

NEWS LETTER

2018
Vol. 88
TAKE FREE

News Letter

Vol. 88

2018年5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

Student File
File.01 成瀬 由唯

Teachers Pickup
古瀬 登

マンガ連載
『ヅカまんっ!』第一稿

HOT TOPICS

授業潜入記
No.01 表現とICT

先輩が「魅せるぜー!」
新入生大歓迎会
潜入Report

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



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



宝塚大学東京メディア芸術学部
スクールカルチャーマガジン

NEWS LETTER Vol. 88

≡ CONTENTS ≡

特集

先輩が「魅せるぜ！」
新入生大歓迎会 潜入Report

Student File

成瀬 由唯さん

Teachers pickup

古瀬 登 先生

連載マンガ

『ツカまんっ!』第一稿

HOT TOPICS

授業潜入記

表現とICT



新入生大歓迎会の様子

Enjoy Party!

Welcome to Takara Univ.



第1部 #サークルツアー

新入生が1チーム15人程度に分かれて、各サークルの工夫が凝らされた説明ブースを巡っていきます。ブースで先輩たちが説明する活動内容を、新入生たちが真剣に聞き入っていました。先輩に着いてツアーを回る様子は、団体ツアーそのものでした!!

第3部 #ファイナーレライブ

イベントの締めは先輩たちから新入生に送るライブ。軽音やコスプレのダンス、ツアーで作った作品の発表など多彩なステージです。光と音に彩られたステージで行われる、全力のパフォーマンスに学生は、時に盛り上がり、息をのみ、まさに「魅せ」られました!!



第2部 #全体交流会

サークルツアーに参加した先輩、新入生が一堂に集まって立食パーティー形式の交流会が開かれました。オードブルを食べながら、ツアーで気になった先輩やサークルと交流をしたり、サークルによる勧誘合戦が繰り広げられるなど、白熱していました!!



サークル一覧

- コスプレサークル
- ネガポジ
- 宝翔祭実行委員会
- MMM
- 自治委員会
- 軽音サークル
- グループ創造サークル
- アナログゲーム研究開発同好会
- YDK
- まっちゃんぶ
- ポリッドスクリーン



新入生大歓迎会 潜入Report

今年も新入生大歓迎会が開催されました!! 昨年度とは違い、ライブパフォーマンスだけではなく、サークルの様子や活動を伝える企画が盛り込まれるなど、グレードアップをしました!! 今回は大いに盛り上がった新歓の様子をお届けします!!



Student File

東京メディア芸術学部でクリエイターを目指し、頑張っている先輩たちを
ファイリング。過去の憧れ、現在の努力、未来の夢を赤裸々に公開します！

File.01 なるせゆい 成瀬由唯

埼玉県出身。1997年生まれ。
埼玉県立芸術総合高等学校卒業。
コンテンツデザイン領域4年生。
高校の時は映像科CG専攻に所属。
グラフィックデザインを勉強中。



先生と学生の距離が近い宝塚大学

小さい頃から絵やマンガを描いたり、図画工作が好きだったので、埼玉県立芸術総合高校の映像芸術科に入学しました。

高校2年生の時にCG専攻を選択してから始めたのは、パソコンを使った制作です。卒業制作では、周りがデジタルを使用して制作している人ばかりの中、あえてアナログ原画をパソコンで取り込んだ制作でした。この時、初めて「自分らしいものが作れた」と手応えを感じました。

高校卒業後は進学しない予定でしたが、高校の先生の紹介で宝塚大学を知りました。親に「都会に出ていろんなものを見た方がいい」と言われたり、祖母に「短大や専門学校はあつという間だから四年制大学」と勧められたこともあって、条件が揃っている宝塚大学への進学を決めました。オープンキャンパスに来たときは、先生と学生の距離が近く、自由な雰囲気を感じ、こういう学生生活がおくれるか想像できて印象が良かったです。最初は絵を描くことも好きだし、デザインにも興味を持っていたので、イラストレーション領域とコンテンツデザイン領域どちらに進むか迷っていましたが、その時にコンテンツデザイン領域の渡邊哲意先生から授業内容の説明を受け、活動の幅が広がって自分と合っていると考え、選択しました。



『宮沢賢治の童話集』

宮沢賢治は小学生のころから読んでいて馴染みがあり、こんな発想どこから生まれるんだろうと不思議な気持ちになります。

= student works =

クラリネット三重奏で聴く 古典派からロマン派への旅
ルーマニア、ポルトガル、イタリアの国際コンクール新晋でスイスで活躍するクラリネット奏者梅原希枝、リヒテンシュタイン交響楽団首席チェロ奏者でスペイン出身のアルベルト・フェレス＝トレス、ブラームス国際コン入賞者で指揮者でもあるピアニスト長谷川ゆきによるトリオコンサートです。

Program	Performers
■ベートーヴェン / クラリネット三重奏曲 作品38	■梅原希枝 / Clarinet
■モーツァルト / ピアノ三重奏曲 K.502	■アルベルト・フェレス＝トレス / Cello
■ブラームス / クラリネット三重奏曲 作品114	■長谷川ゆき / Piano

2017. 4.21 (金) 19:00 開場 入場料 一般 4,000円
19:30 開演 学生 2,500円
KM アートホール 限定80席
*この予約のおお払い下さい。ご予約方法は裏面にございます。

【主催】アンサンブル・コルディアール Tel: 050-5858-1845, Fax: 050-5905-0172
Email: e.cordiale@gmail.com 【後援】スイス大使館

変化していく興味から生まれた制作を重ねた3年間

宝塚大学に入学して1年生の後半から渡邊先生のデザイン表現研究室という、主にグラフィックデザインを勉強する研究室に所属しています。そこは色々なデザインへの勉強をしている人が集まっていて、先輩や後輩たちと研究室に入り浸るような生活をしてきました。

研究室で最初、東京ビッグサイトにプロジェクトデザインを企画コンペに誘われて、同級生と共同で制作を行うことになりました。

そこでディレクターとして全体をまとめる役割を担当したのですが、上手くいかず「友達同士で仲良くやる」だけでは良い作品は作れないと実感しました。



自分が学んでいること、将来の夢や好きなこと、現在の成瀬を語る

デザインや、演奏会のパンフレットデザインなど、様々な仕事を通してデザインの勉強を出来ることも楽しいです。紙面デザインを続けているうちに、今度は立体物のデザインに興味を沸かし、パッケージデザインの授業を選択してお弁当箱のパッケージデザインなどを行いました。そうやって何か1つの作り方やデザインのジャンルを経験し、新しいこ

とに挑戦したいと興味が変わって今に至る、という感じ現してもらえるので、自分から積極的に発信することが大切だと思います。

4年生になり、先生から「高速バスの車体ラッピングのデザイン」をやってみないかという話があり、規模の大きい話なので、卒業制作として関わっていました。そのため、バスの会社の要望と、自分らしい表現の両立を考えなければいけません。これがとても難しいのですが「今までで、一番自分らしい作品」を作り、達成感が感じられるように頑張りたいです。

身近で子供心をくすぐるデザイン

卒業後はグラフィック、パッケージなどのデザインに関われる仕事にしたいと考えています。もともとお菓子のパッケージが好きで、在学中は食べ物に関する作品をよく作っていました。

きっと私は「誰もが生活の中にあって、親近感を抱くようなものに興味があるんだ」と、この3年間の経験で少しずつ気が付いてきました。お菓子のパッケージはとくに子供心をくすぐるものが多いので、そういうデザインをしていきたいです。



『ノートとペン』

最初は手描きじゃないと全然考えがまとまらないんです。だから思いついたことや課題のスケッチは必ずノートやコピー用紙に書き留めます。心配になってしまうので、大学のスケジュール帳もいつも持ち歩いています。

ふるせのぼる
古瀬登

東京デザイナー学院グラフィックデザイン科卒業。「うる星やつら」(1984)、「ルパン三世」TVスペシャル(1988)、「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ナー担当。

東京メディア芸術学部在籍している講師たちをPickup。現場で働く講師たちに、大学での活動のほか、外部での仕事を交え、「今の皆」に伝えたいことを語っていただきます。



「社会に出て5〜10年後に役立つ」「演出」を教える

現在、アニメーション領域でアニメ制作、動画技術などを中心に教えています。今在学中のみなさんがいるのは、アニメーション表現がフィルムからデジタルに移行した後の時代。これまでになかったアニメの需要や客層の広がりが出てきたユニークな時代ともいえます。作画志望で入学する学生が多いですが、この大学ではアニメーション制作の全工程を学ぶので卒業後の進路も多様になります。私たちは社会人になってすぐというより、5〜10年後に役立つことを教えます。それは「演出」、つまりシリーズ全体の流れや細かいディテールを見る監督的な考え方で。

演出はシナリオ、撮影、仕上げなど制作の全工程を知らないでできません。全体を俯瞰することと並行してディテールを見ることは大変ですが、俯瞰する力は作品の質を決め、魅力を引き出すことに繋がります。だから静止画がどう動くかを指示するときに、演出が描く絵コンテはとても大事です。作品意図を理解しスタッフとしっかり打ち合わせをした上で進めていくのでコミュニケーション能力も必要です。

演出は大学卒業後すぐになれるものではないので、そのシミュレーションとして大学の授業があるものだと思います。

いかに新しい組み合わせを編み出すか

演出は色んなことを知った上で発想しなければいけません。「雑学」があること、そして知らないことを自分で調べることが必要になります。極端な例えですが、人殺しのシーンを描かなければいけないとき、実体験している人はいないので、その恐怖、世界観をどう表現するのかを考えるのが演出の仕事だと思っています。

さまざまな世界観を知るには、名作と言われている映画を見ると勉強になりますね。莫大な時間の中にどうカット割りしていくか、一見やり尽くされていることもどのように新しい組み合わせを編み出すか。既存映画をカット割りに起こしてトレースするのもいいでしょう。興行的に成功する作品ばかりを作る必要はありませんが「ウケる要素」を学ぶことで多くの人の心が動く作品を作ることができるはずです。

キャラクターの存在を信じさせる力

実写とアニメーションで決定的に違うのは、キャラクターの力。江戸時代に活躍した劇作家、近松門左衛門が提唱したと言われる「虚実皮膜論」という考え方がありますが、つまりリアルとファンタジーの隙間＝皮膜の部分に面白さがあると言われています。

キャラクターは本来虚構の存在ですが、例えば「サザエさん」は家族のあり方がとてもリアルじゃないですか。僕も小さい頃にディズニー映画「ファンタジア」を見て、ミッキーマウスは本当にいると信じていたことがあり、それが今の仕事に就く原体験になっていると思います。虚実のバランスがうまく取れた結果、観客を信じさせる力のある作品が長年愛されるでしょう。

アニメーションに携わるということは、仕事として面白くないと続かない。自分の絵が動いたときの快感や、予想を越えてキャラクターが動いてくれる時の感動が心地よくてずっと続けていられる。自分で面白くするのが楽しいんだと思いますし、結果仕事になっているんだと思います。

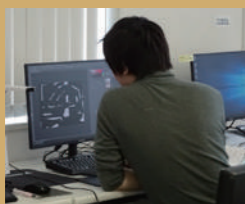
Works



『ルパン三世 バイバイ・リパティエール・危機一発!』
キャラクター・デザイン・作画監督を担当



『授業の様子』
アニメ制作！
学生が半年かけて制作する、アニメ企画を考えている様子



『授業の様子』
アニメ制作！
実際にPCを使用して、自分たちが考案した企画を制作している様子



ブルーライト
カットメガネ
¥5,000

古着
¥260

漫道

スタイラスペン
¥11,653

iPad
¥30,000

文明〜ツ!

入部届

ウソ私
そんなガチで
やる気
ないのに〜

お前の漫力
確かめさせて
もらうぞ!

よくぞ
来たな!

名前でも
描いてみる

びんがき

えっ!?!
あっ……
はあ……
「アホなアホなアホな……」

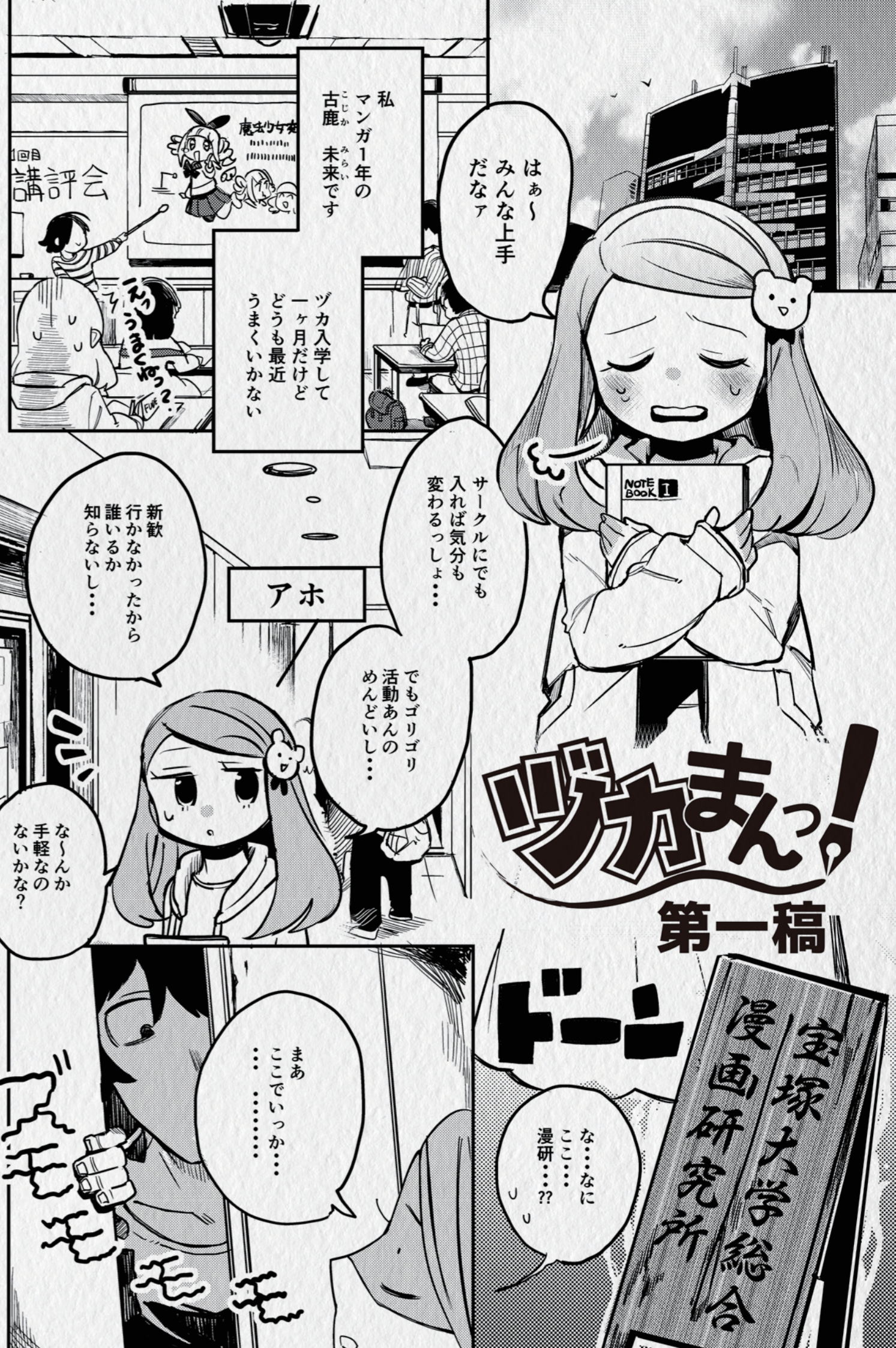
バカヤロウ
馬鹿野郎!!
下手くそが

ハハハいいぞ!!
教え甲斐が
あるってもんだ

はア!?! ちょ
何コレ
入部届!?

変な先輩に
つかまって……

これから私
どうなっちゃうの
……!?



はあ〜
みんな上手
だなア

私
マンガ1年の
古鹿 未来です

ヅカ入学して
一ヶ月だけど
どうも最近
うまくいかない

サークルにでも
入れば気分も
変わるっしょ……

でもゴリゴリ
活動あんの
めんどいし……

アホ

新歓
行かなかったから
誰いるか
知らないし……

な〜んか
手軽なの
ないかな?

まあ
ここでいっか……

な……なに
ここ……
漫研……??

第一稿

ドーン

宝塚大学総合
漫画研究所

**真実はいつも一つ!『名探偵コナン』
作者の青山剛昌先生が来学!**



4月15日に開催されたオーキャンキャンパスにて、『名探偵コナン』作者の青山剛昌先生による特別講演「マンガ家を目指す高校生へ」を実施。この講演は、本学の卒業生が青山先生のアシスタントを務めていることから実現いたしました。講演中に行った「コマの中におけるフキダシ講座」は、セリフが多いマンガ作品も読者が読みやすくなる工夫など、青山先生からマンガ制作のポイントを伝授していただきました。高校生からの質問タイムでは、作品についての裏話も多数飛び出し、会場は大いに盛り上がりました。

**卒業生の夢島スイさん第5回個展
『Dress of LUCA』を開催**



イラストレーション領域 2013年卒業の夢島スイさんが、3月10～15日、銀座スパークアートギャラリーにて個展を開催いたしました。夢島さんは油彩絵画を中心とした画家で、現在は活動の拠点を日本からアメリカに移し活躍中です。タイトルの『LUCA』は、Last Universal Common Ancestorの略称。生き物すべてはひとつの共通の祖先から生まれ進化してきたという学説の元に、宗教のありかた、人々と生命との繋がりをベースに、多くの新作が発表されました。

芦谷耕平専任講師が、「東京映像旅団」第11回上映会に参加



2月24・25日、渋谷イメージフォーラムにて開催された「東京映像旅団」の上映会に芦谷耕平専任講師が参加し、映像作品『人生の終わり (FOR GRANDFATHER)』を発表いたしました。この作品は、一昨年他界された祖父について描かれました。芦谷講師は「東京映像旅団は、普段商業アニメなどの映像制作に携わる私が、個人として、芸術表現として向き合える。どちらも自分にとってなくてはならない場所です。特に今回は『家族』という今まで扱わなかった、でもとても重要なテーマに挑戦しました。」と語りました。

**七福神が商店街をPR! 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。今回は2月上旬に描いたキネマ通りに続く第2弾。3月上旬、本学の学生たちが伊東市商店街を訪れ、湯の花通りを彩りました。同商店街にある「お湯かけ七福神」にちなんで現代風のポップな七福神のデザインは、本学の黒沢克也研究員が担当。人通りも多く作業時間もタイトな中、雨や風、アスファルトのタイルの凹凸に苦戦しながらも、効率の良い作業方法を探り無事完成させました。

**メディアデザイン領域の学生が、
映画のフライヤーデザインを担当**

渡邊哲意研究室の学生が、自主制作映画「桜の季節」の宣伝用フライヤーのデザインを担当いたしました。本学2013年卒業生の瀬川拓治さんが監督を務め、全編を日野市で撮影撮影した自主制作映画です。この映画は日本の国花である桜を題材に、「人を想う心の大切さ」をテーマにしています。フライヤーではテーマを如何にうまく手に取った人に届けるか工夫を凝らしています。この作品は「第40回コンペティションPFFアワード2018」に応募されています。



**マンガ領域公式オリジナル漫画
雑誌「NEO」最新号を発刊**

マンガ領域公式オリジナル漫画雑誌「NEO」第9号を2月に発刊いたしました。「NEO」はマンガ領域を中心とした学生達が毎年自主製作するオリジナル漫画雑誌で、作品の募集、選抜、編集...といった一連の雑誌制作を学生自らがを行っています。東京メディア芸術大賞の最優秀賞を受賞した『よみ子の絵本「赤ずきん」』の他、企画ページを掲載。最新号を含め過去全ての「NEO」は、オープンキャンパスや進学ガイダンスなどで無料配布しています。



**助手の髭鬼ゆうすけさんが、舞台チ
ラシのイラストデザインを担当**

本学で助手を務める髭鬼ゆうすけさんが、舞台チラシのイラストデザインを手掛けました。髭鬼ゆうすけさんは本学部マンガ領域を卒業後、本学大学院メディア・造形研究科に進んだ修了生で、現在はイラストレーターとしても活躍しています。舞台『イステキ』は演劇団体「さんらん」が主催したもので、今回が第6回公演となり3月21～25日に上野ストアハウスにて公演されました。「さんらん」制作担当者とは本学職員が友人であることから、このコラボレーションが実現いたしました。





表現と ICT
はこんな授業だった!

どんな授業

ネットリテラシーをはじめとした社会常識、実制作につながる基礎的なアプリケーションの使い方、情報収集の方法からキャリアデザインに関する基礎知識を学びます。

身につく力は

クリエイターに不可欠なネットリテラシー、PC操作、各種ソフトやサービス、ACA(アドビ認定アソシエイト)検定のための基礎知識・操作スキル。

この日の授業内容

「コンピュータリテラシー」と題しキーボードタイピングの基本動作とビジネスメールの書き方、PCメールの使い方を学びました。物理的なキーボード操作が未経験、またLINE等のメッセージツールでのコミュニケーションが主なスマホファースト世代の学生も多いことからこの内容を実施しました。

編集委員の感想

「センスやクリエイティビティより、まずは徹底的に基礎スキルを磨く」というこの授業。自分の思い描く作品を実現できるようにするにはその方法を知ることが大事です。今年度から開講し、きつと先輩も羨ましく思うような学びが沢山あるはずです。



授業の様子



吉岡 章夫 講師

(株) JETMAN 取締役 / クリエイティブディレクター。
SCEにてPlayStation ゲームソフトの開発に従事。
ゲームの開発手法を活かしたUIデザイン、コンテンツ企画を行う

編集後記

桜も散り、暖かい日々も増えてきましたね。皆様、ゴールデンウィークのごようにお過ごしですか。

今号から心機一転リニューアルした「ニュースレター」いかがでしょうか？手に取りやすく、また何度でも読みたくなるように4人のデザイナーが細部までこだわり抜きました。

そして今年度の表紙のテーマがオリンピック・パラリンピックとなります。2020年に開催される東京オリンピック・パラリンピックに向けて読者の皆様もニュースレターと共に盛り上がりつつあります。

新しくなったニュースレターを来月号からより詳しくお話し致します！

読書のすすめ

宝塚大学の司書、講師、学生から、それぞれおススメの本をご紹介します!! 多くの本は宝塚大学の図書室に所蔵されているので、ぜひ読んでみてください。

『ミッキーマウスのストライキ!』
~アメリカアニメ労働運動100年史~
トム・シート / 著 2014.6 合同出版
古瀬登先生
オススメ!



米国アニメーション業界の裏側、特に労働問題について多くのイラスト、写真とともにレポート。赤裸々な内容が語り口調で記述されており、600ページ超をすらすら読み進められる一冊です。日米での社会・アニメ業界の仕組みの違いがわかり、結果日本側の制作現場のよさを知ることができます。

司書オススメ!



『読むパンダ』
黒柳徹子 / 選 日本ペンクラブ / 編
2018.1 白水社
パンダに魅了された作家、漫画家、映画監督らのエッセイと、飼育の記録や対談を収録。手探り状態からの試行錯誤、中国との交流など、多くの人々が関わり、経験を経て、シャンシャンの誕生につながったことが分かります。何よりも飼育員の深い愛情が感じられる、パンダの魅力がたくさんつまっていた一冊です。

成瀬由唯さん
オススメ!



『キングダム』
原 泰久 / 著 2006.5 集英社
今私の中で一番熱い作品です。これまででもと過激な内容や戦闘ものが苦手なものでしたが、「キングダム」を読んで見方が変わりました。キャラクターが個性豊かなので感情移入して胸が熱くなります。絵柄やジャンルに興味がないことを理由に読まないなんてもったいない! 老若男女問わずオススメしたいマンガです。

就職室の
駆け込み寺

「大学生活の中で、勉強以外に全力で取り組んだことは何ですか?」これは、皆さんが将来の就活面接で必ず聞かれる質問です。皆さんなら、どう答えますか?

これは、「自己PR」学チカ(学生時代に力を入れてきたこと)と呼ばれ、「私にしかできない経験」や「これは頑張った」と言えるものです。皆さんも、授業以外に全力で取り組み、経験したことを二つ以上は語れるようにしておきましょう。宝塚大学では1年次必修の初年次教育で、4年間の大学生活の過ごし方をデザインする授業がありますが、その中身を決め、意義あるものにするかどうかは「あなた自身」なのです。大リーグで活躍する大谷選手も、一流のプロ野球選手になるために「あなたの目標達成シート」を作り、日頃から64項目の課題に取り組んでいたそうです。夢(目標)をあなたの手でつかみとるためには、へ大学4年間の過ごし方計画を作ることはとても大事です。



谷口 充之さん

大学卒業後、営業職、予備校の教職員、精神保健福祉相談員を経て、宝塚大学に入職。
これまでの人生経験を学生の就職支援に役立てたいと願い、キャリアコンサルタントの資格を取得し現在に至る。

- Director**
渡邊 哲也 (本学教授)
金澤 英樹 (本学職員)
- Editor**
ミネシゴ (フリーライター)
瀧瀬 彩恵 (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**
石川 雄仁 (本学助手)
- 増田 結衣 (卒業生)

- Designer**
佐々木哲美 (4年)
芦川 梨紗 (3年)
吉田咲也花 (3年)
関口 愛理 (2年)
- 『ツカまん!!』
ストーリー文化研究室
原作:ストーリー文化研究室
作画:宮々瀬 遊 (4年)
- 表紙テーマ『空手』
作画:市川 昌紀 (4年)