

「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 山下香奈さん（東京都 淑徳SC高等部出身）

「東京ゲームショウ 2013」に出展

「東京ゲームショウ 2013」に、今年も宝塚大学のブースを出展しました。ビジネスデイ（19日、20日）、一般公開（21日、22日）の期間中、ブースはたくさんの来場者で賑わいました。

「東京ゲームショウ」へのブース出展は、昨年続き2回目。今年も、東京ゲームショウ実行委員会が学内で組織され、出展内容の企画、ブースのデザイン、準備、ソーシャルメディアを使った告知などを学生たちが行いました。

ブースには、学生が企画・制作したスマートフォン用アプリなど、50作品を展示。iPadを傾けることでキャラクターを操作し、障害物をよけながらゴールを目指すアクションゲームアプリや、海の世界の生き物を眺めて楽しむ、ゲームとは一線を画した癒し系アプリなど、多種多様な作品が揃いました。

当日、スタッフとして参加した学生たちは、ブースへの訪問者に作品の遊び方をレクチャーしたり、大学の特製ポスターを配布したりするなど、作品や大学について熱心にアピールしました。また、ゲーム好きが集まるイベントということもあり、アプリをプレイした来場者から今後の創作活動の参考となる意見を聴くなど、充実した4日間となりました。



賑わう宝塚大学ブース

佐野市長を表敬訪問

映画コース（2014年度より映像領域）の卒業制作映画「陽炎」の撮影が、10日にクランクアップしました。成田教授をはじめ学生たちは、ロケ地である栃木県佐野市葛生（嘉多山公園他）で約20日間に渡って撮影するにあたり、8月23日に岡部正英市長を表敬訪問しました。

佐野市は、映像を通じて多くの人々に同市の魅力を知ってもらおうと、フィルムコミッション事業を進めており、今回の撮影でも各種情報を提供してくれるなどご協力いただきました。

卒業制作「陽炎」は、卒業制作展での上映や、コンクールへの出展を予定しております。



岡部市長を囲む成田教授と学生たち

作品名：「陽炎」

ストーリー：コンプレックスのせいで自分は変われないと決め付けてしまっている少女。外見が変わろうとも中身が変わらなければ自分を変えることなんてできないと気が付く。そして、友人や家族との絆を大切にしながら、ある事を契機にコンプレックスを跳ねかえし、新しい自分の未来へその第一歩を踏み出す！

制作：宝塚大学映画コース

「新宿クリエイターズ・フェスタ 2013」に協力

新宿を舞台に様々なアート・文化を発信する夏の一大アートイベント「新宿クリエイターズ・フェスタ 2013」が 8 日まで開催され、昨年に引き続き本学も協力、参加しました。



本学の学生たちは、コンペティションへの作品エントリーや、まち中アートの一環として「Art Cafe on MOA4th STREET」に参加。特にアートカフェでは、イラスト領域の学生たちがデザイン・制作した作品集「ピーターパン」と「銀河鉄道の夜」から、約 20 点の作品がテーブルクロスとして展示され、期間中（8 月 23 日～9 月 8 日）カフェを訪れたお客さんから好評を得ました。



「Art Cafe on MOA4th STREET」で飾られた学生デザインのテーブルクロス

川村順一教授は、学生アート・コンペティションのデジタル映像部門のプロデューサーを担当。今回、最優秀賞や、優秀賞に海外の作品が選ばれ、川村教授は、「映像でみたものは、心の奥深いところに届いて、ふとした瞬間に思い出されたりする。作品をみるにあたって、クオリティだけではなく、作者が“何を伝えたいか”ということに重きをおいた。海外からの参加がさらに増えたことに感謝したい。今後は、海外から映像作品を送ってもらうときの技術的な改善を行っていきたい。（「新宿クリエイターズ・フェスタ 2013」公式 HP より引用）」とコメントしました。

渡邊哲意准教授は、広報・宣伝分野で協力。新宿の街にアート作品を展示するボードのインフォメーションデザインやパネル展示を行い、パネルが展示されると多くの人だかりができていました。また、渡邊准教授は被災地のアートイベント「女川アートシーズン」を紹介する企画展示なども担当し、海外アーティストや女川の子供たちの作品が展示されました。



川村教授



「女川アートシーズン」の展示



新宿三井ビルでの作品展示

HOT TOPICS—③

ハウシガデン コミティアで「宝姿画伝」を販売

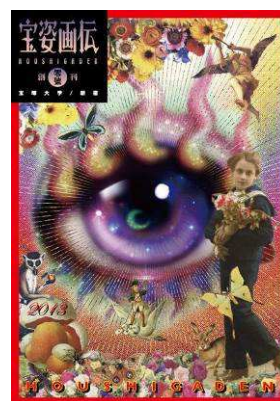
マンガ領域の学生たちが、8月18日に東京ビッグサイト（江東区有明）で開催されたイベント「COMITIA（コミティア）105」に参加しました。

「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、本学ではマンガ領域としてブースを出展。本学部の卒業生・在學生と講師陣の描き下ろし作品や過去の原稿を収録した、学部オリジナルの漫画合同誌『宝姿画伝』を販売しました。ブースには、多くの来場者が足を運び、『宝姿画伝』を試し読みしたり、学生スタッフから説明を受け、実際に購入したりなど、好評を博しました。



マンガ領域の出展ブース



『宝姿画伝』の表紙

【『宝姿画伝』について】

月刊少年シリウス（講談社）で『2×BONE』を連載中の清水幸詩郎（2012年卒）のほか、現役で活躍する大学講師陣（たちばないさぎ、萩原京子、吉田光彦、イエス小池、市野治美ほか）の作品を掲載。さらには、竹内一郎教授が原作を務め、「週刊少年マガジン」（講談社）で7年間連載された『哲也-雀聖と呼ばれた男』（1997～2004年）のシナリオ初稿（Word文書形式のまま掲載予定）も収録。また、表紙は、イラストレーション領域の卒業生・在學生と講師陣が担当。

千葉さんに奨励賞

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）の作品、「自称吸血鬼の恩返し」が、コミック雑誌「月刊少年シリウス」（講談社刊）主催のマンガ賞、第25回「少年シリウス」新人賞で奨励賞を受賞しました。

作品は奨励賞の5作品の一つに選ばれ、千葉さんには賞金5万円と副賞としてシリウス特製ネーム専用紙（200枚）が贈られました。また、千葉さんは同誌の【4コマBATTLE!!】で7月号から3号連続で作品が掲載された実績もあり、今後もさらなる活躍が期待されています。



Copyright © Kodansha Ltd. All rights reserved.

10月13、14日に「宝翔祭」

今年で7回目を迎える「宝翔祭」は、10月13日（日）、14日（月・祝）の2日間、新宿キャンパス内で開催します。

今年のテーマは「2.5次元」。アニメや漫画、ゲームなどのキャラクターである2次元キャラと、声優やタレントなど実在の人物である3次元との中間に位置するものを指します。今回、“2次元と3次元の特徴を兼ね備えている”“2次元を3次元化した”“3次元を2次元化した”という切り口で、「2.5次元」を感じられる、様々なイベントを実施します。

秋葉原のDJクラブ「MOGRA」で活躍するDJによるアニソン（アニメソング）クラブイベントを3年連続で開催するほか、アニメ業界で活躍する有名声優によるトークショーやミュージシャンによるライブなどを予定しています。

また、学生自身がパフォーマンスを行うイベントも盛りだくさん。今年は、舞台演出にプロジェクションマッピングを採用することが決定。軽音楽部やコスプレサークルの、これまでにないライブパフォーマンスが期待されます。そのほか、「トリップ」をテーマにしたキャラクターを学生がデザインし、その作品の中からプロによる審査で優勝を決める「キャラクターコンテスト」、宝塚キャンパス卒業生で、『ショムニ』（フジテレビ）や『たべるダケ』（テレビ東京）の脚本家・北川亜矢子氏が審査員を務める「シナリオコンテスト」も行います。



「第7回宝翔祭」のポスター

iPhone アプリ「jam バンド・スライドパズル2」

ゲーム領域の学生が中心となり制作したサウンドパズルゲームのアプリ「jam バンド・スライドパズル」の第2弾が、好評発売中です。「jam バンド・スライドパズル」は、株式会社ジェットマン、株式会社 AHS、宝塚大学のコラボレーションによる Jet Game Lab*レーベルのアプリです。

「jam バンド・スライドパズル2」は、5人のキャラクターが登場。各52ステージ中には、高難度のステージが用意されています。パズルが完成すると、ギャラリーにイラストが追加。ゲームプレイ中の楽曲も18曲収録されており、ボリューム満点のアプリとなっております。



「jam バンド・スライドパズル2」

※Jet Game Lab は、学生が開発した iPhone アプリ、ソーシャルアプリを販売するレーベルとして設立されました。アプリの企画段階から販売状況までをすべてネット上で公開し、学生に還元する、新しい循環型の取り組みです。

■株式会社ジェットマンについて

設立:2007年8月15日
代表者: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 アプリ開発、Android 開発などオープンプラットフォームのコンテンツ企画開発、ユーザーインターフェイスデザイン業務、O2O(オーツーオー)企画開発

■製品情報

発売日:8月1日
タイトル:「jam バンド・スライドパズル2」
販売元:JetGameLab
販売価格:85円
動作環境:iPhone 3GS、iPhone 4、iPhone 4S、iPhone 5、iPod touch(第3世代)、iPod touch(第4世代)、iPod touch(第5世代)、iPad
※iOS 6.0以降が必要 iPhone 5用に最適化済み

アニメ領域 4年生が合宿

アニメーション領域の4年生を対象とした卒業制作ゼミ合宿が、7月31日～8月2日の3日間、新潟県佐渡市で行われました。

アニメーション領域の卒業制作では、それぞれの希望ごとに「グループ制作」と「個人制作」に分かれ、1年間をかけて作品を完成させます。

合宿は、静かな環境の中で濃密な創作活動に励むために毎年行われている恒例行事です。今回は学生11人が参加し、絵コンテの作成や作画などに夜遅くまで熱心に取り組んでいました。



絵コンテを作成する学生



参加したアニメ領域の学生たちと芦谷講師

神奈川県庁本庁舎「デジタル掛け軸 DK-LIVE」 渡邊准教授がスタッフ参加

「キングの塔」の愛称で親しまれている神奈川県庁本庁舎（横浜市中区）が、8月14～16日まで初めて夜間に一般公開されました。16日の最終日には、本庁舎の正面玄関側の外壁を彩る「デジタル掛け軸」が披露され、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。

渡邊准教授は、「デジタル掛け軸」のセッティングから、試験点灯、最終日の本番点灯まで全てにわたり担当されました。当日県庁本社を訪れた人は、壁一面に浮かぶ幻想的な模様に見入ったり、常に変化する一瞬の美を写真に撮ったりしていました。



神奈川県庁本庁舎「デジタル掛け軸 DK-LIVE」

「きぼうのかね美術館」で作品展示

宮城県女川町の仮設商店街「きぼうのかね商店街」を美術館に見立てたアートイベント「きぼうのかね美術館」（主催：女川アートシーズン実行委員会）が8月17日に開催され、イラストレーション領域の作品集「ピーターパン」の作品が展示されました。

イベント当日は、ワークショップなども行われ、夏休みの子供たちや家族連れでにぎわいました。

また今回のイベントには、渡邊哲意准教授が現地を訪問。渡邊准教授は、「新宿クリエイターズ・フェスタ 2013」（8月23日～9月8日）において、被災地のアートイベント「女川アートシーズン」を紹介する企画展示を担当しました。



作品展示の様子

授業紹介

エディトリアルデザイン I [受講学年：3年（専門選択科目）、担当教員：高田美苗専任講師]

『エディトリアルデザイン I』は、現代のデザインワークに不可欠な、パソコンによる基本的な印刷データの作り方の知識習得を目標にした授業です。様々な課題に取り組む中で、印刷用データを作る上で重要な2大ソフトである Photoshop と Illustrator の習得を目指します。

授業では、書籍の構造や各部の名称等に関する講義のほか、ハードカバーの豆本制作やイラストレーション領域の作品集（テーマ：『銀河鉄道の夜』）の掲載作品と表紙画像の制作、そして架空の展覧会の DM 制作などの課題に取り組みました。

授業の最終回では、これまで学習した内容を振り返った後、作品集の表紙絵と展覧会の DM について、学生自らが iPad を用いてプレゼンテーションを実施。高田講師が、それに対して講評を行いました。

作品集の表紙制作について、ある学生は、タイトルの『銀河鉄道の夜』という文字に、既存のフォントをそのまま使用せず、独自にデザインしたものを使ったことをポイントとして挙げました。また、別の学生は、表紙デザインのイメージに合った木を自ら撮影し、それを加工して利用したことを“こだわり”として発表しました。高田講師は、「フォントや画像などのフリー素材は便利で、そのまま使いたくなりがちだが、自分がデザインしたいものに合う素材がない場合は、自分でつくることを考えた方がよい」とアドバイスしました。

一方、DM 制作については、「おもて面のデザインだけでなく、宛名面について考えることも重要」であることを解説しました。たとえば、会場の地図について、「ただ場所を示せばよいのではなく、展覧会に合ったデザインにすることで、DM 全体のイメージを統一することができる」とアドバイス。また、切手欄をひと工夫したり、薄いグレーでイラストを記載するなど、「DM にとって、“宛名面のあそび”も個性を表現する上で大切」であることを強調しました。

最後に、表紙デザイン、DM 制作の共通点として、「自分の気に入ったデザインがあったら、それをストックし、創作の参考のためにアイデアを蓄えてほしい」とデザインの“引き出し”を増やすことの重要性について述べ、授業は終了しました。



高田美苗講師



自作のDMデザインについて
解説する学生



プレゼンテーションは学生の緊張がほぐれるよう
“お茶会形式”で実施

教員紹介

桜木晃彦教授(教養教育研究室)

時代に左右されない教養を

— 初年次教育「教養基礎」の授業を終えて

メディア系の芸術大学として必要な教養とはなにか、学生たちが一生付き合っていく教養とは何かを常に探りながら、他の教員と授業内容を検討しました。「教養基礎」の授業はスタートしたばかりで手探りの状態でしたが、それなりの手応えはあったと感じています。

専門学校ではありませんので、美術系の大学であっても一般教養を学び、研究する姿勢は変わりません。作品を作る上でスキルを磨くことはもちろんですが、同時に一流の教養人となることを目指してもらいたい。スキルだけを磨いてきた人と、スキルも教養も磨いてきた人では、最終的に表現される作品に違いが表れます。マンガでも手塚治虫さんは、幅広い知識・教養が多くの作品で活かされており、やはり他の漫画家とは一線を画していると思います。



桜木教授

文学部ではないのでアプローチが異なりますが、語学に関しては、始めから「英語は読まない」と避けるのではなく、“読んで分からない箇所があったら一度離れてみてまた戻る”といったことを繰り返し実践し、分からなくても逃げない姿勢を持ってほしい。また、専門書などで自分にとって重要だと思った本は、“実際に自分でお金を出して買って、手許に置いておくこと”“本当に役立つ情報を得るためには、ネットで調べるだけでは不十分である”といったことは、授業開始から基本的な心構えとして学生たちに伝えています。

— 自分の頭を自由にしておくこと

すでに「知識の蓄積が教養である」時代ではありません。むしろ、考え方のレパートリーをいくつ持っているか、考え方を自在に操れるかが大切です。教養のポイントは、時代に左右されないこと。知識に加え、“いかに自分の考え方を自身で柔軟に操作できるか”ということにあります。自分で決めつけていたり、いわゆる「バカの壁」があったりすると、柔軟な思考はできません。また論理は検証されたものの積み重ねであり、検証されていないものは、“検証されていない”と意識する必要があります。

— 教養教育研究室

高校までは学ぶための基礎力のトレーニング期間で、本当の学びは大学に入ってからです。今年から所属の領域に関係なく自由に選択できる研究室が新たに設置され、私は「教養教育研究室」を主宰しています。時代の変化に対応できる基礎としての教養を身につけるための心構えや具体的な勉強方法など、個々の学生の相談に乗る受け皿としての役割も担っています。

<桜木晃彦>

東京都渋谷区生まれ。東京大学理学部卒。医学博士。多くの大学、専門学校において人体解剖学関連の授業を担当。解剖学と美術を結びつけた「美術解剖学」が専門。『CGクリエイターのための人体解剖学』（ポーンデジタル）、『生体で学ぶ解剖学』（てらぺいあ）、『自分の骨のこと知ってますか』（講談社）など著書多数。

学生紹介

イラストレーション領域 4年

中野勝利さん（東京都 城西大学附属城西高校出身）

“自分の色”を磨き続ける

— “負けず嫌いの性格”が、絵の質を変えた

絵について本格的に学び始めたのは大学生になってからです。それまでも絵は好きでしたが、高校の美術の評価は“5段階中3”でいたって普通でした。大学に入学して同級生の絵を見た時、そのうまさに驚き、“自分が全く絵を描けていない”という事実を目の当たりにしました。しかし、私は元々負けず嫌い。次第に「周りに負けてはいられない」という思いが芽生え、授業で出される課題をより真剣に取り組むようになったり、地道に練習を重ねたりするようになりました。後で気づいたことですが、自分の過去の作品を見返してみると、そのような心の変容の後からは、自分の作品の質や雰囲気が変わり始めました。負けず嫌いの性格が、絵に対する意欲を奮い立たせ、作風に影響を及ぼしたのではないかと思います。



中野勝利さん

— 就職について

インテリアショップへの就職が内定しています。大学在学中に住宅展示場でモデルハウスの案内のアルバイトをしたところ、接客好きの私の性格に合ったようで、とても楽しく仕事ことができました。そこで、家に関連する仕事に興味を持ちました。また、「デザインに関係した仕事をしたい」とも思っていたので、この進路選択には満足しています。現在、就職先ではアルバイトとして店内広告のデザインを担当するなど、色々な業務をやらせてもらっています。

— 卒業制作は、自分の得意なもので勝負

卒業制作では「絵本」をつくります。私の絵のタッチが、子供にとって読みやすい絵柄であること、ストーリーのある作品の執筆が一番楽しいということから、そのように決めました。大きいサイズ一枚絵の制作も考えてみましたが、それは他の人の方が上手い。他人が上手な分野ではなく、自分の得意なもので勝負しようと決めました。また、これまで「絵本」を卒業制作に選んだ卒業生がいなかったというのも一つの理由です。

— “自分の色”の重要性

私は「負けず嫌い」ですが、周りの人たちの描く絵はどれもすごいと思っています。たとえば、私はいわゆる“萌え系”の絵は描けません。だから、それを描ける人のことをとても尊敬しています。「負けず嫌い」だからこそ、他の人たちに負けない“自分の色”を見つけ、伸ばすことが、作品を制作する上で必要だと思います。

— 将来について

卒業後も、仕事とは関係なく、自分の色を出しながら、人に喜んでもらえる絵を描きたいと思っています。デザインフェスタなどで、世の中に発信できればいいですね。

今後の予定

■ 本学講師陣が参加した映画が公開

『キャプテンハーロック』（公開中）

内 容：松本零士教授が原作総設定を担当。宇宙海賊として地球連邦政府に反旗を翻すハーロックの活躍を描いた一大SF巨編です。

『おしん』（公開日：10月12日）

内 容：映画領域の山田耕大講師が脚本を担当。1983年にTV放送された橋田壽賀子さん原作、NHK朝の連続テレビ小説「おしん」のリメイク版です



■ 「第十回 ^{カマンド} 鎌人いち場」参加

期 間：10月19日（土）

会 場：鎌倉海浜公園（鎌倉市由比ガ浜）

内 容：前回（5月）の参加に引き続き、学生有志が似顔絵描きや、顔・腕にペイントを施す“ボディ・ペインティング”で参加します。

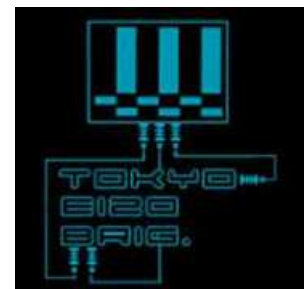


■ 東京映像旅団「第7回上映会：screening 2013」

期 間：11月8日（金）～9日（土）

会 場：UPLINK FACTORY（渋谷区宇田川町）

内 容：芦谷耕平講師が参加する「東京映像旅団」（日本大学芸術学部映画学科OBにより設立された上映団体）の作品上映会。ビデオアート、アートドキュメンタリー、アートアニメーションなど、様々な作家の作品を上映します。





■ 周辺マップ



<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