

NEWS LETTER

2014.1月号

「宝塚大学 東京メディア・コンテンツ学部」の“今”を伝えます。



NewsLetter 2014年1月号 vol.40
2014年1月30日発行

Editor 永田久美子、金澤英樹 (本学職員)
Art Director 渡邊哲意 (本学准教授)、芦谷耕平 (本学講師)
Designer 小野寺真央 (イラストレーション領域3年)

東京新宿キャンパス
東京メディア・コンテンツ学部 | 大学院
〒160-0023 東京都新宿区西新宿七丁目11番1号
TEL:03-3367-3411
FAX:03-3367-6761
E-Mail:tokyo@takara-univ.ac.jp



HOT TOPICS

本学学生・卒業生の受賞報告欄次ぐ!

1年生主体で企画した
クリスマスパーティが大盛況!

年越しイベント「デジタル掛け軸」を
渡邊准教授が演出

道具学研究フォーラムで本学教員、学生たちが展示・発表
卒業生ゲスト講師を招いて「デザイン概論」授業を開催

イラスト領域の中田さんが「ごちゃ展」に出品
「星蝕の夜」三人展に北見隆教授が出品

授業紹介

コンピュータグラフィックスII

教員紹介

安田隆浩専任講師 (イラスト領域)

学生紹介

マンガ領域4年 大野志穂さん

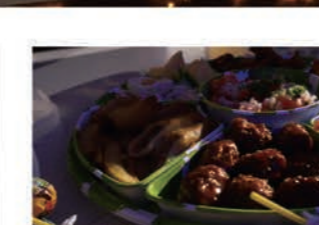
宝塚大学
東京新宿
キャンパス



表紙写真

伊勢原市 大山阿夫利神社
「デジタル掛け軸(D-K)」

1年生主体で企画した
クリスマスパーティが大盛況!



自治会、サークルなどに所属する1年生が主体となり、2013年12月23日、本学においてクリスマスパーティを開催しました。これは学生が企画するイベントの中でもハロウィンパーティにつぐ規模で、コスプレサークルのダンスや軽音楽部のライブ、プレゼント抽選会などの企画、運営、進行を行いました。今年も1年生の参加者も多く、クリスマスのコスプレをした学生の姿も見られ、クリスマスムード漂う会場は大いに盛り上がっていました。

本学学生の卒業生報告！ 卒業生受賞相次ぐ！



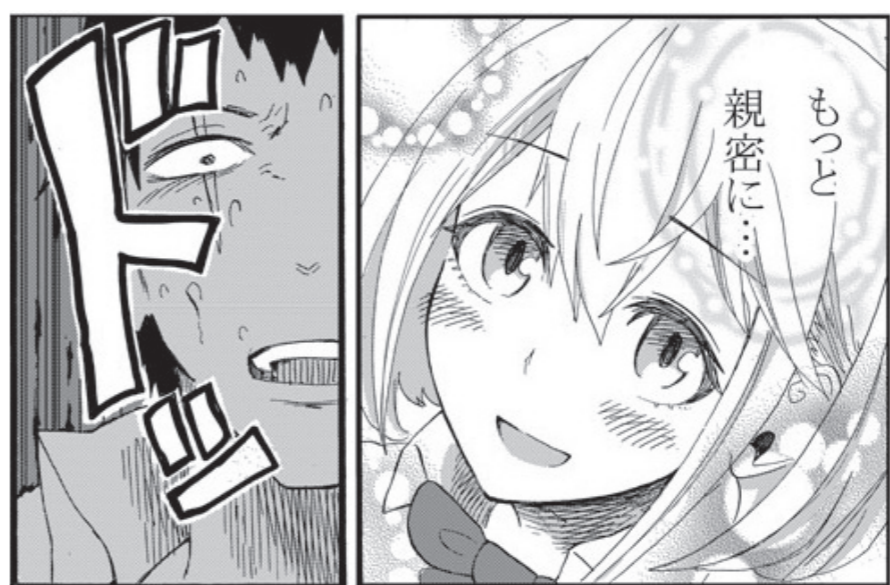
入賞した中澤さんの作品。

- HOT TOPICS
- 授業紹介
- 教員紹介
- 学生紹介
- 今後の予定

「週刊少年ジャンプ」4・5合併号（2013年12月21日発売）の特別企画「ニューカマーギャグ祭」に、本学卒業生の南貴大さんの作品「善代官」が掲載されています。書店等で見かけたらぜひご覧ください。

「週刊少年ジャンプ」4・5合併号に卒業生の作品が掲載

イラストレーション領域4年の中澤真生さん（細田学園高校出身）の、「仲間」をテーマにしたイラスト絵本作品「friendship」が、マインビ主催の「第2回マインビeBooks作品コンテスト」で入賞しました。入賞した作品はマインビの電子書籍としてアマゾンkindleストアで発売されています。



入賞したはらまささんの「ラブ・ボーイ・ラブ」。

「裏サンデー」第2回連載トーナメントで卒業生が第3位に入賞

本学卒業生のはらまささんの作品「ラブ・ボーイ・ラブ」が、小学館の運営するWebサイト「裏サンデー」の「第2回連載投稿トーナメント」決勝に進出、第3位に入賞しました。本トーナメ

ントは読者が面白いと思った作品に投票し、得票数の多かった優勝作品が裏サンデー連載権を獲得するというもの。今回は優勝者だけでなく、第2位、第3位の作品も裏サンデーで連載されることが決定。はらさんの作品も掲載が予定されています。



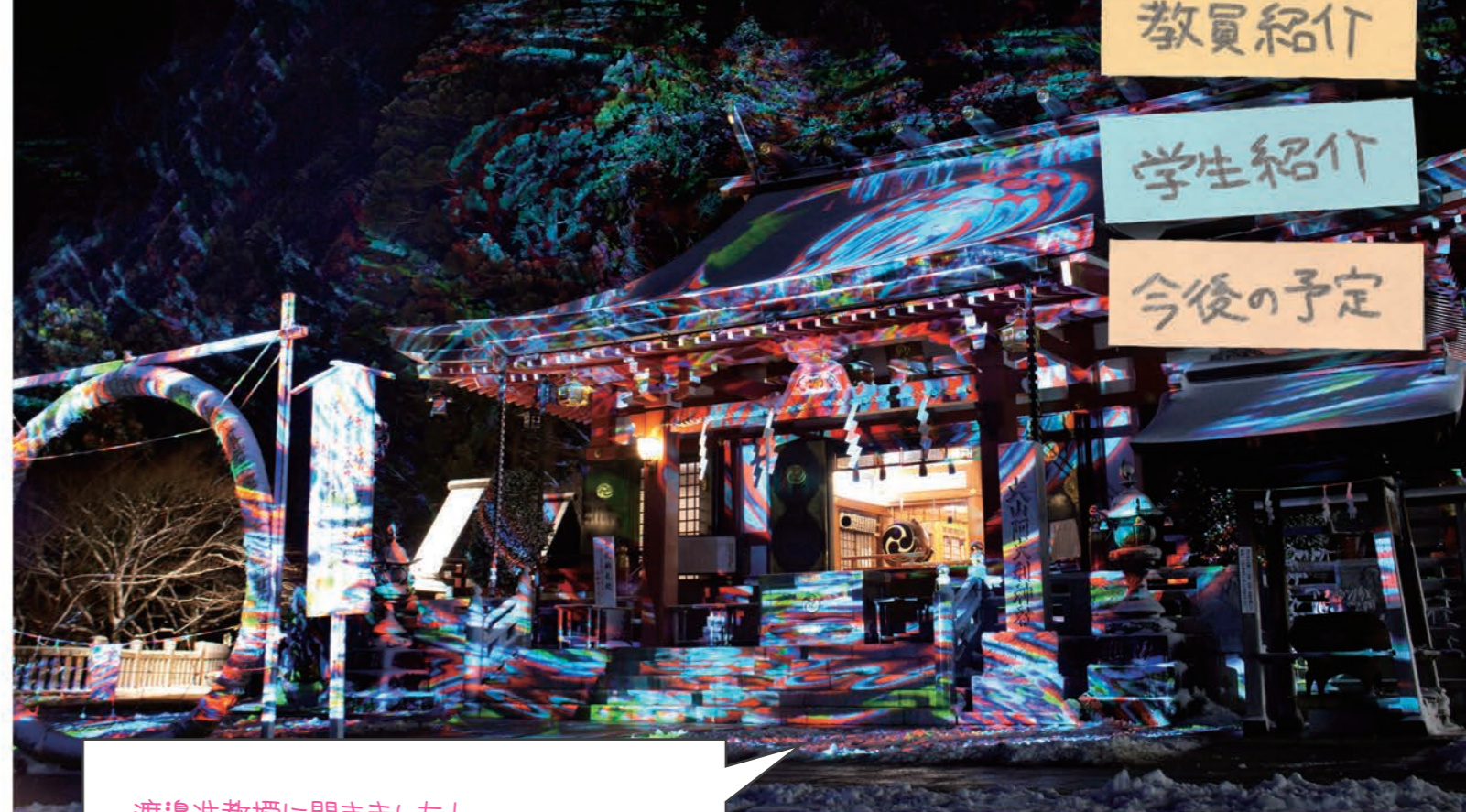
道具学研究
フォーラム
で本学教員
学生たちが
展示・発表

TOOL
道具学会
FORUM DOUGUOLOGY



年越しイベント 「デジタル掛け軸」を 渡邊准教授が演出

- HOT TOPICS
- 授業紹介
- 教員紹介
- 学生紹介
- 今後の予定



渡邊准教授に聞きました！

長谷川さんとはこれまで東京都庁、神奈川県庁、護国寺、京都二条城、姫路城など、全国各地でデジタル掛け軸をともに投影してきました。今回は年越しのデジタル掛け軸が神奈川県大山と名古屋で同時に行なわれ、地元神奈川のディレクターを任されました。大変だったのは吹雪の中での設営と、テレビ生放送の10秒前まで調整を続けたこと。でも参拝客が階段を上がって投影を見て上がる歓声はうれしかったですね。

伊勢原市の大山阿夫利神社社下た光のイベント「デジタル掛け軸」が、大晦日の夜から元旦にかけて実施され、社境内に幻想的な映像が浮かび上がりました。世界的なデジタルアーティスト長谷川章氏とともに全国各地でデジタル掛け軸を投影してきた渡邊准教授は、今回ディレクターとして演出を担当。境内に設置したプロジェクターから拝殿や大山の木々に向けて色とりどりのデジタル映像を投射しました。



昨年夏に行われ、渡邊准教授も参加した横浜赤レンガ倉庫でのデジタル掛け軸(D-K)。

★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。

道具学会とは、「身のまわりの道具世界を見きわめ、道具のありようを観察し、温故知新、道具によって生きる人類社会の未来を考える」をテーマに活動している団体です。この道具学会主催の「道具学研究発表フォーラム」が新宿NPO協働推進センターで開催されました。本学からは「小児がん患児に対するインフォームドコンセントアプリ」と、「カード遊具を中心とした歌舞伎町キャラクターコンテンツのまんがへの展開」について展示・発表しました(2014年1月12〜13日)。

「小児がん患児に対するインフォームドコンセントアプリ」は口頭発表を渡邊准教授が行い、展示プレゼンテーションを石川雄仁さん(渋谷教育学園渋谷高校出身)が担当。また本学大学院メディア・造形研究科修士課程の中里智美さんは昨年の発表に引き続き「カード遊具を中心とした歌舞伎町キャラクターコンテンツのまんがへの展開」と題し、展示・発表。たくさんの方の来場者の注目を集めていました。

イラスト領域の中田さんが「ごちゃ展」に出品



布地にパネルを貼って作った中田さんの作品。心の中「ごちゃ感」を表現している。

イラスト領域2年の中田亜花音さん（東京学館船橋高校 美術工芸コース出身）が、高校時代の仲間（美大生、専門学生、浪人、エンターテイナーなど）とともに展示「ごちゃ展」を開催しました（2013年12月12～15日）。テーマを決めようとメンバーが集まったものの、やりたいことがそれぞれ違っていたため、「じゃあ好きなものをごちゃごちゃ作ろう！」ということに。原宿の一画にあるデザインフェスタギャラリーは、道行く人が入りやすく、買い物客から観光客まで多くの人立ち寄り、期間中多くの来場者で賑わいました。

中田亜花音さんに聞きました！

高校時代は課題に取り組む際に必ずテーマがありました。今回はそうした縛りがなかったので、出てきた作品はそれぞれの個性が自由に表現されていて楽しかったです。外国の方やアーティストさんにもアドバイスをいただけて勉強になりました。



「星蝕の夜」三人展に北見隆教授が出品

北見教授に聞きました！

アラビクは昭和4年に建てられた古い長屋の一戸で、独特の雰囲気があるお店でした。オーナー自身がミステリーファンで、そうした人々が集まる場所のようでした。画廊喫茶に作品を展示したのは初めてでしたが、お店の雰囲気と合っていてよかったです。じゃないでしょうか（笑）。

大阪・梅田駅から少し歩いた昔ながらの路地裏にある画廊喫茶「珈琲舎アラビク」。ミステリー好きが集うというこのお店のオーナーと画家・人形作家である山本じん氏は長く親交があり、「ミステリー本の装丁に携わる2人を誘って三人展をしよう！」ということから、北見隆・建石修志・山本じん三人展「星蝕の夜」が開催される運びとなりました（2013年12月12～29日）。



ミステリーファンが集う画廊喫茶アラビク。

卒業生ゲスト講師を招いて「デザイン概論」授業を開催



渡邊准教授に聞きました！

地域産業から世界を相手にブランド展開するには、デザインセンスだけでなく、技術、素材、経営、経済、心理学など幅広い知識を複合的・客観的に捉え、さらに行動力が不可欠だと感じました。また学生時代からの彼特有の積極性が仕事に生かされていると感じましたね。学生には、デザインが単にカタチを考えたり絵を描いたりすることではないことを理解してもらえたと思います。

★高田晃一氏 プロフィール

(株)高田製作所 常務取締役。宝塚造形芸術大学産業デザイン学科卒。自らもデザイナー、技術者として高田製作所の代表ブランドを手掛ける。2005年イタリアミラノサローネにて花器が Molteni&C Dada のキッチンツールにセレクトされる。以降、加賀武見、Nicola Gallizia、Andrea Branzi ら著名デザイナーと花器ブランド「フィオリキアリ」シリーズを発表。2009年純錫のインテリアブランド「SHIROKANE(シロカネ)」をフランスのメゾン エ オブジェに発表するなど、海外においても積極的な活動を続けている。



15.0%アイスシリーズ
AC7という熱伝導性の高い素材を活かしたアイスクリームスプーン。15.0%という数字は「アイスクリーム=乳固形分 15.0%以上」という日本の成分規格から、高田氏がプロデュースした商品。

15.0%
My Dear Ice Cream Lovers

HOT TOPICS

授業紹介

教員紹介

学生紹介

今後の予定

HOT TOPICS

授業紹介

教員紹介

学生紹介

今後の予定



イラストレーション領域 安田隆浩 専任講師

小学生高学年くらいからマンガの世界に没入しました。石ノ森章太郎や手塚治虫をかたっぱしから読み、少女漫画も好きで、萩尾望都も相当読みましたね。読むことは好きだけれど、絵を描くことに自信があるわけじゃなかった。「自分は才能もセンスもないから、努力するしかないんだ」とずっと自分に言い聞かせてきたような気がします。

最初は子どもっぽいからマンガの描くのが好きにならなかった。僕は子どもの頃、どちらかといえば絵を描くのが嫌でした。うまい友だちに描いてもらうのが好きでした。何をやるにも時間がかかる子で、あるとき、図工の時間に課題の絵が描き終わらなかつたら、初めて先生に絵をほめられたんです。これが嬉しくてね。それ以来です。積極的に絵を描くようになったのは。

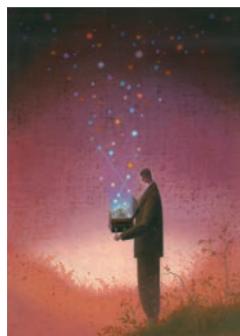
初めて絵をほめられることが好きになった

でも大学ではいけないに教えるのではなく、「学びたければ自分で学べ」という空気でした。その頃から「絵を描きたい！」という気持ちが強くなり、ただもう黙々と夢中で描き続けました。

自分なりの世界観は描き続けてこそ見えてくる

こう見えて、僕の指導は結構厳しいです。今の学生は、課題が与えられるのを待っているところがあるので、私は「自分でどんどん描きなさい」「考えていないで手を動かみなさい」と言っています。とにかく数を描かないと自分だけの世界観や視点はつかめないし、それがいいことには他のイラストレーターと差別化ができません。

この大学の先生方は、皆さん親身になって学生に接してくれますし、自分の表現を探するためのさまざまな授業があるので刺激的です。今の自分に満足せず、もっと力をつけたい人、さまざまな経験をしたい人は、ぜひ宝塚大学に来てください。



★安田隆浩講師 プロフィール
昭和36年東京生まれ。東京藝術大学美術学部卒業。『あなず林のどろぼう』（立原えりか・作／岩波書店）、『走りつづけて、かがやいて』（立原えりか・作／旺文社）、『かいぞくゼリーピーンズ』（渡辺めぐみ・作／ベネッセ）などの童話の挿絵をはじめとして、本、CDのカバーイラスト、広告など幅広い創作活動を行う。

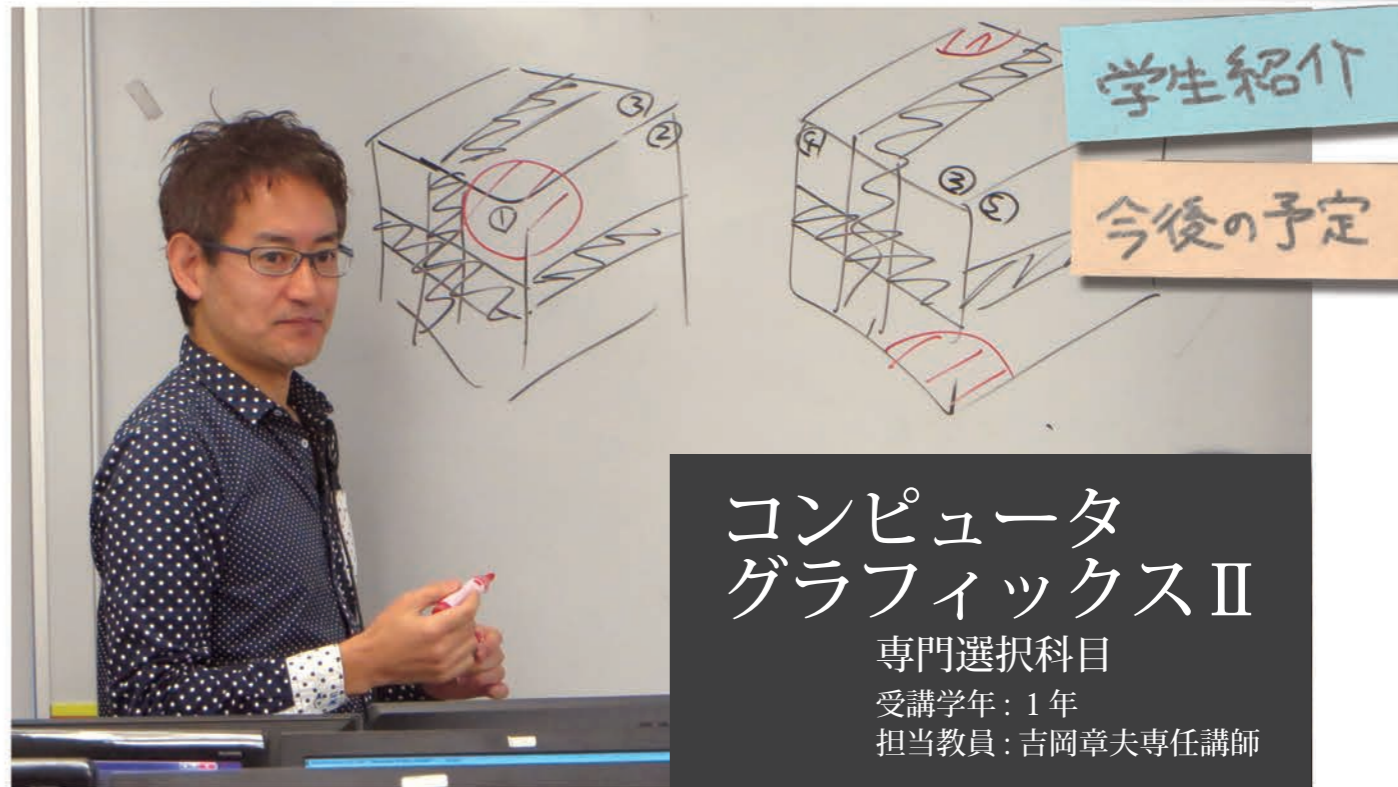
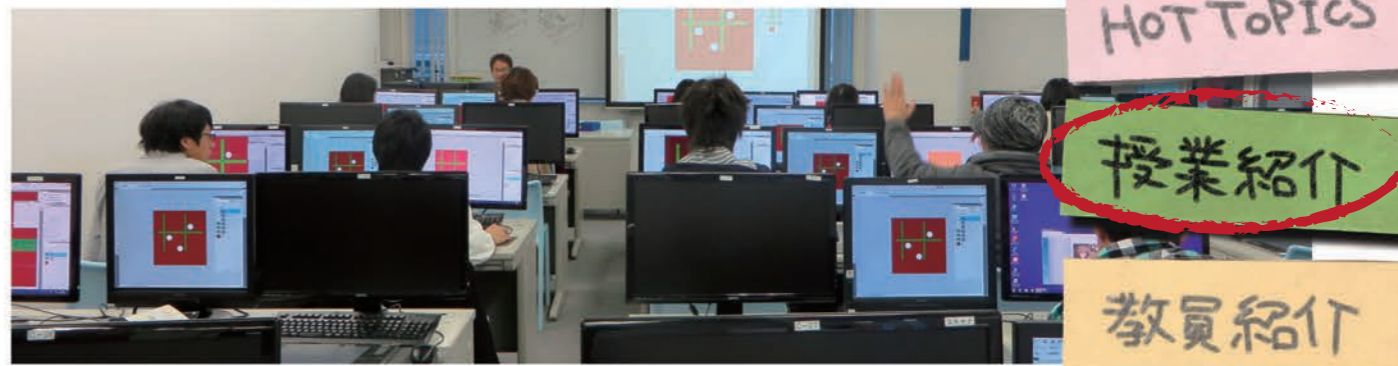
HOT TOPICS

授業紹介

教員紹介

学生紹介

今後の予定



コンピュータグラフィックスⅡ

専門選択科目

受講学年：1年

担当教員：吉岡章夫 専任講師

まずは3DCGソフト Mayaのいろはを身につける

この授業では、3DCGソフト Mayaのいろはを覚えてもらうことを狙っています。3DCGについては2年、3年になっても継続的にやって深めていくので、今はその土台作りをしているところです。

今日の授業では、3Dのソフトを使ってローポリゴンのキャラクターを作ります。これは3Dの物体に対して絵を貼りつける準備をしているところです。つまり人形の型紙（二次元）を広げておいて、そこに色を塗って、貼りつけていくのです。これを学生に理解してもらうために、展開がわかりやすい箱型を題材にして色を塗り、イメージしてもらいました。

繰り返しやって手順を覚え経験値を上げよう

Mayaソフトの難しいところは、すべての用語が英語であり、なおかつそれが高度な専門用語であること。カタカナに訳されたソフトもありますが、仕事の現場では英語版 Mayaを使うことが多い。

いので、厳しいようですが、学生たちには英語版を使わせています。また、Mayaのソフト特有のクセがあり、1度違う箇所をクリックすると選択がはずれてしまいがちで、慌てたり、嫌になったりすることも。学生には「とにかく繰り返し同じことをやって、手順を覚えることが大切だよ」と声をかけています。

数をこなさないと経験値が上がらないし理解も進みません。わからないところは先生やわかっている友達に聞いて、とにかく同じことを繰り返しやる必要があります。1年生のうちには概念を理解し、オペレーションがスムーズになつておけば、2年生以降、表現に深みと幅がでますよ。

★吉岡章夫講師 プロフィール
芝浦工業大学工学部卒業。ソニーコンピュータエンタテインメントにてゲームソフトの開発に関わった後、ソニー株式会社にてユーザーインターフェースのデザイン開発に従事。2007年株式会社JEMAN設立に参画。コンテンツクリエイターの育成に取り組む。

HOT TOPICS

授業紹介

教員紹介

学生紹介

今後の予定

進学相談会 (ミニオープンキャンパス)



日時: 2月1日(土) 13:00~16:00
 会場: 宝塚大学新宿キャンパス
 内容: 学校紹介、入試説明・相談
 領域紹介、相談コーナー
 作品展示、アプリ体験コーナーなど

入試日程

一般
 入学選考2期
 2/1(土)~2/14(金)

一般入学選考2期
 出願期間 (締切日当日消印有効)
 2月1日(土)~2月14日(金)
 選考日 2月22日(土)
 合格発表日 2月26日(水)

AO
 入学選考4期
 2/24(月)~3/7(金)

AO入学選考4期
 出願期間 (締切日当日消印有効)
 2月24日(月)~3月7日(金)
 選考日 3月16日(日)
 合格発表日 3月19日(水)



HOT TOPICS

授業紹介

教員紹介

学生紹介

今後の予定

マンガ領域4年

大野志穂さん

(アメリカ・オークランド高校出身)



絵で勝負してきた負けず嫌いの少女時代
 一番古い私の記憶は、3歳のときです。幼稚園で母さんの似顔絵を描きながら、「誰にも負けないくらい上手に描くぞ」と思ったことを覚えています。また星形を均等に描けないのが悔しくて、カレンダーの裏にずっと描いていました。思えば私はなにかと「絵」で「勝負」していましたね(笑)。小学校の頃「うる星やつら」を読んでその面白さに感激。キャラクターを真似て描き、上達する達成感が好きでした。でも中学2年生のときにアメリカ・テネシー州に引っ越すことになり、環境が一変。現地校に通ったため言葉の壁もあり、学校から帰るとひきこもりがちに。パソコンで絵ばかり描く日々が続きました。

就活室のカウンセラーに背中を押されてがんばれた
 宝塚大学の就活室では、学生がアポをとってカウンセラーに会いに行きます。第一志望のサイバーエージェントの一次面接に受かったとき、私は気が動転してアポなしで就活室に飛び込み、「次どうしよう!」と助けを求めました。

大切なのは、作品を通して人とコミュニケーションすること
 18歳で帰国しましたが、日本から離れていただけに受験情報がありませんでした。そんなとき、父が持ってきてくれた宝塚大学の資料にひかれ、すぐに決めました。4年間で多くのことを学びました。が、今思うのは、「自分の目で見てどうかより、人の目にどう映るのか」をまず考えるようになったこと。この大学では自分の作品を友達同士で見せあったり、先生に見てもらったりして、いい点、もっとよくなる点を指摘し合います。作品で人とコミュニケーションしないとも始まらない。そう思うようになりました。



大学紹介マンガ冊子(4年生グループ制作)では大野さんの作品が表紙に採用された。

すると「面接の相手をマンガ領域のA先生と同業種と思えばいいのよ」というアドバイスが。二次面接に行くと、相手が本当にA先生に見えてきて、自己PRはリラッククスしてバッチリでした。次もアポなしで就活室に行くと、「あなたならできる!大丈夫!」と誰より励ましてくれました。内定をいただいたときは、就活室の方の顔が浮かびました。心から感謝しています。