NEW CREATION NEW GENERATION











POLLY

SURF 「フリカケ」るという、新しいカルチャ

若手プロジェクトチームのスピリットに迫る



青木 くばらんに伺いたいと思います。 について、いろいろなお話をざっ 今日は、「フリカケ素材集」

同 よろしくお願いします!

きっかけはなんだったの? リカケ素材集」をつくろうという まず始めに、そもそも「フ

川崎 どうだっけ (笑)。

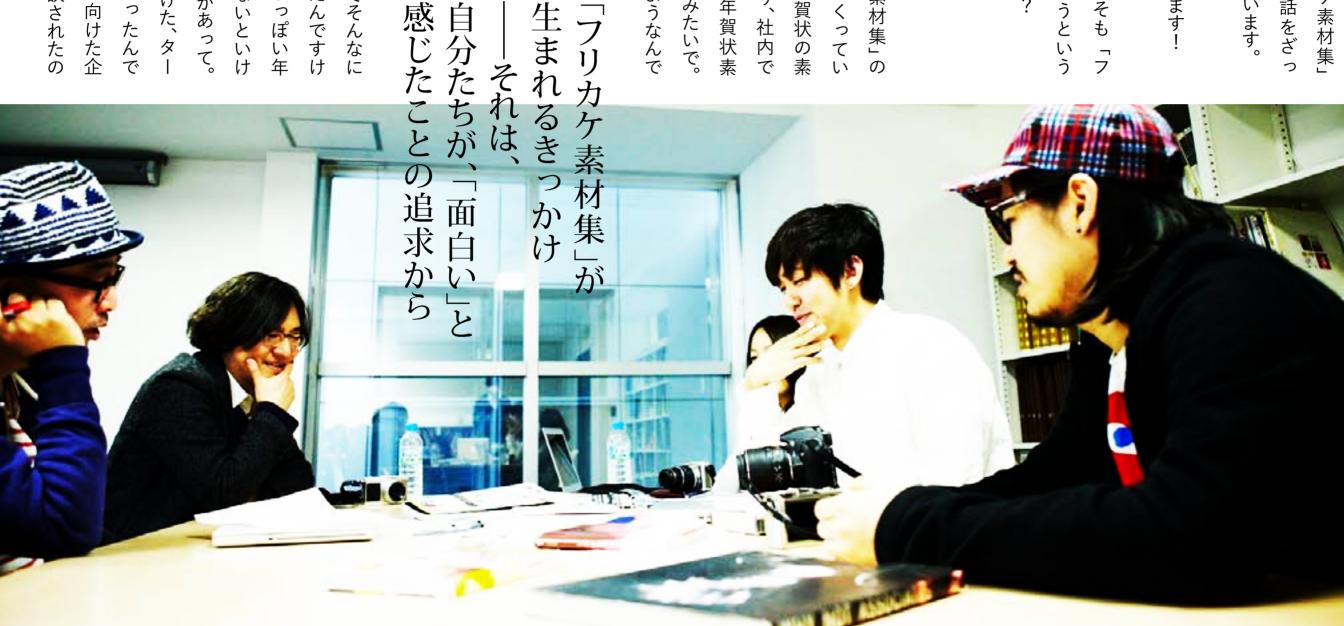
前に別の素材集を2冊つくってい 金 子 2万部近く売れていたようなんで 材集がかなり好評だったみたいで。 制作したんですが、その年賀状素 材集をつくる依頼があり、社内で るんです。きっかけは、年賀状の素 実は、「フリカケ素材集」の

よね。 川崎 話は僕からしたんだ 賀状素材集をつくる そもそも、年

> 生まれるきっかけ 「フリカケ素材集」が

すが……。

金 子 画を考えて欲しいと相談されたの す。それで、若い女の子に向けた企 ゲット設定の素材集だったんで 私くらいの年齢層に向けた、ター ないんだけどっていう話があって。 賀状の素材集をつくらないといけ ど、川崎さんから、女の子っぽい年 経っていないころだったんですけ が始まりです。 私がまだ入社してそんなに



いう。

サストコ

これを持って旅に行けって

金子 2年目ですよね。

青木

宿題持たせて。

川崎 2年目か。

川崎 そうそう。

2年目の5月ぐらいだった

んですよ(笑)

ているかリサーチして。 行ったので、そのとき、何が流行っ 数名の女の子たちと旅行に

青木 ほとんど、1年目-

川崎 構成とかなかったよね。確か。 年賀状のときは、そんなに

とこの企画考えて沖縄から戻って だっていう話をしていたら、ちょっ きたらすぐ提案に行くか、みたい の5月ぐらいに沖縄旅行に行くん そう。ほぼ1年目で。2年目

> 金 子 なかったですね。

川崎 ず載せるっていうのがメインだっ 素材をバーって、とりあえ





構想ができているんですっていう話から

川崎 イラストレーターを選んだりとか。企画の部分からっていうのりとか。こういうテイストでいこう

金子 そうですね。結果的にそれが結構売れたんです。それから、そんから「素材集が結構売れていて、んから「素材集が結構売れていて、

青木 じゃあ、金子さん、渡邊君、 「大わけだ。年賀状素材集の後の素 が集はどんなふうに進んでいった

金子 さっきの編集者さんから声をになって。それで、一番最初ののがかかったときに、じゃあ今度は

それぞれが今興味あるグラフィッ クを持ち寄ったんですけど、その キックオフミーティングのときに、

別に示し合わせたわけじゃないの 広告とかで結構あるんですけど、 らされているようなものが海外の とき、ワーって散っているグラフィッ 材集」の構想ができているんです。 ね』っていう話から、「フリカケ素 クがあって。写真に対して何か散 で、『こういうの、おもしろいよ に、みんなが持ってきていて。それ

> いたから。 ラキラ素材集っていうのが売れて と、「Sweets素材集」の2冊をつくっ それって売れるかどうか分からな 編集者さんに提案したら、『なんか てほしい』って言われて。当時、キ いから、まず最初は「shiny素材集」

川崎 そうだったね。

金 子 て。女の子受けの良いものが欲し る素材集をつくってもらいたいっ キラキラ系素材集に対抗す

青木 金 子 ら、企画はあったんだ。 2冊の素材集をつくる前か そうなんです。でも、そ ぶつ飛んだ使用例という意味 イメージカットは 流行っていたから。 たアクセサリーがちょうどその頃 素材集」に関しても、ケーキを模し いと依頼されたんです。「Sweets

製作途中のカンプを貼り出して、チーム3人でイメージを固めていく。

た。 金子 載っているだけでは、つまらないの そういうブームだったので、shiny とSweetsの素材集をつくること で、スタジオ撮影なんかもしまし になりました。でも、ただ、素材が そう、デコ系です。ちょうど

か? 青木 影したの? スタジオ撮影ってなにを撮 本物のスイーツと

開いて)。 金子 で(「Sweets素材集」の扉部分を いや・・・・・・・実は、こんな感じ

だ。 青木 いるイメージカットを撮ったわけ ああ、なるほど。扉で使って

渡邊



を持って入れているんです。す。素材自体も一貫したイメージさせる写真を扉に入れているんで界観をつくって、それをイメージ

熊田 イメージカットは、ぶっ飛れ、最初撮影するときも編集者さんに『素材集なのに撮影するんでんに『素材集なのに撮影するんでんなページ入れるんだったら、1つでも素材多く入れてください』と。編集者さん的には点数が売りということなんですよね。

青木 編集者さん的には、『意味分

川崎 どうもね、なんかこういう川崎 どうもね、なんかこういう

熊田 扉に、目に留まるビジュア

川崎 みっちり詰まっているのっ

金子こうすることで、雑誌屋さるかなと。

青木 読者的にはアリかもしれな



考え方もあるから雑誌手法で考える我々だと



世界観もできちゃう 入れることによって こんなすてきな 写真や文章を

このあたりから一般向けに広がっ けのものが多かったんですけど、 てきている面もあったからね。 いよね。確かに、素材集ってプロ向

文章を入れることによって、こん

私です(笑)。でも、写真や

なすてきな世界観もできちゃうん

前の時点でそうなってた。 川崎 そうそう、ここら辺が出る

青木 読み物として扱われているわけだ。 捉える考え方は面白いね。1冊の 素材集を、雑誌的な扱いで

川崎 ね。今、見てみると。 しかも、かなりポエミーだ

金 子 恥ずかしいですね。

青木

こういうの、誰が書いたの?

う路線だったわけです。最終的に

熊田 だっていう、錯覚はさせられるの かなと思う。 確かに。世界観先行でいろ

渡邊 拓したほうが素材集としての魅力 示して世界を狭めることになって 使い方を明示しないほうが良いっ はあるはずだと言って。僕らは明 のではなく、ユーザーがそれを開 て言ってきたんですよ。明示する も、世界観を提示すべきだって言 いろつくった感じは、確かにある。 編集者さんは、その素材の

ですが(笑)。は、僕らの提案を通しちゃったん

青木 でも、売れたということは、

やすかった。 でもらえたのではと。僕らもつくり渡邉 たぶん、ステキだなと思っ

金子 そのあと出てきた素材集と か、他社のを見ていても、世界感が が、他社のを見ていても、世界感が

青木新しいところを開拓したっ

川崎 おそらく、手に取る人は本当のプロじゃない人も多いから、
当のプロじゃない人も多いから、
いんだろうね。こういうのをやりたいんだろうね。こういうのをやりた
なだね。

青木 すると、2冊の素材集が好

金子 そうですね。それと、それま





うことになって。 集が出たくらいに、ちょうどブラ をの素材集が発売されて。それが いたので、編集者さ の素材集が発売されて。それが のも『いけるかもしれない!』とい のも『いけるかもしれない!』とい

が言い出したの? 川崎 でもさ、「フリカケ」って誰

金子 実は、よく分からないんで

青木 あれ、僕はリリー(熊田さ

(笑) みんなが、俺が、俺がって

金子 たぶんみんな自分だって

たんだと思います。
たんだと思います。

金子 うん。はじめから「フリカ

かのかって議論したよね。 けるようなあの手法をなんて言う

金子 たぶん海外の言葉で言うとコラージュとか、レイヤーとか、そ

適当な色を塗って、適当に貼って、ですよ、昔のシルクスクリーンとかですよ、昔のシルクスクリーンとかの版があるじゃないですか。版にのといるというなどですが、一つでいう技法があるらしいん



フリーにかける ……「フリカケ」みたいな感じで 言葉が出てきた

連想させちゃうかなっていうのが 金子でも、それだとほかのものを です。その版のことをレイヤーっ グラフィックをつくる技法みたい 青木 そうだね。Photoshopなん て呼んでるらしかったんですけど。

金子 それで、自由にかけられるっ ていうところから、フリーにかける ……「フリカケ」みたいな感じで

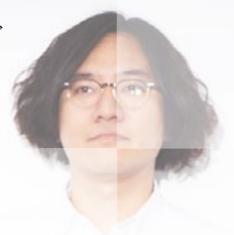
日の目を見ることになったわけだ。 らく経って、2010年にやっと なの頭の中にあったんだね。しば は、構想自体はかなり前から、みん なるほど。「フリカケ素材集」 (つづく)



「フリカケ」という概念が生まれたとき、川崎さんはどう感じられましたか?



必然的に流れとして出てきてもおかしくはないものだっ たんだよね。それはそれで面白いなと感じてた。



川崎さんとしては、最初から応援する感じでした?



そうそう! だってね、やっぱりエディトリアルデザインの会社だったから、どうしても与えられた仕事をこなすという感じのものが多いんだよね。でもみんなデザイナーなわけじゃない? だから常に時代の空気を感じているし、発信したいという思いは必ずあるはず。だから、そこを「フリカケ素材集」でうまく表現できればいいんじゃないかなと思っていたよ。



「フリカケ素材集」とはどんなものだと考えますか?



「フリカケ」ってカット&ペーストじゃないんだよね、貼り付いていない。浮遊しているもの。ふわっといろんなところに乗っかるもの。混沌としていて、自由で、動くし、固定化することを目的としていないもの、それがフリカケかな。



「フリカケ素材集」は今後どうなっていくと考えます



そうだな~、例えば言葉も「フリカケ」とずっと言い続けられるわけでもない気がする。マルチメディア研究家としていろいろ調べてみてたんだけど、「フリカケ」は方向性としては正しいほうへ向いていたの。論理的にも破綻してなかった。そういう意味では裏付け実証できてるものだったのね。だから、3人には、次にやるべきことを考えはじめて欲しいなと。楽しみにしているよ(笑)。

□ 「フリカケ素材集」で金子さんが一番楽しかったことは?

「フリカケ素材集」の使い方をクリエイターさんに紹 介するイベントが一番楽しかったです。

■ 「フリカケ素材集」で気に入っている絵柄は?

2(仮)で入る予定のマンガ素材かな。私自身もマンガが好きなので(笑)。マンガの吹き出しとかの素材がお気に入りです。

■ 大変だったことはありますか?

ああ、全部大変でしたね(苦笑)。人をまとめるのがい つも大変です。あと、金額面の交渉とかかな(苦笑)。

■ 金子さん流のフリカケ素材の使い方は?

個人的に遊んだりはしてます。実は1冊目のときも 渡邊君と熊田君がつくった素材を手に入れて、グラ フィックをつくって見せたりしてました。 「フリカケ素材集2(仮)」の見所は?

Q

グラフィックイメージを今回も豊富に入れるのですが、 撮影で人がたくさん出ているので、そこは楽しんでも らえるかな。

グラフィックイメージのページはさらに増えると?

はい、その予定です。前回より10見開きくらい増えるんじゃないかと。

「フリカケ素材集」をどんなふうに使ってもらいたいですか?

以前「フリカケ素材集」を映像作家さんが使っていると聞いたことがあるんです。それまで映像でフリカケ素材を使うなんて発想はなかったのでびっくりしたのですが、そんなふうに、グラフィックデザイナーだけじゃなく、垣根を越えて、いろいろなクリエイターさんに使ってもらいたいですね。

デザイナーのノウハウを いままでとは違う方法で提案したい -それが「フリカケ素材集」の醍醐味

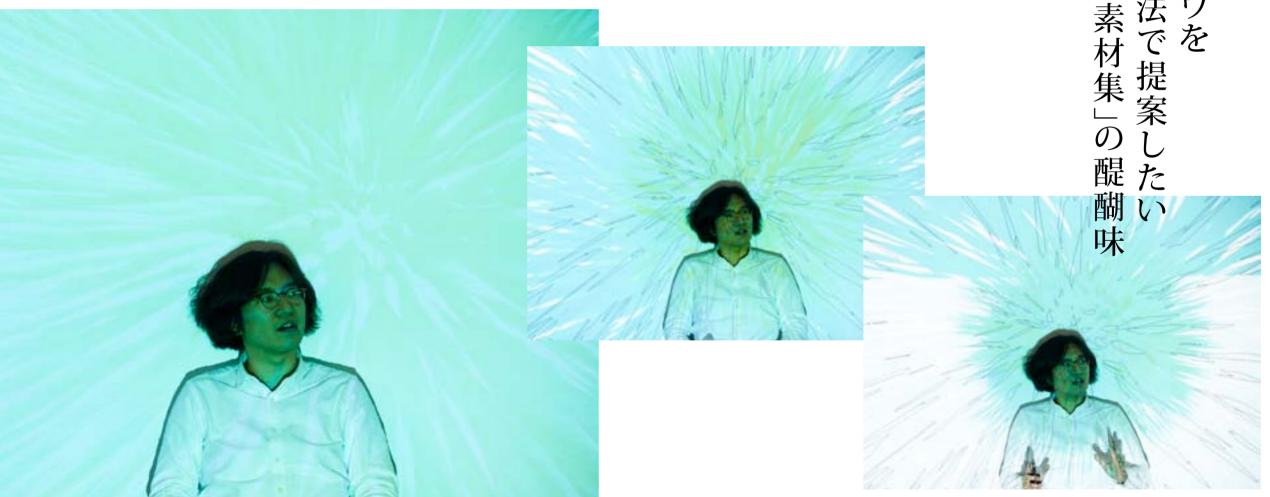
青木 「shiny素材集」「Sweets素材集」の2冊の素材集をつくったからこそ、編集者さんが実績を評価してくれて、満を持して「フリカケ素材集」をつくれるようになったということだけど。始めからこの完成形は見えていたのかな?

熊田 そうそう、企画書だけは先 に出していたんだよね。でも、編 ですね』と。コラージュはセンス ですね』と。コラージュはセンス すよ。

川崎 使う人を選ぶと。

う方向に進んでいったんです。
それを均一化しようっていう方向
それを均一化しようっていう方向
はまる。

川崎 そういう意味では、素材の 「これが動的に動くブラシです」っていう。ちょっとアプリケーショ でいう。ちょっとアプリケーショ でいう。ちょっとアプリケーショ





はなかったので、新しい提案になオシャレなものをつくれるブラシ識されつつあったんです。ただ、

川崎 グラフィックをいろいろ見

も入っているよね。

るなと。



金子 イラストレーターさんだけ な達とか、まだ駆け出しのクリエー すっさんたちに、 いろいろお願いしたんですよ。

なくて。どっちかっていうとグラは、それまでの素材集と違って、

エクストリームな使い方をする素んです。というのも、こういう風な、フィックが分かる人が必要だった

材集なので・・・・・。

青木 使用時や完成時をイメージ

渡邊 そうですね。なので、僕ら

も結構オーダー時は話すことが抽 抽象的なことが多いけど

象的なことが多いんですけど、そ

れを汲み取ってくれる人ってなっ

それを汲み取って

くれる人がよくて

たときに、やっぱりグラフィック

イラストレーターさんには発注で の分る人という選び方で、普通の

きないなと。

川崎 そうだね。だから、だいぶ

変わったよね。発注先が先の2冊



川崎 イラスト1個の世界観で固

定するようなパーツをつくるより

ŧ 何かと組み合わさると絵にな

るというを理解してもらうことが

四角1個のパーツでも、写真にフ

必要だったから。だから、ただの

サストコ

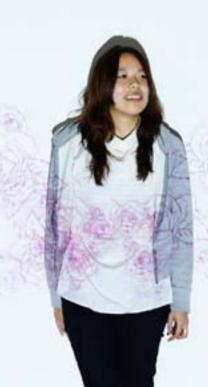


川崎

なかなかいなかったよね。

やっぱりね。

いけないなって思って 門をこじ開けなきゃ 無理やりにでも



関わってもらいました。 熊田 僕らを入れて7 人くらい、

です。

たちをいっぱいチームに入れたん

カケ素材集」のときは、

社内の人

材集」の2冊はほとんど私たち3

人でつくったんですけど、「フリ

金 子

「shiny素材集」「Sweets素

たわけだ。 半分ぐらい関わってもらっ

もっとまわりに認知されやすくな でも、 これではいけないと。 金 子 るのかなと。 という話があったんです。それで、 たい何をしているのか分からない くっているときに、 人をいっぱい入れて。そうすれば、 いなって思って。 そうですね。 門をこじ開けなきゃいけな それで、 社内で、いっ 先の2冊をつ 無理やりに 社内の

つらはいったい何をやっているん くっているときって、 っていうのも、 社内であい 2冊をつ るみたいなことを理解できる人っ

ていうのが重要だったよね。

リカケることで、パワーが生まれ



して欲しいと思っているよ。 いう意味で、社内でももっとみんいう意味で、社内でももって、各自持っなに関わってもらって、各自持っ要だと考えているんだよね。そう

金子うん。

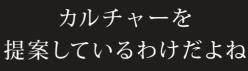
青木 要は普段のデザインの仕事の中で使っている技術だったり、ノウハウっていうのを違う売り方できるよねっていうのを違う売て、仕組みとしてブラシなんかでえて。話としては、今まではレイアウトっていう形で、ページとして自分たちの技術を売っているのが面白で、そうじゃなくて、ノウハウをが、そうじゃなくて、スゲーいいなあと。

熊田 青木さん、まさに(笑)。

熊田 「フリカケ素材集」ではビジュアルページを20ページほど入れているんですが、要するに、概念を売ろうっていう話をしたんですよ。ブラシじゃなくてフリカケっていう概念を売るわけだから。青木さんのおっしゃるように、概念れです。

概念を売ろうっていう 話をしたんですよ

カルチャーを



青 木 けだよね。 た。 カルチャーを提案しているわ そうなんだろうなって思っ

熊田 まさに!

ンドユーザーって意識しないとい ほかの仕事でもたぶん、

が入ってくるじゃないですか。 けないと思うんですけど、これっ 売れれば売れただけお金

をすごく意識しないといけないと う考えたときにエンドユーザー

> 熊田 思ったんですよ。売れなきゃ売れ ないで、何か言われそうだし、 から嬉しいみたいな(笑)。 れたら売れたでお金が入ってくる 銭や、

川崎 金や、

金 子 金が好きなんや~

川崎 もらえるおかげで好きにやらせて ただ、その意識を評価して

もらえているわけだからね。

金子それはそうですね。

青木 そうそう、お客さまは神さ

金子 いや~ (笑)。ほかの仕事でもそうなんですけど、よりエンドユーザーのことを考えると、素ドユーザーのことを考えると、素たい何を欲しているのかなっていったいである。 まがの仕事

青木 お金が入れば…というのは 置いておいても、そのためには他 と一緒のことをやっていてもしょ うだないから、独自なものを見つ けて、そこの価値をちゃんと形に していかないと駄目なんだってい な。どんどんアップデートしていっ な。どんどんアップデートしていっ からは、具体的に「フリカケ素材

川崎 中身の話で言えば、今まで はジャンルを切っていたんだけど、 な感じにはしてある。それこそフ な感じにはしてある。それこそフ

たから……。

渡邊 なんでも良いんですよ。フリカケられれば良いわけで。例えば、これとか、タイヤのスリップ底だったりするんですよ。なんでも素材になるんです。どっちかっも素材になるんです。どっちかっるのほうが先行している感じですね。

金子 なんでもブラシになるけど、

川崎うん。

集」自体の話を聞いていこうか。

金子 なんでも良かったんだよね。

熊田 なんでも良かった (笑)。

金子 なんでも良かったんですよ

(笑)。

青木 そういうもんなの (笑)。

じゃあさ、「フリカケ素材集」には、

ブラシ500個あるじゃない。渡

邊君、熊田君でいくつずつぐらい

つくったの?

熊田 結構つくってないんですよ、

僕は。たぶん20ぐらい。

.

金 子

社内の人たちが多く関わっ

る立場になってました。す、2人とも。ディレクションすれを監督する側に入っていたんでていたので、どちらかというとそ

青木 より俯瞰して全体を管理し

ていくディレクターへと成長して

いったわけだね。

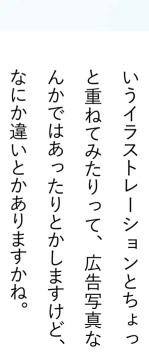
撮影っていう面ではどうだったん

だろう?ちょっとカメラマンの加

藤さんにも話を聞いてみたいな。

加藤 僕は、「Sweets素材集」く

それこそ 概念で構成 したかったから・ リカケという



青木 うほうが多いと思います。 のチームから具体的に指定されて トの重要性のほうが高くて。 例えば、 撮影するとき、

があって写真をどう撮るかってい

広告だとたぶん、

イラスト

熊田 耳が痛い(笑)。

いるわけですか。

加藤 なくの感じはあるんですが どうなのか (笑)。 (笑)。 なんと

お聞きしたいんですけど。 どんなイメージを持ったか、

いうか、 加藤 かったですね。 いるというか、 自由にやらせてもらえると ある程度任せてもらって そういうのは楽し

川崎 確かに、この一連のプロジェ

クトは自由がとりえだもんね。

川崎 駄目なもんは駄目だけど、 加藤 しませんっていうところは確かに そういう意味では。 そうですね (笑)。 だから、 規定は

大変だったけど 得るものは大きかった

す。

らいから、

担当させてもらってま

青 木 加藤さん、 例えばこの仕

撮影されたものに対してイラスト 事以外で、 レーションが載ってくるとか、 こういうふうな感じで そ

ういう仕事ってあります?

加藤 とかはありますけど。 ですね。 あんまりないかもしれない トリミングで変わったり

青木 わりと世の中的には、

あるよね。出てきたものを自由に、

サストコ

というのは結構多いよね。あなたの好きなようにやってくれ

金子 最初の頃と比べるというか。 だんと全体像が掴めるようになっ だんと全体像が掴めるようになっ に対しての。1冊まるまる関わる

熊田 大変だったけど、得るもの

渡邊をうですね。

か藤 なんか、そういう意味では

川崎 みんな楽しそうってのは確川崎 みんな楽しそうってのは確



なってきましたね

全体像が掴めるように

渡邊さんが「フリカケ素材集」に関わって良かったことは?



いろんな人と関わって、新しいものをつくれるというのは、楽しいですね。



■ お気に入りの絵柄は?



線が太めの落書きっぽいものが個人的には好きです ね。



■ 「フリカケ素材集」をどんなふうに利用していますか?



「フリカケ」を仕事で使うことはほとんどないですが、 ソフトウェアへの造詣が深くなったので、リターンは あったかな。フライヤーをつくるときに使ったりはして います。あとは、今Twitterで「フリカケ素材集」公式 アカウントを用意して、そこで、2(仮)が出るまでの 制作工程を紹介したりしているんですけど、そういう ところでビジュアルをつくったりとかですかね。



フリカケ素材のデザインの発想の源は?



「フリカケ素材集」をやっている間は、頭の中が「フリカケ」だらけなんですよね(笑)。なので、目に入るもの、例えば、壁とかにあれを飛ばしたら面白いとか、このシミいいなとか、このマンホール飛ばしてみてもいいかもと、ちょっと変な感じになるんです。町中が動画っぱく見えたり(笑)。



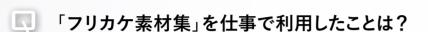
「フリカケ素材集2(仮)」の見所はどこでしょう?



前回よりも使いやすいブラシが増えたことかな。今回は、より簡単に面白いことができるよう、フリカケアクションという新しい使い方を提案しているので、ぜひ体験してもらいたいです。

■ 「フリカケ素材集」で熊田さんが好きな絵柄は?

丸、三角、四角。幾何学系が好きですね。分かりやすいし、カッコイイ。



あります、あります。大きくは使えないことが多いので、 隅でちょこっと使ったりしてます。

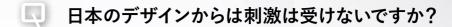
POLLY

フリカケ素材のデザインの発想は、どこから 生まれてくるのですか?

海外の作品やグラフィックからが多いかな。「この考 え方はいけるんじゃない?」と。

□ 「フリカケ素材集」をつくっていて、一番楽しいことは?

やっぱり絵がつくれるところかな。あと、発信者として の自由度があるところかな。



日本のデザインはいい意味で分かりやすい。海外のほうがオタッキーというか、狭いところに向けているものが多いんです。その、とんがっている感じがいいんですよね。

「フリカケ素材集2(仮)」の見所は?

1冊目はいい意味で勢いだけだったんですけど、2(仮) はもうちょっとちゃんとやりたいなと。というのも、1 冊目のときはハウツーなどの解説ページは入れなかったのですが、今回の2(仮)は、そういう面も配慮しています。今回はブラシを足し算するだけでなく、引き算もでかけ算もできる、見たこともないフリカケグラフィックを提案しているので、ご期待ください!



加藤さんが「フリカケ素材集」のプロジェクトメン バーと仕事をしていて感じることは?

←言でいうと楽しいです(笑)。自由にしていいという ことで、毎回やりがいはありますね。いつも楽しんで 撮影させてもらってます。

はじめてフリカケられたグラフィックを見たと きの感想は?

> 「フリカケ素材集」のグラフィック用カットで、子供を 撮影したのですが、子供が切り抜かれていて、それがフ リカケ」になっているのを見たときは、ちょっと驚きま した。ああ、こんなふうに使うんだと(笑)。

> フリーランスのカメラマン。1980年、神奈川県横浜市生まれ。東京綜合写真専門学校を卒業後、2005年 株式会社アズレイ (amanagroup) に入社。2009年に独立を果たす。『WIRED』『GQ』『BRUTUS』『AERA』 等の雑誌から、ASKULや東芝、sonymusic、東京スター銀行、明治学院大学、資生堂、sony、ブリジストン等の広告まで、幅広い分野で活躍中。

受賞歴 2003年 第26回写真新世紀優秀賞受賞 (マーティン・パー選)、2006年 第1回M/Aフォトグラファー賞グランプリ。 オフィシャルサイト http://www.junpeikato.net/



加藤さんが撮影時に気を付けていることは?

例えば、Aはできないから、しかたなくBにするといった、制限をできるだけなくして、なるべく好きなように撮ることを意識しています。広告などではとくに、顔の表情とか仕草とかに制限があるなかで撮影するので。そういう意味では、「フリカケ素材集」は、自分のカラーを出せる場でもありますね。

今回の「フリカケ素材集2(仮)」のみどころは?

「フリカケ素材集 2(仮)」では、かなり動きがある仕上がりになっています。僕は作り込んでから撮影することが多くて、今回のようなノリで撮影することは、あまりないのですが、その場の雰囲気で変化させてパシパシ撮るのも楽しかったです。その、にぎやかなパーティー感を楽しんでもらえたら嬉しいですね。



得たものと、今後「フリカケ素材集」で

青木 ここからは、「フリカケ素 がすことをどう感じているかを聞いていきたいと思うんだけど、発 見というか気づきというか、得ら れたことって何かな?

金子 このプロジェクトの価値というか、私が感じていたのは、デザイナーの2人がどんどんソフトを使う技術力がすごく上がっていったことですね。格好良いって感じられるものを自分たちで表現られていたと思うので、そこに対られるものは各々やっていたと感じていました。そういう自分たちで表現してなるべく近づくための鍛錬みたいなものは各々やっていたと感じていました。そういう自分たちで表現を素材集をやることによっう姿勢を素材集をやることによって、それぞれが得たんじゃないかなって。

自分の得意分野を生かしてアプ 自分の得意分野を生かしてアプ を (仮)」が発売なんですけど。昨 を (仮)」が発売なんですけど。昨 して「フリカケ☆トゥナイト」っ して「フリカケ☆トゥナイト」っ



渡邊くんがつくってるんです。 たり、「フリカケ素材集」の公式 たり、「フリカケ素材集」の公式 たり、「フリカケ素材集」の公式 たり、「フリカケ素材集」の公式

渡邊 僕は、これまでも新しいも がっと広がったんです。要は掘り に知らなければいけない量が急に に知らなければいけない量が急に に知らなければいけない量が急に 下げなきゃいけなくなった、興味 下げなきゃいけなくなった。

青木 分からないからっていうの

ケ素材集2(仮)」では3Dモノも熊田 そうそう。例えば「フリカ

うか、 けど、 せんって言われたときに、『いや 難しいんですよ。例えば、 すればできるじゃん』っていう返 入れているのですが、3Dのソフ できたことは、自分にとってでか けないこの広さっていうのを体験 発信者に立たざるを得ないってい けないということの、広げなきゃ いけない枠がすごく大きくなった。 しが言えない。使えなくても良い いや、こうして、こうして、こう いですね。 トを知らないと3Dモノの依頼が 立つがゆえのやらなきゃい 最低限知っておかないとい できま

青木 責任取らなきゃ駄目とか、 自分で考えられなきゃ駄目ってい うようなことだよね。撮影なんか だったのが、自分の中でちゃん と向かう方向を明確にしていった からこそ、有り無しを判断できる



使えなくても良いけど



言い合える場をつくるこれはそうだよねとか

サストコ

ジャ に ハ ハ よ。 ように なっ たって いうのはあるん

じゃないかな。

だよねとか、ここ格好良いよねと

れ違くね、みたいな。これはそう

かって言い合える場をつくって。

熊田 そうですね。

それを、結構延々と・・・・・。

青木 「フリカケ素材集」の方向性

は具体的にはどうやって決める

の ?

熊田 今だってひたすらPV見た

り、この作家さんが良いって言い

合ったり。

金子 さっきもちょっと言いまし

青木

なるほど。プロダクトとか

たが、キックオフのときとかに、

何週間かは映像やグラフィックを

のかな。

作るときのイメージボードに近い

見続ける時間があるんですよ。

熊田 そうそう。

青木 同じものを見ているわけだ。

金 子

そう。

同じものを見て、こ

金 子 熊田 そうそう、近いです。自分

がフリカケだと思うものをずらっ

と羅列して、そういうのも共有し

ていくと意外とずれてない。

フリカケっていうちょっと



どんどん出てくる 日々新しい発見が



一緒にはつくっていけないので。 素材集」にしろ、「Sweets素材集」 にしろ、「Sweets素材集」 はずっとやっ ないと が見えないと

渡邊 今日もフリカケながら、こらもまだつかみきれないものがたぶんあるんでしょうね。だから、ぶんあるんでしょうね。だから、るんです。

熊田 て、 表面上は見ていますけど、 ぱいのか、甘いのか、からいのかっ 発見があったりするんです。 はいなかったので、今日初めて触っ ところなわけなんです。 めるみたいなもんで。いわばしょっ けど、それって最後の味付けを決 やカラー、散布具合、そのランダ ふうに使って欲しかったのねと、 ルちゃん (渡邊さん)のブラシを ていうブラシのデザインの大事な ムさまで色々設定ができるんです ふしん、 例えば、ブラシにはサイズ なるほど、こういう 僕はトオ 触って

青木 そうか。使ってみないと分

た触ってみて、『ああ、同じとこトオルちゃん (渡邊さん)も僕の にない。だから、



考えてないんですよねあまり固定化して後のことは

と思う。と思う。と思う。と思う。と思う。とのこれからどんどん出てくるたぶんこれからどんどん出てくるとのにクリックしてほしいのね』とという。

青木 ある意味では、コンセントするのではなく、コトをデザインが提唱している『モノをデザイン

熊田 そうですね。

渡邊 他にも、本を出すだけでなくいろいろやりたいことがあって。 りっだいろいろやりたいことがあって。 りっだ品を応募してもらう「フリカケ素材集2(仮)」でも、発行りの作品を応募してもらう「フリカケコンテスト」を計画していたり。僕らが出したもので何かをつり。僕らが出したもので何かをつり。僕らが出したもので何かをつり。僕らが出したもので何かをつり。僕らが出したもので何かをつり。僕らが出したもので何かをつり。僕らが出したもので何かをつり。僕らが出したもので何かをつり。

というか。

金子 さっきもプロジェクターを を考えてますし、映像でやってみ と考えてますし、映像でやってみ と考えてますし、映像でやってみ たら、面白いことがまだまだある たら、面白いことがまだまだある

熊田 とりあえず、「フリカケ素 が集2(仮)」の後のことは、あま り固定化して考えてないんですよ る。もうフリカケじゃなくてもい る。

青木 そうなの?

金子 3号も一緒じゃ飽きられ

青木 君たちのチームワークで生

めていただけますか?ヤさん(金子さん)、そろそろ締も楽しみだ。そういうわけで、マ

金子ええ?締めるんですか。

熊田 相変わらず自由 (笑)。

金子難しいな。

熊田 締めちゃってください。

金子 締めるの。

青木 最後に一言お願いします

熊田 おかわり! おかわり!

金子 こうやって楽しんでやれる 仕事が増えれば良いなとは思いま ぱり責任を伴うので、そういう責 ぱり責任を伴うので、そういう責 も、もっと売るぞ!って。前向き も、もっと売るぞ!って。前向き も、もっと売るぞ!って。前向き ね。 (おわり)

