手芸考

頑張りすぎない手芸

野田涼美　京都造形芸術大学特任教授

思い出作り、満足感、気安さ、適度な脱力感、かわいい……。「手作り」に対する意識は、時代やライフスタイルの変遷とともにどのように変化しているのか。「手芸」の今に迫る。

1歳の息子にママが手作りした王冠。最近は、誕生日だけでなく、赤ちゃんが寝ている間に親がいろいろなテーマで演出し撮影する「寝相アート」が流行り、インターネット上では小道具やコスチュームなどの手作り情報も多く見られる（撮影・表 恒匡）

ライフスタイルと手作り

戦後の女性雑誌は、理想の主婦と家庭もの や洋裁、編物が掲載されたものがおもだったが、一九七〇年創刊の『ａｎ・ａｎ』はグラフィカルで女性がもっと自由に旅しいろいろ考え体験することを後押ししてくれる雑誌であった。このころすでに服は、作るのではなく既製服を選んで買う時代になっていた。一九七六年都市型ＤＩＹショップを目指し生まれた東急ハンズは、大学生や若者を対象に「男の手作り」店として、手で作る喜びと新しいライフスタイルを提案した。ブラブラと店内を歩きまわり、暮らしのヒントを見つける楽しさは、男性だけでなく「センスの良い女性の作り手」を生み出すきっかけとなり、また、一九七七年創刊の『クロワッサン』が公募展「黄金の針賞」を設けたことで、主婦層が誰それの奥さんではなく、自分の名前で外へ発表する機会を得た。

夢見る手芸――プロとアマの曖昧な境界

「手芸」は、女性の趣味あるいは、内職として、クリエイティブな行為の外に置かれてきたが、近年作り手の意識が変わりいろいろな方向へと展開を見せている。

今の若いママ世代にとって、手作りは新鮮で自分たちの生き方や楽しみ方の選択肢のひとつとなっている。ママ友たちは、家族の思い出作りとして、イベントを盛り上げる小道具や非日常への変身を叶えるコスチュームなどをせっせと作り、幸せ感をＳＮＳで「いいね！」し合う。そこでは、手作りしなくとも、わたしがみつけた、選んだ、スタイリングした、という満足感が何よりの価値をもっているようだ。

インターネットで検索すれば、部品や道具が少量から手に入り、技法もYouTubeを見ながら簡単に作ることが可能になり、素人が作ったモノでもセンスがよければカワイイ商品として受け入れられ、誰でもインターネットで販売できるようになった。手の込んだ仕事よりもむしろわたしでもできそうというくらいの気安さや、出来過ぎでないといった手軽さがうけ、日本中に、互いのセンスと情報を交換するプロアマ入り乱れの手作りマーケットが多く生まれている。

「手芸」は、完成のお手本があり真面目にそのとおりに作ることが良いとされてきたが、「今の手芸」は、技法をすこし知ればあとは自分流に作るということも多く、自分らしさやストーリー性がポイントとなっている。今まで手作り品にはあまり見られなかったグロテスク・ファンタジーの要素も加わった。

京都造形芸術大学学生作品 2015。友人たちからメールで送られてくるリアルタイムの情報（食後の皿の写真、今どこで何を食べたのか）を日記のように紙皿に刺繍し続ける行為は、作者と友人とのつながりを食生活を通じて表現している（撮影・京都造形芸術大学美術工芸学科染織テキスタイルコース）

芸大生と手芸

近頃は、頑張りすぎない生き方や人のつながりをテーマに刺繍（しゅう）やリメイク、パッチワークなどの技法を取り入れた表現が芸術大学でもよくみられる。また、何をテーマにどのような作品にしたいかよりも、型紙を延々と彫っていたいという学生や小さなお細工物を作りたがる学生もいる。端切れをブローチなどにし、手作りマーケットなどで売る事にも積極的で、課題制作よりも熱中しているようにさえ感じる。素材や技法の造形性に挑戦することよりも、黙々と手芸のような取り組みかたをすることで、何か拠りどころを求めているのだろうか。

かわいい文化と手芸

「かわいい」が世界共通語として認知されるようになり、それまで上から目線で使われてきたことばがモノにもコトにもダレに対してでも活用できる魔法のことばとなった。「かわいい」と「手芸」には共通する特徴がある。共通するというよりもかわいい文化に「手芸」も飲み込まれたのだろう。

その特徴は、気楽で脈絡がない、素人でも真似できそうに思える隙がある、スマートさやクールさに欠ける、主義主張がなく何かを強制されることもない、自立していない感がある、緊張感がなく懐かしさや癒しを感じる等々だ。わたしは決して手芸を軽んじているわけではない。モヤモヤとして掴めない甘さに大変居心地が悪く苛立（いらだ）ちはするが同時に、誰でもすぐに加わることができる現代の手芸の有り様に何か大きな役割と可能性があるのではないかと感じているのだ。

野田涼美　京都造形芸術大学こども芸術大学「まきまきしっぽ」2016。こどもが上手に完成させることよりも、からだ全体でコミュニケーションをとることを体感するワークショップは、最後に自作のしっぽで変身した親子と学生が「しっぽとりゲーム」でかけ回り大騒ぎとなった（撮影・表 恒匡）