

# 立体表現における「知」に関する研究

## －制作過程から看取できるものに着目して－

都丸 洋一

### Research on “knowledge” in Three-dimensional expression - Focusing on what can be seen from the production process -

Yoichi TOMARU

#### Abstract

Knowledge that is useful for people's lives is inherent in nature. Similarly, such knowledge is inherent in the expression process of three-dimensional expression. Focusing on this point, I have extracted five truths from my process of making wood carvings. And I pursued that it is useful knowledge for life. Therefore, This research aims to rethink the process of sculpture production from a philosophical point of view.

**Keywords:** Knowledge, wood sculpture, truth inherent in the production process, modeling philosophy, meaning of three-dimensional expression

## はじめに

私たちは、自然から多くのことを学びそれを生かして生活に役立ててきた。自然の真理・摂理は、人の生き方や考え方にも役立てられてきた。こうした「知」は、身の回りに多く存在している。

このように「知」<sup>1)</sup>を捉えてみると、制作活動の中にも生活に役立つ有効な「知」（以下、知と標記）が内在しているのではないかと考えずにはいられない。実際に私は、木彫制作をしながら現実社会を生きていくうえで役立つ真理や原理ともいえるものを体感することがある。

しかし、制作活動は、芸術という言葉の存在があまりに大きく、美や美的感覚、感性といった捉え方によりそこから先が、もやもやとしてしまい視覚を遮ってしまっているように思われてならない。美的感覚や美の精神性は、人が生きていくうえで豊かな感性を育んでくれる。しかしまた、捉えどころがな

くそれに酔いしれることが知になっているようにも感じられる。

そこで、美的感覚や精神性を働かせて行う制作活動ではあるが、自らの体験を通してその活動を見つめ直してみることによって、人が生きていくために役立つより具体的な知の存在を整理することができるのではないかと考えた。

具体的には、自らの制作活動として木彫制作に視点を当て、その制作過程にどのような知が内在しているかを探り、考察を加え、人が生きていくために役立つ知、つまり生き方の原理といえる知を探求し明らかにしてみたい。それによって、制作活動がもっと境界のよいものになっていく<sup>2)</sup>のではないだろうか。

## 1. 研究目的

立体表現の制作過程から看取できる知に着目し、

その知の考察を通してよりよく生きるための原理ともいえるものを探る。

## 2. 研究方法

立体表現の制作過程については、この場合、木彫表現に着目しその制作過程を捉えて追究していくこととする。その追究過程は、次のように4段階のステップを踏んで原理ともいえるものを明らかにしていきたい。

- ①立体表現の一般的な制作過程を規定する。
- ②制作過程における知の洗い出しをする。
- ③それぞれの知について考察する。
- ④考察をもとに生き方に援用し、原理を導く。

また、まとめにおいては、制作過程に内在する知から、生き方に役立つ原理を明確にして提言したい。

## 3. 研究の内容

### 1) 立体表現における制作過程について

研究テーマに「立体表現」という言葉を用いたのは、平面的な表現との違いを意識してのことである。二次元を表現世界とする制作と三次元を表現世界とする制作とでは、制作者の体験感覚に大きな違いがあると考えられるからである。また、立体表現と言った場合にも広い表現領域を指すことになるが、それは誤差の範囲内である。このような考えのもと、より具体的に制作過程を捉えていくために、ここでは自身が専門とする表現領域である木彫表現に限定して、その制作過程を捉えていくこととした。

また、「制作過程」といった場合、さまざまな過程が考えられるが、作品完成に至る過程を論じるために、最も一般的な「発想・構想・表現・観賞」といった言葉を用いることにした。また、その過程は直線的に展開されるものではなく、行きつ戻りつの過程が内在していることを踏まえたい。

したがって、以下においては、私自身が行っている木彫表現における制作過程を通して、そこにどのような知を看取することができるかを探っていくことにする。

### 2) 制作過程に内在する知の抽出

「はじめに」の冒頭で「自然の真理・摂理は、人の生き方や考え方にも役立てられてきた」として、これを知と表現したが、制作過程には、人の生き方に影響を与える根本的なものが内在されている。そこで、こうした知を2019年に制作した作品「地からの力」の制作過程に沿って捉えていきたい。

#### 【具体的な制作過程】

<写真1>・・・作業場に楓の木材が彫刻の素材として運び込まれた状態



#### ○表現材料

立体表現のためには、そのための材料が必要になる。それは、出会いであり、なぜか心を惹かれる材料と興味や関心のわからない材料とがある。

<写真2>・・・発想をもとに制作の構想が固まる段階



#### ○発想

作品制作の過程における発想と材料との関係は、発想が先にあってそれに適した材料を探し出す場合と、材料との出会いが発想を豊かにして制作意欲をかき立てる場合とがある。

今回の場合は後者で、材料の置き方を定着することによって、発想が確かなものとなった。

#### ○構想

発想をきっかけとして、スケッチを重ね構想を具体化し、完成への見通しがもてるようにする。

<写真3>・・・構想のもとに制作を進めた段階



#### ○表現

構想のもとに思いを実現するために彫りを進める。そこには、表現材料、道具・用具、完成イメージの三者が交流する。そして、自己の美的感覚を頼りに思考・判断を機能させて表現が展開する。

<写真4>・・・作品として完成した段階



#### ○鑑賞(完成)

一連の過程を経て彫り出された作品に対して、思い描いたイメージと対比して完成を確認し、美的感覚に照らして鑑賞し自己実現が完結する。

#### 【制作過程からの看取】

- (a) 材料との出会い・・・木彫で作品を作るには、そこに木の存在は欠かせない。多種多様な木が存在する中で、その木を用いて自己実現を果たすには、自己の表現イメージだけでなく、その出会った木を生かすこともしくはよりよい実現は望めない。
- (b) 発想と制作意欲・・・「こんなふうに表示したらどうだろう」「いい感じになりそうだ」と発想

が浮かんだ時、なぜか心がうきうきしてくる。そして、それを実現したいという意欲がわいてくる。さらには、より確かな確信を得たくて構想の具体化へと駆り立てられる。

- (c) 三者の交流・・・表現材料と表現イメージだけでは作品にならない。そこに道具・用具があって実現に向かって進むことができる。さまざまな道具があり、その中から表現に適した道具を用いることによって、効果的で効率的な表現となる。場合によっては、そのための道具を作ることも必要になってくる。
- (d) 思考・判断・・・三者の交流は、集中してくると格闘となってくる。それは、自己の思いと感覚のせめぎ合いに対し、どこで妥協するかその判断がこだわりの強さになって現れてくる。
- (e) 自己実現の完結・・・制作活動は、思いを現実化する。そのため、思いへのこだわりが強ければ強いほど手間を要する。自己実現はなかなか完成しない。しかし、それは苦ではなく、やりがいとも言える喜びである。また、完結した時、作品は自分を離れ他人事のような存在となる。作品を鑑賞している自分の中にほのかな寂しさを感じる。

#### 【知の抽出】

制作過程から知が内在していると思われる所を上記のように看取したうえで、そこから知を抽出すると次のように整理できる。

- (a)→①出会ったものとはしか関わりを持ってない。
- (b)→②先が見えると意欲がわく。
- (c)→③思いと対象の間に働きかけがある。
- (d)→④こだわりが質を高める。
- (e)→⑤自分への厳しさは喜びを招く。

#### 3) 知の考察

自身の木彫表現の制作過程を看取し、そこから上記のような5点の知を抽出することができた。そこで、それぞれの知について考察してみることにする。

##### ①「出会ったものとはしか関わりを持ってない」

世の中には多種多様な木が莫大にある。作業場に運び込まれた木は、その中の1本であることを考えると、ごくごく僅かな確率の出会いの木である。そのため人はこれを「縁」という言葉で納得させている。

この縁のあった楓の木材は、民家の裏庭にあった楓の木を私自身で切り倒したものである。そして、

なぜか気に入ったので作業場に運んだ。気になるとか気に入るといった感覚は漠然としているが、関わりを深めるひとつのきっかけとなっている。しかし、当然のことであるが関わりを深めるには、まず先に出会いがなければならない。出会いがなければ関わりは生じないのである。しかも、自分の関わりがどれほどのものかと考えると、この世の中で自分が出会うことは、出会わないことに比べればごく僅かである。

したがって、人はこの世の中で起きていることのごくわずかな出会いの中で、関わりをもって生きているということを再認識することができる。

## ②「先が見えると意欲がわく」

物は、さまざまな方向からさまざまな形に見える。作業場に運び込まれた楓の材木を動かしながら眺めているとなぜか不思議としっくりする所がある。それは、視覚的にその形を何かに関連づけようとしていると思われる。木材をさまざまな方向から眺めていて、何かが連想できるような形が捉えられた時、しっくり感じると思われる。

そして、何を連想したのか、その形探しが発想を豊かに展開する。発想が定着すると想の状態では満足できず、想を現実の物として実現したくなる。そのため、どうしたら実現できるか構想が始まる。ここに、自分の思いを実現したいという強い欲が生じてくる。

このことから、人は、何によって意欲を喚起するかといえば、自身の思いである。それも思いを実現する見通しがもてた時には、他人が制止しても実現させたいと思うくらい強い意志を躍動し始める。

## ③「思いと対象の間に働きかけがある」

楓の木材を前にして、実現したいと思いつくイメージと構想が明確になった時、働きかけが始まる。道具や用具を駆使して素材を加工していく。原木が、自身の思いに向かって変化していく。そのため、この過程は自己実現を具体的に実感できる過程である。

しかし、そのためには、いかに道具を使いこなすかが表現効果や効率的な表現に影響を与える。まさに素材との格闘である。そして、自分と相手との間に道具という第三者が関わって働きかけがなりたっていることを気付かせてくれる。

つまり、対象と関わりをもつとは、対象と自分の思いだけでは成り立たないのである。いくら思いが強くて、対象は変わらない。変わったとすれば、

それは幻覚である。あるいは自己実現からの逃避である。

したがって、対象を自分の思い描くように変えて行くには、働きかけが必要なのである。道具という第三者をどう使いこなすかが、自己実現の満足感を左右することになる。

## ④「こだわりが質を高める」

思い描く形を彫り出していくとき、どの道具をどのように使うかが表現技術として影響を与える。また、そこに美的感覚も作用する。この時、思い描いているものは想の次元のものである。スケッチによって視覚化されていても二次元のものである。立体作品においては、思いを実現するとは三次元に表現することである。

そのため、そこには妥協が必要になる。思い描いたイメージの実現に向けて感覚、技術を働かせて格闘するが、どこで良しとするかその判断が制作の質に影響する。甘くすれば早く完成するが雑になり、厳しくすれば時間がかかるが質は高まる。

よく世の中では、こだわり過ぎることを良しとしない。それは、周囲の動きが滞るからだ。そんな時、人は当事者をねぎらう言葉がけをするが、当事者はこだわりの中にやりがいを感じている。

したがって、周囲に迷惑をかけないことであれば、こだわりは奨励されるべきものである。

## ⑤「自分への厳しさは喜びを招く」

制作活動とは、人に迷惑をかけない中での自己実現の喜びにあると考える。思い描いたイメージを実現したいという思いのもと、感覚と技術を駆使して対象から形を彫り出していく。この素材との格闘は、時には時間を忘れさせ、体力勝負になっていく。苦しいと思えることが、やりがいや充実感として感じられる。思いという想から出発して三次元化に向かうには妥協が必要であるにもかかわらず、妥協を許さない方向へと制作活動を駆り立てていく。

したがって、自分に厳しくなれば完成はないのである。そして、正確に言えば完成は喜びではなく、寂しさである。完成によって、作品は自分から離れていく。では、喜びとは。それは完成に向かう過程にある。先に自己実現の喜びと表記したが、正確には、「自己実現に向かう喜び」というべきだろう。

このことから、人の感じる喜びは、必ずしも苦しさと対峙するものではないことが分かる。喜びは目標に向かう過程や渦中にある。そして、苦しさはしだいに喜びと一体化していくものであることが捉え

られる。

#### 4) 生き方に生かせる知の援用

自身の制作過程から5つの知を明らかにした。これらは、制作活動の中で体感を通して得た知である。自然の中に知が存在するように制作活動の過程からは、普遍の真理ともいえる多くの知を得ることができ、先の「知の考察」で捉えた5点の知はその代表的なものといえる。

これらの知は、生活の中に援用<sup>3)</sup>できるものであることから、こうした知をいかに生き方に生かしていけるかが重要となる。中でも先の③「思いと対象の間に働きかけがある」という知については、さらに踏み込んで考察する必要があると考える。

そこで、対象との間に働きかけに関するどのような知があるのかについて、さらに追究してみたい。

(a) 立体は、さまざまな方向から対象を見ることができ、その位置によってまるで違った形に見える。したがって、1つの立ち位置だけから対象を見ていたのでは正しく捉え理解することができない。

このことから、立ち位置を世の中や職場、組織などにおける立場に置き換えてみると、人はそれぞれの立場によって違った捉え方をしていることを教えてくれる。

そのため、相手がどういう立場に立っているかを認識して働きかけを行わないと思いをより確かなものとして実現することは難しいといえる。

→「立つ位置によって見え方が違う」

(b) 立体は、見る方向によってさまざまな形に見える。しかも、立体の持つさまざまな違った形は、別々のものではなく形態の一部であり、それらがつながって一つの形を形成している。

このことから、ひとつのものとして存在するということが、さまざまな側面を持っており、しかもそこにつながりがあるということが分かる。

そのため、別の言い方をすれば、相手を多面的に捉えたいうえで1人の人として意識して関わらなければ、その人への思いをより確かなものとして実現するのは難しいといえる。

→「形は、つながってひとつになる」

(c) 表現技術は、経験による所が大きい。その経験を通して何がかわるかと言えば、表現の仕方(方法)である。そこに何が存在しているかといえば、「こう表現したい。そのためにこうすれば、表現できるだろう」という思考である。この思考は、思いが強ければ強いほど諦めない。上記の「こだわ

わり」の強さと関係しており、そのこだわりの強さによって、表現技術が向上する。例えば、削り取りたい所が狭いスペースのためにノミが入らない。この時、何とか表現したいという強い思いがあると経験の中から知が生み出される。ノコギリがノミに代わる道具として思いつくのである。つまり、表現技術とは、経験と方法との間で表現したいという強い思い(意思)が作用している。

このことから、強い思いが経験を通して方法を生み出し、それが対象に対する創造的な関わりとなることによって、思い描いた形がより確かなものとして実現するのである。

そのため、ただ思いを持って相手に向かい合っても、そこに創造的な方策を働かせた関わりがなければ、思いはより確かなものとして実現するのは難しいといえる。

→「強い思いが、創造的な方策を生む」

#### 5) 立体表現の制作過程と知の関係について

自身の立体表現(木彫)の制作過程を振り返り、体感を通して獲得した知について考察してきた。その知は、制作にとどまらず人の生き方に援用できるものである。

ではなぜ、立体制作の過程から普遍的な原理ともいえる知が獲得できるのかという点について考えてみたい。

それにはまず、なぜ立体表現における制作過程なのか、という点が課題である。そのため、なぜ平面作品の制作過程と区別するのかという点を考えてみたい。

平面作品は、自己の表現の思いを二次元に実現する取り組みである。時間はともかく、現実の生活の場が三次元であるため、その三次元を二次元に表すということは、創造的な取り組みはそこに内在していても、三次元の社会や生活と対応させて知を見いだすにはかけ離れているといえる。

また、同じように厳密に捉えると三次元の表現であっても、表現スタイルはさまざまであることから、自己の思いを実現するスタイルでない立体表現の場合には、これまで論じてきた制作過程からの知の抽出は難しいと考えられる。

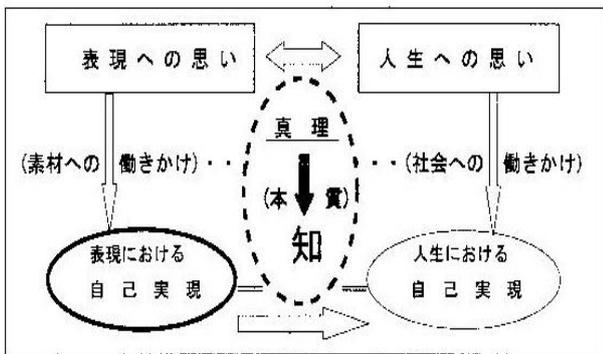
したがって、立体表現の制作過程とは、上記で捉えてきたように私のような表現スタイルにおける立体表現の制作過程というべきかもしれない。

このような限定のもとで、改めて立体制作の過程

から普遍的な原理ともいえる知が獲得できるのかについて考えてみたい。

すると、制作においては「こう表現したい」という思いがある。これに対して、人生においては、「こう生きたい」という思いがある。また、表現における自己実現が、人生における自己実現と重なってくる。こうした関係から制作過程における知が、生きることへの知として援用を可能にしていると考えられる。

しかも、人生における自己実現においては、社会という複雑な中で展開されるためその本質が捉えにくいものに対して、制作においては、表現素材(木材)に働きかけるという限定された対象において展開されるため、より本質が捉えやすいといえる。



<図1>・・・知と自己実現との関係

## 4. まとめ

### 1) 成果

① 自身の木彫による立体表現の制作過程において、体感を通して獲得した次のような5つの知を抽出することができた。

- (a) 「出会ったものとはか関わりを持ってない」
- (b) 「先が見えると意欲がわく」
- (c) 「思いと対象の間に働きかけがある」
- (d) 「こだわりが質を高める」
- (e) 「自分への厳しさは喜びを招く」

② それらの知の中で、思いと対象との間にある「働きかけ」に着目し、よりよく生きるための原理として3つの知を示すことができた。

- (c-1) 「立つ位置によって見え方が違う」
- (c-2) 「形がつながってひとつのものになる」
- (c-3) 「強い思いは、創造的な方策を生む」

### 2) 課題

① 立体表現の制作過程には、上記で示した他に

も多くの知が内在しており、今後より厳密に考察してさらに多くの知を抽出していく必要がある。

② 立体表現には、ここで示した木彫表現の他にもさまざまなタイプの表現や制作過程があるため、視野を広げて知の存在を明らかにしていく必要がある。

## おわりに

何のための制作かという問いに対して、私は「自己表現のため」と答える。そして、その過程からは様々な知が得られることから、その奥には「生き方を考えるため」という答えが控えている。

しかし、今日、さまざまなタイプの立体表現があり、その過程もさまざまである。そのため、異論も多いことと思う。この研究では立体表現における制作過程を限定したうえで追究したが、さまざまな異論に期待をしたい。それによって、表現活動のもつ意味や価値がより深められることと思う。

つまり、制作活動が美の表現に留まることなく、生きるうえでの真理の追究という哲学的な方向に向かうことによってその価値を深めることができるのではないだろうか。粗雑な論文ではあるが、「造形哲学としての制作活動」を提起する契機になればと思う。

## 註・引用・参考文献

1) ここでの知は、普遍的な真理ともいえるもので、人間や万物にたえざる発展をもたらす自然の摂理から獲得されるものを指す。この知を彫刻表現の制作過程の中に見出していきたい。

既に1976年の時点で松下幸之助は、「自然の理法によって、」「人間も万物もたえざる生成発展を続けている」として、「自然知」という言葉を用いている。そして、この自然知を受けて「それを代行するのは人間である」としている。

松下幸之助『新国土創世論』PHP 研究所、1976年  
2) 芸術作品と美とは、切り離せない関係にある。制作活動においても、美は重要である。しかし、漠然としている。実際、美的感覚と同時にそれ以上に思

考が働いている。生きることと結びついた思考によって、造形価値がより具体的なものといく。

3) 自然や制作過程から見いだした知は、そのままでは原石である。そのため、ひと手間かけて生活に生かせる知にする必要がある。このことをここでは、「知の援用」と表現している。

