

「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10月



【作者】イラストレーションコース 3年 Chihiro (富田 千尋) さん

※Chihiroさんは『第1回カワイイアート☆オーディション』で審査員特別賞「美術手帖賞」を受賞しました。詳細はP.3をご覧ください。

<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 かの江頭、高橋、菅野 TEL:03-3571-5228

学生クリエイティブのキックオフ・フォーラム 川村 学部長が参加

新宿区内で開催中のアートイベント「学生クリエイターズ・フェスタ in 新宿 2011」のキックオフ・フォーラムが、10月15日（土）に新宿区役所で行われ、川村 順一 学部長がパネリストとして参加しました。

中山 弘子 新宿区長による基調講演の後、「繋がり
の誘発」をテーマに、“新宿のイメージと新宿の持つ
多様性・特異性”、“アートや文化イベントとまちづ
くり”などについて、パネルディスカッションが行
われました。

川村学部長は、パネルディスカッションの中で、“新宿という街に大学を立地したこと”について、「キャンパスを設立する時、ビルひとつで新宿に構えることに不安もあった。しかし、結果としてたいへん幸運だったと思っている。それは、新宿が“情報”の集積地で、色々なものと触れ合うことで、多角的視点を養うこと、刺激を受けることができる“ど真ん中”の場所だからだ」と、新宿にキャンパスを設置したことの利点について語りました。

また、学生クリエイターズ・フェスタを実施する際の“ルールづくり”について、「様々な表現を
発表していく上で、制限の容認は非常に重要。その一方で、作品展示に関する様々な条件やルールは
必要です。このイベントは今回が初めてであり、いわば実験。やっていく中で経験値を積み重ね、整
備しながら継続していくことが重要です」と強調しました。

来場者との意見交換も行われ、参加した学生からは「今回は歌舞伎町エリアがメイン会場だったが、西口や南口などそれぞれ違う表情を持っているエリアでも展示スペースを設けてもらいたい」などの要望が出されました。



パネリストで参加した川村 順一 学部長



【当日の参加者】

（左から）沖 健次（東京造形大学 教授）、川村 順一（宝塚大学 東京メディア・コンテンツ学部長）、
小松 史郎（東京都市大学 教授）、タナカ ノリユキ（クリエイティブ ディレクター） 敬称略

1.HOT TOPICS-②

『第1回カワイイアート☆オーディション』 富田 千尋 (Chihiro) さんが「美術手帖賞」

新人作家発掘のためのオーディション「第1回カワイイアート☆オーディション」で、イラストレーションコースの富田 千尋 (Chihiro) さん (3年) が、審査員特別賞「美術手帖賞」を受賞しました。

「第1回カワイイアート☆オーディション」は、プロのアーティストを目指す若手クリエイターを対象に、10月9日に伊勢丹立川店で開催されました。グランプリ受賞者は個展の開催など、作家デビューのためのサポートを受けることができるとあって、全国から多くの学生たちやプロの卵が参加。最終選考には8人が残って、公開オーディションの形で行われました。富田さんは、作品と自己PRを含めたプレゼンテーションを行い、選考の結果、審査員の岩淵 貞哉 氏 (「美術手帖」編集長) が選ぶ「美術手帖賞」を受賞しました。

オーディションには本学から如月 友里佳さん、引場 早紀さん、(共にイラストレーションコース3年) も応募し最終選考に残りましたが、惜しくも受賞を逃しました。富田さんらを含む3人は、各自2分間のプレゼンテーションを行い、自分が考える“カワイイ”をそれぞれの感性でアピールしていました。

富田 千尋さんコメント：

“カワイイアート”ということで、絵の中には自分がカワイイと思う要素を全て詰め込みました。出展作品よりも公開パフォーマンスを考える方が大変でしたが、発表当日は、審査員や一般のお客さんの前で実際に絵を描くことを楽しむことができました。「美術手帖賞」をいただき驚いていますが、一連のオーディションでとても良い経験ができたと思います。



Chihiro さんのプレゼンテーションと出展作品

■「第1回カワイイアート☆オーディション」概要

- 主 管：株式会社アートプリントジャパン カワイイ☆オーディション運営部
- 協 力：伊勢丹立川店、株式会社美術出版社
- 対 象：プロのアーティストを目指している方 (30才まで、学生可)
- 審 査 員：渡辺 おさむ 氏 (現代美術家 フェイククリームアーティスト)
岩淵 貞哉 氏 (株式会社美術出版社「美術手帖」編集長)
カワイイアート☆オーディション運営部

1.HOT TOPICS—③

新宿文化ロード 2011

渡邊 明希さんの作品がパンフレット表紙に

新宿区が中心となって、地元の商店街、企業、学校などが協力し、青梅街道から靖国通り一帯の地域を新たな文化の発信源とすることを目的とした「新宿文化ロード 2011」(10月21～11月25日)が今年も幕を開けました。このパンフレットの表紙に、イラストレーションコースの渡邊 明希さん(2年)の作品が選ばれ、期間中多くの人の目を楽しませることになりました。

パンフレットの表紙は昨年も本学の箕内貴大君(イラストコース3年)が描いており、2年連続で宝塚大学の学生の作品が巻頭を飾ることになりました。

本学では、「学生クリエイターズ・フェスタ in 新宿 2011」や、ギャラリーオーガード「みるっく」でも学生の作品を数多く出品し、新宿文化ロード 2011 の盛り上げに貢献しています。



渡邊さんが描いたパンフレット表紙



みるっく作品展 学生作品

■「新宿文化ロード」について

新宿区が新たな文化産業を育成し、新宿からさまざまな文化を発信していくことを目的としたイベントで、2008年に第1回を開催。西新宿6丁目から新宿3丁目付近の青梅街道から靖国通り一帯の地域を「新宿文化ロード」と名付け、周辺の商店街、文化活動団体、企業、学校等と協力し、各拠点でのコンサートやお笑いライブ、アートイベントなどを展開しています。

■みるっく作品展

【日 時】2011年10月28日(金)～11月10日(木)

【会 場】ギャラリーオーガード“みるっく” (新宿大ガード下・北側歩道)

【入場料】なし

1.HOT TOPICS—④

「宝塚五嬢会」展を開催

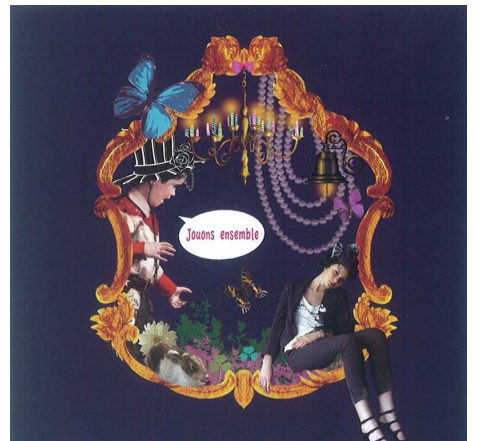
イラストレーションコースの女子学生たちで構成する「宝塚五嬢会」のグループ展覧会が、新宿キャンパスの学園祭「宝翔祭」の期間中に学内で開催されました。

今回、出品したのは松田 涼子さん（2年）、如月 友里佳さん、引場 早紀さん（共に3年）、梶田 菜緒美さん、高柳 渚さん、前沢 かおるさん（いずれも4年）の計6人。五嬢会をプロデュースしたイラストコースの北見 隆 教授が「創作に対する執念を持つ者、世界観のある者を選んだ結果、ある種の過剰さを持った者のみが選別された」と話す通り、独創的な作品が集まりました。

北見教授は「メンバーを入れ替えながら、毎年展開できれば」と、今後も「宝塚五嬢会」を継続し、イラストコースの活性化を図っていくことにしています。



（左から）「不思議の国のアリス」挿画（松田 涼子/作、2011）、「ルシファールの巢窟」（如月 友里佳/作、2011）、
「Tシャツシリーズ」（前沢 かおる/作、2011）



（左から）「ポッターちゃん」（引場 早紀/作、2011）、「The four seasons」（高柳 渚/作、2011）、
「ワルツ -Jouons ensemble」（梶田 菜緒美/作、2011）

1.HOT TOPICS—⑤

せたがや未来博で月岡教授が講演

月岡 貞夫 教授（アニメーションコース）が、「手塚治虫を中心としたテレビアニメの勃興」をテーマに、世田谷区民会館ホールで講演を行いました。講演は第8回せたがや未来博（10月15日～16日）のイベントの一環として、世田谷区民会館で開催されました。

月岡教授は講演で、“ジャパニメーション”という言葉の起源について、言葉が生まれる前、世界が日本のアニメをどう見ていたか、当時の時代背景をふまえながら話をされました。また、手塚治虫氏の代理として東映動画に出向していた頃の話や、『鉄腕アトム』のアニメ化当時の状況などについて話し、日本アニメの草創期を知る月岡教授ならではの講演に、参加者は興味深く耳を傾けていました。



月岡 貞夫 教授

基調講演の後、「ジャパニメーションという産業のあり方」をテーマに、大塚 康夫 氏（アニメーター）、黒川 文雄 氏（コンサルタント、情報誌「ぴあ」創刊メンバー）とのパネルディスカッションが行われ、アニメーション産業の経済効果、キャラクタービジネスとアニメの関係など、様々な話が展開されました。



黒川 文雄 氏



大塚 康夫 氏



パネルディスカッション

<月岡 貞夫 教授 >

日本マンガ・アニメ界の巨星、手塚 治虫氏をして「月岡はアニメの天才」と言わしめた、日本を代表するアニメーション作家。1959年、東映動画部入社（現・東映アニメーション）。1963年、『狼少年ケン』の原作、キャラクターデザイン、シナリオ演出を担当。1970年、短編アニメ『新・天地創造』でポーランド・クラクフ国際短編映画祭グランプリを受賞。NHK『みんなのうた』ではアニメーションの新しい分野を確立し、注目を集める（手がけた作品は「北風小僧の寒太郎」、「サラマンドラ」、「クマのぬいぐるみ」など多数）。日本動漫画協会会長。

2.各コース紹介

マンガコース

授業紹介

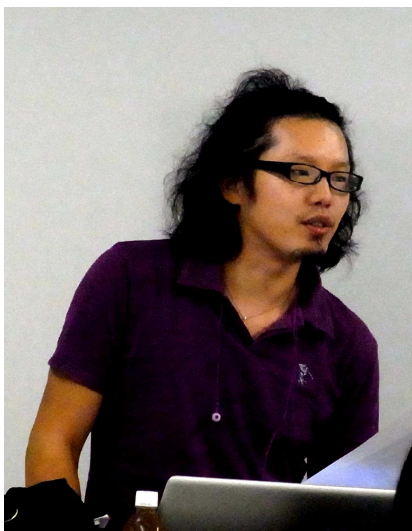
オリジナル漫画制作Ⅱ（必修/選択科目）〔受講学年：3年 担当教員：芦谷 耕平〕

後期前半の授業では作品制作のアイデアを練りながら、作家や作品研究の講義を並行して行い、後半にかけて、本格的な作品制作に取り組んでいきます。また、常に不特定多数の「読み手」を想定し、「書きたい」作品づくりから「読みたい」作品づくりへ、“プロ目線を持つ”という意識の変化を、学生たちは授業を通して学びます。

第2回の授業では、他の表現メディアである映画の制作課程や表現手法などについて学びました。芦谷講師は授業の冒頭に、「現代のマンガの表現形式を作った手塚 治虫は、映画や先行のマンガの表現方法について研究し、その手法を自分の作品に取り入れていった。現代マンガの表現を学ぶためには、映画の表現技法について学ぶことが重要」と、その意義を述べました。

芦谷講師は、まず「制作に関わるスタッフの人数の多さに違いはあるものの、マンガと映画の作業過程は非常に近い」ことを説明。次に、映画で使う表現技術を紹介し、それをどのようにしてマンガの表現に変換するかを解説しました。「マンガにおいては、まず作品の世界観を読者に伝えるために遠景（ロングショット）を、キャラクターの世界観を理解してもらうために登場人物の全身（フルショット）を描くことが、読者への配慮になる」と説明。また、ティルトアップ（足元から、そのままカメラを上を動かす）やカットバック（対立する2つの事柄の場面を切り替える）などの表現技法を紹介し、「マンガの戦闘シーンなどで、敵対するキャラクターの顔を描いたコマを並べる“カットバック”を用いることで、シーンの緊張感を高められる」などの効果と使用場面を解説しました。

なお、授業の中では、マンガを制作する上での“心構え”についても言及しています。今回の授業では、「“どうしてこの作品を描きたいのか” “このマンガで何を伝えたいのか” を考える」ことや、「作品を最後まで完成させる習慣を身につける」ことの重要性を学生に説きました。



芦谷 耕平 先生



実際にマンガの事例を見ながら授業

3.教員紹介

桜木 晃彦 大学院教授

CGでサイエンスとアートを融合 新しい学問の発信基地に

長年、医学部に在籍して解剖学の研究に従事してきましたが、20世紀的な発想では解剖学にこれ以上大きな発展はないだろうという思いが、私も含め意識のある科学者たちの間にあり、医学部を飛び出しました。新たな分野を模索する中で、私は“美術家たちの視点が優れている”ということに注目しました。たとえば、科学者の卵と美術を学ぶ学生を比べると、美術の学生のほうが、物を捉える上で大事な部分をデッサンできっちりと描くことができます。“かたちを見る目”という点では、科学者は美術家に敵いません。



桜木 晃彦 教授

古代ギリシャ・ローマの時代は、科学者と芸術家は同一人物で、教養人がほぼ全ての分野を担っていましたが、歴史的には、科学と芸術は、対極する立場にありました。科学者と芸術家は、今まで共通の言語がなかったので壁がありましたが、CG（コンピュータグラフィックス）で流れが大きく変わりました。昨今、CGはアート技法としてひとつの分野を確立し、非常に大きな発展を遂げています。CGは、芸術家が認知しているだけでなく、数値化されたデータであるため、科学者でも理解することができるのです。つまり、ひとつの技法としてだけでなく、科学者と芸術家の「共通の言語」としての意味を持つようになりました。

この大学は、私が考えている新しい技術、学問分野を研究する上で最適な場所です。今や様々な大学や専門学校でCGを学ぶことができますが、ここは日本のコンピュータグラフィックスの第一人者である大村 皓一 教授を中心につくられた学部で、CGの根本から学ぶことができます。

CGを医療に応用する例は年々増えており、例えば、アメリカの大きな病院ではインフォームド・コンセント（医療行為の説明と合意）の際に、専任のメディカルイラストレーターが分かりやすいCGの説明図を提供しています。こういった需要は日本でも確実に高まると予想され、昨年看護学部を開設した本学の果たす役割が重要になることは間違いありません。

現在、サイエンスとアートが合流する大きな流れの中で、船の先端に立っているのは東京メディア・コンテンツ学部の若者たちです。私としては、既存の枠組みに捉われないこの大学で、基礎教養教育の充実を図り、CGを中心とする新しいメディア系のアートと既存のサイエンスを結びつけ、新しい学問分野の発信基地にしたいと考えています。

<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。

4.今後の予定

■ 学生クリエイターズ・フェスタ in 新宿 2011「アートバザール」への宝塚大学ブース出展

日 時：10月21日（金）～10月23日（日）11時～17時

場 所：新宿区立大久保公園（シアターパーク）

内 容：学生や若手アーティストが制作したアート作品を販売するほか、アクセサリなどを作る体験教室が行われます。また、イベントスペースでは、アートワークショップやアジア各国の団体による舞踊等の民俗芸能を披露、民芸品の販売も行われます。このほか、会場にはキッチンカーや様々なイベントブースが出店されます。宝塚大学では、ブースを出展し、イラストなどの作品を展示・販売します。

■ 「ASIAGRAPH 2011 in Tokyo」で作品展示

日 時：10月20日（木）～10月22日（土）

場 所：日本科学未来館

内 容：アジア独自の多様な文化と、科学と芸術の融合が生み出すアジア独自の優れたデジタルコンテンツをさらに発展させるために、世界の第一線で活躍するアジアの研究者とクリエイターが集い、先端技術の発表や作品の展示を行う、学術・芸術・展示が一体となった総合イベントです。宝塚大学からは教員、学生の作品が招待作品として展示されるほか、教員・学生がイベントの運営にも参加します。

■ 「COMITIA98」への宝塚大学ブース出展

日 時：10月30日（日） 11時～16時

場 所：東京ビッグサイト 西1・2ホール

内 容：「COMITIA」は、新人作家の登竜門としての評価も高い、オリジナルマンガ同人誌の展示即売会です。宝塚大学では、昨年に引き続きブースを出展し、マンガやイラストなどを展示・販売します。

■ 「第4回歌舞伎町農山村ふれあい市場」で似顔絵描き

日 時：11月6日（日） 10時～16時

場 所：新宿区立大久保公園 イベント広場

内 容：「歌舞伎町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、特産品の販売の他、ジャズ演奏、大道芸などのパフォーマンスが行われるイベントです。7月6日に行われた第3回に引き続き、今回も似顔絵描きで参加します。

■ 「青い鳥原画展（仮）」開催

日 時：11月15日（火）～29日（火）

場 所：小田急百貨店 新宿店 本館12階
レストラン街「マンハッタンヒルズ」

内 容：3年生を中心に、学生たちの手で制作されたイラストレーションコースの作品集「青い鳥」の原画展を開催します。また、学生有志が来場者の似顔絵を描くイベントも実施する予定です。



「青い鳥」表紙