

NEWS LETTER

2019
VOL. 103
TAKE FREE

News Letter

Vol.103

2019年9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

2019 Summer
課外活動特集

Student File
File.16 片山 恵里那

Teachers Pickup
吉岡 章夫 准教授

マンガ連載
『ヅカまんっ!』第十六稿

HOT TOPICS

授業潜入記
No.16 卒業研究I (コンテンツデザイン領域)

TAKARAZUKA UNIVERSITY SCHOOL OF MEDIA ART IN TOKYO

9/21 SAT
13:00-16:00

OPEN

JR新宿駅から
徒歩5分

CAMPUS

2019

- MANGA
- ILLUSTRATION
- ANIMATION
- GAME
- MEDIA DESIGN

出願書類&入試対策
留学生向け
特別講座

宝塚大学
東京メディア芸術学部

MANGA	ILLUSTRATION	ANIMATION
マンガ	イラストレーション	アニメーション
GAME	MEDIA DESIGN	
ゲーム	メディアデザイン	

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. 103

≡ CONTENTS ≡

巻頭特集
課外活動特集

Student File
片山 恵里那 さん

Teachers pickup
吉岡 章夫 准教授

連載マンガ
『ツカまんっ!』第十六稿

HOT TOPICS

授業潜入記
卒業研究I(コンテンツデザイン領域)



課外活動の作品たち

2019
Summer

学外の人たちと関わることが表現を磨き、成長のきっかけに！

課外活動特集

宝塚大学では、自治体や企業とコラボレーションした創作活動をたくさん実施しています。積極的に参加することで、自分の作品を発表する機会になるだけでなく、新たな出会いや成長のきっかけを手にすることができるはず。この夏の実績をご紹介します！

長野県・上伊那地域の夏の一大イベント 「第62回伊那まつり」にブースを出展



8月3日・4日に長野県伊那市にて開催された「第62回伊那まつり」に、伊那バス(株)と行う産学連携事業に関するパネル展示を行いました。展示では、これまで学生がデザインしたラッピングバス、ロゴマーク、「LINEスタンプ」などを紹介するほか、ハンドタオルや扇子などの関連グッズを販売。同社の創業100周年を記念した取り組みです。

茨城県ひたちなか市那珂湊地区の芸術祭 「みなとメディアミュージアム2019」

8月11日～31日まで、茨城県ひたちなか市那珂湊のまちを中心に行われたアートイベント「MMM(みなとメディアミュージアム)2019」に参加。芸術表現と地域の協働によるまちの活性化に貢献しました。



イベント告知用のポスター、チラシのデザインも担当



「MMM2019」の実行委員会学生共同代表を務めました。今年のテーマは「つながる。もこもこつながる。」です。参加するアーティスト、地域、学生、観客の四者が、アートを通じてどのようにつながるかを楽しんでほしいという願いを込めました。この経験を通じてたくさんの方と出会い、将来につながる大きな学びを得ることができました。

実行委員会学生共同代表
メディアデザイン分野二年
田中 玲伊

イラストレーション分野によるグループ展 「第4回 講師混同展 燐寸展」開催

7月26日～30日までドラードギャラリー(新宿区早稲田)にて「第四回 講師混同展 燐寸展」が開催されました。「講師混同展」は作家志望の同窓生の活動を応援する企画で、今回は約50名が参加。在学生・卒業生・教員に加え、ゲスト作家によるそれぞれの作品と、その絵を利用して制作したマッチ箱を展示・販売しました。



「駅ネコ」おさむをモチーフとしたヘッドマークを制作

メディアデザイン分野二年
正野 千夏

一年生の時にも参加した、ひたちなか市立那珂湊第一小学校とのコラボ「ひたちなか海浜鉄道ヘッドマーク制作」に参加しました。今年6月に亡くなった那珂湊駅の「駅ネコ」おさむをモチーフに制作。小学生の自由な発想に驚きつつ、楽しみながらヘッドマークを作ることができました。町の活性化というイベントにたくさんの子供たちが参加してくれたことに、頼もしさを感じる経験でした。

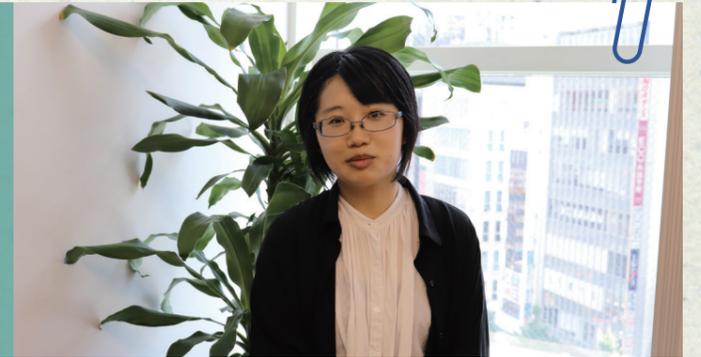


Student File

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.16 かたやまえりな 片山恵里那

東京都出身。1998年生まれ。都立世田谷総合高等学校卒業。マンガ分野3年生。
両親の影響でマンガを描くことに興味を持ち、マンガ制作を学ぶために本学へ。
現在はデザインの世界で自分の表現を模索中。



= student works =



①伊東商工会議所(静岡県伊東市)と産学連携事業でデザインした包装紙です。「長平鮮魚店」で干物専用の包装紙として使われるため、水に強い紙を選んだり、絵を作ることだけがデザインではないということを知りました。
②鎌倉を拠点に活動している「鎌倉ジュニアオーケストラ」の定期演奏会のポスター・チラシ・パンフレット・ハガキのデザインを担当しました。テーマカラーや曲目に合ったデザインを創り上げるため、作曲家であるドヴォルザークのことを調べることからスタートし、納得できる作品が完成したと思っています。

合同説明会の会場で、 宝塚大学と運命的な出会いを果たす

両親が読んでいた少女マンガを読んで、マンガを描くことに目覚めました。中学時代からマンガ制作に必要な道具を買入してくれるなど、両親も応援してくれました。高校生になって、「マンガ家になりたい」と話したところ、父親から「マンガ誌の編集部に持ち込みをしろ」と言われ、3社に持ち込みをしました。もちろんどこも体よく断られましたが、父親としては、「将来の目標があるなら、自分から動くことが大事」ということを教えたかったのだと思います。「卒業後に就職した場合に有利だから」という理由で、マンガを学べる大学を探し志望校に決めましたが、横浜で開催された合同説明会で志望校の隣に目を惹くブースを出展している大学があり、心を掴まれました。とても気合が入ったブースで、「ZOO」という学生が制作したマンガ冊子も並べられている。それが、宝塚大学でした。説明を聞いて、自分に合っていると確信し、志望校を変更しました。通学もしやすく、両親も賛成してくれました。それ以来、毎回オープンキャンパスに参加し、市野先生に作品を見てもらっていた時に現れた竹内先生から、「僕も若い頃、こういう作品が好きで描いていましたよ」と、声をかけてもらったことを覚えています。



影響を受けた作品
『XXXHOLiC
(ホリック)』

両親が読んでいたCLAMP(クランプ)という女性漫画家集団の作品の1つ。私はこちらの作品から、大きな影響を受けました。

幅広く学べるシステムのおかげで 「デザイン」への興味が目標に

入学してまず感じたのは、皆同じ目標をもって集まってきている人たちなので、とても話がしやすいことです。また、私が入学前に思っていたよりも授業が大変ではなかったということでした。まだ1年生で、専門科目より基礎科目が多かったことも、そう感じた理由かもしれません。マンガ家を目指す上で役に立ったのは、上原先生の「ストーリーマンガ制作基礎」です。内容は短期間でマンガのネームをたくさん考え、8ページ、16ページの構成をまとめるというもの。さすがにハードでついていくのが大変でしたが、短時間でストーリーをまとめる力がついたと思います。



大学選びの思い出などを語る片山さん。

宝塚大学に魅力を感じた理由の一つに、自分が目指す以外の分野の授業も、幅広く履修できるということがあります。私も、二年の後期に受講したデザインに関する授業で、デザイン全般に興味を持つようになりました。特にエディトリアルデザインやWebデザインに関心が向き、今では、マンガ家に代わる新しい目標だと感じています。宝塚大学に志望校を変更するとき両親に、「マンガ家になれなかったとしても、別の道に進むための力も学べるから」と言ったことが、現実になるかもしれません。

苦勞して完成した干物屋さんの包装紙 デザインの面白さを実感

2年生の時、坂口先生から静岡県伊東市の商店街とコラボして行う取り組みに誘われ、参加したことが大きな転機となりました。体験したのは、商店街にある干物屋さんの包装紙をデザインするというもの。実際に商店街を訪れてお店の方から話を伺い、様々な関連情報を調べました。それをもとにたくさんの方のアイデアを膨らませました。デザイン提案し、多くの方の意見を聞きながら完成させます。包装紙一つでも、完成までにたくさんの方のステップがあることに驚いたと同時に、面白さとやりがいを感じました。一人でコツコツ取り組むマンガ制作とは違う大変さでしたが、お店の方がとても優しく、「絶対に成功させる」というモチベーションになりました。それ以来、デザイン表現研究室で学内にとどまらず、デザインで社会に関わる様々な活動に参加しています。将来的には、今の活動をベースにしたような分野でクリエイターとして仕事をしていければと考えています。宝塚大学の幅広く学べるシステムのおかげで、新たな目標を見つけることができました。いろいろなことに興味をもって相談に行くと、「これやってみたら」と、テーマを与えてくれる先生方にも感謝しています。今はこの環境を楽しみながら、チャレンジを続けていこうと思っています。

吉岡章夫 准教授

(株)JETMAN COO。ソニー、SIE、ACCESS 他でCG・UI/UXデザインを担当。PS4『クローンズゲートVR』開発。電子楽譜端末『GVIDO』UI/UXデザイン(2018年度グッドデザイン賞受賞)他

東京メディア芸術学部在籍している講師たちをPickup。現場で働く先生に、大学での活動のほか、外部での仕事を交え「今のみんな」に伝えたいことを語ってもらいます。



13年間教壇に立ち続けて今、感じていること

本学部の設立と同時に教えるようになったので、今年で13年目になります。それまでソニー(株)を中心にゲームの制作をしたり、今で言うUI/UXデザインの制作をしていましたが、現在(株)JETMANの代表取締役である井上教授から誘われ、入社と同時に教員として教壇に立つことになりました。大学卒業後に社会人スクールでCGを学び、就職した会社で教えていた経験を買われて声をかけてもらったのだと思います。

当初、大学教員として教えるのは大変な仕事だと感じていました。しかし13年間学生を指導していると、若者の人生に関わり、指導することで、彼らの人生を少しでもいい方向に向けることができるのであれば、私がここで教えていることにも意味があると思うようになりました。そして、今感じているのは、ゲームを作りたいと考えて入学したとしても、全員がゲーム業界での活躍を目指さなくてもいいのではないかということ。宝塚大学で学んだことを活かして、適材適所で自分を活かせる場所を見つけること。それが大事だと感じています。

自分が経験したからこそ実際に役立つアドバイスが可能

PCに出会ったのは中学生の時。MSXという規格のもので、どんどのめり込みました。授業に使用したいという担任の先生に操作を教えたことで、PCでできることの価値や可能性に気付きました。将来、PCを使ったものづくりの時代が来ると確信し、そういう世界で仕事をしたいと思いました。高校に進学し、担任の先生にも希望を伝えていたのですが、理解してもらえませんでした。今考えれば、仕方がないことでしょう。私が最初に就いたポリゴンを使った3Dゲーム開発という仕事は、高校・大学時代には存在しなかった類の仕事です。生徒からそういう仕事に就きたいと相談されても、学校の先生が答えるのは難しいでしょう。結局先生と親に説得されて理系の大学で化学を専攻しましたが、卒業後にCGを学ぶことで、以前から希望していた「PCを使ってものづくりを行う」仕事に就くことができました。私のような教員がいれば、CGやゲームなど、PCを使ったものづくりの仕事を希望する学生に、体験に基づいた実効性のあるアドバイスができる。そのことが、私が宝塚大学で教えているもう一つの意義だと思います。

自分で自分の枠を決めず、勇気をもって「表現」に取り組んでほしい

学生の皆さんに伝えたいのは、勇気をもって自分の表現に取り組んでもらいたいということ。皆さんが目指しているのは、極端に言うところ「見られてナンボ」の仕事。「自分の表現はこれだ!」というものを、ぜひ打ち出してください。課題が評価されず、悩む学生もいます。そういう時は、我々が求めているものと皆さんの表現の方向がずれていることが多く、表現そのものも否定している訳ではありません。「今何を学んでいて、何のためにこの課題が出されているのか」というコンテキスト(文脈)を考えるようにすれば、そのような齟齬が発生することも無くなると思います。

また、スキルや知識だけではなく、仕事やクリエイティブに対する考え方も伝えたいです。仕事を始めて数年経てば、いろいろ悩むことが出てくると思います。そんな時に私の話を思い出してもらって、「あの時先生が言っていたのはこのことだったのか」と、悩みの解決に役立ててもらえたら嬉しいですね。

宝塚大学は、皆さんの持っているタレントを伸ばし、良い方向に進めるように指導することができます。

Works



『クローンズゲートVR suzaku』の開発に関わる

PlayStation4、PlayStation VR向けに日本を含むアジア各国で販売中。



『世界初2画面電子楽譜GVIDO(ガイド)』のUXデザイン設計、UIデザイン

2018年度グッドデザイン賞ベスト100、Red Dot Award 2018、iF DESIGN AWARD 2019、Design Intelligence Award (DIA) 2019 Honorable Mention 受賞。

わくわく
海だ〜!!

こじかです
大学は絶賛
夏休み中!

というわけで
朱鷺川先輩の
ご実家で合宿させて
いただきます☆

せんぱり
ありがたう
ございませう
めっちゃキレイ!

喜んでもらえて
なによりだよ

帰省しても
ヒマだからさ
のんびりしてね

この美しい
大海原ツツ!!
余す所なく
猫を切つて
みせるぜエ!!

全くのんびり
してない奴も
いるねえ〜

背景を描くとき
やはり実際に
見なければ
説得力がない!

なんだと...
では、今お前は
浜辺にいるな?

? はい
いかにもな
ビーチに
いますよ

全くこじかめ
背景の力を
全然理解して
ねえな!?

ん?
どうして?

その上で自分の
絵に落とし込む...
それが難しいんだ!

では俺が見た
ままの浜辺の
背景にしてやろう

うわちよつと
リアル!

もう! 私
泳げます!

見る!
いつもより
可愛いだろうが

きっと
海のせいだ

...
そうだねえ
だろ!?
これだから
夏はよ
やつはよ

オカまん!

第十六稿

興国高校にて ゲーム出張授業を実施



7月19日、高大連携協定を締結している興国高等学校（大阪市天王寺）にて今年度1回目の出張授業を実施いたしました。受講したのは、今年度より設置されたITビジネス科・ゲーム & デジタルワークスコースの生徒約130名です。井上幸喜教授が登場し「ゲームを知ると未来が変わる」をテーマに講義を行いました。生徒たちはゲームの思考によって実生活における要素を置き換えて考え、今まで実現することができなかったことや、将来の夢や目標を発見するきっかけとなる授業に熱心に耳を傾けていました。

新宿のビルシャッターを さわやかなイラストで彩る



デザイン表現研究室が、メディアデザイン領域の学生を中心としたチームを組んでビルのシャッターにさわやかなイラストを施しました。イラストがあるビルは大学を出てすぐの場所にある西村ビルの1階シャッターに描きました。イラストはオーナーさんから、さわやかなイラストというオーダーだったので、海のブルーを基調としています。その中に濃いブルーで描かれたウミガメが印象的なイラストになっています。このイラストは9月中に完成し、その後公開されています。

在学生も受講OK！ 社会人向け「混合技法講座」



本学では社会人向けに、油彩とアルキド樹脂絵具による「混合技法講座」を隔週で開講しています。主催する建石修志研究員は、鉛筆画を中心とした作品をはじめ、油彩とアルキド樹脂絵具による混合技法、オブジェによる制作活動を展開しており、初心者からプロの画家まで幅広い受講者のレベルに合わせた指導が人気です。また、教室展などでの作品発表の機会も設けています。在学生は無料で受講可能なので、新しい技法を学びこれからの作品づくりに是非活かしてください。

小中学生対象の プログラミング教室を開催



本学の井上幸喜教授が代表を務め、キャンパスビル6階に入居する株式会社JETMAN主催の『ゲームピットジュニア』夏休みUnityゲームプログラミング教室が、8月24日に開催されました。小学校高学年から中学生を対象としたこの教室では世界シェアNo.1のゲームエンジン「Unity」を使い、現役のゲーム開発者が指導を担当しました。学生もスタッフとして参加者一人ひとりをサポート。ゲーム制作を通して、プログラムの仕組みやプログラムの考え方を体験していただきました。

赤野天道さんの漫画 『盾の勇者のおしながき』連載開始！

マンガ分野2012年卒業生の赤野天道さん（ペンネーム）の漫画『盾の勇者のおしながき』の連載が、「ComicWalker」と「ニコニコ静画」にて8月21日より始まります。同作は、原作小説と「月刊コミックフラッパー」にて連載している大人気異世界ファンタジー『盾の勇者の成り上がり』のスピノフ漫画です。主人公・尚文たちの美味しいご飯と、その日常を描きます。料理チートの尚文が、異世界で真の実力を発揮する!? グルメ新連載スタート!!



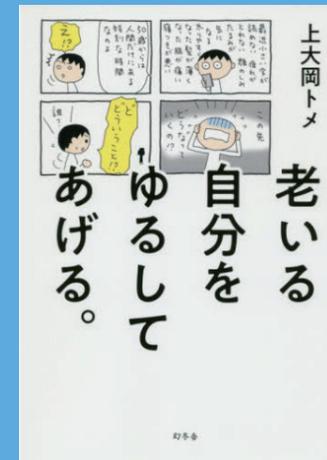
高齢期うつ予防プログラムの イベントポスターデザインを担当

メディアデザイン領域3年生の関口愛理さんが、公益財団法人ダイヤ高齢社会研究財団が主催するイベント「高齢期のうつ予防事業としての「地域におけるこころの健康づくり-ハッピープログラム」の取り組み 自治体導入事例・高齢者主体の活動推進」のポスターデザインを行いました。イベントは8月21日（水）と9月4日（水）の2日間開催されました。このポスターは7月の後半から掲示、配布されています。



ベストセラー作家の新刊に 桜木教授が取材協力

解剖学者である桜木晃彦教授が、ベストセラー作家上大岡トメさんの新作『老いる自分をゆるしてあげる。』に取材協力いたしました。本作は、誰にでもやってくる「老化」について、筋肉・骨・脳の観点から迫るコミックエッセイです。桜木教授は取材で本学を訪れた上大岡さんに、人間の筋肉・骨の構造や、老化予防に効果的な方法などを伝えました。医学の内容を分かりやすい例えとイラストで読みやすく構成されており、楽しく歳を重ねるための秘訣が満載の一冊となっています。



『男子部屋の記録』

小野啓 / 著
2019.5 玄光社
生活感あふれる部屋、部屋、部屋！
本書は、学生からさまざまな職業の男子の部屋を紹介した写真集です。趣味やこだわりが垣間見える空間はまさに圧巻。作画の参考資料としてもおすすめです。女子の部屋を覗いてみたい方は『女子部屋』（川本史織 / 著 玄光社）をどうぞ。



『ラバー・ソウル』

井上夢人 / 著
2012.6 講談社
表紙の装丁に惹かれて購入した一冊。約580ページのうち8割が主人公によるストーリー行為の描写で、読み手としては不安になりますが、最後のどんでん返しに参りました。「大胆不敵かつ超細密。空前の純愛小説」という売り文句は、嘘ではありませんでした。



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!! すべて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。

『0才から100才まで学び続けなくてはならない時代を生きる学ぶ人と育てる人のための教科書』

落合陽一 / 著
2018.11 小学館
「今のような学校教育はいらない」と語る現代の論客、メディアアーティストの落合陽一氏。「勉強の仕方を勉強して欲しい」と思っている私の想いが、落合氏のものの見方で語られている本です。



卒業研究Ⅰ(コンテンツデザイン領域)はこんな授業だった!

どんな授業
コンテンツデザイン領域の4年生が取り組んでいる卒業研究について、個別指導を行います。各自の興味関心があるテーマを設定し、必ず学外の人と連携、発信しながら、デザインを考え、制作を行います。

身につく力は
テーマに沿った制作を行うことを通じて、3年生までに学んできた様々な知識やスキルが身につけているか、それを実際に活用することができるかを確認し、社会人に問われる「知識運用能力」「人間力」が身につきます。

この日の授業内容
前期の最終授業だったため、各自がここまで取り組んできた研究の進捗状況のプレゼンテーションを行い、先生が講評を行いました。今後どのような取り組みが必要か、どのように進めるべきかというアドバイスをあり、後期はそれに基づいて制作を進めていきます。

編集委員の感想
「自分が好きでやっていることだから、クオリティがどんどん上る」と言う先生の言葉の通り、プレゼンの内容も充実しており、発表する様子も非常にモチベーションを感じるもの。「自ら学ぶ力」が身につけていることを思わせる授業でした。

第5回 見る知る作る。

作品を創った「人」を知る

「アート」について言葉は一般に美術や芸術と和訳されますが、ラテン語の語源で、もとは「技術・スキル」という意味です。「アート作品ってなに？」と問われると、人によってさまざまな答えがあるでしょうが、ごく基本的な定義は、「人間」が「スキル」を使って作ったもの、といえます。アートを知らなければ人を知ることが大切なのです。

皆さんには尊敬するアーティストやクリエイターがいるでしょう。その人の経歴を調べて作品を見てみましょう。その人がどのようなスキルをどのように習得したのか、どの時代に生きて、どのような経験をしたのか、キャリアのなかで作品がどう変化したのか、その人の個性はどのように作品に表れているか。このような視点から作家を通して作品の特徴を分析すると、その本質がより深く理解できます。

宝塚大学では多くのクリエイターの先生が教えています。授業や交流の機会に、先生方の創造の秘密を探ってみましょう。スキルの磨き方、考え方、オススメの作品、日常の心がけなどを聞いてみると、いろんなヒントが得られるでしょう。

一方、作家を知る楽しさには注意が必要です。偉大な芸術家の人生を語る時、しばしば、天才の孤独、成功や失敗、恋愛などのドラマティックな物語が強調されて、作品そのものが軽視されることがあります。作家像の魅力を知ることが大切ですが、人と作品とのつながりを丁寧にみることを忘れないでください。

(近藤真彰准教授)



岡本太郎



ヴィンセント・ヴァン・ゴッホ



サルバドール・ダリ



渡邊 哲意 教授
宝塚造形芸術大学(現:宝塚大学)大学院メディア・造形研究科博士課程修了。博士(芸術学)。京都高台寺春の特別拝観ライトアップ演出映像 他



授業の様子

- Director**
渡邊 哲意 (本学教授)
谷口 充之 (本学職員)
- Writer**
新井 明人 (うのもり広告制作所)
- Editor**
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)
坂口 茜 (本学教務助手)
- Assistant Director**
色部 桜子 (3年)
- Designer**
関口 愛理 (3年)
金子 雅音 (2年)
『ヅカまん!!』
原作:ストーリー文化研究室
画:宮々瀬 遊 (修士1年)
- Photographer**
神林 優 (本学教員)
- Special Thanks**
西田 慎一郎 (WDT)
- Columnist**
近藤 真彰 (本学教員)

東京2020
オリンピック・パラリンピック
連続表紙企画



『車椅子バスケットボール』
作画:平野 美里愛 (2年)

編集後記
朝夕はようやくややく涼しくなりましたが、皆様いかがお過ごしでしょうか。
さて、今回のニュースレターの特集では課外活動について取り上げております。在学中の方も、宝塚大学への入学を考えている方も、是非積極的に参加頂けたらと思います。
それでは、次号のニュースレターもよろしくお願致します!