

- 他業種からの刺激、継続的な知識獲得を得る仲間づくりはどうしたらできるか？
- 人の人生を後押しするデザインってなんだろう？
- 世代をこえた共通言語って何だろう？

## EXTREME INTERVIEW

自分のキャリアを  
しなやかにしたたかに積み上げる

山下 ぼぶ氏 三富 瑠音氏  
黒沢 鑑人氏 Showhey氏

Fuelwa-2

20代前半のクリエイターを中心としたコミュニティチームインタビューの第二弾。

山下さんは桑沢デザイン研究所卒業後、『Bergere』を設立、現在は『Bergere et Paysans』として活動中。CGを用いて言葉遊びから着想を得るといって、独創的なテーマで作品を数多く生み出す。三富さんは明星大学デザイン学部卒業後ゲーム開発会社に勤務。キャラクターやゲームの世界観のデザインから、グラフィックデザイン、企画、シナリオ作成と幅広く活動。フォトグラファーの黒沢氏は日大芸術学部を卒業後、撮影スタジオで修行中。『既成概念を壊す』というテーマでシュールな作品を生み出す。Showheyさんは、現在東京農業大学生命科学部バイオサイエンス学科在学中。

多様性のある彼らはなぜここに集まり、それぞれがどんな未来を見ているのかについて話を伺った。



## コロナとキャリアスタートが重なり激震

コロナの影響があるかないかといったらある。それが良くも悪くもあるなと思っていて、現実問題、コロナがなければ、前いたインテリア事務所いわゆる会社員として続けたままだったと思います。コロナが卒業間近ぐらいから出てきたのでそれに合わせてガラッと変えていかなきゃいけないんだっていうのは自分の中でどうしてもありまして、その中で何ができなくなって思ったときに、行けるような場所にも行って、自分がやりたいことを実現させるような人側に回っていきなさいなと思い始めてこうなっていました。今はすごく楽しいです。(山下氏)

## 農大なのに実験が全くない！

コロナになって実験がなくなったんですよ。オンライン授業の送られてきたバワが開いたら、先生がこうやって今何ml入れましたとかやってるんですよ。しかも課題がその横から写真撮って「これは何ml入ってますか」みたいな。そんなの小学生でもわかるじゃないですか。二浪までして農大に入ったのに。友達なんかできるわけでもないじゃないですか。みんなバラバラになっちゃって、あんまり学校に来なくなったりとかやめちゃう生徒が増えたりとか。だからではないのですが、ここ顔を出しているのかもしれない。Fuelwaでは「何やってんの」から始まる会話が心地よいのです。

ちなみに将来の夢は？の質問はもうオワコンです。将来何になりたいとかっていう質問がもう駄目なんじゃないかなみたいな、職業で縛るのか。みたいな感じがしています。(Showhey氏)



## 自分が動けば上司が教えてくれる

私は会社に属して本当によかったなって思ってます。新人が動けば、何でも喜んで教えてくれるんですよ。盗めるものいっぱい盗めるのラッキーって感じですね。「嫌な会社、楽しいFuelwa」っていうよりはもう地続きで楽しい。あんまりどこで何をみたいなことではなく、何か得られる知識が違うだけで、どこに行っても自分が動けば、もらえるっていうか、新しい知識は入ってくると思います。(三富氏)

## 退社のタイミングは決めている

今の会社は3年目の夏のボーナスをもらったらもうやめようって決めてるんです。やめて好きなカメラマンさんのアシスタントにつくのか、海外行くのか。いろいろ選択肢はあると思うんですけど、その時自分のやりたい方に進めていけるように、今のうちにお金貯めたりとかっていうことをしています。

これっていう最終目標はないのですが、ただあまりストレスがない生活はしたくないし。ストレスとか抑圧とかってすごい自分のやりたいこととか欲求のエネルギーになると思うんで、どこまで行っても満足はしたくないですね。Fuelwaは10年後20年後とかに、仕事を回せたりとか頼めるような間柄になりたいというので始まったので、コミュニティとしての存在意義は「保たせたい」じゃなくて、10年後20年後に実現するための過程だと思ってます。(黒沢氏)

Interview / 2021.08.08 Fuelwa @ 浅草