

NEWS LETTER

2018
Vol. 93
TAKE FREE

News Letter

Vol.93

2018年10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

東京メディア芸術学部の 2種類のAO入試

POINT 1

AO入試の受験方法が2種類。

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(作品型)」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、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面談(意欲型)」を実施。

ワークショップを受講後、個別面談を行います。後日、課題レポートを提出。

受験対策セミナー

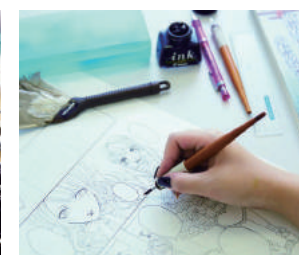
10月13日(土) / 11月10日(土)

- 学科共通作品講座《90分》
本学の講師がデッサンの指導を行います。
- 入試対策セミナー《30分》
持参するべき作品について解説いたします。



本講座の制作作品は、「学科共通作品」として提出することが可能です。奮ってご参加ください!

参加申込みは
こちらから!



Student File
File.06 森下 優香

Teachers Pickup
李 春助教

マンガ連載
『ヅカまんっ!』第六稿

HOT TOPICS

授業潜入記
No.06 発想表現



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

Vol. 93

≡ CONTENTS ≡

巻頭特集

TOKYO GAME SHOW 2018
in MAKUHARI MESSE

Student File

森下 優香 さん

Teachers pickup

李 春 助教

連載マンガ

『ツカまんっ!』第六稿

HOT TOPICS

授業潜入記

発想表現



TOKYO GAME SHOW 2018 宝塚大学のブースの様子

「TOKYO GAME SHOW 2018」 in Makuhari Messe

2年ぶりの参加となる TOKYO GAME SHOW !
ゲーム領域の学生たちが企画開発のスマホ・PCゲーム・VRゲームを展示。

企画、運営を全て学生が担当!!

4年生を中心に実行委員会を設立し、学生が自ら企画立案、制作、運営、広報活動を手掛けています。
今回のゲームショウでは学生たちが企画開発したモバイルゲーム、PCゲーム、VRゲームなどが多数
出展されていました。取材班も実際にゲームを体験し、最先端のゲーム表現を味わいました。

9月20日(木)～23日(日)まで幕張メッセで開催された「東京ゲームショウ2018」に出展しました!
個人またはグループ制作したゲーム作品を多数展示。Unity や Unreal Engine を使い、企画からデザイン、
開発までを学生が担当しました。
コミュニケーションデザイン研究室からはUnity で LED 照明を制御し Kinect によるジェスチャープレイが
可能な音ゲーや、産学共同コンテンツとして Oculus Go 版「クローンスゲートVR suzaku」を展示しました。
最先端表現、新しいカタチのゲーム作品を、学生たちが来場の方々に熱く語っていました。



TOKYO GAME SHOW ??



コンピュータエンターテインメント協会 (CESA) の主催
によって開催される、コンピュータゲームを始めとするコ
ンピューターエンタテインメントの総合展示会である。
略称として TGS と表記される事があり、アメリカ・ロサン
ゼルスで行われる E3、ドイツのケルンで行われる
Gamescom と並ぶ世界三大ゲームショウでもある。



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.06

もりしたゆうか
森下優香

東京都出身。1996年生まれ。
上野高等学校卒業。
ゲーム領域4年生
イラストレーション、
グラフィックデザイン等を勉強中。



= student works =

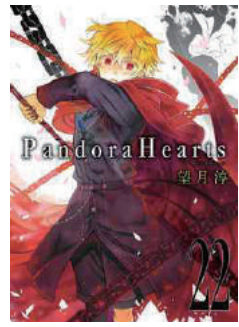


- ①「Magical Star マジカルスター」:キャラクターデザイン:星座をテーマにしたゲームのタイトルロゴ②「火より生まれし錬金術師」自分の好きな表現をできる限り詰め込んだ作品。友人や、SNS上でも最も好評だった、思い出の絵です。
③「幸せのおすそ分け」:1年次制作した漫画(Hunter's Moon)のキャラクターに向けて、SNS上でファンの方からチョコをいただいたのでそれをもとに漫画を制作しました。自分の好きな漫画の表現にできるだけ近くなるように、パースの取り方やトーンの使い方などを、改めて勉強しなおしました。

表現と並行して最新技術について 学べる宝塚大学へ

小学校の頃から美術や工作が得意で、授業でよく作品を先生に選ばれるような子どもでした。年上の親戚に影響されてゲームを遊ぶ機会も多かったように思います。芸術系大学を志すようになったのは高校3年生になってからです。美大受験予備校に通っていた友人に影響を受けてそのような大学があることを知りました。いくつか芸術系大学を受験した結果、高校の先生にも勧められた宝塚大学に合格し入学することになりました。最終的に宝塚大学に入ったのは、最新のクリエイティブに精通している、第一線で活躍している著名な先生に教えることができるからという理由からです。また、表現と並行してプログラミングをはじめとした最新技術について学べる芸術系大学はとも限られているのですが、宝塚大学ではそのような学びをできると感じました。

もともと数学が好きだったこと、そしてパソコンも得意だったため以前からゲーム関係の仕事に就きたいという考えがありました。しかし入学当初は絵を描きたい気持ちが強かったため、入学当初はイラストレーション領域に所属していました。



『Pandora Hearts』

作者・望月淳の描くストーリーや絵柄が好きです。人間としてどう生きるか、という哲学的で真面目な内容が多く、自分も「こうなりたい」と思うポイントが沢山あります。

領域を問わず真剣に向き合う先生の 存在が領域変更のきっかけに

2年の前半に学外の行事に参加する機会があり、他領域の先生とも話す機会が多くなりました。その頃、イラストレーション領域の経験と慣れ親しんだゲームへの興味が合わさり、一枚の静止画ではなく「動かすための絵」を描くことに興味が湧きました。それをしっかり学びたいと、いくつかの領域の先生に相談したところ、「作りたいものを実現するためにはゲーム領域がいいのでは」と助言をいただき、ゲーム領域に移籍することを決めました。



丁寧に言葉を選びながら
しっかりと語る森下さん。

宝塚大学ではこのように、領域を横断した先生と学生の関係がしっかり築かれることが日常です。担当領域以外の学生に対しても真剣に向き合ってください先生方がいなかったら、今ゲーム領域に所属していません。

所属領域にこだわらず作品を作りたい

ゲーム領域に移ってからは一層新鮮な学生生活となりました。イラストレーション領域は個人課題が主なため、グループ課題の多いゲーム領域は発見もある分、苦戦した面も多かったです。

ある時、ゲーム制作の個人課題を制作する機会があ



『アンドリュウ NDR114』

1999年公開のSF映画。ロボットが人間になろうとする過程を描いた作品で、CGでなんでも表現できるような時代に作られた映画ではないので、かえってリアリティがあり迫ってくるものがあります。

りました。すると不思議なことに、これまではグループ制作の方が大変だと思ってきましたが、いざ個人で制作を始めると多くのできないことがあると痛感したのです。また一人で制作すると、どうしても「自分ができること」に集中しがちで可能性が狭まります。人と一緒に話し合いながら作る方が、予想しなかった方向に新しいアイデアや表現が生まれる、ということに気づけたのが印象的でした。

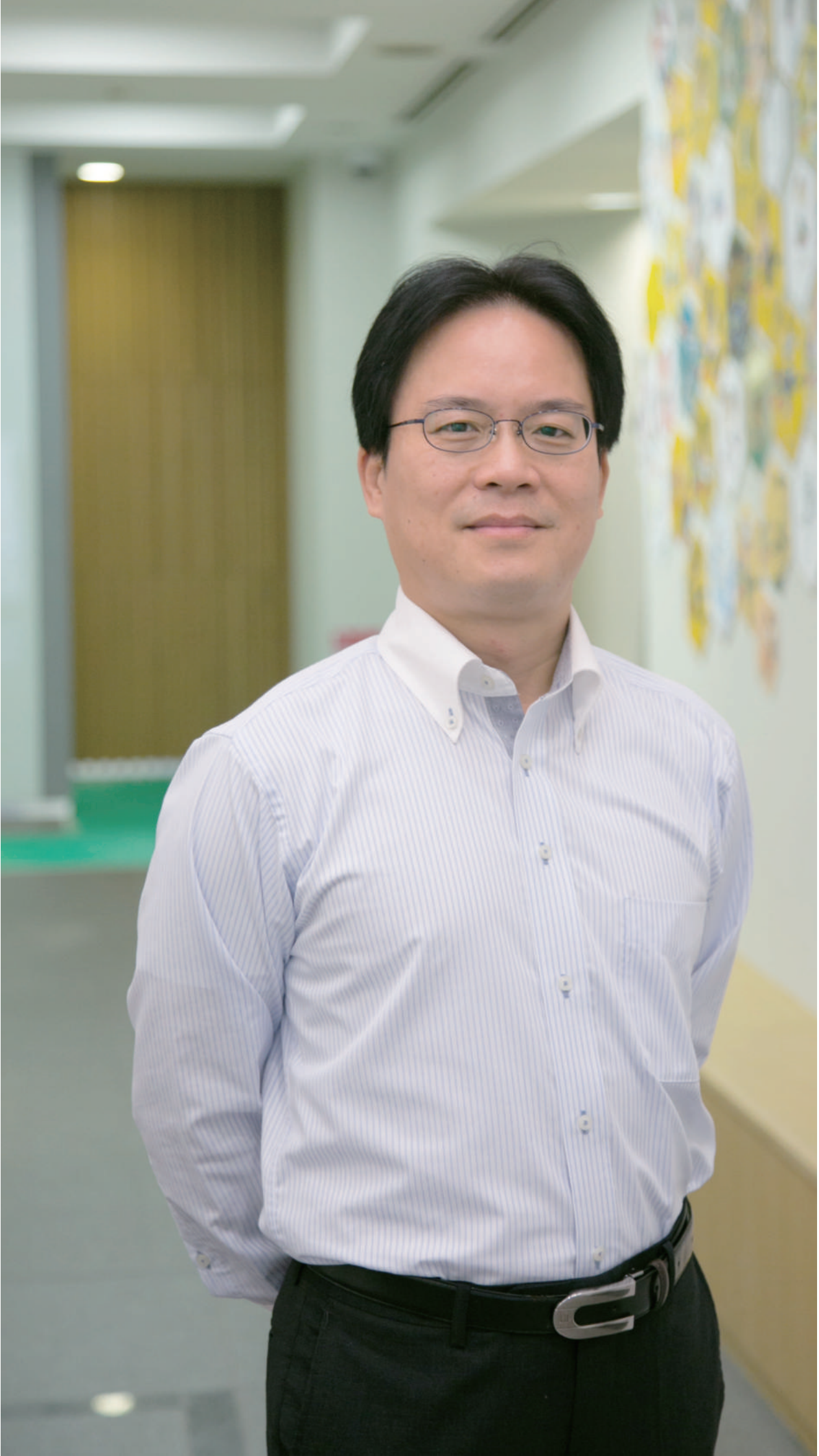
領域変更当初はクラスメイトが学んできた事前知識や、無意識に通じ合っている用語や技術が分からないため、それを勉強するところから始めました。ゲーム業界は特に移り変わりのスピードがあるので、授業外でも業界の動向や最新トピック、表現に関するあらゆることに敏感にアンテナを張ることで課題や自主制作への向き合い方も変化すると思います。

これから、描画が得意であること、そしてキャラクター設定を考えることが好きなことを生かして、卒業制作を作りたいと考えています。そして、今後は自分が学んだことをいかに後輩に伝えていくかにも興味があります。二つの領域を経験している自分だから伝えられることがあると思います。また、教えることを通して自分にとっても学びがあると考えているので、これからは楽しみです。

李^リ春^{シュン}助教

北京師範大学教育学部卒・修士課程修了。東京大学教育学研究科修士課程修了・博士課程単位取得満期退学。日中比較教育、中国語教育、留学生教育に従事。

東京メディア芸術学部に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」に伝えたいことを語っていただきます。



ひとりひとりの自由な発想の中に答えがある

現在宝塚大学では「中国語会話」、留学生を対象とした「表現思考基礎」、「留学生指導」を担当しています。

「留学生指導」では授業や生活に関するアドバイスを実施しています。これから日本でどのように過ごしていけばよいか、卒業後は母国に戻るか日本に残って活動するか、などといった相談を受けることが多いです。私自身、中国で教育学を専攻した後に留学生として来日した経験があるため、留学生の皆さんが日本で学ぶにあたって感じることを、考えることはとても理解できます。自分の知識や経験を活かし、学生それぞれが「本当にしたいこと」を引き出し、成功に導くことができるよう心がけています。

私が専攻していた教育学とは、どのようなものを教えるか、つまり教育の方法論を学ぶための学問です。例えば学校の授業は「どのような目的・方法で作られ、それを学生がいかに理解したか」という一定のフォーマットのもとに評価されます。しかし宝塚大学のような芸術系大学では必ずしもこのフォーマットが通用するわけではありません。何かを表現する時、数学のように絶対的な答えはなく表現するひとりひとりの自由な発想の中に答えがあるという

のが、これまで私が接してきた考え方は異なり新鮮ですね。それは宝塚大学の先生方も身をもって実感していますし、もちろん学生の皆さんにも求められていることです。

自分が達成したいことを考えて選択していく

国の大学院で学んでいたころ、戦後の日本経済が急速に発展した理由は素晴らしい人材教育にあるということを知りました。それを知ったことがきっかけで日本の教育について本格的に研究しようと思いついて来日したのですが、実際に来てびっくりしたのが日中の教育のあり方の違いです。

中国はいわゆる「詰め込み教育」が主流で、先生からの指示がなければ学生は行動しない傾向にあります。また、個人課題が主なのでグループワークの経験がある人もほとんどいません。そのような環境で育った中国人留学生は、宝塚大学のグループワークの多さや自発性を求める校風に戸惑いを感じる方も少なくないはずですが、でもせっかくなので日本の大学に通っているのですから、自分が大学を卒業する頃には何を達成していきたいか

をよく考え、そのために必要なものを習得するために授業を選んだり、一つ一つの作品制作に向き合ってほしいと考えています。宝塚大学にはそのための選択肢が豊富にあります。

留学生としての日本での成功を一緒に掴むお手伝い

私が留学生教育に携わる上で常に考えているのは、中国人の「日本文化」マンガ・アニメ・ゲーム」という表面的な意識を変え、他の素晴らしい面にも気づいてほしいということ。特に日本ならではの思いやりやマナーといった、人間として本質的で大事なことも大学生活を通して学んでほしいですね。

家族と離れながら異国で学ぶ留学生ならではの苦悩や葛藤の先にある、成功や喜びを掴んでもらうお手伝いをするのが私の仕事の一つです。自分が日本で、宝塚大学でクリエイターとして達成したいこと、そして皆さんを大学に送り出したご両親の笑顔の裏にある期待に応えるにはどうすればよいか一緒に考えていきましょう。いつか母国に帰り笑顔で「ただいま」と言えるように。

Favorite



『生き物を育てること』

私は観葉植物や金魚を育てるのが趣味です。特に金魚は小さい頃から飼う習慣があり、成長していく姿を見ると癒されます。

何かが日々成長していく過程を見つめることがとても好きという感覚は、人を教える仕事をしていることにも通じている生きがいなのだと思います。入学した時は右も左も分からなかった学生が、数ヶ月も経てば「こんなことを知った」「こんな作品ができた」と話しに来てくれることをとても嬉しく感じます。

アジア初のキッズエンターテインメント アワードに演出協力



8月19日、大阪市中央公会堂にて開催されたエンターテインメント業界での活躍を目指すキッズのコンテスト「Asia Kids Entertainment Awards 2018 JAPAN」に、渡邊哲意教授と学生が映像・照明演出で協力いたしました。コンテストはモデル、シンガー、ダンスの3部門で、アジア各国のキッズたちが参加。学生は出演者のリハーサルから本番までのドキュメンタリー映像撮影とステージ上のスクリーンに映し出される映像撮影、ムービングライトによる照明演出を担当しステージを盛り上げました。

高田美苗専任講師が「わたしの昼顔・ Belle de jour」展に参加



9月1日から全7日間に渡って行われた展覧会「わたしの昼顔・Belle de jour」展に、高田美苗専任講師が参加いたしました。この展覧会は高田講師を含めた画家、イラストレーター、漫画家など7名によるグループ展で、京橋のギャラリー オル・テールにて開催されました。表題の「わたしの昼顔・Belle de jour」はフランス・イタリア合作映画『昼顔』から取られました。今展は、女性が相反して持つ聖性と背徳性を表現する、秘匿の展覧会となりました。

圧巻のプロジェクションマッピングを 披露



9月1日に明治記念館で開催された「第38回関東誠鏡会総会・懇親会」にて、渡邊哲意教授と学生がプロジェクションマッピングとムービングライトを組み合わせた空間演出で協力いたしました。総制作日数180日をかけて制作した圧巻の演出は、福岡県立(旧制)八幡中学および八幡高等学校の同窓会「誠鏡会」の関東支部と本学のコラボレーションにより実現いたしました。学生にとってこれまでにない大規模なプロジェクトは、集まった約400名の同窓生を大いに沸かせました。

研修医を二次元キャラクター化! 本学助手が広告イラストを担当



本学で助手を務め漫画家・イラストレーターとして活躍中のあゆ丸さんが、宇治徳洲会病院の広告イラストを担当いたしました。イラストは、同病院の研修医をモデルにしたキャラクターと京都駅が融合したもので、医学生向けフリーペーパー「KOKUTAI FREE」の2018年秋号(No.9)に掲載されました。あゆ丸さんは本学部マンガ領域を卒業後、本学大学院に進んだ修士で、同誌2018年夏号(No.8)や昨年も同病院の広告イラストを担当しており、反響を呼んでいます。

本学のCMがYouTubeにて公開

今秋、世界最大の動画共有サービス「YouTube」にて本学のCMが公開されました。複数のパターンがあるCMには講師と学生がそれぞれ登場いたします。『銀河鉄道999』の作者である漫画家・松本零士特任教授と、『ジョジョの奇妙な冒険』の作画監督を務めるアニメーター・芦谷耕平専任講師は、強い気持ちや夢の大切さを訴えます。また、本学のキャッチコピーである「ココロ、踊る、タカラヅカ。」にあわせ、これまで学生たちが制作した多数の作品が背景を彩っています。



伊那バス株式会社「ラッピングバス」 のデザインを学生が提案

伊那バス株式会社(長野県伊那市)と行う産学連携事業で、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います。8月30日に伊那バス株式会社本社まで伺い、複数のデザインを学生が提案いたしました。デザインは同社が生産する夏秋イチゴをメインに用いており、本学との連携により商品の認知度・イメージアップを図ります。ラッピングバスの走行は2019年を予定しています。その他、創業100周年を迎える同社ロゴマーク等の制作も同時に進めています。



「ハチ子」がエントランスギャラリー を埋め尽くす!

本学の非公式キャラクター「宝探しハチ子」をモチーフにした作品が、エントランスギャラリーに展示されています。制作には、クリエイターを目指し日々奮闘している在学学生、漫画家やイラストレーターとして活躍している卒業生、松本零士特任教授を始めとする現役クリエイターである講師らが参加いたしました。サイズ、画材、アナログ、デジタルなどの制限はなく各々が自由に制作し、イラスト作品に限らず3Dモデリング、グラフィックデザイン、立体作品などが並んでいます。





発想表現
 はこんな授業だった！

どんな授業
 イラストレーションを描く上で重要なのはアイデアや発想、自己の世界観といったもの。技術的な描写力だけでなく柔軟な発想力を育て、オリジナリティのある作品づくりを続けていく授業です。

身につく力は

手描きによる作品制作を重視しているイラストレーション領域。自分が思い描いた絵本を、今まで学んできた基礎技術を活かして発想を豊かに表現していきます。想いを込めて手描くことでしか出せない質感が、個性を生み出します。

この日の授業内容

「赤ずきんの冒険」をテーマに、学生ひとりひとりが創作絵本の制作に取り組む授業。制限時間内に、今まで学んできたスキルを存分に活かしてストーリーを描き上げる集大成でした。

編集委員の感想

学生によって「赤ずきん」の捉え方がさまざまで、キャラクターデザインから絵本の構図、セリフまで個性に富んだ作品がたくさん生まれました。読み物としての制作物を作り上げることで、イラストレーションの世界からさらに一歩、進んだ世界が垣間見れました。



授業の様子



北見 隆 教授
 武蔵野美術大学商業デザイン科卒。イラストレーター。絵本『夢から醒めた夢』や『聖書物語』などの作品で知られる。彫材を利用して立体作品などを生み出すリサイクル・アートでも積極的に活動。受賞歴は「第13回サンリオ美術賞」、「プラチスラバ絵本原画ビエンナーレ金のりんご賞」など。

読書のすすめ

宝塚大学の司書、講師、学生からそれぞれおススメ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。

『小さいことにくよくよするな!』
 —しよせん、すべては小さなこと

リチャード・カールソン / 著
 小沢 瑞穂 / 翻訳
 2000.6 サンマーク出版

留学生対象の表現思考基礎でも取り上げている本。電車の吊り広告で見かけ、タイトルが印象的だったことがきっかけで読みました。人生の哲学が書かれており、挫折や逆境にあった時にぜひ手にとってほしいです。

李 春先生
 オススメ!



司書オススメ!



『太陽系観光旅行読本』
 オリヴィア・コスキー / 著
 ジェイナ・グルセヴィッチ / 著
 露久保由美子 / 翻訳
 2018.2 原書房
 宇宙旅行に興味がある方にぴったりのガイドブックです。各惑星の基礎データや自然特性は科学研究に基づいており、アクセス、気候、観光スポットなどをわかりやすく紹介しています。火星で登山、木星でオーロラ観察、冥王星でスケートなど、わくわくする体験がたくさん! あなたはどの惑星へ行ってみたいですか?

森下 優香さん
 オススメ!



『砂糖菓子の弾丸は撃ちぬけない』
 桜庭一樹 / 著
 2009.2 角川文庫
 私も親もミステリー小説を表紙買いするほどのミステリーファンです。桜庭一樹の別シリーズを好きになったことがきっかけでこの本と出会いました。主人公の友人に感情移入し共感しながら読めるので、次にどんなことが起きるのだろうとゾクゾクしながら話の展開に引き込まれていきます。

就職室の
駆け込み寺
 エントリーシート(ES)って?

エントリーシートとは、就職活動において学生が企業に提出する応募書類の一つで、Web上で入力して送信する形式と、指定の用紙に記入して提出する形式の二通りがあります。就職活動においてはエントリーシートが選考の第一段階となることが多く、学生はエントリーシートを通じて企業に自分自身を効果的にアピールすることがとても重要となります。

エントリーシートの設問は、企業ごとに工夫がされています。多くの場合は「自己PR」「志望動機」「学生生活に力を入れたこと」「将来の目標」などで、企業によっては「学生時代の中で一番困難だったことと、それをどう乗り越えたかをお書きください」や「一番楽しんでる時の写真を貼付し、解説してください」などの設問もあります。それらの設問を通じて、「応募学生がどのような人なのか」を知り、「その企業で活躍する可能性のある人材かどうか」を判断します。そのため、抽象的な表現ではなく、根拠となる具体的な内容を盛り込み、「この学生と会ってみたい」と思わせるようなものを作成することが大切です。

編集後記

秋晴れの爽やかな日がつづいておりますが、お元気で過ごすごでしょうか。
 今月は待ちに待った宝翔祭! 宝翔祭準備期間中、皆さんいきいきとしていました。装飾も企画も去年以上に豪華になりました。当日が楽しみです! 皆さん体調管理には気を付けてください!
 それでは次号もよろしくお願ひします。

東京2020
 オリンピック・パラリンピック
 連続表紙企画



『体操』
 作画:市川 昌紀(4年)

- Director**
 渡邊 哲意 (本学教授)
 金澤 英樹 (本学職員)
- Assistant Director**
 色部 桜子 (2年)
- Designer**
 芦川 梨紗 (3年)
 関口 愛理 (2年)
- 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 (本学教務助手)
- 『ソカまん!!』**
 原作:ストーリー文化研究室
 作画:宮々瀬 遊 (4年)