

奄美産材による小木工品の試作研究

恵原 要

当試験場では、奄美産木材の有効利用、奄美工芸の確立をめざした基盤作りという2つの関連した課題を抱えており、これを実現するための事業に取り組んでいるが、その一環として小径木や端材を用いた小木工品の試作開発を行なった。

当該事業の初期の段階であることや、奄美の関連業界の現状、素材（木材）、市場性等を考慮し、比較的商品化の容易な観光土産品を指向したクラフト製品を試作、現地での研究会で発表した。

1. はじめに

奄美諸島は気候的に亜熱帯に位置し、比較的豊富な天然広葉樹林に恵まれ、また本土ではめずらしい多くの樹種を有している。これら木材資源は、シャリンバイが大島紬の染料として利用されている外は、パルプ用チップ材として島外へ移出されるのが大半であり、その素材の持つ可能性からすれば、付加価値の高い使い方がされているとは言い難い現状にある。

このようなことから、より付加価値の高い利用化が望まれているが、乾燥性、その他のことから用途が限定されているのが実情である。

一方、奄美諸島の基幹産業である大島紬業界の不況は深刻なものがあり、島全体の経済に大きく影響を及ぼしていることから、これを少しでも補う何らかの産業振興が望まれ、村おこし、島おこしの運動も取組まれているが、多くは農産物等の食品においてである。

このような中で、奄美の森林資源をより有効に活用した産業の振興、つまり奄美産材を用いた木工芸の産地形成化を将来において図ろうとするものである。

また、大島紬の織機を製造する業界では、紬不振の影響を受け需要低下、生産減という問題を抱えており、仕事の一部を織機に代る新しい木製品の生産へと移行することを考えなければならない状況にある。

このようなことから、当試験場では奄美産材の有効利用化と業界の指導に取り組んでいるが、その中の一部として以下の要領で製品開発のための試作を行なった。

2. 試作の基本方針

2-1 材料

実際の現場での状況や材の歩止まり等を考慮して、特に選ばれた良質材でなく欠陥も含む一般的な材を使用し、耳付材や端材等も使用した。

<使用樹種>

イタジイ、イジュ、リュウキュウマツ、イイギリ、シャリンバイ、フカノキ

2-2 加工

なるべく容易な加工方法を取り、加工機械もごく一般的なものを使用した。

<使用機器>

手押鉋盤、自動鉋盤、昇降丸鋸盤、小型帯鋸盤、ボール盤、ベルトサンダー

2-3 モチーフ

奄美へ来島する観光客はピーク時より減少しているとは言え、年間79万人（延べ宿泊日数）にのぼっており、年齢層は10代、20代が大半である。このため、今回の試作品においてはファンシー感覚な楽しいモチーフを選んだ。

具体的には「試作品の説明」の項で述べる。

3. 試作品

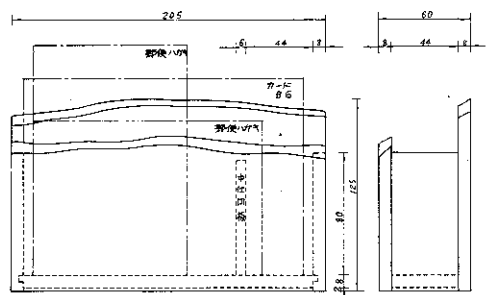
試作品の主なものを図と写真を用いて以下に示す。

3-1 薄板によるデスクウェア

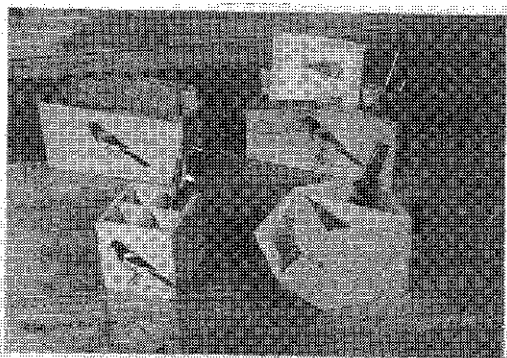
耳付材（端材）等の薄い板（5～10mm）を用いたペンスタンド、小物入れ、カードケース（状差し）等であり端材の有効利用を図るとともに、自然感覚、材質感をより強調した使い方である。

また、やや広い平面を有するため、スクリーン印刷の技法を用いて「ルリカケス」、「高倉」といった奄美の風物の図柄を刷り込むことにより地域の特徴を出す。

カードスタンドはB6判が横に入る大きさであるが、仕切板をはめ込むとハガキを縦にゆったりと入れ、同時にペン類も立てかけるという使い方ができる。



(図-1)



(写真1)

1) 耳付イタジイ材の利用

写真1では耳付材を薄い板として使用し小さな箱類を試作した例を示したが、逆に板を積層し、ブロック状の塊として試作した例を写真2、3に示す。一つのブロックを3つに分割し、デスクウェアのセットを試作。この事例ではそれぞれを表皮側の面、柀目面、木口面へ孔をあける加工を施し、3つの面による表情の違いを表現した。

2) 芯持小径木の輪切り材の利用

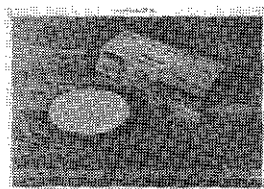
芯に向かってヒビの入ったイイギリの輪切り材を、ヒビに沿ってなるべく自然に割り、木口面を仕上げでジグソーパズルの遊びの道具とする。スクリーン印刷により人形の顔を刷るとか、彫刻を施すなどして1個1個に表情を与えることなども考えられる。(写真2、3)

3) 皮付小丸太(シャリンバイ)の利用

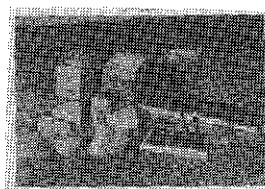
質感にすぐれるシャリンバイ等の材は、なるべく手を加えずに自然の雰囲気を生かすのも一つの方法である。

シャリンバイは比重の大きな材であるのでペーパーウェアへの利用や小片としての利用も考えられる。

(写真3)



(写真2)

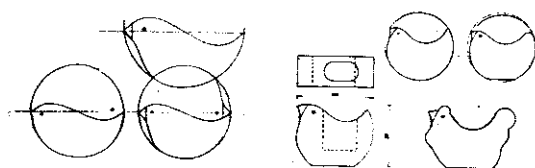


(写真3)

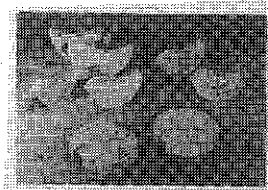
3-3 鳥をモチーフにしたデスクウェア

円形を緩やかな曲線で2等分に分割した単純な形態、あるいはこれから発展した幾つかのタイプ

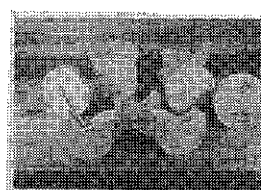
ごく簡素に色彩を施し、ファンシー感を強調するなども考えられる。



(図-2)



(写真4)

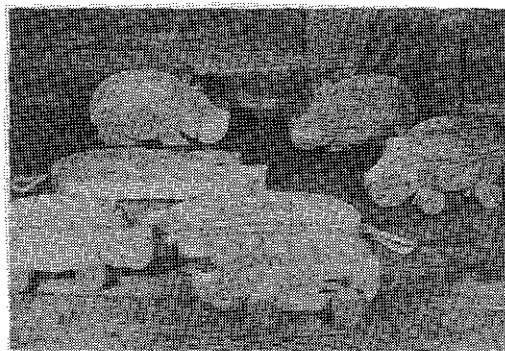


(写真5)

3-4 動物をモチーフにした玩具、テーブルウェア
ブタ、カバといったユーモラスな動物を型取り、材の大きさ、厚さに応じてカッティングボード、小物入れ、ペンスタンド、玩具等のシリーズ化を行う。

薄い板の場合は車輪を付ける。

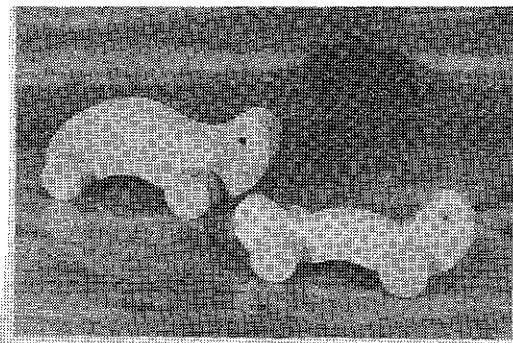
皮ひもやロープで尾を付け、動物の表情を増すとともに、壁掛け等の実用にも供する。



(写真6)

3-5 虫、ヘビ等をモチーフにした玩具

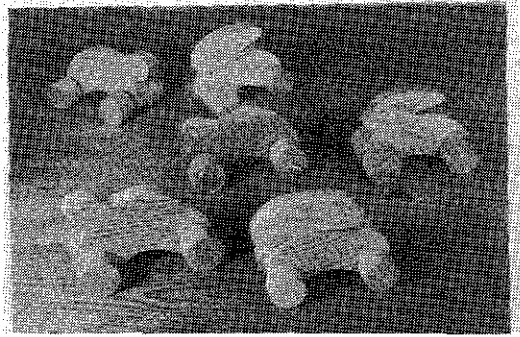
イモムシ、ヘビ、カエル、カタツムリ、テントウムシ、ナマコ等の可愛い昆虫や小動物の製品化



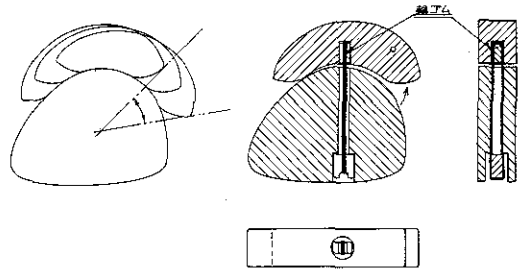
(写真7)

3-6 童話にテーマをとった動物シリーズ

単純な円弧形の胴体にいろいろな形の頭を乗せた動物のシリーズ（ウサギとカメ、その他）



(写真8)



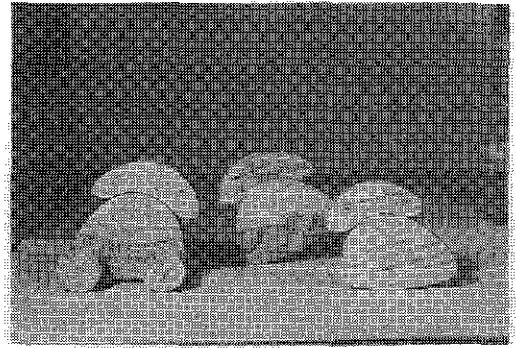
(図-4)

3-7 化けるウサギ

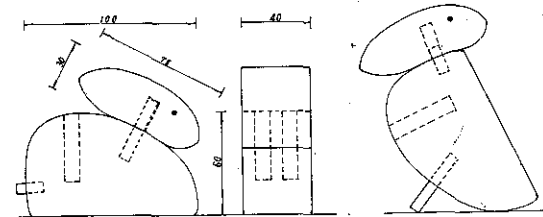
首にメモを挟むペンスタンド兼用のデスクウェア
首を抜いて転倒させ、尾のダボへ首を差し込むと鳥へと変貌する。ウサギの長い耳は鳥の口ばしへと見え方が変化する。

単純な形ゆえに想像力でイメージを作りあげるため、角度により見え方が違ってくる。

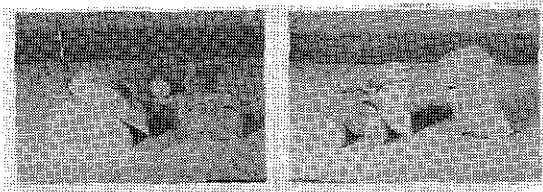
形態が簡素なだけに質感が重要であり、仕上の良さが求められる。



(写真11)



(図-3)



(写真9)

(写真10)

3-8 ローリングするウサギ

ウサギは奄美の黒兎に想像が及ぶことから、テーマとして幾種類もの試作を行なった。

この事例は首と胴の接する部分が円弧となっており、首がスムーズにスライドする。また、首にバネのメカニズムを付加して、首でメモ用紙を挟んだり、首を左右にひねったりする表情を楽しむことができる。

3-9 スクリーン印刷の活用

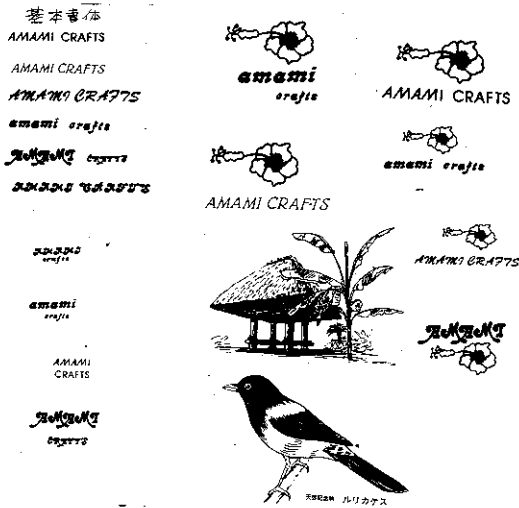
製品に奄美らしさを持たせるには、形態、材料（樹種）等に特徴を持たせるのも重要であるが、一見して奄美のものに分らせるのは困難である。そこで一つの解決方法として、スクリーン印刷により奄美の特徴ある図を刷り込むことが考えられる。

また、奄美やAMAMIのロゴタイプを刷るのも有効である。

今回の試験ではAMAMI CRAFTSのロゴタイプを入れることによって、奄美クラフトのブランド化を提案し、島外へ向けてのアピール強化を図るものである。



(写真12)



(図-6)

4. おわりに

今回8種50点程の試作を行なった。

第1次試作を終えた段階で、名瀬市において関係業者、行政関係者を交え、研究会を開催し、当試作品等を出品した。

今後の課題として、以下の点が問題として残された。

1) 奄美の風土性にモチーフを求めた製品の開発

- 陸の動物、海の動物、鳥、昆虫、植物
- 民具（漁具、農具、暮らしの道具）
- 民話、民謡、風俗、風習

具体的に挙げられたものとして、闘牛、ケンモン（カップ風な妖怪）、ユトリ（舟のアカ汲み）等がある。

2) 手作り要素の大きい製品開発

量産加工の困難なものに商品価値を見出すという考え方も必要

チョウナ、ナタ、ノミ等による荒々しくて、力強いタッチの製品開発等

3) 色彩感のある製品開発

今回の試作では、ほとんど彩色は施さなかったが、南国の明るさを感じさせる彩色ものの製品開発も考えられる。

今回は試作の第一段階として、取り組みやすい製品の開発を行なったが、検討すべき点が多く見出された。

今後、具体的に流通に乗る方向を見出しながら製品開発を行なうとともに、一方では、より高い技術を要するろくろ加工製品、漆器等までも考慮した製品開発を図っていきたい。