

仕事が楽しい人 F i l e . 7 2 : 荻原理恵さん (グラフィックデザイナー)



◆ 頑張りが認められる余地のない、実力勝負の世界

第 7 2 番目の仕事の楽しい人は、グラフィックデザイナーの荻原理恵さんです。

仕事の内容は、WEB のデザインやパンフレットの制作、そして、名刺へのイラスト作成などなど、多岐にわたります。

我々が日常的に目にするモノ全てにデザインが施されているのですが、荻理恵さんの仕事をより鮮明にイメージするために、デザインについて調べてみましょう。

Wikipedia によると、「デザインは日本語では「設計」にもあたり、「形態」や「意匠」と訳されてきたが、それだけに限らず、人間の行為（その多くは目的を持つ）をより良いかたちで適えるための「計画」も意味する。人間が作り出すものは特定の目的を持ち、それに適うようデザイナー（設計者）の手によって計画されるのである」と、記されています。

よく、わかりませんね。

名刺を事例にデザインを考察してみます。

名刺を作成する目的は、初対面の人に、自分の名前と仕事の内容、会社の特徴や連絡先を伝えること。この目的をスッキリと果たしている名刺とそうではない名刺が、確実に存在しています。

この差が、デザイン力によって生まれている。

このようにイメージすると、おぼろげですが、デザインとは何か（価値が）、わかるのではないのでしょうか。

荻原さんは絵を描くのが好きで、中学時代は、生徒会新聞に載せるイラストを描いたり、パンフレットを作ったりしていました。

ですので、ごく自然な流れで美術大学への進学を志し、グラフィックデザイン課に入学しました。

美術大学の授業は、課題一色。

ほとんどの課目には、次週までの課題（宿題）が出されます。

デッサン、平面構成、昔の画家の絵を模す、・・・。

授業を終えると、この課題に取り組まなければならない、アルバイトをする余裕などなかったとのこと。

荻原さんがつらかったのは、多くの課題に取り組むことではなく、作品の講評。

40名ほどいるクラスメイトの作品が一斉に貼り出され、先生が講評をします。

先生がコメントしてくれる作品は数枚で、自分のモノを評価してくれることはほとんどありません。

時間をかけて制作して提出しても、フィードバックなし。

それだけではなく、全員の作品が並べられると、その出来の優劣がはっきりとする。

これだけ頑張ったんだからという努力が認められる余地は、そこには全くない。

荻原さんは、この現実を受け入れるのがつらかったのです。

でも、荻原さんは、「センスは、生まれ持った資質で決まるのではなく磨けば体得できる」という先生の言葉を信じて、課題に取り組みました。

先生の指導は、ダメ出しをするだけで、「何がダメだったかは、自分で考える」と突き放すスタイル。

ですので、荻原さんは、他のクラスメイトの作品を見比べて、どこが悪いか自分で観察して手直します。

この作業を何回も何回も繰り返すうちに、先生から、「だいぶわかってきたな」と評価されるようになりました。

こうして基礎力を養った荻原さんが選んだデザイン分野は、タイポグラフィー。

タイポグラフィーとは、活字を用い、それを適切に配列することで、印刷物における文字の体裁を整える技芸。（Wikipedia より引用）

この技術習得に努め出すと荻原さんは、絡み合っている電線が文字に見えたり、机の上に置いてある文房具がアルファベットに見えたり、今までにないモノが見えるようになってきました。

荻原さんが、「センスは磨けば体得できる」を体感した瞬間がそこにありました。

◆荻原さんが大切にしているキーワード

やるしかない

これはイメージと違うと、クライアントから何回もダメ出しをされると、「もう、自分には無理」と逃げ出したいくなることはあるけど、仕事なのだからやるしかないという責任感が、自分を支えています。

◆荻原さんのパワー○○○

弱音を吐く。

本当につらくなったら、格好をつけずに弱音を吐く。すると、気分が楽になるだけではなく、他者からアドバイスももらえて元気になります。

◆荻原さんのコツコツ

毎日、ちょっと歩く

仕事の行き帰りに、一駅手前で電車を降りて歩いています。

座り仕事なので、気分転換にうってつけです。

◆答えは、自分で見いだす、創り出す

荻原さんが、グラフィックデザイナーの仕事をしていて楽しいのは、依頼主や作成ツールを見た人から、「このデザイン、いい感じですね」とのコメントを返してもらうこと。

この「いい感じですね」との反応を得るために、デザインを作り直すのは日常茶飯事です。

時には、5回も6回も修正を重ねても、クライアントからOKをいただけないこともあるそうです。

私は、この荻原さんの話を聞いて、当社の設立10周年記念のパネルのデザインを依頼した時の自分を思い出しました。

デザイナーから、「どんなデザインにしたいのですか」と聞かれて、

「そうですね、アッシュカラー（オレンジ色）を基本として、未来に発展するイメージで作成して欲しいのが」というようなニュアンスで答えたと記憶しています。

その後に、私のイメージを探り出す質問をデザイナーから重ねてされましたが、これといった上手い表現ができず、「ああでもない、こうでもない」と、抽象的な解答をしたまま記念パネルを制作してもらいました。

そして、出来上がったモノを見て、私の感性に合わなかったので、当たり前のような顔をして、NGと答えま

す。ところが、これは気に入らない（NG）とは、言えるものの、自分の感性を満たすOKなデザインがどんなものかを言葉に表せない。

ここが、荻原さんのようなデザイナーの仕事の最大の難しさだと、自分の体験と重ねて気づきました。

クライアントが具体的に表現できない要望を、デザインという形に表す。

これが、荻原さんの仕事。

なので、何回やり直してもNGから抜け出せず、どうしたらいいのか、途方に暮れてしまうような事態に陥ることがあるわけです。

荻原さんに、

「こうなったらどうするのですか？」

と、尋ねると、荻原さんの答えは、いたってシンプルで、

「やるしかないです」

でした。

とにかく、クライアントから、

「これこれ、この感じのデザイン！」

と、OKをもらえるまで、作り直す。

これが、自分の仕事なのだと、荻原さんは、にこやかに言い切りました。

美術大学の先生の指導方法は、ダメ出しをして、あとは、自分で考えなさいという突き放しスタイルだったと、先の“頑張りが認められる余地のない、実力勝負の世界”の章で記しました。

先生が突き放しスタイル指導だった理由が、ここにあったのです。

答えは、自分で見いだす。創り出す。

クリエイティブの本質を、先生は教えてくれていたのです。

上司や、クライアントから、数回ダメ出しをされただけで、「だったら、どうしたらいいか教えてください」と、反抗的になったり、「自分は、この仕事は向いていない」と、諦めそうになったりすることが、誰にでもありますが、荻原さんの仕事の世界に、それはない。

請け負ったからには、クライアントからOKが出るまで、やり切る。

これが、仕事なのだという根本を、荻原さんから教えてもらいました。

ほめて育てる。

指導はわかりやすく丁寧に。

人材の早期育成に、このようなアプローチは必要なのかもしれませんが、荻原さんの話を聞いてみて、この指導方法からはクリエイティブな力は養成できないと痛感しました。

◆荻原さんのプロフィール

職業：グラフィックデザイナー

所属：株式会社ファースト・シンボリー (<http://www.firstsymboly.com/>)

◆グラフィックデザイナーとは？

(13歳からのハローワーク公式サイトから抜粋しました)

ポスターや商品のパッケージ、書籍、看板など、商品の宣伝・販売に関わり、かつ平面的なもののデザインをする。最近では、メディアの多様化にともなってウェブやCMなどのデザインを含む場合もある。書籍ならエデ

インテリアデザイナー、ウェブならウェブデザイナーと専門化して呼ぶことも多い。基本的には、商品の意図をくみ取り、それに沿いつつも美しく機能的にまとめあげる。企業のロゴなどの CI を手がける場合、会社の方向性や事業展開にも関わっていくことになり、きちんと意志疎通を図れる能力が必要。専門的な知識は、工芸高校、工業高校、専門学校、美術系の大学などで学ぶ。また、パソコンを使ったデザインが多く、マルチメディア関連の知識は必須だ。就職先は広告代理店や企業の広告宣伝部、デザイン事務所など。アシスタントからはじめ、10 年ほどで独立する人が多い。また、数人のデザイナーをまとめるアートディレクターになる人もいる。多様なジャンルがある世界なので、どの方向に進みたいかを考えておくとよい。

◆グラフィックデザイナーに求められる能力

やり切り力：何回ダメ出しされても、くじけない力

技術力：依頼者の目的を達成させるデザインの基礎力

創造力：依頼者が言葉に表せないデザインのイメージを形にする力

観察力：街中にある何気ないモノからもデザイン性を感じ学び取る力

喜び力：いいデザインにしてくれてありがとうの言葉に、素直に反応できる力