

キーワード：

モデリング
ライフマスク
アルギン酸印象材
クロッキー
講評会

美術系大学の初年度彫塑教育として、人体頭部の粘土によるモデリングを実施している。それに先立ちアルギン酸印象材による学生自身の顔の型取りを行い、それをモデルに粘土による模刻を実施している。その後人物モデルを使った頭部のモデリングを行い、最後に講評会で個々の作品をプレゼンテーションさせている。そのプロセスを紹介しながら要点と効果について考察したものの。

はじめに

常葉大学造形学部では、美術教育の基礎課程として1年前期にデッサン、立体造形表現（彫塑）、基礎デザイン、コンピューター表現基礎の4科目を選択必修として配置している。これらの科目はこれから4年間美術・デザインの専門教育を受講する学生に必要な最低限の基礎能力として身につけてもらうためのものである。また教職免許の取得を目指す学生にとっては、必修科目となっている。

立体造形表現の内容は、モデルを用いた粘土による頭部のモデリングがその中心となっている。制作を通して立体や空間を把握する能力を養うことを目的としたものである。

授業の初めに高校時代に彫塑あるいは彫刻の授業履修について質問すると、ほとんどの学生が未経験である。これは、高校の美術教育における時間数の不足、設備の不足、教室の汚れを嫌うことによる。また指導教員の彫刻経験の不足等が原因となり十分な彫塑教育がなされていないのではないかと推察される。そのため立体や空間に対する認識能力は、絵画、デザインにおける描画力、色彩感覚、平面構成能力に比べ劣る。あるいは自分の立体空間の把握能力が自分でも解っていないと思われる。また3年前より、本学受験科目からデッサンが選択科目となり、美術に特化した受験勉強の必要がなくなっている。本学で1年前期に開講される立体造形表現の授業はこのような学生を前提として実施される。

数年前までの授業は、モデルを使って、クロッキー→粘土によるモデリング→石膏取り→講評会という順に構成されていたが、前述のように立体的空間を勉強する機会が少なかった学生にどのようにして立体作品を理解してもらうかを考えた結果、次に示す内容に修正した。

まず自分の顔を石膏に型取りしてもらい、それを見ながら模刻を体験してもらう。ここでは、型取りされた自分の石膏のライフマスクを触りながら、凸凹を確認することで制作することにより、視覚的な情報に加え触覚的に補完することで、塊や量感に対する明確な

把握を試みさせるものである。またこの年頃の学生が自分の顔を型取りするには、少なからず抵抗がある。ただそれが一度吹っ切れてしまうと、これからの学びに対して自分の殻を脱ぎ捨てあらゆるものに飛び込んでいく気構えができてくる。

1. ライフマスクの制作

ライフマスクの制作は基本的に三人一組としたチームで行った。一人がモデル（顔の型を取られる学生）として、残りの二人が実際に型取りを行う。型取りの作業自体がほとんどの学生にとって初めてのことなので、限られた時間内での作業を滞り無く進める為にチーム内外で協力し合って進める事を目指した。

実際のライフマスク制作の前段階として、型取りのプロセスを理解する為の見本として手の型取りを行った。手のモデルと作業のアシストを学生内からボランティアを募り二名ほどこの作業に参加してもらった。手による型取りを見本として行った理由として、手のモデルとなった学生も作業を見る事が出来、同時にそのモデルは手から伝わる触感や温度で型取りの材料の硬化の進み具合やその状態を確認出来る事にある。

雌型の主な材料としてアルギン酸印象材（アートコピー）¹⁾を使用した。アルギン酸印象材をライフマスク制作で使用する理由として、皮膚に対しての安全性と硬化した後も水分を保てば柔らかいまま型を維持出来ること、型を原型、若しくはモデルからはずす際に適度な柔らかさがある為に多少複雑なかたちであったりしても勾配（抜け勾配）を考えずに型をモデルからはずせること、更に雄型に使用する石膏との離型も容易であることがある。

1.1. モデルの準備

ライフマスクの制作でモデルの頭部、耳より少し前、顎の正面からみてやや奥、上部は髪の毛の生え際よりやや下の額までを型を取る範囲と設定した。型取り材が直接肌にふれる事を緩和する事と肌と型取り材の離型の為、ワセリンもしくはフェイスクリーム等を塗ること

とした。この際に型取り材（アルギン酸印象材、石膏）が他の部分、頭髮、衣類につく事がないように、頭部の毛髪部はラップ・フィルムもしくはスイミング・キャップ等で覆い、首から下の衣服はビニール袋で体の上半身を覆うこととした。

雌型制作にかかる時間は概ね30分から40分程度が平均。その雌型が顔から外されるまでの時間、モデルの呼吸を確保する為、シリコン・チューブ（各5センチ）を両方の鼻孔に入れる。その際、チューブの外側と鼻孔内の隙間を無くし脱落を防ぐ為、脱脂綿で薄くチューブの鼻孔内に挿入する部分を巻いた。

この授業は一年生の初めての実技の授業で、始めのうちは顔の型を取り合う事やその時の格好等、多少の気恥ずかしさも見受けられたが作業が進むにつれ次第にチーム内で又、チーム間で協力してスムーズな作業を行う事が出来るようになっていった。お互いが同じ行程、作業を繰り返すなかで、当初多くの学生が感じていた気恥ずかしさも減少し学生間の実習に必要なコミュニケーションも円滑にとれる様になっていった。ライフマスクの型取りで使用したもの

- 材料／アルギン酸印象材、石膏、スタッフ（サイザル麻繊維）
- 道具／ステンレスボール、ステンレス製へら（スプーンを平にしたもの）、計り、計量カップ等

1.2. 雌型

上記の材料と道具の準備を確認後、雌型の型取り作業に入る。この時点で各チームにこれら材料の準備とこれから行う作業の流れを再確認する事を促している。確認をしないと、中にはモデルの準備が整わないうちに型取り材を攪拌しはじめるケースが何回かみられた。このような型取りの作業では早く作業を終わらせる事が目的ではないので、的確な時間配分でひとつひとつの作業を丁寧に尚かつスムーズに行うこと、そしてチーム内と他のチームとコミュニケーションをとり協力しながらの作業であることを認識させる。印象材を顔に塗布する際、モデルの顔の角度に注意しながら調整を行った。雌型が取れるまでの時間を概ね30分程度として、その時間にモデルに負担なく型取りが行われるように作業机が背になるように背もたれ付き

椅子に座り首の角度を固定する為、木のブロックを後頭部にタオルをその隙間にクッション材として置いた。

顔面へのアルギン酸印象材の塗布は一回で行う事とした。モデル以外の二人が一組となってモデルの顔にへらを使い約10～20mmの厚みで塗布する。顔の型取りの場合、アルギン酸印象材100gに対して水250～300mlを素早く混ぜ合わせ、ダマが出来ないように十分にへらで攪拌し使用した。その日の気温や湿度を考慮しながら水の量を加減するよう促した。（図1-1）

印象材硬化後、型の補強と形の維持の為、印象材の表面に約1cm程度の石膏を塗る。（図1-2）

石膏のスラリーを作る手順は、水を満たしたボウルに石膏を均一に振り入れる。量は水面と同じ位置に石膏が振り積もるまでダマにならないようにむらなく降り入れる。

印象材と石膏では、スラリーを作る際の手順が逆になる為、手順を混同しない様に念をおして作業に入るまえに説明をした。

石膏の硬化を確認後、雌型を顔から外す工程になる。座っていたモデル自身が型を両手でしっかりと持ちながら上体をゆっくりおこしながら型を外す。（図1-3）

約30分間、モデルとなった学生は口頭でのコミュニケーションが出来ないのでこの間はクロッキー帳と鉛筆を膝の上のせ、筆談によってコミュニケーションが行われた。雌型を顔からはずした直後、モデルとなった学生の多くは視覚を遮られしゃべる事も出来ない状態から急に明るい光と自由に呼吸出来るようになった瞬間、眩しそうな表情をみせた。なかにはまるで再び生まれてきたようだと言った学生もいた。

1.3. 雄型

顔から外した雌型の内側にマスク本体（雄型）となる石膏を流し入れる作業に入る。雌型のアルギン酸印象材が乾燥しないうちに、雄型の石膏の流し込みとスタッフの張り込みを行う。作業を雌型制作の段階で中断する場合は乾燥を防ぐ為ビニール等で型全体を密封する処置をした。



(図1-1)



(図1-2)



(図1-3)

マスク本体となる雄型は石膏が二層（最低限）になるようにし、一層目は石膏のみ。二層目は補強の為にスタッフと石膏を合わせたものを使用する。

雄型の流し込みの前に雌型に残ったシリコンチューブを型から外し、空いた穴を粘土で塞ぐ。

雌型に一層目のスラリーを流し込む。マスクのふち、型の隅のほうまでスラリーが流れるように型を両手で持ち傾けながらマスク内側、縁のぎりぎりまで石膏液を流す。型をまわしながら液が入りにくい隅までスラリーが流れ込むようにして、あまったスラリーをボールに戻す。暫くしたら、再びスラリーを雌型に流し入れ、5mm程度の厚みになるまでこの作業を繰り返す。(図1-4)

一層目の石膏が動かない状態になったら（表面はまだ湿り気がある状態）、新たに石膏を水で溶き二層目の張り込みを行う。薄い円盤状に繊維を絡めあわせたスタッフを片手で持ちスラリーに浸し、石膏液を含んだスタッフをマスク内側全面に隙間なく張り込む。特にマスクの淵にあたる部分は石膏の厚みが薄くなりがちなので残った石膏で厚みを付けるように促した。スタッフを張り込む時は下地の石膏との隙間が出来ないように指でスタッフを押して間の空気を抜くようにした。(図1-5)

1.4. 割り出し

雄型の石膏が硬化した後、雌型から分離させる。石膏が硬化した事を確認する手段として、石膏表面を軽く爪で傷をつけてみる事を勧めた。この時爪が深く入ってしまう、石膏がまだ熱をもっている場合は硬化が不十分。石膏が冷たくなった状態で爪で傷をつけても浅くうっすらと傷がつくようだったら、雄型の割り出しを開始するようにした。内側の雄型を傷つけないようにしてへら等を使って雌型のふちを少しずつ割り、アルギン酸印象材の層と分離させた。(図1-6)雌型から取り外した雄型（ライフマスク本体）は雌型を作る際にできた余分な凸部を削り修正し、欠損した箇所には石膏を充填し修正をほどこした。

1.5. 手の型取り

型取りの実習において、学生の事情により顔への型取りが出来ない場合、代わりに手の型取りを行い、手の石膏複製を制作した。

授業の後半で行われる頭部のモデリングへの導入部としてライフマスク制作が位置づけられているので、この段階で手の型取りを行う事は少し主旨から逸れる事になるが、手の型取り、その後の手の模刻を通して人体の造形を観察しそれに直に触れることでフォルムや構造を確認し、同時に型取りの技法を体得出来る機会となればと、手への型取りを代替案として希望の学生に行った。

2. ライフマスクの模刻

型取りされたマスクを元に模刻を実施。

ここでモデルとされているものは、レリーフではなく顔の半面（一部）であるということを確認しなければならない。レリーフは凹凸による表現を駆使した2次元的表现であり、遠近法により画面構成された準平面的空間の中における立体表現である。今回制作するのは頭の一部であるマスクでありその違いを明確にしておく必要がある。

最初、何も指示を与えないで作らせると多くの学生は、マスクを机の上に平らに置き作り始める。このようにマスクが置かれると、その背後の型取りされていない部分への配慮はなくなり、顔の造作のみに興味が集中し、平板な模刻になってしまうことが多い。そのため必ずマスクを斜めに立て掛けて制作するように指示する。(図2)

細部から始めるのではなく頭部全体に対して注意を払いながら、更にはその背後にある空間をも意識し制作することが重要で、そのことにより立体的で空間的な作品が制作できることを伝えている。

またこのような表現に対する姿勢が本制作における顔の部分と頭部（髪の毛の表現）を分けて考えるのではなく、作品全体を一つの塊としての彫刻として捉える手助けとなる。



(図1-4)



(図1-5)



(図1-6)

モデルとなるマスクがすぐ隣にあると学生は部分から作り進めたいようになる。まず鉄ペラにより顔のプロポーションのアタリを取りながら、面を意識し全体を同時に進めるように指導している。

ライフマスクを元に制作を進めることのメリットに、マスクは目を閉じており、塊として捉えやすいことが挙げられる。にもかかわらず目や口を塊として捉えることができない学生が多い。目や口は視覚的な認識のし易さから絵画的な表現に陥りがちである。目の内側には球形の水晶体があり、口の中には歯があり皮膚を押し上げている。内部にあるものを意識して制作できるように注意している。

また、凸部の形態には非常に敏感であるが、凸部と凸部をつなぐ谷の部分の見方が単調で概念的な捉え方になりやすい。その傾向にある学生には、できるだけマスクを手で触りながら凹凸を確認して仕事を進めるよう促している。更にマスクをよく観察しながら制作すると、微妙なフォルムの連続であると同時に、すべてのフォルムは異なり抑揚の効いた構成となっていることが理解できる。また顔の左右は微妙に異なり、そのことによりかえって人間らしさや温か味が生まれることへの理解を促す。

中間講評会を最後に実施し、学生一人ひとりが作品を前に制作における拘りのポイントを発表すると同時に、他者がその作品についてコメントできる機会としている。また教師側からはその作品の講評に加え、本制作に向けて個々の学生が抱える問題点や課題をどのように改善していくべきかを具体的に示している。

3. モデルを使つての本制作

3.1. クロッキー

粘土でのモデリングに先立ち、第一日目はクロッキーを実施している。

実際に粘土を使用してモデリングをしていく前にこれからどのような頭部塑像を作っていくのか、具体的に立体としてどのように表現するか、考えながらクロッキーをすすめている。



(図2)

まずは紙の上にモデルの頸部と頭部の関係と動勢、頭蓋の形、顔の各パーツのバランスと表情をおおらかにざっくりととらえてデッサンをする。何度か繰り返しながら、気に入った所や気になる所が出て来たときは詳細に描写してみる。又、違う位置や距離から何枚も素描して全体の形とそれぞれのパーツの形との関係やバランスを確認しながらフォルムやモデルの雰囲気をつまえていく。

モデリングが初めての学生にとっては粘土で全体の大きな形をとらえることより、平面上での素描によってモデル頭部の形をとらえる事のほうが躊躇なく出来たようであった。たとえイメージと違っていても紙の上であれば、すぐにやり直しや書き直しが出来ることもあって各々が違ったスタイルで素描をしていた。

モデリングの際、粘土で一度芯棒のうえにかたちをつくってしまうとその粘土は固定されてしまい、その後粘土を動かす事を躊躇してしまうケースが初心の学生には多くみられる。少しでも客観的な観察を通しての制作にする為に、今目の前にいるモデルの頭部のフォルム、全体像を何枚もクロッキーを積み重ね、そのクロッキーの経過からこれから作る塑像のイメージを高めていく事を勧めた。

紙面の使い方、レイアウトは、一枚に画面いっぱいに顔を素描する、一枚に複数のドローイングをしたケースや素描と共に言葉によるメモを添えたものなどがみられた。(図3) メモにはクロッキーの際に感じたモデルの特徴、かたちの様子がそれぞれの素描の横に書かれていた。

クロッキーの際、描くことでは捉えきれない、又は表現が困難な場合にそれを補うスタイルとしてのメモ書きはデッサンとしては禁じ手かもしれないが対象を真摯に捉えようとする素直な手段ではないかと感じられた。

ライフマスクは、この後の頭部モデリングの際、顔の構造を触覚で理解する手助けの為のものであり、そ



(図3)

れとあわせて、このクロッキーはモデリングをしている時に最初どのような意図で頭像をつくりたかったのかを確認するための地図がわりとして制作中に傍らに置く事を勧めた。

3.2. 心棒の制作

2日目から5日間(1日3時間)モデルを使った粘土による人体頭部のモデリング制作を実施している。

制作にあたってまず心棒を作らなければならない。これは人体の骨格にあたり重要な役割があることを伝える。板に固定されている縦の軸木にゆるみがないか確認し、ある場合は針金で再度固定する。次に心棒は上部から数センチのところを切り欠き、そこに横木が両側から挟みこむように固定されているか確認する。横木の寸法は頭の前後の幅より短く余裕をもって粘土の中に納まる長さとする。そして顔の前方または後方が横木の木口となるように取り付け、シュロ縄で固定する。シュロ縄は木を固定すると同時に、心棒全体に巻くことで、粘土が絡まり落下するのを防止する役割があることを確認する。

3.3. 粘土による荒付け

まずは心棒に沿って粘土を付け、しっかりと絡ませ、以後の作業で粘土が落ちない下地とする。全体によく粘土を絡ませ心棒が見えなくなったところで、今度はモデルの首と頭の関係をよく観察し正面と側面を明確にしながら、できるだけ大胆に粘土を付けていくように指示している。この時心棒は垂直であるのに対し、首には傾きがあるので頭部と首の関係を十分考慮しながらモデリングしていくように促している。しかし、この時点で頭部に首がぶら下がっているような作品が散見される。首は頭部まで繋がっており、頭を持ち上げていることを確認する。何も指示せずに進めると、心棒に沿ってただ粘土を付けていき、頭部は球体でそこに円筒形の首がぶら下がったような作品になってしまう学生も多い。そのような状態ですぐに細部に取り掛かっても良い作品にはならないことを説明している。(図4-1)

学生のほとんどは本格的な彫塑制作を体験していない。そのため学生の多くは作品がモデルに似ていることが一番大切であると考えている。勿論似ていないよりは似ていたほうが良いのであるが、そのことを第一に考えるあまり、塊としての強さや量感のない表面的な作品ができてしまう。そこで制作にあたっては、外見よりもできるだけ内部にあるものを意識して作ることを促す。皮膚よりは筋肉を筋肉よりは骨格を、最後にはモデルの心の中まで意識できれば理想であることを伝えている。また、作品を展示する時に、モデルは

隣にいないことを考えさせる。

3.4. モデリング

まずは正面と側面が明確になるような直方体として大きな形を捉えること。次に具体的には頭部の骨格の突出している部分を意識して制作すること、あわせて大きな面のつながりを捉えることを具体的に図示している。(図4-2)

細部の表現へとはやる気持ちを抑制しながら、できる限り大きな面や塊で形を捉えるよう指示する。安易に部分を作る前にヘラでアタリを取り全体のバランスを考えながら制作するように指示する。しかし、細部



(図4-1)



(図4-2)



(図5) 制作風景

を作り始めると立体的なものの捉え方はどこかに忘れてしまい、絵画的で説明的な表現が頭をもたげる。特に目や口の表現ではベースとなる塊としての捉え方ができていないにも関わらず細部を作り始めるケースが多い。もう一度模刻のときに注意したことを思い起こさせ、自分のマスクを触りながらその立体感を意識させる。それでも細部に拘り大きな形ができてこない学生の作品は、角材でたたいて大きな形態に戻す。さらに制作が進展する中で問題のある学生の作品には手を入れる。学生の作品に手を入れることには、賛否両論あるかもしれないが、私自身学生時代に先生に手を入れてもらったその形から、やっと彫刻の目指すものの何たるかをほんの少し垣間見ることができた経験があり、そのような方針で指導してきている。このような指導法については彫刻家においても様々な意見があると思われる。先にも述べたが、ほとんどの学生は本格的に彫塑制作を行うのは初めてであり、彫刻を専攻する学生もいるが、他の美術・デザイン領域の専門家を目指すものも多く、この時間が終わると2度と粘土に触る機会のない学生が大半である。その中であって、この時間で少しでも立体的、空間的なものの捉え方に気づいてもらうためにはこの方法が良いのではないかと著者は考えている。彫刻を指導する教員は複数いるので、手を入れるのは右半面との約束事を設けている。採点においては、左半面を重点に見ることでその学生の実力を確認している。(図5)

このような方法における問題点もある。学生は右半面の修正されたものを見ながら左半面をそれに合わせ左右対称形を目指して制作することになる。そこで彫刻における動きの問題を提示する。粘土で人体頭部を制作する時、粘土の塊でしかない作品に生命感を与えるためには「動き」という要素が非常に大切になる。側面から見た頭と首の傾きの関係、自分の顔を鏡で正面から観察する時、癖となってしまっている顔の傾き、

顔の左右でわずかに意識される歪み等である。そのような微かな左右の変化を捉え表現することで、作品の中に温か味や生命感が生まれ、作品を硬さから解放し豊かな表現となることを伝える。

また同時に「動き」に対してその動きを統制する「バランス」の重要性を説く。人間の形態はほぼ左右対称形にあるが、その中心となる正中線を意識し、バラバラな「動き」ではなく正中線に対して調和のとれた形であることが大切であり、作品全体の動きとバランスを意識しながらの制作が必要であることを指示している。(図6-1)

3.5. 細部の作りこみ

ある程度全体の形が整ったところで、目・鼻・口・耳等の表現について確認する。目や口においては模刻の章でも述べたが、内部にある水晶体や歯といったものの存在を意識しているか確認する。鼻においては、穴の部分にばかりが意識されすぎ鼻翼が大きくなってしまい、塊としてのまとまりに欠け、面としての捉え方ができていないケースを散見する。耳においては渦巻き状に内部に入っていく基本形態としての意識が弱く、平面状でただ内部を複雑化させているケースが見受けられる。

また先ほど挙げた目・鼻・口・耳のような突出した部分への意識は強いのであるが、それがどのように隣接するフォルムと繋がっているかということへの関心は少ない。しかるに谷部となる形が単調に連続するケースが多い。

ここでは隣り合うフォルムがどのように続いているのかを意識させると同時にそのつながりが頭部全体へと繋がり、それによって全体の面が形成されていることを認識させたい。もう一度骨格が突出した部分とそこにつながる凹部、面が切れ変わる稜線部分のつなが



(図6-1) 学生作品



(図6-2) 学生作品

りを確認しながら微妙で豊かな形態の存在を意識するように指示を与える。(図6-2)

作品全体を一つのフォルムとして捉えながら表現することの大切さがなかなか理解できない学生が多い。制作の初期段階では、髪の毛ではなく頭の形を意識して作るように指示しているため、ある程度作品が進行した時点で髪の毛を付け始めるのだが、頭の形態を意識することなくカツラをつけるように髪の毛の表現だけに夢中になる学生も少なくない。頭から髪の毛が生えていることは分かっているが、部分を作り始めると全体が見えなくなる学生が多い。髪の毛の量をそのまま粘土に置き換えた時その印象は現実の髪の毛の印象とは異なり重くなることを説明している。またマスクの模刻の章でも述べたが、顔が毛髪部に繋がる部分への取り組みの甘さが目立つ。その部分が頭部にうまく繋がっていかないと顔のお面を付けたような作品であったり、カツラをつけた頭像のようであったりする。説明的に表現する必要はなく、作品全体を通してその人間の存在感が感じられれば良いといっても具体的なものが無いと難しい。美術館に足を運び彫刻作品を観察することを勧める。必ずしも細部が丁寧に作り込まれていなくても魅力的な作品になっている処を意識して鑑賞するように提言している。

4. 講評会

最後に講評会において自分の作品について造形言語を使いながら具体的に制作意図を述べるができると同時に、他者の作品についても客観的に意見を述べるができることが求められる。他者の作品批評においては、必ず良い点と修正したほうが良いところを指摘するようにルール付けしている。

学生の感性において述べられた意見のほうが、学生同士共感を得られる半面、そこには立体作品をあまり

手掛けたことのない学生における共通の問題点も浮き彫りになる。最後に教員側から、それぞれの作品の持っている良いところと問題点に触れながら、その作品を引き合いに彫刻全般における重要な要素「比例」、「動勢」、「バランス」、「量感」、「塊」、「質感」、「空間」等について取り上げる。一般論として彫刻論を話すよりも具体性があり、作品を通して理解を容易にすると考える。(図7)

まとめ

本学で実施している彫塑の実技教育の内容を具体的に紹介してきた。彫刻専攻だけではない、様々な美術・デザイン分野を志す学生にとって初年度彫塑教育はどのようにあるべきか。また、そのような学生にどのような指導法が一番適切であるかは現在も模索中であり、そのプロセスを提示するものである。

彫塑教育を受けていない学生への指導法として、本制作前にアートコピーで自分のライフマスクを取らせ模刻させることは、視覚的な観察のみによる制作だけでなく、触覚による確認ができるという点で、より具体的な指導が可能となった。その一方で石膏型取りの過程(粘土→石膏)をアートコピーでの頭部半面の型取りで代用しており、そのプロセスを説明だけで補っているため十分な理解が得られるまでには至っていないのではないかとと思われる。

モデルを前にしても直ぐに粘土によるモデリングに入らずクロッキーで当初のモデルの新鮮な印象を描き留めてから始めている。同時に、できるだけ塊として捉える指導をすることでデッサンの授業の補完的な役割も考慮している。

本制作においても、細部への興味が先行してしまう学生が多い中、できるだけ対象を大きな形で捉えるための指導を心がけている。他の美術分野の基礎教育で



(図7) 講評会風景

は培うことの難しい、立体や空間の把握の仕方を考えさせることが本授業では重要であると考えている。

講評会では、教員のコメントに加え学生自らが自分の意見を述べ、お互いの考え方を知ると同時にクラス中での自分の達成度を様々な視点から確認することができることを心掛けている。

以上実践的な彫塑教育の中で学生に理解しやすい具体的な指導のための工夫点を述べてきた。コンピューターによる様々な事象の情報化が加速し、それがグローバルに共有される現代。一方で手軽なコピー、ペーストの多用によるいわば借り物の知識だけに頼りがちな風潮や、仮想現実へ傾倒する若者の増加などが懸念されているそんな中、実材の重みや手触りを実感しなから、人間の身体にとことん向き合う彫塑の体験は、自己の存在を確かな手ごたえで再認識させる。さらには、オリジナリティを持つ個人としての自覚を促す有効な手段となりえることを確信する。

注、及び引用

- ¹⁾ 本材は海藻成分のアルギン酸ナトリウムを用いたホビー用の型取り材です。水と混練するだけで簡単に模型や手足を反転型取りすることができます。
(サンエス石膏株式会社)

参考文献

- ・「美術 表現と技法」 日本文京出版 中野滋 pp.78-85
図版出典

図版出典

- | | |
|-------------|--------|
| 図 1-1 ~ 1-6 | 田中俊之撮影 |
| 図 2 | 夏池篤撮影 |
| 図 3 | 田中俊之撮影 |
| 図 4-1、4-2 | 夏池篤作成 |
| 図 5、6-1 | 夏池篤撮影 |
| 図 6-2 | 吉永知世撮影 |
| 図 7 | 安倍沙織撮影 |