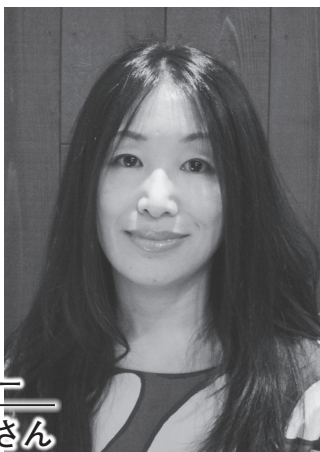


試行錯誤を繰り返しながら 満足できる作品を目指す

現在、フリーのイラストレーターとして活躍する松原さんは、かつて絵の道に進むことをあきらめたことがあります。しかし、自分に合った道求めて再び絵の世界に戻りました。フリーの立場で働く厳しさの中で、イラストレーターとして実績を重ねています。

まつばら・しほ ●東京都生まれ。高校生時代に美大に進もうと専門の予備校に通うが途中で方向転換し、早稲田大学政経学部に入學。同大卒業後、派遣やアルバイトで働きながらセツ・モードセミナーに学ぶ。現在、フリーイラストレーターとして本の装丁や雑誌の表紙画、CDのジャケット画など多方面で活躍中。

イラストレーター
松原シホさん



回り道をしながら、
イラストレーターの道に

——美術とは関係がない政経学部のご出身ですね。

松原 イラストレーターとしては珍しい経歴かもしれません。実は絵を描くのが好きで、高校生時代には美大進学を専門とする予備校に通っていました。そこに通う生徒たちは美大進学を目指しているだけに、絵のセンスも抜群で素晴らしい才能の持ち主ばかりでした。私なんかとてもかなわないと思います。方向転換したのです。たまたま政経学部合格したということで、特に深い考えがあったわけではありません。——どのような学生時代を送られたのでしょうか。

松原 目指していたものとはまるで違う方向に進んだだけに、大きなギャップがありましたね。高校生時代には友人たちと文学や映画、あるいは美術などについて語り合っていました。大学ではそうした話をするのはほとんどなくなっていました。自分にとってはなかなか厳しい大学生活だったと思います。

就職を考える時期になると、映画の配給会社に入りたいと思うようになりました。就職活動では実際に配給会社で働いている方のお話もお聞きしたのですが、「映画が好き」というだけではやっつけいけない厳しい現実を思い知らされました。今から考えるとその厳しさは当たり前のことだったのかもしれない。

ません。しかし、そのときは私が映画に抱いていた「夢」を砕かれてしまったように感じ、配給会社だけでなく、企業に就職するという意欲をなくしてしまいました。

——そこで、一度はあきらめた絵の道に進もうと思われたわけですね。

松原 はい。もう一度、絵を学ぼうとセツ・モードセミナーの夜間部に通いました。セツ・モードセミナーは「セツ」という愛称で知られる美術学校で、日本におけるスタイル画の草分けである長沢節先生によって設立されました。私が通っていたころは先生がまだご存命で、いっしょにデッサンなどを描きました。それはとても幸せだったと思います。やはり自分には絵を描くことが合っていると実感する日々を過ごすことができました。昼はアルバイトや派遣などで働き、夜に「セツ」で学ぶという生活が2年あまり続きました。

——松原さんに限らずほとんどのイラストレーターは、フリーで仕事をしていますよね。特に新人の場合はたいへんなのでは？

松原 学校を卒業したばかりの新人に、すぐにイラストレーターとしての仕事があるはずありません。しばらくの間はアルバイトや派遣で働きながら、出版社などに電話をして自分の作品を見ていただけないかとお願いすることを続けました。つまり営業ですね。何の紹介もなくお願いしなければならず、とても緊張しました。私の場合、しばらくするとさまざまな機会を通して

人間関係ができて、仕事をいただけるようになりました。

こうした営業は新人でなくても必要です。フリーのイラストレーターで、営業をせずに継続的に仕事が入ることはほとんどないと言えるでしょう。実は私は今でも営業が苦手です。ときどき友人のイラストレーターから「もっと積極的に営業をすべきでは」と忠告されます。

——実績を積み上げ、自分をアピールしやすくなりますね。

松原 確かに実績を積み上げコネクションが広がり、紹介してくださる方も増えてきます。しかし、実績といっても上を見ればきりがありません。自分ではワンステージ上に上がったと思って、ほかの方から見ればまだまだということもあります。自分の実力に対する判断と、他者からの評価を絶えず意識して仕事を進めていく必要があります。

イラストレーターは
共同作業の一人という自覚

——イラストを描くとき、どんなことを心がけていらっしゃいますか。

松原 私の作品は何かに使われる一つの要素であるということですね。一つの要素であることで、初めて成り立つものと言ってもよいでしょう。例えば雑誌の表紙に使われることもあれば、連載されている記事の挿絵として掲載されることもあります。イラストレーターは画家とは違い、自分の作品で自己主張するわけではありません。編集さんやデザイナーさんがどのようなイ

▼松原さんが表紙のイラストを描いたNHKラジオの語学番組『実践ビジネス英語』のテキスト。



▲愛用のパソコンに向かい、イラストを描く。松原さんは「満足できる作品が出来上がるまで試行錯誤の連続」と語る。

ラストを求めているのかを常に意識して、仕事をする必要があります。

雑誌は、編集さんやデザイナーさん、あるいはライターさんたちとの共同作業によって出来るものです。私の仕事は、そうした共同作業の一部です。だから自分の仕事が遅れてしまうと、ほかの共同作業者に迷惑をかけてしまいます。私はそういうことは絶対にしてはいけなくて、締め切り厳守を自分に課しています。今まで約束の期日に遅れたことは一度もありません。

——お仕事で面白さややりがいを感じるのとはどんなときでしょうか。

松原 やはり思い通りの絵を描くことができたときですね。イラストレーターの中には、初めからイメージが浮かぶ方もいますが、私は違います。試行錯誤をしつつ、作品を完成させていきます。自分でもどんな作品になるか、最後までわからないこともあります。それだけに予想以上の出来栄だったときはとてもうれしくなります。

また出来上がった雑誌を見て、私の作品をとて素敵に使ってくれたと思うことがあります。そんなときは「こんなに格好よく、おしゃれに使ってくれたのだ」とデザイナーさんなど、ほかの共同作業者への感謝の気持ちで一杯になります。

——厳しさを感じるのとはどんなときでしょうか。

松原 先ほども申し上げましたが、イラストレーターという職業上、フリーで仕事をするに伴う厳しさがあります。

まず。会社に勤めている方と違って、決まった収入があるわけではありません。突然に仕事が打ち切られることもある。また、病気になったとしても、ほかの方に自分の仕事を代わっていただくことも難しい。イラストレーターとして仕事を続けていくには、そのような厳しさを覚悟しなければなりません。

長く続けることで見えてくるものがある

——イラストレーターを目指す若い方に、アドバイスをお願いします。

松原 私がイラストレーターになろうとしたころは、必要な情報を探ることがとてもたいへんでした。いかに意味のある情報を探し出せるかが、仕事を決める上でキーポイントでもありました。

今はインターネットの普及もあって職業に関する情報があふれています。いったんイラストレーターになろうと決めても、ほかの仕事がより魅力あるものに思えて決心が揺らいでしまうこともあるでしょう。イラストレーターという分野に限っても無数の情報があり、自分がどのような作風で描くべきか迷うこともあると思います。あふれる情報の中で、仕事に専念できないこともあるかもしれません。このような環境では、情報を取捨選択する能力も必要とされるのではないのでしょうか。私の場合は、自分にマッチングするものは何か

イラストレーター(Ⅰ領域に近いA領域)のタスクとその領域

厚生労働省「job tag」をもとに編集部で作成

主な仕事

広告会社、出版会社、印刷会社などから依頼を受けて、制作目的に沿ったイラストを描く。

領域*	タスク(実施順)
S A Ⅰ	依頼者と打ち合わせをしてイラストの図案や描写のテーマを考える。
A Ⅰ	イラストを描くためにスケッチをしたり、参考資料などを集める。
A Ⅰ	本やデータ、市販の雑貨などに使用するキャラクターのイラストを描く。
A Ⅰ	図鑑や教科書などのために、見やすく具体的なイラストを描く。
A R	紙と筆記用具を使用して手書きでイラストを描く。
R C	画像、線画等をスキャンしてパソコンに取り込む。
A R	パソコンに接続したペンタブレット等で作画をする。
E A Ⅰ	フリーランスとして独自のテーマと表現方法により、イラストを制作する。

*それぞれのタスクに関連の高い職業興味領域(左からウエイトの大きい順)

を軸に、情報を取捨選択しています。いったんイラストレーターになったら、できるだけ長く続けていたきたいと思っています。始めることより続けることのほうがたいへんでしょう。しかし、どんな仕事でもそうだと思うのですが、2〜3年程度では本当の面白さはわかりません。長く続けることで、初めて見えてくるものがきっとあるはずです。

(「職業研究」2011年夏季号より)