

## 手の感覚を培う工芸ワークショップに関する教育的意味 —狭山アートキャンプ2012の実践から—

押元 信幸<sup>\*1</sup> 荒川 朋子<sup>\*1</sup> 木下 哲人<sup>\*2</sup> 平田 淳<sup>\*3</sup> 齊藤 繭子<sup>\*3</sup> 永井 理明<sup>\*4</sup>

### On the Educational Meaning of a Crafts Workshop Developing “A Sense of the Hand” —A Study of the Sayama Art Camp 2012—

Nobuyuki OSHIMOTO, Tomoko ARAKAWA, Tetuhito KINOSHITA, Jun HIRATA,  
Mayuko SAITO, and Tosiaki NAGAI

#### 1. はじめに

現在人々の価値観は、1990年代のバブル期を経てますます多様化してきた。我々を取り巻く世界は複雑になり、不確実性に満ちた状況にある。こうした近年の社会の変容は、これまで個々の表現が中心であった芸術表現においても新しい潮流を生むこととなった。それは、作品主義からの脱却であり、表現主体のビジュアルアートから他者との関係性に注目したワークショップやアートプロジェクトなどプロジェクト型の「行為としてのアート」など、アートの役割が拡がりつつあることを感じさせる。

本学においては、生活科学研究所によって『温故知新プロジェクト』が実施されている。現代の社会問題等に対して昔の知恵や技術を取り入れることを目的として、こうした観点を有する研究を推奨するものである。昨年度は先の東日本大震災を経て、電気に依存しすぎない自然と共存の取り組みや、暮らしや街づくり、防災、安全対策などをテーマとした11件の研究が採択された。そのうちの1研究として本研究「手の感覚を培う工芸ワークショップに関する教育的意味」がある。そして本研究の実践活動として行われたアートプロジェクトが『狭山アートキャンプ2012』である。

本研究における「温故知新」についての考えを以下のように示した。温故の故とは、〈自然の中の暮らしに根付いていた手仕事や創作行為における、基礎的な人間力〉であり、知新の新は、〈工芸をきっかけに、現代稀薄になっている手の感覚やものづくりを再考察する〉と位置づけた。期待される成果として〈経験とプロセスを通して、社会の多様な場面での生き抜き知恵、工夫のための考える力を習得する〉ことを掲げて、東京家政大学創設からの手工芸による教育を、造形教育の視点から再考を試みるものともい

える。

デジタルコンテンツが強化され、今やすべてのものがその恩恵にあずかっていると行って良いだろう。触れるだけで様々なことができるようになった現在において、人間教育の発達段階に応じた「手の感覚」がなおざりになっているのではと危惧している。

一方で、工芸制作はもともと電動器機などに頼らない手作業が主であり、自然素材に直接的に関わる制作過程の中から多くを学ぶことに工芸教育の特徴がある。「手の感覚」を重視した芸術的な造形に魅力があることは、これまでの美術工芸品をみても瞭かである。

今回取り上げる鍛冶とは日本の伝統工芸の手法で、西洋ではロートアイアンにあたる。かつての日本には、大工道具をはじめ農具漁具などをつくる暮らしに根ざした「鍛冶屋」が、国内にもたくさん存在していた。特に日本刀の刀鍛冶の流れを汲む、打ち刃物の洗練された技術は世界で広く評価されている。また、西洋では門扉のように建築物の中に積極的に取り入れられ、街並みの風景としてもなじみが深い。高度に発達したマニファクチャーによるプロダクトに囲まれて過ごす我々にとって、もはや人の介在した痕跡、つまり「手の感覚」を感じることは難しい。こうした感覚を重視する工芸もまた、超絶技法と装飾性が強調された嗜好品としての価値が一部の愛好家によって支持されつつも、日常の暮らしからは離れる傾向にあるといえよう。

人間は、鉄と出会い火を駆使することによって多くを学び、鉄による様々な利器を手に入れることで自然や外敵から身を守り、現代まで人類を進化してきたのである。私はこのように原初的な工芸制作のプロセスの中に、我々が抱えている現代的な諸問題の解決の糸口を探りながら、実践を行ってきた。それは、創造的な人間教育にとっても大きな役割を果たすものでもであると確信する。

本報告では主にアートプロジェクトにおける本研究の意図と《狭山アートキャンプ2012》の中での鍛冶グループのプロジェクトとファイバーグループのプロジェクト活動

<sup>\*1</sup> 東京家政大学 (Tokyo Kasei University)

<sup>\*2</sup> 日本大学 (Nihon University)

<sup>\*3</sup> 鍛冶 fuigo (Kaji Fuigo)

<sup>\*4</sup> studio OZU (Studio Ozu)

を中心に報告する。

## 2. 平成 24 年度の研究実施の内容

平成 24 年度は『温故知新プロジェクト』の研究予算によって、以下の通り研究を実施した。

### ① 8 月 9、10 日〈東京家政大学狭山キャンパス〉

《狭山アートキャンプ 2012》にて工芸ワークショップの実践的研究を行った。

- ・鍛冶グループプロジェクト
- ・ファイバーグループプロジェクト

### ② 9 月 22 日〈東京家政大学〉

《狭山アートキャンプ 2012》にて、鍛冶グループが行ったプロジェクトについて、検証する研究会を実施した。

### ③ 10 月 13、14 日〈長野県東御市芸術むら公園〉

アートプロジェクト（火のアートフェスティバル）でアーティスト・他大学・学生と連携して工芸ワークショップの実践的研究を行った。

### ④ 10 月 21 日〈大学美術教育学会大分大会〉

第 51 回大学美術教育学会にてポスター発表を行った。アート・プロジェクトによる学び「東京家政大学アートキャンプ 2012」の実践（押元・手嶋）

## 3. アートプロジェクト実践の概要

《狭山アートキャンプ 2012》と銘打った本学で初めてのアートプロジェクトは、緑に囲まれた本学狭山キャンパスで 2012 年 8 月 9、10 日に実施された。本学の造形表現学科は、2006 年まで一年次と二年次では板橋キャンパスと併用して狭山キャンパスを使用していた。狭山キャンパスでは、豊かな自然環境を活かし、自然と関わる特徴のある授業を行っていた。例えば二年次のインテリア基礎の科目では“客人をもてなす”というテーマのもとで野外に竹を使って空間を設置する課題を設定した。また一年次の基礎造形の科目では“風と遊ぶ”“大地と親しむ”という課題で授業を展開し、学生一人一人が、自然と対峙してその大きさや強さを体感しながら作品制作をした。狭山キャンパスでは、自然環境の力強さに触れながら自らテーマを見だし、素材と真摯に向き合いながら制作をおこなうための十分な時間と環境を用意することが出来た。「たくましい心と感性を磨く」という学科コンセプトにまさに応える教育を提供してきたのである。

造形表現学科としての新たなプロジェクトはこれまでの成果を継承しつつ、キャリア支援教育において重要な観点である「主体性」や「他者との関わり」の養成を目標に加え、手嶋准教授、荒川講師、兼古准教授とともに検討を進めていった。『温故知新プロジェクト』が採択されたことや、プロジェクト型の学習による一定期間の取り組みであるこ

となどをふまえ、アートプロジェクトの企画検討に入った。

また学生による運営本部を設けてプログラムを考案するなかで、学生自身からの提案による「学生間交流」を深めたいという希望は重要であると考えた。東京家政大学には多種多様な学科が設けられていながらも、他学科の学生同士が気軽に交流する機会が多いとはいえない。本来、アートプロジェクトにはアートを媒介として、地域や人を活性化する力があるといわれている。プロジェクトの準備から実践、まとめまでのプロジェクト活動の中で他学生や様々な他者との関わりを通して、社会に開かれていくアートを体感することがアートプロジェクトによって可能になると考えた。

本プロジェクトは、工芸や造形ワークショップやイベントを含む複数の集合体を「キャンプ」というアートプロジェクトによって包括するものであった。学生の参加募集は、プロジェクト学習の特質上、主体性を鑑み、三年生の総合表現と一、二年生の美術研究 A・B の時間割外にできる自主的な活動として、学生に呼びかけた。

開催地の候補に挙げられた狭山キャンパスには、先述の 2006 年までのカリキュラムの実績が示す通り、豊かな自然環境に最大の魅力がある。本大学ではワン・キャンパス化から 4 年が経過しており、本年は、狭山キャンパスの今後の利用方法について提案を求められていた時期でもあった。狭山キャンパスは地域に根ざした施設、機関として「子ども大学」などの地域連携が実施されており、今後も連携できる可能性が考えられた。さらに、児童教育学科の木村准教授がキャンプの体験的授業を狭山キャンパスで実践しており、そのノウハウを活かせることは大きな魅力であった。そして学生がともにプログラムを実行していくうえで、本大学の施設で行えることは萎縮することなく力を発揮できると考えられた。

### 1) 取り組みの過程

まず本プログラムの主旨を学生に伝えるための説明会を 2012 年 5 月におこなった。本プロジェクトの意図は、①他学科生、他学年生、外部講師（アーティスト）、教員との双方向的な交流を通して、他者との関係性について理解を深めること、②自然との関わりや火を直接扱う経験が乏しい学生にとって、自然環境や造形技術を駆使して創造的な活動を行うこと、③プロジェクト学習を主とするアートキャンプを企画・参加することで、新しいアートの動向に対する認識を深めること、の三つであった。

#### i) 企画

まず、学生の中でプログラムを募り、本部、鍛冶体験、織物体験、竪穴式住居づくり、釜戸づくり、映像／ライトアップなど考えられるプロジェクトに参加できるかの希望



写真1 特製テントに薄暗くなってランタンに火を灯す



写真2 鍛冶体験の前後のディスカッション



写真3 鍛冶ワークショップ中の一年生

調査を行った。その中で学生のリーダーを決定し、アドバイスする教員も配置された。流動的に決定したプロジェクトは結果的に10のプロジェクトになった<sup>注)</sup>。その頃は、おそらく学生のイメージは狭山キャンパスに泊まって何かをするぐらいにしかなかったように思えた。

以降、それぞれのグループごとに現地調査やディスカッションを重ねていった。ディスカッションはアートキャン

注) アートキャンプ 10のプロジェクト

①本部 ②鍛冶 ③ファイバーアート ④メディアアート  
⑤楽焼き ⑥白くま工作所 ⑦なないろプロジェクト  
⑧まんぷく食堂 ⑨UFO ⑩流しソーメン



写真4 相鉋パフォーマンス



写真5 完成したモニュメント



写真6 鉄板にモニュメントのエスキース

プの前日まで続けられ、特に本部としてアートキャンプ運営を任されていた学生にとっては説明会、スケジュール管理、打ち合わせ、報告、各種配布プリント、ポスター制作、報告会など緊張した時間が長く続いた。

#### ii) 鍛冶グループの活動

今回の外部講師による『鍛冶 fuigo』のワークショップは、手回しのフイゴ（風を送る装置）と燃料として石炭を使用し、電気を一切使わずに火と鉄のプリミティブな出会いを目指す、劇場のような空間設定が特徴である（写真1）。今回の鍛冶ワークショップでは、鉄を鍛える最適の温度である（約1300℃）の鉄の色についてこだわった。朝昼夜の時間帯によって違いを見せる鉄の表情の見極めは鍛冶にとって要であるからだ。

事前に鍛冶プロジェクトのメンバー11人全員で『鍛冶 fuigo』の工房を訪ね外部講師から指導を受けたことは、本プロジェクトに学生が積極的に携わることができた大きな要因であった。



外部講師とのコラボレーションを軸に、鍛冶グループの行ったプロジェクトは三つで構成されていた。一つは、鍛冶ワークショップである。参加者の一・二年生、三年生、外部講師とのディスカッションから始める「鉄で出来るものを考えて作るワークショップ」であり、アートキャンプの両日で行った（写真2、3）。二つめは、一日目の暗くなり始めた夕方6時から、外部講師と希望者による「相鉋」のパフォーマンスである（写真4）。三つめは、キャンプ翌日に、三年生が共同で行った「モニュメントの制作」である（写真1、5、6）。鍛冶体験ワークショップの「鉄で出来るものを考えて作るワークショップ」は、鍛冶体験だけでなく、制作前後のディスカッションによる導入や体験後の振り返りを外部講師、三年生のファシリテータ、一、二年生の参加者の三者で行うものである。三年生のファシリテータは、技術的な理解は未だ十分とはいえない分、自分たちもワークショップを通して多くを学んでいる様子であった。初めて鍛冶を目にして何をして良いか分からない一、二年生の気持ちを考慮し、ワークショップではファシリテートとサポートに徹し、手回しのフィゴを汗だくになって参加者と交代で回し続けていた。一回のワークショップはおよそ30分程のサイクルで7つのグループごとに計4~7回行った。延べで50組程がこのワークショップに参加出来た。

鍛冶スタッフと希望者による「相鉋」のデモンストレーションはメインイベントとして観客を集めて行った。溶ける寸前になるまで熱せられた太い鉄材を、「元打ち」の打つ鉋の間合に合わせて相鉋を打つ鍛冶仕事の「打ち延べ」のプロセスを切り取ったパフォーマンスである。「向こう鉋」を担当する参加者は、単純に、強く、早く、多く、打つことだけを目指した。また手回しでフィゴを回す人も全体の作業に息を合わせて、石炭炉で鉄を加熱する元打ちの意志を感じ取らなければならなかった。

相手の話に合わせる意味の「相づち」は、ここから転じている。まさに「相づち」という言葉ではない呼吸を感じ取るコミュニケーションの体験である。

キャンプ2日目は、鍛冶ワークショップと平行し、「モニュメント制作」を行った。具体的には日時計になる数字をモチーフに、各学生が1文字ずつを制作し担当した。デザイン検討から制作までが外部アーティストと協働して進められた。参加者がパーツを持ち寄ってモニュメントを制作する企画は、世界の鍛造会議では珍しくないが、こうしたアイデアが鍛造の専門家ではない三年生の鍛冶スタッフ同士の話し合いのなかから引き出されてきたこと自体は特筆すべきである。

鍛冶グループの反省会は9月22日に外部講師を本学に招き、成果や改善点などについて話し合った。反省会で



写真7 狭山キャンパス内

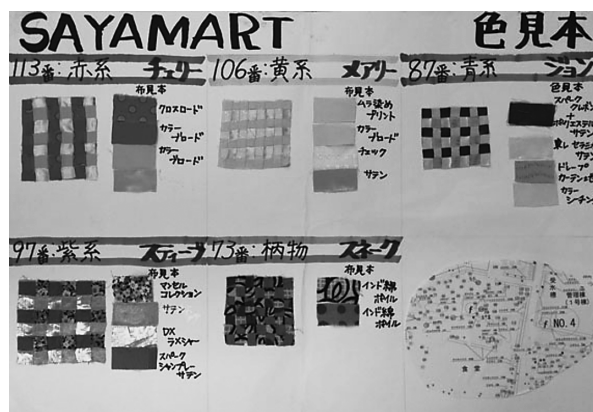


写真8 色彩イメージと空間演出計画

は、様々な興味深い協働の様子が報告された。

### iii) ファイバーグループの活動

主に衣をつくるものとして歴史深い織物は、現代において工芸作品の他に、ファイバーアート（繊維造形）としてアートシーンの一役を広く担っている。学生とミーティングを重ねる中で、そのファイバーアートの視点から、アートプロジェクトの方向性を探ることにした。

そして今回は、当日に一般参加者を多く募り、織組織、織構造を応用した織る行為を大勢で行うワークショップ開催を目標に、当日までの計画と制作プロセスを段階的に考察しながらグループ作業を進めていった。

ファイバーグループは当日までのプロセスを軸にして以下報告する。

#### ①調査、計画

現地の狭山キャンパスに行きフィールド環境の視察をおこなった（写真7）。同時期にファイバーアートのレクチャーをふまえて、学生スタッフ9名で毎週、話し合いを重ねた。そして屋外空間を大勢で演出するために、メイポールという広くヨーロッパ各国に伝わる風習に着目し、その方法を展開して樹をドレスアップすることに決めた。また、色彩と、空間の演出計画を図に描き出すことにより、学生スタッフのイメージの共有化を進めた（写真8）。



写真9 実験と検証



写真10 屋外でリハーサル

## ②実践、サンプル制作

室内において、簡易装置と細いリボンを使用してメイポールの実験を行った（写真9）。そこでは、声をかけあい大勢で動き、つくる楽しさと、仕組みの理解、人と一緒にリボンを巻くことはいったいどういうことなのか検証し、様々な改善点を見出した。

次は、本番に近い状況である屋外の樹をモデルに実践した。苦心してサイズや素材に工夫を凝らしたリボンを作り、挑戦したが学生の思い描いていた想像図には及ばず、不本意に終わった（写真10）。サンプルの3倍だから3倍で、のように実際は、結果がでてこないことも学んだ。そして素材とシュチュエーションの関係を丁寧に検証し直さ



写真11 裁断と縫製



写真12 樹をドレスアップ

なければならなかったが、失敗をバネにして学生スタッフが問題点を改善すべく自発的に努力を重ね、多くの気付きに出合い、チームで積極的に取り組んだ。そのことに着目したい。

改良した試作を用いて、デモンストレーションを兼ねたリハーサルを幾度か繰り返す、その過程で、滑りのよくない樹木素材とリボン素材の相性の検証を進めて、根気よく丁寧に確認作業をおこなった。同時に当日の一般参加者の動きも絡めて検討した。初めての参加者に何を伝えて、どう関わってもらうかなど、話し合いを重ねはじめると、作り手側からワークショップを仕掛ける側へ、プロジェクトを捉える全員の視点に、別のベクトルがうまれたように見受けられた。

## ③本制作

初期段階の現地視察で収集したデータをもとに、色の組み合わせや、リボンの幅、設置角度、長さを計算し素材加工を進めていった（写真11）。この頃はそれぞれの授業の



空き時間を利用した活動にシフトしていた為に、スタッフが揃うことが少なくなった。その為に少なからず連携不足など苦労があったが、工夫し、お互いに思いやりを持って協力しあい、完成をめざした。

#### ④ 本番

アートキャンプ当日に初めて樹がドレスアップされたときの、大成功に湧く学生の生き生きとはじける笑顔からは、その数ヶ月に及ぶ決して楽ではなかった経験の達成感が色濃く見えた(写真12)。後のアンケート結果にもあった、大勢の方に楽しんでいただき、自分たちも楽しむことができ、そして無事に巻き終えたことは、何にも代え難い。しかし、そのことのみが結果ではないことが、学生たちの中で確認されていた。

グループでお互いに感覚を共有し、こうすればうまく行くという既存の方法が無いことに対して自発的に挑む心持ち、そして楽しんでもらいたいという他者への気遣いに、また大勢で作っていくコミュニケーションワークの想像にかたくな難しさ。そういった、それらを乗り切れる姿勢に、柔軟な強さを感じた。このようなグループ活動による協調性構築の経験を提供できることは、それが必要とされている現代社会において貴重な場であり、このアートプロジェクトの教育的意義とこれからの可能性を感じた。

大勢で感覚と行動を共有し、身体を使った共同作業を通して、ひとつ大きなものが作られることに、これだけの多くの喜びと達成感があることは、経験した人にしか分からないことかもしれない。

## 4. おわりに

以上、《狭山アートキャンプ2012》における鍛冶グループ、ファイバーグループのプロジェクト活動を振り返って報告してきた。《狭山アートキャンプ2012》は本学で初めての試みであるが故、試行錯誤の連続になり、多くのトラブルがあり、またその分だけ我々も学生も成長があったはずだ。

現在の美術教育は授業時間数削減により、手間のかかる工芸を美術教育に取り込むことは、年々厳しい状況にあると考えられる。私が今回取り上げた鍛冶ワークショップは、外部のアーティストとのコラボレーションを軸にしたものであり、ものづくりに関する知識や技術の習得よりも、ものづくりの過程における人との関わりから学ぶことに注目するものでもあった。

燃えさかる火を前にして、真っ赤になった鉄を造形していくプロセスには、言葉を超えた信頼関係を伴うコミュニケーション力が生まれる。これは自然の道理を理解することであるのかもしれない。

このような学びは体験的な実践の中で気づいて行くべきことであり、学校教育の外でも展開し、社会全体で捉えていく問題と考えられる。特にアートや造形を学ぶ本学科の学生に於いては、アートの可能性や教育的な役割について深く考えた上で、その表現方法である技術の習得に臨まなければならないだろう。

この研究は2年間の猶予をもらっているもので、ここでは十分に考察は行っていない。プロジェクト学習やワークショップの活動を通して、工芸を考察していく教育的意義は、作品そのものだけではなく、その過程や全体を通した企画の記録を残し、その後の理論構築が欠かせない。それら評価と理論があってこそ工芸の教育的意義が明確になっていくものと考えられる。

## 謝 辞

最後に、本プロジェクト実施にあたり、幸いにも狭山キャンパスの小松原さん、高田さん、生活科学研究所の藤井所長、高野さんをはじめ多くの方々に協力を頂き、無事に開催することができました。そして、当日には遠路ご参加頂いた他学科・他大学の先生はもちろん、外部からのアーティスト、非常勤の先生や助手さんの積極的な参加がなければできないプロジェクトでありました。本プロジェクトに関わって頂いたすべての人達に感謝いたします。