

アイデアがなければやらないこと。

これはプロとして自分に課していることです。そうすることでモチベーションがあがる、ということもあります。

一回目でアイデアは必ず出すこと。

とりあえず次回にしましょうか、そういうことはなしにしようということです。

すべては日常での感受性から始まるということ。

アイデアは、突然、天から降ってくるわけではありません。

退屈でくだらないと思えることの中に感受性を試されるものがあるということ。

意外とこういうことが大切で、一見つまらない日常もどう見るかで変わってくる。

想いついたことは全部やってみること。

結構大変ですけど、これをやらないと単に夢想しているだけで終わってしまったりする。

目的、ねらいをはっきりさせること。

これは言葉でというよりも、何かをやってみている中で生まれてきたりもします。

徹底的に調べること。

目的やねらいがはっきりしたら、妥協せずに調べようということです。

疑ってみること。

天の邪鬼ですが、調べたことを疑ってみる。クリエイターは好奇心にはましません。

状況を把握し、状況整備をおこたらないこと。

特に共同作業の場合、他の人が関わりやすいように心がけます。

メディアのしくみをよく知ること。

素材や方法などのしくみを理解すると、自分でできる領域が広がります。

複雑で混沌としたものごとをシンプルにしていくこと。

調べたり考えてたりしていくといろんなものがグチャグチャになるんですが、ある時点でそれをシンプルにする必要があります。

情報は見方、切り方によってかわるといこと。

シンプルにする場合には、視点を変えるのでも効果的です。

よく見て、もっとよく見て、そして見抜くまでいくこと。

見る作業はかなり重要なファクターになります。

お約束は守らないこと。

いわゆる業界のお約束は守らない、守る必要はない、ということ。

お約束は使うもの。

でも定型としては利用できるから、コミュニケーション手段としてうまく利用しよう。

アイデアの可能性を読み、想像すること。

これだけのことをやるとかかなり時間を費やすことになるため、アイデアの可能性を見極める必要がある。不安との闘いでもある。

そんなことはありえない、できないということを真剣に考えること。

普通なら考える前に諦めるような不可能っぽいことにも真剣にトライすること。

新しいことであること。

新しいことというのは、あり得ないことにトライするところから生まれたりします。

人の目を気にしすぎないこと。

周囲の評価を気にしすぎると、制作の足かせになることがあります。

言葉で説明がつくものはやらないこと。

ビジュアルでしかできないものを作るのが僕らの仕事です。

直感を信じないこと。

ポツと思いつくと、これいいねと思ったりするけど、それがどうしていいと思ったのか。それは果たしてホントに自分の意志なのか。

よく考察して、そしてバカになれること。

言葉にならないものをビジュアル化しようとするんだんだん真面目になる自分があるが、最終的には体が動いてバカになれないといけない。

直感で動くこと。

安易に直感を信じるのは、危険だけど、バカになって直感で動くことは必要。

コンセプトは逆流すること(から生まれること)もあるということ。

手を動かしているうちにへんなモノができちゃって、そこからまったく新しいコンセプトが立ち上がることもある。

言葉は明快にビジュアルは不可解であること。

特に共同作業の場合。ビジュアルは説明のためにあるわけではない。

リスクがあっても化けるものにかかること。

何か新しい可能性のあるモノを作ろうとすれば、リスクはつきものです。

遊びと笑いの中に何か重要なことがあるということ。

人にアイデアを話しているとケラケラ笑ったりして、これでホントにいいのかなって思うんだけど、人が笑うとか楽しむとかって基本的にポジティブな反応。

観る側、うけとる側になってみること。

自分じゃなくなって感じてみる。受け手になりきってみる。

量が質に転化するまで多量にやってみること。

たくさん作るってすごく重要で、最初はよくわかりませんが、何十枚何百枚とスケッチを描き散らかしたりしてるうちに、本質がみえてくることもある。

まじめなことをまじめに表現しないこと。

どうしてもやっていくうちに真面目になっていきやすい。
でも、真面目なことを真面目に表現しても普通なだけ。

一番辛口なもうひとりの自分になってみる。

一番意地悪な自分になって見てみる、自分につこみを入れる。

自分の性別を変えた視線になってみる。

自分は男でしかあり得ないので、もしかすると男性性が強すぎないか、女性の視線を想像してみる。意外と重要なスタンスです。

記憶や経験にだまされないこと。

まめに意識していないと、ついつい経験値で物事を計っている自分がある。気をつけよう。

見たことのない、やったことのないことにチャレンジすること。

新しいことをやってみることは基本的に面白くて楽しいことだと知れ。

いままでの価値観を変えてくれること。

自分の価値観が変わることを恐れてはいけない。
その先に新しい地平があるかも。

シンプルなことで、より多くのイメージがあること。

ビジュアルを作る上で、僕がいつも探していること。

虚が大きいこと。

何でこんなことが出てきたんだろうという部分を大事にしたい。

ねらいにクオリティがフィットしていること。

ただ面白ければそれでいいわけじゃない。単にクオリティが高ければそれでいいわけじゃない。それぞれの立ち姿があり、ローファイにするのかハイファイにするのだから、狙いに基づいて選択されるべきです。

素直であること。

素直な天の邪鬼っていうのもアリです。

自分を否定すること。

何かを決めそうになったとき、もう一回立ち止まってみる。

予測不可能なことを、常に入れていくようにすること。

共同作業の場合は特に難しいが、緊張感を生むと、クリエイティブが高まる。

そのときにしかつくれないものであるということ。

基本的にアイデアは腐ります。アイデアをケチってはいけません。

現場(情報化されてない場)が基本であること。

ナマな場所はおもしろい。何かある。

同じことは2度とないと感じること。

瞬間瞬間で判断し、決定しなければならない。

ナマに触れること。

予測不可能なモノがいっぱいある。

その場、その時で解決しないと、どうにもならないことがあるということ。

先送りしない、逃げない、現場ではその瞬間が大切。

最悪のケースを常に想定して、バックアップを用意しておくこと。

うまくいってるときはあまり考えない、ただリスクヘッジだけは常に用意している。

中途半端なものをつくるぐらいなら、やらない方がましだと思うこと。

クリエイティブを諦めてはいけません。

苦勞をしたことをみせないこと。また、ありがたがらないこと。

できてしまえば、結果がすべて。それがクリエイティブというものです。

既成概念や慣習にとらわれて、感受性を封印しないこと。

思いこんでしまうと、自分で感じるができなくなる。モノが見られなくなる

よくないと感じたら、そのときすぐに改善すること。

鉄は熱いうちに打てじゃないけど、即応性が大事。

うまくいっている時は自分で決めないこと。

特に共同作業の場合、流れに乗ることも大切です。

自己満足を超えること。

自分が楽しいということだけでは限界があります。

クリエイティブは社会(他)のものになるということ。

クリエイティブの基本はコミュニケーションです。

俠気をもつこと。

最終的にはたとえ世界中の人が反対しても、自分でやるべきだと思えばやる。最後のケツは自分でもつ。

物事や自分は常に動いている(可変している)と感じること。

思いこみは敵。変化しているからこそ面白い。

関係性の中でしか生まれえないということ。

個人作業であっても、その裏側には関係性がある。

人の話をよく聞いて、人の話にまどわされないこと。

判断に悩む場合、人の話を聞くことは大切。でもあくまで判断するのは自分であることを忘れない。

名前のない風景(物事)をよく見て感じる。

できつつあるんだがまだ判断がつかない場合、認識されていないモノは得体が掴みにくいが、それをよく感じる。

可能性がないと思ったら、無理をしても白紙にもどすこと。

たとえ99までできていても、0に戻す勇気も必要。

最後まで改善出来ることがあるか、やるべきことがあるか、思い続けること。

最後の最後まで前向きに作品と向き合うことです。

失敗を恐れすぎないこと。

失敗は発明の母ですから。

言いわけをしないこと。

言い訳をするぐらいなら作り直しましょう。

矛盾はつきものだという。

矛盾もまたモチベーションにできるようでない。

解りやすくしながら、抽象度が増すこと。

分かりやすくすることと抽象度が増すことは、共存できる。イメージがふくらむ。

相反するものが共生していること。

刺激的だと思います。

最後は体に聞くこと。

最後はやっぱり、目だけじゃなくて体が反応するんです。

いままで言ったことを御破算にすることがあるということ。

なんやかんや言っても、最後は作品。モノを作っているときに、今言ったようなことが頭の中をぐるぐる回っているけれど、最終的には作品が決める場合もあるんです。