

クリエイター

はじめての目印



渡部学

クリエイター
はじめの目印

渡部学

まえがき

つくって生きていくとは、どういうことなのだろう。

どうやったら、つくって生きていけるのだろう。

大学を卒業して、つくって生きる道を選んだとき、
そこから見える景色は、道も何も無い、真っ白な空間です。

これから全てを自分でつくっていくことになります。
自分が行きたい方向に、正しいと思う方向に、歩いていきます。

真っ白な空間に目を凝らすと、先人が立てた目印がぼんやり見えてきます。
さらに少し歩いていくと、先に歩いていった人たちが見えてきます。
歩いていった道が見えてきます。
高い高い山の上にいる人たちが見えます。遥か遠くにいる存在です。
今までは「プロだから」とか「もともと才能が違うから」と思っていたような
人たちも、同じように、この真っ白な空間からスタートしたのだと身をもって
感じる瞬間がやってきます。そこが、スタート地点です。

目印をみつけましょう。まずは、あの山のふもとを目指して。
真っ白な空間に立った時、どんなことを考えていたのか。どんな行動をしたか。
残された目印には活動の手がかりが残されているはずです。

この本が、そういう目印のひとつになればと思って書きました。
第一部では、クリエイター活動を始めたときにどんなことを考えていたかを。
第二部では、数年間活動してみてわかってきた、すこし実践的なことを。

最初の一步を踏み出すとき「はじめの目印」として、この冊子を読んでもらえ
たら嬉しいです。

第一部

こんなことを考えながら活動をはじめた

大学を卒業したら就職をするのか、クリエイター活動をはじめめるか悩んだ時期がありました。大学三年の終わりの頃には心を決めました。

大学を卒業してから、すぐにクリエイター活動をはじめました。

それから考えて、悩んで、進んできました。きっと誰もがそうしながら進むものなのでしょう。

22 歳から 25 歳くらいの時期に考えていたこと、ブログに書いたことをまとめました。若い考えでも、浅い考えでも、その時の考えを残しておくことは意味のあることだと思っています。

大学を卒業したばかりの時に立てた、いくつかの目印たちです。

□ 自分より上手な人がたくさんいるのに、自分が作る意味

作っていて誰もがきくと思うこと「これは自分が作らなくてもいいのではないか？」ということ。

自分よりも上手い人はたくさんいる。
自分よりも面白い作品はたくさんある。
自分が作る意味はあるのだろうか。

こんな考えがふとよぎることがあるのではないのでしょうか。

私の場合で言うとこんな感じです。

私は主にキャラクターフィギュアを作っています。

でもフィギュア造形の専門家ではありません。超絶技巧の造形師さんはたくさんいます。キャラクターデザイナーと言えません。そこまでの数を作っていないからです。

イラストレーターを使って平面の制作物もやるけれど、グラフィックが得意なわけでもない。文も少し書くレマンガも描いて本にするけれど、本を作る知識もほとんど無い。あれ、自分は何なの？

全ての面で自分よりも優れた人がたくさんいるのに、どうして作るんだっけ？
こんなふうに思うことがあるかもしれません。

そんな時は原点に戻ります。

「そもそも他の誰かより上手なことなんて、ひとつも無かった！！」

誰かの作品に感動して、憧れて作り始めたんだらう。

誰からも頼まれずに、下手くそな自分が勝手に作り始めたんだらう。

それでも、お客さんではいられなくなって、自分が勝手に作り始めた。そもそも比べること自体が間違っている。

やることは、作る、形にする。それだけ。

興味のあること、少しだけできること、ちょっと得意なこと。

そういったことの少しずつの掛け算で作品を作り上げる。

あと、それを形にする意思と体力も大事。

「これは自分が作らなくてもいいのではないか？」という問いに対しては「そうだね、作らなくてもいい」とも言えます。

もともと存在しないものなのだから、無くても誰も困りません。そもそも無かったのですから。

でもそれを作ることで自分が楽しめたならば、まずはそれで十分意味があったと言えるのではないのでしょうか。

作品を作って一人でも喜んでくれたなら、なおさら作った意味があります。そもそも何も無かったところから、喜んでくれる人が一人でも生まれたのですから。

大学時代、もともとは一人で作っていた「もにまるず」。自分が楽しいから作っていました。

だんだんと「売ってもらえますか？」というメールが来るようになって、その都度一個ずつ作って学校で受け渡しをしていました。

はじめは自分が楽しいから作っていて、それで喜んでくれる方がいるので、追加で作りました。それだけです。

今は何百個、何千個と作るけれど、作るのはやっぱり一個ずつ。

楽しいから作っています。それで喜んでくれる方がいるのでたくさん作っています。

一人や一個、そんな少しじゃ意味が無いなんて思っていたら、百個も一万個だって意味ありません。大切なのは一個です。一人です。

そもそも「無かった」ものを作って、自分でも他人でも何かしらの感情や関係性が変化したのなら、自分が作る意味があると思って作っています。

どんどん、作りましょう。

□ 誰にでもできることを、誰もやらないくらいやる

もにまるずを作りはじめてからのモットーです。
大学に入ってみたら、センスのある人や考え方がすごい人がたくさんいました。
自分が平凡な人間だと思い知って、じゃあどうすればいいのかと悩みました。
結論はこれでした。

「誰にでもできることを、誰もやらないくらいやる」

たったそれだけです。
ひとつひとつのものごとは、ちょっと頑張れば誰だってできるようなこと。誰にでも描けるキャラクター、誰にでも作れる造形。
粘土でフィギュアをつくる。型どりをする。色を塗る。パッケージにつめる。商品にする。人に説明する。

単純なことばかり。

ただ、それを全部やってみたらどうだろうか。
100種類やってみたらどうか。
100色で作ってみたらどうか。
ずっと、続けてみたらどうか。

それは、誰にもできないかもしれない。

誰にでもできることを、誰もやらないくらいやってみましょう。

気がついたら大きな力になっているかもしれません。

□ 「つくる」こと、「つくり続ける」こと

ひとつの作品を「つくる」ことと、「つくり続ける」ことは似ているようでこれらは別の行動です。

違った楽しさがあるものです。最初に目的や期限を定めて制作するのが「つくる」こと、制作したものを作り続けて広げる活動として続けることを「作り続ける」こととします。

だいたいの作品には目的や期限があります。展示する・イベントに出す・提出する・誰か（他人・自分）に見せるなど、作って完成させて誰かしらの目に触れることを前提として作り始めます。これがここで言う「つくる」こと。

完成させた作品を見てもらいコメントをもらったりして嬉しい気持ちを抱きながら「ここはもう少しこうすればよかったかな」という改善点がいくつも思い浮かんだりするものです。

「じゃあ手直ししたり、コンセプトからもう一度考え直してみよう！」という段階になります。ここからが「つくり続ける」ことになってきます。

作り続けるというと休みなく走り続ける長距離走のようですが、実は短距離走を何本もやっているような感覚です。これが終わったらこれ、これが終わったらこれ、こういう感じの短距離走の繰り返し「つくり続ける」ことだと思っています。ひとつ作り終えたら一息ついて「作ってよかった」と充実感を得たり「作ったのはいいけれど、これでいいのか」など考えて、ふと我にかえる瞬間があります。そこで考えるのが、次はどうするかということです。

作り続けるには、その都度何かしらの変化が必要になってきます。

人気があったから更に作る数を増やす、より満足してもらえるようにクオリティを上げる、シリーズ化する、変化を楽しんでもらえるように方向を少し変える、もしくはガラッと方向修正をする。

このような何かしらの改善をします。その改善にはキリが無く、やることはたくさんあるでしょう。

最初にやってきたことを無しにして、最初からもう一度作り上げる必要さえあるかもしれません。でも、それを一個ずつ形にしていくのです。

作り続けることに手を出したら、ゴールはありません。

あその目印まで全力で走ろう。着いたら息を整えて、次の目印を決めます。そしたらそこまで全力で走ります。こっちの方向で合ってるのかなとか、そもそも何でこんなにやってるんだっけとか、疑問が出てきます。そんな時も、まずは一度決めた目印まで行ってみましょう。

ひとつ言えるのは、走っていれば景色が変わるように、作り続けていけば状況は変わるし考えも変わる。体力も技術も少しずつ付いてきます。応援してくださる人も少しずつですが確実に増えていきます。これは、とても地道なことです。

そういうことが私にとっての「作り続ける」楽しさなのです。はじめて「つくる」ワクワク感とは別の楽しさがあるのです。

作り続けながら、リフレッシュとして、たまに新しい作品を作って、それも続ける。そんなサイクルで色々作って、まぁ時には止めて、いいバランスでやっていたら最高です。

□ やる気をあてにしないで作る

これは、とてもとても大切な、作り続けるための考え方です。
体調の善し悪しに波があるように、ものを作るのにも波があります。

学生の時、まわりの人がすごく思えて何でそんなに作れるのだろうと思っていました。作りたいけど技術が追いつかなくて作れなくて、作る気にもならない日がたくさんありました。

作ることが嫌なわけじゃなくて、気分の波のようなものです。

別に作りたくなければ作らなくてもいいのです。

ただ言えるのは、作り続けている人の作品は強い。スポーツと同じで、練習あるのみ、の世界です。それに気がついてからは、やる気をあてにせず毎日つくることにしました。

毎日何かしらを作るといっても、これがなかなか難しい。

それでもできることは、まず机の前に座ること。

ほんとに作れない時も線を一本引くのもいい、粘土を一カ所盛りつけるでもいい、何かをします。作品を整理したり手直ししたり、今後の計画を書き出すというのもいいのです。少しでも前に進むのであればそれでよしとします。

そうすると、不思議と「やる気の無い日」がなくなってきます。

調子の振幅が小さくなり落ち着いた気分の日が多く、心地よく作ることができるようになってきました。

一時的な「やる気」をあてにして一喜一憂するのではなく、調子がいい日もよくない日も、胸の内に抱えている大きなものを思いながら日々淡々と作っていきたいです。

□ 外側からのパワーと内側からのパワー

外側から受け取ったパワーはいずれ消える。

内側から出たパワーには持続性がある。

憧れの人と会ってパワーをもらったり、大好きなひとと一緒にいたりしてパワーをもらうことは多々あります。そういったパワーは高揚感を伴い、そのような感覚になれることは素晴らしいことです。本を読んだり、話を聞いたりしてパワーが湧いたように感じることもあります。これが外側からのパワーです。でもこれは瞬間的な温度を上げることには適していますが長くは続きません。真冬に凍えている自分に置き換えて考えてみましょう。

風が強くてとても寒い日、いっそ雪が降ってくれたほうがマシだよというような曇りの日。凍えます。そんな時はストーブの前に行きます。簡単に温まる方法です。でもこれでは体の外側が暖まるだけで、ストーブから離れてしまえばすぐに元通り。

では内側から温まるにはどうしたらいいか。動くことです。歩くことです。走ることです。最初は寒いですがストーブから離れて動かないことには内側から温かくなることはできません。動いているうちにだんだん温かくなってきて寒かったことなんて忘れてしまいます。思い出してください、真冬なのに半袖短パンで体育をしていた時のこと。

内側からパワーを出すには自分から動くことが大切なのです。

こうなりたい、こうしたいという夢があるとします。それを叶えるには、まず、ほんの少しの小さな行動からです。いきなり大きなことはできません。本当に小さいことでいいのです。

机の上を片付ける、そんな小さいことからです。転がっていた鉛筆をペン立てに戻す。その時に感じる「よし」という小さな達成感。それが火種です。

次に、作業の段取りを組む、「よし」。

気楽にそのへんの紙に下絵を描いてみる、「よし」。

作業スペースを掃除しよう、「よし」。

あ、ペットのゲージを掃除しよう、「よし」。

そういう小さな「よし」という感覚をたくさんたくさん重ねること。
直接的には関係のない行動でも、自分の心にひっかかっている些細なことをクリアしていくと「よし」という感覚が生まれます。そうすると、不思議とパワーが高まってきます。これが自分から動くことによって生まれる内側からのパワーです。

憧れの人は何をしているかを考えてみました。
行動しているのです。とにかく行動して行動して、行動しています。きっと行動の量が違うのだと思います。内側からパワーが溢れています。内側から熱いのです。だから近くにいくとパワーをもらえるのです。
そういう人になりたいし、そうなるために、小さな「よし」を積み重ねて内側からのパワーを高めていこうと思っています。

□ 作品の大きさは意外なことに影響されている

作品の大きさは、けっこう身近で意外なことに影響されて決定されているものです。
それを知ることで、自分の作品に知らずにかかっているフィルターをやぶる手がかりになるかもしれません。ここでは四つご紹介します。

まずは「自分の筋力」です。
ちょっと何か作ろうかなと思った時は、自分が持ち上げられないもの、運べないものはまず作りませんよね。とても持ち上がらない本や、立体物を「よし、作ろう！」とはなかなかありません。
何かを作るとき、自然と自分で運べる重さのものを想定します。

大きな作品を作る時も「運べるか？」が大きさのひとつの基準になってくるのでしょう。一人で運べなくてもいい、と思えたら作品も変わるかもしれません。

次は「部屋の広さ、机の大きさ」です。これは大事。
「こういうのを作ろうかな、でも場所が無いな」という事はよくあります。

「見開きで A2 の本にするがベストだと思うんだけど、デカいな。机がちょっと狭くて…パソコンどかして（ああメンド…）A3 でもいいかな？お、お、いいんじゃないか。よし A3 で!!」

結局大きいものを作ることを断念して「大きいものを作ろうと思っていたけど、小さくても意外といいじゃん!」という自分に言い聞かせるようなことを言ってゴマかしてることもたまにあるかもしれません。

部屋の大きさの次は「自分の体の大きさ」です。

作品を見せるための大事な展示台。展示台の大きさどうしよう?となったとき、やっぱり自分の体にしっくりくるように作りがちです。一般的には立った人、歩いている人に見せる場合には 90cm 程度の高さ、座る場合には 65cm 程度の高さが良いとされています。自分で思っている以上に、身長による目線の高さは違うので、対象の人の目線(物理的な目線)に立って考えることが必要です。

最後は PC ばかりやっている我々の「視力」です。

このサイズのポスターではだいたい文字は何 Q とか一般的なルールはあるかもしれませんが、やっぱり自分で見えないものって作りませんよね。間違いなく、自分でサッと作ったものは、自分の視力が少なからず影響していることは頭のどっかに入れといたほうが良いと思います。

「最高にクールなのできたぜー」と思っていると「字が小さくて見えない」って言われるので、若い人は自分が若いことを自覚しましょう。

□ 今の自分が制作している位置と、これから目指す位置

適度なスポーツは健康にいいと言われています。でも、プロレベルの運動はぜんぜん身体によくないだろうし、そもそも健康のためにやっていないはずです。中学生や高校生の部活の朝練で、早朝の超寒いなか走ったり、意識が朦朧とするほどの暑さの体育館で運動するのとか、あれは全然健康によくないです。健康のために運動しているわけではないからです。

作品を作ることも同じように、心の健康により趣味の制作や、身を削るようなプロレベルの制作があるのでしょうか。位置は色々。自分がどの位置で制作をしているのかを考えることはとても大切です。

自分が楽しむための趣味として作るのか。

特定の誰かに喜んでもらうために作るのか。

イベントに出て販売して活動するのか。

制作を仕事にして生活できる程度に作るのか。

さらにもっと創り上げたい何かのために作るのか。

「レベル」と言ってしまうと、高いほうが良いというニュアンスになってしまうので「位置」と言います。上・下ではなく、X軸Y軸とさせていただければ。そういうイメージの位置です。

自分がどの位置を目指しているのか、今どこにいるのかを知ることで行動も変わってきますし、他人からのアドバイスの意味も違ってきます。アドバイスをくれたその人が、どの位置を思ってアドバイスをしているのかを捉える必要があるからです。

自分の趣味で作っているのに「リピートをしてもらうにはこういう展開をしたほうがいいよ！」と商売的な視点で言われても「いや、まだまだそんなつもりでは…」となりますよね。

反対に、まだその展開をする時期ではないと考えていて、あえてやっていない事に対してアドバイスがあると「確かにおっしゃる通りだけど、違うんだ…それは今はやらないと決めているんだ」という悔しさもあります。

現状が追いついていないから仕方がないのです。それはもう、受け止めるしかありません。結果を出すしかない。

自分が制作している位置はだんだんと変わっていくでしょうし、目標としているスタイルが今の活動の延長線上には無い場合もあります。

ある段階ごとに覚悟が必要だったり、今とは体制や方法を変える必要もあるはずです。場所や人手が必要になるかもしれませんし、まとまったお金が必要かもしれません。きっと難しい決断もあるでしょう。

その時は、自分がどの位置にいて、どこを目指すのかを問うことが大切なのでしょう。

私には「この位置で作りたい」というイメージがあります。

まだまだ全然追いついていません。

でも、そこに行くにはこうするしかない。

こういう位置で作るには、きっとこういう仕組みが必要だろう。

考えて考えて。

日々作りましょう。

□ つくるための体力について

以前、取材を受けたときに「制作をするうえで何が一番大切ですか」と聞かれて「体力です」と即答しました。

中学・高校と運動部で育ったため自分が体育会系の精神だからそう考えてしまうというのが、大きな理由としてあるのですが、つくり続けるにはやっぱり体力がとても大事。

体力があるのが大前提で、その上にセンスとか技術とかが掛け合わさるのでしょけど、やっぱり体力なのだなとつくづく感じています。

いつも運動に例えてしまって申し訳ないのですが、どんなにシュートが巧くてもどんなにドリブル技術があろうと試合に出続ける基礎体力がないとどうしようもないのです。バスケ部時代の自分は本当に持久力が無くて、スタメンで出てもすぐに疲れてしまっていました。そうするともう、実力が出来ません。というか、疲れたときに出せるものが実力です。持久力があることが大前提なのです。

作品をつくって活動するのも同じで、いい作品を作れても続かなければスタメンになれません。新規出店があるので何か新作や限定作ってもらえますかと依頼を受けたりします。手作りなのでどうしても少なくなってしまうと力不足を感じながらも、ある程度のボリュームをそこで出さなければいけません。そこで体力が必要になります。

ここで言う体力とは、筋力とかの話ではなくて、つくり続ける体力です。

何か新しいチャンスをいただいても、それに耐えうる体力が必要です。気力ともいいますか。

活躍している先輩クリエイターのみなさまは体力が違います。

もうほんとずっと作っています。

体力があって、センスや技術を支えているのだと考えています。

すごい方々の自伝を読むのが好きです。

手塚先生、赤塚先生、ウォルトディズニー氏やカーネルサンダース氏、マクドナルドのレイ・クロック氏、ウォルマートのサム・ウォルトン氏などの自伝を

読んでみても彼らの体力は尋常ではありません。

もともと病弱だったというエピソードもあつたりしますが、壮大なビジョンを実行するその体力が半端ではありません。

創り出し続ける体力。偉大な方々のセンスを差し置いても、体力が違います。今日は作る気分があるとか無いとか言っている場合じゃなくて、どんなときも作る体力。毎日、毎日動く体力。

センスや技術が大事なのは、もちろんですがそれはちょっと置いておいて…もう、ほんと、体力！

第二部

クリエイター活動をするための、すこし実践的なこと

2011年に大学を卒業して、これを書いている2015年まで、四年間活動したことになります。

たったの四年ですが、考えてみると大学と同じ年月が経っていました。実際に活動をしてみてわかったことや、もっと早くから知っておきたかったことをまとめおきます。

タイムマシンがあれば、学生時代の自分に伝えたいような内容です。

卒業してからのすこし実践的なこと、すこし先の目印として読んでもらえればと思います。

□ 多様な活動スタイルを知ろう

大学を卒業してから制作活動が続けるスタイルは本当に様々です。制作時間を確保できるアルバイトをしながら制作をする人。会社で正社員をやりながら週末に制作をする人。進学してさらに研究する人。自分の制作一本にしぼって活動をする人。作品に対する考え方や、経済的な現実的なことも考えて、それぞれ模索しながら制作をしています。その人によってそれぞれのタイミングがあります。どれが正しいということもありません。いいものをつくるにはどのスタイルがいいか、これを軸に考えてみましょう。

□ 目指すべき人を見つけよう

活動を始めたら最初に意識していきたいことは、模範となる人を探すことです。自分が目指しているようなアーティストさんや、こうなりたいという活動スタイルをなるべく早く見つけておくと活動の仕方が変わってきます。一人の人を真似するのではなく、作品面ではこの人、活動方法はこの人、というように様々なジャンルからお手本となる人を見つけましょう。身近な人でも、憧れているアーティストでもいいですし、過去の偉人の本から学ぶのもいいものです。

□ クリエイター（作家）活動は起業だと心得えよう

クリエイターとして活動をするというのは、一言で言えば起業です。起業というと会社をつくったりするイメージかもしれませんが、そんな大それたことではありません。ものを仕入れたり作ったりして、作品を誰かに販売し、それを続けるのであればそれは立派な「事業」です。事業を起こすのですから、それが起業です。

クリエイター活動は、部屋に籠って制作するように思われますが、起業するのですから、実は社会と積極的に関わることが必要なのです。

□ 値段の決め方のイメージをつかもう

誰もがまず悩むのは値段の決め方ではないでしょうか。グラフィックデザインやアート作品となると話は別なので、ここで書くことは、材料を買って加工して販売するハンドメイド作品のことだと思ってください。

作品を一個生み出すにあたり、材料費や制作にかかる費用を合計したものを「原価」といいます。アトリエを借りたり、スタッフを雇ったり、新しい作品を生み出すのにもお金はかかります。どこまでを原価と解釈するかでかなり原価の金額は前後しますが、一般的には原価は販売価格の 30%程度にすると良いといわれています。

作品を販売するとき、イベントなどで自分で売る以外はマージンといわれる販売手数料を販売事業者さんにお支払することになります。

通販サイトであれば 5%~10%程度、お店に置いてもらった場合の手数料はお店によってかなり違いがありますが 20%~50%が一般的です。

例えば、1000 円で作品を販売するとします。原価が 30%の 300 円。お店にお支払する手数料が 50%の場合で 500 円。残ったのが粗利といわれる利益です。この場合、残った 200 円が利益になります。

これだけで月に生活する 20 万円を稼ぐとなると、月に 1000 個販売しないとイケませんね。結構大変です。これが作家です。利益を上げるために、価格を上げたり、お店さんと交渉したりする必要が出てきます。

作品をつくる効率を上げるのは当然の努力ですが、利益を上げるために無理に原価を下げようとして、クオリティや原材料の質を下げないようにしてください。厳しいのはわかります。

でも「いいものをつきたい」と思っではじめたクリエイター活動のはずです。いいものをつくりましょう。

決して、心を失わず。

□ バイヤーさんの求めていることを知ろう

デザインフェスタやハンドメイド系イベントには、実はお店のバイヤーさんが新しい商品を探しに来ています。バイヤーさんは何を求めているかを考えてブースを作ると仕事につながるお話をいただける確率もアップします。求められているのは「オリジナルな商品であること、お客さんの反応がいいこと」です。もちろん、いい作品であるというのは大前提です。何がいい作品なのかはそれぞれの価値観です。そこで勝負していくわけです。

そしてバイヤーさんは、すぐにでも売り場を作りたいと思っています。実際にバイヤーさんに聞いてみたポイントをお伝えします。

商品がパッケージされているか、置きやすい形の商品パッケージか。パネル・什器・POP を作家が作れるか、ブランド紹介カードがあるか。さらに、紹介ムービーがあるとベストだそうです。要するに、これらは作家のコーナーが作れるか、という観点です。

売り場が成り立つ程度の商品が納品できるか、継続して納品できるかということも重要です。どんなにいい作品でも、小さな雑貨の一個や二個ではコーナーが成り立ちません。ある程度のは数は作れるというアピールをするためにも、イベントではできるだけ多くの作品を置いておきましょう。

何よりも大事なことは、人間として信頼できるか、通常のコミュニケーションがとれるかということだと考えています。挨拶、返事、お礼です。当たり前のことをしっかりやりましょう。

ハンドメイドのイベントでは、なるべく立って接客しましょう。プロとアマチュアの大きな違いは、作品はもちろんですが、個人の姿勢が全然違うと思っています。プロの方の多くはブースですっと立って接客をしています。

本気ならば、本気の姿勢を見せましょう。

□ スタッフを雇うときのポイント

一人で作れる数には限界があり、活動をしていくうちにアシスタントや制作スタッフが必要になってくることもあります。スタッフを雇うことは大きな決断です。そのときに大切なことをいくつか。

1、「自分の作品を気に入ってくれているか」

作品を愛してくれて、同じ想いをもって作ってくれる人、これに限ります。これさえ間違えなければ、だいたいことは大丈夫です。

2、「自分よりも几帳面な人」

これも大切です。自分と同じ感覚か、それ以上の几帳面さがないと、いちいち目についてしまい何事も気になってしまいます。クオリティ・整理整頓の感覚が同じくらいの人と一緒に働くことをおすすめします。

3、「スタッフは悪くない。ミスが起きるような仕組みが悪い」

何かミス起きたら、どうすれば無くなるかを考えましょう。気をつける、注意する、だけでは根本的な解決になりません。作業が荒れるのも仕組みが悪いのです。道具は整備されているか、汚い作業を助長するような汚い作業場になっていないか。

人を責める前に、自分が作り上げた環境や仕組みを直します。自分で決めて雇った良いスタッフのはずです。仕組みが悪いに決まっています。

4、「スタッフを大切にしよう。感謝しよう」

スタッフは大切な時間を費やして作品の制作に携わってくれています。時間は貴重です。時間は、命です。限りある人生の一部を分けてくれるのがスタッフです。お金をしっかりお支払いするのは当然のことで、プラスαで何を還元していけるのかを考えながら一緒に歩みましょう。

□ 具体的に行動をしよう

自分の作品が商品化されることを夢見る人も多いと思います。どこかの会社が見つけてくれて晴れて商品化。そんな流れになったら最高です。かなり可能性は低いのですが、ゼロとは言えません。では、どうすれば心に響く活動になるのか。

こういうものを作りたいという作品ビジョンがあるならば、まず自分で作ってしまうことです。キャラクターだったら平面だけ描いて「あとは商品化されたらいいな」と待っていても何も始まりません。立体化されたいのであれば立体を作りましょう。ぬいぐるみにしたいけど作り方がわからない場合、知り合いを探して頼んでも形にしましょう。

大事なことは具体的な行動です。自分で作品をつくる。自分で売る。自分から本気で動いたときに、他人も協力してくれるようになるのだと思っています。

□ なによりも「覚悟」

なによりも大切なのは覚悟です。覚悟をすれば自分が変わります。

自分が変わると、まわりの人に伝わります。次第に、まわりの人が助けてくれるようになってきます。

絶対に成功するんだという覚悟。どんなに大変でも耐える覚悟。

人の生活と比べずに、自分は自分、といえる覚悟。つらいことを受け止める覚悟だけではありません。

驚くような嬉しい話も受け入れる覚悟も必要です。

自分ではとてもじゃないけど、受けられないと思うような大きな仕事依頼がくるかもしれません。憧れの仕事がやってきたとき、尻込みせずに受け入れる覚悟です。どんなものも、受け入れる覚悟です。

やわらかく受け入れる、強さを。

やわらかく受け入れる、覚悟を。

□ どこかで誰かが見ている

しっかりと活動をしているならば、必ず、人は見えています。今は何も声がかからなくても、声をかけるタイミングを待っているものです。自分にその時期が来たら、声をかけてくれるのです。そのために準備をしておきましょう。嬉しいお話をいただいたら受けられるような心の準備と、環境の準備です。

私が高校生の頃から通っていた、上野のヤマシロヤさんというオモチャ屋さんがあります。もにまるずをつくり始めた時も、資料としてそのお店でキャラクターグッズを買いました。夢であり、憧れのお店です。いつか置いてもらいたいな、と思っていました。

大学を卒業して最初の夏、「以前、デザフェスで拝見しました」とお店の方からご連絡があり、2011年からヤマシロヤさんで作品を販売してもらえるようになりました。

もうひとつ例を。私が大好きなモデルさんで AYAMO さんという方がいます。サイン会やイベントに行くほど好きなんて人生で初めてでした。Twitter ではいつも「あやも～あやも～」と言っていたところ、同級生の友人がファッション関係の方で、なんと事務所に連絡をとってくださったのです。2013年、念願の AYAMO さんコラボもにまるずを制作することができました。必ず、どこかで、誰かが見えています。

□ なんとかギリギリできる仕事がやってくる

活動をしていると、憧れだったお店に置ける、大好きなアーティストさんのお仕事など、驚くようなお仕事をいただけるチャンスがくるかもしれません。今の自分では無理！と思うような仕事です。

一気に 500 個納品する必要があるかもしれません。それでも、なんとかできる方法を考えましょう。そこが勝負です。多少の無理や、お手伝いが必要かもしれません。でも、不思議なもので、そうやってなんとか達成できるくらいの仕事がやってくるものなのです。

□ いろいろな活動をしてみよう

今、作っているものは大好きだし本気でやっている。でもたまに何をやっているのか、何が好きなかわからなくなることもあるでしょう。

それでいいのだと思います。いろんな事に手を出してみてもいいです。

ひとつの作品に自分の好みの全てをつぎ込んだり、作風を詰め込んだりするのは無理があります。

「かわいい」を表現するのはこの作品、「クール」にするのはこの作品、など作品の棲み分けをしましょう。

自分はどの作風が向いているのだろうと悩んで手が止まってしまうくらいなら、どちらも作ってみましょう。なにかと忙しくなったほうが、不思議と倍くらいの作業ができるようになったりするものです。

作品の制作だけでなく、何かの集まりに参加したり、新しい趣味をはじめて五感を刺激するのもいいものです。スポーツをはじめたり、検定に挑戦したり、音楽をはじめたり。時間をフルに使って、自由にチャレンジしてみましょう。きっと作品に良い効果があるはずです。

□ 大きな夢を見よう、紙に書こう

全ての夢が叶うわけではありません。でも、行動して、発信すれば、思っていた以上に夢がすんなり叶ったりすることもあります。

あの会社とお仕事がしたい、あのお店に置いてもらいたい、あの美術館に展示したい。そういう夢を紙に書きましょう。

紙に書くと、何かが変わります。宇宙が動き始めるとでもいうのでしょうか。不思議ですが、紙に書くと夢が叶う確率がグンと上がります。

夢を実現するための具体的な方法は、今はわからなくていいのです。

むしろ、どうすれば叶うか全然わからないくらいの夢がいいのです。

大きな夢を、見ましょう。

大きな夢を、紙に書きましょう。

□ おすすめの本

自分で活動をするとなると、もう教えてくれる人は誰もいません。可能な限り本を読んで勉強し、時間の全てを費やして具体的なカタチにするのがクリエイター活動です。特に参考になった本をご紹介します。

『「好き」仕事にする 自分ブランドのつくりかた』

著者：鈴木淳 発行：株式会社 アспект

服飾系、ハンドメイド作家に向けた教科書としてオススメな一冊。作家の段階ごとにアドバイスが載っていて、読むごとに新しい気づきがあります。

『デザイナーとして起業した(い)君へ。成功するためのアドバイス』

著者：David Airey 発行：株式会社 ビー・エヌ・エヌ新社

フリーランスのグラフィックデザイナーを目指す人に。営業方法やクライアントとのやりとりについてなど、活動の全体が網羅されています。

『成功する人たちの起業術 はじめの一步を踏み出そう』

著者：マイケル・E・ガーバー 発行：株式会社 世界文化社

小さなビジネスが陥りやすいこと、それを立て直すにはどう考えたら良いかが、わかりやすくまとめられています。絶対に読んでほしい一冊です。

『芸術闘争論』

著者：村上隆 発行：株式会社 幻冬社

システムチックな考え方が好きで、私が美大生を雇う工房スタイルにしているのは村上さんの影響もあります。

『天才たちの日課』

著者：メイソン・カリー 発行：株式会社 フィルムアート社

ピカソ、アンディ・ウォーホル、フロイト、アインシュタインなど約 200 名の日課が書かれています。自分の制作スタイルを探しましょう。

□ おすすめのサービス

作家活動をするにあたって、自分のウェブサイトを作ったり、通販をはじめたりすることは必須です。新しいウェブサービスはどんどん出てきていますが、実際に使っているサービスをいくつか紹介します。

○ 自分のウェブサイトを作る 『WIX』 <http://ja.wix.com/>

圧倒的なテンプレート、自由度の高いレイアウト。アドビのイラストレーター感覚でウェブサイトが作れる優れもの。私のサイトも WIX で作りました。

○ 通販をする

『Stores』 <https://stores.jp/> 『BASE』 <https://thebase.in/>

こちらの二つのサイトは手数料があまり取られないかわりに、自分で宣伝するタイプです。多くの方に見てもらいたいなら『minne』『Creema』などもあります。他にも様々なサービスがありますので、自分のスタイルや作品に合ったサービスを見つけましょう。

○ パネルを作る 『大判出力センターのプリオ』 <http://oleshop.net/>

納期が圧倒的に早いです。今日の 15 時までに入稿すれば翌日届きます。

○ ZINE をつくる 『レトロ印刷 JAM』 <http://jam-p.com/>

ガリ版印刷で、面白い紙やインクを使って作品をつくることができます。

○ 造形材料を買う 『里見デザイン』 <http://www.d-satomi.com/>

立体造形に使うシリコンや道具などはこちらで買うのがオススメ。安いです。

○ いろんなウェブサイトや情報をまとめておく 『Evernote』

iPhone アプリ、パソコンにもインストールしておくとも情報の管理に便利です。文書のスキャン機能もあるので、スクラップにも使えます。この冊子の文章も Evernote に入れておいて、電車での移動中にも書きました。

あとがき

つくることは、楽しいものです。つくることは、苦しいものです。
喜んだり、悩んだりしながら日々つくっています。

学生の時は、毎日毎日、つくることを考えて、ずっと作っていました。
いいものをつくりたい。素敵なものをつくりたい。
この冊子を読んでいるみなさまの想いも、きっと同じでしょう。
何がつくりたいのか。自分の得意なことは何か。自分の好きなものは何か。
何のためにつくるのか。自分のためにつくるのか。人のためにつくるのか。
考えて、悩んで、答えは出ないけれど、作り続けていることでしょう。

つくりながら生きる道は様々です。
「こうすればいい」という決まりや法則はありません。
だからこそ、必要なのは、ひとりひとりが残す目印なのです。

私がクリエイター活動を初めて、まだたったの5年目です。
それでも、今のリアルな感覚や鮮明な想いを残しておきたいと考えて、おせっ
かいかもかもしれませんが、このようなかたちで目印を残すことにしました。たっ
た一人でもいいのです。誰かの目印になれるのであれば。

この冊子を読んでくださったみなさまも、後ろからやってくる人たちに、ぜひ、
さいしょの一步の踏み出し方を伝えてあげてください。真っ白な空間に、すこ
しずつ目印をたてて進んでいってください。

一緒に、いいものをつくりましょう。一緒に、素敵なものをつくりましょう。
ひとつの作品の力はわずかでも、作り続けることで、すこしずつ素敵な世の
中になると信じています。

やわらかく、つよく、生きましょう。

渡部学（わたべまなぶ）

1988年生 / クリエイター / もにまるず作者 / (株)ワンダーマーク代表
手作りのやわらかキャラクターフィギュア「もにまるず」を2007年の大学一
年から制作を始めイベントや展示に出展。在学中にリメイクを重ね、大学四年
から箱根彫刻の森美術館のショップでの販売がスタート。デジタルコンテンツ
配信、クレーンゲームの商品化などもされた。学生時代に知りあった仲間と起
業。大学卒業後、制作工房を構えて「もにまるず」の活動を本格化。現在は
20名以上の美大生アルバイトスタッフと日々制作。「もにまるず」の取扱店舗
はヤマシロヤ、キデイランド、東急ハンズ、ハンズビー、Forma、TSUTAYA
本店、ヴィレッジヴァンガード、東京都美術館など全国60店舗以上。

キャラクターやアーティストとのコラボ作品も多数。

コラボ実績：error403/おにぎり大魔神/UAMOU/AYAMO/YURA/RODY
ぼのぼの/おじばん/カピバラさん/ポンたん/ウルトラマン/天才バカボン
スヌーピー/リラックマなど。

うさぎを飼っている。アクアリウムをはじめた。ウクレレもはじめた。
筋トレ雑誌「Tarzan」No.672にちょっと載った。アロマテラピー検定1級。

2007年 武蔵野美術大学 視覚伝達デザイン学科入学

2009年 三年生の芸術祭で展示大賞一位受賞

2011年 武蔵野美術大学 視覚伝達デザイン学科卒/クリエイター活動開始

2013年 武蔵野美術大学 芸術祭展示大賞 講評ゲスト

2015年 株式会社ワンダーマーク設立

「クリエイター はじめの目印」

著者/渡部学

表紙イラストレーション/かざまりさ

発行/株式会社ワンダーマーク

2015年9月18日 発行

<http://www.watabemanabu.com/>

watabe_manabu@monimals.net （ご感想などお気軽に）

©watabemanabu

