

武蔵野美術大学校友会会報
Musashino Art University
Alumni Association
Magazine

60,410人

msb!
magazine
no.93 2011.12

CONTENTS

INFORMATION I

総会行事報告、会長挨拶

NEWS TOPICS

新副会長・新常任幹事紹介、芸祭報告

BRANCH'S NEWS

支部長・事務局長交代、支部活動報告、新人賞、

支部スケジュール、

北から南から - 奈良、基礎デの会、三重

ALUMNI'S NEWS

大震災支援活動紹介

ESSAY

「わたしのつくること、生きること」vol.5

大橋テイビッドソン邦子氏(スミソニアン自然史博物館勤務)ワシントンDC在住

「海外からこんにちは」vol.15

高橋久雄氏(壁画修復家・フレスコ画家)フランス在住

INFORMATION II

芦原義信賞、募金、事務局だより、正誤表(前号)、訃報

大学 NEWS & INFORMATION

恩師訃報、ムサビ展覧会、αM 展覧会、パリ賞受賞者、

武蔵野美術大学 80 周年記念海外留学研究奨励奨学金

Long Interview
ムサビの仲間・絆 ①

松本知彦

Matsumoto Tomohiko

(株)dig 代表取締役

イメージコンサルタント

クリエイティブディレクター

ムサビの仲間・絆②

松本知彦

(株)dig代表・イメージコンサルタント・クリエイティブディレクター

聞き手◇高橋章子

表紙・インタビュー頁撮影 平野太呂

依頼された企業の魅力をつくっていく仕事

——素敵な事務所ですね。それにファッションもお洒落ですね。まずはブランドコンサルティングという仕事をわかりやすく教えてください。

ぜんぜんお洒落じゃないですよ。最近新しい社屋に引越したばかりなんです。相手によって伝えやすい会社の呼び名を考えるのですが、デザイン事務所だったり制作プロダクションだったり、適切なものがなくて、僕は何でもいいと思っています。今はたまにスマホやスマートフォンのインターフェイスのデザイン設計などの仕事が多いですが、デザインでも、プランでも、コンサルティングでも媒体に関わらず、依頼された企業の魅力をつくっていく仕事です。

運命を変えるきっかけは
高校の美術の先生との出会い

——紙でもwebでも求められるモノをデザインしたり提案したりするわけですね。ムサビでは、油絵学科卒業と聞いていますが、芸術の混沌とした中にいたこと、今のこの洒落な感じがどうも頭で繋がっていかないのですが……。 (笑) ムサビに入るきっかけは。

人と競い合うことは苦手でした。何故か小学校の卒業文集に将来の夢は俳優と書いていて、(笑)幼稚園の頃から、とにかく何かを表現する人になんたかったのだと思います。これは漫画家だった父の影響でしょう。絵についてたくさんのことを教えてくれましたが、そのお陰で幼稚園から小・中学の間に、

ポスターコンクールなどでたくさん賞をもらいました。この夏子供の夏休みの自由研究を手伝ったのですが、自分が父にしてもらったことと同じことをしているな、と昔の記憶が蘇ってきました。しかし中学生になると、美術をやめる決意をするんです。それまでの家庭の経済事情は決して楽なものではなく、ずっと働く母親の姿を見て育ちましたから、芸術の道を選ぶことが決して家族を幸せにすることには繋がらないと感じたんですね。父親が朝いつてきますと会社へ出かけて夜ケキを買って帰ってくるようなうちと違う普通の家庭、普通のサラリーマンになろうと決めて、高校へ進学しました。ところが、授業で僕の絵を見た美術の先生が、美術部へ入れとときり誘うんです。とにかく一度見に来いということになり、覗きに行ったことが、運命を変えるきっかけとなりました。そこに木炭でヘルメス像を描いているもの凄く絵のうまい同級生がいて、びっくりしたんです。本当に衝撃的でした。その絵を見て、美術にはまだ奥がある、捨てたもんじゃ無いと感じて、その同級生の絵を抜きたいと、美術部に入ることを決めました。やがて、美術部の周りの先輩たちと同じように予備校に通い、美大を目指すことになりました。あの時美術の先生に会っていなかったら、中学で美術の道は諦めていたと思います。そういう意味では高校の美術の先生は人生の恩人です。

人生で一番思い出が詰まったムサビ時代

——そうして現役でムサビの油絵に入られて、ムサビはいかがでしたか。どんな思い出がありますか。

人生で一番思い出が詰まっているかもしれません。でも入学した当初は落胆したのを覚えています。受験のためにおかしなくらい毎日絵を描き続けて、やっと大学に入るじゃないですか。しかし入学したら同級生たちは、誰ももう一生懸命に絵など描いてないわけです。燃え尽き症候群的に、なんだか心に穴が空いたような気持ちでした。それでも一度芸

“相手が喜ぶことをしたい。”



大を目指すのですが、既に大学生となっている自分の周りはストイックな環境ではなく、一年生の後半からはじめたバンドも楽しくなり、だんだんお気楽な方へと流れていきました。結果、2度目の芸大受験にも失敗し、時間を無駄にしてしまったことを後悔しました。その後は、どんなバンドに夢中になつて同じ学科の同級生ではなく、他学科に大勢友だちができました。当時同じサークルに、スーツで化粧して煙草を吸いながらデヴィット・ボウイとか歌ってる変な奴がいたんですよ。(笑) あとで仲良くなるんですが、それがリリー・フランキーでした。彼に誘われて、卒業後も合わせると15年くらい一緒にバンドをやっていました。芸祭の時鷹の台ホールで開かれるダンパにコンクールで毎年勝ち抜いて出演したり、外では、新宿ルイードとか渋谷ティクオフェブンとか、当時最先端だったインクステイックとか、

たくさんライブハウスにも出て、このバンドが大学での一番の思い出ですね。1学年下には「TEI TOWN SILENT POETS」(バックナンバー84号で紹介)「Little Tempo」など音楽でも才能のある連中がたぐさんいた世代です。

サラリーマン時代の経験があるからこそ、
今がある。

——1980年代中頃の時代ですね。美大を出て違うジャン

ルで頭角を現した人が多くいますね。みなさん多彩・多芸というか、器用なんですかね。その後、美術の先生ではなく、サラリーマンとして、企業に勤められるわけですが、お父様は絵を続けてほしかったんじゃないんですか。

父がどう思っていたかはわかりませんが、美術をやっていくかどうか、気持ちが行ったり来たりしていました。美大に入学したあとは美術の先生になるかと就職免許も取ったのですが、大日本印刷という会社へ就職しました。そう、中学の時に目指した普通のサラリーマンになったんです。(笑) ここでは、本当にいろんなことを教えてもらって、勉強になりましたし、すごく有意義な会社生活を送らせてもらいました。当時はまだニューメディアと呼ばれていたCD-ROM全盛の時代で、その企画やオーサリング(※1)、美術番組の制作などを手掛けていました。在籍中の後半にやっとWebができてきましたね。ディレクターやプランナーというポジションで自分が考えたアイデアを外部の制作会社に発注する仕事でした。

——今のお仕事に繋がりますね。独立されるきっかけはなんでしたか。その頃の景気はどんな様子だったんでしょう。

企業の中で働いたことが、今とても役に立っています。物事の本質を見極める力をつけることができました。と思います。企業の中でやっていくか、スピンアウト(※2)



隣室の男 松本正彦画作品集

プロフィール◇1963年、漫画家・松本正彦の長男として東京に生まれる。1982年、武蔵野美術大学造形学部油絵学科入学。1986年、武蔵野美術大学造形学部油絵学科卒業。1986年、大日本印刷株式会社に入社。CDC事業部(現C&I事業部)に配属され、200を超えるハイビジョン番組の企画制作、大手企業のWebサイトの構築、コンサルティング業務に携わる。1997年、10年間勤務した大日本印刷を退社。同年、株式会社digを設立。朝日デジタル広告賞入選。digでは主に企業のブランドコンサルティングを中心に、Webサイトの構築およびシステム開発、CMSの導入、紙媒体のグラフィックデザインなどを手掛ける。2008年、亡くなった自身の父親の単行本「隣室の男 松本正彦画作品集」を企画・編集、小学館クリエイティブより出版。現在に至る。株式会社dig <http://www.dig.co.jp/> 松本知彦ブログ <http://blog.10-1000.jp/>

【株式会社digの実績】◆コンサルティング/三井住友海上火災保険(株) イントラネット情報設計コンサルティング/(株)エイチ・アイ・エス 海外宿泊サイト ユーザビリティ分析・競合調査/(株)サンエー・インターナショナル ブランドサイトクリエイティブコンサルティング/(株)日比谷花壇 ブランド開発、イメージコンサルティング ◆Webサイト構築/(株)日比谷花壇 ECサイト/(株)レナウン コーポレートサイト/(株)講談社 リクルートサイト/(株)かねまつ ブランドサイト ◆CMS導入/(株)伊勢丹/(株)光文社/(株)ファミリーマート/(株)サンエー・インターナショナル ◆グラフィックデザイン 広告、企業ツール、書籍、雑誌など多数

※1 オーサリング(テキストやマルチメディアのデータからひとつのコンテンツを作成すること)
※2 スピンアウト(個人あるいは複数の仲間がある組織から飛び出し独立の小型組織をつくること)

HK
MODE

HIBIYA KADAN



The key of Japanese form



(株)日比谷花壇
ブランド戦略展開における、
ブランドロゴの開発から各ブ
ランドのコンセプト設計、
hibiyakadan.comオンライン
ショッピングサービスロゴ
の開発、ツールのデザイン、
ECサイト・ブランドサイト構
築まで、デザイン戦略をブ
ランドロゴ開発からツールデザ
インまで幅広く手掛けたプロ
ジェクト。

するかのきっかけは、朝日デジタル広告賞というコンテストの第一回目に友人と応募したものが入選して、個人的に頼まれる仕事が増えたことですね。会社を辞めた15年くらい前は、バブルは終わってはいましたが、まだ景気はそれほど悪くはなかった時代でした。ちょうど企業が自社の社員に出資して会社つくってあげますというような社内ベンチャー制度がはじまった頃です。

ベースには「相手が喜ぶことをしたい」「からこそ、時間をかけて全力を尽くす」。

——景気が少し悪くなった時にそれまで面白がっていたことをやらせていた企業の偉い人たちが石橋をたたきようとなっていましたよね。そういう企業のいい面がどんどんなくなってきたんですね。仕事についてはどんなこだわりがありますか。

バックトゥ・ザ・ムサビ

——震災以降、結婚する人が増えたり、親の近くに引越したりする人が増えたと思いますが、一人より二人、二人より家族の絆を考える人が増えたのでしょうか。今一番、興味があることは何とかなんですか。

去年から会社のサイトでブログをはじめていて、そこで少し絵を描いています。創作活動をする時は無心になれるというか、孤独な作業でですけどクライアントからもミッションからも解放されて自己と向き合う時間は、やっぱりいいなあと感じています。機会があればもっと大きな作品も作ってみたいですね。もうひとつはバンドで、そういう意味ではバックトゥ・ザ・ムサビですね。大学時代にやっていたことをもう一度やりたいと思っています。当時と変わっていないってことですかね。(笑)

モノをたくさん見て、自分の経験値を高めること、つまりバランス感覚が大事

——今までの経験されたことで、学生や若い卒業生にひと言お願いできますか。

ムサビを卒業して社会に出た時に、物凄いカルチャーショックを受けたんですが、これは卒業生の多くが感じていることだと思います。ムサビコンプレックス。ムサビは良くも悪くも無菌の温室のような場所でしたから。(笑)大学生の頃は、絵が描けるといだけで、人とは違うスノビズム(笑)みたいなものがあって、アタマでかちかちになっているわけですけど、社会に出たらまったくそんなものは通用しないということに直面するんですね。そこでもう一度自分のアイデンティティを見つめ直す必要に迫られるわけです。僕も20代の中盤から後半は相当悩みました。芸術を志すならば、まず社会性を身につけるべ

問題点を発見して、それを解決していくことが仕事です。相手を理解するために関連情報やアイデンティティなどを時間をかけて探っていくことに自分の考え抜いて出た結果を、提案書にまとめてプレゼンするわけですが、経験上自分が考えた深さの分、プレゼンにも自信が持てます。そのベースには、相手が喜ぶことをしたいという想いがあります。相手側の気持ちに立って考えて、ベストなソリューションを提案したいという気持ちに常にあります。こうやって言葉にしてしまうと、月並みで簡単に聞こえますが、相手に驚きや満足を与えるのはそう簡単なことでは実現できません。仕事の大半はコンペによって獲得しますが、そこに少しだけ驚きを与えたり、他の提案と差異を感じさせたりすることに、物凄い力を使うし、全力を尽くします。それが企業スローガン「make

きだと強く思いますね。少しずつでも自分で勉強して、社会をサバイブしていく能力を身につける。モノをたくさん見て、自分の経験値を高めること。つまり、バランス感覚が大事なんだと思います。

——今回のゲストを紹介いただけますか。

ナイキのCMのアニメーションなどを作っているイラストレーターの都築潤(85学芸)さんを紹介します。バンドをやった頃に遊んでいた仲間です。

——今日はありがとうございました。



difference」として表現されているんです。

愛情や普段から努力していることの積み重ねがあるからこそ、運を呼び込む

——語りに愛がありますよね。一緒にやることによってお互いにいいものが見えてくるとか新しいものつくれるっていう優しさを感じます。そういう愛のある人というのは運がついてくると思うんですね。

愛情があることは重要だと思います。愛情は自分が育つ過程で親から受けたものが関係しています。が、人間関係の形成や仕事にも影響を与えますよね。人が何かのきっかけを与えてくれるのも運といえは運ですけど、決してただ偶然に起こるのではなくて、その前には必然の要因があると思います。それは、その人の考え方、性格、普段の行動、常に何かに対して努力していることの積み重ねによって、運が引き寄せられるんだと思うんです。重要なことは常に運を呼び込む準備を整えておくことのように感じています。

——好奇心って、大切ですよ。気になるからいろいろなこと勉強したり、学んだり、吸収していることが、自分の中の引き出しに蓄積されていく。それがひとつの言い方として努力って言葉なのかもしれないですね。二の震災後、思うことはあります。

ある意味、芸術は人々の心の拠り所になるかもしれません。会社設立して14年になりますが、リーマンショックや地震以降、経営者として人を幸せにするこの大切さを感じるようになりました。これは年齢的なものや、会社の今の状態などが背景にあるかもしれませんが、自分一人で行動していたらこんなことを考える必要はないと思いますが、チームでアクションすることを選択したら、チーム全員の幸せについてトップが真剣に考えるべきだろうと思います。



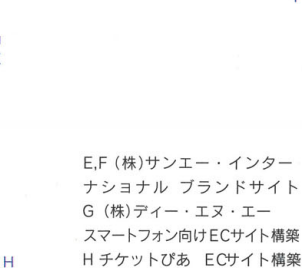
F



E



G



H

E,F (株)サンエー・インター
ナショナル ブランドサイト
G (株)ディー・エヌ・エー
スマートフォン向けECサイト構築
H チケットぴあ ECサイト構築

※ スノビズム＝紳士・教養人を受けた大きな俗物的態度。また流行を追う俗物根性。



聞き手◇高橋章子(たかはしあきこ)
1952年東京生まれ。1975年武蔵野美術大学美術専攻油絵専修卒業。1977年ビックリハウスにて編集長として活躍。1985年高橋章子事務所設立。各種イベントの企画、制作。エッセイの執筆、講演、テレビ、ラジオ、雑誌など幅広く活躍中。主な著書(ひとり)『子ガタリ』(大出産)徳間書店(ベビーカーは忘れた頃にやってくる)筑摩書房(クラスでケイタイ持っていないの僕だけ)朝日新聞出版(未来を生きるための教育)共著長岡野フリーダム等



D



C



B



A

エディトリアルデザイン
A ラーメン二郎にまなぶ経営学
B ロジカル・セリング
C 問題を解く力を鍛えるケース問題ノート
D 季刊 Think!
すべて東洋経済新報社