



TAKAZUKA UNIV. 25th

「宝塚大学 東京メディア・コンテンツ学部」の“今”を伝えます

2012年、宝塚大学は創立25周年を迎えました

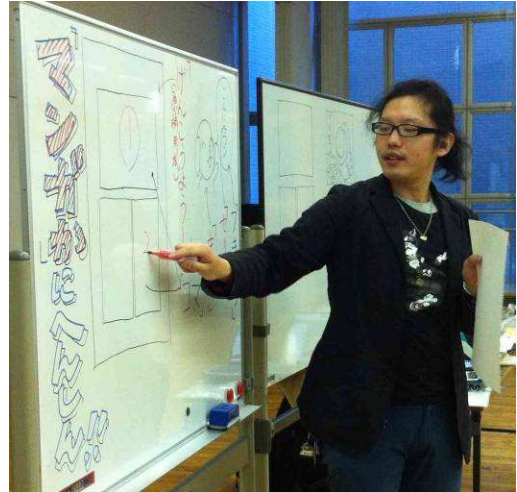


イラストレーションコース3年 中澤真生さん（埼玉県 細田学園高校出身）

子どもたちにマンガ指導

新宿区内の様々な地域から集まった子どもたちの交流と成長を応援する「レガス子どもクラブ」（主催：新宿未来創造財団）の活動に、芦谷耕平専任講師とマンガコースの学生が参加しました。

13日に新宿コズミックセンター（新宿区大久保）で開催されたプログラムのテーマは、「マンガ家に変身！」。当日は、漫画が大好きで、マンガ家に興味のある新宿区内の小学生 36 人が参加。芦谷講師が全体のプログラムの解説、説明を行い、3年生 3人、2年生 2人の学生が、子どもたちへのサポートを担当しました。



マンガの描き方を解説する芦谷講師

特別授業では、芦谷講師がマンガの基礎であるコマ割りの説明や、コマに合わせてキャラクターや台詞を描く方法を分かりやすく説明。その後、子どもたちは、用意された原稿に鉛筆で思いおもいにキャラクターを描いていきました。また実際にマンガで使用するスクリーントーンを貼るなどの本格的な作業も行いました。

子どもたちは、黙々とマンガを描く作業に集中し、疑問に思ったことは積極的に質問をし、学生たちは“未来のマンガ家”たちに笑顔で丁寧に説明をしていました。授業後も、「将来、マンガ家になるためには何をすればよいか？」といった質問をする子どもや、芦谷講師や学生の作品に興味深く眺める子どもが多く、授業は好評のうちに終了しました。

マンガコース 3年 大場敬さん（宮城県 仙台育英学園高校出身）

子どもたちはみんな元気でやる気もあり、楽しく教えることが出来ました。僕たちも見習いたいと思う程に、小学生ならではの自由な発想には驚き感心させられました。また機会があれば、是非参加したいです。



子どもの目線に合わせて話をする学生



特別授業の全体風景

「道具学研究発表フォーラム」で講演・展示

大学院修士 1 年生の山口果奈子さん、中里智美さん、イラストレーションコース 4 年の坂口茜さん（神奈川県立白山高校出身）が、道具学会主催の「2012 年度道具学研究発表フォーラム」（1 月 12 日、13 日開催）で、『カード遊具を中心とした歌舞伎町キャラクターコンテンツの展開』というテーマで研究発表を行いました。

今回 3 人は、新宿・歌舞伎町を舞台に、地域ならではのキャラクターが登場するオリジナルカードゲーム『花鳥風月絢爛街』のメディア展開（K2D project）について発表しました。

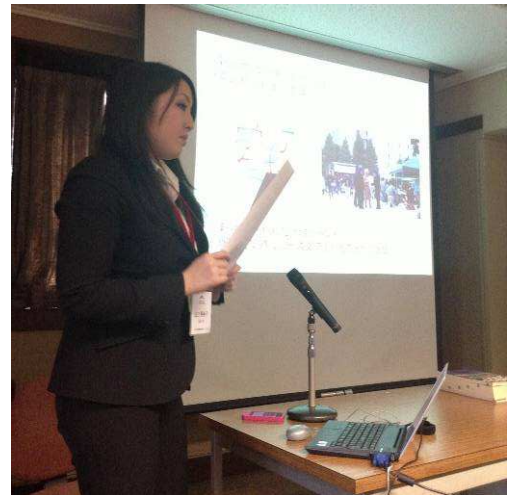
山口さんが担当した口頭発表では、今回のプロジェクトが、宝塚大学のマンガ・アニメ・ゲームなどのメディアコンテンツ専攻領域の要素を融合させた企画であること、大学の位置する新宿を舞台にした、地域性を帯びた企画であること一を説明しました。

次に、目的に合わせてメディア展開を図ったことについて言及。カードの設定・世界観を共有したマンガの制作による“空間的・時間的拡張の試み”、キャラクターに扮した twitter アカウントの運用やコスプレでのカード販売による“コンテンツへの日常性の付与”、イラスト投稿サイト pixiv を利用した二次創作の促進による“コンテンツの盛り上げ”一について解説しました。

さらに、ターゲットごとの販売方法などについても紹介。地域イベントでは歌舞伎町という舞台設定、同人誌即売会ではカードの絵や漫画などの視覚的コンテンツ、ゲームイベントではカードゲーム自体が注目を集めたことを説明し、「ターゲットによってコンテンツの受容のされ方が異なる」と分析しました。

最後に、各メディアイベントに参加するターゲットの性格など、場面に則した販売・展示方法を模索していくことを今後の課題として挙げ、口頭発表は終了しました。

また、展示発表ではカードやマンガ、世界観を説明したパネルなどを展示。中里さんと坂口さんが、カードゲームのキャラクターの衣装を着用しながら、それぞれについて解説しました。



口頭発表をする山口さん



世界観を表現するため、
キャラクターの衣装で展示内容を説明する
中里さん(右)と坂口さん(左)



カードやマンガのほか、
世界観を解説したパネルなどを展示

自治会主催 クリスマス会

大学校舎のライトアップイベントに引き続き、学生自治会主催のクリスマス会が12月21日に開催されました。

クリスマス会を盛り上げるために、多くの学生が準備段階から参加。会場ステージの装飾やクリスマスツリーの電飾を積極的に行ったり、自主的にイラストを描いたり、学生たちは得意分野を活かして盛り上げに協力していました。

当日は、軽音楽部によるクリスマス特別ライブ、イラストコース有志による宝塚寿司組公演『愛と酔の輪舞（ロンド）』の上演も行われ、会場は大いに盛り上がりました。

今回のクリスマス会は、自治会委員の呼びかけに応じ、学生たちがコースや学年の垣根を超えて、多くの仲間と協力して作り上げたイベントとなりました。クリスマスパーティーには教職員も参加し、皆が一体となりイベントを成功させました。



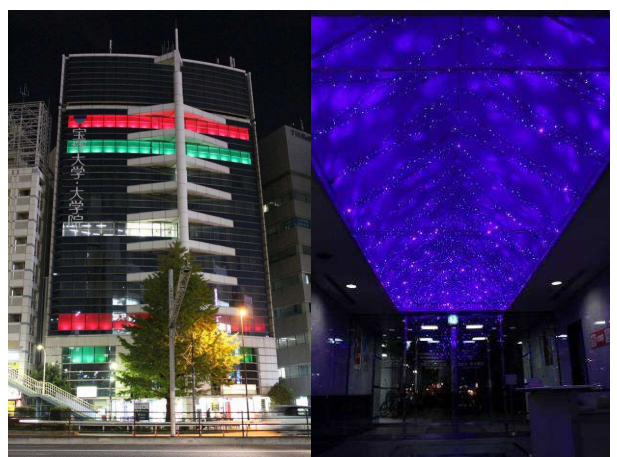
軽音楽部による特別ライブの様相



教職員も交えたクリスマスパーティー



完成したクリスマスツリー



ライトアップされた外観(左)と1階ロビーの様子(右)

芦谷講師が『ジョジョの奇妙な冒険』にスタッフとして参加

芦谷耕平専任講師が、現在放映中の TV アニメ『ジョジョの奇妙な冒険』の第 14 話・21 話に、原画スタッフとして参加しています。

荒木飛呂彦氏が描く『ジョジョの奇妙な冒険』は、1987 年に「週刊少年ジャンプ」で連載が開始された大人気マンガです。ジョースター家の何世代にも渡る闘いが描かれた同作のファンは多く、その熱意に支えられ、現在は第 8 部が「ウルトラジャンプ」で連載中です。

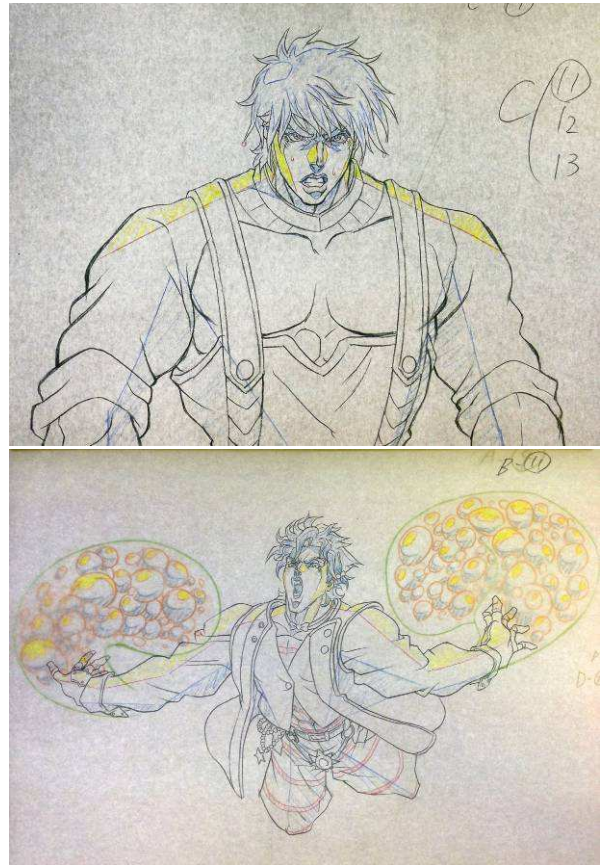
昨年、連載開始から 25 周年を迎えた記念の一環として TV アニメ化が決定し、10 月から放送開始されました。現在は、ジョセフ・ジョースターが主人公の第二部「戦闘潮流編」が、TOKYO MX や MBS、BS11、J:COM オンデマンドなどで放映・配信中です。

芦谷耕平講師

本当に奇妙な縁のお陰というか、アニメーションコースの第 1 期卒業生が、所属しているアニメ制作会社の上司の方を連れて、コース主任の月岡貞夫教授の元へご挨拶に訪れました。その際、私の研究室前に飾ってある「ジョジョ障子」を先方が気に入って下さったことがきっかけで、今回のオファーをいただきました。

また、以前製作された「ジョジョ」の OVA では、同じ研究室の古瀬登准教授が演出として参加されており、作業中は古瀬先生にアドバイスもいただきました。

自分が小学生の頃から読んでいて、ハートがふるえるほど大ファンの作品に参加できて、先生や卒業生との縁に感謝すると共に、“大学という人と人との繋がりを創る場”の大切さを、学生にも伝える事が出来たと思います。



芦谷講師が描いた主人公「ジョジョ」(上)とその仲間「シーザー」(下)の原画

©荒木飛呂彦/集英社・ジョジョの奇妙な冒険製作委員会



今回の参加のきっかけとなった芦谷講師制作の「ジョジョ障子」

松本隆博さんのライブ運営に協力

お笑いコンビ「ダウンタウン」の松本人志さんの兄でシンガーソングライターの松本隆博さんによるクリスマスコンサートが、12月15日に草月ホール（港区赤坂）で行われ、映像技術演出に渡邊哲意准教授が、ライブ運営に学生らが協力しました。

参加したのは後藤慶太さん（4年生：東京都 明星高校出身）、権田あゆみさん（3年生：兵庫県 神戸龍谷高校出身）、長岡友さん（2年生：埼玉県 秀明英光高校出身）、富永真結さん（1年生：東京立正高校出身）の4人。学生たちは、ライブハウスでの演出に造詣が深い渡邊准教授のアドバイスを聞きながら、プロの音響や照明技術の担当者と協力してステージを作り上げました。コンサートは大成功に終わり、参加者は「プロの音響、照明技術を間近に見ることができ、大変参考になりました」、「ライブ運営に携わったことで、よりライブの盛り上がりを体感することができた」と、感想を話していました。



会場ステージの様子



ステージ袖から見たライブ

北見教授 グループ展開催

イラストレーションコースの北見隆教授が参加するグループ展「fig.3 天使篇」（北見隆・木村繁之・建石修志）が、今年の12月17日～26日まで、スペースユイ（港区南青山）で開催されました。

今回はクリスマスの王道である「天使」がテーマ。来場者は、三者三様の「天使」の立体、平面作品に目を向けていました。

北見隆教授

立体作品を作っていると、その過程の中で様々な面白い形体と出会う事があります。それらはむしろ出来上がった作品より創造的かつ想像的な事もあります。そんな制作途中の楽しさが出せたらと思い、今回は「作りかけ」を意識して制作いたしました。



北見教授の展示作品

「内定者に学ぶ」ポートフォリオセミナー

就職活動の本格化に備え、3年生を対象とした就活セミナー『先輩から学ぼう！ポートフォリオ（作品集）制作と就活プロセス』を、12月19日に開催しました。

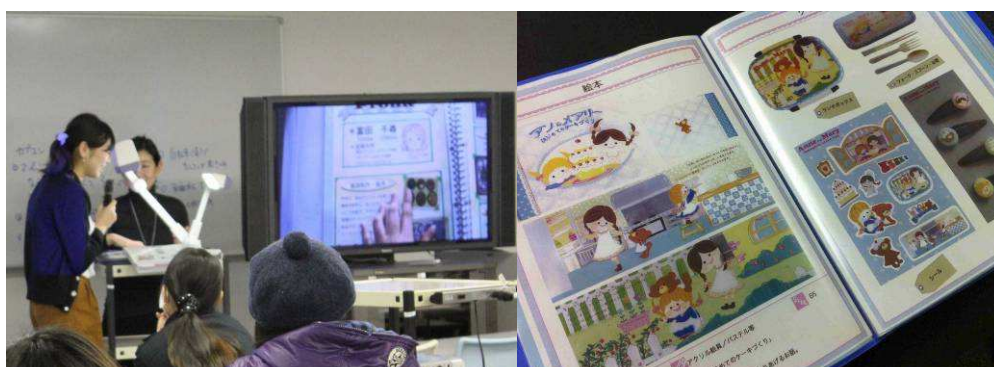
今回のセミナーは、「内定者に学ぶ」ということで、既に内定を獲得している4年生が特別ゲストとして参加。ゲーム会社のデザイナーに内定したマンガコース4年の杉本沙祐里さん（東京都 朋優学院高校出身）、ファンシーグッズの企画・制作会社のキャラクターデザイナーに内定したイラストレーションコース4年富田千尋さん（埼玉県 東京農業大学第三高校出身）、アプリ開発会社のデザイナー職に内定したゲームコース4年小坂俊介さん（東京都立目黒高校出身）の3人が、ポートフォリオの制作のポイントや、企業研究、エントリーから面接までの就活プロセスについて話をしました。

クリエイティブ業界やデザイナー職を希望する学生にとって、企業に提出するポートフォリオはとても重要です。基礎力を測る指標となるほか、企業が求めているイメージに作品が合致するかどうかとも問われます。内定を得た3人は、在籍しているコースは異なりますが、それぞれの方法で企業が目を引くよう細心の注意を払ってポートフォリオをまとめており、参加した3年生は熱心に先輩の言葉をノートに書き留めていました。また、就職活動で一番楽しかった点について聞かれた杉本さんは、「楽しかったというよりも、楽しむように心がけることで楽しくなっていたと思います」と、就職活動が長期間になっても、前向きな気持ちでいるようアドバイスしました。

これから就職活動が本格化する3年生にとっては、ネットの情報だけでは得られない“生の声”を聞くことができた貴重な機会となりました。



小坂さん（左）と会場の様子（右）



富田さん（左）と富田さんのポートフォリオ（右）

授業紹介

インデペンデントアニメーション

〔受講学年：アニメーションコース3年（必修課目）担当教員：月岡貞夫教授、芦谷耕平専任講師〕

この授業では、課題曲に合ったアニメーション作品を、グループまたは個人で制作します。個人制作・グループ制作は、学生自身が選択し、作業を通して自分の適性を見極める、卒業制作の準備ともいえる授業です。

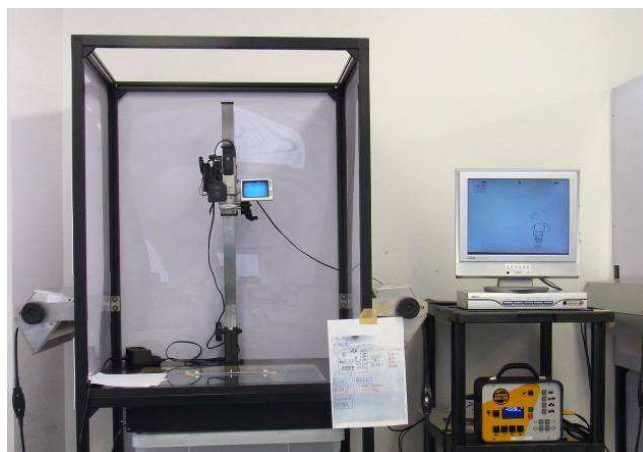
基本的なアニメ制作は、「脚本制作」、アニメーションの流れが描かれた「絵コンテ制作」、絵コンテをもとに描かれた「レイアウト制作」、動きの基になる「原画制作」、キャラの後ろに配置する「背景制作」、原画間の過程の動きを作成する「動画制作」、パソコンに取り込み動画に色を塗る「彩色」、彩色した動画と背景を合成する「撮影」という工程で行われます。

グループ制作の場合、1グループ4、5人でこの作業を実施。メンバーで相談しながら作業を進行できる一方、良い作品を作る上での意見の衝突や、一人の担当作業が遅れることによる全体の作業フローの遅延などが起こりえます。主に分担された仕事に対する責任感や、チームワークが養われます。

個人制作の場合、全工程を一人で担当するため、独自色を強く出すことができますが、大量の作業に一人で取り組まなければなりません。そのため、スケジュールの立て方や進行作業をコントロールする力を鍛えることができます。



月岡教授(左)と芦谷講師(右)



左の機械で絵を取り込み、
右の機械で原画の動きを確認します



原画の作成に取り組む学生



パソコンに取り込んだデータへの着色作業

教員紹介

高田美苗専任講師(イラストレーションコース)

授業内外で宝塚大学ならではの体験を

— コースの特徴について

教員が持つ「人脈」が、一つの大きな魅力です。現役のイラストレーターとしてアーティスト活動を行っている教員が多いので、学生たちはプロの現場の話を身近で聞くことができます。また、教員の人脈を通して様々なチャンスをつかむ機会もあります。例えば、去年は、教員がグループ展や個展で利用しているギャラリーの方から、「学生作品の展示をやりませんか」というお誘いをいただき、実際に何人かの学生たちが個展を成功させました。今年の夏には、著名なイラストレーターたちが参加するグループ展に学生が参加する話もすでに進んでいます。



高田美苗講師

— 授業について

年間のカリキュラムを組んで授業を行っていますが、学生が新たに興味を持ったことがあれば、それを授業で展開していく場合もあります。昨年、ある学生から「卒業制作で球体間接人形を使いたい」と相談がありました。その参考書を他学年の生徒たちが見て興味を持ったため、立体物を制作する授業で球体間接人形を扱うことになりました。また、授業外でも、過去に授業で扱った豆本を希望者で制作しており、去年は、革の装丁の希望者を集めてワークショップを開きました。学生が「これをやりたい」と興味を持った時に、実際にやらせてみることも重要だと考えています。

— 様々な素材に触れること

グラフィックデザイン、Web デザインなどのデジタル表現技術にも力を入れていますが、デジタルも、筆や絵の具、彫刻刀と同じように、一つの道具に過ぎません。“便利に使いこなすこと”を目的としています。それ以上に、4年間を通じて色々な素材に触れ、感覚を養って欲しいです。銅版画を使用して蔵書票を作ったり、錫（すず）の合金シートの表面に、専用の道具を使って凹凸を施し、模様を形成していくメタルエンボッシングアートを行ったりと、様々な素材に触れる機会を今後も増やしていきたいと思っています。

— 宝塚大学を志望する高校生へ

イラストレーターは、基本的にフリーランスです。大学を卒業してすぐに活躍できるものではありません。しかし、大学には、本人のやる気次第で人脈を広げることができる環境があります。最近では、ハロウィーンや学生自治会主催のクリスマス会など、授業外でも様々な楽しい企画が生まれ、新しい伝統になりつつあります。4年間で色々な知識を身につけ、そして学生生活を楽しんでください。

<高田美苗講師>

女子美術大学産業デザイン科グラフィックデザイン専攻卒。卒業後は株式会社サンリオの制作室（デザイン部門）に在職。その後、フリーランスとして活動し、近年はイラストから銅版画・タブローに活動をシフト。年間を通して多数の企画展に参加。

2004年、「第54回 板院展」新人賞受賞、2007年、「第27回 カダケス国際ミニプリント展」ファイナリストに入選、2008年～2010年、同展で入選等。国際幻想芸術協会（IFAA）所属。

学生紹介

アニメーションコース 4年

中村拓磨さん（東京都立武蔵丘高校出身）

大学で培った力をアニメ制作会社で発揮したい

— 就職活動について

『鋼の錬金術師』や『交響詩篇エウレカセブン』などのアニメを制作した株式会社ボンズから内定をいただきました。私が好きなアニメを制作しており、昔から「入りたい」と思っていた会社から内定をいただけて、本当にうれしいです。

就職活動では長期戦を覚悟し、しっかりと準備をすることを心がけていました。そのため、自分の作品集である“ポートフォリオ”を積極的にブラッシュアップし、充実させたことがポイントだったかもしれません。



中村拓磨さん
株式会社ボンズ 内定

— アニメーターを目指したきっかけ

高校1年の時です。それまでは「漫画家になりたい」と思っていました。ある日、友人がパソコンを用いて作ったパラパラ漫画を見せてくれました。“描いた絵が動く”という場面を目の当たりにし、衝撃を受け、アニメーターに興味を持つようになりました。きっかけをつくってくれた友人とは、今でも親しい仲です。先日会った時に「まさかお前がアニメ制作会社に入るとは思わなかったよ」と言われてしまいました。

— 進路選択で重視したこと

当初は、専門学校への進学も考えていました。しかし、在学期間が短く、「その間にプロとしての技術を習得できるか」「社会人として働けるか」を考えた結果、技術や人間性を磨くことのできる4年制大学への進学を決めました。その中で宝塚大学を選んだのは、月岡貞夫先生というアニメ界の偉大な方に直接ご指導いただけるという点が大きかったです。

実際に4年間を過ごして、宝塚大学を選んだ選択は正しかったと思います。特にグループでのアニメ制作を体験できたことが、とても貴重でした。よい作品を作るための仲間との意見衝突や議論、そして、それらを乗り越えて作品を完成させたことで、集団で作業することの重要性を身をもって知ることができました。

— 卒業制作作品について

約2分半の“ファンタジー”をテーマにしたアニメ作品を個人で制作しています。実は、ファンタジーはあまり得意なテーマではありません。しかし、「苦手なものに取り組むことでどのような作品が生まれるのか」という興味、「苦手なものを好きになる努力が、技術の上達につながる」という考えから、挑戦しています。

— アニメーターを志望する高校生へのアドバイス

絵ばかりを描くのではなく、様々な物事に興味・関心を持ってほしいです。絵は後々でも描き続けることで、必ず上達します。だからこそ今は、興味・関心のアンテナを高め、それらに触れることを意識してください。その体験が、描く絵の幅に必ず反映されますし、将来的に自らを助けることになるはずです。

今後の予定

■ 2013 年度（2013 年 4 月入学）AO・一般入学選考日程一覧

試験区分	出願期間 (締切日当日消印有効)	試験日	合否発表日	入学手続き締切日
一般入学 選考1期	2013年1月7日(月) ～ 1月21日(月)	2013年1月27日(日)	2013年1月30日(水)	2013年2月14日(木)
一般入学 選考2期	2013年2月4日(月) ～ 2月18日(月)	2013年2月23日(土)	2013年2月27日(水)	2013年3月14日(木)
AO入学 選考4期	2013年2月12日(火) ～ 3月11日(月)	2013年3月17日(日)	2013年3月21日(木)	2013年3月28日(木)

■ 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」

日 時：2013 年 2 月 2 日（土）13：00～16：30

内 容：学校紹介、入試説明、コース紹介、相談コーナー、作品展示、アプリ体験コーナーなど

※オープンキャンパス特設サイトを公開中

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



www.takara-univ.ac.jp

東京 新宿キャンパス

東京メディア・コンテンツ学部 | 大学院
〒160-0023 東京都新宿区西新宿七丁目11番1号
TEL.03-3367-3411 FAX.03-3367-6761
[E-mail] tokyo@takara-univ.ac.jp



■ 周辺マップ



4

<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い合わせ>
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い合わせ>
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: 江頭、高橋 TEL: 03-3571-5228