

# 青の手ざわり

A TOUCH OF THE BLUE



石澤直子  
photo by 矢部潤子

SHINZO KODANI

小谷真三

岡山県倉敷市は、川沿いに古い屋敷が立ち並ぶ美観地区が人気の街だ。世界的に有名な西洋絵画を収蔵する大原美術館や、世界各地から集めた民芸品を展示する倉敷民芸館など、文化施設も充実している。

「民藝」とは、プロダクトデザイナー柳宗理やなぎむねりの父であり、思想家であった柳宗悦むねよしが提唱した「無名の職人が作った、機能的で、美しく、廉価で、丈夫な日用品を使って、日々の生活を充実させよう」という考え方のこと。

倉敷ガラスも、そんな民藝運動のひとつとして誕生した。倉敷ガラスの特徴は、厚みと重み、そして深い青……。形や色、製作工程など、作品のすべてに民藝の心が宿っている。そして、その生みの親が小谷真三こたにしんぞうさんだ。

小谷さんの工房は、倉敷市内から車で少し走った山の中腹に、自宅に寄り添うように建っていた。

この日は修理した窯の初仕事。埴塙むつぼの中でまばゆい光を放つガラスを気遣いながら、小谷さんの話は続いた。

倉敷民芸館にある私の作品は、初代館長の外村吉之介先生がとっておられたものが残ってるんで、初期のもんじゃない。あの、少し緑がかって落ち着いた色。あれが倉敷ガラスの本当の、最初の色。倉敷ガラスの独特の青があつて、ちょっと一さじ加えるんよ。そしたら落ち着いたいい色になる。同じ色は出んですよ、その時々で違うのよ。色は難しいんです。

工芸品というのはなぜ美しく見えるのか。それは、使えるようにできているから。色だけなら、ガラスの塊を置いておきやいい、ダイヤモンドでも、サファイアでも。でもやっぱり、いい工芸品の、いい色、これに限るんやな。身近に置いて、いつまで置いとつても飽きが来ない。そういうところがある。

ただ色を見るんじゃないよ。いい、いい、ほんとにいい、ああ、きれいだな、美しい形だな、というような、優しい感じのものを見ると非常に落ち着いて、元気が出ますね。

「小谷のコップ」のはじまり

吹きガラスの仕事を覚えたのは昭和二十七年。クリスマスツリーに飾る玉を作ってた。京阪神では「小谷の玉」いうたら素晴らしいと定評があつたんよ。その後、自宅に窯を築いて、工房で一人でガラスを吹くようになりまして。

昭和三十九年に長男がけがをして、連れて行った接骨医の坪井一志さんに、コップを作つてくれと頼まれた。

民藝運動という高邁な精神を追求する団体があるわけです。私はそんなの知らなかつたから、断つときゃいいと思つたけど、何回も何回も来る。もう帰れー、金輪際来るなーて、きつい、嫌な言葉で追い返す。来なくなる。来なくなつたかと思つたらまた来る。なかなか諦めない。だから私は「億の金がいりますけども、どうしますか」と言うたら、「私たちにお金はいりません。ごさいませんけれども作ってください」と。作り方がわからん言うたら、自分で工夫してください、て(笑)。



「打テヤモロ手ヲ」

悲しんだり、弱い心を持つ前に、布切れでもいい、湯飲みでもいい、うわあ、これはもう大好き、というものを持つてば、それが自分のご本尊に変わるだろうと。ということは、そのものが神様や仏様のように思えるくらい好きなものを一つ持ちなさい、いうことやな。

そうすることによって、暮らしては輝き、人を敬うとかそういう、人間としての大事な心が芽生えるだろうということなんです。

民藝運動を提唱した柳宗悦先生の「心傷」は、俳句よりもっと短い字数で表現する方法なんやけど、それに「打テヤモロ手ヲ」いうのがある。つまり、美しいものを見たら素直に喜び、ということですか。それもオーバーに喜びましよう。うわあ、いいねえ、いいねえ言うて喜ぶ。欲を出さないで、いいねえ言うとなつたら、人様が何か感じてくれるんよ。ほしいと思つて、欲を出しちゃいけない(笑)。



玉のことを忘れ去ってしまったないと、コップは作れないですよ。ぜんぜん違う世界だから。目方したら何百倍よ。そのくらい感覚が違う。

作れば作るほど、他のものに比べてコップが一番いい、コップくらい難しいものはないと思う。コップはコップ。コップはすばらしい。コップができたおかげで、私はいまだに続いている。

ガラスづくりというのは職がこま切れになつとつて、吹く人は吹くだけ、均す人は均すだけ。ちょこつとやって、次の人に渡していく。流れ作業や。一個のものに非常にたくさん手がかかるとる。だから資本がかかる。私みたいな何でもかんでも一人でやるというのは間違いないです。

私はとにかく自分流にやつた。不自由な道具、設備、好きなようにやったからよかったんですよ。人に文句を言われなくて、自由にできた。自分でも下手やなあと思つても、皆も「一人でやったんやから、無理はないわ」くらいに思つとる。