

微笑庵便り 2018年1月

彫刻には、モデリングとカービングの2種類があります。モデリングは塑像に代表される“つけていく造形”、カービングは、木彫や石彫などのような“取っていく造形”です。そのうちの取っていく造形である“彫る”ということについて見てみましょう。

彫る時にもっとも大切なのは、当然ながら、彫る素材があるということです。付けることが出来ない以上、最初の素材がmax=最大量であり、カービングの場合この最大量というのは非常に大きな概念となります。

●塊=maxがあり、すべての引き算はそこから始まる。

●取り去る量を最小にして、最大の量で完成する。

これがカービングの基本です。このことを少し考えてみましょう。

まず、彫る時に一番大切なのは、彫るために必要な大きさの木があるということです。大きくても小さくてもいけない、過不足なしの大きさ、量、形であることです。それが最初の最も大切な基準となります。材料の準備をきちんとしてください。できたら初心の内はなるべく柔らかい彫りやすい木を使うことをお勧めします。やる気も出ますし、余分な力を入れなくて済む分、怪我もしにくいですから。足でも手でも同じ、まずはきちんと寸法の材料を用意し、正確に図面を描き、きちんと木取りをすることから始めましょう。彫刻とは次々と基準を作りながら次の形を出し続けていく作業です。それぞれの作業が甘ければ、彫り進めるうちにどんどん誤差が広がりグズグズな形になってしまいます。材料、図面、木取り、まずはその一つ一つを正確にする、それを肝に銘じて始めて下さい。

参考図書 松久朋琳 宗琳著 「仏像彫刻のすすめ」 日貿出版

