

仕事がわかる!

業界図鑑

vol.68

クリエイティブな力で人の心を動かす!

アートに関する仕事

取材・文／伊藤敬太郎 イラスト／桔川 伸

絵画・彫刻からデジタルアートまで 表現の手法はますます多様に!

「絵を描くのが得意」「趣味は美術館めぐり」という高校生の中には、将来、美術に関わる仕事を目指している人もいます。最近ではVR・ARなどのテクノロジーを駆使したデジタルアートも注目度大。このほか、芸術的なセンスを活かせるデザインの仕事も含め、アートに関わる仕事をまとめて紹介しよう!

デザイン

ビジネス感覚も 重要になる仕事

デザインもアートのセンスが求められる領域だが、企業など依頼者の要望に沿って制作するところが純粋な美術との大きな違い。ビジネスの感覚も重要となる。下記のWeb、グラフィックのほか、ファッション、建築、CG、自動車、工業製品など多様な分野のデザイナーが存在する。

アーティスト

画家、彫刻家など芸術作品を創造する仕事。独自性や新しさのある表現を生み出す才能やセンスが求められるので、経済的成功を得られる人は一握り。一方、作品や才能が認められれば、世界的な名声を得ることもできる。

絵画修復士

修復専門の工房に所属し、経年変化などで汚れたり傷んだりした絵画を修復する専門家。保存修復師ともいう。特殊な技術が必要なので、美術系の大学・大学院や美術学校には絵画修復を専門的に学べるコースがあるところも。

アートライター

美術雑誌や美術系のWebサイトなどの媒体で、アートに関する評論や展覧会のレポートなどを執筆するライター。絵画や彫刻などのさまざまな表現技法や美術史、最新のアート業界の動向などに関する専門的な知識が求められる。

美術教師

中学校・高校、美術学校、大学の芸術系学部などで美術を教える教員。中学校・高校の美術教師になるには、美術系の大学・短大、または教育学部の美術教育学科などで教職課程を履修して教員免許を取得することが必須。

↓ 作品を展示

美術館・ギャラリー

美術品を展示するスペースには美術館・ギャラリーがある。美術館は美術品を保存・収集し、展示することで入場料収入を得るが、ギャラリーは小規模なスペースで、作品の展示・販売を行う。

↓ 美術館に勤務

キュレーター

美術館や博物館などで、美術作品や文化財、歴史的資料などの研究・収集・展示・保存・管理を行う学芸員。最近はユニークな企画展やアートイベントを仕掛けるキュレーターも増えている。学芸員の資格は大学で取得できる。

ギャラリスト

ギャラリーを運営する美術商。ギャラリーは自らのセンスや方針で運営できるので、才能を見込んだ若いアーティストをバックアップし、世に売り出す役割を担うことも多い。美術に関する深い知識やこだわりが不可欠だ。

アートバイヤー

美術品コレクター、アーティストそれぞれとつながりを持ち、コレクターが求める作品を探して買い付ける専門家。美術に関する幅広く深い知識が必要とされるほか、作品の価値や相場を踏まえて金額交渉する力なども求められる。

オークション会社

美術品や工芸品、ヴィンテージ品、宝石などのオークション(競売)を企画・運営する会社。オークションは公開で行われ、売却額の10%程度が手数料となる。アートオークションに関わる場合は、美術品を評価する鑑定眼が必要。

美術



↑ ギャラリーを運営

エンジニア

VR、AR、MRなどの開発を行うエンジニア。必要なソフトはUnityやUNREAL ENGINEなど。表現する媒体に応じて、Web制作やゲーム開発に関する知識・スキルも役立つ。また、デザインやアートの知識・センスも求められる。

デザイナー

デジタルアート作品のビジュアルデザインを担当する仕事。アートやデザインに関する知識・技術・センスを基本に、動く3DCGキャラクターや、VR・ARを活用した空間表現などをエンジニアと協働しながら創り出す。

アートとテクノロジーが 融合した新しい表現領域

CG(コンピュータグラフィックス)、VR(仮想現実)、AR(拡張現実)、MR(複合現実)、プロジェクションマッピングなどのテクノロジーを使ったアート。美術作品として美術館で展示されるほか、体験型のイベントやエンターテインメント施設も増えている。

デジタルアート制作会社

デジタルアートを制作する会社。少数精鋭のベンチャー企業が多い。企業などの依頼を受けて、イベントや広告などのデジタルアートコンテンツを手掛けるほか、オリジナルの作品・ゲーム・アトラクションを制作する会社も。

デジタル アート



最新の業界事情

教育の場としても 注目される美術館

アート分野のここ数年のトピックとしては、やはりテクノロジーの進化に伴うデジタルアートの台頭が大きい。この分野をリードしているのは少数精鋭のベンチャー企業。空間演出とも結びついて、まったく新しいタイプの作品・表現や体験型アトラクションが次々に登場し、話題を集めている。また、美術館に関しては、子どもたちのためのアート教育の場としての役割が年々拡大。親子で作品作りを楽しむワークショップなどが多数開催され、企画立案やガイド役として美術に精通したキュレーターが活躍している。

職種 PICK UP!!

Unityエンジニア

株式会社プレスホルダ
エンジニア
本村拓也さん(35歳)



新潟県立新潟江南高校、町田・デザイン専門学校卒業。広告代理店のグラフィックデザイナーとして就職。その後、転職して映像、Webデザインなどの経験を積み、ゲームアプリ会社のゲームプログラマーに。32歳でエンジニアとしてプレスホルダに転職し、現在に至る。

テクノロジーの力で 新たな「体験」を創造

星がきらめく幻想的な空間に、光で彩られたボールプール。子どもたちが動く足元やすべり台にはカラフルな波紋が広がり、壁に現れたブロックにボールを命中させるとキラキラとはじけ飛ぶ。プレスホルダが運営する次世代テーマパーク「リトルプラネット」の「ZABOOMザブーン」はセンシング技術やプロジェクションマッピングを駆使したアトラクションだ。

本村さんはエンジニアとしてこのZABOOMの開発に携わった。「開発にあたっては、単に見た目がきれいなだけでなく、実際に体験したときの気持ちよさや面白さを大切にしています。テクノロジーを使えば、普通ならできないことが実現できるので、ユーザーが何かが行動したときにどんな反応を返すかというところにはこだわりのもっています。それだけに、子どもたちが楽しそうに遊んでいるのを見るとやりがいを感じますね」

もともとはグラフィックデザイナー。ゲーム制作を経験したことを契機に、エンジニアにシフトしたが、

「星がきらめく幻想的な空間に、光で彩られたボールプール。子どもたちが動く足元やすべり台にはカラフルな波紋が広がり、壁に現れたブロックにボールを命中させるとキラキラとはじけ飛ぶ。プレスホルダが運営する次世代テーマパーク「リトルプラネット」の「ZABOOMザブーン」はセンシング技術やプロジェクションマッピングを駆使したアトラクションだ。

本村さんはエンジニアとしてこのZABOOMの開発に携わった。「開発にあたっては、単に見た目がきれいなだけでなく、実際に体験したときの気持ちよさや面白さを大切にしています。テクノロジーを使えば、普通ならできないことが実現できるので、ユーザーが何かが行動したときにどんな反応を返すかというところにはこだわりのもっています。それだけに、子どもたちが楽しそうに遊んでいるのを見るとやりがいを感じますね」

もともとはグラフィックデザイナー。ゲーム制作を経験したことを契機に、エンジニアにシフトしたが、

大学や専門学校で情報工学、プログラミング、VR・ARなどを学ぶと有利。ただし、新しい分野なので、自ら最新の表現や技術に触れ、作品やアプリを作ってみることも重要。会社で採用してもらう本村さんは「動画投稿サイトであれ、展示会であれ、自分で作ったものをきちんと世に出した経験がある人は強い」とアドバイスする。

この職業に就くには