

原作マガジン vol.1

講座編：原作作りのノウハウを学べる。今回は原作作りの基礎を解説。

制作編：原作作りの制作過程を学べる。各原作の制作過程を詳しく解説。

原作編：ギャグ、恋愛、ホラー、感動。多彩な原作を収録。

「ビーム売りの少女」

ビームいらんかねー。

「刀売りの少女」

刀のおまけは居合い切り。

「へいタクシー」

タクシー止めたきゃ元気よく！

「ブレッドコーナーフォーリンラブ」

パンをくわえて曲がり角でぶつかる理想の男性？

「私の彼は左足」

彼氏が左足でも真面目な恋愛なんです。

「てけてけ定義」

下半身が擦り切れるまで這い続ける地獄の責め苦。

「冷蔵庫の肉」

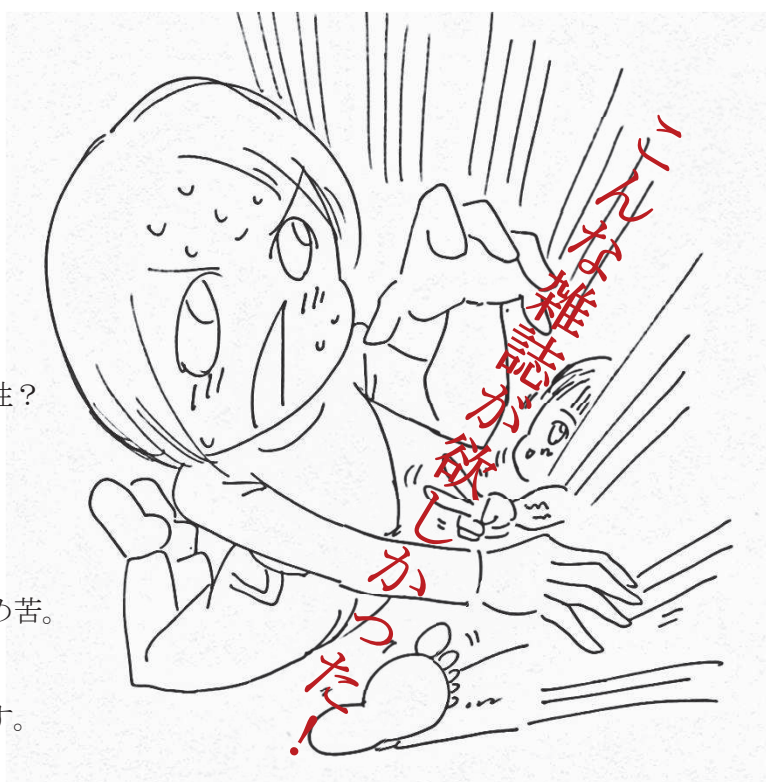
冷蔵庫一杯の肉。普通の家庭に買いに行きます。

「観察契約」

幸福が実現された世界で行われる真の幸福を求める実験。

「未来のアルバム」

死ぬ前に見る暖かな未来。決して得られない幸せ。



原作利用権付き！

収録されているすべての原作を自由に改変した上であなたの作品を作ることができます。

著者：二角レンチ

目次

| | |
|--------------------------|----|
| 原作マガジンについて | 4 |
| 原作利用権について | 5 |
| 講座編 | 6 |
| 原作が足りない..... | 7 |
| 原作はプレゼンテーション..... | 8 |
| 原作は最小の作品にする | 9 |
| 原作と一般作品は正反対 | 10 |
| 好きなように書く | 11 |
| 見る人にわかるように簡単にする | 12 |
| 自分が読者として面白い物を書く | 13 |
| 絵と文をかく | 14 |
| 絵はそれが何かわかるように描く | 15 |
| アイデアは連想で考え出す..... | 16 |
| キャラデザインは基本タイプを用意する | 17 |
| キャラに個性はいらない | 18 |
| キャラに名前はいらない | 19 |
| わかりにくいことは省く | 20 |
| 設定は省く | 21 |
| 伏線は省く | 22 |
| 背景を省く | 23 |
| リアリティは必要ない..... | 24 |
| 専門知識は必要ない | 25 |
| ギャグとシリアスは両方考える..... | 26 |
| 二つ以上のジャンルを組み合わせる | 27 |
| バトルは味付け..... | 28 |
| オチは適当でよい | 29 |
| ハッピーエンドにしなくてよい..... | 30 |
| 回想は入れてよい | 31 |
| 勢いをつける | 32 |
| 説明は語らせる..... | 33 |
| 登場人物は一人か二人..... | 34 |
| 原作編 | 35 |
| ビーム売りの少女 | 36 |
| 刀売りの少女 | 38 |
| へいタクシー | 40 |

| | |
|--------------------------|-----|
| ブレットコーナーフォーリンラブ | 44 |
| 私の彼は左足 | 50 |
| てけてけ定義 | 60 |
| 冷蔵庫の肉 | 69 |
| 観察契約 | 76 |
| 未来のアルバム | 94 |
| 制作編 | 109 |
| 制作：ビーム売りの少女 | 110 |
| 制作：刀売りの少女 | 114 |
| 制作：へいタクシー | 116 |
| 制作：ブレットコーナーフォーリンラブ | 117 |
| 制作：私の彼は左足 | 119 |
| 制作：てけてけ定義 | 121 |
| 制作：冷蔵庫の肉 | 126 |
| 制作：観察契約 | 128 |
| 制作：未来のアルバム | 136 |
| 奥付 | 139 |

原作マガジンについて

原作マガジンは電子ファイル等の本以外の形であっても本と呼称します。

原作マガジンは、原作の作り方を学んだり、原作を見て楽しんだり、原作をもとに自分の作品を作ったり出来る原作についての情報総合誌です。

原作のアイデアの出し方、膨らませ方、練り上げ方、そして原作として見てもらうために作品の形にするまでを実際の原作を見ながら学べます。

原作は気軽に見て楽しめるよう最小の作品の形になっています。原作ならではの面白さをご堪能ください。

作品を作る技術を持ち原作を探している人のために、原作を提供しています。

収録されているすべての原作は、原作利用権付きです。この本を購入した人は誰でも気軽に原作として、自由に改変した上で自分の作品を作ることができます。

この本は、面白い原作を作る原作者が増え、その原作を使用した面白い作品が世にあふれるようにすることを目的としています。

原作利用権について

この本に収録されているすべての原作は原作利用権付きです。この本を購入した人は誰でもそれを原作として、自由に改変した上で自分の作品を作ることができます。漫画、小説をはじめ動画、映画、アニメ、ゲーム、劇、絵本、紙芝居、漫才などあらゆる作品の原作として使用できます。原作として使用する際に連絡、許諾、契約はいりません。原作を使用する際は、原作者名を記載してください。原作、原案、アイデア提供等呼称は何でもかまいません。

(例 原作：二角レンチ)

この原作はそのままの形で使用することはできません。必ず自分のアイデアや設定、キャラクターなどで改変してから作品を作ってください。絵は一切の使用を禁止します。自分で描くなどしてください。文章は言い回しなどある程度そのまま使用してもかまいませんが、完全にそのまま使用するのは禁止します。必ず自分の文章で書いてください。原作に似ている必要はありません。どれだけ変わろうがかまいません。

原作はすべてフィクションです。実在の人物、団体、事件等には一切関係ありません。

原作、原作者および他のあらゆる人、物、団体等に対して貶めたり損害や迷惑を与える等の行為を禁止します。原作を使用することにより生じるあらゆる問題や損失、賠償等に対し原作者は一切の責任を負いません。原作を使用する人は、すべて自己責任で使用してください。原作者はその原作を用いて作られた作品に対し、利用規定に反しない限り一切関与しません。作品内容に口を出すこともなければ、その作品から得た利益に対し分け前を要求するようなこともありません。

この原作は公開されたものです。そのため、未発表の作品のみを募集する賞などには使えません。この原作はすべて自分で考えたオリジナルですが、既存の作品と似ていないという保証はありません。アイデアというのは世界中の誰かが同じことを考えているものであり、完全に誰のアイデアとも似ていないアイデアというのは存在しないためです。原作の著作権を放棄しているわけではありません。この原作を使用して作った作品の著作権はその作成者にありますが、原作の著作権は原作者にあります。

講座編

原作を作るためのノウハウを学ぶ講座です。

今回は基礎です。原作を作る基本的なことを学びましょう。



原作が足りない

世の中には原作が足りません。

絵のうまい人、文のうまい人など作品を作る技術を持つ人はたくさんいます。

その人たちが仕事がない、食っていけないと言っているのはよい原作が足りないからです。

よい原作なら作品化すれば売れるのです。売れないのはつまらない原作を作品化するからです。

よい原作が増える、あるいはその人たち自身がよい原作を作れるようになれば問題は解決するのです。

だから今こそ、みんなが原作を作れるようになるべきなのです。

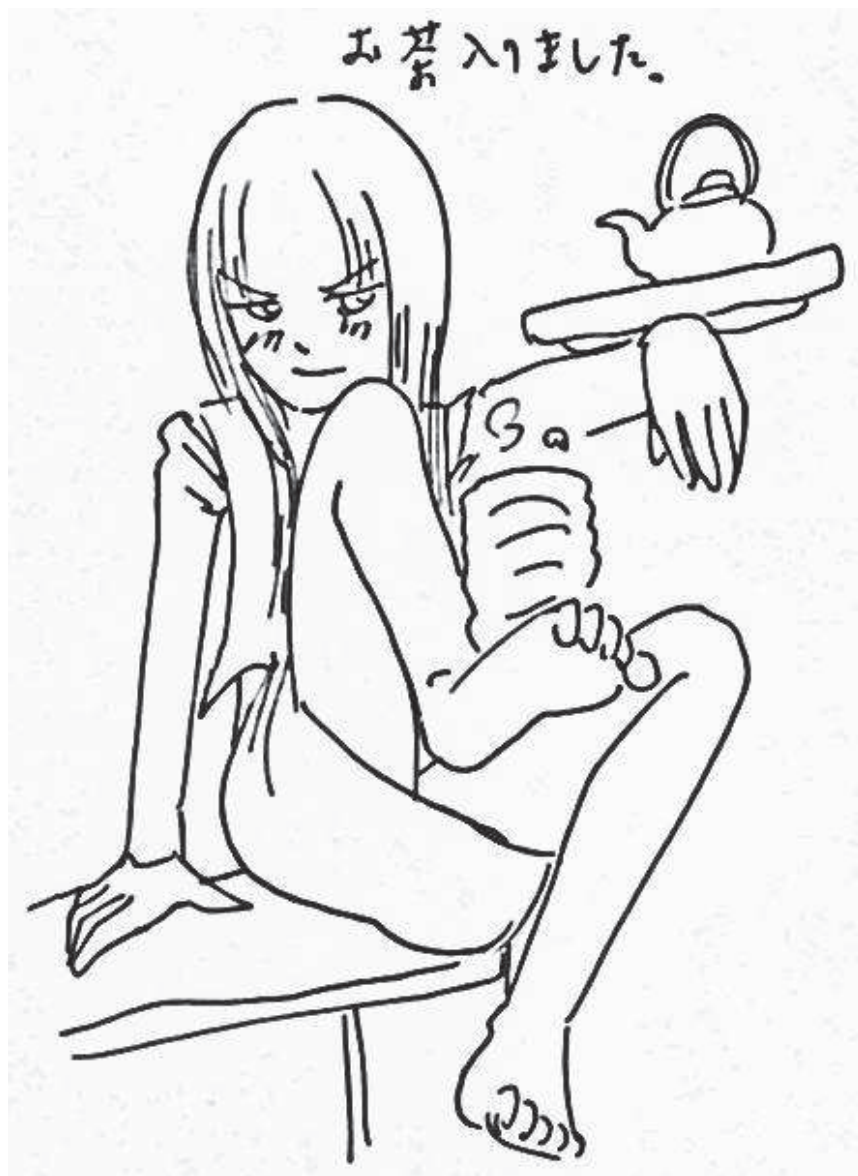


原作はプレゼンテーション

原作は、アイデアの面白さを伝えるプレゼンテーションです。

アイデアの面白さを効果的に伝えるために、最小の作品の形にしましょう。

このアイデアは面白い、使えると思わせるために工夫しましょう。



原作は最小の作品にする

原作は最小の作品の形にしましょう。

短くないと見てもらえません。

作品の形でないと見てもらえません。

余分な設定も、キャラも、話もすべて削りましょう。

最も面白いところだけを書きましょう。



原作と一般作品は正反対

原作を最小の作品の形にするときの手法は、一般の作品を作るときとは違います。

基本的に、作品作りについて言われていることの反対のことをすればいいです。

一般の作品はアイデアに肉付けをして肥大させます。アイデアは埋もれてしまって見えません。

原作は余分な肉付けを省いてアイデアをむき出しにします。アイデアそのものを見せるのが目的なのです。



原作編

実際に作られた原作を見てみましょう。見て楽しむ、テクニックの実例を学ぶ、アイデアを出すための刺激とするなどいろいろな使い方が出来ます。

この原作はすべて原作利用権付きです。これを原作として自由に改変した上で自分の作品を作ることが出来ます。ぜひ自分ならではのアイデアを盛り込んだ面白い作品を作ってみてください。



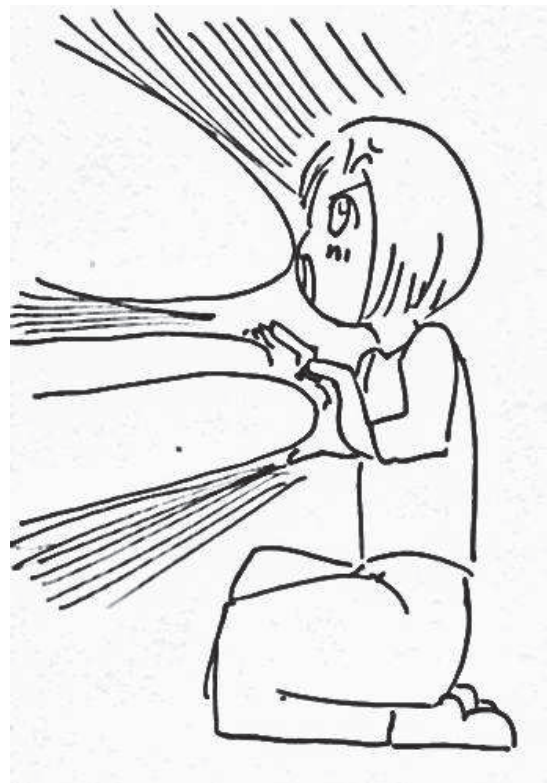
ビーム売りの少女

ビーム。ビーム。ビームは
いらんかねー。

熱くて焦げつくビームは
いらんかねー。



今なら両手ビームもお付
けして、大変お買い得で
すよー。



本当ですか。

それはお買い
得ですね。

買います！



毎度ありー。

ぎやああああ。



(完)

へいタクシー

あ、あの、タクシー……。



駄目よそんなんじゃ。タクシー
一止まってくれないわよ。

こうやるのよ。見てなさい。

へいタクシー！



ドギヤ
アアア。



ピタッ。



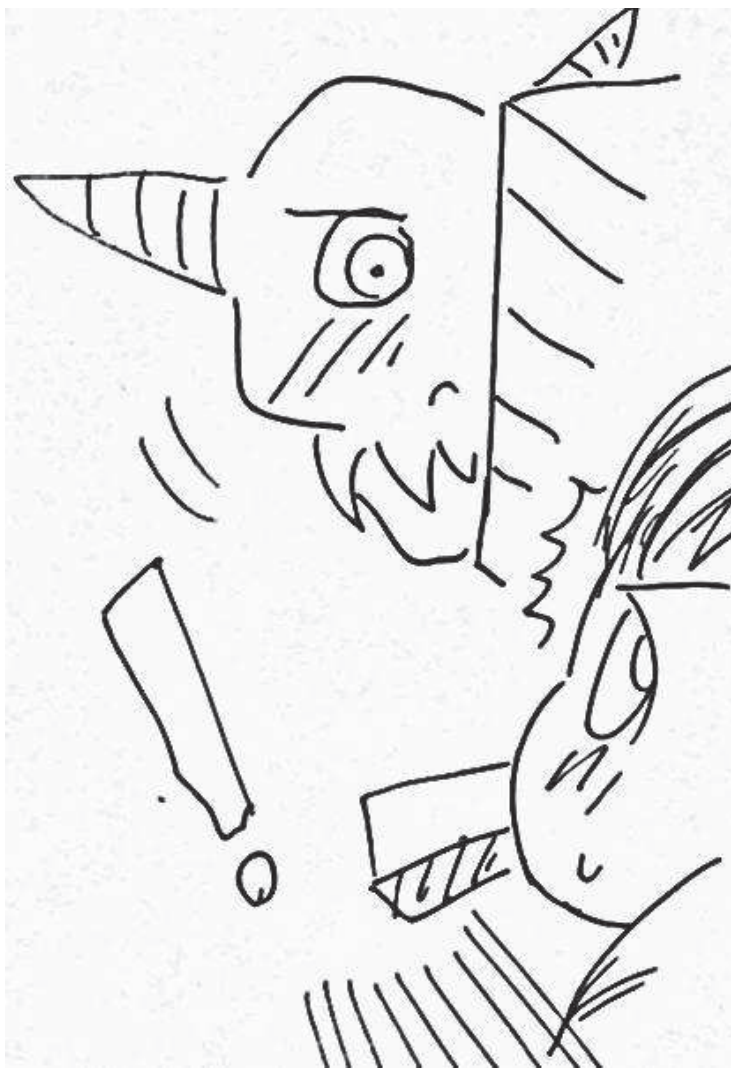
ブレッドコーナーフォーリンラブ

朝寝坊して、朝食食べてる暇はない♪
制服に着替え、パンをくわえて家を飛び出すの♪
遅刻寸前猛ダッシュ♪
曲がり角でぶつかる男性、素敵な出会い、恋の始まり♪
ブレッドコーナーフォーリンラブ♪
理想の男性と出会うおまじない♪



ぬっ。

!



んぐおおおっ。

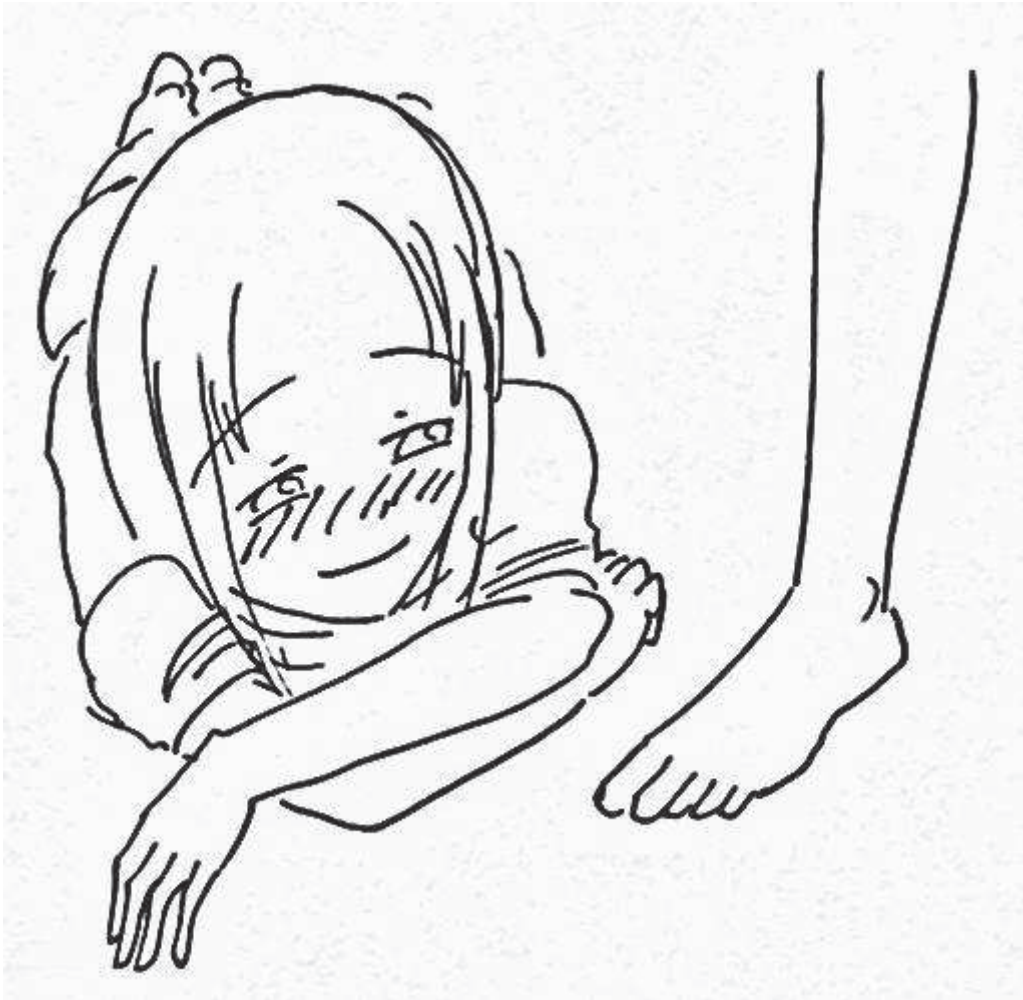
未曾有の男性
来たあああっ。



私の彼は左足

私の彼は左足。気弱でおとなしいけど、私を一途に愛してくれる。

私も、そんな彼が大好き。

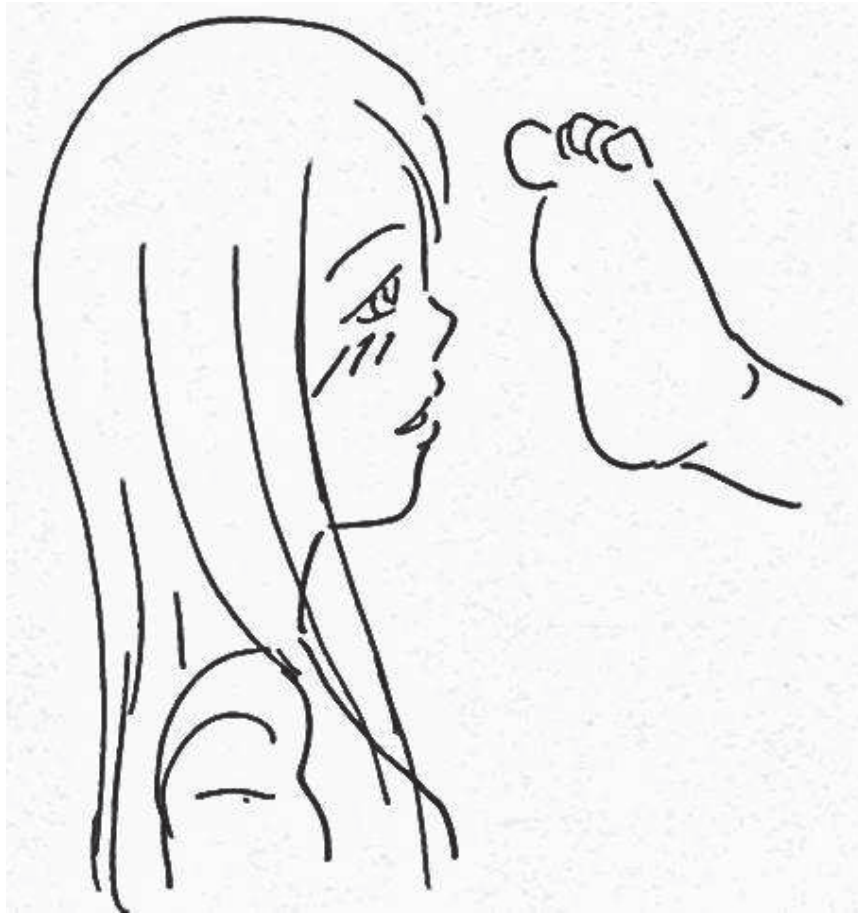


私たちは同じ大学の新生で、そこで知り合い、付き合うようになった。

告白は私からだった。

だって彼、いつも遠くから私をちらちら見るだけ。

声をかける勇気がないのね。私はそんな彼がちょっぴり気になって話しかけた。



彼は不思議な人だった。

なんだかわからないけど、一緒にいると心が安らぐ。気がつくと私は、初対面なのに何時間も自分のことばかり話していた。他の友達には言えないような悩みや愚痴までべらべら話してしまった。

彼はそんな不躰な私を嫌がることなく、ただ黙って聞いてくれた。

その姿のなんとたのもしかったことか。今までつきあってきた男たちとは違っていた。

何時間も話して気づいたときには、私は彼のことが気になっていた。

私が長いこと話したせいで、午後の授業を全部すっぽかすことになってしまった。私は彼が授業に出られなかったことを謝った。

彼は、気にしなくていいと言ってくれた。私と話すほうが、授業に出るよりずっと大事だからと言ってくれた。

てけてけ定義

てけてけは、胴で切断された上半身が、下半身を探していたり、人を襲って下半身を奪ったりする怪談。



でもそれ以外にも諸説ある。

これはそんな、てけてけの諸説のひとつ。

てけてけは、人が死んだ後、天に召される前の魂である。

人は死後、その魂は生前の罪に汚れている。

その罪を償い清め、きれいな魂でないと天に召されない。地から離れられない。

その償うための罰が、いわゆる地獄の苦行である。天はその苦行が存在することを人々に知らしめることにより、人が生きている間になるべく罪を犯さないようにする。

どんな善人でも、いくつもの罪を犯している。その分だけ魂は汚れ、その罪を償わなければならない。

死後の魂が、その罪をどんな罰で償うのかは、生前犯した罪の中で最も重いものにより決まる。

てけてけは、生前の罪の償い方のひとつである。

それは、我が子を墮胎した者に与えられる罰。

だから女性しか、てけてけにはならない。

生まれる前に生きる権利を奪った罪は重い。

てけてけは、その墮胎し殺した我が子を探さなければならない。

もちろん、その子の魂はとっくに天に召されている。魂は生まれてから生きている間に犯した罪で汚れる。生まれる前の魂は罪に汚れておらず、罪を償う罰を受けずにすぐ天に召される。

だからてけてけが探すその子は、どこにもいない。

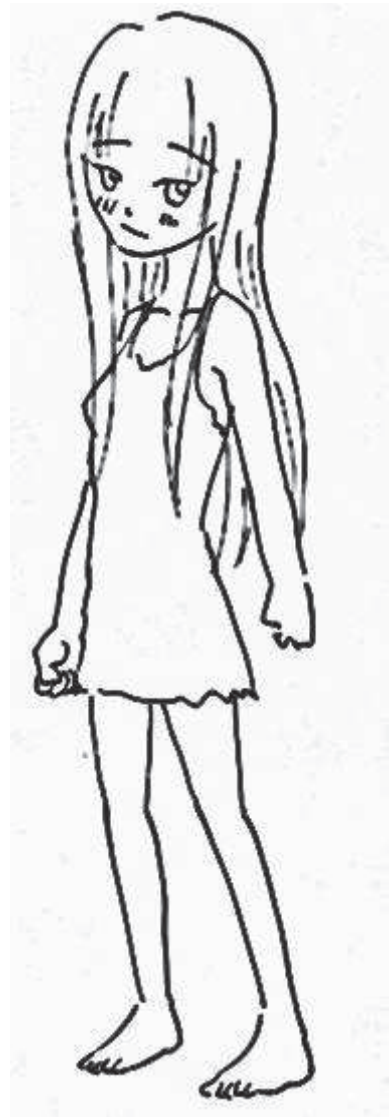
いないのに、探さないといけない。

てけてけは、決して見つからない我が子を探すという罰。

てけてけになる魂は、死後は五体満足な形をしている。ちゃんと足がある。両足で立っている。

魂は、痛みを感じる。でもどんなに痛くても気絶したり発狂したりしない。

これは罰の多くが、魂に痛みと苦しみを与えるものだからだ。それを感じられなくては罰にはならない。



てけてけは、どこかからかすかに聞こえる我が子の泣き声を聞く。

これはもちろん幻聴だが、てけてけにはそんなことはわからない。

ただこの声を聞き、その我が子を探さねばならないと思い込んでいる。

それが出来れば罪は浄化され、天に召されることが出来ると思い込んでいる。

てけてけは裸足で、足の裏は、固くいびつな地面を踏むので痛い。

でも、歩いて我が子を探さねばならない。

自分の都合で殺した我が子。生きる権利を奪った我が子。

その子の痛みと苦しみに比べ、なんと軽い痛みだろうか。

てけてけは歩く。遠くから聞こえる我が子の泣き声に向かって。それが幻とは知らず。

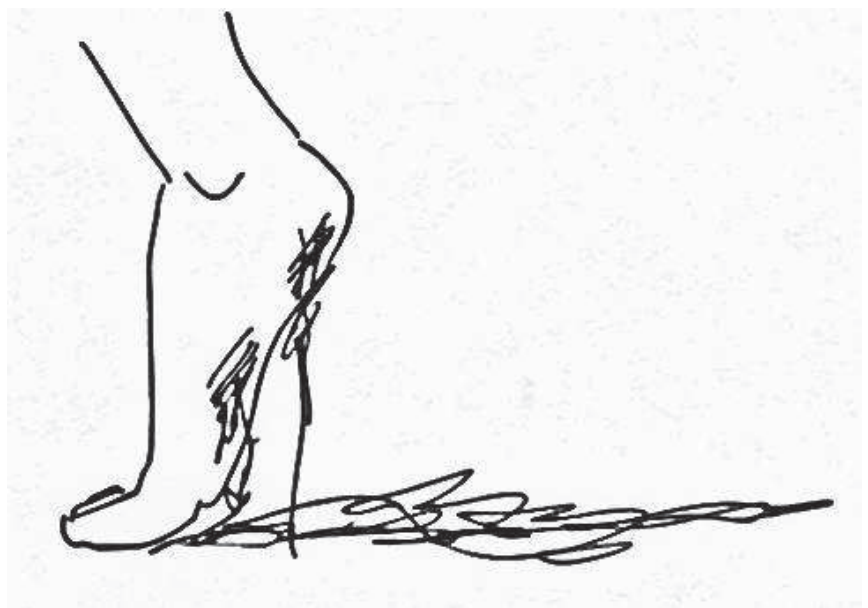
足の裏が痛い。それでも歩く。歩いて歩いて、それでもたどり着かない。

いくら歩いても、我が子の泣き声は遠い。とても遠い。

歩いて歩いて気がつけば、足の裏はすりむけて血が出ている。

それでも歩く。立ち止まることは許されない。

この痛みと苦しみを終わらせるには、立ち止まらずに歩き続けなければならない。



歩いて歩いて。足が痛い。

痛む足をふと見ると、血まみれだ。

血まみれで、すりむけて。すり減っていた。

足がすり減って、無くなっていた。足首から下が無くなっていた。

痛い。痛い。ものすごく痛い。

痛くて痛くて、それでも立ち止まることは許されない。

この痛みを終わらせるには、止まらず歩いて我が子の元へたどり着かなければならない。

痛みをうめいて、それでも歩く。

歩いて歩いて。またすり減った。

今度は膝から下がすり減って無くなっていた。

痛い痛い。痛すぎる。

それでも立ち止まることは許されない。

この痛みを終わらせるため、歩き続けなければならない。



冷蔵庫の肉

私の家の冷蔵庫。

お肉が一杯。いつも一杯。

山の中の一軒家。古い家。近所に住んでいる人はいない。

広い一軒家に私一人。でも寂しくないよ。私の家族がたくさんいるから。

私の家族。たくさんの犬。野良犬を見るとほっとけない。ついつい連れて帰っちゃう。

家の中で飼っている。私のかわいい犬たち。

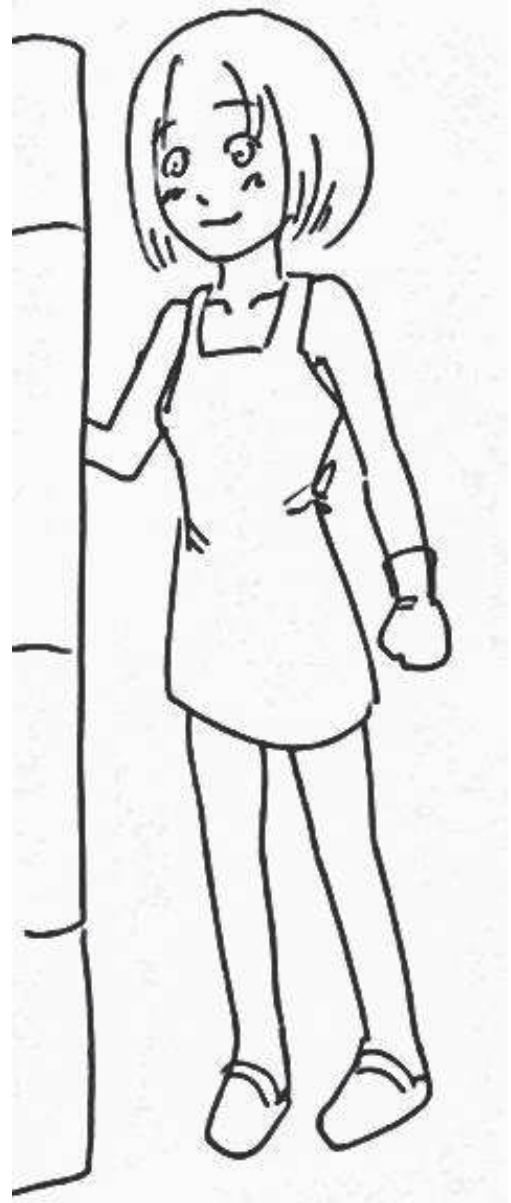
犬たちはみんなたくさん食べる。お肉ばかりたくさん食べる。

だから私は毎日、たくさんの肉を買いに町へ出かける。車で町まで買いに行く。

遠くの町まで買いに行く。いろんな町へ買いに行く。

電話をもらったら買いに行く。どこへでも買いに行く。

お肉を売りたい人の家まで買いに行く。



私の仕事は古本屋。電話一本で買い取りに行く。お客さんの家まで買い取りに行く。

だから私の車は古本屋の出張買い取りのペイントがしてある。うん。誰が見ても出張買い取り。



お客さんはいつも、電話一本で買い取りを依頼してくる。

私はどこへでも買い取りに行く。本を売ってくれる人の家まで、どこへでも買い取りに行く。

買い取りする本を入れるケースはこちらで用意している。ケースにも出張買い取りと印刷されている。うん。誰が見ても出張買い取り。

ケースは防水断熱。真夏でも家へ帰るまで、保冷剤を入れれば腐らない。密閉するから臭いももれない。

うん。何を入れても大丈夫。

本がたとえ、湿っていて染み出しても大丈夫。

今日も出張買い取り。電話をくれた人の家へ向かう。

今日のお客さんは男の人だ。私は買い取りする本を査定するため家の中へおじゃまする。ケースを持っておじゃまする。

いくつも持っておじゃまする。道具も持っておじゃまする。

お客さんは、二股かけていた遊びの女がしつこくて。この家でついさっき別れちゃったって。

そんな世間話をしながら、私は本の査定をした。

本はとても濡れていた。だからお風呂で全部しぼって流した。

本はとても大きかった。だからお風呂で小さく切った。本を簡単に裁断できる道具があるのですよ。固い本もバツバツ切れます。

買い取れない本はすりつぶしてトイレに流した。やわらかい本を簡単にすりつぶす道具があるのですよ。

固い本を買い取ります。さすがにこれを砕くには、音が大きな道具を使う。ここではそんなことができません。

近所迷惑ですから。近所に聞こえると困りますから。

本の査定が終了したら、査定の後始末をします。あとには何も残らない。臭いも染みも残らない。

そういう洗剤があるのですよ。もし警察が調べても、何も見つけられないほどきれいに出来る薬品があるのですよ。

買い取れなかった本は、お風呂で流したり、トイレで流したり。その処分費用がかかります。

買い取った本の金額を差し引いても、たくさんたくさんかかります。



観察契約

僕は、年上の女性と観察契約を結んだ。

理想世界と呼ばれるこの世界では、人は努力して幸福になる権利が保証されている。他人の幸福を妨げることは罪とされる。

人は誰とでも自由に関わる権利と、関わらない権利を持つ。誰かと親密になるのも、突然縁を切るのも自由だ。

だから人間同士をある関係に縛り付ける場合、法律によって定められた契約を結ぶ必要がある。

誰も誰かに強制できない。強制は幸福を妨げる。だから権利として認められない。



強制の権利と義務を認めるために、契約がある。誰かになんらかの強制をするために、契約を結ぶ。

様々な契約の中でも特に、真の幸福を見つけだす実験に属するものがある。

真の幸福とは、限界のない幸福だと定義されている。物質、快楽、愛情という既存の幸福には限界があり、過剰に得ると心身を壊し、不幸になることが証明されている。

既存の幸福で満足できない人間は、よりすばらしい幸福を求めた。限界のある幸福で満足せず、限界のない幸福を求めた。

限界のない幸福、真の幸福を求め、それを見つけだす実験を行った。

様々な実験の中で、少しずつ確実に成果をあげているのが、ある特定の条件での契約だ。

上下関係のある契約。上の者は主（あるじ）となる。二十歳以上しかねない。権利を妨げられず、下の者に対し特別な権利を得る。

下の者は僕（しもべ）となり、主に服従する。十八歳から二十歳の誕生日までの二年間。それ以外の年齢では僕になることは認められない。

僕はある種の義務を課せられ、ある種の権利を奪われる。契約中は主と常に一緒に行動する。

僕が二十歳の誕生日を迎えたら、契約は終了する。二人は別れ二度と会うことを許されない。

特定の権利と特定の義務。上下関係。その特殊な状況下で、主と僕に起こる変化から、真の幸福に至るヒントを見つけ出す。

契約する主と僕は、自分たちが真の幸福を得るために契約する。しかし未だかつて誰一人として見つけ出せていない。

それでもその膨大な実験と記録から、真の幸福へ至るヒントは見つけだされている。その実験と犠牲は無駄にはならない。

犠牲。契約のいくつかは、契約者の幸福を犠牲にする。

契約は上下関係を認める。主にある種の権利を認める。僕にある種の義務を課す。

契約の中で、最も真の幸福を見つけ出す可能性が高いと言われるものの一つが人形契約だ。

人形契約において、主は無制限の権利を得る。僕に対し、通常犯罪に当たる陵辱、拷問、殺人の権利を持つ。



僕は毎日薬を投与され、意思も思考も身体の自由も奪われた人形にされる。

人形は薬の作用で快楽や愛情といった既存の幸福を拒絶し、涙を流す。真の幸福に至る行為にのみ微笑みを返す幸福測定器にされる。

主は人形となる人間を愛していることが条件となる。だから主ははじめ人形を傷つけるつもりはない。

しかし人形が、主の与える快楽にも愛情にも拒絶反応を示し、涙を流す。主が人形を愛するがゆえに人形が自分を愛してくれない怒りが激しくなる。

その怒りで暴走し、人形を陵辱し、拷問する。



人形はほとんどの場合主に殺される。生きたまま契約が終了しても、拷問で壊された身体は一生不自由なままだ。文字通り人形のような身体にされ、その後の人生は不幸でしかない。

そこまでしても、真の幸福は見つけ出せない。考えられる最大の代償を支払ってもなお、見つけ出せない。

普通の方法では絶対に見つけ出せない真の幸福。しかし必ずしも大きな代償が必要とは限らない。



何らかの変化を起こし、そこから真の幸福に至るヒントを見つけ出す。多くの実験から多くのヒントを見つけ、正解を導き出す。

そのために、権利も義務も代償もわずかで、契約後も無事に生きられる契約も多い。

僕（ぼく）は主と観察契約を結んだ。僕は自分が傷ついたり苦しんだりするのはいやだったから、単なる興味本意でできる契約を選んだ。

普通に生きていては得られない、ちょっぴり新しい幸福。

真の幸福なんてだいそれたものはいらない。僕は幸せだが物足りない人生に、ちょっぴり刺激が欲しかった。新しい幸福が欲しかった。

ただそれだけだったのに。契約は、それ以上の変化をもたらす。甘く見ていたことを後悔するほどに。

契約するパートナーは普通、政府機関の紹介所に登録して探す。

僕は主である彼女とそこで知り合った。

契約は二年間にも及ぶ。誰とでも自由に縁を切れるこの世界において、二年間も特定の相手と一緒にいるというのは大変なことだ。

途中で嫌にならないように、一緒にいても不愉快にならない相手を探さないといけない。

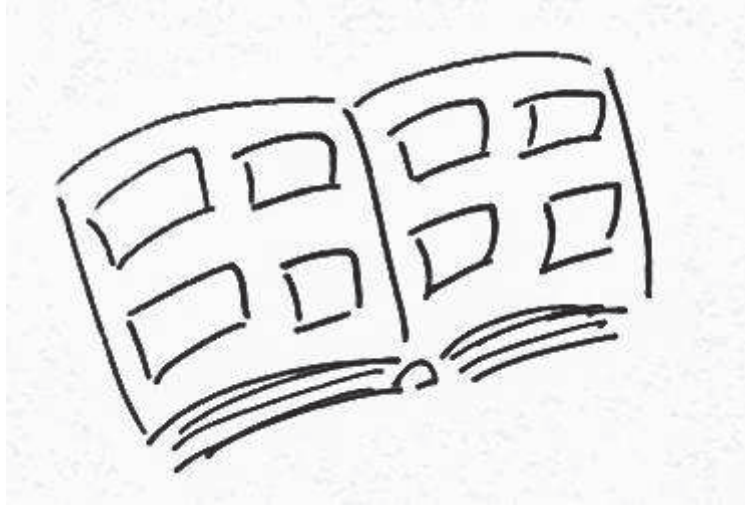
通常、紹介所の何人かをピックアップし、契約を前提とした付き合いを申し込む。相手もこちらのデータを見て、了承するかどうか決める。

そうして両者がともに了承した何人かをパートナー候補として、付き合ってみる。

一緒にいて話をし、遊びにいき、食事をし、寝泊まりし、抱く。

未来のアルバム

ある日、俺に一冊のアルバムが届いた。単なる噂話だと思っていた、未来のアルバム。



それはもうじき死ぬ運命にある者が、最後に悔いを残さないようにするための、神様からの贈り物。

あと一日で死ぬ者に届く。届いた日に思い悩み、人生で一番悔いの残ることを考える。次の日一日で、精一杯努力し、悔いを無くす。やり遂げた次の日は、ただ死を待つ。

何も写っていない写真が並ぶアルバム。表紙の裏には説明と死ぬ日が書いてある。

その日のいつ、どうして死ぬかはわからない。何らかの事故で死ぬ。運命だから死は避けられない。対策を立てて免れることは出来ない。

やり残したことを努力することで、その結果得られる未来の幸せがアルバムの写真に写るようになる。

アルバムは、過去に得た幸せだ。それを懐かしみ、再び喜び感じるためのものだ。でも未来のアルバムは、未来の幸せを、決して手に出来ない幸せを、死ぬ前に喜び感じるためのものだ。

ただの噂で、誰も見たことがない。でも手にしたらわかる。これが本物だということが。人間には計り知れない何らかの力で作られたものだということが。

未来のアルバムは、まもなく死ぬ運命を知ってなお、前向きな努力ができる者にだけ届けられる。その心の強さに対する神様のご褒美。

神様は人の運命を変えられない。人の生死は変えられない。

神様に出来ることは、どんな不幸にあらうと幸せにならうとする努力に対し、褒美を与えることだけだ。

俺は自分が死ぬことに絶望し、一晩中布団の中で泣き続けた。



さんざん泣いて、あと一日しかないと考えたとき、はっとした。

もう、泣いている暇はない。

俺は幸運なんだ。死ぬのは運命なのだからどうしようもない。

でもそのままならただ死んでいた。死ぬときに悔いを残したまま死ぬことを後悔した。

今なら間に合う。やりたいことはたくさんあった。でもあと一日ではあれこれ出来やしない。

そもそも、死ぬ前にどうしてもやりたいことと考えると、ほとんどのことは別段やらなくてもいいことだった。

やりたいことと、やらずに死ねないことは違う。ある日突然死ぬことを自覚し、真剣に考えないと気づかない、やらなければ絶対悔いの残ること。人生でやり残したと言える、本当の望み。

そう考えたとき、俺がやり残したことはたった一つだった。ほんのちょっと勇気があれば出来る、簡単なこと。

好きな女に告白する。

ただこれだけのことが、ほんのわずかな勇気を振り絞れば出来ることが、死ぬことを自覚しなければ出来ないなんて。

情けない。本当に情けない。

でもよかった。これでよかった。死ぬのはつらいけど、告白しないうちに死ぬのはもっとつらい。

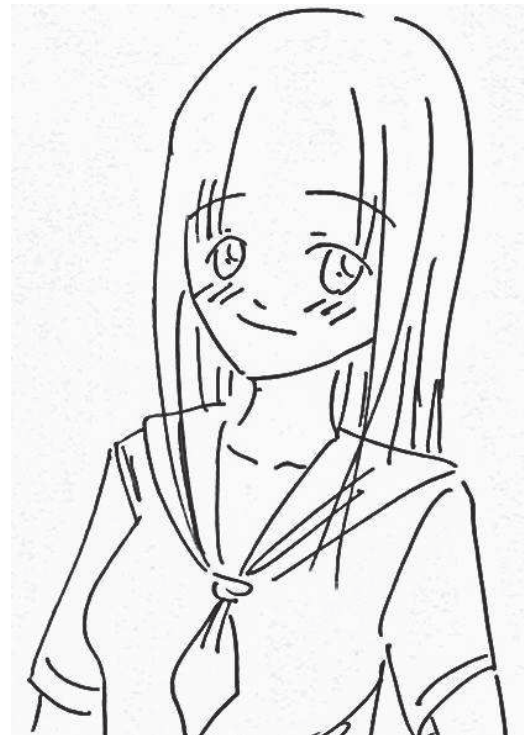
今日、学校で会って告白しよう。ずっと好きだったあの子に。

俺の好きな子は、幼なじみだった。

小さい頃からお互い好きで、でもどちらからも言い出せなかった。

彼女はずっと、俺の告白を待っていたのに。俺はほんのわずかな勇気がなくて。いつも照れたり笑ってごまかしたりした。

俺はとても恵まれていた。好きな子がいつもそばにいて、その子も俺のことが好きだとわかっていて、俺の告白を待っていて、それがわかるように態度で示してくれて。



そこまで恵まれた状況でなお、俺は告白出来なかった。断られる心配なんてなかった。怖いわけではなかった。

ただ照れくさい。告白なんて初めてだから、いざとなったらなかなか言えない。

今ならわかる。それがどれほどまでにくだらな理由か。そんなことで告白出来ないなんて言うのは、どれほどまでに馬鹿なのか。意気地なしなのか。

彼女は辛抱強く待ってくれた。でもそうやって待つのがどれほど辛いことか、俺は考えていなかった。

自分の都合だけで告白をためらう俺に、何度失望したことだろうか。それでも俺を好きでい続けてくれることが、どれほど大変なことか。

俺はまるで考えていなかった。死を意識して、はじめて気づいた。

俺は、彼女のことを真剣に考えていなかった。

彼女はだから、自分からは言わなかったのだ。彼女は俺に、自分と同じように真剣に考えて欲しかった。気軽でいいかげんな考えで付き合うのはお互いのためによくないと、わかっていたのだ。

俺はその日、彼女に学校の帰りに話があると伝えた。最近学校から一緒に帰ることはあまりなかったので、彼女も話の内容を察したようだ。

彼女はすごくうれしそうに笑った。それを見て改めて、俺がどれほど彼女を待たせ苦しめていたかがわかった。

学校から帰る途中、公園によった。人気はなかった。俺は彼女のほうを向いて、自分が彼女をどれだけ好きかを伝えた。

彼女はとてもよろこんだ。涙を浮かべてうれしいと言った。



制作編

ここでは、収録された原作それぞれがどのようにして作られているのかを見てみましょう。

どんなことをアイデアのきっかけとし、それをどう連想で膨らませ、作品の形にまで仕上げるのか、そのアイデアを出す過程を見ることで原作の作り方の実際を学べます。



制作：ビーム売りの少女

「ビーム売りの少女」のアイデアの発端はマッチ売りの少女から。マッチ以外に売って面白い物を考えてみましょう。

売り歩くとと言えば竿だけ屋やわらび餅を売っている何々いらんかねーといったかけ声です。あれはのんびりと売り歩いている。じゃあもっと勢いよく売るとどうだろうか。

勢いのある売り物。ビームとかどうだろう。ビームを吐き出しながらビームを売り歩くと絵として面白い。じゃあビームを売るビーム売りの少女にしましょう。

さて、誰がビームなんか買うのでしょうか。何かを破壊して欲しいのでしょうか。悪者をやっつける正義の味方とかでしょうか。

ビームが危ないとわかっていてうっかり買ってしまうのはどうでしょうか。オチはビームを買ったら毎度ありーと言ってビームを放つ。それを浴びる客。ビームを買ったらそんな目にあうだろとわかっていてのお約束。

ビームを買ってそれを浴びてしまうお馬鹿な客。ではこの客に売りつける売り方はどういったものにすればよいのでしょうか。ただ買うだけでもいいのですが、もう一ひねり欲しいところです。

バナナの叩き売りのように、買わずにはいられなくする素敵な売り文句。抱き合わせでおまけをつけ、それはお買い得ですねと言わせる。ビームをうっかり買ってしまい、それを浴びてしまうお馬鹿な客らしくていいですね。

ビーム自体がお得なものではないのでそれにつけるおまけがお得なものではいけません。損得で合計すればまあいいかとなるものではいけません。おまけをキャラメル一個みたいなすごくしょぼいものにするのが常套ですが、それでは面白くありません。どうせならビームと同じくらいかそれ以上に馬鹿馬鹿しいものにしましょう。ビームとセットで売る物。特にいいものはありません。そういうときは元のをより強調させるものにします。ここではビームをより強調するため、おまけもビームにしてその威力を上げましょう。もう一本つけてお値段据え置きというやつです。

ビームはどうやって出しましょうか。それはまあビーム砲とかでもいいのですがとくにこだわる必要がありません。そういうときは単純に口から出しているのがオーソドックスです。ギャグの場合なんでもかんでも口や手から出してればいいのです。その手法はありきたりながら絵的に面白いからよく使われているのです。原作に凝った表現はいりません。ありきたりで古典的なほうが見てわかりやすく面白いのです。

これを原作化するなら内容的に1～5コマ漫画になります。特に4コマにこだわる必要はありませんがこの場合は話のテンポや必要な絵の数からして4コマとなります。

ビームを売る少女はどんな子でしょうか。笑顔で客を騙してビームを売りつける悪者でしょうか。それだと客が騙されて売りつけられたとなって後味が悪くなります。この話の面白さは客が騙されたことではなく、客がお馬鹿なためにビームを買ってしまうその馬鹿馬鹿しさにあります。だから売るほうは客を騙すのではなく、なぜかそんな商品を本気で売っている人にします。ビームをすごい勢いで本気で売る人。より勢いをつけるため、なぜか怒っているとします。怒っているのが大喜びで買う客との対比で面白味が増します。

後は各コマの絵やセリフを想像してみてそれを紙にかきます。それを見て構図とかセリフとかキャラをより練り直します。この原作において売り手と客のデザインにあまり違いがないのは両者のイメージとしてそれがしっくりきているからです。イメージとしては両者の違いは表情だけなのですが、わかりにくいので客の頭にパンを載せています。

さて、ギャグを考える場合に大事なのは、そのギャグに対してツッコミを入れるのは誰かです。登場人物にツッコミを入れさせるのか、それとも読者にさせるのかということです。

原作の場合、ギャグはなるべく読者にツッコミを入れさせるほうがいいです。その分ツッコミのキャラやセリフを省いてより短くより勢いよくできるからです。

ギャグが面白いかどうかの目安の一つは読者が心の中でツッコミを入れるかどうかです。読者はそうすることで、ただ読むだけでなく自分も参加する楽しみを得るのです。ライブでじっとして聞いているよりも周りと一緒に声出して熱狂しているほうが楽しいのと同じです。

制作：ブレットコーナーフォーリンラブ

「ブレットコーナーフォーリンラブ」のアイデアの発端は、パンをくわえて遅刻遅刻と言いながら走る女の子が、曲がり角で男性とぶつかって恋に落ちるといった古典的なシチュエーションです。

曲がり角でぶつかるのが理想の男性ではなく未曾有の男性だったとしたら。ただそれだけの思いつきから連想を重ねていきます。

未曾有の男性とはどんなのでしょうか。角の向こうから出る巨大な怪物。怪物だから女の子を食べちゃいます。

女の子は未曾有の男性とぶつかって恋に落ちたくありません。簡単に回避できると面白くないので、回避できない理由を考えます。遅刻寸前で急いで走ってきたので勢いのあまり止まれない回避できないことにします。話を作るときはこのように、現在の材料の何かにこじつけると理由や設定が考えやすくなります。

ではぶつかりそうな女の子はどうしたらいいのでしょうか。回避が無理なのでぶつかっても恋に落ちないようにしなければなりません。このお約束のシチュエーションでは、パンをくわえていることが条件です。だからパンをくわえていなければいいのです。

ここで単にパンを捨てれば済むのですが、それでは面白くありません。なのでそれは思いつかず、なぜかぶつかるまでに食べきるという策を実行します。ここで読者がパン捨てるよとつっこみたくなるようになりました。

さてパンを食べきってしまったらそれで話が終わってしまいます。単にぶつかるまでに間に合わなかったでもいいのですが、それよりはじっと待っているだけと思われた怪物が突然腕をのばして捕まえるほうがよいでしょう。これで驚きとともにぶつかったこととなります。

ギャグなのでこの恋のおまじないは劇的な効果を持ちます。あっという間に恋に落ちます。あとは怪物が女の子を食べてしまうオチまでを、女の子が恋に落ちてあれこれ好意的に解釈するようにして面白くします。

制作：てけてけ定義

「てけてけ定義」のアイデアの発端は、怪談のてけてけです。これを元にアイデアを連想で膨らませ、原作にします。アイデアの発端は怪談のようにありふれた物でよいのです。世の中にそれを用いた作品が多くてもなお、自分にしか作れない作品は生み出せるのです。

アイデアの膨らませかたは、独自定義を用います。一部の要素を取り出し、それに別の理由を考えることで新しい定義を構築します。

てけてけの場合、下半身がなくて上半身だけです。下半身が事故で切断されたとされています。しかしこれの別の理由を考えてみます。すると、這いずりまわったから地面にこすれて擦り切れたのではないか、と思いつきます。

アイデアの出し方として、その理由を考えるのは非常に使える方法のひとつです。アイデアを考えるより理由を考えるほうが思いつきやすいからです。どんなこじつけだろうと無理や矛盾があろうとアイデアとしてはかまいません。

ではなんで擦り切れるほど這いずりまわるのかを考えます。てけてけは自分の下半身を探している。そして他の人間の下半身を奪い取ろうと襲ってきます。

探している。下半身以外で何を探すだろうかと考えます。

そこで我が子を探しているとします。てけてけは若い女の場合が多いので、子と言えば生まれて間もない赤ん坊でしょう。

探す対象として最も話を作りやすいのが人です。物とかを探すとすると探しものとしての重みが足りないからです。どんな苦勞もいとわず必死に探すのならやはりその対象は人がよいです。

てけてけは我が子を探しているとします。その場合、どういう状況が話に使いそうかを考えます。

てけてけが、生き別れた子に会いに来る。親子の感動の再会。

とはなりません。子は上半身だけで這い回る女を見て恐怖で逃げ出します。女は最後に一目我が子を見られて幸せに死ぬるでしょうか。あるいは我が子に忌み嫌われたことを悲しむでしょうか。

死者が愛する人に会いに来るが、その異形ゆえに拒絶される。これはよくある話ですが使えます。このアイデアはまた別の機会に使えるように取っておきます。

何らかの事故。たとえばデパートの倒壊とかで、母は下半身が切断される。しかし同じく事故に巻き込まれた我が子が遠くで泣いている。その我が子を助けるため、まだ死ぬない。上半身だけで這いずり、痛みを耐え、子を想いながら、必死に這いずる。普通ならとっくに死んでいるはずなのに、我が子の元までたどり着き、その子を助ける。赤子があれきの下の隙間に閉じこめられたとかを助け、力つき死ぬ。最後に救助に来た人がこんな距離を這ってきたのかとその凄まじさに驚き、母の愛に感動する。

これでもいいですね。ですが今回はこれも取っておきましょう。これだと下半身が擦り切れるほど長い時間這い回るアイデアとはあいりません。まあ別にアイデアを切り替えてもかまわないのですが。

遠くで泣いている我が子の元へ這っていくというのは使いましょう。

さてそもそも下半身が擦り切れる痛みや出血、それで動けるのかということを考えます。フィクションですからリアリティは無視してもかまいません。話に必要ななら、ただそう出来るとしてもよいのです。ですが出来るだけなんらかの理由を考えましょう。その理由自体が次のアイデアを出す元になるからです。

下半身が擦り切れた痛みを耐える、それには何らかの死者か、超能力か、先に述べた愛や想いの強さを用います。新薬の作用とかでもいいですが、今回は医学的なアイデアは使いません。

死者としましょう。死んだ母親が、我が子を探す。子は生きているのか死んでいるのか。

死者が、生きている我が子を目撃するために地獄を抜けて行くとか。地獄の足かせを足ごと断ち切り、歩けないから這っていく。身体が擦り切れてなお、我が子に一目会いに来る。母がいないことを嘆いて泣いている我が子に一目会いに来る。

制作：観察契約

「観察契約」のアイデアの発端は、作中に出てくる人形契約です。これは人形契約などの契約シリーズの四作目に当たり、それぞれは独立してそれ単体で読める内容となっています。今回原作として収録するにあたり、基本設定のうち必要な箇所だけ盛り込んで、さらに対比として人形契約にも触れています。

そんなわけで人形契約がアイデアの発端となっています。ではその人形契約の発端は何かというと、女性が人形として動かない男の子をなでて愛でるシーンと、最後に人形が自分の足で歩いて女性の元を去り、女性は行かないでと泣く。その二つのシーンだけです。ただそれだけのシーンからアイデアを膨らませ、これだけの設定を出し世界を構築しています。このとき別れのシーンを実写映画として想像してみて、泣けるかどうか考えます。泣けるならよい作品になりえます。その別れが泣けるほどの、どんな話や設定が必要かを考えていきます。

この原作のタイプは設定定義系と呼んでいます。通常、原作では設定はできるだけ省きます。設定は余分な肥大であり、原作にとっては必要ありません。つまらない設定を見せられる読者は、途中で見るのをやめてしまいます。原作を使う場合、設定は作品化する人が独自の設定をつけるため、原作は設定がないプレーンな話のほうが使いやすいのです。

読者は設定でなく話を見て楽しめます。読者の興味は設定でなく面白い話なのです。

これを逆にします。話でなく設定がメイン。興味深い設定を見せ、楽しませるようにします。

これは図鑑や文献を見るような、新しい興味深い知識を見る楽しみ、知的好奇心を刺激する楽しみを原作の面白さとして提供します。設定、設定、また設定。興味深い、もっと詳しく知りたい設定を提供することが原作で見せたいアイデアです。ただ設定だけでは堅苦しくてつまらないので、物語を少し盛り込むことで面白く読めるようにします。

設定がメインの作品を作るときは、通常の連想とは少し異なる方法を用います。設定から設定を導きだし、どんどん設定を膨らませることが必要です。ただ適当に設定を考えても何もいいアイデアは出てきません。

そこで、設定を考えたら、それが成り立つのに必要な設定を考えます。単におもしろそうな設定を考えるのではなく、今ある設定を成立させるのに必要な条件は何かを考えます。これが新たな設定となります。こうしてどんどん設定から設定を生み出せるようになります。

もう一つの方法がその設定の理由を考えることです。その設定だけでは存在しえないから、その設定が存在する理由は何かを考えます。どんなこじつけでもかまいません。それが新しい概念や考え方を生み出し、それが新しい設定となります。

設定はこのように、それが成り立つのに必要な条件や理由を考えます。そこで思いついたことが新たな設定となり、設定が生むようになります。

そして、その設定が存在する世界において、人はどう考え、どう行動するか、それにより世界がどう変わるのかを考えます。こうして設定により人の思考と行動が変わり、その思考と行動を書けば興味深い世界における人間観察の物語が出来ます。設定定義系の作品は設定により変わっていった架空世界における人間を観察して楽しむシミュレーションとなります。

設定は普通つまらなくて見てもらえません。見てもらうにはできるだけ見る人が楽しめるようにしておかなければなりません。そこで主人公の一人称により設定を語らせることが必要になります。三人称で堅苦しく述べるのを読むのは苦痛でも、人間が語る言葉を聞くのは楽しめるからです。

一人称で語る必要はそれだけではありません。見る人にとってなじみのない設定により構築された世界です。だから見る人はその世界における人間の思考や行動がピンときません。そのため、その世界の人間が何をどう考え、どういう理由で行動するかを伝えなければなりません。それには一人称によりその人間の物事に対する考え方を語らせるのが最もわかりやすく有効なのです。

では設定からその条件や理由を考えそれに必要な設定を生み出していく、その過程を見てみましょう。

制作：未来のアルバム

「未来のアルバム」のアイデアの発端は、自分の死後のアルバムを見て涙を流すシーンが頭に浮かんだことです。

死後のアルバムの写真。涙を流すならどんなことが写っているのか。幸せな写真。自分の死後の幸せな写真。自分の死後、残された家族の写真？ それよりも自分が生きていたなら得られた幸せの写真はどうだろうか。

自分の死後の写真を見て涙を流すシーンが頭に浮かんだことが発端なので、未来の写真を予知として使って運命を変える話にはしません。死の運命は避けられないものとします。

当初は死後のアルバムでしたが、幸せな未来の写真ということでもう少し暖かいニュアンスのある未来のアルバムにします。

死ぬ運命にある者が、得られなかった未来の幸せを見て涙を流す。これがこの原作で見せたいアイデアです。あとはそれに必要な設定をつけて話を作ります。

はじめは得られない幸せを見てその悲しさに涙するというものでした。しかしそれではかなり辛いので、幸せを見て喜びの涙を流すことにします。この幸せを見て喜ぶためには、その幸せを喜べる気持ちが必要です。一人で見ただけの予定だったのを、一緒に幸せの未来を築く彼女と見ることにします。

同じく、はじめは一週間くらいの間、毎日の努力により少しずつ幸せな未来の写真が増え、それを毎日見て涙しながらも次の日も努力しようとするものでした。このアルバムを全部埋めるために毎日努力を重ねるものでした。しかしそれだと話がかかなり長くなることと、その日々の努力自体が特にいいものを思いつきませんでしたのですべてカットし、努力の積み重ねでなくたったひとつのやり残しを努力すればアルバムが一気に埋まることに変更しました。

奥付

原作マガジン vol.1

2011年4月5日 初版 発行

この本の内容の無断転載、複製して配布するなどの迷惑行為を禁止します。

この本の内容を閲覧、利用するなどして生じるあらゆる問題、損害等に関してこちらは一切の責任を持ちません。すべて自己責任で行ってください。

著者 二角レンチ

公式ブログ <http://originalmagazine.seesaa.net/>