

カペラ・ゴードン美術工芸学校を再考して —— 使用者の体験を重視する工芸教育 ——

小松 研 治・小 郷 直 言*

(平成9年5月30日受理)

要 旨

スウェーデンのカペラ・ゴードン美術工芸学校における工芸教育は「地場産業や一般のユーザとの連携を考慮にいたした課題の工夫」がなされ、実生活から遊離しない実用品の作品制作が行われている。また制作者である学習者に対しては、実際の生活の中で工芸品を使用できる環境が用意されている。そしてこの使用者側の体験が、工芸品制作に対する改良や変更などへの注意を促し、制作への動機を導き出している。

また制作に関する知識や技術の「蓄積とその活用」が、新たな作品制作に挑む学習者を支援し、このサイクルが継続的な活力を作り出している。

本稿ではこのような工芸教育が、意図的に用意された仕掛けによって導かれている点を考察する。

キーワード

カペラ・ゴードン美術工芸学校, 環境, 進化, デザイン, 工芸, ネットワーク

1 はじめに

筆者らは、1991年に行ったカペラゴードン美術工芸学校の現地調査をもとに高岡短期大学紀要において、「実生活に生きる工芸」の一考察¹⁾としてその特色を述べてきた。この考察の中では、主に学習者に課される課題の工夫に触れ、その方法を本学での授業に取り入れる試みを通して問題点を検証した。

1996年に再び同校の調査を行う機会を得て、工芸品制作を実生活に指し向ける教育は、単に課題の設定方法だけでなく、教育環境の中に工夫された様々な仕掛けが有機的に

機能しているという背景を具体的に調査することができた。本稿では、こうした背景に焦点を当てて、カペラゴードンを再考してみたい。

さて、これまでわれわれが問題にしようとする工芸観の一つは次のようなものであった。すなわち、工芸品制作がややもすると作家の個性を表現する活動と受け取られてしまう。その結果、工芸品が美的鑑賞の対象物となってしまう、「使用する」という観点が希薄になってしまっている。本来、他者である「使用者」に向けられべき制作者の意図が、ますます作家自身の内面の探求に費やされる

ことになる。

しかし、北欧とくにスウェーデンのカペラ・ゴーデン美術工芸学校における工芸活動をつぶさに観察してみると、上記のような工芸観とはまったく異なった工芸理念に従って工芸品制作が行われている。

その工芸観というのは、工芸制作者として大成するには、まず、よき使用者として十分に訓練を積み、実社会とのつながりを持った課題制作に重点を置くことに徹している。そして、何よりも驚かされるのは、学習者の活動環境をこうした教育方針の下に徹底して整備する努力を行っていることである。そしてここにこの学校の特徴がもっとも色濃く反映されている。

以下の論考ではこれらの活動環境がそれぞれに意味を持って有機的に関連している点に焦点を当ててみたい。

2 カペラ・ゴーデン美術工芸学校の理念

カペラ・ゴーデンでは、個人の創造的な能力が、作品の奇抜さや意表を突いた驚きとして発揮されることより、長い伝統と多くの試練に耐えて使い続けられてきた技術や知識と強く結びついて現れてくることを目指している。制作者（学習者）の発想やアイデアの源泉にはいつも先人の残した伝統ある知識が基礎となっている。その伝統はよくいわれる無形のものではなく、はっきりと形になった作業場、思索や語らいの場、知識の伝授方法に裏打ちされて、誰もがそれを自由に利用できる全体環境として作り上げられている。制作の訓練は、こうした長い時間をかけて試行錯誤によってできあがった場でなされることを基本方針としている。

しかも、カペラ・ゴーデンで課される制作課題のほとんどは、われわれが生きている現実の生活からかけ離れることなく、具体的に平静な日々の中で必要とを感じるものに向けら

れる。「われわれ」という対象は、主に使用者としての他者であり、そこに動機の発見と他者への配慮がなされるような仕掛けが施されている。

カペラ・ゴーデンでは、このように自然と生活に欠かせない木製の椅子や机、ベッドや本棚、陶器、雰囲気を大きく左右する織物などに関心が向けられ、その使用者としての経験も同時に積み重ねられるように生活全般への配慮がなされている。

これは、結果として木工、陶器、織物、菜園という専攻が有機的に関連するように意図されており、発想と刺激の源泉を幅広いものにするのに役立っている。他の専攻の制作者との人的関係も深められ、境界領域で制作する場合での共同作業の訓練にもなっている。

伝統につながり、生活全般に拘わった制作環境は、自ずとその作品に「信頼性」というものを要求する。ここでいう信頼性とは、技術がしっかりしていること、使いやすいこと、制作意図が誰からも明確であり、モノを介した共感が感じられるというようなことを指している。自己中心的な表現に偏りすぎたり、営利だけを目的とした作品とは考え方をまったく異にしている。

以上の能力をカペラ・ゴーデンで身に付ければ、専門の家具職人や工芸家として、あるいは家具のデザイナーや経営者としての道も開けていくという*1。

実際の実技課題の流れは、伝統的な技法によって作ることの出来る単純な作品からはじめて、そして徐々に高度な作品へと展開していくように作られている。こうした流れは技術習得のための段階的なステップアップを意図した課題構成ではあるが、徐々に作品の種類を拡大して住空間における快適性のデザイン力を総合的に身に付けることを目指している。具体的には、はじめにスツール制作から始め、そのスツールに対応してテーブルを制作する。そしてこれらの側に必要なライトス

タンドを制作し、そして壁際に置くためのキャビネットへと制作の歩を進めるのである。何れにしるカペラ・ゴードンの教育には使用者の立場に立脚した視点があるということができる。

さて、こうした教育理念が実際にはどのように学習者の日々の生活と活動に活かされているかをつぶさに紹介しなければ、本当の実態は知りえないものになってしまう。そこで、当学校の一人の学生に焦点を当て、その学生が実際にどのような活動を行っているかをかなり詳しく報告することで話に具体性を与えることにしたい。

3 一人の学習者の活動

カペラゴードンで学ぶ学生の中には、既婚者や企業からの社会人入学者なども含まれている。こうした学生らは個別の借家に住み、必ずしも他の一般的な学生と行動を同じくするとは限らないので、ここではこうした特例を外して、学内の生活ルールや時間割に沿って学生生活を送る一人の学習者をサンプルに、その制作活動を追ってみたい。

3.1 学習者のプロフィール

学習者R氏は木材工芸専攻の3年生で、学校の敷地内に設けられた宿舎の一つメランゴランド邸の一員である。無口で自己管理能力に富む彼はウメオ市よりもさらに北の出身で、年齢は22歳である。

木材加工機械の一種、手押しカンナ盤^{*2}を使って作業する彼の様子を観察すると、基本的な制作姿勢が既に身につけていることがわかれる。聞けば高校卒業後、木材機械加工の専門学校において1年間学んだという。彼は1年生から3年生までの学生が作業する工房の中において、現在、卒業制作の課題に取り組んでいる。

3.2 社会とのつながりを考慮した課題

さて、彼が現在制作しているのは卒業制作の作品である。彼はこの制作に際して、ストックホルムの建築事務所が設計する某銀行の新しいオフィス設計に参加する許可を得た。この銀行のオフィスには10畳ほどの接客用の食堂が計画されていて、彼はこの食堂の壁面に食器を納めるためのキャビネットを制作することを課題とした。

カペラ・ゴードンで出題される課題の特色は、「美しい椅子」、「楽しい椅子」、「遊び心のある椅子」などといった抽象的な条件で出題されることがないという点である。無論これらの要素は作品の一要素として尊重されるが、ここでの課題は実際の社会との関連を持った中で行われる。工芸品制作を個人の表現でなく実際の使用に従ったものへと導くためである。

ここで実社会とのつながりの中で課される課題とは他にどのような例があるかその2、3を紹介する。同じ時期に2年生に課された課題は、「石と木を使ったテーブル制作」である。この課題で学習者はあらかじめ地場産業である石材所と木工所をそれぞれ見学し、素材の特性や加工方法について解説を受け、学習者達はこうした知識をもとに計画を立てた。この課題に対してある学習者は、郵便局で販売されている割安の定型小包箱の寸法を調べ、これにピッタリと入る折りたたみスツールを制作した。

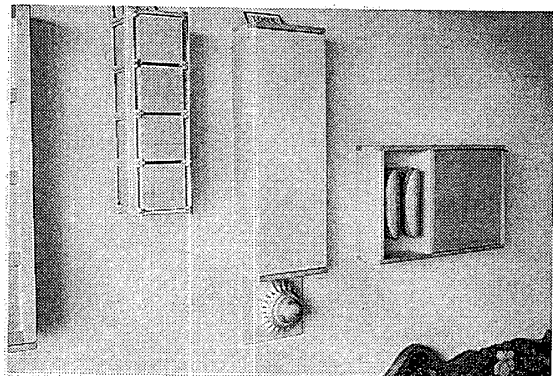


図1 靴磨きの道具箱

また別の「箱制作」課題では、「ネクタイの箱」、「葉の箱」、「靴磨きの為の箱」(図1)、「コーヒーをいれる為の箱」、「ギターの道具入れ箱」、「電話台兼箱」など具体的な使用目的を設定して出題された。

3.3 ネットワークの力

学習者R氏が取り組む卒業制作に際して、キャビネット制作の計画が決定される背景には、指導者がこれまでに蓄積した人的ネットワークを通じての交渉が事前に行われている。彼はこれをきっかけにストックホルムの事務所に出かけ、設計者と綿密な打ち合わせを行った。また、先の「石と木を使ったテーブル制作」課題に際しても、指導者はこれまでに築き上げたネットワークを使って、地場産業である石材加工と家具製造の工場を結び付ける課題作りを行った。

カペラ・ゴードンでは指導者自身が長い間に関わった学生の名簿や、企業や美術館、そして新聞社などの人脈を貴重な情報として蓄積することを重視している。学習者は必要に迫られた時、自分だけの力で情報を収集するだけでなく、こうしたネットワークの力を活用することによって実社会とのコンタクトをとることが出来るシステムがある。

このような情報の収集と蓄積、さらにこれの活用に対して指導者が無関心な場合、指導者が困難な問題解決のために関わった全ての実績はその場しのぎとして忘れ去られ、また個々の学習者が収集した貴重な情報は卒業と共に持ち去られていく。そして次に続く学習者は、再び未熟な個人の力で情報収集をゼロから始めるという過程を強いられることにもなりかねない。

3.4 条件から始まる制作

学習者R氏はキャビネット制作に際して、料理の種類やそのコースに使われる食器の種類を綿密に調べて、それと同じサイズの型紙

を用意した上で全体の寸法を検討していった。また、食堂全体を構成するカーテンや絨毯の色彩や質感、そこで使われるテーブルや椅子なども詳しく調べ、これらに調和する形や木の種類を選択していった。さらに調理場の位置関係や、給仕の配膳作業に関する動きなども条件に挙げられ、取り付ける位置が検討された。

これらの中で最も困難な条件は、容量が大きく十分な強度を持ち、しかも威圧感を持たせない繊細な調和が求められたことである。彼はこうした条件に対し、花を飾ることのできるスペースを設けることで、堅い印象を与えがちなキャビネットに穏やかさを加えようとした。

ヘンリー・ペトロスキーは「フォークの歯はなぜ四本になったか」の中で、デザインの展開方法についてアレグザンダーの言葉を借りて、『不適合を引き起こす不調和や苛立ちの原因や威圧力を中和するための、ネガティブなプロセス』²⁾と表現しているが、R氏のアイデアの展開も様々な条件に折り合いを付ける作業といえる。

ところでいまだに多くの工芸教育の現場では、このような「条件に従う制作」は、学習者自身の個性を失わせてしまうのではないかと、という反論が多く聞かれる。しかし、あらゆる人工物の進化は、むしろ条件があるからこそ、その条件を引き金にして形が導き出されてきた。人の動き、素材の特性、それに伴う技術、場所、目的、機能、などこれらの条件は発想の源に転じてきた。工芸品制作に伴う条件とは、他者がそれを使うという場合に考慮しなければならない重要な要素であり、これに対してよかれと思う自己の考えを、配慮という形で表現することが出来るのではないだろうか。

3.5 モノを前にした検討

彼は、工房の片隅にある壁面に原寸大の模

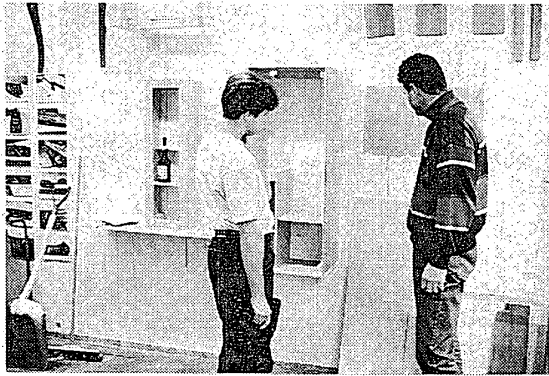


図2 壁面に取り付けられた模型

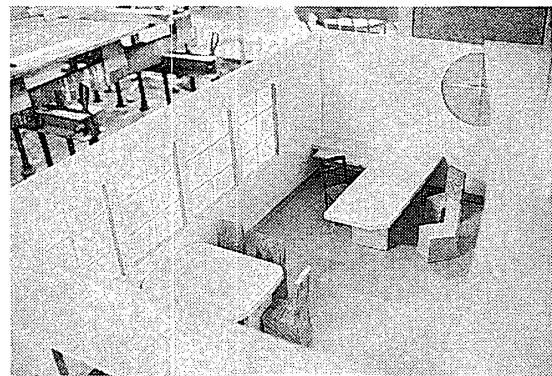


図3 室内模型

型を取り付けてアイデアを検討していく。指導者との検討の際にもこの模型が使われて行われる（図2）。また入手した食堂の平面図をもとに10分の1の室内模型が作られ（図3）、窓や照明の位置、配膳などの人の流れが検討された。指導者は部屋の雰囲気と人の動きに配慮して、堅く、鋭い印象を与える直線に代えて柔らかい曲線の利用を提案した。

このように彼の作業の進め方に見られる大きな特色は、実際のモノを目の前にした検討である。モノを前にしての検討は様々な利点がある。その一つは、プロポーションや量感や材料の使い方が具体的に理解でき、部材の差し替えが容易なうえに比較することや選択するなどの客観性を持つことが出来る。

モノを前にした検討は指導者にとっても非常に有効になる。何を指導するべきかが明らかになり、示唆すべき内容が具体的になる。またモノとして形にされ、両者の間に置かれたとき、指導者と学習者が問題点を共有する状況が出来上がるからである。

図4は、太さをミリ単位で変えて作られた角材と、ドアにはめ込まれた樹木の見本である。これは指導者がテーブルの脚部の寸法などを説明する際に、触れることのできる見本を使って理解を深めようとする工夫である。またドアにはめ込まれた樹木の見本は、単にテーブルの上に並べて見せるだけでなく、見本に具体的な動きを持たせる工夫である。

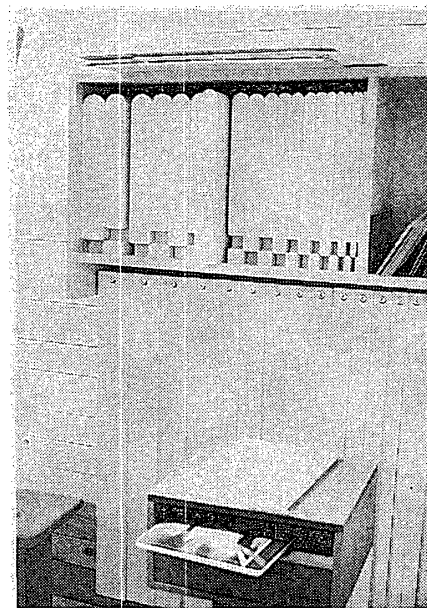


図4-1 木材の寸法模型



図4-2 ドアに取り付けられた樹木見本

3.6 外部の専門家による中間講評会

R氏は中間講評会に際して、作品制作に至る動機と調査の過程、そして形の決定までのプロセスを、原寸大の模型と調査資料を使って発表した。一通り発表が終わると、正面に座った3人の専門家からの質問に答える。質問の内容は作品の美的要素に限らず、置かれる場所、雰囲気、他の要素との調和、量産に対する検討、修復に関する配慮、塗料の環境への配慮などなど様々な内容に及ぶ。

一般に、作品の講評会といえば出題者である指導者自身が講評する形式がとられる。しかしカペラ・ゴードンでの講評会では指導者は発言しない。講評者は実社会で活躍する作家や建築家、デザイナーが招かれ、学習者の作品ははじめ、出題と指導の在り方に対しても講評がなされる。この卒業制作の中間講評には、首都ストックホルムで活躍する建築家2名と、カペラゴードン卒業生の家具デザイナー1名が講評者として招かれた。

ここで興味深いのは講評会の運営方法である。作者は提示する原寸大模型を、実際に使われる場の条件と類似した場所を学内に設定してそこに運び込む。講評者と他の学生はその模型の置かれた場所まで移動して講評が行われる。これはその作品と、それが置かれる場の条件とが切り離されてしまって、ややもすると作品だけの批評に陥る危険性に配慮したものである。別の学習者の作品でも、作者である彼女の住む家まで作品が運ばれて、彼女の寝室で講評が行われた。なぜなら彼女の作品にとって、窓の位置やベッドの高さ、日々の生活のパターンが重要な要素になっているからである。

3.7 情報の蓄積に支えられる制作

学習者R氏の作品は縦長のキャビネット（高さ80センチほど）二つを幅の狭い棚板が連結する構造である。キャビネットには扉がついていて、これらが一体に組み合わされて

壁面に固定される。この作品制作には様々な知識と技術が必要となるのであるが、その主なものは次の通りである。

- ・木材の使い方（形と木目の調和）に関する知識
- ・接合方法の知識及び制作技術
- ・扉の構造に関する知識及び制作技術
- ・引き出しの構造に関する知識及び制作技術
- ・蝶番の金属部品に関する知識及び制作技術
- ・扉のストッパー部品に関する知識及び制作技術
- ・塗装に関する知識及び塗装技術

それでは彼はこの全てを一人でゼロから調べ、そしてたった一人で試行錯誤を繰り返しながら制作に当たったのであろうか。事実は決してそうではない。彼の制作過程を追跡すると彼の制作を支援する様々な蓄積の存在が浮かび上がってくる。

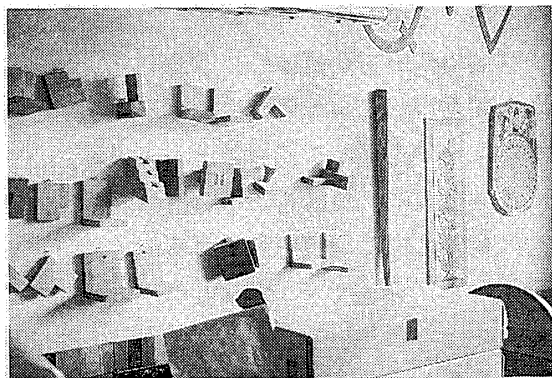


図5-1 接合方法に関する模型

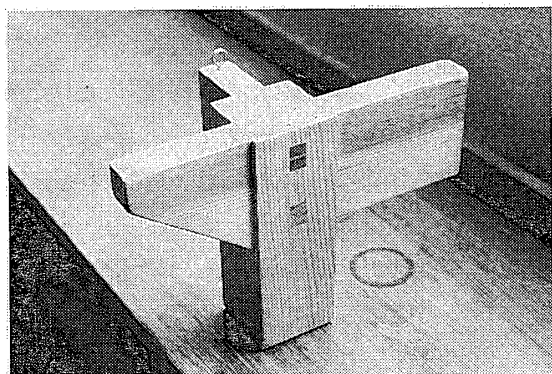


図5-2 構造見本の一つ

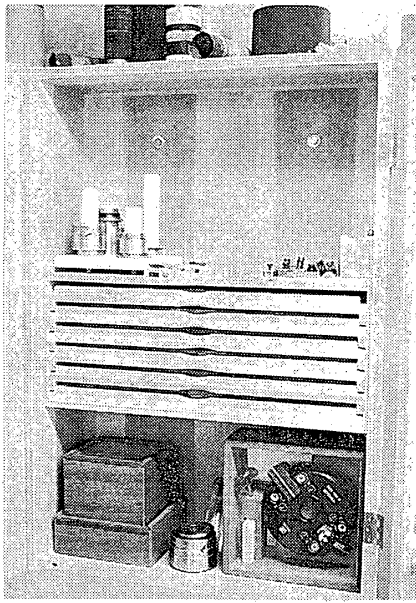


図6-1 参考にされる工具収納棚

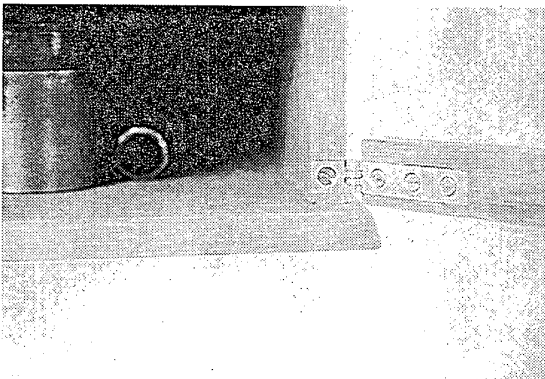


図6-2 工具収納棚に見られる蝶番の構造

木材の、接合方法に関しては作業環境の中に様々なケースを想定した模型が置かれていて、彼はそれを手に取って触れ、観察することで自分が何をすべきかを知ることができる(図5)。

扉の構造、そして加工技術は様々な模型のほかに、彼が寝起きする部屋の中で実際に使われる家具類、食堂におかれたキャビネット類、機械室の各加工機械の側に作られた工具収納棚など、実際の活動の場所におかれていて参考にすることが出来る(図6)。

蝶番いやストッパーは実物のサンプルが多種類用意されていて、彼は自分の作品に適したものを選択することができる。また特注しなければならぬ特殊なものは、外注先の業

者リストが用意されている。さらに彼が彼自身で作る場合には先輩達の製作工程資料が残されていて、これをヒントに彼のアイデアを発展させることができる。

もともとわれわれは、先人の試行錯誤の結果残された様々な知識の蓄積の上に立って、新たな困難な課題に立ち向かっていくことができる。そして人間はこうした繰り返しを文明の発祥以来続けてきたのである。カペラ・ゴードンの教育では、指導者がこれまでに指導し、その中で開発された技術や知識を形あるモノに置き換え、そして蓄積し、これを学校の共通の財産として有効に活用することが習慣的に繰り返されている。カペラゴードンでの指導者は、様々なモノを配置して「モノに語らせる指導」に力を注いでいる。

それに比べて日本の工芸教育では知識や技術を何かの形で残すことに対して積極的とはいえない。「そもそもモノを作りたいと制作者が強く願わなければ、いくら情報を用意しても無意味である。回答やヒントは制作者が自ら探し求めるべきであり、親切すぎる情報の提供は学ぶ者の探求心や工夫する力を失わせてしまうのではないかと」いってすまされてしまうことになりやすい³⁾。また学ぶ者の探求心や工夫する力は全て制作者本人の能力次第という考え方では、長い修行を積まなければ工芸の世界に仲間入りできない聖域を作り出すことになりがちである。こうした面は、工芸品制作を多様に発展させることやこの基盤を拡大することに障害ともなる。

3.8 作品の行方

さて、制作された作品がその後どのような経緯を辿るのかをさらに追跡してみたい。

学習者R氏の作品は秋にストックホルムで行われるメーベルメッセ(家具デザイン新作展)に出品され、スウェーデンマイスター協会の採点を受ける。制作された作品の中で、量産可能な作品は実際に商品化されることも

珍しくない。また会場を訪れる企業の人々にとっては優秀な人材獲得の機会ともなっている。

また課題によっては卒業生始め地域住民にあらかじめ予約をとって量産、販売されることもあり、その収益は奨学金や研修旅行の費用などに運用される。図7は「金属と木材を使ったベンチ制作」という課題で製作され、商品化されたものである。

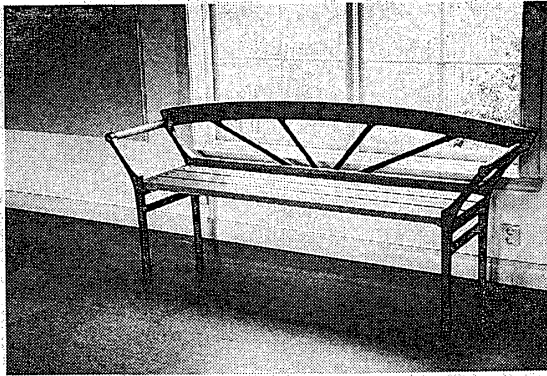


図7 商品化されたベンチ

こうした学外での成果の発表は、学習者が単に学内だけの学習に終わることなく、制作、発表、受注、納品、使用者からのフィードバックといった実際のユーザとの間でなされる、いわば工房運営ノウハウの全体を体験することが目的である。

また学内での展示方法は、鑑賞者の為に工房をオープンにして授業や作業風景が見られたり、制作者と対話を交わすことも出来るように企画される。作者の制作動機や、施された技術の効果や、制作者の注いだ配慮の理由を知ることは、作品に対する信頼感を一層高めることになるからである。

もちろん、同時に作品の未熟な点や指導者の姿勢もさらけ出すことになるが、だからこそ個人や学内だけの身勝手な制作や指導が許されない立場に立つことになり、使用者の存在について注意深くなるのである。

一方、わが国の場合では、実社会との発展的な展開に結びつけるための作品展示というよりも、単に教育効果という名目で具体的な

狙いを持たないままの展示が慣習として行われることが多い。また展示方法は、作品が実際の使用者の立場から評価を得られるように工夫することよりも、鑑賞物としての見栄えの良さに重点が置かれている。学習者のみならず、指導者にとっても指導の成果が実際の生活の中に受け入れられるかどうかの厳しい評価となって返されることは希である。さらに学習者を取り巻く教育環境を積極的に公開しようとする企画も少なく、学習者と実際のユーザが接触する機会は極めて少ない。こうした状況の中での工芸教育は、自ずとその社会性を認識する機会を持たないまま、個人的で、自己中心的な、あるいは自己療法的な手段としての色彩だけが強調されることに陥りやすい。

カペラ・ゴードンの作品の扱いは、こうした問題に対して、多くの示唆を投げかけているように思われる。

本章では一人の学生の生活を丹念に追いながら、できる限り個人の活動状況を紹介してきた。しかし、学生がこうした活動を苦もなく遂行できているのは、彼の優れた個人的能力にのみ依存しているということではもちろんない。そこには学校を運営している数多くのスタッフの支援があるし、これまで長年にわたり蓄積されてきた学校の知的・物的財産が大きく貢献してきたことは既に述べてきた。

次章ではさらに学習者の生活の中に用意されたシステムや教材の存在についてもう少し詳しくみていくことにしたい。

4 学習者を取り巻く支援システム

4.1 改善意欲を促すシステム

カペラ・ゴードン美術工芸学校の各加工機械室は、機械ごとの機能に応じて工具棚や替え刃などが使いやすく整理され、作業場の隅々までこまやかな配慮が尽くされている。

さて、こうした作業環境の充実は学習者の手によって改善や工夫が実践され、これは「工房長」と名付けられたシステムによって運営されているとの解説を受けた。このシステムは次のような内容である。

工房長！

工房長は工房の修復と修繕，材料置き場と製図室，経済的知識及び品質管理をリードしなければならない。

ex) 仕事と責任に対する例（このいずれかを行なうこと）

- ・工房内の消耗品（テープ・ランプ・紙など）素材の補充
- ・修復修繕に関する新しいアイデア
- ・学校内の刃物の研磨
- ・安全器具の制作
- ・共通作業場の整理
- ・材料の乾燥と貯木

必ず行なうこと

- ・毎日の清掃，週2回の掃除機がけを水曜日，金曜日に（全体を）行なうこと
- ・機械の集塵機のゴミ出し（4パック）を忘れるな！
- ・モーニングセレモニー
- ・ケーキ作り 10：00～，水曜日
当番：（その週の当番名）

工房長がこの仕事を離れてもよいのは、クロッキー、講義、ミーティング、ゲストティーチャーの授業の時だけである。

以上が「工房長」に課せられた仕事である。当番になった学生は1週間だけ自分の制作を止め、この仕事をしなければならない。この制度は学生の話し合いによって作り出され、そしてしばしば状況に合わせて変更される。一般に当番とは、一律にある仕事を厳しく課すもののように思われるが、ここでは、

その集団から離れて制作者の「動き」を観察する見方が要求される。そして動きに対してあらかじめ何を用意すべきかを発見して、機能的な制作活動を支援するための改善・管理に当たるのである。

かつて当番に当たった学習者R氏は機械室にあるボーリングマシン³用の工具棚を制作し、それは機械のそばの壁面に取り付けられていた。この工具棚は工具の形状や種類に逃げて作られ、高い完成度である（図8）。彼の行った改善は単に便利な工具箱を制作したとだけ見られがちであるが次のような重要な役割を果たしていることも見逃せない。それは使用者に工具棚があることによって作業が円滑に進む快適性を実感させ、工具棚の中に見られる加工技術が、これから制作を始めようとする学習者にとって有効な教材になっている点である。

また作業環境が改善活動の場として学習者に提供されていること自体にも重要な意味があるように思われる。一般に作業環境の改善

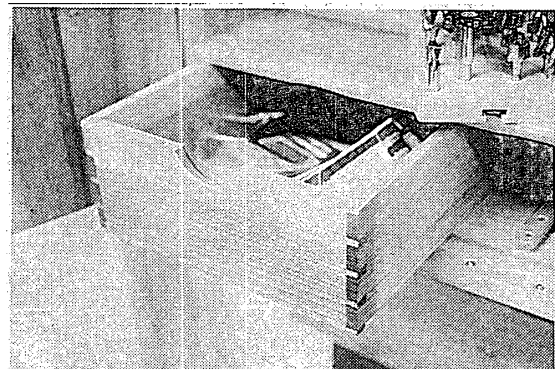
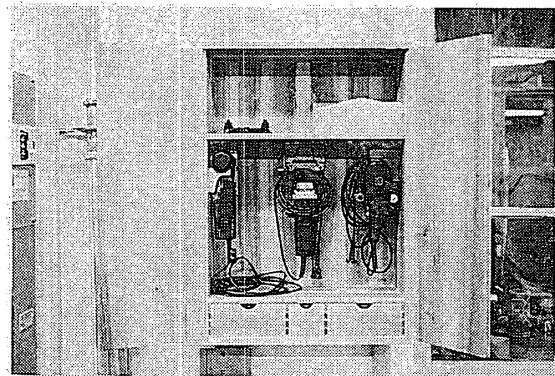


図8-1・2 R氏の制作した工具箱

は、その指導者によって、指導がしやすい形でなされる場合が多い。多くの規律や、工具の管理などは、制作者である学習者の活動を支援することを十分に考えて作られるというよりも、指導者の立場から見て都合の良い管理統制のためになされる例を多く見ることが出来る。例えば工具の紛失を防ぐための方法として、工具の返却を誘導する工具箱を工夫することよりも、指導者がそれを保管して自由に使えなくしてしまうケースなどである。しかしカペラゴードンの工房長システムでは、学習者は問題点を彼ら自身の切実な問題として捉え、改善意欲をそのまま実践に移すことが出来る。この改善が次の誰かが同じ戸惑いを繰り返さないための配慮にもつながっていることはいうまでもない。このシステムは、動機発見と他者に対する配慮が工芸品制作にとって重要であることを学習者に気付かせるための仕掛けのようにも見える。

さて、こうした役割を担った改善は、長い年月の間に蓄積され拡大していく。一度作り出された工夫がさらに次の工夫の手がかりとなって新たな改善を生み、改善が次の改善の発想への手掛かりとなって発展していく。

このシステムを学習者はどのように受けとめているのかを取材する中で、次のような点が自覚されているのでこれをつけ加えておきたい。

- 1 卒業後の工房経営に大いに役立つ
- 2 学習者は制作に、そして指導者は本来の指導に集中することができる
- 3 チームワークを大切にする
- 4 家族や集団の中で生きる個々の役割を自覚するなどである。

4.2 生活の中の教材

カペラゴードンで学ぶ学生らは、学校の敷地内に設けられた伝統的スタイルの一般住宅で暮らしながら学校生活を送っている(図9)。この住宅には国籍、年齢、性別を異に

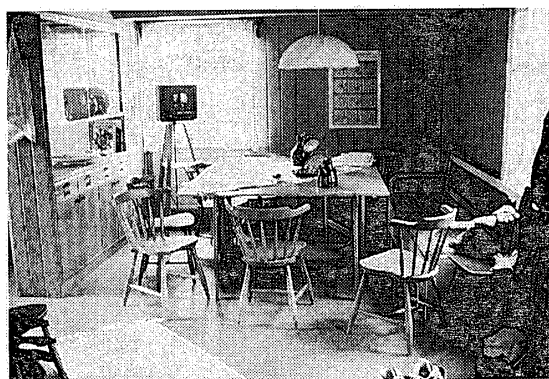


図9 共同で使われるリビング



図10 学生の部屋

した学習者らが個々の部屋を確保して暮らし、一般の家庭と同じ様に、台所や居間やトイレや電話などを共有している。

各学生の部屋には、学校が用意した家具類、食器、照明、織物などが用意されていて、これを実際に使用しながら学生生活を送ることが出来るように配慮されている(図10)。こうした調度品は学校の財産として収蔵庫に収められており、各学生の希望に応じて貸し出されている。これらの品々は卒業生の制作した作品で⁴⁾、使用目的及び耐久性などに対して、考え抜かれた配慮がなされている。この配慮は、指導者の指導内容の成果が蓄積されたものとしても見ることが出来る。従ってこれから制作者になろうとする学習者は、自ずとそれらを作った制作者の配慮に触れることになる。このような状況は、何かの参考資料を資料館で触れてみる体験が、実際の生活の中で体験できるように考えられた意図的な仕掛けのようにも見える。

先の学習者R氏の住む部屋を観察した時のことである。8畳ほどの板の間には、机、椅子、本棚、照明器具、洋服箆筒、キャビネットなどが配置され、手織のマットや陶器の花瓶などが彩りを添えている。彼の部屋に置かれたキャビネットは、機能、構造、そして美的な面から見ても考え抜かれた配慮が見られる。それは小さな部分のおさまり、詳細な構造まで理に適った作りである。現在キャビネットを制作している彼は、「これ以上のものを作りたい」と述べた。

こうした様々な調度品は、生活に伴う彼らの動きに欠かすことができない道具として置かれている。生活者の自然な動きに対応した置かれ方は、この宿舍生活の場そのものを教材として捉えることができよう。

5 教訓

さて、これまでカペラ・ゴードン美術工芸学校という一つを取り上げ、工芸品制作の現場を例示してきた。

そこには、実際の使用者に結びついた課題と学外に向けて発信される作品発表、そしてこれを可能にするネットワークの力が働いていた。学習者の制作は、使用上考慮すべき条件から始めていた。そして制作の対象は、主に使用者としての他者に向けられ、その使用者の体験は実生活の中で得られるように用意されていた。外部からの講評は、多様な観点からの指摘を受ける機会となっていた。そして様々な技術や知識の蓄積が制作者を支援していた。

以上の例示が一つの特異な理念追求にすぎないのではないかという批判に対して、全面的な反論を展開するだけの余裕はいまのところないが、より一般的な議論として「工芸品における用と美はどのようにして生まれてくるのか」という一点に絞って以下で少し論究してみたい。

5.1 生活用品の進化はどのようにして起こるか

D. A. ノーマンは、『よいデザインは進化するものである』⁴⁾という。進化とはいささか大袈裟であるが、工芸品における用と美はどのようにして生まれてくるのかを彼の考えに従って少しみておくことにしたい。

ノーマンは『新しいモノは前の商品にあった小さな問題点をなくし、少し改善したり新しい趣向を組み込んだりして作られている。時間の経過につれて、このプロセスの結果として機能的で視覚的にも美しいものができあがってくるのである』⁴⁾という。こうした意味でのデザインのやり方を「デザインの自然な進化」と呼んでいる。ただし、現代社会はこのような「自然な進化」が起こりにくい仕組みに、自らをがんじ絡めにしているようだ。その原因として、ノーマンは次の二つを挙げている。

新しい製品モデルが発表されるまでの時間が切迫しているため（主に競争のため）、その製品を使うお客の体験をフィードバックして十分に時間をかけて検討する余裕がない。自然な進化では製品が改良されていく時間は長く（時には何世代もかけて）かかってしまう。

もう一つのやっかいなものに「個性の主張」というものがある。『デザイナーは、自分がそれにかかわったという証拠とか印とかサインとでもいうものを残さなければならない。さらに、もしもいくつかのメーカーが同じ製品を作るとしたら、そのどれもが他のものとははっきり違うように作らないといけない。デザイナーとメーカー共通にかけられている呪いとでもいうものがこの個性の主張である。』⁵⁾ そのために必要もない変更や目新しさだけを追求する姿勢になりがちになる。使用者が便利であると感じていた点が新しいデザインを追求するあまり犠牲になり、たいは改悪になるという。長い時間をかけて築き上げられてきた使用勝手の良さへのデザ

インの配慮が、短期間のうちに消失していくのは見過ごすわけにはいかない。

ノーマンはデザイナーがこうした考え違いをしてしまうのにはいくつかの理由があるという。

第一は、専門的なデザイナーが「美しさ第一主義」といえるものに支配されて、使いやすさなどへの配慮を欠く傾向にあるため。フォークやナイフ、ハサミやペンチといった身近な日用品ではない「美術工芸品」にはこうした傾向がとくに強い。

第二は、デザイナーは自分を典型的なユーザであると考えてしまうことが多いが、それは『他人の行為や信念を自分の立場で合理化してしまったり、自分の信念を重ね合わせてしまったりすることが多い』⁶⁾。デザイナーは自分が作ったものに使っているうちに習熟してしまいうため、初めて使用する時などの困難などに気づかなくなってしまう。

第三は、デザイナーのクライアントが実際のユーザであるとは限らないことが多々ある。完成した製品の購入者はその製品の使用者であるよりも、資材購入担当者であったり、中間的な仲買業者や製品販売者であったり、支払い責任者であったりする。これらの人々の要求に応じたデザインは、製品の直接的使用者にとって満足のいくモノではなく、なってしまう場合もあり得る。

上記の第一点については「美しさ第一主義への批判」、第二、三点については「制作者と使用者との関係」としてもう少し見ておくことにする。

5.2 美しさ第一主義への批判

工芸品の場合（たとえ美術工芸品の場合であっても）、美しさだけを求めて制作されるようなことは多分ないであろう。使いやすさ、機能性、コスト、信頼性など他の基準も考慮される。問題は極端な美しさ第一主義にあるといえる。

工芸品を制作者（自身）が何を考え、何を求めて制作するのかという基準でみる限り、制作されたモノはデザインのよしあしとか作者の創造性というメジャーで測られることは致し方ない。しかし、その（選択）基準の一部が制作者自身からではなくて、外部からくる場合はどうであろうか。しかも、作家の意識性、デザインの人工性が作用するような短期の選択基準ではなく、それが長期にわたって徐々に行われる場合である。

たとえば、最初から決められた選択基準に従うわけではなく、そのときどきのかなり気ままな選択によりながらも長い目で見れば次第に改良されていく進化のように。

ヘンリー・ペトロスキーはこうした見方で、人間が作る実用的な人工物の、長い期間にわたる変遷を辿ってみようとする。

彼は、フォークやナイフ、ハサミやペンチといった身近な実用品は、現在のような形になるまでの変遷を辿ってみれば、そのときどきの形に少しの変化を与え、それが人々に受け入れられたものだけが生き延びて残っていく。すなわち、よく適合した形だけが残されて、この過程が延々と続いていくのだと言う。

『いかに目的のない変化であっても、最終的にはよく適合した形を導き出す。なぜなら、そのプロセスの機構には、もともと釣合いを保とうとする傾向があるからだ。……（中略）……その人（he）には形を改良する能力など必要がなく、失敗に気付いたとき、ある種の変化をもたらささえすればよい。その変化は、かならずしも改善にならないかもしれないが、別にそれでも構わない。なぜなら、そのプロセスの作用は、改善のみを存続させるからである。』⁷⁾ 良くしようと意識してデザインするということが自体に批判的であり、職業的なデザイナーに対して敵意さえ見せるラディカルなデザイン論をここにみることができる。悪くすると、変化を与

え、あとは成り行きに任ずせるともとられてしまいうのであるが、実際には日用品や道具は改良・改善を長い時間をかけて連続的に加えていく過程である点を重視しているとみることができる。

工芸品も実用品であり、道具であるとみれば、進化によって徐々に使いやすいモノに変化していくことになる。ただし、こうした進化がフォークやナイフ、ハサミやペンチといった身近な用具についてみれば確かにそうかもしれないが、芸術的活動の産物である絵画や彫刻、美術工芸品についてもあてはまる、というわけにはいかないのではないか、という反論が予想される。

美の探求は、ほんの少しの改良を加えていくというより、作家が自らの内面に向かって模索を繰り返す個人的で自己療法的な（創造的な）活動であると思ひこみやすい。しかし、美の開拓者たちすべてがゴッホのような熱狂的な人生糾問者でなければならないわけではない。『芸術行為の根本は、ものを「創る」だけでなく、それを次々に受け継いでいく「持続」への意思から成っています。ある芸術家の「創る」行為の中にどれほど激しい否定意志や破壊衝動があったとしても、そこに人々を深く力強く揺り動かすに足る感動的な何かを感じられた場合には、次の世代はそれを慎重に継承し、より持続的なものにすべく努めるでしょう。そのようにして芸術史は形成されてきたのですし、文化史も形成されてきたのです。』⁹⁾ 大岡信はこのように述べて、人類の文化が豊かで多様性をもった長く秩序だった歴史を作り上げてきた背景には、芸術作品が常に悲劇的な対象扼殺の欲望と共にのみあるのではなく、継続、持続、蓄積の上に成り立っていることを主張している。

美と用という二面性が求められる工芸品制作に関しては次のような反論が起こりうる。形が作り出されるのはそのような進化の過程を経ることばかりではない。初めに作者の心

の中に美のイメージがあってこそ新しい形が生まれるのだ、と。こうした美に対する根深い思想に対して、ペトロスキーは次のように反論する。『もちろん美的な問題は、デザインされたモノの最終的な外見が決まるまでの過程に、ある程度の影響を及ぼすだろうし、場合によっては影響どころか支配力をもつこともあるだろう。しかし、宝石や芸術品などははっきりした例外は別として、美的な問題がモノの形を決める第一の要因になることはめったにない。実用品を能率本位で簡素化することもできれば、逆にもっと目を楽しませる形に作ることもできるが、そうした変更は、むしろ成熟しきった人工物の体裁を良くするためのものである場合が多い。……（中略）……チェス・セットをデザインあるいは「デザインの変更（リデザイン）」することは、駒の重さやバランスといった副次的な事柄の考慮を伴うかもしれないが、たいていの場合、美的な問題と見なされる。美的価値という名目で、多くのチェス・セットは、単に風変わりなだけだとは言わないまでも、見た目がよりモダンに、あるいはより抽象的になってきており、プレーヤーがクイーンとキング、ナイトとビショップを見分けるのに難儀することなどお構いなしである。』⁹⁾

美を追求する態度が、得てして使用者のことを忘れて自己目的化しやすい傾向をよく捉えている。そして、『…こうした道具のデザインは、偉大な作り手の頭の中で完璧に練り上げられてから生まれるものではなく、むしろ、それを取り巻く社会、文化、技術に関連し、使った側のおもに不愉快な経験を通じて変更が重ねられていくものだからである。』¹⁰⁾と論じている。

5.3 制作者と使用者

あるモノを挟んで、制作者からみた使用者、使用者からみた制作者は、お互いに自らの立場でしか相手を理解できない傾向がある

ようである。

D. A. ノーマンは、『デザイナーが習熟するということ、ユーザが習熟することの間には大きな違いがある。デザイナーはデザインしている間に自分で設計している「道具」に習熟してしまうことが多い。一方、ユーザが習熟しているのはその道具を使って行なおうとしている「作業」なのである。』¹¹⁾と述べている。

ノーマンはさらに、『デザイナーはその製品にとってもよく慣れてしまうので、問題が起こりがちな部分を見つけたり理解することはできなくなってしまう。デザイナーは、自分がデザインしている道具に対して深い理解をもっているし、それに非常によく接しているので、自分がユーザの立場に立ったときでさえ、その道具を使うときにはほとんどの場合、頭の中にある知識を活用しているのである。ユーザにとってみれば、とりわけ初めて使うときや、ときたまにしか使わないときは、ほとんどすべての情報を外界の知識に依存しなくてはならない。これはデザインにとってみれば基本的ともいえる大きな違いである』¹²⁾という。

『一度失われてしまった初心は、簡単には取り戻せない。デザイナーの立場からでは、ユーザの陥りがちな問題や、起こしがちな思い違いや、生じがちなエラーなどを予測するのはほとんどできない相談である。』¹³⁾

多くの教育システムは、制作者（その分野にすでに習熟した人たち）の目から見て適切なシステムになっている。勢い、その分野の知識と技能の習得、その多くが記憶と繰り返しの鍛錬により知識の内面化（内化）に努力が注がれることになりやすい。しかし、このことが学習者とくに初心者や、別の分野では専門家であっても当の分野では素人であるものにとって適切な教育環境であるとはいえない。たとえ熟達した専門家であっても、自分の使用する道具のすべてについて完璧な知

識を持っているわけではないだろう。自分の作業過程には深い知識を所有しているにしても、作業の過程で使用する道具類のすべてにわたって深い理解と知識を必ずしも必要とはしない。むしろそうした道具は使いやすく、特別な訓練を要しないものが好まれることも多いはずである。

初心者やその分野には素人である人にとっては、「外界にある知識」が大いに利用できる環境こそが望ましい。これにより現在の学習レベルや自分の本来の作業に稀少の資源である意識と注意を集中できるものである。しかも、このことは制作過程の一部・一時にだけ有効ということではなく、制作の過程全般に通じていえることである。発想のきっかけ、デザインの工夫時、困難な作業の時、安全のためにも重要な役割を果たす。

多かれ少なかれ、熟達者であれ初心者であれ、制作者にとっては使用者としての側面が常に付きものであるということに注意を喚起すべきである。制作者も外界の知識に依存していることを忘れるべきではない。使用者について純粋な意味での使用者を考えることができるとしても、ある使用それ自身が別の制作の一部分であったりする場合も多いはずである。

これまで、外界とのやりとりがどのように行われるのかについて詳細な探求がおろそかにされている。しかし、知覚や認知と同様に¹⁴⁾、制作は一般に頭の中での操作ではなく、外界とのやりとりである、と考えるべきである。このやりとりは単に制作者を形造るのみならず、彼を変化させるのである。われわれの誰もが自分が関与する制作活動によってまさに創造されるのである。制作（作ること）をどこかで「創造的」活動と結びつけて考えることが日常化したため、創造的というときそれが自分自身に変化することとは受け取られなくなってしまった。もう一度「外界とのやりとり」に注意を向け、制作者自身が何を

しているのにかに、もっと関心を持つべきではないだろうか。

こうした理由から、使用者側からの発想に転換することは重要であるとともに、あながち無理なことであるとはいえない。人はまずモノの使用者としての訓練を受け、次第に制作者として成長する。このどこかに区切りが存在するのではなく、常に使用者と制作者が相伴って現れてくる。『人間は道具を「使うこと」によってものを「作っている」のである。』人間は「作り方」だけではなく、「使い方」も知らなくてはならないのである^{*5}。

人間の歴史では、こうした二重性のうち、これまで、どちらかといえば「作ること」を重視してきたといえる。こうした点を改めようとする努力が求められている。

3, 4章で例示したように、カペラ・ゴードンでは、作業環境の改善システムを通じて使用者側の立場に立つことを体験させ、また宿舎での生活の場に、様々な工芸品を配してそれらの使用について体験させている。外的環境、外界の知識が周到に準備され、それが効果的に学習者に主体化され、彼のその後の作り手側としての能力に転化していくことをねらっているようにもみえる。カペラ・ゴードンの教育理念には「制作者は優れた使用者であらねばならない」とする考え方がうかがえる。

しかし、話をカペラ・ゴードンにだけ限定することは正確ではない。こうした考え方は広くスウェーデンさらには北欧全般にみられる文化的特徴のようである。

5.3.1 使用者を育てる環境教育

スウェーデンの古い生活用品を歴史的に展示するノルディスカ博物館では、学芸員が子供たちのために一つの企画を実践している。それは博物館の一部屋に、古い農家の一場面をリアルに再現して、その中で子供達を遊ば

せる企画である。農家の内部には食堂、寝室などが実際の調度品とともに復元されていて、農家の周囲には馬小屋、牛小屋、川、橋、馬車や一輪車、日用品店などが、映画のセットのように作られている。そして、ここで遊ぶ子供達には古い民族衣装が貸し与えられる。動物は木製で再現され、調度品や日常の生活道具は古い本物が置かれている。床材には120年前の民家から移築したものをを用いている(図11)。「われわれは子供のベビーシッターの仕事をしているわけではない。古いものを実際に使い、身につけて遊び、その中で生活を理解するのだ。これはとても大切なことだと考えている。そのためにこの場は実際のスケールで作った。ここは一つの教育の場であり、博物館にはその使命がある。」と学芸員は話してくれた。

スウェーデンの中学校の家庭科では、13, 14歳の生徒に対して、彼らがやがて自分の子供を持った時、何に気をつけるかを学ぶ授業が行われている。これはbarnkunskapと呼ばれる制度で、さらに15歳になるとhemkunskapという制度があり、具体的な料理の方法や道具の整理の仕方などを学ぶ。そこには普通の家庭にある台所が数セット用意されており、その中で授業が行われる。日本にあるような家庭科の特別室とはまったく発想が異なっている。

アーリングソース市にある幼稚園には、1歳から6歳までの子供たちが預けられている。



図11 博物館の中の体験セット

建物の内部は一般の家庭と同じような間取りになっていて、窓の位置や家具、トイレの大きさまですべて子供用の高さやサイズに作られている。大人からみれば自分がガリバーのように感じる雰囲気を持っている。子供の目線で子供の環境が作られていて、その中で子供は様々な経験を子供の身体サイズで体験できる。

5.3.2 社会における使用者に対する高い関心

図12は地方のレクサンド市にある歯科医院の写真である。入り口には大人用と子供用のコート掛けが置かれ、待合室は淡い赤色の家具が用意されている。窓際には観葉植物、美



図12-1 待合室の風景

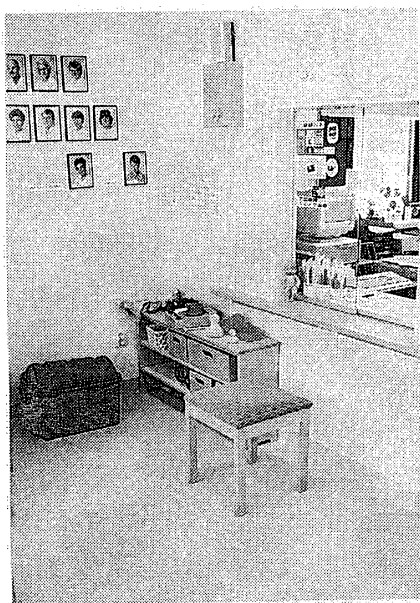


図12-2 受付窓口の様子

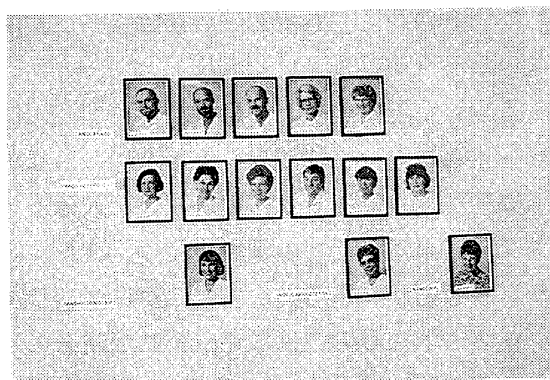


図12-3 医療スタッフの顔写真

しいカーテンがあり、部屋のコーナーには子供のための絵本やおもちゃなども用意されている。また、壁には歯科医と看護婦の笑顔の顔写真が掛けられている。受付の窓口は広く低く作られ、子供でも顔を出すことができる。患者は次の診察予約や詳しい薬の説明などをそこで受けられるようになっている。

淡い赤色の色調をなぜ選んだのかについて質問したところ、「大人でも歯科独特の匂いやドリル音は恐怖心をまねくものだ。この色は精神的な緊張を和らげるように、われわれスタッフが全員で検討して選んだ。」と、答えてくれた。さらに、待合室からは医師の姿が見えないということが恐怖感を与えるため、医療スタッフの笑顔の顔写真を掲げることにしたという。受付口の前の低いスツールを不思議に思ったが、「老人やハンディキャップの人たちが予約や薬の説明をする間座ることができるように置いている。」という説明であった。

図13は、ノールチェピング市に新設された老人ホームである。ここの設計には、ここで働く職員も当初から参加した。施設内は古い家具がふんだんに使われている。この理由を職員に聞くと、「老人が長い間使用した家具は、彼らと一体です。彼らの入所と共に運ばれ、これは精神的なやすらぎを与える大切な要素であると考えている。」という返事が返ってきた。

ほんの一例ではあるが、サービスの精神と

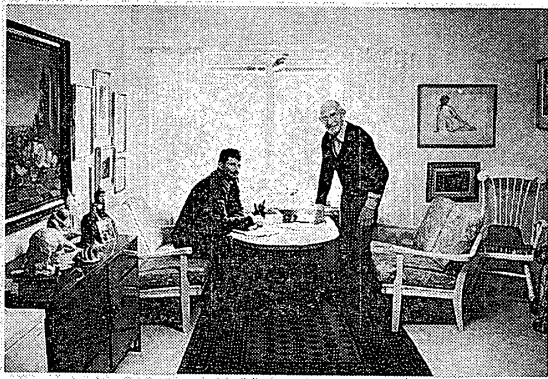


図13-1 老人ホームの個室の様子



図13-2 リビングの様子

一言ではいえない何かを感じる。利用者、使用者の側から、何が良いことであるのかを常々考える習慣が社会に根付き、身に付いているとしか説明がつかない。

6 おわりに

プラトンの対話編の中には、制作者にとって使用者の存在がいかに重要なのかを指摘している箇所がいくつかある。プラトン著「国家（第10巻）」より引用すると、

『・・・

「それぞれのものについて、いま挙げたように三つの技術があるのではないかねー

ーすなわち、使うための技術、作るための技術、真似る（この場合の真似るための技術とは絵画や詩作などを指す。筆者注）ための技術」

「ええ」

「ところで、道具にせよ、動物にせよ、行為

にせよ、それぞれのものの善さや美しさや正しさは、それぞれがそのために作られたり生じたりしているところの、ほかならぬ使用ということに関わるものではないかね？」

「そのとおりです」

「そうすると、まったく必然的に、それぞれのものを使う人こそが、最もよくそのものに通じている人であり、そして、自分の使うものが実際の使用にあたって、どのような善いところあるいは悪いところを示すかを、制作者に告げる人となるのだ、ということになる。たとえば、笛吹きは、笛作りの職人に笛のことについて、どの笛が実際に笛を吹くにあたって役に立つかを告げ、職人がどのような笛を作らなければならないかを命令するのであって、職人の方はこれに仕えるわけなのだ」

「むろんそうです」

「そこで、一方は、よい笛と悪い笛について知っていて告げるのだし、他方はそれを信じて作るのだね？」

「ええ」

「してみると、同じ道具について、製作者の方は、知っている人と付き合い、知っている人から聞かなければならないおかげで、その道具の美し悪しについて正しい信念を持つことになるわけだし、使用者の方は知識をもつことになるわけだね？」

「たしかに」¹⁵⁾

現代人が自分を商品購入者として考えて満足していることはあっても、意識的な商品使用者としての立場で登場させることは非常に少ないといえるのではないだろうか。

もしも「使う人」が本来のプラトンのいう意味での「使う人」でないのなら、「使う人」の復権には、何が求められているのであろうか。使用者と制作者が近接していた「詠える」というような習慣が消えつつある現代では¹⁶⁾、こうしたものにも変わる「システム」を工夫し、仕掛けることが必要ではないかと

考えられる。

プラトンのいう「使う人」とは「それぞれの物の良さや美しさや正しさ」を知っている人であり、「最も良くそのものに通じている人」、「自分の使う物が実際の使用にあたって、どのような善いところあるいは悪いところを示すかを、制作者に告げる」ことができる知識を持つ人である。また、「制作者」は「その道具の美し悪しについて正しい信念を持つ」人である。

カペラ・ゴードンの例でみた工房長システムや生活の中の教材などを、制作者を育てるために使用者を体験させる仕掛けとして再考した理由がここにある。

制作中に道具の使用者が、使っている道具について何か気になるというのは、たぶんいいことではないはずである。その道具や作業環境が不具合であるから、気にかかって仕事がスムーズには進まないのである。哲学者の広松渉は次のように行っている。『生産手段としての使用価値上の「欠陥」のせいである。切れないナイフは、その生産者たる刃物屋誰蛾氏をおもいおこさせる。』¹⁷⁾ われわれは使用上問題のあるものについては、はっきりと「こんなものを作ったのはどこのどいつだ」と言って非難するが、逆に『できのよい生産物では、その使用属性が過去の労働に媒

介されているということは消え去っている。』¹⁷⁾ すなわち、使いやすくよくできた道具や、よい作業環境については、それを誰が作ったか、誰がデザインしたのかに人は気づかないし、特別な注意を払わないものである。しかし、こうした仕組みがどうでもいいのかということではもちろん無く、この仕組みの上に立って、制作にある方向づけを受けている。たとえそのことに気づかないとしても。

学習者が様々な工夫された仕掛けによって、ある方向づけを受けていることをここでは肯定的に捉えてきた。しかし、それがあつた作為を持った意図的な仕掛けであればあるほど、人がある限られた範囲へ導く操作として働いてしまうのではないかと、という懸念も考えられる。工芸品制作活動は、利己的であつた自己療法的であつた、もっと多様な価値観から成り立っているものではないかと、とする認識もあろう。

しかしまた一方で、多様性を重視する余りに工芸品制作活動の進むべき道を模索する試みさえなおざりにされている面も否定できない。

この論文では、筆者らの理想とする工芸観を実現しているカペラ・ゴードン美術工芸学校の事例を取り上げ、その背景に考察を加えてみた。

注

* 1 カペラ・ゴードン美術工芸学校木材工芸専攻、「椅子展」カタログ、カルマル市デザインセンター、1996.

『カペラ・ゴードンにおける家具制作・インテリアデザインのためのトレーニング目標とその要旨』 私たちのコースは秘密のない打ち解けた対話と個人の制作のもとにある方向の技量を精神的に伸ばすことを目的とする。個々の課題では現在の生活や経験の中から制作可能な課題を選択している。

我々は「多くの試練に耐えてきた知識（伝統）」とそれぞれの個性から、芸術的、クラフトマンシップの技術や木を形にすることを仕事にしている。

家具の構成や品質と美的な価値、「日々の生活環境の中での価値、センスの開発」も考えている。

学習内容：材料学、形態造形学、製図法と機械および手道具の使用法、経済、芸術史、色彩学とド

ローイング

学校の中は菜園コース、織りコース、陶器コースがある。それらの専門性や「素材的な価値に対し

でも同時に注意を払う」ことが学校全体の基本を作り上げている。

これらのことを通じて私たちは、技術、使いやすさなどの「信頼性を創造」したいと考えている。

個々の洞察力や能力から家具職人（家具作家）、工芸家、家具デザイナー、経営者となるであろう。』

* 2 手押カンナ盤 (hand feel planer)

被切削材を素手あるいは押し治具などを使って送材し、正確な基準面を真直に削る木工加工機械。

* 3 ボーリングマシン (multi spindle borer)

被加工材をテーブル上に主として空圧で押さえて固定し、回転軸に取り付けたきりによって円及び楕円のはぞ穴をあける木材加工機械。

* 4 カペラ・ゴードンでは、学生の作品の制作に必要な材料が学校側から提供される。そして制作後の作品には指導者によって価格が付けられ、展示会の際に販売されている。展示会は夏と秋に開催され、制作者である本人が作品を欲する場合は販売価格を支払わなくてはならない。学校に残された作品の多くは、販売されなかったものや、制作者本人が寄贈したものである。

* 5 人工物も考えてみれば、「作ること」と「使うこと」という技術の中から生まれてきたといえる。坂本賢三は、人工物それ自身は単なるものにしか過ぎないが、人工物を「作ること」と「使うこと」の中に技術があるという。『作ることににおいては外的対象への加工であるが、使うことにおいてはすでに手の一部となっている。この場合、できるかぎり身体の一部のごとく使えるように加工が行なわれるのであって、そこでは人間の能力が対象化される。しかし、身体の一部のごとく使うことによって、外的な自然物が主体化される。道具は手となり乗物は足になるのである。つまり、人間は作ることににおいて自己の能力を対象化（外化）し、使うことににおいて他のもの主体化（内化）するのである。』坂本は、技術を定義して『技術とは人間能力の対象化と外的自然の主体化にほかならない』という。「外的自然の主体化」とは、ノーマンいう「外界の知識の利用」という言い方とほぼ同じことをいっていると考えられる。(坂本健三：「先端技術の行方」, 岩波書店, p 28, 1987.)

文 献

- 1) 小松研治：「『実生活に生きる工芸』についての一考察」, 高岡短期大学紀要, 第4巻, 1993.
- 2) ヘンリー・ペトロスキー著, 忠平美幸訳：「フォークの歯はなぜ四本になったか」, 平凡社, p 43, 1995.
- 3) 小松研治・小郷直言：「工芸技法を伝える模型と教材の役割—木材工芸技法の伝達における模型の活用を例に—」, 高岡短期大学紀要, 第8巻, 1996.
- 4) D. A. ノーマン, 野島久雄訳：「誰のためのデザイン?」, 新曜社, p 230, 1990.
- 5) D. A. ノーマン, 野島久雄訳：「誰のためのデザイン?」, 新曜社, p 232, 1990.
- 6) D. A. ノーマン, 野島久雄訳：「誰のためのデザイン?」, 新曜社, p 252, 1990.
- 7) ヘンリー・ペトロスキー著, 忠平美幸訳：「フォークの歯はなぜ四本になったか」, 平凡社, p 44, 45, 1995.
- 8) 大岡 信：「美をひらく扉」, 美を感じるとはどういうことか, 講談社, p 17, 1992.
- 9) ヘンリー・ペトロスキー著, 忠平美幸訳：「フォークの歯はなぜ四本になったか」, 平凡社, p 46, 47, 1995.
- 10) ヘンリー・ペトロスキー著, 忠平美幸訳：「フォークの歯はなぜ四本になったか」, 平凡社, p 30, 1995.
- 11) D. A. ノーマン, 野島久雄訳：「誰のためのデザイン?」, 新曜社, p 254, 1990.

- 12) D. A. ノーマン, 野島久雄訳: 「誰のためのデザイン?」, 新曜社, p 255, 256, 1990.
- 13) D. A. ノーマン, 野島久雄訳: 「誰のためのデザイン?」, 新曜社, p 256, 1990.
- 14) U. ナイサー: 「認知の構図」, サイエンス社, 1978.
- 15) プラトン, 藤沢令夫訳: 「国家」, 岩波書店, (第10巻), 1976.
- 16) 中村滝雄・小松研治・小郷直言: 「道具が作られる過程」高岡短期大学紀要, 第6巻, 1995.
- 17) 広松渉他: 「資本論を読む」, 岩波書店

The Capellagaden Institute of Arts
— Another Case Study of learner-focused Arts
and Crafts Education —

Kenji KOMATSU and Naokoto KOGOU

(Received May 30, 1997)

ADSTRACT

The Capellagaden Institute of the Arts in Sweden has a unique system for cooperating with local industry to produce products that naturally blend with the lifestyle patterns of their users. Towards this end, the students are provided with a learning environment that constantly reminds them of the paramount importance of functionality within the field of design. Specialized hands-on techniques are carefully noted, categorized, and stored for future reference. This specialized base of knowledge is being continuously improved upon by each generation of students. This paper will describe how Capellagaden's educational system makes this kind of a continuous improvement of the knowledge base a possibility.

KEY WORDS

Capellagaden School of Arts and Crafts, Environment, Evolution, Design, Crafts, A network