

宝塚大学 東京メディア芸術学部

NEWS LETTER

Vol.119 | 2024.6 | TAKE FREE



初年次教育に密着！

Featured person in TAKARAZUKA 渡邊哲意ゼミ 榎本理巴 & 吉田侑加准教授
づからいふ 第10話 潜入！初年次教育 / HOT TOPICS

初年次教育に密着！

表現するためには「思考する力」が必要です。資料・書籍などのリサーチや作品の鑑賞を通じて、インプットを理解し実践します。また、自分の思考を適切に伝えるために、言葉による表現やコミュニケーション手法の習得から、アウトプットを理解し実践します。

表現思考

ひょうげんしこう



図書館見学

大学の施設を効率的に利用するため、図書館を見学してリサーチする方法を学びます。



カレーレシピ課題

社会で通用する創作という実は難易度の高い課題ですが、準備やリサーチに必要なことを実践します。



ミュージアム見学

実際に美術品を東京国立博物館で鑑賞します。作品資料と環境のつながりを五感で経験し、振り返りまで行います。1年生に配布されるミュージアム鑑賞のしおりは先輩がデザインしたものです！鑑賞した後も、ワークシートを活用して体験したことをしっかりと言葉にします。

表現実践

ひょうげんじっせん

表現するためには「制作する力」が必要です。クリエイティブ産業で活躍する人材となることを目標とし、制作表現能力を身につけます。また、知識や技術だけではなく、協働やインプット／アウトプットの仕方などをアクティブラーニングで習得します。



本の紹介

本を選び、リサーチ、プレゼンテーションを踏まえて魅力的に見せるためのディスプレイを制作し発表します。



ポスター制作

新宿区健康部健康づくり課と連携し、健康にまつわるテーマに沿ったポスターをグループで制作します。



壁画制作

グループで大きな壁画を1枚完成させます。メンバーで協力して制作することが必須です！

コンピュータデザイン基礎

こんぴゅーたでざいんきそ

コンピューターを使用したデザイン制作の基礎を学びます。デザインの現場で使用する代表的なソフトウェア Photoshop、Illustrator の基本的な使用方法を学び、「Adobe 認定プロフェッショナル」資格を取得可能なレベルのスキル習得を目指します。



授業の様子

未経験からでも、しっかりと各ソフトウェアの基本スキルを習得できるよう課題をこなしていきます。



ポストカード制作

与えられたテーマをもとに、授業中で学んだ技術を活かしてポストカードのデザインをします。



バナー制作

授業で学修していることを活かし、東京都健康プラザ「ハイジア」が主催する「巨大クリスマスバナーデザインコンテスト」の作品を制作します。初年次から公募にチャレンジし、社会に参画するプログラムとしています。複数年度に渡って、学生が受賞しています。

その他授業

表現と ICT

大学における学習や将来の仕事上必要となるワープロソフトや計算ソフトなどを使用して、しっかり考えて文書等の作成ができるようになることを目的とします。加えて、ネットリテラシーをはじめとした社会常識や情報倫理に関する基礎知識、情報共有に有用な各種ツールの利用法、画像生成 AI についても学びます。

データ分析入門

今後必要とされる数理的・論理的思考やデータ分析・活用能力の体得を目的とします。データ分析の目的と意義を確認したうえで、統計データを正しく読み解くためのスキルを身につけます。その上で「ビジネスの現場でデータ分析をどのように活用できるか」を題材に、データ分析の方法と考え方を学びます。

1 年生インタビュー



1 年生

鈴木 結

「カレーレシピ課題」に取り組んだとき、「技術が足りないのではなく、できることから工夫する」という講評を聞いてハッとしました。足りない技術を他の面で補い、自分の力の最大値を作品内で表現することこそが、クライアントが求めることであると気付きました。

巨大クリスマスバナーデザインコンテスト 最優秀賞受賞者インタビュー



イラストレーション分野
2 年生

王 薇

設定されたテーマの「よみがえる新宿」をもとに、6つの明るい色を組み合わせ、「愛と平和」を表現しました。活気に満ちた雰囲気仕上げ、見ている人にポジティブな感情を伝えられるように工夫しています。先生からアドバイスをもらい何度も修正を重ねました。

Enomoto Riha

榎本理巴

福岡県出身
2002年生まれ
東京都立文京高等学校卒業
渡邊哲意ゼミ4年生

Yoshida Yuka

吉田侑加准教授

東京藝術大学大学院美術研究科
博士後期課程美術専攻 日本画領域 修了
博士号(美術)取得
東京藝術大学教育研究助手(～2021年)

Featured person in TAKARAZUKA

先輩と先生に注目して宝塚大学を知ろう！

興味のあるだけでなく 気になる分野も学べるのが魅力

アーティストのライブに行くことが好きで、高校生になる頃には漠然とステージイベントの制作をする仕事に就きたいと思うようになりました。初めは一般的な学問を学ぶ大学を目指していたのですが、コロナ禍で高校が休校になった時に改めて「自分が本当にやりたいことは何だろう」と考え、芸術系の大学に進むことを決めました。早速いろいろな大学を調べたのですが、「ステージ演出」や「空間芸術」が実践的に学べる大学は多くないことが分かりました。宝塚大学はそれらが学べるうえ、デザインなどさまざまな分野の授業も受けられるので、複合的な視野が養えることにも魅力を感じて受験を決めました。両親は芸術系の大学への進学に難色を示していたのですが、実践的なスキルと共に各種概論やメディアリテラシーなど4年制大学ならではの知識・教養を身につけられること、そのことで安定した就職率を実現していることを伝えて説得することが出来ました。

私は「メディアデザイン分野」でエディトリアルデザインに興味を持つようになり、実践に近い形で経験を積んでいるところです。

1学年が130人ほどと少ないので、学生同士は必然と距離が近くなるのもメリットです。やりたいことがあれば自分から手を挙げないと始まらないので、以前に比べて行動力や自主性が養われたと実感しています。ステージ制作への興味は持ち続けていますが、これからどんな業種・企業に入ったとしても、ここで学んだことすべてがきっと私の強みになると確信しています。



入学後の学びから 将来の可能性が広がった

ゼミの渡邊哲意先生は、奈良県生駒市の「光のアートで校舎を包もう！」プロジェクトや新宿区との官学連携事業、他にもコンサートの演出・ディレクションなど、第一線で活躍している方です。そんな素晴らしい先生に困ったことがあればすぐに聞きに行けて、問題解決のアドバイスをいただけるのは少人数制の宝塚大学ならではの先生のおかげです。先生のほうも学生をよく見てくださり、「前はこうだったけれど今はこうだね」とこちらが気づかなかった点も指摘していただけるので、モチベーションが下がることがありません。そんなふうの可能性が広がった分、今はどんな仕事に就こうか悩んでいるのですが、大学生活を通して得た経験を活かして、誰かを笑顔にできる仕事が出来たらいいなと思っています。



実践的な授業を通して 行動力や自主性が身につく

1年次は各分野を横断して学ぶことができます。「デザイン概論」や「映像・演出」のほか「ロックミュージック概論」「モーショングラフィックス」など興味の湧くような授業が多くて嬉しかったです。2年次もPCスキルと共にゲーム、映像、広告、編集デザイン、コンピュータデザイン、そして空間演出と多彩なジャンルが学べ、そこから自分の専門分野を絞っていきます。

My Favorite

空間演出演習

担当教員：山本圭太 講師

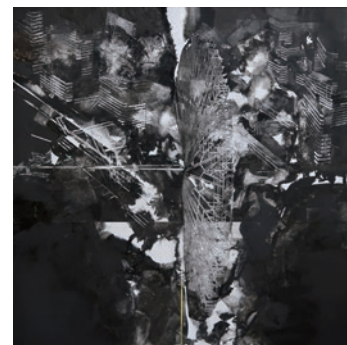


座学だけで終わらず 機材を触って実際に やったことが自信に

パフォーマンスアートプロジェクト、舞台照明、照明演出で活躍されている山本先生の授業です。音響や照明について基礎から学ぶことが出来、実際にミキサーなどの機材を触って操作しながら覚えていくので、その後にイベントの運営を経験した時とても役に立ちました。他の授業もそうですが、座学を受けて終わりというのではなく、グループワークでの実践まで行うと理解の深まり方が段違いだと感じます。そこが宝塚大学の授業の良さだと思いますし、一度でも「やった」経験は大きな自信につながるのだなという気づきを得ることができました。

WORK

2024年 第79回 春の院展 受賞作品



現代に生きる アーティストとして 新たな試みを

東京藝術大学と同大学院で、和紙や墨、箔、岩絵具など日本の伝統的な画材と技法を用いて描く「日本画」を学びました。現在は日本画家として活動しており、年に2～3回は個展、4～5回はグループ展を開催して作品を展示・販売しています。伝統画法を継承しながらも、革新的な作品を生み出すことがアーティストとしての目標でもあり、近年では都市風景をテーマに据えたり、下図にPhotoshopを使ったりと新たな試みも始めています。元々、高校時代は映像作品に興味を持っていたので、今後は絵に映像を投影する作品や舞台装置の制作など、他分野にも積極的に挑戦していければと思っています。

作品づくりには 「観察眼」と「解像度」が重要

今春より、「デッサン」と「コンピュータデザイン基礎」の授業を担当しています。私は大学と大学院で伝統的な日本画を学ぶ一方、ゲーム会社でゲームの背景を作ったりもしていました。両者は一見違う世界のようにですが、実はツールが異なるだけで、リアリティを追求するという意味では多くの共通点があります。そこで重要なのが「観察眼を養い、モノや景色への解像度を上げること」です。

たとえばデッサンで「光の法則性」を知れば、なんとなく見ていた世の中の景色がまた違って見えてきますし、それを3Dで再現する際には光やテクスチャーの要素を足してみるなど新たなアイデアが浮かんでいきます。デジタルで絵を描くことを目指している人も、アナログの実力をつけることで作品の完成度がグッと上がるのです。「観察眼」と「解像度」は世の中のモノすべてを面白く見渡す指標。クリエイターになるなら「面白さの目」を持てば無敵ですよと伝えたいです。



大学の4年間は 基礎となる“筋肉”を培う時間

「デッサン」の授業では、必ず一緒に描いて実際のストロークや筆圧を見てもらうことを重視しています。デッサンはスポーツでいう「筋肉づくり」の意味があるので、目で見て真似してもらおうほうが早く体得できるのです。そうやってしっかりと「筋肉」をつけておけば、どんな作業・仕事でも対応できます。ゲーム制作の場合も今は自動で作ることのできるツールがたくさんありますが、最終的にチェックするのは人間です。

肉眼で見ておかしい箇所がないかなど、小さな違和感に気づけるかどうかはデッサンの実力に負うところが大きいのです。会社に入ったらツールの使い方は教えてくれますが、絵の描き方は教えてくれません。大学の4年間でそれを学んでいるかどうかは、社会に出てからずっと大きな違いになるでしょう。

「コンピュータデザイン基礎」は1年生の実習授業で、PhotoshopやIllustratorなどソフトの使い方を学びます。私自身、作品制作にもそういったツールを取り入れているので、クリエイターの視点からも授業が出来ればと思っています。コンピュータだからこそ簡単に出来る作業がありますし、その部分はコンピュータに任せて自分の手でやりたいところは時間をかけるなど、スキルをハイブリッドさせていくことは今後ますます求められていくと思います。



環境の良さを活かし、 好きな道へ突き進んでほしい

まだ着任したばかりですが、本学の学生は好きなことが明確で意欲にあふれていると感じます。授業にも積極的に取り組んでいますし、ぜひその生き生きとした気持ちをそのまま将来の進路にも向けてほしいと思います。そのためにも、やはり好きなこと以外にも目を開ける視野の広さが必要です。本学ではさまざまな分野で活躍している先生がおり、各分野を横断して学べるのが大きな魅力と感じます。大学というアカデミックな場所ながら保守的ではなく、新しいカルチャーに寛容なのも特長です。学生時代はこの環境を活かし、ぜひさまざまなモノ・コト・風景に目を凝らして、好きなことを諦めずに突き進んでほしいです。



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!**

●編集者講習会が開催されました!●

2月7日(水)、学生がプロの編集者の方から直接作品の講評を受けられる「編集者講習会」が、本学にて開催されました。この会は定期的に開催しており、今回は5社8誌の編集者の方をお招きしました。参加した学生たちは編集者の方の的確なアドバイスに熱心に耳を傾けていました。マンガ分野ではこの他にも、雑誌『NEO』の発刊など日々の学修を活かした活動を行っています。



●神林研究室の学生が「CP+2024」にて作品を展示しました!●

2月22日(木)から25日(日)まで、パシフィコ横浜にて開催されるカメラと写真映像のワールドプレミアショー「CP+2024」のコミュニケーションスペース「わたしの自由区」で、メディアデザイン分野の神林優ゼミの学生が作品を展示しました。「CP+」は多くのカメラファンが集まるイベントで、学生の作品が学内外の方の目に触れる機会となりました。



●「区民の健康づくり」ポスター制作課題の成果を展示●

本学部の授業「表現実践」にて地域連携事業の一環として、新宿区健康部健康づくり課から「区民の健康づくり」のための啓発ポスター制作の依頼を受け、学生たちがグループで課題に取り組みました。今年度の成果を3月5日(火)から15日(金)まで、新宿スポーツセンターにて展示しました。本学と新宿区は包括連携協定を結び、地域連携活動を進めています。



●「MINI GIVEAWAY 2024 TOTE BAG DESIGN PROJECT」デザイン決定! MINI との産学連携●

昨年10月より開始したビー・エム・タフリユー株式会社との産学連携プロジェクト「MINI GIVEAWAY 2024 TOTE BAG DESIGN PROJECT」のトートバッグデザインが決定しました。75作品から最優秀作品に大学院2年呂恬娣さん、3年5名、4年今村朋香さん、BLOVE! 4年金子奈央さん「absorbed」が選ばれました。この3作品はMINI正規ディーラーでベルティで活用される予定です。



宝塚大学

TAKARAZUKA UNIVERSITY
OPEN CAMPUS 2024

詳しくは右下二次元コードから大学公式サイトへ!

3/24 日
【開催終了】
[10:00-15:00]

6/9 日
[10:00-15:00]

7/7 日
[10:00-15:00]

7/28 日
[10:00-15:00]

8/24 土
[10:00-15:00]

8/25 日
[10:00-15:00]

10/6 日
[10:00-15:00]

11/10 日
[10:00-15:00]

