

# NEWS LETTER

2014.10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。

Takarazuka Univ.

vol. 49

Newsletter 2014年10月号 vol.49

2014年10月31日発行

Editor 金澤英樹(本学職員)  
 Writer 永田久美子  
 Art Director 渡邊碧原(本学准教授)  
 荻谷耕平(本学講師)  
 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)  
 Designer 有馬ゆずか(マンガ領域3年)  
 河野真美(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)



宝塚大学 東京新宿キャンパス



表紙イラスト  
アニメーション領域  
荻谷耕平・濱本愛果

## HOT TOPICS

TVアニメ「ジヨジョの奇妙な冒険」前期シリーズ終了!

教員、卒業生が秋季アニメ新作でスタッフとして続々参加!

町あかりさんのライブやスマホスタンプラリーも!  
第8回宝翔祭、開催!

「学生FDサミット2014夏」に本学の2年生が参加!

イラストレーション領域の作品集「ギリシャ神話」が完成!

縄文式土器をつくる「野焼き」を38名の学生・卒業生が体験!

本学の教員・学生が各方面で活躍

- ・家庭たいけん教育「ひとねる」告知物一式を製作
- ・アートを楽しむクリエイティブな仲間展「歩展」に出展
- ・ツノをモチーフとした企画展「ツノ展」に出展
- ・「わたしの中の宮沢賢治」展に本学より3人の指導陣が出展
- ・北区花火大会でデジタル掛け軸を実施
- ・竹内一郎教授作・演出の公演、盛況裡に終わる
- ・「木津川アート2014」出展作品、鋭意制作中です!
- ・「第6回渋谷芸術祭」にデザイン表現研究室が協力します!

## 授業紹介

ゲームキャラクターデザイン 井上幸喜教授

## 教員紹介

ゲーム領域 増田宗嶺助手

## 学生紹介

イラストレーション領域4年生 江ノ上沙記さん

# 宝翔祭

# 教員、卒業生が秋季アニメ新作で スタッフとして続々参加!

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



# TVアニメ ジョジョの奇妙な冒険 前期シリーズ終了!

イラスト：声谷耕平講師

© 荒木飛呂彦 & LUCKY LAND COMMUNICATIONS / 集英社・ジョジョの奇妙な冒険SC製作委員会

## 2014年4月よりTOKYO MXほかで好評

放映していたTVアニメ「ジョジョの奇妙な冒険」第3部「スターダストクルセイダース」が全24話で一旦終了しました。本作では、本学声谷耕平専任講師が総作画監督補佐を務め、また第10話に引き続き16話、19話、22話でもキャラクター作画と修正作業に本学卒業生と学生が参加し、プロフェッショナルな仕事の現場で貴重な体験をしました。

### 声谷講師に聞きました!

とにかく全スタッフ総出で走り切った1シリーズでした。なかでも「大学の卒業生や、教員子弟である在学生とともに参加させてもらえた」というのは、私のもうひとつの夢でもあったので、とてもうれしかったです。

### 学生スタッフに聞きました!

プロのラフから線を見つけたりの色指定を付けたりするのがとても頭を使う作業で、勉強になりました。泰田楓さん(アニメーション領域3年生 東洋英和女学院高等部) 初めてプロの仕事に触れることができました。とても苦労して描いたカットをテレビで見た時、本当に自分が携わったことを実感してうれしかったです。荒澤光子さん(アニメーション領域3年生 浦和学院高校出身) エンドロールに自分の名前を見て感動しました。プロとしてのお仕事だったので、担当したカットを次の作業の人へ繋ぐという緊張がすごかったです。久米沙綾さん(アニメーション領域3年生 東京都立工業高校出身)

### まずは!

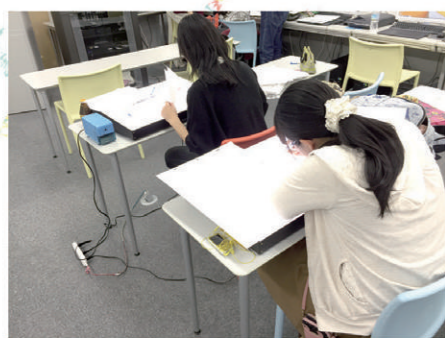
2014年10月2日(木)22時30分よりTOKYO MX系列他で放送開始した『テンキ街の本屋さん』10月6日(月)25時35分よりテレビ東京系列他で放送中の『弱虫ペダル GRAND ROAD』の2作品に、本学教務助手の濱本愛果さんが原画スタッフとして参加!

### 濱本さんに聞きました!

まだまだ駆け出しで現場スタッフの方々にはご迷惑をかけてばかりですが、これからも多くの作品に携われるよう精進していきたいと思えます。

### さらに!

本テレビ系列で放送中の『寄生獣 セイの格率』(10月8日(水)25時29分)に、声谷耕平専任講師(原画、作画監督)、卒業生の田口佳典さん(制作進行)が参加しています!



↑第二原画作業中の学生スタッフの様子

# 第8回 宝翔祭開催!



宝翔祭初日には、ゲームアニメーター佐藤裕美さんと桜木晃彦教授の対談や、フリーペーパー「町×ヅカ」制作等で本学との縁も深いシンガーソングライター町あかりさんによるミニライブを開催。2日目には軽音サークルやコスプレサークルによるライブやダンス、アニソンD.V.Jの皆さんによるアニソンDJタイムが開催されるなど、大いに盛り上がった2日間でした。

## 町あかりさんのライブやスマホスタンプラリーも!

今年で8回目を迎える宝塚大学新宿キャンパスの学園祭「宝翔祭」が開催されました(10月12～13日)。今年のテーマは「箱庭生活」。学生一人ひとりの心の中にある世界「箱庭」をより多くの方に知ってもらうために「普段の生活を見てもらおう」と各領域では展示に工夫をこらしていました。



また今年も、本学コミュニケーションデザイン研究室と株式会社JETMANが協力して実現した新企画「スマホでスタンプラリー」が登場。専用アプリをダウンロードし、本学ビルの数カ所にあるチェックポイントにスマホをかざしてスタンプをゲット、制覇すれば賞品がもらえるというもの。本学学生はもちろん外部から参加したお客様も、学生スタッフの説明を受けて新スタイルのスタンプラリーを楽しむ姿が見られました。



# イラストレーション領域の作品集 「ギリシャ神話」が完成！

毎年イラストレーション領域の3年生が主体となって編集・デザイン・印刷会社との折衝のすべてを手がける作品集が完成しました。この作品集の制作は今回で5回目。テーマは「赤頭巾」「青い鳥」「ピーター・パン」「銀河鉄道の夜」と物語が続いてきましたが、今年のテーマは「ギリシャ神話」。学生一人ひとりが見開き2ページを担当し、左ページには本企画のための「ギリシャ神話」の描き下ろし作品を、右ページは授業などで描いてきた作品で構成しています。



編集長に聞きました！

これまでと違って今回のテーマ「ギリシャ神話」は神々の数が多く、また世界観も壮大です。そこでまずはギリシャ神話を学ぶことから始めました。「どの神を題材にする?」「描きやすいお話は?」など、みんなで話し合い、表紙絵、挿絵の分担を決めていきました。こうして一から編集作業をすると、ただ好きに絵を描けばいいというものではなく、人の手に渡ったときに見やすいこと、こちらの意図が届くようにデザインすることも大切だと痛感。ぶつかることもありました。最終的にはみんながついてきてくれてうれしかったです。

佐藤瑛莉さん(イラストレーション領域3年 宮城県 富谷高等学校出身)

## 「学生FDサミット2014夏」に 本学の2年生が参加！

HOT TOPICS

授業紹介

教員紹介

学生紹介

今後の予定



京都産業大学で開催された「学生FDサミット2014夏」に、本学より学生3名が初参加しました(8月23~24日)。FDとは、Faculty Developmentの略で、「学生FDサミット」とは、全国の学生FD活動を行っている学生・教員・職員が集結し、大学の教育改善について取り組むイベントです。参加した学生たちは、本学のFDの取り組みなどをポスターにまとめて展示し、多様な価値観をもつ他大学の学生や教員、職員の方々と交流を深めました。



## 学生に聞きました！

僕ら領域の違う3人は、1年次の「創造基礎」という授業で仲良くなったので、こうした授業をもっと増えたいですね。SA募集のために得意分野を登録する人材バンクをもつ大学もあり、これも必要だなと痛感しました。  
五月女裕樹さん(マンガ領域2年生 浦和学院高校出身)

ある大学の学生発案型授業の提案を聞き可能性を感じました。まだFDを始めたばかりなので、まずはSAスチューデント・アシスタント)を積極的に取り入れ、学生は教えながらスキルを磨き、授業を活かすことが大切だと思います。  
栗田亮さん(ゲーム領域2年生 東京学館浦安高校出身)

多くの人と話しましたが、学生の目線、教員の目線、職員の見え方はそれぞれ違っていて驚きました。3方の意見を交えて話し合う場が重要で、これをうちの大学でもやったらとても面白くなると思います。  
池田百花さん(イラストレーション領域2年生 都文館高校出身)



# 本学の学生たちが 各方面で活躍

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



## 縄文式土器をつくる 「野焼き」を38名の 学生・卒業生が体験！

**四** 宮義幸講師の引率・指導による一泊二日の「野焼き」体験も今年で5回目となりました（9月17～18日）。あきる野市協同村ひだまりファームに集まったのは、イラストレーション領域の学生を中心に、アニメーション・マンガ・ゲーム領域の学生と卒業生総勢38名の有志たち。「造形表現演習の授業で学生たちが作った縄文式土器を当時の方法で焼いてみよう」と少人数で始まった企画ですが、今では領域を超えて多くの学生が参加するようになりました。

★四宮講師に聞きました！  
以前は土器がもろく、よく壊れていました。ここ数年は粘土の中の砂の割合を増やし、また火の周囲に作品を置いてあふりに時間をかけています。その後、火の中に土器を移動し徐々に温度を上げていくと、割れにくい作品に仕上がることがわかったのです。僕が学生たちに常々話しているのは、「モノづくりに遊び心が大切」ということ。この野焼き体験では「楽しいことを自分からやる」という気持ちを育て、卒業後もこれをずっともち続けてほしいと思っています。



★有馬ゆづかさんに聞きました！  
（マンガ領域3年生）  
家庭たいけん教育「ひとねる」告知物一式を製作



★松波恵さんに聞きました！  
（イラストレーション領域4年生）  
アートを楽しむクリエイティブな仲間展「歩展」に出展



★村田有加さんに聞きました！  
（イラストレーション領域3年生）  
ツノをモチーフとした企画展「ツノ展」に出展

★家庭たいけん教育「ひとねる」代表佐藤陽平氏からの依頼を受け、告知物一式（総合パンフレット、チラシ4種、ポスター3種）を製作。キャラクターデザインを仕事で依頼されて作るのは初めての経験で、「こんな感じで」というクライアントの要望にいかに対応するか、先生とも相談しながら考えました。こちらが出したものに赤字が入って修正して…のくり返しに、仕事の厳しさを学びました。編集デザインに携わりたいので貴重な経験をさせていただきました。

★月に一回行われるクロッキン会の講師 糸井邦夫先生のお誘いを受け、外で発表したい気持ちから今年も参加しました。自分が描きたい絵を描けて良かったです。徹夜で搬入時間ギリギリまで作業をしていて、タイトルを考えるのを忘れていたのに気付いた時は焦りましたが、無事に合いました。見に行ってくれた友人から「肌の塗りが素敵だったよ」と感想を貰えて嬉しかったです。

★原宿のデザインフェスタギャラリーが主催する「ツノ展」に参加しました（10月5～11日）。私は動物の骨やツノが大好きで、ほぼ毎日骨やツノの生えたキャラクターをペンで描いてツイッターにアップするので、この企画を知ったときは「これだ」と即刻エントリーしました。大好きなツノばかりのギャラリーはとても素敵です。といた空間でした。大学関係やツイッターでつながっている人々から「見たよ」という声をいただき嬉しかったです。

# 「木津川アート2014」出展作品、 鋭意制作中です！



10月17日(金)、「木津川アート2014」の出展作品の制作進捗報告を映像領域の学生と行いました。「木津川アート2014」は京都府木津川市内で行われるアートイベントです。本学TA(ティーチングアシスタント)の林亜華音と、教員の田島悠史専任講師(映像領域)と渡邊哲意准教授(コンテンツデザイン領域)が「宝塚大学新宿キャンパス学外連携室」名義で参加します。これは学生や教職員の学外活動を促進する独立研究室として設立され、今回のアートイベントへの参加が本格的な始動となります。会期は11月2日(日)～15日(土)まで。また11月7日(金)の17時より、イオンシネマ高の原にてトークショーも予定されています。

今回の展示作品は、木津川の特徴の一つである「水路」をテーマにした映像インスタレーションです。20台のモニターとシネマグラフという手法を用い、「水路」の美しさを切り出しています。撮影や進捗報告には学生も参加し、社会での芸術表現のあり方を現場で学んでいます。宝塚大学の学外連携や、映像表現がよくわかる機会です。ぜひ、続報をお待ちください!!

# 「第6回渋谷芸術祭」に デザイン表現研究室が協力します！



10月25日(土)～26日(日)に開催される「第6回渋谷芸術祭」に、デザイン表現研究室が協力しています。25日には八千公前特設ステージで「shibuyafm」の音楽番組「shibuyafm」の公開録音が行われます。今回の告知のために、渋谷界隈の複数のビジョンで放映されるCM(15秒)の制作を行いました。期間中、八千公前では同研究室が樹木に対して映像プロジェクトを行います。投影時間は夕方から夜0時まで。当日渋谷にお出かけの際はぜひチェックしてください！

## 「わたしの中の宮沢賢治」展に 本学より3人の指導陣が出展

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

新宿小田急百貨店の本館10階美術画廊にてグループ展「わたしの中の宮沢賢治」展が開催(9月17～23日)。本学から北見隆教授と高田美苗講師、古屋亜見子助手が参加しました。

### 北見教授に聞きました！

宮沢賢治の作品はイメージを膨らませるため、作家が10人いれば10通りの絵が生まれます。抽象的な物語の視覚化に挑戦するという意味で、難しくまたやりがいのある企画でした。若い作家の皆さんとの交流も楽しかったですね。



古屋亜見子助手の作品

## 竹内一郎教授 作・演出の公演、 盛況裡に終わる



竹内教授が代表を務めるオフィスワンダーランドの第38回公演「明星 与謝野鉄幹・晶子の道行き」が、紀伊國屋ホールにて上演されました(10月9～12日)。

### 竹内教授に聞きました！

現代はLINE等に代表されるように人との関係性が希薄になっています。そんな今だからこそ、すれ違い、時に憎み合いながらも恐ろしいほど強い愛で結ばれた鉄幹と晶子の関係を描きたかった。私は「愛」という言葉を安易に使わないようになってきましたが、今回は初めて真正面から「強い愛」を描いたつもりです。また2人は日本で初めて男女平等の教育を行った「文化学院」を設立しています。国からの助成金を一切受け取らず、学歴にもならないけれど、本当に学びたい人だけが学び、後に多くの人材を輩出しています。私は教育者としてもこの2人を尊敬しており、そんな思いが伝わる舞台になったのではないのでしょうか。

## 北区花火大会で デジタル掛け軸を実施

北区荒川の河川敷の花火大会にて、巨大な岩淵水門にデジタル掛け軸(DK)を投射するイベントが開催され、本学渡邊哲意准教授がディレクターを務めました(10月11日)。花火が上がった瞬間DKが消え、暗くなるとDKが浮き上がるユニークなイベントとなりました。

### 参加した学生に聞きました！

このDKの設営を通じて、私はこうした現場では俊敏な行動力と柔軟な応用力が必要だと学びました。周囲のベテランの方々にはこれらをすんなりこなしていたのに私はついていけず…。反省も多かったけれどいい経験になりました。鈴木啓修さん(ゲーム領域4年生 新潟県立三条東高校出身)



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

# 得意分野の違う友達とシゴトをしてみよう!

ゲーム領域

増田宗嶺 助手



**〆親に反対されるほどに絵への憧れは大きくなった**  
 子ども時代で最初の記憶は、幼稚園の頃、周囲の友達みんながお絵かきをしている中で、気づけば自分だけが積み木で遊んでいたこと(笑)。モノ作りに熱中する性質は小学生になっても変わらず、ヒーローものの銃をペットボトルで真似て作ったり、マッチ棒で橋の模型を組み立てたり等して遊びました。  
 中2の頃、あるイラストレーターに憧れ、自分でも絵を描くようになり。その後、携帯電話やパソコンの中で動くデジタルの絵に興味を持ち始めました。でも何を勉強すべきかわからずにいると、友達が「オレんちのパソコンにフォトショップが入っているよ」と言うのでありませぬか。それを触らせてもらったときの感動は忘れられません。高校生になっても「絵を描く」「仕事への憧れは募るばかりで様々なイラストコンテストに応募しましたが、親からは「食べていけない」と反対されました。僕は数学が得意だったので、親としては理系に進ませたかったのですが、一般的な大学向けに受験勉強しながら朝まで絵を描く生活を続け、

**〆このゲームはどうだ? 学生同士が評価する授業**  
 この授業では、魅力的なキャラクターを創り出すために、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ていきます。  
 今日の授業は、それぞれの学生が制作したゲームキャラクターのプレゼンテーションと講評でした。4月以来、節目ごとにプレゼンさせてきたので、自分の考えや想いを言葉で人に伝えるプレゼンスキルも向上してきたし、なかなか力作ぞろいだっと思ったと思います。  
 私の授業では、彼らの作品を私が評価するわけはありません。今日プレゼンした作品はサーバー上にアップして全員で閲覧し、レポートに書いて評価させるようにしています。多くの学生が「このゲームなら欲しい。買いたい」と思う作品に高得点がつき、学生みんなで評価する仕組みになっています。  
**〆絵が下手でも大丈夫! 大切なのは言葉で伝える力**  
 勘違いされやすいのですが、キャラクターデザイナーは、そのゲームに合った設定を考え、設計書を書く必要があります。学生は、魅力的なキャラクター

★増田宗嶺助手プロフィール  
 2011年、宝塚大学東京メディア・コンテンツ学部ゲームコース卒業。同大学大学院メディア・造形研究科修士課程修了。現在はゲーム領域助手として本学に勤務。在学中にスマートフォン用アプリ「Pechan!」、「ぼけっとメイド」、電子書籍アプリの制作・販売を手掛ける。



増田助手が友人とともに開発したゲームPechan!

パッケージ PS3 PlayStation Network

## この業界で活躍する仲間を育てる授業

OUR WORLD

世界観 イーヴリス  
 地底人の侵略により廃墟となったロサンゼルス

主人公

### ゲームキャラクターデザイン

専門選択科目  
 受講学年：2年  
 担当教員：井上幸喜教授

OUR WORLD

HOT TOPICS

授業紹介

教員紹介

学生紹介

今後の予定

【パッケージ】

【ゲーム画面】

【主人公(仲間キャラクター)】

【サポートキャラクター】

★井上幸喜教授プロフィール  
 Sony Music Entertainment などを経て、JETMAN および JetGraphics 代表取締役。宝塚大学教授。CG 業界黎明期より映像、ゲームコンテンツの企画、アートディレクションに携わる。ゲーム、Web、映像など既存のメディアと、AR、iPhone、Android など新しいメディアを MIX させたコンテンツの企画とユーザー導線の設計を手掛ける。

最後の最後に志望校を変えた経緯があります。  
**〆がむしやらに勉強した経験が今につながっている**  
 宝塚大学を受験するとき、親に「あなたは絵を描くよりプログラミングの授業を受けました。また iPhone のアプリを作る組み、僕はプログラミングを担当。当時の専用のソフトや説明サイトのほとんどが英語表記なのは愕然としましたが、がむしやらに勉強してアプリを完成しました。この経験は、幅広く学べる宝塚大学で僕がプログラミングを主軸としていくキッカケになりましたね。  
 今は、プログラミングの研究をしながら助手としてここで働いています。この大学では得意分野の違う友達、先輩を見つけて一緒に仕事ができるので、技術面はもちろん、学生同士の人間関係がうまくいくようフォローしています。  
 ラクターの絵が描ければOK!」と思っているフシがある…。ですから私は授業で「初めに鉛筆を持つな、まず考える。」と言っています。  
 大切なのは、アイデアを言葉にする力、「コミュニケーション力です。いかに自分のゲームの世界観、キャラクターの魅力を伝え、売り込めるかが勝負になります。逆に言えば、絵が下手でもオリジナルの世界観を言葉で表現し、魅力的なキャラクターの設定を考えられる人は、この業界に向いているといえます。  
 僕が驚くのは、学生の課題をチェックする「プレゼン」の中で、想像をはるかに超えるものが出てくること。話すうちに世界観が広がり、ひとつのゲームとして十分な設定ができる場合があります。「これを録音しておけばゲームのシナリオが1本書けるかもしれないよ」と学生には話しています。  
 私は「先生」と「業界人」の2つの顔をもっていますが、基本的には業界人でありたい。誤解を恐れずに言えば、大学での仕事は業界で活躍する仲間を増やすためにやっているつもりです。卒業式では「今日から僕の話は、井上さんと呼んでね」と話しています。

HOT TOPICS

授業紹介

教員紹介

学生紹介

今後の予定

## TOKYO DESIGNERS WEEK2014

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。

## 公開授業・進学相談会



日時：11月3日(月・祝)  
10:00～18:10  
会場：宝塚大学新宿キャンパス

主な内容：東京メディア・コンテンツ学部で  
普段行われている授業を見学することが  
できます。また体験授業も実施いたします。

HOT TOPICS

授業紹介

教員紹介

学生紹介

今後の予定

## 出会いとチャンスへの アンテナをしっかりと張って

イラストレーション領域 4年

江ノ上 沙記さん  
(千葉県立幕張総合高校出身)



小学校時代の思い出といえば外遊ばかり。学校から帰ってランドセルを置いたら、もう一度学校に集まって遊んだりしていました。鬼ごっこひとつにしても「ここから出たらアウト」などオリジナルのルールを作るのが好きで、常に走り回っていたので絆創膏だらけだった気がします。家では「りぼん」などの少女マンガばかり読んで、中でもお気に入りだった村有菜さんのマンガをよく真似ては描いていましたね。

小4の時の担任の先生はとても厳しい人で、あらゆることに手を抜かない人でした。漢字の書き取りやリコーダーの練習も厳しかったのですが、この先生の図工の時間は厳しいながらも楽しかった記憶があります。いつも画板いっぱいの大きな画用紙に、構図を考えて描くように言われました。あるときはクラス全員縞模様の服を着て来るように言われ、順番にモデルになりました。その服にシワがよると縞模様はどうなるかをよく見て描いたのを覚えています。この時期、目と手をしっかりと使って描く訓練をしたように思います。

貴重な経験となった  
TDWの学生代表  
中学校では吹奏楽部一色の生活でしたが、高校は第一希望の単位制高校に合格。テッサンやデザイン、立体構成など、好きな美術系の授業を選択し、とても刺激的で楽しい高校生活を過ごしました。私はイラストが描きたかったので、宝塚大学に入学したのは自然な流れだったと思います。振り返ってこの大学での一番の思い出は、3年生の秋に「東京デザイナーズウィーク」の学生代表をやったこと。手を挙げた人みんなが達成感を得られるよう、自分にできること、できないことも伝え、参加したみんなに力を発揮してもらいました。学生代表は審査員の前でプレゼンテーションをしました。この経験で、より自分を客観視できるようになったと感じています。その後憧れのフランスの手芸素材企業に就職が決まりましたが、このときの貴重な経験はどこに行っても必ず役立つと信じています。

※東京デザイナーズウィーク  
今年29年目を迎える国際的なクリエイティブイベント。建築、インテリア、プロダクト、グラフィック、アートなど優れた生活デザインとアートが世界中から集まる祭典です。宝塚大学は3年前より大学でブースを出展、学生たちが主体的に参加しています。



圧倒的に分母が小さいので出会いも多く、本当に恵まれた環境だと思えます。宝塚大学に入学したら、ぜひ多方向にアンテナを張りめぐらせ、めぐってききたチャンスをしっかりつかみとってほしいですね。