

宝塚大学 東京メディア芸術学部

NEWS LETTER

Vol.121 | 2024.12 | TAKE FREE



Featured person in TAKARAZUKA 青田めいぜミ 安原京奏 & 川上遥助教
づからいふ 第12話 見どころ“いば〜い”宝翔祭 / HOT TOPICS

宝翔祭

10月26日(土)・27日(日)の2日間、宝翔祭が開催されました。
今年度は「NEW GAME」をテーマに、学生たちが一丸となってイベントを作り上げ、よりパワーアップした学園祭となりました。

Pamphlet & Poster

宝翔祭のポスター・パンフレットのデザインは在学生からの公募で決定。メインビジュアルイラストはヒョウトウトウさん(1年)の作品が選ばれました。



Food

何を販売するだけでなく、店舗のビジュアル面にも時間をかけて準備していました。宝翔祭伝統の玉こんにゃくや中華ドッグなど、各飲食ブースそれぞれの個性が溢れていて、とても賑やかな空間になりました。

Stage

Pickup /



4年生6人で結成された人気グループ「ninipo」が卒業前最後の宝翔祭を迎えました。自作衣装や曲をつめこんだセットリストを披露し、4年間の集大成を届けてくれました。



今年も学生たちのバンド演奏やダンスパフォーマンスで会場は大盛り上がり！イベントステージには欠かせない人気の学生グループ、宝塚大学の教員・卒業生を交えたバンド、初めての宝翔祭を迎えた1年生による新鮮なダンスパフォーマンスなど、毎年レベルアップしていくステージは迫力満載でした。

Guest

シンガーソングライター「町あかり」さん



渡邊哲恵ゼミとのライブ配信から生まれたスペシャルコラボ「町あかりの3時のおやつ〜やっぱ別腹〜」が今年の宝翔祭で復活！素敵な歌声に会場が包まれました。

アニソンDJ「後藤王様」さん



宝翔祭の出演回数は今年でなんと10回目！過去の名曲から流行りのアニソンまでみんなが知っている曲を幅広くメドレーで披露していただき、とても盛り上がりました！

Special

スプラトゥーンゲーム大会「スプラツカ杯」



〈学祭で行うゲーム大会の良さはなんですか？〉

プライベートでやるよりも、大学でやることで普段より大きい画面で出来るし、みんなの顔を見ながら直接勝負するとさらに盛り上がるので、それが学祭で行う醍醐味だなと感じました！
(団体戦チーム「炎上イカ」の皆さん)



コスプレサークルによる「コスプレランウェイ」



〈学祭で行うコスプレの良さ・楽しさはなんですか？〉

コスプレに触れたことがない人と交流できたり、好きなキャラクターと写真を撮って喜んでくれたり、コスプレをする側も見る側も楽しいと思えることがとても嬉しいと思いました。
(サークル長：3年 井之上 拓美さん)

After Party

2日目最後のイベント後夜祭は、本祭とは違うステージパフォーマンスやビンゴ大会が行われ、宝翔祭ラストを飾るにふさわしい盛り上がりを見せました！





Yasuhara Asuka
安原京奏

埼玉県出身
2003年生まれ
埼玉県立大宮光陵高等学校卒業
青田めいゼミ 3年生



Kawakami Haruka
川上遥助教

本学東京メディア・コンテンツ学部
アニメーションコース卒業。
アニメーション制作会社を経て
フリーランスアニメーター

Featured person in TAKARAZUKA

先輩と先生に注目して宝塚大学を知ろう！

入学後も幅広く学びながら 将来を考えられるのが魅力

小さい頃から絵を描くことが好きで、中学校では美術部に入っていました。スマホゲームで見えるようなキャラクターを描きたいと思ったのもこの頃です。高校は普通科を選んだのですが、次第に「自分の作品を見て楽しってくれる人がいたら嬉しいだろうな」と思うようになりました。やっぱり一番好きなことは絵を描くことだと確信し、将来の仕事にしようと決めました。

早速イラストを学べる学校を探したのですがイラスト科のある4年制大学は少なく、その中で宝塚大学はコミックイラストやデジタルイラストまで学べるところに惹かれました。イラストレーション分野で入学してもマンガ分野、アニメーション分野、ゲーム分野、メディアデザイン分野の授業を選択できる点もよかったです。“キャラクターデザインをする仕事”については分からないことはかりだったので、たくさんの選択肢があるのはメリットだと感じ入学を決めました。



少人数制だから先生に質問しやすく やりたいことが明確に

入学してみると予想以上に多くのことを学ぶことができ、改めてゲームのイラストやグッズのキャラクターなどデジタルイラストについて学びたいという気持ちが強くなりました。2年次にはデジタル作品を作る機会があると聞き、マンガ分野へ移動。今はマンガ家でキャラクターデザインもされている青田めい先生のゼミに所属しています。ゼミではデザインの心得や描き方の技術な

ど初めて知ることが多く、やりたいことがどんどん明確になってきた手応えがあります。クラスは少人数制なので、相談したいことがあればすぐに聞きに行ける環境も嬉しいのです。

学内の様子は結構にぎやかだと思います(笑)。黙々と作業をしている人もいるので無理に合わせるというのではないですが、やっぱりゲームやマンガが好きで学生が集まっているので自然に盛り上がるんです。高校時代はあまり趣味の話が出来なかったのですが、今はとても楽しいです！毎日が充実していると感じます。整っているのがこの大学の魅力だと思います。



学びを通して将来の夢に 近づいている実感がある

マンガ分野の授業ではストーリー構成やCLIP STUDIO PAINTなどを学び「キャラクター設定資料集」を制作。またメディアデザイン分野の授業ではInDesignでコンセプトからデザインまで担当し、雑誌を編集しました。ゲーム分野の授業ではAfter EffectsでGIFアニメやMVを制作しました。実践に近い作業なので大変でしたが、先生に質問したり友だちと進捗報告をしたりしながら頑張って仕上げたのは良い思い出です！今後の目標は“キャラクターデザインに携わること”ですが、さまざまな知識を深めたことで仕事の可能性が広がったように感じます。

将来はキャラクターデザイナーやグッズの企画などが出来る環境で働きたいと考えています。ゆくゆくは個展を開けるようなイラストレーターになりたいという夢もあります。「やり続けることが大切」という先生方の言葉を信じて、創作を続けていきたいです。

My Favorite

コミックイラスト演習Ⅱ

担当教員：澤田美樹講師



プロ目線の指導を受けることで 実践的な描き方が身につく

イラストレーター、マンガ家として活動されている澤田美樹先生の授業はまさに“キャラクターデザイン”で、ワクワクしながら進めることが出来ました。課題も「キャラクターイラスト」ではカードの収まりを意識してポーズを考えること、「ゲームのテイストに寄せた童話の表紙」では線と塗りのタッチを工夫することなど、実際に依頼が来たらどうするかという目線で行うことで分かった点がたくさんあります。

またオリジナルキャラクターを描くときはラフ・線画・着色ごとに提出し、そのつど修正箇所を指摘していただけたので、自己満足に陥ることなくレベルアップできたと感じています。

WORK

『URAHARA』作画監督・原画 『妖怪ウォッチJam 妖怪学園Y ～Nとの遭遇～』原画、ほか



作る過程は大変だけれど、 作品が完成したときの 感動は格別

制作スタッフとして原画を担当するとき意識しているのは、そのキャラクターらしさ。特に生き生きとした表情を描くよう心がけています。最初は真っ白だった絵が、自分で線を描き加えることによって少しずつ魂が入ってゆくのは楽しいもの。作る過程は苦労の連続ですが、作品完成後にまるで生き物のように動くキャラクターを見るのは一番感動しますし、苦労も忘れてしまいます。一方、個人のアニメーターとしては『NARUTO -ナルト-』や『ジョジョの奇妙な冒険』などに作画担当のひとりとして参加。こちらは在宅での作業になりますが貴重な経験になりました。授業ではそういった現場の温度感も含めて伝えていきたいと考えています。

恵まれた環境で 商業ベースのアニメ制作を学べる

授業では、「アニメスキルⅠ～Ⅲ」や「アニメ制作Ⅰ～Ⅳ」などで制作全般を教えています。私自身、本学を卒業してアニメ制作会社に就職し、今はフリーのアニメーターとして作品に携わっていることから、現場の経験を踏まえて授業をするようにしています。また、少人数の大学のため、先生と学生の距離感が近いのが特長。分からないことがあればすぐに質問できる環境で、商業ベースのアニメ制作が学べるのは大きな魅力ではないでしょうか。

私が制作会社に勤務していた頃、指導していただいた先生たちのことを話すと、「すごい先生方に教えてもらっていたんだね」と驚かれることがよくありました。30代となり教える側になった今は、そんなベテランの先生たちと若い学生たちとの間の“調整役”を意識するようにしています。めまぐるしく変化する時代、物事の受け取り方や価値観は自分たちが学生の頃と比べても大きく変わりました。教え方ひとつとっても、今の学生に適したやり方を模索し、改善していければと考えています。



アニメを“仕事”にするには コミュニケーション能力が必須

1年生の「アニメスキルⅠ・Ⅱ」の授業では、作画など基本的なことから用語の解説までを学びます。2年生になると場面のつなぎや色付けなどに着手し、その後は本格的にアニメの制作に入っていくことになります。アニメ作品は作画を担当する“アニメーター”や色を塗る“仕上げ”、絵と背景を合わせて最終処理をする“撮影”など、さまざま

な専門スタッフが役割を分担しています。「アニメ制作Ⅰ～Ⅳ」の授業ではそれぞれ専門の先生をお呼びしてより深く学んでいき、4年生ではその集大成として卒業制作に挑みます。

実際の制作作業はデジタルで完結することが多いので、学生にもよく「授業はオンラインでいいのでは？」と聞かれますが、私は「なるべく大学まで来てね」と言っています(笑)。細かいニュアンスはオンラインだと伝わりづらいですし、「これと言っておこうかな、どうしようかな」という小さな懸念などは、対面で話しながらでないと言いつづらいもの。特にアニメ制作の現場では、そういうコミュニケーションの有無が作品の質に関わってくる場合があります。学生時代に経験しておけば、就職後も大きな力になることでしょ



いま注目の動画編集スキル。 就職の際はアピールポイントに

日本のアニメは世界的に人気ですが、この10年ほどでNetflixなどストリーミングサービスが浸透したこともあり、アニメ作品がより一般的に親しまれるようになりました。それに伴ってアニメ市場が拡大したのはもちろん、YouTubeやTikTokなどの動画編集のスキルについても注目が集まっています。本学ではアニメ制作のほかにはペイントソフトや映像編集ソフトなど一般企業で使えるツールも扱うので、「就職の際に大きなアピールポイントになった」という声も多く聞きます。4年間の大学生活を通して、作品自体への向き合い方や先生からの指導の受け取り方など、学べることはたくさんあります。卒業後も本学で学んだことを活かし、ぜひ社会で活躍していってほしいと思います。



作：大島龍之介(大学院2年)

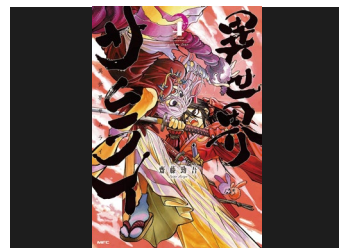
HOT TOPICS

宝塚大学の最新ニュースを **要** check!

● 齋藤勤吾さんの漫画『異世界サムライ』第4巻が KADOKAWAより発売!

マンガ分野2016年卒業生齋藤勤吾さんの漫画『異世界サムライ』第4巻が、2024年8月22日(木)にKADOKAWAより発売されました。同社が運営するWebサイト「Comic Walker」にて連載中です。

主人公で史上最強の侍・月鐸(つきづば)ギンコが異世界に転移して活躍する物語です。28日(水)には次にくるマンガ大賞2024 Webマンガ部門「Global」特別賞を受賞しています。



● 新渡戸文化中学校・高等学校と高大連携協定を締結

● 本校と新渡戸文化中学校・高等学校は、高大連携協定を2024年7月22日(月)に締結し、同日調印式を行いました。

協定内容は、双方のリソースを活用して授業だけでは得ることのできない学びの機会を創出するというもの。出張授業だけでなく、さまざまな社会連携事業を通じて生徒の作品発表の場を広げるなど、双方が芸術教育の質を高めることを目的とします。



● 川上十億さんの漫画『怖れ - 令和怪談 -』が原作のドラマ「怖れ」がCBCテレビにて放送!

マンガ分野2013年卒業生川上十億さんがスマートフォン・PC向け漫画サービス「サイコミ」で連載中の漫画『怖れ 令和怪談』を原作とするドラマ「怖れ」が、2024年8月15日(木)よりCBCテレビにて放送スタートしました。

『怖れ 令和怪談』は令和を象徴するテーマで描かれたオムバスホラー。ドラマでも、身近に潜んでいるかもしれない「怖れ」に迫ります。



● 「第7回講師混同展 The Circle Game」開催! イラストレーション分野講師と在学生有志による展示会

イラストレーション分野講師と在学生有志による展示会「第7回講師混同展 The Circle Game」が、2024年9月6日(金)〜8日(土)、12日(木)〜14日(土)にギャラリールーテル(東京都中央区京橋)で開催されました。

本校からは北見隆特任教授・城芽ハヤト講師・高田美苗講師・安田隆浩特任教授・吉田侑加准教授・学部生と院生が参加し、学外からも招待作家として6名の方が出展しました。



第15回 宝塚大学 東京メディア芸術学部 卒業修了制作展

2025.2.8 sat / 9 sun [10:00-17:00]

宝塚大学 東京新宿キャンパスにて

Access

〒160-0023 東京都新宿区西新宿7丁目11番1号

JR・都営地下鉄・小田急線・京王線「新宿」駅西口から徒歩5分
西武新宿線「西武新宿」駅から徒歩4分

＼イベントや制作などの様子を学生目線で発信!／
宝塚大学 東京メディア芸術学部 学生広報チーム

