

手でものを作ること、その教育についての意味を考える

林 暁*

1、作ることと使うこと

私がものを作ることを生活の中心に据えて生きることに心を決めてから早いもので三十年が過ぎようとしています。子供の頃は自分だけのものを自分で好きなように作って満足していただけたと思います。子供のことですからなかなか思い通りにものは出来上がってくれませんが、少しでも考えた通りに出来上がったら大満足で、それを親や友達に見てもらって誉められたり喜ばれたりしたら、それはもう有頂天で天下を取ったような気分。ものを作る喜びを疑うこともなく、反省することもほとんどなくそれは幸せな時間だったのです。ものを作る人になろうと決めたのも、そんな経験があって自らの中に形作られた意欲や情熱を信じてのことなので、そうしたものの作り方(子供の時のような自分を中心にしたものの作り方)は、きっとものを作るという事の最も素朴な形であって、何者にも束縛されない情熱は最も始原的な動機付けなのではないかと思えます。ものを作る人になろうとしたときにそうした内なる意欲や情熱は、本当に大切にすべき事だと思っています。

ところが実際にものを作る人の立場になって特に工芸という分野にたずさわってしまうと、ものを作る上でもっと考えなければならないことが沢山出てきてしまいました。それは、自分の作ったものが最後には自分ものではなくなることが原因でした。自分の作ったものの先にはそれを必要だと思う相手が居ると云うことなのです。もちろん良くないものを作ってしまったらその先にはそれを必要と思う人は居なくなるでしょうから、良いものをつくる必要があるわけで、「良いものとはどういうものか」を真剣に考えなくてはなりません。

そこで「使う」と云う言葉に焦点を当てて考えてみたいと思います。「使えなければ工芸ではない」「工芸品は使って初めて良さが分かる」など、よく耳にする言葉です。芸術を標榜しながら工芸素材に頼り切った生半可な芸術作品に対してのアンチテーゼとしてもよく使われます。耳に心地良い、いかにも正当な表現ですが、もう少し深く考えてみたいのです。現代は大量生産に支えられた社会であることに疑う余地はありません。それ故に「使う」という言葉を使うときに、そうして出来上がるものを対象として考えがちであることを意識しなければなりません。「人間を中心にしてその周りにものや環境が存在する」という、人間中心のものの考え方が、この時代の価値観の特徴的なものであろうと思えます。ものに対する使い勝手やそのものを手にするために必要な価格などが、そのものの価値としてもっとも重要視される事を見ても人のためのものだという価値観が良く分かります。

しかし、人は全てのことの中心に居ても良いものなののでしょうか。ものや自然が人と対等の立場で存在した時代、更に云うと人よりも重要な価値を、ものや自然が持つ時代に存在したであろう世の中のバランスはもう取り返せないのかも知れませんが、失ってしまったそうした価値観を

* 産業造形学科

有る程度取り戻す事は現代の社会に於いて重要であると考えます。「使う」と言う言葉がそう考えることによって、より深い意味を持ってきます。もちろん現在の経済システムを無視して生きてはいけなから、現代の価値観はものを作る上で常に比較対照すべきものでしょう。もの作りを志向し、それを教育する立場の人間として、事あるごとに考えていかなければならない問題だと思っています。

2、現代の社会で工芸的な手法でものを作ることが抱える問題

現代に於いて工芸的な手法(作り手が主体的に素材や道具に関り、人の手を使ってものを作る方法)によってものを作る時に、必ず突き当たる考えておかなければならない問題があると思います。

現代は地球的な規模で工業的な生産技術が急速に進歩して、それによって生産されたものに囲まれ、かつては思いもよらなかった快適さや利便性を、安い価格で多くの人が手に入れることのできる時代となりました。それによって私達が享受できる様々な恩恵を抜きにしてこの時代を語ることは難しいことのように思われます。そうした産業としての工業的な手法によるものづくりの方法は加速度的にその効率性を高めて、今やその流れは留まるところを知りません。つい最近まで高価なものとして扱われ、なかなか手の届かなかったものが、生産技術や流通の効率化などによって、あっという間に大衆化してしまう例は枚挙に暇が無い程です。価格に対する性能のバランスが日を追うごとに目まぐるしい程に進化するコンピュータやその関連機器などが、こうした現代の生産物として特徴的です。製造業に携わる企業は、そうしたものづくりを支える為の効率化や技術革新なくしては、もはや生き残ってはいけな時代であることは間違い無さそうです。農業や漁業などの第一次産業でも、増加した人口を支え、現代を生きる人間の大きく膨れた欲望を充たす為に、生産技術の効率化は避けて通れない切実な課題でありましょう。第二次産業は言うに及ばず、サービス業を中心とした第三次産業でさえ、多くは同様の経営の効率化や合理化を迫られる時代です。

工芸的な手法(作り手が主体的に素材や道具に関り、人の手を使ってものを作る方法)によってものを作ると言うことは、特徴として生産における効率が著しく低いことがあげられます。比較的最近までは、分業と呼ばれる方法で手仕事の分野でも生産性が向上し、また作り手の技術的錬磨によって一層その効率化がはかられて、その活動や存在価値が社会に認められていました。しかしその程度の効率化や努力によって生じる品質的・价格的メリットなどは、前述の産業化された工業的手法によって生産される品物のそれとは比べようも無く、工芸的な手法で作られたものは、今や「手作りの温もり」などと云った曖昧でセンチメンタルな言い訳で社会に対してその存在理由を示すしか方法が無いように見えます。

金額に換算されるものの価値の問題があります。社会のニーズに応える為につくり出されるとされる高度に産業化された工業的手法で生産される品物は、その効率的な生産システムによる供給によって価格は押さえられ、価格に対して、言葉で表わせる具体的なニーズを満足させる割合も多く、現代では非常に強い説得力が有ります。反対に生産効率のそれほど良くない工芸的な手法で作られたものは、独自の美しさや希少性、作者の思いなどは伝わりますが、価格を押さえることが出来ないばかりか、一般に云われる「必要性」と云うものを満足させられるものが少ないのは事実です。

作られるものの量は、両者では圧倒的に違います。均質で大量に社会に出回る工業製品は、フ

イジカルなそのものの効用によって社会や人間の感覚や生活そのものを変えることさえ出来ますが、工芸的な手法で作られるものはそうした現実的な作用を人や社会に与えることはなかなか有りません。

この国のこの時代に、工芸的な手法でものを作ろうと思いついた時に、現代の効率主義や経済中心のものの考え方でやっていけるものでしょうか。人の手を使ってものを作ると云う生産方式自体を、今の時代で考えられている効率化の方向に持っていくことができるかどうか疑問が残ります。このような道筋で工芸的手法でのもの作りについて考えると、効率性や経済性を価値の中心に置いた現代の産業的工業生産のようなもの作り方の形態をとることは不可能であり、到底この時代に工芸的なものつくりの方法は存在を容認されないという全く悲観的な答えが導き出されます。手で作ることをしないような全く新しいシステムで、今までと異なる新しい価値を創出すれば良いのかも知れません。しかしそのことで工芸的な手法で生み出されるものが本来持っているはずの意味が多く失われることを考えないわけにはいきません。こうした現状の中で、工芸的なものつくりに関する教育はどのように考えれば良いのでしょうか。

3、美術的・芸術的なものの価値について

人間が有史以来営々と積み重ね大切に守り育ててきた文化的な営みは、その多くが人の手によってつくり出されています。そうした文化的な営みが、形となりあるいは歴史となって現代の私達に伝わっているということは、誰もが認めることなのでしょう。話を文化的な事象全般に広げてしまうと、複雑になり過ぎるので日頃から取り組んでいる「ものつくり」に焦点を絞ろうと思います。現在我が国に、国宝や重要文化財として残っているものは、ほとんどのものが工芸的手法で作られたものであると言ってよいと思います。現代で言うところの純粋美術(Fine Art)や応用美術(Applied Art)等の区分けは明治時代以降に持ち込まれた西洋の考え方で、それ以前の日本におけるものつくりに対しての価値観は、建築・絵画・彫刻・工芸と云った確実にカテゴライズされたものでは無く、もっと緩やかな一つのまとまりとしてあったものと思われます。絵画は絵画として独立してあったものでは無く、障壁画や襖絵、屏風等の室内装飾の意味を含み、建築も工芸的な要素を多く内包し、工芸の果たす役割もそうした一つの価値のまとまりの中にあつたものと推測できます。現存するそうした歴史的な遺産を見ると、現代に於いてどのカテゴリーに属していようと、全く同等の美術的・芸術的な価値をそれぞれが持ち、その時代を代表するものとして存在しています。我が国やアジアの諸国が西洋と最も異なるものの考え方の根本は、正にその「物事をあまりカテゴライズしない考え方」に有るように思い、現代の社会が抱えている幾つかの問題を解決する糸口も、そうした観点から見つけられそうに思います

果たしてその美術的・芸術的価値とは何なのでしょう。前述した考え方の違いは有るにしても、その本質は世界共通のものであると考えます。端的に述べるのは難しいのですが、強いて言えば「生きている人間の無限の可能性(素晴らしさ)をそこに見つけ出すことが出来ること」です。それによって人は自信を取り戻し、発奮し、新たな夢に向かって生きられるのではないのでしょうか。

そのような価値は、決して形而上学的な手法によって表わされるものばかりでは無いこと、むしろ形而下的な手法で表わされるものの方がずっと多いことに注目しなければなりません。形而上あるいは形而下といったものの考え方も、先ほどの純粋美術や応用美術といった区分けの考え方と同様で、上と下を区分する思想が暗に存在しています。形而上あるいは形而下と言うと分かり辛いならば、言葉と言葉以外の表現と言い換えてもよいでしょう。現代の日本の教育の方向性

は明らかに言葉を中心に、数学や語学、科学等の諸学問・社会の仕組みや思想・歴史等を学び、それ以外のこと、音楽や美術、スポーツなどは娯楽やリクリエーションといった人生に於いての添え物的なものとして考えられているように感じます。高校や中学等に美術・工芸・音楽の教科がどんどん減少して行っている現状を見てもよく分かります。多くの日本人が「芸術は才能のある人のするもので私達は門外漢なのでよく分からない」などと言うのをよく耳にしますが、とても寂しいことと思えます。全く興味が無いのか、それについて語るべき素養を持ち合わせていないと考えているのか、いずれにしても、せっかく近くにあるかも知れない、人にとって大切な価値をみすみす見のがしてしまう姿勢であると言わざるを得ません。もし豊かな社会と言うものが存在するとしたなら、人が生きていく為に必要な、心の底から沸き上がる活力を維持する為の様々な要素をいたる処に見出すことのできる社会だと思います。それは現実を一時的に忘却する為の娯楽や、受動的なリクリエーションだけではなかなか得られないもので、人間の本質的に持っている能動的な志向から生み出されるもののはずです。人は多方面に渡って優れて活躍することはなかなか出来ませんが、自らが志向して行うことを自由に発展させ得ることであれば、それほど困難ではないでしょう。それは「遊ぶ事」と言い換える事が出来ます。人々の心をつかむような非常に洗練された遊びを、人間の生き方の中に根付かせていったものが、芸術や文化と呼ばれるものだと思います。

4、遊ぶと言う事

遊ぶという言葉は、ある種の余裕とかゆとりと云う意味に用いられる場合があります。自動車のハンドルの「あそび」と云うように使われますが、この場合は、正確無比な動作をすることの出来ない人間と機械としての自動車を結ぶインターフェイスとして、「あそび」が欠くことの出来ない要素として考えられているのです。人間の社会にも同じようにこの余裕やゆとりとしての「あそび」の要素が必要なのだと思います。

遊ぶ事は子供達の日々の営みであります。美術や音楽・スポーツといった分野は、その延長上にあることを理解できる分かりやすいカテゴリーです。遊びは、「生存することに直接必要な行為以外の行為」であると考えて良いと思いますが、遊び方には人それぞれのやり方や志向性が有って、現象としてはありとあらゆる形が存在します。自然環境や社会環境の厳しい時代には、直接生存に関わる事のない「遊び」は、何の利益ももたらさないあまり良からぬ事として判断されてきた事は容易に推察できます。私自信も遊んでいる時にそうした目で見られる事の不安を子供の頃から持ち続けてましたし、そうしたモラルが社会の中に厳然と存在するのは疑う余地がありません。退屈しのぎの無為な手遊びから、命をかけた登山のようなものまで遊びの範疇に入りますが、そうした自分だけの欲求や衝動を充たす為の行為である遊びが、不思議な事に人から評価されることがあります。個人がその内在する衝動や欲求によって自発的に始まるはずの遊びが、どうして人によって評価されたり尊ばれたりするのでしょうか。

各種のスポーツが毎日のニュースに取り上げられて、人々の注目や感心を集めるのは遊びが人によって評価される日常的な例です。芸術や音楽といった表現活動もそうした事と同じことです。けれどもそうした活動をしている人達は決して遊んでいるとは思われていませんし、本人も遊んでいるとは思っていない場合がほとんどです。世の中に評価されるようなそうした活動をしている人達をプロフェッショナルと呼びますし、本人もそのような自覚を持っていると思います。しかし、人が美術や音楽・スポーツなどの行為を行った時、あるいは目にした時に心を動かされる

のは、日常の生活に必要な規範やモラルの整合性などを発見するようなことではなく、人間が内在している精神や肉体の根源的な欲求や衝動を解放する行為そのものの美しさ・理想・愉悦・極限でのバランスなどを体験した時です。この事を実現させるには、誤解を恐れずに言うと、何ごとにも捕われぬ自由な精神や生き方が必要であり、これは遊んでいる状態と同じであると言えるのではないのでしょうか。より良く遊ぶ事が自分自信の大きな満足と同時に自分以外の外の世界にも還元され価値を持つのです。

人間が人間らしく有る事の意味は、ある種の過剰さを人間が持っている事だと私は思います。その過剰さの故に有史以来発展し繁栄し傷付き滅び、様々な夢やトラブルを抱え込んでその解決のために膨大なエネルギーを注ぎ込んでいます。そしてその過剰さは、そのまま放っておくと人の存在自体を脅かすような要素をも多く含んでいて、そうしたもののコントロールのために社会の制度や道徳や規範が存在します。人がより安定して生存する為には、そうした制度や道徳や規範の中にある事が都合が良いのは明白ですが、本質的に、「遊ぶ事」はこうした社会的なシステムの埒外に位置しています。人の欲望や衝動といったものから生まれる能動的な行為はそれ自体様々な方向性を持っていて、見るに耐えない猥雑さから、神の世界を思わせる崇高さまでそれぞれ善悪の彼岸、美醜の彼岸まで世の中の凡そ考える事のできるすべての範囲に及びます。人間の持つ根源的な欲求は、他の生物が持っているそれに加えて、人の持っているある種の過剰さを充たす為の意思がある事が特徴的です。人間が成し得た創造と言うものが有るとしたら、ほとんどはここから発していると思うのです。洗練された遊びの創造は人が持つ過剰さによってもたらされた結果ではないのでしょうか。過剰さを抑制する為の理性が大切と思う人がいるとしても、その理性的であろうとすることや知的であろうとすることへの願望もまた、過剰であるが故に辿り着く思いなのでしょう。

5、手でものを作る事の意味

これまでの時代は、手でものを作る事自体は当たり前のこととして社会的にも重要な価値が有りましたが、現代では前述したようにその意味は失われて、存亡の危機が近付きつつ有るようにも見えます。この時代に必要とされるのは効率の良い生産性であり、より多くの人に供給される為の価格であり、人間に直接役に立つとされる用途や人間本意の使い勝手であるとするのが正論に他なりません。しかしこうした考え方が本当にひとを豊かにする正当なものでしょうか。作り手が正にこの世にあるべきものと思ってものを作り、そうしたものが慈しまれ、使われていくような社会はどうしたら作れるのでしょうか。現代の経済活動としてもものを作る動機は、第一義的にはそれによって得られる利益で、その他のことはその利益をあげる為の戦略的な方策のように思えます。消費者の意識を探る市場調査から始まって素材・加工製造・流通のコストを考え、相応の利益を見込んで価格を設定して生産される産業的な工業生産品は、ともするとそうした要素だけで大量に生産され消費されて、そのもの自体が環境にかかる負荷や人間に対しての負の要素などは見過ごされる事が多くはないのでしょうか。利益や覇権欲ばかりがインセンティブになる功利主義は、何時かその誤りを正す事になるとは思いますが、人や社会が壊滅的な打撃を受ける前にそれに気付く必要があります。肝要なのは、人や社会・環境にとっての負の条件を、ものを作る時点で見通すことのできる把握力や、それらの問題を解決する為の判断力を養う事です。そうした事を学ぶのに、手でものを作る事が総合的に役に立つと思うのです。

素材を手にしてその素材を生かしたものづくりをしようと思った時に、実際に手を下して加工

することによってしか伝わらない素材の持っている価値が分かります。良質な素材を使って何かを作る場合、その素材に対しての知識と良質さを感じる心が有れば、なるべく良質な結果を得ようと努力することになると思います。直接的な感覚が正に素材を手にしてそれに関わる事によって伝わってきます。そうした事を感じてものを作るのと、そうした感覚抜きで企画だけで機械的に製品化され、コストに左右されただけの素材で大量生産されていくものとは存在そのものが全く違います。生産物が社会におよぼす影響を、結果的にフィードバックされてから気付くのでは遅すぎる場合が多いのではないのでしょうか。特に大量に生産されるものは、本来はそうした社会や人間に与える負の影響を熟考してから生産されるべきなのです。

また、前の項で述べた遊びの要素が、手でものを作る場合は多く入ってきます。素材を加工してなにかをつくり出す事は、個人差は有るにしても楽しくわくわくする感覚に溢れています。その中で様々な制約に捕われない自由な発想を試す事は、無駄になる事も多いのかも知れませんが、回復できないような大きい負荷を人や環境に与えることはあまり有りませんし、次の時代を作る新しい創造がなされる可能性も多く有ると思うのです。少なくとも素材と直接対峙することは、素材に直接関わる人間の力をも思い知る事となって、ものを作る事に対しての謙虚な姿勢を身につける事になります。

6、素材からの発想とその教育

ものを作る上で、まずは人間のアイデアが先に有って素材はそれを具体化するのに必要なものであると云う考え方と、まず素材が有ってそこから発想することが良いとする二つの方向からの考え方が有り、よく議論が交わされます。最近では前者の考え方がいろいろな分野で優勢になって、素材から発想しようとする工芸的な手法によってものをつくらうとする人達の旗色はどうも良くありません。

以前勤めていた芸術大学で強く感じたのは、ファインアートや、デザインの方向性を持つ教官や学生の中では、素材はそれほど重要な意味を持たずに、必要なのは人間の何ものにも捕われないアイデアであるとする思想が横溢していると云うことでした。油画科は、本来の制作素材である油絵具を捨てて、アイデアを表現する為の全く違う素材を用いたり、もっと極端に、全く表現としての素材に意味を持たせないようにするものさえ有ります。デザイン科では、まずアイデアを練り上げてからそれに即した素材を考えることがものづくりに於いての伝統的なステップであることに異論はないでしょう。和紙と岩絵具を画材とする日本画を描く人達も、ファインアートたんとするためなのでしょうが、素人には日本画であるか洋画であるのか区別が付かないものが大勢を占めます。工芸科でさえも負けずに素材から解放されることを志向して、伝統的な素材によってなされる形態や表現から遠ざかり、自らのアイデアをダイレクトに表現する為の手段として素材を扱うことに一生懸命です。

私は主に素材を扱う部所(共通工房)で学生達と接していたのですが、そこで面白いことに気付きました。私がよく接していたのは、大学院生ぐらいの既に幾らか制作経験の有る学生達でしたが、彼等の中に共通してあったのは、ある種の行き詰まりのような感覚です。時代の流れに上手く乗っていける人もいましたが、アイデアだけから何かを創作しなければならない状態に、なにか不自由さを感じていたのではないかと思います。素材に関して多くを習う工芸科の学生より、素材に対してもっと自由な油画科やデザイン科にそうした感覚を持っていた学生が多く、その反動から素材に対しての感心や、指導後の制作意欲が非常に高くなるケースが多く有りました。あ

る意味で安心してものを作る感覚を得るのだと思います。

人間が中心のアイデアから始まるものづくりと、素材を中心にして人はそれのもつ可能性に手を貸してものが出来上がって行くものづくりと、双方が上手くからみ合うことで、片方からだけではないバランスのとれた創作が行われるものと考えます。

ものが存在のバランスをとる為の支点を見失いつつある現代に於いて、手でものを作ることに關しての教育は、その動機が始源的であるが故に人間にとって有用であるはずでず。用と美、素材とアイデアの対比などの視点や、ものづくりの基本である手によって作り出す為の技術やそれに伴う知識、自己と他者の接点を見い出さねばならない社会性などが学ぶべきものとしてあります。教育に携わる者としては、社会に対してその成果が活かされることを考えずにはいられません。私達の世代を導くことに情熱を傾けた先人達の、もの作りに託した思いを受け継いで、それを私達の後輩に受け渡すことも責任を持って行うべき仕事と思っていますが、同時に現在の社会に対する必要で適切な対応を、学生と向き合いながら見つけていく努力を続けなければならないと考えています。