

体験

しよう

発見

しよう

制作

しよう

みんなの
ワークショップ

素材との出会い展

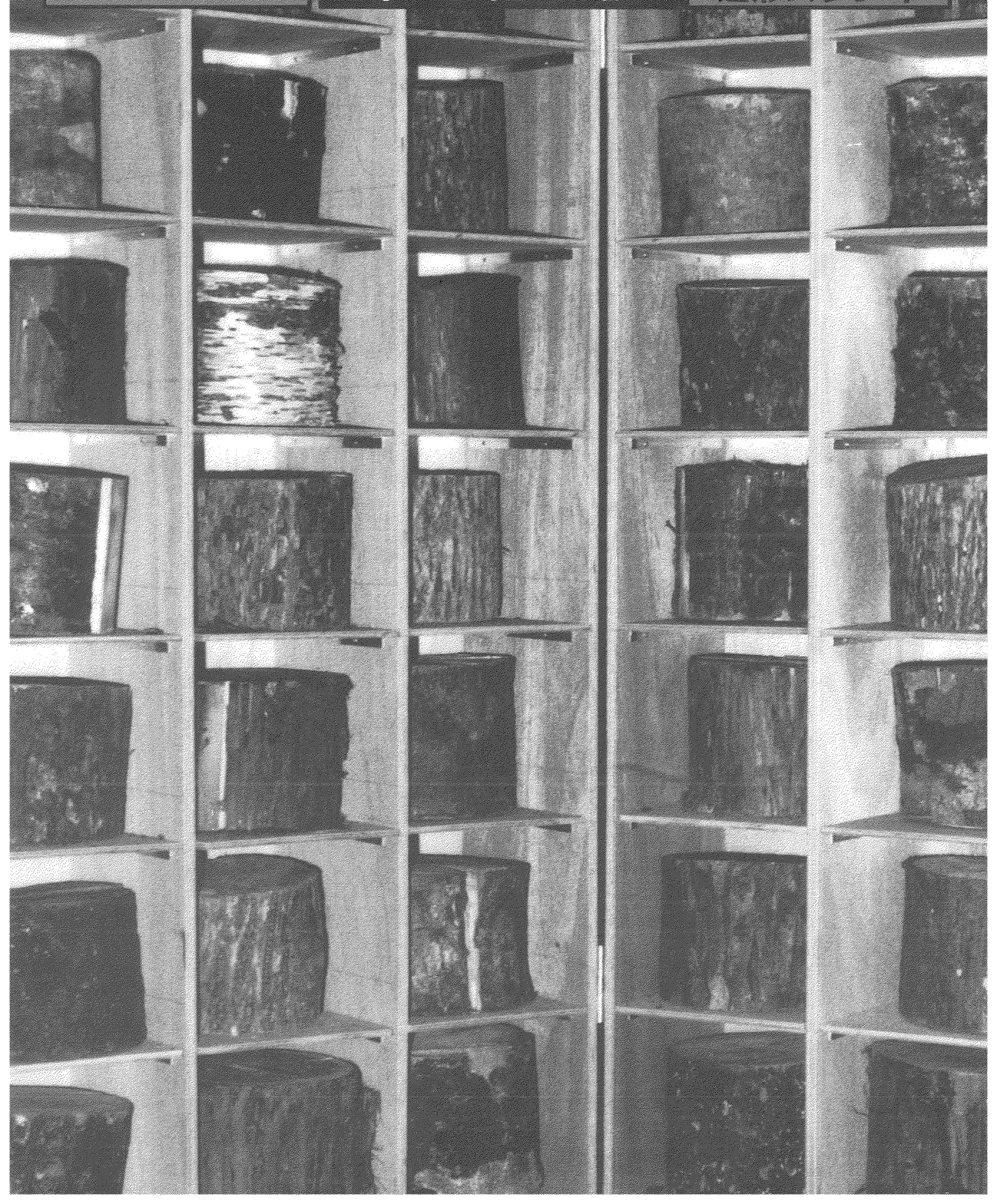
木と造形

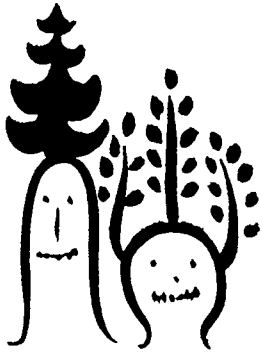
No.2

1989.3.18-4.9

こどもの城

造形スタジオ





針葉樹の針ちゃん、広葉樹の広ちゃんは〈木と造形〉のワークショップのシンボルマーク

春休み特別プログラム
素材との出会い展 〈木と造形〉 No. 2
1989.3.18-4.9

はじめに

昨年の春休みにつづいて〈木〉を素材にした第2回目のワークショップです。第1回目は、私たちが造形素材として出会う前の、自然の中の〈木〉を知るために、普段はあまり顧みられない小枝や柴を材料とした造形活動を行いました（詳しくは第1回のパンフレットを参照して下さい）。今回は、自然をそのまま率直に材料を利用した昨年の造形から一歩進んで、〈木〉で何かを作りだしたり、表現したりするために用いる素材として考えることとなります。つまり自然を感じさせ、制作し易い小枝や柴でなく、枝の太い部分や幹が素材となってくるのです。他の素材と比較すれば、木というものは軟いものですが、幹や太い枝は手ごたえのあるものです。したがって、子どもたちが着想を得て、物を作ろうとするとき、いろいろな道具を使わなければ思うように制作がはかどらないこととなります。すなわち道具を使用することを余儀なくされるのです。道具類をうまく使いこなすことによって、素材は形となって自分のアイデアへと近づきます。道具をいろいろ使うことを通じて、子どもたちは木の実体＝素顔をよくわかることとなります。思ったより堅い、抵抗感がある、柔らかい、軽い、香り、持ったとき手になじむ、和かな肌など木が特権的にもつ属性を、子どもたちが体験しながら、造形してゆき、〈自然としての木〉と〈素材としての木〉を考えるようになる契機を私たちが提起できたら幸いだと考えています。

子どもたちの五感、つまり触覚、視覚などを合わせた体感による造形体験と物を識るということが融合して、それが子どもたちの心のどこかに堆積していくように造形環境を整えることが大切だと思われまます。今回も、木という素材に様々な角度から光をあてて、子どもたちに、造形における素材との、新鮮で強烈な出会いをしてもらいたいという私たちの願望が本展の企画意図です。

本展を開催するにあたり、下記の方々のご協力を得たことを感謝いたします。特に今回貴重な所蔵品を貸出して下さった竹中大工道具館のご好意に厚く御礼申し上げます。

1989年3月 造形事業部

四國製紙株式会社

竹中大工道具館

山田ダンボール株式会社

林野庁

渡邊茂(東京都木材団体連合会長)

発行 こどもの城 1989年3月18日
編集 造形事業部 (Tel 03-797-5662)
住所 〒150 東京都渋谷区神宮前5-53-1
印刷 (有)博英社 (Tel 03-253-4010)

ワークショップ

木に触れる、木の臭いをかぐ、木をころがしてみる、木をたたいてみる、木の形を見たり比べたりする、木になっている実や葉や花、木の根っこの様子を観察してみる……。

素材との出会い展「木と造形」No.2は、単なる素材として木を体験させるのではなく、子どもたちが木と様々なかかわりを持つことによって、手にしている木を生きた形に変化させていくことができるように環境を設定したワークショップである。

こどもの城という遊戯空間で、何か作ってみようとする子どもたちは、遊び感覚でリラックスしながらも、動かす手は作りたい物へまっしぐらである。時折、何を作りたいか不明確であっても、周りの環境や指導員の言葉によって、イメージを持ち始め、具体的に形にしていく。イメージが曖昧な時でも、ペンを動かすことが優先しながら、形ができていくこともある。造形スタジオにおけるワークショップとは、子どもたちが見る物に誘発されて、素材そのものにおもしろさを感じ、何か作ってみようとする心を動かされて、自主的に自分なりに造形体験をすることである。

「木と造形」は昨年に第1回として、感触のよい木を使用して、「自然の中の木」を感じさせることを目的にしてワークショップを試みた。造形スタジオの中いっばいに置かれた一万本以上の間伐材(直径2cm)は、素材と雰囲気作りの柵の二役を担った。

第2回「木と造形」は、「自然木からの変化」として木の特徴を生かしながら、適切な道具を使用して加工し制作することを目的にして活動を行うことにした。日常あまり木と接することの少ない子どもたちが、木の道具を用い、時間をかけて制作するためには、造形スタジオを、子どもが落ち着いて制作できる環境にしなければならない。昨年の経験から、平常期間のあまり混雑しない時には、5、6歳の幼児が親子で鋸を引く体験は貴重であるが、春休みの混雑する期間中に、幼児に鋸を使わせることは不相当であると判断した。そこで今回の春休み特別期間の「木と造形」No.2は、〈木〉に対するイメージを子どもたちが個々の視点で楽しみ体験できるように方向づけた。そのため比較的年齢の小さい幼児を対象にしたプログラムのワークショップをギャラリーに設置した。もちろん年齢の高い子どもたちも活動することができる。それを「ギャラリーワークショップ」と名づけた。それに対し、小学生以上を対象にして子ども自身が木を素材にして作りたい物をこつこつと制作する環境を設置し「スタジオワークショップ」と名づけた。両者共に造形スタジオが見る・聴く・触る・試す・考える・創るといった積極的な行動と意志を子どもたちに目覚めさせる仕掛けとしての活動である。



ギャラリーワークショップ

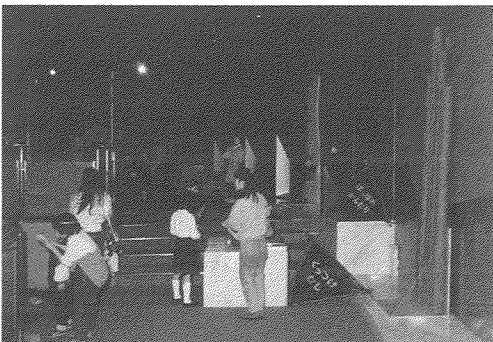
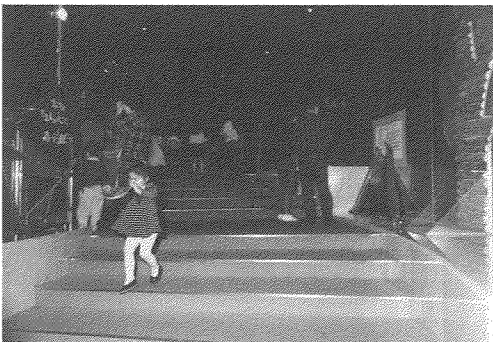
場所：1Fアトリウムギャラリー

対象：幼児・小学生低学年（年齢の高い子どもの参加も可能）

ギャラリーワークショップは、訪れる子どもの年齢が低く、親子で来る場合がほとんどである。設定した木や枝や積み木によって、子どもたちは、抽象化されてはいるが、ある種の木のイメージを共有し、木を意識し、雰囲気を楽しむ。「わー、おおきな木！」と言いながら、ギャラリーの階段を上がってきた子どもたちの声が聞こえる。木につられて、また階段を上がる。少し広い2階のスペースでは、虫やはっぱをつくることができる。混雑し、材料や道具の使い方は時として乱雑である。特に後かたづけは殆どしない。一見雑多な会場の雰囲気の中で、幼い子どもがぎごちないハサミの使い方や紙を切り、のりをつけて、ようやく虫のような形に仕上げる。自分の思い思いの物を具体的な色と形で表していく子どもにとっては多少のざわめきも活気づけとなり、楽しい造形の広場となる。制作した物をその場で直ぐに展示するギャラリーワークショップとなる。たとえ指導員があまりの混雑さに言葉をかわす間もなく、材料を渡すだけになったとしても、そこでの子どもたちの経験は、手の感触と身体で受け取った感覚によって、ギャラリーワークショップ全体の時間と空間を吸収しているといえよう。

I. 展示

直径15cmの丸太を四本並べ幹にした3.5mの〈木〉、幅60cmの板材の輪郭に変化を加え幹風にした2.5mの〈木〉、8cmの丸太を横に並べ上げ幹風にした2mの〈木〉。それぞれの木に葉の部分も様々な形をなして立っている。抽象的であるが故に「木」であることが子どもには納得がいくらしい。子どもはまた、「あー、本当の木だ」と言う。幹の部分と言っているようだ。大きな木に誘われて階段を上がりきると、15cmの幅の板にいろいろな形の木端を4、5歳の子どもたちが釘で打ってブリコラージュ風にした面白い〈木〉が並んで立っている。さらに2mの枝の柵を左手にして進むと、直径10cmの太い透明なホース状の中に、上下は丸太で栓をされ数十個の木の实が入っている。26種のそれらの木の实は管の内側で愛くるしい表情をしながら、自然をなつかしんでいる。その横には数種の草木でめられた木綿の布がパッチワークとなって、しとやかな色合いを見せている。ギャラリーワークショップの展示は、子どもが木のイメージを視覚的に体験し、木や木をとりまく物に興味を拡がるきっかけとなるものである。



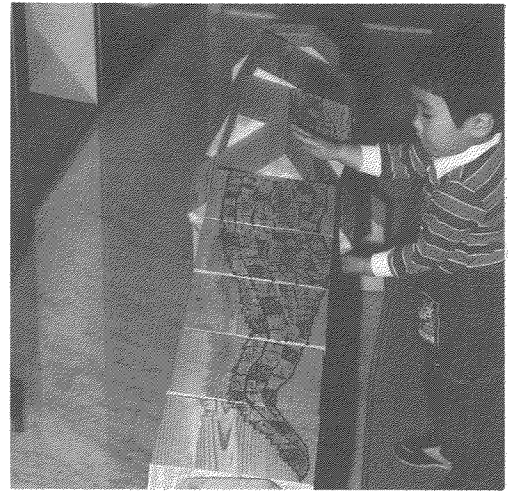
II. 体験

一辺20cmの立方体の角材に鉄の棒を通し、回る仕掛けを施す。表面には焼ごてで鱈の絵を描く。裏面には逆向きに同じ鱈を描く。くるくるまわして「えあわせ」をする。少しまぎらわしいが、それがかえっておもしろい。他の二面は木目の美しさを残しておく。えあわせ遊びをきっかけにして、子どもたちは、視覚的な印象と手から受ける木の温度、あるいは湿度、木の色、香りを、木の感触やぬくもりとして体験する。木のぬくもりは「木をならべてあそぼう」や「動物の積み木パズル」のコーナーでも体験できる。いろいろな大きさのいろいろな種類の木片の中で、あるいはいろいろな形に切り抜かれた動物たちから、子ども個人個人が、木を握り、重さを実感し、さらに組み合わせるなど、多様に体験を展開する。

これらの遊びを仕掛ける道具は、すべて指導員の手作りである。ひとつひとつが手によって、切られ、鑿をかけられたものである。四角や長四角にも角の丸みにやさしさを感じさせる。190個の動物たちはどれも一律ではない。機械生産の物とは異なり、個々の様子は千差万別である。それぞれにからだ全体で個性を表している。子どもがそれを握った時には、木が生きものである暖かさと、それを扱った人間の気持ちが視覚的、触覚的、体感的な体験となって、これからの思いにつながる源の一つになり得るのである。

III. 制作

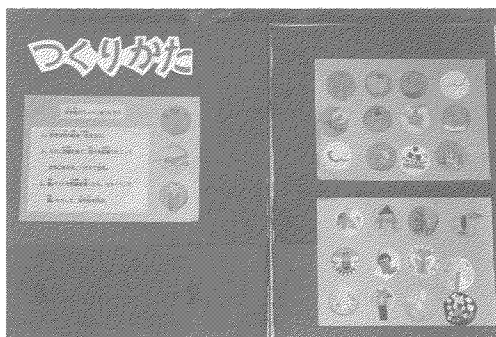
幼い子どもたちの制作風景はいつも風にそよぐ野原の草花のようである。風をおこすのは、展示している友だちの愉快的な作品だったり、楽しくディスプレイされた大きな木の形だったり、遊具として置かれた木の動物だったりする。あるいは、指導員の「これ作ってみようか」という誘いかけだったりする。展示や体験の場で心をくすぐられた子どもたちは制作の場では、一本一本の草花のように根をおろし、風にそよぎながらも、どれも同じ動きではなく、微妙に変化のあるものを作りだしていく。子どものそれぞれの生活背景や造形体験がその変化を生み出すのである。素材は枝であったり、木端であったりする。子どもが加工しやすい紙を制作の土台にしているものもある。ギャラリーワークショップにおける「素材との出会い」は、子どもの木に対する体験や木にかかわる物のイメージを表していくという広い意味をもつ。また、子どもたちが作った物が直ぐに壁に飾られ、個々の作品の集まりがマッスとなってギャラリーの環境展示となる。たくさん子どもたちがそれぞれの思いで作っていったものは、群集をなすことによって、個と総体の二重のおもしろさを見せてくれるのである。





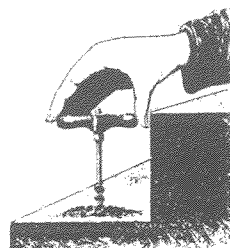
プログラム1 はっぱのかんむり

小さい幼児は、はっぱのかんむりをかぶりたくてしかたがない。子どもは母親に紙バンドを頭にあててもらい、まるくして接着テープでとめてもらう。丸くなった紙バンドに数色のつや紙を葉っぱや木の実の形に切り、紙バンドに装飾して、葉っぱのかんむりをつくる。母親は時として過度の手助けをしてしまう。母親に見守られながら、自力で紙バンドに好きな色のはっぱや花をかざろうとできる子どもは幸いである。ハサミの動きは直線的で、葉っぱの形は三角だったり、始めの材料のままの四角だったりする。糊をべとつかせながら紙バンドに貼り、ようやく出きたかんむりは、直ぐにかぶれない程、糊がはみ出している時もある。しかし、とにかく自分で作り上げる。もし、そこに母が子に丸を切ってひとつふたつ手渡したら、もっと子どもにとって視覚的に体験的に楽しいものになるであろう。かんむりはどんなに美しく飾られても、かぶる者によってその見え方は異なる。子どもが作った葉っぱのかんむりは、子どもがかぶって、始めてイメージと体験の象徴的なかんむりとなる。



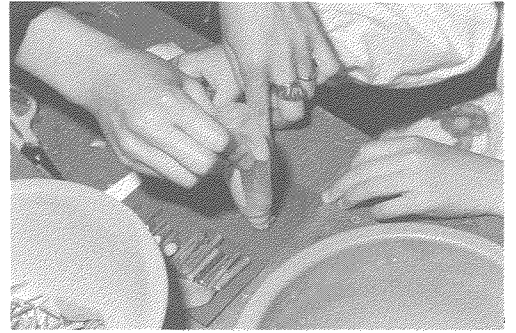
プログラム2 木や虫のワッペン

かたがみを用い、色紙を直径9cmの円に切り、台紙を作る。つや紙を使って木や虫をはり紙する。台紙の色も、そこに付ける木や虫の紙の色も子ども自身が選ぶ。ワッペンという形の規制が子どもたちに制作の意欲をもたらす。小さな丸い世界に対する子どもの興味は、そこに費やす時間と出来上がって見せにきたものに、一目瞭然となって表れる。形が整っていることでも、サンプルに忠実に作ることもない。色彩の組み合わせは鮮やかで、子どもが今までに見たものでも、触ったものでもない、空想の生物となっている。実物とは遊離し抽象化され、装飾性を帯びている。ワッペンとして胸につけることは、人に見せることである。それがどれだけ子どもの意識の中にあるのかは定かではない。しかし、作ることが開かれた世界に対しては確かであり、外界に向かって、丸い小さな紙に子ども自身の世界が投入されているのである。



プログラム3 森のいえ

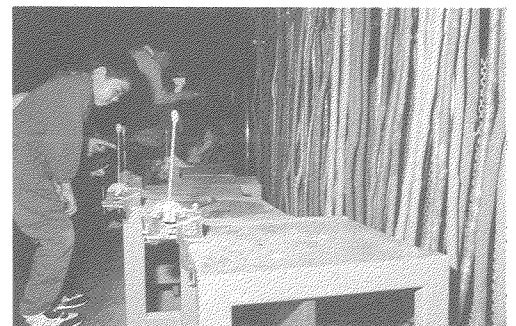
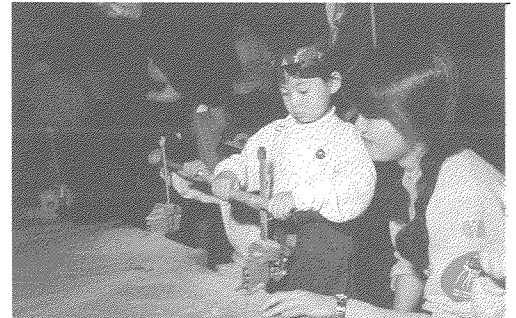
14×14cmの緑の紙を4つ折りにし、一本の折れ線を中央までハサミで切る。切った部分を重ねると、7cmの立方体の空間ができる。ただ三面が直角をなすだけで、有機的な空気を帯びてきたように感じられる。子どもたちは、内部を小枝や葉っぱで装飾する。そこに住むのは、白い紙にフォルムを切り取られた動物たち。狭い家でも、動物は居心地良さそうに見える。主人公と背景が互いに頼り合っている。どちらも過度の主張をしたりはしない。兎やキリン、ライオンやへび、動物園や本でしか見たことがないような動物でも、背景がつけられると、森やジャングルの中で暮らす動物のような雰囲気をもってくる。小さな自然の宇宙がある。できたものがマンションの部屋のように、壁にならべられる。今度は、全体のマッサが妙に現実的に見えてくる。もちろん現実の動物のインテリアなどありえないが、個々の動物のフォルムが個性を示していて、その個性を持った人間がそこにいるように見えてくるのである。そのような大人の視点とは関係なく、「森のいえ」は子どもたちに何かを語り始める。

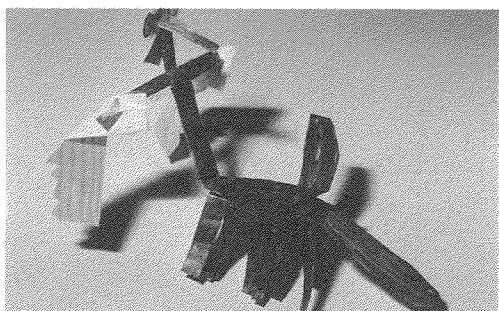


プログラム4 木の音 たたき棒

バリ島にクルクルという楽器がある。ナンカ(NAGKA)という硬い丸太(直径20cm)をくりぬいたものである。それを棒でたたく。音は、クルクルのたたき場所によって異なる。たたき方によっても異なる。本来は木づち型のバチでたたく。ギャラリーワークショップでは、いろいろな種類の間伐材(直径2cm)の中から、子ども自身が選んだ20cmの棒でたたいてみる。たたき棒の材質によっても音は微妙に異なるように思える。同じ棒でも日々音は変わるかもしれない。なぜなら、木自体が少しずつ変化していくからだ。

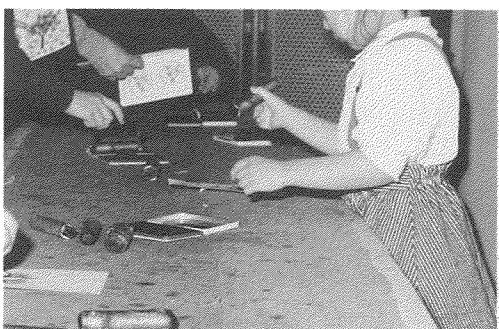
子どもにとって叩くことは楽しい。木の音を体験するというよりたたき行為をおもしろがる。そこで、やすりをかけて棒を飾ってみる。自分だけの音のたたき棒を作る。やすりをかけているうちにその行為に興味を移行する子どももいる。たたき棒がかざり棒に変身してしまう場合もある。やすりをかけた後、再び叩くと、また叩くことが楽しくなってしまう子どももいる。どちらの子どもも、木の特質を遊びの中から体験しているのである。





プログラム5 経木のむし

一見もろそうな一枚の紙。実は、木を薄く削りとった薄経木である。100年以上も前、江戸時代の末期に包装のために使っていた竹の皮の代用として考案されたものといわれている。近頃はあまりみられなくなった。10×15cmの経木の繊維に、直角に接着テープを貼る。テープに向かって、両側から経木を裂いていく。音がある。やはり、紙を裂く時とは違った音である。注意深く裂いていると、自然に経木が目と鼻の近くに寄ってきて、香りがするのに気づく。指先の力の加減によって、切れてしまう時もあるが、4、5歳の幼児には、十分できる作業である。子どもたちは、感触が紙と異なっているにもかかわらず、指導員や母親から知らされなければ、あまり見たことのない紙として使う。もともと和紙も楮などの木からできているのを考えると、木とも紙とも決めつけず、その手触りや香りを子ども自身が体験しそれが木であることは、後で知らせることの方が自然なのかもしれない。裂き終わるとひらひらと動きが出てくる。そこにカラーペンで模様を描いたり、色紙で目や足をつけたりして、見たこともないような、しかし、愛嬌のある虫ができあがる。



プログラム6 はっぱのスタンプ

どの木にしようかな。16種類の木が印刷されて置かれていると、選ぶのに迷ってしまう。葉っぱのスタンプができるだけたくさん押せるように、枝のたくさんある木を選ぶ子どもが多い。どの木にしようか、選ぶのに困り果てる4歳の女の子。母親が「じゃ、これにしよう」と言ってきっかけをつくと、「ちがうよ。こっち」と決心がつく。スタンプにもいろいろな形の葉っぱがある。スタンプの把手は、直径2cm、長さ15cmの枝でできているので、押しているうちに、枝の感触が手になじむ。木の枝一杯に葉っぱがつくと、鳥や蝶々やバッタのスタンプが楽しそうに木を取り囲む。緑のスタンプインクが白い紙に鮮やかに葉や虫を形取る。



「はっぱのスタンプ」の台紙は「経木のむし」や「くっつけむし」の作品と同じ大きさの台紙である。薄茶色の紙に「木と造形」のマークの印を押して表紙にし、それらをホッチキスでとめる。子どもたちは、それぞれに楽しい「木のえほん」を作っていく。

*昨年「木と造形」No.1で好評だったプログラム「くっつけむし」

「はっぱのはがき」を今回も実施した。

スタジオワークショップ

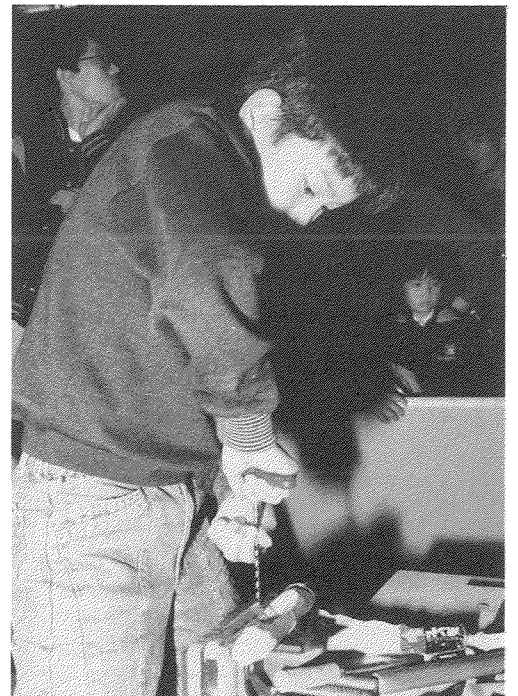
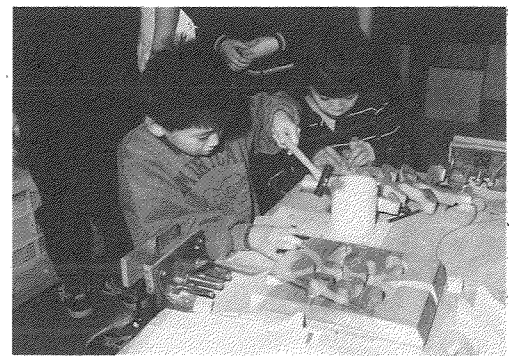
場所：3F造形スタジオ

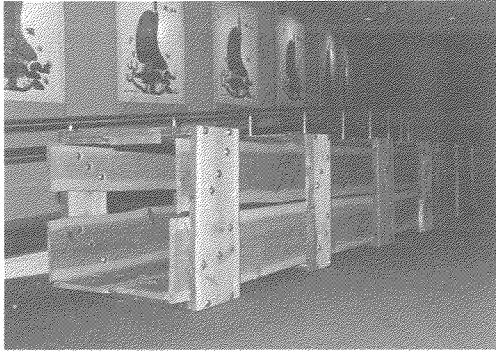
対象：小学生以上

従来の造形スタジオのワークショップは、子どもの年齢に応じてプログラム内容を決め、材料や道具はそのために準備し、参加するすべての子どもたちが一様に制作を完了していく。それは子どもたちが気軽に立ち寄り、作ってみるという参加状況に即したものであり、楽しい造形遊戯空間である。

今回の「木と造形」No.2では、素材が〈木〉であり、今日の自然環境の面からも、木の大切さを制作を通して体験させるために、子どもが木にかかわる態度として積極的で能動的な活動意志を持ち手探りであっても、試行錯誤しながら制作する環境を設定する必要がある。自らのもてる力で制作をすすめることができるのは、小学生以上であると判断した。

スタジオワークショップは、小学校1年以上の子どもたちが、自分から積極的に木にかかわり、時間をかけてじっくりと制作するワークショップである。日常生活の中で木でできた物を見つけ出すのは、徐々に困難になってきている。木で作るとなると、なおさら、材料や道具などが生活環境にないため、むずかしい。しかし、子どもたちは、ひとたび、造形スタジオの中に置かれた指導員の制作したサンプル作品を見ると、誰もが「作りたい」と思う。そのような子どもの様子を見ていると、もともと〈木〉は人の目や心に素直に近づき、親しみを生み出すもののように思える。子どもたちは木の作品を見、展示ケースの中の大工職人が実際に使っていた道具をみて、さらに心を誘われ、「作りたい」意志をより強く固める。しかし、実際に作るとなると、素材としての木は、子どもたちがやさしく引き寄せられたようには、容易に思い通りに加工することを許さない。木で何を作りたいのか。どの木を用い、どのように段取りを立てていくのか。制作における子どもの計画性が明確であるか。時間をかけてそれに挑むことができるのか。作りたい意志をあらわした子どもたちとはそのような話し合いから入っていく。道具は鋸、かなづち、きり、ドリル、小刀を使用する。できるだけ電動類（糸鋸、電気ドリルetc.）は使わず、手びきや手まわしで制作する。手に握った道具は、体で覚えた感覚で操作しなければ、ほんとうに使っているとはいえない。子どもが身をもって道具の使い方や材料の工夫をするよう環境づけることが大切である。指導員は作りやすい方法を教えるのではなく、子どもひとりひとりが十分な時間の中で個々の力を発揮し、ベストをつくり、尚かつ楽しく木とつき合い、制作できることを活気づける役目を果たす。子どもが制作上の問題を出して





きた時、子ども自身が意見を出し、指導員も自分の経験から意見を出し、そのやりとりの中から、どのように解決するかを子どもたちに判断させる。

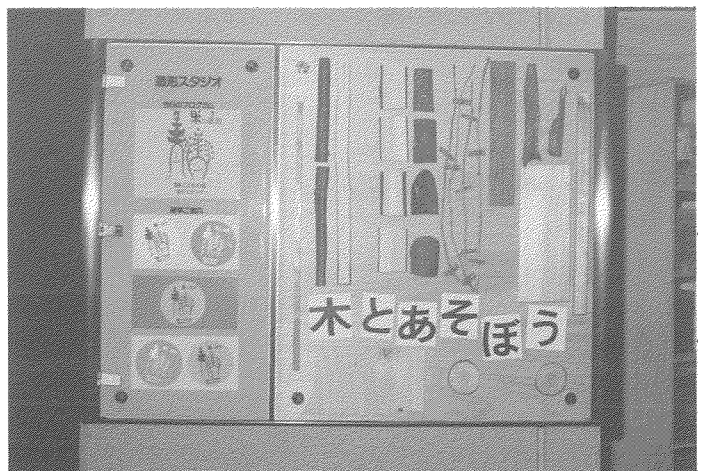
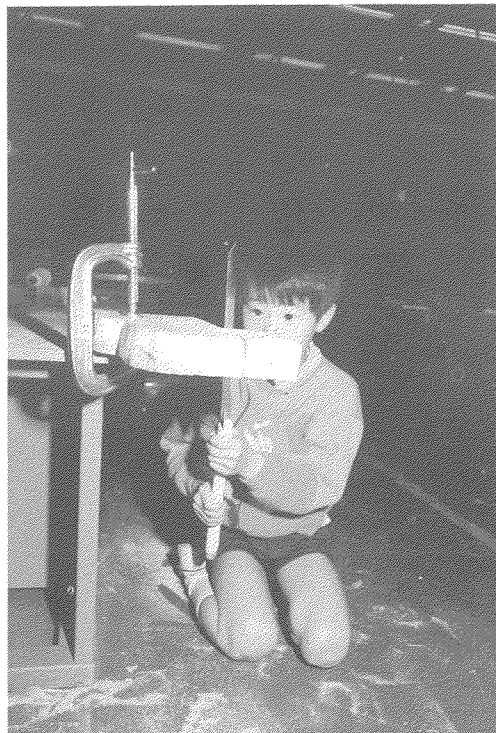
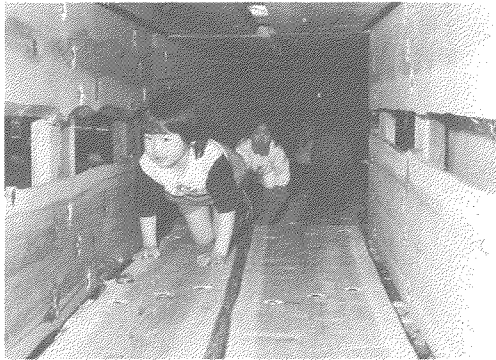
スタジオワークショップは、子どもと指導員が、〈木〉を媒体にして、話し合い、手を動かしながら、互いに生き生きと活動の場を共にする環境である。

I. 展示

造形スタジオ入口のロビーに置かれた木のトンネルが子どもたちの目を奪う。杉は芳香を放つ種類の木ではないが、木の香りは確かにロビーに漂っている。厚み4cmの板で作られた8mの長さのトンネルは小学校2、3年生が腰をかかめて通ることができる大きさである。ボルト止めされた四角い板の筒は見るからにどっしりとしている。トンネルくぐりから、もっと積極的な行動にでる子どもがいる。トンネルの上によじ登る。子どもはその上で飛ぶ。もちろんトンネルはびくともせず、いっそうその重さを示すかのようであり、飛んだ時には靴を通して足の下空洞の感覚を伝えてくる。むくではないある種しなやかな硬さといったものである。

トンネルを抜けると、目の前に42種の木が入った標本箱が立っている。直径20cm長さ25cmの丸太たちが大きさが同じであるため、微妙な違いであるはずの木肌がより一層きわだった特徴を見せる。標本箱でありながら、その名称は個々の上には印していない。名称を読むことに気をとられるより、木の肌をじっくり見ながら、親子の会話がはずむことを目的にしている。幼い子どもは〈木〉としての興味より、そこにある物として触ろうとする。きっかけはどんなものであろうと、木を触った感覚は木とかわる、最初の行動である。子どもの興味や行為は素朴であり、身体と分離しない総合的なものであり、後に知識や思考に結びつくものである。

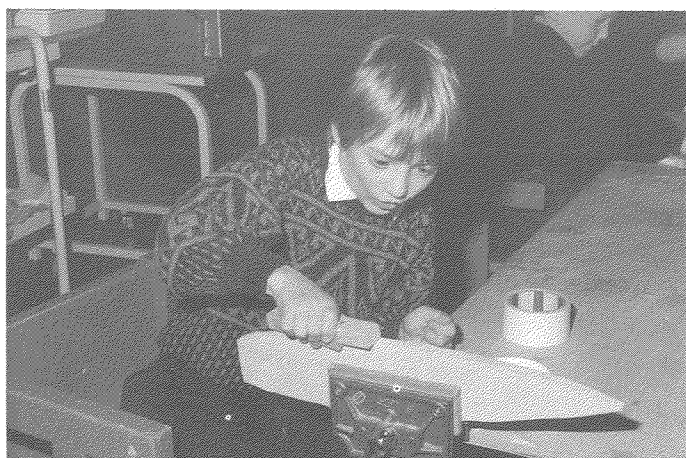
スタジオの中には、大工職人が使っていた鋸、鉋、鑿、手斧、墨

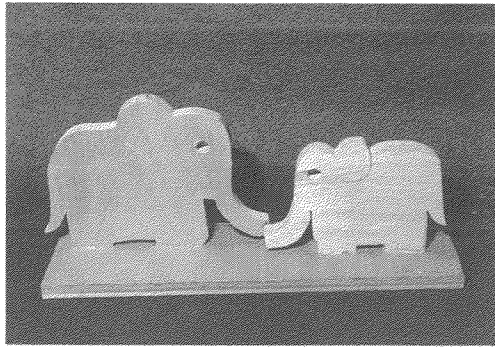


壺などが展示されている。特に、子どもが目を見張るのは、1mの長さもある大きな鋸である。子どもたちが使用している替刃式の鋼材の鋸と異なり、鋸には特別な色と表情がある。存在感があるのだ。鑿もまた、その刃先がとぎこまれ、最初の原型がとどまっていないほど使いこまれ、鑿としてと言うより、道具の本来の姿を見せている。木で作られた作品によって、作りたい意欲をそそがれた子どもたちが、制作に入る前にそれらを目にすることができることは、作る気構えをより確固としたものにするのである。

II. 体験・制作 「木でなにをつくろうかな」

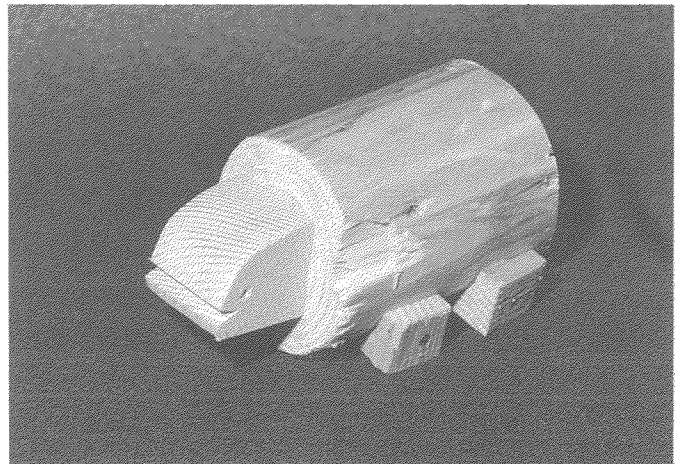
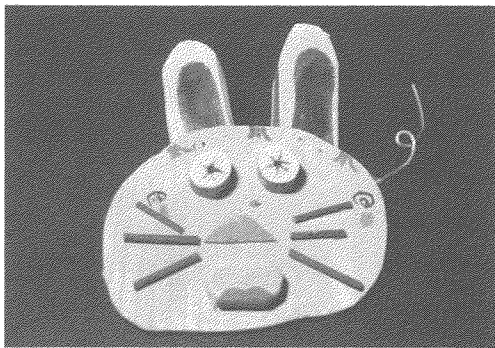
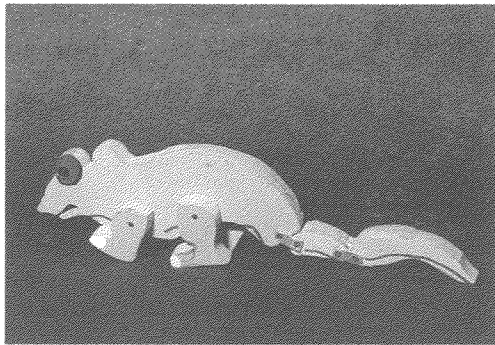
子どもたちは作りたいものを、子どもたちの考えと子どもたち自身の力で制作する。今回の「木と造形」では、子どもたちが自分の力で制作するのを見守るのが指導員である。見守ることは積極的な意味をもつ。つまり、子どもの制作の意図と意欲が本当にあるか、経験不足でも作る意欲がどれくらいあるか、などを会話の中から判断していく。図面をかくのは、子どもは好きだが、さて、それを立体にすることがどれだけわかっているのか。材料の選択が適切であるのか。どのような段取りで、制作をすすめるのか。子どもの道具の使い方を見て、一人でまかせてよいのかを判断する。最初にかいた図面から実際の制作物が変化しても、子どもの意志を確かめ、子ども自身に方向性があれば、そのまますすめさせる。このように、〈見守る〉という言葉の意味は単純ではない。もちろん正しい道具の使い方は伝えなければいけないが、まず、道具の使い方を知ってから作るという順序立てではない。子どもが道具の使い方を身をもって体験し、材料を工夫するように環境を整え、方向づけることを大切にしている。技巧的な指導や単一の作り方を教えたり、作りやすい方法を知らせたりするのではない。指導員は子どもと木を媒介にして付き合っていく。指導員の経験や視点の持ち方によって、子どもの制作の具体的な方向が変わってくる。もし子どもが作品を完





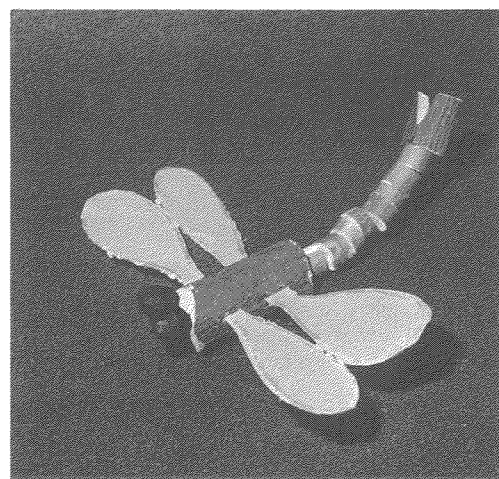
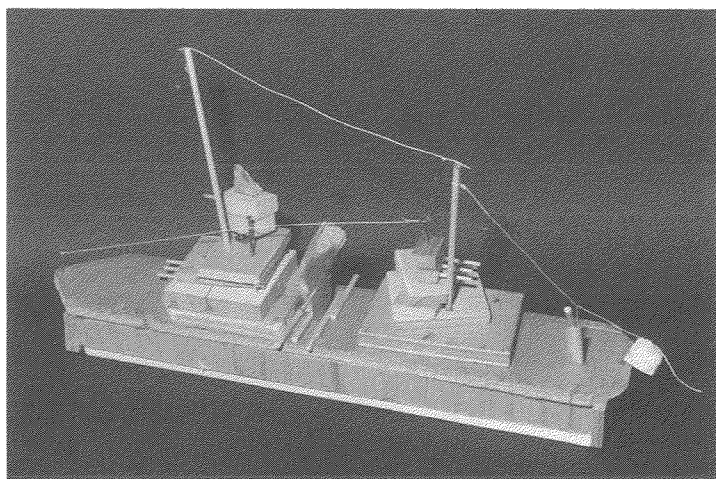
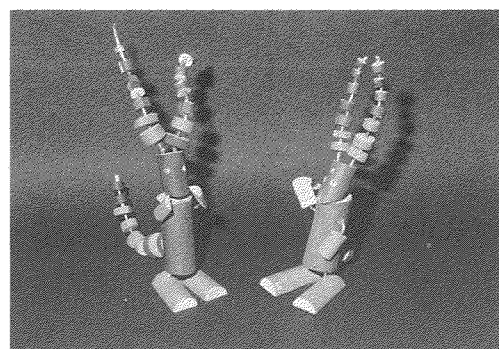
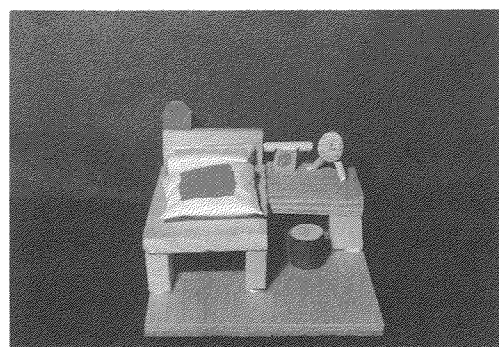
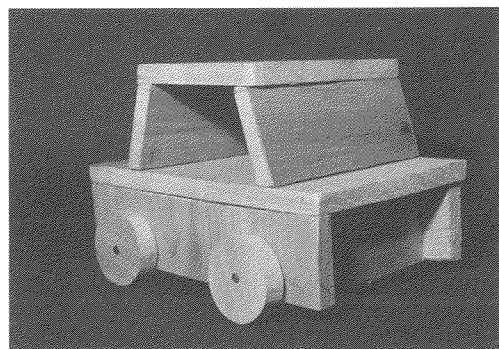
成させなくても、子どもが納得したものであればそれは良い。納得するとは、木を加工する過程を楽しんだことである。指導員も子どもの楽しみを共有するのである。

子どもが制作の過程で、木とどのようなつき合い方をすることが大切な問題である。7、8歳の子どもと9歳以上の子どもとは自らで作っていく意欲と力と計画性がかなり異なるように思える。7、8歳の子どもたちは、作りたいものと自力で作ることができるものが必ずしも同じでないことを知らない場合が多い。最初にかいた設計図を基にして木を選ぶ時も、切るにはかなりの時間と努力を要することが予測できず、4cmの厚さの板をもってきてしまう。本当に切れるのかを確かめ、大変であることを話しても、切れると言い張る。始めは、元気に切り始める。数分も立たぬうちに、手の動きが鈍くなり、鋸が前後ではなく左右に揺れ始める。時折、刃で板をこんこんとたたこうとする。この状態を克服できるかどうかで、子どもたちの作る方向が変わってくる。別々にやってきた、三にんの小学校1年生の男の子がそれぞれ船をつくりたいと制作を始める。図面もでき、三人とも、分厚い板材を船の底にすることになった。切っても切っても一本の直線できえ切り終えることができない。なかなか思い通りの形になってこない。二人の子どもは諦めた。薄い板を持ってきて、やり直すことにした。意欲はそがれたのではなく、まだ自分では切れないことを現実に体験したのである。このように一度切り始めた木を自分の力を知り、変えていった場合、できた作品はとてもシンプルになる場合が多い。しかし、その過程での体験は、子どもが満足のいくものを作った時と同じように貴重な体験である。制作時間を共に過ごした指導員もまた、子どもにとってのその貴重さを共に体験しているのである。そこで言葉がけは、自力でがんばったことを認め、ほめること以外に何があるだろうか。あとは時間を見計らって、子どもをむかえにきた親が、どれだけそれを理解するか、どのような言葉をかけるかによって、子ども自身の

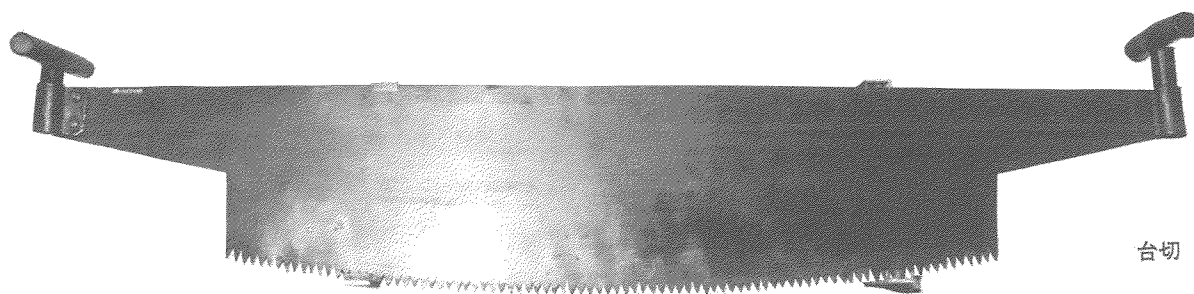


体験がより貴重なものになるか、あるいは破壊されるかである。

制作する姿勢の差は、年齢別によってある程度一般化して語ることはできるが、それ以上に個人差、厳密に言えば、個人の意欲の差による。できた物から読み取れ、感じ取れるものはかなり異なってくる。作りたい気持ちが実現し、努力してコツコツと作る。インスタント化に慣れている子どもにとって、時には自力で作ることが辛いと感じる子どもも続けるのか止めるかを自分自身に委ねられているので、はっきりと自分の意志が、自らも確認できるのである。従来父子や隣の伯父さんと近所の子どもの間でかわされていた、木と道具に対する経験の伝授の場が、形を変えてここにあるとっていいのかもしれない。指導員がどのような姿勢で、どのような方向で木に対しているのか、子どもとの交流の中でどのように展開していったのか。それは、生きたつきあいであり、つながりといえよう。時には、3人連れの子どものたちが、仲間同志のやりとりの中で「僕は駅をつくるから、おまえは汽車をつくれよ」と流動的な話し合いの中で、制作の分担を決める。最初から、行動は活発である。材料を選んできて、釘を打つ。釘と材料の大きさが適当でない。やり直す。くり返しくり返しの中で、結局、形にはならなかった。しかし行動は最後まで自発的であった。これは、まれである。それは、まるで砂場で遊んでいる子どもたちの様子を連想させる。この場面では、指導員は外面的なかかわりを一切もっていない。しかし、その空間を楽しく共有している。今回意図するものの最も近いもの一つである。子どもが活動を終えた時、指導員がどのような姿勢でどのような方向で子どもとつきあい、制作の場を共にしたのか。子どもと指導者との関係。子どもと傍で作っている子どもの関係。そして制作条件そのものの環境がいりまじり、いろいろな場面が生まれる。子どもが自らで生じさせる問題を自分でどのように解決するのか。〈木〉はいろいろなテーマを、子ども自身に、指導員に、そして親子にも与えてくれるのである。



子どもと道具



台切

子どもが宝物にしているのはなんだろう。道端で拾った小石でもない。廃止された工場の傍にある鉄くずでもない。今では、偶然見つけることができる物は殆どない。テレビまんがの膨大なシールだったり、玩具やファミコンなのだろうか。何であれ、今の子どもの宝は買って手に入れた物か、多数の子どもが共通に話題にするものであろう。ショーウィンドーに並んでいるものから一つを選ぶことは、そんなに難しいことではない。今日、子どもの宝は、子ども独特の通過儀礼を経ることもなく、物理的に手に入れたことで宝としての地位を得る。自分が手に入れることで宝物としての烙印を押しそれと同時に宝は死物化する。本来、宝は手に入れた瞬間に生き始める。その人にとっては特別な価値と意味をもつものになる。

竹中大工道具館の道具を見ていると、それは、まさに大工職人として働いてきた時の、仕事の道具という意味をもつだけでなく、個人の宝としての価値があったように思えてならない。物質主義の昨今では、物の大切さを唱えることは多々ある。道具もまた大切に使うことが重視される。道具は本来消耗するものであり、その消耗するところに人のこころと手がかかわり、〈愛着〉という言葉がにつかわしくなる。道具は使い込めば込む程、その消耗度が激しく、道具として、宝として生きてくる。金槌はたくさんある。しかし、大工が手ににぎり、振る金槌はそれひとつである。なぜなら、その大工職人の握る指の跡が、金槌の柄に握りこまれているからである。使いこまれた鑿は、その刃先がもはや原型をとどめず、杯型になっている。しかし、それをじっと見ていると、つい今までつかわれていた鑿の形が、写真の現像液の中から浮かび上がってくるように、見えてくるのである。刃先は、人の心に特殊な感情を呼び起こす。手入れのゆき

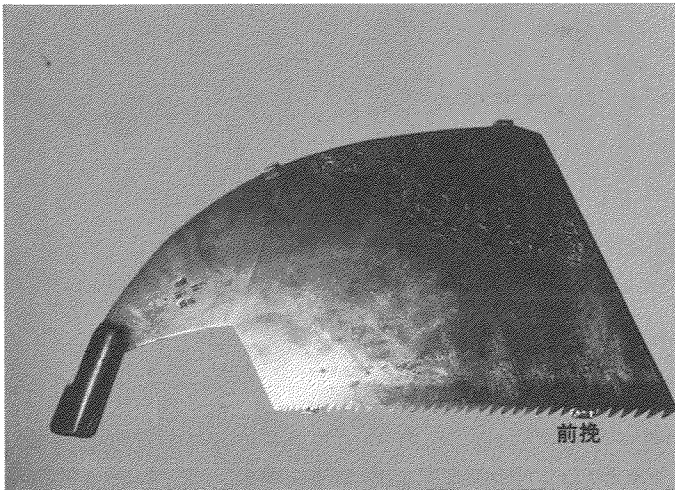
とどいた刃先は、魂のようなものさえ感じる。それは人間を傷つけるという危険さからくるのではなく、生命をおかす危険を伴うものを使うことへの畏敬の念である。道具は手と一体になって、物を変化させていく。道具は人が生み出したものであるが、反対に人にもものを生み出させる役割をにない、人間の知恵と技能を変化させ、それがまた道具を変化させていったという関係を持ち続けてきた。これこそが、人間がものとかかわった時、〈宝〉といっているのであり、人間もまたものによって研ぎ澄まされていったのである。

道具は子どもにとって、消耗品である。しかし、それは、宝を慈しめば慈しむほど、擦り減らざるをえない消耗ではない。使い捨てる消耗である。替刃式の鋼材の鋸はもはや目立てをすることはできない。その感触は、何度も甦ることのできる切る道具というより、カッターナイフに近い。使い捨てる鋸は、便利さの中に手の技を削りとっていく。子どもが鋸で切る楽しさを味わうための環境を整えることはたやすい。切ることに伴う、道具の変化の中に、大切にしなければならぬ手を通した人間の営みがあることを、楽しさと共に知らせることがむづかしい。

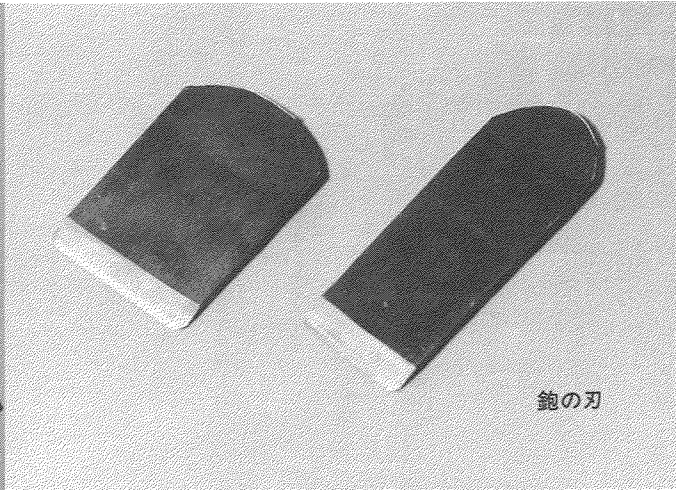
使うこと、自らが一つの道具を使い込むこと、道具と人間のそのような関係はものを宝として見出した時に、それを可能な限り自分の手を通して大切にすることであり、人間の心の豊かさをものを通して伝えることなのである。

子どもがこれから宝物にしていくものは、唯一無比な、手の豊かさの象徴の証であってほしい。

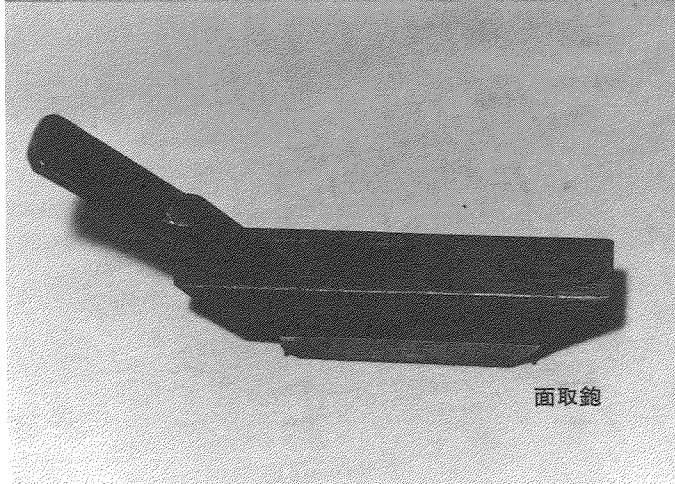
(掲載図版の道具はすべて竹中大工道具館のご好意による展示品です)



前拵



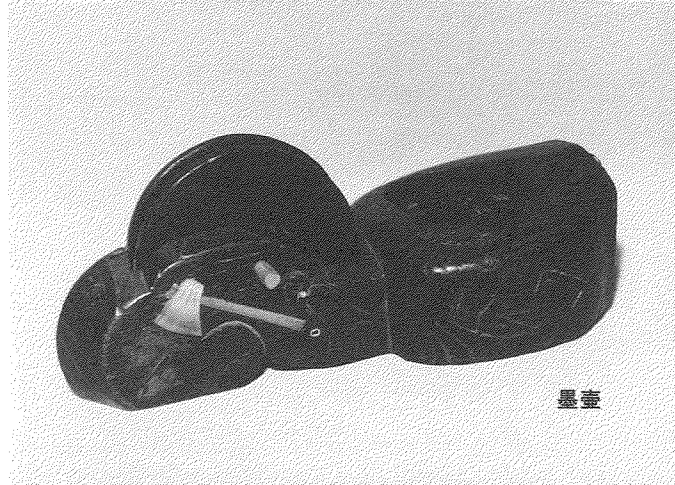
鉋の刃



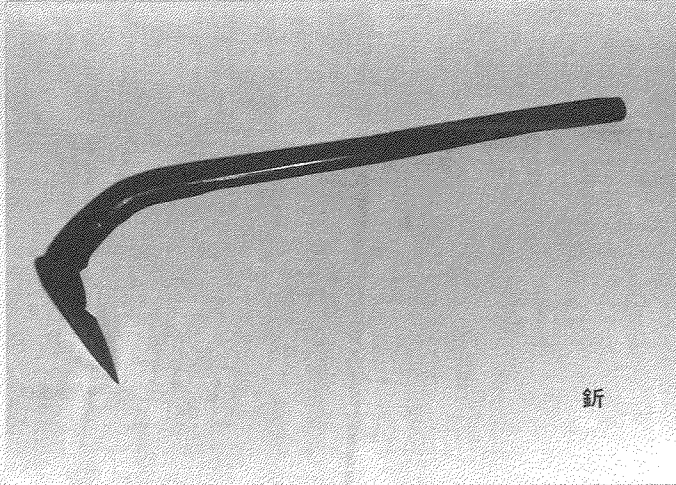
面取鉋



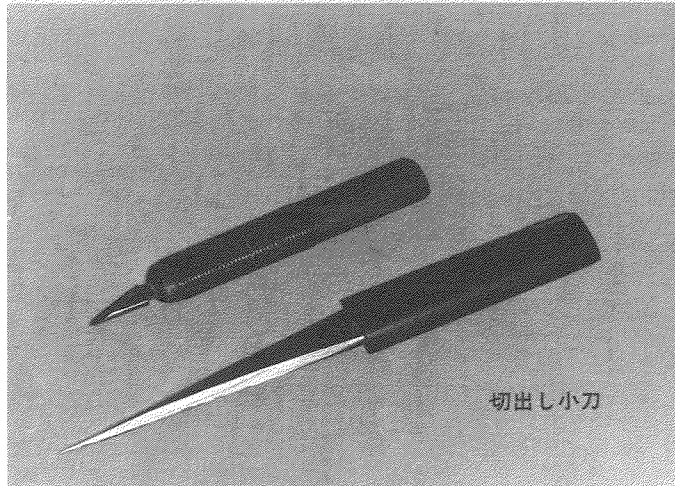
研いでへったのみの刃



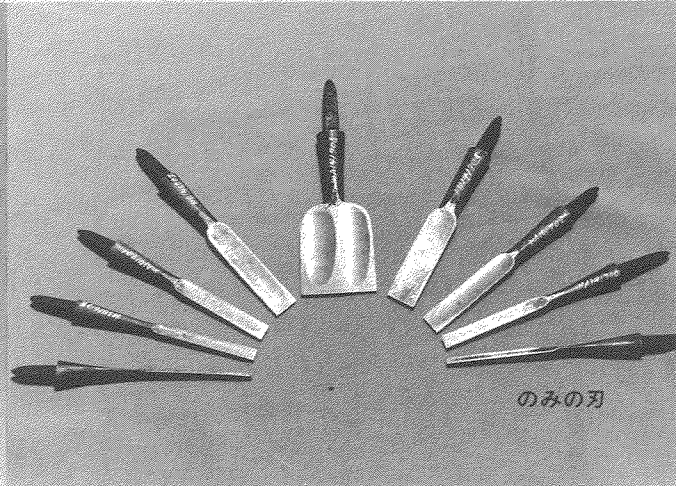
墨壺



鉋



切出し小刀



のみの刃

