

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。

どうせなら、
笑って生きてたい



デザイナー・絵画教室講師

松下 彩恵子

MATSUSHITA SAEKO

東京出身のグラフィックデザイナー。前職で培った映像関係のスキルを生かし、月刊紙をはじめ動画制作など、様々な案件を手掛けている。女子美術大学を卒業。持ち前の吸収力の高さで、絵画教室の講師としても頭角を表しつつある。人生を楽しむ独自の方法を構築中。

消去法から 見つけた未来

編：美大を目指すまでは、どんな人生を過ごしていましたか？

松下：小さい頃は塗り絵や絵を描くのが好きでした。中学では吹奏楽部に入り、あまり絵を描いたりしなかったですね。高校は普通科に行きました。進路を決めるときになんで美大が出てきたかっていうと、消去法でした。文系でも理系でもなく、美術が唯一好きだったというか、面白そうと思って。高校3年から予備校に通い始めました。

編：予備校ではどんなことをしましたか？
松下：学校より予備校の方が楽しかったです。大学受験に特化した感じで、デッサンと、平面構成ですかね。試験対策をひたすらしていました。それ以外にも自分の名前前で口コを作ってみたり、ちょっとお遊び企画もありました。描いたデッサンを先生がいい順にパーンと並べて講評会をする日々は最初はちょっと衝撃を受けたというか、悔しいこともありましたが、順位が上がったときの喜びが半端くなくて、やればやるほどどうまい人に追いついていく実感があがる。こうやって比べないと自分が今どの位置にいるのか全然わからないから、それはわかっていた方がいいなと思いました。だん

だん先生の公表基準もわかってきて楽しかったです。

編：第一志望の大学ではなかったそうですが、浪人することは考えなかったのですか？
松下：予備校でも浪人生と一緒に授業も受けましたし、もちろん浪人という選択肢があることはわかっていたのですが、そこはあまり深く考えていなかったですね。もう1年この期間を繰り返そうという気があまりなくて。全部出し切った感があつたんです。全部出し切ってもだめだったなという、と思って。

編：両親の反対はありましたか？
松下：なかったです。卒業してから美大にかかるお金を知ると、なにも言わずに普通の大学のように通わせてもらっていて、オーバリアクションじゃなかったのがありがたかったです。

編：大学生活はどうでしたか？
松下：楽しかったです！大学では友達の種類が増えるのはすごくいいなって思いました。知らないジャンル、知らない世界をいろいろ教えてくれて、すごく知識量が増えましたね。
編：女子美術大学は就職面ではどうでしたか？
松下：女子美は美大の中で一番就職率が高いと謳っていて、というのも芸大や多摩美、武蔵美って、芸術家に行く人が多いんですよ。その点女子美は堅実的で、もちろんフリーランスのイラストレーターになった方もいるし、フリーで活動してる方とかいるんですけど、やっぱりゲームやアニメ系、キャラクターデザイン関係に就職する子が多かったです。

編：卒業後の進路を決めた理由はなんですか？
松下：こういう大人になりたいかは全く考えてなくて、それこそ受験の時の消去法じゃないですけど、自分がやりたくないことをよけたり、やりたいことを集めたりしました。4年生のときにグラフィックデザインや映像制作、キャラクターデザイン、地域興しみたいな企画を考える授業、いろんな授業を受けたんですけど、その中でも自分が好きだったり、楽しかったのはどれかなって選んで。そのときは映像とグラフィックを迷ったのですが、最終的には映像制作が楽しかったなと思って、映像関係の仕事を探そうと思いました。

私、面接に強いんです。

編：就職活動はどうでしたか？

松下：就活は4月に始めて夏にはもうすんなり決まっていました。

編：なぜそんなにうまくいったのですか？
松下：そもそも就活自体が楽しくて。自分の将来を考えたり、この会社に入ったらどうなるかなって想像するのが楽しくて、それが大きかったなと思います。

あと、私面接に強いんですよ。笑。最初の面接で大失敗したことがあって、それ以来ちゃんと対策して練習して、それで面接が得意になりました。面接で話をしていると自分の未来がどんどん広がって、そこで働いている自分を想像できるから、それが楽しいのかな。人とのコミュニケーション自体が好きなんです。面接がいい記憶として残ってるので、転職するときも面接は不安材料にはならなかったです。

編：最初に就いた映像のお仕事はどうでしたか？

松下：楽しかったです！仲がよかったですね。会社のみんなが。上司に対しては、気を遣わない職場で、楽でした。仕事そのものも映像編集がしたくて入ったので、実際にその仕事ができ、もう叶っちゃったというか、やりたいことは全部できて、って感じでした。メインの編集マンのアシスタントとして入ったんですけど、その時点で結構実際の作業をやらせてもらえたり、満足しながら働いていましたね。でもその楽しかった時期は3年くらいで、入社4年目になったときに会社が合併し、ガラッと社風が変わってしまいました。アットホーム感もなくなって、満足してた仕事内容も、だんだん楽しくなくなりました。

新しい挑戦

編：転職では何を求めていましたか？

松下：とにかくみんなと一緒に仕事があったことです。仕事内容が若干違っても、一緒に作り上げていく社風を求めていたかもしれないですね。からみんなと一緒に作って、みんなががんばってたなって言い合ったり、大変な作業も、終わった後あんなに辛かったよね、とか笑いあえるような職場がいいなと思えました。空間が一緒かどうかというのもありましたね。顔を合わせやすいんじゃないかって思いました。

編：職種を変えたのはどうしてですか？

松下：仕事内容も好きだったし、最初は同じ職種で探そうかなと思っただんですけど、また同じようなところに行っても、同じような不満を持つかもしれないし、社風も行ってみたいとわからない。もし別の職種に行っても前の職種に戻ることはできるけど、新しい職種に挑戦してみるのはほんとに難しくなっていくから、若いうちでできること、年齢制限があるものから試してみようって。大学時代まで遡ってみて、映像とグラフィックどちらにするかで悩んでいたの、じゃあ今度は悩んでた方のグラフィックをやってみようと思いました。

編：グラフィックデザインの仕事はどうですか？

松下：楽しいけど難しいですね。何が正解か、いまだにわかりません。

前職の編集の仕事は、撮影された素材を修正したり、よりクオリティを上げていく工程で、あまりデザインをする仕事ではないので、デザインしていくって難しいなと思ってます。

編：絵画教室はどうですか？

松下：楽しいです！すごく！子どもたちの姿を見ているのも楽しいし、自分がやるのも楽しいです。自分が提案した課題を、もう一回やりたいって言ってくれたのはすごく嬉しかったですね。

編：これからデザイナーになりたい人に、どんなアドバイスがありますか？

松下：自分が楽しいだろうなって思える道に進んでほしいです。自分の未来を想像して、楽しそうな方に進んでいけばなんとかなります。楽しいのがなによりです。どうせなら笑って生きていじやないですか。とにかく楽しんでほしいです。人生を。