

キーワード：

木
素材
加工法
教育
混合素材

木を素材とした造形表現に関する論文「木の造形」の続編。先の内容は木を使って作品を制作している作家を通して、造形表現の可能性について述べたものであった。今回は、「木の造形」を参考にした学生たちがどのように素材を捉え、どのような視点から作品を制作したのかを考察したもの。また前に触れる機会がなかった、木に加えて他の素材を複合的に扱っている作家と作品についても紹介する。

1. はじめに

平成12年に「木の造形」―素材としての木の可能性に視点をのいた教育―と題した論文を発表した。その頃美術館や画廊では、具象彫刻は鳴りを潜め様々な素材が生のもまで提示されるといった、もの派の延長線上にある作品が主力を占めていた。一方で大学の彫刻の授業は、木から形態を彫り出すいわゆる木彫技術に重点を置き、素材と表現に関する言及があまりなされていなかったように思う。その様な中で大学の造形教育はどのような方向にかじを取るべきなのだろうか考え、今後の授業の指針とするべくまとめたものが「木の造形」であった。

木を素材とした前衛的な作品を分析していく中で、素材の加工方法と使用素材の状態（木が成長する過程、あるいは使用そして破棄される過程）という視点から表現を考えることを学生たちに提案した。それから15年の年月を経た今、学生たちはどのように歩みを続け、結果を残してきたのか。残された作品を考察することで次へのステップを踏み出すための資料として今回「続・木の造形」を著した。また、先の論文では複合的な素材の扱いについては次回に送った。今や素材が単体で使われることの方が少ない時代でもある。この点に関しては、作家による木と他の素材とが複合的に扱われているケースについて取り上げた。併せて学生の中ですでに複合的に素材を使っている作品について紹介する。

2. 造形素材としての木

紀要「木の造形」においては、素材としての木の状態と、加工方法という2つの視点から表現の可能性を考察した。その際、木の生育過程と加工の度合いの順に検討しており、今回、比較参照が容易に行えるようその手順に従う。

2.1.1 自然木〈山に生えている時点〉

以前ここではデヴィット・ナッシュとジュゼッペ・ペノーネを例に挙げた。ナッシュは日本の盆栽のように生育する木の枝をまげて加工する作品を提示しており、ペノーネは立ち木に金属を絡ませ成長の過程で木が金属を包み込んで

いく様を作品化した。

・まだ大学が森に囲まれていた時、上記の例に対応したケースで、森の立ち木に引き出しを作って入れた作品がある（図1）。この学生はプロダクトデザイン専攻の学生で、木彫と家具を同列に置き制作したことが、その境界線を越えた自由な発想につながった。またこの時代には、大学のカリキュラムが、平面表現、立体造形、メディア表現、視覚デザイン、環境デザインという卒業時の区分けのみで、カリキュラムの履修は、学生の自主性に任されていた。そして、このようなカリキュラムが、枠を超えたスケールの大きい作品を作る要素になっていたことを付け加えておく。

2.1.2 自然木<切り倒された木に枝葉がついている状態>

ここでも作家の引用はデヴィット・ナッシュで枝のついた木を上下さかさまにして2分割したものの間に木の板を入れ梯子状にしている作品を例示した。のみでコツコツと仕上げるだけではなくチェーンソーで豪快に切り裂くことでスピード感のある新鮮な造形表現となること、またその枝が歩いている人間の足のようでユーモアを伴うことなどを挙げている。



（図1）学生作品

- 自然の木の枝をダボで繋げて束ねた作品(図2)。
下部はナッシュの足を意識して自然の木の枝ぶりを残して立たせ、上部は束ねた木を半球状に削り出した。その一つひとつの不定形な木の断面と隣の木との隙間が半球形に磨かれた上部と絶妙なバランスで成り立っている。作品としてのボリュームがあり、上部と下部のコントラストを十分意識したもので、すべて自分でコントロールした形ではなく自然の木の形を上手く受け入れて作品化している。この学生は、写真右下にあるように、自主的に制作ノートを置いており、そこに、他の作家からの引用も明示している。オリジナルな発想も大事であるが、学生作品においては、論理的で明確なメッセージをもって作品が作られることが大切で、このような態度が後の独創的な作品につながるのではないか。
- 木が二又になっているところを利用して鎖がつながっているように構成した作品である(図3)。二又の部分は繋げたのではなく元の木を鎖状に掘り抜くことでフレキシブルに繋がりが変更できるようになっている。真直ぐな丸太で木を鎖状に掘りぬく技法はよく紹介されているが、二又に分かれた枝を使って応用するという着眼点が面白い。
- 木の枝と竹ひごを使った作品で、木の自然な形と床との間に竹ひごを入れ空間に浮かせることで竹ひごが連続的に形作るその面が木の枝の流れを反映している作品がある(図4)。それは、ペノーネの作品で木の枝の形に沿って粘土をひも作り状に積んでいった作品を想起させる。この時ペノーネの作品は例示しておらず、繊細な作品ではあったがその新鮮な感性には瞠目した。

2.2 丸太

丸彫り彫刻の多くはこの状態から制作される。限られた木材の中にフォルムをまとめることで簡潔で力強いものになることを挙げている。また、遠藤利克の円柱形を基本とした円環状の構成からなる黒く焦げた木の作品を示し、シンプルな提示においても十分作品としての強さを感じさせることができる例としている。

- 学生作品で丸太を親指の形に彫り、反対側を印鑑としたものがある(図5)。双方とも円柱を基本としたものを組み合わせたもので、指の方は母印とみることもでき、この案外思いつかない共通項を作品にしたのは面白い。
- 丸太を加工せずにそのまま使用する学生はほとんどいなかった。木の作品に初めて取り掛かるとき、何か彫ってみたいという欲求が強いのであろう。また授業内で制作可能なスケールを教室のスペースから考えると、丸太をそのまま使った構成的インスタレーション作品は空間的に難しいかもしれない。



(図2) 学生作品



(図3) 学生作品



(図4) 学生作品



(図5) 学生作品

2.3 角材

角材は木を人間が扱いやすいモジュールとしての形に変形させたものである。そのことは寄木造りによる大型の作品を可能とした。また角材を基本とする建築的、構成的作品は空間における水平・垂直の関係を強く意識したものであり、制作にあたっては木取る、切る、継ぐ、組むといった一連の制作過程が正確で容易になることを説明している。

- ・ 縦に2分割された丸太をグリッド状に分割し再構成したものである(図6)。木の外側の表皮部分と分割された内側の平な部分のコントラストを生かしグリッド状に配置された角材部分を前後に少しずらしたものである。不定形な表皮の残る木を使ったことが効果的な表現となっている。
- ・ 読書好きの学生がシンプルな木片を棚に並べて本棚とした作品があった(図6)。シンプルな木片だけに拡張性がある。これが図書館レベルのスケールで作られたらと考えると可能性のある作品ではある。

2.4 板材

木を板材にすることで、空間を区切る、遮蔽するといった環境を取り込んだ作品の可能性に触れ、例としては川俣正を挙げている。また板を曲げることにより発生する弾性について言及し、当時著者が木をスライスしてその弾性を利用した作品を作っていたのでその紹介をしている。

- ・ 学生で板に着目して作品化したものは少ない。コンピューターの3Dスキャンニングを紹介したとき、その機能を作品に活用し板を積層した一例である(図7)。スキャナーはkinect v2を使った。ソフトウェアはwindows 8からデフォルトのアプリケーションとして付属された、3D Scanで取り込み3DBuilderで編集した。(当初windows10には搭載されていなかったが、後のバージョンアップで使用可能となった)それをAutodesk社が提供しているfreeソフトである123D Makeを使って断層模型を作成し、それを元に木の作品を制作している。前もって出来上がりが充分検討できたところが、コンピューターを使ったことのメリットとなっている。

2.5 合板

板の繊維の方向が交互に接着されており狂いが少ないこと、積層して塊にしていけることも可能で、積層された層は年輪のように美しい事と、接着する前に切り抜いておくと塊の木であると手の届かない内側まで先に作業ができることを伝えている。



(図6) 学生作品



(図6) 学生作品



(図7) 学生作品

- ・一人の学生作品は最後まで接着することなく、バイスで押さえながら研磨の作業まで行った。最終的には角柱の中にその形態を収め内部からライティングしている(図8)。
- ・もう一例は、木の枝とその枝の形の穴をベニヤ板を積層した角柱の中にあけた作品である(図9)。木の枝を板の厚みで輪切りにした位置で印を付け、その位置を丁寧に記録しながら板一枚ごとに穴をあけていった。角材のようなものでは到底開けられない曲がった穴であるのでベニヤを積層して作ることの必要性が良く理解できる作品である。

2.6 流木

この項では流木の持つ人工でも立木のもでもない独特のテクスチャーがあることに触れながら、その木の持つ記憶や時間について言及している。

- ・学生作品では流木の一部を鉛筆状に削り出し着色している作品がある(図10)。流木の水流で洗われた表面と曲がりくねった形態を渦巻き状に並べ、その一部から直線的な鉛筆が削り出され着色されたものは、人間の思考の道具と自然の中で淘汰されたものがうまく組み合わせられ見事なコントラストをなしている。



(図8) 学生作品



(図9) 学生作品



(図10) 学生作品

3. 木の加工法から

ここからは木の加工方法を検討することで、学生の表現の幅がどのように広がり、その作品をどのように考え制作したかを紹介する。紹介の順は、「木の造形」において記したものと同一である。

3.1 彫る

木の造形における最も基本的な加工方法であり、美術学校における伝統的な木彫技法は彫刻教育の基本となっている。「木の造形」のこの項では、原始美術において



(図11) 学生作品

洞窟の壁に彫られた祈りの対象としての呪術的なものからギリシャ彫刻のような人間の理想の姿を彫刻したもの、ロダンをはじめとする近代彫刻と日本の木を素材とした彫刻、建築的な構造を持つ構成的彫刻、現代美術の中の木の表層に焦点を当てた表現、もの派における物質の存在や関係について、具体的には関根伸夫の「位相大地」等を例に挙げながら、出来上がった形態だけでなく、その「行為」そのものを問題とした作品も紹介してきた。

- ・木の造形の授業を始めた頃、内容は2段階に分かれていた。最初は具体的な表現対象を学生が準備し、観察から始めた。後半は応用課題で「木の特性に焦点を当てた表現」をテーマとした。第一段階では迷いなく制作が始まり、形を正確に捉える技術的な修練にはとても良い。木の素材の良さを引き出し作ることの楽しさを味わいながら制作することを提案している(図11)。しかし、ややもするとあまり考えずに制作を進めるケースも多い。カリキュラム変更の中で授業時間が縮小されたのを機会に、応用課題だけに焦点を絞った授業となっている。
- ・もの派的な表現に興味を抱き、木の丸太の中心を抜いて移動させる表現を試みた学生もいるが、ドリルだけで抜き取ろうとしたが難しく、最後には残った部分を焼きとることで完成させた(図12)。単なる発想の鮮やかさだけではなく、制作プロセスの大変さを体験したことで、そこにかかわった時間や苦労の跡が作品を構成する重要な要素にもなっていることを肉体を通して確認できたのではないか。
- ・建築材から複数で履く下駄を彫って鼻緒を付けた作品がある(図13)。この作品は実際に履いて歩きまわることができ、彫刻であると同時にパフォーマンスを前提とした道具となっている。

3.2 割る

のこぎりで木を加工する以前は、斧が製材、製板作業の中心を担っていた。授業では加工された木の割れ肌の美しさに目を向けさせ、割れ目をもう一度接着剤で付けると割れ目がわかりにくくなることにも触れた。これは木では少し無理もあるが、石材ではピタリと元に戻りそのことを利用して作品化している作家も多い。また、木を割った時の木肌は、彫ったり磨いたものと違いその偶然で自然なテクスチャーを取り入れた作品もあることを伝えた。ここでは当時学生が3mほどの角材を矢で分割加工している様子を紹介している。

- ・過去に授業で森の中で木を素材とした実習をする機会があった。森の中で割った木を周囲の立ち木の曲がりによって積み上げ、自然木の表皮と割れ肌とのコントラストを効果的に用いた作品である(図14)。



(図12) 学生作品



(図13) 学生作品



(図14) 学生作品

3.3 組む

この項では、日本の神社仏閣の建築の木組み、組木細工等を参照しながら、最上寿之の瓦状の形態が繰り返し重ねられた木の彫刻「スッポンポン」を紹介。題名はその重ね方を擬音で表現したものである。そのような手法で作られたものは、木の塊から彫り出されたものと違い軽やかで、リズムカルである。また、小型のものであれば鑑賞者がその組み換えに参加することもできる。また木を組むことにより建築的スケールの大きい作品の制作を可能とし、内部に入っての体験的鑑賞も可能とすることを挙げている。

- ・既製品の楕円体と丸棒の木製ユニットを組み合わせることで人体の下半身を制作した作品である(図15)。この作品では個々の木製パーツの繋がりと全体としての人体の形状という2つの視点から楽しむことができる。また穿った見方をすれば、この木製パーツの結合を血管の循環系、あるいは遺伝子細胞のつながりと捉えることもできる。

3.4 寄せ集める

前の項の「組む」と「寄せ集める」ことをどこで区別するかの判断が難しいことを先の「木の造形」でも述べた。前者の場合は木の組み方に重点を置いた表現であること、後者の場合は材料がすでに持つ時間や文化の痕跡等の特徴が作品の重要な要素となっていることを判断の基準とした。

- ・床から天井まで渦巻き状に組み上げられた作品(図16)をこの項に入れるべきか迷ったが、ペンキ等が一度塗られた後に捨てられた角材を拾い集めて再構成したことに注目した。漠然とした全体プランをもとに偶然拾い集めた材料から細部が決定されている。

3.5 挽く

鋸(のこぎり)は古くから木を挽いて分割するための道具としてある。建具のような精密な作業をするものから木を切り倒すためのものまでその種類は様々である。近年においては、電気鋸あるいはエンジンチェーンソーのようなものがあり、大木でも昔に比べ容易に加工することができる。「木の造形」ではこのチェーンソーだけを使って作品を作っているデヴィット・ナッシュや戸谷成雄を紹介し、従来の彫刻作品のような鑿(のみ)により表面が仕上げられたものとは異なり、機械により豪快に加工された作品は木との格闘の跡がその力となっていることを示した。



(図15) 学生作品



(図16) 学生作品



(図17) 学生作品



(図18) 学生作品

- ・ 学生作品で木と豪快に格闘するような作品はなかなか出てこない。初めて体験する木彫の授業でそれを期待するのは難しいかもしれない。鋸で木の表面に切り込みを入れスライスしてずらしたかのように見せかけた作品がある(図17)。木の曲がりを生かしながら最小限の加工で作品化したものだ。

3.6 焼く

彫刻において「焼く」という手法が、使われているのは「もの派」以降ではないか。成田克彦や遠藤利克が炭そのものや、作品の表面を焼き焦がせて提示したのが最初であろう。それ以前においては、炭を造形作品として考えることは難しかったのかもしれない。その効果は、大別すると<その1>焼失してしまったものへの思い、<その2>炭素を主成分とした根源的要素のクローズアップ、<その3>焼け焦げた表面の色彩的効果などが挙げられる。

- ・ 学生の中でも何人かが、焼くことで作品化を試みた。その多くは前述の<その3>にあたる視覚的効果を狙ったものである。その中で<その1>の効果を活かしたのが、タバコを吸う学生で自分の肺と重ねて表現した図の作品である(図18)。木を球形に加工し袋矢(楔)によって分割した後、中を^{えぐ}抉りその挟りカスの中で燃やしている。

3.7 着色する

日本の近代彫刻(木彫)で着色したものが少ない理由に、装飾性を排除し塊や量感、木の質感が重視されたことが挙げられる。現代においては絵画と彫刻の境界があいまいになり、その中間的作品においては着色されることがむしろ必然的と捉えられるものが出てきた。ミニマルアートやプライマリースカルプチャーの作家の場合、木の表面を塗料により均質化、中性化して素材からくる感情的表現を極力抑えることを目的としたものなどが挙げられる。

- ・ 本学の学生の場合、カリキュラムにおいて絵画的 content と立体的なものを並行して履修している学生が多いため、立体の授業において色彩的な要素を自然な形で使っている学生も少なくない。彫刻作品の表面をキャンバスに見立てて着色したもの(図19)。色調により木片を塗り分けることで、二つの集合体の違いと調和を引き出したもの(図20)。廃棄処分となった机を塗りなおし、その上に色彩と長さによる2種類のグラデーションを意識し、色鉛筆を丘陵状に並べた作品(図21)がこの項ではあった。



(図19) 学生作品



(図20) 学生作品



(図21) 学生作品

4. 木と他の素材との組み合わせ

現代の美術における表現の多様化とともに立体作品の素材や形態もまた多様化し、木と他の素材とが組み合わせられているケースも多い。その場合は、それぞれの素材の特性をどのように生かした使い方をしているのか。他の素材との対比によって木の素材の特質がクローズアップされたり意味合いが変化したりする例も取り上げて考察を促した。木と他の素材とが複合的に扱われているケースについて、作家の作品を取り上げ、併せて学生の中ですでに複合的に素材を使っている作品と比較検討する。

4.1 木とテラコッタ

木は主に素材を削っていくカーヴィング技法を用いるのに対して、粘土は可塑性のある素材のためモデリング技法を用いる。このように正反対の制作過程である木とテラコッタを組み合わせた具象彫刻に湯川隆の作品(図22)がある。頭部や手など顔の表情や肌合いなど繊細な表現を用いたいところには、モデリングしたテラコッタを用い、一方ボディにあたる部分にはシンプルでシャープに加工した木を組み合わせている。そのためボディには具象彫刻特有のマッサやボリュームとは違った抽象的な構成が感じ取れる。また木の部材が構造的であるため人物像ながらもインスタレーションのように展示空間を構成でき、さらなる表現の可能性を見出した。一方で木目を視覚的に巧みに利用していることで、テラコッタの肌色と木肌が響き合い表現を豊かにしている。

4.2 木と金属

木の中に直接溶融するアルミニウムを鋳込むという手法で木と金属を結合させた夏池篤の作品(図23)がある。角材にドリルで穴を無数に空けその穴に溶融するアルミニウムが回るように繋いだ作品であり、木は砂型の砂の中にあるため湯の流れる部分は焼けこげが、燃焼に必要な空気の量がないため燃えてなくなることは無い。なんとも手荒でダイナミックな手法ではあるが、互いの素材の特徴を理解し、それぞれの物質としての限界での表情を生かした表現は、インパクトと緊張感を引き出している。炭化した木には儚さがあり、例え朽ちて無くなってもアルミニウムが、木があったであろう状態を暗示させる。自然と近代文明の関係をシミュレーション化した作品である。

- ・角材(木)と釘(鉄)とでできた学生作品(図24)。角材を使うことで木を直線的に組み合わせ、釘をまとめて溶接することで集合体を有機的な形にし角材に絡みつけた。釘が螺旋状にまとわりつく姿は、柱に絡む蛇のようにも見えて生命力を感じさせる。木は柔らかく鉄は硬い通常の特徴を逆手に取りコントラストを強調し



(図22)「Composition -Uomo-」2012年 湯川 隆



(図23)「VIOLATION」1988年 夏池篤



(図24) 学生作品

ていることが面白い。

4.3 木と石

4本の角材と石とで構成された作品(図25)に見えるが、実は1本の角材を十字に上下の方向から四分割しながら分断せずに薄い板一枚の厚み分で繋がったままになっている。薄くスライスされた板は力が増えられることで曲がり、また元に戻ろうとする力(弾性)が生じる。この弾性という板の持つ特徴を活かし、そこに石を挟み込むことで重力で落ちることなく止まる。また、木は石の存在により一定の隙間を保つことができる。したがって、木と石はお互いに寄り添う関係であり、東洋思想における『相依性』を感じ取れる。さらに角材を使うことでのニュートラルな印象は、自然石との対比がより明確に見える効果を生み、重そうな自然石が落ちずに止まっている様子には緊張感が漂っている。

- ・ヤジロベエの形態をした学生作品(図26)。アームの先に石を重りに利用したものであり、重り以外は木でできている。ボディは独楽の形に削られてはいるが、全体的に素材そのままの風合いである。特に重りの石とアームの木は最小限の加工にし、自然の形態を生かしている。そのため竹細工のヤジロベエのような素朴な民芸玩具のようにも見えるが、石がふわふわと動く様子は反重力的であり宇宙を感じとることができる。この作品が大型のものになるところを想像すると可能性を感じられる。

4.4 木と布(繊維)

そのままの木の枝や幹を使い森のような空間を半谷学は作り出す(図27)。その際に葉となるパーツには、海岸で採取した海藻と一緒に拾ったゴミや廃材とを藻の繊維に混ぜ込み紙(布)状にした独特のマテリアルを用いるのが特徴である。葉は再生を意味し幹となる木や森は生命の象徴に感じ取れる。また、作品は天井から吊すことで人や空調の動きでゆらゆらと揺らぎ、あたかも森に風が吹いているように見える。木の枝や細い幹をそのまま使用したことで、森のリアリティに加え軽さとしなやかさを上手く利用できている。布や繊維は、薄く柔らかいため組み合わせる素材が支持体だけになってしまいがちだが、この作品は葉にあたる布部分が帆となり幹や枝が支持体でありながらも表情として表現できている。見慣れた自然物の形をモチーフにしながら環境問題に対して私たちが考えるべき事柄の奥深さを内包している。

- ・枝と糸を組み合わせた学生作品(図28)。枝の自然なフォルムをそのままフレームに生かし傘のように組んだ作品である。傘の布に当たる部分に糸を無数に垂らし、



(図25)「圧力空間 8503」 1985年 夏池篤



(図26) 学生作品



(図27)「THE WONDER FOREST」2012年 半谷学

まるで傘から雨が降っているかのようなのである。軽さを利用し宙吊りにしたことで全体も揺れるので浮遊感を感じられる。木の枝を用いて傘をモチーフにし、糸を雨に見立てた表現が興味深い。

- ・木と紐を組み合わせた学生作品(図 29)。直方体の木を直線的に分割し、穴を開け、その穴に紐を通し元の直方体を再構成したもので、接着剤ではなく紐で縛ったことで、形態だけではなく形態の間にも視線が向けられ、日常では意識することのない物質間に発生する圧力や重力、張力を視覚化している。
- ・合板と糸を組み合わせた学生作品(図 30)。円形の薄い合板と糸を弛みなく張ることで、直線的に見せ、円形の面と線との幾何学的要素による立体構成になっている。合板を赤一色で着色することで質感による主張を中性化し、さらには糸の白さとコントラストがコンポジションを効果的に見せている。同一形体が連続する構造であり、パーツを増やすことで空間を構成できるため、インスタレーションとしての表現も可能である。

4.5 木とプラスチック

木造建築における屋根の構造材である垂木を寄せ木として扱い、プラスチック(F.R.P.)を組み合わせた宗政浩二の作品(図 31)。プラスチックの軽量かつ強度のある特徴を利用し、向かい合う壁に作品を突っ張らせることでそれ自体を支えている。このため展示会場での設置における微調整が必要であり、木取る、切る、繋ぐ、組むといった一連の制作過程が正確かつ容易に行える角材を組み合わせることで、現場での作業を可能なものになっている。垂木もプラスチックも共に軽量であるため作品自体を壁に突っ張らせる展示が可能であり、台座もなければ床に直置きでもない、彫刻の重力からの解放に向けた可能性を追求している。

- ・自然木にコンセントやコードなどの電気配線関連の物とを組み合わせた学生作品(図 32)。コードがつる性の寄生植物のように全体に絡みつき自然木のフォルムを生かしている。また、部分的な着色もコードの延長の様に見え効果的である。組み合わせの調和が非常に良く、再生可能エネルギーや電線と景観への意識など、自然と文明の共存へのメッセージが分かりやすく受け取れる。

4.6 木とガラス

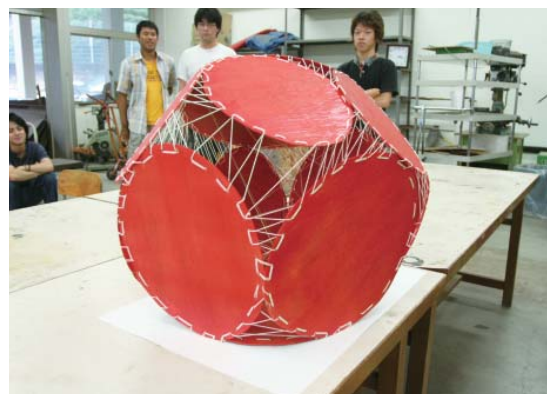
流木と板ガラスを組み合わせた作品(図 33)。透明板ガラスをスタンドグラスの技法を用いてドーム状にして外側を覆うことで温室の様に保護された空間を作り、流木や枝などの自然木と組み合わせている。そのためガラスのドーム内では脆い流木や折れやすい小枝などを使い繊細



(図 28) 学生作品



(図 29) 学生作品



(図 30) 学生作品



(図 31) 「理科1」1991年 宗政浩二

な表現を可能としている。また木とガラスと金属の組み合わせは建築的であり建築模型やジオラマの様な効果を生んでいる。

- ・流木のフォルムをそのままに一部分に積層した板ガラスを挟んだ学生作品(図34)。流木は山にあった時から漂着するまでの長い年月を内包しており、その時間も造形要素である。そのためガラスに置き換えられた一部分は出土された土器の足りない欠片の様であり、流木が内包する時間の記憶がそこだけ抜け落ちたかのように提示されている。

4.7 木と既製品

取り壊された木造建築の廃材とテレビを組み合わせた土屋公雄の作品(図35)。木造建築の廃材は、使用による傷や凹み、風化や日焼けによる変色など、家の記憶とも受け取れる経年変化が見て取れる。また、元々は角材や板材であり、空間における水平・垂直の要素を意識しやすい。そのような廃材の特徴を生かし、床から天井まで積層した様子はまるで地層のようであり、所々に嵌められたテレビは化石のようである。高度成長期に『三種の神器』として新しい生活の象徴であったテレビのブラウン管の光がもの哀しい。

- ・ヴァイオリンのボディの裏側に木をはめ込みミイラや化石の様な形状で背骨の様に彫った学生作品(図36)。ヴァイオリンのフォルムは女体を模倣していると言われていほど有機的であり、マン・レイの「アングルのヴァイオリン」を連想させる。同じような形状の弦楽器が動物の甲羅などをボディに使用することがあるため、背骨のデザインが自然に馴染んでいる。特に木工製品の場合は経年変化での使用による傷や手垢のような趣が木彫りの表情と相性が良いのであろう。
- ・元の木の手持枝ぶりをそのままにフレームに利用した一輪車の学生作品(図37)。彼女は一輪車の学生オリンピックにも出場した経験を持っている。木と組み合わせている既製品はペダル部分だけであり、シンプルな形状の組み合わせのため非常に良くまとまっている作品に見える。そつない各パーツのバランスは一輪車を知り尽くしている彼女だからこそできた表現であり、実際に乗ることができる体験型の作品である。

5. まとめ

15年の間に短大は大学に変わり、豊かな森に囲まれた丘陵地帯にあったキャンパスは、住宅街の一角に移転した。当時は必要があればすぐ横の森から素材を採取することができたが、今はわずかにキャンパスの周辺に植え



(図32) 学生作品



(図33)「プラスチック」2016年 鈴木亘彦



(図34) 学生作品



(図35)「洪水の果てに」1994年 土屋公雄

られた木を枝打ちと称して入手する以外は、業者に依頼して丸太を購入するほかない状況である。このように制作環境が変わった中での結果ではあるが、学生たちは提案された課題に対し積極的に取り組んでいるのが伺える。

授業初めのプレゼンテーション時には過去の学生がどのような作品を制作してきたかを提示しているが、ほとんどの学生はそれを範にしながらも、異なる視点から作品を考えようと試みている。

また、自分の一時的、感傷的なイメージを先行させず木の特性を引き出しながら作品を作るという授業目標は、教員との授業でのコミュニケーションの中で浸透を図っている。

近年では、この授業と他の素材を扱った授業を同時期に履修している学生も多く、木にとどまらず複数の素材を合わせた作品を制作する学生も少なくない。

コンピューターの飛躍的發展に伴い、この授業でも希望する学生には積極的にその技術を利用させている。それが学生の発想や制作にどのような影響を与えるかは、データ不足でまだ結論できない。

短期間での授業の中で道具や素材に関する技術的説明は、毎授業の初め 10 分間で済ませており十分とは言えないが、木の加工技術を磨く以上に学生一人ひとりの発想を大切に、アイデアを引き出し作品化するプロセスを大切にしてきた。技術は継続して制作に取り組む中で、必要に応じて教員に質問し、あるいは自らが調査、研究する中で本当に身についてくるのではないかと。

参考文献

- ・夏池篤「木の造形」
―素材としての木の可能性に視点をのいた造形教育―
常葉学園短期大学紀要第31号 2000年

図版出典

- 図 1 ～ 21、23 ～ 26、28 ～ 30、32、34、36、37 夏池 篤 撮影
 図 22 湯川 隆 撮影
 図 27 半谷 学 撮影
 図 31 馬場恒人 撮影
 図 33 鈴木 亘彦 撮影
 図 35 土屋公雄 掲載
<http://www.kimio-tsuchiya.com/works/images/1990-1994/p55.jpg>



(図 36) 学生作品



(図 37) 学生作品