

# 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、お客さん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ね。

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）。会社や立場によつ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イトが必要なのところですね。

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が。

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。デザイナーとし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。