



マスター ↑↓to アーティスト



【第7回】

< デザインの
前にあるもの >

永井瀧登 デザイン学部講師

1969年 長野県生まれ
名古屋芸術大学美術学部デザイン科卒

映像制作会社、広告制作会社、広告代理店を経て独立。数多くの企業の広告、SP、マルチメディア、Web、映像、サウンドのプランニング、ディレクション、制作を行うと共に専門学校、大学、デザイン協会にてヴィジュアルデザイン及び、メディアデザイン、サウンドデザインなど広範な分野で後進の指導を行う。国内外で多数の作品を出版、掲載する。

挨拶を交わすとすぐに、「これを見ていただいたほうが…」といいながら、でんつと差し出された3つの大きなファイル。それぞれがポートフォリオとなっていて、エキシビション（展覧会）、デジタルメディア、ペーパーメディアと説明する。「広告、セールスプロモーション、マルチメディア、Web、映像、サウンドのプランニング、ディレクション、制作…」時代の最先端を縦横無尽に、ジャンルを問わず行き来し、制作だけに留まらず、プランニングから携わる。目にしたことのある広告、ポスターを、誰もがファイルの中から見つけることが出来るだろう。しかし、その経歴を示すには、3つのファイルだけで、まだまだ足りない。

「ヴィジュアルデザインに興味を持ったのは、視覚を通じて物事を体系化して伝えていくところなんです」。

高校時代、自分の将来について考えた。幼いころから器用なたちで、飲み込みは早

いものの、その上への一段階が越えられず、両親からも「器用貧乏」を心配されたという。進路は、自分の趣味でもあった音楽の世界に決め、音楽編集を行う、音響エンジニアリングの学校へ進んだ。持ち前の器用さも手伝って、学生時代から音楽の仕事を少しずつ始め、さまざまな人、学生とも交流を深めた。音楽では、今でこそ当たり前だが、コンピューターを導入し、作曲、音響作品制作を行った。そういった中で、デザインを学ぶ学生に出会い、デザインが、コンピューターで音を組み立てるシーケンス作業に似ていることを知ったという。体系化していくこと、まとめていくことへの興味がデザイン道へと駆り立てた。

本校の美術学部デザイン科の学生として学び始めた。学生として学んだのはアナログ的な手法、卒業するころにデジタル化が始まる、そんな時代であった。そして、激動の10年の始まり、バブル崩壊の時代で

もあった。企業への就職を希望した。しかし、時代背景もあり、採用には至らず苦い経験を強いられた。就職活動時に常に指摘された、デザイン制作におけるコンピュータの習熟に対し、音楽制作で使用していたコンピューターをデザインにも対応できるように無理して一新した。しかし、それが転機となった。今まで多くの機材を使用しなければならなかった写真合成などの高度な作業が、コンピューター1台で作成できる…。学生時代には体験していなかったが、いつしかその環境が揃っていたのだ。学んだことが、簡単にコンピューター上でシミュレーションできる！その当時学内で唯一学生も使用できるコンピューターを所有していたCAD室を借りるためにIDコースの和田教授に相談をし、いろいろなアドバイスをいただいた。程なくして使い方をマスターしてしまった。

当時の状況では、デザインの世界ではコ



a



b

c



d



e

■ 広告、SP

- a: トヨタ自動車株式会社
トヨタカーオーディオ
パンフレット
- b: トヨタ自動車株式会社
クラウンファンビション
チャナナビゲーション
ポスター
- c: トヨタ自動車株式会社
センターCNG仕
様車販売促進ポスター
- d: 株式会社パフパー
エアーステーション
雑誌広告
- e: LGジャパン
キュービー店頭ポスター



f



n



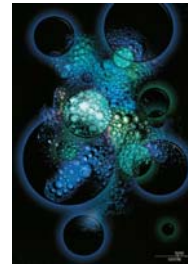
o



g



i



j



h



k



p

■ マルチメディア作品

- n: トヨタ自動車株式会社
システムディレクション
- o: トヨタ自動車株式会社
プレビス CD-ROM
- p: 名古屋芸術大学プロモーションツール

■ 展覧会出展作品

- f: 名古屋市主催 環境先進都市なごや！ポスター
- g: 名古屋港100周年記念イベント 出展作品
- h: YES-NOポスター展 出展作品
- i, j, k: 社団法人日本グラフィックデザイナー協会 出展作品
- l, m: 釜山デザインフェスティバル出展作品

社会活動

- (社)日本グラフィックデザイナー協会
H14.4~H15.10
イコクラダ世界会議実行委員(企画、IT、広報委員)
H15.7~
サンテアール講師
H19.4~
中部地区幹事
- 中部クリエイターズクラブ
H14.4~H15.10
国際デザインフェア 実行委員(IT、広報委員)
H17
CDアート日記を作ろう！愛知万博瀬戸会場
イベント講師
H14.4~ 実行委員(広報委員)、展覧会多数参加
- (社)日本サインデザイン協会
H19.4~
- 中部デザイン団体協議会
h18.8~
20周年記念事業実行委員として選出、H19より新規事業委員
(中部クリエイターズクラブより推薦)
- Peace creators in Nagoya
H11.8~
実行委員(情報管理)、LOVE&PEACE展参加
- (社)国際デザインセンター
H8.8, H9.8
夏期特別講座 コンピューター指導

ンピューターを扱える人材はまだ少なかった。しかし、皮肉なものでその技術を身につけたのは、就職活動に失敗した後だった。故郷の長野へ戻ることにした。ところが、これが幸いする。地元の印刷会社へポートフォリオの作製を依頼へ行くと、新しいことが出来る人材が来たという評価され、印刷の仕事を手伝い、瞬く間に、多くの仕事を頼まれるようになっていった。その上、映像制作会社から腕を見込まれ声がかかった。そこでショールームなどの展示物に始まり、映像編集のイロハも習得していった。「就職活動して駄目だったのが、いざ社会へ入ってみたいなら廻っていった。一つ、やりきることができれば、次の仕事へ繋がる。そのことがすごく感じられ、感動しました。」

そこからは、仕事、仕事、仕事…、文字通り、寝る間が無いほど仕事が重なった。アナログからデジタルへ置き換わっていく時代。どの仕事も、制作だけではなく、こ

れからの仕事のやり方、方法論をまとめていくような要素が加わった。仕事を始めて数年の若者が、ワークフローを作り、実験して新しい仕事の流れを考えた。メディア系の仕事が出来るということでオファーが増え、一つが完成するとさらなるオファー、メディア系なら広告もということで、プロフィールにあるようなマルチな活動領域を持つようになっていった。

意外なところから、更なる転機は訪れる。映像制作会社、広告制作会社、広告代理店、独立といくつのプロセスは、その都度、過労により体を壊してしまったからと笑う。「体力には、子どものころから自信があったんですけど、さすがに眠らないと駄目ですね(笑)」 過労がたたって入院、ベッドの上で「これまでやりたくてもやれなかったことをやってみよう」と独立を決意したという。「徹底的にやっちゃうんです。最後までやりきると、よくしたもので、次へ繋がる。

作ったものは残るし、次でも評価してくれるものなんです。現在では、デザインの技術的なことばかりがクローズアップされて、デザイナーがオペレーター化しているように思います。それよりも、会話であるとか、ベーシックなコミュニケーションがものすごく大切なんです。デザインが依頼されるときには常にさまざまな目的があります。その目的を理解し、効果的に実現するには円滑なコミュニケーションと、目的を効果的に伝達するためのさまざまな技術が必要になります。どちらが欠けていても効果的な制作物は出来ないんですよ。そのためには常にさまざまな角度から物事を分析し、その結果を実現できる技術も身につけていくことなんです。大変だけどあきらめたらおしまい。最後までやり抜くことです。自身の経験そのものが、行動規範となると話した。一段上へ、辛さを超えなければ見えない世界がある。