



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)	「平成狸合戦ぽんぽこ」 (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、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。	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、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、(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、(原画を社内で)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)そんな感じですよ。	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)のほうが力があって、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)ものすごく任せてくれる人なので、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、すごく好きなようにやるのが出来て(・・)、そういう意味で面白かった、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し、こっちもあんまり言わないようになってきているけど、ジブリみたいにいる親父がいて(笑)、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のかな、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いのか、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けどね。「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、なんだかんだ言って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ですけどね(笑)。	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さんとは、数年前に某劇場作品で2年弱ほど一緒に仕事をし、その後もたまに会って話をする間柄であるため、ある程度のラポールがとれている。Kさんのスタジオでの同期は、非常に上手い(とされている)同僚も多く(たとえば、「千と千尋の神隠し」「パプリカ」のキャラクターデザイナー・作監、「エウレカセブン」のキャラクターデザイン・総作監など)、その刺激もあって向上心がより強くなったと想像される。Kさんが最初に所属していたスタジオには、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っているが、その両監督と一緒に仕事をすることで、多角的なものの考え方をする傾向があるようだ。もともと、Kさん自身の気質も大きいかも知れないが、Kさんは以前、「もう自力で出来るようになってからの(監督たちからの)干渉には困ることもあった」と語っていたことがあったが、「師匠」というものはどこも同じだなあ、と共感した。「師匠」の枠を出ようとするときには、大抵ぶつかる問題だと思う。不幸なケースとしては、巣立つ「弟子」の足を引っ張ることも無いとは言えないが、Kさんの「師匠」2人については特にそのようなこともないようだ。フリーになった後は、Kさん自身の努力と巡り合せもあり、現在はKさんのアイデンティティは確立している状態である。結果論でしかないが、その意味では、Kさんの「師匠」の教えは、彼の仕事人としてのアイデンティティに大きくポジティブに寄与しているようだ。

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)



(mentor)」の存在がクローズアップされている。フィルム作りは集団作業ではあるとはいえ、絵描き業界は独自性の強い職人の集まりでもあるので、監督からリテークや助言を気にしないタイプも存在する。実際に、「オレの絵にあわせろよ、みたいな」ときもしばしばである。Yさんは自分の仕事人としてのアイデンティティを模索する上で、「先輩・仲間・友達」が重要と述べていたが、同時に「師匠(mentor)」も大事にしているようである。

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をやってみたら(..)、何本もやってみたあとで、やっぱり宮崎さんのやってみ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、んじゃないかな。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自らの考え方を確立 《アイデンティティ確立》

OC.: Oさんとは、Kさんと同じく、数年前に某劇場作品で2年弱ほど一緒に仕事をした。その作品では、監督と作画監督の部屋と原画マンの部屋が分かれていたので、Kさんと個人的に話をする機会はあまりなかったが、同じ原画同士のOさんとは、午前中仕事をしているのは私とOさんだけだったこともあり、他の人よりは比較的頻繁に話をする機会があった。仕事中はほとんど話をしないことで有名なOさんだったが、意外と気さくに雑談をしてくれた。Oさんはほとんどのインタビューを断るほどのインタビュー嫌いであるが、本インタビューも印刷媒体で発表をしないことを前提に実現した(その前に、Oさんの合格かどうか試されたりもした)ので、恒吉ゼミの常識的な処分を期待しつつ、授業用として提出します。Oさんは、「リアル」ということをどう捉えるか、というテーマを常に考えて仕事をしてきたように思える。インタビュー・データにはその詳細はないが、雑談やOさん自身の仕事ぶりから常に伺え、実際に、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。大抵の人は、カット内容を想像して、「絵」に写し取るが、Oさんはビデオに撮ることでより客観的に思考していたのではないかと想像する。最近では、堤義彦監督(「トリック」「明日の記憶」「自虐の詩」「二十世紀少年」など)がそのタイプではないかと個人的には思っているが、「撮る」ことが大事なのではなく、「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。とはいえ、彼自身にも葛藤がないわけではなく、自身のアイデンティティ確立に関しては現在でも模索中のようであった。30年目にして、「動き・しぐさの面白さの抽出」に辿り着いたOさんであるが、その「面白さ(アイデア)」が、「リアル(現象)」とどう結びつくのか、その結び付け方に、監督(上司)自身の「アイデンティティ(の模索)」が強く影響を及ぼしているようにみえる。

## ◆ 考察&更なる RQ へ

以上の結果から、RQ「長期的な職業生活のなかで、師匠からの影響を自身の創造活動にどのように反映しているのだろうか」を考察する。

Kさんの作画としての創造活動は、最初から影響力のある監督(上司)がいたため、「監督>自分」という状態から始まった。監督の色濃い影響下で、なんとか自分で理解し、取り込んでいくことで、「一人前の職人」になろう格闘とするが、9~10年目を過ぎたあたりで、「自分のなかでやりたいことが湧いて出てきちゃって、そろそろ時期かなー、って思って」、それまでの世界(監督の影響下)から出て行く。出るときには半ば反発感もあったようだが、振り返ってみると、

出るときには反発してたととしても、それで、(ジブリを)出て行った人もたくさんいるけど、なんだかんだ言って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ですけどね(笑)。

と述懐していることから、具体的な技術というよりは、哲学のようなものを受け継いでいる(「身になっているように思う)ようだ。アイデンティティを築く上で、「仕事への心構え」として確実にその基となっていると思われる。

また、Yさんの場合は最初、作画は自分のやり方でやっていけばいいんじゃないの、と思っていたのが、「第三者」がいることに気がつかされ、自分を客観視するきっかけとなったときに、「上司(mentor)」を意識し出したという。また、その上司(監督)が絵描きであった場合には、自分の「枠」を超えるための装置として働いているようだ。Yさんにとっての、「師匠(mentor)」とは、常に自分自身との対話のなかで、他者と自己を相対化し、「新たな、よりしっくりくる自分」へ変化するための起爆剤なのかも知れない。Yさんの場合も、技術的にどうということよりも、もっと内面的な価値観や「仕事に対する心構え」などの哲学的な部分を掘り下げるための「師匠(上司)」なのだろう。

一方、Oさんは監督に対して、最初から反発があったため、実際には「監督(≡上司≡mentor)」ではなかったようだ。しかし、監督の「フレーム」を、疑い、批判し、壊していくなかで、最終的にその「枠」を理解し、さらに、自身の「枠」をも作り出した。その意味では、「先輩・仲間・友達」ではない別のポジション—それを「監督(mentor)」と言ってもいいのかも知れないが—からの明らかな影響があったと考えるべきであり、Oさんの創作活動の核心ともいえる「仕事へのこだわり」の形成に寄与してきたといえよう。たとえば、

本人が、面白いと思って描いてなければ、どんなにそれが正確に動いていても面白いアニメにならないんじゃないか、って。そういうことを思い始めたんです。それはリアルなものをやり続けていく中で(・・), 自分のなかで。なんか面白いことっていうか、他の人たちが描かないようなこと、思いつかないようなこと、かといって間違ってもいなくて(・・), そういう描き方もあるんじゃないかなーって。それをやっていてきて、だんだん自信が持ててきた。興味っていうか、そういうもので描くんじゃなくて、これが面白いからこの動きを描いてみる、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。

という言葉は何気ないため、「当たり前じゃないの?」と考えがちだが、実は30年仕事をしてきた背景があつて初めて成り立つ重みがあり、この言葉の意味は実は私自身も分かっていないのではないかと感じる。何気ないことを何気なくやることの難しさを実感する。

三人三様の「仕事の哲学的な部分」への影響が見て取れたことにより、長い仕事生活にとって「師匠(mentor)」の影響は、各人の「仕事に対する心構え」や「仕事へのこだわり」の根幹にしっかりと根付いているようだ。さらに、本インタビューは、インタビューイーの気質もあるが、アニメーターの職人的側面に重点を置いて考察していくほうが自然なようである。したがって、これらの観点から、RQを追加し、考察を深めることが可能なのではないかと考える。

## ■ RQ②を設定する

「長期的な職業生活のなかで、師匠からの影響を自身の創造活動にどのように反映しているのだろうか」

(RQ①)

↓  
「反映」した結果、それぞれの人は、「職人としてのアイデンティティを模索し、確立」しているようだ

↓  
「mentor」は「職人としてのアイデンティティ確立」と、より関係がありそうだ(RQ②)

↓  
「職(業)人のアイデンティティ確立にとって、師匠(mentor)の役割とは?」

### ◆ 先行(参考)研究①

Kondo, Dorinne (1992). Multiple selves; the aesthetics and politics of artisanal identities Rosenberg, Nancy R (ed). *Japanese Sense of Self*. Cambridge University Press Chapter 3, pp40-66

上記の Kondo 論文は、198X 年(X 月より X ヶ月)、東京にある Sato 製菓店において、Sato 製菓店和菓子製造部門チーフである Ohara さん(ベテラン和菓子職人)を中心に参与観察・インタビュー・録音をし、フィールドノーツを記録し、その分析から、「職人の『自己』は仕事を通じてどのように構築されるだろうか？」を考察した論文であり、師匠から習った和菓子製造技術を Ohara さん独自の「枠」のなかで完成してきた様子が語られている。異職種ではあるが、ベテラン職人の語りの分析として参考になる先行研究であり、本論文によれば、Ohara-san の職人としてのアイデンティティは、四季に対する鋭敏な感覚を養うことや、道具の使用や仕事のプロセスへの熟達すること、仕事への情熱や献身、辛抱など、弟子時代に習ったことが技芸を磨いてきたとされている。

### ◆ 先行(参考)研究②

今井美沙子 (1992). わたしの仕事 理論社

論文ではないが、仕事についてプロフェッショナル(和菓子職人・製本・セラピスト・都市デザイナーなど全 190 職種)に語ってもらったインタビュー集であり、いくつかのインタビューにおいて、師匠(mentor)の影響についての記述がある。

### ◆ 参考インタビュー:「職人のアイデンティティと師匠(mentor)」(別紙あり)

インタビュー①: S 木さん(美容師)

私、あんまり器用ではない方で。だけど、一生懸命さを買われて、私が修行してたところの先生が・・・私、荻窪で修行してたのね。で、中央線の駅前看板娘っていうのに選ばれて、新聞に写真入りのコラムで出たのね。不器用な私でも、先生が 60 人ぐらいいるスタッフの中から私をノミネートしてくれて、すごい一生懸命やる子だよ、みたいな感じで新聞社にアピールしてくれて、それ(コラム)に出してもらえたときかな。自分の下積みの努力が、先生に通じたのかな、っていうこと。あとは、やっぱりお客様。今まで色んなお客様やってるけど、色んな事情があって、来た人が私が施術して、綺麗にしてお帰したことによって、本当に心を救われたりとか。ちょっと落ち込んでたのにハッピーになったりとか・・・そういうことが幸せなことかな、私にとっては。

美容の技術っていうのは、頭を綺麗にするだけじゃなくて、女の人ってある程度ストレスの発散の場だったり、今の嫌な気持ちをここでこう断ち切って、変身したいから行くとか、色んな願望を持って行くわけですよ。そういうときに、その人のお助けができる、ということが仕事冥利に尽きるのかな。

インタビュー②: N 毛さん(寿司職人)

修行時代だけね、はいもう出来上がり、っていうのだったらこんなに楽な仕事はないです。いまだに勉強っていう感じですよ。

魚にもね、色が上り調子で(旨みが)出ているものと(味が)下っているものがあるんですよ。その下っているものを買ってきちゃうとね、もう失敗。でも最近は何、あんまり外れることはなくなりました。段々・・・段々、落ち着いた気持ちでね、見られるし買えるし。それはやっぱり、なんていうのかな、経験だと思います。穴子なんかはね、顔を見ればもうほとんど分かりますよ。脂の乗り具合とかもね、触るだけでわかりますよ。

インタビュー③: O 田さん(呉服職人)

商売は牛の涎ってって、根気強さとか粘り強さっていうんかのお・・・例えば、嫌な客とかがいてもニコニコして何時間でも対応しないといかんきんのお。そういうところも住み込みのときに身に付けたんじや。

インタビュー④: N 澤木さん(建築家)

考えること、本当のものを作るために考えることが仕事なんだけれど、それを含んだ全体で考えるっていうことにあるわけで。それが嫌いじゃなければ、そのつらかったこととか飽きることはなかったからさ・・・仕事と自己っていう風に考えると僕はそういう風な気がする。だから少し強引にね、ある程度やんないとき、本当の面白味っていうのは入り口のところでは分かんなくてやり方っていうのはその人がその人なりにその人の方法で編み出してやっていかないと面白味のどこにこないんだよね。なんかこの業務はこれですって決まりがあるわけじゃなくて、この業務がどういう風な中身をもつかはその人の工夫とか、その人がどうしてもそうしてしまうっていうその人の個性って言うかによって編み出されちゃう。しかし、問題は、「枠を壊し」てから、どうするかが、芸術や職人にとっては、大きな問題なのではないだろうか。

### ■ 最後に: 今後の予定

レポートは、アニメーターという職人の「仕事観」(「仕事に対する心構え」「仕事へのこだわり」など)に関する語りから、「師匠(mentor)」の教えが職人のアイデンティティ確立に及ぼす影響に着目し、検討する。

使用するインタビュー・データは、同じ「師匠(mentor)」からの影響があったシニア・アニメーターの経験談(3 人分)であり、RQ①として、「長期的な職業生活のなかで、師匠からの影響を自身の創造活動にどのように反映しているのだろうか」を設定し、師匠と自身の関係、感じたこと、回顧した談話などから、その変遷を検討する。

さらにその結果から発展させた RQ②として、「職(業)人のアイデンティティ確立にとって、師匠(mentor)の役割とは？」を設定し、他業種の職人のインタビューを用い比較、検討したい。