

+81

PLUS EIGHTY ONE Vol. # 1999 - 2000
CREATORS ON THE LINE

PARIS +

London, Tokyo, New York, Hong Kong ...

Vol.6 WINTER

- **h5** Antoine Bardou - Jacque / Ludovic Houplain
- **crash** Armelle Leturcq / Frank Perrin
- **Yorgo Tloupas**
- **Tom Van Lingen**
- **Josephus Melchior Thimister**
- **Tom Hingston**
- **ARTOMATIC**

- **SOPH.** Hirofumi Kiyonaga
- **s.f.d.** Michiharu Shimoda
- **Hong Kong Alternative Art**
- **Hiro Sugiyama** ENLIGHTENMENT
- **Kam Tang**
- **Cranbrook in New York**

translation (english) | Hajaru Akasa
photo on page | Yorgo Tioupas
fact and photo | Kohel Higuchi
design | Kohel Higuchi

interview with
Yorgo Tioupas

Interview with; Yorgo Tioupas

パリで活躍するデザイナー、ヨルゴ・トゥルパス。若く24歳でありながら自身のスタイルでグラフィック、写真、イラストと、幅広く一人でこなしてしまう彼は、今回のh5で紹介されているフランスの雑誌、クラッシュのアートディレクターでもある。シンプルで堅固とした、しかしどこか洗練されたデザインに惹き付けられている日本の読者も多いであろう、新しく携えた彼の仕事はこれもまた今回、h5で紹介しているh5の中にある。最初のアポイントメントの連絡をした時、その偶然性に驚いたものである。ヨルゴは約束の時間にラフな服装でバイクに乗って来た。クラッシュの一人と共に日本を訪れたばかりの彼は、自分のバイク、カブを指しながら日本の車やバイクが大好きだ、と無邪気な笑顔で話していた。事務所がすっかり島島から島島までの彼の一流の作品を見せてもらいながら、本当にこれから楽しみだという期待とエネルギーを感じさせてくれた。

※1冊事にプロフィールを教えてください。

僕は現在24歳です。ギリシャ人の父と、フランス人の母のもと、パリで生まれたのですが、むしろ育ったのは東京の郊外の方でした。東洋は昔、美術に関係する仕事をしており、父は彫刻家、母は美術の教師という具合にそこから芸術影響を受けて育ってきたと言えるでしょう。(僕はある意味彼等より楽な方を選んでしまった、と云えるかもしれませんね) 最初は高校で美術美術を専攻していました。同時にスケートボードをやりながらその頃流行っていたグラフィティをしていたのですが、それがタイポグラフィに対する最初のアプローチだったのだと思います。まあ、大体グラフィティというのはそれほど面白いものに思っていますが、僕はスケートボードもスノーボードも、もう15年以上やっているのです。そこからもいろいろな視覚的なアイデアを得ましたね。そう思う人も少ないかも知れませんが、スケートボードのグラフィックはすごく面白くて、また変化のサイクルがすごく早いです。3ヶ月または半年で全て変わってしまうんですよ。だからそこには1年の間だけでもすごい量のイメージが溢れているのです。本格的に視覚的な勉強はまずそこから始まったと覚えます。 Then, when I was 17, I entered ESAG in Penninghen. This is the same school that Ludovic H5 and Antoine graduated from. It's a five-year private school. There were many professors who were all well-known designers and photographers (roman Cieslewicz, Peter Knapp...) so the school has a strong reputation. While in school, I began working for ROSSIGNOL but freelanced after graduation and have been freelancing ever since. I've worked on CD and album covers, logos, posters, snowboard designs, flyers and magazines like Crash and what's Up Mag (a club magazine edited by the What's Up Bar).

- Can you tell us your brief profile?

I'm 24 years old. I was born in Paris from a Greek father and a French mother. I was raised in a quiet and rather remote suburb, surrounded by artistic influences since my father is a sculptor, my mother an art teacher, and the rest of the family follows the same path. (I'm rather conformist in a way) I first studied cinematography in high school, and at the same time graffiti was very strong in Paris, so I ended up painting walls and trains a lot more than writing scripts. I still do think that it was a good approach to typography, even though most graffiti artists end up doing ugly r&b logos. I have also been an avid skateboarder and snowboarder for more than fifteen years now, and although few people seem to know it, there is a very strong tradition of design in skateboarding, each brand changes the board designs every 3 months, so you get exposed to hundred of visuals every year, there is an abundance of images going on. I believe that that is when my visions began to formulate. Then, when I was 17, I entered ESAG in Penninghen. This is the same school that Ludovic H5 and Antoine graduated from. It's a five-year private school. There were many professors who were all well-known designers and photographers (roman Cieslewicz, Peter Knapp...) so the school has a strong reputation. While in school, I began working for ROSSIGNOL but freelanced after graduation and have been freelancing ever since. I've worked on CD and album covers, logos, posters, snowboard designs, flyers and magazines like Crash and what's Up Mag (a club magazine edited by the What's Up Bar).

ロシニョールの他にもCDやアルバムジャケットデザイン、ロゴ、ポスター、スノーボードのデザイン、フライヤー、そしてクラッシュ、ワッツアップマガジン (What's up Barというクラブの雑誌)などの雑誌とかをやってきました。

※クラッシュの人達とはどのようにして知り合うことになったのでしょうか。

友人であるラム・ダン (RAMDANE-L'epicerie というセレクトショップ運営キャリアをパリ4区に経営していた) を介して出会いました。僕とラムダンとは古くからの知り合いで、彼がクラッシュを現在やっている人達と少し働いていたこともあって知り合いました。クラッシュの人達とはその後集い合うようになり仕事と一緒に始めることになりました。もう3年くらい、彼等と一緒に10冊分の仕事をやってきました。クラッシュはすごく自由な仕事をやっています。本当に自分のやりたいようにできます。お金を支払って貰っているわけでもないし、だから僕は生活のために他でもいろいろな仕事をしています。CDジャケットとか雑誌とか、だからクラッシュにかけられる時間はすごく少なくなってしまいました。本当に償いきれないくらい早いですよ (笑)。例えば最新号では僕はグラフィックに関しては3~4日しかかけていません。でも雑誌が買られているというのはある意味でいいことでもあります。すごく楽がないので、自分達のその場のベストのものをみんなが出してくるからです。

※クラッシュにおけるあなたの具体的な役割を教えてください。

アートディレクション全般です。全てのグラフィック・デザイン、ロゴ、グラフィック、表紙に関するディレクションも僕がしています。もちろん全体的な方向性の決定は常に3人(クラッシュのディレクター、アルメル・デュルク、フランク・ペラン、そして私) でやり出す。グラフィック面に限っては完全に表紙から中身も含めてをこなしたのは、イエロー・ブー、マゼンダの号などですね。たくさんいる外注のフォトグラファー達の守から選んでファッション・ストーリーを撮ってもらうか、誰がポートレートなのか、というようなことは毎回皆でディレクションを持ちながら決定していますね。僕は4号からですが各号に主題となる色を与えることも決定しました。例えば今回は赤の号、次は白、というように、それを基調にして全体を作っていくです。時には雑誌のリズムを強調するために、カラーのみのページを見開きで挿入したりするのですが、印刷ミスだと思われてしまった (笑)。

※クラッシュではデジタルカメラの解像度の低いイメージを使っていますがこれはわざと?

いえ、時間がなただけだったりとか (笑)、でもまあこれで十分じゃないって感じて、それが逆に良かったりするんですが、イメージを使うにしてもどれにするかという決定はすごく早いですね。今回の号でも僕の写真を使っていますが、これなんかは入稿の前日に撮って、前日に撮影上がリリキョウで、それで入稿です。早いですよ。

※イラストに関してはどうですか。かなり大変そうに思えるんですが。

ええ、イラストにはかなりの時間をかけていますね。でも時間が無い環境です。だから決断は早くせざるを得ません。だから時には悪いものも出てしまいますけど、ほとんどの場合はイラストレーターで直線を得るためにマックでやっていますが、ペンや筆などを使っても多いです。ほとんどのイラストは僕と研修生で仕上げているんですが、本職のイラストレーター達と一緒には仕事をしたいとも思っています。

- How did you get to know people from CRASH?

I met them through my friend Ramdane, who did L'epicerie. Ramdane and I have known each other for a long time and he used to work with the same people who run and manage CRASH for a short period of time. This is how I got my introduction to CRASH and work directly for them. We've been working together for 10 issues now, more than one year. CRASH allows me to work very freely and I am able to work the way I want to because I don't get paid. So in order for me to live, I do other work for other people like CD jackets and magazines. This doesn't leave me too much time for Crash although sometimes, it can be finished in a split second, really fast. (laughs) For example, for the latest issue, we only spent 3-4 days on it. The fact that everybody works with no retribution tends to create extreme situations in terms of schedule, but on the other hand it's a good thing, people try to give their best, to move the magazine forward.

- What's your official position at CRASH?

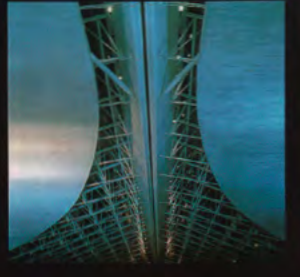
Basically, I did all the graphic design, the logo, the grid, and in terms of art direction, everything is decided with the approval of all three of us (Amelle, Frank, and I). This means that some covers are done entirely by me (the yellow, the blue and the magenta ones, for example), and that some others are decided with more... tensions, let's say... Also, everybody meets photographers and in the end we choose who will shoot a fashion story, who will do portraits... I also submitted for the issue 4 the idea that each issue has a dominant color, and we have been using this system ever since. Sometimes I even put a double spread of the issue's color to mark strongly a break in the reading rhythm, but people think it's just a printing error!

- Sometimes, you use low quality images taken by a digital camera. Do you use those pictures on purpose?

No, we just run out of time (laughs). We finish the issue thinking, oh well, good enough, and it really is good. I make my decision on which images to use very quickly. In this issue, there are photos I shot 2 days before the magazine went out to the printer and we scanned them a day before print. Well, it was ok and went to print. Really fast. I'd say.

- What about illustration? It seems to a lot of work.

Yes, we spend a lot of time on illustration. Then again we don't have much time to start with so we don't have a choice but to make a quick decision. So sometimes we have low quality material. We use Illustrator on Macs to get that straight line that we need but sometimes we rely on pens and brushes. Most of the illustration is done by myself or by trainees, but I'd like to work with original illustrators more.



+81: 最新号であなたにとってうまくいったものは例えどどれ?

そうですね。(雑誌を見ながら) これかな。これは1枚の大きな写真なんですそれが8ページに分けて見せたので。

+81: 日本ではクラッシュはかなり人気があるんですが、特にグラフィック面において。

そうですね。でも僕としてはちょっとのためのデザインには飽きてきています。しばらくはこういったシンプルでミニマルなスタイルでやっていたと思っています。でも紙をよりいいものにしたたり、印刷をもっとよくしてはいきたいですね、また表紙にもっと時間をかけて作りたいと思っています。

+81: あなたのデザインは基本的にミニマルでシンプルなデザインという印象があるのですが。

うーん。でも必然的にそうでなければならないとは限りません。例えば時にはミニマルとは対称的なデザインともいえるような最初から最後まで手作業のデザインをやることもあるし、僕はそれのためのデザインといったものには興味がないですね。自分が重点を置くのは、いわゆる「見えないデザイン」というようなものです。見る人から、「ああ、これはいいデザインだ」、とか「見やすくって、論理的で効果的だ」とか言ってもらいたいとは思いません。それが理由で、僕のデザインがミニマルなのかも知れませんが、でも僕はクライアントの要求を無視するような中途半端なアーティストみたいにはなるまいと思っています。ちょっと僕はデザインにおいてスクウェア(四角)を「普通さる」のかも知れませんが、僕が使うフォントにもすごく少ないです。5つが限度というもいくらい。これらのフォントはこれからは長く使っていくと思います。40年部アキズデンツ・ミディアム(Berthold Akzidenz Grotesk Medium)ばかりを使い続けていたブロックマン(Josef Müller-Brockman)のように。

+81: デザインするうえで基本的なコンセプトはありますか。また何か影響を与えているといえるものはあるのでしょうか?

そうですね、コンセプトとかは別ないですね。クライアントによってそれは変えなければならない、クライアントに合わせたコンセプトこそが大切だと思いますから、それを大事にしています。

自分のエスプリに近いものを感じているのはEcole Swiss(エコール・スイス)のデザイン全般)でしょう。スイスといってもドイツ語圏のスイスです。すごくきちんとしている厳密です。70年代全般のデザインからも影響を受けています。逆に最近(80~90年代)のデザイン全般からは特に影響を受けるというようことはないです。ネヴィル・プロディとかデヴィッド・カーソンには一時期感服されたこともありはしましたが、もちろん尊敬はしているんですが、でもそんなに影響を受けてはいないですね。それよりはマーク・ファロウとか、あとはやっぱりデザイナーズ・リパブリックですね。彼らは新しい開放的なデザインを感じました。僕は今の自分のデザインに、もっと厳密さや精密さを持たせたいと思っています。雑誌の構成にも正確さは必要です。わずかな文字間や行間にも気を配らなくてはならない。でも逆にそういう厳しいことに関する基礎が固まってくれば後はそこからアイデアもスムーズに生まれてくると思うんです。ジャケットやカタログ、ロゴ、何を作るにしても、僕は特にロゴを作るのが好きなんです。ロゴデザインは簡単そうに見えるけど、厳格さが必要ですね。デザインとしてどこにでも顔を出してくるはずのロゴですから。また筆もがマックに触って紙面構成とかエディトリアルをできるようにできてはいますが、ロゴとかに関しては筆もが簡単にできてしまうということはないです。こういったシンプルなものであるからこそデザイン、ものを描く力があるんです。これは職人技ともいっていいでしょう。彼が在籍した学校では最初の2年間はデッサンしませんでした。自分も基礎からはじめました。裸体を8時間座って描いたり、路でクロッキーしたり、絵を描いたり、写真も学校で学んだし、それで3年目から初めてマックを触りはじめました。でもそれがすごく良かったと思っています。

+81: 他に影響を受けたことはありますか?

コンテンポラリー・アートです。次第に興味を持つようになっていきました。アルメルとフランクはコンテンポラリー・アートの出身でブロックノートを手掛けています。これに関しては彼等によって時に目を開かされる、と言えます。あまり具体的に名前を思い出すことができないのですが、Sol Lewitt、ローレンス・ Weiner (Lawrence Weiner)、ドナルド・ジャッド (Donald Judd)、ヨーゼフ・ボイス (Joseph Beuys)、ゲルハルト・リヒター (Gerhard Richter)、最近のアーティストではドイツの物質的写真家、グウスキー(Gursky)、ベッカー (Bernd and Hilla Becker)、トーマス・ルフ (Thomas ruff)、ウォルター・ネイデルマイヤー (Walter Neidermayer)等が好きです。後はクロード・クロウスキー(Claude Closky)、アンドレアス・ゴウスキー (Andreas Gorskyl)、ザヴィエ・ヴェイヤン (Xavier Veilhan)等、フランスの若手アーティストが好きですね。

+81: バリに住んでいることの影響を耳にしていますか?

バリに住むのは面白いですよ。ロンドンやニューヨークなどと比較するとバリはクラシックなタイプのデザイナーが多いんです。オペラとか美術のようなクラシックなものや、政治には感心はあっても、音楽とグラフィックの関係に対する関心は少ないといえます。

Contemporary art I gradually become more and more interested in it. Armeille and frank come from contemporary art, they did Bloccinos before, and they do lighten me up sometimes on the subject. For the artists, I have a very short memory, and I can just name a few, from Sol Lewitt, Lawrence Weiner, Donald Judd, Joseph Beuys, Gerhard Richter, to more recent stuff like german objective photography, Gursky, Bernd and Hilla Becker, Thomas ruff, Walter Neidermayer and young french artists, like Closky, Veilhan, Meste...

- Does living in Paris influence you?

Life in Paris is really interesting. The designers are more classic in Paris compared to London and New York. People's interests are more towards classic applications such as theater posters and politics rather than music and graphic related things. Among these things, techno music is becoming popular but good designers are hard to find. For example, good designers shun away from designing CD jacket covers. I personally like doing things like that and I can find many things to do in Paris because many people don't like to do it. In London, there are many excellent design offices with new talent such as Farrow and Inro. But we don't have that in Paris so there is more opportunity for freelancers to get jobs. I like the music scene in Paris and I have many friends living here. I like this city a lot. Modern art is very abundant here and it's abundant with museums and galleries. Lots of movie theaters and there is always something going on.



- What went well for you in the latest issue?

Let's see (flipping through the mag), this one. This is originally one large photograph but we divided it into 8 pages.

- CRASH is very popular in Japan, especially in terms of graphics

Is that so? But for me, I'm a bit weary of the current design. We will be using this simple and minimal style for now but I want to upgrade the quality of the paper and print quality. I would like to work especially on the front cover a little more.

- I have the impression that you like to keep your design minimal and simple.

Well, it doesn't necessarily have to be that way. For example, I sometimes do everything from start to finish manually and design something contrasting minimalism. I'm not interested in designing something for the sake of designing. I appreciate "beautiful" design, I don't want people to say "oh, good design", but "oh, good usability, logical and efficient". I guess that's this logic that makes my design minimal, I just can't decide myself to act as a semi-artist, promoting my style over the client's desires. In fact I'm a bit "square", maybe too strict in my approach. For example I use about only 5-8 typefaces, and I know I'm going to use them for a long time, like Josef Muller-Brockman, who used Berthold Akzidenz Grotesk Medium for 40 years!!

- Do you have any concepts when you design? What influences you most when you design?

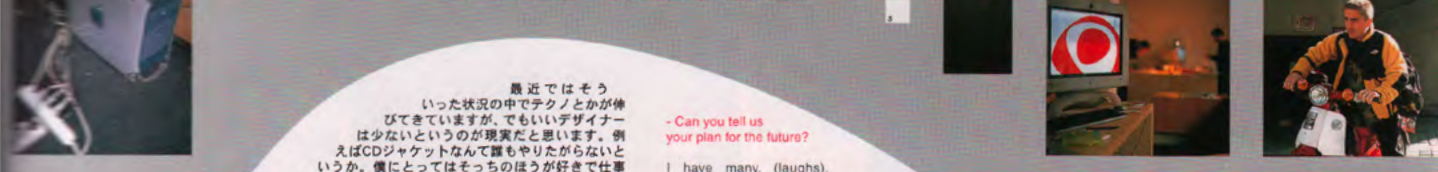
Well, I don't have anything specific. Depending upon the client the concept will change and they basically hold the key to the design so this is most important. I think my esprit is close to that of Ecole Swiss (general design of Switzerland). But the German part of Switzerland, it's very precise and exact. Also some general design from the 1970's. On the contrary, I don't get any particular influence from the 80's or the 90's. At one point, I was attracted to Neville brady, David Carson and I do respect their work but I wasn't influenced by them so much. I was fond of Mark Farrow Design more. Also Designers Republic was a fresh new concept. I want to be more precise and accurate in my design. The construction of the magazine needs to be exact and it calls for a lot of details. You really have to pay close attention to even the smallest of things like the space between two words. I believe that if the foundation of work which is related to these hard factors is solid, it's easier to get ideas from them more and everything will go smoothly after that. This applies to everything from making a jacket, catalogue and logos. I especially like making logos. Designing logos might look easy but it requires a lot of accuracy and details. Logos are everywhere on a design. Nowadays, it seems like anyone can get on a Mac and work on design and editorial but when it comes to logos, I don't think anyone can do it. Because of the simplicity of a logo, it requires artistic talent. In my school, the first two years were solely dedicated to drawings. I started from the basics like taking 8 hours to draw nude portraits, croquis on the streets and painting. I learned photography there as well. Finally, I started using the Macintosh in my third year but I think getting that basic training in art is the best way to learn.

- Is there anyone else that you get influence from?

Contemporary art I gradually become more and more interested in it. Armeille and frank come from contemporary art, they did Bloccinos before, and they do lighten me up sometimes on the subject. For the artists, I have a very short memory, and I can just name a few, from Sol Lewitt, Lawrence Weiner, Donald Judd, Joseph Beuys, Gerhard Richter, to more recent stuff like german objective photography, Gursky, Bernd and Hilla Becker, Thomas ruff, Walter Neidermayer and young french artists, like Closky, Veilhan, Meste...

- Does living in Paris influence you?

Life in Paris is really interesting. The designers are more classic in Paris compared to London and New York. People's interests are more towards classic applications such as theater posters and politics rather than music and graphic related things. Among these things, techno music is becoming popular but good designers are hard to find. For example, good designers shun away from designing CD jacket covers. I personally like doing things like that and I can find many things to do in Paris because many people don't like to do it. In London, there are many excellent design offices with new talent such as Farrow and Inro. But we don't have that in Paris so there is more opportunity for freelancers to get jobs. I like the music scene in Paris and I have many friends living here. I like this city a lot. Modern art is very abundant here and it's abundant with museums and galleries. Lots of movie theaters and there is always something going on.



- Can you tell us your plan for the future?

I have many (laughs). Maybe video clips, like everyone else... But my main project is to make and publish a "revue" on my own. This is a big project for me. I think the actual publishing of the book will be sometime next year but I want to have full control of the direction as well. It will only be published twice year. It will be about cars. The automobile through the eyes of modern artists, sociologists, musicians, etc. I personally love cars and all the car magazines are made by tasteless idiots. Another project I want to do is to design mobile phones. Right now, there are only strange ones and they don't look so good. Maybe something square (again!) like a Marantz stereo system.

- Have you your working space inside the H5 office. What is the relationship there?

I used to rent space in an office called ALD that is near here for 3years. Then, I met Antoine and Ludo from H5 and we got along and I really liked their work so I moved into their office. It difficult to work at home and its inefficient. It's not worth to pay rent for 2 places though.

- I heard you have been to Japan recently. How did you like it?

It was just fabulous. Tokyo always seems to be on the move. Also, many people there were very fashionable and it was fun watching them. I ended up having pity for them, they seem to have no choice but to enter a special group, otherwise they're nothing. It struck me as the town of consumption. Quite strange.

- What did you like about Tokyo?

Architecture and cars and bikes. The interiors of many boutiques were interesting as well. I did a lot of window shopping in Harajuku. There was a store where even the entrance was hidden so I couldn't find it. Just like the Japanese liking French culture, the French likes Japanese cultures as well. I am especially fond of old Japanese cars, Datsun, Honda, car-related products and SONY products. I like the graphics of many things as well and Hideki Nakajima who designs jackets for Ryuichi Sakamoto is good. I like his work very much.

- What you think is your profession?

Surely not an artist! (laughs). The situation will change with time. I don't want to just do graphics and even now, I do other things such as photography. I would call myself an art director. This might be the most appropriate although it sounds pretentious. I'm definitely snob, sorry.

- What kind of advice can you give to people who want to be a designer?

Well, I'm still young so I don't know if it's appropriate for me to give any advice but I think it's important to do what you want to do. I do many things without getting compensation but since there is no fee involved, I can be creative and express myself to the fullest. For example, I do CRASH for free but CRASH is like my own catalogue and resume. I was able to go to Japan because of it and am going to Mexico at the end of this month to do an exhibition as well. Many opportunities arise because of this. Even if there is no compensation for your work, you can create the confidence you need to do-good work and find out what your style is and build it. I think it's better to draw with your hands than to use a computer all the time. You shouldn't rely too much on the computer because if you don't know how to draw you can not make full use of illustrator on Macs. It is extremely important that you can construct things using your own hands. And most of all, be curious, observe. I always go out to parties, but in fact I don't dance, I just stand like an idiot with my glass, observing people and places, since my main motivation is curiosity, not the desire to party! Maybe I should try to dance.

10/06 1999.

+81: 今後のプランについて教えてください。

たくさんあります(笑)。他の人ともそうだと思うけどヴィデオクリップを作る、ということでしょうか。またとりわけ今やってみたいと思っているのは自分自身である本を作ることです。これは自分にとって大きなプロジェクトです。多分出版は来年になると思いますが、自分自身で完全にディレクションするのをやりたいんです。2年に一度しか出ない本の予定です(笑)。これは現代アーティスト、社会学者、ミュージシャンなどの目から見た「本」をテーマにしたものです。僕は車も、一般的なもののほかにも車雑誌も個人的に大好きなんです。あとは携帯電話のデザインをやってみたくも思っています。いまは寂しいのだから、マランツのステレオのように面白いデザインのものがないので。

+81: 現在はH5の事務所内にスペースをもっているのですね。H5との関わりについて教えてください。

以前はこのすぐ近くにあるALDという事務所でご一緒しようというつもりで場所を借りていたんです。3年間そこに居ました。その後アントワヌ(Antoine)(H5)とリュド(Ludo)(H5)に出会って、話も合ったし、彼等の仕事もすごく気に入ったのでこちらに来て場所を借りることにしたので。家で仕事をするのは難しいし、効率的ではないです。まあ家賃は2ヶ所に払うからけって楽じゃないですけど。

+81: 日本に最近行ったということですがどうでしたか?

素晴らしいよ。看板とかが至る所にあった。とにかくいつも東京は動いている感じがしました。誰もがすごく動いているというのを見るのも面白かったし、彼等は物事にカテゴライズされるべきなのか、言葉でもないので分かんないけど、消費の衝動という感じがして、とても奇妙でした。

+81: 東京で特に気に入った点は?

素晴らしい。ほかにやっぱり車とかバイクですね。ブティックのインテリアとかも面白かったですね。原宿でいろいろ見ました。入り口すら隠れていてどこが入り口だか分からなかったり。日本人がフランスのカルチャーを好きのように僕らも日本のカルチャーの好きなところはたくさんあります。僕は特に日本の昔のクルマが好きで、ニッサン、ホンダ。またSONYの製品がすごく好きですね。グラフィック面でも好きなものは多いし、坂本龍一のジャケットデザインしている中島英樹もいいですね。彼の仕事はすごく好きです。

+81: あなたは自分の職業は何だと思っていますか?

アーティストではないというのは確かです(笑)。状況というのは変わっていくでしょうが、僕はずっとグラフィックしかやらないのも嫌です。今だってグラフィックだけではなく写真もやっています。多分アート・ディレクターというのが一番であらうと思います。ちょっと傲慢に聞こえてしまうと思いますが、僕はスノブ過ぎるのかも知れないな。

+81: 最後にこれからデザイナーになろうとしている人達になにかアドバイスがあったら教えてください。

そうですね。僕も若いからあまりいえないかもしれないけど「やりたいことをやる」ということが大切だと思います。やりたいことだったら、僕はいろんなことをほとんど無償で引き受けてもいます。でも無償でもやりたい仕事であるからこそ自由な発想を持ってすぐれた表現ができることがあるんです。例えば僕はクラッシュは無償でやっていますが、これは自分のカタログのようなもので履歴書みたいなものなので、クラッシュでは、今回日本に行くこともできたし、今月末にはメキシコに行くことになっています。クラッシュによっていろいろいる機会が増えていっているんです。無償であってもよい仕事をして自分のスタイルを見つけていけば、自信を持って仕事ができるようになります。後は、コンピュータを使うよりは手で描いた方がいいと思います。マックでイラストレーターを使ってもデッサンを知らなかったら本当にそれを使っているとはいえないと思うんです。ものを構築することを手で覚えるというのは大切なことです。また好奇心旺盛であることでしょうか。僕は良くパーティーに出かけます。踊ることもしないけどたまたまグラスを持って立っているだけなのですが、そういう人とか場所にするのが興味があるので。本当は踊っているべきかも知れませんが。



