

「宝塚大学 東京メディア・コンテンツ学部」の“今”を伝えます



作：イラストレーション領域4年 大竹保奈美さん（日本橋女学館高校出身）

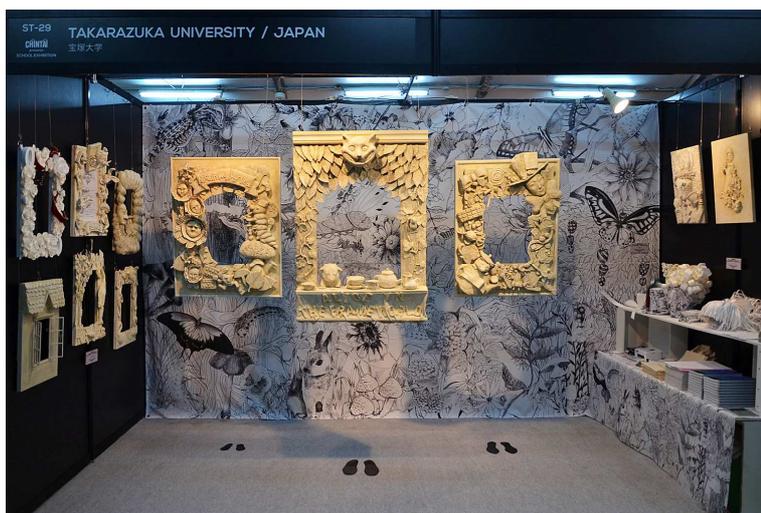
東京デザイナーズウィーク 2013 に イラスト領域の学生たちが出展

今年で 28 回目を迎える国際的なクリエイティブイベント「東京デザイナーズウィーク 2013 (以下 TDW2013)」が、10 月 26 日～11 月 4 日の 10 日間、東京・明治神宮外苑の特設会場で開催されました。建築、インテリア、プロダクト、グラフィック、アートなど、優れた生活デザインとアートが世界中から終結し、毎年 12 万人の来場者を誇るこのイベントに、イラストレーション領域の 3 年生を中心とした学生たちが昨年が続いて出展しました。

「不思議の国のアリス」をモチーフとした 体験型「額縁」が来場者の話題に

今回のブースで展示したのは「額縁」。「額縁は現実世界と虚構世界を隔てる境界線であり窓。3 次元に住む私たちは 2 次元の絵の中に入ることにはできないが、額の内側に入ると物語の主人公になることができる」というコンセプトから、天井から吊るすことによって来場者が額縁の内側に立ち、作品それ自体に変貌する、というスタイルにしました。

制作にあたっては「不思議の国のアリス」をモチーフとし、イラスト領域の 3 年生を中心としたグループでアイデアを出し合いながら進めました。その結果、スチレンボード、段ボール、粘土などの素材を駆使し、アリスの世界観あふれるデコラティブで美しい額縁たちが披露されることになりました。



展示担当の学生たち

このブースを訪れ、額の内側に立った来場者は、作品を見る側から見られる側となり、自分自身が作品になるというユニークな逆転を体験することに。写真撮影も自由だったため、会期中は多くの人々が額縁の内側に立ち、ポーズをとって撮影を楽しみました。また、学生たちが来場者に声をかけてフォトプリントサービスも行い、大変喜ばれていました。

■「ちょうちん作り体験」ワークショップ

今年の TDW2013 のテーマである「祭」から学生たちが連想したのは「ちょうちん」。イラスト領域の四宮義幸講師の授業では「ねぶた」を制作することから、その技法を応用し、和紙でライトカバーを作るワークショップを開催しました。

★イラスト領域・高田美苗講師の話

私は準備段階でアドバイスしましたが、基本的にこのワークショップは「あなたたちがやりたいようにやっごらん！」と学生たちに任せ、自由にやってもらいました。日曜開催だったこともあり、子ども連れのご家族に作り方をアドバイスして、来場者・学生ともに盛り上がったようです。

ライトカバーの作り方

- ①用意した骨組みに和紙を貼っていきます。ライトを入れるため、底面には和紙を貼らないこと。
- ②ハサミで切り込みを入れながら、角もていねいに貼り付けていきます。
- ③角はとがっているので、ケガをしないよう気をつけながら、折り込んで貼りつけます。
- ④①～③をくり返し、残りの骨組みに和紙を貼りつけていきます。
- ⑤四角い形になったら、好きな模様の紙を貼るなどしてアレンジも楽しめます！



第 12 回JCF学生映画祭 学生マンガアワード マンガ領域 4 年生 幸村佳苗さんがグランプリ受賞

作品名「さだこさんのおんがえし」

[作品概要]

ごくごく普通の生活を送るサラリーマンのアパートのドアノブに、差出人不明のお弁当が届く。それは、毎日バス停で見かける不気味な女性からのささやかな恩返しだった…。

[幸村佳苗さん（ペンネーム）]

取手松陽高校出身。現在、マンガ領域 4 年生。電子書籍にて幸村佳苗のペンネームで BL マンガを配信中。その他、小説のさし絵、ゲームの広告マンガなど、既にプロとして活躍中。

★作者インタビュー

この作品のストーリーは、ある日、バスに揺られていた時に突然浮かびました。私は毎日母の手作りお弁当を持って、バスに乗って大学に通うので、「バス停」と「お弁当」という 2 つのモチーフが自然につながったんですね。一度キーワードが浮かぶと、楽しくて楽しくてあとは最後まで夢中で描きました。

メールで受賞の連絡を受けたときは本当にうれしかったですね。私は現在、大学で勉強しながらマンガや挿絵の仕事をしています。これを機にはずみをつけられたら、と思っています。夢は、鹿乃しうこ先生のようなマンガ家になることです。



幸村佳苗さん

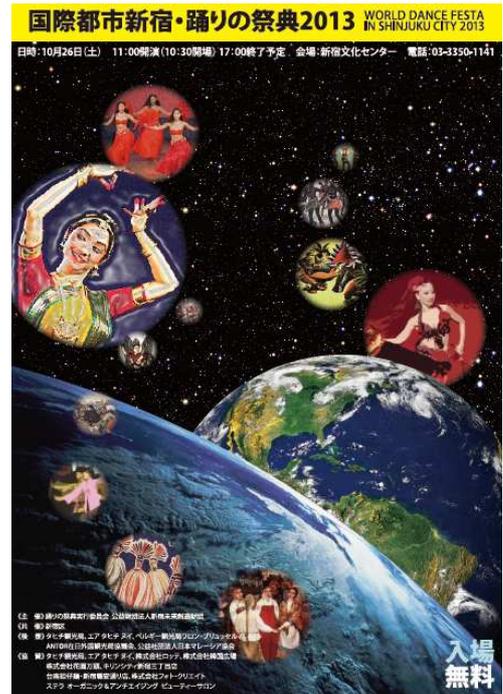


多文化交流フェスティバル 国際都市新宿・踊りの祭典 2013 に コスプレサークルが参加

それぞれに違う文化・背景をもった多国籍な人々が暮らす街、新宿。10月26日、ここ新宿で、世界の民族舞踊を中心とした「多文化共生フェスティバル」が開催されました。会場となった新宿文化センター小ホールでは、台湾、インドネシア、南米、ナイジェリアなどさまざまな国籍の色鮮やかな衣装をまとった人々に混じり、コスプレサークルのメンバーたちが初参加しました。

マンガ・イラストレーション領域のコスプレサークルのメンバーたちは、作品への熱い気持ちをコスプレとダンスにこめて、学外のイベント初参戦とは思えないほど熱いパフォーマンスを繰り広げました。また、会場ロビーでは10月5日に本学で開催された『写真からマンガイラストを作ろう』の講座で作った受講者の作品を展示。参加者とコスプレサークルのメンバーたちが交流する場面も見られました。

イベント後の会場では、コスプレをした学生を写真に撮ったり、一緒に写真撮影したい人々に囲まれ、マンガ・アニメファンの層の厚さを実感した1日となりました。



出演中の様子



出演したコスプレメンバーたち

あのキャラもこのキャラも勢揃い 学生自主参加のハロウィンパーティー



10月31日、夕の刻。宝塚大学の201教室には、一人、また一人と怪しい仮装をした学生たちが集まり始め、異様な雰囲気の中、毎年恒例のハロウィンパーティーが始まりました。

日々コスプレのクオリティを高めることに情熱を傾けるコスプレサークルの学生は、プロかと思まごうほどの見事な出来栄え。お互いを見て笑い合い、たたえ合い、写真を撮り合って交流を深めていました。仮装した先生が乱入すると、会場はますます盛り上がり、怪しい集団はそのまま新宿の街に繰り出し、(マナーを守って)西新宿を練り歩きました。



舞台「蝦夷地別件」で 渡邊准教授が映像制作協力

東京・池袋の東京芸術劇場シアターウエストで10月10日から7日間、直木賞作家、船戸与一の最高傑作「蝦夷地別件」（いしだ壱成主演）が初めて舞台化され、映像制作・映像協力スタッフとして渡邊哲意准教授が参加しました。

★渡邊准教授：

この舞台は、江戸後期に起こったアイヌ民族最後の蜂起、クナシリ・メナシの戦いを題材にしたもの。これまで私が手掛けてきたDK（デジタルかけ軸）とプロジェクトマッピングの手法を駆使し、舞台を見ている人々のイメージがよりふくらむよう、各シーンに合う抽象的なビジュアル作りに注力しました。



第2回海外マンガフェスタ・コミティアに出展

10月20日、マンガの国際交流イベント「第2回海外マンガフェスタ」が東京ビッグサイトで開催されました。出展した宝塚大学のブースでは、学生・卒業生の作品展示や、マンガコースの学生作品集『NEO』の無料配布に加え、卒業生、講師陣の作品集『宝姿画伝』などを販売しました。

また『FAIRY TAIL』の真島ヒロ、『鉄コン筋クリート』の松本大洋、『トライガン』の内藤泰弘と、バンドデシネ&アメコミ界の大御所によるトークライブも開催され、会場は集まったマンガファンでただならぬ熱気に包まれていました。

参加した学生たちは、普段目にする機会のない世界各国のマンガを読み、世界のマンガファンと交流することで大いに刺激を受けていました。

※バンドデシネ…ベルギー、フランスを中心とした地域のマンガのこと。

★コミティアって？

プロ・アマを問わずマンガ描きたちが自主出版した本を発表・販売する、オリジナル作品のみの展示即売会。作家が腕を試す自己表現の場であり、既製品では満足しない読者にとって、求めているマンガを発見できる宝探しの場でもあります。コミティアは、そうした一人ひとりの描き手と読み手がダイレクトに出会える「場」です。



出展ブースの様子

東京映像旅団の上映会 芦谷講師の作品も

独自の試行と映像作品の発表を続けている、東京映像旅団7回目の新作上映会が渋谷 Uplink Factory で8日～9日に開催。芦谷耕平講師の参加作品「JOJO's Bizarre Carousel」(8分30秒/モーショングラフィックスアニメーション)が上映されました。この作品では、TVアニメーション『ジョジョの奇妙な冒険』(荒木飛呂彦原作、デイヴィッド・プロダクション制作)に作画監督・



原画スタッフとして参加している芦谷講師が、ヒットの要因とその革新性を含め、自身の担当パートなどを元に構築し直し、オリジナル音源とともに映像化しました。

会期中は二夜ともに参加作家全員によるアフタートークが行われ、上映会に訪れた著名研究者や映像を学ぶ学生たちなど、観客と活発な意見交換がなされていました。

インターリンク・学生映像作品展 アニメ領域の卒業生がエントリー

映像制作を行う大学・専門学校の教員が推薦する優秀作品を集めた「インターリンク・学生映像作品展 (ISMIE2013)」(主催:日本映像学会・映像表現研究会)が10月25～27日の3日間、東京・新宿三井ビルで開催されました。今年で7回目を迎える同展には、第3期アニメ領域卒業生の鶴本結希さん(浦和学院高校出身)の「Parallel」、中村拓磨さん(武蔵丘高校出身)の「COSMOLOGY」がエントリーしました。

会場から本学が近かったため、芦谷講師をはじめアニメ領域4年生の藤倉拓也さん(田無工業高校出身)、中込健人さん(工芸高校出身)、三谷美咲さん(南稜高校出身)、村岡菜月さん(小平高校出身)、2年生の荒澤光子さん(浦和学院高校出身)、久米沙綾さん(工芸高校出身)の6名がスタッフとして参加、イベント運営(会場設営、受付)を手伝いました。また、会場にはマンガ領域4年生の大野志穂さん(Oakland High School出身)のイラストが、協賛のエプソンの超大判プリンターによって印刷され、巨大ポスターとして会場を彩っていました。



「COSMOLOGY」(中村拓磨さん)



「Parallel」(鶴本結希さん)



大野志穂さんの作品

仏・ダルゴー社編集長が来校

フランスの大手コミックス出版社、ダルゴー社の編集長クリステル・ウーランス氏が10月23日来校。「バンドデンネ (BD) の世界」と題した90分の講義のあと、学生の作品を個別に講評していただきました。

講義はBDの歴史・種類から制作過程まで幅広く展開し、「日本のマンガと違い雑誌で発表されることはなく年単位で作家が一人で描くことが多い」「ほとんどはカラー作品で、色は自分で入れる場合と専門家(カラーリスト)が行う場合がある」「10年前は年間約1,000種類発行されていたが、現在は5,000種類に及ぶ」「BDは欧州以外ではあまり読まれていないがハリウッドへの影響は大」など、興味深い講義となりました。質疑応答では「雑誌社に持ち込む際の形式は?」「年単位で制作していて生活が成り立つのか?」など、学生たちから熱心な質問が飛び出していました。

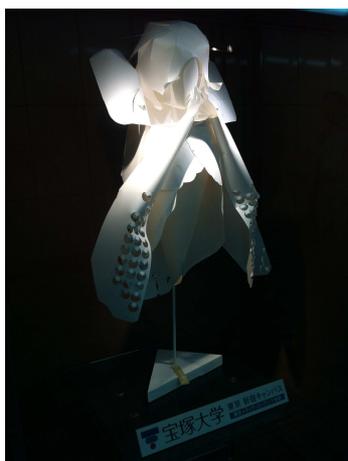


ウーランス氏の講評を受ける学生

“みるっく”展に 学生たちの作品並ぶ

新宿のまちのイベントをいっぱい詰め込み、新宿のまちの魅力を集中的・連続的に発信するイベント「来て・見て・楽しい 新宿フィールドミュージアム 2013」の一環として『みるっく作品展』が10月25～11月21日の期間中催されました。

新宿、大ガード下のアートスペースの壁面ウィンドウには、イラスト領域の学生たちによる平面や立体の作品が20点以上展示され、ガード下を歩く人々の目を楽しませていました。



鎌倉「^{かまんど}鎌人いち場」で 来場者にボディペインティング

鎌倉海浜公園（鎌倉市由比ガ浜）で10月19日に開催された「第10回鎌人いち場」（主催：鎌人いち場実行委員会）に、イラストレーション領域をはじめとした学生有志が参加しました。

「鎌人いち場」は、飲食・物品販売のほか、ライブあり、ゴミ問題や憲法を考えるイベントあり、多種多様なワークショップあり…の参加者主体のコミュニティ・マーケットです。賑やかな公園の一角で、学生たちは来場者の顔や腕に“ボディペインティング”をしたり、来場者の似顔絵を描いて缶バッジに加工して販売。頬や手を突き出してうれしそうに絵を描いてもらう子どもたちの笑顔が印象的でした。



鎌倉市長（左から3番目）と学生たち

清水幸詩郎さんのマンガ単行本 待望の第2巻発売

本学部2期生の清水幸詩郎さん（ペンネーム）による連載マンガ「2×BONE」（講談社「月刊少年シリウス」で連載中）の単行本第2巻が8日発売されました。引き続き、応援よろしくお願ひします。

<あらすじ>

骨喰虫（エクリプス）と呼ばれる異形の骨の怪物と、それに対抗する人間の血から造られた骨骼騎士（オステオン）を操る人々。人類の生存をかけた戦いを描くバトルアクション。

<コミックス詳細>

「2×BONE」第2巻（シリウス KC）

発売日：2013年11月8日 出版：講談社

著者：清水幸詩郎 定価：600円（税込）

★作者プロフィール

宝塚大学 東京メディア・コンテンツ学部マンガコース（現マンガ領域）卒業。在学中から自主的に編集部への持ち込みを続ける。2010年、「ヴァン・ヴァルヴァーニの奇妙な人形店」（ペンネーム 一喜一憂）で第16回シリウス新人賞佳作を受賞。「月刊少年シリウス」2013年1月号にて「2×BONE」で連載デビュー。



Copyright © Kodansha Ltd. All rights reserved.

高田講師が 「ハチミツ専門展」に出品

京都市左京区のギャラリー「de refuge」で10月9日～14日に「ハチミツ専門展」が開催され、イラスト領域の高田美苗講師が作品を出展しました。この企画は、ギャラリーのオーナーが知人の作家に声をかけ、賛同者を集めて実現したパッケージデザイン展です。

★高田美苗講師：

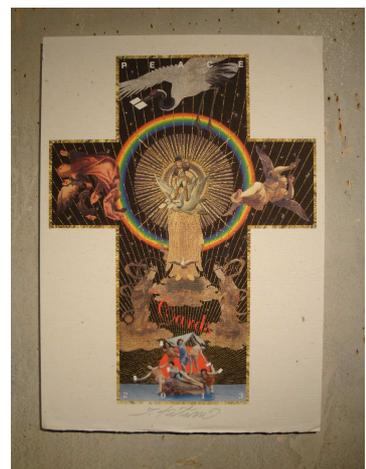
制作にあたっては、外箱には製本技法を用い、ミツバチや花などのモチーフにはメタルエンボッシングの手法を採り入れました。ハチミツは本当に貴重で、1匹のミツバチが一生の間に集める蜜の量は、ティースプーン半分程度とか。その「労力の賜物を大切にパッケージしてあげたい」という思いを込めて仕上げました。あとでオーナーに聞いたところ、「不思議な秘薬」という雰囲気がお客様に好評だったとのこと。



「PEACE CARD 2013 東京展」

イラスト領域の城芽ハヤト講師が中心となって活動している「PEACE CARD 2013 東京展」が4日から6日間、港区北青山のギャラリーMAYA2で開催されました。ピースカードは、一年に一度、平和のために絵を描き、絵はがきにして送り、平和について考える機会を持つというものです。

今年のテーマは「日本国憲法 ～平和の誓い～」。日本の憲法は、国として今後一切戦争をしないという誓いを立てたことから、平和憲法とも呼ばれています。会場となったMAYA2は、「職業年齢不問、写真、書、絵、詩、何でもOK」という縛りのない募集に応じて、様々な手法で自由に「平和」を表現したカードでいっぱいでした。



授業紹介

新しい美術解剖学Ⅱ〔受講学年：1～4年（基礎課目）、担当教員：桜木晃彦教授〕

解剖学の知識は クリエイターに欠かせない学びだから

『新しい美術解剖学Ⅱ』では『新しい美術解剖学Ⅰ』で学んだ「人体の骨と形」を踏まえて、「筋肉と動き」について解説していきます。「なぜ解剖学の先生が美大で教えているんですか？」とよく聞かれますが、今後アーティストやデザイナーなどメディア系の仕事をする学生は、人体について深く理解してものづくりをすることが大切だからです。

ご存知のように、映画やゲーム、アニメーションの世界に、今やCGは欠かせないツールとなっています。これらの作品の中には、多くの場合、人間が登場します。人間の体は複雑なので、単にカタチを追おうとすると不自然な表現になりがちです。しかし、CGは骨の動きをコンピュータにインプットすることで筋肉の動きを算出し、より自然でリアルな表現を可能にしてくれます。そうした仕事をしていくうえで、解剖学の知識をもっているといないとは、のちに大きな差が出てくるわけです。



桜木晃彦教授

ヒトはいかに目に頼っているかを 実感させる「感覚」の授業

さて、ヒトは感覚の多くを視覚に頼って生きています。私たちは日常的に何気なくさまざまなものを見ていますが、言葉でそれをうまく説明できなくても、目から得た膨大な情報を脳が受け取り、また処理しています。こうしたことをわかってものづくりをしてほしいし、自分も含め、(作品を)受け取る側の目を理解してもらうために、『新しい美術解剖学Ⅱ』の授業の中には「感覚」について学ぶ時間を設けています。

「感覚」の授業では、視覚、聴覚、嗅覚、味覚、触覚の五感についての知識を身につけてもらうだけでなく、実際に学生に盲点を体験してもらいます。これによって、目は単に情報を取り入れているだけではなく、「情報を受け取った脳が画像処理を行っている」ことを実感してもらうのが狙いです。またこの授業では、人間の視野が180度もなく、非常に狭いことも実感させています。視野角が狭いため人間は非常によく首を振ります。これを理解して人の動きを表現することが大切。また作品が受け取る相手にどう受け止められるかを知ること、クリエイターにとって非常に重要な要素ですね。

宝塚大学東京メディア・コンテンツ学部は伝統的な他の美大に比べると歴史は浅いかもしれませんが、しかし、教える側にも教えられる側にも縛りのない自由闊達な空気があり、新しいことを取り入れるのに抵抗がないのです。今後も、学生を飽きさせない授業を心がけていきます。

<桜木晃彦>

東京都生まれ。東京大学理学部卒、医学博士。専門は肉眼解剖学で多くの大学や専門学校にて人体解剖学関連の授業を担当。近年は解剖学と美術を結びつけた「美術解剖学」に取り組む。骨の3次元形態解析が研究テーマ。解剖学とCGの融合を目指す。『CGクリエイターのための人体解剖学』（ポーンデジタル）、『自分の骨のこと知ってますか』（講談社）など著書多数。

教員紹介

渡邊哲意准教授(コンテンツデザイン領域)

その時々で違う角度から向き合ってきた 私なりの「デザイン」観

私はもともと車が好きだったので、車のデザイナーになりたいと思い、大学ではプロダクトデザインを専攻しました。同時に音楽も好きだったので音楽関係の知人・友人も多く、コンサートのチラシ作りなどを手伝いながら、グラフィックデザインの制作にも携わってきました。大学院在籍中に、映画「ウルトラマン」の映像制作に携わることになり、この時期から映像への興味がわき始めたような気がします。その後、京都のお寺のライトアップの話が舞い込んで来たり、舞台の背景映像を担当するようになりました。今はプロジェクトマッピングなどコンピュータを使った3D映像を制作したりしています。つまり、いろんな角度から「デザイン」に関わってきたことになりそうです。



渡邊哲意准教授

さて、多くの人は、高校生くらいまで「ポスターを描くこと」が「デザイン」だと思っているのではないのでしょうか。しかし、私は、「デザインとは人が楽しく快適に暮らすために、さまざまな情報を見えるカタチに変え、相手にメッセージが届きやすいよう加工すること」だと思っています。そのために私たちができることは何でしょうか？

世の中の動きを見据えた

トータルプロデュースの視点が大切

例えばひとつのアニメキャラクターがあったとしましょう。アニメ業界では、そのキャラクターの魅力を多角的なアプローチで見せ、さまざまなグッズを商品化したり、イベントを開催するなどしてファンを増やしていきますね。そう、アニメだけを単体で売るということはまずありません。私はこの大学の卒業生には、世の中の動きを常に見据えて、アニメやマンガ、イラストやゲーム制作などの技術を獲得するだけでなく、ビジネス全体のプランニングを考えられる人になってほしいと考えています。

宝塚大学のユニークなところは、日々変化の激しい業界の動きに敏感に反応し、それを学びに取り入れられるところだと思っています。2014年4月に誕生する「コンテンツデザイン領域」では、グラフィックデザインを中心に、立体・空間・サウンドなどを含むメディアコンテンツ全般にかかわるデザインについて、その表現と理論を指導していきます。

<渡邊哲意>

宝塚造形芸術大学(現 宝塚大学)造形研究科情報デザイン専攻博士課程修了博士(芸術学)。大学院在学中に映画「ウルトラマンゼアス 2」に光線CG制作チームディレクターとして参加。98年、大阪厚生年金会館にて行われた「VISUAL+SOUND=SPACE1998」に映像監督として参加し、ロックと映像のコラボレーションによる演出実験を行った。映像制作のほか、音楽関係のグラフィックデザインを数多く手がけ、2004年、京都高台寺春の特別拝観ライトアップにて「四神相応」演出映像を担当。視覚情報としての映像のみならず、聴覚情報などを含む幅広いデザイン制作、研究を行っている。

学生紹介

アニメーション領域 4 年

三谷美咲さん（埼玉県立南稜高校出身）

アニメでもらった勇気と元気

いつか私自身が“与える側”になりたい

子どもの頃からアニメが大好きで、お勉強より絵を描くことが好きな女の子でした。つらい時、悲しい時にアニメからたくさんの勇気と元気ももらいましたね。高校生になり、「大人になったら私自身が多くの人に元気を与える発信者になりたい!」と思うように。その後、「アニメーション制作に携わるには?」とあれこれ調べて宝塚大学を知りました。決め手は、仕事の現場に限りなく近い環境でカリキュラムが組まれていたことです。その後、オープンキャンパスに行って「ここだ!」と確信し、迷いなく進路を決めました。



三谷美咲さん

みんなで作品をつくる喜びと苦勞

アニメ領域の授業の中には「グループ制作」があります。通常 5~6 人のグループで 1 年かけてひとつのアニメーション作品を作りますが、みんなの意見はバラバラで当初は苦勞の連続でした。でも話し合ううちに少しずつ方向性が見えてきて、最終的にできた作品は、多少難があってもかけがえのない宝物になります。この活動では制作に加え、人間関係作りやチームワークのコツ、そして「みんなでひとつの作品を作る苦勞と喜び」を知ります。大変ですが、社会に出たらきっとこんなことばかりですよ。グループ制作ではその予習をみっちりやったのだと感じています。

先生のひと言が

進路の方向性を変えるキッカケに

この大学は人数が少ないので、結果的にどの先生とも“顔見知り”になりますし、学生の進路を真剣に考えてくれる素敵な先生ばかりです。「三谷さんはゆくゆくは監督とか演出がやりたいんですよ。キミは明るいし人当たりもいいから制作進行が向いてるんじゃない」と言ってくれた先生の言葉に背中を押され、就職活動では「制作進行」を希望。3 社から内定をいただきました。この大学で感謝していない先生は一人もいません。

友達、先生、そして母に感謝!

大学で一番の思い出といえば、軽音楽部に入っているためコースをまたいで多くの友達ができ、バカなこともいっぱいやったこと。また、文化祭のステージを毎年母が見に来てくれたことです。うちは一人親で、母は私がこの道に進むのを懸命に応援してくれました。先生や友達や母からいただいたものを返せるとは決して思いませんが、4 月からは晴れて社会人。胸を張って頑張ります!

今後の予定

■私の劇場 2013 展

スパンアートギャラリー、Bunkamura ギャラリー 同時開催

- 1) 会場：スパンアートギャラリー
東京都中央区銀座 2-2-18
会期：11月28日(木)～12月11日(水)
※12月8日(日)のみ休廊
時間：11:00～19:00 (最終日は17:00まで)

- 2) 会場：Bunkamura ギャラリー
東京都渋谷区道玄坂 2-24-1
期日：11月30日(土)～12月11日(水)
※会期中無休
時間：11:00～19:30



内容：30余名の作家たちがそれぞれ自分自身の劇場をテーマに、平面・立体作品を通して表現します。本学からは北見隆教授、高田美苗講師、卒業生の夢島スイさんが参加します。

■ 進学相談会 (ミニオープンキャンパス)

- 日時：12月14日(土) 13:00～16:00
会場：宝塚大学新宿キャンパス
内容：学校紹介、入試説明・相談、領域紹介、相談コーナー、作品展示、アプリ体験コーナーなど



宝塚大学

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



<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