

NEWS LETTER

2015.3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 2015年3月号 vol.54

2015年3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)



HOT TOPICS

第5回東京新宿キャンパス卒業制作展、開催！
 青山学院大学との初連携オペラ「魔笛」公演、成功裏に終わる！
 「ロゼ・ガールズ・フェスVol. 6」の映像スタッフで本学学生が活躍！
 映像領域の田島悠史講師が「美術の窓」3月号に寄稿
 「イソップ100人の寓話」展に高田美苗講師が出展
 イラストレーション領域卒業生 & 在校生によるグループ展「アステリリック」開催

授業紹介

マンガ表現研究 たちばないさぎ講師

学生紹介

イラストレーション領域 4年 小野寺真央さん
 イラストレーション領域 4年 松波恵さん

教員紹介

桜木晃彦教授

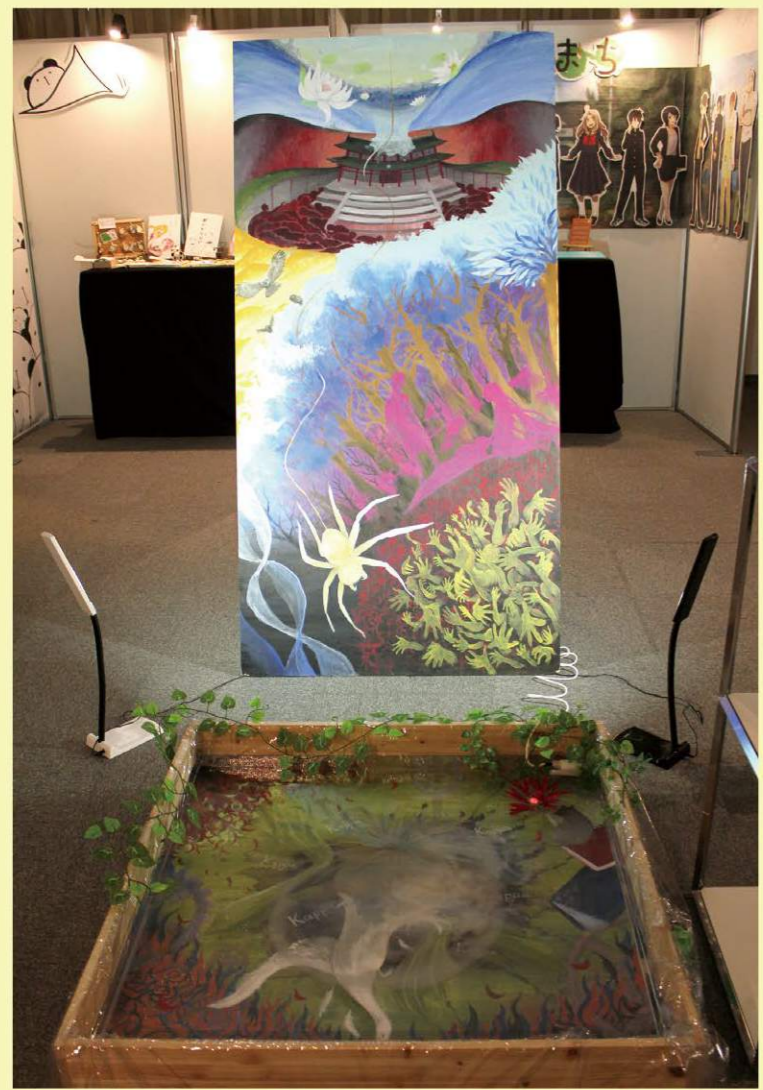
東京新宿キャンパス
 東京メディア・コンテンツ学部 | 大学院
 〒160-0023 東京都新宿区西新宿七丁目11番1号
 TEL:03-3367-3411
 FAX:03-3367-6761
 E-Mail:tokyo@takara-univ.ac.jp



表紙イラスト
 青山学院大学×宝塚大学
 共同教育プロジェクト「魔笛」メインビジュアル
 イラストレーション領域 田地しのぶ



HOT TOPICS
授業紹介
教員紹介
学生紹介
今後の予定



第5回東京新宿キヤンパス卒業制作展、開催!



「第5回卒業制作展」(以下「卒業展」)が、3月5日～8日の4日間、新宿キヤンパスで行われました。ネット環境の普及やデジタル技術の発達、またタブレット端末などの機器の普及により、作品の作り方や見せ方、制作する側と作品を見る側の関係が大きく変わりました。そんな中、今年度は新しい試みとして、「アニメーション」「イラストレーション」「映画」「ゲーム」「マンガ」の5コースをひとつの部屋に集め、コース間の隔たりをなくそうというユニークな展示となりました。

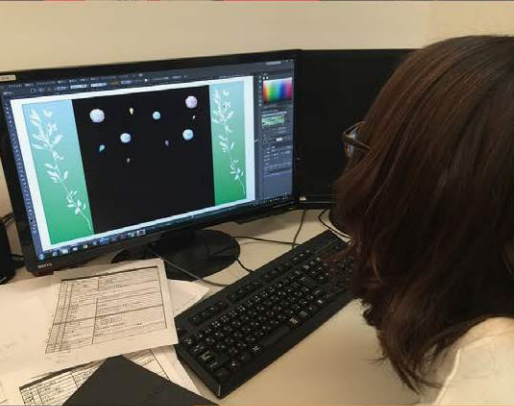
企画立案・制作・運営・広報活動の全てを学生達が行い、会期中は学生の家族や友人、地域の住民の皆さん、美術雑誌の編集者など多くの人々が来訪。4年間の集大成である卒業展は成功裏に終わりました。

卒業終了後、4年生のひとりが「もっとできることがあったんじゃないか?という思いもありつつ、でも今の私にして最大の集中力を発揮できたと思います。社会人になって仕事をやる中で、この経験を活かしたいですね」と自信に満ちた笑顔で話してくれました。



東京・南青山のFuture SEVENにて15日に開催されたファッションイベント「ロゼ・ガールズ・フェスVol.6」の映像スタッフとして、本学学生3名が初参加しました。これは、昨年10月、渋谷芸術祭での本学学生の活躍を見た芸術祭プロデューサーより声がかかり実現したものです。学生たちはインタラクティブセンサーを駆使してモデルの動きに合わせて光と映像を演出。日本上陸して間もない最先端ブランドのファッションショーを見事に盛り上げていました。

「ロゼ・ガールズ・フェスVol.6」の映像スタッフで本学学生が活躍！



参加した学生に聞きました！

南青山ならではの洒落な雰囲気緊張しました。モデルさんの立ち位置や歩くルートを予想して制作したのですが、本番の動きは想定外で、現場での調整は大変でした。でも回を重ねるごとに現場での適応力がついてきたと実感します。
イラストレーション領域2年生 澤田千春さん

想像以上にお客様が映像を観てくださって嬉しかったです。気を付けたのは、モデルさんに映像がかぶさらないよう工夫したところです。今回、プロと同じ現場に立ち、適応能力の大切さを痛感しました。この経験を今後活かしていきます。
コンテンツデザイン領域1年生 篠崎千香さん

ブランドイメージを壊さず、モデルさんよりロゴデザインが前に出ないように、素材選びに注力しました。自分で作った素材が映像になり、それをお客様に楽しんでもらったことは、小さなミスへの反省も含め、とてもいい経験になりました。
映像領域1年生 増田結衣さん

HOT TOPICS

授業紹介

教員紹介

学生紹介

今後の予定

青山学院大学との初連携 オペラ「魔笛」公演、 成功裏に終わる！

青山学院大学総合文化政策学部と本学東京メディア・コンテンツ学部の大学間初連携公演、オペラ「魔笛」。2月22日（日）、青山学院大学青山キャンパス内本多記念国際会議場にて、昼と夜の部の2回公演を無事終了しました。プロの音楽家も加わった迫力あるステージは、本学学生たちが投影したプロジェクションマッピングにより美しくドラマティックに彩られ、最後のカーテンコールでは会場から割れんばかりの拍手を受けていました。



参加した学生に聞きました！

「魔笛の物語を映像化して素材を作ったのですが、シーンごとの絵を具体化せずに抽象的表現にするのが非常に難しく、苦労しました。初めて Maya ソフトを使って映像作品を作ったのは新鮮でしたね。」
映像担当 増田結衣さん（映像領域1年生 植草学園大学附属高等学校出身）

「リハーサルを何回やってもうまくいかないところがあり、本番もミス…。改めて、失敗が許されないプロの仕事ってすごいと思いました。大学生のうちからものすごい経験をさせてもらったと感謝しています。」
映像担当 篠崎千香さん（コンテンツデザイン領域1年生 和洋国府台女子高等学校出身）

「5分前まで調整してぶっつけ本番のところも何か所かありました。その場で起きることに臨機応変に対応する能力は、経験しないと決して身につかないので、今後もたくさん経験を積みたと思います。」
照明担当 澤田千春さん（イラストレーション領域2年生 都立深沢高等学校出身）

「他大学の学生と交流したことで、宝塚大学のいいところ（学生と先生の距離が近い）を改めて実感！こうした告知物のデザインは昨年夏からいくつか手掛けましたが、前の経験が活かされたと感じました」
告知物デザイン制作 有馬ゆずかさん（マンガ領域3年生 潤徳女子高等学校出身）

苦勞したからこそ 精一杯伝えたい。

授業紹介

教員紹介

学生紹介

今後の予定

マンガ表現研究

基礎科目

受講学年：2年

担当教員：たちばないさぎ



今日の授業で使ったこの日本刀は、たまたま私が剣舞や居合道をやってたことから手元にあった私物（レプリカ）です。動物以外で調達できるものは、できる限り本物を調達し、学生に触って、見て、感じて、描いてほしいと思いますね。

今日の授業では、少年マンガだけでなく少女マンガにも頻出する「日本刀」を一人一人に持たせ、よく観察し、作画しました。また「刀の溝は相手の血を通すため」で、「つばは刀を突いた際に自分の手が刃の方に滑らないようにするため」といった知識も伝えつつ、友達が刀を構えた姿をよく見て描く。つまり本物を肌感覚で理解して描くことが狙いです。

この授業では、マンガの背景によく出てくるシーンの作画を演習し、仕上げまで行います。マンガ家やアシスタントとしての道で活躍するには、シーンの背景を描く力は非常に重要です。私の授業では、「窓・ドア」「和室」「花・樹木」「昆虫」「魚」「台所」「居間」「犬・猫」など、背景となる空間やモノをよく観察して描くよう指導しています。

できる限り
本物を見て描こう

先日、何気なくSNSを見ていたら、某ゲーム会社で大活躍している卒業生が、「たちばな先生が授業で配ってくれた和室の資料がめちゃめちゃ役に立ちました！」と書いていて、うれ

この授業ではまた「背景やモノと人間の比率」を特に意識して取り組んでいます。例えば、「ドアに人が寄りかかったとき」と「ドアの2m前に人が立ったとき」では明らかに表現は異なります。また「レトリバーと人」「チワワと人」では大きさの比率が違います。比率を意識せずに描くと幼稚な絵になるので、注意が必要です。

私がなぜ口酸っぱく「よく見て観察して！」「背景と人間の比率は合ってる？」と言うかといえ、私自身が仕事の現場で最も苦勞した点だからです。授業ではよく、私のアシスタント時代の失敗談を学生たちに話します。「あのときこれを知っていれば…」と思うことはたくさんあります。彼らにはそこをぜひクリアして、次のステップに進んでほしいですね。

背景と人間の比率
これがなかなか難しい

★たちばないさぎ講師 プロフィール
1968年、横須賀生まれ。マンガ家。フリーランスのマンガ家として活躍する傍ら、本学マンガ領域で講師を兼任。「マンガでわかる公認会計士 一松本翔の事件簿-」（イースト・プレス）、「森 圭一郎 うたで走り抜く（SGコミックス）」（少年画報社）「ねこぶに」（メディアックス）など、多くの書籍、雑誌等で活躍している。



授業紹介

教員紹介

学生紹介

今後の予定

映像領域の田島悠史講師が 「美術の窓」3月号に寄稿

本学映像領域の田島悠史講師が、『美術の窓』（3月号・生活の友社）「視点」コーナーに、「みなとメディアアミューシウム（MM）」に関する記事を寄稿しました。MMは田島講師が2009年に創設した、茨城県ひたちなか市を舞台に開催する現代アートプロジェクト。2014年度には本学学生も参加・共催しています。

田島講師に聞きました！

「美術の窓」編集部の方がMMに興味をもってくださいとのこと、今回の原稿依頼がありました。記事では、6年前にMMを創設した際の苦勞話や、実際にアートイベントに関わった人々や町に起こった興味深い変化について書いています。私はこれを「町の実験室」と呼んでいます。こうした活動に参加したい若者がいたら、ぜひこの大学に来て、声をかけてください！

「イソップ100人の寓話」展に 高田美苗講師が出演



東 京・青山のピンポイントギャラリーにて開催された「イソップ100人の寓話」展に、本学の高田美苗講師が出演しました（2月16日〜28日）。個性豊かな100人のイラストレーター・絵本作家らが、好きなイソップ寓話ひとつを選び、描いた作品を展示。有名な「ウサギとカメ」「ありとキリギリス」等のお話には、「油断大敵」「働かざるもの喰うべからず」などの教訓があり、百人百様のユニークな表現にしばしば足を止め、声に出して笑つ来場者で会場は賑やかでした。

高田講師に聞きました！

ピンポイントギャラリーでは、毎年2〜3月に「100人の〜」企画展を開催していて、私は毎年これに参加しています。今回のテーマが「イソップ寓話」だったので、子どもの頃に大好きだったハチカチの絵柄にもなっていた「カラスと水差し」の物語を選んで描きました。作品を購入いただいた方のメールでは、ご自身で独自の幻想的なストーリーを感じてくださったとのこと。嬉しかったですね。

イラストレーション領域卒業生 & 在校生によるグループ展 「アステリリック」開催

東 京・渋谷区神宮前にあるデザインフェスタギャラリーにて、本学イラストレーション領域の卒業生と在校生5名によるグループ展「アステリリック」が開催されました（3月16日〜22日）。参加メンバー5人による作品は各々まったく異なった作風・画風でしたが、「捧げる」という共通のテーマが、それぞれの感性で豊かに表現された展覧会となりました。

参加した卒業生に聞きました！

今年の初め頃、参加者が集まった会議で「みんな画風がバラバラなので、抽象的なテーマにしてそれぞれの個性を押し出すようにしよう」ということになりました。会社員は休日しか制作の時間が取れないのに、たまたま家事に追われたりと、遅々として作業が進まず焦りました。でも久しく触れていなかった本格的な制作は、仕事の気分転換にもなりました。



しかつたですね。またある学生は、私が企画した学内の「お料理イラストコンテスト」ですばらしい作品を見せてくれました。私は現役のマンガ家ですので、やる気がある子には仕事をふります。リアルな仕事を見せることも、大切な授業だと思っています。



好きなことに没頭し 気の合う仲間に出会い 気づきいっぱい の4年間

宮城県気仙沼高校出身

小野寺真央さん

習志野市立習志野高校出身

松波恵さん

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



哲意先生から突然「やってみないか?」と言われ、「銀鉄」で本を1冊作る楽しさを味わったばかりで、月1回の大学の広報誌ということで「ノリノリで」やります!と返事をしたのはいいものの...

M なんかつく大変そうだったよね。とても1週間で1人でやれる量じゃないなあ、と思いながら横で見えていました(笑)。

O やり始めてから、画集と広報誌の編集デザインに求められるものが違ってくる感じが、パニックになりました。でも先生方は、アドバイスはしてくださいましたが、否定はされなかった。そこで、「これは私の実験の場だ」と思うことにし、やってみて良かったことを思い切りやらせてもらいました。

M 途中から私も手伝うようになったのですが、私はこの冊子に掲載する情報集めが楽しかったですね。「誰がどこで展覧会をやる」とか、「学生がマンガの賞を取った」とか。あとはただただ納期を守ることに必死でした。

〇 宝塚大学を選んだきっかけは?

小野寺(以下O) 私の場合、宮城県から出て一人暮らしをすることになるので、「一人で起きて、朝ごはんを食べ、自主的に楽しく通学できる」大学を探しました。そんなとき大学紹介本を見て宝塚大学を発見。「ここなら4年間楽しく通えそう!」と思って決めました。

松波(以下M) 私は高3の春に授業の一環で「大学見学に行く日」というのがあって、進路室の資料の中から宝塚大学を見つけ、自分でアポをとって行ったのがキッカケです。

〇 お互いの自己紹介をどうぞ!

O 恵ちゃんには本当に真面目な人、お願いしたことは絶対にやってくれる人。困ったときはちゃんと相談してくるので、私も壁にぶつかると必ず相談します。グループ制作等があれば必ず仲間になってほしい、頼りになる存在です。

M 小野寺さんは、とにかく知識とスキルをもった「頼れる人」。思ったことをハッキリ言ってくれるし、指示も的確でわかりやすい。困ったときに相談すると、必ず代替案を出してくれます。彼女には多くの刺激を受けましたね。

〇 同じクラスだったので授業で話してはいたけど、一緒に活動するようになったのは、「銀鉄」(イラストレーション領域が年に一回出版する画集。この年の画集タイトル「銀河鉄道の夜」の略)の編集を一緒にやった頃からかな。

M 私は入学した時にもらった1冊目の画集「赤ずきん」の編集を学生がやっていると知り「3年生になったら絶対に編集委員をやる!」と決めていたので、編集者募集が始まるとすぐに手を挙げました。

〇 大学生活で一番楽しかったことは?

M 授業の課題をやるのも楽しかったし、春休みに10人以上でデイズニランドに行ったのも楽しかったし、うーん、一番って難しい。櫻木晃彦先生の「美術解剖学」の授業も楽しくて勉強になりました。

O 櫻木先生の授業は私も大好きでした。まったく理科系の頭脳を持ち合わせていない私でも、人体がいかに面白く美しいかが伝わってきて、興味を持ってましたから。

M 櫻木先生はハロウィンなどのイ

〇 ストーリーテラーの活動について教えてください。



M TDWでの「額縁の国のアリス」の額縁制作・展示が終わって達成感に浸っていた頃、「普通に就職するのもいいけれど、好きなものを作って売れたらいいね」という美大生にありがちなちょっと後ろ向きな発想から生まれたのが「Story Teller」(笑)。私たちがイラストレーション領域の4年生女子4人組で、童話をモチーフにして描いたイラストを商品化することにしました。

O 自分の意見をパンパンぶつけても、「なんだあいつ?」ってならない気の合う4人なんです。作品をブラッシュアップするときもよく話し合い、最終的には4人が納得するものが出来上がる。この活動は卒業後も続けていきたいですね。

〇 このニュースレターの編集にも最初から関わってましたよね?

O 私は松吉太郎先生のデザインの授業だな。デザインにはセオリーやルールがあって、情報を整理整頓しながら自分なりに遊びの要素を入れていく作業がとても楽しかった。「私はこういう仕事が好きなんだ」と自分発見できた授業でもありました。

〇 「銀鉄」の編集とTDWが終わって開放感に浸っていた頃、渡邊



〇 高校生へのメッセージをひとことお願いします。

M 私はこの大学にきて本当に良かったと思っています。今、漠然とでも何かモノ作りやデザインに興味があるのなら、ここで掘り下げることができるし、趣味の合う友達が見つかるはず。4年間をかけて、やりたいことに集中・没頭することができそうですよ。

O あなたが美大に興味をもって動き出したら、周囲の大人から「食べて行けるの?」などと言われるかもしれませんが、この大学を出て一般職に就く人は多いし、絵を商品として展開する際の考え方やノウハウをしっかりと叩き込まれます。つまり、やる気さえあれば何とかなるし、道はいろんな方向に開けていくと思いますよ。

※TDW:東京デザイナーズウィーク。今年で30周年を迎える国際的なクリエイティブイベント。

HOT TOPICS

授業紹介

教員紹介

学生紹介

今後の予定

4/18 オープンキャンパス



日時：4月18日（土）
 【午前の部】 10:00～13:00（受付 9:30～）
 【午後の部】 13:00～15:00（受付 12:30～）
 会場：宝塚大学 新宿キャンパス
 内容：イラストレーション領域の講義や、自由に参加できるワークショップ、学生・教員による相談コーナーなどを設けています。新3年生だけでなく、新2年生、新1年生の方も大歓迎です！

芸術と科学の融合 夢は今、叶い始めた!?

桜木晃彦 教授

HOT TOPICS

授業紹介

教員紹介

学生紹介

今後の予定

子ども時代、いつも先生が天敵だった

私は小さいころから動物が大好きで、動物図鑑ばかり眺めていたそうです。少しもじっとしてはくれず落ち着きのない子で、よく教室から外に出歩いていたため、小学校時代の天敵は先生でした。その後「ザンダーバード」(リアルタイム)に夢中になり、それも影響したのか、小学校6年間は、戦車、船、車、列車などの乗り物から、鎧兜、家に至るまで、あらゆるプラモデル作りに熱中したものです。中学生になるとラジコンに興味に移り、誰よりもバランスよく受信機を積んで動かすことができました。

スポーツは苦手でしたが、高校では剣道部と演劇部を兼部。体も鍛えながら、人前で大きな声で歌ったり演技したりすることを楽しんでいましたように思いますね。

最初に行った大学では政治学を学び2年で中退。東大に入り直して動物学を学ぶ予定でしたが、前の大学の教養で学んだ人類学の面白さが忘れられず、進路変更することに。骨の形態学を学ぶうちに、次第に解剖学へと興味が移ってきました。

時代の変化に左右されないチカラを

その後、日本一の解剖学者の研究室で助手となる幸運を得ましたが、要求も大きくここで鍛えられました。骨の三次元形態の研究を始め、無謀にもスイスの一流学術誌に投稿したところ、約半年間のやり取りでOKが出て掲載されることに。

その頃からでしょうか。次第に20世紀的な科学に限界を感じ始め、「私の役目は芸術と科学の融合だ」と考えるようになりました。周囲の反対を押し切って医学部を辞職した後、さまざまな執筆依頼、講演依頼を引き受けました。フリーの10年間にさまざまな人との出会いもあり、芸術と科学を結び付けるキーは「CG」であることを発見。現在、メディア芸術のメッカである本学の教授をやっているというわけです。

私がこの大学で注力しているのは教養基礎です。では本学における教養とは何か？それは「時代の変化に左右されないチカラ」です。日進月歩で変化する現代、例えばCGのソフトウェアが次々に変わって異なるスキルが求められても、「CGとは何か？」

★桜木晃彦教授 プロフィール
 1954年、東京都生まれ。東京大学理学部卒、医学博士。北里大学医学部助手、女子美術大学、実践女子大学、コナミスクール等で人体解剖学関連の授業を担当したのち、本学の教授を務める。骨の3次元形態解析が研究テーマ。「解剖学とCG」「芸術と科学」の融合を目指す。大学で教鞭をとる傍ら、執筆活動、講演活動、テレビ出演も精力的に行っている。

を教養として理解し身につけていけば、次のステップに進めるはず。今、私はメディア芸術の第一線で活躍している人々を巻き込んで芸術と科学を融合させるプロジェクトを進めています。名付けて「チーム桜木」笑。楽しみにしててくださいね。