



「イメージフェノメノン」(2・3年次)は先行領域である絵画・彫刻・建築について、映像という方法で価値の再発見を試みます。その際に重要になることは、物語性と一定の距離を保ちながら、映像そのものの現象に着目することです。映像そのものをみるとは？この授業の方法は、映像空間領域の軸の一つと言えます。

「ディスプレイのある部屋」(2・3年次)は、ある特定の部屋に映像ディスプレイが置かれます。部屋にはディスプレイだけではなく、様々な要素が含まれています。その要素を観察しながら、映像によって生じる新しい視点を探ります。映像と空間の関係性を考えることは、映像を展示することについて深める機会にもなるはずです。

「スクリーンのある空間」(2・3年次)は、大学アリーナに巨大なスクリーンを複数設置します。映像が主となる空間とはどんなものなのでしょうか。そんな問いを足がかりに、映画館での上映や、コンサート会場における映像の役割を再検証します。この授業は「新たな上映」を模索しているともいえるでしょう。

CGの基礎を学んだのち、イメージコンピューティングIA～IVAでは、習作・作品制作へとつながる技法の数々を学びます。主にCG系のツールを使いますが、同時に物の形や質感、光と陰など、世界を観察すること、それを目に見えかたちにすることを重視します。アニメーションやメディアアート分野とも連携します。

イメージコンピューティングのIB～IVBでは、より作品・制作指向の授業となります。ツールの使い方を学ぶことは欠かせませんが、そこから徐々に離れ、構想を形にしていこうと実現していきます。IVBではアニメーションの授業とも連携し、グループワークを軸とした制作に取り組みます。

4年&大学院では、これまでの集大成として、作品の制作に取り組みます。コンピュータを援用する制作は、孤独な作業に費やす時間が多くなりがちですが、過去のあらゆるジャンルの作品を研究し、時に野外に出かけ、自然観察からインスピレーションを得たり、ディスカッションを重ねたりして作品へと結実させていきます。

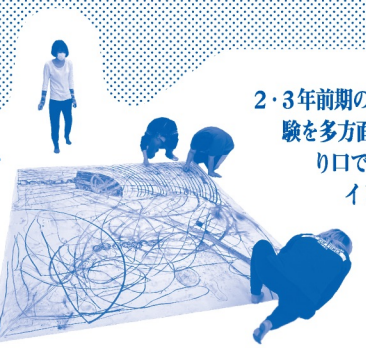


（領域概要）

映像は今、スクリーンの中だけにとどまらず、私たちの環境や空間そのものへと役割を広げています。映像空間領域では、映像と空間を取り合わせるで生まれる新たな表現の可能性を探索します。イメージフェノメノン(現象映像)での積年の成果を踏まえながら、映像によって変容する空間の創出と、空間によって見出される映像の探求を標榜しているのです。それは従来の映像表現の拡張と深化にもつながるはずです。

（領域概要）

映像学科のメディアアート領域は、世界的に著名な先駆者のアーティストである山本圭吾氏によって1990年に設立されました。山本氏は1960年代から、映像、音、そしてニューメディア(ビデオ、コンピュータ、ネットワーク)を用いた数多くの作品を、観客の参加を必要とするインスタレーション・イベント・パフォーマンスの形で制作してきました。この流れを受け継ぎ、私たちは現在、利用可能なあらゆるメディア、すなわち映像や音、生きている身体、そしてあらゆる物質的・非物質的な要素を用いてあらゆる方向へと活動を展開しています。「アート(Art)」とは本来「つくる(faire)」という意味です。つまり、誰もが手元にあるあらゆるものを使って「つくる」すなわち創造することができるのです。創造するためには、観る、聴く、感じる、そして考えることを学ぶことが不可欠です。自身のアイデアや感情を表現するに留まらず、周囲を認識し、私たちが直面している課題や問題を理解することが大事だと思います。絶えず変化し続ける今の時代に応じて、考え、行動することが重要でしょう。

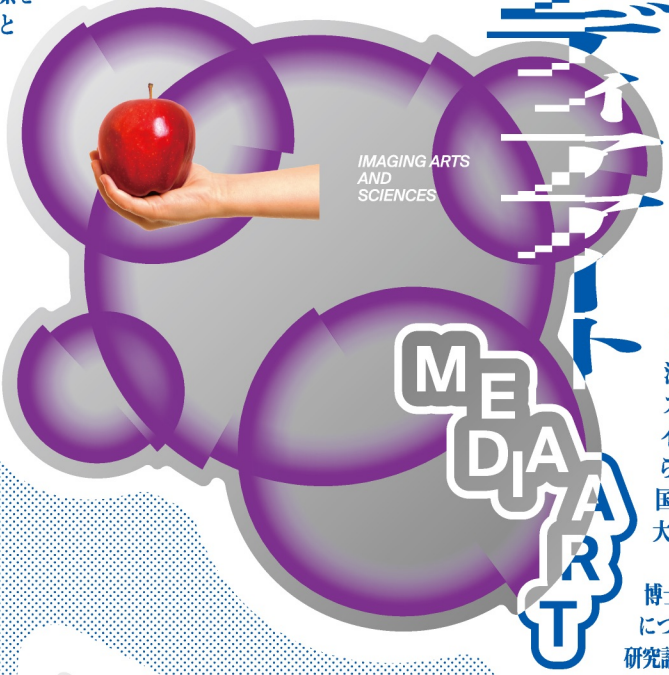


2・3年前期の授業では、歴史を振り返り、映像・音・造形・身体を用いた表現の実験を多方面で行う。時間と空間を改めて意識した上で、授業によって様々な切り口で、電子工作・プログラミング・編集作業によって映像や音楽の制作、インタラクティブなデバイスによるインスタレーションの展示、舞台美術や照明を用いたパフォーマンスの上演などを行う。

2・3年後期の一部の授業はオーディオビジュアル・プログラミングの技術を使用し、ジェネラティブ・インタラクティブな作品を制作する。もう一方の授業は展示会を構想する。個人やグループ制作のみならず、「展示会」全体の意味を考察した上、空間と時間の構成を行う。最後にエディトリアルデザインを学び、就職、進学、作家活動のためにそれまでの作品をまとめたポートフォリオを制作する。

4年及び大学院のゼミでは、講義を通して歴史や理論の研究を行い、実習や演習授業では、個人作品を発表し、ディスカッションを行った上で、展示やライブイベントを企画・実践する。また、海外からの訪問教授のワークショップに参加し、国際交流プロジェクトとして海外の芸術大学と共同作業を行い、作品を発表する。

博士課程の学生はゼミでのワークショップについて提案と指導、またテーマに沿って研究論文を執筆する。



（領域概要）

イメージコンピューティング領域では、CG(コンピュータグラフィックス)をはじめとする技術を駆使して新しいイメージ表現を生み出し、創造力を解放することを目指します。「コンピューター」は、現代では電気式の機械を指しますが、人間とともに(com)考える(putare)という古い言葉が根底にあります。人間と協働して思考し、表現を拡張する存在としての機械。道具を使いこなす作品世界やアートへ展望します。

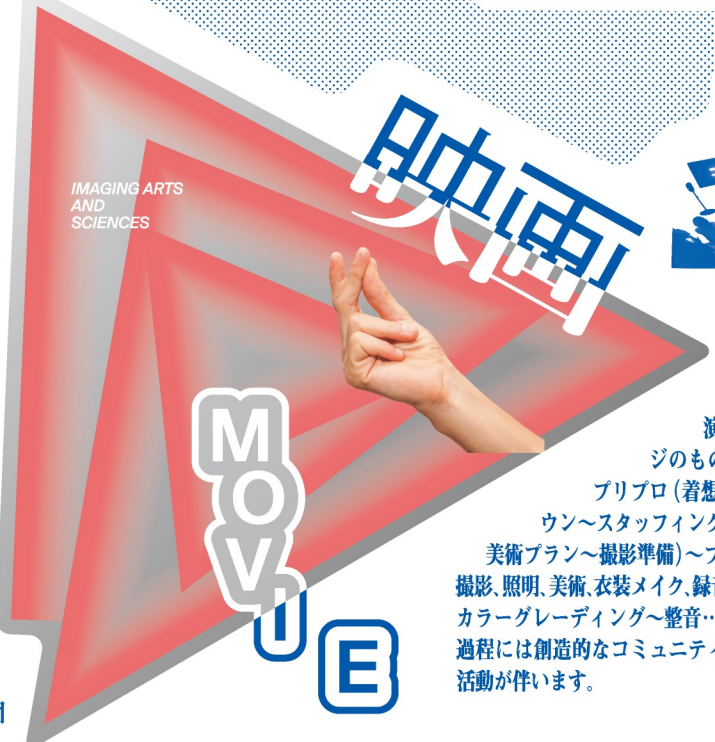


2・3年前期の「映画I&II」(集団スタジオワーク)と「映画I&II」(個人または少人数ロケワーク)

は映画制作、後期の「映画III」(撮影・照明・録音/プロダクション)と「映画IV」(編集・カラダレ&MA/ボスプロ)は技術力強化、「映画IVB」(プロデュース+脚本)は企画力強化の授業。

2・3年後期の「映画III」(集団スタジオワーク)は映像×空気のプロジェクト型共同映像制作授業。VFXなどを含む広範な映像美術に力を入れ、前期中に美術セットプラン～企画と脚本などプリプロ作業を進めます。多様な学生の力が結集したチャレンジングな成果物は、外部に向けてイベント上映公開します。

4年&大学院ゼミは個別面談とチームミーティングの並走。院1年は協定校プロジェクト(国際共同映画制作)、学部授業や課外講座、学内外の制作現場に参加し活動の幅を広げます。4年&院2年は、卒業制作、修了制作のプリプロ～プロダクション～ポストプロ～映画祭展開。チームワークが要です。



（領域概要）

微細な光景描写、人物の演出にはドラマが宿り、イメージのものがたりを映画と呼びます。プリプロ(着想～企画～脚本～ブレイクダウン～スタッフリング、キャスティング、ロケハン、美術プラン～撮影準備)～プロダクション(制作、監督、撮影、照明、美術、衣装メイク、録音、VFX…)～ポストプロ(編集～カラーグレーディング～整音…)。ナラティブな映画制作の過程には創造的なコミュニティが作られ、協働という社会活動が伴います。



PHOTOGRAPHY



(領域概要)

写真領域では、ピンホールカメラの制作、撮影を通して、写真の原理を学ぶことからスタートします。写真作品の企画・リサーチ、撮影、現像・プリント、編集、展示・写真集といった制作プロセスを学べるような授業を各自で選択できるカリキュラムになっています。また、デジタルとフィルム写真の両方に対応したカリキュラムになっており、それぞれの授業で指導にあたっていたくのは、第一線で活躍する写真家やレタッチ(画像調整)やプリントの専門家の方々です。

ピンホールカメラでの撮影にはじまり、モノクロフィルムやカラーフィルムを使った撮影、デジタルカメラを使った撮影と、授業は自由に選択できます。また、スタジオで照明をしっかりと組んだ人物やモノの撮影、屋外での人物や風景の撮影など、様々なシーンで様々な被写体に対応した撮影方法の指導を行っています。

モノクロ・カラーフィルムで撮影した写真を暗室で現像してプリントする授業。デジタルカメラで撮影した写真をレタッチ(画像調整)し、それを如何に魅力的なプリントに仕立てるかを考える授業もあります。また、写真の大きさによって表現がどう変わるのか、写真のサイズを考え、大きなプリント作りにもチャレンジします。

プリントした数多くの写真の中から、テーマやコンセプトに沿った写真、魅力的な写真を如何に選ぶか。それらをどう組み合わせ編集し、写真集や展示空間に展開するのか。その際に、どのようなサイズでどうレイアウトするのか。鑑賞者にどんな体験をしてもらうのか。様々なことを考え、魅力的な展示空間・本作りにも取り組みます。



1年次では動きの基礎としてコマドリや作画を学びます。2・3年次は多角的なアプローチによってアニメーションに対する理解と制作力を身につけていきます。また自己の内面や関心と向き合い作品テーマを自分で見つけていきます。最終学年である4年次では、各自のスタイルを活かして作品制作に取り組みます。

4年ゼミでは制作を思考の起点とし、手を動かしながら考えるプロセスを重視します。制作と講評、リサーチと分析を往復しながら、「どのように作るか」ではなく「なぜその形式を選ぶのか」を問い続けます。画面の構造、時間の扱い、質感や媒体の特性といった観点を手がかりに、映像の背後にある設計や意図を掘り下げていきます。

また、ゲスト講師による講評やワークショップを行い、外部の視点や異なる方法論に触れる機会を設けます。希望者には他分野とのコラボレーションも視野に入れ、制作を通して思考を拡張していきます。卒業制作では、個人的な動機と外部環境との関係を自覚しながら、自身の表現を他者に開く作品として提示することを目指します。制作のプロセスに伴走しながら、各自の表現と思考の深まりを共にサポートしていきます。



(領域概要)

アニメーションを「表現手段」としてではなく、世界の見え方を選び取る行為として捉え直すことから出発します。映画、アニメーション、ドキュメンタリー、実験映像、インスタレーション——私たちが日常的に接する映像は、それぞれ異なる「世界の見え方」を提示しています。アニメーション領域では、こうした多様な形式を横断しながら、自分はどういう世界を見て、何を選び取るのかを問い続けます。

酒井風 (2022年度映像学科卒業)

酒井風さんはテクノロジーへの関心から武蔵野美術大学クリエイティブイノベーション学科に入学したが、在学中にアートへの興味が芽生え、3年次に映像学科へ転科。そこでメディアアートと「即興」というテーマに強く惹かれていった。授業では「場所」に着目した作品や即興パフォーマンスに取り組み、勝間橋をテーマにした映像作品では、土地に宿る霊的な力「ゲニウス・ロキ」をモチーフに、映像と音楽を組み合わせた表現を追求した。



卒業制作でも武蔵野地域を舞台に、グローバリゼーションやデータのビジュアライゼーションを即興的な創作プロセスで作品化した総合インスタレーションを実現した。即興演奏を通じて、その場でさまざまな要素が結びついていく感覚を体感した酒井さんは、環境や状況が自分に与える影響への関心を深め、物理的な要素から人間関係・一日のリズムに至るまでを可視化する試みを続けた。

卒業後は横浜国立大学大学院に進学し、シチュアシオニスト・インターナショナルなどを参照しながら即興とインスタレーションについてエッセイ(論考)を執筆。端材を活用した「まかない音楽祭」の開催など、場所と素材に根ざした実践も行った。

現在は演奏・アートプロジェクトに加え、横浜「アートセンター NEW」で「町」をテーマにしたワークショップのキュレーションも手がけている。大学での最大の収穫は、特に3年次の「進級制作展」において、自分の責任で作品を作り、人前に発表する経験だったと振り返る。

失敗を恐れず最後まで粘り続けた末に訪れる「スパッと切れる瞬間」の清々しさ、そして自らを晒す大切さを身をもって学んだという。

中尾和空 (2025年度映像学科卒業)

卒業後、NHKの番組制作の部署に入社しました。研修を経て一年目からディレクターとしてニュース番組や中継の現場に出ます。企画を出し、通ったらロケ、撮影～編集～放送の業務全般を1・2年実践で学びます。



ドラマ演出志望ですが、ドキュメンタリーにも興味が湧いています。暮らしや生活に密着する番組、そこから生まれるドラマが作りたいです。ずっと映画が好きで、実写映画が作りたいくて武蔵美の映像学科に入りました。

ジブリアニメや絵を描くのも好きで、幅広い領域の映像に触れ、未知の作品や表現手法に出会え楽しさ、手を動かしながら思考し学べる環境が魅力でした。2年次でドラマの集団制作を体験し、皆が同じ地平に立つために認識をすり合わせ共有することの大切さを知りました。

3年次の自主映像制作実習では、個人的な経験に基づくイメージの共有の難しさを感じつつ、互いに知る具体的な情報を介し理解を深めていくことを学びました。卒業制作も自分の生活や身近な人の暮らしを見つめるところから入りました。長尺で撮影日数や関わる人も多くなりバシクしそうですが、計画や準備通りでなく役者さんや仲間との関わりで新たなものが生まれていくことを実感。

数学や哲学的な発想を小説の形で世界構築しアニメーションで映像化する仲間がいたり、一枚の写真から何か月もかけ石板彫刻で風景を浮き上がらせる友人の展示を夜遅くまで皆で手伝い、電気も消えた中黙々と作業した光景が印象に残っています。

(卒業生インタビュー)

カリキュラム

	前期		後期			
	第1ターム	第2ターム	第3ターム	第4ターム		
1年次 6つの領域から5つを選択し、 学ぶことができる	写真基礎	写真基礎	イメージエフェクト	造形 実習Ⅰ (絵画)	造形 実習Ⅱ (彫刻)	
	イメージエフェクト	メディアアート基礎 (サウンドアート演習)	映画基礎			
	メディアアート基礎 (サウンドアート演習)	映画基礎	アニメーション基礎			
	アニメーション基礎	CG基礎	CG基礎			
2・3年次 2・3年合同授業 ターム(期間)ごとに 授業を選択して 学ぶことができる	メディアアートⅠA (装置)	メディアアートⅡA (デバイス制作・パフォーマンス)	メディアアートⅢA (オーディオコーディング)	メディアアートⅣA (パフォーマンス)		
	メディアアートⅠB (インスタレーション・音響映像)	メディアアートⅡB (舞台演出・パフォーマンス)	メディアアートⅢB (展示構想)	メディアアートⅣB (ビジュアルデザイン・ポートフォリオ)		
	映像空間ⅠA (モーションビジュアル)	映像空間ⅡA (プロジェクトマッピング)	映像空間Ⅲ (ディスプレイのある部屋)	映像空間ⅣA (イメージフェノメノン)		
	映像空間ⅠB (都市表現/メディア制作)	映像空間ⅡB (スクリーンのある空間)		映像空間ⅣB (クロスメディア)		
	映画ⅠA (映画制作基礎)	映画ⅡA (集団スタジオワーク)	映画ⅢA (撮影・照明&録音/プロダクション)	映画ⅣA (編集・カテグ&MA/ポストプロダクション)		
	映画ⅠB (個人または少人数ロケワーク)	映画ⅡB (個人または少人数ロケワーク)	映画ⅢB (映像×空間プロジェクト/スタジオ集団ワーク)	映画ⅣB (プロデュース+脚本)		
	イメージコンピューティングⅠA (CG表現基礎Ⅰ)	イメージコンピューティングⅡA (CG表現基礎Ⅱ)	イメージコンピューティングⅢA (ビジュアルコーディング)	イメージコンピューティングⅣA (CG表現基礎Ⅳ)		
	イメージコンピューティングⅠB (表現探求Ⅰ)	イメージコンピューティングⅡB (表現探求Ⅱ)	イメージコンピューティングⅢB (制作Ⅰ)	イメージコンピューティングⅣB (制作Ⅱ)		
	アニメーションⅠA (アニメーション・ストーリー研究)	アニメーションⅡA (制作基礎)	アニメーションⅢA (手法研究)	アニメーションⅣA (表現探求)		
	アニメーションⅠB (企画応用Ⅰ)	アニメーションⅡB (企画応用Ⅱ)	アニメーションⅢB (作品制作)	アニメーションⅣB (グループ制作)		
	写真ⅠA (デジタル写真Ⅰ)	写真ⅡA (ケミカルモノクローム・フィルム)	写真ⅢA (デジタル写真Ⅱ)	写真ⅣA (写真表現Ⅰ)		
	写真ⅠB (写真表現Ⅱ)	写真ⅡB (デジタル写真応用)	写真ⅢB (レタッチ&ファインプリント)	写真ⅣB (カラー写真)		
	4年次 ゼミを選択してテーマや 方法論を発展させる	映像・写真表現実習Ⅱ		卒業制作・論文		