

崖の上の Mentor : 熟達化に関する一考察

■ 方法論: インタビューを用いた理由

- 1) 調査対象に関する一般論ではなく、当事者個々のプロセスおよび内省を重視するため(研究の目的)
- 2) 当事者自身の生の言葉による語りとその意味づけが重要(分析のために必要なデータ)
- 3) 当事者の文脈・状況に関する専門的な経験・知識が有る(インタビュー・サイドの強み)

■ はじめに: 前回の分析でとりこぼしたもの

2007 年秋、徳間記念アニメーション文化財団(「三鷹の森ジブリ美術館」管理運営法人)に提出した小論文(「アニメーション作画における習得プロセス—認知過程に注目して」)で、以下のモデルを想定し検証したところ、熟達の段階において、「世界への潜入」「模倣」「型」「間」「先輩・仲間・友達」の影響が明らかになった。しかし、「先輩・仲間・友達」と同様に、「師匠」(mentor)の影響が少なからずあるのではないかと指摘を受け、mentorに着目し、再度データを見直した。

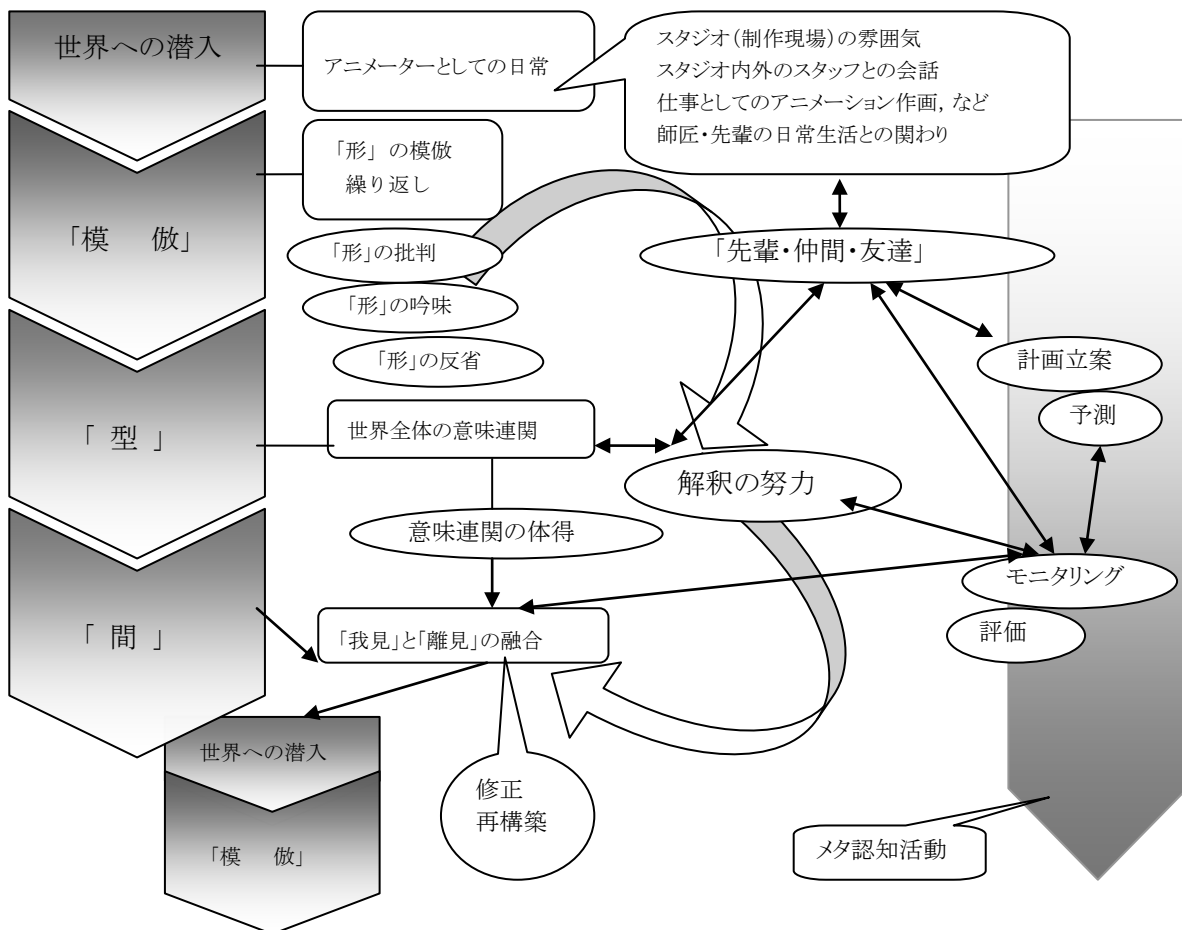


Figure 1. アニメーション作画における「わざ」習得の認知プロセス

■ 結果

「長期的な職業生活のなかで、mentorからの影響は自身の創造活動にどのように反映しているのだろうか」以上のRQに基づいて再度データを洗い直した結果、共通の師匠筋を持つ人の同僚のデータから、似たようなパターンが見られた。

① Kさんのケース

- ・ 男性、40歳
- ・ 23歳頃から仕事を始める。
- ・ 《主な作品》 20代: 「平成狸合戦ポンポコ」(1993) (高畑勲監督) 「もののけ姫」(1997) (宮崎駿監督)
- 30代: 「崖の上のポニョ」(2008) (宮崎駿監督)

年 齢	作品(公開年、監督)	インタビュー・データ	メ モ
25 歳 (3 年目)	「平成狸合戦ポンポコ」 (1993, 高畑勲)	高畑さんは原画をチェックして、たとえば宮崎さんだったら直して作監にまわしちゃうんですけれど、高畑さんはリテークを文章にして書いてくる、それがまた、 <u>タメになる文章で、そういうやり取りが何度かあったと思うんですね。これは多分、社内の若手だけにそうやっていたんじゃないかと思うんですけどね(・・)、それがまた勉強になって。</u>	仕事内容に関するダメ出しへ納得 監督の考えは十分にはわからない 《監督>自分》
29 歳 (7 年目)	「もののけ姫」 (1997, 宮崎駿)	得られたことで大きかったことって、やっぱり宮崎さんの言葉が大きくなって…。あとあと考えると、一番残っているんですよ。リアルってことについても、よく、物理現象的なリアルってある。あるけど、宮崎さんはそんなのどうでもいいんだ、って言うんですよ、それより「何を表現するか」ってことのほうがよっぽど大事だ、と。色々考えた余分な動きは、そういうものを入れるのが悪いっていうよりも、そういうものを入れると、「なに余計なことしてるんだ」って思えるらしい。大事なのは、 <u>(カット内容の)表現なんだから、ってことで(略)、その言葉だけで本当に勉強させてもらった。で、なんか、(原画を社内)やっているとときはもう、なんかかかんとか言われて、くやしかったりもするけれど、あとからふりかえると、意味がわかってくる。(宮崎さんの言葉は)そんな感じです。</u>	表現することへの考え方を、素直に受け入れている 監督の考えがわかり始める 《監督>自分》
37 歳 (15 年目)	「ドラえもん のび太の恐竜 2006」 (2006, 渡辺歩)	今までのパターンは、ずっと、監督(や演出)のほうに力があって、たとえば、レイアウトや原画も描いてしまうような監督(や演出)と組むことが多かったんですけど、渡辺さんは、絵を描かない演出さんでして、(自分でも描けるのに、こちらに)ものすごく任せられる人なので、自分のアイデアとかやりたいこととかをやらせていただけたんですね。あのときは、 <u>すごく好きのようにやる事が出来て(・・)、そういう意味で面白かった、</u> と思いますね。	監督の意向を理解 自分の考えを出す、且つ監督も受け入れる協働的 《監督≧自分》
39 歳 (17 年目)	「崖の上のポニョ」 (2008, 宮崎駿)	今は、何かを教えるといっても、「何、言ってるの。うるさいなー」くらいにしか思われないうし、こっちはあんまり言わないようになってきているけど、ジブリみたいこうろさい親父がいて(笑)、 <u>なんだかんだと言ってくれていると、もしかしたら残るのかも知れませんね。…やっぱり先輩から後輩へ、友達へ、知り合いへ、とか何らかの形で言葉にして伝えていかないとダメなかな、って思いますね。ある人が仕事を辞めてしまったら、そこまでですからね、どこがどう面白いのか、すばらしいのか、ってことは意図的に伝えないと伝わっていかないのかも。仕事としての楽しさっていうのか、職人としての面白さ、っていうのか、そういうのを伝えていかないといけないといけないんじゃないか、って。そんな気がしちゃうんですよ。ね。「時代遅れなんじゃないか」とか「古いんじゃないか」とか、そういう迷いはあったりしても、やっぱり言って、伝えていくっていう…いるときには反発してたとしても、<u>なんだかんだ言っただけでそこで言われたことが役に立っている、身になっているように思うんですね。だから、今は伝わらなくても、言っておいたほうが、何かしらあとで思い出して、なるほどねー、って思ってくれるといいんですけどね。自分も若いときにはわからなかったんですけどね(笑)。</u></u>	監督の現在の考え方に加え、中長期ビジョンも理解しようとする 自分の中で将来像の「雛形」のひとつとなる 《監督≡客観的な自分≧自分》

OC.: K さんが最初に入ったスタジオには、「リアリズム」の高畑勲と「らしく見せる」宮崎駿(鈴木, 2008)という2人の著名な監督がおり、それぞれの持ち味は明らかに異なっている。両極端ともいえる2人の監督たちと格闘しながら、あるいはスタッフの一員として共同作業をすることで、ものの見方は自然と多角的にならざるを得ない。K さんは、仕事を通じ、まるっきり違った考えを受け入れ、消化し、自分のなかで留保し続けるという柔軟な姿勢で対応することで、次第に監督の意図を表現するように心がけてきたと語る。そして、その過程において「壁」となったのは、《監督>自分》から《監督≧自分》へ移行する時期だったと語る。インタビュー後の雑談のなかで、「もう自力でいろいろなことが出来るようになってるし、自分で考えたいことも多かったのに(監督から)干渉されて困惑することが多かった」と述べ、それがフリーランスになるきっかけになった。フリーランスになった後、他の監督との仕事を通じ、次第に絵描きとしてのアイデンティティを深めていった様子は、《監督≡客観的な自分≧自分》と変化していった語りの中からうかがえる。また、「崖の上のポニョ」で再び宮崎作品に携わったが、昔よりもより客観的に物事をみることが出来るようになったと言う。それは《監督≡客観的な自分≧自分》からさらに技術および思考の枠が拡張しつつある証左であり、したがって mentor には、いつでも振り返って自分の力を相対的に確認するための、基準点としての「壁」の機能があるのではないだろうか。つまり、K さんにとって、宮崎監督は今でも動的「定点」として存在し、常に自分との距離と深度が測ることが出来、自己能力を拡大展開させるためのジャンプ台として、自己のなかに位置づけられているのだろう。

② Y さんのケース

- ・ 男性、43 歳。
- ・ 20 歳頃から仕事を始める。
- ・ 《主な作品》 20 代: 「プロゴルファー猿」(1985-88) (須永司演出)
「THE 八犬伝」(1990) (安濃高志監督)
- 30 代: 「千と千尋の神隠し」(2001) 「崖の上のポニョ」(2008) (宮崎駿監督)

測れ、そこを力点として自己能力を拡大展開させるためのスプリング・ボードとして位置づけられて
いるのではないだろうか。

③ Oさんのケース

- ・ 男性、52歳。
- ・ 20歳頃から仕事を始める。
- ・ 《主な作品》 20代：「劇場版コブラ」(1982) (出崎統監督)
30代：「天空の城ラピュタ」(1987) (宮崎駿監督)
「迷宮物件 FILE538」(1987) (押井守監督) 「AKIRA」(1988) (大友克洋監督)
40代：「平成狸合戦ポンポコ」(1993) (高畑勲監督) 「もののけ姫」(1997) (宮崎駿監督)
50代：「ゲド戦記」(2006) (宮崎吾朗監督) 「崖の上のポニョ」(2008) (宮崎駿監督)

年齢	作品(公開年、監督)	インタビュー・データ	メモ
32歳 (10年目)	「天空の城ラピュタ」 (1987, 宮崎駿)	ジブリにいても、ああいうリアルといわれているような作品を、ずっとや りたかった。どうしても宮崎さんの「宮崎アニメ」っていうのはああいう絵に なるし、(当時は)ああいう絵が嫌いだったし、漫画っぽくて、曖昧で。 (..)いいかげん、っていうか、そういう一面もあるんで、オレがやりたい のはそうじゃない、と。それは最初っから思っていたんですけど、でも、 宮崎アニメじゃないものやってみたら(..)、何本もやってみたあと で、やっぱり宮崎さんのやってることってスゴいんだな、ってことと、宮崎 さんの、観察したものをアニメにしていってことのスゴさにやっとなつ てきた。	監督の意向を理解する が、自分の考えも有る 《監督≧自分》
42歳 (20年目)	「もののけ姫」 (1997, 宮崎駿)	感覚から作り出すものではなくて、真似から入る、みたいな。(..)「感 じ」がいいからはズレるんですけど、でも、「感じ」がいいっていうの のなかには、そういうことも含まれますよね。全部が全部、リアルでなくて もいいし、「ものまね」でなくてもいいんですけど、どこかひとつだけ、 そういう要素があると面白いものになる、リアルに感じたりする、んじや ないかな。あの動きがあったから、そのキャラクターがすごくリアルに感 じた、っていう、そういうことがあると思う。(..)多分、面白がらないと (..)、カットは面白くならないんだろうな、と。	監督の考え方の核を自 分なりに理解しようとす る 自分の中で将来像の 「雛形」のひとつとなる 《監督≧客観的な自分 ≧自分》
52歳 (30年目)	「崖の上のポニョ」 (2008, 宮崎駿)	外の仕事というか、宮崎さんと離れて仕事してきて(..)、それからジブリ にまた戻ってきたときに、というか宮崎さんの仕事にまた関わることにな ったときに、宮崎さんの、観察したものをアニメにしていってことのスゴ さにやっとなつてきた。よく、「観察」して動きを描け、とか言われますけ ど、その「観察」って再現するための「観察」じゃなくて、その動きのな かで何が面白いのか、何をとり出せば、アニメーションとして面白くなる のか、ということを取り出すことが大事なんじゃないか、この動きのココが 面白いからこの動きを描くんだ、って描き方をしないと面白くならない。 というか、意味がないんじゃないか。それが一番大事なんじゃないか な、って。	監督の考え方を踏ま え、十分に理解した上 で、表現することへの 自分ありの考え方を確 立 《アイデンティティ確立》

OC.: Oさんは担当する全てのカットに関して、そのカットと同じアングルから、実際に演じ、ビデオに撮って、
観察し、スケッチしている、という話を伺ったことがある。「撮ったものから考える」ことが大事なのだと考えている
点が、Oさんの特徴である。Oさんのプロセスの面白いところは、「師匠」に対して最初から反発を感じていたと
ころから出発している点であるが、Oさんが宮崎監督から「彼だけは例外」といわれるほどの腕前である点は留意
すべきである。ジブリを辞めるいきさつを、鈴木(2008)は以下のように語る。

名前を仮にAとします。ジブリに十何年かいて、どこへ出しても通用する超一流の絵描きだったんですが、ぼくに
突然「辞めたい」と言ってきた。「ジブリでずいぶん世話になったけれど、じつは失ったものも多い。このままここ
にいたんじゃ、自分が全うできないから、他へ行って仕事をしたい」。よく聞いてみると、辞めたいという直接のき
っかけは、いかにも職人気質でね、「わざと下手に描いた絵を宮崎駿はチェックしなかった」「チェックできない宮崎
駿は衰えた」「オレはここにいる意味がない」とこうですから。

インタビューでは、「最初っから、ああいう絵が嫌いだった」と語っているのでも、「宮崎駿が衰えた」から辞めたい、
というよりは、「才能のある連中はやはり、外に行ってやりたがりますよね」(鈴木, 2008)という見方が妥当かも知
れない。しかし、冒頭で面白いプロセスと述べたのは、そのOさんが、「やっぱり宮崎さんのやってることってスゴ
いんだな、ってことと、宮崎さんの、観察したものをアニメにしていってことのスゴさにやっとなつてきた」ところ
から、初めて、mentorとして宮崎監督が意識の上に上り始めたという点である。その時点で、それまで蓄積した
「点」と「点」が、一気に「線」または「面」になったのだ。Oさんは(ご自身は否定するが)天才肌であり、このプロセ
スを一般的なものとして述べるには無理があるのは承知の上で、なお、「師匠—弟子」の相互作用性を深く考え
させられるケースといえよう。Oさんにとって mentorとは、Oさんの求めるものを具現化する上でなくてはならない
「装置」だったといえるのではないだろうか。

参考文献：鈴木敏夫(2008). 仕事道楽：スタジオジブリの現場 岩波書店