

NEWS LETTER 77

VOL. TAKE FREE

News Letter

Vol.77

2017年5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



2017年新生 座談会
ぶっちゃけトーク!

Student! 解体新書!
坪井 真子 さん

Teachers at Work!
竹内 一郎 教授

マンガ連載
『はらべこ 新宿食い道楽マシマシ!』第1話

HOT TOPICS

授業紹介

なりたいたいわたしに近い大学。

都心のキャンパスだから
発信する場がいっぱい!

社会に 近い。



先生は第一線で活躍する
現役クリエイター

教員に 近い。



各沿線の新宿駅から
歩いてすぐ

新宿駅に 近い。



各沿線
新宿駅から
徒歩約5分!

学びの特徴

現役クリエイターによる指導のもと、領域の枠を超えて学べるカリキュラムで一人ひとりに合わせた学びを実現!

POINT 1

現場で活きる教育を実践
先生=クリエイター

POINT 2

+αの学びが力になる
選べるカリキュラム

POINT 3

きめ細やかな対応が可能
少人数制の授業

OPEN CAMPUS 2017 SCHEDULE

5/6(土) 5/28(日) 6/18(日) [時間] 13:00・16:00
夏のオープンキャンパス
7/23(日) 7/30(日) 8/8(火) 8/26(土) [時間] 10:00・15:00

公開授業
7/17 月・祝
[時間] 10:00・18:00



- JR「新宿」駅(西口)から徒歩約5分
- 都営大江戸線「新宿西口」駅から徒歩約3分
- 地下鉄丸ノ内線「新宿」駅から徒歩約4分
- 西武新宿線「西武新宿」駅から徒歩約4分
- 小田急線「新宿」駅から徒歩約5分
- 京王線「新宿」駅から徒歩約5分
- 都営新宿線「新宿」駅から徒歩約5分



≡ CONTENTS ≡

2017年新入生 座談会

ぶっちゃけトーク!

Student! 解体新書!

坪井 真子 さん

Teachers at Work!

竹内 一郎 教授

連載マンガ

『はらぺこ新宿食い道楽 マシマシ!』

第1話

HOT TOPICS

授業紹介



Congratulations
on getting into
your new school!

Q2, 大学に期待すること、やってみたいことは?

秋田：とにかくゼミの活動をしたいと思っています。社会人として通用するように、プレゼンテーション能力や社会メディア学をとくに学んでいきたいです。早く外に出て自分がつくったものをたくさんの人に見せられるようにしたいです。



務基：私も一緒に、いろんな人に作品を見せてマイナスな意見もプラスな意見もどんどん吸収していきたいです。あとは領域を超えられると聞いて、興味のあるものは勉強して知り合いもたくさんつくりたいですね。



久保田：アニメーション会社が中央線沿いに集まっていて、早く現場を見たい気持ちがあります。アニメーションに留まらず、イラストの授業が受けれたりするので、領域を横断して学んでいきたいです。



田口：領域を超えて学べるのももちろんなんですが、自分が描いたマンガに対する意見をたくさんもらいたいですね。画力を上げるためにも、実技の授業は楽しみにしています。



福島：ゲームを作れる人間プラス、ほかのこともできるマルチな人になりたいです。人と話すのが好きなので、いろいろな領域の人と話してみたいです。



Q3, 将来はどんな仕事がしたいですか?

秋田：デジタルアートが好きで、その世界に居たいです。プロジェクションマッピングを高校でやったときに、大きな場所で、たくさんの方が集まるデジタルアートに魅了されました。個人空間で楽しむものが増えてきていますが、たくさんの方が喜ぶ顔を見れる場所で、大きなことをしたいです。



務基：CMの他に、広告を作りたいんです。街を歩いてみても、目に付くものがたくさんあるじゃないですか。そういうインパクトのある作品を、自分の手で作ってみたいです。



久保田：とにかく絵を描き続けたいです。アニメーション以外でもコミックとか、作画を描く人になりたいです。



田口：漫画家です。ファンタジーも、リアルも描ける、発信力のある漫画家になりたいですね!



福島：ゲーム業界で働きたいです。ゲームプランナーになって、ゲームをつくること全般のスペシャリストになりたいです。



2017年新入生 座談会 / ぶっちゃんトーク!

2017年度に入学した各領域の学生5人に集まっていただき、宝塚大学に入学したワケを赤裸々に語ってもらいました!



久保田理世
アニメーション領域

田口和磨
マンガ領域

秋田晴菜
映像領域

務基桃歌
イラストレーション領域

福島玲音
ゲーム領域

Q1, なぜ宝塚大学にしたの?

秋田：学外活動が少人数制でやりやすかった。ゼミから活発に活動していたので。宝塚大学の他に美大も含めて、いろいろな大学を見ていました。他の大学は人数が多く、自由に行動ができない気がしたので、現場で学べて他領域の先生からも技術を学べるこの大学にしました。



務基：もともとCMが作りたくてこの学校に入りました。東京に出たいという意識が強く、何回もオープンキャンパスに通いました。何回も通ううちに校風が好きになりました。



久保田：アニメーションがやりたくて、画力が必要だと思って美術予備校に通うために上京してきました。日本画をやっていたのですが、おもいっきりアニメーションが学べるためにここにしました。アニメーションを4年間学べる大学がそんなに多くなくて、通年学べる場所を探していました。現場の方が一線で教えてくれるところも魅力でした。



田口：絵を描き始めたのが中学生のときで周りに比べたら遅い方だった。専門学校も考えたんですが、4年という長い時間を学べる大学がよかった。宝塚大学はオープンな雰囲気があって気に入りました。



福島：高校時代は情報デザイン科にいて、デザイナー志望だったのですが、自分の好きなゲームを思いっきり学べる環境にしようと思いました。井上教授が好きで、宝塚大学に絞りました。



Student! 解体新書!

東京メディア芸術学部 に在学中の学生に突撃取材する企画!
学生のリアルな生活、好きなもの、こと、持ち物まで赤裸々に公開します!

つばいまこ 坪井真子

メディアデザイン領域2年生。1997年生まれ、埼玉県出身。浦和学院高等学校卒業。楽器やダンス、ミュージカルなどを習っていた。趣味は映画鑑賞や漫画を描くこと。幼い頃からステージに立つ機会が多く、裏方について勉強したいと思うようになり、この大学を希望した。



↑ポーチ
財布や定期など、すぐに取り出せるように使用している。貴重品を管理するのに便利。



↑色鉛筆
5センチ程の小さな色鉛筆と、黄と赤のマーブル色の色鉛筆。小さくかさばらず、ラフを描くときに使用している。



↑ハンドジェル
ご飯を食べる前に必ず使っている。手を洗えない状況でも便利なもの。百合の香りがお気に入り。



↑裁縫セット
糸や針、ボタン、メジャーが入っている。友達のボタンが取れてしまったときに使うことが多い。小さくかさばらないデザイン。



↑メモ帳
レーザーカッターで加工したメモ帳。表紙は自分のイラストでデザインした一点物。プロットやキャラデザを描くために使用している。



↑ポーチ
誕生日にもらったもの。革製で手のひらサイズ。普段はリュックに付け、イヤホンを入れている。



↑ペンケース
お道具箱のデザイン。普通の筆箱より大きく、たくさん収納できる。アヒルの髪ゴムを筆箱のゴムバンドとして使用している。

とにかく楽しいこと、仲間と一体感をつくるのが好き。

小さい頃、兄の影響でアニメを見るようになって、学校では友達に「このアニメおもしろいよー」と言って布教していました。なんかおもしろいことがあると、人に言いたくなっちゃうんです。中学時代からネットにはまって、ニコニコ動画をずっと見ていて、マンガやアニメもネットで深く知っていました。中学時代は美術部において、マンガを描いたり、絵を描いたりしていました。友達と「ミュージカルやろうよ!」という話になり、音楽から振り付け、舞台美術までなんでも作って遊んでいました。こうやってなにかを企画して、人を巻き込んでいく楽しさを知ったのは、小学生の頃から習っていたダンスの影響が強いと思います。ある日、ダンスの先生が辞めることになって、そこから「自分でダンスを学んでいかないといけない」、と強く思っ小学生のときから友達に声をかけてダンスの発表会を企画していました。好きなことに純粹に生きてきた気がしていて、高校では好きなものが広がってきた。音楽、演劇、アニメ、マンガ、自分の興味がどんどん膨らんでいて、高校卒業後はひとつのものに縛られない学びを求めて、宝塚大学に入学しようと考えていました。

好きなことは全部やる。それが私。

宝塚大学に興味を持ったのは、マンガやイラスト、アニメ、映像やコンテンツデザインといういろいろな領域があることでした。ひとつに絞れず、好きなことをとことん学びたいと思ってオープンキャンパスに行きました。そこで先輩から話を聞いていくうちに、デザインの方面は少し自分に向いていないかな、と思いつつコンテンツデザイン領域の話に聞きにいったんです。そこで先輩から、「ここならなんでもやっついていいよ」、という一言に背中を押され、さらに舞台やライブの照明をやっていること聞いて、その勉強もできることに魅力を感じました。

中学生のときにやっていたミュージカルでも、照明だけは自分で組むことができなかつたんです。それさえできれば、全部できると思った。好きなマンガ、イラストも勉強しながら、足りていないスキルを学べると思って、すごくワクワクしましたね。

親は入学するとき、最初は不安に思っていました。オープンキャンパスと一緒にきてくれて先生方の親近感に安心していました。性格上、ひとつのことを学ぶより、いろいろなものを学ぶ方がいと親も思ってくれて、進学をきめました。

入学して1年経って感じたことは、企画することのおもしろさと難しさがあることです。今までは自分の好きな範囲で企画して、いろんな人を巻き込んでやってきましたが、仕事として関わる人が多い宝塚大学は、社会人になったときに必要なスキルを自然と学ぶことができます。町あかりさんというアーティストのプロモーション企画に携わって、企画に関わる人に説明する文章を書いたり、正確に人に伝えることの難しさを今は実感しています。こうやって企画は動いていくんだ、と新しい経験をさせてもらっています。

印象的な授業は、動画編集の授業です。いろいろなメディアがある中で、動画コンテンツはこれからも加速していくと思いますし、自分自身で動画コンテンツを作ることは武器になると思うんです。入学して1年ですが、当面は学園祭に向けておもしろい企画を立てていきたいです。具体的には1人舞台とか、音楽ライブとかを企画しています。

宝塚大学は領域関係なく、自分次第で好きなものを深く学べる環境が揃っているのでもみみたい人間にはとても向いていると思いますね。自分自身が表現者として今後活動していくこともイメージしているので、楽器演奏も勉強しています。米津玄師さんというアーティストがいて、彼がやっていることにすごく憧れています。シンガーソングライターなんですけど、自分で絵を描いたり、作詞作曲、編曲もやって、CDジャケットのデザインも自分でやっています。自分が好きなものを集約した表現で、これから勝負していきたいですね!

Teachers at Work!

東京メディア芸術学部在籍している講師たちを紹介するページ！
学校での活動のほか、外部での仕事が多いのが本学の特徴でもあります。



たけうち いちろう
竹内一郎 教授

Profile

担当授業科目はストーリーマンガ論 / 非言語コミュニケーション論など。著書に「人は見た目が9割」新潮社(2005)、「手塚治虫＝ストーリーマンガの起源」講談社(2006)、「やっぱり見た目が9割」新潮社(2013)がある。受賞歴は「戯曲・星に願いを」(五月書房)文化庁舞台芸術創作奨励賞佳作1989年、『哲也～雀聖と呼ばれた男～』(講談社)講談社漫画賞(2000)、『手塚治虫＝ストーリーマンガの起源』(講談社)サントリー学芸賞(芸術・文芸部門)(2006)

マンガは「物語文化」だ

ぼくはもともと、戯曲を書くようとしていた。そこからマンガの原作者になったわけですが、マンガの原作者の多くは劇作家やシナリオライター、もしくは小説家になりそびれた人になることが多いんです。小説家を目指していた梶原一騎さんもそう。「巨人の星」や「あしたのジョー」などヒット作を生み出した人で、週刊少年マガジンでの連載から数々の作品が生まれました。少年マガジンは男の子が歯を食いしばってがんばるマンガで、少年ジャンプは少年の「努力・友情・勝利」という三本柱。ジャンプに比べてマガジンはもっと泥臭い感じで、ぼくも梶原一騎さんの流れを汲むひとりだと思っています。

宝塚大学には、マンガ家になりたい学生が多く入学してきます。マンガを描くのに必要なスキルは、画力もちろんですが、なにより「物語文化」だということを認識すること。どんなに絵がうまくても、話がおもしろくなくてはヒットしません。そういった意味でも、物語作りのプロがまとめ役をやっている大学というのは非常に重要で、宝塚大学ならではの強みだと思います。授業では、物語作りがいかに重要か、基礎から実際に物語をつくり、素晴らしい作品のどこが感動的なのかを分析します。そして、個人として「なにをやりたいのか」を根源的に学んでいきます。今流行りのマンガを語るのではなく、誰も見た

外部の仕事



中学生日記 誰にも言えない～サブバイバー
NHK出版

ことがない漫画をつくれる人を求めています。創造は破壊から生まれますから、宝塚大学の伝統を守って、似たようなマンガを描くのではなく、良い意味で文化を壊しながら描いていってほしいですね。既成のものを壊すには、既成がなんなのかを勉強する必要があります。まずは基礎を徹底的に身につけます。ぼくの授業は厳しいですよ。課題もみっちり。でも力になりますから。

人は、人の「感情」に感情移入する

人がマンガを読んだときに、なにで心揺さぶられるかといえば、「人の感情」なんです。人は、人の感情に感情移入する。人が感情移入できる主人公をつくれるかが重要で、マンガの骨格になるんです。人の喜怒哀楽を表現するために、悲しい経験も、嬉しい経験も描写できなくちゃいけない。それは描く人間が今までにどういう経験、体験、想いを孕んで生きてきたか。マンガにおける新しい世界観をつくることも大切ですが、人が感情移入するためのマンガ作りを教えることが命題であり、同時にとてもむずかしいところだと感じています。

物語創作作法としては、そこが基本になります。出て来る登場人物の性格も、真面目なのか、斜に構えた性格なのか、それだけでも喜怒哀楽のレベルは変わってきますから。ただ単純に喜ぶのか、他人が喜んでいるから

人生は一勝九敗でしょう

自分も喜んでいいと気づくのか、さまざまな人間像がキャラクターの中に潜んでいます。劇作家をしていたときに、ぼくはギリシャ悲喜劇、シェイクスピア悲喜劇を徹底的に勉強しました。それはマンガ家が勉強してこなかったことで、マンガにとって新しいことだった。それがマンガ原作を書くうえで大きな力になっています。

なにごとも、「オタク」化すれば未知の領域にいけると思っています。ぼくが手掛けた

「哲也～雀聖と呼ばれた男」というマンガは麻雀の物語で、当時少年誌で麻雀をテーマにしたマンガはなかった。ヒットしないと出版社の人たちは口を揃えて言っていたけど、結果的には反対多数の方がヒットすることは多いと思っています。マンガ原作も著書も、ヒットするかどうかは正直わからないけど、「一勝九敗でいい」と思っています。「一勝すれば、いい。なかなか人生で2勝することは少ない。ぼくは「哲也」と「人は見た目が9割」で連発2勝できたけど、それまでに膨大な失敗作がある。自分の中で素晴らしいと思える作品を書けたこともたくさんあるけど、ヒットしていないものの方が多い。ヒットするにはやっぱり多くのものをつくって、負ける勇氣も必要なんです。

今は大学で授業をする仕事と、国(文化



ぺこりん一緒に
お昼食べよう!!

じゃーん!
今日のぺこりんの
お昼ご飯は...

だあいすまな
いちごさん
でーす!

はらぺこ 新宿食の道

第一話

ママシ

今日は練乳さんを
付けちゃったから
太っちゃったら
嫌だわ

ぺこりん明日から
ダイエット
するもん!

ねーな
だろケ

毎日甘いモン
やがって!!

こちとら毎日
早弁キメて
んだぞ!!

花がらニツク
スリラーの食ひ

肉が食いてえん
だよ肉があああ!!

いーよー

えーん? 全然
太ってないから
ダイエットなんて
必要ないよ

えーっ!?
ぺこりんちよお
んだけど!

ぺこりん!
この間食べたい
言ってたマカロ
ンとタルト買
ってきたよ!

ほんと!!
!?

はじめまして
私ぺこ!

宝塚大学
ゲーム領域の2年生!

好きな食べ物
はいちご
さくらんぼ♡

あつ
さっぴのん
授業の教室に
忘れ物しちゃ
た
すみぐに
戻るね!



3限私空いてるけど
どこにお昼食べ
に行く?

探したわよ
ぺこ!

原ちゃん!

あ! ステー
キーキ
ロベン
ジする?

わ
ねい!

確か
3年前
松坂先
輩...

誰あれ

宝塚大学に
2人
宝塚
はねえ
んだい
よ

しかま
肉を
食わ
せ

卒業生の中山ちばこさん 「くりーみークルー」連載開始!

3月21日よりマンガ領域卒業生、中山ちばこさんの漫画『くりーみークルー』の連載が始まりました。(隔週日曜日)

主人公・伊吹琴は根暗で冴えない男子高校生。だがSNSでは、女子力溢れる投稿内容で密かに有名なネカマだった!本性を隠している伊吹だったが、ある時同じクラスの京田リンに「一緒にカフェをやらない?」と誘われて…!?

同作品は、無料で読めるマンガ雑誌アプリGANMA!にて連載中。ドタバタ青春ハンドメイドコメディです。



HOT TOPICS

卒業生のナンキダイさん連載漫画 「まじめ系クズの日常」発売!

4月17日にマンガ領域卒業生、ナンキダイさんの漫画『まじめ系クズの日常』単行本第三巻が講談社から発売されました。

真島九澄は「まじめ」のフリしたクズ人間、「まじめ系クズ」!女版「まじめ系クズ」こと紅花の登場で、真島九澄の学園生活は、クズバレ危険度MAX!文化祭で、抜け目なく楽をしようとする真島を待ち受けていたのは、恐怖の実行委員役!

同作品は、主人公をとりまく世のストレスに抵抗するべく、人生の攻略法を編み出していくギャグ漫画です。



桜木晃彦教授が絵本 「ながいながい骨の旅」を監修

2月24日に講談社から発売の絵本「ながいながい骨の旅」(文:松田素子、絵:川上和生)の監修を本学の桜木晃彦教授が担当しました。

私たちの体の中にある骨。その「骨の旅」をたどりなおす科学絵本です。骨をもたなかった生きものが進化し、骨をもつようになった歴史や、骨の重要な役割などを紹介します。骨をめぐるむかしむかしのニュースも掲載。



2018年度版 東京メディア芸術学部の 学部案内が完成

3月26日、宝塚大学東京メディア芸術学部 2018年度版学部案内(パンフレット)を発行いたしました。

5つの領域、カリキュラム、学びの特徴、履修のモデルケース、教員紹介、卒業生紹介、キャリア支援、内定者レポート、卒業生の進路、施設紹介、学生の一週間など、気になる情報が満載。

もっと東京メディア芸術学部のことを知ってほしい!そんな気持ちでパンフレットを作っています。ぜひ一度ご覧ください。



ようこそ!宝塚大学へ。 松本零士特任教授からのメッセージ!

4月5日に平成29年度の入学式が、ハイアットリージェンシー東京(新宿区西新宿)にて挙行され、新たに新入生を迎えました。大学生活への期待に目を輝かせる学生たちを前に、松本零士特任教授より入学の祝辞と、作家としての心構えについて「涙を流す事、失敗する事は恥ではない。恥かしいのは『志』を諦める事。」という熱いメッセージがありました。



マンガ領域公式オリジナル漫画雑誌「NEO」 第8号を発刊

2月、マンガ領域公式オリジナル漫画雑誌「NEO」第8号を発刊いたしました。

「NEO」はマンガ領域を中心とした学生たちが毎年自主製作するオリジナル漫画雑誌で、作品の募集、選抜、編集…といった一連の雑誌制作を学生自らが行っているのが特徴です。

東京メディア芸術大賞の最優秀賞を受賞した『電波少女と鳴かないウグイス』の他、マンガ背景技術の講師をしている平敷隆先生へのインタビューなどを掲載し、企画ページも満載です。



ゲーム領域が Unreal Engine 4 の アカデミックパートナーに参加

3月6日にゲームエンジン「Unreal Engine 4(エピック・ゲームズ・ジャパン)」のアカデミックパートナーに本学のゲーム領域が参加しました。

Unreal Engine 4はゲーム製作に最適なツールを取り揃えたゲームエンジンで、国内のコンシューマーゲーム開発でも数多く採用されています。本学では早くからカリキュラムに取り入れ、VRゲームコンテンツ制作や体験授業などを行っています。

今後エピック・ゲームズ・ジャパンと共同でセミナー開催などを行う予定です。



春のオープンキャンパス

日程: 5月6日(土)
 時間: 13時~16時
 場所: 宝塚大学 新宿キャンパス
 内容: ■アニメエフェクト作画講座

「みんなでオラオラ動画を描こう!」
 (13時30分~15時)
 『ジョジョの奇妙な冒険』キャラクターデザイン
 『キスダム』『タイムボカン24』総作画監督小美野
 雅彦先生に学ぶ!

■Oculusを使ったVR体験
 (13時30分~16時)
 学生制作のホラー脱出VRゲームを用意。
 あなたは脱出することができるのか…最先端のVR
 表現を体験してみませんか?

日程: 5月28日(日)
 時間: 13時~16時
 場所: 宝塚大学 新宿キャンパス
 内容: ■アニメーション映画『この世界の片隅に』『マイマイ
 新子と千年の魔法』の片渕須直監督講演
 ■イラストレーターの仕事体験
 様々な画材を使ってイラストレーションを描く
 —ヘンゼルとグレーテルのお菓子の家を題材に—



グラフィックデザイン演習Iってどんな授業?



松吉太郎 講師
 グラフィックデザイナー。
 田中一光デザイン室を経て松吉太郎デザイン事務
 所を設立。ブックデザインからポスター、ロゴ、
 マーク、サイン計画など幅広く手がける。

この日の授業内容
 取材日は授業の第1回目ということで、
 オリエンテーション。
 学生たちは実際の演劇のポスターを参
 考にこれからの課題へのイメージを膨ら
 ませていました。

潜在した編集委員の感想
 普段の何気ない生活の中でも色々なも
 ののデザインに目を向けるようになりま
 した。
 毎回の授業で講師の先生が持つて来て
 くださる資料はどれも興味深いものが
 ばかりです!

この授業の目標
 アイデアをじっくり考え、デイスカッシ
 ョンを重ねることで、コミュニケーション
 能力も身につける!
 デザインをする時に重要になってくる
 タイポグラフィやレイアウトなどデザイ
 ンの基本も習得!
 演劇をモチーフに劇団のロゴタイプを
 デザインすることから始め、ポスター、パ
 ンフレットのグラフィックデザインを考
 えていく授業。
 イラストレーションをベースに表現を
 考えるとともに、デザインとの関係性を考
 え把握する。
 ロゴタイプ、ポスター、エディトリアル
 デザインなどを通してグラフィックデザ
 インの基本的表現を学ぶ。



編集後記
 桜も散り、季節はすっかり春にな
 りました。暖かい日も増えてきまし
 たね。皆さん春休みはどうお過ごし
 でしたでしょうか。
 新入生の皆さんも入学され、大学
 も新入生歓迎会などで、とても賑や
 かな時期ですね。
 今年度のニュースレターの表紙の
 テーマは神話になります。今月の表
 紙はアフロディテです。爽やかな季
 節を感じられる表紙になっています
 ね。毎月どのような表紙になるのか
 ぜひ楽しみにしていてください。
 今年度もよろしく願います!

NEWS LETTER 編集部

Editor 金澤 英樹 (本学職員)
 ミネシゴ (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 渡邊 哲意 (本学准教授)
 Designer 松原 麻友 (4年)
 石原亜矢子 (4年)
 大泉 夏紀 (4年)
 木村 奈央 (4年)

『はらぺこ新宿食い道楽マシマシ!』
 作 画: あゆ丸 (大学院2年)
 表紙テーマ『アフロディテ』
 作 画: 高橋瑞希 (3年)



▼ポスターの色校正を実際に見せて授業を進めていく。



◀授業風景



▼北見教授のイラストを使用したポスター。

