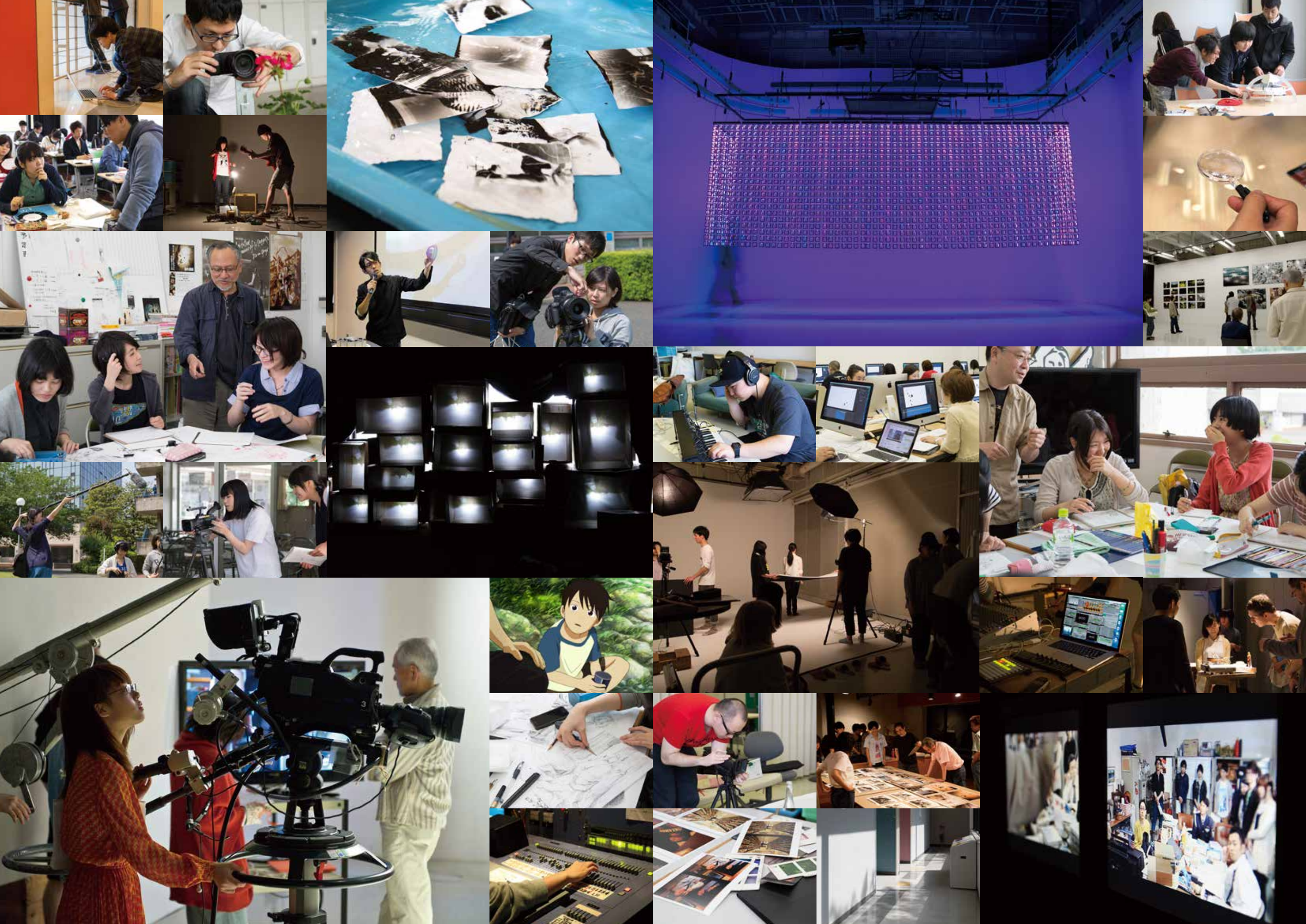


The background is a collage of various images showing students in different settings: some are working on computers, others are in a classroom or studio, and some are in a gallery or exhibition space. The images are overlaid with semi-transparent colored rectangles in shades of blue, green, yellow, and pink.

MUSASHINO ART UNIV. DEPARTMENT OF IMAGING ARTS AND SCIENCES 2014 GUIDE

武蔵野美術大学 映像学科

ELIZOU



映像学科とは？

ムサビの映像学科は、「多面的な映像教育を目指す」ということを特徴づけています。多面的とは、写真をやっている人が映像も作ってみたい、映像をやっている人が写真的な作品を作る授業を受けたり、というように……。『映画』『アニメーション』『メディアアート』『写真』などという諸ジャンルの枠を取り払い、学ぶことのできるカリキュラムを実践しています。1・2年次で映像の様々なジャンルや表現方法を横断したあと、3年次から写真表現コース／映像表現コースと分かれ、専門領域に特化していきます。映像をつくることに専門化するだけでなく、映像の理解者を育てる。それがムサビの映像学科です。

ドラマ・映画

映像学科の「ドラマ」では、演出・技術・美術・俳優が一体となって架空の物語を紡ぐ映画や短編ドラマの企画から制作までを体験します。1年次に基礎的なビデオ撮影・編集実習を経たのち、2年次全員必修の「デジタルドラマⅠ」では、グループワークによる作品制作を通して、他者との創造的な協働の在り方、議論の進め方、双方向的な関係の持ち方を習得し、持続的かつ自立的に芸術表現を行える態度が持てるようになることを目指します。3年次「デジタルドラマⅡ」では、企画から始まりチームワークでの短編制作を行います。「進級制作」「卒業制作」では担当教員の個別指導を受けながらドラマ作りの基礎を固め、監督としての第一歩を踏み出します。

写真

映像学科の「写真」は伝統的なフィルムから最新のデジタルまで、映像表現コースとの連携を図りながら授業を進めていきます。1年次では、映像メディア全般と写真表現を行う上での基礎的な技術・表現力を学び、2年次にはそれらを確に、写真実習Ⅰ(カラー写真)や写真実習Ⅱ(デジタル写真)といった、より高い専門性を意識した授業が行われます。3年次からは写真表現コースとして特化し、写真表現実習(進級制作)で実践的な創作活動を体験します。4年次では卒業制作をそれまでの創作活動の集大成と位置づけ、さらに発展、展開するためのゼミ指導があります。

アニメーション

映像学科の「アニメーション」では、手書きやCGを中心に、実写映像、マンガ、イラストレーションなど隣接領域とも連動させながら、それぞれの制作スタイルを学んでいきます。1年次はシネカリグラフィやビクシレーション等の様々な手法のアニメーションを体験することから始まります。2年次はアニメーションの「動き」に重点を置き、作品制作を進める上での基礎デッサン要素の習得を目指します。3年次は、映像表現実習(進級制作)にて個人での作品制作を行います。4年次の卒業制作に向け、「プロとしてのスタート」としてオリジナリティ溢れる作品を目標に制作していきます。

メディアアート

映像学科の「メディアアート」は、美学的・哲学的な視点からの実験的なメディアアート制作を進めています。2年次では映像・音響・装置・身体を軸にした個人制作を行います。3年次・4年次では、メディアアート・サウンドアート・インタラクティブアート・パフォーマンス作品の試作を軸に、展覧会やライブイベントという発表の場を数多く設けています。また、海外の教育機関とのコミュニケーションも必要不可欠と考え、欧米のみならずアジア各国とも共同プロジェクトを展開させています。

イメージフェノメナン

映像学科の「イメージフェノメナン」は、本学映像学科独自の映像領域です。映像によって創り出される映像の中にしかない現象を表現する新領域の確立を目指しています。1年次で学んだ基礎的な映像表現をもとに、2年次「映像造形実習A・B」では過去の絵画を素材にモーショングラフィックを展開します。3年次「イメージフェノメナンⅠ・Ⅱ」では、現実世界の映像素材を、風景に見立てること、変質させること、スケール変換することなどの操作によって映像作品を制作し、自分の映像作品のためのスクリーンや提示方法を試行します。4年次の卒業制作では、これまでの映像の役割を超えた新たな空間や提示法を提示することを模索していきます。



映像基礎実習(映像前史)



映像基礎Ⅲ(アニメーション)



映像基礎Ⅳ(デジタル表現基礎)

1年次では、映像とはなにか、その本質を考えることから始めます。前期の実技では、映像の起源から現在に至るまでの映像装置の仕組みを学習・実際に制作したのち、写真、ビデオ、アニメーションによる映像技法を学び、ひとつの映像作品を制作するための基礎的なプロセスに触れます。後期には、絵画、彫刻、デザインをとおして造形の基礎を学びます。

映像基礎Ⅰ(写真基礎)
ケミカル、デジタルそれぞれの写真の基礎を学びます。

映像基礎Ⅱ(ビデオ)
映像学科に入って初めての「実写映像作品」を作ります。

映像基礎Ⅲ(アニメーション)
アニメーションの様々な手法を体験します。

映像基礎Ⅳ(デジタル表現基礎)
デジタル表現に必要な基本的なスキルを学びます。

2年次は写真、ドラマ、アニメーション、CG、メディアアートなど、映像領域の幅広い分野を学ぶ学年となります。影響しあう各分野の専門性に触れ、視野を広げながら映像表現を全方位的に習得します。各専門領域だけでなく「イメージエフェクト」(映像デザイン)や「ディレクター演習」などを選択授業で学ぶほか、専攻に関係なく必修となる「デジタルドラマⅠ」では映像制作に必要な不可欠なグループワークを通して、一つの作品を完成させます。

デジタルドラマⅠ
コースに関係なく全員が受講。短編ドラマ映像作品を作ります。

映像基礎実習(映像前史)
映像学科で一番最初の授業。様々な映像装置の歴史を実制作を通して体験します。

映像原論
前期は映像学科全教員によるオムニバス形式の講義。後期は様々なゲスト講師を迎え展開されます。



写真Ⅰ

写真実習Ⅰ(カラー写真)

写真Ⅰ
暗室実習の他に、定期的に美術館に行き、写真作品を観賞します。

イメージエフェクトⅠ
個人ベースで映像作品を制作。比較的自由度の高い課題を年間4本制作します。

映像造形実習A・B
マテス、モンドリアンなど巨匠の絵画を使ってモーショングラフィック作品を制作します。

CG演習A・B・C
CGの現場でも多く用いられる「Autodesk 3dsmax」による授業です。

アニメーション演習A・B
手書きによるアニメーション制作の基本を学びます。6枚動画や10秒アニメ制作します。

メディアテクノロジー演習
Processingを用いてプログラミングによる映像表現などを模索します。

ディレクター演習
元NHKプロデューサーの先生の指導のもと、数人のチームによる作品制作を行います。

メディアアート演習
様々なセンサーと身体表現を関連させながら授業展開されます。

メディア制作演習
Webサイトとビデオの異なる2つの表現を用いて、「東京」を発見します。

写真実習Ⅰ(カラー写真)
様々なフィルムカメラを使った撮影実習や、カラーネガフィルムを使用した暗室でのプリント制作を中心に学びます。

写真実習Ⅱ(デジタル写真)
デジタル一眼レフを使った撮影、プリントなどを行う他、パソコンを使った写真表現における最新技術を学びます。

※上記授業は選択制です。

写真表現コース

映像表現コース



メディアアートⅠ・Ⅱ・Ⅲ



イメージフェノメナンⅠ・Ⅱ

写真表現実習

通称「進級制作展」映像表現実習と連動して発表の機会もふくめて受講生が主体的に運営、企画、制作を行います。

写真Ⅱ・Ⅲ・Ⅳ

1年を通して、より専門的な技術や表現の追求を行います。

3年次からは明確な専門形式の選択肢が設けられています。写真表現コースと映像表現コースの2コース制となり、専門分野での高度な制作指導が行われます。1・2年次で習得した総合的な表現力を、選択した専門分野に応用し展開する学年です。後期には、担当教員の個別指導を受けながら、企画から制作、作品展示まで、全てを自分で実践する映像表現実習、写真表現実習が行われます。

映像表現実習

通称「進級制作展」写真表現実習と連動して発表の機会もふくめて受講生が主体的に運営、企画、制作を行います。

デジタルドラマⅡ

より専門的にドラマや映画制作を始める第一歩。グループワークで短編映画を作ります。

メディアアートⅠ・Ⅱ・Ⅲ

「メディアアート」という日々拡張するジャンルに理論と実践からアプローチします。

イメージエフェクトⅡ

個人ベースで映像制作に加え、より多くの映像作品鑑賞・解析を通して視野を広げます。

イメージフェノメナンⅠ・Ⅱ

様々な表現の価値観を崩しながら「映像」の拡張を目指すムサビ独自の専門領域です。

CG&アニメーションⅠ・Ⅱ・Ⅲ

3DCGから手書きアニメーションまで手法を横断し自らの表現スタイルの確立を目指します。

都市表現

例えば登場人物が都市に置き換わったら？都市という切り口から映像作品を制作します。

※上記授業は選択制です。



写真表現実習/映像表現実習

映像表現演習(ゼミ)

7名の教員から選択。卒業制作へ向けての研究・制作。

写真表現演習(ゼミ)

2名の教員から選択。卒業制作へ向けての研究・制作。

卒業制作

多くの作品が4年生の集大成となり、その後の様々な活動への足がかりになることを期待します。



平成25年度 大学院修了制作

『LED Installation 003 -aurora-』
(インスタレーション)
土井 伊吹

12号館103のビデオアトリエで展示された、フルカラー LEDを使ったインスタレーション。縦2m・横7m・奥行2mにカーテンのように吊るされた1600個のLEDが狂舞です。時間とともに色を変える素材は、全て作者による手作業で作られました。大学院での制作期間を活かした、より高度な研究・成果といえます。



平成25年度 卒業制作

『木の実化石の夏』
(アニメーション / 10分)
谷田部 透湖

短編の手書きアニメーション。化石探し好きな12歳の少年が、父の木の化石石の標本を割ってしまったことをきっかけに見知らぬ不思議な少年と出会う、ある夏の物語が描かれます。人物の表情、動きの描き方に加え、丁寧な背景の作画が豊かな世界をつくりだしています。作者の、4年間を通して習作の積み重ねが、卒業制作において結実したといえる良質な作品です。



国際プロジェクト

国際プロジェクト

海外から訪問講師を招き、ワークショップや講座、イベントを開催。教育機関はもとより個人での国際交流の機会があります。

造形総合Ⅱ類

写真文化論

写真という装置(カメラ)がどのような機能を持ち、どう操作されることで、いかなる表現が生み出されるのかを考察します。

映画史

映画120年の歴史の中で生まれた様々な試みを実際の作品鑑賞を通じて多様な切り口で分析します。

写真テクノロジーA-I

様々な作品の撮影、分析、考察を通じて、単なる捉映関係では無い、サウンドとイメージの関係構築を考えます。

写真テクノロジーA-II

写真プリントや感光材料、色再現の仕組み、処理プロセス等を技術的観点から学習します。

音楽概論

音楽とはなにか。音楽を成立させる要件についての試みを紹介しながら、音楽について考えます。

サウンド・イメージ

様々な作品の撮影、分析、考察を通じて、単なる捉映関係では無い、サウンドとイメージの関係構築を考えます。

デザイン演習

映像インスタレーションやメディアアートに欠かせない、設計図面の基本を学びます。

Audio Art

音に対する感受性や知識を深めながら、音を素材とした作品を作り上げます。

イメージテクノロジー

技術動向を紹介しつつ「映像」をキーワードに、さまざまな分野から講師を招き、現在進行形の試みとともに探っていきます。

シナリオ制作演習

あらゆる映像作家にとって必要な「シナリオ」が読める！すなわち人間が理解できる「力」をシナリオ執筆を通して獲得します。

メディアアート研究

「メディアアート」の起源から現在の多様な表現をとりまく文化的、社会的な周辺状況をもふまつつ考察していきます。

インスタレーション研究

講義や作品発表を通して、取材・編集の実験・基礎・ドキュメンタリーの視点を学びます。

ネットワーク芸術論

電子ネットワークに関するさまざまな知識や概念を総合的に学習するとともに、サイバースペースにおける芸術表現のさらなる可能性を追求します。

現代写真論

現代写真史の中で、常に新たな視覚を獲得してきた作家たちの作品とその背景について考察します。

映像文化史演習

35ミリフィルムによる短編アニメの実製作などを体験します。

表現論

板屋教授による、映画面に描かれた都市・建築についての講義です。

映像文化史演習

35ミリフィルムによる短編アニメの実製作などを体験します。

《主な職種》

ディレクター／アシスタントディレクター／エディター／アニメーター／CGデザイナー／スチールカメラマン／ムービーカメラマン／映画美術／プロダクションマネージャー／デザイナー／インターフェースデザイナー／グラフィックデザイナー／プログラマー／Webデザイナー／バイヤー／プランナー／総合職／企画／広報／宣伝／技術／制作／営業／事務／研究職／公務員

《主な就職先》(過去4年実績)

■ TV・映画・劇場

(株)NHKエンタープライズ／(株)テレビ山梨／(株)日テレ アックスオン／三原テレビ放送／(株)エンジンフィルム／マックレイ(株)／四季(株)(劇団四季)／角川映画(株)

■ アニメ・CG・ゲーム

(株)ガイナックス／(株)マッドハウス／シンエイ動画(株)／(株)ディオメディア／(株)カプコン／コナミ(株)／(株)ナムコ／(株)レベルファイブ／元氣(株)／(株)C2C／(株)太陽企画／(株)プレミアムエージェンシー／(株)プラチナゲームス

■ 印刷・紙・写真

(株)アマナ／(株)DNPデジタルコム／(株)アートワークス／(株)ユーアール(代官山スタジオ)／東京リスマチック(株)

■ 広告(代理店・CM制作会社)

(株)リクルート／(株)博報堂プロダクツ／(株)ADKアーツ／(株)ティー・ワイ・オー

■ 情報・通信・ネットワーク

(株)博報堂アイ・スタジオ／チームラボ(株)

■ 出版・新聞

(株)青幻舎／(社)共同通信社

■ その他

(株)バンダイ／(株)DNP住空間マテリアル／(株)スターダストプロモーション／(有)ジー・アール・ヴィ(グルーヴィジョンズ)／岐阜県庁／(学)武蔵野大学

卒業生の進路は映像分野を中心に多業種にわたります。様々な分野で「映像」を学んだことがアドバンテージになり、一見関係のないフィールドにも活躍の場は広がりをみせています。今後も「映像」の制作者であることはもちろんのこと、より理解者として各ジャンルへ羽ばたくことを期待します。

入学試験について

《募集人員》

■ 造形学部映像学科

一般方式 _____ 46 名

センター A方式 _____ 15 名

センター B方式 _____ 5 名

公募制推薦

・ディレクション資質重視型 _____ 8 名

・クリエイション資質重視型 _____ 8 名

・英語力重視型 _____ 3 名

3年次編入(映像表現コース／写真表現コース) _____ 5 名

転科(映像表現コース／写真表現コース) _____ 若干名

■ 大学院修士課程デザイン専攻

映像コース／写真コース／ほか6コース _____ 28 名

《お問い合わせ》

入試に関するお問い合わせは下記までお願いします。

武蔵野美術大学 広報入学センター

TEL : 042-342-6995

Mail : nyushi@musabi.ac.jp

(日祝を除く9:00-16:30まで受付)

大学資料をご希望の方には無料で配布を行っています。上記へ直接ご連絡いただくか、大学webサイトへご登録ください。大学webサイトにご登録いただくと、オープンキャンパスや進学相談会、芸術祭など、最新のイベント情報をDM等でご案内いたします。

eizou.
musabi
ac.jp

映像学科パンフレット 2014

発行日：2014年6月11日

発行：武蔵野美術大学映像学科研究室
〒187-8505 東京都小平市小川町1-736
Tel. 042-342-6070

デザイン：菅沙宇(スガデザイン事務所)
Web：横田泰斗