

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

An Analysis of the Structure of the Skill-build Learning Process: from the Narratives of Senior Animators

須永 浩子

Key words: senior animators, skill-learning process, expertise, metacognition

問題と目的

生田(2000)の「わざ」習得プロセスによれば、「模倣」「型」「間」「世界への潜入」が存在するとされる。「わざ」とは、単なる身体技術あるいは身体技能の習得および教授(「形」の習得および教授)を超えた、「わざ」の習得および教授(「型」の習得および教授)を共通に目指している世界における技能である(生田,2000)。「わざ」習得プロセス、特に「模倣」の前提となる「暗黙知」の伝達においては、教師の説明を理解しようとする生徒らの知的な協力が期待できて、はじめて機能するといわれる(Polanyi,1966)。教師—生徒の共同作業としての「習得」を通じて「形」が「型」となり、その際に「間」という時空間が重要な意味を持つとされる。さらに、「訓練を目的として学校でどれほど感覚器官の訓練をやってみても、平常に仕事に日々身を入れ心を配ることによって得られる感覚生活の澁刺さと充実さには、とうてい匹敵しうるべくもない」(Dewey,1951)という示唆からも「世界への潜入」が重要であることが裏付けられる。以上から、習得プロセス認知過程の語りにおいて、「模倣」「型」「間」「世界への潜入」という要素が確認されると予想できるが、この4点だけに固執することなく、「わざ」習得と創造的学習の認知過程に関する半構造形式のインタビューを通して、その他の要因についても探索的に検討する。

アニメーションの作画をとりあげる理由のひとつとして、アニメーション作画の持つ「わざ」としての側面があげられる。アニメーションの技術、すなわち作画などの「わざ」の習得過程は、外部の人間にとっては神秘的プロセスである。そして、内部の人間にとっては自らの世界の内部の「わざ」を公表し、さらには議論の対象にされることは好まない領域である。この双方の事情により、一般的な「教育」という観点から活発なアプローチがなされてきたとは言い難い。しかし、学習という側面、すなわち教育的価値という観点からみると、日本のアニメーション作画技術の伝承は、西欧教育とは違った視座を提供する可能性を持つ。今回はこのプロセスに光をあてることで、現在、そして将来の教育へのヒントが得られるのではないかと考える。アニメーションにおける作画技術習得の認知プロセスを、発達や認知心理学の観点から捉えると、熟達化の学習プロセスでもある。最近の熟達化研究からの知見からは(岡本, 1991, 1992, 1993; 藤原, 1996,2000),人が学習するときには、認知プロセスのなかでも特に「メタ認知」方略が大きな影響を与えていることが明らかにされてきた。この観点から、アニメーション作画における技術習得過程とは、メタ認知知識とメタ認知制御という下位過程方略を活用し、遂行する発達プロセスと言い換えることができる。アニメーション作画習得過程においても、「よく構造化された豊かな知識が果たす役割」(大浦, 2000)は他の熟達プロセス同様に重要であるといえる。この観点からも、才能の多寡に注目するよりは、「構造化された豊かな知識が果たす役割」に焦点をあてるほうが、その習得プロセスがよりよく説明できるだけでなく、妥当性も高いといえる。

本研究の目的は、アニメーション制作工程における、「作画」の習得プロセスおよびその構造分析の考察である。この研究によって、「作画」習得プロセスの分析を通じ、教育・教授の場において暗黙的に行われている技術の伝達の教育的意義を探ることにより、「作画」教育における具体案を作成する際の理論的要件を貢献できる可能性があるのではないかと考える。

方法

調査対象 経験年数が10年以上の、制作現場で主に作画に携わってきた経験者9名(男性8名、女性1名)。

調査時期 2007年7月～9月(Table 1)。

調査方法 「作画技術をより上達させるために何を意識してきたか」に関して半構造形式インタビューを行った。

分析の指針 生田(2000)の「わざ」習得の認知プロセスをもとに作成した4カテゴリ(「世界への潜入」「模倣」「型」「間」)を基本とした。さらに、整理された4カテゴリはメタ認知の観点から、「計画立案」「予測」「モニタリング」「評価」の4カテゴリを下位概念とした「習得プロセスにおけるメタ認知活動」部分にも注目し、分類、検討した。(Table 2&3)

妥当性に関して トランスクリプトから抜粋、カテゴリ分類したものを、内容構成概念を説明した上で複数の別のアニメーション制作経験者からも検討してもらった。

結果と考察

アニメーション作画を習得するためには、まずアニメーションの「世界への潜入」があり、その入り口には新しい環境(アニメスタジオ、制作スタッフ、仕事)が待っている。そのときに出会う「先輩・仲間・友達」は非常に貴重であり、習熟する過程のさまざまな局面で刺激となり、助けとなり、また励みとなる。作画技術習得プロセスにおいて、この「先輩・仲間・友達」は特に、メタ認知活動が活発になる「型」および「間」の段階で、自分との比較をしたり、客観視するときの一番身近な鏡となる。「先輩・仲間・友達」と対照することで、メタ認知知識(「計画立案」,「予測」)やメタ認知制御(モニタリング, 評価)が大きく促進され、自分独自の「型」が次第に現出する。さらに、メタ認知(メタ認知知識, メタ認知制御)は自ら修正し、再

構築する性質があることから、「型」が出来上がりつつある過程が一番長く感じるのではないだろうか。しかし、この段階における自問自答の質を高めることが、実は「熟達化」においては重要であるといえよう。そのための対話をもっと頻繁に行われるべきであろう。「話し合い」というのは、文字通り、他者との活発な議論もそうであるが、「自分の中の自分」との対話も重要である。この自分の内と外との対話において、「自己」は深まっていくのである。「自分の体験したことが原画にでる(Rさん)」といわれるように、その対話は、「上手くなるため」の鍵である。この対話による、自己の「修正」と「再構築」がくり返し行ってきた人が、一線で仕事を長く続けてきているアニメーターであるということもできよう。(Figure 1.)

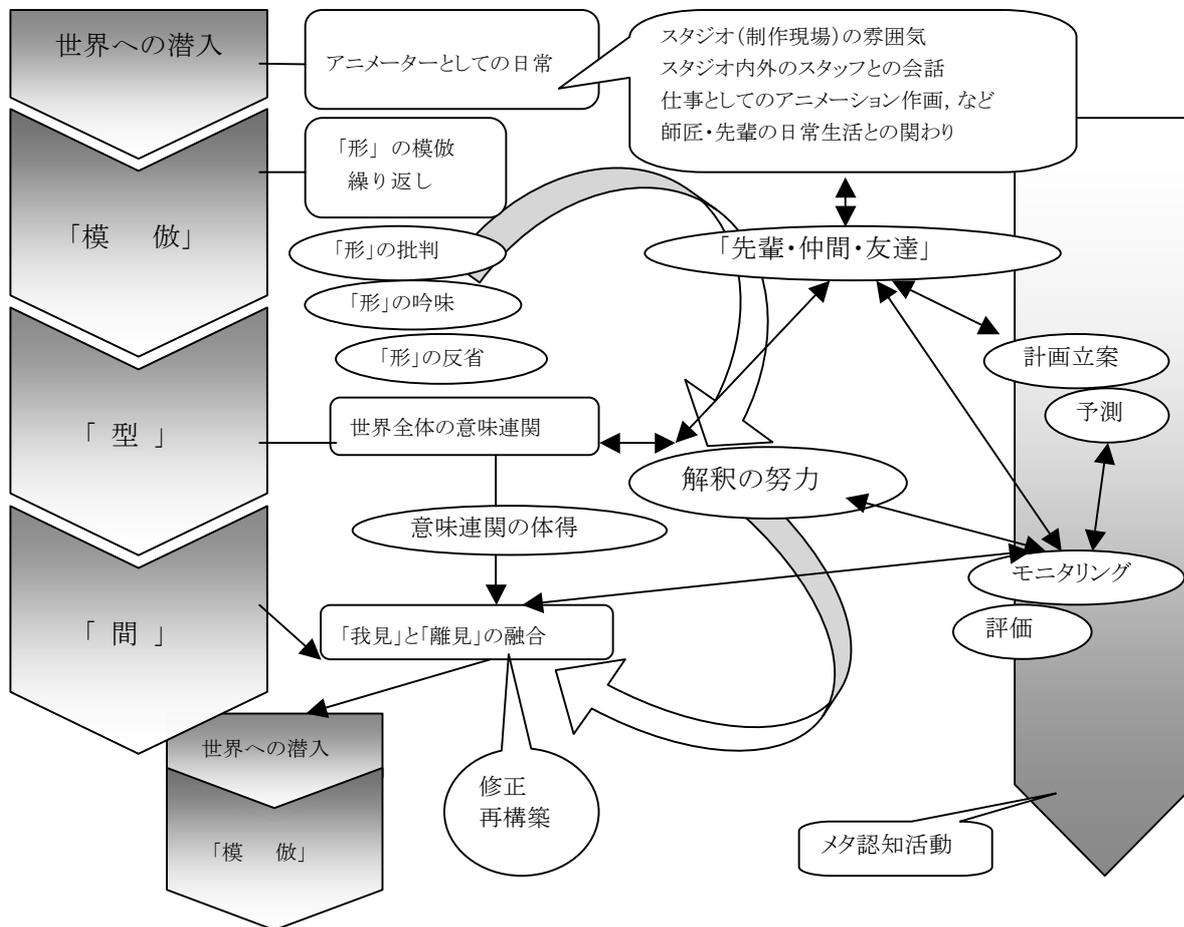


Figure 1. アニメーション作画における「わざ」習得の認知プロセス

アニメーションの質は“感じ”をつかむ観察力, 「即座に描き出せる描写力とデッサン力」, 「その技能によって鍛えられる想像力」によって支えられている(佐分利,2003)。その技術は, 「世界への潜入」, 「模倣」が基本となり, 「計画立案」, 「予測」, 「モニタリング」, 「評価」といったメタ認知活動によって促される「型」そして「間」という認知プロセスを辿り, 「先輩・仲間・友達」という反射共鳴板とともに, 日々鍛錬されているものである。これらの前提は, アニメーション作画の質を維持する上でも, また日本のアニメーションという「技術」を伝承するためにも一考に値すると思われる。

引用文献

- 安藤花恵 (2005). 演劇の心理学—演劇の熟達者とは 子安増生(編著) (2005). 芸術心理学の新しいかたち 心理学の新しいかたち 第11巻 誠信書房
- 藤谷智子 (1996). 算数の学習におけるメタ認知と学習方略 日本教育心理学会第38回総会論文集, 426.
- 藤谷智子 (2000). メタ認知活動が学習行動に及ぼす影響 武庫川女子大紀要(人文・社会科学), 48, 45-53.
- 波多野諄余夫・稲垣佳代子(1983). 文化と認知 坂本昂(編) 思想・知能・言語 現代基礎心理学7 東京大学出版会
- 岡本夏彦 (1992). 算数文章題の解決におけるメタ認知の検討 教育心理学研究, 40 (1), 81-88.
- 岡本夏彦 (1993). 小学生のメタ認知的知識に関する探索的研究 日本教育心理学会総会発表論文集 35, 37.
- 岡本夏彦 (2001). 熟達化とメタ認知—認知発達の観点から— 日本ファジィ学会誌 13 (1), 2-10.
- 大浦容子 (2000). 創造的技術領域における熟達化の認知心理学的研究 風間書房
- Polanyi, Michael. (1966). *The Tacit Dimension*. Routledge & Kegan Paul.
- (高橋勇夫(訳)(2005). 暗黙知の次元 ちくま学芸文庫)
- 佐分利敏晴 (2001). 千尋の愛が生まれる作画 ユリイカ, 33 (10), 青土社 pp.161-171.

Table 1 協力者プロフィールとインタビュー日時

名前	性別/ 年齢	職業	経験	内訳	インタビュー日時	
					第1回	第2回
Wさん	男性/42	アニメーター	22年	(原画22年, 作監18年, キャラデ20年)	7月18日	7月23日
Rさん	男性/39	アニメーター	18年	(原画15年, 作監5年, キャラデ5年)	7月24日	7月31日
Tさん	男性/41	アニメーター	25年	(原画19年, 作監10年, キャラデ9年)	7月25日	8月1日
Uさん	男性/46	アニメーター	26年	(原画25年, 作監22年, キャラデ20年)	7月26日	8月2日
Sさん	男性/42	アニメーター	25年	(動画検査22年)	7月28日	8月4日
Nさん	男性/52	アニメーター	31年	(原画30年)	8月10日	—
Xさん	男性/43	演出家	18年	(演出助手3年, 演出15年)	7月30日	9月15日
Yさん	女性/40	アニメーター	20年	(原画18年, 作監17年, キャラデ12年)	〃	〃
Zさん	男性/35	アニメーター	14年	(原画13年, 作監9年, デザイン3年)	〃	—

Note. Xさん, Yさん, Zさんのみグループ・インタビューのため, インタビューは3名ともに同日に行った

Table 2 アニメーション作画における「わざ」習得の認知プロセスのカテゴリ

カテゴリ	定義・具体例
「世界への潜入」	アニメーターとしての日常(スタッフとの会話/師匠・先輩との関わり, など) 例)「うちらは, どっぷり(アニメーションの世界に)浸ってたよね」 「仮眠して, 起きたらすぐにまたやって, っていう生活のくり返しだったけど,」
「模倣」	「形」の模倣, そのくり返し 例)「手取り足取り教えてくれるわけではなかったから, 見て倣うしかなかったですね」 「そういう人たちのシートと原画を見て, 真似したよね」
「型」	「模倣」を繰り返し, 解釈の努力を続けながら, 「わざ」を自分のものにする過程 例)「それが自分のなかでの空間の精度に非常に近いと感じるんですね」 「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意味がない」
「間」	状況全体(世界)の意味連関を密にし, 学習者の認識が変化する過程。「離見の見」 例)「身体と心がひとつにつながるっていうか(…),」 「ある意味ランナーズハイみたいな感じですよ」

Table 3 習得プロセスにおけるメタ認知活動のカテゴリ

カテゴリ	定義・具体例
計画立案	学習者が, 課題に対して自ら目標を設定し, 計画を立てて実行しようとするメタ認知活動 「次はこのようなやり方を試してみよう」「どういう方法が一番効果的なのだろうか」など 例)「自分のなかでないものがみえてきて, 次にやることのがはっきりしてくる」 「彼のやり方を理解して, 自分の中に組み込むことができるんじゃないか, と」
予測	学習者が, 問題となりそうなことをあらかじめ推測し, それに沿って行動しようとするメタ認知活動 「今回はこのやり方で解決できるのではないか」「前回成功したから, これで行ってみよう」など 例)「モノに対する素直さも大事なんじゃないかと思うんですね」 「従来のやり方に戻して, 宮崎さんの作品ってこうだったなあ, っていう風に」
モニタリング	学習者が, 自分の方略(やり方)について統制・制御するメタ認知活動 「前にこれをやって失敗したから, 今度はこうしよう」「今回もこのやり方で大丈夫だろうか」など 例)「自分だったらどうするかっていうのを, 考えて(…)」 「自分の思い込みって言うか, 型っていうか, そういのが邪魔するから気をつける」
評価	学習者が, 自分の方略(やり方)やその成果について, 評価・判断するメタ認知活動 「今回はこの点で上手かったのではないか」「このやり方は今回限りではないだろうか」など 例)「そのやり方で, けっこう上手かったんじゃないかとは思いますがね」 「今のやり方を続けても, 今後長く続けられないのではないかとって,」

質的方法論研究 I & II : RQ の焦点化

■ 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レベルの先達)の影響が少なからずあるのではないかと指摘を受け、今回は「師匠」に着目して、再度データを見直してみようと考えた。

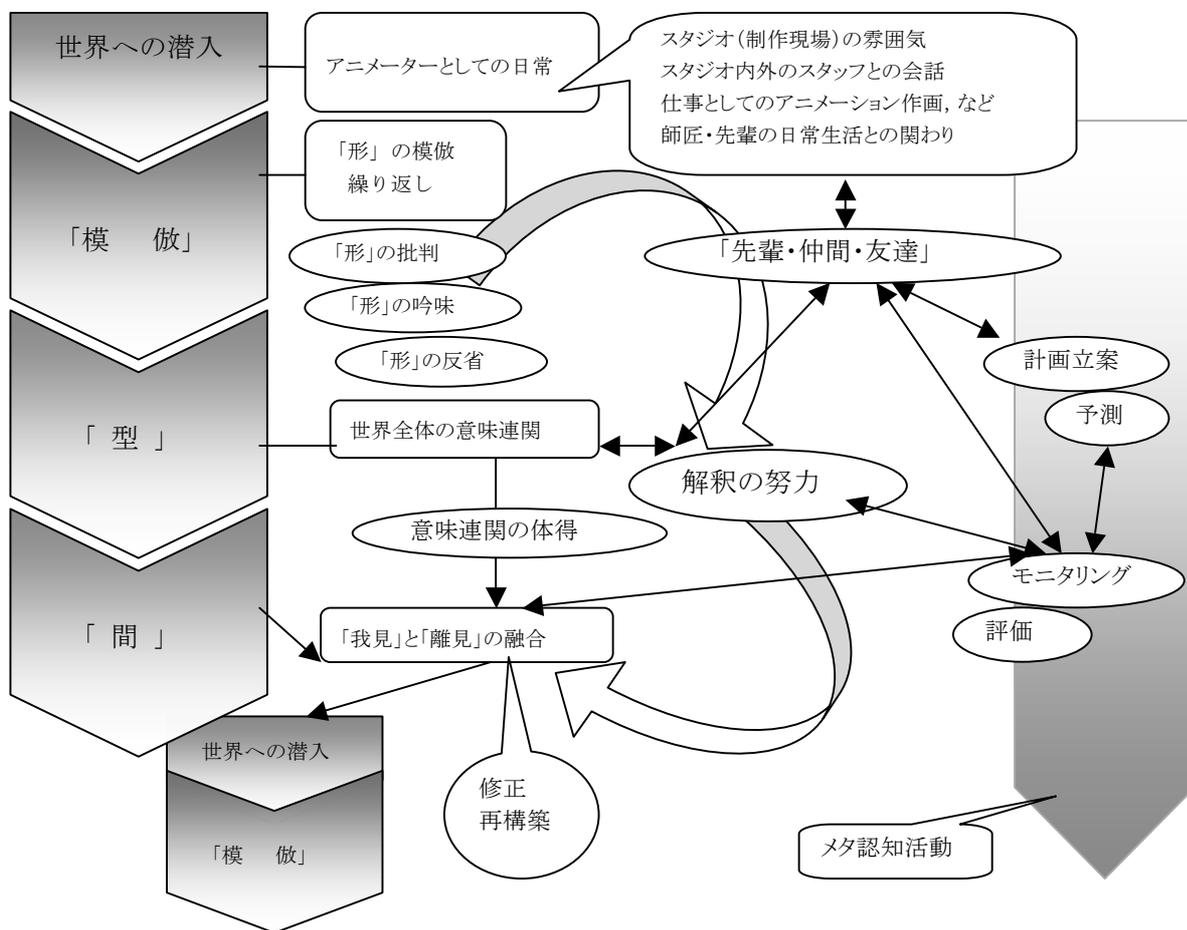


Figure 1. アニメーション作画における「わざ」習得の認知プロセス

■ 最初の 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」

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3人の同僚のデータから、同じようなパターンが見られたため、このデータを使用して再度分析を試みることにした。

◆ 結果

- 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(・・)、 <u>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て…。 <u>あとあと考えると、一番残っているんですね。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ほど大事だ、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、 <u>すごく好きな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、ジブリみたいにいるらしい親父がいて(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がね。…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、<u>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、って思ってくれればいいんですけどね。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」「パブリカ」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。もっとも、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)

年齢	作品(公開年、監督)	インタビュー・データ	メモ
20歳 (1年目)	「プロゴルファー猿成狸」 (1985-88, 須永司)	それは一、オレの考えもあるけど、あの、(演出)意図がわからなかった。だから、そのころって、目は見えないんだけど、自分の行動だけでなんとかかなと思ってた、そういう時期だから。人の言うことなんてどうでもいいわけですよ、どうでもいいって言うてと極端だけど、でも、リテーク処理を繰り返してやっついていくうちに、なんか残るんですよね。で、演出家っていうのを意識したのは須永さんが始めてで…それまでは、ホント初歩的なことがわかんなかったから、そういう技術的なリテークはあったけど、須永さんに会って、(演出)意図が違うっていうリテークをもちって初めて、 <u>演出家っていうのはいるんだ、ちゃんとね、と、なんかやっつと「人」と仕事してるな、って感じがして、こう、見えないものが、まあ、その時「見えていない」ってことは自覚してはいないんだけど、別なモンが、生き物がいるな、って、そういう感じがしました。</u>	第三者への自覚 内容に関するダメ出し へ納得 《監督(演出) > 自分》
24~5歳 (5年目)	「THE 八犬伝」 (1990, 安濃高志)	うん、あれはみんな好き勝手やってたよね。逆にオレの絵にあわせろよ、みたいな(笑)。いや、いいんだけどー。オレも楽しかったし。	監督意図からの暴走 は敢えて外してしまう 《監督(演出) = 自分》
35歳 (11年目)	「千と千尋の神隠し」 (2001, 宮崎駿)	「千と千尋(の神隠し)」をやって、 <u>宮崎さんの仕事をみて、枚数いくらかけていいんだって(笑)…それまでは本当に貧乏な枚数のかけかたと、やり方と、ホントその枠から抜け出せなくて(…)</u> 、その途中途中で、シンエイ作品があったり、「THE 八犬伝」があったり、作品カラーとしてはいろいろ仕事があったわけですけど、やり方としては同じような全然変わらないやり方をしてた。ただ、「千と千尋(の神隠し)」やっているとやり方は変わらないんですよ。考え方として、必要ならばいくらか枚数つかっていいんだな、そうなんだー、とその時に素直に思えて。…目の前でジャンジャン使っているからね。そうすると、こっちは、一生懸命に頑なに、自分を守っているわけじゃないんだけど、 <u>自分のなかで(自分を)縛り付けていた枷みたいなものが、パーンとはじけちゃったみたいな(…)</u> 、 自分で描いても、なんか違うな一と思って、で、結局、「やーめたー」とか思って別の方向に走ってしまう、とかね(笑)。で、またどっかに穴掘ろうとかして。ただ、そういうときにね、なんかね、自分では見えないんだけど、なにかしら具体的な形に見せてくれる演出家なり、絵描きさんがいるとすごく助かる。だから、どうしても、その一、僕は自分のタイミングでも、その演出家さんのタイミングを頼りにしちゃったりとか、そういう仕事の仕方をするっていうのは、そういうことなんですよ。自分じゃわからないことのほうが多いんで、そういうのを手がかりにして、次の段階に行く。だから、 <u>本当はそういうことを一回壊しちゃいたい、全部本当はゼロにしちゃいたいぐらいの気持ちになることもあるんだけど、それは無理じゃない？</u> 若い頃は、自分の力で何とか出来るような、思い込んじゃうようなところがあるんだけど、でも、それは幻想じゃないですか。ある日自分のほうが変わるかも知れないけれども、そういうときに、やっぱり別なところに行っちゃおうかと思うときもあるんだけど、ま、もうちょっと待とう、とか思っているときに、 <u>ちよつとこういうのを「手元の絵を指しながら」見せられて、「あ、これだ」って(笑)…「あ、これだ」っていう瞬間なんですよ、大切なのは。</u> 「考えかた」がね、実際には、何で宮崎さんはここで枚数を使うんだろう、とかあんまり理解していないから、倣ってっていうのとちよつとまた違うのかも知れないけれどね。だから、そういうときにこれを使うか、っていうのもあんまり考えていない。実際的にどうとかではないみたいな(…)、でも、そういう(動きをつくらとか、枚数を使うとか)「考えかた」はあるな、 <u>と思った。で、それが、自分のものになっているかどうかっているのはまた違う部分なんだろうね。うん。表面的になんとか、っていうことではないかもしれない(…)</u> 、というか、逆に、 <u>自分のなかで持っているものがあって、それとの差がはっきり見えてくる。</u>	自分の枠(自分への縛り)を超えるブースター装置としての監督 刺激 学習 職業モデル 《監督 > 自分》
42歳 (18年目)	「崖の上のポニョ」 (2008, 宮崎駿)	うん。ただ、宮崎さんも最近言っているけど、 <u>やっぱり、とにかく作画で表現するっていうことを徹底してみよう、ってことで今やっているんじゃないですかね。客観的になれるっていうのが、いいんでしょうね。自分じゃなくても、誰か他の人に客観的に言ってもらうと、それはそれでハツとすることは多いですよ。自分の思い込みっていうか、型っていうか、そういうのが邪魔するから…</u> でも、それと同時に、モノに対する素直さも大事ではあると思うんですよ。また、宮崎さんの例になるんですけど、「描くこと」に対する気持ちがすごく素直で、遠慮のない自由な、ああいふシンプルな気持ちが大事なんじゃないかな、と思ったんですよ。	ガイドとしての監督 《監督 > 自分》 創造のための破壊への衝動と、作品と自分へのプレーキ 「あつ」という瞬間 相対化するための監督の意見提示への希望 《監督 > 自分》 監督の考え方からの影響 《監督 > 自分》 《客観的な自分 ≧ 自分》
			監督の目指していることを汲み取る 《監督 ≒ 客観的な自分 ≧ 自分》

OC.: Yさんは旧くから付き合いのある同僚であるが、お互いあまり入り込まない距離感で接していることもあり、オーバー・ラポールにならずにインタビューが出来たのではないかと思います。Yさんがジブリ劇場作品に参加し始めたのは「千と千尋の神隠し」以降で、そのときには既に15年以上の仕事経験を積んでいたため、一から習ったKさんとは異なるが、インパクトのある上司からの影響という意味で、ジブリ諸作品はYさんのアイデンティティに明らかに影響を及ぼしているといえる。基本的には、独自のやり方と考え方で仕事をしているYさんであるが、何人かの監督に対して「別のイキモノ」がいると感じたとき、仕事に対する考え方を変えるきっかけとしての「師匠(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、 <u>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ることってすごいんだな、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すごさにやっとな気がついた。</u>	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。(・・)「 <u>“感じ”がいい</u> 」からはズレるんですけど、でも、「 <u>“感じ”がいい</u> 」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、リアルでなくともいいし、「ものまね」でなくともいいんですけど、 <u>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。</u>	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、 <u>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すごさにやっとな気がついた。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」じゃなくって、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。</u> 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(アイディア)」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沸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、

いるときには反発してたとしても、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、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っ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和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、色んな事情があつて、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)

修行時代だけでね、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、経験だと思えます。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)

商売は牛の涎って言って、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。そういった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ところに来ないんだよね。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)」からの影響があつたシニア・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。

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

- 4) 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)
- 5) 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)
- 6) 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。

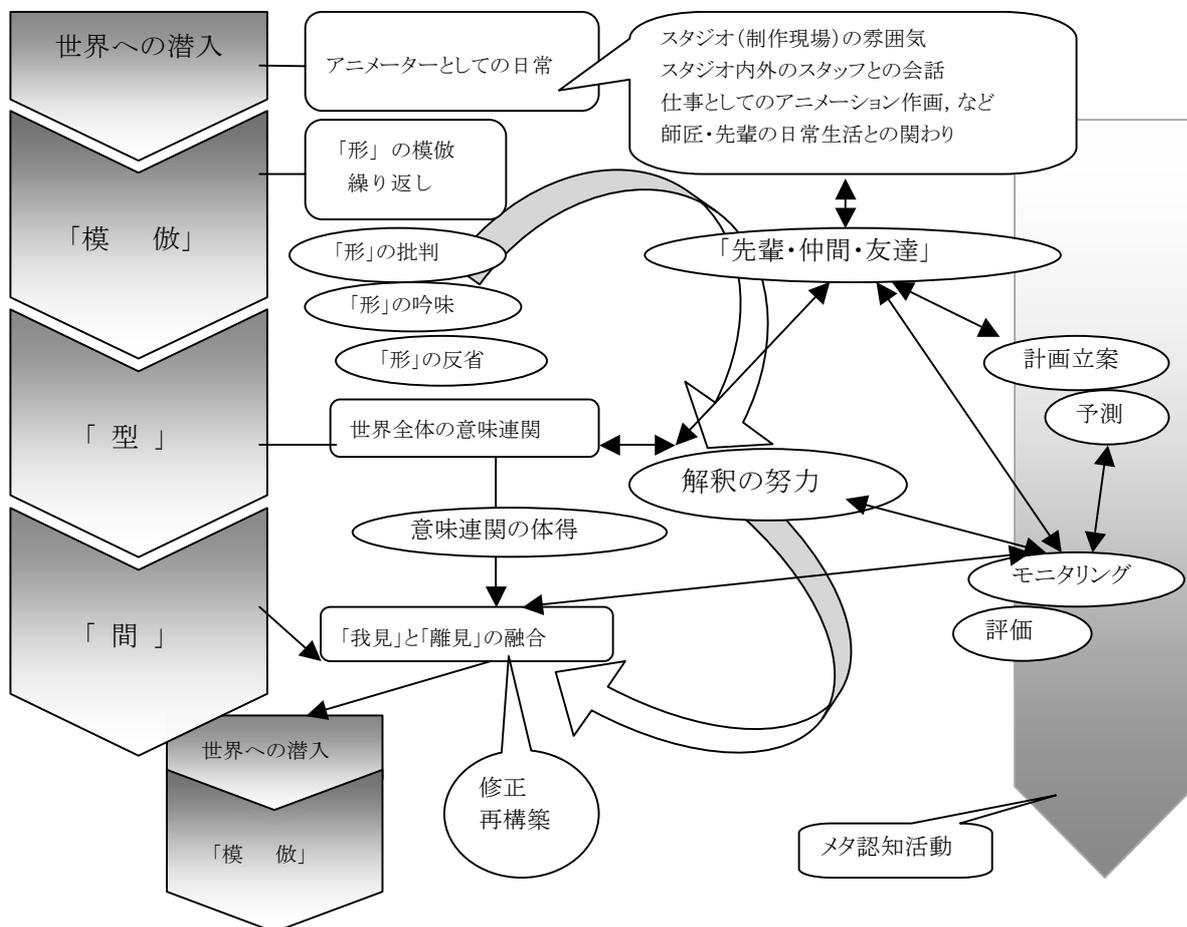


Figure 1. アニメーション作画における「わざ」習得の認知プロセス

■ 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なって…。あとあと考えると、一番残っているんですね。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というよりも、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。大事なものは、(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。	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ことが出来て(・・)、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う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さい親父がいて(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が…。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、そこまではいいけど、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つのか、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、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、って思ってくれればいいんですけどね。自分も若いときにはわからなかったんですけどね(笑)。	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出来るようになっていって、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し、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)

年齢	作品(公開年、監督)	インタビュー・データ	メモ
20歳 (1年目)	「プロゴルファー猿成狸」 (1985-88, 須永司)	それは一、オレの考えもあるけど、あの、(演出)意図がわからなかった。だから、そのころって、目は見えなくても、自分の行動だけでなんとかかなと思ってた、そういう時期だから。人の言うことなんてどうでもいいわけですよ、どうでもいいって言うって極端だけど、でも、リテイク処理を繰り返してやっついていくうちに、なんか残るんですよ。で、演出家っていうのを意識したのは須永さんが始めてで…それまでは、ホント初歩的なことがわかんなかったから、そういう技術的なリテイクはあったけど、須永さんに会って、(演出)意図が違っているリテイクをもらって初めて、演出家っていうのはいるんだ、ちゃんとね、と、なんかやっつと「人」と仕事してるな、って感じがして、こう、見えないものが、まあ、その時「見えていない」ってことは自覚してはいないんだけど、別なモンが、生き物がいるな、って、そういう感じがしました。	第三者への自覚 内容に関するダメ出し →納得 《監督(演出) > 自分》
24~5歳 (5年目)	「THE 八犬伝」 (1990, 安濃高志)	うん、あれはみんな好き勝手やってたよね。逆にオレの絵にあわせろよ、みたいな(笑)。いや、いいんだけど。オレも楽しかったし。	監督意図からの暴走 は取外してしまおう 《監督(演出) = 自分》
35歳 (11年目)	「千と千尋の神隠し」 (2001, 宮崎駿)	「千と千尋(の神隠し)」をやって、宮崎さんの仕事をみて、枚数いくらかけていいんだって(笑)…それまでは本当に貧乏な枚数のかけかたとか、やり方と、ホントその枠から抜け出せなくて(…)、その途中途中で、シネイ作品があったり、「THE 八犬伝」があったり、作品カラーとしてはいろいろな仕事があったわけですけど、やり方としては同じような全然変わらないやり方をしていた。ただ、「千と千尋(の神隠し)」をやっているときもやり方は変わらないんですよ。考え方として、必要な枚数を枚数かかっていいんだな、そうなんだ、とその時に素直に思えて。…目の前でジャンジャン使っているからね。そうすると、こっちも、一生懸命に頑なに、自分を守っているわけじゃないんだけど、自分のなかで(自分を)縛り付けていた枷みたいなものが、バーンとはじけちゃったみたいな(…)、 自分で描いても、なんか違うなと思って、で、結局、「やーめたー」とか思って別の方向に走ってしまう、とかね(笑)。で、またどっかに穴掘ろうとかして。ただ、そういうときにね、なんかね、自分では見えないんだけど、なにかしら具体的な形に見せてくれる演出家なり、絵描きさんがいるとすごく助かる。だから、どうしても、その一、僕は自分のタイミングでも、その演出家さんのタイミングを頼りにしちゃったりとか、そういう仕事の仕方をするっているのは、そういうことなんです。自分じゃわからないことのほうが多いんで、そういうのを手がかりにして、次の段階に行く。だから、本当はそういうことを一回壊しちゃいたい、全部本当はゼロにしたいくらい気持ちになることもあるんだけど、それは無理じゃない? 若い頃は、自分の力で何とか出来るような、思い込みじゃうようなところがあるんだけど、でも、それは幻想じゃないですか。ある日自分のほうが変わるかも知れないけれども、そういうときに、やっぱり別なところに行っちゃおうかと思うときもあるんだけど、ま、もうちょっと待とう、とか思っているときに、ちょっとこういうのを「手元の絵を指しながら」見せられて、「あ、これだ」って(笑)…「あ、これだ」っていう瞬間なんですよ、大切なのは。	自分の枠(自分への縛り)を超えるブースター装置としての監督 刺激 学習 職業モデル 《監督 > 自分》
42歳 (18年目)	「崖の上のポニョ」 (2008, 宮崎駿)	「考えかた」がね。実際には、何で宮崎さんはここで枚数を使うんだろう、とかあんまり理解していないから、做ってっていうのとちょっとまた違うのかも知れないけれどね。だから、どういうときにこれを使うか、っていうのもあんまり考えていない。実際的にどうとかではないみたいなの(…)、でも、そういう(動きをつくるとか、枚数を使うとか)「考えかた」はあるな、 <u>と思っ</u> た。で、それが、自分のものになっているかどうかっているのはまた違う部分なんだろうね。うん。表面的になんとか、っていうことではないかもしれない(…)、というか、逆に、自分のなかで持っているものがあって、それとの差がはっきり見えてくる。	ガイドとしての監督 《監督 > 自分》 創造のための破壊への衝動と、作品と自分へのプレーキ 「あっ」という瞬間 相対化するための監督の意見提示への希望 《監督 > 自分》 監督の考え方からの影響 《監督 > 自分》 《客観的な自分 ≧ 自分》
		うん。ただ、宮崎さんも最近言っているけど、やっぱり、とにかく作画で表現するっていうことを徹底してみよう、ってことで今やっているんじゃないですかね。客観的になれるっていうのが、いいんでしょうね。自分じゃなくても、誰か他の人に客観的に言ってもらって、それはそれでハッとすることは多いですよ。自分の思い込みっていうか、型っていうか、そういうのが邪魔するから…でも、それと同時に、モノに対する素直さも大事ではあると思うんですよ。また、宮崎さんの例になるんですけど、「描くこと」に対する気持ちがすごく素直で、遠慮のない自由な、ああいうシンプルな気持ちが大事なんじゃないかな、と思ったんですよ。	監督の目指していることを汲み取る 《監督 = 客観的な自分 ≧ 自分》

OC.: Yさんがジブリ劇場作品に参加し始めたのは「千と千尋の神隠し」以降で、そのときには既に15年以上の
仕事経験を積んでいたため、一から習った K さんとは異なるが、インパクトのある上司からの影響という意味で、ジ
ブリ諸作品は Y さんのアイデンティティに明らかに影響を及ぼしているといえる。基本的には、独自のやり方と考え
方で仕事をしている Y さんであるが、何人かの監督に対して「別のイキモノ」がいると感じたとき、仕事に関する考え
方を変えるきっかけとしての mentor の存在がクローズアップされている。Y さんにとっての mentor は複数人いる
が、自分の持ち味との相違を相対化するための「定点」として、常に自分との距離と深度が測れ、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いう絵になるし、(当時は)ああい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、 <u>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が</u> つ	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。(..)「 <u>感じ</u> がいい」からはズレるんですけど、でも、「 <u>感じ</u> 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、 <u>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ぐリアルに感じた、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(..)、カットは面白くないんだらうな、と。</u>	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、 <u>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が</u> つ	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」といわしめ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、ああいいう絵が嫌いだった」と語っているので、「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が