

ゲームクリエイターの世界

1 スプラトゥーン、PokémonGO、
ウイニングイレブン他

2 企業が多摩美に期待すること





シリーズ累計販売1000万本突破!

スプラトゥーン アートディレクター



任天堂
井上 精太さん
07年グラフィックデザイン卒

構想時より参加し、キャラクターを含む世界観全体のデザインを担当。イラストレーション等の広範的なビジュアルも手掛ける。

P.4に、インタビューを掲載

シリーズ世界累計販売1億本突破!

ウイニングイレブン リードデザイナー



コナミデジタルエンタテインメント
亀井 智之さん
01年油画卒

主に背景を担当するデザインチームのリーダーとして世界観の構築を牽引。世界中のサッカースタジアム取材し、リアルな描写でファンを唸らせる。

All copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license. © Konami Digital Entertainment



P.6に、インタビューを掲載

多くのコラボ展開やシミュレーション要素で歴史マニアほかファンの枠を拡大

三国志ロワイヤル マネージャー、アートディレクター



DeNA
武安 利幸さん
98年インテリアデザイン卒
(現:環境デザイン)



P.7に、インタビューを掲載

セガからマイクロソフトXboxを経て起業し200万ダウンロード突破のヒットを生む!

ドラゴンファンク 代表取締役 CEO



トイディア
松田 崇志さん
99年デザイン卒



P.8に、インタビューを掲載

「伝説の名作」や「世界的ヒット」を生み出す現場に、デザイナーはもちろん、プランナーや経営者まで。

ゲームクリエイター の世界

今やスマートフォンの普及とともに、広く一般的となったゲーム業界。世界のゲーム市場の売上は2018年に約15兆円規模に達しています*

2021年には1801億ドル(約19.6兆円)まで伸びるという予想*や、2024年のパリ五輪に正式種目化の可能性もあるゲーム競技「eスポーツ」も注目される中、ゲーム業界の様々な分野で活躍する多摩美生を追いました。

*調査会社 Newzoo 調べ

世界累計8.5億ダウンロード突破!

Pokémon GO UXデザイナー



Niantic
石塚 尚之さん
06年情報デザイン卒

「フレンド」機能を使って行う「ポケモン交換」画面を企画から設計、デザインまで手掛け、記者発表に登壇。多くのメディアで話題に。

P.5に、インタビューを掲載



ファンタースターオンライン2 エフェクトリーダー

セガゲームス
福留 竜介さん
11年グラフィックデザイン卒

登録ID数500万突破の国内最大級RPGで演出効果などを表現するエフェクトのクリエイティブを統括。



ディア ホライゾン アートディレクター

スクウェア・エニックス
齋藤 昌大さん
02年油画卒

2017年10月にTVアニメ化も果たしたスマホゲームで設計からプロモーションに至るまでクリエイティブ全体を管理。

*「ディア ホライゾン」は既にサービスを終了しております。



鉄拳 アートディレクター、キャラクターCG制作

バンダイナムコスタジオ 木村 憲司さん
97年油画卒

シリーズ世界累計販売4,400万本突破「鉄拳」のモバイルアプリ版。リーダーとしてバンクーバー支社と協働開発。



真・三國無双8 CGディレクター

コーエーテックモゲームス 大星 悠さん
05年グラフィックデザイン卒
アニメ作品とゲームのコラボレーションタイトルでアート全般を統括する立場で活躍。

利用者数1100万人を超える「白猫プロジェクト」のスピノフ作品、「白猫テニス」のUIデザインを担う。

白猫テニス UIデザイナー

コロプラ M.Hさん
10年グラフィックデザイン卒



© 2014-2018 COLOPL, Inc.



©2017 Niantic, Inc. ©2017 Pokémon. ©1995-2017 Nintendo/Creatures Inc. /GAME FREAK inc.

「フレンド機能」ポケモン交換できる画面。「デザインと開発に携わりましたが、難しかったのは、ゲームバランスとさじ加減です。どれほどのバランスでプレイヤーがやりたいことを満たすことができれば、モチベーションを下げずストレスを感じずに続けてもらえるか。どこまでだったらいいのかと、日本のオフィスでディスカッションを重ねました。」



石塚尚之=卒業後、スタンフォード大学客員研究員に。その後Googleに入社し、日本語入力やGoogleモバイルマップを手掛ける。2016年Niantic入社。「レイドバトル」「ポケモン交換」といった新たな機能を手掛け話題に。



「レイドバトル」画面。「時間になると、ジムという闘う場所に強いポケモンが現れます。そこに集う人たちの交流を見るのが、うれしい瞬間です。」

多摩美からスタンフォード、Googleを経て 国際色豊かな職場で世界的ゲームのUXを担当

ユーザーが体験すること全体を見る仕事

『Pokémon GO』のUXデザイナーのリーダーをしています。UXデザインとは、「どんなサービスやモノがあったらユーザーが喜ぶか」というアイデア出しから始まり、エンジニアリングの部分も十分理解した上でデザインに落とし込んでサービスを実現させ、さらに、そのサービスがちゃんと稼働し製品として成り立っているかの確認作業まで、全てのフローにおいて責任を持つ仕事。様々なスキルと経験値が求められます。ですので僕としては、「UIデザイナー」ではなくて、全てを見渡しユーザーエクスペリエンス全体を見ている担当者、というような自負を持って仕事をしています。

周りが続々起業したスタンフォード時代

急激にデジタルの領域が拡大していった高校時代、自分が今後この新たな領域でチャレンジするにはと考え、情報デザイン学科に進学しました。また、入学後はYahooやGoogle、Amazonといった、世界でヒットしている新たなサービスはなぜシリコンバレーから生まれるのかと、世界に対し強く興味を持っていました。3年生の時、当時非常勤講師として来られていた篠原稔和先生に、ぜひ海外へという助言を頂いたことが後押しとなり、スタンフォード大学で学ぶ決心をしました。当初親友たちは心配して反対したし、僕自身も不安で眠れないような日々もありました。でも、他の人と同じことをしていたらその先に新しい道はないと思ったのです。スタンフォード大学の特性でもありますが、そこにはビジネ

スを勉強する学生と、エンジニアの学生、そしてデザインを学ぶ学生がいて、3者バランス良くチームが組まれます。そのような環境の中どんどん起業していくんです。実際に、60名くらいのクラスで行われたFacebookのサービスを考えるという授業から、5社ほどが起業しました。僕も当時ある学生に、「今度起業するから、その時はデザインを手伝ってね」と話しかけられたのですが、そのサービスが今のInstagram。そのぐらいダイナミックだったんです。

渡米後に感じた多摩美での経験の重要性

情報デザイン学科に入学したばかりの時、常にチームワークやコラボレーションを求められたことに、正直戸惑いました。自分はデザイナーになりたくて来たのに、どうして自分の好きなことができないのか?と。ところがアメリカではより強く協業を求められ、驚きました。スタンフォード大学での最初の授業でスペースシャトルが打ち上がる写真を見せられ、「この事業には何千人という人の力が関わっている。一人ではできない、これがコラボレーションの力だ。これから君たちはコミュニケーションを取り合って、チームでプロジェクトを進めていくのだ」と。大学でも社会に出た今もそうですが、世界中から集まるデザイナーの中で、自分の思いや考えを主張する必要が出てきます。特にNianticは少人数体制なので、ちょっと気を抜くとプロジェクトが滞ってしまうことが多々ある。少しでも違うと感じたときには、周りを説得しチームをまとめていかなければなりません。もし多摩美でのあの4年間の経験がなかったら、僕の今はなかったと思います。

ココからゲームが生まれる

世界同時公開が基本。だから議論が大事

Nianticは、世界中からデザイナー、エンジニア、プロダクトマネージャーが集まり、最初から世界同時公開を想定してモノ作りをしています。その時に、多国籍のデザイナーがいる環境が凄く重要なんです。というのも、例えば僕がアイデアを出した時、各々「インドだったら」「フランスだったら」と、瞬時に自国をイメージするわけです。その議論によって、アイデアの問題点や文化の差で起こりうる課題を解決し、早く次へと進める。『Pokémon GO』は実際に人を動かすゲームである以上、安心・安全に使って頂けるよう責任は非常に大きいです。ちょっとでも気を抜いたり甘いデザインをしてしまったら、数千人、数億のユーザーに影響を与えてしまうかもしれない。だから議論は本当に大事です。



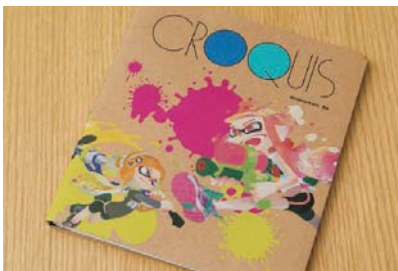
「やっぱり顔を合わせる事が大事」と語り、ほぼ毎月渡米しているという、石塚さんの普段の会議風景。

クリエイターを目指す後輩たちへ

僕が卒業した頃にはスマホはまだ世になかったように、これからみなさんが携わっていくデザインは、まだ世の中に存在していないものの可能性が非常に高い。なので現在の技術にとらわれず、そして世界に視野を広げて、デザインに取り組んでほしいですね。現実とデジタル領域の世界がますます近くなり、さらにどう近づいていくかというところに、次のデザインエリアがあるように感じます。いま弊社では、ARに取り組んでいて、僕も可能性を感じています。



井上精太=在学中、2006年文化庁メディア芸術祭アニメーション部門で優秀賞を受賞。卒業後は任天堂に入社し、『スプラトゥーン』に構想時から参加。アートディレクターとしてその世界観を構築する。



上=設定資料集の『イカすアートブック』(角川出版)。ゲームの世界をより深く理解できるだけでなく、クリエイターがキャラクターや世界観を設計する参考資料としても使える。下=公式グッズの『クロッキー帳』「美大生御用達のアイテムとして、これができたときはちょっと感慨深かったです(笑)」

クリエイターを目指す後輩たちへ

ありがたいことに、『スプラトゥーン』に影響を受け入社を希望してくださる人が増えています。その中から突然変異的に「すごい人」が誕生してほしい。アートブックを作ったのはそのためでもあります。僕も高校時代にひたすら資料集を読み込んだ経験があるので、これから出てくる“すごい人”と一緒に何かを作るのは面白いだろうと、楽しみにしています。

ココでも活躍する卒業生

他の有名タイトルにも多くの卒業生が!

『スプラトゥーン2』に登場するキャラクター「テンタクルズ」をデザインしたのは、本多梨奈さん(15年情報デザイン卒)。他にも、通称「イカフォント」と呼ばれるロゴタイプを作った橋磨理子さん(12年グラフィックデザイン卒)など、多くの卒業生がスプラトゥーンに関わっています。スプラトゥーン以外にも、『Nintendo Labo』のアートディレクター、正木義文さん(05年グラフィックデザイン卒)、『スーパーマリオ オデッセイ』のディレクター、元倉健太さん(00年クラフトデザイン卒 ※現・工芸)など、任天堂の開発部署では多くの卒業生が様々な分野で活躍しています。

正木義文さんのNintendo Laboのデザイン素材



『スプラトゥーン2』カウントダウンビジュアル

『どうぶつの森』『ゼルダの伝説』と経験を積み、全体の世界観だけでなくイラストも手掛ける

社会実践と基礎訓練を両立した学生時代

私は京都出身なのですが、多摩美で学びながら企業のインターンなどに参加して実践の中でデザインを体得したいと考え、入学を機に上京しました。そこで、当時任天堂が週1で実施していたゲームセミナーに、大学1年生の時から参加しました(※現在は行われておりません)。その授業でゲームを作った経験が面白く、大学1年の6月くらいには志望先として決めちゃいました(笑)。

多摩美では、1、2年生の基礎授業で行った、ひたすら絵を描き講評会で評価されるという修行のような2年間が大きかったですね。品質的に自分で納得いかない状態であっても2週間ペースで出さねばならない、量をこなさねばならないという繰り返し、何より力になりました。でも練習は好きなので全然苦ではありませんでした。継続して描けばうまくなりまから、単純に楽しかったですね。授業課題以外はセミナーに打ち込む、ストイックな学生でした(笑)。

『スプラトゥーン展×タワーレコード渋谷』の様子 7月13日~8月5日まで開催された展示会。「自分がよく通っていた場所で展示ができるという、そのループしていく感じが心地よかったです」。



どんどん描いてアイデアを提案

入社後は『街へいこうよ どうぶつの森』を担当し、虫と魚のデザイン制作を通してゲームに必要な様々な要素を学びました。その後『ゼルダの伝説 大地の汽笛』で、メニューやアイコン部分のデザインを担当。自分の担当領域以外にも汽車などのアイデアを提案し、採用してもらいました。『スプラトゥーン』もそうなのですが、当社は職種に関わらず随時いろんな人からアイデアを募集しているので、僕はどんどん描いて提案するというスタイルで今に至っています。現在は『スプラトゥーン2』のディレクターを担当しています。イラストレーションやコンセプトアートを描いたり、その世界観やルールを決めるなど、チームメンバーが良いと思う提案をラインを守って決めていくような仕事です。僕はそのとき、「各自が一番こだわっている部分を出して欲しい」と言っています。例えば靴が大好きだというデザイナーがいれば、靴のデザインはその人に任せるのがいい。またゲームは、キャラクターのデザインや設定の魅力も大事ですが、その前に遊びとしての面白さがまずあり、そのための企画自体を考えることがゲーム作りの面白さでもあります。『スプラトゥーン』ができる過程も同じで、世界観として、「イカ」を定義して仕上げていくことは、単に見た目を作る作業とは違って、要素を整理していくようなもの。こうした情報を組み立てる作業も、デザインの本質的なところだと思っています。美的であっても、機能的であったり、ユーモアもなければユーザーはプレイを続けてくれません。

マネージャー、アートディレクター

DeNA 武安利幸さん 98年インテリアデザイン卒 (現・環境デザイン)



武安利幸=卒業後、コーエー(現・コーエーテックゲームス)に入社。07年より4年間、カナダ支社にて海外開発を経験する。12年DeNAに入社。ビジュアルオーナーとして『三国志ロワイヤル』のリリース・運用に携わる。

『三国志ロワイヤル』キャラクターのラフ画。いくつものパターンに手直しが重ねられ、キャラクターが完成する(右図)



スマホゲーム黎明期からゲームに関わり デザイナーからマネージャーとなって組織づくり

学生時代、3DCGの面白さに触れた衝撃

学生時代、上野毛キャンパスで開かれた講座に参加したのがきっかけで3DCGの面白さに出会いました。当時まだ高価だったコンピュータが数十台導入され、それを使って3Dで表現できる領域は、私の想像をはるかに超えていました。その出会いがきっかけで、グループ会社である映像会社を経て、コーエー(現・コーエーテックゲームス)に入社。複雑な機能が組み込まれた高度な画作り、ステージもキャラクターも全部コントロールして見たこともない世界が表現できるとあって、同僚と、「俺たちがやってるのって、ほぼ神に近い」みたいなことを言い合っていました(笑)。何かもうそれぐらい衝撃的だったんです。

ハイレベルな内容で定評のあるDeNAサマーインターンシップで指導にあたる武安さん。



仮想空間だからこそ納得させる客観性を

3Dのキャラクターは格好いいだけでなく、ゲームにおける役割がちゃんとビジュアルで表現されているのも魅力でした。役割と表現がガッチリハマっていると、そのゲームの世界観がすごく気持ちのいいものになるんです。客観性を持ち、誰が見ても納得させるデザインが大事という感覚は多摩美で養ったのですが、逆に意味を持たない表現では良いものになりません。例えば『三国志ロワイヤル』で、豪華さの違いを演出しようとした時は、キャラクターに施す金の装飾の産地に違いがあるという設定にすることで、説得力のあるデザインを追求しました。そうした客観性の一方、ゲームの面白い点は、主観や作家性を盛り込める部分なんです。客観と主観の両方を行き来して、主観的部分を強みにできるのがエンタメの醍醐味。その点で、ゲームはもっとも優れていると思うのです。

広がるゲームの解釈、その体制構築が必要

DeNA入社後は、アプリゲーム開発に携わっていましたが、その後は組織の拡大に伴い、マネージャーとしてデザイン組織の強化に努めています。いま、ゲームの解釈はどんどん広がっています。Eスポー

ツのようにライブ感が楽しめるものも誕生しました。DeNAのミッションは、「その人の記憶と歴史に残る体験をつくる」ことで、その手段の一つがゲーム。未来に向けて制作体制を構築し、整備を行うのが現在の私の任務です。

クリエイターを目指す後輩たちへ

新卒入社の人たちには「何かひとつ、理解を深めた職能を身につけて下さい」と言っています。例えばキャラクターモデルを作る技術を掘り下げれば、そこに付随する動きについても分かってくるでしょう。理解を深めたい職能を見つけて、自分なりのプロダクトを世に出してほしいですね。

ココから人材が巣立った

業界先駆けとなった多摩美の3DCG講座

ここで語っている武安さんや、コナミデジタルエンタテインメント・亀井さん(P6)、トイディア・松田さん(P8)ら、今ゲーム業界で活躍している多くの人材が、90年代後半に多摩美の3DCG講座で学びました。「当時、業界に先駆けて3Dゲームの開発に取り組んでいたコーエーと多摩美とが、産学共同で取り組んだ夢のような講座でした。1台数百万円もする高価なパソコンで学び、ここから巣立った多くのゲームクリエイターが現在活躍しています(武安さん)」。当時は映画『トイ・ストーリー』やディズニーがフルCG作品で社会に衝撃を与え、新しい価値観が広まり始めた時代。まさに3Dアートの黎明期と言えるこの時、多摩美にコンピューターラボラトリーが設置され、ゲーム業界における新しい礎を築いたのです。

ウイングイレブン リードデザイナー

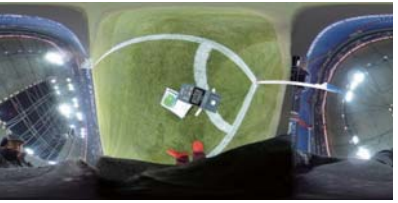
コナミデジタルエンタテインメント 亀井智之さん 01年油画卒



CG 亀井さんが手掛けた、『ウイングイレブン 2019』のスタジアム画面。右は実際に取材した海外のサッカースタジアムの写真。このリアルさが迫力を放つ。



実写



上=ヘリコプターで見た景色そのままに開発されたスタジアムの外観画面。遠くの街並みまで見事に再現。下=光の強さを計測する照度計という機器で照度を計測しつつ、スタジアムの環境を360度撮影。

背景を作成するために、3Dデータスキャンやヘリコプターを使ってリアルを追求

10カ国以上のスタジアムで現地取材を敢行

背景デザインのリードデザイナーとして、『ウイングイレブン 2016』から携わり、主にサッカーのスタジアムのデザインを手掛けてます。実在するものなので、実際に向かってスタジアムの構造や質感を調べ、計測を行って制作します。今年3月には、ドイツに行き3Dデータスキャンを行いました。スタジアムにレーザーを飛ばして、実際の寸法を全部図るんです。本物に近いリアルな感じをどう生み出すか。その方法はすべて、自分たちで考えて決めます。今回は上空からのカットを作るために、ヘリコプターをチャーターして撮影しました。すでに10カ国は取材に行っていますが、こうした本格的な手段を使ってリアルを追求できることは、デザイナーにとって最上のよこびですね。山脈がかなり特徴的なスタジアムも手掛けたのですが、JAXAが所持する地形のデータが面白いのでぜひそれを使って作りたく、JAXAより使用許可を頂いて作成しました。もちろん、単にリアルな作品を作ることだけが目的ではありません。コストをかけ

た分「利益を生む」ことが大前提ですし、想像して作るよりちゃんと見て作った方が短期間で制作できるという効率面、また「JAXAのデータを使った」という事実が宣伝効果につながることで見越して計画し、社内プレゼンが通って、初めて実現するのです。

想定する一番の位置を常に超える意識で

制作現場では1週間に一度、作ったものを見せ合うレビューの場を設けています。デザイナーは「見せる」という場があると、物凄い能力を発揮するんですよ。皆何か人を驚かせるものを見せたいという思いが強いので(笑)。プログラマーなど、異なる職種の人にも意見を聞くと、的を射た鋭いところを突かれることが多いんです。こういった自分の作品を客観視する習慣が多摩美では日常的にあって、講習会で皆で描いた絵を評価し合う環境と同じですよ。自分の癖は自分で気づけないので、客観的に指摘し合う方が効率が良いのです。また多摩美では「ここまでやれば1番になれる」というところまで描いても、同等かそれ以上の人が必ずいることを知ったことも大きかった。社会に出るとさらにシビアで、「他社より更にいいものを作ろう」なんて当然の世界。想定する1番の位置を常に超えよう意識するようになったのは、多摩美での経験があったことです。



現地取材は、先生の感想まで体験できる貴重な時間。

人事担当者に聞く ゲーム業界が、多摩美に期待すること

※2018年5月～7月に取材したものです。

コナミデジタルエンタテインメント 事業推進本部プロダクト推進室 主幹 根岸 豊さん ▶ 以前、油画の学生向けに小規模な説明会を開催したところ、予想以上に多くの学生が集まってくれました。その時、皆さん興味は持ちながらも、「デジタルに強くなければ進路としては難しいのでは?」と心配する方もいました。力がある皆さんには、ゲーム業界が求めるものや適性、魅力あるこの仕事のことをもっともっていただき、情熱を持って飛び込んできて欲しいですね。

コーエーテックホールディングス 管理本部 人事部 横山知之さん ▶ 業界内に多摩美の卒業生は多く、世界中でヒットしている幾つものタイトルに関わっており、エンタテインメント業界をリードしていると言っても過言ではありません。VR技術やeスポーツの誕生など開発環境やビジネスモデルが目まぐるしく変化するなか、世界を舞台に「今」ではなく「その先」にある「面白い」の可能性に挑戦し超えていけるか。そのマインドに期待しています。

コロプラ 次世代部 西田明佳さん ▶ コロプラには、入社後3Dをはじめひと通りの技術を学ぶ教育プログラムがあり、ここで多摩美で培った基礎力を武器に技術を伸ばす人が大勢います。多方向から見ると視点や思考の、作品に向き合う忍耐力や洞察力、突っ込まれても前向きに受け止める強さと素直さ。そこには、ただ仕事に直結する人間ではなく「クリエイター」を育てようとする多摩美の方針を感じますし、まさにそういったデザイナーを求めています。

セガゲームス オンラインコンテンツ事業部オンライン研究開発部 セクションマネージャー 中山雅晴さん(96年グラフィックデザイン卒) ▶ 在籍する多摩美の卒業生に学科を限らず共通するのは、確かな基礎デッサン力に基づく汎用性ですね。画力だけでなく、客観的視点を持ち、いずれはリーダーとして引っ張っていく素質があるかを重視し採用しています。さらに、野心が強く、自己投資を惜しまず、一方で協調性を持ち合わせた人こそこの業界で活躍できる人だと思いますし、そんな人を望んでいます。

バンダイナムコスタジオ VA統括本部 VA第1開発本部 VA2部 VA3課 課長 東 毅之さん ▶ ゲーム開発はCG技術の向上とともに、常に最新の技術トレンドを取り入れる必要があり、そこには学生時代に培った基礎力が生きてきます。一時的な技術力ではなく、変化に対応できる柔軟性と基礎力が必要なのです。今、主流となっているスカルプトという3Dモデル制作手法は、感覚的に彫刻に近いのでは。絵画やデザインに限らず、幅広い学びが生かせる業界だと思います。

ドラゴンファンク 代表取締役 CEO

トイディア 松田 崇志さん 99年デザイン卒



台湾支社の様子は、社内に設置されたテレビで常に繋がった状態。マイクもあり、話しかけるとすぐ会議が始められる。

セガからマイクロソフトを経て起業 開発したゲームが200万DLを達成し海外支社設立

全ゲーム市場に挑戦する会社を作った

スマートフォン向けのゲームを作ろうと2012年にトイディアを起業し、そこで生まれたのが『ドラゴンファンク』です。当時10名弱のメンバーで、2018年に200万ダウンロードを達成しました。スマホゲームからスタートしましたが、当然ゲームするのはスマホだけではなくありません。出会ったこともない海外の人や市場に自分のゲームを広めたい、といった思いもあります。多摩美での教への影響が大きいのですが、「言語を越えいろんな人たちが、遊びを通じてコミュニケーションをとれるツール」を、ゲームという形で生み出していく会社を作りたいと

ココに生きる 絵の力

デザイナーから経営者を目指す意義

「私は、デザイナーであることに誇りを持っています。結局今の時代に求められることは、いろんな壁を越えた価値観を、人類全体がどう共有できるか。これから生み出されるサービスは全てそこに向かって行くべきだし、絵はそれを乗り越えられるんです。優れたアートを出すことができれば、1週間かかる会議も1日で終わられるかもしれません。多くの人間を巻き込む力がある。その描く力が、経営の際にも役立っています」(松田さん)

いう思いでトイディアを立ち上げました。「この世のゲーム市場全てに対して、自分たちが作ったゲームを出す会社にしよう」と取り組んでいます。

経営者になるまで貫いた高い目的意識

就活を控えた4年生の時、将来のキャリアを思い描いてみました。デザイナーとしての頂点はなんだろう？ ゲーム会社や映画の世界に入って突き詰めたら、リーダーやディレクターにはなれるかもしれない。でもそれが上限ではつまらないと思ったんです。なので、その頃から経営者になりたい。ゲームそのものを生み出す会社を自分で作ろうと思いました。経営者になることを見すえてゲーム業界に進むなら、ソフトだけではなくゲーム機自体も作っている会社でなければならぬと考え、セガに入社しました。私はデザイナーにありがちな、知識や技術の深掘りだけをする気持ちはなくて、商品全体がどうユーザーに届くのかとか、それが今の時代にどういう価値を持つのか、といったことに関心がありました。それでブランドを作ったり自社の製品を育てると考えた時に、国内ではセガが良かったのです。でも、次に作品をワールドワイドに展開したいと思ったら、やはり海外の企業でその文化に触れねば、と。そこで1年半後にマイクロソフトに移り、約8年半勤めました。

卒業生に聞く 多摩美で培い、 今に生きていること

※2018年5月～7月に取材したものです。

コーエーテクモゲームス 開発支援本部 CGディレクター 大星 悠さん(2005年 グラフィックデザイン卒/P3参照) ▶ ゲーム業界にあこがれ、アートの知識と職種を選択肢は広い方が良く考えて多摩美に進学しました。実際、ゲームは様々な要素で成り立つ世界。3DCGを使った映像のカメラを調整する時、自分の専門外だった写真の授業での経験が役に立ちました。私はいずれはプランナーになりたいという夢がありますが、キャリアアップを目指す意味でも、多角的な学びが必要だと思っています。



松田崇志=卒業後、セガ(現セガゲームス)を経て日本マイクロソフトに入社。Xboxの開発などに携わる。2012年トイディアを起業。今年、台湾支社を設立し、国内外で人材育成にも力を入れている。



開発中のゲームをテストできるように、机周りにはコントローラーが。

Xboxのゲーム開発をするアートディレクターとしてコンセプトアートを描き、各専門のアーティストに仕事を振り、美術に関して責任を持つという仕事です。その成果が認められて次はプロデューサーに。ゼロから企画を考えてチームを作り、ゲームソフトが完成するまでの全てにおいて責任を担いました。

総合的な能力が必要な世界

ゲームは優れた総合芸術だと思っています。デザイナーをはじめ、映像や音楽など各専門分野が活躍できる。さらに、ユーザーも参加者になれる最高のエンターテインメント。そこに、多様な才能を上手くまとめていく力が必要なんです。部分ではなく全体を作品として見る俯瞰した視点。それらをまとめつつ最終的に面白いゲームに仕上げるには、1つの作品として調和させていくバランス能力や、一方で危機予知能力など、作品を紡ぎ上げる総合能力が問われ続けます。日々悩みが多すぎてハゲるぐらい悩むんですけど、それを乗り越えて1つの作品を作った時にビジネスとしての成功であったり、多くの人の手に届く感動があったり。そういう点が素晴らしいとありますね。成功と責任が全て自分のものである。言い訳ができない場所で話したい。それらの根底にあるのは、やはりゲームへの愛です。

コロプラ クリエイティブ本部 UIデザイナー M.Hさん(2010年 グラフィックデザイン卒/P3参照) ▶ ユーザーを退屈させず、いかにワクワクさせるような見た目、仕掛けを施すがUIデザイン。動かす楽しさを知ったアニメーションの授業の経験が、今につながっています。UIは、機能性や感動を創造するデザイン。論理的に思考し全体的な設計ができる人に向いています。分業が多い仕事なので、得手不得手やジャンルにとらわれず、やりたいことの可能性が広がる仕事だと思います。

表現者として参画

夢眠ねむさん 情報デザイン卒

「夢眠ねむ」という唯一無二の関わり方で 音楽ゲームとコラボレーション

本学卒業生であり、アイドルグループ「でんぱ組.inc」メンバーとして様々なポップカルチャーシーンを横断し活躍する夢眠ねむさん。そのクリエイティブのひとつとして、アイドルという立ち位置でゲームとコラボした企画が、『夢眠ねむ×グルーヴコースター ドリームプロジェクト』。夢眠さんの声をもとに制作された“VOCALOID4夢眠ねむ”と、全国のアミューズメント施設で稼働中の人気アーケード用音楽ゲーム『グルーヴコースター 4 スターライトロード(タイトー)』のコラボで、オリジナル楽曲コンテストの受賞曲の配信キャンペーン(5月23日～)を行うなど、アイドルとゲームというユニークな展開で話題を呼んでいます。



夢眠ねむ=ライブイベントスペース「秋葉原ディアステージ」での活動をを経て「でんぱ組.inc」メンバー加入(2009年～)。グッズデザインやプロデュース、映画監督、コラム執筆などジャンルに関係なくカルチャーを結ぶポップアイコンとして活躍の場を広げている。でんぱ組.incはニューシングル「プレシャスサマー」を9月26日リリース。現在、先行ダウンロード配信中。

ゲーム会社への内定!

篠田百花さん 統合デザイン学科4年

プランナーとして手掛けたいのは 子どもに新たな学びを生み出すようなゲーム

ゲーム業界の様々なデザイン領域で活躍する卒業生たちに続き、来春大手ゲーム会社への就職が内定し、新たにプランナーとして羽ばたこうとしている統合デザイン学科4年生の篠田さんに、なぜゲーム業界を志し、どんなプランナーを目指しているかについて聞きました。

デザインが分かる総合職として会社を支えたい

ゲームは好きでしたが、当初仕事にするというイメージはまったくありませんでした。ですが3年のとき、友達に誘われて行った会社訪問で、初めてプランナーという職種があることを知ったのです。もともと私は趣味で漫画を描きますが、絵を描くよりも話を作る過程が好き。ゲームも同じで、絵を描くより世界観やシステムそのものを作る方であれば、自分には向いているんじゃないかと思いはじめました。就職活動では周りはデザイナー職志望が多い中、私は総合職と企画職だけに定めて受けました。デザイナーではなく、「デザインがわかる総合職として会社を支えたい」と思ったのです。私が学んできた統合デザイン学科は、平面、立体、デジタル、空間などデザインに関する一通りのことができることが前提で、その上で自分の強みを追求します。だからこそプロデュース側に行くという発想を持ってた意味では、学科の学びに大きく影響されま



スクウェア・エニックス 第9ビジネス・ディビジョン アートディレクター 齋藤昌大さん(2002年 油画卒/P3参照) ▶ ゲームのグラフィックスはしっかりした陰影やハードな世界観がすごく西洋絵画的で、僕に合っていました。多摩美なら油画専攻でもCGがやりたければやれるなど、自由に挑戦できる環境が整っています。また、いろんな感性が集まっているので、視野を広め感性を養うには最適な場所。ビジネス面にも役立つ思考やマインドを養うチャンスに恵まれていました。

した。結果的に、統合デザイン学科でなければ気付けなかったかもしれません。

課題で褒められたアイデア力をとことん突き詰めた

私は、課題で褒められるのはいつもアイデアだけで、周りより画力が劣ると悩んでいました。でもある時「じゃあ描くのは上手い人にやってもらえばいいや」と吹っ切れて。強みをより強化しようと切り替え、そこからは、画力は付加的な武器として考え、とにかく企画を重視しました。また、最初は自分目線で制作を行っていましたが、ある課題で先生に「それ買うと思う?」と指摘を受け、自分が好きなものを作るのではなく、状況に応じて誰かに必要とされているものを作った方がいいと気付けたのも大きかったです。振り返ると、就活中は、自分の強みは何か?自分が作りたくて誰かに必要とされるものは何か?それを突き詰める期間だったように思います。私は4年間アルバイトで小学生の塾講師をしてきたのですが、ここで触れ合った子どもたちの新しい発見や学びにつながるような何かを作りた、例えば身体を動かしそこからスポーツに興味を広がるようなゲームを生み出したい。その答えとして、ゲームセンターなどに設置するアーケードゲームを手掛けたいという、いまの夢につながりました。



就職活動の最終面談時に用意したゲームの企画書。3年生の時インターン先で基本的なゲームの企画書の作り方を学びました。また、積極的に企業説明会などに持参して担当者の方に意見を聞くなどして、自分なりにプランナーになるためのスキルを磨いていきました。

思考の体幹を鍛える学びが就活に生きた

ゲーム業界への就活に意識を向けてからは、徹底してゲームをやり込んで分析し、面接時に「もっとこうしたらユーザーの不満解消につながると思う」と、きちんと意見できるよう備えました。でもその課題発見と解決の過程は、普段の授業でやっていることと同じなんです。統合デザイン学科は、平面も立体もデジタルも駆使して、あらゆる解決策を考えるため、課題制作をこなすのは大変ですが、やっていることは思考の体幹を鍛える筋トレのようなのだと思います。他にも同じ学科からゲーム業界に進む人がいますが、デザイナーに限らず、インタラクティブや、プログラミングなど私は異なるアプローチをしており、そういう意味でも統合デザイン学科の可能性は面白いと思っています。社会に出ると、一般大学で企画を学んだ人、専門学校でゲームを極めた人など、たくさんのライバルがいると思います。ですが私は様々なツールやメディアを駆使して表現をすることができますし、企画やデザインの思考のトレーニングを重ねていて、それをゲームに生かします。就活を通して気付いた自分の強みと、4年間培ってきたことを糧に、好きなことに熱量を注いでいきたいです。

バンダイナムコスタジオ VA統括本部 VA第1開発本部 VA1部 VA1課 課長 木村憲司さん(1997年 油画卒/P3参照) ▶ 私たちの仕事は、さまざまな個性のスタッフが一つのゴールを目指し、お客さまに伝わる製品にまで仕上げるチーム制作です。なので、柔軟な思考やコミュニケーション力が求められます。技術の進化と共に変化の激しいゲーム業界ですが、学生時代に培った基礎力や知識、経験は今でも活かしています。

企業の人事担当者・卒業生に聞く 多摩美への期待と実績

■メーカー

キヤノン

デジタルカメラやインクジェットプリンターなど、高いシェアを誇る製品だけではなく、「商業印刷」「ネットワークカメラ」「ヘルスケア」「産業機器」と、BtoBへ事業領域を広げる電気機器メーカー。

デザイナーのみならず 商品企画から人事に至るまで 卒業生が活躍

総合デザインセンター 課長
柏木 直人さん (1989年 | グラフィックデザイン卒)



総合デザインセンターでは、キヤノンブランドの全製品を手掛けているため扱う製品の幅はとても広くなります。そこで大切にしているのは、「ユーザーを理解する」ということです。カメラを例にとると、プロカメラマン、写真愛好家、子どもを撮る主婦の方などさまざまなニーズがあります。また、日常を撮って楽しむ“カメラ女子”が登場したように、時代やモノの変化に従ってその用途や意味も変わります。その人はどういう志向でこのカメラを持つのか？ 相手を理解するところからデザインを考えることに軸足を置いています。

キヤノンのデザイナーは、美大卒者と工学部系デザイン科卒者とおおよそ半々くらいの比率で在籍しています。その中で多摩美卒業生の特徴として感じることは、バランス感覚に優れていることですね。デザイナーとして入社した人がデザイン以外の分野で活躍する例も多く、実際にプロダクトデザイナーとして入社した人が現在は他部署で商品企画を担当するなど、汎用性があるのです。かく言うデザイン人事を担当している私も、実は多摩美の出身(笑)。広報宣伝や会社の経営監理など、デザイン以外の部署も複数経験して今に至ります。多摩美では、社会の中でデザインがどこにあるか、ただ美しいだけではなく、これが世の中に受け入れられるかという視点で学びました。これが生きているのでしょうか。先輩として後輩に伝えるならば、多摩美に入ったからって何も美術だけが仕事じゃない。今ビジネスシーンで「デザイン思考」が重視されているように、社会のあらゆるところで通用するのが多摩美の学びです。ステレオタイプに考えずに、より良い活路を見つけてほしいですね。

私たちの時代には先進だったデジタル機器やネットワークの環境はいまや当たり前のもので、5年後、10年後とさらに環境は変わることでしょう。これからの消費者層の中心は、子どもの頃からスマホに慣れ親しんだ世代。そういう意味でも、ユーザーを背景から理解することが課題なのです。当社の事業は、カメラづくりから始まりその領域を広げてきたように、変革が原動力。目まぐるしく変化する時代の中で、結果を怖がらず新しいことにチャレンジできる人を求めています。多摩美に限らず、今の学生は身の丈を測りながら思考や行動をするところもありますが、もっと積極的に高望みするようなスケール感のある人を望んでいます。

根気強く作り込む姿勢が、 入社後の「精緻なものづくり」 につながった

総合デザインセンター
松木 愛華さん (2014年 | グラフィックデザイン卒)



パッケージやロゴマークのデザイン業務を経て、今年度から新製品のプロモーション映像などを手掛けています。8人のチームで、映像内に使われるグラフィックや、2D的に動くモーショングラフィックなどを担当しています。スケジュール管理を行い、限られた時間内で取捨選択しながら作ることが学生時代との大きな違いです。またチームでの分担作業が多いので、データの作り方など誰もが共有できミスが起こりにくい方法を模索しながら制作しています。自分が手掛けた作品が、世界各地で見られていると思うと、責任重大でやりがいがあります。

自分と向き合い、 「これだけは」という 強みを見つけた

でも、学生時代はトライアンドエラーを重ねる時間はありましたので、とにかく自分と向き合い、「これだけは」を見つけることができました。私は人よりも緻密なものや造形を作り込む作業が得意だと気付き、それを追求し自分の強みとして形にすることができたのです。このように自分の強みや弱みを理解し、洗練させることができたのは、多摩美で得た一番の力です。他にも、情報集約のさせ方、視点、優先順位、アウトプットの手法や伝え方など、仕事のふとした瞬間に多摩美で学んだことや先生方の言葉を思い出します。

就活を始めた時は代理店や制作会社を考えていましたが、先生の勧めで参加した当社の説明会で、多摩美OBの方のお話がとても魅力的に感じられて心が決まりました。キヤノンでは「精緻なものづくり」という姿勢を大切にしているのですが、根気強く作り込む姿勢は、多摩美で培い得意とするところ。後から習得できるスキルと違って、描く力や観察力、表現力といった基礎力は、それに没入する時間がある学生時代でしか得られません。私はそうした環境と先生方の教えの中から、基礎力をつけ、自分の支柱を見つけることができました。ぜひ後輩の皆さんにも、それを見つけてほしいですね。



「プロダクトデザイン」の部分を手掛けた、大判インクジェットプリンターの「プロダクトデザイン」のイメージを再現

多摩美出身者は、ビジネスの最前線からどのような評価を受けているのでしょうか。また、その卒業生たちが学んだ多摩美での4年間は、ビジネスの現場でどう生かされているのでしょうか。さまざまな業界で活躍する企業人たちに、多摩美に求められる期待と実績について尋ねました。

本記事は、連載企画です。さらに詳しい内容や他企業情報はWebでご覧になれます。



■メーカー

パナソニック

「事業を通じて社会の発展に貢献する」という創業以来の経営理念を体現したブランドスローガン「A Better Life, A Better World」のもと、「家電」「住宅」「車載」「B2B」の4領域で事業を展開し、世界中のお客様一人ひとりにとっての「よい良いくらし、より良い世界の実現」を目指す。

国内外のあらゆる 領域で卒業生が活躍。 その伸びしろが多摩美の特徴

イノベーション部門 デザイン戦略室 主幹
井手 信宏さん



多摩美の卒業生は、国内外の幅広い領域で活躍しています。多方面に伸びしろがあり、その下地ができてるのが多摩美の特徴と言えるかもしれません。当社のデザインといえば家電商品のイメージが強いと思いますが、UI/UX、サービス、ソリューション(課題解決)など、あらゆる領域の必要性が増え続けています。したがって、プロダクトに加えて、統合や環境デザインのように、思考力や空間から発想する力に長けた学生に期待しています。もちろん、当社にはいろんな教育システムがあるので、どの学科の方にも活躍の場はあります。学生の方は、まずは今取り組んでいる専門を十分に尖らせてください。

エコソリューションズ社 ライティングデザイン部 住宅課 デザイナー
今木 研志さん (2016年 | プロダクトデザイン卒)



住宅向けの照明デザインを担当しています。照明は非常に身近で不可欠なものであり、家という空間を作るための基礎のような存在です。毎日当たり前に使うものとして、暮らしに寄り添える商品を目指してデザインをしています。ちょうどこの秋にも、私が担当したシーリングライトが発売されたので、嬉しく思っているところです。

私が入社して初めて担当した商品は、広島東洋カープの優勝記念シーリングライトでした。最初はファンのためのグッズとしてしか捉えていませんでしたが、こういった話題性のある商品が、地元の電気屋さんとお客さまとのコミュニケーションのきっかけを作っていることを知り、ひとつの製品でも多くの人が関わり社会を形作っていることを体感しました。

このように、プロダクトデザインは造形だけではなく、製品を介したコミュニケーションやサービスのように、形をもたないものも多様にあります。実務を通して振り返ると、多摩美で一貫して得たことは、価値や思いを「伝える力」だと思います。社会に対する価値を生み出していく姿勢と、自分の思いを形にするスキルを身につけたことが大きな糧となりました。



「この秋発売された今木さんデザインのシーリングライト」

■メディア

共同通信社

共同通信社 = 「正確公平な内外ニュースその他の情報を提供し、公平な世論の形成と社会の健全な発展、国際相互理解の増進に寄与すること」を目的に、国内外のニュースを取材、編集して全国の加盟新聞社、放送局、海外メディアに配信する総合国際通信社。

社会との接点を意識した カリキュラムがデザイナーに 必要な対応力に生きている

ビジュアル報道局 グラフィックス部 部長
八代 到さん



通信社のグラフィック記者は、一つのニュースを掘り下げて考える力、速く正確にアウトプットを仕上げる力と、さらに先の展開を読む力が必要。多摩美は社会との接点を意識したカリキュラムが組まれているようですが、活躍する卒業生たちに感じる「求められることへの対応力」は、その学びが生きているのでしょうか。私たちが求めるのは画力以上に、世の中に関心を持ち、敏感な人ですね。そして、人と話ができて理解し、考えを伝えられるコミュニケーション力は必要。さらに、言葉を大事にし、読み解く力を持った人です。そのような資質があれば、通信社の仕事に「この学科は向いていない」ということはありません。

ビジュアル報道局 グラフィックス部 グラフィック記者
山田 侑加さん (2017年 | デザイン卒)



加盟する新聞社に配信する記事のインフォグラフィック全般を制作しています。また、自ら取材に行くこともあります。どんな媒体にも使いやすく、幅広い読者に伝わるように心掛けていますので、多くの媒体に掲載された時はやりがいを感じますね。

受験時代、理工系を目指していた私が多摩美にシフトした理由の一つは、将来の選択枝の広さでした。「ここなら、色々な道が開けている」と思ったのです。実際に、プレゼンなどで常に人の目に触れることを意識して作っていく過程や、卒業制作で作ったインタビュー動画の取材経験と、そこで培ったコミュニケーション力などが、そのまま今の仕事に生きています。

今の会社を選んだのは、描くだけではなく、人と関わり、情報を視覚的にデザインすることに面白さを感じたからです。また、これからの通信社にはWeb動画のようにインタラクティブなデザインも必須で、平面以外に映像にも興味があった私は、ここなら貢献できるのではないかと思いました。学生時代、一つの課題に対して考え抜き、精度を高め、自ら解答を導き出した経験が、役立っています。



日本の手仕事を紹介するグラフィックス企画「イラスト探検隊」で、群馬県桐生市の刺繍刺繍を取材し、イラスト記事として制作した

建築家・安藤忠雄さんの特別講演会を本学で開催

日本を代表する建築家・安藤忠雄さんの特別講演会が、7月2日に八王子キャンパスにて開催されました。主催は、環境デザイン学科研究室。安藤さんの建築やその思想にふれることで大きな示唆を得てもらいたいと企画し、会場には学生ほか300名を超える聴衆が集まりました。講演会では、安藤さんが世界中を旅した20代の経験や、『住吉の長屋』『光の教会』などこれまでに手掛けた代表作、携わったプロジェクト、影響を受けた先人たちやその作品などを紹介。日々激しく変化する世界でどう生きるかというビジョンを織りまぜながら、今後を生き抜くために必要な力について語りました。そして、「自分が何に向いているのか、何がしたいのか、その方向性を見出すきっかけになれば」と、これから社会に出る学生たちに向けてエールを送りました。



トピックス

「多摩美術大学オープンキャンパス×進学相談会2018」開催される

7月14日、15日の2日間、八王子キャンパスにてオープンキャンパスが開催されました。学生の課題作品展示や公開講演会、ワークショップのほか、産学官共同研究の成果発表など、200を超える催しが行われ、今年度は高校生を中心に過去最高となる12,000名が訪れて本学の創造的な学びを体感しました。なかでも、統合デザイン学科のクロスレビューでは、学生のプレゼンテーションとそれに対する教授陣の講評を公開。終始立ち見が出る盛況ぶりとなりました。



「東京国際ミニプリント・トリエンナーレ2018」の大賞決まる

世界の版画作品に関する学術的なデータ収集を目的のひとつに本学が主催している公募展「第6回東京国際ミニプリント・トリエンナーレ2018」の審査会(審査員長=建畠哲学長)が6月2日に八王子キャンパスで行われ、韓国出身のJihye LIMさんが大賞に選ばれました。本展は出品作品のサイズをミニプリントとすることで「世界のどこからでも郵送によって、誰でも自

トヨタ自動車CBO、福市客員教授による特別講義

本学卒業後、トヨタ自動車株式会社で40年以上にわたりデザイナーとして活躍する、福市得雄客員教授によるプロダクトデザイン専攻の特別講義が、7月6日に開催されました。福市客員教授は、デザイン本部本部長やレクサスブランドのインターナショナルプレジデントなどを歴任し、現在はCBO(チーフ・ブランディング・オフィサー)を務めています。

4回目となる今回は、学生ら約50名が聴講。「デザインには企(わけ)があり、スタイルには意味がある」をテーマに、トヨタブランドのイメージアップを図るために取り組んだ「デザイン改革」の概念やプロセスを、デザインの実例などを交えて解説。また、その中で次世代のデザイナーに求められる条件について「デザインツールの進化により、絵の上手さは判断基準にならなくなりつつある。それよりも発想をどれだけ高く、幅広く、豊かにできるか。その発想力がデザイナーには問われる」と述べ、独自性のあるアイデアを創造することの重要性を説きつつ「未来を具現化できるのはデザインだけであり、手掛けたデザインが周りから必要とされる唯一無二の存在になってほしい」と、学生にメッセージを送りました。講義後は、トヨタ新型タクシーのデザインの狙いや、高齢者や障害のある方へのユーザビリティの配慮などが実車を用いて解説され、学生たちは熱心に耳を傾けました。



由に参加できる」というアイデアから始まり、ひとつの大学が試みた国際公募展として大きな反響を呼んでいます。デジタル表現を受け入れた今回は94カ国・地域から1,927名の応募があり、その内19点の入賞作品を含む324点を多摩美術大学美術館にて展示します。

※会期はP16に記載

「トビタテ! 留学JAPAN 日本代表プログラム」で院生がドイツへ

これまでも本学から8名が採用されている、文部科学省主催の官民協働海外留学支援制度「トビタテ! 留学JAPAN 日本代表プログラム」。将来グローバルに活躍する人材の育成のため、意欲と能力ある若者の海外留学支援を目的とした同プログラムの平成30年度の多様性人材コースの派遣留学生に、大学院環境デザイン1年・大川翔吾さんが選出されました。9月から半年間、ベルリンにある本学の海外協定校に留学します。

今年もファインアートの学生が展覧会設計に挑戦

7月2日～7日、情報デザイン棟・芸術学棟1Fのギャラリーにて、芸術・野田尚稔非常勤講師が2～4年生を対象に行っているPBL科目「文化演出の現在I(展覧会)」企画による「じぶんがない」展が開かれました。この科目は、毎年ファインアート系の学生が多く受講し、世田谷美術館の学芸員である野田講師の指導のもと、企画・会場構成・広報はもちろん、キャプションの作成、設置、チラシのデザイン、レセプション

4年・島内蛭さんが来夏公開予定の映画『今日も嫌がらせ弁当』(監督=塚本連平)に参加し、美術助手として約1ヵ月間にわたり劇中グラフィックや看板などのデザインワークを行いました。美術監督で指導を担当した高橋泰代非常勤講師は「この仕事を数年している美術助手の能力にも全くひけをとらず、理解力も高い。ここに社会的責任感が加われば、より高いクオリティが期待できるデザイナーになれる」と高く評価。島内さんは「学生のうちに映画製作の現場に関わることができ、将来のビジョンが明確に持てるようになった」と話しました。

受賞

「ART IN THE OFFICE 2018」で卒業生が受賞
マネックス証券が社会文化活動の一環として、現代アートの分野で活動する新進アーティストに、同社プレスクールの壁を作品展示の場として約1年間提供する「ART IN THE OFFICE」。87点の応募作品の中から、17年大学院博士修了・金子未弥さんが受賞アーティストとして選出されました。6月上旬よりワークショップを重ね、作品『見えない地図を想像してください』が完成。8月27日に完成披露レセプションが行われました。

第23回「文房具アイデアコンテスト」にて、学生が一般部門グランプリを受賞

「こんな文房具があればいいのに」という斬新なアイデアの発掘を目的とした、文具業界で最も歴史のある「文房具アイデアコンテスト」(主催・サンスター文具株式会社)。第23回となる今年度は「びったり」がテーマで、大人を対象とした一般部門で1712点に及ぶ応募作品の中から統合デザイン4年・山下大地さんの『小口の付箋』がグランプリを受賞。5月27日に恵比寿ガーデンプレイスで表彰式が行われました。

深澤直人教授がイサム・ノグチ賞を受賞

世界的な彫刻家イサム・ノグチ氏(1904～88年)の革新性や国際性を共有する芸術家らに贈られる「イサム・ノグチ賞」を、統合デザイン・深澤直人教授が受賞しました。授賞式は今年で5回目となり、5月22日にニューヨークのノグチ美術館で開かれました。

山下恒彦教授が第45回伊藤薫朔賞にて、協会賞を受賞

演劇舞踊デザイン・山下恒彦教授が、テレビ日本美術家協会が主催する第45回伊藤薫朔賞において協会賞を受賞しました。これは昨年8月に放送されたNHKスペシャル「戦後ゼロ年 東京ブラックホール」に、同教授が株式会社NHKアートの小澤雅夫さんとともに携わった美術デザインが受賞対象になったものです。21世紀に生きる若者が、戦後ゼロ年の東京にタイムスリップし、東京ブラックホールに迷いこむ――。時空を越えた新感覚ドキュメンタリー番組で、歴史的フィルムに主人公を合成し、ドラマとドキュメンタリーを超越した最先端技術とアナログの融合による斬新な映像表現が高く評価されました。

大貫卓也教授がADC賞グランプリを受賞

東京アートディレクターズクラブ(ADC)による2018年度ADC賞が発表され、最高賞であるADCグランプリを、グラフィックデザイン・大貫卓也教授の仕事全集『Advertising is』が受賞しました。また、ADC

会員賞には統合デザイン・佐野研二郎教授、ADC賞には卒業生や教員が携わった作品がそれぞれ選ばれました。受賞作品は、10月29日～11月22日に東京で開催される「Art Direction Japan 2018展(会員作品=ギンザ・グラフィック・ギャラリー | 一般作品=クリエイションギャラリーG8)」のほか、長野、石川の各巡回展で展示されます。



上=大貫卓也教授の仕事全集『Advertising is』。下=佐野研二郎教授のCULEN「新しい地図」の新聞広告、マーク&ロゴタイプ。

「DSA日本空間デザイン賞」で修了生が受賞

一般社団法人日本空間デザイン協会が主催する、世界最大規模の空間環境系のデザイン賞「DSA日本空間デザイン賞」。1966年の創設より半世紀以上、空間におけるコミュニケーションデザインの創造をめざす優秀なデザインを顕彰し続けてきた同賞にて、今年度の応募総数771作品の中から、18年大学院環境デザイン修了・易 雅静(イ ガセイ)さんが銀賞と企画・研究賞を同時受賞。受賞作品は、今年1月完成の修了制作『内なる風景-空白を訪ねる-』です。なお、金賞10作品には複数の卒業生の作品が入選しています。



多摩美術大学×玉川高島屋S・C 学生による看板デザイン 第3弾

本学と玉川高島屋ショッピングセンター(以下、玉川高島屋S・C)によるデザインコンペティション「ART SIGNプロジェクト」。本コンペは本学と玉川高島屋S・Cによる地域・産学連携プロジェクトの一環として行われたもので、2017年秋冬、2018年春夏に続き3回目の開催となります。今回は、大学院環境デザイン1年・大川翔吾さんの作品が最優秀賞に選ばれました。2018年秋冬デザインが7月17日～2019年1月16日、2019年春夏デザインが2019年1月21日～7

月11日の日程で、玉川高島屋S・C南館シースルーエレベーターに掲示されます。



秋冬デザイン

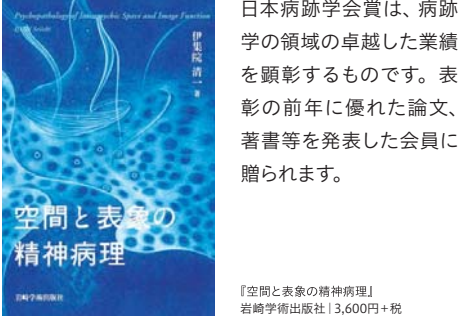
学生が取り組んだ「直島キリスト教会」が優秀建築100選に

環境デザイン学科が産学共同プロジェクトとして取り組んだ「直島キリスト教会」の建築が、日本建築家協会優秀建築選100作品に選ばれ、6月に発行された『JIA(日本建築家協会) 建築年鑑2017』に収録されました。この教会は、2014年より同学科で建築デザインを専攻する学生と田淵諭教授、大岡山建築設計研究所がプロジェクトチームを組んで設計に当たり、2016年3月に竣工。瀬戸内国際芸術祭などアートの島として有名な香川県直島に来島する世界中の人々に、島の文化や伝統、キリスト教の歴史をアート作品を通して紹介する体験型教会堂となっており、学生の手仕事による作品も見ることができます。



伊集院清一教授が「日本病跡学会賞」を受賞

共通教育・伊集院清一教授の『空間と表象の精神病理』が2018年「日本病跡学会賞」を受賞しました。



日本病跡学会賞は、病跡学の領域の卓越した業績を顕彰するものです。表彰の前年に優れた論文、著書等を発表した会員に贈られます。

人事異動

退職
生涯学習センター事務部
南部隆太郎 書記(2018年5月31日付)
総務部総務課
田中萌 書記(2018年6月30日付)

多摩美術大学美術館

多摩市落合1-33-1 | 10:00~18:00 | 火曜休館 | 大人=300円 / 大・高校生=200円



9月1日[土]~10月14日[日]

加東市×多摩美 特別展 「神 仏 人心願の地」

白鳳時代から平安時代を中心にした仏像群、歴史的絵画や中世の色彩を色濃く残す祭りや芸能等、120点に及ぶ作品で、地域の魅力に迫ります。秘仏や初公開の仏像は必見。

10月27日[土]~12月2日[日]

第6回 東京国際ミニプリント・トリエンナーレ 2018

オフィシャルサイト
www.tamabi.ac.jp/timpt/index_jp.htm

アキバタマビ21



タマビが運営する新しい創造の場 3331 Arts Chiyoda内にあるアキバタマビ21は、若いアーティストたちが展覧会を行うスペースです。卒業後のキャリア形成支援を目的としており、企画から広報物・アーカイブ作成まで自ら手掛ける企画展を、年間約8回開催しています。

千代田区外神田6-11-14 3331 Arts Chiyoda 201・202 | 12:00~19:00(金・土は20:00まで) | 火曜休場 | 入場無料



9月15日[土]~10月22日[月]

第71回展「さよならに、塩と胡椒」

情報が幽体化する現代において、美術作品を「味わう」ことで記憶の実体性を捉え直そうとする試み。4名の作家によるインスタレーション、立体、絵画で構成。

出品作家=黒田翔太、近藤南、杉岡みなみ、高山夏希
企画構成=坂田恭平

アキバタマビ21 ウェブサイトリニューアル!

これまでの展覧会アーカイブにアクセスしやすくなったほか、新たにアーティストページを追加。作家ごとのインデックスとなっているだけでなく、出品作家の最新活動も紹介していますのでぜひご覧ください。



展覧会・公演

統合デザイン | 中村勇吾 教授
AUDIO ARCHITECTURE:
音のアーキテクチャ展
6月29日[金]~10月14日[日]
21_21 DESIGN SIGHT ギャラリー1&2

日本画 | 横山操 元教授
横山操展 ~アトリエより~
8月4日[土]~10月14日[日]
三鷹市美術ギャラリー

グラフィックデザイン |
服部一成 教授、平野篤史 非常勤講師
本と美術の展覧会 vol.2
ことばをながめる、ことばとあるく
——詩と歌のある風景
8月7日[火]~10月21日[日]
太田市美術館・図書館

加藤久仁生 客員教授
加藤久仁生個展 POOL
8月24日[金]~9月17日[月・祝]
Books and Modern + Blue Sheep Gallery

油画 | 村瀬恭子 教授
α M2018『絵と、』vol.3 村瀬恭子
9月1日[土]~10月27日[土]
ギャラリーαM

李禹煥 名誉教授
Lee Ufan: Fragments and Ruins
8月18日[土]~9月29日[土] (第2期)
艸居アネックス

深沢幸雄 元名誉教授
山梨県立美術館開館40周年記念
銅版画の詩人 追悼 深沢幸雄展
9月1日[土]~10月8日[月・祝]
山梨県立美術館

五十嵐威暢 名誉教授
札幌美術展 五十嵐威暢の世界
10月6日[土]~11月25日[日]
札幌芸術の森美術館

アートテーク

八王子キャンパスの中心に位置する、知と創造の多面的複合施設 アートテーク (Art-Theque) は2015年、旧図書館跡地に建設された施設です。ギャラリー、80周年メモリアルルーム、自由デッサン室(石膏室)、大学院博士後期課程アトリエ、個人コレクション・アーカイブ、竹尾ボスターコレクション・ギャラリー、収蔵庫などで構成されています。

八王子キャンパス内 | 10:00~18:00 | 日曜休館 | 入館無料



9月3日[月]~9月18日[火]

多摩美術大学助手展 TAMA ART UNIVERSITY RESEARCH ASSOCIATE EXHIBITION

研究成果を報告する機会を設け、作り手としての顔をより多くの方に知ってもらうため、第1回目となる助手展の立ち上げに至りました。日本画・油画・版画・彫刻・共通教育の研究室助手23名による展覧会です。



10月4日[木]~10月16日[火]

NAGASAWA by ANZAI

1963年にデザイン科(立体インテリア)を卒業し、2018年3月に亡くなられた油画・長澤英俊元客員教授。油画・安齊重男客員教授による写真を展示し、長澤教授の彫刻家としての功績を振り返る展覧会です。10月13日[土]にはレクチャーホールにてシンポジウムも行われます。

会場=アートテーク2Fギャラリー

新刊

インスタグラムと 現代視覚文化論

レフ・マンヴィッチの
カルチュラル・アナリティクスをめぐって
久保田晃弘 共訳・編著
(情報デザイン | 教授)
ビー・エヌ・エヌ新社 | 6月26日刊 | 3,500円+税



七十人訳ギリシア語聖書
ダニエル書
秦剛平 訳(名誉教授)
青土社 | 3月9日刊 | 3,600円+税

七十人訳
ギリシア語聖書入門
秦剛平 著(名誉教授)
講談社選書メチエ
6月11日刊 | 2,250円+税



感性は感動しない
美術の見方・批評の作法
榎木野衣 著(共通教育 | 教授)
世界思想社 | 7月31日刊 | 1,700円+税

「TAMABI NEWS」では受賞や活動報告を募集しています。総合企画室(TEL=03-3702-1168/e-mail=news@tamabi.ac.jp)までお知らせください。



最新情報は www.tamabi.ac.jp をご覧ください

多摩美術大学 広報「TAMABI NEWS」2018年9月14日発行 第27巻 第2号 通巻78号
発行=多摩美術大学 東京都世田谷区上野毛3-15-34 電話=03-3702-1141(代表) 編集=総合企画室 デザイン=村松丈彦

