

大学版画学会

29

The Committee of University of Art of Print Studies in Japan

No.

大学版画学会 No.29

2000年代の学会に向けて	黒崎 彰	1
[ニューメディアの版画考]		
研究論文		
『CGの出力について』	吉岡 俊直	3
研究論文		
『欧米におけるコンピュータと版画、 そしてその周辺について』	森 俊夫	7
企画特集 “ニューメディア事情”		
『大学におけるコンピュータ利用の 現状に関するアンケート』	木村 秀樹	14
『版画工房ノマルエディション』に聞く	濱田 弘明	19
第24回全国大学版画展		
① 論評	内田 啓一	24
② 海外交流展：グラスゴー美術大学 との作品交流	黒崎 彰	27
③ チャリティー部門報告	田村 文雄	29
④ 学会・事務局通信	田中 孝	30
スコープ [新大学紹介]		
倉敷芸術科学大学	田中 孝	33
共鳴しあう素手の表現		
吉田 克朗追悼	池田 良二	34

2000年代の学会 に向けて

(会長) 黒崎 彰

新しい2000年代を迎え、全国の大学版画学会員の皆様にはますますご健勝にて、ご活躍のことと存じます。

さて昨年暮れ、1999年度第24回全国大学版画展が、例年のように町田市立国際版画美術館で開催されました。1900年代の掉尾を飾った、記念すべき展覧会は参加校53校、出品学生と点数250点を越える、これまででは最も規模の大きい展示内容となりました。これも、学会員諸兄の日頃からのご努力とその成果が実った結果であると信じて疑いません。今回の展覧会開催に向けておしみなく払われた皆様の大変なお骨折りに、この紙面をお借りして、ここに深くお礼申し上げます。

また、2000年の起首を飾ると共に、大学版画展としては四半世紀を迎える第25回展が本年は控えております。学会員諸兄のこれまでと同様、変わらぬご協力とご支援を宜しくお願い致します。

ところで、すでにご存じのこととは思いますが、本年度より、会員皆様のご要望とご指名によって、関東圏からはじめて関西、近畿圏へ学会事務局が移されました。この一年間、事務引き継ぎの時間的余裕もなく、即刻開始された各会員への対応、委員会、総会および版画展開催など、担当の京都市立芸術大学と京都精華大学の両版画教室には、手に余る多くのお仕事とお世

話をこなしていただきました。両学担当会員の方々のご苦勞に、心から感謝の意を表明したいと思います。

もちろん事務局の役目は、いずれの当番校においても、大変な骨折りを要する事実は変わりはありません。しかし、参加会員と参加大学の数が圧倒的に多く、委員会、展覧会の開催地でもある関東から遠い地域であればあるほど、それなりの不便と過剰な勞力を必要とすることも、また一方で真実でしょう。今回の事務局移転は、学会開設以来はじめての試みではありましたが、事務局の回り持ちというこれまでの方法も含め、組織のあり方自体を、抜本的に考え直す時期に至っているのかも知れません。

それはさておき。昨年12月に町田市立国際版画美術館で開かれた学会の総会、および版画展のオープニングは例年にも増して、多くの参加会員、飛び入り参加をいただいた方々、そして学生諸君が集まり、会場となった美術館講堂もあふれんばかりとなりました。北海道から九州に至る全国的規模の会員および学生が参加した。今回のような集まりの例を、過去私は不幸にして体験したことがありません。

盛況だった開幕に合わせて、学生諸君の作品もテンションが高い内容に満ちていたように思われました。概略的な表現ですが、例年見受けられる、独創性の低

い模倣風の作品が影をひそめた点や、関東圏を除く地方大学の作品が、これまでになく充実し、健闘されていた面が特に目に付きました。今後さらなる努力を期待したいものです。

それにしても、大学別に考えられた「出品点数」の差と「賞」の選考方法は、現状が最善でしょうか。今やほとんど全国の大学が、四年制で大学院を持つ時代です。これまで通りの解釈では、遠からず美術館の壁面は不足をきたすでしょう。また、新鮮な力になっている地方学生の作品が、その割に賞を受ける機会が少なく、報われていない現況は認めざるを得ません。

これらは、学会の将来の発展を考える上においても、早急に検討すべき課題であると思いますが、この件のみならず、現在置かれた学会のさまざまな問題点に対して、会員諸兄の忌憚のないご意見を、ぜひお寄せいただきますようお願い申し上げます。

以上簡単ですが、展評の紙面をお借りして、1999年度の学会活動を振り返り、また問題点をも拾ってみました。最後になりましたが、皆様のご健康となお一層のご活躍をお祈り申し上げます。

[ニューメディアの版画考]

◆研究論文 I

CGの出力について

京都市立芸術大学

吉岡俊直

作品の完成像を想定し整理した上で版に置き換える行程を踏む版画家には、コンピュータにおける画像制作に多少の免疫があると考えられる。なぜなら、素材を準備し、取捨選択をし、層として組み立てる、CGでの制作行程が版画の版づくりに重なるところを感じるからである。ところが、CGを使用した版画作品というと、抵抗感をもってしまう作家は多い。たとえば、人間がコントロールしようとする領域が拡大する一方の世の中で、コントロールの及ばない現象が選択され定着されている絵画上に、人々はアウラの聖域を感じるという側面があるのではないだろうか。そうではない作品の表面に、つまりCG作品にアウラを持つ事ができるのか。いや、作品の持つアウラは作家の思想、内容から来るものだ、というのなら条件は同じ、CG作品にも持ちえるはずである。これは、いままでの作品が持っていたアウラがあまりにも物質感や手仕事、オリジナルの持つアウラに頼りすぎではないかを自問する機会のようにも思える。コンピュータの登場によって本質的な視覚芸術の切磋琢磨が求められるようになったとは言えないだろうか。ただ、その利便さゆえにコンピュータに先導されて生まれたビジュアルだと誤解されやすいところもある。そうならないためにも、めくるめく画像の変化を、お遊び的に抽出するのではなく、瞬時に確固とした意志と直感で選びとる事がいっそう問われるのだ。

デザイン業界でのコンピュータ利用の大前提として、それが物質性やオリジナル・コピーという関係をとまわらない印刷（基本的に）として世に出る宿命があるのにたいして、その宿命をはらんでいない作家が思想を物として定着させるとき、ビジュアルだけが張り付いている作品化ではいささか器が小さい場合もあるだろう。

作家が施した数々の操作や、使用した画像素材は最終的に色の数値に変換され同時に同質のものとしてプリンターにより印刷されるという、創作行為の層が作品上に定着されない事に対し疑問を感じる私としては、あえてデータから版をおこし、刷る事を前提に、数パターンの電子→原稿→版→作品への変換事例を挙げてみた。

パターンA

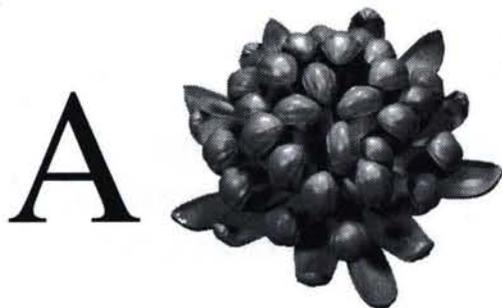
モノクロレーザープリンタを使い、網掛け、分版した状態でプリントアウト。それを原稿として製版。

普通紙ではなくエルマーと呼ばれるフィルムを使えば、半透明状のフィルムにトナーの濃く乗った原稿が作れる。トレーシングペーパー等でも代用出来るが、トナーの乗り方、紙詰まりの危険性ではエルマーに劣る。このタイプの出力機では、高い線数の網掛けには無理があり、低い線数の出力でも網点形状に3~4倍と拡大して使えるほどの精度はない。A3以下の出力機器がほとんどであるため、結果的に、原寸のまま使う50線以下、大きさがA3までの原稿制作に有効な手段となる。そのため、それ以上の大きさの網掛け原稿を作る場合、つなぎ合わせる必要が出てくる。設備、出力とも低コストで手軽ではあるが。

電子→原稿→版→作品



モノクロレーザープリンタでプリント 75線



イメージセッタでプリント 75線

パターンB

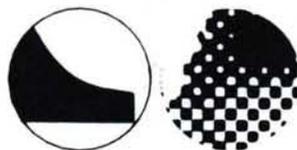
イメージセッタを使い、網掛け、分版した状態でフィルムにプリントアウト。それを原稿として製版。

モノクロレーザープリンタに比べて出力解像度が高く、200線まで網点形状を崩さず網がかけられる。出力可能な大きさはB1まで。出力機自体が高価なため、個人で購入することはもとより、学校単位でも設備として用意することは難しい。よって、コンピュータで作ったデータを業者(出力センター)に依頼しプリントすることとなる。その場合、原寸大で出力したフィルムを製版用原稿に使用すれば精度は高いが、大きな作品、多い版数になるとそのコストもかなりの額になる。しかし、多少の劣化を気にしないのなら、作品サイズの2分の1、4分の1に縮小したサイズを印刷紙に出力し、トレーシングペーパー等に拡大コピーすることも、その精度さゆえ可能になる。業務用の大型コピー機を使えば、A全大まで引き延ばせる。200%、400%、という拡大率により、劣化を最小限に押さえられる。引き延ばす倍率により、作品上の線数が低くなることを考慮しなくてはならないが、100線以上の原稿ではコピー機で引き延ばしても、コピー機の方が網点を認識出来ないため網掛け原稿にならない。フィルムに出力して光学的に引き延ばしすることもできる。

電子→原稿→版→作品



モノクロレーザープリンタで出力したものを8倍に拡大



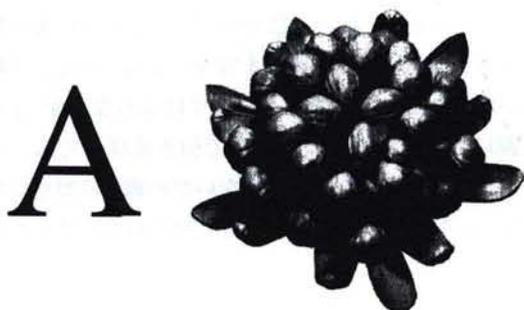
イメージセッタでプリントしたものを8倍に拡大

パターンC

支持体に直接プリント。

インクジェット方式が主流で、版画用紙に直接、微少なインクを吹き付けることで像を得る。網点は画面上に見えてこない。紙によってしみこむ度合いが違うため、にじみ具合を事前に確認する必要がある。シャープな像を目指すのであれば、セラミックコーティングを施すことで、インクジェット専用紙と同等の像を版画用紙の上で得ることもできる。また、薄いアルミ板のような染み込まない素材にも、この方法で印刷できることになる。大型プリンターではB全紙大までが一般的だが、ネコプリントの業者にデータを持ち込めばかなりの大きさまで印刷は可能になってくる。

電子→作品



インクジェットでプリント



8倍に拡大

パターンD

感光乳剤を塗った面に、直接データのイメージを遮光性のインクで吹き付け、感光する。水洗いにより、吹き付けたインクと、感光しなかった乳剤が流れ落ちて、製版終了。

原稿は存在しない。線数は65線までが限界、イメージセッターほどの精度はないが、1m×2mの大きさまで製版可能。原稿を通さないため大きな原稿を使用する場合の歪み、伸縮による版ズレが起きない。

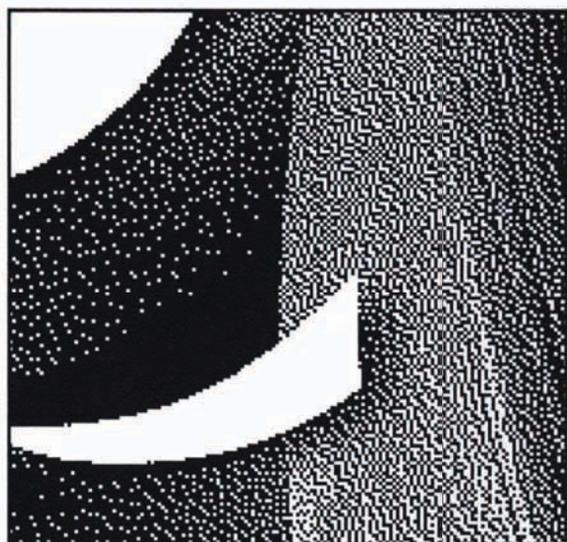
電子→版→作品

(混乱を避けるため、出力サイズ、線数などを明示したが、当然例外的な機器もある事をご考慮願いたい。)

透明のフィルムに遮光性をもったイメージの網掛け原稿が出来上がりさえすれば、そこから、シルクスクリーンの原稿として使うことも、リトグラフのPS板を使い製版することも、フォトエッチングの原稿として使うこともできる。出力形態によって網点形状や階調に精度の差が出るが、決してそれが作品の質と比例するとは考えていない。必要な精度や特徴を、表現の一部と捉え、選びとる事の方が肝心なのではないだろうか。しかし、結局フィルム原稿から先は、従来の写真製版の技術となんら変わらないのである。映像の表現も、中間調ではやはり網点であり拡散ディザ(従来の砂目に近い表現)に頼ることとなる。多様な画像処理ができるコンピュータも、いざその内容を箱の外に出そうとすると、以外に選択肢は狭い。デジタルデータの特性である双方向性や同時性を活用しようとするればコンピュータという端末を介在させなければその恩恵を身近に体験できない今日、CGはコンピュータという箱の中では十分、その地位が確立されているが、その内容のOUTPUTに関しては今だ発展途上ではないだろうか。CGと絵画の間には未だ隔たりがあり、その間を取り持つ役割の一端を版画が担う要素があると考えている。というのも、先の制作思考の近似に加え、版画技術には以前、映像を絵画の要素としてドラスティックに取り込んだような、映像感覚の柔軟性があり、そこが今後のCG表現をデジタルエンジニアとは違う側面で開拓してゆく可能性を感じているからだ。また、たとえば写真が被写体と撮影者、その写真を見ている鑑賞者という関係に、カメラそのものが加わり、問題意識が光を受光するカメラ的構造そのものに向けられることにもなったように、コンピュータもまた、画像処理した結果の像から、今や社会と密接な結びつきを持つコンピュータの性質を俯瞰した上で、



誤差拡散ディザを使いプリント



主題の対象にもなりえる。そうなれば、単なる道具としては片づけられず、油絵に対する油絵の具や筆、以上の意味と課題を、コンピュータには含んでゆくのである。

[ニューメディアの版画考]

◆研究論文 II

欧米におけるコンピュータと版画、そしてその周辺について

—ロンドン、ニューヨークでの体験をもとに—

京都文教短期大学

森 俊夫

I. はじめに

今日パソコンの普及にともないコンピュータを版画制作やその周辺で使用することはめづらしくない。しかしながら新しい道具としてのコンピュータをどう作品に生かしていくかとなるとなかなか難しい問題を含んでいる。

1998年9月から12月まで文化庁派遣芸術家在外研修員として、ロンドン大学ゴールドスミス・カレッジ 美術学科(Department of Fine Art Goldsmiths College University of London)に滞在し、<コンピュータを利用しての版画の探求>の機会を得た。また、1995年1月から3月にはニューヨークのプラット・インスティテュート コンピュータ・グラフィックス学科(Department of Computer Graphics Pratt Institute)の客員教員(Guest Faculty Member)として滞在したのでその体験もふまえてこの問題を考察したい。

II. 教育機関 (大学) について

ロンドン大学ゴールドスミス・カレッジの概要、教育、設備

ロンドンにはチェルシー・カレッジ・オブ・アート・アンド・デザイン、ロイヤル・カレッジ・オブ・アートなどいくつかの芸術系大学がある。それに対してゴールドスミス・カレッジは総合大学であり、美術学科のほかにコミュニケーション学科、文化人類学科、社会学科、言語学科、教育学科、心理学科、デザイン学科など文科系を中心に18の学科からなっており、そこでは学部から大学院博士課程まで約5000人の学生が学んでいる。学部は3年制で修士は1年で終わることができる。しかしながら留学生にはややきびしい。私の知り合った日本人学生Y君は英語コースを一年経験し、その試験をパスして二年目にやっと入学への準備コース(Extension Degree)に在籍していた。したがって結果として5年かけて卒業ということになる。美術学科の学生数は、学部約180名、大学院約70名程度でコンパクトである。教え方に特徴があってここでは絵画コースとか彫刻コースといった分類がなく、学生は自分が彫刻をしたくなれば彫刻室、版画を

したくなれば版画室、木工をしたくなれば木工室へと自分で赴けばよい。それぞれの部屋には教員とテクニシャンがいて学生は自分のやりたいことを告げて相談する。教員は作品のコンセプトの面を、テクニシャンは技術面を主に援助するようになっている。この方法の利点は学生と教員またはテクニシャンとの間のコミュニケーションが密になること、学生が作品のコンセプトにもとずいて方法を選ぶことができること（ジャンルにこだわることなく制作できる。）であるが欠点として学生間の技術の転移がむづかしいということであった。またチュートリアルという制度があつて自分が話したい作家がいれば学外の作家でも大学が手配して直接会い批評を得ることが出来るようになっており、この制度は学生に人気がある。第一学年から写真をふくめた平面や立体制作の基本を学ぶ訳であるが、ここでは作品を作るときの内容、コンセプトにきびしく、それは造形上の問題だけでなく幅広い教養が要求されており、社会的見地や文化人類学的見地も要求されているようで総合大学の持ち前を十分利用しているように思えた。（日本の大学に比べて作品コンセプトに厳しい。どういう内容の物を作りたいかをきめてそれにふさわしいジャンルや技術を決めるといふやり方と言つていいかもしれない。課題がでてそれをこなすという授業の方法ではないので自分のやりたいことを徹底的に探す必要があり厳しい自己探求が求められている。学生と教員の間で作品コンセプトに関する徹底的な話し合いがあり、ここでは相応の語学力が不可欠である。）英国では近年コンテンポラリー・アートの分野でYoung British Artists と呼ばれる30代を中心とした若手作家たちが注目を集めているが、この作家たちの多くはゴールドスミス・カレッジ出身である。その点でもこの大学の教育方法は注目を集めている。

教育方法の特色は以上のようなところであるが、この大学でのコンピュータ導入はおよそ5年前からで日が浅い。導入に当たっては賛否両論あつたと聞いている。また、昨年（1997年度）まではマッキントッシュのパフォーマを使用しており、1998年度秋に全面的に

マッキントッシュG3に切り替えられたそうで今までは十分な設備ではなかつたと思われる。

パソコンを使用する学生については学部最終学年から大学院にかけての上級の学年に多く見受けられ、そのことでは日本の大学とあまり大差はない。設備は以下のものであつた。

版画室；

Macintosh power PC 8500/120及びG3・・・7台

Software

・・・PhotoShop5.0, Freehand8,
QuarkExpress4.0, Extreme-3D,
Sound Edit I6

Scanner・・・1台

Printer

・・・Ink jet printer (A3サイズ) 1台
Ink jet printer (A2サイズ) 1台
Lazer Printer 1台

版画室のコンピュータはセリグラフやリトグラフ、銅版画室に付属するやや小降りの部屋に納められている。網点を伴うカラーセパレイションによる版下出力、A2サイズの出力可能なインク・ジェットプリンタによる画像の版画紙への出力などに使用していた。

大学院研究棟；

Macintosh power PC 8500/120及びG3・・・7台

Software

・・・PhotoShop5.0, Freehand8,
QuarkExpress4.0, Director6.5,
Flash3, VideoShop/Cubasis,
Power Goo, Infini-D,
ClarisWorks4, Word5 Extreme-
3D, SoundEdit I6,
Avid Cinema/Cubas

Scanner・・・2台

Printer・・・Ink jet printer (A3サイズ) 2台

Lazer printer (A3サイズ) 1台

大学院研究棟のコンピュータ室は美術学科だけであ

くコミュニケーション学科やデザイン学科の院生も使用する。違った学科の学生が違った目的でコンピュータを使用するので今まで使ったことのないソフトを使用しているところや違った目的で使用する時の考え方の違いを見ることが出来る。ソフトも印刷用のみでなく、アニメーション、ビデオ編集も可能で実際の制作現場を見ることが出来る。

また、日本におけるDTPソフトの定番、アドビー社のイラストレータ・ソフトが入っていないところに特徴がある。

設備は学生数が少ないこともあるが一般的に言って簡素である。学科のサイズから考えるとマッキントッシュ・コンピュータに絞って設備を整えているのは賢明な方法ではないかと思う。

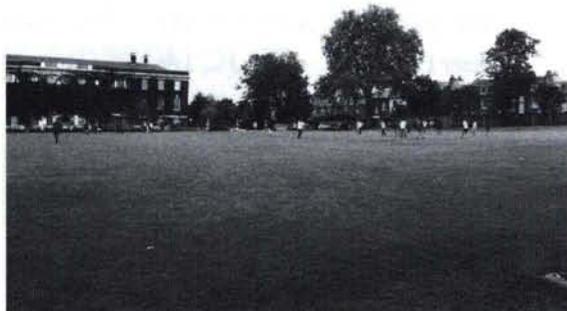


図1. ゴールドスミス・カレッジキャンパス



図2. 印刷室

プラット・インスティテュートの概要、教育、設備
スクール・オブ・ビジュアルアーツやクーパー・ユニオン、パースンズ・スクール・オブ・アートなどの

芸術系大学がマンハッタンにある中でプラット・インスティテュートはイースト・リバーを挟んだ対岸のブルックリン地区にある。美術の単科大学ではなく、建築学部や工学部など5つの学部を持っており、その一つが美術デザイン学部(School of Art & Design)である。大学院教育に重点が置かれており日本からもたくさんの方の留学生が学んでいる。学部学生数は約1600名、大学院生約640名というところである。歴史も古くたくさんの方の有名美術家やデザイナーを輩出している。学生の約13%が留学生ということで韓国、台湾、日本の学生も結構いる。

私が最後に訪れたのは1995年1月から3月であるが、ここに述べることはそのときの記録をもとにしている。最新の情報ではないがこのときの様子をここに記載する。なお私は1973年から1977年まで当時のプラット・グラフィックス・センターに学生として在籍、その後も何度か訪問し、特に1989年3月には出来て新しいコンピュータ・グラフィックス学科を訪問した経緯がある。

美術デザイン学部には美術(Fine Art)学科があり、絵画、彫刻などとともに版画(Printmaking)がある。一方、コミュニケーション・デザイン、インテリア・デザインなどのデザイン学科とともにコンピュータ・グラフィックス学科もあり、この学科の事務所の入り口には<Interactive Art & Multimedia>とあった。この1995年時点では版画セクションを含めて美術学科にはコンピュータ設備はなかった。ただし、学生がコンピュータ・グラフィックス学科へ単位を取りに行くことは可能となっていてその結果、学生のなかにはコンピュータを使って版画を作っているものもいるのに教員がコンピュータを扱えない事態が起こっていた。版画の教員から“学生がパソコンを扱えるのに我々が知らないのはおかしい”という声があがっていた。

この大学のコンピュータ・グラフィックス学科はアメリカでもっとも早く設立されたものの一つである。学科長のアイザック・カーロー氏は設立当初から中心となってこの学科を運営していたが設立時の彼はまだ若干20才代後半だったという。(ACM/SIGGRAPHの主

要メンバーの一人である彼は、その後まもなくウォルト・ディズニー社のクリエイティブ部門副社長として転出している。) 入学定員は20名ということで学生はセレクトされていて非常に優秀である。大学院レベルでは20才代だけでなく30才代もいる。また、もとは違った分野にいたが新たにこの分野に興味を持ち入学した人たちが院生には多く、その能力や興味はバラバラという感じである。そして、学内での教育以外に、インターンシップとして写真・映像関係の会社で働くことで大学の単位として認定されるシステムは教育の一環として重要な役割を担っている。



図3. プラット・インスティテュート正門



図4. シリコン・グラフィックスの教室

設備は、マッキントッシュ、ウインドウズ、シリコン・グラフィックスの3種類が備え付けられていた。当然ながらビデオ編集室もあった。

マッキントッシュについては、この時点での最新バージョン、Power Mac 7100や8100も稼働していたが、なつかしの ci もまだ使われていた。また、パソコンが安価になったので多くの学生が自分で買い所有しは

じめていて、その結果、大学では単位登録はするが、制作は自宅でしてたまにしか授業に姿を見せない状況が生まれていた。

ウインドウズには"Painter"という良いソフトがあるということで、Workshopの時間に使われていた。(この当時Adobe PhotoShopはまだウインドウズでは動いていなかった。)

シリコン・グラフィックスについては非常に高価で学生が個人で持つことは不可能であったので、教室を開放して一日中(24時間)使用させていた。

両校を比較して

今回、ロンドンとニューヨークの代表的芸術系大学2校を紹介させていただいた。今回の記述では両校にいくつかの差異が認められるが三年間の時差を考慮する必要がある。両校の学科の成り立ちや大学を取り巻く環境に多少の違いがあることを考慮すると今日では大きな差異はみとめられないのではないかと想像できる。10年前のCG教育創生期と違ってソフトやハードが改良され、世界的に安価、画一化されたことが差異を認めにくくしているようだ。高価なコンピュータが具体的に何をしてくれるのかわからなかった時代から、我々の日常の中で実際に仕事をしてくれる比較的安価な道具になったことが世界的な教育の画一化に拍車をかけているのだろう。似たようなハードを使って同一のソフトが英語圏では英語で、フランス語圏ではフランス語で、そして日本語圏では日本語で画面表示され動いているわけで、そのソフトの機能には何ら変わらない。その地域や風土の特性に関わりながらも今後ますます都会や田舎、地域や国とも関係なく教育の画一化が進むのではないと思われる。

1. 現代美術におけるコンピュータ・グラフィックス(CG)の位置づけについて

CGソフトによる画像制作のポピュラー化にともない道具としてのコンピュータの特性もはっきりしてきた。現在もっとも多くの人々が画像合成ソフトとして使われているAdobe PhotoShopソフトを例にとると、ここにある一連の作業<選択<コピー<ペース

ト>はまさにシュールレアリストの発明品であるカラージュ技法の延長線上にある。そして作業のスピードと正確さを除けばそのコンセプトになんの新鮮さもない。また一方、リチャード・ハミルトンの最新の作品群(後述)でもかつての自分の作品の<コンピュータによる焼き直し>の範囲をでていない。1995年当時、前述のアイザック・カーロー氏が<この国(米国)はコンピュータでつくったものをなかなかアートとして認めようとしな。>となげいていたが、その原因の一つはコンピュータによって作成された画像がイラストやデザインの分野では有効でも、アート(それを人が人として生きること、生きることの意味と対峙するものにとらえるならば)の分野では作家個々がかかえるべき表現力をソフトの持っている表現力に依存しすぎることは認められにくい側面があるからかも知れない。そのような状況ではあるが、コンセプチュアル・アートの分野では可能性を秘めていると言えるかも知れない。たとえば、プラット・インスティテュートのグレッグ・スミス(Prof. Gregg Smith)講師はタブレットの上に風景写真を置いてそれをペンで絵取することでモニター上に表現されたドローイングを作品とする作業をしていた。(扱いの不便なタブレットの操作によって生じたラインや形の痕跡がオートマチックにモニター上に現れておもしろい。)また、それ以前、1989年当時、プラット・グラフィック・センターの館長であったメル・アレクセンバーグ(Prof. Mel Alexenberg)教授は"Computer Angel"という作品群を発表していたがマッキントッシュのマックペイントやIBM-PCのルミナ・ソフトをつかって、画像として取り込んだレンブラントのエッチングによる天使図をキャンバスにアクリル画として定着させていた。ライン・ドローイングとして残された天使とコンセプトとしてのレインボー・カラーやブルーのもつイメージが人々の持っている天使の概念と対比されておもしろいコンセプチュアルな平面を作り出していた。彼はその後、世界各地の砂を集めるというアースワークの概念を作品化し、それをCG画像として作品にすることも試みている。また、3Dソフトで描いたメカニカルな人物像をもとにアクリル絵の具でキャンバスに描い

たり立体を制作している若いアメリカ人作家もいるが、その形態や色彩は無機的、機械的で今までの絵画とどこか違う新鮮さを感じさせる。これらはいづれも無機的なCG画像をそのまま作品として提示するのではなく、作品制作のプロセスとしてコンピュータを使いながら、なお作家の手の痕跡の残る形で表現しようとしている点に特徴がある。そしてその点が作品を新鮮なものにしているのではないかと思われる。

◆コンピュータと版画(Printmaking)について

1998年秋、ロンドンでリチャード・ハミルトンの"NEW TECHNOLOGY and PRINTMAKING"と題した展覧会(1998年11月17日~12月23日)がALAN CRISTEA GALLERYで開催された。1968年の乳剤による写真の作品'People'から1998年のIris digital print(コンピュータ)による作品'The heaventree of Stars'まで30年間の彼の印刷技術に対する革新的試みがわかるように展示されていた。

彼が初めて版画を作ったのは1939年だがこの50年間写真や印刷技術を使つての表現は彼にとって非常に重要であった。コンピュータによる制作以前にもインスタントカメラ、写真乳剤、写真製版、コロタイプと様々な最新の技法を実験的に試みている。コンピュータによる作品は1980年代末からはじまっているが、1994年にはカラー・レーザープリンタ出力による'Just what is it that makes today's homes so different?'を制作している。ここではマッキントッシュ・コンピュータと当時発売されたばかりのデジタル・カメラを使っている。1995年にはIris inkjet printのための長期保存可能タイプのインク(注1)が発明され、それを作品'Bathroom -fig. 1'ではじめて使っている。また、マルセル・デュシャンの'彼女の独身者たちによって裸にされた花嫁、さえも(大ガラス)'を題材にした最新作'A mirrorical return'は同じ技法だが英国製版画紙サマーセット・ペーパーにプリントされている。

この展覧会には、かの有名なオブジェ'The critic laughs'をモチーフにした平面作品(ラミネート加工された写真オフセット印刷、セリグラフ、エナメルペイント、カラージュによる混合技法作品)やポップ・

アートのポップという言葉がここに由来しているといわれている作品 'Just what was it that made yestreday's homes so different, so appealing?' のコンピュータによる復元作品 (1956年のコラージュ作品を1991年コンピュータで復元しMellotex紙にキャノンCLC500プリンターでプリントしたもの) などもあり、彼の新しいテクノロジーに対する絶え間ざる挑戦の姿勢が伝わってきてとても興味深い企画であった。

このリチャード・ハミルトンの近作でもわかるように、近年版画制作の過程でコンピュータを使うことは何かと多い。DTP (Desk Top Publishing) と呼ばれるコンピュータによる印刷工程が可能になって版画制作の過程も様変わりしてきた。それはとりわけ写真製版の工程で大きく変化した。デザインスコープや製版カメラを使ってリスフィルムを作成し製版するシステムからパソコンを使って直接フィルム出力し製版するシステムに変わったことは、今日「印刷革命」と言われているゆえんである。特に写真製版を使う版画においてその影響が大きい。また、リトグラフやスクリーンプリントによらなくても画像としてだけであればインクジェット・プリンターで容易に出力し作品にできる。大型インクジェット・プリンターのための退色しにくい染料インクの発明や手漉きの版画紙への出力 (注2) も可能となって、リトグラフや銅版画、スクリーンプリントなど、従来からの版画と近い位置づけが可能となった。今日、<版画とは何か>を語るとき、作品の<複数性>と<版を通す>ことをあげることが多い。このことから考えると、インクジェット・プリントをはじめとしたCGの出力メディアは版画の条件をクリアしている。また今日、版画に加えられることの多いミックス・メディアやモノタイプと比べると、これを版画のジャンルに加えることは十分可能だが、もし従来の版画との違いをあげるとすれば、版画制作上の喜び(?) である手作業や長年の修練による技術の修得の部分がほとんど欠落している点だろう。コンピュータを使った版画が何となくコンセプチュアルな方向に傾いている理由は案外その辺にあるのかも知れない。

(注1) この長期保存可能タイプの染料インクは1995年に開発されているが、それを使ったりリチャード・ハミルトンは「そのインクは素材に共鳴する無言の力を持っている。」とほめている。なお、IRISのプリンターはNOVAJET, Roland, EPSONなど多くの大型インクジェット・プリンター (プロッター・タイプ) と違い、丸いドラムに紙を巻いて印刷する方法をとっており、その点でも特徴がある。

(注2) 最近日本でも旭硝子 (株) よりビクトリコと呼ばれるコーティング材が開発され、それを支持体に塗布すると発色がよくにじみも少ない。大型版画紙 (ワトソン紙、BFK紙など)、和紙、フィルムなどにコーティングする事も可能で水に強い。

おわりに

今日のCG作品はコンピュータ技術から入った作家の作品群と現代美術から入った作家の作品群とが混在する。技術から入った作家はコンピュータで描くことに喜びを感じており、「コンピュータでこれだけのものが描ける」という視点が目立つ。それに比べてミニマル・アートやコンセプチュアル・アートまで行き着いた現代美術家は「描く」事にあまり興味を示さない。そうした背景の全く違った作品群が渾然一体となっているところにCG作品のまだ認知され得ない理由の一つがあるとも考えられる。

また、歴史をふり返ると、写真術が発明されたのは1839年である。そして、この発明が当時の人たちに一大ニュースとして取り上げられたのは周知のことである。特に当時の油彩画家たちにとってそのことはたいへんな衝撃であった。しかしながら、その写真も今日のようにアートの主要ジャンルとして位置づけられるようになったのはそれから140年後、1980年代に入ってからのことである。そのことを考えるとコンピュータによる作品がアートの中心的ジャンルとして位置づけられるのにもそれなりの時間がかかるのかもしれない。

日本ではアートのジャンルとして注目を集めている版画も、欧米ではアートの中心的ジャンルとして位置づけがなされているとは言いがたい。版画家 (printmaker) の版画作品よりも、画家、彫刻家など他

ジャンルの作家による版画作品のほうが優遇されている。(たとえば、同じような版画作品でも画家、彫刻家などの版画は高価になる可能性があるが、版画家の版画作品にはその価格に上限がある。) 技術やテクニクに頼ることの多い版画家はアーティストの中でも下位に位置づけられているふしがある。コンピュータ・グラフィックスもその意味で版画と同じような立場に置かれているのかも知れない。言い換えれば、作品コンセプトに重きを置く作家のほうが技術を中心にして制作している作家より上と言う考え方が欧米には浸透していると言える。その考え方はイギリスの大学におけるコンセプトについて考えを述べ指導する教師(作家)と技術を援助するテクニシャン(技術者)の関係にもあらわれている。そしてそのことを思い起こすとき、CG作品が欧米でアートとして軽んじられる社会的、歴史的背景も案外そのあたりにあるのかも知れないと思うのである。

4)「VISUALPROCEEDINGS」Edited by John Grimes and Gray Long. Copyright by the Association for Computing Machinery Inc. 1515 Broadway, New York, NW 10036

5)月刊「MdN」Vol59 1999年1月 エムディエヌコーポレーション 発行

6)「Goldsmiths, University of London Postgraduate Prospectus Entey 1997」Goldsmiths College University of London, New Cross London SE146NW

7)「Pratt Institute Centennial Bulletin」Pratt Institute Brooklyn, New York 11205

参考文献

1)「RICHARD HAMILTON NEW TECHNOLOGY and PRINTMAKING」Published in 1998 by Edition Hansjorg Mayer, London 129 Hamilton Terrace, London NW89QR

2)「Computer Graphics for Designers and Artists」Edited by Isaac Victor Kerlow and Judson Judson Rosenbush. Published by Van Nostrand Reinhold 115 Fifth Avenue, New York, NW 10003

3)「Computers in Art and Design」Edited by Isaac Victor Kerlow. First Published in 1991 by the Association for Computing Machinery 11 West 42nd Street, New York, New York 10036

企画特集

“ニューメディア事情”

「大学におけるコンピュータ利用の
現状に関するアンケート」結果報告

京都市立芸術大学

木村秀樹

大学版画学会、「学会誌No29」編集委員会は左記のタイトルでアンケート調査を実施しました。以下は、その結果報告です。各々の設問項目に編集委員による若干のコメントを付しました。アンケート用紙は、参加校91校、会員291名を対象に、8月12日に発送され、各々の回収率は、学校関係29.67%、会員関係30.15%です。返送された解答は、各地区のすべての主要美術大学をカバーしており、また北海道東北地区から九州地区まで、地域的に片寄りなく回収されています。

アンケートは6つの設問からなり、うち設問1～5は各教育機関のコンピュータ導入の現状について訊ねています。設問6は版画制作や版画教育にコンピュータ使用がおよぼす影響をどのように評価するのかを、各会員に訊ねています。

設問1、学校の規模について。

学校全体の学生数	平均	2294.7名
版画専攻の学生数	平均	33名

学校規模を表す在籍者数は、九州産業大学の15、825名が解答にある最大の数字ではありますが、日本大学や筑波大学など、学部在籍者数を解答として寄せられた学校もあり、ここでは区別せず、両者一律に扱う事としました。版画を専攻する学生数は、修士課程を持つ4年制美術大学で、版画科を設置する多摩美術大学の170名、京都精華大学160名を筆頭に、以下、札幌大谷短期大学113名、嵯峨美術短期大学83名と続き、記入無しが6校、学生数ゼロと解答した学校も1校ありました。各教育機関の規模や形態によって、版画を専攻する学生数は当然異なります。加えて、開講形式(集中授業や選択制など)を考慮すると、この設問には解答しにくい面があった事は否めません。全解答を精査した結果、編集委員としては、以下「版画専攻の学生」という文言は、「版画科や版画専攻に在籍する学生」を意味せず、単に版画を学んでいる学生という意味で読み取る事としました。

学校全体に対して版画を専攻する学生の占める割合
1.43%

設問2、設備に関して

A) 学校で教育用に保有しているコンピュータの台数は

平均 150.25台

版画専攻が占有できるコンピュータの台数は

平均 7.03台

教育機関へのコンピュータ導入状況、および版画専攻への導入状況を保有台数で計ろうとした設問です。学生のコンピュータ保有率を算出すると、下の数値となります。

学生1人に対するコンピュータ保有台数

学校全体 0.06台

版画専攻 0.21台

版画専攻内では、5人に1台のコンピュータがすでに導入されている事になります。

B) コンピュータ ハード について

機種構成割合は

マッキントッシュ 平均 69.3%

ウィンドウズ 平均 28.7%

その他 平均 2.06%

一般社会におけるウィンドウズの躍進に比して、美術の分野におけるマッキントッシュ人気の根強さを物語る数値と理解するべきでしょうか。

C) 学生が使用可能な周辺機器は

周辺機器名	導入率平均
MOドライブ	85%
スキャナー	85%
フィルムスキャナー	55%
カラープリンター	81%
プロッター	44%
デジタルカメラ	59%
タブレット	29%

コンピュータ作業に付随する周辺機器の導入状況をあらわしています。各機器の導入台数は質問項目には入っていません。

D) 学生が授業時間外に使えるコンピュータはありますか？

「はい」 85%

「いいえ」 15%

「はい」と答えた場合、使用できる時間は？

平均 8時間30分

使用したい学生に対して、台数、使用可能時間、共に十分ですか？

「はい」 35%

「いいえ」 65%

この設問の趣旨は、授業以外の時間で、学生使用のために解放されているコンピュータ設備の有無と、その時間的許容量を知る事です。「はい」85%とい

う数字は、授業以外の学生使用が恒常的に多い事を暗示しているのではないのでしょうか。コンピュータ設備は、いわゆる授業時間外も自由に使用が可能な、版画教育の場における、制作室（工房）に準じた性質をもっていると考えられます。授業時間外の学生使用に解放された時間帯に対する解答では、和歌山大学の24時間体制が、一校のみ抜きん出ており、他の教育機関ではいわゆる正規の開校時間にプラスアルファ延長が可能という形態です。従って、算出された平均値8時間30分の中には、授業時間が含まれています。つまり、授業時間帯に履修義務のない学生が使用可能なコンピュータ設備があることを意味しています。

それで十分ですか、の問に対して「いいえ」が65%あるのは、台数、時間、共に不足を意味しています。それは、学生からの要望の多さを示すと同時に、コンピュータ作業それ自体の特質として、作業者のコンピュータ占有時間が長いことをも暗示しているように思えます。

E) ソフトについて
 使用している（インストールしている）ソフトをご記入下さい。

アプリケーション名	導入率
フォトショップ	92%
イラストレーター	74%
オフィス98（事務処理関係のソフト）	22%
3Dソフト	16%

今後導入したいソフトがあればご記入下さい。

4校が3Dソフトを導入したいとする以外は、特に票の集まったソフトはありませんでした。

設問3、カリキュラムについて

A) 版画専攻の学生に対して必修科目としてコンピュータを使った授業がありますか？

「ある」 29%

「ない」 71%

「ある」場合その内容を簡単にお教え願えますか

○コンピュータの基本操作

○フォトショップ・イラストレーターの操作。
 写真画像処理

○シルクスクリーン製版用のフィルム原稿づくり。
 網掛け・4色分解

○ネットワークとインターネットの活用。

B) 版画専攻の学生に対して選択科目としてコンピュータを使った授業がありますか？

「ある」 50%

「ない」 50%

「ある」場合その内容を簡単にお教え願えますか

○コンピュータの基本操作

○フォトショップ・イラストレーターの操作。
 写真画像処理

○シルクスクリーン製版用のフィルム原稿づくり。
 網掛け・4色分解

○2次元・3次元CAD

(コンピュータを用いた設計)

○表計算

○3Dアニメーション

○インターネットの活用・ホームページ作り

○画像・文字・音楽・映像を統合した、マルチメディア作品制作。

設問4、学生の利用現状について

A) コンピュータを使用している学生は版画専攻全体に対して何パーセントぐらいですか？

平均 23.85%

B) 学生はどんな用途にコンピュータを利用していますか？(複数解答可)

作品制作	66%
構想	70%
チラシDM等の書類づくり	55%
インターネットの利用	0%
その他	

C) 「作品制作、構想」に利用している学生がいる場合、それは版画専攻全体に対して何パーセントぐらいですか？

平均 21.64%

D) 最終展示形態についてお聞きします(複数回等可)

シルクスクリーンの技法を使い版画作品として
リトグラフの技法を使い版画作品として

オフセットの技法を使い版画作品として
銅版画の技法を使い版画作品として
木版の技法を使い版画作品として
プリンターで直接印刷
ポジフィルムで出力後印画紙に
CD-ROM に焼きつけ
インターネット上で公開
その他

設問4-A、版画を学ぶ学生の20%強が何等かの形でコンピュータを使用しています。解答では、使用率の高い順に、大阪芸術大学100%、九州産業大学90%、京都精華大学と夙川学院短期大学80%と続きます。設問4-Bの、どんな用途に利用しているかの解答では、構想が作品制作より若干ながら高い数値となっている事が注目されます。コンピュータのシュミレーション能力が活用されている魔?酒鬚靴討い汗后ゆMなどの書類づくりにある55%の数値は、これまで業者に外注されていた展覧会の案内状の制作などが、デザイン、レイアウト、等印刷直前の段階まで学生の手によつとなされるような事態が進展している事を示しています。版画制作者にとって興味ある問題の一つは、最終展示形態、すなわちコンピュータからどの謄、に出力するのかという点にあると思われます。コンピュータグラフィックスは、いわゆるアナログ写真の暗室作業を代用するプロセスと考える事ができます。従って、写真製版を積極的に活用してきたシルクスクリーンをメジャーとする学生が多い事は、現時点では納得できるものがあります。

設問5、コンピュータ導入の方針

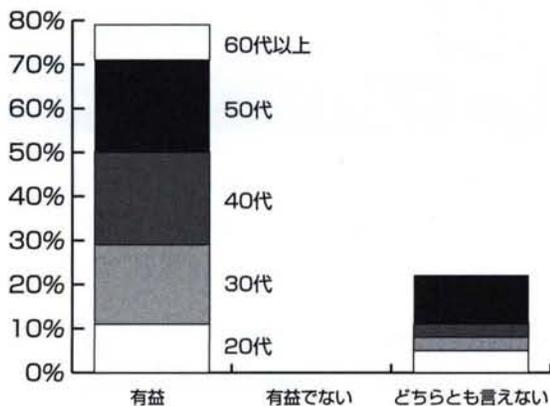
A) コンピュータ導入について、学校、専攻、としてどんな方針を立てていますか？

積極的である	48%
消極的である	18.5%
他大学の動向を見て判断している	22%

設問 6、会員の方へコンピュータについてお尋ね

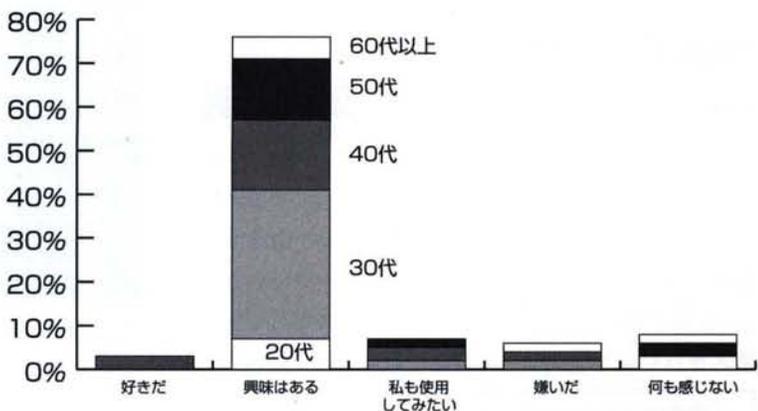
A) 版画制作、教育へのコンピュータ導入は有益であると思われますか？

有益である 79%
 有益ではない 0%
 どちらとも言えない 21%



B) コンピュータを使用した作品についてどうお考えですか？

好きだ 3.5%
 興味はある 74%
 私も使用してみたい 7.5%
 嫌いだ 5.5%
 何も感じない 9.5%



A、B、の設問に対して、否定的意見が予想外に少なかった事が注目されます。しかしながら、ではなぜ有益と考えるのか、またどのような興味を持っているのか、という次の段階にまで掘り下げた質問ができれば、さらに面白いデータが収集できたのかも知れません。いずれにしても、今後、版画制作、版画教育の場にコンピュータが更に進展してくるであろう事は、上のデータを見る限り、間違いのないところでしょう。

設問事項の不備や回収率の不調など、今回のアンケート調査に反省点は多々ありますが、高等教育機関の版画教育におけるコンピュータの現時点の導入状況を知る、ささやかな情報として活用していただければ幸いです。御協力ありがとうございました。

設問 6、のコメントはまだですね。

企画特集

”ニューメディア事情”

インタビュー

「版画工房ノマルエディション」に聞く

嵯峨美術短期大学

濱田弘明

インタビューに登場していただくノマルエディションは大阪市城東区にある。大阪の都心、御堂筋本町から地下鉄中央線で生駒方面へ約10分。深江橋駅で下車してほどないところである。

これまで雑誌等で何度か紹介された事もある、シルクスクリーンと銅版画を専門としている版画工房である。

今回は版画工房としてコンピューター導入にどのように関わってこられたか、またその可能性と問題点、実際に様々な作家とのコラボレーションを通じて浮かび上がってきた事等を語っていただいた。



ノマルエディションの沿革を簡単に教えていただけますか。

1989年に工房を設立、1994年に工房の広報と編集・デザインセッションとしてプラントグラフィックスを設立しました。以降コンピューターによるDTP・データ管理を開始し、工房での作品制作にもコンピューターを積極的に活用しています。また1997年にミュージアムサービスセッションとしてFLUXを設立し、1999年に展示スペースと資料室を工房内に設置しました。各セッションはRANで結ばれており、ファイアウォールを介してインターネットとも接続されています。

活動開始されて以来、シルクスクリーン、それも写



1F 版画工房



2F コンピューター室



3F 展示室

真製版のシルクスクリーンを中心とした版画出版が多かったと思うのですが、その理由は？

他の版種は版画技法として独立して発展しているのに対して、商業印刷と未分化のシルクスクリーンは技術的な情報や資材を比較的入手しやすかったのと、写真製版から、ブロッキングやカッティングなどの手工的製版法までの、シンプル故の多様性に魅力を感じていました。インクや支持体の自由度の高さもその一つです。

版画という世界の中で、銅版画や木版画のように、すでに確立した版種にはない解放性が、シルクスクリーンには存在していたということですね。そのことがまたコンピューターの導入を容易にしたとも言えるのでしょうか、具体的にはどのような作業に活用されたのですか？

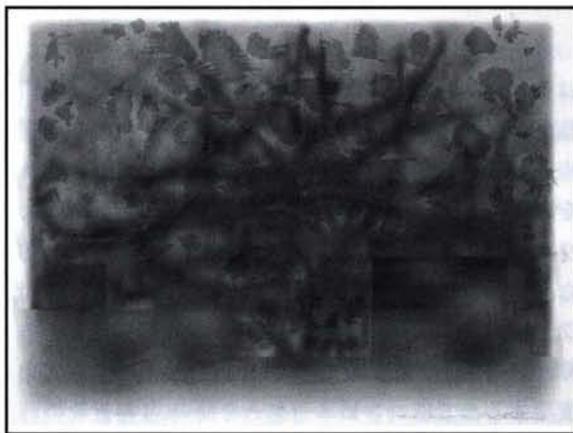
1994年より導入したコンピューターは主に写真製版のフィルムメイクに使用しています。手描きフィルム以外、それまで外部の製版会社に委託していた作業を、パソコンレベルで行えるようになり、その導入によって制作意図にあわせたよりきめ細やかなコントロールができるようになりました。つまりフォトプロセスにおけるカラー分解の調整や、支持体に応じたドットゲインやトーンカーブ、網線数、網形状の調整、そしてベタ版、マスク版のドロソフトによる作成等です。シルクスクリーンプリントに適切な分解テーブルを作成することに現在取り組んでいますが、それは商業印刷に比べ非常に流動要素が多く困難な作業です。具体的には、支持体の種類、インクの種類、刷版の膜厚等です。

より積極的な画像変換や、CGのようにコンピュー

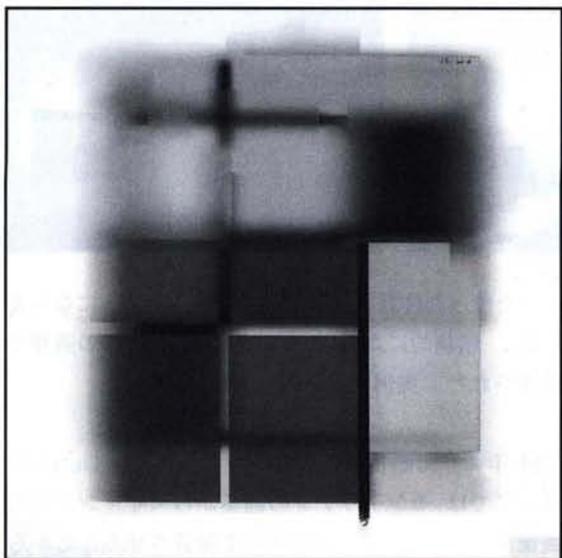
ターを使った作画も比較的容易に行えるようになりました。積極的にコンピューターを版画制作の過程で活用された、実例をお話いただけますか。

96年より開始した木村秀樹さんのMisty Dutchシリーズでは、モンドリアンの画集からスキャンされた画像を、コンピューターを使って変質させることから制作はスタートします。それはフォーカスをぼかしたり、画像の一部を切り取り、移動、反復、反転、乗算合成等、暗室作業のシミュレーションです。作家によって加工された画像の中から適宜選択したものを刷版用ポジフィルムとしてアウトプットします。ディスプレイ上に創られたイメージはとりあえずプロセスカラー・シルクスクリーンプリントで版画紙の上に定着されます。さらに手描きのタッチやインクの厚い層を刷り重ねて完成します。

このシリーズでコンピューターの活用は重要な要素ですが、イメージがインクという物質に置き換わり、さらに版を刷り重ねて作品として完成するプロセスが



木村秀樹 Misty Dutch
silkscreen, on Arches 88, 57 × 76cm, 1998, Ed. 40



非常に重要で、その部分がうまくいかず作品にならないときもしばしばありました。

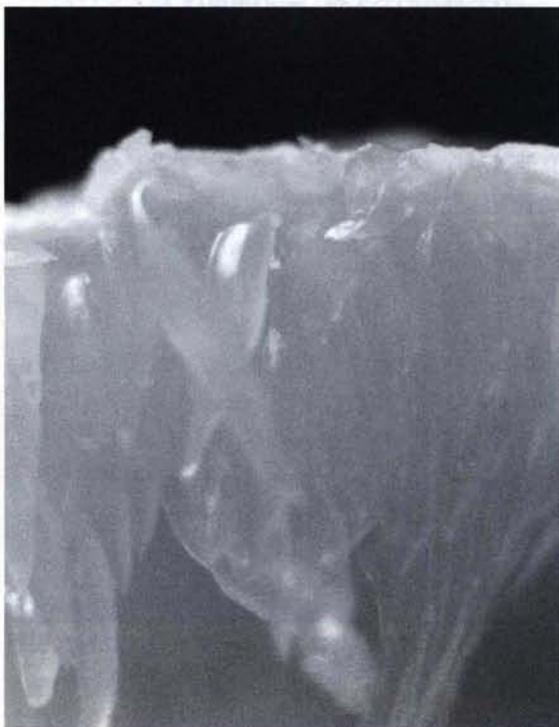
その後、「Misty Dutch 20」では、デジタルデータをフィルム出力するのではなく、直接レーザープリントで銀塩写真に焼き付ける試みをしました。1m角の大判写真にプリントアウトしその上にシルクスクリーンで別の版を刷り重ねてあります。

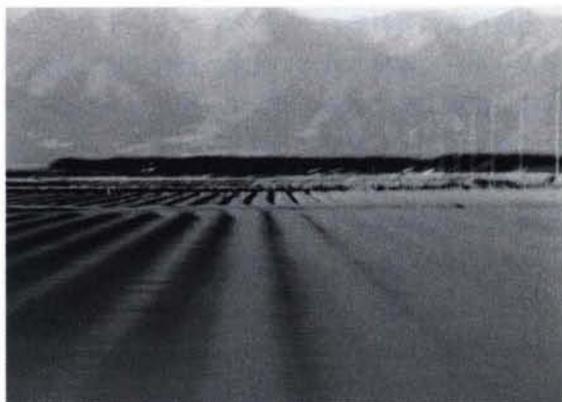
最近インクジェット等のデジタルアウトプットによる作品をよく見かけるようになりました。もっとハードが発達していきコストも下がれば、さらに可能性は広がっていくと思います。

99年に制作した伊庭靖子さんの作品では、フォトプロセスにおける、網点による影像再現という制約を積極的に取り込みました。粗い、明らかに認識できる網点と細かい網点を、1つの影像の中に混在させ、それを3版3色でプリントします。作品との距離によって、フォーカスのはずれた滲んだ影像が、三原色の暴力的な色のドットの集まりであることに気づきます。フォーカスのグラデーションにあわせて粗い網点から細かい網点へと移り変わっていくのです。アイデアを実現するまでにコンピューターを使い、1年近くの時間をかけ様々なシミュレーションの上完成しました。この作品では網点生成までをコンピューター上で行い

ましたのでデータサイズが1作品1ギガバイトと巨大なものになりましたが、現在ではパソコンレベルでも何の問題もなく扱えます。

かなり厚膜に製版された刷版で酸化重合型のインクをプラスチックを使った合成紙に刷ることでインクは紙に吸収されることなくそのボリュームを保ちました。完成した作品はコンピューターなど無縁のように見えますが製版プロセスにコンピューターがなければ





実現しませんでした。また作品はデジタルデータとして保存されていますので、サイズを変えたり、シルクスクリーン以外の方法でアウトプットされる可能性を残しています。

同時に制作された風景の作品では別のアプローチで制作されました。作品は2つのパートに分かれています。1つは遠景の山の部分、もう1つが近景の畑の畝の部分です。走る車の中から撮影された写真の近景は、風景が流れはけています。遠くに行くほどピントを結びます。この部分はフォトプロセスの手法で刷られています。一番上に手前が白で奥が透明なインクグラデーションでベタが刷り重ねられています。手前は白いインクに隠蔽されより曖昧に、奥はよりリアルに。

遠景の山は、ステップトーンで刷られています。ステップトーンとは連続した階調を何段階かに分けそれを刷り重ねることで擬似的に階調を表現する手法で、網点は使用しません。通常、連続した階調を持つグラフィアフィルムを用い、それを露光時間を変えて刷版に焼きますが、同様な版をコンピューターを使いコントラストを調整して必要数のハイコントラストのフィルムを作成しました。グラフィアフィルムのステップトーンでは膜厚や、乳剤の乾燥度、湿度等管理しなければならない要素が多く、コンピューターを使った分版では、実際刷った影像をシミュレーションしやすいのです。ただ必要版数分の、フィルム出力が必要になります。

また、複製画等では描き版師と呼ばれる職人が、原画から手描きで色数分の版を描き、それを刷り重ねることで再現する手法が一般的ですが、職人の減少もあ

り、当工房ではそういった分版にもコンピューターを使用する事が多いです。但しコンピューターを使おうが、どの色をどのように選び出して分版を作成するかは、結局はコンピューターを使う人間の経験やセンスによるのですが。

写真製版のシルクスクリーンは、デジタルデータと親和性が高いと、ある雑誌で述べていらっしゃいますが、それはコンピュータプロセス、つまりコンピューターグラフィックスのソフト一般がアナログ写真のプロセス、とりわけ暗室作業のシュミレーションという性格があるからではないかと思うのですが？

現在では商業印刷の分野では大半がデジタルデータが印刷原稿となります。それは暗室作業をシュミレートするレタッチソフト、線を引いたり図形を描いたりするドロソフト、それらをアッセンブルするソフトの発達で背景にあると思います。写真製版のシルクスクリーンにとっても、それらは同様に有効と思われます。暗室作業の試行錯誤は、コンピューター上で効率よく行うことが出来るようになりました。カッティングシートの複雑な切り抜き版もコンピューター上で効率よく正確に作成できます。後工程の集版、出力もデジタルが主流ですから都合がよいのです。しかし、それはシルクスクリーンプリントのごく1部であって、その他カンやアナログ的な手法も大切にしたいと思っていますし、どちらにしろ扱うのは人間だということです。

コンピューター使用の飛躍的な伸び、その理由はいろいろあると思うのですが、確実に言えるのは、なんといっても、作業効率の大幅なアップが期待できる、つまり非常に便利なツールだということだと思います。そこから、この便利なツールをアーティストのインスピレーションで活用すれば無限の可能性があると、コンピューターアートの楽観的展望が語られることがある一方で、懐疑論もあります。その一つは、コンピューターのOSの規定性によるものです。ソフトの限界を破る事が予め禁じられているという指摘です。このコンピューターの自由性と不自由性についてどう考えられますか。

現在当工房では、製作工程の一部で有効なコンピューターの使い方が主になっています。これは今まで専門的に分業化されてきたものが、工房内に取り込めるようになったことで、ルーチ的にしかできなかった作業の中に工夫や、新しいやり方が生まれる可能性が出てきたことが重要なのです。表現自体にコンピューターそのものが重要である仕事は今のところそんなにありません。

コンピューターですべてをこなす訳ではありませんし、アナログ的な手法と組み合わせながら、有効な部分で有効に使用するように心がけています。特に最終的には紙であれ何であれ、手に取れる物として完成する作品が多いので、デジタルだけでは割り切れない要素が多いのです。コンピューターは自由であって不自由な物ということが前提になっています。

今後、もっと積極的なコンピューターとの関係の中で作品に取り組む作家との仕事も生まれてくるかもしれませんが、絵筆に絵筆の限界があるようにコンピューターにも限界はあると思います。しかし、便利な道具としてのコンピューターがアーティストのインスピレーションを拓けるのであれば、アーティストのインスピレーションがソフトウェア自体をも創り出していくことでしょうし、イメージ製造器としてではなくメディアとして、新しいコンピューターとアーティストの関係が生まれてくると思います。

なるほど、アーティストが既成のソフトに振り回されるのでは無く、新しいソフトを造り出していく、そんな時代もそう遠くはないのかも知れませんが、では、制作の道具として以外ではコンピューターをどのように活用されていますか。

作品以外にミュージアムグッズの開発も行っていますが、その1つにTシャツの製造・販売があります。デジタルデータをレーザープリンターで出力し、Tシャツに転写するシステムを導入して、多品種小ロットで初期コストをかけずに生産できるようになりました。今後も、様々な商品開発にコンピューターを有効に利用したいと考えています。

出版作家の資料等のデータベースも、すべてコンピューターに蓄積されています。制作工房であると同時に出版工房であるので、アーティストのデータを管理することも重要だと思っています。いつでもそのまま作品レゾネを出版できるくらいに、データ整備するのが理想です。

またプロモーション用の図録、DM、ポスター等のデザインにも使用しますし、インターネットを使った情報発信も行っています。デジタルデータは、1つのデータを様々な形で再利用できるのも大きな特徴の一つです。まだまだ未整備な状況ですが、今後一番取り組まなければいけない部分です。

コンピューターは単体としてだけではなく、ネットワークマシンとしても重要だと考えています。工房内のすべてのコンピューターはもちろん、アーティストのアトリエのコンピューターとも今、すべてが繋がっているのですから。

今年はネットワークをテーマにした出版や発表を行いたいと思っています。DTPから出発したコンピューター導入が工房の作品制作と結びつき、さらに拓がってゆくのを、自分自身楽しみにしています。情報量産伝達方式からはずれた故に商業印刷の中でも特異な発展をはかってきたシルクスクリーンと、まだまだ進化し続けるであろうコンピューターの可能性を、版画工房の仕事として、インターネットやデジタル出版も視野に入れながら、いかに生かしていけるか考えていきたいと思っています。

版画工房ノマルエディション

大阪市城東区永田3-5-22 〒536-0022

tel.06.6967.1354 fax.06.6967.3042

<http://www.nomart.co.jp>

代表取締役 林 聡

1 大学版画展評

町田市立国際版画美術館

内田啓一

大学版画学会の方から「大学版画展論評」をまとめるとの依頼があった。通常の公募展の論評のように、「誰その作品は近年にない力作で…」とか「ここ最近の作者には注目すべき点が多く…」などと学生主体の大学版画展に対して述べるのは、教育の場である大学の版画展にという意味合いからして失礼であろう。公の場を使用して学生の作品を展示するのは大学生の卒業論文概要をメ切前に一般の人に読んでくれと頼むのと同じく、未完結なものを公開することである。教育の場として大学があり、教育者として大学教員がいる。この展覧会では作家である前に教育者として教員がいて、その指導を問われてもおかしくない、と考えて、一体何を記せば良いのやらと、思案してしまう。

昨年も12月の恒例展覧会「第24回 全国大学版画展」が開催された。一般的に師走は何かと気ぜわしく、洋服も厚手为中心となり、美術館に足を運ぶのも鈍る時期である。その時節に開催される展覧会である。観覧に来てくださるお客に感謝せねばならない。しかし、お客の中には学生諸君の小作品を販売するチャリティー・コーナーや人気投票の後、抽選で大学教員の版画作品が当たる観客賞などを目当てに来館する人もいる。このふたつは、もはや定着し、展示以上の人気と続行の要望があることもまた、事実である。

さて、その大学版画展であるが、作品を概観して毎年のように思うことは学生の版画テクニックの質の高さである。技術的には申し分のないものが多くなっている。以前は、各大学によって多少ばらつきがあった。特定の美術大学を除けば、あとはカルチャー・センターの作品展であり、当館の市民講座受講生作品展のようでもあったが、現在では安心して観ることができる。また、一時期多かったアニメタイプの作例も陰

をひそめている。

大学版画展は展示だけが、展覧会ではない。催事や上記のようなコーナーもひっくるめて展覧会である。その点で、毎年ちぐはぐなのが公開レクチャーとワークショップであろうか。今年もご多分にもれず、美術館全体の流れの中でいかんともしがたいものであった。

展示に話は戻るが、展覧会感想としてしばしば聞く言葉に「作品の数が多すぎる」という非難がある。我々学芸員も当初はそう思っても慣れてしまい、隣との間隔が狭くても、いや無くても違和感を感じなくなってしまう。しかし、この点の改善を求めたとしても、会場面積は変更できず、出品数の調整も出品校の数から無理な話である。となると、作品の大きさを制限することになる。

我々学芸員の立場から出品のサイズについて云々言うことはできないが、展示を生業とする立場から言うと、小さな銅版画と版を連結させた大きなシルクスクリーンを同じ壁面に併置することは通常の展覧会構成ではありえない。壁面と観客がある一定の距離を保ってスムーズに観ることができるのが展覧会であり、壁面にある作品の大小によって距離を伸縮させねばならない展示は実に不親切な展示となる。観る立場から言っても大きな作品との距離に慣れてしまうと、小さな作品に対して億劫になってしまう。いきおい、小さな作品は見過ごされがちになるのである。

展示が大学別という大原則にのっとりするため、これまた如何ともしがたいことであるが、改善される方法はないものだろうか。そろそろ観る立場に立った展示を心掛けてもよからう。

さて、買い上げ賞受賞者一覧を掲出した。(次頁参照) まず技法を概観して木版、銅版、リト、シルクと四版種まんべくなく受賞しているのが訳もなく喜ばしい。

しかし、受賞者の学年を観ると、院生もしくは研究生が多く、三分の二の割合を占める。大学版画展の出品校には短大も多く、また、大学院が設置されていない大学も多い。短大生や学部生と同室に展示して「さあ観てくれい、どれが良いか。」と問いかけるのも「大学版画展」という一大名分の中で公平さの中の不公平さであるような気もする。しかし、買い上げて、この先50年、100年と未来永劫に収蔵する当館としてはこの方がありがたい。事情はどうであれ、質の高い作品を版画美術館コレクションの一員に加えたいと思うのも当然である。収蔵することとは別に、大学チーム賞とか敢闘賞などもあったら面白いと勝手に思うときもある。さて、黒を主体として、画面の構成と力でもっていく作品と鮮やかな色のバランスで形成される作品がある。ひと頃は黒系が多かったような気がするが、昨今はカラフルな作品も増えた。一般の人には重厚さと力は理解しがたく、色に魅了されるのが解りやすいようである。それはチャリティー作品と展示作品を同一線上におくわけにもいかないが、チャリティー作品の売れ具合でもわかる。しかし、展示では重厚な作品には存在感がある。あれだけ多くの展示作品の中での存在感は特筆すべきであろう。買い上げ賞作品は不思議なことに技法においても表現においても偏りが無い。

私は版画美術館の展覧会の中でも大学版画展は好きである。美術大学の卒業制作展も好きで足を運んだりするが、同一教員の指導(あくまでも指導がある場合だが)のもとでの、学生諸君の発表や、少なくとも同じ環境で4年間生活した教室での発表とは違い、中央と地方、油画・彫塑など多くの刺激がある学校とそうでない学校など様々な土壌から生まれてくる作品の展示が好きである。

だが、公の美術館での開催であることも忘れてほしい。大学版画展を観た人には大学版画展を観る目的で版画美術館に来た人と、版画美術館に来てたまたま大学版画展を観た人がいる。後者も多くおり、軽視できない。大学版画展が公立美術館で開催される以

上、大学のためでもなく、学生のためでもなく、一般のお客のための展覧会なのである。別に教訓を述べるつもりもないが、観る側の論理も少しは考えると、益々良い展覧会になると思う。

第24回全国大学版画展 買い上げ賞受賞者一覧 全29名

大学・学校名	氏名	学年	題名	サイズ	技法
筑波大学	篠佳代	院2	まいにち・432	130×100	銅版
多摩美術大学	伊藤あずさ	院2	蒼の記憶一宴一	100×112	銅版
	扨文基	院2	Inside of modern mechanization-6-	122×81	銅版
	李英淑	院2	from the nature	90×125	木版
	北爪潤	4年	トリックスター・シップ	110×76	リトグラフ
	西野恵	4年	絶対安全タンク	130×158	銅版
	山本花樹	4年	甘く・やわらかく・ゆっくりと	106×76	木版
東京芸術大学	元田久治	院1	風景261	99×77	リトグラフ
	朴再英	院1	お出かけ	63×94	木版
東京造形大学	三溝理恵	研究生	2つの足	90×120	木版
	森有加	研究生	bear berry book shop	73×120	木版
	神谷節	研究生	water rowing3	100×70	リトグラフ
日本大学	望月宏美		ナガレ	100×80	木版
武蔵野美術大学	濱田富貴	院2	深粒	118×162	銅版
	木村友香	院1	ambiguous line#2	75×150	リトグラフ
	廣澤仁	院1	ジョンソン	150×110	シルクスクリーン
	近藤英樹	4年	untitled	96×160	リトグラフ
	村野良子	4年	19990000→	80×180	銅版
女子美術大学	斉藤里香	4年	involve 360	126×181,5	木版
	松本泉	4年	クリスマス	93.4×71	リトグラフ
愛知県立芸術大学	但馬寛昭	院1	花	60×78	銅版
名古屋芸術大学	中村雅美	院2	Home-1-	68×96	銅版
京都市立芸術大学	大崎宣之	院2	Standing body	200×71	その他
京都精華大学	池田和正	4年	ゆらぎI	84×54,6	
倉敷芸術科学大学	福森優太		scape '99-15	78×106	銅版
創形美術学校	中藤文彦	研究科	BEHIND	68.5×84	シルクスクリーン
	笠原極	研究科	汽車・バナナ・くつ	95.0×95.0	木版
	川上健太郎	研究科	UNDER THE FULL MOON	120×91	木版
武蔵野美術学園	北沢貴宏		無題	130×100	木版

※ 空欄は本人申告書によるための未記入箇所。

2 海外交流展

グラスゴー美術大学との作品交流

京都精華大学

黒崎 彰

もうすでに一昨年のこととなるが、第23回全国大学版画展において、グラスゴー美術大学版画科から作品を招き、京都精華大学が担当校となって、海外交流展を行った。残念ながら京都に到着した30点余の作品すべてが陳列できず、その中から20点を選んで展示したが、それらの作品をまだご記憶の方もおいでであろう。

英国を構成するイングランド、ウエールズと並び北端のスコットランドは、ご存じの通りエジンバラとグラスゴーの2大都市で、それぞれ独自の文化を誇っている。どちらかといえば、前者の洗練された雰囲気と比べ、後者は荒削りで力強いエネルギーを備えている町のように思われる。

商業都市グラスゴーはそれでも、かの繊細なハイバックチェアで有名な、建築家、デザイナーのレニー・マッキントシュを生んだ町である。グラスゴー美術大学の校舎も、彼が設計した今では国宝級の建物となっている。その伝統を受け継いでか、たくましく見える町の様子に対し、美術大学で制作される版画作品は、極めて知的な構成力がみなぎる、韻文的な美しさにあふれたものであった。

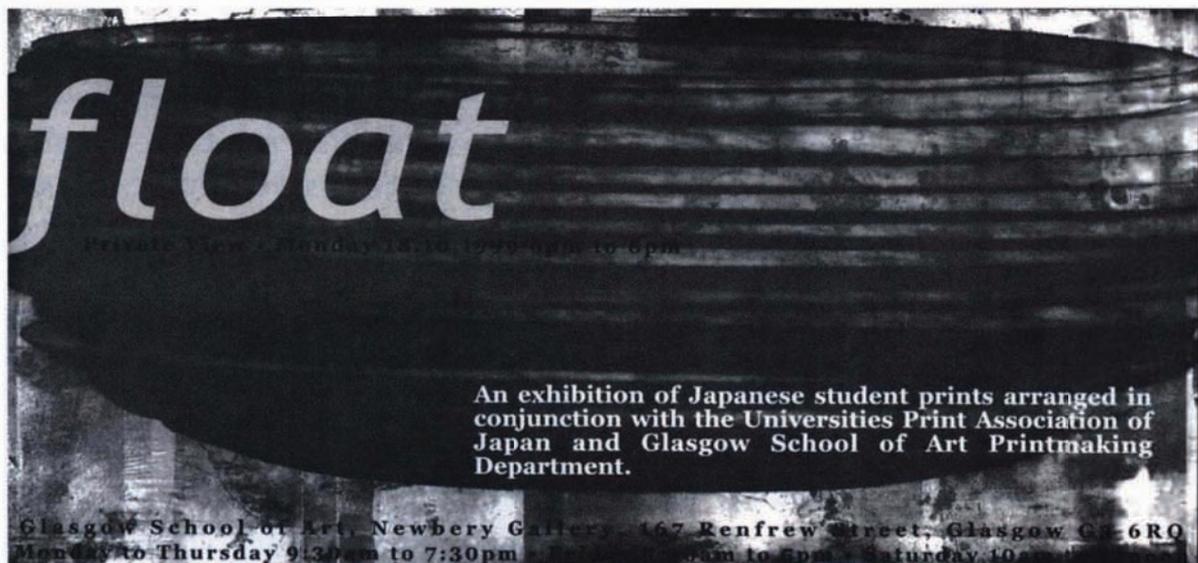
第23回の版画展では、グラスゴー美術大学のご好意と助成金により、版画科主任のジャッキー・バリー教授が来日、開催当日スコットランドの美術についての

すばらしい講演が催された。バリー氏はペーパーワーク（紙造形）で国際的にもよく知られた作家である。今回は、銅版画とペーパーワークの併用技法で、彼女の教え子と共にこの交流展に出品参加されていたが、グラスゴーで催される日本の学生作品展についても、大変骨折りいただくことになった。

これまでの慣例によって、交流展は両方の国で開催されるのが常になっているらしい。それにしても、当然のように講演の出席を海外国に要請しながら、こちらから公的に出かけていないのは、いかがなものか。今回に関しては、グラスゴーから出席の要請があったにもかかわらず、事務局では前例がないとの返事が

あった。つまりは、学会の予算がないから個人で対応しろということのようである。

残念ながら以上のような理由で、昨年10月グラスゴーで行われた日本の学生展について、その詳細は不明としかいえない。ただ、開催日との予定は合わなかったが、エジンバラでのイベントに参加された精華大学の武蔵助教授が、途中グラスゴーでバリー氏に会われたことは、せめてもの慰めだったといえよう。後になって、掲載図のように、“FLOAT”と題した日本学生作品展のDMが京都に着いたことを、ここにご報告しておく。



大学版画展が24回を数える中で、チャリティー部門は7年目を迎えた。版画展は各々の意義があつて続いてきた。しかし一方的に作品を展示し、観て終わるのではなくもっと立体的に、内容豊富になるべく、観客賞の設定、一般にも開放した公開講座と合せて、小版画作品の即売によるチャリティーコーナーが始められた。学生と一般の観客の方々との版画を通じてのコミュニケーションが計れる充実した行事となった。

毎回、初日から大盛況で美術館1階ロビーの大きな柱を中心にその一角は、大人、子供、家族づれもお気に入り一枚を熱心に探している。版画愛好家の発掘、普及にも役立っており、毎年楽しみにしている方々も多い。事務処理上の工夫から作品のラベルに作者の住所が記入されており、展覧会終了後も購入者との交流も始まる学生もいると聞く。例年行っているアンケートでも公的美術館での版画販売としてのチャリティーコーナーについては約9割が賛成している。

A4サイズで1枚、1000円の値段もチリも積ればここ数年、120万円以上の売上げの実績をあげており、町田の福祉施設への寄付も成果を上げている。チャリティー部門の4回以降の実績を数学であげると、第4回（平成8年）31校、313名の参加、売上金1654000円、第5回（平成9年）31校、395校、売上金1815801円、第6回（平成10年）33校、329名、売上金1976900円、今回は39校、366名が参加している。

このように大勢の学生たちが参加して、版画一枚のボランティアに協力し、その売り上げの一部を福祉施設に寄付することで、学生達が自分の眼で社会と関わり、各々の版画表現に反映させ、作品を媒体とした社会参加を試みていくことがより期待される。



3 チャリティー部門報告 『成果と課題』

女子美術大学

田村 文雄

平成11年度、大学版画学会総会が12月4日、例年通り町田国際版画美術館講堂において、74名の会員の方々と75名の委任状をいただき、全会員296名の過半数に達し、無事開催することができ、有難うございました。総会を控えて、会長である黒崎 彰先生の京都精華大学の研究室に、関西の運営委員に、集まって頂き当日の打合せや役割分担のミーティングを開きました。今後、事務局を担当される学校の先生方の参考になるかもしれませんので、その時に用意したタイムスケジュールを少し紹介致します。

4 学会・事務局通信

大学版画学会運営の実情

倉敷芸術科学大学 (事務局長) 田中 孝



(受賞式・講堂にて)

- 6:27 京都発のぞみ乗車
- 10:00 事務スタッフ到着
 - 運営委員会会場準備 (会議室)
 - 総会会場の準備 (講堂)
 - 机、椅子の設置・受付の準備・会議資料の用意・投票用紙、投票箱の確認
- 10:30 運営委員会スタート
 - 総会受付スタート
 - 投票用紙、会議資料の配布・名机を手渡す・年会費の受付
- 11:00 運営委員会へのお茶の用意

- 11:30 運営委員会の昼食の手配
各担当校のスタッフの食事の手配
- 12:00 講演会の準備
スライド、OPHのチェック
- 12:30 総会スタート
事務長挨拶・報告・提案
- 13:30 審査開始(30分で終了)
- 13:40 講演会開催
レジュメ配布・記録・撮影
- 14:30 審査集計(会議室) 15:30まで
- 15:30 リストの作成、賞金の確認、賞状の記入
- 16:00 受賞式・オープニングパーティー
テーブルの設置・記録撮影
審査結果報告
町田美術館長挨拶
会長挨拶
表彰状授与
乾杯
- 17:30 終了の締め
- 18:00 二次会の案内、等々



(展示会場)

学会設立以後、事務局を関東圏の大学にお願いしてきましたが、今年度始めて関東圏以外の京都精華大学に事務局が置かれることになりました。古くから精華大の版画に係わっているという事で、もっとも不適格であると思われる私が、事務局長という大任をお引き受けする事になりました。今まで、学会を横から眺めていただけでしたので、これ程大変な仕事とは想像していませんでした。各大学との連絡に始まり、学会や版画展に関する書類の作成や郵送作業等、若い非常勤の先生や実習アシスタント、更に大学院生の手を借りなければ処理できないほどの仕事がありました。今後、事務局が全国の学校に配置される事があると思われませんが、各々の学校の規模や状況が異なり、学会の事務運営が随分負担になり、本務に支障が出てくる所があるかも知れません。学会や版画展の前後の1、2ヶ月の間、事務のアシストをする専従のスタッフがいれば、事務処理が円滑に行なえると思います。しかし、人件費の問題があります。今回の運営委員会の会計報告を見ますと、余りにも予算が乏しいのに驚きました。搬入、搬出作業日の昼食代、美術館への交通費、講演会やワークショップの講師料、学員以外のアシスタントの交通費(特に関東圏以外の遠距離)、海外交流展への会員の派遣費、通信費、今後予想される美術館予算の削減による学会の負担等、予算の整備が必要とされる案件が、数々残されています。この総会で、会費の値上げが承認されました事で、これらの問題が少しづつではありますが、解決されていくでしょう。この様な事情を認識していただき、大学版画学会の更なる発展の為に、会費納入に御理解と御協力をお願い致します。

最後に、実際の事務運営に携わっていただいた精華大の池垣忠彦先生、講演会やワークショップを担当し



(ワークショップ・橋本文良氏・工房にて)

ていただいた京都芸大の木村 秀樹先生、事務局が関西ということで仕事をお願いいたしました関東圏の先生方、それから、アシストをしていただいた若い先生方に、心からお礼を申し上げます。

スクープ

「新規大学紹介」

倉敷芸術科学大学

芸術学部美術学科助教授

田中 孝

倉敷芸術科学大学は、大原美術館のある倉敷市の西、瀬戸内海が一望できる小高い丘に、平成5年に創立された生まれたての大学です。学部の完成年次に大学院も併設されました。

教養、産業科学、芸術の3学部で構成され、芸術学部は、美術学科（絵画コース、映像コース、彫刻コース）と工芸学科（ガラス工芸コース、陶芸コース、染色コース）の2学科で、各々定員は50名（実数65名）、大学院は、美術研究科と工芸研究科で、1学年の定員は各々10名です。

学生は、1年次に3コースの必修基礎演習科目を履習し、2年次に各々のコースを選択します。コースの定員を設けていないので、学年毎に学生の数が一定せず、教室や設備面に多少の問題がありますが、あくまで学生の意志を尊重しています。又、制限単位数内なら、他学部、他コースの履習も出来るカリキュラムになっています。

絵画コースは、絵画（油彩画）、絵画（日本画）絵画ⅰ（版画、タブロー）と3系統の授業が、週3回ずつ開講されます。高橋秀先生と私が担当している「絵画ⅰ」は、2、3、4年生をあわせて約40名、来年度は院生が7名在籍することになります。2年生は4版種の版画とタブローの制作、3年生からは、毎月1回の合評会に添って学生は自由に制作を進めていますが、大原美術館の傍にあるギャラリーを提供していただき、春はタブローの秋には版画の企画展を開くことで、彼らは、版画もタブローも続けて制作していきます。又、これらのDMやポスターのシルクスクリーンでの制作やカタログの依頼、広報活動やオープニングパーティー等の体験は、作品制作と共に、我々の教室の重要な柱になっています。

私が着任した年には、版画の教室や設備は全く無かったのですが、先生方の美術大学における版画教育の重要性と理解の元に、足りない用具は学生との協同作業で、貧しいながら版画の制作が出来る様になりました。しかし、この春には校舎象増築に共ない、140㎡程の版画教室が完成する予定ですが、今後も、版画、タブロー、その他の表現方法にも自由なスタンスで制作が続けていける教室にしていきたいと考えています。

共鳴しあう素手の表現 —吉田 克朗追悼—

武蔵野美術大学

池田 良二

深い静寂な死の領域に吉田克朗氏がに入った時、私はなすすべもなく、逝ってしまった吉田の身体に触れることで最後のお別れをした。

今、想うと、「触」そのものが吉田克朗の仕事であり、教育現場での彼の姿であり姿勢であった。

最初に私に「触れる」ことにより、実体を知るためにも、触れなさいと意識的に指導してくれたのが、私の師。山口長男であった。

山口は1965年の南画廊での個展のリーフレットに、「価値というものの考えられなかった時代に人はどんなことをしていただけるか。極めて当然に必要なことを疑いもなく平凡にやっけてのけに違いない。それは何とも羨ましい静けさである。知識にはしばしば分裂病のピールスがひそんでいるように思われる」と書いてある。

吉田克朗の死に接して、あらためて闘病中の吉田の境地を振り返ると、彼はまさに山口長男の云う「触」を実践し、貫いた人であった。

吉田は戦後の前衛美術運動の「モノ派」の成り立ちに関わり、1968年須磨離宮公園での第1回現代彫刻展に関根伸夫の「位相—大地」の制作に小清水漸と共に穴堀をして、大地に触れた時から、吉田克朗は、自分が最後に到達すること「触れること」と「死の静けさと場」を知り得ていたと思う。

1974年第1回文化庁派遣芸術家在外研修員としてロンドンから帰国した吉田と知遇を得てより、私はその生涯を親しくつき合せていただいた。1997年吉田は武蔵野美術大学版画担当の教授として教育現場にあった。その指導は「素手で制作する。ごちなくとも、いいものはいい」と学生の表現を励まし、導く、学生に触れる優しさがあった。吉田のその喜びが彼の死によって終わるとは誰しもが思いもしなかった。

1999年武蔵野美術大学が国際的な視野で美術、とりわけ現代版画を捉えてカナダ・アバータ大学との大規模な交換展を企画した。作家・作品の選定・展覧会タイトル・訪問教授による講座・国際シンポジウムの開催等について、吉田は病床にありながら、中心的役割を果たした。

「生の視線—触覚・軌跡・領域」の展覧会タイトルの決定に際し、「どうだ、良ちゃん」と吉田独特の強制でなく同意の求るいつも通りの会話から事が進行した。展覧会は大きな結果を得、現在もカナダの他大学

へと巡回している。これが吉田克朗氏と私との最後の共同作業になった。

1999年9月5日午後2時39分、吉田克朗は食道がんのため鎌倉の病院でその生涯を終えた。

折しも、吉田の生涯にわたった師の齊藤義重の展覧会が、神奈川県立近代美術館ではじまった時間であった。

吉田は師にも、他者にも、配慮の人だった。彼の細い素手で直接画布に擦りつけられた黒鉛は、画面で共鳴しあい、吉田克朗の「素手の表現」になった。

私の吉田の思い出はつきることながないが、武蔵野美術大学の版画に蒔れた吉田の種子は、脈々と教育の場で生き続けると思う。稀有の人吉田克朗氏のご冥福を祈る。

吉田克朗

1934年埼玉県深谷市出身。68年多摩美術大学絵画科卒業。美学校・東京芸術専門学校・東京芸術大学美術学部講師・明星大学日本文学学部教授を経て、97年武

蔵野美術大学造形学部油絵学科版画研究室教授 70年第1回ソウル国際版画ビエンナーレ展大賞受賞東京画廊・ギャラリーココ(京都)を中心に個展発表70年代前後「モノ派」の代表的な作家として活躍 73年第1回文化庁派遣芸術家在外研修員として渡英86年「前衛芸術の日本」展(ポンピドゥーセンター)88年「モノ派」展(ローマ大学付属現代美術館)92年「今日の作家達—山本正道・吉田克明」展(神奈川県立近代美術館)95年「1995年—物質と知覚」展(岐阜県美術館・埼玉県立近代美術館・他)99年「生の視線—触覚・軌跡・領域」展(武蔵野美術大学美術資料図書館・アルバータ大学FABギャラリー)などをはじめ、日本・アメリカ・カナダ・イギリス・フランス・イタリアで展覧会を開催。

作品は国立国際美術館・東京国立近代美術館・神奈川県立近代美術館・埼玉県立近代美術館・広島市立現代美術館・サンフランシスコ近代美術館・ニューヨーク近代美術館・ロサンゼルス郡立美術館・プリテシユミュージアム等に収蔵されている。



写真中央吉田克朗氏、右となり岩川ユキヒロ氏、左となり尾崎正志氏夫妻、左端筆者
1992年「今日の作家達」展(神奈川県立近代美術館)



ある日の吉田克朗氏



katsuro yosida. lithograph
触「テーブルの上で」1995年
リトグラフ 116.0 × 80.0cm



katsuro yosida. lithograph
触「テーブルの上で」1995年
リトグラフ 116.0 × 80.0cm

版画の彩展'99

the 24th Annual Exhibition of The Association of Japanese Art College

24th全国大学版画展

主催：町田市立国際版画美術館・大学版画学会

12月4日(土)～23日(木)

版による独自の表現を基盤として、大学におけるその研究と教育の発展を求めて発足した大学版画学会は、今年で早くも25年の歳月が経過しました。現在の学会会員数は290名を越し、加入学校は93校を数えています。また、各大学も版画分野の大学院や専攻科を新設して、より一層の充実をはかり、学会の規模活動も充実してまいりました。

本展は各大学関係者にとって、1年に1回、成果を問う重要な機会です。また同時に社会、美術館と大学との一体化を図る意義をも備えております。

今回は24回目の展覧会となりますが、はじめの頃に本展に出品した学生達の中には、現在作家として多方面で活躍する人も少なくありません。その意味では限りなき可能性を秘めた展覧会であり、版画の将来を計る権利といってもいいでしょう。

本展は学生間の交流のみならず、「観客賞」、「チャリティ・コーナー」、「公開講座」などさまざまなイベントが併催されています。これは版画を通じて一般観客の方々と学生とのコミュニケーションを以ていただく場でもあります。多くの方々に版画を楽しんでいただく展覧会になることを期待しております。どうぞご高覧、ご支援のほどお願い申し上げます。

1999年12月

大学版画学会

「公開レクチャー&ワークショップ」

公開レクチャー

「コンピュータを使った版画制作・私の場合」

●講師：橋本 文良氏（栃波美術館学芸員）

●日時：12月4日⑦ 午後1時30分～午後3時

●会場：町田市立国際版画美術館 講堂

ワークショップ

「パソコンからリトグラフへの展開」

●講師：橋本 文良氏（栃波美術館学芸員）

●日時：12月5日⑧ 午前10時～午後2時

●会場：町田市立国際版画美術館 版画工房

●「入場無料」

町田市立国際版画美術館

MACHIDA CITY MUSEUM OF GRAPHIC ARTS, MEMBERS

友の会

町田市立国際版画美術館は、我が国唯一の版画専門の美術館として、1987年にオープン。その特色を活かした様々な事業は、国内外で高い評価を得てきました。

開館10周年を迎え、1997年の春に発足した「友の会」は、版画美術館が文化の夢殿として、ますます発展することを願い、美術館を支える活動を展開しています。

■「友の会」の活動

友の会は、美術館の事業活動を支援するとともに、会員の教養・親睦を深め、美術文化の向上を目指し、次のような活動を行います。

[事業内容]

●美術館が行う事業への協力・援助

●講演会や観賞会の開催

●見学会の実施

●実技講座の開催

●会報の発行

●その他、会々P目的に沿った各種の事業など

「友の会の運営」

友の会は、美術館内に専用事務室があり、多くのボランティアが、事業の企画から実施まで自主的な運営をしています。総務部、事業部、広報部の部会があります。ご希望の方は、いつでも参加をお待ちしています。

■会員の特典

会員になると次の特典があります。

●友の会が行う事業への参加または優待

●専用観覧券の配布

●会報、美術館催し物案内等の配布

●美術館刊行物の割引購入（2割引）

※賛助会員には、特別内覧会への招待が付加されます

■会員の種類・会費

●一般会員.....5,000円

●学生会員.....2,000円

●賛助会員（法人・個人は問いません）.....B（10,000円）以上

※中途退会した場合・会費はお返ししません

※見学会やじつぎ講座等は、別途となります

[有効期間]

会員証の発行から1年間（会員証に表示）

友の会では、多くの同好の方を募っています。

あなたも仲間に入って新たな美術の発見をたのしんでみませんか？

■お問合せ先■

町田市立国際版画美術館友の会事務局

〒194-0013 町田市原町田4-28-1

TEL 042-726-2771

アンケート集計結果1

〈観客賞受賞者〉

全アンケート797票の結果、最多得票28票をもって

元田 久治(東京芸術大学 大学院1回生)の作品「風景261」が観客賞に決まりました。

※買い上げ賞とのダブル受賞となりました。

〈プレゼント作品当選者〉

版画学会事務局に於いて厳選な抽選の上、5名の方に作品をお送りしました。

アンケート集計結果2

全797票

—この美術館で大学版画展をご覧になるのは今回で何回目ですか。

1、初めて	474票
2、2回目	128票
3、3～5回	122票
4、6回以上	39票
白票、無効票	34票

—チャリティー販売を続けることについてのご意見をお聞かせ下さい。

1、続けた方が良い	666票
2、特に意味を感じない	44票
3、その他	28票
白票、無効票	59票

アンケート集計結果3

〈展覧会についての意見、希望のまとめ〉

1. 出品作品のコンセプト、コメントを書いて欲しい。
2. 作品のレベルの低さを感じた。
3. 展覧の順序がわかりにくい。
4. チャリティー作品の販売方法に工夫が欲しい。
5. 作品のキャプションをもっとしっかり表記して欲しい。
6. 展示作品が多すぎる。
7. 作品と作品の間が狭い。
8. 展覧会の広報、宣伝をもっとして欲しい。
9. 展示の工夫をして欲しい。
10. チャリティー作品の価格が高い。
11. 作品のレベルが高くなった。
12. 買い上げ賞、受賞者の表記をして欲しい。
13. 海外交流展を併設して欲しい。
14. 美術館の場所が遠くて不便である。
15. 出品者全員のチャリティー作品が見たかった。
16. ポスターの作品の図柄が小さい。
17. 展覧会の開催を年2回にして欲しい。
18. チャリティー作品のサイズが小さい。
19. cなりティー作品に技法の表記があり、わかりやすかった。
20. 単欄会の期間を長くして欲しい。
21. 美術館行きのバスが直通で欲しい。
22. 作品が多く見られて良かった。
23. 投票の結果を知りたい。
24. 受賞者のパンフレットを作って欲しい。
25. 東京圏以外の場所でも開催して欲しい。
26. 出品作品の図録を作って欲しい。
27. 出品作品のポストカードを作って欲しい。

大学版画学会研究論文の寄稿に関する規程

大学版画学会の研究論文の寄稿は、次の要項によるものとする。

1、寄稿者の資格

大学版画学会の会員（一般会員、賛助会員を含む）、及び大学版画学会学会誌編集委員会で依頼した者であることを原則とする。

2、寄稿論文の内容

寄稿論文は、次の事項に関するもので、独自性をもった内容であること。

㊦版画教育に関するもの。

㊧版画一般及び専門に関するもの。

3、寄稿論文の登録及寄稿の期日

寄稿論文は、大学版画学会事務局に、毎年9月30日までに登録するものとする。受理された原稿については、専用原稿用紙、レイアウト用紙を用いて、1月10日（期日厳守）までに寄稿すること。

4、寄稿論文は、下記の要領で作成するものとする。

1) 指定

㊦本文は学会誌専用原稿用紙[22字×21行=462字 横書き]に書くこと。

㊧図・表・写真を含めて40枚（刷り上がり10頁）以内を原則とする。

やむをえず規程頁数を超過する場合は、編集委員会の審議を要する。

2) 注意事項

㊦本文は、指定の字詰、行数で原稿用紙に記するか、ワープロ印字するものとする。

㊧図・表・写真は、明瞭に作成。撮影されているものであること。それぞれに番号と説明を附し、表に半透明の紙をかけ、トリミング等の指示をすること。

㊧図・表は、版下の作成を要しない仕上がりのものとする。但し、線、文字、図形等写真植字の可能な範囲内での指定があればこの限りではない。

㊦寄稿論文は、コピー1部を同封するものとする。

㊦寄稿規程に著しく外れていると認められた原稿については、返却し修正を求める場合もある。

㊦寄稿論文は原則として返却しない。

.....キ リ ト リ.....

大学版画学会研究論文寄稿申込書

氏 名		所属（大学名）
論 文 課 題		
副 題		
原稿用紙枚数	枚	図・表・写真 合計 点

連絡先：〒

電話 () * 9月30日までに学会事務局へ送付すること

論文題目

副題

大学

氏名

10

20



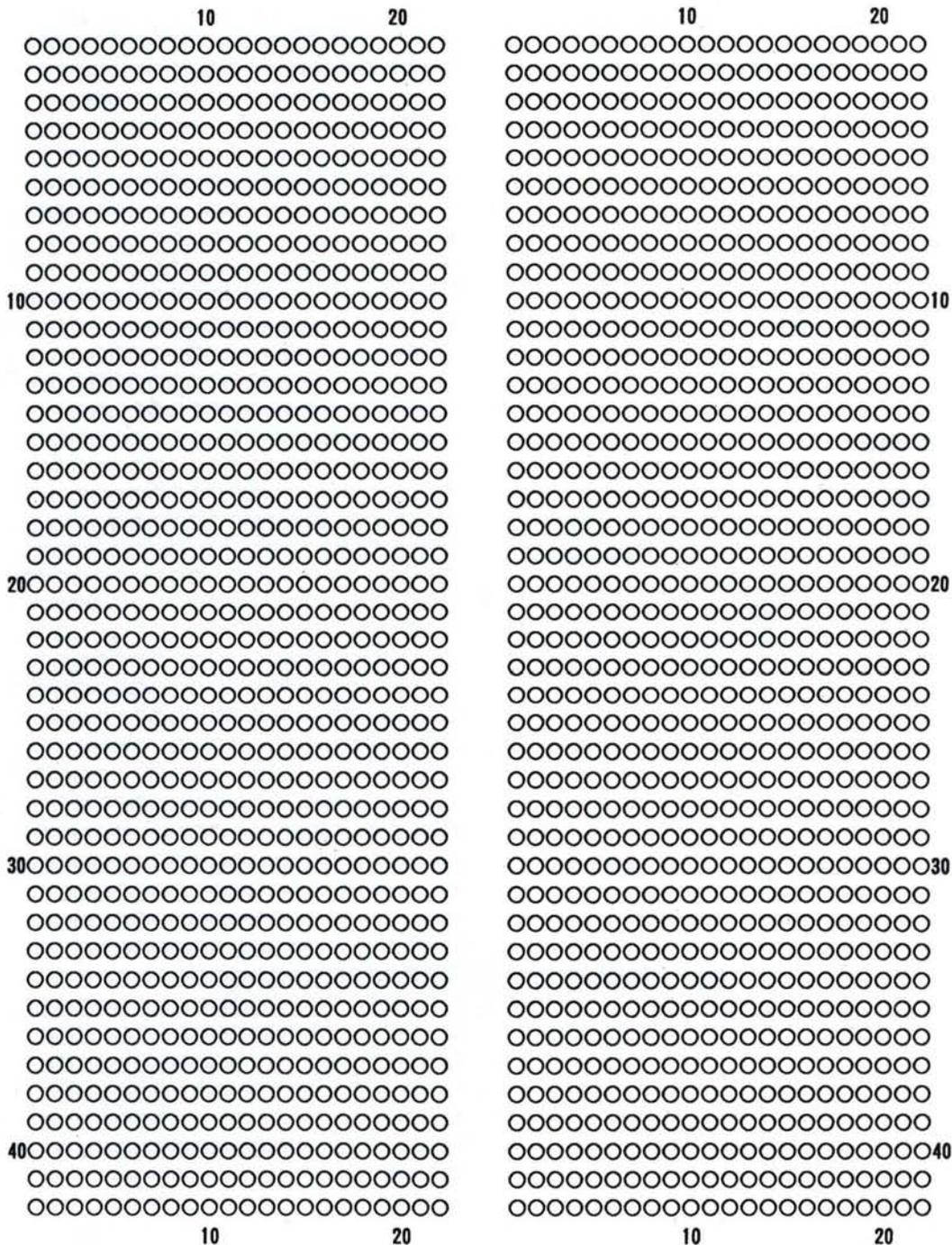
10

20

.....

.....

*この用紙は学会誌の仕上がり寸法(B5)の86%に縮小してあります。実寸で使用する場合は115%に拡大コピーして下さい。



.....

P. _____

.....

*この用紙は学会誌の仕上がり寸法(B5)の86%に縮小してあります。実寸で使用する場合は115%に拡大コピーして下さい。

10

20

10

20

22字×21行=462

P.

編集後記

本学会の新会長・黒崎 彰先生の京都精華大学にて、初めての運営委員会・総会が開催されたのは、昨年7月のことでした。東京から何人かの先生方が足を運び、京都スタッフのどこか不安と緊張が漂っている空気を、柔らかに滑らかにする言動が印象的でもありました。

かねてから、この学会のメインイベントである大学版画展の関連記事が、学会誌に掲載されていないことに気付き、今後双方を連動させる編集方針を提案しました。学会誌は会員の研究成果を問うものですから、その是非論はあるでしょうが、学会運営や版画教育のあり方を総合的に検討することも重要な役割といえます。しばらく、論文以外の版画研究発表の方法を探りながら、この連携的な編集の場を借りて、新たな学会の方向を考えるチャンスになればと願っています。学会誌発行の改善点は、次のとおりです。

- 1) 大学版画展に関する論評、海外交流展やチャリティー部門の検討、学会運営と事務局に必要な記事などを扱う。
- 2) 論文寄稿申し込みの締切りを9月30日、全ての原稿締切りを1月10日として、年度末に発行する。総会の会場で配布せず、事務局から全会員へ郵送する。

本誌29号では、木村秀樹先生を中心とする京都の編集分科会を設け、アンケートや論文など版画の「ニューメディア」に関する特集を組みました。なぜか、この種の新しい試みは西日本の方が多く見受けられるのも、興味深いことです。「吉田克朗追悼」をはじめ、原稿を執筆下さった方々、編集委員の皆様、ありがとうございました。賛助会員のご支援に感謝しつつ、学会および町田美術館のますますの連帯・発展を祈ります。

(H12.3 蓮尾 記)

大学版画学界第29号

発行日 平成12年 3月

〒606-0016 京都市左京区岩倉木野町137

京都精華大学 大学版画学会事務局

電話 075-702-5144

編集委員会 木村 秀 樹 鹿取 武 司

吉岡 俊 直 蓮尾 力

濱田 弘 明

印刷 森印刷株式会社

〒112-0002 東京都文京区小石川3-28-10

電話 03-3814-9327

