

悩まなくってても

いいんだよ

-三点支持法でズルをする-

ながたかずひさ

創作活動で「迷う」理由は？

「いい作品ができるかなあ……」

であればまず、

「いい」とはなにか？

から考える。

「いい」作品とは？

**たくさん観てきて
自分でも書いてきて
考えた。**

**次の3点を満たすと (だいたい)
良い。**

- 1 自分が納得**
- 2 相手も満足**
- 3 完成度が高い**

**三点支えがあるとなんでも安定するので、
これを「三点支持法」と名付ける。**

(TSS: Three-point Suspension System)

以下に簡単な解説

まず

1 自分が納得

- **これが一番大事**
- **自分の幸せのために行動している
のだから、当然**
- **欠けると持続可能性が無くなる
＝作れなくなる
＝終わり**

1 自分が納得

では「自分が納得する」には？

……ここに「創作活動」における

大誤解がある！

1 自分が納得

大誤解とは？

**「作者が納得するのは
作者の言いたいことが言えた時だ」**

という幻想

**(表現としては「テーマが表現できた時」
「メッセージが巧く込められた時」などいろいろ)**

1 自分が納得

**表現＝コミュニケーションなので、
コミュニケーションが成立していること＝
満足していること。**

**居酒屋で長年の親友と二人で呑んでいる時を想像する。
言葉は無いが「なにか」が通じてて嬉しい。**

**この「なにか」を作るのが作品づくり。
「言いたいことを言う」のではない。**

1 自分が納得

そこで「納得する」のはどういう場合か
「うまくできた」から
「言いたいこと」を引き算。

そこは問わない。（否定・排除はしない）

作品からロジカルな成分を取り出せば、
残るのはフィジカルな成分。

1 自分が納得

**要するに作品づくりは
「フィジカルが9割」**

1 自分が納得

スポーツと同じ。

パワー・スピード・テクニックを鍛え、
走り回って・ファイトすれば、
かなりなんとかなる。

(「頑張る」はこうして切り分けたあとだと
威力がある)

1 自分が納得 まとめ

**作品づくりはフィジカルが9割
持てる（物理的）力を振り絞れ**

次に

2 相手も満足

- **たいへん難しい**
- **人はそれぞれ違う**
- **だから個別ケースを考えるのは不可能**
「人間一般的には」
「おおよその人がだいたい」
にならざるを得ない。

2 相手も満足

……しかしここでまた**大誤解**！それは、

「普遍的な真善美はおそらくあるから、
それを目指す。

いい音、いい色、いいお味は
だいたいみんなに共通」

嘘！！

2 相手も満足

……というより、そうだととして、

「じゃ『いい』ってなに？」

という自家撞着をぐるぐる繰り返すだけ。

有効な方法論に落とし込めない。

ではどうするか。

2 相手も満足

「近代」を思い出せ。

なにが（ほぼ）絶対の正義であったかを。

「文明」が僕らを

どのようにしてくれたかを。

それは、

安全・安心・便利・快適。

2 相手も満足

つまり1で「ロジック」を
排除したのと同様に、
ここでは「価値観」を排除する。

安・便・快

(こう書くと便秘薬っぽいが)

すなわち、

「役に立つ」

2 相手も満足

具体的には、

「相手がその作品に期待する便益を保証する」

簡単に言うと、

- ジュブナイルなら **「燃える！」**
- 感動話なら **「泣ける！」**
- エロ本なら **「ヌケる！」**

**ここを（自分基準でかまわないので）
キッチリ作り込む。**

2 相手も満足

**どんなにありきたりな企画の作品でも、
例えばあるキャラが萌えツボにハマれば、
それはその人にとって「役に立った」作品であり、
忘れがたい。**

**同様に心地よい世界観であったり、
起伏のある物語であったり、
なんでもよいので**

**「読者に便益を提供する」
という視点でチェックしておく。**

2 相手も満足 まとめ

なにかしら役に立て！

**キャンプでは
テントを持って無くても
ギターが弾けなくとも
運転が料理ができなくとも
片付けをしる！**

最後にこれ。

3 完成度が高い

- **そもそも完成度、「デキ」とはなにか？**
- **何を持って基準にするのか。**
- **基準に対する得点どころか、
人それぞれ評価するポイント自体が
違うのでは？**
- **点数をつけるなんて不可能だ。**

3 完成度が高い

**ここはまったくおっしゃる通り！
しかし……**

**相対的に判定しようとするから
優劣つけがたいのであって、
絶対的な基準、つまり**

**「これがあれば合格点」
というものがもしあったとしたら？**

3 完成度が高い

あるのか？

ある。

**世界にひとつだけの花、つまり
「他にない」**

3 完成度が高い

**世の中に1点しかなければ
それが最高の完成度を誇る。
自明である。**

**我々は「完成度」という言葉から
技巧や密度・解像度、複雑さ・多様さ……
などを想像し、それらを高めようとするが、
それは間違い。**

「1つしか無い」 = 完成度が無限大。

3 完成度が高い まとめ

他にない。

『俺らしさ』では誰にも負けてない！

以上3点の検討終了。おさらい。

- 1 自分が納得**
- 2 相手も満足**
- 3 完成度が高い**

この3点を言い換えると、

1' 物理的力量を振り絞れ

2' なにかしら役に立て

3' 他にない

カッコよく英語で言ってみよう。

1' High Performance

高性能（高品質）で

2' Useful

使い勝手が良くて

3' Unique

それしかない

そりゃそうだろ！

待ってもうちよつと聞いて。

**タイトルにあるように、
このスライドは
「悩んで作れない」
人向けである。
言いたいのは、**

「あなたの『悩み』はそもそも無意味」

**やれないことはやれません。
やれることをやりましょう。**

**なので、
やれることとやれないことを分ける。**

- **深遠なテーマ**
- **胸を打つリアリティ**
- **ひとに地球にそして未来に
ボクには何ができるのだろうか？
etc、etc……**

(ピー) くらえだ!!!

俺の話を聴けえ!!!

【ご参考】

勝ち方の一般解

「勝てるところ

(=リソース投入に対してリターンが計算できる部分)

に全力を投入して、

あやふやな部分は極力触らない」

(どうしても必要な場合は

定番鉄板・売り物・逃げを並べてディーフェンス)

創作も同じデス。

**話を戻して、
このTSSのいいところを補足説明。**

TSSのいいところ・その1

具体的なので、行動しやすい

1. **技術は慎重に丁寧にやればよい。
足りなければ磨けばよい。**
2. **「役に立つ」は我が身でも想像しやすいので、
改良の方策も手段も見つけやすい。**
3. **「他にない」かどうかも判定しやすいうえ、
自分らしくあれば勝手にそうなる。**

TSSのいいところ・その2

各要素が好循環関係

(ポジティブ・フィードバック) になっている

他にない と どこかでとても役に立つ
すごく役に立つ と 他にない度も↑

技術が高い と 他にない度↑
他にない と 専用技術になるので、高いも低いも無くなる

役に立てようとする と 必要な技術が整理される (高めやすい)
その技術が高い と 役に立ち度がアップ

**3者がおたがいにおたがいを高め合うので、
どんどん (勝手に) パワーアップ。**

TSSのいいところ・その3（これは小声で）

「中身」がなくてもよい

**テーマなど難しいことを考えたり感じたりしなくても、
ちゃーんと作品がつくれちゃう！**

**答えの出ない「中身」を排して、
具体的に答えの出る「外側」を詰めていくことで、
なんとか作品ができあがる。
とにもかくにも「完成品」でないと話にならない。**

ちょっと脱線して補論

「中身」がなくてもいいのか？

よい。

前述のように送り手と受け手の間で

「なにか」の受け渡しが行われればよいので、

「なにか」はなんでもよい。

つまり、真空でもよい。

(もちろんなにかあってもかまわない)

「戯論寂滅」 (by龍樹先生)

**「テーマ」とか、「作品のコア」とか、
「メッセージ」とか、
そんなものは実体としてはどこにも無い。
それは受け手が（あるいは作り手も）
勝手に妄想していること。
実際に「作る」際には、目の前にブツとしてある
「作品」についてのみ注意を払うべきだし、
またそれしかできない。**

もう一回おさらい。

**「いい作品」を作りたければ、
3点で支持せよ。**

- 1' 物理的の力量を振り絞れ**
- 2' なにかしら役に立て**
- 3' 他にない**

**がんばれるところはがんばれ。
悩むところは切り飛ばせ。**

あとはまあ、楽しく。

以上です。

ご清聴ありがとうございました。

m(_ _)m