

武蔵野美術大学 OBインタビュー

美大からゲーム業界に進む

さまざまなクリエイターを輩出し続けている武蔵野美術大学(通称「ムサビ」)。日本画や油絵、彫刻はもちろん、デザインや建築、映像まで多数の学科がある。在学生たちはどういったことを日々学び、制作しているのだろうか。今春同校の日本画学科を卒業し、ゲーム会社への就職が決定したお2人にお話を伺った。

「ムサビ」進学のことについて教えてください。

佐々木瞳(以下H)「子どもの頃から、ゲームやライノベルのイラストを描きたかったんです。姉が通っていた高校に進学したのですが、廊下の壁一面に絵画が貼られているような美術がさかんな学校で、所属していた美術部顧問の先生はムサビのOBでした。そういった環境もあり、美大で4年間基礎から学んだ方がいいんじゃないかと考えるようになりました。本当は専門学校に行きたかったんですが、イラスト・アニメ系だと道が狭まってしまうので、もっといろいろな道を目指す人がいる場もいいなあと。オープンキャンパスをいくつか回ってみて、ムサビの日本画学科が一番よかったので進学を決めました。

佐藤洗(以下K)「僕は高校1年生の時にムサビの先生が大学ガイダンスに来て下さって、美大の存在を知りました。それ以来、絵を描くなら美大。っていう気持ちがあつたんです。子どもの頃はボール紙でロボットを作ったりとか工作の方が好きで、美大進学を決めたタイミングでデッサンなどを勉強し始めました。当時はゲーム業界への就職とかは考えてなくて、

なんとなく入学しちゃった感じです(笑)。

「在学中に考え方ややりたいこと、描けるものが増えたなどの変化はありましたか。」

K「めちゃくちゃありました。予備校では毎日デッサンするのが楽しくてしょうがなかったんですけど、それは敷かれたレールを走る楽しさだったんですけど、ムサビに入学して自分でレールを敷きなさいいけないってことに気付きました。2年間くらいポカーンとしてしまつて全然描けなかった。3年生になったくらいから、自分でレールを敷いて自分で走るっていうのが楽しくなつてきて、今もそれが続いている状態です。

H「絵画を見る視点がちゃんとしてくるので、やっぱり絵はうまくなりました。それから、自分の本当にやりたいことを突き詰めて考えることが出来たと思います。具体的には、PCでイラストを描いていると質感を表現するのが難しいんですが、そういうところに日本画的な表現を活かしたいな、とか。

K「僕は技術的なことは大学よりも予備校で学んだことが活かしているんですが、研究の仕方というか、物事への考え方はムサビで学んだ気がします。言葉にするにはちょっとまだ時間がかかりそうですけど……。」

「佐藤さんは、卒制でどういった作品を制作されたんでしょう。」

K「もともとある課題で鏡を使った自画像を描いていて、それを突き詰める形で制作しました。1〜2年生で日本画の技術を叩きこまれるんですけど、自分よりうまい人はたくさんいるし、そのなかで自分の世界観を作り上げていくのがしんどかった。それで「別の逃げ道を探しているうちに出来たアイデアのなかで、これが一番いいと思つたんです。」

「佐々木さんのポートフォリオは就職を意識して作ら



2018年武蔵野美術大学 造形学部日本画学科卒業

佐藤洗

れたものだと思うのですが、いつ頃から準備されていたんですか？」

H「ずっと就職したい派だったので、かなり早い時期から準備していました。ポートフォリオの後半の方に少し課題作品も入れていたんですけど、実はそこがちょっと反省点でもあるんです。よく教授から「イラストと課題をそんなに分けて考えなくていいよ」と言われていたんですが、どうしても私は分けて考えてしまつて、でも、その失敗に気付けたのも美大に進学したからこそだと思います。

「教授の方々の言葉で、心に残っていることがあれば教えてください。」

K「鏡に自画像を描き始めた時に、「君は絵を描く前から答えを持っていて、それを解答用紙に記入しているだけじゃないか。だから、ただ鏡に描いてみまし



佐々木瞳



2018年武蔵野美術大学 造形学部日本画学科卒業

た！」ってだけで終わっているんだ」と言われたのが特に残っています。それで、卒制時にはすべてを計画するのではなく、描きながら考え、探っていくことにしたんです。そういつたことが、作品を豊かにするのだと実感しました。

H「私はどちらかというと、友だちから言われた「言葉のない絵はダメだ」って言葉がすごく残っています。「イラストと課題作品を分けて考えてなくても……」という教授とのやりとりも含め、一連のことが結構響いていて。イラストに関してはテーマをきちんと決めて描こうという気持ちがあつたんですけど、課題に関しては絵具をぶちまけて「たのしい絵が出来た！ やつた！」みたいな方が強くて、テーマ性があんまりなかったんです。卒制終了後に改めて友だちにそう言われて、「私はちゃんと伝えたい表現を考えずに描いてたんだな」って反省しました。突き詰めていきたいイラストをハッキリさせること、課題で学んだことをイラストにどうやって取りこんでいくかが今後の課題です。

「進路に迷っている方に、美大の魅力を教えてください。」

K「僕は自分が出会ってきた世界のなかでも美術は特に深度と広がりがあるものだと思うので、美大はすごく楽しいところだと思います。

H「どんな進路でも失敗ではないと思うんですけど、自分でしっかり考えて決めないと納得する成果は得られないかなと。美大のいいところは4年間じっくり学べるってこと、たくさんの人と出会えることですかね。「ムサビ」という肩書きで「目置かれる」こともあるし、

五美大(\*)の繋がりがすごく強いので、新しい繋がりが出来ることもあります。それから、美大生はデッサン力が担保されているので就職に有利な面も。ちょっと下世話な話ですが、「ムサビの名前を利用していいんだよ」ってオススメしちゃいます(笑)。

「ムサビ」という肩書きで「目置かれる」こともあるし、

五美大(\*)の繋がりがすごく強いので、新しい繋がりが出来ることもあります。それから、美大生はデッサン力が担保されているので就職に有利な面も。ちょっと下世話な話ですが、「ムサビの名前を利用していいんだよ」ってオススメしちゃいます(笑)。

「ムサビ」という肩書きで「目置かれる」こともあるし、

五美大(\*)の繋がりがすごく強いので、新しい繋がりが出来ることもあります。それから、美大生はデッサン力が担保されているので就職に有利な面も。ちょっと下世話な話ですが、「ムサビの名前を利用していいんだよ」ってオススメしちゃいます(笑)。

\*五美大……東京都にある武蔵野美術大学、多摩美術大学、東京造形大学、女子美術大学、日本大学藝術学部の私立五美大の総称。合同で作品展などを開催している。



武蔵野美術大学  
問合せ 入学センター  
(9:00~16:30/日・祝を除く)  
住所 〒187-8505  
東京都小平市小川町1-736  
TEL 042-342-6995  
FAX 042-342-6097  
E-mail nyushi@musabi.ac.jp  
公式HP http://www.musabi.ac.jp

EVENT  
今年もムサビは異なる2回のオープンキャンパスを開催!  
●オープンキャンパス2018  
6月9日(土)・10日(日)  
●真夏のオープンキャンパス2018  
8月18日(土)・19日(日)  
詳細は下記にて、随時更新中。  
http://www.musabi.ac.jp/admission/event/opencampus



佐藤さんの卒業制作作品。制作日記や計画書などが同時に展示されたことで、さらに面白が増した。

就職決定後、デジタル絵の勘を取り戻すために描いた習作。佐藤さんは中学2年生の頃に、漫画『バクマン。』(集英社)をきっかけにイラストを描き始めたそう。



卒業制作では「計画を立てず、思い付いた描き方を重ねていく」と決めて描いた佐々木さん。反省点はあるものの、絵の楽しさを改めて感じる事が出来たと言う。

大学卒業後、これから先の未来に対する気持ちを形にしようと描き始めた。佐々木さんが抱く、不安や好奇心が反映されている。

