

「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3年 小川紗矢子さん（群馬県 桐生大学短期大学部出身）

「第4回クラサン杯」で3位入賞

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「第4回クラサン杯」（小学館主催）で、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』が3位に入賞しました。これにより、森下さんは奨学金10万円を獲得しました。

「クラサン杯」に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。

「優秀な作品が多数集まり、非常に充実したコンテストとなった」（事務局）と評するほどレベルの高い中で、森下さんは見事入賞を果たしました。

なお、「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（スーパー）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

受賞という知らせにただただ驚いています。そして、多くの方に作品を見てもらえたのだと嬉しく思います。まだこれからもたくさんの方に読んでいただけるよう精進してまいります。本当にありがとうございました。



森下史織さんの作品『灯屋』のひとコマ

森下さんの作品と、同じく本学の代表として出品されたマンガ領域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』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/es_cup04.html

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

学生作品が「月刊少年シリウス」に連続掲載

マンガ領域 4 年の千葉奈央さん（ペンネーム：幸奈ふな、埼玉県 山村学園高校出身）の 4 コマ漫画が、先月号に続き「月刊少年シリウス」（講談社）8 月号に掲載されました。千葉さんの作品は、7 月号の【4 コマ BATTLE !!】において、最も面白かった作品として読者投票で 1 位に選出。1 位に選ばれた作家は、次号での掲載が約束される仕組みとなっており、今回の連続掲載となりました。

【4 コマ BATTLE !!】は毎号出題される「お題」に沿って、作家が 4 コマ漫画を制作します。「月刊少年シリウス」の巻末名物コーナーとして注目度も高く、千葉さんの 3 号連続となる掲載が期待されます。

なお、「月刊少年シリウス」では、卒業生の清水詩帆さんが“清水幸詩郎”のペンネームで作品『2×BONE』を連載しています。

マンガ領域卒業制作ゼミ合宿

毎年恒例となっているマンガ領域 4 年生の卒業制作ゼミ合宿が、6 月 28～30 日に静岡県伊豆高原で行われました。今年は学生 13 人、教員 5 人が参加し、充実した 3 日間を過ごしました。

合宿には、竹内一郎教授、芦谷耕平講師、市野治美講師、たちばないさぎ講師、助手の上原愛弓さんら教員が学生を引率。学生たちは、制作中の卒業作品に対する個別のアドバイスを教員から受けながら、自らの課題を確認したり、行き詰まっていた点を解消して作業に没頭したりと、それぞれに前進がみられました。伊豆高原の自然環境に触れる機会も多くあり、合宿所の外を散策して風景をスケッチするなど、学生たちは学びと遊びとにメリハリをつけて課題に取り組んでいました。

また、最終日には、希望者を募り、珍しく変わった物を集めたテーマパーク「伊豆博物館村 怪しい秘密基地 まぼろし博覧会」を見学するなど、最後まで創作意欲を刺激するゼミ合宿となりました。



参加者の集合写真

学内でグループ展を開催

イラストレーション領域 3 年の有志によるグループ展『jou jou boite』が、4～10 日の期間、本学 1 階エントランスで開催されました。

本展の作品テーマは「サーカス」。“クジラが泳ぐ空中ショー”や“変わり者の動物たち”“ひょうきん者のお調子ピエロ”など、サーカス団を思わせる、色彩豊かな作品の数々が展示されました。突如現れた摩訶（まか）不思議な世界は、グループ展名の『jou jou boite』（フランス語で「おもちゃ箱」）にふさわしく、日常の片隅である大学内のエントランスを賑やかに彩っていました。



展示作品の一部

今後もこのスペースを活かし、様々なグループ展が開催される予定です。本学の近くにお越しの際は、是非一度お立ち寄りください。

竹内教授が新刊を上梓

マンガ領域の竹内一郎教授が新刊『やっぱり見た目が 9 割』（新潮新書）を上梓しました。112 万部のベストセラー『人は見た目が 9 割』（新潮新書）に続く第 2 弾として、あらゆるジャンルを題材に「非言語コミュニケーション」の本質、威力、面白さを論じた一冊です。

[内容]

目が輝いている人と死んでいる人、オーラのある人とない人はどこが違うのか？ 面接や人間関係で真に必要な能力は？ 全ての鍵は「見た目（＝非言語情報）」が握っていた！ そう、私たちは、やっぱり「見た目」の虜なのだ。人は相手を 0.5 秒で判断する生き物なのだから——（抜粋）



『やっぱり見た目が 9 割』
竹内一郎 著

<竹内一郎>

1956 年福岡県久留米市生まれ。横浜国立大学卒。九州大学博士／比較社会文化。筆名「さいふうめい」で発表した『戯曲・星に願いを』で文化庁・舞台芸術創作奨励賞佳作、原案を担当した『哲也 雀聖と呼ばれた男』で講談社漫画賞を受賞。その他、『アストライアの天秤』（講談社）、『少年無宿シンクロウ』（講談社）、『中学生日記』（NHK 出版）等の漫画原作を担当。『手塚治虫＝ストーリーマンガの起源』（講談社）でサントリー学芸賞受賞。『人は見た目が 9 割』（新潮新書）がベストセラーを記録。近著に『その癖、嫌われます』（幻冬舎新書）、『就職活動を勝ち抜く「見た目力」』（アスペクト）など。

公開授業を実施

普段の授業の様子を一般の方に見学いただける「公開授業」を、15日に実施しました。当日は、祝日（海の日）で休みということもあり、進路研究のために訪れた高校生たちの姿が多く見られました。

この取り組みは、本学への進学を検討している高校生に、在校生が実際に授業を受講している様子を見てもらい、普段の大学の雰囲気を感じてもらうことを目的に企画しました。

1年生が対象の授業「創造基礎」では、学生たちのグループ制作の様子を公開。自分たちに最も年齢の近い1年生が、互いに意見し合いながら、力を合わせてひとつのものを作る工程を目の当たりにした高校生たちは、興味深く授業を見学していました。



教室の前には、見学可能であることを示すボードを掲示

『夏の OPEN CAMPUS 2013』を開催

「夏の OPEN CAMPUS 2013」を、7月27日（土）、8月4日（日）、24日（土）の3日間にわたって開催します。

各日、各領域ともに、工夫を凝らした特別授業を実施。ブックジャケット制作（イラストレーション領域）、携帯で遊べるパズルゲームの制作（ゲーム領域）のほか、実写とアニメを合わせたアフレコ体験（アニメーション領域）などの授業を受講できます。

そのほか、入試個別相談会や大学紹介、在学生による似顔絵描きサービス、在校生とのフリートーク、作品展示・作品上映などを行います。

詳細につきましては、下記 WEB サイトをご覧ください。

オープンキャンパス WEB サイト：<http://www.takara-univ.ac.jp/tokyo/opencampus/>

		マンガ	イラストレーション	ゲーム	アニメーション	映像	コンテンツデザイン
7/27 (土)	午前	コスプレクッキー	ブックジャケット入門 (合同)	携帯で遊べる パズルゲームを 作ってみよう	アニメーションにおける 作画技法 【キャラクターの走り編】	プロジェクト マッピングは こうして作られる (合同)	ブックジャケット入門 (合同) or プロジェクト マッピングは こうして作られる (合同)
	午後	デジタルで 漫画をつくらう					
8/4 (日)	午前	コスプレクッキー	MACで描く オリジナル キャラクターカード (合同)	Mayaで 3Dキャラクター モデリングを 体験してみよう	実写とアニメを 組み合わせて アフレコに挑戦しよう (合同)	実写とアニメを 組み合わせて アフレコに挑戦しよう (合同)	MACで描く オリジナル キャラクターカード (合同)
	午後	デジタルで 漫画をつくらう					
8/24 (土)	午前	キャラクター制作 (合同)	絵本を作ろう	Unityで スマホ3Dアプリを 作ってみよう	アニメーションにおける 作画技法 【エフェクト編】	CMを作ろう	キャラクター制作 (合同)
	午後	グッズ制作(合同) 午前に描いた キャラクターイラストを グッズ展開					グッズ制作(合同) 午前に描いた キャラクターイラストを グッズ展開

※(合同) がついている授業は、他領域と合同で行います。

HOT TOPICS—⑤

【社会連携】

七夕祭りで似顔絵缶バッジを作成

7日に開かれた「第35回薬王寺・柳町七夕まつり」に本学の有志が参加。似顔絵缶バッジを作成し、訪れた多くの人々から好評を博しました。

「薬王寺・柳町七夕まつり」は、新宿区の市谷薬王寺町と市谷柳町の共催で行われ、大きな七夕飾りの下でサンバ・パレードが練り歩くなど、同地域の夏の風物詩ともいえるイベントです。

昨年に続いての参加となった本学の学生たちは、ブースを訪れたお客さんの求めに応じて似顔絵を描き、その場で缶バッジを作成する「似顔絵缶バッジづくり」を実施。自分の似顔絵が描かれた缶バッジを手にした子どもたちは、その出来栄にたいへん喜んでいました。当日は強い日差しの中での作業となりましたが、学生たちはバッジを受け取った子どもたちの笑顔を励みに、似顔絵を描き続けていました。



熱心に女の子の似顔絵バッジを作成する学生(右)

【社会連携】

「痴漢被害撲滅キャンペーン」に参加

本学の女子学生らが、6月3日にJR新宿駅で行われた「痴漢被害撲滅キャンペーン」の啓蒙イベントに参加しました。

新宿警察署・新宿防犯協会主催の本イベントには、主催者のほか、新宿駅に乗り入れている鉄道会社の社員や鉄道警察隊、そして、新宿区内の大学や専門学校の学生たちによるボランティアグループ「シャイニング・スターズ」が参加。その一員である本学の女子学生らは、セレモニーへの出席や、新宿駅の利用者たちに痴漢被害撲滅を訴えるポケットティッシュの配布などに積極的に取り組んでいました。

「シャイニング・スターズ」は、今後も新宿地域の各種防犯活動（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）に協力していきます。



当日の参加者らによる記念写真

教員、学生たちが日本デザイン学会で発表

大学院生（修士 2 年）の山口果奈子さんが、日本デザイン学会主催の「第 60 回春季研究発表大会」（6 月 21～23 日、会場：筑波大学）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デザインの展開』という研究テーマについてポスター発表を行いました。

また、今回の大会では、昨年渡邊哲意准教授がプロデュースし、ゲーム領域 3 年の石川雄仁さんも参加した「新宿クリエイターズ・フェスタ」の『学生万博』についても、研究発表されています。

日本デザイン学会は、1954 年の設立以来、「会員相互の協力によってデザインに関する学術的研究の進歩発展に寄与する」ことを目的として活動している学術団体です。研究発表大会やシンポジウムなどの開催、研究成果について学会誌を通じて広く国内外に発表するなど、デザインを基軸にした社会と文化の健全な発展のため活動をしています。



展示発表

■当日の発表

『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デザインの展開』

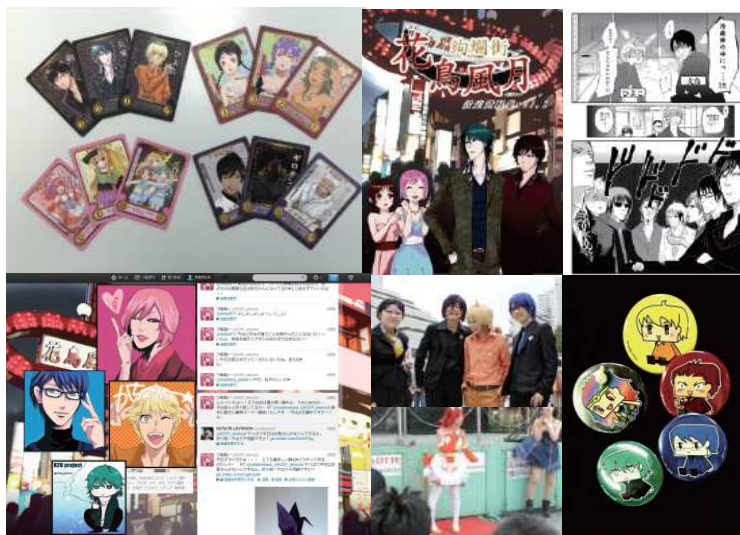
山口 果奈子*, 中里 智美*, 小暮 麻耶*, 坂口 茜**, 渡邊 哲意***

(宝塚大学大学院*, 株式会社クリエイティブシャワー**, 宝塚大学***)

『学生による大学横断型アートプロジェクトの取り組みと繋がり方の課題』

田島 悠史*, 原田 詩織*, 平賀 美隆**, 難波 寛彦***, 坂口 茜****, 石川 雄仁*****, 渡邊 哲意*****

(嘉悦大学*, 慶応義塾大学**, 玉川大学***, 株式会社クリエイティブシャワー****, 宝塚大学*****)



制作したカードゲーム・マンガ・コスチューム・ネットメディア (twitter/pixiv)・グッズ

『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デザインの展開』

授業紹介

創造基礎 / コンテンツ基礎 / 教養基礎 [受講学年：1年（必修科目）]

入学後、全ての領域の1年生が領域の枠を超えて受講する「初年次教育」の授業が、前期も終盤にさしかかってきました。実体験を通じて、表現や創造する楽しさを発見する『創造基礎』、大学生として必要な教養の基礎を体験的に身につける『教養基礎』、コンテンツ全般を広く学び、各領域の基礎を身につける『コンテンツ基礎』の授業が、毎週月曜日に行われています。

『創造基礎』（1日）の授業では、紙を素材にした立体物の制作・表現を目的として、童話をテーマに“紙でドレスをつくる”課題に学生たちが取り組みました。

ドレスの完成後、教室内でファッションショーが開かれ、各グループごとに紙で制作した衣装を実際に着て、ステージで披露しました。



ファッションショーの様子（創造基礎）

『コンテンツ基礎』（8日）の授業冒頭では、円が一つ描かれた紙が配布され、円を自転車の前輪にして、“記憶を頼りに自転車を描く”という課題が出されました。一日に一度は自転車を目にする機会があっても、実際に自転車の構造やパーツを細部まで正確に描くことは難しく、考えていた以上に苦戦する学生の姿も見られました。

北見教授は、持ち込んだ実物の自転車と比較しながら、学生たちの作品をスライド上で講評。「構造を含め、細部まで観察することの難しさ」について話しました。



北見教授による講評（コンテンツ基礎）

『教養基礎』（8日）の授業は、「コンピュータ・リテラシーの基礎」がテーマ。ビジネスメールの書き方・返し方などといった、将来、就職活動で必要な知識について吉岡講師が説明しました。

メールでの言葉遣いや、注意が必要な表現を学んだ後、学生たちは“名刺交換をした相手にメールでお礼の返信をする”課題に取り組みました。



ビジネスメールの基本を説く吉岡講師（教養基礎）

教員紹介

成田裕介教授(映像領域)

マニュアルを作る側へ、自分だけの表現を

一 映画・映像制作を通じて

映像領域が来年から誕生しますが、定着するにはある程度の年月が必要です。ただし、これまで映画コースで学生に教えてきたこと、そしてこれからも学生に伝えていきたいことに大きな変化はありません。これまでも課題として劇映画の制作を授業で実施してきましたが、必ずしもそれだけをやれとは言っていません。コマーシャルを実験的に制作してもいいし、プロモーションビデオを作ってもいい。立体映像とか、いわゆるライブとしての映像制作をやってもいい。映像制作の分野で何にチャレンジしても構いませんが、その方法論の基礎中の基礎には映画があります。



成田裕介教授

自分の軸足を固めるには映画が最も軸になりうるものです。そのことは僕らのやってきた過去が証明しています。私は企業 VP (Video Package) に携わり、コマーシャル、プロモーションビデオも撮ったことがあるし、映像と呼ばれるものの大概の制作を経験してきました。素養がある人は続けていくことができますが、消えていった人もたくさん見てきました。

映画は現実社会の中で変化し続けてゆくもので、極端なことを言えば教えられるものでもありません。もちろんスキルや歴史はありますが、マニュアルがあってもものを作っても同じようなものしか生まれません。逆にマニュアルを作っていく、マニュアルを壊していくという意識が大切で、それがつくり手の個性や主張につながっていきます。

映画は時間芸術です。小説も 1 ページだけでは作品の良さは分かりませんし、音楽も始めの 1 フレーズだけでは良さは伝わりません。ある程度の時間の経過が必要であって、つくり手は時間をコントロールして受け手に伝える必要があります。また、映画の中には、音楽や小説の要素、ビジュアルとしての絵画の要素があって、戯曲的な要素も含まれます。さらに言えば、建築的な要素、光学(光と影)など、芸術の様々な要素が詰め込まれています。そうした中で、まず自分がやりたいことは何か、そのためにどういうことが必要か、どういう形が具体性を持って相手に伝わるのかを、映画・映像制作を通じて考えて欲しいです。

一 卒業生からの嬉しい言葉

新宿という立地もあり、卒業生がよく大学に遊びに来ます。卒業生から「世の中に出てようやく先生が言っていたことがわかりました」という言葉をもらえるととても嬉しいです。映画制作はチームプレイで、それぞれのパートがあり、責任があります。ひとり欠けてもうまくいきませんし、これは学生映画といえども変わりません。世の中の仕事は、ほとんどがチームプレイです。卒業して社会に出たときに、周囲の中でも自分の意見をしっかりと伝えて、客観的に自分を捉えることができ、やるべきことをやる、それらを教えてきたつもりです。なんだか人生学校をやっている気持ちになることもあります。何が大事か、それはクリエイターとしての表現以前の問題で、人としての部分が大きいです。ちゃんと伝わっているようでよかったです。

<成田裕介>

1953 年秋田県生まれ。20 種類以上の職業を経験した後、1976 年に映画界へ入り、大島 渚、崔 洋一など多数の監督に師事する。1987 年、テレビシリーズ『あぶない刑事』で監督デビュー、1989 年には『バカヤロー! 2』で映画初監督を果たす。以後、『BE・BOP HIGH SCHOOL』『あぶない刑事・FOREVER THE MOVIE』『嫌な奴。bitch!』などの作品を発表。

学生紹介

ゲーム領域 1年

原田若葉さん（東京都 貞静学園高校出身）

夢の実現へ、学べるチャンスは逃さない

— 充実の大学生活

入学から現在まで、とても充実した3ヵ月でした。

前期の授業では、ゲームシナリオやCGなど、ゲームにおける基礎について学んでいます。自分が学びたい領域の授業なので、毎回興味深く取り組んでいます。

また最近、新宿区にある大学と専門学校の学生たちが、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「シャイニング・スターズ」の結成式にも参加しました。宝塚大学は、地域のイベントでの似顔絵描きに取り組むなど、地域に根づき、貢献している大学です。私もそのような活動に積極的に参加できればと思っています。



原田若葉さん

— 他領域の同級生から学ぶ

『創造基礎』の授業で、“紙でドレスをつくる”という課題にチームで取り組みました。ケント紙、トイレットペーパーなど、白い紙なら何でも使用してよいという条件で、「不思議の国のアリス」をテーマにした完成度の高い作品を制作できました。今回の共同作業では、専攻領域による考え方の違いが垣間見られました。たとえば、ゲーム領域の人間は、“プレイヤーを誘導しなくてはならない”という考えが強く、物事の進行にとらわれてしまい、考え過ぎて途中で動きが止まってしまうという傾向があります。今回の授業でも、そのような場面が見られました。一方、他の領域の同級生は、場の状況をうまく活かすなどの行動をとっていました。そういった良い行動や考え方を、自分自身に取り入れていきたいです。

— キャラクターデザイナーが将来の夢

昔からキャラクターデザインが好きでした。憧れが将来の夢になったのは、中学生時代の職業研究の課題が決定打で、調べれば調べるほど、この仕事に就きたいと思うようになりました。

夢を叶えるためには、どの領域で学べばよいのか？当初は“絵を描くこと”を学ぶという点では、イラストレーション領域でもよいと思っていました。しかし、オープンキャンパスでゲーム領域の体験授業を受けた際、キャラクターデザインだけでなく、ゲームのプログラミングまで学べるという話を聴くことができました。プログラミングにも興味があったことから、最終的にゲーム領域を選択しました。

現在は通常の授業のほかに、キャラクターデザインの仕事に就くための個人課題を先生から与えてもらい、取り組んでいます。

— 学べるチャンスを逃さない

ゲーム領域には、技術的な面のほかに、ビジネスの仕組みや制作現場などについて学べる様々なチャンスがあります。ゲーム領域の川村教授から、「今度大きなゲームイベントがあるから手伝わない？」という話をいただいたり、「制作会社に就職した卒業生が大学に来るから、話を聞きに来ない？」など、刺激的なお誘いを多くいただいたりしています。このような貴重な機会、学べるチャンスを逃さないようにしたいです。

今後の予定

■ 企画展「和洋折衷」

日 程：7月27日（土）～8月11日（日）

時 間：13：00～18：00（火～木曜日休廊）

会 場：横濱浪漫館（神奈川県横浜市青葉区）

内 容：「和洋折衷」をテーマにした人形やタブローなど、約40人のアーティストの作品が展示されます。本学からは、高田美苗講師が作品を出展します。



■ 「トンドの夢想家達」展

日 程：8月3日（土）、9日（金）、10日（土）、16日（金）、
17日（土）、23日（金）、24日（土）、30日（金）

時 間：13：00～19：30

会 場：ギャラリー オル・テール（東京都中央区京橋）

内 容：「円」をテーマにした、約30人のアーティストたちによるグループ展。本学からは、イラストレーション領域の北見隆教授、高田美苗講師と4年生の坂本祐梨さんが作品を出展します。



■ 「D-K デジタル掛け軸」

日 程：8月14日（水）～16日（金）

時 間：19：00～21：00（予定）、※16日（金）は18：00～19：00（予定）

会 場：神奈川県庁本庁舎（キングの塔）

内 容：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、幻想的な空間を創り上げるものです。期間中、渡邊哲意准教授がスタッフとして参加します。



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