

運動とままならなさに見る熟達と環世界の変容

—アニメーターの一人称研究—

Transformation of Self-centered World during Mastery Process
as seen through Gesture and Uncontrollability
—First-person's View Research of an Animator—

館野奏平¹ 松原正樹^{1,2}

Sohei Tateno¹, Masaki Matsubara^{1,2}

¹筑波大学 情報学群 知識情報・図書館学類

¹College of Knowledge and Library Sciences, School of Informatics, University of Tsukuba

²筑波大学 図書館情報メディア系

²Institute of Library, Information and Media Science, University of Tsukuba

Abstract: This paper describes the transformation of the author's "Umwelt" during the journey in aspiring to become an animator, utilizing first-person view research method. Specifically, it delves into the changes in an individual's epistemology through the concepts acquired from long-term practice, such as "gesture," "uncontrollability," and "redundancy and vulnerability".

1 はじめに

「自分の世界を表現したいと思って絵を始めてみたけど上手いかなかった」「ギターを買ってはみたけど続かなかった」誰しも、何かできるようになりたい変わりたいと思って挫折する、そういった経験があるのではないだろうか。ではどうして諦めたのか。向いていないから、才能がないから、はっきり説明できる人は少ない。反対に、続けられた人はどうして続けられたのだろうか。楽しかったから、才能があったから。どちらにしても、はっきり説明できる人はいないのではないだろうか。いったい、「続けられない人/続ける人」、「できる/できない」を分けているその差は何なのだろう。それが分かったとして、どうやったらその差をつなぐことができるだろうか。

私自身にも、「アニメーションは向いていない、才能がないんじゃないか」と、道半ばで挫折しそうな時があった。そんな時、「身体知」¹という授業と出会った。「身体が知っている知識」、その授業を受けてから、いかに私が「私という身体に対して向き合っていなかったか」を思い知ることになる。そして、同時に身体に向き合うこと、私自身に向き合うことが、現状を打破する「突破口」になるのではないかと予感した。「自分の身体に向き合う」とはどのようなことか。「熟達」とは何だろうか。そして、

熟達を通して、どのように見える世界や考え方が変わるのだろうか。私は、アニメーターが観ている世界を自分も観てみたいと思ってこの道を選んだ。

「当たり前みたいに複雑で美しい瞬間」を、人が手で「描いているんだ」と知った時から、「世界の秘密」を見つめる彼らが心底輝いて見えた。

私は、卒業後はアニメーターとして新生活をスタートする。自分の観えている世界を変えることは、とても怖いことであったし、今でも怖い。しかし、内側から変えていく力を育み、変えていったという経験は、その後の大きな推進力になったと感じる。何気ない日常にグッと熱がこもり、生活が味わい深いものになっていったとも感じる。

近年、アニメーション産業の需要は増加の一途を辿っている一方で、現場では人材不足、技術継承などの課題を抱えている。さらには生成系 AI の登場により人が描くことの意義や、暗黙知をどう継承していくかといった方法論が問われている。

本稿では、実践を通じ、私自身という「主体」から観測される世界、「環世界」[ユクスキュル, 2005]の変容を記録し、先人の仮説と突き合わせながら独自の解釈を交えて考察していく。長期的かつ漸進的なプロセスを扱うことができる[諏訪, 2016]一人称研究手法を用い、自身がアニメーション作画のスキルを獲得していく過程や日々の思考の変遷、いちアニメーターの個別具体的な暗黙知を紐解いていく。

¹ 2022年に新規開講の第二著者(松原)が担当する

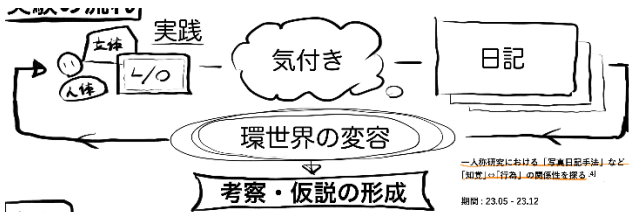


図1: 研究の流れ



図4: 意識S: 細部を追ったスケッチ

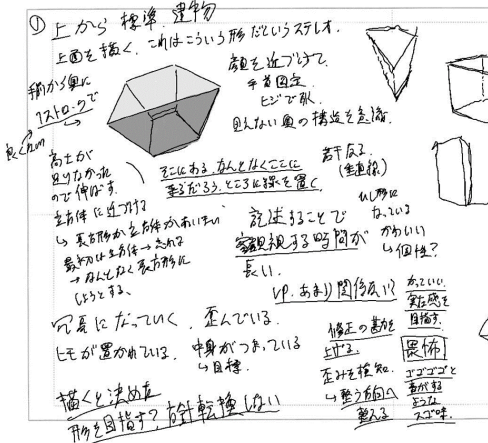


図2: 実践におけるメタ認知記述

3 実践で得られたこと

実践を通し、わざ言語「掘り出す」や「カメラ感」の獲得、「ジェスチャー」など認識の変化が起こった。他にも「できる」には「できた」が先にあること[伊藤, 2022] [デリダ, 2015]、切断は同時に統合であること、貧しい個体 [千葉, 2017]、意識レベルの数学的信念の解体 [エドワーズ, 2013]、生成物は再現物ではないこと [インゴルド, 2017] など先人の知見と共通する様々な気づきが得られた。本稿では特に、「ジェスチャー」「錯誤と遊び」といった制作での転換点、「冗長性」と「ヴァルネラビリティ」といった認識論の変化について後述する。

3.1 ジェスチャー

制作中の意識を3つに分けて考える。線を引く際、ペンの先や輪郭線の一部を追う、いわば「細部」を見る意識「意識S」と、対象や紙「全体」をぼんやりと捉える意識「意識L」、そして細部と全体を「手探り」に、迷いながら、結びつけようとする意識「意識M」がある[佐々木, 2020]。この3つの意識の存在が、観察という知覚/行為においても制作という知覚/行為においても、日常的な視覚の営みにおいても存在する。制作において、この意識S, M, Lの反復、リズムが洗練されていくことが熟達の一側面であると考えられる。図4はなるべく意識S、つまり「細部」に意識の焦点を当て書き続けた習作である。このように「意識S」重視の軌跡は、細かなモデルの肌の起伏や服のシワの歪みまで気づき捉えようとしていることがわかる。しかし、鉛筆を紙から離し俯瞰してみると、左右の腕の長さや目の位置がバラバラで、全体的なプロポーションが歪んでいることが分かる。

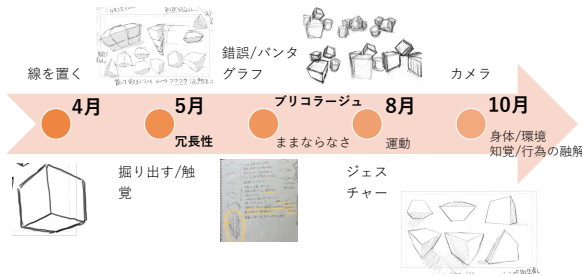


図3: 実践と認識の変遷

2 研究方法

実践は2023年5月から12月にかけて行った。実践ではアニメーション制作の練習として立方体、人体、構図といった作画課題に関して毎日スケッチを描いた。1日の生産量は平均10枚前後、計20冊2000枚程度となった。研究の流れを図1に示したように、制作内外での日々の生活で感じた印象・思考・気づき・体験を一人称研究における写真日記手法を参考にメタ認知記述[諏訪, 2022] (図2)を行った。実践と記述を繰り返し、最終的に環世界の変容の描出を試みた。

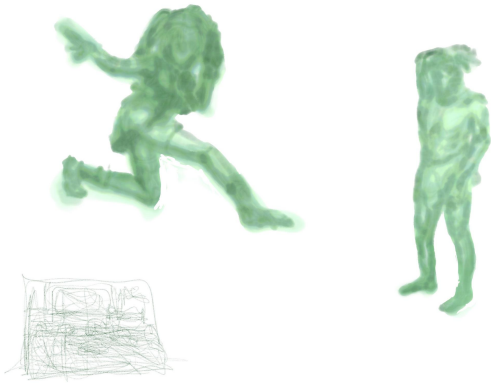


図 5: 意識 L : 全体を意識したスケッチ



図 6: 意識 M : ジェスチャーによるスケッチ

これは「全体」が意識されないことで、線の行先が現在のペン先から非常に近いところに目標設定されてしまうことによる。たとえわずかな角度のズレでも、その積み重ねは大きなズレを生み、プロポーションの歪みを生んでしまう。

反対に、意識 L の「全体」だけに焦点を当てると、ぼんやりとしたシルエットしか掴めず、図 5 のようなぼんやりとした輪郭の絵が出来上がる。

意識 M (図 6) は、この意識 S と L の間を繋ぐような「手探り」の意識である。M を仲介し、S と L の意識を反復しながら対象を観察することで「ズレ」を軽減することができる。この意識 S・M・L の身振りは、何も実践中に限らず、習慣的な営みとして生活の中で繰り返されている。

実践の中で、「私は今細部を見ているな」という意識 S への自覚、「私は今全体を見ているな」という意識 L への自覚は意識しやすい。見逃されやすいのは、この S と L を渡しグラデーションを作っていく (実際はカラーージュのように「断絶」があるようにも思える) 意識 M の存在だ。佐々木氏は意識 M

を「習慣の意識」と呼んだ。「レイアウト変え」という例えは分かりやすい。これは、「意識」というよりも無意識の働きに近い。後述する「ジェスチャー」という概念が、この意識 M の存在を物語っていると考えている。

キーン・ニコライデスは、彼の著書の中で「ジェスチャー」という言葉を使った [ニコライデス, 1987]。氏によれば、ジェスチャーとは「動きの機能や生命、あるいは表情といったもの」である。

「描くものがどう見えるかではなく、また、何であるかでもなく、いま何をしているかを描かなくてはならない(中略) 描くときは全体が同時に進行するようにしなくてはならない。全体が一つのかたまりとして——エネルギーのかたまり、動きのかたまりとして感じ取るように試みることである」と述べる。

また、「人間や動物以外のものにジェスチャーの衝動を求めていくと、われわれは自然の摂理へと回帰していく。(中略) 草には、太陽に向かおうとする衝動に基づく運動があり、風が吹けば前に後ろに揺れ動く。(中略) 道路は、山では上り、谷では下って、森を突き抜ける。こうしたものも運動によって生み出され、運動の目的のために存在しているといつてよい。このようにものをとらえる能力が備わってくることによって、プロポーションや遠近法といったその他のことも理解できるようになっていく。なぜなら、じつをいうと、そうしたものは運動によってもたらされたものであり、運動の一部だからである」と述べている。

つまり、私が熟達によって得ようとしている、掴もうとしている「プロポーション」や「立体」あるいは「空間」、それらを更に解体した様々な「パーツ」や「ニュアンス」と呼ぶべき「要素」は、「運動」によってもたらされたものであり、運動の一部であると述べるができる。イメージが、静的であるように「思い込んで」実は動的で絶えず揺れ動いているものであるように、静的にとらえられる「要素」としての諸概念も、「運動」という 1 つのスペクトルの上で捉えることができる。物事の構成単位は「運動」であり、流れの中の「淀み」のようなものであるとここでは考えている。

「目の中心で覚えようとしてはいけない 目の端で覚える 全体でぼんやりと マイクロスリップで そこに囁める影がある 描く時は目の中心で (中略) 写真を撮る時も同様 マイクロスリップで 囁める影が滲み出てくるように 少しズラして 部分と部分が協調し波が合わさるように全体が立ち上がってくるように」
(日記:2023/11/14)

ジェスチャーは、鉛筆を紙から離さないことにより、制作者の描いている時の思考や感覚、迷いが軌

跡として残り、線がそれを揺れ動いて伝える。この「揺れ動き」には、感覚や思考といった「心」と、筋肉の運動やそれによる運動感覚といった「身体」、そして協奏する紙とペンといった「環境」を、「結びつけようとする」中で発生する「し間違い」や「マイクロスリップ」[佐々木, 2020]の存在、つまり意識 M と呼ばれる「習慣の意識」の存在が見てとれる。

3.2 錯誤と遊び

前節では「具体的な一歩が思いつかない」ことによる試行の「回数」がそもそもこなされていないという点に熟達の躓きの原因があった。しかし反対に、「試行回数を多くし過ぎてしまう」ことによる躓きもある。図 7 はその時期(2023/6/1)のスケッチと記述である。

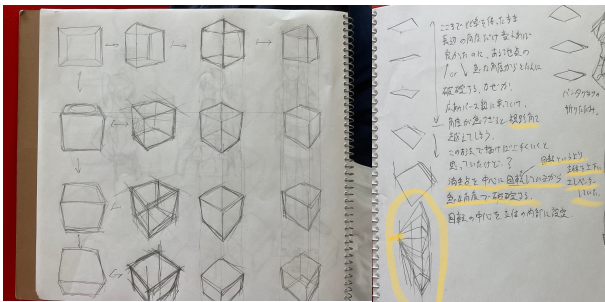


図 7: 錯誤のスケッチと記述

様々な練習法を、あっちこっちに重心を移しながら試行錯誤していた。試行回数は格段に多いが、「描けるようになったか」と問われるとそうは言えないような成果物ばかりが並ぶ。

ここでの行き詰まりは、為末と今井が挙げる「中途半端なパターン化」[為末・今井, 2023]が起っていたのではないかと推測する。

例えば、立方体の上面は「パンタグラフ」のように折り畳む、引き伸ばすことで、上下の回転を表現することができると思った。しかし、この「中途半端なパターン」にだけ頼った結果、立方体の中心、回転軸を見落としてしまうことになった。

為末は型について、「これは型を覚える段階においては、いいとこ取りできないことを意味している。A という流派のやり方を行いながら、B という流派を取り入れてもうまくいかないのだ。型の手順一つ一つには意味がある。なぜそれをやるのかを理解しないまま、切り出して別の方法論と混ぜるとバランスが崩れる」と述べる [為末, 2023]。

様々な流派をつまみ食いすることは、むしろ見たい(見えている)ものを見る傾向に収束してしまう

ことであった。広範に見たいものを探すより、「型」のような集中した範囲を冗長に丁寧に探索することがこの時は必要だったのではないかと。

また、為末は遊びについて、「主体的であり、面白さを伴い、不規則なものである」とし、「人が主体的に行動するようになるには、やれば変わったという原体験が必要となる。「やれば変わる」と信じられる成功体験を得ることで、主体性をもつきっかけになる」と述べている。

前節で述べた「パンタグラフ」という、結果的に間違ったパターン化の実践を取り上げたが、実はこの「試行錯誤」の実践が、その後の実践において大きなポジティブな影響を与えることになる。「自分で考えて実験するって楽しいじゃないか!」と、自身のリソース＝「総体」を使って組み合わせ、「作ることの楽しさそれ自体」を体験するきっかけとなった。これがまさに為末が示す「遊」のプロセスであり、「これとこれとを合わせてみたらどうなるだろう...」と、予定情報を超えた「余剰」にアクセスする営みそれ自体の運動を、営みそれ自体の楽しさを発見した瞬間だった。ブリコラージュが、「余剰」へ手を伸ばす触手、道具となる。それは新たな運動を生み出すことにつながる。この時の「余韻」を求めて、成功体験(勘違いでも自己完結でもよい)が「快情動」を生み出し、学習のポジティブフィードバックループを始動させていた。

遊び自体が目的であり、遊びが不確定のエネルギーを生む。子供の遊びのように、砂山を作っていたかと思ったらままとをはじめ、ままとをしていたかと思ったら鬼ごっこをし始める。いつのまにかゲームがすり替わる。この冗長な営みが、絶えず変化する局面に振り落とされず、対象を眼差し続ける粘り強さをくれた。この「遊び」のプロセスは、後述する「冗長性」と「ブリコラージュ」の性質を含み、ジェスチャーに色濃く表れる、心身と環境を行き来し結びつけるマイクロスリップのような試行錯誤、意識 M と呼べる「習慣の意識」が「そのもの」として生きられているような状態だ。

3.3 ままならなさ

「アニメ」と「アニミズム」の定義は由来を同じくする。ここではそもそもどうして「アニメーション」に惹かれるのか?自身の「制作」における根源的な欲求とは何なのかについて考える。下記は私が中学3年生の時に書いた読書感想文から引用したものである。

ところが、そこで僕ははっとひらめいた。もしかしたら生物は「愛嬌」なのではないかと。生物の生きる仕草一つ一つが、機械とは違った動きを

する。(中略)トカゲがキョロキョロと周りを見回し、首をかしげる。(中略)生物は用事が無くて動いて動き回る……。これが愛嬌であり、生物特有のものなのだ」

「動的平衡」という概念は、課題図書であった福岡氏の「生物と無生物のあいだ」にて当時知ることになった[福岡, 2007]。中学生当時の私は、「生命とは何か」という問いに対して「愛嬌」なのではないかと答えている。

中学生の私が「愛嬌」と呼んでいた情動は、本研究中の実践においても度々その輪郭が浮かび上がっていた。私が感じる愛嬌とは、例えば次のようなものである。2023/11/20の記述から引用する(括弧書きで補足を加える)。

「愛嬌とは 人の後頭部 寝ること(人が寝なければならぬということ自体について 呼吸により腹部が上下する 無防備) 食べなければ生きていけない 不完全性を愛でる 過程を愛でること 「時間」と「動き」が関わる 愛嬌 蟻の触角 柴犬が立ち止まり虚空を見る 財布がエスカレーターの袖を勢いよく滑って落ちる 指で作る恐竜(中指を長い首と頭部、他の指を四肢に見立てる ブラキオザウルスのよう) 胸がキューとなる感覚 ところがドロドロしたものもある それを俯瞰しているという優越感 保身するための防衛反応 「かわいい」と思えば安全だということだから「怖い」と隣り合わせ? でも「かわいい」を届けたい それは暖かく幸せで胸がキューとする「痛み」もある」(日記:2023/11/20)

制作中、作品や意識には、自身の意図や意思を離れて「しょうがないもの」「ままならないもの」が絶えず発生し侵入してくる。

東浩紀氏は「訂正可能性の哲学」にて、ヴィトゲンシュタインの「家族的類似性」と呼ばれる特性に対して、ここでいう「家族」とは「閉じることができないさま」を意味するものであると解釈し、「強制性」「偶然性」「持続性」をその特性として、国家や社会といったコミュニティを「訂正可能性」「家族的」という視点で捉えられることを示した[東, 2023]。

この訂正可能性で挙げられる「強制性」「偶然性」「持続性」は、国家や社会といった共同体に限らず、「制作」という営みの中にも絶えず発生する。つまり、「家族的類似性」の特徴は、制作する個人の身体レベルにも見出すことができる。例えば、平面上に表される「立方体」のシルエットや形態はアングルや被写界深度によって無限種類のバリエーションを持つが、あれもこれも実は「立方体である」という「遡行的訂正」を行ってしまう、「家族的類似性」の性質を見出せる。むしろこれが、熟達に共通する

基本的な性質であるとも考えられる。

また、伊藤亜紗は、ヴァレリーが定型にのっとって詩をつくることにこだわった点に着目し、次のように述べる。

「価値は固定したものではなく、変動し、相対的なものとして扱われる。(中略)諸要素の価値を決めるのは、過去のプロセスのみとは限らない。それは未来のプロセスにも同様に左右される。(中略)ゲームは、各要素の価値を過去のプロセスとの関係に委ねるだけでなく、それを未来に対しても開いた状態にするのである。この意味でゲームは、各要素の価値、ないし各要素の配置がもたらす価値の、漸次的な変形の過程である[伊藤, 2021]。

ヴァレリーは、自らの詩を「詩として表現された生理学的生命」と呼んだ。

強制性、偶然性に晒されるコミュニティは家族的な「ままならないもの」であると見なすことができるが、これは自分個人の身体も同じように「ままならないもの」であり、そして同じく制作も、「家族的なもの」が絶えず発生する。これとどう向き合うか、紙とペンと身体と意思と無意識が協奏する流れに、身を委ねる必要性に迫られることがある。「遡行的訂正」を行っていく営みが、熟達には眠っている。

伊藤氏貴は、四方田の定義する「かわいい」からは「不完全性」「消極性の積極的受容」「主客未分」という3つの日本の美の特性が読み取れると主張した。(ちなみに東は、家族的なものが「人間の根本的な価値原理の可能性」であることを指摘した[伊藤, 2018].)

生命とは「動的平衡」であるとして、「訂正可能性」がそれと同じ「身振り」を表しているのだとしたら、私が生命に抱く「愛嬌」という情動は、「家族的」と呼ばれる性質に関連して発現している可能性がある。私が「愛嬌」という情動を引き出す発動条件が、制作や熟達という営みそれ自体に眠っている可能性がある。

生命は、「余剰」に対して常にさらされ、アクセスを行うことを「強制」されている。そして「遡行的訂正」は「習慣の意識」として「マイクロスリップ」が現れるのではないか。マイクロスリップは、絶えず「余剰」に対して開こうとする時に、どうしても侵入する「ままならなさ」が、目に見える「動き」として表出される。私はそこに対して「愛嬌」を感じているのではないか。つまり「家族的」「不完全性」「ままならなさ」が、マイクロスリップといった「動き」として立ち現れてくる。「習慣の意識」によって絶えず発生する「ままならなさ」によって、「ジェスチャー」や「し間違い」「マイクロスリップ」「冗長性」が漏れ出ている、その営みを「愛嬌」と呼んでいるのではないか。

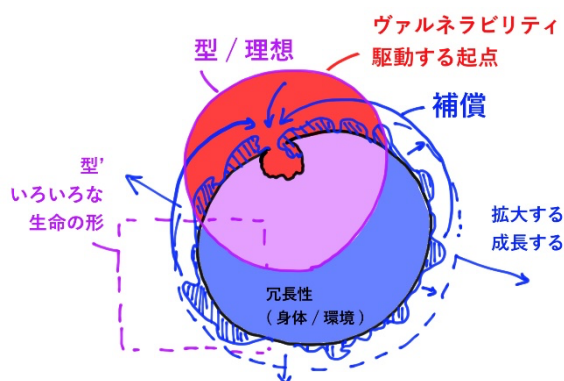


図 8: 熟達の過程

「絶えずまならないものが侵入してくる」という生命の「不完全性」に対して、対象の中に見出すばかりでなく「自身もそうである」という「主客未分」、そしてそれを肯定しようとする「消極性の積極的受容」がここでは生じているのではないか。

「萌える」という動詞的な側面の強調は、この「積極的受容」のニュアンスが含まれているのかもしれない。

しかし一方で、四方田が指摘するように、「かわいい」という未成熟に対する「美学」は、必ずしも肯定的な営みとはみなされない。このことは自身のメタ認知記述からも、そこに決してポジティブな情動のみが含まれないことが読み取れる [四方田, 2006]。

「かわいい論」では「かわいい」の構成要素として「小ささ」「未成熟」「グロテスク」があるという四方田の見解が展開される。これは本研究全体を包括する「潜在的な」動機である可能性があるが、自身がまだメタ認知できない領域、あるいは現時点では「直視」できない領域が含まれている可能性がある。

熟達を目指す中で自身に潜在する「未熟の美学」とどう向き合うのか、今後の課題としたい。

4 冗長性とヴァルネラビリティ

考察として、これまで見出した概念の関係や位置付けを整理し、図8に示す現在のわたしの熟達観を紐解いていく。表面に渡る微小な自我、型/理想との差異によって顕在化されるヴァルネラビリティ/欠陥を起点として、それを補償するように身体/環境に秘めた冗長性が駆動しだす。一種の過剰補償が起こることによって、冗長性は拡大/成長し、型や理想を内包することを目指す。

熟達という言葉を知ると、つまり「うまい絵を描く」ということだろうと考える人がいるだろう。私自身も、研究の当初は「うまい絵を描く」ことがイ

コール熟達でありゴールであると方向性を位置付けていた。しかし、ではこの「うまい絵」とはつまるところどういうものなのだろうか。「正しい」ことだとしたら、絵において「正しい」とは何なのか。写実的であることを指すのだろうか。写真のように正確な絵を目指すのであれば、どのようなアプローチが考えられるか。「視覚的再現」を効率的に目指そうとすると、その都度その都度、そっくりそのまま、対象をフレーム比に合わせて、画像を転写するようにインクを置いていけばいいということになる。視覚情報をそのまま記憶し、転写することが最も「正確」であり、可能であればこれが迂回のない効率的な上達への最短経路のように思われる。しかし、それだけでは自身のイメージを表現すること、例えば「いろんな物体をいろんなアングルから描く」ようなアニメーションにおいて必要とされるスキルを獲得することは難しいように思える。人間の身体は奔放で、必ずしも効率的で直接的なアプローチが最良の手段とは限らない。

型の形成においては、教師のねらいを超えて結果的に学んでしまった内容（「過剰情報」）が学習の支えにあることが指摘され [生田, 1987]、また身体レベルにおいてもその下部構造の冗長性が技能の習得に貢献することが指摘されている [野澤, 2021]。

ラタッシュは、こうした redundancy (冗長性) の性質をよりポジティブな意味合いに捉えられるよう、abundancy という語を提案した [笠井, 2002]。

ニコライデスは、自著の中で何度も視覚以外で「観る」こと、つまり「触覚」を使ってモノに触れるように「観る」こと、発展的に、自分の全身をモデルや静物にも「身重ね」し、共感すること、肉体的な反応を感じ取ることが重要だと述べていた [ニコライデス, 1987]。

「観る」とは視覚だけで見ることではない。「立方体」から「空間」へ、ジェスチャーや「触れて観る」といった「描く」ことを通して、自らの制作におけるコトの環境世界に、触覚や音、重さ、流れといった視覚だけでない「冗長性」が育まれた。人間はひとつの行為から「冗長」と言えるほど多くの情報を想起させている。コトの環境世界で生じる数々の余韻という冗長性が、「描く」上で粘り強く対象と向き合うことを助けてくれた。この冗長性が、「オートポイエーシス」あるいは「訂正可能性」を成立させていると考える。オートポイエーシスが、イメージをホールドする「柔」の筋肉となる。「遊び」や「型」は、主にこの「冗長性」を発掘し、開拓し、伸ばしていくプロセスであったとも言えるのかもしれない。

身体は良き「無駄」とも言える様々な可能性を内包しており、冗長性によって成立している。為末が述べる身体の「柔らかさ」とは、身体の冗長性によ

ってもたらされる性質ではないか。「効率化」つまり、コントロールしようとするとうまいかなくなることがあるのは、この「良き無駄」である「冗長性」が失われるためであると考えることができる。

「絵を描く」ことは生存において一般に必要な迫られない。絵を描けるようになるとは、今から冗長性を身につけることであるといえるのかもしれない。それは、「視る」と同時に、「触っている」「重たい」

「悲しい」と、日常生活を営む上で効率化される認識以上の「コト」を想起させることにつながる。

筆致や色彩という「運動感覚」によって鑑賞者を「運動」させる。流れの中に身を置かせることで、脳の使っていない「筋肉」を働かせる。古びたニューロンを活性化させる。こうして生じる様々な「複合感覚」が、生を実感させる。

中学3年生の私は、生命とは「愛嬌」だと考えた。蟻は触角を絶え間なく揺れ動かし、巣から這い出し左右を確認する。柴犬は走り出したと思ったら急に立ち止まり、何もない虚空を見つめる。こうした一連の動作に、私は代え難い情動と生命を見た。この「愛嬌」には冗長性が、「小さなうごき」が眠っている。精密で効率的な「予定情報」以上の行動をしない機械は最小限で無駄がなく、失敗しない（ままならなく揺れ動く愛らしい機械もいるが）。だが、生物は絶え間なく揺れ動き、「ままならなさ」にさらされる。そこに「共感」や「同情」が生まれる。生命に対して「萌える」とは、「ままならなさ」を眼差し「共感」することと言えるかもしれない。

たまたま運動がフィットしていた、動きが生存にたまたま有利に働いた。それは実態とかけ離れた幻を観ているとしても、最終的な外部への出力＝運動が、環境にフィットしていればいい。今わたしが観ている世界は、ほとんど実態とかけ離れた「幻」であり、その度合いは想定以上かもしれない。運動によって幻が作り出され、幻によって運動が作り出されている。私たちの身体、私たち人間という「型」、生物は「型」とも言える。これはたまたま持っていた、身につけた、不可抗力的に、運動がこれまで「良く機能」してくれて、生存し「淀んだ」、良い「型」、良い癖のようなものであり、しかし、障壁に出会い、「悪い型」、悪い癖に転じてしまう可能性がある。ゲームが変われば、一瞬で悪い癖に変わる可能性がある。生存に不利になる。癖を転じなければならぬ、型を転じなければならぬ、それはやがておおよそ人間だと思っていた癖を転じなければならぬときがくるかもしれない。限られた世界の中での反復を、偶然に「奔放に」飛び出し、偶然に新しく「良い」運動に乗り換えていく。「身体」も世界という大きな流れにとってひとつの「癖」のようなもので、癖とは淀みであり、癖は、「繰り返されてしまうもの」だ。そこに「同一性」が生まれる。

生物とは、「繰り返される運動」である。

「かわいい」はヴァルネラビリティに満ちた存在であり、「ままならない」ものである。この「ままならなさ」、「傷つきやすさ」や「欠陥」といったものは、身体が「柔らかい」ことによるものだととらえることができる。「冗長性」は、身体が「柔らかい」ことのひとつの証左だと言える。メルロポンティは「触覚」に注目したが、「触覚」とはすなわち「傷つきやすさ」である [長滝, 2022]。「傷つきやすさ」が「冗長性」となり、身体的営み、生物的営みを支えている。また「欠陥」が「冗長性」を駆動させること、「冗長性」「ヴァルネラビリティ」と呼ばれている変数は、過去からのプロセスだけでなく未来からの遡行的訂正によっても決定されるという多元的振る舞いを見せる。

なぜ私は絵を描くのか。絵を描くという活動は一般的に生活に必要なとされない冗長な営みであると思われる。しかし、それでも描くのは、ある種の「必然性」に駆られている。それは「強迫性」ある種の「ヴァルネラビリティ/欠陥」によって駆動している。勉強には「強迫性」によって達成される向きがある。「不足」を補おうとする「過剰」の働きが「熟達」には存在する。制作というミクロなレベルでも、熟達というマクロなレベルでも、例えば「触るように見る」や、「わざ言語」の働きかけが、視覚の「映像記憶能力」を補う。「なぜ絵を描くのか」という大きな背景レベルにも、自身の「欠陥」が眠っている可能性がある。「型」に頼ることも、読書量を誇ることも、「かわいい」に傾倒することも、その冗長な営みには「ヴァルネラビリティ」が横たわっている。「快樂」とは「傷つくこと」であるとも言えるのかもしれない。

冗長性とは、豊富な傷つきやすさを持っていることと言える。むき出しの「傷」という裂開が、接続可能性を生む。世界を身体とした時の、自分という「指」、習慣の意識である。

5 結び

著者はアニメーターとして駆け出しであり、技能も未熟である。本研究は熟達者を対象とした研究ではない。あくまでも習熟者の視点から、その道半ばから見える景色の移り変わりを記録に残すことに努めた。習熟途中だからこそ、熟達者には気づきづらい環世界の構造を示すことを期待した。例えば、本稿で挙げた「運動」に着目するきっかけとなったジェスチャーや、遊びを通して錯誤する経験、冗長性/ヴァルネラビリティに注目する認識論の変化が実践を通じていく中で起こった。遊ぶように動くことによって発見する未知の感覚、無駄や既に過去のもの

のだと思われていた感覚を再発見すること、遊びが何よりも活力を生み出し、「豊富性」が対象を観察/描写することを粘り強く助けてくれた。これらの経験は、熟達の初期段階において特に有意義ではないだろうか。

成長はS字カーブを描き、初期中期においてはそれぞれ「近くをゆっくり」と「遠くを速く」の運動の違いが見られるという。「近くをゆっくり」行くことに対する認識の変化は、過度な焦りを軽減し、自分や環境を見つめ直す勇気をくれた。

参考文献

- [1] 東浩紀. (2023) 訂正可能性の哲学. ゲンロン.
- [2] 生田久美子. (1987) 「わざ」から知る. 東京大学出版会.
- [3] 伊藤亜紗. (2021) ヴァレリー 芸術と身体の哲学. 講談社.
- [4] 伊藤亜紗. (2022) 体はゆく できるを科学する 〈テクノロジー×身体〉. 文藝春秋.
- [5] 伊藤氏貴. (2018) 美の日本: 「もののあはれ」から「かわいい」まで. 明治大学出版会.
- [6] ティム・インゴルド. 金子遊, 水野友美子, 小林耕二 訳. (2017) メイキング: 人類学・考古学・芸術・建築. 左右社.
- [7] ベティ・エドワーズ. 野中邦子 訳. (2013). 決定版脳の右側で描け第4版. 河出書房新社.
- [8] 笠井達哉, 道免和久. (2002) 運動神経生理学講義: 細胞レベルからリハビリまで. 大修館書店.
- [9] 佐々木正人. (2020) あらゆるところに同時にいる: アフォーダンスの幾何学. 学芸みらい社.
- [10] 諏訪正樹. (2016) 「こつ」と「スランプ」の研究. 講談社.
- [11] 諏訪正樹. (2022) 一人称研究の実践と理論. 近代科学社.
- [12] 為末大. (2023) 熟達論: 人はいつまでも学び、成長できる. 新潮社.
- [13] 為末大, 今井むつみ. (2023) ことば、身体、学び: 「できるようになる」とはどういうことか. 扶桑社.
- [14] 千葉雅也. (2017) 動きすぎてはいけない: ジル・ドゥルーズと生成変化の哲学. 河出書房新社.
- [15] ジャック・デリダ. 高橋哲哉 訳. (2015) 脱構築と正義. 講談社.
- [16] 長滝祥司. (2022) メディアとしての身体: 世界/他者と交流するためのインタフェース. 東京大学出版会.
- [17] キーモン・ニコライデス. 北村孝一 訳. (1987) 素描の基礎技法. エルテ出版.
- [18] 野澤光. (2021) 書道熟達者の臨書制作プロセス. 東京大学大学院情報学環紀要. No. 93, pp. 35-52.
- [19] 福岡伸一. (2007) 生物と無生物のあいだ. 講談社.
- [20] 四方田犬彦. (2006) 「かわいい」論. 筑摩書房.
- [21] ヤコブ・フォン・ユクスキュル, ゲオルグ・クリサート. 日高敏隆, 羽田節子 訳. (2005) 生物から見た世界. 岩波書店.