

デザインする十人の答え

「なにをデザインしていくのか？」を紐解く3つの質問



01 RETROSPECTOLOGY

振り返り学

Q1	「これまで」について
<p>今考えてみると、今の仕事の選択やキャリアパスに影響したと思える原体験を教えてください。</p>	
Q2	「現在」について
<p>自分にとって、ここ2～3年の最高の仕事をできたアウトプットはなんですか？その理由も教えてください。</p>	
Q3	「これから」について
<p>あなたがこれからデザインしていきたいと思っているものは何ですか？</p>	



加藤直徳 編集者

1975年生まれ。編集者。出版社NEUTRAL COLORS主宰。雑誌NEUTRAL COLORS(現在第3号)を中心に書籍、アーティストブックなどを手掛ける。最新作は外山亮介作品集『導光』。リソグラフ、活版印刷、シルクスクリーンの印刷、製本までを一貫して自身の工房で行う。

Q1

「これまで」について

今考えてみると、今の仕事の選択やキャリアパスに影響したと思える原体験を教えてください。

世に出なかった初めての自分の媒体

大学時代、中華料理店でバイトしながらフリーペーパーをつくりました。主観を書き綴り、自分の雑誌みたいに。コピー機で刷り、ホチキスで留めて10部刷りました。つくっている時は「すごいものができる」と思ったけど、怖くて誰にも渡せなかった。世に出すということに、言葉にならない恐怖を感じました。編集者になってからは強制的に世に出るようになりましたが、今も毎回、同じ気持ちがあります。

Q2

「現在」について

自分にとって、ここ2〜3年の最高な仕事をできたアウトプットはなんですか？その理由も教えてください。

身体性を伴う雑誌『NEUTRAL COLORS』

「最新の技術」を使って「美しい写真」を使った雑誌を10年ほどつくっていたのですが、ある程度の到達点が見えました。そんな時、インドのタラブックスという出版社のシルクスクリーン印刷に興味を惹かれました。手作業で、効率が悪かったり時間がかかったりするけれども感覚的に素晴らしいと感じる。ならば自分はハンドメイド(リソグラフ)とオフセット(最新技術)を融合させた本づくりをしようと『NEUTRAL COLORS』を2020年に創刊しました。

Q3

「これから」について

あなたがこれからデザインしていきたいと思っているものは何ですか？

ひらかれた編集・印刷工房

印刷・製本を手作業で行う印刷所。横浜にオープンすべく準備中です。アイデア、デザイン、本に対する情熱があれば、懐古主義的ではない新しい手作業の本をつくれるとわかったので、自分たちだけでなく、そういう本をつくりたい人・若手が制作できるような場です。NCはデザイン・編集のプロフェッショナルとしてサポートできます。でも教えを説くのではなく、例えば物理的に大量部数が必要な時に手助けする、そういう態度を技術的にも提供するというイメージです。





Akko Terasawa デザイナー

Academy of Art Universityをグラフィックデザイン専攻で卒業後、Landor Associates San Franciscoでキャリアをスタート。Landor Associates、Interbrand(それぞれ東京・サンフランシスコ)などのブランディングエージェンシーを経て、デザイナーとして独立。今は主にニューヨーク在住。ときどき東京にいます。

Q1

「これまで」について

今考えてみると、今の仕事の選択やキャリアパスに影響したと思える原体験を教えてください。

たまたま手に取った廣村正彰の「SPACE GRAPHISM」

中学生になった頃から、祖母が孫(私も含め)へのプレゼントを渡す時に、「封筒に何か絵を描いてほしい」と頼まれるようになった。それがきっかけで、「私はお願いされた範囲に何かをレイアウトして綺麗にデザインする作業が好き」と思うようになっていった。進路を考えたときに、2Dグラフィックより、3Dグラフィックのほうが難易度が高そうなことに魅力を感じ、インテリアデザインの道に進もうとしていました。しかしある時、表紙が気になって手に取った「SPACE GRAPHISM」という建築のグラフィックデザインが主題の本を読んだとき、建築のサインなどは2Dのグラフィックデザインだけど、キャンバスが3Dの空間なんだと気づき、「これだ!」と思って、グラフィックデザインの道に進んだ結果が今につながっています。

Q2

「現在」について

自分にとって、ここ2~3年の最高な仕事をできたアウトプットはなんですか?その理由も教えてください。

楯の川酒造の日本酒関係のデザイン

もともと日本酒が好きで、日本酒に関わるデザインをしていきたいと常々思っていたときに、ご縁があって楯の川酒造とお仕事をするに。海外と日本での経験をフルに活かさせてもらい、いい意味で新しい風を感じるデザインで取引先にも評判がよかったようです。また、最後にはラインナップのフルリニューアルにも関わらせていただきました。

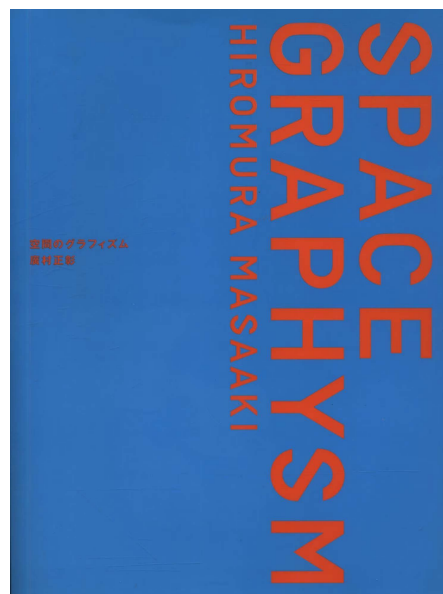
Q3

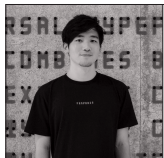
「これから」について

あなたがこれからデザインしていきたいと思っているものは何ですか?

しっかりと上流工程からブランドを作り上げていくこと

今はデザイナーの役割は多岐に渡ってきていますが、それでもやはり多くの場合は最後のビジュアルに集約されていると思います。ですが、やはりそこに至るまでのコンセプトの醸成のみならず、そのプロセスでのクライアントの思いや熱量を肌で感じることは、目に見える表現に落とし込む際にもっとも重要な情報になりうる、と感じています。フリーでの仕事では、すでにその上流工程が終わっていることが多いのですが、もっとそこに食い込むことで、より意味と深みのあるデザインができるようにしていきたいと思っています。





高橋 鴻介 発明家

世の中に埋もれた課題やポテンシャルを発見し、デザイン之力で具現化する発明家。主な発明品に、点字と文字を組み合わせた書体『Braille Neue』、触覚コミュニケーションゲーム『LINKAGE』など。

Q1

「これまで」について

今考えてみると、今の仕事の選択やキャリアパスに影響したと思える原体験を教えてください。

秋葉原に生まれたこと

幼少期、両親に連れられて電子工作のワークショップに参加し、電気街に部品を探しに行ったこと。プログラミングを学ぶために、貯めたお年玉でパソコンを買いに行ったこと。DTMやDTP、映像制作など、クリエイティブなことにハマって、機材や指南書を探しにいったこと。自分が作りたいものや、やりたいことは、いつも秋葉原にヒントがあって、それにすぐアクセスできたのは良い経験だった。

Q2

「現在」について

自分にとって、ここ2～3年の最高の仕事をできたアウトプットはなんですか？その理由も教えてください。

『Braille Neue』をつくったこと

視覚障害の友人と出会ったことをきっかけに、点字と文字を組み合わせたユニバーサルな書体『Braille Neue』を発明した。実は、最初は自分が点字を理解できるように作りはじめたものだった。しかし、多くの人に触れてもらう中で、視覚障害者と晴眼者が同じツールを共有することが、両者にとって関わりあうきっかけになるという価値を発見した。今現在は渋谷区役所などの公共施設を中心に、全国で少しずつ導入が進んでいる。好奇心から生まれた小さなアイデアが、他者との関わりの中で社会性を帯び、大きなプロジェクトになっていく。その経験が、自分にとって大きな財産となった。

Q3

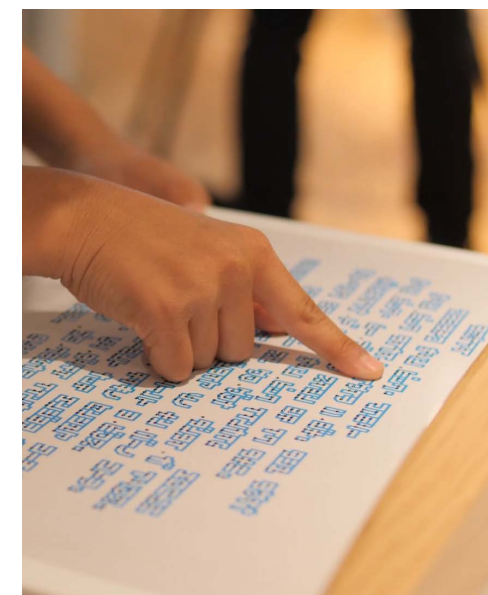
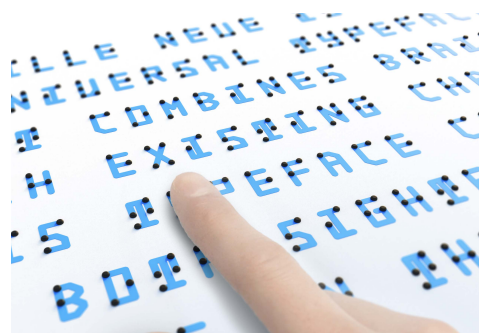
「これから」について

あなたがこれからデザインしていきたいと思っているものは何ですか？

接点の発明

私自身が、コミュニケーションに苦手意識があった背景から、他者との関わり方の選択肢を増やすようなものづくりをやっています。

異なる人同士が関わりを楽しみ、自然と一緒に居られる状態になるような、新しい接点を発明していきたいです。





大倉 皓平 KIIIRO Inc. Founder / PR Director

1982年、東京生まれ。学生時代に会ったホテル建築に感銘を受け建築家を志すも、大学4年生の時に軸を変え広告・PRの道へ。広報代理店に約5年間勤め、30歳を目前に退社しバックパッカーに。そのまま6年間のグアテマラ生活でゲストハウスとレストランの開業を経て、2018年に帰国。現在は建築・デザイン・ホテル・街づくりのコンテンツ企画、編集、広報PRを中心に活動している。

Q1

「これまで」について

今考えてみると、今の仕事の選択やキャリアパスに影響したと思える原体験を教えてください。

10歳の時に眺めた設計図面

小学校4年生の時、ふいに親から切り出された引っ越し。それまで育ってきた場所の友達、環境から離れなくてはいけないことに最初は驚き、戸惑いました。しかしその後すぐ、机の上に置かれた住宅の建築図面に釘付けに。

外観が描かれた立面図や、部屋の配置がイメージできる平面図をずっと見ていたのを覚えています。なんとも言えない期待感や、空間を想像するワクワク感を抱いていました。この瞬間が、CreativeやDesignに関わることの原体験になっているような気がします。

Q2

「現在」について

自分にとって、ここ2～3年の最高な仕事をできたアウトプットはなんですか？その理由も教えてください。

日本橋兜町「K5」の PR Direction

高校生の時にホテル建築をみて大学は建築デザインの道に進み、学生時代は4年間ずっとホテルの現場でアルバイトをし、就職では広報PR代理店、その後海外で宿泊と飲食に関わってきた自分にとって、その人生の軌跡にあるドットが全て折り重なったのが、2020年に日本橋兜町に開業したホテル付帯型複合施設「K5」でした。

文脈の整理、メディアリレーション、コンテンツ／イベント企画、SNSディレクションなど全てにおいて愛情を注ぐことができたアウトプットだと感じます。

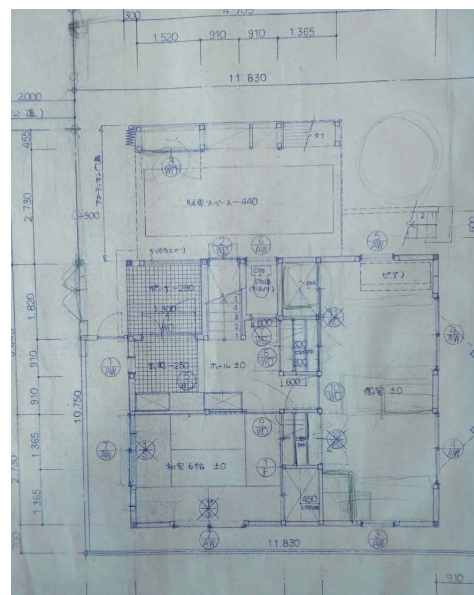
Q3

「これから」について

あなたがこれからデザインしていきたいと思っているものは何ですか？

裏側が面白い街づくり

東京の都心にある街は、どこも「表裏の行き来」が面白いと思っています。綺麗に整理され、煌びやかな「表」はスケールが大きすぎるので、自分は「裏」をデザインしていきたいです。裏原宿という呼び方が存在してきたように、カルチャーの震源地は常に「裏」にあるのかもしれませんが。CreativeやPRの切り口で街の「裏」を面白くすることが、ひいては街全体を活気づけることになり、そこに貢献していきたいと思っています。



	<p>NOZOMI AKUTSU Art director, Designer</p>	<p>東京生まれ東京育ち。コンテムボラリー・プロダクションなど複数のデザイン事務所で活躍したのちオーストラリアに仕事留学。デザイナーとして活躍後2018年帰国。フリーランスとして活動しつつオリジナルプロダクト、MUを立ち上げる。更なる飛躍を目指しスウェーデンに移住。</p>	
<p>Q1</p>	<p>「これまで」について 今考えてみると、今の仕事の選択やキャリアパスに影響したと思える原体験を教えてください。</p>	<p>Q2</p>	<p>「現在」について 自分にとって、ここ2～3年の最高な仕事をできたアウトプットはなんですか？その理由も教えてください。</p>
<p>生まれて初めて人に見せる為のポスターをデザイン&発表したとき</p> <p>小さい頃からデザインに関わりたくて漠然と考えてましたが具体的にどんな職業がいるのかわかっていませんでした。そんな中美術の専門学生時代に取ったグラフィックデザインの授業の課題で生まれて初めてポスターをデザインしたとき、全身からアドレナリンが出たのを一生忘れません。「これだ！」と深夜の2時に全身で確信したのを今でも覚えています。身体で発見した瞬間です。</p>		<p>自身のデザインプロダクトMUの「Kakejiku inspired dateless calendar」</p> <p>一昨年「グラフィックデザインで日常を豊かにする」というテーマで自身のプロダクト「MU」を立ち上げました。現代人が1日に触れる情報は江戸時代の一年分と言われる中、便利な世の中が本当の意味で人間に幸せをもたらしてるのか？という疑問から思いついたのが日付のないカレンダー。カレンダーの役割変換をさせたこの商品は、やりたいことと自身の手癖が上手く交わり、最高に惚れるアウトプットになりました。</p>	
<p>Q3</p>	<p>「これから」について あなたがこれからデザインしていきたいと思っているものは何ですか？</p>	<div data-bbox="1167 900 1585 1465">  </div> <div data-bbox="1675 900 2123 1497">  </div>	
<p>言葉だけでは伝えられない何か感じられるモノ</p> <p>グラフィックという縛りを越えた、想像力を斡旋する言葉だけでは伝えられない何か感じられるデザインを今もこれからも多分死ぬまで、していきたいと思っています。自身のプロダクト「MU」ではもちろんのこと、クライアントワークでも出来たらなおさら最高です。紙、デザイングッズ、服など、媒体&ジャンル問わず！</p>		<p>Oyayubi-shakai JAPAN</p>	

	<p>田渕 将吾 アートディレクター・インタラクションデザイナー</p>	<p>1982年生まれ、HAL・モード学園卒。WEBのインタラクションやインターフェースのデザイン、動画・スチール・イラストのアートディレクション、そしてフロントエンドエンジニアリング。ジャンルやクリエイティブの境界なく多岐にわたり活動中。</p>	
<p>Q1</p>	<p>「これまで」について 今考えてみると、今の仕事の選択やキャリアパスに影響したと思える原体験を教えてください。</p>	<p>Q2</p>	<p>「現在」について 自分にとって、ここ2〜3年の最高の仕事をできたアウトプットはなんですか？その理由も教えてください。</p>
<p>初めて名指しでご依頼していただいた仕事</p> <p>デザイナーのキャリアをスタートしたばかりの頃。先輩デザイナーのアシスタントとして経験を積みさせてもらい、後に独りで仕事を任せてもらえるようになりましたが、いつになっても未熟であることを実感する日々でした。先輩ようにはなれない、デザイナーには向いていないともありました。そんな時、ポートフォリオを掲載していたサイトへ、僕の制作したWebサイトやデザインが好きでお仕事の相談がしたいとご連絡がありました。それを読んで、自分の知らないところで認めてくれた人がいたことを知りました。それからはアシスタントの意識はなくなり、デザイナーとしての自覚が芽生えた気がします。</p>		<p>セルフプロモーションサイト S5 Studios</p> <p>S5 Studiosは僕のWebプロダクションとしての屋号です。僕という人間を知ってもらうこと、僕の得意とするデザインに興味をもってもらうこと、そして、僕と一緒に何かしたいと思ってくれた人と繋がることを考慮してこのサイトを制作しました。制作実績をただ整理しただけのものではなく、このサイトが自分のつくる世界感そのものだと捉えてビジュアルデザインやインタラクションを検討しました。リリースしてからはこのサイトが自身の名刺の代わりになり、いろいろな縁を作ってくれています。</p>	
<p>Q3</p>	<p>「これから」について あなたがこれからデザインしていきたいと思っているものは何ですか？</p>		



堀江 麗 蒸留プロデューサー

Google Japanに数年間勤務の後、クラフトジン HOLONをプロデュース。現在は東京リバーサイド蒸溜所の運営や、クラフトジンの企画開発に関わっている。

Q1

「これまで」について

今考えてみると、今の仕事の選択やキャリアパスに影響したと思える原体験を教えてください。

家庭内のご飯味付け担当

味に強いこだわりをもっている、という私の個性をいち早く見抜いたのは母でした。家庭内で私が任命されたのは「味付け担当」。料理を始める際、冷蔵庫にある素材を見渡してどの素材たちの相性が良いか、どんな調味料を使うと良いか、などよく聞いてくれました。それだけでなく、味見と最終調整まで任せてくれました。母の料理にあれこれと言うことに一切嫌な顔をせず、長所として見出してもらった経験は自信に繋がっています。

Q2

「現在」について

自分にとって、ここ2～3年の最高な仕事をできたアウトプットはなんですか？その理由も教えてください。

クラフトジンのシーズナルライン開発

生活を豊かにするきっかけを四季を感じることに見出したことをきっかけに、四季の養生を表現するシリーズを開発しました。

良いものを作るためには表現する技法と良いチームワークが必要と認識しています。立ち上げの際と違い、蒸留やプロデュースの技法がある程度身についていたこと、思想に共感して集まったチームが機能してきたことが合わさり、表現したいことを表現したままに表わせたのだと思います。

Q3

「これから」について

あなたがこれからデザインしていきたいと思っているものは何ですか？

自己と対話する時間をつくる嗜好品

余白の時間を生むきっかけの一つに嗜好品があると思います。嗜好品は人が本来もっている快感を揺さぶるものであり、そこには社会生活を営む人としての時間ではなく地球に生きる人としての時間が生まれるためです。その時間には余白があり、自己との対話も自ずと生まれてきます。蒸留を通して私がしていきたいことは、日常に余白をつくる嗜好品のデザインなのだと思います。





中武 薫平 株式会社毛毛 代表/プロダクトデザイナー

プロダクト/グラフィックデザインを中心に、ブランディング・ディレクション業務を行なっている。オリジナルラグが作れるワークショップスタジオ「tufting studio KEKE」の運営もその一つである。個人の他にも、合同会社KIENGIにデザイナーとして所属している。

Q1

「これまで」について

今考えてみると、今の仕事の選択やキャリアパスに影響したと思える原体験を教えてください。

記念受験

大学受験に落ちたことが、今の自分を形作るきっかけになっていると思います。

都内の国公立大学 工学部の受験に失敗し、浪人を決めた時にどうせ1年浪人するなら新しいことに挑戦してみようと思い、美大受験を視野に入れた実技の特訓を始めました。1年後どちらも合格することができましたが、せっかくならと美大への進学を決断しました。今では現役時代に第一志望校に落ちていて本当に良かったなと思っています。

Q2

「現在」について

自分にとって、ここ2〜3年の最高の仕事をできたアウトプットはなんですか？その理由も教えてください。

tufting studio KEKE

オリジナルラグが作れるワークショップスタジオ tufting studio KEKEをOPENしたことです。

ラグ工場の職人不足に悩んでいたMIYOSHI RUGからお声がけいただいたことをきっかけに、このプロジェクトが始まりました。オープンから約半年後には若者たちが職人として徳島の工場に加わり、今では工場を立て直すことができました。少なからず社会的インパクトを与えられたのではないかなと思っています。

写真はKEKEの内装とロゴ。

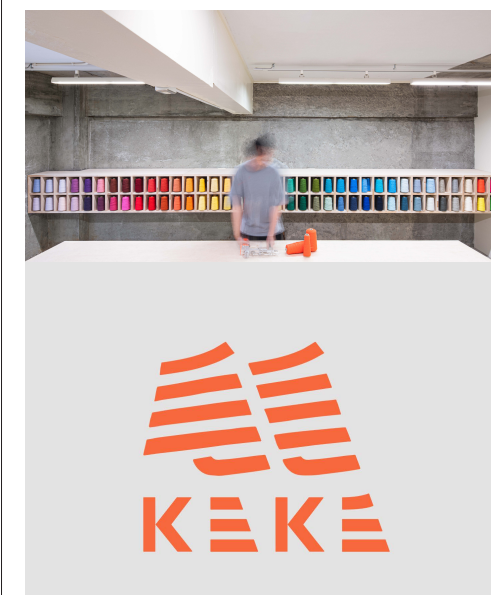
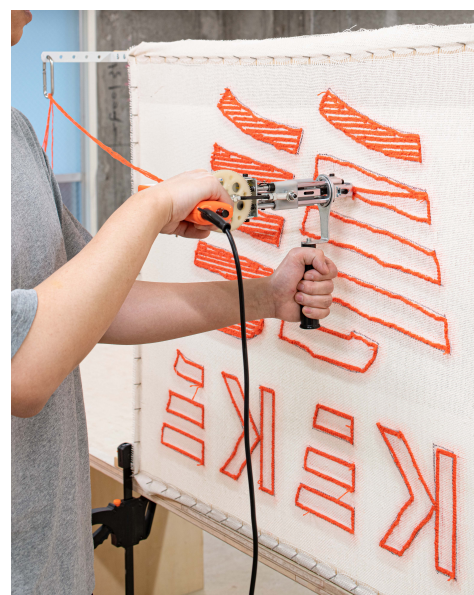
Q3

「これから」について

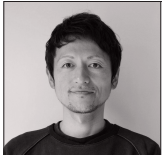
あなたがこれからデザインしていきたいと思っているものは何ですか？

なんでも作るを叶える環境

これが欲しい・こういうのが作りたいと思った時に、すぐさま実行に移すためには、知識・技術・仲間・空間・道具・時間・資金が必要です。今はそんなものづくりのための環境を少しずつ整えるための準備期間だと感じています。将来的には身の回りの全てのモノを、自分や仲間が作ったものだけで埋め尽くして生活するのが私の夢です。



	<p>筒井 美希 株式会社コンセント クリエイティブディレクター</p>	<p>武蔵野美術大学デザイン情報学科卒業。日本最大規模のデザイン会社コンセントにおいて、企業のサービス開発、クリエイティブ開発、デザイン組織開発支援に従事。オンライン/オフライン問わず、領域を横断して展開するプロジェクトにおいて、デザインの軸をぶらさずユーザーの心を動かす世界観をつくることを得意としている。著書に企画編集からデザインまですべて自身で行った『なるほどデザイン(目で見えて楽しむ新しいデザインの本。)](MdN)がある。</p>
<p>Q1</p>	<p>「これまで」について 今考えてみると、今の仕事の選択やキャリアパスに影響したと思える原体験を教えてください。</p>	<p>Q2</p> <p>「現在」について 自分にとって、ここ2~3年の最高な仕事をできたアウトプットはなんですか?その理由も教えてください。</p>
<p>小説や漫画などを通じて、ストーリーに没頭することが好きだった</p> <p>読書好きで、朝まで小説や漫画に没頭するような子どもでした。絵を描くのも好きでしたが得意ではなく、作品をつくるような世界とは無縁だと思っていましたが、デザイナーという仕事の存在を知り、自分にとってちょうど良い「ものづくりとの距離」を感じて目指すことに。美大当時、別業界とされていたエディトリアルとウェブのどちらを専攻するか迷ったのも、「編集・コンテンツへの興味」という原体験があったからこそだと思います。</p>		<p>Nestoのブランディング</p> <p>「Nesto」というウェルビーイングプラットフォームのブランディングに参加したことです。思想的には練られているものの、提供価値が説明しづらいサービスだったこともあり、構想段階からブランディングが重視されていました。経営陣と編集者、デザイナーが参加する座組で、言語と非言語を活用しながらコンセプトや思想を純度高く詰めることができました。</p>
<p>Q3</p>	<p>「これから」について あなたがこれからデザインしていきたいと思っているものは何ですか?</p>	
<p>人の心を動かし、行動を起こせるクリエイティブ</p> <p>人はどれだけ論理的であろうとしても、感情で動いてしまう生き物だとわたしは思います。上流の戦略だけを重視し、見た目は単なるスタイリングだと軽視してしまうと、論理的には正しくても感情が伴わず、人を動かせない机上の空論になってしまう。一方で、どれだけ美しくとも結果が伴わないクリエイティブは儂い、とも思います。上流と下流、抽象と具体、それぞれが繋がった理想の状態を作り、デザインで人の心を動かす仕事をしていきたい。</p>		



馬渕 晃 デザイナー

設計事務所にて、住宅、商業施設、都市計画など多岐にわたり設計・監理に従事した後、「AKIRA MABUCHI DESIGN」として独立。建築、空間デザインにとどまらず、プロダクトの企画やデザイン、ブランディングなどボーダレスに活動を行う。

Q1

「これまで」について

今考えてみると、今の仕事の選択やキャリアパスに影響したと思える原体験を教えてください。

大工さんの背中

幼少期に家を平屋から2階建てへ増築をしました。幼稚園から帰ると毎日、大工さんが、トンカチとノコギリで家をつくっている姿を見て「カッコいい!」と憧れ、大工さんになりたいと思い、巡り巡って建築の道へ進みました。

Q2

「現在」について

自分にとって、ここ2~3年の最高の仕事をできたアウトプットはなんですか?その理由も教えてください。

MAKE HOSHIIMO YOURSELF

干し芋をつくる会社が所持する海の家を改装して、自身で干し芋をつくる「MAKE HOSHIIMO YOURSELF」という体験施設をつくりました。干し芋をつくるという体験を機能性、心地良さ、それらを伝えることをクライアント、他のデザイナーでチームとなり、トータルに考え取組むことができ、充実したプロジェクトとなりました。

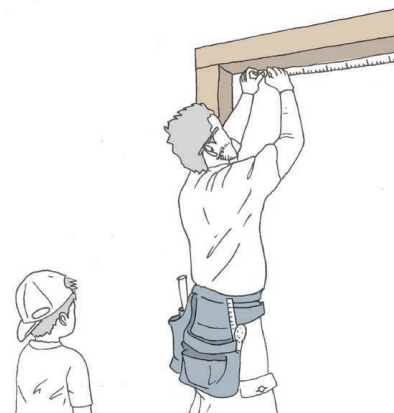
Q3

「これから」について

あなたがこれからデザインしていきたいと思っているものは何ですか?

深い考察

何かを変えたい、何かをつくりたいと考えるとき、なぜ変えたいのか、なぜそれをつくりたいのかをじっくりと考察し、そのこたえを伝えるべき人にしっかり伝えることをしたいと考えています。デザインはかたちをつくり上げるだけでなく、問題に対して深く考え、適切な答えをだし、それを伝えることだと思います。



02 INPUTOLOGY

インプット学

Q1	How often
インプットはどのくらいの頻度で行っていますか？	
Q2	When
どんな時にインプットの重要性を感じますか？	
Q3	How/What
普段どうやって、どんなインプットを行っていますか？ ウェブ・ソーシャル、本、場所・人、その他、それぞれ教えてください。	

	<p>加藤直徳 編集者</p>	<p>1975年生まれ。編集者。出版社NEUTRAL COLORS主宰。雑誌NEUTRAL COLORS(現在第3号)を中心に書籍、アーティストブックなどを手掛ける。最新作は外山亮介作品集『導光』。リソグラフ、活版印刷、シルクスクリーンの印刷、製本までを一貫して自身の工房で行う。</p>	
<p>Q1</p>	<p>How often インプットはどのくらいの頻度で行っていますか？</p>	<p>Q2</p>	<p>When どんな時にインプットの重要性を感じますか？</p>
<p>毎日です。特に電車に乗っている時。</p>		<p>毎日。常に。</p>	
<p>Q3</p>	<p>How/What 普段どうやって、どんなインプットを行っていますか？</p>		
<p>ウェブ・ソーシャル</p>		<p>本</p>	
<p>知らなくてもいい情報のためにwebを見ます。主にTwitterやSmartNewsです。世の中の人、マスの人たちが何を考えているか。そこに自分の求める情報はないというのはわかっているので、引っ張られないように、自分の仕事やメディアが影響を受けないようにするために確認している感覚です。あとはInstagramで海外の本屋、出版社、デザイナーのアカウントをリサーチして、どんな本がいま世界にあるのか常に気にしています。</p>		<p>2種類あります。ひとつは、好きな本屋さんの店主や信頼できる友人が勧めていた本。購入して机の横に積んでいます。もうひとつは、仕事やプロジェクトに関連する本。これは図書館で借りて、隣に置きます。仕事の本を3日に1冊くらいのペースで、それなりの量読むことにしています。その合間に積んでいる本(楽しみ)を読みます。</p>	
<p>場所・人</p>		<p>その他</p>	
<p>日々の生活をするなかで、いろんな年齢の人に会うことでインプットを得ているなと思いますが、インプットのために人に会うことはありません。そこは逆転しません。自分の状況に応じて美術館、映画館などインプットが降ってくる場所に行っていると振り返ると思います。それは、自分が行きたいと思っただけのところは無意識に自分が必要としているものだからです。</p>		<p>小学3年生の娘と一緒に読む本。今は『火の鳥』と『まんが日本史』『まんが世界史』を読んでいます。すでに大きな流れを知っているからディティールに目が向く。ディティールをインプットすると、知らない人にわかりやすく成り立ちを説明することができるようになる。そういった発見があります。余談ですがまんが日本史・世界史シリーズに勝る学習教材はありません。絶対に。</p>	



Akko Terasawa デザイナー

Academy of Art Universityをグラフィックデザイン専攻で卒業後、Landor Associates San Franciscoでキャリアをスタート。Landor Associates、Interbrand(それぞれ東京・サンフランシスコ)などのブランディングエージェンシーを経て、デザイナーとして独立。今は主にニューヨーク在住。ときどき東京にいます。

Q1

How often

インプットはどのくらいの頻度で行っていますか？

Q2

When

どんな時にインプットの重要性を感じますか？

日々意識しているわけではないですが、どこでもインスピレーションやインプットの種は常に探していると思います。

デザインのコンセプトを考えるときや、コンセプトの表現方法を探っているとき。自分の考えつく範囲外の刺激がもたらすひらめきがあるかないかで、自分の挑戦の質にも関わってくると思うので。

Q3

How/What

普段どうやって、どんなインプットを行っていますか？

ウェブ・ソーシャル

本

仕事に関連して見ているのは、昔からよく見ているBrand NewやThe Dielineなどのデザインブログと、Font Shopなどのフォント関係のサイト。あと、Pinterestでざっくりキーワードを入れて眺めてみたり。noteなどのデザイン系の気になった投稿も読んだりはしますが、小難しかったり、やたらとかっこよく描かれてるものも多いので、頭でっかちにならないようにはしています。

買うものは主にデザインの参考になるであろうデザイン本や、本のレイアウトそのもののデザインが作り込まれている本。これはデザイン本に限らずです。理論系の本を買うこともあります。数は多くないかと。UI関係の本や、UXのワークショップ関連の本もあるかも。

学生時代に本を買いすぎて帰国時に大変だったので、小説はKindleで買いますが、デザイン系の本は実際の本で買うようにしています。

場所・人

その他

やはりクリエイティブ系(デザインに限らず、写真や音楽など含める)の人たちとの関係は、目線が近くて心地よいな、と最近思います。今はNYでの人脈を作るために特にあえてデザイン関係のコミュニティを探していますが、それ以外のコミュニティに属することで偏りをフラットに近づけられるので、それも大事。偏るべきときと広げるべきときの両方ができるようにしておくことは必要かと。面白そうなイベントや美術館の展示は、必ずいくようにしています。アメリカらしく、そこでたまたま知り合った人と友達になったりもします。

ひとつは旅行。日常と違う空間に行くことで見える景色や出会えるものは無限大です。先日モンリオールに行ったのですが、知らないことを知る、ということの価値が絶大だと痛感しました。

それと、猫。猫2匹と暮らしているのですが、彼らは本当にクリエイティブで、そんなものでそんなふうに見えるの?とか、毎日違うことを必ず一つはします。人生を楽しむために必要なクリエイティビティを忘れない彼らの生き方は、既成概念にとらわれないで物事を考えることを思い出させてくれます。まじです。



高橋 鴻介 発明家

世の中に埋もれた課題やポテンシャルを発見し、デザインの手で具現化する発明家。主な発明品に、点字と文字を組み合わせた書体『Braille Neue』、触覚コミュニケーションゲーム『LINKAGE』など。

Q1

How often

インプットはどのくらいの頻度で行っていますか？

毎日しているような、していないような。仕事をするときは、意識してリサーチしたりするが、基本的には特に理由もなく、そのときに好奇心が向いたものを摂取している。

Q2

When

どんな時にインプットの重要性を感じますか？

プロジェクトの始まり。仕事をはじめたからのインプットは、付け焼き刃で役に立たなかったりする。むしろ普段の、仕事と関係のないインプットが起点になることが多い。

Q3

How/What

普段どうやって、どんなインプットを行っていますか？

ウェブ・ソーシャル

仕事的时候は、基本的な情報やデザイン・リファレンスをリサーチするのにウェブを使う。ソーシャルはTwitterで面白そうな人をフォローしておいて、たまに見るくらい。ずっと見てると辛くなったりするので、あまり見ないようにしている。

本

仕事のテーマが決まっているときは、そのジャンルの本を探しに。決まっていないときは、本屋について直感的に面白そうな本を買う。気になる言葉を探す感じで読むことが多い。本に赤線を引いても忘れてしまうことに気づいたので、最近は素敵な言葉を見つけたら、写真を撮って「mymind」というサービスに保存している。

場所・人

気になることがあったら、とにかく実際にその場に行く。会いたい人に会う。ウェブで読めば情報はわかるが、読んでもわからない発見と「自分はこう感じた」という心の動きをインプットしている。

その他

禅問答のようだが、アウトプットすることがインプットにつながっている。なので、なにかしらテーマを決めてものづくりをする。例えばARに興味があったら、ARのアイデアを出して、学びながらやってみる。アウトプット先がないとインプットができない性格なので、1日1個アイデアを考える習慣を続けていて、目処がいたらそれを形にして、それに向けてインプットをしている。



大倉 皓平 KIIIRO Inc. Founder / PR Director

1982年、東京生まれ。学生時代に出会ったホテル建築に感銘を受け建築家を志すも、大学4年生の時に軸を変え広告・PRの道へ。広報代理店に約5年間勤め、30歳を目前に退社しバックパッカーに。そのまま6年間のグアテマラ生活でゲストハウスとレストランの開業を経て、2018年に帰国。現在は建築・デザイン・ホテル・街づくりのコンテンツ企画、編集、広報PRを中心に活動している。

Q1 **How often**
インプットはどのくらいの頻度で行っていますか？

インプットには大きなものから細かなものがあると思いますが、基本的には毎日何かが自分の中にインストールされている感覚で生活をしています。意識的に得るインプットももちろん大事ですが、普段の生活で何気なく入ってくるインプットの方が生きるような気がします。例えば、歩く時には携帯は気にしないようにして視線を上げるだけでも、インプットの量は変わってくると思います。

Q2 **When**
どんな時にインプットの重要性を感じますか？

インプットの掛け合わせによって独創性あふれるアイデアが生まれたとき。
ミーティングの時などに過去のインプットからくる具体例を明示できたとき。

Q3 **How/What**
普段どうやって、どんなインプットを行っていますか？

ウェブ・ソーシャル

ウェブは自然なインプットというよりは仕事で調べ物したりはっきりした目的を持って触れることが多いです。ソーシャルは、著名人や媒体社による情報発信よりは、コミュニティが近いところにいる知人友人から自然に入ってくるインプットを重視。それを追っていると自然とコミュニティの輪が広がったり、別の輪が繋がったりする気がします。

本

自分の仕事に直結しないものを好んで読む傾向にあります。アートや建築系のビジュアルブックが好きです。小説などフィクションの場合は、とにかく日本語が綺麗なもの、情緒感溢れるものを中心に読みます。頭の中で文字を映像に起こす作業が、感性を豊かにしてくれるのではないかと最近感じています。

場所・人

展示会、レセプション、ポップアップなど、近いコミュニティで起こるイベントに気付けば毎週足を運んでいます。とにかくフットワークを軽くして行動することを重視していて、どんな運命的なことが起こるか分からないから場所や時間にはこだわらず、自分で制限を設けずに参加するようにしています。

その他

普段あまり行かない街に行く時間を、定期的につくること。買い物でも食事でも、目的はなんでも良いです。その「よく知らない街に行くこと」のキッカケは、結局は「人」が作ってくれています。また、常に自分のルーティンを崩すことを心がけています。例えば最寄り駅から自宅に向かって歩く道すら、毎回変えてみたりしてます(笑)

	<h1>NOZOMI AKUTSU</h1> <p>Art director, Designer</p>	<p>東京生まれ東京育ち。コンテンポラリー・プロダクションなど複数のデザイン事務所で活躍したのちオーストラリアに仕事留学。デザイナーとして活躍後2018年帰国。フリーランスとして活動しつつオリジナルプロダクト、MUを立ち上げる。更なる飛躍を目指しスウェーデンに移住。</p>
<p>Q1 How often インプットはどのくらいの頻度で行っていますか？</p>	<p>Q2 When どんな時にインプットの重要性を感じますか？</p>	
<p>目に入るものが大きく影響するので、日タイイなど思った街角の色や模様などはスマホですかさず撮るようにしています。</p>	<p>打ち合わせ中など限られた時間の中アウトプットが必要なとき。</p>	
<p>Q3 How/What 普段どうやって、どんなインプットを行っていますか？</p>		
<p>ウェブ・ソーシャル</p>	<p>本</p>	
<p>Pinterestはリファレンスのクオリティが本当に高いのでよく見えています。インターネットでも気軽にリファレンスを見つられるようになって本当にありがたいなと思います。</p>	<p>実は活字が苦手であり読みませんが、文字の少ない雑誌や本はたまに読みます。街角の本屋さんにはよくお世話になっています。特に青山ブックセンターには大変お世話になっています。</p>	
<p>場所・人</p>	<p>その他</p>	
<p>現在ストックホルム(2022年時点)に住んでいるので街角を歩くだけで人だったりサインだったり、とてもいいインプットになっています。特にスウェーデンでは建物の色や高さのルールが統一されているので、色の配色だったりすごく刺激になります。</p>	<p>今まで二十ヶ国以上は海外旅行に行きましたがインスピレーションとしては死ぬまで必須ですね。旅行先ではひたすら美術館、ギャラリーを廻るので、私のGoogleMap上のピンの数は凄いことになっています。あとは旅先のスーパーでは気になったパッケージデザインは、メモがわりに必ずスマホで撮っておきます。</p>	

	田渕 将吾 アートディレクター・インタラクションデザイナー	1982年生まれ、HAL・モード学園卒。WEBのインタラクションやインターフェースのデザイン、動画・スチール・イラストのアートディレクション、そしてフロントエンドエンジニアリング。ジャンルやクリエイティブの境界なく多岐にわたり活動中。	
Q1	How often インプットはどのくらいの頻度で行っていますか？	Q2	When どんな時にインプットの重要性を感じますか？
ウェブやソーシャルや街や展示など、日常的かつ無意識にたくさんのインプットをしています。		ブランディングやプロモーションの企画ではマーケットの「いま」を捉えることがとても重要だと思っています。人々の興味関心、企業の動向、広告の事例、新しい製品情報など、さまざま「いま」をインプットをすることでマーケットをしっかりと把握した企画を検討することができます。	
Q3	How/What 普段どうやって、どんなインプットを行っていますか？		
ウェブ・ソーシャル		本	
Instagramで「デザイン」「アート」「写真」「ファッション」「UI/UX」など、興味のある分野ごとにアカウントを作り分けています。こうすることでタイムラインの純度が高くなりますので、日々のトレンドが把握しやすくなりお勧めです。		本はほとんど読みません。	
場所・人		その他	
現代美術、現代アート、コンテンポラリーアート、デジタルインスタレーションなどの展示イベントによく訪れています。		一緒に働く仲間たちのアイデアや考察をしっかり聞いて、咀嚼して、受け入れることで、新しい価値観を吸収していきたいと思っています。	



堀江 麗 蒸留プロデューサー

Google Japanに数年間勤務の後、クラフトジン HOLONをプロデュース。現在は東京リバーサイド蒸溜所の運営や、クラフトジンの企画開発に関わっている。

Q1

How often

インプットはどのくらいの頻度で行っていますか？

日常的に物事を自分の視点で捉える訓練をします。また、中国茶と調香の教室に月1回ずつ通っています。

Q2

When

どんな時にインプットの重要性を感じますか？

自分の視点を解釈する方法を知ること、物事の捉え方が大きく変わるので重要だと思っています。

Q3

How/What

普段どうやって、どんなインプットを行っていますか？

ウェブ・ソーシャル

好きなブランドや人のルーツを調べることが好きです。生い立ちや価値観に触れたり、そこから生まれる表現方法を自分なりに捉えています。
また、嗜好品に関して特集しているお気に入りのウェブメディアがありその記事は何周も読んでいます。特定の記事をきっかけに、引用されている他の記事や文献を読むこともあります。

本

多岐にわたる本が好きですが、最近気になっているのは美意識についてです。アジア圏の文化や美意識に興味があるので関連した本をよく読みます。
本は基本的には熟読せず、流し読みをするので読む速度が速いとよく言われます。目次を見て、気になった項目だけ読むことも多いです。
思想ごとインストールしたい、と思った本は何度も熟読します。

場所・人

フットワークが軽いので様々な場所に足を運び、様々な人に会います。
場所は自分が主体的になれる場所が好きです。国内外問わず、旅を多くします。
基本的には人との会話の中でインプットが効率よく進むタイプであると認識しているので、素敵だと思った人には積極的に会いに行き、会話を繰り返しています。

その他

	<p>中武 薫平 株式会社毛毛 代表/プロダクトデザイナー</p>	<p>プロダクト/グラフィックデザインを中心に、ブランディング・ディレクション業務を行なっている。オリジナルラグが作れるワークショップスタジオ「tufting studio KEKE」の運営もその一つである。個人の他にも、合同会社KIENGIにデザイナーとして所属している。</p>	
<p>Q1</p>	<p>How often インプットはどのくらいの頻度で行っていますか？</p>	<p>Q2</p>	<p>When どんな時にインプットの重要性を感じますか？</p>
<p>デザイナーにとって生活・仕事全てがインプットだと思っています。</p>		<p>瞬発力や、引き出しの多さが求められる対面での打ち合わせや商談をしてる時に特に感じます。</p>	
<p>Q3</p>	<p>How/What 普段どうやって、どんなインプットを行っていますか？</p>		
<p>ウェブ・ソーシャル</p>		<p>本</p>	
<p>社会やウェブ上の動きや流行を把握するためにも、複数のソーシャルメディア(SNS)を常にチェックしています。特にtufting studio KEKEはSNSマーケティングをメインにしているため、様々な施策を打ちながら検証実験を行なっています。その中で生まれた成功例の再現性を高めるためにも、都度その結果と原因をデータとして溜め込んでいます。</p>		<p>デザイン誌や、興味のあるデザイナー・アーティストの本は積極的に手に取るようにしています。そのような本はもちろんですが、デザインに全く関係ない本でも、誰が誰に向けてどのような工夫で何を伝えようとしているか、という点を想像・確認するようにしています。むしろ本の内容よりもそっちを見ってしまうことの方が多いような気がします。</p>	
<p>場所・人</p>		<p>その他</p>	
<p>私は自分自身のことを話すのは得意ではないですが、語り手の年齢に関わらず人の話を聞くのは好きだしその空間に心地よさを感じます。その理由としては、他人の人生や経験を少しだけ覗いて疑似体験できるその時間は、私が知り得なかった貴重な知識や今後のための財産・教訓となり得るからです。そう信じているからこそ、仕事はなるべく新しいメンバーを交えたチームで行うようにしています。</p>		<p>8年以上前から路上観察とその記録を続けています。数年前にその鑑賞・観察の対象が「超芸術トマソン」と呼ばれていて、路上観察学会というものが存在することも知りました。この路上観察は観察眼を養うために始めたもので、思い返してみると今の自分のアイデンティティーを形作った大きな要素であると感じます。今では唯一と言っていいほどの自分の趣味となっています。</p>	

	<p>筒井 美希 株式会社コンセント クリエイティブディレクター</p>	<p>武蔵野美術大学デザイン情報学科卒業。日本最大規模のデザイン会社コンセントにおいて、企業のサービス開発、クリエイティブ開発、デザイン組織開発支援に従事。オンライン/オフライン問わず、領域を横断して展開するプロジェクトにおいて、デザインの軸をぶらさずユーザーの心を動かす世界観をつくることを得意としている。著書に企画編集からデザインまですべて自身で行った『なるほどデザイン〈目で見て楽しむ新しいデザインの本。〉』(MdN)がある。</p>	
<p>Q1</p>	<p>How often インプットはどのくらいの頻度で行っていますか？</p>	<p>Q2</p>	<p>When どんな時にインプットの重要性を感じますか？</p>
<p>デザインの知識に限らず「インプット」を広義で捉えれば、毎日何かしらのインプットはしています。</p>		<p>アウトプットを出そうとして、「何か物足りない」と感じる時。アウトプットはインプットの裏返しなので。</p>	
<p>Q3</p>	<p>How/What 普段どうやって、どんなインプットを行っていますか？</p>		
<p>ウェブ・ソーシャル</p>		<p>本</p>	
<p>Webは日常的な調べ物に使いますし、YouTubeで動画も見ます。SNSはしっかりインプットに使うとすると際限がないので、量を追うことはせず、偶然の出会いを大切にしています。</p>		<p>デザイン、ビジネス、教養をバランス良く取り入れることが大切だと考え、ジャンルを問わずよく読みます。人とモノゴトの接点を作り出すデザイナーに対して、社会に対する責任がこれまで以上に求められている昨今、価値観を養うことはとても重要です。近年は社会が変化するスピードが速いため、哲学や歴史など長い時間軸を参照することが自信につながると考えています。</p>	
<p>場所・人</p>		<p>その他</p>	
<p>リアルな空間に足を運んで考える時間を大切にしています。目に見えるモノのデザイン、目に見えない行動のデザイン、その空間に人を集めるためのデザイン、そこにいる人が感じている価値のデザインなど、総合的に考えるためのトレーニングになっています。</p>		<p>人を通じて話を聞いたほうが熱量や雰囲気伝わり理解しやすい場合もあるので、セミナーやイベント、音声メディアでのインプット・アウトプットを大切にしています。</p>	



馬渕 晃 デザイナー

設計事務所にて、住宅、商業施設、都市計画など多岐にわたり設計・監理に従事した後、「AKIRA MABUCHI DESIGN」として独立。建築、空間デザインにとどまらず、プロダクトの企画やデザイン、ブランディングなどボードレスに活動を行う。

Q1

How often

インプットはどのくらいの頻度で行っていますか？

目が覚めている時はすべてインプットの時間と考えています。

Q2

When

どんな時にインプットの重要性を感じますか？

特にインプットしている時間、してないと時間という意識はなく、日常をたのしく、ここよく過ごすように心がけ、その過程を楽しむことで何かが蓄積されていくのだと考えています。

Q3

How/What

普段どうやって、どんなインプットを行っていますか？

ウェブ・ソーシャル

音声メディア、インスタグラムなどは定期的に興味のあるものを聴くよう、見るようにしています。

本

何でも読んだり見るようにしていますが、漫画も読むことが多いです。

場所・人

美術館、見本市、デザイン展などは気になるのがあれば見に行くようにしています。
また、気になる人が講演など行い直接話を聞ける機会があれば積極的に参加しています。

その他

WEBや本を見たり、特定の場所や人に会う事だけがインプットと考えていません。何気ない日常にこそ、得られる情報や問題、ヒントが沢山あり、それらを感じとれるよう過ごしています。

03 Vibesology

ヴァイブス学

「1人だけではたどり着けないところに、着くことができた」と、
誰かとの協業でヴァイブスを感じたときはありますか？
その時のエピソードを3つ教えてください。



加藤直徳 編集者

1975年生まれ。編集者。出版社NEUTRAL COLORS主宰。雑誌NEUTRAL COLORS(現在第3号)を中心に書籍、アーティストブックなどを手掛ける。最新作は外山亮介作品集『導光』。リソグラフ、活版印刷、シルクスクリーンの印刷、製本までを一貫して自身の工房で行う。

「1人だけではたどり着けないところに、着くことができた」と、誰かとの協業でヴァイブスを感じたときはありますか？

EPISODE 1

初めて自分たちだけで行った印刷・製本

極限状態という意味では、初めて自分たちだけで行った印刷・製本。5000ページ印刷した後の製本工程で100ページを手で500部丁合しようとしたが、その場の誰も経験ゼロでした。単純な作業をどう効率よくやるかという、人それぞれのやり方をお互い共有すればするほど、全体の作業もどんどん早くなっていくという経験をしました。

EPISODE 2

奇跡的に色味がぴったりと合った瞬間

理論上、光沢のある紙焼きの写真と印刷される色が100%合致することはあり得ません。ですが印刷現場で調整し続けて、何十回と色を足したり引いたり、色味の調整をしていって、印刷所の方から「もうこれ以上この機械ではできません」となったときに、ぴったりと、合った瞬間が、一度だけあります。何かを追求していった先、もうできないという地点に来たとき、人智の及ばぬ何か別の力が働くことがあるのかもしれないです。

EPISODE 3

これまでとはちがうやり方で雑誌を完成させた時

自分のテリトリー内のメンバーを集めて、自分のなかのイメージを高めてその作業をどんどん下におろす。つまり自分の考えに沿ってやってもらうような、そういう仕事のやり方をしていた時期があるのですが、それでは自分の想像を超えた仕事はできないと気づきました。同じ立場で話して、それぞれの考えをどんどんバケツの中に放り込んで、別々の考えをミックスしていく。そういうやり方を始めて、想像もできなかった完成品の姿が見えるようになりました。『NEUTRAL COLORS』のつくり方です。





Akko Terasawa デザイナー

Academy of Art Universityをグラフィックデザイン専攻で卒業後、Landor Associates San Franciscoでキャリアをスタート。Landor Associates、Interbrand(それぞれ東京・サンフランシスコなどのブランディングエージェンシーを経て、デザイナーとして独立。今は主にニューヨーク在住。ときどき東京にいます。

「1人だけではたどり着けないところに、着くことができた」と、誰かとの協業でヴァイブスを感じたときはありますか？

EPISODE 1

モヤモヤしていたデザインプロセスを自分なりに見直して取り組んでみたとき

まだ本格的にフリーランスになる前に一時期フリーランスの仕事を受けていたとき、それまでクリエイティブプロセスの中でコンセプトや言語化がすごく軽視され、ビジュアル表現にばかり重きを置くように感じていたことが続き、モヤモヤしていたことがありました。ちょうどその頃、とあるロゴデザインのプロジェクで、まずはビジュアル表現は考えずに情報を集め、デザインコンセプトを練り、そこから表現方法を検討するというプロセスで取り組むと、チームやディレクターへの考えの伝わり方や、もらえるフィードバックの質が圧倒的に違い、一見すると遠回りにも見えるけれど実はもっとも最短で思いが届くデザインになると考えた出来事があり、今でもこのときの感覚を思い出せます。

EPISODE 2

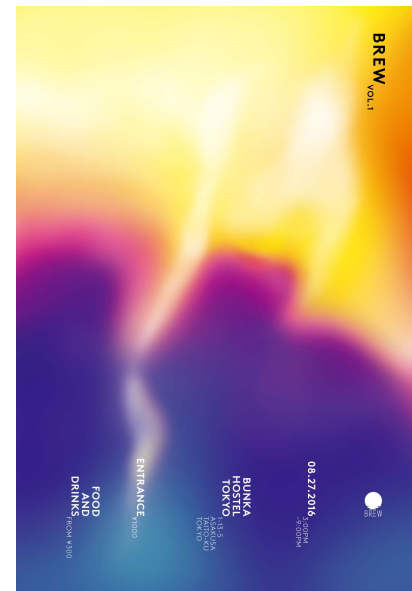
じっくりこなかったビジュアルが、ある動画をきっかけにアイデアがはじけたとき

何年前か前、日本文化と新しい表現の融合がコンセプトのイベントをやっていて、最初のイベントのキービジュアルをデザインしていました。チームのリーダーとの話で「夜明け」をコンセプトにビジュアルを作るところまでは合意していたのですが、それをどう表現すべきか悩んでいたことがありました。私の中で、夜明けて静寂の中から日の光が見えるようなイメージだったのですが、どうもインパクトが薄く…そんなときに朝方、急にメッセージが大量にメッセージを受信しまくって、何かと思ったらリーダーが夜明けの海を実況レポートしてくれていました笑 そのときに見た動画が、夜明けのイメージをぶち破るような生命力に溢れたもので、これだ!!と一気にビジュアルを仕上げられました。

EPISODE 3

コワーキングスペースの立ち上げで担当者と想いが通じ合ったとき

某地方銀行が立ち上げたコワーキングスペースの立ち上げ時期から2年ほど運営に関わっていたことがありました。当時はいろいろな分野のフリーランスの人がコミュニティマネージャーとして関わっており、私はそのうちの一人で、初期から「このスペースとは」というブランディング視点でデザイン面でいろいろな実務も行っていました。最初の頃は「デザインとかよりも」と思っていた地方銀行の担当者だったのですが、しつこくブランディングの意味やデザインの重要性を話すにつれて考えてくれるようになり、最後には担当者自身が「このスペースとは」を考えて動いてくれるように。その人のおかげで、当時は貼り出すお知らせ1枚でもデザインさせてもらえたり、そのスペースのブランドを意識した空間づくりをさせてもらえました。今はお互いそこを離れてしまっていますが、その方は今でも「デザインの重要性」を大事にしてくださっているとのことで、今も続くヴァイブス、ここにあり、です。





高橋 鴻介 発明家

世の中に埋もれた課題やポテンシャルを発見し、デザイン力で具現化する発明家。主な発明品に、点字と文字を組み合わせた書体『Braille Neue』、触覚コミュニケーションゲーム『LINKAGE』など。

「1人だけではたどり着けないところに、着くことができた」と、誰かとの協業でヴァイブスを感じたときはありますか？

EPISODE 1

大学の研究室にいたとき

大学時代はプロダクトデザインの研究室に在籍していた。夜な夜な研究室に籠もって、先生や研究室メンバーとプロトタイプをつくり、仮説を立て、ディスカッションをする。手が止まったときは悩みを共有したり、逆に相談に乗ったり、実験したいときは手伝ってもらう。ただ「良いもの」を作りたいというモチベーションで、時間を忘れて頑張る経験とそれを共にした仲間がいた場所。良いものを良いものたらしめるためには、超えなくてはならない壁がいくつもあると思うが、そんな仲間がいたからこそ、その壁を超える経験をさせてもらった気がする。

EPISODE 2

尊敬する先輩と仕事をしたとき

とある図書館のサイン計画の仕事をしたとき、尊敬する先輩にメンターをやってもらった。その人は、何からはじめたらいいかわからなかった僕に「まずは自分で語れる言葉を増やそう」というアドバイスをしてくれた。チームのみんなと一緒に図書館を巡ったり、模型を作ったり、スケッチを書いたり。手と足を動かして図書館と向き合い、チーム内で積み上げた共感と、集めた実感のおかげで、今までにない提案ができた。いまま新しいプロジェクトをやるときは、その言葉を思い出し、チームメンバーと一緒に「このチームでしか語れないこと」を探しにいくようにしている。

EPISODE 3

ボードゲーム『LINKAGE』をつくったとき

盲ろう者、発明家、手話通訳士、グラフィックデザイナーとインタラクティブ・プランナーが集まって、一緒にボードゲームを作った。その名も『LINKAGE』。触覚を用いて遊ぶ新感覚のバランスゲームだ。盲ろう者の友人が用いる「触手話」という文化にインスピレーションを受け、手話通訳士と発明家の僕が企画、インタラクティブ・プランナーと一緒にルールを考え、最終的にはグラフィックデザイナーが魅力的なパッケージをデザインしてくれた。いいチームで仕事をする、各々がいいパスを出し合い、それがつながって、いつの間にか完成してしまう。





大倉 皓平 KIIRO Inc. Founder / PR Director

1982年、東京生まれ。学生時代に出会ったホテル建築に感銘を受け建築家を志すも、大学4年生の時に軸を変え広告・PRの道へ。広報代理店に約5年間勤め、30歳を目前に退社しバックパッカーに。そのまま6年間のグアテマラ生活でゲストハウスとレストランの開業を経て、2018年に帰国。現在は建築・デザイン・ホテル・街づくりのコンテンツ企画、編集、広報PRを中心に活動している。

「1人だけではたどり着けないところに、着くことができた」と、誰かとの協業でヴァイブスを感じたときはありますか？

EPISODE 1

「JUNIPER TOKYO」というイベントを立ち上げたとき

クラフトジンにフォーカスしたイベント「JUNIPER TOKYO」を立ち上げた当時は、クラフトジンの認知度がそこまで高くなく、奥まった会場を使っただけの初開催だったこともあり、集客には不安がありました。そこで、より注目してもらえるよう、「造り手」とその背景にスポットを当て、原料であるジュニパーベリーを探して広島県へ訪問したり、蒸留所を取材した内容をパネルにして会場に展示することでクラフトジンの背景にあるストーリーの可視化を試みました。クラフトジンの造り手、流通や販売者、バーテンダー、共感してくれるメディア、企画運営者、全員が「日本でクラフトジンを楽しむ文化をつくりたい!」という想いを共有し、結果として大成功をおさめました。

EPISODE 2

「K5」のオープニング・プレスレセプションを企画運営したとき

日本橋兜町「K5」の発表は、施設がもつコンテンツの強さ、デザイン性の高さから開業前より注目度が高く、決して一人で完結できるプロジェクトではありませんでした。並走してくれたのはファッションブランドのPRとして幅広い経験を持つムロフィスの代表、中室さん。自分が得意とするプレスイベント全体の構成企画や進行管理、文章作成に対し、中室さんは各媒体との強い信頼関係をお持ちで、内覧会への招待を着々と進めてくれていました。プレスレセプションには多くの媒体関係者の方々にお越しいただき、大きなインパクトを残すことが出来たと思います。それぞれの持ち味を活かしあって、最高のアウトプットを演出できたプロジェクトでした。

EPISODE 3

尾道市瀬戸田にある「しおまち商店街」の広報サポートをしたとき

2021年4月、広島県尾道市にある1つの離島で「Azumi Setoda」という地域を代表する旅館と、街のリビングルームのような場所「SOIL SETODA」という施設が誕生した商店街再活性化プロジェクトの広報ディレクターとして関わっていました。そのお披露目会にあたって、自分にメディア発表の経験値はあったものの、ローカルメディアとの繋がりはありませんでした。そこで相乗効果を生んでくれたのが、東京から現地に移住して地域との結びつきを構築していた「しおまちブラザーズ」というコンビ。ワークショップ等を通じて彼らは認知を広げていたし、報道資料を市内に持って行ってもらうなど、縦横無尽に活躍していました。結果として、当日はローカルのテレビ、ラジオ、新聞など本当に多くの媒体がかけつけてくれ、初動の情報拡散という面で大きなものを残すことができました。1つの目標に向かって東京とローカルを線で繋いだ、熱い連携だったと感じています。





NOZOMI AKUTSU Art director, Designer

東京生まれ東京育ち。コンテンポラリー・プロダクションなど複数のデザイン事務所で活躍したのちオーストラリアに仕事留学。デザイナーとして活躍後2018年帰国。フリーランスとして活動しつつオリジナルプロダクト、MUを立ち上げる。更なる飛躍を目指しスウェーデンに移住。

「1人だけではたどり着けないところに、着くことができた」と、誰かとの協業でヴァイブスを感じたときはありますか？

EPISODE 1

女子美術大学 新学科「共創デザイン学科」ビジュアルアイデンティティのデザインをしたとき

このプロジェクトで私はビジュアル担当でした。初期の段階で何を作るかはっきりと決まっていなかった中、ディレクターの方が拾ってくれた沢山の種をコピーライターが丁寧に言葉で分解。そこで得たヒントから学科キービジュアルが生まれました。もちろんその過程にはこれだけでは言い表せない難しさがありましたが、学科名にもあるように「共創」的なデザインができたことを確信しています。

EPISODE 2

段ボール家具メーカー「DAMBO」のロゴデザインをしたとき

DAMBOは子供に明るい未来を残すために一児の母が起業した段ボール家具メーカーですが、そのお母様兼CEOの方とご近所だったご縁からロゴデザインをさせていただきました。スタートアップということもあり、CEOと共同代表の方と色々な視点な意見を交わして一緒に創り出すことができました。とちらかだけに偏るのではなく、みんなで一緒に実験できたことでいいアウトプットができました。

EPISODE 3

スウェーデンで国際的な環境でのチームビルディング

現在フリーランス業の傍ら、ストックホルムにあるHYPER ISLANDというビジネススクールに通っているのですが、そこではいろんな国や人種の人たちと一緒にチームで働く機会があります。各プロジェクトには実際にクライアントがいて、最近行ったプロジェクトではFOUR SEASONSがクライアントだったのですが、アメリカ人、スウェーデン人、バングラデシュ人、チリ人と経験と国籍豊かなチームメンバーに恵まれ、絶対に一人じゃ辿り着けない提案をすることができました。みんなが意見を出し合い、個性を引き出し、国籍と言語を越えてケミストリーが生まれた瞬間を体験することができました。





田渕 将吾 アートディレクター・インタラクティブデザイナー

1982年生まれ、HAL・モード学園卒。WEBのインタラクティブやインターフェースのデザイン、動画・スチール・イラストのアートディレクション、そしてフロントエンドエンジニアリング。ジャンルやクリエイティブの境界なく多岐にわたり活動中。

「1人だけではたどり着けないところに、着くことができた」と、誰かとの協業でヴァイブスを感じたときはありますか？

EPISODE 1

7年ぶり2度目のプロジェクトをその当時のメンバーでやったとき

2022年に『クラウド歯科』のWebサイトをリニューアルしました。実は7年前にリニューアル前の旧サイトを制作させてもらっていて、今回は2度目のご依頼ということになります。そのため当時も一緒だったWebディレクターにもプロジェクトに参加してもらうことになりました。その時ももちろん精一杯に制作しましたが、7年間それぞれが各分野で経験を積んでまたこうやって同じプロジェクトを進めると、当初に比べて出来ることや知識の幅が広がったと実感する場面が何度もありました。医院長もWebディレクターも僕も同じ年齢ということもあり、とても感慨深いプロジェクトでした。

EPISODE 2

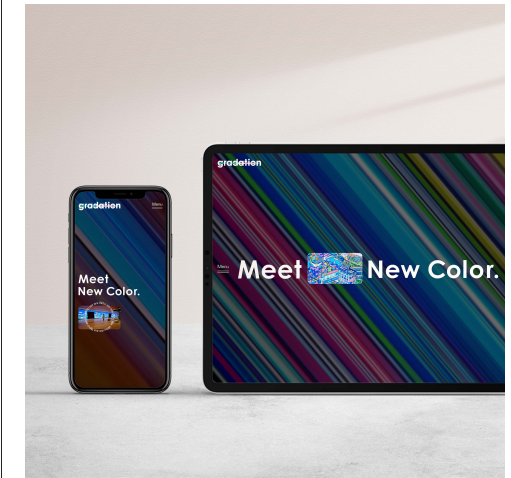
デザインとインタラクティブのコラボレーション

映像をプロデュースするプロダクション『gradation, Inc.』のコーポレートサイトを制作させていただいた際に、同社らしいビジュアルアイデンティティ(以下VI)の演出を検討していました。そこで同社の制作実績の映像作品をリアルタイムにグラデーション化するインタラクティブを企画しました。難しい企画でしたが、クライアントとデザイナーとディベロッパーがコラボレーションすることで、企業のもつパーパスとデザインとインタクティブがブレンドしたダイナミックなVIをつくることができました。

EPISODE 3

高品質が求められるときこそ信頼あるパートナーに依頼

『THE DENTAL』のブランディングでは、イメージビジュアルをつくるために写真と映像の撮影をおこなっています。撮影チームのキャスティングはビジュアルの方向性に合わせてプロジェクトごとに検討しているのですが、このプロジェクトでは高品質でファッション性の高いビジュアル撮影を実現したかったため、6年前からお付き合いのある信頼のおける撮影チームにご依頼させていただきました。モデルのスタイリングやヘアメイクやディレクションなど、とてもスムーズに進行していただき、クールでアツいビジュアルを作り上げることができました。





堀江 麗 蒸留プロデューサー

Google Japanに数年間勤務の後、クラフトジン HOLONをプロデュース。現在は東京リバーサイド蒸溜所の運営や、クラフトジンの企画開発に関わっている。

「1人だけではとどり着けないところに、着くことができた」と、誰かとの協業でヴァイブスを感じたときはありますか？

EPISODE 1

自分の美意識がアップデートされた時

元々こだわりが強く、既存の自分の発想や好みによって物事の良し悪しを判断する傾向がありました。しかし、自分の感覚はまだまだ発展途上であることを認識した時に、各分野のプロとどのように仕事をしていったらいいのかわからず葛藤しながらも踏み込んだ会話をできるようになりました。様々な会話を経て、クリエイター陣と信頼関係が出来上がった時に生まれたものはとても納得感のあるもので、自分の美意識が大きくアップデートされたことを覚えています。

EPISODE 2

誰かの可能性を引き出した時

ある人と接している中で言葉が美しいと思ったことがありました。その方は元々言葉の仕事をしている人ではありませんが、自分のつくっているものとのトーンが合うのではないかと思いコピーライティングの仕事にダメ元で依頼したことがあります。その方のはじめての仕事として心をこめて添えてもらった言葉はとても丁寧で素晴らしいものでした。その後も仕事で一緒にさせてもらうこともありますが、その方が他の案件でもコピーライティングを担当されている姿を見ると今でも胸が熱くなります。

EPISODE 3

そのものと本気で向き合うからこそ生まれる衝突

本気で向き合う人が増えれば増えるほど、様々な意思決定は一筋縄ではいかないと考えています。他者を否定するための衝突は無意味ですが、あるものごととことん向き合うことで生まれる衝突からは必ず新しい兆しが生まれています。私の中で、議論はただ折中するためのものではなく、相互の前提や認識のずれを正したり、議論している対象のものの輪郭やあるべき姿をより明確にしていくものだと思っています。



中武 薫平

株式会社毛毛 代表/プロダクトデザイナー

プロダクト/グラフィックデザインを中心に、ブランディング・ディレクション業務を行なっている。オリジナルラグが作れるワークショップスタジオ「tufting studio KEKE」の運営もその一つである。個人の他にも、合同会社KIENGIにデザイナーとして所属している。

「1人だけではたどり着けないところに、着くことができた」と、誰かとの協業でヴァイブスを感じたときはありますか？

EPISODE 1

KEKEの運営で壁にぶち当たったとき

壁にぶち当たる前からも、そもそも会社を作るという段階から到底一人では辿り着けなかったと思います。一番身近で会社の運営をやってくれている妹や、大学時代の同期・先輩・後輩・その他KEKEに関わってくれている全ての人のおかげで、今の自分と会社があると思っています。だからこそ、乗り越えなきゃいけない壁にぶち当たった時には、一人だったらこの問題にすら到達できなかっただろうなと気付かされます。それと同時に今のこのメンバーならどうにかなるだろうと思ってしまう自分もいます。

写真は2021年5月に行なった渋谷PARCOでのイベントでの集合写真。

今ではもっとスタッフが増えました。

EPISODE 2

制作会社のメンバーとして1つの作品を作り上げたとき

大学時代の先輩たちが立ち上げた制作会社である、「合同会社KIENGI」にデザイナーとして所属しています。KIENGIではミュージックビデオの制作・化粧品撮影・プロダクト開発・空間設計など様々なプロジェクトに携わせてもらっており、毎回新たな発見や出会いがある新鮮な現場です。各分野のプロフェッショナルが集まり新しいことにチャレンジし続けるからこそ、一人では見られない景色を見ることができるし、プロジェクトを終えた後には大きな達成感や学びを得られると思っています。

EPISODE 3

フリーランスの限界がチラついたとき

フリーランスとして1人で活動していくどうしても時間・体力・能力・金銭的に限界が見えてくるタイミングがある。そうなったら迷わず仲間を頼るべきだ。人に自分の仕事を「任せる」というのは勇気のある決断だと思う。だがそうしないと遠くには飛べないし、その先のプレイクスルーはないと最近実感するようになってきた。「デザインは一種のコミュニケーションツール」と言われるように、チームでデザインワークスをしていると、その人がどういう人物でどういう思考を持っているかが丸わかりになってしまうから面白い。





筒井 美希 株式会社コンセント クリエイティブディレクター

武蔵野美術大学デザイン情報学科卒業。日本最大規模のデザイン会社コンセントにおいて、企業のサービス開発、クリエイティブ開発、デザイン組織開発支援に従事。オンライン/オフライン問わず、領域を横断して展開するプロジェクトにおいて、デザインの軸をぶらさずユーザーの心を動かす世界観をつくることを得意としている。著書に企画編集からデザインまですべて自身で行った『なるほどデザイン〈目で見て楽しむ新しいデザインの本。〉』(MdN)がある。

「1人だけではたどり着けないところに、着くことができた」と、誰かとの協業でヴァイブスを感じたときはありますか？

EPISODE 1

自著の表紙を「自分でデザインする」ことを手放したとき

『なるほどデザイン』という本を作ったときのことで。私は情報過多になりやすく捨てるのが得意ではないのですが、中身が盛りだくさんな分、表紙はなるべく引き算したものであるべきだと思い、表紙のデザインを同期のデザイナーだった関口裕くに依頼しました。先に出来上がった素晴らしい表紙にふさわしい内容にしたいと、中身も最後まで粘り続けることができました。自分で手を動かすことはとても楽しいのですが、自分で手を動かさないほうがさらに良いものができるなら、そちらを選びたい。「自分でデザインすること」を手放す勇気を持てるようになった、貴重な経験でした。

EPISODE 2

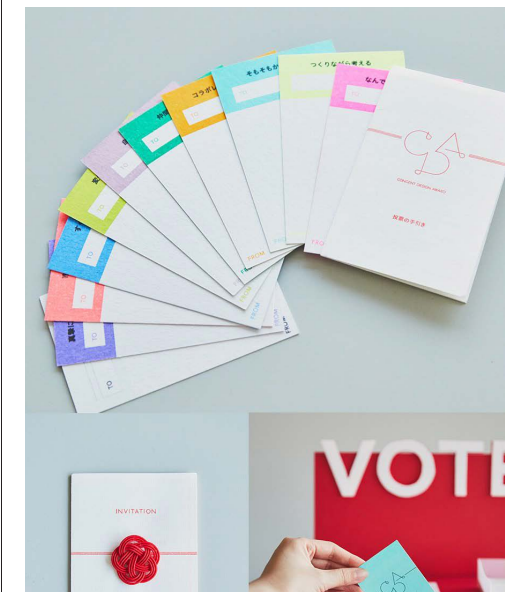
熱意あるメンバーと本気で作ったインナーブランディング施策

所属している会社で、新しい行動指針の認知を高めるためのインナーブランディングプロジェクトを行いました。デザイン会社自身のインナーブランディングというのは、気合の入ったクリエイティブをつくるための絶好の機会です。熱意のあるメンバーにも恵まれ、普段の業務では担当しないアウトプットをつくるなどの領域横断的なチャレンジがたくさん起きましたし、打ち合わせではいつもアイデアが出すぎて收拾がつかないほどでした。文化祭のような「たいへんで楽しい」時間でした。

EPISODE 3

中部国際空港におけるサインの調査プロジェクト

空港スタッフ向けにデザインセミナーを行ったところ、その内容にご好評をいただき、追加でサインデザインに関する調査プロジェクトを行うことになりました。プロジェクトメンバーは4人。エディトリアル、ウェブ、サービスデザイン、デザインリサーチ、といった、それぞれが持つ違う知見を活かし、多角的に考察を行いました。結果、デザイン会社としての実践知を他分野にも展開するような、オリジナリティのあるリサーチになったと思います。全員が「空港のサインデザイン」に関しては未経験だったからこそ「共に挑む」というヴァイブスが生まれたのだと思います。





馬淵 晃 デザイナー

設計事務所にて、住宅、商業施設、都市計画など多岐にわたり設計・監理に従事した後、「AKIRA MABUCHI DESIGN」として独立。建築、空間デザインにとどまらず、プロダクトの企画やデザイン、ブランディングなどボーダレスに活動を行う。

「1人だけではたどり着けないところに、着くことができた」と、誰かとの協業でヴァイブスを感じたときはありますか？

EPISODE 1

はじめて自身がデザインしたモノがつくられて売られるとき

設計事務所から独立後、初めてのプロダクト「CUPMEN」をデザインし販売する時に、製造と販売をサポートしてくれた企業チームから、プロダクトデザインのいろはを一通り教えてもらい、そのどれもが初めての事でワクワクの連続でした。

EPISODE 2

はじめてプロダクトブランドを立ち上げた時

焼き物プロジェクト「224porcelain」は他のデザイナー、窯元とチームとなり、企画・デザイン・製造・販売まで手探りながらもブランド立上げから関わりました。モノを考え、つくり、伝えるという一連のことを他のデザイナー、製造してくれる窯元の方と試行錯誤しながら過ごした時間はとても貴重なものでした。

EPISODE 3

実際につくることに参加し図面の意味と責任を再認識したとき

駅のホームにガチャガチャのお店「KENELESTAND」をデザインした時、施工チームと一緒に電車の走っていない深夜帯に搬入・設置・施工を行いました。ライブ感のある現場からは紙の上だけでは見えてこない事象を色々学ぶことができました。



