

CLASS

## 東京藝術大学 大学院 映像研究科 メディア映像専攻

004

Department of New Media  
Graduate School of Film and New Media, Tokyo University of the Arts

日本で唯一の国立総合芸術大学、東京藝術大学には従来の芸術諸分野を横断・統合し、映像に関する創造の現場という観点から新しいテーマに取り組み、国際的に活躍することのできる専門家を養成する大学院として「映像研究科」が設置されている。映像研究科には様々な大学を卒業した者が集い、映画、メディア映像、アニメーションの3つの専攻に分かれて創作・研究を行っている。

At the Tokyo University of the Arts, the sole state-run art university in Japan, there are two departments that offer instruction in motion image media. One is the Department of Intermedia Art, where students can create works that not only make full use of technology, but also function within social networks and communities. The other is the Graduate School of Film and New Media, where individuals from diverse undergraduate backgrounds enroll in one of three majors: Film Production, New Media, and Animation.

### 偉大なる指導教員と恵まれた研究環境

「映像研究科」は学部を持たない独立大学院として2005年に創立された。まずは「映画専攻」が、次に「メディア映像専攻」、博士後期課程「メディア映像学専攻」が設置され、2008年に「アニメーション専攻」が新設されると同時に現在の体制が整った。1学年の学生数は「映画専攻」が32名、「メディア映像専攻」と「アニメーション専攻」がそれぞれ16名、博士課程と合わせて総勢130名余りの学生が在籍している。映像研究科は横浜市に展開しており、メディア映像専攻の学生たちはオーシャンビューに囲まれた絶景のロケーションのもと、巨大なスタジオやギャラリー、音楽スタジオ、工作室を完備した施設内で、2年間、創作・研究に没頭する。

#### 「メディア映像」の定義

「映画専攻」は、監督、脚本、プロデュース、撮影照明、美術、サウンドデザイン、編集の領域(コース)があり、従来の役割に分かれて映画を制作する。「アニメーション専攻」は、平面から3DCG、クレイアニメーションまで、幅広くアニメーションを創作する。それでは「メディア映像専攻」の研究対象とは何か。

「映画、アニメーション以外のすべての映像表現を

対象としています。映画やアニメーションは劇場での上映を基本に制作しますが、どういう形態で上映するのか、発表の方法も含めて新しい映像表現の可能性を追求していくところがメディア映像専攻の特徴です(木村稔助教)

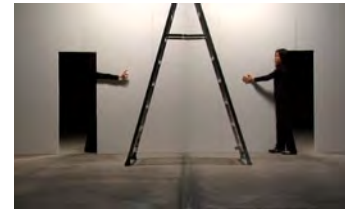
#### 4名の指導教員による特別演習

大学院は「教育」を受ける学部とは違い、「研究」を行う場所。「メディア映像専攻」では、学生同士、知恵を寄せ合い、盛んにディスカッションを行いながら、具体的な方法論を詰めていく。美術、音楽、映像、情報工学系などさまざまな分野で学んできた学生が、学部で得た専門性を活かしながら、プログラミング等の知識を新たに習得することにより、多様な表現の可能性を探っていく。

1年次最初のカリキュラムとしては、4名の指導教員による「特別演習」が3週間ずつ行われる。「特別演習」では、それぞれの教員のバックグラウンドや、専門知識を共有課題制作を通して学んでいく。

その4名の指導教員とは、佐藤雅彦教授、藤幡正樹教授、桐山孝司教授、桂英史教授。日本のメディア映像史を語る上では欠かせない、偉大なる先駆者たちだ。

### 学生 & 卒業生作品



「壁・部屋・箱 - 破れのなかのできごと」 Wall/Room/Box - the story about the crack in reality (2008)  
Director: 越田乃梨子 Noriko Koshida  
対象の裏側と表側を同時撮影し、裏表を一元化した作品  
A work created by synthesizing simultaneous recordings of the front and rear sides of objects



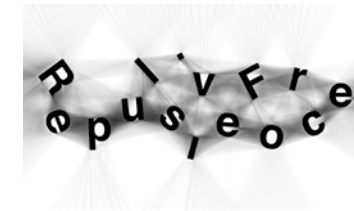
NIGHT LESS (2010)  
Director: 田村友一郎 Yuichiro Tamura  
Googleストリートビューのイメージのみで構成されたロードムービー  
A road movie composed entirely of Google Street View photos



NO PLACE LIKE HOMETLAND (2011)  
Director: 玄宇民 GEN Woomin  
在日韓国人の作者が故郷やルーツを探るドキュメンタリー  
A documentary in which the Korean-Japanese filmmaker explores his homeland and roots



invisible layer (2012)  
Director: 古澤龍 Ryu Furusawa  
絵画、映像、照明によって時空間を多様に変化させた作品  
(\*1)  
Modulating space and time through painting, motion images, and lighting



Numerics (2012)  
Director: 大原崇嘉 Takayoshi Oohara  
斥力をテーマにレイアウトの美を追求するデザイン(\*2)  
A motion image design that pursues the beauty of layout, with repulsive force as the theme



「無言の乗客」 Silent Passengers (2012)  
Director: 仲本弘史 Hirofumi Nakamoto  
部屋に放たれたヤドカリが主演の映画  
The protagonist is a hermit crab who has been released into a room

### A research environment that is endowed with prominent instructors and a vista of the sea

The Graduate School of Film and New Media was founded in 2005 as a stand-alone graduate program. First the Department of Film Production was established, followed by New Media, and finally by Animation in 2008. There are 64 students in Film Production, and 32 in each of New Media and Animation. The main Shinko Building is located at the edge of a port in the Minato Mirai area of Yokohama, and the graduate students are surrounded by a breathtaking vista of the sea. Here they spend two years, with access to such facilities as a large studio, a computer lab, a stop-motion photography booth, and an electronic crafting room.

#### The definition of "New Media"

In the Film Production major, students create movies by arranging themselves according to tasks like direction, screenplay, technology, cinematography, lighting, set design, and recording. The Animation major is where students engage with a wide range of media including celluloid, 3D computer graphics, and clay animation.

For the third major, New Media, Prof. Minoru Kimura provides an explanation: "It deals with all forms of

motion image art other than film and animation. We use the label 'new media' to designate all of this. Film and animation are usually created with the movie theater in mind, but in the Department of New Media, we attempt to expand the possibilities of motion image media by considering alternative forms of output, as well as other things."

#### A specialized practicum taught by four instructors

Because this is a graduate program, students get together to do research on concrete methodologies. However, the individuals who are admitted to the program come from diverse undergraduate backgrounds such as art, film, and informatics. Because there are some techniques like programming that require specialized knowledge, the first module in the first-year curriculum is a three-week 'specialized practicum' in which four instructors with varying specializations work to establish a common ground of knowledge between the students.

The four instructors are Eishi Katsura, Takashi Kiriyama, Masahiko Sato, and Masaki Fujihata. Each is a pioneer who has made his mark in the history of motion image media in Japan.

## 授業風景



新港校舎には映画専攻も使用する約500㎡の広いスタジオがあり、撮影のみならず、修了制作展の展示会場としても利用している。  
Graduate students filming. The Shinko Building houses a 250㎡ cyclorama studio and another 500㎡ studio that is shared with the Department of Film Production, as well as an abundance of props for set design.

## CLASSROOM



身体表現からインスタレーションまで、特別演習のプログラムは多岐にわたる。  
Ranging from bodily expression to installation art, the scope of the specialized practicum is broad.

## 佐藤雅彦、藤幡正樹、桐山孝司、桂英史による、4者4様のカリキュラム

佐藤教授の授業は、根源的な考え方や作り方を重視した表現方法論。座学では、その理論を伝え、演習では、コマ撮りなど様々な手法を使って新しい表現を生み出す試みを行う。藤幡教授の授業では、身の回りの環境や言葉を、普段とは異なるアプローチで映像化していく。プロジェクションを用いた「場の創造」を通じ、展示効果についての意識付けも行っている。メディア技術の桐山教授はプログラミング、センサー等の技術を具体的に提示する。他の授業でうまく操作できなかった工学上の問題点を指摘、解消することも度々ある。メディア論専門の桂教授の授業は「身体」がテーマ。自身が映像の体の動きを映像化することによって「身体」を知る創作演習や、Ustreamを利用したライブドラマ制作等に挑戦する。

## クオリティを向上させる「オープンスタジオ」

「特別演習」を受けた後、前期の終わりには「オープンスタジオ」と題した一般公開展示を開催し、課題成果発表を行う。その後、学生たちは4人の指導教員の研究室に別れ、2年次の修了制作に向けた指導体制に入る。1人の教員に対して学生は4人程度(1学年)と、

少数精鋭の研究環境だ。

前期の「オープンスタジオ」、後期には「メディアプラクティス」と2年間で4回の展示が行われ、学生たちは開かれた展示の場で表現の精度を見極めながら、修正をかけ、クオリティを向上させていく。インタラクティブな作品にとっては、操作性や観客とのコミュニケーションが実際にうまく稼働するかを見極める貴重な機会となる。

## 優秀作を「買い上げる」

学生の修了制作作品は、どのような発表形態が自分の表現に相応しいか、実験と調整を繰り返しながら最終形態を導き出す。そのため特定のジャンルや手法に限定されない自由な表現が誕生する。秀逸な作品は、同大学の伝統である「買上作品」(作品を学校が買い上げる)に選ばれる。一昨年は鉛筆画とプロジェクションとライティングを重ね合わせたインスタレーション(卒業生作品\*1)と、物と物の間で反発する「斥力」の美しいバランスを追求した作品(卒業生作品\*2)が、買い上げの対象となった。買い上げ作品は大学美術館に所蔵されるので学生にとって大きな名誉である。

## 学校データ

## SCHOOL DATA



研究室でプランを綿密にブラッシュアップする桐山先生と学生たち。  
Prof. Kiriya and his graduate students brushing up a plan in their lab

学科	東京藝術大学 大学院 映像研究科 メディア映像専攻
入学定員	16人
受験時期	1月~2月頃
所在地	東京藝術大学 横浜校地 新港校舎：神奈川県横浜市中区新港2-5-1 (事務室 馬車道校舎：神奈川県横浜市中区本町4-4-4)
入学費	282,000円
授業料	535,800円
URL	http://www.fm.geidai.ac.jp
Department:	Department of New Media Graduate School of Film and New Media, Tokyo University of the Arts
Size of incoming class:	16 students
Date of admissions exam:	Jan. - Feb.
Address:	Shinko Building: 2-5-1 Shinko, Naka-ku, Yokohama-shi, Japan
Entry Fee:	282,000 JPY
Yearly Tuition:	535,800 JPY
URL:	http://www.fm.geidai.ac.jp

※2013年発表の情報による

## A four-faceted curriculum, taught by Eishi Katsura, Takashi Kiriya, Masahiko Sato, and Masaki Fujihata

Prof. Katsura is a media theorist, and the topic of his class is 'the body'. He issues assignments such as the creation of self-referential works that display the artist's figure, and the performance of live plays on Ustream. In Prof. Fujihata's class, students transform everyday objects and words into motion images, with a special focus on the phenomenon of exhibiting. Prof. Sato's class is straightforward; in addition to giving lectures, he imparts practical know-how in canonical techniques such as stop-motion filming. Prof. Kiriya trains students in technical domains like programming and the use of sensors. He also helps students resolve technological problems that they encountered in other classes.

## Iteratively revising works through Open Studios

After going through the 'specialized practicum', students focus on their projects. At the end of their first summer, they organize an Open Studio exhibition that is open to the public. Following this, each student joins a lab, where they receive instruction for their first-year and second-year projects. The professors only take four students into their lab each year.

During the two years of study, a total of four Open Studios are held. This exposure allows the graduate students to iteratively revise their works in coordination with audience feedback. For those developing interactive systems, these opportunities are especially valuable.

## Acquiring outstanding works

Because the resulting forms of the final thesis projects are derived through repeated exposure and advancement, we witness unrestrained forms of creativity that transcend conventional genres and methodologies. For projects that are particularly outstanding, this university has a tradition of rewarding the artist by formally acquiring the work. Two years ago, there were two thesis projects that were subject to this procedure: An installation that overlaid a projected image and lighting onto a pencil-drawn image (see alumnus work 1) and another work that visualized the physical force of repulsion through an elegant geometric layout. By providing monetary reward in addition to a symbolic prize, the institution supports its aspiring students through multiple means.