

「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9月



〔作者〕イラストレーションコース3年 高橋 俊雅 さん  
イラストレーションコース作品集『青い鳥』に収録（P7 ご参照）

「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: 金澤、山本 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: <sup>えがしら</sup>江頭、<sup>たかはし</sup>高橋、<sup>かんの</sup>菅野 TEL: 03-3571-5228

## CEDEC2011で桜木 晃彦 教授が講演 CGにおける人体制作のツボを紹介

ゲームとCGエンターテインメントに関わる日本のトップクラスの企業・人材が一同に会した CEDEC (セデック) が今年も横浜市で3日間にわたって開催されました。第2日には招待セッションとして、本学の桜木晃彦教授による「CG と人体解剖学が創る新しい世界—知っておきたい人体制作のツボ」と題する講演が行なわれました。定員 240 名の会場は満席となり、立ち見による受講者も出るほどの盛況ぶりでした。

CEDEC は、ゲームクリエイターやコンテンツ制作関連スタッフたちが人材交流と技術面での情報交換を目的とした、日本最大のコンピュータエンターテインメント開発者向けカンファレンスです。今年の CEDEC2011 は 9 月 6 日 (火) から 8 日 (木) まで、横浜市のみなと未来の催事施設、パシフィコ横浜で行われました。



桜木 晃彦 教授

### ◆サイエンスとアートが合流する その流れの中心にあるのがCG

桜木教授の講演は、人類の知的営みであるサイエンスとアートの合流という壮大なスケールの話から始まりました。もともとサイエンスとアートは同一人物によって推進されてきたものです。それはもちろん古典古代の話です。それがいつしか分離して、全く異なる人々の手によって営まれてきました。サイエンスとアートが合流できそうな時代もありました。ルネッサンスです。その後長年にわたって両者は再び別の道を歩むことになりました。20 世紀の中ごろからもさまざまな試みによってサイエンスとアートを歩み寄せようという動きはありましたが、ことごとく失敗に終わりました。それは両者に共通の言語がないからです、と桜木教授は説きます。それが 21 世紀に入って、私たちは共通の言語を手に入れることになりました。その共通の言語とは CG です。つまりサイエンスとアートが合流する、その流れの中心にあるのが CG であり、そのまた先端に立っているのがゲームに携わる皆さんです、と受講者にエールを送ります。

### ◆人体を正確にイメージするために おさえておきたい基本

話題はいよいよ人体の描き方に入ります。人体を正確にイメージするにあたり、持っていないと認識を紹介します。桜木教授はそれは 3 つだと言います。3 つとは「人体はひとつながりである」「人体は常に動いている」「一人ひとり違う」です。ここで桜木教授はステージ上に椅子を持ってきて説明を始めます。椅子を工業製品の代表として多くの部品の集合体と位置づけ、生物である私たちヒトのからだとは基本的に異なることを力説します。

## ◆CGによる人体のダメな例ランキング

人体制作に役立つ具体的なポイントへと話が続きます。ここで桜木教授はCGで描かれた人体のうち「それはダメだろう」といえるものを第5位から第1位までランキング形式で説明します。第5位は「体幹の動き」。第4位から第2位は順に「皮膚の素材感」、「表情筋」、「肘から手の動き」と指摘します。そして第1位は「肩の動き」です。

この日に選ばれた項目は第2位の「肘から手の動き」でした。3次元CGのムービーを駆使しての説明に続いて、受講者は桜木教授の指示に従って自分のからだを動かす



ことにより、肘から手がどのような構造でどのような動きが可能であるかを体験しました。さらに、肘は関節を伸ばすと男女の違いが明確に区別できます。これを知っていると、例えば女性らしい腕をさりげなく簡単に描くことができる、と解剖学者ならではの知識を随所に加えて説明は続きます。

## ◆ヒトへの進化を意識すると実在感のある人体が制作できる

ヒトのヒトたる特徴は「直立二足歩行」です。これをしっかりと認識するだけで違和感のない人体をつくることができます。また、二足歩行といっても歩いているときの60%は一本足になっていること、二足歩行をはじめる前は樹上生活をしていたことなど、人類学の最新情報も交えて実在感のある人体に迫ります。

## ◆「おいしいとこだけつまみ食い」が基本コンセプト

最後に受講者に桜木教授から再びエールが送られます。人体は難しい。しかしCGを用いて人体を描くにはそれほど多くの知識は必要なく、少数のツボのようなところをおさえておけばいいのです、と。

講演は大きな拍手とともに幕を閉じ、講演終了後には桜木教授と名刺交換をしようと長蛇の列ができました。また、講演中に桜木教授がたびたび口にした「これはいつも授業で言っていることなんです」という言葉によって、本学が先進的な教育の発信基地となっていることを、図らずもこの業界に広く知らしめることとなりました。

### <桜木 晃彦 (さくらぎ あきひこ) >

東京都渋谷区生まれ。東京大学理学部卒。医学博士。多くの大学、専門学校において人体解剖学関連の授業を担当。現在、宝塚大学大学院教授。専門は人体解剖学。研究テーマは骨の3次元形態の解析。「授業も講演も一回一回が命がけのステージ」を信条とする。『CGクリエイターのための人体解剖学』（ポーンデジタル）、『生体で学ぶ解剖学』（てらべいあ）、『自分の骨のこと知ってますか』（講談社）など著書多数。



## 1.HOT TOPICS—②

### 新宿大ガード下に 20 枚の壁画を制作

新宿警察署、新宿区、歌舞伎町タウン・マネージメント（TMO※）から新宿大ガード下歩道壁面への落書き防止活動の協力依頼を受け、学校法人・専門学校HAL東京、学校法人・専門学校 東京モード学園と共同で、新宿大ガード下に飾る 20 枚の壁画を制作しました。

本プロジェクトは、企画・構想から制作まで約 3 ヶ月をかけ、各校の学生が「空と命」をテーマに壁画を制作しました。壁画は新宿大ガード下の歩道（車道側）の壁に、「ウォールギャラリー・大ガード」として、今後約 3 年間にわたり展示されます。

新宿大ガードは、歌舞伎町の入り口として、区民だけでなく多くの観光客も利用する通路です。「ウォールギャラリー・大ガード」は、落書き防止の啓発とともに、歌舞伎町の新しい文化創造の発信拠点となることを目的としています。

宝塚大学 東京メディア・コンテンツ学部では、今後も学生の制作したコンテンツを社会貢献や地域貢献に生かせるよう協力してまいります。

※ 歌舞伎町タウン・マネージメント（TMO）…歌舞伎町のまちづくりの担い手として、地元・事業者・警察・消防・新宿区等が一体となって、歌舞伎町ルネッサンス（環境美化、文化の発信、地域活性化、まちづくり計画）の実現に向けた取り組みを行っています。



アクセス：

- ・JR「新宿」駅西口から徒歩 5 分
- ・西武新宿線「西武新宿」駅から徒歩 2 分

※ギャラリーオーガード「みるっく」（大ガード下北側歩道）の向かい、車道側の歩道となります。

「ウォールギャラリー・大ガード」に  
展示されている作品

## 1.HOT TOPICS—③

### 「新宿フィールドミュージアム」のロゴをデザイン

新宿キャンパスの学生たちが発案した「新宿フィールドミュージアム」のロゴとロゴマークデザインが完成し、同イベントを彩ることになりました。

「新宿フィールドミュージアム」とは、『新宿区の文化芸術振興のためのネットワークの構築』、『文化芸術による新宿の街の魅力の創出』、『文化芸術と私たち区民』をテーマに、新宿区が文化芸術振興会議（平成 22 年 4 月に施行した新宿区文化芸術振興基本条例に基づき設置）の提言を踏まえ実施するものです。毎年 10 月～11 月の 2 カ月間を「文化月間」として定め、多くの文化芸術団体の参加の下、新宿のまちの持つ文化・芸術的な魅力を、「来て・見て・楽しい 新宿フィールドミュージアム」として広く発信し、新宿の新たな魅力やにぎわいを創出していきます。

同区地域文化部の求めに応じてロゴとロゴマークのデザイン募集を学生に呼びかけたところ、企画ラフ・原案提供という形で、延べ 350 案近くのラフ案が集まりました。その後、デザイン案の選定を行い、ロゴは計 6 点、ロゴマークは計 8 点まで絞り込み、芦谷 耕平 専任講師がデザインをブラッシュアップして、宝塚大学東京メディア・コンテンツ学部の作品として完成させました。



ロゴマーク

来て・見て・楽しい  
新宿フィールドミュージアム

ロゴ

#### ロゴマークについて：『S・F・M』

「新宿フィールドミュージアム」の頭文字『S・F・M』の三文字を組み合わせてデザイン化。様々な人・物・情報などが流れを創って「新宿」（の頭文字 S）を形成し、流れる文化芸術と行き交う人々の交流を流線型で表現した「S」と「F・M」の文字の間には、「道」を表す空間があり、そこに躍動感の溢れる人のデザインが、フィールドミュージアムへ訪れているという形になっています。人が足を運んだその道は、歴史や文化を過去から運び、また新しい情報や人々の活気を未来へと繋げるイメージです。配色は、グレーが新宿のビルと街なみや歴史、オレンジが芸術のエネルギーと活気、緑が自然や未来への願いを表し、ブルーは情報や文化、人々の交流をイメージしています。

（企画原案：アニメーションコース 小宮拓之、福田慧、宮原光明、ゲームコース 吉田美香、清水和弥、イラストレーションコース 中野勝利、生田恵梨、他。監修：芦谷耕平 専任講師）

## 1.HOT TOPICS—④

### Jet Game Lab レーベル デジタル絵本 2 作品をリリース

学生主導による iPhone アプリ・ソーシャルアプリレーベル Jet Game Lab から、デジタル絵本のアプリ『かげあるき』と『Halloween Kids Picture Book』の 2 作品をリリースしました。いずれのアプリも、学生がストーリー、グラフィック、サウンド、プログラミングまでを一人で手掛けた意欲作です。

レーベル第 3 弾アプリ『かげあるき』は、黒いオオカミが主人公。失った記憶を取り戻すため、「ふしぎな声」を追って旅をするストーリーです。第 4 弾『Halloween Kids Picture Book』は、かぼちゃやミイラ男など、ハロウィーンにちなんだキャラクターが主人公の作品です。

いずれも画面上のキャラクターに触れるとセリフが現れたり、キャラクターの鳴き声が上がったりするなど、デジタル絵本ならではの仕掛けがあふれる作品です。

Jet Game Lab では学生が中心となりアプリの企画段階から販売状況、プロモーションを行い、売り上げを次代の学生に還元し、技術と資産を次世代のクリエイターに引き継ぐ、循環型のレーベルを目指しています。これまでに、第 1 弾としてスライドパズルゲーム『jam バンドスライドパズル』、第 2 弾としてアクションゲーム『ぶたなげっと』をリリースしています。



『かげあるき』のワンシーン  
©Jet Game Lab



『Halloween Kids Picture Book』  
のワンシーン ©Jet Game Lab

#### ■株式会社JETMANについて

設 立：2007 年 8 月 15 日

代 表 者：代表取締役 井上 幸喜

住 所：東京都新宿区西新宿 7-11-1 宝塚大学 東京新宿キャンパス 6 階

業務内容：iPhone アプリ開発、Android 開発などオープンプラットフォームのコンテンツ企画開発、  
携帯および家電 GUI 開発、コンシューマー向けゲームコンテンツ開発

#### ■JET GAME LABについて

ゲームコース 井上教授の働きかけにより、学生が開発した iPhone アプリ・ソーシャルアプリを販売するレーベルとして、2010 年 8 月に設立。

オフィシャル blog: <http://blog.livedoor.jp/jgl/>

#### ■「かげあるき」について

価 格：Apple AppStore 85 円 (iPhone、iPod touch および iPad 互換 iOS 3.0 以降が必要)

<http://itunes.apple.com/jp/app/id404150828?mt=8>

Android Market 無料 (Android 2.2 以降が必要)

[https://market.android.com/details?id=air.jp.co.jetman.kagearuki&feature=search\\_result](https://market.android.com/details?id=air.jp.co.jetman.kagearuki&feature=search_result)

販 売：Jet Game Lab

#### ■「HALLOWEEN KIDS PICTURE BOOK」について

価 格：Apple AppStore 85 円 (iPhone、iPod touch および iPad 互換 iOS 3.0 以降が必要)

<http://itunes.apple.com/jp/app/id404150828?mt=8>

販 売：Jet Game Lab



## 1.HOT TOPICS—⑤

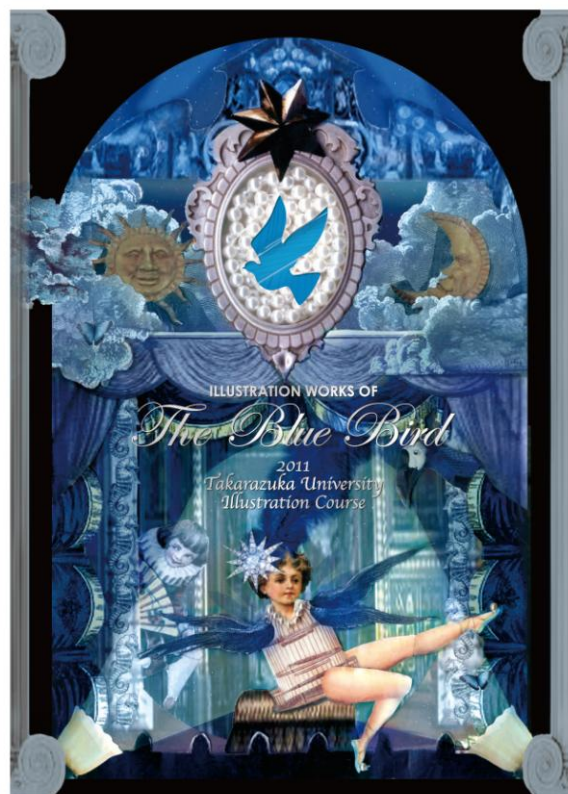
### イラストレーションコース作品集『青い鳥』が完成

3年生を中心に、編集作業からデザイン、印刷会社との折衝まで、学生たちの手で毎年制作するイラストレーションコースの作品集が完成しました。

今年のテーマは、「青い鳥」。学生一人一人が見開き2ページを担当し、左ページには本書のために描き下ろした「青い鳥」のイラストレーションを、右ページにはこれまでの授業等で描いてきた作品の中から、自分の気に入った作品を選んで掲載しています。

本作品集の制作を担当した7人の学生編集委員たちは、「自分達の手で1冊の本を作り上げることができ、大きな達成感を味わうことができました」などと、完成の喜びを語っています。

昨年度の作品集のテーマはグリム童話「赤頭巾」で赤、今回は「青い鳥」の青と毎回“色”と“童話”をテーマにしています。



『青い鳥』表紙



松田 涼子さんの作品 「青かった鳥」



富田 千尋さんの作品 「あおいとり」

## 1.HOT TOPICS—⑥

### 「福島Game Jam」に学生が参加



国際ゲーム開発者協会日本 (IGDA 日本) と学生対抗ゲーム開発コンテスト「9leap」を運営する(株) ユビキタスエンターテインメント (以下、UEI)主催の「福島 GameJam」に、マンガコース 4 年生の柳原 和香さんと、ゲームコース卒業生の 大野 陽祐さんが参加しました。

このイベントは、IGDA が主催、48 時間で即席のチームを編成して、プロとアマチュアがゲームを 1 本完成させるというイベント「グローバルゲームジャム (Global Game Jam、GGJ)」のいわば福島版。今回、IGDA、UEI、福島県南相馬市が中心となり、被災地復興への願いを込めて「福島 Game Jam in 南相馬」(期間：8 月 27 日～28 日、会場：南相馬市民文化会館)として開催されました。

柳原さん、大野さんはサテライト会場の 1 つである国立情報学研究所 (住所：東京都千代田区一ツ橋 2-1-2) で、今回のテーマ“つながり”に沿ってゲームを開発しました。テーマとは別に、福島の子供たちが作成したドット絵の画像素材を作品に取り入れるなどの要件を満たすことも評価ポイントとなっており、限られた時間の中で各チームが制作に励みました。

南相馬市がこのイベントを誘致したのは、IT 産業を震災からの復興の一つの可能性として位置付けているため、今後、ゲームなどのデジタルメディアを利用して復興につなげる「東北 IT コンセプト」への発展が期待されています。

各チームが制作したゲームなど、詳細につきましては IGDA 日本のホームページをご参照下さい。  
IGDA 日本 (WEB サイト) <http://www.igda.jp/modules/bulletin/>



例) 南相馬市会場で子どもたちが描いてくれた絵 (一番左) を、画像として扱いやすいようにアップデートしたビットマップ、イラスト

マンガコース 4 年 柳原和香さんのコメント：

当日は、ひたすらドット絵を描くという作業に没頭しました。イベントには様々な業種の方が参加しており、多くのことを学ぶことができ良い経験となりました。私たちのチームは人数が少なく、プログラマーとグラフィッカーの 2 人構成だったので満足度のいく完成度にはなりませんでした。制作したゲームで皆さんに遊んで頂けるとうれしいです。



## 1.HOT TOPICS－⑦

### 「湘南からエールを～復興支援ライブ～」 学生がボランティア

加山 雄三さんやロックバンド・TUBE の前田 亘輝さんらの呼びかけで、8月27日（土）に湘南の鵠沼海岸特設ステージで開催されたチャリティーライブ「湘南からエールを～東日本大震災復興支援ライブ～」に、渡邊 哲意 准教授と学生たちがボランティアスタッフとして参加しました。

今回のライブには加山 雄三さんや TUBE のほか、キマグレン、つるの剛士さん、RIP SLYME、いきものがかりなどが出演し、15,000 人の大観衆が訪れた会場は興奮に包まれました。

同ライブでは、震災のため被災地から神奈川県に転入してきた高校生たちを招待する予定でしたが、高校生たちは「自分たちが頑張っている姿を見せて、ふるさとにエールを送りたい」とスタッフとして参加することを希望しました。この希望は、震災のため県外から転入してきた中高生を応援する団体「SDC ♡ ～願いを叶える会～」を通じて、叶えられることになりました。

この団体には、渡邊 哲意 准教授がアドバイザーとして参加しています。渡邊 准教授の呼びかけにより、本学からは地元神奈川出身のイラストレーションコース 3年 坂口 茜さんと今川 柚子さん、東北出身で被災者でもある同コース 1年 小野寺 真央さん、アニメーションコース 3年の紺野 祐花さんが、高校生スタッフのサポート役としてイベントに参加しました。

当日は入場者の受付対応、観光 PR ブースでの補助業務などを行ったほか、ライブの最後には、参加した高校生スタッフと共にステージに上がり、東北にエールを送りました。



当日の参加スタッフでの記念写真



観光 PR ブースでの活動の様子

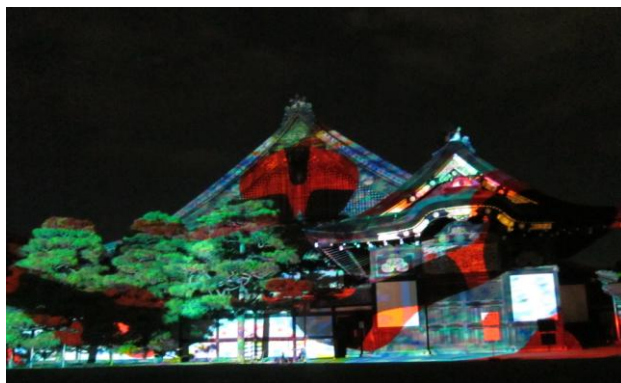
## 1.HOT TOPICS—⑧

### 「二条城」デジタル掛け軸 渡邊 哲意 准教授が現場ディレクター

「願い」「東日本大震災復興支援」をテーマに京都で開催されたイベント「京の七夕」（8月6日～15日）で、渡邊 哲意 准教授が、二条城の「デジタル掛け軸 DK-LIVE」\*に現場ディレクターとして参加しました。

デジタル掛け軸とは、デジタルアーティストの長谷川 章氏により考案された独創的なライトアップの手法で、100万枚に及ぶデジタル映像を組み合わせ、歴史的な建造物や雄大な自然などに映写し、幻想的な空間を創り上げるものです。期間中、会場となった堀川会場には約35万人が訪れ、妖艶に照らし出された二条城二の丸御殿の姿に観光客は見入っていました。

渡邊 准教授は、過去に、東京都庁、鳥取砂丘「砂の美術館」のデジタル掛け軸の演出にも関わった他、中国をフィールドに、映像表現を用いた臨場感のある音楽ライブの演出に関する調査・研究を行っています。



京都二条城二の丸御殿「デジタル掛け軸」今年の様子

#### \* デジタル/掛け軸（D-K）とは

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な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。

## 1.HOT TOPICS—⑨

### アニメーションコースが卒業制作ゼミ合宿

8月8日（月）～10日（水）に、アニメーションコースの4年生を対象とした卒業制作ゼミ合宿を新潟県佐渡市で実施しました。

アニメーションコースの卒業制作は、それぞれの希望ごとにグループ制作と個人制作に分かれ、1年間をかけて作品を完成させます。また、卒業制作と同時に、論文と企画書の執筆に取り組むこともアニメーションコースの特色です。（卒業制作作品は、2012年3月に開催予定の「卒業制作展」にて公開。）

今回の合宿に参加した学生8名は、絵コンテの作成や作画に夜遅くまで取り組むなど、大学から400km以上離れた静かな環境で、創作活動に集中できました。また、集団活動を行うことで、作品制作に欠かせない団結力をより強固なものにしました。



絵コンテについて意見を交わす学生たち



一心不乱に作画に取り組む学生



大学から持ち込んだ機材も使用



合宿の記念写真



## 2.教員紹介

マンガコース／アニメーションコース 芦谷 耕平 専任講師

### 卒業生とのつながりを宝にしたい

東日本大震災から半年が経過しましたが、今できることは何か、多くの作品を作り、もっと発信していかなければならない、という気持ちが強くなっています。もちろん、現地に行って支援活動をしたいという気持ちもありますが、クリエイターとして、個人として、明日がどうなるか分からない世の中で、悔いだけは残したくないですね。

学生たちと接していても、震災後から意識が少し変わったなど感じる場合があります。芸術やクリエイティブ系の学生の中には、「自分はこのままでいいのだろうか」という迷いや悩みを抱える学生が比較的多いのですが、以前に比べて自分が選んだ道に自信を持ち、使命感や躍動感が作品制作の姿勢や普段の態度に表れていると思います。震災後、芸術分野やゲーム、遊びといったものに対して、本当に必要なのか、不謹慎ではないのかといった見方も一部ではありましたが、あらゆるクリエイターは、こうした時期だからこそやらないといけないと思います。私が尊敬する作家の方々も、震災以降、精力的に活動されている方が多く、業界全体にそうした流れを感じます。お金になる、ならないとか、そういったレベルの問題ではありません。



芦谷 耕平 専任講師

日本大学芸術学部で助手をしていた頃、ある教授に「大学で一番大事なことは何か分かるか」、と聞かれたことがありました。答えは、教えている内容や実力のある教授陣ではなく、“卒業生”でした。大学は卒業生を社会に輩出し、卒業生が何かを成し遂げ、それが大学に有形無形の財産として還ってくる。人材を常に輩出していくことが大学では一番大事であり、卒業生が宝だという言葉に感銘を受けました。私たちは昨年度、一期生の卒業生を送り出すことができました。現在、マンガ、アニメーションコースの卒業生が自発的にオープンキャンパスを手伝いに来てくれ、そこで後輩に業界の話をフィードバックしてくれるなど、頼もしい姿を見せてくれています。

東京は、コネクションや、人とのつながりを作りやすい環境にあります。東京新宿キャンパスの敷地は広くありませんが、その代わりに密な出会いがある。今の私がここにいるのも出会いでしかありません。大学時代の出会いを大事にして欲しいと思います。

#### <芦谷 耕平(あしや こうへい)>

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

### 3.今後の予定

#### ■ 宝翔祭 2011

日 時：9月18日（日）10:00～19:00、19日（月・祝）10:00～17:00

内 容：今年で5回目を迎える「宝翔祭」には、特別ゲストとしてマンガ、同人誌、キャラクターグッズなどの販売を手がける株式会社虎の穴 代表取締役社長 吉田 博高 氏を招き、「“虎の穴”のビジネスについて」と題して講演をしていただくほか、吉田社長と学生たちのトークセッションや「宝翔祭キャラクターコンテスト」を開催。その他、18日には、4人組バンド「唱頂の大員しょうていのたいいん」によるライブ、19日には秋葉原のDJクラブ「MOGRA（モグラ）」で活躍するDJによるアニソン（アニメソング）クラブイベントなどを予定しています。また、コスプレをして写真撮影ができる参加型のイベントや、オープンキャンパスも同時開催（18日）します。



#### ■ 「歌舞伎町タウン・マネージメント広報大使委嘱式」

日 程：9月19日（月・祝）

会 場：宝塚大学 東京新宿キャンパス 2F

内 容：委嘱式その他、SOS、seed の特別ライブを実施します。

| 時間          | 内容                     |
|-------------|------------------------|
| 12:30～13:00 | SOS 特別ライブ              |
| 13:05～13:20 | 歌舞伎町タウン・マネージメント広報大使委嘱式 |
| 13:30～14:00 | seed 特別ライブ             |

※詳細につきましては「宝翔祭」HPをご覧ください。

<http://www25.atpages.jp/~gakusait/html/>



#### ■ 「学生クリエイターズフェスタ in 新宿 2011」

日 時：10月15日（土）～23日（日）

会 場：新宿モア4番街、歌舞伎町セントラルロード、シネシティ広場

内 容：新宿にある大学や専門学校をはじめ、日本全国の大学から「空間デザイン部門」「デジタル映像部門」の2部門の作品を募集し、歌舞伎町を中心にアート作品を展示するイベントに参加します。なお、本学副学長の大村 皓一 教授が幹事に、川村 順一 学部長が企画委員として参画しています。

#### ■ 「せたがや未来博」(月岡 貞夫 教授 講演)

日 時：10月15日（土） 13時～15時

会 場：世田谷区民会館ホール（世田谷区世田谷 4-21-27）

内 容：「ぼくらのアニメ ジャパニメーション奮闘記」をテーマに、アニメーションコースの月岡 貞夫 教授が、パネリストの大塚 康生 氏、土屋 新太郎 氏と共に、日本のアニメーション産業草創期の経験談やエピソードを紹介します。また、ばく大な制作費がかかるテレビアニメが産業として成り立つ理由や、アニメが生み出す経済効果などについてもお話します。