

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／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

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。

※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

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
前期 メディア芸術基礎Ⅰ + 映像基礎／インタラクション	第1クォーター キネティック・アート ジェネラティブ・アニメーション フォトグラフィック・ プレゼンテーション	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	通年 メディアラボ フューチャーラボ イメージラボ	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
後期 メディア芸術基礎Ⅱ + 映像音響／クラフト	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	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		
	第3クォーター ゲーム・アート ライト・オブジェ ビデオアート・コンストラクション	ラボ横断型演習授業 Skech up 展示計画 電子工作入門 メディアアートと通信 アニメーションワークショップ 紙面デザイン 自由成型の技法 木工加工基礎 プレゼンデザイン Web コーディング 3Dプリンタ SHOPBOT 講習 金属加工		
	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			

First Grade.

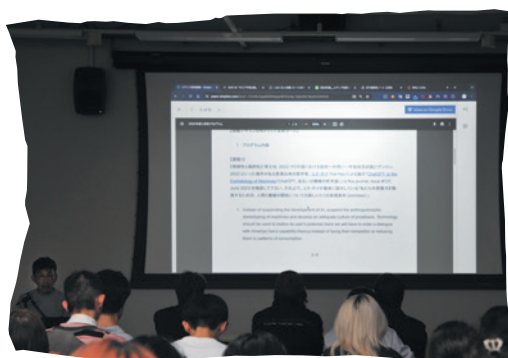


1年次 | First Grade

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。

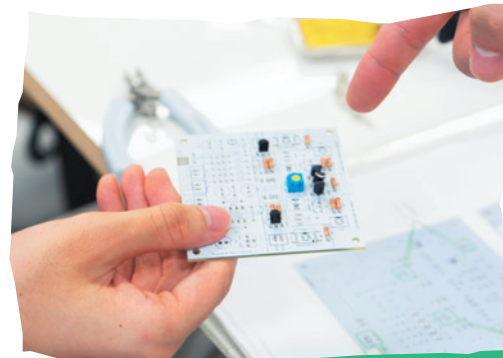
担当教員：専任教員オムニバス



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、インタラクティブ（相互作用）な表現手法、アルゴリズムック（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：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

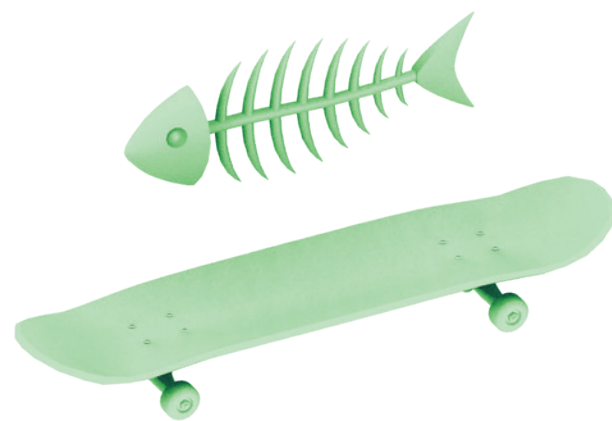


クラフト

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：久保ガエタン／井上恵介／森脇裕之／日下部実

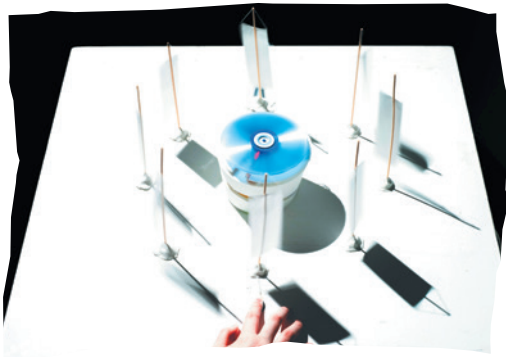
Second Grade.



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／滝戸ドリタ



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索します。

担当教員：谷口暁彦／小光



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：港千尋／副島しのぶ／山本渉

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。

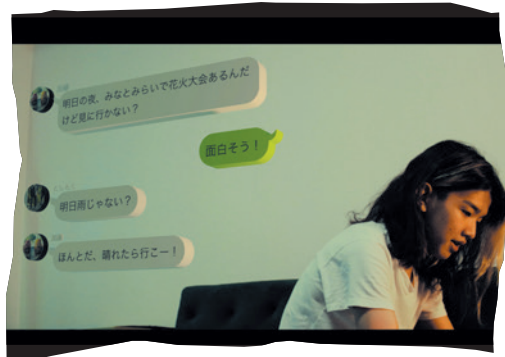
担当教員：矢坂健司／滝戸ドリタ



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。

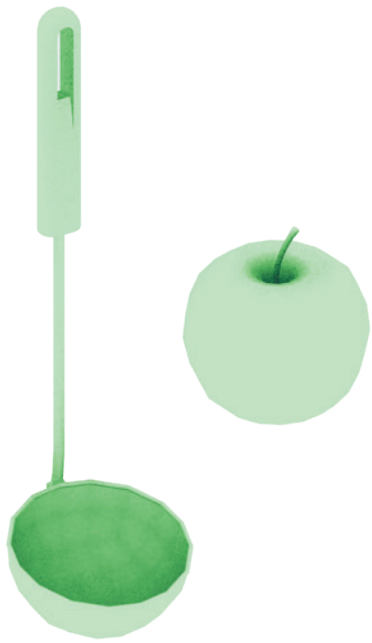
担当教員：日下部実



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／副島しのぶ



第3クォーター（9～10月）

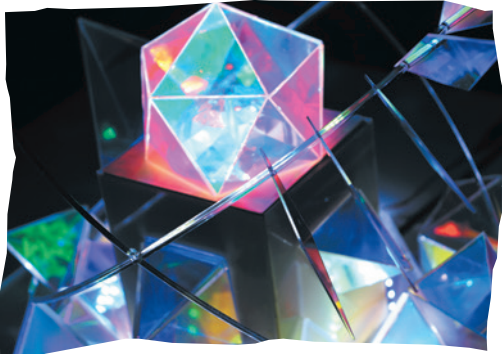


写真:湯田冨

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、選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



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／久保ガエタン／井上 恵介



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／久保ガエタン



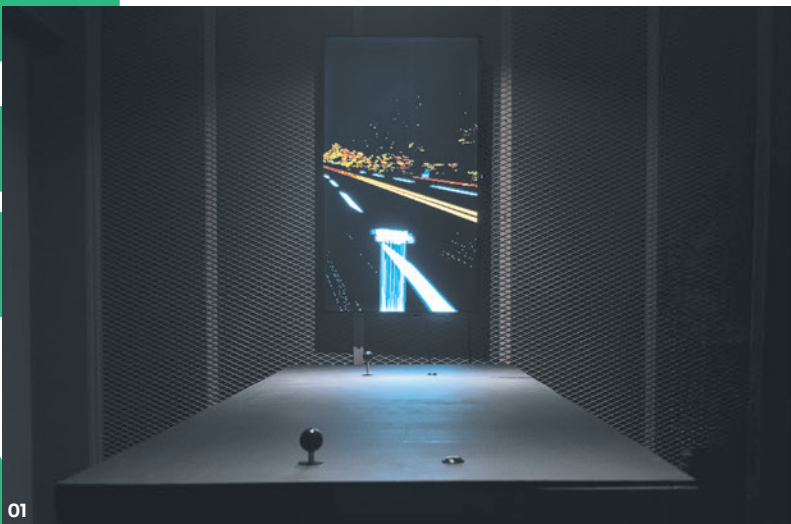
サイトスペシフィック・エキシビション

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。

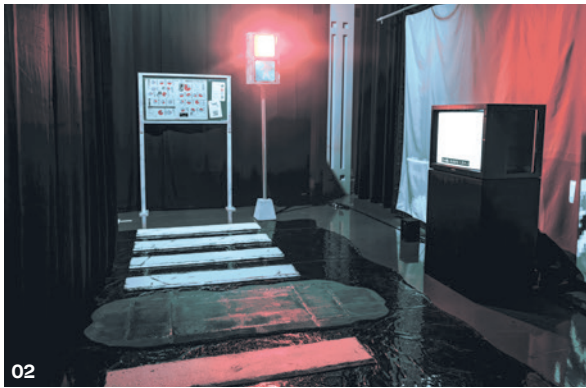
担当教員：港千尋／日原聖子／齋藤彰英

担当教員：谷口暁彦／福原志保／大岩雄典／滝戸ドリタ／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。



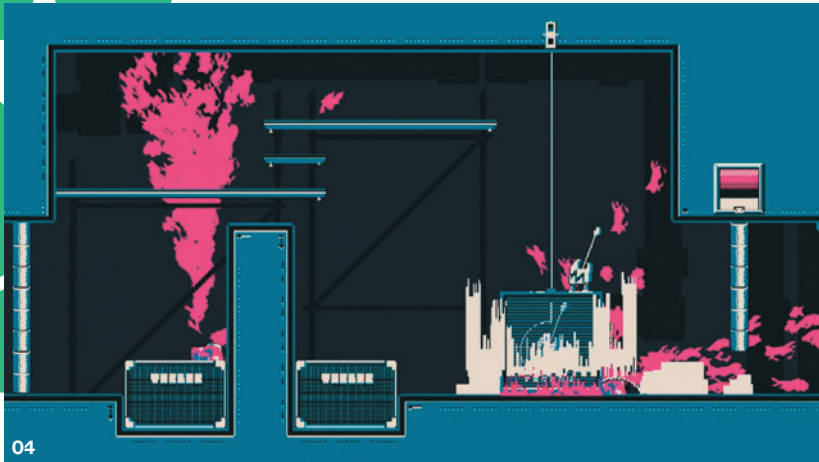
01



02



03



04



05

01 中山大成

『引きこもりの私は、空に銃口を向けたまま』

[ゲームインスタレーション]

本作は、前進するNPCに牽引されながら進行するビデオゲームインスタレーション作品である。プレイヤーが操作するアーケードスティックとは別に、前を歩くNPCの動きに連動して自動で物理的に動くアーケードスティックが設置されている。ゲーム内でプレイヤーは、常に何かに引かれるかたちで移動し続ける。許されている操作は、視点を動かして世界を見渡すことと、酒を飲むという行為のみであり、出来事はプレイヤーの関与とは無関係に進行し、私はゲームの内部に存在しながらも、行為の主体としては機能しない位置に留め置かれる。本作は、ビデオゲームというメディアを通し、操作と主体の関係を解体し、その過程を体験として提示する試みである。

02 綱島初 『横断孤島』

[映像・空間インスタレーション]

横断歩道を海に浮かぶ孤島を渡るものに例えた映像・空間インスタレーションです。日常において横断歩道を渡る際に浮かぶ個人の善悪の価値観や正解のない問題を、一度立ち止まって見直してみることでできるようなスペースを目指しました。途中の孤島に取り残されたとき、問いかけを通して渡り方を思い返せます。再度渡ると、終点では同じ答え、違う答えを選んだみんなの答えを見れるように設計しています。

03 小松明日香 『重力かぜ』

[インスタレーション]

この作品は、詩や創作が「生まれる瞬間」そのものを詩の魚釣りとして立ち上げる試みです。得体の知れないものと出会うために、特別な操作は必要ありません。ただ近づくこと

で、耳が媒介者、天使として黒い水へ降り、詩の断片を聴き取り、また戻ってきます。

04 トロヤマイバッテリーズ フライド 『Death the Guitar』

[ゲーム]

殺意の音波で駆け抜けろ。Death the Guitarは、持ち主を殺されたエレキギターが暴走し、復讐心を燃料に人間を次々と殺していく横スクロール2Dアクションゲーム。アンプの振動を利用して高速ジャンプし、敵を背後からキルする。時には電流を配管に流し込み、遠距離から抹殺する。高難度の攻撃網の数々を、死んでは再生のループを何度も繰り返しながら攻略してゆく。プレイと同期して高まっていくギターサウンドとフィードバック感たっぷりの血飛沫を纏いながら、暴走エレキギターは疾走し、プレイヤーは指先の感覚を研ぎ澄ましていく。

05 Robin 『Deja vu……?』

[ゲーム・インスタレーション]

『はじめて見たはずのこの夢に、覚えがある』夢で歩いたことのある空間や手にしたことのあるモノ、聞いた音や体験したことを、妄想の力で広げて様々な手法で実体化しようと試みた展示作品。架空の国で生きる様子を記録したミニチュアジオラマ&マップの作品「Nighty night」、窓を眺め続けるだけの「Lazy window」、誰かのために積み上げられたプレゼントの山「Collect」、夢の世界で手に入れたアイテムの「Inventory」、白い夢の中を歩き続けるゲーム「Daydream」、そして壁、床、天井、作品のカラーを白で統一した私の心を表現する空間「Deja vu……?」の6作品で構成した個展。

Media-Labの
卒業生に聞いてみました



芝田 日菜さん
2024年度学部卒業
撮影：竹久直樹

Q1 現在どのような活動・お仕事をされていますか？

東京芸術大学先端芸術表現科の修士課程に所属しながら、映画監督、映像作家として作品制作や上映活動を行っています。私は自身でカメラを構える「撮る」映画作りを通して、メディアとしての映画の再発見を試みています。

Q2 学生時代はどのようなことに取り組んでいましたか？

メディア芸術コースの授業ではじめてカメラに触れたことをきっかけに、大学4年間はカメラを使ってひたすら映像を撮ることに夢中でした。コロナ禍でほとんどの授業がオンラインで開講されていた時期だったからこそ、現実空間で、カメラを用いながら複数の人と関わって撮影を行う実写映像というメディアが、私にとっては重要であったように思います。

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？

私はお勉強もできなければ絵を描くことも苦

手だったのですが、何かを作りたいという気持ちだけは強かったので、これまで経験したことのない表現に出会えるような未知の学科に進みたいと思い、受験を決めました。

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？

映像基礎という必修授業が印象深いです。カメラや三脚、マイクや編集ソフトなどの基本的な使い方を網羅してくれました。私はこの授業ではじめてカメラに触れましたが、当時感じた驚きや楽しさが今の制作に直結していると思います。実写映像は一人ではできない表現ですが、必修授業としてグループ制作を経験したことで、他者と共に作品を作る面白さに気が付くことができました。

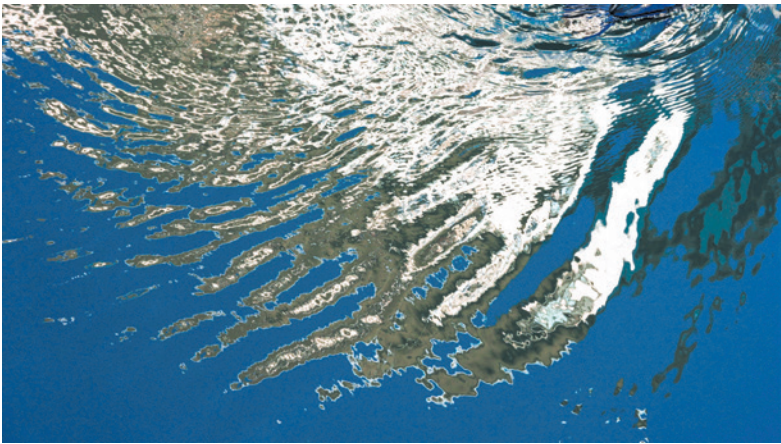
Q5 学生時代の卒業制作「河童の家」を実現するのは、大変でしたか？ この作品を作った経緯を教えてください。

すごく大変でした！『河童の家』は、茨城県の牛久にある一軒の空き家に出会ったことで制作を開始したのですが、とにかくこの家が面白すぎて。スタッフや役者さんと共に、こ

『河童の家』



『瞑映』



『水面に映る家』

の面白すぎる家をどのように撮ることができるのか、カメラを使ってひたすら実験していたら、お金も時間もなくなって、一度頓挫しました。一応完成させて卒展で発表しましたが、卒業後も作り続けていたので、本当の完成までは3年かかってしまいました。最終的に劇場公開まで辿り着けて、とても嬉しく思っています。

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？

在学中は毎日のように映画館に通い、本当に多くの作品から影響を受けました。特に、EWS特任教授でもあるアピチャップン・ウィーラセタクンさんの映画作品には大きな影響を受けました。また、卒業式の日に図書館で見たツイ・ミンリャン作品も忘れられ

ません。多摩美の図書館には貴重な映画のDVDが沢山あるので、在学中に一本でも多く見てほしいです。

Q7 在学生・受験生に向けてメッセージをお願いします。

カメラとの出会いがあまりに衝撃的だったのは、「自分が作る」のではない表現をはじめに見つけたからです。カメラに映るものは私が創造したものではありません。美大生活を送っていると、どうしても作る「主体」としての自分の存在にばかりに目が行くと思います。もちろん自分について深く考えることはとても大切なことではありますが、自身のセンスや才能などとは別の次元の制作もあるということを知っておくと、気が楽になるかもしれません。

Media-Labの
在校生に聞いてみました



河津快さん
4年生

Q どのような作品を作っていますか？

ディスプレイやコントローラーを介して現実空間と仮想空間の空間的制約や身体性の接続/切断をテーマとした作品を制作しています。また、VJや自作電子楽器の制作やパフォーマンスも行っています。

Q 自分の所属ラボを選んだ理由はなんですか？

各々のテーマや関心を自由に深めていくスタイルが一番自分に合っていると思ったからです。また同期で精力的に作品を制作しているメンバーが全員メディアラボを選んでいたのも理由の一つです。さまざまなジャンルの作品を作る生徒と協力したり議論し合える場があるとともに先生方からもさまざまな角度からアドバイスをいただける点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？

思いついたら一旦作ってみるという習慣をつけることです。課題だから作るのではなく、普段から面白そうと思ったものや作ってみたいと思ったものをまず形にしてみることで、課題や別のテーマが見つかり、最終的な作品のクオリティも上がるように思います。

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？

高校時代に写真を中心に制作していたこともあり、被写体ではなく写真というメディア自体を主題とする作品に関心を持っていました。トーマス・ルフやワリード・ベシュティは、その関心を深め、現代写真やメディアそのものに興味を持つきっかけとなった作家です。また自分がメディアアートに興味を持っ



『Game in the small shell』

たきっかけである谷口暁彦先生からもとても影響を受けました。

Q これからどんな作品を作っていきたいですか？

メディアや表現方法にこだわらずに自分の面白いと思ったものを作っていきたいです。今はカメラの機械的構造や撮影者の身体性に興味があるので、覗くということやフレーミングを現実と仮想の窓として用いる作品を作りたいと考えています。

Q 受験生に向けてひとこと

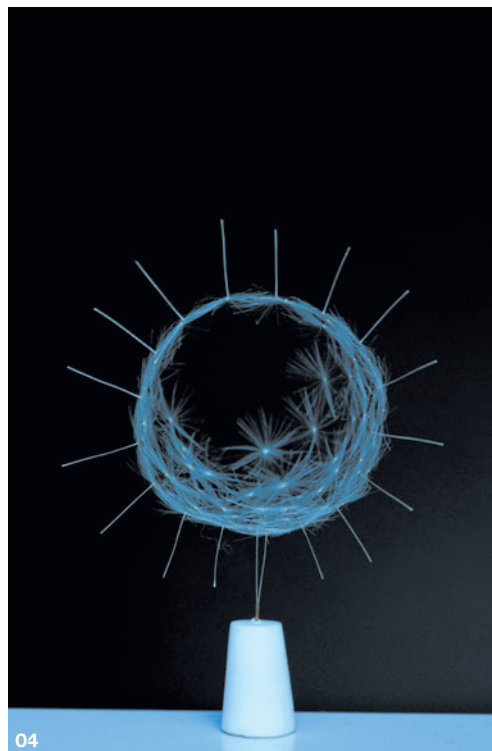
私は普通科高校出身で美術予備校にも通っていませんでしたが、趣味で行っていた制作を活かして総合型選抜で合格しました。メディア芸術コースには、絵やデッサンの技術だけでなく、自分の強みを評価してもらえる入試方式があります。絵が描けないからと諦めず、ぜひ自分の得意なことをとことん伸ばして挑戦して欲しいです。その経験は大学に入学した後も皆さんの強みになるはずです。

(7)

担当教員：森脇裕之／久保ガエタン／開発好明／小光

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呬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。

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、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。

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。この赤ん坊は屋敷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

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。

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

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

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

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



ソン ユジンさん
2024年度学部卒業

Q1 現在どのような活動・制作をされていますか？

多摩美術大学大学院の情報デザイン研究領域、その中でもフューチャーラボに所属し、他言語・他文化コミュニケーションにおいて現れる認識のズレとその影響を可視化する表現について研究をしています。主に、コミュニケーションにおける外面的な部分と、言葉だけでは伝えきれない内面を同時に現れるような形の作品を制作しています。

Q2 大学院を受験した理由は何ですか？

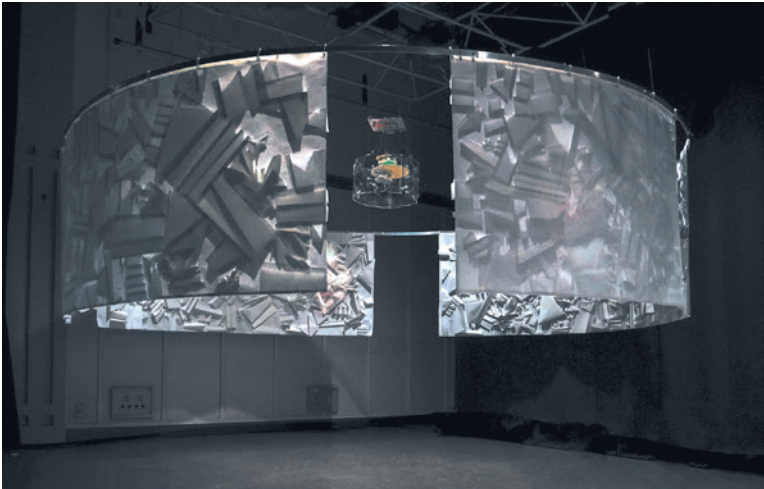
学部を卒業する際、喜びと共に「もっと面白いものが作れたはずなのに」という悔しさが強く残りました。特に、学部時代は自分自身の経験を主な軸にした作品を中心に制作していましたが、それを出発点に、今度はもっと視野を広げて社会的な視点から捉え直す研究や作品を作りたいと考え、大学院を受験しました。

Q3 自分の所属ラボを選んだ理由は何ですか？

学部時代もフューチャーラボに所属していましたが、その頃から、インスタレーション作品に映像を組み合わせたり、装置を制作して取り入れるなど、多様な実験を重ねてきました。この経験をきっかけに、インスタレーションの無限の可能性に魅力を感じ、さらに自身の作品を通じて新たな可能性について探究したいと考え、今のラボを志望しました。

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？

卒業制作とPBL授業です。卒業制作では、これまでにないほど多くの試行錯誤を繰り返しました。特に、最終発表の最中に装置が壊れてしまった時は、悔しさのあまり初めてみる



『話す』

なの前で大号泣してしまったので、一生忘れない記憶になっています。PBLでは、大学からそう遠くない町で野生のサルに出会うなど、大学の中だけでは経験できない貴重な体験ができたことが印象深かったです。

Q5 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？

挙げられないほどたくさんあります。学内の課題展から美術館まで、日々さまざまな展示に足を運んでいて、そこで得たあらゆる刺激が自分の制作に繋がっていると思います。中でも一番好きなアーティストを挙げるなら、韓国の彫刻家であるクォン・オサンです。特に数あるシリーズの中でも、「人間」の写真を立体として再構成した作品が、一番面白い違

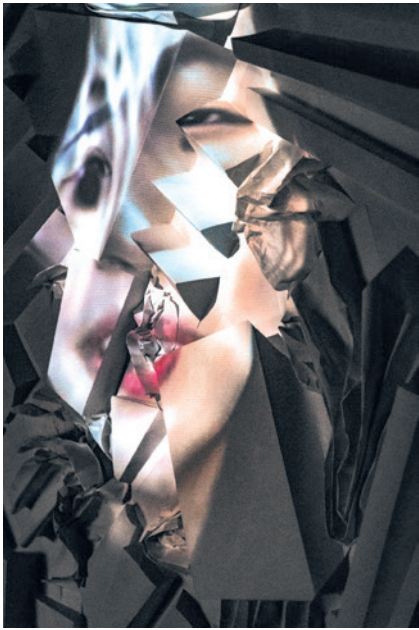
和感を覚えさせてくれるので好きです。

Q6 今後どのような活動をしていきたいですか？

これからもコミュニケーションをテーマにした作品を作り続けていきたいです。特に、以前は公式な場やビジネスシーンが中心だった国際交流が、今では私たちの身近なところで当たり前に触れられるものになりました。これから迎える多文化共生社会において、お互いがより理解し合い、共感し合える「きっかけ」を提供できるような存在として活動を続けていきたいです。

Q7 在学生・受験生に向けてメッセージをお願いします。

私にとってあまりにも当たり前だった言語や食事といった日常が、「留学」という経験によって、誰かにとっては特別な経験になり得るのだと気づくことができました。「初めて」の一步を踏み出すにはとてつもない勇気が必要なものですが、それでも、最初を恐れずに飛び込んでみるといいかもしれません。その先には、一日一日が面白いことに満ちあふれた日々が待っていますので！



(9)

Future-Labの 在校生に聞いてみました



遥人さん
4年生

Q どのような作品を作っていますか？

「アートヴァンダリズム(破壊行為)」を主軸に制作しています。テーマやコンセプトに応じて素材や手法を柔軟に選びながら、既存の価値・制度・消費の構造に物理的・概念的な介入を行い、新たな視点や痕跡を生み出すことを目指しています。立体やインスタレーションを中心に、作品そのものの強度と存在感を重視した制作を行っています。

Q 自分の所属ラボを選んだ理由は何ですか？

メディア(表現媒体)にとらわれず、ジャンルを横断してアートを制作できる環境であることが魅力でした。木工や構造制作など、フィジカルな物質として作品を成立させることに強みのあるラボで、作品の強度や存在感を重視する自分のスタイルとよく合っていると感じていました。最終的な決め手になったのは、一人のアーティストとして真剣に向き合ってくれる教授の存在です。

Q 大学生活の中で学んだ一番大切なことはなんですか？

主体的に学び続ける姿勢です。大学では待っているだけでは何も始まらず、自分から動き続けることが必要でした。その経験の中で、作品の強度や表現に対して責任を持って向き合う意識が自然と身についてきました。また、学生という立場の貴重さも実感しています。守られた環境でありながら自由が多いこの時期を最大限に活かして、今しかできない経験を積むことが大切だと思います。

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？

最も影響を受けたのは村上隆さんで、現代アートを本格的に始めるきっかけになった存在です。身近なところでは、フューチャーラボ講師の久保ガエタンさんです。自主企画の個展でトークショーに登壇していただいたり、ワークショップや展示のレセプションに招いていただくなど、学生としてではなくアーティ



『Negative Hamburger III、Negative Hamburger 〈Road sign〉』

ストとして接してくれています。現代アートを始めた頃から今も、制作を支え続けてくれる大切な存在です。

Q これからどんな作品を作っていきたいですか？

アートの文脈に基づいたヴァンダリズムを軸に制作を続けていきたいです。特に、村上隆さんの「スーパーフラット」に対抗し得る、新しい価値観や視覚体験を提示したいと考えています。平面化・記号化された世界に対して「生(なま)の迫力」を取り戻す作品を目

指しています。

Q 受験生に向けてひとこと

よく「受験は通過点」と言われますが、私は「受験」も「通過点」だと思っています。結果だけでなく、その過程にどれだけ本気で向き合えたかが大切です。入学後は受験というわかりやすい目標がなくなる分、明確な目標を持ち、自分で通過点を決めて進む姿勢が重要になります。全力で取り組んだ経験は、必ず次の自分につながります。

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



01 go-shu 『Defonima』 [アニメーション]

～これは新しい自分に着替える物語～
私たちは皆、服を着る。頭からつま先まで。
まるで着ぐるみのように。それがこの街の常識。
そしてその服を「デフォニマ」と呼ぶ。
デフォルメを着るという考え方から始まった
今作。コンセプトと表現技法をつなぎ合わせた
新鮮な映像体験を目指した。

演じ続けるが、本当の友達を求める加藤翔空
(西優行)。同じクラスなのに交わらない2人
が、ある日突然学校を飛び出し、無計画な旅
に出る。誰にも邪魔されない一泊二日。逃げだ
としても、失敗だとしても、自分で決めるのが
自分の人生。夏の残り香を切り裂いた。木々
の間を駆け抜けた。“人である間”を生きた2
人が、その先で見た景色とは――

して悪と戦う姿を描いたアニメーション作品。

05 本桜子 『祭』 [インスタレーション]

日本各地には約30万もの祭りが存在するとい
われている一方で、日本はしばしば無宗教の
人が多い社会として語られている。
その関係性への関心から、私は日本各地の祭
りに参加し、フィールドワークを行ってきた。
実際にその場に身を置くなかで、祭りは特定
の宗教への帰依というよりも、祈りや感謝を
媒介として人と人、人と土地とを結びつける
コミュニケーションとして立ち上がっている
ように感じた。本作では、その経験の断片を
手がかりに、祭りそのものではなく、人々の
あいだに生まれる関係性に焦点を当て、小さ
な資料館のような構成として展示している。

02 南拓人 『ひとのあいだ』 [映像]

周りに流され、大学受験の道を歩もうとする
坂田真叶（黒澤諒）。自由気ままに生きる様を

03 峯岸耕太郎 『ゴキブリマン』 [アニメーション]

自身の身体にコンプレックスを持つヒーロー
ゴキブリマンが自身のコンプレックスを活か

04 吉田優鈴 『UTOPIA』 [アニメーション]

『ユートピアとは本当に理想郷なのか』
完全に管理された街では、人々は同じ景色を
見続け、疑問を持つことを忘れてる。そこ
に迷い込んだ一羽の鳥は主人公に外の世界を
想像させる。その創造こそがこの街では最も
危険な行為だった。本作は秩序と自由、安定
と好奇心の衝突を描く物語である。

Interviews

Image-Labの
卒業生に聞いてみました



ゆはらかずきさん
2019年度学部卒業

Q1 現在どのような活動・お仕事をされていますか？

現在はXRディレクター、XRアニメーション作家として活動しています。会社にも所属しながら、XR技術を活用した作品の制作を手掛けています。近年は監督作であるXRアニメーション作品『First Virtual Suit』がヴェネチア国際映画祭IMMERSIVE部門でプレミア上映されるなど、国内外で作品を発表しています。

Q2 学生時代はどのようなことに取り組んでいましたか？

Photoshopを使用したアニメーション作品や、新しいメディアを用いた映像表現の探求に取り組んでいました。特に従来の平面スクリーンにとどまらない表現に強い興味を持ち、手描きのアニメーションを360度の空間へ展開する手法を模索していました。未知の表現に挑戦するため、日々試行錯誤を繰り返しながら、制作を楽しんでいた学生時代でした。

『Shugo Tokumaru-Canaria』



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？

伝統的な美術や映像の枠組みを超え、テクノロジーとアートを融合させた最先端のメディア表現を総合的に学べる環境に魅力を感じたからです。自分の頭の中にあるアイデアを形にする際、一つの分野に縛られず、様々なメディアを組み合わせたり、新しい表現手法そのものを探求してみたいと考え受験を決意しました。

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？

1～2年次にかけて様々なメディアに触れる授業はどれも刺激的でした。ライトオブジェや3DCGのピタゴラスイッチ、見た夢のアニメーション化、プログラミングによるインタラクティブ作品など、多岐にわたる制作を通して自分に合う表現が自然と見えてきます。中でも「シナリオデザイン」で脚本・絵コンテからアニメーションを作る授業が非常に楽しかったです。



『第8回新千歳空港国際アニメーション映画祭メインビジュアル』

Q5 学生時代の卒業制作「MOWB」を実現するのは、大変でしたか？ この作品を作った経緯を教えてください。

佐々木成明先生に借りたiPhone用360度カメラをきっかけに、VRアニメーションが作れないかと考えたのが始まりです。空間すべてをPhotoshopで手描きしたため作業量は途方もなく大変でした。ただ映像を観るだけでなく、鑑賞者自身が温かな世界観へ没入し、優しさに包まれるような「体験」の創出を目指しました。

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？

メディア芸術コースでは、講義や講評会で様々なアーティストや作品を紹介してくれます。その中でも、水江未来先生に紹介された

ドン・ハーツフェルトの作品集や、佐々木先生に紹介された小説『カエアンの聖衣』は今でも本棚に置いてあります。参考にと紹介され、展示を見に行った折元立身さんの「アートママ」が衝撃で落ち込んだのはいい思い出です。

Q7 在学生・受験生に向けてメッセージをお願いします。

卒業してからも、時々ここに戻って制作したいと思うことがあります。やってみたい、素敵だと思えることを試して実験する場として、自分にとっては理想的な場所でした。大学に入ってから興味も関心も驚くほど大きく広げられたのがこの学科です。ぜひ制作を楽しんで、皆さんの素敵な作品をたくさん見たいと思っています。

(二)

Image-Labの
在校生に聞いてみました



小栗 詩音さん
4年生

Q どのような作品を作っていますか？

「自身の記憶に伴う身体感覚」をテーマに、インスタレーション作品を制作しています。過去との対峙や、そこから生まれる感情、他者とのコミュニケーションによって見えてくる自分の思考の癖などから着想を得て、目に見えない内的な感覚を空間の中にかたちとして残す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？

自身の制作テーマである「記憶」について、深く考えながら制作できる環境だと感じたことが大きな理由です。また、2年次に履修していた授業をイメージラボの先生方が担当していたことも決め手になりました。ただ、作品内容や専門分野に応じて他ラボの先生に相談させていただくことがあります。どの先生方も親身に対応してくださるので、とても感謝しています。

Q 大学生活の中で学んだ一番大切なことはなんですか？

人とたくさん関わることです。メ芸に在籍している学生は、それぞれ得意なメディアや表現方法を持っています。私自身も、入学当初は興味のなかった写真やインスタレーションに、友人からの影響をきっかけに興味を持ち、今では自身の制作に欠かせない表現手段になっています。また、制作に悩んだ時には、友人とのコミュニケーションから多くの刺激や発見を得ています。

Q 影響を受けた作品はありますか？

私が影響を受けた作品は、サカナクションの楽曲「ユリイカ」のミュージックビデオです。感情の起伏や心のダイナミクスを身体のラインで表現するというアイデアに衝撃を受けました。インパクトのある画面構成でありながら、どこか郷愁感が漂っているところにも惹かれています。女性の身体と東京の街並みを重ね合わせた構成も印象的で、特に好きな映



『Trace me』

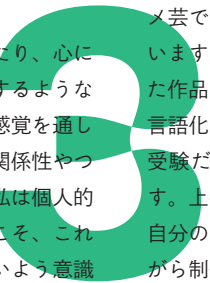
像作品です。

Q これからどんな作品を作りたいですか？

鑑賞者に何かを感じ取ってもらえたり、心に小さく引っかかるものを残せたりするような作品を作りたいです。その感覚を通して、知らない誰かとの間に小さな関係性やつながりが生まれたら嬉しいです。私は個人的な感覚をもとに制作しているからこそ、これからも独りよがりな表現にならないよう意識していきたいです。

Q 受験生に向けてひとこと

メ芸では、考えることがとても大切にされています。受験時代、私は自分が興味を惹かれた作品に対して、「なぜ良いと思ったのか」を言語化する練習をしていました。その経験は、受験だけでなく今の制作にも役立っています。上手に作ることを目指すのではなく、自分のアイデンティティや信念を大切にしながら制作してってください。皆さんの制作活動が楽しいものでありますように！



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、オーディオビジュアル、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：谷口暁彦／福原志保

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・ 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

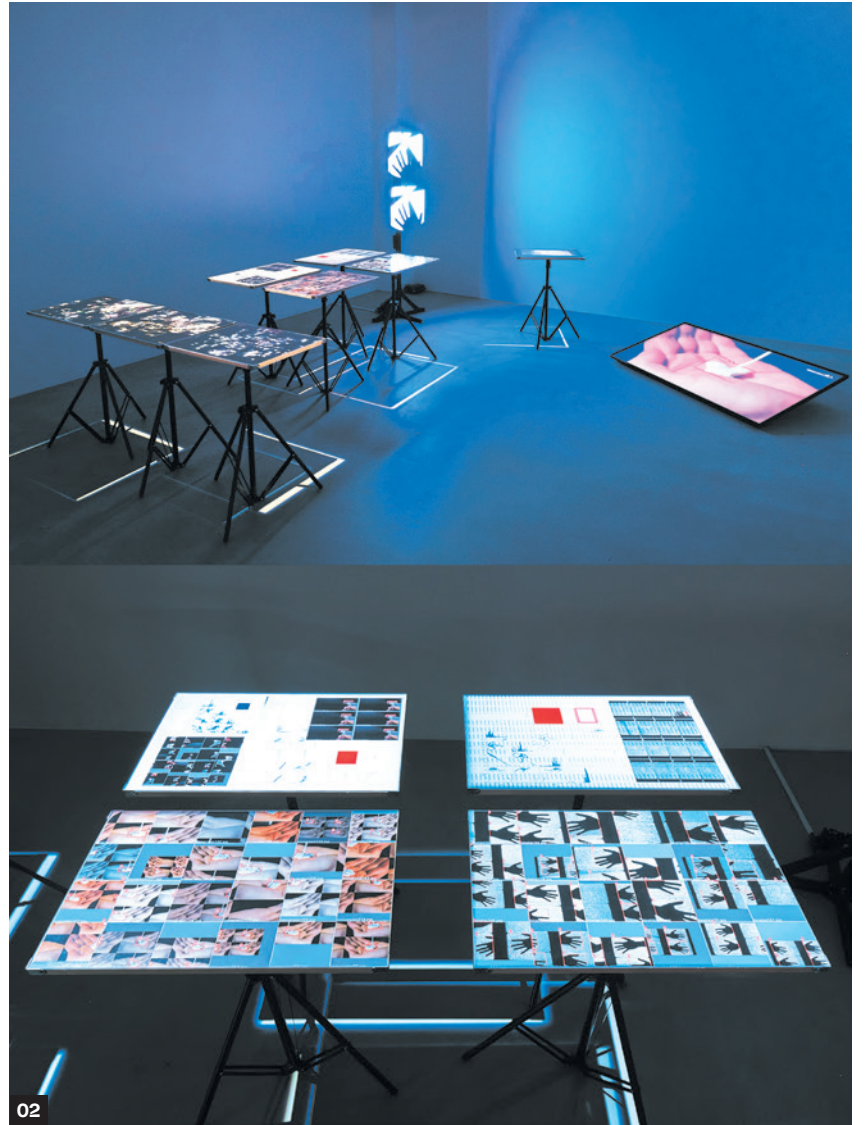
CG アニメーション／インスタレーションアート
／ライトアート

担当教員：森脇裕之／久保ガエタン





01



02



03

01 中村羽葉

『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 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 花形槇 『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」。

Interviews

Graduate Schoolの 卒業生に聞いてみました



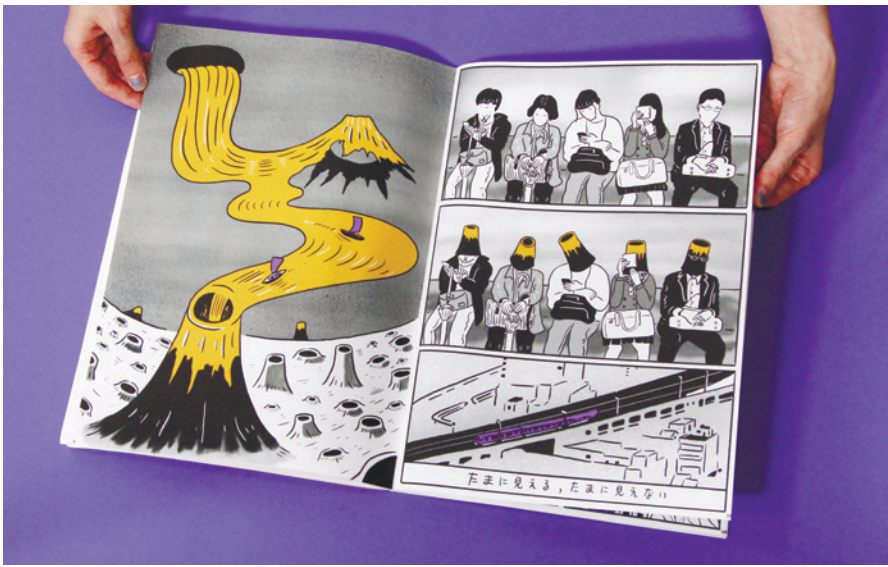
がく めい
岳 明さん
2018年度大学院修了

Q1 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。



『One Trip』コミック

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



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

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。

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いるようです。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！

(15)

Graduate Schoolの 在校生に聞いてみました



大石有杏さん
修士2年

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い方が良くと思いました。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？



『a-hum』

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りたいですか？

見た人の一部になれるような作品を作りたいです。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性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。

Nanaki 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/>

Shiho FUKUHARA

福原志保 教授



アーティスト、研究者。セントラルセントマーチン卒、RCA修了。生命倫理や素材開発を横断し技術を「問い」として探求。Palais de Tokyoや金沢21世紀美術館等展示。Google Jacquard創設メンバーとして研究開発を牽引。Ars Electronica、Cannes Lionsなど受賞。

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



クボガエタン／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]

大岩雄典／奥野麻子／井上恵介／開発好明／日下部実／小光／齋藤彰英／副島しのぶ／滝戸ドリタ／畠中実／日原聖子／平瀬ミキ／古屋和臣／堀口淳史／眞島真太郎／三ツ間菫子／矢坂健司／山本渉



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。

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

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／あたらす二十一／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／奎目金屋／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／バハティエ級建築士事務所／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）／エージェリミテッド／ヤマト住建／ジャルロイヤルケータリング

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/>

