

NEWS LETTER

2018
Vol. 90
TAKE
FREE



巻頭特集!

Student File
File.03 秋田 綾音

Teachers Pickup
梁 亜旋 助教

マンガ連載
『ヅカまんっ!』第三稿

HOT TOPICS

授業潜入記
No.03 デザインサーベイ

News Letter

Vol.90

2018年7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:itokyo@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

5/5 終 (土・祝)	5/26 終 (土)	5/27 終 (日)	6/17 終 (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

ゲーム体験
学生が作った
ゲームを体験



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
ズラリ!



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. 90

≡ CONTENTS ≡

巻頭特集

OPEN CAMPUS TOUR

Student File

秋田 綾音さん

Teachers pickup

梁 亜旋 助教

連載マンガ

『ツカまんっ!』第三稿

HOT TOPICS

授業潜入記

デザインサーベイ



オープンキャンパスで行われた体験授業より

OCの情報は
冊子裏面を
Check!

次回告知

7月29日(日) 10:00-15:00 開催 予約不要・入退場自由



体験授業

・プロのアニメーターに学ぶ!キャラクターデザイン講座
~全身を作画するコツとは~
TVアニメ『ジョジョの奇妙な冒険』シリーズなどの作画監督を務める
芦谷耕平講師と、@ゲストクリエイターに学ぶキャラクター作画!

30min講義

・デザイン入門
・キャラクターデザインのための美術解剖学

OPEN CAMPUS TOUR

3月から9月にかけて開催される東京メディア芸術学部のオープンキャンパス。
今回は6月17日(日)開催の一部をご紹介します。

FUTURE

体験授業

フリートーク

領域展示

全体説明会



Step.4

授業を体験してみよう!

マンガ領域による「キャラクター制作・デザイン体験」を実施。入門編では好きな星座を選びオリジナルキャラクターを制作、応用編ではカードへのレイアウトデザインを行いました。スマホで描くモチーフのリサーチをする参加者もちらほら。キャラクターを作るうえで必要なイメージの膨らませ方について学びました。

Step.3

大学の先輩と話をしよう!

大学生活の様子、入試の相談などを中心に在学生とオープンキャンパス参加者がカジュアルに歓談するスペース。中には現在制作中の作品について相談する参加者も。フリートークをきっかけに「大学の雰囲気を気に入って入学を決めた」と話す在学生が多いのも納得。打ち解けたあたたかな空気がありました。

Step.2

学生の作品を見にいこう!

アナログ作品を中心にパネルや絵本を見せたイラストレーション領域、課題作品や絵コンテ、ポートフォリオを展示したアニメーション領域、マンガ原画を読めるようにしたマンガ領域、学外の共同プロジェクトを中心にパネルや映像の展示を行ったメディアデザイン領域、作品を実際に体験できるようにしたゲーム領域。参加者と在学生・教員同士で相談が始まる場面も。

Step.1

大学について知ろう!

オープンキャンパス全体の導入として、最初に学科長の渡邊教授から宝塚大学で学ぶ意義や特色について、学生作品やカリキュラム、学内外の活動に触れながら紹介。続いて入試課の金澤課長より今年度入試の変更点や各入試区分の概要について説明がありました。参加した高校生や保護者の皆さんの表情は真剣そのものです。

いざ形にしようと思うと時間がかかります。短時間で仕上げられた参加者はきっと向いているはず。

マンガ領域2年
中原光琴さん

今年は参加人数が多い印象です。参加者が自由に絵を描けるようにする等アットホームな空気です。

メディアデザイン領域3年
林優香さん

知識・技能だけでなく学生が主体性をもって社会と積極的に関わりを持つこと。そのための教育やサポートを行うのが宝塚大学です。

学科長
渡邊哲意 教授

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.03

あきたあやね
秋田綾音

山梨県出身。1996年生まれ。
山梨県立甲府東高等学校卒業。
アニメーション領域4年生。
日本国外、色々な所に住んだ経験がある。
特技は10年続けているギター。



= student works =



①「EXPO 町あかり」: Amazon 特典アニメーション。3年生の頃、制作に携わる。②「記憶」: 48時間以内に3Dアニメーション作品を完成させて競う「ASIAGRAPH REALLUSION AWARD2017」3D部門日本予選大会で制作した作品。普段は2Dアニメを制作していますが、3Dアニメにも挑戦してみたいと思い大会に参加。③「桜の願い」: 2年生のアニメ制作の授業で制作した3分程度のオリジナルアニメーション。

上海生活を通して見た アニメーションに出る「お国柄」

親が読んでいたマンガが家にあったり、テレビでアニメを観ながら食事をしたり、生活の中にマンガやアニメが根付いているなかで育ちました。小学5年生から中学卒業まで上海で生活していたため海外のアニメ作品を観る機会が多い環境でした。そこでお国柄が作品に出ることに気づいてさらにアニメに興味が増えました。特にアメリカのアニメは、キャラクターが不恰好で崩れた表現が多く、日本のアニメと大きく異なり、コメディの要素が強くてリアルではないです。あとはゆるゆるとした細かい動きや、目の動きだけで心情が分かる表現など、特徴的でした。



『家庭教師ヒットマン REBORN!』

小学6年生からマンガを描くきっかけになった作品。ポケットモンスターが好きで人間を描くことがなかったので、分岐点となりました。

小学校の終わり頃に、ラクガキ感覚でたくさん作品がインターネットに投稿されているのを見て、自分も絵を描いたり、GIF動画でパロディ作品も作るようになってきました。高校生では色々なことにチャレンジしたくて、各領域を横断して授業を受けられる宝塚大学に魅力を感じました。オープンキャンパスで当時はまっていた「ジョジョ」の奇妙な冒険」の作画監督をされている芦谷先生の体験授業を受けたことも大きなきっかけでした。ファン目線で興奮したことを覚えています。

基本の理屈を知ることで 自分の表現が変わる

大学では教員が現役クリエイターばかりなので感動することが多いです。以前にも増して現場に入りたいという気持ちが強くなり、作品の添削をしてもらうとやる気が湧いてきます。しかし、2年生で3分程度のアニメーションをグループ制作する課題では、何ヶ月も同じことを続けることが辛くなり、挫折感を味わいました。「動画」が動かせられないというプレッシャーもありましたが、そういう時は、必ず先生方に相談しにきました。私も解決案を出しますが、やはり現場にいるプロのアドバイスを受けると、すぐに動画が修正され、次からどう進めればよいかを明確にしてくれます。



ポートフォリオを手に、
今までの作品制作について話す秋田さん。

好きな授業は沢山あります。なかでもためになった授業は、桜木先生の「美術解剖学」。骨や人体などの、基本的な理屈を知ること、描く絵の表現がリアルに変化しました。授業を受けた当時、人物をリアルに描きたい気持ちが強かったので、ちょうどよいタイミングで学ぶことができました。

外とのつながりを持つことが 自分の自信につながる

現在は就職活動中で、アニメーション制作会社だけでなく、CMなど動画制作を行っている会社にも応募しています。映像制作に携わりたいという想いは変わりません。映像表現が求められる機会も増えたり、新しい制作ソフトが話題になったり、知らない技術が次から次へと現れる、流れが早い業界です。アニメーターは基本的にアナログで制作していますが、デジタルに移っていくのだと思います。



『君の名は。』

誰かの心に強く残る作品づくりを大事にしている私にとって、間の取り方や風景描写が美しく印象的で、目標にしたい作品です。

自身、大学生活を通して感じたのは、入学を考えている皆さんには色々な経験をしてほしいということです。先生の紹介で、テレビで放映予定の作品の作画を担当させてもらえる機会があったり、エンドロールに自分の名前が載るといった経験ができるのは宝塚大学ならではです。アルバイトをしたり、軽音サークルで出演したライブを通して人と出会ったり、多くの経験をを通して外部とつながりを持つことが、自分の自信にもつながっています。訪れたチャンスを見逃さず、授業だけでなく様々な経験をすることが出来れば充実した楽しい大学生活が送れるはずですよ。

梁 亜旋 助教

2017年東京藝術大学美術学部先端芸術表現科大学院修士課程修了。芸術共創アートプロジェクト「Recreation of Asian Traditional Arts Project (RATA)」創立者。現在はアーティストとして活動しながらアジアの伝統民間芸術に関する保護と研究も熱心に行う。

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話させていただきます。



アーティストとして活動しながら留学生のサポート役に

昨年から留学生の学習相談員として宝塚大学に勤め始め、現在は留学生の制作・生活面をサポートしながら、アーティストとして個人の制作も行っています。私も数年前まで学生で、中国湖北美术学院という美大でアニメーションを専攻し、ストップモーションアニメーションを中心に制作していました。その後来日し、東京藝術大学大学院で現代アート作品を研究し昨年卒業しました。来日を決めたのは、日本のアニメを幼い頃から観ていて、日本の生活や文化に憧れがあり体験したいという思いがあったからです。

社会、人と関わるのが表現者としての未来を作る

宝塚大学の留学生はシャイな性格の子が多いけれど、日本人学生との交流を深めたいという気持ちをサポートすべく、例えばサークル活動などで自然に友達になれるようなきっかけづくりをしています。留学生に限らず、新入生の中には技術面の知識が豊富で優れた学生が多く驚いています。ただ、たとえ技術があっても生活や社会の中での経験が足りないのが上級生との差だと思います。

学生生活で大事なものは、技術的な勉強以上に社会と関わるきっかけや経験を作ることです。例えばコンテストに出品したり、外部で展示をして知らない人に作品を見せて説明をしたり、様々な反応を知る経験は卒業後にも活きるはずです。私は日本語学校で出会った先生がきっかけで作品展示の機会をいただいたことがありました。そこでの出会いや沢山の方にいただいた反応が私のアーティストとしての未来を作ったと感じています。

自分の表現に通すこと

最近は描く時の感情に忠実なイラストレーション作品を作っています。その時々私の興味や感覚で、表現の手法も変わります。また、自分で立ち上げたアジアの伝統民間芸術の保護と研究を目的とするアートプロジェクトでは、今後現地調査も交えながら伝統を紹介するイベントや展示、現代アーティストとのコラボ作品の紹介も行いたいと考えています。いずれにしても、自分らしい表現、自分のアレンジを加えることを心がけています。

自分らしい表現をするには、他の人の作品をたくさん見ることも大事です。学生にも、専攻領域だけでない表現を見たり、様々な展示に足を運んでほしいです。知見を広めることで自分に選んでくるものは必ずあります。アニメ、マンガ、ゲームなどではない表現に行き着くこともあるかもしれません。今は宝塚大学の学生から現代アートをやりたという声を聞いたことはありませんが、もしかしたら色々な勉強をした末に興味をもつ学生が出てくるかもしれません。

Works



CELEBRATION series NO.1
『縁起のいいおじさんの絵』

中国で縁起がよいと言われて
いる絵柄をビーズ、糸、LED
ライトで構成。



EMOTION series MOUTH
『EMOTION.MOUTH』

最近は描く時の自分の感情に
素直に従うようなイラスト
レーションに取り組む。



『マグネットで浮いているオブジェ』

「人間の体の中には宇宙がある」
という中国の民間信仰の言い
伝えを作品にしたもの。

オカまん!

第三稿

固定概念を超える
馬鹿野郎!!
誤解を恐れず
言うが:

うええらん
新規キャンペーンの
設定がすでに
難しいですよ

なんだよ
選ぶだけじゃ
ねえか

アナログなら
原稿用紙に
タチキリとか
書いてあるじゃ
ないですかあ
漫画の寸法って
絶対守らなきゃ
いけないのに:
いきなりは
無理です!!

俺が把握してるだけで
これだけウェブ投稿サイトが
あって、それぞれ特有に
投稿規定があったりするんだ



サイトごとに
特色があるから
自分の創作スタイルに
合わせて選べる!
そこが迷いどころでも
あるんだが:

えー!
わたしLINEマンガ
くらいしか
知らなかった……!

投稿すると賞に
応募したことになり
そこからデビューの
チャンスがあるサイトや
PV数がたくさん
もらえるもの:

とにかく漫画家に
なるチャレンジを
してもいいし
ただ色んな人に
読んでもらいたい!
それもいいだろう

そっかあ:
ということば
やっぱり作品を
たくさん作らなきゃ
ダメですね:

でも自信なくって:
最後まで描ききれない
漫画ばかり……

寸法を
気にする
時代は
終わった!!

ええーっ!?

時にコジカ
そのスマホで漫画を
読んだりしてるか?

あっ!
読んでます!
どこでも読めるし
かさばらないし
すごい便利ですよね!

ほう!
じゃあ今一押し
のインディーズ漫画を
出してみろ

ええと
「ファンタジー」
「ジャーニー」って
作品なんです
けど……

最新話の主人公の
ミヤクんと
宿命のライバルの
宿命のライバルの
熱くつづける!
熱くつづける!
熱くつづける!

あった!
先輩も読んで
みて……?

#腐アンタジージャーニー
#ジョミヤ
#続きを全裸待機
#100Users入り
#スクロール

俺はすべての
創作物を
尊敬している

上等だ!
描きたいものを
描けばいい!

……
大丈夫だ

……っ!!

しかも漫画家志望の
人たちのスツゴイ
クオリティ高い作品
無料で読めたり
するじゃないですか!!

タテ読み……っ!?

な?
自由だろ?

スクロール

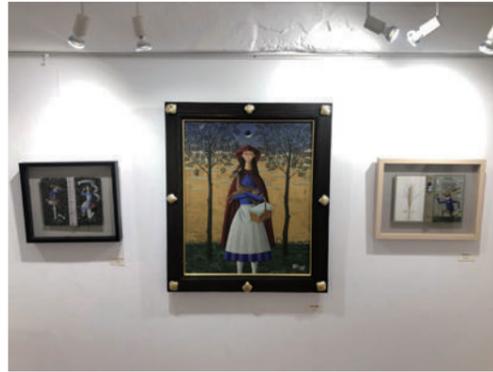
……まあ
そう落ち込むな
まず楽しんで
絵を発表できる
場所から
やりやいんだ
お!お前
Pixivやってる
じゃねえか
何アップ
してるんだ?

ギヤアア!!
ちよつと勝手に
見ないで
ください!!

ありがとう!!
けどもお!!

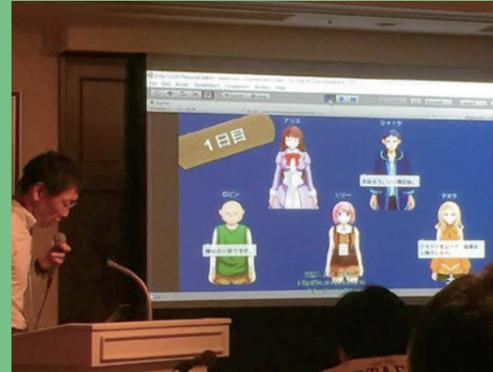


北見隆教授の個展 「兎の穴に落ちて」開催



北見隆教授の個展「兎の穴に落ちて」が、6月21日～30日にギャラリー枝香庵(銀座)にて開催されました。表題の「兎の穴に落ちて」とは、「不思議の国のアリス」の第1章のタイトルから流用したものです。アリスにまつわる新旧作を始め、人魚や赤頭巾等、童話的な題材の作品を集めて、迷宮めいた展示となりました。また、変則的な空間のギャラリーを利用し、立体作品の人形も展示。「入り口を探すところから楽しんでほしい」と北見教授は話します。

人工知能学会で、学生がデザインした 人狼知能アバターによるプレ大会開催



6月5日、「2018年度人工知能学会全国大会」で行われた「人狼知能プレ大会」にて、渡邊哲意研究室の学生がデザインを担当した「人狼知能」のキャラクターが使用されました。人狼知能とはテーブルトークRPG「人狼ゲーム」をAIによってプレイさせるもので、デザインしたキャラクターは静岡大学狩野芳伸研究室の学生が開発したAIと組み合わせられ、対人対戦のデモンストレーションに用いられています。同学会では、AI開発における人狼ゲームの有効性が発表されました。

東京オリンピック777日前イベントで マンガトリックアートを制作

6月9日、新宿区が開催した東京2020オリンピック・パラリンピック777日前記念イベント「ベストをめざして夢・チャレンジ」にて、マンガ領域の学生が「アスリートになりきろう!トリックアートフォトコーナー」の制作に協力いたしました。このトリックアートは第1会場の愛日小学校(新宿区北町)に設置し、多くの参加者がアスリートになりきって写真撮影を楽しみました。本イベントでは他にも、アスリートによる体験教室や講演などが実施されました。



桜木晃彦教授が監修した 絵本が作品賞を受賞

桜木晃彦教授が監修を担当した絵本『ながいながい骨の旅』(文:松田素子、絵:川上和生)が、一般社団法人日本子どもの本研究会「第2回作品賞」を受賞いたしました。2017年2月24日に講談社から発売されたこの絵本は、地球のはじまりから人類が誕生する進化の中で、骨ができるまでの過程を描いた作品です。解剖学と美術を結びつけた「美術解剖学」に取り組み、この分野の第一人者である桜木教授は、本学で人体解剖学関連の授業を担当しています。



先輩が1年生をしっかりサポート 先生と先輩と一緒に作る初年次教育



本学では、Learning Staff(以下、LS)と呼ばれる先輩たちが1年生の授業に参加しています。LSの先輩たちの仕事は、1年生が安心して授業を受けるためのサポートです。そのために、コーチング研修や、ファシリテーション研修といったトレーニングを事前に20時間ほど受けています。

大学はとても自由な場所ですが、自由な反面、高校とは違ってみんなで一緒にまとまって何かをやる・受けるといったことがほとんどありません。担任の先生はいませんし、部活やサークルに入らなければ先輩との接点もほとんどありません。

そのため、高校との違いに戸惑ったり、ちょっとしたことを相談する相手が見当たらずに困ってしまうなんてことは、多くの学生が経験します。そこで、1年生がちょっとした相談や授業の質問をしやすいように、LSの先輩たちが一緒に授業に参加しています。

また、この活動は1年生のためだけではなく、LSの先輩自身も、社会人として必要な力を体験的に学ぶ機会になっています。

コンサートの告知フライヤーの デザインを本学学生が制作

デザイン表現研究室に所属する、メディアデザイン領域2年生の関口愛理さん(佐久長聖高等学校卒)が、コンサート「- バリオペラ座首席オレリアン・サブレ&長谷川ゆき-チェロで聴くフランス歌曲とソナタ」の告知フライヤーのデザイン制作を行いました。この告知フライヤーは、実際にコンサートの宣伝として広い地域で配布されています。コンサートはKMアートホール(渋谷区)にて7月8日に開催予定です。





デザインサーベイ
はこんな授業だった！

どんな授業
三年生を対象としたデザインサーベイは、アイデアやデザインを発想するための調査の重要性を教えています。課題はパッケージやプロダクト、空間など様々です。

身につく力は

デザイナーとして必要な、客観的な視点からデザインを発想する事、リサーチから問題を発見するスキルが身につきます。

この日の授業内容

今回の課題は「オープンキャンパス時のエントランスのデザイン」です。「高校生の体験入学」をコンセプトに、どのように空間をデザインすれば魅力的か、アイデアを出しあっています。自分達の経験や高校生の思いをみんなでディスカッションしたり、実際に外へ行き、改めてデザインされたものに触れるなど、様々な調査・経験からアイデアを出していきます。

編集委員の感想

クリエイターとしての発想やプレゼンテーションの資料作り、進行方法をレクチャーしていただけます。自由度が高く好きなことをできる授業になっていて、自分の技術向上につながると思われると思います。



授業の様子



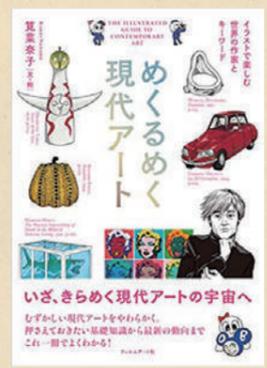
荒木 由香里 非常勤講師
宝塚造形芸術大学(現:宝塚大学)ビジュアル&アドタイピングコース卒業後、GUIデザイナーとして(株)ソフトデバイスに入社。フリーで広告やパッケージ、イラストのデザインを手がける。

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。

梁 亜旋先生
オススメ!

『めくるめく現代アート』
筑菜奈子 / 著
2016.2 フィルムアート社出版



一見わかりづらいイメージで難しい文章説明になりがちな現代アートについて、カラフルなイラストとともに代表的なアーティストとキーワードを取り上げ紹介した本。作者自身が「10代の自分でも読んで分かる」ことを心がけたそうで、入門編として現代アートに親しみながら非常に楽しく学ぶことができます。

司書オススメ!



『写真好きのための法律&マナー』
吉川明子 / 著
2018.3 朝日新聞出版
TwitterやInstagramなど、SNSを利用している人必読! 撮影する際や、SNSにアップする前に留意すべき点、無断使用等で権利を侵害されたらなど、実例をもとに分かりやすく解説しています。スマートフォンで手軽に写真撮影ができる時代だからこそ、誰もが被害者にも加害者にもなりえます。法律やマナーを正しく理解して楽しみましょう。

秋田 綾音さん
オススメ!



『アニメ私塾流 最速で描けるようになるキャラ作画の技術』
室井康雄 / 著
2017.11 エクスナレッジ社出版
アニメーターが執筆したアニメーション制作の基本ガイド。キャラクターをどう動かすか、クロッキーの方法、速く描くには……テクニックはもちろんですが、空間としてアニメーションを捉えることが大事ということを学びました。初心者にも読みやすく、見るだけで今すぐ絵が描きたくくなります。

就職・就活 駆け込み寺

「自己分析」って就活に必要?

将来の仕事を考えるにあたり「自己分析」をすることは、大事な準備作業の一つです。私は何(仕事)をやりたいのかは「三三」。私は何(身に付けたスキル)ができるのかは「can」。この私の「やりたいこと(will)」「できること(can)」が就活の自己分析と呼ばれるものです。「私の」これまでの20数年間の人生を振り返り、それを説明する具体的なエピソードを添えて、履歴書にあなたの自己PRを作成していきます。これを企業側の採用担当者は書類選考(紙に書かれた面接)をして、「この学生さんにぜひ会ってみたい」と思ってもらえば、次のステップの面接に進みます。もう一つの大事な準備として、「仕事をするうえで求められる力(hustle)」「職業研究」がありますが、次の機会に説明したいと思えます。

このように自分自身のことを深く掘り下げて知ることや、その方法も就職支援室でアドバイスをしています。



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。

編集後記

梅雨も明け、本格的な夏を迎えましたが、皆様お元気にお過ごしでしょうか。
毎月取り上げている授業潜入記は、楽しそうと感ずてもらいたく、そしてクリエイティブ業界に興味を持ってほしいという思いも込めて紹介しております。沢山読んでくださーいね!
では、引き続き次号もよろしくお祈り致します。

東京2020
オリンピック・パラリンピック
連続表紙企画



『野球・ソフトボール』
作画:保田 虎之介 (3年)

- | | |
|--|---|
| Director
渡邊 哲意 (本学教授)
金澤 英樹 (本学職員) | Assistant Director
色部 桜子 (2年) |
| 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) | Designer
芦川 梨紗 (3年)
吉田咲也花 (3年)
関口 愛理 (2年) |
| Art Director
石川 雄仁 (本学助手)
坂口 茜 (教務助手) | 『ソカまんっ!』
原作:ストーリー文化研究室
作画:宮々瀬 遊 (4年) |