

# NEWS LETTER

2019  
VOL. 101  
TAKE  
FREE

初年次教育  
って何だ!?

Student File  
File.14 城戸 康平

Teachers Pickup  
松浦 李恵 助手

マンガ連載  
『ツカまんっ!』第十四稿

HOT TOPICS

授業潜入記  
No.14 コミックイラスト演習I

News Letter

VOL.101

2019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

## OPEN CAMPUS 2019

TAKARAZUKA UNIVERSITY SCHOOL OF MEDIA ART IN TOKYO

MANGA ILLUSTRATION GAME  
ANIMATION MEDIA DESIGN

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

なりたいたいわたしに近い大学

3/24 SUN  
13:00-16:00

4/21 SUN  
13:00-16:00

5/26 SUN  
13:00-16:00

6/16 SUN  
13:00-16:00

7/28 SUN  
10:00-15:00

8/25 SUN  
10:00-15:00

8/26 MON  
10:00-15:00

9/21 SAT  
13:00-16:00

11/10 SUN  
13:00-16:00

12/8 SUN  
13:00-16:00

### オープンキャンパス概要

大学紹介、体験授業、就職・キャリア説明会、入試説明会  
学生トーク、作品展示、キャンパスツアー、個別相談 など  
※内容は変更になる場合があります。詳細はホームページをご確認ください。



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. 101

## ≡ CONTENTS ≡

巻頭特集

初年次教育って何だ!?

Student File

城戸 康平 さん

Teachers pickup

松浦 李恵 助手

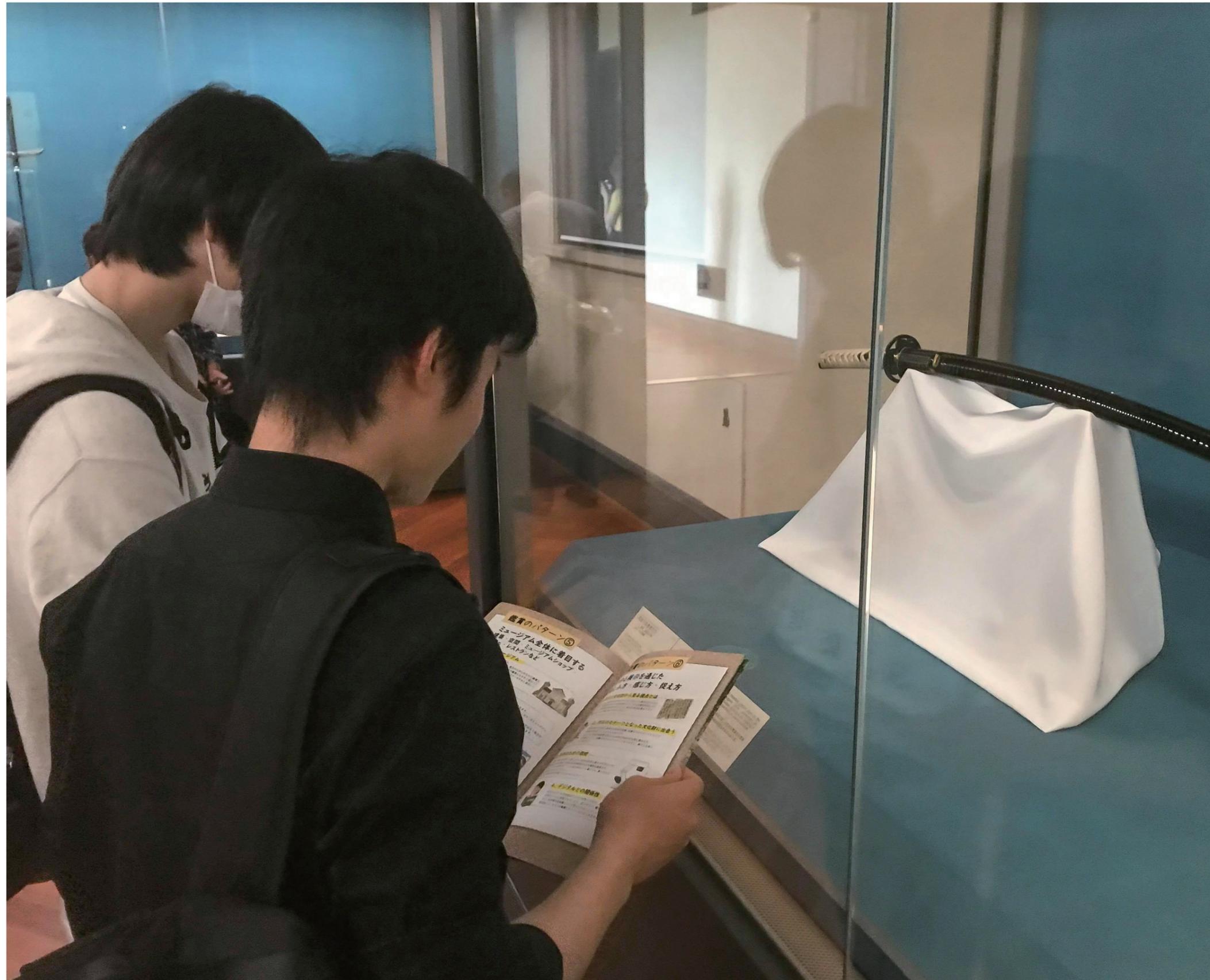
連載マンガ

『ツカまんっ!』第十四稿

## HOT TOPICS

授業潜入記

コミックイラスト演習 I



表現思考で毎年行われる学外授業の様子



## 表現思考

表現の基礎となる思考力を養う  
表現方法を考えるための基本的なスキルを身につけます。他者との協働やインプット・アウトプットの方法を習得していきます。



## 表現実践

実体験を通じて表現や創造の楽しさを発見する  
美大で学ぶために必要な、表現に対する姿勢を学びます。  
制作やプレゼンテーションなどの演習を通じて、表現することの楽しさや、「企画力・実行力・制作力」の獲得を目指します。



## 表現とICT

情報化社会のクリエイターに  
欠かせないICTスキルを身につける

Word、Excel、PowerPoint、電子メールなどのICTツールを使用し、日常的に活用できる基礎知識・スキルを学びます。



# 初年次教育って何だ!?

宝塚大学に入学した1年生全員が履修する「表現実践」「表現思考」「表現とICT」は、クリエイターを目指すための「学びの基礎体力」をつくる「初年次教育」と位置づけられています。なぜ必要なのか、どんな役割があるのかを、初年次教育を担当する橋口静思専任講師にお聞きしました。

学びの軸を定め、自分で正解を  
導く力を養うための基礎を固めます。



専任講師 橋口静思

**初**年次教育は、入学した学生の皆さんに「これから宝塚大学という環境で、何を目指し、どのように学んでいくのか」という学びの方向性を定めてもらう授業です。本学にはマンガ、イラストレーション、アニメーションなど「好きなことを極めたい」と希望する学生がたくさん入学します。しかし「好きを極める」だけでは社会に出て活躍することは難しいのが現実です。ものづくりに必要な制作スキルに加え、他者と協働しながら作品を作り上げる力、作品をどのように周囲に伝えればよいかを考える力、フィードバックを調査して次の作品に活かすための改善する力など、様々な力を習得していることが求められます。初年次教育は、「実践」「思考」「ICT」の3つを軸に連携して学び、それらの力を身につけるための土台を作ります。

自分だけの表現を考え、将来にわたり常にアップデートしていける人材として、「正解のない時代」を生き抜いてほしい。そんな願いを込めて授業を行っています。

# 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.14

### きどこうへい 城戸康平

茨城県出身。1998年生まれ。  
茨城県立多賀高等学校卒業。  
アニメーション分野3年生。  
アニメ制作を学ぶうち、コンポジッター  
(撮影職)という仕事の魅力を発見。  
アニメ業界への就職を目指し勉強中。



= student works =



2年次の授業「アニメ制作」の課題で制作した作品です。グループ5人で制作し、私は主に作画、シナリオ、撮影を担当しました。決められた音楽を使用した約4分のアニメーション。制作の主体となった揚君のリーダーシップで作り上げました。初めて一本のアニメーションを制作する体験だったので分からないことも多かったのですが、チームメンバー全員で協力して取り組み、完成させることができました。

## 宝塚大学に入学し、アニメーション制作に関わる仕事の幅の広さを知る

ガンダムなどのアニメーション作品が好きだった両親の影響で、自分も幼い頃からよく観ていて好きになりました。そして、将来は漠然とアニメーションを作るクリエイティブな分野の仕事を目指そうになり、アニメーターを目指して本学に進学しました。入学前、アニメーションについてあまり知識を持っていなかったので、「絵を描く」以外にも様々な授業があることに驚きました。

二年生になった頃、今の自分の技量で将来アニメーターとしてやっていけるのかと悩み、さらにアニメーターという仕事は、最初は報酬が少なく苦勞するという話を聞き、将来について色々考えたことがありました。その時、「アニメ撮影技術」という授業を通じて、画像を撮影しCGやエフェクトを組み合わせてひとつの映像を制作する「コンポジッター」という仕事を知りました。そして、アニメーション制作に必要な仕事は絵を描くだけではないことが分かったので、今はアフターエフェクトというソフトを使用して映像制作を行うコンポジッターの仕事を目指すことを考えています。



影響を受けた作品  
『おおかみこどもの雨と雪』  
アニメーターを目指すきっかけになった細田守監督の作品。感動と同時に考えさせられるものがあり、自分もこんな作品の制作に関わりたいと思っています。

## 細田守監督に憧れ、アニメーション制作する側になることを決意

アニメーションを将来の仕事として明確に意識し始めたのは高校時代のこと。『サマーウォーズ』や『おおかみこどもの雨と雪』を手掛けた細田守監督についてのドキュメンタリーをテレビで見たことがきっかけでした。例えば、同じくアニメーション監督として有名な宮崎駿監督だったら、「特別な才能を持った人」が素晴らしいアニメーションを作っているという印象ですが、私にとって細田監督は「普通の人」というイメージがある中で、とても丁寧な絵コンテを作成している様子などが紹介されていました。失礼な話かもしれませんが「普通の人」がとても魅力的な作品を作っていることが私にはとても魅力的に感じ、私も同じように魅力的なアニメーション作品が作れるのではないかと作りたいと思うようになりました。



アニメに熱心な城戸さん。将来、どんなアニメに関わるかについて話している。

もう一つのきっかけは『SHIROBAKO』というテレビアニメ作品です。アニメーション業界で働くことを志望する五人の女性が、制作進行・アニメーター・声優・DCGクリエイター・脚本家として作品づくりに向けて頑張る様子を描いた作品で、アニメーションの作り方を理解すると同時に、私もこの業界で活躍したいと強く感じました。

## 宝塚大学を選択した理由は学びの幅の広さと自在さ

宝塚大学を選んだ理由は三つあります。一つは通学しやすい場所にあるということ。様々な刺激を受けられる新宿という場所であり、駅から五分というロケーションはとても魅力的でした。

二つ目は、実際にアニメーション制作の第一線で活躍されている先生方から、私が進みたいと考えている世界の「今」を知ることができるという点。実際に先生との距離も近く、リアルな話を聞きながら学ぶことができている。

三つ目は、学べることの幅の広さです。アニメーションを学べる学校を調べた時、大学と専門学校があがったのですが、専門学校は学んでいく中でも「ちょっと違う」と感じた時、進路を別の道にシフトするのが難しいと感じました。その点、宝塚大学は学びの幅が広く、自分の志向が変わった場合、別の目標を目指せると考えて決断しました。また、クリエイターになる上で、若いうちにいろいろなことを経験し吸収しておくことが大事だと思い、四年間という時間を活用できる大学を選びました。卒業後は、もちろんアニメーション業界でクリエイティブな仕事をしたと考えています。そして関わった作品のクレジットに自分の名前が載っていると、両親に見せることが今の私の夢です。

東京都市大学院環境情報科学研究科環境情報専攻修了。  
慶應義塾大学政策・メディア研究科博士後期課程単位取得退学。

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。



**自分の「好き」を追求する学生を  
新しい視点でサポートしたい**

助手として宝塚大学で教えるようになって三ヶ月。初年次教育の授業の一つ「表現実践」や、イラストレーターやフォトショップの基本的な操作を教える「コンピュータデザイン基礎」のサポートを行っています。「表現実践」では、筆を使わずに壁画を描くという授業に参加。汚れてもいい服装で様々な道具を使って実際に絵を描くという、美術系大学では当たり前な経験を私自身あまりしてこなかったので、とても新鮮でした。

学生たちは皆「ものづくりに取り組みたい」という意欲を持って入学してきただけあって、表現するという事に躊躇が無く、大胆に手を動かして取り進む様子に感動しました。「表現実践」ではグループで一つの作品を制作することを通じ、他者と協働して成し遂げる力を学ぶのですが、中にはグループワークが苦手な学生も見受けられます。それでも頑張っ自分の表現を目指し、グループのメンバーに意図を伝えようと努力している姿勢を見ると、何かを創り出すことへの情熱を感じます。先生方も積極的にコミットする授業なので、私のこれまで学びと経験を活かし、新しい視点で学生たちをサポートしたいと考えています。

**「コスプレ」の研究を通じて学んだ  
新たな世界を発見する「眼差し」**

大学、大学院では「コスプレイヤー」の研究をしていました。「コスプレ」とは、アニメなどのキャラクターの「コスチューム作り、着る」行為です。私も高校時代にコスプレをしていたのですが、大学に進学してコスプレイヤーがどのようにコスチュームを作っているかということに興味を感じ、研究しました。調査をしていくうちに、コスプレイヤーのコミュニティやSNSを使った情報共有の様子、コスチューム作りのテクニック、そして3Dプリンターを使ったコスチュームや小物の制作など、派手なイメージで見られがちな「コスプレ」の向こう側に、コスプレイヤーの合理的な営みが見えてきました。物事を決まりきった見方ではなく、新しい眼差しで観察することで、新しい世界が見えてくることを学ぶことができました。そんな時、宝塚大学の教員募集を知り、応募しました。これまで私が研究対象としてきたのは、「コスプレ」という「好き」を極めた人たちです。宝塚大学にはアニメ、ゲームなど好きなものを極めたいと志す人たちがたくさん集まっています。そこに身を置くことで、研究のフィールドも広がるのではないかと期待しています。

**将来のクリエイティブのために、  
幅広い視野を持つことを忘れないで**

授業をサポートするようになってから日が浅く、まだ学生が何を考え、どんなことを目標としているのかを掴む努力をしている段階です。これから皆さんに伝えたいと考えているのは「視野を広げて学んでほしい」ということです。自分が好きなこと、やりたいことのために入学してきたわけですから、それを極めるのは大事なことです。しかし、「これしかない」と思い込まないでほしいんです。「新しい眼差し」を持つことで、世界の見え方は大きく広がります。幹ではなく枝葉だと思っていたことを「面白い」と感じることもあるでしょう。いろいろなことを「面白い」と感じられる、柔軟な感性、柔らかい考え方を身につけてほしいです。

私個人の目標は、イラスト、アニメ、ゲームなど、この大学の学びと外部の企業をつなぐハブとしての役割を果たすことです。私が本学に採用されたのは、複数の大学院で学び、仕事も経験するなど、大学の外との接点がたくさんあることだと考えています。それらの接点を活かして、企業活動と学生のコラボレーションを実現することで、本学で学ぶ学生が、クリエイターとして活躍する場を増やしていきたいです。

Works



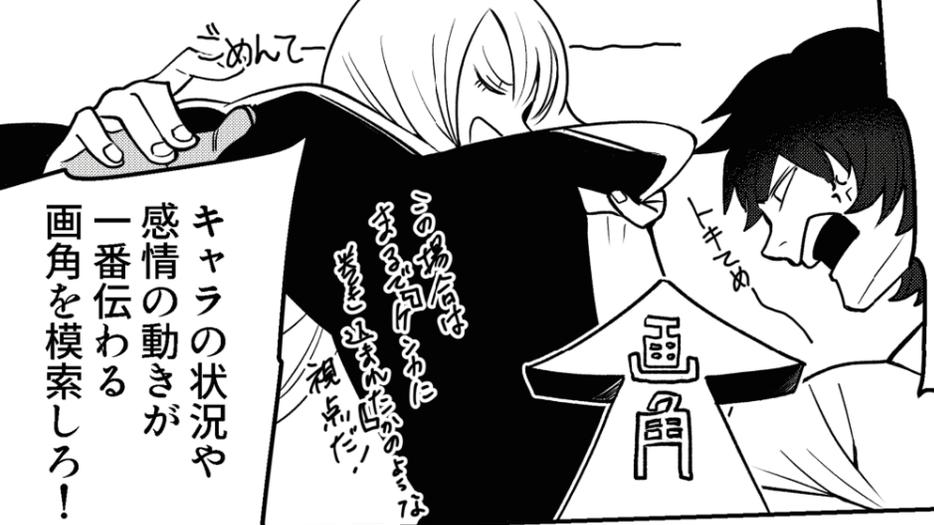
フリーペーパー「JAPANDIGEST」日本の文化やニュースを発信するドイツのフリーペーパー。私のコスプレに関するコラムが掲載されました。

「構図」って……  
難しいですよ

# オカまん!

## 第十四稿

空前絶後のコンビニの冷やし麺ブーム



キャラの状況や感情の動きが一番伝わる画角を模索しろ!

下から見上げるような構図は、読者に威圧感を与える!  
例えば言い争っている構図ならば! 下のような画角では単調すぎる!



ああ……  
全くその通りだ



上からの視点は「人物」の立ち位置を端的に表現できる



キャラの視線も重要な要素だ

例えば「視線の先を広く取る」構図は

定期  
忘れた……

1コマの中で「間」を取ることが可能だぞ



コマ割りについては以前教えたが

コマが呼ぶ「画角」……お前理解してるか?



文章につられて絵コンテになっちゃうんです



あつ! それなら色んな角度で写真撮って参考にしよう! ちよつと協力して下さい☆

盛れねえだろうが!!



要は作者はカメラマンだ!

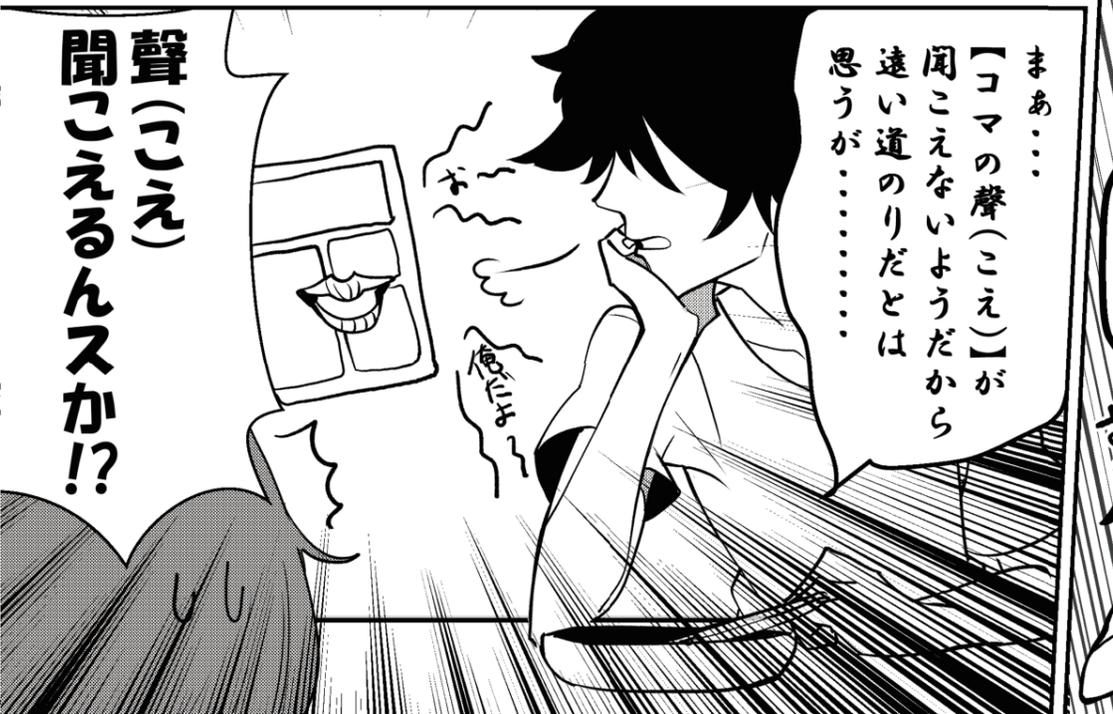
あらゆる角度から脳内でカメラを回さなきゃならん

そのコマが呼ぶ最適の画角を汲み取るということだ

ひい……  
難しいなあ……



そう……  
それこそが構図の秘訣だ!



聲(こえ)  
聞こえるんすか!?



## 痴漢撲滅キャンペーンのボランティアに参加



6月6日、新宿警察署が主催する痴漢撲滅キャンペーンのボランティアに、学生と職員が参加いたしました。学生は、新宿区にある高校・大学・専門学校の学生有志によるボランティア団体「シャイニングスターズ」のメンバーとして、年に数回活動しています。今回は学部1年生から大学院2年生まで、幅広い学年の11名が参加。世界一利用者の多い駅としてギネスブックにも認定されている新宿駅にて、電車を利用する方々により安心してもらえるよう、痴漢撲滅を呼びかけました。

## 「鎌人いち場」に似顔絵缶バッジブースを出展



6月2日、鎌倉海浜公園（鎌倉市由比ガ浜）で開催された「第20回 鎌人いち場」に、学生と教員が似顔絵缶バッジブースを出展いたしました。「鎌人いち場」は、誰でも気楽に参加できる横断的なコミュニティ「現代版市場」の復活を目的に、鎌倉NPOセンターの10周年記念事業として始まったイベントです。ブースでは学生たちが描いたお客さんの似顔絵を缶バッジにしてプレゼント。過ごしやすい気候に誘われ多くの来場者が訪れ、本学のブースも大好評でした。

## オリジナル漫画雑誌「NEO」最新号を発刊

6月、マンガ分野公式オリジナル漫画雑誌「NEO」第10号を発刊いたしました。本誌はマンガ分野を中心とした学生らが運営する「NEO編集部」にて毎年自主制作しています。企画、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行っているのが特徴で、掲載されているのは12点のマンガ作品の他、イラスト、インタビューなど、企画ページも満載です。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相談会などで無料配布しています。



## イラストレーション分野 遠足で深大寺へ



イラストレーション分野が毎年の恒例行事として実施している「遠足」が今年も5月24日に行われ、学生6名と教員4名が深大寺（東京都調布市）を訪れました。当日は、本焼きで仕上げる器の絵付け体験をしたり、神代植物公園でちょうど見頃を迎えたバラを鑑賞したりと楽しみました。また、深大寺は古くから伝わる「深大寺そば」が有名で、おいしいおそばに舌鼓を打ちました。寺の歴史や芸術、新緑や花々に触れ、学生たちにとって、今後の創作活動をする上で良い経験になりました。



## 大学に企業の採用担当者を招いて企業説明会を開催

2019.6.6  
12:35-START  
アニメ新時代  
Cygames Pictures

**株式会社アンビション**  
2020 新卒 会社説明会

会場 5月14日(火) 3階 301教室  
12:35開始

対象職種  
ゲームプランナー  
ゲームプログラマー  
3Dグラフィックデザイナー  
3D映像デザイナー  
アニメーションデザイナー  
サーバーエンジニア

学内企業説明会  
2019.6.6  
12:35-START  
新卒説明会  
第1次応募締切は6月30日!

本学では全学年・全分野の学生を対象に、学内企業説明会を開催しています。お昼ご飯を食べながら気軽に参加できる、業界・職業理解の場です。5・6月は、アニメ業界を代表する株式会社タツノコプロ、映像制作から空間演出も行う株式会社ネイキッド、幅広いゲーム開発を行っている株式会社アンビションなど、多くの企業様にお越しいただきました。ポートフォリオのアドバイスから選考時の面接のポイントなど、HPに載っていない情報も直接聞くことができる貴重な機会となっています。

## 新宿区のイベント告知チラシをデザイン

Let's enjoy ウォーキング!

**ウォーキングマスター養成講座**

開催日時 6月13日(水)~14日(木) 10:00~12:00

会場 戸塚地域センター

ウォーキングを楽しむ秘訣

開催日時 6月13日(水) 13:30~15:30

会場 戸塚地域センター 多目的ホール

メディアデザイン分野3年生の関口愛理さんが、新宿区健康部が主催し毎年開催している「ウォーキングマスター講座」・「ウォーキングを楽しむ秘訣」のチラシデザインを制作いたしました。チラシには、新宿区健康部と考案した健康づくり推進キャラクター「しんじゅく健康フレンズ」も登場。デザインは6~8月に開催される講座にあわせ、爽やかな色合いに仕上げました。チラシは新宿区内に設置されている町内会の掲示板などに張り出され、参加者を募りました。

## 川端新さんの漫画『月光社ボーレイ奇譚』第二巻発売

マンガ分野2011年卒業生で、本学にて講師を務める川端新（ペンネーム）さんの漫画『月光社ボーレイ奇譚』第二巻が、6月14日に秋田書店から発売されました。同作品は「月刊ミステリーポニータ」で連載中の、昭和初期を舞台とした魅惑のミステリアスドラマです。他人に成り代わり、その人物を代行する「月光社」に新たな仕事。それはレイ子にとって苦しい仕事になりそうで…!?



事務局長 大塚 隆

『BIG MAGIC 「夢中になる」ことから始めよう』

エリザベス・ギルバート / 著  
2017.10 ディスカヴァー・トゥエンティワン

『食べて、祈って、恋をして』の著者による、「クリエイティブに”生きる”ためにはどうすればいいかの指南書。何かを始める時の恐怖とどう付き合っていくのか? 「好きなこと」を続けていくためにはどうすればいいのか? 人生の方向性に迷ったときに読んでほしい一冊です。



『5分間で人物をとらえる! クロッキー 20日間速習帳』

糸井 邦夫 / 著  
2018.11 廣済堂マンガ工房

著者の糸井邦夫先生は本学で月に一度クロッキー会を開いている大ベテランの方です。クロッキーのノウハウが一から書かれており、初心者から上級者まですべての人におすすめです。トレーニングは1回5分程度で始められ、クロッキーの基礎を20日間で独習できるよう構成されています。



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!! 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。

『デザイン・リアリティ 一集合的達成の心理 [増補版]』

有元典文、岡部大介 / 著  
2013/10 北樹出版

私が研究者を目指すきっかけになった1冊です。本書の内容は、2018年度の大学入試センター試験の現代文・評論問題にも出題されました。私たちが生きる世界がどのようにデザインされているのか、そしてデザインとは何かを考えさせられます。



梁先生のインスタレーション作品  
「兼葭」(2015)  
素材: 綿、布など、高さ6メートル前後  
場所: 東京藝術大学取手キャンパス美術館

**第3回 見る知る作る。**

**作品制作を開始する前に準備すべきことは?**

アーティストやクリエイターが、一つの作品を制作する前には、どのような準備が必要でしょうか。今回は、制作前に考えるべきことをまとめてみたいと思います。

まず一つ目は、コンセプトということ。コンセプトとは簡単に言うと、作品の魂です。作る側からのメッセージと目的も含まれるので、しっかり考えないと、中身が空で深みがない作品になってしまう。そのため、慎重に決定していく必要があります。

二つ目は作品の種類と素材を決めること。一般的なアート作品の種類は大きく分けると、平面と立体の二種類です。方向性を決めた上で、コンセプトに沿って使う素材を選びます。素材によって、作品の雰囲気と与える印象が非常に変わるため、最終的に素材を決定するまでには、何十回もの実験と調整が必要になることもあります。

最後に非常に重要なこと、それは納品の期限です! コンペ、個展、公募展などに出品する場合、なるべく早めに提出期限を確認してください。納期に間に合わせるためにいろんな工夫が不可欠です。期限内に間に合うように事前に計算し、作品制作のスケジュールを立てておきましょう。(梁亜旋助教)

- |  |  |
|--|--|
| <b>Director</b><br>渡邊 哲也 (本学教授)<br>谷口 充之 (本学職員)      | <b>Designer</b><br>関口 愛理 (3年)<br>金子 雅音 (2年)<br>『ヅカまん!!』<br>原作: ストーリー文化研究室<br>画: 宮々瀬 遊 (修士1年) |
| <b>Writer</b><br>新井 明人 (うのもり広告制作所)                   | <b>Photographer</b><br>神林 優 (本学教員)   |
| <b>Editor</b><br>宇部 佑哉 (本学職員)<br>宮幸 仁美 (本学職員)        | <b>Special Thanks</b><br>西田 慎一郎 (WDT)  |
| <b>Art Director</b><br>石川 雄仁 (本学助手)<br>坂口 茜 (本学教務助手) | <b>Columnist</b><br>梁 旋助 (本学教員)  |
| <b>Assistant Director</b><br>色部 桜子 (3年)              |  |

東京2020  
オリンピック・パラリンピック  
連続表紙企画



『カヌー』  
作画: 岡村 隆 (2年)

**編集後記**

日差しの強い日が続いておりますね。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初年時教育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、今回の記事を読んで楽しみにして頂ければと思います。

それでは、引き続き次号のニュースレターもよろしくお願ひ致します!



Lecture  
授業潜入記 No. 14  
TAKARAZUKA

コミックイラストレーション演習I  
はこんな授業だった!

**どんな授業**

実際に先生がアプリを操作する様子が各デスクのディスプレイに表示され、それを参考にしながら、実際に課題を制作。コミックイラストレーション制作に必要な技法を学んでいきます。

**身につく力は**

コミックイラストレーターとしての基本的な技法はもちろん、将来、業界で仕事をして行くために必要になる、様々なニーズに応えられる幅広い表現力や、締め切りを守るなど、社会人として欠かせない心構えを、課題を確実に提出することを通じて身につけます。

**この日の授業内容**

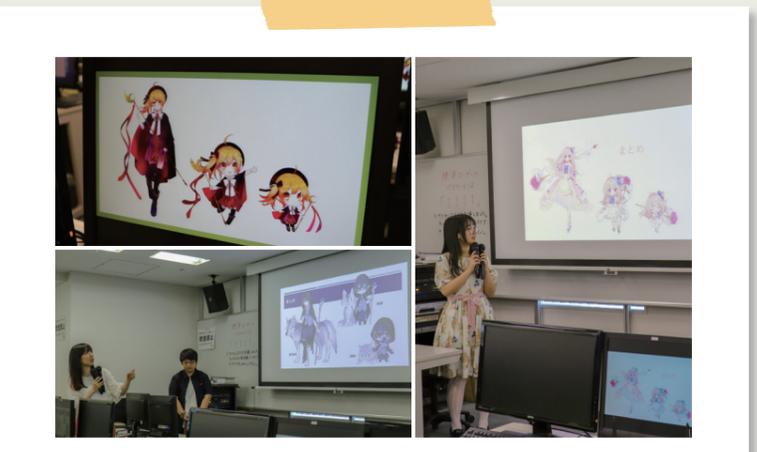
3回に続いた「デフォルメイラストレーション」の最終回。1回目で出された「ファンタジーをテーマに、同じキャラクターを2頭身、3頭身、6頭身のイラストで描く」という課題に対し、学生の皆さんが制作した作品への講評が行われました。

**編集委員の感想**

今回の課題のように、同じキャラクターを異なる頭身に描き分ける仕事は最近ニーズが高いつつ、「自分の好きな絵だけではなく、多様な絵柄を描き分けるテクニックがあれば、仕事に繋がります」という、実際にイラストレーターとして活躍されている先生ならではの、業界で生き残るために必要なアドバイスが印象的でした。



澤田 美樹 講師  
宝塚造形芸術大学(現:宝塚大学)  
東京メディア・コンテンツ学部卒業  
文京学院大学修士課程修了



授業の様子