



## 松下 祥風 Yoshikaze Matsushita

大阪芸術大学 / 美術学科 / 彫刻コース / 総合素材 卒業年度 2014年

在学時は特殊メイク研究会を立ち上げハリウッドで特殊メイク、造形を学び卒業後はゲーム会社に就職。

キャラクターモデラーとしてゲームタイトルに携わる。

ゲーム会社を退職後、フリーの造形作家、キャラクターデザイナーとして活動。

様々なキャラクターデザインや原型に携わる。

『ツムギバコ』という自身のコンテンツを個人、商業ともに展開しており、現在はクリーク&リバー社と共同でツムギバコゲーム化プロジェクト「IZON.」を自らディレクターとして指揮をとり鋭意開発中。

## 自分で環境を作り続けていく。

両親が大阪芸術大学出身であったこともあり幼少期の頃から芸大の話は聞いていてなんとなく憧れはあったのですが進学を決め手になったのは特殊メイクアーティストのスクリーミング・マッド・ジョージ氏が教授として在籍していることと高校生の時に知った事でした。

僕は小学生の頃からスターウォーズやエイリアンなどが大好きな少年でした。そんな自分に特殊メイクアーティストという職業があると当時の担任に教えてもらい、その時借りた録画された番組でマッドマッドジョージ先生の事を知りました。日本人でもハリウッドで仕事ができるんだ！と衝撃を受けたのを今でも覚えています。無事合格してから高校生の時点で何回も大学に遊びに行き粘土で作品を作りに行ったりマッドジョージ先生の授業を受けに行ったりして大学生活をとてワクワクしていました笑大芸に入学後は予想以上に楽しい毎日でした。美術学科の先生も気難しいのかなと思ったら気さくでやりたいことを応援してくれる方ばかりで一回生の頃は日本画や版画などやったことも無いことも経験出来てとても楽しかったです。

彫刻コースでの課題もこなしつつある日マッドジョージ先生と帰宅中に特殊メイクがそんなに好きならサークルを立ち上げたらどうだ？という話になりました。サークル立ち上げなど当然経験したこともなく大学側への書類やルール決めなど大変だったのですが同じ学科の友人を3人誘ってなんとか立ち上げることが出来ました。

当時はサークルになったといっても部室をもらえるのはまだ先で場所もなかったのですが彫刻コースの先生のご厚意で廊下の窪みと外の作業場を貸していただいでそこで活動していました笑 寒い中みんなて震えながら怪獣の着ぐるみの彫刻をしていたのが懐かしいです笑



廊下で制作していたころ

最初は4人で始めた特殊メイク研究会も後輩やいろんな学科の人も入ってきて最終的には20人くらいでプロの方とお仕事するほど成長していき、自分の中でサークル自体が大学生活の中でとても大切なものになっていました。今でもサー

クルの仲間とは仕事を振りあったり関係は続いています。

大阪芸大では様々な学科がありそれらの学科と協力して映像や舞台、ショーの特殊メイクや造形をサークルで制作していたので擬似的にチームでやること、言葉の言い方、そして納期と大切な事を沢山学べたと思います。やりたい！と思ったら学科を超えてそれに挑戦出来る環境があるのが大阪芸術大学の良いところだと思いますね。



特殊メイクサークルが増えた集合写真

現在僕はキャラクターデザイナーとして活動しています。ゲームやアニメのキャラクターをデザインをしたり原型したりがメインのお仕事です。それと並行して自分のオリジナルコンテンツとして紡ギ箱というカプセルトイを展開しています。



自主制作 フトウン



自主制作 虚人

いまはそれを原作としたゲーム開発をゲーム会社とタッグを組んでディレクターにも初挑戦しています。やりたいと思ったことに挑戦するそれを達成するための環境は自分作るという大阪芸術大学で学んだ事を活かして挑戦する事をやめないでいきたいですね。



ゲーム画面