



TAKARAZUKA UNIV. 25th

「宝塚大学 東京メディア・コンテンツ学部」の“今”を伝えます

2012年、宝塚大学は創立25周年を迎えました



作品名：『閉じ込めて宇宙』

作：イラストレーションコース4年 榎本美咲さん（神奈川県 向上高校出身）

※本作品は、イラストレーションコース作品集「ピーター・パン」に収録されています。

「ピーター・パン」の詳細は、P.7を御覧ください。



「新宿クリエイターズ・フェスタ 2012」に参加

新宿のまち全体が巨大なアート空間となる新宿区の夏の一大アートイベント「新宿クリエイターズ・フェスタ 2012」（主催：同フェスタ実行委員会、新宿区）が2日、成功裏に終了しました。10日間にわたり、新宿区の公共空間を使ったアート作品の展示、映画・アニメなどのトップ・クリエイターによる特別セミナー、学生アートや、東日本大震災の被災地を応援する多彩なイベントが催されました。イベントに参加した学生たちは、普段の授業とはまた違った刺激を受け、貴重な経験となったようです。

イベント初日には、学生有志が新宿シネシティ広場でライブペインティング（バンド演奏中に即興で壁面に絵を描く）を行い、開幕を盛り上げました。ライブペインティングは、今年のクリエイターズ・フェスタでも実施して好評を博しており、突如始まったライブパフォーマンスに、広場周辺にいた多くの通行人が足を止めるなど、イベントの告知に大いに貢献しました。

新宿キャンパスでは、ドキュメンタリー映画「Don't STOP！」（小橋賢児監督）の特別試写会とトークセッションを開催。当日は会場が満員になるほどの盛況で、中山弘子新宿区長（新宿クリエイターズ・フェスタ実行委員会委員長）が挨拶し、映画の上映が行われました。トークセッションでは、映画の制作に至った経緯や制作秘話について小橋監督が語ったほか、川村学部長と小橋監督がクリエイターを志す人に向けて応援メッセージを送りました。

また、“新宿の魅力再発見”がテーマの学生映像合宿イベント「メディアキャンプ新宿」にも協力しました。同イベントは制作期間4日で新宿の魅力を“再発見”する30秒のPR映像を制作するもので、4日間本学を拠点として映像を作成。成田裕介教授、宝塚キャンパス卒業生でもある脚本家の北川亜矢子氏らが作品の審査員を務めました。



ライブペインティングの様子



イベントに参加した学生たち



小橋監督（左）と川村学部長（右）による
トークセッション

学生アート・コンペティションで佳作受賞

「新宿クリエイターズ・フェスタ 2012」の学生アート・コンペティション「デジタル映像部門」で、アニメーションコース卒業生の太田奈緒さん（静岡県 常葉学園橘高校出身）、片瀬央子さん（神奈川県 横浜清風高校出身）、濱本愛果さん（東京都 関東第一高校出身）の作品『The Entertainer』がデジタル映像部門の佳作を受賞しました。

■審査委員

河口 洋一郎（東京大学大学院情報学環教授、CGアーティスト）

大村 皓一（宝塚大学 副学長）

タナカノリュキ（クリエイティブディレクター、映像ディレクター）

高橋 昂也（映像作家）

野口 則行（新宿区副区長）



受賞の様子

（前列左より）中山弘子新宿区長、片瀬さん、芦谷専任講師
（後列左より）太田さん、濱本さん、川村学部長

ニューヨークの子どもたちの絵を展示

「新宿クリエイターズ・フェスタ 2012」の連動企画として、東日本大震災復興への思いを込めた「希望展」が新宿キャンパスで開催されました。「希望展」は、ニューヨークの子どもたちや、日本の学生たちが『夢と希望』をテーマに描いた絵を集め、本学での原画展示のほかに、新宿セントラルロードでは複製原画の展示も行われました。

来場者は、会場一面に並べられた絵の一枚一枚に見入っていたほか、アニメーションコースの芦谷耕平専任講師が「希望展」のために特別制作した賛助ムービーをじっくり鑑賞していました。



ニューヨークの子どもたちが描いた絵

学生主体のアートイベント「学生万博」

学生たちが主体となって企画・運営するアートイベント「学生万博」が、8月31日から2日までの3日間、「新宿クリエイターズ・フェスタ 2012」のプログラムの一環として開催されました。会場は大久保公園とシネシティ広場（新宿区歌舞伎町）の2会場で、今年が初の開催となりました。本学はこれまでも「歌舞伎町広報大使」として新宿区のさまざまなイベントに協力、参加しており、「学生万博」の企画立ち上げにも中心的な役割を果たしました。



「学生万博」は、他大学の学生も含めた学生有志で構成される「実行委員会」を中心に運営され、坂口茜さん（イラストコース4年、神奈川県立白山高校出身）、石川雄仁さん（ゲームコース2年、東京都渋谷教育学園渋谷高校出身）が委員として活躍しました。2人は、大久保公園で行われた企画の全てを担当し、宣伝や出展者との調整、全体の安全管理まで、一人で何役もこなしながら最後まで責任を持ちイベントを成功させました。

大久保公園では、手作りのアート作品やコミックなどを展示販売する「ずっきゅんマーケット」が開かれ、本学の学生たちも多数参加しました。ブースでは、学生が制作したオリジナルキャラクターを使ったバッグの販売や、東北地方の復興支援の願いを込めた「女川カレー」の販売などを行いました。シネシティ広場では、ファッションショーや音楽ライブを開催。途中、悪天候にも見舞われましたが、イベント最終日まで歌舞伎町は大勢の来場者でにぎわいました。



「宝翔祭」開催

今年で6回目を数える学園祭「宝翔祭」が、16日、17日に新宿キャンパスで開催されました。今年のテーマは「新宿童話劇場」で、大学を劇場空間に見立てたイベントの数々が企画されました。

「宝翔祭」初日には、車椅子のシンガーソングライター・森圭一郎さんによるライブを開催。森さんの自伝漫画『うたで走り抜く』（少年画報社）を、マンガコースのたちばないさぎ講師と大学院生の上原愛弓さん（神奈川県立大磯高校出身）が制作したこともあり、当日はマンガの発売記念も兼ねたスペシャルライブとなりました。



森圭一郎さんのトーク&ライブ

ゲストイベントは、『NARUTO—ナルト—』の「うずまきナルト」役、『イナズマイレブン』の「円堂守」役等で活躍中の声優・竹内順子さんのトークショー、昨年に引き続き、ロックバンド・唱頂の大員によるライブ、アニメソングのクラブ DJ・後藤王様によるステージイベントが開催され大いに盛り上がりました。

また、今年からコース別体験イベントを実施。マンガコースでは、プロの現場でも使われる「スクリーントーン」を使用したマンガ制作体験、イラストレーションコースは、来場者が描いたイラスト画を缶バッジにするプレゼント企画、アニメーションコースは、手描きのアニメ（パラパラマンガ）制作が行われました。ゲームコースでは来場者が学内を巡りイベントを進める TRPG(テーブルトーク RPG)を企画、映画コースでは学生作品の上映会が開催されました。



キャラクターコンテスト



専門機材を使用したアニメ制作



マンガコース体験イベントの様子

■学園祭実行委員会委員長

ゲームコース3年 武川悟（東京都立総合工科高校出身）

今年も無事に「宝翔祭」を終えることができました。今回のキャッチコピーは「新宿童話劇場」としまして、ご来場いただいた方々に「宝翔祭」というものを体感していただきたいという思いで考案しました。各コースの専門的な分野を体験することができるコース別体験イベントや、各種のステージイベント、個人作品の物販など、コンテンツ系大学ならではの企画を心ゆくまで楽しんでいただけたと思います。



学園祭実行委員長を務めた武川さん（左）と、川村学部長（右）

「第5回 秋の造形展」開催

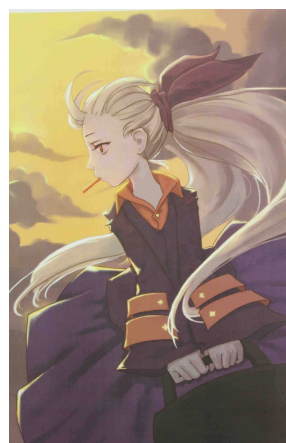
学内における日頃の教育および授業の成果を学内外に発表する「第5回 秋の造形展」が、宝翔祭期間中の16日（日）、17日（月・祝）にキャンパス内で開催されました。

学生は、学年・各コース毎の指定授業内で制作した課題作品を提出。マンガコースは、「短編マンガ基礎」（1年）、「短編マンガ」（2年）、「オリジナル漫画制作Ⅰ」「ファンシーキャラクター創作」「デジタルマンガドローイング」（3年）、ゲームコースは「モーショングラフィクス基礎Ⅰ」（1年）、「ゲームキャラクターデザイン」（2年）、「3DCGⅡ」（3年）での作品を、アニメーションコースは、「背景美術Ⅰ」（1年）や各授業で作成した絵コンテやプロット、アニメ作品を、イラストレーションコースは、各授業で制作したものを出展しました。

当日、会場を訪れた来場者たちは、マンガ、ゲーム、アニメ、イラストコースの多種多様な作品の数々をじっくりと鑑賞していました。



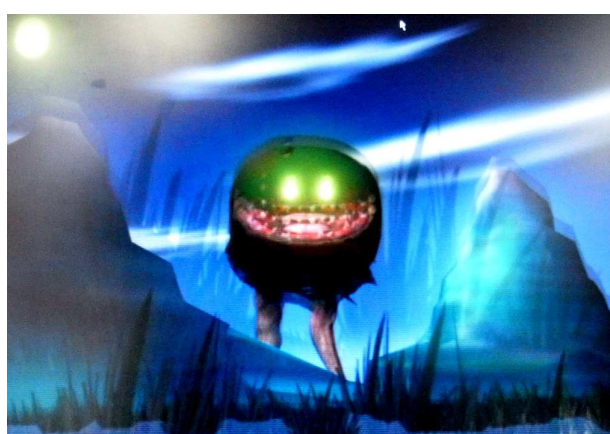
授業「グラフィックデザインⅠ」で制作したイラストコースの作品



アニメコースの出展作品



マンガコースは、会場内に所狭しと作品を展示



ゲームコースの授業「3DCGⅡ」で制作した3Dのキャラクターが飛び跳ねる作品

「東京ゲームショウ」に初出展

幕張メッセ（千葉市美浜区）で開催された、コンピューターゲームをはじめとするコンピューターエンタテインメントの日本最大規模の総合展示会「東京ゲームショウ2012」＜開催期間：20日（木）～23日（日）＞に、東京メディア・コンテンツ学部として初めてブースを出展しました。

実行委員会が中心となり、ブースのデザインや出展作品の選定、限られたスペースをどのように活用すればよいかなどについて、様々な議論が行われました。また、ブースの装飾も自分たちで施しました。

ブースには、学生が開発した“くまモン”待ち受けの着せ替えアプリやパズルアプリなどのほか、iPhoneやAndroidアプリなど40点以上を出品。多くの来場者が、学生がこれまでに制作した様々な作品を体験。大学のアピールと共に、「自分たちが制作したもので楽しんでもらえた」という喜びを感じられたことで、クリエイターとしての意識と創作意欲を、これまで以上に高められる機会になりました。



ブースの装飾パーツを作成する学生たち



出展ブース

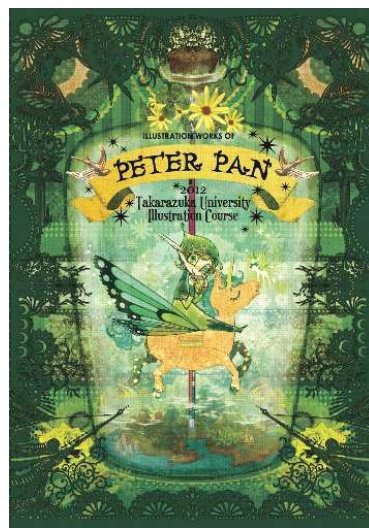
イラストコース作品集『ピーター・パン』が完成

編集作業からデザイン、印刷会社との折衝まで、学生たちの手で毎年制作するイラストレーションコースの作品集が完成しました。

イラストコースの作品集は今回で3作目。これまでは1作目に「赤頭巾」、2作目に「青い鳥」と、色のついた名前の童話をタイトルに選んできました。3作目ではまず色を“緑”とし、緑の服を来た主人公から想起した『ピーター・パン』をテーマに設定しました。

学生一人ひとりが見開き2ページを担当し、左ページには本書のために描き下ろした「ピーター・パン」のイラストを、右ページにはこれまでの授業などで描いてきた作品の中から、自分の気に入った作品を選んで掲載しています。

編集長を務めた3年生の渡邊千里さん（千葉県立市川南高校出身）は、「皆の支えがなければ、この本は完成しませんでした。このメンバーと作業できて幸せです」と、無事に作品集が完成した喜びを語りました。指導を行ったイラストコースの北見隆教授は、「編集集中に起こった様々な出来事、嬉しかったこと、辛かったこと、感動したこと、傷ついたこと、それら全てをひっくるめて、皆の良い経験になっている事を期待します」と、今後の活躍を願っていました。



作品集『ピーター・パン』表紙

グループ展「Unknown EGG -TIME-」開催

ゲームコース3年の河田佳美さん（埼玉県 浦和学院高校出身）が主催するグループ展「Unknown EGG -TIME-」が、渋谷区神宮前のギャラリー「DESIGN FESTA GALLERY HARAJUKU」でこのほど行われました。

「Unknown EGG」は美大生、芸大生が学外で気軽に活動できる場を提供したいという思いから、ゲームコースの河田さんが立ち上げた企画展です。3回目となる今回のテーマは“TIME（時間）”。会場内には、全国10校から24人の作品が展示され、来場者は学生それぞれのフィルターを通して制作された多種多様な作品の数々に見入っていました。



時計をモチーフにした立体物や絵画など、バラエティ豊かな作品が展覧されました

学生が開発したAndroidアプリ第2弾

ゲームコース3年の吉田美香さん（東京都立葛飾総合高校出身）と深津友里子さん（長野県 さくら国際高校出身）の2人が、デザインからオーサリングまで行ったAndroid待ち受けの第2弾「きせかえ touch®『Girls Style Collection 02』」が好評配信中です。なお、このAndroidアプリの開発・販売は、ゲームコースの井上幸喜教授が社長を務めるコンテンツ企画開発会社「株式会社JETMAN※」（オフィスは本学内に設置）が行っています。

好評だった第1弾の冬バージョンに続き、第2弾では“夏の女の子の日常”をテーマに、おしゃれなファッションと魅力的なキャラクターが満載の待ち受けとなっています。

※株式会社JETMANについて

設立：2007年8月15日

代表者：代表取締役 井上 幸喜

住所：東京都新宿区西新宿7-11-1 宝塚大学 東京新宿キャンパス6階

業務内容：iPhoneアプリ開発、Android開発などオープンプラットフォームのコンテンツ企画開発、携帯および家電GUI開発、コンシューマー向けゲームコンテンツ開発

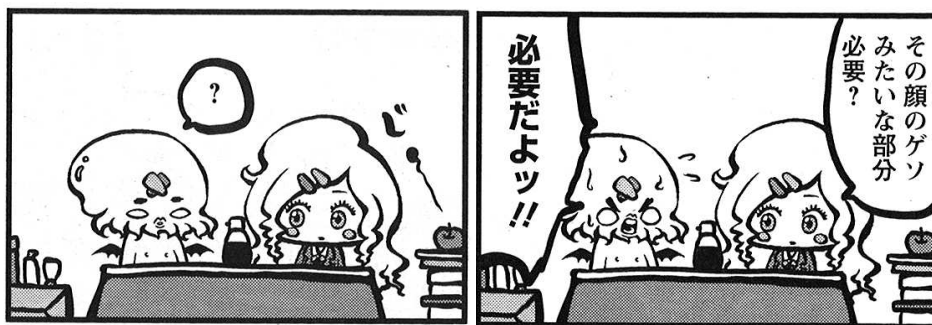


『Girls Style Collection 02』
待受画像例

川上さんが佳作に入選

コミック雑誌「漫画アクション」（双葉社）が主催するマンガ賞「第12回漫画アクション新人賞」で、マンガコース4年の川上祐樹さん（東京都立田無高校出身）の作品『とうるんとうるん神話』が佳作に入選しました。これにより同作品は、9月18日発売号の「漫画アクション」に掲載されました。

『とうるんとうるん神話』は、今時の女子高生「きゃぴこ」と、その家に居候することになった、タコに似た生物で別次元の支配者・邪神「とうるんとうるん」が主人公の4コマギャグ漫画です。



『とうるんとうるん神話』の一部 © 双葉社 2012



自治会主催の研修旅行を実施

新宿キャンパスの学生自治委員会が主催する「大阪研修旅行」が、23日（日）～26日（水）の日程で約40人の学生が参加して行われます。

本学の創立25周年に伴い行われる研修旅行で、造形芸術学部のある宝塚キャンパス（兵庫県宝塚市）、看護学部のある梅田キャンパス（大阪府大阪市）の学生との合同交流会や、25周年記念「舟PROJECT」（宝塚キャンパスを舞台に、学生と教職員一丸で“舟”を創るプロジェクト）制作現場の見学などを実施します。

そのほか、宝塚キャンパスの見学ツアーや手塚治虫記念館の見学、ユニバーサル・スタジオ・ジャパンの訪問など、濃密な研修旅行となっています。

さらに、3キャンパスの学生たちによる、写真や演劇、看護などのワークショップも開催予定です。



現在製作中の舟のモニュメント

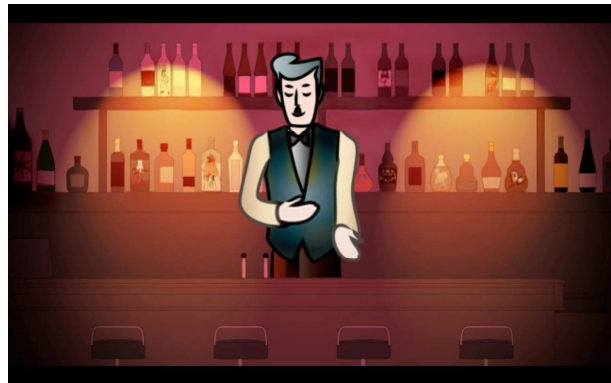
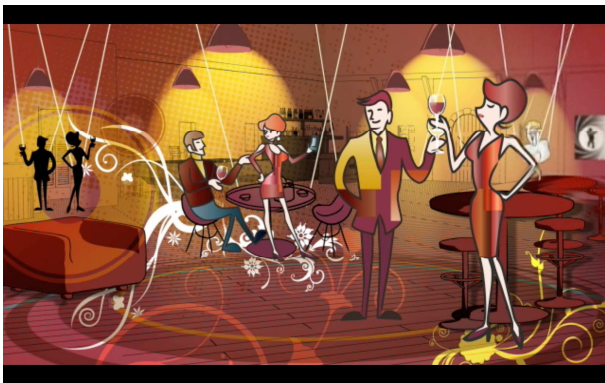
芦谷講師が映画番組のオープニング映像を制作

芦谷耕平専任講師が、BS ジャパンで放送中の『朝までシネマ』（毎週木曜深夜 3 時 13 分～）のオープニング映像を制作しました。

■ 芦谷専任講師コメント

クライアントから、「映画好きのマスターが経営する深夜のバー」という大人の雰囲気の設定をいただき、お洒落で軽快なイメージを感じられるよう描きました。

子供の頃から両親と「金曜ロードショー」や「ゴールデン洋画劇場」を見るのが好きで、印象的な名作オープニングを何百回と見て育ちました。このような形で映画番組に携われ、幼い頃からの夢が一つ叶った気分です。



©BS JAPAN CORPORATION、ブロードメディア・スタジオ

芦谷専任講師が制作したオープニング映像

「COMITIA101」に参加・即売

各コースの学生有志が、2日に東京ビッグサイト（江東区有明）で開催されたイベント「COMITIA（コミティア）101」に参加しました。

「COMITIA」は、1984年から続く「自主制作（オリジナル）」のジャンルに限定した同人誌即売会です。年4回の開催で、各回約2,000～3,000のサークル・個人が出展します。

今回参加した学生たちは、この日のために制作した新作漫画のほか、新宿・歌舞伎町の人々をモチーフにデザインされたキャラクターのカードゲームなどを展示・販売しました。

次回の「COMITIA102」は、11月18日（日）開催予定です。



「COMITIA101」に参加した学生のブース

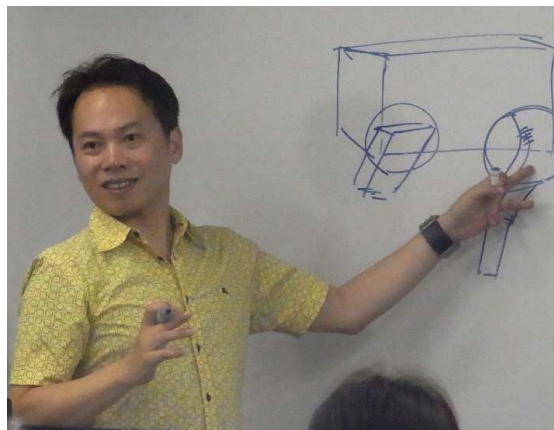
授業紹介

ゲームキャラクターデザイン

[受講学年:映画、マンガ、アニメ、ゲーム、イラストコース2年(必修選択)担当教員:井上幸喜教授]

この授業では、コンテンツにおけるキャラクターデザインの手法を学びます。キャラクターはその魅力のいかんで、コンテンツの人気を左右するほど重要な役割を持ちます。コンテンツの世界観や登場人物の性格をアイコンとして表現するとともに、そのデザインのアニメーション表現の可否にも配慮し、デザインをしなければなりません。

また、キャラクターを効果的にデザインするためには、プラットフォーム上の視覚の特性を知ることが大切です。同じキャラクターでも、どのプラットフォームで動作するかで、デザインの視点は大きく違ってきます。その差を理解し、効果的なデザイン、色使い、アニメーションの可能性を考慮したデザインスキルを身につけることを授業の目標としています。



井上幸喜教授

授業の最終回では、学生たちがこれまで制作してきたキャラクター及びゲームの設定・世界観、パッケージなどのプレゼンテーションを実施。井上教授がそれぞれの作品を講評しました。

キャラクターの性格を表現する技法として、「キャラクターページに台詞を入れることは重要。キャラの性格がイメージしやすくなる」、「小物を持たせることで、キャラの特性を演出できるようになる」と、台詞と小物の重要性について解説。プレゼン資料の文章量が多かった学生に対しては、「言いたいことがたくさんあるのはわかるが、ゲームの設定や世界観は文章ばかりでなく“絵”で語る必要がある」とアドバイスしました。作品の中には、「設定がおもしろいので、ぜひ作ってもらいたい。どんなゲームになるか楽しみ」と、井上教授の興味を強く惹いた作品もありました。



自分のデザインしたキャラクターについて
プレゼンする学生



“睡蓮”をモチーフにデザインされたキャラクター
台詞はキャラのイメージづくりに効果的

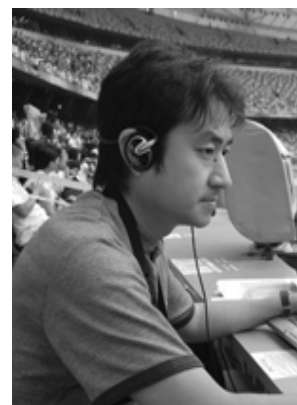
教員紹介

渡邊哲意准教授

学外フィールドワークで自分の発見を

本年度から学外における学生の様々な自主活動を、専門科目「学外フィールドワーク」として単位認定する制度が設けられました。教務委員会の認定する機関（公共機関、民間機関、NPO など）での活動に参加することによって視野を広げ、大学卒業後に企業社会だけでなく、地域社会でも貢献できるスキルを身に付けることを目的としています。「学外フィールドワーク」は専門科目としての位置づけですので、東京メディア・コンテンツ学部の専門分野を活かした活動が対象です。

制度としては、今回の「新宿クリエイターズ・フェスタ 2012」が初めての認定となりました。新宿キャンパスは、これまでも社会との連携を主とした活動に力を入れており、特に新宿区からは、アートやコンテンツを通じて新宿のにぎわいを創出することを期待されています。



渡邊哲意准教授

「新宿クリエイターズ・フェスタ 2012」には、私もプロデューサーとして関わりましたが、イベントに参加した学生たちはとても“大人になった”と実感しています。“大人になる”という基準は、「責任を持ち、自分自身で判断・行動して、結果を出す」ということ。特に印象に残っているのは、会期中に暴風雨でイベントの続行が危ぶまれた時の学生たちの行動です。まず、一般客であるイベント参加者を避難させ、次に展示作品の保全、風雨が去った後には、ケガ人の有無の確認を率先して行うなど、一連の行動を学生たちだけで行っていました。普段は肉体労働とは正反対のイメージのあった学生までが、ベニヤ板を運び、指示を受ける前に自然と反応していました。あの瞬間の結束力や行動力は、普段の授業ではなかなか見ることはできません。イベントの企画やアイデア出しなどは誰でもできますが、全体に責任を持って最後まで行動するには別の想像力、総合力が必要です。

社会にあって自分はどうか、何ができるのか、これは外に出てみなければわからないことです。昨年の東日本大震災の後に、「現地にボランティアにも行くことができないし、自分には何もできない」と考えるのか、「私は絵を描くことができる。どのような貢献ができるのか」と考えるか、そこには大きな差があります。実際に本学では、新宿区内の都営住宅に避難されている方に笑顔を取り戻していただこうと、「似顔絵描きイベント」を企画・実行しました。

学外活動はあくまでも“きっかけ”のひとつに過ぎません。学生たちが、そこから何を感じ取り、応用するかは、個人によって異なります。社会には様々なジャンルの仕事があり、自分の力を活かす場所はたくさんあるということに気づき、新たな自分を発見して欲しいと思います。

<渡邊哲意准教授 プロフィール>

宝塚造形芸術大学（現 宝塚大学）造形研究科情報デザイン専攻博士課程修了博士（芸術学）。大学院在学中に映画「ウルトラマンゼアス 2」に光線 CG 制作チームディレクターとして参加。98年、大阪厚生年金会館にて行われた「VISUAL+SOUND=SPACE1998」に映像監督として参加し、ロックと映像のコラボレーションによる演出実験を行った。映像制作のほか、音楽関係のグラフィックデザインを数多く手掛け、04年、京都高台寺春の特別拝観ライトアップにて「四神相応」演出映像を担当。視覚情報としての映像のみならず、聴覚情報などを含む幅広いデザイン制作、研究を行っている。

学生紹介

イラストレーションコース 4年

坂口茜さん(神奈川県立白山高校出身)

学外活動を通して学んだこと

—「学生万博」を終えて

実行委員として、数ヵ月前から「学生万博」の準備を進めてきました。中でも、大久保公園で開催するイベントでは、業務の全てを後輩の石川君(ゲームコース2年)と担当しました。体力的につらい時もありましたが、日焼けや搬入作業の労働で筋肉がつくこともいとわず(笑)、最後までイベントをやり遂げることができました。運営面では、開催2日目に突然の暴風雨に見舞われたことが印象に残っています。風で飛ばされそうになったブースを皆で協力して守り、来場者の安全確保を第一に考えました。雨でイベントが中止になってしまった出演者たちに謝って回り、翌日のイベントスケジュールの組み方や告知など、即座の判断が求められました。緊急事態でしたが、視界の中に、石川君や宝塚大学の出展者の仲間がいたので、焦らず冷静に対応することができたと思います。



坂口茜さん

実行委員としては、他の大学の学生たちの意見や考え方をすることで勉強になりました。特に、企画を立てることも大事で面白いのですが、それを「実行に移す」ことの大変さを、身をもって知ることができました。また、イベントを通じて色々な立場の人と苦手意識なく話せるようになりました。

過去にも歌舞伎町のイベントに参加した経験がありました。今回の「学生万博」では朝から晩まで大久保公園にいたので、歌舞伎町に対しては、昔に言われていたような怖いイメージなど全くありません。「学生万博」を通じて、歌舞伎町に対するイメージも変わりつつあると感じました。

「新宿クリエイターズ・フェスタ 2012」と「学生万博」のアートイベントが終わり、今は次の「宝翔祭」(16日～17日開催)の公演に向けて準備を進めています。卒業制作や就職活動もありますが、学園祭が終わった後に切り替えて動く予定です。

—外の世界へ

大学は、授業だけでなく外に出るチャンスがたくさんあります。その機会をつかんで外の世界を見ることが、自分の成長につながると思います。私は、身体を動かして、皆と協力して一つのイベントを行うことが好きなので、様々なイベントにお声掛けをしていただいた渡邊先生(本学准教授)にはとても感謝しています。一度自分のカラを破って外に出れば、また新しい機会が巡ってくるものです。後輩や高校生には、きっかけはどこにでもある、いかにそれに気づくことができるか—と伝えたいです。



ガクセイ
パンパク
スタッフ
アカネ

坂口茜さんが「学生万博」の告知ポスターに描いたイラスト

卒業生紹介

有限会社 Wish 濱本愛果さん（東京都 関東第一高校出身）

“自分だけの動き”を表現できるように

一 現在の仕事内容

今年の春に大学を卒業し、現在はアニメーションの作画や仕上げ作業を行う制作会社で働いています。今のポジションは、「動画マン」と呼ばれる仕事を担当しています。具体的には、「原画マン」（動きのキーポイントになる静止画を作画する役割の人）の描いた原画をつなげる一連の動きを作画しますが、作品の難易度や制作日程により作画枚数や所要時間は異なります。職場は女性が多く、とても働きやすい環境です。まだアニメーターとして下積み期間ですが、実際に自分が関わった作品がテレビで放映された時や、番組のエンドロールで名前が出ると嬉しいです。



有限会社 Wish
アニメーター 濱本愛果さん
（アニメーションコース卒業）

実際に働き始めて、学生時代にはない責任感の重さを感じています。締め切りが明確に決まっているので、新人とはいえ、工程を遅らせたら大変なことになります。弱音を吐きそうになることもあります。大学で培った動画を描く楽しさと、大学時代の友人が私の支えとなっています。同じアニメ業界に入った友人とは仕事の話をしたり、たまに集まって飲んだりするので、よい気分転換になっています。卒業後も、大学のオープンキャンパスの日に仲間と集まることも多く、その時には先生方からいつも叱咤激励されています。

一 就職活動について

私は、入学当初からアニメーターを目指していました。授業で先生からアニメ業界や制作会社の話を聞くことで、より具体的にアニメーターとして働く自分をイメージできるようになりました。

就職試験は面接もありますが、アニメーターはまず一番に力量が問われます。今までに描いた作品をポートフォリオにまとめ提出したのですが、私はあえて入学当初に描いた作品をポートフォリオに入れ、現在の作品と比較できるようにして、自分の成長の証としてアピールしました。

アニメーターの道を歩むことに対して親は今でも心配していますが、「好きなことをやってみて、たとえダメでもそこからまたやり直せばいい」と応援してくれています。

一 自分の個性を表現すること

今は動画マンとしての仕事ですが、やはり原画を描くポジションを目指しています。今の仕事も充実していますが、原画を担当することがアニメーターの醍醐味だと思います。基本的に原画マンが、監督や演出からの要望や意図を汲んで原画を描くのですが、原画マンによってそれぞれ個性があり、キャラクターの動作や表情などが変わってきます。逆に言えば、原画マンは自らのこだわりを“自分の動き”として作品で表現することができます。私もアニメーターとして、自分の個性を表現できるようになることが目標です。

今後の予定

■ 宝塚大学 東京メディア・コンテンツ学部「オープンキャンパス」

日 時：10月27日（土） 13：00～16：30

内 容：学校紹介、入試説明、コース紹介、相談コーナー、作品展示など
※オープンキャンパス特設サイトを公開中です

<http://www.takara-univ.ac.jp/tokyo/opencampus/>

■ 【第18回】北見隆絵画展 「月の引力」

期 間：9月27日(木)～10月3日(水)

会 場：池袋東武百貨店6階美術画廊

内 容：北見隆教授の絵画展が開催されます。

「いつの頃からひとは月に惹かれるようになったのでしょうか。その時々、心模様によって、仰ぎ見る月の印象も変わって来ます。月に慰められたり、励まされたり、詩や物語を紡ぎ出したり…。気が付くと私達は、物理的にも精神的にも大きく月に影響を受けているようです。」（北見隆教授）



■ 竹内一郎教授 作・演出の舞台「日本アニメ、夜明け前」

期 間：10月4日（木）～7日（日）

時 間：10月4日 19：00～、5日 19：00～、

6日 14：00～、7日 14：00～

会 場：新宿紀伊國屋ホール（紀伊國屋書店新宿本店4F）

内 容：日本アニメはなぜ世界中の子供たちを魅了するのか―。

その黎明期を虚実織りまぜながら真相に迫る―。

「奇跡に奇跡が重なって日本アニメ（ジャパニメーション）の現在があります。その生立ちの、感動的な瞬間を舞台にしたいと目論んでいます。」（竹内一郎教授）



■ 城芽ハヤト展「THIS HOT HEAVEN」

期 間：9月24日（月）～10月6日（土）

※土曜、最終日は17：00まで/日曜休廊

会 場：ギャラリーハウス MAYA（東京都港区北青山）

内 容：城芽ハヤト講師の個展が2年ぶりに開催されます。

「個展が決まってからテーマを探す段階で新しい題材としてさまざまな風景を試みました。しかしこの今、記憶の中の風景はせつなく深く、なかなかそれに見合う姿にできません。以前、台湾の雑誌の中で、ぼくには「単純人物画」というキャッチコピーが付いていました。ぼくの絵にはじめて付けてもらった異名です。ならばぼくは焦らず素直に人物を描き続け、目には見えない THIS HOT HEAVEN も映し込む、少しでもそんなものに近づきたいと思えます。」（城芽ハヤト講師）



「a passion」 © Hayato Jome

※詳細はギャラリーハウス MAYA ホームページを

ご覧ください URL：<http://www.gallery-h-maya.com/>



■ 周辺マップ



<宝塚大学 東京メディア・コンテンツ学部に関する情報のお問い合わせ>

宝塚大学 東京 新宿キャンパス 広報室
担当:金澤、山本 TEL:03-3367-3411

<ご掲載・写真データ等に関するお問合せ>

宝塚大学 東京メディア・コンテンツ学部 広報事務局 共同 PR 株式会社
担当:江頭、高橋 TEL:03-3571-5228