

NEWS LETTER

2019
VOL. 104
TAKE
FREE



今年の夏も、宝塚大学の作品たちが新宿をジャック!!
新宿クリエイターズ・フェスタ2019

Student File
File.17 山岸 采加

Teachers Pickup
竹内 一郎 教授

マンガ連載
『ツカまんっ!』第十七稿

HOT TOPICS

授業潜入記
No.17 挿絵表現

News Letter

Vol.104

2019年10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:tokyo@takara-univ.ac.jp

TAKARAZUKA UNIVERSITY SCHOOL OF MEDIA ART IN TOKYO
11/10 S 13:00
UN 16:00
12/8 S 13:00
UN 16:00


OPEN

JR新宿駅から
徒歩5分

CAMPUS

2019

-  MANGA
-  ILLUSTRATION
-  ANIMATION
-  GAME
-  MEDIA DESIGN

 宝塚大学
東京メディア芸術学部

MANGA	ILLUSTRATION	ANIMATION
マンガ	イラストレーション	アニメーション
GAME	MEDIA DESIGN	
ゲーム	メディアデザイン	

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. 104

≡ CONTENTS ≡

巻頭特集

今年の夏も、宝塚大学の作品たちが新宿をジャック!!

新宿クリエイターズ・フェスタ2019

Student File

山岸 采加 さん

Teachers pickup

竹内 一郎 教授

連載マンガ

『ツカまんっ!』第十七稿

HOT TOPICS

授業潜入記

挿絵表現

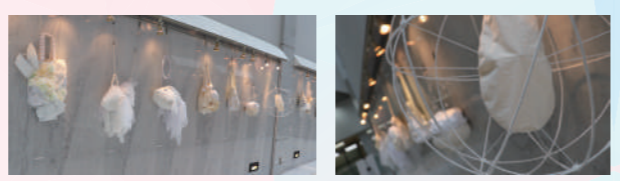


「五光十色展」の展示設営の様子



五光十色展

宝塚大学の1年生とアーティストである教員が互いを高め合う展示も3年目です。今年も学生は白のトートバッグを自己表現のままに創り上げた「EGO バッグ」を展示しました。これから花開く個性の塊が、白の中に多様な色を見出していました。今年の同時展示は宝塚大学助教であり、注目の若手現代アーティストである梁垂旋先生作品の展示です。梁先生の作品は、中国における伝統民間芸術の研究から、伝統と変化する現代を表現した現代アートでした。



新宿クリエイターズ・フェスタ2019CM映像

今年9年目となる「新宿クリエイターズ・フェスタ2019」の大型街頭ビジョンとデジタルサイネージの映像CMの制作を昨年に引き続き、メディアデザイン分野の学生が手掛けています。昨年のイベントで展示制作された作品をただつなぎ合わせるだけでなく、アナウンスの音声を自分たちで収録・編集し、街ゆく人が眺めるだけでイベントの楽しさや内容を届けられるような工夫を凝らしています。この映像CMは新宿駅南口のフラッグスビジョンや東口のアルタビジョン、ルミネエストデジタルサイネージにて10月14日まで放映されています。



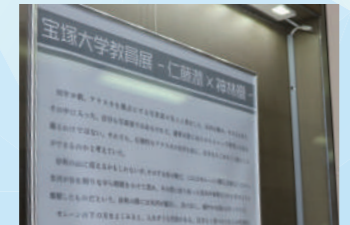
今年の夏も、宝塚大学の作品たちが新宿をジャック!! 新宿クリエイターズ・フェスタ2019

毎年夏に開催される新宿区主催の地域アートイベント「新宿クリエイターズ・フェスタ」! 宝塚大学の作品が新宿を彩りました。今年も学生と教員が一丸となり、昨年好評だった展示やイベント公式CMの制作、より宝塚大学を知れる新しい取り組みなどを行いました!

期間 2019年8月1日~10月14日

宝塚大学教員展 - 仁藤潤 × 神林優 -

宝塚大学で教鞭をとる、現役クリエイター教員と、学生による作品展です。今年チェコ・スロバキアに留学し、本場のストップモーションを学んだ映像作家、仁藤潤先生と、文化庁新進芸術家に選出され、海外研修制度派遣研修芸術家として海外を拠点に活躍した写真家、神林優先生の作品。さらに、映像制作の授業で制作した学生作品も同時に展示されました。展示は新宿大ガード下のギャラリーオーガード“みるっく”で行われ、多くの人の目に留まる展示会でした。



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.17

やまぎしあやか
山岸采加

千葉県出身。1998年生まれ。
私立わせがく高等学校卒業。ゲーム分野3年生。
高校3年の時に「大学では自分の好きなことを学ぼう」と思い立ち、ゲーム制作を学ぶために本学へ。



= student works =



『めめたあくばばん』
授業「ゲーム企画演習Ⅲ」の課題で制作したゲーム。「めめたあくばばん」という意味のない単語から独自のイメージや解釈を膨らませゲームを作る」というのがテーマでした。単語の意味を「めめたあく＝攻撃」、「ばばん＝爆発」と解釈し、超音波で敵を爆発させながら進んでいく横スクロールアクションを制作。友人と二人で制作し、私はプログラムとCG制作を担当しました。

四年間でしっかりとゲーム制作を学びたいと考えて本学へ

大学でゲーム制作について学ぼうと決意したのは高校三年生の時。それまでは一般大学への進学を考えていたが、編入を機に「好きなことを追求しよう」と決意。幼い頃から親しんでいた「ゲーム」「絵を描くこと」「お話をすること」など、自分が好きなことを活かせる「ゲーム制作」を選択し、学校を探し始めました。

専門学校という選択肢もありましたが、二年間でどれだけの自信が持てるかどうかがどうしても不安で、四年間でゲーム制作をしっかりと学べる大学にしようと思われ、いくつかの大学を検討した結果、宝塚大学への進学を決めました。当時はまだゲーム制作についての知識が少なく、自分の中でどの分野に力を入れるべきか決めかねていたのですが、ゲーム制作について企画からCG制作、プログラミングまで幅広く学ぶことができる宝塚大学のカリキュラムに魅力を感じました。四年間この環境で学べば、ゲーム制作をしっかりと学ぶことができ、自分が追求したい分野も把握し、自信を持って社会に出ることができると考え、宝塚大学を選びました。



影響を受けた作品『マジカルファンタジスタ』

個性豊かなキャラクターやゲームシステムに夢中になり、何回もプレイしました。この作品に出会って、本格的なストーリーのあるゲームでも遊ぶようになりました。

ゲームの企画から制作まで全てが学べる。それが宝塚大学の魅力

入学時に自分が学ぶ専門分野を絞らなければならない大学が多い中、宝塚大学の「幅広く学ぶ」スタイルは、ゲーム制作を学び始める立場としてはとても安心感がありました。ゲーム分野は必修科目が多く、他分野の授業の履修は少ないですが、映像制作やアニメのコンテンツ制作に関する授業は、面白いだけでなく「こういう世界もあるのか」という発見があり、考え方や発想の部分で役に立ちました。また、今年受講した「デザイン概論」の授業からも大きな刺激を受けました。デザインの歴史を学ぶことで、デザインとは人間が時代や社会との関わりの中から作り上げる物であるということを知り、デザインに対する考え方が変わりました。今私たちが見ているデザインにも歴史的なつながりがあることを知ったのは、歴史好きの私としてはとても興味深いものでした。



将来の希望などについて語る山岸さん。

「ゲーム」についての見方も大きく変わりました。高校時代はゲームをプレイする立場でしたが、ゲーム制作についての学びを積み重ね、「作り手」としての視点を持つようになりました。楽しいか、面白いか、好きか嫌いかわけなかったゲームへの関心が、今では「これはどうやって作っているんだろう」「このシーンはどれだけ手間と時間かけているんだろう」と考えています。

ゲームマニアだけでなく、より多くの方に楽しんでもらえるコンテンツが作りたい

ゲーム制作にまつわる授業で印象深いのは「企画・発想法とプレゼンテーション技法」です。ゲーム制作をテーマに、発想の仕方やアイデアシートの作成方法、企画書を作成し、それに基づいて効果的なプレゼンテーションを行うスキル身につけるものです。本学の先生方は「ゲームを制作するには制作アプリの操作などテクニックだけでなく、どんなゲームが世の中に受けるか、アイデアをどのように実現するか、ゲームを作る予算をいかに確保するかなど、企画力や考える力が重要」と話されていますが、「企画・発想法とプレゼンテーション技法」は、まさにそのことを学ぶことができます。マーケティングを行いターゲットを絞ることでゲームが成功する確率が高まるなど、ゲーム以外のビジネスを行う場合にも活用できる知識を得ることができています。これも、四年制大学ならではの学びであり、「ゲームについてしっかりと学びたい」という希望に応えてもらえているので、この大学に入学して本当に良かったと感じています。

将来は、宝塚大学で学んだゲーム制作の知識を活かして、普段ゲームをしない人、小さなお子さんや女性にも使ってもらえるようなコンテンツを制作したいと考えています。私が作ったコンテンツで楽しんでくれたり、疲れた時に癒されたり、「ホッ」としてもらえたら良いと思います。



目標にしている作品『Night in the Woods』

授業でも習うUnityというゲームエンジンで作られているアドベンチャーゲーム。「ここはどうやって表現しているんだろう」という箇所が多く勉強になります。

たけうち ちろろ
竹内 一郎 教授

九州大学博士(比較社会文化)。「哲也・雀聖と呼ばれた男」(講談社) 講談社漫画賞受賞。「手塚治虫」ストーリーマンガの起源」(講談社) サントリー学芸賞受賞。「人は見た目が9割」(新潮新書) はベストセラーに。他著書多数。

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。



マンガ制作の現場の厳しさを
我々の背中から感じてほしい

東京メディア芸術学部が設置された時から教壇に立っているので今年で13年目になります。劇作家、マンガ原作者としての経験を活かし、漫画の歴史を知る「日本漫画史」や、原作からマンガのネームを制作する「ストーリーマンガ論」などの授業を担当しています。

マンガ制作の実践的スキルも教えていますが、学生に学んでほしいのは、「少年マガジン」と「少年ジャンプ」が発行部数四百万部というとても多い部数で競争を繰り広げていた時代に、目から火を噴く思いで原作者をやってきた私にしか伝えられない競争の激しさ、苛烈さです。技術的な部分は教え方の上手な若い先生がたくさんいるので、真剣なものづくりに取り組みとはどういふことか、どんな生き方をすべきかを背中から感じてもらいたいと考えています。それが私や松本零士先生の役割であり、宝塚大学でマンガを学ぶメリットだと考えています。

また、講義科目として「非言語コミュニケーション論」も担当しています。私の代表作の一つである『人は見た目が9割』(新潮新書)でも紹介している内容ですが、こちらも学生にぜひ学んでもらいたい、将来必ず役に立つ講義です。

コミュニケーションを支えるのは
「言語」だけではありません

「非言語コミュニケーション」とは、漫画原作者兼作家である私が書いた原作の言葉が、マンガ家さんが描く絵によって、あるいは俳優さんが喋ることによってその伝わり方が異なるという経験から気付いた概念です。つまり、言語というものは、言語以外の、表情、声質、口調、身振り手振りなどの要素によって伝わり方が大きく変わります。これらの「非言語コミュニケーション」は、他人に何か伝える場合とても重要で、近年多用されるメールというのは、実は誤解を生みやすいコミュニケーションであるということも説いてきました。やはりフェイストウプエイスで音声、表情、アクションなどをひっくり返して伝達しないと、人間が本来持っている力が減少するということを話しています。「非言語コミュニケーション」の知識は、マンガやアニメーション、ゲームなどの中で何かを「伝える」表現を行う場合に役立つのももちろんのこと、将来、仕事の現場で絶対に必要になる他者とのコミュニケーションでも、その効果を発揮するでしょう。クリエイターは言葉が拙いことが多いのですが、「非言語コミュニケーション」に思いをはせることで、より効果的に意思の疎通ができるようになるのではないかと思います。

自分の可能性を磨くために
「一流」に触れてください

学生たちを見てみると、いつの時代も若い人は可能性に満ちていると感じますね。その可能性をなるべくすり減らしたくないので、課題などやるべきことをやっていたら、あとは自己流で可能性を磨いていってほしいと考えています。そのために必要なのが「一流に触れる」こと。世の中が一流と考える物でなくても、自分が一流と思うものでかまいません。自分でやっている、ついおごりが出してしまうので、自分で「これが一流」と思い定めたものを目標に、少しでも近づけるように日々努力していけば良いのではないかと思います。私も、小さな出版社から出した大好きな小説家、雀士の阿佐田哲也さんの言葉を集めた本の出版社のマンガ編集者の目に留まり、それが後の私のヒット作、『哲也・雀聖と呼ばれた男』に繋がりました。ヒットさせようとしたわけではなく、好きなものを追求していたら、評価をいただくことができました。その時代の評価というのは小さなものです。取り組んでいることがクリエーションである限り、売れるか売れないかではなく、普遍的なものに近づこうという精神があるか、志があるかということが一番大事なことです。

Works



『漫画版 人は見た目が9割』新書で100万部以上を売り上げたロングセラー作品を完全漫画化。非言語コミュニケーションの本質を、漫画でさらにわかりやすく面白く紹介します。



原作(さいふうめい名義)『哲也・雀聖と呼ばれた男』雀聖の阿佐田哲也の著書『麻雀放浪記』『下サ健ばくち地獄』などを再構成した麻雀漫画。主人公の成長、勝負師としての生き様を描く。2000年度第24回講談社漫画賞少年部門受賞。



演劇集団ワンダーランド第47回公演『明星 与謝野鉄幹・晶子の道行き』作・演出 激動の時代を駆け抜けた文芸誌「明星」。その舞台裏で起こる悲哀と愛憎。明治という時代を舞台に、一組の夫婦の愛を描いた感動の物語。

あつれえ!?!
始部活
まつてる!?!

ツカマン! 第十七稿

フハハハハハ
それはな...ずばり!!
「キララクター」だの!!



TRICK OR TREAT!!

あ、よく分かつたし
これ、ギギリッす
これはイメージです

先何の言は影だけ
で洗練
デサシコ
ザレンの
イタプ存
ンコル在
がで感
だいでぞ
だな...

分パンない...
からツルい...
なくとエで
なくてツす
いトかじ
やなん
て



おちエシ持よハ
前ナツルつい
はミジエタキ
コにガツもキ
う立トのラン
だつがはクに
てすでタ限
にいるら
る!性を

当然!
ひ重ク時
と大リエ流
つなエに乗
だ素質タの
!のものは



だ参こセ
っ加ラン
たすいパイ
んるライ:
スタ行事
スカイプ
か...?と

かわったお
ん!
HAPPY★
HALLOWEEN

同む漫画に
似たシルエ
いなたけり
なけりや
大丈夫だ

魔黒お
女猫ば
ととけ
かかに
か...
どうして
オタク
くすぐ
んのば
でしよ
よりな
うね

ムなん
...んで
手のお
作仮前
り装は
かだ!
みお教
た裁え
ん縫て
でしも
すてら
いな
がら
思い出
っつこ
たかの
る自魔
んな分
でらノ
すっの
つ漫ち
て画ゃ
にも!

「持論」を展開
出来そうな場所での
零次はムチャクチャ
面倒くさくなる...
そう:俺ですら
逃げ回るほどなんだ...!!
まだ授業があるので
帰れないトキ先輩

ナンキダイさんのゲーム『キミガシネ』が2周年!



マンガ分野2013年卒業生のナンキダイさんが制作するホラーアドベンチャーゲーム『キミガシネー多数決デスゲームー』が、8月28日に2周年を迎え、更なる盛り上がりを見せています。同ゲームは「RPGアツマール」で公開され、ランキング1位を獲得し続けている大人気ゲームです。2018年4月「ニコニコ超会議2018」に出展、2019年3月にコミカライズされ「月刊少年エース」にて漫画を連載中、8月には「コミックマーケット」に出展するなど、活躍の場を広げています。

東京2020大会普及のためのワークショップを開催



デザイン表現研究室が新宿区と共同で『オリジナルコルクメダルを創ろう』というワークショップを開催しました。これは東京オリンピック・パラリンピック普及のためのもので、自分の名前を刻印したオリジナルのコルクメダルを制作するワークショップです。教員と学生が主体となり、企画・実施しています。9月は新宿区内のイベント2か所で開催され、両日合わせ約200人ほどが参加しました。このワークショップは来年の大会本番まで、新宿区内各地のイベントで開催予定です。

オープンキャンパスにて留学生を対象に特別講座を実施



9月21日、今年度8回目となるオープンキャンパスを開催いたしました。これまで体験授業では、マンガ・イラストレーション・アニメーション・ゲーム・メディアデザインにまつわる様々な授業を実施してきました。今回は、10月から出願が始まる留学生入学選考にあわせ、「留学生向け特別講座—出願書類&入試対策—」を行いました。講座には留学生指導担当教員である李春助教が登場し、参加者に向けて出願書類や入試に関する注意事項などを伝えました。

“恋姫ラッピングバス”ついに完成!



伊那バス株式会社と行う産学連携事業によりデザインした「ラッピングバス」のお披露目会と出発式が、9月28日に開催されました。伊那バス株式会社の創業100周年記念事業として学生が手掛けたデザインは、同社が生産している夏秋イチゴ“恋姫”をメインとしており、伊那の新たな特産品として広く周知する取り組みとなります。伊那バス株式会社本社にて開催されたお披露目会にはバスの車外・社内を自由に見学でき、その後出発式を行い伊那からバスタ新宿へ無事運行されました。

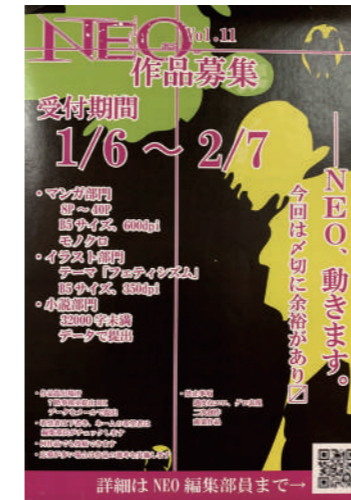
黒郷ほとりさんの漫画『リサの食べられない食卓』第1巻が小学館より発売

マンガ分野2011年卒業生の黒郷ほとりさんの漫画『リサの食べられない食卓』第一巻が、9月12日に小学館から発売されました。「少年サンデーS」にて連載中です。料理は苦手。でも、強気な性格のリサお嬢様。「食べるなら美味しいものがいかに決まっている。だから...美味しい食事を作るのだ」それなのに、自分の料理は食べられない—? 美食家なお嬢様には、ある秘密があるのです。そしてこれは、とても切実な“希望”の物語。



宝塚大学オリジナル漫画雑誌「NEO」始動!

学生の漫画作品などを掲載したオリジナル漫画雑誌「NEO」。次号Vol.11の制作に向け、作品募集のポスターが学内に掲示されました。「NEO」は、マンガ分野のゼミに所属する学生が主導するNEO編集部が運営しており、各イベントなどで配布する他、自主制作漫画誌展示即売会「COMITIA(コミティア)」にて販売いたします。作品募集はマンガ部門・イラスト部門・小説部門に分かれ、受付は1月6日~2月7日。在学生の皆さん、制作に取り掛かりましょう!



高田専任講師が展示会に出展

高田美苗専任講師が、8~9月に開催された3つのグループ展に参加いたしました。展示会は、「Frauenleben 2~女たちは視ている~」(8月20日~9月6日/青木画廊・銀座)、「蔵書票の宇宙2019」(9月13日~17日/メゾンドネコ・京橋)、「ephemeral~少女たちの領域2019」(9月14日~29日/みうらじろうギャラリー・小伝馬町)の3つです。高田専任講師は、油彩とアルキド樹脂絵具による混合技法で制作した作品などを出展いたしました。





挿絵表現
はこんな授業だった!

どんな授業
教材の短編小説やエッセイを読んで自分なりにイメージを膨らませ、描画に必要な資料を参考にしながら、印刷効果に適した画材で画稿を仕上げることを指導しています。

身につく力は
挿絵は、読者の興味を引くために必要な画面を構成する力、掲載される媒体(雑誌や新聞など)の特性、想定される読者に応じた発想力が大切で、モノクロページに掲載されることも多くあることが特徴です。その表現に欠かせない、印刷効果を理解した上でイラストレーションを書くための力が身につきます。

この日の授業内容
新聞に掲載されるエッセイを想定した原稿の挿絵をモチーフに、イラストを描きます。最後の仕上げを行う授業でしたが、それぞれの進行具合は様々。学生たちは各自自分のペースで、納得のいく作品を描いていました。

編集委員の感想
授業時間中、先生はずっと教室内を歩き続けていました。学生の近くで言葉を交わし、彼らの作品の細かい部分にまで指導を行っていました。「一人ひとりの個性を活かしてあげたい。そのためには良い所を褒めるのが大切」という言葉が印象的でした。



授業の様子



吉田 光彦 講師
漫画家、イラストレーター。
漫画:『ペダルに足がとびく日』
『エンドレス・パズル』他。
『八百年の命』がイギリス大英博物館所蔵作品となる(2012)

読書のすすめ

宝塚大学の講師、学生、職員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。

『うらおもて人生録』

色川武大 / 著
1987.11 新潮文庫
阿佐田哲也先生が色川武大名義で著したエッセイ。戦後しばしアウトローの世界に身を投じた経験をもとに描く、社会の底辺を生きる人々への応援歌です。「運の波が良い時には勝負に出る。良くないときは出ないことも大事」など、人知の及ばない「運」というものを利して生きるという色川さんの教えに、不遇の時を過ごしていた私は励まされていました。



『百年の孤独』

ガブリエル ガルシア=マルケス / 著
鼓直 / 訳
2019.5 玄光社
「長い歳月がすぎて銃殺隊の前に立つはめになったとき、おそらくアウレリャーナ・ブエンディアーア大佐は、父親に連れられて初めて氷を見にいった、遠い昔のあの午後を思い出したにちがいない」。(本文より)
未開の地「マコンド」の開拓、繁栄、衰退。百年に渡る歴史を、ブエンディアー一族の生涯と共に描く。ラテンアメリカ文学の金字塔。



『銀河ヒッチハイクガイド』

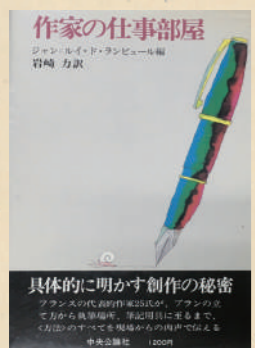
ダグラス・アダムス / 著
安原 和見 / 訳
2005.9 河出書房新社
冒頭で早々に地球が破壊されるSFコメディです。訳のわからない展開が次から次へと襲ってくる上に、キレッキレの皮肉とブラックユーモアが随所に散りばめられており、読んでいて飽きることがありません。世界観やキャラクターなど、全体的に強烈な個性を放つ作品です。



第6回 見る知る作る。

画家と細工師

クロード・レヴィストロース(フランスの社会人類学者1908-2009年)を知っていますか? 現代思想としての構造主義の中心人物の一人で、何年前前にはNHKの番組「100分de名著」で『野生の思考』が取り上げられていました。
画家と細工師は、彼の執筆方を喩えたもので、レヴィストロースは「キャンバスに向うまえにデッサンをする画家のように最初の段階では、まず書物全体の草稿をざっと書くことからはじめます。そのさい自分に課する唯一の規律は決して中断しないこと」と話しています。これが「画家」の段階で、ひとまず終わらなまで書き上げてしまうのです。そして、その後で「山のような著作や辞書に囲まれて、初稿のあちこちを抹殺し、あるいはさまざまなサインペンや色鉛筆を使って行間に加筆」する、彼が「細工師」の段階と呼ぶ、徹底した推敲を行うのです。
レヴィリストロースが何よりも大切にしていたのが、書き上げてしまうということ。上手く書こうとか、中途半端であるとかは気にせず、とにかくひとつの原稿を産み出してしまおう。そして「細工師」の段階で加筆修正や編集作業など、他者に手渡すための仕上げを行う。つまり「執筆」という制作の過程を「画家」と「細工師」という二段階に分けて取り組んでいたことが伺えます。上手いとか下手とか、良し悪しとか、そういった判断は一先ず脇に置いて、作品を産み出してしまおう。未完成の作品が手元にある人は、レヴィリストロースの執筆術を参考に、まずは作品を産み出してみてください。(神林優助教)



『作家の仕事部屋』
ジョン=ルイ=ド=ランビュール/編
岩崎力 / 訳
1979年 中央公論社
レヴィ=ストロースはもちろん、ロラン=バルトなど先人の執筆法を詳しく知りたい人は絶版ですが古本屋やamazonで購入できます。

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

東京2020 オリンピック・パラリンピック 連続表紙企画



『ラグビー』
作画: 河野 雛子 (2年)

編集後記

この頃ようやく秋を感じられる気候になりましたね。皆様いかがお過ごしでしょうか。
さて、後期も始まり、今月は待ちに待った宝翔祭もあります。多忙な時期ではありますが、今月も頑張っていきたいと思います。
季節の変わり目ですので体調を崩されないようご自愛ください。それでは、次号のニュースレターもよろしくお願いたします!