

宝塚大学 東京メディア芸術学部

NEWS LETTER

Vol.113 | 2022.10 | TAKE FREE



Beginning Summer

Featured person in TAKARAZUKA 芦谷耕平ゼミ 金井裕哉 & 青田めい助教
づからいふ 第4話 集えヅカハロ！ / HOT TOPICS

Event Info

自治会主催のイベント「Beginning Summer」が、8月3日（水）、3年ぶりに開催されました。1年生にとっては入学後初めてのイベント。11組のグループが1階多目的ホールのステージでパフォーマンスを繰り広げました。



新型コロナウイルスの影響で3年間開催が見送られた自治会主催のイベント「Beginning Summer」が開催されました。1階多目的ホールのステージで、軽音サークル所属のバンドや、学生有志によるダンスチームなど11組のグループが出演。練習の成果を力いっぱい披露しました。感染対策のため、ホールへの入場者数は制限されましたが、YouTubeでも配信され、多くの方にパフォーマンスを楽しんでもらえました。

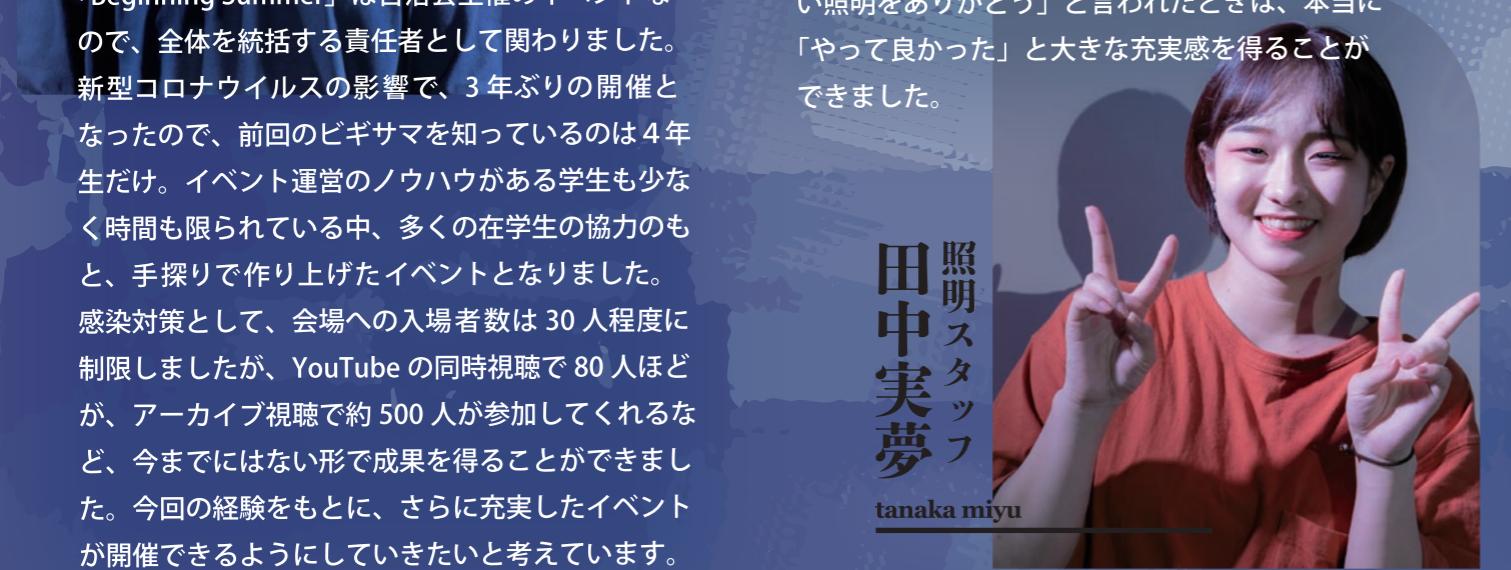


INTERVIEW



富井一之介
自治会長

「Beginning Summer」は自治会主催のイベントなので、全体を統括する責任者として関わりました。新型コロナウイルスの影響で、3年ぶりの開催となったので、前回のビギサマを知っているのは4年生だけ。イベント運営のノウハウがある学生も少なく時間も限られている中、多くの在学生の協力のもと、手探りで作り上げたイベントとなりました。感染対策として、会場への入場者数は30人程度に制限しましたが、YouTubeの同時視聴で80人ほどが、アーカイブ視聴で約500人が参加してくれるなど、今までにはない形で成果を得ることができました。今回の経験をもとに、さらに充実したイベントが開催できるようにしていきたいと考えています。



田中実夢
照明スタッフ
tanaka miyu

メディアデザイン分野の渡邊ゼミで照明について学んでいます。ダンスが趣味で、ステージの照明に興味がありました。新入生歓迎会に続き「Beginning Summer」でも照明を担当しましたが、知識や経験が足りずトラブルの解決に時間がかかり、準備が終わったのが開演ギリギリになってしましました。それと同時に授業や課題もあり大変でしたが、ステージに立った方々から「とても良い照明をありがとう」と言わされたときは、本当に「やって良かった」と大きな充実感を得ることができました。

Kanai Yuya

金井裕哉

群馬県出身
2000年生まれ
群馬県立高崎工業高等学校卒業
芦谷耕平ゼミ 4年生



Aota Mei

青田めい助教

マンガ家。
東海大学芸術学研究科造形芸術専攻博士
課程修了。主に4コママンガ作品を制作。
著作「うにうにうにうにうに」(芳文社)、「ゴ
スロリJK 無人島漂流記」(芳文社)

Featured person in TAKARAZUKA

先輩と先生に注目して宝塚大学を知ろう！

卒業制作のアニメに手ごたえを感じています

今一番力を入れて取り組んでいるのは、卒業制作であるアニメの制作です。学園を舞台としたラブコメで、キューピッドに助けてもらい、女の子が男の子に自分の気持ちを伝えハッピーエンドを迎えるというストーリーで3分ほどの作品です。何人かのグループで企画、コンテ作成、作画、背景、音響、編集の各パートを分担して取り組んでいます。まだ途中段階ですが、なかなかいい手ごたえを感じています。この卒業制作とアニメ制作会社を目指す就職活動が、残りの学生生活の大きなテーマです。



「動きのある絵」を学ぶために選んだ宝塚大学

初めて好きになったアニメは、幼少期に見たポケットモンスター。絵を描くことも好きでした。中学時代に、TVで深夜に放映されていた異世界モノのアニメを見てその魅力にはまり、自分でもアニメを制作したいと考えるようになりました。そのためにはパソコンの知識や技術が必要になると考え、情報科のある工業高校に進学し、卒業後は本格的にアニメ制作を学ぼうと考えていました。それまで、静止画だけ描いていたので、「動きのある絵」「躍動感のある表現」を勉強したいと思い、専門学校も考えましたが、宝塚大学のオープン

キャンパス内の、体験授業で先輩からアニメーション作りの手法を教えてもらい、「この学校だ」と決めました。大学の雰囲気も、とても落ち着くものでした。入学後、アニメ制作を仕事にしようと決意しました。

描くだけでなく、魅力的に見せる技術を学べたのが一番の成果

入学して4年目、さまざまなことを学んだおかげで、高校時代に比べて絵を描く技術は向上したと思います。それ以外に役立った感じているのは、「アニメをどのように構成し、どんな内容の画面で見せていくか」という演出面の知識や、「どのような視点で物語を切り取って魅力的に見せるか」というカメラワークのノウハウです。高校までは、絵のこと以外の知識が全く無かったので、新たな視点からアニメを学ぶことができました。1枚の絵ではなく、ストーリーとしてどう展開させるか、見る人の興味をどのように引っ張っていくかを学ぶことができたのは本当に価値ある体験でした。

将来の夢はアニメーターになること。大学で学んだことを活かして活躍し、アニメ業界の中で「この人だったら任せて大丈夫」という評価を得られるようになりたいと考えています。目標としてはいるのは、宮崎駿さんや新海誠さん。アニメーターとして経験を重ね、将来は二人のような存在になりたいと考えています。



My Favorite

アニメ制作・研究基礎

担当教員：橋本三郎講師



ディズニーアニメを題材にアニメ表現技術のノウハウを細かく学びます

主にディズニーのアニメ作品を鑑賞し、その後橋本先生がその内容を解説してくれる授業です。ディズニーのアニメは、人の動きや動物の表現にとても力を入れて制作されており、動きもとても繊細なので、資料として学べることがたくさんあります。例えば、「こういう描き方をすれば綺麗で滑らかな動きが表現できる」ということが学べます。

橋本先生は、実際にディズニーのアニメ制作に関わっていたので、解説も実践的でわかりやすく、質問にすぐに答えてくれることもあり、今まで知らないかった観点や、演出面の工夫などをたくさん学ぶことができました。

Lecture in charge

デジタルマンガ表現技法I



マンガを描くことは「好き」を表現することです

マンガ制作ソフトの主流ともいえる「CLIP STUDIO PAINT」の基礎的な使い方を教える授業です。2年次以降は誰でも履修できます。

授業では、単にソフトの仕組みや機能を教えるだけではなくて、学生一人ひとりの話を聞き、どんなものが好きなのか、どこが好きなのかについて発表してもらっています。

ソフトの使い方という授業の目的は保ちながら、「マンガを描くことは好きなものを表現することなんだ」という、クリエイティブの核心の部分を教えたいと思って、ちょっと工夫しています。

マンガを描くための考え方を教えたい

今年(2022)の4月から、宝塚大学の教壇に立っています。それ以前は、マンガ家として活動しながら、他の大学で非常勤講師をしていました。マンガ家としてデビューしたのは10年ほど前。大学院在学中のことです。経験をもとにマンガの描き方、技法を教えつつ、「エンターテインメントデザイン」という分野を教えています。

「エンターテインメントデザイン」とは、ひとことで言うと、「人の心が楽しくなるようなデザインをいかに作り上げるか」という考え方やノウハウです。立体デザイン、平面デザインなど、ケースに合わせて教えています。

この大学で教えたと思ったのは、マンガ家としてもっと向上したい、スキルもレベルアップしたいと考え、ハイレベルな環境に身を置きたいと思ったからです。この大学にはマンガ家を志す生徒さんはもちろん、アニメ分野、ゲーム分野など、たくさんのクリエイティブな職業を目指し努力している学生の皆さんのがたくさんいるので、そういう刺激のある環境で揉まれたら、もっといい作品を作れるのではないかと考えて教員募集に応募しました。



宝塚大学という環境をフルに活用して学んでください

担当している授業は、「デジタルマンガ表現技法」「マンガ制作基礎」「マンガ制作実習」などです。学生の皆さんには、せっかくエンターテインメントコンテンツに興味のある仲間がたくさん集まっている場所なので、その環境を生かして学んでほしいということ

と。自分の好きなもの、興味があることだけではなく、一緒に学んでいる人が好きなものも吸収して、自分のスキルの幅をできる限り広げてほしいと思っています。

大学時代、何かを追求するときには、一点に集中して筒状に掘っていくよりも、アリジゴクの巣のように広い範囲から中心にある好きなものに向かって掘っていました。自分が思っていたところで「面白い」と思うことが見つかる場合もあるので、そういうことも念頭に教えていきたいと考えています。



マンガを学ぶことで身につく力が未来を拓く

大学で学ぶこととして、クリエイティブに必要なスキルや知識はもちろん大事ですが、その環境でしか学べないことを大事にしてもらえればと思っています。また、本学はクリエイターを目指す人がたくさんいるだけでなく、その先輩方の作品もたくさん見られる環境でとても刺激的だと思います。私のように、もっと揉みたい、もっと自分の作品を良くしたいという人はぜひ入学してほしいと思います。

また、マンガやデザインを学ぶことで身につく考え方、たとえば締め切りを守らないとどうなるか(笑)。後工程の人や印刷の現場がどれだけ困るかがわかっているだけで、計画性と責任もって仕事ができるようになり、どんな仕事でもその力は役に立ちます。「マンガを学ぶこと=マンガ家」という考え方ではなく、マンガを学んだことで、どんな仕事、どんな会社に入っても、求められる人材になれるということを忘れないでほしいですね。



宝塚大学公式 YouTube チャンネル
金井裕哉さんのインタビューはこちらから



宝塚大学の日常をゆるっとお届け

づかうらいふ

第4話 集えヅカハロ!



*毎年は【主張】が10月29・30日に開催!
「ハロウィン×学園祭…ど~もつらやうの!?」
ノシストップ☆ドキドキの秋が…はじまる!!!

**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!

●「鉄道ヘッドマーク」と「BANKOKKI」制作●

渡邊哲意教授、中村泰之教授、橋口静思専任講師と各ゼミに所属する学生が、那珂湊第一小学校（茨城県ひたちなか市）の小学生と協働するワークショップを開催しました。7回目の実施となる今回も本学で主催・運営を行いました。実施されたワーキングショップは2つ。渡邊教授が主催する「ひたちなか海浜鉄道湊線の鉄道ヘッドマーク制作」と、作家グループ「43（よんさん）」が企画する作品「BANKOKKI」制作です。



●映画『ONE PIECE FILM RED』芦谷准教授が作画監督で参加! ●

芦谷耕平准教授が、8月6日（土）より全国劇場にて公開された、劇場版アニメ『ONE PIECE FILM RED』に作画監督として参加しました。また、芦谷ゼミの学生たちが、作画監督業務をサポートしました。芦谷ゼミのほか古瀬ゼミなど有志の学生が、作画作業の際のコピーや資料の整理など、制作補助スタッフとして参加し、プロの現場でアニメーターや制作進行の業務に必要な仕事を心構えを学びました。



●『北見隆版画作品展 TRIAL PRINT』開催! ●

本学で教鞭をとり、イラストレーターとしても活躍している北見隆教授による個展『北見隆版画作品展 TRIAL PRINT』が9月5日（月）～9月17日（土）にSPACE YUI（東京都港区南青山）にて開催されました。SPACE YUIでは7年ぶりの個展となり、塩化ビニール等の樹脂板を使ったトライポイントの版画作品を中心とした作品が展示されました。



●東京メディア芸術学部教育懇談会を開催●

本学にて8月28日（日）、2022年度東京メディア芸術学部教育懇談会を開催し、69組88名が参加。保護者に向け、第1部では米川英樹部長から本学部の教育方針について、就職課から就職状況や支援について説明しました。また、第2部は分野別懇談会、第3部では個別面談を実施し、保護者の不安点をお聞きしたり、学生支援の体制をお伝えしたりと、充実した時間となりました。



3.27 【開催終了】 10:00-13:00	6.5 【開催終了】 10:00-13:00	7.31 【開催終了】 10:00-16:00	8.20 【開催終了】 10:00-16:00
8.21 【開催終了】 10:00-16:00	9.17 【開催終了】 10:00-12:00 留学生向け入試説明会	10.2 【開催終了】 10:00-13:00	11.6 [日] 10:00-13:00

