

体験

しょう

発見

しょう

制作

しょう

みんなの
ワークショップ

オープンスタジオ

おじいさんの
道具箱

(パートⅠ)

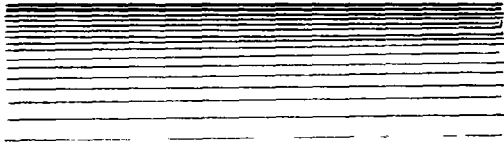
1991.3.16-4.7

(パートⅡ)

1992.3.20-4.5

こどもの城
造形スタジオ





春休み特別プログラム
おじいさんの道具箱
PART-I 1991.3.16-4.7
PART-II 1992.3.20-4.5

はじめに

私たちの暮らしぶりは、この数十年の間に急激な変化を見せています。そのため、かつて日本人の生活に密接であった道具が、いつの間にか使われなくなったり、日常から姿を消してしまったりという現象は、いまや都市に限らず、広く日本中でみられることとなっています。合理性や効率化を求めることで、時間をかけ丹念に仕事をするための道具が忘れ去られようとしています。しかしこのような昔ながらの道具には、人類が長い歴史の中で培ってきた学ぶべき知恵と技術が包み含まれています。オープンスタジオ「おじいさんの道具箱」のワークショップでは、このような〈道具〉をきっかけにして、手と眼と頭をしっかりと働かせながら、心をこめてつくるという、昔からのものづくりの精神が、こどもたちに伝わっていく事を願って展示・体験・制作の環境設定が行われています。

昨年の「おじいさんの道具箱」パートIでは、日常生活の中でごく普通に見かけることのできた生活用具や生産のための道具など比較的幅広い意味での道具と、それらを使う人々の写真の展示を導入部とし、昔の職人さんの仕事を模した環境の中で、制作の体験が行われました。今年の「おじいさんの道具箱」パートIIでは、木材加工のための〈大工道具〉を中心にプログラムを展開します。用途に応じて使い分けられ、使い込まれたいろいろな大工道具の実物が、まるでタイムスリップをしておじいさんの時代に迷い込んだかのような空間に展示され、こどもたちを制作の場へと誘います。

このようなワークショップ環境の中でこどもたちは、身体の全感覚を充分に使って制作に取り組んでいます。ここでの、〈素材〉と〈道具〉と〈技術〉の密接な結びつきについての新鮮な体験は、必ずや豊かな造形表現のための礎となることでしょう。

二年間にわたる本企画の実施にあたり、次の方々の御協力を得たことを感謝いたします。特に貴重なコレクションを貸出して下さった、武蔵野美術大学美術資料図書館民俗資料室、竹中大工道具館、京都府立山城郷土資料館の御好意に厚く御礼申し上げます。

1992年3月 こどもの城 造形事業部

| | |
|------------------|--------------------|
| 相澤韶男 氏 (I・II) | 武蔵野美術大学 |
| 柏木 圭 氏 (I) | 美術資料図書館民俗資料室 (I) |
| 工藤員功 氏 (I・II) | 日産緑化株式会社 (I) |
| 香月洋一郎 氏 (I・II) | 山田ダンボール株式会社 (I・II) |
| 京都府立山城郷土資料館 (II) | リンテック株式会社 (I・II) |
| 竹中大工道具館 (II) | |

※()内の数字は御協力いただいたパートを示す。

発行 こどもの城
1992年3月20日
編集 こどもの城造形事業部
TEL 03 (3797) 5662
住所 〒150 東京都渋谷区神宮前5-53-1
印刷 (有)博英社



ワークショップ

造形スタジオでは、これまでに素材との出会いをテーマにして、子どもたちが深く造形と関わることのできる仕掛けとしてのワークショップを展開してきた。素材自体が子どもたちの創意に直接働きかけ、子どもたちは思い思いに個々の造形世界を広げていく。素材という観点から造形活動を考えることは意義深く、ものづくりの様々な場面で広く考察が繰り返されている。一方、ここにももうひとつ造形活動において注目すべき観点がある。それは、素材を作品へと導く過程にあるもの、素材とひととを深く関わらせるもの、すなわち「道具」である。

生活の隅々にまでオートメーション化が進み、ひとが手を使わなくなったことが指摘されるようになって久しい。その中で、かつて一般家庭にあたりまえのようにあった素朴な道具たちも次第に姿を消し、子どもも大人も自らの手を使ってものを作り出すという機会を得ることは、ますます少なくなっている。「おじいさんの道具箱」は、現代社会で失われつつある昔ながらの道具を、造形との関わりにおいて見つけ、そこに潜む生きる上での豊かな知恵と技術を、子どもたちに伝えるためのワークショップである。

造形スタジオを訪れるほんの短い時間で、子どもたちが道具について熟知することを期待するのは、困難なことである。しかしこのワークショップにおける展示・体験・制作からなるプログラムで、子どもたちはわずかなりとも道具と道具の背後に広がるものの片鱗にふれることができるだろう。それは、人間が長い歴史の中で培ってきた生活の知恵と技術である。

ここで子どもたちが道具を通して得る経験は、単に道具の使い方や生活史に関する知識だけではない。道具を上手く使うということは、いやおうなく自然の性質や法則を学ぶということである。道具から伝わってくる素材の抵抗感や筋肉の緊張の変化は、感覚の記憶として確実に子どもたちの身体に刻まれるであろう。たとえ科学的理論はまだ知らずとも、子どもたちの手や体は、自然の法則を模索し、理解しようとする。こうした根源的な経験は、造形活動に限らず、子どもたちが出会う生活の中の様々な局面において、自己と自己を取り囲むものとの関係や距離をおしはかる普遍的な能力として形成されるにちがいない。

より便利さを求める現代社会においては、昔ながらの素朴な道具に、積極的に価値がとりあげられるということはまれである。しかし「おじいさんの道具箱」のワークショップは、これらの道具が子どもたちに、人間にとっての本来的で貴重な経験を与えてくれるものとしてとりあげ、展開するものである。





おじいさんの道具箱 PART I

1991.3.16.~4.7

「おじいさんの道具箱」のパートIは1991年、春休み特別プログラムとして展開された。ここでは、とりあげる「道具」の範ちゆうを比較的広い領域に定めている。[生活に根ざした昔ながらの素朴な道具] という点では、パートIにおいても、のちに紹介するパートIIにおいても共通するものであるが、パートIでとらえる「道具」の概念は、およそ生活全般に見出される領域に及んでいる。たとえば農具があり、漁具がある。北国の道具があり、南国の道具がある。利器があり、容器がある。

パートIでは、ほんの数十年前(すなわちおじいさんの時代)の日本人の生活の中で息づいていた道具を広く見渡すことから始まっている。それぞれの風土で育まれた道具は、そのまま自然と人間との密接な関係を示している。道具の成り立ちを考えれば道具は常に生活を取り囲む自然の中から生み出され、自然を巧みに利用した結果である。道具のひとつひとつには、ひとと自然の関わりが見え隠れし、そこに生活するための多くの知恵と技術の積み重ねがあることを理解することができる。

「おじいさんの道具箱」パートIは、人間の生活と道具の関係をみつめるところに力点を置き、即物的な認識にとどまらない道具の価値をできるだけこどもたちに伝え、造形活動へと結びつける試みとしてのワークショップをおこなっている。

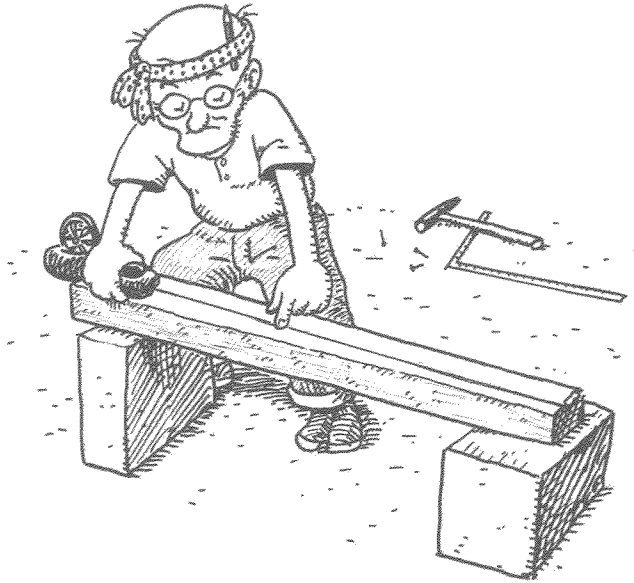
1. 展示

「おじいさんの道具箱」パートIの展示品は、体験・制作の場を取り囲むようにして展示されている。かつて生活の中で息づき、活用された道具たちであるが、現代のこどもたちにとっては、馴染みの薄いものも多く、いったいどのように使われる道具であるかわからないものさえある。展示されたひとつひとつの道具の使い方や、使う目的を理解するためには、その道具が使われた時代や生活環境にまで想像をめぐらせなければならない。この時、道具は単なる物質として受け取られるのではなく、人間の様々な営みに有機的に関係づけられていく。

道具を尊ぶ職人の間では、道具はしばしば生命あるものとして扱われる。実際、すぐれた職人が扱う道具は、まるで生き物のような動きをみせる。この生命感、単に職人の熟練技術のみが与えるものではないだろう。使いこまれ、擦り減りながら形作られた道具そのものもまた、成熟した生き物の様子にも似た印象を与える。職人の道具に限らず、生活に密着して永く活用された道具は、いつしか

生活の一部を成し、息づいているのである。こうしたアニミズム的
感受は、ものづくりにおいても重要な働きを成す。素材に関しても
道具に関しても個々に微妙な性質の違いがあり、それを理解しなが
らものづくりに深く関われば関わる程、あたかも生き物と関わるよ
うな繊細さが要求されるからである。

会場に展示された道具たちは、今なおそれぞれにその道具が使わ
れた生活の息づきを漂わせている。こうした展示物に囲まれた環境
で展開される子どもたちの造形体験や制作も、あらたな観点が加え
られるものと思われる。



II. 体験・制作

消費社会の中では、生活に必要なあらゆるものは大量に生産され
た既製品のひとつとして与えられ、古びてくれば使い捨てにして新
たに購入されるという循環に組み込まれている。一切のものが簡単
に消費されてしまうことが、当然のように受け取られがちになる。

このことは、子どもたちの造形活動にも反映されている。造形に
用いられる道具も、子どもたちの間では単なる消費の対象であるか
のように、一時の手段として粗略に用いられることが多い。

一方、指導する側でも、作品のできあがりの結果を中心に造形活
動の意義を唱えるならば、道具は消費されるだけの単なる手段とし
て認識されるにすぎないだろう。

しかしながら、子どもの造形活動を考える上で、子どもが道具と
出会う場面には貴重な意義が数多く潜在していると見える。仮にで
きあがった作品が、長い年月のうちに壊れ朽ちたとしても、道具を
通して伝わる手応え、道具によって導かれる思考の広がり、しっ
かりと子どもたちの感性に刻まれる。「おじいさんの道具箱」の体験・
制作のコーナーでは、こうした子どもにとっての本質的経験を重視
し、一時的で浅薄な道具との出会いを避けて、できるだけ道具その
ものに対する理解が深められる場面設定を行っている。



職人の〈手〉を学ぶ (指導協力：柏木圭氏)



<体験・制作プログラム>

プログラム1「丸太の輪切りと釘打ち」

対象：小学校1年生～

〔展開〕

都会の日常生活で、製材されていない生木の丸太を使って遊ぶ機会は、なかなか得ることができない。このプログラムで使われる道具は、鋸（のこぎり）、金槌（かなづち）、釘といったごく基本的な大工道具であるが、それに対する素材もまた素材で自然そのままの杉の丸太（直径15cm～20cm）が用いられている。

まず、台の上の万力（ばんりき）にしっかりと固定された丸太を、鋸を用いて5cm～10cmの厚みで輪切りにする。次いで切り落とした丸太の断面あるいは側面に、釘を打ちつけていく。用意された釘は、色、形、長さとも多種多様で、打ちつける釘の組み合わせによって、様々なデザインの作品ができあがる。

〔プログラム 観・看・感〕

造形スタジオに入るとその途端、まず木の香りがこどもたちをつつむ。同時に鋸をひく音、釘を打つ音があたりに響いている。こうした雰囲気そのものが、こどもたちの造形意欲をかきたてるらしくスタジオ内で何が行われているかわからないこどもまで、参加を希望してくる。

小学校1年生以上のこどもを対象としているこのプログラムでは参加するこどもの多くは、鋸で木を切ったり、金槌で釘を打ったりした経験はほとんどない。特に直径15cm以上もの丸太を、鋸で切りおとす作業は、大人でも苦勞するような根気を必要とし、こどもたちは汗だくになる。それでも途中で投げ出すこどもは無く、何十分かかろうとも切り落とすとげ。鋸を通して伝わる木の抵抗感と、わずかながらも着実に刻まれていく切り口の溝の深まり具合が、こどもたちに作業を続けさせる。

丸太を切り落とした後は、その表面に色々な種類の釘を打ちつける作業であるが、ここでもこどもたちは、金槌で釘をたたき、木をうがつ感触を楽しむ。やがて誰から指示されるわけでもなく、こどもたちが打ち込む釘の配列は、リズムをつくったり、模様を作り出したりし始める。このプログラムの制作体験は、素材や道具の手応えを確認し、楽しむ作業にはじまり、最後にデザインする楽しさが加わって仕上がっていく。



プログラム2「竹でつくる道具」

対象：小学校3年生～

【展開】

このプログラムでは、制作そのものに取りかかる以前に、竹を加工するための道具の手入れをするところから始まる。桶にはった水と砥石が用意され、自分で使う小刀をより使いやすくするために、丁寧な研ぎを行う。

研ぎを終えると、竹製の道具づくりに入る。古来、竹という素材は、日本人の生活用具に様々なかたちで利用されてきた。ここでも、こどもたちが作れる竹製品は、ひしゃく、器、ペーパーナイフなど多様で、何を作りたいか決定して、それぞれの作業へと進んでいく。簡素な道具づくりに思えるが、「切る」・「削る」・「磨く」といった道具を扱う工程は、それぞれに、使われる箇所に応じた細かい配慮と手際の良さが要求されるものである。

【プログラム 観・看・感】

このプログラムで行われる体験・制作には、注意深さが要求される。ここで使われる小刀は、使い方を間違えれば怪我の危険性の高い道具であるだけに、慎重に作業の行える環境の設定がなされている。

このプログラムに参加するために、こどもたちは、まず会場中央に建てられた一段高い板の間に履物を脱いで上がることになる。いわば体験・制作の舞台へと上がるわけで、子供たちの顔つきも神妙になっていく。刃物を扱う作業では、なるべく緊張感を持ち、集中力を保ってもらうための場面設定である。

舞台へあがって最初に行われるのは、小刀の刃を砥石で研ぐ作業である。刃物を使い慣れた人であれば、鈍く切れ味の悪い刃程大げなものともであるということは常識的に知っているが、使い捨てが当たり前になりつつある現代では、刃を研いで再生させる習慣は薄れて、切れない刃物を使い続ける危険にさえ気付かないことも多い。このプログラムに参加したこどもたちも、ほとんどの場合小刀を使った経験はあったとしても、「研ぎ」を試すのは初めてのことである。一口に「研ぎ」といっても、上手に刃物を鋭く仕上げるのは難しい。砥石に刃先をあてる角度や、刃を抑える力を一定に保たなければならないなど、留意点が多く、習熟を要する。慣れない手では、かえって刃先を鈍らせがちであるが、それでもこどもたちにとっては、自分が神経を集中させて研ぎあげた名刀である。制作する手は、その切れ味を確認するように、注意深く動く。





プログラム3 「伝統的道具との出会い（ミニチュア道具づくり）」

対象：小学校5年～

【展開】

生活の中には、たくさんの道具が溢れており、日常よく見知ってはいるものの、道具の機能や構造を詳しく観察するという機会はありません。このプログラムは、様々な道具に関する情報を実物や図版の資料から得て、本物の道具の機能や構造をミニチュア造形で再現しようというものである。

農具、工具、漁具と、道具の種類も様々であれば、その道具を作る材料も様々である。金属、木材、紐など、本物の道具のつくりに近い材料を駆使して、子どもたちはミニチュアの道具を制作する。例えば、鋸の元身（刃部）であれば、銅板やアルミ板を切り取って応用し、玄翁（げんのう）の頭部であれば、木で作った型に熱で溶かした鉛を流し込んで形取る。その他、作る道具によっては柄を付けたり、番いを調整したりするなど、ミニチュアとはいえ本格的な細工を要する。道具のミニチュアを作るために、加工に使う道具を扱う技術が要求されるのである。

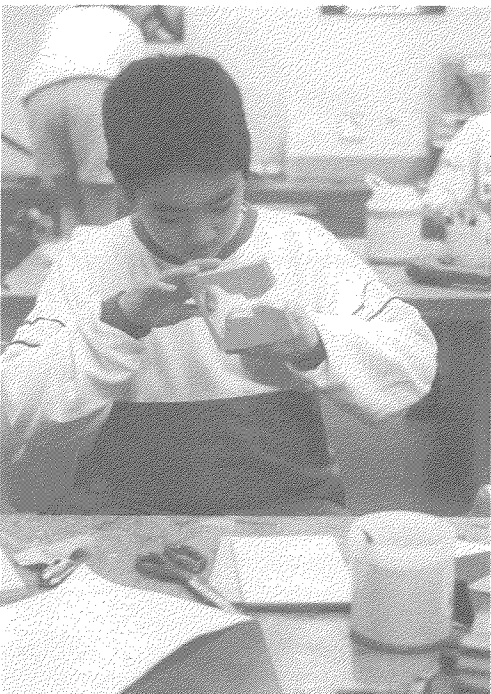
できあがったミニチュアの道具は、プレートや台に添え付けたり箱に入れるなどして飾られる。実用にはあまりに小さな道具ではあるが、台や箱に飾り付けられた様子は、名匠の作品さながらである。

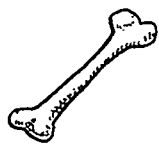


【プログラム 観・看・感】

既成の形をなぞる模造と、独自性にあふれた創造とは、一般には対極としてとらえられ、新たな価値を生み出すという点で、模造よりも創造の方が賞讃をうけることになる。しかしながら、このプログラムのように、自分の手で本物そっくりに作り上げる行為にも、創造的な喜びがあることは否定できないだろう。

参加した子どもたちを観察していても、既成の道具の形を追いかけ、構造を模する作業に夢中になっていく様子がわかる。この模造の過程が、文字通り形を似せるだけの単調な作業であるならば、子どもたちはこのプログラムを楽しむことはできず、作業も長くは続かないであろう。おそらくこの模造の過程には、子どもたちにとって様々な発見が含まれている。それは、伝統的道具が備え持つ合理性への驚きであったり、素材の性質の理解であったり、自分の技術の確認や向上であったりと、様々な要素が複合した発見である。ここには、創造性とは無縁ではない活動が内在している。





2001年 道具の旅



2001: the tool odyssey

① おじいさんのおじいさん, そのまたおじいさんのずーっと昔をたどると4つの足で歩いていたらしい。



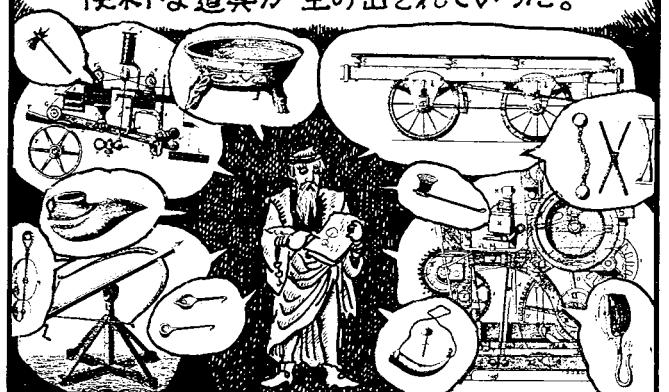
⑤ 道具を上手に使うということは, 頭も体も使って自然を理解すること…。



② やがて2本足で歩くようになり, 両手が自由になった。



⑥ 道具はヒトを豊かにする…。それで次々と便利な道具が生み出されていった。



③ ヒトの手が"できる"こと…「にぎる」、「つかむ」、「つまむ」、「ささえる」、「すくう」、氣とせとら…。その手で"道具"をあつかうようになる。



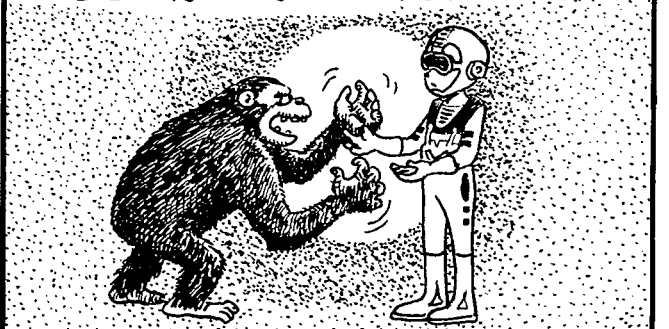
⑦ そしてヒトは, 手をほとんど使わなくて済む道具までも生み出して, 自然から遠ざかりはじめたのである。



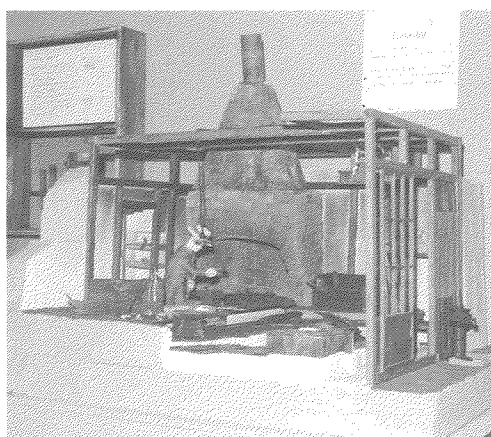
④ ヒトは道具を使うことで生活の幅を広げ知恵と技術を積みかさねていった。



⑧ さて…。道具を使って自然とかがわる知恵と技を手ばなしたヒトは, この先どこへ行ってしまおうのだろう。



END.



おじいさんの道具箱 PART II

1992.3.20~4.5

1991年春のパート I では、日本に古くから伝わる生活用具や生産用具を展示すると同時に、制作を通して道具と人との関わりを考えていくプログラムを実施した。これを受けて「おじいさんの道具箱パート II」では、道具と造形行為との関わりに焦点を絞り込み、展開している。その中でも、木と親しみ深い日本人が、日常的に用いた木材加工具を中心に、展示・体験・制作の三つの柱から成るワークショップを行っている。

金槌、鋸（のこぎり）、鑿（のみ）などは、かつて一般の家庭でも当たり前に使っていた日常的な木材加工具であった。しかしながら、大人にとっては馴染み深いこれらの道具も、電動工具が普及し、既製品にあふれた社会の一般的な子どもたちにとっては、身近な道具とはいえなくなってきている。「おじいさんの道具箱パート II」のワークショップで用いられる道具は、どちらかといえば基本的な大工道具で、とりたてて特殊なものではない。それでも現代の子どもたちにとっては、新鮮な発見をもたらしてくれる道具となるだろう。自らの体の働き掛けに、正直に反応する道具を使いこなすようになるには、多くの思考と技術の積み重ねが求められる。扱う素材や用途に応じるための知恵が詰め込まれた道具は、子どもたちに工夫の楽しさと、技術を獲得する喜びを教えてくれるに違いない。

今や埃をかぶって、納屋の奥で忘れられつつある「おじいさんの道具箱」も、子どもたちによってひとたび開かれた時、貴重な宝の箱となるだろう。



1. 展示

大工道具の場合、道具がただそこにあるだけでは道具の実用価値はほとんどない。道具は、それを使う人の手と働きあってはじめて偉力を発揮するものである。「おじいさんの道具箱パート II」の展示内容は、道具そのものだけでなく、その道具に関わった「手」にまで意識を広げて展開されている。

会場には数十点の実物の道具が展示されているが、そのどれもが長い間職人たちの手によって鍛えあげられてきたものである。幾度となく手を添えられたであろう道具の形や色は、「神寂(かみさ)びる」という表現にふさわしい古い貴さをたたえている。そこからは、その道具の歴史と同時に道具を扱った手が円熟するに足る時間が想起される。展示物の案内表示は、道具そのものについての深い専門的な知識の紹介よりも、平易な視点から解説を加えて、道具への関心を深めるための導入を行っている。

その他展示場内には、人類と道具の関係を漫画で綴り（前々ページ参照）、タイムマシンの設定で子どもたちに見せる仕掛けや、動くジオラマで、道具づくりを行う鍛冶屋の風景が展示されている。

これらの展示物は、制作活動への導入部としての動きも成しており、制作を希望する子どもは、必ず展示コーナーを通過して制作コーナーへと参加することになっている。

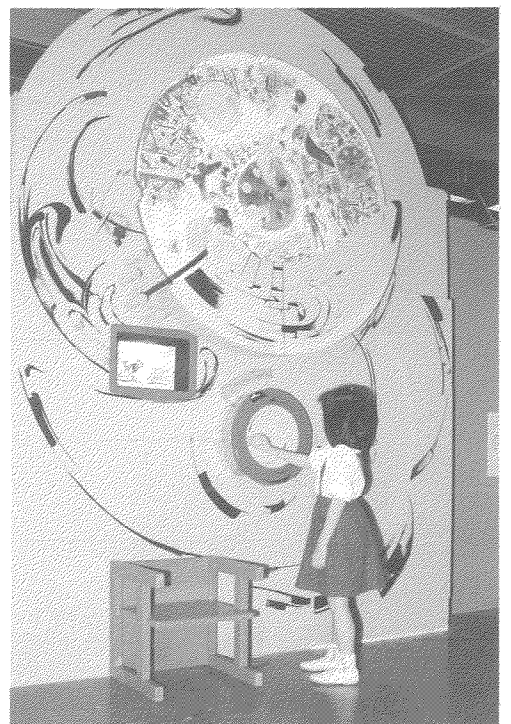
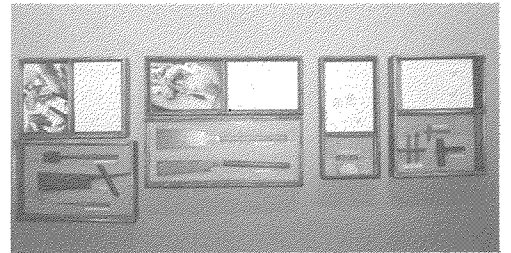


II. 体験・制作

展示コーナーで受け止めた内容を、道具を扱う実践へと進めるのが体験・制作のコーナーである。

ここでは年齢別に三つのプログラムに分けて展開されており、できあがる作品の形式も制作の方法もそれぞれに異なっている。しかし、このコーナーのすべてのプログラムに一貫する主眼がある。それは、作品を完成させることそのものよりも、作品を完成させていく過程におかれている。

作品中心に考えると、制作の過程にある活動が見落とされがちになる。しかし、「おじいさんの道具箱」のオープンスタジオに、子どもたちが参加して持ち帰るべきものは、完成した作品そのものというよりも、作品完成に至るまでの間に道具を使うことで得ることのできる経験であると考えられる。



<体験・制作プログラム>

プログラム4 「ねんどで大工さん」

対象：3歳～

〔展開〕

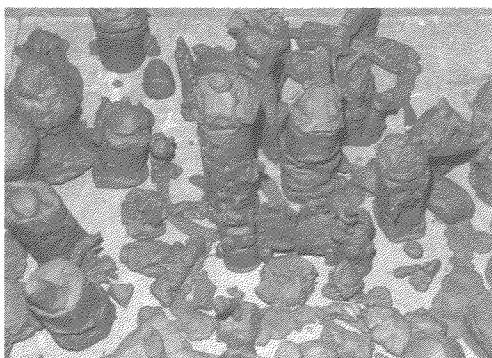
小さな子どもたちにとっても、道具を通して得られる体験には、新鮮な発見があり、大人がするように、道具を使ってみることは強い興味の対象である。けれども、大工道具の多くは鋭利な刃物であり、小さな子どもに自由に使わせるのは危険性が大きい。そこで、このプログラムでは、実際の大工道具に模して作った危険性の低い道具を用いて、いわゆる「ごっこ遊び」を行う。

この「ごっこ遊び」の鑿（のみ）、鋸（のこぎり）は、通常金属でできている頭部を木製、もしくはプラスチック製にし、刃を鈍らせて作ってある。そのため加工される素材の方も堅いものを避け、木製の刃でも切ったり削ったりできるように、粘土を用いている。粘土は、あらかじめ棒状もしくは板状に作ってあり、できるだけ本物の大工仕事に近づけて模擬の場を与えている。

〔プログラム 観・看・感〕

職人の巧みな手さばき、道具さばきは見るものをひきつける。私たちは、自分が既に獲得している経験から、職人の技の卓越ぶりを推して知ることができる。けれども、幼い子どもたちにとっては、経験そのものが希薄であるか、あるいは全く無い場合が多い。幼い子どもの日常生活のほとんどは試行錯誤の連続であり、すべては五感の経験を積み重ねていくための材料である。子どもたちは、しきりに大人の行動を模倣したがりがり、また模倣することで自分の能力を確認することができる。このプログラムで展開される「ごっこ遊び」も、道具から伝わる感触を楽しみ、感覚の体験を重ねる一つの段階としてとらえている。ここで使っている道具はあくまで模倣であり、本物の道具の重量感や抵抗感とは異なるものである。しかしながら、これらの道具に働きかけ、道具と素材との関係を確認していく体験の意義は、本ワークショップのねらいとしては、本物の道具を扱うことと大きく異なるものではない。

このプログラムで子どもたちが体験することは、必ずしも道具扱いに関する訓練ということではない。「大人のするように」道具にかかわってみた時、知覚できるできごとは、道具扱いに限らない広い分野で通用する基本的な思考や判断の基盤を形成するであろう。



プログラム5 「くぎうちオブジェ」

対象：小学校1年生～

【展開】

同じ釘、同じ金槌を使うにしても、釘が打ち込まれる素材によって手応えは変化する。その手応えの違いを確認しながら道具に親しんで作品づくりを行うのがこのプログラムである。

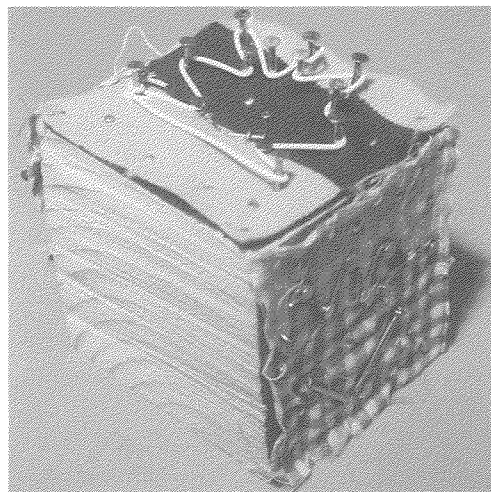
まず、厚手の板を規定の長さを計って鋸で切る。切り取った板をベースにして、様々な素材を釘で打って止める。ここで板以外に与えられる材料は、布、ビニール、金属（板材・線材）など多種多様であり、釘を打てる素材であれば幅広くそろえてある。これらの材料を活用して子どもたちは、オブジェづくりを行う。

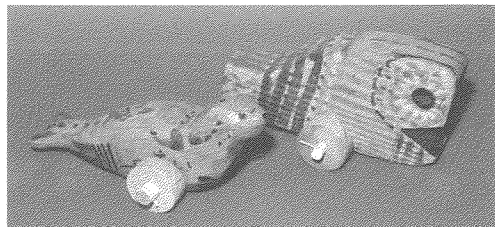
【プログラム 観・看・感】

「オブジェ (objet)」とは、本来、<物体>もしくは<客体>というような意味であるが、ここでは<作品として独立した構成物>という意でこの語を用いている。「くぎうちオブジェ」というプログラムタイトルからもわかるように、ここでは「何をつくるか」という具体的設定はあえて行っていない。よって、できあがってくる子どもたちの作品も、具象的であったり、抽象的であったりと幅広い選択が許される。

「何をつくってもよい」という一見自由な設定は、かえって子どもたちに不自由さをもたらすことがある。「何をつくってもよい」という無規定な状態は、子どもたちは手掛かりを見失わせ、「何をつくってもよいかわからない戸惑い」を招くようである。このプログラムにおいても、具体的なテーマが与えられておらず、どちらかといえば戸惑いを招き易いといえるだろう。

しかしながら本プログラムの内容は、作意から始まるというよりも、釘を打つという単純な行為を起点としている。初め何も考えずに打ち込んだ釘であっても2本、3本と打ち込むうちに、子どもたちは釘どうしの配列や関係性を意識しはじめる。釘の頭を目玉に見立てたり、半分打ち込んだ釘を角や足になぞらえたりする。釘を打つという物理実験のような遊びに、イメージーションの遊びが加わって発展していくのである。つまり、子どもたちは自分の打った釘によって手掛かりを得て、戸惑いなく作品を展開することができるのである。このプログラムは、プログラム1を発展させたものであるが、木と釘の他に多様な素材が加わることによって、遊びが、一層の広がりを見せることを期しての試みである。





プログラム6 「きじうまをつくろう」

対象：小学校4年生～

【展開】

このプログラムは、対象年齢が小学校4年生以上ということもあって、道具使いには、ある程度の周到さが要求される内容である。ここで作られる<きじうま>（*）とは、車輪の機構を持った玩具であるため、この機構を機能させるには、道具が使われる場所や向きを誤ってはならないからである。

車輪の機構のみならず、この玩具の制作には、随所に工程を計画立てて進めて行かなければならない場面がある。ここで子どもたちが作る<きじうま>は、伝統的民芸品としてできあがった型を踏襲するものではなく、素朴な機構だけを応用して、オリジナルのデザインを生かした内容である。それゆえ、自分の計画したデザインを実現させるには、道具もそれぞれに目的に応じた使い方を考えなければならない。



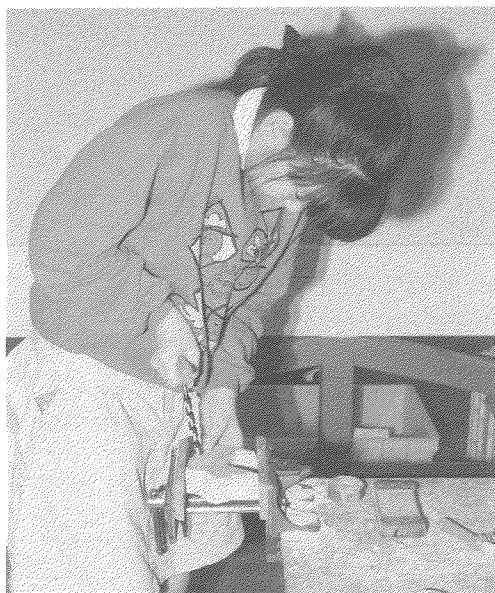
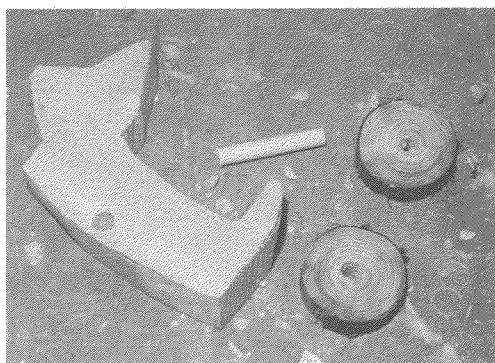
【プログラム 観・看・感】

偶然から発展する遊びでは、自由に形を変えて楽しむことができる。しかし、機構の組み立てが求められた場合、そこでは一定の合理性を満たさなければならない。本プログラムの<きじうま>づくりでは、<きじうま>の本体は自由なデザインが許されているが車輪を取りつけて、転がる仕組みを作らなければならないという点で、造形する時に合理的条件を満たすことを強られるということになる。

進行方向に対して、車輪の固定された車軸を垂直に渡さなければ車輪は流暢に動かない。あるいは、車輪を貫く車軸が、中心をずれた場合、車輪は円滑に回転しない。このような単純な理屈も、既成のものを見る場合と、機能させるために自ら造形する場合とでは、思考の深さにはかなりの違いがある。

永い年月をかけて形を成した昔ながらの道具には、合理的な構造をみることができる。これらの道具を使いこなすには、触感覚による経験の積み重ねもさることながら、自然科学についての深い知識も有用となってくる。したがって道具を使って造形する行為には、感性和理性の両者の面から思考を深めていく過程があるといえる。

<きじうま>づくりは、道具を使って造形していく中で感性、理性の両者の働きを融合させていくことをねらいとしたプログラムである。



*きじうま

<きじうま>は、<きじぐるま>とも呼ばれ、九州地方を中心に古くから伝わる木製玩具である。大きさは大小様々で、手の中に入るほどのものから、馬乗りができるようなものまである。九州各地の山野を、こどもたちが<きじうま>を引いて遊んでいる姿は、さほど遠くない昔には見られたらしい。しかしながら現在では、<きじうま>は郷土玩具として観光土産用に製造されているにすぎなくなっている。

この素朴な玩具が誰によって作られ始めたのかは定かではない。ただ、昔むかし九州の山中を移動しながら仕事をしていた移動職業集団が沢山住んでおり、これらの人たちの手によって<きじうま>は生み出されたものと考えられる。彼らの中でも木地師と呼ばれていた人たちは、椀や盆、しゃもじなどの生活用具を木で作って生計をたてていた。おそらくは、生活用具を作る道具と技術をもって、余技として<きじうま>作っていたのであろう。

<きじうま>には、本企画「おじいさんの道具箱」のエッセンスが漂っている。

(★参考文献=畑野栄三：『きじうま聞書』、三一書房、1990)

