# ANIMATION MANGA CHARACTER DESIGN

DEVELOPMENT
STUDY OF MANGA AND ANIMATION

## 開志専門職大学アニメ・マンガ学部
## 2024 学部案内

ふるまちアカデミー
Furumachi Academy Niigata

開志専門職大学
KAISHI PROFESSIONAL UNIVERSITY

【2305】

佐渡島
日本海
北前船
新潟市役所
ふるまちアカデミー
勝念寺
イタリヤ軒
西堀
鍋茶屋 光琳
郵便局
古町今昔図
万代橋
信濃川

イラスト：森岡淳

# 現代視覚芸術としての
# アニメ・マンガ、そして
# キャラクターデザイン学のために

アニメ・マンガは絵と言葉を使って物語を紡ぐ芸術です。人が物語を紡ぐとき、必ずキャラクターというものが介在します。私たちはこれらを高い専門性を必要とする『視覚芸術』と捉え、その理論を理解し、自己のものとして表現する能力を備えた優秀な人材――アニメ・マンガエリートを世に送り出したいと考えています。

今も技術革新が続くこの分野で、世界のクリエイターたちと互角に戦い、語り合っていくためには、専門知識と創造性、そしてなにより「大好き」という気持ちが大切です。私たちはその気持ちを後押ししたいと願っています。

開志専門職大学
アニメ・マンガ学部
学部長・教授
**堀越謙三**

東京藝術大学名誉教授。1982年ミニシアター「ユーロスペース」設立、その後のミニシアターブームを牽引199７年映画美学校設立、2005年東京藝術大学映像研究科を起ち上げる。映画プロデューサーとして「スモーク」「ポンヌフの恋人」「ライク・サムワン・イン・ラブ」などの外国映画を中心に約30本を製作。国立映画アーカイブ評議委員、国立美術館運営委員などを歴任。映画ペンクラブ賞、川喜多賞、仏・文化功労勲章・シュヴァリエ受勲。近著に「インディペンデントの栄光」（筑摩書房刊）。



# アニメ・マンガ人材を育成する“ふるまちアカデミー”

## PROGRAM ふるまちアカデミー（アニメ・マンガ学部）の教育プログラム

### 1 - アニメ・マンガの知識と画力を学び、表現力を鍛える
マンガとアニメとが相互に強く結びつきながら展開してきた日本の歴史を、
実際に描くことで体得、その特性を理解し世界に対する新しい表現力を獲得する。

### 2 - アニメ・マンガは物語力、脚本力が半分
すべての物語芸術は脚本から始まる。脚本技術だけでなく
物語記号学、世界観の歴史などを学び、物語の深層まで理解する。

### 3 - 隣接芸術を体験し、感性と可能性を拡げる
映画、演劇、落語などの語り芸も物語を中核とした芸術。
ダンスなどの身体芸術も、物語を想定して振り付けられる。

### 4 - そしてまた、学生たちで学び合う
あなたは多くのライバルに恵まれ、強い刺激を受け、
自分の想像を超える成長を遂げることになるでしょう。

**600時間**
制作現場でのインターン
（臨地実務実習）
それが「専門職大学」という新しい概念の教育機関の特徴です。大学で学ぶだけでなく、実際の制作現場でさらに多くの気づきに遭遇します。

## CONTENTS

4
Q. なぜアニメ・マンガ学部を設立したか？
新潟視覚芸術研究所／国内・海外との連携／大学院構想／新潟国際アニメーション映画祭

6 アニメコース ANIMATION
14 マンガコース MANGA
22 キャラクターデザインコース CHARACTER DESIGN
30 脚本・プロデュース領域 DEVELOPMENT
32 アニメ･マンガ研究領域 STUDY OF MANGA AND ANIMATION
34 出版・エデュケーション領域 PUBLICATION AND EDUCATION
35 教育助手 EDUCATIONAL ASSISTANTS

36 カリキュラム一覧
39 ふるまちアカデミー THE★談会
42 大学ガイド

# 設立したか？

**A.** 日本のアニメ・マンガは、独自の進化をとげ、日本文化を代表するとまで言われています。しかし今、アニメは2Dから3Dへ、マンガはペーパーレスという大きな岐路に立たされており、さらに日本のアニメ・マンガで育った世界の新しい感性が、すぐ目の前に迫ってきています。今後も日本が優位性を保ち続けるためには制作技術だけでなく、アニメ・マンガ分野全体の水準――作品の質、文化的・学問的水準、産業的価値などを向上させることに自覚的な人材を育成することが急務だと考えました。

### 「新潟市」が教育の場としてふさわしいのには、わけがあります

新潟市は17世紀末から、韓国や中国、ロシアを、また北前船で北海道と京都を結ぶ、日本海最大の港湾都市として発展してきました。江戸時代には人口で東京を凌ぐ都会でした。その港湾都市の自由で反骨的な精神が、赤塚不二夫、水島新司、高橋留美子ら多くのアニメ・マンガクリエイターを生んだのです。また国内初の本格的スタジオ「東映動画スタジオ」を立ち上げ、日本初のカラー長編アニメーション「白蛇伝」を製作した大川博と蕗谷虹児の出身地でもあります。新潟市にはアニメーター・マンガ家を目指す学生が常時400名います。これまでに3000名をこえるクリエイターを輩出した、全国一のアニメ・マンガ人材育成都市なのです。

### アニメ・マンガの表現は世界に挑む最前線

アニメ・マンガは、長らく国際的にも子供向けとみなされてきました。しかし、近年では大英博物館やルーヴル美術館でマンガ展が開催されるなど、その文化的意義が注目されつつあります。また、大友克洋「AKIRA」が拓いた海外の日本アニメ評価は、宮崎駿や新海誠といった作家たちによって、さらにその支持を一般へと拡大してきています。
アニメ・マンガは日本から世界へと挑む、最前線の表現分野でもあるのです。

### 開志“芸術”専門職大学を、“ふるまちアカデミー”と名付けました

海外には“アカデミー”という学校制度が、芸術各分野のエリートを育成してきた歴史があります。フランスのボザール、アメリカのジュリアード、ロシアのボリショイ・バレエ、中国の北京電影学院……。そして本学部は「アニメ・マンガ芸術専門職大学（アカデミー）」として、世界のトップを目指します。“アート”は正解がないか、結果でしかわからない世界。でもご心配なく。アニメ・マンガに情熱をもった皆さんとそのミライをつくるために、ふるまちアカデミーは、一人ひとりの夢と感性に向き合います。

※語源は30ページを参照



# Q. なぜアニメ・マンガ学部を

## ふるまちアカデミーは誕生してまだまだ2年余り。ただ今、将来構想図（ブループリント）に沿って発展中！

### 新潟視覚芸術研究所 RIVNA

Research Institute of Visual and Narrative Arts, NIIGATA

RIVNA（リヴィナ）＝「Research Institute of Visual and Narrative Arts, Niigata」とは、アニメ・マンガなどの現代視覚芸術表現に関し、技術論・産業論・文化社会学・アーカイブなど多彩な視点から調査・研究を行うことを目的として、開志専門職大学アニメ・マンガ学部が所在する古町ルフルキャンパス内に設立された機関です。既存の大学等で一般的なアプローチに留まらない、世界でもユニークな先端性ある研究に挑戦します。

### 国内・海外の大学、教育・研究機関、国際映画祭との連携

文化庁主催の「アニメーションブートキャンプ」を2021年、2022年に実施。また東京藝術大学の協力により、クレイ・アニメーションのワークショップを実施しました。さらに、アニメ・マンガに関する国際教育連盟組織、国際学会、国際教育プログラム、国際アニメーション映画祭、国際マンガ・マーケットなどに積極的に参加、当面はアジアを中心とした大学と連携協定を結び、共同研究、シンポジウム、学生間の合同ワークショップなどを実施します。

### 大学院アニメ・マンガ研究科（仮称）設置構想

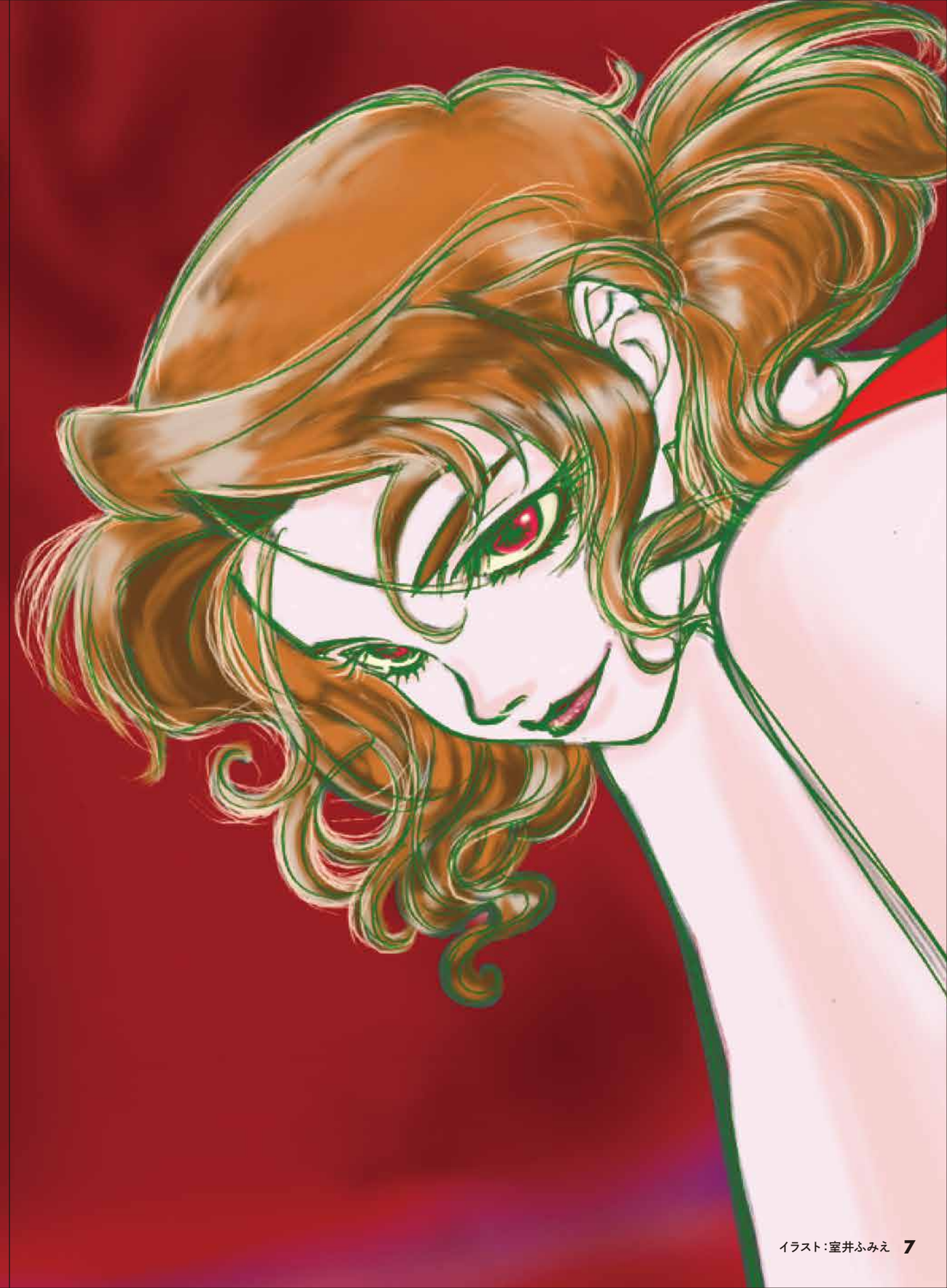
2025年3月にアニメ・マンガ学部の第1期卒業生が輩出されます。彼らが研究を続けられるように、そのタイミングで開志専門職大学大学院アニメ・マンガ研究科（仮称）の創設を目指して準備しています。2024年3月の文科省への設置申請に向けて、研究科での作品制作・研究対象、カリキュラムなどについて検討を始めています。国内でも数少ないアニメ・マンガの大学院が、より専門性の高い作品制作・研究を後押しします。

### 新潟国際アニメーション映画祭

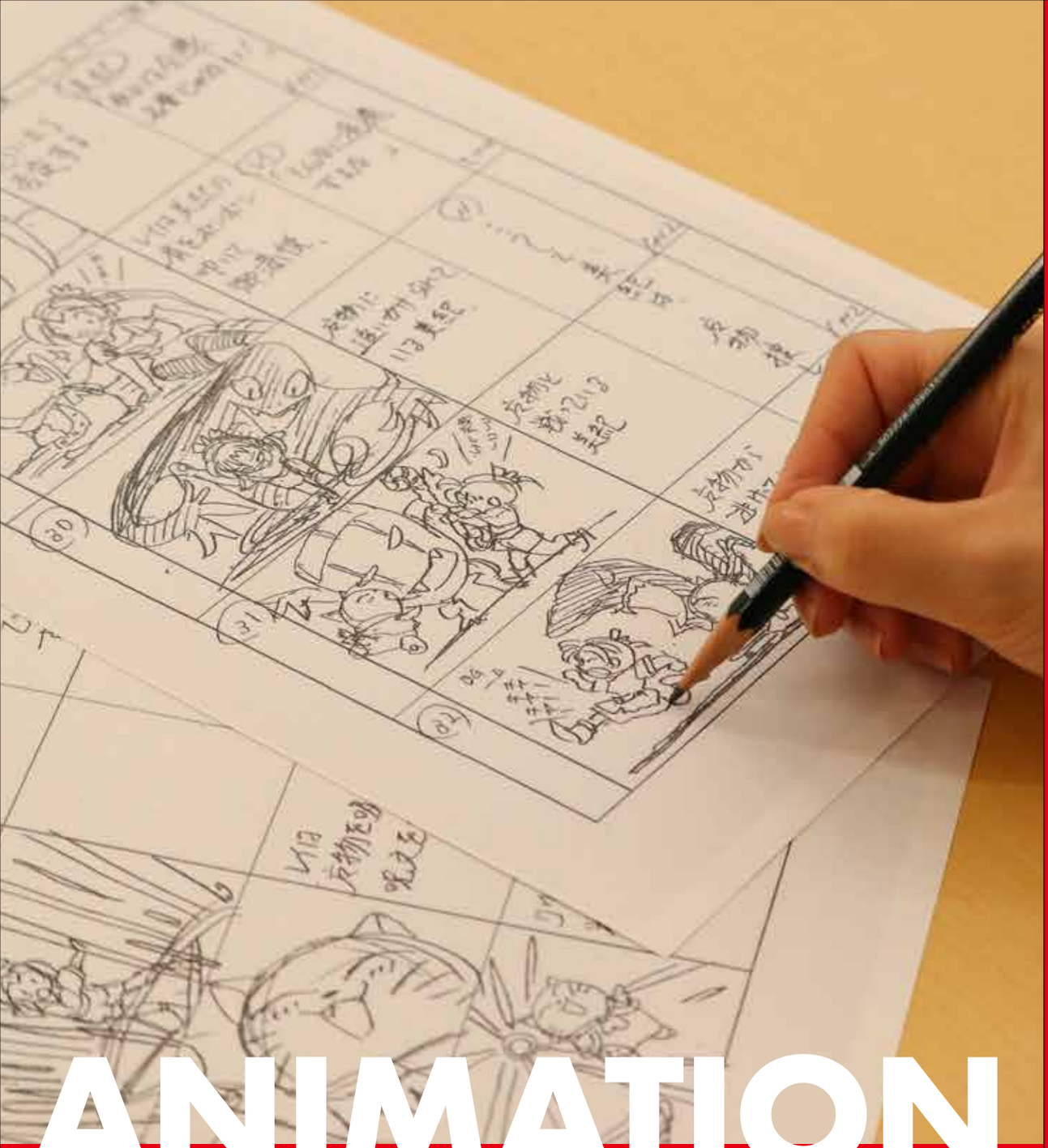
2023年3月に初めて開催された新潟国際アニメーション映画祭は、新潟を世界のアニメーションのハブにすることを掲げた本格的な国際アニメーション映画祭です。世界的に人気のある長編アニメ映画を軸に、芸術性だけでなく商業的価値も意識した数々の作品が上映されました。コンペティション部門では押井守監督を審査委員長に迎え、世界各国の作品が集まりました。堀越謙三学部長が実行委員長を務めるなど、本学も映画祭の開催に積極的に協力しています。

# ANIMATION

## アニメコース



イラスト：室井ふみえ



# ANIMATION

**絵を描くことが好きで、職業人として社会に認められ、**
**自分の仕事に誇りをもって、長く活躍したい学生を応援します。**

**進路の可能性**　2Dアニメーター／デジタル作画／3DCGアニメーター／キャラクターデザイナー／イラストレーター／アニメ監督／演出家／脚本家／設定制作／プロデューサー／制作進行／色彩設計／背景美術ほか



## アニメーションとは何か

「アニメーションにリアリズムを持ち込んで、薄っぺらなセル画にできるだけ存在感を与えようとする努力の意味は何か。そこに描写されるものがファンタジーである場合、その映像をまるで現実に起こったこととして受けとめてもらうためである。そして逆に、現実にざらにあるごく日常的な動作などの場合は、人々の目にかかっているヴェールをはがすためである」

〔高畑勲『アニメーション、折にふれて』（岩波書店,2013年,p.166）〕

## 教育の目標は

アニメーターや演出家など、アニメのプロフェッショナルとして即戦力となりうる専門的技術を持つとともに、幅広い知識と視野を身につけ、業界全体の発展に寄与する人材を育成します。

## 本分野の特色は

専任教員を務めるプロのクリエイターによる演習授業と、実際の制作現場で学ぶ長期企業内実習により、プロの世界で即戦力たりうる、高度で実践的な技術が身につきます。しかし、本学で学ぶ意義はそれだけではありません。日進月歩で革新していくデジタル技術や産業構造の中で、明日の現場で役に立つやり方は、来年にはもう古いものになっているかもしれません。
そこで本学では、明日プロになる夢をかなえるだけでなく、長くアニメ業界で必要とされ、職業人として認められる幸福な人生を送るための基礎力と応用力を培うことを支援します。この未来の人材育成こそが、本コースの特色です。

## カリキュラムは

キャラクターを描く画力と、アニメならではの「動く絵」を創造するための運動表現の基礎、魅力的なデザインや色彩設計の技術を習得する授業に加え、演出や脚本についても学びます。

## 求める学生像は

分からないこと、できないことはそのままにしておかず、徹底的に自発的な学習と教員・先輩たちへの質問によって乗り越えていく積極性のある人を歓迎します。
さらには、世界的に独自性を放ちうるアニメ分野のプロになることを志望して集まる、世界各国からの留学生の皆さんと出会えることを楽しみにしています。
自ら目標を定め、課題を設定して、多彩な知識と技術、豊かな感性をもってそれを解決していく若い学生の皆さんとともに、未来のアニメ業界を作っていきたいと考えています。

# TEACHERS
# アニメコース
# 授業を支える
# 教員たち

教授
**深井利行**
FUKAI Toshiyuki

東京ムービー、ウォルト・ディズニー・アニメーションスタジオ・ジャパン、手塚プロダクション、ブレインズ・ベースなどで活動。主な仕事は「ムーラン２」ユニット・プロデューサー「ASTRO BOY鉄腕アトム 10万光年の来訪者・IGZA」プロデューサー、文化庁委託事業若手アニメーター等人材育成事業 ヒアリング委員（2010年度～2016年度）。

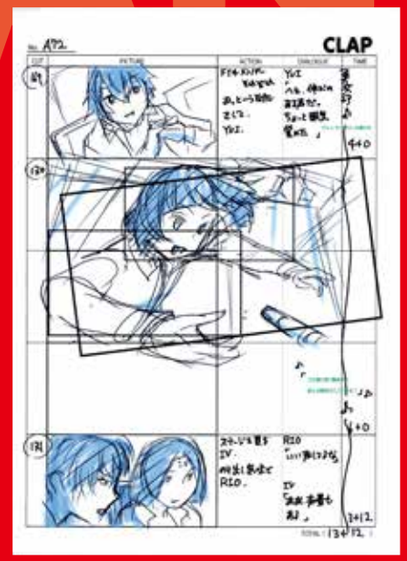
教授
**室井ふみえ**
MUROI Fumie

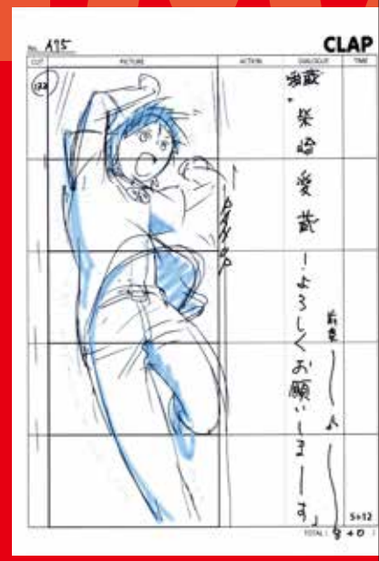
アニメーションクリエイター、イラストレーター。元神戸芸術工科大学准教授。葦プロダクションにてアニメーターを経験後、「幽遊白書」、TV「アクエリアンエイジ」、「るろうに剣心」、「コレクター・ユイ」などに関わる。「BLACK LAGOON」、OVA「炎の蜃気楼」、「はじめの一歩」劇場版「LIP×LIP-FILM＆LIVE この世界の楽しみ方」では監督、脚本、作画監督なども担当。絵本の挿絵やゲームのキャラクターデザインも手がける。

るろうに剣心 - 明治剣客浪漫譚 -

ANIMATION

Furumachi Academy Niigata



准教授
**西村潤子**
NISHIMURA Junko

Production I.Gにて、30年近く動画検査の仕事をする。代表作は、劇場作品「イノセンス」、TVアニメーション「よんでますよ、アザゼルさん」。

マイマイ新子と千年の魔法

BLACK LAGOON（Blu-ray BOX 発売中）
©2006, 2010 R, S/BLP

LIP×LIP「ロメオ」MUSIC VIDEO MAKING より

# GALLERY
アニメコース・学生の作品

TITLE
## ドリームキャッチャー

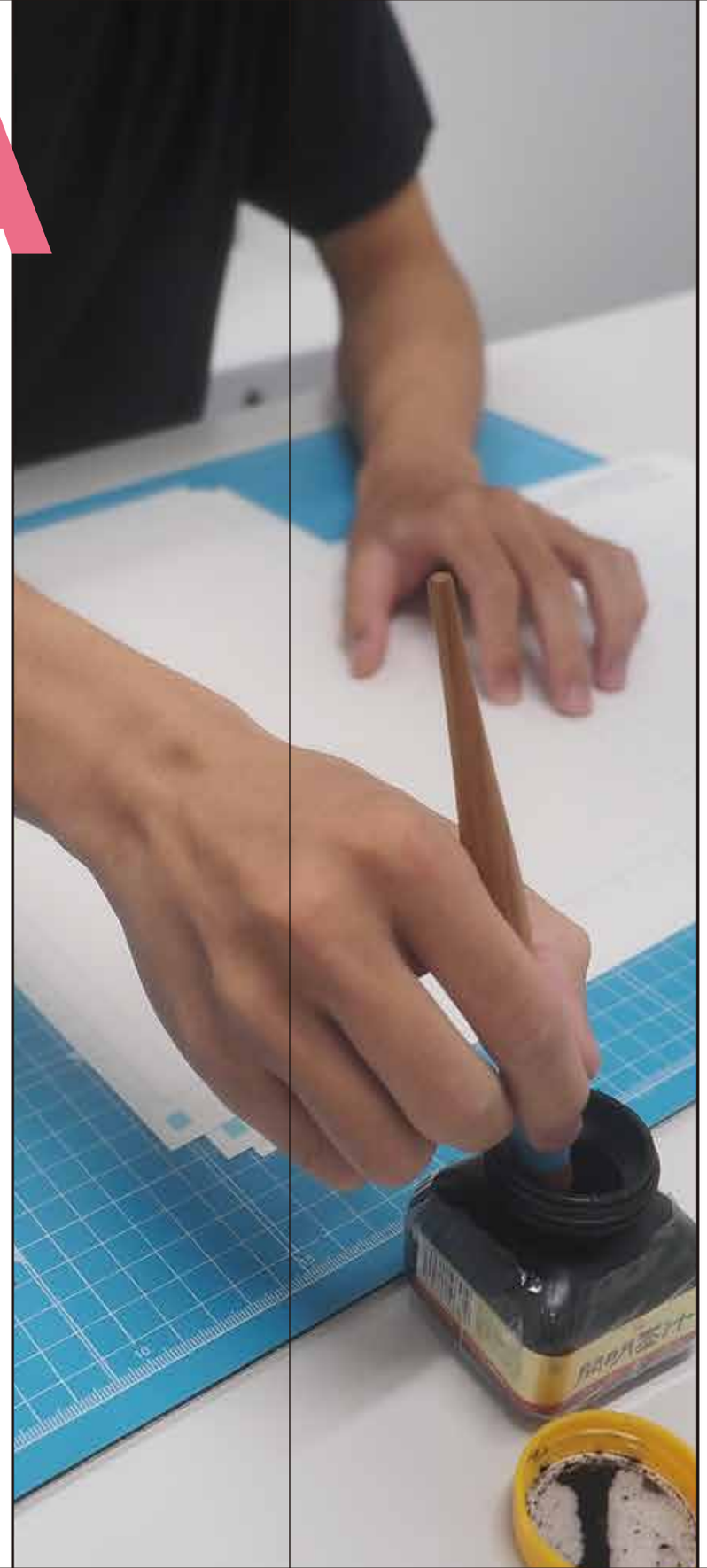
制作スタッフ
**枝村悠希**・新潟県 新津高等学校 出身
**小川幹央**・長野県 長野西高等学校 出身
**小澤吉野**・長野県 高遠高等学校 出身
**佐藤　瞳**・新潟県 上越総合技術高等学校 出身
**鈴木あゆみ**・山形県 山形学院高等学校 出身

TITLE
## 森の秋

制作スタッフ
**大枝美音**・新潟県 中越高等学校 出身
**庄司嘉奈恵**・山形県 山形学院高等学校 出身
**菅原彩花**・宮城県 気仙沼高等学校 出身
**田中愛子**・新潟県 新潟江南高等学校 出身
**米山和希**・新潟県 十日町高等学校 出身

# MANGA

## マンガコース



【学生作品・脚本演習・表現演習授業　提出課題より抜粋/下描き・完成作品】

# MANGA

**頭の中にあるあなただけのアイディアを構造的に表現された**
**ビジュアル・ナラティブとして描き出す、コマにより設計デザインされた**
**「世界・キャラクター・ストーリー」。**

**進路の可能性**　マンガ家／マンガ原作者／イラストレーター／出版編集者／Webコミックサイト編集者／コミックエッセイスト／ルポライター／印刷会社デザイナー／グッズ・文具デザイナー／展示プロデューサーほか



## ビジュアルで語る「マンガ力」を育む

絵・言葉・コマを駆使して伝えたいことを視覚的にデザインしていく表現、それが「マンガ」です。マンガコースでは、すべてのコースの学生が共通して学ぶしっかりした絵の基礎技術に加えて、語りたいストーリーをマンガとしてカタチにしていくための技術を重点的に学ぶことができます。学生それぞれに合わせた教員の手厚いサポートのもとで、４ページの作品づくりから着実にステップアップし、マンガとして描きあげた自分自身の表現や物語を、卒業までに成果としてひとつひとつ積み重ねていきます。

**どう「マンガ力」を身につけてもらうか**

- 自分の作品を１本１本、着実に完成させるチカラを身につけるための学び。
- ２年次の終わりまでに６本分の作品をカタチにする、着実な歩み。
- これまでもプロ作家を輩出してきた教員陣の経験を反映した、独自の教材（テキストや「ネームドリル」）の活用。

**マンガ力を育む授業**
（1 年次）マンガ表現基礎／マンガ基礎演習
（2 年次）マンガ脚本演習／マンガ脚本実習／マンガ表現演習／マンガ表現実習
（3 年次）マンガフィニッシュワーク実習

## 「自分の中の物語」を世界へ表現したい人のために

誰かに語りたい物語や見せたいアイディアが、アタマのなかにたくさん詰まっている。興味があるいろいろな物事について、誰かに伝えたい。そんなあなたにとって、マンガは自分の思考やメッセージを世に出すための方法になり得ます。表現したいものを核にしながら、広く世界へと伝えていく。そのために必要となる知識や、ひとりよがりに陥らないための幅広い視点なども培える本学のカリキュラムは、きっと意欲と好奇心に溢れた創作者の糧となるでしょう。大学で学んだからこそ描ける「あなたのマンガ」を、カタチにしてみませんか。

**どう自分の表現を身につけてもらうか**

- 学生それぞれの長所や表現力を伸ばすための、マンツーマンの授業体制。
- 自分のなかのアイディアを捉え直し、人に伝わるよう再構築するための知識と視点も学べるカリキュラム。

**表現力を育む授業**
（1 年次）マンガ概論／アニメマンガによる地域振興事例
（2 年次）マンガ作家研究／マンガ産業論／サブカルチャー論
（3 年次）マンガゼミ

## 身につけた「マンガ力」が拓く道〜進路の可能性〜

こんにち、メディア環境の変化とともに産業としてのマンガは大きく拡がりつつあります。そんななかで、視覚的な語り＝「ビジュアル・ナラティブ」をデザインする専門技術としてのマンガは、幅広いフィールドで活躍できる可能性を持っています。出版社の雑誌連載をこなす職業作家から、自らが発信主体となってファンを掴んでいくクリエイター、そしてクライアントの要望に応えて情報伝達の企画制作を担うプランナーやデザイナーまで、本学で学ぶなかで、あなたの身につけた「マンガ力」が活かせる道を見つけ出すことができるはずです。

**どう仕事力をつけてもらうか**

- 様々な業界・業種の現場を学ぶことのできる臨地実務実習（インターン）。
- プロ作家からセルフ・プロデュースまで、多岐にわたる進路に必要な技術と知識の習得。

**仕事力を育む授業**
（2 年次）文化啓発施設運営実務／コンテンツビジネス概論
（3 年次）パブリッシング実習／印刷・広告実習
（4 年次）総合施策研究実習（卒業制作）

# TEACHERS
# マンガコース
# 授業を支える
# 教員たち

講師
## 高山瑞穂
TAKAYAMA Mizuho

Interview

マンガ家。アニメーターとして「Zガンダム」「ボトムズ」などに参加。マンガ家に転身後は「覇王マガジン」「コミックボンボン」などでアニメやゲームなどのコミカライズ作品を多数手がける。代表作は「ガンダム外伝」「マクロスダイナマイト7」「ガンダムSEED」「ガンダムSEED DESTINY」「ガンダムALIVE」など。元京都精華大学講師。

教授
## ベルネ
belne

Interview

マンガ家。1976年デビュー。代表作『異端文書』『はないろ語り拾遺帖』朝日ソノラマ刊。京都精華大学マンガ学部で14年マンガを教える。共著に『マンガで読み解くマンガ教育（京都精華大SEIKAマンガ教育研究プロジェクト）』、『ゴッドハンド輝』（山本航暉／週刊少年マガジン）の構成監修原作協力（筆名・天碕莞爾）。新潟マンガ大賞二次審査員。日本マンガ学会・日本漫画家協会会員。第25回文化庁メディア芸術祭功労賞受賞。

講師
## 日高トモキチ
HIDAKA Tomokichi

Interview

マンガ家・イラストレーター・文筆家。元京都精華大学講師。著書に『レオノーラの卵』『ダーウィンの覗き穴』『水族館で働くことになりました』『原色ひまつぶし図鑑』『トーキョー博物誌』『里山奇談』ほか、小説・エッセイの挿画、ゲームアイデア協力等多数。早稲田大学漫画研究会出身。日本漫画家協会会員・日本SF作家クラブ理事。

© 山本 航暉

# GALLERY
## マンガコース・学生の作品

**榎本愛子**
新潟県 開志学園高等学校 出身
（1年進級制作）

**浅羽まな美**
福島県 福島南高等学校 出身
（1年進級制作）

**清水あやめ**
石川県 金沢辰巳丘高等学校 出身
（1年進級制作）

**江田美鈴**
福島県 学校法人石川高等学校 出身
（2年進級制作）

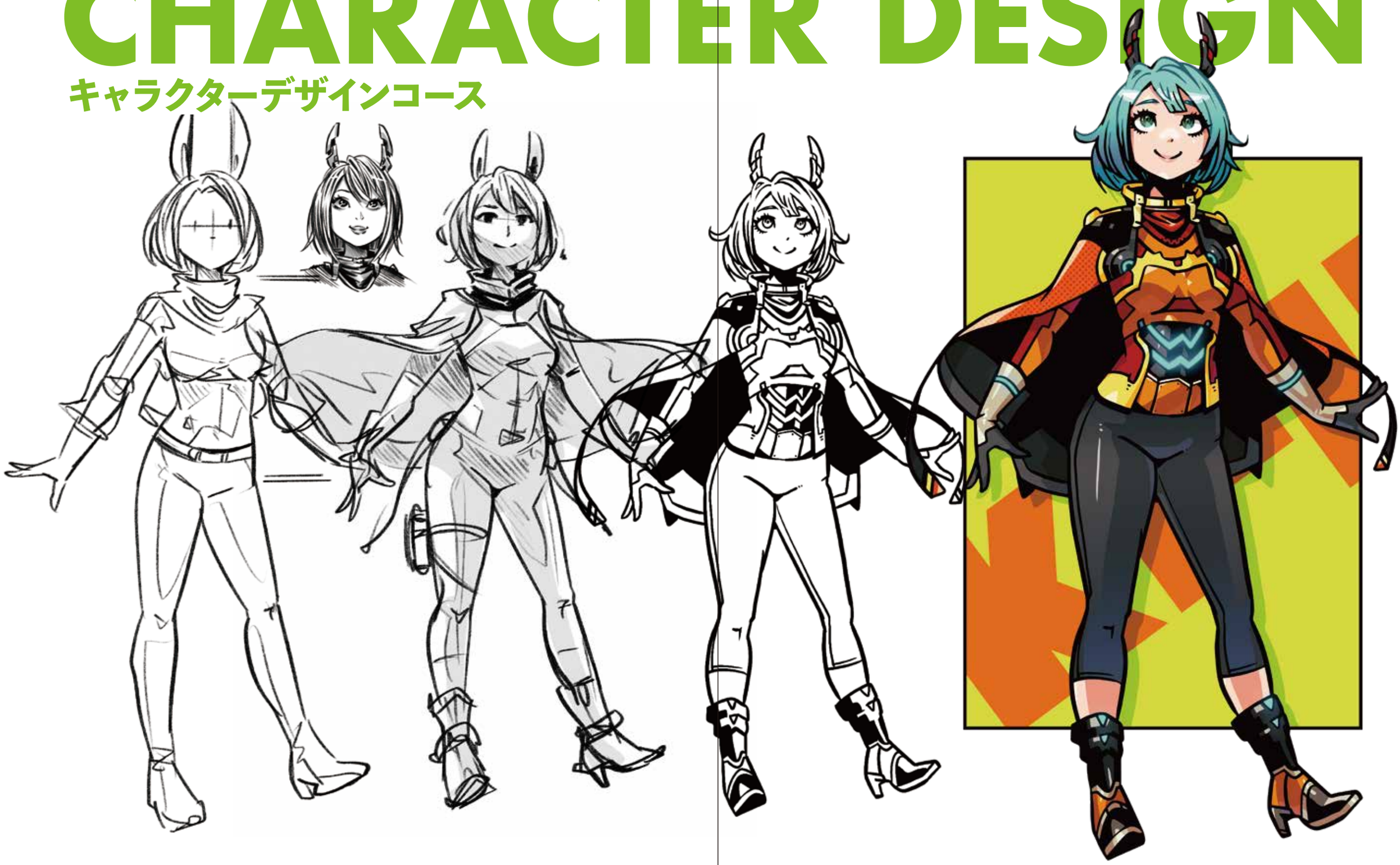
**毛 希陽**
中国 上海开放大学附属高级中学 出身
（2年進級制作）

**市川恵美子**
新潟県 新潟西高等学校 出身
（2年進級制作）

**長井海人**
新潟県 新潟第一高等学校 出身
（2年進級制作）

# CHARACTER DESIGN

## キャラクターデザインコース



# CHARACTER DESIGN

**キャラクターとは、愛される伝道師。魅力的なキャラクターが、アニメ、漫画、映画へと昇華して、人々の想像力を刺激する。**

**進路の可能性**

ゲーム業界/キャラクターデザイン(以下CD) 背景美術 エフェクトデザイン UIデザイン 3DCG モーションデザイン
印刷業界/CD グラフィックデザイン イラスト制作 映像関係/CD 3DCG 背景美術 モーションデザイン
玩具・文具業界/イラスト制作 パッケージデザイン 企画立案、その他服飾・広告・空間演出業界ほか



## 絵を描くことが好き、そしてその先へ

好きだけで終わらせずに、その先を見てみましょう。基本の画力を身につけ、描画技術を学び、表現力を身につける。絵のプロとして働くということを実現させる。

### SPECIALIST

様々な業界に対応できるキャラクターデザインのスペシャリストを育成します。ゲーム、印刷、玩具、アニメなど世界に通用するデジタル制作スキルを身につけることが可能です。

### ILLUSTRATION, BACKGROUND ART, GRAPHIC DESIGN

キャラクターデザインを中心として、イラスト制作、背景美術、グラフィックデザインなどの専門分野を学び、幅広い分野に展開できます。

### GLOBALIZATION

海外展開を見据えた表現力と知識を学びます。実際の仕事現場に合わせた演習、実習で学ぶことにより、実践的な能力が身につきます。

## 具体的な学びは

### ① 基礎となる画力を体得する表現力

- キャラクターデザインの基礎の習得、魅力的なキャラクターの作り方。
- 実際の制作現場を想定した演習、実習を行うことによる実践的な能力。

### ② 多くの技法を学び表現力の幅を広げる

- デジタル表現の技術の習得、クオリティアップ方法を学ぶ。
- プロの制作現場と同じ最新のデジタルツールを使用し、高度な表現技法を学ぶ。

### ③ クリエイターとしてプロの現場に対応できる能力を身につける

- ゲーム、アニメなどクリエイティブな業界で幅広く活用されている3DCG。
- 実際の現場での臨地実務実習を行い、働くことによるプロフェッショナルな意識。

### ④ 自らプランニングし、クオリティの高い作品制作に取り組む

４年間で学んだことの集大成として総合制作研究を行い、プロフェッショナルの道に繋げます。実際の制作現場と同じようにグループワークを行うことにより、リーダーシップ、制作の流れや役割を理解し、コミュニケーション能力を身につけます。

# CHARACTER

Furumachi Academy Niigata

准教授
## KENTOO
KENTOO

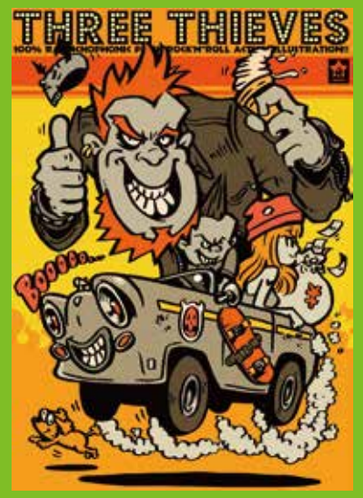
2005年に独立。ゲームソフトのデザイナー、ディレクター、キャラクターデザイン、イラスト制作等を手がける。雑誌やWebサイト、ゲームなど、イラストや挿絵、4コマ漫画など手がけた作品は多数。[代表作]R-TYPE⊿、絶体絶命都市、R-TYPE FINAL、ポンコツ浪漫大活劇バンピートロットなど。

Interview

「ポップガールのSEXYポーズ集」玄光社

POSTER ROLL3

POSTER FNW



POSTER THREE THIEVES

**TEACHERS**
**キャラクター**
**デザインコース**
**授業を支える**
**教員たち**

esportsチーム「広島 TEAM iXA」のマスコットキャラクター

esportsチーム「広島 TEAM iXA」の所属選手キャラクター

講師
## 瓜生幸夫
URYU Sachio

ゲーム開発専門の2Dデザイナー。キャラクターデザイン、コンセプトデザイン、UIUXデザイン、演出デザイン、アートディレクターなど2D全般のデザインに幅広く携わる。またサービス開発やesportsチームの運営も行っている。

教授
## ヨシカワゴエモン
YOSHIKAWA Goemon

美術家。店舗・イベント・出版・広告などのアートワークで活動。「ソラヲトブ・・・フシギ・・・」をテーマにスポンジや金属のオブジェ、イラストやミクストメディアの平面作品を制作。ゼンマイや電気で「動き・音・光」を盛り込んだオブジェによる空間作りも手がける。京都芸術大学マンガ学科客員教授。現代日本美術会参与。

スポンジオブジェ「モリノシロイツキ」
W450×H600×D450mm
制作年2016
ウレタンスポンジ アクリル絵の具

DESIGN

**五十嵐結**
新潟県 新津高等学校 出身

**山田華音**
新潟県 新潟中央高等学校 出身

**首藤姫菜**
新潟県 北越高等学校 出身

**小林萌奈心**
新潟県 北越高等学校 出身

**吉田千花**
新潟県 佐渡高等学校 出身

**鶴田旭**
宮城県 クラーク記念国際高等学校 出身

**藤井里奈**
新潟県 北越高等学校 出身

**堀口新菜**
群馬県 高崎健康福祉大学高崎高等学校 出身

# GALLERY
## キャラクターデザインコース 学生の作品

**山田にこ**
新潟県 巻高等学校 出身

**工藤そら音**
新潟県 三条高等学校 出身

# 脚本／プロデュース領域
# DEVELOPMENT

## 国際競争力を身につけるためには企画力とプロデュース力が必須

2021年カンヌ国際映画祭監督賞 2022年春公開

「幾何学を知らざる者、この門をくぐるべからず」

アカデミーとは、古代ギリシアの哲学者プラトンがアテネ郊外に作った学園、アカデメイアを語源とする言葉です。その入口にはこう書かれていたそうです。プラトンにとって幾何学は真理と同義でした。ものごとを深く探究する意思のない者はこの学園で学ぶ資格はないという意味ですね。時代が下ってルネサンス期、ラファエロはこの学堂を題材に一枚の壁画を残しました。

そこには、同時代の錚々たる芸術家たちが、古代の哲学者たちになぞらえて描かれています。レオナルド・ダ・ヴィンチやミケランジェロ、そしてラファエロ自身も。フィレンツェやローマにつどった彼らは、お互いに競争し、刺激を与え合い、数々の傑作を生みました。その意気や、プラトンのアカデメイアにつどった哲学者たちと何ら変わらなかったでしょう。

彼らもまた、それぞれに芸術の真理を探究していたのです。私たちのアニメ・マンガ学部も、そのような場でありたいと願っています。アニメやマンガは、現代視覚文化を代表する新しい芸術分野です。そこには学ぶべき理論や法則が山のようにあります。それらを学び、問い、自らをこの分野の高みに押し上げたいと願う人に、このふるまちアカデミーの門をくぐって欲しいと思います。

教授
**村井さだゆき**
MURAI Sadayuki

脚本家。第6回フジテレビヤングシナリオ大賞受賞。映画美学校にて脚本コース講師を務める。代表作に映画「PERFECT BLUE」「千年女優」（今敏監督）、「スチームボーイ」「蟲師」（大友克洋監督）の脚本や、TVアニメ「魍魎の匣」「夏目友人帳」「シドニアの騎士」「錆喰いビスコ」などのシリーズ構成があり、実写、アニメを問わず幅広い創作活動を続ける。

Interview

「日本にディズニーランドがあるんだから、海外にマンガランドがあってもいいじゃないか！」そう言い続けて25年が経ちました。しかしいまだに実現化されていません。なぜか？ひとことで言うと、作品や分野の持つポテンシャルを国際的に最大化するための企画力やプロデュース力が、外国人に比べて弱いからです。しかしその力は一朝一夕には身につかず、学習と実践の積み重ねがあって初めて培われるもの。

アニメ・マンガ・映画・ゲーム……、なくてもいいけど、あると世界中がうれしい！

海外ではアニメもマンガも人気ですが、日本ほどではありません。「マンガ」「アニメ」という単語を知っている日本人が人口の80%以上だとすると、海外では多く見積もってもせいぜい20%〜30%。ただ、20年前は間違いなく数%でした。皆さんが世に出る数年後、あるいは10年後、20年後のマンガ・アニメの海外知名度を想像すると、今からワクワクします。そんな素敵な未来を信じて本学の教員になりました。「あきらめたらそこで試合終了ですよ」。スラムダンクの安西先生の言葉を座右の銘に、変化の時代、皆さんとともに忖度抜きで立ち向かっていければ幸せです。

教授
**成田兵衛**
NARITA Hyoe

1988年より小学館に9年在籍。女性誌やマンガ雑誌編集を経て、1996年小学館・集英社の米国子会社VIZ Media（サンフランシスコ）上席副社長。2002年北米版SHONEN JUMPを創刊、初代編集長に。2012年〜2017年VIZ Media Europe（パリ、ベルリン、ローザンヌ）President。2014年〜2017年在仏日本商工会議所・副会頭。2019年より（株）ヒューモニー代表取締役、（株）ファンタジスタ取締役会長。

Interview

「ポケモン」

「ドラゴンボール」

「リアル」「スラムダンク」「プラチナエンド」



教授
**堀越謙三**
HORIKOSHI Kenzo

Interview

東京藝術大学名誉教授。1982年ミニシアター「ユーロスペース」設立、その後のミニシアターブームを牽引1997年映画美学校設立、2005年東京藝術大学映像研究科を起ち上げる。映画プロデューサーとして「スモーク」「ポンヌフの恋人」「ライク・サムワン・イン・ラブ」などの外国映画を中心に約30本を製作。国立映画アーカイブ評議委員、国立美術館運営委員などを歴任。映画ペンクラブ賞、川喜多賞、仏・文化功労勲章・シュヴァリエ受勲。近著に「インディペンデントの栄光」（筑摩書房刊）。

「ポンヌフの恋人」

## プロデューサーというと、誰もが思い浮かべるのが製作資金集めですが——

それはスポーツに似て、集め方（ルール）は1時間で学べるが、集まる（勝てる）わけではありません。結局はいい脚本、いい演出家、いいスタッフ次第ですから、脚本が読めて、演出を理解できて、マーケットを知っていることが大前提。さらにその作品を、感動を、誰に届けようと作っているのか—普通の人々か、ある分類に属する人々か、アートコンシャスな人々か—それがマーケティングです。

プロデュースの手法は、映画もアニメもマンガも、そして自身も同じ。プロデューサーは作品以前に、人間を扱う仕事です。監督、脚本家を始めとするクリエーターを点（1作品）ではなく、線（作品歴）で理解する必要があります。彼らは立場、年令によって求められるものが変わるからです。ストリートミュージシャンが、あるポジション（メジャーかインディペンデントか）を獲得するまでの、彼の音楽の変遷を思い出してください。そんな彼に寄り添うのがプロデューサーであり、それはあなたが自分の人生に刻ませる軌跡をプロデュースするのと同じです。

# アニメ／マンガ研究領域
# STUDY OF MANGA AND ANIMATION

## なぜアニメは必ず絵コンテをつくるようになったのか？

アニメの作り手として、スタジオジブリの宮崎駿さんや高畑勲さんが思い浮かぶ人は多いと思います。『機動戦士ガンダム』の富野由悠季さん、『新世紀エヴァンゲリオン』の庵野秀明さん、『サマーウォーズ』の細田守さん、『君の名は。』の新海誠さんなどを知っている人もいるでしょうか。この方たちはみな、アニメの「監督」です。監督はアニメの絵を一枚一枚描くわけではなく、各シーンの設計書となる絵コンテをまとめて演出上の指示を出し、完成作品に責任を負う仕事をしています。

なぜ演出の専門家がアニメ制作を率いるようになったのか。これはアニメ・ビジネスの歴史に関わりがあります。

動きの面白さでアニメが作れれば、アニメーターが作品作りを引っ張れます。しかし短い期間で作るテレビアニメでは、あまり絵を動かさず、ストーリー重視で見せる必要がありました。そのため見せ方＝演出のプランを絵コンテで統一することで、効率化をはかるようになったのです。テレビアニメの始まりが、作り方の変化を促したと言えます。これはアニメの歴史を、作品内容ではなくビジネスの変化という観点から研究して分かったことです。アニメは商業的に作られる商品でもあります。だからそこには、ビジネスの論理が強く影響を与えているのです。

准教授
**木村智哉**
KIMURA Tomoya


Interview

アニメーション産業史を専門に研究。千葉大学大学院で博士号取得後、首都圏の複数の大学で、非常勤講師としてアニメーションや映画、大衆文化等についての講義を担当。また、早稲田大学演劇博物館では研究助手を、現・国立映画アーカイブでは客員研究員を務めた。単著『東映動画史論 経営と創造の底流』で日本アニメーション学会賞2021を受賞。

## 「見慣れたもの」としてのマンガを新たな視点から見直してみると——

マンガは日常的に親しまれている表現メディアです。それゆえに、私たちは自分の「マンガ経験」をついそのままマンガ全般へ当てはめてしまいがちでもあります。

しかし、時や場所が変われば、マンガがどのように描かれ読まれるかは大きく変わります。たとえば、澤井哲夫先生の人気バトルギャグ作品「ボボボーボ・ボーボボ」（集英社『週刊少年ジャンプ』連載）の仏語版は、現地の出版社から、読み手の理解力を要求する作風の作家を集めた、成熟した読者向けのレーベルで刊行されています。また、1970年代の日本のマンガ雑誌では、皆さんとほぼ同じ年齢のマンガファンたちが、自己表現としてのマンガの可能性について文学青年のような真剣さで議論していたりします。そして、現在の「漫画」という言葉自体が、じつは近代に西洋から入ってきた風刺画表現を指すために生まれた、当時の新しい用法に根ざしているのです。

私が専門としている社会学的視座からのマンガ研究では、時代や社会状況など、マンガをめぐる様々な文脈を解きほぐしながら、「見慣れたもの」としてのマンガを新たな視点から見直しています。日常的によく知っていると思っていたものが一変する、その新鮮な驚きを味わってみませんか。

京都国際マンガミュージアム「イストリエタ展」

講師
**雑賀忠宏**
SAIKA Tadahiro


Interview

社会学者・マンガ研究者。博士（学術）。複数の大学でマンガ史・大衆文化論等の講義を担当しつつ、京都精華大学国際マンガ研究センター委託研究員（2014～2020）として京都国際マンガミュージアムのコンテンツ制作などに従事。研究テーマは日本における「マンガを描くこと」の言説史など。

A. キアロスタミ「Like Someone in Love」

## 自分が見たり聞いたりしている世界が、他の人と同じ世界だと思ってませんか？

人間は、視覚、聴覚、触覚、味覚、嗅覚の五感を使って世界を認知しています。実は同じモノを見たり聞いたり味わったりしても、それぞれの人間の感じ方は異なります。つまり、あなたが認知している世界はあなただけです。人間の創造力（イマジネーション）はどこから来ると思いますか？

想像力の源は、私たちの記憶です。そして、記憶は私たちが認知したモノにもとづいています。特に視覚と聴覚は、人間のコミュニケーションを支える重要な感覚といわれています。マンガ、アニメ、ゲーム、映画などは視聴覚エンターテイメントでもあり芸術です。

私の研究分野は、物語の映像編集と音響表現です。つまり物語世界の視覚と聴覚に関することです。編集は、ただ映像を繋ぐだけではありません。時間と空間を扱い物語の世界を作り、観客の感情を誘導します。音響は物語世界の声、音、音楽を扱います。観客と作品を繋ぐ重要な役目を担っている分野なのです。クレショフ効果、視線誘導、ライトモチーフ手法、情緒プライミング効果など映像表現技法の研究は今までも行われて来ました。しかし、まだ、これからの分野でもあります。映像表現と物語世界、視覚と聴覚の不思議を考え、自分の創造力を広げ実践に活用できる映像表現技法を探究する研究です。

准教授
**横山昌吾**
YOKOYAMA Shogo


Interview

映像編集者としてアッバス・キアロスタミ監督作品「Like Someone in Love」、アミール・ナデリ監督「CUT」など国内外の作品を多数担当。東京藝術大学大学院映像研究科では、教員として国際プロジェクトを主導する。ASEAN諸国を対象に開催する国際映画制作ワークショップのディレクターを長年にわたり務めている。映像メディア学博士。

# 出版／エデュケーション領域
# PUBLICATION AND EDUCATION

## 「表現」は受け手に届いてこそ完結する

近頃の若者は映画やドラマやアニメを倍速で観ると聞きます。「そんなふうに観て、コンテンツの良さが本当にわかるのか！」と、怒りたくなるのはつくり手の思考です。そりゃ、つくり手は精魂込めてつくったコンテンツを、隅々までしっかりと堪能してほしい。しかし今の受け手にとって、それは難しい相談なのです。今は、面白そうなコンテンツが数え切れないほどたくさんあります。どうやって効率よく「面白さ」を享受するか。そのことに受け手は心血を注いでいます。そうなると、つくり手も対応しなければなりません。受け手が倍速で観るなら、飛ばし読みするなら、それを前提として表現する。「そういう受け取り方もアリだよね」と、言えるようなクリエイターになればいい。作品はつくられた瞬間に作者の手を離れて独り歩きしていきます。誰かに届いて初めて、作品として完結します。届けなければいけない。届かなければ意味がない。「どのように人に伝えるか」。これからの時代に合った伝え方を考え抜いてほしい。本学部では、そうしたトレーニングにも注力しています。

『デザインと死』黒川雅之 著，2009 年［編集］

『歌行燈』速水翼 著、泉 鏡花 原著，2010 年［編集協力］

准教授
**野上勇人**
NOGAMI Hayato

編集者、ライター。1975年生まれ、埼玉県出身。1999年に中央大学法学部法律学科卒業。大学卒業後、広告系編集制作会社から編集キャリアをスタートさせ、出版系編集制作会社に移る。以後、実業之日本社、イーブックイニシアティブジャパン、ワークスコーポレーション、SPBS、ソシム、秋水社など出版関連会社10社近くに所属。それぞれの会社で広告・販促ツール・雑誌・書籍・電子書籍など、さまざまな出版コンテンツの編集を手がける。実用・ビジネス・デザイン・PC・コミックなど、媒体ジャンルも幅広い。2012年8月、合同会社CRAZY（編集制作会社）を設立。2015年には東北芸術工科大学芸術学部文芸学科に着任し、講師、准教授を歴任。日本文化デザインフォーラム会員。

『ジョジョの戦略　最後に必ず勝利する方法』富田英太 著，2012 年［編集協力］

助教
**青木健一**
AOKI Kenichi

Interview

京都精華大学 美術学部において版画（シルクスクリーン）を専攻。その後京都精華大学大学院へ進み・修士課程修了。アニメ・マンガ分野に詳しく、映像関係では音響編集だけでなく声優教育に関する知見も豊富。開志専門職大学設立事務局に携わった経験から専門職大学設置基準について理解が深い。現在は授業のかたわら、ワークショップ科目を専門的に研究中。



# EDUCATIONAL ASSISTANTS
## 教育助手

助手
**蕗谷雄輝**
FUKIYA Yuki

日本文学研究者。専門は平安文学（特に『源氏物語』）。立教大学大学院博士課程修了。博士（文学）。複数の中高一貫校・大学で非常勤講師として教育に携わる。共著に『源氏物語〈読み〉の交響Ⅲ』（新典社、2020年）。

助手
**謝振威**
SHA Shini

中国福州大学でアニメ制作を学び、学士号取得。第十三回北京電影学院動画学院賞持永只仁賞受賞。東京造形大学院でアニメ文化を研究、修士号取得。専門学校でのアニメ教育に携わった。

助手
**小針莉緒奈**
KOBARI Riona

長岡造形大学 視覚デザイン学科卒業。主にCLIP STUDIO PAINTやAdobeソフトなどのペイントソフトを使用し、作品制作を行っている。

助手
**鈴木潤**
SUZUKI Jun

新潟大学大学院博士後期課程修了。博士（学術）。専門は映像文化論。主な研究テーマはＪホラー、女優・監督としての田中絹代。新潟大学アニメ・アーカイブ研究センターでは、アニメ中間素材のデジタルアーカイブ化作業に従事。共著に『グローバル・アニメ論　身体／アーカイブ／トランスナショナル』（青弓社、2022年）など。

助手
**境佑莉**
SAKAI Yuri

高岡工芸高等学校 デザイン・絵画科卒業。大阪芸術大学デザイン学科デジタルアーツコース卒業。デジタル作画ツールを学び、特にLive2dを使用した２Dアニメーション作品を中心に制作を行う。

# CURRICULUM TABLE

## アニメ・マンガ学部カリキュラム一覧

◎必修科目　○選択科目　□臨地実務実習　△自由科目

| | | 1年次<br>アニメ・マンガ・キャラクターデザイン3分野の基礎知識を学び、共通する基礎画力を集中的に高めていきます。確かな土台を作った上で、3分野の中から4年間学ぶ専門分野を選択します。 | 2年次<br>選択した各専門技術と知識を集中的に、On the Job Training方式で学びます。さらに学際的講義、パブリッシング、隣接芸術ワークショップなどで幅広い教養とスキルを身につけます。 | 3年次<br>高度に専門的なゼミで選択分野について深く研究するとともに、3分野それぞれの職場へ長期インターン(臨地実務実習)として赴き、プロと机を並べ企業の仕事に携わることで、実務能力を磨きます。 | 4年次<br>実地の作品制作に携わる長期インターンで、即戦力レベルの技術を身につけるとともに、選択分野の新たな創造性や、産業的未来について考察することで、卒業制作研究を完成させます。 |
|---|---|---|---|---|---|
| 基礎科目 | コミュニケーション<br>情報管理・活用 | ◎英語コミュニケーションⅠ・Ⅱ　◎日本語コミュニケーション<br>◎情報リテラシー　◎スタディスキル | ◎英語プレゼンテーション演習Ⅰ・Ⅱ | | △韓国語・ロシア語コミュニケーション<br>△中国語コミュニケーション |
| | 教養 | ○現代経済学　◎ビジネスモラル | ◎知的財産概論　◎表象芸術論 F<br>○心理学概論 | ○マーケティング | ○デジタルマーケティング　○国際動態論　○現代社会学 |
| | キャリアデザイン | ◎キャリアデザインⅠ　◎クリエイターの基礎知識 | ◎キャリアデザインⅡ | ◎キャリアデザインⅢ | |
| 職業専門科目 | 共通専門分野 | | | | |
| | アニメ・マンガ<br>基礎理論と研究 | ◎美術史　◎アニメ概論　◎アニメ史<br>◎文学　◎マンガ概論　◎マンガ史 | ○アニメ作家研究　○アニメ産業論<br>○マンガ作家研究　○マンガ産業論 G<br>○サブカルチャー論 J | ○アニメ・スタディーズ演習　○アニメ・マンガ研究ゼミ<br>○マンガ・スタディーズ演習 | |
| | 地域振興 | ◎新潟と地域社会<br>○アニメ・マンガによる地域振興事例研究および演習 | □文化啓発施設運営実務Ⅰ・Ⅱ | | |
| | 脚本 | ◎脚本概論　○物語記号学 A | ○近代世界観研究 H | ○脚本分析実習 | |
| | 映像理論 | ◎映像音響概論　○映像編集理論 B | ○ポストプロダクション実習 | | |
| | 作画技法 | ◎ライフドローイング理論および演習　○ライフドローイング演習<br>◎作画表現技法論　◎透視図法基礎 | | | |
| | アニメ技術 | ◎運動表現理論 C　◎アニメ表現基礎　○アニメ基礎演習Ⅰ・Ⅱ<br>○色彩設計講義および着彩演習 | ○演出表現論　○アニメ制作工程演習<br>○作画演習　○デジタルアニメ実習<br>○アニメ撮影基礎 | ○アニメ制作実習　○アニメゼミⅠ・Ⅱ　□アニメ制作実務Ⅰ | □アニメ制作実務Ⅱ |
| | マンガ技術 | ◎マンガ表現基礎　○マンガ基礎演習Ⅰ・Ⅱ | ○マンガ脚本演習　○マンガ表現演習 I<br>○デジタルマンガ表現論<br>○マンガ脚本実習　○マンガ表現実習 | ○マンガフィニッシュワーク実習　○マンガゼミⅠ・Ⅱ<br>□キャラクターイラスト・マンガ実務Ⅰ | □キャラクターイラスト・マンガ実務II |
| | キャラクターデザイン技術 | ◎キャラクターデザイン表現基礎 D　△描画ソフト基礎学習<br>○キャラクターデザイン基礎演習Ⅰ・Ⅱ<br>◎キャラクターコンテンツ企画演習 | ○キャラクターデザイン演習<br>○キャラクターデザイン実習<br>○3DCG概論　□デジタルペイント実務Ⅰ | ○キャラクターデザインゼミⅠ・Ⅱ<br>□イラスト実務実習　○立体デザイン ○ゲーム制作実習<br>○3DCGソフト演習Ⅰ・Ⅱ　□デジタルペイント実務Ⅱ<br>□キャラクターイラスト・マンガ実務Ⅰ | □キャラクターイラスト・マンガ実務II |
| 展開科目 | 隣接芸術 | ◎物語芸術workshopⅠ(演劇制作) E | ○物語芸術workshopⅡ(実写映画制作) E | | |
| | 企画<br>プロデュース | ◎企画プロデュース概論　◎企画開発概論 | ◎コンテンツビジネス概論<br>○企画プロデュース演習<br>○企画制作技術演習 | ○企画プロデュースゼミ　○コンテンツ英語Ⅰ・Ⅱ | |
| | 商業活用 | | ◎DTPソフト理論および基礎演習<br>◎DTPソフト応用演習<br>◎パブリッシング実習Ⅰ | □印刷・広告実習Ⅰ・Ⅱ　◎パブリッシング実習Ⅱ | |
| | | | | 総合科目 | ◎総合制作研究実習Ⅰ・Ⅱ(卒業制作) |

## A 物語記号学

アニメやマンガは「物語」を伝えるメディアです。すべての芸術がそうであるように、「物語」もまた、記号を使って伝達されます。20世紀に入って、記号についての考え方は大きく変わりました。記号学の誕生です。この講義では、比較的新しい学問である記号学の考え方を使って、さまざまな「物語」の背後に潜む構造を、ていねいに解き明かしていきます。

## B 映像編集理論

映像編集とはなにか？それはAとBの映像を"くっつける"という簡単なものではない。映像作品は、編集で物語が初めて出来上がる。物語に流れる時間と空間を操り、観客に何をどのように提示し、何を考えさせるか？これこそが編集である。この講義では、映像編集の歴史や理論、表現技術を実際のアニメや映画を参照しながら、編集のマジックについて学習します。

## C 運動表現理論

アニメーターはもちろん、全ての絵を描く仕事に有利に働く、普遍性を持つ知識と技術は、今後の制作スタイルの変化にもしっかりと対応できます。それは、動きをコントロールするための能力です。運動表現理論は、その知識や技術を得るための授業です。

## D キャラクターデザイン表現基礎

見えている世界は人それぞれ、自分の見ている世界が他の人とは違うということを再認識し、キャラクターデザインの歴史や、仕事としてキャラクターづくりをしていくための基礎知識を学びます。キャラクターの役割ってなんだか分かる？なぜ色々なキャラクターは生まれ続けているのか？そんなことを学ぶ授業です。

## E 物語芸術 workshop

夏休みまたは春休み期間中の集中講義。グループに分かれて他分野の物語芸術を、一流の劇団・監督の指導で実際に短編をつくる体験をします。まず準備期間中に全員が脚本を書き、その中から選ばれた脚本数本で、ワークショップ期間中に制作、最終日に発表を行います。分野として演劇、映画、コンテンポラリーダンス（ダンスすら物語！）などを予定。

## F 表象芸術論

それぞれの専門家たちによるオムニバス講義。マンガ・アニメ作品はある世界観に基づき、キャラクターと物語を縦横の糸として編み上げていく作業ですが、それを絵として具体的に表現しなくてはなりません。人物には何を着せるか、背景には何を描くか―服装や化粧のドレスコード、背景に描かれる建築的空間、工業製品などの記号性について考えます。

## G マンガ産業論

自分たちが制作したマンガやアニメが、国内に限らず海外でどのように展開されて読者や視聴者の目に触れるのか？メディアミックスはどのように行われるのか？商業マンガを目指すのであれば最低限は知っておきたい知識を身につけ、さらに新しい方法も一緒に探していきましょう！

## H 近代世界観研究

「世界観」とはなんでしょう？勇者が魔王と戦う世界、吸血鬼が夜の街を跋扈している世界、あるいは探偵と怪盗が知恵比べをしている世界etc. これらすべてが、それぞれの作品の「世界観」だと言われます。こうした「世界観」はどうして生まれたのか。私たちはなぜそれを面白いと思うのか。アニメやマンガに必ず必要とされる「世界観」について一緒に考える授業です。

## I マンガ脚本演習＋マンガ表現演習

マンガの設計図である「ネーム（絵コンテ）」をマスターする授業。講師とマンツーマンのディスカッションを主軸に8ページのネーム3本とオリジナル8Pマンガ制作でマンガ作りの基本を学びます。自分のアイデアをネーム・下描き・ペン入れフィニッシュワークまでひとりで完成させる力を体得します。オリジナルマンガを1本プロレベルで仕上げる後期授業に繋がる授業です。

## J サブカルチャー論

この授業では、マンガを基盤として生み出される人々の営み＝「サブカルチャー」の多彩な様相をとりあげます。マンガ独自の表現上の約束事がどう人々へと共有されていくか、マンガに愛着を持つ人々がどのような共同体を作り上げるか、そしてマンガをめぐって人々はいかに衝突するか…「マンガが好きな私」をとりまく社会のありようを捉え直してみませんか。



# ふるまちアカデミー THE★談会

**アニメ・マンガ学部での授業や生活は、**
**ホントのところどうなの？**
**学生たちが本音で話してくれました！**

### 就職した時の初任給の違いは大きい!?

**-------- 皆さんはどうしてアニメ・マンガ学部を選んだのですか？**

**田中：**「絵」について学べる大学に行きたいと思っていて、親の意向もあって新潟県内の大学で検討していました。ちょうど私たちが受験するタイミングで開志専門職大学にアニメ・マンガ学部が創設されることを知って、受験を決めました。決め手は、４年間という時間をかけて、臨地実務実習などを通して技術力を身につけることができる点と、先生方の存在ですね。アニメ作品、映画作品などのエンドロールで「名前を見たことがある！」という先生がいたのは大きな安心感でした。

**石山：**僕は以前からマンガ家になりたいという目標がありました。マンガを学べる大学を探していた時に「新潟にマンガやアニメを学べるすごい大学ができるらしい」というウワサを聞いたんです。ホームページやパンフレットなどで情報を見て、普段接することができないようなすごい作品や先生方が揃っていたので、受験を決めました。

**工藤：**私は新潟県長岡市出身で、もともとは県外の美術系の学校に行きたいと思っていました。でも、自分が学びたいのは美術じゃなくてイラストだなと思い、そういう時にちょうどアニメ・マンガ学部ができたので、受験しました。中学生くらいまではどちらかというと専門学校志望だったのですが、高校に入って、専門学校卒と大学卒では就職した時の初任給が変わることを知って、「給料の違いは大きいな」と思い、大学に進学することを決めました。

**石山：**お金ってやっぱり大事だよね。今、一人暮らしをしているとすごく感じる。

**工藤：**アルバイトしないとキツイなって思いますよね。小熊くんはどうして、アニメ・マンガ学部に進学したの？

**小熊：**進路選択で悩んでいた時に、高校のガイダンスで開志専門職大学のブースがあって、「こんな大学もあるのか！」と思ったのがキッカケです。そして2年生の夏休みにオープンキャンパスに参加しました。新しい大学で、キャンパスもきれいで、こんなに身近にこんなにすばらしい作品に携わった先生がいるのが驚きでした。絵を描くことが好きだったこともあり、入学したいと思いました。まあ、家からわりと近いというのも大きな理由でしたが。

新しい大学でキャンパスもきれいですばらしい作品に携わった先生が身近にいます！

**-------- 入学前に抱いていたイメージと今では、変わったことはありますか？**

**小熊：**専門職大学という名前なので、毎日絵を描くのかなと思って入学しました。でも、意外と座学も多い印象です。もちろんライフドローイングの授業もありますが。座学が多いのは1年生の時だけですかね？

**工藤：**2学期くらいから、アニメ・マンガ・キャラクターデザインの入門編みたいな授業が始まります！　そして3学期からはいよいよコースに分かれて、本格的に学んでいく感じですね。小熊くんはどのコースを選択しようと思っていますか？

**小熊：**アニメとキャラクターデザインで迷っていますね。

**工藤：**私も最初にマンガとキャラクターデザインで迷っていて、いろいろな先生に話を聞きました。そして私は、自分の強みを伸ばせると思い、キャラクターデザインコースを選びました。

**田中：**私がアニメコースを選んだのは、絶対に誰かから教わらないと極めることができないと思ったからです。アニメは一人で描く作品ではなく、誰かと協同で描くので、絶対に画力が必要なんです。それから、アニメを学べばキャラクターをデザインする力もマンガを描く力も身につくのかなと思って選択しました。

**石山：**僕はマンガ家になりたいという目標があったので、マンガコース一択だったかな。

## 紙芝居や映画、演劇も創作の糧になる

**-------- 上級生の皆さんは印象に残っている授業はありますか？ 1年生におすすめしたい授業や面白い授業などを教えてください。**

**田中：**すべての授業が楽しすぎて。紙芝居をつくったり、演劇をしたり、LINEスタンプをつくったり。あと、村井さだゆき先生の授業（文学、脚本概論、物語記号学など）は全部おすすめ。印象に残っていますね。

**工藤：**1年生の4学期に「ヒーロー・ヒロイン・サブキャラ・モンスター・敵キャラを５人描いて集合絵を描こう」という授業があって、その授業は印象に残っていますね。

**石山：**映画撮影の授業とか楽しかったですよね？

**田中：**楽しかったです！　私は「絵」と「演劇」はすごく関連性があると思っていて、演劇ができる人は絵が描ける人だと考えています。だから、演劇や映画の授業を通して、それらをどう絵につなげていこうかと、考えを広げるキッカケになりました。

**石山：**映像を撮る側の立場もすごく勉強になる。撮る側と撮られる側で考え方が全然違うから、やりたいほうをやってみるのがいいと思います。僕は撮る側でしたが、カメラワークとかアングルとか、勉強になったかな。

**全員：**そう思うと、アニメやマンガだけでなく、本当に幅広い授業をやっているよね。

演劇や映画の授業をどう絵につなげていくか考えを広げるキッカケになりました

## スポーツサークルも、大好きな絵を描くため

**-------- では、キャンパスライフについて。皆さんはサークルなどに入っていますか？**

**工藤：**漫画研究会に所属しています。ガタケットやコミケなどの即売会に作品を出品したり、橙華祭（文化祭）で自作の缶バッジやポストカードなどを販売したりしています。それからスポーツサークルにも入っているのですが、それは、体育の授業などがないので、適度に運動して血行を良くして、体調万全で大好きな絵を描けるようにするためです。運動不足になると慢性的な頭痛などになって発想力が低下するので……。

**石山：**すごい!!　もしかして工藤さん、人生2周目!?（笑）

**工藤：**運動は大事ですよ！　大好きな絵を長く描くためにも。小熊くんは何かサークルに入るの？

授業でグループワークが多いから、その中で自然と友達ができます

**小熊：**サークルもいいなと思うのですが、大学生になったのでアルバイトをしたいと思っています。先輩方はアルバイトをされていますか？

**田中：**私、着ぐるみのアルバイトをしている！

**工藤：**本当ですか？　何を着るのですか？

**田中：**クマかな？

**工藤：**私は、ライブ2Dなどを入れられるハイスペックのパソコンを買うために、カラオケ店でアルバイトを始めました。でも、授業や課題との両立はやはり大変ですね。疲れがたまって、絵を描くのが辛いと思うのが一番良くないこと。小熊くんは何のアルバイトをしようと思っているの？

**小熊：**全然決まっていないですね。先輩方のアルバイト先を参考にします！　そうそう、友達はどうやってつくっていきましたか？　僕は工業高校出身なので、アニメ・マンガ学部には女子が多いなという印象があって……。

**工藤：**友達はつくろうと思ってつくらなくても、ほうっておけばいずれできますよ。心配しなくて大丈夫です。

**石山：**大丈夫。授業でグループワークが多いから、その中で自然とできたりします。

**田中：**演劇の授業を通して友達が増えた実感が湧いたかな。

**小熊：**時間の問題ですかね。もう1つ聞きたいのは、先輩方は一人暮らしですか？

**工藤：**一人暮らしです。私は寮に住んでいますが、そこは寮母さんもいなくて食事も出ないタイプの寮です。でもやはり、食生活には気をつけないと乱れますね。

**石山：**僕は朝晩に食事が出る寮に住んでいます。古町ルフルキャンパスからは少し離れた、事業創造学部の紫竹山キャンパスの近くです。

**-------- 皆さん、新潟の印象はどうですか？**

**石山：**出身の山形市から見ると、本当に都会です。遊ぶ場所が多くて最高です。受験の時に初めて新潟市に来て、「東京かな？」と思ったくらいです。

**田中・工藤：**それは言い過ぎです（笑）

## 自分が変わっていくのを肌で感じられる環境

**-------- 進路選択に迷っている高校生に向けて、メッセージをお願いします。**

**田中：**私は、人生って周りで何が起こっていて、それに対して自分がどう動きたいのかだと考えています。だから周りを、環境選びを大事にしてほしいです。そのためにはオープンキャンパスに参加して、学びの環境をチェックしてほしい。耳と目を研ぎ澄まして、大学選びをしてほしいですね。私は開志専門職大学を選んで本当に正解だったと思っています。それは、人との出会いなど、すごく刺激があるから。学生も先生もいろいろな人がいます。そういう環境で自分が変わっていくのを肌で感じました。高校生の皆さんにも、ぜひそういう進路を見つけてほしいです。

**石山：**僕は、自分が進む道を選べるのは、自分だけだと思っています。だからこそ、自分がこうなりたいという将来像をイメージして進路選択をしてほしいです。そのほうが必ず自分のためになると思います。

**工藤：**この大学に入学して、一番に感じたのは「学校ってこんなに楽しいのか」ということです。正直、それまで学校が楽しいと思ったことはあまりなかったです。でも、大学生になって、学校に行きたいという気持ちはずっと継続中です。あと、この大学のおすすめポイントは、明らかに画力が伸びること。そのためのカリキュラムが組まれていて、授業や実習などでしっかり学ぶことで、画力を必ず伸ばせます。

**小熊：**僕は今年入学したばかりですが「友達が大学に行くから自分も行く」じゃなくて、自分で夢や目標を叶えられる進路選択をしてほしいと思います。オープンキャンパスなどもいろいろな学校を見に行って、自分に合う学校を探すことが大事だと思います。

入学して一番に感じたのは「大学ってこんなに楽しいのか」ということです

構成・文：石田雄大、野上勇人

# ABOUT
## 開志専門職大学ガイド

## 大学以上の実践的な職業教育を実施する大学です。

開志専門職大学学長
**北畑隆生**
KITABATA Takao
東京大学法学部卒業。元経済産業省事務次官。元三田学園中学校･高等学校長。公益社団法人日本ニュービジネス協議会連合会（JNB）特別顧問。百年経営の会会長。株式会社神戸製鋼所取締役会議長。丸紅株式会社社外取締役。

### 「アニメ・マンガは、世界の文化だ」

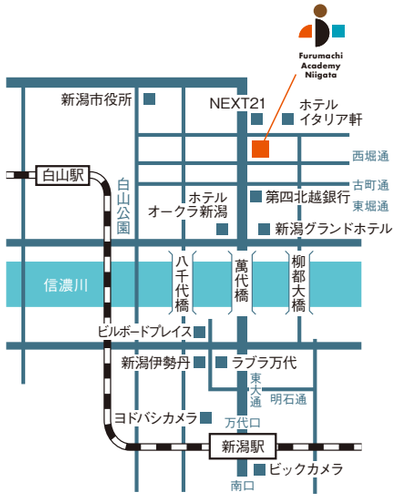
Mangaはそのまま英語になった日本語です。マンガ、アニメ、キャラクターデザイン、ゲームグラフィックなどは、世界中から高い評価を受ける日本の文化であり、芸術であり、国際競争力のある産業です。そして「鬼滅の刃」の大成功やオリンピック・リオ大会閉会式に登場したスーパーマリオ、東京大会開会式に流れたゲーム音楽などは、国境と言葉の壁を超えた世界の文化であることの証明です。
遅ればせながら日本芸術院でも、マンガのほかアニメを含む映画、デザインなどを文芸、絵画、音楽等と同等の芸術と位置づける検討が進められています。
開志専門職大学アニメ・マンガ学部は、少人数クラス、実務家教員による実践的教育、600時間を超えるインターンシップなどで高度な人材を育成し、世界共通の学位である学士号を授与して活躍の舞台を広げ、人材に対する評価と処遇の向上を図ります。
世界の文化をめざす若者の入学を歓迎します。

**建学の精神**

自ら課題を設定し、自ら学び考えて、それを解決する人間となる。
指示待ち人間ではなく、自ら前に踏み出す勇気のある人間となる。
独創性を発揮して、大小を問わず新しい価値を創造する人間となる。
地域、日本、世界で活躍し、社会の発展に貢献する人間となる。

開志専門職大学アニメ･マンガ学部
ふるまちアカデミー
Furumachi Academy Niigata

**アニメ・マンガ学部**
**古町ルフルキャンパス**
〒951-8063 新潟市中央区古町通７番町 1010
古町ルフル 10F・11F




**開志専門職大学**
KAISHI PROFESSIONAL UNIVERSITY
学校法人 新潟総合学院 開志専門職大学

本学は専門職大学制度に基づき設立され、
これまでの大学にはない本格的な実践的教育研究を行う大学です

お問い合わせ
**TEL 025-240-8118 ／ FAX 025-240-8123**
**nyushi@kaishi-pu.ac.jp**

**紫竹山キャンパス**
〒950-0914
新潟市中央区紫竹山 6-3-5

**米山キャンパス**
〒950-0916
新潟市中央区米山 3-1-53

## INFORMATION

アニメ・マンガ学部のWEBサイトで
最新情報をチェック！
https://kaishi-pu.ac.jp/department/anime/

SNS公式アカウント
Twitter　Instagram

発行：開志専門職大学
編集：堀越謙三、野上勇人　アートディレクション・デザイン：山賀慶太、加藤歩美（Pデザイン研究所）
無断転載禁止

イラスト：belne、日高トモキチ、高山瑞穂