

## アカデミズムから環境へ、そして彫刻教育

本田 貴侶\*

### はじめに—私の造形活動を導いたもの

高校時代の私は 図書委員として本に埋もれる一方、スケッチブックを持って街を描いた日々。どうしても自分の目的がしばれず受験に失敗。その頃出会った海老原喜之助や文林堂の画塾の方々から心を燃やす世界があることを知り美術への進学を決意した。しかし「芸大というのではないか 乞食するつもりか」と、父は学費を出してくれなかった。海老さんは言う「絵描きになるのに何故大学に行くのか? 大学に行かなくても立派な絵描きになれる」……私は迷いに迷った。芸術家になる為に東京に行く必要はない。短パン姿で幼稚園児に絵を教えるなんでもないおじさんのように見える海老原喜之助がベネチア・ビエンナーレのグランプリを受賞したことは、私には大きなショックだった。けれどもどんなに故郷でいい制作をしても、作家としては認めてくれない。その頃 熊本高校の美術担当の中根先生が、父も許してくれるであろう美術系の大学を教えてくれた。東京教育大学の芸術学科は芸大と違いドイツのバウハウスの流れをくんだものだった。美術史の沢柳大五郎・町田甲一先生、彫刻の新海竹蔵先生など指導はすばらしく質の高い授業であったが、美術以外の他学部も自由に履修できた。理学部の朝永振一郎、日本史の家永三郎、英語の外山滋比古等の先生方の講義は情熱がひしひしと伝わるものであった。豊かな教養が身につく環境は Academic Freedom の学園のあるべき精神に貫

かれ見事な内容に満ちていた。この体験は私に明確な方向性と情念をもたらすことになった。さらに次に進んだ東京芸大大学院では、このアカデミズムの意味を一段と深く感じ取ることができた。美術はヨーロッパにおいては大学ではなくアカデミア（専門学校）で教育されている。日本においても明治維新以後の伝統は脈脈と続き専門技能の高度な蓄積があった。

彫刻は本来野外の空間で制作するものである。開放された自然の広々とした空間のダイナミズムを内在した立体こそが、彫刻としての普遍的な量と存在感を表現することができる。サロンの産物であった彫刻は屋外に出してはいけない。モニュメンタルな意味を付加させ、さらに環境（自然、人工）の条件を考察することで都市空間を演出する造形が生まれ、そこで初めて彫刻の三次元的造形的美しさと良さを認識することになる。

古くから世界の都市の中で魅力ある快適な街として現代に息づくには、そこに芸術が育ち、文化の薫り高いことが必須条件として上げられる。アール・ヌーボーの造形が今も調和するパリ、市民の誇りであるダビデ像のフィレンツェ、第二次世界大戦の悲劇と復興のシンボルとしてのオランダ・ロッテルダムのザッキンの彫刻、イギリスの新しい街ハローニュータウン、シカゴ、ニューヨーク等環境と造形が見事に関する好事例である。

私は1982年から始めた盛岡彫刻シンポジウム、1984年の阿蘇国際彫刻シンポジウム、1991年東京都榛名坂ヒルズ彫刻公園、2003・4年と市民参加型の宇土市のアーチストインレジデンス等

\* 埼玉大学教育学部美術教育講座

多くの環境の演出と地域活性化を求めて環境造形の試みを進めてきた。これからもその地域独自の文化が発信されるよう力を尽くしたい。

## I 彫刻表現のはじまりと展開

### 1 彫刻造形性と基礎基本のトレーニング

自然界のいろいろな造形物－高く険しい山、小高くなだらかな丘、緑豊かな森や林、静かに水をたたえた湖、大きな岩や岩壁。どれをとっても豊かな生命感と存在感に満ち満ちた造形物である。私たちを取り巻く自然の中に、誰でもが感じる美しさがある。その感動と同じく人の手から生み出される彫刻にも「美」がある。

自然の造形物は小手先の造形と異なって、長い時間の帯の中で形づくられ、悠久の語らいを人類にもたらした。あの雄大な量感を持った山々、動勢激しい川、岸辺のなめらかな小石や流木。どれをとっても自然はその美しさを教えてくれる。三次元の彫刻表現においても、いかに自然を見つめ、深く感動するか、そこから造形が始まるのである。「感動しないものは作るな。」これは制作の最初の姿勢を言い表している。ただ漠然と対象を眺めていては、表現したい何ものも生まれてこない。そこからはたんなる叙的再現しかできないのである。表現とは、その対象物からの感動を生き生きと表すことである。思い入れをもって表現することこそ、美的な感性のトレーニングの始まりといえる。そして「美」は決して固定の観念ではなく、個々の体験を通して育つ感覚なのである。

三次元の立体美のもとになる実在感(存在感)や生命感、奥行きや深さからなる「塊(マッス)」が形の基本になる。すなわちマッシブな形のとらえ方は彫刻のもの見方であり、また造形の基本である。私達が感動した美しさは、この塊から感じられる量感なのである。

彫刻の造形表現においては、表面やアウトラインで形をとらえてはいけぬ。あたかも直方体や立方体のような単純な塊でとらえることで

ある。彫刻の基本はこの量塊で、三次元の空間の中に明快な立体をつくり出すことである。そして立体としての美はこの塊の美しさにあり、現実性をもった実在感はそのから生まれてくる。

彫刻鑑賞においても、自然の美と同様に彫刻を見つめ、立体としての造形の深さを探し出し、平面表現にない、三次元独自の空間の美を楽しみ親しんでほしいものである。

具体的な彫刻のつくり方は、まず形を面でとらえ、正面性、側面性からの基本単位(塊)をつくり、それを組み立てることによって、三次元の空間に立体としての構築性を展開する。組み立ての強固さ、動きのある形、美しい構築と、いろいろな内容を表現できるようにトレーニングすることである。そのとき、塊はあくまで感覚量としてとらえる(物理的な塊でなく)ことが感性のトレーニングにつながり、重要なことである。

さらに彫刻は、素材の扱いとそれに伴う技法と相まって、より生命感のある量塊と構築性、地肌の効果などを生み出し、自然に負けない美しさ……すなわち、造形の美が生まれてくるのである。そこにはただ自然の模倣や再現ではない、現実を現実以上に現実らしく再現する、つくり手の積極的な造形との関わりが必要になってくるのである。そのような表現との取り組み、すなわち造形活動からこそ創造の喜びは生まれてくるものである。そして、きっとその作品は人々に感動をあたえる造形となるであろう。

### 2 モデリングとカービング

彫刻は造形から分類すると、モデリングとカービングの二つに大別される。石彫、木彫のように現実の立体素材から形を彫り出していくことをカービング(彫造)と言い、塑像のように粘土などで形を作り上げていくことをモデリング(塑造)とよぶ。

モデリングの素材は可塑性のあるもの、つまり取ったり付けたりできるものでなければならない。モデリングの代表的なものが粘土による

塑像であり、その制作過程は、まず何もない空間に何かを意識することから始まる。例えば、核になるようなものを想定することであり、現実にはしん棒がそれに当たる。しん棒を中心に土付けが進められる。だからしん棒が物理的かつ造形的にしっかり組み立てられていないと、後の土付け（肉付け）も全部だめになるので、彫刻家はこのしん棒づくりを非常に大切にします。

次に土付けは、少しずつ内部から外部へと進み、土台となる塊をつくって、その上に各部分の塊を組み立てて肉付けする。最後に一番外側の質感（マチュエル）を表現し、ツルツル、ザラザラなどの地肌をつくって仕上げる。ここでは内部の構造をより強く生かした地肌の表現が重要である。幾何学的構造を包みこんでいくように有機化したいものである。

このように、モデリングとは内から外へと遠心的に発展する造形であり、その美しさは内部からの張り（エクспанション）と積み重ねられた肉付けによってもたらされ、凸面の形状とそれによってもたらされる空間をその特徴とする。

指で押したらへこむように感じる肉付け、また、ふくらんでも風船玉のように針で刺したらしぼんでしまうような肉付けの仕方は、彫刻としての厚みのない、内部に構築性を持たない未熟なモデリングである。内部が充実した張りのある肉付けをもつ作品は、モデリングとしての造形性を十分に備え、強い量感を伴い、生命感あふれるものとなって、人々の心に訴えてくるものである。

カービングの造形は、モデリングとは素材的にも表現としても全く逆のもので、既にある現実の立体物から形をほりだすことである。木材や石材（この材料を実材という）のような硬質材料を使い、木彫、石彫がその代表的なものである。

自然の中に放置された石塊や流木を見てみると、その中に形が宿っており、それをノミで彫り込んでいく。ミケランジェロは「なにも私は

形を作り出しているわけではない。形は向こうからやってくる。ただそれを彫り起こしているだけだ。」と言っている。この言葉はカービングの特性を良くとらえた言葉である。

既にあるものの中に形はある。外部の目、つまり作者の目が立体の表面をとらえ、内在された塊を求めて、中へ中へと実在の抵抗を乗り越えながら彫り進んでいく。最後に、外的な力と材そのもののぎりぎりの競い合いの末に、木、石おのおのの形（フォルム）と質感（マチュエル）が表現される。ノミの切れ味や、研磨などの地肌（テクスチャー）の処理も、材質を生かすカービング制作のポイントとなる。

しかし、よほど技術をマスターし、立体把握に優れた人でないと、彫りすぎたり形がゆがんだりする。木彫、石彫は最後の地肌を仕上げるまで、不規則なノミ跡が刻み続けられるから、表現する形を終始強く頭に入れ、また、デッサンをよく取って制作を進める必要がある。直彫（じかぼり……直接彫ること）がうまくいかないときは比例コンパスを使ったり、星取りをして原型または模型から形を写す方法も多く使われている。

このように外から内へと進行するカービングのすばらしさはミケランジェロの死の直前の未完成で彫り残された一連のピエタ作品に顕著に表われている。さらにカービングによる造形の特徴である凹面の空間の美は、あたかも数千年の年月にわたる荒波の浸食によってできた岩の空洞のように、えぐれた有機的形態からなるヘンリー＝ムアの作品が物語ってくれる。

### 3 制作とモチーフ

彫刻を制作する上での表現の動因、つまりモチーフは、素材、アイデア、テーマなどとの関連で多様な変化をもたらす。この深い変化のある内容を伝えるため、立体表現に適したモチーフとして、人体、特に裸婦が一番多く使われた。古くは原始彫刻、ギリシャ彫刻に始まり、生命と直結する力、造形的な意味での力と力の

関係の発現として人体をとらえようとした。人体はただ単に美しいということだけでなく、頭・首・胸・腰・上肢・下肢と各部位が独立した塊をもち、その組み立てや構築性を明確にし、いろいろな造形思考を満たす最上のモチーフとなるからである。また、量感・動勢などの彫刻における造形上の必要なてがかりを一番多く内在させているのが、人体だと言えよう。

取り扱いとしては、情緒的表現の集中する部分、特に目などの表現は、つついつくり込みたくなるので比較的簡略にし、髪や唇などは装飾的にあらかずことを避け、できるだけ大きな塊でとらえ、立体性をもたせることを主体とすべきである。この点は、裸体画での取り扱いと異なるであろう。

例えば、ロダンの人体の組み合わせは、彼が好んで題材として選んだ夢想の世界を、劇的かつ文学的な連想によってさらに深め、人体を媒体として現実的な実在感と夢幻の世界との振幅を拡大させ、見る人を不思議な感動の世界へいざなってくれる。

しかし、彫刻表現においては、現在使用しているモチーフの範囲が非常に狭い。一方、平面表現では多様なモチーフによる表現の広がりが見られる。動物、植物、さらに静物彫刻、風景彫刻と、立体としての造形の発展をみるためには、モチーフの工夫と使用範囲の拡大が是非望まれるところである。

#### 4 材質と表現

彫刻表現に適した素材は石や木、ブロンズなど、それ本来の材質によって彫刻特有の実在感をもたらす、現実の空間存在を強固なものとする。だが、広く彫刻の材質を求めるなら、地上にあるすべての立体物（植物・鉱物・金属等）が素材としての対象とならねばならぬはずだが、実際に多く使用されている制作材料としては、木・石・石膏・粘土・象牙・蠟・ガラス・漆・セルロイド・プラスチック・セメント・鉄・ブロンズ・アルミ合金・ステンレス等が挙げられる。

そのうち木材・石材・象牙等の自然界にある材質から形を彫り出すことを彫造と呼び、これらの材料を実材という。またこれに対して可塑性のある粘土・漆・蠟等から生まれる造形を塑造と呼び、自由な可塑材は幼児期からなんの抵抗もなく、三次元の自由な造形遊びが展開できる特徴をもっている。

さらに現代においては、科学の発達とともに、数多くの制作素材が生まれ、樹脂やセラミック等による軽くて強いものや、また透明な素材などの特性を生かした新しい抽象彫刻や動く彫刻、オブジェ等が続々と生まれ、都市空間や自然環境へのアプローチが試みられるようになった。

製作者がどの材料をえらぶかは、その材質を生かしたより良い表現をするために非常に重要なことである。その材質の違いによって制作の技法が異なり、使用する道具もおのずから材質に適したものを選ばなくてはならない。さらに作品の効果はその材質のもつ表面の地肌依存するところが多く、制作においては初めから特定の材料（材質）の特性を予想して進められねばならない。

例えば、手だけではどうしようもない岩石を、焼きの入った鉄ノミで、満身の力を振り込んで彫っていくとき、粘土では味わぬ実材の抵抗に出会い、ようやくその抵抗を乗り越えた時のすばらしさは、石を彫った者だけに与えられる喜びである。このような材質との出会いと語りの中から、知らず知らずに造形することの楽しさが生まれてくるのである。

#### 5 美術解剖学の応用

絵や彫刻では、そのモチーフである人体や動物を表現するときただその表情や表面的現象だけをとりえて表現すると薄っぺらなものになってしまうか、装飾的な状態で終わってしまうことになる。そこで、内部の見えない組織の成り立ちを知るために、人体や動物の骨格、筋肉、腱、体表などの構造とその関連、または動きをもたらす構造上の変化など、制作に直接必要な

事項をあつかう美術解剖学（芸用解剖学）が必要となってくる。

特に、近代彫刻の主要な造形要素の一つである塊の組み立て、すなわち構築性は、三次元造形の基礎・基本の要素である。人体の構造を知ることが、三次元の空間における立体の組み立て方が学習でき、さらにポーズの変化によって、いろいろな構築のケースをみることができることになる。このことは幼児期の三次元造形の出発とも言うべき「積み木遊び」と連動して、きわめて重要な意義をもっている。

歴史的には、ギリシャ彫刻における男子裸像の解剖学的表現、ルネッサンスのレオナルド・ダ・ビンチの人体解剖研究、ドイツではデューラーの銅版画など、数えきれないほどの解剖学の応用からくる傑作が生み出されている。

筋肉人形の完成と、ルネッサンス以来の解剖的正確を期することは、制作上の最終目的ではもちろんないが、人体彫刻の基礎的条件であることが示されてきた。医学的解剖が優先するとかしないとかいうのではなく、解剖学を活用することで自然の観察の目をより鋭くすることになる。

ちなみに彫刻では「膚をつくるよりは肉をつくれ、肉を作るよりは骨をつくれ。」といわれてきた。これは立体造形において、その内なる要素、構造がいかに大切であることを示す言葉である。よって彫刻、絵画のファインアートの領域では、モデル使用は大変重要なことである。モチーフ（モデル）をいかに観察し、分析し、表現へ結びつけるか、ポーズをいかにとつてもらうか、ポーズの研究の深まりを期待する。

## 6 リアリティ（現実性）から抽象化への道

具象から抽象化への道は、近代彫刻の歴史的な主なる潮流であった。ギリシャ、ローマ、ルネッサンス、近代までのほとんどの時代が具象彫刻の時代で長く続いた。ようやく近代になって、人体の姿をそのまま表現する旧来の彫刻から、造形の要素である塊、面、構築性、動勢、

量感、地肌などを主眼とした彫刻が出現し、絵画（二次元の空間）と彫刻（三次元の空間）をはっきり区別させた。これは彫刻の基礎から本質までを立体としての造形性の上で確立させたことになる。

したがって、その造形基礎から、多様な彫刻の方向が勢いよく進行することになった。彫刻における造形思考は、三次元の視点の確立とともにますます質的な高まりを見せながら、形はより①単純化されたり、②強調されたり、③変形されたりして、現実の内的な存在や感動をより強い手法で表現するようになった。

リアリズム（写実主義）からアブストラクト（抽象主義）への展開は、具象的な表現から半具象の抽象化の過程を過ぎて、20世紀初頭の完全な非具象主義の表現に至るのである。ザッキン、ハンス・アルプ、ブランクーシ、ペプスナー、ガボ、モホリ・ナギ等の作家が彫刻の抽象化の方向を示してくれた。

## 7 造形のための形態意識

彫刻が三次元の立体造形として、より強い空間を生み出すためには、明確な形態意識が必要となる。なにげなくつくっている形を意識的に整理して、表現に適した形態を選び、使うことは、彫刻を造形言語たらしめるものである。

まず、塊とその組み立てに必要なことは、①幾何学的形態意識である。具象彫刻では、その内在する構築性がないと表面だけの表現になってしまう。次の立体派や構成主義の抽象彫刻においては、ますます幾何学的フォルムの使用が全体を占めることになる。三次元の空間の中に比例やバランスを展開する幾何学的形態は、ニュアンスを排除した明解な直線や曲線とともに、合理的で機能的な現代人の志向に合った造形を生み出すことになる。

しかし、都会的で明解な造形は、ややもすると冷ややかで豊かさや温かさにかけることがある。そこで、自然界の動物や植物が有する滑らかな形と共通した②有機的形態が求められる。

これは風化や潮解の作用で摩滅し、滑らかな曲面からなる形状で、河原の小石や流木などに多くみられる。ピーマンや洋梨などの果実、その他、アメーバや卵なども、オーガニックな美しい特性をよく示している。

具体的には、塊と塊を有機的に結びつけたり、曲面のモデリングによって、量感を豊かに表現することができる。幾何学的形態とは互いに全く反対の美的要素をもっていて、具象表現では肉付けの中でより多く意識される。抽象化の中でハンス・アルプやバーバラ・ヘップワース等が好んで使った形態である。

以上の形態は彫刻にとって、時には一緒になって使われる主要な形態であるが、その他③オートマチックフォルム ④イレギュラーフォルム(不規則的フォルム)などがあり、③はシュルレアリズムで使われる手法にもあるもので、一定の時間で押し寄せてくる波の形状など、自動的に継続したり、一定のピッチで形が散ったり、繰り返されるものをいう。

それに対して④は秩序や統一性がなく、不規則に出現した形のことで、歪みなどの予測できない形のことである。どうしても意識的に割り切れない形の、自由さとおもしろさがそこにある。

いろいろな形態を表現の意図に合わせて使いこなすことは、これからの造形に一層の魅力と主張を与えるものとなろう。

## II 新しい概念から生まれた彫刻

### 1 自然美の概念の変革

ルネッサンス以来絵画はしばしば自然を正確に映し出す鏡にたとえられた。ブルネレスキによって確立された遠近法がその基本表現となり今日にいたっている。人間と自然の関わりは深く、人類の歴史とともにあり、芸術にとっても永遠の課題といえる。しかし自然美の概念が形成される過程は産業革命以後、テクノロジーの体系が拡大し、人間性の疎外が始まることに比

例し発生していたといわれる。自然空間が人工的空間に変容するとき、公害や大気汚染の問題の浮上とともに、自然への新しい関心が高まり、環境の概念は社会的現実として人間と対峙するに至った。テクノロジーの増大は人間のさまざまな営みを、断片化し、分裂させ、有機的人間性をこわしていく。ここにおいて芸術の表現法、造形思考が変化し、旧来の自然美の観念では解決できなくなり、新しい美の概念を必要とするようになった。現代は自然主義的な感覚を克服しながら、イメージやアブストラクト、状況、行為、情報等の観点からの造形活動が起こり、テーマ性をもった展開が見られる。美術の基盤は見つめ直され、方向が示され新しい美の概念をもたらした。

### 2 イメージや構想からできる彫刻

イメージや構想による表現は、発想、想像力を使って造形を展開する領域である。すなわち具象、非具象を問わず、いかにイメージを豊かに膨らませ、広がりをもつかということが、造形上の重要なポイントであり、芸術としての質と関わる必須条件でもある。ここでは目の前にある現実を叙述的に再現するのではなく、常に感覚と思考、想像力と夢想などによって練り上げられたイメージの世界や空間をもたらすことになる。それは、自然を観察し再現することとは異なり、つくり手の構想により、自由にイメージを広げることができる主観的性格(個性)の産物であり、客観的性格(普遍性)の造形産物では決していない。

子供たちの創造活動においては、抽象化、オブジェ、構成などの種々の構想表現があるが、特にイメージ(想像)の表現は重要な位置を占めている。しかし現在の彫刻教育においては、この分野を構想画などの平面表現に譲り、立体では置き去りにされた感がある。これは彫刻が三次元における存在感から離れられなかったことがその大きな原因である。構想・イメージを主体とした造形においては、旧来の彫刻の重さ

(存在感)、構築性などの彫刻としての造形的普遍性を子供たちに押しつけないことである。彫刻嫌いの子供が増加するのもこの点にある。幼児からの造形遊びが、小学校高学年、中学校と進む中で、量感、動勢等の造形要素からくる表現に主眼が置かれすぎ、楽しい想像力豊かな、自由な表現が損なわれた結果である。

自主的で自発的な想像力 (imagination) の育成は彫刻教育で特に急務の問題点である。そしてこの教育は、幼児期からの連動した流れの中で展開される必要がある。内容としては、①再生的想像力の育成 ②創造的想像力の育成 の二つに分けられるが、前者は過去の経験に基づいたイメージの再生であり、後者は現実との関わりとは別の、純粋な心象のイメージで、空想・幻想なども含んだものである。

次に題材の提供は、物語・思い出・出来事・風景・情景・状況などが挙げられる。

### 3 組み立ててつくる彫刻

組み立てること (Composition Construction) によって造形される彫刻は、近代以後の新しい彫刻概念から生まれたものでモデリングやカービングによる造形とは全く異なった造形上の特色と空間のとらえ方を有している。

この場合、基本になる塊 (Mass) は、具象彫刻のもつ意味とは異なり、純粋に形象だけからなる、ニュアンスを取り去った直方体、立方体等の幾何学的形態である。次に、その形を組み合わせることによって、実空間の中に全体的な統一感のある構成がなされていくのである。

「組み立てる」という造形意識は、使う素材においても旧来とは別の素材、材質の拡大をみちびいた。近代以降の機械・科学文明の発達により、工業化によって量産された材料物品を使う芸術が生まれることになる。合成樹脂、ガラス、セラミック、ステンレス等の金属と新しい表現の材料は、今までにない技法を要求し、そこから手工業時代にない新しい美意識と芸術的価値観を呼び起こした。豊富な材料を切る・接合す

る・寄せ集める・組み立てる等して、自己の発想に応じて構成することにより、三次元の空間の中に多様な立体造形が展開することになる。そこでは美しい三次元の構成とともに、物または断片がもっている固有の意味を変化させ、新しい別なイメージが出現する。

また、組み立ててつくる彫刻は、自然素材からの構成にとどまらず、人工的素材とその技法を用いることで、自然素材にない無機的な材質感を出した。無表情で冷静な地肌からは、人工的な第二の美とも言うべき美意識が生まれ、自然主義的な感性伝統を乗り越えた、現代都市の空間にマッチした造形がもたらされた。

### 4 折り曲げてつくる彫刻 (ペーパースカルプチャー等)

紙素材の特性は薄くて軽く、均一な平らな面をもつことであり、技法としてはその特性を生かして、切る・折る・曲げる・包む・つまむ・貼る等、手や指の動作をたやすく受け入れてくれるものになる。

紙は、材料の中で一番取り扱いやすく、加工がたやすく、自由な表現が簡単にできる。したがって、幼児期から小学校低学年の造形活動に最適な造形素材である。

紙の彫刻はつくることの楽しさを手軽にかつ短時間で十分に味あわせてくれる教材である。制作においても、三角形、四角形、円形などの基本的な図形把握と幾何学的構成力の育成ができる。さらに空間の次元では、二次元の平面構成から三次元への立体構成への移行が、折る、曲げる、包むなどの行為から触覚的に、自然にトレーニングできる。紙の持つ素材の特性は、その簡易な加工法と自由な触知性が最大の魅力であり、それらを生かした彫刻の基礎・基本学習への多くの導入がこれから期待される場所である。加えて紙以外の素材によっても、折り曲げて造る立体造形の可能性と展開は多様で大いに期待される。

## 5 動く彫刻（モビールからキネティックアート）

アメリカの抽象彫刻家アレクサンダー・カルダーによって完成された「動く彫刻」は、モビールといわれ、単純な抽象形態からなるフォルムをやじろべえの原理で均衡をとり、またそのユニットが次々に加わって全体のバランスをとるといふ、完全な均衡状態によって成り立つものである。そしてそれは少しの空気の動きにも反応し、無限の変化のある形と空間を生み出してくれる。すなわち空間と時間の要素をもった造形となったのである。

古くは回り灯籠、風見鶏、やじろべえ等、生活造形が同じ原理を使って親しまれてきたが、動く彫刻も天井から吊るされたり、空間の一点で支えられ、重量感をなくしあたかも空間を浮遊するがごとく軽快な動きで、現代の家庭や都市空間の中で息づいている。

材質は紙、プラスチック、セルロイド、ステンレスなど、軽くて強い、色彩豊かな新素材が適している。子供達には紙やプラスチック、針金などの簡単な素材を使って制作させ、少しの風でもおもしろく動く。楽しい遊びの造形を進めていくことで、空間とのさわやかな対話に発展し、三次元空間の立体としての美しさを知るようになるであろう。

## 6 プレゼンテーションの方向からの美術（展覧会の時代とともに）

今日の美術が多様で複雑な様相を示し変化し続けていることは、モチーフを表現する場合の主題が異なるからである。テクノロジーと科学技術の発達は新素材（人工）とそれに対応したメチエ（技法）を必要とする。そこで表現の形式・内容が一つの方法では収まらなくなってしまった。これは美術という概念自体が大きく変化していることを意味することである。60年代から旧来の発表の仕方は変わり、より作品のイメージが明確に伝わる方法を取るようになった。単なる絵花的な公募展が次第に無意味となり、並

列的でない作品にこめた作者の意図、情念をしっかりと示すことができる展覧が必要となってきた。1952年の日本国際美術展に続き現代日本美術展などコミッショナー制を導入。テーマをしめし、いかにキュウレイトするか、展覧会がしっかりした機能を有するようになった。たとえばニューヨーク近代美術館では「応答する目」（The Responsive Eye）企画展がウィリアム・サイツによってキュウレイトされ、オプ・アート（Optical Art）という視覚的芸術を生み出すことができた。

情報化社会の中で機能する展覧会から、アンフォルメル、アクションペインティングなどの抽象表現主義が出現し、新しい表現、アッサンブラージュ（よせあつめ）、プライマリー・ストラクチャー、ミニマムアート、レディメイド、キネティックアートなど現代美術を次々に出現していった。新しいテクノロジーと人間の造形活動表現法は密接な対応関係を持ち現代の文化環境を創造するに至った。そこでは旧来の造形するという行為は消滅し、空間にあるがごときの状態・位置・プロセス（過程）が重視され、造形する意味が配置・提示することによって代わったのである。いろいろなプレゼンテーションの工夫で新しい芸術が、人間の創造力とメッセージを満たすことになったのである。さらに人の行為そのものがアートになりうることから、ハッピング、イベント、各種のインスタレーション等現代美術はその領域と概念をさらに拡大している。

## 7 環境へのアプローチ

室内でつくった作品を、またサロンの産物を環境の中に設置することは環境を無視した行為である。戦前の軍人の銅像と同じように設置してはいけない。アナクロニズムである。近年各地で「彫刻のある街づくり」運動が、いろいろな方法で試みられている。ロダニズムに属する作品を今日でも安易に街中に設置する事例は日本各地に見られ無意味な造形として放置され、

芸術公害を呈することになってしまう。イギリスのケルト的風土を造形化した巨匠ヘンリー・ムーアは「屋外に置かれた彫刻は美術館の屋内に展示されたときとは別の意味をもっているものです。屋内の場合には、美術館などは実生活とは関わりのないものだという、一種のアカデミックな考え方にとらわれがちですが、ひとたび野外に出て陽を浴び、雨に打たれ、雲の移りゆきを感じるときには、彫刻も生活の一部であるということが、よくわかるのではないかと思います。」と述べている。このことは彫刻が地域社会の人々とのつながりを得て、環境と調和するとともに社会的機能を回復する一つの活動であるといえよう。

私が前任大学在職中の1975年より企画・運営して「盛岡彫刻シンポジウム」は始まった。地元特産の桜小紋（花崗岩）を素材に、市の文化団体や、石屋さんなどの支援も得て、彫刻のある街づくりと市民文化の向上を願って盛岡市の公園、広場、グリーンプロットに石彫を設置し続けた。現在も後継者により引き継がれている。

1984年夏、企画・運営したシンポジウムについて、美術評論家・三木多聞氏は次のように評している。—— 熊本県阿蘇いこいの村で開催された“阿蘇国際彫刻シンポジウム”は夢の実現への一歩である。彫刻シンポジウムという言葉はまだそれほど一般的でないかもしれないが1950年代の末に、サロン芸術に飽き足りない若い彫刻家たちが、オーストリアのウィーン郊外で自主的に野外制作会を開いたのが始まりで、その後ヨーロッパやアメリカ各地で盛んに開催された。日本でも1963年、神奈川県真鶴海岸で世界近代彫刻シンポジウムが開かれたのをはじめ、年々盛んになり、各地でかなり頻繁に開催されるようになった。「森と彫刻」をテーマに「自然と芸術との調和による潤いのある空間の創造」をめざした「阿蘇国際彫刻シンポジウム」は日本ではめずらしい阿蘇の雄大な自然環境の中で、10人の彫刻家が2ヶ月近い彫刻制作に挑戦した。この試みは地方自治体や文化団体が後

援や協賛に当たり、地域ぐるみの文化活動になっていることも含めて大いに注目される。彫刻家たち相互と住民たちとの触れあいを通じて地域社会独自の文化ゾーンが形成されることは、これから推進されるべき方向の一つを暗示していて、「阿蘇国際彫刻シンポジウム」の先駆的意義を示している。——

私はその後も大学に於ける研究成果を美術館だけでなく、社会にいかにかに発信するいろいろなアプローチを続けた。1979年には青森市制80周年事業として「松園橋」のデザイン、親柱・勾欄を制作した。ここでは日本で初の広場橋をイメージし、お盆の精霊流しやねふた祭りがこの橋から展開することは喜ばしいことである。1984年東京都の再開発事業で反対運動が起きていた飯田堀の埋め立て事業について、堀の再生の為、堀の水の迂回と多目的ビルを繋いだ「都橋」をデザインし都鳥及び江戸情緒を造形した橋を提案して再開発が認められ、思い出の造形となった。1991年の榛名坂ヒルズ彫刻公園、2001年一関市役所前広場彫刻公園など、パブリックなプレゼンテーションと造形に配慮するものとなった。

## 8 環境造形と文化交流（彫刻シンポジウムのあり方）

環境へのアプローチを彫刻表現の最終目的としている私にとっては2003・04年のアーティスト・イン・レジデンス UTO 企画運営・制作及び2006年の轟水源御神木（千年杉）ドキュメンタは造形活動の集大成というべきものとなった。その内容を文化交流事業の視点から述べることにする。

熊本県宇土市の公共の広場に、より芸術性の高い作品を設置し空間に活力を与え人々の憩いの場を出現させることを目標とし「アーティスト・イン・レジデンス in 宇土マリーナ」他、関連事業が3年の期間で開催され、2005年夏の一つの区切りをむかえた。私は本事業に当初より企画運営アドバイザーとして参画した。

2003年7・8月は日本・ドイツ・アメリカから三人、2004年8・9月はフランスから一人の彫刻家を招聘し、私も加わり宇土市馬門地区で採れる馬門石（まかど石）を素材に公開制作するものであった。馬門石は、約9万年前に阿蘇山が大噴火を起こした際の火砕流による淡いピンク色をした溶結凝灰岩で、古墳時代には遠く近畿地方まで運ばれ、26代継体天皇や33代推古天皇の石棺に使われたことがわかっている。近畿地方には有明海から玄界灘、瀬戸内海を通過して、大阪、奈良、滋賀等に運ばれたと思われる。その用途は広く石畳や塀、めがね橋鳥居と多岐に渡り、地元でも日本最古の水道とされる轟泉（ごうせん）水道の樋管の材料となっており、文化的価値が注目されている。

この事業によって、そこには人々が集い、単なるひろばではなく、知的・文化的環境を創出することになる。各国を代表する優れた作家の手になる力作が公開制作の過程を経てその場に設置される。その空間からは永遠に消えることのない造形のメッセージが発信し続けられる。一方、この事業企画の大きな特徴としてあげるべき点は、イン・レジデンスという方法を取ったことであった。作家たちは毎日どこかの市民の家に宿泊することで、今までとは異なる生活空間に接することになる。寝食を共にすることで、自然な形で異文化交流が体得される。生活の違いや考え方の違いが持ち込まれ衣・食・住が織りなす直接的な文化の交流が実を上げ、異文化を認め合い共有する空間が生れる。炎天下、体力と、表現の為の情念をふりしぼることができたのも宇土市民の方々のいろいろな形での支援や応援があってこそであった。今回の招待作家に求められた課題は、彫刻素材としての馬門石と宇土の伝統文化との密接なかかわりによって生れた造形がいかにマリーナ空間と宇土市中央通りをパブリックアートとして演出するかにあった。

アドバイザーとしてプランニングした具体的内容は

- ①宇土地域の残された文化財及び馬門石の造形物の調査
- ②地元の素材としての特性を生かした馬門石の造形方
- ③イン・レジデンスによるホームステイの有り方と工夫
- ④制作時の一般公開とコミュニケーションの活用（市民との交流）
- ⑤宇土市の各種の文化団体、サークル等との交流
- ⑥社会教育・公教育と造形活動の連携（コラボレーション）
- ⑦文化行政としてのアーティスト・イン・レジデンスの推進
- ⑧公開シンポジウムによる討論の成果とパブリックアートとしての位置づけ
- ⑨シンポジウムテーマと各制作の連携と方向性
- ⑩作品のプレゼンテーションの工夫による環境の活性化と演出

等、市民生活と文化・芸術に関わる多様なテーマと課題を掲げ、多くの成果をもたらすことになった。目標に向ってより円滑に効果的に進行するためには、「市民参加」であったことが必須要素として挙げられる。これからの環境づくりも然りである。市民一人一人の色々な形での参加支援が作り出す美的空間は、アートが美術館や画廊から、街の中、自然の中に出て社会的な流れの中で創造されることになる。宇土マリーナで今まで芸術とは縁遠かった人々が作家と交流し自らも石を彫った。

また、様々な質問や意見が作家と市民の間で交わされることで、作家も作品も変化し充実していった。単なる鑑賞者ではなく、作品に参加していくこと。芸術とは何か、環境の中の造形はどうあるべきか、その答えがこの度の参加型アーティスト・イン・レジデンス方式から導きだされた。『市民の手によって文化を創造する』このことが真の意味でのパブリック・アート「公共の美術」を生み出したのである。二ヶ月にわ

たつて宇土市マリナーに展開した公開制作は市民の支援により優れた作家の表現力をさらに高め引き出した。これは宇土で採れる歴史的・文化的資産としての馬門石を用い、宇土の人々の手で創り上げられ位置づけられたアートとなった訳でこのことは現代において宇土のシンボル（象徴）としての空間が誕生したことにもなる。地域社会独自の文化ゾーンが形成されることは、宇土市が推進した事業として評価される先行的意義を示しているといえよう。しかし文化事業は一過性のものではなく、かたちを変えることがあっても継続的な活動が求められる。

こうした地域における活動が芸術文化の発信となり同時に国内はもとより国際的な人々のネットワークが各所で作り上げられることを願い芸術が社会を変えた事例となることへの期待をふくらませている。

2006年12月に完成した千年杉ドキュメンタは2004年の台風18号で倒れた樹齢千年の一本杉で、宇土轟水源（日本名水百選の一つ）の御神木であった。長い年月愛され親しまれたこの名木は清らかな水を十分に吸収し成長した。幹周り5.5メートル根元は8.25メートルに達する。「切り刻んで加工したり、他の用途に使ったり、県外に持ちだしたりしては困る。何らかの形で残したい。」轟泉組合（水源の水の供給）など、地域住民の方々からの強い要望があった。地元の方々のこの木への思いの深さを後世に残すべく、私は生きていた頃の木の姿を一つのドキュメントとして造形し、残すことを決断した。私たちに語りかける千年の歴史は……何か？ 制作のスタンスは、決してこしらえない。じっくりと木の語りかけを聞くこと……とにかく、我慢すること。思考を繰り返すこと。そして木そのものを丸ごと掴むこと。この造形は肥後人の情念が形になったもの。以上のような制作は丸一年続き完成を見た。手を加えることを極力抑え、千年の重みや人々の思いを交えた風が吹き抜けるかのような感じを表現目標とした。題名も『千の風 - 風の部屋シリーズ』となり熊本市現代美

術館で、熊本ゆかりの作家の力を示すべく企画されたArs Kumamoto展に出品し地域の方々に披露することができた。天井に届きそうな大木とその肌、そして千年の重みや人々の情念を交えた熱い風が空洞を吹きぬけ木は倒れても生き続けているようだと評価を受けることが出来た。ドキュメンタすなわち記録としての意味が造形にあり、これも長い時間の帯を内在させた環境の一つだと私は思う。この作品は宇土市に寄贈し、水源近くの資料館に収蔵され、熊本の人たちに永遠に見届けてもらうことになった。

### Ⅲ 現代美術とこれからの彫刻教育

中学校に於る美術教育と筆者の関りは、1986年、日本造形研究会のメンバーとして、文部省検定教科書「中学美術1」、「中学美術2」、「中学美術3」の著作者となった頃に始まる。その頃の美術教育の内容は、絵画に於いては印象派まで、彫刻はロダンとその系譜の作品で埋められ、その他の領域も同じようなもので、現代美術とは一切無縁のものであった。特に彫刻領域に於いては、抽象彫刻やイメージに関わる表現はほとんど登場せず。各題材も通り一遍のものであった。定版の既成の内容をくり返すことで普遍性を有したかに見せたのである。

ところが現実の子供達の創造力は目を見張るものがあり、はるかに美術教育を越えたところで活発に展開しており、進歩的で直観力の優れた教師たちは、教科書から離れ、自分が開発した題材を子供に提供し始めたのである。時代を先取りすることもできず、美術の指導者に各題材の大きなテーマをもった切口をも示すことの出来ない、教科書や指導書がそこに存在していたのである。勿論社会の状況、時代背景など無視した指導要領にも問題があった訳で、美術は特別の世界であるかのような静止した状態であった。美術教科はそのカテゴリーからの出発ではなく、人々を取りまく環境の視点から、「美」を発見することを始まりとしたい。

## 1 現代彫刻と造形教育の関わり

今日の彫刻は、

- ①ザッキンなどによる立体派（キュビズム）
- ②「動き」を造形の中心においてポッチョーニの率いる未来派
- ③ブランクーシ、ハンス・アルプ等の有機的な抽象表現の流れ
- ④ナウム・ガボ、ペブスナー、カルダー、マックス・ビル等の幾何学的抽象表現の流れ

と、自然を分析し、組み立て直し、再構成する作家たちが出現して、物の外観がもたらすリアリティ（現実性）の表現でなく、空間に純粋な形象として造形される方向が新しく生まれてきた。

①～④の造形手法を使うと、ロダン系譜の作品になかった造形思考が芽ばえ、広がりとしが体験できるようになった。

さらに第一次世界大戦中から起こったダダの運動は、一切の合理主義文明と社会体制そのものの完全否定から、オブジェの思想を生み出した。これは、日常生活や自然の中にある「物体」、「客体」など、ものそのものを芸術的価値として位置づけることから始まる。例えば、レディメイド（既製品）のオブジェ、道端の小石や材木、種々の生活廃棄物など、今までなんでもなかったものが、象徴機能をもって見る人に心理的反応を起こさせるのである。

ここにおいて芸術としての価値が逆転し、造形すること、創造することが日常化し、なんでも美術になりうるという大きな変革をもたらした。

したがって彫刻教育においても、芸術は高いところにあたりわからないものではなく、私達の身近にあって、生活の一部として日常的に自由に創造されるものとなった。身の周りにあるいろいろな物を集めたり、切ったり、つないだりして、

- ①オブジェ彫刻
- ②集合彫刻

をつくってみよう。生活環境、自然の中から採

集した日常的な物体が生き生きと新しいイメージを語り始め、創造する意識が広がり、豊かな美意識がトレーニングされることになろう。

教育の普及とともに、芸術の大衆化も戦後の社会状況とともに拡大し、変質している昨今である。

## 2 空間の広がりから風景彫刻へ

「本来、彫刻は野外に置くべきものだ。」と主張していたヘンリー・ムーアは、制作を屋外や広い工場で行い、スケールの大きい自然や都市の空間に耐える彫刻をつくり出した。造形上は人体を叙述的説明的に表現するのではなく、長年波風に削られた岩や流木のような形に単純化し、分解や変形をさせ、オブジェのような、自然空間との調和のある力強い作品をつくり出した。

このことは旧来の彫刻が一個の単体で、台座の上に乗るだけのものだったのに対し、環境を意識した展示（プレゼンテーション）が試みられたことになる。このように展示の方向から彫刻を考えることは、彫刻が一個の台座の上でサロンの鑑賞の対象となるだけでなく、自然や都市空間の演出として、環境を活性化させ、人と環境を結びつけ、調和のとれた空間造形の概念をもたらしたことになる。

一方、現代イタリアにおいても、今までの彫刻が成し得なかった、形而上的なイメージ・空想等の世界を彫刻表現で可能にする作家が現れた。ジャコモ・マンズーの静物彫刻、ジュリアーノ・バンジー、チェコ・ボナノッティの風景や情況、物語等の彫刻化は、彫刻に新しい空間造形の可能性のあることを示してくれている。

「出来事や風景をつくる」ことは、三次元の空間造形の広がりイメージの形象化という、二つの大変重要な、かつこれからの彫刻教育に必要な課題を具体化できる題材である。

主題としては、

- ①美しい自然の空間表現
- ②日常の生活空間の表現

③出来事の記録としての表現

④思い出の回想としての表現

など、いろいろな現実・非現実の風景や状況を表現する。またあたかも舞台装置(シノグラフィア)をつくるように、いくつかの立体を空間の中に構成する。配置、展示法、遠近法を使って空間の中に変化と広がり工夫すべきである。

さらに強調、誇張、単純化、省略などの手法を入れ、変形、変身、幻想性等、種々の効果をもたらす造形の工夫が欲しい。

子供は大人が思いもかけない純粋な印象、すばらしい創造力や発想をもっている。指導にあたっては児童・生徒の好奇心や感動、独自の発想、物の見方を大切に伸ばしたいものである。そして、人間性の根幹となる感ずる心をはぐくみ、環境への対応とそこでの創造力を展開できる子供の育成は、現代社会において重要かつ急務のことであろう。

### 3 共同制作の意義と記念造形(モニュメント)

制作とは固有のイメージを自己の方法で完結することであり、個性の尊重から、よりオリジナリティのある作品を求めていくことである。

しかし造形において複数の人がグループを成し、一緒に制作することは、個々のアイデアを有機的に融合させ、共通のイメージに高めることになる。そのためには一つの作品の中に複数の個性が対立することなく共存するための、制作の取り組み方、方法を考慮すべきである。

自己や個性が確立していない幼児や低年齢の児童にとっては、造形遊びの一環として、自然に楽しく制作が進行するものであるが、自己が確立していく中学、高校においては、個を否定した共存はありえない。そこで共通の主題(テーマ)が保てる範囲の個性の尊重が必要になる。グループや班構成による共同制作は、その制作の目標及びグループの運営の中で、個々の生徒に社会性を要求してくる。この点、共同制作は学校教育における主要な目的・目標を、造形学習の中で育成することになる。したがって、以

下のような内容が付加される。

①共通の象徴(シンボル)の確認

②個と集団の関り——強調・調和

③美術の社会的機能の芽ばえ

④象徴としての造形——モニュメント

⑤コミュニケーションの媒体としての造形

⑥美術を通した人間関係の存続

⑦共同体としての意識の芽ばえ

⑧社会機能、社会秩序の活性化としての造形など、社会と人との関わりを、造形を媒体として展開させてくれるのも共同制作の意義なのである。近年、子供達による野外造形展が、地域の小・中学校が集まって、公共の広場でよく催されるようになったのも良い傾向である。そこでは現場制作による共同制作が見られ、周りの空間との調和を考えた環境学習が可能になっている。また、学校や公民館などでは、自分達が利用する施設は自らの考えと手で作ろうということで、例えば学校の教育目標をイメージして象徴的に表した正門、その他、いろいろな共同制作による作品が校内に置かれるようになった。

①集合彫刻方式……個人のアイデアを生かした作品を集合させ、さらに強いイメージに高めたり、新しいイメージに変質させる方法

②分割合成方式……一人のアイデアを皆で分割して制作する方法などが具体的な方法として挙げられる。

共同制作の意義は、このように個人が個人の発想で単体の作品をつくり上げる意味とは異なり、集団の中に個を投入し調和させることによって、初めて個が主張し始めるようになる。そこにおいて、ようやく個は集団を遊離することなく息づくようになる。

そして、社会性のある公空間(不特定多数の人々が行き交う広場や街角など)への造形の展開が初めて可能となり、環境の諸条件を考慮した造形は、シンボルとして地域性と歴史の中で

広く共存されるものとなろう。

#### 4 指導の実際

##### (1) 彫刻との出会い (第一ステージ)

美術教科で、最初の立体造形との出会いを、如何に本質的かつ普遍的な内容にするかは重要なことである。小学校に於ける図画工作を修得した内容との関連から、より造形的表現活動と鑑賞能力の基盤となるものが望ましい。造形的遊びなど楽しさや、表現することの喜びを一層深め、美的感動を呼び起こすようなアプローチと展開が指導上必要となってくる。

彫刻表現に於いては、まず三次の空間を意識させること、そしてそこにより強い塊(マッス)の存在を位置づけることが大切である。これが本来の彫刻造形のはじまりで、新しい立体造形ではその良さや美しさなどを感じ取ること、さらに想像力を可動させ、テーマを表現することまで加えられてきた。ここでは広い意味の感受性を母体として、美的な完成へと研ぎ澄まされていくことが望まれる。

立体造形に於ける「美的感性のトレーニング」はまず自然を対象(モチーフ)とすることで、人間と自然の関りの中から生まれた初源的美を確認することが出来る。この自然美とも言うべきものは人類すべてが等しく感じるものであり、そこに序々に造形意識や表現技法が加わって、感性のトレーニングが進展するのである。加えて我々を取りまく自然は時代が進み、産業革命以後のテクノロジーの体系が拡大されるにつれ、反自然の人工的な環境をどんどんと生み出している。都市生活者にとっては無垢の自然は虚構の概念となろうとしている。このような現代社会の環境の中で育つ児童生徒に取っては、工業生産物をはじめ有りとあらゆる量産品、複製品に囲まれて、大量消費と使い捨て時代の落し子となっているのである。

人間と自然の関わりは、切るに切れない親子関係のようなもので、人類史の根本問題であり、芸術の永遠のテーマだと言えよう。しかし昨今

の大気汚染や公害の問題が拡大するにつれ、この親密な関係に亀裂が生じ始め、時によっては取り返しのつかない環境破壊を生み出してしまっている。このことから、今まで自然の浄化力を信じ、自然と仲良くさえしていれば、人間生活のエコシステムは安全であると思っていた一般社会人にも、自然と環境への新しい関心と指向が高まってくるようになった。このような時代背景から、現代の美術に於いても、自然とは何か……。環境時代に於ける造形はどのように有るべきかが切実に問いかけられている。

以上のことから、第1ステージの彫刻及び立体造形関連領域に於いては、

- (1) 土や木などの自然素材をもちいた表現
- (2) 可塑材による触知性を楽しむ表現
- (3) 人工的素材(不用になったもの)を再生させる表現

などが「彫刻のはじまり」のアプローチ題材として取り上げられた。

(1)に於ける題材内容の留意点は、自然の中での表現素材として代表的なものを扱うことで、材質の持っている特性を感じ取ることになる。

(イ) 材質感、(ロ) 形状、(ハ) 色彩……など良く観察して自然の素材の美しさや情感をとらえる。次にそれを出来るだけ加工しない、初歩的な造形手段で、自分の持っているイメージへと転化させていく。手法としては見立てや変形の方法を取ると、よりの確に生徒固有のイメージを定着させることが出来る。ここでは図画工作の造形的遊びをさらに充実させるという意識で指導をしていきたいものです。

それに加え、彫刻及び立体造形の手法を導入して、新しいイメージを創造することが出来る。この手法の背景となるのは、やはりオブジェの思想とダダ的精神である。指導者は安易に身近な題材として扱うのではなく、現代美術を良く咀嚼して立体造形の展開を試みるべきだと思われる。造形的遊びから一歩題材内容を美術教科として示すべきであろう。ただ作れば良い、何でも良いということではなく、はっきり

としたメッセージ（主張）が児童生徒の一人一人から伝わってくるような作品が出来上がって欲しいのである。この題材の鑑賞は特に各自主張や批評が行きかかって、旧来の鑑賞にない、現代文明批評や超現実的な展開の見られる、面白く楽しい事例が多く出現している。

## （2） 深まる人間性と表現（第2ステージ）

第2ステージでは、本格的に、かつ真正面から彫刻表現に取り組む時期で、彫刻の造形要素をしっかりと意識した制作が期待される。「リアリティの表現」を充実したものにするには、まず表現媒体としてのモチーフまたはモデルを大切に選び、良く観察することである。何度もデッサンを取り、小さいエスキース（試作）を作ってみて、造形的な良さや美しさを感じ取り制作を深めることである。

この彫刻表現の基礎及び基本は量のとらえ方が最初で、次に量の持っている感情すなわち「量感」、さらに量のバランスからくる「均衡」、生き生きした生命感の表現とつながる「動勢」などが、的確に肉付けされる必要がある。そして全体を空間としてとらえる能力をつけるために、フォルム（形）の変化と全体のコンストラクション（組み立て）を意識すること、これによって、目標とする変化と統一のある空間を造形することになる。

上記の内容を以下細かく説明を加えることにする。

第1ステージで彫刻及び立体造形のはじまりとして、広い範囲と図工の延長として、三次元造形を考えてきたが、ここでは美術教科の彫刻領域でやるべき本質的な彫刻表現に注目したい。

近代以後の彫刻教育の基本的概念としてまとめられた造形の視点は、近代彫刻の父であるオーギュスト・ロダンによって提唱された彫刻の四大要素を元に、次のようになる。

- ①面
- ②かたまり（塊）
- ③構築性……比例・均衡
- ④動勢

## ⑤量感

### ⑥肉付け……地肌

彫刻の造形は何かと問われたら、一言で表すとしたらどう言えるだろうか……。その答えはマッシブなもののとらえ方をすること、と言えよう。すなわち塊りとして形を表すことになる。彫刻は三次元の造形であり、塊りにはじまり塊りに終わると言っても過言ではない。では塊りとはどんなものか、第1ステージでただ単に握りしめた土の形も一応塊りである。しかし造形上の展開をもたらす基本単位としては、あまりにも不定形である。このように自然はみな有機的形態をしており、視覚的には曲線と曲面が知覚される。しかしそれはただ再現的に映し取るのでは、二次元的表面を造形しているだけになってしまう。この複雑な形状のモチーフを三次元の塊りとして把握するには、①正面性、②側面性のある面を強く意識することである。このように幾何学的なフラットな面によって、単純な立方体や直方体が、立体造形の基本単位として、深さや奥行のある塊（マッサ）となって存在することになる。

彫刻の基本はこの量塊であり、表面性や装飾的な附帯物を取り除いた塊の美しさこそ、三次元の存在感や現実性をもたらすことになる。さらにこの基本形を組み合わせ、組み立てることによって構築性のある構造物が展開することになる。すなわちモチーフの外観ではなく、内部構造を分析する能力、分析した形を構成する能力を育てることが大切である。構築美は三次元造形の総てが希求する表現目標でもある。

次に幾何学的な組み立ての美しさに加え、形からくる豊かさや、生命感あふれる動きの美しさが加えられると、一段と表現は深まってくる。

ここに於いて生き生きとした肉付けとともに、塊と塊りを動きの視点でさらに見直してみよう。がっしりとした直線的な組み立ての中に、曲勢のある有機的な動き、すなわち動勢が全体と部分をつないで造形されてくる。肉付けはあくまで動きの方向にそって付けられ、一つの形に必

ず動きがある。この個々の動きを集めて、大河の流れのように、雄大で生命感のある形態とし仕上げていきたい。

さらに個々と全体の肉付けは、内から外と積み上げてゆき、内部の塊りから外へ向うエクспанション（張り）が、量感を生み出すのである。技法的に一つ一つの粘土層を重ねてゆき、積量の美しさが感じられるような充填した空間の豊かさを表現して欲しい。

最後に表面の仕上げであるが、仕上は決してきれいに表面をならしたり、装飾的要素を附加しない事である。あくまで、塊りと構造を量感や動勢の表現を生かした延長上に有るものである。手だけでなく、ヘラや用具、布などを用いて、つるつるザラザラ……など、地肌の表現を試みるとよい。自然物がもっているいろいろな有機的な表情を、仕上げの段階で、視覚と触覚をより緊密に結合した「視触覚の世界」で出現させることができた。

以上のことが第2ステージ（上）の題材として、「生命感のある人や動物」、「個性豊かな人間描写」を取り上げた。いずれも具体的なモチーフの観察により始まり、生命体としての固有の美しさや、強さを探し出し、深い感動を呼び起すような表現を試みるものである。留意点は、決してモチーフの叙述的再現にならないこと。まずその作者が内的感動をもたねばならない。表わしたい内容に思いを込め、自分の感情を移入して、大きな動きを芯棒や、マスの組み立てで進め、生き生きと力強い量塊で表現してみよう。次に頭像など人間描写に於いても、個性的な表情の違いをとらえ、さらに内面からにじみ出る人間性までも描写して欲しい。そこから自己の表現の独自性も生まれてきて、個性豊かな造形表現が成立することになる。加えてより深い感動や感情の動きから、誇張・省略・変形等の手法をつかう抽象化の造形も必要となってくる。

### （3）環境造形と社会性のある美術（第3ステージ）

現代社会の急激な変容に、歩を合せるように60年代から70年代にかけて、現代美術の状況は地域、文化、思想の違いなど、あらゆる条件のもとで多様な発展をとげ今日に至っている。彫刻に於いても、新しい造形思考が生まれ、その表現も科学の発達に伴い、数多くの制作素材を生み、彫刻作品も、その概念を越えた三次元の立体造形としての可能性を追求し、そこから生ずる成果が膨大なものになっている。

特に美術と社会の関わりの中で、美術を媒体とした街づくり、地域づくりが盛んに行なわれるようになった。彫刻が公共的な場所に設置されることは、日本全土で日常的に実施されており、1万3千基をはるかに越える勢いである。今日に於いては、美術はもはや特別の存在ではなく、ごく有りふれた現実の社会空間の中にあり、日常の生活のいろいろな場面で、人々が共有する造形物となった。

「パブリック・アート」の普及は、美術が既に社会性を有したことを示しており、自然や都市の環境と人間を美術作品を媒体として結びつけた。やすらぎと調和のある空間の出現、また時には地域の活性化をうながすモニュメントとなる。サロン芸術のような一部の人のためでなく、作家個人の単なる自己表現でもなく。環境の条件を考慮し、その地域の文化や風土の良さや特性を生かした造形活動がそこには見られる。

公教育の発達段階とともに、現代美術の成果とも呼応し、二次元から三次元への移行、具象から抽象への展開、さらに構想・想像・夢などの形而上的イメージの造形化、現代社会への対応からくる環境へのアプローチなど、造形の意図に応じた表現法を学び、主題（テーマ）、構想的に造形化することを体験させたい。

この時期に於いては、「社会と環境」をテーマとして示し、彫刻領域の主要なる考え方もそれに連動した内容を挙げることにする。そこで社会と環境を切口にして、現代美術の有様をのべてみる。

美術に大きな変革を与えたのは、1960年代初

頭に始まる「展覧会の時代」と呼ばれる時期である。旧来の公募展の総花的な構成が無意味なものなる中で、1952年第1回日本国際美術展以来、各現代美術展は、①テーマ制を導入し、②授賞制度の廃止、③コミッショナー制を採用、④キュレーターによる企画力の充実など、毎回修正が加えられ、現代社会の動向に対応し、美術展が果たすべき役割が機能し始めたのである。

「人間と物質」、「人間と自然」など、社会と人間の激しい多方向への動きに対応し、現代社会の問題点を美術としてメッセージしてきた。例えばウィリアム・サイツによって企画された「応答する目」展に於いて、ポップ・アートが生まれた。抽象表現主義のいろいろな展覧会から、アンフォルメル、アクションペインティングなど、表現の概念の変革をもたらす美術のジャンルが生みだされたのである。作者の自己満足や権威主義的な展覧ではなく、ようやくここに於いて社会を凝視し、社会に向かって発言する機能性を有した展覧会が出現したことになる。

また、大量生産、大量消費の物質文明の中にあつて、個々の作家達も、日常的なモチーフや素材を塑造や木彫と同等のものとして、アッサンプラージュ(よせ集め)、コンバインアート(くっ付け遊び)の形で展示する新しい芸術観が見られるようになった。これらの勇氣ある反芸術的実験は、若い世代によって自由に積極的に全世界に広まり、コンテンポラリー(同時性)な実感を共有することになる。ジム・ダイインに始まり、アルマン・ラウシェンバーグ、加納光於らが、さまざまな廃棄物を再構成して作品をつくりだした。これらは廃品芸術と呼ばれ、ダダの思想の発展として、日常のあらゆる物体とその行為は芸術作品になることを示してくれた。

以上のような現代美術の造形は、多感な子供達に取っては、直接的に受け入れられる内容を満たしている。美術館や街角で見かける現代美術は、大人には抵抗があつても、むしろ子供達には理解しやすい好ましい存在なのである。オブジェや廃品芸術は自然と人工という対立概念

をこえて、人工的なものこそ新しい自然であることを、知らず知らずの内に子供達に教えている。さらに環境への関心が高まり、美術を媒体とした文化環境を認識することになる。

しかるに「環境に造形する心を」、「心に残る出来事や風景」、「平面から立法へ」、「ポップ・アート」など、美術2・3下でも取り上げることになった。よつて題材の内容も旧来の構成とは異つて、大幅に現代美術の作品が掲載され、生徒一人一人が自分の目で判断することのできる内容になっている。鑑賞に於いても、知識理解型の鑑賞にとどまらず、環境や社会的な視点からも見ることの出来る判断力や、批評精神が養える授業展開が期待される。旧来の鑑賞教育で出来ない、一歩踏み込んだディスカッションのできる鑑賞のレベルが、指導計画の充実とともに望まれるところである。

## おわりに

彫刻との出会いに於いて、塑造や木彫、石彫などの既成の概念からのアプローチを、彫刻表現は決して取るべきでない。なぜなら自然の中に、だれもが感じる美しさがあることを探し出し、その感動と同じものとして、三次元の表現領域である彫刻の美があるからである。自然の造形は小手先の造形と異なつて、永い時間の帯の中で形づくられ、悠久の語らいを人類にもたらしてきたからである。科学の発達とともに出現した人工物は、生活の中にあふれ、人工素材による造形も現代の造形として出現し、幾何学的形態美を持つ抽象造形やオブジェ、廃品芸術が出現してきた。このことから、自然と人工の両方を認めながら美術教育は展開されることになる。すなわち旧来の概念を越えて、広く立体としての特徴を認めていくことになる。よつて今までの技法による表現ではなく、くっつける、つなぎ合わせる、重ねる、よせ集めるなど、モデリング、カービングにない表現法の大幅な拡大がみられる。このことからリアリズムの造形だけで

なく、子供達の想像力、発想なドイメージ獲得の仕方に変革がもたらされた。そこで是非ともこのことを彫刻教育に定着させ、現代的な美意識を享受したいものである。子供は大人には思いもかけない想像力や発想をもっている。指導にあたっては生徒の好奇心や感動、個性的な発想やものの見方を大切に伸ばし、人間性の基になる感ずる心をはぐくみ、美術教育を通して、現代社会の歪みや環境問題への対応のできる、創造性豊かな子供の育成を期待するところである。加えて今日の美術状況、特に国際レベルに達した日本の現代美術をいかに導入するかも大きな課題で、美術教科の活性化に必要なことである。この導入で三次元造形としての彫刻領域の可能性の追求とその成果は膨大なものになってくると思われる。

明治初期に持ち込まれたラゲザ先生の西洋塑造術に加え、高村光太郎の紹介するロダニズムは日本の彫刻界を確立させ、世界でも優れた近代彫刻の花が開いた。しかしこの一挙に流入した西欧の彫刻思想は『造形することは何か……?』その意味を深く問いかけ、思考することなく、日本のほとんど全ての彫刻家が、また研究者、評論家までもが西洋彫刻の物まねをし、ロダニズムの色に染まってしまう、それは今日まで続いている。いわゆるミメシス（再現の美）に甘んじ、その外形だけを模倣する者たちであふれている。上野の公募展は花盛り、無意味な権威主義になびきArtすることの本当の意味を見失ってしまってきた。恩師新海竹蔵先生はもともと院展にいたが、石井鶴三との激しい論争の末彫刻部は解散、その後国展に参加した。私も国展に夢をかけた。そして新人賞、国画賞を受賞し、会員、審査員となり、多くの作家をそだてた。しかし集団の政治が動きアートする意味を無意にしてしまった。その現象は多かれ少なかれ公募展の宿命と思う。

「Artは本来個人のものである。」芸術の香りを漂わせなくなった展覧会は必要ない。個展でもいい。色々な機能を持ちテーマを掲げた展示

をしなければと、長年席を置いた国展を脱会した。大学時代に培ったAcademic Freedomの精神は明確に肉体に位置づき、自己の芸術活動（専門研究）に於いてもそれを妨げるものは断固しりぞける。オリジナリティ（個性）をしっかりと表現することが芸術作品の始まりであり、その行為は一生貫かれる。学問研究の自由とも繋がる最も重要なことであり、また大学人の使命であろう。

その後私は、フランス近代彫刻の持つ鉱物質的作風に対するアンチテーゼが意識され、現代イタリアのデフォルメのある、強靱な筋肉質の、ダイナミックな躍動感に満ちた作風が、自己の作品の原点と捉えられるようになった。そのことは決してイタリア現代彫刻の単なるエピソードに墮することではなく、生命の母胎を暗喩するような卵球体は、抽象形として凸面鏡にまで研磨した。それは現実の情景を虚像として映し出し、彫刻と環境を融合する環境造形にいたったのである。素材とテーマの一致を探り続けた結果であり私の物づくりの心といえるものである。

環境造形にいたった彫刻、彫刻の環境への進展、そして立体造形のある創造性豊かな景観を造り上げる。これは美術が社会性を得た証しであり、市民による作品の共有など、公共性を有した彫刻の出現は、地域の活性化に資することにもなる。ようやく彫刻が環境造形としての使命を果たしたことになる。

## 文 献

- 本田貴侶共著：『造形教育辞典』p.338～p.341、361～365、建帛社 1991  
現代彫刻懇談会編『世界の広場と彫刻』、中央公論社、1983年  
ハーバート・リード：『近代彫刻史』、紀国屋書店、1965  
A. ZWEMMER: Henry Moore, Rery Lund Humphries & Company LTD. 1944

(2007年9月28日提出)

(2007年10月19日受理)