



## AYAKA KATO

デザイナー

### DESIGNER

加藤 絢香

エディトリアル、パッケージデザイン、イラストなど様々なジャンルを経験し、株式会社ナイキジャパンへ転職。2年間マーケティング部に勤めた後、HANGOUT COMPANYに所属。グラフィックやカタログを手がけるデザイナー、イラストレーターとして活動中。2017年社会人バスケットボールリーグ全国2位を獲るなどスポーツマンシップにのっとった仕事に定評あり。平成生まれ。

## 攻守をわかる 人間に

### INTERVIEW

インタビュー

辞書を引いてみると「デザイン」とは、図案や模様を考案すること、目的を持って具体的に立案・設計すること、とある。デザイナーを語る人は数多存在するが、果たして目的を持って任務を遂行する人はどれくらいいるのだろうか。カワイイやカッコイイという上面の装飾で終わるのではなく、何を伝えたいかというコアを常に考え行動するデザイナーがいた。

日々、

## 草の根活動中

作業に追われる毎日ですが「今のままで果たして良いのか」と悲観的に思ったことはないんです。仕事も遊びもいっしょくたにどの点とどの点が繋がるのか分からない部分に”偶然”の面白さを感じています。そして今後の目標や挑戦したいことがたくさんあって、他人ができないと思って諦めるようなことをできる人になれたらいいな、と思ってます。フットワークの軽さと根気強さが自分の売りですかね（笑）。AIやIoT（インターネットオブシングス）とか進化を続ける世の中で進化や最先端に順応することはベースとして必要だけど、自分がいて相手がいることや周りが出て今の私がいるといった、人間だからこそ持っている繋がりを感じながら仕事をしていきたい。デザイナーとは、流行に乗る手段だけじゃない、忘れがちな人間の本質的なところ、人に伝えることの大切さに重きを置きながら日々を重ねていきたいと思っています。

理想と

## 現実の狭間で

お仕事を頂く際、話し合いを続けていくうちに最終的たどり着くのは理想と現実。「本当はこうしたい。だけど現状を考えるといつも通りのプランになってしまう」といった感じで。攻めと安全牌のプランがあって、どうしたことか大抵後者になりがちなんですよ。人って変化をするのに労力を使う生きものだから敬遠しがち、というのはわかるんですけど。最近は、デザイナーとしてそんな固まった考えをどうほぐすことができるのかという提案方法をもっぱら考え中です。デザイナーはベンダーではなくて、大げさにいうとアドバイザー的な立ち位置でいられるのが理想的かなと思うんですよ。例えば、どんなブランドにも営業とマーケティングの対立はあるあるですよ。同じゴールを目指すべきなのに、内部で仲違いしているということもあったり。その永遠のテーマとなりそうなこの問題になんとか良い風を吹かせられる人間でありたいですね。

原点に戻る時、

## ジブリを思う

ジブリが好きなんです。その中でも制作スタッフたちの秘話が好きで。監督である宮崎駿さんと営業担当の鈴木さん。その二人のやりとりがとにかく面白い。中でも制作風景をノーカットで撮っている『もののけ姫はこうして生まれた』という6時間2本立てがあるんですけど、これが好きです。「売れなきゃ意味がない」、「俺らがやりたいことやればいじゃん」という対局の関係性がいいですよ。これを見てジブリが生み出される裏側を思う。自分の仕事に置き換えてみると、依頼された仕事をちょうどいい攻めの方法で具現化できる人でありたいと思うんです。