

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 69

2016
VOL. 6
TAKE FREE

News Letter

vol.69

2016年8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:tokyo@takara-univ.ac.jp

自然豊かな土地を走る「ひたちなか海浜鉄道」!
デザイン表現研究室が那珂湊第一小学校でワークショップを開催!

Student! 解体新書!
五十嵐美佐さん

NEWS LETTER 編集委員が行く!
NEWoManはこんなところ

Teachers at Work!
増田宗嶺 講師

リレーマンガ
『はらぺこ新宿食い道楽』第四話

HOT TOPICS

Bremen Town Musicians

なりたいたいわたしに近い大学。

都心のキャンパスだから
発信する場がいっぱい!

社会に 近い。



先生は第一線で活躍する
現役クリエイター

教員に 近い。



各沿線の新宿駅から
歩いてすぐ

新宿駅に 近い。



各沿線
新宿駅から
徒歩約5分!

学びの特徴

現役クリエイターによる指導のもと、領域の枠を超えて学べるカリキュラムで一人ひとりに合わせた学びを実現!

POINT 1

現場で活きる教育を実践
先生=クリエイター

POINT 2

+αの学びが力になる
選べるカリキュラム

POINT 3

きめ細やかな対応が可能
少人数制の授業

OPEN CAMPUS 2016 SCHEDULE

夏のオープンキャンパス

8/10(水) 8/28(日) [時間] 10:00・15:00

進学相談会 10/1(土) 11/26(土) 2017 1/28(土) 2/18(土) [時間] 13:00・16:00



ACCESS アクセス



- JR「新宿」駅(西口)から徒歩約5分
- 都営大江戸線「新宿西口」駅から徒歩約3分
- 地下鉄丸ノ内線「新宿」駅から徒歩約4分
- 西武新宿線「西武新宿」駅から徒歩約4分
- 小田急線「新宿」駅から徒歩約5分
- 京王線「新宿」駅から徒歩約5分
- 都営新宿線「新宿」駅から徒歩約5分

宝塚大学

東京メディア芸術学部

<http://www.takara-univ.ac.jp/>

- マンガ領域
- イラストレーション領域
- アニメーション領域
- 映像領域
- コンテンツデザイン領域
- ゲーム領域



MMMって??



MMMとは、みなとメディアミュージアムの略称であり、茨城県ひたちなか市ひたちなか海浜鉄道湊線沿線を舞台に開催する現代アートプロジェクトです。webなどを通して全国からアーティストを募集し、コンペティションののち出展者と作品を決定します。出展された作品は会期中(8月中、約3週間)、那珂湊の駅やまちなかを中心に、ひたちなか海浜鉄道沿線や車輦内にも展示されます。カフェやワークショップの運営も行います。

「産(那珂湊地区商店街、ひたちなか海浜鉄道湊線)+学(主に大学教員、大学院生、大学生)+芸(アーティスト)」の三者からなる実行委員会により運営されており、芸術表現と地域との協働によるまちの活性化を目的として活動しています。

2009年から始まり、宝塚大学東京メディア芸術学部からも教員と学生が参加しています。



制作されたヘッドマークたち。那珂湊駅のマスコット猫の「おさむ」と「ミニさむ」をモデルに4タイプを制作。



走行中の列車。自然の中を走る列車は一両と見た目もかわいい。

電車のヘッドマークに注目!



列車に取り付けられたヘッドマーク。カラフルでフェルトならではの温かみのある作品に仕上がった。

デザイン表現研究室の渡邊哲意准教授と学生たちが「みなとメディアミュージアム」主催の那珂湊第一小学校でのワークショップにて小学4年生を対象に一緒になつてヘッドマークを制作しました。制作されたヘッドマークは、ひたちなか海浜鉄道の営業列車に取り付けられ走行をしています。このワークショップは茨城県ひたちなか市ひたちなか海浜鉄道沿線を舞台に開催する現代アートプロジェクト「みなとメディアミュージアム(以下MMM)」の一環として、ひたちなか市立那珂湊第一小学校4年生と5年生を対象に行われたもので、4年生のヘッドマーク制作は同鉄道那珂湊駅のマスコット猫の「おさむ」と「ミニさむ」をモデルに4タイプを制作。

木材合板とカラーフェルトを用いて立体的に制作されたヘッドマークはひたちなか海浜鉄道の協力により車両の前後に取り付けられ、「おさむ号」「ミニさむ号」として7/4〜7/18と今年の夏に開催されるMMM2016の期間中、営業列車に取り付けて走行されます。

本校と地域の小学生との連携プロジェクトで、街にもっと身近なアートを吹き込むことができました。

自然豊かな土地を走る「ひたちなか海浜鉄道」！
デザイン表現研究室が那珂湊第一小学校でワークショップを開催！

Student! 解体新書!

東京メディア芸術学部にて在学中の学生に突撃取材する企画!
学生のリアルな生活、好きなもの、こと、持ち物まで赤裸々に公開します!

い が ら し み さ 五十嵐美佐

埼玉県桶川市生まれ 浦和学院高校卒業。
イラストレーション領域所属2年生。
グループ創造サークル結成メンバー(代表)、
音楽好きで「ゼブラヘッド」の大ファン



↑【編集デザイン課題】
空はリアルな描写で、ビル群はシルエットという空と地上ギャップを表現しました。本の表紙をデザインする課題なのタイトルを入れて完成です。



→【MAN WITH A MISSIONのラバーバンド】
5周年記念のラバーバンド。ライブの必需品です!



↑【zebraheadのライブタオル】
アルバムwalk the plankのデザインがされたかっこいいタオル!ライブでぶるん回します!



←【シャープペン】
zebraのシャープペン0.3と0.5です。色もかわいくて使いやすい!高校時代から愛用しています。青には青いシャープ芯が入っています。



→【ウォークマン】
大学の入学祝いのプレゼントで買ってもらいました。気になったアーティストの曲は全部CDが欲しい!と思うので16GBの容量がほしいです(笑)



←【筆ペン】
ぺんてるの中学とあかしや極細の筆ペンです。筆ペンで絵を描く事に最近ハマっていて、直感的に失敗も味になるところが使っていて楽しいです。



←【KYGOのアルバムcloud nine】
夕方とか落ち着きたい時に聴くと最高!癒し系EDMです。ジャケットの青を基調としたツヤのある加工などデザインがこってます!



→【田島光ニアートワークス】
コンセプトアーティストの田島さんの作品集です。この作品集を見てから3DCGなどにも興味が高まりました。

「メタルギア」にはまってから、好きな世界観が変わった

中学時代からアニメが好きで、見るだけではなく描くことにも夢中になっていました。ファンシーな絵やキャラクターが好きで女の子らしい絵が好きでしたね。高校も美術クラスに所属して、絵を描くことで毎日が過ぎていきました。描くことのおもしろさを日々感じながら、友達と共通の話題で盛り上がりたり。このまま大学も美大に進学して、絵を描くことを続けていくのだろう、そう思っていました。

しかし、高校卒業間近、「メタルギア」というミリタリーアクションゲームにはまってしまったのです。

今まで見てきた可愛らしい絵、夢のある世界、女の子らしい幻想から一変して、戦争ものや歴史、銃やおじさんのような男性を描くようになりまして。そこから派生して、戦争ものの映画や、歴史を調べて勉強するようになり、アニメや映画の作品で使われる音楽にも興味が高まって自分の世界がとても広がりました。

先生の顔がよく見える学校に入りたい。

大学進学を考えているとき、いわゆる5大も検討していましたが、各大学のオープンキャンパスに行ったり、周辺の街を歩いてみたり、自分なりにリサーチをしていました。が、どの大学も学生が主体となってオープンキャンパスをやって雰囲気は伝わってくるものの、教授の方々の雰囲気が一向にわからなかったのです。大学に入って友達をつくることも大切ですが、学びたい授業を教えてください先生方のテンションを知ることが、入学前にとっても必要なことなので。

その点、宝塚大学は先生方の顔もよく見えたし、なにを教えて、どう成長していくのかが見えた気がしました。さらに、アニメ、イラストレーション、ゲームなど、領域が広く自分の興味と合うのものが

たくさんあったんです。広い知識を持って、たくさん学べる可能性を感じたので宝塚大学に決めました。

アニメーション領域にも興味があったのですが、当時は絵本を描いてみたいという気持ちが強く、イラストレーション領域に入りました。オープンキャンパスでも絵本を描く授業があることは知っていて、「シヨーン・タン」というオーストラリアの絵本作家がすごく好きで、大人向けの絵本でよく知られている人なんです。彼のような作品をつくってみたいという気持ちがありました。高校のときの修学旅行がオーストラリアで、旅先で出会った彼の作品に衝撃を受けたんです。言葉がない、絵だけの本。すごくいいなあ、と思ったんです。

グループ創造サークルを発起

大学での生活も慣れてきた頃、自分たちで展示を企画したり、イベントに参加したりと「自主性」を重んじるサークルを作りたいと思って、仲間たちと新しいサークルを立ち上げました。この大学で一番動いているサークルになりたい。そう思って、今でも積極的に活動しています。

今年の夏には「サマソンニック(都市型ロックフェスティバル)」のイベント会場外で、「ソニックアート」という企画があつて、今回サークルで出展することになりました。音楽がテーマなので、音楽にまつわる缶バッジを制作して売りました。9月には恵比寿でグループ展を企画しています。他の大学生たちと共同で開催することも考えていて、いろいろな人たちを巻き込んで展示したいですね。

先生たちが用意してくれた器の中だけでやるんじゃなくて、自分たちがおもしろいと思うことに積極的にやってみよう、大学生生活でも大切だと思っています。宝塚大学はそういう活動も応援してくれる大学なので、入学したらどんどん自分のやりたいことを言ってみようとおすすめします。



←グループ創造サークルの新生歓迎会での様子です。作品を展示し、模造紙で机を覆い落書きコーナーも作りました。最後までたくさんの一年生が絵を描いてくれて嬉しかったです!



→デザイン工房のメンバーとして東京プロジェクトマッピングアワードに参加しました。ビックサイトに大きく自分の描いたものが映し出されると感動します!



←お台場ビーナスフォート内で行ったボディスタンプのイベントに参加しました。子供達と楽しく会話しながらスタンプができました!



→サークルで企画したグループ展の募集ポスターです。宝塚以外の大学も含め総勢45人の展示になる予定です!9月11日~13日までzava恵比寿にて行います!



アクセスが便利!
JR新宿駅から直結のNEWoMan。ミライナタワー改札を出たらすぐ目の前に入口が見え、そのまま直進でたどり着くので、ダンジョンと名高い新宿でも迷子になる心配がありません。

自然が近い!
店内のBGMは鳥のさえずりや水のせせらぎ。白と木材をメインとした店内の雰囲気は、まるで落ち着いた森のようです。新宿という大都会にあることを忘れさせてくれます。
4階からガーデンに出ることができ、ビルに囲まれているとは思えない爽やかな風を感じることができます。



NEWoMan ART wall
JR新宿駅ミライナタワー改札を出てすぐ右手に進んだNEWoMan 2階メインエントランス前には、約10mものウインドウディスプレイがあります。世界で活躍している国内外の有力なギャラリーの様々なアーティストの作品を展示しています。シーズンごとに設けられるテーマに合わせた色々な作品を楽しむ事ができます。



NEWS LETTER編集委員が行く!
NEWoMan
はこんなところ

※写真は2016年3月当時のものです。

今年3月25日にJR新宿ミライナタワーに誕生した商業施設「NEWoMan」(ニューマン)。この開業に伴い、新宿駅南口周辺もとてもきれいになりました。
ニューマンのメインターゲットは、上質で本物を求める大人の女性。コンセプトは「女性が輝き続けることができる経験と価値を提供することです」。
シックにまとめられた館内にはファッション、雑貨など高感度なトレンドアイテムをそろえたおよそ100店舗のほか、認可保育園や帝京大学医学部による婦人科クリニックも同居しています。
そしてこのニューマンのターゲット、実は女性だけではありません。
ニューマンはバスターミナル「バスタ新宿」と直結しています。そのため高速バスを利用する方が、その場で買ってバス車内で食べることができるよう、数多く出店しています。
他にも、歩道や駅に面している箇所はガラス張りになっているため、外からも店内の様子をうかがうことができ、ウインドウショッピングを楽しむことも可能です。
新宿の新スポット、ニューマン。今回はNEWS LETTER編集委員の目線でニューマンのおすすめポイントを探してきましたので、ご紹介いたします。

Teachers at Work!

東京メディア芸術学部在籍している講師たちを紹介するページ！
学校での活動のほか、外部での仕事が多いのが本学の特徴でもあります。



ますだしほう
増田宗嶺 講師

Profile

1988年生まれ、京都府出身。宝塚大学東京メディア・コンテンツ学部(現東京メディア芸術学部)ゲームコース卒業。
新しい端末、機材に興味を持ち、VR、スマートフォンアプリ、電子工作等のプログラムを経験し「クローズ・ゲートVR」に参加。

東京メディア・コンテンツ学部(現東京メディア芸術学部)ができた第一期生としてゲーム領域に入学して、大学院までいきました。当時、高校卒業したときに考えていた大学は専門学校と、東京工芸大学を見ていました。しかし、新宿にアニメ、ゲームなど、クリエイティブな分野が集結した新しい大学ができるということで、おもしろそうだなと思ったのがきっかけです。

ゲーム制作におけるさまざまな知識とスキルを身につけながら、3年生のときにスマートフォンアプリの制作のアルバイトもしていました。このままこの会社に就職するのもありだな、と思っていたところ、大学から助手という働き方もあると教えてくれたんです。4年間大学で学んで社会人になるより、大学院に進んでまだまだ研究したいこともたくさんありましたし、新しい端末がどんどん出てくる時代だったので、助手という道を選びました。

アニメやゲームは『見る』ものと『つくる』ものに分かれているんだな、と思ったのは高校生の頃です。もともとのづくりが好きで人間で、技術家庭の授業もすごく意欲的でしたね。アニメ自体が好きなのと、それに関わる人になれたら最高だなと思いました。興味が掛け合わさったとき、それを仕事にしたいと思い、つくる側のプログラマーという職業を選びました。

今、講義では3DCGの講義と、Photoshop、Illustratorのソフトが使えるようになる講義を教えています。ゲーム、アニメ制作をする上で必須のソフトですので、その基礎が学生に身につくように心がけています。その他、プログラミングの講義やゲーム領域に関わりのある講義の補佐をしたり、つくること全般に関わっていますね。

プログラミングも今はゼロからつくる環境は減ってきて、初心者でもサポートできるサービスが増えてきています。以前に比べプログラムを組むハードルは下がってきていると感じていますが、プロとして仕事をするためにはさまざまなスキルがもつと必要になります。スキルと知識がついてくると、つくることの楽しさが増え、どんどん増してきます。自分がつくったゲームやアニメが思い描いた通りに動いたときは、本当に気持ちがいいです(笑)。

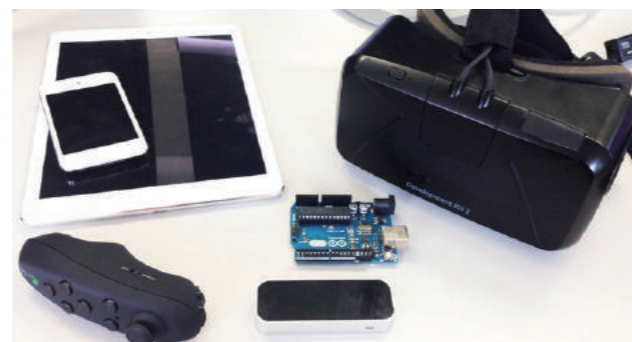
今年VR(バーチャルリアリティ)元年と呼ばれていて、新しい映像の世界、ゲームの可能性が広がる年になりました。テクノロジは日々進化していて、新しい表現がどんどん出てきています。ぼく自身もプログラマーとして、VRのプログラミングを現在制作しています。覚えることが多い業界ですが、自分の成長をすごく感じられる職種ですし、世の中の最先端に関わっていける夢のある仕事だと思っています。業界的に廃れていくことはないと思うので、これからどう発展していくかを見るタイミングです。ぜひ、プログラミングのおもしろさをこれから入学してくる学生さんたちにも知ってもらえたらと思っています。



スマートフォン用VR装置。講義でも使用することが多い



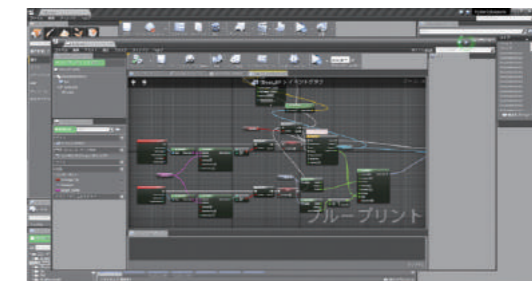
「クローズ・ゲートVR」の実際のプレイ中のタイトル画面



新しい端末や人の動きを感知する機材など



「クローズ・ゲートVR」のUnrealEngine4を使用している作成中画面



ビジュアルプログラミングという視覚的な操作で作成するプログラミング方法

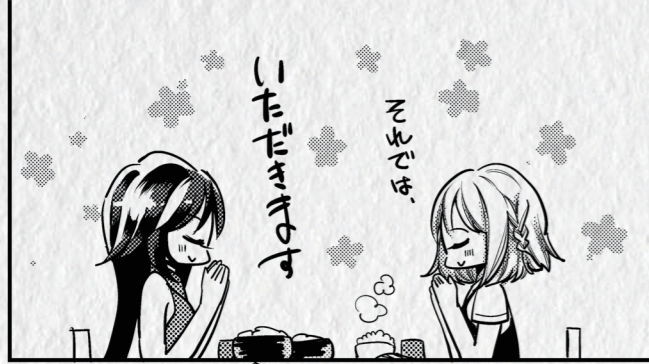


問題

夏といえは？

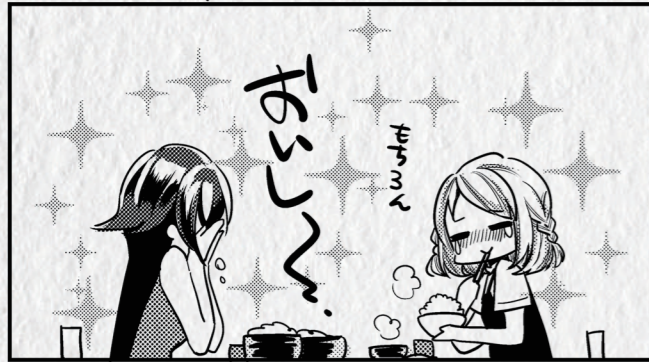
はらぺこ 新宿食の道楽

第四話



いまだにサバ
を食べてる

サバ22食



ホント

ホント

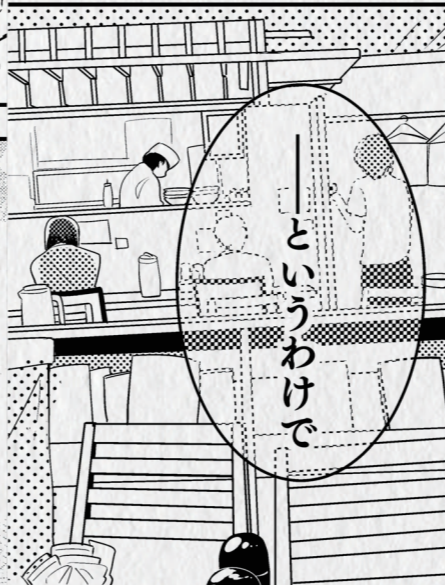


……ごめん、
私、サバの
味噌煮定食に
しちゃった

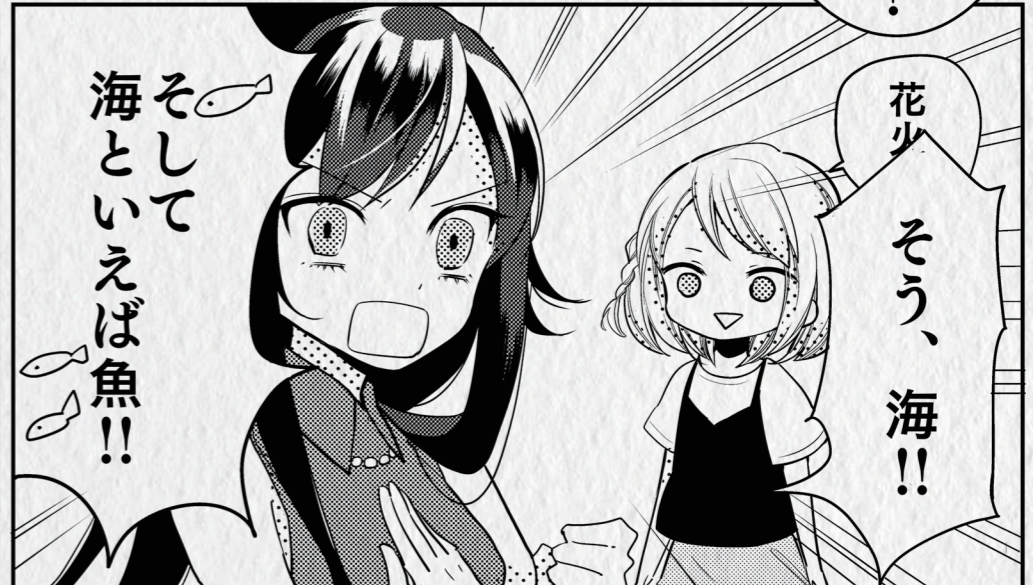
大サバ

絶対
おんこわ!!

サバの味噌煮
定食 690円

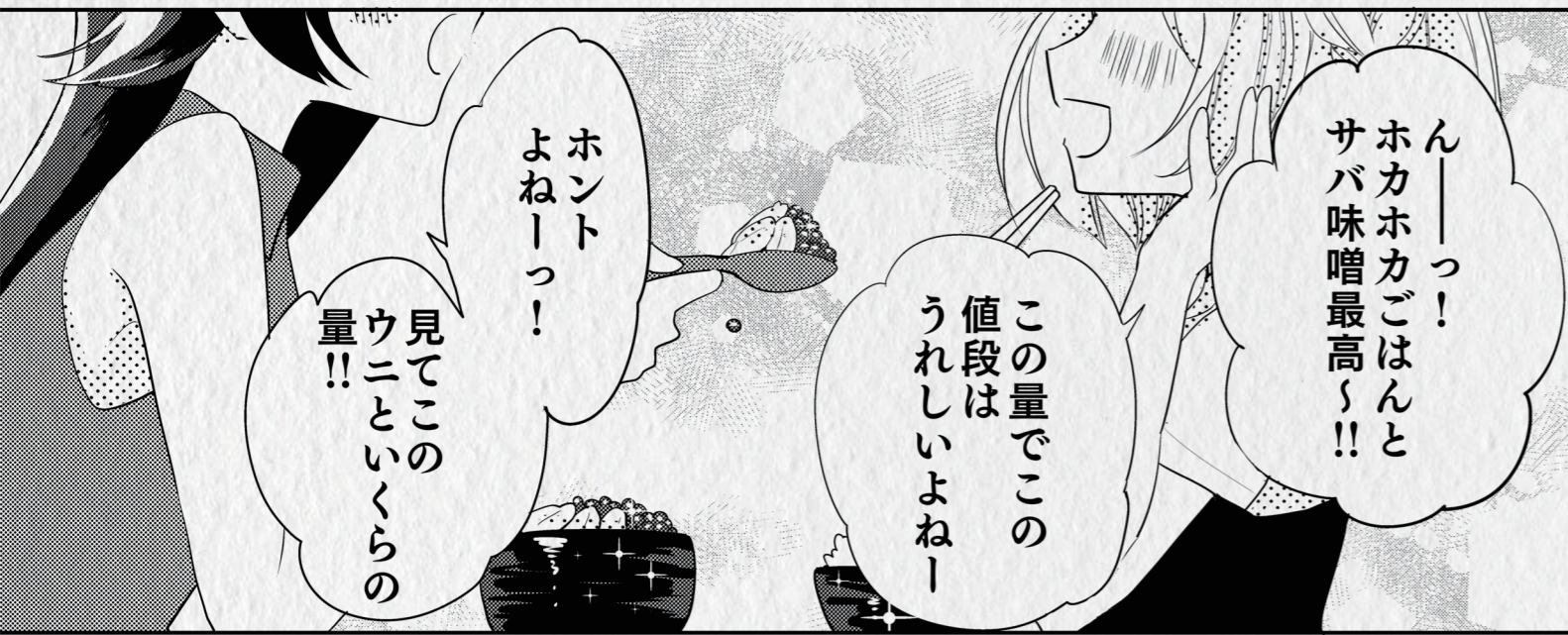


というわけで



花少
そう、海!!

そして
海といえは魚!!



んーっ!
ホカホカごはん
とサバ味噌最高!!

この量でこの
値段は
うれしいよねー

ホント
よねーっ!

見てこの
ウニといくら
の量!!



今日のお昼は魚人食堂で
海鮮丼をいただいで

海のめぐみに
感謝するわよ!!

美しい

ーお腹も
膨れたところで

コホン

魚人食堂

- ・新宿区西新宿 7-9-14 江戸金ビルB1F
- ・11:00~23:00
- ・大学から徒歩3分



今日も大漁を祝うわよーっ

大漁だーっ!!

海感謝



学校の
課題が……

2年生のペコと原ちゃんが大学近くの美味しい飲食店を紹介します!

HOT TOPICS

注目のVRで体験！ 「VRキャンパス紹介」を公開！

宝塚大学東京メディア芸術学部は、キャンパス施設を疑似体験できる「VRキャンパス紹介」を同学部のWebサイトで公開しました。撮影機材はRICOH THETA Sを使用し、Google VR Viewで、360°画像をウェブサイトへ埋め込んでいます。モバイルにおいては、ジャイロに反応して画像が回転します。とくにモバイルでは全ての埋め込み画像が同時に回転する試みにより、VRの楽しさを体験できる内容となっています。

「VRキャンパス紹介」
<http://www.takara-univ.ac.jp/tokyo/facilities-vr/>



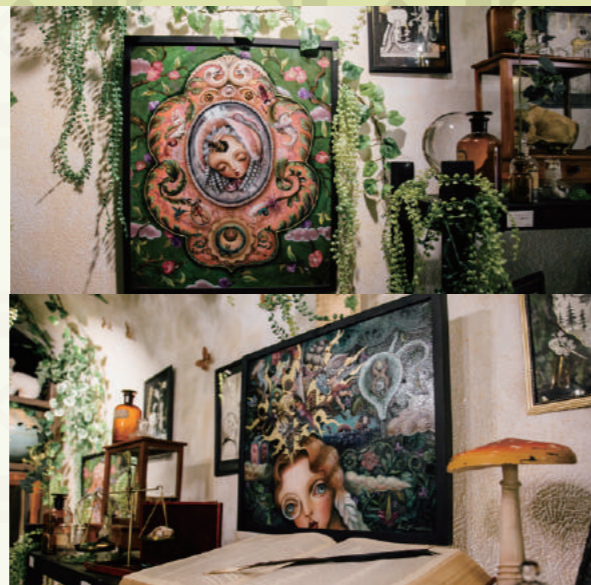
↑VRで見たときの映像

画家 夢島スイのミニ個展 「Alchemia intra Viridis ～緑の中の錬金術～」開催！

宝塚大学 東京メディア芸術学部 イラストレーション領域の卒業生で画家として活躍中の夢島スイさんによるミニ個展が7月16日(土)～8月11日(木)まで高円寺「LECURIO」で開催されています。「ヘイトアートは描かない」、「自分の嫌いなものをアートにしない」と語る夢島スイさん。彼女の純粋な気持ちを表現した独特な世界観と、「LECURIO」の圧倒的な空間は感性を刺激します。

夢島スイ ミニ個展
「Alchemia intra Viridis～緑の中の錬金術～」
<http://www.takara-univ.ac.jp/tokyo/event/2016/07/-alchemia-intra-viridis.html>

会期：7月16日(土)～8月11日(木) 営業日：木、金、土、日 営業時間：14:00～20:00
会場：LECURIO (高円寺・入場無料) 東京都杉並区高円寺北2-35-14



メディアアートのコンテスト 「アート&テクノロジー東北2016」 に本学学生チームが2組受賞！

2016年7月2日に岩手大学(岩手県盛岡市)で開催された「アート&テクノロジー東北2016」にて、下記2組の本学の学生チームが奨励賞を受賞しました。

『しょうゆさし』：原田沙也加(コンテンツデザイン領域4年)・五十嵐琢哉(ゲーム領域4年)

『Escapism』：呉越洲(映像領域2年)・福原風磨(コンテンツデザイン領域2年)

「アート&テクノロジー東北2016」は、芸術科学会東北支部が主催するメディアアートのコンテストです。岩手大学や慶應義塾大学、東北芸術工科大学など有名大学が参加し、若手メディアアーティストの登竜門として知られています。



学生が活躍できる“クリエイティブな場所”、 本学の大学院生が作っています！！

No.1

「一般社団法人 東京メディア芸術 地域活性化推進協会」by 石川雄仁



東京メディア芸術地域活性化推進協会は、メディア芸術によって新宿区を中心とした地域活性化を行う一般社団法人です。本学大学院生の石川雄仁が理事長、新宿区の商店会会長と本学教員が理事と監事を務めています。これまでの活動としては、新宿区出身のオリンピック選手へのポスター作成や、地域でのデジタル技術を活用した子ども向けワークショップの開催など、プロフェッショナルと学部生と一緒に手がけています。

石川さんは本学を卒業後、ゲーム会社を経て本学大学院に入学しました。新宿区出身ということもあり、「デジタルテクノロジーの地域社会への普及」を研究テーマとしています。

石川理事長からのメッセージ
「現在多くの人の協力の元、一般社団法人を立ち上げさせて戴きました。自分にはまだまだ多くの学ぶ事があります。同時に自分が誰かの役にたつ事も出ます。私はこの一般社団法人で地域の方や手伝ってくれる学部生の主体性を大切にしながら、活動にしていきたいと思っています。」



No.2

「みなとメディアミュージアム」 by 小野寺真央



みなとメディアミュージアムは茨城県ひたちなか市那珂湊地区の地域アートイベントで、過去にグッドデザイン賞やいばらきデザインセレクションなどに入選しています。小野寺さんはいばらきデザインセレクションの資料作りが評価され、アートディレクターに就任しました。現在は、本学の学部生と一緒にポスター、チラシ、アートマップ、記録集などの作成およびワークショップのディレクションを手がけています。

小野寺さんは宮城県気仙沼市出身。東日本大震災で被害を受けた出身地を自らの専門で活性化するためのスキルを、実践を通して本学大学院で学んでいます。

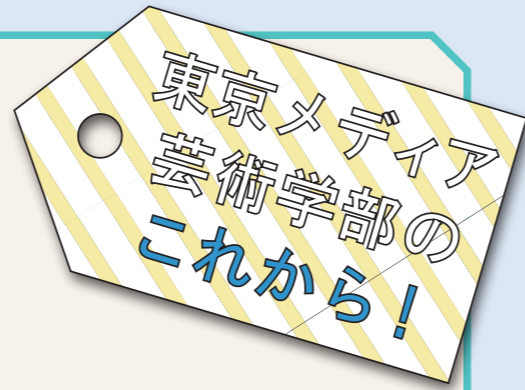
小野寺アートディレクターからのメッセージ
「自分の専門である、DTPデザイン、グラフィックデザインを地域で有為的に活用するため活動しています。アートイベントの実施が地域の方々にとって自分の住む土地を見つめ直すきっかけになればと思います。また制作はデザインに興味がある学部生の実践の機会でもありと考えています。」



8月のオープンキャンパス



日程：8月10日(水)、8月28日(日)
 時間：10:00~15:00
 場所：宝塚大学 新宿キャンパス



【入試】AO入学選考第一期

出願期間(締切日当日消印有効):
 8月1日(月)~8月8日(月)
 選考日:8月21日(日)
 合格発表日:8月26日(金)
 入学手続締切日:9月8日(木)

【グループ展】 諧調「日本の幻想家達展2」 (北見隆教授・高田美苗講師参加)

会場：ギャラリー オル・テール
 会期：2016年8月13日(土)、18日(木)、19日(金)、
 20日(土)、25日(木)、26日(金)、27日(土)
 open: 13:00~19:00 (最終日18:00まで)



来月号も様々な情報をお届けします。お楽しみに!

キャンパスツアーでは、新しく改装された1階の正面玄関について取材しました。ギャラリーとしての空間も楽しむ事ができるそうなので、大学に入館された際は是非ご覧になってみて下さい!

8月になり、夏休みに突入しました!宝塚大学の学生はいろいろな夏休みを過ごすのか気になります。さて、今回の新宿企画では、新宿駅バスタ隣接の新しい商業施設NEWoManの特集でした!最先端のファッションとグルメを堪能できるこの施設で、夏の暑い日差しを避けつつショッピングや食事を楽しむのもいいですね。

編集後記

NEWS LETTER 編集部

Editor 金澤英樹(本学職員)
 ミネシゴ(フリーライター)
 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(大学院2年)
 松原麻友(3年)
 石原亜矢子(3年)
 Assistant Designer 大泉夏紀(3年)
 木村奈央(3年)

『はらべこ新宿食い道楽』
 作画：あゆ丸(大学院1年)
 表紙テーマ『プレーメンの音楽隊』
 作画：高橋瑞希(2年)



1階エントランスホール 全面改修!!



AFTER ▲改修後のエントランスホール



◀改修前のエントランスホール

BEFORE

エントランスホールの全面改修が平成28年7月20日に完成しました。メディア芸術を教える学部にあわせて、デジタルサイネージやプロジェクターなどを使用するなど、エントランスホール全体が展示スペースとして工夫が凝らされた改修を行いました。今では当たり前となったデジタルでの表現芸術を学ぶ学部として、タブレット端末やスマートフォンなど画面を投影したり、イラストレーションや漫画などの作品展示も行えます。4階学生ホールをスタイリッシュなエントランスギャラリーに改修。今後は教員や学生たちの作品展示を計画しています。