

NEWS LETTER

2015.2月号

「宝塚大学 東京メディア・コンテンツ学部」の“今”を伝えます。



Newsletter 2015年2月号 vol.53
2015年2月28日発行

| | | |
|--------------|-------|-----------------|
| Editor | 金澤英樹 | (本学職員) |
| Writer | 永田久美子 | (フリーランス) |
| Art Director | 渡邊哲意 | (本学准教授) |
| | 芦谷耕平 | (本学講師) |
| | 小野寺真央 | (イラストレーション領域4年) |
| | 松波恵 | (イラストレーション領域4年) |
| Designer | 有馬ゆづか | (マンガ領域3年) |
| | 河野真美 | (マンガ領域3年) |
| | 高田佳奈 | (イラストレーション領域3年) |
| | 中田亜花音 | (イラストレーション領域3年) |

HOT TOPICS

マンガ領域2年生藤津一さんが
ジャンプ小説新人賞で金賞受賞&書籍化決定!

「ジョジョの奇妙な冒険」第3部後半
エジプト編でも本学作画チームが大奮闘!

自主製作マンガ雑誌「NEO」Vol. 6 発刊!
コミティア111で展示・発売も!

卒業生はらまさきさん 人気の単行本第二巻、発売!

プロの編集者による編集者講習会を開催!

「コンクリート検定」記念マグカップに
学生のイラストが採用!

ギフトショー春2015で卒業生のブースを訪問

イラストレーション領域 外部卒業制作展

2014年度 第5回 宝塚大学
東京メディア・コンテンツ学部卒業制作展のお知らせ

映画「マエストロ!」に3年生がインターンで参加!

3年生向け就職活動セミナー「就活集中! 5DAYS」を実施

ユニークな研究論文が続々! 大学院公聴会

吉田光彦先生の個展「挿し絵の世界」、開催

授業紹介

版画表現 四宮義幸講師

教員紹介

ゲーム領域 井上幸喜教授

学生紹介

イラストレーション領域4年 田口美希さん

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



表紙写真
イラスト4年生藤代実咲さんの卒業制作作品

「ジョジョの奇妙な冒険」第3部後半 エジプト編でも本学作画チームが大奮闘!

TO KYO MXほかで好評放映されているTVアニメ「ジョジョの奇妙な冒険」第3部スターダストクルセイド後半「エジプト編」が2015年1月9日より放映されています。この作品の前半より、本学マンガ領域の芦谷耕平専任講師が総作画監督補佐を務めましたが、後半第一回目となる25話では、総作画監督としても参加。またキャラクター作画と修正作業には前半同様、本学卒業生と学生も参加しています。

芦谷専任講師に聞きました!

また学生たちに声がかかったということは、その仕事を認められたわけですから、僕もうれしかったですね。「線の勢い」など未熟な部分はありますが、プロのフィードバックを受けながらこの貴重な経験から多くを学んでほしい。「エジプト編」は人気シリーズで、注目すべきは新たな人気者の犬キャラ「イギー」。最終話まで人気が続けば次の4部もアニメ化されるかもしれません。学生たちの活躍をあたたく見守っていただき、引き続き応援よろしくお願いします。



JOJO

「エジプト編」で現在までに参加している学生スタッフ

- 岡野幸子さん (アニメーション領域4年生 昭和第一学園高校出身)
- 泰田楓さん (アニメーション領域3年生 東洋英和女学院高等部出身)
- 荒澤光子さん (アニメーション領域3年生 浦和学院高校出身)
- 久米沙綾さん (アニメーション領域3年生 都立工芸高校出身)



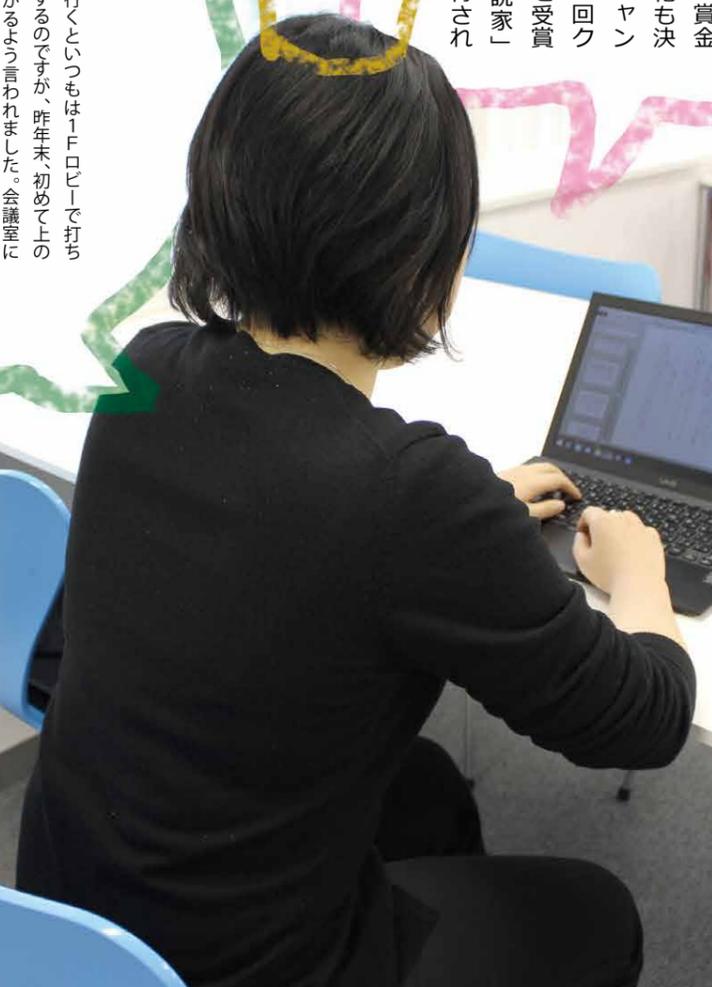
マンガ領域2年生藤津一さんが ジャンプ小説新人賞で 金賞受賞 & 書籍化決定!

- HOT TOPICS
- 授業紹介
- 教員紹介
- 学生紹介
- 今後の予定

集英社主催の「ジャンプ小説新人賞'14 Summer」フリー部門で本学マンガ領域2年生の藤津一さん(ペンネーム)が、作品「殺人ハウス」で金賞を受賞。これにより賞金100万円授与と同作品の書籍化も決定しています。藤津一さんは「ジャンプSQ」(集英社刊)主催の第21回クラウン新人漫画賞でも最終候補を受賞しており、「マンガの描ける小説家」として今後の活躍がますます期待されます。

藤津さんに聞きました!

集英社に行くといつもは「Fロビーで打ち合わせをするのですが、昨年末初めて上の階まで上がるよう言われました。会議室に通されて不思議に思っていたところ、「金賞受賞です。今後は作家扱いとなります」とのこと。高校生の頃、小説を書くのに没入した時期がありましたが「まさかこっち方向に行くとは!」と自分でもビックリ。今は、自分の原作でネームを指示し、マンガ作画部分を人に依頼するのも面白そうだとワクワクしています。いただいた賞金でずっとほしかったノートパソコンを購入し、残りはすべて学費にあてます(笑)。



卒業生 はらまささんの 人気の単行本第二巻、 発売!



小 学館のWEBコミックサ
イト「裏サンデー」で連載
中の、本学マンガ領域卒業生は
らまささんによる人気連載マ
ンガ「ラブ・ボーイ・ラブ」。こ
の単行本第二巻が1月9日に発
売されました。同作品は賛否両
論の同性愛を題材にしています
が、「現代の純愛のカタチがここ
にある」と高い評価を得て、ます
ますファン層が厚くなっている
ようです。引き続き、応援よろし
くお願いします!

現代の純愛はこれだ!
男がときめくBL作品
喜崎くんが好きになったのは
幼なじみの哀川くん。
2人の前に幼なじみ(美人)が
あらわれた!
初恋の相手は男の子!
恋のライバルは女の子!
男子×男子の純情ラブストーリー!
第2巻!



HOT TOPICS

- 授業紹介
- 教員紹介
- 学生紹介
- 今後の予定

自主製作マンガ雑誌 「NEO」vol.6 発刊!

マンガ領域を中心とした学生
たちが毎年自主製作するオ
リジナルマンガ雑誌「NEO」
Vol.6が発刊されました。昨年
の夏前から編集部員を募り、今年
は12人の編集部メンバーが集結。
10月以降、学内でマンガ作品やイ
ラストを募集し、マンガ領域の先
生方と編集部員で批評会を実施。
選ばれた受賞作品を中心に掲載し
ています。作品の募集、選抜、編
集...といった一連の雑誌制作を学
生主体で行い、今回も読み応えの
ある1冊となりました。企画ペー
ジも充実しており、校内での評価
も高く、2月の「コミティア」で
も手に取ってめくる人が多かった
ようです。

編集長 河野真美さん(マンガ領
域3年生 千葉県立八千代高校出
身)
副編集長 有馬ゆずかさん(マン
ガ領域3年生 東京都 潤徳女子
高校出身)

コミティア111で 展示・発売も!

NEO Vol.6
¥500
85/245p
宝塚大学 東京新キャンパス
マンガ領域の学生作品展です
今月でも開催になります

有馬さんに聞きました!
今回は昨年に続き編集部員として2回目の
参加でしたが、前回は4人での制作で本当
に大変だったのに比べ、今回は12人のメン
バーが集まってくれたので、仕事が分担で
きて助かりました。2月1日のコミティア
に間に合わせようと最後はドタバタしまし
たが、インタビュー記事など企画ページで
は昨年の反省を生かして早目早目に準備
してきたおかげで、昨年に比べると素晴ら
しくスムーズに運びました。この編集作業
をひと通り経験すると、マンガ雑誌制作の
「いろは」がわかります。ぜひ見かけたら手
に取ってご覧ください!

05

04

↑ タイトル 名前 ページ ↑



「コン校」記念マグカップに 学生のイラストが採用!

コンクリート製品マニアが受験するという「知る人ぞ知る」マニアックな検定試験「コンクリート検定」。昨年から受験生が飛躍的に増え2000人以上が今年受験。その受験した人全員に配布される記念マグカップのイラストを、イラストレーション領域4年生の藤代美咲さん(都立晴海総合高校出身)が担当しました。

藤代さんに聞きました!
コンクリート会社に勤めている友人から「記念マグカップのイラストレーターを探しているけどやってみない?」という話が来たのがこの発端でした。入る要素(ロゴマーク・キャラクター・ピースくん)は決まっていたので、冷たいイメージを持たれがちなコンクリートに親しみを感じられるよう背景イラストを考え、持ち手を持った時にピースくんが見えるよう配置に気をつけました。本来はもっと淡い色になる予定でしたが、陶器は焼くと色が変わることもわかり、大変勉強になりました。



HOT TOPICS
授業紹介
教員紹介
学生紹介
今後の予定



ギフトショー春2015で 卒業生のブースを訪問

“日本最大のパーソナルギフトと生活雑貨の国際見本市”と言われる「第79回東京インターナショナル・ギフトショー春2015」が東京ビッグサイトで開催されました(期間:2月4~6日)。渡邊准教授引率のもとイラストレーション領域の4年生2名、映像領域の1年生1名、コンテンツデザイン領域の1年生3名が訪問しました。『コト・モノ・ミチ』をコンセプトに次世代型デザインを追求するセメントプロデュースデザインのブースのほか、宝塚造形芸術大学(現 宝塚大学 宝塚キャンパス)の卒業生である(株)水鳥工業の佐藤文美さん、同じく宝塚キャンパス卒業生でイラストレーターの柏原全作さんらのブースを訪問。東ホールで開催されていたDisneyEXPOでは宝塚キャンパス卒業生(株)高田製作所の高田晃一さんが手がけたアイスクリームスプーン「15.0%」ディズニーバージョンなどの展示もあり、学生たちは活躍する先輩や新商品のデザインに多くふれる1日となりました。

渡邊准教授に聞きました!

セメントプロデュースデザインさんでは地場産業をデザインで活性化させる具体的な事例解説を、佐藤さんからは商品の解説のほか、デザインの例や、季節に合わせた展示ディスプレイについて、柏原さんからはイラストの受注やデザイン、営業などについても説明してもらいました。学生たちにとっては現場での様々な考え方や取り組みについて知る良い機会になったと思います。



佐藤文美さんプロフィール
株式会社水鳥工業 企画・広報
2002年宝塚造形芸術大学造形学部産業デザイン学科卒業。企画・デザインを担当した静岡産ひのきの下駄が「第70回東京インターナショナル・ギフトショー」の新製品コンテストで大賞を受賞。現在は商品の企画・デザインだけでなく、営業・広報・ウェブデザイン・企業ブランディングまで幅広い業務を担当。 ◆株式会社水鳥工業(静岡県静岡市) <http://www.geta.co.jp/>

柏原全作さんプロフィール
1999年宝塚造形芸術大学造形学部映像造形学科卒業。映像制作会社、デザイン制作会社を経て現在イラストレーターとして活躍。活動範囲は雑誌やweb、広告、書籍にケータイ等。イラストの他に漫画、キャラクターデザインなどもこなす。
◆柏原昇店 <http://www.kbst2.com/>



今年で4回目となるマンガ領域主催の「編集者講評会」が、1月21日に学内で開催されました。この編集者講評会は、学生がプロのマンガ編集者から作品の講評を直接受けることができる大変貴重な場。編集者からは「ひとりよがり陥ってしまおうと伝わらないよ」「相手(読者)がいることをもって意識して書きなさい」といった厳しい言葉が飛び交い、参加した学生たちは、その一言句を聞き漏らすまいと熱心に聞き入っていました。今年も、『ビッグコミックスピリッツ』(小学館)、『月刊アフタヌーン』(講談社)、『ジャンプSQ.』(集英社)、『花とゆめ』(白泉社)、『月刊ASUKA』(角川書店)、『まんがタイムキアラ』(芳文社)、『コミックパズル』(幻冬舎)の7社で活躍する編集者の皆さんが来校され、学生たちの作品を講評していただきました。

プロの編集者による 編集者講評会を開催!

映画「マエストロ！」に 3年生がインターンで参加！

昨年2月、東映系列の装飾会社に勤める卒業生より成田裕介教授に相談があったことから、現在全国で公開中の映画「マエストロ！」の制作に、本学映画コースの3年生2名がインターンとして参加しました。2人は主にオーケストラの練習場となる廃工場の装飾を担当。映画製作の貴重な現場を体験しました。

映画コース3年生 中村公一さん(二松学舎大学附属沼南高校出身)

映画コース3年生 吉田佳代さん(上海中学国際部出身)

中村さんに聞きました！

初めの数日間はパソコンで備品調達の調べものに徹し、その後は東映の倉庫から必要な道具を持ち出したり片づけたり…の力仕事でした。苦労したのは、オーケストラの人々に声をかけてパンサーという撮影車が通れる道をつくり、撮影後は前と同じ状態に戻すこと。前後の映像に違和感が生じてはいけないので難しかったですね。監督に求められるのは「質問されたら絶対に答えること」であり、常に勉強し続けないとできない仕事だと実感。また西田敏行さんの鬼気迫る演技を数メートルの距離で見られたことは、貴重な経験になりました。



イラストレーション領域4期生 外部卒業制作展を開催！

2月13～15日の3日間、千代田区外神田にある3331 Arts Chiyodaにて、イラストレーション領域4期生17名による「卒業制作展示会」が開催されました。会場にはイラストレーションのみならず、人形・立体作品や絵本など、バラエティ豊かな作品を展示。講師、北見隆教授のもと4年かけて学び確立してきたそれぞれの世界観をあますところなく表現し、来場者の足を止めていました。

参加した学生に聞きました！

立体や人形、イラストレーションなど、様々な分野に挑戦しているメンバーでしたので、その個性を死なせないよう、あえてテーマは排除しました。この卒業制作展をどうより良いものにしていくか、みんなで団結して場を作ったことは、創作活動・集団行動の両面でいい結果を得られましたね。20代のカップルの方や40～50代のご夫婦、海外からのお客様もいらして、3331という場ならではのエネルギーを感じました。

2014年度 第5回 宝塚大学

東京メディア・コンテンツ学部 卒業制作展のお知らせ

大 学生生活の集大成となる2014年度 卒業制作展を、3月5～8日の4日間にわたり学内で開催します。映画、マンガ、アニメーション、ゲーム、イラストレーションという領域の垣根を超えて、卒業制作に取り組む学生たちの力作をぜひご覧いただきたく、ご来場をお待ちしています。

日時: 2015年3月5日(木)～8日(日)
11:00～18:00(最終日のみ17:00まで)
場所: 宝塚大学 新宿キャンパス
(東京都新宿区西新宿7丁目11番1号)
[入場無料]



■公開情報
『マエストロ!』
1月31日(土)より全国公開中

監督: 小林聖太郎
脚本: 奥寺佐渡子
出演: 松坂桃李 / miwa / 西田敏行ほか
原作: さそうあきら「マエストロ」(双葉社刊)
漫画アクション連載
配給: 松竹、アスミック・エース



ユニークな研究論文が続々！ 大学院公聴会

大学院 メディア・造形研究科修士課程の公聴会が、2月7日に開催され、修了する院生が各自の研究分野について発表しました。この公聴会は、学位認定の評価をする重要な場。緊張感漂う中、総勢13名がゲーム、アニメ、映像、デザインの分野でユニークな発表を行いました。

夏婷
「芸術品オークションプレビュー会場でのディスプレイデザインの研究」

サザビーズなどの大型オークションに対して各都市に点在する小型オークション会場のディスプレイデザインの提案。現在発展している様々な映像表現技術や情報通信技術を活用した次世代のオークションプレビュー会場を提案。映像メディアの特性を活かした情報表現の一例を示した。

南丁
「リックビデオの現状とこれからの可能性」

現在youtubeなどの動画サイトで広まっているリックビデオ(歌詞映像表現に着目した音楽動画)について、発展著しい中国における音楽市場での可能性について調査。将来の商品化を含めて中国出身のアーティストを例に音楽・映像制作を行ない、今後の中国におけるリックビデオの方向性を示した。



吉田光彦先生の個展 「挿し絵の世界」、開催

本学イラストレーション領域の吉田光彦講師の個展「挿し絵の世界」が、2月2日～13日、千駄ヶ谷のギャラリー・エフにて開催されました。これまでに夕刊フジなどに連載された歴史小説の挿し絵を一挙展示。吉田講師独特の繊細なタッチで、ときにユーモラスに戦国時代をイメージさせる挿し絵群は、見るほどに奥が深く、来場者はしばし足を止めて見入っていました。

吉田先生に聞きました！

ギャラリー・エフのオーナーとは以前から知り合いで、たまたまこの期間が空いたとのことで、戦国時代の連載小説の挿し絵を中心に展示しました。こうした挿し絵は、舞台や映画でいえば演出にあたる存在。誰をどのように配置し、どう組み立てるかを考えるのは楽しいものです。ゆくゆく書籍等で流用されることも多いので、世界観を大きくとらえた表現が重要になります。うまく表現できたときの快感が忘れられず、ずっとこの仕事をやっているようなものですね。

3年生向け就職活動セミナー 「就活集中! 5DAYS」を実施

NO. **HOT TOPICS**
DATE

- 授業紹介
- 教員紹介
- 学生紹介
- 今後の予定



2月3日から5日間に渡り、3年生向け就職活動セミナー「就活集中! 5DAYS」を実施しました。5日間にギュッと集中してセミナーを開催することで、より充実した就職支援を行う初めての試みとなりました。受講した3年生からは「実際にワークに取り組むことで自分と向き合えて考えることができた」「数ヶ月前まで就活していた先輩たちの話には説得力があった」などの声が寄せられています。

就職室キャリアカウンセラー 山本恭子さん、名雪里美さんに聞きました!

今年の3年生から企業へのエントリーが春休み中の3月1日になり、就職活動スタート直前となる2月初旬を狙って実施しました。セミナーでは、「自己分析」で自分が仕事に対して何を求めているのか知るところから始め、「履歴書の書き方」「自己PRの作成」など、グループでの話し合いやワークを多く取り入れ、活発に意見交換しました。また、4年の先輩14名に参加してもらいリアルな就職活動体験談を伝えることができました。今までは「点」だった就活対策が「線」となって回り出した手応えがあり、今後もぜひ続けていきたいと考えています。

就職活動のプロセス

```

    graph TD
      A[自己分析] --> B[応募書類]
      A --> C[業界・職業理解]
      B --> D[面接対策]
      C --> E[情報収集]
      D --- E
  
```

「就活集中! 5DAYS」スケジュール

| 日程 | 時間 | 内容 |
|-------|-------------|--|
| 2月3日 | 10:00~12:30 | ・オリエンテーション ・先輩から学ぶ(多様性を知る) |
| 2月4日 | 10:00~15:30 | ・自己分析 ・履歴書の書き方 |
| 2月5日 | 10:00~15:00 | ・自己PR作成 ・SPI対策 |
| 2月6日 | 10:30~16:15 | ・先輩から学ぶ(業界・職種研究) ・グループ面接対策 ・スーツ着こなしセミナー(洋服の青山) |
| 2月13日 | 13:00~14:00 | ・メイクセミナー(資生堂) ・写真撮影 |



ゲームから入って もっとすごいことやろう

ゲーム領域
井上 幸喜 教授

**🍃 いつも音楽と映画に
浸っていた子ども時代**

僕は熊本の生まれで、両親から聞いた話では、首が座らない時期から「サンダーバード」に釘づけだったそうです。小学3年生でラジオを買ってもらい、夢中で聴くうちに洋楽好きに。近所に住むお兄さんの影響を受け、4年生で既にTOTOやエイジアなどのプログレにはまっていました(笑)。5年生の時に、近所の映画館で『ビートルズがやって来るヤァ! ヤァ! ヤァ!』と『スター・ウォーズ』の二本立てを見て大きな衝撃を受け、『スター・ウォーズ』の世界観のすべてにノックアウトされたものです。映画館のおぼちゃん、僕の顔を見るといつもニコニコしてタダで紛れ込ませてくれたので、彼女のおかげで多くの映画を見ることができました。「どんな人が作っているんだろう?」と想像したり、「いつかきつと僕も映画を作りたい」と夢見ていましたね。

中学でも変わらず音楽と映画漬けの生活を送り、九州で唯一美術を専門に学べる県立第二高校へ。その後東京の美大でグラフィックを専攻しましたが、好きな映

**🍃 クリエイターは常に
4年先を見据えよう**

美大時代にNHK「人体」のCGのバイト話が来て、初めてCGを制作。そんな中、僕はアメリカのエンタメ向けCGよりフランスのCGのほうが日本人の感性に合うと確信し、パリのCG会社にインターンとして3か月ほど留学しました。言葉は通じなくてもCGでコミュニケーションできたのは面白い経験でした。

帰国後、ソニーミュージックに籍を置いていたとき、初めて「ゲームをやるぞ!」という号令が出た。こうしてフランスで学んだことを活かしながら多くのゲームコンテンツ制作に関わってきました。

ところで、宝塚大学の中には僕が代表を務める会社JETMANが入っていて、僕は「ゲーム領域」の教授です。しかしここで学ぶのは、ゲームに限らず、将来の日本のソフトウェア産業に欠かせない内容ばかりです。この業界は4年サイクルで動くため、常に4年後の旬に焦点を当てて学びます。これはほかの大学にはない特徴です。なぜなら僕ら指導陣は皆、現

★井上幸喜教授プロフィール
1993年ソニーミュージックエンタテインメントに入社。Playstation用ソフト『クロウズゲート』の企画・アートディレクションなどを担当。1999年、有限会社ジェットグラフィックスを設立。30本以上のゲーム制作に携わる。2007年同社をキャンパス内に移転し、その後、(株)JETMAN設立。コンテンツクリエイターの育成、スマートフォンコンテンツ制作に取り組む。著書に『iPhoneSDK3プログラミング大全ゲームプログラミング』、iOSプログラミング Adobe Flashで作るiOSアプリなど。



印刷の原理を版画で知って 表現の幅を拓けよう

版画表現
専門選択科目
受講学年：1～4年
担当教員：四宮義幸講師



★四宮義幸講師プロフィール
金沢美術工芸大学美術学部 彫刻科卒業。
版画摺師/版画工房「マグノリア・プレス」
代表。

**🍃 不自由さこそが
版画本来の面白さ**

この授業では、まず印刷の基本的な知識を学び、印刷と同じ原理である「版画」技法を、実技を通して学んでいきます。

最近では印刷技術が一段と向上し、印刷がとても簡単なものになりました。しかし印刷の基本的な理屈を知るには、あえてアナログな作業工程を一度身をもって体験する必要があります。非常に面倒ですが、この不自由さこそが、版画本来の面白さでもあります。

後期からスタートしたこの授業では、印刷博物館を見学して印刷の基礎知識を学び、その後実際に銅版画に挑戦して各自の蔵書票(本の見返し部分に貼り本の持ち主を明らかにするための小紙片)を自由制作しました。学生それぞれに自分の世界観を表現しており、ユニークな作品が仕上がっています。その後、木版画(シアン、マゼンタ、イエロー、ブラックの4版刷り)に取り組み、今日の授業は、その最後の仕上げになります。木版画は彫る時間に個人差があります。今日は早く仕上がった人からシルクスクリーンを体験してもらっています。

**🍃 自分なりの表現を
積極的に探しに行こう**

今、私たちはコンピュータやプリンタが美しく仕上げてくれたものに、原理もわからないまま満足しがちです。しかし、でき上がったものを受け取るだけでは、やはり「受け身」と言わざるを得ません。マンガでもイラストでも作品作りにおいては、自分から「こんな作品を作りたい」「この部分にこだわりたい」と、目的をもって能動的に表現することが大切です。

「版画」制作の一番のクライマックスは、刷って、最後に紙をめくるところ。「どんな作品に仕上がったかな?」とわくわくしながら紙をめくるのは楽しいものです。しかし大切なのは、「この作業はいつたいなんなんだ?」という面倒な工程を経験することです。この段階を経ることで、またひとつ視野が広がります。

自分がやりたいことを探すには、多くの経験を積む必要があります。宝塚大学ではこの「版画表現」の授業も含め、様々な経験ができ、実際にこの道を選ぶ学生も毎年数人は出ています。積極的にいろいろな授業をとって、楽しみながら視野を拓けてほしいですね。

HOT TOPICS

授業紹介

教員紹介

学生紹介

今後の予定

第五回宝塚大学 東京新宿キャンパス卒業制作展



日時：3月5日(木)～3月8日(日)
11時～18時(最終日のみ17時まで)
会場：宝塚大学新宿キャンパス

3/21・3/29 春のオープンキャンパス



日時：3月21日(土・祝)、3月29日(日)
【午前の部】10:00～13:00
(受付9:30～)
【午後の部】13:00～15:00
(受付12:30～)

会場：宝塚大学 新宿キャンパス
内容：各領域別の講義や、自由に参加できるワークショップ、学生・教員による相談コーナーなどを設けています。新3年生だけではなく、新2年生、新1年生の方も大歓迎です！

AnimeJapan2015 に出展



3月21～22日に東京ビッグサイトで開催される世界最大級のアニメの祭典「AnimeJapan2015」に本学がブース出展いたします。

日時：3月21日(土・祝)～22日(日)
10:00～17:00
会場：宝塚大学新宿キャンパス
入場料：大人(中学生以上) 2,000円
小学生以下 無料
主催：AnimeJapan 実行委員会

HOT TOPICS

授業紹介

教員紹介

学生紹介

今後の予定

「コスプレがんばれ！」 励ます大学は珍しい!?

イラストレーション領域4年
田口美希さん
(都立豊島高校出身)

振返れば私は保育園時代から、何かと友達の間を見たり、先生が号令をかける一番に集合するなど「しつかり者」キャラでした。周囲の大人たちからは「小さい保母さん」と呼ばれていたそうです。小学校になると団地の中の公園で友達と一緒に鬼ごっこをしたり泥だんごを作ったりして遊び、雨の日は友達の家を順番に回ってお絵かきごっこ。「ドレス姿の女の子」「剣士っぽい男の子」など「お題」を決めてみんなで描いた絵を見せ合うのが楽しかったですね。

中学で入部したのは美術部。上の学年の先輩がすくはいなくなり、なぜか私が部長になるハメに。それまでは小さな絵ばかり描いていましたが、文化祭に向けて大きな絵を協力して描くなど、活動内容を変えたところ、初め数人しかいなかった美術部員が徐々に増えて20人以上になりました。高校ではマンガ同好会に入りましたが、ここでもなぜか上の学年が一人で、またしても部長に。演劇部のポスターなどを描かせてもらいうちに話題になり、活動の場

美術部もマン研も
変えていった学生時代

ますます元気な
コスプレサークル

も部員もどんどん増えていきました。



イラストレーション領域作品集『ギリシャ神話』に掲載された田口さんの作品

ん。この大学に来たら、やりたいことを思う存分やってほしいですね。