

2023

Department of Information Design

Art and Media Course Tama Art University

WORKSHOP

多摩美術大学

情報デザイン学科

メディア芸術コース

2023

COURSES

2023

WORKSHOP

WORKSHOP

COURSES



新時代のメディアを 開拓するリーダーを 育成する。

Department of
Art and Media



多摩美術大学情報デザイン学科メディア芸術コース 2023

カリキュラム

情報デザイン学科メディア芸術コースは、先端的技术を使ったメディア・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」「クラブ」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。

1年

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/クラブ

演習科目

2年

メディア芸術演習

第1

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

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

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

第4

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

※例年の実績をもとに掲載しており、変更の可能性がります

あいらじカリキュラム紹介



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、みなさんほ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

もくじ

P2
あいざつ

P3
カリキュラム紹介

P4-5
1年次カリキュラム

P6-9
2年次カリキュラム

P10-13
メディアラボ

P14-17
フューチャーラボ

P18-21
イメージラボ

P22
教員紹介

P23
施設紹介/主な進路/WEB紹介

3年

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

4年

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

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

情報デザイン学科
メディア芸術コース

1 年次

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(4月～7月)

【メディア芸術基礎Ⅰ】

世界のさまざまなアニメーションの表現を知る事により、視野を広げ、映像表現の可能性を拡大させます。

担当教員

水江 未来

【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】

作品制作の種となるようなドローイング演習、電子工作の基礎演習や、カードゲームを用いたワークショップを通じ、インタラクティブ（相互作用的）な表現手法や、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

岡 千穂／山形 一生／谷口 暁彦



後期(9月~12月)

[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/原田 大三郎

[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。

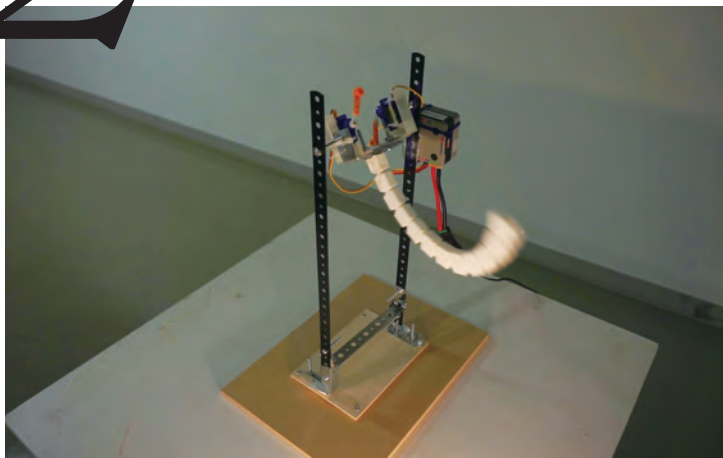
担当教員

井上 恵介/日下部 実/森脇 裕之



2 年次

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、光の効果から着想を得たアクリル・オブジェ作品を制作します。光学的な光の特性を学習しつつ、光の表現を効果的に演出するため、素材や加工方法を検討して、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

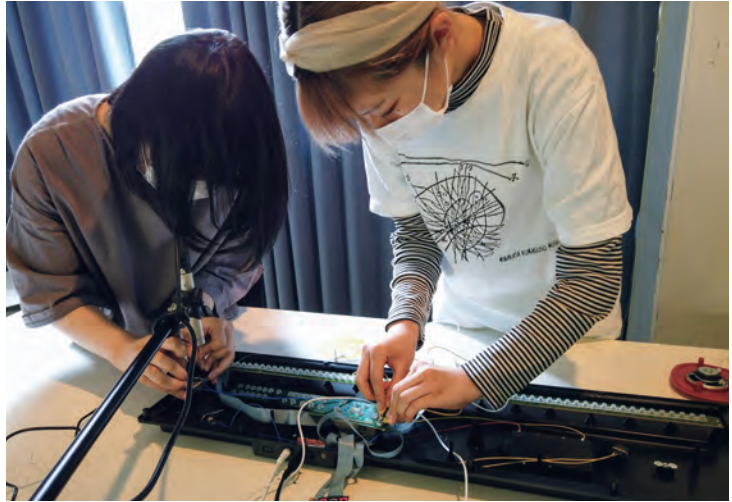
勝又 公仁彦／AKI INOMATA／港 千尋

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、物質とソフトウェアのハイブリッド音響装置や自作楽器を制作し、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、ライティング・シェーダー・アニメーション・物理演算など、より高度なテクニックを学習します。また“デジタルヒューマン”などUnReal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／原田 大三郎

[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。

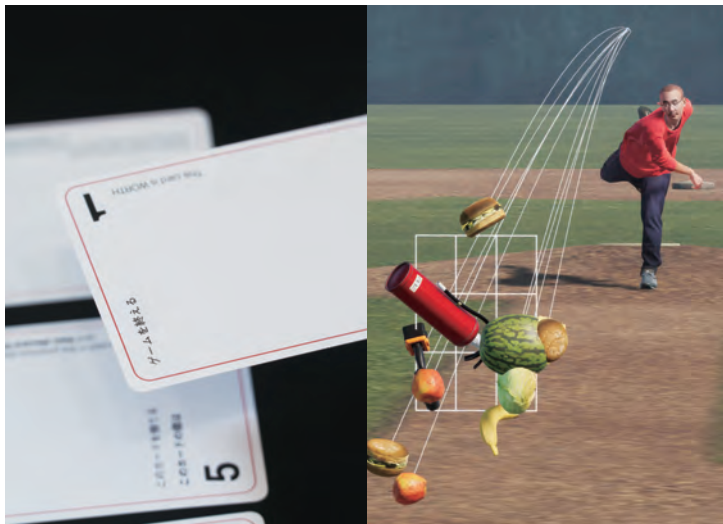
担当教員

佐々木 成明／古屋 和臣

AKI INOMATA



2年次



写真：湯田牙

第3クォーター(9~10月)

[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



[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／水江 未来



[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



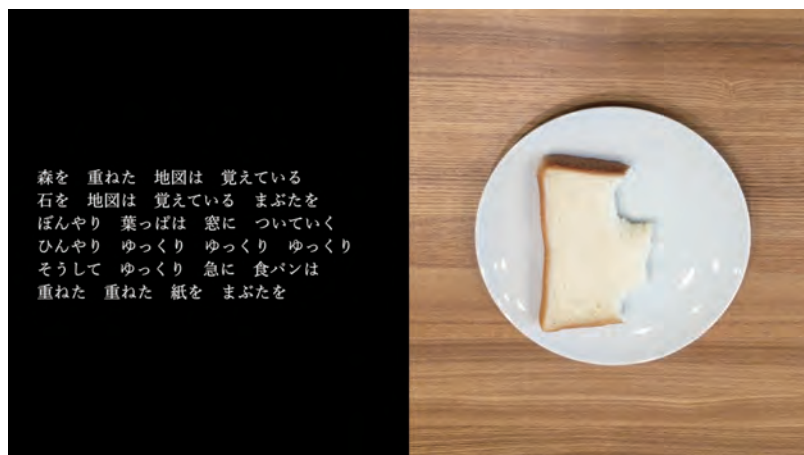
第4クォーター (11~12月)

[プロシージャル・ポエジー]

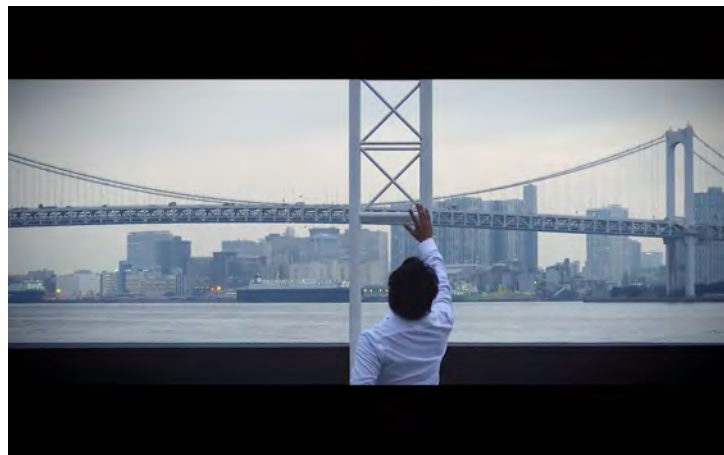
ワークショップとリフレクション(振り返り)を通じて日常や非日常のプロセスを再考・転用・発明することで、固有の表現を探究し、最終的にひとつの作品や実験に仕上げます。たとえば、新しい球技のルールを考案して実際にやってみる、物理的なカメラを使わずに(たとえばゲーム世界の中で)写真をつくる、日々の出来事を楽し譜に起こしてバンド演奏する……など、人間や人間以外が実行するプロセスをめぐるリテラシーを育み、制作や思考のための新しい視点を探究します。

担当教員

大岩 雄典／谷口 暁彦



森を 重ねた 地図は 覚えている
石を 地図は 覚えている まぶたを
ぼんやり 葉っぱは 窓に ついていく
ひんやり ゆっくり ゆっくり ゆっくり
そうして ゆっくり 急に 食パンは
重ねた 重ねた 紙を まぶたを



[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

原田 大三郎／寺井 弘典

[サイトスペシフィック・エキシビジョン]

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



Media Lab.

担当教員 久保田 晃弘／谷口 暁彦
大岩 雄典／小田原 のどか／山形 一生

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、作品が置かれていく状況や文脈、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。

青山 莉奈

People Gaming People

【インスタレーション・立体】

【People Gaming People】作品群総称
ゲームを体験している身体や習慣を表現として捉え、現実と仮想世界の体験をエンパワーさせることが目的とした作品群。自身のゲーム依存症の経験を踏まえて、人々には現実でも有意義なゲーミングライフを送っていただきたい。

【ゲーミング脳ラムネ畑】

自身がゲーム漬けであった頃、食事はラムネと水のみの日々を過ごしていた。そんな不摂生なゲームプレイヤーの口内で溶ける現象を比喻し、ラムネと水を持続的に消化・吸収できる畑を模したインスタレーション作品。

【己がソフト】

本作品は人々をカードリッジに見立て、パッケージ内で型どることによってその人物専用の容器と化すものだ。型どられた体験者の痕跡は現実での存在を証明するものとなり、ゲーム内だけではなくリアルでの自己の再形成を示す。



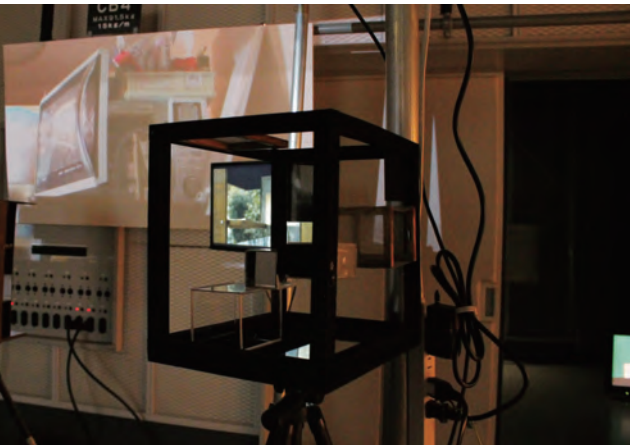
古山 寧々

「☆と※●＃」が私を擬物化すると
(なんちゃらかんちゃらがわたしを
ぎぶつかすると)

【インスタレーション】

私が「パソコン」と関わるとき、私は指でキーボードに触れる。このとき「パソコン」からすれば、私という人間は指だけの存在となるのだろうか。私は自分の部屋にある「モノ」が「私」を擬物化するとどうなるのかを考えてみた。擬物化というのは、擬人化の逆、つまり人間を非人間基準で見立てることである。「擬物化された私」は「私」という人間ではあるものの、人間とはまるで異なる姿・動きをするヘンテコな存在に見える。ある「モノ」にとつての「私」がどのような表象として捉えられていると想像することができるか、擬人化のような人間を基準とした見方とは逆の方法で人間・モノの存在を捉えようとするれば、それは人間と非人間の立ち位置を入れ替えるかも知れない。





檜村 さくら

原始的な／映像／に関する実践

〔映像インスタレーション〕

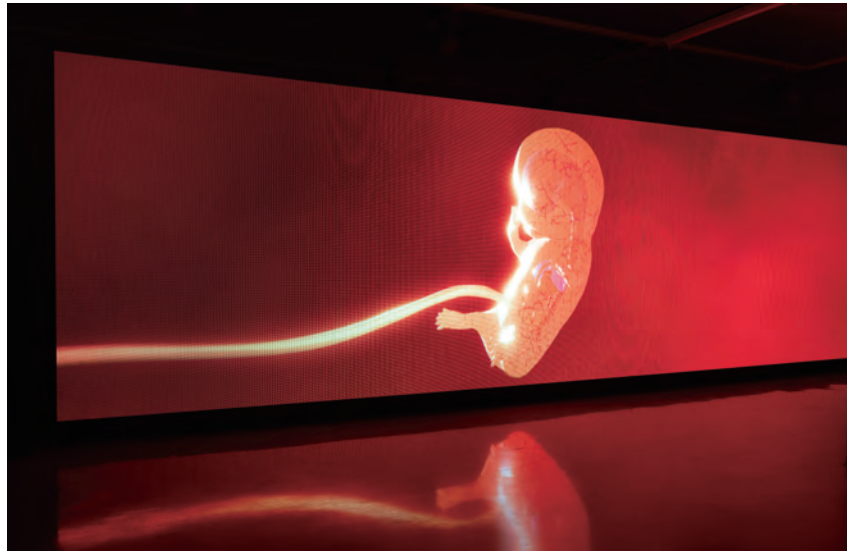
映像を構成している最小単位の要素を拾い上げ、映像の中にある「空間」について再考を促す、4つの作品。鏡や小窓や透き通る素材を用いて構成された映像を撮るための装置でもある立体作品を起点に、キッチンの日用品の配置を組み換えてイメージを構成するパフォーマンス、3D空間の架空の建築を探索する映像、一枚の紙に書いた言葉やドローイングをノーカットで撮影し、読み上げることでオートマティスムのロジックでイメージの世界へ誘う試みなど、物理世界への最小の操作でイメージ＝映像の世界を作り出す。映像と撮影する実空間の密接な関わりを明らかにし、映像という表現媒体が行なっている世界の再創造という行為の不確かさ、実空間世界のあやふやさについて問う。

徐 秋成

燃える心 / Burning With Fire

〔映像〕

この作品は私が日記した沢山の夢からいくつか印象深いシーンをピックアップして、一つの映像に制作しました。「夢と言うものは、人間が目覚めている時に、心の底に隠れていた切実な願望が眠っているときに自由になって溢れ出し、頭の中に1つの出来事として描き出したものだと思います。」そして、夢のなかにあるビジョンを逆算し、目覚めているときに隠した切実な願望や不安の背後に潜んだ原因は一体なんなんだろうと考えながら、自分の心の中にあるモヤモヤしたことを分析しようと思いました。タイトル《燃える心》はソビエトのゴリキー『イゼルギリ婆さん』の挿話からインスパイアされたものです。



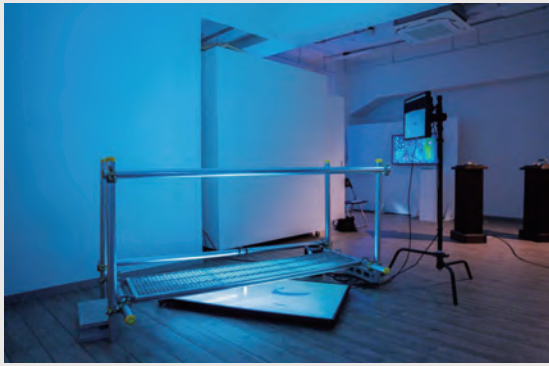
たかはし 遼平

ゲームとの新しい対話

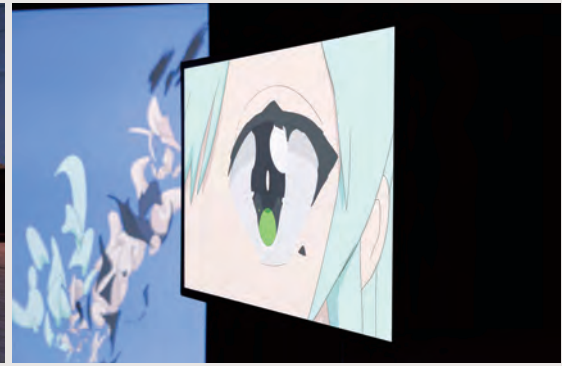
〔写真・映像〕

たかはしは、学部時代から一貫して現実とは異なる制約や条件によって、独自に進化・発展してきたビデオゲーム内の植物を調査し、様々な形態で作品を制作してきた。『並行植物調査プロジェクト』では、ゲーム内の植物を画像や3Dデータとして抽出、現実の公園や渓谷などの風景の中に合成し、映像作品や写真作品として展開した。古いゲームに登場する、平板なテクスチャの植物は、風景の中で異質な存在感を放ち、一方で近年の3Dゲームでのリアルな植物は、現実の風景に溶け込んでしまう。こうした方法を通じて、現実の公園や庭園の空間と、ゲーム内の空間とがともに人為的に整備された空間であることを指摘する。また、そこから継続して「Grand Theft Auto V」というオープンワールドゲームで用いられた木々や草花を、平板なテクスチャで表現されているものや、ポリゴンが多用されているもの、といったゲーム内のCG表現の属性に基づいて分類を行ったゲーム内植物図鑑、『Grand Theft Auto V's Botany』も制作した。





「swimmingpond」



「オバケの」



Media-Labの 卒業生に聞いてみました

米澤 柁さん 2021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？

アーティスト活動やアニメーション、絵やキャラクターデザインなど

Q 制作に繋がっている普段の習慣などはありますか？

お風呂に入ること、陽を浴びること、人に会いに行くこと

Q 大学時代、どのようなことに取り組んでいましたか？ 授業外の活動などもあれば教えてください。

大学時代は、初めてやること全てが楽し

くて、制作課題のお題に対してどこまで予想外に作って楽しく表現にもっていけるか…など考えながら制作していました。1年生の時 yang02さんのドローイングマシンの授業を受けた時、知っているメディアの表現が広がっていくのを感じ、多方面に興味を湧くようになったことを覚えています。

また、サークルのテクノ研究会に入っており、サウンドパフォーマンスやDJ、アニメーションを用いたVJ、ライブペイント、友人とのイベント制作などの活動をしていました。

Q 米澤さんの作品にはアニメーションにおけるオバケと呼ばれる残像表現をモチーフに

したものがりますが、このオバケに興味を持ったきっかけや、どういったところに惹かれているのが教えてください。

学部2年生まではアニメーションのフレームを何枚も描いて再生すると動く!!こと自体が感動で、映像やGIFアニメーションを作っていたのですが、3年生になる前あたりに、映像ではなくて生きたものやその場所の空気を作りたいという気持ちが芽生えました。その年制作したものが空間とディスプレイを用いたインスタレーション（「Swimming pond」2020）です。それは生き物の動きを抽象化した、アニメーションのキャラクター性を持ったアニメーションという生き物を、ゲームエンジンのUnityによるリアルタイムにレンダリングされる水槽としてのモニターで観察する作品でした。

実際に存在する生き物の形をしていなくても生きてると感じられるときに興味を持ったのがアニメーションの技法における“オバケ”でした。TVアニメなどで多く見られるアニメーション制作手法として知られるリミテッドアニメーションは、少ないフレームの枚数で生

き生きとした動きをみせる効果があり、その際に“オバケ”は用いられることが多いです。日常シーンや、身振り手振り、戦闘シーンの激しい動きの中でも使用されます。アニメーターがアニメーションを描く際にはある程度の感情移入や脳内演技が反映されていますが、そのオバケのフレームを描くアニメーターの精神的身体やその感覚は、実際の身体の形からは大きく変化していることが面白く感じていました。また技法の名前としても、アニメーションを生き生きとさせるための表現なのに“オバケ”（死んだもの）とされていることにも面白さを感じています。（「オバケの」2021）

そしてアニメーションキャラクター



「オバケの」

と、実際に生きている人間の魂の、メディアもとも違う、その質について考えるきっかけにもなりました。

Q **先日、ドローイング作品の個展を開催されていましたが、制作する上でのアニメーションとの違いや、その魅力について教えてください。**

先日行った絵の展示の絵と、普段のアニメーションを作るときとの違いはあまりありません。卒業後制作を進めている間も、アニメーションとはそして語源となるanima(魂)とは一体なんだろうと考えていました。

考えているうち、デジタルツールにアニメーションを描き起こすこと以外にも“アニメーション”の定義ができる気がしたのです。描き起こして再生すること、何もない空気を何かいと感じながら実際に手で撫でること(「絶滅のアニメ」2022)、目の前にいる人を知ったり認識すること(「名無しの肢体」2022)まで、私の思う“アニメーション”は広がっていきました。

今回は、出会ったことのない何かの姿/身体/形を描き起こす際に感じた、親しみがありそばにいる友達のような存在なのに、なぜか「うまれたて」である不思議さがあることについての展覧会でした。

私にとっての アニメーションキャラクター

の存在はこちらを必ずしも見ているだけではなく“ただそこにいるだけ”と考えていました。そしてキャラクターになる直前のアニメの姿を描き起こし、遠くから見るとアンビエントで、近づいていくと身体が立ち上がっていくところが自分も好きなポイントです。

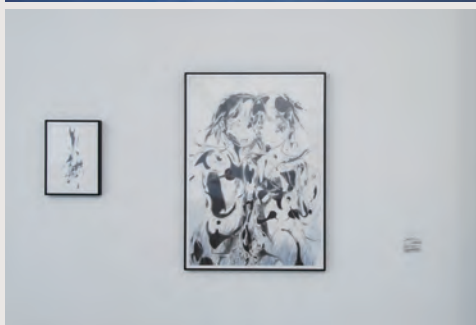
Q **ご自身の制作に影響を与えた作品(アーティスト)はありますか?**

リー・キット

Q **在学生、受験生に向けてメッセージをお願いします。**

こんにちは。はじめまして、米澤です。メディア芸術コースは広くメディアを扱い、広い視野で自分の興味に素直に向かって制作していける場所

だと思います。気になるものや、見てみたいもの、やってみたいことはきっと引き寄せられて自分の一部になります。最初は、興味があるけど何かしたいのかふんわりしているこ



上「名無しの肢体」 下「生まれたての友達」

ともあるかもしれませんが、少しセンサーを張って学内外へ踏み切って入っていくといいことがあるかもしれません。たくさんたくさん、応援しています!

Media-Labの 在校生に聞いてみました



亀井 里咲さん
4年生

Q **どのような作品を作っていますか?**

サーボモーターをArduinoで制御して、洋服やゴミなど身の回りにあるものを生き物のように動かすキネティックアート作品を制作しています。立体作品が好きで、大きいインスタレーション形式のものからイベントで出展できるような小さいものまで制作しています。

Q **自分の所属ラボを選んだ理由はなんですか?**

2年次で取ったキネティックアートの授業の続きをしたい!と思った時に電子工作に詳しい教授や講師の方、助手さんが多く在籍されていたからです。またお世話になっていた先輩がメディアラボの方で、「亀井ちゃんはメディアラボが向いてると思うよ!」と言われたのも大きいです。

Q **大学生活の中で学んだ一番大切なことはなんですか?**

相談することです。教授や助手さん、先輩でも同級生でも良いので少しでも躓いたら相談しましょう。芸芸には面白くて聡明な方が沢山在籍されているので思わぬアドバイスを頂いたり、とっておきの機材を貸して頂けるかもしれません。悩みを言語化することで考えが整理されますし、顔を覚えていただけるチャンスだったりします。

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?**

久保田成子、河原温などの作品に影響を受けています。構成要素が少なく作者の人格がわかるような作品が好きです。また街中にある動くオブジェやおもちゃにも影響を受けています。自分を支えてくれているのはメディアラボの教授や講師の方々、助手さん、先輩、同級生です。恵まれた環境だなと日々感じております。

Q **これからどんな作品を作りたいですか?**

生活や社会の中で感じた違和感をキネティックアートにし、直接的な言葉をあまり使わなくても言いたいことが伝わる様な作品を作り

たいです。技術面ではより生物的で安定した動きを開発し、将来的には機構の制作に使う木の棒が自分の体の一部のように自由自在に扱えるようにになりたいです。

Q **受験生に向けてひとこと**

×芸は表現媒体に囚われず様々な分野に挑戦できます。美術だけでなく他分野の知識が活かされる場面が多く、技術力より発想力が評価されることも多いです。自分が良いと思った作品が他の人には駄作に見えたり、その逆もあります。周り比べて焦ってしまうかもしれませんが、ご自身の「好き」を忘れずに頑張ってください!



「できない」作品撮影：浜崎祥多

Media Lab

Future Lab.

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。

担当教員 原田 大三郎 / 森脇 裕之

開発 好明 / 水江 未来



大石 有杏

a-hum

〔立体〕

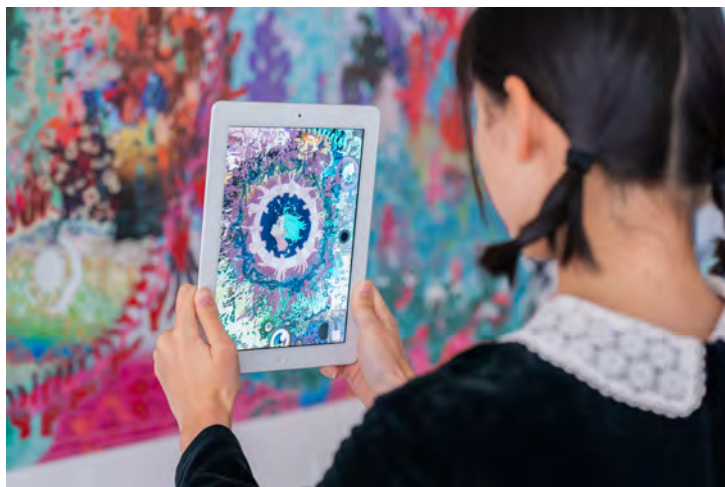
私が今まで感じてきた『日本の自然』の美しさや遅しさ、そして途切れる事のない“永遠”をテーマに立体造形で表現しました。この作品は左の口を開けた始まりを意味する阿形と右の口を閉じた終わりを意味する吽形で一つの作品となっています。そして、この二つの作品が揃うことで永遠に途切れる事のない自然の摂理を表しています。

栗原 昇一

imagine

〔グラフィック〕

作品制作において、考えやアイデアが生まれる瞬間も、作品そのものの魅力の一部であるという考えから、“思考する”ということをテーマに、脳を中心に思考し活動している様子を平面作品として可視化した。“スマホのカメラで覗き見る”という動作を、“思考を覗く”という行為と重ね合わせ、裸眼で見た時と、カメラを通して色反転させたネガを見る時の、2つの視点から鑑賞できるようになっている。



未来の創造

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が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。



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。

三好るき

幸福

[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かちである。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

東浦 菜央さん 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？

ゲーム会社で背景のコンセプトアート作成や3DCGモデリングを行っています。

Q お仕事の面白い点や大変な点について教えてください。

おもしろい点は自分のアイデアやデザインでプレイヤーの遊びに干渉できることです。環境や文化、設定を考えながら、わくわくするような体験を作ることができます。大変な点は、正直に答えると「仕事である」ということです。

仕事なので私の好き勝手にはできません、アイデアを固めていくにあたり、多くの人とのコミュニケーションも必要になります。

制作では、自分の世界で自分と向き合っていればよかったのですが、今はプレイヤーや社内メンバーと向き合わなければいけません。入社一年経ってもそのギャップにつまづくことはありますが、そこもクリエイターとして楽しむことができたなら、と今は前向きな気持ちでいます。

Q お仕事をする上で、大切にしていることはありますか？

職人になりすぎないことです。言われたものを綺麗に造形できることも大事ですが、自分の頭で考えて提案ができるデザイナーでありたいと思っています。

Q 大学在学中、どのように過ごしていましたか？印象に残っている経験などあれば教えてください。

私は大学入学時点でゲームの背景デザイナーになりたいと考えていました。

絵は得意ではなく、デッサン経験も浅かったのですが、大学での制作と並行して自主制作として風景画を3年間で40枚以上描くほどただひたすらに描いていました。

そのように1.2年生過ごし、3年生になり本格的に各々の制作が始まったときに、表現として自分が何をしたいのかわからず困惑しました。そのような時に、同じラボの先輩方の制作に立体的な物が多かったこともあり、立体物に興味を持ちました。存在するものは愛着が持てる、また人が手に取って体験することができ

きると思ったからです。

風景画も好きです。が、別の軸でしたいこと(私の場合は綺麗なものを保存したい)に従って制作をすることも大事にしたいと思うようになりました。

Q 卒業制作「BRIGHTNESS」は、「外の光の眩さ」をテーマに制作されていますが、「外の光」に魅力を感じたきっかけはなんですか？

私は寝れているとぼーっと窓の外を見ることがあります。空を映す青白い光や、木が風で揺れる様子を見ていると時間を忘れ落ち着きます。

そのように「外の光」に助けられていたことに気づいたからです。

そしてこの光が私の手元に、あれば安心するなど、それぐらい私的な理由で作り始めました。自然の光が好きなのは、両親が私が幼い頃に自然とたくさん触れ合えるような色々なところに連れて行ってくれたからかもしれません。美しいものをたくさん見て育ちました。

自分のために作り始めましたが、誰かを癒すことができるものを自分自身で作らせたらそれはとても素敵なことだろう、という大きな期待もあったと思います。

Q 制作をする際、どんな時にアイデアが生まれますか？

なにが自分にとって大事なのか、私は何を作り出したいか(必要としているのか)考えた時です。

在学中、作品のアイデアで悩んでいた時に、フューチャーラボの教授から、方程式を解く

ように考えるのと良い。あなたにはそういう方法が向いている。と指導していただきました。

自分の大事にしていること、またそれはなぜ大事なのか。それをどうすれば人に伝えられるような体験を与えられるか、など紙に書いて方程式を解くようにアイデアを出していました。

Q 在学生、受験生に向けてメッセージをお願いします。

私から言えることはあまりないのですが、自分のしたいことに真摯に向き合うこと、また広い視野を持つことは大切なことと思っています。とある



卒業制作「BRIGHTNESS」 撮影：竹久直樹



卒業制作「BRIGHTNESS」 撮影：竹久直樹



3年生課題 外の光の積み木

業界に行きたいからそれに関する制作ばかりする、というのも一つの道として良いと思いますが、業界に関係なくとも自分の根底にあるものや自分の感性に合った作品は作品形態に関係なくきちんと評価してくれます。私は就活の時に感じたことですが、本学科の

受験も同じかもしれませんが。私も入学当初は風景を描くことしか考えておらず、立体作品を作るとは思いもしませんでした。本学科では、色んな機材や施設が揃っていたり、多方面で活躍されている先生方がいらっしゃったりと、様々な分野に挑戦しやすいと

思います。興味を持ったものは、まだ知らないものでも挑戦してみるといいのではないのでしょうか。あなたがあなたらしく、向き合ったものは業界に関係なく評価されると思うので、制作を楽しんで欲しいと思います。

Future-Labの 在校生に聞いてみました



パク ギュミンさん
4年生

Future Lab.

Q どのような作品を作っていますか？

私は日常生活の中で多様な人々と接して経験できる人々とのつながりをテーマに3Dプリンターを利用して作品を作っています。ただ3Dプリンターで出力して終わるのではなく、ひいては観客が作品の中に参加してこれを体験しテーマについて共感できる作品を主に製作しています。

Q 自分の所属ラボを選んだ理由はなんですか？

3Dプリンティングをするためには3Dプログラムを扱う必要があると考え、フューチャーラボはこれに役立つと思いました。また、デジタル要素をゲームや映像のようなデジタル世界だけでなく、多様な結果物に再構成するのを見てアナログ的な出力物を作る3Dプリンティングにも役立つと思い興味を持ちました。

Q 大学生活の中で学んだ一番大切なことはなんですか？

大学生活の中で自分自身について知ることがとても重要だということを学びました。自分がどんな人なのかを知ることで、自分の長所をどのように生かすのか、あるいはどんな

な方向に進むのかに対する考えが可能になるからです。私は大学生活をしながら教授たちと友達と話しながらこれを少しでも知ることができたと、これからの作品活動に役立ったと思います。

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？

私はRyo kishiの「ObOrO」を見てメディアアート自体について興味を持つようになりました。この作品は観客が浮いているボールを掴んだり、下に手を当ててみるなど様々な反応を見せるようになり、作品を見てまるでおもちゃで遊ぶ子供たちと似ていると感じました。以後、「観客の参加」という要素は私に大きな印象を与えてくれたし、以後の作品製作に大きな影響を与えたと思います。

Q これからどんな作品を作りたいですか？

教授のプロジェクトで小学校に作品を設置した経験があります。単純に展示空間で行う設置とは異なり、実際の子供たちが見る視線の高さや動線、そして実生活の邪魔になるかも考慮しなければならぬほど学んだ点が多

かったです。

このため私は学校を離れてもっと多様な場所で作品展示と演出の経験を積みたいです。同じ作品でも設置された方法、場所、観客の種類によって様々な結果が出るので、これを経験して自分自身の成長を図りたいと思います。

Q 受験生に向けてひとこと

私は実は韓国の大学で経営学を勉強して辞めて自分が本当にやりたいことをするために多摩美術大学に入学しました。他の専攻を勉強して美術学部に入るためには短くて大変な期間でしたが、私はその過程の中で美術を勉強するという楽しさか心の片隅に残っていたから耐えられたと思います。受験生の皆さんも、その過程がどんなに大変で苦しくても、心に残っている「やりたいことをする楽しさ」を忘れないでほしいです。



今日の表情 / TODAY'S EXPRESSION

Image Lab.

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。

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

土屋 さくら

うつくしいひび

[アニメーション]

これまで、誰もがかつて持っていた、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。父の親族がかつ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特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することもできるのではないかと考え、制作に取り組んだ。



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。





久保田 碧音

愛♡CONTACT ～宇宙との交信～

[映像インスタレーション/映像]

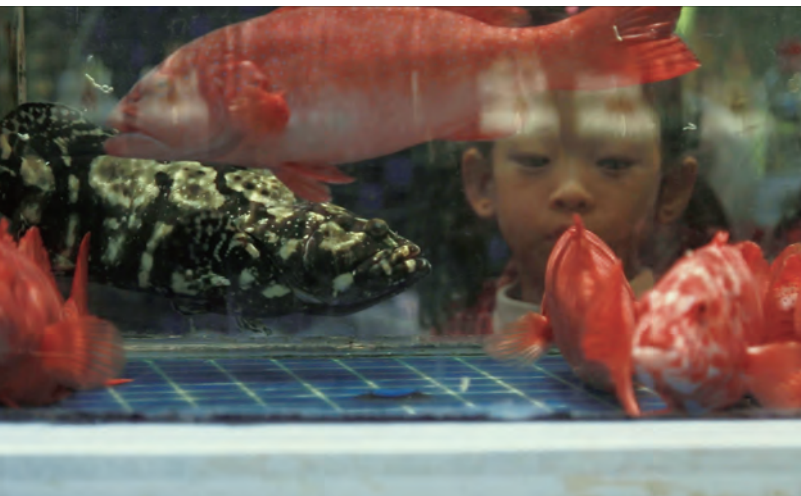
私は宇宙人から地球人へのメッセージをテーマに制作しました。この宇宙人はある地球人に片思いをしています。そして告白するために、この装置を作りました。この扇風機は宇宙人とこの場をつなぐことのできる装置です。会場内には扇風機の回る音、扇風機で震えている歌声が響き渡り、宇宙人は日本語は話せなくても懸命に気持ちを伝えようとしています。動物の感情を読み取る時のように、あるいは母国語の異なる人と話すときのように、言葉以外のコミュニケーションで、種や性別、星を超えて分かり合えることを表現しました。私は鑑賞者にワクワクしてもらう時間を与えたかった。作品を見た後、喫茶店で友人と一時間話せるようなものにしたかった。この想いが届いていたら幸いです。

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「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。

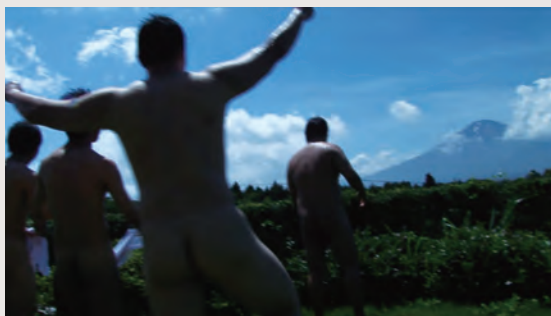


オウ ショウヨ

記憶と創造——映像における記憶の再現

[映像]

家族と料理を題材とするドキュメンタリー、作者自身によるモノローグのナレーションが魅力的。作品に登場する人々や風景や料理が、どこか懐かしく、多幸感に溢れているように感じるのは、対象に向けられた作者の愛情溢れる眼差しによるものだ。「パナキュラー・ドキュメンタリー」と呼ぶべき先駆的なアプローチを、独自の視点で作出した妙作。



卒業制作「ガクセイプロレスラー」



Image-Labの
卒業生に聞いてみました

今成 夢人さん
2009年度卒業
情報デザイン学科情報芸術コース

Image
Lab.

Q 現在、どのような活動・お仕事をされていますか？

プロレスラーとしてリングに立ち、映像作家として主にプロレスを題材としたVTRやドキュメンタリーなどを制作しています。

Q 今成さんは、プロレスラー、そして映像作家としても活動されていますが、精神的に活動する上で原動力になっているものはありますか？

自分の可能性を信じ、自分に賭けてみるということでしょうか。プロレスラーとしても下に見られることが多かったのですが、それをエネルギーに変えてカラダを作り、映像を試合の武器として使うなど、自分にしか出来ないことで逆境を乗り越えようとしてきました。

Q 映像作家としての活動と、プロレスラーとしての活動の共通点や違いについて教えてください。

映像もプロレスも体力仕事だと思います。映像制作も体力が必要になってくる部分があり、プロレスラーとしてのトレーニングが映像の撮影や編集を根気強くやれることに役立っている部分があるかと思います。体力作りが大事なのはプロレスも映像も共通していると思います。

Q 今成さんの卒業制作である「ガクセイプロレスラー」の、制作に至った経緯や制作中のエピソードについて教えてください。

大学在学時にドラマ制作などの課題制作が

うまくいかず挫折をしていました。4年次の面談で先生に「自分にしか撮れない題材の作品を撮るべきだ」と助言され、ドキュメンタリーで当時自分も活動していた学生プロレスの世界を撮ろうと思いました。小さなビデオカメラ一つで自分にしか撮れない距離感で被写体と関係性を築けた感覚がありました。

Q 在学中の活動や制作が、今の活動に繋がっていると思う瞬間はありますか？

プロレスラーの方が卒業制作の作品を見て評価してくださり、プロレス団体の映像班に誘ってくれました。卒業制作を作ったことが自分の人生の原点になっていると思います。また在学中に学生プロレスの活動をしていたこと、沢山の映画を観たことなどは今の自分の仕事に活かされています。今、取り組んでいることの基盤は学生時代に出来たと言えると思います。

Q 今成さんはプロレスと関連する数多くのメディア芸術表現を行なわれていますが、これから先の展望や今後やりたいことなどはありますか？

プロレスラーのドキュメンタリー映画を制





作し、劇場公開をしたいと考えています。プロレスラーはリングの上で表現をしています。リングの外でも様々な闘いをしています。自分がプロレスラーとして活動しているため、彼らの独特な感覚を理解することが出来るので、その特性を活かし、映像に収めて物語にしたいと考えています。

Q 在学生、受験生に向けてメッセージをお願いします。

多摩美大の4年間は今の自分の基盤を作った大事な期間だったと思います。自分の眼差しや、関心のあることなどに興味を持ち続けて、作品を作り続けて欲しいと思います。



Image-Labの 在校生に聞いてみました



近藤 愛里花さん
4年生

Image Lab.

Q どのような作品を作っていますか？

2年次までは3Dアニメーションや写真作品など様々な媒体の作品を制作していましたが、3年次では主に実写映像作品やインスタレーション作品を制作しています。普段過ごしている日常の出来事をテーマに、思わずくすりと笑ってしまうギャグを詰め込んだ変な作品が多いです。

Q 自分の所属ラボを選んだ理由はなんですか？

一番尊敬している教授がイメージラボに所属していたからです！また、先輩方の作品を見て、なんとなく直感で決めました！（笑）

Q 大学生活の中で学んだ一番大切なことはなんですか？

当たり前のことですが…自分の作品を好きになることだと思います。個人それぞれの考え方がしっかりある美術大学だからこそ、自分の意見に共感してもらえる時とそうでない時が必ずあります。その時に他人の意見に

左右されず、自分がその作品の親なんですから「いや、自分が一番正しいんだ！」という譲れない愛みたいなものを持ち続けていることが大事だなと思っています。

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？

割となんでも影響されるタイプなので、これといったアーティストはいないのですが…。吉田ユニさんの作品は特に好きです！

Q これからどんな作品を作りたいですか？

たくさんの人に笑ってもらえる作品を制作し続けていきたいです。また、音楽やダンスがとても好きなのでミュージカル風の実写映像作品とかも制作してみたいなど密かに思っています。

Q 受験生に向けてひとこと

メディア芸術の良いところは、みんながみんな思うままに制作しているので、表現方法



などに縛りが無いことです。本当にいろんな人や作品があるので、なんでもやってみたい人、まだ何がやりたいか見つからない人にもおすすめです！ぜひメ芸で自分の「好き！」を探してみてください！



『ねえ!!』



久保田 晃弘 教授

クボタアキヒロ/1960年生まれ 東京大学大学院工学系研究科船舶工学専攻博士課程修了(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)多摩美術大学アート・アーカイヴセンター所長 近著『遙かなる他者のためのデザイナー-久保田晃弘の思索と実装』(BNN 新社、2017)『メディア・アート原論』(フィルムアート社、共編著、2018)『インスタグラムと現代視覚文化論』(BNN 新社、共訳編著、2018)『ニュー・ダーク・エイジ』(NTT出版、監訳、2018) など



原田 大三郎 教授

ハラダイザブロウ/映像作家/1956年福岡生まれ。筑波大学大学院芸術研究科総合造形コース卒業。83年第16回現代日本美術展佳作賞。第1回日本芸術文化振興賞受賞。マルチメディアグランプリ'94MMA会長賞。CGを中心とした映像表現を追究。SFX、コンサート映像の監督など。



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、ガセイ南米研修基金を受け、南米各国に長期滞在。1985年より、パリを拠点に写真家・文筆家として活動を開始。2002年 オックスフォード大学オルフソン・カレッジ 研究員。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に就任。主な受賞歴に『コニカブラザ奨励賞』『マルチメディア・グランプリ』『サントリー学芸賞』『伊奈信男賞』など。



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。第16回日本国際美術展 佳作賞、ARTEC'95準グランプリ受賞、第13回マルチメディアグランプリ アート賞、ロレアル奨励賞受賞。LEDを用いたライトインスタレーションを多数手がける。小林幸子電飾衣装やハバ・タラフマラ舞台美術など異分野とのコラボレーション多数。「宇宙の旅」展、「ミッション」[宇宙×芸術]展、種子島宇宙芸術祭総合ディレクターなど、近年は宇宙芸術に関する活動を行っている。小林幸子電飾衣装やハバ・タラフマラ舞台美術など異分野とのコラボレーション多数。「宇宙の旅」展、「ミッション」[宇宙×芸術]展、種子島宇宙芸術祭総合ディレクターなど、近年は宇宙芸術に関する活動を行っている。



佐々木 成明 教授

ササキナルアキ/映像作家/1963年広島生まれ 武蔵野美術大学大学院 造形研究科デザイン専攻(視覚伝達デザインコース)修了。メディアアート作品を国内外の美術館で発表する活動と並行し、ゲーム・デジタルコンテンツ、CM、舞台作品の映像化や舞台映像演出などの分野で活動。「ビデオ・ダンス」準グランプリ受賞(95年)、「国際ハイビジョン・フェスティバル」ミュージック&ダンス部門グランプリ受賞(95年)、上海万博日本産業館INAXアース映像インスタレーション『青花流水』(10年)、『映像情報学入門』編著(05年)、『砂漠芸術論』単著(18年) など。



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、作品はニューヨーク近代美術館所蔵、広島国際アニメーションフェスティバル優秀賞、カンヌ国際広告祭ゴールド、新しい映像体験コンテンツや常設展示、映像作品を多数ディレクションしている。
<https://www.pics.tokyo/>



谷口 暁彦 准教授

タニクチアキヒコ/アーティスト/1983年生まれ。多摩美術大学大学院修了メディア・アート、ネット・アート、ゲームアート、映像、彫刻など、さまざまな形態で作品を発表している。主な展覧会に「[インターネットアートこれから]—ポスト・インターネットのリアリティ」(ICC、2012)、「SeMA Biennale Media-city Seoul 2016」(ソウル市立美術館、2016)、個展に「滲み出る板」(GALLERY MIDORI.SO、東京、2015)、「超・いま・ここ」(CALM & PUNK GALLERY、東京、2017) など。企画展「イン・ア・ゲーム スケープ:ビデオ・ゲームの風景、リアリティ、物語、自我」(ICC、2018-2019)にて共同キュレーターを務める。

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

- 井上 恵介
- AKI INOMATA
- 大岩 雄典
- 岡 千穂
- 小田原 のどか
- 開発 好明
- 勝又 公仁彦
- 日下部 実
- 齋藤 彰英
- 畠中 実
- 日原 聖子
- 古屋 和臣
- 水江 未来
- 三橋 純
- 矢坂 健司
- 山形 一生

スタジオ

〔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。

〔作業スタジオ〕

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作業スタジオ。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。

〔PCルーム〕

映像・CG・グラフィック制作には欠かせないソフトウェアを完備。

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。



進路紹介

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onz/マッドハウス/ジークレスト/サンリオ/任天堂/スバイク・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/三洋クラブ/日本オクラロ/空目屋/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/アルエムトラスト/SCENE/サン・アド/スバイス/ユートピア/パ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

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・制作=山田 和寛+佐々木英子 (nipponia)
3Dイメージ制作=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 オフィシャルサイト=<http://www.idd.tamabi.ac.jp/art/>

〔メディア芸術 3D〕

「メディア芸術 3D」は、メディア芸術コースの様子を3Dで紹介するゲームアート作品です。3Dスキャンで記録された施設内の風景を散策しながら、メディア芸術コースについて3次元的に知ることが出来ます。

<http://www.idd.tamabi.ac.jp/art/site/opencampus/2017/>



〔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/>

5053

メディア芸術コース

情報デザイン学専攻

多摩美術大学



Art and Media Course Tams Art University

Department of Information Design

5053

5053

ARTS

5053

5053