

NEWS LETTER

2019
VOL. 105

TAKE
FREE

News Letter

VOL.105

2019年11月1日発行

宝塚大学 東京新宿キャンパス 東京メディア芸術学部 | 大学院 〒160-0023 東京都新宿区西新宿7丁目11番1号
TEL:03-3367-3411 FAX:03-3367-6761 E-Mail:itokyo@takara-univ.ac.jp

Student File
File.18 秋田 晴菜

Teachers Pickup
渡邊 哲意 教授

マンガ連載
『ツカまんっ!』第十八稿

HOT TOPICS

授業潜入記
No.18 視覚表現II

今年のテーマは「テーマパーク」!
第13回宝翔祭

TAKARAZUKA UNIVERSITY SCHOOL OF MEDIA ART IN TOKYO
11/10 S 13:00
UN 16:00
12/8 S 13:00
UN 16:00

OPEN

JR新宿駅から
徒歩5分

CAMPUS

2019

MANGA

ILLUSTRATION

ANIMATION

GAME

MEDIA DESIGN

宝塚大学

東京メディア芸術学部

MANGA マンガ
ILLUSTRATION イラストレーション
ANIMATION アニメーション
GAME ゲーム
MEDIA DESIGN メディアデザイン

宝塚大学東京メディア芸術学部
スクールカルチャーマガジン

NEWS LETTER Vol. 105

≡ CONTENTS ≡

巻頭特集

今年のテーマは「テーマパーク」！
第13回宝翔祭

Student File

秋田 晴菜 さん

Teachers pickup

渡邊 哲意 教授

連載マンガ

『ツカまんっ!』第十八稿

HOT TOPICS

授業潜入記

視覚表現II

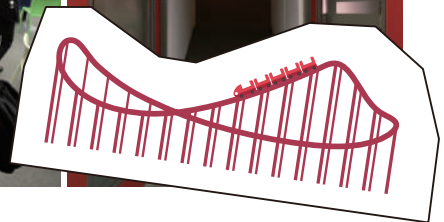


1階エントランスの出店の様子

今年のテーマは「テーマパーク」!

第13回宝翔祭

今年も宝塚大学最大のイベント「宝翔祭」が開催されました! あいにくの台風に見舞われ、1日のみの開催になってしまいましたが、その分ぎゅっと凝縮された宝翔祭になりました!



Student File

東京メディア芸術学部でクリエイターを目指し、頑張っている先輩たちをファイリング。過去の憧れ、現在の努力、未来の夢を赤裸々に公開します！

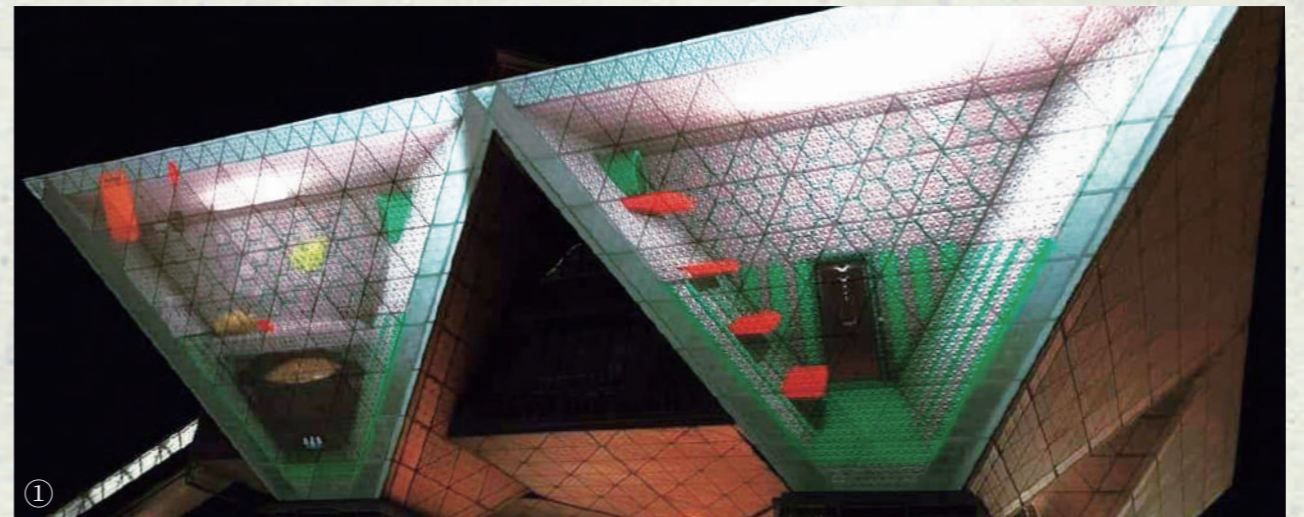
File.18

あきたはるな
秋田晴菜

埼玉県出身。1999年生まれ。
埼玉県立新座総合技術高等学校卒業。映像分野3年生。高校時代に興味を持った、プロジェクションマッピングを学ぶため本学へ。現在は就職に向けてインターンの真っ最中。



= student works =



①プロジェクションマッピング作品「ごはんをつくろう」：昨年、東京ビッグサイトで開催されたプロジェクションマッピングアワードに応募し、審査員特別賞を受賞しました。②インタラクティブ作品「Eeeeeeeek!!」：「アート&テクノロジー東北2019」コンテストに参加し、優秀賞を獲得しました。③MINI 杉並ショールームプロジェクションマッピング：MINIディーラーが主催するクリスマスパーティーのオープニングを飾るプロジェクションマッピングを制作しました。

**大学入学後、様々な学びと仕事を体験
本当に自分のやりたいことを発見**

今、子ども向けにデジタルアートを利用したアミューズメント施設を運営している会社で、2Dデザイナーとしてインターンシップに参加しています。春休みに何社かにポートフォリオを持ってアプローチしましたが、その中で自分のやりたいことについて、一番真剣に話を聞いてくれた会社をインターン先を選びました。

昔から、子ども向けのコンテンツが面白いと感じていて、長く愛され続けている『アンパンマン』などは、何か子どもを惹きつける魅力が絶対にあると思っています。NHK（Eテレ）の子ども向け番組にも長続きしているものが多いです。しかし、子どもの頃はみんな「面白い」と思っていたものが、大人になってそう感じなくなっている。成長していく中で良くも悪くも変わってしまうところが、悲しいし、同時に面白いと思うのです。私は、子どもの頃の「面白い」と思っていた感覚が残っていて、それを活かした作品を今後も作っていかねばと考えています。

今インターンシップとして働いている会社は、砂場にプロジェクションマッピングを投影し、砂を掘っていくと水が湧いたり、高くすると山ができたり、というデジタルコンテンツを手掛けています。感触と見た目が連携していくところが自分の興味と一致していて、将来このような作品を作りたいと考えながら、授業や仕事に取り組んでいます。



影響を受けた作品
『LUMINA シリーズ』
アーティスト集団「Moment Factory」による自然とデジタル技術を掛け合わせた企画。自分もこんな作品に関わりたと思いました。

**どんどん変わっていく興味を追い続ける
それができるのが宝塚大学の魅力**

もともと絵を描くのが好きだったことと、父は木型職人、母はグラフィックデザイナーという環境もあり、将来はデザイン関係の仕事に就きたいと思い、母と同じ埼玉県立新座総合技術高等学校に進学しました。世の中にはデザイナーがたくさんいて、安定した職業だと考えてデザイン科を選んだのですが、毎日課題が出され、三年間本気に鍛えられました。厳しいスケジュールの中、映像の部活にも参加し、独学で実写CG合成の映像を作っていました。その頃から映像が「動く」ことを面白いと思い始め、将来は映像の世界で活躍したいと考えて宝塚大学に進学しました。一・二年では、フルCGの映像によるプロジェクションマッピングを制作し、「プロジェクションマッピングワード」で受賞することもできました。



これまでの取り組みについて語る秋田さん

しかし、学び進めていくうちに、単に動くだけの映像から「触って動く」作品に興味に移り、インタラクティブデザインによる作品作りを目指し始めました。しかし、インタラクティブとはいえず、こちらの操作に応じて動くけれど、実際に触れた感覚は得られないところに物足りなさを感じてしまい、現在は「触った感じを楽しめる」作品を作るために、子ども向けコンテンツの開発に取り組んでいます。

**自分がやりたいことに自由に組みめる
宝塚大学に進学して本当に良かった**

高校時代、大学見学に来た時に、メディアデザイン分野の渡邊先生とゲーム分野の吉岡先生から、「宝塚大学なら、自由にいろいろできるよ」とアドバイスをもらいました。その頃は課題に追われていたので、先生の言葉がとても魅力的に感じ、入学を決めました。大学で実際に学び始めると、本当にいろいろなことができる環境で、一年生の時から様々なコンペに応募したり、『SportDesign.Camp』などの企画にも参加しました。自分の作品が世に出て、不特定多数の方の反応が見られるというのはとても刺激的です。様々な世界で活躍されている方々との交流も楽しく、二年生までは学外で活動することが多くありました。外部の方から「こういうことをやってみませんか」とお話を頂くことも多く、とても良い経験と繋がりができたと思います。自分の興味や面白いと思うこともどんどん変わっていききましたが、自由に興味を追究することができました。

将来の夢は、現在インターンシップに参加している会社で、デジタルアートを使ったアミューズメントパークを作ることです。このようなエンターテインメント施設もテクノロジーの進化に合わせて変化していくと思うので、自分も一緒に変化していきたいと考えています。



目標にしている作品
『ワンダーボックス』
「Moment Factory」が制作に関わった韓国の遊園地なのです。私も、体を使って楽しめる時代に沿ったコンテンツを提供する場所に関わってみたいです。

わたなべてついで
渡邊哲意 教授

宝塚造形芸術大学（現・宝塚大学）大学院メディア・造形研究科博士課程修了。映像制作のほか音楽関係のデザインを多く手掛ける。2004年、京都高台寺春の特別拝観ライトアップで「四神相応」の演出映像を担当。

東京メディア芸術学部在籍している講師たちをPickup。現場で働く先生に、大学での活動のほか、外部での仕事を交え「今のみんな」に伝えたいことを語ってもらいます。



コンテンツを、世に求められる形で表現する力を学んでほしい

宝塚造形芸術大学（現・宝塚大学）の大学院で博士号を取り専任講師をしていた時に、東京メディア芸術学部が新設されることになり転勤し、それ以来この東京新宿キャンパスで教えています。当初は、全ての学生を対象に、デザインの基礎や、デザイン作成に必要なコンピュータの操作方法など、クリエイターになるために共通して必要な授業を担当していました。教え始めて数年が経った頃、学生が就職する時に気づいたことがありました。「好き」を職業にしたくて入学してきた皆さんが描く将来は、「絵が描ければ」「マンガ家になれば」という気持ちが強いのですが、マンガやイラストが上手いというだけでは就職は困難です。なぜなら、マンガやイラストなどのコンテンツは、それ単体では世の中に流通することが難しいからです。「社会はどんなデザインを求めているのか」「どんな形で解決できるのか」「どんなメディアが最適か」ということをリサーチし、それに応えて「創ります」と手を挙げ、作品を制作する。そういう視点が必要だということを痛感し、アイデアをデザインとして成立させるための考え方や表現力を磨くための「コンテンツデザイン」という授業を増やしました。それが現在の「メディアデザイン」分野へと発展しています。

学生と一緒にになって取り組むそれが「先生との距離が近い」ということ

私はプロダクトデザインを志して大学に進みましたが、中学時代から続けていた吹奏楽をきっかけに、コンサートを告知するツールのグラフィックデザインからステージの照明や演出など様々な経験が現在に活かれています。2010年に開催された上海万博では美術展の内装設計や、空間演出にも携わり、それらの経験をもとに学生を指導しています。映像分野の進化は速く、例えば企業のPRブースの場合、モニターに映る映像だけでなく、空間全体のデザインなどスペース全体をパッケージとしてプロデュースすることができないと、ビジネスとして成り立たないのです。そのために、学生には「好きなものをつくる」だけでなく、何のために作るのか、どのように使われるのかという視点を、ぜひ身にもらいたいです。ではどうやって身につけるか。「好きなこと」があつて入学してくる皆さんですから、そこを上手く刺激してあげれば、あとは自分で進んでいくことができます。10年以上取り組んでここまで分かりましたが、どうすれば刺激できるかが難しいところです。授業で一律に行うのは無理なので、学生と一緒にテーマに取り組みながら、学生が「面白い」「もっとここを追究したい」と気づくのを待つというスタイルを取っています。

自分が「面白い」と感じたことをとことん追究できる環境があります

今は年齢も重ね、役職もあるので見守る立場ですが、昔は学生と一緒に大学祭を作り上げるところから関わっていました。その中で、学生が好きなことを見つけると、「じゃあこうしたら」と指導しながら、「大学ではこういうことが学べる」ということを伝え続けてきました。今では研究室の助手が引き継いでくれていますが、思えば私もそういうスタイルで学んできた実感しています。もう一つ、宝塚大学のメリットとして私がよく言っているのは、大規模な大学に比べると、やりたいことが自由にできるということ。自分を伸ばすチャンスがたくさんあるということ。それを掴むのは自分次第なのですが、そういう環境は用意されています。ここで学んでいる中で、「面白い」「もっと追究してみたい」と思うことを見つけたら、どんなやってみてください。もちろん物理的、経済的な制限はあるでしょうが、「やってはいけないことになっている」「ルールだから無理」ということは少ないです。学園祭・オープンキャンパスなどのイベントに参加してもらえれば、好きなことに夢中で取り組んでいる先輩の姿を見て直接話が聞けると思っています。皆さんもそんな姿を見ながら、自分の「好き」をとことん追究してください。

Works



デザインプロデュース
『伊那バス株式会社
デザインプロジェクト』
(2019)



デザインプロデュース
『水鳥工業商品擬人化
「水鳥ここん」』
(2017)



原作映像プロジェクション
『小田原城デジタル掛軸』
(2016)



グラフィックデザイン
『外山啓介ピアノリサイタル』
(2008)

ツカマン!

第十八稿

おつかれさまです
とりまお茶淹れますから
のんびり部活しましょ

てめエーッ!!
ふざけんじやねえぞ!!
あゝ!!早速いつもの感じ!!

1年生の終わりころでさ
お前の課題読んで

嬉しや思こ勿
しっつ論かぱたつな
かちけつたよどてだ
なっ:あ

実によく話
ねえか

お前の4年間を
しなご
たんの
だ成年
!!長間
をで

驕れと
言えん
じやね
何故か
誇らね
エん
だ!!

ちったあ
反省しろ!!
絶交だ!!

うん...

共同作業してる
わんだけし
なんとかし
頑張りな
思っただ
うんだけ
ど:

そうは言われても
ダメな時
あるじゃない?
腹立つんだらうね

な、なら
ないと思
います:

そんなざつと
仲良しな
思いつい
いくのにも

と...トキ
バイセン...

あのカシ
ですか?た
ん

いつもと
違うんで
すけど:

俺のたま
悪いところ
耐えたら
な

なんかね、
完成間に
急全部の
自信が失
なつちや
だよ

集大成の
なりた
くはない
人間だ
に

変わるチ
4年間待
もらつた
んだから

こじが
俺が
時間
だ

俺も零
来年は
ないんだ
よ

卒業まで、
あと5ヶ月

約2年の集大成となる 新聞広告を制作



伊那バス株式会社（長野県伊那市）との産学連携事業で、約2年に渡り取り組んできた共同デザイン制作の最後を飾る新聞周年広告が10月8日、長野県内の新聞3紙に掲載されました。これまで本学の渡邊哲意研究室では、ラッピングバス、100周年記念ロゴマーク、記念グッズ、LINEスタンプなど、様々なデザイン制作を行ってまいりました。今回掲載された広告は、昭和30年頃の様子を切り取った1枚の写真をメインに、コピーの作成からレイアウトまで担当いたしました。

Trick or Treat! 学内でハロウィンパーティー開催



10月28日、学生自治委員会が主催するハロウィンパーティーが、学内で開催されました。このイベントは毎年恒例となっており、当日は授業も仮装姿で出席することができます。放課後に開催されたパーティーに参加した学生たちは、魔女・カボチャ・高校時代の制服・コスプレなど、思い思いの仮装で楽しみました。会場となった教室は、ハロウィンイメージしたカラーやモチーフをメインとした装飾が施され、イベントの雰囲気より一層盛り上げました。

東武百貨店で25回記念となる 「北見隆絵画展」開催



本学の教授であり、イラストレーターとしても活躍する北見隆教授の個展「北見隆絵画展 25の物語」が、10月10日～16日まで東武百貨店（池袋店）美術画廊にて開催されました。「北見隆絵画展」は、東武百貨店（池袋店）にて毎年行われています。今年は25回目を迎えたことにちなんで、サブタイトルを「25の物語」としました。多くの方々のおかげでこれまで続けてこられた感謝を込めた展示会となり、決して25話では語りきれない様々な物語が飾られました。

ボランティア活動で 新宿の街をキレイに!



10月11日、新宿警察署が主催する清掃ボランティアに、学生と職員が参加いたしました。学生は、新宿区にある高校・大学・専門学校の学生有志によるボランティア団体「シャイニングスターズ」のメンバーとして、年に数回活動しています。本学では実施毎に学内で有志を募集し参加。今回、学生は1・2年生4名が集まり、朝7:30から約1時間かけて新宿駅東口周辺の清掃活動を行いました。心配されていた雨が降ることもなく、地域の方々や他団体の方々と共に積極的に取り組みました。

今年も「しんじゅくシティウォーク」 にブースを出展

10月26日に行われた新宿区主催のウォーキング大会「しんじゅくシティウォーク 2019」に本学の教員・学生が協力いたしました。イベントチラシのデザイン制作を手掛けたほか、当日の似顔絵缶バッジ作成ブースを出展。参加者の似顔絵を描き、その場で缶バッジにしてプレゼントしました。このイベントは「第3回新宿区ウォーキング大会 新宿の歴史と文化をめぐる～箱根山・神楽坂～」として3つのコースが用意され、参加者は秋色に染まりはじめた新宿の街を楽しく歩きました。



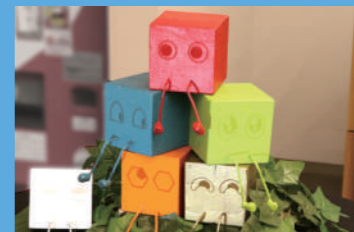
東京2020大会を盛り上げる 表紙展を実施

本誌『NEWS LETTER』の表紙を飾る展示が、10月25日～11月21日までJR新宿大ガード下のギャラリーオーガード“みるっく”にて開催中です。この連続表紙企画は、東京2020オリンピック・パラリンピック競技大会の競技をテーマに、2018年4・5月号より2年計画で実施しています。作画は本学の在学生在がそれぞれ担当し、テーマに沿った様々な競技を描いています。今号まで、東京2020大会で追加種目の空手やサーフィンなど含めた様々な競技を描きました。



2回目となる「ニトウゼミ展」で 成長した姿を披露

10月29日から、仁藤潤専任講師のゼミに所属する2年生による展示会が始まりました。「ニトウゼミ展」は今年5月に進級展として第1回が開催され、今回で2回目となります。ゼミ生は、2年前期と夏休みの成果を発表すべく、一人ひとりが思い思いの作品制作に打ち込みました。自分の作品をより多くの人に見てもらおうと、他のゼミに刺激を与える事を目的としています。展示は本学のエントランスギャラリーをメイン会場として、11月7日まで行われます。



STUDENTS



視覚表現Ⅱ
はこんな授業だった！

どんな授業
自分の興味や趣味に応じた内容の冊子（リトルプレス）制作を通じて、企画からデザイン、製本に至るまでトータルに経験し、企画力やデザイン力を養います。

身につく力
技術的な部分では、Adobeの二大ソフトであるフォトショップとイラストレーターの操作をマスターすることです。しかし、本当に大事なものは「自分がどんなことに興味があるか」を理解し、それを作品として企画する力や、人に伝える力を身につけることだと考えています。

この日の授業内容
15回の授業を通じて制作した冊子を完成させた学生たちが、そのコンセプトや制作意図などをプレゼンテーションしました。そしてひとつひとつの冊子について、先生から丁寧な講評が行われました。

編集委員の感想
PC上でのデジタルな作業と違い、冊子を自分の手で作るというのは独特の感動や楽しさがあるようで、それが伝わるイキイキとしたプレゼンテーションが行われました。先生も「予想以上に面白い作品が出てくるので楽しみです」と話していました。



高田 美苗 専任講師
イラストレーター・画家。
(株) サンリオでデザイナーとして勤務後、フリーのイラストレーター・画家として活動。
著作『幻獣絵図鑑』他



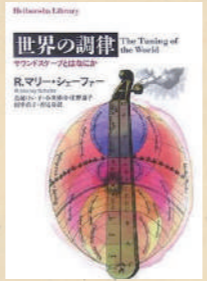
授業の様子

読書のすすめ

宝塚大学の講師、学生、司書からそれぞれおススメの本をご紹介します!! すべての本は宝塚大学の図書室に所蔵されているので、ぜひ読んでみてください。

『世界の調律 サウンドスケープとはなにか』

R.マリー・シェーファー / 著
鳥越 けい子 / 訳
2006.5 平凡社ライブラリー



サウンドスケープとは耳でとらえた風景です。人は様々な感覚器官で身の回りを感じています。デザイン分野だけでなく、マンガやイラストレーションなどの視覚で表現する作品も、作家自身が環境をどれだけ五感でとらえて表現できるのか。聴覚からの情報を可視化するなど、参考になる考え方だと思います。

『言の葉連想辞典』

あわい / 絵 遊泳舎 / 編
2019.6 遊泳舎



漢字一文字のテーマごとに6~8語をピックアップし解説した、かわいらしいイラストとともに楽しめる辞典です。そぞろ寒(そぞろさむ)、冬隣(ふゆどなり)は、それぞれ秋をあらわす言葉のひとつ。

日本語の美しさ、奥深さを感じられる言葉の数々が、日常を豊かに彩ってくれます。語彙力、表現力アップの一助にどうぞ。

『宇宙を意図(デザイン)したのは誰か』

磯部瑠三 / 著
1995.11 PHP 研究所



冒頭で早々に地球が破壊されるSFコメディです。訳のわからない展開が次から次へと襲ってくる上に、キレッキレの皮肉とブラックユーモアが随所に散りばめられており、読んでいて飽きることはありません。世界観やキャラクターなど、全体的に強烈な個性を放つ作品です。

第7回 見る知る作る。

2020年の12月に閉館してしまう「原美術館」を今回紹介します。品川駅から15分歩くと閑静な住宅街に入ります。綺麗で大きい住宅が並ぶ中に、白く落ち着いた建物が見えてきます。1979年に美術館として開館しましたが、建物は1938年に竣工したものです。この建築も大きな見所ですが、特に観てほしいのはコレクションとミュージアムカフェです。

現代美術を中心としたコレクションは現在世界で活躍する作家の作品が多くあり、まるで建築に組み込まれたような作品も多くあります。例えば、宮島達男の《時の連鎖》や森村泰昌の《輪舞》の2作品は、もともと建築のトイレがあった場所を展示室として転用しています。現在のトイレも以前の作品が展示されていたことが、盗難被害に遭ってしまいました。このあたりも展示と安全性や運営管理を考えるひとつのタネではあります。このコラムは「行く」「観る」「考える」ことを大事にしています。文を読んで行きたくなるためには、良いことばかり書けばいいかもしれませんが、しかし、良くないことも次に起こさないための思考として大事です。

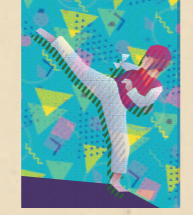
さて少し寄り道しましたが、常設では奈良美智の《My Drawing Room》が有り元浴室のアトリエを覗き見ることが出来ます。空間と絵画を体感できる展示です。カフェは都内ミュージアムカフェ特集で1位にもなったおしゃれカフェです。閉館する前にぜひ体験してください。(橋口静思 専任講師)



『原美術館』
東京都品川区北品川 4-7-25
入館料：一般 ¥1,100 高大生 ¥700
開館時間：11:00-17:00
(水曜は 20:00 まで)
休館日：月曜日

- | | |
|--|--|
| Director
渡邊 哲意 (本学教授)
谷口 充之 (本学職員) | Designer
関口 愛理 (3年)
金子 雅音 (2年)
『ツカまん!!』
原作：ストーリー文化研究室
画：宮々瀬 遊 (修士1年) |
| Writer
新井 明人 (うのもり広告制作所) | Special Thanks
西田 慎一朗 (WDT) |
| Editor
宇部 佑哉 (本学職員)
宮幸 仁美 (本学職員) | Columnist
橋口 静思 (本学教員) |
| Art Director
石川 雄仁 (本学助手)
坂口 茜 (本学教務助手) | |
| Assistant Director
色部 桜子 (3年) | |

東京2020 オリンピック・パラリンピック 連続表紙企画



『テコンドー』
作画：秋田 晴菜 (3年)

編集後記
肌寒い日々が続く、秋を感じられる気候になってまいりました。皆様いかがお過ごしでしょうか。さて、今月の特集は宝翔祭。台風の影響で、1日のみ開催になりましたが、学生たちも大変盛り上がりおりました！季節の変わり目ですので体調を崩されないようご自愛ください。それでは、次号のニュースレターもよろしくお願いたします！