

Special Interview

スタッフの生の声を聞くインタビューコーナー。
どのような経験を経て今に至り、
現在、どのような思いを持っているのかを聞いてみました。

お客さんにデザインで
喜んでもらえたら、
お金なんかいららない(笑)。

デザイナー・絵画教室室長

太田垣 道宣

OTAGAKI MICHINOBU

京都出身のグラフィックデザイナー。2009年株式会社サウザンドデザイン、2011年ドリームデザイン株式会社を設立し、代表に就任する。2014年「デザイン事務所が開く絵画教室」をスタートし、若手の育成に力を入れている。趣味はピアノ、クルマ整備。

学生～ 就職編

大学生生活は不完全燃焼

編：経歴を教えてください。

太田垣：生まれは兵庫県神戸市です。和歌山で少年時代を過ごしました。父の仕事の都合で京都に移り住み、大学卒業まで京都にいました。

編：大学は京都工芸繊維大学と伺っていますが、どうやって進路を決めたのですか？

太田垣：高校までは公立の高校に通っていましたが、いざ進路を決めなくてはいいけないという時に、何を決め手に考えればいいのかわかりませんでした。絵を描くことが好きだったので、絵を描く方向で何か。漠然とその方面で学べる学科がないかと探した結果、地元京都にある大学を見つけてそこを目指すということになりました。

編：理系寄りの大学ですか？

太田垣：学校全体が理系です。繊維学部は布の繊維から始まって化学。工芸学部は京工芸から機械やIT、建築学科などがありました。

編：勉強は難しかったですか？

太田垣：入試は一般的な国立理系大学の科目に実技がプラスされているという感じでした。男子ばかりでしたね。僕が居たのは工芸学部の造形工学科という学科で、その半分くらいは建築、もう半分が意匠コースという、いわゆるデザインの勉強をする学科でした。

編：建築には進まなかったのですね。
太田垣：実は建築にも興味はあったのですが、他に建築学科のある大学はたくさんあったので、せっかくなら珍しいことをしたいと思いき、意匠コースを選びました。今にして思えば別に珍しいわけではなかったのですが(笑)。

編：大学生生活はどうでしたか？

太田垣：今思い出すと非常に怠惰な学生生活を送っていて、後悔しかありません。もちろん学校の課題とかは一生懸命やりましたが、今ではいるもの、今にして思うと鼻で笑うほどの作品しか出来上がっていません。本気を出せばもっと出来たはず。その時に頑張りが足りなかったです。

編：そんな大学生生活で、勉強になったことはありましたか？

太田垣：デザインに対する基本的なアプローチをそこで学んだように思います。特に専攻していたプロダクトデザインというのは、「世の中に無いものを造り出す」という発明家のような仕事です。現状の世の中で、我々は何を欲しているのか、どこでどこに問題があるのか、それがどういう風になっていったら良いか？という未来を想像し、その為にはどういった物があつたらうでしょうか？というサービスマネジメントを提案していく作業です。そういうアプローチで物造りを進めていくことを学びました。

編：感覚的なものに働きかけるというより、問題を解決するための必要を定義し、更にそれがデザイン性に優れているかという点も含めてアプローチをしていくというイメージですね。
太田垣：そうですね。根幹のコンセプトを考えたり、問題解決の道筋をディレクションする教育を受けたように思います。ただ、僕はどちらかと言うと「形を美しくすること」をもうちょっと極めたかったですね。というのも、先輩や同級生の作品があまり美しく、かっこよく思えなかった。テーマ設定とかプロセスは完璧でも出来上がりのゴールはダサくない？みたいな(笑)。

編：見た目の完成度はそれほど重要ではない、ということですか？
太田垣：見た目より、概念とか考え方に對する評価点が高かったと思います。だからこそ、自分でもっと追求することができればよかったんですが。ただ今にして思えば、何かを作り上げる時にその考え方はとても大切なことでした。グラフィックデザインでも、アウトプットに至る理由がしっかりしないと、誰の心にも響かない物が出来上がりますからね。当時の自分にはそれほど響かなかったのですが、やはり大事なことを学んでいたと思えます。

音響エンジニアとして 社会人デビュー

編：そのような大学生生活を終えて、いざ就職ですが。

太田垣：はい、なぜかデザイン系で仕事を探すがしっくりこなくて、いろいろなツテもあって、都内にあるラジオ番組の制作プロダクションに、録音のエンジニアとして就職しました。それが社会人としてのスタートですね。

編：その仕事は楽しかったですか？

太田垣：非常に楽しかったです。日々録音したり編集したりダビングしたり。録音ブースの横幅3メートルくらいあるミキサーをいじっていることや、スタジオにあるピアノのどこにマイクを立てれば良い音が録れるのかを追求したりとか。時にはスタ

ジオで寝て徹夜で
仕事したりする日も
ありました。みんな
楽しかったです。

編：初めて社会に出て、どうでしたか？

太田垣：良くも悪くも、その職場の人たちはみんな優しくかったです。優しくしたが故に、若干甘やかされて天狗になってしまっこともありました。今にしてみれば、もうちょっと厳しくしてもらってもよかったですね。仲良くしてくれて優しくかったで、上司とか先輩という関わり方はゆるかったと思います。社会人一年目としては、ガチガチな感じで教えてもらった方がその後のためにはよかったのかもしれない。まあ、あまり締め付けられて自分が耐えられたのかどうかはわかりませんが。

編：その会社がデザイン会社ですか？

太田垣：いえ、次はちょっと複雑な仕事だったんですが、ざっくりと言うならば音楽関連の仕事でした。その時にメジャーデビューしていないアーティストの録音やCDジャケット、チラシの制作もやりました。

編：ここで再びデザインに関わることになったのですか？

太田垣：はい。そこで制作したCDジャケットなどの実績を持って、デザイン会社に転職し、10年ほどそこで働きました。紙媒体のデザインがメインの仕事でしたが、撮影スタジオも併設されていたので、カメラマンに習いながら一緒に仕事をすることもありました。

編：今の会社(サウザンドデザイン)に繋がる点も多くあったんですね。その会社で学んだことの中で、一番ためになったことはなんですか？

太田垣：デザイン的には、文字組みに對しての意識です。すぐ上の先輩が教えてくれました。手取り足取り教わったわけではないのですが、それまでの経験から自分が持っていたデザインの感覚と、到達すべき点が線で繋がったように感じて、そこでグッと成長したのを実感できました。そして社内にはコピーライターやカメラマンもいたのいろいろな職種の人たちとコミュニケーションをとることで勉強させてもらいました。また、良くも悪くも人の入れ替わり激しい会社だったので、いろいろな経験を持つている人たちの話を聞くことができたのも勉強になりました。

人の役に立つのが好き

編：その後、起業されたのはどんな理由があったんですか？

太田垣：前の会社では分業化が進んでいて、デザイナーはデザインだけ行い、お客さんと直接話をするのは営業担当でした。営業越しに聞くお客さんの要望は不明瞭なことも多く、意図がわからないこともあったんです。そうすると、こちらも言われたことをやるだけになってしまい、結果的に良いものを作ることができないという悪循環でした。もっとミミムな環境で、お客さんの話を聞いた人が直接デザインまでできるようにしたかったことが、自社を立ち上げた大きな理由です。

個人的には、人の役に立つのが大好きなんです。誰かのために絵を描いたり、デザインする能力を役立てて、喜んでもらいたいという気持ちで、自分の核としてあるように思います。極端な話、お客さんにデザインで喜んでもらえたら、お金なんかいら

ないと思えますね(笑)。

Special Interview

スタッフの生の声を聞くインタビューコーナー。
どのような経験を経て今に至り、
現在、どのような思いを持っているのかを聞いてみました。

サラリーマン時代は

ワーカホリックでしたが、
今はそうならない職場づくりを。



デザイナー・絵画教室室長
太田垣 道宣
OTAGAKI MICHINOBU

京都出身のグラフィックデザイナー。2009年株式会社サウンドデザイン、2011年ドリームデザイン株式会社を設立し、代表に就任する。2014年「デザイン事務所が開く絵画教室」をスタートし、若手の育成に力を入れている。趣味はピアノ、クルマ整備。

仕事編

デザイン会社と 絵画教室

編：自身で会社を立ち上げて、どんな変化がありましたか？

太田垣：仕事をいただき、自分のデザインで稼いでいるという流れが明確に見えるのはスリリングでした。当然のことながら、お客さまから入金があるまでは自分には全く収入がないですし、お客さまから仕事がなくなくなると生きていけない。生きるか死ぬかの冒険に身を置いたのだ、という感覚がありました。考えてみると全ての仕事がそうやって回っているのですから、一緒に仕事をする人たちには外注さんも含めて、本気で仕事をして欲しいと思うようになりました。

編：絵画教室が始まった経緯を教えてください。

太田垣：2階にある撮影スタジオの空き時間を有効利用しようと思ったことがきっかけです。実は、僕自身はデザイン教室をやりたいと思っていました。しかし当時のスタッフに子供が好きな人がいたので、子供向けの絵画教室をやろうという案が先に出て実現に至りました。

編：絵画教室がスタートして何年ですか？

太田垣：5年ほどでしょうか。最初はあまり計画性もない感じでしたが、今のスタッフになつてから、課題も工夫して充実してきました。生徒数も増えたりと、色々な面で大きくステップアップしたように思いますね。採算という観点では決して褒められたものではありませんが、お客さんへのサービスとして考えた時には、不誠実なことはいたくないと思っと思っています。維持のためにサービスの質が落ちるなら、意味がない。

編：これからも続けられたら嬉しいですね。

太田垣：近所の子供たちに限らず、いろいろな方が来てくださっていることが嬉しいですね。学校で、休み時間にみんなピアノを弾いて楽しんでいるような、そういった空気感の楽しみ方を、絵やデザインで行いたいんです。参加する方々に、「絵を描くの楽しいな」と感じてもらえたら嬉しいですね。

デザイナーという 仕事の実際

編：デザイナーの仕事とはどういったものでしょうか？

太田垣：グラフィックデザインの、ということだと、「平面に絵柄を施す」と定義づけていいかもしれません。私たちが関わっているのは、通販やコンサートなど、物やサービスといった商品を告知するものです。魅力的に、わかりやすく誌面やWEBに落とし込むことが仕事です。実際には、お客さんから原稿をもらって、あるいはお客さんの話から原稿を作成して、写真を撮影して、レイアウトするという流れです。

編：グラフィックデザインならではの魅力というものはありますか？

太田垣：作り手としての感覚で言うと、ここ（机の上）だけで完結すること。目の前でスタートから完成形まで見えることですね。これが建築だと、デザインする人だけでなく、建てる人、書類を用意する人などと分業になります。対して、私たちは完成まで一貫して携わることができているのが嬉しいです。

編：デザイナーの資格とかはあるのでしょうか？

太田垣：色彩検定やDTP検定といった資格がありますね。勉強すること自体は意味のあることだと思います。しかし、検定試験をパスしたからといって就職に有利になるわけはありません。その資格を持つていることとデザインが上手であることは、あまり関係がないからです。会社によっては、資格を持っていることで給与が多少上がることはあるかもしれませんが、デザイナーとしての能力と資格は違うものだと覚えておいた方がいいと思います。

編：デザイナーの収入面は？

太田垣：どうでしょう（笑）。会社や立場によってだいぶ違うと思いますが、時間単価で考えると凄まじく安くなる場合があります。働いた時間でお客さんに請求しているわけではなく、成果物の納品でいただいているので、時間をかければかけるほど時間単価は安くなります。もちろん制作にかかる時間を見越して見積りを作りますが、見積もった時間では出来上がらないことが多いのも事実ですね。

編：それでもやりたいという人にはおススメですね。

太田垣：そうですね。僕はサラリーマン時代、好きなデザインができていたので、給料や残業は気にならなかったのです。生活はできていましたし。何かと、効率よくお金を稼ぐことに注目されがちですが、幸せはそこだけではないと思います。

編：残業はどれくらいあるんでしょうか？

太田垣：時期は不夜城と言われたサウンドデザインも笑、今はかなり是正されました。社労士に協力してもらいながら、少しずつ環境を整えています。ここは、自分の意識そのものもまだアップデートが必要なお仕事ですね。

編：業界全体では、まだグレーなところがあるんでしょうか？

太田垣：以前勤めていた会社は、毎日終

電会社に寝泊りするところまでした。ですから自分の会社は、デザイン業界の中では率先して良くしていきたいと思っっています。最近では、定時で終われる日も多くなってきました。

編：他の会社はもっと遅い時間にスタートしたり、フレックスタイムがあったり、世間的には自由度の高いイメージもあつたりしますか？

太田垣：昼からスタートという会社もありますね。お客さんから夕方にデザインの依頼が来て、次の日までに上げなくてはならない、といった仕事が多い会社はそうせざるを得ないでしょう。ちなみに、「コロナ以前からデザイナーってどこでも仕事ができる」と思っていたけど、実際はmacやノート、フロントを人数分会社とは別に用意したり、データのやりとりなどを考えると意外とハードルが高いのです。1人で完結するなら別ですがね。リモートワークの出退勤管理とかデータのセキュリティって、ウィンドウズベースのものが多いのも悩みどころです。

こだわりを大切に 特別なデザイナーに

編：デザイナーとして働く上で大事にしていることは何ですか？

太田垣：いろいろありますが、思いついた順に言うと、まず自分の作品ではなく、お客さんのものを作っている、という感覚は大事です。人の役に立って喜びを感じること。どうやら喜んでもらえるのかを常に考える必要があります。その中では、お客さんの言う通りに作ってあげるということが答えの場合もありますが、お客さんの考えを凌駕するようなもの、思いつかないことを提案してあげるのもその二つだと思います。お客さんの抱えているエピソードがどういった方なのかを考えると視点も重要ですね。

また、なるべく業界用語や略語を使わないようにしています。一般のお客さんにわからない言葉を使うのは、親切ではありませんが、やっぱりお客さんと近くでコミュニケーションをとりたい、私たちのデザインで喜んでくださる顔を見たいですね。

編：では最後に、デザインの道を志す人たちへのメッセージがあればお願いします。

太田垣：デザイナーとして、デザインができるのは当たり前ですが、専門馬鹿にならないことも大事です。そういう意味では、何か自分なりのこだわりの世界を持っている欲しいですね。それは趣味だったり、誰かのファンだったりということでもいいんです。例えばアイドルが好きだとして、目を閉じればコンサートの世界が頭に浮かぶようなら、それがその人だけのデザインの要素になって表現されるはず。そのような、デザインのスキルや経験値以外の何かを持っている方が、デザイナーとしての幅が広がりますし、オリジナリティにも繋がります。デザイナーって日本だけで何千人もいるわけですから、その中で「特別なデザイナー」であってほしいです。人と比較しての優劣ではなく、誰にでも個性があつて、その人なりの色があるわけですから、自分なりの個性をデザインに反映させられるような人材が育ってほしいですね。

編：ありがたうございました。