



〔作者〕 イラストレーションコース 3年 高柳 渚 さん

**「宝塚造形芸術大学」は、2010年4月に「宝塚大学」へ名称変更しました**

＜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合せ＞

宝塚大学 東京 新宿キャンパス 広報室  
担当：山本、佐藤、金澤 TEL:03-3367-3411

＜ご掲載・写真データ等に関するお問合せ＞

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、菅野 TEL:03-3571-5228

# 1. 新学部長より新年のご挨拶

2011年1月1日に前学部長の大村 皓一に代わり、川村 順一が東京メディア・コンテンツ学部新学部長に就任いたしました。

## ▼ 東京メディア・コンテンツ学部 新学部長 川村 順一

デジタル技術の発達とネット環境の急速な普及で、フィルムの映画や紙で流通する小説やマンガなどが急速に電子化され、パソコンやゲーム機、新世代携帯電話機などの電子機器のコンテンツとして、広く急速に消費者の手に届くようになっていきます。このような環境の中で、デジタル技術が予測もしなかった分野にまで応用され、さらに、それらが相互に共有されることで、今までにないコンテンツが生み出され、ビジネスモデル化もされています。これは、過去の知識や経験だけでは計りしれない可能性の現出とも言えます。一方でそれは、企業などの送り手と消費者などの受け手という関係性をも、急激に崩していると言っても過言ではありません。

東京メディア・コンテンツ学部は、「新たなコンテンツの可能性を発見する」という視座に立って、マンガ、アニメーション、映画、ゲーム、イラストレーションを学ぶ学生たちが、それぞれ関連知識と表現技術を習得しつつ、互いに協力しています。さらには、教員及び外部企業やプロフェッショナルとの連携の仕組みづくりを通じ、刻々と変化するコンテンツのビジネス環境のなかで作品制作のノウハウを実践する場でありたいと考えています。



川村 順一 新学部長

### < 川村 順一 新学部長 プロフィール >

早稲田大学法学部卒業。編集者、美術家、写真家、空間プロデューサーとして活躍後、1988年、株式会社ナムコに入社し、『鉄拳』『ソウルエッジ』などのゲームをプロデュース。2003年からは株式会社デジタルスケープでゲームや人材育成に取り組む。『ソウルエッジ』オープニングムービーは、1997年マルチメディアグランプリ・優秀人物賞、1998年メディア芸術祭・大賞受賞。ゲームコースでは、ゲーム産業論、ゲームビジネス研究、企画発想法とプレゼンテーションなどを担当。学外では、昨年10月に日本で開催された国際的CG展示イベント「ASIAGRAPH in TOKYO」でオブザーバー及びCGアートギャラリーのプロデューサーを勤めるなどの活動もしている。2007年4月より宝塚大学 東京メディア・コンテンツ学部教授。2011年1月より宝塚大学 東京メディア・コンテンツ学部学部長。

## 2.HOT TOPICS—① ～東京メディア・コンテンツ学部で今一番ホットな話題をお伝えします～

### マンガ、アニメーションコースの学生がコンテストに続々入賞

#### 「『天空のエリュシオン』キャラクターデザインコンテスト」特別賞

#### 「月刊コミックブレイド マンガ大賞 NEXT11月期」奨励賞

#### 「花とゆめ 第419回 HMC 花とゆめまんが家コース」ベスト20賞入賞

#### ■ 『天空のエリュシオン』キャラクターデザインコンテスト

マンガコース4年 遠藤 香織さん（ペンネーム：あおさめ）の作品「ギニコ」と、アニメーションコース4年 三宅 絵美子さん（ペンネーム：三宅 純司）の作品「ゼウセラ」が、株式会社ユビキタスエンターテインメント主催の「『天空のエリュシオン』キャラクターデザインコンテスト」で、それぞれ特別賞を受賞しました。

「天空のエリュシオン」は、SNS（ソーシャル・ネットワークワーキング・サービス）サイト「GREE（グリー：<http://gree.jp/>）」で提供しているネットワークRPGで、携帯電話ひとつで楽しめることからたいへん人気を博しています。

今回の受賞により、受賞作品の「ギニコ」「ゼウセラ」は、ゲームのキャラクターとして採用され、ゲーム内に登場する予定です。



遠藤さん受賞作品「ギニコ」(左)  
三宅さん受賞作品「ゼウセラ」(右)

#### ■ 月例コミックブレイド マンガ大賞 NEXT 11 月期

マンガコース4年 和田 浩子さん（ペンネーム：オペラ座のキノコ）の作品『カドゥケウスの杖』が、マッグガーデン発行のコミック誌「月刊コミックブレイド」が実施した「月例コミックブレイド マンガ大賞 NEXT 11 月期」の奨励賞を受賞しました。

「月例コミックブレイド マンガ大賞 NEXT」は、プロ・アマ問わず応募可能なマンガコンクールで、毎月実施されています。

なお、和田さんは、スクウェア・エニックスのコミック誌「月刊 G ファンタジー」が昨年実施した「第27回 G ファンタジーコミックオーディション」での奨励賞（受賞作品名『ルマリエと悪魔』）に続く受賞です。

#### ■ 花とゆめ 第419回 HMC 花とゆめまんが家コース

マンガコース2年 板垣 美穂さん（ペンネーム：雪乃 美穂）の作品『やさしい魔法の使い方』が、白泉社の少女コミック誌「花とゆめ」が実施した「第419回 HMC 花とゆめまんが家コース」で、ベスト20賞（18位）を受賞しました。

「HMC 花とゆめまんが家コース」は、「花とゆめ」が創刊された1974年から続く歴史のあるマンガコンクールで、受賞者の中から数多くのプロの漫画家を輩出しています。

また、造形芸術学部（宝塚キャンパス）メディア・デザイン学科 マンガ3年 渡部 友紀さんの作品『剣舞』が、集英社のコミック誌「ジャンプ SQ.（スクエア）」が実施した「第12回ジャンプ SQ. Supreme Comic 大賞」で、最終候補作に選ばれました。

## 2.HOT TOPICS—②

### 【オープンキャンパス】4年生たちのトークセッション 「キャンパスライフと未来の私」を開催

2010年12月4日にオープンキャンパスが開催され、「キャンパスライフと未来の私」をテーマに、各コース4年生によるトークセッションが行われました。パネラーは希望職種への内定をつかんだ村田 尚毅さん(映画コース)、鴻池 敦さん(アニメーションコース)、澤田 美樹さん(ゲームコース)、大学院へ進学する上原 愛弓さん(マンガコース)、作家として一人立ちする澁谷 奈津子さん(マンガコース)の5人。

卒業後にインターネットの大手広告代理店でデザイナーとして活動する村田さんは、「学内外問わず、刺激し合える仲間を見つけてものをつくっていることが好き。今日のメンバーとはこれからもつながってほしい」、「大学生活を振り返ると、自分はアウトプット(作品)ばかりを求めていた気がするが、大学時代はインプット(知識)を増やす貴重な時間だと思います」と語りました。



村田さん(左)、鴻池さん(右)

ゲーム会社に就職が決まった澤田さんは、実際の面接で行ったプレゼンテーションを披露。彼女が主体となって企画・開発したゲーム「ぶたなげっと?」(iPhoneアプリとして発売中)に、高校生から「かわいい! やってみたい!」といった声があがりました。



上原さん(左)、澁谷さん(中)、澤田さん(右)

澤田さんは「就職活動で感じたことは、社会に出ると、受け身な人間は損をするということ。在学中から積極的に学内外のイベントに関わることができたらいいと思います」とアドバイスを送りました。

第1回クラサン杯でグランプリを受賞し、週刊少年サンデー超増刊号でのデビューが決まっている澁谷さん、学祭委員長や新宿キャンパスが発行したマンガ雑誌「NEO」の編集長を務め、本校の大学院へ進学が決まった上原さん、アニメーションコースからゲーム会社への就職が決まった鴻池さんも含めた5人から、参加した高校生に向け「刺激のある、退屈している暇のない充実した4年間だった。これからこの大学に通うみなさんには自分たち以上に積極的に動いて、このキャンパスの特性を存分に生かしてってもらいたい」と、メッセージが送られました。



## 2.HOT TOPICS—③

### 「砂の美術館」デジタル掛け軸に 渡邊 哲意 准教授がディレクターとして参加

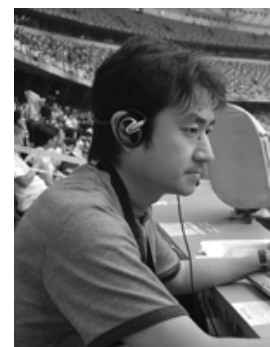


2010年12月11日から12月26日の間、鳥取砂丘「砂の美術館」を会場に、デジタルアーティストの長谷川 章氏による「デジタル掛け軸 (D-K) LIVE」が開催され、渡邊 哲意 准教授がディレクターとして参加しました。

砂像彫刻家の茶圓 勝彦(ちゃえん かつひこ)氏がプロデュースした「砂で世界旅行・アフリカ ～偉大なる大陸の歩みを訪ねて～」の砂像にデジタル掛け軸が投影されると、砂の美術館内に幻想的な光の空間が作り出されました。

#### 渡邊 哲意 准教授 コメント

今回はD-K LIVEでもあまり例のない室内空間への映写で、貴重な経験となりました。これまでの建物外壁への投影と異なり、砂像というそれ自身がメッセージ性を持つ物に対しての投影は鑑賞者にどのような印象を与えるか、大変興味のあるものでした。D-Kが映写されることによって砂像に様々な感情があたえられたようになり、鑑賞者の子供たちはその感情を受けて純粋にからだで表現してくれました。映像の変化に驚きと楽しみの声を上げながら映写空間の中を駆け回る姿は、それ自身もD-Kの持つアートといえるでしょう。



渡邊 哲意 准教授

#### ●デジタル/掛け軸 (D-K) とは

デジタルアーティストの長谷川 章氏が考案した独創的なライトアップ手法で、100万枚に及ぶデジタル映像をコンピューターにアトランダムに組み合わせ、歴史的な建造物や雄大な自然などに映写して、幻想的な空間を創り上げる世界初のアートスタイル。偶然の連続で創り出される映像は、二度と同じものを見ることができない一期一会のアートとも言える。オーロラのようにゆらぎながら変化していく映像は、一人ひとりの受け止め方が異なり、まるで心象風景のような光景は見た人の心を釘付けにする。茶の世界では茶室の何もない空間に掛け軸を飾ることで世界観が表れる…まさに「色即是空、空即是色」に通じる東洋思想から「デジタルカケジク」の名称が生まれた。

### 3.各コース紹介

#### アニメーションコース

##### 授業紹介

音楽（劇場用・TV用・CM用・Web用）（専門科目）〔 受講学年：3年 担当教員：武澤 啓之 〕

マルチメディア化する映像作品にとって、音楽は必要不可欠な要素となっています。音楽の効果から選曲まで幅広く理解を深め、映像と効果的にシンクロする音の探し方、基本的な音楽制作ソフトの操作等を実践します。また、音楽理論にとらわれることなく、音楽の持つ、映像イメージを掘り下げる効果と牽引力について理解できる授業となっています。

「媒体を意識する」という全く新しい視点からの音楽制作の実践で、コンテンツがメディアごとに特化すべきか、また、

その境界を超えて生きるべきものかを各自が実感できることを目指します。また、楽譜の読み方や書き方等の知識のみに頼らない内容の授業となっています。

授業を担当する武澤 啓之 講師は、「三宅裕司のいかすバンド天国」(TBS) 出演バンドのプロデューサーやレコード会社・レーベルの立ち上げなど、音楽制作現場の最前線で活躍しています。武澤講師の経験談や、ゲスト講師として招いた作曲家やエンジニアなどの講義から、より実践的な内容を学ぶことができます。

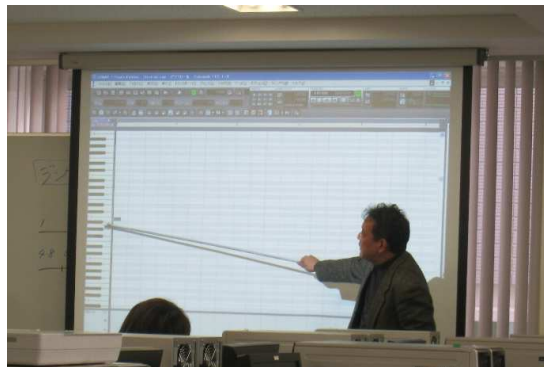
クリスマスが近づいた12月中旬の授業では、パソコンと専用ソフトを用いて「ジングルベル」を制作する授業が行われました。鈴の音やピアノの主旋律など、複数のパートを別々に打ち込み、音色豊かな楽曲を制作しました。「音色が変わらない」などの学生の質問には、武澤講師が丁寧に回答するほか、学生同士で作業方法を教え合う様子も見られました。



本授業担当の武澤 啓之 講師



学生からの質問に対応する武澤講師



プロジェクターに楽曲制作ソフトの映像を映しながら、制作方法を説明します

## 4.教員紹介

### 映画コース 成田 裕介 教授

## 死ぬほどの思いでやってみても、うまくいかないかもしれないけれど、チームとしての達成感を味わって欲しい

なぜ自分は映画を選んだのか。ひとつには映画が世界の共通言語であるということが挙げられます。映画に国境はありません。ソフトパワーとしてマンガやアニメが注目されていますが、マンガもアニメも元々は映画の技術を取り入れてここまで発展してきました。

映画監督の多くは完璧主義者です。私は今までに何千カットも撮影してきましたが、“これで納得がいった”というものはひとつもありません。明暗がハッキリするスポーツの世界でも、負けたチームの選手が“あの時こうしていれば”と悔やむシーンがありますが、映画監督も似たところがあり、限られたスケジュールや予算という制約の中で“もっと何かできるんじゃないか”と、自分の理想を追い続けているのだと思います。

昔は撮影所で先輩が「酒、博打（ばくち）、遊び」について教えてくれる機会がありました。これは、酒の飲み方で上下関係や自分の立ち位置を認識すること、映画という興行は一種の博打であると自覚すること、観客に楽しみを伝えるためには、まず自分たちが楽しまないと伝わらない、ということにつながります。現在は当時のような機会は減っていますが、映画の制作現場は一期一会、「フリーの集合体」です。全く同じメンバーと一緒に同じ映画を作ることはありません。その場の瞬間で、何十年も一緒に仕事をやってきたという雰囲気を作り出さないと、良い映画を作ることはできないのです。そういった意味で、現在の学生には様々な人間に出会い、多様な価値観を知ることによって自分の引き出しを増やしてもらいたい。映画制作は監督だけで成り立つものではなく、死ぬほど真剣に取り組んでもうまくいかないかもしれないが、集団でひとつのことに取り組み、やり遂げた達成感を味わって欲しい。

映画には確立された“文法”はなく、一番大事なことは、好奇心です。先日、高校生が自主制作でコマ撮りした映像を見る機会がありました。今でも面白い映像を見ると嬉しくなり、見ず知らずの高校生に直接会って話をしてみたいくなります。



### <成田 裕介 教授 プロフィール>

1953年秋田県生まれ。20種類以上の職業を経験した後、1976年に映画界へ入り、大島 渚、崔 洋一など多数の監督に師事する。1987年、テレビシリーズ『あぶない刑事』で監督デビュー、1989年には『バカヤロー！2』で映画初監督を果たす。以後、『BE-BOP HIGH SCHOOL』『あぶない刑事・FOREVER THE MOVIE』『嫌な奴。bitch!』などの作品を発表。2000年に大島 渚監督「御法度」の監督補を務め、2010年には『花と蛇3』を発表している。

## 5.今後の予定

---

### ■ 宝塚大学 東京メディア・コンテンツ学部 「オープンキャンパス」

日 時：2011年1月22日（土） 13：00～

内 容：大学紹介、入試説明、個別相談、キャンパスツアーなど

### ■ 東京国際アニメフェア 2011

宝塚大学初となるブース出展をいたします。

日 時：2011年3月24日（木）～27日（日）※24・25日は業者招待日、26・27日は一般公開日

場 所：東京ビッグサイト 東1・2・3ホール 他（東京都江東区有明3-10-1）

### ■ 宝塚大学 東京メディア・コンテンツ学部 卒業制作展

マンガコース・ゲームコース・イラストレーションコース

日 時：2011年3月4日（金）～6日（日）

場 所：新宿区立新宿文化センター（東京都新宿区新宿6-14-1）

アニメーションコース・映画コース

日 時：2011年3月8日（火）～9日（水）

場 所：新宿区立角筈区民ホール（東京都新宿区西新宿4-33-7）