



| | |
|--------------|---|
| Title | 秋田からの工芸デザイン教育：スロイドから日本の工作・工芸・デザイン教育へ（道具・機械・創造性・技術） |
| Author(s) | 遠藤, 敏明 |
| Citation | デザイン理論. 2018, 71, p. 50-51 |
| Version Type | VoR |
| URL | https://doi.org/10.18910/67728 |
| rights | |
| Note | |

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

<https://ir.library.osaka-u.ac.jp/>

The University of Osaka

秋田からの工芸デザイン教育

スロイドから日本の工作・工芸・デザイン教育へ（道具・機械・創造性・技術）

遠藤敏明／秋田大学教育文化学部美術教育研究室

秋田における木材工芸教育の現状

筆者は、教員養成における工芸領域、特に木材工芸の指導や、学部・大学院における芸術教育学、美術教育学の領域での指導・研究を30年間担当し、これら制作と理論の研究領域は緊密な関連をもってきた。本発表では、それらの研究経緯、背景及び現在の問題の所在を示す。

秋田県は、木材資源が豊富であり、有名な天杉（天然秋田杉）のみならず、樺、檜、楓、樺、朴、黄檗、栓、櫻、山桜など、良質な広葉樹材を手に入れることができる。しかしこの30年間で、木材や加工のための道具・機械に関連する県内企業は大きく減少し、また本学学生が入学前に有していた木材加工に関する知識や経験は失われた。一方で、木材を素材とするものづくりやその教育の需要は失われておらず、様々な新しい取り組み方での指導が必要とされる。

研究テーマ

1970年代において海外の著作に影響を受けた個人木工家は数多く、その多くが自然観を反映したライフスタイルとともに作品のフォルムから影響を受けたと思われる。筆者は、Krenovの学んだマルムステンスコーラを訪れ、さらにマルムステンが指導をしたスロイドセミナーの研究へと続き、リンシェーピン大学スロイド・インスティテュートに学んだ。スロイド・インスティテュートにおける研究テーマの一つは、スカンジナビア・デザインの理念的背景について知ることであった。このテーマはさらに創造性はいかに育成される

のかという、より大きなテーマへと変化した。

スロイド

スロイドとは、日本の工作、工芸、手芸、クラフトから彫刻的な領域まで含む。木材・金属や繊維・布などの身近な素材を利用した立体造形活動全体を表す言葉である。もともとスロイドは古代北欧語であり、サロモンによると「打つ（あてる）ことができる人（ensom kan slå）から派生してきた」と言うが、日本の「工芸」とは、「ものごとをうまくやる（まとめる）」という意味がある。どちらも由来が非常に近いことに驚かされる。歴史の変化のなかで、美術、造形、ものづくり、などさまざまな言葉が生まれてきたが、工芸という言葉が示す範疇は広く、ものをつくり生きてきた人間の根本的な活動であると言えるだろう。スウェーデンのデザイン活動の根底にはスロイドがあり、スロイドが一般市民レベルで広がることで、スカンジナビア・デザインのみならず人々の生活基盤を支えていると考えることができる。

スロイドの仕事は手仕事を中心としている。電動工具や大型機械が幅を利かすアメリカの木材工芸との違いを感じる。木材スロイドならば、ナイフやかんな、鑿といった基本的な手道具を使うことが必要であり、それらの扱いを学ぶことが必須である。スウェーデンでは日本の小学校レベルから指導を受けている。スロイドでは、熟練した手わざが、より良いものづくりにおいて、もっともベーシックな位置づけを、教育のなかで与えられてきた。

一方で、日本の小中学校の美術の先生のな

かには道具の使い方を学ぶことや機械を用いることへの抵抗がある。その原因の一つは中学校技術科の存在があり、たとえものづくりに関わる道具でも、美術科や図画工作科で学ぶことではないという考えから来ているようだ。美術科や図画工作科は創造性を育てる教科であり、技術教育ではないという主張はしばしば見出される。しかし、手道具の使い方を学ぶことは、創造性の育成を阻害するのだろうか。

ニューヨーク大学 Parnes 博士は、創造の公式として $C = f(KIE)$ を示している。K は knowledge であり、素材や道具を扱う知識が含まれる。I は inspiration, E は evaluation である。博士はこれら三つの要素の関わりあい、創造は生まれると考えている。これらは、それぞれに関わりあい、分離して考えることが難しい。例えば問題解決のための inspiration は knowledge を必要とするし、evaluation は製作プロセス全体を理解し試行錯誤を繰り返す。

手道具の使い方を学ぶことに対するもう一つの問題は、学校教育において、けがをするような危険な道具をなるべく遠ざけようとする傾向があることだ。こちらの方がより大きな問題があるかもしれない。スウェーデンの小学生がナイフを器用に使う場面を見てあなたは何を思うだろうか。

道具と機械

デザイン教育を考える際に、対象や目的によって異なる論点が生まれることを把握する必要がある。そこでは義務教育、専門家教育、社会教育などの区分が生まれる。しかし、どの区分においても、製作者の「より良いものをつくり出そうとする意欲」に支えられているという共通の視点も存在する。もっともコアなこの視点において、ものをつくる教育と

機械、道具はいかなる関連を形成するのか。

工芸品と工業生産品の違いについて学生にアンケート調査したところ、工芸品は個人的環境で手道具や単純な機械による手仕事でつくられ、工業生産品は企業的環境で大きく複雑な機械によりオートメーションで作られるという意見が多かった。実際とは異なる部分もあるが、一般的な認識と大きな違いはないかもしれない。

ところが現代では、機械に PC が組み合わされることで、この単純な二元論的対立関係が崩れようとしている。これまで大工場でなくては利用できなかった機械や機能がパーソナルユースで利用できるようになってきた。例えば、3D プリンターや CNC フライス、CNC レーザーなどは、ラップトップパソコンで比較的安価な PC ソフトによって動き、組み立てキットまで出されている。電子レンジを扱うより簡単に一般の人々が利用できる。自分で使う機械を自分で組み立てるということは、手道具の仕立てに近い。工業製品の完成度に迫る加工方法や精度で、ユーザーの工夫次第で非常に高いレベルの生産が可能となってきた。

パーソナルユースの CNC フライスは、木工でいうと、昇降盤、帯鋸盤、ボール盤、角のみ盤、自動カンナ盤、ルーターなどの代替として部材の木取りに利用することができる。手仕事との協働も可能だ。安全性は高いが、欠点としては、加工スピードが遅いことや必要な治具や機能を自分でつくらなくてはならない点がある。自らのアイデアを実際に形にしていくことを目的とした場合、大きな問題にはならないだろう。素材の準備から仕上げの段階まで制作の全体像を把握することが可能となるし、個別に対応した教材を自分で準備できることから、これからのものづくり教育に大きな変化を与えるのではないだろうか。