

宝塚大学 東京メディア芸術学部

NEWS LETTER

Vol.115 | 2023.2 | TAKE FREE



Featured person in TAKARAZUKA 北見隆ゼミ 齋木滉大 & 数実浩佑専任講師

づからいふ 第6話 卒展開催！ / HOT TOPICS



2/18(土)、2/19(日)に開催される

「宝塚大学東京メディア芸術学部 卒業修了展」。

4年間の集大成として、それぞれが培った学びが光る作品が集まります。

今年度は新たな催しも企画され、より楽しんでもらえる展示になるよう

4年生が中心となって準備に取り組んでいます。

今回は実行委員長に展示までの流れやその苦勞を聞きました！

7つのチームが膨大な作業を分担して準備を進める

卒展の準備はすべきことがとても多かったのも、実行委員会のメンバーを

①SNS ②WEB ③DM ④会場設営 / インフォメーション ⑤会場設営 / 設営機材 ⑥記録 / 書記 ⑦図録
の7チームに分けて、作業を分担して準備を進めました。

SNS：千田鈴子

SNSチームでは主に卒展公式 Twitter・Instagram の運営を行っています。拡散力の強い Twitter での Media Studio を使用した画像や動画付きの投稿、グローバルなユーザーが多い Instagram でのハッシュタグを付けた投稿など、各 SNS に合わせた投稿を心掛けています。

ポスター・DM：大山夏海

メインビジュアルを基本にしたポスター・DM のデザインを担当しました！メインビジュアルの綺麗なイメージをそのままにアレンジすることがなかなか面白くて、メンバーの後輩ともたくさん案を出しながら楽しく制作しました！

書記：生田目翔子

分野や研究室が多くわかれているため、情報を理解してもらいやすいようチーム内で分担し、書記業務につとめました。表には出ない目立たない仕事ですが、みんなで作り上げた作品と卒業展示をぜひご覧ください。

WEB：板垣正隆

最初はわからないことがたくさんありましたが、メンバーと協力することで少しずつ問題を解決し、制作することができました。ホームページは見てくださった人がストレスを感じず見ることができる、分かりやすいサイトにできたと思います。

会場設営：田島稷也

一人ひとりの作品をじっくり見る楽しみ方だけではなく、同じ時間・同じ環境の中で作られたはずなのに全然違う世界観の作品が同じ空間にあるので、その作品同士の比較やギャップを楽しんで欲しいなと思います。

図録：金子美咲

生徒全員分のデータを扱っているため人数が多く、まとめるのが大変でした。一人一人の個性が光る宝石のような本を目指しました。ダイヤが圧縮して育つように、宝塚大学で過ごした4年間をギュッと凝縮した作品たち。ぜひご覧ください。

「原石」はさまざまな学びを経て「宝石」へ

今回のメインビジュアルのイメージは「宝石」です。自分たち学生を宝石の原石ととらえて、4年間かけて培った知識や技術などの学びから刺激を受け、宝石としての輝きが見えるところまで磨かれてきたことを表現しました。卒業する時点ではまだ原石ですが、社会に出た時に宝石のような輝きを放てるようにという願いを込めています。メインビジュアルを決定するにあたっては、学部4年生と大学院2年生に作品を募集し、私の作品が採用されました。



準備をスタートするまでが一番大変でした

卒展の準備はやるべきことが多岐にわたり工程も多く、各チームに的確に指示を伝えるためには、私自身がその全体像を把握する必要がありました。前年度の記録を調べたり、先生方に話を聞いたりしてイメージを固めていきました。この段階が一番大変でしたが、おかげで予定が遅れることもなく、着実に準備を進めることができました。

メディアデザイン分野 4年

赤堀帆乃香さん

4年間の集大成を、
多くの方に
見てもらうために

オープニングセレモニーとWEB図録に注目

今回からの新たな企画として、オープニングセレモニーを開催するので注目してほしいです。もうひとつの見どころは「WEB 図録」です。新型コロナウイルス感染拡大の影響で、学外に向けた展示ができなくなったため、昨年度からWEB サイト上で作品を公開する「WEB 図録」という取り組みを始めました。学外に向けた展示とあわせて今年も引き続き公開するので、学生はもちろん、より多くの方に見てほしいです。

仲間の協力に感謝です

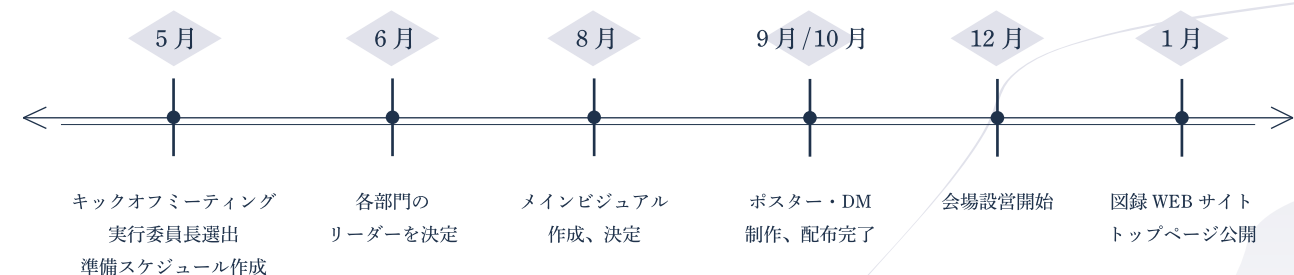
実行委員長を経験して一番感じたのは、一緒に取り組んだ仲間に支えられているということでした。自分の制作では個人での作業が中心で、チームで何かを作り上げることはそこまで多くはありません。しかし、今回の取り組みを通じて、本当に忙しい中、みんなが自分の時間を割いて協力してくれたことが本当にありがたいと思いました。この経験は、将来きっと役に立つと思います。

渡邊先生インタビュー



卒展委員はゼミの代表として、自身の制作と同時にイベント実施のために授業外に多くの時間を費やしてくれました。会場レイアウト、機材の手配、導線設計、図録編集など展覧会実施には欠かせないもので、クリエイターを支える大事な仕事です。委員の学生はこの活動を通じて社会で自身を活かす力を手に入れたと思います。

schedule



卒業修了制作展概要

宝塚大学東京メディア芸術学部 / 大学院メディア芸術研究科

第13回卒業修了制作展 2023/2/18(sat)-19(sun) 10:00-17:00



Twitter



Instagram



WEB

Saiki Kodai

齋木 滉大

千葉県出身
2001年生まれ
千葉県立千葉南高等学校卒業
北見隆ゼミ3年生

Kazumi Kosuke

数実 浩佑 専任講師

大阪大学大学院人間科学研究科博士後期課程修了。博士（人間科学）。専門は教育社会学。教学IR担当として、大学の意思決定を支援するための調査研究に従事。著作：『日本と世界の学力格差』共著（2019年）他

先輩と先生に注目して宝塚大学を知ろう！

子ども時代からの夢を かなえるために

小さな頃から自分の考えたことや、実際にあるものを絵で表現することが好きでした。物心ついた時には、親戚の人にいつも自由帳を買ってもらえるような、とても絵が好きな子どもでした。気がついたら、将来絵を描く仕事に携わりたいと考えるようになっていました。高校卒業後の進路を考えていた時に、知人から「交通の便が良い新宿に、イラストレーションやマンガを学ぶことができる大学がある」ということを聞き、オープンキャンパスに参加しました。そして、この大学なら現役のクリエイターである先生方から業界のことを学び、「絵を描く仕事に就く」という夢をかなえることができるのではないかと思い、宝塚大学への進学を決めました。



アナログ技法の イラストレーションの魅力を追求

イラストレーション分野の北見ゼミに所属しています。アナログ手法によるイラストレーションの授業をメインに、デジタルの技法も学んでいて、早稲田大学前のギャラリーで行われた「講師混同展 グリムの世界」に出展する作品をデジタル技法で制作。ゼミの学生有志や卒業生、講師が出展し、自分は本の布地の表紙に直接絵の具で描いたイラストの2点を出展しました。

アナログの魅力は、自分の表現したい色そ



のものが出せるということ。デジタルでは、何十万色が表現できるといっても諧調表現で、その中間の色はアナログでしか表現できません。版画でも、アナログの方が版についた傷など、作者の癖が出せるので魅力を感じています。

将来社会で活躍するため デジタルの技法も身につける

イラストレーション分野以外の授業も履修することができるので、「グラフィックデザイン演習II」という、会社のロゴマークやロゴタイプのデザイン、広告やパッケージなどブランディングまで実践的に学ぶ授業を履修しています。アイデアの発想や練り方、ロゴマークを提案するために100案以上考えること、企画書などのプレゼンテーションを、ほぼ毎時間設けている授業です。緊張しやすい自分にはとても大変なのですが、企業に就職したときに必ず力になることだと考えて、頑張っ

て取り組んでいます。宝塚大学はイラストレーションからサブカルチャーまで様々なことが学べるので、やりたいと感じることがたくさん見つかっています。残された学生生活で自分だけの技法や個性を見つけて、社会に出て活躍したいと考えています。今後の目標はイラストレーターが多く所属している企業に就職することです。自分の志向はアナログが主体ですが、現在、企業の案件はほとんどがデータ納品なので、これからはパソコンソフトの使い方を学び、デジタル作品をたくさん制作していこうと思っています。

My Favorite

イラストレーションⅢ

担当教員：北見隆教授

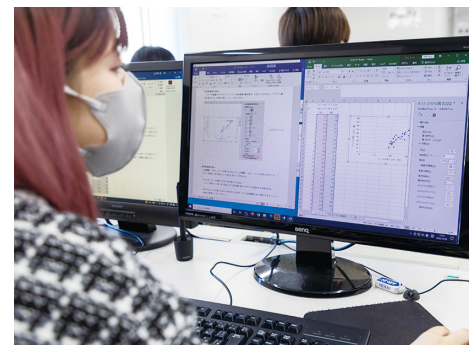


ユニークなテーマで作品を 制作する力がつきました

アナログ技法で作品を3つ完成させる授業です。毎回ユニークなテーマやモチーフをもとに作品を制作します。白黒映画を1時間鑑賞して、そのポスターを制作したり、短歌や映像作品を見て歌集を制作したりしました。歌集を制作したとき、冊子の綴じ方は自由だったので、表紙に描いたイラストを損なわないように綴じのことを考えましたが、そのやり方が難しかったです。カリキュラムの中で二度の学外学習があり、紙の専門店や神保町の古本屋を巡ったり、北見先生の個展を鑑賞したりする活動も楽しかったです。

Lecture in charge

データ分析入門



データ分析の目的を理解して クリエイティブ分野で生かす

2022年度から初年次教育の必修科目として行っている授業です。今ではクリエイティブな分野でもデータ分析のスキルが必要になっているという声に添えて実施しています。将来、マーケティングの仕事などに就き、データを分析することになった場合、その知識があるだけでも有利になると思います。このような内容が得意ではない学生も多いので、「何のためにデータ分析を行うか」という話から始め、「相手を説得する根拠を見つけるために必要な手法」とあるということを理解してもらおうと考えています。

これからのクリエイティブに 欠かせないデータリテラシーの 力を身につける

2021年4月から本学の教壇に立っており、専門は教育社会学です。赴任前は、ある大学院で、家庭環境などの要因で十分に教育を受けられない子どもたちの問題を、いかに解決するかなどの研究をしていました。

本学が、データ分析に基づく学修効果の分析や改善提案、学修支援活動を行う人材を求めていると知り、それまでに培ったデータ分析のスキルを生かせるのではないかと考えて応募し、教鞭をとることになりました。

担当は、表現思考I・II、表現とICT、データ分析入門などです。表現思考では、リテラシー（読解力）について学びます。表現とICTではWordやExcelの基本的な操作に関するスキルを、データ分析入門ではデータ分析の目的と意義を理解すること



で、データを正しく読む力、データを適切に加工・分析して、伝える力を身につけてもらいたいと考えています。イラストやマンガなど、クリエイティブの制作を目指してきた学生には馴染みがない内容だと思いますが、自分の関心のある内容にしか目がいかなくなると知識の幅が狭くなってしまいます。これまで触れてこなかったことを「教えられる」という経験も大事にしてほしいと思います。

デザインなどクリエイティブな分野の作業がほとんどデジタル化している現在、データを扱うリテラシーや技術を身につ

けておいた方が、将来とても有利だと思います。

クリエイティブな世界で 活躍するために左脳を鍛える

将来、クリエイティブな分野に進み活躍するためには、センスや直観といった右脳の能力を磨くことも当然必要ですが、同時に論理的な思考や数値データ扱うスキルなど左脳に係わる力を磨くことも大切だと思います。良い作品を作るためのスキルだけではなく、仕事を発注してくれるクライアントの要望を汲み取ったり、作品を言葉でアピールする力、チームをまとめていくスキルなどが不可欠だからです。

また、コミュニケーションをするときに数値データも交えながら根拠のある主張ができれば、活躍の場はますます広がります。このような力を磨くために、まずは本をたくさん読む習慣を身につけると良いと思います。

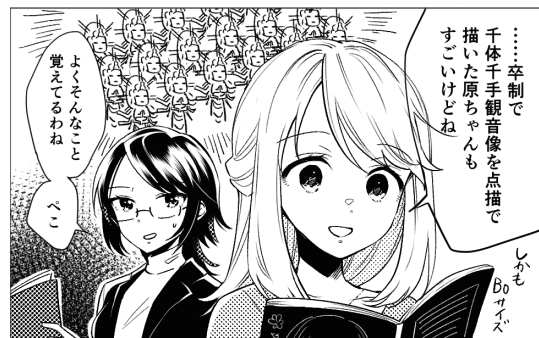
本学の学生は、自分の専門を学ぶことに努力するだけではなく、一見関係なさそうな授業についても、素直に話を聞いて、自分の教養を高めていこうとする姿勢がみられるのは、とても良いことだと感じます。「授業で読んだ本が面白かったので、続きを読みたいと思いました」「データ分析の必要性がわからなかったけど、芸術系でもそういった力は必要だと分かりました」という学生の声が聞こえると嬉しく感じます。

また、学生と教員同士の距離が近いこと、そして業界の第一線で活躍している現役クリエイターの教員も多いので、教員の作品に触れながら、現場の話を聞けるというのは学生にとってとても刺激になると思います。教員あるいは先輩や同級生の作品をみたり、話をしたりすることで、「自分もこういう作品をつくってみたい」と刺激を受け、モチベーションを高められることは、本学で学ぶ大きな意義だと思います。



宝塚大学公式 YouTube チャンネル
齋木 滉大さんのインタビューはこちら





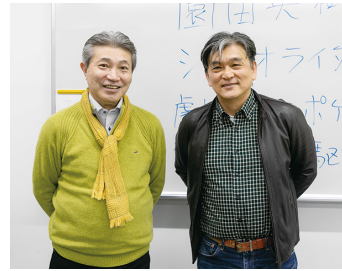
作：和田歩美（本学助教）

HOT TOPICS

宝塚大学の最新ニュースを **要** check!

●「現代漫画文化論Ⅰ」にて園田英樹氏による授業を実施●

12月2日（金）、竹内一郎教授が担当する「現代漫画文化論Ⅰ」にてゲスト講師園田英樹氏による授業が行われました。園田氏は主に『劇場版ポケットモンスター』シリーズのほか、多数のアニメーションの脚本を務めています。園田氏からは物語創りのコツやキャラクターのネーミングの工夫などがお話しされました。『劇場版ポケットモンスター』の脚本は毎回20回ほど書き直すと聞いた学生からは思わずため息が漏れました。



●ゲームを学ぶ学生達の作品展示会『GamePit Tokyo2023』開催！●

本学ゲームゼミの3年生が中心となるGP運営委員会主催のゲーム試遊展示会『GamePit Tokyo2023』が1月21日（土）、多目的ホールにて開催されました。ゲーム制作を学ぶ東京近郊の大学生・専門生が、制作したゲーム、ゲーム周辺技術研究が披露されました。



●「巨大クリスマスバナーデザインコンテスト」にて優秀賞と奨励賞を受賞●

東京都健康プラザ「ハイジア」主催の「2022巨大クリスマスバナーデザインコンテスト」にて、本学1年生堀内美桜さんが優秀賞、佐藤伽凪さんが奨励賞を受賞。16回目のテーマは「よみがえる新宿。2名の作品は、1年生の必修科目「コンピュータデザイン基礎」の課題として制作されたものです。学部初年次より社会に参画するプログラムを形成しており、これからの学びや活動に繋がられる受賞となりました。



●「デザイン概論Ⅱ」にて樋口真嗣氏の特別講義●

1月12日（木）、中村泰之教授が担当する「デザイン概論Ⅱ」にて、『シン・ゴジラ』などの監督を務める樋口真嗣氏の特別講義が開講されました。講義では、時代によって進化する国内外的特撮（特殊撮影）の技術を分かりやすく解説されました。また『シン・ゴジラ』と『シン・ウルトラマン』それぞれの造形や動きの工夫についても実際の映像を交えながらお話しされ、監督ご本人から制作過程を聞くことができる大変貴重な機会となりました。



宝塚大学
卒業修了制作展
2023

名称：第13回 宝塚大学 卒業修了制作展

日時：2023/2/18(sat)-2/19(sun) 10:00～17:00

会場：宝塚大学 東京新宿キャンパス

〒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



詳しくはこちら

