

NEWS LETTER 87

VOL. 2018
TAKE FREE



第8回卒業修了制作展

Student!解体新書!
小林 昂平 さん

Teachers at Work!
吉岡 章夫 准教授

マンガ連載
『はらぺこ 新宿食い道楽
マシマシ!』最終回

HOT TOPICS

授業紹介

News Letter

Vol. 87

2018年3月1日発行

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

オープンキャンパス

TAKARAZUKA UNIVERSITY OPEN CAMPUS 2018

マンガ

イラストレーション

アニメーション

ゲーム

メディアデザイン

3 / 25
(日)

4 / 15
(日)

5 / 5
(土・祝)

5 / 26
(土)

5 / 27
(日)

6 / 17
(日)

7 / 29
(日)

8 / 18
(土)

8 / 19
(日)

9 / 15
(土)

開催時間: 10:00-15:00

なりたいわたしに近い大学。

1
社会に近い

都心の
キャンパスだから
発信する場が
いっぱい!

2
教員に近い

先生は
第一線で活躍する
現役クリエイター

3
新宿駅に近い

新宿駅
西口から
歩いて5分

ココがオススメ

VR
最先端の
VRを体験!



フリートーク
大学の雰囲気は先生
先輩に聞くのが1番!



作品
先輩の作品が
スラリ!



宝塚大学

詳細はコチラ



≡ CONTENTS ≡

第8回卒業修了制作展

Student! 解体新書!

小林 昴平 さん

Teachers at Work!

吉岡 章夫 准教授

連載マンガ

『はらぺこ新宿食い道楽 マシマシ!』

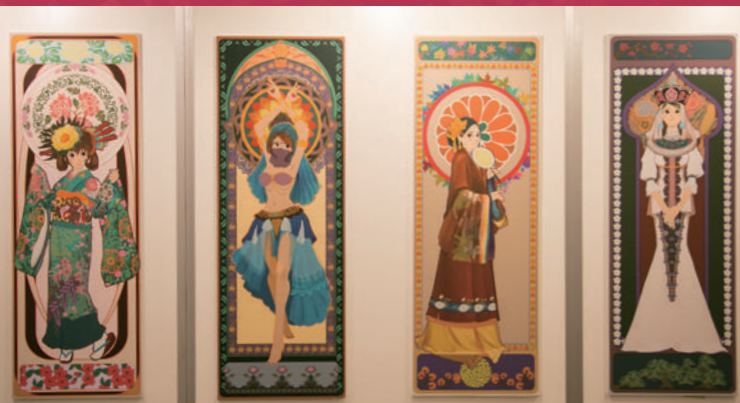
最終回

HOT TOPICS

授業紹介



▲卒業修了制作展当日の様子。



イラストレーション
領域

2月17, 18日開催



宝塚大学東京メディア芸術学部
メディア・造形研究科

第8回卒業修了制作展

今年も東京メディア芸術学部とメディア・造形研究科の卒業修了制作展が開催された。各領域の4年生と修士生作品の他、各々の領域の視点を並べるだけでなく、制作者の意図や世界観を味は作品に手を伸ばし、コミュニケーションをとり代の集大成は、これから社会で活躍する彼らの誇

研究科の卒業修了制作展が開催された。各領域による論文など合計70点近くを展示。ただ作品わうことができるような展示であった。来場者ながら楽しむことができた。個性溢れる学生時りとなり、新しい原点になるだろう。



マンガ
領域



アニメーション
領域



論文及び
研究発表



コンテンツデザイン
領域



Student! 解体新書!

東京メディア芸術学部(に在学中の学生に突撃取材する企画!)
学生のリアルな生活、好きなもの、こと、持ち物まで赤裸々に公開します!

小林 昂平

マンガ領域4年生
鹿島学園高等学校出身
1995年生まれ
絵を描くこと、思考することが何より好きで、上達するために毎日絵のことを考えながら暮らしています。



↑手首サポーターと軍手の小指部分
絵を描く際に使います。机に擦れて手が痛かったりしたので100均で買いました。



↑メガネケース
メガネは普段かけていないのですが、PCを使う時などに使っています。



↑裁縫道具
常備しているのですが、特に使う機会はなかったりします…



↑本
電車の中などでは短編集の小説を読んでいることが多いです。



↑名刺ケース
就職活動をしている時から常に持ち運ぶようになりました。



↑ふでばこ
鉛筆やペンなど普段よく使う道具が入っています。



↑電子パッド
軽くて持ち運びにとても優れていて、出先でよくらくがきするのに使っています。

幼い頃からの夢を追いかけて

幼少期からイラスト関係の仕事に就くことが夢でした。その夢が、もうすぐ実現しそうです。

私は小さい頃からゲームの絵を描くことが好きでした。アナログでももちろん描いていましたが、中学校の時にはペンタブを購入してデジタルで絵を描くようになっていました。部活にも所属せず、とにかくずっと描いていましたね。インターネットにも触れるようになった頃「ゲームのイラストを制作する会社」があることを知り、ずっとそんな仕事に就くのを目標にしています。

高校2年生の時に先生から宝塚大学のことを教えてもらいました。先生も、私がどんな仕事に就きたいのかをよく知っていたのでスムーズに話が進みました。宝塚大学は『美大よりも、専門学校に近い大学』という印象でしたね。通っていた高校は、宝塚大学に指定校推薦枠を持っていたので、その枠をもらって受験しました。面接の持ち物として自己制作作品をまとめたポートフォリオを提出した記憶があります。無事合格することができ、もちろんイラストレーション領域に入学しました。ですがその半年後、ここでは自分の夢につながる道が少し違うのではないかと感じることに気づいたんです。

自分に合った学び方は漫画だった

半年経った頃、私は領域をイラストからマンガに転向しました。そこにはいくつか理由があります。

まず、マンガ領域は様々な絵を描く勉強に長けていること。マンガ領域では、デッサンやクロッキーなどの基本的なところから、アナログで描くマンガ、そして、デジタルのマンガの知識も学ぶことができます。もともと考えながら描いていくのが好

きなタイプなので、幅広く学びながら自分の絵の精度を上げていけるのは魅力的でした。そして何よりも、自分が就職したいと思っている業界に入るためには、マンガ制作を通して沢山の絵を描くことでイラストを描く基礎力を身につける必要があると考えたからです。

マンガ領域に移って、3年半学んできました。マンガというのは絵の描き方だけでなく、シナリオの考え方も、構成的なデザインのこと勉強します。私はシナリオを考えるのは苦手でしたが、宝塚大学では段階を踏みながら徐々に学ぶことができましたのでよかったです。

「楽しむ」という気持ちを大切に

4年生になって、就活はゲーム会社のデザイナー職や、イラストの制作会社を中心に受けました。卒業後はキャラクターデザイナーの制作会社に就職し、希望通りイラストレーターとして働きます。今は卒業制作に取り組んでいて、フルカラーのイラスト集を絵本のように製本したものを作っています。

小さい頃からずっと目標を持って取り組んでいましたが、その中でも私は「楽しむ」ということを大切にしたいと思っています。授業だから、課題だからとダラダラ作業をこなすのではなく、それを楽しんでいきたいです。好きなことに取り組んでいることを、楽しいと思う。好きなことをたくさん見たり、集めたりすることも楽しむ。もっと良いものを目指して努力することも楽しむ。そういう気持ちを持って過ごすことで、目標に向かって前向きに進むことができると思います。逆にそう思えなかったら、それは自分の求めているのとは違うのかもしれないですね。これから進路を決める高校生や後輩たちも、楽しいと思えることには自主的に取り組み、熱意を持って毎日続けていくことを大切にしたいと思っています。

小林さんの作品



『雲り晴れ』
新宿大ガード下のギャラリー「みるっく」で展示を行った。



『ガン・ウィルダネス』
授業「キャラクター造形演習」で制作した架空ゲーム企画のメインビジュアル。



『混濁の端』
「第8回宝塚大学卒業制作展」で展示したアートブックの表紙。

Teachers at Work!

東京メディア芸術学部在籍している講師たちを紹介するページ!
学校での活動のほか、外部での仕事が多いのが本学の特徴でもあります。



よしお かあきお
吉岡章夫 准教授

Profile

株式会社ジェットマン COO
芝浦工業大学 工学部卒業
PlayStation VR 対応「クーロンズゲート VR suzaku」を昨年10月にリリース。

ゲーム業界の変化と課題

私はもともとゲームではなくCG映像を専門にしました。ゲーム機が進化してCGを取り入れるようになったので、ゲーム制作にも関わるようになったというわけです。ソニーコンピュータエンターテインメントという会社に勤めた後、ソニーで商品のデザインを行なっていました。今までのゲームから、テレビやHDLレコーダーなどのサービス機器に、ゲーム的な考え方を生かしていくことになりました。いわゆるユーザーインターフェースを考える仕事です。ですから、学生もゲーム会社に行くことが目標だとは思いますが、人を引き込む、操作させるという点において、イベント会社やウェブ会社などのデザイン領域でも活動ができるのではないかと思っています。そういった柔軟な考え方を、本学で身につけられたらいいですね。ゲーム作りでも、色使いや物の配置、設計に気を配って、ユーザーに何をさせるのかを考えていって欲しいです。

日本は、大きな会社で作っているビッグタイトルを除いて、ゲームが売れにくい環境だと思っています。プレイステーション1が100万台売れていた時代、『クリエイト』というような考え方がありました。ソニー側が才能を発掘して、ゲーム作家ではない人たちでもタイトルを販売できていました。しかし今はそんな風潮はなく、確実に売れるタイトルしか売らなくなりました。間口がとても狭くなっているのです。ストアに出せたとしても、それをどうPRする

のかも課題です。商品に対して、世の中がどう反応しているのかもキャッチしにくい。弊社からクーロンズゲートを出した時に良かったことは、SNSなどを活用してお客さんとのコミュニケーションを大切にできたことです。

これからのゲーム業界、 学生はどう戦う?

ゲーム業界は今、変化の時を迎えています。昔のように業界で必要なスキル全般ができればよい、という人材の選び方ではありません。「コミュニケーション能力×スキル」というものがこれから求められる人材だと思います。天才レベルで何ができない限り、一つの能力だけではやっていけないと思います。いくつかのジャンルを、人並み以上にわかっているという人が求められるでしょう。それは、英語でも、絵でも何でも良くて、得意なジャンルの組み合わせがオンラインワンの人材となります。

私たちの身の回りのデバイスは一気に増えました。その分、学ぶことは増え、デバイスの進化に合わせて学ぶ内容も変化していきます。今の時代、学生たちにとってデジタルの業界は過酷な場所です。変化に対応しながらも、変わらずコミュニケーション力を伸ばし、自分の強みを育てていって欲しいですね。

吉岡先生の商品



世界初、2画面電子ペーパー楽譜専用端末GVIDO(ガイド)のUX設計・UIデザイン。日本、北米で発売中。欧州近日発売。

チームでゲームを作るときに 必要な要素を培う

ゲーム領域で准教授として、ゲーム制作の授業を行っています。低学年には実技的な面を中心とした授業、学年が上がってきたら企画からプレゼン、制作という段階を踏むグループ授業を行っています。制作における、ヒューマンスキルなどを育てることも授業の一環です。学生には「道具」と「考え方」をそれぞれ与えて、それらを組み合わせる、という感じでしょうか。

授業中のグループには、大きく分けてデザイナー、マネージャー、デザイナー、プログラマーという役割を設けています。そうして、自分がどのポジションに向いているのかを探っていく、徐々に自分の得意分野にフォーカスして行くことを目的にしています。専門学生との違いは、企画からプレゼン、実装まで一連の流れを理解している所にあると思います。制作段階ごとの仕組みはもちろん、異なる立場のメンバーとの関わり方なども理解していることは、就職後も評価されるポイントでしょう。

チームで仕事をしていくためには、幅広くバランスの取れた人材が必要だと思います。私自身、現場に出て感じたのは、デザイナーが使う言葉とエンジニアが使う言葉は違って、意思疎通がうまくいかないということ。職種の違い、年齢の違い、その間に立って円滑に動ける人材は大事だと思います。

商店街を活性化！ トリックアートde賑わい創出事業

伊東市商店街(静岡県)の活性化事業の一環として、商店街に「伊東らしさ」が感じられるトリックアートを設置しています。キネマ通りには、同商店街のキャラクターが温泉に浸かる「通りに湧き出した温泉」を、湯の花通りには、同商店街に設置されている“お湯かけ七福神”にちなんだ「立体的に見える七福神」を渡邊准教授指導のもと、マンガ領域の学生が描きました。静岡新聞や伊豆新聞、テレビにも多く取り上げられ、注目を集めています。



VRの医療学習活用アプリを開発

本学看護学部(梅田キャンパス)の小児看護学で使用するVR教材の制作にゲーム領域の学生が協力いたしました。この取り組みは実際の小児看護を想定できる方法として実施。VRソフトでは自由に見回せる360°動画の中で危険箇所など被験者の視線を記録することで、看護教育現場での多人数間の視覚共有が容易になります。視聴した看護学生の感想からは、興味や関心を引き出し、主体的で深い学びを促す可能性があることが分かりました。



春から社会人の4年生が 後輩のための就活講座を開催

2月5日、春から社会人になる4年生を講師として迎え、これから就職活動を始めようとする後輩に向けて「先輩から学ぼう☆就活講座」を開催いたしました。講座では4年生11人がそれぞれの就職活動を振り返り、将来の仕事に対してどのような志望を持っていたのかという思いや内定した企業への就活プロセスを共有し、実際の体験をもとに、後輩へメッセージを送りました。参加者は30名程が集まり、メモを取りながら熱心に耳を傾けていました。



歌舞伎町アートプロジェクト展にて 渡邊哲意研究室がパネルデザインを担当

1月29日～31日に新宿区役所本庁舎1階ロビーで開催された歌舞伎町アートプロジェクト展にて、イベントレイアウトや展示用パネルのデザイン、制作、施工までを渡邊哲意研究室が行いました。この展示会は歌舞伎町のまちをアート作品の発表の場として活用し、様々なアートで歌舞伎町を「明るく、楽しく」演出する「歌舞伎町アートプロジェクト」の作品をまとめたものです。この活動は産経新聞に取り上げられるなど、メディアの関心を惹きました。



HOT TOPICS

宝塚歌劇月組OGの舞台を プロジェクションマッピングで演出

1月27日・28日に上演した宝塚歌劇月組OGによる舞台『月とサンポーレ!!』の映像演出制作に携わりました。協力したのは団員の組み替えによる心の葛藤を歌う場面のほか、舞台裏をコミカルに表現する場面など。プロジェクションマッピングの技術も使った映像制作と演出を渡邊准教授指導のもと、メディアデザイン領域の学生が行いました。学生はこれまで本学で身につけた知識と技術・経験を生かし今回の舞台を盛り上げました。



合同漫画編集者講評会を開催

2月18日、学内で『合同漫画編集者講評会』を実施いたしました。マンガ領域の目玉となる本イベントは出張マンガ編集部として毎年開催しており、今年で6年目を迎えます。在学生にアンケートを実施し希望の多かった「少年マガジン」「ジャンプSQ」「花とゆめ」「別冊マーガレット」などの雑誌やWebコミックサービス9社にお越しいただき、一流の編集者に学生のマンガ作品を直接見ていただける大変な貴重な機会となりました。



卒業生の川上十億さん連載漫画 『踊る! 狂気のJKカーリーちゃん』第一巻発売!

2月9日、マンガ領域2013年卒業生の川上十億さん(ペンネーム)の連載漫画『踊る! 狂気のJKカーリーちゃん』第一巻が、新潮社から発売されました。同社の月刊漫画雑誌「月刊コミック@バンチ」に連載中のコメディ漫画です。

都立真砂羅高校に転入してきたインド人ハーフのカーリーちゃんは「内気」な可愛い女子高生。Happy JKライフが始まるかと思いきや、ふとした言葉がきっかけで予想だにしない姿に変身して……!?



東京メディア
芸術学部の
これから

3月入試情報 (一般3期)

【出願期間】 3/1 (木) ~ 3/13 (火)
【選考日】 3/22 (木)
【合否発表】 3/23 (金)

3月のオープンキャンパス

【日時】 3/25 (日) 10:00 ~ 15:00

【体験授業】 10:30 ~ 12:00
入門編 - アニメ作画体験 -
原画を描いてアニメキャラクターの動きを組み立てよう!
13:30 ~ 15:00
応用編 - アニメ撮影体験 -
動画を撮影しアニメキャラクターを動かしてみよう!

【30min 講義】 10:30 ~ 11:00 / 14:30 ~ 15:00
キャラクターデザインのための美術解剖学
11:30 ~ 12:00 / 13:30 ~ 14:00
VRと進化する機材

【その他】 大学紹介、先生・先輩とのフリートーク、入試・就職・留学生相談、作品展示など



編集後記

気まぐれな天気が続きますが、お元気で過ごしてはいかがでしょうか？段々と暖かくなり、すでに桜が見頃を迎えたところもあるでしょう。

さて、今期ニュースレターはこれで最後となります。『はらぺこ新宿食い道楽マシマシ!』も今回で最終回、作者のあゆ丸さん今までありがとうございました。ごさいます。先輩方が卒業し寂しくなりますが、四月には新たに一年生が入学してきます。新入生歓迎会も催されるそうなので楽しみです。

ニュースレターも来年度から新たなスタートを切りますので、これからもどうぞよろしくお願い致します！

NEWS LETTER 編集部

Editor 金澤 英樹 (本学職員)
ミネシゴ (フリーライター)
上田 桜子 (フリーライター)
宇部 佑哉 (本学職員)
宮幸 仁美 (本学職員)
Art Director 渡邊 哲意 (本学准教授)
石川 雄仁 (大学院2年)
Designer 松原 麻友 (4年)
石原亜矢子 (4年)
佐々木啓美 (3年)
吉田咲也花 (2年)
山本亜弓那 (2年)
芦川 梨紗 (2年)

『はらぺこ新宿食い道楽マシマシ!』
作 画：あゆ丸 (大学院2年)
表紙テーマ『マルス』
作 画：黎艶 (大学院2年)



メディアリテラシーってどんな授業?



北村 伊知郎 講師

京都工芸繊維大学工学部卒業。
東京藝術大学大学院映像研究科修士課程修了。
労働コンプレックス研究所を創設し、アーティストとして活動。現在は日本コンベンションサービス(株)で、コンベンションにおけるクリエイティブ・ディレクションを務める。

どんな授業?
「メディア」を「私たちと物事の間にあるもの」という大きな意味で扱っています。古代から現代までメディアとされるものを幅広く取り上げ、それらの意義やこれからを考える授業です。

身につく力
アニメでもマンガでも、宝塚の学生たちはこれからの情報の発信者となります。情報の発信者として知るべきこと、また情報を受け取る側として身につけるべき知識や考え方を学びます。

この日の授業内容
今年度の最終授業ということで、これまでの講義の総集編でした。過去の課題や、これまでの授業で扱った事例をもとに、学生たちがこれからメディアに溢れた世界でどう生きていくかを問いかけました。

潜在した編集委員の感想
印象的な問いは、「未来の同窓会」というもの。日常のやりとりが今後どう進化していくか楽しみである一方、人間の設定した基準で動くAIの発達が社会へ与える影響も考えるべきだとわかりました。

