

創作のはなし

斉藤善紀

自己紹介

はじめまして。私は某中小企業に勤めながら、副業でマジッククリエイターとしても活動しています。

これまでおよそ50作品を発表してきました。

マジックに興味を持ち始めたのは小学校3年生ぐらいの頃で、最初は兄がテンヨーのマジックグッズ（リングミステリー）を購入したことがきっかけでした。それからマジックの種に興味を持つようになり、グッズをコレクションするようになったのですが、お小遣いで買えるはずもなく、自分でマジックを創作するようになりました。

はじめに、私は文章を読むのも書くのも苦手で、伝わりにくいところがあると思います。この内容に500円の価値があるのかも不明です。

目次

・ 創作のモチベーション

承認欲求と適度なプレッシャー

・ 創作の種類

- ・ 妄想実現型
- ・ 偶発創造型
- ・ テーマ深掘り型

・ テーマの探し方

創作に最も大切なのは直感

・ 直感力を高める方法

- ・ 左手を使う
- ・ 五感を使った素材探し

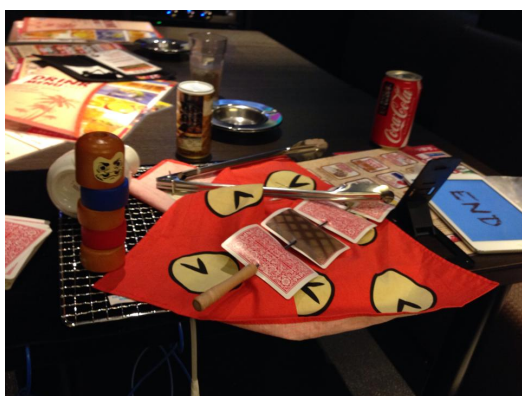
創作のモチベーション

マジックに限った話ではないと思いますが、1つの作品を発表（発売）するまでには相当な時間と労力がかかります。時間を注ぎ込んだ分良いものができるとは限りませんし、何も進まずに1日が終わることもザラにあります。

たとえ面白い現象を思いついたとしても、素材の選定や手順の考案など、それを実現するためにはたくさんの試行錯誤が必要です。また作品を商品として販売するにあたっては解説書作成、動画編集、量産、梱包、発送等、作品の発表に至るまでの苦労は並大抵ではありません。今でも途中で心が折れそうになることは何度もあります・・・

創作に対してマイナスなことばかり書いてしまいましたが、私は創作こそが個性を最大限に表現でき、他者と違いを見せつけるための最強の武器になると考えています。

私が手品の創作をし始めたのは中学生の頃で、最初のきっかけは自身のコレクションを増やすためでした（お小遣いではマジックグッズをたくさん買えなかったの）。大学生になってJCMAマジックサークルへ顔を出すようになり、チャレンジャーズライブというコンテストに（半ば強制的に）申し込みをしたことをきっかけに、コンテストに向けたアクトを考えるようになりました。私は口下手でシャイで、マジシャンとしては程遠いほどの演技力しかありませんでしたが、そんな私でもオリジナリティを武器に会場を沸かせ、上位に入賞することができました。



2014年のチャレンジャーズライブ、2015年のジャパンカップで演じた写真

その時私は、自身が考案したマジックで観客が驚き、「すごい！」と言ってもらえることに、とても大きな喜びを感じました。自分自身の全てが受け入れられている感覚でした。言い換えると、それは承認欲求が満たされた状態だったのだと思います。

今はコンテスト等に出ることは特になく、販売するためのマジックの考案がメインとなっていますが、今の私の創作のモチベーションは、商品が完成して公開した時の反響、すなわち「承認欲求」には変わらないと思っています。それはTwitterでのイイネ/RTの数であったり、YouTubeに寄せられるコメントであったり、ショップや掲示板のレビューであったり。商品の売り上げや販売数も、発表した作品がどれだけ受け入れられているかを示す1つの指標であり、モチベーションの1つになっています。

開発を進めるには締め切りや、適度なプレッシャーも必要です。

最近はマジックマーケットが2回／年開催され、直接商品を販売できる機会があるので、それがマジック開発の締め切りのプレッシャーにもなっています。感想を直接聞けるのもまた、モチベーションになっています。

また、わが家は特にお小遣い制では無いのですが、本業の収入は家に入れて、自分で使う分は副業＝マジック開発で稼ぐようにしています。なのでそれがマジックを考え続ける1つのモチベーションというか、プレッシャーにはなっているのだと思います。

創作の種類

私の中で、創作の入り口には大きく3種類あると考えており、それぞれ名前をつけるとすると、テーマ連想型、妄想実現型、偶発創造型です

テーマ連想型

テーマ連想型は、その名の通りテーマを深掘りして現象を考えていくテーマについては、さまざまなところから取り入れます。

日常から

頭の中にいくつかのふんわりとしたテーマがあって、連想ゲームの要領で考えています。例えば、「おにぎり」をテーマにしたいなと思ったとき

おにぎりといえば・・・

具材…梅、おかか、ツナマヨ、昆布、明太子

形状…三角、丸、俵形

それら連想したものから、マジックとしての現象と結び付けられないかを考えていきます。

出現・消失・予言・浮遊、復活、変化など・・・

→おにぎりの具の予言、かじったおにぎりの復活、おにぎりの形状変化

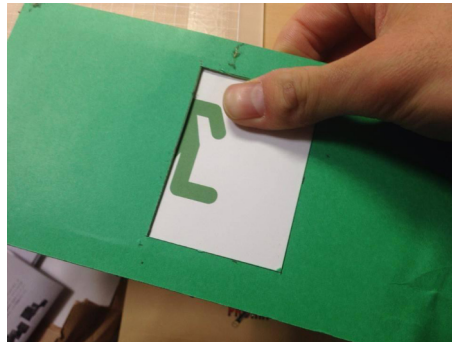
このように、テーマからの連想とマジックの現象の結びつけのアイディアは考えればいくつか出るのですが、頭の中で考えた現象というのは、9割以上は再現できないか、再現できたとしてもありきたりなネタになってしまいます。しかし実際に手を動かして何かを作ってみるということが結構重要で、作っている最中であったり、作ったものを触っている時に別の解決策やアイディアを閃く事があります。むしろ、これまで発表した作品のほとんどは、一番最初に頭の中で描いた現象ではなく、途中で方向が変わって生まれたもののような気がします。なので私は、頭の中ではつまらないと思ってでもまず作ってみるようにしています。

ちなみに、直近で考案した「OH!にぎり」という作品も、最初はおにぎりの具材の予言マジックを作ろうとしていたのですが、その時に方向性が変わっておにぎりを作る過程を再現するマジックになりました。

妄想実現型

そのイラストや物体をぼーっと見つめ、頭の中でアニメーションのように妄想していきます。例えば、信号機の色が変わったり、自動販売機から飲み物が消えたり、あり得ないことを妄想し、マジックの現象と結び付けていきます。

2015年に発売した小緑男もこのパターンで生まれた作品の1つです。たまたま非常口の看板を眺めていた時に、緑の人間が消えて、再び登場する時に観客の選んだカードを手を持っているという現象を妄想しました。この妄想から、当時再現したものがこちらです



最終的には、観客が選んだカードの裏に移動するという風に、当初の妄想からは少し路線が変わっています。このように最初に妄想したものから路線が変わることがほとんどです。私の作品に日用品であったり、標識や自販機など、日常生活で見かけるアイテムが多いのは、日常生活の中でそのような妄想する機会が多いからだと思います。

偶発創造型

偶発創造型は先に現象の核となるトリックを偶然発見して、それを現象として作り込作り込んでいくパターンです。発見と言っても、アニメや漫画のように電球ピカーンとなるようなものではなく、「ん？」とか「お？」とか、些細な発見であることが多いです。その些細な発見や気づきにをもち、マジックの現象に応用できないかを考えていきます。

例えば、2015年に発売した「Faceback」という商品があります。この商品のゴム製の手をたまたまスーパーファイン用紙の上に置いたときに、ぴっちりくっついていることを発見しました。この発見で何かできないかと考え、てのフィギュアをモナリザの手に見立ててこの作品が出来上がりました。ちなみになぜこの素材同士が吸着し合うのかは、今でも分かりません。



例として、これまで私が発表してきた作品を、2つの型に分類し、開発のきっかけを簡単に紹介させていただきます。

妄想実現型

- ・ 自販機を折りたたんで持ち運んでいる姿を妄想
→ コンパクト自販機
- ・ 止まれの標識がスプーンのように曲がり、表記も「曲がれ」になる妄想
→ 標識パドル

偶発創造型

- ・ 消しゴムを持った時のサイズ感が、フリスクと似ていると感じた
→ SHAKE ! FRISK
- ・ マーブルチョコの筒にマッキーがシンデレラフィットした
→ M-TUBE

以上、妄想実現型と偶発創造型、2つの型について紹介しましたが、妄想実現型だから偶然の発見がないとか、偶発創造型だから妄想しないとか、そういう訳ではありません。あくまでもこの2つの分類は創作の入り口だけの話であって、実際にマジックの現象として完成するまでにはさまざまなことを考えたり、偶然発見したりしています。

テーマについて

前の章では、創作の2つの型について説明しました。ある程度頭の中にふんわりとしたテーマがある場合が多いです。そうでないと、妄想したり素材を買って研究したりすることもできないです。

テーマから入ると言っても、1つのテーマに絞って考えることはしていません。頭の中にいくつかのふんわりとしたテーマがあって、ふとした時にそのテーマについて、連想ゲームの要領で考えています。例えば、おにぎりをテーマにしたいとき

おにぎりといえば・・・具材 海苔 梅 三角 弁当 たくあん

マジックとして 出現・消失・予言・浮遊、復活、変化など・・・

→おにぎりの具の予言、かじったおにぎりの復活、おにぎりの形状変化

上記のような感じです。

連想と現象の結びつけによるアイディアは考えればいくつか出るのですが、実現までの道のりは険しく、9割以上は実現できないか、作ってもボツネタとなります。しかし作品を生み出すためには、このテーマに沿って現象を考えて、何かを作ってみるということが結構重要で、作っている最中であったり、作ったものを触っている時に別のアイディアを閃く事があります。むしろ、これまで発表した作人の多くは、一番最初に思いついた現象ではなく、途中で方向が変わって生まれたもののよう気がします。

ちなみに、直近で考案した「OH!にぎり」という作品は、こどもの絵本からテーマの着想を得ました。

素材の探し方

私は素材探しに関して、直感に自信があります。というのも、マジックの試作品を作る際、素材を変えたりして色々なパターンを作ってみるのですが、結局1番最初に直感で選んだものがベストだったという事が多いからです。中には、もし最初に違う素材を選んでいたら、ボツネタとなっていたであろう作品もあります。

素材探しは、何か目的があって探しに行く場合もありますが、目的なくふらっと行くことも結構あります。よく行くのは東急ハンズや ホームセンター、100円ショップなどです。私は素材探しの際、意識的に素材を手にとって触れるようにしています。直接触れることで形状、質感、重さ、硬さなど、見るだけでは得られなかった様々な情報がインプットできるからです。たとえその場では何も閃かなかったとしても、「あの時見つけた素材が使いそうだ」「アレと組み合わせたらどうかな？」など、後々に思いついたアイディアと素材に触れた時の記憶が結びつくことが多々あります。この視覚以外の情報のインプットこそが、良い直感を生むことにつながっていると考えています。

素材を購入する場所の代表格といえば東急ハンズですが。ハンズの素晴らしいところは、多くの素材に生の状態で触れられるところです。もちろんパッケージに入っている商品も多くありますが、様々な形の木材であったり、アクリルブロック、金属の塊など、たくさんの素材が剥き出しで並んでいます。100円ショップであれば、あれこれ買って家で触りながら研究することもできますが、東急ハンズ等で売っている素材は値段がそれなりなので、そうはいきません。だからできるだけ多くの素材に触れて、その場で情報をインプットしている訳です。

そういえば、よく通っていた池袋のハンズが潰れた時は、とても悲しかったです。

