

タイトル	木彫による立体像造り		
学校名	千葉県立東金高等学校	美術・工芸	氏名 永津 守
教材費	700円(木彫材、ニス)	実施時間数	22時間

1. ねらい

私は彫刻家であるが、画家と親しくなつてこう聞かれたことが何度かある。「永津さん、彫刻ってどうやって見ればいいんだ？」と。画家はそれぞれの方向から絵を見るようにしか彫刻を見られないようである。美術の専門家として彫刻が解らないということはなかなか言い出しにくいことであるが、見たり描いたりすることの専門家にそう言われては、彫刻家の世間からの孤独は深まるばかりである。画家に限らずほとんどの人は2次元感覚で世界を見ていて、3次元でものを見るのはごく少数の人たちであるというのが実情のようだ。ただしこれは能力・才能ではなくて訓練の問題である。画家といわれるほどの人ならば誰でも、美術の大学でヌードモデルを相手に塑像を作るといった経験をすれば(うまく作れなくて苦勞をするが)3次元の認識ができるようになる。

これは生徒のための教材であることはもちろんであるが、立体にかかわつた経験が少なく、ロダンやミケランジェロを見てもいまひとつピンとこないといった美術教師のために、いちど体験してみてはいかかかという教材でもある。

2. 材料

縦・横75mm、高さ200mmの角材(既製品)を使用。1学期間で完成させるにはちょうど良い大きさ。立体の訓練には粘土などを使ったモデリング(盛り上げ)よりもカービング(削り出し)のほうが難しそうに感じられかもしれないが、立体感覚を養うには、モデリングよりもあやふやな要素が少ないだけカービングのほうが適切であると思われる。

3. 展開

- ① 作る形の正面図、側面図、立面図を実物大に書く。(紙に木を当ててなぞれば枠ができる。)
- ② それぞれの図を木に書き写す。
- ③ 正面図、あるいは側面図に沿つてのこぎりで余分なところを直線状に切り落とす。この時に以下の間違いをしやすいが、ここで2次元と3次元との認識の違いを理解することができる。



(1)正面・側面・立面図
が書かれた角材



(2)誤つた切り落とし方



(3)正しい切り落とし方



上の写真は頭部周囲の余分なところを直線的に切り落とす例であるが、(2)は平面的に角材を見ているので角だけ落としている。(3)は正面と側面を同時に認識して余分なところを落としている。簡単なことであるが平面と立体の空間認識の違いはここにすべて表れているといつてもいいかもしれない。

④ 以下荒彫り、彫り、サンドペーパー掛けと展開するが省略。以下の参考作品にて紹介。



4. 指導上の留意点

怪我の防止を大前提にしなくてはならない課題である。100%怪我をしないために、

- ① 工作台、クランプ等の固定具を必ず使う。
- ② 利き手以外の手を刃物の進行方向に置かない。
- ③ 正しい形で持つ。



(1) 押すときは両手で彫刻刀を持つ。



(2) 引くときは手の付け根を木の上に置き、そこを支点として指の握る力で切る。

そ



(3) 怪我をする彫り方。刃の進行方向に手を置く。



(4) 手を浮かして使うとコントロールが効かない。

(3)(4)共、工作台の切れ込みに木を固定していない。これも怪我の原因となる。

5. 資料・参考文献 (必要に応じて)

特になし。