

木彫浮き彫り制作による造形表現力の育成

千葉県立 ○○○○ 高等学校 ○○ ○○ (芸術科 美術)

1 はじめに

我が国は「木の文化」といわれるように、日常生活に必要なものや道具から建築や文化財にいたるまで、木を素材として活用してきた伝統がある。長い時間を積み重ね熟成されてきた木を活かすための知恵や、それを使いこなす加工技術の多様さと精巧さは、是非とも継承していきたいものばかりである。木は我々の日常にとっても身近なもので、天然素材であることから温かみや親しみ易さもあって、木を削ったり、木で何かをつくることの面白みを潜在的に誰もが感じ取っているのではないだろうか。

高校で美術を選択しても、絵を描いたり色彩を扱うことに苦手意識を持つ生徒が毎年少なからず存在する。そのような生徒にも創造や制作の楽しさを伝えたく、初任以来、立体や彫刻の題材も扱ってきた。木彫の制作は、造形を実現するまでに完成像をイメージし、工程ごとに各種道具を使いこなすこと、素材の特性として木目の方向や抵抗感を理解し造形に活かすことなど対処すべき課題はあるが、制作の計画性や素材を加工するうえでの造形的思考力、そしてより良い造形的価値を追求し試行錯誤を重ねることができるという点で、生徒の表現力育成に適した教材である。

本研究は、木彫による授業題材の可能性を模索するとともに、授業実践を通して木を扱う我が国の文化や伝統の一端に触れながら、生徒の造形的思考力、表現力を育成することを目指すものである。

2 木彫浮き彫りについて

立体や彫刻を授業の題材として扱うからには、作品規模は小さくても丸彫り彫刻の制作を考え実践してきた。360°あらゆる方向からの鑑賞にたえるように、対象をよく観察し彫刻表現特有の量感や空間表現を考えながら描写をしていくおもしろさ、手を加えた分確実に造形が変化していくおもしろさを味わわせたい。しかし、丸彫り彫刻は材木から鋸で面を切り出し、彫刻を施して各部の組み立て完成に至るまでには膨大な時間を要するため、限られた年間授業時数の中でどのように時間短縮を図れるかが授業実践上の課題であった。更に、受講人数と美術教室の広さの関係も考慮すべき事柄である。

現任校へ赴任し、美術室環境と講座の状況から木彫制作を考える中で、一人用の机上規模で制作が可能な浮き彫り彫刻の題材に結論に至った。浮き彫りの特性として、2次元と3次元の中間という独特な表現方法に難しさがあるが、丸彫りに比べて制作にかかる作業量、時間ともに軽減することが可能で、手早く量感や立体感といった彫刻表現の核心に到達できるメリットがあると考えた。

指導の計画は、1年生8クラス4講座で、基礎的な浮き彫り表現の技法と、ものの見方を学習し、2年生は文型4クラス2講座で、「鳥獣人物戯画」を題材に浮き彫り制作を実施するものである。

3 1年次の授業展開

(1) 彫刻刀の使い方を理解する。(1時間)

使用する彫刻刀は、切り出し刀、浅丸刀、平刀と数種類あるが、はじめに基本の切り出し刀の運刀を中心に練習をする。10 cm角の板材を練習用に、基本は鉛筆の持ち方で送り刃、引き刃による線彫り（創雲著「現代写実彫刻」美術出版社）である。板の断面がV字型に切れること、刃の表裏の区別などを説明した後、生徒の前で実演をしながら切り出し刀の持ち方や力の入れ具合、その他の注意点などを理解させる。この時に実演する手元をTV画面に映し出しながら解説することで、一斉に且つ視覚的に理解できるようにしている。基本姿勢のほかに、彫刻刀の柄を手のひらで握って深く切り込む場合の注意などにも触れておく。

生徒は図1のように十字型の線に沿って送り刃、引き刃で直線を切る練習を行うが、始めはなかなか切れない生徒もいる。安全面の重要な指導であるので、この時に念入りに机間巡視を行い、基本姿勢の確認や角度、力の入れ具合のコツを掴めるようにする。

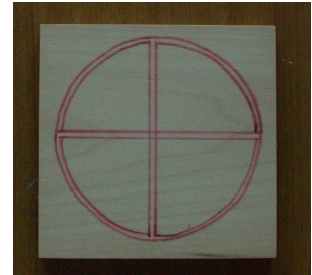


図 1

(2) 木目に対して順目と逆目 (1時間)

次の段階として、十字型の外側の同心円に沿って、切り出し刀で曲線を切る練習を行う。やはり断面がV字型となる葉研彫りの方法で行う。ここでは、木目に対してどのように運刀をするとよいかを考えさせる。方向によっては逆目がおきて彫り目が荒れることを実感してもらうためである。(1)で直線を切った時に、木目に対し縦と横で抵抗感に差があったことを確認するのも、木目を意識させることにつながる。かつては順目と逆目について理解を促すべく運刀方向の説明に色々な工夫を試みたが、生徒のなかではあまりびんとこないようである。やはり経験的に理解したほうが合理的に思え、簡単に触れる程度で実技に入っている。

(3) 紙コップをモチーフに浮き彫り表現の練習 (2時間)

切り出し刀を扱う練習の後、紙コップをモチーフに浮き彫り表現の練習を行う(図2)。紙コップをモチーフにするのは、シンプルで生徒にとっても形や構造が分かりやすいためである。コップの飲み口を境に外側と内側の両方が観察できるので形の重なりや前後の関係、奥行きとともに形が回り込む様子等、浮き彫り表現の基本が習得できる。浅丸刀を使用し、合理的に立体感を表す方法、刃の形状と特性、彫刻刀の使い分けを理解させる。時間配分も2時間続きの1回の授業でおさまる内容である。



図 2

(4) 写真資料(自然物)をモチーフに浮き彫り制作 (6時間)

彫刻刀の扱いから浮き彫りの練習と一通り行った後、1年次での彫刻のまとめとなる課題である。自然物の鮮明な写真をモチーフに葉書大の板に浮彫彫刻を制作する(図3)。写真資料は、カブトムシ、蛙、ウミガメ、めじろ、バラの花など、比較的まとまった量感をもつもの、奥行きを見出しやすいモチーフを教師が選び10種類程用意している。写真から立体感を読み取る難しさはあるが、基本の紙コップで学んだことを応用し、立体的に描写を重ねていくことで、観察力、思考力、表現力を養いたい。

生徒は自己の感覚や力量に応じてモチーフ写真を選び、トレースの後カーボン紙で材料に輪郭を転写する。写真資料から形の前後関係や奥行きを把握し、切り出し刀で輪郭線に沿って切

り込む。浅丸刀で形の前後の関係を大まかに彫り出す。仕上げにあたっては、写真資料をよく観察し用具も適したものに持ち替えながら描写、作り込みを行う。

授業を通して机間をまわり、個別に立体感の表現の指導を行う。写真から立体感の見出しにくい生徒もいるので、迷う生徒には形の前後関係を整理し、どの部分を彫ると立体感が表れるのか具体的に示していく。生徒によっては深く切り込み、肉厚の浮き彫りになるもの、浅くさらうばかりでなかなか奥行きを作れないものと様々である。浮き彫りが1～2mmと薄肉であっても立体的な表現は可能であるが相当の技量と表現力が必要となる。生徒が制作する場合、材料の厚さ10mmに対し、一番深く彫り下げても4mm程の厚みの中で十分に立体的な表現がつけられる。彫りすぎて失敗するのではないかと危惧する生徒もいるが、失敗箇所にあわせて全体を彫り込むことで修正が可能であり、より良い造形を追求させたい。浮き彫りの特徴として光線によって見え方が左右されるので、作品の上部からあるいは側面からの光線で全体像の確認をさせることも必要である。



図3 モチーフ写真と生徒作品

4 装飾彫刻の伝統

日本の木彫の歴史は、仏師の手による仏像彫刻の流れがあるが、一方で建物の装飾彫刻いわゆる彫り物の伝統もある。古くは法隆寺金堂の軒を支える雲形肘木の一部に見られる。有名なところでは日光東照宮の装飾彫刻など、彫り物師、彫り物大工と呼ばれる職人の手による彫刻が18世紀後半以降各地の寺社建築に見られる。東日本の特徴として地紋彫り、一木造り、彩色を施さない素木仕上げが挙げられる。伊東龍一氏によると「華やかさはないが、仔細に見ると手が込んでいて迫真性に富む。彩色がない分、ダイナミックな動きやヴォリュームが（中略）凄みのある表現である」と評されている。

○佐原の山車彫刻

佐原の夏と秋の祭礼で、曳き回しされる各町の山車には、装飾として彫刻が取り付けられている。形態としては欄間彫刻であり、樺材を材料として古いものは江戸時代後期に制作されたものもある。

彫刻の題材には制作年代にもよるが、龍や獅子などの霊獣や生き物、日本の神話や源平合戦など軍記物の場面、三国志や水滸伝、民間風俗など多岐にわたる。彫刻の元となる図柄を歌川国芳の錦絵から取っているものもあり、美術史と佐原が交錯するようで興味深い。地元で生まれ育った人たちにとっては子供の頃からごく自然に目にしてきた彫り物であり、身近な文化財といえる。市内の観光施設山車会館には、年間を通じて山車や大人形が祭本番の状態で開催されており、山車彫刻の鑑賞も可能である。



図4 佐原の山車と山車彫刻(部分)

5 2年次題材「鳥獣人物戯画」について

1年次では浮彫表現の理解のため写真資料をモチーフに制作するが、客観的な観察眼を備えた高校生はできる限り写真に近づけようとして、写真という枠から抜け出せない不自由さや窮屈さがつきまとう。同時に写真と自身の作品の完成度との間に、ギャップを感じ意欲を損ねることも危惧されることである。題材を生徒の自由な発想に委ねられるほど、浮き彫りによる彫刻表現は簡単ではないように思える。

ある程度観察に基づきながら彫刻的な表現を可能にする題材を模索するなかで、輪郭線で表されたものをモチーフにすることを考えた。輪郭線や線描等の最小限の情報から、立体感や厚み、量感の表現については生徒個々の裁量で解釈し表現することができる。彫刻に限らず以前から「北斎漫画」「伴大納言絵巻」「鳥獣人物戯画」等の日本美術を授業の題材として取り上げられないかと考えていた。日本の美術作品に見られる線描の美しさ、優れたデザインや造形の確かさを拠り所にして立体に形を起こしていくことは生徒の思考力、表現力の育成に有効である。線一本で体の向きや動き、仕草や表情まで表す日本美術の凄さ素晴らしさを感じさせたい。

なかでも「鳥獣人物戯画」の著名さ、内容のユニークさや親しみやすさ、洗練された線描の美しさが、2年次で実施する題材の条件に合致し、生徒の興味関心をひくのではないだろうか。また、国宝である「鳥獣人物戯画」について知ることは、平面的な表現が海外にも影響を与えた日本美術の特性を学び、国際社会に誇れるわが国の文化の一端を理解することにつながる。

さらに、日本のアニメが世界を席卷する現代において、アニメーションのルーツと評される「鳥獣人物戯画」の存在価値を知り、生徒にとっても新たな発見の機会となることと期待している。

6 初年度の取り組みと反省

(1) 導入

「鳥獣人物戯画」とはどのようなものかを知るという目的で、NHK オンデマンドで見つけた30分番組を視聴した。画集から構図や場面が魅力的なところを選び、使用する板材のサイズに合わせたコピー資料を数種類用意した。生徒はその中から、自身の趣向と力量に合わせて場面を決めて制作に取り掛かった。

(2) 制作手順

ア 下描き コピー資料、カーボン紙、楕材(200×300×20mm)を重ねて輪郭線を転写する。

イ 木取り

1枚の板から浮き彫り部分の厚みを確保するため木取りを行う(図5)。場面に登場する動物が重なって描かれていると、その前後の位置関係を表すため、彫る深さに差をつける必要がある。モチーフとなる動物の輪郭線に沿って切り出し刀で切り込み、その周囲を浅丸刀でさらうように彫り下げる作業を繰り返す。ここで思いきり良く厚みの差をつけられないと、肝心の動物の彫刻に着手しづらいのである。



図5

ウ 各部の彫刻

場面に登場する動物個々の彫刻に取り掛かる。最初に腕や脚の重なりを明確にするため前後関係にあわせて厚みの差をつくり彫刻を進める。彫刻に際しては、対象の断面図を思い起こさせながら形に丸みをつけていく。大雑把に言えば、断面の形が蒲鉾型になるようなイメージ。使う彫刻刀の種類も9mm幅の浅丸刀から、彫り進むにつれて細かいものへ持ち替えていき、最終的な仕上げは3mmの切り出し刀、6mmの平刀で整えていく。



図6 1年目の生徒作品

(3) 反省

- ア 導入時に視聴した番組映像は、1987年製作の番組で堅苦しい印象が強かった。生徒の興味関心、意欲を高めるという点で弱い。全体的に「鳥獣人物戯画」絵巻について知る、鑑賞するという面が足りなかった。
- イ 制作手順イ木取りの過程で、浮き彫りの厚みについて基準を明確にしていなかったため、生徒によって深く彫る者、板厚 20 mm を持て余し気味の者と進度と成果に開きが生じた。また、木取りの行程に予想以上に時間がかかったため、肝心の動物の作り込みにかかる時間が不十分となってしまった。じっくりと立体感の考察、表現に取り組めない生徒も出てしまったので、絵巻の一場面を浮き彫りにするという題材の扱い方に改善が必要である。
- ウ 1年次に写真資料をモチーフに制作する経験をしていても、動物の彫刻にあたっては浮き彫りとして立体的に表すことが難しい生徒が2割程度いた。戸惑う様子の生徒には、教師が作品に手を加えて具体的に立体感の表現について示したが、平面からなかなか脱却できない生徒もいた。
- エ 制作に際し、使用する楕材のサイズを優先させ、それに合わせてコピー資料を用意したことにより、彫刻の対象が小さく作り込みにくい状況を招いてしまった。生徒の感想の中にも材料のサイズが大きく、背景の彫刻まではとても終わらないというものもあった。

7 2年目の取り組み

1年目の反省から、制作の対象を鳥獣人物戯画に登場する蛙や兎というように絞り込むことで彫刻制作に重点をおいて展開しようと考えた。それに伴い、元となるコピー資料は絵巻の実物大で用意をすることで蛙や兎のサイズが大きくなり、1年目よりも作り込みやすくなることを期待した。

授業で使用する絵巻の資料も画集に収められた断片的なものから、**図7**の鳥獣人物戯画のレプリカ（国立博物館のミュージアムショップで販売されているもの）を生徒に見せることで、鳥獣人物戯画がどのようなものか具体的に把握してもらいたい。



図7

(1) 導入

生徒に鳥獣人物戯画がどのようなものかを伝えるのに、講義形式よりも映像番組としてまとめられたものがわかりやすく良い。地歴科の同僚から紹介してもらったものが、昨年使用したものよりも適していたので第1回目の授業で視聴した。NHK ハイビジョンスペシャル「アニメのルーツ鳥獣人物戯画の不思議ワールド」という2003年に製作された番組である。内容は3章に分かれており、第1章では講談師の神田山陽氏が絵巻甲巻の筋書きをおもしろおかしく紹介した上で、墨の描線に動物の骨格や特徴がきちんととらえられ盛り込まれているという根拠、平安時代の風俗や暮らし、しきたり等も忠実に表現されていることの解説が解剖学、歴史学の専門家からなされている。第2章では、12世紀のオリジナルを探り、第3章ではアニメ監督の高畑勲氏が絵巻の見方、場面転換や時間の経過の表現方法について解説している。日本美術の鑑賞という観点からもわかりやすく見応えのある内容であるが、所要1時間50分と長いので授業では3回に分けて視聴した。授業で初めて鳥獣人物戯画を知ったという生徒はわりと多かったようである。教科書や資料集で見たことはあっても、内容はよく知らないという生徒がほとんどであった。

生徒の感想

- ・ 墨だけでウサギやカエルなどの動物をあそこまで生き生きと描かれているのに驚いた。
- ・ 鳥獣人物戯画を今回初めて見た。漫画っぽくて親しみがわきました。
- ・ 動物たちの表情が様々でセリフも書いていないので想像で話しをひろげられるのがおもしろいなと思った。
- ・ 鳥獣人物戯画と聞いた時は、あまり興味が湧かなかったが、よく知っているすもう以外のシーンを見て、意外とストーリー的にもおもしろいという事がわかった。
- ・ 墨でささっと書いてあるだけだし、簡単だと思ったが、線の太さやウサギの毛の長さにも気をつけているなど、よく考えて描かれていることがすごいと思った。
- ・ 色もなくて黒の線だけなのに、あんなに周りの雰囲気が出せるのは不思議です。高性能な道具はなくても、表現の力で鳥獣人物戯画のような絵が生まれるんだなと思いました。

(2) モチーフの決定

絵巻に登場する動物を講座人数で手分けをすると、一人あたり3～5の動物を担当することになる。場面により群像であったり単体であったりするが、区切り方については仕事量のボリュームがある程度そろうように教師が決定した。映像を視聴した後、絵巻のレプリカを広げて甲巻の全体像と区切り方を見てもらい、自分が彫刻にしたい場面や動物はどこかという視点で見てもらった。生徒には自身の興味や力量に応じて、場面を選んでもらい希望が重なるところは相談して決め、担当する箇所を決定した。



図 8

(3) 形・ポーズの研究

制作の前に、立体的なイメージを掴む練習として図9に示すデッサンを描いた。浮彫の表現は1年次に授業で経験済であるが、墨の輪郭線からどのように形や立体感を読み取り、凹凸に解釈するかという演習課題である。絵巻の中から比較的立体をイメージしやすいカエルを例に取り、第一段階としてカエルが真正面を向いて直立したときに縦横に座標軸のようなグリッド線があると仮定する。そのカエルが絵巻中のポーズをとった時に、縦横のグリッド線がどのように見えるかを、輪郭線が印刷された用紙に描き込むというものである。形の膨らみやつながり、前後関係を強く意識させるというねらいで実施した。それをもとに第二段階として、鉛筆で濃淡をつけてデッサンを描いた。実施してみると、生徒は予想よりもじっくりと取り組み、試行錯誤しながらグリッド線を引き、デッサンも立体的な解釈を盛り込んで描いていた。



図 9

(4) 材料

昨年度の反省から浮き彫りに必要な板の厚みは1cmで充分と判断し、18cm×30cm×1cmの

楡材を用意した。楡材は材質が比較的柔らかく均一で、赤身、白太の差が目立たず彫りやすい材料である。朴材は木彫の素材感は強く表れるが、木目の繊維質が強く彫り方によっては表面が荒れるので、今回の様に様々な方向から彫刻刀を入れて作り込みをすると彫りづらさがある。生徒にとって彫りやすく適度な抵抗感と考えると楡材が教材として適しているようである。

(5) 授業展開

ア コピー原稿からのトレース

コピー原稿は、絵巻のレプリカを元に用意をした。実物大を考慮し、レプリカ画面の縦サイズ 10.7cm から拡大倍率を調整し、A3サイズ横位置に収まるようにした。これを基にして動物の輪郭線（場合により持ち物も含む）をトレースする。

イ 材料への転写

1枚の板からそれぞれ担当する動物の形をカーボン紙、アのトレーシングペーパーを重ね、板材に下描きをする。その際に材料に無駄が出ないこと、ウの木取りのしやすさ、木目を縦に通すか横に通すかなどを留意させる。木目を通す方向については絵巻の体裁を考えれば横方向が望ましいと思うが、動物個々のポーズ、手足の伸びる方向、群像である、強度の問題などから臨機応変に対処することとなった。



図 10

ウ 木取り

イが完了したらクランプで材料を固定し、糸鋸で輪郭線に沿って形を切り出す（図 10）。糸鋸は電動糸鋸と手挽き糸鋸を使い分けるが、形が入り組んだり繊細な個所が連なることが多く、生徒は手挽きで切り出すことが多かった。注意点としては、糸のこ刃を垂直に立てることと動物の手や脚など形の細いところの処理である。鋸挽きの姿勢によっては刃が傾斜してしまい板の上面と下面とでずれが生じてしまう。鋸挽きでウサギの耳が折れたり、鹿の脚が折れたりということがあるので、無理に輪



図 11

郭線通りに切りぬかず、一部背景と融合してもよいことを示したが、やはり後から接着剤で対処させる生徒も出現した。切り抜きの方向転換の要所々々にはあらかじめドリルで穴をあけておく（図 11）。



図 12

今回、図 12 のように動物の形に沿って切り抜くことで背景から独立し、昨年度の方法よりも輪郭が明確になり、浮き彫り表現とはいっても丸彫りの意識に近づく。輪郭が明確になれば中身の立体感の彫出に際してもイメージしやすくなることを期待したい。

エ 試作

当初の予定では木取りが完了したら彫刻に取り掛かる予定だったが、形を彫り出していくおもしろさをより主体的に味わってほしい、どう彫ってよいかわからないという生徒を少なくし



図 13

たいという考えから粘土での試作（図 13・14）を実施した。作り込みは木彫の方が断然しやすいサイズなので、大まかな立体感や各部のつながりを確認するという意味で行った。最大の厚みが 1 cm であることを強調して指導するが、粘土の試作においてもこの厚みを生かしきれぬ生徒はそう多くはなかった。生徒によっては粘土試作に気持ちが入り込んでしまう者もいるので、ある程度のところで木彫に移るようにした。生徒の感想には、素材が違うとは言え同じ形を二度つくるのはどうも気がひけるというものもあった。粘土の試作をどのように取り入れるかは次年度の課題となる。



図 14

オ 荒彫り

彫刻に取り掛かるところからは 1 年目の展開と同様である。形の前後関係を考慮しながら手早くポーズや立体感のおおまかな雰囲気を実現したい。群像（図 15）の場合には、特に各動物の前後の重なりを計画的に彫り進める必要がある。自分の担当する動物の 2 作目くらいにはだいたい要領がわかり、全体像を意識して効果的な荒彫りができる生徒も現れる。



図 15

カ 作り込み

彫刻が進むにつれて量感や立体感を意識するよう指導を繰り返す（図 16）。特に、輪郭線に近い形の周辺部の彫り方が重要で、動物を水平に輪切りした断面図を図解しながら、形の向こう側へと回り込む効果に気付かせる。同時に佐原の山車彫刻の画像をスクリーンに映写し、立体的な表現のポイントを解説し視覚的な理解を促す。欄間彫刻に見られる立体的な迫力は透かし彫りの効果や一部丸彫りであることによるが、浮き彫り表現の特徴も随所に見られ、形の向こう側への回り込む表現の工夫例として



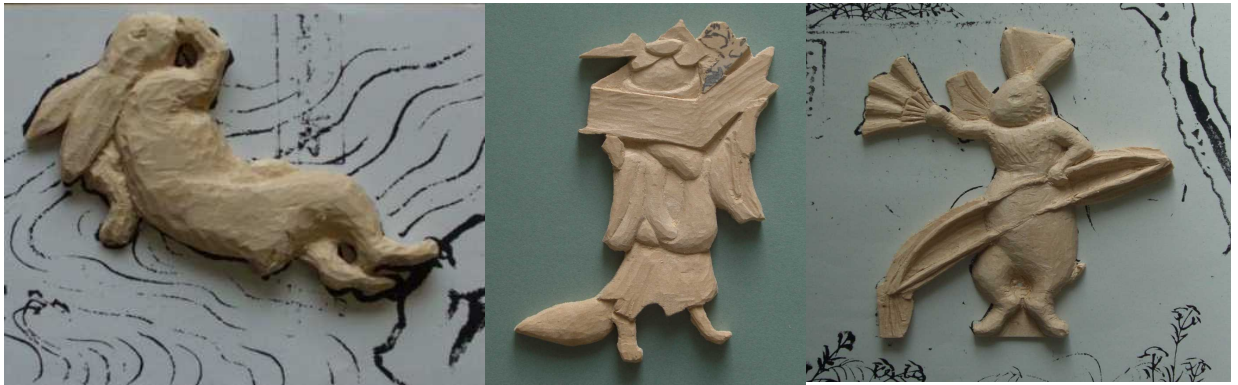
図 16

参考となる。また、他の参考資料として兎や猿、蛙の実物写真を掲示し、頭部の形や細部の研究、効果的な表現を模索するように指導を重ねる。仕上げには、平刀や切り出し刀を中心に、形体に張りをもたせるような意識で彫り痕を整えるよう指導した。

キ 完成

彫りあげた浮き彫り作品は楯ベニヤ材に取り付けて、写真立てのように置いたり、壁にかけて飾れるように体裁を整える。更に時間をかけられるのであれば、飾り縁を取り付けて体裁を良くすることも考えられるし、このベニヤ板に原画に基づいて場面の背景を描画材で描いたり、あるいは浮き彫りに使用した楯材にして背景を彫出するという展開も可能である。三六判の楯ベニヤをつなげて生徒全員の作品を展示し、絵巻甲巻を完成させるというのも意義深い展開である。着色や着彩による仕上げについては、浮き彫りの表現効果と木彫の質感を損なわないように指導したい。

ク 2年目生徒作品 (図 17)





8 題材の評価規準

	関心・意欲・態度	芸術的な感受や表現の工夫	創造的な表現の技能	鑑賞の能力
題材の評価規準	<ul style="list-style-type: none"> ・鳥獣人物戯画を題材とする木彫制作に関心を持ち、主体的・意欲的に取り組もうとする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・対象のよさや美しさを感じ取り、感性を働かせて、表現を工夫することができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・木彫の基礎的な技能や浮き彫り彫刻として立体感を効果的に表現する方法を身につけている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・絵巻「鳥獣人物戯画」の特徴について理解し、そのよさや美しさを味わうことができる。 ・他の生徒の作品や自分の作品の良さや美しさを感じ取ることができる。
学習活動における具体的評価規準	<ul style="list-style-type: none"> ・題材について関心を持ち、自分の感想や考えをまとめることができる。 ・木彫制作に集中し、より良い価値を求め、意欲的な態度で取り組んでいる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・原画の特徴や芸術的価値を感じ取り、表現に活かすことができる。 ・自己の感性を働かせて、対象の形から量感や立体感のイメージを創出し、浮き彫り表現の工夫をしている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・対象をよく観察して、立体的な表現を追求している。 ・浮き彫り彫刻の特徴を活かし、効果的な表現をしている。 ・用具の安全かつ効果的な使い方に留意して制作をしている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・意欲的、主体的に鳥獣人物戯画の内容や価値を理解し、自分の感想や考えとしてまとめることができる。 ・他の生徒の作品のよさや表現の工夫などに関心を持ち理解できる。

9 おわりに（成果と課題）

2年目の実践で、動物の輪郭を糸鋸で切り出して制作した方法は、1年目の方法よりも彫刻的な表現を追求しやすく効果があった。また、長い制作期間の中で制作工程が明確になり、授業の活性化につながったように思う。

絵巻甲巻のレプリカをもとに、登場する動物全てを作品化するというのは授業としては無理があった。生徒一人が制作を担当する分量が増えて、やはり膨大な制作時間が必要になる。場面によっては、後ろ姿の動物や区切りにくい群像があり、生徒のモチーフとしては難しいもの

もある。彫刻になり難い箇所を除いて、甲巻全体から生徒に主体的に選ばせる方法など、活用の仕方は検討の余地がある。

彫刻刀使用について、1年次に指導し安全面には十分に気をつけさせているが、不注意から指を切ってしまう生徒もいる。これまでに病院で縫うほどの事例はないが、事態が起これば様子で判るので、効果的な止血方法を伝え対処している。調査を行ってみると、報告していない小さな事例も含め40%弱の生徒が、手や指を切ったと答えた。丸彫りの場合もそうであるが、彫刻が進み立体的になるに従い、材料が不安定になること、時には都合上、手に作品を持った状態で彫刻をしてケガの事例が起きている。

木彫制作を通して生徒の造形表現力、思考力を育成することを目指し、課題の発展性を考えながら授業実践を行った。題材設定としては、1年次は写真から立体感を読み取り、2年次は輪郭線をもとに立体感をイメージし造形化するものとした。生徒の授業後の感想をまとめると、対象の奥行きや形を読み取って浮き彫りに表現するには、写真から制作するほうが輪郭線からよりも造りやすいとの答えが58%であった。対象をよく観察して作るには情報が多いほうが当然よいのである。このことを補う意味で2年目の実践で採用した粘土での試作について、やってよかったという生徒は64.6%、やってもやらなくてもかわらないという生徒は29.2%であった。これは予想を上回る数字となったが、輪郭線から形をおこすうえで有効な試行錯誤の過程であったといえる。

制作課題としておもしろいのはどちらかという質問には、85.4%の生徒が2年次の鳥獣人物戯画と答えた（どちらもつまらないとの答えが2%）。理由を見ると、輪郭線から立体的に形を作り出すのは難しいと感じる生徒は多いが、自分なりに立体感を考え、工夫しながら形にしていくことがおもしろく、やりがいがあると多くの生徒が答えている。つまり、2年次の題材に、考えながら進める制作という意識で取り組んでいる様子がわかる。また、一部には細部に至るまで作り込むおもしろさを挙げた生徒もいた。

生徒の様子、感想などから、実践の成果はある程度得られたと考えている。造形的思考力、表現力の育成という本研究で掲げた目標に対しては、今後も更なる改善と工夫を重ね、より良い授業を作っていきたい。木彫の文化を伝えるという観点では、浮き彫りの制作に終始することなく、京都・奈良方面への修学旅行に因んで、仏像彫刻や造像方法にも触れながら内容の拡充、発展を図ることも可能であると考えている。

参考文献・資料

『日本の美をめぐる アニメのはじまり鳥獣戯画』 小学館ウィークリーブック

『日本絵巻物全集4 鳥獣戯画』 角川書店

『十二世紀のアニメーション ―国宝絵巻物に見る映画的・アニメ的なるもの―』

高畑 勲 著 徳間書店

『国宝 鳥獣人物戯画』 株式会社便利堂 発行

『新技法シリーズ 現代写実彫刻』 吉川 創雲 著 美術出版社

『寺社の装飾彫刻 宮彫り―壮麗なる超絶技巧を訪ねて』 若林 純 著 日貿出版社

『佐原の山車彫刻について』 NPOまちおこし佐原の大祭振興協会

『アニメのルーツ鳥獣人物戯画の不思議ワールド』 NHKハイビジョンスペシャル 2003年

<http://www.city.katori.lg.jp> 香取市ホームページ