

<彫刻・陶芸・立体作品セクション>

	大森準平	菊池敏正	three	塚本悦雄	土屋仁応	長谷川学	毘堂	八木貴史	保井 智貴
1. 作品の主な素材	土	檜、漆※1	フィギュア	大理石	檜、樟、水晶	紙、鉛筆	檜、胡粉、顔料、漆など	透明樹脂、色鉛筆、木粉	漆、麻布、半貴石など
2. 作品の制作技法	手捻り	木彫※1	モデリング モールド 溶着	カービング	彩色木彫	拓本、紙工作	面打ち技法	カービング、 モデリング	乾漆
3. その技法の 成立時期／地域	縄文時代 約 5300~4800 年	平安時代※1	モデリング／約2万年前 樹脂（PVC）モールド・ 溶着／日本で 1941 年 から工業化	紀元前 3200 年頃 ／キラデス諸島 ※3	飛鳥時代以降の 日本の彩色木彫技法	拓本 不明／中国 紙工作 不明／不明 紙の発明 紀元前150年頃 ／中国	鎌倉時代後期	縄文時代草創期 約 12000 年～ 11000 年前 ※4	工芸的には約 9000 年前。 彫刻的には平安時代 ※2
4. 最初に学んだ 専攻／技法	手捻り	塑像	ササキ／染色 コイデ／高速実装機の オペレーション カワサキ／デザイン	彫塑	最初に学んだのは彫刻 その後保存修復	絵画	面打ち技法	彫刻	絵画
5. 作品の表現の 様式・ジャンル	陶芸	木彫	立体	石彫	木彫	立体	能面	彫刻	彫刻
6. 対象となるモチーフ、 参照されるもの	火焰式土器、縄文土器	学術標本※5	美少女キャラクター (2次元)	羊、タコ、人間など	動物、空想上の動物	武器、平家物語	西洋の名画に描かれた 人物の顔	装飾品、家具	人、人から 派生する何か、自然

※1 乾漆については、そもそも乾漆という言葉で表現されるようになるのは明治以降のものでそれまでは記述されていない言葉でした。また、乾漆という名前の中に、古典技法では脱活乾漆技法、木心乾漆技法、近現代で使われる石膏雌型等を使用した乾漆技法があります。その他に、漆の乾燥後した塗膜を細かく砕いて下地に使用する場合も、乾漆と呼ばれたりする場合があります。

私は普段の制作では木彫が多いので、あまり奈良時代の脱活乾漆技法を応用する機会は少ないのですが、漆を下地材やモデリング材として、様々な用途で応用する事は古典技法から学んだものです。

木彫制作については、漆下地、彩色までを一連の制作手法として多用しますのでそれらの成立時期という風に考えた場合、平安時代の彫刻技法が最も近いと考えています。また、教科書的には漆という素材については 9000 年前に土器や鍍に漆が塗られていました。

阿修羅等の仏像彫刻における脱活乾漆技法は奈良時代の制作技法です。その後、平安時代初期の木彫の成立をきっかけに、木心乾漆技法や木心塑像が発生するという順番になります。(菊池)

※2 乾漆技法は大まかに分けて二通りある。

1. 工芸的には実用品として使用するため用いた乾漆技法。(成立時期：不明(世界最古の乾漆製品は、約 9000 年前の、縄文時代早期、北海道旧南茅部町垣ノ島B遺跡から出土した副葬品らしい))

2. 彫刻的には古典彫刻に用いた乾漆技法。(成立時期：平安時代)

私が人物彫刻を制作する場合は漆器などの工芸的な乾漆技法がベースになっているが、場合によっては彫刻的な乾漆技法を用いる。しかし、どちらの乾漆技法を用いるにせよ、ほぼ我流に近く、いずれの二通りの技法に則してるとは言えないかもしれない。(保井)

※3 初期キラデス文化において制作された大理石偶像は、大理石の彫刻と呼べるものとしては一番古いものであると考えられることから、紀元前 3200 年頃(キラデス諸島)としたものである。ちなみに日本において最初の大理石の彫刻は、明治 14 年にイタリア人ラゲルザに師事した小倉惣次郎が制作した「阿若丸」という作品であるということである。後にその小倉惣次郎に師事した北村四海が大理石彫刻の先駆者となる。ただし、直彫りでの大理石彫刻に関しては、独学で石彫の技法を学んだ舟越保武が先駆者である。

また、多くの美術系大学の彫刻科や教育系美術専修科の教育現場では、約半世紀前、東京芸術大学に四国の石工が伝えた花崗岩や安山岩を加工するための技法をベースとした石彫実技教育が行われている。そのため、ここでの大理石の彫刻技法は、道具や手法、素材に対する考え方など西洋のものとは異なるところもあり、筆者の技法はこちら側を基本としているものである。(塚本)

※4 縄文時代草創期 約 12000 年～ 11000 年前というのは、日本最古とされて

いる土偶の制作時期です。

確実なことは誰にもわかりませんが、石器が使われ始めたのは、日本では 3～10 万年前ともいわれていますし、世界レベルでは 200 万年前とも。。。。

旧石器時代のようにとても古い時代ともなると、日本の土壌が酸性ということもあり、古ければ古いほど、骨や木など、きっと素材に使われていたであろうものがほとんど残りません。しかし石器の使用があった時点で、何らかの造形物の存在を示唆していると考えています。

それはモデリングも同様で、土(粘土質の土)を触って、遊びのような行動などの延長として、間違いなく、なにかをつくっていたはずで。

単に遺物がないだけで、なにかをつくる道具や可能性は十分にあったのです。はるか大昔のころから、何かを触って何かをつくっていたのです。生活する上での必需品のようなものだけではなく、彼らの眼差しは、ひとにぎりの粘土や、拾い上げた石ころにも向けられていたはずで。(八木)

※5 学術標本には自然の美しさや、知を結集させた無駄の無い美しさ等、芸術と非常に近い側面を感じます。また、国境な文化などに左右されない、最もグローバルなテーマになるものです。それらに対し、クラシックな古典技法を掛け合わせる事で新たな表現が作り出せるのではないかと考えています。(菊池)