

# NEWS LETTER 56

2015  
VOL. TAKE FREE

News Letter

vol.56

2015年5月28日発行



初年次教育 <創造基礎>

「新宿原始人」

在学生 Interview!!  
池田雄亮さん

NEWS LETTER 編集委員が行く!  
新宿映画館巡り

講師 Interview!  
はとりあゆむ 講師

リレマンガ  
『私達の大学生活はまだ始まったばかり。』第2話

宝塚大学 東京新宿キャンパス 東京メディア芸術学部 | 大学院 〒160-0023 東京都新宿区西新宿7丁目11番1号  
TEL:03-3367-3411 FAX:03-3367-6761 E-Mail:tokyo@takara-univ.ac.jp

## なりたいたいわたしに近い大学。

都心のキャンパスだから  
発信する場がいっぱい!

### 社会に 近い。



先生は第一線で活躍する  
現役クリエイター

### 教員に 近い。



各沿線の新宿駅から  
歩いてすぐ

### 新宿駅に 近い。



各沿線  
新宿駅  
から  
徒歩約5分!

### 学びの特徴

現役クリエイターによる指導のもと、領域の枠を超えて学べるカリキュラムで一人ひとりに合わせた学びを実現!

POINT 1

現場で生きる教育を実践  
先生=クリエイター

POINT 2

+αの学びが力になる  
選べるカリキュラム

POINT 3

きめ細やかな対応が可能  
少人数制の授業

### SCHEDULE

オープンキャンパス  
年間スケジュール

5/30 10:00~15:00  
6/21 10:00~15:00  
7/12 10:00~15:00

7/26 10:00~16:00  
8/2 10:00~16:00  
8/22 10:00~16:00

夏オープンキャンパス

### 進学相談会

13:00~16:00

10/31  
12/5  
2016  
1/30

### ACCESS

アクセス



- JR「新宿」駅(西口)から徒歩約5分
- 都営大江戸線「新宿西口」駅から徒歩約3分
- 地下鉄丸ノ内線「新宿」駅から徒歩約4分
- 都営新宿線「新宿」駅から徒歩約5分
- 西武新宿線「西武新宿」駅から徒歩約4分
- 小田急線「新宿」駅から徒歩約5分
- 京王線「新宿」駅から徒歩約5分
- 都営新宿線「新宿」駅から徒歩約5分



# 初年次教育〈創造基礎〉

## 「新宿原始人」

東京メディア芸術学部で行われるユニークな授業を公開！  
創造や表現における、まったく新しい概念の基礎授業。



実体験を通じて表現や  
創造する楽しさを発見する

創造基礎とは？

五感をフルに活用して創造や表現における根本的、かつ総合的な演習を行う全く新しい概念の基礎授業です。

社会人として、クリエイターとして必要な基本的知識を身につけるため、造る楽しさ、素材の発見、感覚の開発などを目的に新入生全員が領域の垣根を越えて同じ授業を受講します。同時にチームワークやコミュニケーション能力のアップにもつながっています。



グループで制作した作品の制作コンセプトをプレゼンテーションで解説。

原始時代には多くの壁画が残っていた。授業では段ボールを繋げて巨大な壁画を制作する。

### 初めてのグループ制作「新宿原始人」

今期担当の北見教授に話を伺いました。

なぜこのような授業を始めたのですか？

イラストレーションコース発足当時からこれに近い授業は行っていました。道具をつかって表現することはとても便利なことなんですが、道具に縛られて、うまく使えないとが逆に妙な劣等感を抱いたりしてしまふ。この授業を通して表現することは何か、創造するとは何か、ということをよく考えて欲しい。原始時代に描かれたたくさんの壁画が今でも残されていて、当時は道具も使える色も少なかったと思います。それでもあれだけ巨大な素晴らしい絵が残っているということは「ただただ描きたい」という強い衝動があったのだと思います。そんな原始的な衝動をしてみたいと思います、入学して間もない1年生の創造基礎という授業で行うことにしました。

授業の様子は どうですか？

使える道具は木の棒とか、あとは手ですよね。色も、大昔は土や炭ぐらしかなかったと思うので、この授業では茶色、白、黒しか使っちゃいけない。そして、絵を描く素材は段ボール。これは新宿で一番手に入りやすい材料はなにかと考えたら、段ボールだと思っ



イラストレーション領域 教授の北見先生

たんです。なるべく原始的にシンプルに物事を考えて場を用意しています。学生たちは制限された環境の中でアイデアを絞り出すので、とてもいい絵が出来上がります。その考える時間や、表現の試行錯誤がとても大切だと感じています。しかし、この授業が終わると、またいつものイラストやコミックに戻ってしまうのが少し残念。でも今までの自分とは何かが違っているはず。この体験をもとに、表現すること、創造すること、絵とはなにか？を考えながら自己表現の道に進んで行ってほしいですね。

### 北見教授からのメッセージ

「わたしが絵を描く理由」をつねに忘れないでほしいですね。絵はまさに自分そのもの。ヘンリー・ダーガーという作家は一生だれにも公開することなく作品を描き続けた人物ですが、時には自分と向き合って作品を制作することもとても大切です。もちろん、ここは大学ですからたくさんの友達をつくって、先生とのコミュニケーションも活発に行う4年間を過ごしてほしいし、小さな学校ならではの先生との距離感を楽しみ、親友、先生との師弟関係を築いたら、卒業後の人生も楽しくなるはずですよ。



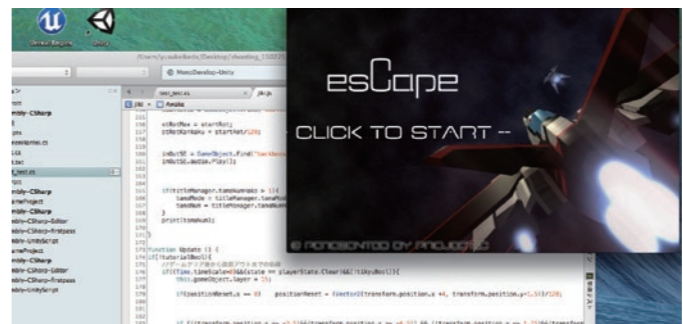
絵を描く道具は一切使わない。使える色もまさに原始的！

# 在学生 Interview!!



## Profile 池田雄亮

1994年11月22日生まれ  
宮城県仙台市太白区 出身  
東京都新宿区 在住  
2012年 仙台南高等学校卒業  
現在ゲーム領域3年



池田さんがプログラミングしたシューティングゲーム。  
PC画面にはプログラミングするコード画面がぎっしり。

——いつからゲームが好きでしたか？

小学校に入る前からゲームをしていましたね。親もゲームが好きで、家にはゲーム機がいくつもありました。はじめて触ったのはゲームボーイだったと思います。マリオとかポケモンとか、当時、親が遊んでいたゲームは全部やっています。その影響もあってか、レトロゲームが好きで、平面的なゲーム、もつと言えばドット絵が好きなんです。中でも「ドラクエ3」はぼくの中で最高傑作だと思っています。

——ゲームをやる方ではなく、つくる方を選んだ理由は？

もともと外で遊ぶのが好きじゃないんです(笑)。汗をかくのが好きじゃない。

水泳をやっていたんですけど、汗かかないじゃないですか。小学生前からゲームにどっぷり浸かっていたので、ゲーム好きはブレなかったですね。小学校低学年のときからゲームをつくりたいと思っていました。きっかけはポケモンのクリスタルバージョンのソフトを見たこと。中の電子回路が見えるソフトで、あの壮大なゲームがこの中に詰まっているんだ！と感動したのを今でも覚えています。

あとは小学生のときの友達のおじさんがゲームを作っている方でお話を聞いたり、自分だったらこんなゲームが作りたい、というネタ帳も当時から書いていました。その後、中学、高校に行ってもゲーム好きは変わりませんでしたし、高校生のときにはアドベンチャーゲームのプログラミングにも挑戦していました。

——なぜ宝塚大学を選んだのですか？

進学時には工学系の大学、専門学校とかも見ていました。でも工業系だと教育支援とか、ロボットとか、カーデザイン



宝塚大学 東京新宿キャンパス 6F (株) ジェットマン 吉岡章夫専任講師と。

とか、ゲームが強みじゃないと感じたんです。専門学校も見ていたのが4年制の大学に入りたかった。オープンキャンパスに来て、駅にも近いし、6階にゲーム会社が入っていることを知ったのが決め手です。

——入学してどうでしたか？

先生と生徒との距離が本当に近くてびっくりしました。大学という場所は教授に名前を把握してもらえないイメージだったので。その点うちの大学は、先生が名前を覚えてるのは当たり前で、さらに一人一人の実力を把握してもらっている。小さい大学で最初は心配だったのですが、用意されているソフト、設備は常に最新のもので、制作できる環境は完璧に用意されています。6階のゲーム会社の社長も大学では先生ですし、現場の第一線の声が聞けるのは大きなメリットです。

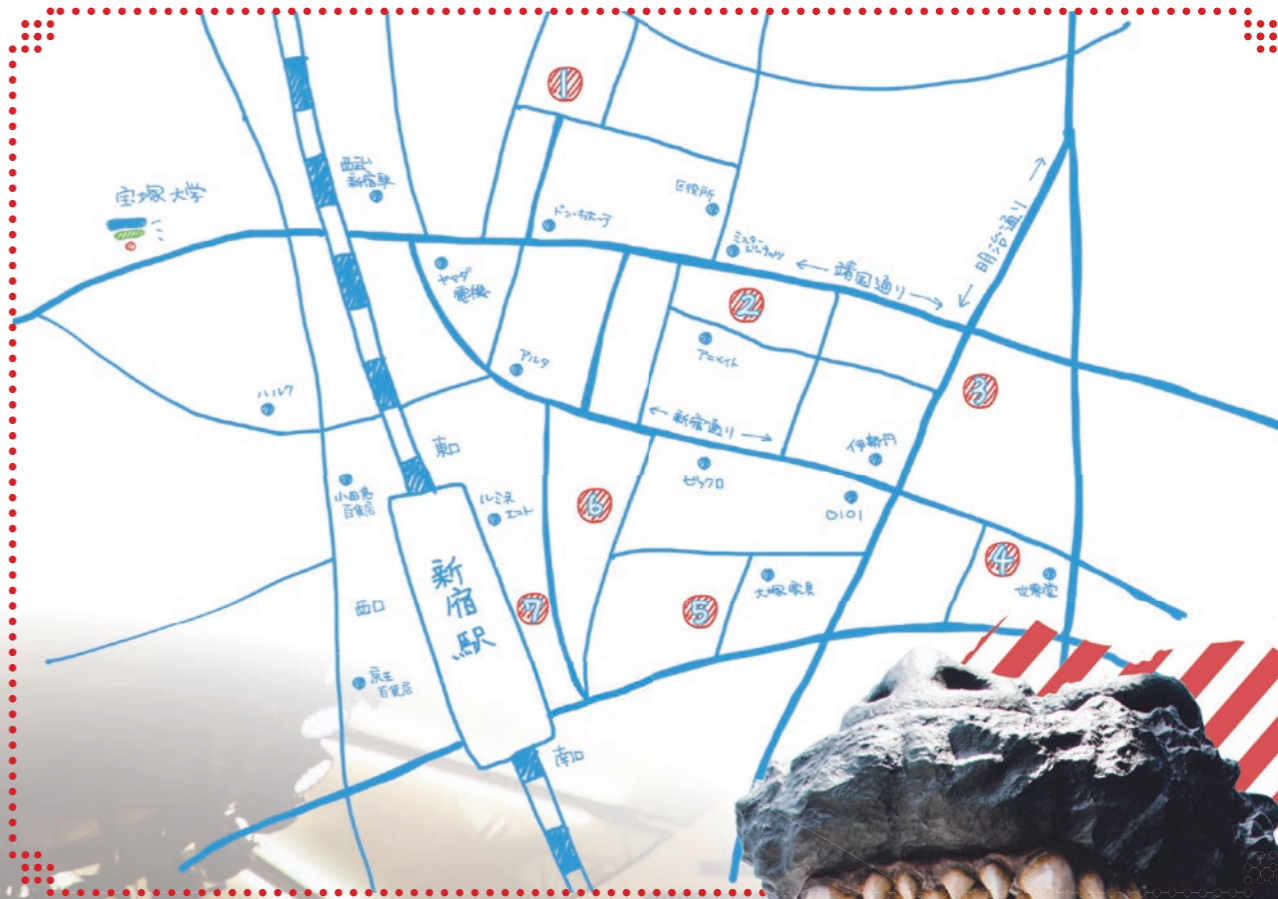
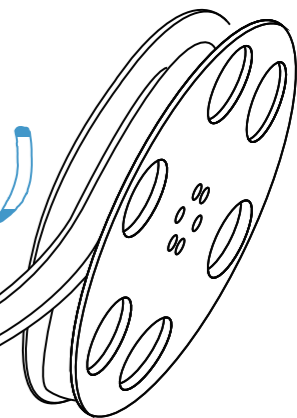
——今後の人生は？

スクウェア・エニックス、任天堂など大手のゲーム会社に行きたいと思っています。ですが、自分にとって制作できる環境であること、自分がゲームをつくったんだと証明できる場所に居たいです。大きい会社に入りたいたい気持ちもあるけれど、かっこいい、自分が好きで納得のいくゲームをつくりたい。会社の規模感に関係なく、まずは食欲に制作がしたいです。今はスマホで遊べるゲームが増えて、据え置き機のゲームが後退しているイメージですが、やっぱりゲームは据え置き機だと思っています。デバイスによってゲームをする環境が変わるのではなく、ゲームを思いっきり楽しんでほしい。あとは、どうしてもゲームってグラフィックに目が行きがちなんです。プログラマーにも目を向けてほしいですね(笑)。どうやってこのゲームはつくられているんだろう？と想いを巡らせば、パッケージデザイン、グラフィック、プログラム、音と、ゲームに関わるたくさんの仕事が見えてくると思っています。



NEWS LETTER 編集委員が行く!

# 新宿映画館巡り



## ① TOHOシネマズ新宿

今年の4月17日にオープンした、新しい大きな映画館です。くつろげる様々なシート(座席)から、大迫力の音響システム、さらには4Dシアターも近日導入予定と最新設備が揃っており、行って満足すること間違いなしのスポットです。  
因みに…左写真にある『ゴジラヘッド』は8階のテラスにあり、こちらはラウンジをご利用の方とホテルグレイスリー新宿にご宿泊の方が見学できます。下から見上げるゴジラもよいですが、間近で見るゴジラもまた一段と迫力があって、見ごたえは抜群です!

階層	3階~6階	スクリーン	12個
場所の分かりやすさ	★★★★★	作品マニアック度	☆☆☆☆☆
住所	新宿区歌舞伎町1-19-1 新宿東宝ビル3F		

取材協力: ホテルグレイスリー 新宿



## ④ 新宿バルト9



新宿バルト9は新宿三丁目イーストビル内にあります。綺麗なロビーには外リーステージがあり国内外のゲストの会場となったたり様々なイベントに使われています。宝塚生もよく行くであろう世界堂の近くにあります。またビルの中にはデパートやレストランがあるの映画を観る前や後も楽しめます!

階層	9階~13階	スクリーン	12個
場所の分かりやすさ	★★★★★	作品マニアック度	☆☆☆☆☆
住所	新宿区新宿3-1-26 新宿三丁目イーストビル9F		

## ③ シネマト新宿



他の映画館でやっていない作品や、韓国系の作品を多く上映しているのが特徴です。マニアックで大人向けの映画を観たい人におすすめです。また、同じビルの4階にも「角川シネマ新宿」という映画館があります。一日に二作品はしごして観るのも良いかもしれませんね!

階層	6階~7階	スクリーン	2個
場所の分かりやすさ	★★★★☆	作品マニアック度	★★★★★
住所	新宿区新宿3-13-3 新宿文化ビル6F-7F		

## ② 新宿ピカデリー



新宿ピカデリーは靖国通り沿いに位置しており、裏口にはアニメイトが目前にあります! 3階のロビースペースには展示パネルなどが設置されており目を楽しませてくれます。  
アニメイトですが、施設にはたくさん商業施設があり映画の待ち時間にももってこいです!

階層	3階~11階	スクリーン	10個
場所の分かりやすさ	★★★★☆	作品マニアック度	★★★★☆
住所	新宿区新宿3-15-15		

## ⑤ 新宿シネマカリエ



階層	B1階	スクリーン	2個
場所の分かりやすさ	☆☆☆☆☆	作品マニアック度	★★★★★
住所	新宿区新宿3-7-12 新宿NOWAビル8F		

## ⑥ 新宿武蔵野館



階層	3階	スクリーン	3個
場所の分かりやすさ	☆☆☆☆☆	作品マニアック度	★★★★☆
住所	新宿区新宿3-27-10 武蔵野ビル3F		

## ⑦ K's cinema



階層	3階	スクリーン	1個
場所の分かりやすさ	☆☆☆☆☆	作品マニアック度	★★★★★
住所	新宿区新宿3-35-13 3F		

## ⑧ 角川シネマ新宿



階層	4階~5階	スクリーン	2個
場所の分かりやすさ	★★★★☆	作品マニアック度	★★★★☆
住所	新宿区新宿3-13-3 新宿文化ビル4F-5F		



# 講師 Interview!

## はとり あゆむ 講師



### はとり あゆむ 講師プロフィール

1978年東京生まれ、代々木アニメーション学院を卒業後、アニメーション制作会社サンシャインコーポレーションに勤務。撮影監督、制作進行、制作デスクを兼任。代表作は、  
 ・撮影監督『ソニックX』TMS  
 ・制作デスク『ズモモとヌベベ』エッグ  
 2013年に会社設立、株式会社ビー・バード取締役に就任。撮影監督、制作進行管理、プロデューサー等を担当、現在に至る。2015年4月より宝塚大学東京メディア芸術学部にて講師として採用される。

## 現

在、自分で会社を運営しながらアニメーションの撮影監督、プロデューサーの仕事をしていきます。学生時代は代々木アニメーション学院に通っていて、アニメ制作の勉強をしていました。当時は制作もデジタル化が進んでいて、セル画の塗りからアニメ制作も抜け出すタイミングでしたね。絵を描く授業、塗る授業、デジタル制作の授業と大きく3つあったのですが、その中でも圧倒的にデジタルの授業がおもしろかった。教えてくれていた先生がおもしろいというのもあって、早々に絵を描くことを諦めてしまいました。

就職先も大手に行きたいとは思っていません。小さな会社で自分が携わった作品で世の中にインパクトを出して行こうと思っていました。アニメーションの制作会社というのは世の中に本当にたくさんあって、有名な作品でも、制作会社は全然有名じゃない、なんていうことはよくあります。ぼくも最初に就職した会社はサンシャインコーポレーションという会社で小さな会社でした。

それでもアニメーション制作において、東映とか大きな会社から仕事は発注されていきましたので、やりがいはずっとありましたね。

具体的な仕事内容としては撮影した画像を処理すること。アニメーションをつくるにはた



はとりさんが撮影監督で関わった代表作「ソニックX」©SONIC Project

さんの行程があつて、原画作成、撮影、画像処理、編集。もともとと細かい仕事もありますし、多くの人が携わる仕事です。アニメーションは画像のつながりでできていますから、その1枚1枚の画像をどうつなげるかか鍵。絵があつて、背景があつて、色が塗られて、最後の画像処理がある。それをどう並べて動画にするかは、編集の仕事でまた別なんです。こうやってできたアニメーションを、テレビやメディアで出る前に見ることができるとは、この仕事をしていくの特権だと思っています。

宝塚大学では、アニメーションについて講義をしています。とくに口酸っぱく学生のみならず、人に伝えていくのは「1つの作品をつくるときに、全体の制作進行を意識すること」です。当初、撮影の仕方の講義で依頼されましたが、さつきも書いたように撮影のことだけ知っていてもアニメーションはつくれないのです。もちろん社会人になってある1つの仕事をしようになるかと思いますが、全体の制作進行の仕組み、人とのコミュニケーションの取り方など、絵を描くこと以外すべてを教えたいと思っています。これは、当時代々木アニメーション学院に通っていたときの先生によるもので、社会人になってから現場でこの考えがすごく役に立った経験があるからなんです。アニメーションのマルチプレイヤーになることがとても大切だと思っています。

学生に教える時間以外は常に制作の現場にいますし、世の中の流れ、アニメーションのトレンドなど敏感に感じられる環境にいます。そのことを時間差なく学生に伝えること、社会に出て即戦力になれることを伝えていきます。教えるという場合は、自分自身が話すことが苦手というのを克服するためのチャンスでもあるので、これから学生のみさんと一緒に成長していきたいですね。



はとりさんが経営するアニメーションの企画制作会社「株式会社ビー・バード」。

「製作から制作まで」をモットーとし幅広く俯瞰することができるプロデューサー能力のさらなる追求により、お客様に愛され信頼される会社であることを目標としている。



新城千絵  
マンガ領域の1年生。  
好奇心旺盛で何にでもチャレンジする。  
夢はマンガ家。オタク趣味は深い。



藤井水咲  
イラストレーション領域の1年生。  
コミュニケーション力の高い、クール系女子。  
夢はまだ未定。比較的ライトなアニメオタク。

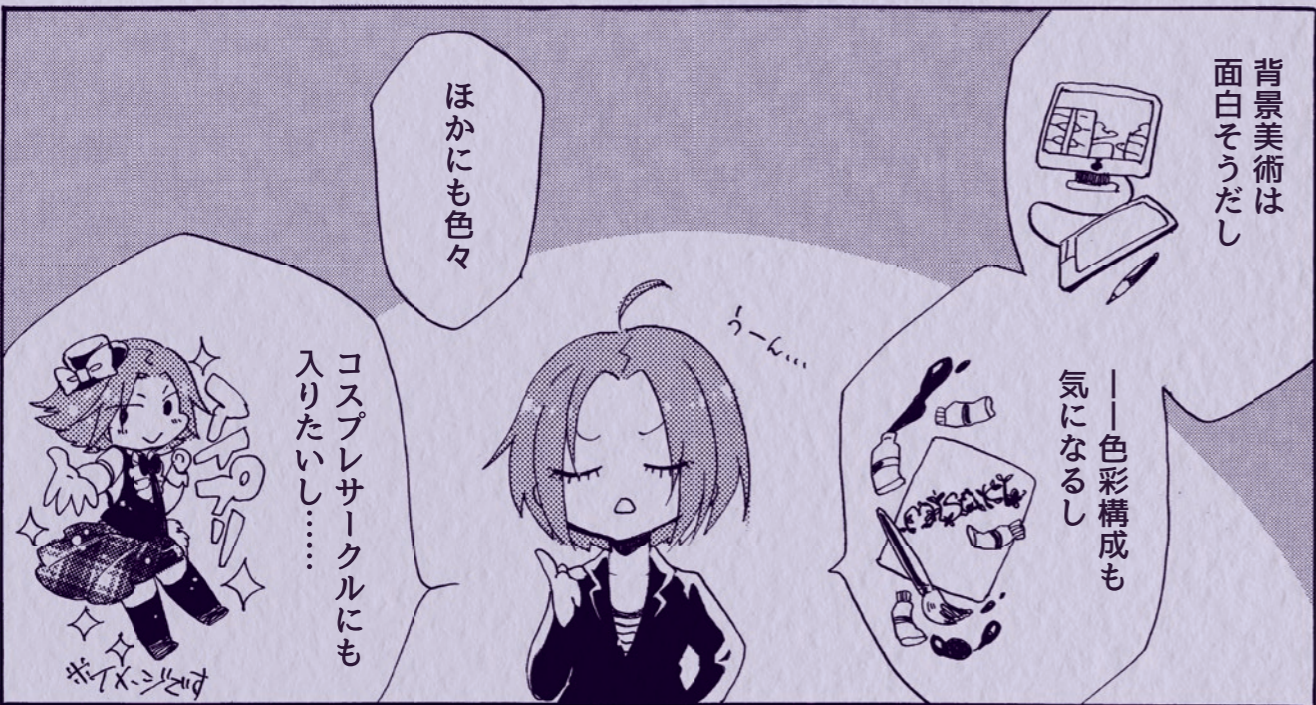


それがさ

まよってるんだよ

そういえば

水咲は授業  
何とるか全部  
決めた?



背景美術は  
面白そうだし

——色彩構成も  
気になるし

ほかにも色々

コスプレサークルにも  
入りたいし……



いいね!  
私もコスプレしてみたい!!

友達から挑戦したいことも  
たくさんある

まだまだ始まった  
ばかりの大学生活  
だけど

とっても楽しくなりそう!

★千絵は果たして  
このまま順調に大学生活を  
エンジョイできるのか?

※NEO…宝塚大学の自主制作漫画雑誌

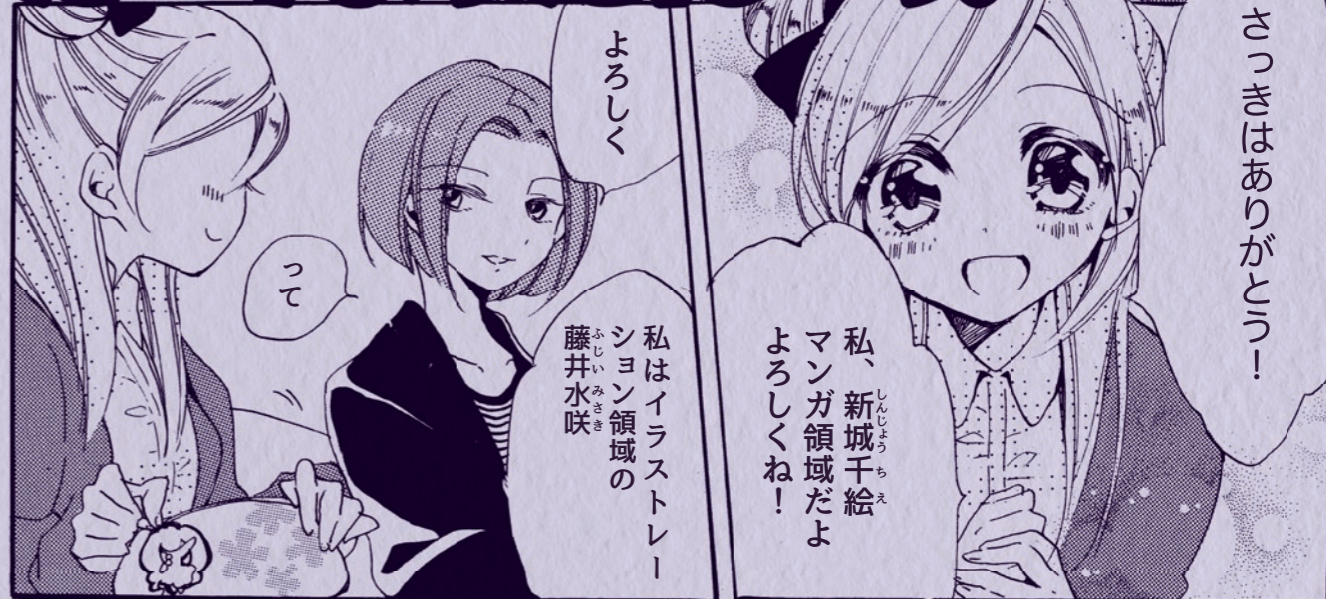
# リレーマンガ 私達の大学生活はまだ始まったばかり。

【第2話】

東京メディア芸術学部

作画担当:あゆ丸(4年)

リレーマンガとは  
複数の人が順番に描いていく漫画の  
こと。この漫画では、月毎にプロットを編集  
者、作画を学生が担当しています。



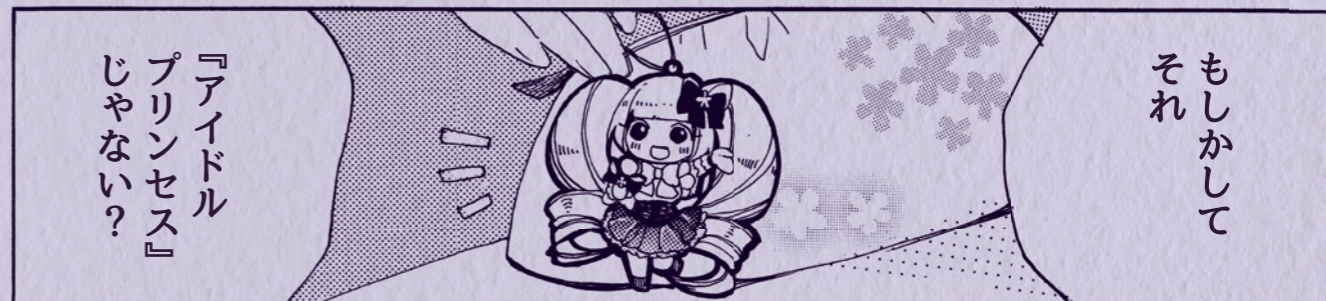
さっきはありがとう!

私、新城千絵  
マンガ領域だよ  
よろしくね!

私はイラストレー  
ション領域の  
藤井水咲

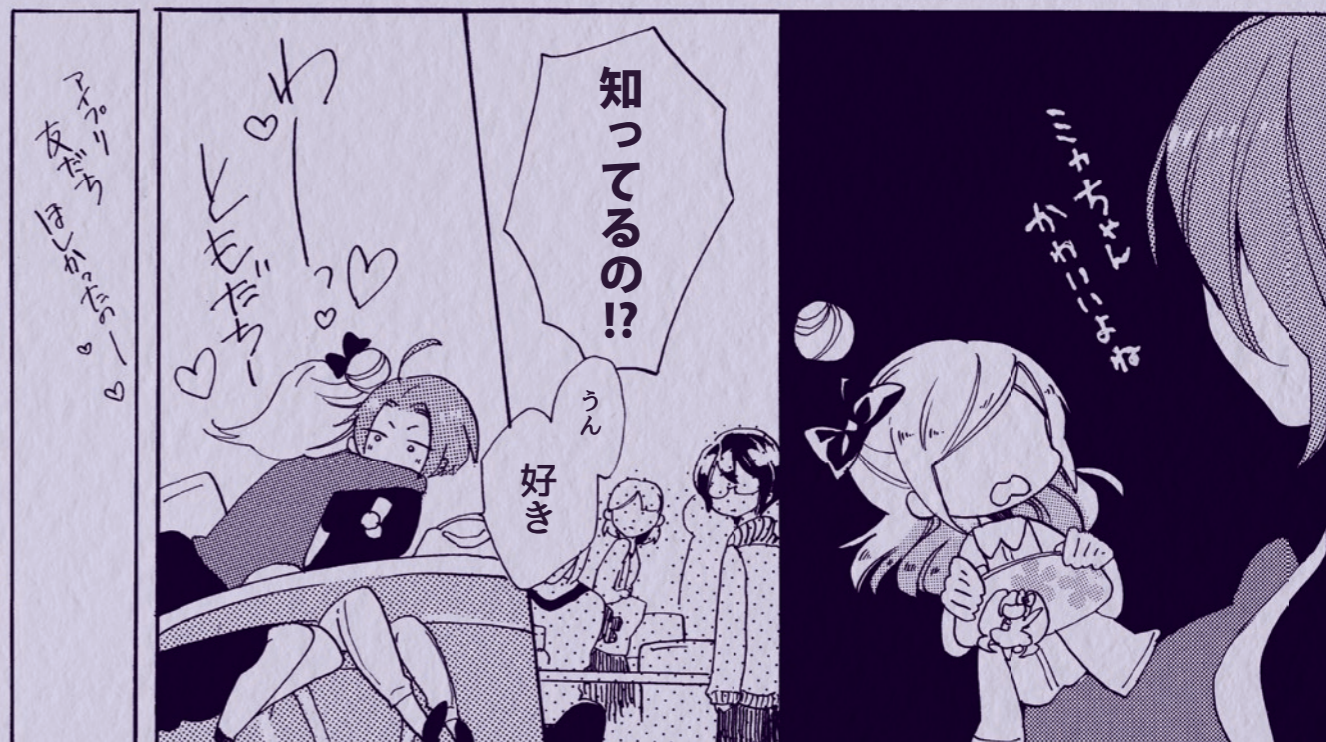
よろしく

って



もしかして  
それ

『アイドル  
プリンセス』  
じゃない?



知ってるの!!

うん  
好き

ミズキちゃんも  
かきこーんよ

アキちゃん  
好きだよー♡

## あらすじ

宝塚大学に入學したばかりの千絵は、初授業に胸を膨らませていた。しかし、教室に来てみると、教室は大混雑。そんな中、「となり座る?」と声をかけられ……?

※この漫画は、宝塚大学の学生生活に基づいたフィクションであり、実在する人物などはほぼ関係ありません。

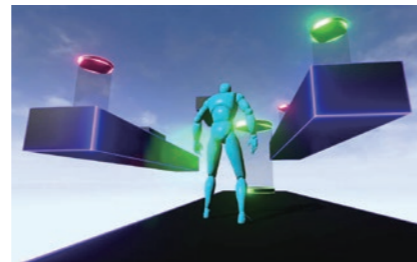
## 横浜開港記念みなと祭 ヨコハマカワイイパーク J-POP CULTURE FESTIVAL 2015に学生が参加

5月3日に横浜山下公園で開催された「ヨコハマカワイイパーク J-POP CULTURE FESTIVAL 2015 カワイイパレード」に本学デザイン表現研究室が協力している、シンガーソングライター町あかりさんと本学学生たちが参加しました。



## 体験授業「ビジュアルプログラミング体験」を実施

4月29日の「公開授業」の際に高校生を対象とした体験授業「ビジュアルプログラミング体験」を実施しました。当日は最新ゲームエンジン「アンリアルエンジン4」を使い、ビジュアルプログラミング（視覚的な操作で行うプログラミング）で3Dキャラクターをワープさせるプログラミングに高校生がチャレンジしました。参加した高校生からは「ビジュアルプログラミングは簡単そうに見えたけど、実際には難しかった」「ゲーム作りが楽しかったです」などの声が聞かれました。



## COMITIA112に上原助手がブース出展

マンガ領域の上原助手が、5月5日、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）112」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5,000を超えるサークルと個人が参加。上原助手はオリジナル同人誌やポストカードなどを販売しました。



## 新入生歓迎会

毎年恒例の自治会主催 新入生歓迎会が、4月27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、まっちゃん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。



## アートイベントデザインフェスタVol.41に イラストレーション領域が出展

5月16日、17日に開催された国際アートイベント「デザインフェスタ Vol.41」にイラストレーション領域が出展しました。在校生および卒業生有志による原画展でテーマは「プラネタス」。「プラネタス」とはギリシア語で「惑星」の意。英語の「PLANET」の語源でもあります。今回はサブタイトルに「12の星の物語」と題し、参加学生それぞれが自分の星座の絵を展示しました。



東京メディア  
芸術学部の  
これから!

## 6/21 オープンキャンパス

日時：6月21日(日)

【午前の部】 10:00～13:00 (受付 9:30～)

【午後の部】 13:00～15:00 (受付 12:30～)

会場：宝塚大学 新宿キャンパス

内容：アニメーション領域の特別授業や、自由に  
参加できるワークショップ、学生・教員による相  
談コーナーなどを設けています。

宝塚大学 東京メディア芸術学部  
**OPEN CAMPUS 2015**  
アニメーション制作の  
舞台裏。  
6/21  
午前の部 10:00-13:00 午後の部 13:00-15:00  
当日のイベントをチェック!

特別授業  
●アニメ領域  
ヒットメーカーに学ぶ!  
売れるアニメとは?  
大ヒット! 歌って踊る美少女青春アニメの作り方



お楽しみに☆

### 編集後記

前回からリニューアルした  
ニュースレター。6月ということ  
で紫陽花の季節ですね。表紙のデ  
ザインは季節ごとに変わってい  
き、東京メディア芸術学部らしい  
イラストでこれからも表現してい  
きます。新宿まち歩き企画では今  
回、新宿にある映画館を編集部み  
んなで回りました。新宿という街  
は映画を見るには絶好の場所で、  
メジャーな映画からミニシアター  
系まであります。学校帰りにふら  
りと映画鑑賞するのもいいです  
ね。今回から始まった新企画「院  
生小野寺が行く! 新宿ラーメン巡  
り」大学広報誌らしからぬ企画  
いかがでしょうか? 次回も楽しい  
企画を作っていきますのでどうぞ

### NEWS LETTER 編集部

Editor	金澤英樹 (本学職員)	表紙イラスト	たかだし (4年)
	ミネシゴ (フリーライター)	リレーマンガ 作画	あゆ丸 (4年)
Art Director	渡邊哲意 (本学准教授)		
	芦谷耕平 (本学講師)		
	小野寺真央 (大学院1年)		
Designer	有馬ゆずか (4年)		
	河野真美 (4年)		
	高田佳奈 (4年)		
	中田亜花音 (4年)		



## HOT TOPICS

北見隆教授の個展「This is a book.」が  
青山のギャラリースペースユイで開催

イラストレーション領域の北見隆教授の個展「This is a book.」が青山のギャラリースペースユイで開催されました(5月11日～20日)。スペースユイでの個展は北見教授としては10年ぶりの開催。今回はタイトルを「This is a book.」と銘打ち、書籍に因んだ作品が展示されました。



## 新宿ラーメン巡り

これは院生の小野寺が自身の好物であるラーメンを求め新宿を巡り、  
独断と偏見で選んだラーメンを食べては描くという企画である。



### 麺屋海神

東京都新宿区新宿3-35-7 さんらくビル2F  
JR新宿駅東南口 徒歩30分  
西武新宿線西武新宿駅 徒歩7分



### 小野寺真央

1992年12月27日生まれ。  
宮城県気仙沼市出身。東京都北区在住。  
2015年3月に東京メディア・コンテンツ学部  
卒業。現在、メディア・造形研究科修士課程  
1年生としてNEWS LETTERに携わる。  
最近のブームは塩ラーメン!