

ESSENTIAL

03 MARCH 2022

エッセンシャル
人生に欠かせないもの



編集者のつぶやき 働くとは何か。

InterviewFile

vol.04 演劇が役立つ新たなフィールド

デザイナー日記

第4回 google chrome NEW ICON

FREE MAGAZINE

Created by designoffice CLIP 2022.03.15



ESSENTIAL



ESSENTIAL



編集者のつぶやき

働くとは何か

人 はなぜ働くのか。考えたことはある人は、どれくらいいるだろうか。職業と定義比較しにくいYoutuberが、職業として認められつつある気がするのは気のせいだろうか。Youtuberという職業を、世の中はどう考したのだろうか。人が働く理由なんて、千差万別。幾通りの価値観があるように、奇麗ごとを並べることもできるが、実際には抱える背景が違すぎて難しいのが本音だろう。年々広まる貧富の格差と難しく漢字を並べれば聞こえは良いが、頭のいい人たちが働く理由を討論しても、答えに辿り着けないが、個人的には、自分次第というのが答えの本質に近い気がする。多くの人の働く理由は、生活の為、生きていくため、つまりはお金を稼ぐためと考える人が多いだろう。むしろ、大半がこの理由だと思っても過言ではない。やりたい事をやって生きていける人達がこの世の中にどれだけいるだろうか。1割もいればいいような気がしている。現実は決して甘くない。嫌な事も望まない仕事もしながら、その中で、自分のやりがいや、意味のある事に気づき仕事にする、それが現実。最近は見なくなった「好きなことで生きていく」と大きく打ち出したyoutube広告。YouTuberという仕事に、クリエイティブな仕事が必要と見えてきた証拠だろう。YouTubeにとってこのキャッチコピーはすでに限界だったのだろう。

あ る時、品川駅の駅広告で突如出勤者に向かって語り掛けるポスターのコピーが目についた。「今日の仕事は、楽しみですか?」というコピーだった。私はとてもない衝撃を受けた。私以外にも多くの人が衝撃を受けて炎上したためすぐに取りやめになったが、日本人には刺激が強す

ぎたのかもしれない。これが炎上したように、人は現実と向き合うのを嫌がる。目の前の現実を受け入れたくないのだろう。それは、きっと思い描いた理想ではないからだ。分かりやすく言えば、20歳の時、もっと大人な自分を想像した人はどれだけいただろうか。なんだか、高校を卒業して20歳を過ぎれば随分大人になっている姿を想像したことはないだろうか。日本では団体でいるうちは凄く守られている。特に大学生までは周りが与えてくれる環境にあるからこそ、何事もチャレンジすることができる良い部分がある反面、卒業後の一步を踏み出した瞬間から全責任が自分一人に降りかかるってことを理解するには時間が短すぎる感じだ。大学4年間は、社会人になる前の準備期間のようなものだが、言い方を変えれば、大人になるためのリハーサルともいう。リハーサルと学業を両立するには、あまりにも短い。体感スピードは1年くらいだろうか。酸いも甘いも凝縮される期間だからこそ、それだけ思い出も鮮明に残るが、個人的には、少なくとも6年くらいはほしい。なぜなら日本は、学歴社会というわりに、中身を軽視している。大学全入時代で言う意味も薄れてしまうが、ブランドだけじゃなく、何を学んだか大事にしてほしいものだ。何が正しいかは人それぞれあると思うが、工学部出身者がスーパーのレジ打ちに就職するなんて、本人の希望をでない限りやるべきじゃない。4月から新社会人になる人はきっと色々な想いを抱えて社会の一員となるだろう。この後の長い人生の中で、何回働くことをやめたくなるのか分からぬが、その数だけ、なぜ人は働くのかを考えるだろう。我ならこう答える。好きなだけ稼いで、楽しいことをしたいから私は働く。あなたはどんな答えを持っていますか。

語る、過去と今と未来

Interview File vol.004

このインタビューファイルでは、デザインオフィスクリップが気になった人をピックアップ。主に起業家、クリエイター、フリーランスなど、多ジャンルの中から様々な形で活躍する方を取材。“過去”“今”“未来”的フェーズ毎に、パーソナルな部分を深堀り。

what's ESSENTIAL

ワクワク感

今回は、演劇の世界でキャリアを重ねてきたコロさんこと荻原千佳さん。コロナ禍で見出した新たな演劇の可能性を広げる場所「vistArt」とは何か。

荻原千佳(コロ) / Ogihara Chika

大学時代から演劇を行い、その後劇団“柿喰う客”に所属。退団後も演劇を続け、47都道府県公演を行うなど精力的に活動。その他にも、体験教育のファシリテーターやスタジオ経営、そして今年から、演劇人の新たな居場所となるような団体を発足。夢は、いつか日常の当たり前に演劇があること。



荻原 千佳(コロ) / Ogihara Chika

川本：自己紹介をお願いします。

荻原：演劇人、表現教育のファシリテーター、今年からはvistArtの代表をしている荻原千佳です。コロとお呼びください。

川本：早速ですが、vistArtについて教えてください。

荻原：一言で言えば、演劇で培った力をその他にも活かせるようにするための団体です。ある体験をきっかけに、演劇で学んだ事は色々な応用できるんじゃないかと思ったのが最初でした。趣味なのか仕事なのか、プロなのかアマチュアなのか、40歳を目前にしてアルバイトしながら生計を立てている人もいるのが現実の世界で、個人ではなくチームとしてつながれないかと思って立ち上げたものです。

川本：きっかけとなった”ある体験”とは何でしょうか。

荻原：コロナ前になりますが、野外の体験教育の現場でお仕事をしていました。多いときだと1日に4校ほどの依頼があったりしたので、ファシリテーターが足りなくなることもあります。その時に、急遽依頼した演劇の後輩が、準備の少ない中で見事に対応しきってくれました。演劇という世界で培った能力というのは、演劇以外でも通用すると確信した出来事でしたね。

川本：ありがとうございます。確かに、演劇の世界で養われた力というものは、様々な場面で活躍しそうですね。

荻原：大前提、仕事という面で見ればしっかりと研究をして知識をつけてというプラスアップは必要であると感じています。ただ、子どもたちにとっては、知識や理論で通ずるファシリテーターよりも、感覚的に子どもたちのニーズを捉えることができる俳優の能力は、ファシリテーターとともにマッチしていると思いました。それは、普段から人をよく見て、体現するという演劇の特性に起因すると思います。

川本：凄く大事な部分ですね。コロさんだ大切されている演劇ですが、振り返って演劇に興味を持ったのきっかけはなんですか？

荻原：高校時代にアメリカ留学した時「ドラマ」という授業がありました。この授業で即興劇みたいなものをやったのですが、日本では演劇をやっている人であっても、失敗する不安を抱えて前に出る時に躊躇してしまいがちだと思うんですね。それがその授業ではみんな臆せず堂々と前に出ていく（演劇専攻とかではないですよ、普通の高校生たちです）、そして失敗に対して誰も否定をしない。むしろ盛り上げていく。きっと失敗を責めないその姿勢、「all OK」みたいなその在り方が前に出ることを恐れない空気を創り出しているんだなと、衝撃を受けました。その経験から日本でも「表現教育」というジャンルがあることを知り、大学はそれが学べるとのことだったので、玉川大学の芸術学部に入学しました。すると、大学在学中に劇団に誘われたので、表現教育の経験としても自分が演劇を経験してみることは大事だと思って舞台に出始めたというのがきっかけです。

川本：なるほど。何事も挑戦している方が身近にいると、自然と影響を受けていたのもしないですね。大学から始められた演劇ですが、卒業後はお仕事として継続されたのでしょうか。

荻原：はい！「柿喰う客」という劇團に所属していました。2012年に退団をしています。ここでは本当にたくさんの事を学びました。振り返ると2004年の旗揚げ公演から携わっては、数え切れないほどの思い出がありますね。その後は、個人で47都道府県を回って公演に参加したり、都内でスタジオを経営したりと、演劇を軸に活動をさせていただいている形ですね。

川本：劇團から独立後も、多方面からのアプローチを含めて、ご自身もプレイヤーとしてご活躍されている積極的な姿勢には、今の学生世代には見習ってほしい部分ですね。そして、今年に入ってから立ち上げられたvistArtについて深掘りさせてください。こちら名前の由来というは何でしょうか。

荻原：まずvistArtと書いてヴィスタートと読みます。vista(展望)とart(アート)の意味を繋げて作った造語です。そのほかに隠れた意味として後付けな部分もありますが、iこそ無いものの、visitで様々な場所へ訪れる、なんていう意味もあります。

川本：このvistArtというのは何をする団体になるのでしょうか。

荻原：まだ1月に立ち上ったばかりで、予定としている活動ばかりですが、簡単には演劇で培った経験をベースに、さまざまな仕事の展開をしていきたい考えています。例えば、チームビルディングです。演劇はチームワークバランスがすごく大事ですし、相手の良さを引き出しあうことで、より良いチームを目指します。それを様々な会社の研修やワークショップなどを開いて、広めていく活動などをしていきたいと考えています。1on1の対話やYouTubeチャンネルの開設など、まさにこれから企画を実行していくので、楽しみにしてください。

川本：そう考えると、日常の色々なシーンに役立ちそうですね。

荻原：はい。演劇から得られるスキルとして、代表的なものを挙げるだけでも、コミュニケーション、リーダーシップ、チームワーク、他者理解、表現力、読解力などなど、たくさんあります。それを多くの人に知ってほしいですね。

川本：これは、演劇が役に立つ事を通して、やはりゴールは演劇を広めたいということなんでしょうか。

荻原：最後はそうですね。あくまでも先に挙げたものは演劇を経験することで得られる学びに過ぎないので、やはり演劇そのものを楽しんで欲しいと思っています。日本ではまだまだ演劇って特殊で遠い存在で、少し余暇で楽しむエンタメとしては、敷居の高いものになっていると思います。だからこそ、もっと気軽にたくさんの方に演劇を楽しんでもほしい気持ちは強いです。そのためのきっかけのひとつがヴィスタートになるといいなと思っています。



川本：現在は何名ほど参加されているんでしょうか。

荻原：現在はざっと20名ほどですね。もちろんその中でも積極的に活動している人は6名ほどだと思います。そもそも立ち上げる時に、これはどれくらい需要があるのか分からなくて、軽い気持ちでツイートしたら、2・3時間でたくさんの方々から応募というか参加希望者が集まってしまい、すぐに募集を止めました。それだけこのコンセプトに魅力を持ってもらえたという事実と、需要があることに驚きました。だから今は大々的に募集はしていませんが、お問い合わせをいただければ、お話をさせていただいております

川本：コロナ禍もあり、エンタメ業界そのものが衰退しています。こうして別の形で能力を発揮できる場所を作られたことは、ひとつの希望のように見えたかもしれないですね。まだまだ希望される方は多いように思うのですが、何か応募資格などあるのでしょうか。

荻原：演劇経験3年以上という条件を出させていただいている。これは「演劇」を扱って様々な場所に波及させていく上でも経験がないことには机上の空論になってしまうし、なによりゴールはみんなが実際に演劇を体験することなので、vistArtに入りたかったらまずは演劇を経験しなくては、と思ってもらってもいいとさえ思って定めている条件です。もしかして変わるものかもしれませんけどね(笑)あとはやる気があつたらなおいいですね。個人的な裏目標として「自立」を掲げています。「演劇人のセカンドキャリアをつくる」という発想はvistArt内で仕事を生み、お金をまわしていく、という発想にとどまっています。むしろ、そこで終わってしまうと結局雇われていることに依存してしまうと思うのです。なので理想はひとりひとりが自分で仕事を生み、まわしていくようなビジネスパーソンとしての自立みたいなものも支援していきたいと思ってます。そしてそれはやる気がないとなかなか難しいかなと思っています。主体的に動くってエネルギーがいりますからね。

川本：熱いですね。今やセカンドキャリアにしても、二の足を踏むケースが多いと思います。コロナ禍で休業に追い込まれる事業主さんは数え切れません。コロさんは実際に思ったことを行動に移されていますが、時には決めることへの不安であったり迷いだつたりというのはありませんか。

荻原：ないといえば嘘になりますが、もう動くしかないかなと思っているます。体験教育の現場では知識だけでどうにもならない場面をいくつも見てきました。それらも影響してか、どうしたら不安が消えるのか、不安の種を紐解いては徹底的に行動します。そうすれば必ず生きていけると本気で思っています。

川本：今の若者にも伝えたい熱量ですね。やりたい事がない若者や、新たな一步を踏み出すことに躊躇している30代・40代の方も多いと思います。そんな方には、コロさんだと、なんてアドバイスされますか。

荻原：やりな!って思いますね。迷っててもいいことないですよ。進まなきゃ。世の中、本当にいろんな人がいるから、もっともっと広い視野で見てほしいです。自分が見ている世界なんて本当にごく一部で、踏み出した先にはまた違った世界が広がっていることを知ってほしいです。

川本：ありがとうございます。この記事がきっかけで、何か始める人が一人でもいたら嬉しいです。まだまだチャレンジを続けられるコロさんですが、コロさんにとって夢ってなんですか。

荻原：日常の当たり前に演劇があるような世界にすることで。演劇体験は人生の彩り、生きやすさ、豊かさの一助となると信じていますので、広めていきたいです。

川本：素敵な夢ですね。聞かせて頂きありがとうございます。最後になりましたが、コロさんにとっての、エッセンシャル(人生に欠かせないもの)を教えてください。

荻原：“ワクワク感”ですね。子供っぽいとも思うのですが、面白くなさそうなことはとことんやらずに来たタイプで、心が躍ること、挑戦し甲斐がありそうなことばかりを選んできた人生です。かなり刹那的だったとも言えますし、恥ずかしながら今まであまり長期的にものを考えたり計画的に動いたりするタイプではありませんでした。ただ、最近はこのvistArtもううですし、長期的にムーブメントを起こすようなことに非常にワクワク感を覚えています。もちろんそのプロセスは全て心地よく楽しいことばかりではないかもしれません。でもその先にあるワクワクが自分を前に進ませる、今はそんな感じです。もしかしたら少し大人になったのかもしれません。とはいえば方法は変化してもこれからもきっとワクワク感がないことに私は動かないと思います。これが私の生き方なのだと思います。

川本：ありがとうございます。特にコロナ禍で余裕のない方が増え、世界中から楽しみが喪失している気がします。コロナ禍になり3年目に突入します。大変なことも多いともいますが、ぜひvistArt、そしてコロさんの演劇で、ワクワクを届けてほしいと思います。これからも活躍、応援しています。



荻原 千佳(コロ)

演劇、体験教育のファシリテーター、
vistArt の発起人。

@coro_bu_chika

COROBUCHICA.





いつか日常の当たり前に演劇がありますように。



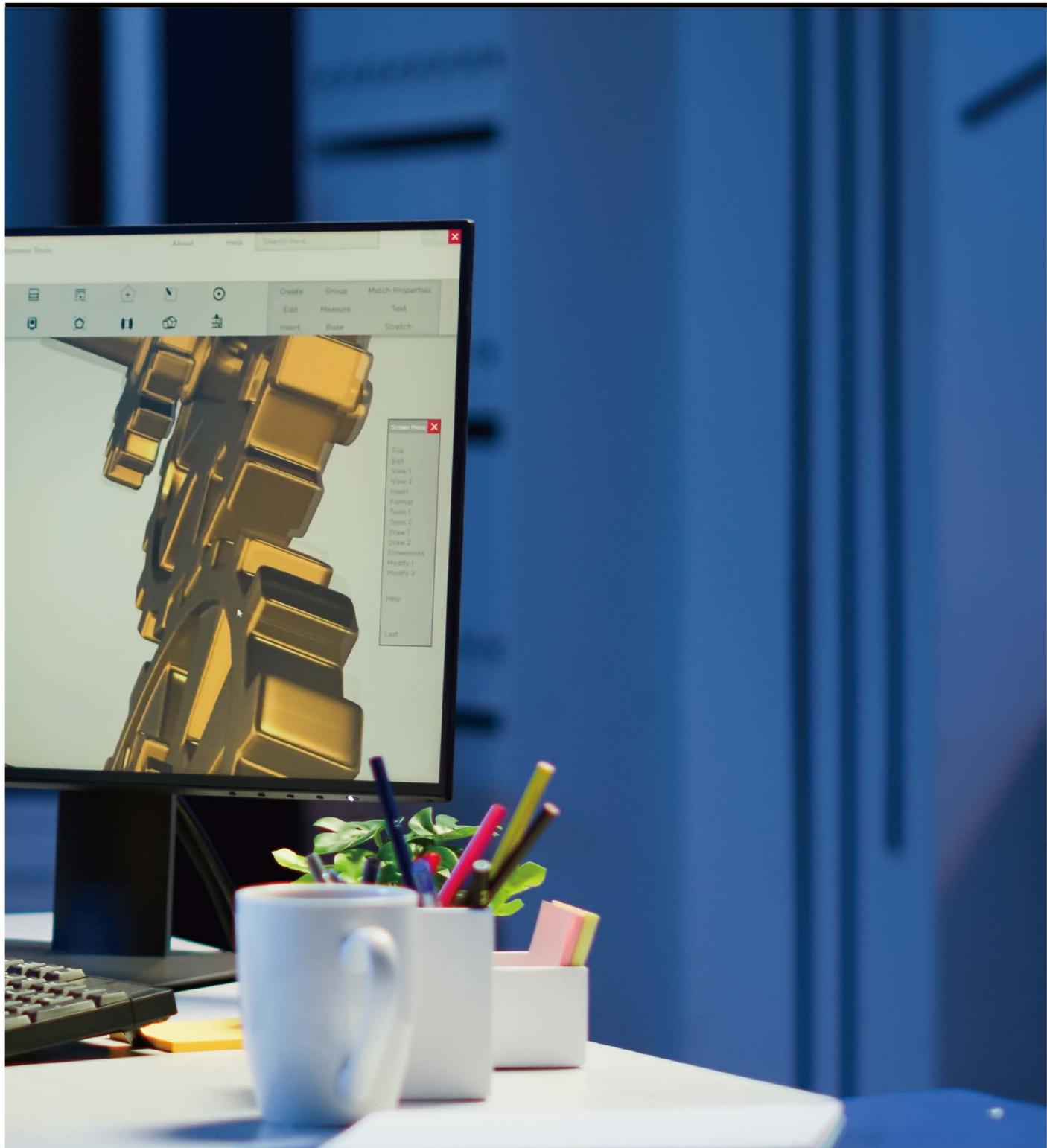
デザイナー ダイアリー vol.4

デザインオフィスクリップのデザイナーによる
今月の気になることをピックアップ

8 年ぶりに一新されたGoogle Chrome(グーグルクローム)のアイコンデザインですが、皆さん気づきましたか?先月9日に、あるニュースでGoogle Chromeのアイコンデザインが新しくなったことが発表されていて知ったのですが、その記事を見るまで全然気づきませんでした。2008年の初期デザインこそ立体感があり、まるでモンスター・ボールを彷彿させるデザインでしたが、2011年に今の形へと変わりここ数年落ち着いていましたが、2014年から8年ぶりに新しくなったみたいですね。正直一目では何が変化したのかわかりにくいですが、デザイナーElvinさんがアップデートについてTwitterで解説してくれています。正確には英語表を確認したほうが

良いと思いますが、簡単にいえばグラデーションの使い方などが少し変わり、モダンになっていますね。言われないと分からない人も多いし、もっと言えば、端末の加減で変化もするため、より分かりにくいうのが正直なところですが、新しくなったことで時代の変化にフィットさせていく企業のイメージはさすがです。アイコンは毎日目にする物だし、LINEと聞けば、緑に自然と吹き出しのアイコンが想像できます。そんなものだからこそ、丁寧に細かい部分に気を使っているのかと思えば、デザイナーの仕事冥利に尽きますね。

ロゴといえば、たくさん的人が毎日の生活の中でたくさんのロゴに



触れているんですが、気にしている人はどれくらいいるでしょうか。例えば、家電製品で言えば、テレビ、スマホ、パソコン、エアコン、リモコン…、あげたらキリがないですよね。だからこそ、パナソニック、ソニー、東芝と、名前を聞けば大企業を想像するのも理解できます。それだけ私たちの日常に溶け込んでいることがすごいですね。他で言えば、空前のスニーカーブームですが、ナイキ、アディダス、リーボック、NBとたくさんのシューズがあっても名前を聞けばマークを想像できる物ばかりですよね。家電製品同様に、本当に私たちの日常に入り込んでいるし、ロゴを見ただけで何の企業なのか、何の商品なのかを把握できるって素敵なことですよね。実は、弊社のクリップ

のロゴというのは、結構安易に考えた背景があります。なかなかお伝えすると恥ずかしいですが、会社名を考えなきゃと思いながら、結構書類の提出日が近いづいていました。そんな時、ふと自分のデスクを見たらまたま書類を挟んでいたおしゃれなクリップが目に止ったんですね。それを見てふと、クリップってすごいオシャレだな、クリップって物凄い商品だなど何故か見入ってしまいました。それがきっかけで、クリップいいなと直感で思ったことがきっかけで、社名をクリップ株式会社にしました。後付けで理由はたくさんありますが、またそれはどこかのタイミングでお伝えしていきたいと思います。

つづく



ESSENTIAL MAGAZINE.

ESSENTIAL vol.04 2022.03.15

編集 デザインオフィスクリップ

インタビュー 萩原千佳(コロ)

インタビュアー 川本



DESIGN OFFICE CLIP

デザインオフィスクリップ[°]

クリップ株式会社 <https://doclip.net/>

since 2021.10.29

webデザイン/ 広告デザイン / その他デザイン etc