

NEWS LETTER

2018
VOL. 91
TAKE
FREE



LIBRARY'S GUIDEBOOK

Student File
File.04 新宅 裕一郎

Teachers Pickup
仁藤 潤

マンガ連載
『ヅカまんっ!』第四稿

HOT TOPICS

授業潜入記
No.04 映像・演出 I

News Letter

Vol.91

2018年8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:itokyo@takara-univ.ac.jp

オープンキャンパス TAKARAZUKA UNIVERSITY OPEN CAMPUS 2018

マンガ イラストレーション アニメーション ゲーム メディアデザイン



開催時間: 10:00-15:00

なりたいたいわたしに近い大学。

- 1 社会に近い**
都心のキャンパスだから
発信する場がいっぱい!
- 2 教員に近い**
先生は第一線で活躍する
現役クリエイター
- 3 新宿駅に近い**
新宿駅西口から
歩いて5分

ココがオススメ



ゲーム体験
学生が作った
ゲームを体験



フリートーク
大学の雰囲気は先生
先輩に聞くのが1番!



作品
先輩の作品が
ズラリ!

宝塚大学

詳細はコチラ



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 Vol. LETTER 91

≡ CONTENTS ≡

巻頭特集

LIBRARY'S GUIDEBOOK

Student File

新宅 裕一郎 さん

Teachers pickup

仁藤 潤 先生

連載マンガ

『ツカまんっ!』第四稿

HOT TOPICS

授業潜入記

映像・演出 I



図書室の特設コーナーの写真

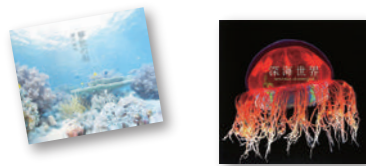
This month's feature

Library

PICK UP

司書さんコーナー

月ごとにテーマを
オススメの本を紹介。
今月のテーマは『海』!!



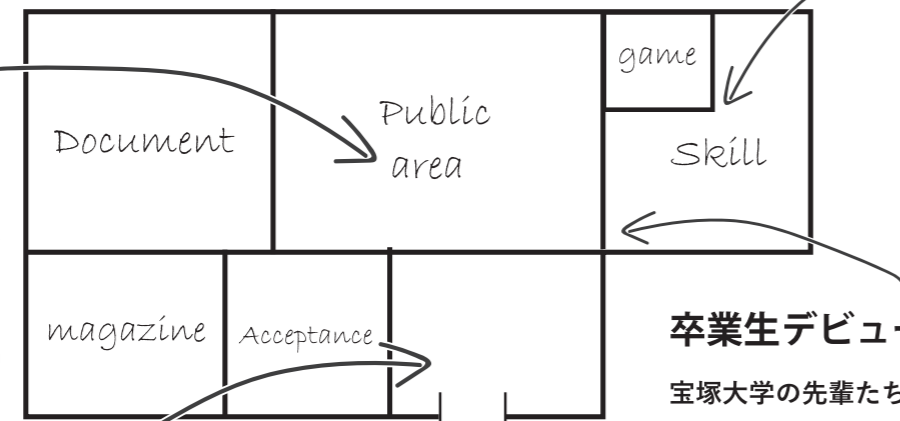
「読書のすゝめ」

NewsLetter 巻末の「読書の
すゝめ」で紹介した本を手
にすることが出来ます!!



技術書コーナー

大学生活で欠かすことの出来ない制作
技術が身につく専門書が多く取り揃え
てあります!!



卒業生デビューコーナー

宝塚大学の先輩たちの
商業マンガが全て取り揃えら
れています!!



LIBRARY'S GUIDEBOOK



STUDENT SELECTION'S

宝塚大学の学生が実際に本屋さんに行き、自分たちが必要だと思う技術書や、お勧めの小説などを選ぶ学生選書というイベントがあります。このイベントは1年に1回開催されて、今年も7月13日に行われ、特集コーナーが設置されています。



May I Borrow Books?



図書室とは、大学教育に必要な資料を整理、
収集している教室です。宝塚大学の学生であ
れば、だれでも収集された資料を観覧するこ
とが出来ます。また、宝塚大学の図書室は他の
大学とは違い、マンガやアニメーション、ゲー
ム、イラストレーション、デザインなどの実際
に学んでいる、制作の参考になる資料を多く
所蔵しています。ただ資料を観覧するだけで
はなく、大きなサイズのソファでくつろい
だり、ハイエンドゲーム機で最新のゲームを
遊んだりできます。また大きなテーブルも数
多く設置されており、資料を見ながら学生が
リラックスしながら学ぶことが出来る空間
です。

図書室ってどんなところ

Student File

東京メディア芸術学部でクリエイターを目指し、頑張っている先輩たちを
ファイリング。過去の憧れ、現在の努力、未来の夢を赤裸々に公開します！

File.04 しんたくゆういちろう 新宅裕一郎

東京都出身。1998年生まれ。
東京都中野私立堀越高等学校卒業。
マンガ領域3年生。
NEO編集部部长。live2D Cubism、
動画制作などに力を入れている。



= student works =



① NEO編集部10号作品募集ポスター、② NEO写植体験用マンガ1p、③ 宝翔祭用展示イラスト

少女マンガの非日常的な ストーリーに惹かれて

小学校5年生の時に初めて『GTO』というマンガを読みました。現実には存在しないであろう主人公の描写に純粋な感動を覚えた記憶があります。

中学生の時『会長はメイド様!』というマンガを読み、イケメンに囲まれた女の子が恋をするドタバタ劇に、少女マンガ特有の魅力を感じました。この作品をきっかけに少女マンガへの興味が湧いていきました。

高校生になった頃には将来少女マンガ家になることを意識し、進路先を調べるようになりました。当時参加した宝塚大学のオープンキャンパスでは、先生方の気さくな雰囲気や学生ひとりひとりのことをとても気にかけてくれている様子が印象的でした。特に忘れられないのは、マンガ家として活躍している講師の方が実際にマンガを描いている姿を見ることができ、「良かったら、一緒に絵を描きませんか?」と声をかけていただいたこと。他の学校とは圧倒的に違う勉強ができると感じ、受験することに決めました。



『水玉ハニーボーイ』
コメディ色の強い恋愛作品。
今一番好きな作品で、自分の
制作する作品にも大きく
影響していると思います。

物語を作ることが一番難しくて大事

1年生で受講したたばな先生の「マンガ表現」の授業ではマンガ表現の難しさを実感しました。マンガの制作工程には主に物語の主体となる原作づくり、実際にページに絵や

セリフを下書きしていくネーム作成、仕上げのペン入れ作業があるのですが、その中でもネーム作成が一番難しいと感じました。原作が一緒でもネームの内容、つまりページをめくる時のリズムや強弱、コマの扱い方、登場人物のちよつとした描き方の違いで作品の印象がガラッと変わってしまうからです。



真剣に自己のマンガ論について語る新宅さん。

「好き」という気持ちからマンガを描くことは誰にでもできます。でも作品に人気が出て連載として続き、より多くの読者に共感してもらうためには、絵柄以前に原作の骨組みをしつかり理解し、それをどのように物語として伝えるかを意識して作らなければいけません。自分がマンガ表現で一番惹かれた「物語を創る」ということが実は一番難しいと同時にとても大事だと知りました。

それ以降は以前にも増してマンガに興味を持ち、とにかくあらゆるマンガ作品を読み漁り、心理描写や物語の組み方の勉強になる映画をたくさん観るようになりました。「こうすれば絶対いいマンガを作れる」という明確なルールはないので、自分が興味を持ったことに対する知識を蓄え、優先順位などを分析して「自分にとっては何の表現がよいか」を理屈で考えることも大事だと気づきました。分析を重ねていくうちに様々な角度から物事を見ることができるようになったので、気がついたら分析すること自体が面白いと思えるようになっていました。

「分析好き」が授業への 取り組み方、将来の夢にも変化を

現在は「インフォメーションデザイン」という授業を受講しており、印刷物のレイアウトデザインを通して情報の取捨選択の仕方について学んでいます。ここで学んだことは私が部長を務めているNEO(学生有志によるマンガ雑誌)編集部のポスター制作などにも活かしています。

私は、静止画であるマンガとは逆の、絵自体が動く映像表現にも興味があるので、ゲーム領域の「コンピュータグラフィックス」の授業も受講しています。そこでも「マンガだったらどうするか」を映像とマンガを繋げて考えるのが好きです。動きとアングルの関係について考えるのが勉強になります。

将来はマンガ家になりたいという夢もまだありますが、マンガ作品の編集者になることにも興味があります。今も同級生や先輩が作ったネームに対してアドバイスをすることがよくあります。具体的な改善策の例を挙げすぎてしまうと作者のためにはならないので、わざと曖昧な表現をして伝えることを心がけています。すると、自分の想像を超えて作品が面白くなることもあるのでそれが楽しみです。どうしてもベストな方法でマンガを通して物語を伝えることができるか、自分の作品でも他の人の作品でもそこに期待をしたいと思っています。



『羊と鋼の森』

出演者の表現力も素晴らしいのですが、音楽の使われ方が印象的でとても感動しました。音に興味があり、効果音の作り方を調べるきっかけにも。

仁藤 潤 専任講師

アニメーション作家。東京藝術大学デザイン専攻修了、Film school Zlin (チェコ共和国)卒業。東京アニメアワード(TokyoMXX賞)、China International Animation and Digital Arts Festival(優秀賞)、DigConAwards(Bs-I賞)、富山水辺の映画祭(優秀賞)他。

東京メディア芸術学部在籍している講師たちをPickup。現場で働く講師たちに、大学での活動のほか、外部での仕事を交え、今の皆に伝えたいことを話させていただきます。



学生から感じる熱意

今春から宝塚大学で1年生を対象とした「コンピュータグラフィックス」「コンピュータデザイン基礎」、2年生以上を対象とした「映像制作」の授業を担当しています。前者では制作ソフトの基本的な操作方法の習得を目指し、後者では受講者がある程度ツールを使える前提で、各学生のオリジナルな表現を一緒に追求しながら作品制作をしています。

宝塚大学の学生は、専門は様々ですがクリエイターになりたいという共通の志を持って入学してきた人ばかりです。まだ皆さんと過ごして数ヶ月しか経っていませんが、話を熱心に聞こうとする姿勢が伝わってきて、成長するスピードの早さも実感しています。私も同じ作品制作に携わっている身として大きな刺激を受けています。

「自分の目で確かめたい」という欲求からチェコへ

私が大学生だった2000年代初めはパソコンのネット環境は整ってはいなかったものの、今ほど何でも調べればすぐに情報が手に入る時代ではありませんでした。その頃

アニメーションの授業を受ける機会があり、チェコのパペットアニメーションの存在を知りました。

それまでは平面上の表現であるセルアニメーションしか目にしてなかったため、立体物を使って豊かなアニメーション表現が出来ることに大きな感銘を受けました。それがきっかけで「本番チェコの作家たちの指導を受けたい」と思うようになり、チェコの映画学校のアニメーションコースに入る決意をしました。

私は大学まで都心に比べ情報量が少ない地方で生活をしていました。もし、若い頃からなんでも揃っている東京に住んだりインターネットが充実している時代だったら、その状況に満足して海外に行こうという発想は生まれなかったかもしれません。「もっと知りたい、自分の目で実際に確かめたい」という欲求が自分の中で高まったことが行動に繋がったと思います。

情報が溢れた現代こそリアルな体験が大事

今はインターネットが普及し多くの情報にアクセスすることができ、ある程度のところまでは誰でも簡単に情報を

得ることができる時代です。しかし、情報が容易に手に入らないとすぐに諦めてしまう傾向があるように感じます。

逆に、人がアクセスできない情報にたどり着けば、社会に出て自分をアピールする時に大きな武器になるはずです。

「人と違うことをしなければ、力のない自分はずっと上のレベルにいる人と勝負できない」そう考えて日本を出て本物に触れ、1つの事をじっくり掘り下げた経験は、今の自分の制作活動に確実に活きていると感じます。大学4年間は、専門技術の習得だけでなく課題や研究を通して人間として成長するために十分な時間があります。今まで取り組んできた事に捉われず、新しい事にも挑戦して欲しいと思います。そこで得た失敗や成功のリアルな体験こそ、皆さんの大きな財産になるはずです。

Works



『Amazon』

アニメーションには適さないダンボールをあえて使ったストップモーション作品。



『Over the hill』

古典的な、ガラスのレーヤーを用いた切り絵アニメーション。画材は水彩、色鉛筆他。



『JIRO AND MIU』

チェコアニメの巨人、カレルゼマンのスタジオにて制作したパペットアニメーション。

ツカマン!

第四稿

まあ、その
なんだ...
めげずに頑張れよ

500 user入り
できるらしいな

ほっといて
ください!!

絵とはもつと自由であるべきで
他者間における
共通認識足り得ると思うのに...

今日の人間の芸術と技工と
科学の融合共存は
有史以来文化の盛衰を鑑みるに
最早奇跡と言っていんだ...

あのオ
センパ
ライ?

申し訳ないんですけど
大切なこと
忘れてますよおろ?

こじかん家
パソコン
ないっす☆

だっ!
そうだった!!

よし、じゃあ
クリスタを
立ち上げてみる!

はぐらかして...
やりますよ!
えくと...これですか?

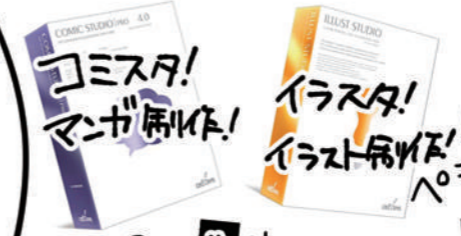
うむ! クリップスタジオは
株式会社セルシスが作った
マンガ制作ソフトの
「コミックスタジオ」と
イラスト制作ソフト、
イラストスタジオの機能を
余すことなく引き継いだ
ペイントソフトだ!

特筆すべきは
3Dデータをイラストで
線画に出来る機能!
豊富すぎる配布素材!
漫画に特化した
ツールの数々!
アニメーション制作
機能まで備わってるぞ!

えいと...
万能ソフトって
ことですか?

エディトリアルや
写真編集なんかには
弱いがな!
それはアドビに
任せときやいいんだ!

マンガを描きたいならば
現時点ではクリスタを
推薦するぞ!!!



2つが統合
され...

CLIP STUDIO
PAINT

今すぐ
買えなんて
無理なことは
言わねえがよ

メモリ: 16GB
CPU: Core i5 1050K
GPU: GeForce®
GTX1601
SSD: 250GB以上
HDD: 2TB
やっときやかなり
快適に作業できる
おらメモしろメモ!

うるさいなあ
さっぱり意味
わかんねえっす!

あ
ママから電話だ!

もしもし
どうしたの?
えっ?
商店街の福引で
一等当たった!?

DAIV-NG4500M1-SH5-CS
ってなんですか...?

CLIP STUDIO PAINT
推奨認定ノートPC!!!
馬鹿野郎!!!



だが「アナログの
描き味には
及ばない」と...

変な線引きも
確かにある気が
するんだよな...

う...デジタル出来ない
身からすると
ちよつとわかり
ますけど...

大体どつちも
手で描かなきゃ
なんねえん
だからよオ

オレの目を見て
「魂がない絵」とか
言えるモンなら
言ってみろと思う

七世オ

そうだったこの人
そうゆう人だった

あ!今そういうのに
詳しい先輩がいるから
聞いてみるね!!

お、お母様だと...!
マジで!?

ど、どんなやつ?
って、あ
ママがわかる訳
ないから...!!

助手を務めるあゆ丸さんが 広告イラストをデザイン



本学で助手を務め漫画家・イラストレーターとして活躍しているあゆ丸さんが、宇治徳洲会病院（京都府宇治市）で行う研修施設見学の募集広告イラストを担当いたしました。広告は医学生向けフリーペーパー「KOKUTAI FREE」の2018年夏号（No.8）に掲載。同病院で研修医として働く方々がモデルです。あゆ丸さんは本学部マンガ領域を卒業後、本学大学院メディア・造形研究科に進んだ修士で、昨年も同病院の研修医募集広告イラストを担当し反響を呼びました。

ラッピングバスをデザイン！ 産学連携事業がテレビ取材を受けました



伊那バス株式会社（長野県伊那市）と行う産学連携事業が、信越放送のテレビ取材を受けました。現在、伊那市・駒ヶ根市～新宿区間を運行するラッピングバスのデザインを進めており、デザインの方向性を確認するプレゼンテーションの様子が撮影されました。デザインは同社が生産する夏秋イチゴを用いており、本学との連携により商品の認知度・イメージアップを目指します。この特集は7月17日に長野県を対象に放送されました。ラッピングバスの走行は2019年を予定しています。

「しんじゅく健康フレンズ」の4コマ漫画が 新宿区の広報紙に登場



新宿区健康部健康づくり課と本学の学生が協働で考案し作成した健康づくり推進キャラクター「しんじゅく健康フレンズ」の4コマ漫画が、新宿区が発行する広報紙「広報しんじゅく」の6月5日号（第2249号）に掲載されました。新宿区健康部と本学は事業協定を結び健康に関する情報の効果的な普及啓発に協力しており、「しんじゅく健康フレンズ」は健康に関する様々な配布物にも用いられています。漫画では健康づくりのためのヒントを紹介し、全4話を掲載予定です。

齋藤勁吾さんの漫画『アカトラ』が 「週刊少年チャンピオン」にて連載開始



マンガ領域2016年卒業生の齋藤勁吾さんの漫画『アカトラ』の連載が「週刊少年チャンピオン」にて始まりました。第1話が掲載されたのは7月12日発売の2018年No.33で、夏の2大新連載の第1弾として巻頭カラーを飾りました。同作品は、激動の時代を斬りひらく幕末剣戟アクションです。時は幕末。倒幕軍に所属する少女ヒバナと謎の青年・赫虎（アカトラ）。異様にコルク異常に強い彼の正体とは!? 二人の出会いで時代が動き出す…!?

竹内一郎教授の新刊 『人生は「声」で決まる』発売

竹内一郎教授が執筆した本『人生は「声」で決まる』が、7月13日に朝日新聞出版より発売されました。本書では究極の自己財産である「声」の活用法について、テクニカルとメンタルな面の双方から迫ります。俳優志望者、声優志望者、朗読ファン、仕事で声を使う人にとって必読の一冊となっています。竹内教授はベストセラー『人は見た目が9割』（2005年新潮新書）の著者であり、本学で教授を務める傍ら、劇作家や演出家としても活躍しています。



那珂湊第一小学校の生徒と共に ヘッドマークを制作



7月3日、メディアデザイン領域の渡邊哲意教授と学生が、ひたちなか市立那珂湊第一小学校の4年生を対象にワークショップを開催いたしました。このワークショップは、ひたちなか海浜鉄道湊線沿線を舞台にした現代アートプロジェクト「みなとメディアミュージアム」の一環として行われ、ひたちなか海浜鉄道の列車に取り付けるヘッドマークを制作するものです。同鉄道那珂湊駅のマスコット猫「おさむ」と「ミニさむ」がモデルのヘッドマークを装備した列車は、夏休みの間走行予定です。

新宿区若松地区の地域広報誌を 本学学生がデザイン制作を担当

メディアデザイン領域3年生の吉田咲也花さんが、新宿区若松地区の地域情報誌「わがまちわかまつ」の紙面デザインを制作しました。この地域情報誌は今年度の4月から渡邊哲意研究室でデザインの制作をしています。現在2号目となるこの号では、出来るだけ多くの地域の方に親んでもらえるように、ロゴやカラーなど、大幅リニューアルデザインを行いました。この情報誌は7月17日に若松地区に12,000部配布され、地域の方々や小学生にお祭りの情報などを伝えます。



『怖い女』

沖田瑞穂 / 著
2018.2 原書房

口裂け女、イザナミ、貞子、神話の女神たち、さらには実在の人物にいたるまで、怪談、都市伝説などで語られる怖い女の系譜をたどる一冊。

怖い女の何が怖いのか。その恐怖の根源をひも解いてみませんか。

怪談好きの方には『日本現代怪異辞典』(朝里樹 / 著 笠間書院)もおすすめです。

司書オススメ!



『会長はメイド様!』

藤原ヒロ / 作
2006.9 白泉社

私が少女マンガに興味を持つきっかけになった、非日常的な学園モノ恋愛コメディ作品です。貧しい家庭に生まれ育った男勝りで強い女子高生にイケメン男子たちが惚れるという、心をときめきでくすぐるストーリー。男女問わず少女マンガ初心者入門編としておすすめしたいです。

新宅 裕一郎さん オススメ!



読書のすすめ

宝塚大学の司書、講師、学生からそれぞれおすすめの本をご紹介します!! すべての本は宝塚大学の図書室に所蔵されているので、ぜひ読んでみてください。

『Think Simple : アップルを 生みだす熱狂的哲学』

ケン・シーガル / 著
林 信行 / 監修
高橋 則明 / 翻訳
2012.5 NHK 出版

何かを表現する時、つい多くの情報を詰め込みたくなることはありませんか? 本当に伝えたいことを際立たせるにはどうすればいいか、つまりデザインの本質的な考え方について、アップル創設者スティーブ・ジョブスのエピソードに触れつつ記述された本です。デザインに興味のある方には是非読んでいただきたいです。

仁藤 潤先生 オススメ!

Think Simple

アップルを生みだす熱狂的哲学
ケン・シーガル
林 信行 / 監修 高橋 則明 訳
Insanely Simple
The Obsession That Drives Apple's Success
Ken Segall



谷口 充之さん

大学卒業後、営業職、予備校の教職員、精神保健福祉相談員を経て、宝塚大学に入職。これまでの人生経験を学生の就職支援に役立てたいと願い、キャリアコンサルタントの資格を取得し、現在に至る。

宝塚大学では、1年次からポートフォリオ・アーカイブ計画を実施しており、ポートフォリオを作成するための授業もあります。そして何よりも、いろいろな業界に就職をした先輩たちが残してくれたポートフォリオを就職支援室でいつでも見ることが出来ます。

就活・就職 駆け込み寺 ポートフォリオって?

アニメやゲーム、デザインなどクリエイティブな職種を目指して就活する人は、ポートフォリオが必要になります。ポートフォリオとは「私はこのような絵やデザインができるスキルを身につけています」と伝えるための作品集のことで、あなたの描く力やデザインセンスを採用担当者に見てもらい、自己アピールするためのものです。

東京2020 オリンピック・パラリンピック 連続表紙企画



『サーフィン』
作画: 齊 静茹 (2年)

連日酷暑が続いておりますが、皆様いかがお過ごしでしょうか? 熱中症にはお気をつけ下さい。今回の特集は図書館の紹介でした。リクエストのあったものや読書のすすめで紹介している本も蔵書しており、今も続々と新刊が入ってきています。この機会にぜひ立ち寄ってご覧になって下さい。では、来月のニュースレターもよろしくお願致します!

編集後記

- Director**
渡邊 哲也 (本学教授)
金澤 英樹 (本学職員)
- Editor**
ミネシゴ (フリーライター)
瀧瀬 彩恵 (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**
石川 雄仁 (本学助手)
坂口 茜 (教務助手)

- Assistant Director**
色部 桜子 (2年)
- Designer**
芦川 梨紗 (3年)
吉田咲也花 (3年)
関口 愛理 (2年)
- 『ソカまんっ!』
原作: ストーリー文化研究室
作画: 宮々瀬 遊 (4年)



Lecture
授業潜入記 No.04
TAKARAZUKA

映像・演出 I はこんな授業だった!

当日はグループワークで撮影をしたり、できた素材を使ってPCで編集作業をしていました。グループみんなで意見を出し合い、和やかな雰囲気の中にも物づくりに対するこだわりを感じることができました。

編集委員の感想

当日はグループワークで撮影をしたり、できた素材を使ってPCで編集作業をしていました。グループみんなで意見を出し合い、和やかな雰囲気の中にも物づくりに対するこだわりを感じることができました。

この日の授業内容

事前に与えられたテーマに沿って、各グループごとに30秒CMの企画を考えています。今日の授業は、その企画をもとに実際に撮影・編集している段階。企画に合った撮影場所を探したり、衣装や美術を手作りしたり、CGやアニメーションの制作などそれぞれのグループごとに色々と工夫して作品を創っています。

身につく力は

短編作品(CM等)における企画力、プレゼンテーションのためのコンテ制作のノウハウ、撮影するための事前準備、カメラ撮影テクニック、優れた映像表現のための編集技術、映像で物事を表現するためには何かを必要かをトータルで理解する事で基本スキルを習得します。

どんな授業

映像制作の各工程/企画↓撮影準備↓撮影↓編集における基本的な作業の流れを学び、分業化された各セクションの作業をロールプレイング形式で学んでいきます。



真島 ヒロシ 非常勤講師

ミュージックビデオクリップや、テレビCMを中心に企画・演出およびデジタルアーティストとして活躍。宝塚大学東京メディア芸術学部非常勤講師



授業の様子