

NEWS LETTER

2015. 1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 2015年1月号 vol.52
2015年1月31日発行

Editor	金澤英樹	(本学職員)
Writer	永田久美子	(フリーランス)
Art Director	渡邊哲意	(本学准教授)
	芦谷耕平	(本学講師)
	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)
Designer	有馬ゆづか	(マンガ領域3年)
	河野真美	(マンガ領域3年)
	高田佳奈	(イラストレーション領域3年)
	中田亜花音	(イラストレーション領域3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



表紙写真
イラスト領域4年道言さんデザインの年賀タオル

HOT TOPICS

本学初の学生FD委員会、いよいよスタート!

青山学院大学と初の大学間連携が実現!
オペラ「魔笛」公演、着々と準備中

年賀タオルに学生のデザインが採用!

4年生4名によるStory Tellerがコミックマーケットに出展!

卒業生が週刊少年マガジン新人漫画賞で奨励賞受賞!

安田学園高校にプロジェクションマッピングの出張授業

自治会主催のクリスマスパーティ、より楽しく賑やかに開催!

授業紹介

アニメスキルI 古瀬登准教授

教員紹介

イラストレーション領域 北見隆教授

学生紹介

ゲーム領域2年生 栗田亮さん

授業紹介

教員紹介

学生紹介

今後の予定

本学初の学生FD委員会、 いよいよスタート！



8月に京都産業大学で開催された「学生FDサミット」に参加したメンバーが中心となり、この1月から本学初の試みとなる「学生FD委員会」がスタートします。学生FDとは、学生によるFaculty Developmentの略で、大学の授業改革のために学生が中心となって取り組むこと。まずは声をかけ合ってメンバーを集め、今月から定期的にミーティングをもつこととなります。



8月に参加したFDサミットの一コマ

中心メンバーに聞きました！

9月末にFDサミットでの収穫を大学の学長はじめ教職員の方々にプレゼンする機会があり、その後、先生方に予算立てなど協力いただきながらここまで来ました。今後はやる気があるような学生に声をかけ、学生自らのユニークな授業の構想を練ります。夏期講習あたりに実験授業を展開できたいですね。五月女裕樹さん(マンガ領域2年生 浦和学院高校出身)
本学の授業はパソコンで作業し、机に向かって絵を描くことが多いので、運動不足になりやすいです。だから体を動かして楽しく参加できる授業を企画したいですね。先生方には、僕ら学生にできないことだけ関わっていただくといいです。あくまで学生主体で授業を作りたいと思います。
栗田亮さん(ゲーム領域2年生 東京学館浦安高校出身)
「自分たちで授業を作る」という強い責任感をもって取り組めます。宝塚大学の場合、特に領域を超えて学生同士が関わりをもつことが大切なので、そんな授業を増やしたいですね。SA(サチューラント・アシスタント)になって後輩に教えるのは最高の勉強になるので、みんなにエントリーしてほしいですね。
池田百花さん(イラストレーション領域2年生 郁文館高校出身)

青山学院大学と初の大学間連携が実現！ オペラ「魔笛」公演、着々と準備中

青山学院大学の総合文化政策学部の竹内孝宏ゼミと、本学東京メディア・コンテンツ学部渡邊哲也ゼミがこのたび学部単位で協定書を交わし、互いに初となる大学間連携が実現しました。両大学の学生が協力して作るのは、モーツァルトのオペラ「魔笛」公演。青山学院大の学生は企画制作を担当する一方、本学学生は演出でプロジェクトエクシジョンマッピングを投影し、チラシやポスターなど一連の告知物制作を担当しました。二大学の学生の手による渾身のステージに、ぜひご期待ください！

すべてを許し、受け入れること。それが愛なのだ。

2015年2月22日(日)
昼の部 開場12:30 開演13:00
夜の部 開場16:30 開演17:00

青山学院大学青山キャンパス
本多記念国際会議場(17号館6階)
【全席自由】1000円

作曲 W.A.モーツァルト
演出・演出 方本卓也
音楽監督 森野信生 久保田東穂
振付 佐藤愛可 大田翔 戸村優希 新村沙樹
照明 神山恒 第一の音楽 石原ひかる 星智恵 音羽麻紀子

基本チケット申込・お問い合わせ先
agu.mateki14@gmail.com

基本アクセス
本多記念国際会議場(青山学院大学青山キャンパス 17号館6階) 〒150-8586 東京都港区赤坂4-4-29
バス 東急バス 赤坂駅 徒歩約10分
地下鉄 有楽町線 赤坂駅 徒歩約10分
JR 有楽町線 赤坂駅 徒歩約10分
〒150-8586 東京都港区赤坂4-4-29

「魔笛」公演情報！
●日時：2015年2月22日(日)
●会場：本多記念国際会議場(青山学院大学青山キャンパス17号館6階)
●チケット申込：agu.mateki14@gmail.com
●料金：1,000円(全席自由)



渡邊准教授に聞きました！

最初に「プロジェクトマッピングで演出をお願いできないか」とのお話が青山学院大学側からありました。その後、共同教育プロジェクトを通じた学生育成のため、協定書を交わすことに。今回のプロジェクトで中心となったのは双方ともに4年生を中心とするメンバーで、成功すれば記念すべき第一弾になります。学生たちは「次年度以降も継続できるプロジェクトに育てよう」と、目下、本気で取り組んでいます。

このプロジェクトに参加した学生
鈴木啓修さん(ゲーム領域4年生 新潟県立三条東高校出身) / 増田結衣さん(映像領域1年生 千葉県植草学園大学附属高校出身) / 石川雄仁さん(ゲーム領域4年生 渋谷教育学園渋谷高校出身) / 有馬ゆずかさん(マンガ領域3年生 東京都潤徳女子高校出身) / 澤田千春さん(イラストレーション領域2年生 都立深沢高校出身) / 篠崎千香さん(コンテンツデザイン領域1年生 千葉県和洋国府台女子高校出身) / 田地のぶさん(イラストレーション領域4年生 神奈川県横浜商科大学高校出身)

4年生4名による Story Tellerが コミックマーケットに出展!

2014年12月28日～30日までの3日間、東京ビッグサイトでコミックマーケット87が開催され、56万人の来場者で賑わいました。イラストレーション領域4年生4人で結成した「Story Teller」は、オリジナルイラストで制作した雑貨（マグカップ、トートバッグ、クリアファイル、iPhone ケースなど）を出展。主に若い女性の来場者に大変好評をいただきました（出展は30日）。

小野寺真央さんに聞きました!

私たち「Story Teller」は、世界の童話をモチーフに、「カワイイ」と「オトナっぽい」を織り交ぜた雑貨を制作・販売しています。こうしたイベントに参加するのは、昨年夏の「万国学生芸術展覧会」に続き2回目。白雪姫をモチーフにした雑貨は特に若い女性に人気があり、ツイッターで「冬コミで初めて見ましたが、すごくかわいかったです!」などの反響をいただいたときはうれしかったですね。次は何をテーマにしようか、今メンバーとわくわく思案中です。



HOT TOPICS

授業紹介

教員紹介

学生紹介

今後の予定

卒業生が週刊少年マガジン 新人漫画賞で奨励賞受賞!

本学マンガ領域を2014年3月に卒業した石川りささん（ペンネーム: 沢村亮さん）が、作品『祈紙（いのりがみ）』で週刊少年マガジン第93回新人漫画奨励賞を受賞しました。週刊少年マガジンでは、半年に1回開催される新人賞と、月に1回開催される月例賞があります。前作で月例賞を受賞して臨んだ新人賞は、石川さんにとって大きなステップアップとなり、次への励みになったようです。



石川りささんに聞きました!

月例賞受賞時、担当の方に「いいマンガの主人公には相反する要素がある。例えば人助けをする悪人や泳げない海賊など…。君の作品にはそれがない」と言われハッとしました。そこで今回は「孫との約束を守るために若返ったおばあちゃん」という設定で作品を描き、奨励賞を受賞。しかし今度は「読者が求める爽快感がない」と言われ、自分なりに納得しています。今は3月末の新人賞を目指し、ドラマ仕立てにバトルも加わる王道マンガに挑戦します。

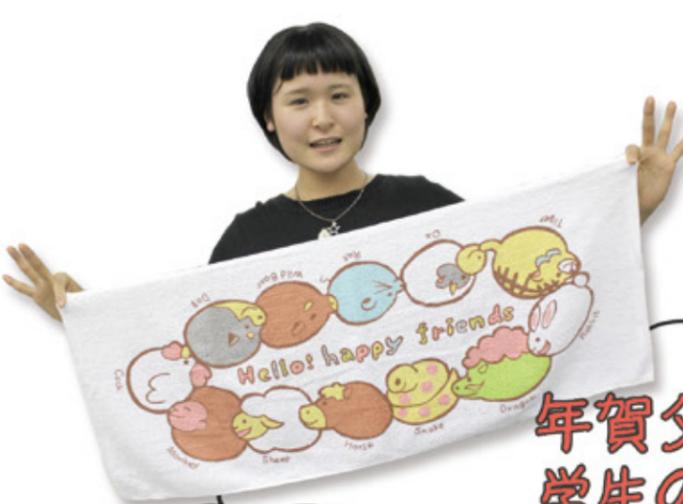
道言玲美さんに聞きました!

2013年の冬、イラストレーション領域の北見教授のご友人のデザイン会社社長さんより、北見先生を通して年賀タオルイラスト募集のお話がありました。私は2015年の干支である羊と、十二支の動物すべてを描いたイラストの2点を出し、十二支パターンが採用されることに。友人からは、「オシロをかじり合っているみたい!」「みんなコロコロしてかわいい」「十二支だからずっと使えるね」と好評でした。ポートフォリオにこのタオルを加えられてうれしいです。



年賀タオルに 学生のデザインが採用!

イラストレーション領域4年生の道言玲美さん（埼玉県立三郷北高校出身）が描いた十二支のイラストが、生命保険会社の年賀タオルの絵柄として採用され、5万枚が印刷されました。このお正月からお客様のもとに届いています。



自治会主催のクリスマスパーティー、 よい楽しく賑やかに開催！

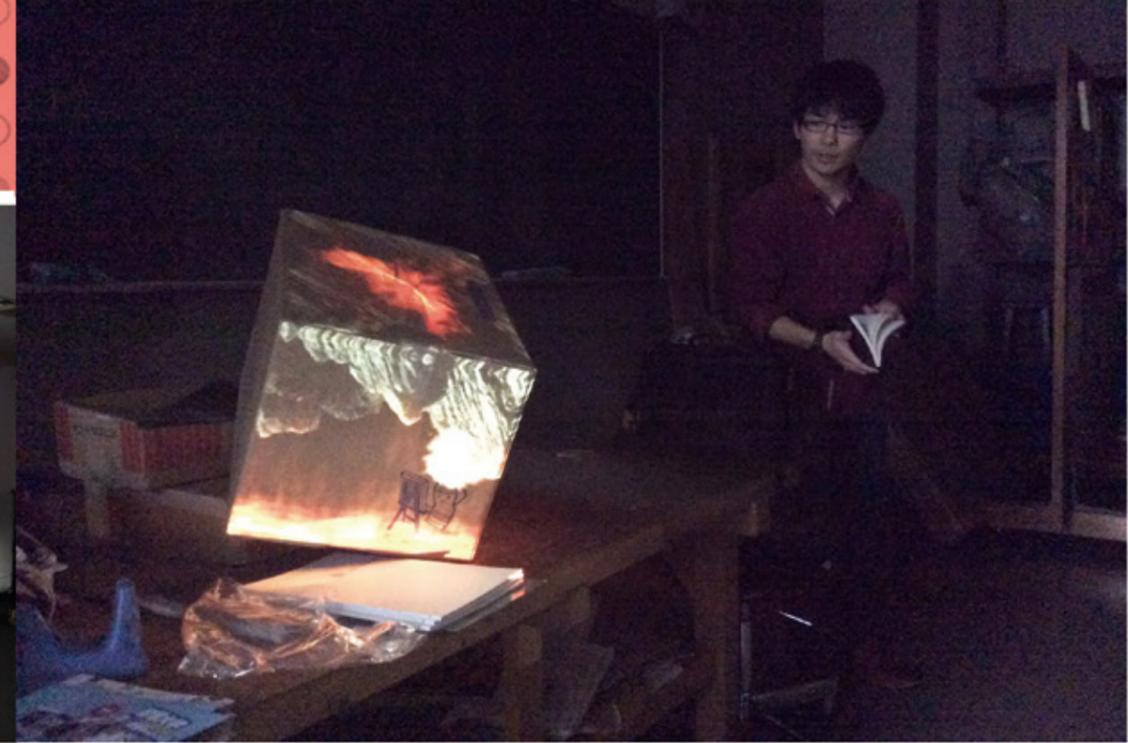


自治委員会が企画する本学恒例のクリスマスパーティーが、2014年12月19日（金）、賑やかに開催されました。2Fの特設ステージでは、軽音サークルのライブやコスプレサークルのダンスパフォーマンスに加え、今回はサプライズ企画も。軽音サークル有志による『アナ雪』ミュージカル（簡易バージョン！）に軽音卒業生によるライブが始まったときは、驚きと歓声が沸き起こっていました。また豪華景品の当たるプレゼント抽選会も盛り上がり、会場は外の寒さを忘れるほど熱気に満ちていました。



自治会長 和田さんに聞きました！

昨年11月に自治会長になって初のクリスマスパーティー、メンバー8人で企画するのは楽しかったです。まずは先生にご協力いただき、1Fエントランスでプロジェクションマッピングを展開、ステージ横にはナイアガラ照明も取り付けて賑やかに。食べ物はフライドチキンやロール寿司、オードブルなどクリスマスメニューを増やし、より豪華にしました。サプライズ企画の準備は大変でしたが、みんなの笑顔がうれしかったですね。関わったすべての人に感謝したいです！



高校生からは「すごい！」「でも意外と簡単！」という声が相次いだ。

安田学園高校に プロジェクションマッピングの 出張授業

本学の田島悠史専任講師が以前から交流のあった私立安田学園高校（東京都墨田区両国）の美術部顧問の先生より依頼を受け、2014年11月19日、プロジェクションマッピングの出張授業を行いました。本学より参加したのは、学生3名と田島専任講師、渡邊准教授の5人。美術部員を中心とした約30名の高校生を相手に、学生主体で授業を組み立て、プロジェクションマッピングの「いろは」をわかりやすく伝えました。

参加した学生

ゲーム領域4年生 鈴木啓修さん（新潟県立三条東高校出身）
映像領域1年生 増田結衣さん（千葉県植草学園大学附属高校出身）
イラストレーション領域2年生 澤田千春さん（都立深沢高校出身）

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



田島専任講師に聞きました！

プロジェクションマッピングは東京駅で実施されたことでかなり浸透しており、高校生たちは非常に興味をもってくれました。学生3人が主体となり、基本事項をレクチャーしたあと、実際にプロジェクターと台を設置。マッピングの仕方、ソフトの解説、映像の切り替え方などを教えました。今回、私たち指導陣はお膳立てに徹し、あとはすべて学生に任せました。この経験で、学生たちによる出張授業ができるようになったので、今後もこうした依頼があれば、どんどん高校に出向きたいですね。高校の先生方、ぜひお声をかけてください。



「宝塚大学の入試について」の質問も飛び出した質問タイム。「文化祭でやりたい！」と言い出す高校生も。

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



夢中になれるものがあるなら
続けようじゃないか

イラストレーション領域
北見隆 教授

東京・中野区育ちですが、僕の子どもの時代はあのあたりも畑が多く、木登りしたり、昆虫を捕まえたりして遊びましたね。当時から絵を描くのは好きで、ポスターでよく賞をいただきました。小学4年生の頃、僕の絵が美術の教科書に掲載され、また廃品で作った人物像（頭がピンで体が電気スタンド）が評判になり、テレビに出たことも。あれが僕のマスメディアデビューかな。「将来は絵の仕事に就くんだらうなあ」とぼんやり思いながらも、中学・高校時代はなぜか絵が好きなのがコンプレックスでもありました。

その後、武蔵野美術大学の商業デザイン科（現・視覚伝達デザイン科）に入学。授業は熱心ではありませんでしたが、マンガとイラストレーションのクラブに入り、この活動に没頭。同人誌を作ったり、イラストレーションの展示会をやりながら、ようやく「絵を描きたい自分」を認識するようになりました。時間がかかりましたね。

絵を描きたい自分を認めるまでが長かった

仕事は自分の世界観をどこかにちりばめるゲーム

イラストレーターで食べていく決意をしたのはいいけれど、私は取引先からの依頼に忠実に応えて器用に描けるタイプではありません。どちらかといえば、与えられたテーマを自分の好きに解釈して描くタイプ。ギャラは当然、制約の多い仕事のほうがいいに決まっています。お金をとるか自由をとるか、ここが難しいところですが、僕の場合、自由に描ける方を選んだという感じでしょうか（笑）。

ただ、仕事では「こんなの描きたくないなあ」という依頼もあります。そんなときは、相手に気づかれないように自分の好きな要素を絵のどこかに潜ませます。与えられた条件の中で、自分の好きな世界観をどこに入れるか考えるゲームです。私は学生にも「課題はゲームだよ」と言っています。

若者には、「夢中になれることがあるならそれをやりなさい」と言いたい。「好きなことを仕事にすると不幸」という人もいますが、それは努力が足りないからではないでしょうか。僕も負け戦がほとんどですが、自分が美

★北見隆 教授 プロフィール
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」、「プラチスラハ絵本原画ビエンナーレ金のリンゴ賞」など。

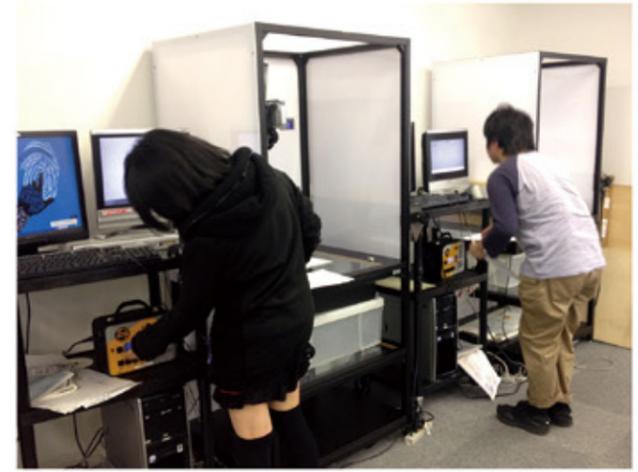


タイミングをつかむのは
絵を描くのと同じくらい大切

アニメスキルⅠ
専門選択科目
受講学年：1年
担当教員：古瀬登 准教授

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

★古瀬登 准教授 プロフィール
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。



リアルと誇張の中間をつかむことが大切

アニメーション制作において、絵を動かすタイミングを理解することは、一番最初に学ぶ基本です。「絵がうまく描ければいいだろう」と勘違いしている学生は多いのですが、タイミングを習得するのは、実は絵を描くのと同じくらい重要なポイントなのです。

アニメーションの作画では、まず動きのキー（始点と終点など）となるキーフレーム（原画）を描き、タイミングを計ってその間を補うコマ（中割）を描き入れて完成させていきます。この授業では、前期からタイムシートを使ってタイミングの基礎について学び、作画作業を進めてきました。

今日の授業は1年生の後期の最後。ルパン三世のキャラクターを使って「振りむく」動きを作っています。人間は振り返ると体の重心が移動します。こうした人間の動きに沿ってキャラクターを動かさないと、擬人化になりません。17世紀の「虚美皮膜論」で既に言われているように、魅力的な作品は、リアルすぎず誇張しすぎないことが大切。この授業はその感覚を身につける第一段階といえます。

動きのタイミングにも個性が出てくる

またこの授業では、学生がタイムシートで指示し、アップした絵の動きをチェックしながら、「ここは速すぎる（遅すぎる）」と調整しながら完成させていきます。同じキャラクターを描いても個性が出るのと同じように、アニメーション制作においては、動きのスピードやタイミングによってそれぞれ個性が出てきます。大胆なことをやる学生もいますが、基本を踏まえたうえで、結果的に面白く仕上がっていいのはOKです。

この授業で身につけた力をもとに、2年生の「アニメスキルⅡ」がスタートします。ここでは全員がオリジナルキャラクターを作り、それを動かしてアニメーションを制作していきます。キャラクターを描くにはデッサン力が必要で、タイミングのセンスを身につけるには数をこなすしかありません。現時点で1年生は圧倒的に課題の数が足りないのです。課題を着実にこなしながら身につけていってほしい。

大切なのは「わからないことを知ろうとする意欲」と「何度も繰り返して取り組む忍耐力」です。

しいと思つものを仕事で展開していければ、世の中は変わっていくはずだ。

HOT TOPICS

授業紹介

教員紹介

学生紹介

今後の予定

イラストレーション 4 期生卒業制作展



日時：2月13日(金)～2月15日(日)
12時～19時(最終日のみ18時まで)
会場：3331 Arts Chiyoda 1F ギャラリーB
(東京都千代田区外神田6丁目11-14)

第五回宝塚大学 東京新宿キャンパス卒業制作展



日時：3月5日(木)～3月8日(日)
11時～18時(最終日のみ17時30分まで)
会場：宝塚大学新宿キャンパス

ゲームプランナーに なって僕が受けた 感動を人に伝えたい

ゲーム領域2年

栗田 亮 さん

(東京学館浦安高校出身)

HOT TOPICS

授業紹介

教員紹介

学生紹介

今後の予定



「ゼルダの伝説」に
「どハマり」した学生時代

小学校低学年の頃はよく動く落ち着きのない子で、勉強より何より遊びを優先していました。絵を描くのが好きで、友達と一緒にモンスターを描いてはオリジナルのカードゲームに仕立て、みんなで遊んで盛り上がりました。また学校の机に落書きするのが楽しかったこともありましたね。「自分が一生懸命に描いた絵を最後は消しゴムで消さなきゃいけない」というのがなさが、なんともいえず好きだったんです。その絵を「お前、ホントうまいな」と友達にほめられ、いい気になっていました(笑)。

いい作品を作るための
グループ制作は甘くない!

高校2年生の頃、絵を描く仕事かゲームの世界か、と考えてあれこれ探していたら、宝塚大学がヒット。3年の夏にオープンキャンパスに行つて、そこで心が決まりました。最初は校舎を見て「小さいなあ」と思いましたが、中では驚くほど本格的なことをやっていた衝撃を受けました。

この大学で一番印象的な授業は「インタラクティブデザイン」。この授業では、グループ制作でひとつのゲームを作ります。「友達同士だからうまくいくでしょ」と思っていたら、そう甘くはなかった。プログラムやグラフィック、ゲームのバランスについてもめもめ、ふだん仲のいい友達とも対立しました。ここで学んだのは、自分の意見をただ押し付けるだけではダメだということ。人の意見を聞きつつ自分の意図も相手に伝え、よりよいものを作っていくチーム作りが大切だということ。これをやり終えたとき、ひとつ壁を越えた気がしましたね。

この大学では、学生が教授と一緒にご飯を食べに行きます。先生

から質問もされるし、「プランナーになるにはどうしたら?」という相談にも親身に乘ってくれます。何が言いたいかというと、大学の規模が小さいのはいいことだということ(笑)。数年後はプランナーになって、「ゼルダ」をやった時と同じ感動を人に与えたいですね。



授業「ゲームプログラミング基礎」で栗田さんが作成したゲーム「escape」

