

美術学部
デザイン・工芸科

メディア映像専攻 ニュースレター

vol.02
Dec. 2021

愛知県立芸術大学美術学部メディア映像専攻設立準備号

教員メッセージ

New Media & Image Studio



関口 敦仁

Akihito SEKIGUCHI

教授

専門分野

デジタルアーカイブ、CG表現、メディア・アート、
メディアデザイン、芸術情報学、メディア映像史

美術家、芸術情報学研究。身体性と環世界の知覚をテーマとした、絵画からメディア・アートまでの広範囲の作品を制作、発表している。メディア・アートのアーカイブプロジェクト、地理情報や形態比較を活用した近世絵画史研究や史跡のVR表示研究、ドローイング認知研究などを行なっている。

教員メッセージ

専任の教授、准教授、そして特任教授のプロフィールと活動紹介、

メディア映像専攻での教育にあたって学生に望むこと、

大学生活で身につけてほしいこと、

自分が学んだ環境で得た経験や

現在の活動につながる印象的な出来事などについて、

メッセージをお届けします。

自身を輝かせるメディアをみつけて

現在、芸術表現で伝える課題やテーマは、極めて個人的なものから、一般的な社会的な課題まで、わたしたちが表現したいものはとても多岐にわたっている。個々人がその時代の社会やメディアで得たリアリティーを、他者に課題として伝えていく、その表現の根幹への姿勢は変わらないけれど、その道具やメディアは常に変化しつづけている。映像やアニメーションにおいて、人生の岐路を決定づけるメッセージをアフォードされることも

日常となりつつあり、今後はARやVRなどのXRコンテンツやゲームコンテンツにおいても同様に芸術表現の視野に入りつつある。メディア映像専攻の大学生活において、これらの表現コンテンツが見る人にどのような体験を与えるのかを知ることになるだろう。この学びの時間で、自身のオリジナルの表現とそれを輝かせるメディアをみつけて、素晴らしい作品を作り出していただきたい。



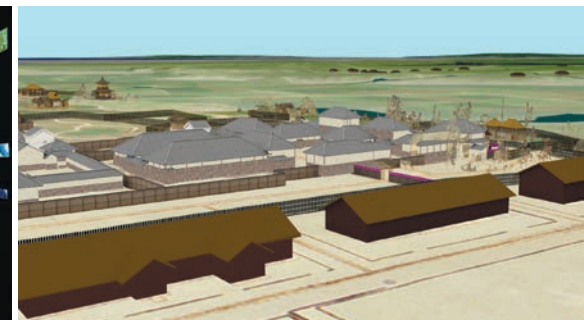
2021 アームイグジスタンス2021



1994 地球の作り方赤道



1994／2021 地球の作り方



2009 大崎苑復元研究



石井 晴雄

Haruo ISHII

教授

専門分野

メディアアート、メディアデザイン

メディアアーティストとして、インタラクティブインスタレーションや映像を制作、発表。近年ではデザインディレクターとしてインターネットや映像を利用した地域の情報発信、地域の自然環境を生かした体験・参加型のデザイン活動を行っている。

知識や視野を広げ、経験値を高めてほしい

パーソナルコンピュータやインターネットに始まり様々なアプリケーションが登場して、近年のテクノロジーの発展はとても刺激的でした。しかしテクノロジーが発達するにつれて、私の目は次第に身の周りの自然や地域、人々との関係に向かう様になりました。そして学校の中に畑を作って学生と農作業をしたり、地域の人たちと自然体験のワークショップやイベントをしたり、地域の情報発信の仕事をすることになりました。テクノロジーが発達し、制作や発信の自由度は格段に高まっていますが、それにともないテクノロジーを使って何を

表現するか、何を発信するかということが問われてきていると思います。パソコンやアプリケーションを操作しているだけで何かができるわけではありません。学生の皆さんにはテクノロジーを使うスキルを身につけると同時に、何を表現するか、どんなコンテンツを作るかについてもしっかり考えてほしいと思います。そのためにはいろいろなものを見たり体験をすること、人と関わること、本を読んだり旅をするなどを通して、自分自身の知識や視野を広げ、経験値を高めてほしいと思います。



ながくてピクニック
愛知県立芸術大学



Hyperscratch ver.12
Prix Ars Electronica-International Competition
of Cyberarts 2003, Austria



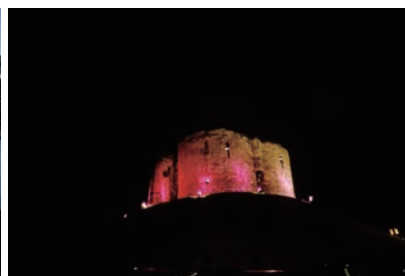
Omnipresence ver.5
Lovebytes, 2002 Sheffield, England



三ヶ峯里山計画 -地域の生態系と暮らし
愛知県立芸術大学創立50周年記念展示「芸術は森からはじまる」, 愛知県立芸術大学



FIRECIRCLE ver.2 sound by snd
電子芸術国際会議ISEA2002名古屋[往来], open-air media art "alternative moment", 名古屋



Hikari-Mandara
York International Festival of Digital Arts,
Sightsonic Festival 2003, England



森 真弓

Mayumi MORI

准教授

専門分野

メディア企画、ライティングデザイン、サウンドデザイン、
インターフェースデザイン

東京藝術大学美術学部デザイン学科卒業、大学院美術研究科博士後期課程美術専攻修了。ヒトとヒト、ヒトとモノなどの「接点」やその「隙間」に着目し、物質性を伴わない「光」「音」を用いることを中心とした、様々なアウトプットを試みている。

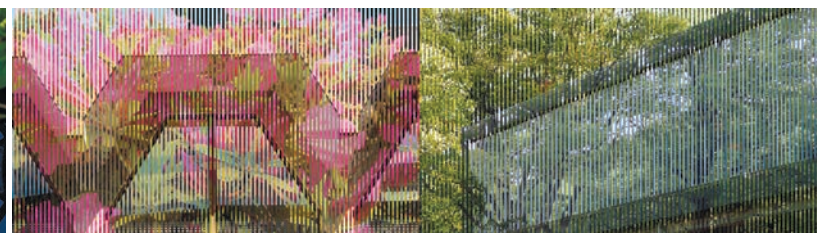
枠にとらわれずに、自分に素直に

私は大学でインダストリアルデザイン(プロダクトデザイン)を学びましたが、バブル景気の最中でもあり、モノが溢れ過ぎた社会に対してモノ作りによって発信するデザインのあり方に疑問を持ち、物質としての存在がないもので表現したい、と考えるようになった結果、光と音をコントロールすることが可能な「映像」という媒体を使うようになりました。今、多様なメディアが世の中には溢れています。そしてその変化のスピードはとても速く、今この瞬間にも、新しいモノやコトが生まれつつあります。いつの時代も、それ

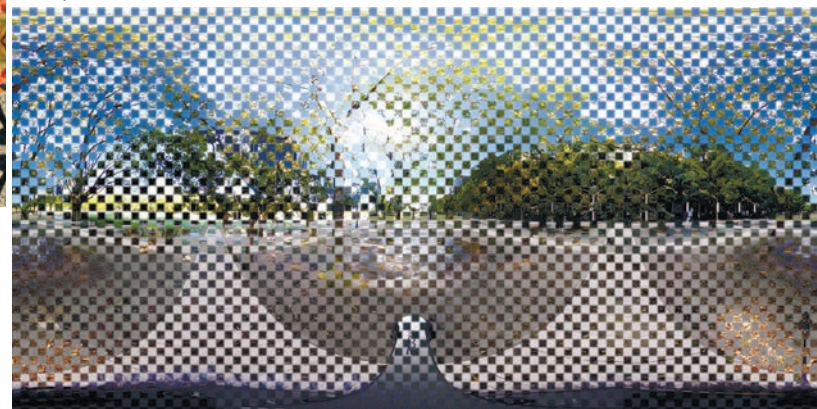
らに出会う時はとてもワクワクしますが、それと同時に自分の中身も常に更新していかなければならず、なかなかの体力が必要です。でもそのストレスを超えて自分が成長したり発見したりできることは、とても恵まれているなと感じます。昔からジャンルなど枠に囚われるのが嫌いで、自分の感覚を信じて思うままに過ごしてきましたが、自ら動いて得た経験や知識は唯一無二のかけがえのない財産です。これから学びを始める学生さんには、自分の感覚には素直に、かつ新しいことには前のめりに、いろいろなことにチャレンジしてもらいたいと思います。



Ishidukuri (2013)



時想〜jisou (2016)



fluctuate2 (2020)



有持 旭

Akira ARIMOCCHI

准教授

専門分野

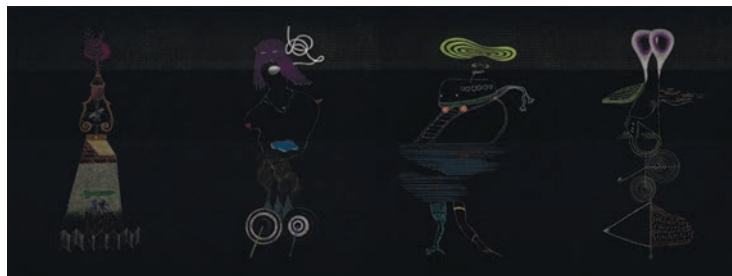
アニメーション、エストニア芸術史

美術作家ALIMOとして描くことと物語ることを大切にしている。作品には美術史を系譜したアニメーション・タブローという独自の手法が使われ、そのアニメーションは生成される絵画のためのシステムとして用いられている。エストニア視覚芸術を専門とする美術史家でもあり、創造的実践と史学的理論を併存させた活動をしている。

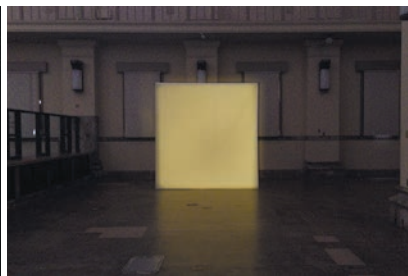
錬金術の力を信じて

アニメーションの語源はアニマであり、魂が宿ることです。本来生きていないモノに生命を与えることができます。その構造は1フレーム単位で時間を作り出し物語を生成します。そして、制作過程で作家が画面に対峙した時間は、鑑賞者の視聴時間を遥かに超える長さです。こうしたアニメーションの特徴は、神話と似ていて人間の本質(例えば、語ること)と深く関係していながらも、今という時間から切り離されたところにある、そのように思います。私はこうしたアニメーションの錬金術のような力を信じています。

そのアニメーションは社会の中で機能する機会が多い表現であり、そのため作家が世界をどう捉えているのか示すことが求められます。アニメーションが持つ多様性の中から何を選択するのか、その姿勢が大切なのです。学生にはアニメーションの本質を見つめ、卓越した作家力によって社会に何ができるのか、理論と実践を通して探求することを求めています。その成果として、消耗品としての映像ではなく意義のある作品を作ってほしいです。



越後妻有アートトリエンナーレ・オープニングコンサート
「小林武史交響組曲『円奏の彼方』」のためのアニメーション
／越後妻有文化ホール「段十ろう」／2018年



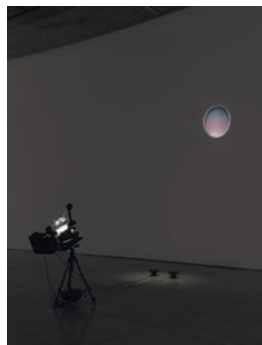
『黄色い雨』／映像インスタレーション／8時間
／旧日本銀行広島支店／2017年



『人の島』／アニメーション／6分32秒／群馬県立
館林美術館／2016年／撮影：長塚秀人



18th DOMANI展での展示風景／国立新美術館／
2015年／撮影：椎木静寧



『〈星空と犬の散歩〉に基づく音楽
のためのアニメーション』／5分／国
際芸術センター青森／2014年／撮
影：山本糾



池田 泰教

Yasunori IKEDA

准教授

専門分野

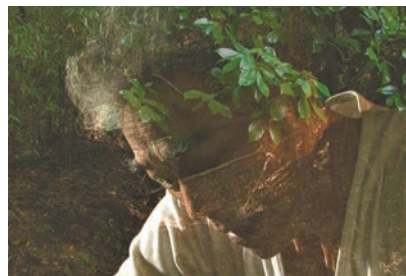
映像作家、映像表現研究

映像作家
独自の記述法を用いたドキュメンタリー/フィクシ
ョンを制作し、国内外の映画祭、美術展等で発表。
芸術の設計過程をアーカイブする研究や1920-
2000年代の映画資料を用いた展覧会『Moving
Text - 映画資料を読む-』(2021)なども手がける。

まだ社会化されていないもの

僕はこれまでアートフィルムやドキュメンタリー/フィクションといった、撮影を伴う映像作品を作ってきました。よく言われるように、撮影というのは入念に作り込んでも、わからないものや驚かされるものがどこかしらに潜んでしまうものです。そこにはまだ社会化されていないもの、私たち自身が気づいていない感覚といったものが、層を成して写っているようにも感じます。表面を一枚剥がして含まれているものに近づこうと思えば、映像の技術やそれ以外も含めて、とにかくいろんなものを使って、外にある世界とやりとりを重ねていくことになります。

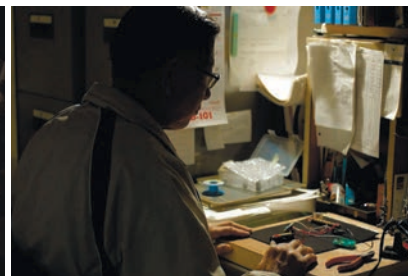
ます。これまで慣れ親しんだ美的感覚や積み重ねてきた表現の文法では触れることが難しいものに突然出会ってしまったりもする。それが僕にとっての制作です。どこかの時点で必ず、「異形にして」とか「逸脱して」という声が聞こえてくる。少し恐ろしくもあり、同時に勇気づけられもする部分です。さまざまな芸術の知性が行き来するメディア映像専攻では、学生のみなさんにもそのような声が聞こえてくる瞬間がきっとあると思います。そのときの経験を共に楽しむことができたと思っています。



3Portraits and JUNE NIGHT (2009-2014)



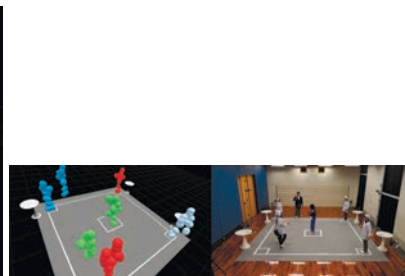
BETWEEN YESTERDAY & TOMORROW
#04 Ghosts (2021/SOLCHORD)



BETWEEN YESTERDAY & TOMORROW #02
Hanging in mid-air (2012/SOLCHORD)



FieldProbing#01(2018/Yasunori IKEDA+Kyo
AKABANE)



時空間3Dスキャニングシステムによる三輪眞弘〈みんなが好きな給食のおまんじゅう〉ひとりの傍観者と6人の当番のために-の記録" (2017/ArtDKT)



映画資料展『Moving Text -映画資料を読む-』(静岡文化芸術大学ギャラリー/什器設計システム:LAP/2021)



石橋 素

Motoi ISHIBASHI

特任教授

専門分野

テクノロジーアート、ハードウェア開発、システム設計

静岡県生まれ。東京工業大学制御システム工学科、国際情報科学芸術アカデミー(IAMAS)卒業。ライゾマティクスにてハードウェアチームのディレクターを務める。デバイス、ハードウェア制作を主軸に、パフォーマンス、エンタメ、インスタレーションなど、多領域にわたり活動をしている。アルス・エレクトロニカ、カンヌライオンズ、文化庁メディア芸術祭など受賞多数。

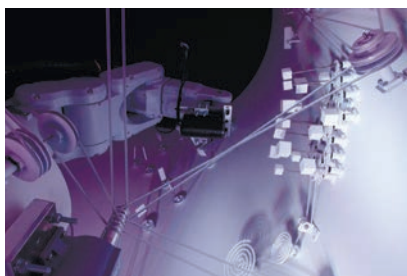
今しかできない失敗を

この度特任教授として着任することになりました、石橋素です。教育に関わるのは10年ぶりぐらいになります。普段は、ライゾマティクスというチームで、エンタメ、アート、広告など様々なプロジェクトでアートディレクション/テクニカルディレクションをやっています。大学では工学部でしたが、IAMASへの進学をきっかけに今のような仕事に関わることになり、20年近くが経ち

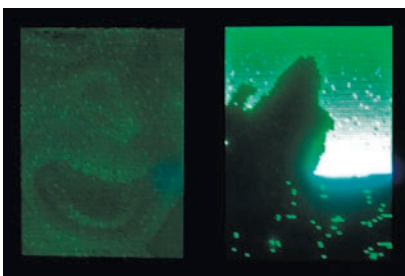
ました。そして、ここ2年で、実体験を伴う展示やライブの仕事は大きく変化をしました。試行錯誤が続くのは、僕たちも学生の皆さんも同じだと思います。勇気を持ってチャレンジして、失敗して、そしてその原因を探る、そんな姿勢で皆さんと四苦八苦できればと思っています。



真鍋大度 + 石橋素《particles》2011年
写真提供: 山口情報芸術センター [YCAM]
撮影: 丸尾隆一 (YCAM)



真鍋大度 + 石橋素《proportion》2011年
Photo: 本間無量



真鍋大度 + 石橋素《fadeout》2011年
Photo: 真鍋大度



Rhizomatiks x ELEVENPLAY《24 drones》
2015年
Photo: 本間無量



ELEVENPLAY x Rhizomatiks《border 2021》
2021年
Photo: 廣田比呂子



長谷川 愛

Ai HASEGAWA

特任教授

専門分野

メディアアート研究、スペキュラティブ・デザイン

現代美術家。生物学的課題や科学技術の進歩をモチーフに、現代社会に潜む諸問題を掘り出す作品を発表している。IAMAS、RCA、MIT Media Lab卒。NY MoMA、上海当代艺术馆、森美術館、イスラエルホロンデザインミュージアム、ミラノトリエンナーレ2019等国内外で展示を行う。著書「20XX年の革命家になるには——スペキュラティブ・デザインの授業」を出版。

生きる為の様々な工夫

こんにちは長谷川愛といいます。自己紹介では現代美術家、アーティスト、スペキュラティブ・デザイナーなど書いていたりするように、個人的にはデザインとアートの区別にはあまりこだわりはなく、むしろ一体何の為にそれをするのかが重要なのではと思っています。高校卒業後IAMASの学生だった時、小難しいことが全く理解できず高尚な事も考えず制作していました。自分の学生時代を振り返り結局覚えているのは講義

内容よりは雑談だったりします。大人になって入学したRCAでの授業も重要だったのは教員やクラスメイトとの会話でした。学生時代は体力があり制作に集中できる稀有な時間ですので、色々なものを経験して感じ、咀嚼し発酵させてアウトプットする、という循環をほとんどまわして自分の情熱が何にあるのか模索して貰いたいです。まずは大学生活を様々な工夫で最大限楽しんでください。



(Im)possible Baby



Alt-Bias Gun



I wanna deliver a dolphin...



Shared Baby



比嘉 了

Satoru HIGA

特任教授

専門分野

CG表現研究、ビジュアルアート、プログラミング

リアルタイム3Dグラフィックス、コンピュータービジョン等の高度なプログラミング技術と多種多様なプロジェクトに関わった経験を生かし、インスタレーション、舞台演出、VJ、ライブパフォーマンス、VR作品など幅広い制作活動を行なう。
2019年より BACKSPACE Productions Inc を設立。

貴重な時間

学生時代に学んだことは、今の僕の制作において重要な部分を占めていると感じています。

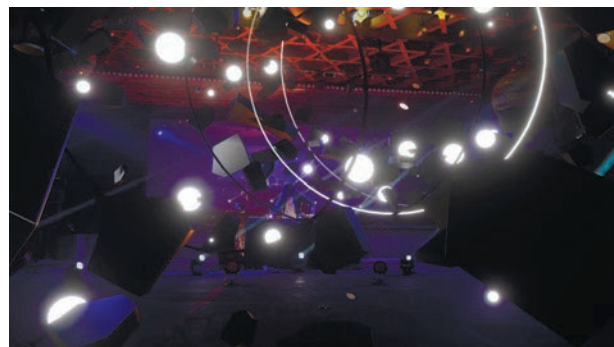
技術や考え方、歴史的な知識、自分と同じようなことが好きな友人たち、そして何よりも自分の作品がどうやったらよくなるかだけを考えられる(膨大で)貴重な時間がありました。

四年間というのは、何もせずにすごすには退屈な長い

期間ですが、何かを学ぼう、習得しようとした時には一瞬で溶けてしまう儚い時間です。

皆さんには、その時間の中で一生付き合っていけるようなテーマを見つけ、それにむかって目標をもって制作できるように。

また、僕個人としてはそういったことができるような環境やサポートをととのえていきたいと思っています。



“EXPANDED” Audio Visual XstReam Live Sessions にて行ったARライブ配信より



Fragment Shadow - 複数台のプロジェクタによって自身の影が変容するインスタレーション作品 笠原 俊一(Sony CSL)らと制作

施設最新情報 (2021年11月現在)

メディア映像専攻のスペースが完成しました。
今後は設備や機材、備品の設置、導入を進めていきます。

メディア映像スタジオ



新築のメディア映像スタジオには、映像スタジオ、副調整室、MA室、録音室など、撮影や録音をおこなえるスペースがあります。

芸術学／メディア映像棟

従来あった校舎を大幅にリノベーションして、最新鋭の設備を導入した環境に生まれ変わっています。



1Fにはインフォメーション／機材室があり、各種の情報提供や機材の管理、貸し出しをおこないます。



2Fには視聴覚／PC講義室、メディアスタジオ、アニメーションスタジオ、CGスタジオ、サーバー室、工作室、コミュニティスペース、アトリエ、ボスプロ室、カラージェーディング室など、様々な授業や制作をおこなうスペースあります。

○受験に関する問合せ先

愛知県立芸術大学入試課

〒480-1194 愛知県長久手市岩作三ヶ峯1-114

tel:0561-76-2683、2603 (直通)

URL: <https://www.aichi-fam-u.ac.jp/>

○募集要項配布開始時期

一般選抜…10月上旬頃



○出願期間

一般選抜…令和4年1月24日(月)～2月4日(金)

○資料請求

テレメールを利用して募集要項等の資料が請求できます。

パソコン、携帯電話またはスマートフォンから
<https://telemail.jp> にアクセスしてください。

なお、資料請求には送料が発生します。予めご了承ください。

○メディア映像専攻HP

<http://newmedia.aichi-fam-u.ac.jp/>



交通案内

・名古屋方面から

市営地下鉄東山線終点「藤が丘」駅下車、東部丘陵線(リニモ)に乗り換え「芸大通」駅下車 徒歩約10分。

・豊田・瀬戸方面から

愛知環状鉄道「八草」駅下車、東部丘陵線(リニモ)に乗り換え「芸大通」駅下車 徒歩約10分。