

NEWS LETTER

2014.12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12月号 vol.51

2014年12月31日発行

- Editor 金澤英樹 (本学職員)
- Writer 永田久美子 (フリーランス)
- Art Director 渡邊哲意 (本学准教授)
- 芦谷耕平 (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 有馬ゆづか (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)

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
町あかりさんとマンガ領域2年大川香苗さん



HOT TOPICS

マンガ領域2年生 藤津一さん
週刊少年ジャンプトレジャー新人賞最終候補に！
イラスト領域4年生 清水葵さん作
LINEスタンプでウミウシブーム到来？

町あかりさんのニコニコ生放送
「3時のおやつ」にデザイン研究室が協力

マンガ領域2年生大川香苗さんが
町あかり新曲ジャケットイラストを担当！

コミティア110で自主制作雑誌NEOを販売
イラストレーション領域の有志学生と卒業生がデザインフェスタに参加

音楽プロデューサー菊地圭介氏による授業「サウンドデザイン」
イラストレーター黒沢勝哉氏による授業「デザイン概論Ⅱ」

宝塚大学の校舎がライトアップでクリスマス色に
株式会社シーマの最新プロジェクターを見学

吉田光彦講師の5作品が画集『幻想耽美』に収録！
第9回ボックスオペラ展
「IL DRAMMATICO」に北見隆教授が出演
東京映像旅団第8回上映会に芦谷耕平講師が参加！

授業紹介

社会の中の芸術と科学

教員紹介

竹内一郎教授

学生紹介

ゲーム領域4年生 鈴木啓修さん

3時のおやつ



町あかりさんのニコニコ生放送 「3時のおやつ」に デザイン表現研究室が協力

本学デザイン表現研究室の学生たちとシンガーソングライターの町あかりさんと町×ツカ制作委員会のコラボ。学生たちは、フリーペーパー「町×ツカ」（紙媒体）、ネットラジオ（音声媒体）に続き、産学連携のプロモーションプロジェクト第三弾として、ニコニコ生放送「3時のおやつ」で映像媒体製作に挑戦しています。

参加した学生に聞きました！

最初の企画会議で、よくあるラジオ番組の企画を出したところ、学生なんかでもっと遊んでいいよ！ということに。そこで「転々」の大学ならではのモノづくりをテーマにしたアイデアが噴出しました。1〜2回目は「泥団子づくり」、3回目は番組のラストづくりになります。視聴者から投げかけられた「さきとマフラー」「かほちゃ」「靴下」というお題を町さんと一緒にキャラクター化し、次回は色づけ作業の予定。町さんも学生も楽しんでますのでその場の空気が映像で伝わるはず。ぜひご覧ください！

ゲーム領域2年 池田雄亮さん 仙台南高校出身

参加学生
湯目築(自由ヶ丘学園高校出身)ブンナク(パラス Satomiharu 高校出身)タイ(五月女裕樹 浦和学院高校出身)高橋摩周(鹿島学園高校出身)栗田亮(東京学館浦安高校出身)今内航(ラーク記念国際高校出身)長岡友秀(明英光高校出身)大川香苗(神奈川県立麻生高校出身)丹達(新庄東高校出身)池田百花(郁文館高校出身)菅原綾音(都立小平西高校出身)



HOT TOPICS

授業紹介

教員紹介

学生紹介

今後の予定

週刊少年ジャンプ トレジャー新人賞 最終候補に！

マンガ領域2年生
藤津一さん



本学マンガ領域2年生の藤津一さん(ペンネーム/埼玉県立和光国際高校出身)の作品「学校の新七不思議」が、週刊少年ジャンプ第86回8月期トレジャー新人賞 最終候補に選ばれました。藤津さんは「ミック雑誌」ジャンプSQ.(集英社刊)主催のマンガ賞「第13回クラウン新人漫画賞」でも最終候補に選ばれており、2度目の受賞となりました。

藤津一さんに聞きました！
「学校の新七不思議」は私が中学時代から温め続けてきたミステリーホラーだったので、正直、作品発表の場がある。佳作以上が取れず残念でした。しかしこの作品を本学の自主制作雑誌「NEO」に応募しているので、掲載されれば読んでいただけるかもしれません。また私が趣味で書いていた小説「殺人ハウス」がジャンプ小説新人賞「Assume」の第二次選考を通過。マンガ出身の小説家は「頭の中に映像が浮かぶ」スピード感があつて話が完結している「小説が書けるぞうで、私もそうなりたくて願っています。」



マンガ領域2年生大川香苗さんが 町あかり新曲ジャケットイラストを担当！

「町あかりプロモーションプロジェクト」の一環として、町あかりさんのミニアルバム「いちめんのコスモス」(11月5日配信スタート)ジャケットイラストを、マンガ領域2年生 大川香苗さん(神奈川県立麻生高校出身)が担当しました。ファンの皆様をはじめ各方向から「かわいい！」「似ている！」と大変好評をいただいています。

大川さんに聞きました！

町×ツカ制作委員会に「誰かやらなにか?」と声がかかり、手を挙げました。音源を聞きながら描きマンガタッチの案も加えて3案プレゼンしたのですが、これが番人気で即決でした。この絵にはコスモスの花をたくさん入れたかったので、色や大きさ、カタチを微妙に変えるところを工夫しました。今「ins」で検索すると、私の描いたイラストがアイコンになって全国配信されており、ただただ驚いています。



イラストレーション領域4年生

清水葵さん作

LINEスタンプで ウミウシブーム到来？



清水さんに聞きました！

私はウミウシ好きなのでウミウシのスタンプを検索したところ、ほかの生き物より圧倒的に数が少なかったのです。それなら私が！と7月頃から制作にかかりました。しかしウミウシには顔と呼べる部分がないため、動きや小物で感情表現するのに苦労しましたね。リリースが決まってツイートしたら、多くの人が「かわいい」とリツイート、「買ったよ」と報告してくれました。ぜひ、応援よろしくお願います！



本学イラストレーション領域4年生の清水葵さん(群馬県創世中等教育学校出身)が、このたびLINEスタンプ「ウミウシ」をリリース！これまでスポーツを浴びることでなかったウミウシが表情豊かなスタンプに仕上がっており、今後、話題を呼びそうです。

音楽プロデューサー菊地圭介氏による「サウンドデザイン」

ゲスト講師による授業展開



現在中国を拠点に活躍している音楽プロデューサー・ミュージシャンの菊地圭介氏。以前から本学とも交流があり、渡邊准教授が渋谷芸術祭で再会した際にゲスト講師を依頼したところ、快く「サウンドデザイン」の授業を引き受けていただきました(10月30日)。



渡邊准教授に聞きました!

人の感覚器官はほとんどが目と耳からの情報を取り入れており、今、芸術は音楽を抜きには成り立ちません。「サウンドデザイン」の授業では、舞台・照明・放送・音響と、音に関わるデザインを学びます。今回はミュージシャン・音楽プロデューサーとして、菊地氏の豊富な経験と幅広い仕事(作曲・編曲・プロデュース・イベントの運営まで)について語っていただき、刺激的な授業内容になりました。



★菊地圭介氏プロフィール
音楽プロデューサー、ミュージシャン。86~95年「THE ALFEE」のツアーサポートキーボードプレイヤーとして楽曲制作に参加。その後エイベックスの専属アレンジャーに。浜崎あゆみ、小泉今日子など多くのアーティストの楽曲を担当。2001年に中国に渡航、女子十二楽坊、紀敏佳などの楽曲を制作・プロデュースする。

イラストレーター黒沢勝哉氏による「デザイン概論Ⅱ」

黒沢勝哉氏(Black Box)は、これまでも新宿歌舞伎町壁画のコラボやオープンキャンパスのゲスト講師などで本学と交流の深いイラストレーターです。今回、「デザイン概論Ⅱ」でプロダクトデザインを取り上げることから、黒沢氏の最近のキャラクター商品展開についての授業が実現しました(11月5日)。



渡邊准教授に聞きました!

黒沢さんのオリジナルキャラクターは今、幅広くグッズ展開され、既に海外にも進出しています。授業では商品群(バッグ、筆箱、クリアファイル、スプーン&フォークなど)を実際に見ながら、それぞれの素材に最適で無駄のない印刷技術や展開案について解説。学生に学んでほしい「既存のコンテンツをデザインして商品化するフロー」が、現実感を伴って理解できたと思います。



★黒沢勝哉氏プロフィール
大阪出身。デザイナーを経てイラストレーターとして活躍。2009年にDISNEY SEA Original brand「D'24」にてMICKEY FAMILYとMr.インクレディブルのデザインを担当。オリジナルキャラクターの商品展開以外に、今年は円谷プロダクションクリエイティブジャム50と提携し、ウルトラマンのデザインも手がける。

HOT TOPICS

授業紹介

教員紹介

学生紹介

今後の予定

イラストレーション領域の有志学生と卒業生がデザインフェスタに参加

アートとデザインの祭典「デザインフェスタ2019」が、11月8日、9日の両日、東京ビッグサイトで開催され、卒業生と在校生がブース出展しました。「デザインフェスタ」は、オリジナルのアート作品であれば誰でも出展できる、アジア最大級の国際的アートイベントです。会場には、年齢や国籍・ジャンル・スタイルを問わず、10,000人以上のアーティストが集い、イベントは盛況のうちに終了しました。イラストレーション領域の有志の学生たちは、「天体水族館」をコンセプトに制作したポストカード、アクセサリーなどをグッズ販売し、他の出展者とも積極的に交流を図っていました。

コミティア110で自主製作雑誌NEOを販売

参加した学生に聞きました!

今回のコミティアは周年行事でいつもより広い会場で大ブームも広められたりしたスペースでの参加となりました。メインは本学自主制作マンガ雑誌「NEO」の販売でしたが、イラストレーション領域の作品集「ギリシャ神話」や、本学の広報誌である「ニュースレター」学部案内などを持っていった来場者も多く、よりたくさんの方に本学の活動を知らせてもらえたと思います。

マンガ領域の学生4名が、11月23日(日・祝)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)110」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4251のサークルと個人が出展し、大変な熱気と賑わいを見せていました。

HOT TOPICS

授業紹介

教員紹介

学生紹介

今後の予定

宝塚大学の校舎が ライトアップでクリスマス色に

2012年より恒例となった本学キャンパスのクリスマスライトアップを、今年も12月10日～1月5日まで実施しています。現在、青梅街道に面した3階の教室の窓をクリスマスにイメージした赤と緑でライトアップし、1階ロビーの天井には青色LEDを配置。また今回は2Fの窓に学生が制作したクリスマス映像のプロジェクションマッピングを行っています(投影は25日まで)。

渡邊准教授に聞きました!

学生と一緒に校舎の窓にライトをセッティングし、室内の光量調節、天井への青色LEDの取り付け、プロジェクションマッピング用のプロジェクターとスクリーンの設置などを行いました。設定時間になると蛍光灯から青色LEDに切り替わるため、エレベーターから降りてきた学生たちが皆歓声を上げて写真を撮っています。屋外向けのプロジェクションマッピングも初めての試みで、渋谷芸術祭参加で得たノウハウをもとに、映像領域の学生たちとセッティングを行いました。

株式会社シーマの 最新プロジェクターを見学

11月14日(金)、本学の渡邊准教授(コンテンツデザイン領域)と田島講師(映像領域)が、「宝塚大学新宿キャンパス学外連携室」として映像領域の学生とともに株式会社シーマを訪問・見学しました。同社は、映像・音響・情報機器の組み合わせを提案する会社で、本学は機材のレンタルなどでこれまででもご縁があったことから、今回の見学が実現しました。

渡邊准教授に聞きました!

この日に見せていただいた、照明レールに据え付けられる超小型の新しいプロジェクターは、動きのあるライティングで展示物を際立たせることができ、これまでない演出が可能になることがわかりました。プロジェクションマッピングの手法と融合させれば映像の可能性はさらに広がるため、実際にこれを見た学生や教員からはユニークなアイデアが飛び出していました。

吉田光彦講師の5作品が 『幻想耽美』に収録!

ゴシック趣味やデカダンス、ドリーリーや少女趣味などのアート作品は、特に女性を中心に支持されてきました。そのついでに世界を描き続ける、現代日本を代表する耽美アート作家たちの作品集「幻想耽美」(バイインターナショナル・9月24日刊)に、本学の吉田光彦講師の作品が収録されました。



吉田講師に聞きました!

「幻想耽美をコンセプトに画集を作りたい」という出版社の依頼を受け、女性向けとのことでしたので、繊細なタッチで耽美的な作品(道成寺をモチーフにした邪恋)歌を忘れたカナリヤはなど5点を選びました。私と同時にガロに漫画を描いていた丸尾末広さん、花輪和さんの作品も収録されていて懐かしかったですね。最近はギャラリーの本棚に並んでいるのによく見かけますよ。

第9回ボックスオペラ展 「ILDRAMMATICO」 に北見隆教授が出演

今年で9回目となるボックスオペラ展が12月1日～6日まで「青山SPACE YUI」にて開催されました。この展覧会はギャラリーの企画展で、本学の北見教授を中心に毎年参加アーティストの組み合わせが変わります。今年は箱の中を劇場に見立て、「ILDRAMMATICO」をテーマに、東逸子さん、建石修志さん、ささめゆきさん、澤奈緒さん、羽山恵さん、松川けんしさんとの7人展となりました。

北見教授に聞きました!

今回はテーマに沿って、少しばかりシエクスピアを勉強して「ハムレット」にちなんだ作品等を制作しました。これまでとちょっと違うテイストの作品になったのでは?と思います。毎年この展覧会の季節になると「いよいよ年末だな」と思いますね。

東京映像旅団第8回上映会 に芦谷耕平講師が参加!

日 大芸術学部映画学科の卒業生が集まり、短編映像作品の発表を続けている東京映像旅団。この8回目の新作上映会が渋谷イメーションシアターにて開催され、芦谷耕平講師の作品「アシノミクス」(7分)が上映されました(11月28日～30日)。

芦谷講師に聞きました!

このイベントで発表する作品は、ごく個人的な詩を短編映像で表現しているようなものです。こうした作品が10本になったので、今回は今までの総まとめのつもりで、アニメも実写もミックスしてみました。で、「アシノミクス」(笑)。奇しくも総選挙も公示されたタイミングで、面白い試みが出来たんじゃないかと思っています。仕事とはまったく違う、年に1度の自分だけの世界づくり、楽しんでいきます。





何度失敗しても 前向きにあがってきた

東京メディア・コンテンツ学部 学部長

竹内 一郎 教授

**失敗を繰り返してこそ
自分の武器が見えてくる**

私は高校2年生のときに「小説家になる」と決意しましたが、大学受験には失敗するし、劇作家・脚本家としてもヒットが出ませんでした。29歳で結婚し、生活のためにラジオや舞台の脚本、翻訳、経済ライターなど、なんでもやりました。あるときからマンガの原作を書くようになり、静止画の表現を考える中で、私は「非言語コミュニケーション」の重要性に気付きました。「非言語コミュニケーション」とは、顔つき、仕草、目つき、匂い、色、温度など、「言葉以外の膨大な情報」のことです。今、活字の並ぶ本よりマンガの方が圧倒的に売れています。理由は、「文字だけ」より「文字と絵の組み合わせ」の方が、受け手に理解されやすく、伝達力が高いから。そうした気づきを、2005年に『人は見た目が9割』という本に出したところ、思いがけず110万部を超えるベストセラーになりました。39歳になるまで妻の稼ぎで食わせてもらっていた私ですが、数えきれない失敗を繰り返す中

**実際に学び経験して
自分の行く道を探そう**

もし私の人生から学ぶことがあるとすれば、失敗を恐れず、目の前の仕事に向き合い、試行錯誤してもがきあがいていけば、時間はかかっても、必ず自分なりの武器が見つかるということです。宝塚大学東京メディア芸術学部（2015年より改称）は、マンガ、イラストレーション、ゲーム、アニメーション、映像、コンテンツデザインの6領域があります。なぜ領域制なのか？ 学科制だと他学科の授業の履修に制限があることが多いですが、領域制なら入学時に選んだ領域を軸に、領域の枠を超えて学べますし、領域を移ることもできるからです。私は高校2年生のときに小説家を目指しましたが、どうにもうまくいきませんでした。なにごとにも、やってみて初めて、自分が向いているかどうかわかります。この大学を選ぶ皆さんも、高校3年生時点で選んだ領域が本当に自分に合っているか、実際に学んで体験しないとわからないはず。ぜひ1〜2年生

★竹内一郎教授 プロフィール
横浜国立大学教育学部卒業。演劇の世界に入り、作・演出を担当。『戯曲・星に願いを』で、文化庁・舞台芸術創作奨励賞佳作を受賞。漫画原作『哲也 雀聖と呼ばれた男』で講談社漫画賞を受賞。演劇と漫画でジャンルを超えた活動を続けるうちに、言葉以外の非言語コミュニケーションの重要性に気づき、『人は見た目が9割』（新潮新書）を出版、110万部のベストセラーに。現在、宝塚大学東京メディア・コンテンツ学部 学部長。



★ゲスト講師 千鳥八雲先生プロフィール
幼少時は劇団若草所属。学習院大学哲学科卒業。舞踊家・研究者として様々な舞踊・ダンスの経験からより良い表現を追求する。MOVEMENT DESIGN 主宰。日本姿勢学会理事。美術解剖学会員。帝国劇場、宝塚劇場など舞台での演技経験とともに、日本舞踊、クラシックバレエ、モダン、ジャズ、といったダンスを経験。医学博士である桜木晃彦教授と共に動きについて研究を進めるとともに、最近ではロックコンサートで舞踊を披露したり、アイドルユニットのプロモーションビデオに出演したりと、活躍の場は多岐にわたる。

**今まさに活躍中の人と
直に触れ合える授業**

この授業では、おもに芸術系の教育を受け、社会の各分野で活躍している多様な人材をお招きし、学生に向けて講演していただきます。これまでのゲストスピーカーは、誰もが知っているベストセラーゲームのモーション担当者、また教育ソフトウェアのモデリング担当デザイナーなどなど。学生たちがスキルを向上させるだけでなく、今まさに現場で活躍しているこうした人々と直に接することで、自分の将来をイメージする材料にしてほしいと考えています。今回のゲストスピーカーは、一流の舞踊家として表現を追求する傍ら、人体の動きを研究している千鳥八雲先生。桜木教授いわく「千鳥さんは、美しいという切り口で人の動きの説明ができる稀有な人。この大学でアニメやマンガ、イラストレーションなどを学び創造する学生たちにとって、素晴らしい刺激になると思う」ということから、今回の講演が2回にわたって実現しました。忙しいゲストスピーカーの皆さんに、仕事の合間に気軽に立ち寄っていただけるのも、新宿という恵まれた立地ならではの、です。

**どこを見て描けばいいか？
動きと言葉の両方で伝える**

「私自身がアニメやマンガ、ゲームなどにとっても興味があるので、今回この学生さんたちとつながれて本当にうれしいですね。この授業では、ものづくりを勉強している皆さんが「足りないな」と感じる部分はどこか？を考え、研究の中でわかったことを、体の動きと言葉で身をもって伝えられたと思います」と千鳥先生。マンガやイラストレーションを描くとき、ほとんどの人はその前後の動きを想像して描いています。静止画では理想の瞬間を切り取るので、「描くときにどこを見て意識すればいいか」を伝えられたとのこと。1回目の授業では動きに「カタチ」「スピード」という視点を入れて解説。2回目は、「音楽」「間」「呼吸」「姿勢」などのキーワードを投げかけながら、実際に体の動きを見せながらのデモンストレーション講義となりました。「映画監督を目指している学生さんからは、『今後演者さんに演技指導するときのいいヒントになった』という声も。皆さんの今後の表現やお仕事に生かしてもらえたらうれしいですね。」

HOT TOPICS

授業紹介

教員紹介

学生紹介

今後の予定

デッサン講習会



日時：1月31日(土)
9時30分～12時30分
会場：宝塚大学新宿キャンパス

主な内容：高校生の方を対象に基礎的なデッサン講習会を実施します。本学でデッサンの授業を行っている教員が基礎から丁寧に指導します(要予約)

進学相談会



日時：1月31日(土) 13時～16時
会場：宝塚大学新宿キャンパス

主な内容：領域紹介、入試個別相談、入試過去問配布、学生制作のiPad・iPhoneアプリ体験、在学生とのフリートーク、作品提示・作品上映 など(予約不要)

イラストレーション4期生卒業制作展



日時：2月13日(金)～2月15日(日)
12時～19時(最終日のみ18時まで)
会場：3331 Arts Chiyoda(東京都千代田区外神田6丁目11-14)

第五回宝塚大学 東京新宿キャンパス卒業制作展



日時：3月5日(木)～3月8日(日)
11時～18時(最終日のみ17時30分まで)
会場：宝塚大学新宿キャンパス

面白がって学んだことは 必ず身につく



HOT TOPICS

授業紹介

教員紹介

学生紹介

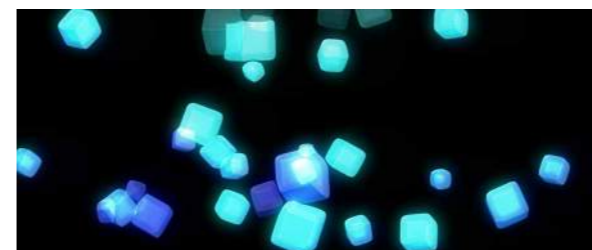
今後の予定

ゲームは友達との大切な懸け橋だった

僕には12歳と10歳年上の兄がいて、小さい頃から様々な影響を受けてきました。兄たちと一緒に外遊びもしたり、テレビも一緒に読んでみるマンガや小説も背伸びして読みました。これはゲームについても同じです。物心ついた時から家にはゲームがあり、たしか僕が4歳のころから「星のカービィ」で遊んでいた記憶があります。わからないことはなんでも年の離れた兄たちが教えてくれ、兄弟でゲームをやった時間は本当に楽しい思い出です。一方で、学校では決して友達が多いほうではなく、小学校の時期、いじめにあいました。当時の僕はとても反抗的でこだわりが強く、周囲の空気が読めないところがあつたようです。でも、唯一、ゲームだけが友達との懸け橋の役目をしてくれました。自宅や友達の家でゲームをして遊んでいる時だけは、みんな平等で、一緒に同じものを見て楽しむことができました。そうしているうちに、自分の何がいけないのかを考えるようになり、次第にいじめから脱却していったように思います。

映像制作の面白さに目覚め、就職を決める

中学生になるとゲームを作る側への憧れが募り、父とネットで検索したら、宝塚大学がヒット。これはグループ制作が多く、人をまとめてひとつのものを作る過程でディレクション能力が身に付くことに魅力を感じました。つまり僕は中3で志望大学を決定し、高校3年間の間に一度もぶれることなく、まっしぐらにここに来たことになりました(笑)。大学ではゲーム制作についてかなり高度なスキルを学びました。あるとき、学外での映像イベントがあり、先生に「誰か映像作れないか?」と聞かれ、以前映像制作ソフトで兄と一緒に遊んだことがあつたので「できます」と手を挙げました。それ以来、いくつかの映像イベントに参加し、映像の面白さにはまっています。先日、僕はPDC(パナソニックデジタルコミュニケーションズ)に内定が決まりました。人の動きに合わせて動く映像をデジタルサイネージや自動販売機などに反映する仕事になります。ゲーム領域で学んだことも生かせるので、とても楽しみにしています。



鈴木さんが作成し、渋谷芸術祭に使用した映像の一部。