

NEWS LETTER

2019
Vol. 99
TAKE FREE



祝！入学
1年間の
生の本音
聞いて
みました！

Student File
File.12 晋川 文華

Teachers Pickup
月岡 貞夫 特任教授

マンガ連載
『ヅカまんっ!』第十二稿

HOT TOPICS
授業潜入記
No.12 撮影技術I

News Letter

Vol.99

2019年5月1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:itokyo@takara-univ.ac.jp

OPEN CAMPUS 2019

TAKARAZUKA UNIVERSITY SCHOOL OF MEDIA ART IN TOKYO

- MANGA
- ILLUSTRATION
- GAME
- ANIMATION
- MEDIA DESIGN

マンガ イラストレーション アニメーション ゲーム メディアデザイン

なりたいたいわたしに近い大学

3/24 SUN 13:00-16:00	4/21 SUN 13:00-16:00	5/26 SUN 13:00-16:00
6/16 SUN 13:00-16:00	7/28 SUN 10:00-15:00	8/25 SUN 10:00-15:00
8/26 MON 10:00-15:00	9/21 SAT 13:00-16:00	11/10 SUN 13:00-16:00
12/8 SUN 13:00-16:00	<p>オープンキャンパス概要</p> <p>大学紹介、体験授業、就職・キャリア説明会、入試説明会 学生トーク、作品展示、キャンパスツアー、個別相談 など</p> <p>※内容は変更になる場合があります。詳細はホームページをご確認ください。</p>	

宝塚大学東京メディア芸術学部
スクールカルチャーマガジン

NEWS LETTER Vol. 99

≡ CONTENTS ≡

巻頭特集
祝!入学
聞いてみました!1年生の本音

Student File
晋川 文華 さん

Teachers pickup
月岡 貞夫 特任教授

連載マンガ
『ヅカまんっ!』第十二稿

HOT TOPICS

授業潜入記
撮影技術 I



松本零士特任教授による祝辞の様子 平成31年度入学式にて



自分に優しく、
人にはもっと優しく！
これが僕のモットーです。

いしざか 石坂 あまぎ 天樹

埼玉県 私立東野高等学校卒業

Q1 高校2年の時、所属していたマンガ研究同好会に宝塚大学の方が来てくださり、缶バッジ制作体験をしました。この経験のおかげで、「マンガを作る側になりたい」という希望がしっかり固まり、4年制大学でマンガを専門的に学べる宝塚大学に絶対に進学したいと思いました。

Q2 実際に業界で活躍している先生方から直接話を聞きながら学べるのは本当に得難い環境だと思うので楽しみです。また基本的な必修科目の内容が、将来就職したり社会に出た時に役に立つ内容だということを知り、本当に学生のために考えたカリキュラムだと感じました。

Q3 これからは、マンガの制作現場もデジタルの時代になるでしょう。2年生からはデジタルなマンガ制作技法も学ぶことができるので、しっかりと技術、知識を身につけ、新しい時代のマンガ制作の現場に対応できる作家として、自分の好きな幻想的な世界観の作品を描いていきたいです。



祝！入学 聞いてみました！1年生の本音

自分の夢をかなえるため宝塚大学に入学した3人の新入生。
大学への期待、これから取り組みたいこと、
学生生活のこと。ホントのところを聞きました。

- Q1** なぜ宝塚大学に入学したの？
- Q2** 入学後の印象はどう？
- Q3** 将来やりたいことは？

いいづか 飯塚 まゆみ 麻友美

楽しみながら、楽しませたい！
それが作品作りのコンセプト。



神奈川県 私立白鷗女子高等学校卒業

Q1 小さい頃からゲームに親しみ、次第に自分でゲームを作りたいと考えるようになりました。そしてゲーム制作について学ぶため本学に進学。決め手は『ジョジョの奇妙な冒険』のアニメに関わっている芦谷耕平先生の存在です。先生の原作へのリスペクトの姿勢に感銘し、講義を受けたいと思いました。

Q2 高校時代はクリエイター志望のコースで、活発な人があまり多くなかったのですが、大学の新生歓迎会に参加してびっくり！すごく明るい学校だと感じました。先輩方も優しく、楽しく学んでいけそうです。高校よりも通学時間がかかなり長くなったので、生活が規則正しくなりました。

Q3 まずはゲームを一本完成させることが目標です。少し経験があるCG制作やシナリオ制作、キャラクターデザインの技術や知識を向上させ、ゲームのプログラミングを身に付ければ将来への大きな力になると思います。当然目標はゲーム業界。株式会社カプコンで仕事をするのが夢です。

あかほり 赤堀 ほのか 帆乃香

常に最高の画力で
絵を描いていきます！



静岡県 県立掛川東高等学校卒業

Q1 小学生の時にマンガを描き始め、将来はこの道を、と考えるようになりました。将来チャンスがたくさんある東京で4年間じっくり学び、幅広い力を身に付けるために宝塚大学に進学。オープンキャンパスで、スキル以外にも社会人に必要な人間関係なども学べると知ったのも決め手になりました。

Q2 知らないことを知れるというのはとても楽しいです。パソコンの授業は、触れたことがないソフトで難しいのですが、基礎中の基礎なので頑張って取り組みたいです。また、教養科目の「世界観と人生観」は、以前から哲学に興味があったので、興味深く講義を受けています。

Q3 将来は、どんなジャンルの仕事でも役に立つクリエイターを目指しています。マンガに限らず、アニメーションのアシスタントができたり、ゲームならキャラクターデザインができるとか、幅広く活躍できるようになりたいです。

Student File

東京メディア芸術学部でクリエイターを目指し、頑張っている先輩たちを
ファイリング。過去の憧れ、現在の努力、未来の夢を赤裸々に公開します！

File.12

しんかわふみか
晋川文華

中華人民共和国出身。1997年生まれ。
千葉県 私立西武台千葉高等学校卒業。
イラストレーション分野4年生。
「絵」と「ストーリー」を融合させた
自分だけの表現を求め、
様々なことにチャレンジしながら
自分の可能性を追求中。



= student works =



- ① 2年次の授業で制作した作品です。左側に雑誌の切り抜きを貼り付け、それを右側にアクリル絵の具で模写した物。日本の春、現実と非現実の狭間を表現しました。
- ② 1年次の授業で制作した作品です。「小さな不思議ワールド」というタイトルでトリックアートの技法を用いて制作しました。こだわりは背景の原稿用紙。見れば見るほどよく分らなくなるような、そんな世界を目指しました。
- ③ 3年次の授業「挿絵表現」で制作した作品です。著名な「蜘蛛の糸」から始め、先生から渡される短編小説の一場面をイメージして挿絵を制作しました。

「イラスト」から「ストーリー」に
本当にやりたいことが見えてきた

現在、卒業制作として「二冊の本」を作ることを計画しています。群像劇のストーリーを自分で創作し、その挿絵のイラストレーションを描くことで四年間の集大成となる本を制作しようと考えています。もともとイラストレーションを志望して本学に入学しましたが、色々なことを学ぶうちに、自分が「文章」を書くことが好きなことや、「ストーリー」を作りたいたい気持ちに気付きました。卒業制作として「二冊の本」を制作することを決めたのは、今、自分のやりたいことが実現できると考えたからです。

「ストーリー」を作りたいと思うようになったきっかけは、国擬人化歴史コメディ漫画『Axis Powers ヘタリア』を原作としたミュージカルでした。脚本が素晴らしく、「脚本ってこんなにすごいことができるんだ！」と感動しました。自分でもあんなストーリーが作りたいと思い、ストーリー制作系の授業をたくさん受講して勉強しています。ストーリーづくりには飽きたら絵を描いて、絵を描くのに疲れたらストーリーに戻るというバランスが自分に合っていると感じています。また、自分の中でストーリーができあがると、イラストを描くときも以前より筆が進むようになりました。



影響を受けた作品 『ヘタリア』

日丸屋秀和による国擬人化歴史コメディ漫画を原作とするメディアミックス作品群。ミュージカル版を観て感動し、主演俳優の握手会にも参加しました。

クリエイターかアーティストか
しっかりと考えることが大切

「絵を描きたい」と思うようになったのは高校二年の時。親族にクリエイティブな仕事をしている人が多い環境だったので、知らず知らずのうちに興味が育っていたようです。大学ではイラストレーションを学ぼうと考えてようになりました。宝塚大学を選んだのは、オープンキャンパスに参加してとても自由な雰囲気を感じたから。やりたいことを自分から発信すれば、サークル活動なども学校が応援してくれる点も自分に合っていると感じ、進学を決めました。



すの折ら
指の時間
タイプ、な
目について、
目標やタイプ
の目標やタイプ
の目標やタイプ
の目標やタイプ

入学して一番良かったのは、早い時期にイラストレーションの概念をしっかりと教えてもらったことです。入学当初、イラストの授業でいきなり「立体物」の制作をしたときは驚きましたが、おかげで「平面」にこだわっていた自分の常識が払拭されました。その後、先生に新宿の画廊巡りなどを通じて多くの作品を鑑賞させてもらったことで、イラストレーションは立体物も含めとても表現の幅が広いのだと学び、発想次第ではどんなものも創ることができる奥深いジャンルだと気づきました。また、助手の石川先生にお聞きした「クリエイター」と「アーティスト」の違いも、将来のことを考える上でとても役に立ちました。

将来は仕事とクリエイティブを両立
自分の志向を追求していきたい

卒業後は一般的な仕事に就き、趣味としてクリエイティブな活動、脚本の執筆などに取り組みたいと考えています。今はインターネットのおかげで個人が自分の作品を発表する場は沢山あるので、そこでアピールできれば、と考えています。

このような考えに至ったのは、前述の石川先生の教えがあったからです。それは、「クリエイター」は他人の依頼に応じて制作を行う存在、「アーティスト」は自分の中の「表現したい」という気持ちを原動力に制作を行う存在、というものの。自分はどちらかというと「アーティスト」だと考えています。クリエイティブな仕事に就くと、どうしても自分の意図しない作品を制作しなければならぬケースに直面することがあると思います。そんな時、自分の性格だとしても悩むと思います。妥協することを学ぶ必要もあるのかもしれませんが、中途半端な気持ちで作品を制作することも悩みの原因になりそうです。ですから自分の作りたい作品を制作するために、仕事とクリエイティブを分けて考える道を選ぶことにしました。

宝塚大学はやりたいことができる学校です。それが嬉しくて1年生の時にサークルや学生団体などたくさん活動に参加しました。私は少し詰め込みすぎましたが、これから入学する高校性や新入生には長い四年間を見据え、本当に学びたいことに手が回らなくなることはないよう、情報をしっかりと確認して充実した四年間を過ごしてもらいたいです。

つきおかさだお

月岡貞夫 特任教授

アニメーター。

NHK『みんなのうた』の『北風小僧の寒太郎』、『狼少年ケン』、明治製菓『インジン』カバくん(CM)他

東京メディア芸術学部在籍している講師たちをPickup。現場で働く先生に、大学での活動のほか、外部での仕事を交え“今のみんな”に伝えたいことを語ってもらいます。



「受ける」アニメを作るために必要なことは何かを学ぶ

「現代アニメ文化論Ⅰ・Ⅱ」という授業を通じ、アニメーション制作の基本的な知識や理論、作品を作るために必要な考え方を伝えていきます。授業の大きなテーマは「受ける」。良いアニメを作っても、視聴者＝消費者に受けなければ、制作者として生計を立てることはできません。アニメを制作する上でとても大きな要素である「受けること」を一年かけて講義します。

受けるアニメを作るためにはどうすればいいでしょうか。まずお話しするのは「彼を知り、己を知れば、百戦危うからず」という孫子の兵法。敵を知り、己を知れば、百戦危うからず勝てるという訳です。敵とは、例えるならコンシューマー（オーディエンス）、視聴者です。彼らの心をつかむにはどうすればいいかを研究する。「己を知れ」とは文字通り自分の考えを持つこと。敵を知っても、自分を知らなければ裏をかかれる事も多いです。敵も己も人間であり、それを研究するのはとても難しいですが、過去のアニメーションを題材に、私の仕事の経験なども交えて、受けるにはどうすればいいかを伝えていきます。

「アニメを支える」テーマ『物語』「キャラクター」について学ぶ

受けることを学んだあとは、アニメの構造を支える「物語」について研究します。いくつかの物語を題材に、「面白い」物語にはどのような受ける要素があるかを解説します。

まずアニメに不可欠な三つの要素「テーマ」「物語」「キャラクター」についてを伝えることから始めます。あらゆる表現には作り手がどうしても伝えたい「テーマ」があります。そしてテーマを具現化するのが「物語」です。物語には二種類あり、一つは伝説やおとぎ話、神話などの「寓話」。現実にはあり得ない世界を描いたストーリーです。もう一つは「小説」。現実を舞台にリアリティを備えたストーリーです。アニメの物語は前者の「寓話」であるべきだと考えていて、その理由も授業で解説します。そして物語の担い手、読者と作品のインターフェイスとなるのが「キャラクター」。物語を設定し、物語の世界に引き込んでいけるかどうかを決める役割があるので、その造形が非常に大事であることをお話しします。

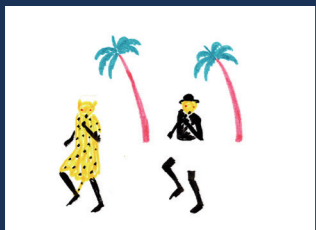
このような内容を通じ、アニメーション作家に必要な知識や価値観を学んでいきます。

将来の仕事に不可欠なクリエイティブ性を学ぶ

アニメ制作に必要な事柄に加え、学生の皆さんにぜひ身につけてもらいたい力があります。それは将来にわたって自分で稼いでいける能力です。

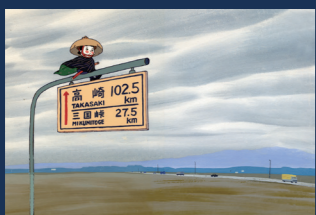
18世紀オーストリア生まれの経済学者ヨーゼフ・シュンペーターは、「これからはすべての労働者がクリエイターになることを求められる時代になるだろう」と予言しました。コンピュータの進化により多くの職業がAIに取って代わられるようになった現在、彼の予言は現実になったと言えるでしょう。メディア芸術に限らず、すべての職業で創造性を持たないと生き残れない時代に、学生の皆さんは社会に出ていきます。これまで存在しなかった職業も誕生していきます。一つの仕事に特化しても、それが陳腐化するとたちまち失業してしまいます。しかし、イラストレーションが描ける人がアニメの知識を持っていたり、ゲーム制作の技術を持つ人がゲームを企画する力も持っていたら、仕事の可能性は広がります。制作者として高い技術はもちろん、時代の流れを見通し、仕事を俯瞰できる力を在学中に身につけてほしいと願っています。

Works



TVコマーシャル

ALESCO(関西ペイント株式会社)のTVコマーシャルのために制作したアニメーション。



NHK「みんなのうた」北風小僧の寒太郎

NHK「みんなのうた」のために制作したアニメーション。



キャラクターデザイン TVコマーシャル

デザインを担当した、うがい薬「インジン」(株式会社明治)のカバくん。TVコマーシャルのアニメーションも手掛ける。

こじかです
2年生に
なりました！

おいおい
宝塚大学総合
漫研部

新入生のみんなさー！
まんま...
だからぐかだいがくそろうじよ
まんがけんきゆうじよ
入りませんか？

どのサークルも
勧誘に必死な季節
ウチは特に
難航してます
なぜなら...
な

れーぱい
あのこれい

あ？

部員が
もうひとり
書いてあるん

しゅ...？
あけとりかわ？
こんな人
いないですよ？

あつそれ
俺だよ

難しいね
「トキガワ」
って読むん
だよ

零次先輩が
いるからです

お前の漫力を
見せてみる

オカまん！

第十二稿

でどビ
すうビら
するか!?
るして

ウーム...
去年お前が
ホイホイ入った
からイケると
思ったんだが...

虫み
くわ
れな
すい
!?で

漫研

大神	零
朱鷺	川
古鹿	
以下	専
4年	
2年	

存続の
危機だ
いうの
に...

あれ？

み...
見える!!

トキ貴様アア!!
連絡も無しに
来しれつと帰って
やがって

一年間の
自主休講たあ
どういう事だ
馬鹿野郎!!

驚かそうと
思っこの感じ
あかしいな

だいたいプロット
溜まっからさ
そろそろ卒制
やらなきゃって

二人の間に
確かな
「友情」が...!

ケツ!!
どんなもんだか
見せてもらおう
じゃねえか!!

うん是非
読んで読んで
ありがと

ナンキダイさん制作
『キミガシネ—多数決デスゲーム—』が
コミカライズ



マンガ分野2013年卒業生ナンキダイさんが制作しているホラーアドベンチャーゲーム『キミガシネ—多数決デスゲーム—』の漫画連載が、3月26日発売の漫画雑誌「月刊少年エース」2019年5月号より始まりました。今回の漫画化は「第20回えんため大賞×RPG アツマール」で同ゲームが大賞を受賞し、その副賞として実現いたしました。原作者ナンキダイさんはシナリオ作成からネームまでを担当しており、ゲーム本編にはないエピソードやキャラクターも登場予定です。

デジタルアートバトル「LIMITS」に
学生が参加



3月2日・3日ピクシブ株式会社にて開催された「リミッツデジタルアートバトル 東京大会」に学生がインターンシップで参加いたしました。「LIMITS」とは、20分でアートを制作し競い合う日本発祥の大会です。学生は会場の設営や音響、ステージ照明などの演出をサポート。また、審査員を芦谷耕平准教授が務めました。4月13日・14日は大阪にて「全国学生王座決定戦」が開催され、本学の学生チームも参戦いたしました。

先輩が新生に送る
「新生歓迎会」開催

4月8日、今年も新生歓迎会が開催されました。入学して間もない新生約130名を対象に先輩たちが企画したプログラムは、各サークルの様子や活動を伝えるサークルツアーや立食パーティー形式での交流会、ライブパフォーマンスです。サークルはそれぞれ工夫を凝らした説明ブースを設置し、新生は会場である教室内を巡りました。ラストを飾ったのは、先輩たちが舞台設営を手掛けたステージで行われたライブや作品の発表など。会場は熱気に包まれ、歓声に沸きました。



新宿区主催「東京オリパラ」
500日前記念イベントに協力



3月3日、西新宿小学校にて開催された「東京2020オリンピック・パラリンピック」500日前を記念したイベントに、本学の教員・学生が参加いたしました。海外や国内で活躍した一流アーティストたちによる体験授業など、多彩なプログラムを実施。本学は、トークショーや演奏会などステージ照明の演出や、トリックアートの設置、インタラクティブ映像の出展、卒業制作として伊那バス株式会社と行った「ラッピングバス」作品などを展示し、イベントを盛り上げました。

大学院生が新宿区役所の
外壁ラッピングをデザイン



新宿区役所本庁舎及び第一分庁舎の外壁に施されたラッピングのデザインを大学院生が担当いたしました。「東京2020オリンピック・パラリンピック」に向けて街を装飾しPRする「新宿シティドレッシング」の第2弾として実施されたこの企画にて制作したデザインは大会で実施される各競技がモチーフとなっています。シルエットイラストで表現された作品は、前回行ったエレベーター扉のラッピングデザインと同様でありながらも色味や配置を変更し躍動感を伝えています。

エントランスギャラリーにて
「イタリア出張報告展示」開催

2月27日～4月上旬まで、本学の講師及び研究生による「イタリア出張報告展示」を本学1Fエントランスギャラリーにて開催いたしました。ミラノ近郊プレシアの日本人協会Fuji-kaiが主催する日伊文化交流イベントや、ミラノ「Oasi Giapponese」のイラストレーション作品の展示、コミックショップでの展示・ワークショップでの様子を報告。エントランスギャラリーは2016年に玄関の改装と共にオープンし、不定期でさまざまな展示を行っています。



「しんじゅく健康フレンズ」
4コマ漫画の最終話が掲載

新宿区健康部健康づくり課と協働で考案し作成した健康づくり推進キャラクター「しんじゅく健康フレンズ」の4コマ漫画最終話が「広報しんじゅく」平成31年3月5日号（第2276号）に掲載されました。健康づくりのためのヒントを毎回異なるテーマに沿って「しんじゅく健康フレンズ」が紹介。今回は、年齢とともに変化する健康上の留意点について分かりやすく伝えています。同キャラクターは他にも健康に関するさまざまな配布物などに用いられています。





撮影技術I
 はこんな授業だった！

どんな授業

一眼レフカメラと業務用ビデオカメラを使い、スチル撮影と動画撮影に関する基礎知識の理解を深め、目的に合った撮影を目指す授業です。誰もがスマホを使って簡単に撮影をすることができ、時代だからこそ、業務用機器を使い、スマホでは表現できない、本格的な映像表現の習得を目的としています。

身につく力は

一眼レフカメラや業務用ビデオカメラを一人で操作できる力、撮影の目的を明確にし、目的に沿った撮影を一人で行うことができる力、ポートフォリオの必要性を理解し、自分の作品集を完成できる力を身に付けます。機材の使い方のみならず、演出意図にあった撮影を自ら考える力も養っていきます。

この日の授業内容

第一回目の授業で、ガイダンスと今後の授業に必要なカメラに関する用語の解説が行われました。ボタンを押せば撮影できるスマホ時代の学生に対して「被写界深度」という馴染みのない言葉。背景をボカして主題を強調した写真を撮るには、「撮像素子と被写体の距離」「被写体と背景の距離」「F値」「焦点距離」という4つの要素を考慮する必要があることを説明しました。

編集委員の感想

ドローンが撮影した画像をAIが編集、自動配信するなど、撮影に関する技術は日々進化しています。仁藤先生は、そんな時代に活躍できる力を身に付けることの大切さを強調していました。「若い発想でAIにはできない斬新なアイデアを生み出し、テクノロジーと共存する柔軟性を養ってください」という言葉が印象的でした。



授業の様子



仁藤 潤 専任講師
 アニメーション作家。
 東京藝術大学デザイン専攻修了。
 Film School Zlin(チェコ共和国)卒業。

編集後記

この頃すっかり暖かくなり、春の陽気を感じるようになりました。皆様いかがお過ごしでしょうか。さて、おかげさまで今年度初のニュースレター発行となりました。そして新入生の皆様、ご入学おめでとうございます。不安なこともあるかと思いますが、どうぞ楽しい大学生活をお送りください。それでは、今年度のニュースレターもよろしくお願ひします！

読書のすすめ

宝塚大学の司書、講師、学生からそれぞれおススメの本をご紹介します!! すべての本は宝塚大学の図書室に所蔵されているので、ぜひ読んでみてください。

『逝きし世の面影』

渡辺 京二 / 著
 2005 平凡社



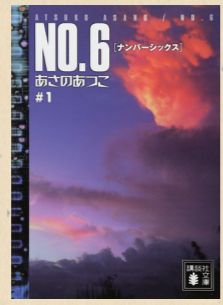
幕末から維新にかけて訪日した外国人たちによる自国への報告書をもとに、当時の日本の様子を描いた作品。第三者の目で見えた日本の美しさが表現されており、今の日本と比較することで文化論、文明論として読める作品です。当時を知ることができるだけでなく、自らの常識が変わる一冊です。クリエイターを目指すなら一読をお勧めします。



『アンジュール』

ガブリエル・バンサン / 作
 1986.12 ブックローン出版

デッサンのみで描かれた文字のない絵本です。ある犬が捨てられるところから物語は始まります。言葉はありませんが、物語も、音も、色も、感情も、全てが絵から伝わってきます。絵が持つ力とは何かを考えさせてくれる、そんな一冊です。ぜひページをめくって確かめてみてください。



『NO.6』

あさのあつこ / 著
 2006.10.14 講談社文庫

私の人生の1冊と言っても過言ではありません。人としての考え方はこの本から学びました。児童文学ですが「生きる」ということについて大変学ばされる本です。主人公である「紫苑」と「ネズミ」のやり取りは、私の世界観に大きな影響を与えてくれました。

第1回 見る知る作る。

見るべきはモノだけじゃない!?

東京駅丸の内南口にあるKITTE(キッテ)の2階にある「INTER MEDIA THEQUE(インターメディアテク)」は東京大学総合研究博物館と日本郵便が運営するミュージアムです。まずここは無料なので、15分でも2時間でも好きな時間鑑賞できることが魅力です。
 インターメディアテクは東京大学が1877年の創学から蒐集(しゅうしゅう)された動物の剥製や標本、鉱物や植物など、世界中の文化的資料をじっくり観ることが出来ます。ここで創作のアイデアとなる資料に出会うでしょう。
 私が特に体験してほしい視点は「観る順路と展示什器」です。展示什器とは展示されているケースやキャビネットのことを指します。ここは什器にも歴史があります。時間を経たモノの質感は、多くの発見とイメージに溢れています。
 展示順路について。入り口こそ重厚で入りづらく感じるかもしれませんが、ミュージアムの中は決まった順路がありません。多くの博物館はジャンルでまとめられていますが、ここは一見まとまっていないように感じます。しかし、様々な時間、土地に囲まれて、この空間から何を感じとるか、あなたに委ねられています。
 この空間の体験が皆さんの創造に響くことを願って、一歩踏み出してください。(橋口静思専任講師)

INTER MEDIA THEQUE (インターメディアテク)

入館料:無料
 開館時間:11:00-18:00
 ※金・土は20:00まで
 休館日:基本月曜日



**東京2020
 オリンピック・パラリンピック
 連続表紙企画**



『車椅子テニス』
 作画:橋小坂(修士2年)

- | | |
|--|---|
| Director
渡邊 哲意 (本学教授)
金澤 英樹 (本学職員) | Designer
関口 愛理 (3年)
金子 雅音 (2年)
『ツカまんっ!』
原作:ストーリー文化研究室
画:宮々瀬 遊(修士1年) |
| Writer
新井 明人 (うのもり広告制作所) | Photographer
橋本 七海 (2年)
真藤 皆志 (2年) |
| Editor
宇部 佑哉 (本学職員)
宮幸 仁美 (本学職員) | Special Thanks
西田 慎一郎 (WDT) |
| Art Director
石川 雄仁 (本学助手)
坂口 茜 (本学教務助手) | Columnist
橋口 静思 (本学教員) |
| Assistant Director
色部 桜子 (3年) | |