

宝塚大学 東京メディア芸術学部スクールカルチャーマガジン

NEWS LETTER 76

2017

VOL. 76
TAKE FREE



「はらぺこ静岡食い道楽」

NEWS LETTER 連載漫画
「はらぺこ新宿食い道楽」と
(株)水鳥工業との夢のコラボ!

2016年度 NEWS LETTER
表紙を描いてきたモノたち!

Teachers at Work!
薄井隆 講師

リレーマンガ
『はらぺこ新宿食い道楽』最終話

HOT TOPICS

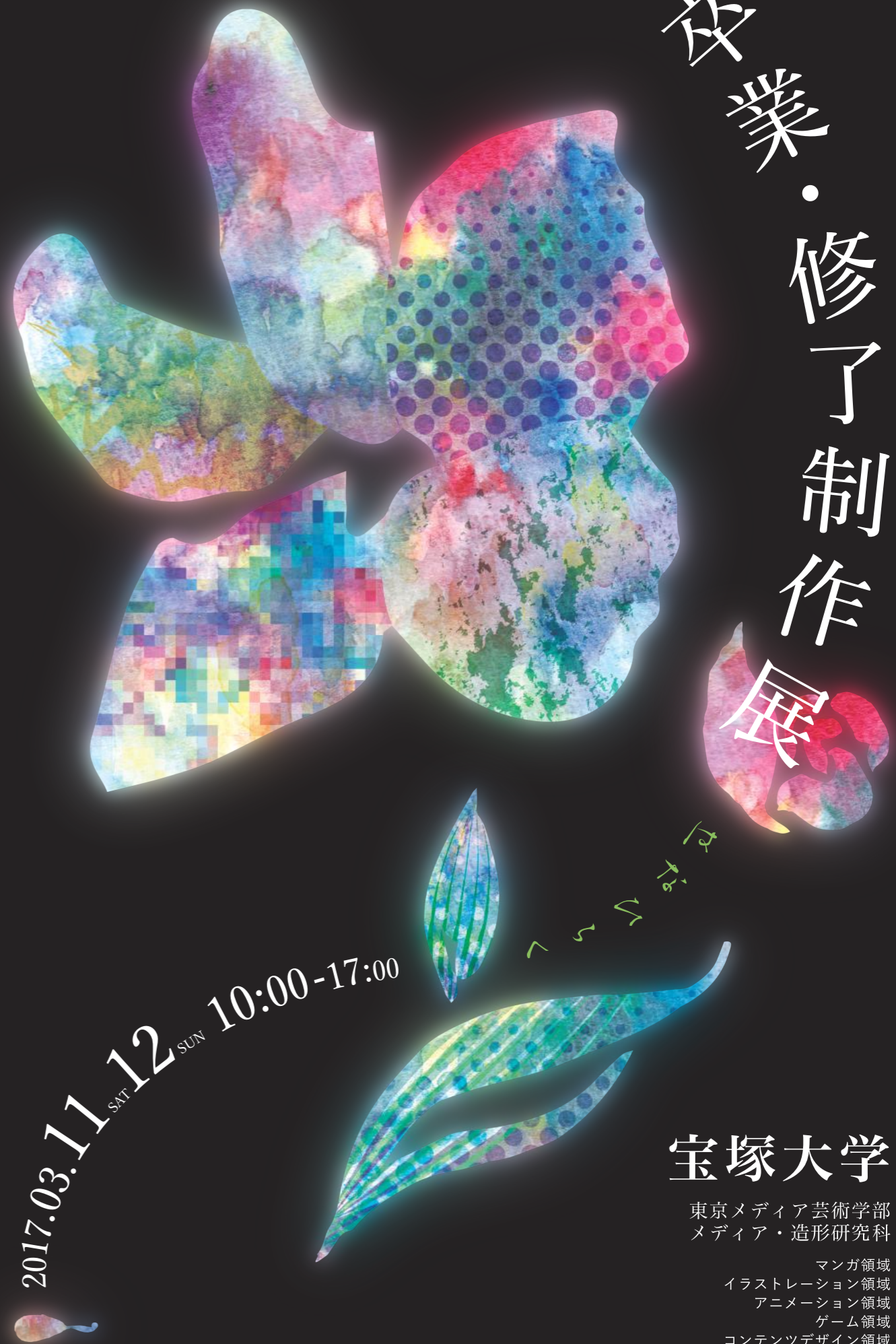
News Letter

vol.76

2017年3月1日発行

宝塚大学 東京新宿キャンパス 東京メディア芸術学部 | 大学院 〒160-0023 東京都新宿区西新宿7丁目11番1号
TEL:03-3367-3411 FAX:03-3367-6761 E-Mail:tokyo@takara-univ.ac.jp

卒業・修了制作展



2017.03.11 SAT 12 SUN 10:00-17:00

宝塚大学

東京メディア芸術学部
メディア・造形研究科

マンガ領域
イラストレーション領域
アニメーション領域
ゲーム領域
コンテンツデザイン領域

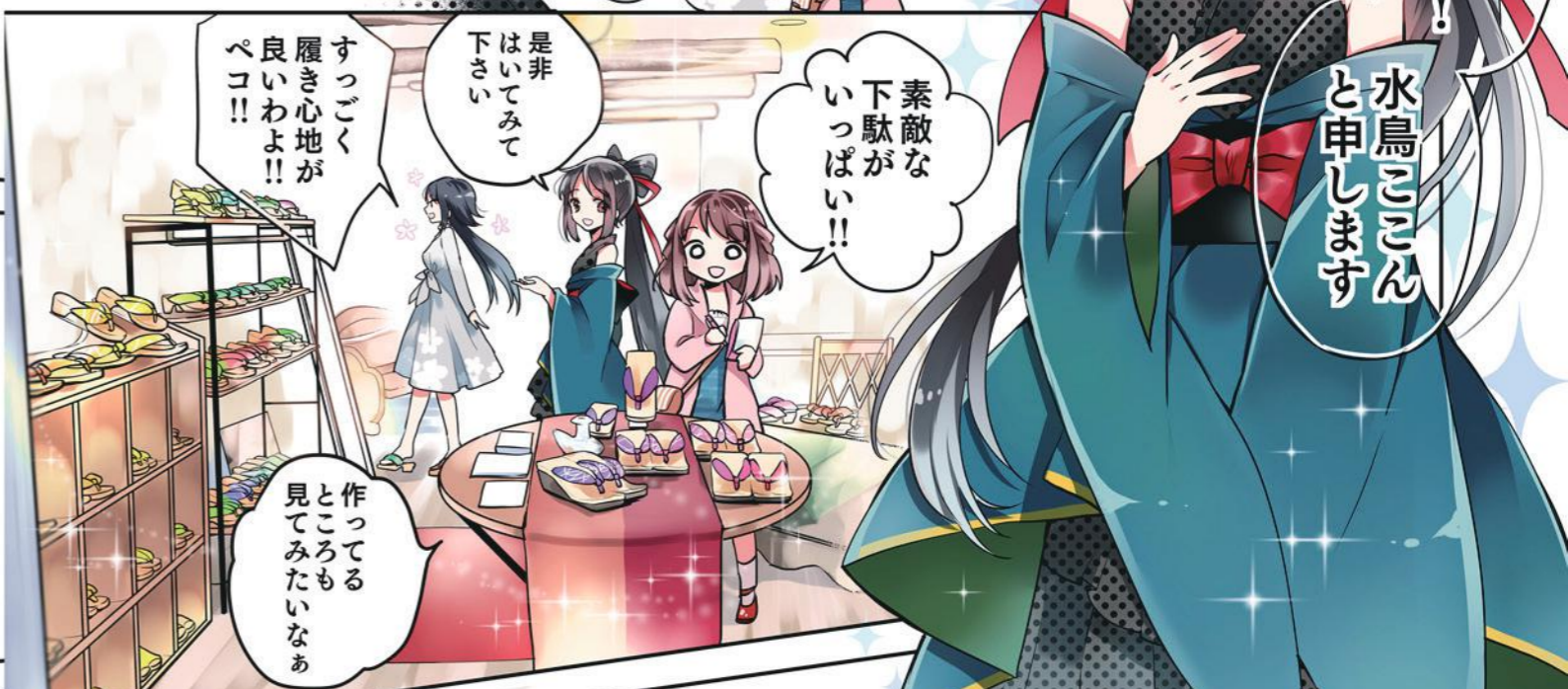
宝塚大学

東京メディア芸術学部

●マンガ領域 ●イラストレーション領域 ●アニメーション領域
●映像領域 ●コンテンツデザイン領域 ●ゲーム領域

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





「はらぺこ新宿食い道楽」と (株)水鳥工業との夢のコラボ!

下駄は日本の風土に合った美しい文化であり、同社の"世界中の方にもっと下駄を知ってほしい"との願いから、本学との連携により、自社商品の認知度・イメージアップを商品キャラクターのデザインとマンガ制作で目指します。本学では、コンテンツデザイン領域デザイン表現研究室の渡邊哲意准教授と大学院生、学部生がこの協定に参画します。



水鳥工業の工場の様子。職人さんが一つ一つ手作業で下駄を作っています。



製作の打ち合わせの様子。



数種類のポーズ案の中からメインで使用するキャラクターのポーズを決定しています。

ギフトショー



水鳥ここのモデルとなった下駄「KOKON」。



沢山の素敵な下駄が展示されていました。



左から島田さん、和田さん、渡邊准教授。この日がキャラクターの初お披露目でした。



「KOKON」と同じURUSHIシリーズの下駄。



ギフトショーにて、げたのみずとりブース。



ギフトショーで実際に配布されたポストカード。



宝塚大学大学院
メディア・造形研究科 修士課程
和田歩美 さん

愛される子を作ろうと思った

キャラをつくるときに一番考えたのは、今回の「KOKON」というフラッグシップモデルのイメージを壊さずに絵を描くことでした。値段的なこと、水鳥工業の下駄のイメージがあるので、そこも考慮しないといけない。清楚でだけど子供っぽくなりすぎないイメージ。いろいろなパターンを出して、幅広い人に愛されるキャラにしよう。先方からの要望は「下駄が美しく見えて、可愛らしく見えること」。顔だけでも10パターンぐらい、服装もかなりのパターンを出しました。各パーツで考えて、最終的に集約させてできたのが「水鳥ここん」です。スカートの丈の長さ、服の配色、単調に見えないようなアシンメトリーの構図、水鳥工業のイメージカラー「赤」をポイントで入れたりと渾身のキャラクターを作ることができました。



コンテンツデザイン領域
デザイン表現研究室
渡邊哲意 准教授

漫画の良さを立証したい

最初、静岡で「おとぎちゃん」という刃物屋さんが擬人化プロジェクトをつかってキャラクターをつくっているのを知りました。静岡ではさらに、「だもんで5」というイケメンキャラで観光PRやったりして。ぼくも新宿の歌舞伎町でそういったことをやっていたので流れはわかります。今回の話をもらったときにキャラをつくって終わりじゃなくて、あらゆるメディアを使って発信していくことがコンテンツデザインだと思いました。キャラを描くだけでなく、漫画もいいな、とも思ったり。大学院の研究的にも、キャラが描かれてから社会にどう作用するかも研究材料になると思いました。そこで漫画の良さも立証したい。そんな想いがあって、今回企業としっかり連携を組むことができましたし、そういった動きは前代未聞だったんです。



「KOKON」イメージキャラクター
水鳥ここん

既成概念にとらわれない下駄屋を目指して

渡邊先生は宝塚大学在学時代の恩師で、学生時代からお世話になっていました。卒業後、一社を経て地元静岡で80年の歴史がある下駄屋に就職して、企画営業を担当しています。今静岡では萌えキャラが多く存在して、企業もそれをPR活動にしているケースが多いのです。弊社も若年層と海外に向けて、なにか仕掛けていこうと思ったのが今回の宝塚大学とのコラボ企画の発端です。宝塚大学には絵が描ける漫画を描ける人材が多くいて、今回は和田さんにお願いしました。単純に水鳥工業の看板娘をつくるより、ある商品のキャラクターを擬人化して出て来る方がストーリーが付きやすいと思い、今回漆塗りを施したフラッグシップモデル「KOKON」を採用しました。20万円する高価な下駄です。会津若松の漆メーカーさんをお願いし、日本の伝統文化を扱える会社なんだというPRと、フラッグシップをフックに商品を見てもらえる可能性を作ったかったです。



株式会社水鳥工業
企画・営業
島田文美 さん



mizutori七間町ショールーム
(静岡市葵区七間町)



ゆったりとした空間で実際に下駄を履いてみることも出来ます!

株式会社 水鳥工業 (ミズトリコウギョウ)

「心地よく生きる。」

昭和12年創業からずっと静岡市の地場産業である「はきもの作り」に携わってきました。履き心地の良い下駄づくりから、皆様の健康的な毎日と心はずむ暮らしに役かうことが出来たら嬉しいです。

〒420-0876
静岡市葵区平和1丁目18番22号
TEL 054-271-6787

2016年度NEWS LETTER 表紙を描いてきたモノたち!

2016年度のNEWS LETTERの表紙を描いてくれたイラストレーション領域の在学生たち。彼らはどんなことを思って表紙を作ってくれていたのか。今までの表紙も一挙公開!

NEWS LETTER vol.68 表紙:市川昌紀



NEWS LETTER vol.67 表紙:安原ジェシカ



NEWS LETTER vol.66 表紙:藤代実咲



NEWS LETTER vol.71 表紙:市川昌紀



NEWS LETTER vol.70 表紙:安原ジェシカ



NEWS LETTER vol.69 表紙:高橋瑞希



NEWS LETTER vol.74 表紙:市川昌紀



NEWS LETTER vol.73 表紙:安原ジェシカ



NEWS LETTER vol.72 表紙:高橋瑞希



NEWS LETTER vol.76 表紙:安原ジェシカ



NEWS LETTER vol.75 表紙:高橋瑞希



2016年度 NEWS LETTER 表紙一覧▶▶

NEWS LETTERの顔とも言える表紙を担当していただいた3人、本当にありがとうございました! 来年度のNEWS LETTERの表紙は一体どうなるのか!? 乞うご期待!!

ぼくは68、71、74号を担当しました。狙って描いた絵というのが1つもなくて、いろいろ試行錯誤した結果こういう絵になりました。同じものを維持できな性格で、絵のインスピレーションが湧いたときに、ががごと描いています。下書きを一応するんですが、勢いでけっこう描きますね。バステルだけを使って描いたり、色はパソコンで塗ったり、背景は紙をぐしゃぐしゃにしたものをスキャンして配置したりとか。カラージュのような手法で作ることが今回は多かったです。他の人みたいに一枚絵で描く技術がないというか、ひとつずつパーツをつくって組み合わせることが多くて、やっていくうちに見えてくるものがある。正攻法じゃないけど、自分らしさを出すためには、いろいろ実験して試行錯誤することだな、と今回改めて思いました。表紙をつくるのはとにかく大変でしたが、製本されていると誇らしい気持ちになりましたね。

いちかわまさき 市川昌紀



千葉県習志野市出身。
船橋学園 東葉高等学校卒業。
興味があるものは手の届く範囲で何でもやってみる性分。

私は67、70、73、76号を担当しました。2年生のときに課題で切り絵を作ったのがきっかけでそこから好きになって切り絵で今回つくってみました。表紙のテーマになっている童話を本でまずは読み込んでイメージを膨らませていき、とりあえず絵を描いてみて、そのあとに切り絵用にトレーシングペーパーで下書きをします。案を考えるだけでも一苦労なので、切り絵にするテクニックの部分より、思考する方が大変。切り絵はまっすぐな線をつくるのが難しいけど、すべてフリーハンドでデザインカッターで切っていました。下絵と本番のできあがりの絵がけっこう変わったりしましたね。でも、そこがアナログの良さというか、味が出たと思います。普段やらないことに挑戦できたのは、表紙担当して本当によかったことです。

やすはら 安原ジェシカ



埼玉県三郷市出身。
埼玉県立三郷高等学校卒業。
趣味は絵を描くこととテレビを見ること。

私は69、72、75号を担当しました。表紙絵を計3枚描かせて頂いたのですが、その3枚とも違う雰囲気で作ったところが良かったと思います。すべて透明水彩で描いたので、一枚一枚塗り方を変えているので、その部分を改めて見てほしいなと思います。今までの表紙になるのはイラスト寄りの絵が多かったみたいで、今回あまりイラスト系にならないようにと編集部から依頼がありました。そこを意識してデザインを考えるのがとても難しかったですね。今回、絵の依頼をちゃんと受けるのは初めてだったので、依頼を受けてからの一連の流れを学べたのもとても良かったと思います。冊子における表紙は、その冊子の顔になりますし、ひとつのメディアをつくる制作工程を知れたのは大きかったです。表紙を描くのに様々な話を読むことが出来たのも良かったです。とにかく、関わったすべてのことが良い経験になりました。

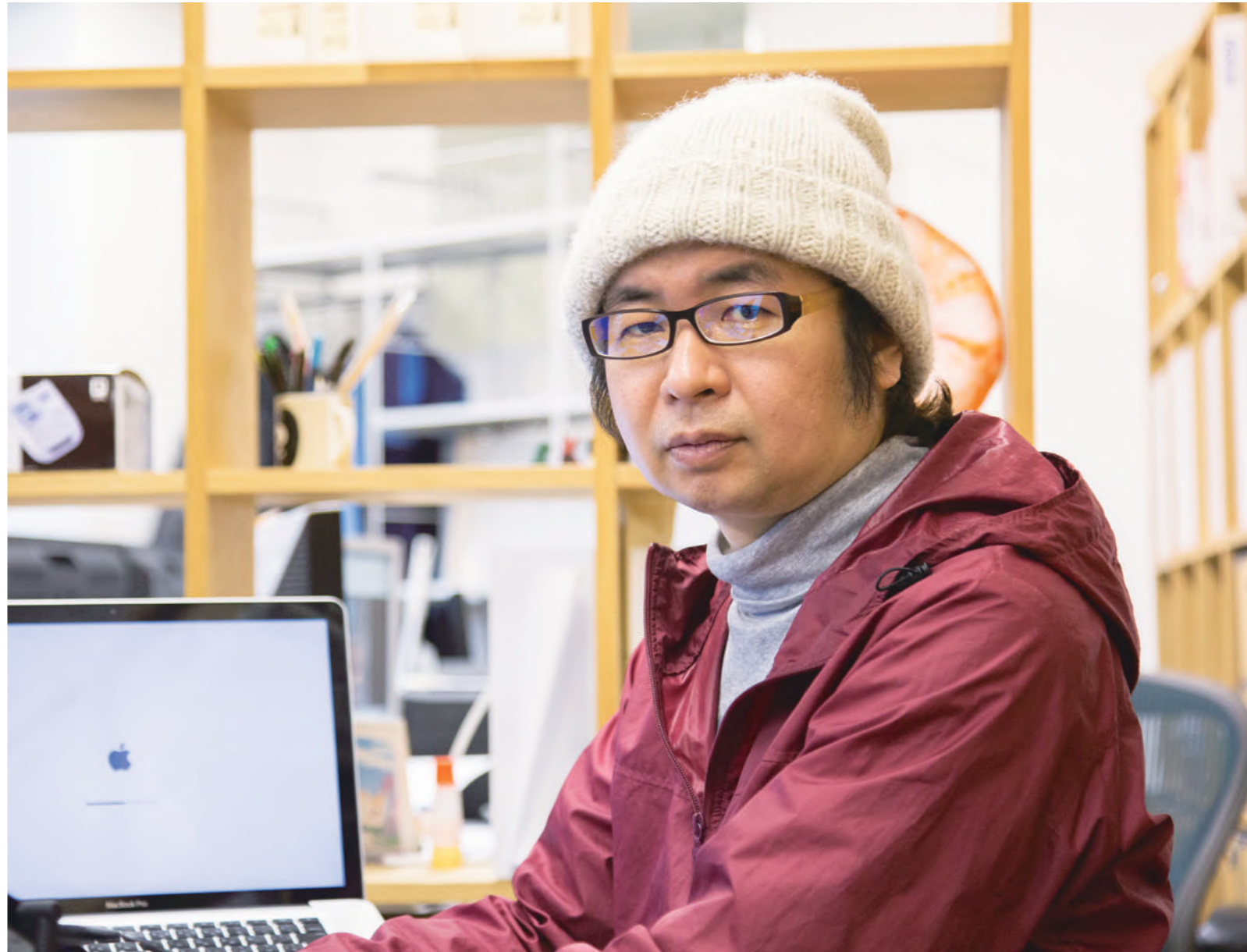
たかはしみずき 高橋瑞希



三重県出身。
三重県立飯野高等学校卒業。
あだ名は「しそ」。
別に紫蘇が好きなのではない。

Teachers at Work!

東京メディア芸術学部在籍している講師たちを紹介するページ!
学校での活動のほか、外部での仕事が多いのが本学の特徴でもあります。



Profile

2011年より授業「インタラクティブ映像制作」(旧映像制作演習)を担当。
現在は、Webデザイン制作演習、Webデザイン論・入門演習(2017年より)、の3クラス。テクニカルスペシャリストとして株式会社ジェットマンにプロジェクト参加し、フロントエンドアプリケーションのソフトウェアインプリメントにおいてUnity, iOS, Android, HTML5, Flash など幅広い技術をカバーする。

うすいたかし
薄井 隆 非常勤講師

縁の下の力持ち的な仕事

現在、私が担当している授業内容としては、ウェブとインタラクティブ映像の話をしています。どちらも、ユーザーの入力に対して適切に応答するコンテンツづくりとったところですが、プログラムでなにかをつくる、ということですね。

今の職種を一言で言うのは難しいですが、いわゆるプログラマーとはちよっと違って、よく仕事しているのは、グラフィック・アートに対して、プログラムを使って動かすようにすることです。最近ではメーカーさんが次に商品を開発しようとしているものを、触って使用感を確かめるためにモデルをつくるのか。世の中に出ているものをつくるという(笑)。あとは、ソーシャル系のSNSのアプリをつくったり、スマホでつかうアプリの設計をすることが多いです。ウェブサイトやゲーム以外でも、動くものがあれば、プログラミングが存在しますので、エアコンの操作画面とか、画面があるものはすべて仕事の可能性があります。普段使っているあらゆるボタンには、ちゃんと動く仕組みがあります。クリックしたよ、とユーザーがわかるものは音が出たり、なにか動いたり、いろいろな動かし方があるんじゃないですか。そういう挙動を設計する裏方の人ですね。

プログラミングの原理原則を知ること

ウェブの授業ではHTMLをつくりましょう、という授業がメインになっています。課題で3〜5ページのウェブページをつくってみる。基本的なことと、原理がわかればいけばつくれるものです。プログラミングの授業は、専門学校と違うので、実践につながるきつかけづくりができればと思っています。将来プログラマーとして働きたい!と学生時代から強く思えばよいですが、ゲームをつくるにしても、さまざまな職種と技術がありますから、フラットに全体を見て将来につながるならえればと思っています。今では、ゲームをつくるソフト(オーサリングツールやゲームエンジン)が充実していて、ゼロからゲームをつくるというよりはあまりありません。使えてラクできるところはラクをしながらつくりますが、どう動くのかという、「そもそも」を知っていないとツ

ールを使う意味がないと思っています。ゲームをつくるのにも基礎が必要で、原理原則を学ぶ時間を大切にしています。人間とコンピューターがどうやってコミュニケーションをしているか。それを知ることがとても大事です。

学生時代、広く浅く知ることは良いこと

これからゲームの業界で働きたいと思っている人にとって、いろいろな職種や技術を知っていることは大きなメリットだと思います。ゲーム会社に入っても、製作のどこを担当するかわからない。職種としてプログラミングする気はなく、キャラクターだけ描きたいんだという人も、そのキャラがどうやって動くのかは知っていた方がいいですよ。理論的な部分なセオリーと実践的なスキル(対処方法的な)のバランスが必要だとよく話しています。デジタル業界も進歩が早いので、学んだスキルが使えなくなる可能性も多くあるんです。だから、対処法だけ知っていてもダメで、理論的に、そもそも話がわかっていないとダメなんです。昔に比べて、業界的にはもっと作る側の人材が必要だと感じています。ゲーム会社のみならず、普通の企業でもメディアを持つたりゲーム性があるウェブページや映像を持つようになると思うので、仕事としては多くあると思うんですね。学生時代からプログラマーになるんだ、という方は少ないかもしれませんが、武器はたくさん持っていたほうがいい。CSSデザインアワードとか、ビジュアル的にかっこいいサイトが集まったサイトがあって、世界中で優秀なサイトがまとまっています。こういうページを見ていくのはとても楽しいですし、知見が広がります。どうやってるんだろう?と思う仕様がたくさんあって。学生時代からこういうものに触れているのはいいかもしれないですね。もっとプログラマー志向になると、Google experienceというサイトがあります。プロのプログラマーたちがどこまで技術を駆使してウェブ上で表現できるかを試行錯誤しています。

絵が描けて、さらにそれを動かすことができるような人になれたら楽しいですよ。仕事は誰かからの要求に応えるケースが多いですが、深く学ぶことと、広く学ぶことの「バランス」を意識してほしいと思います。



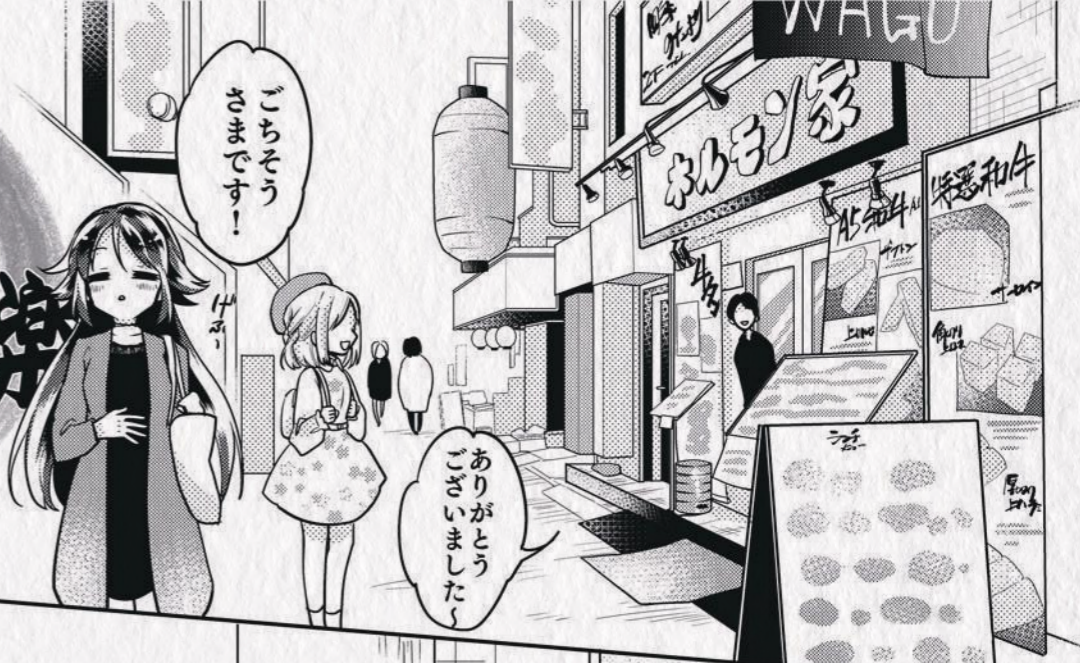
…ペコ…

お弁当作ってきたから大学戻って一緒に食べよう！



はらぺこ 新宿食の道楽

第11話



ごちそうさまですー！

ありがとうございました



私も…！！



やっぱり新宿三代目ホルモン屋さん
の焼肉は美味しいねえ、原ちゃん

ペコが気に入って
くれてうれしいわ

思い返してみれば
この一年は色んな
飲食店に行ったわよね

このマが？？
2年生のペコと原ちゃん
美味しい飲食店を紹介します！
マが



あ、
そういえば、大学の近くに
美味しい中華料理屋さん
見つけたの！
今度一緒に行こうね！

もちろんよ！

新宿の飲食店
食いつくして
みせるわ！！



ペコと一緒に
食べようと思って

一年かけて畑で
野菜を育ててたの…！！



…なんだか
お腹いっぱい
になったらお腹が
空いてきたわね

でも、

原ちゃんがそう
言うと思って…



タイ料理に和食に
イタリアンに、

スイーツも
食べたよねー！

激辛料理は
大変だったわ…

どーゆーこと
なの

本学部の取り組みが伊豆新聞に取り上げられました

デザイン表現研究室の学部生と大学院生が取り組んでいる、静岡県伊東市の伊東商工会議所の個店広報力向上プロジェクト。本学の学生たちが手がけた洋菓子店「レマンの森」での取り組みが、伊豆新聞に掲載されました。学生たちの制作した巨大なパウムクーヘンのオブジェやタペストリーなどが、同店の商品PRとして評価されています。

▶クライアントへタペストリーのプレゼン中



マンガ領域卒業生、川端新さんの漫画『神軍のカadet』第二巻が発売!

マンガ領域卒業生でもあり、講師の川端新さん。2月10日に単行本第二巻が発売。同作品は小学館の月刊漫画雑誌『月刊スピリッツ』で連載中の軍国ダークファンタジー。全国の女性書店員から推薦されている話題作です。

■川端新プロフィール
神奈川県出身。
宝塚大学東京メディア芸術学部マンガ領域卒業。同大学非常勤講師。
2014年週刊ビッグコミックスピリッツにて同じく陸軍幼年学校を舞台にした読切『不忠の春』を発表し商業誌デビュー。
そして2016年、本作『神軍のカadet』が初連載となる。



HOT TOPICS

マンガ領域がコミティアでプレ卒展

2月12日に東京ビッグサイトにて開催された『COMITIA119』にマンガ領域の学生有志が『プレ卒展』として団体で参加しました。

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。毎回約5000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。ブースでは、卒業制作展で展示する作品の一部を販売。卒展本番に向けてのよい予行練習となったようで、学生たちも生き生きとした表情を見せていました。

▶ブースでの学生の様子



マンガ領域竹内一郎教授作・演出の舞台「熊楠と孫文」が和歌山市民会館で上演

マンガ領域教授でもあり、演出家・評論家の竹内一郎教授作・演出の舞台「熊楠と孫文～熊楠が孫文に伝えた世界」が2月5日に和歌山市民会館で上演されました。

同劇は、和歌山市出身で博物学を研究していた南方熊楠の生誕150周年を記念して企画され、熊楠とその友人の孫文が同市で再会した2日間を中心に表現。主演は同市出身の俳優で市観光発信人の岡本高英さんが務め、多くの来場者でにぎわいました。



「DiGiRECO.JR」の記事制作に協力

全国の高校軽音楽部に無料配布されている軽音楽部を応援するお勉強マガジン「DiGiRECO.JR(デジレコ・ジュニア)」。この雑誌に本学の伊丹谷良介非常勤講師がボーカリストとして執筆しています。2016年12月号では「ロック解体新書」ボーカル編、特集「楽器がなくてもできるフィジカル・トレーニング」ボーカリスト編で記事を執筆しました。また、特集記事の制作協力をデザイン表現研究室の渡邊哲意准教授と学生たちが行ないました。



ソーシャリー・エンゲイジド・アート展にて8mの年表デザインを制作

イラストレーション領域とコンテンツデザイン領域の学部生が、「ソーシャリー・エンゲイジド・アート展 社会を動かすアートの新潮流」にて展示される年表デザインを制作しました。このプロジェクトは、一般社団法人新宿メディア芸術地域活性化推進協会(MRS)(代表理事 石川雄仁(宝塚大学大学院メディア・造形研究科))と共同で行われたもので、全長8mにわたるソーシャリー・エンゲイジド・アートの年表です。

▶実際に年表が展示されている様子



田村吉康先生、カテリーナ・ロッキ先生の特別授業を実施

1月18日、東京メディア芸術学部新宿キャンパスにおいて、漫画家の田村吉康先生、イタリアの「ルッカ・マンガスクール」代表カテリーナ・ロッキ先生の特別授業が行われました。田村先生による古の時代からコンテンポラリーアートまでの流れのお話や、カテリーナ・ロッキ先生が17歳でマンガスクールを創設した経緯などをお話いただき、アーティスト志望の在校生、卒業生にとって、とてもいい刺激になった一日でした。

▶左からカテリーナ・ロッキ先生、田村吉康先生



卒業制作展

日程：3月11日(土)-12日(日)
 時間：10:00-17:00
 場所：宝塚大学 新宿キャンパス

入試情報

一般入学選考第3期他
【出願期間】
 3月1日(水)-3月13日(月)
 当日消印有効※郵送もしくは持参
【選考日】
 3月19日(日)

春のオープンキャンパス

日程：3月26日(日)
 時間：13:00-16:00
 場所：宝塚大学 新宿キャンパス



キャンパスビル 7階 事務局へ潜入しました!



先生との距離が近い本学ですが、職員と学生との距離も非常に近いのが特徴です。いつでも、なんでも相談できる、学生にとって大切な場所。

事務局って?

7階フロア、エレベーターホール前が学務課入試課など、スタッフが常駐する事務局です。授業の履修や課外講座の申込、学生生活の悩みや下宿の相談まで、5つの課があらゆる学生生活のサポートを行っています。

学務課

授業全般について担当している部署、学生相談など学生生活サポートをしています。

庶務課

学内の設備全般を担当している縁の下の力持ち。学納金関係なども担当しています。

入試課

入試全般についての業務全般を担当している、オープンキャンパスや学外ガイダンスの実施なども企画しています。

就職課

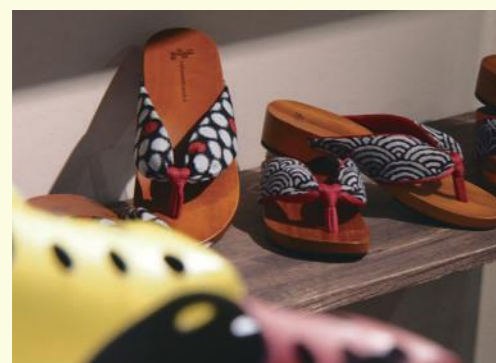
就職支援全般を担当していて、学生たちの将来を担っています。就職セミナーの開催、面談なども担当しています。

図書館事務課

図書館業務全般を担当しています。宝塚大学が誇る蔵書は、専門的な本や漫画、実用書など数多く取り揃えていて学生たちの知識に役買っています。

編集後記

少しずつ暖かい春の兆しを感じ始めましたね。中には花粉症などで春が来ることを素直に喜ぶことができない方もいらっしゃるかと思います。あつという間に今年度最後の月となりました。皆様にとってどんな一年になりましたか?
 今年度のニュースレターの表紙のテーマは童話でしたが、季節感も上手く出せるように、毎月テーマを決めていました。見てくださっている方々にも季節を感じ取っていただければ幸いです。
 また来年度もニュースレターを宜しくお願い致します!!



NEWS LETTER 編集部

Editor 金澤 英樹 (本学職員)
 ミネシゴ (フリーライター)
 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 (大学院2年)
 松原 麻友 (3年)
 石原亜矢子 (3年)
 大泉 夏紀 (3年)
 木村 奈央 (3年)

『はらぺこ新宿食い道楽』
 作 画：あゆ丸 (大学院1年)
 表紙テーマ『親ゆび姫』
 作 画：安原ジェシカ (4年)
 使用画材：ペーパーカットアウト



▲NEWS LETTERも配布中



▲細かい質問にも丁寧に対応します



▲学生の相談や面談もしています