

宝塚大学 東京メディア芸術学部

NEWS LETTER

Vol.114 | 2022.12 | TAKE FREE

宝翔祭 2022

コロナ禍を乗り越え、3年ぶりに開催！



Featured person in TAKARAZUKA 渡邊哲意ゼミ 田中実夢 & アドゥアヨム・アヘゴ希佳子専任講師
づからいふ 第5話 学外連携を紹介! / HOT TOPICS

宝翔祭 2022

コロナ禍を乗り越え、3年ぶりに対面で開催！



熱気あふれる多彩なイベント

1階の「LIVEステージ」では軽音サークル、ダンスユニット、歌やポリッドスクリーンなど学生たちによるパフォーマンスを上演。2階、6階では造形展、3階、4階ではサークルや自治会、学生グループによるドリンクショップ、縁日など、様々なブースが出店されました。



0から1を作り出すことができました。

今年の宝翔祭は、3年ぶりに対面形式で開催できました。現在の4年生は、1年生の時に宝翔祭を経験していましたが、私たち3年生より下の学年は対面での学園祭を経験しておらず、手探りで準備を進めてきました。今回、無事に開催できて本当に

良かったです。やはりステージでダンスや軽音のバンド演奏の熱気を伝えるには実際に見てもらうのが一番だと感じたし、観客の皆さんからも「よかったです」という声をたくさんもらうことができ、手ごたえを感じました。大変だったのは、イベントの経験が少ない学生に宝翔祭への参加意識を持ってもらうこと。積極的に参加してくれる学生に助けられながら、ここまで頑張ることができ、宝翔祭復活の一歩を踏み出せたと思います。

(実行委員長 富井一之介)

10月29日(土)・30日(日)の2日間、新宿キャンパスの6つのフロアで「宝翔祭2022」が開催されました。昨年は新型コロナ感染症対策のためリモートによる開催でしたが、今年度は対策を徹底した上で、対面での開催となりました。学生たちのパフォーマンスが繰り広げられた「LIVEステージ」やサークル、有志による様々なブースには、学外からの来場者も多く訪れ、にぎわっていました。同時に「造形展」も開催。学生が授業の課題で作成した優秀作品が数多く展示され、来場者の注目を集めました。



段階

2年前期「撮影技術Ⅰ」の課題で提出した写真です。画面構成とコントラストにこだわって撮影、制作を行いました。被写体になった階段は自宅の近くです。一目見て「カッコいい」と感じたので、見た人にもそれが伝わるようにソフトで調整を行いました。写真だけでなく、幅広くデザイン・クリエイティブを学び、将来は自分のデザイン会社を作りたいです。



メディアデザイン分野
2年
渡邊ゼミ所属
ガリバさん

怨明志

芦谷ゼミ所属
マンガ分野
2年
岡田萌衣さん



マンガの基本であるコマ割りとキャラクターについて学び、短編のネームを作成する「ストーリーマンガ制作基礎」という授業の課題で描いた作品です。自分の描きたいマンガのワンシーンをコマ割りや変化のある構図を意識して描きました。怨霊と主人公のバトルの迫力や、戦う意思を感じさせる目の表情が狙い通りに描けているのではないかと思います。



市野ゼミ所属
マンガ分野
3年
中西朋夏さん



「ゲーム企画演習Ⅲ」で制作しました。企画から素材の制作、マップの制作、そして実際にプレイできるゲーム作品に仕上げるといったように、ゲーム制作の一連の流れを体験する授業です。今回の作品はアイテムを集めながら進む横スクロール型のアクションゲームで、自分のマンガ分野の知識を活かしてビジュアルや世界観にこだわった、作品内を歩き回る楽しさを大切にした作品になっています。



肉塊渓谷の鬼拾い

Tanaka Miyu

田中実夢

千葉県出身
2001年生まれ
北海道芸術高等学校
東京池袋サテライトキャンパス卒業
渡邊哲意ゼミ3年生



宝翔祭でステージの 照明を担当しました

今回、「宝翔祭」のステージ照明の設計を担当させてもらいました。渡邊ゼミで舞台照明に取り組む先輩がいて、自分も興味があったので希望して取り組むようになりました。

出演するグループの皆さんから事前に照明プランの希望を聞き、この歌詞ではストロボを使って、ここでは逆光でシルエットにして、などの希望をふまえて照明のプランを作りました。時間が少ない中で苦労しましたが、自分で考えたアイデアで、出演者の要望を形にするというのはまさにデザインの役割だと感じました。自分の提案が出演者の皆さんに喜んでもらえたり、話し合っていく中で新たなアイデアが出たりすることもあり、コミュニケーションの大切さに気づくことができました。



イラストから広がった 幅広いクリエイティブ

中学時代に「自分はイラストなどクリエイティブで生きていく」と決心し、高校も漫画とカラーイラストを学ぶ学科に進み、大学でもイラストを学ぼうと考えました。宝塚大学を選んだのは、私の選択を応援してくれた両親と話し合った結果、大学卒業資格は取るという決断をしたからです。

入学当初はイラストに関わる仕事を目指し



宝塚大学公式 YouTube チャンネル
田中実夢さんのインタビューはこちらから



ADUAYOM-AHEGO KIYOKO

アドゥアヨム・アヘゴ 希佳子専任講師

早稲田大学大学院日本語教育研究科博士後期課程単位取得満期退学。
博士(日本語教育学)。アメリカ、フランス、国内の大学等にて日本語教育に従事。西アフリカ日本語教育研究会会長。



Featured person in TAKARAZUKA

ていましたが、ゼミを選ぶ段階でイラストを志向していること、以前からダンスをやっていたことをアピールしたところ、渡邊先生から「私のゼミならどちらの経験も生かせるよ」と誘われ、渡邊ゼミに所属しました。

ゼミではイラストだけでなく、「デザイン」や「舞台照明」など幅広いジャンルを学ぶことができました。最初はデザインに興味がなく、「何でこんなことを」と思ったこともありますが、取り組んでみると想像以上に楽しく、就職活動の際に「イラストが描けるデザイナー」ということを自分のセールスポイントにできるのではないかということに気づきました。

幅広い才能を持つデザイナー として就職を目指す

宝塚大学で3年間学んで一番良かったのは、知識や技術はもちろんですが、クリエイティブやデザインに対する考え方方が広がったことです。

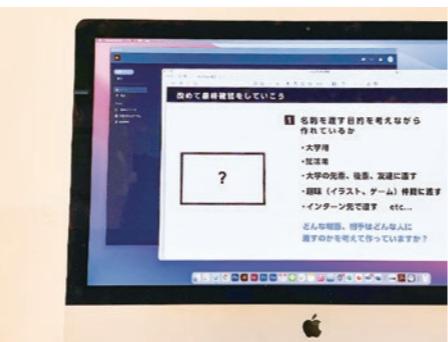
宝翔祭が終わってからは、卒業後の仕につなげることを考えてポスター・デザインやロゴデザインに力を入れています。ロゴデザインは好きなのですが、ポスターや雑誌の誌面など、「構成」を考える必要がある作業が苦手なので、頑張って克服したいと考えています。卒業後は、デザイン会社で仕事をすることが目標です。イラストはもちろん、照明やダンスなど、幅広い能力をセールスポイントとして、就職したいと考えています。



My Favorite

デザイン基礎演習

担当教員：川野智美講師



具体的で充実したフィードバックで とにかくわかりやすい授業です

初めは物静かな先生という印象でしたが、授業で課題の相談をしたところ、自分がこれまで教えてもらってきた学校のどんな先生より分量と熱量のあるフィードバックをもらい、大好きになりました。提出した課題へのフィードバックも、PDFで具体的にびっしり赤字を記入してくれていて、すごい先生だと感じていました。デザイナーとして仕事をしながら、授業で使うPDFを50枚近く用意されていて、数が多いだけではなくとても分かりやすいんです。教え方も上手だと思うので、先生の授業はぜひお勧めしたいです。

Lecture in charge

日本文化体験イベント ～飴細工体験～



飴細工を通じて 日本文化を体験しました

7月9日(土)、宝塚大学留学生センターが主催した留学生向けイベント「日本文化体験イベント～飴細工体験～」が、浅草の飴細工工房で行われました。当日は18名の学生が集まり、飴細工に挑戦しました。飴細工は簡単に見えますが、上手く形を作れるようになるには何年もかけて練習する必要があります。素晴らしい日本の職人精神を感じられる機会となりました。

留学生センターでは、今後も留学生の学生生活がより豊かなものになるイベントを通じて、留学生のサポートを行っていく予定です。

留学生が充実した 学生生活を送れるように

今年(2022年)の1月に宝塚大学に着任しました。担当しているのは、留学生対象の日本語科目である日本語Ⅰ・Ⅱ、日本語会話Ⅰ・Ⅱ、日本語上級と、ビジネス英語Ⅰ・Ⅱ、韓国語Ⅰ・Ⅱです。

本学の留学生は中国語を母語とする学生が多いです。漢字の意味がわかるだけに、漢字の読み方を間違えている全然問題だと感じていなかつたり、日本語での会話が不得意だったりする学生も多くいます。私は日本語の指導を行なながら、留学生センターのスタッフとして、そんな留学生の皆さんに充実した学生生活を送れるようにサポートを行っています。

留学生活が長くても日本人の友人ができないという悩みを持つ学生さんが多いため、日本人学生との交流を促すために始めたのが、「学生レポーター」という企画です。



留学生が日本人学生とチームを組んで、学生の視点から見た宝塚大学の魅力を見つけて動画を作成して、YouTubeなどのSNSで発信していくというものです。協力して動画作成をする中で活発なやり取りをしながら、日本語の能力を伸ばしてもらおうと考えていましたが、SNSを活用して、大学の魅力を世界中に発信することも大事だと気づきました。この動画を見た海外の方々が、「クリエイティブ」を学ぶならやはり宝塚大学だと思ってほしいと考えています。最初はテキストベースの記事にすることも考えましたが、今の時代、長文を読んでもらうよりも動画の方が情報がいろいろな人に届きやすいのでは

ないかと考えて、動画を配信することにしました。また、本学には、動画を作成するのが得意な学生が多いことも理由のひとつです。授業や課題で忙しい中、希望してこの活動に参加してくれた学生の皆さんには本当にやる気にあふれていて、一生懸命に話し合いを重ねていて、素晴らしいと思います。

幅広いものの見方や 考え方を身につけて

本学に着任する以前に勤めていたのは大規模な大学で、何千人の留学生が在籍していました。日本語教育のみの担当だったので、留学生関連のイベントの企画などはできず、自分が理想とするサポートを実施するのが難しい状況でした。宝塚大学に移り、その環境を手に入れることができたので、それを生かして留学生がより充実した学生生活を送ることができるよう、留学生と日本人学生の交流イベントなどを企画して、彼らを支援ていきたいと考えています。

本学で学ぶ皆さんにお伝えしたいのは、技術や知識は重要ですが、新しいことに挑戦するという姿勢も身につけてほしいということです。休日にはうちで自分の好きなアニメや映画を見るという方も多いと思いますが、興味の幅を広げて、新しい体験ができるようなところに出かけたり、自分の好みとは違うジャンルの作品を見たりすることも大事だと気づきました。この動画を見た海外の方々が、「クリエイティブ」を学ぶならやはり宝塚大学だと思ってほしいと考えています。最初はテキストベースの記事にすることも考えましたが、今の時代、長文を読んでもらうよりも動画の方が

情報をいろいろな人に届きやすいのでは



びがらいふ

第5話 学外連携を紹介！



作：和田歩美（本学助教）

宝塚大学
OPEN CAMPUS
2022

詳しくは右下二次元コード
から大学公式サイトへ！

年間
スケジュール

8.21
【開催終了】
10:00-16:00

3.27
【開催終了】
10:00-13:00

9.17
【開催終了】
10:00-12:00
留学生向け入試説明会

HOT TOPICS

宝塚大学の最新ニュースを
要check!

●「クリアソン新宿の選手2次元キャラ化プロジェクト」を実施！●

日本フットボールリーグ所属のサッカーチーム、クリアソン新宿と連携し、締結しており、5つの専門分野の教育研究を活かして連携しています。今回のプロジェクトでは、選手の2次元イラスト化を行い、「等身大イケメンキャラ（イラスト）」「ちびキャラ（イラスト）」制作。第1弾としてクリアソン新宿公式LINEアカウントにて、「ちびキャラ」を使ってLINEスタンプを9月28日（水）より発売開始しました。また、第2弾として10月9日（日）に国立競技場で開催された「新宿の日」（第24回JFL第24節クリアソン新宿vs鈴鹿ポインテグザーズ戦）にて、本学の学部生と大学院生がフース出展を行いました。選手のミニキャラアクリルキーホルダー「ドキドキーランドマーチクリアソン新宿×ちびキャラアクリルキーホルダー!!」の販売や、選手の等身大イラストキャラのタペストリー展示、学生が描いた似顔絵がその場で缶バッジになる企画などが実施されました。



●Shonan BMWにてプロジェクトマッピングを担当●

9月2日（金）にShonan BMW藤沢本社のショールームで開催された「Shonan BMW FUJISAWA プレ-オープニングイベント」にて、渡邊哲意教授とゼミの有志がプロジェクトマッピングを担当しました。電気自動車BMW iXのボディと壁に、さまざまな場所を走り抜ける車や、ショールームのプランディングイラストを活用したアニメーションなどが投影され、来場者からは大歓声を受けました。



●『第5回講師混同展 グリムの世界』開催●

イラストレーション分野の講師、北見隆ゼミの学生有志と卒業生有志による展示会「第5回講師混同展 グリムの世界」が、11月4日（金）～11月8日（火）にドーラードギャラリー（東京都新宿区早稲田）にて開催されました。



今回のテーマは「グリムの世界」です。書籍の表紙と挿絵という形で、数多あるグリム童話の中から学生に好きな物語を選んでもらい、制作をしました。

