

博士論文

石彫における量塊と重心に関する研究
—黒御影石による制作実践を通して—

平成25年度

筑波大学大学院人間総合科学研究科博士後期課程芸術専攻

小松 俊介

筑波大学

凡例

- 年号は、西暦に統一して記している。
- 美術作品は《 》で示した。
- 引用文は「 」で示し、単行本・雑誌名は『 』で示した。
- 引用に際して、文中の任意の箇所を省略した場合、その箇所に（上略）（中略）（後略）と記した。
- 文中、敬称は略した。
- 図版に挙げた作品の出典については、本論文巻末にてまとめて記した。
- 筆者の制作した作品については、巻末図版としてそれぞれ【図A】から【図G】と表記した。それ以外の図版については、章末にまとめ【図 章番号-○】と表記した。（例えば、第2章の図3ならば、【図II-3】と記す。）
- 表については、章末にまとめ、【表 章番号-○】と表記した。（例えば、第2章の表3ならば、【表II-3】と記す。）
- 制作の工程を示した図については、大凡6枚の表の中に写真をまとめ、工程に沿って1～6までの番号で示した。複数の写真の集合体（表の形式）を【図○】と記し6枚の写真の中の一枚に焦点を当てる場合は、【図○-○】と記した。（例えば、右の図で、右列の最も下の写真に注目する場合は、【図20-6】と表記した。また2枚の写真を取り上げる場合、例えば最も下の行の2枚を取り上げる場合は、【図20-5,6】と記した。また3枚以上に連続して注目する場合は【図20-○～○】と記した。）
- 注については、ページ末に記した。
- “量塊”（マッス、mass）という言葉については、“量感を含めた実量としての塊”として用いる。感覚量について焦点を絞って言及する場合は“量感”（ヴォリューム、volume）という言葉で表記した。



図20

目次

序章	p.1
0.1. 研究の背景	p.1
0.1.1. 修士論文における研究	p.1
0.1.2. 石彫制作の経験から	p.3
0.2. 研究の目的と意義	p.6
0.3. 本論の構成と研究の方法	p.8
章末図版	p.10
第1章 黒御影石を用いた石彫制作	p.14
1.1. 黒御影石について生成過程の側面から	p.14
1.2. 黒御影石の加工と道具	p.17
1.2.1. 鑿	p.17
1.2.2. コヤスケ・タンギリ	p.20
1.2.3. 刃トンボ・両刃	p.20
1.2.4. ビシャン	p.20
1.3. 黒御影石における表面の仕上げ	p.22
1.3.1. むしり仕上げ	p.24
1.3.2. むしり仕上げと磨き仕上げ	p.27
1.3.3. むしり仕上げの造形的特質	p.30
章末図版	p.32
第2章 研究成果と課題—量塊への注目まで—	p.37
2.1. 造形の変遷	p.37
作品A 《moss-grown》	p.37
作品B 《遺構》	p.39
作品C 《遺》	p.42

作品D 《遺構・門》	p.44
作品E 《遺構II》	p.46
作品F 《塊I》	p.49
作品G 《塊II》	p.52
2.2. まとめ	p.56
章末図版	p.59
第3章 量塊と重心に関する考察 — 観者との感覚の共有を求めて—	p.83
3.1. 素材と形、方法と形	p.84
3.2. 身体感覚と量塊	p.90
3.3. 量塊と重心	p.97
章末図版	p.108
第4章 制作の実際	p.129
4.1. 作品《Jangala》の構想にあたって	p.129
4.2. 荒彫り—構想の明確化—	p.132
4.3. 中彫り—ブリコラージュによる形の発見—	p.138
4.4. 仕上げ—量塊の充実に向けて—	p.148
4.5. 制作のまとめ—作品《Jangala》の制作を経て	p.151
章末図版	p.154
結章	p.206
5.1. 黒御影石特有の量塊感と重心を意識した石彫表現の可能性	p.206
5.2. 今後の課題と展望	p.211
図版出典	p.219
引用・参考文献	p.222
謝辞	p.233

序章

0.1. 研究の背景

筆者は、黒御影石を用いた石彫を主として制作・研究を行う者である。特に、鑿（のみ）と鎚を用いて形態を追求することに重点をおいて制作している。古代から脈々と受け継がれてきた石を叩くということ、手で形作ることに深い興味を抱いて制作に臨んでいる。ここでは、はじめに筆者の修士論文における研究について、次に筆者自身の取り組んできた石彫制作の実際という二つの側面から本研究の背景を明らかとしたい。

0.1.1. 修士論文における研究

本研究の背景としてまずは、筆者の修士論文『日本の石造彫刻に関する研究』¹の内容について確認する必要がある。修士論文において筆者は、日本の石造物に関して時代や分野を超えて幅広く取り上げながら考察し、日本における石の造形の特質や表現の可能性について示し、自身の制作において検証を行った。

論文執筆に際して、日本の石造物について可能な限り実見調査を行った。その中でも、特に飛鳥の遺跡群を実見した際に、当時の人々が造り上げた遺跡の圧倒的な存在感に強い感銘を受けた。例えば石舞台古墳【図0-1】は、飛鳥の空間を広範囲に渡って聖域として意味付ける程に強い存在を示している。また、鬼の俎【図0-2】・鬼の雪隠【図0-3】・酒船石【図0-4】などは、自然石そのものの姿とは明らかに異なり、形が与えられている。それらの遺跡に対峙した時、古代の人々が一彫り一彫り形を与えた精神性や息づかいが伝わってくるような気がした。更に古墳時代まで遡ると、長持型石棺（京都府城陽市 古墳時代）【図0-5】や舟形石棺（佐賀県佐賀市 古墳時代）【図0-6】などに見られるように有機的な張りを持つ石特有の造形が確認できる。このような体験を通して、筆者も石に向き合い、石特有の表現を追求することに強い関心を持つようになったのである。例えば、ヘンリー・ムーア（Henry Spencer Moore、イギリス、1898～1986）は、イギリスのストーンヘンジに深い感銘を受けており、その影響はムーアの抽象彫刻へも反映されている。そのような意味でムーアは、古代への憧れを抱きながら自分自身の形の追求した作家といえることができるだろう。筆者自身も、目先の新しさではなく、古代から現代まで継承されてきた造形の在り方に憧れを抱きながら制作に臨んでいる。

¹ 筆者著、修士論文『日本の石造彫刻に関する研究』、筑波大学大学院人間総合科学研究科、2011年

修士論文において筆者は、日本人の石材観について、永遠性や霊的な意味合いを強く投影したかたちで扱う点にあると捉えた。特に日本では、磐座・磐境²文化に見られるように、石や岩に神が宿ると考え、石そのものを信仰の対象として扱っている。また、同時に日本人には、自然石そのものに美を見出だす素地が存在すると捉えた。そのような文化的な背景を理由として、石彫においても西洋から伝わった星取り法より、素材に直接働きかける直彫り法が結果的に定着したものと考えられる。星取り法とは、雛形の制作を行い、比例コンパスや星取り器を用いて石材に空間の座標位置を写し取ることに より、ある程度の目安を設けながら制作を進めるという方法である。これに対して直彫り法は、素材に向き合う中で直接形を与えるという制作の方法である。直彫り法は、ダイレクトカービング (direct carving) の訳語であり、直彫り法の中にも作家によって捉え方や制作の進め方が多様に存在し、明確な定義付けが困難である。例えば、雛形を用意せずに直に素材を彫り進めることがその本義であるが、雛形を用意して制作したとしても比例コンパスや星取り器を用いずに、雛形はあくまでも参考と位置づけながら制作を進める場合、一般的には直彫りの範疇として認識される。

修了研究においては、直彫り法について着目し、個々の作家の取り組みについて具体的に取り上げて、直彫り制作の意義について考察を試みた。その上で、筆者自身が制作者として、直彫りの意義をどのように捉えるかという問いが重要であるということから、最終的には、筆者が憧れを抱いている飛鳥の遺跡を参考としながら、自身の解釈のもとに作品《遺構》【図B】の制作を行った。4つの石を空間に配し、それぞれの原石の形を最後まで継承しながら直彫りによって形を見出だした。奥に位置する石は、大きく穴を穿ち、水が溜まるようになっている。また、穿たれた穴は、石棺の内部をも連想させる。手前に配した一つ一つの石には、石斧³【図0-7】や石棒⁴【図0-8】のような張りのある曲面を形作っている。高さ90cm、幅260cm、奥行き530cmからなり、設置に要する面積が広いのが特徴である。日本庭園のように、空間との関係性を表現の内に取り入れる試みで制作した。最終的には、竹藪を背後に構えながら、4つの石を有機的に配置することで聖域や霊的な場としての意味合いを表現できたと捉えた。

修了研究を通して、石という素材に注目して、より深く制作研究を展開したいと考えるようになった。

² 磐座 (いわくら) ・ 磐境 (いわさか) : 神の鎮座するところ。山中の大岩や崖。

³ 先史時代の石製の利器

⁴ 縄文期の石製の遺物で祭祀用の道具とされている。形は、男根を模したものである。

0.1.2. 石彫制作の経験から

ここでは、筆者自身の制作の方向性についてその立場を明らかにしておきたい。筆者の石彫制作について根源的なところに立ち戻って考えるならば、〈自然石という“存在物”を加工し“造形物”へと移行させること〉と捉えることが可能である。特に筆者は、張りのある生き生きとした自然の形に魅力を感じており、それを石をいう素材を通して表現したいと考えている。制作では、単に筆者の理想とする形を石に与えるのではなく、石との関わりが重要となる。李禹煥著『出会いを求めて—現代美術の始原』において李は、現代における表現について、

「観念と物質の分離以後、ほとんど事物の物質性に頼ることができない」⁵

と述べており、このような現況を切り開く糸口として“出会い”の構造に着目している。筆者の制作にも関係する部分を引用する。

「自己と他者が出会う境界的関係的な表現が注目されはじめた。内面と外界の対話を可能にする相互的な場の構造をもよおすことによって、表現に外部性をもたらし、想像力を解放すること。受動であると同時に能動である両義の表現により、産業社会の管理された日常性に切り込んで、新鮮な空気を、人間を越えた無限感を、絶えず開かれた世界を喚起したいものである。」⁶

筆者の表現は、単にイメージを再現するだけではなく、石と対峙する中から生まれてくる要素を大切にしている。そのため、鑿を用いて石を叩くことが非常に重要な意味を持つ。李の述べる作品に関する場の構造の重要性はもちろんのことであるが、それ以前に筆者は、作品制作における自己と他者（石）の関わり、まさに李の言うところの“出会い”に、表現の可能性があると感じている。制作の過程では、目の前の一個の石の存在を無視できない。不思議なことに石を叩いたり向きを変えたりする中で、イメージが明確化し、次の段階へと進行することが数多く起こる。例えるならば、石からイメージを貰い受けるような感覚であり、李の言葉を借りれば、一振り一振り叩く瞬間において、石との“出会い”があるともいえるだろう。

⁵ 引用：李禹煥、『新版・出会いを求めて—現代美術の始原』、美術出版社、2000年（第1刷）、p.39

⁶ 引用：李禹煥、『新版・出会いを求めて—現代美術の始原』、美術出版社、2000年（第1刷）、p.69

筆者の石彫表現における志向について、より具体的に確認しておきたい。筆者は、大学において美術（彫塑）を専攻し、粘土・石膏・木・石・ブロンズ・陶磁など様々な素材に触れることを通して、石の“硬さ”に興味を持つようになった。筆者が快く感じる硬さは石のそれであり、木や金属の硬さとは異なる。例えば金属は、石を加工する際に用いる鑿の材料でもある。そのように捉えれば、石よりも硬い素材であるということが可能であるが、石と異なり硬さと共に粘りが強い。そのため、叩いただけでは表面を削り取ることはできない。木についても、刃物や鋸を用いて切ることにより加工する。石用の鑿を用いて木を叩いただけでは、表面に凹凸ができるだけで量を取ることはできない。金属には、それにふさわしい加工の方法があり、木には木に適した加工の方法がある。各々の素材に硬さの特性があり、それに対応する形で加工の手段があるといえる。筆者は、このような加工の際に感じる“感覚”が重要であると考えている。自明なことで、考察の対象として意識されないことが多いが、素材を加工する際の感覚は、彫刻家にとって根源的な問題であるということができよう。

彫塑制作の特徴として、素材に直接触れて形を与えることが挙げられる。制作の際は、五感に基づく身体感覚を複合的に働かせることが要求される。例えば、筆者の制作においては、鑿と錘を用いて石を彫ることが制作の大部分を占める。その際、どこを（視覚）どのような力加減で（触覚）叩くかということだけではなく、聴覚による音も重要な要素となる。鑿と錘で石を叩く感覚は微妙なもので、上手くいく時とそうでない時とでは、叩いた時の音が異なる。振り下ろした錘の力が、鑿を通して石に伝わると“ピシッ”という音がなり、石に効いたという確かな手応えを得る。同時に、石に気持ち伝わるような感覚さえも得る。このように、石を快く叩くことが、筆者の制作の根幹として位置づけることができる。

筆者は、これまで福島県産の浮金石⁷を用いて制作を続けてきた。石の中でも硬質な石であり、叩いた際の鑿跡が明確に残り、磨くと深みのある黒色へと変化する。表情が豊かであり重量感のある石ということが出来る。石の硬さは生成の過程と方法に拠るが、いわゆる軟石には砂岩の白河石などがある。中間的な硬さの石には、大理石や小松石などがある。そして、硬質な石として花崗岩や斑糲（はんれい）岩がある。石彫と一括りにしても実際には、用いる石の種類に応じて加工の道具や方法が異なる。特筆すべきは、仕上げ段階における鑿の使い方の相違である。硬質な石材では、鑿を石の表面に対して垂直方向に向けて打つ。これに対し、中間の石・軟石では石の表面に対して水平

⁷ 福島県田村郡小野町にある黒石山から産出される斑糲（はんれい）岩

方向に削るように鑿を動かす。この基本的な相違は、必然的に現れる形に影響を及ぼすものと考えられる。筆者は、黒御影石に対して鑿と鎚を用いて形作るという点に着目して制作を続けてきたことで、ある表現の可能性を感じるに至った。その可能性とは、鑿と鎚を用いて叩くことの積み重ねが、黒御影石特有の量塊の表出に繋がるのではないかというものである。この考えに立脚し、石にどのような思想を持って形態を見出だすか、形態を与えるか、このことを課題としながら制作に臨んでいる。

この“黒御影石特有の量塊”という考え方は、決して新しいものではない。寧ろ、このような概念として意識化される以前から、石特有の強さを有した造形物は造られてきた。古代の名もない人々が、造り上げた石棒や石仏がそのことを証明している。また、造形方法と密に関係し合いながら、素材特有の量塊の表出がなされるという考え方は、素材感の問題にも行き着く。問題は、これらの知識を“知る”ということではなく、制作の中で“体現する”ことが可能となってきたということである。ある事象について“それを知ること”と“それを扱える”ということは次元を異にする。筆者は、日々の制作を通して、石を彫るという行為の深まりを実感しており、現在もまだその途上にあるものと捉えている。

0.2. 研究の目的と意義

筆者の制作の方向性については、研究の背景に示した通りである。素材と対峙する中で、自然石が有する形の美を見出だし、それを抽出することで、元の自然石の状態よりも強い存在へと造形することが筆者の目指しているところである。

作品制作について考えれば、作品（素材）と制作者（筆者）の二つの関係だけでなく、鑑賞者としての第三者の存在が必要となる。少なくとも筆者の制作活動においては、作品を制作して終わりではなく、作品と様々な人との関係性が生まれることも大切な要素であると考えられる。

筆者は、黒御影石による石彫制作を続けてきた中で、素材と制作者の関係における表現の深まりを実感している。その一方で、第三者（鑑賞者）と作品の関係性については、逆に接点の希薄さを感じるようになった。抽象作品について考えるならば、鑑賞者によっては、作品の解釈について困難さを覚える人もいるだろう。特に、筆者の作品は、具体的に何かの形を表すものではない。石と向き合う中で得られる形であり、それは同時に筆者の内面に存在する表象でもある。そのような条件により作品の解釈は困難なものとなる。この問題について作品と鑑賞者の接点を探る必要性を感じた。また、鑑賞者との接点を探ることは、筆者自身の表現の深化へと繋がるものであると考えられる。以上のことから、本研究では個人の制作を通して、黒御影石特有の表現の可能性について究明する。特に、石彫制作の根幹的な造形要素といえる“量塊”と“重心”という二つの観点に着目して考察し、その成果を作品として提示することを目的とする。

石彫の魅力は、石自体の色合いや結晶の様相、形の問題、重心の問題など無数の要素が複雑に絡み合いながら体現されているといえる。それらの諸要素について、詳細に分節化し明らかとする事は筆者の目的とするところではないが、その一端を担う要素として量塊という観点を挙げる事ができるだろう。量塊とは、西洋から伝わったマッス（mass）に相当する言葉である。量塊については、明確な定義付けはなされていないが、物質の持つ実量、そのものの量を指す意味合いで用いられる。量塊そのものへの注目は、ロダンの仕事に端を発するという説が一般的である。ロダンの新たな試み、特に、頭像やトルソ・手などの人体の部分を断片として捉え、制作された作品は、塊としての強さを有し、また与えられた形によって生き生きとした量感（volume）を感じさせる。こうして、アカデミックな彫刻の概念の一つとして量塊という考え方やものの捉え方は定着したと考えられる。筆者の制作においても、形態・量塊・量感の諸要素については、最も重要視しているところである。量塊は、形を得て初めて体現する。形は、面

により成り立ち、その面を形作る原点は、鑿と錘を用いて石を叩く事にある。この方法は、先史時代から変わらずに現代でも継承されている。叩いた人の個性そのものが直接的に形に現れる最も原始的な方法とすることができるだろう。本研究では、量塊について着目するが、量塊そのものを個別に切り取り出して考察を行う事は困難を要する。寧ろ、量塊を中心とした形態や重心の問題など、それらを取り巻く諸要素を複合的に考察する事で、より自然で生き生きとした論考を試みたい。研究を通して、古代から脈々と受け継がれてきた量塊の美を継承しながら、個人の制作として一段階歩を進める形で、作品として提示する事を目標としたい。

制作者の立場から、自身の石彫表現について、作品を数多く制作することによる経験の積み重ねが重要であるが、一層の深まりを目的として論考する意義があるものと考えられる。また、これまで石彫という分野においては幾つかの技法書が記されており、それとは別に石工職人の中で長らく受け継がれてきた技術的研鑽の深い分野である。一方近年では、芸術分野における表現に関する論考が試みられる傾向にあるが、未だ石彫に関する具体的なものに乏しい。そのような現状の中で、自身の造形作品について実践に根ざした現実的な視座から、制作方法や制作観について検討を行うことは意義のあることと考える。

0.3. 本論の構成と研究の方法

本論は4つの章から構成される。第1章では、筆者が制作に用いる黒御影石（浮金石）と加工に用いる道具について明らかにし、特に黒御影石特有の量塊表現の根幹を成す“むしり仕上げ”に注目して考察を行う。また、第1章は、筆者著の『石彫における「むしり仕上げ」に関する考察—黒御影石を用いた制作を軸として—』において発表した内容を基盤としている。

第2章では、自身のこれまでの研究成果について顧みながら各々の作品における成果を明らかにし、如何にして量塊へ注目するに至ったかについて言及する。筆者の目指す制作や表現の方向性について筆者自身の立場を明らかにしたい。また、第2章では、強い量塊の表出を目指して鑿と鋸を用いて制作した小作品2点において一定の成果が得られたところまでを取り上げる。第2章は、筆者著の『黒御影石による量塊表現に関する考察—実際の制作を通して—』にまとめたものを基盤としている。

第3章では、小作品においてある程度強さと張りを有した量塊を形作ることが実現したことで、その先の問題として〈如何なる形を作り、そこに如何に存在させるか〉という筆者の見出した課題について、量塊と重心という観点から考察を試みた。ここでの考察は、第4章の制作の実際と並行する形で行われている。強い張りや生き生きとした塊を目指して形作った作品が一体何を示すのか、観者との接点を模索するために身体感覚をキーワードに考察を行う。

第4章では、作品《Jangala》の制作についてその構想段階から荒彫り・中彫り・仕上げと各工程に沿って省察を行う。研究成果についてまとめ、新たな可能性と課題について示したい。構想が明確に現れるまでを荒彫りと位置づけ、それ以降を中彫りとして論を進めることとする。また、仕上げについては、磨きを加えないことを念頭に制作を行ったので、量塊の充実という観点で制作を行い、このことを仕上げと位置づけ、完成としたい。

制作を継続する上で、その構造について考えるならば、制作者の多くは作品の構想を行い、制作に取り組み、そして完成後の省察を通して新たな課題や目標などを得る。得られた課題や目標は、次なる制作の動機へと繋がるものと考えられる。時には、制作の途中段階において次作の構想や興味が現れることもあるだろう。制作者それぞれの視点と方法に準拠したかたちで、表現の深化が起こるものと考えられる。この表現の深化構造は、制作を続ける限り半永久的に続くのではないだろうか。筆者自身も構想・制作・省察を行い、成果と課題を得ることを無意識的な部分も含めて繰り返してきた。作家

が、普段制作の中で行っているこのようなサイクルは、一般的な研究の流れと類似することが指摘できる。制作者としての気づきや課題等は、必ずしも完成した作品から看取できるものだけとは限らない。寧ろ制作の過程にその本質があるように思われる。制作の過程に着目し、それらを言語化し書き留めることで、より複雑で明快な考察が可能となることは、制作論の一つの意義といえるだろう。例えば、一定の期間を俯瞰的に見渡したり、焦点を絞って作品の比較や考察をすることにより、感覚的に処理されて見落としていた事実への気づきがあるはずである。

このような制作研究は、第三者の立場からではなく、制作者本人の立場からのみしか成し得ない考察を展開することに意義があるものと考えられる。制作者として自身の表現について自覚的であるためにも作者自らの考察が重要な意味を持つものと考えられる。その一方で、研究者本人によって制作と省察を行うという点に注意しなければならない問題がある。それは、制作した作品が論理の実証としての産物に留まってはならないということである。先述したように、表現の深化構造において、制作を通して課題と展望が得られなければならない。つまり、論理よりも作品が一步先を行くかたちが理想といえよう。

序章 図版



図0-1 石舞台古墳 筆者撮影



図0-2 鬼の俎 筆者撮影



図0-3 鬼の雪隠 筆者撮影



図0-4 酒船石 筆者撮影



図0-5 長持型石棺 京都府城陽市 古墳時代

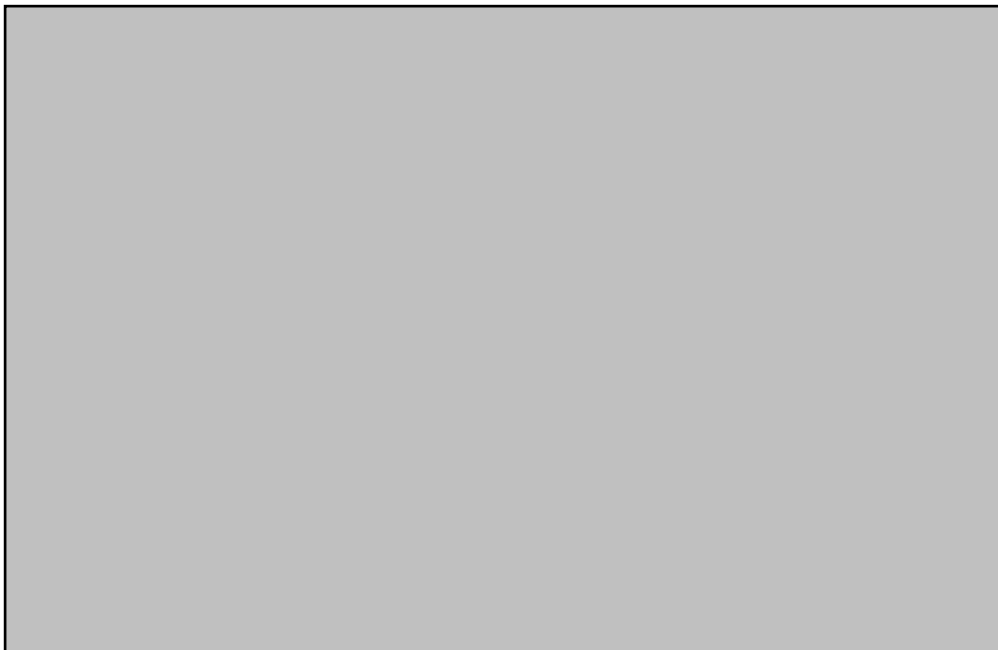


図0-6 舟型石棺 佐賀県佐賀市 古墳時代

第1章 黒御影石を用いた石彫制作

石材加工では、どの石にも共通の道具を用いるのではなく、石の性質に合わせて扱う道具と加工法が変化する。例えば大理石などの軟らかい石では、鑿を石に対して水平方向に削ることが可能であるが、硬質な石材では困難である。そのため、鑿を石に対して求心的に打ち込むことで加工を行う。ここでは、黒御影石の性質について地学的な知見から明らかにした上で、黒御影石の加工を行う際に用いる道具についてまとめている。また、道具の違いによる仕上がりの差異について確認した上で、特に硬質な石特有の表現である“むしり仕上げ”について着目し考察を行った。むしり仕上げとは、鑿による仕上げの一種であり、岡崎の石工集団において“むしり・むしり仕上げ”という呼称で呼ばれているものである。石彫技法には様々な方法があるが、筆者の制作を軸として考察を深めることを目的とするため、特に手彫りで扱う道具に焦点を当てた。

1.1. 黒御影石について生成過程の側面から

岩石の種類には、大きく火成岩・堆積岩(水成岩)・変成岩の3種類がある。火成岩は、マグマが冷えて固まったものである。堆積岩は、水の底や陸に砂や泥、動植物の死骸などが堆積して生成されたものであり水成岩とも呼ばれる。変成岩は、火成岩や堆積岩が、更に熱や圧力による変成作用を受けて生成されたものである。

それぞれについて具体的に確認すると、まず堆積岩は、既存の岩石が風化・浸食されたものや水に溶けた鉱物、動植物の遺骸、火山の噴出物などが堆積して固まったものを指す。成因により、碎屑岩、生物源堆積岩、化学的堆積岩などがある。碎屑岩には砂岩や礫岩などがある。生物堆積岩は、珊瑚や有孔虫などの炭酸カルシウムを含んだ遺骸が堆積して生成された石灰岩やライムストーンを主に指す。化学的堆積岩は温泉地やカルスト地形周辺で生成される岩石で、水に解けた鉱物が堆積して生成された岩石を指す。鍾乳石やトラバーチンなどが化学的堆積岩に該当する。

次に変成岩であるが、火成岩と堆積岩の既存の岩石が地殻変動によって鉱物の成分や組織・構造が変化したものである。圧力によって変成したものを動力変成岩、熱によって変成したものを熱変成岩という。動力変成岩には蛇紋岩が該当し、熱変成岩には大理石やホルンフェルスがある。大理石は、石彫に用いられる代表的な石である。大理石は、石灰岩が接触変成作用によって変化した岩石であり、結晶質変成岩と呼ばれる。肉眼で確認出来る結晶を有している。大理石の比重は約 2.6t/m^3 であり花崗岩と近い値を示す。大理石の特徴として、方解石の結晶が美しく、含有物の違いにより縞模様が入った

りする。イタリアや中国で採掘される事は有名であるが、日本においても山口県美祢市や茨城県日立市などで産出される。大理石の中にも産地によって、模様や色が異なり、同じ大理石でも比重や圧縮強度⁸は異なる。

最後に火成岩である。火成岩は、マグマが地表近くで急速に固まって生成される火山岩と地下深くでゆっくりと固まった深成岩に分けられる。マグマが冷えて固まるスピードによって違いが生まれるのである。地表近くで急速に冷えて固まった火山岩は、結晶化される前に岩石になる為、その組織は斑状組織と呼ばれる非結晶体の岩石となる。これに対し、深成岩はゆっくりと冷えて固まる為に結晶化が起こり、等粒状組織をもつ岩石になる。火成岩と深成岩には、それぞれ元になるマグマに含まれる成分の融点の違いによって、近値の融点を持つ鉱物が順に固まる事で、塩基性岩・中性岩・酸性岩の三種類に分かれる。塩基性岩を構成する鉱物には融点の高い順にカンラン石・輝石・角閃石・黒雲母が含まれる。また、マグネシウム(MgO)や鉄(FeO)を多く含み、二酸化ケイ素(SiO₂)の割合が少なくなる。酸性岩では、これと逆の性質を示し、マグネシウムや鉄が少なくなり、逆に二酸化ケイ素の割合が多くなる【表I-1】。また、塩基性岩に含まれる苦鉄質鉱物⁹は有色であるため、塩基性岩は黒色から濃い灰色を示す。これに対し酸性岩（花崗岩）の多くは苦鉄質鉱物の相対的な量が少なくなるため白色または無色となる。色の違いだけでなく、苦鉄質鉱物の含有量によって岩石の比重が変化する。塩基性岩では、約3.2t/m³であり酸性岩では2.7t/m³となり、大きな差がある。以上のような生成の過程による相違によって石の質の違いが生まれ、火成岩は流紋岩・安山岩・玄武岩に分かれ、深成岩は花崗岩・閃緑(せんりょく)岩・斑糲(はんれい)岩・橄欖(かんらん)岩に分類される【表I-1】。

岩石の生成過程で生まれるものに節理がある。石工はこれを石目と呼ぶ。石目とは、岩石の割れやすい方向を指す言葉であり、一般的に花崗岩を扱う際に用いられる。黒御影石（斑糲岩や閃緑岩）では、石目が複雑に入り組んでおり、花崗岩よりも石目を見つけ出すのが困難である。最も割れやすい面を1番・次に割りやすい面を2番、最も割りにくい面を3番または“重ね”などと呼ぶが、地方によって呼称が異なる。石工職人はこれらの石目を見極めて石材加工を行う。最も割りやすい1番から順に加工を行う事で作業を効率的に進める事ができる。石目は、一般の人には見極め難いが、石工職人はそれ

⁸ 圧縮加重によって試料が破断する時の最大応力のこと。試料に対して一軸加重を掛け、その軸に垂直な断面積で除した値で表す。

⁹ カンラン石・輝石・角閃石・黒雲母などの有色鉱物のこと。

を容易に見極める事ができる。堆積岩やホルンフェルスのように強い方向性を持った層理を指す言葉ではなく、主に花崗岩に用いられる言葉である点に注意したい。

ここまで地学的な知見から石についてまとめてきた。これらを踏まえて、石材加工を行う上でより重要になることは、硬さ・粘り・石目・色などといった要素である。これらは、造形に大きく関わる性質といえるだろう。黒御影石は、斑糲岩や閃緑岩を総じて呼ぶ名称である。一般に御影石という言葉が指すものは、花崗岩である。筆者が、制作に用いている浮金石は、斑糲岩であるため深成岩の塩基性岩に該当する。黒色で酸性岩に比べて比重が高く、見掛け比重が約 2.9t/m^3 である。この数値は御影石（花崗岩）の多くが 2.6t/m^3 であることから比重が高いことがわかる。石材の中でも最も硬い部類に位置し、加工する際は鑿を石に対して求心的に打ち込む必要がある。硬質で黒みを帯びており、鑿跡が明確に現れ、磨きをかけると深い黒色に変化するため、表情に幅がある素材といえる。

1.2. 黒御影石の加工と道具

ここでは、黒御影石を加工する際に用いる道具に着目し、道具の違いによる表現の差異について明らかにしておく事で本論の基礎としたい。

1.2.1. 鑿(のみ)

石材は、生成過程や成分の違いによって性質が異なり、その種類も数多く存在する。種類の違いによって特に石の硬さと粘りが大きく変化するため、石材加工に用いる道具も石材の種類によって変化する。従って、石材の産出地により石材加工の方法や道具が異なる。

石材加工の始まりは、石器時代まで遡り、石で石を叩くことで加工を施すことから始まった。これが、打製石器と呼ばれるもので、石斧などがその代表的なものである。形態も丸みを帯びて単純なものが多い。その後、金属が扱えるようになると石材加工技術は、大きく進展する。一般的に広く用いられた道具が鉄製の鑿である。鞆(ふいご)を用いて鋼を鍛造し、成形・焼き入れ¹⁰をして鑿を作った。これをムク鑿と呼ぶが、石工職人は、道具も自分で作ったのである。彫る石の硬さによって鑿先の形状や焼きの硬さを調節する事が可能である。以降、近代に至るまで、ムク鑿と石頭(せつとう)【図I-1】と呼ばれる鎚を用いて叩く加工法は、大きく変化していない。

1920年前後になると、西洋において超硬チップが開発される。超硬チップは、日本においても製造されるようになり、製造元によってタンガロイ(東芝¹¹)、イゲタロイ(住友電工)、ダイヤチタニット(三菱金属)などがあるが、石材加工用の鑿は一般的にタンガロイ鑿の名称で呼ばれることが多く、第二次世界大戦以降から石材加工用具として用いられるようになった。超硬チップは、タングステン、炭化チタン、コバルトなどが主な成分で、各メーカー独自の配合で焼結することで生成される。タングステンは硬さを出す為に、コバルトは、粘りを出す目的で用いられる。超硬チップにも幾つかの種類があり、金属切削用には、粘りのある超硬チップを用いる。また、軟らかい石には硬さのあるチップ、硬い石には粘りと硬さのバランスを持ったチップを用いるなど用途に合わせて硬さと粘りの異なるチップを使い分ける。石材用の鑿には、超硬チップを鉄にロウ付け(特殊真鍮溶接)したものや、埋め込み式の鑿がその代表的な運用例で、コヤスケ

¹⁰ 硬度を高めるために、鋼鉄を高温に熱してから水や油の中に入れて急冷すること。

¹¹ 2004年に東芝から株式会社タンガロイとして独立している。

【図I-2】や刃トンボ【図I-3】などの道具にも超硬チップは用いられるようになった。

【表I-2】は、ムク鑿とタンガロイ鑿を比較した表である。ムク鑿では、焼きが合わないと刃先が折れたり、形状が鈍るなどの問題が起こり、その度に鞆を用いて鑿を鍛え直す必要があったがタンガロイ鑿の運用によりこの必要性がなくなった。ムク鑿とタンガロイ鑿の最大の違いとして、ムク鑿は、如何に重い石頭を用いて力を込めて叩くかによって、斫れる¹²石の大きさが変化するのに対し、タンガロイ鑿は、鑿の太さに適した重さの石頭を用いて、振り下ろした力を真っ直ぐに鑿に伝える事さえできれば、余計な力を入れずに石を斫る事ができる。その際、力まずに石頭を振り下ろす事が重要となる。むしろ、力を抜いて振り下ろす方が、石に素直に振動が伝わる。力んだり振り下ろした石頭の方向と鑿の向きが一致しなければ、石は斫れない。この道具の変化により、石を彫る為に必ずしも腕力が必要ではなくなった。力によって彫っていたものが、振動を正確に伝えることで石を彫る事ができるようになったのである。

道具の進歩はあっても、石と石を打ちつけて加工する方法は先史時代から変わらず、現在でも鑿を垂直方向に打つことで加工する。もちろん、軟らかい石については削るように、つまり石に対して水平方向に鑿を動かす加工も可能であるが、硬質な石における鑿を求心的に打つ加工法は、他の素材にはない石特有のものといえる。タンガロイ鑿はそのような求心的な打撃を正確に石に伝える道具として優れた道具である。タンガロイ鑿は、ムク鑿のように逐一手直しを必要としないが、超硬チップが鉛筆の芯のように折れてしまうと修正がきかない。木彫用の鑿が、長い寿命を持つのに対して、石彫用の鑿の寿命はそれほど長くない。タンガロイ鑿は、石材加工の目的により鑿の太さや鑿先の形状を変えて用いる。鑿の太さには32mm(1寸)、28mm(9分)、25mm(8分)、22mm(7分)、19mm(6分)、16mm(5分)、13mm(4分)、9mm(細鑿)があり、32~25mmのものがハツリ鑿、22~13mmのものが角取り鑿と呼ばれる。また細鑿には、字を彫り込む為の字彫り鑿がある。鑿の太さに合わせて、超硬チップの大きさも変化する。ハツリ鑿は、通常荒取りの段階において用いられ、大きく石を剥がし取るように用いる。角取り鑿についてもある程度同様の使い方をするが、鑿の太さの違いから、彫る石の大きさ、彫る面の広さなどによって、ハツリ鑿では太すぎる場合に角取り鑿を用いる。字彫り鑿は名前の通り、文字を彫り込む際に用いる鑿であり、細かい作業に適している。平鑿や櫛刃鑿は

¹² 斫る(はつる)：鑿を用いて石を彫る事や石を剥がし取る行為や現象を指して石を“斫る・斫れる”と表現する。

主に大理石用で、黒御影石に用いられる事はあまりない。タンガロイ鑿の鑿先は、卓上グラインダーを用いて成形する。購入したままの形で用いるのではなく、石の固さによって刃先の角度を変えて用いる。硬い石では角度を鈍角にし、軟らかい石では鋭利に鑿先を形作る。また、鑿は打ち込むたびに石から離す必要がある。同じ所を何度も打ち込むと刃先が喰い込み、折れる原因となるためである。

1.2.2. コヤスケ・タンギリ

コヤスケ【図I-2】は、主に鑿を用いる加工の前段階において、原石の状態から荒取りを行う際に用いる道具である。特徴としてきれいな角を造ることができる。また、加工面には割肌が現れるため、そのまま“割肌仕上げ”【図I-4】としても用いられる。現在では、超硬チップを溶接してあるものが一般的に用いられているが、以前は鋼を鍛造・焼き入れをして作っていた。コヤスケもタンギリも刃先は長方形の形状をもち、角を石に当てて石頭で打ち込む事で石を大きく割る道具である。コヤスケは石頭と同様に柄があるのに対して、タンギリは柄がなく先端が長方形の面を有している。それぞれ大きさは複数あり、用途によって使い分ける。コヤスケは柄が付いているが、そのまま振り下ろして使うのではなく、柄を掴んで固定し、石頭で打ち込む衝撃で石を割る。コヤスケは、大きく形を割り出すのに用い、タンギリは、ある程度小規模な量を落とすのに用いる。

1.2.3. 刃トンボ・両刃

刃トンボ【図I-3】と両刃は、仕上げの段階や角を落とさずに加工する際に用いる。この道具も現在では、超硬チップを溶接したものが広く用いられている。刃トンボの片方の先端は、鑿のように尖っているが、両刃は、両方共平坦な刃先の道具である。平坦な形状の刃先で鑿跡を叩いて、表面の凹凸を均すために用いる。その際、石頭のように大きく振り下ろすのではなく片方の手で柄の元を固定し、利き手で刃先に近い方を持ち上げそのまま重力に任せて振り下ろすように扱う。刃トンボや両刃も石に対して垂直方向に打つ事で加工する道具である。余計な力を入れずにこれを繰り返す事で、表面を叩いて均す。これらの道具を用いた仕上げを“叩き仕上げ”と呼ぶ。角を落とさないように加工する場合、淵に対して平行ではなく垂直に刃先を向けて叩く。石は大きく斫れないので、あくまでも鑿による成形が済んだ後に用いられる道具である。【図I-5】のように“叩き仕上げ”による表面は、線状の跡が残る。

1.2.4. ビシャン

ビシャン【図I-6】は、刃トンボやコヤスケのように柄の先に石頭のように取り付けて用いる。先端の四角の面に格子状に突起（刃先）が付いており、繰り返し叩きながら面を整えるように扱う。ビシャンの刃先は、16個または25個の刃が付いたものなど複数の種類がある。刃トンボや両刃などと同様に、強く振り下ろして叩きつけてしまうと刃

先が欠けてしまうことがあるため、力を抜いて振り下ろして扱う。手で用いるビシヤンの他に、エアー工具の先に取り付けるものもある。現代においては、職人の減少と効率化を目的として機械を用いる場合が多い。【図I-7】は、“ビシヤン仕上げ”による表面である。細かい点状の鑿跡が確認できる。

1.3. 黒御影石における表面の仕上げ

石彫の制作工程は、大きく荒彫り・中彫り・仕上げと区分されて技法書等では紹介されている。しかし、仕上げに関する説明は、荒彫り・中彫りに比べて少なく、参考となる資料が少ないのが現状である。そのような中で、仕上げに関する考察は、池田史志著の『石彫制作における磨き工程の意味』¹³に詳しく、ここでは制作者の視点から仕上げについて特に、磨くことでどのような効果が得られるのかについて明らかにされている。池田は、石彫制作に関する技法書において、表面の仕上げ（磨き）に関する説明が少ないことを指摘し、その理由として以下の3つを挙げている。

- 「1. 著者が主に人体をモチーフとした具象の彫刻家であったため、彫刻の形態的な側面に視点が偏っていた。
2. 磨き工程が最終の仕上げとして限定的に扱われていた。
3. 磨き工程は表面の問題と考えられていた。」¹⁴

筆者も、この考えに同じ立場である。特に彫刻の仕事は量によるものであり、表面的なものの捉え方は、本質ではないとされる傾向がある。池田は、「形態という観点から見る表面」と「素材という観点から見る表面」では、性質が異なると考え、後者の立場から特に、硬質な石における表面の磨きの効果について考察を展開する。池田は、磨きを行うことで以下の4つの造形的役割があることを示している。

- 「①任意の寸法通りの形態に加工できる。
- ②微妙な面の変化を追うことができる。
- ③量の外見上の密度、硬度を変えることができる。
- ④作家が想定する量の性格の違いを明確にすることができる。」¹⁵

本論（筆者の論）において、特に関係性が強いものと考えられるのが、③と④である。この点については、本論文の第3章1節と2節において論考を行う。池田は、磨きを行った後も形態との関係性を検証し、その点が合致していなければ、磨いた面を改め

¹³ 池田史志『石彫制作における磨き工程の意味』,大学美術教育学会誌,第36号,8頁

¹⁴ 引用：池田史志『石彫制作における磨き工程の意味』,大学美術教育学会誌,第36号,p.38

¹⁵ 引用：池田史志『石彫制作における磨き工程の意味』,大学美術教育学会誌,第36号,p.38

て彫り直すことも必要と述べている。つまり、磨きを仕上げとして位置づけるのではなく、制作の一過程の中に位置づけていくことの必要性を説いている。

筆者も、仕上げについて磨きの工程を制作の一過程と捉えることに同意する立場である。また、石彫作品においては、磨きを加えないままの仕上げも存在する。例えば、石の割れ肌をそのまま残したり、鑿跡を残す仕上げもある。仕上げの差異は表面の様相の変化に繋がるものだが、筆者は、形態を充実させる目的でこれらの仕上げがなされるべきだと考えている。本章における考察は、この考えに立脚し、鑿による仕上げである“むしり仕上げ”についてその造形的な特質を明らかとすることを目的とする。

1.3.1.むしり仕上げ

むしり仕上げ（むしり）【図I-8】は石材加工の仕上げの一つであり、割肌仕上げ【図I-4】・叩き仕上げ【図I-5】・ビシャン仕上げ【図I-7】・磨き仕上げ【図I-12】と並び、表面の仕上げの一つである。語源としては、“むしり取る”から派生した言葉である事が推測されるが、現段階で明らかではない。石に対して、求心的に鑿を当て、石頭で打つと石が斫れる。同時に一つの点として鑿跡が得られる。これを繰り返して、複数の鑿跡の底面を揃える事で面を形成する彫り方であり、表面に現れた点状の鑿跡を残した仕上げをむしり仕上げ（むしり）と呼ぶ。建築分野では、鑿を用いた表面仕上げについて“のみきり仕上げ”とも呼ぶ¹⁶。

鑿と石頭を用いて行うむしり仕上げは、鑿の角度と石頭を振り下ろす角度の関係によって斫れる石の大きさが変化する。鑿と振り下ろす石頭の向きを変化させ、振動を伝える方向を変えることで、斫れる石の大きさが変化するのである。垂直に近い角度で打ち込むほど斫れる石の大きさは小さくなるが、鑿跡の点は明確に出現する。80°～60°くらいの角度を付けて打つと鑿先が跳ねるように動き、約2～3cmの大きな塊で石が斫れる。一度の打ち込みで斫る事ができなければ、何度か繰り返して振動を加える事で大きく斫る事ができる。角度を付けて打ち込むと(鑿先が跳ねるように動く)と先述したが、勝手に動くというより、ある程度意図的に動かす必要がある。打ち込んだ後に斫った石を払い除けるように手首を返して鑿先を動かすが、一連の動きとしては、鑿先が跳ねるように動いているように見える。垂直に打ち込む際は、石頭を振り下ろした衝撃が石に伝わり、そのまま跳ね返ってくる事で鑿は真上に浮き上がる。鑿を持っている手と石頭を振り下ろす手がうまく連動しなければ、石を十分に彫ることはできない。初心者の鑿の頭（石頭で打つ部分）を見ると凸凹に跡がつく。これは石頭の向きと鑿の向きが、一致していないためにつく跡である。次第に経験を積むと、鑿の頭は平滑で艶を持つようになる。一見、簡単そうに思えるが、石に対して当てた鑿の方向と打ち込む石頭の方向を一致させる事は難しく、経験を要する。経験を積むことで、彫りながら次にどこを打つのかを考えて、点の間隔や形態を見定めながら一定のリズムで打つ事ができるようになる。

¹⁶ 参考『建築用語辞典』編集：建築用語辞典編集委員会、代表 村松貞二郎、技報堂、2005年。これによると、“むしり”の項目に、「1.無理にもぎとること。2.石材加工仕上げの一種。一種のみきり仕上げ。」と記載されている。

“斫る(はつる)”という言葉についてであるが、鑿を用いて石を彫る事や石を剥がし取る行為や現象を指して石を“斫る・斫れる”と表現する。狭義にはハ800gから1000gぐらいの石頭とハツリ鑿を用いて荒彫りすることを指す言葉でもある。“叩く”については、刃トンボを用いて面を造る際に“叩く”と表現する。また、“斫る”と比較して、石が大きく削り取られることはなく、表面を整えるという意味合いで用いられる。特に、叩き仕上げは、刃トンボを用いて表面を叩いて均し、平坦にする仕上げを指しており、むしり仕上げとの違いとしては、使用する道具の違いによって区別されている。

むしり仕上げは、硬質な石に用いられる仕上げ方法である。硬質な石に用いられるのは、木彫のように素材に水平方向に鑿を寝かせて彫る事ができず、ある程度、鑿を起こして打ち込む必要があるからである。軟らかい石でむしり仕上げを行うと均一に石が斫れないために鑿跡がきれいに残らず、形が定まらない。また、磨きを掛けるに当たって、衝撃を受けた部分は結晶が破壊されて白い点が残ってしまう。そのため、軟らかい石では、仕上げに近づくにつれて鑿を水平方向へ寝かせて削り取るように彫る事になる。また、道具も先を尖らせた鑿の他に、大理石に用いる道具のように、楯刃鑿や平鑿【図I-9】がある。以上のことから、むしり仕上げは硬質な石に用いられる仕上げ方法であるといえる。石に対して求心的に鑿を打つことにより石が斫れ、一つの点状の鑿跡が出現する。これを繰り返して、範囲を広げながら鑿跡の底面を揃える事で、面を造ることが可能となる。この“点”を意識しながら制作することが、硬質な石材における造形の特質といえる。

石に対して、垂直方向に鑿を当て、石頭で真っ直ぐに振り下ろした力が石に伝わり、反動により鑿が石から真っ直ぐに跳ね返る。石彫制作において音は重要な判断基準である。石頭で正確に鑿を打つと“ピシッ”という音が鳴るが、力んだり、石頭を振り下ろした力が真っ直ぐに伝わらないと、“キーン”という高い金属音が鳴る。この時、石はあまり斫れていない。力が素直に石に伝わらないと石は斫れないのである。はじめは、力まずに振り下ろした石頭を鑿の方向と一致させる事を意識しながら行う。むしり仕上げでは点の間隔を一定に保ちながら、鑿跡の底面を揃える事で面ができる。この時鑿跡は、点状になり線的な鑿跡はない状態である。繰り返して彫り続ける事で、鑿の角度や力加減を変えて石を大きく斫る事ができるようになり、点の間隔を広げる事が可能となる。点の間隔が広がっても鑿跡の底面が揃えば面になるのである【図I-10】。同じむしり仕上げでも点の間隔や強さに変化をつけることで、面の表情に違いが生まれる。点

に意識をおいた造形により形態を明確化すれば、それだけで十分な作品として成り立つと筆者は考える。

一つの点の形成について考えると、隕石が地上に落ちたときにできるクレーターのように窪みができるのと同じ原理である。クレーターの形はその物質の硬さそのものを表出した形態となる。例えば、同じ質量の隕石が同じスピードで砂漠と岩盤の2地点に落下したとすると、砂漠においては曖昧な窪みとなり、岩盤の方では明確な窪みが現れるように、窪みの形態は素材事態の硬さによって違いが現れるだろう。このような硬さや力に意識を向けることは、石彫に取り組む上でその表現に大きく関係するといえるだろう。

ここで確認したい事は、石の表面に現れる鑿跡は外部からの衝撃に対して、石内部からの反発として出現する形態であるということである。硬質な石における鑿跡は、外部からの衝撃に反発するように内部から外へ向かう力の方向性を有する。それは量感や張りの強弱などの彫刻特有の造形感覚とも十分に重なるところがあるといえる。

1.3.2. むしり仕上げと磨き仕上げ

石を磨くと表面に艶が出るだけでなく、色に変化する。磨いた後の色は、どのような石でも水をかけて濡らすことで判断できる。石は磨きを加えることで濡れた時の色に近づくように変化する。御影石(花崗岩)は、磨きを加えても変化は少ないが、黒御影石(斑糲岩)は磨くことで黒みを増すので、表情に変化が生まれる。

磨き方には機械を用いて磨く方法と手で砥石を動かして磨きをかける2つの方法がある。同じ磨きでも、機械磨きと手磨きによる仕上がりは異なる。機械はダイヤモンドカップという工具で粗く削り、表面を均し、次にグラインダーを用いて60番～240番までの砥石を取り替えながら表面を磨き上げていく。その後、ポリッシャーと呼ばれる電動工具やエアーツールを用いて水を流しながら磨きをかける。ポリッシャーの先端はマジックテープ式で、ダイヤモンドパッドを取り替えられるようになっている。60番から3000番、つや出し用まで種類がある。機械磨きの100～200番をかけた後に、面のつながりを良くするために手磨きを加える場合もある。機械による作業は、効率的ではあるが、回転スピードが速いため表面の艶が先行して現れてしまう。これに対して、手でゆっくりと時間をかけて番数を上げると深く瑞々しい黒色が引き出せるのである。また、表面の照かりは機械のものとは違い、しっとりとした仕上がる。表現であるので艶や照かりを求めて機械を使う場合も考えられるが、多くの場合、時間の短縮を目的としてこれらの工具が用いられる。手で確かめるように彫る事が、機械を用いて削りながら形態を出す方法と異なるように、磨きも手で行う事と機械を使う事では差が生じる。

手磨きも機械磨きと同じように番数を徐々に高めていく事で磨き上げる。【図I-11】は、60番の砥石で磨いた浮金石の表面である。形態を出した後、最後の仕上げとして部分または全体を磨く。単に色の変化を求める行為としてではなく、量塊の充実感や面の張りを高める目的で磨きをかける。はじめは、磨きをかける面をビシャンや刃トンボで鑿跡を均すように表面を叩く。その後、60番から順に120番・200番・400番・800番・1000番・2000番それ以上へと砥石の粒度を細かいものに変えて磨いていく。順に番数を高くして磨きを加えて2000番までかけると【図I-12】のように変化する。結晶の一つ一つが見え、深みのある黒色になる。磨きは、水をかけながら作業を行う。400番以上になると、研ぎ汁を利用しながら磨きをかけるため水の加減が重要となる。60番で付けられる傷で磨きをかけている場合、60番で取れない傷を残したまま次に進むと、120番で落とすのに苦労する。また、傷がないつもりで磨いていても、番数を高くして初めて発見できる傷もある。その際は、一旦前の番数に戻って磨きをかけ直す。地道な作業の末

に瑞々しく深みのある黒色としっとりとした艶が獲得できるのである。特に400番から800番の過程を丁寧に磨く事で、仕上がりに差が生まれる。機械を用いる場合も同じ行程を行うが、回転スピードの速さからどうしても表面の艶や照かりが先行してしまうのである。

むしり仕上げと磨き仕上げは一見全く異質の仕上げのように思えるが、磨き仕上げはむしり仕上げの後に控える行程であるといえる。当然の事ではあるが、磨きをかけずにそこで留めるには相応の理由があることが考えられる。その理由としては、磨き仕上げではできない表現が可能であることや、他の仕上げ方法と併用する事で表現の幅が生まれる事などが考えられる。むしり仕上げでは、制作者が一振り一振り見極めながら打ち込んだ鑿跡として点が残る。その鑿跡は求心的に鑿を打ち込むことで、それに対して石内部から外へと向かう力の方向性を有する。この鑿跡の集積によって作られる面は、一種の力強さを持つことになる。磨く事で石特有の瑞々しい張りが得られる事は確かであるが、その一方で、石に対して求心的に打ってきた鑿跡の集積を消してしまう行為である事も事実であるといえる。

むしり仕上げを行った後に、刃トンボなどで鑿底を揃えるように叩き仕上げを行い、徐々に砥石の目を細かくしていくという順を追った磨き仕上げは、むしり仕上げの延長上にある仕上げであり、形態の充実感や張りの強さ、瑞々しさへと繋がる。むしり仕上げを行わずに、あるいは十分な形態の充実を図らないままダイヤモンドカップなどの切削機器を用いて形を出して、磨き仕上げに移ることも可能であるが、手仕事による違いが現れるものとする。むしり仕上げでは、鑿底を揃える事で面ができるが、この鑿底を徹底的に整えた状態が、磨き仕上げの状態といえる。つまり、鑿跡の底面がしっかりと揃えば、磨きの前段階であるむしり仕上げの状態でも、形態の充実が図れるのである。特に、むしり仕上げは、制作者の打ち込む力加減や意図が直接的に石に伝わるため、鑿跡には個性が表れる。当然、人それぞれに好みの固さや質感があり、石彫に限らず、作品には自分自身の個性が表れるものである。むしり仕上げによる造形では手で直接的に形態を与えていくことで、面に表情を伴わせることが可能となる。

先述したように、むしり仕上げは硬質な石に必然的に用いられる仕上げ方法であり、彫り方の特性により鑿跡は石内部から外へ向かう力の方向性を有する。また、鑿跡は制作者の表現意図や力加減によって個性が伴うため様々な表現の可能性を秘めた彫り方である事が指摘できる。この過程を十分に充実させた上で必要に応じて磨きを加えられ

る。仕上げの相違による優劣ではなく、それぞれ造形の特徴を見極めて制作に用いる事が重要であるといえる。

1.3.3.むしり仕上げの造形的特質

筆者の扱っている黒御影石は福島県田村郡小野町の黒石山で産出される浮金石である。見掛け比重 2.97t/m^3 、吸水率 0.06% 、圧縮強度 177.58N/mm^2 となっている¹⁷。主に建築材や墓石として用途があるが、現在は海外の安い石材の輸入により、需要が低下しており、採掘量も少ない。斑糲岩に属し、黄鉄鉱と呼ばれる鉱物が点在し、金が浮き出たように見えるためこの名称がついた。磨きをかけると青みがかった品のある黒色になる。先述したように、石には生成の過程により節理を伴うが、斑糲岩は花崗岩に比べて節理が複雑に入り組んでいるため石目を見つけ出すのが困難である。黒御影石は、石自体が黒みを帯びているため花崗岩に比べて鑿跡が目立ち、打ち込んだ痕跡が明確に確認できるため、素材と彫り方の相性が良いといえる。

彫刻制作を行う際に面という概念が重要な意味を持つが、制作者それぞれの表現意図によって面にも微細な差が生まれる。量塊の固さ・重さ・密度などの感覚的に訴えかける表現の部分を司るのは、もちろん制作者の造形意図によることであることは確かである。しかし、恣意的に形態を与えることが全てとはいえない。造形を行う上での原点となる鑿跡は、石に直接鑿を打ち込むことで、呼応するように現れてくる形態である。石頭を振り下ろして鑿を通して石に振動を伝えるという直接的な方法によって生まれる鑿跡の一つ一つに作者の個性が宿っており、結果としてその人独自の面の強さや魅力が内在する形態へと繋がるという考え方も可能ではないだろうか。そこに黒御影石特有の表現としてむしり仕上げの可能性と魅力があると考えられる。

ここまで、表面のテクスチャーの違いを出すための単なる技法としてではなく、制作を行う上での造形要素との関係性について着目し、論考を行った。その結果、以下の点がむしり仕上げによる造形の特質として見出させた。

- ①石内部から外へと向かう力の方向性を有する面が得られること。
- ②点に意識を置いた手作業による鑿跡には、機械仕上げによる実現が難しい制作者の個性が直接的に現れること。
- ③制作者の構想にはなかった新たな形を模索する上で、“むしり仕上げ”による制作方法が機能すること。

¹⁷ 株式会社 鈴木石材の指標を参考とした。

むしり仕上げによる鑿跡は一見すると単なる凹凸でしかない。また、石を磨いた際に得られる瑞々しきや力強さに比べて、曖昧な印象や中途半端な印象をもたらすこともある。むしろ、一般的にそのように受け止められることの方が多いのではないだろうか。しかし、むしり仕上げならではの造形の特徴があることも確かであることを本項において取り上げた。仕上げの優劣の問題としてではなく、本質的な違いについて制作者の視点から考察を重ねた。形態の充実を図る上では、“磨き”も“むしり”も加工の一手段である。仕上げるという思考そのものが、表面的な意識を露呈させるものとする。しかし、作品はいつかは完成を迎える。表面的な質感の変化を求めて仕上げを施すのではなく、形態の充実を目的として“むしり”や“磨き”の加工を行い、その結果として得られた表面ということが筆者の理想とするところである。

第1章 図版・表

		種類			
		花崗岩	閃緑岩	斑糲岩	橄欖岩
化学成分	SiO ₂	70.2	54.2	49.8	43.5
	TiO ₂	0.4	1.3	0.7	0.8
	Al ₂ O ₃	14.4	17.2	15.7	4.0
	FeO ₃	1.7	3.5	2.7	2.5
	FeO	1.6	5.5	9.2	9.8
	MgO	0.6	4.4	7.8	34.0
	CaO	2.2	7.9	11.9	3.5
	Na ₂ O	3.7	3.7	1.2	0.5
	K ₂ O	4.5	1.1	0.3	0.2
色	白っぽい ⇔ 黒っぽい				
	酸性岩 ⇔ 塩基性岩				
色指数	— 10	— 35	—	80 —	
平均比重	2.6	2.8	3.0	3.3	

【表1-1】 岩石の成分と色、比重に関するデータ

	鑿の全容	鑿先の形状
ムク鑿		
タンガロイ鑿		

【表 1-2】ムク鑿とタンガロイ鑿の比較



図1-1 石頭 (鎚)



図1-2 タンギリ(左)、コヤスケ(右)



図1-3 刃トンボ



図1-4 割れ肌仕上げ



図1-5 叩き仕上げ



図1-6 ビシャン



図1-7 ビシャン仕上げ

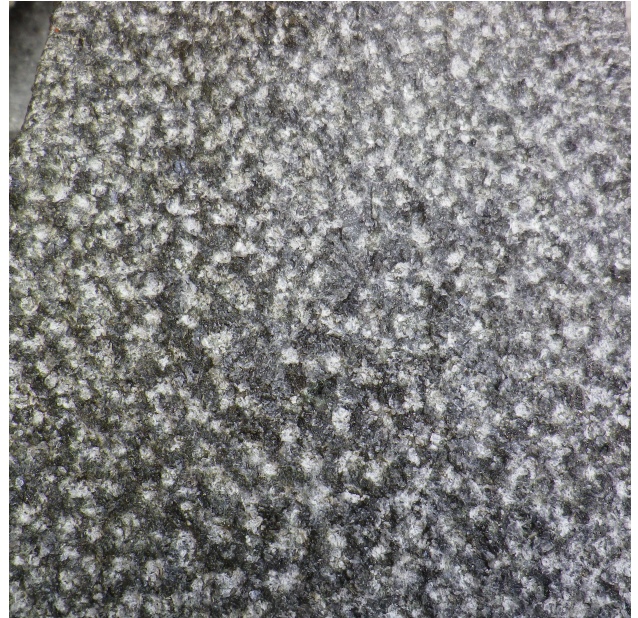


図1-8 むしり仕上げ



図1-9 大理石用の鑿
左から丸鑿、櫛刃鑿、平鑿

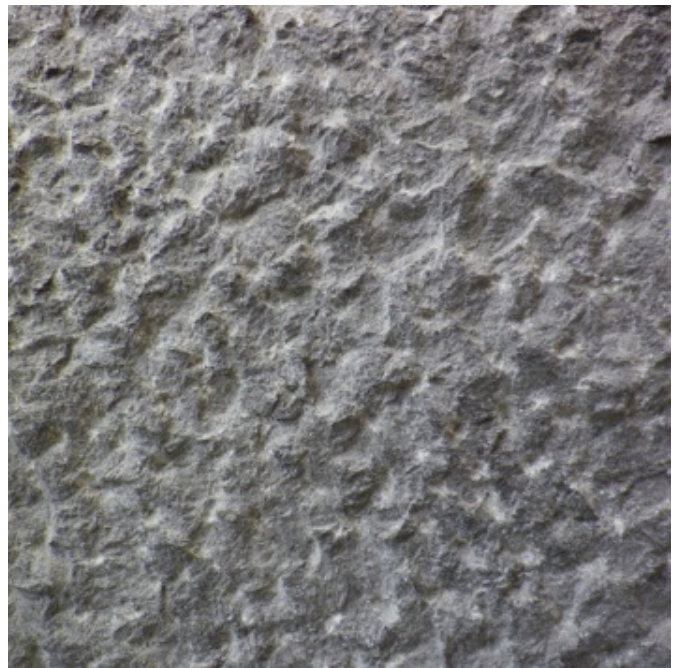


図1-10 間隔の広いむしり仕上げ



図1-11 60番の砥石で磨いた表面

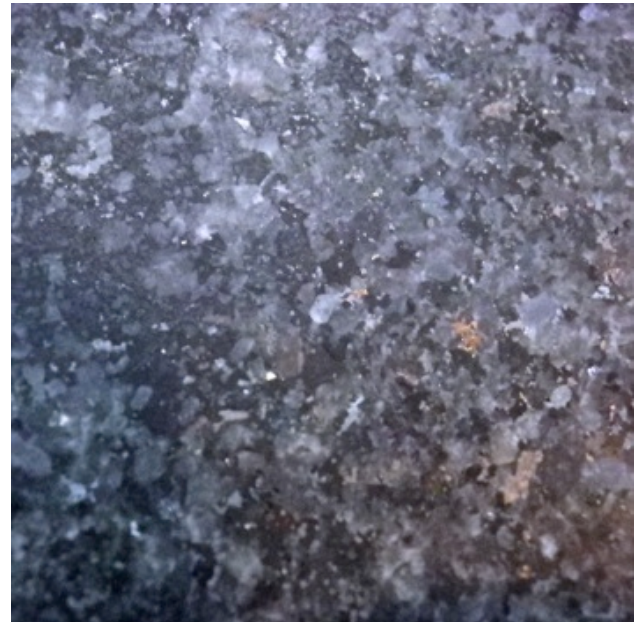


図1-12 2000番の砥石で磨いた表面

第2章 研究成果と課題—量塊への注目まで—

2.1.造形の変遷

ここでは、自身の石彫制作に着目し、制作の順に沿って作品について省察を行う。作品それぞれにおける目的意識と課題について焦点を絞った考察と制作の変遷について俯瞰的に顧みる事で、自身の目指す方向性について明らかにしたい。便宜上、作品は制作順に作品A《moss-grown》【図A】、作品B《遺構》【図B】、作品C《遺》【図C】、作品D《遺構・門》【図D】、作品E《遺構II》【図E】、作品F《塊I》【図F】、作品G《塊II》【図G】として論を進める。

作品A《moss-grown》

作品《moss-grown》【図A】は、筆者が初めて完成作として発表した石彫作品である。加工前は1.5トンある原石を用いて制作した。加工前の大凡の大きさは、高さ60cm、幅120cm、奥行き60cmであった。横に長い形態を活かして構想を練った。当初の制作意図としては、ケヤキの木の幹をモチーフとして、その魅力を石彫作品において表現するというものである。ケヤキの木は、木の皮が平滑であり、そのため、木の膨らみやうねり等の形が見やすい。木の密度としても高く、きめ細かく詰まった木の幹からは、強い量感が感じられる。そのようなケヤキの魅力を作品のテーマとして制作を開始した。初めての作品ということもあり、完成作品は垂直に立てて設置するのではなく、横方向に寝かせて展示するイメージで制作を進めた。木の幹は、円柱に近い形態である為、立方体の角となる部分をハンマードリル【図II-18】とセリ矢【図II-19】を用いて大きく割ることから始めた。角を落とした後は、石材用カッターを用いて切り目を入れながら荒彫りを行った。その後は、鑿と石頭を用いて叩くことを繰り返しながら形を追求した。

本作は、制作期間中に偶然発見した大木にヒントを得ている。その木は、地面に倒れて朽ちて穴が空いており、表面には苔が生し、表皮も部分的に剥がれ落ちていた。横たわる木をモチーフにしていることもあり、朽ち始めた木のイメージが重なるようになった。この経験から朽ちて空いた穴と皮が剥がれた様子などの要素を取り入れながら制作を進めた。その結果、全体的に説明的な要素が多く看取できる。また、鑿跡による仕上げと磨き仕上げを使い分けて表情に変化をつけている。本作は、純粹に、石彫による表現の特質に魅力を見出だし、それらを作品に取り入れようと試みている。特に、この頃は磨くことが石彫作品の完成であると考えていた。鑿跡の表情に見慣れていないことも

あり、鑿による仕上げには、未完の印象を持っていた。本作制作に当たっていた当時を顧みれば、石彫を始めた初期段階であったため、石特有の表面の仕上げに深い興味を抱いていたことが指摘できる。張りを持った形を造る際に、より強い量感の表出を狙いとして、張り出した形の頂点を磨き上げて低くなるにつれて鑿跡を残すという一種の確立された方法にも興味を抱き、それらの表現を取り入れている。結果として、完成した本作では、形態と磨きが伴っていない不十分な部分が見られた。張り出している頂上部分では鑿跡が部分的に残っており随所に課題を残すが、初めて手がけた作品で磨きの工程までを行ったことは良い経験になった。

本作で最も強い主張を持っている面は、作品にあけた穴の凹面部分である。鑿と銼による手彫りが適わないため、エアビションを用いて成形しているが、鑿跡の底面がしっかりと揃ったことにより面としての強さを獲得している。また、木の幹としての密度と膨らみを追求している作品の方向性と、その木の幹に穴があいているという矛盾を抱えながら形を与えている。穴の内部の形と外形の対応する関係性が、作品の緊張感へと結びつく大切な要素ということができよう。最終的には、木の外形が先行して完成し、外の形に対応するように実量と虚の量の適度な関係性を探った。結果的に、木の外形としての凸面は、木の幹としての具体的な要素を積極的に表現しようとする姿勢で制作を行っている。一方、朽ちて空いた穴というイメージで作った凹面は、余計な要素を持たずに表現している。精巧に形を再現するという方向性がある一方で、要素を限定することで明確な主張を持った面が作れるという知見を得た。筆者は、様々な要素を取り入れた本作の穴という部分において、後者の知見を見出し、このことを契機として石という素材を用いて造形することの意義について考えが展開していく。

作品B《遺構》

作品《遺構》【図B】は、作品A【図A】の穴の部分から発展した作品である。凸面よりも凹面を造ることに興味と自身の表現の特徴があるように感じられ、凹面に焦点を当てた作品制作を行うこととした。また、穴については、ヘンリー・ムーア（Henry Spencer Moore, 1898-1986, イギリス）等の作家が確立したとされる“虚空間”の概念について考察しながら制作を行った。

虚空間についての説明は、『彫刻をつくる』〈新技法シリーズ〉（美術出版社, 1965年）に詳しく、彫刻家建畠覚造（1919～2006）は、このことについて「量塊から何ものかを抉り取る行為によってできる抉りとられた空間」「失われた量」と説明している¹⁸。虚空間単体で語られるものではなく、失われた量と残された量の相互関係が作品の緊張感へと繋がるということが述べられている。

作品B《遺構》は、飛鳥の遺跡や日本庭園というテーマで制作を行った。特に実見した石舞台古墳【図0-1】や鬼の俎板【図0-2】などから受けた感動が作品制作の根源となっている。本作では、複数の石材を空間に配することで、空間に広がりのある作品を目指した。中央奥に位置する石には、外側は割れ肌をそのまま残し、上面から大きく量を抉りとった。【図II-1】はその制作過程の様子である。上面に彫り込む穴の大きさを目検討で印を付け、石材カッターを用いて切り込みを入れながら彫り進めていく。虚空間を制作する上で重要となるのが、抉り取る量と残された量の関係性である。抉り取る量が少なくても多くても作品の緊張感は生まれず、その微妙なバランスを探りながら、凹面の制作を行った。淵に近いところは鑿と錘を用いて“むしり仕上げ”によって仕上げた【図II-2-2】。穴内部の奥の方は錘を振り下ろすことができないため、エア工具を用いて凹面を制作した。【図II-1-5,6】は石の配置について検討している。この段階では手前の3つの石の間隔が狭いことが特徴である。中央奥の石の上面の淵の部分は、磨きを加えている【図II-2-4】。手前に配した石は、破断の様相を呈しているが、それぞれの上面に緩やかな曲面を造り、磨き仕上げを行った【図II-2-5】。作品全体としては、元来の石の形を最後まで継承するようなかたちで制作が進行した。最終的に、石の配置は【図II-2-6】のように落ち着いた。

本作は、2カ所の会場において展示を行った。場との関係性は作品にとって重要な要素であると考えられる。【図II-3】は、作品の設置場所との関係性を示したものである。作品当初の配置は【図II-3-1】の状態であり、空間に対して縮こまった印象である。それ

¹⁸建畠覚造「基礎造形」『彫刻をつくる』（新技法シリーズ）美術出版社, 1965年, pp.10-26

が、配置を検討し【図II-3-2】まで広がりを持ったが、これらの位置関係は、展示する場によって微妙に変化して設置することとなった。【図II-3-3】はつくば美術館における展示の様子であるが、野外スペースに一点のみの展示であり、石の配置もその場の空間の特性を配慮して広く設置した。

【図II-3-4】は湯島聖堂における展示写真である。写真は、作品について注目した構図であるが、実際に湯島聖堂の空間では、場の力を追い風としながら展示が充実したものとなった。

最終的に本作は、筑波大学芸術系棟の改修工事によって一新された中庭の中心に設置されることとなった。ここでは、庭園への設置や庭園の制作に筆者も関わることができた。【図II-4】は、庭園制作の過程の様子である。庭園のコンセプトとして、彫刻の設置を軸に植栽を行うというものであった。彫刻が空間を形成する要となることで、どこにどのように設置を行うか考えながら設置を行った。庭園の場所は、当初【図II-4-1】に示すように竹藪のみが存在する状態であった。そこで、この竹藪を背後に構えるように作品を設置することとした。【図II-3-2】から【図II-3-4】は設置の過程である。筆者も設置に関わることで場を含めた作品の配置を考えた。【図II-3-5】は庭に土を加え高低差を形成している様子である。最終的に、ウッドチップを敷き詰めて【図II-3-6】のような庭園が完成した。作品は、竹藪を背後に構えることで、作品と場との結びつきが強固なものとなっている。作品の正面に立つと、手前に配された3つの石から中央奥に位置する穴の空いた石へと視線は移る。そして、石上面に穿たれた空間から背後にある竹藪によって視線は天高く上方へ移り行く。そのことにより、神への供え物をする礼拝の場を連想させる。作品が場の力、周囲の環境・空間と関係をもつように感じられ、その繋がりを意識することで場と一体となった彫刻空間を構成するに至った。このことは、周囲が壁に囲まれた無機質な印象を与える美術館では得られなかった空間性である。

石という素材の魅力を全面に表現しようという意図のもとに造形を施したことは確かだが、その一方で経験上、石を加工する能力が不足していたという点も指摘できる。能力の不足を如何に補完するかについて考えた結果、素材となった黒御影石の魅力を自分なりに捉え、その性質を十分に表現する方向性に至ったといえる。本作では、組石の手法を採用している。単一の石にのみ形を与えるのではなく、石と石の関係性に注意を払って作品全体の形を導き出している。そのため、原石の形を色濃く反映したかたちで制作は進行している。この作品を制作したことを機として、石という素材の魅力を作品に

取り入れることと、どのような形態を与えるかという問題について考える必要性があると感じた。

作品C《遺》

作品《遺》【図C】は、作品A、Bにおける虚の空間に焦点を絞った作品である。原石は、高さ60cm、幅80cm、奥行き80cmの直方体から制作が始まった【図II-5-2】。本作については、制作前にイメージの明確化を図り、原石の中にどのような形を彫るかについて油土で形態を探り、マケット¹⁹を制作している【図II-5-1】。作品の構想としては、日本庭園の蹲踞や石棺といった石内部に空間を有することで内と外の関係性を有する形をテーマとしている。作品Bにおいては、石の外側は割れ肌²⁰をそのまま残したのに対して、本作では外側にも形を与え磨きをかけた。外形を彫り進めた後に上面から量を抉りとり、残された量との関係を探りながら凹面の制作を行っている。それぞれの面に緩やかな曲面を意識して制作している。緩やかな曲面というのは、果実のような膨らみを感じさせる凸面である。面の変わり目（稜）が明確に現れているのが特徴である。

制作は、概ね【図II-5】のように進行した。マケットを基に約1トンの石塊に成形を施した。マケットは、油土で制作した後、石膏に素材転換し石膏直付けによって形を充実させている。形は、制作に用いる石の形から構想を練っている。【図II-5-4】から【図II-6-6】までは、荒彫りである。マケットを基に余分な量をカッターを用いて大きく落としている。【図II-6-5】は、大凡の外形が現れたところで外側表面を機械で削っている。グラインダーにダイヤモンドカップを取り付けて表面の凹凸を削り取りながら張りのある形を造った。ある程度形が現れてくると、実際の石と向き合う中で石の従来の形や割れ目の問題からマケットの通りに再現することが困難であることがわかった【図II-6-6】。その後は、寧ろマケットを意識から切り離し、実際の石と向き合う中で形を求めよう努めた。

結果として、マケットを確認しながら制作を行ったことで、これまでよりも早く形態が現れた。カッターを用いて余分な部分を大きく斫ることで、仕事が早く進行している。しかしながら、マケットの通り形態が現れたかといえば、そうではない。マケットはあくまでも荒彫り段階までは役に立ったといえるが、中彫りから仕上げにおいては、石と向き合う中で形態を模索する方に意識が集中している。また、石の目や結晶の変化等がありイメージを押し通すことが困難であった。完成作とマケットを比較すると、マケットの方が地面との接点の形態が球体に近く、全体の印象も軽やかである。中彫り段

¹⁹ マケット：模型、特に彫刻の試作のための雛形

²⁰ 割れ肌：石を割った際に現れる表面のこと、鑿などを用いて加工する前の自然な表情をもつ。

階から石と向き合う中で形態を模索する方向へと移行したが、このことにより作品は静的で落ち着いた形へと向かっていった。

マケットを用意した分、制作の展開は早く進むが、制作に臨む中で形を見つけ出す面白さが感じられなかった。また、マケットを用意したにもかかわらず、設置の際に作品の安定が悪く、課題が残った。

作品D《遺構・門》

作品《遺構・門》【図D】は、作品A、B、Cにおいて、石塊の量を決りとることによって虚の空間を造り出していたのに対し、3つの石を空間に配することで生まれる空間を意識した作品である。作品Bも石を空間に配しているが、地面の上に配しただけという点で物足りないものであった。本作品は、3つの石の空間構成により成り立つ。制作に取り組む前に、石の端材を用いてイメージを膨らませた。石の端材とは、カッターを用いて細かく石を研った不要な部分である。カッターで切ることによってできた断面を持つことで、単なる石とは質の異なる塊の強さを有している。実際に【図II-8】のように端材を用いて空間構成の試行錯誤を試みた。石それぞれの大きさや、面の向きによって一つとして同じ形のものはない。それらを任意に組み合わせることのできる空間というものに興味をもった。例えば、門や鳥居のように内側と外側を示すもののように、石で作られるアーチ状の構造は向こう側とこちらの空間を隔てる。それは遮断することとは異なり、向こう側へ行き来することが可能である。またこのアーチ状の構造と鑑賞者の間には、その下を潜るというアフォーダンス²¹が存在する。石の端材は、面の向きや形が様々であり、組み合わせや置き方によって得られる印象の変化は大きく、端材の構成だけでも作品へ通じる面白さが内在するといえる。門としての意味合いを具現化するためには、柱が2本あれば事足りるが、このように石端材を組み合わせるアーチ状の構造を造っている内に、2本の柱の上にもう一つ石を据えることで、石塊と重力の関係性が生まれることに気がついた。このようなことから、本作では、3つの石を垂直・水平の組み合わせで構成することを基本として制作を進めることとした。

一つ一つの形態は石棒の形をイメージしている。正面から見て左に立つ柱状の石塊では、形態としての張りと重力に反して伸びようとする力の方向性を表現するように努めた。右側に位置する二つの石からなる組石では、下の石が上に乗る石の重量を受けると共に、それに反して押し上げるという力の関係性を意識している。また、上の石が、重力に拮抗して水平に留まるという構成も意識している。本作では、重力に対する垂直と水平を意識することにより生まれる緊張を意識的に取り入れ、そのことで作品に神聖な空間性が孕むことを狙いとしている。

²¹ アフォーダンス (affordance) : 動物と物の間に存在する行為についての関係性そのものであり、環境に実在する動物 (有機体) がその生活する環境を探索することによって獲得することができる意味や価値のこと。

本作では、面と面の変わり目（稜）を刃トンボを用いて仕上げている。そのため、形態の始まりと終わりが明確に現れている。そのような意味で、形態の減り張りが実現された作品といえる。ただし、まだ六面体としての塊の認識が弱く、それぞれの面において曲面を造り、ただそれが六面集まったようになってしまった。制作する面と反対側の面の意識、隣合う面との関係を強く意識することが次の課題として見えてきた。そうすることで、一個の強い量塊として表現ができる可能性を感じた。

作品E《遺構Ⅱ》

作品《遺構Ⅱ》【図E】は、作品《遺構・門》【図D】の柱部分から発展した作品である。上方向への立ち上がろうとする力の方向性と、石棒としての力強い造形を等身サイズにおいて実現することを目指した。原石は、大凡の大きさが高さ100cm、幅80cm、奥行き80cm、重量は凡そ2.5tの石を用いて制作を行った。制作は【図Ⅱ-9】のようにして進行した。

【図Ⅱ-9-1】からわかるように、既に原石の状態においてドリルの跡が2カ所に残っており、凹みのある状態であった。このドリルの跡をどのように捉えるかがはじめの段階で問題となった。まずは、ドリルの刃跡がない面から加工し始め、上部に四角い形態の兆しのようなものが現れ始める【図Ⅱ-9-4】。これを機として、ドリルの刃跡が残る高さまで一気に彫り下げることとした。【図Ⅱ-9-5,6】がその過程である。石材用カッターを用いて石に切り込みを入れ、大きく斫りながら形を出していく。上部に現れ始めた四角い形を残しつつ、彫り進めている。この段階まで進み、この石単独で、上方向への伸びやかな力の方向性を表すことが、困難であると感じた。その要因として、原石のはじめの縦横比が関係している。当然、縦方向に伸びやかにするならば縦長に石を彫り進めることが必要となる。そのようにすると、原石が持つ大きさを敢えて削り落とさなければならなくなる。筆者は、この原石の持つ大きな塊を縦長にする為だけに削り落とすことに納得できず、石をもう一つ加えることでこの問題を解決することはできないかと考えた。

【図Ⅱ-10】は、石を加えることでどのように印象が変わるかについて試行錯誤している様子である。【図Ⅱ-10-1~3】は、2つの石を加えることで空間に広がりを持たせることを意識した試みである。複数の石を組むことで、空間的な広がりは生まれるが石が増える分、要素が多くなり本来の意図が変わってしまう。これに対し、【図Ⅱ-10-4~6】は、一つの石を加えることで、作品全体を縦に高く構成することが可能となる。また、上下の四角い形態が対応しており、今後の制作の方向性とも一致した。これにより、上下に石を重ねることで作品とすることを念頭に、それぞれの石を彫り進めることとした。

その後は、【図Ⅱ-11】のように進行した。それぞれの面に揺るやかな曲面を造り、側面、背面との関連性を探りながら制作した。全体的に手が加わり、形が現れ始めている。【図Ⅱ-11-1】から【図Ⅱ-11-4】は、上になる石を加工している様子である。鑿と鋸を用いて制作しているが、重力に沿って鋸を振り下ろすことが自然な動きで、体にも無

理がないため、加工する面を天に向けるようにして制作している。【図II-11-5,6】は、ある程度形が現れた段階で、石を組み合わせた様子である。上の石の下部にある凹みは、制作当初からあったドリル跡による凹みである。この凹みは、制作を進める中で、最後まで残した。この凹みがあることで、2つの石を重ねたときに、上の石が下の石を踏み込んで上へ伸びようとするような力の関係が生まれているように感じた。また、下になる石は、【図II-10-1~3】において組み合わせを試みた2つの石に対して、それぞれ実際に重ねて検討した。【図II-10-4~6】で下にある石と、【図II-11-5,6】において下になっている石は別の石である。前者は、直方体に近い形態であるのに対し、後者は鑿で形を与え、上面が斜めに傾斜しているのが特徴である。結果として後者の石に乗せたときに、底面の形と相性がよく、また、力の関係がよく現れたので後者を採用した。

筆者は、本作において格段に鑿と鎚を用いた加工に技術的な進歩を得たと省察している。等身サイズ制作では、形を大きく捉えて石をある程度大きく研る必要がある。地道に鑿跡の点を増やしても全体の形は変化しないからである。そのため、石に対して鑿を斜めに構えて、鎚で叩いたときに鑿先が跳ねるように打つ。そうすることで石を大きく研ることが可能となる。また、一度打った点から別方向に鑿先を向けて打つことで点の間隔を広く彫り進めることができる。点の間隔が広くても鑿跡の底面が揃うことで面として認識できる。この彫り方により、大きな石に対しても鑿と鎚を用いて形を大胆に彫り進めることが可能となる。

本作では、柱部分において、大きく石を研ることによって、純朴でゆったりとした量感の表出が確認できる。柱部分の四面の中央は点の間隔が広く、角（稜）に近づくとつれて、点の間隔が狭くなっている。点の間隔が密になることで、形態はより明確なものとなり、強さを持つようになる。このように、一点一点を確かめながら打つことで、塊として凝縮しているのか、或は、弛緩しているのかという量塊の性質についても意識して形を与えた。しかし、本作では、結果として全体的に形態の密度が単調であり、上下末端の四角い形態をもう少し彫り進めることで、力が凝縮したように表現できていれば、上下の四角い形態に挟まれた柱部分の量感によりはつきりとした表情を与えられるのではないかという反省が残った。また、作品正面からは、上方向へ伸びやかな力の方向性が感じられるが、側面・後方からは、単に石を重ねただけという印象が強く感じられ力の関係性が感じられない【図II-12】。正面から見るとき、上下の石の接点の形が呼应し、縦方向に背の高い構成が見てとれ、重心のバランスが良く支えられていることなどから、重力方向に対して伸びやかな印象を受ける。これに対して、背面・側面から見

ると、上下の石の関係性は、重力方向に対し、斜めに倒れそうである。また、2つの石の接点についても関係性が希薄である。本作においても、側面・背面との関係性への意識の薄弱さが露呈したといえる。

この要因として、原石の立方体の形態から制作が始まり、それぞれの面について、緩やかな曲面を形作り、それが最後に、結果として6面集まるという制作方法が関係していると考えられる。量塊としての性質や内在する力の方向性について、その表出を狙うならば、面の意識から踏み込んで、塊として反対側の面や隣り合う面との関係性を意識する必要がある。本作は、縦方向に背の高い作品であるが、側面を加工する際は、横に寝かせる形で制作している。また、下になる石と2つを組み合わせているため、作品の全容を確認する為には、クレーンを用いて起こす、倒す、重ねるという作業を繰り返すこととなる。これは、小作品の制作において石を手で簡単に動かすことができるのに対して、大きな違いである。必然的に面の関係性を確認する回数は、大きな作品の方が少なくなる。この問題を解決する為には、大きな作品であっても、方向を変える機会を多く持ち、塊として全体を確認しながら制作する必要があるといえる。

作品F《塊I》

作品《遺構II》【図E】において課題として残った面の関係性の不十分さを意識して、石を多く動かし、あらゆる角度から全体を確認することで、課題の解決を見出だそうと試みた。そのために、クレーンを使うことなく自分の手で自由に動かせる大きさの石で制作を試みた。《塊I》【図F】は、高さ15cm、幅20cm、奥行き15cm程度の原石から彫り始めている。重さは、約15kgで持ち上げることが可能である。作品の構想は、“帆”のイメージをもって制作に臨んだ。石が小さいので、加工には、500gの石頭と細めの鑿を用いて制作を行った。

制作は主に【図II-13】【図II-14】のように進んだ。まず、ドリルの跡を取り除く為に全体を彫り下げ、それぞれの面に膨らみを持った曲面を造る。石の表情を見極めて、どのような形態を与えるかを考えながら制作を進行させている。

はじめから自分のイメージを石に彫り起こすのではなく、この石の持つ形を活かしながら形態を模索していく。【図II-13-1】から【図II-13-4】までは、全体の面を鑿を用いて大きく研り、大まかな面を意識して彫り進めている。この段階では、固定したイメージに収束させない。意識としては、純粹に石の形に沿って素直に叩くというものに近い。表面を叩いているうちに、予め入っている割れや石の層²²の部分は剥がれ落ちる。割れや石の層に気づかずに形を与えていき、後で割れたりすることを防ぐ意味もある。

表面の割れやドリルの跡を取り除くと、本格的に形を考え始める。【図II-14-1】の写真からわかるように、手前に向いた面は大きく緩やかな凹みを有することで、他の面と比較したときに表情が豊かであった。それはちょうど、風を受ける帆のイメージとも重なった。そこで、この凹みのある面を基準として形を考えていくこととした。その他の面は、張り出した頂上から形作り、面の変わり目である角（稜）は、曖昧に残しておく、そうすることで鑿の衝撃によって角が欠けることを避け、角（稜）は最後に刃トンボ【図I-3】を用いて仕上げることにした。

【図II-13-1】から【図II-14-2】までの段階では、まだ天地の設定が、不確定の状態である。どの面を底面とするかについては、形を彫り進めながら判断することとした。そうすることで、塊としての完全さを追求することができると思ったからである。

大きい石と小さい石では、鎚で叩く感覚が異なる。小さい石でも、振り下ろした鎚の衝撃が石に効かなければ石は斫れない。大きい石よりも力はないが、振り下ろした鎚が鑿の芯に当たらなければ石は斫れない。石の大きさによって微妙に振動の伝わり

²² 石が生成される際に層が入る事があり、層の入る方向や形によって、衝撃に弱いものがある。

方が異なるので、その大きさに合った力加減とリズムで石を打つ。大きなコブや余分な量を落とすときは、鑿を斜めに構えて大きく研る。明確な面を意識して決め打ちする場合は、鑿を石に対して垂直に構えて打つ。この二つの彫り方を使い分けながら形態を追求した。

最初のイメージとしては、“帆”という概念でしかなかったが、彫り進める中で、風を受けて膨らみを持つ形のイメージが具体的に現れてきた。彫り進める中で、イメージは具体性を増すが、そのきっかけとなったのが、先に述べた【図II-14-1】の凹面である。

【図II-14-4】ではその凹面について彫り進めており、【図II-14-1】よりも強く明確な形が現れていることがわかる。また、反対側の面【図II-14-5】は、凹んだ分の力を受けて膨らむというイメージで形を探った。このような力の関係をイメージしながら制作を進め、隣り合う面との関係性、反対側の面との関係性を探った。また、膨らみを持たせるにも単純に曲面を造るのではなく、彫り進めるうちに現れた形のきっかけとなる起点【図II-15】を複数定め、それらを基準として周りを彫り下げていった。

このように本作では、形のきっかけとなる起点を見つけ出し、それらを残しながら進めることで形態を追求している。起点となる部分は、凸部の頂点か凹部の最も低い部分のいずれかである。形には、始まりと終わりがあり、例えば、本作では【図II-14-4】の凹みのある面では、最も凹んでいる底の部分の部分を基準として弓なりの形を与えている。ここでは、凹面の最も低い部分が形の始まりであり、この面の淵の部分が形の終わりということができる。力の関係を十分に感じ取れるような凹面を形作る上で、形の始まりと終わりの関係性を意識することは重要である。この起点となりうる要素は、鑿と錘を用いて彫り進めるうちに必ず現れる。何を以て起点とするかを判断するには、その時点での形に即して十分に思慮せねばならない。その時々予感を最大限働かせて見定めることによって形を見出だす。形を詰めていく際に、気にかかる部分が現れた場合、予定には無かった要素ではあるが、すぐには取り除かずに、寧ろ、それを基準として彫り進める。それにより、形態は一段階引き締まる。彫り進めた後に、役目を終えて起点となっていた部分が余分に感じることもある。その場合は、取り除いてしまう場合もある。本作の制作においては、形態をより厳密で具体的なものにする上で重要な役割を担っている。特に、【図II-14-4】の凹面、【図II-15】に示した部分を起点として制作が進行し、それぞれ最後まで形跡が残っている【図F】。

完成後の作品は、全体を見回しても、これまでに無い説得力を持った一個の塊として完成したと省察している【図II-16】。風を受けていることで凹んだ面を基準として、受

けた力によって膨らむというイメージで、それぞれの面を形作っている。形態は、球体ではなく、最初の直方体を基本としている。面の変わり目である稜には、形態を追求する際に役立った起点の名残が残っている。最終的に名残として感じさせないまで彫り進めて良いところと、形態として残しておく方が良いものが混在している状態であることが指摘できる。

完成後、作品の設置面とは異なる面を底面に設定した場合どのような印象が得られるか試みた【図II-17】。縦に背の高い設置方法も作品として成り立つであろう。また、天地逆に設置した場合も塊としての意識が強いため、違和感はあまり感じない。敢えて問題を挙げるならば、重力方向に対して斜めに傾いていることが指摘できる。一個の量塊として求心的に形態を追求した結果、このようにどの向きから鑑賞しても、耐えうる作品に仕上がったといえる。

本作の制作初期段階では、漠然とした方法で一個の塊としての完成を目指した。具体的にどのような形を与えるのかが制作上の問題となる。この問題については、制作の中で石と向き合いながら見出だしてきた。特に本作では、凹面が風を受けるというイメージと符合させた後に、全体の形を順に関係させながら完成へと近づけていった。結果的に、凹面について外から加わる力を意識し、それに対応するように他の面に膨らみを持たせた形を与えることで形態が充実した。一個の塊について力の関係性に注意を払いながらその造形を追求することで、結果的により簡潔に量塊を表出させることができたものと思われる。

作品G《塊II》

作品《塊I》【図F】では、立方体に近い形態から制作が始まり、結果として安定した形態へと仕上がった。このことから次は、厚みの薄い直方体において制作を試みた場合、どのような量塊表現が可能かということを試みることにした。

作品《塊II》【図G】は、横に薄い形のイメージで制作を行った作品である。構想に合う形の原石を得る為に、石を割ることから制作を始めた。大凡の大きさが高さ30cm、幅55cm、奥行き60cmの石を半分に割ることで構想に見合った形態を造ることとした。通常は、長辺に対して半分に割ることが自然であり、それが最もきれいに割る方法である。しかし、本作では厚みの薄い作品を造る為、敢えて30cmの辺を半分に割ることとした。ハンマードリル【図II-18】であけた穴にセリ矢【図II-19】を差し込み、錘で叩くことで矢が中で広がり、石が割れる。均等に力がかかれば、力が斜めに逃げて、思い通りに割ることができない。そのため、細かく穴をあけて石全体に力が均等にかかるようにした。【図II-20】は石を割る過程である。なるべく多くの矢穴を確保する為に3面にハンマードリルを用いて穴をあけた。【図II-20-3,5】において、セリ矢に混じってドリルの刃が刺さっているのは、穴をあける際に、横からあけた穴とぶつかり、刃が噛んで抜けなくなってしまった為である。しかし最終的には、【図II-20-6】からわかる通り問題なく割ることができた。この石を使用して作品制作に臨むことにした。

【図II-21】は、本作の制作過程である。まずは、イメージよりもまだ厚みがあったので石材カッターを用いて、切り込みを入れ、大きく石を研ることから始めた【図II-21-5】。全体に3～4cmの厚みを取り去り、この面を天に向けた状態を完成型として構想を練った。緩やかな張りを持った面を形作ることを目指し、上面から鑿と錘を用いて彫り始めた。【図II-21-4～6】は、鑿を用いて形態を詰めている様子である。上面の緩やかな曲面に対して、手前側の形をどのようにするかについて形を模索している段階である。【図II-21-5】からわかる通り、側面に凹面が形作られている。元の石の形も影響しているが、一点一点確かめるように形を造るうちに、結果として作品の起点となり得る強さを持った面が生まれた。これ以降、この凹面を起点として形を探ることとなる。膨らんだ風船を何処か一点押すと、押された分の空気が逃げ場を求めて外へ広がろうとするが、本作の凹みも、外から加わる力を表す形の起点となっている。この凹みを与えた力に対して、いずれの方向に膨らむかという力の関係を探りながら形作る。【図II-21-5】の段階まで進み、本作では、磨きを加えることで量塊にどのような効果が得られるか試みることにした。磨き作業は、石の表面に対して水平方向に砥石を動

かすが、意識としては石に対して垂直方向に関わる力の関係を常に思い描き、そのことで充実した張りを実現しようという考えの基に磨きを試みた。

【図II-21-5,6】は、一度制作した上面の形の張り出し方が弱く感じられたために、もう一段階淵に近い部分を彫り下げている様子である。上面では、張り出した山の頂点が形の始まりであり、淵が形の終わりという関係である。その関係性を確認しながら一点一点鑿を用いて形を与えている。

【図II-22-1】では、グラインダーにダイヤモンドカップ²³を取り付けて表面を削りながら曲面を制作している。鑿跡の底面を繋ぐようにグラインダーで表面を削っていく。

【図II-22-2】は、全体を削り終わった段階である。【図II-22-3】は、作品の天地を逆にして裏面を加工している様子である。上面の張りを持った形に対応するように膨らみを与えている。上下の塊としての関係を気にしながら、側面にも形を与えていく。側面は幅が狭いので面の中心部は鑿による成形が可能であるが、淵に近い部分は両刃や刃トンボ【図I-3】を用いて制作している。【図II-22-4】と【図II-22-5】を比較すると形がはっきりと現れている様子がわかる。【図II-22-6】は、再び底面の形を加工している様子である。設置面は、その塊がどのようにその場に存在するのか、その考え方が現れるので重要な部分である。本作は、地面から独立した塊として空間に存在させる為に、地面から反り上がるように形を与えている。

ある程度全体の形が現れた段階で、最初に形作っていた上面の張りが弱く感じられた。そこで、【図II-22-7】では鑿を用いて淵に近い部分を一段階掘り下げて、十分な張りが確保できるまで、グラインダーを用いて曲面を造り直した【図II-22-8】。

全体の形が明確に現れた後に、磨き行程に移行する。側面から力を受けることによって張り出すというイメージで上下の面を磨くこととした。【図II-23】は、磨き行程の様子である。まずは、グラインダーに取り付ける砥石の60番、120番を順にかけ、十分な張りが得られるように形を出していく。この段階で、大きな傷を取り除きながら、全体に磨きをかける。機械を用いて最後まで磨き上げることも可能であるが、表面の微妙な面の繋がりを意識して制作するために、120番から後の200番・400番・800番・1000番・2000番は、水をかけながら、砥石を手で動かして磨く方法をとった。砥石の番数は、粒度を示す数字であり、数値が高くなるにつれて粒度が細くなる。粒度の荒いものから使い始め、倍の数値の砥石に替えて徐々に磨き進める。そこで大切なのは、各段階において削り落とせる傷をしっかりと落としてから次の砥石へと移ることである。よくある

²³ 腕状の形の先端に超硬チップの刃がついた切削用の道具。グラインダーに取り付けて用いる。

ことではあるが、傷は無いと思っけていても次の砥石に進んだ後に、残っていた傷を発見することがある。この場合、もう一度前の段階に戻って磨き直す必要がある。また、濡れた状態では傷を発見しにくいので、乾かしてから確認する。【図II-23-4】にあるように、傷がある部分に油性の筆記具で印をつけて確認をしながら磨き上げていく。

本作では、砥石の800番まで磨き終わった後に、耐水の紙ヤスリの1000番と2000番を用いて仕上げた【図II-23-4】。2000番まで磨き終えて作品を眺めたときに、表面の色艶の変化は十分に得られたが、鑿による成形の際に感じていた形態の張りが、弱々しく感じられた【図II-24-①】。形態の充実を目指して磨きをかけるているにもかかわらず、塊としての張りの不十分さを感じた。この原因として、グラインダーによる磨き行程において、曲面の頂上部分が削り取られ、最も張り出しているほしい部分が、平面的になってしまったことが考えられる。曲面の頂上部分を削り落とさなければならなかったことについては、鑿跡の焼き込み²⁴が予想よりも深く入っており、削り落とす分量が多くなったということが考えられる。

石彫制作では、鑿による成形後、磨きへと作業が移行するのが一般的である。鑿による成形の際に気をつけることとして、鑿跡の凹凸の凹部の繋がりで形態を捉えなければならぬというものがある。磨きをかける段階では、凸部は削り取られてしまう為、凹部の繋がりが重要になるのである【図II-25】。鑿による成形だけで作品を仕上げる場合は問題にならないが、磨き仕上げを行う場合は、焼き込みを見越して少し余分に量を残しておく必要があることがわかった。

焼き込みを取り除くために無意識に頂上の張りが損なわれてしまい、そのまま2000番まで磨き上げてしまった。そこで、改めて形態の充実を図るためにグラインダーで削り直し、十分な張りを感じるまで形を造り直した【図II-24-②】。一度の修正では、まだ十分に成果が得られなかったため、二度に渡り同じ工程を繰り返した。従って本作では、完成を3段階経験している。最終的な完成【図II-24-③】へ移行するにつれて形態が充実し、凝縮した塊の強さが感じ取れるようになった。多角的に見ても量塊の充実感が確認できる【図II-26】。写真からは確認が困難であるが、一度目の完成時は2000番まで磨きをかけているが、最終的な完成では800番に留めてある。これは、形態と表面の質感が程良い関係を得たと感じたためである。完成を重ねることで、量塊の充実を図るためには、磨きによる色艶の変化以前に、形態自体を追求する意識が重要であるという事を確認した。

²⁴ 結晶が破壊されて白くなること

作品F《塊I》【図F】では、形を与える上での起点について、完成後に残すべき部分と、取り去る方が良い部分とが混在していたという反省が残った。その事を受けて、本作では必要最小限に吟味している。特に、作品Fにおいて稜の部分に見られる凸状の起点の名残については、本作では限りなく主張を抑えてある。これにより純粹に一個の量塊として表現することができた。本作では、凹面と凸面の力の関係性を探っているが、結果的に、上下の面における形としての張り出し方が控えめであった。原石を割る事から制作が始まっているが、割った後、自身のイメージよりもまだ厚みがあるという判断で石材カッターを用いて量を落としている。例えば、その際に張り出す形の頂上の量をもっと多く残しておいたならば、作品として受ける印象も違うものとなっただろう。

結果として本作では、薄い六面体を基本とした石塊に、外部から受ける力と量塊内から反撥する力の関係性を探ることで、充実した形態を作り出すことに、一定の成果が得られた。特に、三度に渡って行った修正では、量塊の強さが充実する様子が看取できる。また、本作で試みた磨きは、単に表面を滑らかに装飾するという目的から行われるのではなく、鑿を用いて求心的に石を叩くことで得られた形態をよりはっきりと強調するために行われたと捉えられるべきであろう。その上で更に、内部から外へ張り出す形を充実させることを目的として磨きをかけている。磨きをかけたことで凹凸のない滑らかな面や色艶の表出により、量塊における張りや塊の性質について、受ける印象に変化が現れたことが指摘できるのではないだろうか。特に、側面は鑿による仕上げによって、上下の面に磨きを施していることが本作の造形的特徴である。側面は、鑿による仕上げのまま残したことで上下の面との対比が生まれ、上下の面はより瑞々しさと滑らかさを有した量塊となったと省察する。

2.2. まとめ

作品数は、決して多くはないが、一点一点制作に向き合う中で課題と可能性を見出だしながら、次の制作へと移行していることが確認できる。作品の変遷を鑑みて、造形の意識変化について、大きく捉えるならば、次の①～④のような流れで大別できる。

- ①石という素材の意味性への着目 (B,C)
- ②石塊を抉りとることによる虚空間への問題意識
(A,B,C,D)
- ③複数の石による空間構成 (A,B,D,E)
- ④形態自体への意識、充実した量塊への注目 (A,D,E,F,G)

作品Aはイメージを石という彫刻媒材へ置き換えるという意識が強く、石という素材への特別な意識は特に強く現れていない。その後、石のことについて調べていく中で、遺跡に強い興味を持つようになる。特に、奈良県明日香村にある古墳群に強い影響を受けた。祭祀や葬礼との関係性は強く現代にも継承されている。このような石という素材の持つ意味性について、作品を制作する上で取り入れる必要があるのか、それともないのか。或は逆に、その意味性を取り払うという試みも可能ではある。作品B、Cは、そういった石の持つ意味性を作品に取り入れる試みであった。石塊を抉りとることのできる虚の空間と残された量の関係性という造形を基本として、石内部に空間を持つことによって生まれる特有の緊張感の表出を狙いとした。先述したが、石材加工の技術や能力の不足が影響したことも関係していることは確認しておかなければならない。

作品Dには、それまでの作品とは異なり、造形意識の転換がある。まず、石塊を抉りとることによって生まれる虚空間の造形はここでは取り入れていない。そのことにより、寧ろ、石塊一個の塊として形態を充実させることへ意識が向き始めた。作品Dは3つの石を空間に配することであるが、1つ1つに石棒をイメージした形を与えており、それぞれの形態について充実を図りながら制作を進めている。

この頃になると鑿と石頭を用いて石を打つ感覚を本当の意味で理解できるようになる。本当の意味というのは、筆者の経験した石を打つ感覚には3つの階層があるということである。はじめは、単純なことであるが、鑿を石頭で叩く衝撃で石を斫るということを通して理解する段階である。次に、振り下ろす石頭の力が鑿を介して、石に“効く”という感覚を得る。加える衝撃が、石に効いているか否かについて、音や感覚で判別が付

くようになるのである。鑿と振り下ろす石頭の方向が一致しないと力は籠り、石は研れない。左右の手の動き、道具を介して石に衝撃を加える際の身体感覚について、頭での理解を越えて体得するという段階である。最後に、加工する際に、作者の一方的な形態の押しつけではなく、石から形態の発想を受ける感覚を得るということである。先述した身体感覚を基として、石を研っていると形のきっかけとなるものが現れることがある。間違いなく作者が加工しており、そのような意味では、作者の意識によって全ての形が与えられる訳だが、制作の途中では、最終的な形は当然のことながら見ることはできない。イメージは頭の中に存在する。実在し目視できるのは、制作途中の石塊だけである。作者は、イメージを念頭に置きながらも、目の前にある形のきっかけを大切にしながら彫り進める。この形のきっかけを見出す為に手で地道に彫り進めるのである。手で彫ることで形のきっかけを掴めるという確信を得る段階が3つ目の段階である。

作品Dの制作を契機として、この3段階の理解を経て、鑿と鋤を用いて形作ることに重要性を感じながら制作をするようになった。作品E・F・Gの3点は共に、そのような意味で鑿を用いて打つ感覚を大切にし、現れた形のきっかけを基に形態を模索し、量塊の充実を目指した作品である。彫ることができるようになって初めて、一個の充実した形態を形作ることへの興味が向いている。作品Eは等身サイズによる制作であり、それゆえの制約があり、量塊として面の関係性についての確認が不足していた。その反省を踏まえて、作品F・Gでは、手で動かすことができる大きさと制作を試みた。その結果、面の関係性について多角的に確認をとることが可能となり、完成後の作品写真からわかるように、充実した量塊の表出が確認できるに至った。作品3点(E,F,G)の制作に共通して、制作当初の石塊が有する量塊感を如何に作品に抽出するかという姿勢で制作に取り組んでいる。そのような立場から、具体的に形を与える上では、“起点”となる部分を見出すことで制作が大きく展開することが指摘できる。これは、今回制作した作品の制作過程に着目したことで、筆者自身にとっても新たな気づきとなった。作品Eでは、ドリルの刃跡による窪み(凹面)が起点となった。作品Fにおいては、原石の持つ凹面が、風を受ける帆のイメージと重なり、形を探る上で機能している。作品Gにおいても、側面の窪み(凹面)が重要な意味を持つ。外から力が加わることで側面が凹み、押し込まれた分の量が逃げ場を求めて外へと張り出すという力の関係を探っている。

以上の考察を踏まえ、現在の筆者の制作において目標とするところは、原石が備える量塊を作者が捉え、それをより簡潔に抽出することであり、その表現の在り方の一つとして、〈量塊に、外部から加わる力と、それに反発する力の関係性を表出させること〉が

重要な要素であるということが明らかとなった。作品F・Gにおいては、力の関係性の表出と共に量塊としての充実感も実現できたといえる。作品E・F・Gについて、3点は共に、六面体を基本として形態を追求している。このことは、制作当初の原石が持つ形や量を尊重するという意味もあるが、更に踏み込んだ考察が必要であると感じた。また、形成された量塊について、それを制作者の思い浮かべるイメージと照らし合わせながら充実させるという点においては、一定の成果が得られたものの、作ったこれらの塊は一体何なのか、如何にしてその空間にあるのかについて言及する必要があるといえるだろう。この点は、次の制作への課題としたい。

ここまで、自身の制作について省察してきたことで、量塊への関心が初期の頃から既に存在していたことが指摘できる。初期の作品では、虚の量を石塊に与えることで、石そのものもつ量塊感について造形的な視座から関係性を探っている。石の持つ意味性などの副次的に孕む問題がしばしば前面化し、純粹に形を追求することから逸れることがあった。また、それは石を彫ること自体への不慣れから来ることも要因となっている。その後、純粹な量塊を追求して制作した作品E・F・Gは、自身の省察においては、成果が得られたと捉えているが、これらの作品が何を示すのかその存在が鑑賞者にとって限りなく接点の希薄ものとなってしまった。これは、展覧会での経験であるが、筆者の作品について“これは何ですか？”と質問をされることが多くあった。筆者自身も制作のプロセスや“何々のようなもの”としか答えようのない問題である。例えば、造られた作品が動物ならば、何を示すものかというような質問は起こらないはずである。このように、作品と観者の接点が少ない作品というものは、観者にとって難解であることが予測できる。しかし、筆者自身は何を造ったのかを知ってもらうのではなく、石に鑿を交える中で現れてきた量塊をそのまま感じてほしいと考えている。つまり、作られた量塊に見る人が感じ入れる接点について考える必要があるといえるだろう。この“接点”について何らかの糸口を見出だし、作品に取り入れることが可能となれば、筆者自身の表現が一步先に進むのではないかという仮説を導き出した。第3章では、この仮説に基づいて“量塊”と“重心”という観点から観者との“接点”について考察し、筆者自身の表現に自然なかたちで取り入れることが可能な要素について究明したい。

第2章 図版



図 II - 1



图 II-2



図 II-3



图 II-4



图 II-5



1



2



3



4



5



6

☒ II-6



图 II-7



图 II-8



1



2



3



4



5



6

图 II -9



图 II-10

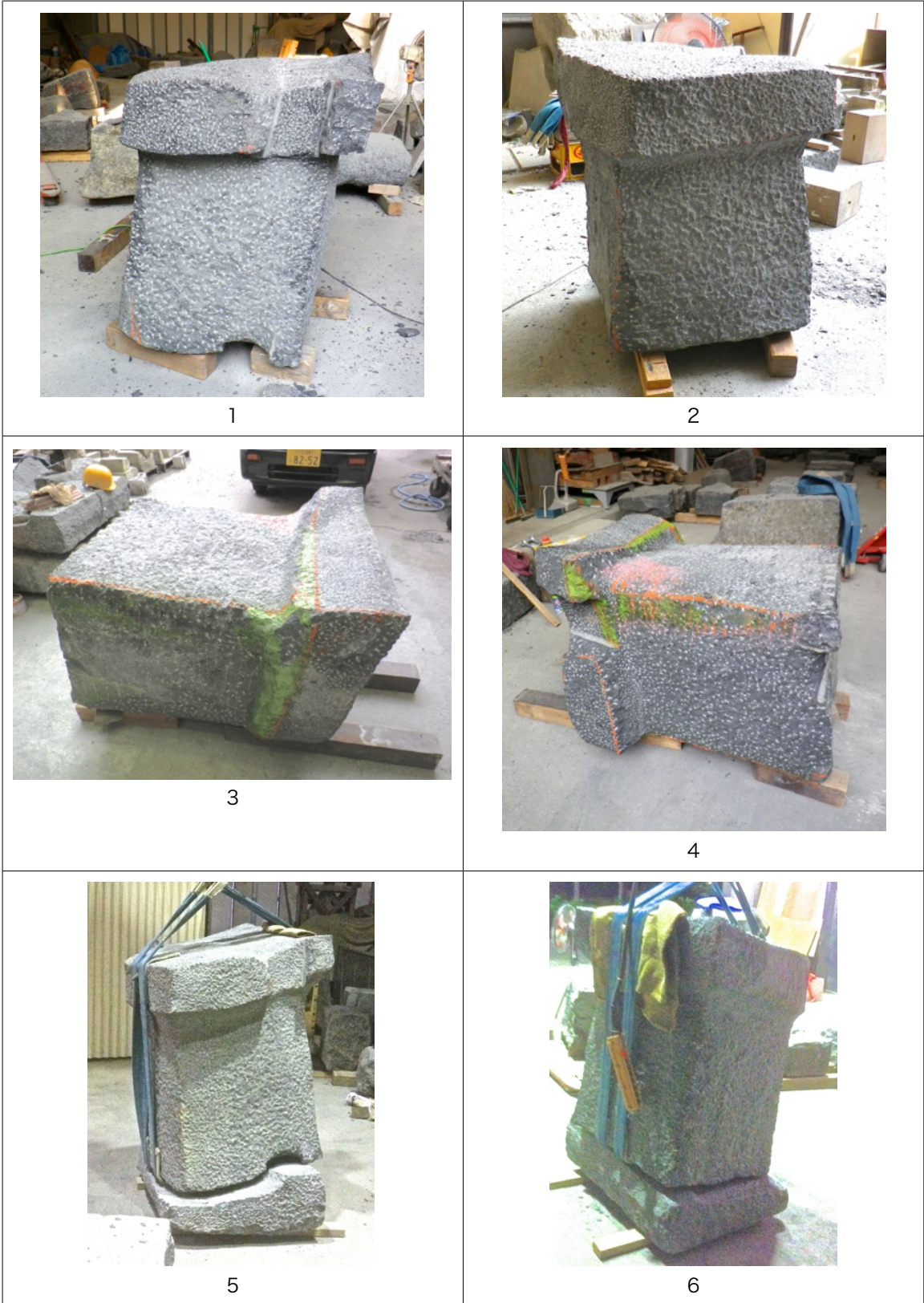


图 II-11



图 II-12

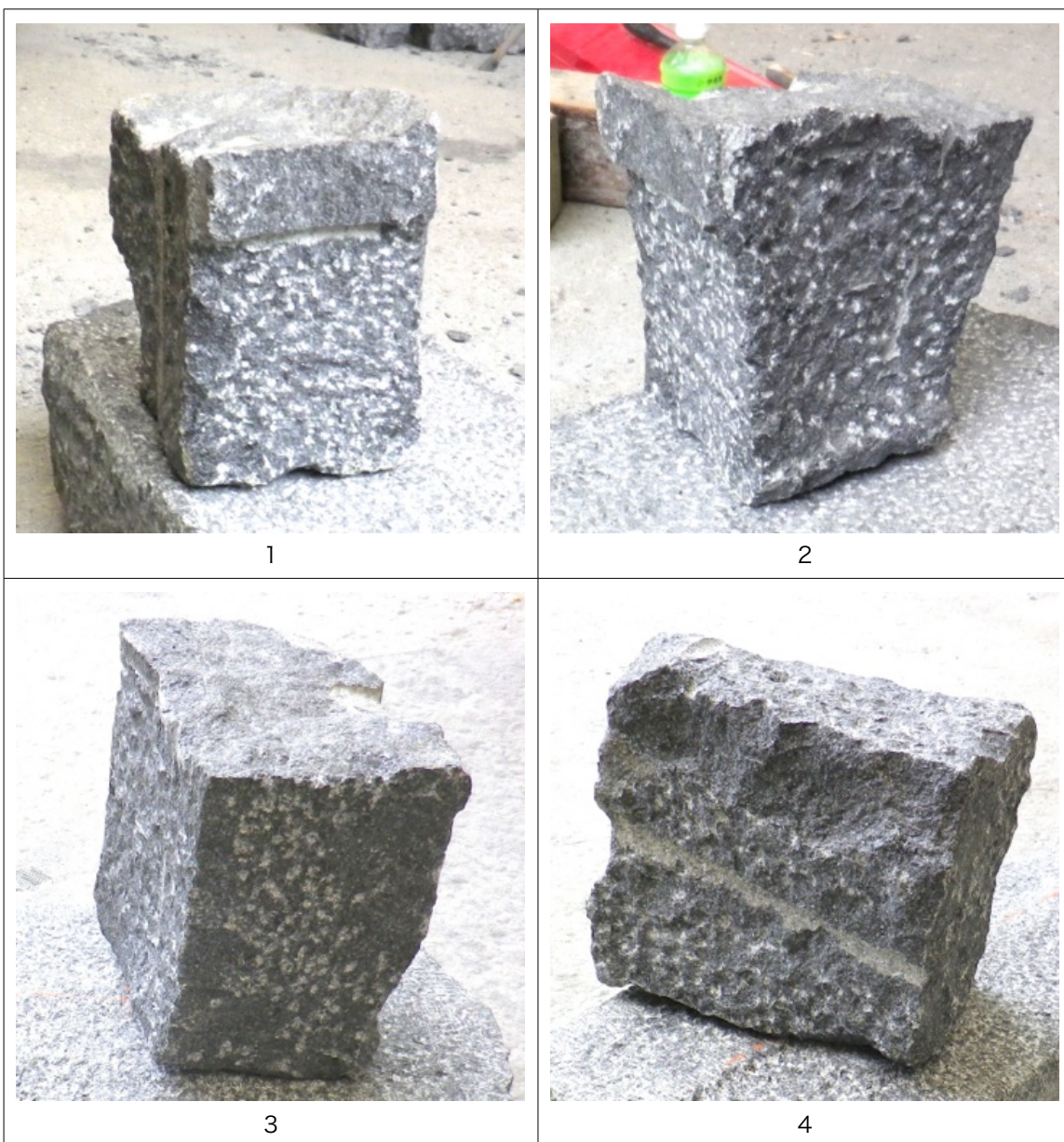


图 II-13

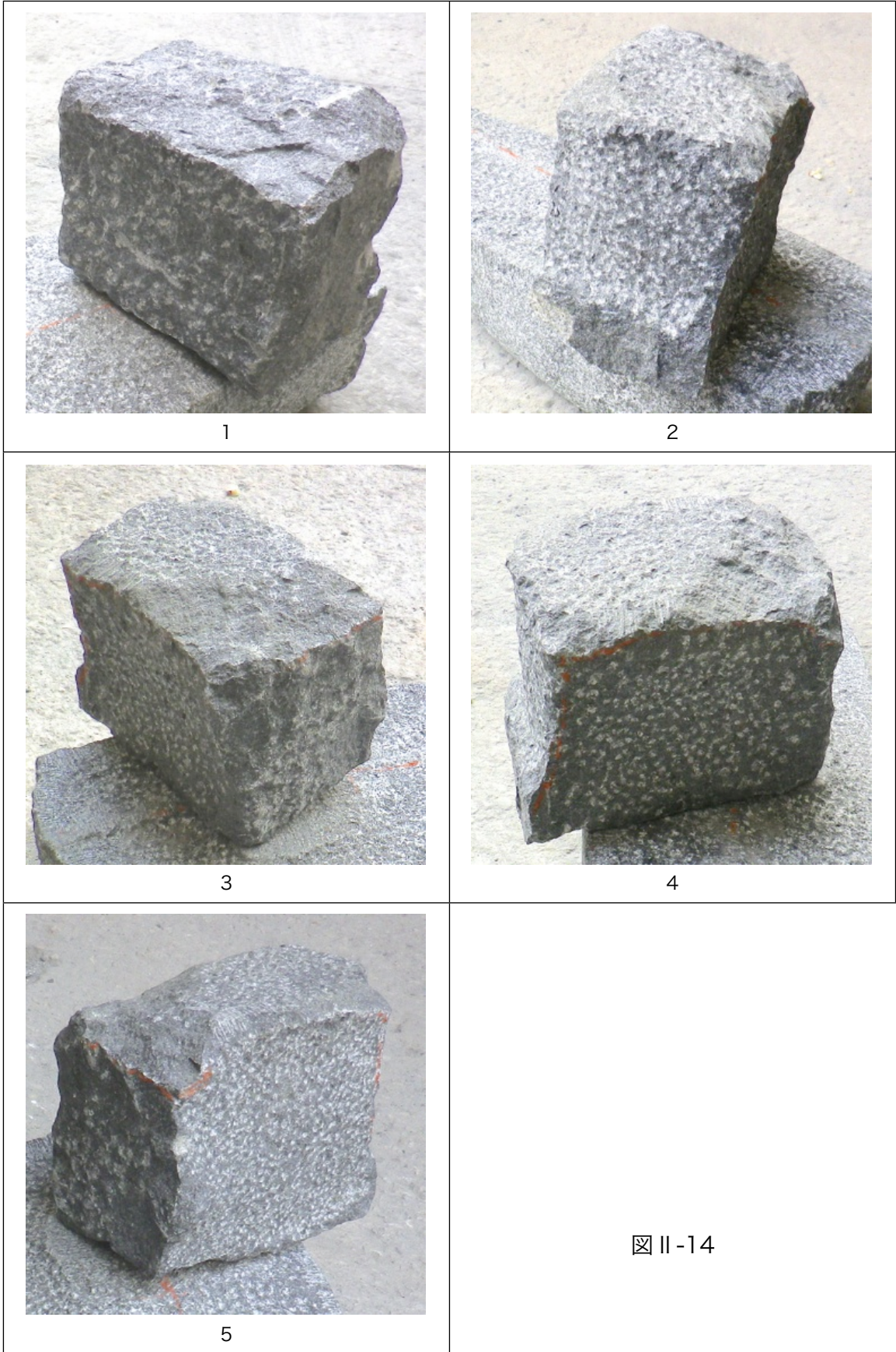


图 II-14



図II-15 形の起点

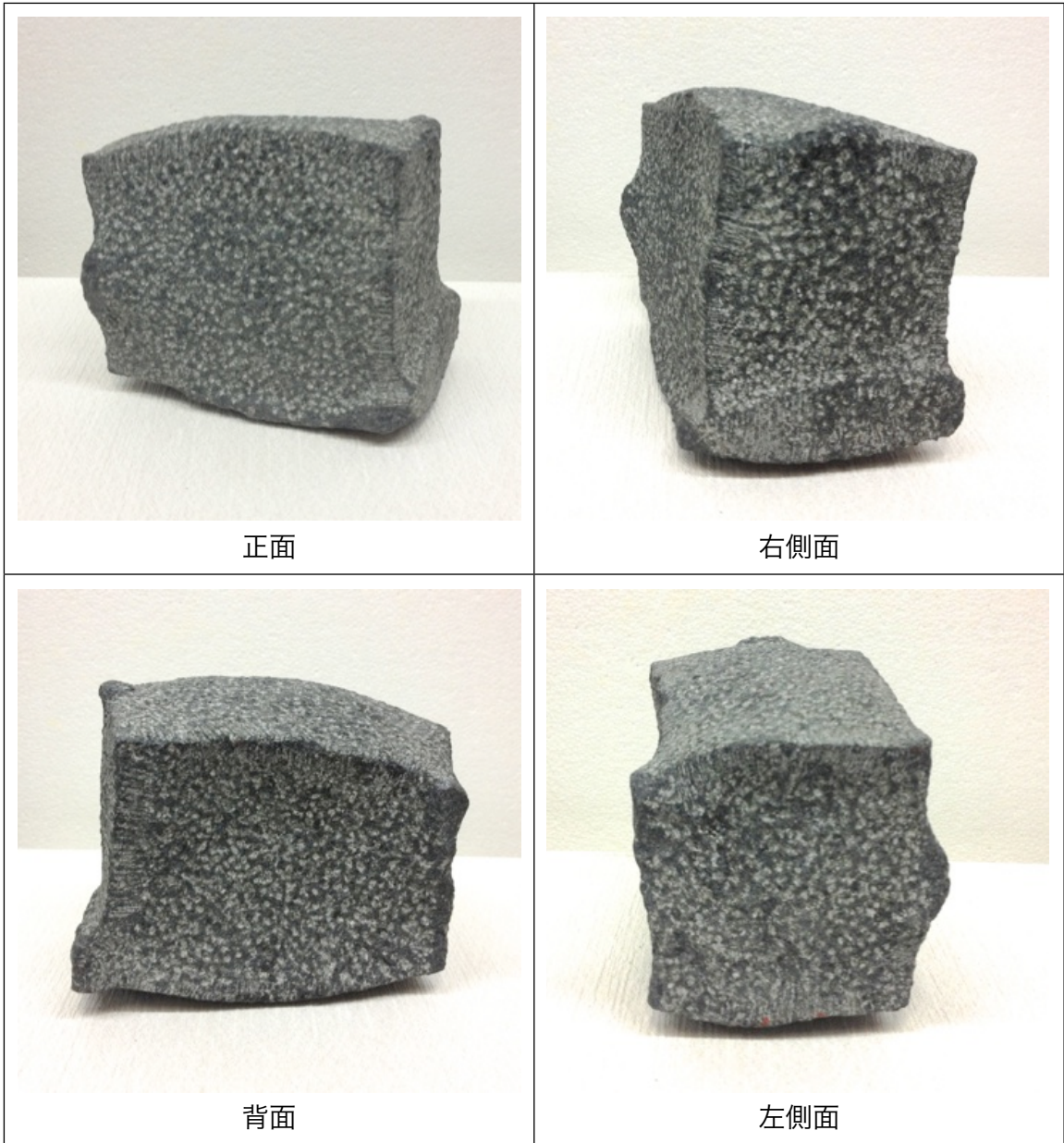


图 II-16



图 II-17

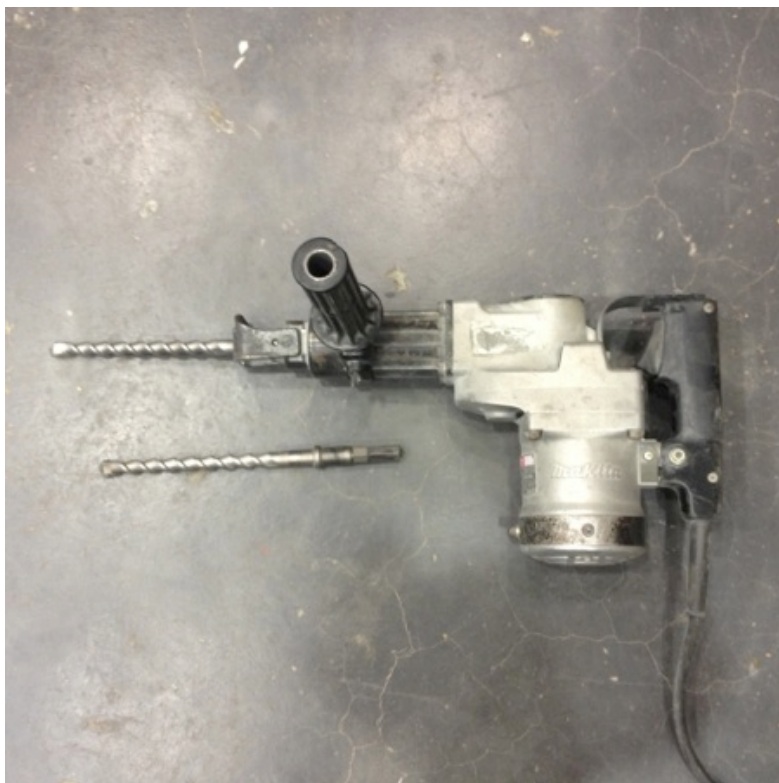


図 II-18
ハンマードリル



図 II-19 セリ矢

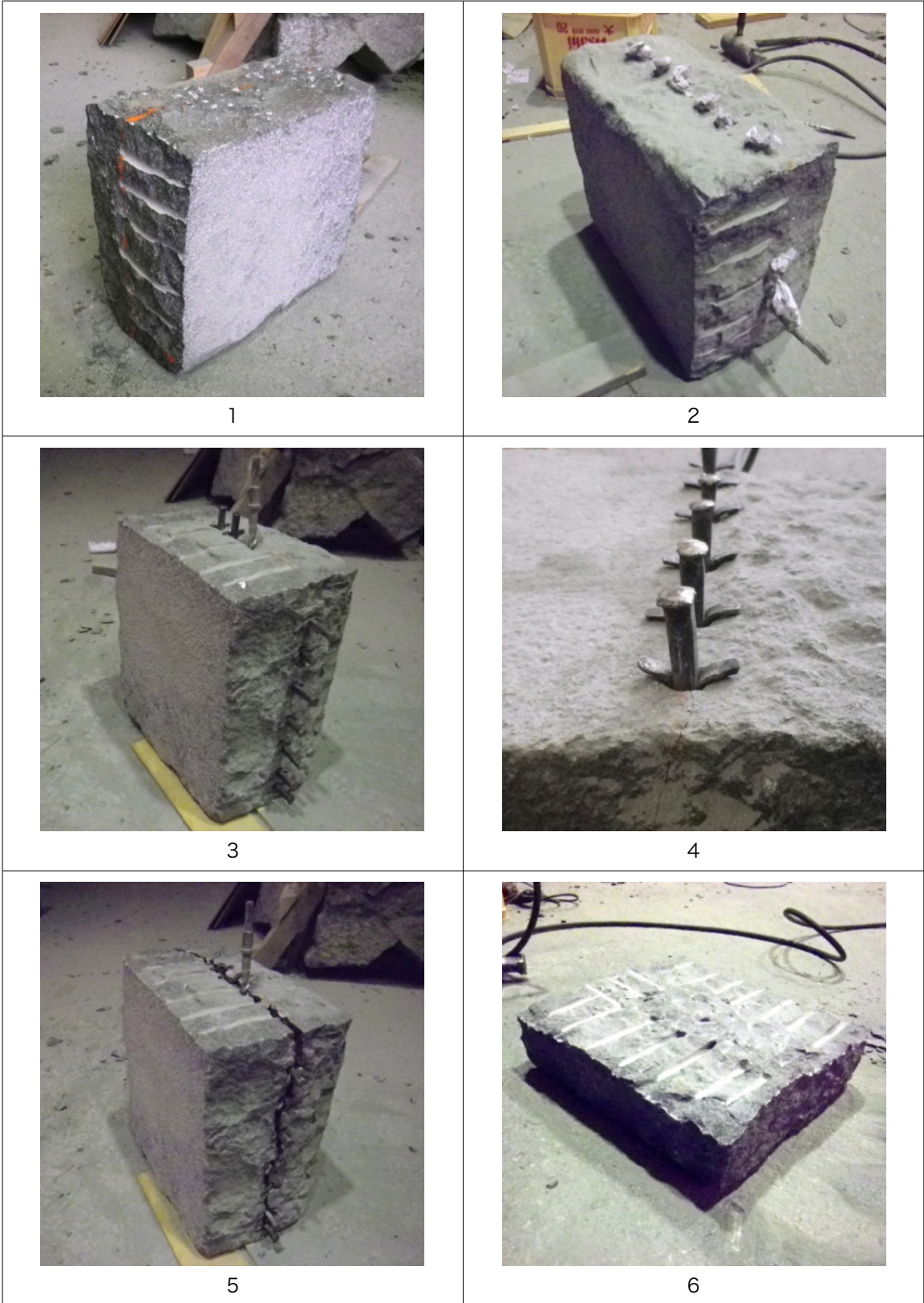


图 II-20

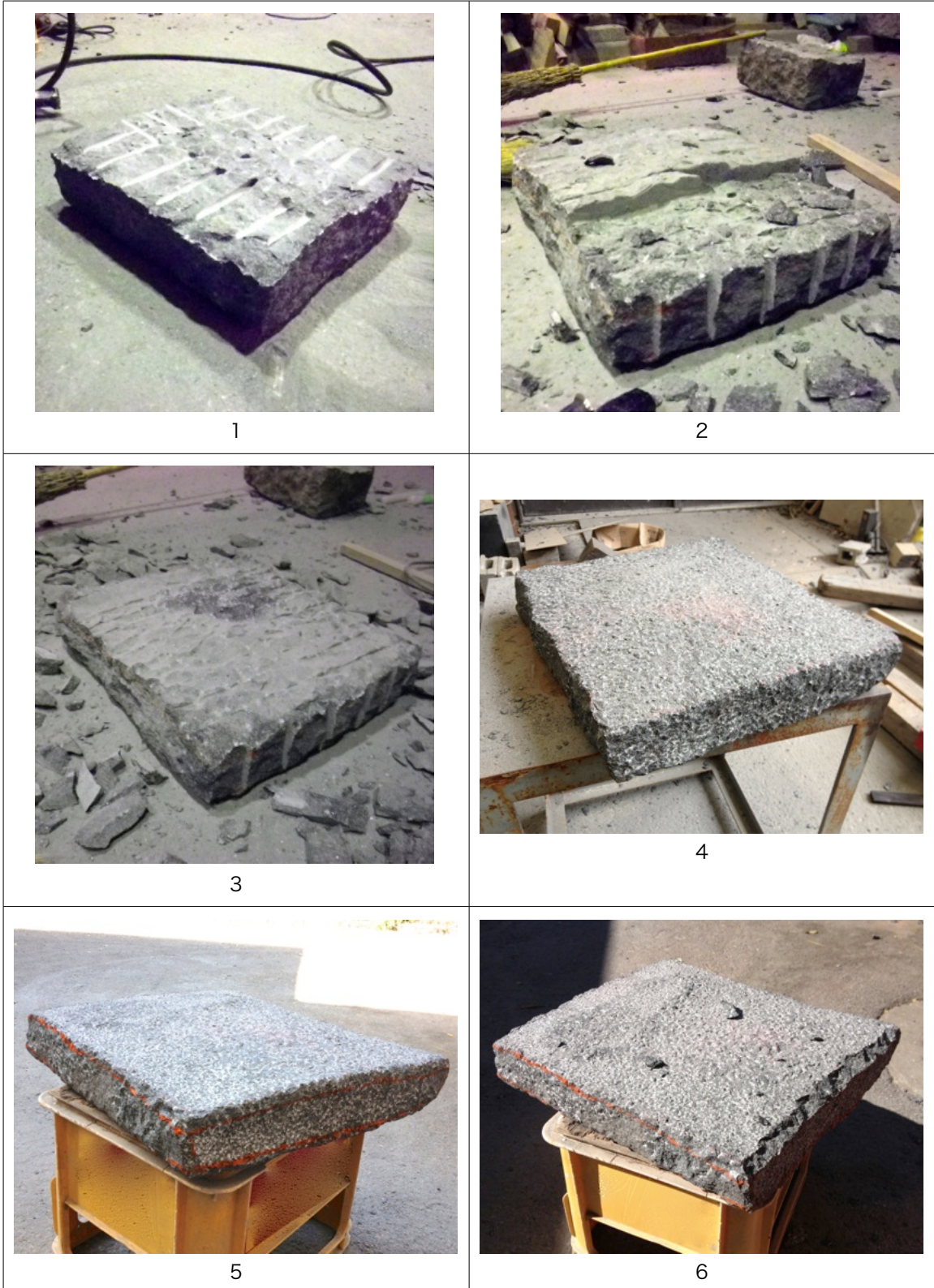


图 II-21



图 II-22

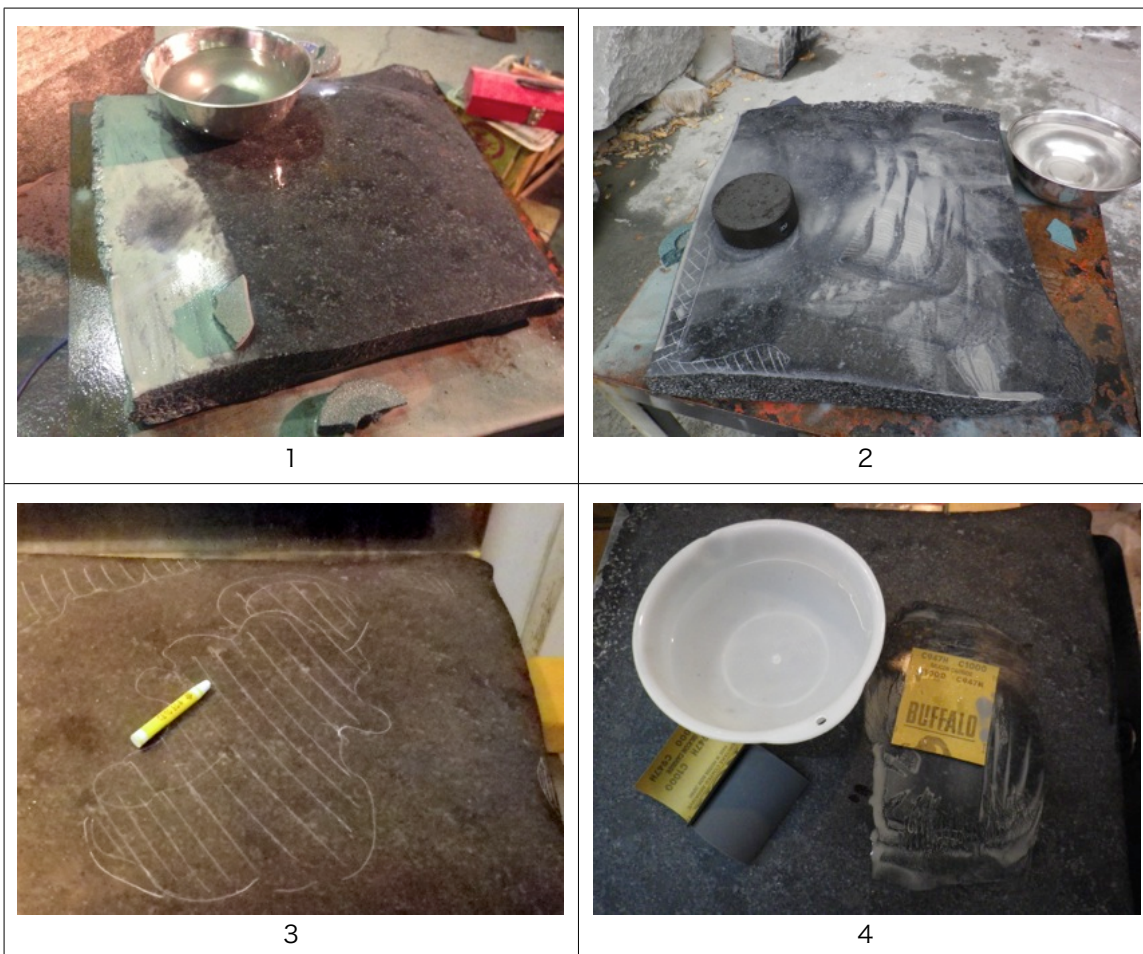


図 II -23 磨き工程



① 一度目の完成



② 二度目の完成



③ 三度目の完成

図 II -24

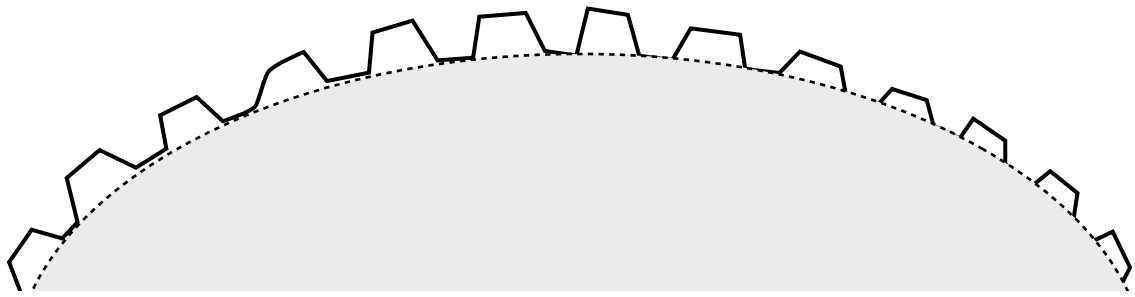


図 II-25 鑿による成形後の石の表面の凹凸（イメージ）

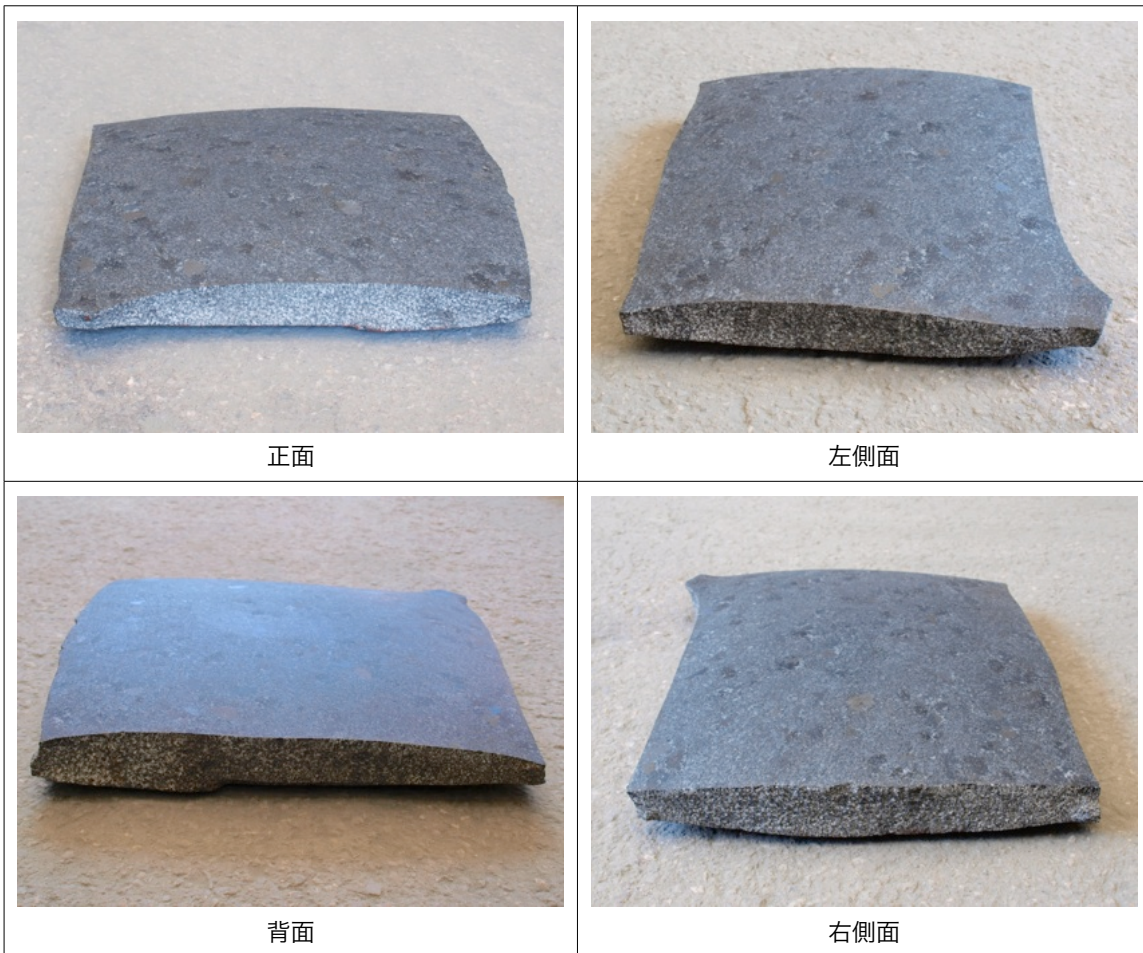


图 II -26

第3章 量塊と重心に関する考察—鑑賞者との感覚の共有を求めて—

抽象作品の制作について、『抽象と感情移入』には、以下のような文がある。

「美的享受は、客観化された自己享受でもあるということになるのである。美的に享受するということは、私とは異なった或る感覚的対象のうちにおいて私自身を享受すること、即ちかかる対象のうちへ私自身を移入することに他ならない」²⁵

筆者は、制作を重ねるうちに、作品（素材）と制作者（筆者）の関係性において、表現の深まりを実感している。石を快く叩くことを制作の根幹に位置づけながら十全な塊を実現しようと試みてきた。作品《塊Ⅰ》【図F】及び《塊Ⅱ》【図G】においては、そのことがある程度体現できたと捉えた。また、制作の過程においては、石を叩くことについての経験の積み重ねによる確かな進歩を実感している。時には、石を叩くという行為を通して石に自分の意識が浸透するような感覚さえ感じることもある。つまり、ヴォリンゲルのいうところの「対象のうちへ私自身を移入すること」についてある程度の充実を感じている。

作品と制作者と鑑賞者の三者の関係性は、不可分の関係にある。抽象作品について考えるならば、鑑賞者の立場からの作品の解釈は、人によっては困難さを覚える人もいるだろう。特に、筆者の作品は、具体的に何かの形を表すものではない。石と向き合う中で得られる形であり、それは同時に筆者の内面に存在する表象でもある。そのような条件により作品の解釈は困難なものとなる。しかし、作品の“解釈”と捉える構えそのものが、作品を論理的にわかろうとする向き合い方であり、頭で理解しようとする限りにおいて取りこぼす多くのものがあることを制作者は経験的に理解している。筆者が目指す作品と鑑賞者の関係性は、論理的に理解する前に、制作者（筆者）が石と向き合う中で経験した“出来事”を鑑賞を通して追体験してもらうことである。場合によっては、作品を見るだけでなく、触れる或は、彫刻と戯れることで筆者の経験により近いものを感じることが根幹にあってほしいと願うのである。そのような観点から本章では、筆者の表現や作品について、鑑賞者との接点を探るために“身体感覚”をキーワードとして、量塊と重心について注目し考察を試みた。

²⁵ ヴォリンゲル（Wilhelm Worringer）、『抽象と感情移入』草薙正夫 訳、岩波書店、1958年（第15刷） p.18

3.1. 素材と形、方法と形

ここでは、制作の中で感じている素材と形の関係性について考察し、黒御影石特有の形の在り方について筆者の考えを明らかにしたい。筆者は、素材によってそれぞれ理に適った加工方法があると考えている。理に適うというのは、科学的合理性があるということではなく、身体的に理に適う、或は、素材の理に適うという意味である。例えば、素材と形の関係が密なものとして、陶磁がある。筆者は、陶磁制作を通して素材と向き合うという考え方の重要性を実感した。ここでは、陶磁の例を挙げながら考察を始めたい。陶磁制作では、成形の方法が多様であり、代表的なものに手捻り・板造り・轆轤（ろくろ）成形・型成形などが挙げられる。大きく成形・乾燥・焼成の工程を踏むことで完成へと至る。可塑性のある粘土の状態では、粘土の中にある空気は焼成時の爆発へと繋がるため、十分に粘土を練り、空気を抜いて均質にしておく事が重要となる。また、十分な乾燥がなされていないと、粘土内の水分が焼成時に膨張し、崩壊へと繋がる。そのため、一般的に塊として成形する事は避ける。乾燥・焼成と後の工程を踏まえた成形の方法が必要となるために、大きい作品を造る際は、必然的に皮膜構造の形態をとる事となる。そのような意味で、先に挙げた成形方法は素材の理に適っているということができる。土という素材の制約と如何に向き合うかという問いの答えとして、先の技法が完成をしたといえるだろう。そして、素材の制約と向き合う事と、それにより現れる形態には密接な関わりがあると考えられる。乾燥や焼成による制約だけではない。重力との関わりは、造形に密接に関わっている。手捻りという成形方法は、重力に寄り添いながら土を積み上げる事で成形を行う方法である。軟らかい粘土は、重力の影響を強く受ける。お椀状の形を造る場合、重力に反して大きく形を展開しなければならない。大きさや厚みも関係するので一概に言えないが、場合によっては、下部の粘土がある程度乾燥し、強度が保てる状態を待ってから上に粘土を積み上げていく事もある。粘土の状態だけではなく、焼成時の窯の内部でも重力を意識する必要がある。粘土は、高温状態では重力の影響を受けやすいため、空中に展開した形は垂れてしまう事がある。また、釉薬なども重力に沿って垂れる。経験者は、これらの特性を身を以て体験しており、これらの土の特性・重力との関係など様々な素材の制約を把握しなければならない。そして筆者の数少ない経験においては、素材の制約を人為的に支配する事は不可能であり、制作者の意図する形や表現を実現する為には、素材の制約に寄り添うかたちで制作を進めることで、納得できるものが完成した。自然の成り行きを人為的に押さえる

のではなく素材の理に従い、寧ろそのことで良い部分を見つけ出そうという発想が筆者の得た知見である。

この素材と形の問題について、黒御影石の場合について考えてみたい。黒御影石に限定したのは、石にも多種多様な石があり、性質がそれぞれ異なる為である。素材の性質が異なるという事は、素材から受ける制約も異なるという事である。まずは、石と粘土の違いについて根源的なところに立ち戻って考察を試みたい。粘土は可塑性があり、取ったり付れたりすることが可能であるが、形を造る場合、芯材を設けて一定の量が得られるまで、粘土を積み上げる必要がある。これに対して石は、はじめから量を有しており、この石の塊の中に形を見出だしていくという点で逆の立場を取る。そのような意味では、石と木は類似する。木も一定の量を有しており、木の塊から形を彫り出していく。木と石の違いについて挙げるならば、木の形態は樹形にもよるが大凡円筒形の形態から仕事が始まるのに対し、石は石山から切り出した任意の塊から制作が始まるという点で違いがある。また木彫では、古くから寄せ木の文化が根付いており、木を接着して量を増やす方法が定着しているが、石彫では、技術的に接着は可能であっても意識として根付くまでには至っていないと言えるだろう。加工では、木は鑿や鋸を用いて“切る”行為によって面を定め、量として形を与えていくのに対し、石は“割る・研る”という行為によって形を与えていく。従って木では、素材に対して鑿を水平方向に動かす行為になり、石では素材表面に対して垂直方向に鑿を打つという方法をとる。それぞれ素材の加工には、身体的な合理性に基づいて加工がなされる。この合理性に逆らうと、素材との折り合いがつかず、道具が壊れたりする。場合によっては、身に危険が及ぶ事さえある。

筆者の石彫制作の大部分は鑿を用いた制作によるところが大部分を占める。第1章では、そのことについて取り上げ、むしり仕上げによる黒御影石特有の量塊の可能性を示した。石に対して求心的に打ち込むということと形の問題についてここではもう一段階深く考察を試みたい。黒御影石では、鑿を石に対して垂直方向に錘で叩く衝撃で石を研る。大きく石を研る際は、石に対して鑿を斜めに向けて大きく取ることも可能である。石を研るというのは、錘による打撃の強さと、衝撃をどの方向に効かせるかで研る大きさが変化する。意図しないところで石が欠けてしまったという場合も、石に割れが入っていた場合を除けば、間違いなく作者が、衝撃を効かせる方向を誤ったことが原因といえる。求心的に彫り進めれば、球体へと全体の形は収束を見せるだろうが、作者の意図によっては角を残す場合が考えられる。この角を加工する際は、衝撃を効かせる方向に

格段の注意を払わなければならない。【図Ⅲ-1】のように角に対して外側に鑿を向ければ、当然角は欠けてしまう。角を残したい場合は、鑿先を石の内部に向けることが望ましい【図Ⅲ-2】。このようにすることで角を残しながら彫り進めることが可能となる。もう少し鋭角な角について考えてみたい。鑿を内側に向けても、淵の角度が鋭角であるため、衝撃が効いてしまい鑿を寝かせて打っても欠けてしまう【図Ⅲ-3】。また、鑿を寝かせれば力が逃げて石を研ることができない。この場合、優しく打つか、グラインダーで削りながら形を求める必要がある。このように、純粹に鑿を用いて形を求めるならば、鋭角を有した形には向かわないのである。また、厚みの薄い形についても同様のことがいえる。そのため、三角柱や錐形のような形というのは、どこか機械的な印象を受けてしまう。筆者の制作では、鑿を用いた形態の追求を基とするため、大凡の形態は六面体を基本として進行する。これは、一打一打気持ちよく石を叩く事で形を追求したいという思いと、身体的な理に適った打ち方を基本としたいという思いから鋭角を敢えて必要としないからである。

そこで今度は、この六面体を基本とした石塊に如何なる形を与えるのかという問題が浮かび上がる。ここからは、石彫制作についての技法書を参考に素材と形について考察を進めたい。石彫制作については、『新技法シリーズ彫刻をつくる』や『造形ハンドブック』等が一般的に知られている。そこでは、石彫制作に臨む態度について次のように記されている。

「この石材から、この形（貌）を彫り出す、という決定的な強固な意志をもって仕事にかかり、ぐいぐいと最後まで押し通すのでなければ、なかなかできません。彫っているうちに何か面白いものができるだろうという曖昧な態度では良い結果は望めません。」²⁶

「石の中から彫刻を彫りおこすためには、先ず強い意志を必要とする。石はやたらに彫り直すことが出来ないので最後までやり通さなければならない。石材の中に自己の完成しようとするイメージを埋没させ、余分な部分を一気に取り去る気持ちで制作する。（後略）」²⁷

このように、石彫に臨む心構えとして、強固な意志をもつことと、それを貫き通すことが推奨されている。また先の引用部にあるように、舟越は彫っているうちに面白いも

²⁶ 引用:舟越保武「石彫」,『新・技法シリーズ 彫刻をつくる』,美術出版社,1965年発行,建畠覚造・尾川宏・舟越保武・佐藤忠良・植木茂・井上武吉,pp.103-104

²⁷ 引用:近藤鑑郎「石彫」,造形芸術研究会編集,『造形ハンドブック2』,造形社発行,1979年5版,p.167

のできるだろうという曖昧な態度には否定的な立場である。これは、これらの制作例が、頭像を題材に解説を行っていることに関係があるものと考えられる。6面が製材された石材を用いて正面と背面、左右の側面、上下の面とそれぞれからデッサンを行い、水槽の水が引いて行くように形を彫り出すという方法では、このような強固な意志が必要となることは間違いないだろう。抽象的な形態の場合においても、エスキースを造り、計画通りに石に形を彫り起こすこともあるだろうが、筆者の場合は、形（イメージ）から制作が展開するのではなく、石と向き合う中で興味深い形を発見することで最終的な完成へと向かう方法をとっている。自分が石と向き合う中で拾い集めた形の要素が結果として“自分のかたち”であるという考え方で現段階では制作に臨んでいる。このような方法は、時間も要し合理性に欠けた方法であるといえる。そして、このような曖昧な態度は、しばしば悲観的に受け取られる傾向にあるが、このような方法について関係する考え方として“ブリコラージュ”という概念があることに着目したい。筆者は、制作の中で現れる形のきっかけとなるものを見つけ出し、それらをブリコラージュしながら制作を展開しているといえる。“ブリコラージュ”とは、クロード・レヴィ＝ストロース著の『野生の思考』に端を発した概念である。その説明について重要と思われる部分を下記に引用する。

「フランス語でブリコラージュ(ricolage)(器用仕事)と呼ばれる仕事である。ブリコレ(ricoler)という動詞は、古くは球技、玉つき、狩猟、馬術に用いられ、ボールがはねかえるとか、犬が迷うとか馬が直線からそれるといのように、いずれも非本来的な偶発運動を指した。(中略)ブリコルール(ricoleur)(器用人)は多種多様な仕事をやる事ができる。しかしながらエンジニアとはちがって、仕事の一つ一つについてその計画に即して考案され購入された材料や器具がなければ手が下せぬというようなことはない。(中略)「もちあわせ」、すなわちそのときそのとき限られた道具と材料の集合でなんとかするというのがゲームの規則である。(中略)ブリコルールの用いる資材集合は、単に資材性(潜在的有用性)のみによって定義される。ブリコルール自身の言い方を借りて言い換えるならば、“まだなにかの役にたつ”という原則によって集められ保存された要素でできている。」²⁸

²⁸ クロード・レヴィ＝ストロース、『野生の思考』,大橋保夫 訳, みすず書房, 1976年(第4刷), pp.22-23

内田樹²⁹ (1950-) は、このレヴィ＝ストロースの説くブリコロールの振る舞いについて、「先駆的な知」の重要性を訴えるものとしてあらゆる物事にブリコラージュ的思考を応用している。一般に、エンジニアリングという言葉は、全体の構造を設計図に基づいて造り上げていく。これに対し、ブリコラージュは、その場にある資源を有効活用し、偶然性の積み重ねによって全体の構造を造り上げるという全く異なる立場をとる。その場にある資源というのは、ブリコロールがその時々において〈何かの役にたつかもしれない〉という予感を基に集めたものを指す。そして、これらの集められたものは、後に〈取っておいてよかった〉というかたちで実際に機能する。内田は、何かの役に立つだろうと予感する力を「先駆的な知」と説明している³⁰。筆者の制作における形態の追求の方法もおおむねこのブリコラージュに立脚している事が指摘できる。彫刻では、作者にもよるが制作の前にエスキースを造ることがある。立体としての全容を掌握できるサイズで試作し、全容について検討することが可能となる。この場合、エンジニアリングに近い立場の制作の展開ということができが、エスキースは単にそれを大きく再現するための原型として造られたものとは限らない。つまり、制作には個々の立場によるが、このエンジニアリングの考え方とブリコラージュの考え方の少なくとも2つが存在し、それらをどのような比率で重要視するかによって、制作の手法が変化するといえるだろう。筆者の場合、大きな枠組みでの方向性は予め持っているが、敢えてははじめからイメージを取束させないように取り組んでいる。具体的な形については、制作の中で形のきっかけになるものを拾い集めることで制作を展開しており、ブリコラージュ的な立場を強く反映している。

第2章において制作の変遷について省察を行ったことで、作品《遺構Ⅱ》【図E】、《塊Ⅰ》【図F】、《塊Ⅱ》【図G】の3点は、はっきりと制作の途中で見つけた形のきっかけを基として制作が飛躍的に進行している。形のきっかけとなる部分は、塊の凸部か凹部のどちらかであった。特に、塊の凹部を力が加わった面とし、それに応じるように膨らみと張りを持った面が他の面に現れる。このように量塊内における力関係の表出と充実を目指すことが、筆者の表現において重要であるというところまで明らかとなった。鑿を用い、求心的に叩くことで得られる形態を基として、制作の過程ではブリコロール的な態度で形を模索することで、充実した量塊を目指しているということが出来る

²⁹ 内田樹 (うちだ たつる,1950-) : 神戸女学院大学名誉教授、フランス現代思想を専門とする。著書に『レヴィナス序説』『私家版 ユダヤ文化論』『日本辺境論』などがある。

³⁰ 参考：内田樹『日本辺境論』,新潮社,2012年,254頁,32刷

だろう。次節では、その塊がどのような性質を持つ塊なのか、という量塊の性質について身体感覚という観点から考察を試みたい。

3.2. 身体感覚と量塊

前節において、ブリコロール的な態度で形を追求し、結果的に得た形が“自分のかたち”であるという立場で制作に臨んでいるということを明らかにした。第2章では、個々の作品について省察を行ったが、そこでは、作品の制作意図や問題意識、完成後に明らかとなった問題と成果については省察してきたが、筆者自身の根底にある量塊への意識が如何なるものかについては言及していない。特に、量塊への意識を強く持つようになってから制作した作品《塊I》【図F】、《塊II》【図G】については、構想段階ではイメージを収束させず、純粹な量塊を求めることに専念している。出来上がった形は、制作の過程で筆者がブリコロール的な態度で形作った結果得られたものである。そのため、完成した作品は、具体的な何かを直接的に示すものではない。従って作品について、〈これは何ですか〉と観者に聞かれた場合、これまで論述してきたような言葉を持ってしか説明する術がない。端的に答えようがないのである。このことは、制作者として悩ましい問題である。観者にとって何かを見るという場合、まずは何か“わかりたい”という欲求が根幹にはあるものと考えられる。作品に見入る糸口として、観者にとって何かしらの接点が必要とされるものと考えられる。例えば、作られた作品が人や動物の形をしているということは、十分な糸口となりうるだろう。また、抽象的な作品であれば、作品のタイトルから作品について“知ろうとする”ことが可能である。しかし、彫刻家の多くは、それが何を示した形であるかという表面的な理解を得ようとしているわけではない。多くは、作品が何を示すのかを“知る”のではなく、“感じ入る”という一段階深い次元での共感を得ることが目標とされるのではないだろうか。少なくとも筆者は、《塊I》や《塊II》について、“何かの形”を示したことが伝わってほしいのではなく、それが何ものかはわからなくとも共感を得られる塊としてそこに実現させたいと考えている。これまでは、観者と作品の接点の問題よりも、自分が納得する形を造るという態度で制作を行ってきた。しかし、そもそも自分は何を持って納得しているのか。筆者自身の理想とする量塊について具体的に明らかにする必要があるだろう。ここでの考察は、筆者の制作において重要視している、“量塊の性質・強さ”というものについてより具体化することを目的とする。

まずは、一般的な“量塊”という概念についてどのようなものであるか明らかにする必要があるだろう。量塊とは、彫刻の造形概念の一つであり、物体のもつ実量を指す言葉である。量塊は“mass”に相当し、“volume”の量感（感覚量）と区別して用いられる。明治期に西欧から伝わった言葉であるが、明確な定義付けはなされていない。高村光太郎

訳の『ロダンの言葉抄』では、“塊まり（マッス）”の注釈に「量感のこと」と表記されている³¹。感覚量としての量感を表出する主体は間違いなく“量塊”であり、この両者を明確に分節化することは困難を要する。彫刻家の間でさえも、必ずしも共通の認識を持って、量塊と量感の使い分けがなされているとは言えないだろう。量塊や量感という概念はあっても、個々の感覚に基づく解釈により、捉え方は人それぞれであり突き詰めれば多かれ少なかれの差異が生じる。これは、量塊や量感に限らず、空間・動勢・構築性など今日用いられている言葉にはそのような一面がある。つまり、知覚に基づく言葉、概念は、共通認識できる部分を“核”としながらも、個々の感覚による微細な差異が、常に付与されることを常態として用いられている。寧ろ、西欧から伝わったこれらの用語の解釈が一定の曖昧さを有していることで、作家個々の表現の展開には、より良く機能していると考えられる。筆者は、量感を含めた実量としての塊を“量塊”として表記し、感覚量として焦点を絞って言及する場合は“量感”と表記することとする。

そもそも石は、その辺に転がる石から信仰の対象となる巨石まで、はじめから任意の量を有した塊である。既に塊である石塊に、納得のいく量塊を実現すべく形を与えるわけである。つまり、塊なら何でも良いわけではなく、何かしらの基準があるものと考えられる。ハーバート・リード著の『芸術の意味』の〈美感〉の項には、次のように記されている。

「芸術に関する一般論は、すべて次の仮定で始められなければならない。すなわち人は感覚によってとらえている形、面、量塊（マッス）に感応するものであり、形と面と量塊がある一定の比例をもって配列されているときは快感を感じるが、一方、このような配列がかけっていると、人は無関心であるか、あるいは、積極的に不快の念と反撥をさえおこすものだということである。（後略）」³²

リードは、〈美感〉を説明する上で、非常に曖昧な表現であるが、2つの仮定を前提とすることを述べている。第一に形、面、量塊に感応することが可能なこと、第二に、これらが一定の比例をもって配列された時に快感を感じ、この反対に不快も感じると述べている。しかし、どのような条件下で快感を得るかについては、具体的に示されていない。この点が困難を要する問題であるが、感覚的な部分に話が展開すると、途端に客観

³¹ 高村光太郎訳、「ジュディト クラデル筆録」、『ロダンの言葉抄』、高田博厚・菊池一雄編、岩波文庫、2002年（第30刷）、p155

³² ハーバート・リード『芸術の意味』、滝口修造訳、みすず書房、2009年第8刷、p.12

性や根拠を示す術がなくなる。これは、感覚を示す共通の度量衡が存在しないためである。例えば、長さや重さは計測が可能である。定規や秤があれば、計測が可能で、それは万人に共通の認識をもたらす。しかし、それらを基とした比例・均衡により受ける感覚については、個人の好みや経験等の問題が大きく影響し個々に差異が生じるものと考えられる。ここでは、一つの塊に着目して、塊が快と結びつく要素について考察を試みたい。

まずは、筆者の制作で重要視している(量塊の性質や強さ)ということに着目したい。本来、量塊の性質や強さというものは、感覚的な量としての量感に属するものと考えられる。量感として何気なく感じ取る中に、量塊の質や強さといった様々な要素が含まれ、それらの集合として訴えかけるものを含めて量感という言葉で表現しているといえるだろう。しかし、量感として感じる、或は表現しようとする質や強さを語る場合、着目すべきは、量感を発する主体である“量塊”である。量塊を如何にして形作り、そこに量感の表出を試みるかは、作家個々の創意と工夫により体現される。筆者は、制作の中で強い張り、充実した量塊というイメージを持ちながら石に形を与えており、この張りと充実した量塊というものが“快”へ繋がる要素であると考え。“張り”と充実した量塊”と“快”の関係性について考える一つの切り口として、“身体感覚”を基に考察するところから始めたい。

我々が一般に塊として捉える物には、どのような物があるだろうか。根幹としては、自分自身の個としての存在(人体)が一つの塊といえる。しかし、我々はあまり自分自身を塊と捉えたりはしない。一般に、塊を意識するのは、自分自身(主体)が他者と交わる時である。他者とは、人のみではなく、主体以外のあらゆるものを対象とする。例えば、手を基に考えれば、手で掴める形というのは一つの塊であるといえることができる。或は、両腕を広げて抱えることができる物も塊と捉えることが可能である。食事の際に口に運ぶ食べ物も一種の塊と捉えることができる。食べ物にも固形のもの液体のもの様々であり、それらの違いにより対象を舐める・咀嚼するなど食べる行為にも変化が生まれる。このように塊と認識するものは、知覚の主体となる身体を基準としていることがわかる。また、手で握る、両腕で抱える等の行為をする場合、対象の分量の把握だけでなく、感触を伴って対象を知覚することとなる。この感触を伴った対象の把握によって、塊の性質についても同時に知覚しているといえることができる。それは、単に硬い柔らかい、ザラザラした、熱い、冷たい、といったことだけではない。言葉として現れる以前の知覚段階では、より複雑で広範な要素を身体的・本能的に把握しているのでは

ないだろうか。特に、人間の成育過程において、対象の把握は口を通して行うことにその出発があるといわれている。生後6ヶ月頃の子どもは、対象を見つけて手で掴むとそれを口元へと運ぶ。口で対象を舐めながらものを把握しているのである。三木成夫³³は、この生後6ヶ月頃における口による対象の把握を経験することの重要性を説いている。

「顔は内蔵の前端露出部だが、唇から舌にかけての感覚はとくに鋭敏で、これら先端部の構造は食物を選別する精巧無比の内蔵の触角となる。この機能は正常な哺乳によって日々訓練されてゆくが、やがて赤ん坊はすべてを舐め廻し、将来の“知覚”の成立に備える。」³⁴

「この“なめる”ということは、学問的に見ても大切な意味があります。（中略）たとえば、コップを見て“丸い”と感じるでしょう。これは猿人類には見られない、まさにホモ・サピエンスの特徴です。この“丸い”と感じる、その奥には、今話している、“なめ廻し”の、ものすごい記憶が、それは根強く横たわっているのです。コップの縁に沿って、ゆっくりゆっくりなんどもなんども、それこそたんねんに舌を這わせ続けた、その時の記憶です。もちろん、そこには、手のひらの“撫で廻し”の記憶も、混然一体となっているはずです。（中略）このようにからだに沁みついた、かつての記憶—私どもは、これを“生命記憶”と呼んでいます、これが忽然と甦る…。もちろん意識下です。そして、この無意識の“回想像”が目の前のコップの“印象像”の裏打ちをする。二重映しができるわけです。」³⁵

口による知覚は、触感と味覚、嗅覚、聴覚と複数の感覚が絡み合いながら構成される。これにより、我々は端的に言えば、おいしそうな物とそうでない物を見分けることができる。これは、生物的な本能である。腐っているものは外見による様相の変化や匂いで判断し、体内に取り込むことを拒む。これにより同じリンゴを買うときでも、よりおいしそうな物を選ぶことが可能となる。そのおいしそうという基準は、言い換えれば体内に取り込みたいという欲求に拠るものである。野菜や果実であれば、成熟さと鮮度においしさを見出だす。例えば、リンゴの鮮度は張りのある形と色艶に見てとることができるだろう。三木の言葉を借りれば、リンゴを食した経験による「生命記憶」に基づ

³³ 三木成夫（みきしげお、1925–1987）1951年東京大学医学部卒業。同解剖学教室へ入り1957年、東京医科歯科大学解剖学教室を経て、1973年東京芸術大学保健センターへ移る。元東京芸術大学教授・医学博士。著書に『胎児の世界』『生命形態の自然誌I』『生命形態学序説』などがある。

³⁴ 「内臓のはたらきと子どものころ」三木成夫,築地書館(株),2011年,p.29

³⁵ 「内臓のはたらきと子どものころ」三木成夫,築地書館(株),2011年,pp.43-44

いて、リンゴという塊に、おいしさ（成熟度）と鮮度といった「印象像」を見出だしているということができる。

ものを食べることについて、やわらかいものが好き、或は硬いものが好きという具合に個人の好みというものがある。ものを食べるという生物の本能的な行動は、視覚・聴覚・嗅覚・味覚・触覚と感覚器官を複合的に働かせることで行っている。このように複合的な知覚構造によって塊の性質を把握している事が指摘できる。塊としての認知や把握は、身体に基づくものであり、その始まりは口による「なめ回し」にあることが可能性として考えられるということである。その次の段階、或は同時に、手や腕で掴む・握る・抱えるなどの行為を通して塊の大小と性質を把握するに至る。「生命記憶」をはじめとするこれらの経験の積み重ねによって、所謂“視触角³⁶”という知覚が可能となるのではないだろうか。対象を見て、その物に触れた時の印象像を二重映しできるのは、この生命記憶によるものであるといえる。ここで確認したいことは、筆者の立場は、対象の把握について言語化以前の段階での知覚がなされ、身体的・経験的な知（生命記憶）を基にして量感を感じるのではないかという可能性に立脚しているということである。

このような身体を基とした経験的な知覚は、広範囲に渡って応用が効く。例えば、自然界における山や丘を我々は塊と捉える事がある。掴む・握る・抱えると行った身体の範囲を超えて、それらを塊として見立てる。これらの自然景観が、訴えかける塊としての強さは、生まれ育った環境に大きく左右される。例えば、日本アルプスの山々を背景に育った場合と、関東平野に聳える筑波山を背景に育った場合では、落ち着く“もの”が異なるのである。これは、生まれ育った場所ではない場所へ行った時に際立って現れる感覚である。筆者は、福島県いわき市の出身であるが、太平洋の波立つ海と常磐炭坑の山々を見て育ったが、四国などへ行った際に目にした瀬戸内海の穏やかな水面とそこに浮かぶ島々に違和感を覚えた。四国の山の形にも違和感を感じた。それは九州に行った時にも感じた事である。つまり、生まれ育った環境・景観から受けるものによって、人それぞれに好みの塊の性質が異なる事が指摘できる。ここで確認したい事は、身体的な知覚を通して塊の認知がなされるが、それぞれ生まれ育った環境や経験によって、好みの塊の性質が異なるのではないかという可能性についてである。

塊の性質の好みは、それぞれである事を前提としながらも、我々は一定の方向性を共有しているように思われる。それは特に、原始美術について目を向けると顕著に現れる

³⁶ 視触角：視覚に基づいて対象を知覚する際、対象について触覚を基に得る情報を実際に触れずとも、視覚による情報と共に感じる感覚のこと。

のではないだろうか。先史時代の石製遺物の造形に見る塊の強さと張りに快さを感じても不快感を示す人は少ないはずである。何千年も前に作られたものに対して共感を覚えるというのは、どのような理由から来るのだろうか。このことについて考えることで、人の共通認識としての量塊から受ける快さについて考察を試みたい。先史時代の遺物として石斧や石刃【図III-4】など実用の利を求めて作られたものの他に、祭祀用の道具として作られた石棒・石剣【図III-5】などがある。特に、祭祀用の道具には興味深いものが数多くある。木の実を砕いたり、すりつぶすといった用途を持たない造形には、別の思想を見出す必要があるからである。一般に、それらの祭祀用の道具は、子孫繁栄や豊穡を祈つての事と考えられるが、その事を象徴する形として“男根”を選択していることが、興味深い点である。生物的な本能に根ざした、これらの造形は、現代の人々にとっても身体感覚を介して共感を得ることが可能である。先史時代の人々の“生”への強い願いが込められている。

筆者の目指す量塊は、いわば果実が実るような張りを有する量塊である。また同時に、人間の“生”とも結びつく古代の造形に見られる張りを有する造形物に強い影響を受けている。身体的な張りは若さと子孫繁栄への願いとも結びついているものと捉えられる。これらは、“生”そのものの姿であり、国や言語を超えて人々に共感を得ることが可能となるものではないだろうか。

このような観点から自身の作品について振り返ると、初期の作品のテーマとしては一見して“死”を連想するものが多くある。《moss-grown》は大木が倒れて朽ち果てて穴があいている様子である。まさに死の状態であるが、表現しようとしている物は寧ろ積極的な“生”の姿である。木の表面に生じた苔や、これから先に土へ返り、次の“生”へと循環する様態に畏敬の念を込めて制作している。《遺構》、《遺構II》は、元々古墳への強い憧れから制作が始まった物である。遺跡を基にするという点で既に“死”を連想してしまうが、これについても積極的な“生”の在り方について模索しているのである。死者を祀るだけが遺構ではなく、神々への信仰の場として作られたものも存在する。古代の人々は、神々へ“生”への強い願いを捧げる“祈りの場”としての側面を作品には強く反映させている。また、形としては、強い張りを求めて制作している。《遺》は、石棺を基にした発想である。特に参考とした長持形石棺【図0-5】や舟形石棺【図0-6】は、緩やかな曲面を有しており、そのことが棺の中に眠る魂を包み込むかのようなものである。この膨らみは、植物の実りのような或は、人間の身体的な暖かみを感じさせる形であり、石棺という本来の目的との矛盾が感じられた。このことは寧ろより興味を抱ききっかけ

となり、石の中の空間と外の形の関係性を探ることで、石棺に感じた暖かみのある形を求めて制作した。《遺構・門》は、鳥居のように空間を仕切る機能に着目して制作した作品であるが、それぞれの石には、石棒を基として形を模索している。もとより、死について考えるならば生と向き合う必要があり、両者は表裏一体の関係にある。科学が発展した現代の人間にも、古代の人々にとっても共通する、最も根幹にある関心事であるといえる。

筆者が制作で目指す量塊は、〈強い張り・充実した塊〉という言葉を用いて説明してきたが、これらが包括する内容は、積極的な“生”の状態を表現するものであることが指摘できる。そして、“生”の要素を内包した形は、鑑賞者が身体感覚を通して快く作品に感じ入るための糸口となることが可能性として示せたのではないだろうか。また、作品の展示環境や状況にもよるが、鑑賞者がその“張り”に直に触れ、戯れることで、より“生”の状態は、現実を伴ったものとして第三者へと伝わることとなるだろう。

3.3. 量塊と重心

ここまで、量塊について素材と加工の方法による制作の側面と身体感覚を基とした量塊の知覚について着目し、筆者の目指す量塊の在り方について明らかにした。ここでは、重心の問題について考えることで“彫刻としての形”と“重心”の関係性について筆者の考えを明らかにしたい。また、重心に基づく表現は、観者との接点となることが期待できる。

地球上の全てのものは、地球中心部に向かって重力を受けている。この重力をただ一つの力で代表させる時、それが作用する点を重心という。また、この重心は物体の置かれる状態、向きによらず剛体では常に同一の点を示している。幾何形態を例に重心について見ていきたい。各種の物体について、その密度が均質なものとする。矩形・平行四辺形では、対角線の交点重心の位置である【図III-6】。三角形では2つの頂点からそれぞれの向き合う辺の中点へ下ろした線の交点重心の位置となる【図III-7】。円の重心の位置は、中心と一致する【図III-8】。一定の太さを持つ円柱では、円柱の中心を通る軸を二等分する点重心の位置である【図III-9】。重心の位置の測定には、最も簡単なものとして次のようなものがある。

「(筆者註：【図III-10】)³⁷に示したように物体の1点に糸を付けて吊り下げると、その重量Wと糸の張力Fとが釣り合った位置で静止する。その時 $F=W$ でその作用点は一致する。したがってこの際Aから錘をつけた別の糸AMを下げると、二つの糸は一直線となり、重心は錘をつけた糸の線上にあることが知られる。物体の線に沿って線AMを引く、次に別の点Bで同様に糸に錘を吊り下げ線BNを引く、AMとNBの交点Gがこの物体の重心である。」³⁸

重心への関心は、特に体育分野における研究に顕著に見られる。各スポーツのフォームの研究では重心の把握が重要な問題である。石彫においても重心の把握は重要である。先述した公式を使用するまでもなく、私たちは普段から重心を探すことを自明に行っている。石彫では、石を運ぶ際に行う玉掛け³⁹が、重心を探す仕事そのものである。しかし、この重心の把握は、単にものを安全に動かすという観点のみならず、造形と深く結びつくのではないかというのが、筆者の考えるところである。

³⁷ 引用に伴い表記を変えている。

³⁸ 引用：松井秀治『運動と身体の重心』、杏林書院 体育の科学社、昭和33年、pp8-9

³⁹ 玉掛け：物体の総重量を判断し、吊る為に用いるスリング・チェーン等を選別し、それらを吊り上げる物体の重心に目検討で合わせて掛けること。技能講習を受けることで資格を得ることができる。

石の遺構に、現代においても見る人を圧倒するものが世界各地で確認できる。ピラミッドやストーンヘンジ、日本においても石舞台古墳など人類の営みとして石を用いた取り組みがなされてきた事実は明白である。なぜ人はこれらの遺構に感動を覚えるのか、まずはこのことについて重心という観点から考察を試みたい。巨石の遺構は、自然現象により偶然バランスを取りながら特異な状態を保ったものと、人為的に石を積み上げて作られたものの2つがある。どちらにしても、石という硬くて重い素材が圧倒的な物量で、重力に対して自重を支えながらそこにある事へ感動を覚える。感動の源は、この重心に関する身体感覚を基としているとはいえないだろうか。例えば、一般に人体の重心は臍の下あたりに位置するといわれる。人が2本足で重力に対して、立ち上がる、歩く、走る等の動きをする際、この重心のバランスを取る事を常に行っている。重心をより明確に感じる為には、動くことよりも寧ろ、動かない試みをしたときにより顕著に現れる。動かないという動きをすると言い変えても良いが、例えば片足で立ったままバランスを取る際、歩いているときには感じない不安定さが確かに感じ取れるはずである。その際、目を閉じて視覚による情報を遮れば、身体の重心を維持する事はより困難となるだろう。意識的に行う場合も無意識の場合も、人は誰もが常に重力に対する重心のバランスの維持を行っている。

我々は基本的に自身の身体を安定した状態に保ち、周囲のものをも安定した状態に導くよう求めていると捉えることができるだろう。なぜなら四六時中ものが転げ落ちていては、危険と隣り合わせとなるためである。身の安全を考えると安定した状態を基本とする。重力と重心の関係は万物に共通する。最も安定した状態とは、水平の取れた平面に対して、物体が3点で立ち、且つ、その物体の重心の位置が地面との接点である3点で作られる三角形の内部に収まる状態を指す。

例えば、三又は、3点で立つという構造を十分に活かして重量物を持ち上げたり動かしたりする際に用いる道具である。三又の扱いについて取り上げながら重心について考えてみたい。三又とは、三本の足を有し、その頂点にチェンブロックや滑車を設けて重量物を動かす道具である。古くは木製の支柱が用いられ、今日では鉄製のものやアルミ製のものなどがある。クレーンやフォークリフトなどの重量運搬の機械が充実する以前は、最も重宝された道具であり人類の知恵が詰まっている。【図III-11】は三又の設置と動作の手順を示したものである。はじめは三本の足を閉じた状態で横に寝かせてある。ここから数人の協力を得ながら立ち上げる。一人は地面との接点が動かないように押さえ、起こす方を数人で持ち上げる【図III-11-1,2】。3本の足が一点に集中している

この時が、最も不安定であり、その危うさに対して緊張を要する【図III-11-3】。ここから三本の足に一人ずつ担当を決め、少しずつ広げていく。当然三者がそれぞれに勝手に動いては転げてしまうので、一本ずつ動かす【図III-11-4,5】。この際に意識する事として、単に広げていくのではなく、真ん中の一本を頂点とした二等辺三角形を意識して広げていく。真ん中の一本とは三又の構造上、三本の足をボルトとナットで固定してある為、真ん中と外側2本の関係ができる。真ん中の一本を三角形の頂点にする事が最も自然な構造となる。また、三本が均等に開く機構の場合いずれか一本を二等辺三角形の頂点として位置づけて足を広げていく事を意識する。ある程度広がりを持てば安定し、ものを持ち上げることができる状態となる【図III-11-6】。より重いものを持ち上げる際は、地面と接する3点により形作られる三角形（以降、底面の三角形とする）の面積を小さくする事が望ましい。また、石を倒したり、動かしたりという動きをする場合は、二等辺三角形の頂点から、底辺に対しておろした垂線上で動かす事が最も安全である。石を倒したり起こしたりということは、人力では適わない場合、【図III-12】のようにして行う。肝心なのは、重心の移動である。チェンブロックで持ち上げる力を活かして転がすために必要な分の距離を三又を移動させ形を作る【図III-12-2】。チェーンの掛け方も【図III-12-1】のように位置を変える。また、石を倒す際、倒した後に底面の三角形の外に出ってしまうとバランスを欠いて転倒してしまう恐れがある。常に動かすものの重心が、底面の三角形の内部にあることが重要である。

敢えて三又で危険な状態をつくと【図III-13】のようになる。右側手前の足の位置を徐々に動かして行くことで、全体の形の変化と、それに伴う重心の位置の変化が確認できる【図III-13-2~5】。重心の位置は、チェンブロックから垂れるチェーンの垂線上に位置する。二等辺三角形の形が崩れ、垂れ下がるチェーンが三角形の辺の外に出た時、三又はひっくり返る【図III-13-6】。

三又という道具の構造を取り上げて安定した状態について考えているが、三又と同じ構造を人が真似る試みを行った。何事も身体を通した感覚を基に考察を行う事は重要である。二本足で十分に立つ事が可能であるが、棒を両手で持ち、この棒を二等辺三角形の頂点と見立てて動かしてみる。二等辺三角形の正中線状で頂点を動かす場合、安定を保つ事は容易であった。ある程度感覚が広くなると体勢を維持する事が困難となる。次に、敢えて正中線状ではない方向へ頂点を動かしてみる。この場合、すぐに体勢を維持することが困難となり、危うく転びそうになる。体の重心が外側へ働く為である。柔道の技を掛ける際の構造と同じである。例えば足払いを行う際、ただ相手に足をかけてい

でも、蹴り上げても相手は倒れる事は無いだろう。まずは、相手と組み合う中で相手の重心に揺さぶりをかける。相手が体勢を支えようと踏み出した足を押さえる事で相手は勝手に転ぶのである。この重心の移動の感覚を身に付けておくともものの安定についても応用がきく。

ものの安定について考えた場合、三点で立つ事が基本となる事を踏まえながら、今度は、安定した形について視野を広げてみたい。例えば、机の上にコップがあり数冊の本が置いてあるとする。コップの底は、平面を有しており自然に倒れるという不安は感じられない。本は立ててあるのではなく、最も面積の広い面を底面として置かれている。このようにものの安定を考える場合、“底面”に着目する事は意義のあることと考えられる。正確には底面と重心の関係について考える必要があるだろう。

例えば、【図III-14】のように3つのコップがある。abは、同じ面積の底面を有している。しかし、aのコップに比べてbは背が高く、重心も高い位置にある。abの幅は上から下まで均一である。cは、ワイングラスであるため水を入れるとabに比べて重心の位置は高くなる。この重心の位置の違いは、見た目の安心感に直結する。生活の中での経験によりコップの安定をコップの形の中に感じ取っているといえる。このように、生活の中における経験的感覚により、絶妙なバランスで重心を保つ巨石に緊張感を感じるのだろうか。第3章第2節で取り上げた三木の言う「生命記憶」を基としていると言っても良い。本能的な重心の維持をそのような自然景観や造形に二重映ししているのである。

このように、単に安全な物の移動のためだけでなく、重心の問題は造形と密に関係していることが指摘できる。彫刻においても重心は、重要な要素である。この重心について示唆に富む文章を柳原義達（1910-2004年）は残している。

「人間はそこに立つことによって生命の本質を示す。社会のなかで生み出される人間のドラマのその以前に、立つことの不思議な努力が、足から頭の先にまで流れている。それは、死と生の相違を示す。ロダンはこの不思議な流れを生命の線とみて、この周囲に量が位置を占め、また展開してゆくように努力する。（中略）たとえば右の足に重心をかければ、胴体がぐるりと回って量を移動させて平衡を作り、また頭の方に回転して上方に向かうだろう。これが自然の『ねじれ』であって、ロダンが自然は螺旋だとみるのはこれがためである。彫刻家は、このような自然の息吹を、木や石につたえて、これらの素材を彫刻にするのである。

(中略) とにかく彫刻は立つことの美しさをその根源にもたなければならない、『命』として空間に立つことである。」⁴⁰

柳原は、高村光太郎著の『ロダンの言葉』の内容や作品に着想を得て、自身の制作においても“立つこと”について深い考察を行っている。そして、柳原の作品を鑑みれば、ロダンのいうところの螺旋構造はもちろんであるが、特に、重心を如何に捉え、造形化するかという点に特筆すべきものがある。例えば鳩や鴉をモチーフに制作された《道標・鴉》【図III-15】や《道標・鳩》【図III-16】は、重心の位置を探ることが根幹にあるように感じられる。枝に止まりながらバランスを取る鳥の動きは、“生”そのもののあり方である。人体をモデルとしたものにも興味深い作品が数多く残されている。柳原の代表作である《犬の唄》は、1950年に制作した作品をはじめとして、同じテーマで複数制作されている。ここでは、1950年作《犬の唄》【図III-17】、1961年作《犬の唄》【図III-18】、1983年作《犬の唄》【図III-19】の3点に注目したい。1950年作の《犬の唄》【図III-17】と1961年作《犬の唄》【図III-18】を比較すると、1950年に制作された作品は、モデルの印象を大切に制作されているのに対し、1961年の作品は、人体の各部の量が作者の解釈によって再構成されており、そのことにより右足に完全に重心を乗せて立とうとする意志が強く感じられる。1983年に制作された作品【図III-19】は、全体の印象は生身の人間らしさをそのまま彷彿とさせている。しかしながら、像全体の印象としては、最も上方向に伸びやかな印象を呈している。これは、右足に重心を置きながら、更につま先で立とうとする動きが関係していると考えられる。この3作品について見ると、年代を追うにつれて、重力に対して上に向かう力の方向性が強く感じられるのである。

作品《裸婦立像》【図III-20】は、制作年が定かでないが1960年～1983年とある。立像を数多く制作した柳原の作品の中でも、この作品において最も目を引くのは地面との接点の異様さである。地面との接点は、両足で地面を踏みしめて立つ行為を行う最も根幹の場所であるが、意図的に土踏まずの下にこぶし台の塊を置き、地面から浮かせている。この塊の意味は、敢えて不安定な状態を設定し、そのことで重心のバランスを取ろうとする様子がより顕著になることを狙いとしたのではないだろうか。足の裏の地面と接する面を地面から独立させることで、人という一個の塊が空間に独立し、地山と一体であったときの無意識の安心感を降り払った作品ということができる。重心を意識して立

⁴⁰ 引用：柳原義達『孤独なる彫刻』筑摩書房、1985年、p.11

つことについて考え、立つことについて厳しく追及することで作品は、空間の中で緊張感を有する。この緊張感は、立つことが有する生命感と同義である。

佐藤忠良（1912-2011年）も自作について重心という言葉を用いて語っている。佐藤は自伝において、代表作《帽子・夏》【図III-21】を取り上げながら次のように語っている。

「初めは、当時はやり始めていたパンタロンをはかせ、立たせてみたのだが、焦点が帽子と広がった裾の両極に行ってしまう、あれ？何を作ろうとしているのかなと、自分でもわからなくなってしまった。これでは駄目だと、パンタロンの裾を切ってしまう、腰掛けさせた。帽子はしっかりかぶせるのではなく、無重力状態にして浮かせたかったので、鼻の穴がちょっとのぞくぐらいに前のめりにして、ちょこんとのせた形にした。こうして帽子が下がった形でかかとをつけてしまうと、重心が全部下に下がってしまうので、かかとをあげ、ひじの張り、ひざの開き具合とかも私なりにいろいろ操作してみた。腰掛けているが、横から見ると浮かすように随分前のめりに座っているのである。」⁴¹

柳原、佐藤両氏に共通して人をモデルとした作品が制作の軸となっている。また、塑造という可塑性のある粘土を用いて、量を取ったり付けたりすることを繰り返す制作方法により重心の位置を探っている。そのことを通して、モデルである人や鳥が如何にして生き生きと存在するか、存在そのものの生きている感じを制作の中で追求していると考えられる。このように重心についての扱いは彫刻制作を行う上での根幹的な問題であることが指摘できるだろう。

例えば、礫山美術館報に掲載の酒井良（1950年-）による荻原守衛（1879年-1910年）の造形についての解説は、重心というキーワードを用いて解説がなされている。次の文章は、パネルディスカッションの形式で酒井が解説した内容を文章にしたものの引用である。

「（前略）次の三枚のデッサン（筆者註：【図III-22】）⁴²（図ア、図イ、図ウ）は、礫山が一体何を考えて、デッサンをしたのかということがよくわかる一例として選びました。図アは、先ほどのデッサンと同じように、モデルさんを、悪い表現ですが、ただ見て描いたとしか感じられません。ところが、あとの二枚は（図イ、図ウ）は、明らかに、ああ、この人こ

⁴¹ 引用：佐藤忠良、『つぶれた帽子—佐藤忠良自伝』、中央公論新社、2011年、p.157

⁴² 引用に伴い表記を変えている。

ういうところに関心があつて描いているんだなあ、だから余計なところを描く必要がないんだなあと感じられます。たとえば、下半分の腰の動きのところですよ。重心の移動をはっきりと見てとることができます。立体には、必ず重心というものがありますので、物を作るときには、重心を把握することが肝要です。この形の場合、彫刻的に理解するとしたら、どこに重心を持っていったらいいのか、どういう重心の動きで形をつなげていったらいいのかというのが、よく見えます。特に図イです。それから図ウのデッサンは、大腿を途中までしか描いてないわけですが、左肩から腕の線が出ています。この線が一本あるだけで形として安定しているわけです。仮にこの線がないことを考えてみますと、これはもう立体として、安定せず、向かって左側へ転んでしまうように見えるわけです。このような力関係を考えてみますと、腰から肩までの大きな流れのバランスを考えた上で、左肩の線が引かれていることがよくわかります。図イに関しては、完全に右手で体重を支えているポーズです。腰の重心中心に関心が行っています。ですから右大腿を大きくして体重の重みを強調し、左肩からの線はわざわざ描く必要がなかったと考えられます。(後略)」⁴³

このように、碌山のデッサンを取り上げながら作家がどこに関心を寄せて制作しているかについて、重心という観点から考察を行っている。酒井の考察は、デッサンに留まらず、碌山の代表作である《坑夫》【図III-23】を取り上げながら、像の左側面に着目する。この像は、左肩甲骨から下を作っていない状態であり、そのことについて、左肩甲骨から下の量を取り去ることで、頭頂部の向く上方へ、力の向きが働いていることを指摘する【図III-23】。碌山が、モデルに忠実に表現するという視点で作品を制作していれば、胸像のように全て作っていたはずであり、そこを敢えて量を取り去るということは、碌山は重心の働きによって生まれる力の方向について意識していたのではないだろうかということも指摘している⁴⁴。この考察の優れた点は、作られた作品の状態、つまり目の前にある状態の中での考察に留まらず、〈もし量があったならば〉或は逆に〈量を取り去ったならば〉という、制作の過程に次元を戻して考察を展開している点にある。作家ならではの視点と考察である。

以上、重心に着目することは、立つことの緊張感と生命観の表出という彫刻家が素材に形を与える上で基準とする感覚と不可分の関係にあるということがわかった。ここまで、人をモデルとした彫刻を取り上げてきたが、この考え方は、人をモデルとしない場合にも応用が可能だろうか。そのことについて視野を広げてみたい。

⁴³ 引用：酒井良『《女》その造形』、碌山美術館報第31号平成23年3月25日発行、碌山美術館、pp.15-16

⁴⁴ 参考：『《女》その造形』、酒井良、碌山美術館報第31号平成23年3月25日発行、碌山美術館

イサム・ノグチ（1904–1988、アメリカ）は、日本における二度目の展覧会である〈イサム・ノグチ彫刻展〉によせて次のような文章を残している。

“I may say that it was only when I became involved with gardens and the use of natural rocks that I really came to understand the true significance of stone. It was their relationship to the earth that mattered—the imbedment of stone in earth. The factor of gravity that I had most contrived to overcome was what was to be appreciated in itself as a stability locked in the earth.”⁴⁵

ノグチは、ここで庭園や自然石の仕事を扱うようになって初めて石の本当の意義を理解したと述べている。そして、その意義として、地面との関係性について言及しているのである。地球の重力に対する石の据え方であり、その石が地球の重力に対してどのような関係でそこにあるのかという見方をここでは示しているといえるだろう。このことについて、具体的に作品を取り上げてみたい。1950年にノグチが来日した際、北大路魯山人の窯で作品を焼いている。ここでは、それらの作品の中でも《達磨》【図III-24】、《かぶと》【図III-25】に注目する。この2点は陶による作品であるが、日本の埴輪等の原始的な美や日本伝統の器に共鳴しての作品である⁴⁶。2点ともタイトルの示す通り、日本の伝統的な造形から形の着想を得ていることは間違いないだろうが、筆者はこれらの作品から日本の銅鐸の形が思い浮かんだ。ノグチが、銅鐸を見ていたかどうかは定かではないが、埴輪を見る機会を得ているならば、その可能性は十分に考えられるであろう。筆者が注目したのは、地面との接点についてである。日本の銅鐸は地面との接点が、平面的で地面との間に空間（隙間）は全くないのが特徴といえる【図III-26】。シンメトリックな形と地面に向かって末広がりな形は安定性を感じさせる。これに対し、中国の銅鐸（鐘）【図III-28】は地面との接点が、日本のものとは異なる。末広がりな形の末端の2点を頂点として、弓なりの凹みを有しているのが特徴的である。これにより、地面を想定すると日本の銅鐸の有する安定感とは真逆の感覚を得る。中国では、銅鐸は元々紐で括って吊るした状態で使用するものである為、地面との接点という意識で作られたものではないことが考えられる。しかし、地面を想定すれば、日

⁴⁵ 引用：Isamu Noguchi, 「My Sculpture」, 『イサム・ノグチ彫刻展』編集・発行：朝日新聞社東京本社企画部, 1973年, 頁の記載なし（冒頭の朝日新聞社の「あいさつ」の頁をp.1とすると、引用部分はp.6）

⁴⁶ 参考：「形態への旅立ち（形態を求めて/様々な参照）」, 『イサム・ノグチ展』東京国立近代美術館編集、朝日新聞社発行

本のものとの差異があることは明らかである。また、地面から独立した塊は、大きく広げた二本足で立つかのような様相を成す。このように、日本における先史時代の遺物と中国の遺物、特に青銅器の形に注目すると地面との関わりに興味深い点が浮かび上がる。日本のものは地面に対し同化するかの如く、安定を求めて設置面を設けるものが多く確認できる。銅鐸を初めとして《銅製把頭》【図III-27】などはその良い例である。これに対し中国の青銅器は、《鼎》【図III-29】を初めとして《爵》【図III-30】や《盃》【図III-31】など3つ足で地面から独立する形が多く確認できる。《鼎》は、地面に刺して、その下の空間で火を起こしたという実用による側面もあるが、結果として地面から独立し、空間に存在することで、地面との同化では得られない塊の強さと緊張感を有しているといえる。この緊張感は、重心が高い位置にあることと、必要最低限の接点で立つことによるものである。この地面からの立ち上がり方に対する強い関心は、しばしば動物の形を媒介として現れるものがある。《「婦好」鴉尊》【図III-32】や《朕匚》【図III-33】などは、まさにその良い例である。

このことを踏まえてもう一度、ノグチの作品に戻りたい。確かに実際のカブトは、地面との接する部分に空間（隙間）を有するが、ダルマはそうではない。《達磨》【図III-24】の縦横のバランスは、まさにダルマのもつ比率に類似するが、地面との接点は、ダルマを基にしてはこのような形にはならないであろう。明らかな作者の意図があり、地面との接点に意識が払われていることが指摘できる。また、ダルマは転んでも自然と起き上がる構造であり、その意味では地面に同化することなく、地面からの独立を目指す形といえる。つまり、ダルマの持つ塊としての在り方と、3点で自立する構造に類似性を見出だしていたのではないだろうか。実際に、これらの作品の魅力は、地面からの立ち上がり方にあり、三つ足の構造がその役目を担っていることが指摘できる。ノグチは、この三つ足による空間への独立の手法を数多く試みている。作品《グーナス》【図III-34】、《犠牲者》【図III-35】、《ジャコメッティの影》【図III-36】、《不思議な鳥》【図III-37】、これらの作品は、全て3点で空間に自立する構造を持つ。3点で空間に独立するという意味について、《凧》【図III-38】のような作品も地面との接点は3点であるが、この作品における三つ足はほぼ一直線状に接点が並んでおり、これでは自立ができないことがわかる。実際に、作品はアルミ製で地面との接点は溶接により空間に立ち上がる。ある2点を通る直線状とは別な所に3つ目の接点を設けることで自立可能な構造が実現する。このことは先述した、重量物を動かす際に用いる三又の構造が最も簡潔に示している。

中国の青銅器に見られるように、三つ足による自立構造の歴史は古い。イギリスでは、ストーンヘンジを始めとして各地で巨石を用いた遺構が存在し、その中には3点自立の構造を組み入れたものも確認できる。例えば、《Carreg Coetan Arthur》【図III-39】、《Lanyon Quoit》【図III-40】、《Pentre Ifan》【図III-41】などはその良い例である。単に大きい石塊へも我々は感動を覚えることがあるが、その石が地面から独立し3点で立つ様相は、衝撃的である。重力へ反してそこに在ることの力強さとその状態の緊張感は、重力を軸とした水平・垂直を基準としており、《Pentre Ifan》《Lanyon Quoit》は、上に乗る石の底面が水平になるように組んである。また、《Lanyon Quoit》のもつ特段の緊張感は、上部の石の重心位置をギリギリのところ支えていることによる。

人が立つことから始まり、重心のバランスを取ることが“生”の在り方を表現することと同義であることを指摘した。そこから発展し、人間以外のものの重心について考察してきた。身体感覚によって、ものの重心のバランスについても人は感応することが可能であり、絶妙なバランスでその場に留まる巨石等には、古代より信仰の対象としてきた。つまり、人以外のものの在り方についても、人が立つことと同じように、空間において重心のバランスを取って立っているように感じられるとき、人はそこに“生”の在り方を重ねているのではないだろうか。つまり、重心のバランスをとるように“立つ”在り方は抽象具象を問わず、造形に取り入れることが可能であると考え。以上のことより、重心の位置を把握し、立つことについて考えることで、生き生きと生命力に満ちた量塊の在り方を実現することができるのではないだろうか。

ここまで考察を重ねてきたことの根幹には、物事を知覚する主体としての“身体”が存在する。我々は、自分の体を通して、また自分の経験を基として物事を知覚している。これについて全容を明らかにすることは困難であるが、少なくとも量塊の性質や重心の問題については、身体感覚が重要であることが指摘できるだろう。そして、この身体感覚そのものが、筆者の作品と鑑賞者との“接点”となり得る要素といえるのではないだろうか。量塊の性質については、これまでも強さと張りを持った生命観に根ざした量塊を目指してきた。黒御影石を加工する際の方法である“むしり仕上げ”を基に、求心的な形態へと向かい、そのことが量塊の性質を同時に体現してきたということが出来るだろう。そこで、今度は重心の要素を取り入れることで自身の表現が一段階歩を進めることを期待して、第4章において制作に取り組むこととした。地面や重力との関係性におい

て何らかのかたちで量塊の存在が立つ状態を目指したい。“立つ”という量塊の在り方を
探ることで、観者との接点が生まれることが期待できる。

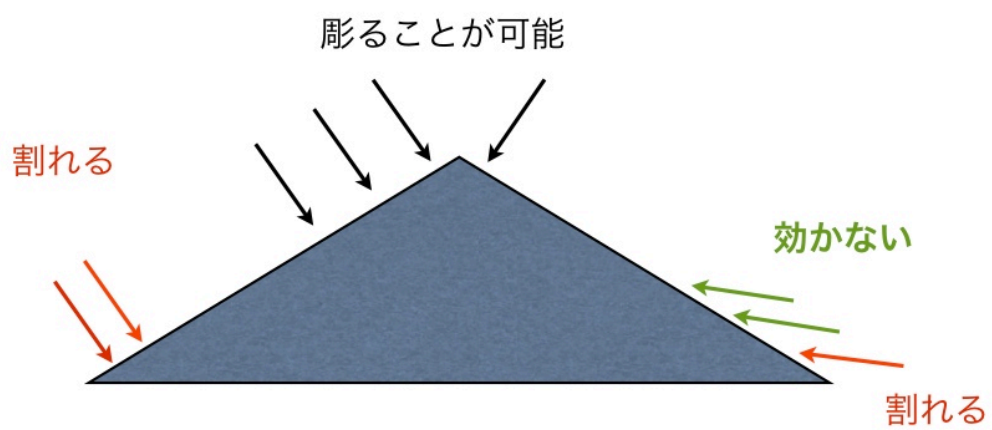
第3章 図版



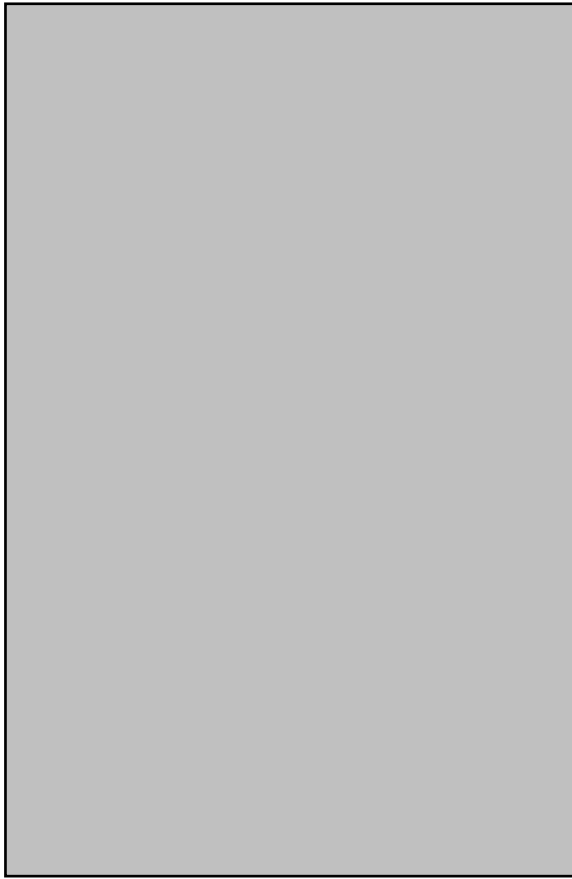
図III-1 角を落とすための鑿の向き



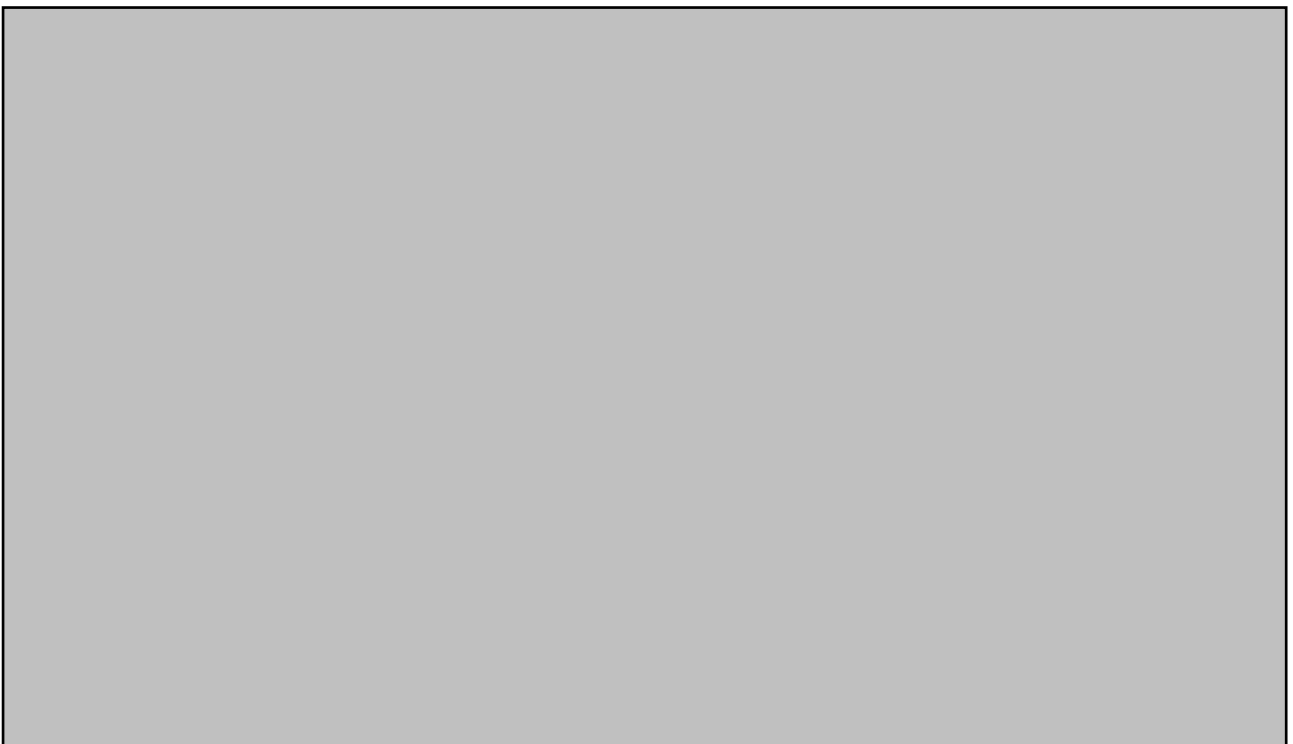
図III-2 角を残すための鑿の向き



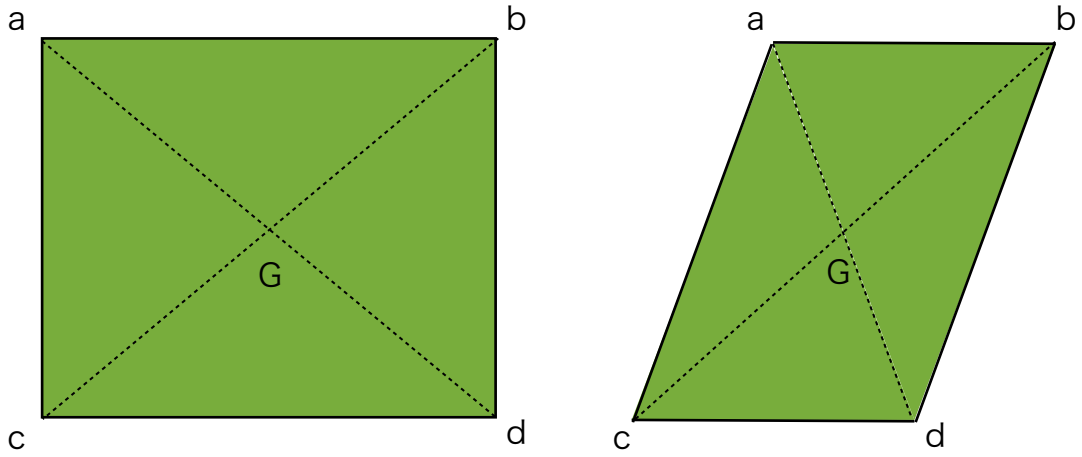
図III-3
(矢印は鑿と鎚で衝撃を加える力の方向を示している)



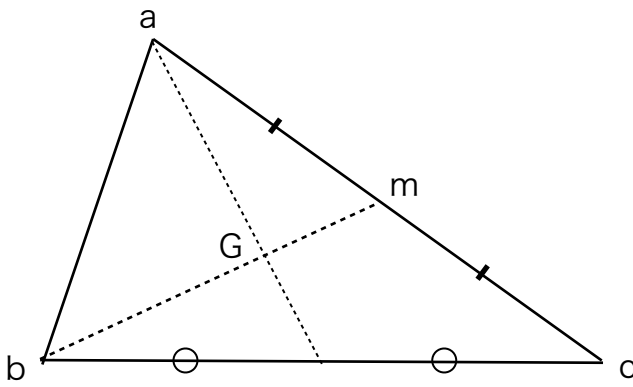
図III-4 磨製石斧
秋田県雄勝郡出土 縄文時代



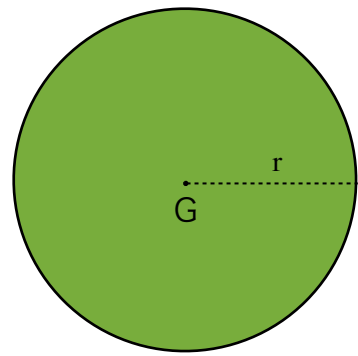
図III-5 石棒、石剣 是川遺跡出土 縄文時代



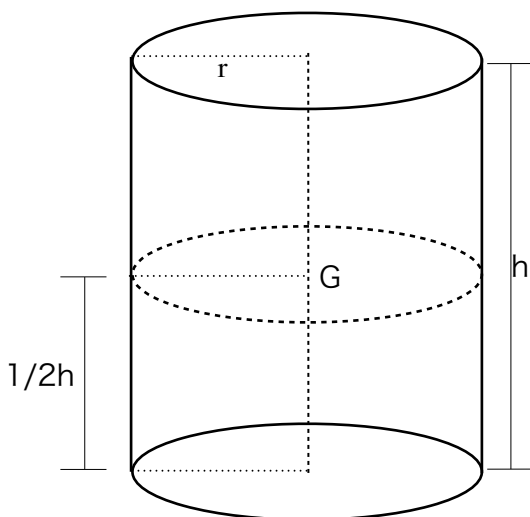
図III-6 矩形の重心



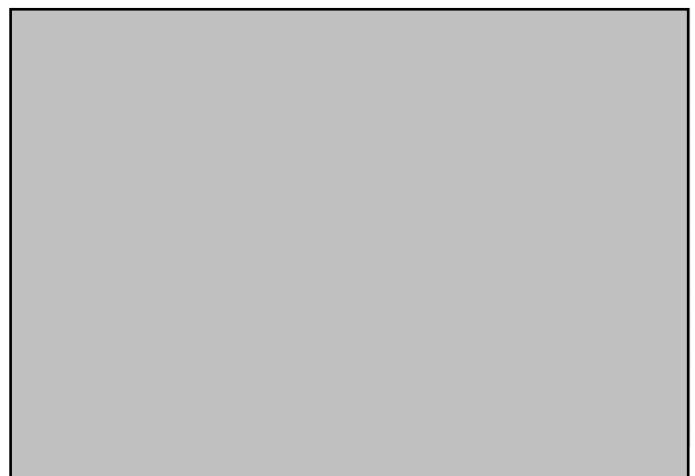
図III-7 三角形の重心



図III-8 円の重心



図III-9 円柱の重心



図III-10 重心の位置の測定方法



图 III-11



图III-12

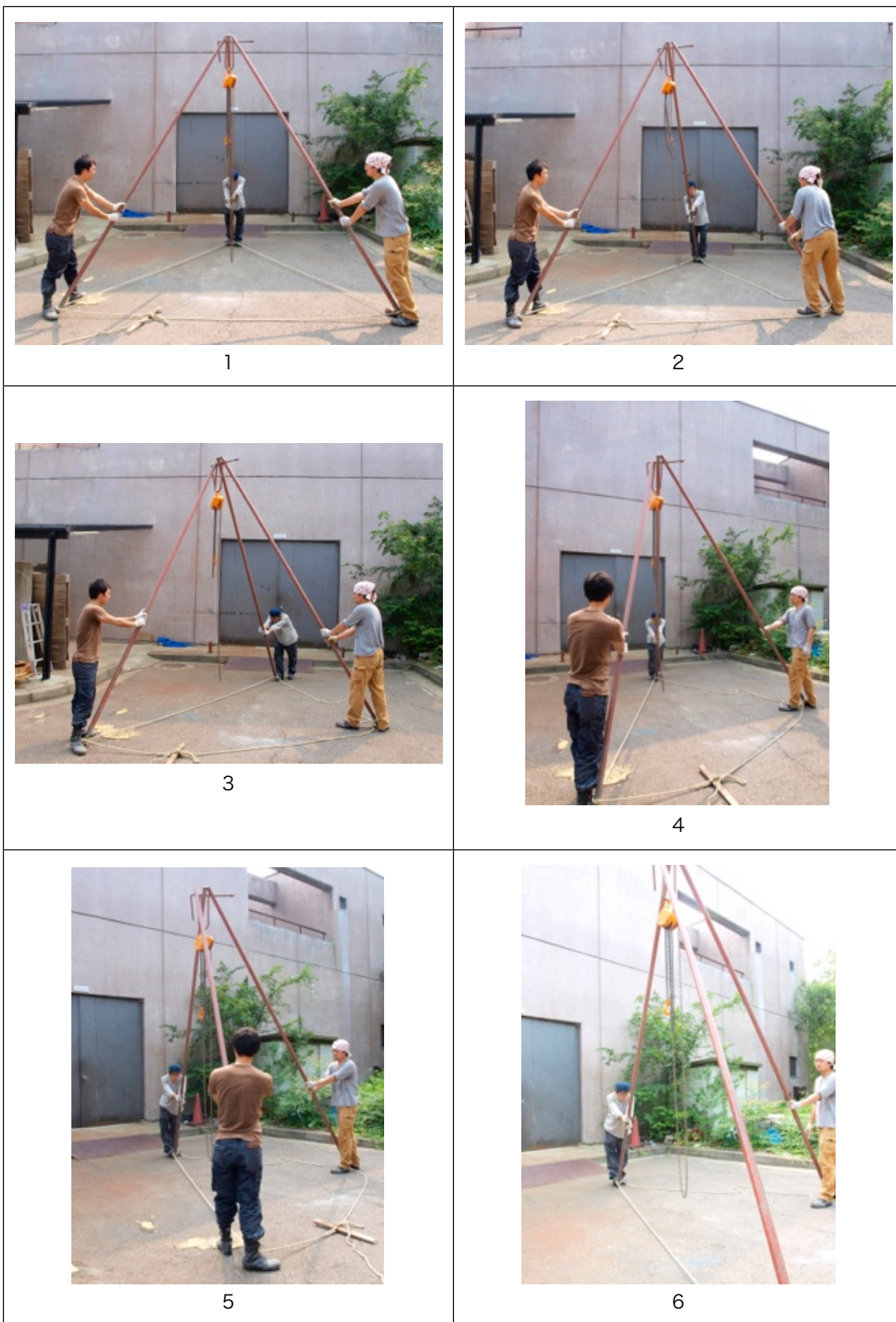
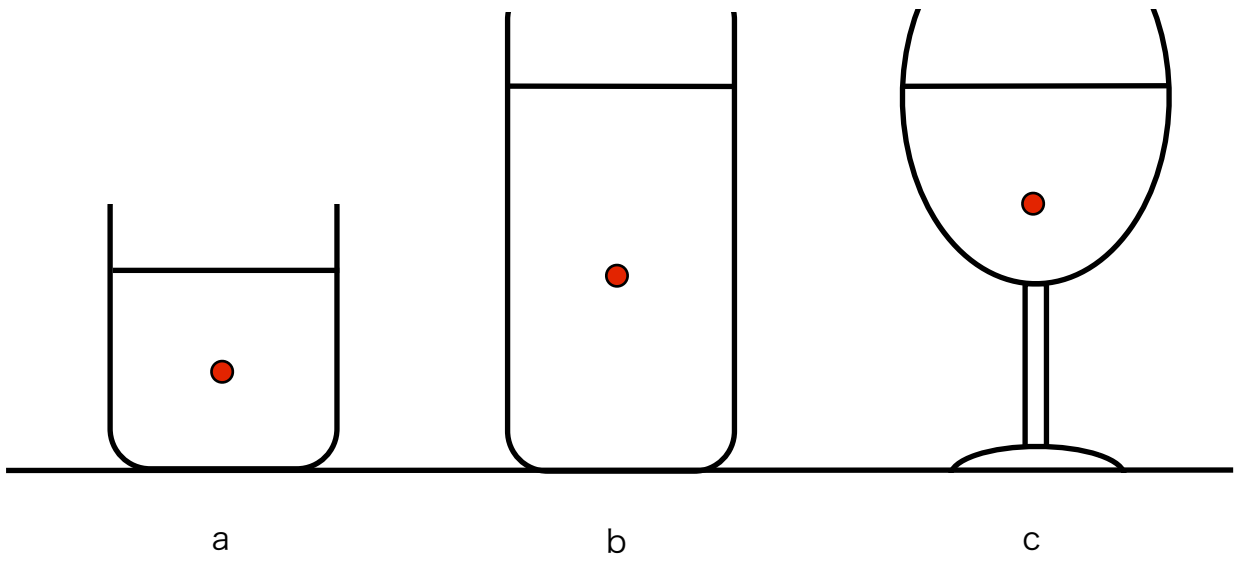


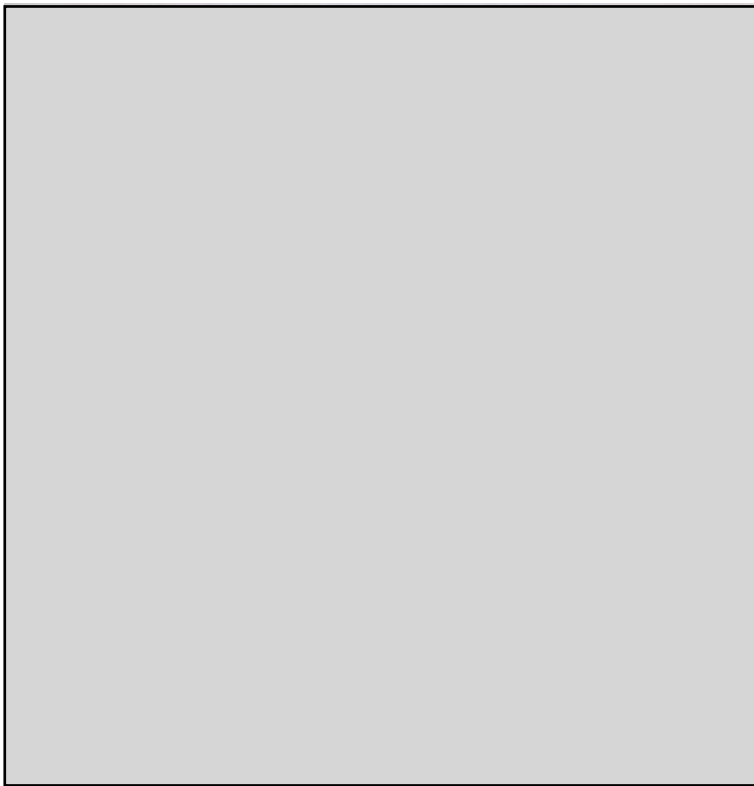
图 III-13



図III-14 コップの重心 (イメージ)

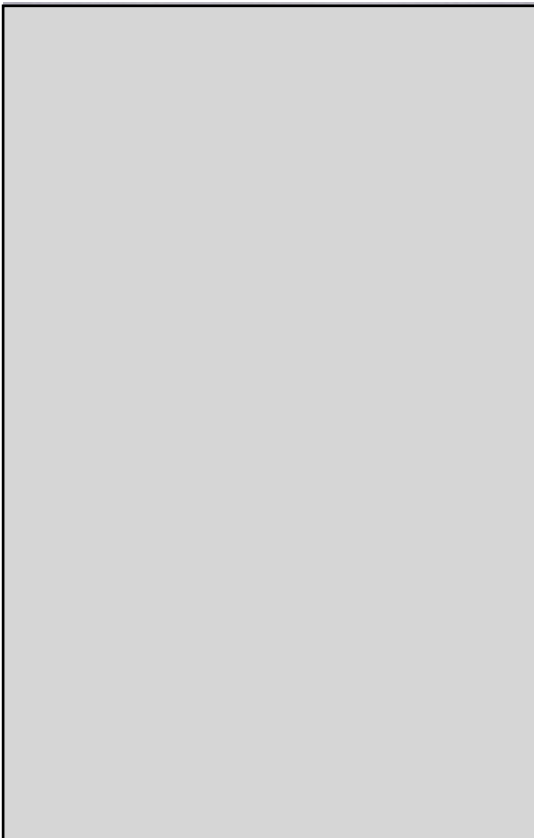
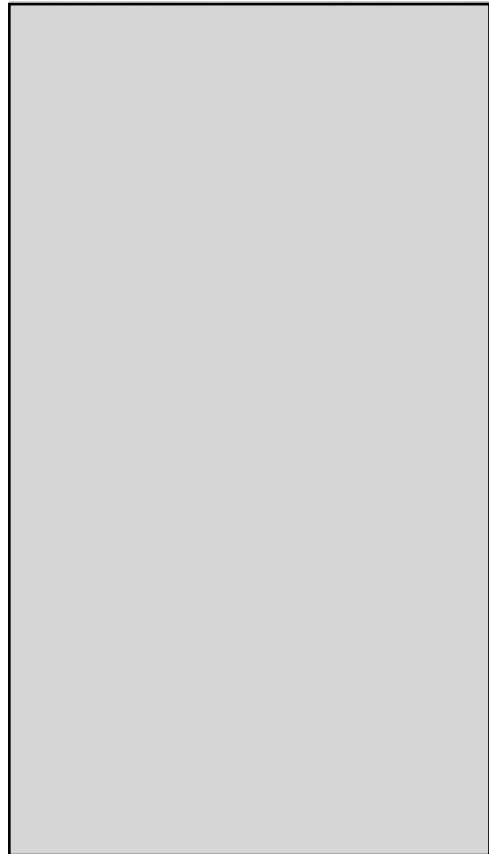


図III-15 柳原義達《道標・鴉》1968年頃ブロンズ 40×21×72cm 作者蔵



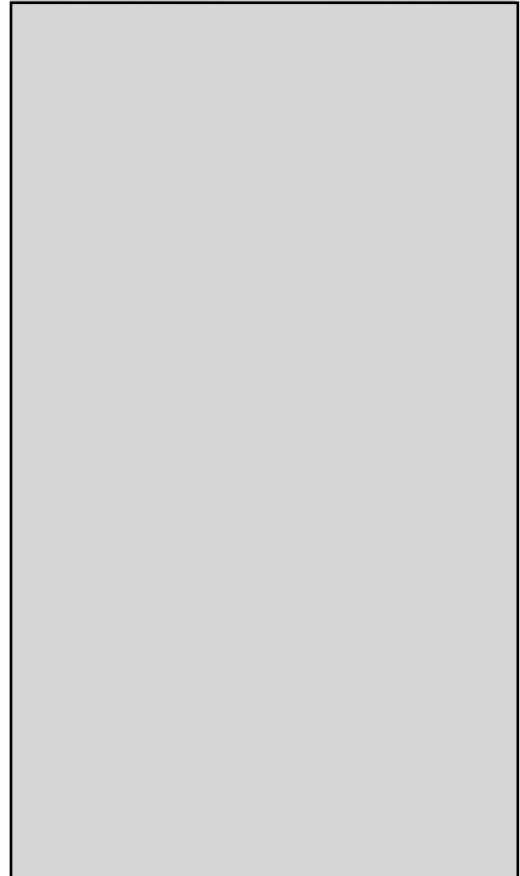
図III-16
柳原義達
《道標・鳩》1974年
ブロンズ 44×24×45cm
作者蔵

図III-17
柳原義達
《犬の唄》1950年
ブロンズ
169.5×47.5×40cm
作者蔵



図III-18
柳原義達
《犬の唄》1961年
ブロンズ
153×62×62cm
茨城県近代美術館

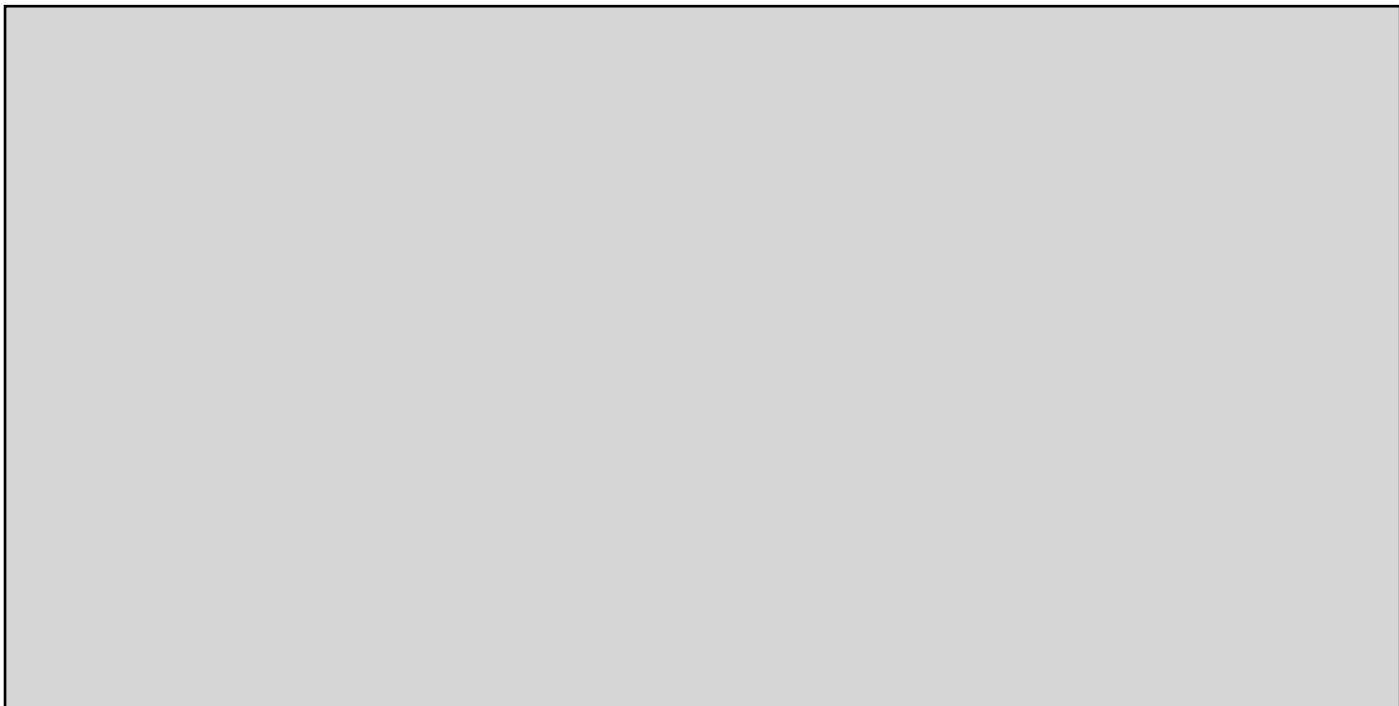
図III-19
柳原義達
《犬の唄》1983年
ブロンズ
203×66×63cm
作者蔵



図III-20
柳原義達
《裸婦立像》1960年頃-1983年
ブロンズ
170.5×52×51cm
作者蔵



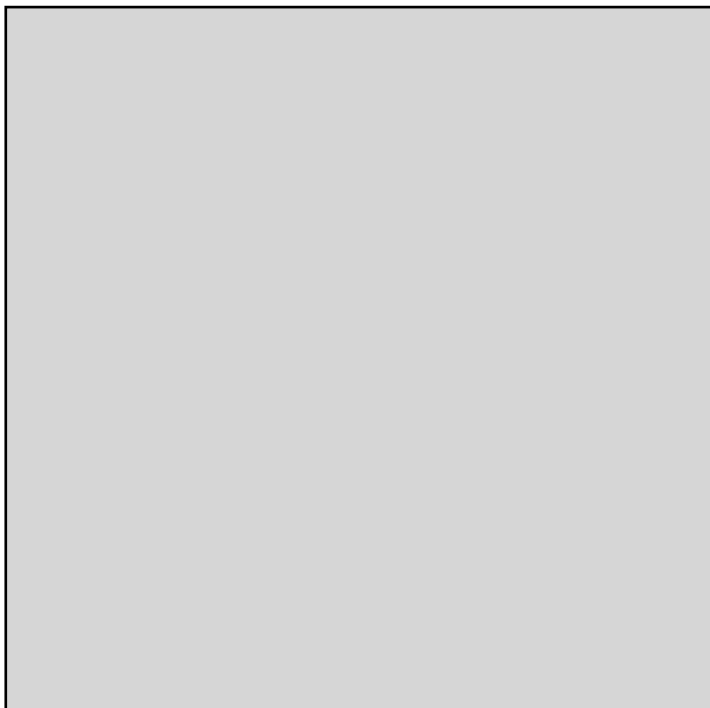
図III-21
佐藤忠良
《帽子・夏》1972年
ブロンズ 105×59×42.5



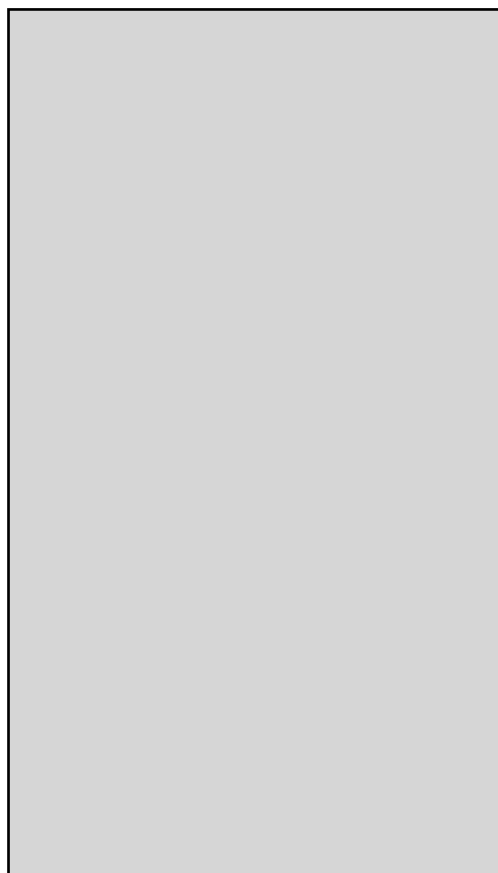
図III-22 荻原守衛のデッサン



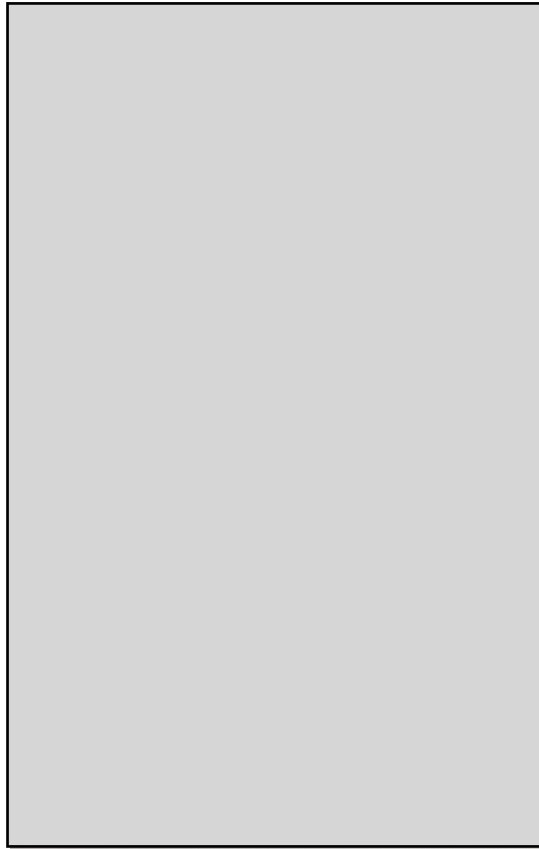
図Ⅲ-23
荻原守衛
《坑夫》1907年
ブロンズ 47×58×30cm
碌山美術館蔵



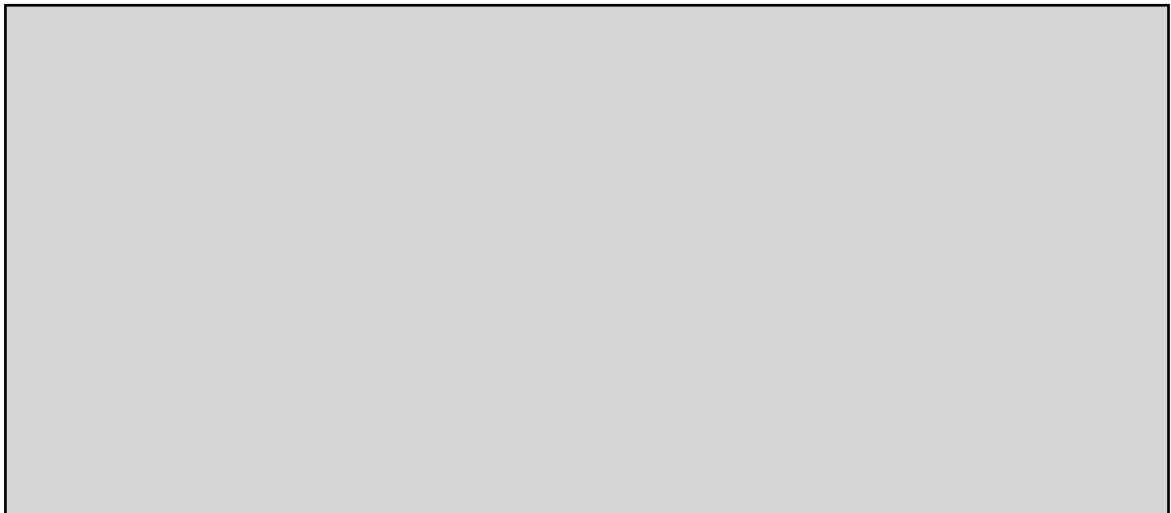
図III-24
イサム・ノグチ
《達磨》1952年、陶
26.0×22.9×21.6cm
イサム・ノグチ財団蔵



図III-25
イサム・ノグチ
《かぶと》1952年、陶
71.5×33.0×31.5cm
草月美術館蔵



図III-26 島根県加茂岩倉遺跡出土 銅鐸
h30~40cm、弥生時代



図III-27 銅製把頭 対馬シゲノダン遺跡 弥生時代

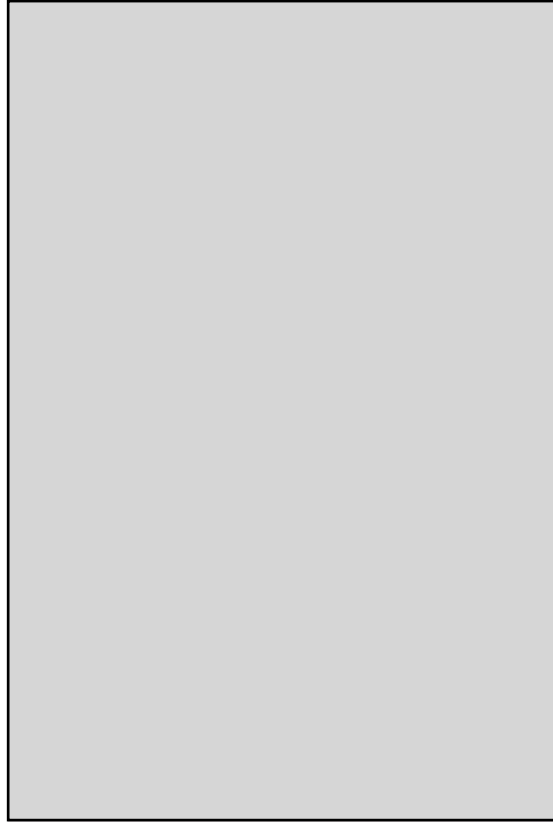


图 III-28
《南宮乎鐘》h55cm
青銅, 西周晚期

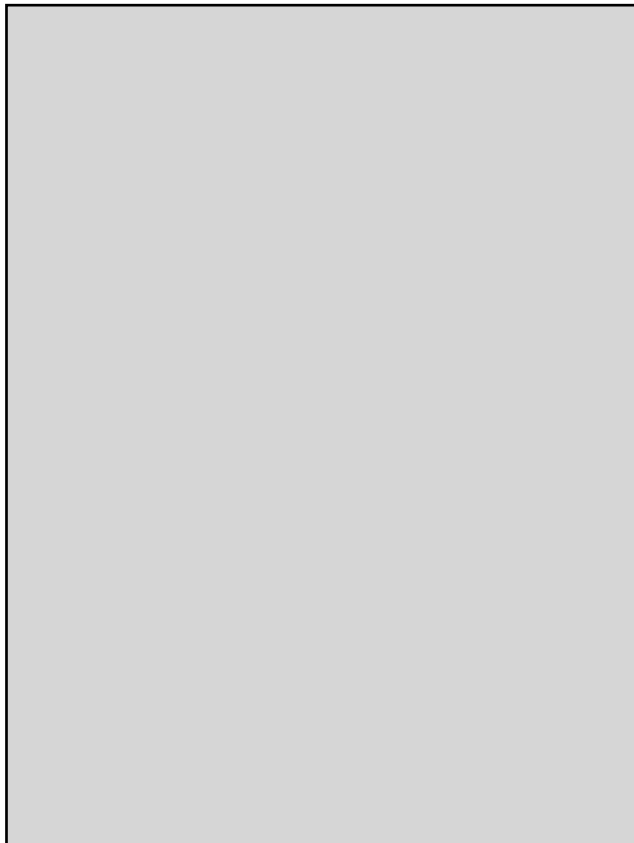


图 III-29
《四十二年逯鼎》h48.8cm
青銅、西周晚期

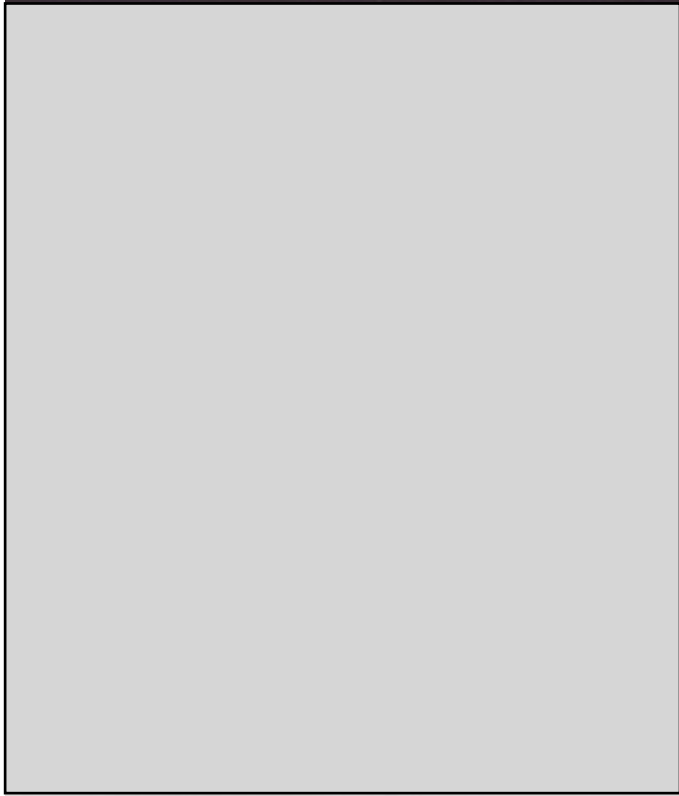


图 III-30
《「束泉」爵》h20cm
青铜、殷墟二期



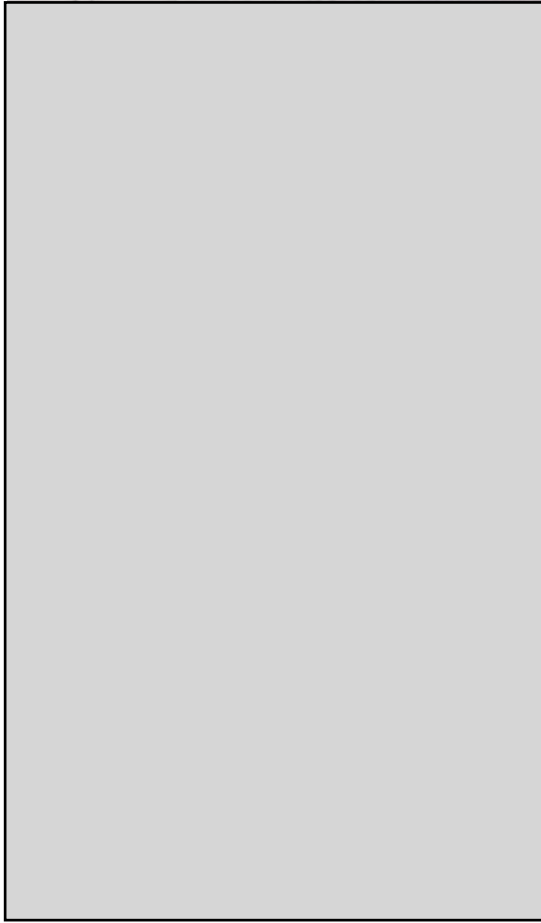
图 III-31
《盞》h22.2cm
青铜、殷



图 III-32 《「婦好」 鸮尊》 h.45.9cm、青銅、殷墟二期



图 III-33 《朕匚》 h20.5cm 青銅 西周晚期



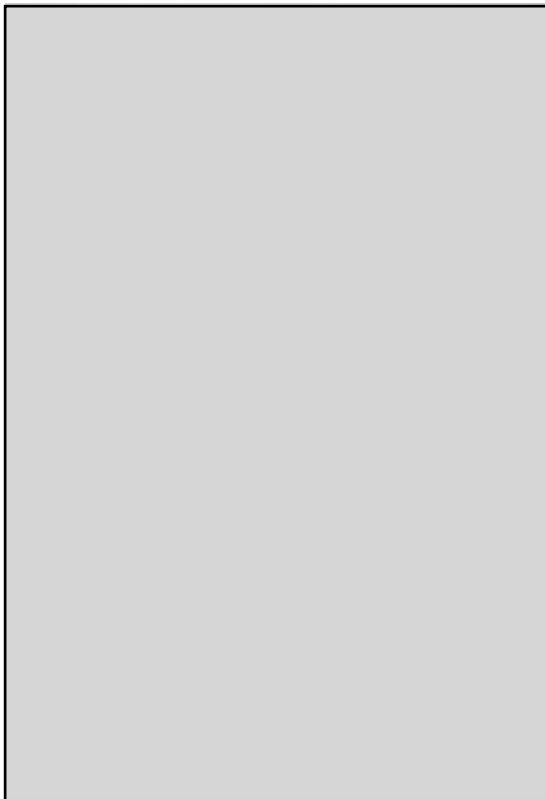
図III-34

イサム・ノグチ

《グーナス》1946年、テネシー産大理石

186.1×66.7×64.8cm

ホイットニー美術館蔵



図III-35

イサム・ノグチ

《犠牲者》1962年、ブロンズ

153.7×165.1×73.7cm

イサム・ノグチ財団蔵



図III-36

イサム・ノグチ

《ジャコメッティの影》1982-1983年

熔融亜鉛メッキスチール板

197.5×41.9×43.2cm

ジェミナイG.E.L.蔵



図III-37

イサム・ノグチ

《不思議な鳥》1945年、アルミニウム

h.137.5cm



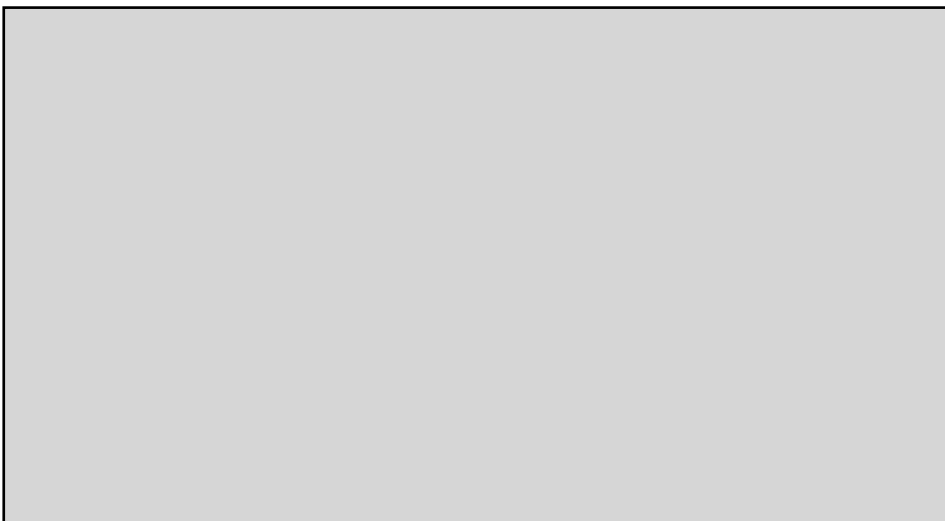
図III-38
イサム・ノグチ
《凧》1958年、ステンレス
177.8×48.3×27.9cm
イサム・ノグチ財団蔵



図III-39
Carreg Coetan Arthur
イギリス



図III-40
Lanyon Quoit
イギリス



図III-41
Pentre Ifan
イギリス

第4章 制作の実際

4.1. 作品《Jangala》の構想にあたって

まず始めに作品の主題であるが《Jangala》というタイトルが決定したのは、制作が進んで荒彫りを経て、目指すべき形態のイメージがある程度明確になってきた段階である。つまり、制作当初は主題や形については、未定であった。すべてが、未定では何も作れないので、制作に用いる石を目の前にし、さらにこれまでの考察を踏まえながら、構想を練り始めた。

筆者は、作品《Jangala》を制作するにあたって、まず制作に用いる石を選ぶことから始めた。石は、福島県産の黒御影石で、大きさは、高さ120、幅160、奥行き110 (cm) で、重量は目検討であるが約4.5トンほどある。筆者の扱う浮金石は、福島県田村郡小野町浮金にある黒石山で産出される石である。岩盤から採掘する際は、削岩機で穴をあけて、火薬を詰めて爆破する事で石を切り崩す。切り崩した石は大きさも形も不定形であるため、石工職人が矢⁴⁷を用いて大凡の六面体に形を割り出す。筆者は、この石山の山頂で、割り出した任意の形を持つ石の中から制作に用いる石を選択する。この石の選択が、制作の始まりという事ができるだろう。任意の形を有した塊から彫り進める事と、6面がしっかりと出て製材された塊から彫り進める事では制作の方法も異なってくる。まず、不定形の形を持つため、製材されたものと異なり、どの面も任意の方向を向いている。この面の向きと石の縦・横・奥行きのバランスにより一つ一つ受ける印象が異なる。これが製材された石塊であれば、表面の形の変化などが一切排除されているため、純粹に大きい小さいの違いに焦点が絞られる。山の石の方が表情が豊かであるということが出来るだろう。ここからは、個人的な好みによるところが大きいのが、それらの石を眺めていると、惹かれるものとそうでないものがあることがはっきりわかる。そのように石の選択を行い、制作を開始する。石は、製材されているわけではないが、全容としては大凡六面体と捉えることができる【図IV-1】。まずは、この石の持つ形から何かしらの形の展開が可能かどうかを検討した。ところが、この石は【図IV-2-1】に朱墨で線を入れた部分に沿って割れを有しているため、まずは削岩機を用いて割れに沿って穴をあけて割ることとした。【図IV-2】のような手順で加工を行った。削岩機を用いて穴をあけ、セリ矢を用いて割る。削岩機はドリルの刃の全長が1 m程あるため、割る力を奥まで伝えることが可能である。はじめから入っていた石の割れ（結晶の差）に沿って穴をあけたため、きれいに割る事ができた。割ってみると割れというよりも岩石

⁴⁷ 矢：豆矢のこと。石を割る際に用いる道具。

の生成過程に入ったと思われる層のような膜があり、そこで割れやすくなっていたことがわかる。この他にも、全体に縞模様が見てとれる。この石は膜を有して割れやすくなっている箇所が他にも一カ所あり、先に取り除いておいた方がよいと判断し、割ることとした。【図IV-3-1】は、割った後の石の全容である。石の表面に残る白い膜が確認できる。この表面の膜と残った部分をカッターを用いながら大きく研る。この段階を経て、ようやく制作が開始できる石の塊を得ることができた。

制作を進める上での考え方としては、初めの石の持つ形や大きさを尊重する態度で制作に臨む。先述したように、石を接着させて量を拡大することは技術的には可能であっても、感覚として受け入れがたいものがある。そのため、現状として今ある量が最大で、加工すると当然量は減ることとなる。量を付け足すという選択肢をもたないことで、思考は引き算のかたちをとることとなる。作品《遺構》【図B】《遺構・門》【図D】などでは、複数の石塊を空間に配する試みを行ったが、これは足し算の考え方によるものである。そのような方法もあるが、まずは一個の塊に集中するということで、余分なものを如何に取り去り、形の純化へ向かうかという態度で制作を行いたい。

これまでの制作を踏まえて、生き生きとした塊を目指すことと、その場に存在する在り方に何かしらの理路が伴うことを大きなテーマとした。存在する在り方は、理屈によるものではなく、重心を基にした“立つ”という観点から何らかのかたちで理に適った状態を目指したい。目標について、曖昧で言及する事が困難であるが、制作に臨む常態というものは、多くの場合このようなものではないだろうか。つまり、到達点の予測はつかないのである。目指す方向性を予感しながら、どのようなことが体現されるのか、どのような展望が得られるのかは、常に事後的な形で到来する。それでも、予感を頼りとしながらブリコロール的な態度で目指すべき方向を直覚し、制作を展開するしか方法はないのである。

まずは、この石の持つ形の特徴を良く眺めることから始めた。最も広い面を地面に向けて据えると、大きな塊がどっしりと安定した印象を受ける。次に面積の小さい面を底面として据えると、石の大きな壁のように立ちはだかり、そして寝かせてあったときには感じない迫力を伴う印象を受ける。最も底面積が小さい面を底面に据えると、最も背の高い据え方になる。そのことにより、上方への伸びやかな動きと不安定さが感じられる。どの向きで最終的な作品とするかを決めるのではなく、形を求める上で全体の印象が重要になる。全体について一度に形を変化させる事は不可能であり、必然的に部分的にゆっくりと制作は進行するが、石の持つ面の向きや膨らみ、凹みなど様々な要素に形

のきっかけを見出す事で制作は進行する。非効率で時間のかかる制作の態度である。
気に留った要素をブリコラージュすることで結果的に現れた形態が自分の形であるとい
う考え方で制作に臨んでいる。

4.2. 荒彫り —構想の明確化—

本節のタイトルを荒彫りとしたが、どこからどこまでが荒彫りであるかという問題は、個々の作家によって捉え方は異なるものと考えられる。筆者は、はじめの石の形を尊重しながら形を模索する方法で制作を行っている。そのため、明確な作品の構想が得られるまでは、どこに向かうか予測不能な中、ブリコラージュの考えに立脚して制作に臨んでいる。制作の初期段階に位置づけられる構想であるが、筆者は言わば、荒彫りを通して構想を練り上げているといえる。本論では、明確な作品の方向性が獲得できるまでを荒彫りと位置づける。荒彫りにおける制作のプロセスに着目し、作品《Jangala》の構想について明らかにしたい。

本作に用いる石は、自身の経験の中でも最も大きい石で、起こしたり倒したりする際は、より慎重に行う必要がある。クレーンを用いてこのような作業は行うが、危険な動きをとらないように先々の段取りを考えながら石を動かす。重心の位置の把握と支点・力点・作用点の関係性について神経を張り巡らしておかなければ、一度危険な動きに陥ると止めることは不可能となる。そのことをはっきりと自覚する石の大きさであった。また、そのような緊張感を持ちながら、思いの通り石が動くとき充実感を得る。重心の移動は、人の本能でありそれがうまくいくというのは、それだけで十分に感動する仕事といえる。また、向きを変えるだけで全体の印象が大きく異なることも石の面白さであり、石が大きくなればなるほど、向きを変えたときに感じる印象の変化は大きくなるように思う。これが、例えば両手で掴める大きさの石であれば、全体の形が瞬時に“わかる”わけだが、大きくなればなる程、掴みとる事が身体的に困難となる。それは、実際に石の向きを変えてみることで初めて“わかる”ものと考えている。そのため、大きな石であるが、石を転がして向きを変える機会を多く設けることとした。

削岩機を用いて、割れや層に沿って量を落とした後、石全体の表面を鑿を用いて叩き、全体の印象をもう少し具体化することとした。【図IV-3】は、その制作の過程である。割れずに残った余分な量について、ハンマードリルを用いて割ることで残したい分量を明確にした【図IV-3-2,3】。削岩機によるドリルの跡が残っていると、面の中央に残った量を取り除くため、石材用カッターを用いて切り込みを入れて大きく研っていく【図IV-3-4,5】。まずは、作為を持って臨むのではなく、ドリルの刃跡に揃うように表面を荒彫りすることを目指した。表面には、気づかない程度の割れがあり、叩くと簡単に取れてしまう部分がある。それらを全体的に研ることで、快く叩くことができる状態を作ることが荒彫り段階で大切にしていることである。また、同時にこの石塊を視

覚的に把握するのではなく全体を叩くことを通してより深くこの石を“体験する”ということも可能だろう。削岩機で割った面について、ドリルの刃跡を取り除く程度まで彫り進めている過程が、【図IV-4】である。【図IV-4】の状態を上を向いている面は、凸面なのか凹面なのかそのどちらの要素も持ち合わせているように感じた【図IV-4-2】。彫り進めた場所に着目すれば凹面のように感じられ、まだ彫り進めていない割れ肌の部分に着目すれば、凸面の要素が残っている。この時点では、ひとまず凹凸のどちらを採用するかについて判断を保留し、表面の形に沿って彫り進めた【図IV-4-3,4】。石を叩く上で、表面は水平になる状態が最も作業がしやすいので、バンコ⁴⁸を噛ませて角度をつけている【図IV-4-2】。彫り進めて行く上で【図IV-4-4】に看取できる形の変化が気に留まり、この段差をきっかけとして形の変化が現れるような可能性を感じ、【図IV-4-5,6】のように、形を与えた。この時点では、この段差をきっかけとする形が、塊全体においてどのような意味合いを持つのかについては不明であるが形を与えてみることにした。

【図IV-5】では、手つかずの面を叩くために、石の向きを変えている。【図IV-4-6】において、手前を向いて暗く影が落ちている面を底面として据えている状態である。この状態で石を据えると、【図IV-4】の時よりも大きく感じられる。これは、高さによる影響が大きいと考えられる。また、上面に対して底面の面積の方が狭く、上に向かって広がりのある形がより迫力を感じさせる。つまり、重心の位置が高くなることで、訴えかける印象が強くなるものと考えられる。【図IV-5-1】で手前を向いている面が、【図IV-4】において加工した面である。左側に確認できる長方形の部分が、段差をきっかけとして形を与えた部分である。この形を尊重しながら、この状態における上面に、どのように関係するかを考えながら表面を荒彫りした。【図IV-5-4,5】では、上面の中心部から外に向かって大凡平面になるように叩いている。【図IV-5-5,6】から、わかるように【図IV-4】において現れた直方体としての形が掴み取れるように、意識して形を残した。面の中央を彫り下げることによって、直方体の形が突出するように狙っている。

石塊全体としては、まだ手つかずの面が多く残っているため、部分に惑わされないように、石の向きを変えて全体的に制作が進行するように心がけた。【図IV-6】における石の据え方は、上下方向に最も高さの出る状態である。単純に、重心の位置も高くなる。そのため石を起こす・倒す際の作業は緊張が伴う【図IV-6-1,2】。石を立ててみると、これまでの石の据え方の中でも最も迫力が感じられた【図IV-6-3,4】。底面側にあ

⁴⁸ 石を据える際に地面との間に入れる木材のこと

る直方体から木の幹のように上へ伸びようとする力の方向性も感じられる。しかし、重力方向に対して必ずしも立っているように感じられるというわけではなく【図IV-6-3】などは、下の直方体の量が重たく感じられる上に、画面右方向へ傾いている印象が強い。【図IV-6-4,6】の角度からは、倒れているという感覚はなく、最終的な塊の在り方として、可能性を感じられた。【図IV-6-5】は、まだ手つかずの面（石肌）が残されており、その分表情が看取しにくい。【図IV-7】は、【図IV-6】における上面について、表面を叩いている様子である。面の中心部から叩いて隣り合う面との淵（稜）は、角が欠けるのを防ぐために曖昧に量を残している【図IV-7-2】。【図IV-7-3】では、全体的に表面を叩いた状態である、隣り合う面の稜部分もすっきりと形を与えている。ただし、あまりにも平面的であるため、次の展開を予感させる形のきっかけは看取できない。しかしこの中にも筆者が、意識して残した部分がある。それは、【図IV-7-5】における左上に残る突起した部分である。【図IV-6-6】において下から上へ向かって弓なりに伸びようとする力の方向性が感じられたが、この大きな要素は、【図IV-6-6】の左上部分が最も高く位置し、そこに向かって緩やかな曲面が形成されていることが影響しているものと考えた。そのため、【図IV-7-5】において量を残すことで、上方向への動きを失わないようにした。この部分まで取ってしまうと、大凡平面となり、動きが感じられないものとなるだろう。

【図IV-8】は、手つかずであった最後の面について表面を叩いている様子である。【図IV-8-1】からわかるように、はじめの石固有の形が緩やかな凸面を持っていたため、石の形に沿って全体を叩いて行くこととした。石の目の関係によるものと思われるが、この状態における上面と底面が石の目の関係により、最も素直に研れることがわかった。そのため、鑿跡の点の間隔を広く保ちながら形を求めることができた【図IV-8-6】。【図IV-9-1,2】は上面を大凡叩いた状態である。【図IV-9-3,4】は、石の表面を叩いている様子である。叩く面を水平に近い状態を設定して制作を行っている。石に対して鑿による一振りは、微々たる変化しかもたらさないが、繰り返し石を叩く。この石に対して叩く行為の積み重ねが、充実した形に向かうと信じて、少しずつ彫り進めて行く。【図IV-9-5,6】の角の部分は、量を残している。角にどのような形を与えて面を繋げるかによって塊の意味が全く異なるため、決定を保留している状態である。

【図IV-10】は、【図IV-7】の状態と天地を逆にした状態である。底面を意識して彫ったわけではないので、偶然このようなかたちで据わりの良い状態となった。底面の方が窄んだ形であり上に向かって量がついているために、重心が高い状態である。そのこ

とから受ける迫力は、石そのものの大きさを更に大きく感じさせる。実際に倒していた時から、起こしたときに受ける印象として大きく感じる。問題は、形と重力に対してどのようにしてその場に在るのかということである。【図IV-10-2】からは、重力方向に対してバランスよく立っていることで、地面から上に向かって伸びやかな動きが感じられるが、その他の角度からは、作品として何か予感させるような部分は感じ取れなかった。そこで、本来の目的通り、表面の石肌の部分を鑿を用いて叩いて落とすことに集中することとした【図IV-10-3,4】。この状態における上面を見ると、石の形に沿って表面を叩いていくことで、有機的な形のきっかけが現れ始めていることが見て取れる。写真からは、確認しがたいが【図10-5,6】が上面の様子である。

【図IV-11-1,2】は、どの面においても、ある程度表面を叩いた後の状態である。石肌の状態とは異なり、大まかに鑿跡の底面が整っていることもあり、全体の塊の印象が掴みやすくなっている。石の形に沿って、表面を叩いているだけであるが、その時々で何か今後の形のきっかけになるかもしれないという部分を見つけている。つまり、ブリコラージュ的な考え方を基に表面を叩いてきた。この状態で、気に留まって意識的に残した形は、【図IV-11-1】における左側の直方体の形や右側に突出した形、そして、底面となっている弓なりの形などはその後、形を与える上で起点となるように感じた。そこでまずは、【図IV-4-5】において形を見つけて量を区別するための段差を与えたことによる直方体の形が、より明確に現れるように形を与えてみることにした。この段階では、まずは強い量塊を目指して形を模索している状態であるが、過去に制作してきた作品の形が、本作においても参考になるのではないかと考えた。具体的には、作品《遺構・門》【図D】の石棒の形である。特に、三つの石塊で構成されている石のうち、写真右側で上の石を支えている石塊に着目した。底面に近い部分に横に広い直方体が形作られ、そこから一回り引き締まった柱のような形が、天に向かって伸び上がるように意識して制作している。大きさは異なるが、【図IV-6-4,6】からわかるように、作品《Jangala》と《遺構・門》【図D】の2つの石に類似性を感じた。このことで、形のイメージが決定したわけではなく、ひとまず、直方体の形が、より明確に現れるように形を与えてみることにした。具体的には、直方体としての形を明確にするためには、量を足すことはできないため、直方体以外の部分を取ることで形を明確にして行く。鑿によって細かく進めるのではなく、削岩機を用いて大きな面を意識して量を落とすこととした【図IV-11-3,4】。朱墨で線を入れた部分を取り去ろうと考え、この線に沿って削岩機で穴をあけた。実際に割ってみると、取り去る量が少なかったために、本体に取り去るはずの量

が多く残ってしまった【図IV-11-5,6】。セリ矢の本数分だけ穴をあけたが、セリ矢を入れなくても、穴を多くあけておけばきれいに取り去ることができた可能性がある。

【図IV-12】は、石の向きを変えて、石材カッターと鑿を用いて、先ほど割れないで本体に残った量を取り除いている様子である。削岩機であけた穴が、はじめに落とそうと考えていた大きい面を示しており、これを意識することで余分な量を一気に落とすことができた【図IV-12-3】。【図IV-12-4】は、この状態での上面に緩やかな凸面を意識して、その頂上部分となる面の中心部から叩き始めている様子である。【図IV-12-5】では、叩いた部分について、鑿跡の白い点と石肌の黒い肌のコントラストが明確となっていることがわかる。《塊II》【図G】においては、淵に近いところを彫り下げて頂上部分の弓なりの形を与えたが、結果として十分な張りは獲得するまでに至らなかった。この反省を踏まえて、張り出した頂上部分から彫り進めることで、十分な張りを形作ることを目指した。削岩機の刃跡も取り除きながら曲面を形作った。【図IV-12-6】では、画面奥の方に立方体としての塊が以前より明確に感じ取れるようになっている。しかしながら、全体にまだまだ様子をうかがっている感があり、まだ明確な意志をもって形を与えている部分は現れていない。【図IV-12】において形作った曲面も、一時的なものであり、まだ皮1～2枚余分に量を確保した状態である。石塊の向きを頻繁に変えて塊全体として、構想がはっきりとするまで、不用意に量を取り去ることができないためである。

制作において、慎重さを貫くことが必要な場面と、意識的に壊したり造り込んだりすることで、全体の印象が次の段階へ飛躍するということはこれまでの制作の中でも多々あった。本作も、全体的に鑿が入り、直方体の塊（形のきっかけ）が現れ出したことで、引き続き【図IV-13】は、【図IV-12】において制作した形のイメージをより明確に表すように造り込もうとしている様子である。鑿と錘で石を求心的に叩くことで形を求めている。【図IV-13-3】にあるように、左側の直方体と右側の直方体の2つの量が明確に現れている。そして、この2つの量はどのように関係し合っているのかを考えながら形を与えている。【図IV-13-4】では、左側の直方体の上面を叩いて、形を明確にしているが、叩くと量が減るため、右側の直方体との高さの差（段差）がなくなる。そのため、より明確に二つの量の関係性に差をつけるためには右側の直方体の上面を彫り下げる必要がある。そのような関係性の中で形を求めている。【図IV-13-6】では、画面奥に位置する直方体と手前に位置する量の分かれ目（段差部分）について、2つの量塊の関

係性が看取できるように形を与えている。具体的には、画面奥の量塊から手前の量塊が柱のように伸びるようなイメージを持ってその境目に形を与えている。

【図IV-14】は石の向きを変えている【図IV-11】の状態と天地が逆の状態であるが、バンコを取り去り、地面に直接石を置いている。これは、一つの石塊に2つの量塊の関係性を探る中で現れた形の変化が、大きく関係している。【図IV-14-1】の状態では、右側の直方体と左側に展開する大きな量の関係性が面白い。特に二つの量塊のぶつかる部分にかけて底面が若干浮いていることにより、地面との接点が、両端の部分で自重を支えているように感じられる。そして、左側に突出した部分は、自重を支えるかのように力の関係性を感じさせる【図IV-14-1,3】。【図IV-14-5,6】は、【図IV-14-1,2】の反対側の様子である。【図IV-14-5】からわかるように、右手前角が地面から浮いている。これは、反対側から押せば倒れるというような不安定な状態ではなく、十分に安定した状態である。しかし、実際に浮いて見えることで、受ける印象は全く異なる。特に、【図IV-14-6】で左側の量塊が踏ん張っているような力の関係性を有することも大きく関係している。【図IV-14】の状態についてあらゆる角度から概観して、重力との関係性に今後の展開に向けた可能性を強く感じた。具体的に言えば、地面に直接石を据えたことで地面との接点となる部分が確認でき、その形と在り方に、四肢動物⁴⁹が立つ様子と重ね合わせた。

石の形に沿って表面を叩いてきた中で、微かに感じ取って集めてきた形が、【図IV-14】の向きに石を据えたことで、その形が説得力を持って存在するよう感じられた。制作の初期段階で現れた直方体のきっかけ【図IV-4-5,6】を基として形を明確に与えてきたが、【図IV-14】の向きに石を据えたことで、動物の前足のよう地面を踏ん張るよう感じられた。このことは、本作品の制作上において大きな転機となった。四肢動物が重力に反して立ち上がるというイメージが明確に現れた瞬間でもあった。

明確化した構想について、まとめると次のようになる。【図IV-14】の状態に石を据えることを念頭に形を与えていくこと。そして、四肢動物が重力に反して立ち上がるというイメージに即した力関係の表出を目指すこと。また、【図IV-14-5,6】の右側手前角が地面から浮いている状態を活かして形を彫り進めること、以上大きく3点を構想の柱と位置づけた。

⁴⁹ 四肢動物：四足（しそく）動物、脊椎動物のうち、四肢をもつものの総称。

4.3. 中彫り ―ブリコラージュによる形の発見―

前節において、作品の構想について明らかにした。石塊が、4本足の動物のように“立つ”ようにその場に存在させることを目指し、形態を求める段階へと制作は移行した。ここからの工程を中彫りと位置づけ、考察を行うこととする。本作は、磨きまで施さずに鑿によって形態を求めることに終始しようと考えている。そのため、“中彫り”と“仕上げ”という工程としての分類が存在するが、筆者の制作においては、両者の境目は非常に曖昧で、どこで分けするかは未定である。前節において、石の据え方を重力方向に対して【図IV-14】の状態決定した。ここからは、四つ足動物の姿に見立て、便宜上【図IV-14-6】の状態における地面との接点について、左側を“左前足”とし、右側を“右後ろ足”と呼称することとする。また、それに対応するように、【図IV-15-3】の写真の状態における地面との接点について、右側を“右前足”とし、左側を“左後ろ足”と設定し論を進める。前後を決めたことで、例えば、【図IV-14-6】については、左側の地面と接する部分は左前足であり、地面を力強く踏み込んでいる。また、左後ろ足は、地面から浮かせている状態と説明することができる。それぞれの部分のイメージが、自然に統合することで、自然に“立つ”動作が表現できるように、各部について、具体的に彫り進めたい。また、あくまでも一個の力強い量塊を目指すことが筆者の狙いであるため、具体的な動物、例えば牛や象などをモチーフと設定することはしない。四肢動物の立ち姿を基にして、石塊に力の関係の表出とその場に立つという存在の在り方を実現することを目指したい。

【図IV-15】における上面は、まだ、石肌の部分を多く残していたため、石の形に沿って表面を叩き、同時に動物の背中に当たる部分と捉えながら意識して形を見出だして行くこととした。具体的なモチーフがない中で見出だす形とは、この石の量塊として形態の充実を目指す上で、必要十分な量を確保したとき（確保したと筆者が感じ得たとき）に得られる面によって形作られる形である。しかし、その形は実際には頭の中にも明確には現れていない。まだ彫りかけの石が、目の前にあるだけである。ここからは、鑿と錘を用いて彫り進める中で、形のきっかけを見つけ出し、それらをブリコラージュ的な態度で形態の充実を図っていく。そのようにして、少しずつ必要十分な量を確保した状態へと近づいていくのである。そのためには、一気には形は変化しないので、少しずつ山を登るように制作を進めていく。まずは、この石塊の尻に当たる部分【図15-1】において手前を向いている面にも、石肌が残っており、形についても曖昧であるため、この面を加工することから始めた【図IV-15-5,6】。これは、動物の胴体の両側面である

【図IV-14-6】と【図IV-15-3】を繋ぐ場所でもある。この時点では、表面の石肌を取り除く程度に留めている。

【図IV-16】は、設置面となる部分を天に向けて加工している様子である。地面との接点は、その塊が如何にしてその場に在るのかを端的に示し得る重要な場所である。本作では、3本の足で立ち、重心を保とうとしている動物の姿をイメージとして重ねている。“立つ”という力の表出と“重心のバランスを保つ”という2つの視点が重要であると考えられる。立つという動作について着目すれば、本作を右側面【図IV-15-3】から見ると、前足と後ろ足としての要素が微かに看取できるものの、それらが明確には現れていない。これは、腹部も地面に付いてその場にあることが影響しているためであると考えた。つまり前足、後ろ足の地面との接点を明確に形に表し、腹部は地面から浮かせるように形を与えていくことで、立つ動きの表出が実現できると考えた。また、反対側の【図IV-14-6】では、左前足は大きく地面を踏み込んでいるのに対し、左後ろ足は地面から浮いている。このように地面から浮いたのは、はじめからの意図によるものではないが、量塊の在り方として清々しい感覚を得たので後ろ足を浮かせた状態で制作を進行することとした。寧ろ、左後ろ足を浮かせるためには、どのような重心の移動と身体の運用が必要とされるのかについて考えることで、一個の塊の在り方を追求する上での起点となる部分と捉えた。つまり、前足2本と右後ろ足の3つの足で体重を支え、立つ様子を目指した。この事を意識して、まずは腹部の量を叩いて引き締めることから行った【図IV-16-3】。地面との接点については、そのまま手を付けずに残し、腹部に着目して制作を行っている。地面から浮かせるだけでなく、胴体としての塊を十分に意識して単なる平面ではなく有機的な膨らみを持たせて形を与えている。体の側面については、そのままであるが、底面を彫り進めたことで、全体的な塊としての強さが感じられる【図IV-16-4~6】。

【図IV-17-1,2】は、前足の地面と接する部分を加工している様子である。石肌がそのまま残っている状態に鑿を入れて面が明確に現れている。【図IV-17-3,4】では、腹部が地面に対して水平になるようにバンコを嚙ませて加工している。作品の天地を逆にした状態で制作を進めなければならないため、そのときに加工した形の変化が、本来の位置でどのように機能したかは、元の向きに戻さなければ確認が取れない。そのため、慎重に歩を進めている状態である。徐々にではあるが形は変化し、腹部と右側面との関係も繋がり始めてきたと考えられる【図IV-17-5】。【図IV-17-6】における右上に突出する

形は、右後ろ足であるが、右側手前にある稜（面と面の変わり目）の部分に残る突起は、彫り進める中で気に留ったためこの段階まで残している。

ここまで、地面との接点となる部分に着目して形を彫り進めてきた。この変化を一度元の向きで確認するために作品の向きを変えて検証することとした【図IV-18】。【図IV-18-1,2】は、左後方からの写真である。左後ろ足を浮かせてある様子が明確に現れ、全体の印象がすっきりとしている。このことは、【図IV-14-5】と比較すると明確である。また、【図IV-18-2】に見るように、左前足と右後ろ足で支えているという印象が以前よりも明確に現れているように感じた。左後方の足を浮かせるためには、右前方に体の重心を預けることが、自然な身体運用であると考え。【図IV-18-3】は、そのことを予感させるように、右側に体重をかけるような様子であるが、【図IV-18-4】など回り込んで全体を見渡したときに、形としての関係性に違和感を感じた。この時点では、この違和感を取り除くための解決法は得ていない。【図IV-18-5,6】は、地面との接点について右側面からの様子である。腹部を地面から浮かせるように形を与えたが、まだまだ不十分であることを実感し、改めて腹部の量を大きく取ることとした。

【図IV-19-1,2】は、改めて腹部の量を取り除いている様子である。横に寝かせて量を落としている。【図IV-18-4】において感じた、後方の回り込みの違和感は、一つの塊としての不十分さによるものと考えられる。左後ろ足を浮かせる動きを基準として、その身体運用が自然に感じられるように、そこに形を与えていくことが必要とされる。そこで、この塊の在り方についてもう一段階深く考えることとした。まずは、考える基準として、動きの要となる前足2本と右後ろ足、そして地面から浮かせた左後ろ足に注目したい。特に、浮かせる左後ろ足は重要であり、現段階での左側面の膨らみのある形と共に今後の制作の起点となると捉えた。問題は、この膨らみのある左側面に対して、右側面の在り方がただ何となく膨らみを有しており、地面との接点（右側の前後の足）があるだけである。つまり、現状では“立つ”という積極的な動きの表出が感じられない状態といえる。特に、左後ろ足を持ち上げる為に、右側の前後の足は踏ん張りを利かせなければならない。そのような観点から、右側面は膨らみを持った凸面状の形態ではなく、力を溜め込むような凹面状の形態を与える方が塊としての存在が強く現れるのではないかと考えた。【図IV-19-3~6】は、その考えに基づいて形を与えている様子である。表面の色が濃く現れている部分が、鑿を用いて叩いたところである。【図IV-19-3】と【図IV-19-5】、【図IV-19-6】を比較すると、徐々に鑿を入れている範囲が広がっている

ことがわかる。最も凹む中央部分から彫り始めて、地面の方へ向かって彫り進めている。

【図IV-20-1】では、右側後方の側面と後面の稜の部分について大きく量を取り除いている。右側面に凹みを与えたことによって稜部分にも形の変化が現れる。全体の様子を窺いながら慎重に叩いていく。側面を凹ませると共に、地面からの立ち上がり方についてもより強く力の動きが感じられるように、【図IV-20-2】のように、右前足の地面との接点にかけて形を表すこととした。朱墨の線を引いている部分の外側を落としていく。同時に、胴体腹部についても、もう少し地面から離れるように形を与えた。【図IV-20-1】までは、重力方向に対して正しい向きで置いて、側面を叩いていた。これは、右側面に凹面を与える上で、常に塊全体でのバランスを見ながら作業を行うためであるが、ここまで進んでみて、より大胆に凹面を造り込んで良いと判断した。そのため、石を横に寝かせて、重力方向に対して素直に錘を振り下ろせる状況で引き続き制作を行うこととした。【図IV-20-3,4】では、朱墨でつけた当たりを基に形を彫り出している。【図IV-20-5】は、右側面の中央に改めて凹面の形を与えるために、中央部分に深く彫り込んでいる様子である。最も凹む中央から形を探る方法で制作を進めた。ある程度彫り進めた段階で、改めて石を起し確認を取った【図IV-20-6】。胴体部分の地面との空間が明確に得られていることと、右前足の存在がはっきりと感じ取れるようになった。【図IV-21】は、作品の全容について現段階での進行状況を確認した写真である。大きく変化した部分は、作品の右側面【図IV-21-1,2】である。凹面状の形を与えていることと、腹部の地面との空間を作ったことで以前よりも立ち上がる動きが感じられるようになった。しかし、元々は、凸面状の形態を有しており、そこに凹みを与えてきたために面の中央部は凹面であるが、面の淵に近い部分は、以前のまま膨らみを有した形が残っている。ただし、腹部については、地面に向かって面中央から凹面として統一した形を与えている。問題は、この凹みのある側面と後ろ側の面、そして背中の面（上面）が如何にして繋がるかが、はっきりとイメージできていないために、形も曖昧なままとなっている。そのような意味で、右側面の腹部にかけての凹面状の形は、しっかりと意識して形作っているため、全体の中で形の密度も高く感じられる。そのため、これまで彫り進めてきた左側面【図IV-21-4】や正面【図IV-21-5,6】の形や面の強さが弱く感じられるようになった。これは、全体の塊としての密度の問題で、右側面の腹部について鑿跡の密度を高めて形態を明確に表したことで、他の部分が相対的に後れをとっていることに気がついたのである。

【図IV-22-1,2】は、背中（上面）について、右側面との関係性を探りながら形を追求している様子である。右側に重心を預けるようにするためには、身体の動きとして背中（上面）は右側が低くなるだろう。また、作品全体的に六面体としての面の在り方が平面に近い状態で進行しているため、隣の面への繋がりが看取できず、量感を感じさせるに至っていない。そのため、【図IV-22-1,2】に赤く色を付けた部分を鑿を用いて研ることとした。【図IV-22-4】は、大まかに量を落とした状態である。【図IV-22-5,6】は、更に有機的な膨らみを求めて彫り進めている過程である。【図IV-22-4】においては平面的な印象であるが、彫り進めるに従って、緩やかな曲面が獲得できている。

自身の制作の中で量塊を意識するようになってから制作した作品の経験で、常に反対側の形を意識するというものがある。一つの方向から視点が固まってしまうと塊としての弱い部分ができってしまうのである。そのため、ここまで右側面の凹面状の形態を追求してきたが反対の面、つまり、左側面について確認し、形態の密度を高めようと考えた。【図IV-23-1】は、右側面の現在の状況である。全体のバランスの中で左前足の量が大きく、重たい印象を受けた、塊全体の印象として目指しているのは、地面から立ち上がる動きであるため、左前足についても現状のままでは問題があるように感じられた。そこで、赤い線で示した部分で量を取り去る試みを行うこととした。線を入れた後は、横に寝かせて制作を行う。【図IV-23-2】は少し慎重に量を取っている様子である。左側面の後ろ足に相当する部分の形態をより引き締めることを目的として【図IV-23-5】に赤色で示した部分を鑿と鋸で叩いて形態を求めている。意識としては、荒彫りとは明らかに異なり、十分な量塊としての張りの獲得を目指してむしり仕上げの要領で求心的に鑿を打ち込んでいる。量塊として面が明確に現れてくると、左側面において胴体部分から前足としての量が現れている部分【図IV-24-1,2】についても形を明確に意思表示する必要性を感じた。そこで【図IV-24-3,4】に示すように、鑿跡の点の密度を高くして形を明確にした。どのような曲面を持たせて前足と胴体を繋ぐかについて、バランスを考えながら彫り進めている。しかし、この部分については鑿跡の点の密度を高くしすぎた感があった。しかし、ある部分を引き締めることは、他の部分の形を引き締める上で機能する可能性を鑑みて、この時点では判断を保留した。現段階では、特に量塊としての密度を引き締めることと、面の繋がりについて意識して彫り進めている。先述したように、現段階では、六面体としての面の在り方が強く、量感の表出が不十分である。このことから【図IV-24-5,6】では、胴体後方の、左側面と後ろの面（尻に相当する部分）の

繋がりについて検討し、赤で示した部分を取り除き、後ろの面に膨らみのある形を与えることとした。

【図IV-25】では、全体の量塊の密度を高める先駆けとして、底面部分をエアーションを用いて成形している。底面部分の形のメリハリが現れることで、他の部分の形を更に厳密に追求する段階へと移行させる目的で制作を行った。【図IV-25-4】は、エアーションによる加工の様子であるが、均一な点の密度で表面が均されていく。そのため、作られた面は、印象が強く一見して完成したかのような感覚に陥ることがある。その点に注意しながら制作を進め、あくまでも量塊全体の強さを求める先駆けとして位置づけた。また、全体を手彫りによる仕事で形態を求めたいという思いがあるため、ビション使用後も手を入れるつもりで制作している。【図IV-25-5,6】は、再び作品の右側面の凹面状の形態を追求している様子である。後ろ側の面（尻に相当する部分）との関係性が曖昧であり、未だに、背中の面と尻の面に近づくにつれて、従来の凸面状の形が残っている【図IV-25-5】。逆に、腹部側の面との関係性は、明確に形が現れ始めており、特に腹部の底面側にかけては鑿跡の点の密度を高くして形態の充実を図っている。問題としては、左後ろ足と腹部の関係性を如何にして関係づけるかを考える必要性があると感じた。現状では、後方に向かって突出した形があることで、地面との接点が後ろ足の役割として感じられるというように受動的な在り方である。そこで、より積極的に“立つ”動きを表現するために左後ろ足の形を一段階明確なものとしようと試みた。【図IV-26-1~3】は、その制作工程である。【図IV-26-1】は、はじめの手つかずの状態である。【図IV-26-2】は、後方に突出した量が右側面の胴体部分においても別の量として区別するように足の量を確保しながら、胴体部分を彫り下げている。わずかな変化であるが、【図IV-26-3】にあるように以前に比べて、後方に突出した足の量について、形のきっかけが現れている。ここまで、横にした状態での制作が続いたので、改めて元の状態へ戻して状況を確認した【図IV-26-4~6】。【図IV-26-4】は、【図IV-18-1】と比較すると、左側面の胴体部分の形が引き締まったことが確認できる。また、量塊を充実させる上で、後ろ側の面に緩やかな凸面状の形を与えたことも全体の印象を良い方向へと導いている【図IV-26-4,5】。ただし依然として右側面の後方に残る従来の凸面の形は、曖昧なままである。右側面の凹面状の形は、この量塊が3本の足で立つ動きをイメージしていることに基づいたものである。左後ろ足を持ち上げるために右側に重心を傾けている力関係の表出を狙いとして、凹面状の形を与えている。しかし、実際の石の重心についても考慮する必要がある。三又の取り扱いで明らかとしたように、3点で立つ構造にお

いて最も安定が良いのは、底面の形が正三角形及び二等辺三角形の状態である。このバランスが崩れ、重心の位置が底面の三角形の外に出た時に転倒するということである。本作品において底面の関係性について鑑みると、前足は2本が一体となっている状態であり、後ろ足は右側の外側に近い部分で地面と接している。そのため、現状は二等辺三角形とはいえ、寧ろ危うい均衡状況にあるといえる。作品自体の安定は、安全のためにも確保しなければならない。そのため、表現したい動きと、実際の石の重心の位置を見極めながら形を追求する必要がある。具体的には、右側面に凹面状の形を与えたいが、量を取りすぎると左側に重心が移り、左後ろ足が浮いているために倒れてくることが考えられるのである。しかし、現状では外見以上に右側に重心がしっかりと乗っている状態であり、安定している。

【図IV-27-1~4】は、現状を多角的に検証している段階である。【図IV-27-1】では、右前足が強く地面を踏み込む力関係が表出しているように感じられた。また、【図IV-27-2】からは、【図IV-26-1~3】で明確な形を与えた右後ろ足の存在が確認できる。しかし、後ろ側へ繋がる部分、更には、正面側から左側面への塊としての繋がりが非常に弱く感じられた。特に正面部分については、ここまで手つかずである。これは、両側面からのイメージを基に形態を追求したために正面と後ろの面についての検証が不十分であったといえる。両側面の形がある程度明確化してきたことで、両者を繋ぐ正面と背面について考える必要性が現れたと言っても良いだろう。左前足の動きについて、地面との関係性も含めて、まだその在り方が明確さを獲得していないと考え、まずは、左前足の形を追求しながら【図IV-27-5,6】、正面の形を如何にするか考えることとした。

重力方向に対して素直に打ち込めるように、正面を天に向けて据え、制作を行った【図IV-28】。改めて全容について検証すると、【図IV-28-3,4】にあるように前足の量が重々しく感じられる。また、【図IV-28-5,6】の胴体部分の右側面が最も引き締まっており、強さを感じる。まずは、これまであまり手を入れていない正面について強い量塊の獲得を目指して制作することとした。【図IV-29-1】からわかるように、正面は平らな面を有している。この状態から緩やかな曲面を形作ることを目指して制作する。【図IV-29-3,4】のように、張り出した頂上部分から叩いて面の変わり目に向かって彫り進める。【図IV-29-6】には、左角を叩いて引き締めることで面の変わり目に突起した形が現れている。

【図IV-30】は、石の据え方としては【図IV-28】の状態であり、その上面を加工している過程である。充実した張りの獲得を目指して、上面に曲面を形作っている。【図

【図IV-30-1,2】に示した赤い線を目安に量を落として行く。面の変わり目の角の部分が欠けないように、角に近いところは【図III-2】のように石内部に衝撃が加わるように鑿を向けて叩く。【図IV-31】は再び作品の右側面を成形している様子である。左後ろ足を地面から浮かせるために重心を右半身に傾け、その体重が地面にしっかりと踏みしめるように右側の前後の足を造るよう心がけた。そして、足の形だけでなく、足に向かう胴体部分の形が重要であると考え、力を溜め込むような凹面状の形を与えることとした。また、同時に左側面の張り出した形態に対応するように意識を払いながら制作した。十分な力関係の表出を狙いとしながら凹面を形作るが、鑿と鎚を用いた加工は、重力方向に沿う形で行うことが理に適っているため、加工する面を天に向けて制作している【図IV-31-1~3】。作品を横に寝かせた状態であるため、彫り進めた形の変化が全体にどのような変化をもたらしているか認識するためには、石を倒す作業と起こす作業を繰り返す必要がある。これを繰り返しながら形態の充実を図った。徐々に塊としての強さが現れ始め地面との完成性に着目すれば、地面と一体になるのではなく、地面から独立しようとする塊の在り方へと移行してきたことが看取できる【図IV-31-5,6】。

地面との関係性に重きを置きながら制作を進めてきたが、【図IV-32-1,2】まで進んで、作品の背中に当たる上面の形態を追求する必要性を感じた。具体的には、現状では、ほぼ平面に近い面があり、それにより反対側への形の繋がりが看取しづらい状態であった。そこで上面と側面の面の変わり目の部分を研り、背中の丸みを与えようと試みた。【図IV-32-3,4】に示す赤い線に沿うように角の量を落とし上面に曲面を形作った。

【図IV-32-6】に示す通り落とした分量は厚みとしては2~3cm程度である。作品の右側面と上面との繋がりにについても同様に、角の量を落として上面に膨らみのある形を与えている。全体の量からすれば微々たる量を研ったに過ぎないが、上面の膨らみが得られたことで、塊として面の繋がりが確認できるようになった【図IV-33-3】。また、鑿跡についても間隔を密に打つことで量塊の強さが現れるように意識した。【図IV-33-4】からわかるように、上面の形がはっきりとしたことで、右側面の凹面状の形の曖昧さが際立つようになる。特に、右側面の中央が凹みの最も深い部分として形を与えているが、上面や背面への繋がりをどうするかについては、筆者自身明確な意識が現れていない【図IV-34-3】。それに比べて、底面（腹部）との面の繋がりは、明確な意識を持って形を与えている【図IV-34-2】。地面との関係性において、右側の足は地面に強く踏み込んでいる状態を目指している。力の関係をイメージすることで、より具体的に形を彫り進めることが可能となる。地面との接点である足は、立つ状態を体現する要ともいえる場

所である。しかし、接点だけが際立って重要になるわけではない。厳密には地面との接点に至るまでの量塊の形について、力の関係性を孕む状態が実現しなければ自然体として立つ状態になったとはいえないだろう。そのような意味で、どの部分も意識的に形を追求する必要がある。これまでの制作では、純粹に塊の強さや張りを求めて制作をしていたが、立つという動きを自然に体現するという制約が根底に存在するため、各部分では全体との関係性を常に確認しながら制作を進めている。また、先述した通り、左後ろ足を浮かせた状態で立つ様子を形作っているが、左後ろ足は浮いているように見えるのではなく、実際に地面から浮いている。腹部についても地面から浮くように形を与えている。即ち、実際にこの石塊は、3点で立つ状態でその場に存在する。第3章3節で取り上げたように、3点で立つ構造は、三又が端的に示している。【図III-13】の通り、チェーンが垂れる先が重心の位置を示している。地面との接点によってできる底面の三角形の内部に重心の位置がある時は、安定するが【図III-13-2~5】に示す通り3点の位置を変化させ、重心の位置が動くと不安定な形となる。そして、【図III-13-6】に示すように、重心の位置が三角形の外に出ると転倒する。本作《Jangala》の現状としては、地面との設置面は【図III-13-3,4】の状態に近い関係である。【図III-13-1】に示すように、視覚的にも安定した形ではなく、少し危うい均衡を保ちながらその場に在る状態といえる。安定した状態は観者にとって安心できる形であるため、ある意味で訴えかける要素としては弱いといえる。これに対して、危険な状態では観者にとっても不安を仰ぎ、それにより、はらはらとする感覚として観者に強く訴えかける。安定した形には、観者は積極的に無関心を装えるが、危険な形には本能的に反応を示し身を守ろうとするだろう。だからといって危険な状態を作ることが良いというわけではない。当然、安全性は守りながら、その上で観者の意識に訴えかける在り方を探れないかということを作中の中で考えながら彫り進めた。本作品は、重力に対して生き生きと立つ状態を目指しているが、同時に実質的な石の安定性についても考えながら彫り進めているのである。このように〈造形として四肢動物が3本の足で立つこと〉と、〈石塊が安定して3点で据わる〉という状態を同時に目指す必要性があり、考えなしに形を彫り進めれば、ぐらぐらと安定の悪いものへとになってしまう。この2つの方向性を根底に強く保持することで、これまで単に強い塊の実現を目指してきた作品とは異なる制作の進め方となった。制約という言葉には、堅苦しく身動きが取れないという印象を伴うが、実際の制作では、その逆に形を追求する上での強い指針となっている。このような観点で制作を進め、大まかな全体像と目指す方向性が明確に現れたことで、ここまでを中彫りと位置づけたい。

中彫りにおいて実際の制作では、そのほとんどを鑿と錘を用いることによって形を彫り出している。立つことに対する自然なあり方を目指す中で、目の前にある石の形を基本としながら、ブリコラージュ的な考えに基づいて彫り進めている。制作を振り返ると、【図IV-14-5,6】にあるように、荒彫り段階で現れているコブ状の突起や地面との接点が足のように感じられたこと、この偶然性が制作の方向性を決める上で大きく機能していることが指摘できる。地面との接点が、足のように感じたことは重力に反して“立つ”という量塊の在り方を模索する契機となった。また、作品の幾つかの場所において確認できるコブ状の突起は、量塊を充実させる上で機能している。

4.4. 仕上げ —量塊の充実に向けて—

ここからは、立つ構造の実現と形態の充実を目指して、作品の完成へと向けて制作を展開する過程を仕上げと位置づけて論を進める。本作は、鑿による加工で十分な量塊の強さと張りの獲得を目指して制作を行う。つまり、鑿による表面の仕上げにより形態を追求し完成を目指す。鑿によって形態を追求し、十分な量塊と立つ構造が実現した時点を完成と捉えることとする。

【図IV-35-1~4】は、面の変わり目（稜）の部分について、形を明らかにしている過程である。両刃を用いて角が欠けないように彫り進めている。稜の部分は、これまで曖昧に量を残してきた部分である。面の中央部分が張り出した形の場合、最も張り出した頂点から彫り進める必要性があることを《塊II》の制作において学んだ。このことから意識的に面の中央部の張り出した頂上から彫り進めて、稜の形は保留してきたのである。

曖昧な部分の形を明確に表すことで、一段と形態の強さがはっきりと現れた。また、【図IV-35-5,6】に示すように隣り合う面への繋がりについて、上面との関係性しか看取できない状態であるため、塊としての全容の把握が困難であることが指摘できる。その点について、可能な限り形の繋がりが看取できるように制作を進めた。制作の最後まで検討することとなったのは、【図IV-36-5,6】に示す凹みを有する面である。反対側の張り出した面との関係性や、地面を強く踏み込む力関係の表出を狙いとして、形態の充実を図った。

【図IV-37-1~4】は、左側面について、左上部の稜の形を明確にしたことで、底面の形を改めて検討している様子である。特に左後ろ足を浮かせた状態であるため、地面からどれぐらい浮かせるかについては、全体との関係性を確認しながら彫り進めた。具体的には、【図IV-37-1,2】において赤で示した部分を取り去ることとした。【図IV-37-3,4】は大まかに研った後の様子である。取り去る前よりも量塊の在り方が軽やかに感じられる。このことを契機として底面についても形を見直すこととした。【図IV-37-5,6】は、底面を天に向けた状態である。以前エアビシヤンを用いて形態を引き締めるきっかけとして点の密度を細かくして形を追求した部分である。正規の状態では地面との距離がまだ近いと感じたため、腹部を改めて叩いて形を引き締めることとした。これにより、地面との距離が生まれ、その分上方へ向かう力の方向性が得られることが期待できる。一度ビシヤンをかけた面は、振動が抜けにくく表面を研ることが困難となる。【図IV-38】は底面を加工している過程である。特に【図IV-38-1,2】に示す通り、先ほど正規の状態では底面側の稜を研った部分について、形を明確に表そうと試みている。両刃を

用いて面の変わり目についても加工を施した。【図IV-38-1】と【図IV-38-6】を比較すると、形態が明確に現れていることがわかる。特に地面から浮かせた左後ろ足の部分に対して、尻側の面との関係性から形を引き締める必要性を感じ、【図IV-39】のように石を起こして制作を行った。特にこの面では、面の中央に少し凹みが残っている状態であったため、凹みの最も低い部分を張り出した頂点と捉えて、全体に形を改めて彫り出している。また、右後ろ足の塊についても形を明らかにするように制作を進めた【図IV-39-6】。

塊としての強さを求める際、常に反対側の形を意識する必要があることは、第2章の省察を通して示した通りである。本作においても石の向きを頻繁に変えて全体を意識して彫り進めた。【図IV-40-1】は、作品の設置面を天に向けた状態である。【図IV-40-1,2】に赤く示した部分の量が、重々しく感じられたのでこの面を天に向きを変えて、叩いて形を引き締めている。また、【図IV-40-3~6】では【図IV-39】の状態とは天地を逆にし、反対側の面を意識しながら形作ることとした。ここでの成形は、作品《塊II》【図G】において、曲面を形作った経験が反映されている。特に《塊II》では、磨きをかけて微妙な面の繋がりまで意識して制作を行った。そして、十分な張りを獲得するためには、張り出した頂上部分から意識的に成形を行う必要があることを学んだ。本作では、磨きは掛けないが、このことを念頭に鑿を用いて彫り進めた。【図IV-40-3,4】に示すように腫れぼったい印象は、彫り進めることで【図IV-41-1~3】のように引き締まった形が得られた。このことが通常の設定状態において、どう反映されているかを確認するために、石の向きを変えた【図IV-41-4】。【図IV-37-3】において、前足側の地面との接点が重々しかったのが、清々しい印象へと変化し、反対側の面への繋がりとしても改善された。しかし、まだ地面に近い側は形を引き締めても良いのではないかとこの段階では感じている。しっかりと形態を意識して一点一点彫り進めてきたことで、量塊全体の強さが徐々に獲得できていることが看取できる【図IV-41-4~6】。

【図IV-42-1~4】は、作品の背中部分の形態を引き締めている様子である。【図IV-42-2】の上面右側の有機的な膨らみについて、塊全体として見た時に余計に感じたことから、【図IV-42-4】に赤く示した部分を叩いて引き締めている。また、【図IV-42-5】に示した赤い部分を研り、前足の量を引き締めて立つ力との関係性がより強く表出するように微妙な形の変化を与えた。

【図IV-43】は、作品の右側面の凹面について形を追求している過程である。特に背中部分に相当する面との繋がりをも明確にしている。【図IV-43-2】に示す赤い部分を引き

締めているが、特に稜の部分は、両刃を用いて叩き仕上げを用いて形態を明確にしている。その過程で【図IV-43-3】に示すように部分的に欠けて低くなっている部分をどのように扱うか考えながら彫り進めた。両刃を用いることで叩いた表面には線状の跡が現れる。これにより、角を明確に形作ることが可能であるが、すべて一様に叩いてしまうと塊としての全体の暖かみや面の繋がりが途切れるようになるのではないかと考えた。そこで、要所を叩き仕上げで明確に角を形作り、鑿を用いて角を作った場所と混ぜながら彫り進めた【図IV-43-4】。十分に形を追求し形を引き締める工程を繰り返し行った。その結果、量塊全体としての強さと立つ状態について、同時に実現できたと捉え、これをもって作品の完成とした。

4.5. 制作のまとめ —作品《Jangala》の制作を経て—

筆者の石彫制作では、製材されていない原石から制作が始まり、石そのものの形を尊重しながら制作が展開する。制作の過程では、ブリコラール的な態度で形のきっかけとなる要素を見出しながら形態を追求している。これは、技法書等で推奨されている制作の態度とは異なるものであり、合理性に欠けた方法であるといえる。しかしながら、筆者は、単に形を顕す媒材として石を捉えるのではなく、石そのものと向き合う中で現れてくる形や量塊の魅力があるのではないかと考えている。制作の初期においては、作品の到達する行き先がどのようなものかはっきりわからない。そのような状態でも、何かしらの量塊の魅力を孕んだ形態が形作れるという予感を基に制作に臨む。石に直接働きかけ、その石を経験することで始めて形態が立ち現れるということができる。石を彫る行為を通して、その瞬間瞬間において獲得した形のきっかけを基に彫り進め、結果として得られたものを作品と位置づけている。即ち、形の発想を得るために一振り一振り鑿と鋸を用いて制作に臨んでいる。

作品《Jangala》は、量塊への注目に基づいて制作を行った《塊Ⅰ》【図F】と《塊Ⅱ》【図G】の延長上に位置する作品である。純粋に塊の強さを求めて形作った作品F・Gは、観者にとって接点の少ないものとなった。このことを本作《Jangala》制作の出発点として、筆者の目指す量塊の在り方について第3章において考察を重ねてきた。特に第3章第3節は、作品《Jangala》の荒彫りの段階において、石の据え方に気づきを得て、量塊と重心という観点から観者との接点について考察を試みている。考察する上でのキーワードは“身体感覚を通して”ということであった。本作《Jangala》の制作も筆者自身の身体感覚に基づいて制作に臨んだ。

作品タイトルの“Jangala(サンスクリット語)”は、ジャングル(英語Jungle)の語源であり、「野生のままの」という意味を持つ。また、偶然のことであるが、筆者の故郷である福島県いわき市ではお盆にその年に新盆を迎える家で“じゃんがら念仏踊り”を行い祖霊を鎮魂するという文化がある。言葉の影響関係については不確かであるが、筆者は深い感銘を受けたことと、筆者自身の制作の方向性(叩くことを中心とした古代から継承された技法)とも一致すると考え、タイトルとして採用した。

作品《Jangala》は、筆者が制作に取り組んだ中で最も大きな石である。同じ種類の石であっても、《塊Ⅰ》【図F】や《塊Ⅱ》【図G】のような大きさの石とは、制作の中で受ける印象や手応えに差異が感じられる。特に《塊Ⅰ》について鑑みれば、大凡の外形や鑿による表面の仕上げ、凹面と凸面の関係性など、作品《Jangala》の造形と類似する

点が多く確認できる。しかし、手で容易に持つことが可能な大きさの石は、例えるならば、両掌でものを握るようにギュッと作品全体を掌握することが可能である。これに対し、《Jangala》の制作に用いた石塊はおよそ4.5トンの大きさを有しており、とても掌握できるものではない。制作では、常に全身を使って石にぶつかるように取り組み、鑿を打ち込む際も全身全霊を込めて打つことで形が現れてくる。実際に、《塊I》の制作では、形はすぐに変化する。点に意識をおいた鑿による加工では、加工する面の広さが拡大すれば、それに伴って打ち込む必要が増えるため、必然的に形は変わりにくいものとなる。鑿を打つ際も、小さな石の場合、その石の大きさに見合った力加減で振動が効くように鑿を打ち込む。全力で打ち込めば小さな石は転がり何処かへ飛んで行くだろう。制作の過程では、素材と対峙して初めて感じるものが多分に存在する。素材と対峙して感じる印象は、実際の制作の場面で大きく影響する。善し悪しの問題ではなく小さな石、大きな石のそれぞれに独自の魅力が存在するといえる。このことは、作られた作品からは看取できるものではないが、作り手が素材に形を与える以上、表現に関わる根幹的な問題として存在する。

本作《Jangala》の制作を振り返れば、荒彫りを経て石塊において〈四肢動物が3本の足で立つ状態〉という構想が現れる。このことを契機として、〈造形として立つ〉ことと〈石として安定した状態で据わる〉この2つの制約を軸としながら、充実した量塊の実現を目指した。また、《塊I》と《塊II》では、外部から力を受けて凹面状の形を獲得し、受けた力の表出として凸面状の張りのある形を制作してきた。充実した量塊を実現する上で、このような力の関係性を探ることが重要であると捉えた。本作では、地面との関係において“立つ”という動的な原理を石塊に実現することを通して量塊の充実を目指した。具体的には4本の足のうち、地面から浮かせた足に当たる部分の形が全体の量塊の在り方を探る上で重要な指標となった。この足を浮かすためには、他の3本の足でどのように体を支えなければならないのか、筆者自身の身体感覚を通して特に重心の位置を探りながら形を追求した。結果として、4本足の内3本の足で立つ状態は実現したが、全体として控えめな動きに留まった。しかし、地面から浮いた部分と他3点で立つことで塊の強さと、空間に立つ緊張感が獲得できたと考える。この立つことによる緊張感は、“生”そのものの在り方を暗示するものでもある。生き生きとした生命観と結びつく張りのある形は、立つという動きを獲得し、存在をより具体的なものとしたと言えるのではないだろうか。作品の全容は【図IV-45】から【図IV-52】に示す通りである。論を進める上で、【図IV-45】の面を左側面とし、それに応じる形で背中部分や腹部とい

う示し方で論を進めてきたが、完成を迎えて作品としての正面を【図IV-45】とすることとした。地面から量塊が浮いていることの異様さが、本作の最大の見せ場であると捉えた。これに応じて【図IV-48】は背面として位置づけた。背面では、立つためにしっかりと地面を捉える動きが体現できたと考える。

作品と観者の関係性について考えると、制作の過程においては四肢動物を構想においたが、作品はあくまで作品として受け取り方は自由であると考え。筆者の理想とするところは、筆者が制作の中で感じ、形作った量塊の魅力がそのまま共感、共鳴されることである。筆者は、作品が何か具体的なものを示すものでなくても、良い塊だなと感じることは十分に起こりうることだと考える。今回の制作では作品に感じ得るための糸口として身体感覚を通した無意識の共感を実現することを狙いとしていた。特に、3点で立つという量塊の在り方を明確に意思表示したことは、観者にとっても共感する上での糸口になることが期待できる。

作品《Jangala》について、作品が置かれる場との関係について想像を巡らせるならば、屋内に展示するよりも屋外の自然の中に設置を試みたい。その際本作品は、一個の強い塊として地を踏みしめてその場を鎮めるような聖域としての空間が実現することが期待できる。また、作品《遺構》【図B】が正面性が強い作品であり、竹藪の前に作品を設置したのに対して、作品《Jangala》の場合、塊としての強い存在を意識して制作したことと、拓かれた空間（例えば、芝生の丘の上など周りに何もない場所）などに設置する方が、その魅力を発揮するような作品になったのではないだろうか。

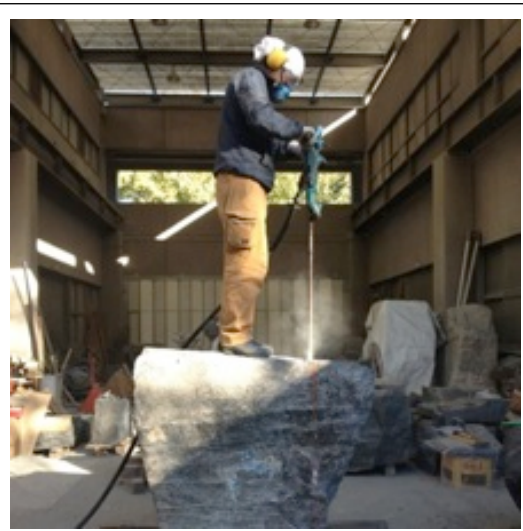
第4章 図版



図IV-1



1



2



3



4



5

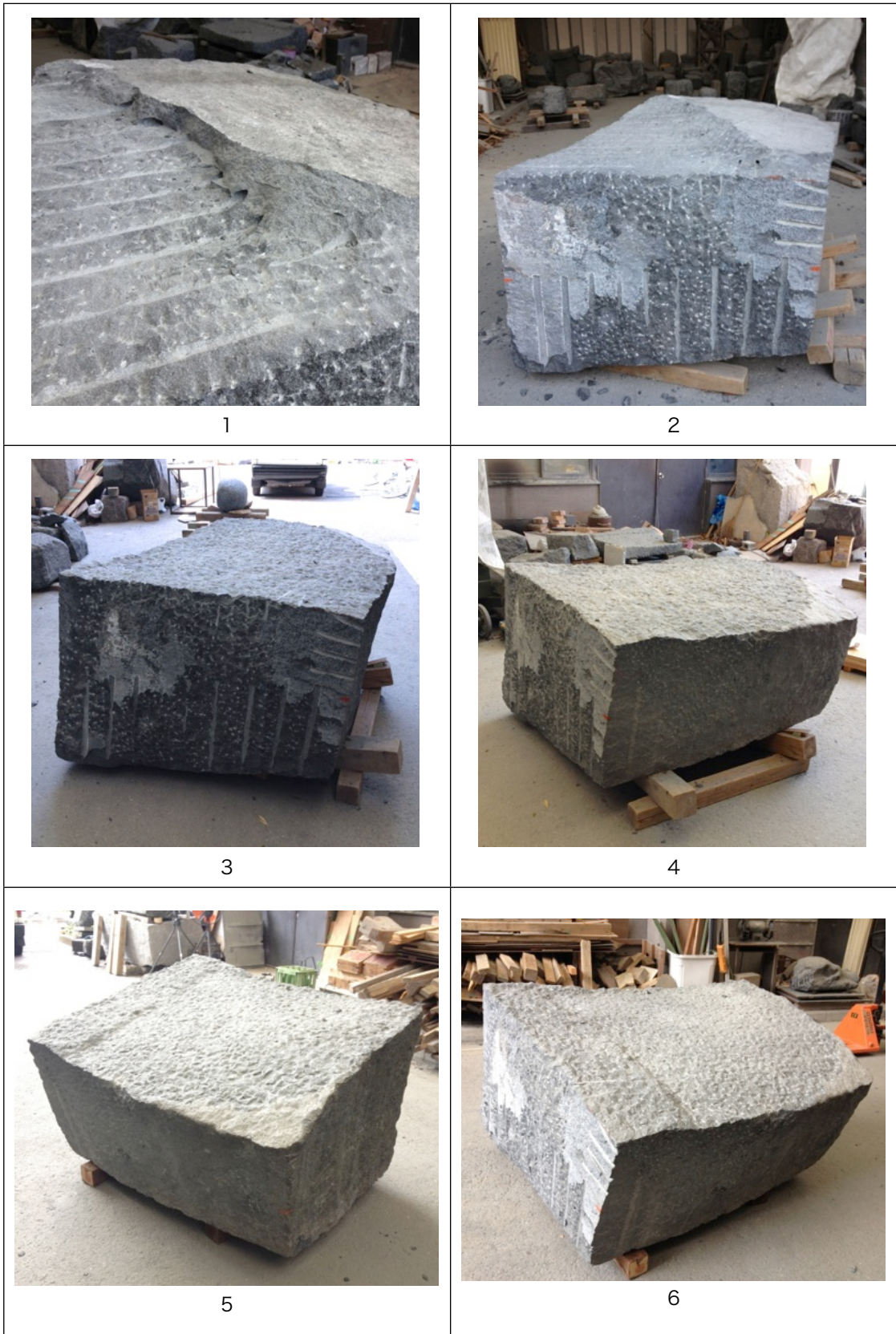


6

図IV-2



图IV-3



图IV-4



1



2



3



4



5



6

图IV-5



1



2



3



4



5



6

图IV-6



1



2



3



4



5



6

图IV-7



1



2



3



4



5



6

图IV-8



1



2



3



4



5



6

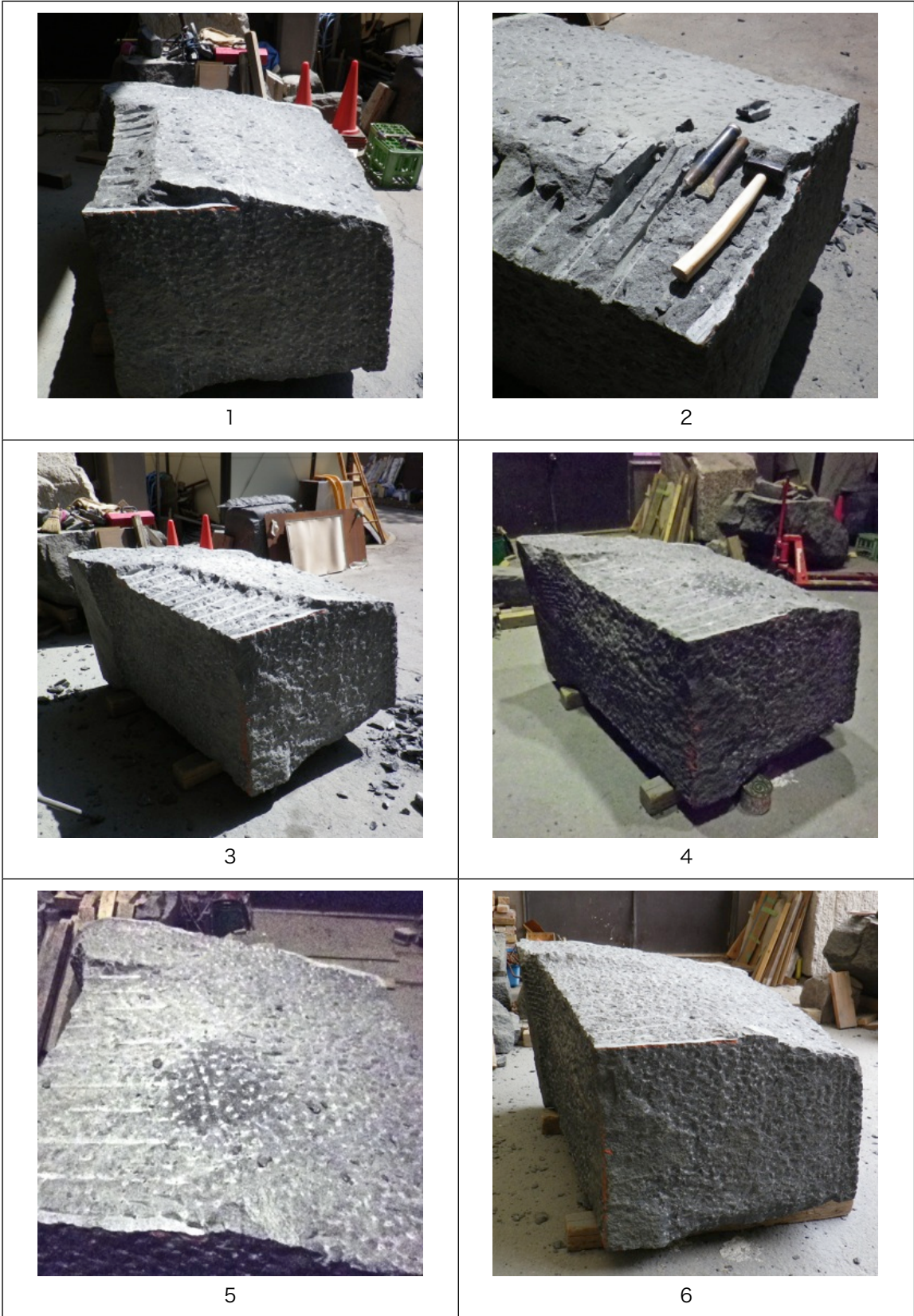
图IV-9



图IV-10



图IV-11



图IV-12



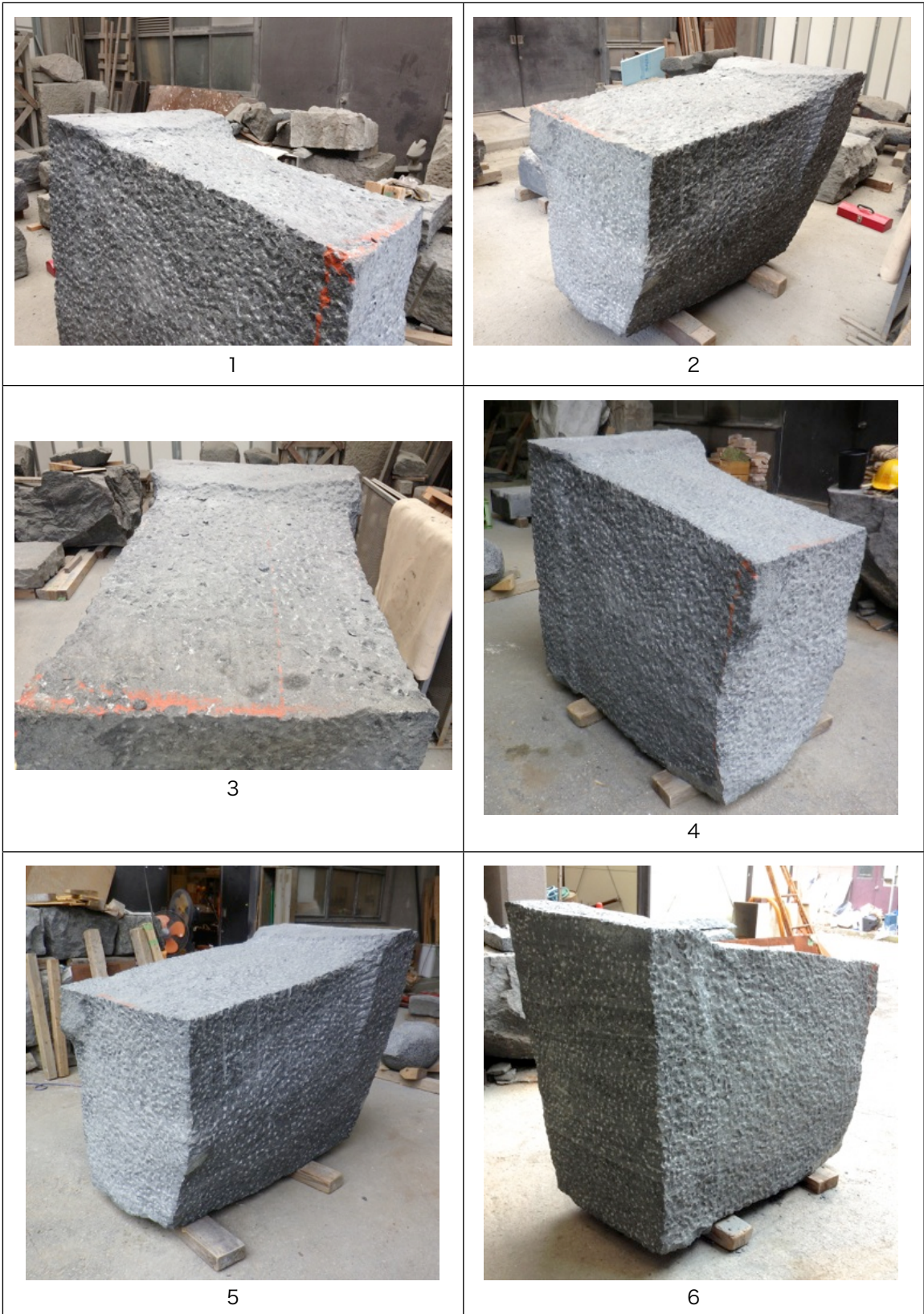
图IV-13



图IV-14



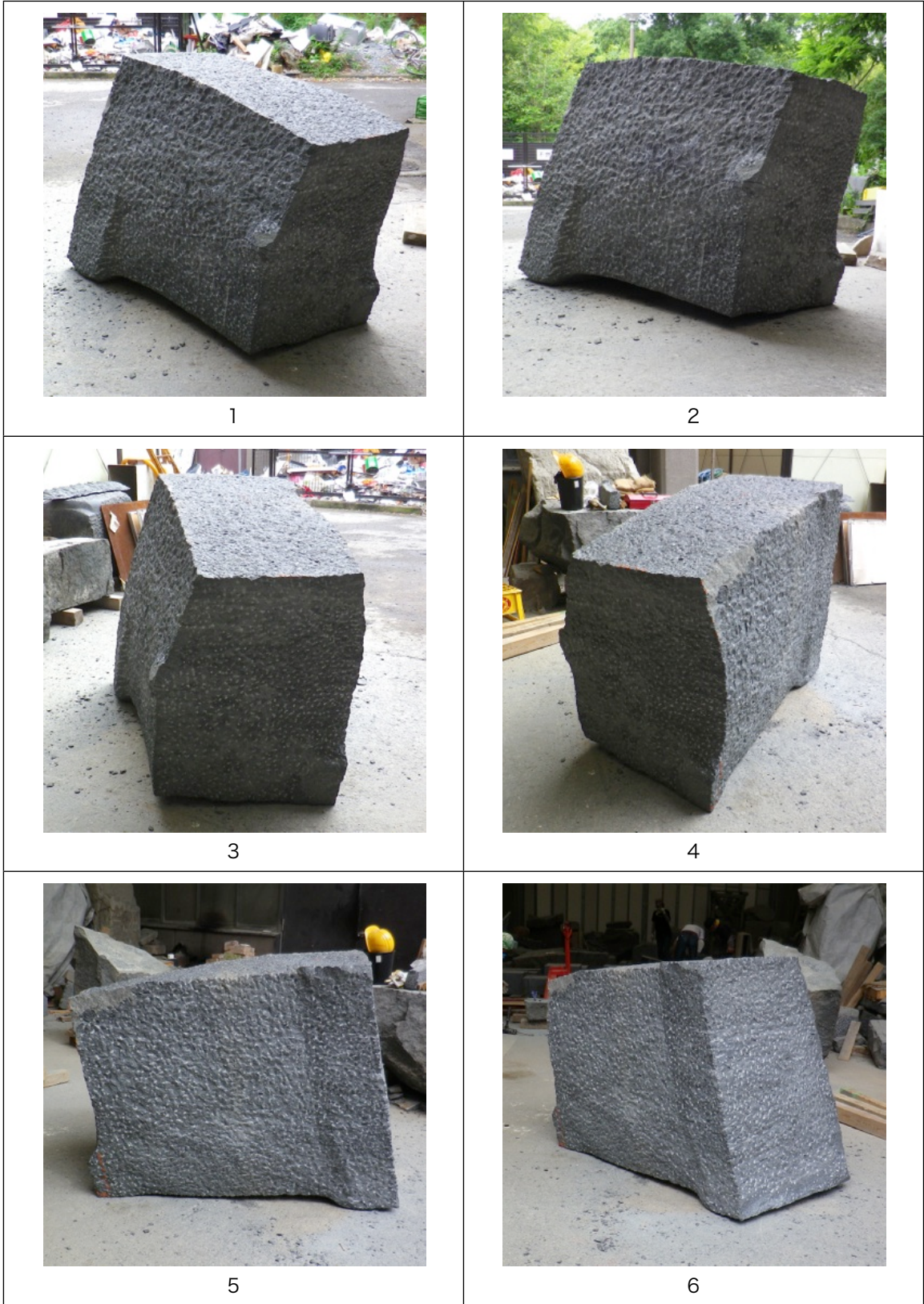
图IV-15



图IV-16



图IV-17



图IV-18



1



2



3



4



5



6

图IV-19



图IV-20



图IV-21



图IV-22



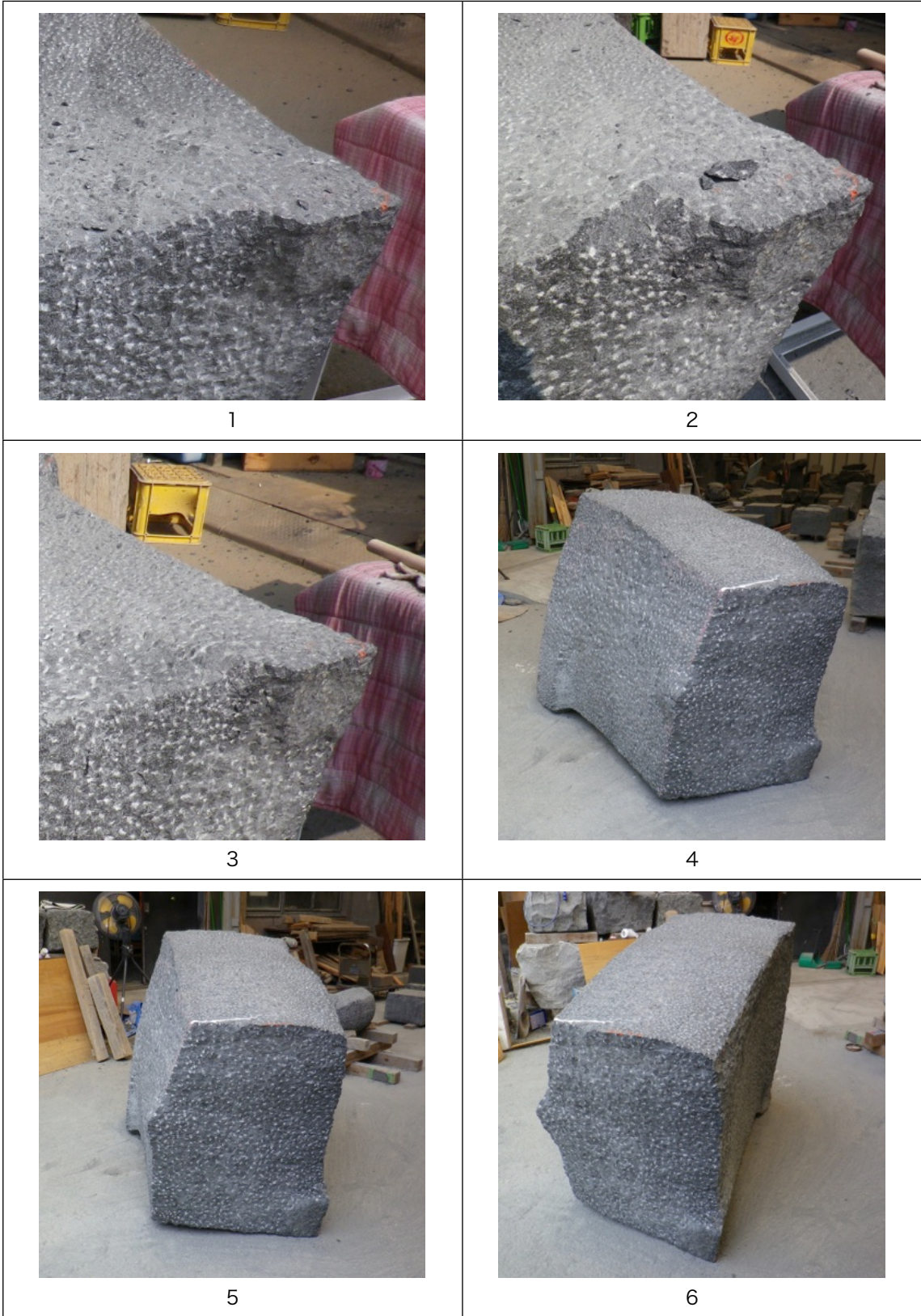
图IV-23



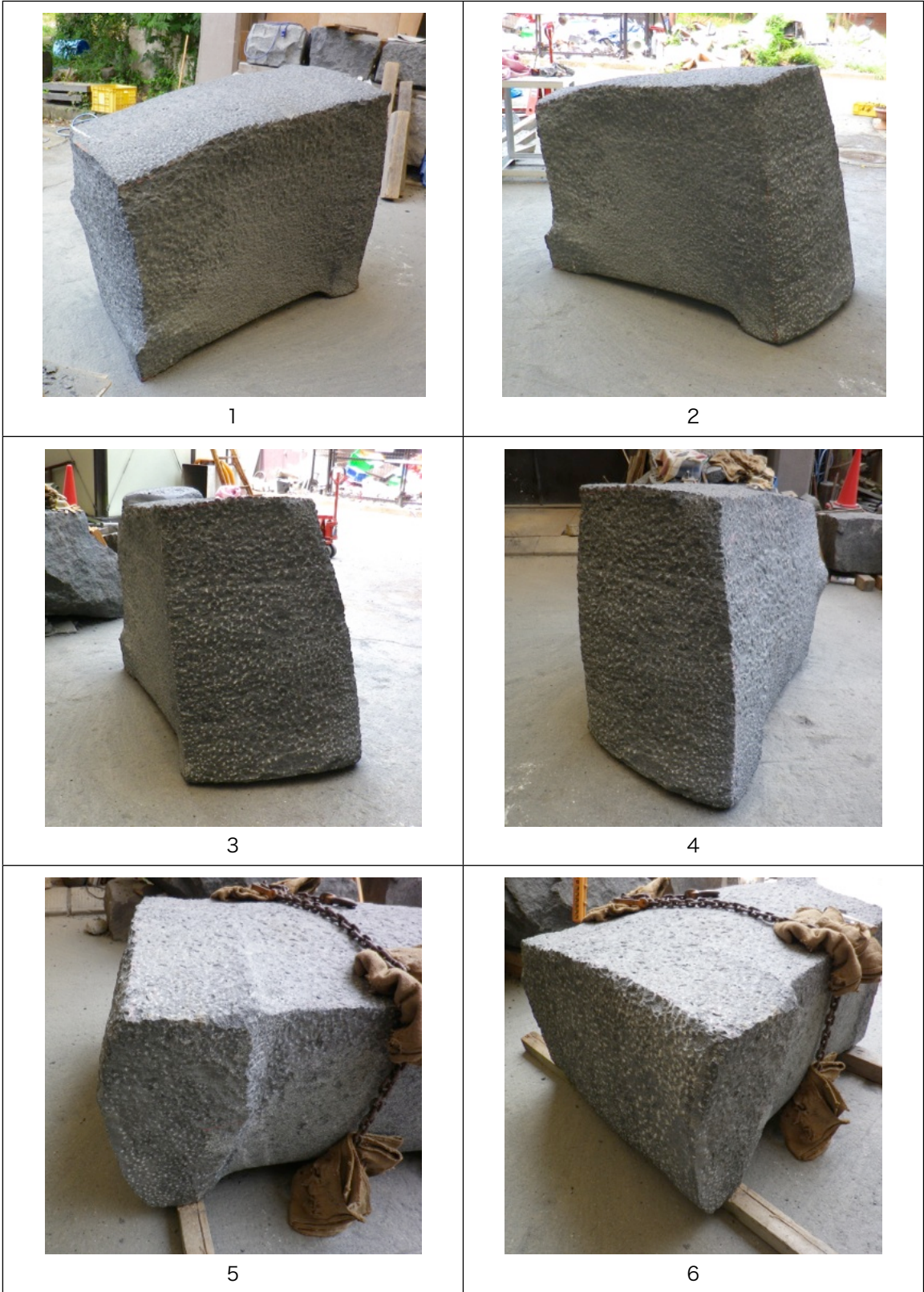
图IV-24



图IV-25



图IV-26



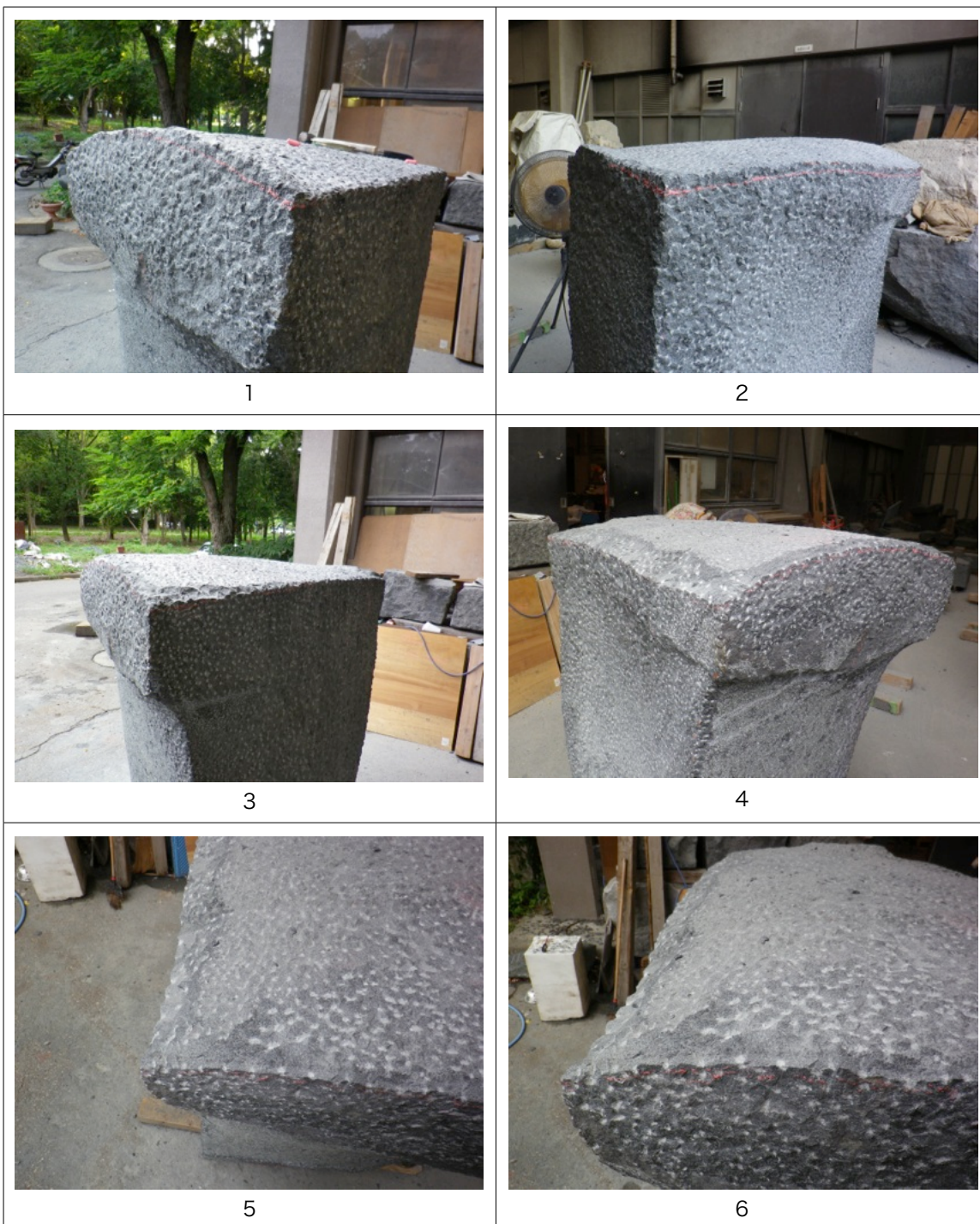
图IV-27



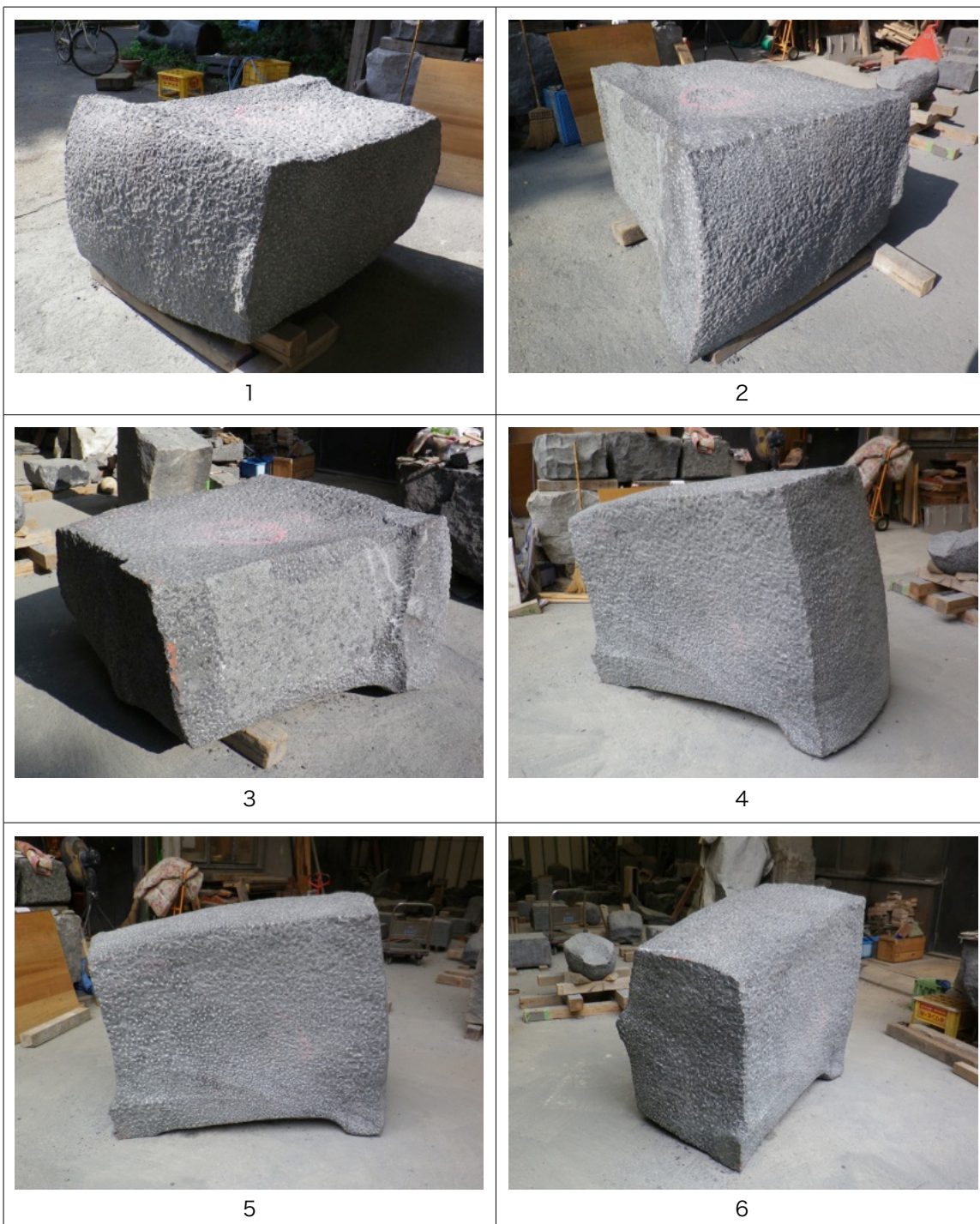
图IV-28



图IV-29



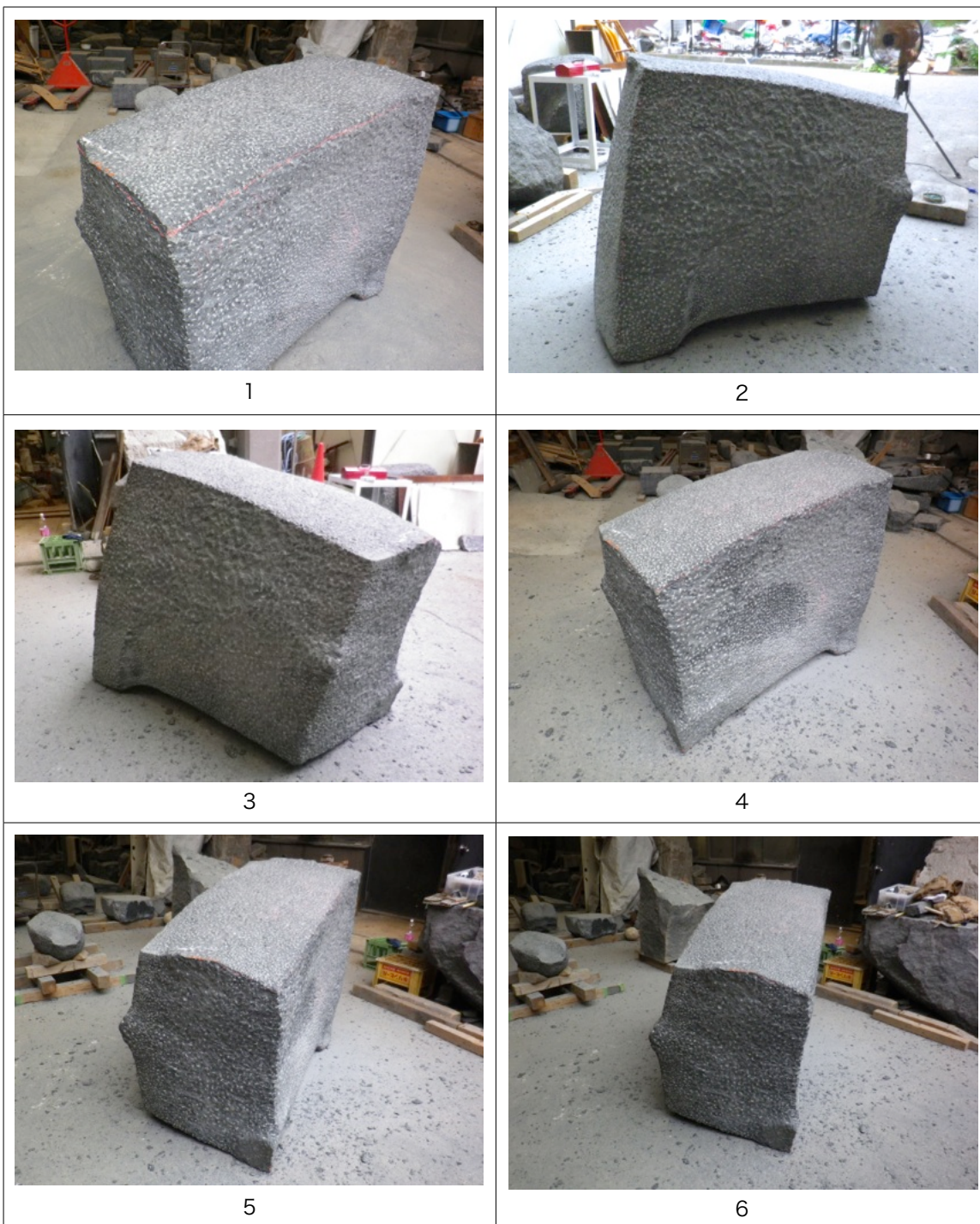
图IV-30



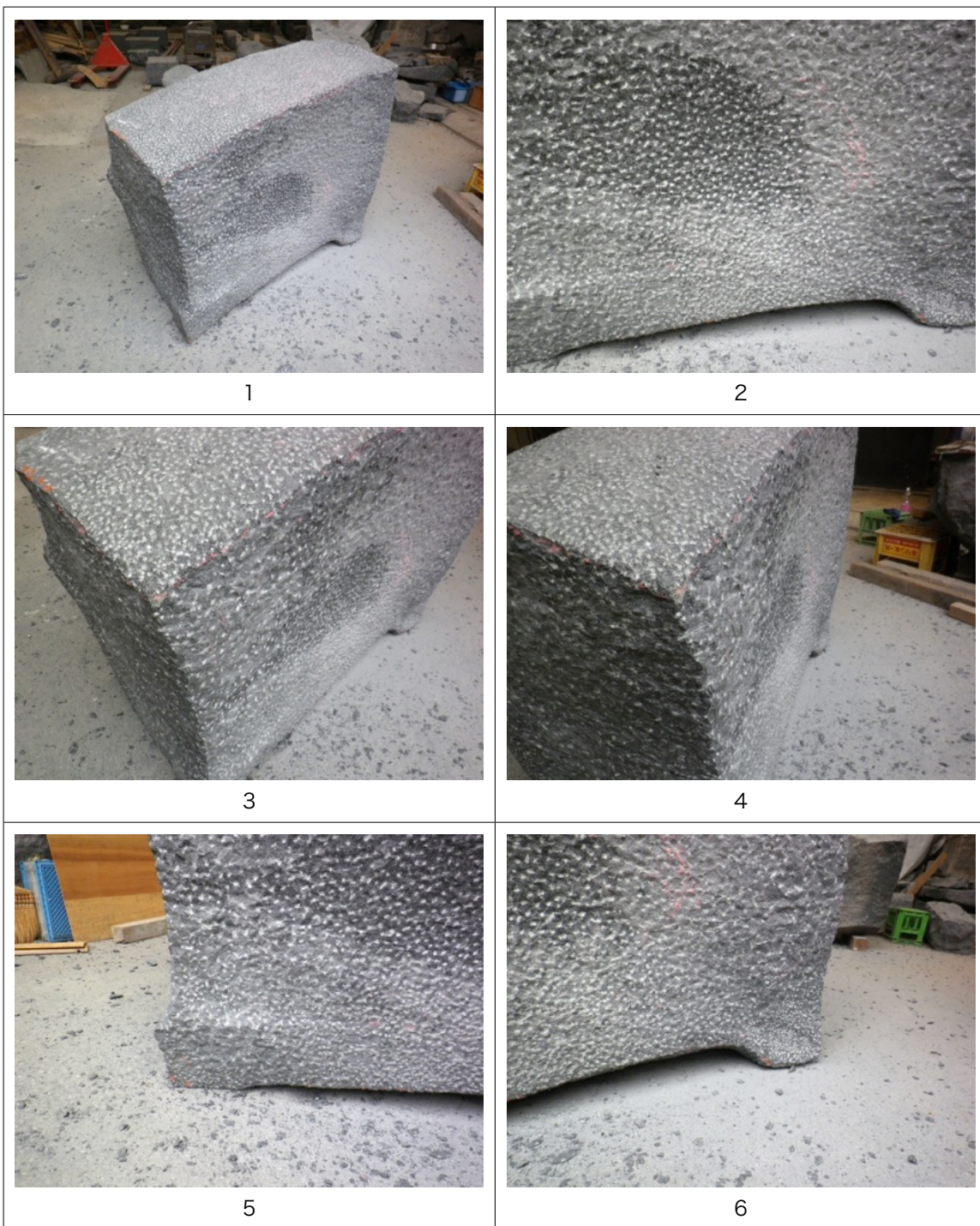
图IV-31



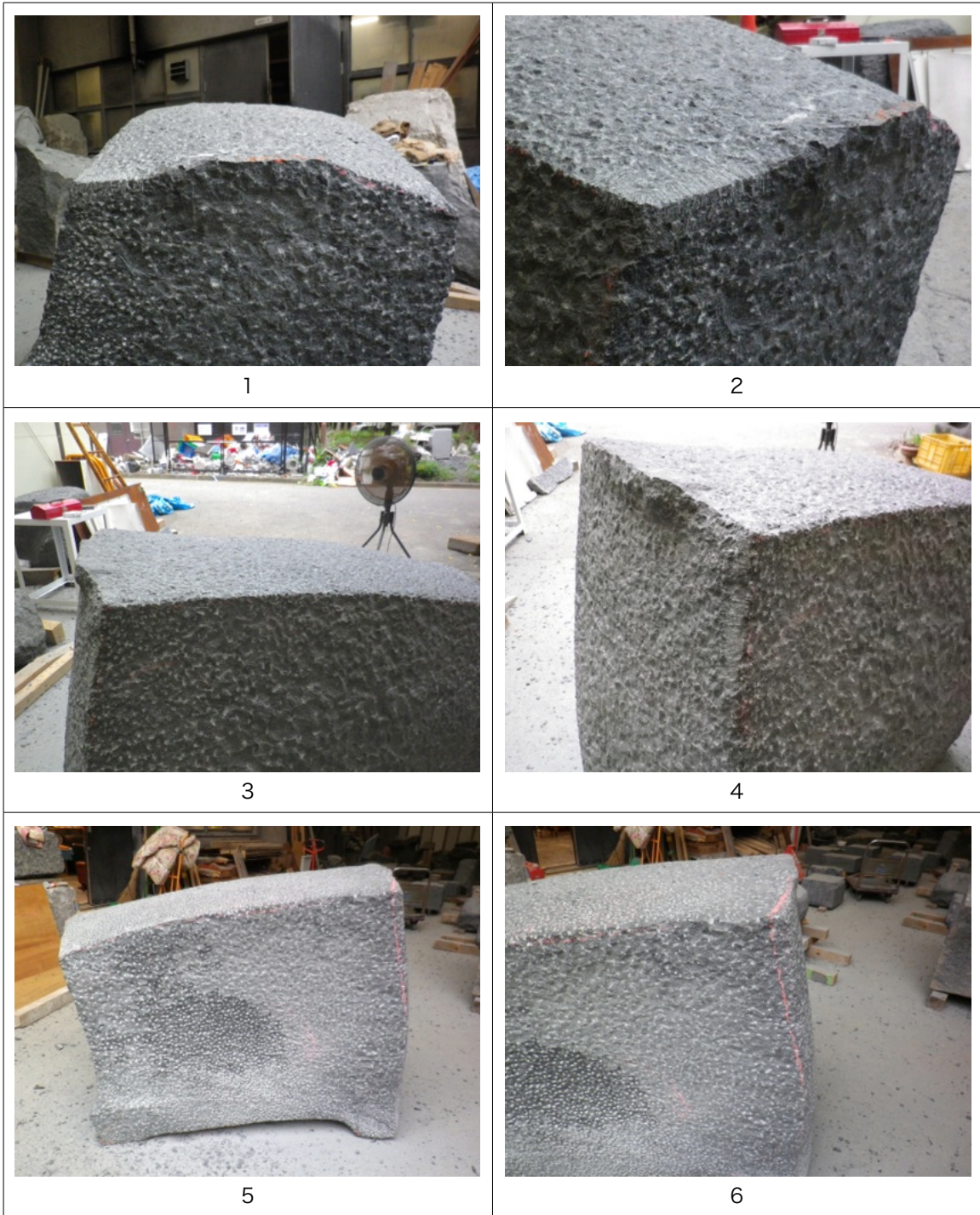
图IV-32



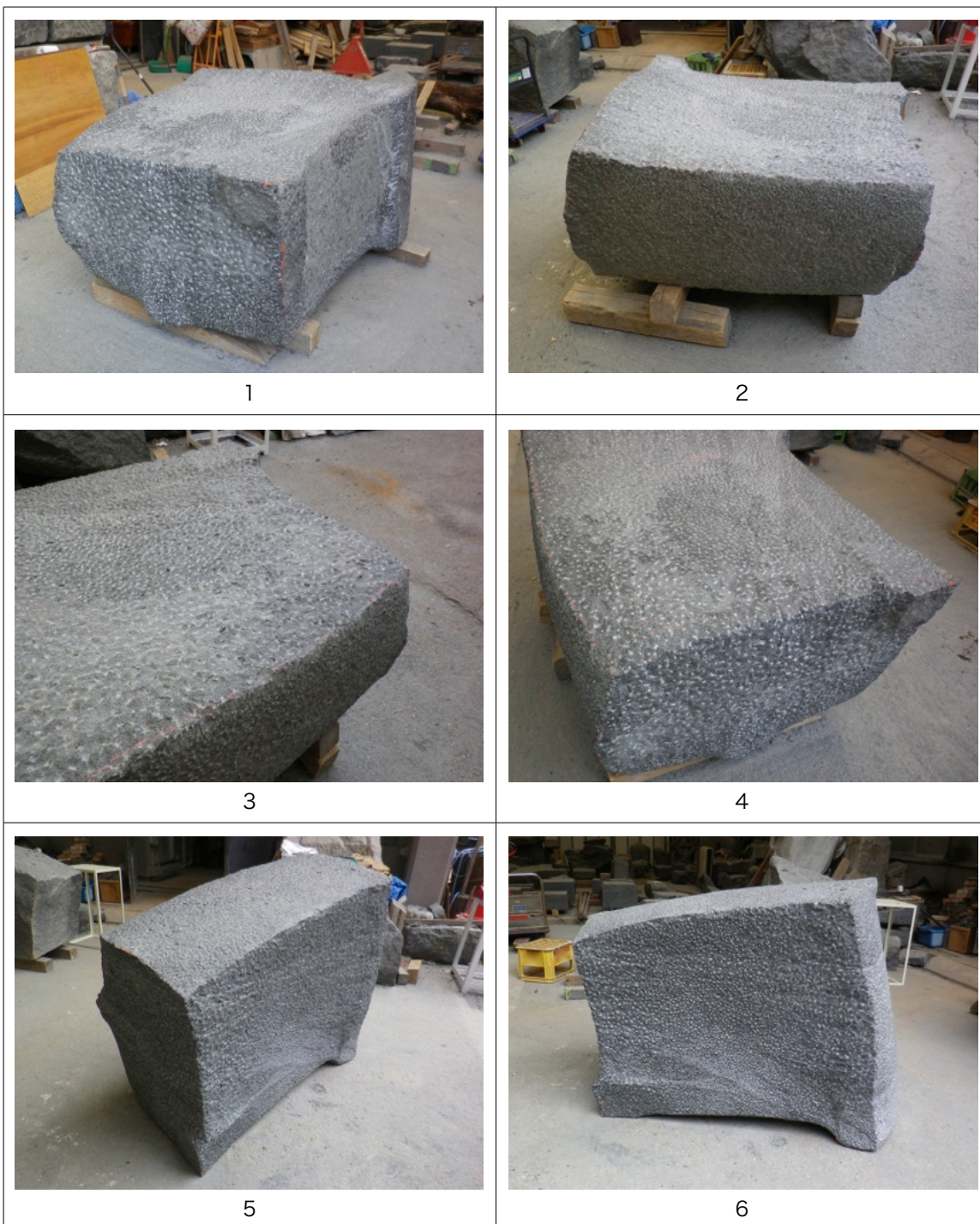
图IV-33



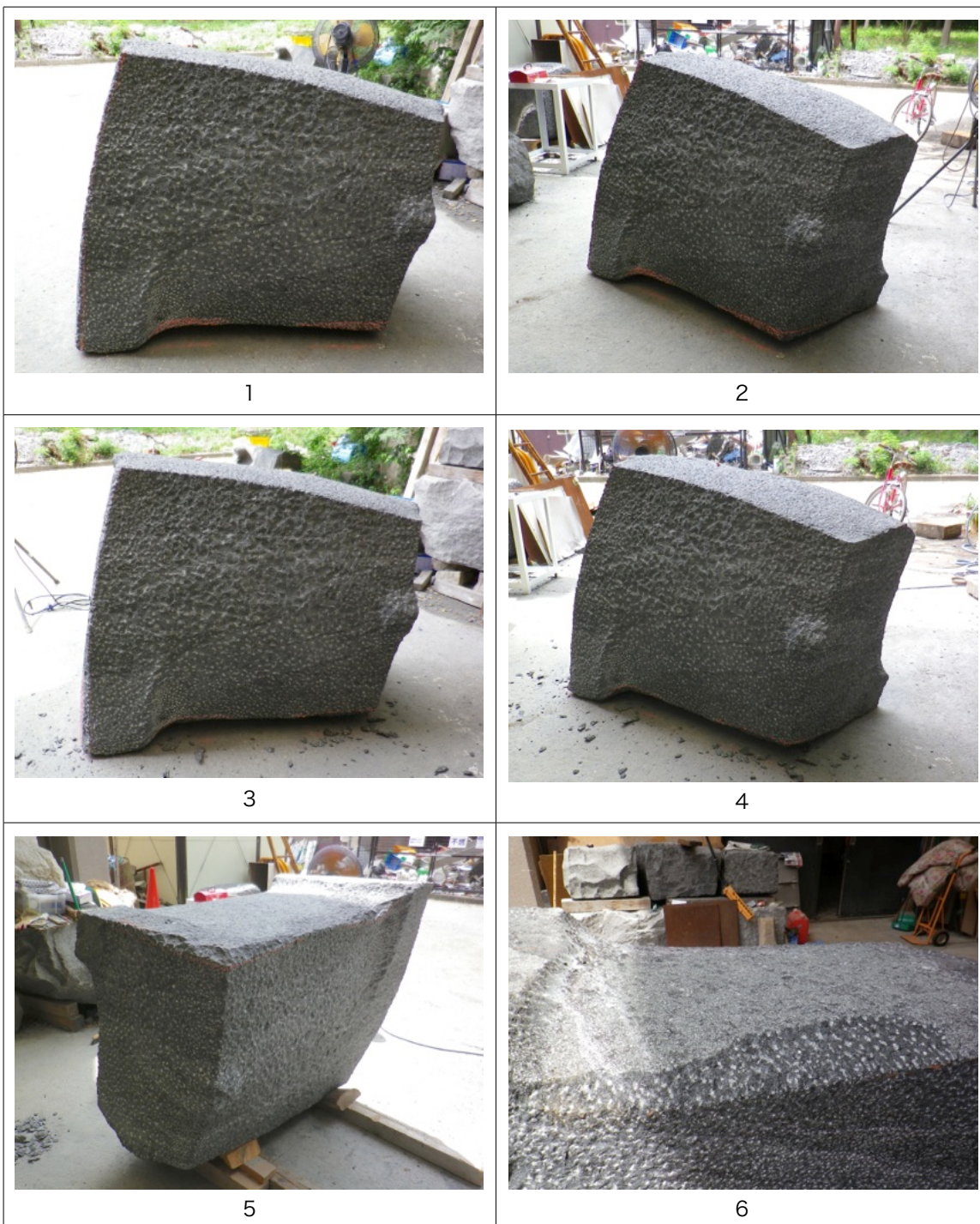
图IV-34



图IV-35



图IV-36



图IV-37



图IV-38



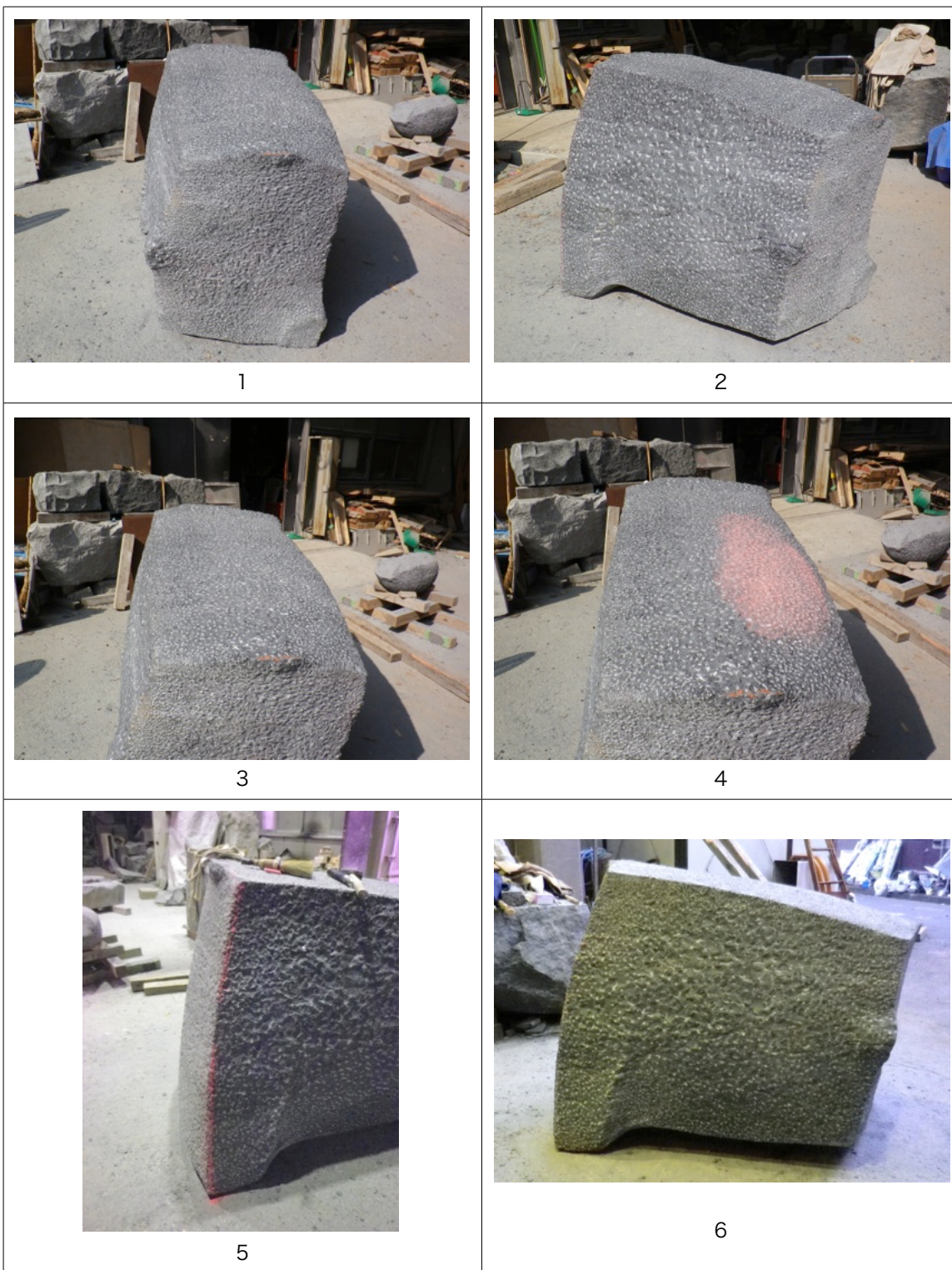
图IV-39



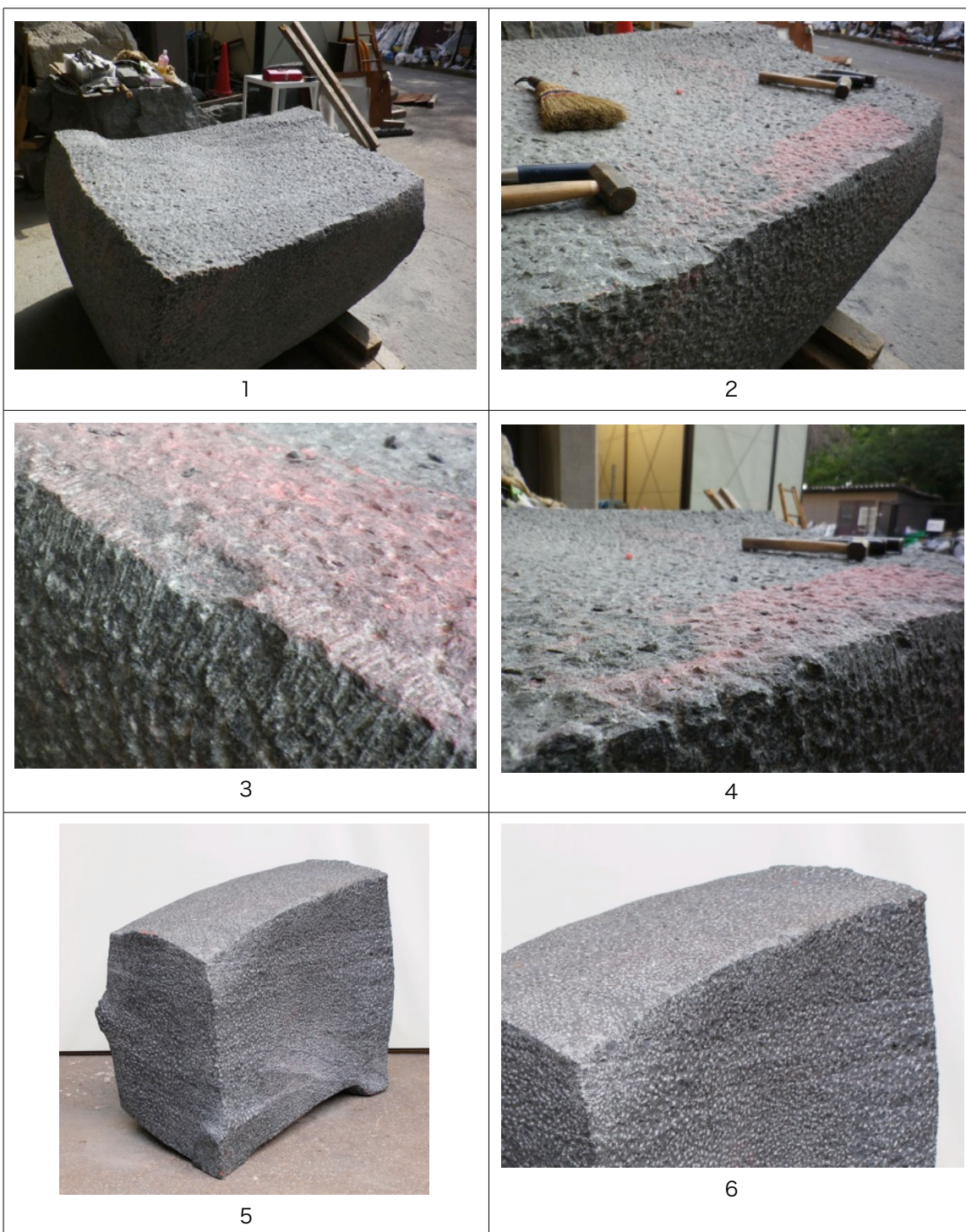
图IV-40



图IV-41



图IV-42



图IV-43



图IV-44



图IV-45 作品《Jangala》正面



图IV-46 作品《Jangala》右侧面



图IV-47作品《Jangala》左侧面



图IV-48作品《Jangala》背面



図IV-49作品 《Jangala》 正面右斜め位置から



図IV-50 作品《Jangala》背面左斜め位置から



図IV-51 作品《Jangala》背面右斜め位置から



図IV-52 作品《Jangala》正面左斜め位置から

結章

ここでは、制作研究を通して明らかとなった事実と未だはっきりとしていない部分とを整理することで、本研究における成果及び、課題と展望について言及する。

5.1. 黒御影石特有の量塊感と重心を意識した石彫表現の可能性

第1章において、筆者が制作に用いる黒御影石について、地学的な知見からその特性を明らかにした。筆者が制作に使用する浮金石は、マグマが地下深くでゆっくりと冷えて固まることで生成された斑糲（はんれい）岩である。金属を多く含むことから石は黒色を示し、結晶も均質であることが特徴である。また、石の中でも硬質な部類に位置づけられ、石自体の色とも相まって重量感のある石ということができる。

筆者は、黒御影石に直彫りという手段で制作に臨んでいる。その中でも特に、鑿と錘を用いて石を叩くことを重点を置いている。石を叩く感覚は微妙なもので上手くいく時とそうでない時では、五感を通してはっきりと自覚できる。筆者の場合は、その日の体調や状態によって、叩く感覚は微細に異なる。上手く叩ける時は石に気持ちが伝わるかのような感覚さえも得る。このように筆者の石彫制作の根幹には、石を快く叩くというものがある。このことは一過性のものではなく生涯に渡っての命題であると考えている。

石を叩くということに焦点を絞り、第1章においては特に、むしり仕上げ（むしり）による造形の特質に着目し、その特質について以下の3つの特徴を示した。

- (1) 石内部から外へと向かう力の方向性を有する面が得られること。
- (2) 点に意識をおいた手作業による鑿跡には、機械仕上げによる実現が難しい制作者の個性が直接的に現れること。
- (3) 制作者の構想にはなかった新たな形を模索する上で、“むしり仕上げ”による制作方法が機能すること。

硬質な石については、石に対して鑿を求心的に打ち込む必要がある。特に鑿による仕上げ段階においては、石の表面に対して垂直方向に鑿を向けて叩き、鑿跡の底面を揃えることを意識する必要がある。その際、打ち込む力に対して、石そのものの素材の抵抗として現れる鑿跡は、石内部から外へと向かう力の方向性を有するよう感じられる。また、純粹に鑿によって叩くことを軸とするならば、叩いた力が反対側へ抜けてしまうと石は割れてしまうため、自ずと一定の塊としての量が必要となる。薄い板状の形や角が鋭角な形については、鑿以外の道具を用いる必要がある。場合によってはグラインダ

一で削りながら形を彫り起こすこととなる。叩く行為を軸にすると求心的な形態へと向かうということができるだろう。

例えば、河原の石は角が取れて丸みを帯びている。これは、流水作用によって石と石がぶつかり合う中で角がとれて丸みを帯びたためである。先史時代の人々が造り出した石斧や石棒なども、石と石を打ち付け合って造形したものである。石と石を打ち付け合うことは、自然の原理でもあり、人間の本能に根ざした行為であると捉えることができるだろう。機械技術の進歩をはじめとして様々な要因を背景としながら石工職人の数が減少している中で、人が石と向き合って一つ一つ作品に形を与えるという営みに改めて注目する必要があるのではないだろうか。人類の営みの上で、繰り返されてきたことの本義を問わずに、ただ古いと切り捨てることは生産的な態度とはいえないだろう。寧ろ、繰り返されてきたことの中に意義を見出せるならば、それは時代や国を超えて人々と交感する糸口となり得る可能性を秘めていると考える。先史時代から繰り返し行われてきた石を叩くということは、筆者自身の制作においても重要な位置づけにある。筆者が鑿と鎚を用いて石を叩く時、意識が石という素材（他者）に浸透し、古代の人々と意識が通じ合うような感覚を得る。このようなイメージは、筆者の制作においては大切なことである。制作者と石の間にしか生まれない身体的な感覚が非常に重要な意味を持つと考える。

以上のような石との関わりについて第3章第1節では、直彫りによる制作についてブリコラージュという概念を用いて言及した。一般にエンジニアリングという言葉は、全体の構造を設計図に基づいて造り上げていくことを指す。これに対し、ブリコラージュは、その場にある資源を有効活用し、偶然性の積み重ねによって全体の構造を造り上げるという全く逆の立場をとる。その場にある資源というのは、ブリコール⁵⁰がその時々において〈何かの役にたつかもしい〉という予感を基に集めたものを指す。そして、これらの集められたものは、後に〈取っておいてよかった〉というかたちで実際に機能する。そのようなことから筆者は、石に直接働きかける中で現れる形のきっかけとなるものを見つけ出し、それらをブリコラージュしながら制作を展開しているといえる。また、この感覚は、③に挙げた「制作者の構想にはなかった新たな形を模索する上で、〈むしり仕上げ〉による制作方法が機能すること。」の具体的な部分に該当するだろう。

⁵⁰ブリコール(bricoleur)(器用人) 多種多様な仕事をこなす職業専門人。エンジニアとは異なり、仕事の一つ一つについてその計画に即して考案され購入された材料や器具がなければ問題解決できないのではなく、そのときの限られた資源の集合でなんとかするという方法で問題を解決する能力をもつ人々。

ブリコラージュの概念の〈役に立つかもしれないという判断基準で拾い集めること〉について、具体的な例を挙げるならば、木彫のように必要な量を取り入れるために寄せ木をすることが思い当たる。しかし、筆者の石彫制作においては、石を継ぐという行為は採用していない。また、複数の石を組み合わせることも行っているが、一個の石塊の中に形を見出す際に、はっきりとブリコラージュ的な態度を自覚している。一個の石塊に形を彫る場合は、石は元の大きさから小さくなる一方であり、新たなものを取り入れるという考えとは方向性を異にする。しかし、鑿と鋸を用いて石と向き合う中で形のきっかけが現れ、そのきっかけを拾い集めていく感覚を覚える。このように彫る行為としては量や要素を減らす方向性にあるにもかかわらず、制作者の感覚やイメージにおいては、寧ろ逆に広がりがあるというような矛盾するように感じられることが、制作の中では起きている。このような態度で、石の持つ量塊を筆者が受け止め、叩く行為を通してその形を抽出するということが筆者の制作の立場ということが出来る。

また、量塊の性質について、第3章第2節において言及した通り、筆者の目指す量塊の在り方としては、いわば果実が実るような張りを有したものである。或は、若さと子孫繁栄への願いとも結びつく身体的な張りを有する塊である。これらの張りのある状態は、いきいきとした“生”そのものの姿であり、国や言語を超えて人々に共感し得るものではないだろうか。このような量塊の性質の実現を目指して、黒御影石を鑿と鋸で叩くことによって造形している。以上のように、素材と行為と目指す方向性の三者は、不可分の関係性にある。

第3章第3節においては、作品と鑑賞者との接点を探るために、重心という観点から筆者の考えを示した。特に作品《Jangala》の制作を通して3点で立つ構造に興味が生まれたことから、3点で立つ構造の例を取り上げながら考察を深めた。身体感覚を通して知覚する“量塊の性質”と“重心の均衡”については、作品が生き生きとした生命観を孕む一要因であることを可能性として示し、自身の制作へも自然なかたちで取り入れ得る要素であるとした。

第4章では、作品《Jangala》の制作を通して、これまで考察を通して得られた可能性について実践を試みた。作品の構想・荒彫り・中彫り・仕上げについて制作過程の写真を多く取り上げながら省察を行った。明確な構想が現れるまでを荒彫りとし、作品の設置面が決定した後を中彫りと位置づけた。特に、作品がその場に“立つ”ように存在することを目指し、等身大の石塊に向き合いながら制作を行った。これまで、純粹に強い塊

や充実した塊を求めて制作に臨んできたが、本作では、3点で立つ構造を作品に取り入れ、如何にして重心の均衡を保つかという身体感覚を大切にしながら制作に臨んだ。

その結果、これまで純粹に強い張りを有した塊を目指して制作してきた作品と比べて、重力に対して立つことによる緊張を表現として取り入れることができたと考える。このことにより、その場への存在の在り方を以前よりも明確に示すことができたと考える。

これまでの論考を踏まえて以下の4つの結論を導き出した。

- ①筆者の目指すところは、果実が実るような張りを有する量塊を実現することである。身体的な張りは、若さと子孫繁栄への願いとも結びついているものと考えられる。これらは、“生”そのものの姿であり、国や言語を超えて人々に共感を得ることが可能性として見出させた。
- ②理想的な量塊を体現する上で、少なくとも黒御影石を用いた表現においては、鑿と鎚を用いて石に対して求心的に叩くことで得られる形の積み重ねが重要であると捉えた。
- ③量塊について“立つ”状態を実現するためには、造形的な側面から重心の位置を意識的に見出すことが重要である。制作した作品《Jangala》では、量塊性のみを意識していたこれまでの作品に比べて、存在を明確に示すことができた。特に、地面を強く踏み込んで重心を保つ作品の在り方は、力強さと立つことによる緊張が体現できた。
- ④上記の制作者による取り組みは、観者にとって作品と交感するための糸口となり得るものと捉えた。

上記①・②に関しては、第1章及び第2章の論考を基にしたものである。③については、第3章の考察を踏まえながら第4章における制作の実践を通して得られた知見である。充実した量塊の在り方について“立つ”状態を目指すことは、観者にとっての作品との接点となることが期待できるだけでなく、筆者自身の制作の中で形態を見出す上での大きな指針となることが明らかとなったことは本研究の大きな成果である。

以上のような表現の方向性に基づいて制作を進める上で、筆者が制作に使用している福島産の黒御影石（浮金石）は、非常に重要な位置づけにある。筆者が石を叩く中でも、黒御影石を用いて継続的に使用してきたことから、加工する際の素材の抵抗感に順応し、叩く技術の深まりを実感している。石を快く叩くということについて、その技術

的な深まりはまだ途上にあるものと考え、今後も筆者の制作の根幹的な命題であり続けるだろう。

量塊と重心という要素に注目して考察してきたことで、上記のような表現の可能性が拓けたことは、本研究の大きな成果であると考え。また、これまでの論考を踏まえて、黒御影石特有の量塊性と重心の位置に着目した著者の石彫表現は、古代の聖遺物や遺跡の要素を素地としつつ、それを内在させた表現であると位置づけた。筆者の今後の制作と研究においてこの課題を引き続き検証することで、本論がより説得力を持つものとなるように努めたい。

5.2. 今後の課題と展望

研究を通して黒御影石特有の量塊の魅力を継承しながら、量塊の在り方について特に、〈重心の位置と地面との接点〉という観点から新たな表現の可能性が見出させた。重心の位置について、作品設置の安全性確保を前提としながらも、表現との関係性から意識的に造形に取り入れることで、抽象的な量塊においても、立つ・倒れる・横たわるといような存在の在り方を明示することが可能となるだろう。また、そのようなイメージを明確にすることで、筆者が石と対峙する中で見出す形についても、より具体的なものとなることが期待できる。

量塊の張りについては、筆者が理想とする瑞々しく生き生きとした張りを有した形だけでなく、かたい印象の張り・やわらかく弾力のある張り・弱く繊細な張りなど様々な表情がある中で、一つの選択として筆者の目指している張りがあると捉えることができる。一個の塊の中において表情を統一することも表現の在り方の一つであろうが、硬く緊張している部分や、弛緩してやわらかい部分など意識的に変化させることも可能であるだろう。これらは、有機的な形態を実現する上で重要な要素となり得るものと考えられる。また、本研究においては、鑿による仕上げに絞って制作と研究を進めてきた。本来、石彫の造形手段には、割る・磨く・組む・配置するなど様々な選択肢が存在する。今後は、それら他の造形手段との関係の中で、考察を行い知見を深めたい。特に磨きに関しては、鑿の使用による仕上げの先の工程として位置づけることができる。磨くことも石本来の魅力を多分に引き出す手法であり、特に黒御影石においてはその変化が大きく現れるため、表現としての幅も広がりを見せるだろう。この点については今後の研究課題としたい。



図A 《moss-grown》 h90×w160×d110(cm)、浮金石、2009年、筆者制作



図B 《遺構》 h90×w260×d530(cm)、浮金石、2011年、筆者制作



図C 《遺》 h60×w90×d85(cm)、浮金石、2011年、筆者制作



図D 《遺構・門》 h42xw70xd60(cm)、浮金石、2012年、筆者制作



图E 《遺構 II》 h160×w80×d110(cm)、浮金石、2012年、筆者制作



图F 《块 I》 h13×w18×d9(cm)、浮金石、2012年、笔者制作



图G 《塊 II》 h10×w47×d51(cm)、浮金石、2013年、筆者制作

図版・表 出典

【序章】

- 図0-1 筆者撮影
- 図0-2 筆者撮影
- 図0-3 筆者撮影
- 図0-4 筆者撮影
- 図0-5 国宝重要文化財大全9考古資料,文化庁監修,毎日新聞社発行 1997年 p.435
- 図0-6 国宝重要文化財大全9考古資料,文化庁監修,毎日新聞社発行 1997年 p.445
- 図0-7 国宝重要文化財大全9考古資料,文化庁監修,毎日新聞社発行 1997年 p.38
- 図0-8 国宝重要文化財大全9考古資料,文化庁監修,毎日新聞社発行 1997年 p.85

【第1章】

- 表 I-1 筆者作成
- 表 I-2 筆者作成
- 図 I-1 筆者撮影
- 図 I-2 筆者撮影
- 図 I-3 筆者撮影
- 図 I-4 筆者撮影
- 図 I-5 筆者撮影
- 図 I-6 筆者撮影
- 図 I-7 筆者撮影
- 図 I-8 筆者撮影
- 図 I-9 筆者撮影
- 図 I-10 筆者撮影
- 図 I-11 筆者撮影
- 図 I-12 筆者撮影

【第2章】

- 図II-1 筆者撮影
- 図II-2 筆者撮影
- 図II-3 筆者撮影
- 図II-4 筆者撮影
- 図II-5 筆者撮影
- 図II-6 筆者撮影
- 図II-7 筆者撮影
- 図II-8 筆者撮影
- 図II-9 筆者撮影
- 図II-10 筆者撮影
- 図II-11 筆者撮影
- 図II-12 筆者撮影
- 図II-13 筆者撮影
- 図II-14 筆者撮影

- 図II-15 筆者撮影
- 図II-16 筆者撮影
- 図II-17 筆者撮影
- 図II-18 筆者撮影
- 図II-19 筆者撮影
- 図II-20 筆者撮影
- 図II-21 筆者撮影
- 図II-22 筆者撮影
- 図II-23 筆者撮影
- 図II-24 筆者撮影
- 図II-25 筆者作成
- 図II-26 筆者撮影

【第3章】

- 図III-1 筆者撮影
- 図III-2 筆者撮影
- 図III-3 筆者作成
- 図III-4 国宝重要文化財大全9考古資料 文化庁監修 毎日新聞社発行 1997年 p.160
- 図III-5 国宝重要文化財大全9考古資料 文化庁監修 毎日新聞社発行 1997年 p.85
- 図III-6 筆者作成
- 図III-7 筆者作成
- 図III-8 筆者作成
- 図III-9 筆者作成
- 図III-10 松井秀治著,『運動と身体の重心』,株式会社杏林書院,体育の科学社発行,昭和33年,p.9
- 図III-11 筆者撮影
- 図III-12 筆者撮影
- 図III-13 筆者撮影
- 図III-14 筆者作成
- 図III-15 「柳原義達展」酒井哲朗監修,編集:芳野明,金原宏行,毛利伊知郎,岡泰正、制作:印象社、発行:柳原義達展実行委員会©1995,読売新聞社,美術館連絡協議会,p.80
- 図III-16 「柳原義達展」酒井哲朗監修,編集:芳野明,金原宏行,毛利伊知郎,岡泰正、制作:印象社、発行:柳原義達展実行委員会©1995,読売新聞社,美術館連絡協議会,p.42
- 図III-17 「柳原義達展」酒井哲朗監修,編集:芳野明,金原宏行,毛利伊知郎,岡泰正、制作:印象社、発行:柳原義達展実行委員会©1995,読売新聞社,美術館連絡協議会,p.55

- 図III-18 「柳原義達展」 酒井哲朗監修,編集:芳野明,金原宏行,毛利伊知郎,岡泰正、制作:印象社、発行:柳原義達展実行委員会©1995,読売新聞社,美術館連絡協議会,p.75
- 図III-19 「柳原義達展」 酒井哲朗監修,編集:芳野明,金原宏行,毛利伊知郎,岡泰正、制作:印象社、発行:柳原義達展実行委員会©1995,読売新聞社,美術館連絡協議会,p.109
- 図III-20 「柳原義達展」 酒井哲朗監修,編集:芳野明,金原宏行,毛利伊知郎,岡泰正、制作:印象社、発行:柳原義達展実行委員会©1995,読売新聞社,美術館連絡協議会,p.72
- 図III-21 「佐藤忠良記念館所蔵作品選集」 編集・発行:宮城県立美術館,2001年
- 図III-22 酒井良,「《女》、その造形」,『礪山美術館報第31号』平成23年3月25日発行,礪山美術館、p.16
- 図III-23 酒井良,「《女》、その造形」,『礪山美術館報第31号』平成23年3月25日発行,礪山美術館、p.17
- 図III-24 「イサム・ノグチ展」 東京国立近代美術館,朝日新聞社,1992年,p.58
- 図III-25 「イサム・ノグチ展」 東京国立近代美術館,朝日新聞社,1992年,p.58
- 図III-26 「考古資料 国宝の美」 朝日新聞出版,2010年8月8日号,p.17
- 図III-27 「国宝重要文化財大全9考古資料」文化庁監修,毎日新聞社発行,1997年,p.201
- 図III-28 「赫赫宗周 西周文化特展」 国立故宮博物院出版,2012年,p.85
- 図III-29 「赫赫宗周 西周文化特展」 国立故宮博物院出版,2012年,p.97
- 図III-30 「商王武丁與后婦好:殷商盛世文化芸術特展」 国立故宮博物院出版,2012年,p.139
- 図III-31 「日中国交正常化40周年特別展 中国王朝の至宝」,NHK・NHKプロモーション・毎日新聞社,2012年,p.58
- 図III-32 「商王武丁與后婦好:殷商盛世文化芸術特展」 国立故宮博物院出版,2012年,p.72,73
- 図III-33 「赫赫宗周 西周文化特展」 国立故宮博物院出版,2012年,p.129
- 図III-34 「イサム・ノグチ展」 東京国立近代美術館,朝日新聞社,1992年,p.78
- 図III-35 「イサム・ノグチ展」 東京国立近代美術館,朝日新聞社,1992年,p.129
- 図III-36 「イサム・ノグチ展」 東京国立近代美術館,朝日新聞社,1992年,p.90
- 図III-37 「イサム・ノグチ彫刻展」 編集・発行:朝

日新聞東京本社企画部,1973年

- 図III-38 「イサム・ノグチ展」 東京国立近代美術館,朝日新聞社,1992年,p.79
- 図III-39 「巨石イギリス・アイルランドの古代を歩く」 山田英春 著,早川書房(株)発行,2006年,p.215
- 図III-40 「巨石イギリス・アイルランドの古代を歩く」 山田英春 著,早川書房(株)発行,2006年,p.117
- 図III-41 「巨石イギリス・アイルランドの古代を歩く」 山田英春 著,早川書房(株)発行,2006年,p.218,219

【第4章】

- 図IV-1 筆者撮影
- 図IV-2 筆者撮影
- 図IV-3 筆者撮影
- 図IV-4 筆者撮影
- 図IV-5 筆者撮影
- 図IV-6 筆者撮影
- 図IV-7 筆者撮影
- 図IV-8 筆者撮影
- 図IV-9 筆者撮影
- 図IV-10 筆者撮影
- 図IV-11 筆者撮影
- 図IV-12 筆者撮影
- 図IV-13 筆者撮影
- 図IV-14 筆者撮影
- 図IV-15 筆者撮影
- 図IV-16 筆者撮影
- 図IV-17 筆者撮影
- 図IV-18 筆者撮影
- 図IV-19 筆者撮影
- 図IV-20 筆者撮影
- 図IV-21 筆者撮影
- 図IV-22 筆者撮影
- 図IV-23 筆者撮影
- 図IV-24 筆者撮影
- 図IV-25 筆者撮影
- 図IV-26 筆者撮影
- 図IV-27 筆者撮影
- 図IV-28 筆者撮影
- 図IV-29 筆者撮影
- 図IV-30 筆者撮影
- 図IV-31 筆者撮影
- 図IV-32 筆者撮影
- 図IV-33 筆者撮影

- 图IV-34 笔者摄影
- 图IV-35 笔者摄影
- 图IV-36 笔者摄影
- 图IV-37 笔者摄影
- 图IV-38 笔者摄影
- 图IV-39 笔者摄影
- 图IV-40 笔者摄影
- 图IV-41 笔者摄影
- 图IV-42 笔者摄影
- 图IV-43 笔者摄影
- 图IV-44 笔者摄影
- 图IV-45 笔者摄影
- 图IV-46 笔者摄影
- 图IV-47 笔者摄影
- 图IV-48 笔者摄影
- 图IV-49 笔者摄影
- 图IV-50 笔者摄影
- 图IV-51 笔者摄影
- 图IV-52 笔者摄影

【卷末图版】

- 图A 笔者摄影
- 图B 笔者摄影
- 图C 笔者摄影
- 图D 笔者摄影
- 图E 笔者摄影
- 图F 笔者摄影
- 图G 笔者摄影

引用・参考文献

- 1) 舟越保武「石彫」,建畠覚造ほか,『新技法シリーズ彫刻をつくる』,美術出版社,36頁,1965年
- 2) 建畠覚造「基礎造形」,建畠覚造ほか,『新技法シリーズ彫刻をつくる』,美術出版社,17頁,1965年
- 3) 近藤鑑郎「石彫」,『造形ハンドブック-2』,造形社,4頁,1979年
- 4) 細井良雄『石彫基礎技法研究』,広島市立大学,65頁,2000年
- 5) 酒井良「《女》、その造形」,『礪山美術館報第31号』,礪山美術館,2011年3月25日発行,8頁
- 6) 池田吏志「石彫制作における磨き工程の意味」,『大学美術教育学会誌』,第36号,8頁
- 7) 岡安一男『石材工具あ・ら・かると』,石文社
- 8) 牟礼町教育委員会『牟礼・庵治の石工用具-重要有形民俗文化財-』,牟礼町 石の民俗資料館,109頁,1998年
- 9) 山上正二『石工事を科学する』,石文社,310頁,2010年
- 10) 日本建築学会『建築工事標準仕様書・同解説 JASS 9張り石工事』,丸善株式会社,185頁,2009年
- 11) 武井吉一,中山實,『石と建築 材料と工法』,鹿島出版社,161頁,1992年
- 12) 関陽太郎『建築技術者のための岩石学』,共立出版株式会社,149頁,1976年
- 13) ヴォリングゲル『抽象と感情移入』草薙正夫 訳,岩波書店,1958年(第15刷)
- 14) A・ヒルデブラント『造形芸術における形の問題』,加藤哲弘訳,中央公論美術出版,198頁,2005年
- 15) 李禹煥『新版・出会いを求めて—現代美術の始原』,美術出版社,230頁,2000年,第1刷
- 16) クロード・レヴィ=ストロース『野生の思考』,大橋保夫 訳,みすず書房,366頁,1976年,第4刷
- 17) ハーバード・リード『芸術の意味』,滝口修造 訳,みすず書房,193頁,2009年,第8刷
- 18) 高村光太郎 訳,高田博厚/菊池一雄 編『ロダンの言葉抄』,岩波書店,420頁,1979年,第22刷
- 19) 高村光太郎『緑色の太陽』,岩波書店,296頁,2010年,第4刷
- 20) 佐藤忠良『つぶれた帽子—佐藤忠良自伝』,中央公論新社,218頁,2011年
- 21) 柳原義達『孤独なる彫刻』,筑摩書房,206頁,1985年
- 22) 舟越保武『石の音 石の影』,筑摩書房,234頁,1985年
- 23) ジョン・ラッセル『ヘンリー・ムア』,福田真一 訳,財団法人法政大学出版局,317頁,1985年
- 24) 山田英春『巨石イギリス・アイルランドの古代を歩く』,早川書房,287頁,2006年
- 25) 内田樹『日本辺境論』,新潮社,2012年,254頁,32刷
- 26) 木村敏『時間と自己』,中央公論新社,2009年,26頁
- 27) 佐野勝司著『石ひとすじ 歴史の石を動かす』,学生社,212頁,2009年
- 28) 加藤碩一,須田郡司『日本石紀行』,みみずく舎,232頁,2008年
- 29) 鈴木政夫『日本の石彫』,東峰書房,297頁,1969年
- 30) 三木成夫:『内臓のはたらきと子どものころ』,築地書館,2011年,217頁
- 31) 「イサム・ノグチ展」東京国立近代美術館編集 朝日新聞社発行 1992年
- 32) 「イサム・ノグチ彫刻展」編集・発行:朝日新聞東京本社企画部、1973年
- 33) 「オブジェの時代展」編集:横浜美術館学芸部,発行:横浜美術館、2001年
- 34) 「日本の考古学—ドイツで開催された「曙光の時代」展」,奈良文化財研究所監修,小学館発行,2005年
- 35) 『別冊太陽 日本のこころ212 縄文の力』,湯原公浩 編集,平凡社,2013年
- 36) 『考古資料 週刊朝日百科 国宝の美 49』,朝日新聞出版,2010年8月8日号
- 37) 「誕生!中国文明」,東京国立博物館・読売新聞社 編集,読売新聞社 発行,2010年

謝辞

本研究を進めるにあたり、多くの皆様に温かいご協力やご助言を頂戴いたしました。この場を借りて改めて感謝の意を申し上げます。

筑波大学芸術系彫塑担当教員の柴田良貴先生、中村義孝先生、大原央聡先生、酒井良先生には、学群入学時より9年間にわたり貴重なご指導を賜り、大変お世話になりました。特に指導教員である柴田良貴先生には、日頃より制作者としての視点から作品制作と論文執筆に関するご助言を頂戴しました。また、石彫制作に関する基礎は、酒井良先生に一からご指導を賜りました。論文審査におきましては、筑波大学芸術系の守屋正彦先生、柴田良貴先生、中村義孝先生、田園調布学園大学の中原篤徳先生に貴重なご指導をいただきました。

学外においては、浮金石を運搬してくださる福島県田村郡在住の西牧金吉氏に、梔子の扱い方など、石の動かし方に関するご指導を賜りました。また、西牧氏ご自身の経験に基づく貴重なお話を伺えたことは、本論文を執筆する上で大いに役立たせていただきました。多摩美術大学美術研究科助手の江村忠彦先生には、論文の構成や研究の視点についてご教示いただきました。後輩の山本将之氏、川島史也氏、御嵩翔太郎氏には、三又を用いた検証の際にご協力いただきました。筆者は、一彫刻制作者として、まだまだ経験が浅く、制作を軸とした本研究を進めるためには、多くの方々のご助言とご支援がなければ実現できませんでした。今後とも石彫について制作と研究を継続し、次の世代へ伝えることを自身の担う役目として自覚し、邁進いたします。

最後に、これまで長きにわたり私に学びの機会を与え、見守り続けてくれた家族に感謝いたします。

2014年3月

小松 俊介