

「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7月



〔作者〕 イラストレーションコース 3年 如月 友里佳さん

「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: えがしら たかはし かんの 江頭、高橋、菅野 TEL: 03-3571-5228

地域のイベントに似顔絵ブースを出展

7月3日（日）、新宿区・外苑東通りで開催された「薬王寺・柳町七夕まつり」と、大久保公園で行われた「第3回農山村ふれあい市場」に、似顔絵ブースを出展しました。

「薬王寺・柳町七夕まつり」は、今年で34回目を迎えたイベントで、七夕の大きな笹が飾られた全長430mの通りを練り歩くサンパレードが特徴です。

同イベントには、イラストレーションコースの3年生5人が参加。子供を中心に、多くの方から似顔絵の依頼を受け、たいへんな人気を博しました。



「薬王寺・柳町七夕まつり」の様子

「農山村ふれあい市場」は、日本各地の新鮮な野菜・くだもの、名産品、特産品を販売する傍らで、ジャズ演奏、大道芸などのパフォーマンスが彩りをそえるイベントです。三回目を迎えるこのイベントに、アニメコースから7人が参加しました。来場者のほか、出店したお店のスタッフたちからも似顔絵の作成を依頼されるなど、学生たちは暑さも忘れて頑張っていました。



似顔絵に色をつける学生
〈薬王寺・柳町七夕まつり〉



出店者の似顔絵を描く学生
〈第3回農山村ふれあい市場〉

1.HOT TOPICS—②

日本映像学会で芦谷 講師が口頭発表

5月29日、30日に札幌市の北海道大学で行われた日本映像学会（第37回全国大会）に、芦谷 耕平 専任講師が参加し、筆描きアニメーションによる映像作品の発表、および、アニメーション作品の描画表現についての考察を口頭発表しました。



『ユキとカンナの冒険 “to the Kingdom of Mousehole” 前編／後編』
筆描きアニメーション（24分） ©Ashiya Kohei



登壇する芦谷講師

芦谷 講師の発表（一部抜粋）：

本作は、2006年制作の『to the Iapetus Ocean』で試みた、手描きによるアニメーションと実写映像との融合（シングルチャンネルにて）の手法の考察から4作目となる、筆描きアニメーションによる映像作品です。

近年の作品において、アニメーション作品の描画表現、つまり、アニメーションにおける「画」の部分の手法、質感、表現技法と、そこから生まれ得る作家性への研究を継続的に行っています。それは今日のアニメーション作品群、殊にスーパーフラット以降のアニメーション作品、及び一部のマンガ作品に顕著な、セル画を使用したTVアニメ量産時代の制作方法から端を発する平面的な作画法の延長、所謂「ジャパニメーション」といわれるような作品群において、描画表現の面で、セル画時代の手法の延長上の域を未だに抜け出せていない現状へのアンチテーゼでもあります。また、本作中の後編部分にあたる作中では、試験的に筆描き描画と3D背景のマッチングなども行いました。

『ユキとカンナの冒険 "to the Kingdom of Mousehole"』の前半部分にあたる完成映像は、動画サイト「You Tube」のトップページでも紹介されました。現在の閲覧数は71,000ビューを超え、世界中からアクセスがあります。

作品 URL : <http://www.watchme.tv/v2/?mid=59e2fbd4ade81387ef66c92a9606ed07>

芦谷 耕平 氏 個人サイト : <http://www.asikoh.com/>

<芦谷 耕平>

日本大学芸術学部映画学科を卒業。在学中は月岡 貞夫（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。

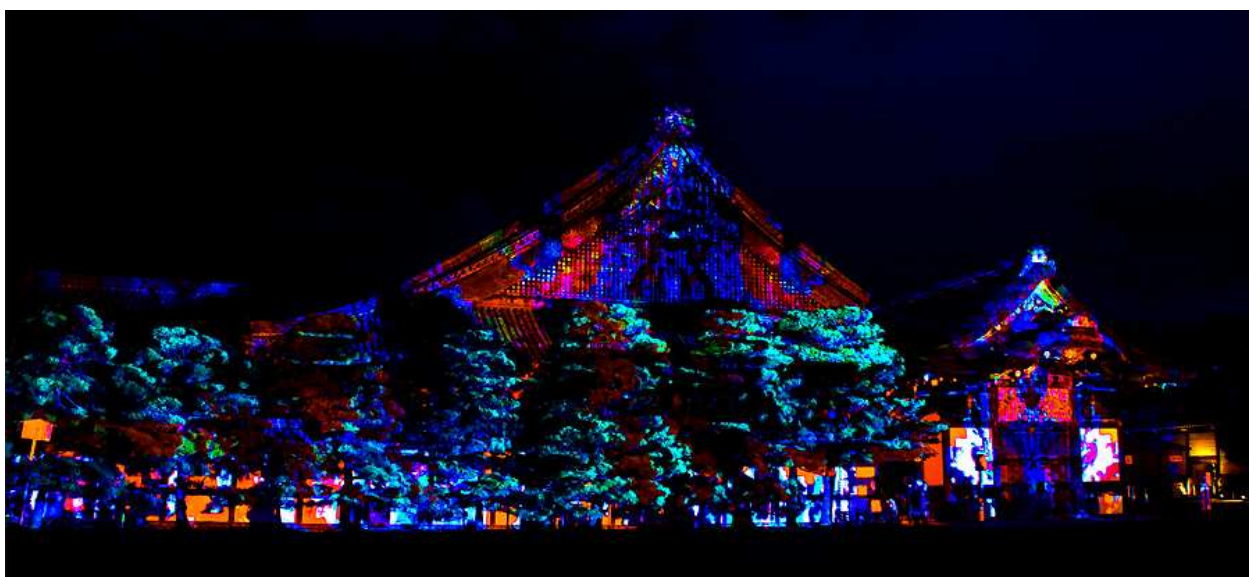
1.HOT TOPICS—③

「二条城」のデジタル掛け軸に 渡邊 准教授がディレクターとして参加

京都の二条城で8月6日(土)から15日(月)まで開催される、デジタルアーティスト 長谷川 章氏による「デジタル掛け軸 DK-LIVE」に、渡邊 哲意 准教授がディレクターとして参加します。

このイベントは、旧暦の七夕に当たる同期間に開催されるイベント「京の七夕」の一環として実施されます。「京の七夕」は、昨年初めて開かれ、期間中に約70万人が訪れてにぎわいました。

二条城でのDK-LIVEは2年連続の開催で、渡邊 准教授は昨年に引き続いて参加します。今回は、世界遺産の二条城の外壁や松の木に、100万枚にも及ぶデジタル映像を組み合わせ映写します。普段の二条城とは異なる、幻想的な風景が体感でき、観光客や京都市民たちを魅了することでしょう。



昨年の二条城でのDK-LIVEの様

◆ 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、100万枚にも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—④

マンガコース卒業制作ゼミ合宿

マンガコース4年生たちが参加した卒業制作ゼミ合宿が、7月1日（金）～3日（日）に伊豆高原で行われました。都会の喧騒から離れ、空気の美味しいところで漫画のことだけを考え続ける、まさに漫画漬けの合宿となりました。

学生15人、大学院生2人が参加し、竹内 一郎 教授、萩原 京子 専任講師、芦谷 耕平 専任講師の3人の先生が学生一人ひとりの作品に対してアドバイスしました。マンガコースの卒業制作は、1年間をかけて作品を完成させますが、学生たちは短期間の合宿を通じて、普段と異なる環境でお互いに刺激し合ったことで、卒業制作に取り組む姿勢が以前にも増して強いものとなりました。



集合写真



合宿風景



教員による個別指導



合宿風景

1.HOT TOPICS—⑤

竹内 教授原作『アストライアの天秤』シリーズ完結

マンガコースの竹内 一郎 教授の原作となる『アストライアの天秤』(講談社アフタヌーンKC/ 漫画 小川 悦司) シリーズ完結巻 (単行本 全三巻) が刊行されました。本シリーズでは、裁判員制度や少年犯罪などをテーマに、法廷を舞台とした本格的な人間ドラマが描かれています。



『アストライアの天秤』全3巻 (講談社アフタヌーンKC)

たちばな 講師が『歩展』に参加

千代田区の市ヶ谷駅近くにある山脇ギャラリーでこのほど開催されたグループ展『歩展』(あゆみてん) に、たちばないさぎ 講師と本学の卒業生が参加しました。『歩展』は、“アートを楽しむクリエイティブな仲間展”として、年齢、職種を越えた約 100 人の参加者による展示会です。参加者の職業は、漫画家、イラストレーター、画家、アニメーター、デザイナーの他、主婦、学生など幅広く、その作品も様々な手法によって制作されています。



たちばな講師の作品



卒業生 erigon (エリゴン) さんの作品

2.各コース紹介

授業紹介

ロックミュージック概論Ⅰ（選択科目）〔 受講学年：1年 担当教員：渡邊 哲意 〕

ロックミュージックの誕生から70年代までのロックミュージックの変化について、各ジャンル・スタイルの分類、解説を行い、現代音楽としてのロックの特性について学ぶ授業です。音楽の知識を深めるとともに、学生自身の作品へ応用する力を育むことを目標としています。

「ロックミュージック概論Ⅰ」では、ブルース、リズム&ブルース、ジャズ、ゴスペル、ドゥー・ワップ、ソウルなど、様々なジャンルの音楽を取り上げ、流行した時代背景や、それらが影響し合い、ロックミュージックへとつながっていく流れを解説しています。理解を深めるために、iPadを使用して、アーティストのパフォーマンス映像を見せたり、当時流行したコード進行を実際に弾いてみせたりするほか、学生にゴスペル体験をさせるなど、様々な手法によるアプローチが行われています。

渡邊先生は、「こちらから一方的に講義をするだけでなく、実際の楽曲を聴かせたり、アーティストのライブシーンを見たりすることで、その当時の時代を感じることができます。また、実際にコード進行を弾いてみせたり、学生にゴスペル体験をさせたり、様々な角度からアプローチをすることで、音楽に対する知識と理解をより深めてもらいたいです」と、授業に対する想いを語りました。

なお、10月からの後期の授業では、70年代から90年代までのロックミュージックについて講義する「ロックミュージック概論Ⅱ」の授業が開講されます。



渡邊 哲意 先生



映像を見ながらの授業



大教室で、約100名の学生が受講

3.教員紹介

ゲームコース 吉岡 章夫 専任講師

ゲームコースから、デジタル絵本作家が生まれる可能性も

現在、iPhone のネイティブアプリケーションの開発を授業のカリキュラムとしているのは、おそらく宝塚大学ぐらいだと思います。一方で、開発環境の変化があり、Flash の延長上で iPhone、iPad、そして Android にも対応できるようになってきているので、こちらも授業で取り組んでいます。極端な話、去年の授業でやっていた内容がガラッと変わってしまいますが、時代の変化をいち早くカリキュラムに取り入れている点が、宝塚大学の大きな強みです。



吉岡 章夫 専任講師

実際に、Flash でスマートフォンに対応した「デジタル絵本」を、3 年生の女子学生が一人で制作しました。シナリオも、絵も、音声も、オーサリングも全て一人で行い、“触れる絵本”を作る事例が既に出てきています。純粹にプログラマーでない人間でも、自分のできる範疇で、スマートフォン用のゲームカテゴリではないものを作る。こうした流れを受け、授業でもアニメーションコースの学生がゲームコースの学生とチームを組んで、それぞれの長所を生かしてひとつの作品を制作しています。

名前はゲームコースですが、就職活動ではゲーム業界だけに的を絞るとパイが狭い。むしろ、ゲーム的な考え方や制作スキルがあれば、広告業界であったり、一般企業の宣伝などであったりと、活躍できる幅が広がります。“見せ方”を心得ていれば、ゲームに縛られ過ぎることもないのではないのでしょうか。

今の学生には、「自分が恵まれた環境にいる」ということをもっと分かって欲しいと思います。例えば、大学にはコンテンツ制作会社が入居していますが、分からない事でもガラス窓の向こうに現役のクリエイターがいて聞くことができる。就職したらどういう感じなのかというイメージも掴みやすい。プロジェクトに直接参加できるので、実際に企業が求めていることなど、作業をしているだけでは分からない経験を得られるのです。

<吉岡 章夫>

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インターフェースのデザイン開発に従事。2007 年株式会社 JETMAN 設立に参画。同年現職に就任し、コンテンツクリエイターの育成に取り組む。

4.今後の予定

■ 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 2011 夏休み Special!!」

日 時：2011年7月24日（日）、8月7日（日） 両日とも10：00～16：00

内 容：コース紹介、体験授業（講義、実習）コンテスト受賞者によるマンガ描き方講座、
学生作品展示、映像作品上映、個別相談 など

【体験授業メニュー】

7月24日（日）

マンガコース	マンガの専門道具で美少年を描こう！
イラストレーションコース	詩とイラストレーション
ゲームコース	これからのゲームを作ってみよう！
アニメコース	フリップブック発想法
映画コース	撮影から編集まで ～映画をつくってみよう！

8月7日（日）

マンガコース	ペンタブを使って美少女を描こう！
イラストレーションコース	イメージイラストレーション
ゲームコース	iPhone・Androidでゲームを作ってみた
アニメコース	パラパラアニメを作ろう
映画コース ※7,8日連続で実施	「特別講座 先輩たちと映画をつくってみよう」監督は君だ！ 7日：講義・ロケーション 8日：撮影・編集・試写