

「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

2012 年 1 月



【制作】イラストレーションコース 3年生ユニット “SAYURIKA”

＜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 江頭、高橋 TEL:03-3571-5228

漫画家 佐藤 秀峰 氏が講演

「ブラックジャックによろしく」などで知られる、漫画家の佐藤秀峰氏による特別講演「プロの仕事とは？」が、21日、冬のオープンキャンパス「体験入学・入試相談会」で開催されました。マンガコースの、たちばないさぎ講師がコーディネーターを務め、漫画家として成功するための心構えや、漫画家のアシスタントになるために必要なこと、取材方法など、学生からの質問に答える形式で講演は進行。佐藤氏は、「漫画家としてデビューするためには？」という質問に、「漫画を描き続ければどこかで必ずデビューできる。デビューする前に諦めてしまうからデビューできないのだと思います。自分が面白いと思うものを描いて、それを評価してくれる場所が見つかるまでぐるぐると回り続けることが必要です」と答え、漫画家になりたいと思いつけること、そして描き続けることが大事だとアドバイスしました。



質問に答える佐藤氏

漫画家にとって重要な「取材」について、プロになる以前から現場に足を運んで取材をしていた佐藤氏は「漫画家になって良かったことの一つは、取材という名目で様々な場所に行くことができることです。普段ではできない体験を色々とできるのが楽しい」と回答。また取材のアポイントメントの取り方については、「当初は編集者と打合せをして、編集者が僕のオーダーに応じてくれるという形だったのですが、最近、事情があり一人で行っていきます。病院の取材では何度も断られましたが、病院が開催しているセミナーやイベントを調べて参加し、そこで医師の方に名刺を配りました。そうした活動をしているうちに協力してくれる方が見つかり、その方から他の医師を紹介してもらうこともできました」と、取材を断られても、諦めなければ道は開くという話を、自身の体験を交えて語りました。

コーディネーターの
たちばな講師

たちばな講師は、参加した高校生に向けて、「プロの漫画家、アシスタントにだけなりたいと思うのであれば、現場に飛び込むのが一番手っ取り早いと思います。ただ、大学では、一緒に頑張ることができる仲間との横の繋がり、そして実際に現場で働いている教員との縦の繋がりができるなどの意義があります。また、大学では様々な一般教養も身につけることができます。このような時間を持つことも人生においては重要です」と締めくくりました。

<佐藤 秀峰 氏プロフィール>

1973年 12月 8日 生まれ。北海道出身。

有限会社 佐藤漫画製作所 代表

代表作：「海猿」「ブラックジャックによろしく」など

連載中作品：「特攻の島」「Comic Sato」

ホームページ URL：「漫画 on web」<http://mangaonweb.com/welcome.do>

1.HOT TOPICS－②

産学協同プロジェクト

「くまモン」の待ち受け壁紙を開発

ゲームコースの1、2年生7人が、熊本県のゆるキャラ(R)くまもとサプライズキャラクター『くまモン』の docomo、SoftBank、au の Android 端末向け待ち受け壁紙アプリの開発に取り組みました。参加したのは2年生の吉田 美香さん、1年生の牛久保 咲江、橋本 有華、安齋 彩、石坂 博美、関 孝光、鈴木 啓修さんの計7人。この Android アプリの開発・販売は、ゲームコースの井上 幸喜 教授が社長を務めるコンテンツ企画開発会社「株式会社 JETMAN」（オフィスは本学内に設置）が行っており、学生たちはコンテンツの開発から販売に必要な権利の管理など、プロとしての自覚や責任を実体験しました。

『くまモン』は、タウンページ協賛ゆるキャラ(R)グランプリ 2011 で1位を獲得、関連グッズの売り上げが10億円を突破した人気のキャラクターです。今回、学生たちは開発のために特殊な開発ツールを使いこなし、アニメーション動作のタイミングなどを考慮した Android 端末向け待ち受け壁紙を作成しました。『くまモン』きせかえ touch (Android 端末のホームアプリ上で“きせかえ”が行えるサービス) は画面が7スクリーン用意され、「くろちのよったあ」「あとせき」「がまだす」などの数種類の熊本弁に合わせて『くまモン』のアニメーションを楽しむことができます。昨年11月の発売後、Android 携帯向け待ち受け壁紙「きせかえ touch ストア」ランキングで1位を獲得しました。



くまもとサプライズキャラクター『くまモン』

くまもとサプライズ熊本県許可第1087号

株式会社 JETMAN

井上 幸喜 教授、吉岡 章夫 講師の話：
「産学協同プロジェクトでは、学生とは普段の“先生と生徒”の関係ではなく、全く別の関係になります。仕事として、プロ意識を持って業務をこなせることがプロジェクトに参加する大前提です。また将来、学生にとっては就職活動のポートフォリオとしても活用できると思います。」

ゲームコース2年 吉田 美香さん：

「大人気“くまモン”の待ち受け壁紙ということでプレッシャーもありましたが、あのつづらな瞳に見つめられながら制作した日々は忘れられません。スクリーンの中で動く“くまモン”に1人でも多くの方が癒されてもらえると嬉しいです。」

サービスサイト名： 「きせかえ touch ストア」(docomo/softbank)、「きせかえテーマストア」(au)

スクリーン設定可能枚数： 7スクリーン

対応機種： F-12C /L-04C /L-07C /N-04C /N-06C /P-07C /SC-01C /SC-02B /SC-02C /SH-03C /SH-12C /SH-13C /SO-01B /SO-01C /SO-02C /SO-03C /T-01C /003P /003SH /005SH /006SH /007SH /007SHJ /009SH

提供会社： 株式会社 JETMAN

利用料金： きせかえ1ダウンロード 515円(税込) / (クリスマスバージョン) 315円(税込)

「Android」は、Google Inc. の商標または登録商標です。

「きせかえ touch」は、アクロディアの商標または登録商標です。

■株式会社 JETMAN について

会社名：株式会社 JETMAN / 代表：代表取締役 井上 幸喜 / 住所：東京都新宿区西新宿7-11-1(宝塚大学6階)

業務内容：iPhone アプリ・Android アプリ企画開発、GUI 開発、ゲーミフィケーションによる販売促進、ユーザー導線設計企画開発

URL：<http://www.jetman.co.jp/>

1.HOT TOPICS—③

被災地へクリスマスプレゼント

被災地の子ども達に Xmas プレゼントを届けよう！というプロジェクトに協力するため、学生たちが「マンガデジタル表現」の演習で学んだ技術を駆使してクリスマスカードを制作しました。プレゼントは、今年のクリスマスに、芦谷 耕平 講師の準備したプレゼントと共に、岩手県大船渡市の仮設住宅、山岸団地の住民の方々に届けられました。



用意したクリスマスカードとプレゼント



現地の子どもたちへプレゼント

芦谷 耕平 講師（マンガコース/アニメーションコース）

このプロジェクトは、私の知人で震災当初から被災地の支援活動をされてきた白井^{ただし} 紘さんと土志田 ゆかさんからお声掛け頂き、白井氏の所属するプロダクションDIYCITYが企画し、NPO 法人「地球元気村」の協力で実施されたものです。今回は岩手県大船渡市の仮設住宅、山岸団地の住民の方々に、クリスマスツリーの点灯式に合わせてプレゼントを届けて頂きました。住んでいる皆さん方は、逆境にもめげず、前向きでとても明るい方が多く、子ども達も東京にはいないような、昔ながらのガキンチョ風情で元気いっぱいの笑顔を見せてくれていたようです。

協力してくれた学生には、普段の授業内でただ課題としてこなすだけの作品制作ではなく、どういう状況の方々にどんな想いを込めて自分の作品を送り届けるのか、常に作品の先にある受け手を想像するイメージを持って一つ一つの制作に取り組んで欲しいという考えを伝え、授業内でカードの制作を依頼しました。

実際に現地を訪れプレゼントを届けた土志田さんからは「いつも、被災地に行くとむしろ私達が元気をもらい、また気づかされることが多く、東北の人達の底力や、忍耐強さには頭が下がります。しかし、被災後の不自由な生活で体調を崩し、亡くなる方も多い現状もあります」「学生さんからの温かいクリスマスプレゼントのご支援本当に有難うございました。心のこもったイラストとメッセージに感激しました。被災地の子供たちの心にもしっかり届いたことと思います」とのコメントを頂きました。

天野 稚子さん（マンガコース2年）：

「今回、写真を通して、私たちの贈ったプレゼントを受け取ってくれた被災地の子供たちの笑顔を見ることができました。少しでも力になれた事が実感できてうれしかったです。」

白井^{ただし} 紘さん：

「被災地の人たちが受ける厳しさは、これからも続くと言われていています。遅々として進まない復興に加速がつき、一刻でも早く笑顔が戻る日が来れば良いと祈るばかりです。」

※被災地支援諸々の経緯につきましては下記ブログをご覧ください。

◆「白井^{ただし} 紘のウッドライフ」

http://garage6142.blog.ocn.ne.jp/wood/2011/12/post_cbe1.html

1.HOT TOPICS—④

渡邊 准教授が道具学研究発表フォーラムで講演

渡邊 哲意 准教授が、道具学会が主催した「2011 年度道具学研究発表フォーラム」(2012年1月7日、8日開催)において、『ライブハウスでの演出：中国と日本の鑑賞者の意識の違い』というテーマで発表を行いました。



「道具学会」は、『道具に関する過去から未来にわたるさまざまな研究の発展と相互交流によって、真に豊かな生活文化を創造していく』ことを目的にした学会です。

1996年の創設以来、年次研究発表フォーラムの実施や会報誌の発行など、これからの人間・生活・道具のあり方を考えていくという「道具学」の考えを広めてきました。

今回、渡邊 准教授が発表した「ライブハウスでの演出：中国と日本の鑑賞者の意識の違い」では、日本と中国の若者を対象に、「好きな音楽ジャンル」「音楽に費やす1日の時間」「メロディが良い音楽が好きか?」「歌詞が良い音楽が好きか?」「ライブのよいところは?」「ライブに臨むものは?」などのアンケートを実施し、調査・分析を行いました。

「ライブハウスでの演出：中国と日本の鑑賞者の意識の違い」(『まとめ』のみ抜粋)

渡邊 哲意

社会的にまだロックが浸透していない中国国内において、若者の間では視聴する半数以上がこれまでの歌謡曲からロックミュージック関連に変化していることが確認できた。これは、テレビ・ラジオなどのメディアからインターネットへと情報伝達方法の変化が大きく関係すると考えられる。いまだ中国では海外ロックアーティストのテレビ出演には大きな制約があり、若者たちはテレビに頼らず web 上の音楽情報を活用し、その音楽を日常に持ち込んでいる。

音楽ライブに関する演出については、日本に比べて会場の数が圧倒的に少なく、また大会場でのイベントに注目が集まっている現状がある。効果的に演出されたライブを視聴する機会も限られ、聴衆への演出効果の意識はまだまだ発展途上である。日本のように定着したファンを持つ演奏者も少なく、非日常的な空間を求めに会場に足を運ぶ人も少なくない。そのために、質よりも派手な演出で興味を引き、観客を満足させることで興行を成立させている面もある。今後音楽ライブがより身近に開催され、鑑賞者の演出に対する要求が洗練され始めることで、中国の空間演出表現の分野はより発展していくと考えられ、一層の研究の深化と日本と中国の音楽関係者への一助となるよう調査研究を継続したい。

<渡邊 哲意 准教授 プロフィール>

宝塚造形芸術大学(現 宝塚大学)造形研究科情報デザイン専攻博士課程修了博士(芸術学)。大学院在学中に映画「ウルトラマンゼアス 2」に光線 CG 制作チームディレクターとして参加。98年、大阪厚生年金会館にて行われた「VISUAL+SOUND=SPACE1998」に映像監督として参加し、ロックと映像のコラボレーションによる演出実験を行った。映像制作のほか、音楽関係のグラフィックデザインを数多く手掛け、04年、京都高台寺春の特別拝観ライトアップにて「四神相応」演出映像を担当。視覚情報としての映像のみならず、聴覚情報などを含む幅広いデザイン制作、研究を行っている。

1.HOT TOPICS—⑤

マンガコースがクイズ番組の制作に協力

マンガコースの学生や大学院生たちが、テレビ朝日系列で放送されたクイズ番組「才能テスト」(12月26日 23時55分～25時25分)に、マンガの作画を提供し、番組制作に協力しました。

「才能テスト」は、知識や学力だけでなく「センスがあるか」を確かめるクイズ番組です。写真家、書道家、パティシエ、小説家など各界のエキスパートが監修した“答えるだけでセンスがわかる3択問題”に、芸能人“インテリ大卒チーム”と“高卒チーム”が挑みました。

今回、マンガコースの上原 愛弓さん(大学院修士課程1年)ら3人が協力したのは「漫画家の才能がわかる3択テスト」のコーナーで、『殴られた痛みを表すカット』3枚のうち、最もセンスがいい構図は?、『気迫を表すカット』3枚のうち、最もセンスがいい背景は?という2つの問題の作画を担当しました。問題は「魁!!男塾」などのマンガ家・宮下あきらさんが出題し、それぞれの作画に施された表現方法について解説しました。

参加した学生は、「テレビで自分の作品を見たときは不思議な感じがしました。この制作協力で、こちらからアイデアを提案することの重要性、プロの仕事の現場を知ることができました」と話していました。



『殴られた痛みを表すカット』3枚のうち、最もセンスがいい構図は?で使用された作画(正解は「右」)



『気迫を表すカット』3枚のうち、最もセンスがいい背景は?で使用された作画(正解は「左」)

2.各コース紹介

授業紹介

自然科学史Ⅱ〔受講学年：1年（選択課目）担当教員：桜木 晃彦 教授〕

「自然科学史」は、“ヒトの形態”を基礎から体系的に学習する授業です。ヒトを造形の題材とすることの多いアーティストやデザイナーにとって、“人体”を解剖学的に学ぶことは非常に重要です。「超現実を描けるのは現実を知る者だけ」というコンセプトのもとに、自然科学を基礎とする客観的な視点で、正確な人体とはどのようなものかを理解することを目的としています。

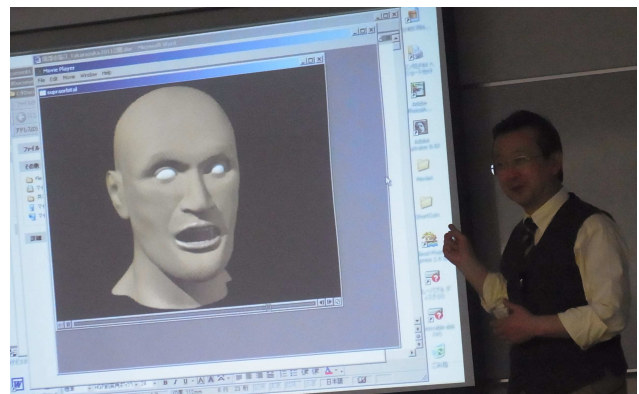
前期の「自然科学史Ⅰ」では、解剖学の基礎である全身の骨の形態と骨格の基本構造に関する知識を学習します。後期の「自然科学史Ⅱ」では、人体の筋骨格系から内臓に至るまでの形態と構造について、造形に必要な解剖学的知識を互いに関連づけながら、より詳細に解説しています。また、男女の違い、子供のからだ、老人のからだのそれぞれの特徴や、「動き」をキーワードとして、人体の形態・構造と運動の関係を説明します。

ヒトの顔の表情を学ぶ授業では、「表情筋は表情のための筋肉ではなく、目や口や鼻などの顔にある窓を開閉するための筋群であり、私たちはこれを表情に流用しているに過ぎない。これを認識した上で創作しないと、作品はおかしなものになってしまう」ことを解説。その後、CGムービーを見せて、解剖学的にはありえない動きをしている箇所を学生に出題するなど、授業は講義だけの一方通行ではなく、学生とのコミュニケーションや実際の体験を重視して展開しています。

桜木教授は、「CGなどの3次元の創作だけでなく、マンガや絵などでもヒトの形態に関する知識は必要。3次元をきちんと理解していないと、2次元の絵は描けない。解剖学的に正しくない筋肉の動きをしている絵やCGは、たとえ見る側に人体に関する知識がなくても、違和感を感じます。そういうものには人は魅力を感じない」と、創作活動にとって、ヒトの形態を学ぶことがいかに重要であるかを説いています。



授業を担当する桜木先生



CGで作られた顔の動きを見ながら、人間の顔の筋肉の動きについて説明する桜木先生

3.教員紹介

ゲームコース 尾形 薫 講師

変化に自分を合わせ生き抜こう

昨今、これまでゲームに関心がなかった業界にゲームが入り込んできており、現状で作り手は少ないと思います。ゲームコースで学んだ経験を生かした仕事に就いている卒業生もいるので、就職先の窓口が広がるという点でこの変化は魅力的なことだと思います。

「ゲームプログラミング入門」「ゲーム企画演習Ⅱ」の授業は昨年の4月から始まり、大学で iPod を 30 台導入して指導しています。特にゲーム企画演習の授業では、開発したゲームが実際に実機で動くので、学生たちは以前よりも熱心に取り組んでいます。プログラマーになるためには、情報工学の分野の様々な知識が必要で、私の「ゲームプログラミング」の授業を受けただけでなれるものではありません。従って、授業を通じてプログラムの世界、ニュアンスを感じ取ってもらうことをまず念頭に置いています。ゲームアプリ開発には、Xcode*1、Flash*2、HTML5*3の3通りがあります。大学ではこれまで Flash を利用していましたが、HTML5 を来年度の授業で採り入れることも検討しています。



尾形 薫 講師

プログラマーとして必要な資質に好奇心はもちろん重要ですが、基礎力が特に大事です。機器の中で動くロジックやアルゴリズムなどは、それぞれの機器によってルールはありますが、本質的にあまり変わりません。よくありがちな例として、グーグルで検索し、どこかで見つけたコードをコピー&ペーストする。プログラムを動かしてエラーが出ると、さらにまたその解決策をネットで調べるという人がいます。これでは環境が変わるとプログラムができなくなってしまいます。本質を押さえた上で違いは何かということ踏まえていけば、困ることはそんなにないでしょう。

5年、10年経ったら、HTML5のトレンドも変わって新しいものになっている可能性が高いと思います。トレンドは変わるもので、生き抜くには変化に自分を合わせることです。基本的に技術の世界なので、「今日は過去である」という前提で進んでやるしかないと思います。

*1 Xcode …Mac OS X 向け統合開発環境ツール

*2 Flash …アドビ システムズ社が販売している Web 用アニメーション作成ソフトおよび規格

*3 HTML5…Web ページの記述に使用されるマークアップ言語 (5 回目の改訂になる最新版)

<尾形 薫 講師 プロフィール>

【担当授業科目】 ゲームプログラミング入門／ゲーム企画演習Ⅱ

【略歴】 埼玉大学大学院博士課程退学、デジタルハリウッド大学講師

4.学生紹介

大学院1年 上原 愛弓 さん（マンガコース卒業）

「漫画家になる」夢の実現へ

小学生の頃から絵や漫画が好きで、高校に入る前から漫画家になると決めていました。周囲の友達に「将来は漫画家になる」と吹聴していたのを覚えています。当時は画材屋や書店などで漫画の描き方の本を購入して独学で学び、高校ではマンガ研究同好会に入って鉛筆でノートに描いた漫画を友達に読んでもらったりしていました。マンガコースのある宝塚大学を選んだのは、親が新聞の広告で見つけたのがきっかけです。



漫画家への思いを語る上原さん

大学院で授業を受ける傍ら、大学の授業ではアシスタントとして学生たちのフォローを行い、その他の時間は全て自分の漫画制作の時間に充てています。現在、近々行われる漫画賞の選考に作品を応募するために短編を描いています。作品内容は、陸軍幼年学校を舞台として、戦時下の特異な環境の中での少年の苦悩や葛藤をテーマにしています。

作品づくりには、ツイッターなどで同じ歴史好きな人が薦めてくれた小説を読んで、時代背景や当時の世相を想像しながら創作の参考にしています。ネームを描いていると、最初に描きたいと決めた話から軸がブレることがあるので、根本的な部分から外れないように気をつけています。また、どの作品でも一度描き始めたものに対しては、途中で止めることなく必ず最後まで描くようにしています。

昨年末に、テレビ朝日の「才能テスト」という番組で、クイズの出題で使用する漫画のカットを描く仕事を受けました。現場のディレクターとの打ち合わせに参加した時に、アイデアがあってからカットを描くのではなく、カットを描ける人がアイデアをたくさん出していけないと話が進まないということに気づかされました。会議であってもラフの画ではなく、完成品を描くことを求められ、プロの仕事の現場を肌で感じることができました。

現在、知り合いのプログラマーの方からキャラクターのイラストやカットを描く仕事を依頼されています。まだ新人という気持ちもありますが、正式に契約を結んで行う仕事なので、プロとしての自覚を持ってこの仕事をこなしていきたいと考えています。

将来は一人の漫画家として世の中に出て行きたいです。小さい頃からの決意を忘れずに、自分の作品づくりに励んでいきます。

この大学は、様々な会社の方やプロのクリエイターといった学外の人たちと良い意味でコネを作ることができる機会がたくさんあります。大学の4年間で、学外の様々な人に出会って欲しいですね。

＜上原 愛弓さん プロフィール＞

神奈川県立大磯高等学校出身。2011年、宝塚大学 東京メディア・コンテンツ学部 マンガコース 卒業。現在、宝塚大学 大学院に在籍し、漫画家としてプロデビューを目指す。

5.今後の予定

<作品展>

■ 「クロッキー展 2012」

期 間：1月27日（金）～2月8日（水）※木曜休廊

会 場：対山館（東京都杉並区阿佐谷南）

内 容：ハガキサイズ40点ほどのラフ・スケッチを、ひとりひとりの個性と共に展示します。マンガコースから、たちばないさぎ講師、萩原京子講師が出演します。

※カフェでの展示となりますのでワンオーダーをお願いします。



■ 「ANGEL MYTHOS 5 高田明美・高田美苗二人展」

期 間：2月7日（火）～2月13日（月）

会 場：プランタン銀座 6F ギャラリー（東京都中央区銀座）

内 容：イラストレーションコースの高田美苗講師と、イラストレーター・高田明美さんの姉妹による二人展です。



■ 「時の扉」展

期 間：2月7日（火）～2月19日（日）※月曜休廊

会 場：GALERIE Malle（東京都渋谷区恵比寿）

内 容：「少女」をテーマにしたグループ展。イラストレーションコースからは高田美苗講師が出演します。



■ 「100人のナンセンスお伽噺」展

期 間：2月13日（月）～2月25日（土）※日曜休廊

会 場：Pinpoint Gallery（東京都港区南青山）

内 容：恒例となった100人のイラストレーター・絵本作家が描く展覧会。今回のテーマは「ナンセンス」です。イラストレーションコースからは高田美苗講師が出演します。

