

NEWS LETTER 79

2017
VOL. TAKE FREE



映画『この世界の片隅に』
『マイマイ新子と千年の魔法』監督
片瀬須直監督
オープンキャンパス講演レポート

Student! 解体新書!
佐藤 亮太 さん

Teachers at Work!
北見 隆 教授

マンガ連載
『はらぺこ新宿食い道楽
マシマシ!』第3話

HOT TOPICS

授業紹介

JULIUS CAESAR

News Letter

vol.79

2017年7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

2018年度東京メディア芸術学部の AO入試がリニューアルします!

2018年度(2018年4月入学)から、東京メディア芸術学部はAO入学選考の方式をリニューアルします。
受けたい領域が決まっている方向けの「作品評価型」と、まだ領域が決まっていない方のための「意欲評価型」の2つの
方式を採用。受けたい領域が決まっている人、決まっていない人の両方に対応したAO入試に変わります。

- POINT 1** AO入試の受験方法が2種類に。
作品と人物評価を行う「作品評価型」と『宝塚大学で学びたい!』という意欲を重視する「意欲評価型」の2つのAO入試を実施いたします。
- POINT 2** 「作品評価型」は「AO面談」時に作品が必要になります。
事前に「受験対策セミナー」を受講することで、自己作品について知ることができます。
- POINT 3** 「意欲評価型」では、「AOプログラム」を実施。
自身の学びたい領域についてのワークショップを行い、学びたい領域について決定。その後領域ごとに面談を行います。

OPEN CAMPUS 2017 SCHEDULE

夏のオープンキャンパス
7/23(日) 7/30(日) 8/8(火) 8/26(土) [時間] 10:00 ~ 15:00

公開授業
7/17(月・祝)
[時間] 10:00 ~ 18:00



ACCESS アクセス

宝塚大学 新宿キャンパス

- JR「新宿」駅(西口)から徒歩約5分
- 都営大江戸線「新宿西口」駅から徒歩約3分
- 地下鉄丸の内線「新宿」駅から徒歩約4分
- 西武新宿線「西武新宿」駅から徒歩約4分
- 小田急線「新宿」駅から徒歩約5分
- 京王線「新宿」駅から徒歩約5分
- 都営新宿線「新宿」駅から徒歩約5分



≡ CONTENTS ≡

映画『この世界の片隅に』
『マイマイ新子と千年の魔法』監督

片渕須直監督
オープンキャンパス講演レポート

Student! 解体新書!

佐藤 亮太 さん

Teachers at Work!

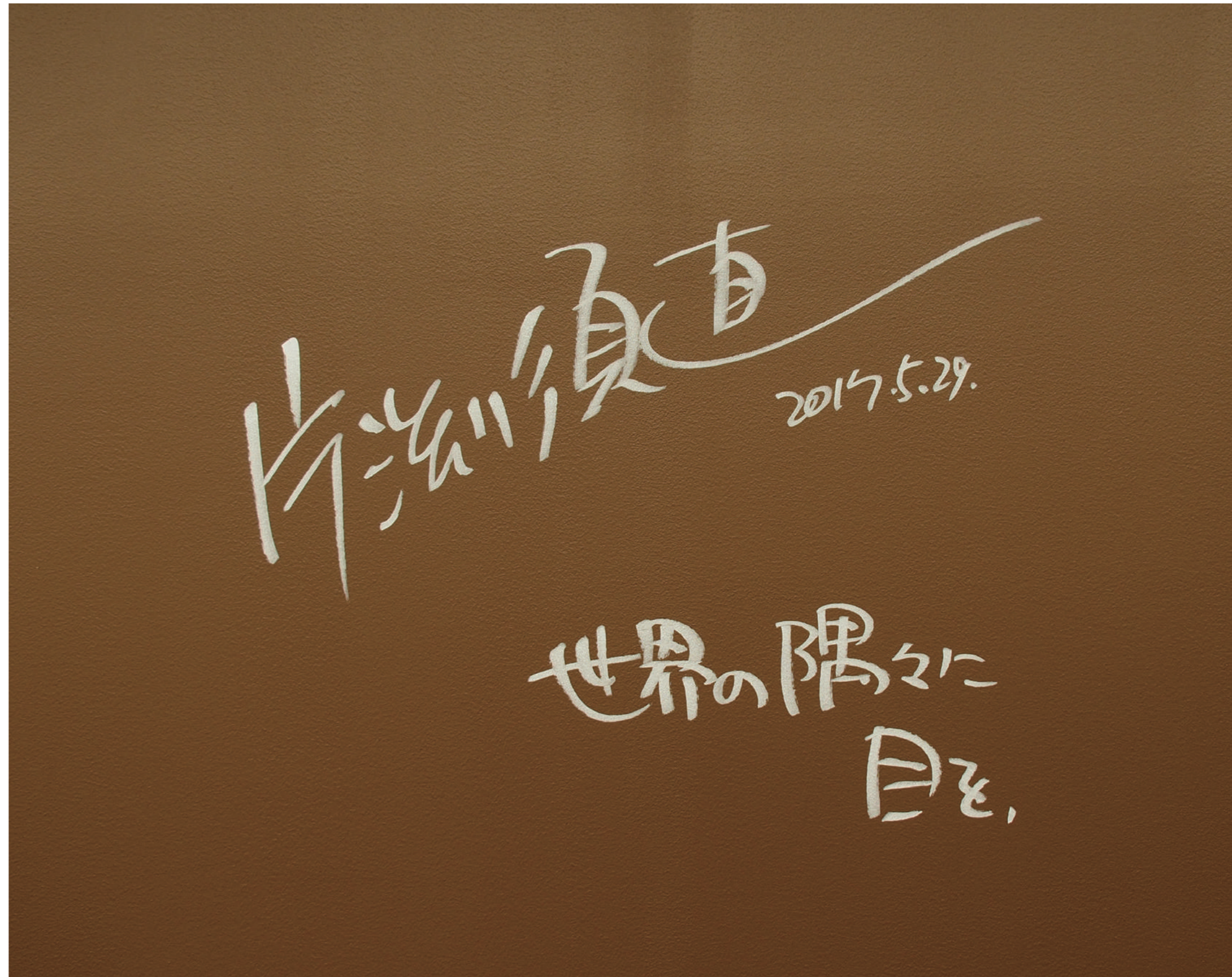
北見 隆 教授

連載マンガ

『はらぺこ新宿食い道楽 マシマシ!』
第3話

HOT TOPICS

授業紹介



▲大学学生ホール4階、片渕須直監督直筆サイン。

特別
講演

映画『この世界の片隅に』『マイマイ新子と千年の魔法』監督

片淵須直監督

オーブンキャンパス講演レポート

宝塚大学東京メディア芸術学部では、5月28日にオーブンキャンパスにて映画『この世界の片隅に』の片淵須直監督に特別講演をしていただきました。

アニメーターは命を吹き込む人

第40回日本アカデミー賞 最優秀アニメーション作品賞など数多くの賞に輝いた映画『この世界の片隅に』の片淵須直監督は、月岡貞夫特任教授の門下生であり、過去に本学で講座もっていました。そのご縁から、今回特別講演をしていただくことになりました。

当日は『この世界の片隅に』の映像を流しながら監督本人が丁寧にアニメーションについて説明してくださいました。

「アニメーターとは、命を吹き込む人。紙に描いた絵を映像化して、音や声をつける、そこには人物が存在し息づいてみえる」と話す片淵監督。片淵監督の雰囲気は圧倒された多くの聴講者たちは、食い入るように映像とお話に耳を傾けていました。

アニメーションを息づかせるには、「どこに命があるのかを考え、想像力・常識力で『普段自分たちがどのように生活しているのか?』を今一度思い出す力が大切だと片淵監督は話します。『自分自身が生きている人間なのだから』と話す意味には、ゆっくり、自分の言葉や行動を細やかに観察していくことで見えてくるものがあると感じます。

映像内に出てくる、食事中的「お箸の持ち上げ方」についても、こだわりがあったそうです。こういった何気ない人間の行動から、さまざまなインスピレーションを感じることが出来ます。

ひとつひとつのシーンが集まって大きな世界を作る事ができる

原作の漫画では3コマで描かれている「荷物の持ち方」をアニメーションにするときには、ちゃんと実際の人間でそのシーンの動きを体験して描いているとのこと。小さな女の子が大きな風呂敷を一人で持ち上げて背負い、階段を登るシーンも、スタジオに風呂敷が用意してあり、実際にどういう動きになるかやってみてイメージしたそう。動きを文字で解説すると膨大な量になるが、アニメーションではたったの数秒のこと。こういった地道な作業をきちんとやることで、見ている人に説得力を持たせることができる。細かなひとつひとつのシーンが集まって、大きな世界を作ることができるのだと話されていました。

また、片淵監督は、聴講者の方からの質問にたくさん答えてくださいました。以前働いていたスタジオジブリでのお話や、『この世界の片隅に』の裏話もたっぷり聴くことができました。ちなみに、主人公が使用しているお鍋のモデルは、片淵監督の実家に古くからあった物だそうです。

今回の特別講義を通じて、片淵監督のさまざまな経験や人との繋がり、現在にも活かされているのだとあらためて感じることができました。聴講に来ていただいた多くのアニメファン、アニメーションに興味がある高校生や学生たちに生の声を届けることができました。



Profile

アニメーション映画監督。1960年生まれ。日大芸術学部映画学科在学中から宮崎駿監督作品『名探偵ホームズ』に脚本家として参加。2009年には昭和30年代の山口県防府市に暮らす少女・新子の物語を描いた『マイマイ新子と千年の魔法』を監督。2016年、監督・脚本を務めた『この世界の片隅に』が公開された。

©この史代・双葉社 / 「この世界の片隅に」製作委員会



「この世界の片隅に」
第13回文化庁メディア芸術祭
マンガ部門優秀賞を受賞した
この史代の同名コミックを、
「マイマイ新子と千年の魔法」の
片淵須直監督がアニメ映画化。
<http://konosekai.jp/>



Student! 解体新書!

東京メディア芸術学部^に在学中の学生に突撃取材する企画!
学生のリアルな生活、好きなもの、こと、持ち物まで赤裸々に公開します!

さとうりょうた 佐藤亮太

神奈川県出身。1998年生まれ。
東京ネットウェイブ高等学校卒業。
ゲーム領域2年生。
将来ディレクターを目指し猛勉強。大のラ
ーメン好きと、軽音部でGt.Voを猛練習中!

←イヤホン
登校中に自分の好きな音楽を聴いた
り、ジムで運動中によく使ってます!



↑ノート
授業内でのメモや、アイデアや企画、打ち合わ
せなどによく使っていて、頭の中を整理するときに
は必須です。



↑トランプ
普段からいつも持ち歩いていて、何か暇になった時
はマジックの練習や、友達とカードゲームなどして
遊んでいます。



↑筆箱
僕が長い間使っている筆箱で、中にはペンや
何やら入っています。
USB 何かも入れちゃったり、広げるとめん
どくさがりがバシます...。



↑バック
僕が普段色々なものを入れているバックで、
ノート PC がすっぽり入って衝撃にも強く作
られているので安心です!
ただノート PC を僕は持っていません..。



↑家の鍵にバイクのキー
これが無いと帰れないし忘れたら絶対に
まずい物なので常に身につけてます。



←ギター
軽音部でギターを弾いています、最初はベース
志望だったのが、気づいたらギターもってまし
た!でも凄く楽しいんです。



夜中までゲームをする少年だった

3歳ぐらいからゲームをやりはじめて、姉と一緒によく遊んでいました。初めて触ったのはゲームボーイだったと思います。「コロコロカービー」とか、「ポケモン」をやっていました。そのあとPS2を始めて、いろいろなメーカーから出ているゲーム機はたいてい買って遊んでいました。外で遊ぶ活発な子でしたが、家に帰ったらずっとゲームをしていましたね。いわゆる普通の子供でしたが、夜中までゲームをしていたので、人よりは多くの時間をゲームに費やしていたと思います。
もっともはまったのは「メタルギア・ソリッド」とか「ラチェット&クランク」など、シューティングやアクションゲームです。RPGは苦手なジャンルで、効率的に立ち回れない自分がいて、いろいろなゲームをする中で自分の得意なものと、不得意なものがありました。

家に引きこもっていた中学時代

実は、中学時代は学校に行かず、家に引きこもっていました。毎日のようにゲームをしていましたね。当時、姉と親がよく喧嘩をしていて、その仲裁に入っただけで大変な状況でした。学力も周りに追いつかず、それが負い目になって学校に行きたくななくなりました。家庭の事情で結果的にゲームにどっぷり入りました。そのときに「メタルギア オンライン」というゲームがあって、ゲーム上で人とのコミュニケーションを取っていました。あのゲームは4000時間ほどやりこんだと思います。

ゲームのおかげで人が好きになった

学校で人と話す機会がない中、ゲームでのコミュニケーションがぼくにとって大切なものになりました。今まで引きこもっていた自分が、人と話すのが好きになったきっかけになったんです。ゲーム上でやっつけていけないこと、やっつけてあげると喜ばれるものがわかって、夢中になってゲームをしていました。オンラインゲームは簡単にいうとSNSのようなもので、チャット機能があっていろいろな情報交換がゲーム上で行えます。例えば敵が近くにいるとか、ルールのこととか、チームで戦うときの戦術とか。今までの非コミュニケーションのゲームから、人との関わりが必要なゲームが変わっていったんです。

高校も通信制の学校で帰宅してからは相変わらずゲームをしていました。中学時代のコミュニケーションゲームのおかげで、居酒屋でバイトしたり、他人と話すことが得意になっていったんです。ぼくの人生を変えてくれた「ゲーム」という業界で働きたいと、高校卒業時に思って宝塚大学の他に、工業系大学のオープンキャンパスに行きました。宝塚大学のオープンキャンパスでは学生と先生方の距離が近く、雰囲気がとてもよかったのを覚えています。ゲーム業界の第一線の現場で今でも仕事をしています。ゲーム業界も多く、トレンドも取り入れた話に興味津々になりました。自分たちができることを、真摯にちゃんと向き合っている感じが持てました。井上先生や増田先生の人柄や、フラットな目線で話を聞いてくれたことが印象に残っています。

人とつながれるゲームをつくりたい

入学してみて、イメージしていた楽しい大学生活を送っています。印象的な授業は「シナリオ制作」で、どのゲームもどの映画も、ちゃんと「起承転結」があることを知りました。ひとつの作品を見て、どこが「起」でどこが「承」なのかを探るんです。見ている学生によって捉え方が違うし、同じ題材のキャラクターでシナリオを作ってみても、ひとりひとりまったく違うシナリオになるんです。それはすごく面白かったですね。

将来は「ゲームディレクター」になりたいと思っています。人と話すことを大切にしていきたいです。ぼくが作りたいゲームは家族と一緒にできるゲームであったり、人となりが合えるゲームを作りたいんです。ゲームクリエイターとして、0から1にする人ではなく、1のものを100にする人間になりたいです。そのためにも「CGクリエイターエキスパート」という検定があって、学校の授業とは別に独学で学んでいます。

人となりが合えるゲームは今も存在するんですが、もっと家族感を味わえるようなゲームをつくってみたいです。ぼくが引きこもっていた時代に、家族と一緒にゲームが出来なかったのが、ゲームをつくるというやり、人とコミュニケーションが取れるツールとしてのゲームをつくりたいですね。

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。



きたみ たかし
北見隆 教授

Profile

東京メディア芸術学部 イラストレーション領域教授。
イラストレーター。
装丁・挿画：赤川次郎『三毛猫ホームズ』シリーズ、
辻村深月『名前探しの放課後』 著作：『夢から醒めた夢』他

人間にある「表現欲」というもの

最近思うのは、人間には「表現欲」というのがあると思うんです。食欲とか性欲と同じように、自分の中からこみ上げてくる「なにか」がある。自分はここにいるぞ、という心の叫びをなんとか形にしていこうとかもしれませんね。古代の壁画で自分の存在を絵にしたり、手形があったりと。今も昔も、表現したい人はいるもんなんです。

宝塚大学は、職業に憧れて入学してくる学生もいます。なにかを作りたいと思って入ってくる学生も多いと思います。学生時代になにを表現していいか、迷うことも多いと思いますが、興味があることはすべて試してみたい」と思ったことがあったけど、同じ顔の絵をたくさん描くことは難しいと思って、一枚絵を描くことにしました。大人になってわかったことは、苦手なことを無理してやったりするときのほうが面白さが出て来るということ。大学時代に立体物をつくるのがすごい苦手でしたけど、今では好きな作業になっています。自分が思っている以上に、自分のことはわからないもので。絵はずっと描いてきたので、仕上がりがおおよそわかっているんですけど、立体物は着地が見えないまま作り始めます。作りながら考えることによって、偶然にうまくはまったり、イメージしていたものと違う方向になったりと、予想外なものも生まれます。設計図がない表現をしていくことに、大きな魅力を感じていますね。

蛸のように生きる

好きな職業ってはっきりとあるものじゃなくて、ぼくはイラストレーターという肩書と大学教授、美術活動家でもある講演会を行ったりもします。学生時代は将来の仕事のひとつの職業に絞っていくイメージがありました。例えば料理が得意な漫画家がいもいいし、それぞれの性格とか趣味、生き方に応じて、自分で職業をつくれればいいと思います。ぼくがお世話になった方で「やなせたかし」さん（アンパンマンの作者）がいます。やなせさんは、自分のことを「蛸」だと言っていました。腕を一本なくしても大丈夫、ということですね。自分の可能性を狭めて人生をつまらなくするのは、もったいないですよ。今の時代、ひとつの職業で食べていくことが難しいと言われるてきています。だからこそ、自分が興味あるものはどんなに試してみても、得意なもの、不得意なものを見極める時間が必要なんです。

ネット社会になって、いろいろな情報にアクセスできるようにになりました。その分知識もたくさん増えているかもしれませんが、街を歩いていて、「スマホ」ばかり見ているのはちょっとなあ、と思ったりもします。世の中にはおもしろいもので溢れていて、顔をあげてみると新しい発見が数え切れないほどあります。

表現の基本は「肉体」だと思っているので、フィジカルで感じるものを日常の中からもっと探索していくといいと思います。

ぼくの昔からの趣味に「路上観察」があります。路上には変なものがたくさんあって、「なんでこうなったんだろう？」というものがあります。一見意味のないものが、

いろいろな角度から、物事を捉えられるように

現在、1年生の前期は「発想表現」という自由な発想を持つような授業と、3年生にはイラストレーションの授業を教えています。発想表現の授業内容は、例えば「一本の鉛筆から表現できる10通りの方法を考える」とか、「台詞なしで4コマ漫画を描いてみる」とか。少しひねくれた問題をやっていきます。鉛筆の技法というところ、線を引き、点を打つ、塗るなどの技法がありますが、その他に7通り考えてみるということ。普段発想しないことをあえて考えてみる。絵を描く上でこういう発想が大切かどうか分かりませんが、一事が万事ということ。柔軟な発想をすることは必要だと思っています。あとは、自分が絵を描くようになった動機を作文にしてもらって、そのシナリオをもとに4ページの絵本を描く課題もやっています。若いときの幼児体験の棚卸しをして、初心を忘れないように、とやっています。思い返せば、ぼく自身、絵を始めたのは近所で絵描きの先生が教えていて、少しずつ絵を描くようになりました。何度か描いていくうちに、自分の中で納得できる絵が描けるようになってきて、周りから「絵が上手な子供」と認識されるようになったんです。それが嬉しくて、自分のアイデンティティになった気がします。小学生のときに描いていた絵は、見に行ったら劇を絵にしたり、身近なものを描いていました。当時の絵を今見てみると、今の絵と構図があまり変わっていないなあ、なんて思います。

小学生のときに好きだったものといえば「廃物」をつかってものをつくること。今でも廃物をつかって立体物を作っています。こういったことはピカソが最初にやっていた事です。

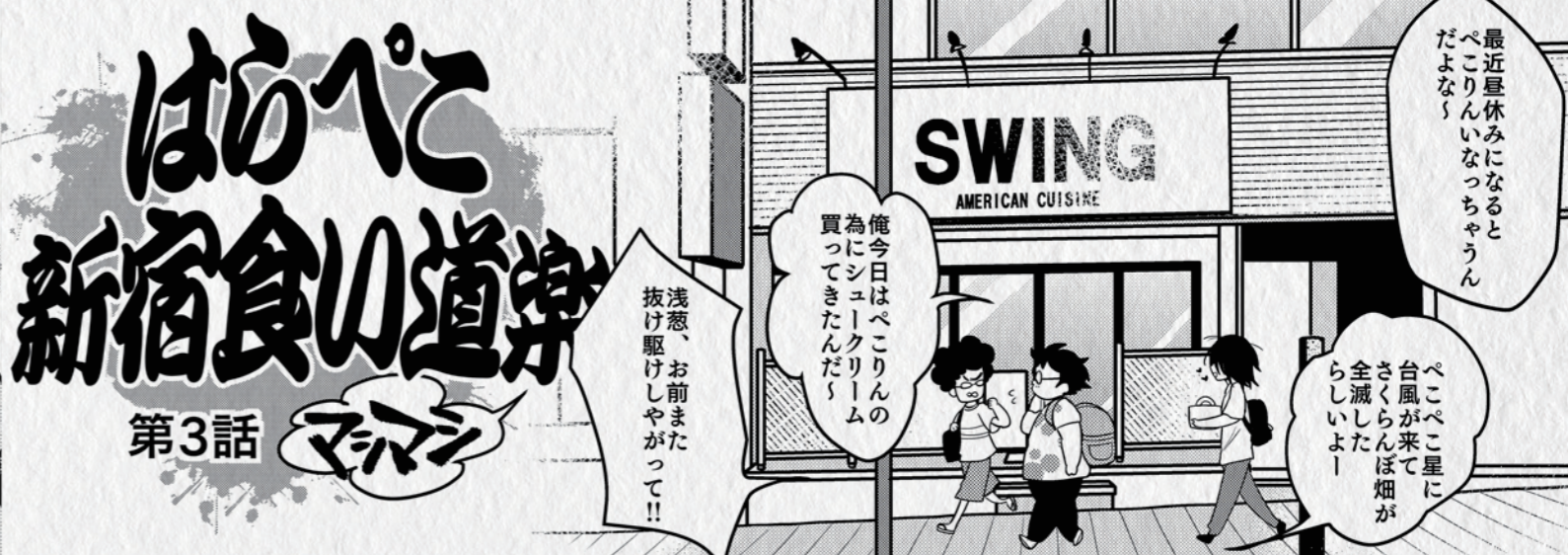
北見先生が路上でみつけたオモシロキものたち



「レトロマシーン」
東宝の特撮映画に登場して来そうな機械達。
新宿区にて撮影。



「ひきこもりポスト」
日陰でいじけた感じが愛らしいポスト。
軽井沢にて撮影。



ダイナー スイング
新宿区西新宿1-4-11 1F
月~木 11:30~22:00
金 11:30~23:00
土・日・祝 12:00~21:00
大学から徒歩2分

第16回鎌人いち場に参加

5月21日、鎌倉海浜公園で開催されたイベント「第16回鎌人いち場」に学生が参加しました。鎌人いち場(かまんどいちば)は、誰でも気軽に参加できる横断的な「現代版市場」を目指して鎌倉NPOセンター10周年記念事業として始まり、年に2回開催しているイベントです。広い公園内に、モノの行き交うフリーマーケットのような「市場」、気持ち行き交う「広場」、情報が行き交う「井戸端」の3つの場があり、本学は缶バッジのワークショップを出展。お天気も良く大盛況でした。



天宮みやさん生誕祭を本学にて開催

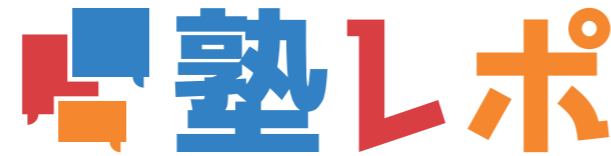
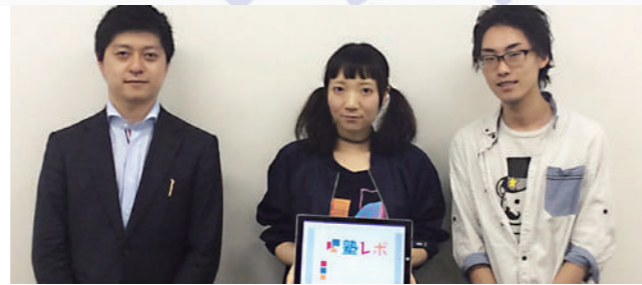
6月3日、少女フラクタルというボーカルユニットで活躍されている、天宮みやさんの生誕祭イベントが本学にて開催されました。活動を始めて3年目になり、目標の一つであった生誕祭を一から企画した自身初めてのイベント。皆様と一緒に作り上げたい!という思いが、このプロジェクトの発端だったそうです。当日のエントランスでは、天宮みやさん等身大パネルがファンの皆様をお出迎え。ライブも行い、大変盛り上がりしました。



本学部学部生が、企業Webサイトのロゴマークを制作

イラストレーション領域4年生村谷由里さんが、株式会社ユニットプロジェクトが新規開設するWebサイト「塾レポ」のサイトロゴマークの制作を、院生の石川雄仁が代表理事を務める(一社)MRSと共同で行いました。

実際にラフを考え、クライアントにプレゼン。そして納品データの制作まで全ての工程を行っています。制作したロゴマークはサイトの開設から使用されます。



渋谷のラジオ「渋谷のレジェンド」に渡邊哲意准教授、田島悠史専任講師が出演

6月8日木曜日18:00から放送された渋谷のラジオ「渋谷のレジェンド」に渡邊哲意准教授、田島悠史専任講師がゲスト出演しました。

「渋谷のレジェンド」の毎月第二木曜日は渋谷芸術祭特集として、本学部「ロックミュージック概論」の伊丹谷良介講師がナビゲーターを、渡邊哲意准教授が番組構成を担当しています。今回の放送では両教員が事例をもとに各地のアートイベントの状況や成果について解説を行いました。



HOT TOPICS

子育て応援カフェLOCOのLINEスタンプを制作

滋賀県長浜市「子育て応援カフェLOCO」、開設2周年記念のオリジナルLINEスタンプをメディアデザイン領域3年生成瀬由唯さんが制作しました。

LOCOは子育て中のママ・家族が気軽に集え、ホッとできる居場所を提供し、ママの"初めの一歩"を応援。

今回のLINEスタンプは「子育て支援カフェLOCO」から、ロゴデザインを担当した本学教務助手・客員研究員を通じて、デザイン表現研究室に制作依頼をいただきました。

スタンプは母親が使いやすいコメントが盛りだくさんで、かわいいデザインは大好評です!



卒業生の川端新さん連載漫画『神軍のカデット』第三巻発売

マンガ領域2011年度卒業生で講師の川端新さん連載漫画『神軍のカデット』の単行本第三巻が6月12日に小学館から発売。同作品は月刊漫画雑誌「月刊!スピリッツ」で連載中の軍国ダークファンタジーです。

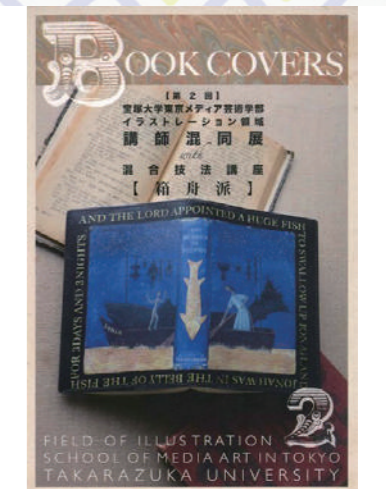
陸軍幼年学校3年橋英治、悲しき覚醒! 眷属憑きの4人で極秘訓練の最中、不慮の事故から橋英治の新たな黒龍>の力が発動。それは<心理操作>。人の心を操り、容赦なく殺害に迫りやる橋。そして橋に起きた最大の悲劇が、心の闇をさらに漆黒に染める一。



「第二回講師混同展 ブックカバー」展を開催

6月1日〜6日、イラストレーション領域のグループ展「第二回講師混同展 ブックカバー」展が、早稲田ドラードギャラリーにて開催されました。

ドラードギャラリー及びVISION8のご厚意により実現した、講師陣と同窓生、建石修志先生の混合技法講座「箱舟派」の合同展示です。原画と、それをプリントしたブックカバーを展示。作家の卵である同窓生を応援しようという趣旨による企画で、昨年10月に第一回(鏡の国のアリス達展)を開催し、この度第二回目の開催が実現しました。



公開授業

【日程】 7/17 (月・祝)

【時間】 10時~18時

第一線で活躍するクリエイターの教授陣による授業をどなたでも見学できます。

WEEKDAY CAMPUS VISIT 同時開催! (12時10分~17時40分)

7月のオープンキャンパス

【日程】 7/23 (日)、7/30 (日)

【時間】 10時~15時

7/23 (日) は『ジョジョの奇妙な冒険』キャラクターデザイン小美野雅彦先生の特別講演を実施します。

7月の受験対策セミナー

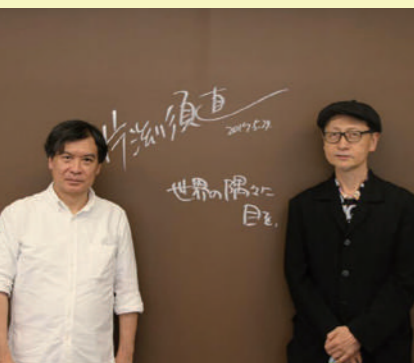
【日程】 7/23 (日)、7/30 (日)

AO入試 (作品評価型) の「学科共通作品講座 (デッサン)」と「領域選択作品」の解説。

※本講座の制作作品は「学科共通作品」として提出可能です。

AO入試選考7/3(月)より、エントリースタート!

各詳細は、ホームページよりご確認ください。



編集後記

梅雨も明け、いよいよ夏本番となりましたが、皆様いかがお過ごしでしょうか。

至る7月7日は、牽牛星と織女姫の年に一度相会する伝説に基づき星をまつるという行事である七夕です。願い事を認めた短冊を笹竹に飾った方もいるのではないのでしょうか。

さて、今月は片淵須直監督の特集でした。特集ページでも取り上げられていた『この世界の片隅に』は全国の劇場で上映されています。まだご覧になられていないという方も、この機会に是非劇場に足を運んでみてくださいね。

来月号も宜しくお願ひします!

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)
宇部 佑哉 (本学職員)
宮幸 仁美 (本学職員)

Art Director 渡邊 哲意 (本学准教授)
石川 雄仁 (大学院2年)

Designer 松原 麻友 (4年)
石原亜矢子 (4年)
大泉 夏紀 (4年)

Assistant Designer 吉田咲也花 (2年)
山本亜弓那 (2年)

『はらぺこ新居食い道楽マシマシ!』
作 画: あゆ丸 (大学院2年)

表紙テーマ『ジュリアス・シーザー』
作 画: 李芸楨 (4年)



『デザイン基礎演習』ってどんな授業?



川野 智美 講師

宝塚造形芸術大学(現:宝塚大学)、ビジュアルデザイン&アドバタイジングコース卒業後、東京。都内の大手広告制作会社、デザイン事務所を経て現在に至る。ナショナルクライアントを主に、広告、SP、CI、パッケージなど幅広いデザインに携わる。

この日の授業内容
取材日は Photoshop の基本操作。サンプル画像の色調補正や、より綺麗なトリミングの仕方のレクチャーでした。

潜入した編集委員の感想
デザインをしていくうえで重要な基礎から、制作ツールの使い方などを丁寧に教えていただきました。実際のデザイン現場でのケースなども交えながら授業が進んでいくので、よりデザインに関心を持つことができました。

身につく力
デザインにおける「形」、「色」、「文字」、「写真・イラスト」の持つ意味と役割を理解し、この要素を効果的に配置する「レイアウト」の基本的な考え方が身につきます。

どんな授業?
グラフィックデザイン制作に必要な基礎的事項の解説と演習による入門編の授業です。
デザイナーという職業、クリエイティブの業界などの話も授業中に織り交ぜ、将来に向けての準備としてクリエイティブ業界への興味や関心も高めながら、授業に取り組むことができます。

