

宝塚大学 東京メディア芸術学部スクールマガジン

NEWS LETTER

2019
Vol. 107
TAKE
FREE

vol.107 特集
『ヅカまんっ!』のできるまで

Student File
File.20 白川 佐知

Teachers Pickup
芦谷 耕平 准教授

マンガ連載
『ヅカまんっ!』第二十稿

HOT TOPICS

授業潜入記
No.20 キャラクター造形演習

News Letter

vol.107

2020年1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

宝塚大学

東京メディア芸術学部
メディア芸術研究科

第10回

卒業修了制作展

2020.2.15 SAT 2.16 SUN

10:00~17:00

 宝塚大学
東京メディア芸術学部

マンガ
Manga

イラストレーション
Illustration

アニメーション
Animation

ゲーム
Game

メディアデザイン
Media Design

東京 新宿キャンパス 〒160-0023 東京都新宿区西新宿七丁目11番1号 ☎0120-627-837 <http://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.} 107

≡ CONTENTS ≡

巻頭特集

ヅカまんっ!のできるまで

Student File

白川 佐知 さん

Teachers pickup

芦谷 耕平 准教授

連載マンガ

『ヅカまんっ!』第二十稿

HOT TOPICS

授業潜入記

キャラクター造形演習



「ヅカまんっ!」原稿

ヅカまんっ!のできるまで

News Letter 2018年5月号から連載が始まった「ヅカまんっ!」。マンガ制作についての知識を、実際のマンガを通じて解説するというユニークな作品がどのように作られたのか、原作を担当しているストーリー文化研究室を代表し、中里 智美先生(助手)と、作画を担当している「宮々瀬遊」こと、白川 佐知さん(修士1年)に話を聞きました。



Q「ヅカまんっ!」の連載を始めた目的は?

中里 News Letterの二ページをマンガ分野で担当することになり、「マンガでマンガの描き方を解説するコンテンツ」を連載することに決めました。

Q 作画担当に白川さんを指名した理由は?

中里 安定した画力があり、責任感もあるので連載には最適だと思って指名しました。

白川 作画だけ担当するというのは初めてで不安もありましたが、勉強になると考えて引き受けました。

Q 連載中、大変なことはありましたか?

中里 最初に決めた設定通りにネームを描いていましたが、話がワンパターンになりがちなので、登場するキャラクターを増やすなど、マンガとしてのクオリティも追求しました。

白川 スケジュールがタイトな時もありましたが、私は絵を描くスピードが比較的早いので特に苦労はありませんでした。

Q「ヅカまんっ!」を担当して良かったことは?

白川 マンガの技法を幅広く学べたこと。自分も「作画」だけの仕事ができることが分かったことです。

中里 白川さんの描いたものを見て「こういう描き方もあるのか!」と、こちらも勉強になりました。

Q「ヅカまんっ!」の今後は?

中里 今年の三月号で華々しくフィナーレを迎える予定です。お楽しみに。

ありがとうございました。



ヅカまんっ!の歴史

- | | | |
|--------------------------|-----------------|------------------|
| 第1話 導入 | 第8話 ペン入れ/ベタ | 第17話 効果による場面の見せ方 |
| 第2話 デジタル漫画とアナログ漫画 | 第9話 トーン | 第18話 効果の描き方 |
| 第3話 デジタルの良さ/電子書籍/SNSなど | 第10話 編集者講習会 | 第19話 背景① |
| 第4話 クリップスタジオ(マンガ制作ソフト)紹介 | 第11話 アナログ漫画への導入 | 第20話 背景② |
| 第5話 ツールの説明 | 第12話 ペン先インク | 第21話 持ち込み |
| 第6話 原稿用紙 | 第13話 道具紹介 | 第22話 零次卒業式 |
| 第7話 コマ割り | 第14話 表情/人物の描き分け | 総代&金賞(仮) |
| | 第15話 プロットとネーム | |
| | 第16話 構図 | |

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.20 しらかわさち 白川佐知

神奈川県出身。1997年生まれ。私立自然学園
高等学校卒業。大学院修士課程1年生。
学部在学中から様々なジャンルのマンガ、
イラスト等の作画に携わり活躍。大学院では
自らの経験をもとに「クリエイターが仕事をする
上で注意すべきこと」をテーマに研究中。



= student works =



- ①宝翔祭で使われたイラストです。学内漫画雑誌NEOで賞をいただいた時の漫画のキャラクターを描かせてもらいました。
②スカイツリータワー5階ブリッジで開催された「パラスポーツの魅力を発信する企画展」にて飾っていただいたイラストです。
③学内漫画雑誌NEO第10号で最優秀賞をいただいた時の漫画の1ページです。これが私の素の画風です。

クリエイターへの道のスタートは、 ゲーム機で作ったアニメ

中学生の時に買ってもらったゲーム機に付属していた
アプリでアニメを作り、インターネットにアップロード
するのが楽しく、アニメ制作の面白さにはまりました。
マンガも好きだったので、描くこと、創作することを深く
学びたいと考えて宝塚大学に進学しました。始めはアニメ
業界を目指して学び始めましたが、先生方の話を聞き業界に
ついて学ぶにつれて、「好き」というだけでは通用しない世界
だということが分かり、他の進路を考え、マンガの世界に
目標を変更しました。

大学三年生までは、将来はマンガ家になって仕事をする
ことを目標にしていました。あらあけいちさんという
作家の『日常』という作品が大好きで、自分も日常をテーマ
にした、マンガエッセイのような作品を描きたいと思い
勉強しました。その結果、画力はかなり向上したと思います。
しかし、マンガ家を目指すには大きな壁があることも明らか
になりました。マンガ作品を作るには「ストーリー」を作る
必要があります。私はそれが苦手でした。コマ割りや
カメラアングルなど、表現のテクニックは身につけていた
のですが、お話を作る力、登場人物の心理描写ができない
ということに自覚するようになりました。



影響を受けた作品
『ドラゴンボール』
父親が持っていたドラゴン
ボールで漫画の楽しさを
知り、自分も描いてみたい
と思うようになりました。

三年間で培った画力を活かし 「作画」というジャンルで活躍を

映画などを観るときも物語を重視して三年間脚本の
勉強をしてきたのですが、自分のやりたいこととできる
ことは必ずしも一致しないという事を痛感し、再び将来の
目標を見直すことにしました。しかしこの三年間で学んだ
表現のテクニックは決して無駄なものではありませんでした。
学部生の頃から様々な依頼を受けてイラストやマンガを
描く仕事をさせていただきました。これは宝塚大学の
大きなメリットだと思うのですが、クリエイティブな業界で
働いている方との接点がとて多くあります。現役
クリエイターとして活躍されている先生や、卒業生も多い
です。仕事の内容によって様々な技法を使い、イラストを
描き分けることができたので、表現の幅を広げることが
できました。もしそのままマンガ家を目指していたら、自分
の好きな作品ばかり描いていたと思うので、表現の幅も
広がらなかったのではないかと思います。



様々な仕事の体験に
ついて語る白川さん。

今では、他の人が作ったストーリーをもとに自分の画力を
活かしてマンガを制作するという形も、将来の可能性と
してあり得るのではないかと思うようになりました。この
ニュースレターに連載されている「ツカまんっ!」の作画
を担当させてもらったことも、作画というジャンルで活動
していこうと考える一つのきっかけになりました。

大学院に進み、クリエイターと 仕事の関係について学ぶ

宝塚大学に進学を決めた理由の一つに「学生と教員の
関係が近い」ということがありました。入学後は自分の
表現や将来について悩むことが多く、そんなときは研究室
を訪れて相談をしていました。先生方は親身に相談に
のってくださり、この大学に入って本当に良かったと思
いました。ある日、マンガ分野の講師である市野先生
から「大学院に進まないか」と言っていたときも
すぐに決断し、進学を決めました。声をかけていただいた
ことが嬉しく、光栄に思いました。同時に、大学院に進めば
学部にはいた時と同じように、様々な仕事をさせていただけ
るという期待もありました。

大学院では、これまで通り仕事をするものと並行して、
自分が学外からの仕事をしてきた経験をもとに、「クリエ
イターが仕事をする上で注意すべきこと」をテーマとして
研究を行っています。私自身、クリエイターとしての
知識を持たないまま仕事をしていたので、不利な条件で
あることを分らず契約をしてしまったり、著作権を譲
渡してしまったことがありました。この経験が他の方々が
仕事をする時の参考になるよう、このテーマに取り組ん
でいます。

最近、教育関係の会社でアルバイトを始めました。事務
をしながら、その会社で作っている教材に使うイラストを
制作しています。こういう形で自分の画力を活かす道が
あることが分かりました。これからの様々な可能性を探っ
ていきたいと考えています。

あしや こうへい
芦谷 耕平 准教授

映像作家・アニメーター。TVアニメーション『ジョジョの奇妙な冒険』シリーズ作画監督・総作画監督補。『ゴールデンカムイ』『続・刀剣乱舞・花丸』『ルパン三世 PART5』『モブサイコ100』他

東京メディア芸術学部在籍している講師たちをPickup。現場で働く先生に、大学での活動のほか、外部での仕事を交え「今のみんな」に伝えたいことを語ってもらいます。

学生時代に得た「縁」で、
宝塚大学で教える立場に

大学で映像を学んでいた時に教えを受けたのが、現在本学で特任教授を務めている月岡貞夫先生でした。先生のゼミに参加して映像の研究をしたり、仲間とアニメ作品を制作していました。その後IT系企業に就職し、ゲームの制作にデザイナーとして関わっていました。数年後、宝塚大学東京メディア芸術学部の立ち上げに参加することになった月岡先生に誘われ、教壇に立つことになりました。大学時代に助手として先生をサポートしていたという縁があり、声をかけていただきました。映像やアニメーションを学んでいたことから、マンガ・アニメ分野の授業を担当しています。

教員と並行して非常勤としての仕事も継続しています。ある時、アニメ制作会社に就職した本学の卒業生が上司を伴って大学に挨拶に来たことがありました。その時、私がファンアートとして描いていた『ジョジョの奇妙な冒険』の障子画が上司の方の目に留まったことがきっかけでその会社との縁が出来て、『ジョジョの奇妙な冒険』のアニメ制作の仕事に参画することになりました。それまで商業アニメには関わってこなかったのですが、そこでの知見を授業を通じて学生たちにフィードバックできると考え、決断しました。

一つのマンガ作品の研究を通じて
マンガ・アニメ表現の考え方を伝えたい

現在担当しているのはアニメの制作に関わる知識・スキルを教える授業が中心ですが、昨年から新たなコンセプトの授業を始めました。それが「現代マンガアニメ研究」です。アニメ化の仕事に参画している作品である『ジョジョの奇妙な冒険論』とも言うべき授業です。作者の荒木飛呂彦さんが、絵を描く際に心がけている「美の黄金比」や「キャラクター造形の手法」、「読者をひきつけるストーリー作り」など、自身のマンガ術を解説した著書「荒木飛呂彦の漫画術」をベースにしています。マンガ作品をアニメ化するとき、どのような変化があるか、逆にどちらにも共通して効果がある演出を分析し、学生と一緒に考えながら進めていきます。アニメ化の仕事に関わるようになって、この作品の魅力に改めて気づきました。また、「視聴者の興味を喚起するためにどのように見せるか」というポイントを学ぶことができました。作品の内容を深く研究していきながら、それらの点をぜひ学生に伝えたいと考えています。昔から自分が好きだった作品がテーマということもあり、かなり力を入れていきます。学生たちにも馴染みやすいテーマだったようで、まだ始めたばかりですが好意的に受け取られています。

大学での四年間で、将来につながる、
色々な人との「縁」を見つけよう

本学で学ぶ学生に、アニメやマンガの知識、スキル以外に知ってほしいことが二つあります。一つ目はアニメ業界にはアニメーター以外にも多くの仕事があるという事です。アニメ業界を目指す学生はほぼアニメーターを志望していますが、求められる能力も高く、職業としてもなかなか厳しいのが現状です。しかしアニメ制作に必要な仕事は他にもたくさんあります。アニメーターが描いた絵を撮影してデジタル技術で彩色を行う「撮影」や、将来は演出や監督への道につながる可能性のある「制作進行」。他にも3DCGクリエイターやシナリオライター等は、現場でのニーズが高いにもかかわらず人材が少ないので就職できる可能性が高いです。もう一つは、大学の四年間で多くの人との「縁」を作ってほしいということです。私自身、大学時代に得た縁で教壇に立つようになり、教え子がもたらしてくれた縁で、昔から好きだったマンガ作品のアニメ化という仕事に携わることができました。「縁」が多いほど、頑張りが実って夢がかなう可能性が高くなると思うので、友人はもちろん、先生、外部講師の方、事務職員の方とも積極的に交流し、将来につながる「縁」を作る努力をしてほしいと思います。

Works



『“Animazon”
親日アニメフェスに登壇』
2019年12月にブラジルのペレン市
で開催された、“Animazon
(アニマゾン)”に出演。ライブ
ドローイングやファンミー
ティングを行い、大盛況のうちに
幕を閉じた。



©LLC/集英社・ジョジョの奇妙な冒険GW製作委員会
『ジョジョの奇妙な冒険
黄金の風』
2018年6月に制作が発表され、
同年10月5日より放送開始した、
荒木飛呂彦原作のTVアニメ。
作画監督・原画などを務めた。



©米スタジオ・Boichi/集英社・Dr.STONE製作委員会
『Dr. STONE』
原作：稲垣理一郎・Boichiによる、
集英社「週刊少年ジャンプ」連載
人気コミックスのTVアニメ化。
作画監督として参加。

「富士コス2019」で “水鳥ここん” 柄の下駄を発表



11月16日・17日にJR清水駅前銀座商店街で開催された「第7回富士山コスプレ世界大会」に下駄の販売などを行う株式会社水鳥工業（静岡市）が出展。本学との産学協同事業「商品擬人化・メディア展開プロジェクト」にて制作した下駄・擬人化キャラクター“水鳥ここん”がデザインされた下駄の受注販売を行いました。ブースでは下駄販売の他、総勢7名のキャラクターのタペストリー及びパネル展示、グッズ販売、キャラクター人気投票などを行い、会場を賑わせました。

夢島スイ個展 「ユニコルニスの園」開催



12月14日～24日、2013年卒業生の夢島スイさん（ペンネーム）による個展「ユニコルニスの園」が、LECURIQ ART & ANTIQUES（高円寺）にて開催されました。夢島さんは油彩絵画を中心とした画家として、アメリカを拠点に活躍しています。今回の展示会は、「Sui Yumeshima 絵画展」＋「LECURIQ 空間演出」＋「Vimoque 作品」同時展示として、コラボレーションによる開催となり、アンティークに囲まれた夢のような空間は訪れる人を魅了しました。

「週刊少年マガジン」新人漫画賞 特別奨励賞を受賞



船越峻介さん（2年生）の漫画『あの勇姿をもう一度』が、講談社が主催する「週刊少年マガジン」第103回新人漫画賞にて特別奨励賞を受賞いたしました。船越さんは本学のマンガ分野が毎年自主制作しているオリジナル漫画雑誌「NEO」に短編漫画が掲載されるなど、学内外で活躍しています。受賞した作品は50ページに渡る大作で、特別審査委員長を務めた宮島礼吏先生の総評では好きな作品の一つとしても挙げられました。現在、公式アプリ「マガポケ」にて無料で掲載されています。

「第3回羽倉賞」にて ノミネート賞を受賞



学生チーム「Asterism」が制作したリアルタイム映像空間表現技術「SPACE - 星の体験 -」が、「第3回羽倉賞」にてノミネート賞を受賞いたしました。羽倉賞とは、最先端の表現技術を通して社会に貢献した功績を表彰するものです。作品は、スチール球を配置し作り出したオリジナル星座の映像をプロジェクションマッピングで布に投影することで、包み込まれるような新体験ができます。「Asterism」は唯一、学生チームでの受賞という快挙を果たしました。

学内でクリスマスパーティー開催

学生自治委員会が主催するクリスマスパーティーが、12月20日に開催されました。エントランスのイルミネーションや学生ホールの装飾でクリスマスムード一色の学内。会場となった大教室の真ん中には高さ240cmもあるクリスマスツリーが飾られ、天井にはミラーボールやオーナメントが輝きました。照明の演出・音響の調整も学生が担当するステージでは、軽音サークルをはじめとする様々な学生団体がパフォーマンスを披露。歌や音楽、ダンス、コスプレなどで会場を盛り上げました。



TOKYO2020 250 日前イベントに協力

12月1日、「東京2020オリンピック・パラリンピック」250日前を記念する新宿区主催のイベント「新宿から世界へ ひろがる未来に 夢・チャレンジ!」に、教員・学生が参加いたしました。イベントでは多彩なプログラムを実施し、似顔絵缶バッジなどを作成できるブースやトリックアートコーナーを出展した他、ステージ照明の演出にも携わりました。また、渡邊哲意教授は絵画コンクールの審査委員長を務め、写真家である神林優助教はそれぞれの活躍を記録に収めました。



高田美苗個展 「箱庭のアリス」開催

高田美苗専任講師による個展「箱庭のアリス」が、2019年12月19日～22日、26日～28日にギャラリーオル・テール（中央区京橋）にて開催されました。今回の個展は、2020年3月にアトリエサードより刊行される画集（高田美苗作品集）の記念展となり、銅版画、混合技法作品、あわせて20点程を出品いたしました。また、会期中は、展示作品のイラストが描かれたキャンディー缶のグッズも販売されました。



『極北』

マーセル・セロー / 著 村上春樹 / 訳
2009.2 筑摩書房

ほかのみんなが立ち去るか死ぬかしたあと、自分一人がこの街に残っていることについて、それが正しい選択なのかどうか、悩んだこともあった。(本文より)

隔絶された土地「エヴァンジェリン」で暮らすメイク・ピースはある日「外の世界」を知る。旅立ちの先にあるのは、孤独、寒さ、飢え、死、絶滅。どこまでも続く極寒の大地で、最後にメイク・ピースが見た光景とは…。極地における人間存在の根源を問う作品です。

『BACCANO!』

成田 良悟 / 著
2016.8 電撃文庫

一番好きなライトノベルです。100人以上のキャラクターが出てくる超群像劇なのですが、巧みなプロットでとても分かりやすく書かれている作品です。マンガを描くとき、キャラクターが多く内容がゴチャゴチャしてしまう人にぜひ読んでもらい、参考にしてほしいです。



読書のすゝめ

宝塚大学の講師、学生、職員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。

『絡新婦の理』

京極夏彦 / 著
2002.2 講談社文庫

京極夏彦の百鬼夜行シリーズ第五弾。総ページ数 830 ページ! 私の好きな仏教世界と密接に絡んだ作品です。ジェンダー論 (LGBT) やフェミニズムなど、より現代的なテーマを問題提起しつつ、オカルトや耽美の入り組んだミステリの夢幻世界に読者を誘います。



第9回 見る知る作る。

何かを置いてみる、タイトルをつけてみる

まずは写真を見てください。フェリックス・ゴンザレス・トレス / Félix Gonzáles-Torres (1957-1996) という作家の『Untitled (Perfect Lovers)』という作品です。同じシンブルな電池式の掛時計が二つ並んで設置されているだけの作品です。彼の指示で作品は美術館やギャラリーの入り口など、スタッフが座るデスクの後ろに設置されることがほとんどです。

ぱっと見て何を感じましたか? 時計が二つ並んで掛けられているだけ? その通りです。では、タイトルに意識を向けてみましょう。原題は『Untitled (Perfect Lovers)』で、日本語にするなら『無題 完全な恋人』と訳すのがふさわしいでしょうか。このタイトルを知って改めて作品を眺めてみると、どうですか? 違った印象が湧いてきましたか?

既製品の掛け時計なので、見た目も同じですし、時間も設置する際にぴったりに合わせますので同じ時を刻んでいます。まさに完璧な恋人のようです。

でも、同じ工業製品の機械の時計とはいえ、長い会期の間に時間は微妙にずれていきます。恋人同士に微妙なずれ違いが生じていくようで切ないです。さらに、時計は電池式ですから、いつかはどちらかが先に止まってしまいうのです。同じ日、同じ時刻に死ぬことはそうそうできない私たち人間と同じです。Perfect Lovers というタイトルがあることで、この二つの並んだ時計が、本当に恋人同士のように感じられてきませんか?

見慣れた何かを普段と少し違う視線から眺めてみる。それを本来の文脈から離れたところに置いて名付けてみる。そんな小さな行為からも作品は生まれます。(神林 優 助教)



Félix Gonzáles-Torres - Untitled (Perfect Lovers), 1991

Director	Photographer
渡邊 哲哉 (本学教授)	神林 優 (本学教員)
谷口 充之 (本学職員)	石川 裕基 (1年)
Writer	
新井 明人 (うのもり広告制作所)	『ツカまんっ!』
Editor	原作: ストーリー文化研究室
宇部 佑哉 (本学職員)	画: 宮々瀬 遊 (修士1年)
宮幸 仁美 (本学職員)	Special Thanks
Art Director	西田 慎一郎 (WDT)
坂口 茜 (本学教務助手)	Columnist
Designer	神林 優 (本学教員)
関口 愛理 (3年)	
金子 雅音 (2年)	

東京2020
オリンピック・パラリンピック
連続表紙企画



『ポッチャ』
作画: 梁 彦璋 (2年)

編集後記

明けましておめでとうございます。皆様、年末年始はいかがお過ごしだったでしょうか。

今月号から裏表紙に卒業修了制作展のお知らせを掲載しております。お気付きになりましたでしょうか? ご興味のある方はぜひ足をお運びください。

まだまだ寒い日々が続きますが、引き続き次号のニュースレターもよろしく願います!



キャラクター造形演習
はこんな授業だった!

どんな授業

全分野の3、4年生を対象に、キャラクター制作に必要な知識、技法を学ぶ授業です。発想から制作、そしてキャラクターのマーケティング展開まで、幅広い内容に触れます。

身につく力

魅力的なキャラクターを制作するための手法はもちろん、企画力、プレゼンテーション力が身につきます。課題で制作したキャラクターやその企画案を自身のポートフォリオに掲載する学生が多く、優秀な作品を制作した学生ほど希望する職種に就職できる傾向が高いとのこと。

この日の授業内容

これまで取り組んできた課題の中間発表を実施。パワーポイントを使い、キャラクターをどのような点から発想し、どんな意図でデザインを行い、最終的に目指す展開方法を、熱心にプレゼンしていました。

編集委員の感想

キャラクターをデザインするだけでなく、「クライアントはどんな企業か」「キャラクター制作の目的は何か」「キャラクターをどのように展開させるか」などを考えながら作品を制作することで、企画を「仕事」として成立させるための実践力を学べると感じました。その力は、就職活動を行う時にも役立つのではないでしょう。



市野 治美 専任講師

漫画家、マンガ原作者。武蔵野美術大学空間演出デザイン科修士課程修了。企業にて商品のキャラクター開発業務に携わる。
著作: 『FRING』(角川書店刊)
『MASK』(小学館刊) 他



授業の様子