

平素は、弊社商品にお取り組み頂き、
まことに、ありがとうございます。
月間通信 12月号をお送り致しました。
何卒、よろしくお願い致します。



ピッチャーは 27 歳、今年ルーキーイヤーのランド・ナックで、バッターは彼も 27 歳だが、こちらは 19 歳でメジャー入りしたグレイバー・トーレス。ちなみにキャッチャーはウィル・スミス 29 歳。みんな若い。バックネット裏で賑わう観客をスケッチしてほしくて、当社の販促部所属の吉田紗知子に依頼した。『身体の質感が出るようにアウトラインを意識して』と言っておいたが、確かにそのラインのデッサン技術は大したものだと思う。彼女は野球観戦などしたことが無いから、TV に録画されていた WS 第 2 戦だったと思うが、早回しにしてこの場面をカメラで撮り、それを渡しておいた。本当は、賑わっているスーパーマーケットの様子をイラストしたかった。

今年は、ほぼ漏れなくドジャースの試合は、PM11 時前から始まる WSPMLB で録画しておき、観られる時に見てきた。大谷翔平という人物は、観ている者を楽しませるに十分なキャラクターと能力を持っていると思う。つまり俗っぽく言うと、ついつい漫画を読んでしまう感覚に似ている。真剣になればバカバカしいのだが、その程度の余裕も無ければ何をやっても面白くないので、その点では不足はない。シリアスなことも好きだが、何の意味も無い事も大好きな自分がある。むしろ、望まれるなら、出来るだけバカバカしく、生きていたいと思うのだが、これはいつだったか書いたように、退屈との戦いが残ってしまう。なので、最近はそのバカバカささと隣り合わせに、夢や志しと共に暮らしている。これは絶妙な調和が成り立ち、少々の疲れをコストに退屈を免れる。

大谷翔平の特質を上げるなら、真っ先にそのストイックさだろうと思う。もちろん体格はあるが、それは本質ではなく、その意味ではイチローも同様だと考えれば納得がいくはずだ。凡そ何かの第一人者になりたければ、このストイックさは、結果から見れば、すべてのジャンルの第一人者の共通項となる。ちなみに Google で "Stoic" と検索すれば『禁欲的で、厳格に身を持するさま』と出てくる。

小学校の頃は近所の子供が集まりソフトボールに興じる暮らしをして来た。でも、どういふ訳か中学校に進学すると野球部は興味をそそらなくて、それでバスケットボール部に入った。1 学期は何の記憶も無い。2 学期になって新チームになると、実際の練習に参加させてもらうようになり、どのように攻めれば良いのかの理屈を理解できるようになってきた。攻撃の要は数的有利を部分的に作り出せば OK という事である。つまり、攻守ともに予測のスポーツだという事になる。

攻める方は、如何に相手の予測を欺くかに尽きる。もちろん、最終の正確なシュート力を身に着けていることが前提の話。これは守り側を、欺くことによって虚を作り、ゴールの至近距離でボールを手にするようになる。ところが、守りの外から放つシュートはもっと楽が出来る。と気づき、上級生がいなくなる2年生の2学期になると、どうすれば至近距離ではなく、遠隔から確実なシュートを放つことが出来るかを考え始めた。勘を頼りに生きてはいるが、イザとなれば頭を使う習慣は子供の頃からあり、では自分より高い位置に水平に広がっている輪っかに、ボールを入れる為には、どのような放物線を描くように、ボールを手から送り出すかだった。だからと言って高い放物線では、当然道のりが長くなるので、正確さの確率は下がる。その条件から導き出したのは、水平のゴールに対して45度からボールが吸い込まれば良い、だった。

先月号か先々月号でも書いたが、放物線の軌道はボールの自転によって安定化する。これは遠心力と向心力は常に均一化しようとする癖があるからだが、その内この癖の説明はするとして、今日のテーマはストイックだから省かせてもらう。軌道は放物線だが、立ち位置からゴールまでの方向は直線で攻める。ゴルフのショットのように途中に障害物があれば、フックボールやスライスボールを打つ必要があるが、Basketballでは障害物であるディフェンスは、頭越えで行くので必要ない。とすれば、自転の方向はボールが浮くような、進行方向に対して逆回転を与えれば良い。つまり空気がボールの下に入り込む方向で、野球でいえばピッチャーの投げるボールがホップする回転方向という事になる。軽いピンポン玉を投げてみれば、よく理解できるはず。

放物線を描かせる理屈はこれで OK。残された課題は、自分からゴールまでの方向が左右にズレる事を、如何に解消するかだった。この謎解きはシンプルで、肩の位置と肘の位置と手首指先の位置を、ゴールに一直線に向かわせる事で解決する。但し目線というポイントがあり、それを無視しては照準が定まらない。だからおでこの上の位置に、手首を指先まで立てて持ってきて、その真下に肘を持ってくることだった。

吉田紗知子の入社面接時『デザインは Logic (論理) だよ』と話した事があるが、何にでも共通することが多く、大概、論理の組み立てで解決できる。その論理が客観性、公共性があること、つまり自然の摂理に合致していれば、少々時間は要しても必ず結果を伴う事が出来る。

さて、後は実践すればいいだけ。これは練習、英語で言えば Training・Practice となる。日本語でも何語でもいいのだが、反復練習が不可欠。論理は頭の話で、描いたイメージ通り身体を動かし、正解率を高めるためには、頭という脳はすぐに覚えるが、身体の細胞は思考力も記憶力も弱い。脳細胞も指先の細胞も、どちらも思考力や記憶力を持っているが、指先のは直ぐに忘れやすい。その理由は、私の勝手な想像で人には言わないでほしいが、『脳の細胞より指の細胞は短期間で入れ替わるから』かと思っている。だから『身体が覚えている』状態まで、つまり遺伝子情報として次の細胞に引き継がれるまで、反復しなければならない。何の意味も無い、ただ、他の中学生がやらない、反復練習を無心になってやる。この Stoic さが物を言う時が来ると信じているだけ。

来る日も、来る日も、壁に向かってボールを論理通りに放つ練習を繰り返した。ゴールに向かって放っていれば、取りに行く時間が惜しい。壁なら自分に返ってくるので、短時間で数多く反復できる。気づく人は気づいていると思うが、案外距離感を身に着けるのは簡単だった。これは、視力と脳のやり取りに、人間は非常に優れている。打者が投手のボールを打った瞬間に、外野手はボールの落下点を想定して、そこに走り出す。これをロボットにやらせようとしてもかなり難しいだろう。もっとも、車の自動運転能力程度なら可能だと思うが・・・。結果は3年生の春には今でいう3ポイントライン付近から、9割近い確率で入れることが出来た。

圧力は高い方から低い方へ流れて均一化を果たし、動きは止まる。お金の流れは残念ながら、ストイックさの密度の低い方から高い方へと流れる癖がある。