

# NEWS LETTER 74

VOL. 74  
2017  
TAKE FREE



News Letter

vol.74

2017年1月6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

東京国際プロジェクションマッピングアワードVol.1に  
学生2チームが参加

Student! 解体新書!  
大関里菜さん

NEWS LETTER 編集委員おすすめ!!  
新宿イルミネーションSpot

Teachers at Work!  
多和田史 講師

リレーマンガ  
『はらぺこ新宿食い道楽』第九話

HOT TOPICS

## 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

### 進学 相談会

1/28(土) | 2/18(土) [時間] 13:00 ▶ 16:00

入試やキャンパスライフなど、様々な質問にお答えします。  
ぜひお気軽にご参加ください。



### ACCESS アクセス

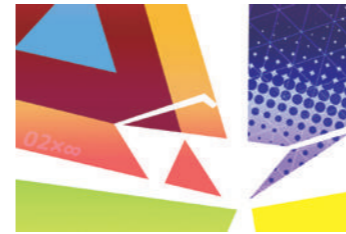


- JR「新宿」駅(西口)から徒歩約5分
- 都営大江戸線「新宿西口」駅から徒歩約3分
- 地下鉄丸ノ内線「新宿」駅から徒歩約4分
- 西武新宿線「西武新宿」駅から徒歩約4分
- 小田急線「新宿」駅から徒歩約5分
- 京王線「新宿」駅から徒歩約5分
- 都営新宿線「新宿」駅から徒歩約5分



# 東京国際プロジェクションマッピングアワード Vol.1 に学生2チームが参加

▼チーム名：ATEAM



作品名：夢ニ駆ケル眼鏡

作品介绍  
ある日、夢の世界を覗くことができる眼鏡を見つけた少年の短い物語。フラットで幾何学な世界観の、一人称視点でポップなアニメーション。



作品名：Unknown to the universe

作品介绍  
この作品は「誰でも見てわかる、楽しめる」をコンセプトに、曲のイメージから「宇宙」を大きなテーマとして、「ゲームのような世界観」を表現した、2Dアニメーション。ある日、ヘルメットをかぶったうさぎが大きな荷物を持ってロケットに乗り込み、地球を飛び立つ。



▲チーム名：TZ-FACTORY



「東京国際プロジェクションマッピングアワード」とは

国内外の若手クリエイターによる日本最大級のプロジェクションマッピングのコンテストです。世界で通用する若手映像クリエイターの登竜門を作ることにより、将来のコンテンツ産業の中核となる若手のクリエイターの育成を実現すると同時に、プロジェクションマッピングというCG映像コンテンツ技術の高度化と普及を促進し、その取り組みを世界に発信することにより、日本発のコンテンツに対する興味・関心を高める機会を創出。また、東京オリンピックに向けて、日本のコンテンツ制作力を引き上げ、海外での COOL JAPAN ブランドの向上に貢献することを目指しています。Vol.1大会では全17作品がノミネートされました。



チーム名：ATEAM  
代表者：谷本登子  
メンバー：佐藤ふじか

チームプロフィール  
宝塚大学東京メディア芸術学部  
ゲーム領域の2人コンビ。



夢を覗ける眼鏡をかけた少年の冒頭シーン。ポップな世界観を表現している。

ゲーム領域2年 佐藤ふじか  
今回、初めてこのような大きなイベントに参加して、今自分がどのくらいのレベルで通用するのかわかることができました。ゲーム領域にいながらも、プロジェクションマッピングというひとつの映像コンテンツをつくることは、自分にとって新しい挑戦でした。クラスメイトの谷本さんと制作する中で、私は映像編集を担当しました。素材をもらって編集するときに、お互いの意思の疎通が取れなかったことで、いろいろケンカもしました。制作期間4ヶ月という長い時間を使ってひとつのものを作り上げることに、すごい達成感を得ることができました。当日は16チームが参加し、入賞はできませんでしたが、同年代のクリエイターたちがすごい作品を作っていて刺激になりました。

ゲーム領域2年 谷本登子  
授業でもよく佐藤さんと制作物をつくる機会が多く、今回も2人でやってみよう！ということに挑戦してみました。私は絵コンテを書いて、映像をつくるための素材を揃えました。3DCGコンテンツが主流になってきている今、あえて2Dでいいものを作ろうと話し合いました。今回のテーマが「自由」だったこともあり、宝塚大学らしさを加味しながら作品をつくることに苦労しました。当日は作品についてプレゼンする時間があって、とても緊張しました。入賞している作品はレベルが違うなあ、と感じて2Dと3Dが絶妙にマッチしていました。このような大きな大会に参加し、自分ができる力を出し切ったことはとてもいい経験になりました。

安富通 映像領域1年  
制作は個人ではなくグループでやっていたので、意見をまとめたりスケジュールを組んだりするのが大変でした。また、初めてプロジェクションマッピングを制作したので、勝手がわからずつまづくことも多々ありました。技術的な面も未熟な部分ばかりで思うように作れなかったのも大変でしたね。でも、制作をやり遂げたことで、スケジュールをできるだけ細かく立てることの重要性、きちんと意見を言うことの必要性、下手でも未熟でもいいから最後までやり遂げることの大切さを学びました。今回、このような大きなイベントに1年生のうちから制作に関わることができたのは良かったです。来年、プロジェクションマッピングを制作することがあれば、リベンジの意味も込めて挑戦できたらと思います。



チーム名：TZ-FACTORY  
代表者：安富通  
メンバー：杉山唯、平栞菜

チームプロフィール  
「TZ-FACTORY」は、東京メディア芸術学部の1年生の有志が集まった制作チームです。全員1年生で技術面がまだまだですが、より良い作品を作るために、話し合いを重ね、これまで経験したことのないことにも積極的に挑戦していきます。



うさぎが宇宙船で惑星に着いた場面。カラフルで近未来な世界になっている。



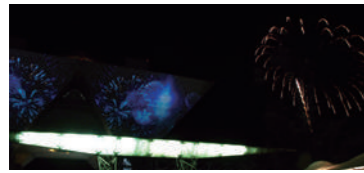
本番前のピクサイト外観。これからここにプロジェクションマッピングが投影される。



プロジェクションマッピングアワードのオープニング。次々と作品が上映されていく。



それぞれの作品上映前に作品説明が流れる。これは「TZ-FACTORY」のもの。



エンディング。本物の花火とプロジェクションマッピングのコラボレーション。

# Student! 解体新書!

東京メディア芸術学部<sup>に</sup>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!

## おおぜきりな 大関里菜

1994年生まれ。東京都出身。  
外国人の父の影響で幼少期からグローバルな環境で育つ。趣味は映画鑑賞や異文化交流、人を笑顔にする事など。多い時では週に2、3回、映画館へ足を運ぶ。また、英語を筆頭に、スウェーデン語、フィンランド語、ドイツ語、韓国語、中国語、広東語などを少しずつ話せる。



↑ペンケース  
高校卒業時に学校側から記念品としてもらったもの。  
必要最低限のものが入る大きさと結構コンパクト。



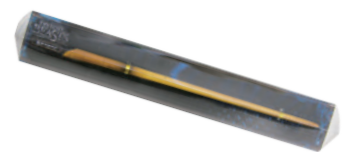
↑ティディベア  
小さい頃からティディベアが大好きで、これまでに数々のティディベアを集めている。家にはたくさんのクマたちが溢れかえっている。



↑スケートボード  
散歩、ちょっとしたショッピングのときに。海外にいる時には通学時にも。  
このスケートボードの他にも2台所有している。



↑Marvelのポーチ  
洋画・アメコミファンなら必ず1つは持っているMARVELロゴのポーチ。  
髪がものすごく長いので、ゴムやヘアアクセサリーがたくさん入っている。



↑ニュート・スカマンダーの杖  
映画『ファンタスティック・ビースト』の主人公・ニュート・スカマンダーが持つ杖。  
ポッターファンなら全種類揃えなきゃ!



↑サングラス  
ママから買ったDiorのサングラス。  
ただ持ち歩いているだけで、実は一度も外でかけたことがない。

### コンテストで入賞するほど絵が上手い少女だった

幼いころから絵を描くのが好きで、いろいろな絵を描いていました。保育園のときから『上手だね』と言われて、嬉しくて公募の絵のコンテストに出展して受賞したりもしていました。マンガに本格的にはまったのは『MARTO』との出会いからで、そこから少年マンガを読むようになりましたね。でも、そこまでアニメやマンガが大好きな少女じゃなくて一日中読みふけているような人ではありませんでした。絵を描くことが好きで、読むのはその次だったんです。

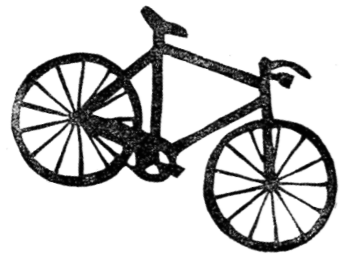
中高一貫校にあがると、『文芸イラスト部』に入部して、部長も務めました。それでも絵を描き続けて、新しい友達たちと一緒に楽しい時間を過ごしていました。絵を描いて人を喜ばせたり、絵を通じてなにか貢献できることに楽しさを覚えた時期でした。高校卒業間近、将来は漫画家になる!と豪語して宝塚大学のマンガコースに入ることを決めました。

### マンガ好きな同級生たちに圧倒されてしまった

宝塚大学に入学して一番よかったことは、『趣味』が合う友達がたくさんできたこと。すごく個性的な人たちが周りにたくさんいて、高校時代の友達とはまた違った魅力に溢れていました。漫画家を目指す人たちが多くいて、活気がありましたね。でも、その空気にちよっと圧倒されて、へこんだ時期があったんです。ついていけないかも...と。でも、マンガを描く上で必要な知識やスキルは先生たちに教えてもらいました。マンガの世界の一端で活躍している現役マンガ家に教えてもらえるわけですから、授業内容や描くことの楽しさは本当に学べました。

### 絵を使って人を喜ばす仕事がしたい

これから社会人になるわけですが、私は漫画家にならずに絵を描いて人を喜ばす仕事をしたいなと思っています。漫画家はずっと絵を描き続けることと、ストーリーを考えることが求められます。私はもっと人と接して、直接的にコミュニケーションを取れる仕事をしたくない、今は思っています。今のバイト先はカフェなんですけど、店頭で絵を描いてお客さんとのコミュニケーションツールとして役に立っています。この大学で学んだことは、どんな仕事をしていても役に立てると思っています。



## 新宿サザンテラス



今年の3月にNEWoManが開業してから初めてのイルミネーション。その効果もあってか、多くの人で賑わっています。桜を想起させるベビーピンクがテーマカラーとなっており、まるで冬にお花見をしているかのようです。広場には体験型のイルミネーション「スマイルオブジェ」が設置され、参加者の楽しむ様子が見られました。

開催期間：11/9-2/14  
点灯時間：17:00-24:00  
※スマイルタワーは12/25まで

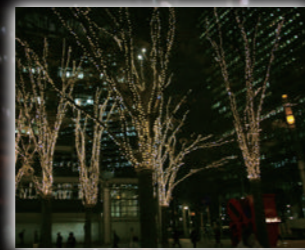
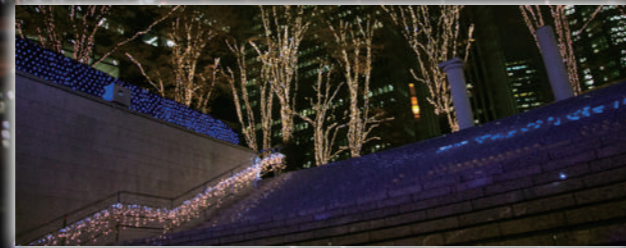
## 新宿ミロードモザイク通り



「笑顔を作る。笑顔をつなく。スマイルテラスイルミネーション」がコンセプト。広場にはスマイルをモチーフとしたオブジェもあり、BGMによって雰囲気が変わるといふ演出も。

開催期間：11/9-2/14  
点灯時間：17:00-24:00

## 新宿アイランドタワー



階段の壁にプロジェクションマッピングを投影してあったり、降りたところをムービングライトで照らしていたりと、動きのあるイルミネーションを楽しむことができます。

開催期間：11/14-2/14  
点灯時間：17:00-23:00

## 新宿パークタワー



新宿パークタワーは、噴水広場を中心に約6万球のライトに彩られた光の空間に大変身。噴水の水面に周りの光やオブジェが映り込み、とても幻想的な空間でした。

開催期間：11/14-12/25  
点灯時間：16:00-24:00

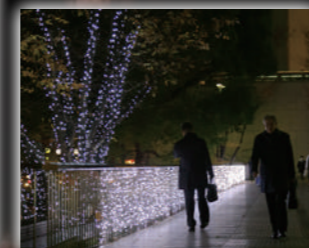


## 新宿三井ビル



1階南側正面玄関に、ビル群を背に設置された巨大クリスマスツリー。一見異色にも見える組み合わせですが、それがよりツリーや歩道の綺麗さを際立たせていました。

開催期間：11/14-12/25  
点灯時間：17:00-24:00



NEWS LETTER 編集委員おすすめ!!

# 新宿イルミネーションSpot

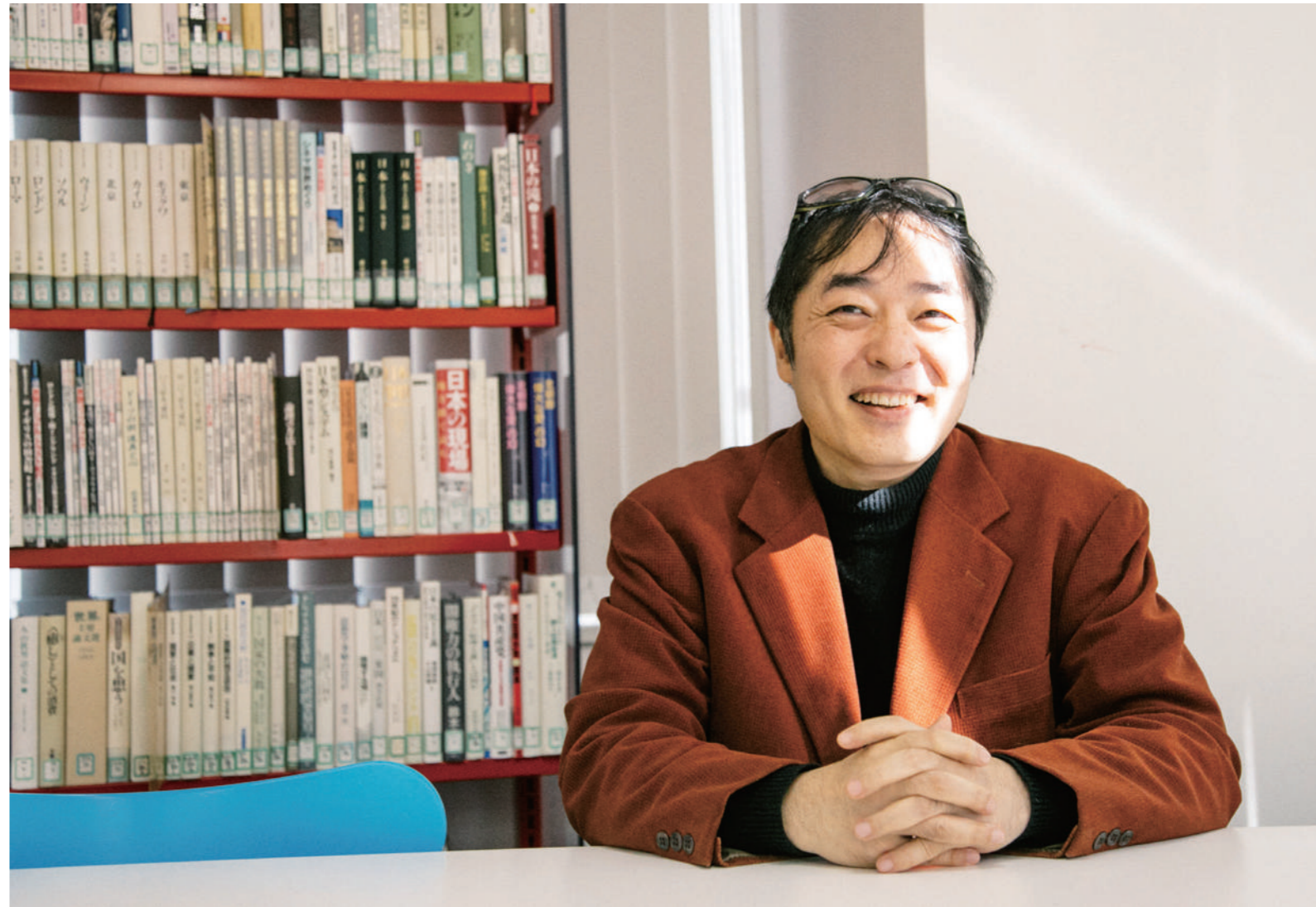


**冬** といえばクリスマスやお正月といったきらびやかなイベントが盛りだくさん。そのイベントたちをさらにロマンチックに飾り立ててくれるのがイルミネーションです。新宿でも冬を彩るイルミネーションで通りすぎる人が思わず足を止めてしまうような素敵な場所が多いです。今回は宝塚大学があり、私たちの活動拠点である新宿駅の西口から南口のおすすめイルミネーションSpotを巡っていきます!!



# 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。



## 音の世界にのめり込んだ学生時代

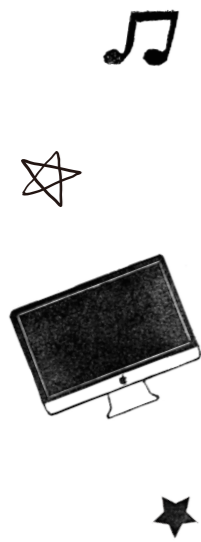
生まれたときからピアノやオーディオ機器があつて、親父が膨大な量のレコードを持っていて音楽がいつもかかっている家庭でした。小学生の頃はピアノの練習が嫌で、音楽にのめり込むことはなくて。しかし、中学生のとき教室にあつたグラランドピアノを弾いていたら、悪グループのクラスメイトがそれを聴いて泣いていたんです(笑)。普段かなりやんちゃなのに何故か泣いている。音楽を聴いて感動するとう、とてもシンプルで力強い音楽の力をそのとき知りました。そこから作曲にかなり明るい先輩に声をかけられて、一緒に音楽活動に明け暮れました。

音楽の原体験としてはロシア音楽だと思います。チャイコフスキーとか、レッスンで弾いているときは嫌だったんですけど、家に帰って練習したら、『意外といいかも』と思えて。そこからロシア音楽にはまって、中学時代の小遣いはすべて楽譜で消えました。銀座にある日本楽器に行つて、高くて買えない楽譜を暗譜して帰ってくるようなこともやっていました。高校、大学時代も授業そっちのけでピアノを弾いたりするほど音の世界には強烈に惹かれるものがあつたんです。

## アナログとデジタルの掛け合わせ

80年代のときにコンピューターと出会つて、これは音楽ととてもシンクロすると確信しました。音楽を構成している論理や仕組みが似ていると思つて、これからの時代、音楽とコンピューターは融合すると思つたんです。今でこそデジタルベースで音楽が作れる時代になりましたが、当時はその橋渡しができる人は少なかった。アナログで作る音楽と、デジタルで作る音楽のおもしろさが融合したとき、新しい世界が見えた気がしました。

今まで学んできた音楽の世界とデジタルによる制作環境が掛け合はさつて、長年ゲームの領域で仕事をしていきます。例をあげればキリがありませんが、ゲーム中に出てくる音楽や音をつくる仕事ですね。その経験をもとに、今は『ゲームサウンド演習』という授業をしていて、楽器を触つたことがない学生たちにもデジタルベースによる音楽制作を教えています。紙とペンを持つて楽譜と睨めっこしながら楽器を扱うかわりに、パソコンひとつでも、ソフトのマニュアルを理解し操作を覚えればかなりのことができるようになります。とはいえ、やはりそれだけではダメだと思ふんです。音楽の歴史を知ったり音を聴いたりしながら、パソコンの領域外にある五感で音を感じるといったことも重要だと思つています。学生のみなさんが自在に音楽を作れるようになるためのバックボーンを、大学時代に作つていければと思つています。



## 外部の仕事

た わ だ つかさ  
**多和田 吏** 非常勤講師

### Profile

作曲家・ピアニスト。  
「ポケモンコロシウム」「ポケモンバトルレボリューション」(作編曲・音源制作)や「ドラゴンクエスト」シリーズ(編曲・音源制作)などの大規模プロジェクトをはじめ、数多くのプロジェクトの音楽制作を手がけ、ピアノ専門技術指導などの音楽専門教育にも力を注いでいる。



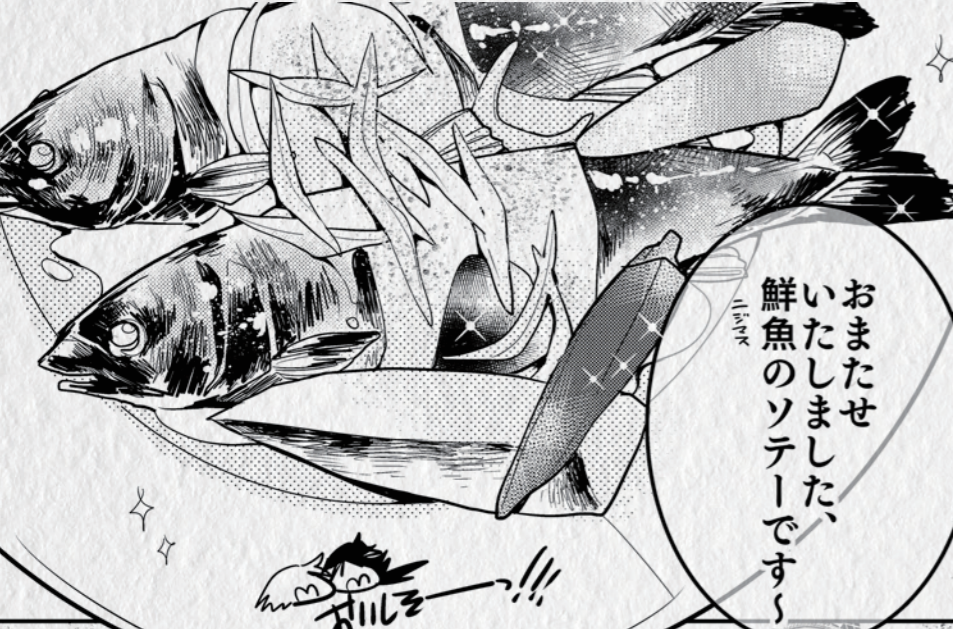
女性をターゲットにしたというポケモンパズルゲーム。音楽は、ゲーム色を少し後退させ、お洒落で旅行に行きたくなるような雰囲気を目指したとのこと。



作品リリース後、開発会社の会議室にて。



キャラクターや世界観などが独特の雰囲気を持つ異色のポケモン作品。音楽は内蔵音源を昔ながらの手法で組み上げて再生される。



おまたせ  
いたしました、  
鮮魚のソテーです



パスタと迷ったん  
だけど、私はねー...

ペコは何  
頼んだの??

# はらぺこ 新宿食の道楽

## 第9話

お正月料理も  
飽きてきた  
わね...



おせちに  
お雑煮に鏡餅...



あけまして  
ごめいまして  
おめでとう



それにしても  
このポリウムで  
パンとサラダも付いて  
千円は安いわね!

ほんとだね!



お待ちせ  
いたしました



原ちゃんが  
そう言う頃だと  
思ってた  
ここに来たん  
だよ!

今日のご飯  
はね

トラットリア  
クアルト  
・新宿区西新宿  
7-9-17  
・昼11:30~15:00  
(LO.14:00)  
・夜18:00~24:00  
(LO.23:00)  
・大学から徒歩2分



今年も沢山  
美味しいもの  
食べ歩こうね、  
原ちゃん!

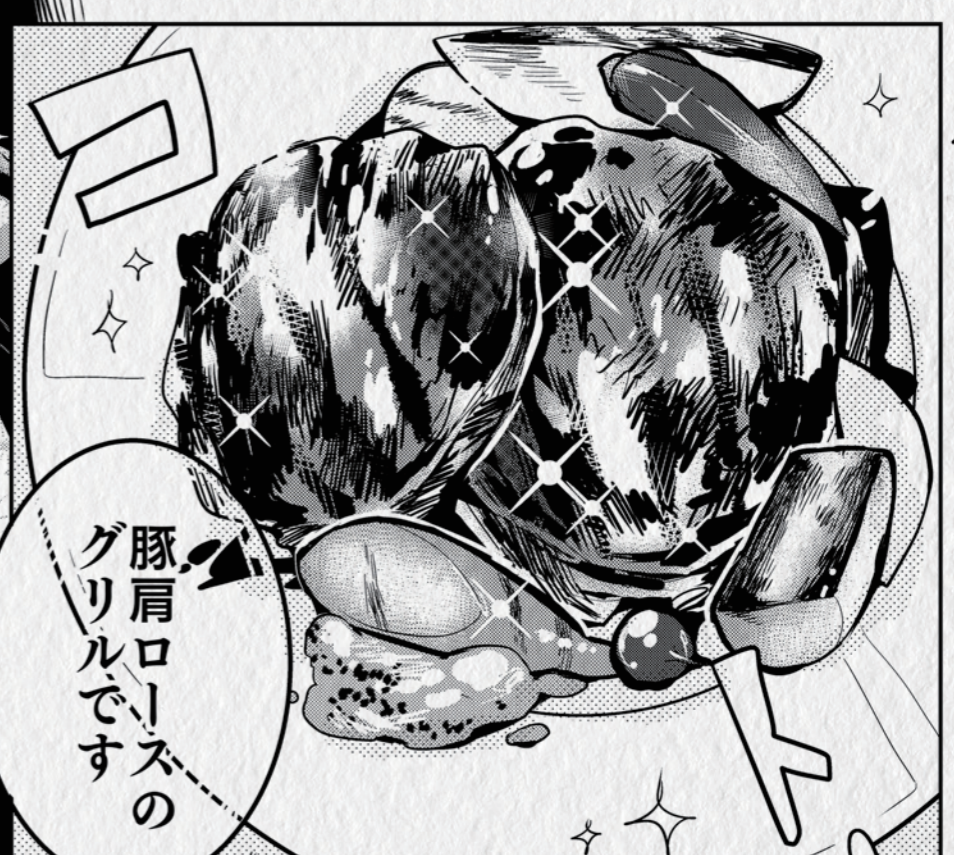
もちろんですよ、  
ペコ!

お野菜は甘くて  
すっごく美味しい!

やっぱりお肉は  
最高ね...!!  
ニジマス  
ふわふわだし、



肉だあああ  
あああああ



豚肩ロースの  
グリルです

このマンガは? 二年生のペコと原ちゃん  
が大学の近くの美味しい飲食店を紹介します!

## 伊東商工会議所の個店広報力向上プロジェクトが伊豆新聞に掲載

デザイン表現研究室の学部生と大学院生が参加している、静岡県伊東市の伊東商工会議所が行う個店の広報力向上プロジェクト。このたび、学生たちの参加実績が地元、伊豆新聞に取り上げられました。本学の学生たちが手がけたのは洋菓子店「レマンの森」。学生たちは同店の「伊豆のバームクーヘン」をPRするためのタペストリー(壁掛けなどに使われる室内装飾用の織物の一種)、立体映像ディスプレイ、および直径80cmのバームクーヘンのオブジェを作成しました。



## トークイベント「OBOG から学ぶ作家で生きていくって?」を実施

在校生向けの作家支援プログラムとして、12月1日にトークイベント「OBOG から学ぶ 作家で生きていくって?」を実施しました。イベントゲストに、マンガ『まじめ系クズの日常』の作者である卒業生の漫画家ナンキダイさん、イラストレーターとして活躍している卒業生のナツキノリさんのお二人をお招きしました。お二人からは、学生時代から作家としてデビューするに至るまでの経緯や作家として生きていく楽しさや難しさなどをお話いただきました。



## 幸奈ふなさんの連載漫画『新神さまの異能世界』第二巻が発売!

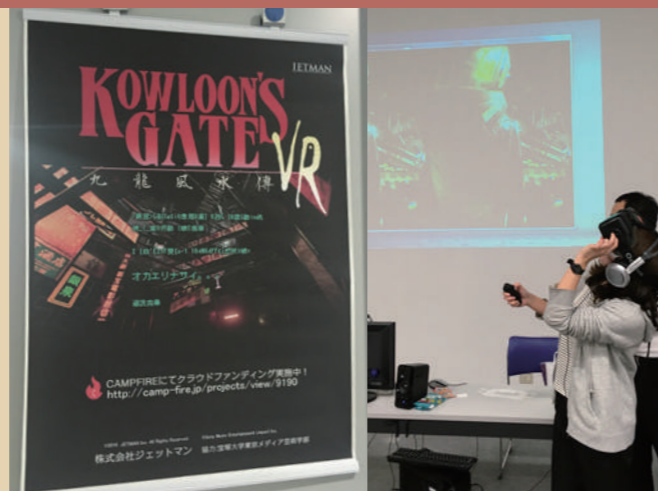
マンガ領域卒業生の幸奈ふなさんの連載漫画『新神さまの異能世界(あらがみさまのギフトワールド)』第二巻が11月21日にKADOKAWAから発売されました。同作品は同社の月刊漫画雑誌『月刊コミックアライブ』で連載中のバトルコメディです。

【ストーリー】Dランクのダメダメ異能使いの月桃誠司は、自称妹の学園代表・SSランク異能使い月桃香につきまとわれている。なぜならこの能力が使える「異能世界」は香のワガママをかなえるために造られた世界だったから!?



## クーロンズ・ゲートVR体験会 in 大阪梅田キャンパスを実施しました

11月26日(土)に本学の大阪梅田キャンパスでクーロンズ・ゲートVR体験会を行いました。東京メディア芸術学部の井上幸喜教授が企画・アートディレクションを務めたPlayStation用ソフト『クーロンズ・ゲート』。今回、東京メディア芸術学部と(株)ジェットマンとの産学協同プロジェクト「次世代クーロンズ・ゲートのための研究開発」で制作された映像をOculusを用いたVRで体験。当日は、『クーロンズ・ゲート』ファンの方、VRに興味のある方が多く参加されました。



# HOT TOPICS



## デザインフェスタvol.44にイラストレーション領域が参加

「デザインフェスタ vol.44」が11月26日、27日の両日、東京ビッグサイトで開催され、卒業生と在校生がブース出展しました。会場には年齢や国籍・ジャンル・スタイルを問わず、10,000人以上のアーティストが集い、イベントは盛況のうちに終了しました。イラストレーション領域の有志の学生たちは、「萬百貨店」をコンセプトに制作したポストカード、アクセサリーなどをグッズ販売し、他の出展者とも積極的に交流を図っていました。



## 長崎・諏訪神社「D-K デジタル掛け軸」に渡邊准教授がスタッフとして参加

長崎ディスティネーションキャンペーンのイベント、近畿日本ツーリスト・クラブツーリズムプレゼンツ、夜景評論家丸々もとおプロデュース「長崎の夜を彩る光のシンフォニー」のプログラムとして、12月16日～18日に長崎・諏訪神社にて「D-K デジタル掛け軸」が行われました。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本学の渡邊哲意准教授がディレクターとしてプロジェクトの演出を担当しました。



## 東京メディア芸術学部が(株)水鳥工業と包括的連携協定を締結

東京メディア芸術学部は、下駄製造販売などを行う(株)水鳥工業(静岡市)と包括的連携協定を締結しました。下駄は日本の風土に合った美しい文化であり、同社の「世界中の方にもっと下駄を知ってほしい」との願いから、本学との連携により、自社商品の認知度・イメージアップを商品キャラクターのデザインとマンガ制作で目指します。本学では、コンテンツデザイン領域デザイン表現研究室の渡邊哲意准教授と大学院生、学部生がこの協定に参画します。



## 進学相談会

1/28(土)に進学相談会を開催いたします。  
午前中には併せてデッサン講習会も行います。

日程: 1/28(土)

時間: 13時~16時(受付 12時30分~)

※デッサン講習会は9:30~12:30(要予約)

場所: 宝塚大学 新宿キャンパス 新宿区西新宿7-11-1



## 入試情報

一般入学選考第1期他

【出願期間】

平成29年1月10日(火)~1月27日(金)当日消印有効

※郵送もしくは持参

【選考日】

2月5日(日)



## 編集後記

明けましておめでとうございます。  
今月号の新宿企画では、新宿内のイルミネーションを特集しました。様々なコンセプトを元に各地で催されていました。皆さんはご覧になりましたか? 昨年度のニュースレターでもイルミネーションを特集していました。今年も昨年に負けずとも綺麗で幻想的な空間でしたね。まだ開催しているところもあるそうなので、是非ご覧になってはいかがでしょうか。  
それでは、来月号もお楽しみに!



## 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)  
小野寺真央 (大学院2年)

Designer 松原 麻友 (3年)  
石原亜矢子 (3年)  
大泉 夏紀 (3年)  
木村 奈央 (3年)

『はらぺこ新宿食い道楽』  
作 画: あゆ丸 (大学院1年)

表紙テーマ『鶴の恩返し』  
作 画: 市川昌紀 (2年)



キャンパスビル6階

## JETMANとジェットグラフィックスに潜入!!



Jet graphics | ジェットグラフィックス  
<http://www.jet-graphics.com/>

株式会社ジェットマン | アプリ開発・UI デザイン  
<http://www.jetman.co.jp/>



宝塚大学東京メディア芸術学部のキャンパスビルには、コンテンツ会社JETMANと関連会社のジェットグラフィックスが入っています。JETMANでは、Phone、Androidなどのコンテンツ企画・開発を中心に展開されている会社で、ジェットグラフィックスでは映画、テレビ、イベントといったあらゆる映像に関する企画・制作などを行っています。本学の井上教授が両社の代表取締役を務めていて、学生との距離も近く、業界一線の現場を間近で見ることが出来ます。

さらに、学生が同社のプロジェクトにスタッフとして参加でき、クライアントやクリエイターとのミーティング、プロジェクトの予算管理などビジネス全体を体験できるメディア工房も設置されています。学生はアルバイトやインターンなどで学生時代から参加できるチャンスがあります。大学内の教室の真横に会社があるのは日本でもとても珍しいことです。



メディア工房では学生時代からプロジェクトに関わります。



2つの会社は大学の教室とガラス張りで区切られており、プロの仕事を間近で見ることができます。アプリ制作やVRコンテンツ制作など、その時代にあった最新のものを授業にも反映しています。



井上教授がキャラクターデザインを務めた「クローンズ・ゲート」の設定資料集も