

「宝塚大学 東京メディア・コンテンツ学部」の“今”を伝えます



作：イラストレーション領域4年 坂本祐梨さん（国本女子高校出身）

卒業生 清水さんの単行本が発売

本学部2期生の清水幸詩郎（ペンネーム）さんによる連載漫画「2×BONE」（講談社「月刊少年シリウス」で連載中）の単行本第1巻が、9日に発売されました。

清水さんは、2010年に開催された「第16回少年シリウス新人賞」で佳作を授賞。講談社編集部のサポートを受けながら作家の道を目指し、「月刊少年シリウス」2013年1月号（2012年11月発売）でプロの漫画家としてデビューしました。

本学部の卒業生で、プロの漫画作家として連載を持ったのは清水さんが初めてで、単行本の発刊も第1号です。今後とも清水さんの活躍にご期待ください。



第1巻表紙

Copyright © Kodansha Ltd. All rights reserved.

作品介绍

骨喰虫（エクリップス）と呼ばれる異形の骨の怪物と、それに対抗する人間の血から造られた骨骼騎士（オステオン）を操る人々。人類の生存をかけた戦いを描くバトルアクションです。

清水幸詩郎

宝塚大学東京メディア・コンテンツ学部マンガコース（現マンガ領域）卒。在学中から自主的に編集部への持ち込みを続ける。2010年、「ヴァン・ヴァルヴァーニの奇妙な人形店」（ペンネーム 一喜一憂）で第16回シリウス新人賞佳作受賞。「月刊少年シリウス」2013年1月号にて「2×BONE」で連載デビュー。

シリウスKC
「2×BONE」第1巻
発売日:2013年5月09日
著者:清水幸詩郎
定価:630円(税込)

「第4回クラサン杯」に2作品がエントリー

「週刊少年サンデー」(小学館)が運営するコミックWEBサイト「クラブサンデー」上で開催されている「第4回クラサン杯」に、2012年度の卒業生 森下史織さん(ペンネーム:寿 密蟲)の作品『灯屋』、マンガ領域4年 浅野知恵さん(ペンネーム:浅野猿士、横浜旭陵高校出身)の作品『Outlaw』が本学の代表作品としてエントリーされました。

「クラサン杯」は、全国のまんが系スクール(まんがの制作を学ぶことのできる専門学校、短大、大学)の学生を対象にした投稿まんがのコンテストです。エントリーされた作品は、「クラブサンデー」のサイト上ですべて公開され、読者投票および「クラサン杯」事務局の審査により、優秀作品が決まります。

本学からは「第1回クラサン杯」で、マンガコース(現マンガ領域)第一期生の黒郷ほとりさん(ペンネーム)の作品『セイレーンのまどろみ』がグランプリを受賞。これにより、黒郷さんは奨学金50万円を獲得したほか、新作読切作品『ミス研で逢いましょう』が「少年サンデーS(スーパ)4月号」(2012年2月発売)と「クラブサンデー」で掲載されました。



森下史織さん作品『灯屋』のひとコマ



浅野知恵さん作品『Outlaw』のひとコマ

芦谷耕平専任講師コメント

今年で4回目となる「クラサン杯」ですが、本学は毎年参加作家を推薦することができています。1回目の黒郷さんの後にも、賞こそ得られませんでした。掲載作をご覧いただいた小学館の編集担当の方から学生に直接お声掛けをいただくなど、確実にその後に繋がっております。最近では、推薦したい学生に既に担当の編集者がついていたりと、既に作品が別の雑誌で賞を受賞しているなど、優秀な学生が多く、選出に苦労するという贅沢な悩みが尽きません。

森下さん、浅野さんの作品は「第4回クラサン杯」WEBサイトでご覧いただけます。

「第4回クラサン杯」WEBサイト : http://club.shogakukan.co.jp/sp/cs_cup04.html

「クラブサンデー」 WEBサイト : <http://club.shogakukan.co.jp/>

「スマートフォンアプリ EXPO 2013」に出展

ベルサール秋葉原（千代田区）で開催された「スマートフォンアプリ EXPO 2013」（主催：日経BP社、会期：4月23日～24日）に、ゲーム領域の学生たちがブースを出しました。会場では、学生たちが発案・開発した iPhone、Android アプリをブース内に展示し、作品の説明など来場者に対応しました。

宝塚大学のブースでは、学内にある株式会社 JETMAN（代表：井上幸喜教授）と宝塚大学のコラボによって開発した iPhone アプリ『まうごつ くまモンパズル』が、多くの来場者の注目を集めていました。



来場者に説明する学生



「まうごつ くまモンパズル」
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

【社会連携】

防犯ボランティア結成式

新宿区にある大学と専門学校（合計 16 校）の学生たちが、警視庁や東京都と連携し、安全な街づくりを実現するためのボランティアグループを結成しました。このグループは「シャイニング・スターズ」と名付けられ、11日に東京都庁で結成式が行われました。結成式では、来賓代表として竹内一郎学部長が挨拶をしたほか、学生有志が参加しました。

警視庁や東京都などの呼びかけによって結成されたこの「シャイニング・スターズ」は、今後、新宿地域の防犯活動（防犯キャンペーン、清掃活動、落書き消去、防犯パトロール等）を実施していきます。



挨拶をする竹内学部長



結成式に参加した学生たち

北見教授の作品が学部案内の表紙絵に

2014 年度の学部案内の表紙絵にイラスト領域・北見隆教授の作品が採用されました。学部案内は、東京メディア・コンテンツ学部（新宿キャンパス）、造形芸術学部（宝塚キャンパス）、看護学部（大阪梅田キャンパス）でそれぞれ共通のデザインとなっており、資料請求をいただいた方に送付しているほか、オープンキャンパスや進学相談会等でも配布しております。



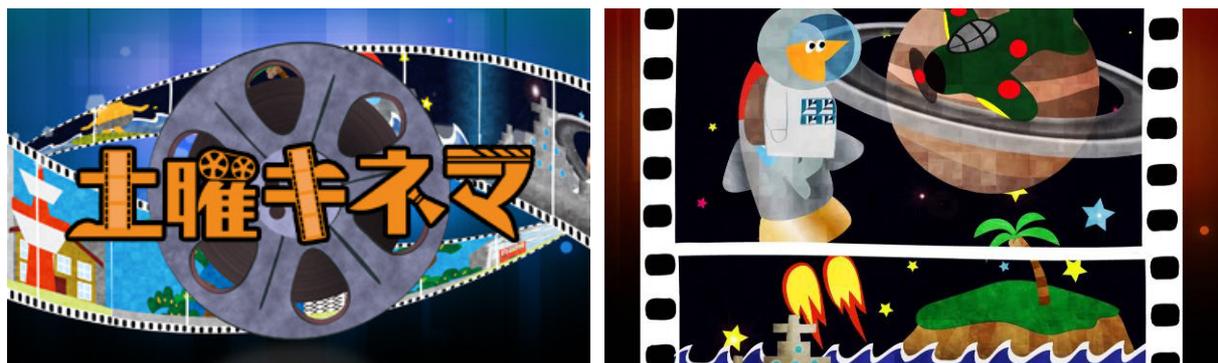
学部案内の表紙絵(北見教授作)

芦谷講師が映画番組のオープニング映像を制作

芦谷耕平専任講師が、BS ジャパンで放送中の『土曜キネマ』（毎週土曜午後 7 時～）のオープニング映像を制作しました。芦谷講師は、同局で放送されていた『朝までシネマ』でもオープニング映像を手掛けており、その実績を評価されての起用となりました。

芦谷耕平専任講師

前回の担当映像でご好評をいただき、再びお話をいただきました。今回のプロジェクトは、大学時代に同じ研究室だった友人からのオファーで、彼との共作の仕事です。学生には機会があるごとに伝えていますが、やはり大学時代に作れる一番の宝物は、人との、仲間との繋がりで。学生時代にアニメーションの月岡先生（本学教授）のゼミを卒業した同じ仲間と、時を経て一緒に仕事をできることは、本当にクリエイター冥利に尽きると心から感じています。



©BS JAPAN CORPORATION、ブロードメディア・スタジオ

『土曜キネマ』オープニング映像

新入生歓迎会 & スポーツ大会

自治会主催の新入生歓迎会が、4月22日に学内で開催されました。当日は、新入生をはじめ多くの学生が参加しました。サークル活動の紹介では、軽音サークルのライブやコスプレサークルのダンスが行われ、新入生たちは、授業とは違うキャンパスライフの楽しさを発見した様子でした。

また、新宿コズミックセンターでは、春の恒例となったスポーツ大会が4日に開催され、学生だけでなく教職員も一緒になって汗を流しました。

今年の新入生は、初年次教育の授業「創造基礎」の中で、オリジナル名刺を作って自己紹介をしたり、協力して「壁画」を制作したりしています。各領域を越え、入学当初からコミュニケーションを積極的に図っていることが、イベント開催時の盛り上がりにつながっています。



盛り上がった新入生歓迎会



スポーツ大会

「COMITIA 104」に参加

各領域の学生有志が、5日に東京ビッグサイト（江東区有明）で開催されたイベント「COMITIA（コミティア）104」に参加しました。

「COMITIA」は、1984年から続く「自主制作（オリジナル）」のジャンルに限定した同人誌即売会です。年4回の開催で、各回約2,000～3,000のサークル・個人が出展します。

今回は、本校で助手を務める上原愛弓さん（ペンネーム：川端新）らが作品を出展。自身が描いた作品のほか、マンガ領域の学生たちが企画・編集したオリジナルマンガ雑誌『NEO』の第4号を配布しました。ブースには出展者や来場者が訪れ、作品を手に取り、興味深そうに作品を眺めていました。

次回の「COMITIA105」は、8月18日に行われます。



出展ブースに並べられた作品

HOT TOPICS – ⑥

第1回オープンキャンパスを開催

今年度1回目のオープンキャンパスが、4月21日に開催されました。当日は、各領域の紹介や入試相談のほか、領域別の体験授業が企画され、多くの高校生や保護者が参加。第一線で活躍している本校講師陣の話に、高校生らは興味深く聞き入っていました。

〔当日実施授業〕

- ・マンガ領域：もえる漫画の添削指導
- ・イラストレーション領域：イラストレーションって何だろう ①文字と絵
- ・ゲーム領域：高校生のうちに知っておきたいゲーム業界の話
- ・アニメーション領域：キャラクターデザインを描く
- ・映像領域：カメラで撮影してみる
- ・コンテンツデザイン領域：キャラクターグッズの制作 ①キャラ缶バッジデザイン



イラスト領域の体験授業



イラスト領域の学生作品の展示

■ 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」(今後の予定)

日 時：5月26日(日)、6月23日(日) 13:00~16:00

7月27日(土)、8月4日(日)、8月24日(土) 10:00~16:00

内 容：学校紹介、入試説明、領域紹介、相談コーナー、作品展示、特別授業、アプリ体験コーナーなど

【特別授業の内容】

領域	5月26日(日)	6月23日(日)
マンガ	ポカロキャラでデジタルマンガ	フィギュアでキャラクターデザイン
イラストレーション	イラストレーションって何だろう ②擬人化とキャラクターデザイン	イラストレーションって何だろう ③ブックデザインとイラストレーション
ゲーム	ゲームはゲームでなくなる!?	これを知らないと ゲームクリエイターになれない
アニメーション	パラパラマンガを作る	ゆるキャラを描く
映像	照明機材に触れてみる	編集機材に触れてみる
コンテンツデザイン	キャラクターグッズの制作 ②キャラステッカーデザイン	キャラクターグッズの制作 ③キャラステッカーデザイン応用

「ART×ROCK」イベント

国内外の様々なアーティストが集まり、即興でセッションを行う「ART」と「ROCK（音楽）」のイベントが、4月28日に南青山のライブハウス「レッドシューズ」で開催されました。イベントの企画、立案から当日のVJ（ビジュアルジョッキー）を渡邊哲意准教授が担当。アーティストの伊丹谷良介氏（宝塚造形芸術大学大学院修士課程修了）や、イラストレーター、デザイナー、ギタリストなど、垣根を超えたアーティストが集結し、様々なコラボレーションを繰り広げました。

イベントの終盤に、ローリングストーンズのギタリスト、キース・リチャーズのスタイリストでもある特別ゲストのファッションデザイナー辻野孝明氏によるライブドレーピング（立体裁断）とロックセッションが行われると、会場は音楽とアートの一体感に包まれ、大いに盛り上がりました。次回の「ART×ROCK」イベントは、6月9日に開催されます。



音楽とアートの一体感を演出した会場

護国寺「デジタル掛け軸 DK-LIVE」 渡邊准教授がスタッフ参加

チベット文化を紹介するイベント「チベットフェスティバル トウキョウ 2013」（1~6日）の一環として、護国寺（文京区）で「デジタル掛け軸 DK-LIVE」が開催され、渡邊哲意准教授がスタッフとして参加しました。

デジタル掛け軸は、デジタルアーティストの長谷川章氏により考案された独創的なライトアップの手法で、100万枚に及ぶデジタル映像を組み合わせ、歴史的な建造物や雄大な自然などに映写し、幻想的な空間を創り上げるものです。

4日は、日没から日の出まで護国寺の本堂が“光の曼荼羅”と化し、イベント参加者は移りゆく一瞬一瞬の模様を目に焼き付けていました。



ライトアップされた護国寺

授業紹介

創造基礎 [受講学年：1年（必修科目）]

『創造基礎』は、五感をフルに活用して、ものづくりに必要な基礎を修得する、新入生を対象にした基礎授業のひとつです。社会人として、クリエイターとして必要な基本的知識を身に付けるため、新入生全員が領域の垣根を越えて同じ授業を受講し、“創る楽しさの体験”“素材（texture）の発見”“意識的な感覚の開発”“コミュニケーション能力の開発”“創造における自己開発の助長”を目的にしています。



「壁画」を制作する学生

2回目の授業のテーマは、「新宿原始人」。使用できる道具は、黒、白、茶色の絵の具、自分の体、そして棒のみという制約のもと、“友達と踊る心”を原始人のように「壁画」で表現するという課題に、各領域の学生をミックスした全9チームが取り組みました。

学生たちは、課題が発表された時に一瞬戸惑いの表情を見せたものの、与えられた条件下でどのような絵を、どのように描くかについてメンバーと話し合うことで、徐々にリラックス。1人のメンバーが出したアイデアを、チーム全員で広げていく様子なども見られ、時間の経過とともに共同制作にのめりこんでいきました。

各チームは、縦約180cm、横約90cmの段ボール紙をキャンバスにして、絵の具を付けた指や棒でラインを引いたり、左右の掌に絵の具を塗り、蟹のようなシルエットの手形を入れたりするなど、それぞれの「壁画」を描きました。中には、筆では描けないような不思議な模様を棒で創り出す学生も現れ、“制約の中で生まれる創造性”を感じることでできる授業となりました。

制作を行った次の週には、各チームで作品のプレゼンテーションを実施しました。“どのようなイメージで制作したか”“作品にはどのような想いを込めたか”などのコンセプトのほか、“こんな技法を使用した”などのテクニックについても発表。「崇拜の踊りをイメージした」「背景のタイル模様の立体感にこだわった」などの説明を聞いた講師たちは、「絵から情念が感じられる」「絵の構成力が優れている」などの感想やアドバイスを学生たちに伝えていました。授業後の学生たちからは、領域を越えたメンバーと初めての共同制作を終えた充実感が感じられました。



完成した作品のプレゼンテーションをチームごとに実施

学生紹介

マンガ領域 3年

ハヤサキ

林崎典子さん（埼玉県 浦和学院高校出身）

大学生活で、自分の興味や好きなことを知る

— 広い視野を養える大学

私は大学生になるまで、誰かに師事したり、専門のスクールに通ったりはせず、自己流で漫画やイラストを描いてきました。そのため、入学して間もなく“芸術漬け”になってしまう学校よりも、多種多様な物事を学べる、広い視野を養える環境に身を置きたいと考えていました。

その視点で進路を検討していたところ、高校の先生の紹介で、4年制で漫画、ゲーム、イラストなどのコンテンツや一般教養を学べる宝塚大学を知りました。

ひとつの分野の知識や技術だけで生きていくのが容易でない今の時代、漫画以外にも様々なコンテンツ制作について学べるこの大学を選んで良かったと感じています。今は、ゲームの“2Dグラフィック”に興味があります。入学時には、関心を持つとは思いませんでした。コンテンツ制作に関して様々な物事を学べるこの大学にいるからこそ、広い視野と多方面への興味を持つことができるのだと思います。



林崎典子さん

— 自分が成長したと思えること

“背景”を描写するスキルが身につきました。これまでは、キャラクターと背景のバランスなどを意識せず、言葉はよくありませんが“大体の感覚”で漫画やイラストを描いていました。しかし、イエス小池先生の授業『マンガ背景美術』を受講し、背景を描く線の太さや濃淡の調整、写真を見ながら描き写すスキルなどが上達しました。そしてなにより、背景描写に積極的に取り組むようになりました。

作品（特に漫画やゲーム）の中で背景が注目されることはあまりありませんが、背景は、漫画のコマやゲームの一場面において、主体を際立たせる上でなくてはならない、極めて重要な作品の一要素です。だからこそ、さらに技術を高めるため、今後も継続してスキルアップに取り組んでいます。

— 「みんなでつくり上げる」ことが好き

現在、学園祭実行委員会の委員長を務めているほか、学生自治委員会に所属し、新入生歓迎会やクリスマス会などの様々なイベントを企画しています。

昨年の学園祭実行委員会では、副委員長という立場で学園祭の運営に携わりました。リーダー的な立場に就くのは初めてで、「副委員長としてみんなをまとめられるか?」「リーダーとして何をすればよいのか?」など迷うことが多々ありましたが、他のメンバーなどの協力のおかげで無事に終えることができました。

これらの活動を通して、私は「各自が自分のできることを担当し、成し遂げ、みんなでひとつのものをつくり上げる」ことが好きなのだと気づきました。振り返ってみると、授業の課題や学園祭実行委員、学生自治委員としての活動などが盛りだくさんで、怒涛の2年間だったと思います。

教員紹介

北見隆学科長(イラストレーション領域 教授)

“手応え”を大事に

— 今年度の授業について

新たにスタートした「創造基礎」の授業は、領域を超えてモノを創る意識を高め、表現者としての意識を持つことを目的としています。また創作を通してのコミュニケーション能力や協調性、そして「グループの中でいかに個人の力を活かすか」といった点も、授業を通じて身につけてほしいと思います。

イラストレーション領域は、イラストだけに特化しているわけではありません。昨年の卒業制作展では、テーマだけでなく、デザインであったり、立体作品・平面作品であったりと、バリエーションに富んだ展示となりました。ある学生は、ペーパークラフトの授業をきっかけに、その面白さに目覚めました。今年も学生が今まで体験したことのない分野にチャレンジし、そして自らの世界を広げていくことを期待しています。



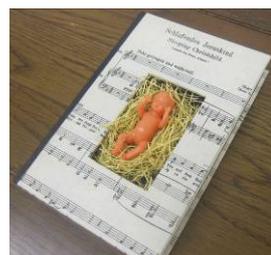
北見隆教授

イラストレーションコース(現イラストレーション領域)を立ち上げる際に、人類の進化に沿った授業カリキュラムを組もうと考えたことがあります。1年次にはまず手と棒切れだけで絵を描くところからスタートし、パソコンを使うのは3、4年になってからというものでした。WEBデザインやパソコンを使った授業は1年次からあるので実現しませんでした。実際に手と棒だけで壁面を作成した今回の「創造基礎」の授業につながっています。授業の根本として、手描きや手でモノを作ることのでられる“手応え”を大事にしています。手描きがしっかりとできていればCGでもうまく対応できます。

ひとはなぜ絵を描くのか。そのヒントは原始時代の洞窟の中にあるかもしれません。アルタミラ等の洞窟壁画の動物たちは、何らかの儀礼の為に描かれたものと思われていますが、躍動感溢れる動物達の姿からは、当時の人間の絵を描く喜びのようなものが感じられます。これだけの描写力を持った者達は、さぞ部族の尊敬を集めた事でしょう。絵はやがてヒエログリフ等、文字や記号へと枝別れして行きましたが、絵は一瞬で他者に気持ちを伝える事が可能です。今の時代でも子供の頃絵を描いて親に誉められたり、クラスの人気者になったりといった経験から、絵が好きになった人も結構いると思います。イラストレーションは他者がいて初めて成立する、コミュニケーションツールなのです。

— 本に敬意を込めて

「場所を取る」「重い」などといった理由から本が疎まれ、現在電子書籍化が盛んですが、本という形態が好きな人達もまだまだ大勢存在します。一方いらなくなった貴重な書籍が100円で売られていたり、データ化のために切り刻まれたりと、紙の本が行き着く先は決して幸福とは言えません。私達が恩恵を被って来た「本」に敬意を込めて、本その物を素材に使った作品作りを授業の中で行っています。本の中身をくりぬいて、別の素材をコラージュしたり、表紙に直接絵を描いたり、本の余生を作品という形で締めくくってもらおうと考えています。



<北見隆教授>

武蔵野美術大学商業デザイン科卒。イラストレーター。絵本『夢から醒めた夢』や『聖書物語』などの作品で知られる。廃材を利用して立体作品などを生み出すリサイクル・アートでも積極的に活動。受賞歴は「第13回サンリオ美術賞」、「ブラチスラバ絵本原画ビエンナーレ 金のリンゴ賞」など。



宝塚大学

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

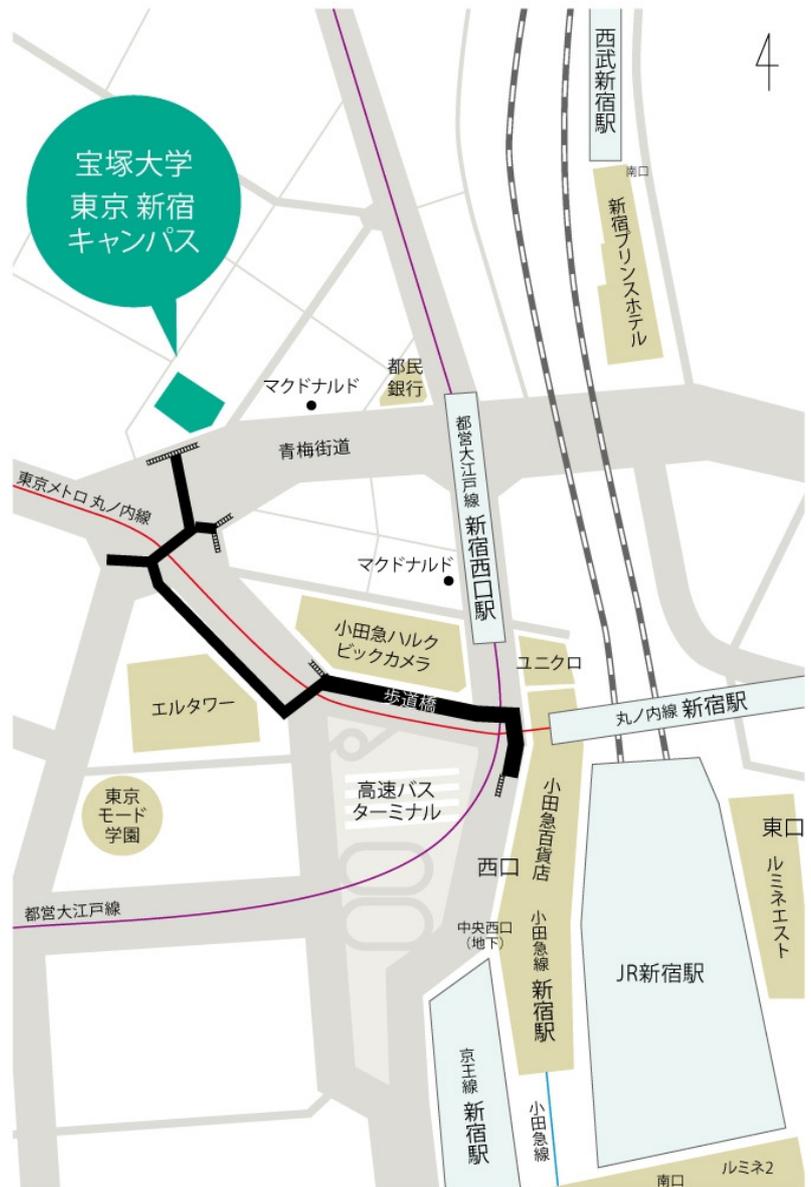
〒160-0023 東京都新宿区西新宿七丁目11番1号

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