

28年間の思い

工芸家として・美術教員として

林 暁

富山大学芸術文化学系教授

1. 退職に当たってのご挨拶

高岡短期大学時代を含めると本学に在職した期間は28年となる。この長きにわたり同僚として働いて下さった教職員諸氏、並びに関わりのあった学生諸君には公私ともに素晴らしいご縁と力添えを頂き、大学における教育・研究・社会貢献活動が微力ながらも円滑に遂行できたことに対し、心からの謝意を表したい。以下に実践してきた活動について在職中に考えた雑感をまとめ、退職のご挨拶に変えたいと思う。

2. 美しいと言うこと

美しいと言う言葉は日常の至る所で使われ大変に耳なじみの良い表現だが、さてその意味や根拠をあらためて問われると困惑される方が多いであろう。そもそも美しいと感じる心は、美味しい食事をおいしいと感じるように、生まれた時から自然に備わっている個人的な感覚なのだと思う。生活環境や教育によって後天的に育まれる審美性の基準はあるとしても、自らの心に内在する美的感覚によって得られる価値は、相対的に定量化できる価値としては決して存在しないものだ。故に、美的な感覚について、他者との比較において絶対的な自信を持っている人はほとんどいない。美しさを生み出すことを生業としている人もこの点では程度の差こそあれ同じである。仮に自らの感覚に絶対的な自信があったとしたら、展覧会に出品し、個展を開いたりして作品に対しての評価を他者に求め、その評価によって喜んだり絶望したりすることは必要無くなり、自らの質をより高く目指すこともしなくなるだろう。個人の内なる美的な感性は、常に他者を鏡として確認しなければならないようにできているのである。しかし「美しさ」は人が生きている間、ずっと意識していなければならない大きな関心事で、歴史が始まって以来、人間はこの問題に挑み続けてきた。美術や音楽、文学やパフォーマンスなどのように真正面からそれに関わる行為ばかりではなく、日常の立ち居振る舞い、言葉遣い、服装、化粧、生きる姿勢などの人間生活の有り様、自然の摂理や様々な学問的な理論、

目の前に広がる景観や社会のシステム等々、美しさを見出すことのできる事象は枚挙に暇がない。これ程重要なことであるにもかかわらず、美しさとは前述したように定量化することのできない個人的な感覚によってしか判断できない価値なのである。追いかけても追いかけても何時になっても手に入れることのできない憧れとしての美しさは、現代では時として疎んじられ、敢えて判断を避ける存在でもあるようだ。立派な大人の人に、美的な対象について話を向けると、「私は芸術には疎いもので、よくわかりませんが・・・」と言う言葉がしばしば返ってくる。日常生活に於いて自らの美的な感覚を常に練磨している人はそう多くないであろうし、それについて自信が無いという理由でそうした対応をされるのだろう。だが、もう少しそう答えた人の心を覗いてみると、本当の答えが隠れていることが多い。「少しも興味が無いし面白くも無いが、そう思ったことを知られたく無い」あるいは「本当は美しい(良い)、あるいはそうで無いと感じているが、自らの感覚に自信が無いので公言することが憚られる」ということではないか。些か意地の悪い見方だと思うが、今の時代の中で見過ごせない問題であると思うので敢えて言及した。現代は人が生きて行くに足り様々なシステムが充実しており、信頼すべき根拠の無い自らの美的感覚に準拠して生きて行かなくても問題無いと思う心が常態化していると感じるからである。多くの人の意識がそうした心の有り様に疑問を持たないとする、人の社会はその基準となるべき生命としての感覚が薄れ脆弱化してしまうのではないか。

美しさとは生命に最も深く関わる価値の基準なのだと思う。命そのものと言っても良い。注意して自らの感覚を分析してみると、日常の中で美しいと感じるものには、多くの場面で命につながる根拠を見出すことが出来るだろう。命の形は美しいものとして認識できる代表的なものである。我々は、植物や動物の形や有り様にしばしば魅了される。その元を正せば、対象物が食べられるか否か、食べ頃であるかどうかの判断の基準でもあるし、自らの生物的存在について安心で

きるか否かの基準になっていることもある。人間同士、特に男女間で感じる美しいか否かと云う価値の判断は、種の連鎖を果たさねばならないという究極の命題をも含むので、複雑な条件が加わって正確に判断するのは難しいが、いずれにせよ命の価値を基とする感覚であることに変わりはない。神の指紋とも呼ばれる黄金比やフィボナッチ数列が人にとって美しいと感じるバランスであることは、生命の成り立ちと深く関係しており、数理的、物理的な美のあり方として認められている。しかし美の存在は決して一辺倒ではなく、動植物の形や有り様を見ればわかる通り千差万別で無限の多様性に富んでいる。多様性に富みながらも、それぞれ一つの形として揺るぎないバランスと調和が保たれているのである。決して自由気ままに勝手な形で存在しているわけでは無い。美の形は無限に存在するが、その無限倍そこに当てはまらない形があることを意識すべきだ。神はその無限分の一をこの世に無数に産み出しているが、その創造物の一つである 1 人の人間にとって、無限分の一を創り出すことは至難の技である。しかし、人類は有史以前からこの試みに絶え間無く挑戦して来ており、様々な形で素晴らしい遺産を残して来た。個人によるものもあり、組織で取り組んでいるものもある。藝術と呼ばれるものばかりに「美」の焦点が当てられがちであるが、工業生産品や各種の道具、至高の技、卓越した論理など、人の作り出した美しいと感じられるものは数多く存在する。

「美の概念は人によって異なっていて、好みもいろいろあり人それぞれだ」と言う声もあるが、私は必ずしもそうは思わない。勿論、人には個人差があってそれぞれの差異はあるものだが、何処かでつながっている共通の深い感性の源泉が存在する確信がある。例え、自らの中で意識していなかった美しいものがあつたとしても、他者の表現によってそれに気付いて共感し、感動するのは、表現者と同じ美的価値を共有できるからである。芸術的な創造活動とは、自らの心に湧き出ずる命の泉に触発され、抗い難い動機が生まれ、その重要なテーマを何がしかの形に置き換えて普遍化したか抽象化して表現することに他ならない。結果として成功しているものは、言葉という手段を勞せずして生きることの喜びや感動、不思議さや可能性を言語や人種を問わずに直接時代を超えて人間同士が分かち合える強い媒体となるのである。

3. コトとモノについて

人はそれぞれ大切にしたいと思う何かを抱えて生きている。子供のうちは親や学校からその大切にしなければならぬ価値を学び、次第に自らの価値観を確立していく。自分の力ではどうにもならない環境や運命

がそれぞれの価値観を作り上げることもある。ある程度成長した段階で、自らの価値観と他者のそれの相違に気がついて悩み苦しむ人もいるかもしれない。社会生活の中に身を置くと、他者との価値観の違いに気が付いた時に自分が大切に思うことを素直に肯定すべきかどうかを迷うことがある。私は未だにこうした場面に遭遇することがあるので、標題のような問題を考えるに至った。

現代はこれまでの時代に人々が体験してこなかったような様々な事象が次々に現れ、新しく作り出されるコトやモノによってめまぐるしく人々の価値観が変化する非常にダイナミックな時代だ。そのダイナミズムは人の欲するところから生まれるものだが、それによって人々に安心して生きられる環境が必ずしも与えられる訳ではない。人は社会の変化に対応するための努力を常に強いられ、確信を持たないままに次のステージに立たなければならないのだ。もちろんそうした流れに抗うことが不可能な訳ではないが、相当強い意志と孤立することに耐える力（頑固さ）が必要である。何れにしても、現代社会はあまり心地よい安堵感を得られないと感じている人がほとんどなのではないだろうか。社会的な生産技術や流通、情報技術や補償制度など、過去のどの時代よりも進歩したはずなのに、どうして人が本来求めるべき価値にたどり着けないのかをそろそろ真剣に考えなくてはならない時期に来ていると思う。

我が国においては第二次世界大戦後、安定した時代が続き、私たちの住む社会のルールや規範は多くの人々の思いが重なり、改善が加えられ、それなりに充実したものになった。社会的なインフラストラクチャーも交通や通信手段、情報管理等急速な進歩を遂げ、さらなる発展が予想される。これらの社会的充実は人間にとって多くの恩恵をもたらすもので、正に人々の欲することが形になって来たと言えよう。この国に限らず、世界中の数えきれない優れた人材が、自らの専門分野における理想を実現するべく絶えず努力して、様々なものを考え、生み出し、変えて行く。このことは正に人間が人間であるための人間らしい行為だと言わざるを得ない。しかし私が子供の頃の時代はその進化の仕方が今程早くはなかった。対応しなければならない変化は現代と比べると少なかった。現代人が処理しなければならない情報量は、その質はともかくとして 50 年前の何倍になるのだろう。50 年前の人々の人間としての能力そのものが、その頃と比べて劣っていたとは思えない。それぞれが精一杯の知力、能力を使って生活していたはずである。現代人がどうやってこの急速な変化に対処しているのかは一般的にはあまり斟酌されないが、大変に興味深い問題である。

ここで言うところの「コト」とは、コトバ、言葉によって表す何か、思想、概念、認識などのことで、「モノ」とは、形のあるもの、物理的な何か、音楽、美術などである。一昔前までは人間にとってコトとモノは車の両輪のようにバランスをとりながらそれぞれの価値を認められてきたように思うのだが、最近はどうもそのバランスが崩れている。人にとって価値の重心が、日に日に「コト」に傾いている。言葉は、人として生まれ、神が創り給うたこの世の森羅万象に限りない興味を抱き、それらを研究し、探求し、理解するために欠くことができないし、途方も無い量の物理的な情報を言葉に置き換えることによって整理し理解するための大変に優れた道具である。一方で言葉を用いずに対象について理解して表す方法がある。解決すべき事柄や理解すべき対象を物理的なかたちに置き換える（変換する）もので、眼に映る人工的な創造物は全てがこれに当たる。冒頭で現代の生産性の進化について述べたが、それによって現代は目の前にありとあらゆる人工物が溢れかえっている。表された言葉の全てが理に叶い、美しく、重要である訳ではないのと同じように、この世に現れたモノの価値は様々である。言葉はそれ自体が抽象的なので、興味を持って読んだり聴いたりしない限り人の中に入ってはこないが、モノは否応もなく物理的に存在するので必ず触れたり目にすることになり、その都度対応を余儀無くされるのである。しかしモノの持つ情報量は膨大である。人は生まれ持つ感性や後天的に獲得した知性や経験を総動員してその情報量を処理しなければならないが、前述したようにこの世に溢れかえるモノの全てにそんな丁寧な対応が出来るわけではない。解決策として有効なのがコトとして処理する方法である。最も消極的なのが「見なかったコトにする」と言うことであろう。人は切実でないことや興味のないものには積極的には対応しようとしませんが、モノをコトに落とし込むことによって、関心のないものを処理することが可能になっているのだ。こうした中でこれまで考えられてきたモノの価値が変容して、モノの持つコトとしての属性に重きが置かれ、取りだされることが多くなった。

コトは人間が作るのに対し、モノは自然界に存在する全てのものも含まれるのが大きな違いであろう。しかし現代の人々はその他の生き物のように自然の中でありのままの形で生きている訳ではない。根源的には地球という類まれな環境の恩恵なくしては生きていけ

ないのだが、その環境の中で様々な都合の良いシステムを作りそのシステムに対して飽くなき実験や改良を重ねて、今、結果として我々の目前に広がっている。近年はそのシステムの進化のスピードは過去に比べて眼を見張るほど早く、全てに対応すること自体が難しい。それ故、人は本来生存に必要なモノをモノとして捉える技術や方法を捨てて自然にあるモノまでもコトに変換して捉えるようになっていく。昔は生きて行く上で大切だった自然物に対する尊敬や関わりも、現代では回避して生きて行くことができる。例を挙げればきりが無いが、本来の生物としての生存の有り様から逸脱したところで微妙なバランスを保ちながら生きる現代人がそこはかとなく抱く不安や居心地の悪さは、ものをものとして捉えなくなったために、今まで自然が与えてくれていた無条件の生存の補償を得られなくなった事によるのでは無いか。コンピュータや人工知能の進化は止まらない。それによる恩恵も今後益々多様に増していくであろう。その中で人間がよりよく生きるためには失ってきたものをもう一度取り返すことが必要だ。増え続けたモノたちをもう一度見直して、モノをモノとして捉えることができる意味や価値のあるモノを作り出さなければならない。

私はものづくりの立場から述べているので、モノに対しての言及が主となるが、人にとって「コト」は言うまでもなく重要で、欠くことができない。政治や行政は正にコトを取り仕切り、社会を豊かにして行くために必要であるが、そうした組織の中で物事を判断し舵を切る立場の人達にはモノをモノとして捉えてその意味や価値を判断できる力を持った上で、コトを作って行って欲しい。次の時代を作る上でコトとモノのバランスを如何に整えるのかが、今後人がよりよく生きるための大切なポイントだと思う。

美術や藝術を志す人達にとってモノをモノとして捉えるための訓練は「デッサン」である。西洋のやり方ばかりではなく日本風に「素描」と言っても良い。目の前に存在している対象をしっかりと捉えて理解した上で、正確に平面上に再現できる能力を鍛え上げる事には重要な意味がある。「そんなことが出来ても今では写真やCGがあるから意味がない」と思っている人もいるが、そうではない。デッサンはそれを描く人の中で対象を如何に捉えられているのかを問われているのであり、目の前に現れている現象を再現できない人にとって、自らのイメージに浮かぶ対象を正確に表すことな

ど到底出来ないからである。またデッサンは楽器の基本的な練習と同じで最終的な到達点などと言うものはなく進化した後退したりする。常にその訓練を続ける人とそうでない人は必ずと結果に差ができるのは自明である。デッサン力を身につけた人は、そうでない人とは異なる角度や視点で物事を捉えることができるという一つの優位性を獲得できる。過不足なく現実を捉えた上で、あり得べき理想や夢を描き出す力である。歴史に残る芸術家の作品がその後生きる人々に重要な影響を与え、意味を持つのはそのためだ。

4. 日本の美術と工芸

日本という国土とその風土・環境に育まれて、そこに暮らす人々がどのようなものを好み、愛し、夢を具現化してきたのかを、これからこの国の芸術文化を継承、創造しようとする人は思い起こして欲しい。

島国である日本は、天然の要衝に囲まれて近代以前はそれ程海外の影響を受けずに独自の価値観の元にこの国の文化を醸成してきた。地震や台風などの災害は被りやすいものの、比較的温暖で過ごしやすい気候と四季の移り変わりを利用し、楽しむことをこの国の人々は許されている。豊かな自然環境の中で農耕や採集を中心に業を立て、自然界の森羅万象を恐れ敬い感謝することでこの国独特の宗教観が生まれ、現代に至るまで人々の心の奥底に問わず語りを受け継がれている。近代になって外国との関係が深まり影響が強くなってくると、一見そうした日本的な宗教観や独特の価値観が失われたように感じるが、私たちの使う言語は日本語のままである。人間にとって言語はその使われる地域の風土、環境を映し出し、そこに住む人々の習俗、芸術、文化、ものの考え方の基礎となるものであろう。この言葉を使って思考し紡ぎ出してきたこの国の人々に共通する価値観をもう一度思い返す必要があるのではないか。

明治維新以降、この国は江戸時代に続けてきた鎖国を解き、欧米の国々と肩を並べる一等国になるべく様々な努力を重ねてきた。とりわけ著しい試みは、それまでこの国に存在しなかった様々な概念を新たな言葉として作り出したことだ。哲学、芸術、経済、等々現代ではごく当たり前の概念として用いられる言葉が明治時代の初頭に作られたそうである。今では漢字の本場の中国がそれらの言葉を逆輸入して使用していることは、中国人自身もあまり意識していない。文化的な事

象に限って言えば、それまでの日本美術のあり方と西洋美術の概念の隔たりは大変大きく、西洋の人々にとって人間存在の基準や根幹となるべき哲学や芸術を、何とかして自らのものとして取り入れようとした先人の努力はいかばかりかと想像する。こうした国を挙げての努力は現代人のものの考え方や感じ方にも色濃く反映されている。脱亜入欧という言葉があるが、日本人はアジアから抜け出して西洋の仲間になろうという当時のスローガンである。今時そんなことを考える人はいないと思われるかもしれないが、果たしてそうだろうか。所謂放送禁止用語や差別用語として忌避される言葉の多くが和言葉であることをとある研究者から指摘された時に、150年前から絶え間なく続く和の排斥が私たち日本人の心の底に既に意識できないほど根深く存在していると気付かされたのだ。開国以前の日本美術はほとんどのものが今で言うところの工芸で、欧米人が第一の芸術的な価値と評価する純粋美術は存在していない。当時の日本政府が一等国としての体面を保つために、国立の美術学校を設けて新しい芸術の振興を図ったことはご存知の通りである。英語では fine art に対する言葉に applied art があり、日本語訳は純粋美術と応用美術ということになるが、当時の欧米では厳然とした価値観のヒエラルキーが存在していた。パリやニューヨークで開催された万国博覧会に日本国を代表する工芸品を勇んで出品した外交官が、「日本には純粋美術がないね」と指摘されて慌てた様子は想像できる。当然、日本の美術教育において第一義的に考えられたのは純粋美術の涵養で、今でも日本の各美術大学の学科は上から絵画、彫刻、伝々と続くのである。日本人は外国の文化や技術、物の考え方を好んで取り入れて自らの生き方と折り合いをつけながら独特の文化を作り上げて変容してきた民族である。その中でも、明治維新と第二次世界大戦での敗戦がもたらした欧米指向は、この国に生きる人々に大きな影響力を持ち続けている。そこで、日本のこれからの芸術を考える時に、150年間続き既に無意識に受け入れられている西欧的思考を捨て去ることはできないだろう。近年、功罪相半ばしながらも押し留めようもなく地球規模で拡大するグローバルイゼーションやコンピューターによる IT テクノロジーも地球規模のものの考え方の画一化を私たちにもたらしている。しかし、その様な状況にあるからこそ、もうそろそろ意識的に私たちの心の奥にある「尊いと感じる意識」に対する感覚を

見つめ直して、自らの自己同一性に根ざした文脈で美意識を紡ぎ直す時期がきているのではないかと思う。これからの日本が文化的な存在意義を世界に示し敬愛される国になれるかどうかは、正にこの課題を乗り越えることが必要だと考えている。

5. 藝術の存在意義

日本は、バブルと言われた仇花の様な経済的な繁栄の後、三十年以上に渡って長い低迷の時代が続いて、現在でも拭いようのない閉塞感に包まれている。その間、コンピューターテクノロジーを中心とした科学技術は急速な発展を遂げ、それ以前では考えられなかった利便性や情報、生産技術を人類は手に入れつつある。それによって有史以来続いてきたゆっくりとした時間の流れる時代における価値観や常識の変革を求められ、現代の人々は否応もなく対応を迫られていると言えるだろう。その事自体の是非はともかくとして、この事は時代の必然であるし、一度動き始めたこの潮流に抗うことだけでは次の時代を創造することは出来ない。その様な時代に生きている者として、これから私たちの次の世代がより良く生きる事ができるために何を成せば良いのか。

現代の若者たちの心の中にある閉塞感について、大学という教育機関に身を置く者として日頃から強く感じている。それが何処から来るものかを考えると、そこには様々な要因が思い当たる。先ずはこの国の人口構成をも含めた経済状況が有ろう。国民の総資産が国の債務を上回っているとは言え、1000兆円を超える国の借金は、この国の将来に分厚い暗雲としてのし掛かっている。また、日本のお家芸であったはずのものづくりの技術や伝統も、グローバル化の波の中で新興国の実力が向上している中で埋没しようとしている。国際収支は今までの様な黒字が続くことは無く、国の借金は次の世代が抱えなければならない形で先送りされて行く。何か大きな変革かクライシスが無ければこの問題は解決しそうにない。これについて私自身がなしうる解決手段は殆ど無いので、私の専門性に沿って考えてみる。

私たちが日常的に用いているコンピューターやソフトウェア、IT機器もほとんどが外国で考えられた物ばかりである。特に現代のものづくりの中心技術であるCAD、CG、3Dプリンター等は日本国内で設計上の原理原則を考えられたものや製品がほとんど無く、寂しい

限りだ。他国の考え出したものを応用、改善して自らの糧にしていく所謂リファインテックによって栄えてきたこの国の歴史は遡れば飛鳥時代まで迎れるので、一概には否定することはできないが、新しい考え方や技術を生み出して行く挑戦的、冒険的な気概を個人にあまり多く期待しない社会構造があるのではないか。現代の日本では個人の価値観は多様であるとの認識が一般的だが、はたして本当だろうか。戦後70年の太平の中で、日本人の価値観は均質化され多様なのは枝葉末節な部分だけではないのか。

今、日本の国立大学は中央省庁の思惑で変革を迫られている。様々に示された課題の中で特徴的なのが、文系の学部を縮小廃止して理系の学部を強化すると言うものだ。哲学や文学は国の予算を使って教育してもこの国にとってあまり意味がないと考えているからだ。大学に進学する多くの学生にとっては卒業後に「安定した人生が安心して送れる」ように、より良い就職先を獲得する事が大学進学の主な理由である。これは決して悪い事ではないのだが、そもそも大学は「自分のやりたい事を深く学び研究する場所」ではないのか。そのためには人間として生きる事の意味を大人になった頭でよく考えて、自分なりの意味を見出す事が大事である。最高学府としての教育の場の中でそうした概念を構築できる時間を与えられることは学ぶ者の特権と言っても過言では無い。安定や安心を期待して飛び込んだ社会が、自らの思うように都合よく出来ていないだろうことも学生達は察知していて、就職自体にもそれ程大きな夢を抱けないでいる事も閉塞感を更に助長しているのではないだろうか。

私の学生達は学部の3年生の後半で私を指導教員として希望して、4年生から卒業ゼミの仲間入りをする。私が彼らに最初に問うことは、「貴方は何が好きなの？何をやりたいの？何を創りたいの？」である。この問いにスッキリ淀みなく答えられる学生は殆どいない。中には黙ったまま俯いて涙を流す学生もいる。そのような学生は実は多い。美術や藝術を志している学生がこのような状態なのだから、他は推して知るべしと考える。これには私なりに思い当たる理由がある。私の息子（当時小学3年生）が学校から帰ってきて母親に訴えた。「図工の時間だけ、僕がやりたい事をやっても怒られないんだ！」・・・この言葉に、この国の初等教育から抱えている問題点が象徴されている。この国の教育の中で、生徒の一人ひとりが抱く夢や希望を叶え

るための術を授けるためのプログラムが殆ど存在していない。子供達が叱られたり怒られたりするときは、必ず自分のやりたいことをやっている時であるのは自らの経験を顧みても明らかである。勿論大人としては子供達に踏み外してはならない一線を教えることは義務であり正に躰けそのものなのだが、それと子供達が人間として生まれてきた時に当然持つことが許されるはずの夢や希望を実現させることは別だ。日本の初等、中等教育の中で主要 5 科目と呼ばれる教科は、人間の夢や希望を実現させるための道具なのではないのか。それならば、その中心になる子供達の夢や希望を育ませて実現させるための術を教える教科が無くてはならない。

現状では、我が子の言う通り藝術に関する教科の時間だけという事になるが、今まさに初等中等教育から美術や藝術に関する科目や専任の教員が大幅に削られている。美術や藝術は決して人の安らぎや癒しの為だけにあるのではない。全力を使っても到底叶いそうも無いような課題に取り組むためのモチベーションや創造的な仕事をするための核になったりするのである。しっかりとした絵を描くためには、具体的な、或いは抽象的な対象を頭で再構築して、過不足無く平面に写し出す力が必要だ。目に映ったり、頭に浮かんだイメージを相対的に把握して具現化するための訓練に、これ程効果的でしかも楽しく学べる方法はないのである。大局観と云う言葉があるが、物事の有り様や推移を大きく俯瞰して捉え、次に打つべき一手を包括的に考えられることだが、人にとってとても大切な素養である。スケッチやデッサンを描くことは、具体的に目の前の事物を自らの主観を研ぎ澄ましながらか捉え、紙という平面に空間を設定して再現をすると云う行為である。哲学が担う「ものの有り様を規定する役割」と果てしなく近い行為とも言えるだろう。こうした訓練を子供の頃から受けずに育った人間に、この国の 100 年の計を描くことが果たして出来るのだろうか。

藝術は人類にとっての共通言語である。異なる国、異なる言語で育っても、その人の思いが藝術という形に凝縮された時に、すべての人にその思いが伝わるものだ。人類はそのことがどれだけ大切かを知っているので、世界中の至る所に美術館や音楽堂、ギャラリーや舞台などがある。藝術という形に凝縮する仕事はそう簡単なことではないが、それを成し得た時に、言語や文化、表現手段が如何に異なっても瞬時に

志向する思いの丈が伝わるのだ。言語や文化を超えて他者の心を感じとして理解することが出来ることは人間にとって大変に貴重なことなのである。これからこの道を志す人には是非大きな志を持ってその目的を実現するための学びや訓練を欠かさないで欲しい。私自身も美術を生涯の仕事にすることを決めた時は、藝術の持っている意味について確証を持っていたわけでは無く半信半疑だった。歴史の中で構築されてきた社会のシステムは、人が生きて行くために欠かすことができないが、個人が全ての主導権を握る藝術がそのシステムを構築するために無くてはならない核として確固とした存在理由があることを、当時の自分は信じられなかったのだ。藝術活動として思い浮かぶ建築や映画制作、舞台藝術、オーケストラなどの音楽活動は、組織的に行われることが多いが、これらとて制作者個人の力量や感覚が成否を大きく左右する。複雑に発達してきた社会システムの中において、個人の力はなかなか認めてはもらえそうもないしそう簡単に認められるわけではないが、藝術以外のどんな分野であっても個人の力が有効に発揮されてこそ人間社会はより良い発展を遂げていける。

大学で学生達と関わっていく中で確信したことがある。それは、人として生まれてきた以上どんな人でも能力や可能性は無限にあるということだ。勿論藝術という分野には天から与えられた才能と云うものが確かにある。藝術分野以外にも才能はありとあらゆる人の活動の数多くの分野において存在するが、人にはそれらの幾つかの分野に適合できる力を必ず持っていると感じる。しかし天賦の才能に気付く、その道に邁進できる人は稀有だ。自らの持つ才能のおもむくままに生きることで幸せな人生を手に入れられるとは限らないが、それを成し得た時には自らの理想や夢を他人と共有することができる。優れた藝術作品は、人間の可能性や求めるべき指標を端的に表し、感覚的に共有されることで敢えて説明するための言葉を用いずとも多くの人々を触発し、理解されるのである。藝術表現に留まらず、人間に必要な様々な分野での優れた発想力や構築力、またそれをもたらす閃きも子供の頃からの教育環境の中でより良い形で涵養されるものであろう。教育に携わる者の使命として、関わる人の可能性を見出し、気付かせて、さらに伸ばしていくことが大事だと思う。

6. 伝統工芸について

第二次世界対戦後の昭和 25 年に現在の文化財保護法が設定され、その趣旨に沿って昭和 29 年に第一回の日本伝統工芸展が開催された。以来今日まで 60 余回の開催を重ねてきたが、日本の美術関係の展覧会において、日本国が主催者に名を連ねる展覧会は他にないことはあまり知られていないかも知れない。このこと自体の是非はともかくとして、何故日本伝統工芸展だけに国の強い関与があるか、その理由を詳らかにしておかななくてはならないだろう。

文化財保護法が制定された昭和 25 年当時、日本は今まで体験したことのない未曾有の敗戦の傷が癒えぬまま、これまで築いてきた日本独自の文化藝術の健全な存続が危ぶまれていた。強い危機感を持った当時の有識者、政治家、文化人が戦後の日本国憲法下で、この国に残すべき有形無形の文化財を選び、それを保護したいという強い意思の元で制定され施行された。この文化財保護法の元で日本工芸会が主軸となって第一回の日本伝統工芸展の開催が企画され、この展覧会の趣旨に示されるような工芸のあり方が、国として保護すべき文化藝術として認められてきたのだ。重要無形文化財技術保持者（所謂人間国宝）の認定を受ける工芸作家が、この展覧会に関わって研鑽を重ねてきた方々によって多数を占められているのはこうした理由からなのである。

では、伝統工芸とはどのようなものなのかを考えてみよう。そもそもは、伝統工芸とは前述した日本伝統工芸展から生まれた言葉であり、美術的な価値として日本文化に深く関わる工芸についての限定的な対象を指していたものと思う。これに対して産業として成立つ生活工芸の総称としての名称は伝統的工芸産品と呼ばれて区別されてきたのだが、最近はこちらもまとめて伝統工芸と呼ばれることが多くなって、はっきりとした区別がつかなくなっている。また、欧米からもたらされた価値観として、純粋美術とそれに対する応用美術があり、それらの価値におけるヒエラルキーは明治時代以来強く私たち日本人の価値観を左右してきたことは否めない。その意味では日本の工芸も応用美術にカテゴライズされる。だからと言ってこの国の藝術文化を育むべき工芸作品と工芸産業製品を同じ名称で扱うのは如何なるものであろうか。日本と言う極東の島国の中で独自の言語、環境、心情、制度、習慣の中で生きる人々が、素直に分かりやすく納得して受け入れ

られる価値としての工芸の存在の意味を、変化の大変激しいこの時代であるからこそ今改めて考え直さなければならぬと思う。

日本語の「工芸」は、英語訳の“CRAFT”とは意味合いが少し違うことは多くの学識者が指摘している。明治の開国、西欧思想の普及を含む西欧化の努力の中で江戸時代までは存在していない概念やそれに相当する言葉を当時の国文学者が作り出した。経済、藝術、文化、哲学、など現代の日本社会にとっては欠くことの出来ない概念であり、言葉である。工芸もその言葉の一つであるが、そもそも江戸時代までは日本美術の殆どが限りなく工芸的なものであったことを考えると、藝術に関して手法や考え方の異なる西洋の概念の中で、当てはまる言葉自体が無いのではないか。江戸時代までは、今日、認識されている工芸と云う区分は存在せず、漆、木、鉄と言った素材による区別と蒔絵、鋳物、指物と言った技法としての区別、また用途としての名称が有った。そこで作り出されてきたものはそれこそ千差万別でピンからキリまで有ったのだろうが、時代を超えて現代まで大事に受け継がれてきたものは、世界に類を見ない優れた藝術的価値を持つ。そのような価値を所謂工芸的な手法で生み出すことが出来るということ私達は自ずと理解していると思う。工芸に携わってきた近現代の作家たちは、なんとか ART の仲間入りを果たすべく涙ぐましい努力を重ねてきたが、もうそのような根拠のない西洋美術に対しての劣等感からは解放されてよい。大切なのは手法の違いではなく、現代で生み出すことのできる普遍的な価値を各々のアイデンティティーをバックボーンとしながら、如何にして作品に込めることができるかであろう。「伝統工芸」とは、そうした藝術のあり方を何とかして後世に残していきたいと願った先人達の切実な思いから生まれてきた言葉なのだ。

現在 69 回展を迎えた日本伝統工芸展は、若い世代の出品者も増えてそれなりの存在感を持って世の中に受け入れられていることは喜ばしいことだが、抱えている問題も多い。同じ展覧会が主旨を保ったまま 60 余年継続されている間に、特に近年においては人々の価値観や生活形態が急速に変化してきている。藝術が次の時代を指し示す責務を持つとすれば、現代に対して積極的な提案やアンチテーゼを敏感に表現しなければならないはずだ。ここで言いたいのは只々現代性や新奇性を追わねばならないということではない。工芸がこ

の国の藝術そのものであるという私なりの見方に立って考えた時に、工藝作品が成り立つ要素は決して西洋美術のように純粋な藝術性を持っていないことから、次の点に注目したいと思う。それは、工藝が様々な要素、例えば、用途、材料、形、大きさ、重さ、装飾性、表現技術、素材を扱う技術、人との関わり、ものとしての歴史、経済性、哲学、等を一つの作品の中に内包し、それぞれのバランスが極められた時に藝術としての価値を持つということだ。絶妙なバランスとは一重に安定だけを求めているは得られない際どい様子のことである。それだけ複雑な要素を構想し組み立てながら表現していく行為は、難しくもやり甲斐のある仕事ではないだろうか。ひょっとすると作家性などと呼ばれる一人の人間だけの能力を超えて、より多くの優れた才能が集まって初めて出来る仕事なのかも知れない。

漆工藝の世界から見ると、現代の日本伝統工芸展では、江戸時代の隆盛を極めた所謂「江戸蒔絵」の表現技術はほとんど見られなくなった。このことについては日本工芸会創設の立役者である故松田権六先生の影響が今もなお絶大であることが一つの大きな理由であると考えている。松田権六先生といえば、私の師の田口義国先生や増村益城先生の師匠だったので、生前は幾たびかお目にかかりお話を伺う機会にも恵まれた。遺された作品からは類い稀な漆藝に関する技術、知識、品格が感じられ、また講義やお話を伺うと日本の藝術文化全般に対しての博識ぶりに舌を巻いたものだ。先生の生きた時代は、第二次世界対戦をはさんだ昭和の激動期であり、前述した文化財保護法が制定されるに至った日本藝術文化の存亡を掛けた必死の試みがなされていた時代である。私は、先生が生涯を通してなされた仕事は正に日本美術のルネッサンスだったのだと考えている。明治時代以降に日本が急速に思想面も含めて西欧化していく中で、それまでの江戸・明治の緻密で緻密な技術を極めた工藝的な表現を誇ることを主たる目的とした作品では、西欧美術の価値観の中では認められなくなるだろうという思いと、技術偏重の工藝の世界をもっと始原的な藝術の根元に引き戻すことを考えて、飛鳥、奈良、平安時代の表現を重視し、工藝技術も比較的平易な研ぎ出し蒔絵を用いて、往時の美しい形態や筆づかいを現代の表現として確立した。日本における美術、藝術に関するタイトルのほとんど全てを獲得されていることから松田先生のこの国の藝術文化に対しての多大なる貢献を認めないわけには

いかないし、個人的にも尊敬している藝術家である。しかし、先生の用いられた手法は決して万人が用いて成功するものではない。敢えて初源的な技法を用いるという事には、表現の元になる洗練された造形力や構成力、描写力を伴った審美的な感覚が日々の修練と共に必要だからである。松田先生の日本美術に対する思いは我々が引き継いでいかなければならないものだが、先生の用いられた手法には必ずしも拘らなくても良いのではないかと。近年の伝統工芸展はそれなりの人気もあって観客動員もあるが、以前に比べると作品の単価が低くなってきているにもかかわらず作品の販売量は非常に少なくなってしまった。現代日本の経済状況が芳しくないことも一因だろうが、この時代に必要な次の時代を指し示すべき藝術表現が作品の中でなされているかどうかを我々作り手はもう一度よく考える必要がある。漆藝に関しては幾多の先達が遺してくれた多様な興味深い技術的な表現が存在し、漆という素材はそれを可能にする力がある。歴史に残る技術や表現を先入観なく再評価して、発展させることで次の時代を切り開いていける筈だ。

7. 漆工藝について

漆と云う工藝材料を人類が使うようになってから8000 有余年が経つと最近の研究で分かってきた。漆は東アジアに生育する漆の木から採取して得られる樹液であるが、それ故に地球上でもこの地域にのみ、この優れた工藝材料を用いて作られた様々な文化的な所産を見ることができる。漆を使うようになった起源についてはよく話題になるが、地域を特定することは必ずしも必要ないのではないかと。何故なら古代の人は採集生活を営む中で漆の木とは頻りに遭遇するであろうし、その樹液の特殊性にも比較的容易に気が付くはずだからだ。人類が様々な道具を駆使するようになった時点で、漆液の活用は各地で自然発生的に始まったのではないかと考えている。漆の木が作り出す樹液は、傷がついた樹皮から染み出して、東アジア独特の湿気を含んだ空気と触れ合うことで固まり（化学的に重合、乾固し）傷の上に強固な皮膜を形成して、傷口が癒えるまでかさぶたのように保護する役目を持っている。そして自然環境の中で紫外線を浴びることにより劣化して、かさぶたとしての役目を終える。漆液が本来木の命を守るためにあることは明白だが、様々な樹種がある中で、漆が人間にとってこれだけ有用な素材とな

り得た天の配剤に対して深く感謝したいと思う。

まず、漆は古代から日本人の文化や東洋の多くの国の文化を形作り、遺してきた親しみ深い工藝材料である。多くの人から愛され使われて、人間の為し得る最善の可能性を具体的な形として次世代に引き継ぐことのできる素材で有り続けた歴史的な事実を無視することは出来ない。歴史の中で培われた信頼感は漆の持つ大いなるアドバンテージなのである。

塗料という視点で漆とそれ以外を考えると、漆の持つ意味を理解しやすいかもしれない。ほとんど全ての塗料は何某かの樹脂が基剤となっている。天然樹脂にしる合成樹脂にしる、それぞれの樹脂で条件は違うものの長い時間の中では劣化・変質しないものはない。その中でも漆のように耐酸性、対アルカリ性、対薬品性の強い樹脂は限られてくるが、塗料としての漆にとって最大の敵は前述したように紫外線なのだ。上記の条件の中で紫外線に強い塗料は存在する。また、樹脂としての物理的強度という視点で捉えると、漆より様々な性能で優れている合成樹脂は、これもまた多く存在する。しかし、現代において、これら入手可能な優れた樹脂材料で作られる対象のものは、従来の漆工藝の範疇で考えられている人の手で作られるものではない。材料を扱う時の技術的な条件や難しさも全く違ったものになる。

つまり漆を素材として扱う時に心掛けなければならないことは、「漆という材料は、最も相応しい対象に用いられるべきだ」ということなのである。これまでも漆の代替品としての塗料や接着剤が多く存在したが、総合的に漆を凌駕する素材を私は知らない。

それでは、漆という素材にとって相応しい対象とは何なのかを考えてみたい。漆器というとすぐ頭に浮かぶのは日本食で欠かせないお椀である。お椀は料理を盛って、手に持って口元に運び、時には縁に口を付けて汁を啜って使う器だが、この一連の所作の中に漆の持つ長所が秘められている。まず料理の盛り付けの時点で、食材の彩りと漆独特の美しさや色のバランスを考え、それが成功すればご馳走の味も増し食卓の品格も格段に高くなる。また伝統的なお椀であれば木地を挽いたものを素地にしているため、陶磁器などと比べて熱伝導が低く、手に持った時に温かく柔らかい感触を与えるとともに、熱いものは熱く、冷たいものは冷たく保つことができる。これは表面に塗られた漆が水や温度に対して強いことで実現出来るのだ。また、薬

品、酸、アルカリに侵されないことから、どんな食材からも影響を受けず、どんな食材にも影響を与えない上に、各種の洗剤にも侵されないことも、食器を形づくる素材として重要なポイントである。しっかり作られた椀は、素材の吟味から始まる丁寧な仕事の積み重ねが施され、手に取った時に作り手の美的センスや秘めたる情熱も感じ取ることができる。蒔絵や沈金、変わり塗りなどの加飾技法は実用に際して十分に堅牢で、食卓に日本独自の彩りや豪華さを演出する。環境負荷の少ない自然素材であることでの安心感も与えるし、時間が経って変化して行く表情も味わいが出て愛着に繋がっていく。正しく使い、丁寧に保管すれば長期間の使用に耐えて、豊かな生活を演出する大切な道具になるのである。これらの長所をまとめて、「人の手が触れるような距離で、美しく、安全で、愛情を持って接することのできるもの」が、正に漆という素材を使って作るべき対象であると言えるのではないだろうか。

漆工藝は大変複雑な技術とそれを使いこなすための修練が必要だと一般的には考えられており、確かにそうした側面は否めない。しかし、私は歴史の中で培われた高度な技術が生まれた背景には、人間にとって大変に扱いやすい漆そのものの性質が大きく貢献していると感じている。扱いやすく、作り手の願いを叶えてくれる可能性が高いからこそ、西洋でも人気のあった江戸蒔絵のような、精緻で多彩な技術や表現が創出されたのだ。私が様々な樹脂を扱った経験の中で、漆ほど扱いやすい樹脂は他にない。慣れないうちはかぶれたりして取り付き難い気がするが、高性能な合成樹脂の持つ致命的な毒性に比べればはるかに安全である。人の手仕事との圧倒的な親和性こそ、最も大きな漆の長所であると作り手の私には思えるのである。

さて、ここまでは漆の長所を述べてきたが、最近では存続することすら危ぶまれる産業も含めた漆工藝の弱点に触れない訳にはいかないだろう。

まず、材料として高価でしかも自然物であるために製品として品質が安定しないので、一般的には扱いが難しいことが挙げられる。現在、日本で産業として用いられる漆のほとんどが中国産で占められており、日本産に比べて六分の一程の価格であるが、彼の地でも生産者が減っており、国際関係や為替相場も変動するであろうことから、今後の需給関係は一層厳しくなっていくだろう。頼みの日本産も、現状では材料として

とても高価なので、高付加価値の商品や文化財、美術品にしか使われない。また、自然物であることから工業製品のように品質は安定していないので、入手先である流通業者との信頼関係が不可欠である。日本における漆の使用量は漆器の生産量と共に年々減少している。こうした漆液の生産の衰退を改善すべく各地で植栽を行って漆工芸産業のバックアップを図る試みがなされるようになって来たので、その活用も含めた今後の発展に期待したいところである。

前述したように、漆の塗膜は紫外線に弱い。漆の性質上紫外線で劣化することは、漆の木にとっては都合の良いことであるが、使う側の人の都合にとってはいささか問題がある。漆材料自体の対紫外線対策も試みられてはいるが、決定的な解決策は見出されてはいない。室内で漆藝品を使用する、あるいは飾っておくにしても最近の住宅に見られる開口部の大きなガラス窓のある部屋などは紫外線に晒されることになるので、長期に渡ってそのような環境に置くことはお勧めできない。現代の住環境は比較的明るい雰囲気か求められるので、漆藝品にとっては過酷な条件と言わざるを得ないだろう。現代生活で漆藝品を扱う上で気を使わなくてはならない点である。

また、漆は絵の具や他の塗料のように自由な色が出せない。基本的な漆の色が、濃口醤油と薄口醤油を混ぜたような半透明の褐色を呈しており、硬化するとさらに色合いが暗くなるので、明るい色の表現が苦手なのである。しかも伝統的に顔料として使用してきたものは、人体にとって危険な水銀やカドミウム、砒素、鉛などを原料とした物が多い。美しいものには毒があると云うのは、比喩的な表現であると同時に事実なのだ。白い顔料として用いられる酸化チタニウムは無毒なので、それを染料で染めた有機顔料が使われるようになって久しいが、長期の使用においては退色などの問題もあり顔料として全面的に信頼出来るとは云い辛い。硫化水銀自体は無毒であるが、水銀の規制が世界的に為されるようになり伝統的な朱漆の色や質感が使えなくなるのは正しい選択なのだろうか。化学的に作られた耐候性の高い有機顔料が開発されていて、漆の顔料としても活躍できるものもあるが、それとて全ての色が使えるわけではない。

生活の中で、人が豊かさを実感する対象が時代と共に変化してきたことは漆工芸を含む工芸産業全体にとっては厳しい現実だ。様々な生活様式の変化の中で、

従来の漆工品が使う人に求める手間や作法は、現代人にとって煩わしく、難しい課題なのだと思う。そうした状況の中で、漆工品に人々の豊かな人生を楽しむための重要な役割を持たせるためには、どんな工夫や努力が必要なのだろうか。世界に誇るべき漆文化を絶やさずに発展させて行くためには、その作り手や伝える側が真剣に考えて実践し、その答えを見出さなければならぬ。

漆について語られる書物では、漆の素晴らしさについて強調するものも多いが、全ての工芸材料には長所も短所もありそれらを差し引きして納得して受け入れるものだろうと思う。そうした斟酌を行った上で、私自身が漆を選び使ってきた経験の中から、漆を扱うための基礎的な知識と興味の尽きない制作技術を記すことで、日本を代表し、東アジア全域に広がる文化藝術である漆工芸の更なる発展の一助となれば幸いである。

8. 工芸品制作の意味

工芸という言葉は今から約 150 年前に作られた二文字の熟語であり、江戸時代には存在しなかったものである。開国を機に西欧化を図るべく、これまで日本人がはっきりとは意識していなかった多くの欧米の概念を漢字二文字で表して行ったものの一つである。工芸は日本という地域に古来から存在し、何がしかの用を持ち、自然素材を用い、専門的な技術を介して形作られるもので、更に多くの人に愛され歴史を越えて受け継がれたものは審美性や品格を備え持っている。明治維新以来日本人が西欧化を目指し、それまでのこの国の価値観を転換すべく必死の努力を重ねて現代に至っているが、そうした時代の潮流の中で捻じ曲げられたり喪失してしまったことが有るに違いない。工芸と云う日本独特のものも西洋の価値観との折衷の中で少しずつ変容して今に至るが、かつて工芸品が持っていた人を魅了する力が近年は随分とやせ細ってしまっていないだろうか。現代の日本人が西洋文明の恩恵を享受し、思想や哲学も学び、それなりの国際的な立場も確立して、多くの人々がそのことに満足して生活しているのを否定する気持ちは毛頭無いが、こと藝術や美術の世界で工芸の本質的な価値が認められないことに、工芸の価値の可能性を信じてやまない私は甚だ残念である。端的な例が工芸（応用美術）と絵画（純粋美術）の値段の違いである。先日私の住む地域の美術館が藤田嗣治の絵画を 2 億数千万円で購入

し話題となった。そのことの是非は兎も角として、近代の工芸作家の作品がこのような金銭的な評価を受けたことを知らない。海外ではレオナルドダビンチの絵画がオークションで途方もない金額で落札されたことは記憶に新しい。藝術や文化といった人間存在の根本に関わるような価値のありようを、全て西欧の基準でしか測れない国の人々が、次の時代をリードしていきけるような新しい規範や価値を作り出せるとは到底想像できない。戦国時代には価値を認められた茶道具が、一国程の価値を持ったと言われているが、現代で工芸品にそのような値を付けることは無い。金銭的な価値というものは、近現代の経済学でそれなりの秩序が保たれているとは言え、本質的には幻想であろう。とくに美術品に関しては、歴史的な信憑性も含めて価値があると思われるものは高額である。反面、いくら個人的に努力して制作したとしても、その努力にどれだけの価値があると言い張っても、他人が認める価値を持たず、世の中に流通していないのであれば社会的に認められたことにならないし、実際に作り続けていくことができなくなる。手仕事で物を作るということは現代の生産技術から見ると大変に非効率で、近代経済学の理想に対して逆行していることを作り手は意識しなければならない。現代、私達が手に取ることでできる様々なものは大変に効率的な生産技術の上で成り立つものがほとんどで、しかも所有欲や審美性と言った本来藝術作品が持っていた魅力をも持ち合わせ、手作りでは考えられない価格で供給されている。そのような時代の中で工芸がどのように存続していくかを考えなければならないのである。私は手作りであることによってマスプロダクトには無い魅力を、制作物に持たせることが唯一の解決策であると思う。「癒し」や「心の安らぎ」といった工芸作品に対しての現代の多くの人が望む一般的な価値だけでは、この国の工芸が良い形で生き残るのは難しい。その意味では「アート」と云う言葉が軽々しく使われるのも注意が必要である。人としてこの世に生を受け、感得した森羅万象を材料として紡ぎ出せる理想や夢を作品の中に秘めることが必要なのはどの時代も変わらないと思う。明治の開国から150年、敗戦から75年を経た今、その間必死に欧米化を目指して生き、その文化や思想を取り込み、既に心の底から変容したのであろう日本人の変化を否定するつもりはない。何故なら私自身がその一人であるからだ。しかし立ち返って現代の日本の美術を見ると、ど

うしても腑に落ちない、釈然としない違和感を禁じ得ないのである。

西洋美術の文脈であるコンセプト重視の純粹美術至上主義をもう一度見直して、この国の人が最も取り組みやすい表現手法でものづくりができるような作り手の意識と社会の体制を作らなければ、工芸の理想は低きに流れ、この国の大切な宝物が消滅してしまうのではないか。現代の価値観は、変容する文化的な背景や物質的な充足、生活様式の変化によって形作られてきたが、その方向性が正しいものであったかどうかは常に検証されるべきであろう。日本人は明治期に西洋を受け入れ、西洋文化に対応する言葉を作り、大和言葉をはじめとする和の文化の多くを排斥しながらこの国を発展させてきた。しかしこの時点で母国語である日本語そのものを捨てたわけでは無い。それぞれの国の人々の感性は、その国の言葉を基調として育まれるものだ。人が何をどのように思い、それをどのように表現するかは、使う言語によって少しずつ様相が異なり、各々の独特の表現に価値がある。日本語はその文法的な成り立ちを考えても物事を分析的に捉え表現することにあまり向かない言語であると思う。日本で、形而上学や哲学と云う分析的手法で物のありようを考える学問が、世界に誇れる独自の発展を見せなかったことがその証であろう。しかし日本人が何も考えなかった訳ではなく、日本文学は様々な事柄や心情を選び尽くした言葉に託すことで表現を際立たせる手段が多く用いられ、微妙な感情や情景を共有することができる。作品の中に、純粹な造形性や審美性以外にも材料、用途、技術、歴史、文学、生活等を託し込み、それらの微妙なバランスを必要とする工芸のあり方は、分析的に何物かを抽出するような西洋美術の手法と異なり、この国の文化や人々のものの捉え方に基づく表現である。そうした内容を備え、的確な表現が為されている工芸作品は、日本人が他国の藝術を理解し感動出来るように、言語が異なる人々にも私達の信条や理想を過不足なく伝えることが出来るものである。このような考え方は、時に国粹主義的であるとの批判を受けるが、そうした意図は毛頭無い。他国の文化を大変上手に取り込み改良して都合の良い形に作り変えてきた有史以来の日本の歴史のお家芸が、戦後八十年を通過した現代において、この国の文化の劣化を招いているのではないかと言う懸念から、日本のこれからの藝術文化の地平を見出し、世界中の多くの人と共有できるものに

したいと考えているのである。工芸は日常的な雑貨から神に捧げる宝物まで様々な価値が連続してシームレスにつながり、カテゴライズするのが難しいことから良否の判断も困難なのかも知れないが、優れた見識と直感力、洗練された情緒が判断の基準となるのである。またその力の醸成が日本文化の石柱を築いていく筈だ。工芸品の制作を職業として生きていくことには、現代ではそれなりの覚悟が必要だが、工芸を志す人達には、この仕事が日本文化に貢献する重要な役割を担い、世界に誇るべき藝術を創造できる可能性があることを心に刻んで、多くを学び挑戦して行って欲しいと心から願っている。

9. 漆工芸を志す人に伝えたいこと

明治時代以前を振り返ると、漆藝品の制作は基本的には分業体制であり、そのような仕事の仕方の方が効率的で高品質なものづくりが可能であった。当時はクライアントの意向に沿って、作品の構想や立案、デザインの方向性を決める親方（現代で言うディレクターやプロデューサー）が中心となって基本的な作品の方向性が決まり、それに基づいて木地師、下地職人、塗師、絵師、蒔絵師などがそれぞれの職業能力の全てを出し切って作品を完成まで導いていた。職人は自らの仕事が次の工程に渡っていくので徒や疎かな仕事は許されず、自らの仕事の領域に関しては他人の目に触れても恥ずかしく無いようなしっかりとした技術や出来栄を求め、自ずと仕事の能力が高まっていったと考えられる。現代でも漆器の産地では基本的には分業性を取っているが、質としての制作品の価値は、過去に比較して限定的である。工芸は日本の美術として有史以来続いてきたものだが、その質的な価値の範囲は広く、日常的に用いる卑近な器から、神様に捧げるための宝物に至るまで、シームレスに繋がっていると考えている。現代において美術的、藝術的な価値を漆藝品に求めようとした時に、昔のような分業制では、クライアントのあり方や漆藝品の価値観、経済などの理由で成り立ちにくい。

作家活動として素地作りから蒔絵などの加飾に至るまでの工程を独力でこなすような仕事の形は近代になってからであるが、分業制のメリットを享受することの出来ないこのような非効率で難しい生産方法を取らなくてはならないことには上記のような理由以外にも訳がある。他の項でも触れたが、明治以降に日本人が

志向してきた西洋思想、とりわけ美術に関する概念の転換がある。個人の産物としての藝術のあり方を最も重要とする考え方が漆藝品の制作においても当てはめられることによって、従来の方法では藝術的な価値として成立し難くなってきたのだ。歴史的な作品との比較において現代の漆藝品を批評する前に、現代の工芸が置かれたこうした状況は心得ておくべきだろう。

かと言って、個人が初めから終わりまで手を下し完成させる現代の工芸制作にも長所がある。かつては世襲や丁稚と言った自分の意思とは別の要因で入ることが多かったであろうこの世界に、自らの意思や興味で飛び込むことができるようになったこともその一つだ。私が大学で担当した学生の殆どが、自らの意思でこの仕事を志して勉強し始めた。結果はともかくとして、そうして漆工芸を志して続けて行く者によって次世代の日本の文化が形作られて行く。また、一人で制作の全てを差配することによって、作品に携わった作者の力量の全てが作品によって明らかになる。ほとんどの場合、心から満足できる制作はあり得ないと思うが、一つの作品の中に制作者の全てが映し出されるのは、他の分野の藝術活動と変わらない。素晴らしいアイデアや技術、作品に込められた思いなどは、観る者に伝わって共有できる。他者の認める作品を生み出すためには、全ての段階で気の抜けない修練と努力、感覚や知恵、知識を総動員しなければならず、漆工芸はそれを可能にすることのできる対象である。何より制作する楽しみがその原動力となり、一生の仕事として十分に価値がある。

現代の若い人たちの中にも、漆という素材を使って工芸制作をしてみたいという人が少なからずおり、輪島市漆芸美術館において年一回開催される全国の漆藝教育を行っている高等教育機関の卒業・修了制作を一堂に集めた展覧会で、それぞれの大学で学んだ若者の成果を見ることができる。我が富山大学も第一回から参加させていただいているが、高岡短期大学時代を含めて25年間の漆藝教育に携わってきた経験から、これからの人たちに是非伝えておきたい事がある

まず大事なことは若いうちにしっかりとしたデッサン力を身につけることである。漆工芸とデッサンは、一見あまり結びつかないと思われるかも知れないが、そうではない。前述したように現代において漆を使って創作活動をするには、素地作りから下地、塗り、果は蒔絵などの加飾、最後の仕上げまで一貫して行うこと

が普通になってきているので、自らの制作物を正確にまた大局的に捉え、藝術として成り立たせることの出来る能力が必要となる。そのための訓練としてデッサンは最適で、これ以上の方法を私は知らない。必ずしも西洋的なデッサンでなくてもかまわないが、紙の上に対象物の立体的な空間を正確に把握して表現出来る力を獲得することにより、自らの制作物を想像し形作られていく過程や結果をより正確に頭に描くことが出来、またその力は誰にも奪われることのない生涯の財産となる。尤も続けなければその力は衰えて行くのも事実なので油断は禁物だ。描くことが喜びとなるように最初は少し辛いかもしれない修練を重ねて欲しい。私の授業の中で、蒔絵の図案を描くために、クロッキーブックに、植物をモチーフとして一切影や調子を入れずに細く削った鉛筆を用いて線描きだけで精密に描写する課題を行ってきたが、この訓練方法は西洋式のデッサンの習得に比べると適切な指導の下では比較的の上達が早く、効果的な勉強法としてお勧めしたい。こうした基礎的で地道な作業の中にも描く喜びを見つけるのは意外に容易いものである。いくら藝術的な閃きや理想が個人の中で芽生えても、独りよがりではなく、それを正確に過不足なく表現する技術や手立てが無い者から、良い作品は生まれにくい。

工藝は立体造形も欠かせない要素なので、ベーシックな立体感覚も養う必要がある。日常的にあるものとしては紙が身近で扱い易いかも知れない。折り紙は子供の頃から慣れ親しんでいると思うが、紙を折る、曲げる、切る、組み合わせるなどの加工をして美しい立体を作ることも基礎的な造形力を育てる方法である。また粘土を用いての模刻や抽象立体の試作などは、立体を扱う上での基本的なトレーニングとなる。現代の社会ではなんの得にもなりそうにない一見無駄に見えるようなこうした行為であるが、興味と情熱を持って取り組むことが、ものづくりになるうとする者にとって重要なことだ。スポーツ選手にとっての筋トレと同じと言えば分かり易いかも知れない。ものづくりに対しての基本的なトレーニングはやり過ぎるということではなく、むしろ現代ではそこが足りていない人を多く見受けられる。

また、作品を作り出すために欠くことのできない柔軟な創造性を養うことが必要なのは言うまでも無い。創造力の源になるのは自らの欲だ。自分は何が好きなのか？何をやりたいのか？何を求めているのか？を常

に意識して、その対象を諦めずに追いかける姿勢が大事だ。流行や人の言葉に流されず、かと言って独断に陥ること無く、自らの興味の対象の真髄に分け入る時に初めて他人と分かち合える藝術的な価値の創造が成されるように思う。

ここまでは表現する技術について触れたが、ここからは漆工藝に携わるにあたっての材料を扱う技術について述べてみたい。漆という材料を扱う中で、漆を含む様々な材料と関わり、それにまつわる技術や感触を知ることが、我々制作者にとって興味の尽きない課題である。これから勉強を始める人にとっては漆工藝という未知の世界が広がり、扱う素材の色や匂い、感触といったものに強いインパクトを与えられるかも知れない。漆は有史以来東洋の人々に広く使われてきた素材で、先人が工夫を重ねて様々な技法を編み出してきたことは歴史的な文物を見るとよく分かる。これから漆工藝を始めようと思っている人たちにまず言いたいことは、過去のそうした技術を古い表現として一蹴してあまり顧みず、自分が出くわした新しいと感じる漆の表現だけにこだわらないで欲しいという事である。人の欲する多様な表現を余すところなく叶えてくれる漆素材の可能性を自らの手で狭めてしまうことになるからである。まずは先人の技術の研究を行なって自らが使える技術の手駒を増やすことを心がけてほしい。自分のスタイルを作る前にスタイルを支える基盤となる基本的な技術を身につけることを勧める。技術を覚えることは、その技術に捕らえられ振り回されることではない。技術は最終的には自らが表現したいものを具現化するための方法に他ならない。それが形式知であろうと暗黙知であろうと変わり無く、身についた技術や知識が深く多いほどそれらを有機的に組み合わせる自在に活用することが可能になるのである。慌てないで虚心坦懐に基本的な漆工藝技術を学びとることが先ずは大切である。

漆工藝を専門とすると、制作するにあたって覚えたり身につけたりしなければならぬことが多くあり、どうしても専門分野ばかりに目が行きがちであるが、漆工藝によって藝術活動を試みる人は、現代という時代に敏感である必要があると思う。藝術表現はその時代に生きる人の感覚をしっかりと反映させることによって意味を持つものと考えているからである。工藝は、伝統的な材料や手法、用途、形式などを守らなければ成立し難い表現なので、制作の姿勢として保守的にな

るのも当然ではあるが、過去のそれぞれの時代を振り返ると、今日まで評価の高い作品は、当時の時代背景を必ず色濃く映しており、決して過去の模倣や伝承だけに頼って作られたものではないことがわかる。しかし現代は歴史的に見ても大変に変化が激しい時代で、予想もつかない未来が待っているのかもしれない。表現者は現代の感性を駆使し、自らの全てを総動員して次の時代を指し示すことができるような作品の制作に向かわなくてはならない。そのためには専門分野のみならず、旺盛な好奇心としなやかな感性を持って、敏感にアンテナを立てて様々な文化的、藝術的な事象と向き合い、作品制作者としての大局的な視座を持ちたいものである。

10. コンピュータを用いた素地制作

30代半ば1990年頃、当時勤めていた専門学校からの帰り道、渋谷の道玄坂で今まで見たことのないコンピュータの販売店を見つけた。外から店内を覗いてみるとコンピュータのモニターに今まで見たこともないフルカラーの映像が映っている。それまでコンピュータと言えば計算機の親玉ぐらいの意識しか無くほとんど興味の対象ではなかったものだが、そのカラー画像に惹かれてリンゴの看板が上がったその店の中に足を踏み入れた。当時主流のコンピュータはマイクロソフト社の開発したMSDOSと呼ばれるオペレーションシステムが一般的で、操作するためにはややこしいコマンドをキーボードで入力することが出来ることを要求されていた。しかしそこで見たリンゴのマークがついたコンピュータは、たった一つのボタンがついた白いマウスを操作するだけでいとも簡単に操ることができ、写真を編集し1,677万色を使って絵が描け、音楽を作ったり演奏したりできた。これまで芸術とは無縁のものだと考えていたコンピュータの存在が、私の中で180度変わった瞬間である。当時の美術大学でもコンピュータを導入しているところはほとんど見当たらず、そうした情報にもなかなか巡り会えなかったが、単に私の勉強不足だったのかもしれない。その後の印刷出版業界に一大改革を迫り現在でも定番のソフトウェアでもあるアドビ社のイラストレーターやフォトショップも既に存在していたが、ハードウェアもソフトウェアも現在と比べると驚くほど価格も高く性能も悪かった。その頃はまだインターネットは一般化していなかったが、そのリンゴのマークが付いた車一台が十分に買え

るほどの価格のコンピュータを、貧乏作家の身分であった私が入れることにした。兎に角、何かが出来たのではないかという漠然とした勘に頼った判断だったのだが、現在大学でコンピュータによるものづくりを学生に手ほどきしていることの元になったと言える。当時デジタル技術を用いた具体的なものづくりは大企業の手の中にありとても素人には手の出せるものではなかったが、その頃から3次元の立体を作って、レイトレーシングという手法でフォトリアリスティックにレンダリングを描くソフトも存在していた。前述したようにハードもソフトも現在のものとは比べようも無いほど性能が悪かったが、一晩中かかって20,000ピクセルほどの画面を描かせて喜んでいて。

その後のコンピュータの進化は、私がそうした技術を習得する時間を待ってはくれないほど早かったが、現在では、当時夢のまた夢のような様々な可能性目の前に展開し提供してくれている。この文章を書いているのは2023年であるが、既に人の作り出す様々なものの多くがコンピュータを使って作り出されており、産業界ではもはやそれ無しには成り立たなくなっている。コンピュータの開発はこの時代の非常に優れた才能によって行われていることを、それを扱うことで実感しているし、この時代に生まれてものづくりに携わる中で、コンピュータによってもたらされる恩恵にあずかることが出来ることをとても難しいことだと思う。私の場合、コンピュータによってもたらされる恩恵と言っても一般的な認識からは少し異なる。

ものづくりとしての産業に求められるコンピュータの恩恵は、形態情報のデジタル化による共有化、大量生産のための自動化、設計の効率化、開発時間・開発コストの削減などが挙げられる。コンピュータを使えなかった時代に、全てを人の手の力で行っていた莫大な労力の大部分を任せられるようになってきたのだ。しかし私にとってのコンピュータの恩恵とはそのようなことばかりではない。機械で作った形とかコンピュータで設計したものと聞くと、何かとても型にはまった人間味のない形ではないかと思うが、現代のコンピュータ技術は既にそういった段階は超えている。もしそのようなつまらない形しか出来ないのであれば、単に機械を扱う人間の基本的な能力が足りないだけだ。それは、粘土などの造形素材を使って良い形が出来るか否かと全く同じ個人の造形力の問題なのである。私がコンピュー

タの中で試みているのは個人的な美術としての立体造形である。モニターに映し出される擬似空間のなかで立体をくみ上げてゆくのだが、最新の CAD ソフトは凡そ人間が想像できるような形でも作り出せるようにプログラムされている。具体的なものの在り方を規定するために、ソフトの開発では様々な方向性から検討され、ものづくりの厳しい要求に応えられるような製品として仕上げられていることは驚嘆に値するし、この時代でなければ巡り会えなかったこの状況を享受出来るのが、私にとっては大変に有り難いことだ。

1.1. 3D ソフトを用いた造形手法の長所

1) 物理的な制約に捉われずに造形発想ができること

所謂自由な発想が可能になり、頭のなかにはっきりとした立体空間形状の把握があれば、実材を用いてモデルを作ることが難しい場合などでも正確な形を作り出すことができる。実材だと大変な手間と時間を要する形状の変更も比較的簡単に行えるので発想の幅が広がり、それぞれデータとして保存出来るので比較検討が容易にできる。立体を作るときに用いる一本の線の品位まで分析することが出来るので手で描く線と同様の感覚的な要素を作り出すことも可能だ。反復や対象形など、手仕事においては大変に手間のかかる作業が瞬時に正確に行えることも有難い。手仕事で作業を進めるとどうしても制作物に思い入れが強くなって新たなインスピレーションを取り入れて形を変更することを躊躇しがちだが、コンピュータの中では途中のものをセーブして新しい形に変更していくことに躊躇は無い。もっとも、手仕事をしているときの方がインスピレーションを感じる頻度は高いのだが・・・

2) デジタルデータを、相当正確に立体に生成することが出来ること

近年では各種 3D プリンターによって様々な素材を用いて立体を生成することが出来るようになってきた。既に身の周りを見回すと、ほとんどすべての工業製品は何らかの形でコンピュータデザインが関わっていて、そうでないものを見つけるのが難しいくらいだ。工業製品の多くは CAD/CAM と呼ばれる生産システムを経て出来あがるのだが、今やその手法を個人が用いてものを作るような時代になってきたのだ。デジタル技術が 2 次元の世界に入ってきたことによって出版や映像の創作の世界に変革が起って久しいが、3 次元の造

形法においても近年の技術開発は目覚ましく、VR(バーチャルリアリティ)の技術も含め正に革命と呼べる。この分野に関しては今後も長足の進歩を遂げて行くことであろうことから、今後の展開にも大いに期待している。コンピュータを触り始めてから 35 年ほどになるが、当時夢に描いていた造形方法が現実のものとなってきたことは私にとって夢のようで、恵まれた時代に生きていると実感している。

3) 手仕事との融合でより質の高い仕上がりが期待できること

これまで手仕事のみでは考え難かった素材選びや工法などに挑戦することが出来、したがってこれまでにない発想やものづくりの手法を試すことが出来る。手仕事で用いる治具等もこれらの方法で作りに出することもできるのだ。3D の技術を用いてもものづくりをさせている多くの人があることだが、コンピュータのモニターの中だけで形を作っても、決して望んでいる良い形が出来たわけではなく、一旦コンピュータで作った形を出力して実際の立体とし、それに物理的に手を加えることによって高次元の理想の形に近付けなければならない。モニターに映る仮想空間の立体は基本的には二次元視なので本来の三次元的な立体の把握には至らず、さらに相対的にしか物の大きさを感じられないこと、手で感じる直接的な形状のフィードバックが無いことなどがモニターに映し出された物体による感覚的な立体造形の弱点なのである。コンピュータで造形をする時には、実際に手を使ってものを作っているときは別の脳の部分を使っている感覚がある。しかし、前述したようなコンピュータの長所と洗練された手仕事の技術を組み合わせられれば、全く新しいものづくりの可能性が目の前に広がるのだ。

4) VR(バーチャルリアリティ)技術による造形の可能性

バーチャルリアリティの技術は現在の段階では黎明期である。様々な 3D の世界でもまだまだ一般化しているとは言えず、体験した人も少ないだろう。しかし、ヘッドマウントディスプレイを装着して眼前に広がる擬似空間に身を置くと、一言では言い表せないような興味深い体験をすることになる。ミケランジェロのピエタ像を至近距離からしかも様々な角度に回り込んで鑑賞し、立体の細かな成り立ちまで観察できるバーチャル

美術館には驚嘆する。正にこの時代に生きていなければ巡り会うことのできないことだ。最初にインターネットを目にした時の興奮と似ている。擬似空間を高精度にしかもダイナミックに動かすためには、数年前まではそうしたデータを苦もなく扱えるパワーを持ったコンピュータとそれを実現させるためのシステムやプログラムが必要で設備にもかなりの投資が必要だったが、最近ではコンピュータに繋がなくても十分に機能する VR 機器が一般的になってきた。今のところ、多くのプログラムは体験型のゲームが主流なのだが、擬似空間の中に三次元的な絵を描いたり、形を造形することができるアプリケーションもあり、自動車のデザインなどにも使われ始めた。データ入力の方法によっては、現在主流になっている 3 次元 CAD と同じデータを扱えるようになるであろうし、そうなれば、制作する立体物の絶対的な空間性（モニター画面で見ることのできる 3 次元空間は 2 次元のもので、物の大きさは相対的にしか把握できない）と、量感を感じることができるのである。既にデジタルな立体に触れた時の触感を感じられるような入力装置も開発されつつある。あと 10 年も経てば飛躍的に VR の技術は発展し世の中に当たり前のように受け入れられていくものと思うが、これらを使うか使わないか、また使うとなればどう使って何を作り出したいのかを考えることが、これからのものづくりを志す人たちの課題になると思う。漆工藝と云う伝統的なものづくりと全く対照的な現代の技術ではあるが、今を生きる人にとって何が大切か、何が良いのか、何を志向するのかと云う命題は同じだ。伝統的な手わざと、デジタル技術によってもたらされる造形の可能性とを融合出来たら現代の新しい日本美術として興味深い展開が待っていると思う。

現時点でこのように書いているコンピュータによる造形手法も、10 年程の時間が経てば世の中ではもっと一般的になり当たり前のこととして受け容れられているであろうし、新しいデバイスも登場して、随分と古い時代のものとして感じられるものと思う。伝統的な手仕事の技術を語る内容はある意味で時代を超えた普遍性を伴うのに対し、この時代に生まれたデジタル技術は、未だ不確定で発展する余地を多く残している対照的な存在である。かつての産業革命によって人々の生活や価値観が大きく変化したように、現代もまたそのような大きな変化の渦中にある。この流れを受け入れるのも拒絶するのも自由だが、藝術が次の時代を指

し示す役割を持つとするならば、伝統的な技術と最新の技術との両方に興味と好奇心を持って躊躇せずに取り組んでいこうと考えている。

1 2. 富山大学芸術文化学研究科（大学院）の学生による修了制作及び古典部分模造の研究

前任の東京藝術大学の非常勤講師を辞め、高岡短期大学に赴任した時私には一つの目標があった。それは、日本中のどこの美術大学にも負けないような漆藝教育を標榜し実践することであったのだが、果たして四半世紀が過ぎた今その目標が実現できたのかが問われるところではある。

急速に変化する時代の流れや価値観の中で新しい価値や規範を創造すべき藝術文化が重要であることは疑う余地がないが、有史以来続くこの国の工芸制作と云う手法でどのようなアプローチが出来るだろうかという問題を私は考え続けている。明治時代以降続いているこの国の西歐化志向は未だ止まることを知らず、既に後戻りはできないので、旧来の価値観を墨守するだけでは次の時代を描くことは出来ない。さりとてこの時代が求めているもののみを求めるだけでは、いつか持て囃されるだけの底の浅い表現しか現れて来ない。次の世代の若い情熱と能力が、求めるべき夢や理想を実現できることを切望する。そのために身に付けるべき作品制作における素養とはどのようなものなのかを具体化して実践することが、美術・藝術に関わる高等教育機関の役割なのだと思う。特にこの国の藝術・文化を根本で支える人材を輩出すべき国立大学においてはその責任があると思う。

そこで注目したのが古典作品の模造である。古くは藝術教育の中で盛んに行われてきたが、最近ではあまり大学での実技教育として取り上げられないようである。古典作品は時代を超えてその重要性が認められ、世代を越えて護られ大切に保存されてきたもので、作品それぞれがその時代を画し象徴している。目まぐるしく価値観が変容する現代、時代を超えて人々を魅了する古典作品を模造することで、とかく個性や個人的なセンスばかりに重きが置かれる現代の美術教育の風潮の中でもう一つの別の視座を持つことができるのではないかと考えた。大学院生たちは入学当初から模造対象の作品を私と相談しながら決め、少しずつ資料を集めたり、博物館や美術館に直接赴いて現物をより詳しく観察できるような機会をつくり、関連する作品の調査

等を行いながら研究を進め、約二年間かけて模造制作とそれにまつわる副論文を完成させる。模造対象の材料や工法、技術を推測し、到底独力では達することのできない高みを辿り、失敗や挫折また成功や達成感を得ることが、作品制作者としての大切な力となると考える。技術を知るということは、単にももの作り方を理解するだけではなく、過去の優れた制作者が何を追い求め志向していたかを知ることとなる。大学院に進んだ学生たちが散々苦勞して調査研究し、修了時の自身の制作と共に仕上げた模造に関する研究結果は、私が各学生にコミットすることによって生み出された一つの成果でもあるが、私自身が必ずしも全ての模造対象に精通しているわけでは無いのである。優品模造の授業に関しては、学生個々の努力と情熱に寄り添い見守ることで、各々は完璧とまでは行かぬまでも学生として学ぶには十分な知見や制作の姿勢を獲得できる可能性が非常に高いと思っている。また、これらの記録を広く公開することが出来れば、漆藝を志す多くの後進達にとって興味の尽きない対象となるだろう。

1.3. 重要有形・無形民俗文化財の修復

富山の大学に赴任後、地域に息づいている伝統文化に関わるようになり、とりわけ十数年来、高岡御車山をはじめとする山鉾屋台を中心とする代表的な地域の祭りに関わる道具の保存修理事業に深く関わって来た。漆に関わる美術品の修理は、個人所有のものは幾らかの経験があったが、公の仕事としては、高岡二番町御車山車輪の復元新調に関わったのが初めてである。高岡御車山は全国で5件のみの指定が為されている国指定の有形・無形民族文化財で、保存修復に必要な費用の約9割が国と地域の税金で賄われる。修理にあたっては、祭り毎に修理委員会が設けられ学識経験者、修理を監修できる有識者、地域の代表者、文化庁の調査官などをメンバーとして地域の行政が事務局となって修理計画を練り、方針を決め、修理報告を行ってそれぞれ承認を経ながら修理事業を進める形になっている。

富山県に来て大変に驚いたのは、各地域に続く祭りの行事の盛大さである。普段はひっそりとした街が、祭りの数日はその熱気と情熱に包まれ、町衆と見物人で溢れた非日常の活気を呈する。観光客としての興味位しか持ち合わせなかった東京の山ノ手で生まれた私にとっては、修理物件の背景にある「祭りとそこに携わる人達」の思いを少しづつ理解していくことが祭り屋

台などの民俗文化財を保存修理に関わる最初の仕事となった。

祭り屋台の修理といっても手がけるべき対象は千差万別で木工、金工、漆工、染織り、などの所謂伝統的な工藝技術が要となり、それらを扱う知識と技術を持った人材が欠かせない。創建当時はそうした工藝技術を持った職人さんが多く存在して制作の腕を競っていたことが容易に推測できるが、現代になると工藝の盛んな北陸に於いてもしっかりとした仕事を依頼できる技術者は限られている現状である。祭りという地域の文化を継承し後世に伝えるためにも修理に携わることのできる次の世代を養成することは欠くことができない。地域にその技術者がいなくなれば、他の場所で修理が行われることとなり、本来の祭りの意味も変わってしまう。勿論確かな技術と経験が文化財修理には欠かせないが、祭りを開催する地域で自分達の祭りの道具の修理をすることは大変重要だと考えている。

北陸では高岡御車山に代表される、街を曳き手によって曳行される立派な装飾が施された祭り屋台が特徴的であるが、江戸時代から使われてきたそれらの曳山は基本的には木構造の可動部品を持つために、長年の使用の中で木材の割れや歪み、擦り減りなどで変形して当初の強度や機能を保てなくなってくる。修理対象を選ぶ段階で最も重要な判断の基準は安全性の担保であることから、そうした傷みの進んだ車輪や車軸などを調査し、修理方法や材料の吟味をそれぞれのケースにおいて多く行ってきた。前述したようにこれらの車輪は手の込んだ構造や美しい漆塗装、豪華な金属の装飾が施されており、巡行中にギーギーという迫力のある大きな音を出して衆目を集めるように設計されているものもある。修理対象の曳山は、それらを管理所有している町内の要望をまとめ、緊急性の高いものから委員会で検討されて数年に渡る計画の中に盛り込まれていくのだが、詳細な修理方針を詰めていく中でなかなか委員会での意見が合わないことがある。

初期の段階で問題になるのは、地元の街の要望と修理委員会の文化財を扱い慣れた専門家の意見の相違である。殆どの町内の方々の思いは、「折角直すのであるから創建当初のピカピカな状態にして欲しい」というもので、その気持ちはよく分かる。対して専門家の意見は、これまで長年祭りに供する中で時代の変遷の中で「古び」や「手擦れ」が生じた状態を大事に継承して来たこと自体が文化財としての価値なので、ピカピ

かに作り直すことは許されないというものである。双方の意見はそれぞれもつともな主張であるのでどちらを取るかは難しい問題だ。現在では文化財修理の作法としては後者の方針が有力となる。博物館に収蔵されている美術工藝としての指定文化財の修理に関しては、「現状保存」が基本である。本来艶のあったものでも歳月を重ねる中で退色してしまったものを元に戻すような修理は行わないのが現代の文化財保存の考え方なので、埃や汚れはクリーニングはするが、現状の状態から更に傷みが進まないように慎重な修復作業が行われている。しかしここで私たちはよく考えなければならぬ。博物館の美術品としての指定文化財は今後一切本来の器などの目的として使用されないのに対し、祭の道具などの民俗文化財はその重要性の如何に関わらず、これからもずっと使われていくものだから、どこまで直して良いかということを明らかにしておかなければならない筈だ。現状では文化庁にも具体的に明文化された方針は無く、専門家の間でも意見の分かれるものである。出来るだけオリジナルの材料を残し当時の技法を使うことは自明ではあるが、既に判別できない状態まで傷んだものをどこまで復元するかとなると判断は難しい。また、祭り屋台などの民俗文化財は、創建当初に考え尽くされた設計で匠の技を総動員して作られたものばかりとは限らないし、文化財の指定を受けた段階で幾度も不適切な修理が施されているものも少なくない。特に民俗文化財では、無形の他に有形文化財の指定があるものは現状の状態を変える修理については確りとした理由が必要となるので、前述した状態を詳らかにして現状変更の手続きを取らなければならない。修理を監修指導する立場の人にとって、現状の不具合をどこまで分析してどの様に処置をするのかを考えるには専門性が重要であることに疑いはないが、修理物件の多岐に及ぶ制作技法や材料、工学的な知識、美術的な素養といった広範な能力も必要とされる。今後増えていくであろう修理を必要とする民俗文化財の保存修復事業を憂いを残すことなく遂行していくためにも、そうした人材の育成と確保が重要な課題であると思う。そのためにも、各地域で伝統文化を継承できる若手の修理者を育成する必要があるが、現在の日本では経済的に安定して技術者を養成することが難しい。各地で衰退している伝統的な工藝技術を肩代わりしなければならない必要性から、大手の文化財修理業者が日本全国に展開して様々な地域の文化財修理

を手掛けることを必ずしも良いとは思えない。地域の文化にはそれぞれ異なった伝統や様式があり、具体的な修理技術や使用する材料の違いがある。更には自らの地域の文化財を自らの手で直すという基本的な誇りが民俗文化財の保存には最も重要な要素だと考えるからである。

基本的にこの様な文化財保存に関わる人に必要な心構えや素養は以下の様に考えている。

- ・修理する素材に対して十分な専門的な知識を持つこと。
- ・創建時の作り手や所有者の気持ちを推測すること。
- ・早合点や独善に陥らず謙虚な姿勢で冷静な判断ができること。
- ・現在の所有者の意向を知り、修理方針などを納得いくまで話し合うこと。
- ・公の費用を使う場合は、費用対効果を考慮して修理方法を適切に判断できること。
- ・修理技術者との信頼関係を構築できること。
- ・各地方にある民族文化財はなるべくその地域の技術や素材、職人の手によって修理が成されることが望ましいが、地域に技術が途絶えている場合は、その養成まで視野に入れること。
- ・修理物件に実際使われている素材は最大限これを生かすこと。
- ・できる限り天然の材料と伝統的な技術を用いて修復に当たり、若い作業者には技術の伝承も行うこと。
- ・伝統素材、伝統技術について熟知していること。
- ・新素材、新技術を用いる場合はそれらの特性や長所、短所を理解すること。
- ・修理の方法については多角的且つ柔軟に考えること。
- ・文化財として守らねばならない事を見極めること。
- ・修理の際は記録を残すことが重要で、近年では立体物に対して3Dスキャナーなどのデジタル技術を用いた有効な記録方法もあるので積極的に活用すること。
- ・修理技術者との対話を密に行って相互に技術的な理解を深め、納得のいく修復がなされる事を目指す。

謝辞

高岡短期大学を含め富山大学芸術文化学部の高岡キャンパスに教員として奉職してまる 28 年となる。この間学部を超えて多くの教職員の方々と一緒に仕事をさせて頂いた。稀に意見がくい違うこともあり全て円満に過ごせたわけではないが、基本的には多くの場面で助けられ、協力して頂いて大学における充実した教育研究活動が出来たと感じている。親しく交流のあった先生方の幾人かは既に鬼籍に入り、懐かしい姿を思い出せば時の流れを恨めしく思うこともある。また、この間関わった学生の皆さんからは、私を与えた以上の喜びや感動を受け取った。全てが必然の出会いと心から感謝している。



朱塗稜花盤（平成 22 年）



乾漆蓮花食籠（平成 27 年）



乾漆食籠「夏の花」（平成 24 年）