

NEWS LETTER

2019
Vol. 98
TAKE FREE

News Letter

Vol. 98

2019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:itokyo@takara-univ.ac.jp



第9回卒業修了制作展開催

Student File
File.11 諸田 莉沙

Teachers Pickup
桜木 晃彦 教授

マンガ連載
『ヅカまんっ!』第十一稿

HOT TOPICS

授業潜入記
No.11 現代漫画文化論II

OPEN CAMPUS 2019

TAKARAZUKA UNIVERSITY SCHOOL OF MEDIA ART IN TOKYO



MANGA



ILLUSTRATION



GAME



ANIMATION



MEDIA DESIGN

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

なりたいたいわたしに近い大学

3/24 SUN

13:00-16:00

4/21 SUN

13:00-16:00

5/26 SUN

13:00-16:00

6/16 SUN

13:00-16:00

7/28 SUN

10:00-15:00

8/25 SUN

10:00-15:00

8/26 MON

10:00-15:00

9/21 SAT

13:00-16:00

11/10 SUN

13:00-16:00

12/8 SUN

13:00-16:00

オープンキャンパス概要

大学紹介、体験授業、就職・キャリア説明会、入試説明会
学生トーク、作品展示、キャンパスツアー、個別相談 など

※内容は変更になる場合があります。詳細はホームページをご確認ください。



宝塚大学 東京メディア芸術学部

〒160-0023 東京都新宿区西新宿7丁目11番1号 ☎ 0120-627-837
<https://www.takara-univ.ac.jp/>



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. 98

≡ CONTENTS ≡

巻頭特集

第9回卒業修了制作展開催

Student File

諸田 莉沙 さん

Teachers pickup

桜木 晃彦 教授

連載マンガ

『ツカまんっ!』第十一稿

HOT TOPICS

授業潜入記

現代漫画文化論II



第9回卒業修了制作展エントランスの様子



Animation

Master

Game



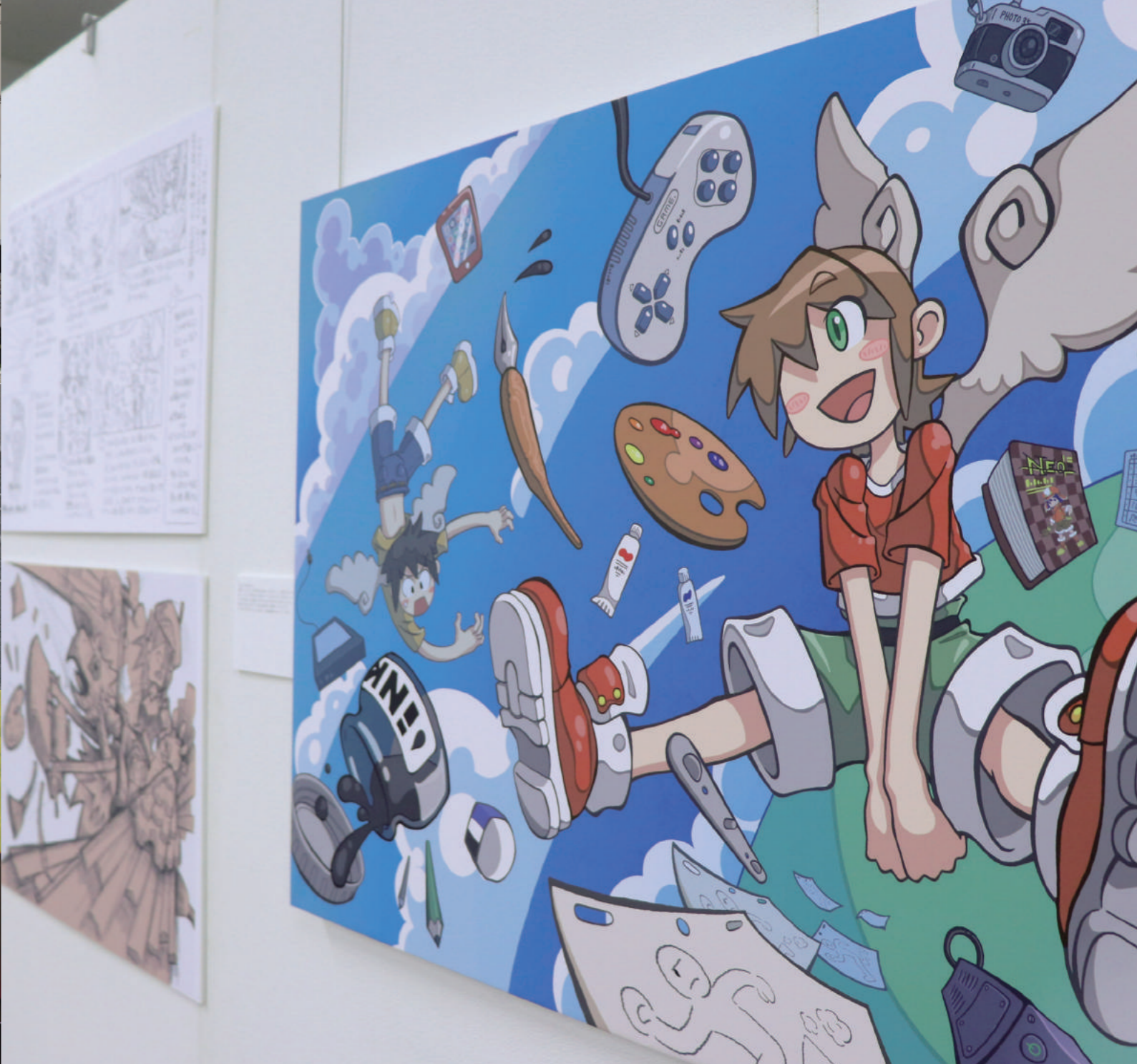
Manga



Content Design



Illustration



第9回卒業修了制作展開催

今年も2月16日、17日の2日間にわたり、卒業修了制作展が開催されました。

テーマは「翼」。各自が学んだものをカタチにして、今まさに社会へと羽ばたいていく学生たちの姿を是非見てほしい！そんな思いを込めたテーマの下、各分野から意欲的な作品・論文が集まりました。

本学の卒業修了制作展は、ギャラリーなどの展示会場を借りるのではなく、あえて自分たちが毎日通った大学のキャンパスを、学生たち自らの手で展示会場に仕上げていきます。その作業は領域や学年関係なく、大学が一丸となって行われます。

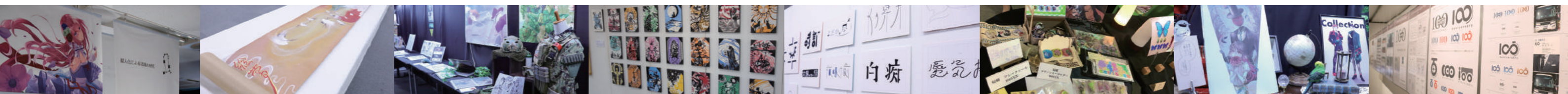
また、展示されている作品たちは、大学最後の1年間全てを費やして制作されたものです。「今、この瞬間でしか創り上げることの出来ない」、美大生としての渾身の作品たちは、学生それぞれの特色が色濃く滲み出ていました。その個性あふれる自分たちの作品を、どうすれば魅力的に見せることができるのか。作品の世界観を展示にまで拡張させるなどの、見せ方にも工夫が凝らされていました。

委員長のコメント

多くの先生、事務の方々のご協力のお陰で無事に第9回卒業修了制作展を終えることができました。私にとっても、同じく卒業を迎える仲間にとっても楽しい経験になったとの声を頂いています。領域全員で協力して作品展示を作るのは最初で最後の体験で、楽しい事も大変な事も含め本当に忘れられない時間となりました。

この気持ちを、感謝を忘れずにこれからの社会人生活も精進していこうと思います。

〈安田 穂香〉



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.11

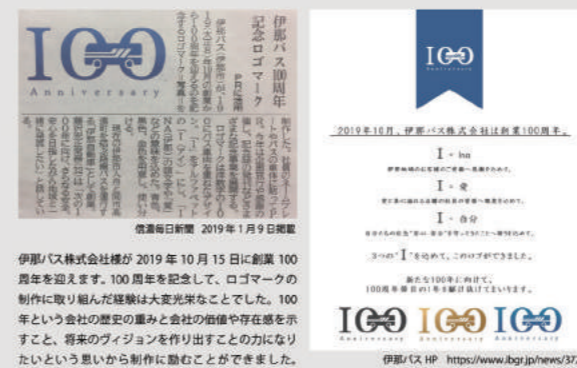
もろたりさ 諸田莉沙

茨城県出身。1996年生まれ。
東京都私立東洋女子高等学校卒業。
コンテンツデザイン領域4年生。
「人に喜ばれる」「社会の役に立つ」
作品の制作を目指している。



= student works =

100 Anniversary Logo Design -完成品-



『伊那バス100周年ロゴマークの提案・制作』

4年次の卒業制作で制作した作品です。長野県にあるバス会社様と産学協同プロジェクトに挑戦させて頂きました。バス会社が2019年に創業100周年を迎えるということで記念の100周年ロゴマークの制作に携わりました。制作の過程で会社の方の前でプレゼンテーションを行ったり、自分の考えだけでなく、まわりの方々の要望に応えるために活動できたことが何より嬉しかったです。完成したマークが地域の方や周りの方の印象に残ればと願っています。

「志向が変わったら領域を移動できる」
ことに魅力を感じて、宝塚大学へ進学

祖母が趣味で油絵を描いていて、幼い頃からその姿を見て育っていたので私も絵を描くことが好きになりました。絵を描くと周りに喜んでもらえるのが嬉しくて小学生時代からたくさん絵を描いていました。コンクールにも応募して、何度か受賞経験もあります。一番好きなのは美術の時間でした。

自分に一番しっくりきたのが「イラストレーション」というジャンルで、大学ではイラストレーションを学ぼうと考えていました。宝塚大学に魅力を感じたのは、高校2年の時に参加したオープンキャンパスのこと。イラストレーション領域の体験授業で実際に粘土でバッジを制作し、モノ作りの楽しさを実感したことがきっかけでした。先生方と学生の関係がとても親密なことも印象的で、悩みや疑問も相談しやすそうなので、雰囲気自分に合っていると感じ、支えてもらいながら学んでいけるのではないかと思います。また学科内で領域がたくさん分かれているところも魅力的でした。在学中、表現について自分の気持ちが変わったら領域を移動できることも安心感があり、イラストレーション領域への進学を決めました。



影響を受けた作品 『夏目友人帳』

昔から好きだった、妖怪が見える少年のお話です。優しさや切なさに溢れる描写が特徴的で、人に優しくなろうと思うきっかけになりました。今でも私の教科書だと思っています。

2年間イラストを学び、新たな可能性を
求めてコンテンツデザイン領域へ

筆のタッチなど個性が出せる油絵具やアクリル絵の具などアナログな手法がもともと好きで、将来はそういう作品を描いていきたいと考えていました。しかし3年生になる頃、「イラストレーター」として生活していくことはできるのだろうか」「自分が目指したいのは本当にイラストレーターなのだろうか」という疑問を持つようになり、領域の先生に相談しました。先生から「諸田さんが別のことに取り組みたいと思うなら、それが実現できる領域で学んでみては」というアドバイスをいただき、3年生の後期から現在所属しているコンテンツデザイン領域に移動しました。



自分が4年間で経験した多くの体験を真剣に語ってくれた諸田さん。

以前コンテンツデザイン領域の学生からの依頼で、外部のオーケストラが開催するイベント告知のツール制作を手伝ったり、別のイベントで子どもたちにボディペインティングをしたことがあり、とても楽しいと感じました。それまで私にとってイラストレーションを描くことは自己完結した作業でしたが、コンテンツデザイン領域の皆と活動することで、外部に発信すること、どうすれば喜んでもらえるかを考えることの楽しさを知り、「自己満足で終わらない発信の仕方」に興味を持つようになりました。それが結果的に領域を移動する大きな理由になったのだと思います。

産学連携で取り組んだ卒業制作で
企業の皆さんにも喜ばれる作品が完成

領域を移動したのが3年後期だったので、すぐに卒業制作に取り掛かりました。そこで出会ったのが「伊那バスのロゴマーク制作」というテーマ。新宿区を通じて、今年創業100年を迎える長野県伊那市のバス会社から「学生の皆さんと連携して記念事業に取り組みたい」という依頼をいただき、卒業制作として取り組むことになりました。

まず伊那市の会社を訪れて見学するところから始め、沢山のアイデアを出してバス会社の皆さんに見てもらい、話し合いを重ねながらお互いが希望するイメージをすり合わせ、100周年にふさわしいものを絞り込んでいきました。百案以上提案した、アイデア出しについては苦労しませんでした。バス会社の方からの「もっとシンプルに」という要望に、非常に苦労しました。余計な要素を削ぎ落とし、他のデザインに埋もれない力強さを持つデザインに頭を悩ませました。しかし、最終的には私の考えたデザインのコンセプトがバス会社の皆さんの考え方と一致し、ロゴマークを完成させることができました。これは人の役に立って喜んでもらえることが、自分の力になるということを実感できた貴重な経験でした。この経験を力に、これからも自分の仕事にしっかりと取り組んでいきたいと考えています。



今後の参考になる作品 『グレイテスト・ショーマン』

ミュージカル映画。アメリカの興行師P・T・バーナムの半生を描いた作品。主題歌『This is Me』に鳥肌が立ちました。人生に迷っている人に勇気を与えてくれる作品です。

桜木晃彦 教授

解剖学者。東京大学理学部卒業。医学博士(東京大学)。
著作・『CGクリエイターのための人体解剖学』『自分の骨のこと
知ってますか』他

東京メディア芸術学部に在籍している講師たちをPick Up。
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。



「芸術」と「科学」人間を捉える 2つのアプローチの融合を目指して

子どもの頃から「生き物」に興味があり、動物学を学ぼうと大学に入りました。しかし、教養科目として学んだ人類学の面白さが忘れられず進路を「人類学」に変更。骨や歯を研究対象とする自然人類学の研究に取り組みましたが、やはり皮膚、筋肉、内臓などの組織を知らなければ骨のことは分からないと思いました。そこで「解剖学を仕事にしよう」と考えたところ、たまたま日本一の解剖学者の研究室で職を得ることができました。そこで働くうち、現在の医学では限界があると感じ、「人間」という生きて動く存在を捉えるためには、これまでとは異なる考え方やアプローチが必要だと考えるようになりました。

その時に注目したのが「対象を直観によって捉える」という美術のものの見方でした。とは言うものの、感覚で表現する芸術の一分野である「美術」と数式で説明する「科学」との間に共通言語がなく、学問的な統合は難しいと思っていました。ところが、芸術と科学という二つの知的作業の溝を埋めてくれる可能性を秘めた技法が出現しました。CGです。そのような訳で私はメディア芸術の学部に在籍しているのです。

「美術解剖学」の授業を通じ、 自然な人体表現の基本的な知識、スキルを学ぶ

CGの発想を共通言語として、人間を対象に芸術家と科学者がこれまで取り組んできたことを融合することで、新たな学問領域が創造できるのではないかと考えました。解剖学の仕事を通じて研究していた「骨の三次元形態」の研究はまさにCGの発想そのものであり、これから自分の力を活かすことができるのはこの分野だと確信しました。

身体構造を表現するにあたり「美術解剖学」という学問分野はすでに存在しました。それを学生に教えてほしいと宝塚大学から依頼があり、「新しい美術解剖学」「ヒトと進化」「社会の中の芸術と科学」などの授業を通じて、これまで学んできた知識を学生に伝えているという訳です。

骨や筋肉を分析し再現することで、人体本来の形と動きの特徴が浮かび上がります。その知識を踏まえて作品を制作することで「違和感のない自然な表現」が可能になります。「美術解剖学」に関する授業は、美術系の学校であればどこでも行われていますが、他校ではデザイン系の先生が担当していることがほとんど。医学や人体の構造について学んだ人間が担当しているのは、本学の大きなメリットだと思います。

超現実を描くためには、現実を正確に 理解していることが必要

「超現実を描けるのは現実を知る者だけ」。これは私が自分の著書のサブタイトルとして記すために考えたキャッチフレーズです。CGを用いたアートなどにおいて「現実を超える」表現の場合、現実と全く無関係で荒唐無稽な内容には、人はあまり魅力を感じません。現実をしっかりと捉えた上で、それを「少し超えた表現」に、私たちはとても魅力を感じるのです。現実を捉えるためには、やはり人体の構造や関節、筋肉の動きを正確に理解している必要があります。そのことを学生に伝えようと授業に取り組んでいます。ですが、誰もが問題意識を持って取り組んでいるので、確実に理解されているようです。

本学は、新宿駅近くという恵まれた環境で、さまざまな分野で活躍している方々を先生として招き、幅広い知識を学ぶことができます。学生時代にしか経験できないことにどんどんチャレンジして、「美術解剖学」をはじめ、将来の糧となることをたくさん学んでもらいたいと思います。

Works



著書
『CGクリエイターのための
人体解剖学
—超現実を描けるのは現実を
知るだけ』
(ポーンデジタル 2002/9)



書籍監修
『ながいながい骨の旅』
(講談社 2017/2)



書籍監修
『メディカルイラストレーション
ハンドブック』
(ポーンデジタル 2005/8)

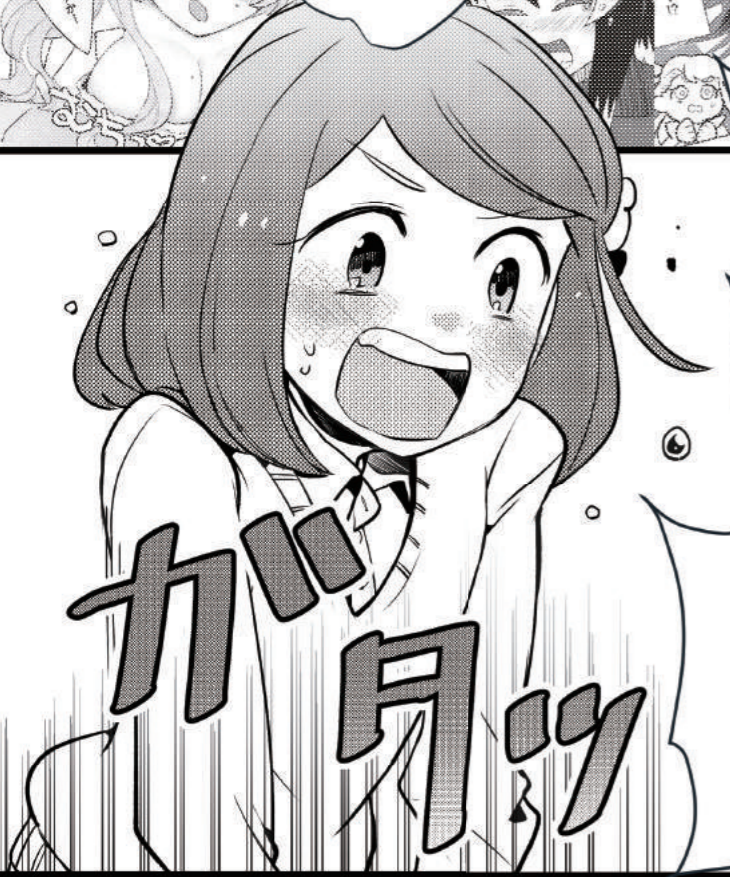


お前が漫画を
描きたいと思っ
た最初の気持ち
は何だ?思い出せ!

今この瞬間も
いろんな作品が
シノギを削ってる

なんにも
思いつかない
ですら〜〜〜!

しえ...
しえんばい



かわいくて
かつこよくて
笑えて、泣けて...

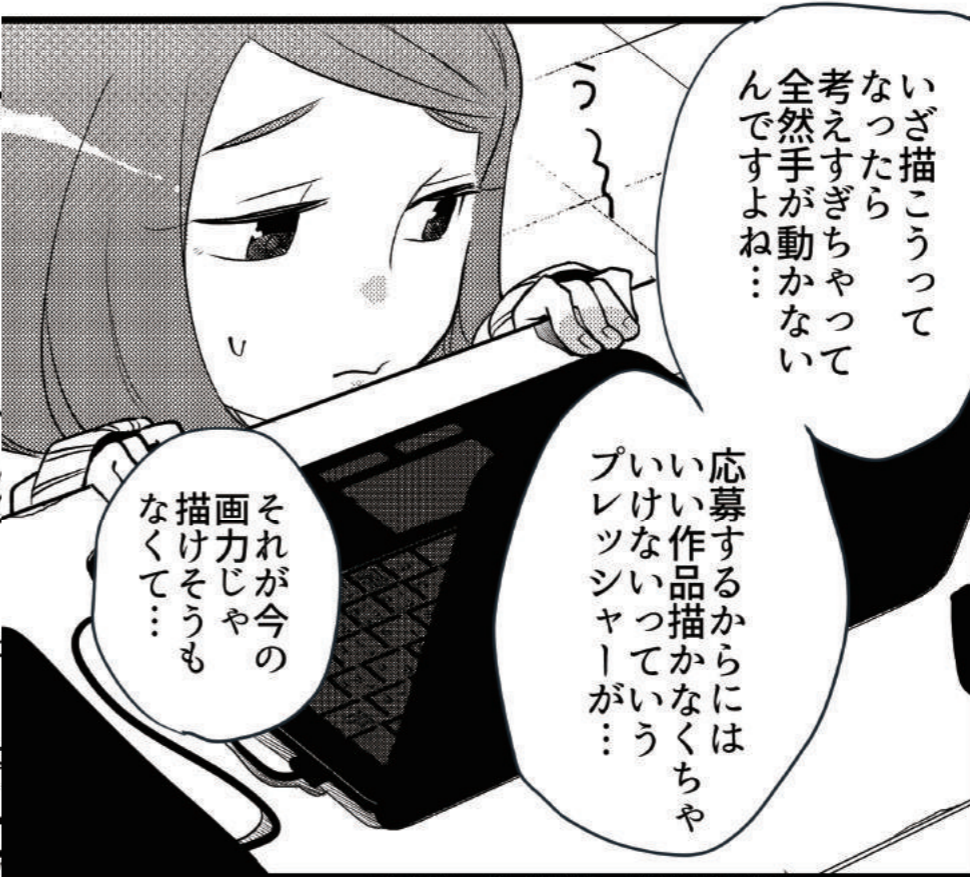
カッパッ



まあ
初志貫徹ってなあ
一番難し...

私わたしは!!

読んだ人が
読んで
良かったって
思う漫画が
描きたいです!!



いざ描こうって
なったら
考えすぎちゃって
全然手が動かない
んですよね...

応募するからには
いい作品描かなくちゃ
いけないっていう
プレッシャーが...

それが今の
画力じゃ
描けそうも
なくて...



ンだよ
鬱陶しい
やつだな...

次の賞に
応募すんだろ?
そんな調子で
どうすんだよ

だから
焦ってるんじゃない
スカー...!!

※先月のいじかに担当がついたぞ!



先輩が
卒業しちゃう
前に...!!

あと一年
漫画とはなにかを
教えてください



ふつふつと
湧いてくる感情を
ぶつけたもんが
作品じゃねえのか



お前が漫画で
伝えたいことは
停滞したままでも
いいような
ものなのか?

『あとで描こう』と
『前のを描き直そう』は
思考の放棄だ

完全に
負のスパイラル
入ったな?

お前が漫画を 描きたいと思っ た最初の気持ち は何だ?思い出せ!

渡邊哲意研究室の企画イベントが、 第四回企業ボランティア・アワード、 奨励賞を受賞



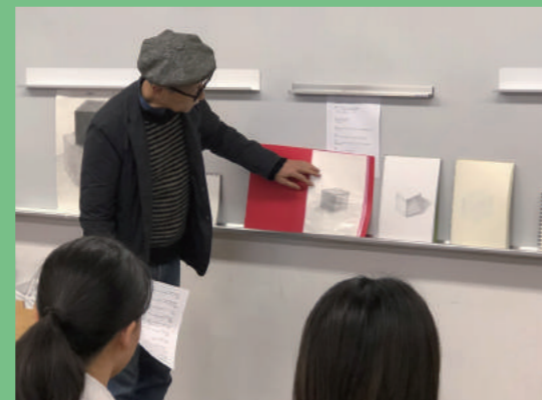
渡邊哲意研究室と新宿区立障害者福祉センター、スターバックスジャパンの三社で企画開催したイベント「かけはしカフェはこねやま」が、東京ボランティア・市民活動センターが主催する、「第四回企業ボランティア・アワード」でコミュニティ奨励賞を受賞しました。ボランティアとして参加するのではなく、地域の一員として、大学で学んでいる内容を活かして地域コミュニティ形成に貢献したことを評価されての受賞でした。受賞したイベントは、今年度も夏頃開催する予定です。

シーズン直前対策「就活集中講座」開催 ゲーム、アニメ業界人になる先輩から メッセージ



2月5・6日、就活集中講座を開催。前半は筆記試験と面接対策のガイダンス。後半は春から社会人になる4年生登壇の「就活ってどうでした?セミナー」。ゲーム会社のプランナーやデザイナー内定者による「ゲーム業界編」、アニメ制作会社の制作進行や3DCGとして働く「アニメ業界編」、企画営業や販売職に進む「一般企業編」。就職活動のリアルな情報提供と先輩へのメッセージを贈ってくれました。就活中の3年生他、各業界の情報を得ておきたい多くの学生が参加いたしました。

大学生への第一歩 入学前プレセミナーを開催



2月2日、春から本学に入学予定の皆さんを対象に、「入学前教育」としてプレセミナーが開催されました。これまでとは大きく変化する学校生活や大学での学びについて、そしてクリエイターになる心がけを知ってもらうイベントとして、実施しています。当日は全体ガイダンス後、ランダムに分かれたグループ内にて、それぞれが持参した課題作品の講評が行われました。課題は基礎デッサンを含む7点で、自由な発想で表現された作品が並び、参加者は先生の話に熱心に耳を傾けていました。

歌舞伎町アートプロジェクト展の 開催サポート



1/28(月)から2/13(水)の期間新宿区役所本庁舎1階ロビーにて、開催された「歌舞伎町アートプロジェクト展」の展示パネルとタイムラプス動画の制作と展示施工を渡邊哲意研究室が行いました。この展示は新宿区が主催している、「歌舞伎町ルネッサンス」の一環として、創られた作品32点を一堂に紹介するパネル展です。この展示会は読売新聞の文化面にも取り上げられるなど、注目を集めました。

展示会「アリス幻想綺譚2019」に 北見教授と高田講師が参加

北見隆教授、高田美苗講師が参加した「アリス幻想綺譚2019-アリスとファンタジーの普遍的概念」展が、2月15日～27日までBunkamuraギャラリー（渋谷）にて開催されました。言わずと知れた世界的名作『不思議の国のアリス』の主人公であるアリス自身の持つ永遠の少女性と、少女とファンタジーから成り立つ普遍的な共有概念も視野に入れた世界観がテーマとなりました。30余名の作家それぞれが独自の解釈・技法により表現した作品を展開いたしました。



本学学生が『#踊スタ』に出演！

ニコニコ動画公式の踊ってみた定期イベント『#踊スタ』に、本学学生2名が出演しました。出演者は動画によるエントリーから毎月10組程度が選出・決定されます。ニコニコ本社で開催され、ニコ生配信されました。学生は学内クリスマスライブで披露したダンスを動画投稿したことで『#踊スタ vol.7』への出演が決定いたしました。ライブでは既存の振り付けにアレンジを加えたダンスを披露。お互いの得意な「演技」をパフォーマンスとして取り入れ、息の合ったダンスで会場とニコ生視聴者を楽しませました。



東京メトロ「マナー啓発ポスター」にて 佳作を受賞

アニメーション領域3年のみずのやさんが、東京メトロ「マナー啓発ポスター」にて佳作を受賞いたしました。東京メトロは、より快適な駅構内・車内空間を創出することを目的としたポスターを大学生や専門学校生から募集。わかりやすさ、親しみやすさ、デザイン性、メッセージ性の観点において、利用者の投票及び審査を経て受賞作品が決定されました。イラストは、ストレートなキャッチコピーと、それに反してかわいく寝転ぶ猫が、パッと見て伝わる印象的な作品です。



『魔法使いたちの料理帳』

オーレリア・ポーボミア / 著
2019.1 原書房

『指輪物語』『ハリー・ポッター』シリーズなど、ファンタジー世界のレシピを大公開!

ちょっと変わった材料が必要だったり、呪文が必要だったりする料理もあるけれど、どれもどこか怪しげで、とても美味しそう。レシピ自体にも物語の世界観が表れているので、読んで楽しむこともできます。



諸田 莉沙さん
オススメ!

『コーヒーが冷めないうちに』

川口俊和 / 著
2015.12 サンマーク出版

とある街の喫茶店の、ある座席に座ると望んだ時間に戻れるという噂があった…。コーヒーが冷めない間だけ、自分が思い残した過去に飛ぶことができるが、未来は変えられない。そんな喫茶店を訪れる様々な人々。認知症の人や親子関係の複雑な話に心を強く惹かれ、感動しました。



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。

『国家と教養』

藤原正彦 / 著
2018.12 新潮社

大学で学ぶ以上は教養について一度は考えるでしょう。「教養とは何か」を問うに当たってその歴史から教えてくれるのがこの本です。一流のクリエイターを目指すなら教養を身につける術は知らなくてははいけません。

桜木 晃彦先生
オススメ!



就職室。就活・就職 駆け込み寺

早期内定取得者の共通点とは?

就職活動で早期に内定をもらっている人の共通点は「目標を持って事前準備をして、早い時期から活動をしていること」です。行動面では次に共通する習慣(強み)を持っている人が多いです。あなたはいくつの項目に○印がつけられますか?

- ① 時間を守る(遅刻をしない)人
- ② 礼儀作法(マナー)を身につけている人
- ③ メモをとり、記録を残し、反省と改善のできる人
- ④ Eメールの返信が早く、文章が書ける人
- ⑤ 将来のなりたて姿をイメージし、今の課題を実行している人
- ⑥ 職業研究、自己分析、履歴書作成を3年次の12月までに終えている人
- ⑦ 求人情報を検索・収集し、インターンシップや就活セミナーに参加する人
- ⑧ 書類選考や面接で不合格が続いても、諦めず、継続できる人
- ⑨ 就活でいき詰まったり悩んだ時、気持ちの切り替えができる人
- ⑩ 自分だけの価値観に捕らわれず、他人の助言を聞くことのできる人

このような習慣は授業だけでなく、サークル活動やアルバイト、学外活動など人との交流を通して育まれていきます。日頃の習慣、行動の積み重ねを意識し、こうした強みを身につけていきましょう。

東京2020
オリンピック・パラリンピック
連続表紙企画



『卓球』
作画: O.Z.O.(3年)

Director
渡邊 哲彦 (本学教授)
金澤 英樹 (本学職員)

Writer
新井 明人 (うのもり広告制作所)

Editor
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)

Assistant Director
色部 桜子 (2年)

Designer
関口 愛理 (2年)
金子 雅音 (1年)

『ツカまん!!』
原作: ストーリー文化研究室
作画: 宮々瀬 遊 (4年)

Photographer
橋本 七海 (1年)
真藤 皆志 (1年)

Special Thanks
西田 慎一郎 (WDT)

編集後記

少しずつ暖かい日も増え、ようやく春らしくなってきましたね。皆様いかがお過ごしでしょうか? さて、今月号で今年度最後のニュースレターとなります。裏表紙も来年度のオープンキャンパスの日程に変更いたしました!

それでは改めまして、来年度のニュースレターもよろしくお願いたします。



現代漫画文化論Ⅱ はこんな授業だった!

どんな授業

さまざまなタイプのマンガや映像作品を鑑賞し、テーマの絞り方、構図、感情表現、キャラクターの描き方などを学んでいきます。授業は、長年業界の第一線を生き抜いてきた経験談を基に進められ、「私はこんな体験をして、こんな作品を描いてきた」という方法から学ぶのが特徴です。

身につく力は

今や世界は国境がなくなり、どんな作品を描く場合でも、登場する人物の思想・信条・民族・感情を理解し、読み手を傷つけないような配慮が必要な時代です。歴史を学び、世界で起きていることを自分の目で確かめる必要があります。それを実感してもらい、作品を作る際のバックボーンとなる、世の中のあらゆることに探究心を持ち続けるためのきっかけをつくりたいです。

この日の授業内容

昨年11月、イタリアのルッカ市で開催されたマンガ・アニメ・ゲームのイベント『ルッカ・コミックス&ゲームズ2018』でグラッド・マエストロとして表彰される松本先生の様子を記録した映像や、影響を受けてきた映画を観ながら、見たものや経験したことがどのように作品に影響を与えたか、「自分の目で見る」といかに大切かという講義が展開されました。

編集委員の感想

授業の最後は、先生自らホワイトボードに終戦間際に見た故郷の風景を描き、米軍機が飛んだコースや日本軍の飛行機の最後の様子などのお話がありました。戦場を舞台にした作品も多い先生の創作の原点は、こういう景色を毎日見ていた経験だったのかと思うと、とても感慨深いものがありました。



松本 零士 特任教授
15歳で『漫画少年』新人賞受賞デビュー後、日本漫画界の第一人者。
『銀河鉄道999』
『宇宙海賊キャプテンハーロック』他



授業の様子