

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 86

VOL. TAKE FREE

2018

News Letter

vol.86

2018年2月3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:toky@takara-univ.ac.jp

卒業修了

第8回 宝塚大学 2/17 Sat 18Sun
東京メディア芸術学部 メディア・造形研究科 10:00-17:00

制作展



春から社会人！宝塚大生は就活どうしてる？
就活トークセッション2018

Student！解体新書！
加藤 晃 さん

Teachers at Work！
安田 隆浩 講師

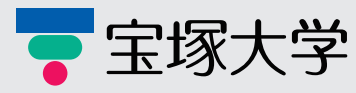
マンガ連載
『はらぺこ新宿食い道楽
マシマシ！』第10話

HOT TOPICS

授業紹介



アクセス
JR「新宿」駅(西口)から徒歩約5分
京王「新宿」駅から徒歩約5分
西武「西武新宿」駅から徒歩約4分
小田急「新宿」駅から徒歩約5分



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
●ゲーム領域 ●メディアデザイン領域

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



≡ CONTENTS ≡

春から社会人！宝塚大生は就活どうしてる！？
就活トークセッション2018

Student！解体新書！

加藤 晃 さん

Teachers at Work！

安田 隆浩 講師

連載マンガ

『はらぺこ新宿食い道楽 マシマシ!』
第10話

HOT TOPICS

授業紹介



▲中村さんが就活で使用したポートフォリオ(P4-5「就活トークセッション」より)。

春から社会人!
宝塚大生は就活どうしてる!?

就活トークセッション2018

4年生は春から各々の進路に進みます。
 昨年の宝塚大学の就職内定率は、なんと97パーセント以上!
 今回は、就職する4年生の方の中から3名にお話を伺いました。
 高校生の方にはまだまだ先と思われる就活ですが、ぜひ、卒業後の進路も参考にしてみてください。



学生ファイル
NO.1



堀米 隆之さん

出身高校 / 堀越高等学校
 就活を始めた時期 / 大学4年生春頃。
 説明会は3月後半から。
 エントリーした会社 / 15社
 内定 / 2社
 春から人材サービスの企業へ。

学生ファイル
NO.2



中村 美味さん

出身高校 / 朋優学院高等学校
 就活を始めた時期 / 大学3年生秋頃。
 説明会参加は12月くらい。
 エントリーした会社 / 15社
 内定 / 3社
 春からアニメーション制作の企業へ。

学生ファイル
NO.3



竹内 かおりさん

出身高校 / 蒲郡高等学校 (愛知)
 就活を始めた時期 / 大学3年生秋頃。
 本格始動は4年生になる前。
 エントリーした会社 / 3社
 内定 / 1社
 春からCG・映像制作の企業へ。

多くの志願者がいる中で、周りとの差別化はどのようにしていましたか?

堀米：僕たちの学部について知っている企業さんがあまりいないので、それをまず説明するところから始まります(笑)。それから、学校内外での活動についてたくさん話しました。他の大学と違って活動範囲が広いのはアピールポイントでした。

中村：業界的に、専門学校出身の志願者が多かったので、「アニメだけやってたわけじゃないです!」というのがアピールポイントでした。大学生として、コミュニケーション能力やグループ制作の実績、体力などアピールしました。

これから就活を始める人にメッセージ

竹内：ゲームデザイナー系の志願者に、美大生が増えているという話を聞いたことがあります。これからは絵だけで戦うのは難しいのかもしれないですね。ゲームデザイナーとしてチャンスがあるのは、UIデザイナーとかもいいと思います。就職室の方に相談して、「この学部で学んだことを活かせるのはどんな職種があるのかを調べて、視野を大きく広げて就活をしてください!」

中村：とにかく早めに色々動くのがいいと思います。早めに動くことで、何かチャンスに出会った時に逃さずに済みます。私が受けた企業も、初めは受かると思っていませんでした。でも、「せっかくのチャンスだからやってみよう!」とエントリーしてみただけです。準備を早めにしっかりしておいたからできたことだと思います。

堀米：僕は、領域の先生に勧められて一般企業を受けることに決めました。その際、自己分析をしっかりやりました。周りの人に聞くなどして、「自分がどういう人で、どんな業界や企業があっているのか。」を考えることが大切だと思います。それを就活の前にやっておけば、選考もスムーズに進めることができるのではないのでしょうか。

お話ありがとうございました!

それぞれの就職活動のやり方や
アピールポイントを聞いてみました!

それぞれ異なる業界に就職予定ですが、
企業を選ぶポイントはなんだったのでしょうか?

堀米：「人」です。この職場でどんな人と仕事をして、どんなことを学ぶことができるかを考えて説明会に参加していました。自分が携わりたいと思える企業を受けました。

竹内：やりたいことは決まっていたので、その業界のなかで「給料や福利厚生」の違いを比べていました。

大事にしている点が違うんですね。
選考が始まって、苦労したことは?

中村：私は声が小さく、人前で話すことが苦手でした。面接は結構苦労しましたね。

堀米：僕も同じで、面接で緊張してしまっんです。それをなんとかするために、両親に面接官になつてもらって、直前まで面接練習をして克服しましたね。

専門的な業界に進むお二人は、
工夫をしたことはありますか?

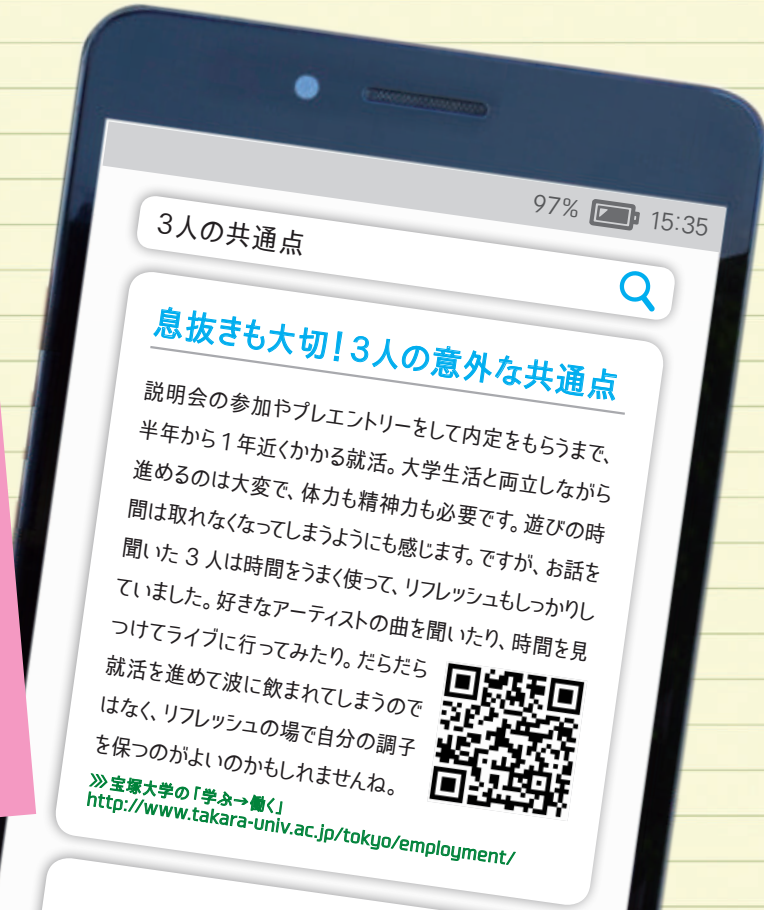
中村：会社の説明会の時点で、ポートフォリオを持っていった社員さんからアドバイスをもらっていましたね。受ける会社ごとに少し変えたりしていました。

竹内：会社にも社員さんにも好みがあるので、大変です。私が入社した会社は、選考以外にもイベントに参加する機会があって、積極的に出席しました。

就活にまつわる相談はこの方へ。
就職室名雪さんからのアドバイス



何でも良いので『夢中になって力を入れたという経験』をしてほしいと思います。
 「力を入れる」とは『自分で考えて何かしらの行動をすること』。上手いかわなくても良いです。好きなことがあるなら、受け手のままで終わらず、発信する側になってみる経験をして欲しいです。また、挨拶をする、時間を守る、など基本的なことはとても大事!



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!

かとうあきら 加藤晃

私立東葉高等学校出身。
1995年静岡県生まれ。
コンテンツデザイン領域。(現・メディアデザイン領域)
大学に入ってからいろんなことをやっています。プログラミングは特に好きなので率先してやっています。



↑5M メジャー
設営時に使用しています。
3Mだと足りず、ちょうどいい長さがこれなんです。



↑チャート 数学参考書
高校のころから使っていた参考書です。
現在はプログラミングをする際に使っています。



↑VGA ケーブル
いつ断線、接触不良が起きてても大丈夫なように、持ち歩いています。



↑恐竜の鍋つかみ
USJに行けなかったときに友達と先輩が研究室に買って来てくれたお土産です。



↑電動ドリル：インパクト
設営作業に、いつでも対応できるように持ち歩いて
います。充電が切れないように気を付けています。



↑養生テープ
設営、イベントなどで大活躍!!
こちらも電動ドリル同様、手放せません。



ゲームと、プログラミングに魅力を感じた

現在、コンテンツデザイン領域(現・メディアデザイン領域)の4年生です。が、つい最近までゲーム領域で学んでいました。今は領域を移って卒業制作を行っています。

初めてゲームに触れたのは3歳の時でした。小学生の時を外に出て遊ぶよりも、ゲームをやっている時間が多くて、典型的なゲームっ子でしたね。もちろんゲームが好きだったのですが、僕は誰かがやっているのを見るのが好きだったんです。自分がプレイするのはあまり得意ではなく、Youtubeなどでスーパープレイを見たりするのが好きでした。

中学、高校では陸上部に柔道部、テニス部など運動系で忙しくしていました。部活の仲間がゲーム好きで、その中で友人の一人と「こんなゲームがあったら面白いよね」と盛り上がり、ゲーム作ろうよ!という話になったんです。実は、中学生のときに、プログラミングの勉強を独学していました。プログラミングをしてみたくて、初めてにしてはハイレベルな言語に挑戦したので挫折してしまつたという経験がありました。しばらくしてやってみたらできるようになって、面白さを再発見したのもこの時期です。

入学後のギャップ、 それでもできることを探っていく

宝塚との出会いは、学校の担任の先生からの紹介です。プログラミングがやりたい、ゲームを作りたい、と話していたので、宝塚のことを教えてくれました。オープンキャンパスで面白い先輩方に出会って、AOを受験することにしました。両親も応援してくれたし、先生も勧めてくれたし、なんだか面白そうだし、と。流れるようにして受験しましたね。宝塚のゲーム領域では、もちろんゲームを作るための

プログラミングの勉強もしますが、そのほかにキャラクターデザインやグラフィックなど、見た目に関することの勉強もすることになります。僕はどちらかというとゲームよりプログラミングというものに一番興味をもっていたので、「もっとプログラミングを専門的に学びたい!」という気持ちが強くなっていました。入学してからギャップが大きかったです。それで、少し違う方向で活動を始めてみました。

2年生から「デザイン表現研究室」に所属して、そこにいるんなことに関わってきました。アーティストの町あかりさんのPV撮影、広報紙の制作、プロジェクトセッションマッピング、静岡県伊東市のケーキ屋さんのPRなどなど。4年生になった今では、新宿区とコラボしたプロジェクトにも関わって作品を作っています。お手伝い、という感覚で始めたことも、気が付いたらスキルを身につけて割と重要なポジションにいたり。ゲーム領域にいらながらも、その枠を越えて様々な活動をすることができました。

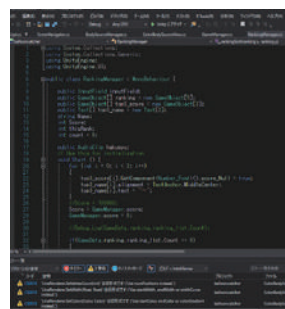
これからもプログラミングを頑張っていきたい

宝塚に入って、初めはギャップに戸惑いましたが、コミュニケーション能力や、企画のプレゼン力など、専門学校では身につけられないスキルを身につけることができたと感じています。将来はやっぱプログラミングの仕事がしたいと思ひ、IT企業のエンジニアとして働くことになりました。これまでやってきたことを活かして、改めてプログラミングをがんばっていきたいと思っています。

加藤さんの作品



『バルーンキャッチャー』
子供と大人が体を動かして一緒に楽しめるものを作ってほしいと新宿区からの依頼で作成しました。



『バルーンキャッチャーのプログラム』
プログラムのソースコード。



『環境芸術学 WEB サイトリニューアル』
より分かりやすいサイトにして欲しいという依頼でリニューアルしました。



↑カピバラさん人形
研究室で作業しているときに膝に置いたり
します。困ったときに頭を撫でると、いい
コードが浮かんできます。

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。



やすだ たかひろ
安田隆浩 非常勤講師

Profile

イラストレーター。
東京芸術大学デザイン科卒業。
『森のキイと空のクロベエ』『あんず林のどろぼう』『よもう うたお
う! マザーダース』他

宝塚に関わって10年

イラストレーション領域で非常勤講師として教えています。新宿キャンパスができたとき、イラストレーションというコースはありませんでした。2年目にコースを増やす動きになって、私も加わりました。それから10年近く、宝塚大学とかわってききましたね。最初に声を掛けてくださったのは、北見隆先生です。私は北見先生のファンで、個展に足を運び、北見先生も私の個展に来てくださったんです。お会いして間も無く、一緒にやろうと誘っていただきました。

私は、芸大を出てイラストレーターとしてこれまで活動してきました。美大や芸大のための予備校などでも教えていたこともあるのですが、やはり予備校と大学は異なるものなので、あの時は「どんな感じだろうか」という気持ちで参加しましたね。2年目からの追加のコースだったので、初めの1年はマンガコースやゲームコースなど、他のコースからの生徒が対象でした。もともと、北見先生がイラストレーションのコースを作った背景に、「制作活動のためのアイデアや考えをふくらませたい」という思いがあったんです。だから、沢山の種類のイラストを、様々なテクニックや手段で制作してみるという授業を行っていました。写真のコーラージュを描写したり、紙版画に取り組

んでみたり。マンガとも、アニメとも違う、「イラストレーション」というものを教えました。

イラストレーションを学ぶ学生の変化

「イラストレーション」と聞いてどんなものが頭に浮かぶでしょうか。10年前のイラストレーションといえば、宇野亜喜良さんや山口はるみさんなどのイラストレーターが主流でした。広告やポスターにあるような商業的なイラストです。当時も、そんなイラストレーターを目指す生徒が多く、美術が入り口となって入学してきていました。美術系の予備校に通っていた人たちが、「美術のことも教わりたいけど、マンガやアニメも気になる」という感じで宝塚の門を叩く印象でした。

ですが今は、商業的なイラストから、コミックイラストというのが流行になって「マンガもアニメも好きで、絵を描きたい」というポップカルチャーを取り口にしてこへ来る学生が多いですね。マンガやアニメに興味を向いて、作品もそのテイストが増えました。だからこそ、イラストの基礎になる部分を伝えなければならぬと思っています。入学してしばらくは、デッサンやクロッキーなどを重点的に行って、目に見えるものをどれほど正確に捉えられるか、という力をつけます。何かを観察する力や、見ているもの、要素を捉える力は大切です。そして徐々に画材や手法を増やしていったら、ある程度基

礎がわかって、知識を身につけたらそれぞれ好きな方法で制作をしています。課題を見ていると、それに個性も現れているので、それをどう伸ばせるか、うまく活かせるか。北見先生はアイデア、私は技術を教えることで表現の幅を広げていく気持ちでやっています。

これからのクリエイターを目指す人へ

私が大学生の時はどんなものを描いていいかわからず、自信がない時期がありました。卒業制作のときにやっとな方針を決めて、それから自分の絵を書き溜めて、売り込んで仕事を増やしていった経験があります。自信が持てない学生たちの気持ちはわかります。ですから、ここで身につけられることは全部吸収して、自分のやり方を見つけて欲しいです。

技術や、知識、アイデアなど、制作活動にはいろんな要素がありますが、一番大切なのは、好きなことへのこだわりだと思います。好きな物事に積極的に触れていくと、それを見る目が付いてきます。自分より上手くて自分の好きだと思う人のイラストを見て、自分のイラストと比べてみる。何が違って、何が足りないのか。そしてまた描いてみる。そうやって、自分のこだわりをもって学ぶことが何より大切かもしれません。好きなものには徹底的にこだわって、どんどん触れていけるといいですね。

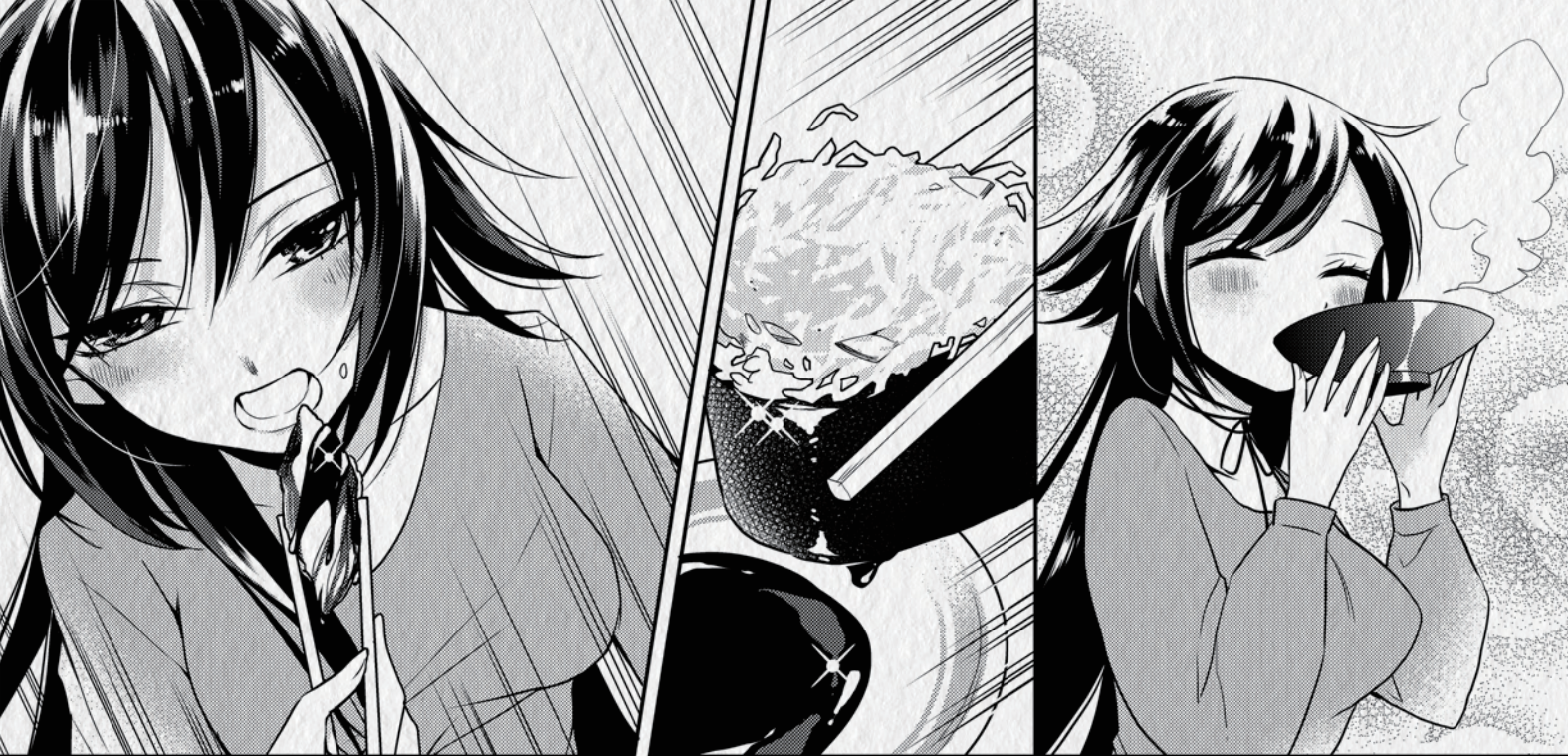
安田先生の作品



『冬空』 「あんさんぶる」表紙
カワイ音楽教育研究会発行



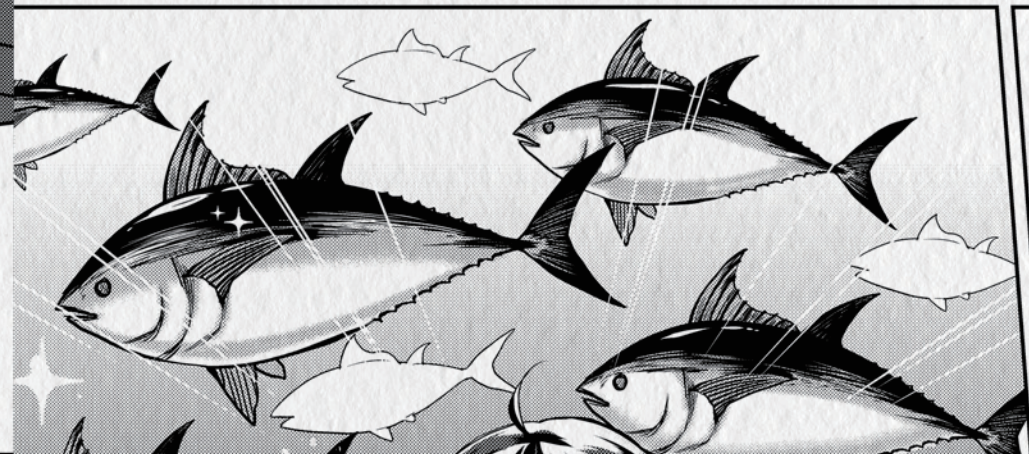
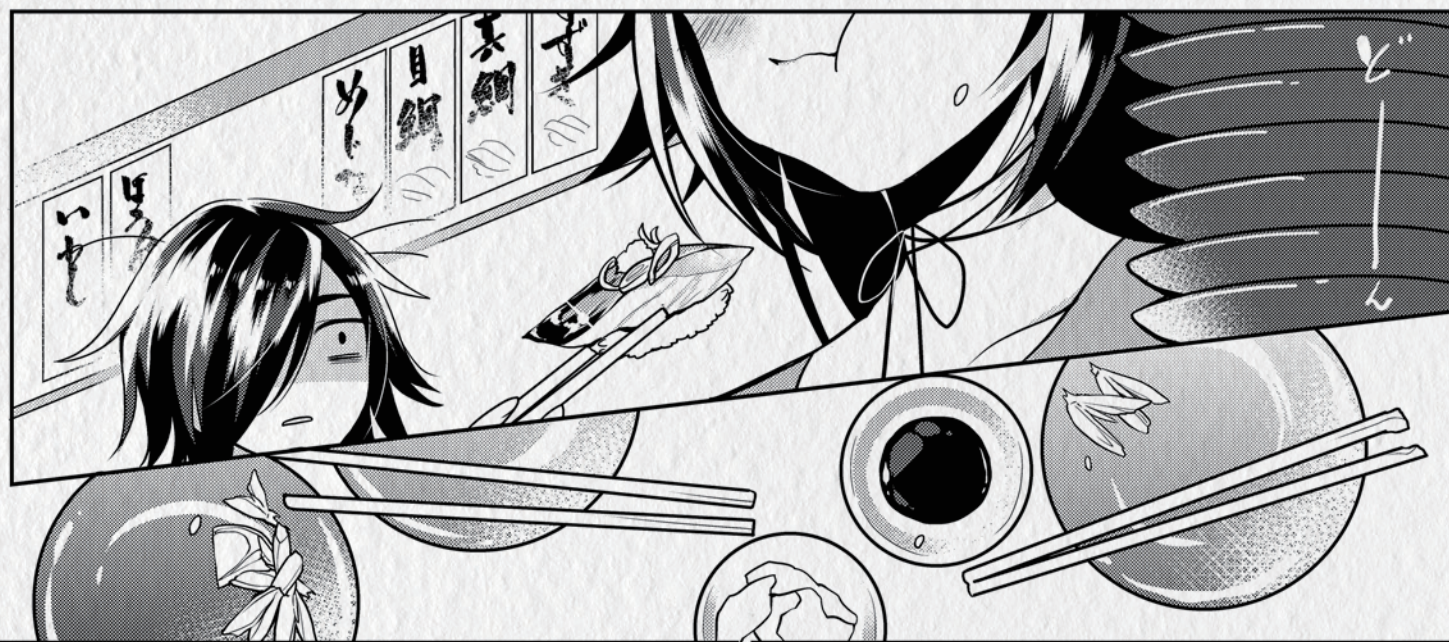
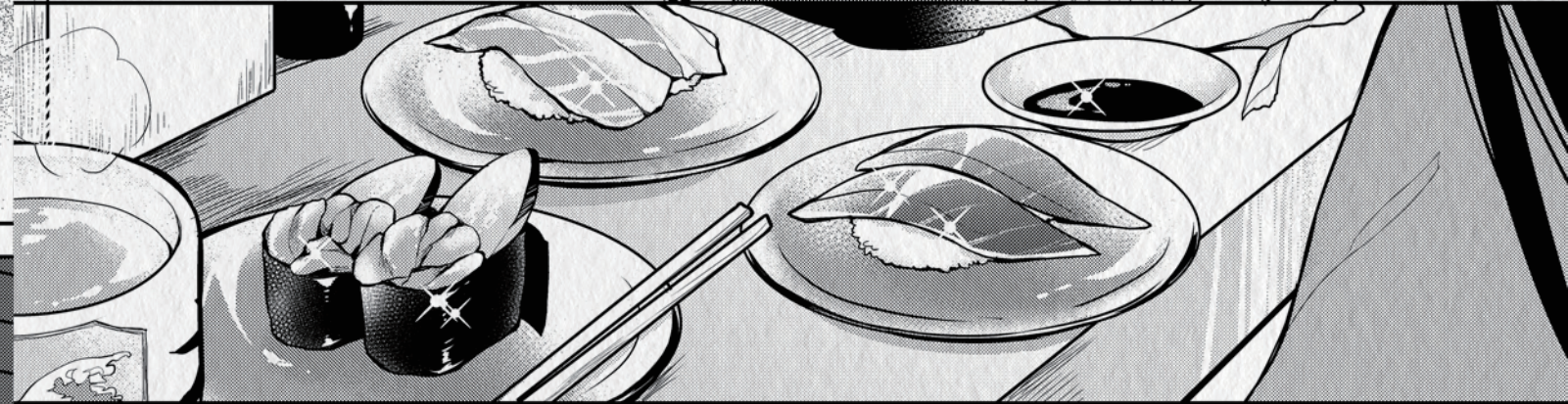
『お弁当』 「あんさんぶる」表紙
カワイ音楽教育研究会発行



はろぺ 新宿食の道楽

第10話

マサシ



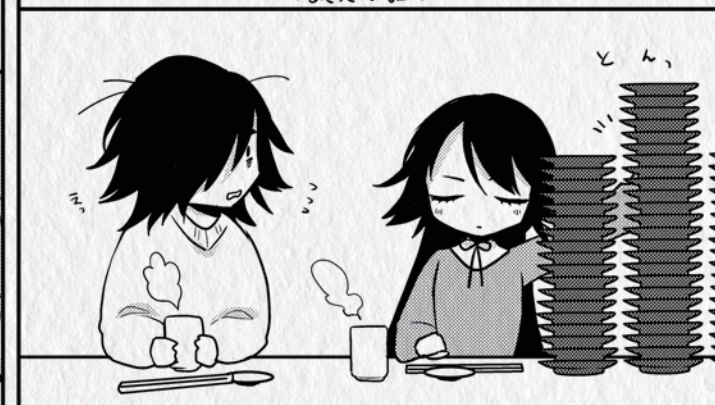
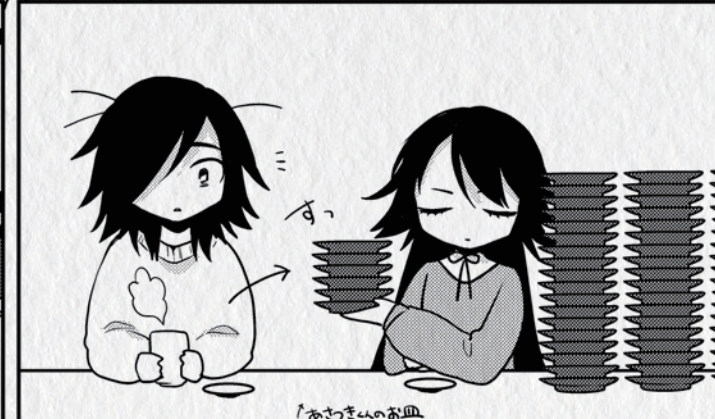
このマサシは？ 宝塚大学の原ちゃん(とペコ)とペコりん(と浅葱くん)が
大学近くの美味しい飲食店を紹介します！

活魚 大江戸

たまには先輩らしいことさせてよね

お会計もまかせなさい

大江戸
新宿区西新宿1-3-1
サンフラワービル1F
11:30~23:00
年中無休
大学から徒歩1分
1皿150円!!



卒業生の幸奈ふなさん、 『黒と黒と白のプリュネル』連載開始！

月刊コミック「アライブ」にて、マンガ領域 2014 年卒業生の幸奈ふな(ペンネーム)さんの漫画『黒と黒と白のプリュネル』(漫画: 幸奈ふな、原作: にやるら)の連載が始まりました。同誌 1 月号に第 1 話が掲載されています。

ミヤコはある事件が原因で家に引きこもり、不登校オタクライフをエンジョイしていた。だが、再び彼が通う事となる高校では、一風変わった生徒が多く…。底辺ニートだった主人公、学園の姫をサポートし人生逆転劇…となるか!?



学内でクリスマスパーティーを開催

2017 年 12 月 25 日の授業終了後、学生自治会が主催するクリスマスパーティーが学内にて開催されました。照明や音響設備などの設営も学生が担当し、教室は見事なステージに変貌を遂げました。ステージには軽音サークルなど、各サークルやグループ団体が 6 組出演し、歌ったり踊ったりと趣向を凝らしたライブパフォーマンスを披露。豪華なパーティープレートも用意され、2017 年最後のイベントは大いに盛り上がりました。



球体関節人形ワークショップを実施

2017 年 12 月 26 日、球体関節人形の第一人者で国際的にも活躍されている清水真理先生をお迎えし、『球体関節人形ワークショップ』を実施。キットを使用し、磨きから彩色、組み立てまでを行いました。受講者は、人形やものづくりが好きな在学生、卒業生、助手など 10 名。6 時間、休憩も惜しんで取り組み、個性豊かな人形を作り上げました。普段、立体物を制作する機会が少ない受講者にとって創作の幅を広げる貴重な経験になりました。



光のアート「デジタル掛け軸」で演出

2017 年 12 月 23 日～2018 年 1 月 8 日、渡邊哲意准教授がアーティスト長谷川章氏と演出を手掛ける光のアートイベントが、三井アウトレットパーク北陸小矢部(富山県小矢部市)にて「デジタル掛け軸～光のアートウォール～Xmas & New Year」と題して開催されました。今回は 2017 年 9 月にも実施し大好評だったイベントの第 2 弾。点灯式には SKE48 のメンバーも参加し、建物の壁を巨大なキャンパスに見立て、色とりどりの幾何学模様を鮮やかに映し出しました。



HOT TOPICS

卒業生のはらまさきさん連載漫画 『ドルクエ!』第五巻発売

1月19日、マンガ領域2012年卒業生のはらまさきさん(ペンネーム)の漫画『ドルクエ!』第五巻(完結)が小学館から発売されました。同社のWeb漫画サイト「裏サンデー」「マンガワン」で掲載していたバトルファンタジーマンガです。

魔王を倒すため魔法を習得したコーニャとウッド。そこに魔王軍幹部「四天魔将」・クリアー行が再び現れ…。魔物と人間が共存できる世界を作れるのか?アイドル勇者と最強アイドルオタクのバトルファンタジー完結巻!



大晦日、プロジェクションマッピングで “金魚”が泳ぐ

2017 年 12 月 31 日 21 時～25 時、国立代々木競技場第一体育館(東京都渋谷区)にて開催された文化庁主催委託事業『空飛ぶ金魚 at 代々木体育館』の設営・実施に、渡邊哲意准教授とデザイン表現研究室の学生が携わりました。日本を代表する建築物である代々木第一体育館に、日本の伝統文化や平和の象徴である“金魚”をプロジェクションマッピングで投影。横笛や能も披露され、大晦日の夜空を幻想的に演出いたしました。



北見隆教授が作品展を開催

1月11日～20日、外苑前にあるギャラリー「SPACE YUI」にて、イラストレーション領域の北見隆教授と東京工芸大学の谷口広樹教授との二人展『一陽来福 ichiyou raihuku』が開催されました。陰の気が去り、陽の気が訪れるという意味で使われる「一陽来復」。北見教授は絵馬スタイルの作品を中心に 15 点を出品。新しい年の初めにふさわしい暖かな作品展となりました。和洋それぞれの趣のある招福の縁起物作品が軽やかに展示されていました。



東京メディア
芸術学部の
これから

第8回 卒業修了制作展

【日程】 2 / 17 (土)・18 (日)

【時間】 10:00 ~ 17:00

2 / 18 (日) 14:00 からは、レセプションパーティーを開催。

予約不要でどなたでもご参加いただけます。

【場所】 宝塚大学 新宿キャンパス

イラストレーション領域7期生 卒業制作展

【日程】 2 / 23 (金)・24 (土)

【時間】 13:00 ~ 20:00 (23日)

10:00 ~ 17:00 (24日)

【場所】 DESIGN FESTA GALLERY

2月入試情報

(一般2期・編入2期)

【出願期間】 2 / 5 (月) ~ 2 / 23 (金)

【選考日】 3 / 4 (日)

【合否発表】 3 / 9 (金)

3月のオープンキャンパス

【日程】 3 / 25 (日)

【時間】 10:00 ~ 15:00

【内容】 アニメの作画・撮影の体験授業、
先生・先輩とのフリートークなど。



漫画制作実習ってどんな授業？



上原 愛弓 講師 (川端 新)

宝塚大学大学院メディア・造形研究科
修士課程修了。
漫画家、イラストレーター。

どんな授業？
漫画のシナリオから、ネーム、製作のすべての工程を行う授業です。プロの漫画家として活動経験のある上原先生の指導で、世に出すことのできる、綺麗な“漫画の制作”を目指します。

身につく力
“綺麗な”というのは、商業的な原稿として完成されたということ。印刷に耐えることができ、デジタル配信もできる漫画を目標としています。これまで習ったことをフルに活用して、プロに近い姿勢を持って漫画の制作に挑むことができます。

この日の授業内容
学期末ということもあり、漫画制作は佳境に入っていました。先生から赤入れをもらう学生、手描きはもちろん、ペンタブなどを用いる学生もあり、それぞれの漫画制作に取り組んでいました。

潜入した編集委員の感想
それぞれが漫画でやりたいことを、商業的に、不特定の読み手に向けて制作するのは難しいことだと思いました。学生同士が、お互い漫画をのぞきあったりして、和やかな授業風景でした。

編集後記

年が明けてからも寒さが厳しい日が続いていますが、皆さまいかがお過ごしでしょうか。乾燥などで風邪をひかないよう、体調管理には充分気をつけたいですね。

2月17、18日には新宿キャンパスで卒業修了制作展があり、全領域生の集大成となる作品が展示されます。また、23、24日にはイラストレーション領域による外部展も、原宿のギャラリーにて開催されます。ぜひ両展示ともに、お気軽に足をお運び下さい！



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)
上田 桜子 (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)
佐々木啓美 (3年)
吉田咲也花 (2年)
山本亜弓那 (2年)
芦川 梨紗 (2年)

『はらぺこ新宿食い道楽マシマシ!』
作 画：あゆ丸 (大学院2年)

表紙テーマ『ガニユメデス』
作 画：高橋 瑞樹 (3年)

