

vol.109

2020年3月1日発行



零次先輩が卒業した慢研は…。そして、こじかは今一!

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 109

≡ CONTENTS **≡**

巻頭特集

第10回 東京メディア芸術学部 メディア芸術研究科 宝塚大学 卒業修了制作展開催!

Student File

呉長曄さん

Teachers pickup

増田 宗嶺 助教

連載マンガ

『ヅカまんっ!』最終稿

HOT TOPICS

授業潜入記

日本美術史Ⅱ



「卒業修了制作展」エントランスの様子

アニメーション領域

コンセプトアートと共に作品を上映!





コンテンツデザイン・映像領域



ゲーム領域

それぞれが一番得意とするスキルを活かした 作品を制作。当日はプレゼンテーションも実施!









メディア芸術研究科

美術、デザイン、メディア芸術の専攻分野において学識を深めた展示は見応え充分!

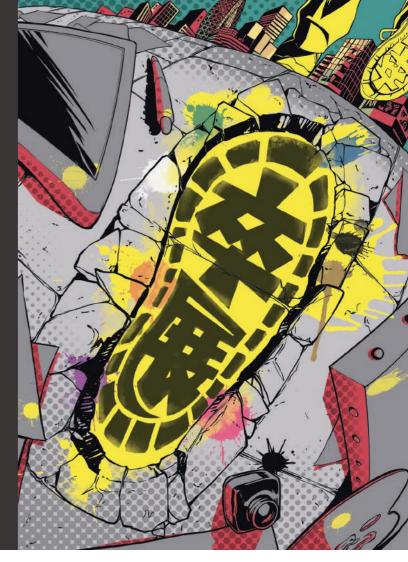




第10回 東京メディア芸術学部 メディア芸術研究科

宝塚大学 卒業修了制作展開催!

宝塚大学東京メディア芸術学部4年生および大学院メディア芸術研究科2年生による卒業修了制作展が、2020年2月15日(土)、16日(日)の両日、宝塚大学東京新宿キャンパスで開催されました。今年度は「足跡」をテーマとし、自分たちの歩んだ足跡を見てほしいというコンセプトを掲げ卒業制作に挑みました。マンガ・アニメーション・ゲーム・イラストレーション・コンテンツデザイン・映像の各分野の学生が、宝塚大学での学びの集大成として取り組んだ作品と論文が多数展示されました。学外からも多くの皆さんが来場し、意欲的な作品を興味深く見入っていました。





マンガ領域

各々の世界観に合った展示は圧巻!





イラストレーション領域

抽象画やキャラクター絵、擬人化など、 独創的かつ迫力あふれる作品が勢ぞるい!





同人サークル『劇毒 少女』で活動中の 絵描き・グラフィッ

成人向けの作品が 多いですが構図や 高く、自分のイラスト を描く上でとても

影響を受けた作家 『ke-ta』

日イ 本ラ でス 勉強したいと考えて留学ト制作を取り巻く環境が充実した

技術の基本を勉強した後に来日し、専門学校でゲー 仕事のチャンスがたくさんあります。そんな環境で勉強 スト制作の基礎技術を学びました。さらにクリエイタ して知識やスキルの幅を広げようと考えて、宝塚大学に イラストを描きたいと思ったのは高校時代からです。 した。台湾の高校で印刷 としての ムイラ

頃は絵を描くことに興味は無かったので、両親に「日本に 描けるのではないかと思ったのがきっかけでした。子どもの SNSなどで同人作家の方の作品を見て、自分も描きたい、 を学びたい」と伝 とても驚いて

知識やスキルを身につけたい 学校でゲームイラスト制作の基礎を学びました。その後、 卒業後は先に留学していた知人の紹介で入学した専門 ので将来役に立つということも伝えて安心し納得して ラストだけでなく、興味があったグラフィックデザインの らうことができました。来日後は日本語学校に通い、 した私を両親は心配していましたが、日本語も学べる を描きたい、 かも日本で勉強すると言

必要なことを学ぶため宝塚大学に!専門学校で自分の目指す方向性を見

入め

編入には賛成してくれ 日本の四年制大学を卒業すれば台湾でも「大学卒業」の 台湾では「専門学校卒業」という資格はありませんが、 あり、 、両親も

思った授業を自由に受講できることが魅力だったとのこと。 編入を考えたのは、分野にとらわれず、自分に必要だと 先生のアドバイスでマンガ分野に決めました。宝塚大学への 専門学校では興味があったグラフィ ましたが、私の絵柄はコミックイラストに近 マンガとイラスト、どちらの分野を選択する いとい か悩



理由や編入して学んだ ことについて語る

強みになると考えました。マンガの知識やスキルだけで なく、グラフィ とって最適な環境でした。 ップクラスではなくても、両方持っていることが自分の とグラフ ックデザインも学べる宝塚大学は私に それ ベスキルが

指摘され

実践で役立つ力を学ぶことがで 作り方、ページの内容に最適なフ ストや写真の見せ方、 ンして作り上げる力がついたことだと感じます。イ 編入して一番変わったのは、一 ジごとの流れを考えた構成の つの冊子 ォントの選び方など を編集、デザ

描く仕事に対ける 就くのち のが目標・ヤラクタ イラスト

だったコミックイラストの勉強にもしっかり取り組んで 大学で学んだ大きな成果です。もちろん来日の目 伝わるかを考え、実行できる力がつい 自分の作品をどう見せれば効果的か、 読む人に魅力 たのは、宝 的

見えました 確実に画力が向 学び方をす 描いているかを理解して自分でも真似して描 作品を見つけたらパ 学ぶことができて 着いていたので、大学で学んだスキルも活かして独学で 専門学校時代にイラス して自分ならどう描くか、どうす きるか徹底的に考えます。 る 人は あ います。自分が描きたいと思える ソコン上で分析して、どうやっ 自分が目指す トの研究や勉強の仕方が身 ませんが、 私の周りに れば もっ いてみます。 えること と良く

日本で就職できれば両親も安心してくれると思います。 男性のキャラクタ 描く仕事に就きたいと考えて就職活動中で たので、克服できるよう頑張りたいです ム制作会社でキ しながらクリエイ を描く力。 ・ャラクタ ある企業での面接時に す。課題は、

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!



= student works =





- ①「INFORMAL」雑誌風イラスト集:自分の集大成を一冊で表現したいと考えて制作。 資料収集、イラスト、レイアウト、文章作成 まで全部やるのは大変でしたが、とても達成感を感じています。
- ②「Swing by」都内カフェ紹介本:松吉太郎先生の授業「グラフィックデザイン演習」の課題で制作した作品です。写真撮影も自分で
- ③「NEO vol.10」校内マンガ雑誌:大学のオリジナルマンガ雑誌「NEO」の制作に携わり、表紙と特集ページのデザインを 担当しました。

増田宗領 助教

フォンアプリの開発 他 BS4『クーロンズゲートVR』、OculusGo, スマーニ宝塚大学大学院メディア・造形研究科修士課程修了。

"今のみんな"に伝えたいことを語ってもらいます。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東京メディア芸術学部に在籍している講師たちをPickus

<u>Works</u>



(株)ジェットマンにてコンシューマー ゲーム開発に関わった作品。 ゲーム開発の面白さ、大変さをゼロ

学んできたことを学生に伝えていますコミュニケーションを大切に、自分が

宝塚大学、大学院でゲーム制作全般を学び、現在は助教と

合いが多かったり、ゲーム制作で苦労するプログラムを担当 ミングのお仕事をいただいたりしながら授業を続けています。 幸喜教授が代表を務める(株) ジェットマンからプログラ いただき、教壇に立つことになりました。それ以来七年、 デザイン基礎Ⅰ・Ⅱ」などの授業を担当しています して「3DCG Ⅰ・Ⅱ」「インタラクティブデザイン」「コンピュ 誘っていただいた背景は分かりませんが、後輩たちとの付き 大学を終えようという時に「大学に残らないか」と声をかけて 井上

できるのではないか、と考え大学に残ることを決めました。 ないか、学生の疑問に上手に答えながら物事を教えることが する学生たちと上手くコミュニケー 大切さを実感していました。これから知識を学んでいこうと ゲーム制作を学んだ経験を通じて、コミュニケー 正しい受け答えをすることができません。その点、私は大学で ケーションが上手くできないと、彼らの求めることに対して 学生に何かを教える時、学生から質問があった時、コミュニ ションが取れるのでは ションの

その面白さ、楽しさを伝えたい初めてゲーム作りを体験する学生に

個人的に嬉しく思っています。 動かし方など、幅広く教えています。その中でも自分が学んで 基礎、ゲームで使う3Dモデルの作り方、アニメーションでの 制作に必要なことは全て頭に入っている立場で授業を行って ようです。この授業を学んだ後、何人かの学生が「自分たちにも 自ら作るということで、学生たちも新鮮な気持ちで制作している フラグが立つことでエンディングが変わっていくような簡単な どこかをクリックすることで物語が進行する、もしくはどこかで 合わせたコンテンツ制作を体験します。学生にとってはコンテンツ タル絵本を制作するなど、グラフィックとプログラミングを掛け ですが、内容は比較的シンプルです。例えばパソコン上でデジ イン」だと思います。一年生の後期に受講する大切な授業なの きたことと一番マッチングしているのは「インタラクティブデザ います。キャラクターの描き方やコンピューターデザインの う動きやサークルを作ろうという形がいくつか出てきたのは、 大学・大学院でずっとゲ ム作りに取り組みます。今まで受け身で楽しんでいたゲームを ムやコンテンツが作れるのでは」と考え、自主的に作ろうと ム作りを初めて経験する授業で、ユーザーが画面上の - ム制作を学んできたので、ゲ

ト要員として評価

されたのではないかと思っています。 する事が多かったのでプログラムのサポー

学び続ける力を身につけてほしい何のために学ぶかを考え、

「自分がやりたいことのために必要で役立つのであれば学ぶべき」 向けて学び続ける力を身に着けてほしいと思います。 革新が来ても乗り切れるでしょう。宝塚大学の四年間で、目標に 把握して、そのために必要な学びを続けていけば、どんな技術 古いものになってしまいます。好きなこと、やりたいことを だけでは不十分です。新たなソフトが登場したらその技術は 分かります。学生から「このソフトを覚えたら就職でき 学ぶ目的が明確になりますし、どんな仕事を目指せば良いかも 好き」と言えるようになってほしい。それができれば、大学で 「ゲームが好き」ではなくキャラクターの絵を描くのが好き 進める必要があります。私が専門とするゲーム制作であれば、 好き」で良いのですが、大学で学ぶためには、「好き」を一歩 高校までは「絵を描くのが好き」「アニメが好き」「ゲー 自分の好きなものは何かをしっかり意識する」ということです。 と答えます。単に「ソフトが使える」というスキルを持っている ますか?」という質問を受けることがありますが、そんな時も ミングが好きなのか、より細分化して「ここが面白いから なのか、ゲー 入学した学生にまず伝えたいのは「自分が作りたいも ムのアイデアを考えるのが好きなのか、プログラ



大学生時代のメンバーと集まって iOS向けに制作したインディーズ ゲーム。 「東京ゲームショウ」のインディーズ ゲームコーナーに出展し、イン ディーズ活動を始めるきっかけ になった作品。



大学CM完成! Youtubeなどで配信開始



2月1日より、本学2013年卒業生で漫画家・ホラーアドベンチャーゲーム『キミガシネー多数決デスゲームー』の制作者として活躍しているナンキダイさんを起用した大学CMが、Youtubeなどのメディアで配信となりました。ナンキダイさんが出演する3種類のCMの他、学生とキャンパスの様子をまとめた動画も制作。また、本CMはツインボーカルユニット「The Super Ball」(徳間ジャパン)とのタイアップが実現。アルバム『プレーンバニラ』より楽曲「キャンバス」が起用されました。

「編集者講評会」開催



マンガ家を目指す学生のために毎年実施している「編集者講評会」が、1月29日、学内にて開催されました。本イベントは、マンガ雑誌やWebコミックなど複数の編集者に本学までお越しいただき、学生のマンガ作品を講評していただく年に一度のイベントです。開催は今年で9年目になりました。学生にとって、さまざまな媒体で活躍されている一流の編集者の方から自身のマンガ作品の講評を直接受けることができる、大変貴重な機会となっています。

イラストレーション分野作品集『鳥獣戯画』発刊







イラストレーション分野の学生・卒業生・講師による作品集『鳥獣戯画』が、2月26日に発刊されました。イラストレーション分野では、毎年テーマを決め制作した作品集を1年の集大成として刊行しています。これまで『赤ずきん』から始まり、『鏡の国のアリス』や『シェイクスピア』などさまざまなテーマを取り上げて制作。10冊目となる今回は、日本最古の漫画と称される『鳥獣戯画』に挑戦いたしました。同作品集は本学で開催されるオープンキャンパスや、進学相談会などで無料配布いたします。

高田美苗作品集 『箱庭のアリス』発売

本学で教鞭を執り、画家としても活躍している高田 美苗専任講師の作品集『箱庭のアリス』が、3月23日に アトリエサードより発売されます。混合技法による タブローから銅版画まで、高田専任講師の軌跡を 集約した待望の作品集です。ブックデザインと解説を 北見隆教授、帯の推薦文などを建石修志研究員が 担当しています。2019年12月、作品集の発売を記念 して開催された個展では20点程を展示。今後も 「第19回鉛筆派展」、「出版記念展」などに出品予定 です。





赤野天道さんの漫画 『盾の勇者のおしながき』第一巻発売

2012年卒業生の赤野天道さんの漫画『盾の勇者のおしながき』第一巻が、2月22日にKADOKAWAより発売されました。同作は、原作小説と「月刊コミックフラッパー」にて連載している大人気異世界ファンタジー『盾の勇者の成り上がり』の公式スピンオフ漫画で、現在「ComicWalker」と「ニコニコ静画」にて好評連載中です。この物語は、勇者として異世界に召喚された主人公・尚文が腕を振るう美味しい料理と、その日常を描きます。

ナンキダイさん原作ゲーム 『キミガシネー多数決デスゲームー』 コミカライズ第一巻発売

マンガ分野2013年卒業生のナンキダイさんが制作しているホラーアドベンチャーゲーム『キミガシネー多数決デスゲームー』コミカライズ第一巻が、2月26日にKADOKAWAより発売されました。原作者であるナンキダイさんはシナリオ作成からネームまでを担当。ゲームの世界観やキャラクターの個性はそのままに、ゲーム本編には出ていないエピソードやキャラクターが追加されています。更には、ナンキダイさんが執筆したおまけマンガも収録と盛りだくさんの内容となっています。





司書オススメ

『ぼくはイエローでホワイトで、 ちょっとブルー』

ブレイディみかこ / 著 2019.6 新潮社

イギリスの元底辺中学校に通う「ぼく」が、 人種差別、貧困、LGBTQ など、さまざまな 問題にぶち当たりながら成長していく過程を

追ったノンフィクションです。悩みながらも軽快に飛び越えていく子ども たちの逞しさが生き生きと描かれています。

多様性って難しい。でも「ちょっと考えてみようかな」と思うきっかけに なる本だと思います。

呉さんオススメ

『To LOVEる』

矢吹健太朗・長谷見沙貴 / 著 2006.11 集英社

「週刊少年ジャンプ」において、2006年 から2009年まで連載されたラブコメディ 作品で、私が絵を描く道に進むきっかけと なった漫画の一つです。過激なお色気の

描写が多いのですが、女の子の可愛さや美しさを表現するために 今でもよく参考にしています。



宝塚大学の講師、学生、司書からそれぞれおススメの 本をご紹介!! 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。

増田先生オススメ

『ゲームグラフィックス 2019 CGWORLD 特別編集版』

2019.9 ボーンデジタル

3DCG&映像制作の専門誌「CG WORLD」に掲載されたゲームグラフィックス 記事を集めた事例集です。話題に上がった 作品を例に、制作する上で必要なノウ ハウやメイキング資料が掲載されています。 3 DCGやアニメ、映像制作を学ぶ学生の 皆さんにはぜひ読んでもらいたいです。



間社会がさまざまに変

(『世界美術大全集4』

建物の上部は神々の彫刻 などで装飾されていました。 現在残っている彫刻のほぼ 半分がロンドンの大英博物館に 展示されています。

Director

渡邉 哲意

谷口 充之

Editor

Art Director

坂口 茜

Designer

関口 愛理 (3年)

金子 雅音 (2年)

1995 年 小学館より)

(本学教授)

(本学職員)

(本学教務助手)

新井 明人 (うのもり広告制作所)

宇部 佑哉 (本学職員)

宮幸 仁美 (本学職員)

作品 第11回 たこの神殿は スコ(国際連合教 の 見 「歴史」 る その後長い歴史のな を知 で作品の主題、作家、 作品が生まれ る れた後の歴史について家、時代背景について る

大英博物館の所蔵となりました。現在、ギリシャ アルな政治的問題と ように作品の価値や役割は定まっ ノン神殿の装飾彫刻は の返還を求 。古代ギリシャの 九世紀に一部がイギ たものではなく、 政府はこの古代 に関 彫刻や建築 リスに渡り 時 0)

Photographer

『ヅカまんっ!』

Special Thanks

西田 慎一朗 (WDT)

神林 優 (本学教員)

原作:ストーリー文化研究室

画:宮々瀬遊(修士1年)

近藤 真彫 (本学教員)

東京2020 オリンピック・パラリンピック 連続表紙企画

す。現在では世界遺産として大切にされているパルテノン神殿

七世紀には火薬の保管場所になり砲撃で破損してし



になり

ナに捧げ

ン神殿は、

最後のニ

自分たちにとっ ントに

西洋

つけ、優れた腕とともに優れた目を備 ための「作品を見る目」をこの授業を通じて身 過去の作家の取り組みの中には、創造活動 なることがい て有用なヒ 9 も潜 んで 見つけ ま

身につく力は

この日の授業内容

美術を紹介 江戸時代のど 都市の町人の間から現れた とした「風俗図屛風(彦根屛風)」、 経済発展を背景に都市 前期か 5み方が解説さいよう ました。前半では都市の風俗を題材5期から中期(十七-十八世紀)の背景に都市の町人文化が発達した 「琳派」 、後半で の美術 の読



魏西南北朝

日本美術史Ⅱはこんな授業だった

投影しながらの授業は、作品、作家同士

0)

作品画像を豊富に使用したパワ

りや、影響関係などが浮き彫りにされ

かつ

刺激的なもので

伝える

編集委員の感想

過去の歴史をア

う吉澤先生の熱意が伝わる授業でした。

江戸時代(1615-1867年)

・ 徳川将軍を頂点とする

・ 厳格な身分制度と鎖国体制 ・安定社会における町人の繁栄

中央集権体制(幕藩体制)

吉澤 早苗講師

東京藝術大学美術学部卒業。 東京藝術大学大学院芸術学専攻修了。 東京藝術大学大学院美術研究科博士課程修了。 ジョルジョ・ヴァザーリ『美術家列伝』(共訳) 『祈念像の美術』(ヨーロッパ中世美術論集・共著) など





授業の様子

どんな授業

創造者に欠かせない「目」を養う授業です。作品を見て、それらの分析方法を学ぶことで、絵画・彫刻・工芸・建築といった多くの造形 けるさまざ ま た多くの造形 な美術作品、

過去の日本にお