありようを残そうとせず、客体としての美しさを作り上げようとする現代の写真の価値観から解脱するために、この作品を写真として私は提示する。

## Image-Labの 卒業生に聞いてみました



伊藤銀児さん  
2022年度学部卒業

### Q 現在どのような活動・お仕事をされていますか？

チームラボというアートコレクティブに所属しています。国内・海外で作品展示の企画・制作進行をし、実際に現場でのインストールまでを担っています。チームラボでは一つの作品、エンジニア、デザイナー、CGアーティスト、サウンドアーティスト、建築家など多くのスペシャリストで制作を進めます。私たちのものづくりは一人では完結しません。私は彼らの中で作品の軸に立ち、作りたいものを定めたり、スケジュールや開発の規模など管理し、チームを動かして作品を展示し完成させる責任を持っています。

### Q 学生時代はどのようなことに取り組んでいましたか？

多摩美のメ芸に入る前は、高専で電子情報や物理を専攻に勉強していました。写真や映像などに趣味で取り組んでいた私は、自分の専門分野とメディアを融和できないかと考え、多摩美でメディア芸術を勉強しようと思いま

した。特に時間という概念に強く惹かれ、時間を題材にした表現を模索していました。

### Q 学生時代の卒業制作「DURING」を実現するのは、かなり大変でしたか？この作品を作った経緯を教えてください。

「時間は誰にでも平等に流れているのに、なぜこも速く感じたり、遅く感じたりするのだろうか」という疑問が出発点でした。物理を学んで一番興味深かったのが、「現在」は証明できないということです。それでも今という時間の伸び縮みは人々の体感に必ずあり、「現在」という概念を再現したいと思いました。光と速度という現象をメディアとして捉え、表現・発表するのにかなり苦戦しましたが、完成できてよかったです。

### Q ご自身の制作に影響を与えた作品(アーティスト)はありますか？

まず、相対性理論は間違いなく自分にパラダイムシフトを与えてくれた存在です。

また、Bleachersというアメリカのバンドで

す。彼の音楽は、人々の葛藤を肯定してくれる優しさがあり、自分も彼の音楽のように生きていきたいという目標でもあります。

### Q 学生時代の経験で、今に活かされていることはありますか？

多摩美で培ったチカラは物事を完成させる根拠です。どんな傑作も、発表するまでは他人にとって意味を持ちません。その作品にとって、自身ができる最もリスペクトのある行為は、完成させることだと学びました。これは仕事でも同じです。

また、4年次の卒業制作展での代表を務めたことも大きな経験でした。多摩美の学生は皆、こだわりが強くそれぞれの意見をまとめるのが大変でしたが、日々じっくり話し合っただけのいく展示を作り上げたことは、チームラボでの仕事でも活かされていると実感します。



2022年卒業制作「DURING」

### Q 今後どのような活動をしていきたいですか？

仕事では、これから国内・海外で超大型ミュージアムのプロジェクトが進行しています。私たちはこれからも研究・挑戦をし続け、同じ作品でもどんどん良くなるようにしていきたいです。個人的にも自分の視野を広げるよう趣味を増やしたり、さまざまな場所を巡り、いろんな人と触れ、豊かな人間になりたいです。

### Q 在学生・受験生に向けてメッセージをお願いします。

作品制作には、自分自身の内面と、外界の現象を照らし合わせ真剣に向き合うというのが必要不可欠です。つまり自分を客観的に分析し発表するという力は結局、社会や受験にもつながると思います。また予想される未来に囚われないで、まずは今を生きること。わからないことは不安の要因です、わかっている範囲で、生きれば良いと思いますよ。



チームラボ  
《捕まえて集める恐竜の森》  
©teamLab



チームラボ  
《生命は闇に浮かぶまたたく光 - ネモフィラ》  
©teamLab

## Image-Labの 在校生に聞いてみました



春野光琳さん  
4年生

### Q どのような作品を作っていますか？

主にテレビ番組で培われてきた演出や要素を使った映像や、短編ドラマ、3年次からは木工を用いた人が入ることのできる立体物のインスタレーションなどを制作しています。出演者やスタッフなど何かと多くの人に協力してもらって制作形態が多く、人が多く集まる時に発生する特有のドタバタを作品に組み込んでいます。

### Q 自分の所属ラボを選んだ理由はなんですか？

1年に約4回訪れる講評の時期になると、学内に展示してある各ラボの先輩の作品を見る機会があるのですが、その際にイメージラボで活躍する先輩方の作品が自分の今後作って行きたい作品の路線に近いと感じてイメージラボにしよう！と決めました。他のラボに行った友人などと話をすると各ラボで授業の

進め方や特色が全然異なるのでとても面白いです。

### Q 大学生生活の中で学んだ一番大切なことはなんですか？

自分じゃできない！という思い込みを捨てることだと感じます。大学に入り様々な分野で活動している何かにこだわりを持っている仲間たちに触れながら日常を過ごす中で、「そんなのアリなのか!？」と考え方や概念を曲げられてしまうような衝撃の数々を目の当たりにしました。そうした発見が制作に行き詰まった時、無理やり背中を押してくれることもあります。

### Q 影響を受けたアーティスト、自分を支えているアーティストは誰ですか？

どうしてもこの人が一番！と言えるような影響を受けたアーティストなどはパッと浮かば

ないのですが、ドラマや映画の演出・脚本を手掛ける源孝志さん、三谷幸喜さん、宮藤官九郎さんの携わる作品にはいつも支えられていると感じます。撮影の真っ最中、焦ったり悩んだりした時に「メディアを通して自分が作りたいものはなんだろう」と問うと彼らの作品が「好奇心の方向性」を示してくれることがあります。

### Q これからどんな作品を作りたいですか？

大学に入り、それまで映像一本だった自分も、デザインや木工などを取り入れて表現する術が広がったことで『OO』を作りたい！と昔のようにはっきり考えることが難しくなっ

てきました。しかし、鑑賞者を「笑わせたい」だったり「ワクワクさせたい」という基本的な気持ちはこれからも大切に作品に反映していきたいです。

### Q 受験生に向けてひとこと

メディア芸術コースは、最新のデジタルもアナログも、考える全ての表現をサポートしてくれる先生方やスタッフと設備が整っています！一つの表現手法に縛られず、常に新しい表現を探したい好奇心旺盛な方にとって、これほど最適なコースは無いでしょう。また、表現する媒体がイマイチはつきりしない、探しているという方にとっても、メディア芸術コースが一番選択肢を広げられるはずですよ！



「2年次授業 プランテッドムービーD班『迷走する現代の異端児』」

## Teachers

Akihiro Kubota

久保田晃弘 教授



クボタアキヒロ／東京大学大学院博士課程修了（工学博士）平成27年度（第66回）芸術選奨文部科学大臣賞（メディア芸術部門）近著に『遙かなる他者のためのデザイン』（BNN, 2017）『メディア・アート原論』（フィルムアート社, 共編著, 2018）『アナログ・アルゴリズム』（BNN, 監訳, 2024）など

Chihiro Minato

港千尋 教授



ミナトチヒロ／写真家／1960年神奈川県生まれ。1984年早稲田大学政治経済学部政治学科卒業、1995年多摩美術大学美術学部着任、2007年 第52回ベネチア・ビエンナーレ日本館コミッショナー。2023年より多摩美術大学アートとデザインの人類学研究所所長を務める。主著に『記憶』『風景論』『写真論』など。

Hiroyuki Moriwaki

森脇裕之 教授



モリワキヒロユキ／ライト・アーティスト 筑波大学大学院芸術研究科デザイン専攻修了。LEDを用いたインタラクティブなライトインスタレーションを多数手がける。舞台美術など異分野とのコラボレーションを行ってきた。アートとサイエンスの融合を求めて、「宇宙芸術」を中心に宇宙人文社会科学に関する研究活動を行っている。

Naruaki Sasaki

佐々木成明 教授



ササキナルアキ／映像作家／武蔵野美術大学大学院（視覚伝達デザインコース）修了。国内外の美術館でメディアアート作品の発表と並行してゲーム作品や舞台作品の映像化や舞台作品のディレクションなどを行う。上海万博日本産業館INAXブース映像インスタレーション（10年）、著書『砂漠芸術論』（18年）など。

Hironori Terai

寺井弘典 特任教授



テライヒロノリ／映像作家、クリエイティブディレクター／1961年鹿児島県生まれ 1986年多摩美術大学絵画科油画専攻卒業、ビデオアート作品を発表後、TVC、MVなど映像作家として活動。1994年MTV JAPAN、OAP部CD、現在、2001年株式会社ピクス（P.I.C.S.）クリエイティブディレクター。  
<https://www.pics.tokyo/>

Akihiko Taniguchi

谷口暁彦 准教授



タニグチアキヒコ／アーティスト／メディア・アート、ネット・アート、ゲームアート、映像、彫刻、漫画など、さまざまな形式を横断しながら作品を制作する。主な個展に「超・いま・ここ」（CALM & PUNK GALLERY、東京、2017）など。  
<https://okikata.org/>

[客員教授]

伊藤俊治／キオ・グリフィス／四方幸子

[兼任担当教員]

ヲノサトル

[非常勤講師]

小光／副島しのぶ／三ツ間菫子／奥野麻子／堀口淳史／井上恵介／大岩雄典／岡千穂／開発好明／齋藤彰英／矢坂健司／日下部実／三橋純／畠中実／勝又公仁彦／日原聖子／古屋和臣／小田原のどか／水江未来／眞島真太郎

## Facilities

### 撮影スタジオ

写真・映像用の本格的な撮影スタジオ。ポートレート、アニメーション、ブルーバック合成など多彩な撮影が可能。

### 音響スタジオ

録音に最適な防音室も完備しています。高品質な音楽制作・音響編集が可能。

### 工作スタジオ

大型の立体作品からインスタレーション制作には欠かせない電動工作スタジオ。様々な素材から複雑な造形や大型の立体作品を作れます。

### 各ブース

#### プリンタブース

幅1mを超える大型写真やイラストの出力が可能。

#### 作画ブース

ライトボックスを内蔵した作画機で微細なアニメーション制作に最適。

### 共有・交流・展示スペース

#### アートスタジオ・ギャラリー

制作した作品の展示・講評をはじめ、ポスターレスな交流の場としても活用できます。レーザー水平器/レールライトを利用し、作品の展示ができます。

#### ハッカースペース

ラボや学年を問わず、共有して活用できる制作スペース。



## Career

進学先：東京藝術大学大学院／日本ナレーション演技研究所／多摩美術大学大学院博士前期修士課程

就職先：セガ・インタラクティブ／レベルファイブ／スクウェア・エニックス／カプコン／まんだらけ／ケイブックス／イオンエンターテイメント／電通デジタル／博報堂プロダクツ／太陽企画／ティー・ワイ・オー／ドリーム／ミクシィ／コーエーテクモホールディングス／アトラス／あとらす二十一／横浜市中学校（横浜市立日吉台中学校）／ゴンゾ／マッドハウス／ジークレスト／サンリオ／任天堂／スパイク・チュンソフト／オリエン工業／日活／スタジオアリス／ユナイテッドアローズ／日本アニメーション／ポリゴン・ピクチュアズ／タリー／レイ／東北新社／セガ／三洋グラフィック／日本オクラロ／空目金屋／トライエース／ジョンマスターオーガニックグループ／KDDIエボルバ／エー・ピーカンパニー／アールエムトラスト／SCENE／サン・アド／スパイス／ユートピア／バハティール級建築士事務所／クリエイティブヨーコ／コマデン／アマナグループ（アキューブ）／ティファナ・ドットコム／クラウドゲート（日本創発グループ）／エージーリミテッド／ヤマト住建／ジャルロイヤルケータリング

## Staff Credit

制作・著作：多摩美術大学 情報デザイン学科 メディア芸術コース

監修：谷口暁彦

デザイン：山田和寛＋竹尾天輝子（nipponia）

3Dイメージ：谷口暁彦

発行：多摩美術大学 情報デザイン学科 メディア芸術コース



メディア芸術コース公式Webサイト

詳細はこちらから。

<https://www.idd.tamabi.ac.jp/art/>



メディア芸術コースの入学試験

情報デザイン学科メディア芸術コースでは、2017年度より自己推薦入試を実施しています。「タブレットPCによるデジタル平面構成」などの試験を通じて、デジタル技術を用いたアートやデザインについての表現力や、思考力のある人材の発掘を目的としています。詳しくは「メディア芸術コースの入学試験」のwebページをご覧ください。

<https://www.idd.tamabi.ac.jp/art/site/entrance/nyushi/>