

# 古典彫刻を対象とする実習教育

## ——模刻プログラムの意義と可能性——

秋 田 貴 廣

### はじめに

本稿は「彫刻」を体験する実習の内容を紹介しつつ、そこに認められる教育としての意義と可能性について考察するものである。筆者は美術大学ではない仏教系大学において、仏像彫刻の制作実習を実施している。<sup>(1)</sup>そこで開設している基礎的科目から卒業制作（写真1）に至るまでの実習における方法は、基本的に古典彫刻を対象とする「模刻」の実践である。彫刻に関わってきた筆者の経験から、「模刻」という方法によって未経験者が「彫刻」を体験することは、文化研究の点においても有意義であるという認識から始めたものであった。それ以来、造形行為を学びの主軸としない教育機関で学ぶ人たちが経験する彫刻実習において、どのような教育効果が期待され、そのためにどのような方法が望ましいのか、その模索が筆者の教育機関における活動の中心的テーマとなっている。

当該実習に期待されているカリキュラム上の位置づけ、すなわち知識の裏付けや文化理解の促進という点においても、当事者が自らの感性的な経験を通じて「文化」に対する理解を深める機会となることが重要である。したがって、この取り組みにおける趣旨の中心となるのは、そこで当事者がいかに有意義な体験をすることができるか、ということである。

この実習を実施する前提条件として、対象者が彫刻家を目指す人たちではないということと、美術大学のように制作のための十分な時間が用意されているわけではないということがある。そのような条件の中で、むしろ未

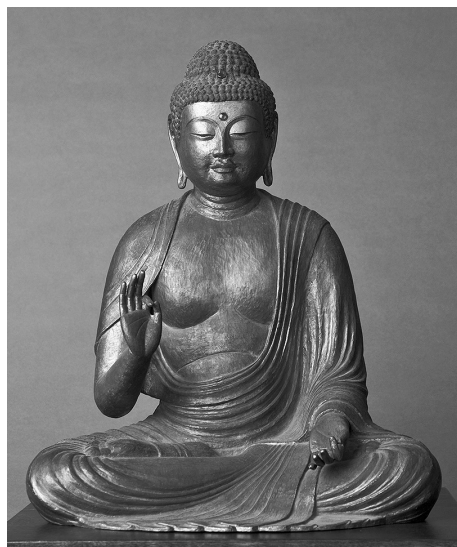


写真1 学生作品（模刻）

「平安後期における阿弥陀像如来像の特徴について—香川県長徳寺阿弥陀如来像を模刻して—」

中村和義

経験者が体験するところからこそ意味があると捉えて、そのための実習における方法論を構築してきた。

本稿で考察の対象としている「模刻プログラム」においては、古典作品が有する彫刻芸術の本質的要素に対して、形に迫る行為を通じて体験し、理解を試みることを目的としている。古典彫刻作品の形に積極的にアプローチし、そこでの体験内容を確認することで彫刻芸術への接近を試みるところに、当プログラムの実習教育としての特色がある。行為の当事者が「彫刻体験」の意味を掘り下げ、それがもたらす作用を意識化する点において、当プログラムは、情操教育に主眼をおく通常の造形実習の延長線上にありながらも趣旨が異なり、また仏像教室などで行われている仏像作品の制作とは目的が異なる<sup>(2)</sup>。

筆者は指導的立場で当プログラムに関わってきた中で、受講者が自らの感性を自覚し解きほぐしていることを見てきた。そして実習がそのような機会になるという事態の中に、教育としての意義が伏在しているという感触を得ている。この感触そのものを考察の材料として、「模刻」による彫刻実習の教育効果について検証を試みてみたい、それが本稿執筆の動機である。

本稿では、とくに非彫刻家の人が「模刻」による彫刻制作に取り組み、そこで感性的体験をすることに焦点をあて、当事者の経験がどのようなもので、そこでの発見にどのような意味があり、さらにはその発見が有する文化研究における効果について考察する。そこに自ずと「彫刻とは何か」と、その前提となる人間の感性の在り様があぶり出されるのではないかと考えている。

## 1 古典彫刻を模刻するということ

### 1-1 感性の自覚と更新

「模刻」とは、かつて作品化された彫刻を対象にして、その表現に近づこうとする試みである。その対象となる古典彫刻は、今に遺る優れた彫刻作品であるわけだが、この優れた彫刻には説明が必要である。著名な古典彫刻作品において何が優れているのか。それは彫刻を成立させている特有の感性（以後、彫刻的感性と呼ぶ<sup>(3)</sup>）による形態把握とその表現であり、厳密な意味で表現手段としての技術ではない。この点が一般に誤解されているところである。焦点は「彫刻的感性」にあり、それは視覚ではなく触覚に由来する。観る者の触覚的感性に感應するところに彫刻芸術の特性があり、その働きかけの質や強さにおいて秀でているのが「優れた彫刻」なのである。そのような触覚的感性に響く表現の前提となっている「彫刻的感性」は、教えられるものではなく自ら掴むものである。

「模刻」においては、あくまで古典彫刻作品の中に認められる「彫刻的感性」に近づこうと

する姿勢とともに、そこでの感性的対話が必要不可欠である。したがってそれを行う意義の焦点は技術の習得ではなく、当事者が体験を通じて得られる「感性」の自覚と更新の中にある。

## 1-2 古典彫刻芸術の特質

ここでは「模刻」に際して古典彫刻作品を対象とする理由について確認しておきたい。

日本の鎌倉時代までの仏像彫刻や、世界の各文化における古典彫刻作品は、観る者の触覚的感性に響き、「存在」を主張する。そこで生じる事態を言語化するのは難しいが、仏像などの古典彫刻作品の前に立ち、惹きつけられる体験（以後、彫刻体験と呼ぶ）をした人にとっては説明が不要となる。その体験は当事者にとって、何かしら「日常の感覚を超えた存在に出会っている」というものである。それは特有の感動とともに当事者を勇気づけたり、戒めたり、一口で言えば心が開かれる機会となっている<sup>(4)</sup>。このように物質で構成されたモノが、出会<sup>う</sup>対象となるとところに彫刻芸術の根本的特質があり、それを全体として備えているのが古典彫刻<sup>(5)</sup>なのである。

このような彫刻芸術の存在性について、造形要素を確認するところから考察を試みる。環境性や時間性（経過としての時間）、物質性、宗教的情操などについては別に考察が必要と考えている。ここでは本稿の内容に直接関わる彫刻的形象の特質に絞って確認する。

古典彫刻の造形要素は、筆者の認識では以下の三点に集約される。それは三次元空間に存在する作品に生じている「塊」の感触、その内実としての「量」、そしてその「量」が内部でうごめく感じからもたらされる「動勢」である<sup>(6)</sup>。この三要素については後で説明を加える(2-2-3)。彫刻はこの三要素によってそこに「在る」ことを強く主張し、さらに何かしら有機的な多くの要素が互に関連しつつ一個の存在を形成している＝命あるもののような印象をもたらす。彫刻体験の中で得られる印象は、人が命ある存在に対するときの感触と重なるところがある。では、どのように「命の感触」の印象が生じているのだろうか。

人にとって命の感触とは、有機的なまとまりとともに一瞬たりとも静止しない連続性と言えるのではないか。そう仮定して「彫刻体験」を振り返るとき、彫刻造形の三要素が協働してもたらされる有機的印象が、感応している瞬間において、彫刻を「静止したモノ」という通常の視覚的印象から解放していることを了解する。通常の視覚は、現象している静止した様子を捉える。しかし「彫刻体験」の瞬間における当事者には、視覚が捉える現象を超えて、形体を成立させている内なる何かに触れている感触がある。その瞬間において当事者は、対象像を自分の内に取り込み、あるいは像の内部に入り込み、内部において見るものと見られるものが相互に関係するような体験をする。この体験の中には、対話と呼ぶに相応しい感性

的なやりとりがある。そのとき彫刻は一方的に見られる対象ではなく、対話によって新たな意味を生じさせる媒体となっている。ここにおける対話は、芸術に特有の双方向的な連続性の中に置かれていると言えるだろう。

このような心的過程の中で当事者は、像を形成している中核的な要素を「命」のように感じていると考えられる。それはまさに、日常的な場面において人が他者とコミュニケーションする際、働きかけているのは相手の姿かたち（現象）ではなく、相手を存在させている内なるもの（人格）であることと近い。人間関係における他者とは、出会うことのできる命ある存在であるが、「彫刻体験」の中では、彫刻は非生命でありながら「出会う」対象（他者）となり得る。そのとき彫刻は、当事者の日常的意識の枠を超えて、単なるモノではない存在として自立する。この存在性に、彫刻芸術における最大の不思議がある。

ここまで述べてきた「彫刻体験」は、彫刻に感応している非日常的な瞬間の中でのことである。体験としての非日常性はすべての芸術に認められるものであり、芸術に特有の存在様態であるが、彫刻がことさらに「存在」を主張するのは、物質的にも三次元空間（日常的な空間）に実在するという事情に因る。彫刻作品の「存在」に接するという体験の中には、非日常的な（芸術としての）存在、と日常における物質的存在という、次元の異なる二種の存在との遭遇が折り重なっている。非日常的な瞬間の中で彫刻と出会う一方で、当事者の日常的意識は対象の物質に関する概念を捉えている。このような存在の二重性のために、彫刻は自立し、きわめて不思議で超越的と呼ぶほかないような他者となる。

そして、その造形が呈する有機的まとまりが高度に制御された秩序としてあるとき、彫刻は観る者の中に理性的な存在の感覚を呼び起こす。その感覚が彫刻に投影され直すことによって、それは理性的で超越的な他者として自立的な存在となる。このような心的過程において、優れた古典彫刻には、異なる次元に住まう「普遍的存在」の印象が付与されると考えられる。

実際には、上記の特質を基盤として、そこに主題の意味としての記号的要素が載っているのが古典彫刻である。その要素は、造形におけるデザインであり、たとえば仏像のように儀軌に示された特徴によってそれぞれの尊格を主張し、他の尊格と区別するための表徴として機能する。もちろん、各尊格の意味とそれに相応しい形状は表現の目的と直結しており、宗教上の意味合いにおいて大変重要であることは言うまでもない。ここでの要点は、尊格の要素（表徴）をどれだけ付加したとしても、その存在感は保証されないということである。記号の意味は意識で捉え得るが、そこに「在る」という事態は感性的にしか捉えることができない。宗教上においてもきわめて重要な「存在感」は、上記のように「自立的な存在」を主張する彫刻の根本的特質に依拠しているのである。

このような古典彫刻に認められる彫刻の根本的特質は、現代においても優れた彫刻作品の

中に認められるものである。しかし、視覚に偏重する傾向の強い現代アートの風潮の中で、残念ながら気づきにくい状況になっていると言わざるを得ない。それは、現代人の感性傾向として、存在そのものを掴む感性＝触覚的感性の希薄を意味していると言えないだろうか。このような現代人の感性傾向の問題に鑑みると、古典彫刻の体験を試みる学びの現代性が浮き彫りになる。

逆説的であるが、実際に自然界に存在する本物の命ある形体に対して、前述の「彫刻の三要素」に照らしながら見るとき、それらが三要素を完璧に備えていることを了解する。「自然の形」は命あるものの必然であり、命の形成を主張しているので、存在の感応に関わる三要素を備えているのは当たり前のことである。この「当たり前」の意味について考えるとき―すなわち人間の中にその感性がどのように培われたのかを考えるとき―、人間が自然との身体的な関わりをとおして「命」に感応する感性を培ってきたことを、あらためて事実として知らされる。このような「命の存在」に関わる感性によって産み出されたのが彫刻である。したがってその特質からの学びは、無自覚ながら自分の中に潜在している、存在そのものを掴む感性＝触覚的感性をあらためて自覚し、取り戻す機会になる可能性があると考えられる。

### 1-3 視覚と触覚

古典的な彫刻芸術にとって必須の要件である「三要素」は、写真や動画など二次元の表現媒体には映り込まない。内側から張りだしてくる勢い、形の凝集感、形の中を量が流れる動勢など、彫刻に有機的印象をもたらす主要な要素は、ビジュアル表現である映像媒体には定着せず、したがってそこから感得することはできない。一般的には、彫刻の主要要素が映像に映り込んでいないことすら認識されていない。そのような状況が、彫刻の特質に関する説明を難しいものになっている。その難しさの理由や、だからこそその重要性について適正に説明するためには、人間の感性における「視覚と触覚の関係」について確認することを避けては通れないので、本稿の内容に直接関わる点のみ概説する。

- ① 触覚は人間の感性の中で「存在」を掴む役割を担っているということ。身体的存在者としての人間が、他者や他の物体と触れ合い、存在の実感を得る感覚器官が触覚である。物体のあらゆる性質（質感・重さ・形体など）について私たちがリアルな感触に基づいた概念を得られるのも、身体的に他者や物体に触れる経験があるからこそである。
- ② 何かが「在る」という事態の感触は「掴み」以外のなにものでもないので言語化が難しいこと。それに対して視覚は、事物を対象化して捉える意識と密接に関係しており、触覚に比べて概念（言葉）と結び付き易い。



- ③ 触覚は視覚の形成の土台になっているということ。晴眼者は幼少期の成長過程において、触ることを中心とする様々な身体的経験から得た感触と「見る」ことを連動させる経験の中で、実際に「在るもの」と「見えている視覚像」が一致していく。そのような視覚と触覚が協働する経験から学習した結果として、見るだけでモノの形状や質感や重さなどが判別できる視覚性が形成されていく。このような視覚性の形成の土台となっているのが触覚的経験である。
- ④ 視覚はいずれ、物質的対象に付与された概念（名付けられた言葉）で見るという段階に進む。「概念で見る」ということは見えている対象の情報圧縮であり、そのことが人間の知性の発達において重要な意味をもつと考えられる。ここに至って、人々の日常における通常の視覚性が獲得されたと言えるだろう。
- ⑤ 「視覚性」が一旦獲得されると一概念で見るようになると一、日常の中で触覚が果たしている役割については自覚できなくなり、また視覚性の形成の土台に触覚があることなどは、日常的意識からほぼ完全にこぼれ落ちることになる。
- ⑥ 「視覚性」が形成された後においても、意識化困難ながら、触覚は人間の知覚を根底で支え続けている（質感、実在感、距離感、空間感など）。

上記のような視覚と触覚それぞれの特性は、人間の感覚器官として普遍的なものである。また、この二つの感覚器官の特性は、絵画と彫刻それぞれが芸術として成立する大前提ともなっている。<sup>(7)</sup>しかし、視覚に偏重する傾向の強い現代においては、人間の感性における触覚のもつ意味合いはより一層、自覚することが難しくなっているという事情がある。さらに現代においては、彫刻が視覚的空間芸術の一つとして位置づけられる傾向が強い。そして彫刻を視覚的・概念的文脈のみで理解しようとする弊害として、古典的な彫刻芸術に対する臆見が生じ、その特質が見失われがちである。ここに、適正な彫刻論の不在という現実が浮き彫りになっている。

彫刻と触覚の関係については後で述べるが、本稿の内容に関わることで一つ確実に言えることがある。当「模刻プログラム」において彫刻造形に取り組む者は誰しも、いわゆる視覚的な見方では本質的な彫刻は造れないという壁に一旦突き当たる。そしてその時点では、彫刻の特質は未だわからないものの、少なくとも、視覚をどれ程に精細にしたとしてもそれは得られないことを直感する。「彫刻の特質」が視覚的・概念的要素の表現を超えた部分にあることを実感するということが、当彫刻実習における発見の起点となる。そこから、自身の中に眠っている、存在そのものを掴む感性＝触覚的感性との対話が始まる。

## 2 プログラムの実際

### 2-1 制作課題1—自分の身体を造形する—

筆者が在職する学部のカリキュラムの中には彫刻や絵画、書道、華道などの実習授業が開設されており、興味ある学生が履修している。そこで基礎的な造形体験をした上で、なお興味をもった学生は制作を行うゼミに配属され、段階的に学ぶシステムとなっている。制作ゼミは2年の期間で実施され、その最終学年において卒業制作として模刻像を制作する。

本格的な彫刻制作の経験が少ない受講生がこの模刻制作によって有意義な体験をするために、「模刻」の前段となる課題として、自分自身の身体の一部をモチーフとして造形用粘土による作品制作を行っている。その際、受講生（以後、行為者と呼ぶ）にはっきりとした目的意識がある場合を除いて、「自分の腕」を対象にして制作するように指導している。

そのねらいの一つは、行為者の中の「彫刻」に対する先入観を一旦壊すことにある。フラットな地点から、自身の造形行為から得られる感触を通じて「彫刻」に何が表現されるのか、それが自分の感性に何をもたらすのかなど、いわば「彫刻とは何か」について探る視座を形成するためである。その目的のために、対象が自分の身体であるということには相応の意味がある。たとえば、手を握った時の拳に籠る力、腕の筋肉が張ったり振じれたりする緊張感、温もりや脈動など、自分の身体の中の生きている感触を捉えながら制作することによって、自ずと、自分の作品にその反映を見ようとするようになるからである。それは、彫刻に何が表現され得るかについて探る糸口となる。

上記の、身体の中の「生きている感触」について、ハーバード・リードは著作『彫刻とは何か 特質と限界』<sup>(8)</sup>の中で「内触覚的感覚」と呼んでいる。彼は、ある原始民族の彫刻について説明する際、彫刻家の表現意図について「彼は彼のハプティックな感覚に表現をあたえようとしたのだ」と述べる。彫刻が「触覚芸術」と呼ばれるのは、単に触知的感覚ばかりでなく、あらゆる内的な身体的感覚（内触覚的感覚）に基づいて表現され、それに鑑賞者の触覚的・内触覚的感覚が感応する芸術という意味においてなのである。その意味において、彫刻は生命の実感のモニュメントとすることができる。

ここからは、行為者が自分の身体をモチーフとして制作する過程で、どのように彫刻に接近していくかについて順を追って確認する。

《段階1》 造り初めにおいて行為者は、モチーフである自分の「腕」を見ながら、眼に飛び込んでくる要素（視覚象）を表現しようとする。そのため、作品にはこの時点での見方が素直に反映されることになる。指導上の配慮としては、その時点における彼らの「見方のクセ」に彼ら自身が気づく機会となることを狙って、具体的な指示を控えて極力素直に形を造らせ

るようにしている。何とか形になってくると、行為者は形を産み出す喜びを感じる。作品にも初発の瑞々しさが表われている（写真2）。しばらくその方向で、できる限りよく見て形の密度を上げるように促す。ただしここではソックリに造ることを求めているわけではない。

《段階2》 作業が進むにしたがって、行為者が見ている形の情報が作品に付加されて形がより具体的に示されていく。この時点で行為者は、形が具体的になることと作品が良い感じになることが、必ずしも比例しないことを知る。作業としては進んでいるのでどんどん「良い感じ」になるはずと思いきや、作品から「生き生きとした感じ」は落ちていき、むしろ生硬な（静止したモノの）印象を帯びる。そして行為者は、このままの方向で進めて良いのかという疑問を抱えることになる。



写真2 学生作品「腕」  
（制作途中）辻 沙羅

《段階3》 そこで行為者は「もっとよく見る」必要性を痛感し、ではどのように見れば良いのかを模索することになる。ここから、モチーフである自分の腕（命ある存在としての形状と感触）と、自分の見方・捉え方と、その結果として現象している作品との感性的対話が始まる。

この時点での彼らの気づきの中で、重要なことが三つあると考える。一つには、自分の形に対する見方・捉え方がそのまま作品に反映するという点。あまりに当然のことであるが、その自覚は、造形表現においては「いかに造るか」の前に「いかに見るか（捉えるか）」が必須の要件であることを実感として知るという点で重要である。

二つ目としては、自分ではよく見ているつもりでも、「立体としての形」を見ていないことに気づくということ。ほとんどの場合、この時点で行為者が見ているのは、手には指が5本あって関節があって先端には爪があって…という概念的情報（先入観念）と、その映像的知覚としての輪郭（線）である。そのような見方は日常において誰もが無自覚にしていることであるが、この通常の見方では、有機的な塊としての形状に迫ることはできないという感触をもつ。

三つ目としては、行為者は作品を造りながら、通常の「視覚性」に向き合っているという点。上記二点の気づきが、通常はあまりに自明ゆえに自覚することのない、人間の「視覚性」の特質を自覚するための扉を開いている。人が何かを「見る」とき、現実をありのままに捉えているのではなく、与えられた情報をもとに、見ている対象に関する記憶を引き出して判断している。ゆえに、ある視覚情報に対して何らかの判断を下せば、その判断に沿って見る



ようになり、それ以上の情報はなかなか入ってこないようになる。要するに、概念的に捉えるという点に特質がある「視覚性」においては、対象が視野に入っている、見ているのは対象に関する概念や表面の映像であり、身体的にその形や存在を捉えてはいない。視覚は対象の「存在」に出会っていないのである。

当彫刻実習の行為者は、自らの体験をととして、このような視覚の特質を自覚し、別の捉え方についての方途を造りながら模索し、そして見え方・感じ方が変わってゆくという経緯を辿る。その中で「彫刻とは何か」について探る視座が少しずつ形成されていく。

## 2-2 制作課題2—石膏像の模刻—

### 2-2-1 「視覚的に見る」から「触覚的に見る」へ

当プログラムにおける二つ目の段階として、古典彫刻資料の模刻を行っている。ここでモチーフとするのは、主に古典彫刻作品から型を取った各種の石膏像（主に頭部のみ）（写真3）である。

この課題の目的は、より具体的に「彫刻造形の三要素」を観取するために、古典彫刻の形と対話することである。もとより彫刻制作の経験が少ない行為者は、古典彫刻作品が主張している「量塊性」や「動勢」を把握する力をまだ持っていない。しかし、模刻するために隣に置かれているモチーフ（石膏像）と自分の作品が明らかに違うことは分かる。違いが分かるだけでなく、多くの場合、対象である古典作品の魅力について感覚的には受けとめている。

彼らはこの時点で基礎的な実習授業を経験済みであり、加えて前段で「腕の作品」制作を行っていることから、「彫刻」が感性に生じさせる影響力について、ある程度の感触を持っている。彼らにはすでに彫刻の魅力の在りか—三要素がもたらす存在感—について漠然とした見通しがあるのだが、彼らの眼は未だ「視覚性」の枠組みの中にある。この時点の彼らは、感じているものを把握していないという、ギャップが生じている状況の中にあるのである。したがってこの作業は、あらためて彫刻の魅力がもたらされる形がどうなっているのか（モチーフ像の彫刻造形）、それが感覚にどのように響いているのか（自身の感性）、なぜ自分の作品



写真3 石膏資料（一部）

でそれを表現できないのか（視覚の限界）という問いかけを自分の中で関係付けながら進められることになる。

当課題は造形用粘土を用いて行われる。行為者は自分の作品に対して、大きく「量」を動かす（付けたり取ったりする）必要がある。それを存分に行うためには、可塑的な素材を使用することが必須の要件となる。大きく「量」を動かし、それが形にどのように影響するかを確認しながら進める過程の中で、彼らの形体に対する見方は、「視覚的に見る」から、「触覚的に見る」<sup>(9)</sup>に少しずつ移行していく。その際の指標となるのが彫刻造形の三要素、すなわち塊、量、動勢である。これを捉えて表現できないと、模刻作品はモチーフ像に近づいていないからである。

三次元空間に置かれている立体の形状を「視覚的に見る」ということは、物体と空間の境界点をつなげて捉えるような見方である。いわば立体の表面や輪郭を映像的に捉えている。一方「触覚的に見る」とは、身体的な掴みをもって、立体の形を成立足らしめている内実を観取するような捉え方である。古典的な彫刻作品における「形を成立足らしめている内実」とは、彫刻造形の三要素に他ならない。それが、内なるものが現れ出ているさまとして彫刻を印象づけ、「静止したモノ」の印象から解放しているのである。「三要素」がもたらす、形の中の様々なうごめきが一つの調和的まとまりを呈するような有機性は、彫刻に「生命感」と呼ぶに相応しい印象を付与している。繰り返すが、このような彫刻の「生命感」を捉えているのは、人間の視覚性を根底で支え続けている、触覚的・内触覚的感性である。

経験が少ない行為者が、表面を視覚的に追いかける捉え方によって造る形―表面の集積―は、具体的になるほどにモチーフである古典彫刻の印象から離れていき、似て非なるもの感が強く押し出されることになる。そして彼らは、自分の見方を支配している視覚性と対峙し抑制しつつ、「三要素」を指標として、彫刻としての形と命に働きかけていく。このような外面と内面にまたがる対話を存分に行うことによって、「模刻」という行為は、自分の中に潜在する触覚的感性を掘り起こすような取り組みとなる。そして少しずつ、古典彫刻を成立足らしめている彫刻的感性に接近していく。

## 2-2-2 「描写する」から「吸収と再構成」へ

当課題の行為者は、当初においては対象を映像的に捉えているのだが、幸いにも制作という行為を通じて彫刻と身体的に触れ合い、対話する機会を得ている。そこで彼らは「視覚的に見る」限界に向き合い、突破することを試みる。その過程で、障壁となっているのが視覚的知覚にともなう、見るものを概念的に判断する認知パターンの作用であることを知る。しかしながら、制作における知覚の窓口となる感覚器官はやはり視覚であるため、その「認知

パターン」のクセを抑制するように努めながら、彫刻的形象に対して「触るように見る」あるいは「内側に入り込むように見る」ことを試みる。そして徐々に、自分の感性に響いているのに理解できなかった要素、すなわち「彫刻造形の三要素」についての掴みを持つことができるようになっていく。

当課題における古典彫刻の形との対話は、工程としては「造っては壊し」の繰り返しとなる。形に対する自分の捉え方をその都度出力し、違いを確認して修整すること続けるのである。このように触覚的感性を発動させながら彫刻的形象を掴む試みの中で、制作行為は、「見えている形を描写する」から、「形を自分の中に吸収して再構成する」と呼ぶのが相応しいような取り組みになっていく。

## 2-2-3 彫刻の量塊性とムーブメント

「彫刻造形の三要素」の観取は、当課題のみならず、いずれ卒業制作に取り組む当プログラムにおける中心的課題である。ここではこの「三要素」一塊、量、動勢—について、できるだけかみ砕いた説明を試みる。

《塊の感触》 まずは眼の前に、立方体（正六面体）があることを想像してほしい（図1右）。六つの平面と各面が交接する角で構成された形体は、線画や展開図で示すことが可能であるところからも明らかなように、ほぼ視覚のみで捉えることができる、立体感や量感が希薄な形体である。

次に、その立方体の角が丸くなった立体を想像していただきたい（図1中央）。こうなると、いきなり形体に凝集感が生じる。「凝集感」とは、言葉の意味としては外側から内側に向かって溜まる感触のことであるが、その感触は同時に、内から外に向かって張りだしてくるような（逆方向の）勢いと抵抗感を有している。その「張り」と「締め」の感触によって、形体が一個のまとまりのある存在として主張し始めることを了解できるだろう。またこの形体には、平らな面と丸くなった角部が響きあうことによって、柔らかな印象とともにボリューム感（量感）の抑揚が生じていることを感じられる。このようにそれぞれの立体には、よく見れば、固有の存在感や、それぞれの形体が有する様々な性質（味わい）がある。

次に、図1の形体の基本となっている立方体が台形になったもの、つまり角錐

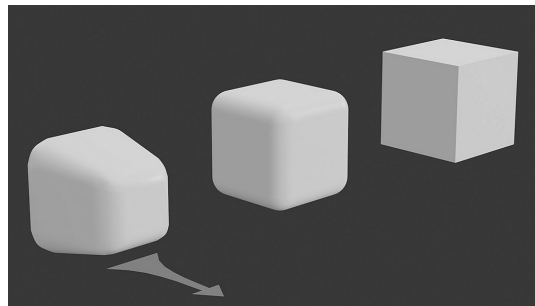


図1

（画像制作：野坂知世）

台の角が丸くなっている形体を想像してほしい（図1左）。実際にこの形の立体が眼前にあるならば、形の中に、広い辺をもつ側から狭い辺の方に向かう「勢い」が生じていることを感得できるはずである（ただし図や写真からは感得できない<sup>(10)</sup>）。「塊」の中を量がうごめく「動勢」に方向性が示されているのである。

《塊の中のうごめき》 上記のような「塊」の中に感じられる「動勢」が、古典的な彫刻には強く認められる。写真の仏頭は、実習用モチーフとすべく古典的彫刻の特質に沿って筆者が制作したものである（写真4）。その水平の断面をみると、図のような台形の輪郭となっている（図2）。頭部全体として、角が丸い四角い形体となっており（写真5）、かつ前側の面の幅が後ろ側よりも狭くなる台形の断面をもつ。つまり左右の側面は前側に向かって狭まるように斜めの面をつくるが、これによって後ろから前に向かって迫り出すような勢いが生じている。

この「斜めの面」の効果にみられるように、彫刻的形象における「面」は、「動勢」に方向性を与える役割を担っている。そして、これによって示された後ろから前に向かう勢いが、顔の印象に生氣を与えている。より具体的に説明するならば、大きな「面」によって示された前に向かう動勢が、小さな「面」の役割によって両眼に集まり、目力を強くする効果をもたらしている。彫刻における「生氣」の印象とは、実のところ造作の精妙さではなく、「塊」の中であらゆる「動勢」によってもたらされるのである。

このような「塊の中のうごめき」を感得するとき、彫刻に特有の生動的な印象において、「三要素」が具体性をもって強く関与していることを知らされる。「塊」を感じさせる凝集感

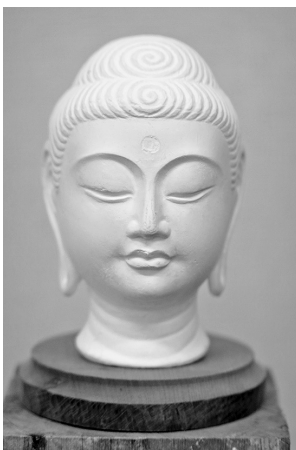


写真4 「仏頭」(筆者制作)



写真5 「仏頭」の頭頂

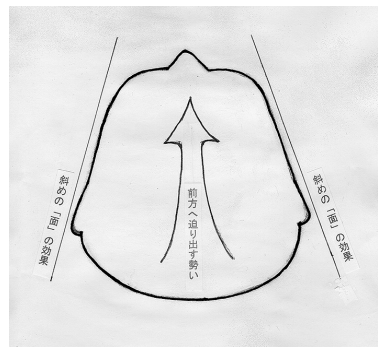


図2 仏頭の断面図(面と動勢)

や量感、その中に力が流れる動勢によって、触覚的なリアリティがもたらされているのである。

《ムーブメントがもたらす歪み》 写真の石膏像「あばたのヴィーナス」(通称)を見てほしい(写真6)。この像の「形」を造形上の基準線に照らしてみると、大きく歪んでいることがわかる。立体的に、ある方向性をもって歪んでいる。正面観における正中線は弧を描き、それに対応するように眼窩、鼻、口、顎など、本来なら平行線となる左右の線は平行にならない(写真7)。具体的には、像の左側の間隔が広くなり、右側の間隔は狭くなっている。上からの視点においても、正面観と対応するように歪んでいる。像の左側は、上下にも前後にも「伸びる」ように歪み、それに対して右側は、上下にも前後にも「縮む」ように歪んでいる(写真8)。

上記の「歪み」は、当像のポーズ(身振り)と関連してもたらされたものである。当石膏資料のオリジナルである彫刻作品の軀部は失われているため、当像のポーズについて確定的なことは言えないが、身体の向きに対して、首を右側に傾けながら顔を右側に向けるポーズであったことは間違いない。自分が実際にこのポーズをとる際の身体内に生じている感覚に注目してほしい。捻っている首から上の、左側には「伸びる」感触があり、右側には「縮む」感触があることに気づくだろう。このポーズをとる人の身体内に生じている緊張(伸縮)や感触に対応し、それを強調するように形が歪んでいるのである。作者にとってこの「歪み」は、とくに意図したものでも手段でもなく、ポーズの「動き」を身体的に捉えた結果として自然に生じた強調であると推測する。



写真6 石膏資料  
「あばたのヴィーナス」(通称)

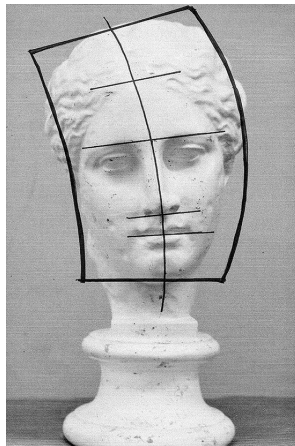


写真7 頭部の歪み(正面)

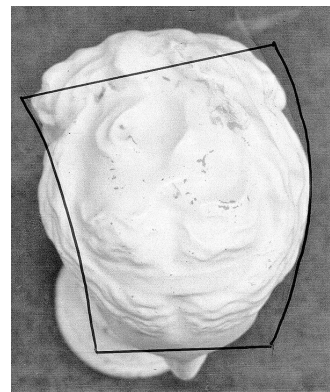


写真8 頭部の歪み(頭頂)



彫刻を観る者は、このような無意識的に強調された「動きの勢い」によって、当該ポーズの情報や説明ではなく、「運動そのもの(＝ムーブメント)」を身体的に捉えることができる。それは絵画などの二次元媒体で示される「運動」が、繰り返される線や継起的リズムによる修辭的な表現であることと大きく異なる。二次元媒体の場合、視覚的な線やリズムで扇動的に「動き」を意識させるが、それはあくまでイリュージョンがもたらす連想である。彫刻の鑑賞においては、当事者の内面において、「動き」に共振する自らの感覚を捉えているのである(内触覚的感覚の反応)。そのような内面の事態(感性的体験)が外面の知覚に跳ね返って、彫刻の「生動性」の感得につながっている。

このような「ムーブメント」は、洋の東西を問わず古典的彫刻に認められるものである。左右対称性の強い一見して静かな印象の像であったとしても、「ムーブメント」は必ず認められ、それが像に生動感や柔らかな味わいをもたらしている。

《彫刻における動勢と時間》ここでは、実際には静止している彫刻に「運動」を感得するとはどういうことなのか、その心的過程の意味について考えてみたい。「彫刻体験」の中にいる当事者の実感に即するならば、その瞬間において、自分の中の「動き」に対応する身体内感覚が呼び起されている、と言えるかもしれない。あるいは、自分の中の「動き」に対応する感覚を投影しつつ見ることで、そこに響いている振幅そのものを捉えているという説明も間違いではないように思われる。

そもそも「動き」に対する感覚とは、身体的存在者としての人間が、空間的に移動する経験の積み重ねによって培われたものである。身体が空間的に移動することには時間を要することから、人間の感覚において「空間」と「時間」は連動する。したがって「動き」(空間移動)を感受するという事態には、時間経過の現れを知覚するという側面がある。

前記の石膏像「あばたのヴィーナス」におけるムーブメントを端的に言うならば、動きの内側は「グッ」と縮み、外側は「グーン」と伸びる抑揚である。そこには、ある動作が別の動作に移行する「運動」が、量塊の伸縮する抑揚として表れている。それに感応する瞬間において当事者の感性は、「運動」と一体となって躍動する。このように自身の内側で躍動する「運動」を捉えることは、空間的な「運動」をリズム(時間性)として経験していると言えるのではないか。そうであるならば、彫刻には、「運動」の感覚を誘発することにもなって、制御・圧縮された「時間」が表現されているということも可能だろう。

このような非日常的な時間の中で、彫刻は「静止した物体(現象)」の印象から解放され、動いている。そのとき当事者は、自らの内部において量塊や動勢を感得し、その非日常的な時間に身を委ねることで、特殊な有機体としての存在に会うのである。

## 2-2-4 指導の実際

古典彫刻の石膏像を模刻するという行為は、従来、美術大学の彫刻科を志す人たちの基礎的研修課題として美術研究所（美大予備校）などで行われている。そこでは比較的短い制作期間において複数の石膏像を模刻することで、彫刻的な形の捉え方を習得することが目指されている。当プログラムの課題として行っている模刻においても、その目的は基本的に同じである。しかし、実際の指導方法や、それによって行為者が辿る過程はかなり異なるものになっている。

美術研究所における指導では、受講者の作品に対して、指導者が積極的に手を入れることは多くない。彫刻家を志す者は、そのための把握力や表現力を、時間がかかったとしても自ら見つけ出す必要があることを指導者が了解し、重視しているからである。筆者がその受講者の立場にいたころの記憶の中にも、作品に手を入れられた記憶はほとんどない。また指導を受ける際に、「彫刻の造形力における成長周期は6年ぐらい」と言われたことを記憶している。彫刻的な形の捉え方の習得は教えられてすぐに出来ることではなく、見る→掴む→造るという不断の取り組みの中で、少しずつ三次元のイメージが培われ、それを作品に反映できるようになるというプロセスを踏むほかない。当然ながらその過程には、前提条件として費やす時間が必要になるのである。

当プログラムの行為者には、上記の「習得」のための十分な時間は用意されておらず、これまでの造形の経験も少なく、またそもそも彼らは彫刻家を志す人たちではない（特例を除く<sup>(11)</sup>）。そのような条件の中にいる彼らが、「模刻」という行為を有意義な体験とするためにはどうしたらよいのか、どのように導けばよいのか、それが指導的立場に就いた当初の筆者の懸案事項であり、不安の要因ともなっていた。

その「懸案」に対する解答は、行為者が造っている作品の中にあった。作品には、一般に思われているように作者の意図が現れるばかりではない。作者自身、気が付かない要素が作品には現れ出てしまう。これはいわゆる芸術作品全般に言えることであるが、視覚的・修辭的表現でのごまかしがきかない彫刻においては、一層顕著である。作品には、彼らのリアルタイムにおける見方・感じ方、表現における積極性や慎重さなどがあからさまになっている。そこに現れ出ている内容を基に、それぞれの行為者にとって今必要なことは何かという観点で、その都度指導内容を選択するという風に、指導は自ずと決まっていくことを後から了解した。造形の指導とは、どの場においてもそのようなものであろう。

指導する側として重要と思われることは、彼らが対峙している自分自身の課題や可能性について、彼ら自身にはまだ見えていないが、こちらにはある程度見えているということである。指導者は個々の作品に表れている内容を理解するように見ることで、当人に潜在する可

能性（目指すべき到達地点）や、当人にとっての壁についても、相応に把握できる。それが見えている以上、彼らが自身の「見方のクセ」に潜む問題点に気づき、どのように形を捉えて、それをどのように表現するかについて自発的に志向し、行動できるように導かねばならない。その指導の方途を模索する中での結論は、指導者自身が具体的に示すということであった。

結果的に当課題においては、行為者の作品に対して指導者が適時「手を入れる」ことを行っている。しかし手を入れられた側にとって、それは「造ってもらっている」ではなく、「潰されている」と感じるようなあり方になっている。指導者が手を入れる前、行為者が相応の時間をかけて具体的に成形した状態があるが、手を入れることで、具体的な形はほぼ潰されて、当人としては「粘土の塊に戻ってしまった」と思うような状態となる。

ここで指導者が何をしているかについて説明する。手を入れる前、具体的な形が示されているので一見できているように見えるが、「彫刻造形の三要素」としては不十分なので、いわば「似て非なるもの」状態となっている。そのことに当人も薄々気づいている。これに対して指導者は、具体的な造作については潰しつつ、塊と量と動勢だけがあるような状態にする。潰しているのは表面であって、実際には「三要素」を捉えようとしているのである。手を入れられた当事者はその状態の作品をみて、「具体的な形はなくなってしまったが、この方が良い」と感じる。何より「この方が似ている」と感じる。行為者はここで、彫刻としての形象や力の焦点が、自分が見ていたところにはないことをはっきりと自覚し、彫刻の特質を掴むための「見方」の方向を修正する。

このように必要に応じて「手を入れる」ことを含めて指導しつつ、行為者が作業を進める中で、いずれ自分でも塊と量と動勢に焦点をあてて造り、必要に応じて一旦「潰す」こともできるようになっていく。触覚的感性を発動させた捉え方と表現ができるようになるのである。それは、まがりなりにも「彫刻を造る」ことができるようになることを意味している。かつて筆者が認識していた、「彫刻造形力の成長周期は6年ぐらい」を基準とするならば、彼らは圧倒的な速さでそれを身につけている。このような当プログラムの行為者が辿る経緯と成長の速さは、彫刻造形を専門とする側としても新鮮な発見である。それは、いわゆる素人に潜在する可能性について認識を改める機会になるとともに、当実習における目指すべき到達点の水準を高めることにつながった。体験する行為者自身が、「模刻」という行為に潜在する意義の在りかを示し、可能性を拓いてくれている。

## 2-3 卒業制作—文化研究としてのアプローチ—

### 2-3-1 時代の感性の追体験

前項までに紹介した制作課題を経て、当プログラムの最終段階である卒業制作の取り組みに進む。文化研究という観点におけるこの卒業制作の特色は、体験に基づく造形研究と歴史的観点を組み合わせている点にある。言うまでもないことだが、各時代に生み出された芸術文化には、その時代に生きた人々の感性や世界観が直截的に表われている。したがって、古典作品に表れている感覚的内容に対して「吸収→再構成」を試みる「模刻」は、対象となる作品が制作された、時代特有の感性を追体験するような取り組みとなる。そして、そこから得られた自分自身の感触を材料として、「時代」の造形様式の必然性や当時の人々が有していた世界観の検証、あるいは歴史的に知られている諸々の事柄や現象について考察するところに、当「卒業制作」の特色がある。

### 2-3-2 研究テーマの設定

「卒業制作」に際して行為者が事前に行うべきこととして、自分自身の研究テーマに基づいて「模刻」の対象とする作品を決定することがある。その前提となる「研究テーマ」の設定においては美術史に関する基礎的教養が不可欠であるが、彼らはそれまでの制作課題と並行して、日本および世界における彫刻史を概説的に学習している。

古典彫刻の歴史的展開を俯瞰すると、その「展開」には一定の法則があることを認めることができる。その現象の概要を述べるならば、ギリシャ彫刻におけるアルカイック期に見られるような抽象的な印象を与える様式（写真3 向かって右から2番目）から、クラシック期に見られる写実的表現へと変遷し、さらにその後、表現に感情や物語性が盛り込まれるように進行する流れである（ヘレニズム期）（写真6）。このような展開の「法則」は、イスラム美術などの特例を除いて<sup>(12)</sup>どの文明においても認められることから、そこに生きる人々の精神的状況の変遷が反映されていることは明白である。同時に、精神史の展開には方向性があることをも裏付けている。

このように精神史と連動する「展開」の要因となっているのは何かということに考えが及んだとき、気づくことがある。それは、古典彫刻の大半が「人体」を主要モチーフとしていることである。作品の主題となっているのはそれぞれの宗教における中心的存在であるが、造形された像は、9割を超える割合で「人体」の形体を基本とする造形なのである。その事実気づくとき、彫刻の展開には各時代における「人間のイメージ」の変遷が反映していることを見出すのである。

興味深いのは、彫刻がもっとも写実的に表現される時代の背景には、いつも、「人間性」を

焦点化する傾向があるということである。古代ギリシャしかり、ルネッサンスしかり、日本の鎌倉時代しかりである。人類の種の形態である「身体」を表現しつつ展開していく過程は、人間が「人間とは何か」を自覚していく過程と重なっている<sup>(13)</sup>。したがって彫刻の展開における各段階には、当時の人々の人間観が、世界観と重なるように現われていると言えるだろう。

当プログラムの行為者は、前段の制作課題と同時並行で古典彫刻史を学ぶ中で、彫刻の時代的変遷の中の、どの段階の作品に自分の興味があるかを探っている。その興味にしたがって、「研究テーマ」とともに模刻の対象とする「作品」を決定する。自分の感性にとくに響く時代の作品を選び、「響いている」理由を見極めること、それを主な目的として造るのである。それは、対象とする作品の作者が生きた時代の感性と、自らの感性を共振させる試みとなる。

### 2-3-3 時代の美術様式と人々の世界観

芸術文化には「時代性」がどのように表れているのか。この設問は芸術文化研究における定立と言えるものであろう。ここでは造形する側の視点に焦点を当て、当プログラムの行為者たちとともに探る中で見えてきたことの一例を紹介したい。

造形美術に対象を絞って世界の古典作品の歴史的展開を俯瞰すると、写実的空間表現が登場する時代がある。代表的なものとして、西洋においてはイタリア・ルネッサンスであり、日本であれば鎌倉時代初期などである。日本の鎌倉時代に描かれた「来迎図」と呼ばれる絵画（写真9）においては、仏菩薩たちが雲に乗って飛翔しながら迎えに来る空間が情景として描かれている。そこでは、西洋における一点透視図法のように厳密な数学的法則には従っていないものの、本物らしく見える「空間」の中での出来事が、様々な遠近法を駆使して表現されている。

絵画に遠近法が登場することは、人々の「世界」の捉え方に大きな変化があったことを物語っている。遠近法による絵画は、人々が「世界」について個人の視点を中心に考え始めた徴であると考えられる。その鑑賞者は、描かれた出来事の現場に居合わせているように感じる。いわば出来事を目撃者となるように見



写真9 学生作品（模写）

「鎌倉時代における来迎絵画についての研究  
—来迎図に描かれる「理想」世界との接触—」  
遠藤真菜



る。そこではイリュージョンとして描かれた世界が、鑑賞者の空間に侵入してくるのである。

このような人の「眼」に対してより自然な形で「世界」がまとめられている遠近法による絵画、その景観の視点は一点であり、それはまさに鑑賞者の「眼」である。そのとき唯一の視点である人間の自信は強化されている。世界が自分の意識の下にあるという自覚が生じていると言えるだろう。人は広大な世界の端に属しているというより、世界という円の中心にいてという感触が窺われるのである。自分の眼が見ていることを中心に「世界」を捉える傾向がこの時代に生きた人たちには認められ、それがこの時代の文化の特性である、自然主義的な眼差しや人文主義的な様相の根本にあると言えよう。美術作品は、そこに生きた人々の根底にある（当人たちも自覚していない）心理的枠組みを、数百年後に生きる私たちに、感性的共鳴という形で教えてくれている。

鎌倉時代における自然主義的な「世界」の捉え方は、現代の我々にも馴染み深いところがあるが、むしろ、それ以前はそうでなかったことに注意を払うべきであろう。前時代の美術の状況を踏まえて考えると、絵画における遠近法的空間の出現には、人々の世界観の変化が如実に表れている。それ以前に遠近法的な空間描写が十分に為されなかったことを、技術の未発達ゆえと考えるのは大きな誤解である。平安時代に文化を主導した人々にあっては、世界と人間の関係について仏教思想的解釈（世界観）が優先している。そこでは個人的な仮象の世界観は否定され、現実の瞬間を個人の視点から捉えて描写する画法（＝遠近法）の生まれる余地は少ない。絵師の関心や技量の問題ではなく、時代の精神的枠組みがそれを要求しなかったのである。作品に表れている世界観の「変化」は、前時代の精神的枠組みから脱却し、世界と自然を自らの意志と知性をもって理解しようとする、あらたな枠組みが出現した証と言える。このように美術作品には、その時代に生きた人々が共有していた世界観とともに、人々の物事に対する眼差しが直截的に顕現しているのである。

## 2-3-4 彫刻の展開から見えること―鎌倉時代を例にして―

前述の鎌倉時代の絵画に認められる傾向は、この時代の美術全体として視覚的・概念的イメージ表現の充実という様相を示している。その傾向は、当然ながらこの時代の彫刻作品にも認められ、彫刻においてはきわめて現実主義的な写実表現として顕著である。人体の身体構造の把握、リアルな質感、感情、風動の演出、物語の表現などによる徹底的な現実感の表出は、この時代の彫刻作品に特有の華やかな印象をもたらしている。しかしながら、以下に述べるように「彫刻芸術」の歴史的展開においてこの傾向は、終末的段階の到来を告知するものでもある。

本稿で述べてきたように、彫刻の特質の焦点は「存在感」にある。彫刻の歴史的展開を造

形要素の観点で俯瞰すると、彫刻の本質的な要素を中心にして（そのような意味で）純粋な彫刻として表現される時代から、徐々に視覚的要素が増加していくことにともなって変遷していることを了解できる。その変遷が、平安から鎌倉時代に向かう展開にも認められる。平安前期から後期にかけて、技術的熟成とともに視覚的傾向が強まっていき、大仏師「定朝」が出現するに至って、理想主義的な方向で視覚的傾向が一旦ピークを迎える。そして平安時代末期から鎌倉時代初期にかけて、慶派を主軸とする新しい動向の中で視覚的傾向が爆発的に飛躍し、この時代特有の現実的な写実表現が打ち出される。周知のように、それが時代の潮流となった。

鎌倉時代の彫刻作品は、全体的傾向として、それまでのどの時代よりも視覚的傾向が強い。鑑賞者の眼に対して、形体、質感、感情、物語に関する情報を説明するがゆえに、わかりやすく、かつ魅惑的である。鎌倉彫刻は、概念的情報が視覚的に提供される量の多さによって、それまでになかった程に、人々にとって身近な存在となった。それは飛鳥時代の彫刻が有する近寄りがたい魅力と、まさに対照的である。

鎌倉彫刻における視覚的傾向の強さが、彫刻芸術としての展開の終末を意味するのはなぜか。結論から言うと、概念的情報の説明とは、過度になると、彫刻芸術からその本質であるところの「非日常的な生命＝存在感」を奪いとり、日常的な存在として引きずり出してしまうからである。後の時代の彫刻作品の状況がそれを証明している。

造形する仏師にとっては、視覚的傾向の強さが、彫刻の特質を見失う方向に誘導している。本稿で述べてきたように、彫刻の本質と言うべき「存在感」とそれを成立させている造形の特質は、触覚的感性が捉える「掴み」であり、意識には定着しにくい。それに対して視覚情報の知覚は意識と連動している。したがって、視覚的傾向が強まりそれが支配的になることに及んで、彫刻芸術の肝である「存在感の掴み」は、仏師の意識から抜け落ちてしまうのである。そして一旦抜け落ちると、それをもはや取り戻すことはできない。

このような作者側の心理過程が「終末」と呼ぶ所以であるが、それでも鎌倉彫刻は、その後の時代の作品に比べれば、未だ十分に彫刻的である。仏師たちがどの程度自覚していたかはわからないが、この時代の彫刻にあっては、その特色である多彩な視覚的表現を、仏師たちの身体に培われていた彫刻的感性が根底で支えるような状態になっている。鎌倉彫刻においては、視覚的要素（概念性）が、彫刻の本質的要素と拮抗し、それを凌駕しつつあったのである。視覚性と触覚性（彫刻的感性）が拮抗しつつ共存していることで、鎌倉彫刻は稀有な魅力を放つ。それは、熟れ過ぎた果実のようなものである。最も甘い一瞬、それを過ぎると腐敗する直前にあり、だからこそ、その魅力は観る者を蠱惑する。

### 2-3-5 造形様式の必然性を理解する

「卒業制作」においては、前項で紹介したような時代ごとに認められる造形の特徴について、「模刻」を通じて自分の中に落とし込むことを前提とし、そこで得た感触を材料として、当該造形様式の必然性を理解するように努めている。そのための手順として、「模刻」の対象とする作品について、作品から受ける「印象」と、「彫刻的形象」、そしてその形象に対する「感覚的反応」を一旦分けてアプローチするように指示している。対象作品から受ける「印象」は造形様式を研究する上できわめて重要な要素であるが、「印象」として定着する時点で、観る側の心理や文化的文脈が先入観として入り込んでいる。したがって「印象」のみで造形様式を判断するのは避けるべきである。当該造形様式について極力独断にならないように理解するために、一旦「印象」を切り離して捉えることは有効と考える。

対象作品の「彫刻的形象」については、「模刻」という行為を通じて、それが自身の感覚にもたらす反応を確認しながら（極力先入観に左右されないように）造形に接近することを試みる。一方「印象」については、そのように感じる自身の心理を内省し、それがもたらされる心理過程を辿ることを試みる。その上でこの二方向からのアプローチを統合しつつ、当該作品の造形の必然性について適正に把握するように努めている。

そこで行為者は、対象作品の造形の特徴が、各時代の造形様式の枠組みの中にあることを確認する。たとえば鎌倉時代前期に活動した仏師「運慶」と「快慶」の造形性は、誰でも見分けることが可能なほどに明確に異なるが、双方とも当代の造形様式の枠内に収まっている。それほどに時代の造形様式が支配的であり、そこに時代の感性が如実に顕れているということである。したがって「模刻」において対象作品の造形性に接近するためには、その前提として、制作された「時代の造形様式」の理解と再現が必須の要件となる。そして、そこで得られた感触をもとに、他の美術分野の状況や諸々の文化的事象と、作品に顕現している時代性を照らし合わせることで、時代に通底する感性や思考の傾向を浮き彫りにすることを試みている（写真10）。

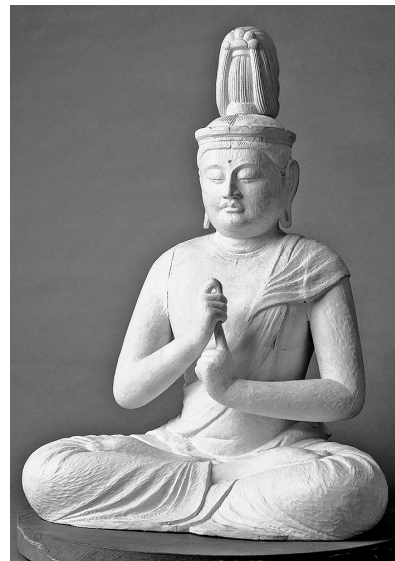


写真10 学生作品（模刻）  
「運慶の造形感覚の研究」前刀寛雄

### 3 「模刻」による彫刻実習教育の意義

#### 3-1 造形における思考とその再構成

本稿の冒頭において、この取り組みにおける目的の中心について、「そこで当事者がいかに有意義な体験をすることができるか」と記してこの考察を始めた。「体験」の具体的な内容については、現時点で筆者が把握している限りのことを本稿に記したつもりである。ただし、ここで紹介した内容は行為者の体験という文脈で綴られているものの、実のところ、筆者自身の体験から得た感触を行為者の反応や変化の経緯に投影したものに過ぎない。「他者の体験」を厳密に測ることはできないので、そうならざるを得ないのである。その事実を踏まえて、開き直すことではっきりすることがある。ここでの「体験」の意義に関する理解をさらに深め、教育効果を高めるために唯一できることは、指導者が自分自身の感性を徹底的に掘り下げ、その地平で思考すること。そこはすべての人間に共通する感性領域である可能性が高いからである。できる限り感性の根源的地平に降り立って、「模刻」という行為を通じて「彫刻」に触れてその芸術性を体験する意義について、あらためて考えてみたい。

当プログラムにおける彫刻的形象に対する取り組みを端的に表現すると、現象を「観る」のでもなく、対象の属性を「読む」のでもない、対象と出会うように「形をよく見る」方途を模索する試みである。具体的には、かつて産み出された彫刻作品を指標として、自身の感性のフィルターをとおして、その「形」の必然性に迫るように見るということ。それは、まとまりをもつ形象を時間的に遡り、そこに潜在していた（他でもあり得た）諸可能性にも目を配りながら、特定の形に結実する思考過程を、自身の中で再構成することを意味している。

造形の過程における「思考」は非言語的であるとともに、作者は自身の造形行為のすべてを意識化できるわけではない。過程においてその都度、内面に問い、迷いつつ、とにかく出力しながら自分が納得する形を探し続けることが「造形における思考」である。このような「思考」は非意識的であり、それゆえに作者の外部に開かれている。そして「思考」の結果は作者自身の中ではなく、外側に産み出された作品に実現する。

このような「思考」が現実として顕れている古典彫刻の「形」に対して、遡行的に再構成すること、それが「模刻」を実践する目的である。「模刻」の行為者は、自分自身の表す「再構成」が適正な効果をもつかについて測りながら造ることで、対象の「造形過程における思考」を構成的に理解しようと努める。その理解とは、自身の触覚的感性を発動させて得られる掴みに基づいた、造形思考の再構成であると言えるだろう。

この試みが望ましいかたちで成就するためには、既述のごとく、行為者自身の見方を支配している「視覚性」の限界と対峙する必要がある。また、「視覚性」には社会的慣例が潜んで

いるため、彼らが対峙しているのはこの時代の枠組みでもある。その壁をわずかながらでも突き破ることができるのは、彼らが、模刻の対象とする彫刻が有する「調和的まとり」に言語外の力を感じているからである。その「力」とは、彼ら自身の触覚的・内触覚的感性が感応して見出した「生命の実感<sup>(14)</sup>」である。

「模刻」の行為者は、自分の感性に響いている「力」を道標として、その在りかを探るよう進むことで、「力」の造形的発生の場面に立ち合う。そこで「力」の構造を遡行的に分解し、内的構造が意識された状態で再び統合するのである。その行為は、自らの内部において創造を実践することに等しい。そしてこの創造的体験は、彼らにとって、自分自身の心理や思考の文脈を一旦はぐしつ再統合することにともなって、自己認識を更新する機会になっていると考えられる。この一点に、当プログラムにおける彫刻実習の意義が集約されている。それが冒頭に記した「有意義な体験」の意味である。それが果たされることで、そこで得た感触は、対象作品の理解のみならず、現象しているあらゆる「文化」の理解においても有用な材料となるはずである。

上記のごとく、当プログラムにおける体験は、行為者が自らの「生命の実感」と対話し確認する機会となることで、自他分離以前の感触を軸にしてアイデンティティーをフレキシブルなものにする可能性を有すると考えている。

### 3-2 模刻作品の芸術性

これまで述べてきたように、「彫刻」は感応する者に特有の体験をもたらすのであるが、それは視覚と連動する概念を中心におく通常の思考にとっては一つの謎である。彫刻の本質は、視覚的イメージの物体化ではないからである。当実習における「模刻」の行為者は、その「謎」に対して、考え得る最も積極的なアプローチである「造る」ことで接近を試みる。彼らは、彫刻がもたらす不思議な生命感と向き合い、それを捉える自身の感覚を統御するように努めることで、少しずつ、彫刻的形象を自分の内部において把握し（吸収と再構成）、模刻像の形として出力できるようになっていく。彫刻の「模刻」とは、このように視覚的知覚と身体的感触、外面と内面が連続的に交接する対話のプロセスそのものなのである。

この対話が存分に行われることによって、模刻作品は対象とする古典彫刻に近づいていく。近づくばかりでなく、彫刻作品としての力を宿し始める。それは、模刻の対象としている古典作品が優れて力のある彫刻なのだから当然と思われるかもしれない。しかし三次元空間に存在する有機的形体である彫刻の場合、人間が客観的に複写することはそもそも不可能である。その点が絵画や写真などの二次元媒体の場合と異なる。したがって模刻作品が対象に近づくということは、あくまで「対話」がもたらした結果である。行為者が、純粋に対象の彫



刻的形象を「吸収→再構成」するプロセスによって産み出した形なのである。

ここでの「再構成」の焦点は、数値的・物理的な正確性ではなく、あくまで対象となる彫刻の造形が有している「調和的まとまり」にある。模刻作品の印象が対象に近づく大前提として、まずは模刻作品自体が、全体として「調和的まとまり」を主張するようにならなくてはならない。ここに高いハードルがある。それはすなわち彫刻の特質を有し、彫刻としての力をもつということだからである。この大前提の下に、対象が有する「調和」に照らしつつ、模刻作品の「調和」を再構成しつつ調整していく。先の「造形過程における思考」の意味に沿って言うならば、彼らは、自らの「造形の思考過程」を作品に実現しているのである。それは創造行為に他ならない。このようにして、当プログラムにおいて制作される模刻作品は、「模して造った像」でありながら、芸術に特有の「唯一性」の印象を宿す。

一般的には「模刻」と同じように理解されている「模写」は、プロセスも、そこで得られる発見においても「模刻」とは大きく異なる。絵画作品を模写するということは、対象作品における筆致や重ねられた絵の具の手順を、遡りながら確認することである。その行為によって、作者の表現における技術やねらいの一端を知ることができるが、それはむしろ研究であり創造行為ではない。その目的はあくまで「写す」であり「描く」行為とはならない。「模写」においては「写す」ことが可能だからである。したがって「模写」には、当実習における「模刻」の行為者が辿るような、感性を自覚し更新する体験になることを期待できず、その作品は「複写」以上の意味を持ち得ない。

上記の「模写」と「模刻」の違いには、絵画を描くことと、彫刻を造るという行為の本質的な違いも表れている。「彫刻を造る」という行為は、イメージとの対話というよりは、身体的存在者としての人間に潜在する「生命の実感」との対話である。そして地球上に存在する物質との身体的なやりとりを通じて、物質に命を宿す行為である。それが成立するのは、その不思議な命の力が、観る側の「生命の実感」に響くからである。すなわち彫刻作品における表現は、絵画作品における作家的アイデンティティーに基づいた主張というよりは、誰もが有する「命と身体」の声を反映しているのである。その響き合いの中で新たな意味が創造されるところに、彫刻芸術の存在意義があると考ええる。

このように、彫刻の主張が人間の意識レベルの奥にある感性領域を基盤としているがゆえに、当プログラムの行為者は、言葉の意味としてはオリジナルな創造ではない「模刻」という行為によって、「彫刻芸術」を体験し得ると考えられる。

### 3-3 造形における「部分と全体」―調和的連関―

当「模刻プログラム」を経験した者にとって、この経験はその後の社会生活にどのように影響しているのか。その検証は困難であるが、当事者の大半が口にするのは、「部分と全体」の関係性について感触をもったことの効能である。以前に、「制作」を行った卒業生に対するアンケート調査を行ったことがある。その際、「この体験にともなう発見や変化が、その後の社会生活の中で活かされていると感じたことはあるか？」という質問に対して、ある卒業生は「活かされていると感じます」とした上で、「今かかわる営業という職業でいえば、全体を見ながら一部分を見ることもできる（逆も）ということでしょうか」と回答している<sup>(15)</sup>。

たしかに、造形表現において「部分と全体」の関係性に対する意識をもつことは必須の要件であり、最初から最後まで、各部分の形の“響き合い”がもたらす全体の調和を常に意識し、それが何とか良い感じになることを願って造っている。制作が後半にさしかかると、各部分が緊密に響き合ってくるので、一部を少し変えると全体の印象がガラッと変わる、ということが起きる。つまり「調和的まとまり」の在り様が変わる。そして全体の「調和」が変化すると、その他の部分の印象も変わる。実際には手を入れていない部分の印象が、他の部分を修正することによって変わるのである。

上記のように、造形における「部分と全体」は、質的に完全に連動している。このような「部分と全体」の連関性はあらゆる芸術に共通することであるが、彫刻の場合、部分の調整が全体の「調和」に及ぼす影響はより身体的に感得される。その変化は、作品の「生命感」の印象を左右する意味合いをもつからである。当彫刻実習の行為者には、全体の“響き合い”を実感しつつ、作品の「部分」を調整することで、「調和的まとまり」を変化させながら創り出しているという自覚がある。そのような行為を実践している彼らにとって、「部分と全体の連関性」は認識ではなく、実感としてある。

当該実習を経験したことの影響という点において、「全体を一つの調和」として捉えることと「部分と全体が連動する」実感をもつということは、彫刻造形行為にともなう特殊な効果と言えるかもしれない。では、このような経験は、その人の心的生にどのように影響するだろうか。たとえば、自分と社会の関係について「連動する実感」をもって理解することで、その関係は直接的なものとして認識されるだろう。また、自然環境の現実を把握することにおいても、上記の「実感」は当事者意識をもって捉える道標として機能するに違いない。「全体を一つの調和」として捉えて「部分と全体が連動する」実感をもつということは、世界を関係性で捉える効果があると言えるのではないだろうか。

## おわりに

本稿の内容は、指導的立場で「実習」の現場にいる当事者として、臨床的立場から見出したことを報告し、そこで得た「実感」に対して筆者なりの考察を試みたものである。実習の行為者が経験する「見方・感じ方の変化」についてはある程度記述できたものの、冒頭に記した「教育効果について検証する」ことを為し得たとは思わない。とくに人間教育としての効果の考察は、いま始めたばかりと言うのが適当だろう。

それでも本稿を公表する意味があると考えるのは、ここで記した「感性を自覚し更新する」機会は日常生活の中でそうあることではないからである。当実習がそのような経験となり得るのは、視覚と触覚の構造や、それらが統合された感性について、行為者が自身の主体的な行為と感性的体験を通じて意識化しているからであろう。ここでの一連の「体験」には、人間学的に重要な内容を含んでいるという予感があり、そこに教育としての可能性が潜在していると考えている。しかしその可能性を検証するためには、現時点の筆者の分析力が不足していることを痛感している。

当実習が有する教育としての意義や可能性について十分な検証を行うためには、美学や認知心理学などからのアプローチが必要だろう。諸関連分野の知見について、今後、調査検討してみるつもりである。本稿は、今後の検証のための材料を確認するという点において意味があったと考えている。

最後に、本稿で紹介した実習教育に携わっているのは筆者ばかりではなく、彫刻家の伊加利庄平氏と研究協力者の野坂知世氏が指導的立場に関わっている。当該実習に何某かの教育効果が認められるとしたら、この二人の協力のおかげである。この場を借りて感謝の意を表したい。

## 註

- (1) 立正大学仏教学部のカリキュラムの中に、仏像・仏画の制作実習科目が段階的に設置されている。
- (2) 現在「カルチャーセンター」や「仏像教室」で行われている制作実習では、受講者側の「自分の手で仏像をつくりたい」という想いに応えるべく、工程ごとに参考資料が用意され、それに導かれながら制作を進めるような方式で実施されている。造形の過程よりもとにかく「造り上げる」ことに主な目的があり、したがって、自身の中で三次元イメージを構築し意識化するような取り組みとはならない。
- (3) 彫刻家の伊加利庄平氏は、「彫刻的感性」について考察する中で、「彫刻はもののかたちに対する触覚的内触覚的感觉の感応という私たちの基本的な感性の上に成立する芸術形式であり、彫刻を造ることとは、いわば「量塊の力」を人間の生命感に変容させることである。」と述べ

ている。

「彫刻的感性」とはいかなるものか～彫刻制作および鑑賞にかかわる感覚についての基礎的考察～ 伊加利庄平 『人文科学研究所年報』 別冊17号 立正大学人文科学研究所 2008年

- (4) 2007年にNHKで放映された一般の人々の仏像に関するエピソードを紹介する番組(下記)の中で、ある仏像を観たフランス人男性が仏像の有する特殊な存在感について、「あるではなくいる感じ」と表現していた。また同じ番組の別の回に出ていた女性は、自分の体験について「阿弥陀様に会った」と表現していた。 NHK『につぼん心の仏像百選』2007年放映
- (5) ここでの「古典彫刻」は、彫刻芸術としての質を持ち合わせている時代の作品に対象を限定している。日本で言えば鎌倉時代以前に制作された作品のことである。それ以後の作品は、造形の質という点でみると彫刻というよりも工芸的要素に重点が置かれており、人々との関係性という点でみても、鎌倉時代以前の仏像とは異なる観点での考察が別に必要と考えられるからである。
- (6) 彫刻の造形要素について、一般的には量感 (volume)、面 (plane)、動勢 (movement)、地肌 (texture)、比例・均衡 (proportion・balance)、色彩 (color) 等の表現が用いられているが、これらの語が意味するところは独立しているわけではなく、複雑に絡み合いながら統合されて彫刻の形象が成立している。したがって各言葉の意味も、語り手の解釈や文脈によって異なっている。ここでは、これらの言葉の用法にとらわれず、「三要素」に集約して彫刻の造形要素を説明することにした。
- (7) それは種々の芸術が一つの感覚をもとに基礎づけられるという意味ではない。どのような経験においても、一つの感覚が他の諸感覚を触発しつつ連鎖し、様々な記憶を呼び出しながら統合されている。
- (8) 『彫刻とは何か 特質と限界』ハーバード・リード 宇佐美英治訳 日賀出版社 1980年(初版) P87 10行目
- (9) 伊加利氏は前掲論文において、「「触覚的な見方」の形体把握とは、視線で形に触れるような見方、また手で瓶を包み込むのと同じような感じで、いわば周りの空間から包み込むような見方であり、それは対象の量的な実在感や空間感を強く喚起する見方だといえる。」と述べる。
- (10) 図や写真からでも「動勢」を感得できるとしても、それは記憶と類推による作用であり、実際に立体を前にした場合とは大きく異なる。同様に、「彫刻体験」を経験したことのある人ならば、写真や映像でその像を観るときに自らの「体験」を呼び起こしつつ捉えることができるが、その経験のない人は、画面に映る視覚的印象のみで彫刻を判断するしかない。その際当事者に、観ている映像に「彫刻の大切な要素が映り込んでいない」という認識はない。ちなみにバーチャル・リアリティのように、コンピュータによって作り出された人工的空間を現実として知覚させる媒体においても、その「現実」とは視覚的現実であるため、彫刻の大切な要素が「映り込まない」事情は同様である。
- (11) これまでの当プログラムを経験した卒業生の中で、3名が仏師として活動している。
- (12) 偶像表現が強く否定されているイスラム美術においては、人体の表現はほとんど見られない。
- (13) ハーバード・リードは前掲の著作『彫刻とは何か 特質と限界』の第二章「人間のイメージ」において、「人体の表現が完全に自然主義的になるとき、われわれは芸術におけるナルシズムの段階に達したのだ。」と述べている。P118 6行目
- (14) 本稿の本文 7P 23行目
- (15) 当プログラムを経験した卒業生に対してアンケート調査を行った際の回答(抜粋)。  
Q 2. 「制作」をとおして、あなたの中で変化したことや発見があったならば教えてください。  
A. まず物の見方、見え方が変化します。なぜ変化したかについて実感をもって説明でき

るようになっていきます（制作の効果）。また、物→モノ→コトのように得た実感を応用するようになり、考え方が連結し浸透していきます。

Q 3. 上記の発見や変化が、その後の社会生活の中で活かされていると感じたことはありますか？

A. 活かされていると感じます。大げさでなく自身の一部になっているので全てにおいてです。今かかわっている「営業」という職業でいえば、全体を見ながら一部分を見ることが出来る（逆も）ということでしょうか。

営業はボランティアではありません。顧客との接触（A）から始まり、報酬を受ける業務を完遂する（B）のが役割です。成功させるためには常に、いま何をすべきか、提供すべきことは何か、どこまでの温度感でどのような言葉を使うべきか、何を言うべきか言うべきでないか、等々の判断が求められます。且つ（A）から（B）は最短が望ましいわけですが、「必要なプロセス」は全て含まれていることも重要です。安全性と確実性を高めるためにです。これらを行うためには、直面している「今」が「全体のどこか」を常に認識していなければなりません。さらに人間関係や、時には人生のあり方を未熟ながら思案する場合にも、このような（部分と全体の関係性に対する）観点は重要ではないでしょうか。そういった観点をもっていることにより、人生も変わっていくと今は感じています。（回答者：田中一穂）



# The Significance and Potential of Practical Education for Classical Sculpture — *mokoku*: Re-expressing the Existing Sculptures —

Takahiro AKITA

This paper introduces the contents of “Experiencing Sculpture” practicum and discusses its significance and potential as an educational experience. The method used in this practice is *mokoku*, a method of imitation which focuses on re-expression rather than creating a copy, of classical sculptures. This class tries to verify what kind of educational effects can be expected when inexperienced students experience the art of sculpture through the method of *mokoku*.

Classic sculptures from various cultures around the world resonate with the viewer’s tactile sensibilities and assert their existence. Classical sculptures give the viewer to encounter an existence that transcends the senses of everyday life. It is an opportunity for the viewers to be encouraged, reminded, and moved. The fundamental characteristic of the art of sculpture lies in the fact that objects composed of materials become objects to be “encountered” in this way.

The formative elements of sculptures are the feeling of the “mass” in the work that exists in three-dimensional space, the “volume” as the content that brings about the feeling of the mass, and the “movement” that comes from the feeling of the “volume” flowing inside. The sculpture strongly asserts its being through these three elements, and it gives an impression of something organic - something that has life. The three elements that bring such a “feeling of life” to a sculpture cannot be captured through visual perception.

When we look at something, it is an attribute, surface, or image of the object, and we do not physically capture its form or existence. Therefore, in the process of *mokoku*, the maker confronts and suppresses the visual elements that dominate their senses, and

gradually shifts their view of the form from “describing the sculpture” to “absorbing and reconstructing the elements of the sculpture”. By fully engaging in this kind of dialogue between perception and sensibility of the external world, the act of *mokoku* becomes an effort to uncover the latent tactile sensibility within oneself.

The act of thinking in the sculpting process is non-verbal, and the artist is not always fully aware of their sculpting act. Thinking in sculpture is the process of questioning oneself, getting lost, and experimentally searching for a form that one is satisfied with. The purpose of practicing *mokoku* is to retroactively reconstruct the “form” of classical sculpture in which such thought is actualized. The creator strives to understand the thought process used while making sculptures by measuring the proper effect of their own “reconstruction”. This understanding can be described as the “reconstruction of formative thought” based on the grasp obtained by activating tactile sensitivity.

Experiences associated with series of processes done through *mokoku* is equivalent to the act of creating an inner self. This creative experience is an opportunity for the students to unwind and reintegrate the context of their own psychology and thinking, as well as to renew their self-awareness. This point sums up the ultimate significance of this program. Once this is accomplished, the sensations gained will be useful material not only for understanding the work in question, but also for understanding varieties of cultures.