

# NEWS LETTER 82

VOL. 82  
TAKE FREE

News Letter

vol. 82

2017年10月5日発行

宝塚大学 東京新宿キャンパス 東京メディア芸術学部 | 大学院 〒160-0023 東京都新宿区西新宿7丁目11番1号  
TEL:03-3367-3411 FAX:03-3367-6761 E-Mail:tokyo@takara-univ.ac.jp

特集ページ  
SHINJUKU CREATORS FESTA 2017  
×  
TAKARAZUKA UNIVERSITY

Student! 解体新書!  
広野 春稀 さん

Teachers at Work!  
橋口 静思 先生

マンガ連載  
『はらぺこ新宿食い道楽  
マシマシ!』第6話

HOT TOPICS

授業紹介

## 2018年度東京メディア芸術学部の AO入試がリニューアルします!

2018年度(2018年4月入学)から、東京メディア芸術学部はAO入学選考の方式をリニューアルします。  
受けたい領域が決まっている方向けの「作品評価型」と、まだ領域が決まっていない方のための「意欲評価型」の2つの  
方式を採用。受けたい領域が決まっている人、決まっていない人の両方に対応したAO入試が変わります。

- POINT 1** AO入試の受験方法が2種類に。  
作品と人物評価を行う「作品評価型」と『宝塚大学で学びたい!』という意欲を重視する「意欲評価型」の2つのAO入試を実施いたします。
- POINT 2** 「作品評価型」は「AO面談」時に作品が必要になります。  
事前に「受験対策セミナー」を受講することで、自己作品について知ることができます。
- POINT 3** 「意欲評価型」では、「AOプログラム」を実施。  
自身の学びたい領域についてのワークショップを行い、学びたい領域について決定。その後領域ごとに面談を行います。

### OPEN CAMPUS 2017 SCHEDULE

ミニ  
オープン  
キャンパス **10/21(土) | 11/25(土)**  
[時間] 13:00 ▶ 16:00



### ACCESS アクセス

- JR「新宿」駅(西口)から徒歩約5分
- 都営大江戸線「新宿西口」駅から徒歩約3分
- 地下鉄丸ノ内線「新宿」駅から徒歩約4分
- 西武新宿線「西武新宿」駅から徒歩約4分
- 小田急線「新宿」駅から徒歩約5分
- 京王線「新宿」駅から徒歩約5分
- 都営新宿線「新宿」駅から徒歩約5分



≡ CONTENTS ≡

SHINJUKU CREATORS FESTA 2017  
×  
TAKARAZUKA UNIVERSITY

Student! 解体新書!

**広野 春稀** さん

Teachers at Work!

**橋口 静思** 先生

連載マンガ

『はらぺこ新宿食い道楽 マシマシ!』

第6話

HOT TOPICS

授業紹介



▲新宿クリエイターズ・フェスタでの学生による設営の様子。

# SHINJUKU CREATORS × FESTA 2017

# TAKARAZUKA UNIVERSITY

## 「はらぺこ新宿食い 道楽マシマシ」

ギャラリーオーガード「みるっく」にて行われた、本誌で連載中マンガ「はらぺこ新宿食い道楽マシマシ」の特別展示。登場キャラクター紹介パネル制作、展示などを本学学生が行っています。



## 宝塚大学×株式会社 水鳥工業 商品擬人化・メディア 展開プロジェクト

新宿マルイメゾ館にて行われた、企業コラボ下駄擬人化キャラクター「ここんちゃんシリーズ」の等身大パネルやタペストリーなどの特別展示。



## ASUKA SAKASHITA 「365+ AS HAPPY MUSEUM」

新宿マルイメゾ館にて行われた、ASUKA SAKASHITAさんによる特別展示。展示するタペストリーの印刷、当日の展示サポートなどを行いました。



## 宝塚マチ 展

2017 8.9-9.27  
宝塚大学 東京メディア芸術学部

## 宝塚クレマチス展

1年生が授業「創造基礎」で制作した作品群「エゴバック」と、北見教授の作品展示。この展示会では、メインビジュアルの制作、作品展示、撤収まで本学の学生が行っています。



## 新宿の街を舞台に、アートを楽しむ！

毎年、夏に開催される新宿クリエイターズ・フェスタ。宣伝美術協力を担当した渡邊哲彦准教授をはじめ、宝塚大学東京メディア芸術学部の学生も、毎年さまざまなコンテンツに参加しています。ニュースレターで連載している人気マンガ「はらぺこ新宿食い道楽マシマシ」の展示や、宝塚大学×株式会社水鳥工業による「商品擬人化・メディア展開プロジェクト」など、学生が主導になって企画しているコンテンツも多数発表されました。

新宿クリエイターズ・フェスタは、多様な文化、芸術を育む新宿の遺伝子を活かした、夏の一大アートイベント。開催7回目となる今年は、8月1日から10月9日までの約2か月間にわたって開催されました。新宿のまちを訪れる多くの来街者に気軽にアートを体験していただき、アートを通じて「国際観光都市・新宿」の魅力を発信していきます。宝塚大学も毎年参加することで街への接点を生み、幅広い方に大学を知っていただく良い機会となっています。

今回のアーティスト展では、新たに11名ものアーティストが初出展。フェスタ史上最多となる29名のアーティストが、多彩なジャンルのアート作品で新宿のまちを彩りました。

また、学生アート部門では、昨年約2万3千人の方に「来場いただいた「STEAM PARK」をさらにパワーアップして開催するほか、「学展アート&デザインコンクール」や「日学・黒板アート甲子園」などのイベントと連携することで、学生の感性豊かな作品を皆さんに披露する場を充実させました。

## 「Streetniks & Beatniks」

ヒルトピアアートスクエアで行われた「ルイズ・エバンズ&ジョナサン・エドワーズ」さんによる作品展示。展示と撤収のサポートを本学学生が行いました。



## Jagzz WallArt exhibition

ヒルトピア・アートスクエアで行われたアーティスト「black-box」さんの作品展。壁に作品を貼るなど、展示、撤収に学生が参加しました。



# Student! 解体新書!

東京メディア芸術学部<sup>1</sup>に在学中の学生に突撃取材する企画!  
学生のリアルな生活、好きなもの、こと、持ち物まで赤裸々に公開します!

## ひろのはるき 広野春稀

埼玉県出身。1996年生まれ。  
埼玉県立上尾高等学校卒業。  
ゲーム領域4年生。  
中学・高校で吹奏楽部に所属し、演奏も鑑賞も好き。趣味はゲームで、将来はゲームプログラマーを目指して勉強中。



↑リュック  
背負ったときに負荷が両肩に掛かるので、ノートパソコンの持ち運びが楽です。



↑メモ帳  
先生の指摘をメモするときや、ゲームのアイデアを絵で書き留めておきたいときに使います。



↑MacBook Pro  
ゲーム制作のために使用します。動作が速いので、パソコンを使用するモチベーションがぐんと上がりました。



↑飴  
プログラミングで疲れたときに舐めると、脳が回復します。



↑ポーチ  
データを保存するためのUSBメモリーや、レポート作成時に用意を忘れがちなホットキスなどの小物を入れています。



↑折り畳み傘  
天気予報を読み解く手間を省くため、常に持ち歩いています。

### 制作することで大好きなゲームをもっと知りたい

幼少期からゲームが大好きでした。初めて触れたゲームは、ファミコンの『スーパーマリオブラザーズ』だったと思います。両親はゲームが好きだったので、母がやっているのを見て、一緒にやっていました。数あるゲームの中で一番好きなのは、『太鼓の達人』というゲーム。ゲームソフト版が発売されて、今でもハマっています。ゲームセンター版とソフト版とは少し違う点があつて、どちらで遊んでも飽きることはありませんでした。ね。

中学、高校は吹奏楽部に所属し、トランペットとパーカッションを担当していました。太鼓の達人の影響もあって、パーカッションはすぐに得意になりました。ゲームとしても、音楽としても楽しんでいましたね。

それまでは、消費者としてゲームを楽しむ立場だったのですが、そこから思返しをしたいという気持ちになったんです。いろんな人に、自分と同じように楽しんで欲しいと。それに、大好きなゲームをもっと知りたいと思うようになり、自分で実際に作ってみることで、ゲームを深く知っていいことと思いました。ゲームにハマっていた分、アニメなど他の文化には疎くて。ここまで突き詰めてきたのだから、このままゲーム一筋の進路を辿ってもいいのかもしれないと、ゲームクリエイターを目指し始めました。

### 満遍なく、4年間じっくり学べる宝塚

専門学校もいいかな、とも思っていたのですが、高校の先生から「4年間じっくり勉強できる環境の方が合っているのではないかな」と、宝塚大学を勧められたんです。4年間大学という場でしっかり学びたい、社会に出るための基礎力を身に付けたいと思い、宝塚大学を選びました。オープンキャンパスで本学を訪れた時、ゲーム制作会社の『ジェットマン』が同じ校舎内に入っていることは新鮮でした。実務を積んだ人から生きた知識を学べるというのは大きいですね。

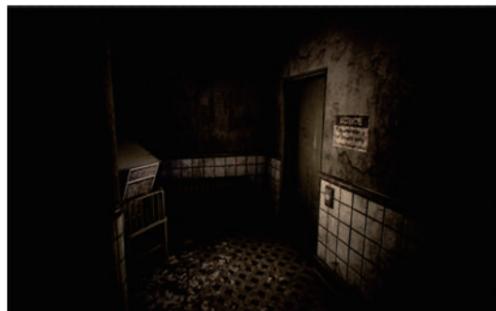
ゲーム領域では、先にユーザーインタフェースやキャラクターデザインから学ぶことになりました。最低限外枠を固めてから、プログラミングの授業に入ります。2年生の時点では、アプリケーションの実装をできるようにになります。私はプログラミングの方が得意だったので、デザインに関して学べるというのには、良い点だと思います。Webサイトの制作やプレゼンの資料作りにも活かすことができます。また、毎月何度も授業でプレゼンをする機会があるので、人前で話すことへの抵抗がなくなりました。こういうことを身につけられるのは宝塚大学ならではの強みだと思います。

今は4年生なので、1年かけて卒業制作であるゲーム制作に取り組んでいます。ストーリーや流れも設定し、クリアするまでのミッションや、アクションを起こす仕組みも全てプログラミングするのは大変です。戦略を立ててキャラクターに戦わせるようなゲームよりも、ボタン一つでアクションを起こして、自分の動きやタイミング次第でクリアできるようなゲームが好きかもしれません。太鼓の達人の影響でしょうか(笑)。将来はゲーム系の仕事に就くか、IT企業のソフトウェア開発の部署に勤めるか、悩んでいます。プログラミングのスキルが活かせるような仕事には就きたいです。

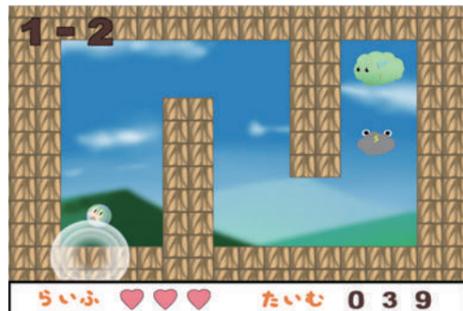
### 業界を知ろうとする姿勢を

4年間この大学で学んで考えたことは、もっと私たち学生は外に出て色々な人や作品に触れてみるのが大切だということです。大学という場所ですら4年間も内向きの姿勢で制作をしていては、どんどん閉鎖的になっていってしまうと思います。もっといい作品を作るためには、外に出て目を肥やしていくことが必要だと考えます。高校生の皆さんには、クリエイターの業界を知ってもらうためにも、ぜひ東京ゲームショウやコミックマーケットなどで知見を得てほしいと思います。

## 広野くんの作品



『Escape from the Hospital』  
廃病院から脱出するVRゲーム。VRなので、恐怖度が高いです。



『まじかるたっぷ』  
画面をタップすると発生する風に、プレイヤーを乗せて進んでいくアクションゲーム。

# Teachers at Work!

東京メディア芸術学部在籍している講師たちを紹介するページ!  
学校での活動のほか、外部での仕事が多いのが本学の特徴でもあります。



はしぐちせいし  
**橋口静思** 先生

## Profile

明治大学大学院教養デザイン研究科修士課程修了。  
アートイベント「みなとメディアミュージアム」チーフキュレーター。  
美術館学を専攻、文化普及活動に従事。論文『野外美術館の分類について』等

多くの人が踏み入れやすい  
アート空間を

現在、宝塚大学東京メディア芸術学部をメインに学生に教えています。また、『みなとメディアミュージアム』(通称MM)というイベントでチーフキュレーターもしています。私自身、大学は早稲田大学で学び、その後明治大学の院に進みました。学生時代からバンドが好きで、よくライブイベントに足を運んでいたんです。それをきっかけにコンサートスタッフをやるようになって、フジロックやサマーソニックのイベント運営を手伝っていました。またちょうどその頃、第一回目の瀬戸内国際芸術祭が開催されました。それを見たときに、音楽フェスと芸術祭に似たところがあるのではないかと考え始めていて、それを入りに、美術館や、芸術祭など文化活動に関して広く勉強を始めました。

一般的に美術館は、堅苦しくて、わかっていない。人しか入れないような印象があります。そんなハードルの高さを気にすることなく、誰でも飛び込んで楽しむことができるのがフェスや芸術祭だと思います。美術館が多くなると開かれた空間であるためにはどうしたら良いのか、ということも考えています。ある程度知識を持っている人にしか響かないような、よくある展示と宣伝方法

では、せっかくのコレクションも台無しになってしまいます。いいものをより多くの人に届けるために、空間から見せ方、宣伝にいたるまで広く物事を知っていないといけません。少しずつ、そういったものを変えていけたらいいと思っています。

## 全身を使ってアートに触れて欲しい

実際に学生たちに展示を見に行かせることもあります。自分の目で見て、体験しないと得られない発見があります。学生たちからは、思いもよらない感想が聞けたりすると面白いですね。美術館で目にする、ガラスケースや額に囲われたものが当たり前のアートである彼らにとって、今まさに制作されている現代アートというのは新鮮なのでしょう。そんな新しい体験をもっとさせてあげたいと思っています。

今、個人的には野外の展示に興味があります。美術館などの屋内の展示は、目の前に観るべきものだけがあって、目と頭で作品を観るだけになってしまいます。それに比べて、野外には、高低差も気温もありますよね。そのため全身を使ってアートに触れることができるのです。その方がより多くの発見や感想を得られると思います。野外の展示場はピクニックに行くような気持ちで、間口が広くていいですね。鹿児島県の『霧島アートの

森』や北海道にある『モエレ沼公園』はそういった点でオススメです。

## 1年間に100は観る

学生時代に先生から言われたのは、「1年間に100は観る」ということでした。ライブ、映画、本、どんなものでも好きなジャンルは1年で100作品は触れなければ意味がないと。私はその言葉をとても大切にしています。とにかく好きなジャンルにはたくさん触れようと思いました。やはり若いうちにいろいろなアートに触れるというのは大切だと思えます。学生たちにはもっといろんな場所を訪れて多くものに触れて欲しい。現代アートというのは、結局過去の作品を見て、そこから新しい領域を探っていくことで生まれますから。

それに加えて、学生たちには、触れた作品に関して自分の言葉で感想や意見を伝えるようにしてほしいと思います。コミュニケーションというのは人と人との間に限ったものではありません。作品や、モノや場所に関する言葉を投げかけた時、どんなものが返ってくるのかを感じ取るのも大切です。そこからまた自分の言葉で答えを生成する姿勢を持ち続けて欲しいと思います。知識や引き出しを豊かにしながらも、まずはやってみる、言葉にしてみるというのが

大切です。もつと無茶して、失敗を恐れずいろいろなことに挑戦して欲しいです。

## より多くの選択肢を 蓄えていくことが大切

クリエイターに必要なことは、「自分の作品が、どんな人にどう受け入れられているのか」を理解することだと思えます。それができれば、アーティストとしての目線もディレクターとしての目線も得られ、成長していくと思えます。作品の素晴らしさと、売れるか売れないかというのは異なるところにあるので、その両面を理解した方がいいですね。また、表現者というのは、「選ぶ」という能力が必要です。数ある表現の中から一つを選んで発信するのですから、その理由をきちんと自分で分かっていなければいけません。そのためにはたくさん選択肢を持つていることも大切です。ひとつのことに限って、どこが良くて、どこがダメなのか、というのを分かっているかどうかで、自分の作品もうまく売っていくことができるようになるでしょう。デザイン感を持った学生を育てたいですね。



## 橋口先生が携わったイベント



活動しているみなとメディアミュージアムでの野外展示です。街中で作品が運動しています。



現在も行っている野外フェスでの仕事の様子です。参加者が思い思いの楽しみができるように裏方で働いています。



**鶏玉の濃厚SOBA**  
(濃厚鶏白湯)

でも……  
ついかアナンタは  
いいのよ!!

二人とも!!!

# はらぺこ 新宿食い道楽

第6話 マラソ

夏休みの課題が  
終わらない!!

ペコ……大変……

終わらないのに  
なんで120号の  
キャンパスに  
描いたの……



「ただいま」



食べ物の前で  
喧嘩するのは  
やめなさい

失礼でメンに  
ラメシヨウ



一番近い  
ところって  
いうと……

じゃあ一番近い  
飲食店に食べに  
いこうよ!



**濃厚醤油鶏白湯**  
**SOBA** (濃厚)

おまかせメニュー



濃厚なスープが  
麺によく絡んで  
最高ね!!

鶏チャーシューが  
しっとり柔らかくて  
いくらかでも  
食べられちゃう!!

あー!!

大学から  
この距離なら  
授業と授業の間の  
10分休みに来れる  
わね……

それは  
さすがに

**麺屋 勝道**  
新宿区西新宿7-11-2  
ASPビル1F  
11:30~15:30  
17:00~23:30  
(23:00LO)  
日曜定休日  
大学から徒歩3秒

## 「みなとメディアミュージアム」に出展作家・運営スタッフとして参加

8月12日～9月3日まで、茨城県ひたちなか市那珂湊地区の小規模地域アートイベント「みなとメディアミュージアム(MMM)2017」が開催されました。宝塚大学は2014年からMMMの共催団体となっており、教員・学生と共に運営に関わっています。特に、ひたちなか海浜鉄道湊線のヘッドマークは、主催したワークショップにて那珂湊第一小学校の生徒と制作したもので、注目を集めました。会期中も学生が滞在し、イベントなどを随時開催いたしました。



## ウェブ時代のマンガ家サバイバル戦略！プロマンガ家として活躍中の卒業生と編集者によるトークセッションを開催

8月26日に開催されたオープンキャンパスにて、トークセッション『ウェブ時代のマンガ家サバイバル戦略』が行われました。現在、プロとしてウェブ上に連載を持つマンガ領域の卒業生とプロの編集者による、真剣勝負。Web媒体の可能性や市場分析、マンガ業界のトレンドなどについて熱い議論や意見交換などが交わされました。トークセッション終了後は、「出張編集部」を開催し、マンガ家や出版業界を目指す参加者たちで賑わいました。



## 『クーロonzゲートVR suzaku』高校生限定体験イベントを開催

9月16日に開催されたオープンキャンパスにて、2017年晩秋発売予定『クーロonzゲートVR suzaku』(PSVR対応)の体験イベントが行われました。ゲーム領域の学生も制作に携わる、全世界注目のタイトルを一早く体験しようと、当日は数多くの高校生が参加し、会場は熱気と興奮に包まれました。「龍城路」や「九龍フロント」が魅せる映像美。「360°サウンド」によるナビゲーション。これまでにない臨場感を体験した参加者からは、「制作技術が素晴らしい」「発売開始が待ちきれない」など、絶賛の声が上がりました。



(C)2016 JETMAN Inc. All Rights Reserved. (C)Sony Music Entertainment(Japan)Inc.

## 三重県の地域アートイベント「亀山トリエンナーレ」の作品制作にメディアデザイン領域の教員が協力！

この作品は、アーティストであり本学教員の田島悠史氏によるもので、文化財である「加藤家屋敷跡」で展示されています。今回、渡邊准教授と武藤教務助手が取り組んだのはプロジェクタの設置台の制作と展示です。展示会場は文化財であり、釘打ちなどできない難しい条件でしたが、空間デザインの技術を使い、建築物を傷つけず、また雰囲気にあった設置台をデザインしました。

亀山トリエンナーレは、2017年9月24日から10月15日まで開催されています。



# HOT TOPICS

## 卒業生、清水幸詩郎さんの漫画『松子さんちのきわめくん』第1巻発売！

マンガ領域2012年卒業生のP.N: 清水幸詩郎さん連載漫画『松子さんちのきわめくん』第1巻が、9月15日にほるぷ出版から発売。同作品はWebコミック「COMICポラリス」にて連載中です。仕事はできるものの汚部屋で暮らす干物OLの松子と、炊事・洗濯・掃除となんでも完璧にこなす"スーパーダーリン"だが、10歳の少年という"シヨタ"の性質も持つ家政夫・究極を描くコメディ漫画です。



(C)清水幸詩郎/COMICポラリス

## 人狼ゲームAI「人狼知能」のAvatarをデザイン

渡邊哲意研究室の学生たちが、言葉の駆け引きで楽しむ「人狼ゲーム」のAI「人狼知能」のAvatarをデザインしました。このAvatarは、静岡大学狩野芳伸研究室の学生たちが開発したAI(人工知能)アルゴリズムと組み合わせられ、人工知能と人間が対戦する人狼ゲームに用いられます。Live2Dを用いたキャラクターイラストによるアニメーションで、「悩み」「笑い」「疑い」などの動きを表現する、男女合わせて5体のキャラクターを制作しました。



## 学生+教員+職員で大学改善！「学生FDサミット2017夏」に参加

8月31日、9月1日に金沢星陵大学にて開催された「学生FDサミット2017夏」に、本学の教職員3名と学生3名が参加。「学生FDサミット」は全国約60大学から学生FD活動に取り組む学生・教員・職員が集結し、各大学における成果を発表しあい、日本の大学教育における課題等について共有、議論する場です。今回のテーマは「みんなで考える理想の授業～温故知新！学生FDの今昔から～」。シラバスの作成など、大学改善に関わるミッションに挑みました。



東京メディア  
芸術学部の  
これから

## 10月のミニオープンキャンパス

【日程】10/21(土) 【時間】13:00～16:00

【内容】教員・先輩とのフリートーク、入試直前相談コーナーほか

## AO4期入試情報

<作品評価型>

【AO面談】10/21(土)

【エントリー期間】9/25(月)～10/16(月)

【AO面談】11/25(土)

【エントリー期間】9/25(月)～11/20(月)

<意欲評価型>

【AOプログラム】10/15(日)

【エントリー期間】9/25(月)～10/5(木)

## 10月の受験対策セミナー

【日程】10/21(土)

【時間】10:00～12:00

【内容】AO入試(作品評価型)・推薦入試・一般入試などで必要な入試作品(自己制作作品)の「学科共通作品(デッサン)」と「領域選択作品」の解説。

※本講座の制作作品は「学科共通作品」として提出可能です。

## その他入試情報

<留学生、3年次編入留学生、3年次編入>

【出願期間】10/2(月)～10/13(金)

【選考日】10/22(日)



## 動画技術Iってどんな授業？



古瀬 登 教授

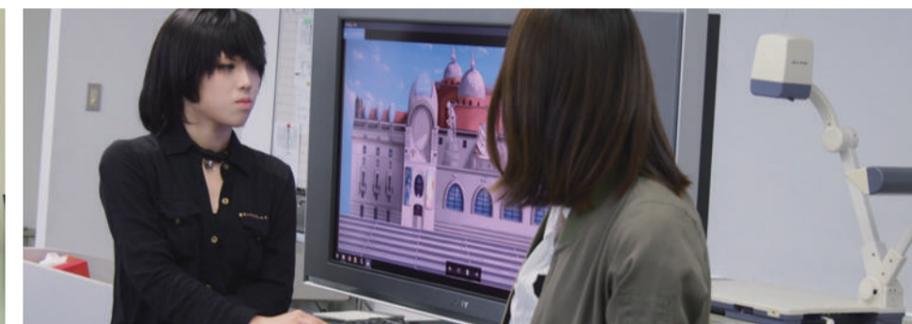
アニメーター。東京デザイナー学院グラフィックデザイン科卒。『ルパン三世』TVスペシャル(1989)『鉄腕アトム』(2001)『ブラック・ジャック』(2005)などの作品の作画監督及びキャラクターデザイン担当。

**どんな授業？**  
アイデア発想法、起承転結、漫画の手法、アニメの手法など。箱書きからプロット、コンテンツとしての画コンテ制作の指導と実践にたいります。各自プロットの作成を行い、OKの出たものから画コンテ作成に入ります。

**身につく力**  
通年で作品を完成させます。2年次のアニメ制作での企画・制作する能力を活かし、さらにクリエイターを上げることが目標に制作を行います。

**この日の授業内容**  
取材日は中間発表。それぞれチームごとに進捗を報告していました。

**潜入した編集委員の感想**  
チームごとにスケジュールを組み立てて制作を進めること、作業が分業化されていることなど、実際の現場での作業の流れとほぼ同じように進んでいくため、実制作の経験値を積める授業でした。自分たちの技量や進行も見ながらカット数を調整していく様は、実際のクリエイティブの現場と同様の熱を帯びていました。



## 編集後記

暑い夏の盛りも過ぎ、すっかり秋模様に染まり爽やかで過ごしやす日々が続いていますね。宝塚大学も授業が始まり、賑やかさが戻ってきました。

さて、今号は新宿クリエイターズフェスタという、新宿の街全体を使って開催されるアートイベントについて特集しました。

宝塚大学も沢山の企画に関わっています。芸術の秋を感じていたければ幸いです。

それでは、来月のニュースレターもよろしくお願ひ致します！



## NEWS LETTER 編集部

Editor 金澤 英樹 (本学職員)  
ミネシゴ (フリーライター)  
上田 桜子 (フリーライター)  
宇部 佑哉 (本学職員)  
宮幸 仁美 (本学職員)

Art Director 渡邊 哲意 (本学准教授)  
石川 雄仁 (大学院2年)

Designer 松原 麻友 (4年)  
石原亜矢子 (4年)  
大泉 夏紀 (4年)  
吉田咲也花 (2年)  
山本亜弓那 (2年)

『はらぺこ新宿食い道楽マシマシ!』  
作 画：あゆ丸 (大学院2年)

表紙テーマ『アストレアの天秤』  
作 画：高橋 瑞希 (3年)

