

宝塚大学 東京メディア芸術学部

NEWS LETTER

Vol.117 | 2023.7 | TAKE FREE



宝塚ライフをノゾキ見

Featured person in TAKARAZUKA 吉岡章夫ゼミ 氏家悠依 & 橋口静思専任講師
づからいふ 第8話 軽音サークルに潜入！ / HOT TOPICS

宝塚ライフをノゾキ見

宝塚大学でのリアルな生活を学生に聞きました！
分野ごとに特徴のある活動と、日々の学びが生きる
サークル活動で、充実したキャンパスライフを送っています。



4年 鈴木 桂樹

アニメーション分野

宝塚大学の良い点は、授業を受けたいという気持ちがあれば履修をしていなくても制作に参加できるチャンスがあることです。アニメ分野では学年ごとにアニメをつくります。だいたい5人ほどで1つのチームを組み、年間で約4分のアニメ制作をします。制作では、それぞれの能力が生きるようにチームで話し合い、作業分担することをおすすめします。アニメ分野おすすめの授業は「アニメ撮影技術」です。最終的な編集で出来ることを把握しておけば演出、背景、作画などすべての作業を効率よく進められるよう計算できることを学びました。制作において大切な知識を得ることができたと思います。



SEMINAR



4年 嶋根 早葉子

メディアデザイン分野

私の所属している中村泰之ゼミでは、毎年茨城県の小学校で造形ワークショップを行っており、小学生たちの制作のサポート役として参加しています。ゼミ活動は授業と一緒に進んでいくことが大半で忙しいですが、学年問わらず色々な人たちと関わり、たくさん経験を積むことができて自身のスキルアップにもなるので、やりがいをとても感じています。



サークル代表
3年 松下 航也

3D ダンスサークル

3Dダンスサークルの活動内容は、3Dモデルを使ったダンス動画の制作、そしてイベントやライブで見て楽しんでもらうことです。制作している動画の特徴として、キャラクターが実際にステージで踊ったり歌ったりしているように見えるということが挙げられます。またステージでは、ポリッドスクリーン（透明スクリーン）を使用してより臨場感のあるライブを目指しています。ライブで歓声が上がると嬉しいですし、そこが魅力かなと思います。



サークル代表
2年 井之上 拓美

コスプレサークル

コスプレサークルは好きなアニメやゲームのキャラになって撮影、お茶会の開催、イベントでコスプレパフォーマンスするなどの活動をしています。活動を通して同じ作品が好きな友達が見つかることが魅力のひとつだと思います。また、コスプレをしている私たちだけではなく、撮影してくださる方や周りの人から喜んでもらえることも、みんなに楽しんでもらえている感じがして、とても好きです。



本学には、コスプレサークル・3Dダンスサークル・ダンスサークル・軽音楽サークル・まっちゃん・表現とTCG分析同好会（仮称）の計6つの公認サークルがあります。

日々の活動に加えて、宝翔祭（大学祭）でのライブやパフォーマンス、ブース出展なども行っており、さまざまな形で表現活動をしています。少しでも興味があれば、ぜひ参加してみてください！

ACTIVITIES

Featured Person in TAKARAZUKA

先輩と先生に注目して宝塚大学を知ろう！

ゲームの魅力は、
自分が主人公として楽しめること

ゲームが好きになったきっかけは、小学生時代に出会った『星のカービィ』というゲームにはまったこと。ゲームの楽しさは、アニメや映画、マンガとは違い、自分が主人公キャラクターになってゲームの世界を楽しめることだと思います。キャラクターを操作して、自分の意思で自分の行きたいところに行ける、自分で戦って攻略することができるところがとても魅力的です。

カービィの絵を描くことに熱中して、絵を描く楽しさを知り、中学校の美術部で本格的に絵を描き始めるようにになりました。そこから、将来は「自分の好きなことをして生きていきたい」と考えています。高校卒業後の進路を考えたとき、最初はイラストレーターを志望していました。しかし、イラストレーターになる場合、最終的にはフリーランスになることを想像すると、自分には現実的ではないかなと考えて、就職した方が良いと思い、大学進学を選びました。



入学後の学びから
ゲームUIデザイナーが目標に

専門学校に行くか、大学に行くかについてはとても悩みました。専門学校は、2年間で限られた分野の知識や技術に特化して学べる点は魅力を感じました。しかし、就職

について考えたとき、4年制の芸術系大学で、教養から専門的な知識まで学べる宝塚大学を選びました。

入学してさまざまなことを学び、企業に就職してイラストを仕事として描く場合、自分の好きなキャラクターだけを描けるわけではないことを知り、目標を少し変えてみることにしました。

ゲーム制作に関わる役割の中で、イラストレーター やデザイナーに近いのが、ゲームUIデザインだということがわかりました。ゲーム画面のデザインもしながら、イラストレーションを描くことにも間接的に関わつていけたらと考えています。

チームワークとコミュニケーション力が身につく環境

この大学に進んで良かった点は、仲間に恵まれたことです。グラフィックデザインや企画、3DCG、プログラミングなどの専門的な能力が高い同級生が多く、お互いが弱いところを助け合つて最高の作品を作り上げる体験ができ、将来仕事をする上で必要なチームワークやコミュニケーション能力を養うことができたと思います。入学したときは、コロナ禍の真っただ中。授業はほぼオンラインで、友人の作り方もわからない状態でした。ただ、環境に慣れることができ苦手な私にとっては、2年生の後半から対面での授業が始まったおかげで、徐々にコミュニケーションをとれるようになったのは偶然ではあります、良かったと感じています。

今後もここで学んだ力を活かし、プレイする人にとっての生きがいになるようなゲーム、ゲームキャラクターのおかげで嫌なことを忘れたり、頑張れたりすることができるようなゲームを作りたいと思います。

Ujiie Yui
氏家 悠依
静岡県出身
2001年生まれ
静岡県立湖東高等学校卒業
吉岡章夫ゼミ 4年生

Hashiguchi Seishi
橋口 静思 専任講師
明治大学大学院教養デザイン研究科
博士課程単位取得後退学。
専門は鑑賞学・鑑賞教育学・展示学・
美術館学・現代アート研究・文化研究。



My Favorite

ゲームキャラクターデザイン

担当教員：井上幸喜 教授



世界観に合った
キャラクターの考え方、
描き方を学ぶ

キャラクターをより魅せるためのデザインを学ぶ授業です。なぜそのキャラクターがこの服装なのか、髪型なのか、デザインなのかということを重視した授業です。たとえば、アクションゲームの場合、「この武器を持つなら、この服装にしないと武器が収納できない」など、設定を作り込むことで、世界観に合ったキャラクターをいかに魅力的に描くかということを学びます。実際にゲーム画面を作りながら学ぶので、UIデザインや背景についても詳しく学ぶことができます。さらに、タイトルロゴやパッケージデザイン、広告など、将来の仕事に直結する内容も学べます。

Work

「松本零士展」



貴重な資料を、
多くの方にご覧いただくために

今年2月、松本零士先生が星の海に旅立たれました。宝塚大学では、2005年から2021年まで、松本先生が教壇に立ち学生に直接教えるという本当に素晴らしい機会がありました。 計報が届いた2月20日は、卒業制作展の終了直後、そして3年生までの優秀作品を展示する造形展が2日後に迫っていました。しかし、松本先生が本学に残していくため、急遽「松本零士展」を行いました。いつも学生には「展示はしっかりと計画と準備をしなければならない」言っていたのですが(笑)、企画0日・準備0日・展示1日で松本零士展を開催しました。

作品を「いかに見るか」
ということの重要性を伝えたい

2017年から本学で、主に「鑑賞学」について教えています。美術館や作品展示は作品の質や内容はもちろんですが、「人がどう観るのか」「人にどのように伝わるのか」が重要になります。モノを漠然と「見る」ではなく、集中して考えながら「観る」ことによって視野が広がるだけでなく、物事を深く感じることができます。そのため鑑賞を体験しつつ、鑑賞と思考を繋げることでクリエイターとしてより成長してほしいと考えています。日本の美術教育は「造形教育」と「鑑賞教育」という二つに分かれていますが、これまで造形教育に比重が置かれていました。近年、文科省の教育指導の方針では、今後、鑑賞教育に力を入れていくようですが、もっと力を入れて学生たちに鑑賞について伝えたいというのが、私の研究・教育テーマのひとつです。



学生時代は、とにかく
数多くの作品を見て、考える時期

担当している授業に「表現思考」があります。この授業は新入生全員が受講する「初年次教育」のひとつです。「モノを見る(情報を受け取る)・思考する(考える・自分の意見を整理する)・展示する(情報を適切に伝える)こと」を軸にしています。「表現思考」では鑑賞に関する内容が複数回あるのですが、「どのように美術を鑑賞するか」という基礎的な力を身につけるために、全員が東京国立博物館に出向いて展示を鑑賞ください。

し、体験を通じて「いかに観るか」「何に気づき、どのように考えるか」を学びます。ただ、あまり堅苦しく考えるのではなく、楽しく観るというのが一番です。楽しさというのは一人ひとり異なると思いますが、美術を学ぶ立場なので、好奇心、向学心につながる楽しさを感じてほしいですね。

学生たちに一番伝えたいのは、「動くこと・考えることを続けて、それを自分でつなぎ合わせること」。そのため学生時代には、幅広い分野の多くの作品を観ることが大事です。私が学生時代の恩師に言われたのが「年に100作品観なさい」ということ。自分の目指す分野の作品を100作品観るには行動が必要であり、作品についての思考もし続けなければなりません。その中で、作品のメッセージやさまざまな表現が、自分の中で有機的に変容し、繋がり、感覚的に結びつく瞬間があります。その瞬間が自分の気づきであり、新しい感覚の扉が開く時もあります。これは、自分から動かないと体験できない学びです。

自分なりの「面白さ」を
発見することが学びにつながる

本学で教えていて感じるのは、学生のポテンシャルの高さです。そして、自分の好きなものがあり、それを主張できるのも素晴らしいところだと思います。ただ、好きなものが明確なだけに、視野が狭くなっていると感じることもあるので、食わず嫌いをせず、さまざまな作品を鑑賞・体験する。そして、自分だけが持つこだわりをどうやって社会と関係させるのかを実践してほしいですね。

大学時代は、とにかく多くの作品に触れて、自分で良し悪しを感じる余裕のある期間です。現代は便利なツールがあり、場所を選ばず大量の情報を得ることができます。それらに流されることがないように、自分の身体性を意識しつつ(主体的な行動をしながら)多くの体験をして、その体験を自分の感覚や思考と結び付けてください。



宝塚大学の日常をゆるっとお届け

づかうらいふ

第8話 軽音サークルに潜入！

づかの軽音サークルを海外っぽく紹介するよ



作：鬚鬼ゆうすけ（本学教務助手）

宝塚大学

OPEN CAMPUS
2023

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

6.11 [日]

10:00-13:00

入試特化型

8.25 [金]
10:00-16:00

7.9 [日]

10:00-16:00

入試特化型

8.26 [土]
10:00-16:00

7.29 [土]

10:00-16:00

入試特化型

10.14 [土]
10:00-13:00

体験授業 day



HOT TOPICS

宝塚大学の最新ニュースをcheck!

西岡悠妃専任講師が

『李の花は散っても』の表紙絵を手掛けました

本学で教鞭を執り、日本画家として活躍している西岡悠妃専任講師が、4月10日(月)に発売された深沢潮さんの書籍『李の花は散つても』(朝日新聞出版)の表紙絵を手掛けました。人物の背景には版画と日本画で李(すももの)の樹が描かれ、金箔が使用されています。細部までこだわり手掛けられた書籍を、ぜひお手に取ってご覧ください。



詐欺被害防止の封筒デザイン制作で

新宿警察署から感謝状が贈呈されました

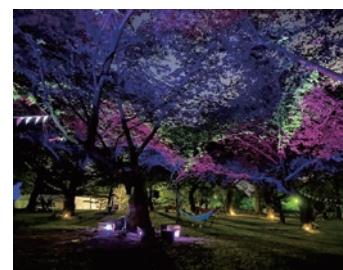
メディアデザイン分野の学生が「サポート詐欺」被害の防止を呼びかける封筒をデザインし、警視庁新宿警察署より感謝状が贈呈されました。封筒は新宿区内のコンビニエンス・ストアで電子マネーを購入した人に配布されます。封筒の裏面には「詐欺チエックリスト」も記載されており、詐欺被害の防止に役立たれます。4月20日(木)に行われた贈呈式では、学生による詐欺被害防止宣言も行われました。



「SHIZUOKA PICNIC GARDEN 2023」にて

渡邊研究室がプロジェクトによる演出を担当

渡邊哲意研究室が「SHIZUOKA PICNIC GARDEN 2023」(主催:しづおかフェア実行委員会、協賛:宝塚大学)のハンモックエリアにて開催される「光の森」の演出を担当しました。「光の森」はプロジェクションマッピングの技術が応用され、ハンモックに揺られながらライトアップされた夜の木々を楽しむことができます。



【卒業生の活躍】川端新さんが作画を務める

漫画『陰陽師・安倍晴明』第6巻、第7巻が発売

マンガ分野2011年卒業生の川端新さんが作画を担当する漫画『陰陽師・安倍晴明』のコミック第6巻が1月16日(月)に第7巻が5月16日(火)に秋田書店より発売されました。シリーズ累計550万部超えの小説『少年陰陽師』(結城光流・著)のコミカライズで、「月刊ブリッヂ」にて連載中の、新たな安倍晴明の物語です。

