



TAKARAZUKA UNIV. 25th

2012年、宝塚大学は創立25周年を迎えました

「宝塚大学 東京メディア・コンテンツ学部」の“今”を伝えます



イラストレーションコース2年 鄭天曲さん

## HOT TOPICS—①

### 「第3回卒業制作展」開催

「第3回卒業制作展」(以下、卒展)が9日、10日に新宿キャンパスで行われました。会期中は学生の家族や友人のほか、地域の住民、美術雑誌の編集者など多くの人々が訪れ、学生たちの4年間の集大成といえる卒展は成功裏に終わりました。

今回の卒展では、学生たちは「どうすれば来場者に興味を持ってもらえるか」を意識し、各コースとも展示方法を工夫。作品の質だけでなく、“見せ方”にもこだわった展示となりました。

マンガコースは、“漫画雑誌の中”というコンセプトで会場をデザイン。入口に雑誌の表紙をモチーフにした大きなイラストを貼り付けたほか、会場内の壁面に拡大した漫画の原稿を並べるなど、漫画一色の空間を作り上げました。ゲームコースは、今年からの新たな取り組みとして、制作者が自分の作品をプレゼンするコーナーを設けました。作品のルールやプレイ方法だけでなく、制作にあたっての自分のこだわりなどについても解説し、来場者に作品への理解を深めてもらおうという意欲にあふれる展示となりました。

卒展終了後のある4年生は、「2日間で終わってしまうのは名残り惜しい。しかし、そう思える卒展にできたということは、自分たちの力を出し切れたのだと思います」と満足そうな表情を浮かべながら、感想を述べていました。

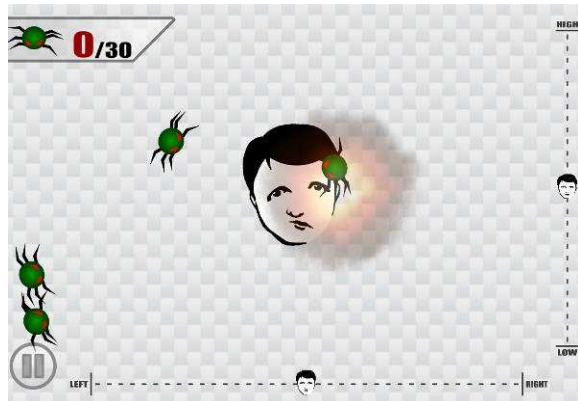


来場者を迎える赤い幕と絨毯はイラストコースの学生が作製



マンガコースの展示会場入口には、雑誌の表紙風イラストを貼付

#### 《卒展受賞作品の紹介》

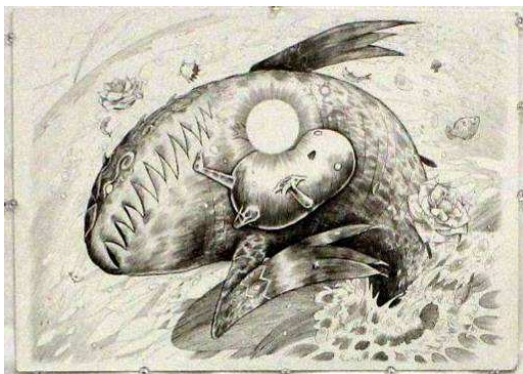


【金賞】『顔面防衛軍』(作:ゲームコース 柏井栄人)



【銀賞】『FLOCK』(作:ゲームコース 宮本健史)

## HOT TOPICS—①



【金賞】『水球の中の神様』  
（作：マンガコース 杉本沙祐里）



【銀賞】『みちしるべ～灯と妖と夜～』  
（作：マンガコース 森下史織）



【金賞】『永遠の国のあり方』  
（作：イラストコース 如月友里佳）



【銀賞】『The four seasons Girl's』  
（作：イラストコース 富田千尋）



【金賞】『Parallel』  
（作：アニメコース 鶴本結希）



【銀賞】『hope』  
（作：アニメコース 川上遥、伊藤雅子、岡崎あずさ）



【金賞】『あの日、人類は今日へ来た』  
（監督：映画コース 佃侑樹）



【銀賞】『CHIMERA』  
（監督：映画コース 吉際健）

# HOT TOPICS—①

## ◀その他卒展作品の紹介及び当日の様様▶



『天下御免の箸奉行』(作:ゲームコース 岡安和哉)



自作のアプリについてプレゼンテーションする学生



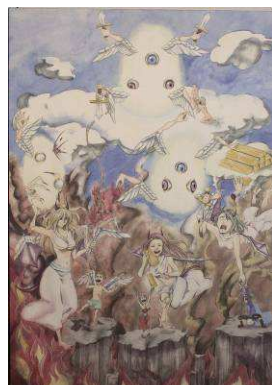
『かばこおばさん』(作:マンガコース 川上祐樹)



自分の作品の世界観を伝えるため、学生はブースの演出を工夫していました



『Seijaku Sekai』  
(作:イラストコース 上野瑞希)



『僕の考えた天使と悪魔』  
(作:イラストコース 鷲見涼子)



『新宿動物園』  
(作:イラストコース 坂口茜)



『風船便』(作:アニメコース 松本千秋)



『ESCAPE!!』(作:アニメコース 新井あかね)

## HOT TOPICS—②

### イラストコースがプレ卒展を開催

イラストレーションコース4年生の有志による学外での「卒業制作展」が、2月22日～24日まで、アートスペース リビーナ（港区北青山）で行われました。会場の作品設営や飾り付けなど全てを学生が担当。前日深夜までの作業になりましたが、素晴らしいアート空間を自分たちで作りました。

期間中、卒業生やアートファンなど会場を訪れた多くの人々が、個性あふれる作品の数々を興味深く鑑賞していました。会場にいた作者と来場者がコミュニケーションをとる場面も見られ、学生たちは作品について説明していました。また、来場者に対して、「ぜひ新宿キャンパスでの卒業制作展にも来ていただきたいです。会場が変われば展示方法も変わり、作品の印象も異なると思います」と大学での卒展のPRもしていました。



『できない』 作: 引場早紀



『LIBERLITY』 作: 榎本美咲



『イヌガミさまとボクのやくそく』 作: 坂本麗名



『ジャングル・パターン』 作: 貞松香澄

### 2012 年度卒業式

2012 年度「学部・大学院学位記授与式」(卒業式)を、ハイアットリージェンシー東京(新宿区西新宿)で 18 日に開催しました。卒業式には、第三期卒業生と保護者のほか、2011 年に発生した東日本大震災の影響で卒業式を行うことができなかった一期生も出席し、三期生と合同で卒業式を行いました。

一期生の卒業式は、まだ震災後の混乱の最中にあり、安心と安全を最優先に考えた結果、やむなく中止となりました。式典は行わず、校舎に来られる学生にのみ、個別に各教授が学位記を手渡しました。学部としても苦渋の決断となりましたが、その際、教員から「どんなに先になってもよいので、一期生の卒業式典として皆が一同に集まれる会を開催したい」という声が上がりました。

現在、一期生の多くは社会人として働いており、「出席したいけれどどうしても都合がつかない」という者もいましたが、約 30 人の一期生が出席。一期生にとっては再び旧交を温める機会に、本年度の卒業生にとっては社会人となった先輩方と再会できた素敵な卒業式となりました。

学部全体での卒業式の後、各コースで学位記授与式を実施。卒業生は、4 年間お世話になった教員や共に学んだ友人たちとの別れを惜しみながら、再び皆と出会う機会を楽しみに会場を後にしていました。



学位記を授与される学生



卒業式の模様

## プレセミナーを開催

2013年度の入学選考合格者を対象にしたプレセミナーを、2月中旬に開催しました。プレセミナーの目的は、入学までの期間、勉学の継続と各自のスキルアップです。各コースで課題が提示されており、当日は、課題を踏まえた上でより実践的な実習や講義が行われました。

事前に提示された主な課題は、「3週間のペン・トレーニング&『私の描きたい世界』(マンガ)」、「2点透視図法による描画」(アニメーション)、「基礎デッサン」(ゲーム)、「鉛筆デッサン」「自画像」(イラストレーション)など。参加者は、緊張の面持ちながらも新しいことを学ぶ意欲にあふれており、充実したセミナーとなりました。



ゲームコースのプレセミナーの様子

### 例) マンガコース・プレセミナー課題

#### 「3週間のペン・トレーニング&『私の描きたい世界』」

##### <実技編> 第2週「定規を使って線を描く」

次は定規を使ってみましょう。定規に軽くペンを押し付け、肩の力を抜いて線を描いてください。ペンと定規のあたる角度に注意を払い、ペンの位置を一定させて引かないと、曲がってしまうことがあります。

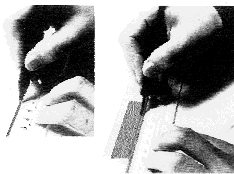
##### (月) まっすぐに線を描く



**<ねらった位置に線を描く>**  
始めに鉛筆で下描きし、その上から定規で線を引きます。下描きとペンの線がずれないように、ペンが紙のどの位置に当たるかを覚えてみましょう。線を描く方向は左右が基本です。

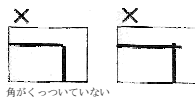
の線がずれないように、ペンが紙のどの位置に当たるかを覚えてみましょう。線を描く方向は左右が基本です。

##### (火) 等間隔に、均一に



**<リズミカルに引いてみる>**  
10cmの長さの線を1mmくらいの間隔で引いてみましょう。初めは先ず大まかに鉛筆やシャープンなどでアタリをつけておくといいでしょう。定規を少しずつ下に移動させて、リズミカルに引いてみましょう。慣れてくると定規の動かし方も分かってくるはずですよ。ダメになるので定規についてのインクはこまめに拭き取りましょう。

##### (水) 直角を描く



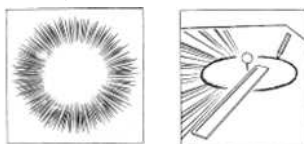
**<角がダメにならないように>**  
直角にびしっと描くには、曲がっているけれど一筆で描かれた線のように見えることがポイントです。はじめに横線を引き、乾くのを待ってから縦線を書いてみましょう。慣れない間は縦線と横線の交点より少し長めに描いてホワイトで修正するのも良いですよ。



##### (金) 効果線(スピード線)を描く

**<抜きを生かして勢い良く>**  
キャラが走るシーンや格闘シーンなどに使われるスピード線です。線の間隔をランダムに、抜きを生かして描いてみましょう。

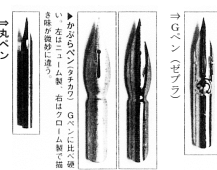
##### (土) 集中線、ベタフラッシュ



**<中心点がズレないように>**

鉛筆で中心に×をつけ、印に合わせて線を描きます。どの辺で線を描くか、鉛筆で丸を描いておくと分かりやすいでしょう。中心にピンを刺す方法もありますが、穴はホワイトで修正します。ベタフラッシュとは、ベタ塗りした黒と集中線をあわせたものです。

○課題制作に準備する道具



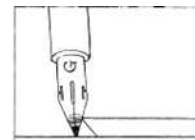
##### <ペン先>

主線は主にGペンやかぶらペンを使い、丸ペンは背景などに使われます。本課題で全てのペン先を描えなければならないということではありません。主にGペンを使用するのが適していますが、ご自身が一番使いやすいものを選んでください。また、ペン先によってペン軸が異なるので、それぞれに合うものを選んでください。



##### <インク>

写真はいロット社製の製図用インク(もしくは証券用インク)で、最もよく使用されているものです。この他、コミック専用インクや墨汁などを使用する場合もあります。



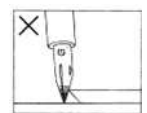
定規は斜めにカットしてあるものが多く、本来ふくらみの部分を下にして使いますが、インクが定規の隙間に入り込んでしまうので、1のように使いましょう。



インクが定規につかないように、少し浮かせるのも手。手紙のチップが内玉を削って使う。



ペンと定規の角度が直角になっていないため、線が曲がったりがたがたになります。



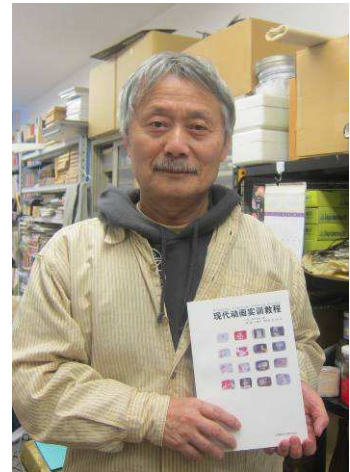
ペンの向きが斜めになっている。線がずれの原因。

## 月岡教授が中国で著書を刊行

アニメーションコース主任教授である月岡貞夫教授の『現代動画実践教程』（原題「e-アニメーション」）が中国で刊行されました。月岡教授は、中国の芸術大学の中でも特に人気が高い中国美術学院（杭州）で講演を行う機会が多く、2年ほど前に大学関係者から本の出版について依頼がありました。本書は中国美術学院の授業でも使用される予定です。

### 月岡貞夫教授

本書は、我々が通常制作を行う“2D=手描き”のアニメーションについて解説・説明しています。中国から来る学生を面接すると、「2Dは遅れていて3Dが進んでいる」という勘違いがよく見受けられます。3Dでのアニメ制作は、2Dと同様にアニメーターがキーフレームを作成して、その間に必要な動画を入れていく“キーフレーム方式”と、演出の指示に従ってアクションアクターが動き、約10台のカメラで関節の動きなどを撮影する“モーションキャプチャーシステム”があります。



月岡教授

日本のアニメーション業界においては、3Dはほとんど誰も使いません。日本のアニメがなぜ3Dに移行しないのか。日本も3Dの技術は古くからあり、実はアメリカと変わらない環境にあります。しかし、過去にゲーム業界が主体となって3D作品が何本か制作されましたが、どれもヒットしませんでした。「日本で3Dはウケない」ということをアニメーション業界の人間は感覚的にわかっているのです。3Dを頑なに選択しないだけです。そして、このような歴史を中国の学生はあまり知りません。

中国の大学では、3D技術の教育が進んでおり、専門技術を身に付けた学生がたくさんいます。日本の芸術系の大学では2D、3D、クレイアニメなど選択できる幅が広いので、ことさら3Dだけを熱心に教育してはなりません。結果論として、中国では大量に3Dアニメーションが作られていて、時間の長さからいえばアニメ大国の日本を超えています。しかし、数においては日本を上回るけれど、売れない。だから、何が足りないのかを探しに日本に勉強に来るのだと思います。コンピュータグラフィックスはあくまでも技術です。コンテンツとしていかにお客さんの心をつかむことができるか、そのための演出はどのようにすればよいかなど、大事なことはたくさんあり、そういうものは3Dだけでは完結できないのです。



感情の変化に合わせた色彩設計や、表情についての解説



### ミラノ・パリ研修ツアー

在学生の希望者を対象とした、「ミラノ・パリ研修ツアー」が2月24日から3月3日まで開催されました。

この海外研修ツアーは毎年開催しており、海外のデザイン系専門学校への訪問や美術館見学を行っています。最先端のアートやデザインに触れ、また歴史ある様々なジャンルの芸術に触れることで、学生の感性を磨くことを目的としています。

今回のツアーには、宝塚キャンパスから9人、新宿キャンパスから11人、合計20人の学生が参加。古い街並みや著名な芸術作品を目にした学生は感嘆の声をあげていました。

一行は、最初の3日間はミラノで研修し、その後はパリへ移動。最後の締めくくりとしてモンサンミッシェルを見学し、研修ツアーは無事に終了しました。

#### アニメーションコース3年 靱山聡美さん（神奈川県 横浜商科大学高校出身）

イタリア、フランスの石造りの街並みがとても綺麗で、夢中で写真を撮っていました。街の中に歴史がそのまま生きているようで、その雰囲気が特に印象に残っています。食も観光も堪能し、とにかく時間が足りないと思うほどあっという間の研修旅行でした。ぜひもう一度行きたいです。

#### アニメーションコース3年 阿部麻衣子さん（千葉県立土気高校出身）

フランスでは、美術館や教会を巡りました。中でも教会のステンドグラスはとても美しかったです。イタリアには童話に出てくるようなかわいい家が当たり前のようであり、うらやましく感じました。多くの刺激を受けた旅行となり、また機会があればゆっくりと巡ってみたいです。



ミラノ・パリ研修ツアーの様子

## 授業紹介

### イラストレーションⅡ

〔受講学年：イラストレーションコース1年（必修科目）担当教員：城芽ハヤト〕

絵を描くにあたって重要な初歩となるモノクロームのデッサンから基本画材による着彩小品までの実技授業で、B3サイズの画用紙、イラストレーションボードを使用します。需要があり、仕事の範囲が広いモチーフの「人物」を主体に置き、各授業の冒頭に約3分程度のクロッキーを行います。

本授業の狙いは、対象物を正しく描ける基本的なデッサン力を身につけることに重点を置き、基本画材での経験を重ねてもらうことです。その上で、“他者への伝達”というイラストレーションの第一義を理解し、絵を描くにあたって開かれたところを持ち、デッサン一枚にも“伝えたいテーマ”を織り込める表現力を養うことを目標としています。



城芽講師

当日のクロッキーのモデルとなる学生が決まると、学生たちはオンとオフをすぐに切り替え、真剣な眼差しでクロッキー帳に向かって線を走らせていました。演習の最後の提出課題は人物着彩画で、実際のモデル無しで、ポーズや服装・小物などの資料を咀嚼（そしゃく）してオリジナルのイラストレーション作品を仕上げます。城芽講師は一人ひとりの絵を丹念に見て回り、学生の質問に丁寧に答えていました。



アドバイスを送る城芽講師



授業の様子

## 新カリキュラムの紹介

### 選べる専門科目と初年次教育の充実

2013年度より、学生一人ひとりの個性に合わせて自由に学べる「カリキュラム」、社会人、クリエイターとしての基礎を築く「初年次教育」を導入します。学びの柔軟さと充実したサポート体制で、学生の成長に合わせた教育を実現します。

#### ■一人ひとりの個性に合わせて選べる専門科目

これまでのコース制を変更し、「マンガ領域」「イラストレーション領域」「ゲーム領域」「アニメーション領域」「映像領域」「コンテンツデザイン領域」から自由に専門科目を選択できるようになります。

新カリキュラムの導入により、ひとつの領域を専門的に極めたい学生、得意な領域を軸に自分の“武器”を増やしたい学生、ジャンルにとらわれないものづくりや、学びながら自分の適性を見つけない学生のニーズに応えます。例えば、ゲーム領域に所属しながらマンガ・アニメを学ぶことも可能となるので、個性に合った自由なスタイルで、多彩な知識や技術を身につけることができます。

#### 《カリキュラム履修モデル》



アニメーションを専門的に学びたいと考え、大学に入学したAさん。その学びをとことん追求するため、アニメーション領域の専門選択科目を集中的に履修。卒業後には、業界のエキスパートとしての活躍が期待されます。



イラストが得意というBさん。イラストレーションの専門的な学びを高めながら、マンガや Web など合わせて学習。得意分野が広がり、自分の武器が増えたことで、卒業後の選択肢も広がることが期待されます。



ものづくり全般に興味があるというCさん。各領域を横断的に学ぶことで、自分にぴったり合った方向性を発見。卒業後には、自分に最適な業界に進むだけでなく、ものづくりの新たな未来を開拓することも期待されます。

## 新カリキュラムの紹介

---

### ■初年次教育 ～社会人、クリエイターとしての基礎を築く～

大学入学後、1年生が領域の枠を超えて受講する「初年次教育」では、社会人として、クリエイターとして求められる基本的な知識を身につけることが目標です。『創造』『コンテンツ』『教養』という3つの学びを柱に、五感をフルに活用しながら、ものづくりに必要な基礎を築いていきます。

また、いずれの授業も各コンテンツ業界の第一線で活躍する本学の講師陣が教鞭をとり、刺激的な学びの場を学生に提供します。（授業のレポートは、次号にてご紹介いたします。）

#### 《創造基礎》

様々な表現ジャンルの基礎的な訓練のための授業ではなく、創造や表現する事における根本的かつ総合的な演習としての全く新しい概念の基礎授業です。“創る楽しさの体験”“素材（texture）の発見”“意識的な感覚の開発”“コミュニケーション能力の開発”“創造における自己開発の助長”を目的にしています。

授業は、「オリジナルアイデアの名刺交換で友達づくり」や「廃材を利用した作品制作」など、実体験を通じて表現や創造する楽しさを発見できる内容を予定しています。

#### 《教養基礎》

大学生として必要な“教養の基礎”を学ぶ授業です。まず、異文化理解を軸に、日本語と英語の基礎を固めます。次に、WORD や EXCEL などの基本的なソフトウェアの使い方を学習。それに続いて、自身で体感する形式で発想法とコミュニケーションを学び、メールや検索などの基礎的なコンピュータリテラシーを習得。最後に、「科学的な考え方とはどのようなものか」を学びます。

授業では、「空気を読むことと異文化理解」「生活の中からの発想」「SNSの使い方」などのテーマを取り上げます。

#### 《コンテンツ基礎》

マンガ、イラスト、映画、アニメ、ゲームなどのコンテンツに関する全般的な知識を学ぶ授業です。近年、これら様々な領域のコンテンツを鑑賞・享受する環境は、デジタル機器やネットワークの急速な発展・普及により拡大しています。また、これらがより一層連携し合うことで、新しい表現方法やコンテンツのビジネスモデルが生まれています。それぞれのコンテンツにおける歴史や産業の仕組み、表現方法などについて学ぶことで、将来コンテンツ産業に携わりたい学生が必要な知識や技術を習得することを目標にしています。

授業では、「コンテンツ産業の歴史・現状」、漫画家・編集者を招いて話を聞く「ヒット作品の作り方」、「ジャパニメーション」などについて取り上げます。

## 学生紹介

### イラストレーションコース 4年

今川柚子さん（神奈川県立横浜緑園総合高校出身）

## 自分なりの“線”を多く集めること

### — 雑誌のスクラップ

女性ファッション誌や広告デザインを手がける会社から内定をいただき、卒業後はエディトリアルデザイナーとして働きます。私は中学生の頃から雑誌がとにかく好きで、購入した大量の雑誌を捨てるのがもったいないという思いから、雑誌のスクラップを始めました。ファッション誌では、自分が着たいと思う服装のモデルや、ずっと眺めていたいレイアウトのページを切り抜き、美しいブランド広告は1ページをそのまま切って保存していました。ずっと続けているので、今では大量のノートが溜まっています。



今川柚子さん  
株式会社マーグラ内定

### — 多くの選択肢を

イラストレーションコースの卒業制作展を見ていただくとわかりますが、写真や立体物など、イラスト以外の表現で作品を制作している学生もたくさんいます。自分が好きだと思ったことを続けていけば、最終的に必ず役に立つと思います。好きだという気持ちとそれを続けていくこと、それにプラスαとして、志望する会社の個性や色を見極めて研究すれば、就職活動で思い悩むことも減るのではないのでしょうか。

エディトリアルデザイナーという職種を意識したのは、実は就職活動を本格的に行うようになってからです。面接時に、「今まで大学で学んだこと（絵）とは全く違うけれど大丈夫か？」と質問されましたが、自分の好きなことなので迷いはありませんでした。一本の“線”しかなければ、挫折したときのショックが大きいですが、多くの“線”を持っていれば折れることもありません。困難に陥っても「私には別の選択肢もある」と切り替えられるように、大学時代に多くの選択肢を増やすことが大切です。

### — 社会との関わり

大学入学後、新宿の小田急百貨店や大久保公園の催しで、一般の方の似顔絵を描く機会に恵まれました。初対面の方と1対1で向き合い、コミュニケーションを取りながら似顔絵を描くという貴重な体験ができました。物怖じしない性格とよく言われますが、この経験は就職活動でも活かしたと思います。

4年間を通じ、個人として、また仲間と共に様々な学外活動に参加させていただきました。全ての活動が楽しく、そして私の糧となっています。



今川さんの卒業制作作品

## 教員紹介

### 芦谷耕平専任講師

## 自分を信じて、夢を持ち続けることが大切

子どもの頃は映画監督になるのが夢でした。様々なメディアに触れるにつれ、映画には実写映像だけでなくアニメもあること、映画以外に漫画でも色々な世界を表現できることを知りました。もともと絵を描くのは得意だったので、自分に足りない知識は映像の分野だと感じていました。すると、その話を聞いた中学校の担任教師から「映像は日本大学芸術学部（以下、日藝）で学べる。それを視野に入れた進路を考えてみてはどうか」というアドバイスいただきました。それが日藝を知ったきっかけです。進もうか迷っていた進学校に受験で落ちたことから、これは天啓だと思い、日藝に進みやすい附属校への進学を決めました。



芦谷耕平講師

高校では、『エヴァンゲリオン』や『ジョジョの奇妙な冒険』に出会ったほか、ミュージッククリップ（以下、MC）の素晴らしさを知りました。大好きだった THE YELLOW MONKEY の MC を制作した高橋栄樹さんが日藝の映画学科映像コース出身ということを知り、「これは日藝に行くしかない」と、ある種の運命的なものを感じました。

日藝に入り、3年時には非常勤講師をされていた月岡先生（本学アニメコース教授）のゼミに所属。これが恩師である月岡先生との出会いです。ゼミでは、アニメ制作の大変さ、しかしその先にある素晴らしさについて学びました。卒業後、月岡先生の助手として日藝で働いていたある日、「新宿にできる新しい大学のアニメの学部で教授になる。一緒に手伝ってほしい」と月岡先生からお話をいただきました。ところが、しばらく設立の話が延期になるということで、修行のためにコンテンツ制作会社のユビキタスエンターテインメントに就職しました。それから少したったある日、月岡先生から「学部ができそうだ」という話を再度いただきました。既に就職していたものの、恩師からの誘いということもあり、大学で働くことにしました。会社にもこの決断を理解いただき、現在は契約社員という形で同社に所属しています。

高校時代、『ジョジョ』の OVA を友人と一緒に見ながら、「将来、こんな作品に関わりたい」と強く思ったことを今でも覚えています。あれから十数年の時を経て、今回『ジョジョ』のアニメに関わることができました。学生には「自分を信じて、夢を持ち続けることが大切」ということを伝えたいです。業界の現実や自分の実力を知り、夢を諦めてしまう人もいます。しかし、夢のために走り続けることで自分のスキルやクオリティが高まり、それによって得た他者からの信頼によって「つながり」は生まれます。そしてその「つながり」が、夢を叶えるチャンスへと時に導くのです。だからこそ卒業生には、少なくとも各自が進んだ先の業界で3年間は仕事を続けてほしい。それが最初の一步です。学生のモチベーションを高めるためにも、身近にいる私がチャンスをつかみ、“夢や野望をかなえていく過程”を見せていかなければいけないと思います。

#### <芦谷耕平(あしや こうへい)専任講師>

日本大学芸術学部映画学科を卒業。在学中は月岡貞夫（現在、本学アニメーションコース教授）に師事。卒業後は同学部副助手を勤め、その後、株式会社ユビキタスエンターテインメントでデザイナーを務める傍ら、本学東京メディア・コンテンツ学部講師として教鞭を執る。漫画家・映像作家・アニメーター・グラフィックデザイナーと様々な分野で活動。現在放映中の TV アニメ『ジョジョの奇妙な冒険』では、14・21 話で原画スタッフ、21 話で作画監督を担当。4月5日より放送予定の最終 26 話でも原画担当が決定している。

## 今後の予定

---

### ■「花見展 #3」

日 程：4月3日（水）～13日（土）

時 間：15:00～20:00（最終日は18:00まで）

会 場：アートラボ・トーキョー（東京都中央区日本橋兜町）

内 容：毎年恒例となった、アートラボ・トーキョーによる桜にちなんだ作品を集めた展覧会。  
本学から、イラストレーションコース卒業生の夢島スイ（如月友里佳）さんが作品を出展します。

### ■ 竹内一郎教授作の舞台「フェニックス・クラブ」

期 間：4月3日（水）～7日（日）

会 場：サンモールスタジオ（東京都新宿区新宿）

内 容：1948年の上野を舞台に、非合法のカジノ「フェニックスクラブ」を作ろうとした男と、それをつぶそうとする日本政府、GHQの対立を軸に、民衆の力による自分たちの「復興」を描いた作品です。





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い合わせ>**  
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