



TAKAZUKA UNIV. 25th

「宝塚大学 東京メディア・コンテンツ学部」の“今”を伝えます

2012年5月

2012年、宝塚大学は創立25周年を迎えます



作：イラストレーションコース3年 中野勝利さん（城西大学附属城西高校出身）

オープンキャンパス特設サイトを公開中です

<http://www.takara-univ.ac.jp/tokyo/opencampus/>

中国国際アニメフェスティバルに参加

今年で 8 回目を迎える中国最大級のマンガ、アニメーションのイベント「中国国際動漫節（CICAF = China International Cartoon & Animation Festival）」（開催地：中国 杭州市）から招待を受け、宝塚大学のブースを出展しました。

イベントにはプレゼンターとして、渡邊哲意准教授らが参加し、大学の概要、学部、コースの紹介のほか、学生作品について解説しました。特に、漫画コンテストで入賞した作品や、学生たちが開発した携帯電話用ゲームアプリに多くの反響があり、実際の進学について問い合わせる中国人学生たちの姿も目立ちました。

アニメフェスティバルは 5 月 3 日に閉幕し、6 日間で 61 カ国の関係者、461 の企業が出展し、入場者数は 200 万人を突破しました。



プレゼンターとして登壇する渡邊准教授（右）と宝塚大学・大学院生の余力さん（左）

渡邊哲意准教授

ブースには多くの訪問があり、用意した『NEO』（マンガコースの学生たちが企画・編集したオリジナルマンガ雑誌）と学部案内が一気になくなりました。教育関係者や日本への留学に興味のある学生たちからは、大学院進学に関する問い合わせが多く、「漫画やアニメで博士がとれるのか？」「学費はどれくらいなのか？」「留学した後は日本で働けるのか？」などの質問を受けました。

今回、他の海外の大学のプレゼンテーションを見た感想として、例えば英国の大学のアニメーションは、日本のサブカル的要素は全くなく、クレイアニメや CG アニメーション、VFX（Visual Effects）などで、日本とはターゲットや考え方が異なることがわかり、参考になりました。



質問者がいると一気に人だかりができます



参加者でにぎわう会場

月岡教授がムンバイ、杭州で講演

アニメーションコースの月岡貞夫教授が、3月にインドのムンバイ市、4月に中国の杭州市で開催された国際イベントで講演を行いました。

ムンバイでは、経済産業省が実施する「クール・ジャパン戦略推進事業（海外展開支援プロジェクト）」の一環として、「クール・ジャパン・フェスティバル 2012」が開催されました。このイベントは、日本のコンテンツや消費材をインドへ広く紹介する過去最大規模の見本市で、延べ62,200人が来場しました。

月岡教授は、他の日本代表団とともに、世界中で人気のある日本のコンテンツが「いかに創られ、世界中で受け入れられたのか」について講演を行い、インドのアニメ関係者の注目を集めました。

中国国際アニメーションフェスティバルに合わせて行われた「第1回中国国際大学生アニメーションコンベンション&サミットフォーラム」では、記念すべき第1回の開催内容として、「グローバル世界の多様性を提唱し、学生達にアニメーションの魅力伝え、学生達の創作に対する情熱を引き出し、学校間国際交流を促すこと」を目的とし、浙江省杭州市の中国美術学院から招待を受けた月岡教授が基調講演を行い、本学アニメコースの学生作品（2011年度卒業制作『カエル塔立』『The Entertainer』ほか）が多数紹介されました。またコンテンツ教育、アニメーション教育の場として注目を集めた本学と、中国の美術系大学をはじめとする各国の教育機関、クリエイティブ業界関係者との間で様々な交流も行われました。



（左から）ポリゴン・ピクチュアズ CEO 塩田周三氏、杉並アニメーションミュージアム館長 鈴木伸一氏、東京大学大学院教授 川口洋一郎氏、宝塚大学教授 月岡貞夫氏、アサツディ・ケイ 篠田芳彦氏、早稲田大学高等研究所准教授 七丈直弘氏、電通スーパーバイザー 前田宙志氏



クール・ジャパン・フェスティバル（ムンバイ市）で講演する月岡教授



中国国際大学生国際サミットフォーラム（杭州市）にて

学生がAndroidアプリを開発

ゲームコース3年生の吉田美香さん(葛飾総合高校出身)と深津友里子さん(さくら国際高校出身)の2人が開発に取り組んだAndroid待ち受け、「きせかえ touch®『Girls Style Collection』」の配信が開始されました。作品は、「きせかえ touch®」で学生がデザインからオーサリングまで行った初めてのケースです。なお、このAndroidアプリの開発・販売は、ゲームコースの井上幸喜教授が社長を務めるコンテンツ企画開発会社「株式会社 JETMAN」(オフィスは本学内に設置)が行っています。

「きせかえ touch®」は、Android携帯端末のホームアプリ上で“きせかえ”が行えるサービスです。ダウンロードすることにより、ホームスクリーンの背景やアプリケーションのアイコン、ドロワーなどのデザインを、様々なキャラクターやイラストなどの好みのテーマに一括変更することができます。

「きせかえ touch®『Girls Style Collection』」は、学生ならではの普通の女の子の日常をテーマにしたおしゃれなファッションと魅力的なキャラクターが満載のアプリです。開発を担当した2人は、「キャラクターのデザインに3カ月くらいかかりました」(キャラクターデザイン担当・深津さん)、「アプリの容量制限に一番苦労しました」(アイコンデザイン、オーサリング担当・吉田さん)などの困難を乗り越え、無事にリリースすることができました。なお現在、Girls Style Collectionの第二弾を開発中です。



きせかえ touch®『Girls Style Collection』のスクリーン例

サービスサイト名: 「きせかえ touch ストア」(docomo/softbank)、「きせかえテーマストア」(au)
サービス開始日: 2012年4月19日
スクリーン設定可能枚数: 7スクリーン
対応機種種: F-12C /L-04C /L-07C /N-04C /N-06C /P-07C /SC-01C /SC-02B/SC-02C/
SH-03C/SH-12C/SH-13C/SO-01B/SO-01C /SO-02C /SO-03C /T-01C /
003P /003SH /005SH/006SH/007SH /007SHJ /009SH

提供会社: 株式会社 JETMAN <http://www.jetman.co.jp/>
利用料金: 315円(税込)

・「Android」は、Google Inc.の商標または登録商標です。 ・「きせかえ touch」は、アクロディアの商標または登録商標です。

■株式会社JETMANについて

設立: 2007年8月15日

代表者: 代表取締役 井上 幸喜

住所: 東京都新宿区西新宿 7-11-1 宝塚大学 東京新宿キャンパス 6階

業務内容: iPhone アプリ開発、Android 開発などオープンプラットフォームのコンテンツ企画開発、
携帯および家電 GUI 開発、コンシューマー向けゲームコンテンツ開発

【社会連携】

学生企画委員会が発足

「新宿クリエイターズ・フェスタ 2012」（主催：同フェスタ実行委員会、新宿区）の開催（8/24～9/2）に伴い、学生企画委員会が発足しました。このイベントは、昨年10月に新宿・歌舞伎町をアートで彩った「学生クリエイターズ・フェスタ in 新宿 2011」の第二弾として開催されるもので、今年は会場を新宿駅周辺全域に拡大して繰り広げられます。今回は本学の川村順一教授が学生アートコンペティション「デジタル映像部門」のプロデューサーを、渡邊哲意准教授が歌舞伎町ゾーンのプロデューサーを務め、学生や若手アーティストの作品展示のほか、子どもたちが参加できるアートプログラムなど、様々な催しが企画されています。



学生企画委員会は、大久保公園を中心に開催される学生企画「学生万博」の発案・運営を行います。委員会は、宝塚大学、慶応義塾大学、青山学院大学、嘉悦大学、法政大学、早稲田大学、高崎経済大学などの学生有志で構成され、本学からは坂口茜さん（イラストコース4年、神奈川県立白山高校出身）、石川雄仁さん（ゲームコース2年、渋谷教育学園渋谷高校出身）が参加しています。

新宿クリエイターズフェスタ学生企画委員会

「学生万博」では、歌舞伎町の賑わいづくりに取り組むべく、学生の自己表現や創造したモノなどを集めることに焦点を絞りました。学生による企画・運営チームが中心となり、ハンドクラフト品、コミック作品の展示・販売、ライブペイント、パフォーマンスアートを披露するなど、アートに関する様々な催しを行います。また、映像制作合宿（メディアキャンプ）、学生復興支援プロジェクトの紹介、ファッションショーなども合わせて行います。



坂口茜さん

（イラストコース4年、神奈川県立白山高校出身）

イラスト、デザインの勉強中。新宿でのイベントでは毎回似顔絵を描いています。



石川雄仁さん

（ゲームコース2年、渋谷教育学園渋谷高校出身）

Android、iPhoneアプリの開発やゲーム企画、プロデュース、3DCGを学んでいます。

「第3回クラサン杯」にエントリー

「週刊少年サンデー」(小学館)が運営するコミック WEB サイト「クラブサンデー」上で開催されている「第3回クラサン杯」に、マンガコース 2012 年卒業生 大塚遥香さん(ペンネーム:大塚蒲鋒、浦和学院高校出身)の作品『ノーエンド/ノールート』、マンガコース 4 年 大濱陽奈さん(ペンネーム:へろ、フランクフルト・インターナショナルスクール出身)の作品『ガレキの国の姫』が本学の代表作品としてエントリーされました。

「クラサン杯」は、全国のまんが系スクール(まんがの制作を学ぶことのできる専門学校、短大、大学)の学生を対象にした投稿まんがのコンテストです。エントリーされた作品は、「クラブサンデー」のサイト上ですべて公開され、読者投票および「クラサン杯」事務局の審査により、優秀作品が決まります。

本学からは「第1回クラサン杯」で、マンガコース第一期生の黒郷ほとりさん(ペンネーム)の作品『セイレーンのまどろみ』がグランプリに選ばれました。これにより、黒郷さんは奨学金 50 万円を獲得したほか、新作読切作品『ミス研で逢いましょう』が「少年サンデー S (スーパー) 4 月号」(2012 年 2 月 25 日発売)と「クラブサンデー」で掲載されました。



大塚遥香さん作品『ノーエンド/ノールート』のひとこま



大濱陽奈さん作品『ガレキの国の姫』のひとこま

大塚遥香さん

本作は、長い時間をかけて作り上げた作品です。主人公が選んだ選択肢はたくさんの中の一つに過ぎません。この作品を見て、憤りや悲哀など、何かを感じてくれたらとても嬉しいです。

大濱陽奈さん

『ガレキの国の姫』は自分の中では一番話作りができた作品です。見開きは初めてだったので不安でしたが、思った以上に楽しむことができました。そんな思いが読んでくださる方々にも届くと嬉しいです。

「第3回クラサン杯」WEB サイト : http://club.shogakukan.co.jp/kod/cs_cup_3rd.html

「クラブサンデー」 WEB サイト : <http://club.shogakukan.co.jp/>

「COMITIA100」で即売

各コースの学生有志が、5月5日に東京ビッグサイト（江東区有明）で開催された「COMITIA（コミティア）100」に参加しました。「COMITIA」は、1984年から続く「自主制作（オリジナル）」のジャンルに限定した同人誌即売会で、今回で通算100回目を迎えました。記念すべき回に参加した学生たちは、この日のために仕上げた新作漫画やポストカードを販売しました。

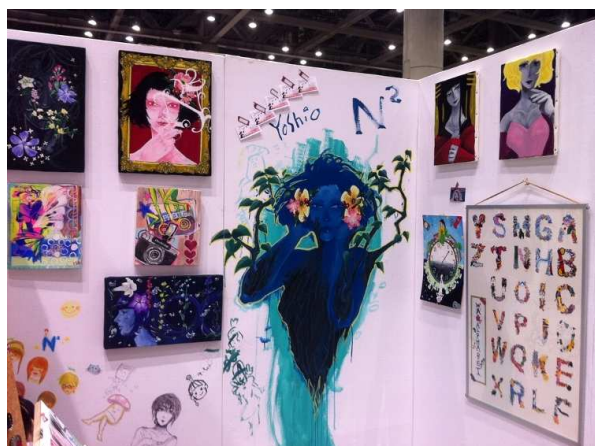
■COMITIA100 特別サイト URL：<http://www.comitia.co.jp/100/100list.html>



「COMITIA100」に参加した学生たち

「デザイン・フェスタ」に出展

「デザイン・フェスタ vol.35」が5月12、13日の両日、東京ビッグサイトで開催され、ゲームコースなどの学生たちがブースを出展しました。「デザイン・フェスタ」は、オリジナルのアート作品であれば誰でも出展することができる、アジア最大級の国際的アートイベントです。学生たちは、訪れた来場者約64,000人に自分たちの作品を披露しただけでなく、他の出展者のバラエティ豊かな作品の数々を目にして、今後の創作活動への刺激を受けていました。



「デザイン・フェスタ vol.35」にグループで参加した学生たちのブース

第 1 回オープンキャンパス

今年度初めてのオープンキャンパスを4月22日に実施しました。各コースで趣向を凝らした特別講義が行われ、多くの高校生と保護者の方々にご参加いただきました。イラストコースでは、北見教授が「とにかく絵を描くのが楽しくて仕方がないという人に来て欲しい」「舞台芸術やファインアート、コミックイラストレーションなど、個々の志望は分かれても個別に指導します。ただし、どの分野に進んでも基礎となるデッサン力が重要です」といった説明を行いました。また4年間で自分の好きな表現を見つけ、それを貫き通して就職した卒業生の話を参加者にしました。

ゲームコースでは、井上幸喜教授、吉岡章夫講師の他に、卒業生の津田駿平さん（我孫子高校出身）が特別講義に参加しました。津田さんは大学に入って良かったこととして、「大学4年間で、自分の好きで得意な分野だけでなく、広く色々なことができるようになった」「ゲーム作成で培ったコミュニケーション能力が、就職活動時にとても役に立った」ことを挙げ、「ゲームを作りたいという漠然とした思いで入学しましたが、今はこれを作りたいというビジョンが持てるようになりました」と、社会人になった立場から高校生にアドバイスを送りました。

オープンキャンパスは毎月開催しております。各コースの特別講義の内容など、詳細につきましてはオープンキャンパス特設サイトをご覧ください。



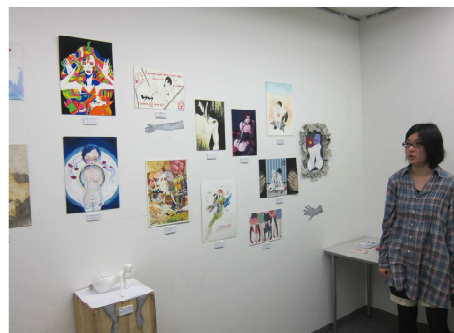
オープンキャンパス特設サイトを公開中です

<http://www.takara-univ.ac.jp/tokyo/opencampus/>

学内で「フェティシズム展」

イラストコースの2年生が中心となり、「フェティシズム」をテーマとしたグループ展が学内の研究室を使って開催されました(4/10～5/10)。学内での開催にもかかわらず、ホームページの情報を見て、一般公開日に鑑賞に訪れた方もいました。

同展は藤代実咲さん(イラスト2年、東京都立晴海総合高校出身)が中心になって企画を進め、展示室の飾り付けなどはイラストコースの参加学生たちが協力して設営しました。



展示内容について説明する藤代さん

藤代実咲さん

出品者それぞれの執着や愛好、こだわりなど、趣向を凝らした私たちなりの“フェティシズム”が表現できたと思います。また機会があれば企画したいと思います。

北見教授の作品が大学・学部案内の表紙絵に

本年度の大学案内及び学部案内の表紙絵にイラストコース・北見隆教授の作品が採用されました。学部案内は、東京メディア・コンテンツ学部(新宿キャンパス)、造形芸術学部(宝塚キャンパス)、看護学部(大阪梅田キャンパス)でそれぞれ共通のデザインとなっております。



<北見隆教授 プロフィール>

1952年東京都生まれ。武蔵野美術大学商業デザイン科卒。イラストレーター。絵本『夢から醒めた夢』や『聖書物語』などの作品で知られる。廃材を利用して立体作品などを生み出すリサイクル・アートでも積極的に活動。受賞歴は「第13回サンリオ美術賞」、「ブラチスラバ絵本原画ビエンナーレ 金のりんご賞」など。



宝塚大学 25 周年記念グッズ

宝塚大学創立 25 周年を記念して、オリジナル記念品を制作しました。本年度は、『Turning Angle “反転角”－意思を持って反転する』をテーマに、さまざまな記念事業を展開します。

●25 周年記念オリジナルケーキ概要

「川西いちじくパウンドケーキ」

宝塚キャンパスの地元、川西市の洋菓子店「川西アンジュ おおたにスイーツ倶楽部」と宝塚大学で共同制作しました。如月友里佳さん（新宿キャンパス・イラストレーションコース 4 年、神奈川県立白山高校出身）の作品『Funny zoo』をケーキのパッケージデザインに採用しています。



如月さんのデザインを採用したケーキのパッケージ

●25 周年記念ハンカチ&トートバック

ブランド『monikoto』のデザイナー、畑良太さん(造形学部産業デザイン学科ファッションデザインコース 2001 年卒業)に、25 周年記念ハンカチ&トートバックを制作していただきました。

《デザイナー 畑良太さん》

1978 年京都生まれ。宝塚造形芸術大学(現：宝塚大学)でファッションとデザインを学び、渡英。帰国後テキスタイルメーカーで経験を積み、2009 年に「モニコト」を立ち上げた。独特の世界観から紡がれるグラフィックを用いたデザインで各界セレブリティをはじめ、絶大な人気を得る。

《ファッションブランド モニコトとは》

ヒト、モノ、コトをキーワードに ARTS&CRAFTS の精神を受継いだ monica プロジェクトです。ひととひとをつなぐもの。心と心をつなぐことをキーワードに生命から美を再発見し、シンプルなライフスタイルを提案。自然と音を感じ、ありのままの自分になれるものを表現します。(公式ホームページより抜粋：<http://www.monikoto.com/>)



25 周年記念ハンカチ&トートバック

授業紹介

イメージイラストレーション

〔受講学年：イラストコース4年（必修課目）担当教員：北見隆教授、安田隆浩専任講師〕

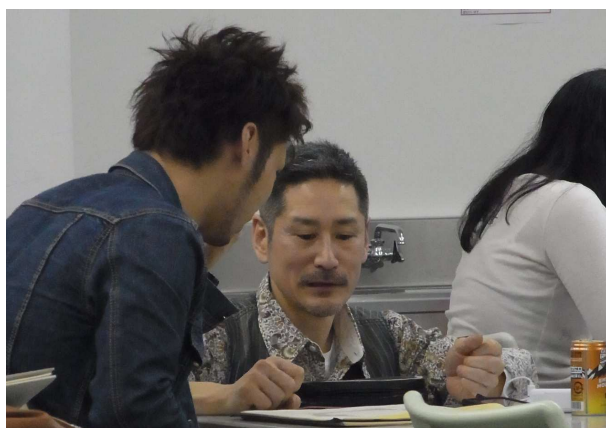
「イメージイラストレーション」は、1つの授業を2つのコースに分けた、選択制の授業です。制作活動は同じ教室で行い、工作を学びたい学生は北見隆教授を、イラストを学びたい学生は安田隆浩専任講師の課題に取り組みます。

北見教授の授業は「環境に対し表現者は何が出来るか」がテーマで、制作活動を通して環境問題について考えます。今回の課題は「エコバッグ」。素材として与えられた無地のエコバッグを分解・再構築して別のバッグを作る学生や、レースなどを刺繍し、ドレスのように仕立て上げていく学生など、それぞれの個性を生かした作品を作り上げていました。北見教授は「ただ作品を作るだけでなく、どのように飾るかについてのプランを考えることも制作者として必要」というアドバイスを学生に送りました。

安田専任講師の授業は、これまで培ってきた表現技法をさらにブラッシュアップし、自己の作品世界を研究、深化させていくことを目標に展開していきます。前期の授業で5作品の完成を課題とし、そのうち3つを「花／植物」「動物」「歌」「街」「生命」「自然」の中からテーマを選び、残り2つは自由選択です。安田専任講師は「普段の自分が選ばないような題材を選び、これまで描いたことのない作品を作り上げ、自分の創作世界を今よりもさらに広げてくれたら嬉しい」と、学生たちの成長に期待を寄せていました。



学生の相談にアドバイスをする北見教授（左）と安田講師（右）



エコバッグを分解して再構築する学生



安田講師の課題に取り組む学生

教員紹介

竹内一郎教授(マンガコース)

就職活動を勝ち抜くための非言語コミュニケーション

一 『就職活動を勝ち抜く「見た目力」』の上梓にあたり

宝塚大学の学生たちは、絵を描くことが好きな学生が多いこともあって、どちらかというと社交的ではない学生が多い。でも、優秀な学生がたくさんいます。私は、なんとか学生の能力を企業の採用担当者に知らしめる方法がないかと考えました。社交性を身につけることは、最初はトレーニングだと思います。非言語コミュニケーション分野の専門家として、自分を表現することが苦手な学生が、平易にコミュニケーションを身につけることができるものを作りたい、という思いから本の執筆にあたりました。『人は見た目が9割』という本をテキストに使用し、既に非言語コミュニケーションの授業を行っていますが、就職活動に特化した講座としてのテキストにもなると考えました。結局、就職は面接が一番大事です。エントリーシートなどはみな同じであって、面接では適切な対応ができ、かつ自己表現力が求められています。



竹内一郎教授

一 非言語コミュニケーションの重要性

『その癖、嫌われます』(幻冬舎新書)という本でも非言語コミュニケーションについて書きましたが、理屈というものは人に理屈で指導ができます。ところが癖は、理屈では片づけられない問題。癖はその人の感情に触れるので指摘しづらく、見なかったことやなかったことにしてしまいがちです。しかし、癖は人間関係の大きな障害になっていることが多く、会社でも仕事や職場の人間関係で大きな問題になっています。仕事とは求められている結果を出すことです。そのために、人を説得させること、和ませることなど、その場に応じた適切な対応ができる能力が求められています。経済に先詰まり感があり、社会全体に閉塞感のある時だからこそ、一步引いたところで自分の癖を見直し、人間関係をスムーズにしていく術(すべ)を考えるべきだと思います。

最近では、ソーシャルメディアでも匿名性が薄れ、責任ある言葉が発信されるようになりました。しかし、言葉は非常に狭いコミュニケーションツールであって、伝わっていないことが多い。例えば、実際の結婚生活や恋愛は人間の動物的な部分であって、言葉だけでは対応できません。学生たちの就職活動、そしてその後の社会人として続く人生に役立つように、非言語コミュニケーションの重要性を伝え、学生たちの良い部分を引き出すことができる教員でありたいと思います。

<竹内一郎教授 プロフィール>

1956年福岡県久留米市生まれ。横浜国立大学卒。九州大学博士/比較社会文化。筆名「さいふうめい」で発表した『戯曲・星に願いを』で文化庁・舞台芸術創作奨励賞佳作、原案を担当した『哲也 雀聖と呼ばれた男』で講談社漫画賞を受賞。その他、『アストライアの天秤』(講談社)、『少年無宿シンクロウ』(講談社)、『中学生日記』(NHK出版)等の漫画原作を担当。『手塚治虫＝ストーリーマンガの起源』(講談社)でサントリー学芸賞受賞。『人は見た目が9割』(新潮新書)がベストセラーを記録。近著に『その癖、嫌われます』(幻冬舎新書)、『就職活動を勝ち抜く「見た目力」』(アスペクト)など。



近著『就職活動を勝ち抜く「見た目力」』

学生紹介

大学院 2 年

増田宗嶺さん（奈良学園高校出身）

人の動きに反応するデジタルサイネージを手がけたい

— 就職活動について

大学の4年間で様々なゲームアプリを制作してきたので、スマートフォン向けのアプリケーションを開発する会社に就職して力を試したいという気持ちがあります。一方、大学で研究を続けていきたいという気持ちもあり、まだ迷っている状況です。

— 現在の研究テーマ

デジタルサイネージ（電子看板）や、キネクト（身振りなど人の動きに反応する体感型ゲームを楽しむためのシステム）の分野に興味があり、研究を進めています。新宿駅の巨大なディスプレイ広告などは目立ちますが、足を止めてまでわざわざ広告を見る人は多くないと思います。

しかし、人が動くことに反応して映像が動いたり、自分の操作で対象を動かすことができたりする遊びの要素が加わると、相互作用による新たな広告媒体としての価値が生まれると思います。私はそこにスマートフォンを融合できたら面白いと考えています。ゲーム業界だけでなく、広告・宣伝業界にも興味はあります。

大学院の授業では、例えば人体の動きをCGで表現する際に最も重要なのは「肩の動き」であるとか、骨や身体の構造についても学んでいます。実際に大型ディスプレイで映し出したときの見え方など、研究分野に通ずる教養を身につけることができるのでとても面白いです。私はゲームコースでしたが、アニメーションの中割りで分からない点があれば、アニメコースの先生に質問することができます。今の在学生にもコース間の垣根を超えた関係を築いて欲しいですね。他の分野とのつながりによって視野が広がり、必ず自分の財産になるはずです。

— ゲーム業界に興味のある高校生へ

私は高校生の頃からゲームを作りたいと思っていたので、当初はゲームの専門学校を進路に考えていました。周囲のアドバイスもあって大学に入りましたが、ゲームコースの先生方からゲーム業界の実情（専門分野が狭いと、長期間、業界で生き残ることは難しい）を聞き、今では大学に入って良かったと実感しています。また、奈良の高校を卒業しましたが、ゲーム会社の多い東京が魅力的でした。高校生の皆さんは遠回りだと思うかもしれませんが、今やりたいと思っていることは違うところでも必ずできます。就職や就職後を見据えて、長い目でプラスとなるような進路を選択して欲しいと思います。



開発したゲームについて語る増田さん



『ぼけっとメイド』
iPhone/iPod touch用ゲームアプリ
プロデュース・プログラムは増田さん

今後の予定－①

■ 宝塚大学 東京メディア・コンテンツ学部「オープンキャンパス」

日時：5月27日（日）、6月24日（日） 13：00～16：30

内容：学校紹介、入試説明、特別講義、コース紹介、相談コーナー、作品展示など

【5月27日（日）実施の特別講義内容】

- ・ マンガ：デッサンとパースの基本
- ・ イラストレーション：版画で描くイラストレーション
- ・ ゲーム：先輩たちから聞くゲームクリエイターになる方法！！
- ・ アニメーション：顔を描く

2012年度のオープンキャンパス実施予定



開催日	時間
5月27日（日）	13:00～16:30
6月24日（日）	13:00～16:30
7月22日（日）	10:00～16:30
7月29日（日）	10:00～16:30
8月5日（日）	10:00～16:30
8月19日（日）	10:00～16:30
9月9日（日）	13:00～16:30
10月27日（土）	13:00～16:30
11月10日（土）	13:00～16:30
12月15日（土）	13:00～16:30
2013年2月2日（土）	13:00～16:30

オープンキャンパス特設サイトを公開中です

<http://www.takara-univ.ac.jp/tokyo/opencampus/>

今後の予定②

■ 「わたしの句読点2 <食いろいろ>」展

期 間： 5月19日（火）～ 7月1日（土） ※月曜休館

10時～18時（入館は17時30分まで）

会 場： たばこと塩の博物館 4階特別展示室
（東京都渋谷区神南）

内 容：東京イラストレーターズ・ソサエティ（TIS）とたばこと塩の博物館のコラボレーション企画第2弾。「食」をテーマに、171人のTISメンバーが作品を出品します。本学からは、イラストコースの北見隆教授、城芽ハヤト講師が参加します。



■ 吉田光彦ポスター展「われに5月を」

期 間： [学内公開] 5月21日（月）～ 6月11日（月） 9時～20時 ※日曜祝日を除く
[一般公開] 5月26日（土）、6月2日（土）、9日（土） 10時～16時

受 付： 7階事務局（一般の方は受付にお越しく下さい）

会 場： 宝塚大学 新宿キャンパス 8F 809号室

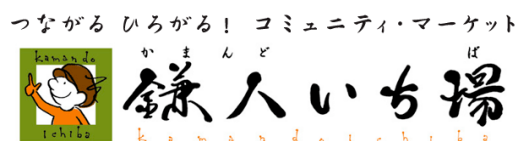
内 容：漫画家であり、イラストレーターでもある吉田光彦氏（本学講師）が四半世紀に渡り手がけてきた月蝕歌劇団のポスターを中心に17点作品を展示。入場無料。

■ 「鎌人いち場」に参加

期 間： 5月27日（日）

場 所：鎌倉海浜公園 由比ヶ浜地区
（神奈川県鎌倉市由比ガ浜）

内 容：「現代版市場」の復活を目的に開催されるイベント。フリーマーケット、物々交換、各種ワークショップなど、様々な店が並びます。本学は、「似顔絵バッジ」で参加。学生たちが来場者の似顔絵を描き、その場でバッジにしてプレゼントします。



■ 「エゴバッグ展」

期 間： 6月8日（金）～22日（金）

場 所：小田急百貨店 新宿店 本館12階
レストラン街「マンハッタンヒルズ」

内 容：自由な発想のもと、各々の“エゴ”（＝自我）を反映して創作された、多種多様な「エゴバッグ」を展示します。また似顔絵描きイベントも実施予定です。



www.takara-univ.ac.jp

東京 新宿キャンパス

東京メディア・コンテンツ学部 | 大学院
〒160-0023 東京都新宿区西新宿七丁目11番1号
TEL.03-3367-3411 FAX.03-3367-6761
[E-mail] tokyo@takara-univ.ac.jp



■ 周辺マップ



4

<宝塚大学 東京メディア・コンテンツ学部に関する情報のお問い合わせ>

宝塚大学 東京 新宿キャンパス 広報室
担当:金澤、山本 TEL:03-3367-3411

<ご掲載・写真データ等に関するお問合せ>

宝塚大学 東京メディア・コンテンツ学部 広報事務局 共同 PR 株式会社
担当:江頭、高橋 TEL:03-3571-5228