

「宝塚大学 東京メディア・コンテンツ学部」の“今”を伝えます

報道関係各位

2011年4月

このたびの東日本大震災で被災された皆様に心よりお見舞い申し上げます。
被災地の皆様の安全と、一刻も早い復興を心からお祈り申し上げます。



震災チャリティーTシャツ デザイン

「Pray for Japan, rising sun」

〔作者〕 芦谷 耕平 専任講師

「宝塚造形芸術大学」は、2010年4月に「宝塚大学」へ名称変更しました

＜宝塚大学 東京メディア・コンテンツ学部に関する情報のお問合せ＞

宝塚大学 東京 新宿キャンパス 広報室

担当：山本、佐藤、金澤 TEL:03-3367-3411

＜ご掲載・写真データ等に関するお問合せ＞

宝塚大学 東京メディア・コンテンツ学部 広報事務局 共同 PR 株式会社

担当：えがしら江頭、たかはし高橋、かんの菅野 TEL:03-3571-5228

1. 学長入学式挨拶

宝塚大学 学長 西村 武

このたびの東日本大震災について、幸い本学の在学生及び新入学生に、人的被害はありませんでした。しかし、ご存知のように、この地震と大津波による犠牲者は、確認されているだけでも 1 万人を超え、行方不明者の数は 2 万人近くに達しています。ここに、亡くなられた方々のご冥福をお祈りしますとともに、未だ行方のわからない多数の方々に思いを致し、無事を念じつつ、式辞を読ませて頂きます。

新入生の皆さん、ご入学おめでとうございます。教職員一同を代表しまして、心からお祝い申し上げ、皆さんを歓迎致します。

本学の基本理念は、「アルスの大学（感性とわざの大学）」です。アルスはラテン語で、“技術・技能”を意味します。これは、芸術を意味する“アート”の語源で今でも芸術の他に“技工・わざ”の意味を含みます。

感性、すなわち、人のこころに対する深い洞察力は、造形・芸術及び看護といったいわば「癒し」の行為に必須のものであり、それらの行為の実践には「わざ」を磨くことが何よりも大切です。「わざ」は何度も何度も試行錯誤を繰り返していくうちに、体で感じて習得するものであり、体で感じたわざはさらに感性を研ぎ澄ましていくのです。この基本理念に照らし、造形・芸術の分野において感性とわざを磨き、各々の資質を生かしながら、作品制作の実践を通じて社会人として自立し、自らを律しつつ、社会に貢献する人材を育成することが、本学の使命・目的であります。

大学は言うまでもなく教育の場であり、学習の場です。一方的に知識を授け、受けるのではなく、皆さん方の生来持つおられる能力を引き出し、高めるのが教育です。そのためには、教員と学生がそれぞれ送信と受信の両方のアンテナを持ち、自分にない知識や考え方を互いに吸収し合い、学び合うというのが大学教育の基本であると思います。従って、皆さん方は教員や学友の言葉に、まず耳を傾けなければなりません。ただ与えられるのではなく、積極的に聞き取ろう、学び取ろうという姿勢が大切です。そして、相手の言葉を聞きながらも、改めて自分で考え、消化して、自分の知識、技術として体得していかなければなりません。また、相互に尊敬し合うという姿勢も大事です。尊敬し合えばこそ、相手から学び取ることができるのです。

大学生活の中では、クラスメートやサークル活動の仲間といった横のつながりを持つことも重要です。特に、同年代の学友は非常に重要な存在です。学友はライバルであるとともに、互いを高め合う存在でなくてはなりません。友人とは仲良くしなければなりませんし、一緒に遊ぶ仲間であることも大切ですが、墮落しあう仲間であってはいけないのです。このように心がけていけば、皆さん方の大学生活はきっと楽しく充実したものになると思います。

「よく学び、よく遊べ」とは昔からよく言われている言葉ですが、皆さん方もそのように学生生活を送って頂きたいと思います。そして卒業・修了の時には、立派に社会に羽ばたいていける人に育って頂きたいと心から念じ、また必ずそうなって頂けると信じております。今日の入学の日を忘れず、学業に励んでください。



西村 武 学長

<西村 武 学長 プロフィール>

1958 年、京都大学工学部電気工学科卒業。卒業後、株式会社日立製作所勤務を経て、1968 年に京都工芸繊維大学へ移籍。工芸学部長を務めたのち、1999 年に名誉教授に就任。同年、宝塚造形芸術大学（現・宝塚大学）教授に就任。2010 年 4 月、宝塚大学学長に就任。専門は照明学及び色彩学。社団法人照明学会名誉会員。

「第一回 卒業制作展」

【マンガ / ゲーム / イラストコース】

マンガ、ゲーム、イラストレーションコースの卒業制作展は、3月4日（金）から6日（日）まで新宿文化センター（新宿区新宿）で行われ、盛況のうちに終了しました。子供から大人まで多くの人々が来場してにぎわいました。

マンガコースは、原稿の展示や作品の世界観を各自が表現したブースを、ゲームコースはFlashを用いたゲーム作品やiPhoneアプリを使った展示、イラストレーションコースは「星」をテーマにしたイラスト展示を行いました。



会場風景（新宿文化センター）

各コースのブースでは、学生が作品の解説やゲームの遊び方を来場者に説明。ゲームコースの出展コーナーでは、iPadで何度もゲームにチャレンジする子供と、遊び方を教える学生の姿が見られました。ゲームコース卒業生の澤田 美樹さんは「子供が楽しそうに遊んでくれるのは最高にうれしい」、ゲームデザイナーとして「卒業後もゲーム会社で大人から子供まで楽しめる作品を作っていきたい」と、仕事への意気込みを話していました。



マンガ作品の世界観を表現したブース
（マンガコース卒業生 猪股 まりえさん）



ゲーム作品で遊ぶ子供

また、3月6日（日）には、東京メディア・コンテンツ学部の新入生歓迎会が新宿キャンパスで開催され、新入生たちが交流を深めた後に卒業制作展を見学。今後の大学生活へ期待を感じている様子がうかがえました。

2.HOT TOPICS－①

■未来の宝塚大学生に向けて 卒業生コメント（一部抜粋）

マンガコース 上原 愛弓 さん

「新宿に大学があるということはとても恵まれた環境です。大学では、プロ意識の高い多くの仲間と出会えました。励まし合い、競い合うことができる仲間と共に、プロに近づく為の実践的な活動をして欲しいと思います。」

マンガコース 猪股 まりえ さん

「表現したいものは人によって異なると思いますが、自己満足に終わらず常に発信し続けることが大事です。自分が掴んだチャンスを逃さずに作品を発信していけば、プロの世界に少しずつでも近づけるはずですよ。」

ゲームコース 石川 裕章 さん

「ゲームコースでは、ゲーム業界だけでなく、他の業界の最新の情報を日々提供してくれます。様々な携帯端末にあったゲームソフトが開発される中で、どのようなアプリケーションが必要か、など最新の情報をいち早く取り入れ学ぶことができました。是非、そうした環境を自分なりに活かしてください。」

ゲームコース 大山 太一 さん

「何を作ったらいいか、自分の中の“適材適所”を大学に入ったら考えてください。最終的に、誰かに言われてではなく、自分が作りたいものを作る。それが自分の成長につながります。」

■新入生歓迎会

川村 順一 学部長が、今春入学予定の新入生に学部の説明や未来像について語りました。コンテンツ産業の変貌や、求められる人材の変化、宝塚大学でしか体験することができないことなどの話に、多くの学生が聞き入っていました。

川村 順一 学部長 コメント

「新宿という立地は、多様な業界のプロフェッショナルや卒業生などとの交流を日常レベルで可能にします。卒業生は今後もキャンパスに来る機会が多いので、卒業制作展では作品を見るだけでなく、先輩ともぜひ交流を図ってください。」



新入生歓迎会の様子（宝塚大学 東京新宿キャンパス）

2.HOT TOPICS—①

【映画 / アニメーションコース】

映画コース、アニメーションコースの卒業制作展は、3月8日（火）、9日（水）に、角筈区民ホール（新宿区西新宿）で開催され、平日にも関わらず、在校生や父兄とともに一般客も訪れ、作品鑑賞を楽しんでいました。

映画コースからは卒業制作作品3本、卒業生が2、3年時に制作した作品4本の計7作品が、アニメーションコースからは卒業制作作品18本と、3年生（現4年生）が制作した作品4本の計22作品が、2日間にわたって上映されました。

初日の冒頭には、映画コースの成田 裕介 教授が挨拶し、「卒業制作展は、制作した作品をお客さんに見ていただき、そして評価していただける非常に貴重な機会です。制作した学生が会場にいますので、作品をご覧になった方々には率直な感想を本人に伝えていただければ幸いです」と語り、上映会に入りました。

映画コースでは、両日とも作品の上映前に監督やプロデューサーが挨拶。父親が自殺した青年と義父からの暴力を受ける少女との交流を描いた『乾いたトカゲ』を監督した小林 祐さんは、「制作に携わったスタッフや役者の皆さんに、そして、ここまで育ててくれた両親に感謝したいです」と話しました。また、映画コースでありながら平面と立体アニメーションの2部作『そこにあるしあわせ』を監督した岩井 麻緒さん、藤田 芽衣さんは、「卒業作品には、アニメーション作品を制作したいと以前から考えていました。声優の方や立体作品の制作を手伝ってくれた友人に心から感謝します」とスタッフへの労をねぎらっていました。

アニメーションコースでは、幽霊とのテレビのチャンネル争いをコミカルに描いた『ちゃんねる』（石井 歩さん作）や、自分自身が作った惚れ薬から生まれた美男子に恋をしてしまう魔女を描いた『惚れ薬』（三宅 絵美子さん作）などの作品が上映され、好評を得ました。



『そこにあるしあわせ』を監督した
岩井 麻緒さん(左)、藤田 芽衣さん(右)



監督挨拶に耳を傾ける観客の方々



『ちゃんねる』（石井 歩さん作）のワンシーン



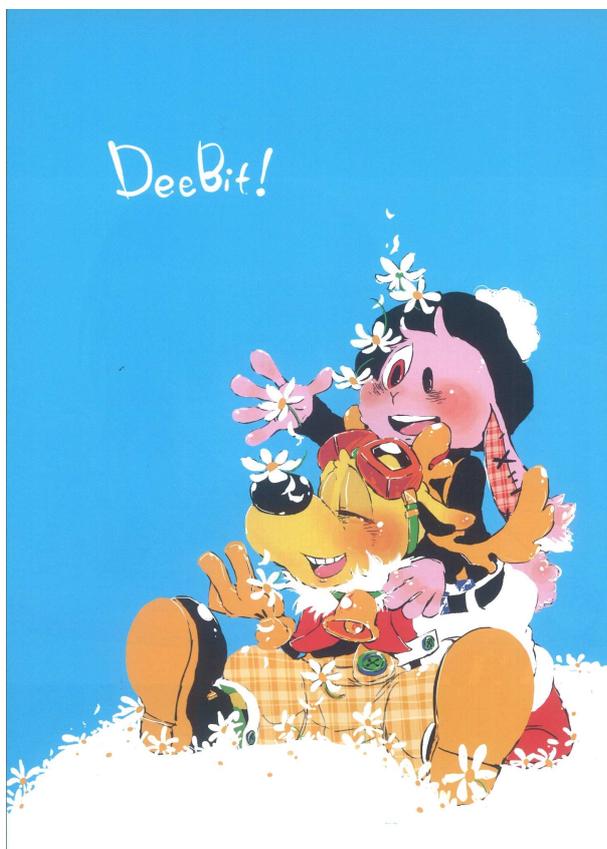
『惚れ薬』（三宅 絵美子さん作）のワンシーン

2.HOT TOPICS—①

■ 卒業制作展 受賞者

卒業制作展に出展された作品の中から、特に優秀だった作品には「アルス賞」「新宿メディア・コンテンツ賞」「奨励賞」が贈られ、受賞者には大学からメダルや賞状が授与されました。

	アルス賞 (金色のメダル、賞状)	作品名	新宿メディア・コンテンツ賞 (銀色のメダル、賞状)	作品名	奨励賞(賞状)	作品名
映画コース	倉本 雷大	UNBRIGHT	藤田 芽衣 岩井 麻緒	そこにあるしあわせ		
マンガコース	齋藤 幸	DeeBit!	高野 英里	mafmof	猪股 まりえ 上原 愛弓 遠藤 香織 澁谷 奈津子 酒巻 美沙子 杉田 智代 長広 あずさ 和田 浩子	獅子の誇りは揺るがない バタフライ 鈴ノ音(スズノネ) 六花の季節 30年後の魔法少女 学園天国 Tiny Devil TWINKIE カドゥケウスの杖
アニメーションコース	石井 歩	ちゃんねる	三宅 絵美子	惚れ薬	風間 めぐみ	マルコの部屋
ゲームコース	大野 陽祐	キャラネット	澤田 美樹 山口 智之	おされて！とりとり	茂木 健太	HalloweenKids PictureBOOK



マンガコース アルス賞受賞作品
「DeeBit!」(齋藤 幸さん作)



ゲームコース アルス賞受賞作品
「キャラネット」(大野 陽祐さん作)

2.HOT TOPICS－②

アニメコースの講師と学生が 小学校でマンガ・アニメの出張授業

3月4日（金）に、アニメーションコースの芦谷 耕平 専任講師とボランティアの学生5人が、世田谷区立二子玉川小学校6年生に対しキャリア教育の一環として、マンガやアニメーションの仕事についての出張授業を行い、児童たちから喜ばれました。

二子玉川小学校での授業は今回で4回目。これまでは講師だけでしたが、今回初めて学生たちがボランティア参加しました。

当日は6年生の児童93人に向けて、東映アニメーションの大人気作品『ONE PIECE』などを例に、アニメーションの現場の仕組みを説明しました。また、「アニメを学びたい学生たちがどのようにして作品の制作を行うか」などの方法や、芦谷講師が「今の仕事に就いた理由」などのキャリアに関する経験談など、約1時間にわたって講義しました。

その中で芦谷講師は、夢を持ち続けること、そのための努力を惜しまないこと、人に感動を与える作品を作るために常に絵を描いて練習を重ね、人よりもより多く勉強し、身体を鍛えて体力を付けることの重要性などを児童たちに伝えました。

授業のまとめとして、児童にアニメーションの世界をより身近に感じてもらうため、全員参加のアニメ作品の共同撮影演習を行いました。アニメーションコース 月岡 貞夫 教授の作品キャラクターの動画を用いて、学生ボランティアがコマ撮り撮影用器材「ランチボックス」の使用方法を児童に教えながら、全員で2本のアニメーション作品を合作し、完成した作品を鑑賞しました。参加した児童たちは、「とても楽しかった」と喜んでいました。

ボランティアとして参加したアニメーションコース1年（現2年）の山田 千仁さんは、「小学生のパワーでこちらが元気になったほどで、とてもよい経験になりました。また機会があればぜひ参加したい」と話していました。3年（現4年）の片瀬 央子さんは、「小学生のみんなに、ほんの一部分ではあるけれども、アニメーションの制作過程に触れてもらえてよかった。参加した児童の中の1人でも、興味を深めてくれたら嬉しい」と自らも貴重な体験をした様子でした。



授業を行う芦谷講師



コマ撮り撮影用機材「ランチボックス」を使用して
アニメーションを制作している児童

2.HOT TOPICS—③

中国大阪総領事館主催「国際婦人デーの集い」

渡邊 哲意 准教授が映像演出を担当

3月4日、中国駐大阪総領事館主催の「中日友好女性の集い」が開催され、鄭祥林総領事夫妻、コンドズ副総領事、近藤 三津枝 衆議院議員等を含む各界の女性代表など約100人が出席しました。レセプションに先立って行われた両国の芸術家の芸芸では、渡邊 哲意 准教授が「宓 冬瑩（ミー・トンイン）ライブパフォーマンス」（書画実演と琵琶演奏のコラボレーション）の映像演出を行いました。宓 冬瑩氏は芸術学博士として国際的に創作活動を展開しており、宝塚造形芸術大学（現：宝塚大学）大学院博士課程を修了しています。

渡邊 哲意 准教授コメント

「ミー・トンインさんとは、上海万博の個展でも一緒に発表をしました。彼女の作品・パフォーマンスはとても繊細で、そして力強いのですが、その躍動感や臨場感は、見る人を強く引き込む力があります。そんな彼女の表現力を、演出によってより多く発揮できるように心がけています。言葉・文化の異なる国とでも、芸術を通じて友好的な関係を築くことができるということを、あらためて実感しています。」



渡邊 哲意 准教授（左から2番目）
宓 冬瑩（ミー・トンイン）氏（左から4番目）



ライブパフォーマンスの様子

<宓 冬瑩(ミー・トンイン) 芸術学博士 プロフィール>

中国浙江省紹興市生まれ。幼少より祖父から絵の手ほどきを受け、中国美術大学で中国画を専攻、卒業。中国国家級画家資格。1999年来日。2008年、中国政府機関より「中日芸術交流大使」に任命。宝塚造形芸術大学（現：宝塚大学）で水墨画・造形デザイン講師を勤め、現在、近鉄文化サロン講師。これまで日本、中国の美術館、百貨店、寺院、画廊で15回の個展を開催。世界女流画家ビエンナーレ、上海芸術博覧会、東京芸術博覧会、中日現代芸術展、世界100傑出画家展など数多くの国際展に招待出品、入賞。

第11回中日経済会議（2006年中国）で日中芸術家の代表としてステージの金屏風に制作するパフォーマンスを披露するなど、多くの水墨画と音楽のライブコンサートに出演し各界より注目される。正統な中国水墨画の伝統を踏まえつつ、日本の美を研究、現代の感性による独自の新しい水墨画の世界を切りひらくことを目指し、旺盛な創作活動を展開している。

2.HOT TOPICS—④

震災チャリティーTシャツを芦谷講師が制作

芦谷 耕平 専任講師が東日本大震災の被災者を支援するため、チャリティーTシャツ「Pray for Japan」を制作しました。Tシャツは販売サイト「Oh Yeah!」(<http://www.ohyeah.jp/>)ですでに販売されており、この売り上げのうちデザイン料として支払われる利益はすべて、日本赤十字社を通じて被災地へ寄付されることになっています。

芦谷 耕平 専任講師 コメント

「この度の大震災によって被災された地域の皆さまに、心よりお見舞いを申し上げます。芦谷 耕平個人でできる活動として、デザイナー“asikoh”名義で制作しました。ささやかなサポートですが、一人でも多くの皆さまの手助けになり、また一日も早い復興につながれば、と心から願っております。」



「Pray for Japan, rising sun」



「Pray for Japan, I ♥ Japan」

価格：半袖 3,800 円（税込） 長袖 5,800 円（税込） パーカー 9,600 円（税込）

柄数：全 4 柄

- 「Pray for Japan, Save Energy」 半袖（メンズ、レディース）
- 「Pray for Japan, rising sun」 半袖（メンズ、レディース）、長袖（ユニセックス）
- 「Pray for Japan, I ♥ Japan」 半袖（メンズ、レディース）、長袖（ユニセックス）
- 「Pray for Japan -BUDDHA-」 半袖（メンズ、レディース）、パーカー

販売経路：Tシャツ販売サイト「Oh Yeah!」WEBサイト (<http://www.ohyeah.jp/>) 内、

“asikoh” デザイナーズ・ページ <http://www.ohyeah.jp/a/2277.html>

<芦谷 耕平 専任講師 プロフィール>

日本大学芸術学部映画学科を卒業。在学中は月岡 貞夫（現在、本学アニメーションコース教授）に師事。卒業後は同学部副助手を勤め、その後、株式会社ユビキタスエンターテインメントでデザイナーを務める傍ら、本学東京メディア・コンテンツ学部講師として教鞭を執る。漫画家・映像作家・アニメーター・グラフィックデザイナーと様々な分野で活動。

2.HOT TOPICS—⑤

「ヴァンディアブレイカー」“神樹の歌姫”キャラクター 第一期生の作品が第2位！

株式会社バンダイナムコゲームスが配信するオンラインカードRPG「ヴァンディアブレイカー」で、第一期生 和田 浩子さん（ペンネーム：オペラ座のキノコさん）の作品を基にしたキャラクター「雪原の街シュウ代表 リデル」（下記写真右）が“神樹の歌姫”決定イベントで2位に選ばれました。

このイベントは、まず歌姫候補役となるキャラクターイラストを募集し、選ばれた10人のキャラクターのうち、ゲーム内でユーザーに使用された回数が最も多かった歌姫1人が「神樹の歌姫」に選ばれるというシステムで行われました。和田さんのキャラクター作品は、歌姫候補役の10人の中で2作品が選ばれ、最終的に2位と10位を獲得しました。

和田 浩子さん コメント

「このような機会をいただいてありがたく思っています。自分のキャラクターがゲーム内で実際に使われることに感動しました。」



廃棄都市ガダ代表 ローザ・メイデン



雪原の街シュウ代表 リデル



「ローザ・メイデン」ゲーム登場画面 (C)2010 NBGI



「リデル」ゲーム登場画面 (C)2010 NBGI

ヴァンディアブレイカー (URL: <http://vandiabreaker.com/>)

「ヴァンディアブレイカー」は、株式会社バンダイナムコゲームスが配信するオンラインカードRPG(2月1日よりサービス開始)。「みんなで楽しむライブ感」をキーワードに、6カ月という配信期間そのものを1つのイベントとして捉え、6カ月後にはエンディングを迎える点が大きな特徴。ブラウザベースのオンラインゲームでありながら「ヴァンディア TV WEB」等で定期的に情報を配信するなど、メディアミックスのサービスも展開している。

3.各コース紹介

ゲームコース

授業紹介

コンピュータグラフィックスⅡ（専門科目）〔 受講学年：1年 担当教員：吉岡 章夫 〕

この授業では、前期に習得したペイント系ツール Photoshop、ドローイング系ツール Illustrator の操作の復習と、動画編集ツール AfterEffect を用いた動画を作成する手法を解説します。これらは、ゲーム、映像、web、広告、プロダクトなど、どの業界でも必要とされるコンピュータグラフィックスの基本ツールです。これらのツールを用いて、コンピュータによる作品づくりのプロセスを体験し、制作現場に必要なスキルの土台形成を目的としています。



作品制作中の学生にアドバイスを
する
吉岡 章夫 先生

具体的には、既存の背景動画の上にテロップを表示させる技術や、動画と静止画素材をつなぎ合わせてひとつの動画にする技術などの基本的なものから、3D グラフィックスソフトで作成したアニメーションを AfterEffect を用いて合成するなどの発展的な技術を学びます。

授業の最終回では総決算として、習得した技術を用いて制作した、自分の好きな「食材」に関する 15 秒の CM 作品の発表会を行いました。食材に「いちご」を選んだ学生は、携帯電話を用いて撮影した動画や画像と、テロップや回転などの映像効果を組み合わせ、見た人にいちごのおいしさが伝わる作品を仕上げました。

授業の最後に、吉岡講師からは「CM 制作は、一見ゲーム制作と離れていると思うかもしれないが、演出面では共通している。“制限された秒数で表現すること”の重要性を認識して欲しい」と CM 制作とゲーム制作との共通点について強調していました。



自分が制作した「いちご」のCMについて
プレゼンする学生



「たまご」のCMのワンシーン

4.教員紹介

渡邊 哲意 准教授

映像やCGが発達しても人間の感覚、感性を大事にしたい 「生身の人間に対して、いかに感動を与えられるか」が重要

私は中学、高校と日本でも歴史ある吹奏楽部に所属し、音楽漬けの生活を送っていました。大学の進学は音大も考えましたが、音楽の他に絵を描くことも好きで、車のデザイナーになりたかったこともあってプロダクトデザインコースがある宝塚造形芸術大学（現：宝塚大学）に進学しました。

大学ではバリアフリーデザインやユニバーサルデザインを専攻していましたが、大学院1年のときに「ウルトラマンゼアス2」の光線CG制作にチームディレクターとして参加し、映像やCGの世界にも興味の幅が広がったことが人生の転機になり、今の活動につながっています。

——映像やCGなどのバーチャルな世界と、生の「デジタル掛け軸（D-Kライブ）」*や音楽ライブ活動で演出する世界をどのように意識していますか？

私の根本は“ライブ”です。博士論文では、「感覚的視点に立って人が視覚情報から感動したり興奮したりする要素は何なのか」という内容をテーマにしました。ライブの凄さは、その場にいるだけで五感をフルに使っていることだと思います。音楽で言うと、大学時代、聴覚障害者の方とイベントを行った際に、彼らがどうやって音を聞いているか調べたことがありました。風船を持ってもらい、電子音のボンゴと生楽器のボンゴの音を鳴らすと、生の音の方だけが聞こえるといいます。生の音は、空気を感じて聞こえる。振動や波長を身体で感じるができるのです。

コンピューターでできることは今後も発展していくと思いますが、生のライブ感まで到達するのはまだ難しいと思っています。これは人間の最後の感覚で、自然を感じたり、湧き上がる汗を感じたりというもの。現在、中国をフィールドに音楽空間の演出について研究を行っていますが、まずライブが一番あって、そこに映像でどういう表現をすることで臨場感を創り出せるかということを調査しています。中国も日本と同様に機材は揃っていますが、映像表現がまだ発展途上なところがあり、映像が孤立してしまっています。中国では音楽の不正コピーなどもあり、CDなどでは音楽ビジネスが成り立たない。そうするとやはりライブで稼ぐしかない。ライブでは、そこに来ないと味わえない体感があるからこそ人はお金を払います。最後は、生身の人間にいかに感動を与えられるかです。

人間が喜んだり悲しんだりするのは、自らの経験に照らし合わせた反応です。つまり、実際の経験の中からどう感情や感性を引き出すか。小さいころからネットだけを見ていると、限られた感覚器官しか使わず、人間の感性は削られていくのではないかと思います。現場でライブを観た時に湧き上が



渡邊 哲意 准教授

4.教員紹介

る感情は、その人の経験でしかありません。都庁のD-Kライブを観ると、都会に映し出された様々な模様を「気持ち悪い」と思う人もいれば、ずっと模様が変わる瞬間に「美しい」と思う人もいます。一人ひとりの受け止め方は異なりますが、京都の高台寺の演出をした際には、周囲の自然に溶け込んだ寺のライトアップに、自分が包み込まれているという感覚を観客は鮮明に感じ取っていました。モニターの画面ではあくまでも枠の中なので、自分が包み込まれているという感情は生まれにくいのだと思います。

自分がその場にいるという感覚は、目と耳だけで感じるものではありません。全身で感じる場の空気感、湿度や温度、天候で変わっていきます。風が吹くことで木々が揺れ、月の明かりや、周囲のざわめきもその場の一部分になります。そうした中から生まれてくる感動は、まさに一期一会です。その一方で、ネットがあることで生まれるライブ感もあります。昔、海外と日本をネットでつなぎ音楽のセッションをしました。実際には多少のタイムラグが生まれ、それを調整し合わせますが、音楽を通じて時間を共有することができます。要は「どこを共有するか」が大事になってくるのではないのでしょうか。



デジタル掛け軸（D-K）ライブの様子 鳥取砂丘「砂の美術館」（左）、都庁（右）

※デジタル掛け軸（D-K）

デジタルアーティストの長谷川 章氏が考案した独創的なライトアップ手法で、100万枚に及ぶデジタル映像をコンピューターにアトランダムに組み合わせ、歴史的な建造物や雄大な自然などに映写して、幻想的な空間を創り上げる世界初のアートスタイル。偶然の連続で創り出される映像は、二度と同じものを見ることができない一期一会のアートとも言える。オーロラのようにゆらぎながら変化していく映像は、一人ひとりの受け止め方が異なり、まるで心象風景のような光景は見た人の心を釘付けにする。茶の世界では茶室の何も無い空間に掛け軸を飾ることで世界観が表れる…まさに「色即是空、空即是色」に通じる東洋思想から「デジタルカケジク」の名称が生まれた。

<渡邊 哲意 准教授 プロフィール>

宝塚造形芸術大学（現 宝塚大学）造形研究科情報デザイン専攻博士課程修了博士（芸術学）。大学院在学中に映画「ウルトラマンゼアス 2」に光線CG制作チームディレクターとして参加。98年、大阪厚生年金会館にて行われた「VISUAL+SOUND=SPACE1998」に映像監督として参加し、ロックと映像のコラボレーションによる演出実験を行った。映像制作のほか、音楽関係のグラフィックデザインを数多く手掛け、04年、京都高台寺春の特別拝観ライトアップにて「四神相応」演出映像を担当。視覚情報としての映像のみならず、聴覚情報などを含む幅広いデザイン制作、研究を行っている。

○主な作品

1997年 映画「ウルトラマンゼアス 2」光線CGデザインチームディレクター

1998年 VISUAL+SOUND=SPACE1998 映像監督

2002年 大阪水上バス USJ 連絡船「ハリウッド」シンボルマークデザイン ベルリンフィルアンサンブル京都公演グラフィックデザイン

2004年 京都・高台寺春の特別拝観「四神相応」映像演出

2008年 JBS 日本福祉放送「北京パラリンピック特別番組」放送技術ディレクター、レポーター
ウィーンフィルアンサンブル奈良公演ステージマネージャー

5.今後の予定

■「^{いいかお}e顔バッグ」展（仮題）

期 間：5月20日（金）～5月31日（火）

会 場：小田急百貨店新宿店 12階レストラン街 マンハッタンヒルズ

内 容：イラストレーションコースの学生が人間や動物の“笑顔”や“いい顔”を描いたオリジナルエコバッグを展示します。また、赤ずきんをモチーフにしたイラストレーションコースの作品集「Little Red Riding Hood」の原画をプリントしたエコバッグも同時展示します。

なお、期間中には、学生が来場者の似顔絵などをエコバッグに描くイベントを実施予定です。

※本イベントの詳細については、後日リリースでご案内させていただきます。

※一部展示内容が変更になる場合もございます。



本展のロゴマーク



「Little Red Riding Hood」からの出展予定作品
（3年 如月 友里佳さん作）

■ 宝塚大学 東京メディア・コンテンツ学部「オープンキャンパス」

日 時：2011年4月24日（日）

2011年5月29日（日）

内 容：大学紹介、入試説明、個別相談、キャンパスツアーなど