

NEWS LETTER

2014. 9月号

「宝塚大学 東京メディア・コンテンツ学部」の“今”を伝えます。



NewsLetter 2014年9月号 vol.48
2014年9月30日発行

Editor 永田久美子、金澤英樹(本学職員)
Art Director 渡邊哲意(本学准教授)、芦谷耕平(本学講師)
Designer 小野寺真央(イラストレーション領域4年)
松波恵(イラストレーション領域4年)
有馬ゆずか(マンガ領域3年)
高田佳奈(イラストレーション領域3年)
中田亜花音(イラストレーション領域3年)

東京新宿キャンパス
東京メディア・コンテンツ学部|大学院
〒160-0023 東京都新宿区西新宿七丁目11番1号
TEL:03-3367-3411
FAX:03-3367-6761
E-Mail:tokyo@takara-univ.ac.jp



表紙写真
新宿クリエイターズ・フェスタ2014「ボールピープル」

Hot Topics

「新宿クリエイターズ・フェスタ2014」 本学学生が多方面で参加・協力!

卒業生 はらまさきさん、連載マンガの単行本第一巻発売!
本学の渡邊准教授が鎌倉・建長寺にて初DKを実施。

ゲーム領域の卒業生がリリースしたLINEスタンプが好評!
アニメーション領域の4年生が静岡県伊豆にて合宿

コミティア109でサークルの同人誌を販売
ギフトショー秋2014で卒業生のブースを訪問

授業紹介

ポートフォリオ制作実習 中路真紀講師

教員紹介

マンガ領域 上原愛弓助手

学生紹介

ゲーム領域2年生 和田恵里奈さん

「新宿クリエイターズ・フェスタ2014」 本学学生が多方面で参加・協力！

- HOT TOPICS
- 授業紹介
- 教員紹介
- 学生紹介
- 今後の予定

新宿大ガード下みるっくにて イラスト画集「ギリシャ神話」の原画展

本学イラストレーション領域では毎年テーマを決めてイラスト画集を制作しています。今年のテーマは「ギリシャ神話」。今回、このイラストの原画を新宿大ガード下みるっくにて展示しました(8/22~9/25)。ギリシャ神話に登場する個性的な神々の姿は道行く人々の目を楽しませていました。



新宿を舞台に学生から著名アーティストまで多くのクリエイターが参加し、多様な文化・芸術を発信する夏の一大アートイベント「新宿クリエイターズ・フェスタ2014」が今年も盛大に開催されました(8/22~9/7)。一昨年、昨年に引き続き、本学学生が今年もさまざまなイベントに参加・協力しました。

「遠足プロジェクトアジア」 プレイベントシンポジウム開催

昨年、女川のアートイベントで交流ができた「遠足プロジェクト」の発案者である武谷大介氏の展示ならびに「遠足プロジェクトアジア」の展示・設営に、本学1年生の篠崎千香さん(和洋国府台女子高校出身)・土居桃子さん(横須賀総合高校出身)・松原麻友さん(松山東雲高校出身)が参加しました。また「遠足プロジェクトアジア」の展示に合わせ、来日したアーティスト、ユーリック・ラオ氏を招いてのシンポジウムを本学新宿キャンパスで開催。渡邊哲意准教授がモデレーターを務め、作品を上映、アジアにおけるアートの現状や「遠足プロジェクトアジア」についてのトーク、参加アーティストとの交流を行い、フェスタ開会式では、渡邊哲意准教授が新宿区長と遠足プロジェクトに参加したアーティスト達とのトークセッションを行いました。

※「遠足プロジェクトアジア」とは…
遠足プロジェクトは、東北の被災地への支援物資で余ったランドセルをアート作品にして、全国を巡回しながら震災を伝え、支援の気持ちをつなぐ移動式小型美術館(現在はカナダを巡回中)のこと。近年、アジアの各地でも台風や地震の被害が相次いだことから、アジア各国でも同じように発信しようというプロジェクトが発足した。



篠崎千香さんに聞きました!

武谷大介さんの、「震災がもたらしたものをより多くの人に知ってもらうために、被災地に送られたランドセルを背負うことで、間接的にその災害に関わることができる」という考えには学ぶものがありました。またユーリックさんからは海外からみた震災の印象やシンガポールの災害の実情を聞き、視野が広がりました。ご本人による作品の解説も作品の理解に役立ちました。この貴重な経験を、今後の活動に活かしていきたいです。

オブジェ制作した藤代実咲さんに聞きました!

この作品ではサッカーボールを地球に見立て、20面体は「自然と文明」をテーマに壁画を、12面体は地球儀をイメージして制作、よく見ると地図が浮かび上がる仕掛けになっています。完成間近で球体が噛み合わなかったり、搬入の際に球体が大きすぎて移動できなかったり…と予想外のハプニングもありましたが、最終的には球体を半分に分解して運び、現場で組み合わせて子どもの絵を貼りつけました。これほど少人数・短期間での制作は初めての経験で、制作に関わった学生たちは「青春のようなもの」を感じたと思います。

コニカミノルタ×宝塚大学 ×新宿クリエイターズ・フェスタ

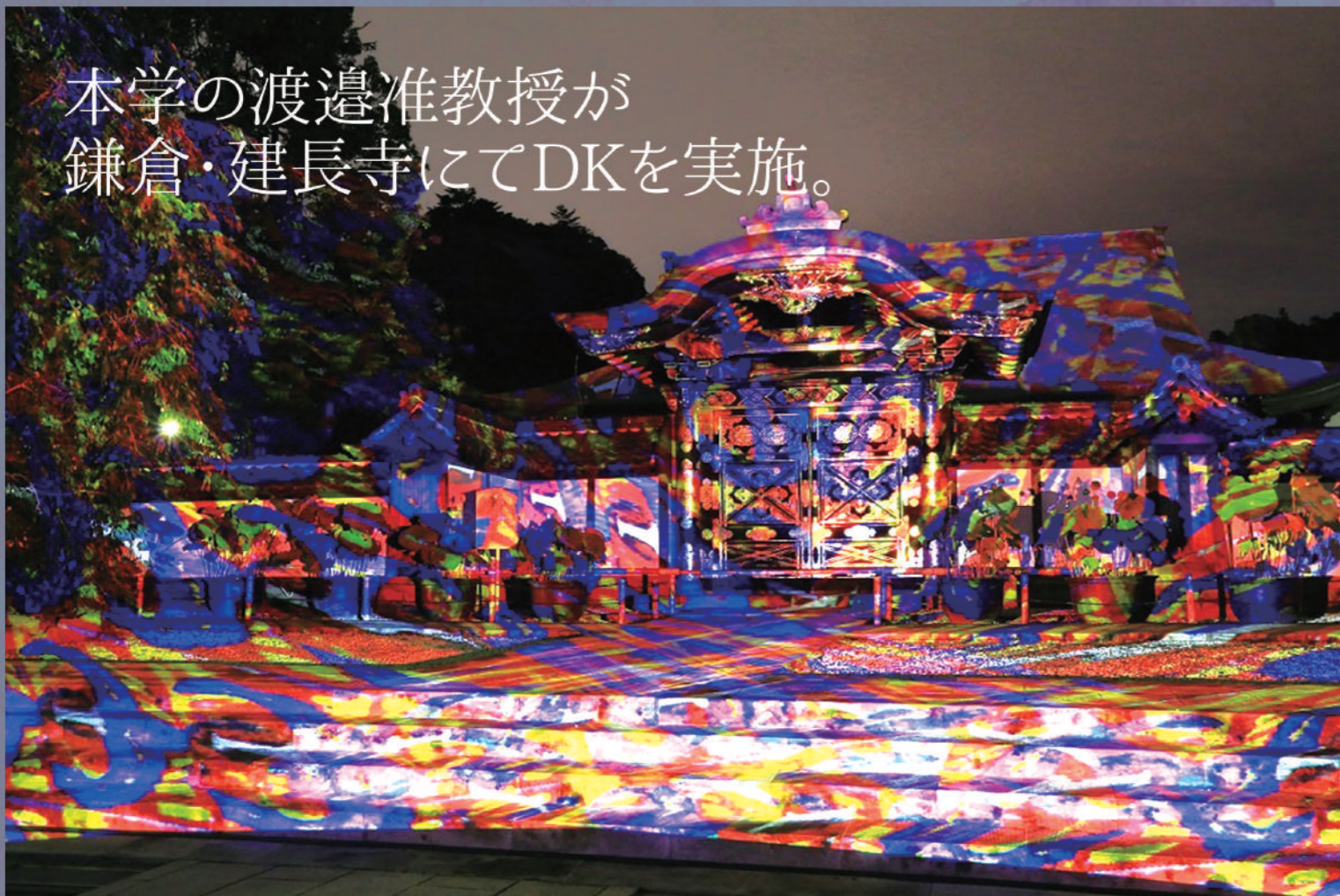


写真展の開催に併せて制作した オブジェ『ボールピープル』

コニカミノルタプラザで開催された近藤篤写真展「ボールピープル」の開催に合わせ、本学イラストレーション領域の学生6名(藤代実咲さん・小澤優起さん・清水葵さん・道言玲美さん・中川真奈美さん・卒業生 渡邊千里さん)がオブジェを制作。会場では、サッカーを楽しむ世界の老若男女の日常の写真たちの中で「ボールでつなぐ世界の人々」と題したオブジェがひととき存在感を放っていました。



本学の渡邊准教授が
鎌倉・建長寺にてDKを実施。



建長寺唐門

長谷川章氏プロフィール
日本民間放送連盟TVC
AM部門最優秀賞をはじめ、
ACC賞等受賞。大河ドラマ
「琉球の風」ほか「ニュース
やスポーツタイトル」をはじめ、
中国電台のロゴやTVC
CMなどを数回制作。
東洋人の持つ無常の精神から
DK(デジタル掛け軸)を
発明。現在、人間という生物
のリズムを取り戻す新しい
アートカテゴリーであるD
IK(LOVE)を世界各地
でインスタレーションして
いる。

公益財団法人鎌倉青年会議所
(JCC)の50周年を記念し
て、北鎌倉の建長寺にて初めて
「デジタル掛け軸(DK)」が実
施されました(8月24日)。また
その前日23日に開催されたオーブ
ンキャンパスでは、DKの考案者
でもあるデジタルアーティストの
長谷川章氏をお招きし、「これか
らの映像表現」と題したトーク
セッションを行い、参加者は長谷
川さんの話を熱心に聞き入って
いました。



イベント時の鎌倉駅西口前時計台

渡邊准教授に
聞きました!

今回の建長寺DKがこれまでと違って
いたのは、音楽と照明とのコラボ企画だっ
たこと。和太鼓・三味線・篠笛の双子ユ
ニット「AUN」さんにはDKのイメージ
に合う音楽で構成してもらおうよう依
頼し、照明さんとは光の調節や照射方向
などの打ち合わせを重ねました。当日は
DKのデジタル映像の中で仏殿の木組
が浮き上がって見え、その美しさに私も
息をのみました。音楽と光のライブに集
まった2000人の来場者からは大き
な歓声があがっていましたよ。



建長寺仏殿



はらまさき小学館・少年サンデー

- HOT TOPICS
- 授業紹介
- 教員紹介
- 学生紹介
- 今後の予定

卒業生 はらまさきさん、 連載マンガの単行本第一巻発売!

小学館のWEBコミックサイト
「裏サンデー」で連載中の、
本学マンガ領域卒業生はらまさき
さんによる連載マンガ「ラブ・ボー
イ・ラブ」。この単行本第一巻が発
売になりました(8/18)。同作品は
昨年開催された裏サンデーの「第
2回連載投稿トーナメント」で第3
位を獲得した作品で、賛否両論の
同性愛を題材にしています。



はらまさきさんに聞きました!
単行本1巻分の原稿がたまった頃に、編集部
の方から書籍化の話を知りました。当時は
忙しくて実感なかったのですが、発売日に
本屋で平積みになっているのを見たときはう
れしかったですね。その後の反響では、面白
かった箇所を具体的に言ってくれるコメント
がうれしく、また否定的、批判的なコメン
トもすべて勉強になります。今後の展開で
すか?“衝撃的”な展開が盛りだくさんの予定で
るので、これからもよろしくお願ひします!

裏サンデーにて好評配信中!!

<http://urasunday.com/lbl/>

コミティア109で サークルの同人誌を販売



高橋良寛さんに
聞きました！

今回、僕たちはサークルFCC (Free Create Club)としてブースを出展。学園祭に向けて制作したイラスト集「Sailor」やポストカードを販売しました。会場内では多くのオリジナル同人誌を販売して、刺激的でした。また小学館や講談社など大手出版社のブースには編集者に原稿を見せたらうかがいあって、「僕も次は見せたらおう！」と創作意欲をかきたてられました。

マンガ領域の学生たちが、8月31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) 109」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。年4回の開催で、今回は3379のサークルと個人が出席し、大変な熱気と賑わいを見せていました。

ゲーム領域の卒業生が リリースした LINEスタンプが好評！

HOT TOPICS

授業紹介

教員紹介

学生紹介

今後の予定

LINEオリジナルスタンプ「たこやきすずめ」
リリースしました！



本学ゲーム領域の一期生で、現在CG映像制作会社「トランジスタ・スタジオ」に勤務する大野陽祐さんが、このたびLINEスタンプ「たこやきすずめ」をリリースしました。「たこやき」と「すずめ」という意表をつく組み合わせが話題となり、大変好評です。

まん丸ふくら小さなスズメ！半分たこ焼きでできています。見てよし！食べてよし！表情豊かなたこやきすずめワールドを是非召し上げ！



大野さんに聞きました！

「たこやきすずめ」は、ある冬の日、まるく膨らんだすずめを見て「たこやきに似てるな」と思ったのがキッカケです。LINEスタンプは40種類のスタンプを作らなければなりません。20個を過ぎたあたりで苦しくなっています。大学時代によく先生から「多くの情報にアンテナを張れ」「毎日考え続ける」と言われましたが、情報なくして新しいアイデアは生まれにくいと実感。流行りのスタンプの表情を研究するなど自分なりに情報収集し、なんとか仕上げることができました。



ギフトショー秋2014で 卒業生のブースを訪問



松波恵さんに
聞きました！

ビックサイト全館に最新のモノが集まっていて、見て回るだけでもとても刺激的でした。「げたのみずとり」の佐藤さんは、学生の私たちのために「どうしてこの商品が生まれたか」を丁寧に説明してください、勉強になりました。また、ブースの作り方、商品の展示の仕方などもとても参考になりました。タカラトミーアーツのブースにリラクマとすみっくぐらしの着ぐるみが来ていて、みんなで一緒に写真を撮りました。とても可愛かったです！

日本最大のパーソナルギフトと生活雑貨の国際見本市「第78回東京インターナショナル・ギフト・ショー秋2014」が東京ビッグサイトにて開催されました。9月3日～5日。会場で開催していた宝塚造形芸術大学(現宝塚大学 宝塚キャンパス)の卒業生である(株)水鳥工業(げたのみずとり)の佐藤文美さんのブースを、渡邊准教授の引率で、大学院の留学生2名、イラストレーション領域4年生3名、2年生1名が訪問、見学しました。

アニメーション領域の4年生 が静岡県南伊豆町にて合宿

参加したアニメーション領域の
学生たちと講師陣



アニメーション領域では、4年生を対象とした卒業制作ゼミ合宿を静岡県南伊豆町にて実施しました(8/19～8/21)。アニメーション領域の卒業制作ゼミ合宿は、これまで引率教員の手配で合宿地を決めていましたが、今年度は学生たちと助手で自ら宿泊地を選定。合宿は、静かな環境の中で濃密な創作活動に励むために毎年行われる恒例行事。今回は学生12人が参加し、絵コンテの作成や作画など、夜遅くまで熱心に取り組んでいました。

海の波と水着キャラの
資料集め



制作と共に、友情も
深まった夏



夜ご飯は皆で自炊!



- HOT TOPICS
- 授業紹介
- 教員紹介
- 学生紹介
- 今後の予定

自分が好きなことに 正直でいよう

マンガ領域

上原愛弓 助手



負けず嫌いでテストも100点でないとなんか納得せず、いわゆる学級委員長タイプだったと思います。友達とホームページの作り方を研究し、6年生で自分のホームページを作ったりもしていました。中学になると友達につられて吹奏楽部に入り、体に似合わないバリエーションサックスを担当。でも家に帰るとやはり絵を描き続け、アニメ雑誌に毎月八ガキ投稿していました。これが毎月掲載されたので、大きな自信につながりました。

体が弱く、絵が大好き。負けず嫌いな女の子だった

私は喘息持ちで体が弱かったため、小さい頃から家の中でお絵かきばかりしていました。覚えていたのは小学1年生の頃、5つ上の兄が棒人間でマンガを描くのを見て、私は肉のついた人間を描いて対抗意識を燃やした。当時から相当な負けず嫌いだっただけです。小学2年生では自分でお話を作ってコマ割りマンガを描き、周囲の友達に見せていましたね。限られた友達数人と仲良しでしたが、ふと気づけば一人で絵を描くのに没頭し、人と話すときは絵を持って話したほうがスムーズでした。

ようやく念願の漫画家に

高校のときに小学館の新人マンガ大賞の少年部門に応募したところ、最終選考に残りました。すぐに担当者もついたため、比較的早い時点でマンガ家になることを決めたように思います。

しかし宝塚大学ですばらしい人脈を得て学んだにも関わらず、妙なプライドから自分が本当に好きな「BLを描きたい」という気持ちにフタをしたまま卒業。「大学で働きませんか？」という誘いをいただいて院で学ぶ2年の間に「自分に正直になって好きなBLマンガを描こう！」と思いました。そうして自由に好きな世界観を描き始めたところ、出版社から声がかかり雑誌掲載が決定。ようやくマンガ家人生の第一歩を踏み出したところです。

先輩たちには「自分に正直になりに好きなことをやろう」と伝えていますが、「吸収できるうちに何でも吸収するぞ」という貪欲さが欲しいのです。大切なのは「わからなくていいから、とにかく心を開いて広く見る」とだと思えますね。

★上原愛弓助手プロフィール
2007年、神奈川県立大磯高等学校を卒業。2011年、宝塚大学東京メディアコンテンツ学部マンガコース卒業。大学院で学んだ後、マンガ領域助手として本学に勤務。2014年、『週刊ビッグコミックスピリッツ』18号に「不忠の春」(ペンネーム:川端新)が掲載され、マンガ家としての第一歩を踏み出す。



自分ほどの仕事に就くのか とことん考えさせる授業

ポートフォリオ制作実習
専門選択科目
受講学年：3～4年
担当教員：中路真紀講師

- HOT TOPICS
- 授業紹介
- 教員紹介
- 学生紹介
- 今後の予定



★中路真紀講師プロフィール

富士フィルムにてHRMに関わった後、ソニーミュージックエンタテインメントにてゲームソフト開発に従事。制作会社ジェットグラフィクス、JETMANの設立に参画。クリエイターのキャリア開発に長年関わり、CG番組のコメントーター、経産省クリエイター人材育成支援プロジェクト事務局、「クリ博」ポートフォリオセミナー初代講師を務める。「ポートフォリオの教科書」執筆協力。国家資格2級キャリア・コンサルティング技能士。宝塚大学、東京工芸大学非常勤講師。

一人ひとりと面談して作るポートフォリオ

プロになってもクリエイティブの仕事が続いている限り、ポートフォリオはこの先ずっと必要になってきます。就職するにせよ、フリーになるにせよ、自分で仕事を取ってくるにせよ、クリエイターは必ず自分のポートフォリオを作り、プレゼンテーションしなくてはなりません。この授業では、ポートフォリオ制作の手法を学び、授業内で完成させていきます。

私の授業では、必要に応じて授業時間内に学生一人ひとりと向き合い、大学の就職室とも密に連携を取りながら、将来についての方向性を探っていきます。将来のイメージが明確な学生は行きたい業界に向けたポートフォリオを作れますが、現段階でまだイメージが定まらない学生も。この大学は小規模だからこそ、こうした学生に対してきめ細やかに対応できるのです。

領域を超えたグループワークで気づき合う

授業開始の4月時点ではまだポートフォリオに入れる作品が揃わない学生が多いので、今年度から授業の

初めにグループワークの時間をとっています。ここでは、領域を超えたメンバーで「自分は将来何がやりたいか」を発信し合い、話し合わせるようにしています。

以前は、自分のポートフォリオを見せるのを恥ずかしがる場面も見られましたが、グループワークを取り入れて以降、学生たちはお互いを知り、活発に情報交換するように。こうして領域を超えて仲間ができることは、コンテンツ産業界での業界構造の大きな変化、つまりマンガ、ゲーム、アニメ、イラスト、映像など各業界が融合しビジネスを展開している昨今、非常に有利だといえます。また得意分野が違う人脈をもつことで、卒業後の仕事の幅が広がります。

授業の課題提出締切は8月ですが、最近は夏休みにインターンシップの募集があり、締切は6月末〜7月。これに間に合わせるには個別にどんどんポートフォリオ制作を進めるしかありません。この場合は私が一人ひとりと面談しながら、フォローしていきます。ポートフォリオができたなら、みんな投票します。これによって客観的な視点を養い、また自分のポートフォリオが人からどう見えるのかも、知ることができるようになります。

HOT TOPICS

授業紹介

教員紹介

学生紹介

今後の予定

宝翔祭 2014



日時：10月12日(日) 10:30~18:00
10月13日(月・祝) 10:30~17:00
会場：宝塚大学 新宿キャンパス

10月12日、13日の2日間、新宿キャンパスにおいて、学園祭「宝翔祭 2014」を開催いたします。

TOKYO DESIGNERS WEEK 2014

日時：10月25日(土) - 11月3日(月・祝)
11:00-21:00(最終日:20:00まで)
会場：明治神宮外苑絵画館前(東京都新宿区霞ヶ丘町 2-3)

東京青山・明治神宮外苑絵画館前にデザインとアートが集結するイベント「東京デザイナーズウィーク 2014」に、イラストレーション領域が出展いたします。

プログラマー目指して まっしぐらです!



HOT TOPICS

授業紹介

教員紹介

学生紹介

今後の予定

ゲーム領域2年生
和田恵里奈さん
(文華女子高等学校出身)

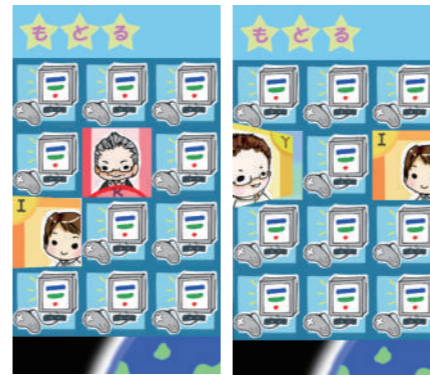
絵が下手でもこの道に進めるの!?

小学1年生のとき、学校で「マレーシアの子どもたちに絵を描いて送ろう」という企画があって、私が描いた「自分とオオカミ」の絵が選ばれ、みんなにとっても褒められたことを覚えています。今思えば、私の絵はあのとかがピークだったかもしれませぬ(笑)。その後もお絵かきは好きでしたが、今、絵がうまいかといえば、決してそんなことはないですから。低学年の頃からピアノにエレクトーン、新体操に英語、そして塾にも通っていたので忙しい子ども時代でした。でも放課後などは、男の子とよくかくれんぼやドロケイなど外遊びばかりしていました。元気で遊んでばかりしていました。気がおてんばな女の子だったと思います。

エラーが消えたときの快感がたまらない!

高校3年生の5月、友達が「ここ、あなたに向いているよ」と教えてくれ、最初で最後のオープンキャンパス経験をしたのが宝塚大学でした。5枚の絵を描きパラパラアニメーションを作る月岡貞夫先生のワークショップはワクワクする楽しさで、先生方にリアルな現場の空気を感じて感激したものです。私はこのとき絵に自信がなかったのですが、キャラクターデザインの先生に「絵が上手に描けなくても設定で自分の思うように魅力的になるから大丈夫!」と声をかけていただき、ほっとして受験を決めました。今、一番楽しいのは「ゲームプログラミング入門」という授業で、ゲームのプログラミングを基礎からしっかり学べます。ただの文字列を打って、それがゲームに反映されて動くロジックそのものが面白いですね。文字列を間違えて打つと瞬時にエラーが出ますが、原因を見つけ、修正し、スタートボタンを押して動いた瞬間の快感は、何にも代えられないほど「最高です」。この大学では「私はコレをやりたい!」と積極的に自己主張すること

が大切です。そうすると、いろんなところから手が伸びてきて、誰かが「どうすればいいか?」を教えてくださいますよ。



「宝塚神経衰弱」は和田さんが初めて制作したゲーム作品。宝塚大学のバラエティ豊かな教師陣をミニキャラに仕立て、神経衰弱をするゲームで、その意表をついた発想に先生方も笑うしかなかったと? カードイラスト:ゲーム領域2年 原田若葉さん

