

# NEWS LETTER

## 2014. 5月号

「宝塚大学 東京メディア・コンテンツ学部」の“今”を伝えます。



NewsLetter 2014年5月号 vol.44  
2014年5月31日発行

Editor 永田久美子、金澤英樹 (本学職員)  
Art Director 渡邊哲意 (本学准教授)、芦谷耕平 (本学講師)  
Designer 小野寺真央 (イラストレーション領域4年)  
松波恵 (イラストレーション領域4年)

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



### HOT TOPICS

渡辺大輝さん作「青果人」  
週刊少年チャンピオンで8週にわたり掲載!

齋藤勁吾さん「RED HIT GIRL」で  
「少年ジャンプNEXT!!」デビュー!

「コミティア108」に卒業生が出展!  
イラスト領域の4年生が3Dプリンタ出力を初体験!

多くの学生が参加した新入生歓迎会

町×ヅカ製作委員会、仙台のインスタライブで町×ヅカを配布!  
「幻想芸術展」に高田美苗専任講師が出展  
「お台場ハワイフェスティバル2014」有志学生がボディペイントで参加!

### 授業紹介

コンピュータデザイン演習 渡邊哲意准教授

### 教員紹介

吉岡章夫専任講師(ゲーム領域)

### 学生紹介

イラストレーション領域 平井玲良さん



表紙写真  
3Dプリンタで出力した  
作品と北見教授

HOT TOPICS

授業紹介

教員紹介

学生紹介

今後の予定



新人まんが家出身の異空間少年現る!!  
**渡辺大輝**

© 渡辺大輝 (秋田書店)

渡辺大輝さん作「**青果人**」  
 週刊少年チャンピオンで8週にわたり掲載!

『週刊少年チャンピオン』17号(3月27日発売)で、本学3年生、渡辺大輝さん(埼玉県立越生高校出身)の連載マンガ青果人(せいかんちゅ)が8週にわたり掲載されました。「青果人(せいかんちゅ)」は大根やナス、トマトなどの青果たちが神となって繰り広げられる不条理ギャグマンガです。た渡辺さんは作品中に登場する大根キャラを以前から描いていたそうで、ここから生まれた作品だそうです。渡辺さんの今後の活躍にご期待ください。

渡辺大輝さんに聞きました!  
 最初の作品を『週刊少年チャンピオン』に持ち込んだのが大学1年の夏でした。2013年の秋に新人漫画賞佳作を受賞。受賞作が掲載された後、編集者の方に「いいのができたら持ってきて」と言われ、その後8本持ち込み全敗。「何がいけないんだろう?」というんなマンガを読んで勉強し、新たな気持ちで臨んだ9本目にして掲載が決まりました。「浦安鉄筋家族」のように、息の長い作品の描けるマンガ家を目指します。応援よろしくお願いします!



## 「コミティア108」に卒業生が出展!

マンガ領域の卒業生有志が集まり、5月5日(月・祝)、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)108」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3,000を超えるサークル・個人が出展し、会場は毎回大変な賑わいを見せています。



今回は4,835のサークルと個人が参加。卒業生たちは自分たちのオリジナル同人誌やポストカードなどを販売しました。次回の「コミティア109」は、2014年8月31日(日)開催予定です。

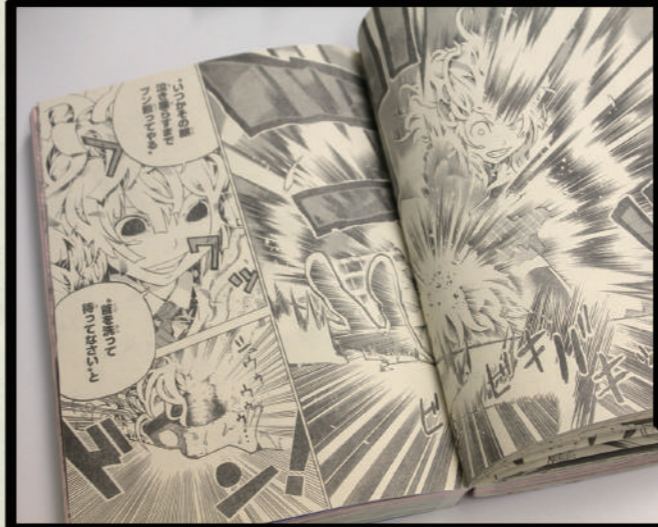


## イラスト領域の4年生が3Dプリンタ出力を初体験!

宝塚大学東京新宿キャンパス1階「オフィス24スタジオ」では、3Dプリントサービスを行っています。4月25日、イラスト領域の4年生が、東京デザイナーズウィーク出展作品「額縁の国のアリス」を3Dプリンタ出力体験しました。石膏の粉の中からミニチュア版の3D作品を取り出した学生たちは、その精巧さに歓声をあげて驚いていました。



# 齋藤勁吾さん「RED HIT GIRL」で少年ジャンプNEXT!!」デビュー!



5月7日発売の「少年ジャンプ NEXT!!」2014 vol.2 に本学3年生、齋藤勁吾さん(山形県立鶴岡中央高校出身)の読み切り『RED HIT GIRL』が掲載されています。齋藤さんは昨年、「JUMPトレジャー新人漫画賞(2013年8月期)」にて「百鬼夜行」という作品で最終候補に残っており、満を持して今回のデビューとなりました。応援よろしくお祈いします!



齋藤勁吾さんに聞きました!

2年前、少年ジャンプ編集者の方が僕の線画を見てくださり、その後担当になっていただきました。これまで2回挑戦し、そのたびに「これは行ける!」と思ったのですが、最終選考で落選。編集者の方から「キャラが多すぎる」「世界観がつかみにくい」などのフィードバックをいただき、自分なりに修正した結果、今回の掲載に至りました。『RED HIT GIRL』は、誰もが知っている童話「赤ずきん」から着想を得た作品で、47ページに今の自分を出し切りました。これから続くマンガ家人生の第一歩になれば、と思っています。

## 町×ヅカ製作委員会、 仙台のインスタライブで町×ヅカを配布！

本学デザイン表現研究室の学生たちとシンガーソングライター町あかりさんとのコラボ、町×ヅカ製作委員会が、町あかりさんの仙台インスタライブ&サイン握手会にてフリーペーパー「町×ヅカ」を配布しました(4/19、4/20)。

仙台ではライブのほか、DateFM (FM 仙台) での町あかりさん収録見学やラジオメディアのレクチャーを受けました。

イラスト領域4年生(アートディレクター及び表紙イラスト担当)

田口美希さん(御立豊島高校出身)に聞きました!

twitterにライブの感想を書き込む方が増え、注目度の高まりを感じてはいましたが、ライブでそれを実感しました。今回は裏方でPA(音響)を手伝ったり、町さんと居酒屋で「ほや」を食べたりもしました。「町×ヅカ」を見た方からは「学生が作ってるの?レベル高い!」と言われてうれしかったですね。



## 「幻想芸術展」に 高田美苗専任講師が**出展**

東京交通会館2Fギャラリーにて、「Fantastic Art Show-Tokyo-2014 / 幻想芸術展 - 東京 - 2014」が開催され、本学の高田美苗専任講師が出展しました(5/4 ~ 5/10)。同展は「国内唯一」の幻想芸術団体、IFAA (International Fantastic Art Association) が主催する定例展。フランス幻想画壇からの招待作家としてドミニク・デゾルジュさんとミシェル・バソさんを加えた37人の作家によるテンペラ画、ドローイング、ペン画、版画、コラージュ、人形造形、CGなど多彩なジャンルの幻想芸術作品約90点が展示され、期間中は多くの来場者で賑わっていました。



写真提供:International  
Fantastic Art Association  
国際幻想芸術協会

## 「お台場ハwifeフェスティバル 2014」 学生有志がボディペイントで**参加!**

年に一度のイベント「お台場ハwifeフェスティバル 2014」に、本学イラスト領域4年生田地のぶさん(横浜商科大学高校出身)が提案したボディペイント企画が採用され、1~3年生の学生有志が参加しました(4/26)。会場のヴィーナスフォートはLive & ダンスステージと、ハワイアンマーケット&キッチンカーなどハワイムード一色。その一画にボディペイントコーナーを設置して、来場者の腕や足にボディペインティングをしました。

田地のぶさんに聞きました!

内定が決まったイベント会社の中に「お台場ハwifeフェスティバル事務局」の人たちがいたことから「田地さん、何かワークショップを考えて!」と声がかかりました。本学の学生がやるからこそ「クオリティと価格」を訴えたところ、すんなり企画が通り、実現することに。入学しての1年生が、お金をもらって仕事することに大きな意味があると思っています。



# 新入生はじめ多くの学生が参加 新入生歓迎会



コスプレサークルの迫力あるダンス



自治委員会



軽食を食べながらの歓談



軽音部サークル



ノリノリの新入生たち



イラスト研究会

毎年恒例の自治会主催新入生歓迎会が、4月21日に学内で開催され、新入生をはじめ多くの学生が参加しました。各テーブルでジュースやお菓子がふるまわれる中、軽音部サークルのライブステージがスタート。その後、イラスト研究会、学祭実行委員会、まっちゃぶサークルの紹介があり、最後にコスプレサークルのステージで盛り上がりました。新入生だけでなく上級生や留学生も集まって、領域や学年を超えて大いに交流を深めていました。



まっちゃぶ

### 渡邊哲恵准教授に聞きました!

昨年の新歓も盛況でしたが、ステージを盛り上げた軽音やコスプレサークルも2年生に世代交代し、より熱の入ったステージを見せてくれました。初年次教育授業のあとに行われたこのイベントのおかげで、昨年同様、サークル加入率も大変高いようです。



コスプレサークル

- HOT TOPICS
- 授業紹介
- 教員紹介
- 学生紹介
- 今後の予定



## 作り手になりたいなら 自分の世界を広げよう

ゲーム領域  
吉岡章夫 専任講師

**♪ コンピュータで音楽が楽しめるなんて!**

僕は幼稚園からピアノを習っていて、ピアノが大好きでした。小学校でも発表会といえれば伴奏担当。普通、伴奏って女の子がやりますよね。その意味でかなり目立っていたと思います(笑)。わりと厳しい家庭だったので、小学生になってもゲームは一切買ってもらえませんでした。渴望感からか友達の家ではゲームばかり…。家にパソコンはあったので、6年生でパソコン入門雑誌を読みふけり、ソースコードを打ち込んでゲームを改造して遊びました。YMOが解散したのは6年生のとき。『ライディーン』はコンピュータでつくっているに違いない」と思い、専門誌を見て自分なりに曲を作り、友達の反応を見るのが面白かった。その頃から僕は、アートとコンピュータの接点を模索していた気がします。

**♪ 平坦ではなかったCGデザイナーへの道**

中高ともに運動部に所属。一方で高校では理科室の隅で本格的なインディーズゲームをつくっていた友達と遊んだりもしていました。

**♪ 「思いつき」と「アイデア」の違いは何かを考える**

この授業のねらいは、印刷物の制作を通してデザイン制作ソフトウェアの用途と、出版までの流れを理解することです。授業では5名1チームで16ページのフリーペーパーを制作。チーム内でアイデアを出し合い、役割分担しながら進めていきます。16ページ冊子の構成は、特集ページ、楽しむページ、読み物ページ。各グループで3案以上アイデアを出し合い、プレゼンし、コンペ形式で全員が投票。よりよい1冊を作っていきます。

今授業でやっているのは、コンペで選ばれた3案のロゴの仕上げです。できたロゴをまた投票し、絞り込みつつ、他のページ企画も同時進行しています。この制作過程のなかで、どうすれば自分の考えを、単なる「思いつき」ではなく多くの人が共感する「アイデア」まで昇華させられるか、を考えることになりました。自分の案を通したければ、人を説得するプレゼンをしなくてはなりませんから。グループ制作を通して、仕事の現場に必要なコミュニケーション力、客観的な視点も養います。

**♪ 「やる気」も「やる」は大違い 狭い世界で満足しない**

今、高校生の間で流行っているゲームは、モバイルの小さな画面の中で完結しています。さらに「好きなものしか見ない」のでより造詣が浅くなりつつある。触れている世界が狭いと感じています。しかし、「やる」と「つくる」では関わり方がまったく違います。作り手を目指したいなら、多種多様なゲームに触れ、広く本を読み、映画を観て、音楽も聴いて、いざ創作するときに困らないよう、自分の中にたくさん引き出しを持ってほしいです。



★吉岡章夫専任講師プロフィール

芝浦工業大学工学部卒業。ソニーコンピュータエンタテインメントにてゲームソフトの開発に関わった後、ソニー株式会社にてユーザーインターフェースのデザイン開発に従事。2007年株式会社J E T M A N 設立に参画。コンテンツクリエイターの育成に取り組む。



授業風景。

## コンピュータデザイン演習

専門選択科目  
受講学年：2年  
担当教員：渡邊哲意准教授



“作る人”は“作られ方”を経験して

★渡邊哲意准教授 プロフィール

宝塚造形芸術大学(現 宝塚大学)造形研究科情報デザイン専攻博士課程修了博士(芸術学)。98年、「VISUAL+SOUND=SPACE1998」に映像監督として参加、ロックと映像のコラボによる演出実験を行う。最近ではデジタルアーティスト長谷川章氏とともに、東京都庁、護国寺、京都二条城などへの「デジタル掛け軸」投影にディレクターとして参加。視覚・聴覚情報を含む幅広いデザイン制作、研究を行っている。



**♪ 上級生の切実な声を受けて実現した経験する授業**

この授業を今期から導入したのには理由があります。本学もそうですが、美大系の学生たちは往々にして、ひとり黙々と作品制作に没頭しがちです。しかし、社会に出るとそれでは必ず壁にぶつかります。アイデアから素材を集めて原稿を作り、それをデザインして1冊にしていく過程、つまり雑誌の制作工程をひと通り体験すること。これはマンガ家になるにしても、マンガを軸とした仕事に就くとしても、非常に重要な経験になります。

実際に、就職した卒業生たちは口々に「大学時代にこれをやっておけばよかった!」といっています。この授業はそうしたリアルで切実な、今々の声を受けて、実現したのです。

実際にプレストの仕方を知らない、声の大きな人が勝っています。しかしこの授業を受けることで、小さな意見でも誰かが拾って変化させ、デザインができていくこと、アイデアを提案する責任も併せて実感してもらえと思っています。

HOT TOPICS

授業紹介

教員紹介

学生紹介

今後の予定

## オープンキャンパス



日時：6月1日(日)、6月22日(日)

13:00～16:00

会場：宝塚大学 新宿キャンパス

主な内容：大学紹介、入試説明・相談  
領域紹介、ワークショップ、相談コーナー  
在学生とのフリートーク、保護者相談会など

## 不可思議な遊戯 2014 展



不可思議な遊戯 2014 展

※卒業生夢島スイさん参加

日時：6月10日(火)～21日(土)

11:00～19:00

(日曜休廊 / 最終日 17:00 まで)

会場：銀座画廊 スパンアートギャラリー

## 今は領域を超えて 広く学びたいから

イラストレーション領域 2年

平井玲良さん

(アレスイア湘南高校出身)

HOT TOPICS

授業紹介

教員紹介

学生紹介

今後の予定



👉 祖母にお絵かきを  
ほめられた子ども時代

小さい頃から絵を描くのが好きで、祖母の隣でいつもお絵かきしていた記憶があります。穏やかで優しい祖母で、私の絵を見るたびに「上手に描けたねえ」とほめてくれた。お勉強は好きではなかったけれど、図画工作や美術の成績だけは突出していたので、それが私の唯一の自信の土台になったのかな、と思いますね。

中学校では美術部に入部。最初の5分間だけクロッキーを描くこと以外ルールはなく、好きなオリジナルイラストを自由に描いていました。その頃、10歳年上の兄が買ってきた「週刊少年ジャンプ」の連載マンガ「家庭教師ヒットマン REBORN!」にはまり、そのキャラもよく真似て描いていましたね。美術部の部誌にはオリジナルでマンガを描いたこともあって、その頃は「ぼんやりと」マンガ家になれたら素敵だな」と思っていたような気がします。

👉 進路を選択するときに  
やりたいことがわからない

いざ進路を決めようと思ったとき、自分が何をしたいのかわからなくなっていました。絵は好きだけど、マンガ家はちょっと違うかなと。そんな折、友達に宝塚大学のパンフレットを見せてもらい、とりあえずオープンキャンパスへ。高田先生も北見先生も、優しく素敵な先生で、ひと目で好きになりました。別の大学も考えていましたが、ひとつのテーマにまっしぐらなのに対し、宝塚大学は領域を超えてさまざまな授業が受けられ、広く学べるところが魅力でした。

👉 領域を超えて広く学び  
コスプレサークルも

実際に入学してみてこの1年で最も力がついたと感じるのはデッサンです。デッサンの授業は課題も多く大変ですが、安田先生は一人ひとりに「ここはこうしたほうがいい」と的確なアドバイスをくださいます。厳しくても熱い気持ちが伝わってきます。また、自分が興味のあるアニメ領域やマンガ領域の授業も楽しいです。来年以降、自分のテーマを絞って行きたいですね。

現在私はコスプレサークルに入って学園祭や国際交流会でのパフォーマンスに参加しています。最初ちょっと抵抗がありましたが、今は「墨子のバスケ」の主人公のキャラをやっています。正直、「ええっ!」と驚かれることにはまだに不安はありますが、まったく違う人物に変身するなんて、なかなかできないことです。もっと自由にできるようにしたいです。



町×ツカで平井さんが担当したイラスト。

