

「宝塚大学 東京メディア・コンテンツ学部」の“今”を伝えます



ECOLOGICAL
LIFE NEST
ST

作：イラストレーション領域3年 田地しのぶさん（横浜商科大学高校出身）

イラスト領域の3年生有志がグループ展

イラストレーション領域3年生の有志グループ ZIGZAG ZOO による展覧会「OZ」が、11月17日～23日に原宿のデザインフェスタギャラリーで開催されました。ZIGZAG ZOOは、「展覧会をやりたい人集まれ！」という呼びかけに応じた12人の有志グループ。その賑やかな様子を見た教員に「きみたち動物園みたいだね」と言われたことから命名されたという。初の試みとなる今回の展示のテーマは『オズの魔法使い』。このところ劇団四季の『Wicked』や、映画のリメイクが話題になったこと、多彩な表現が期待できることからこのテーマになった。会場では、自由な発想で描き上げた各作品に、通りがかりの来場者も足を止めて見入っていました。



小野寺真央さん（宮城県気仙沼高校出身）：

ZIGZAG ZOOの12名のメンバーには、「将来はイラストの仕事がしたいから作品を発表する機会を作りたい」「就職の際に“大学時代にこれをやりました”と胸を張って言える実績を作りたい」という共通の思いがありました。やってみてわかったことは、画廊を借りるのは思ったより簡単だということ。また個性的なメンバーの各作品は、一見バラバラなようでも、全体で見るとエネルギーでとても面白かったことですね。学園祭などと重なってスケジュール調整は大変でしたが、とてもいい経験になりました。



イラスト領域の学生と小学生が共同で壁画制作

新宿区の柏木地区協議会まちづくり分科会が推進する「落書き消しお絵描き事業」。西新宿の大ガード下壁画で実績のある本学に、新宿警察署を通して北新宿公園の壁画制作協力依頼がありました。今回は、小学生が描いた絵から 17 点をピックアップし、その中から動物や花を本学の学生たちが一枚の絵に再構成し、壁画に仕上げるというもの。爽やかな青空が広がった 12 月 1 日、北新宿公園に集った子どもたちとイラスト領域の 2 年生 10 人が協力し合い、仕上げ塗りを行いました。

参加した小学生たちは「こんな大きな絵を描くのは初めてで迫力があつた」「画用紙と違ってはみ出たらすごく目立った」「お兄ちゃん、お姉ちゃんたちが優しくあつた」と大満足の様子。淀橋第四小学校の明石副校長は「学校だけでは予算面、指導面で実現するのが難しい。街づくりのネットワークから宝塚大学さんに協力してもらえることになり、本当に心強かつた」と話していました。

富永真結さん（イラスト領域 2 年 東京立正高校出身）：

最初、灰色のコンクリートの上にペンキの色がうまく乗らないことに苦しみましたが、試行錯誤の末、最終的にはうまくいきました。こんな大きな絵を描くのは爽快感があつて最高に楽しかつたですね。子どもたちともすぐに打ち解けられてうれしかつたです。

寶田香里さん（イラスト領域 2 年 奈良県立高円高校出身）：

私たちがこざれいにまとめてはいけないと思い、子どもの素朴なタッチを残すよう注意しながら凶案化しました。壁画だけにデータサイズが大きすぎて、途中でパソコンがダウンし途方に暮れたこともありましたが、今日子どもたちと一緒に仕上げで感動しています。



下書き中の様子

完成した壁画

新宿レクリエーションまつりに 似顔絵と缶バッジで参加

新宿区と周辺地域の地域おこし体験活動の場『2013 新宿レクリエーションまつり』が11月23日、新宿コズミックセンター（新宿区大久保）で開催されました。このイベントに、イラストレーションとマンガ領域の学生、林崎典子さん（浦和学院高校出身）、中山あゆみさん（都立桐ヶ丘高校出身）、布施祥子さん（都立大泉桜高校出身）、大学院生の中里智美さん（東京成徳大学高校出身）と卒業生の柴倉彩那さんが参加。来場者の似顔絵を描いて缶バッジに加工するサービスを行ったところ、常に行列ができるほどの大盛況でした。当日はボランティアで参加したクラーク記念国際高校の生徒たちも加わり、終了時間後も熱心に似顔絵を描き続ける姿が見られました。



参加したクラーク記念国際高校の生徒



裏サンデー投稿トーナメント 卒業生のはらまさきさん勝ち進む

小学館の「第2回裏サンデー連載投稿トーナメント」で、マンガコース卒業生のはらまさきさんの作品「ラブ・ボーイ・ラブ」が、現在3回戦を勝ち抜き、健闘しています。

「裏サンデー連載投稿トーナメント」は、小学館が配信するウェブサイトで昨年からはスタートした企画。従来の新人賞とは違い、漫画家になりたい人が連載したい作品を投稿して、読者の投票、コメントで評価され、最優秀作品は連載を続けることができます。はらさんの3話目がウェブ上で公開されるのは12月20日からで、果たして次も勝ち抜けるか、注目されます。



Copyright © Harama

はらまさきさん（卒業生）：

はじめまして、卒業生のはらまさきと申します。裏サンデーという Web 漫画サイトの投稿企画に「ラブ・ボーイ・ラブ」という作品で参加させて頂いております。

同性愛を題材としたラブコメなのですが、自分なりに男女問わず年齢問わず楽しめるように工夫しているので、気になった方は是非読んでみて頂けると嬉しいです。

「私の劇場 2013 展」 卒業生の夢島スイさんも参加

劇場をテーマとしたグループ展「私の劇場 2013 展」が、11月30日～12月11日まで銀座スパンアートギャラリーと渋谷 Bunkamura Gallery で同時開催され、イラスト領域の北見隆教授と高田美苗講師に加え、卒業生の夢島スイさん（ペンネーム）が参加しました。「私の劇場」というタイトルは、昭和期を代表する鬼才、宇野亜喜良キュレーションとして始まった展覧会が由来となっており、今回はその流れを継いだ約30人の作家たちが、それぞれ自分自身の劇場をテーマに平面・立体作品を出展しました。



ボックスオペラ展 北見教授が出展



今年で8回目となる「青山 SPACE YUI」の企画展、ボックスオペラ展「植物学」が12月2日～7日まで開催されました。この展覧会は、北見隆教授がリーダーとなって、毎年参加アーティストの組み合わせが替わります。今年は、「植物学」をテーマに、第1回目に参加した巨匠イラストレーターの宇野亜喜良さんに加え、建石修志さん、東逸子さんとの4人展として開催され、大変好評を博していました。

「ちいさな時計展」に 高田講師が出展

宇野亜喜良さん、おくはらゆめさんをはじめ30人のイラストレーターと絵本作家による掛け時計の展覧会が、12月16日～25日の間、青山ピンポイントギャラリーで開かれ、高田講師の作品が出展されました。高田講師によると「羽の部分は時間の経過とともに硫化が進み、黒っぽくアンティーク調に変化していく」という。ユニークな展覧会には多くの入場者が訪れました。



竹内教授の脚本 「気骨の判決」が大盛況

マンガ領域の竹内一郎教授が脚本を書き下ろした「気骨の判決」が新宿・紀伊国屋ホールで11月15日～24日に劇団俳優座によって上演されました。

「気骨の判決」は東條英機と闘った実在の裁判長、吉田久の物語。

朝日新聞で取り上げられて以降、法律関係者の間では大変な話題となり、全公演チケットが完売という状況に。多くの法曹界の人々が見に来たとされています。



竹内教授：

主人公の吉田久が言ったとされる「法律家とは自分を捨てるところから始まる」という言葉に、私は大変胸を打たれ、なんとしても舞台化したいと思いました。脚本を書く上で苦労したのは、この物語の核となる選挙の無効判決が、当時の司法関係者には都合の悪いものであり、資料がほとんど残っていなかったことです。そこで、人物により迫るために虚構を加え、「家族」のエピソードを交えて人間の真実に迫ろうと考えました。本当の正義とは何かを考えさせる舞台になったと自負しています。

本学のコスプレ演劇を中国で動画配信

本学のコスプレサークルと軽音楽サークルが参加し、10月13日に学園祭「宝翔祭」で実演されたオリジナルコスプレ演劇「猫娘/ライブ/ネコライフ」(原作、キャラクターデザイン：李琰舒(リ・エンジヨ) =文京学院大学大学院2年)の撮影動画が中国の動画配信サービスで公開され、好評を博しています。

この劇は、ゲーム領域の川村順一教授が非常勤講師を務めている文京学院大学とのコラボレーションで実現しました。



川村教授：

中国では、人気オンラインゲームを原案としたコスプレ演劇が人気ですが、日本と中国のコスプレ演劇では演じる手法が異なります。例えば、中国では、役者のセリフや効果音などは予め録音されており、役者は口パクで演技をしています。配信された本作品の動画を観た中国のコスプレ演劇のファンから高い評価を得ています。



校舎を赤と緑でライトアップ クリスマスムード漂う

昨年末、宝塚大学創立 25 周年を記念して行われた新宿キャンパスの「クリスマスライトアップ」を、今年も 12 月 9 日から 12 月末まで実施しています。現在、青梅街道に面した 3・8・9 階の教室の窓をクリスマスをイメージした赤と緑でライトアップし、1 階ロビーの天井には青色 LED を配置、幻想的な空間を演出しています。

二条城や赤れんが倉庫などの「デジタル掛け軸」ライトアップ等で照明デザインの実績豊かな渡邊哲意准教授の監修のもと、学生が主体となり、約 50 枚の窓へのライトセッティング、室内の光量調節、天井への青色 LED の取り付けなどを 12 月上旬から行ってきました。セッティングに参加した学生たちは「ライトが点灯した瞬間、“やってよかった！”と感動しました」「たくさんの人に見てもらって、クリスマスムードに浸ってほしいですね」と大きな達成感を得たようでした。

渡邊准教授：

学生たちも 2 回目とあって手際よく設置を行いました。タイマー機能を使って設定時間になると蛍光灯から LED に切り替わり、エレベーターから降りてきた学生たちがみんな歓声を上げて写真を撮っています。20 日に行われる自治会主催のクリスマスパーティの電飾も、今から楽しみにしています。



ライトアップされたキャンパス



1 階ロビー玄関

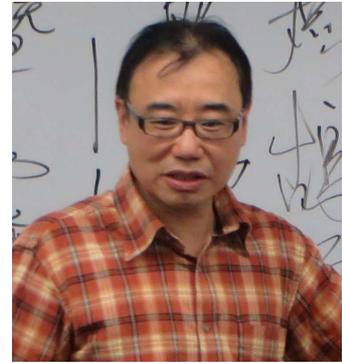
授業紹介

芸術教養Ⅰ（書道と漢詩）基礎科目〔担当教員：林暉講師〕

ーマンガ、アニメでも東洋的センスと価値観が必要

私は大量生産を特徴とする工業文明は、個性を命とする芸術に反するものだと思っています。生活が便利になり、人為的環境があふれ、自然環境が減るに従い、人の芸術性は失われていきます。作業、作業、作業の毎日の中で作業の腕は上がっても、頭と心には余裕がなくなっていく。こうして人が芸術性を失いやすい現代だからこそ、ますます、意識的に主体性が大事である芸術に触れる必要があります。

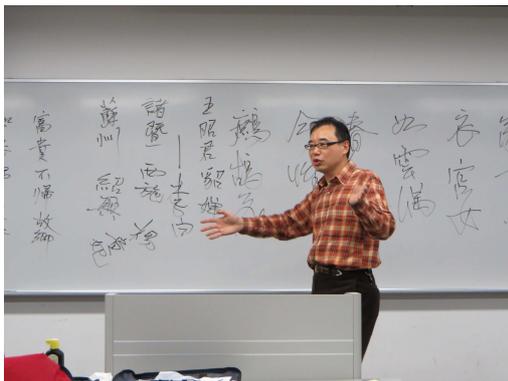
日本のアニメーションやマンガ、ゲームなどが世界一であることは言うまでもないでしょう。このことは、日本人の東洋的なセンス、東洋的な価値観につながっていることを物語っています。「書道」こそ、その東洋性を最も集約的に象徴する芸術ジャンルです。白と黒だけのシンプルな世界に人は客体のものに頼らず、主体自身の頭と腕の巧みさを求め、黒い線の組み合わせのみで作品を生み出します。漢詩を読み解き、その精神性を理解して、書に取り組むことが大切です。



林講師

ー質問されたら間違ってもいいから 必ず自分の言葉で答えること

今回の授業では、李白の詩「越中懐古」を読みました。敵国である呉に長い間捕虜として囚われていた越の王、勾踐。昼間は気がふれたふりをして周囲の目を欺き、夜は復讐のために「臥薪嘗胆」して自分を堕落させないよう鞭打って過ごした日々について解説、勾踐の気持ちを想像させます。その後復讐を果たした勾踐は、凱旋してこの世の春と謳歌しました。しかし今は悲しみを象徴する鳥、鷓鴣が飛んでおり、無常を感じると結んでいます。この結末を味わい、考えさせたあと、鐘繇の臨書に取り組み、学生たちは熱心に取り組んでいました。



私は日頃から学生に伝えていることがあります。それは、質問されて答えに窮したときに、間違ってもいいから必ず答えること。黙り返すのは相手に失礼なので絶対にやってはいけません。言い続けた結果、私の授業を受ける学生は、難しい質問をしても、みんな考えて何かしらの言葉で返してくれます。

宝塚大学は、マンガやアニメ、ゲームなどを学ぶには素晴らしい環境が整っています。ぜひ、芸術に高い志をもっている人に来てほしいですね。

<林暉>

神戸大学大学院人文学研究科修士課程修了。 修士（文学）中国美学学会員。【著書】「中国美術史」共著 中国美術学院出版社

教員紹介

古瀬登准教授(アニメーション領域)

絵の映像化を常に考えること

一小学生のときに見た「ファンタジア」が僕の原点

小学生の頃、みんなで映画を観に行く「映画の日」がありました。たしか 1～2 年生の時期に観て今でも強烈に覚えているのが、ディズニーの「ファンタジア」です。映画の最後、幕が下りて指揮者とミッキーマウスが握手するシーンで、「ミッキーはこの映画の中でミッキー役を演じているんだ。アメリカに行けばミッキーマウスに会えるんだ！」と本気で信じていました。僕がアニメーションに感動した最初の思い出ですね。

僕が若い頃は、まだ日本でアニメが認知されておらず、もちろん学校ありませんでした。グラフィックデザインの勉強をしながらデザイナーのアルバイトをやったら、サラリーマンみたいで性に合わないと思った。「これは違うな」とほかを探していたところ、アニメのセルのペイントを募集していた小さなプロダクションがあった。そんな仕事や会社が存在することすら知らなかった時代の話ですが、飛び込んでやってみたら意外に楽しかったんです。その後フリーのアニメーターとして独立しましたが、教えてくれる先生がいるはずもなく、業界の知人にディズニーをはじめとするアメリカのアニメビデオを借りまくり、とことんコマ送りで見て研究し、独学で勉強しました。



古瀬准教授

一表現は格段にハイレベル

現在のアニメーション制作の仕事は、原画を描く基本的なところは変わりませんが、フィルムからデジタルになったことで制作プロセスに大きな変化が見られます。自分のイメージ通りにデジタル加工ができ、表現も格段にハイレベルになっているのは良いことですが、同時に様々な作品を見ている視聴者の目も厳しくなって、より高い精度が求められている、と実感しています。

大切なのは、ただ絵を描くだけではなく、その絵がどうやって映像になるかを常に考えること。マンガの原作とアニメを見比べるのもとても良い勉強になります。最近の学生と話していて感じるのは、映像化することを最初から意識してストーリーを考え、絵を描ける人が増えてきていること。これはとてもいいことで、指導する側としてはとてもうれしい。そんな風に絵やアニメを見るのが好きな人、興味のある人は、ぜひアニメーション領域に来てほしいですね。

<古瀬登>

1955年、東京生まれ。アニメーター。東京デザイナー学院グラフィックデザイン科卒業。「スプーンおばさん」(1983)「うる星やつら」(1984)、「エースをねらえ! 2」(1988)、「ルパン三世」TVスペシャル(1989)、「頭文字D」(1998)、「鉄腕アトム」(2001)、「ブラックジャック」(2005)等の作品の作画監督及びキャラクターデザイン担当。

学生紹介

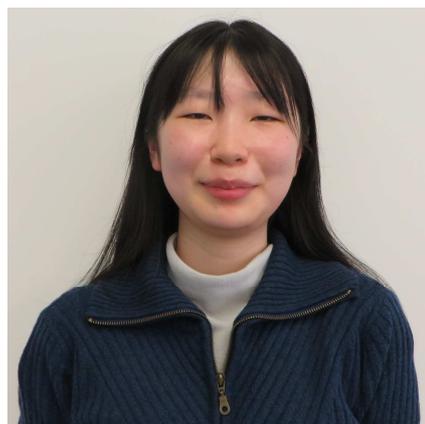
ゲーム領域 4年

吉田美香さん（東京都立葛飾総合高校出身）

ーカリキュラムに魅力

10歳上の兄がいたので、さまざまな面で影響は大きかったと思います。学校では内気でおとなしい女の子でしたが、家では兄と格闘ゲームで遊んだりしていました。でも、ゲームよりも絵を描くほうが好きで、時間さえあれば何かしら絵を描いていましたね。

高校は総合高校に進学。好きな授業を選択し、改めて自分が選んだ授業を眺めると、美術系とプログラム系に偏っていました。この頃からなんとなく方向性を意識し始めたような気がします。高2の時に宝塚大学のDMを見て「私の興味のあることが勉強できそう」と思い、オープンキャンパスには何度も通いましたよ。制作現場に近いカリキュラムに魅力を感じて宝塚大学に決めました。



吉田美香さん

ー大学の中で仕事を経験

この大学で学んでよかったと思うのは、学びながら仕事が経験できたこと、これに尽きます。大学の中にゲーム会社「ジェットマン」が入っていて、社長は大学の先生も兼任しています。まさに今、ゲーム会社に求められることを学べたし、現場の生々しい話も聞かせてもらいました。1年次に取り組んだグループ制作が評価され、アルバイトとしてソーシャルゲームのイラストを描いたり、スマートフォンの壁紙の着せ替えを作ったりして、本格的に仕事をさせてもらえました。取引先から制作した素材を「こんなじゃ使えない」と酷評されて心が折れそうになりましたが、その後何度も修正を重ね、世の中に出た作品もあります。この経験は、この大学でなければできないと思いますね。

ー時代に求められる作品を

就職活動は当初負け続きで落ち込み、「やはり向いていないんじゃないか」「公務員もいいかな」と思った時期もありました。でも「待てよ、私は何のためにこの大学で学んできたの?」と思い直し、再チャレンジしたところ、初めて選考が進んだ会社から内定をいただくことができました。今、その会社でアルバイトをしています。とてもいい会社で、4月に入社するのを楽しみにしているところです。ゲーム業界は今とても厳しい状況ですが、この大学で既に社会経験をしてある程度の忍耐力は身についた自信があります。先を見据え、時代に求められるものを作っていきたいですね。

今後の予定

■ 進学相談会（ミニオープンキャンパス）

日 時：2月1日（土） 13:00～16:00

会 場：宝塚大学新宿キャンパス

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



■ デジタル掛け軸

日 時： 第1部：2013年12月31日 23:30～23:45

第2部：2014年1月1日 1:30～2:30

※大晦日のケーブルカーは、23:00から運行します。

会 場：大山阿夫利神社下社

内 容：世界的なデジタルアーティスト長谷川章氏が手掛ける「デジタル掛け軸」が、
大山阿夫利神社下社で実施されます。コンテンツデザイン領域の渡邊准教授が
ディレクターを務めます。

■ 道具学研究発表フォーラム

日 時：1月12日（日）、13日（月・祝）

会 場：新宿NPO協働推進センター 501号室

内 容：コンテンツデザイン領域の渡邊准教授、ゲーム領域3年の石川雄仁さんが発表
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



<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 TEL: 03-3367-3411