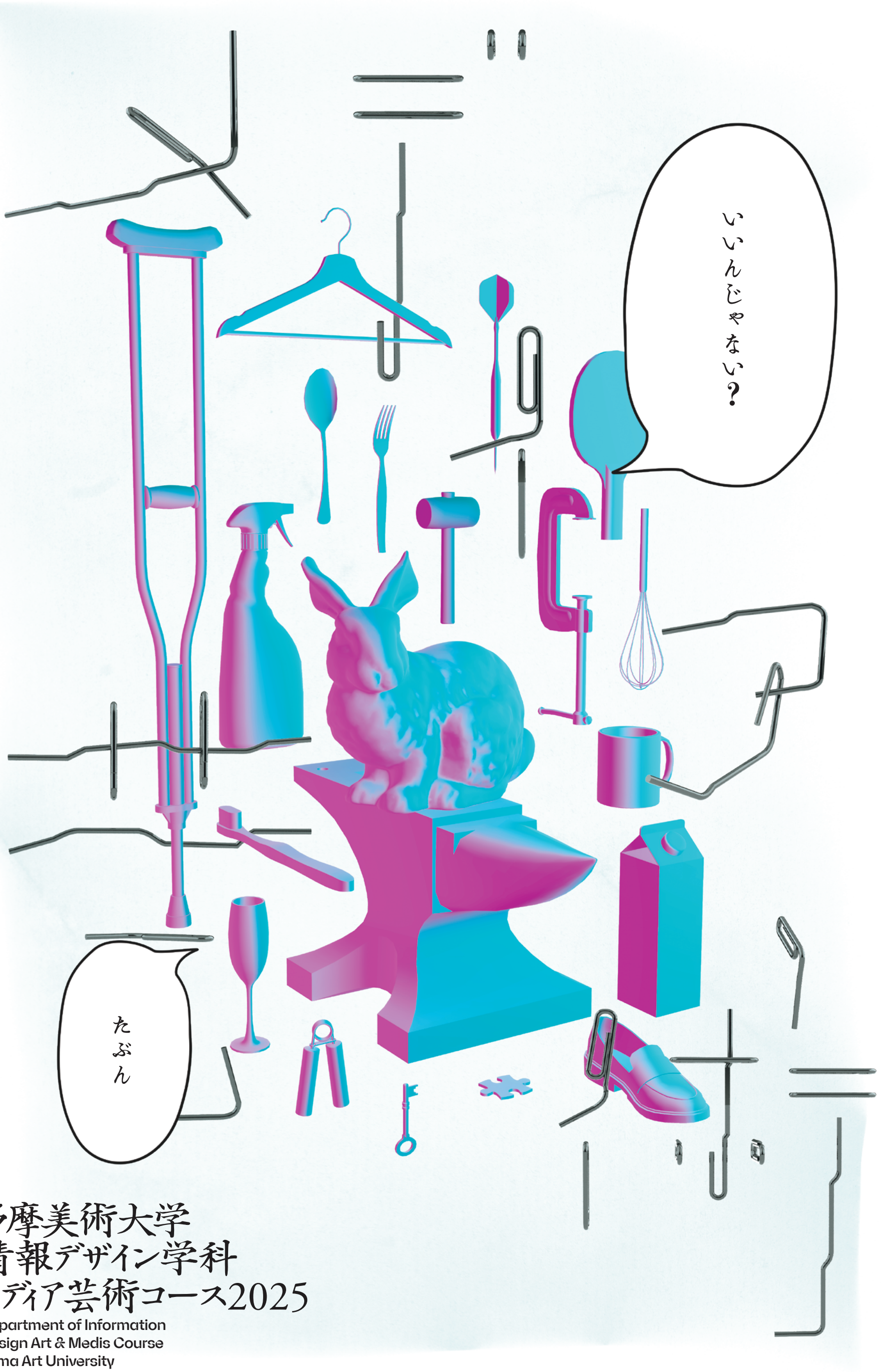


多摩美術大学
情報デザイン学科
メディア芸術コース2025

Department of Information
Design Art & Medis Course
Tama Art University
2025

新時代のメディアを開拓するリーダーを育成する。

Cultivating leaders who pioneer the new era of media.

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。

INDEX

あいさつ／カリキュラム紹介	2
1年次カリキュラム	3
2年次カリキュラム	4
メディアラボ	6
フューチャーラボ	8
イメージラボ	10
大学院	12
教員紹介／施設紹介／主な進路／WEB紹介	16

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]

メディア芸術基礎

前期
メディア芸術基礎Ⅰ
＋
映像基礎／インタラクション

後期
メディア芸術基礎Ⅱ
＋
映像音響／クラフト

grade [2]

メディア芸術演習

第1クォーター
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

第2クォーター
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

第3クォーター
ゲーム・アート
ジェネラティブ・アニメーション
ヴィデオアート・コンストラクション

第4クォーター
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

grade [3]

メディア芸術応用

前期
メディアラボⅠ
フューチャーラボⅠ
イメージラボⅠ

後期
メディアラボⅡ
フューチャーラボⅡ
イメージラボⅡ

※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

grade [4]

メディア芸術総合＋卒業制作研究

通年
メディアラボ
フューチャーラボ
イメージラボ

大学院 [Grad School]

デザイン研究＋研究指導

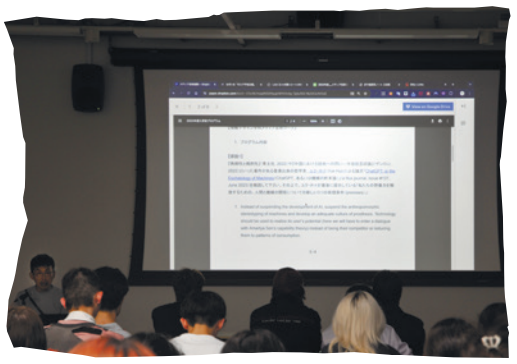
通年
メディアラボ　研究
フューチャーラボ　研究
イメージラボ　研究

First Grade.

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

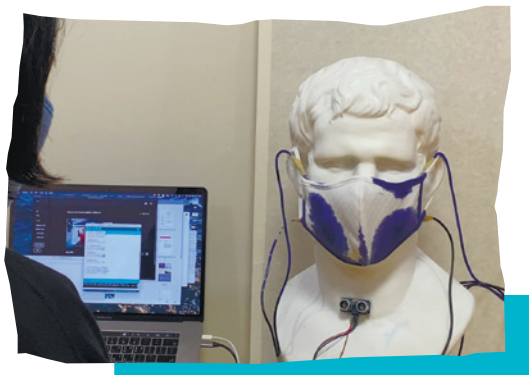


メディア芸術基礎Ⅰ

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、インタラクティヴ（相互作用的）な表現手法、アルゴリズミック（手続き的）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：久保田晃弘／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となる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

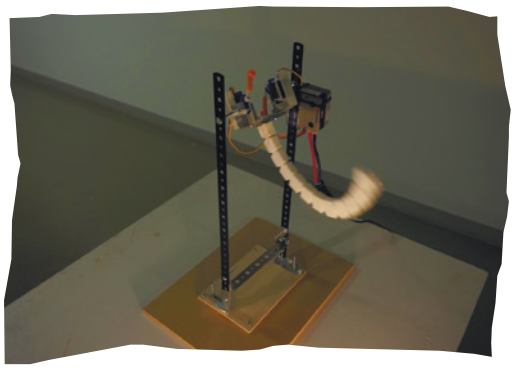
コンピュータ上のデータから平面や立体物を加工制作することができるデジタル·ファブリケーション技術を通して、平面デザインおよび 3D モデリングの基礎や、木材などの加工技術を学びます。
担当教員：井上恵介／日下部実／久保ガエタン

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。

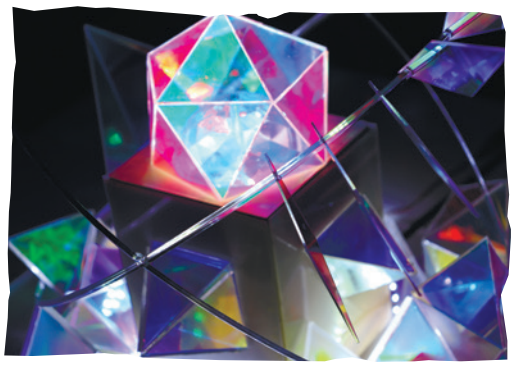
第1クォーター（4〜5月）



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／久保田晃弘／谷口暁彦



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。

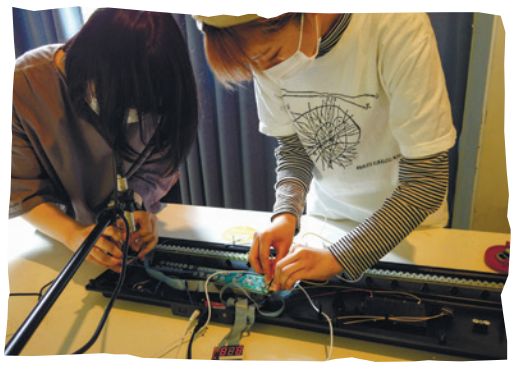
担当教員：森脇裕之／久世祥三／井上恵介

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／久保田晃弘／谷口暁彦

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／久保ガエタン

第3クォーター（9〜10月）

写真：湯田冴

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

授業の前半では手描き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

ヴィデオアート·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、最終的に一つの展覧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。言葉を組み合わせて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覧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

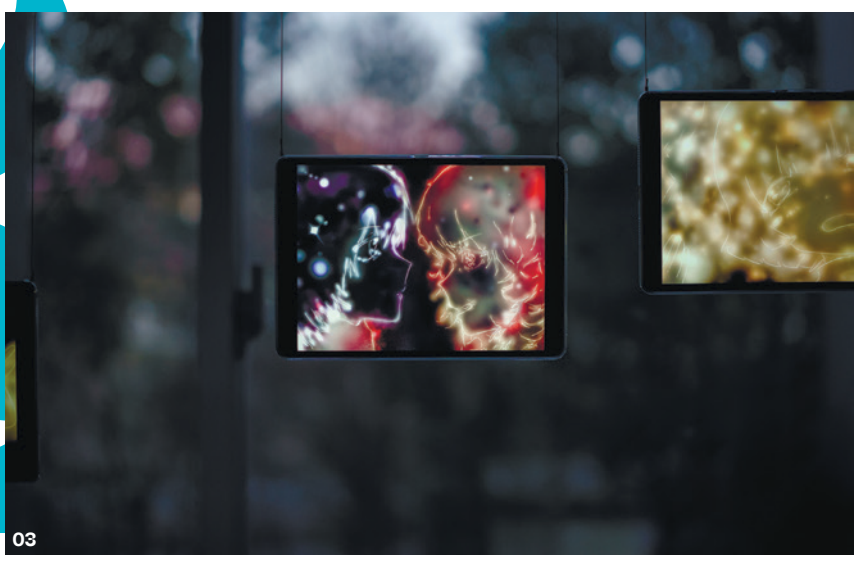
メディアラボ | Media Lab. 3-4年次

担当教員：久保田晃弘／谷口暁彦／大岩雄典／平瀬ミキ／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何ものかに着目し、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（クリティカル）に交錯させ·変容し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 谷地 葵衣
『ウーチナイザー／Urchinizer』

［インタラクション・立体］

あなたもウニの世界に近づいてみませんか？無脊椎動物の中でも我々ヒトに近いけれど、姿形は大きく異なるウニの仲間。ウニはトゲ先の器官で光を感じて、トゲとその他の足で物に触れて周囲を認識している。Urchinizerは、そのトゲで「見て」「触れて」、ウニの世界を体験するための着ぐるみである。外見から感覚までウニに近づけば、近くて遠い彼らのことがもっとわかるかもしれない。

撮影：竹久直樹

02 神谷佳吾
『The World of Pinholes』

［写真］

身の回りの日用品を用いてピンホールカメラを制作しました。モノの形状や素材がそのまま写真に写り込むことで、独特の表現が生まれます。見慣れた日常をモノの視点から見てみると、新しい発見や驚きが多くあると思います。制作過程においては、現像するまでどう写っているか全く見当がつかず、そのワクワク感と緊張感が醍醐味でした。モノによって全く異なる写りの面白さや、じっくり時間をかけて撮影したピンホールカメラならではの温かみや奥深さをぜひ感じていただきたいです。

03 杉山実咲
『触れたことのないひかり』

［インスタレーション］

かつてメディア芸術コースの受験で使用されたiPadのシリアル番号から数字を取り出す。天体データが収録されているNGCとICと呼ばれるふたつのカタログから、同じ数字を持つ天体を検索する。検索結果に出たふたつの天体から、姿や関係性を想像して描き、iPadに表示した。この10台のiPadは、デジタルイラストを表示させるもの、受験生が使用したもの、天体と結び付く数字を持つもの…いくつかの観点から捉えられる。この作品を記録することで、あなた、私、かつての受験生、そしてふたつの星たちの光の痕跡が、繋がりながらも距離を保ったまま存在し続ける。

撮影：竹久直樹

04 傳田陽央
『ホゴギ・AgenCO2』

［立体］

世界と呼吸し合う、拡張した新しい身体を得るための、着る人と環境をつなぐインターフェース。ホゴギはイモムシの眼状紋をモチーフにした服のシリーズ。AgenCO2は環境の様子を視覚化するウェアラブル装置。空気中のCO2量によって目の色が変わる。環境と人は、常に影響し合いながら存在しています。しかし、それは感じにくく見えにくいものです。今ここにある世界の「見えないものを見えるものへ」と変換し、新たに認識するための装置として作りました。個人は、単独の存在ではなく環境や他者と共存しながら無限に変化していく存在。物質と生命の境界を超えた新たなつながり、連続性を示すことを目指しています。

05 野口駆
『仮想通貨ルンルン』

［インスタレーション］

現代社会では、身体の行動や状態が記録され、それらが価値として換算される仕組みが広がりつつある。しかし、そのプロセスはしばしば不透明であり、私たちはその背景に潜む矛盾や課題に気づきにくい状況にある。自作仮想通貨ルンルンは、スマートデバイスを用いて、作者の健康データをリアルタイムで記録し、通貨価値へと変換するシステムを持つ。このプロジェクトでは、デジタル経済時代における価値とは何か。また、それがどのように定義され、誰がその価値を決めていくのか問う。デジタル時代における新たな意思決定や現代の価値観について視点を広げる。

Media-Labの卒業生に聞いてみました

古山 寧々さん
2024年度大学院修了

Q 現在どのような活動・お仕事をされていますか？
東京科学大学情報理工学院の瀧ノ上研究室で研究員として所属しながら、アーティスト活動を続けています。この研究室では、DNAなどの分子を使って情報を処理する仕組みを設計したり、細胞のように動く小さなロボットの研究が行われています。私はここで、アートとサイエンスの領域を横断する作品づくりに取り組んでいます。

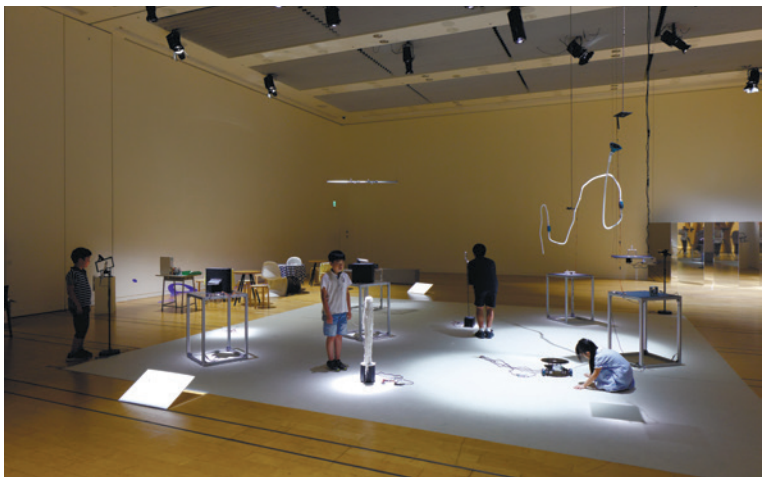
Q2 学生時代はどのようなことに取り組んでいましたか？
大学外のいろんな場所に、よくもぐり込んでいました。宇宙やバイオに興味があり、宇宙開発やロケット制作、培養肉や人工細胞をつくるサークルなど、気になるコミュニティにふらっと入り、そのまま混ざって活動していることも多かったです。面白そうだと思ったら、まず飛び込んでみる。興味の向くままに動き、人と出会い、話すことで、思いがけないアイデアにたどり着くことがあります。

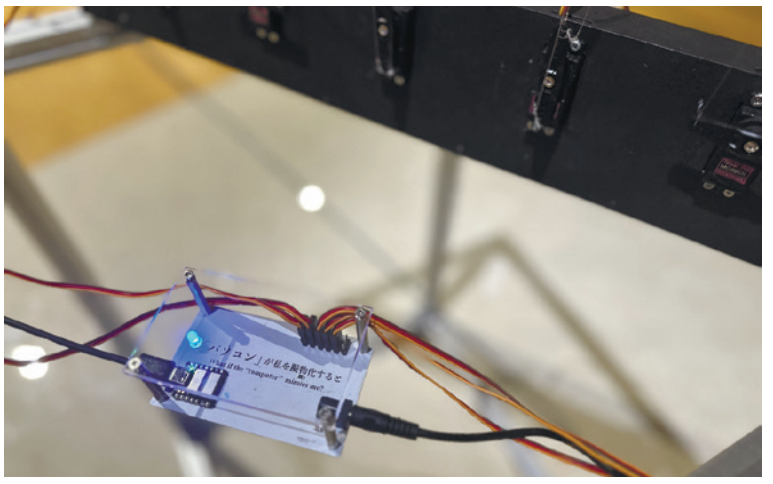
Q3 多摩美術大学のメディア芸術コースを受験した理由は何ですか？
私はもともと情報デザインコースに所属していましたが、3年次にメディア芸術コースに転コースしました。

Q4 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？
学部2年生のとき、友人から「次の授業で宇宙の話をするらしいよ」と聞きました。それは、毎回ゲストが変わる共通教育の授業で、私は興味を惹かれて潜りに行くことに。教室に現れたのは、「芸術作品を宇宙に打ち上げた」というメ芸の先生でした。そして、宇宙空間にある作品から飛ばした電波でつくられた"宇宙詩"という音響作品を、爆音で再生。その光景があまりに衝撃的で、気がつけばメ芸への転コース届を出していました。

Q5 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？
大型の木材も加工できる工作室や、プロ仕様の展示照明が整ったメディアホールがあり、さまざまな実験や試行錯誤を重ねることができました。私は大型のインスタレーションを制作することが多かったため、こうした設備には本当に助けられ、実践的な経験を積むことができました。在学中に大学の隣にホームセンターができたことも、資材の調達や構造の工夫に大いに役立ちました。

Q6 在学生・受験生に向けてメッセージをお願いします。
15歳の頃、美術専門校に進むか、普通科の理系に進むかを迷い、私は後者を選びました。作ることが大好きだったからこそ、もしうまくいかずに嫌いになってしまったら……それが、なにより怖かったんです。けれども、紆余曲折しながらも美大を卒業し、今もサイエンスとアートが交わる表現を続けています。未来への不安は、きっと誰にでもあるもの。私自身も、よく悩み込んでしまいます。でも、不安の正体って、たいてい「まだ起きていないこと」だったりしますよね。目の前のことに必死で食らいついていけば、ふと振り返ったとき、後ろに「進んできた道」ができている。それが、「進路」なのではないでしょうか。「ちゃんとした人生」なんて、きっとどこにもありません。誰かの理想じゃなくて、自分の道を、自分のペースでつくっていけば、大丈夫です。（たぶん）





『「☆¿※◉♯」が私を擬物化すると』撮影：木奥恵三
写真提供：NTTインターコミュニケーション・センター［ICC］
ICCキッズ・プログラム2023「こんにちは、もうひとりのじぶん」

月面ミクロ彫刻展示会「Noah's Ark」　顕微鏡にて撮影

3-4

Media-Labの在校生に聞いてみました

Robinさん
4年生

Q どのような作品を作っていますか？
いつか見たような気がする夢や、過去の体験、イマジナリーフレンドなど、想い出と妄想をモチーフにした作品を制作しています。Edy(エディー)というキャラクターをメインに、訪れた世界の景色やそこで見つけたもの、感じたことを、メディアの形にこだわらず様々な方法で表現しています。

Q 自分の所属ラボを選んだ理由はなんですか？
自分自身で目標を設定し、達成するためにはどうしたらよいか？と考えていくスタイルがとても魅力的で、何にもとらわれない自由さがあると感じたためメディアラボを選びました。自分のやってみたいことにとことん向き合って、表現することに貪欲に挑戦させてくれることがメディアラボの強みだと思います。

Q 大学生活の中で学んだ一番大切なことはなんですか？
新しい課題が出るたびに前回の自分を超えたいという気持ちが芽生えて、数をこなすうちに色んな意味での強さを得たように思います。プロジェクト管理力や設営の仕方、たまには妥協して力を抜くことなど、ここで身につけたことは今後一生役に立つだろうなということばかりです。

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？
幼いころからディズニー作品の影響を受けて育ちました。パーク内の世界観や独特の空気感もそうだし、アニメや映画、ゲームなどの人をわくわくさせる工夫はどんなエンタメ作りにとっても参考になることばかりで、ずっと魔法にかかり続けている感覚です。

『Special day!』

Q これからどんな作品を作っていきたいですか？
どこかの誰かが、私とEdyたちが歩む世界を見つけてくれたときに、心の中にあるやわらかい部分に触れたような、宝物を見つけたときのような、嬉しくて楽しくて少し懐かしいような気持ちになれるようなものを生み出し続けたいです。時が過ぎても、ふと振り返ったときにずっと寄り添ってくれるような作品を作っていきたいです。

Q 受験生に向けてひとこと
受験生のとき、ある教授から「あなたにしか作れないものはなに？あなただけのアイデンティティを見つけて」とアドバイス頂いたことがものすごく心に残っていて、困ったときの道標にしています。その答えが見つかれば大学に入ってからもとても強力な武器になるはずです。自分にしか生み出せないと自信を持って言える世界を見せつけるつもりで、受験も大学生活も楽しんでください！

フューチャーラボ | Future Lab.

3-4年次

担当教員：森脇裕之／久保ガエタン／開発好明／小光／眞島真太郎／井上仁行／茆貴彦

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

02

03

05

04

Department of Information Design Art & Media Course Tama Art University 2025

01 大石有杏 『a-hum』

［立体］

私が今まで感じてきた『日本の自然』の美しさや逞しさ、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 竜州 『人虚企画／Project: Ningyoh』

［インスタレーション・立体］

現代の環境破壊が起きている原因は社会の「自然観」に根付いているのではないか。人間が生態系の一部であることを意識し制作した。物事の起源に「感謝」という気持ちさえを持ち、自分の手に触れていることが何かしらの生き物から由来したということを意識することが大事だ。この気持ちで現在起きている環境破壊からの復興を少しずつ促せるのではないかと自分が思っている。今現在まごうかたなく地球の生態系や環境に回復不能の損壊が犯してしまった。専門者によると、永遠に続くの発展や経済成長を信念する人類によるの行動で第六の大量絶滅が今起きている。他の生物より優位であると思いがちな人類がそう信じても、多様な動植物と共に同じ生態系の中に生息しているのはまだ現実である。

03 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や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。

撮影：竹久直樹

04 中山阿莉沙 『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し芽吹く。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。

05 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１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るのではないかと考えた。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。

Future-Labの卒業生に聞いてみました

竜州さん

2024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？

今年の4月からゲーム会社にCGデザイナーとして入社しました。また、去年の卒業制作の「自然観」といったテーマの引き続き（深掘り）を作文と絵の媒体を通して自主制作に取り組んでおります。製本作りなどといった物作りの技術も独学で勉強し続けています。

Q2 学生時代はどのようなことに取り組んでいましたか？

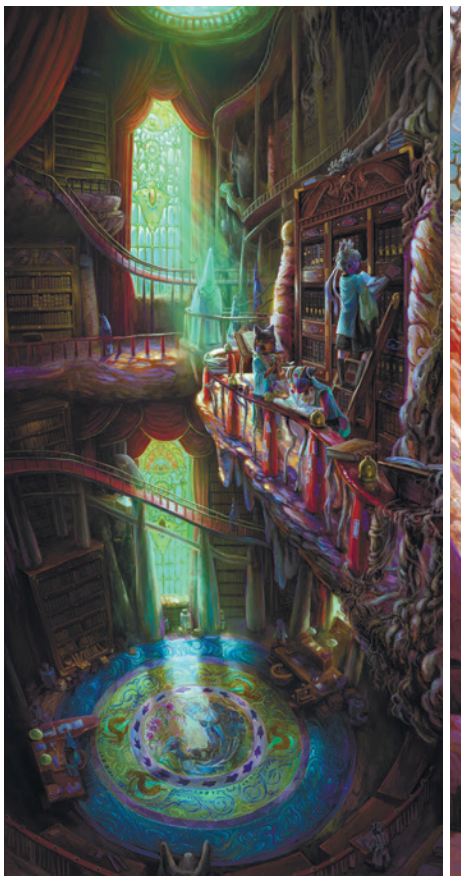
積極的に様々なことを体験し、幅広いことを勉強することを心掛けました。主に背景の絵の作品を作ることが多いのですが、一見絵と関係ない体験でも、実際に描き始める時に非常に役に立つことが多くあると気づきました。特に、身の回りの実物を観察し、光の現象や物事の色彩を研究し、足を運んで実際の風景や建築物を観に行ったりしてきました。また、3年生になってから、就活に力を入れ、タマキャリのお世話になりました。

Q3 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？

高校生の時に、まだ日本語を話せず、日本に行ったことがなかったころ、日本の美大に行き、日本のゲーム会社でのコンセプトアーティストになりたい！という夢がありました。そこから日本語と絵を独学で勉強し、来日してから、美大の入試を受けようとした時期に調べた結果、その夢を実現できると思ったのは多摩美術大学でした。

Q4 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？

やはり卒業制作は一番の課題でした。自分なりに色々なメディア、いわゆる媒体を通して、自分の背景美術の腕を磨きつつ、製本作り、和紙づくり、ミサンガ作り、木工などといった自分にとって新しい媒体に触れ、全力を尽くしたと思いました。大変な挑戦もありましたが、今までの人生で一番充実した時間だったと言っても過言でもありません。他にも印象に残った授業はPBLでした。特にパーソナルパブリッシングと和紙の授業です。



『聖堂図書館』

『砂漠の息』

『蘇る』

Q5 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？

本当にメディア芸術に入って良かったと思いました。先端的なコンピューターグラフィックスからアナログ的な手法まで、充実した設備を備えている為、幅広い分野のメディアに触れることができます。

Q6 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？

現在の制作において、一つの作者というより、一番影響を受けているのが日常に見かける物事や自然物です。しかし、幼少期からスタジオジブリに大きく影響を受けてきました。山川草木と日常的な風景の描写が非常に心に刺さりました。

Q7 在学生・受験生に向けてメッセージをお願いします。

積極的に多様な新しい体験や知識を蓄積してください！そして当たり前なことを時々改めて認識してみると良いと思います。最後に、捉え方を意識することです。日常の中でも物事を観ようとする、知ろうとする姿勢を常に徹すれば必ずいつか為になると思います。自分もこちらを日頃に心がけており、制作にあたって意識しています。

Future-Labの在校生に聞いてみました

大久保 帆夏さん

4年生

『本の穴を掘る』

Q どのような作品を作っていますか？

コマ撮りアニメを用いたミュージックビデオと、エッセイや仕掛け本などを制作しています。他にも小説や漫画など、様々な作品制作にチャレンジしています。3年次に自主制作として作ったコマ撮りMVでは、ボーカロイドを用いて作詞作曲も行いました。『アイデアを形にする事』そのものに興味があり、その時思いついた企画が一番魅力的に見せられる方法を、都度選んでいるかたちです。

Q 自分の所属ラボを選んだ理由はなんですか？

フューチャーラボでは先生方との面談を繰り返し行う事で、作品に対する考え方を深めていきます。私は、作りたいテーマは企画の段階から決まっているタイプだったので、自分の中にある考えをさらに深めていきたいと思い、フューチャーラボを選択しました。また、自由度が高く、課題以外に自主制作など、様々な挑戦がしやすかったところも決め手でした。

Q 大学生活の中で学んだ一番大切なことはなんですか？

メ芸では1年の頃から様々な技術を学ぶので、何となく「こういう物を作ってみたい」と思っただけでも、「あの方法を使えば出来るかも？」と閃く機会が多いです。そうして頭の中で思い描いていただけの作品が、いつのまにか完成していたり、次はもっと理想に近づけていたりします。そうした積み重ねこそが作家になっていくプロセスなのだと知れた事が、大学生活で学んだ大切な事です。

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？

実は私は、一人のアーティストに強く憧れたり、影響を受けたりといった経験は、今までにほとんどありません。しかしその分、音楽、ゲーム、映像、漫画、文学など、幅広いジャンルの様々な作品に影響を受けてきました。そしてその土台こそが、制作方法にとらわれないスタイルを形作り、メディア芸術コースを目指す事になったので、今も自分を支えてくれているのだと日々感じています。

Q これからどんな作品を作っていきたいですか？

卒制では映像と本、自主制作では漫画に挑戦したいと思っています。表現媒体は一本に絞らないといけない、と思い込んでいた時期もありましたが、今はむしろ、一本に絞っていないからこそ出来る表現がある。私が自分の世界を広げていく事自体が、誰かに新しい視点を与える事に繋がればいいなと思っています。少しでも興味があるなら、とにかくチャレンジしてみようという気持ちです。

Q 受験生に向けてひとこと

私は高校時代から映像制作をおこなっていたものの、高2までは文学系の進路を志望していました。しかし、高3になる年に当時のメ芸の卒展を見て感動し、入学を決意しました。美術予備校にも冬季講習と直前講習のみ通うかたちでしたが、合格し、今、本当に楽しく制作しています。何かをチャレンジしたいという気持ちに、遅いという事はないと思っています。皆さんを心から応援しています。

イメージラボ | Image Lab. 3-4年次

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。
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

02

03

05

04

Department of Information Design Art & Media Course Tama Art University 2025

01 イ・ジヒョン 『If…』

［CGアニメーション］

掛け軸の向こう側に広がる不思議な桃源郷の世界に行って帰ってくる成長の物語。テーマは「幼い子供の恐怖と内面の成長」です。ひとりで寝るのを怖がるアルム（主人公の少女、7歳、小学1年生）は、母からもらった祖父の数珠を握りしめて眠りにつきます。しかし、不思議な光に誘われて家にある掛け軸の中の幻想的な世界に引き込まれてしまいます。そこでトッケビ王（韓国の鬼のような妖怪）に出会い、彼を封印していた数珠を解いてしまいます。トッケビ王の脅威に直面しますが、祖父の数珠が再び彼を封印し、アルムは無事に現実の世界へ戻ります。悪夢のような冒険を通じて、アルムは自分の恐怖を乗り越え、少し大人になった自分を感じます。

02 春野光琳 『長崎で暮らすこと。』

［インスタレーション・映像］

約7ヶ月間、長崎に家を借り、実際に暮らしながら、ドキュメンタリーとドラマを二本立てで制作しました。観光で味わう長崎とはひと味違う、日常で味わう長崎の良さを探っています。また映像の上映空間として大きな小屋を建築し、長崎に関連する資料や、「家で作る皿うどん」の体験ができるコーナーを設け「小さな長崎の案内所」の様な空間を制作しました。卒業制作展では、約80食の皿うどんが鑑賞者によって作られました。

03 世界ノオト 『天国の設計図』

［漫画］

ここは、死ぬと体が木に変化する世界。余命1年となった科学者・イノチは、自身の造ったお世話ロボット・トワ0号に対して「天国に行く準備を一緒にして欲しい。」と命令する。トワ0号は、命令通り天国へ行く準備をし始めるが、その途中で『天国でもご主人様のお世話をする為に、自分も天国へ行けばいいのでは？』と提案する。しかし、イノチからは「君には魂が無いから、天国には行けないんだよ。」と言われてしまう。その日以降、トワ0号は『魂とは何か』『何故自分では天国へ行くことが出来ないのか』について考え始める――――無機物に心は必要か？　無機物が無機物のままであることこそが、魂のある人間にとって救いになることもあるのではないか？そんな疑問や願いを104ページに亘り表現した、一部カラーの漫画作品。

撮影：竹久直樹

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 中村羽菜 『Stratum in the closet』

［写真］

衣服はその人が生きていた痕跡であり、個性が蓄積された地層である。被写体が普段から生活している部屋を撮影してその写真を元にセットを作成し、被写体が実際に着用してきた衣服を地層のように本人に着重ねて撮影した。

Image-Labの卒業生に聞いてみました

都築 翔さん

2023年度学部卒業

『we used to love ourselves』

Q1 現在どのような活動・お仕事をされていますか？

太陽企画という映像制作会社で、プロダクションマネージャーという仕事をしています。TVCMを中心に、MVやイベント映像などの制作も行っています。映像の企画〜撮影〜編集〜納品までの全てのフローにおいて、進行や予算／スケジュール管理など多岐にわたる業務を務めています。学生時代に、チームで物を作り上げていくことの大変さを味わいつつ、完成した時の達成感や楽しさが忘れられずこの仕事を選びました。

Q2 学生時代はどのようなことに取り組んでいましたか？

主に写真や映像作品を制作していました。AIがちょうど出始めるくらいの時代だったので、これからのアート界における写真の立ち位置や価値などを常に考えていました。それ以外には、街で目に留まった人の写真を撮らせてもらったり、テキスタイルの学生の作品撮りをさせていただいたり…カメラが欠かせない生活でした。

Q3 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？

高校時代にデザイン系の部活に所属したのがきっかけです。母校は競技系の部活動がどれも全国クラスの強豪校で入りづらく、カッコ良さそうという理由だけで入部しました。そこで活動するうちに広告映像に魅力を感じ、当時美大は全く視野に入れていなかったのですが、デカいことするなら有名な学校がいいだろうと思い選びました。技術的な部分よりも、まだ自分が知らない芸術的で先進的な感性を得たいと思った時、メ芸はぴったりな場所でした。

Q4 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？

年一度くらいに行われる、イメージラボのギャラリーツアーです。1日で都内のギャラリーを20箇所くらい回るというかなりアクティブな授業でしたが、普段自分だったら行かなかったギャラリーや展示に行けて、とても刺激を受けられる日でした。卒業した今でも当時行っていたギャラリーに頻繁に行っていますし、展示を見る癖がつきました。

Q5 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？

制作する環境として本当に恵まれていたなあ…と思います。写真や映像作品をよく作っていたので、スタジオや機材、プリンターなどはかなり利用していました。今同じように制作しようとすると、とても簡単には出せない金額になってしまうので、学生時代もっと使っておけばよかったと少し後悔しています。

Q6 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？

ベッヒャーとそれに影響されたアーティスト達、あとは戦後アメリカのスナップ写真にかなり影響されたと思います。ぼくの中で、芸術における写真表現、そして写真の本質とはなにかという考えの根幹になっています。

Q7 在学生・受験生に向けてメッセージをお願いします。

卒業してみると、東京の端っこで闇雲に突っ走っていたあの４年間は、夢だったんじゃないか？と思うくらい濃密で不思議な時間でした。もう2度と経験することができないと思います。たくさんの出会いがあり、学びがあり、自分とも向き合い続け、遊びもたくさんしました。一言で言えば青春、でもそれだけじゃ言い表すことができないメ芸ならではの何かが詰まっているような…とにかく体験してみてください。多摩美の先輩はみんな同じ気持ちだと思います。

Image-Labの在校生に聞いてみました

渡辺介偉さん

4年生

『鮫品』

Q どのような作品を作っていますか？

実写映像を中心に、サラウンドなどを用いた没入型の作品を制作しています。「水」をテーマに、人と水の関係性や可能性についての表現方法を模索しています。

Q 自分の所属ラボを選んだ理由はなんですか？

正直、どのラボも魅力的で、自分の表現を追求し、成長できると思っていたのでとても迷いました。でも、1、2年生でお世話になった先生や教授がイメージラボにいらっしゃって、また話したい、一緒に学びたいと思ったことが決め手になりました！自分がステップアップできる仲間や先生のいる環境にいることが重要だと思います。

Q 大学生活の中で学んだ一番大切なことはなんですか？

リサーチをすることです。それまでは、作品のテーマやモチーフに対して深く考えたり、知識を得たりすることは少なかったのですが、図書館で本を借りて読み込んだり、お気に入りの写真や映画の切り抜きを印刷してそれをまとめる本を作りました。そうすることで自分の考えが整理され、方向性が自然と見えるようになりました。

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？

「インターステラー」や「テネット」を制作したクリストファーノーラン監督です。時間や空間に対する独自の世界観や、緻密な構成に影響を受けました。あとは、レオナルドダレッサンドリの「Watchtower of Turkey」と言うトランジションがすごい作品や、アーティストではないですが、小さい頃からずっと見ているテレビ番組にも刺激をもらっています。

Q これからどんな作品を作っていきたいですか？

実写映像だけを作っていましたが、「映像×〇〇」と言った、技法や表現方法を掛け合わせることで、見た人が単純に、「面白い」「楽しい」と思ってもらえるようなそんな作品を作っていきたいです。また、自分自身が制作していてワクワクしたり、成長を実感できることも大切にしたいです！

Q 受験生に向けてひとこと

自分の考えていることや、表現を他人に伝えるのは、恥ずかしかったりすると思うのですが、大丈夫です！ありのままの自分を受け入れてくれるのが、この学科だと思います。そして、映像や写真、インスタレーションやインタラクティブな作品など、多様なジャンルを制作する人が集まるので、自分の趣味や関心が広がる部分が最高です！

Graduate School

大学院 | Graduate School

多摩美術大学大学院デザイン専攻 情報デザイン研究領域 アートとメディアプログラムでは、メディアアート、インスタレーションアート、オーディオヴィジュアル、映像、写真、CGなど、メディア表現を実践する三つの研究グループに分かれます。私たちは、美術やデザインのみならず、工学、人類学、社会学、認知学、言語学といった他の学問領域と交わることで生まれる表現の研究や制作を行ない、まだ使い方が定まっていない先端技術を実験的に用いたり、既存の技術の新しい使い方を発見することで、未知の芸術領域を拓いています。また、多くの教員は海外でも活躍しており、授業は原則日本語で行なわれますが、随時、英語でのサポートも行なっています。

サウンド&メディアアート研究グループ

さまざまなメディアを組み合わせたインスタレーション、コードやアルゴリズム、さらにバイオメディアに根差したポスト＝インタラクションの探求、生成メディア時代のサウンドアートなど、さまざまな形態やアプローチによる作品制作と研究を行なっています。

主領域
メディアアート／サウンドアート／バイオアート／ソフトウェアアート／ゲームアート
担当教員：久保田晃弘／谷口暁彦

写真と映像——記憶創造研究グループ

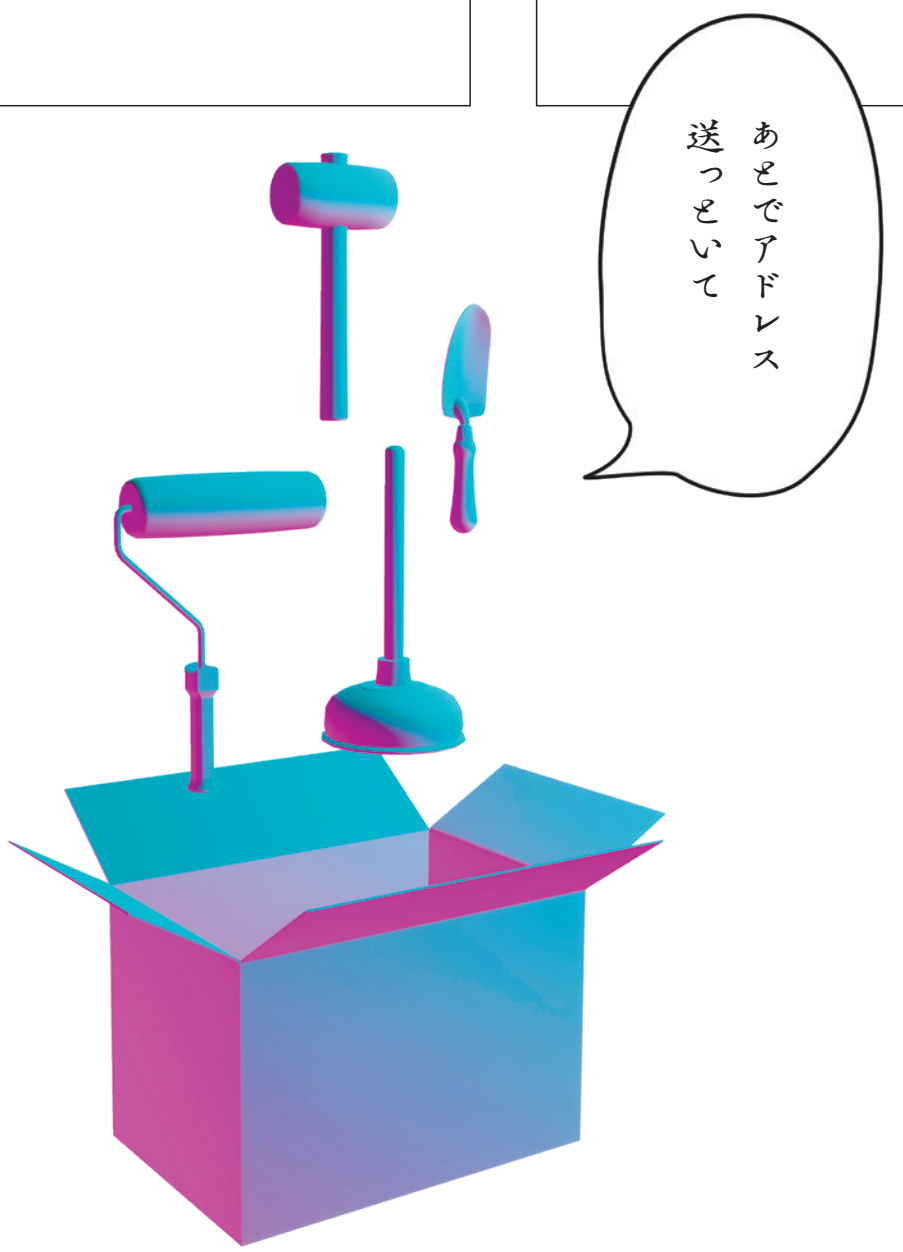
映像人類学を支柱に、写真、映像、音響などのイメージ創出技法を用いて、視覚表現だけに収まらない"記憶と空間の表現"について研究しています。

主領域
写真／映像／映像／音響／インスタレーション
担当教員：港千尋／佐々木成明

フューチャー・シネマとインスタレーション研究グループ

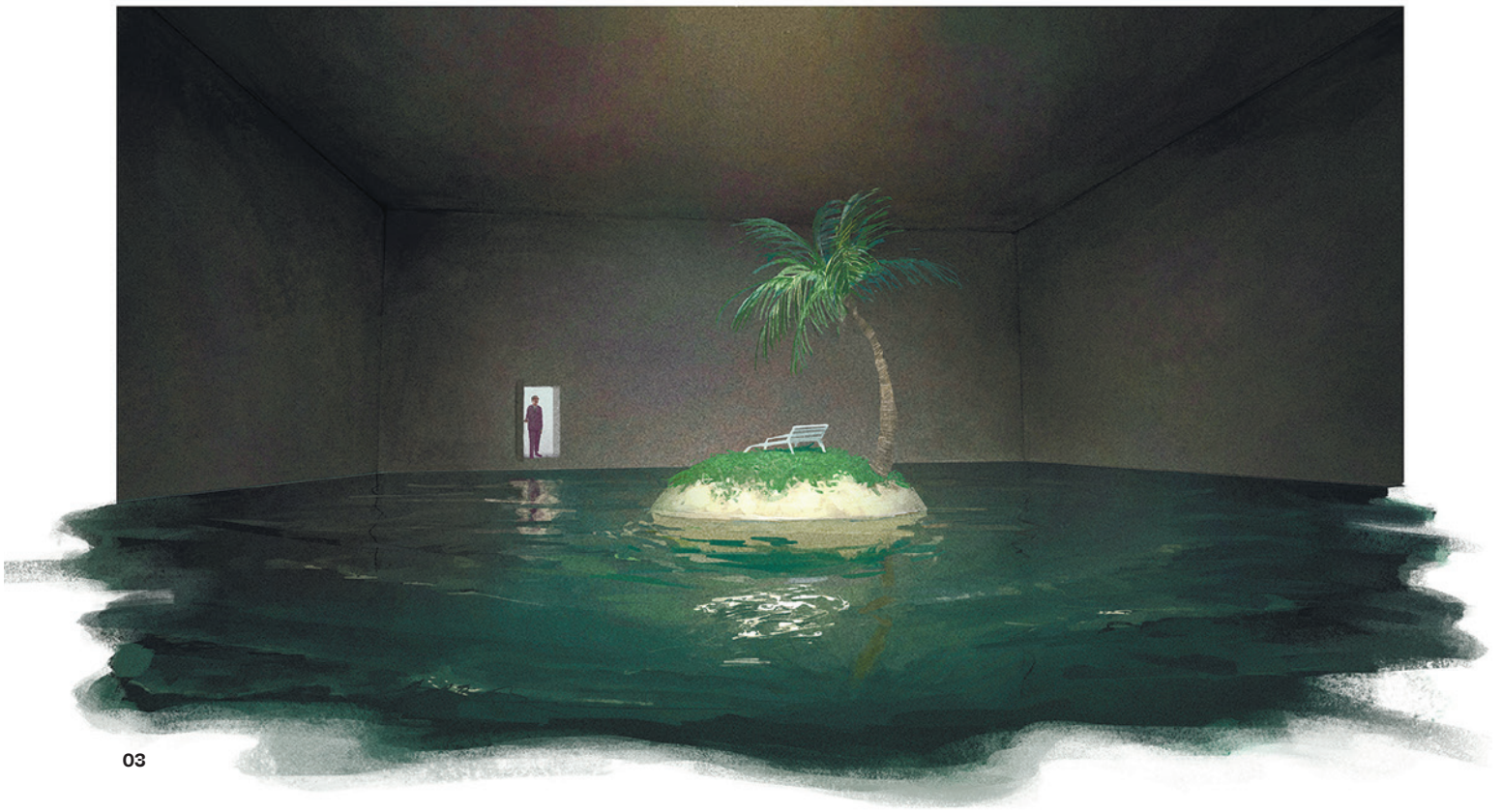
CG、ゲーム、アニメ、マンガおよびインスタレーションアートといった日本における"メディア芸術"フィールドの未来を考察し、より成熟させる研究と実践を行なっています。

主領域
CG アニメーション／インスタレーションアート／ライトアート
担当教員：森脇裕之／久保ガエタン



01

02


03

01 中村羽菜

『Something’s Someone』

［写真］

「顔の無いポートレート」を主題とした、写真の上に被写体の顔が写っていないが、その場に被写体が現れているかのような表現の試み。「写真を印刷した布を被写体に被せる」という手法を用いて被写体のおばけを被写体の部屋に再現した。

02 シンカ（Shinka Qinhua Yang）

『眺望を飼いならす：浮遊する輪郭』

［マルチメディア、自己訓練データセット、自制画像認識ソフトウェア(Based on YOLO v5)］

現在、日常生活で使われているAIの画像認識システムは、大量の人力によるデータのラベリングによって支えられている。この作業によって、生活の風景は機械が読み取りやすい断片に分解され、「機械の目」は世界を把握し、意味付ける力を得る。「眺望を飼いならす」は、この見えにくい労働に着目した長期的なアートプロジェクトだ。ラベリングソフトを使って、日常の物に新たな注釈を与え、「誤った」データセットを作成した。そして、誰でもこの誤認識システムを使用することができ、機械の「正義」という使命を揺さぶろうと試みる。観客とともに、「機械の目」が本当に真実を見抜くものなのか、それとも単なる幻想に過ぎないのかを問いかける。

写真クレジット：Installation view in WATOWA Gallery(THE BOX TOKYO),photo credit by Daizaburo

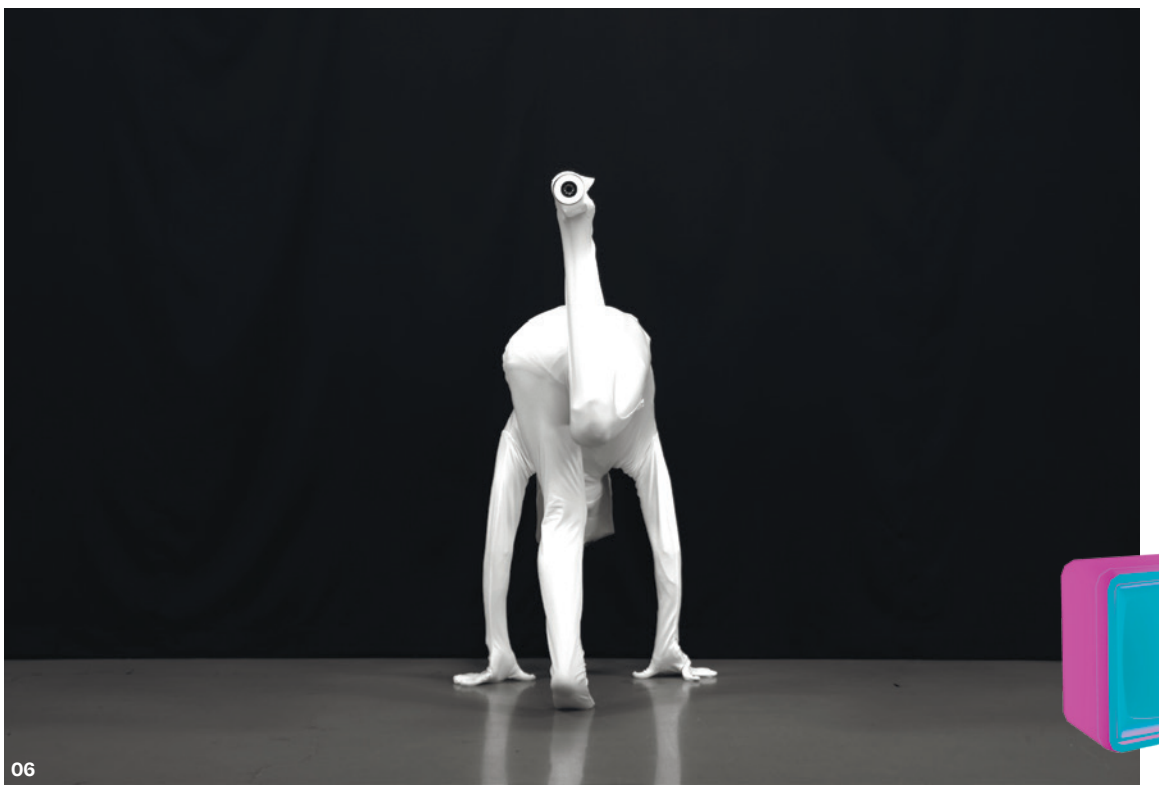
03 田原花楓 『タハラ神殿』

［挿し絵付き小説］

この作品は謎多き神殿「タハラ神殿」を旅する挿し絵付き小説です。主人公の「ワタシ」は偶然この神殿に辿り着き、帰る方法を探し探索します。神殿内部は現実とは異なり、どこか無音の世界のような異質さと生暖かい寂しさを持っており、次第に主人公の心境に変化が現れます。現実から離れてどこか遠くへ行きたいと思う時、あの頃に戻りたいと思うとき、1人になりたいと思う時、寂しくも居心地の良いこの神殿は現れます。

04

03
05


06

04　菅澤ゆづき

『セイトンプロジェクト@相模原市』

［プロジェクト］

身近にある資源を集積し、整頓を行うことで、常に資源を消費しているというゴミに新たな視点に気づき、環境問題について考えるきっかけを作ることを目的とした作品。

05　ヒラヤマナツホ

『隣り合う人の顔も知らぬまま』

［インスタレーション］

高度経済成長期に住宅難解消の目的で開発された多摩ニュータウンの周囲には、隣接するようにいくつものゴルフ場が存在する。作者は自作のゴルフマシンを、故郷である多摩ニュータウンへ持ち出し、ボールを打ちながら様々な場所を巡り歩く。集合住宅では隣人の顔すらよく知らない、ということがあるように、ニュータウンの均質的な日常から遠く離れたブルジョワジーの象徴のようなゴルフ場は、作者にとって、"顔の知らない隣人"である。これは、そんな歪な共生関係を淡々と描く試み。

06　花形槙　『still human』

［プロジェクト］

"still human"は、肉体の任意の場所にカメラを装着し、その映像をヘッドマウントディスプレイを通してみることで「目の位置を移動させる」実践である。例えば、足先に目を移動させると、自ずと"前"は逆転し、足先は頭に、脚は首に、両腕は後ろ脚に再構成され、二足歩行は解体される。そこから立ち上がる肉体は、これまでこの社会で埋め込まれてきた振る舞いを相対化し、"正常"なる人間から軽やかに「生まれ直す」。

Image-Labの卒業生に聞いてみました

岳明（がくめい）さん

2018年度大学院修了

『You are what you eat』コミック＿グループ展『万能薬_PANACEA』
_@CALM & PUNK GALLERY

Q 現在どのような活動・お仕事をされていますか？

現在はベルギー在住のコミック・アーティスト／イラストレーターとして活動し、現地の美術機関で講師も務めています。マンガ作品では、異なる文化環境での生活体験を、夢と現実の間を行き来する独自の視点で描いています。

Q2 学生時代はどのようなことに取り組んでいましたか？

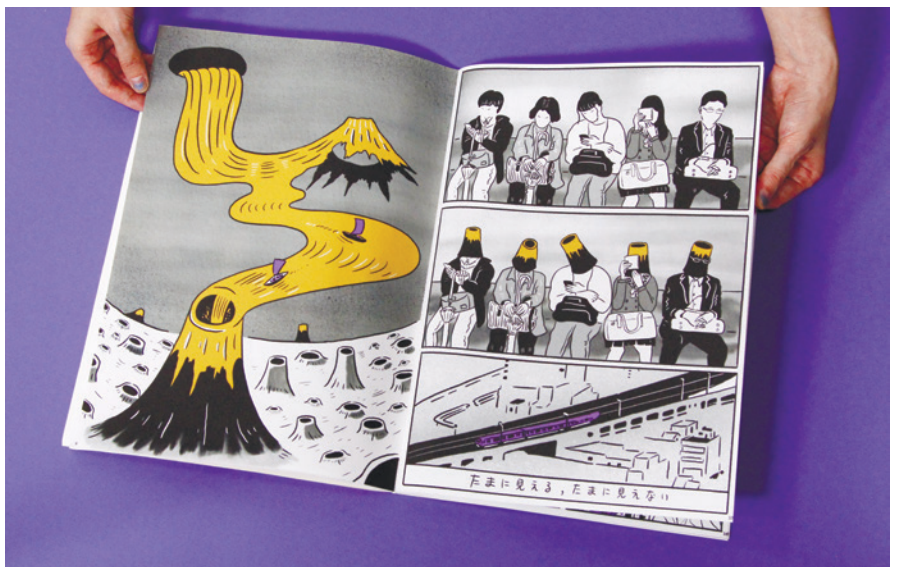
学生時代に制作したアニメーション・インスタレーション《石と苔》は、苔の心を持った石が、自分と周囲の違いに悩みながらも、最後にはその個性を受け入れる物語です。このテーマを表現するため、和紙で作った本型のスクリーンを使い、2つの画面を行き来するアニメーションにしました。展示ではあえて空間の隅に設置し、観客が自然と腰をかがめる姿勢になることで、石や苔のような小さな存在への共感を引き出す工夫をしていました。

Q3 多摩美術大学のメディア芸術コース大学院を受験した理由は何ですか？

多摩美術大学のメディア芸術コースを志望した理由は、アニメーションやマンガだけでなく、現代アートなど様々な表現を学びたかったからです。中国伝媒大学卒業して来日後、より幅広い表現を追求したいと考えました。オープンキャンパスでイメージラボの先生方とお話しし、作品の展示方法やコンセプトの深化など、多様な視点から創作できる環境に魅力を感じ、受験を決意しました。

Q4 今後どのような活動をしていきたいと考えていますか？

今後はベルギーやヨーロッパを拠点に、コミックやイラストを中心に創作活動を続けていきたいと考えています。多摩美卒業後、仕事をする中、複雑なアニメーションよりも平面の表現の可能性に気づき、マンガの制作を始めました。現在、ベルギーで制作したコミック「記憶の味」が日本のトーチ漫画賞にノミネートされ、または出版の可能性を探しています。フリーランスとして作品創作とアート教育の両立を図りながら、自分らしい働き方を追求中です。



『One Trip』コミック

Q5 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？

院の時、教授が展覧会などに連れて行ってくれたおかげで、留学生の私も日本の美術館やギャラリーを多く知れました。またPBL授業も印象的で、当時は多摩地域の住民たちと共同でお祭りを開催しました。このような授業は機材の使用経験を得るだけではなく、日本の社会と交流する機会となり、留学生にとって有意義だと思います。

Q6 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？

日本の絵本・映像作家たむらしげる、束芋、ベルギーの芸術家フォロンが好きです。

Q7 在学生・受験生に向けてメッセージをお願いします。

日本での学びと仕事で多くの収穫を得ました。大学院での研究は自分の作品制作の基盤となり、単なる自己表現ではなく「観客に伝わる表現」の本質を理解しました。メ芸での日々は、私の人生で最も素晴らしい学びの時間でした。また、日本には学生向けの映像・アート公募がたくさんあります。在学中からどんどん応募しましょう！　留学生の就職に関しては、近年の映像やゲーム分野では外国人にも機会が広がってるようです。落ち着いて就活すればきっと大丈夫です。応援しています！

Image-Labの在校生に聞いてみました

大石有杏さん

修士1年

『a-hum』

Q どのような作品を作っていますか？

主に立体造形作品を作っています。流木などの自然物と人工的な素材を組み合わせた作品が多いです。今はCG技術や3Dプリンターを使って更に最新の技術で作品を作っています。

Q 自分の所属ラボを選んだ理由はなんですか？

学部時代にあったライトオブジェの課題で、アクリルの板を素材にオブジェを作ったのですが、そこで今まで触った事のない素材や技術を使う魅力を知り新たな表現の可能性を探究するフューチャーラボで自分の作品を追求していきたいと思いました。そして学部では新たな素材を使った作品を作り続け、更にその先の研究もしたいと思い大学院でもこの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？

根拠の無い自信を持つ。事かと思います。私自身、自信がとてもある方では無いです。周りは凄いアーティストばかりで置いていかれないようにいつも不安。その中でとにかく頑張って同じ水準になるまで努力する事でどうにか進んできました。ただいつも自信は無いですが自分に限界を決める事はしないようにしていました。どんなに難しそうな事もやりたい事があればそこに向かってみる。それが自由にできるのが大学だと思いますしこの時期を一番大切にした方が良いと思いました。仕事だったらこの根拠の無い自信は持てないし持ってはダメだと個人的には思うので学生の皆さん今がチャンスです。

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？

書ききれないです。会社で出会ったアーティストの同期や先輩後輩にはかなり影響を受けて来ました。ですが元祖で言うと私の場合はスタン・ウィンストンです。

Q これからどんな作品を作っていきたいですか？

見た人の一部になれるような作品を作っていきたいです。作品を見てもらって「良いな」や「素敵だな」など単純な感想であっても強くその人に思ってもらうとその人の中に私の作品が生き続けます。そうして作品を見てくれた誰かを構成する一つに自分の作品もなったらなと考えています。

Q 受験生に向けてひとこと

私は学部卒業後、新卒で就職して数年働く日々の中で作品制作の重要さを改めて感じ大学院の門を叩きました。大学院に行きたい人の理由は様々でしょう。修士課程は二年と短いですがここで勉強できる時間は学部とはまた違う世界が見れる最高に自由な場所だと思います。受験勉強は大変かと思いますが是非自分の研究を最先端の技術で思いっきり極める事ができるメディア芸術にお越しください。表現したい勉強したいという気持ちを大切に。

Teachers

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。

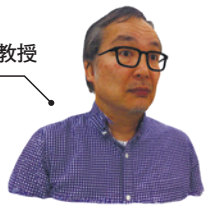
Hiroyuki MORIWAKI
森脇裕之 教授

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、TVCM、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/

Gaetan KUBO
久保ガエタン 講師

久保ガエタン／アーティスト／フランスでの研修を経て、独自の装置によって鑑賞者の知覚を揺るがすインスタレーション作品から、抹茶とエスプレッソを混ぜた飲料を学生と共に提供する作品に至るまで、幅広い分野での制作・教育活動を行っている。TERRADA ART AWARD 2021 真鍋大度賞受賞。

［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／三ッ間菖子／奥野麻子／堀口淳史／井上恵介／大岩雄典／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／眞島真太郎／平瀬ミキ／井上仁行／久世祥三／佐俣和木／萌貴彦

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机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

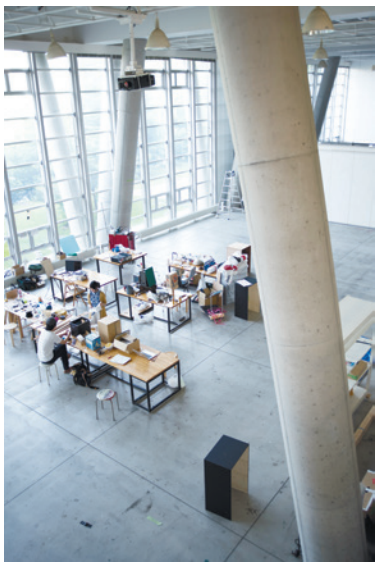
アートスタジオ・ギャラリー
制作した作品の展示・講評をはじめ、ボーダーレスな交流の場としても活用できます。レーザー水平器／レールライトを利用し、作品の展示ができます。

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／ドリコム／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／オリエント工業／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／三洋グラビア／日本オクラロ／杢目金屋／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/