



# \* 第50回 \* 河島知都

キッチン

## まわり道という名の いっぽん道

### まえがき

私は現在、映像とデザインの制作会社でデザイナーとしてさまざまな案件に携わっています。右に左にとふわふわした私の人生が、未来の「リケジョ」の方々の参考になるとはとても思えませんが、それなりに面白い経験はしてきたので、お時間が許すのであれば、しばしお付き合いいただけますと幸いです。

### わたしのこと

雪が降る真っ白な季節に、北国の田舎町で生まれました。海があり、山があり、空気は澄んでいて夜は心地よい静けさがやってくる、そんな場所です。小さい頃は、雪を眺めながらよく妄想をしたものです。寒い空気の中、パチパチとストーブの音が鳴り、窓から見える景色が、少しずつ白い世界に染められていくのがとてもきれいで、よくぼーっと眺めていました。

2歳の頃、父の仕事の都合で、タイ・バンコクへ引っ越しました。北国から一変して、そこは南国の世界。眩しい太陽の中、真っ黒になって走り回っているような子供でした。引越して間もない頃、現地の子供達がきゃっきゃきゃきゃ笑いながら「ちーちゃん」と呼ぶのです。私の名前はちさとなのでちーちゃんというあだ名はおかしくないのですが、どうやら、「チ



タイの衣装を着て撮影。写真を撮られることに飽きてふくれている。

イ・チャン」とは、タイ語では「象のおしっこ」という意味でした。「えー！」と驚いて、でもなんだか可笑しくて、大笑いした記憶があります。当時の私は、日本語よりもタイ語をよく話し、現地にとっても馴染んでいたようです。

小学校に上がる少し前に日本へ帰国し、青森県の十和田湖へ移り住みました。ここもまた自然豊かな場所で、奥入瀬溪流や雪まつりなど、美しい景色に囲まれて生活をしていました。本当になにもないところで、自然と対峙することが当たり前な環境でした。

そして数年後、故郷の町へ戻りました。私は相変わらず動き回るのが大好きで、夏は海へ、冬はスキー場へ行くなど、四季折々のスポーツを楽しんでいました。それに、とにかく好奇心旺盛で、興味を持ったことには何でも挑戦するような子供でした。応援団長や鼓笛隊のバトンガール、ピアノ伴奏者や生徒会…などなど。自主的にやったものばかりではないですが、最終的にはすべて興味を持ち、楽しんでいました。

その一方で学校の授業はというと、いつも睡魔との戦いでした。退屈で眠

くなってしまうのです。そんな時は、ノートの端に絵を描きながら、架空の女の子を思い浮かべていました。小学生の頃の私の夢は、スタイリストになることでした。架空の女の子たちに、どんな洋服を着せようか？ そんなことばかり考えていました。

ファッションに興味を持ったきっかけは、米軍基地に勤めていた祖母の影響です。祖母の家には1960～1970年代のアメリカ製の洋服がたくさん並ぶクローゼットがあり、家に行く度に、ファッションショーをして遊んでいました。古いけれど丈夫な生地で作られ、高いデザイン性と鮮やかな色彩がとても刺激的で、雑誌で紹介される流行りの洋服よりも魅力的に感じていました。ベティ・ブープが大好きな祖母は、おもちゃや雑貨もたくさん持っており、ヴィンテージやレトロな世界観が好きになったのも祖母の影響が大きいです。

### 妄想が現実となったとき

勉強嫌いの私が進学したのは高専でした。中学生の頃に、得意な科目が数学と理科で、両親の勧めもあり高専を受験しました。専攻したのは建設環境工学科で、都市計画や設計などの建築よりの授業を楽しみにしていましたが、実際は、測量学・構造力学・コンクリート工学などの授業が多く、土木色の強い学科でした。強い志があっても高専に来た訳ではなかったので、入学して早々頭を抱え悩みました。

「学校では自分が好きなことを学べな

↑ 有限会社キッチン  
"The Straight Road Like a Roundabout Way"  
by Chisato Kawashima (KITCHEN LTD.,  
Saitama)



い。それならば、自分で好きなことができる場所を作ってしまう方がいいのか」そう考えた私は、2年生の頃、文化祭でファッションショーを行うためにデザインサークルを立ち上げました。

洋服や空間を用意して、ファッションフォトを撮影したり、古着回収BOXを売店に設置してリメイク服を作ったり。思いつくままに行動していたので、はじめの頃は怪しいサークルと噂されることもしばしばありました。しかし、共感者もどんどん増え、念願のファッションショーを無事開催することができ、会場は満員となり、イベントを成功させることができました。その後、ファッションショーは文化祭の恒例行事に発展し、3名しかいなかった小さなサークルは、私が卒業する頃には部員が20名程に増え、現在も後輩たちが受け継いでくれています。サークルでは、デザイン業務だけではなく、運営や経理や進行管理などさまざまな業務を経験することができ、とても良い社会勉強になりました。

また、サークル活動の一環で、デザインコンペに応募することがありました。そのコンペで、学生部門の県知事賞を受賞したのですが、その時の審査員がグラフィックデザインの福田繁雄氏でした。授賞式の後に、福田氏がトークをしながら自身の作品を紹介する時間があり、そこではじめて作品を見たのですが、大きな衝撃を覚えました。表現自体はとてもシンプルなのに、コンセプトはとても奥が深く、ひと目でそれを伝えられる表現力の高さに感銘を受けました。そしてでき上がった作品がとにかくカッコいい。物事は視点の違いでどのようにも変化するのだと、作品を通じて教えられた気がしました。

そんな方に審査してもらえたことが自信となり、「デザインは面白い。私も作りたい」そう思い、興味の対象はファッションからデザインへ変わり、美大への進学を決意しました。

### 高専と美大で学んだこと

さて、課外活動にばかり力を入れて

いましたが、卒業間際によく景観工学という面白い学問に出会います。景観を工学的に分析し人々の生活向上に役立てるためのもので、デザイン的な視点が重要となる学問です。

私は景観工学を担当する教授の研究室に入り、ニューラルネットワークを用いた橋のデザイン評価システムの研究を行いました。「人々が好む橋のデザインを景観別に調査し、一つの指標を作る」ことを目的に、SD法というアンケート調査を行い、その結果をニューラルネットワークに学習させ、橋のデザイン評価を行うシステムを構築しました。正直、データ数が圧倒的に少なかったため、完成したシステムは実用レベルには至りませんでした。工学的な視点でデザインに向き合えた経験は興味深かったものの、中途半端に終わったという印象が残りました。

そして、月日がたった今、世の中は人工知能ブームで、自身が携わるプロジェクトでもニューラルネットワークが使用されています。学生時代に消化不良だったものに違った形で出会えたことが、どこか嬉しく感じました。

話は美大へ進学した頃に戻ります。高専で学んだこととの繋がりもあり、建築や家具が学べる学科に編入学しました。これまで我慢してきた分、好きな学問を学べることの喜びは大きかったです。家具を作ったり空間設計をしたり絵本を作ったり…頭の中にあった妄想を具現化していく作業はとても楽しかったです。

しかし、同時に苦しくもありました。自分の技術が、想像力に追いつけず、表現したいのにできないという壁に何度もぶつかりました。私の作品は、どれもこれも中途半端でした。才能もなければ努力も足りない。それが私の実力でした。

それはさておき、美大に行って良かったことの一つに、感性豊かで多様に理解がある友人と出会えたことが挙げられます。幼少期の度重なる引越で新しい文化に飛び込んだ際、感覚の違いを否定されることもしばしばあり、よく悩んでいましたが、ここで出

会った友人たちは寛容的で、何でも面白がって話を聞いてくれ、とても居心地が良かったです。そして、この時に夫とも出会い、現在は夫婦であり仕事のパートナーとして、夫の会社で一緒に仕事をしています。

### しごとのこと

大学生の頃、縁があり外資系アパレルでプレス職のインターンをしていました。当時30歳前後の若い女性社長に弟子入りするような形でお世話になり、プレスの業務だけではなく、社長のアクセサリ業なども手伝ったりと、とても楽しい職場でした。美意識を高く持つようにと、いろんな場所に連れて行ってもらい、参考書がわりに映画を手渡されたり、目にするもの口にするもの住む場所なども、良いものを取り入れるようにと言われていました。とても華やかな世界を見せていただけでしたが、田舎者の私には、そんな生活はどうも落ち着きませんでした。そのまま就職をする予定でしたが、悩んだ結果、内定を辞退しました。

そんなこんなで、私は白紙の状態で社会に放り出されました。同級生たちが新社会人として歩み始めた頃、私は自分の将来について、立ち止まり考えていました。そして、3ヵ月ほど出遅れた頃、ようやく自分に向いていそうな仕事に出会います。

私の仕事のスタートは、Web制作会社のデザイナーでした。プログラムとデザインのどちらも業務に含まれていて、パソコンに向かって一人でもくもくと作業できる点が、自分には向いていると思ったからです。この職場で、映画やテレビのプロモーションサイト、大手デパートのECサイト、メーカーの公式サイトなど、さまざまなジャンルの制作に携わりました。基本は、クライアントとのやりとりから始まり、公開までデザインとコーディングを一人で行う形で、スケジュールや進め方も個人の裁量に任されていました。なかなかスパルタではありましたが、とてもやりがいを感じられる職場でした。しかし、制作の現場は圧倒的



toio™ 専用タイトル「おんがくであそぼうピコトonz™」  
© Sony Interactive Entertainment Inc.



ヤマハデジタル音楽教材「ソプラノリコーダー授業」  
© Yamaha Corporation.

に男性が多く、決して女性が働きやすい環境ではなかったです。また、長時間労働で過酷な職場環境だったので、ずっと働くことは厳しいと感じていました。

その後は、やりがいと働きやすさの両方を求めて、いろいろな職場を経験しました。

化粧品メーカーのWeb担当として勤めた際は、一つのサービスに専念でき、得意とする女性向けの仕事だったのでとても働きやすかったです。Webだけではなく、撮影のディレクションや紙媒体など、制作物の幅も広がりました。

どんどん新しいことにチャレンジできる職場で、当時まだ少なかったスマホサイトのディレクションも任せられ、いち早くリリースすることができました。

この仕事で特徴的だったのは、女性の感性に寄り添う必要があり、扱うビジュアルも柔和で浮遊感のある美しいものが多く、表現する言葉一つ一つが繊細でとても丁寧でした。そうしたデザインを考えている内に、自分自身も満たされていくので不思議なものです。忙しい職場でしたが、心穏やかに優しい気持ちで仕事できたのも、そうした業務内容だったからかもしれません。

ソーシャルゲーム全盛期の頃は、2Dデザイナーとして海外向けサービスを展開するゲームメーカーで働きました。ここでは、北米向けのスポーツゲームの開発に携わり、私はゲームのオープニングムービーやUIデザインを任せられました。このゲーム開発の現場はこれまでと比較すると大所帯で、40名ほど

のスタッフが集まり制作を進めました。進行も非常にシステマチックで、キャラ担当、エフェクト担当、3D担当、2D担当…などなど分業作業が基本でした。個人的には、この分業性は肌に合いませんでした。小回りが利く便利屋のような働きの方が、仕事の満足度としては大きかったです。

その後、別のゲーム会社で働いた際は、数十名のプログラマーがいる中、デザイナーは1名だけという環境で働きました。そこでは、ノンゲームアプリやVRのデザインなどに携わり、3Dモデルを使用した空間を考えたり、キャラクタモーションを作るなど、新たなジャンルの業務が増えました。技術が追いつかず、勉強の日々ですが、最先端の事業に携われる点がとても新鮮で楽しかったです。

## 現在

現在は、映像作家の夫が経営する、キッチンという会社 (<https://kitchen-ltd.com>) に所属し、映像やデザインのさまざまな案件に携わっています。

これまでの仕事内容に加えて、映像の仕事も手伝うようになり、私はというと、衣装を考えたり、空間や小道具を担当したり、時にはミュージックビデオの手タレをするなど、新たな仕事内容に挑戦しています。

最近の仕事は、ロボット玩具 toio™ の音楽タイトル「おんがくであそぼうピコトonz™」の企画・デザイン・ディレクションや、「ヤマハデジタル音楽教材 ソプラノリコーダー授業」のデザインとディレクションなどを担当

しています。

そうした業務と並行して、ソニー・インタラクティブエンタテインメントの研究開発部門にて業務委託としてデザイン制作やアイデア提案などを行っています。

紆余曲折ありましたが、今はとても楽しく過ごせています。こうして仕事を振り返ってみると、いろいろな職場で経験したことが、今の仕事にとっても役立っています。また、信頼できる良い仲間に出会えたことが、仕事の充実につながっています。この仕事をしていて感じるのは、制作期間は苦しくて逃げ出したくなる時もありますが、でき上がったものを喜んでくれる声が聞けると、何よりもとても嬉しく活力になるということです。

## 理系女子の皆さんへ

私は、自分の足で動き、目で確かめ、経験することが、何より大きな財産になると思い行動してきました。何も動かないで後悔するよりも行動して失敗することが、自分を成長させてくれる経験に繋がってきたように思います。積極的に動いたことによって、辛い経験をしたこともあります。諦めずに少しずつ前を向いて進んだことで、信頼できる人々にも出会えました。世の中は、辛いこともあるけど、楽しい世界も広がっているのだと実感できました。

皆さんも自分の道を切り拓いて、どうぞ人生を楽しんでください。

(2020年2月4日受付)