

大学版画学会

No. 38

2009

The Committee of University of Art for Print Studies in Japan

<http://www.cuapsj.org>

大学版画学会 No.38

会長挨拶.....	1
「アポリアとしての版画」	木村 秀樹
特集企画 河口 龍夫×五十嵐 英之 対談.....	3
「現代美術における版画もしくは版の意味」	
論文.....	11
「“文化の爆発”とアメリカ版画」	森 俊夫
—1950年～60年代にかけてのアメリカ版画隆盛の背景を考察する—	
論文.....	21
「子どもの版画制作活動における美術教育的可能性」成清 美朝	
—「つまずき」と「仕上げ」を通して—	
論文.....	27
「多くの可能性を秘めたメディア」としての写真製版	
／フォトグラヴェール」	タイダ・ヤシャレビッチ
研究報告.....	39
「意図する無意図」	浅井 ゆき
—版画における、いない・いない・ばあ—	
研究報告.....	45
「木版による水性凹凸版技法の現在」	牧野 浩紀
— 凸 凹 —	
ワークショップ報告.....	53
「その簡単な制作方法の研究と児童教材としての可能性」渡辺 達正	
「石膏写し刷り技法の美術教材商品化へ」	白井 信行
第33回全国大学版画展報告.....	57
	渡邊麻衣子
版画展展評.....	59
受賞者作品.....	61
	今井圭介
事務局報告.....	63
	東京芸術大学版画研究室
編集後記.....	64

会長挨拶

「アポリアとしての版画」

大学版画学会 会長
木村 秀樹

- 1974 京都市立芸術大学西洋画科専攻科 修了
- 1974 第9回東京国際版画ビエンナーレ(受賞)
- 1988 MAXI GRAPHICA 設立
- 1988～文化庁派遣在外研修員としてアメリカ留学
- 1990 カタログレゾネ出版
- 1992 公益信託タカシマヤ文化基金
新鋭作家奨励賞 受賞
- 1999 京都市立芸術大学 教授
- 2004 ispaJAPAN2004 実行委員長
- 2007 「関西現代版画史」編集委員
- 2008 京都美術文化賞 受賞。
- 2009 京都府文化賞 功労賞受賞

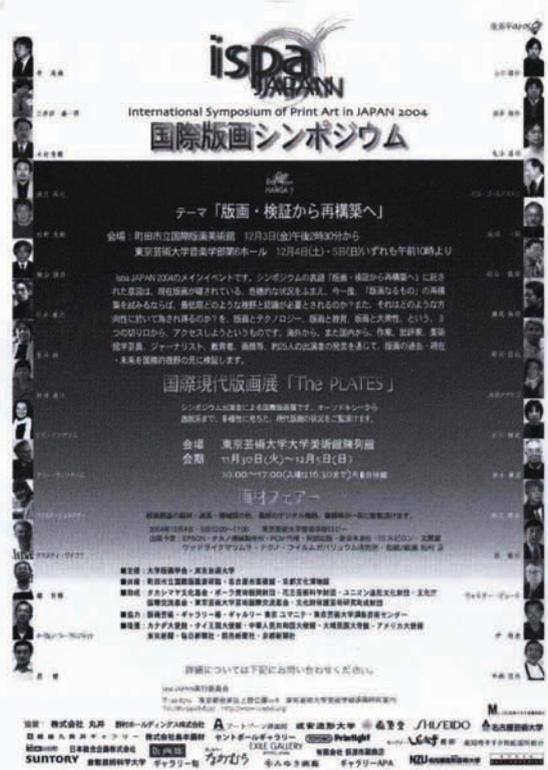
2004年、当時大学版画学会の会長であった中林忠良先生の発案で、日本で最初の国際版画シンポジウム「ispa Japan 2004」が、東京芸術大学を主会場に開かれました。「版画・検証から再構築へ」をメインテーマに「版画とテクノロジー」「版画と教育」「版画と大衆性」という3つの分科会、また併設展「The PLATES」、画材フェア、等の関連イベント、さらに、「名古屋会議」「京都会議」を含めると、まさに一大イベントと呼ぶにふさわしい、規模と質を持った試みでした。

このイベントに関する評価は、関わった人の数だけ存在するのでしょうか、改めて「ispa JAPAN 2004」が総括された形跡はありません。だからと言う訳でもないのですが、当時の実行委員会の委員長として、また1参加者として、このイベントを通じて考えたかった問題を、今一度思い返してみたいと思います。それは版画の定義の問題、別の言葉で言えば、版画の独自性と普遍性、そしてその両者の関係に繋がる問題でした。版画の独自性そのものを特定する事自体、議論百出が予想される難題ですから、回答が簡単に導き出されるはずはないでしょう。しかし少なくとも、独自性の深化がそのまま予定調和的に普遍性につながるという単軌的展望が楽観的過ぎるという認識は*、共有し得たのではないのでしょうか？そこには、版画が一つの領域を形成するためには、ある種のアポリアを抱え込んでしまわざるを得ないという皮肉がありました。パラドックスあるいはジ

レンマと呼ばば良いのでしょうか？シンポジウム開催から5年が経った現在においても、この事態は変わっていません。

高等教育機関における版画教育の普及と充実を目的に始まった大学版画学会も、35周年を迎えます。名称に「版画」を戴いた組織がこの問題を避けて通る事は出来ないでしょう。私は版画という場所が暗雲に覆われていると警句を発した訳ではありません。それどころかむしろ逆です。絵画や彫刻の後続として、常に自らを見つめ直す事を宿命付けられた版画だからこそ孕み得る緊張感がそこには在ると言いたいのです。意外に思われるかもしれませんが、この難問？に答えを出す作業は、とても楽しい事のように思われます。版画という場所で「版画」そのものを問い直す、これほど版画的な作業はないでしょう。世間では規制緩和の行き過ぎを批判する声が高まっているようです。とはいえ、大学では専攻や科の統廃合がさらに進んで行くものと想像されます。版画が死守すべき最後の一線とは何か？矜持をもって対応したいものです。大学版画学会という組織が、豊富な情報交換と開かれた議論の場として、益々活性化して行く事を願いつつ、ご挨拶とさせていただきます。

* ispa JAPAN 2004 メインカタログ8頁～



ispa ポスター



ispa 受付



ispa 画材フェア

特集記事

「現代美術における版画もしくは版の意味」



現代表現作家

河口 龍夫 × 五十嵐英之 対談

河口龍夫

- 1974 第1回井植文化賞受賞
- 1979 東京国際ビエンナーレ
北海道立近代美術館賞
- 2008 日本文化藝術振興賞 受賞
- 2004 筑波大学芸術学系名誉教授
倉敷芸術科学大学 教授
京都造形芸術大学客員教授

五十嵐英之

- 2007「KulturRemisen International Workshop
for Visuell Artists」 Brande Denmark
- 2007 「遠くの画布 近くの絵」展
拡大化計画 中西夏之 × 五十嵐英之
加計美術館
- 2007 倉敷芸術科学大学 准教授

五十嵐:

河口龍夫先生は、2007年「河口龍夫 見えな
いものと見えるもの」名古屋市美術館と兵庫県立
美術館、同時開催の展覧会、2008年「時の航海」
富山県の発電所美術館、「無限への立ち位置—河
口龍夫の1970年代」宇都宮美術館など勢力的に
活動されてきました。またそれ以外にも横田茂ギ
ャラリーでの展覧会「see saw seen」など様々な活
動がみられました。展覧会は幅広い要素と様々な
成り立ちをもって展開されましたが、そのスケ
ールの大きさには圧倒されずにはいられないほど
のものばかりでした。河口先生はこれまで色々な
制作をされてきているのですが、今日は東京
国際版画ビエンナーレでの『関係—質』という出品
作品についてお聞きしたいと思います。当時、版
画表現に対して河口先生の非常に鋭く、そして明
瞭な版画の捉えが提示されているように受け止め
られています。河口先生ご自身、当時の作品を振
り返られて、どのようにお考えになられていたの
か、また今どう思われているのか、そういったこと
をお聴きできますか？

河口:

東京国際版画ビエンナーレには1979年に出品
しました。第11回東京国際版画ビエンナーレの
招待が来た時に僕は版画家じゃないので、参加
しても良いのか、参加しなくても良いのかちょっと
判らなくて迷いましたが、おそらく版画家として招
待されたと言うよりは、河口龍夫がどんな「版」を
表現するか、と言うことかなと僕なりに理解しまし
た。それで参加することにしたんですね。その時
の作品のタイトルは『関係—質』という作品で、これ
は紙を捉える時、そこにインクで刷られたり、ドロ
ーイングがなされたり何かが描かれるという、主役
じゃなくって、いつも紙は補助、ベース、そういう
ものですよね。その紙そのものが作品成立にとつ
て非常に重要な要素となる作品にできないかとい
うことを考えました。紙っていうのは立体の場合も
マケットであるように、紙そのものが主役じゃない
場合が多々あります。そこで伝統的な紙に注目し
ました。福井県小浜市の和多田を訪ねて、紙漉を
しました。その時に版の特徴を考えて、“版という
ものは同じものを繰り返す”わけですけども、その

時に既製品の釘とか銚(かすがい)とか、そういうものを漉き込んだんですね。漉き込んだというのは、その紙の上に表現物があるんでもないし、裏にもものがあるんでもない、ちょうど真ん中にあるんですね。その物質としての紙、物質としての銚、釘そういうものが漉きこまれています。版画の場合は刷ると言いますよね、ここでは刷るって言う行為を漉くっていう行為に置きかえたんですね。

そしてそこで紙と金属を関係付けるわけです。僕の考えでは物質というものは必ず物と質がある、これが大事なんです。僕はどちらかと言うと“質”の方に関心があったのです。この場合、金属は錆びるという質がありますよね。それで緑青を出したり赤錆を出したりする、紙はそれを吸収する質がある。紙と金属がそこで水などの液体を媒介にして関係を持つのです。それぞれの質がやはり関係を持つんですね。その時、紙とそれから銚なり釘なりを繋ぐのが錆びなんですね。

五十嵐:

なるほど河口先生の作品には、物質という質の要素から関係性を生じさせているのですね。

河口:

錆びによって釘が主役でもなく、紙が主役でもなく、両方が関係をすることによって両方が主役になる。その関係そのものが主役になる、そう言う作品を出したんですね。

五十嵐:

版画展における版画の認識や概念を揺さぶるようなそんな作品だったと受け止められるのですが。

河口:

揺さぶったかどうかは判らないけどね。

五十嵐:

河口先生のこの作品の成り立ちを考えると、これまでの日本の伝統的な水性木版画、浮世絵版画にもみられる刷(摺)る行為に着目されていますね。“刷られるモノと刷るモノ”そして、刷(摺)ることからさらに版画制作のプロセスを捉え、素材もしくはその物質の問題に触れながら、版画という概念について再認識させられる作品だと受け止められます。当時の反響などはいかがでしたか。



『関係-質』Relation - Quality

手漉き和紙、鉄(銚)

64×98 cm

1979年

河口:

その当時ね、僕が嬉しかったのは版画家が結構関心を持ってくれたんです。多分、僕がシルクスクリーンをやったり、リトグラフをやったりあるいは、エッチングをやったりしてたらガッカリしたかも知れない。だけど河口龍夫の 関係 という一つの世界、それで作品を作ったということに非常に興味を持ってくれた。それは良かったと思う。

五十嵐:

河口龍夫ならではの版画として興味や関心をもたれたのでしょうか。それは版画に対する再認識につながったのではないのでしょうか。

河口:

それならいいんですけど。

五十嵐:

東京国際版画ビエンナーレは、版画として河口作品が興味関心を持たれたということですが、河口先生の作品の中に「痕跡」という作品がありますね。男と女が腕を噛み合い、歯形を残し合う、その行為又はその痕跡を撮影された作品です。

あの作品には、人と人が肉体をはさんで関係し合い、そして何かが残される。もしくはその残されたものが変容していく。その様子を想像すると、この形式は版画制作のプロセスに非常に良く似ていると私は受け止めたのですが、この作品について河口先生はどのようにお考えだったのでしょうか。

河口:

これは男性の腕と女性の腕があって両方の腕に歯形が付いているんですね。男性の腕には女性の歯形が、それから女性の腕には男性の歯形がそれぞれついているんです。これはなんていうのかな、まあ、やっぱり関係なんですよ。男女の関係、あるいは生きてることの関係、そう言うものだと思うんですけど、時間が経つと消えて行く。

五十嵐:

消えていくんですよ。

河口:

そう消えてゆく、その一瞬を捉えたような仕事ですよ。これは、「今日のジュエリー展 世界の動向」1984年に出品したんですよ。京都国立近代美術館であった国際ジュエリー展なんですけど、

宝石や貴金属が全然みられないジュエリー。歯形がジュエリー。それで、不思議な反響がありましたね。

五十嵐:

異性から送られる、ジュエリーとして、その行為を送ってもらう、もしくはそこに何かが残ると言うことが、他のジュエリーとは違った価値がありますね。愛し合う男女にとっては本当のジュエリーかもしれないですよ。

河口:

版画というのは、紙に異質なものが付くわけです。だけどこの腕の作品の場合は、何もくっついてないわけです。ただ痕跡としての生きた人間の歯形が付いている。男性には女性の、女性には男性の。

五十嵐:

そうですね。

河口:

見方によっては色んな解釈ができると思います。

五十嵐:

そうですね、ビジュアル的に残るということ。それと痛みとか、快感とかまたはもっと複雑な感覚要素など、何か視覚以外の感覚に残るもの。拡大解釈すると刷り込み(インプリンティング)なども版画的な概念との関連として引寄せてしまいます。この作品からは、いろいろな想像がひろがります。

河口:

それは多分、見る人が想像上の追体験をするんでしょうね。

五十嵐:

なるほど...

五十嵐:

雄型とか雌型などの、型を用いて複製する時、版画には“複数性”というキーワードが浮かび上がります。そこに雄と雌というものは必ず存在するように思うんです。そう言った意味でもこの作品は版画をイメージさせられますね。

河口:

ああ、そうですね、多分、版と言う考え方の原点みたいなものではないかな。

五十嵐:

原点ですか。

河口:

うん、噛む行為は痕跡だけしか残らない、永遠化できない。腕の歯形は次第に消えていくからね。まあ写真に撮ってますけどね。

五十嵐:

版画作品と言うのは、先ほども先生がおっしゃったように版でインクを紙に残すことで作品化されるという方法があります。噛む行為によって残された歯形の痕跡は消えていきます。

河口:

消えますね。

五十嵐:

しかし、この版の原点はインクを残すその方法を含みながら、版の概念に通底している最初の出来事のように思います。

河口:

エンボスっていうのがありますよね。

五十嵐:

エンボスですね。

河口:

あれはインクを使わないけど、凹凸ができて、永遠化するんでしょ？

五十嵐:

そうですね。

河口:

こちらもね、凹凸が残るのですが、ずっと噛み続けると消えてしまう。

この痕跡はタトゥーとは違う。ここでの歯形は人間が生きたという痕跡であり、男女が生きていることを確認し合った跡です。

五十嵐:

消えていくから確認し合うのでしょうか。

河口:

消えていくなら、また噛めばいいんですよ。



「痕跡」

3枚組の写真

各 43、5×43、5cm

1984

五十嵐:

ではまたさらに別の作品のことをお伺いいたします。筑波大学での先生の取り組みの中で、河口龍夫の顔写真を撮影し、その写真をお面にして大勢がそれを着けて先生の所に迫ってくるという、パフォーマンスがありましたね。

河口:

これはね、パフォーマンスという授業の枠でやったんじゃない、僕がその年、2003年に退官するんですよ。退官する時に1年間にどうやって河口龍夫を驚かすか。というのを学生が結託して、色んなことを仕掛けてくるわけです。その仕掛けの一つでね、僕が制作している筑波大学の工房があって、その窓から庭のような広場が見えるんです。そこで遠くに学生が見えたんですよ。それが僕の制作しているところに段々近づいてくるわけです。「なにしているんだろう」と思って見えました。学生達は横にずらっと列んでいてね。

段々近づいてくると、全員が僕の顔をしているのね、カラー写真で作った僕のお面をかぶってるんですよ。それが非常に無口な存在なんです。無言のままだんだん近づいてくるんです。それで面白かったのは僕自身の見慣れている体型があるじゃない、身長とか横幅とか、そう言うものも含めて顔を意識しているんですよ。ここではそれが崩れるんですよ。

五十嵐:

なるほど、興味深いですね。それでその後どう展開するんですか。

河口:

ええ、それで凄いソップがいたり、太ったのがいたりして、顔だけ同じものが段々と近づいて、僕の制作しているその工房の窓のところからずらっと列んだのです。それらが、ジーンと本物の僕を見ているというものです。

五十嵐:

その前にいて、どんな感覚になりました。

河口:

これは面白かった。で、この場合ね、僕の顔自身が版画になっているわけですよ。版画になっていることによって、僕自身の分身にあたかもなっているかのように感じるわけですよ。これもね複

数性ということではそうなんだけど、その仮面と言うか、僕の顔をしている仮面の裏側には本人がいるわけね。

その本人達はそれぞれの体型、それぞれの個性、そういうものが全部あって河口龍夫に如何に成りきるかということ意識している。だから話しかけないわけです。彼らなりに考えてるわけですよ。話すと言語が出たりとか、考え方や個性が出たりするから無口なんだ。だからこれは多分打ち合わせしたんだと思う。ただ黙って本物を見つめる。これは凄い面白かった。

五十嵐:

最大限、河口龍夫というオリジナルに近づく為には、自分の情報を抑えるということなんでしょうね。

河口:

そうですね、だからこれは版画の複数性、オリジナルが一つではない、オリジナルに皆近づける為に複数にするでしょ？

そういうことと非常に似ているんですよ。

五十嵐:

そうですね。アンディー・ウォーホールの作品なんか、同じ版から始まるのですが、レイヤーで作品を多様化していき、そして複数イメージをつくっていくという試みがなされました。そのこととの関連はいかがでしょう。

河口:

マリリン・モンローとかをアンディー・ウォーホールが版画にするんですよ。

アンディー・ウォーホールが版画にするのは全て有名人なわけですよ。つまり、皆に認知されイメージの複数性を既にもっている人しか使わない。

と言うことは、関係が偶像化され既に知っているわけですよ。だからそれは誰だってわかる。そこがね、違うんです。

五十嵐:

今、オンエアされているコマーシャルでよく似たものがありました。SMAPの木村拓哉さんの顔写真をお面にして、7人のスーツ姿の男女が会議室で打合せのシーンです。その打合せのメンバー全員がちょうど口から上だけの顔写真のお面を着けて話し合いをするんです。木村拓哉さんも最

後に木村拓哉さん本人が自分も付けて、周りから「君は代わり映えしないね」って言われる。それで戸惑う木村拓哉さん。そう言うオチなんですけども、なにかそれも本人、オリジナルとその複製とがあって、喋る人がまたオリジナルに近づこうとする様子。非常に面白いコマーシャルだなと思ってたんです。

河口:

それはね人間は複製にはなれないからでしょうね。

五十嵐:

なるほどね。

河口:

人間というのは元々オリジナルなんです。一回だけの生だからね。一瞬自分じゃないものになりたい、そういう願望は多分あるんじゃないかな。

五十嵐:

子どもがお面を被るのも、そういったところがありますよね。

河口:

変身願望ね。

五十嵐:

はい。

河口:

僕の息子が子どもの頃、仮面ライダーが全盛期の時にね、仮面ライダーセットを買ってと言われたので買ってやったんです。変身ベルトを付けて仮面ライダーになって、僕は悪役で徹底的にやられるわけです。

五十嵐:

やられるんですか。(笑)。

河口:

そうやって戯れている時にひっくり返って頭をゴツーンと息子が打ったの。それでね、普通ならすぐに泣くわけ、でも泣かない。で、僕のところに来て「変身ベルトを外して!」と言うわけ。で、外して仮面ライダーのお面を取って、そしたら泣くんだよ。

一通り泣いてから、「どうしたの?」と聞いたら「仮



「河口龍夫先生の顔によるパフォーマンス」
筑波大学退官記念パーティーの会場にて

2003年

面ライダーは泣かない」と。だから変身している、あの仮面ライダーという「版」になっているその間は泣かない。これは中々面白いなと思って。本人に戻ったら、やはり痛いから泣くわけです。

五十嵐:

版と言うものは、やはり何か型というものに押し込めるような、そういう力があるんでしょうね。

河口:

そうですね。だからやはりそう言う版というのが、時には人間にとって必要なんでしょうね。

五十嵐:

そうですね、もしかすると社会のルールとかモラルとかそういうものも「版」的な機能があるのかもしれないですね。

河口:

そうそう、制服とか。

先生は先生らしくなってますね。(笑)。

五十嵐:

河口先生、「版」というものを捉えるためのいろいろな例があがってきました。今、多様化する版画表現のなかで、「版画とは」という問いかけに作家ひとり一人が個別の答えを出していると思います。それは今に始まったことではないと思います。ある時代、複製するためのメディアの代表として、発明・利用された版画技法は、写真等の複製技術の前では「版画とは」という質問に対し、疑問と確信があったことでしょう。

今もなお、「これは版画として捉えてよいか否か」などという議論があります。そしてそれぞれの作家が別々にその正当な答えを出していると思われます。

河口:

それはね、版という表現形式の崩壊なんです。あるいはもっと言えば、芸術に於ける表現形式っていうものが、もうあまり意味をなさなくなってきた。むしろ表現の形式ではなくて、一番大事な何を訴えたいか、何の為に作品を成立させるか、そこが一番重要になってきてますね。

五十嵐

個々の作家に委ねるその答えは、個々の作家の表現の中にあるんですね。版の可能性とは如何なるものでしょう。

河口:

だからどうしても版は形式がないと成立しない。僕もリトグラフとかエッチングとかやりましたがね、その形式みたいなものを修得するのに非常に時間がかかるし、訓練するでしょ？それを一生懸命訓練して得たものというのはい、使いたくなるのね。型にはめたくなるんだよ。だから中々脱出できなくなるんだよ。

五十嵐:

リトグラフを発明したゼネフィルダーは石灰岩の上の油性クレヨンでメモ書きから、油性インクと油の親油性と水と油の反発性という、物質的な質の關係に気付きました。それをイメージ表現として使えるところまでもっていったのが発明だったわけなんです。その技法になる前にやはり物質の中に質の発見があったわけなんです。その質自体を用いて表現を実現させるところが凄く重要なんだろうなと思いますね。

河口:

もともとは何か表現したいものがあって、それからその技術とか形式が生まれるものなのね。だから一つの形式を永遠化するというのはやっぱり難しいと思うよ。そんなに永遠化してもしょうがないみたいなことだよ。

五十嵐:

版画表現の行方についてどのように考えられますか。

河口:

まあ、版画の可能性みたいなことを考えると、今迄に無い全く新しい技法、形式を考えて版画を成立させる方法か、あるいは版と言う概念を徹底的に拡大して「これでも版画か？」というギリギリのところまでいくかだね。で、もう一つはオリジナル、つまり絶対複数にできない、そういうものを用意するかではないでしょうか。

五十嵐:

本日は、版の特性に触れるいくつかの側面についての話をお聴きすることができました。これまで知らなかった作品制作のエピソードも知ることができ、楽しかったです。私たちが版画を制作して行く上で河口龍夫先生の創造的刺戟を受けることができました。ありがとうございました。

対談を終えて

河口龍夫氏は1961年から出品しはじめる京都アンデパンダン展で先進的な美術表現に取組み、1965年には〈位〉を結成、グループによる活動が展開された。実験的で挑戦的な美術表現の可能性の追求がみられた。そして1970年の日本国際美術展「人間と物質」東京ビエンナーレでの作品の出品以降、河口龍夫氏は現代美術を代表する作家として活躍し続けている。また、第11回東京国際版画ビエンナーレ展に出品・授賞されている。この大学版画学会における学会誌で、河口龍夫氏が版画の専門的な話をされることには一瞬、躊躇されたように私には感じられた。河口龍夫氏の作品には「関係」という大きなテーマを著すキーワードがある。私はこの作家の美術表現の捉えの中に、版画の概念が様々な側面がかかわっていると、これまでずっと考えてきた。そのことを申し伝え今回このように対談が叶った。実はここで紹介される対談の前後には、興味深い話しが連なっている。紙面の都合上、様式をもって話しを展開しはじめた対談の一部のみを切り取ってそのまま書き起こし掲載している。対談の和やかな雰囲気などは伝えきれないのだが、対談の中で投げかけた質問の答え、交わした意見からは多くのことが読み取られる。この対談を通して、私は版画表現というプロセスについて深く考えさせられた。

学齢期の子どもに版画という表現を紹介する際、制作プロセスを段階的に説明する。その中で“刷る”という行為や“写す”という行為があげられる。ある物質にかかわる版画技法をもって表現する時に、「何かで何かを」とか「何かを何かで」という二元的なモノの存在で言い表している。例えば“版と版画紙”インクを間において重なり合った後、分離、剥離した状態におけるその片方を版画作品と呼ぶ。刷る、写す行為は同種または異種の二つの物質が何らかのかかわり合いをもって、その間にあるインクが像を成すと言っても間違えてはいないであろう。その際の物質は二元的な存在でありながら、刷る、写す、という制作プロセスにおいては、繋がった状態、もしくは密着した状態がある。版画表現はそこに起きるコトに参与する

表現であろう。そのコトを河口龍夫氏の考える「関係」として捉えることが可能に思われた。

河口龍夫作品の「関係」は「みえないもの」のひとつであること、また河口龍夫氏が行う「みえないもの」を視覚化するということについて、美術評論家の中原佑介氏はその捉えについて詳しく論じている※。また対談の中でも論点になっているが、河口龍夫氏は物質における「質」が物質間の関与において重要であることを語っている。この対談を終えて、河口龍夫氏の幅広い美術表現の数々に理解を深め、版画という概念の再認識を触発された。

※ 河口龍夫-見えないものと見えるもの-

2008年 兵庫県立美術館、名古屋市美術館 現代企画室
「関係と無関係 - 河口龍夫論」

2003年 中原佑介著 現代企画室

論文

“文化の爆発”とアメリカ版画

—1950—60年代にかけてのアメリカ版画隆盛の背景を考察する—

京都文教大学

森 俊夫

- 1972 京都市立芸術大学美術専攻科修了
1973—77 プラット・グラフィックス・センター
(プラット・インスティテュート N.Y.) 留学
1995 プラット・インスティテュート CG学科
客員教員
1998 文化庁派遣芸術家在外研修員
(ロンドン大学ゴールド・スミス・カレッジ)
現在 京都文教大学現代社会学科教授

I. はじめに

1960年代のアメリカ合衆国におけるポップ・アートやネオダダの活動は、モダンアートの新しい動向として顕著なものがあつた。また、この時期のニューヨークは、俗にニューヨーク・スクールと呼ばれるくらい街全体がアートに覆われていたといつても過言ではない。ビルの壁には様々な絵が描かれ、サブ・ウェイも落書きのかたまりであつた。街全体がアートと何らかのつながりがある、そんな雰囲気をもつた街であつた。それは、世界のアートの中心がパリからニューヨークへ移つたことの証でもあつたとも言える。その中で、版画は、多くのアーティストによって制作された。版画家のみならず、画家、彫刻家をはじめとしてあらゆる美術家が新しいイメージを求めて様々な試みをしたジャンルである。アンディ・ウォーホル、ジャスパー・ジョーンズ、ロイ・リクテンシュタインなどの版画がその好例である。アメリカ合衆国では、1950年代後半から出版版元となる大小の版画工房が続々と誕生した。その中で、ニューヨークに設立されたユニバーサル・リミテッド・アート・エディション (Universal Limited Art Editions=U.L.A.E.) とロサンゼルスに設立されたタマリンド・リトグラフィック・ワークショップ (Tamarind Lithography Workshop) が良く知られている。なぜ、この時期に版画工房が設立され、多くの美術家が版画を制作して出版がなされるようになったのであろうか。版画の隆盛は、どのような社会的背景のもとで起こつたのであろうか。

わたしは、版画隆盛の背景の一つに1950年代から60年代にかけてアメリカ社会でよく論じられたカルチャー・ブーム現象、“文化の爆発 (Culture Explosion)” と密接な関係があると考えている。版画は、同じものを複数制作することが可能であるため、オリジナル作品であるにもかかわらず比較的安価に販売が可能である。そのために、カルチャー・ブーム現象の中で美術に興味を持った新たな社会階層に安価にオリジナル作品を提供することに寄与したことが考えられる。また、版画は、古来より情報伝達メディアとして

の役割も果たしてきた。版画が、西洋起源のファイン・アートをアメリカ社会に広め、新しく興ったアメリカン・アートを人々の身近なものにさせる役割を担った可能性がある。

この論文は、アメリカ合衆国における1950年代から1960年代にかけてのアメリカ版画の興隆と、その社会的背景と考えられるカルチャー・ブーム“文化の爆発”との関係を考察しようとするものである。

“文化の爆発”と呼ばれたカルチャー・ブームについては、それが本当に事実であるかどうか、当時より肯定派と否定派による様々な議論がなされて調査もされている。なかでも評論家で未来への提言に優れた業績を持つアルビン・トフラー(Alvin Toffler)と経済学者ウィリアム・J・ボウモルとウィリアム・G・ボウエン(William J. Baumol & William G. Bowen)の研究には特筆すべきものがある。アルビン・トフラーは、彼の著書『文化の消費者(The Culture Consumers)』(1964)の中でカルチャー・ブームについて肯定的な立場から論述している。また、ウィリアム・J・ボウモルとウィリアム・G・ボウエンは、舞台芸術やオーケストラなど団体で催すアートについて詳しく調査する中で必ずしも肯定的ではない。そして、当時のアメリカ社会が経済的にどのような状態であったかは、経済学者、J・K・ガルブレイスの著書『ゆたかな社会』(1958)に詳しく分析されている。

この論文では、以下の順序で1950年代から1960年代にかけてのアメリカ版画隆盛の背景を考察することを試みる。

1. アメリカ社会における人々の芸術全般への関心の変化と社会背景を考察。
2. 第二次大戦後のアメリカ美術と社会の関係を考察。
3. 第二次大戦後のアメリカ版画とその背景を考察。
4. 1950年代から1960年代のアメリカ社会と版画の関係を考察。

II. アメリカ社会と芸術への関心

ピューリタリズムと芸術

アメリカ社会と芸術の関係を考察する上で欠かせない事柄として、宗教上の厳しい戒律を守ろうとするピューリタリズムの社会への影響があげられる。ローマン・カソリックや英国国教会の世俗性を批判し、信教の自由を求めて新天地アメリカに理想郷を建設しようとしたピューリタン(清教徒)の思想の芸術への影響である。

奥田恵二(1992)は、『アメリカの芸術—現代性を表現する』—アメリカの芸術音楽—1. アメリカ音楽の始まり—の中で、

17世紀初頭、入植者たちにより新大陸に初めてもたらされた音楽は、微々たるものだった。信仰の自由や生活の安定を求め大陸北東部ニューイングランド地方に入植したピルグリム・ファーザーズやピューリタンズたちも、また、交易のために東海岸中部に來航した商人たちも、生活必需品でない音楽に必要以上に関心を払う余裕がなかった。⁽¹⁾

と記述している。また、ピューリタリズムの教義の特徴について山之内屋靖(2006)は、『マックス・ウェーバー入門』—カルヴァニズムの教説とその非人間性—の中で教義の性格について非人格的・事務的合理性、反権威主義などとともに感覚文化の拒否を挙げて、「ピューリタンは、文化一般、とりわけ学問を尊重しなかったわけではないのですが、日常生活の中でこの世の楽しみを解放するような方向性をもつ感覚文化については、きわめて厳しく排撃しました。」と述べている。⁽²⁾ その点では音楽のみでなく美術も例外ではないことが考えられる。

アルビン・トフラー(1964)は、『文化の消費者(The Culture Consumers)』—第2章 文化の量—の中で第二次大戦以後のアメリカ人の芸術に対する姿勢の変化を「無関心で、無頓着で、敵意さえ持っていたものから、熱心で、時には無学であっても、熱狂的なものへと180度転換し

た。」と述べた上で、ピューリタンの人々の芸術への姿勢について次のように語っている。^③

最初は軽蔑があった。17世紀半ばのイギリスにおいて、……正式な清教徒たちにとって、仕事は神聖で、怠惰は悪であり、芸術はせいぜい「神様から与えられた貴重な時間」の浪費に過ぎなかった。芸術に対するこのような軽蔑が、大西洋のこちら側の荒野に移入されてきたことは驚くにあたらない。その頃、ニューイングランドの植民地よりも開放的であったバージニアでさえ、1665年に三人の男が演劇をむこうみずにも上演したかどで、法廷にひきだされた。^④

そして、その後、「組織的な運動としての清教主義が力を失ってからまなほ、心理的影響は長く続いた。仕事中心主義とそれに付随する文化への侮辱は、中産階級の態度に深く刻まれたままであった。」と述べている。そしてまた、そうではあったが、「しかし、1950年代半ばには、アメリカの文化に対する伝統的な軽蔑の念は既に変化し始めていた。実際、芸術に対する一般市民の大きな関心の高まりは、第二次大戦後の直後から始まり、はずみがついて、長い間抑圧されていた欲求のエネルギーをもって、近年一気に噴出した。」と述べている。^⑤

1950年代から60年代にかけてのアメリカ社会—大衆消費社会の成熟

有賀夏紀(2002)は、『アメリカの20世紀(下)』“黄金時代”の中で、「1950年代から60年代初めを、アメリカ人は、“黄金時代”へのノスタルジーをもって振り返る。」と記述した上で、以下の三つの事柄に注目している。つまり、①大戦中に倍増した国民総生産(GNP)は、戦後の軍需減少による不況到来の予想に反して、1945年から60年代までの間に2000億ドルから5000億ドルに増加したこと。また、②失業率は、5%止まりであり、インフレも戦後二年余り

は、14.5%から25%まで上昇したものの、その後は3%程度に収まり、戦後急激に落ちた政府支出に代わって、戦時中に預貯金を増やしていた国民による消費生活が伸張したこと。そして、③この恩恵を最も享受したのは、郊外に住宅を購入して夫婦と子供のいる家族を形成した中産階級であったことをあげている。^⑥つまり、このことは、中産階級の生活や価値観が国民のより広い層に広がったこと、言い換えれば、郊外消費型の生活をする核家族型中産階級の増加のなかで大量消費社会が成熟したことを意味しており、その中で衣食住など物質的充足感の増大に伴って、精神的満足を得るための文化芸術への欲求が拡大した可能性が指摘できる。

経済学者、J・K・ガルブレイスは、『ガルブレイス わが人生を語る』(2004)の中で、彼の著書『ゆたかな社会』(1958)に描いた1950年代のアメリカの様子を次のように語っている。

衣食住の欠乏を満たすために、人々が必死で働く。世界のどこでもそれがずっと社会の現実であり、当たり前のことであった。過去の経済学の書物も、そういう社会を前提にしてことを論じてきた。ところが米国などでは、もはや、衣食住には困らず、楽しみのためにおカネを使う。もちろん貧困そのものは相変わらず存在してはいるが、多くの人々が衣食住だけでなく、十分な教育、医療や多様な雇用機会を享受できるようになってきていた。これが「ゆたかな社会」である。^⑦

また、彼は、「この『ゆたかな社会』で描いた傾向は世界的に強まっており、人々の欲求は衣食住から、芸術などへふれる欲求、お金の管理のニーズなどへの欲求などへどんどん広がっている。」とも述べている。ここで言う“ゆたかな社会”とは、翻訳者、鈴木哲太郎が『ゆたかな社会—決定版』の訳者あとがき^⑧で述べているように「この本を書いた時にガルブレイスの念頭にあったのは1950年代後期のアメリカだった。」のである。

アメリカ合衆国は、20世紀のはじめにはヨーロッパ文化の影響を受けた周辺国の一つに過ぎなか

った。しかしながら、本国が戦場にならなかったこともあって、二つの世界大戦を経た後には、軍事的のみならず経済的にも世界を代表する力を持つ国となった。戦後、世界で最も豊かな社会となったアメリカ合衆国で文化芸術への関心が高まったのは当然と考えられる。「ヨーロッパ人からは粗野で文化が不毛の地と評されて、また、アメリカ人自身も長いこと文化に対する劣等感に苦しんできたことを考えると、その変化はあまりに急激であった。」とアルビン・トフラー(1964)は、述べている。1950年代末から60年代にかけてのアメリカ合衆国は、“文化の爆発”という言葉が出現するほど芸術文化に関する議論が高まった時期である。後に、ボウモルとボウエン (William. J. Baumol & William G. Bowen) の調査研究報告書『舞台芸術 芸術と経済にジレンマ (Performing Arts -The Economic Dilemma) 』(1966)によって、“文化の爆発”には誇張があり、必ずしもトフラーが述べているほどアメリカ人の間に芸術が普及していなかったことが舞台芸術を中心とした調査で実証されるのであるが、少なくともこの時期に、それ以前とは比べようもなく多くの人々が文化芸術そのものや社会における文化芸術の役割の重要性に関心を持ち、政治、経済、教育的観点から議論したということは事実である。ここに“文化の爆発”に関する議論がどのようなものであったか、引用をして考察を深めたい。

ボウモルとボウエン (William. J. Baumol & William G. Bowen) の調査研究報告書『舞台芸術 芸術と経済にジレンマ (Performing Arts -The Economic Dilemma) 』(1966年)第3章カルチャー・ブーム：その証拠と再点検の冒頭には、“文化の爆発”を“カルチャー・ブーム”という言葉に置き換えて以下のように記述されている。

「カルチャー・ブーム」はこの10年で恐らく最もよく宣伝された現象である。新聞や雑誌はその到来を予告してきたし、ラジオやテレビで論じられ、最近も、この主題について一冊の本が出版さ

れたばかりである。とというものの、この現象に異を唱える声もあがってきている。・・・持ち出された証拠が不十分であり、引用されているデータも証拠が示されていなかったり、往々にしてもっと重大な欠点を含んでいるということもわかるのだ。⁽⁹⁾

この中で、あがっている‘一冊の本’は、アルビン・トフラーの著書『文化の消費者』(1964)である。トフラーは、“文化の爆発”に肯定的立場から次のように述べている。

我々自身これまでは、オペラ、バレエ、劇場などで欲しい座席が手に入りにくいと言った事態に慣れていなかった。また、LPレコードやペーパーバックがどこにでもあることに気づかざるをえない。昔は、いつもこんな風ではなかったのだが。⁽¹⁰⁾

また、美術館に関しても、

戦後まもなく、私は大学にいたのだが、清潔で静かな近代美術館のギャラリーをうろついたりゲルニカを鑑賞したり、あるいはカリガリ博士がその業を振るう時には地下の小さな映画館に座ったりして、長い時間を過ごしたものだ。普段は他の客はほとんどいなくて、私だけかと思ったほどだ。……………⁽¹¹⁾

ボウモルとボウエンは、このアルビン・トフラー(1964)の記述のほかに“カルチャー・ブーム”についての肯定的資料として突出して使用される調査報告書として、1962年になされたスタンフォード研究所の調査もあげている。そして、特に頻繁に引用されている部分として以下の文章を掲載している。

この調査によれば、
……………消費者の芸術への支出は、この7年間(1953-60年)に、約130%増加した。これはすべての娯楽への支出の、優に2倍を越える速さである。しかも、スポーツ観戦あるいは映画館入場

のための支出の6倍を越える速さである。・・・

(12)

一方、ボウモルとボウエンは、このような肯定的見解に対する反論、否定的見解もあげている。1961年のネブラスカ選出下院議員デイヴ・マーチンが舞台芸術の重要な公聴会で述べた「私は毎晩、演奏会にまいりました。素晴らしいものでした。けれども、驚いたことに、芸術への関心の高さについてこれほどまでに証言されながらも、会場はかなり空いていたのです。」。そのほかに、否定的見解としてニューヨーク・タイムズの音楽評担当ハロルド・C・ジョンバーグが、懐疑的立場の主唱者の役割を果たしていることを指摘した上で、1962年当初から、多くの記事の中で文化の爆発を示す文献のそれぞれの基本的前提に異議を申し立ててきたと述べている。懐疑的理由として、①文化的施設の統計への疑問、②世界的名声を得ているアメリカ人オペラ歌手は、ヨーロッパで活躍をしてはいるが、アメリカにはいないこと。③また、「消えつつある聴衆」という記事の中で、確かに以前よりもっと多くの音楽が手に入るかもしれないが、聴衆が特に関心を持っているとは思えない。演奏会ビジネスはもう死んだ同然と思っているマネージャーも何人かいる等々をあげている。(13)

これらの議論は、主にオペラ、バレエ、オーケストラなど集団で行う芸術活動に関する事柄で、美術活動についての記述は非常に限定されている。しかしながら、芸術文化活動全般について当時どのような事柄が注目されて議論されてきたか、その一端をうかがい知ることができる。また、ボウモルとボウエンは、最終的に、“文化の爆発”と叫ばれていたものについて、「戦後の時代が文化の爆発を示してきたというなら、その爆発は、舞台芸術の相対的需要の膨張というより、むしろ教育ブームであったと見えるのだ。」(14)と結論づけている。そして、また、この調査研究報告書では、結論として、舞台芸術に関して言えば、それまでの財関

などからの支援が減少して、むしろ経営的危機の可能性が指摘されて公的支援の必要性さえ説かれている。

確かに“文化の爆発”と呼ばれたカルチャー・ブームは、ボウモルとボウエンが指摘したように必ずしも議論されたほど爆発的な現象ではなかったかもしれない。しかしながら、このような国民の文化熱に関する議論は、文化芸術の公的支援の必要性についての議論にまで発展して、やがて、芸術に対する国の助成制度の誕生へと結びついている。1965年9月29日ジョンソン大統領がサインすることによって設立された全米芸術基金(NEA; The National Endowment for the Arts)がそれである。以下は、その宣言文であり、国の芸術への関与の大切さが歌われている。

“Art is a nation's most precious heritage. For it is in our works of art that we reveal ourselves, and to others, the inner vision which guides us as a nation. And where there is no vision, the people perish.”(15)

“文化の爆発”とまで言われたカルチャー・ブームの存在の有無についての議論が、結果として国の芸術文化助成制度の誕生にまで寄与したことが認められる。

第二次大戦後のアメリカ美術と社会

藤枝晃雄・三井滉(1992)は、『アメリカの芸術—現代性を表現する—』の—アメリカ美術におけるアメリカ的なもの—の中で、「地方主義」の克服と題して、以下のポロックの言葉を引用して次のように述べている。

「他からの借り物でない独自のアメリカ美術を生み出さなければ、という30年代に流行した考え方は、私にはバカげたことに思われる。それは純粋にアメリカ的な数学や物理学を創るという考えがバカげていることと同じである。・・・アメリカ人はアメリカ人であり、アメリカ人の絵画は、

望むと望まぬとに関わりなく、アメリカ人であるという事実によって条件付けられている。しかし、「現代絵画の基本的な問題は特定国家の問題と無縁なのだ。」とジャクソン・ポロック（1912—56年）が語っている1944年頃まで、アメリカ美術はヨーロッパ美術の植民地的な亜流に過ぎないという海外の評価をアメリカ人自身が甘受していた。⁽¹⁶⁾

そして、「ポロックに至るまでのアメリカ美術は、先進的ヨーロッパ美術に対する敬意と憧れ、逆にアメリカ美術の後進性に対する自嘲的な嘆き、そしてアメリカの様式への願望にもがき続けていた。」と述べた上で、戦後、政治・経済・軍事面での超大国にのし上がった状況に合わせるかのようにニューヨークがパリに代わって美術の都となり、それを定着させたのがポロックたち抽象表現主義の美術家たちであったと述べている。⁽¹⁷⁾

1956年のポロックの死後、アメリカ美術はポップ・アートやネオダダなどに形を代えて、1960年代にはより強固な国際的地位を確立していく。その確立の過程で大きな役割を果たしたのがニューヨーク近代美術館（MOMA）である。MOMAは、ナチズムとファシズムの台頭で表現の自由を失いつつあったヨーロッパのアヴァンギャルドな美術家たちがアメリカに亡命するための援助をした。三井滉(1992)は、「第二次大戦が一時期にせよ大量のトップクラスのヨーロッパの美術家をアメリカに逃れさせ、彼らがアメリカの若手の美術家の台頭に重要な触媒の役割を果たした。」と述べている。⁽¹⁸⁾

このようにヨーロッパからの亡命アーティストがアメリカ社会に及ぼした影響は、美術の分野のみではない。例えば、音楽においても類似している。奥田恵二(1992)は、アメリカの音楽芸術—3. アメリカの国際化—の中で「第二次大戦前後」と題して次のように述べている。

ナチズムとファシズムの暗雲の漂うヨーロッパで、表現の自由に危機を感じた創作芸術家にとって、アメリカは正に新天地だった。前記のストラヴィ

ンスキーとシェンベルクのほかに、……が移住し、同国で生涯を終えたことは、アメリカ音楽の行く先に計り知れないほどの影響を与えた。⁽¹⁹⁾

このことは、第二次大戦前後のアメリカにおいて、美術のみでなく音楽など西洋文化に起源を持つ芸術の基盤が、多数のヨーロッパからの芸術家達の移住によって形成されたことを示している。そして、その中でも特に、人々の美術への関心についてアルビン・トフラー（1964）は、「絵画への関心が急速に高まったことは、音楽活動の活性化以上に驚くべきことである。」と述べた上で、美術館画廊数の増加や人々の絵画に対する関心について以下のように述べている。

1950年に、ニューヨークには150の美術館画廊があったが、おそらく、それと同じ数の美術館画廊が点在しており、そのほとんどは大都市にあったと思われる。今日ではニューヨークだけで300を超える画廊があり、ミシガン州フロントヤイリノイ州クウィンシーのような場所で急速に作られた何百という画廊の数は、誰にもわからないだろう。……⁽²⁰⁾

絵画に対する関心の背後には、……まだ頂点に達していないアマチュアの活動がある。全国画材商協会は、日曜画家の数が1950年の3000万人から、1960年には4000万人に増加し、そのうち100万人は実際にレッスンを受けていると推定している。⁽²¹⁾

Ⅲ. 1950年代—1960年代とアメリカ版画

版画工場の創設とエディション制度の確立

アメリカ合衆国では、1950年代後半に出版版元となる版画工場が続々と誕生している。版種としては、石版画、銅版画、スクリーン・プリントなどがある。

石版画を中心とした工房として、1957年にニ

ューヨークに (Universal Limited Art Editions =U.L.A.E.) が設立された。また、1960年には、ロサンゼルスにタマリンド・リトグラフィー・ワークショップ (Tamarind Lithography Workshop) が設立されている。このような工房が誕生した背景として、高木幸枝は、『カラー版世界版画史』(2001)で「第二次世界大戦後の好景気を背景に、現代作家の版画作品を好んで収集する版画作品の愛好家も増えていた。」と述べた上で、その需要に答えるためにまず登場したのがこの二つの版画工房であったと記述している。⁽²²⁾

版画は、以前より版画家 (printmaker) だけでなく画家や彫刻家など他分野の作家によっても制作されていた。19世紀初頭、未知の自然をハドソン川上流に発見してその自然美を描こうとしたハドソン・リバー派と今日呼ばれている美術家の中で、トーマス・ドーティ (1793—1856年) やトーマス・コール (1801—1848年) は、絵画とともに多数の版画を残している。しかしながら、その多くは、自刷り一刷り師などを通さず自ら版を作り印刷する方法のもとに制作されていた。つまり、専門的版制作や刷りの技術を持たずに制作していたことになる。この点、1950年代に始まった工房における作家と専門的技術を持った刷り師との共同制作は、飛躍的に版表現の幅を広げて斬新な創作を可能にした。新たに登場した版画工房では、ヨーロッパ式の刷り師が作家を陰で支える伝統的な工房と比べて、刷り師の役割はより重要であった。ここでは、作家のイメージーションと刷り師の柔軟な技術的創造性との共同作業によってはじめて作品が完成されるということであり、それは、刷り師の作品への貢献度が高いということでもあった。

また、1959年からタマリンド・リトグラフィー・ワークショップがフォード財団から版画制作のための助成を受けたように、版画工房は、作品を生み出すための資金調達に努めるとともに、版画を絵画の複製としての役割から解放してオリジナル作品としての固有の価値を社会に認知させることとなるエディション制度の確立にも貢献している。

以下に、前述のような傾向の基礎となったユニバ

ーサル・リミテッド・アート・エディション (U.L.A.E.) とタマリンド・リトグラフィー・ワークショップの概要を述べておく。

ユニバーサル・リミテッド・アート・エディション (U.L.A.E.) :

もともと創立者のT・グロスマン自身がすぐれた石版プリンターであり、前衛芸術に見識を持っていたので、1950年代から60年代にかけ若い優秀な美術家を大勢ひきつけ、第二次大戦後の米国グラフィックアートの基礎を拓いた。U.L.A.E.の最初の記念碑的作品となったL・リヴァースの「石」シリーズは、工房のあるアイリップの僧院の石段のパバリア産の石灰石を研磨して使用した。有数の人気作家J・ジョーンズも、60年代から既に100種以上の版画をこの工房で制作している。

タマリンド・リトグラフィー・ワークショップ;

1960年にロサンゼルスに女流作家ジューン・ウェイン (June Wayne) が設立した、世界的に有名なワークショップ (版画工房)。経営者ジューン・ウェイン自身リト作家のため、米国の版画界に何が必要か熟知し、フォード財団から援助をとりつけ、次々にリトグラフ制作に必要な最新機材を整え、ユニバーサル・限定芸術版工房とともに全米一、二の版画工房として活躍した時期がある。・・・10年間の華々しい活動のあとタマリンド石版工房は、1970年、ニューメキシコ大学の版画科に合併され、タマリンド・インスティテュートと名称を改めた。・・・この工房では、10年間の活動の間に、約70人のマスター・プリンターを育て、95人の契約アーティスト、57人の客員アーティストと協力、約2500種にのぼるエディションを制作し、約75000枚のリトグラフを摺刷した。⁽²³⁾

次に、銅版画に関しては、スタンリー・ウィリアム・ヘイター (Stanley William Hayter) の「アトリエ17 (Atelier 17)」の影響が大きい。銅版画工房「アトリエ17」をパリに持っていたヘイターは、1940年にパリからニューヨークへ渡っ

てニュースクール・フォー・ソーシヤルリサーチ (New School for Social Research)に新たに‘アトリエ17’を設立する。そして、そこがヨーロッパから亡命してきたマルク・シャガール(1887—1985)やイヴ・タンギー(1900—1955)など前衛アーティストの交流拠点となっている。

ここで注目すべきことは、U.L.A.E.の創設者、タチアナ・グロスマン (Tatyana Grossmann) は、1943年にロシアから移住、また、スタンリー・ウィリアム・ヘイターは、1940年にパリからニューヨークに移住して‘アトリエ17’を再度設立するなど、第二次大戦の戦火を逃れて多くの芸術家や刷り師が移住してきたことである。いわば、世界における芸術の田舎であったアメリカに多数の芸術家や刷り師が移住することで新たな芸術サロンが形成されたと言える。

また、1960年代の版画制作に特筆すべき技法としてスクリーン・プリントがある。歴史は浅く商品のラベルやポスター製作など商業用に開発された技法とも言われているが、単一な色面とハードエッジな表現や、その後の写真製版技法の開発などでマス・メディアなどのイメージを版画の世界に取り込むポップ・アーティストの制作態度に適していたと考えることができる。

版画に特化した国際展覧会

室伏哲郎(1985)によると、1950年に開催された「白と黒」国際展覧会—ルガノ (Mostra Internazionale di Bianco Nero-Rugano) が、この種の最初の国際展として記述されている。続いて、1955年、ユーゴスラヴィア・グラフィックアート・ビエンナーレ—リュブリアナ (Biennial of graphics Art Yugoslavia-Ljubljana) が、また、東京国際版画ビエンナーレが1957年に始まっている。版画に限定した国際的展覧会の開催は、その後、スイス、スペイン、英国など世界各地で開催されることになって、一種のブームとなったことがわかる。そして、もう一つの注目される現象は、「白と黒」国際展覧会—ルガノ (Mostra Internazionale di Bianco Nero-Rugano) が1968年から中止、また、東京国

際版画ビエンナーレ展が、1979年に中止など、二年に一度、または、三年に一度開催される中でその注目度が低下してやがて多くのこの種の展覧会が中止されていることである。⁽²⁴⁾ 国際的な版画展が世界各地で開催される現象は、1980年代に入って徐々に下火となり、やがて、1990年代には時を刻む注目すべき展覧会という役割が薄れていることがわかる。1950年代に新しい形式の版画工房が始まって、60年代に入ると作家と刷り師のコラボレーションによる創造的環境で版画が制作されて、70年代にその熟成期を迎え、やがて、版画が時代の未来を描くファイン・アートの注目すべき分野から外れて行った経過と重なっている。

教育と版画

アメリカの芸術系大学における版画教育もこの時期に充実した。前述のように、1970年にタマリンド・リトグラフィック・ワークショップは、タマリンド・インスティテュートと名称を改めて、ニューメキシコ大学の版画科と併合されている。これは、1960年代の版画芸術の隆盛とともに大学での版画教育の重要性が増したことと関係している。ニューヨークでは、早くからプラット・インスティテュートの付置機関であるプラット・グラフィックアート・センターが版画教育の重要な役目を果たしていた。プラット・グラフィックアート・センターは、1956年に版画に興味を持つプロのアーティストが版画を深く探求するための国際的工房として設立されている。⁽²⁵⁾ このセンターは、1960年代にプラット・グラフィックス・センターと名称を変更して世界各地から、ニューヨークを訪れる美術家の立ち寄る中心的センターとなるが、やがて、1980年代後半のプラット・インスティテュート、コンピュータ・グラフィックス学科の誕生とともに役目を終えることとなる。

IV. 考察

以上、1950年代から1960年代にかけての“文化の爆発”と呼ばれたカルチャー・ブームと

アメリカ版画隆盛の経過を考察してきた。カルチャー・ブームについては、必ずしも“文化の爆発”と叫ばれたほどではなかったとしても、教育ブームとして中産階級の人々が芸術に関心を持ったこと、新聞、雑誌、報道など公共の場で熱心に文化芸術について論じられたことが確認できた。

また、この“文化の爆発”の有無について議論された時期と版画工房が出現して版画の隆盛が認められる時期とが重なっていることも確認できた。

西洋では、歴史上、絵画や彫刻は折々の権力者であった教会、王侯貴族そしてブルジョアジーに支えられて存在したが、版画は、どちらかというところ庶民の側とかがかわりが深かった。版画は、文字情報とともに人々に視覚による情報を伝達する手段として今日で言うメディアの役目も果たしてきた。同じものが多数できるという複数性のゆえに希少価値性に弱く美術分野の中では軽く扱われてきたきらいがあるものの、同時に、より多くの人々、大衆に絵画や彫刻の美的価値を伝える役目も果たしてきた。

16-17世紀のオランダでは、経済的繁栄にともなう絵画熱の中で、多くの版画が制作された。その版画は、絵画として描かれたイメージを複製して当時の中産階級の人々の生活に潤いを与えとともに、文化を伝達する役目を果たしていた。また、日本では、江戸時代の庶民文化興隆の中で、浮世絵が参勤交代に参列した武士や庶民の伊勢神宮参りなどの土産物として広く行き渡った事例がある。この時期には、出版版元、絵師、刷り師、彫り師などの分業制が確立して良質で多量の浮世絵が制作されるシステムができあがっている。

心理学者アブラハム・マズロー (Abraham H. Maslow) は、著書『Motivation and Personality』(1954)の中で人間の欲求段階説を唱えているが、自分の能力・可能性を發揮して自己の成長を図り創造的活動に参加したいと考える欲求を人間の欲求の最上位に据えている。戦後のアメリカ社会で新たに形成された中産階級の人々が、豊かさの中で郊外に家を持ち、生活に潤いを持たせるためにアート作品を購入して心の満足を

得ようとしたことは容易に想像できる。また、タブローほど高価でない版画作品は、文化的欲求を満たす上で格好の購入品であったと考えられる。そして、版画工房は、彼らの欲求を満たすべく、良質で多量の版画作品を生産するために出現した手段であったと考えられる。

経済学者、ガルブレイスが語る‘ゆたかな社会’に伴ってやってきたカルチャー・ブームと、版画がアート作品の中で確固とした地位を築くこの時期とが重なっていることは、偶然の出来事ではないことがわかる。

V. おわりに

この論文を書きたいと思った動機は、1970年代前半から中庸にかけてのニューヨークでの体験にある。日本でも、1960年代後半から70年代にかけて版画に対する関心が高まって“版画ブーム”という言葉が使われた。それは、日本の戦後、高度経済成長期と重なっている。そしてまた、アメリカのアートシーンの影響がとりわけ強い時代でもあった。私は、そのアメリカにあこがれてニューヨークに渡ったのであるが、生活した1970年代のニューヨークは、ポップ・アートやネオダダの熱気もやや冷めていて、コンセプチュアル・アート全盛の時期であった。言わば、1980年代のポストモダンなニューペインティングなどの新しい熱気生まれる前の閉塞感の漂う時期であった。1960年代のアートシーンを体験した人々からは、60年代の熱気ある様子を懐かしく聞かされたものである。今、1960年代のニューヨークを中心としたアメリカ社会と版画の関係を考察することで改めてその事実に納得するところがある。

この論文では、当時、議論されたカルチャー・ブーム“文化の爆発”の存在と版画の隆盛の関係にスポットを当てて考察を試みた。しかしながら、この時代の版画隆盛は、印刷技術の発展の経過や大量消費社会の成熟とともに出現した商業デザインなどとも深く関わっていると思われる。

そのことは、1990年代以降のデジタル技術の進歩によって、アーティストの関心が映像に向か

っていることでも明らかである。1950年代から1960年代にかけてのアメリカ版画と印刷技術の進歩との関係については、別に機会をもうけて考察を深めたいと考えている。

引用文献；

- (1) (16) (17) (18) (19) 藤枝晃雄編『アメリカの芸術—現代性を表現する』1992年11月 弘文堂 p.p.168, p.p.87, p.p.89, p.p.97, p.p.176
- (2) 山之内屋靖著『マックス・ウェーバー入門』2006年7月 岩波新書 p.p.82
- (3) (4) (5) (10) (11) (20) (21) 岡村二郎監訳『アルビン・トフラー 文化の消費者』勁草書房 p.p.13, p.p.13, p.p.15, p.p.6, p.p.6, p.p.20, p.p.21
- (6) 有賀夏紀著『アメリカの20世紀(下)』2002年10月 中央公論新社 p.p.28
- (7) J.K.ガルブレイス著『ガルブレイス わが人生を語る』2004年12月 日本経済新聞社 p.p.111
- (8) ガルブレイス著 鈴木哲太郎訳『ゆたかな社会決定版』p.p.425
- (9) (12) (13) (14) ウィリアム・J・ボウモル&ウィリアム・G・ボウエン著 池上惇+渡辺守章監訳『舞台芸術 芸術と経済のジレンマ』1994年2月 丸善 p.p.37, p.p.39, p.p.40, p.p.52
- (15) The National Endowment For The Arts 1965/2000 *A Brief Chronology of Federal Support for the Arts*
<http://www.nea.gov/about/Chronology/Chronology.html>
(2008年10月20日閲覧)
- (22) 青木茂=監修『世界版画史』2001年6月 美術出版社 p.p.163
- (23) 室伏哲郎著『版画事典』1985年9月 東京書籍 p.p.952, p.p.310
- (24) 室伏哲郎著『版画事典』「世界の主な国際版画展」1985年9月 東京書籍 p.p.956
- (25) Pratt Graphic Art Center *Artist Proof Volume VI, Number9-10*, October House Inc. New York, N.Y. 1966

参考文献；

- Max Weber, *Die protestantische Ethik und der Geist*
《des Kapitalismus, *Gesammelte Aufsätze zur Religionssoziologie*, Bd.1, 1920, SS.17-206
- Alvin Toffler, *The Culture Consumers*, St Martin's Press, New York 1964
- William J. Baumol & William G Bowen, *Performing Arts The Economic Dilemma*, The MIT Press, Massachusetts, U.S.A. 1966
- Pratt Graphic Art Center *Artist Proof Volume VI, Number9-10*, October House Inc. New York, N.Y. 1966
- John A. Walker, *Art in the Age of Mass Media*, Pluto Press, London, 1983
- John Kenneth Galbraith, *The Affluent Society*, the Riverside Press Cambridge, Houghton Mifflin Company, Boston 1958
- The National Endowment For The Arts 1965/2000 *A Brief Chronology of Federal Support for the Arts*
<http://www.nea.gov/about/Chronology/Chronology.html>
(2008年10月20日閲覧)
- マックス・ウェーバー著 大塚久雄訳『プロテスタンティズムの倫理と資本主義の精神』1989年1月 岩波文庫

- 常松洋著 世界史リブレット『大衆消費社会の登場』1997年5月 山川出版社
- アルビン・トフラー著 岡村二郎他訳『文化の消費者』1997年7月 勁草書房
- ウィリアム・J・ボウモル&ウィリアム・G・ボウエン著 池上惇+渡辺守章監訳『舞台芸術 芸術と経済のジレンマ』1994年2月 芸団協出版部・丸善(株)
- ハンス・アビング著 山本和弘訳『金と芸術—なぜアーティストは貧乏なのか?』2007年1月 Grambooks
- J.K.ガルブレイス著『ガルブレイス わが人生を語る』2004年12月 日本経済新聞社
- ジョン・A・ウォーカー著 梅田一穂訳『マス・メディア時代のアート』1987年10月 拓植書房
- 菊池重雄・佐藤成男編著『1960年代アメリカの群像』2006年12月 大学教育出版
- 藤枝晃雄編『アメリカの芸術—現代性を表現する』1992年11月 弘文堂
- 室伏哲郎『版画事典』1985年9月18日 東京書籍
- 青木茂=監修『世界版画史』2001年6月 美術出版社
- 美術手帳編集部+谷川渥=監修『20世紀の美術と思想』2002年3月 美術出版社
- 伊藤裕夫他『新訂 アート・マネージメント概論』2004年11月13日 水曜社
- 片山泰輔『アメリカの芸術文化政策』2006年9月20日 日本経済新聞社
- 上野征洋編『文化政策を学ぶ人のために』2002年8月30日 世界思想社
- A.H.マズロー著 小口忠彦訳『人間性の心理学—モチベーションとパーソナリティ—』1987年1月30日 産能大学出版部

論文

子どもの版画制作活動における美術教育的可能性

—「つまずき」と「仕上げ」を通して—

東京芸術大学

成清 美朝

- 2004 東京芸術大学大学院美術研究科美術教育
博士後期課程退学
- 1999 全国大学版画展 買い上げ賞
(町田市立国際版画美術館)
- 2003 東京芸術大学修了制作展
サロン・ド・プランタン賞、杜の会特別賞
- 2004 カフェ・イン・水戸2004(水戸芸術館)
ジョール国際アーティストシンポジウム
(ジョール市立美術館 ハンガリー)
- 2004-2007 東京芸術大学美術教育研究室
教育研究助手
- 現在 東京芸術大学美術教育研究室非常勤講師
東京成徳短期大学非常勤講師

I 序

1. 研究の目的

現在おこなわれている子どもをめぐる教育の場での造形教育や美術教育における主要な部分において、版画制作は多く活用され、実践されている。将来保育者、教育者を目指す学生の履修する造形を扱う講義ではスタンピング、デカルコマニー、マーブリング、フィンガーペインティング、ローラー遊びなど版表現を彷彿させる内容が導入され、現場では、紙版画、木版画、スチレン版画、ゴム版画など、さまざまな素材による版画制作が見受けられる。これら教育の場における版画制作活動を取り入れる際の主な目的は、直接的な描画行為と違い、「版」を通した間接性の性質から、複数人で同時に制作を行う際に生まれがちな技術的なレベルの個人差を埋める試みや、描画や立体造形などとともに多くの経験を子どもたちに提供する絶好の機会として取り込まれる。幼児教育、保育の場に特化すると、造形活動のねらいは、ひとりひとりの子どもが自分なりの表現を「楽しむ」ⁱ⁾ことであり、子どもの積極的な活動の促しと、豊かな体験を目指している。版画制作活動は、子どもの教育環境において適した役割から、今後も積極的に取り入れられることであろう。

しかし制作者として、教育者として鳥瞰すると「版」による間接性の面白さという意義のみに版画制作を行っているわけではない。版画制作のもつ重厚な芸術的価値や教育的意義を経験し実感している。本論は、実践、考察を通して、子どもの版画制作活動が、より深い体験を生み出す優秀なメディアであると捉え、その美術教育的可能性の広がりについて提示するものである。また、子どもの版画制作活動におけるさまざまな効果や魅力をここに見出すことは、翻ってわれわれ制作者、教育者にとって、版画制作の意味を再認識するきっかけとなることを期待するものでもある。

i) ここでは、間接性を主に制作の手段とする内容について「版表現」と述べている。

ii) 幼稚園教育要領(文部科学省 2008年3月)、保育所保育指針(厚生労働省 2008年3月)

2. 問題の所在

かのシャルル・ボードレーは著書『1845年のサロン』において「出来た作品と仕上げられた作品との間には大きな違いがある」と述べた。美的価値と技術的完成度はかならずしも次元を同じくしないというのである。こうした「仕上げ」(fini)への軽視はやがて近代芸術特有の姿勢となり、以降、芸術作品における考察において、技巧的であることへの蔑視的風潮が起こり、制作プロセス自体を対象化し、評価する動きが高まったⁱⁱⁱ。

これらは、版画制作における多作業性によるプロセス開示への困難さの点においては厄介な問題であり、版表現の概念を拡大、深化させようとするとき、プロセスの重視という点では心強い論拠となる、という両面の顔をもつ。しかし「仕上げ」という観点から版画制作を捉えなおすと、製版や刷りの工程を持つ特性から、直接的な描画行為と比べた場合、総体的に「仕上げる」ことを余儀無くされる性質をもっている。

確かに「仕上げられた」作品が、ただ技術的に高度であることで、「出来た」作品として高い美的価値をもつかという点についての懐疑的な姿勢は頷ける。では果たして「仕上げられていない」作品は、「出来た」作品であるだろうか。答えは否である。つまり技術的に高度であることが、美的価値と背反するわけではない。「仕上げられた」作品をつくらうとすると「出来た」作品に成りえる可能性は多分に存在しているのであり、「仕上げ」への過程は「出来た」作品への階段と成り得るのである。われわれは「仕上げ」られた版画作品を「出来た」作品として捉え、価値を見いだしているからこそ、版画制作に携わり、教育環境に取り入れてきたと考える。ではその「仕上げ」の姿とはいかなるものか。版画制作の「仕上げ」とはどのように子ども達を「出来た」作品へと導いてくれるのだろうか。

現在日本における造形教育、美術教育の場において、造形あそびはじめ、子どもたちは多くの

造形や美術のもつ面白さ、魅力を楽しむ場に出会う機会に恵まれるようになった。一方、「仕上げ」についての取組は少ない。時に「失敗してもいい」という子どもの自由と、個性の尊重のための声掛けが「仕上げられなくても構わない」という解釈になり、怠惰と無責任の引き寄せに繋がることもある。それらは美術のもつ力のひとつである「追求」する行為の分野において十分に巡り合えない状況を生み出しているように思われる。「追求」する行為は他者(指導者)から一方的に与えられたものに触れ、遊び、味わうことだけでは達成されない。自主的であるからこそ、積極的な学びの姿勢が発揮されなければならない。ひいては、一種の自己哲学、アイデンティティの立脚点づくりという教育的意義の内包を期待できるのではないか。民主主義と市場経済を支持する諸国のひとつである日本^{iv}において、持続可能な経済成長のための人材育成を狙う現在の教育環境における造形教育、美術教育の意義は軽視され、その存在さえも危うい状態にある。造形教育、美術教育が経済に結びつく人材育成を直接成しえることは困難であるとしても、造形、美術だからこそ可能な創造性と人間的成長の様から、現在われわれが抱える諸々の問題に抵触できる豊かな人材育成の姿があるのではないだろうか。

iii 谷川麗『芸術をめぐる言葉』(美術出版社 2000年) p.78-80

iv OECD (経済協力開発機構) による PISA (学習到達度調査) を視野に入れた教育目標の設定など。

II 実践から

1. 試行する子どもたち

平成20年8月、東京成徳短期大学付属第二幼稚園において、筆者と杉本亜鈴氏(東京成徳短期大学常勤講師)は講師として「わくわく造形ひろばワークショップ」(参加者:5才児とその保護者の約120名)を行った。同ワークショップは例年同園の現職教員の研修も兼ねて行っており、当年の活動のひとつに、スチレン版画による制作を行った。スチレン版画はその名の通り発泡スチロールのボードを使った版画である。鉛筆やボールペン、はしペンなどでの描画や、材質の軟らかさを生かした型押し、油性インクでの描画(化学反応によってスチレンボードが溶け、凹部ができる)など、簡単な手作業においても製版が可能であることから、手軽に製版、刷りの工程を実践でき、一般的に4歳児後半ごろから取り組まれる。当日の課題は夏休み中であったこともあり「水にすむ、いきもの」とした。また実践では、刷り終えた後の付随的なあそびとして、床に池を模した場所を用意した。子ども達が刷り終えた版にクリップをとりつけ、タコ糸の先に磁石をつけ、もち手のストローでつくった釣竿で、簡単な魚釣りができるような仕掛けである。本実践は「造形活動ひとつをとっても、多くの材料や道具、環境やあそびを提示できる」というねらいをもっていたため、ワークショップが始まり、製版、刷りの工程を終えた後、早々にクリップを版にとりつけ、池に放ち、魚釣りに興じる子どもたちの行動は、予想通りの流れであった。

しかし、魚釣りのグループと別に、刷りを終えた子どもの中で刷り上がった作品に納得できず、再度、製版や刷りの工程を実践しようとする子どもたちのグループがいた。「お魚のシッポだけ黄色にしたいの。どうしたらいいの?」「(お魚を)一匹だけじゃなくて三匹描きたい」と尋ねてくる子ども、「紙

が汚れちゃうから、ここで色グリグリしちゃだめだよ^{vi}」と他の子に注意を喚起する子どもなど、自らイメージする作品を完成させるために、版や道具と格闘を繰り返しているのである。また、他の子の様子を見て「ああ、こうすればいいのか」という風に真似て学ぶ経験を子どもたち自らが行っていた。この光景は、われわれ講師の子どもたちが刷りにすぐ飽きてしまうだろう、という予想を良い意味で裏切っていた。

このように子どもたちに版画制作における間接物である「版」の物質的魅力を通した造形活動の提案をねらいとした実践は、結果的に、完成作品イメージへのこだわりによるプロセスの試行に、自主的に取り組もうとする子どもたちの姿勢を照らし出すことになった。



図1 スチレン版画制作の様子(東京成徳短期大学付属幼稚園 2008年8月)

v杉本亜鈴・成清美朝共著 論文『幼児の造形表現における素材・材料の研究—水性絵の具による絵画と版画の新たな題材展開について—』(東京成徳短期大学要報 第40号)を参照。

viここで「は制作者である子どもがローラーにインクを巻きつけた後に版にインクをのせる作業工程を「色グリグリ」と呼んでいる。インクをのせる作業のための場所と、紙を刷り上げるための場所を別でなければいけないことを、他の子どもに促している。

2. わざに触れる

平成19年12月、文化庁「文化芸術による創造のまち」支援事業として、台東区と東京藝術大学美術学部が大学と地域の連携による地域文化振興を目指す取組において、筆者は企画・運営に携わった。その中で「ものづくり土曜学校」として地域の小学生と保護者を対象に、木工・染織・鍛金・伝統木版画体験を実施した。ここでは伝統木版画体験について取り上げる。

本体験学校はアダチ伝統木版画技術保存団体の方々を特別講師としてお招きし、二日間行ったもので、主に浮世絵に使われる多色刷り技法を、彫師による彫りの実演、摺師による摺りの実演の見学から入り、予め準備していた下図を色分け、版木四枚に色別に写し、親子で協力して彫ったあと、四色刷りの木版画を完成させた。また道具、絵具によく触れ、最後に北斎の版木を実際に摺るという体験まで行った。これらを総括して同体験学校の講師をつとめた武田律子氏が「我こそは巧く摺ろう、という真剣な眼差しがとても印象的でした」^{vii}と述べているように、参加した子どもたちは、秀逸な技術や、道具、素材のありように心奪われた様子であった。

体験学校を終えて約一年が経過した今、体験学校に参加した、一人の子ども(小学校4年生A君)のその後の様子について知る機会を得た。保護者の方によると「あの体験で火がついたらしくて、いつも自宅で版画をつくっている」そうである。彼が最近道具にしているのは、消しゴムであり、彫刻刀であるらしい。実際に作品をみると、目を見張るほどの上達ぶりであった。特に凸版画の性質についてよく理解していることに驚きを覚えた。子どもの版画制作の場合、描画線を主線とみなし、削る、へこませることになるため、凹の部分が紙地の色のままになりがちであるが、凸の部分の主線にすると、色が紙に刷りとられること、凹部分の表情のみせかたなど、版づくりについて「こう版をつくれれば、こう刷れる」という高い理解度や意図が窺えた。また、構造を理解していることは元より、自ら積極的に取り組むことで、技術を体得している点も注目される。保護者の方に何が一番彼の積極的な版画制作に影響を与えたかと尋ねると「職人さんの本物のわざに触れたことであろう」とのことであった。これらは、作品を生み出す過程における、追求され受け継がれた、高い技術や精神性を子どもが垣間見ること、自発的な制作活動への促しとなったと考えられる。



図2 ものづくり土曜学校でのA君の様子(東京藝術大学 2007年12月)

vii 杉本昌裕、成清美朝、河内啓成編集『文化庁「文化芸術による創造のまち」支援事業報告書』(東京藝術大学美術教育研究室 2008年)

Ⅲ考察

1. 「つまずき」に気づく

前述から、子どもの版画制作活動において、製版と刷りというプロセスの試行が複数回行われること、培われたわざや道具、素材に触れることで自主性に富んだ制作活動が生まれることがわかる。では版画制作における子どもの活動には、どのような働きが起きているのか。まず版画制作には道具や素材を使いこなす技術が求められ、刷りという工程を踏むことで技術的な問題発見につながる点があげられる。つまり「つまずき」に自ら気づくという働きが起きている。元来子どもの造形活動における「つまずき」は重要であると考えられる^{viii}。子どもならず、われわれ人間は「つまずき」によって自ら解決する力を養う。

筆者が日本女子大学通信課程家政学科において担当している「こどもの造形 3」ではループ・ゴールドバーグ・マシン^{ix}づくりを取り入れている。受講生はより確実に興味深い動力を考え制作するが、日を追うに連れて「うまくいかない、思ったとおりにできない」というジレンマに陥り、中には悔しさから涙ぐむ受講生も現れる。ここでは道具や素材が思うように扱えないという「つまずき」が生じる。最終日の発表会では、ほぼすべてのグループが成功をおさめ、動力がイメージ通りに働いた瞬間、達成感と喜びに包まれる。ものをつくることが楽しく充実する理由のひとつは「つまずき」の経験から、よく考え、実践し、失敗を繰り返しつつも成功させようと真剣に取り組む姿勢の為である。本講義では「つまずき」にあえて気づかせ、乗り越える経験を提示している。ループ・ゴールドバーグ・マシンづくりにおける制作過程と完成作品は、版画制作活動における製版と刷りによる作品と、道具や素材と相対する必要性の点、過程と結

viii 奥村高明『「つまずき」という資源』（『教育美術』2003年9月）p.30-33

ix ループ・ゴールドバーグ・マシン(Rube Goldberg machines)はアメリカ合衆国の漫画家ループ・ゴールドバーグが発案した表現手法。普通には簡単にできることを、手の込んだからくりを多数使い、それらが次々と連鎖していく事で表現したもので、スタート地点から動力を動かし続けることでゴールにたどりつける装置のことである。

果の繋がりが強い点で類似する。人が道具や素材に向かうとき適性に沿って使いこなすことは容易なことではない。昨今、子どもの手は「不器用」になったと言われる^x中で、道具や素材と真摯に対峙することによる技術的未熟さの自己発見は、自主的に成長する機会を生むことができると考える。また、自ら施した仕業がどのような結果を生むか、という想像力の問題にも踏み込むことができるのではないだろうか。

2. 「仕上げ」の機会

技術的未熟さや素材に関する知識不足、不注意や集中力の欠如による失敗など、版画制作において「つまずき」は様々な場面で起こる。多くの「つまずき」の経験を「仕上げ」に結び付けねばならない点について版画制作活動は一見ネガティブな印象を与えるかもしれない。しかし「仕上げ」までやらねばならない性質ゆえに、版画制作は「仕上げ」までやることができるという点で有効性をもつ。主に教育現場に取り入れられている子どもの描画活動は、紙や描画材を準備し、ある程度の絵を描ききること活動終了、という一回完結型である。描画活動において、指導者の「こうしたらどう？」といった技術的な向上や更なる発展を狙った発言や態度は、子どもたちに受け入れられにくい。その理由は、どの時点で作品を完成と呼ぶのか、どの箇所がどのように直されなければならないのか、子どもにとっても、指導者にとっても判断が難しい点にある。一方、版画制作活動における「こうしたらどう？」という指導者の呼びかけは、「つまずき」に気づいた子どもに問題解決の手がかりの提唱として受け入れられやすい。また「仕上げ」に向けて同じ目標を共有することで、作品制作を充実させ、完成したときの喜びや感動を共有できる。ここには積極的に作品制作に取り組む制作者と、それを見守る援助者の姿がある。

x 丸山尚子『子どもの生きる力は手で育つ』（黎明書房 2008年）

されなければならない。子どもにおける版画制作活動の美術教育的可能性は、教育者、版画制作者が自らの制作や研究、実践においてその役割が十分に果たされることから始まるのである。

3. 「出来た」作品制作のために

このように版画制作は「仕上げ」に向けた複数性と間接性のために、刷り終えた作品を自己の目で確認することで、プロセス(自らの行為)が作品(結果)に直接結びつく様をまざまざとみせつけられる。自らの仕業が良かれ悪しかれ結果に影響するという、残酷であるとともに魅力的な「つまずき」に出会い、自らの施した製版、刷りについて振り返り、試行を繰り返す機会が与えられている。このように、版画制作には「追求」する行為を行う準備が整っているといえるのではないだろうか。「追究」の一連の行為は、自らのイメージを具現化しようという強い思いと、道具や素材への真摯な対峙による制作行為によることで「出来た」作品を目指している。

もちろん、「追求」の姿勢は版画制作においてのみに言えることではない。作品制作に携わる多くの人間が、「追究」という行為を経験し継続させている。造形や美術のもつ魅力について語られるとき、その華やかさや崇高さの影には、「追及」の綿々たる歴史と制作者の地道な姿が横たわっている。教育の場においても、版画制作活動における「つまずき」と「仕上げ」への過程は、子どもたちの「出来た」作品制作活動へ導く一助となり得ると考える。

IV 結

版画制作活動の美術教育的意義について述べられることは多くある中で、本論では「仕上げ」に向けた、製版という過程と、刷りという結果を複数回往來できる点に照準をあて、子どもの制作への自主性、わざへの憧憬、「つまずき」による試行と学びについて述べた。これらを踏まえ、制作者である子ども、援助者である指導者が「出来た」作品に出会うとき、豊かな学びがたちあがるといえるだろう。最後に、本活動における援助者たる指導者が、版画制作について十分に理解し習得しておく必然性を強調したい。版画制作が「出来る」作品のためのものであるからこそ、われわれ制作者、教育者は個々人の制作、実践について追求

論文

“多くの可能性を秘めたメディア”としての写真製版
／フォトグラヴィール

女子美術大学大学院美術科後期博士課程2年
タイダ・ヤシャレビッチ

'02 サラエボ美術大学版画領域卒業

'07 女子美術大学大学院美術専攻修士課程修了

女子美術大学大学院博士課程在籍

2007 青森国際版画トリエナーレ

2008 13th International Biennial Print Exhibition,

R.O.C

2008 Edmonton Print International

はじめに

フォトグラヴィールは、写真術と版画技法を結び付けることで、イメージ作成に無限の可能性を与える技法である。

写真イメージが版／版画メディアに移された後に、更に版そのものに版画技法による作業を加えることが出来る特性は、フォトグラヴィールのプロセスを非常に特徴的なものとし、広範囲な創造の可能性への扉を開くものともなっている。

今日、我々は生活のあらゆる分野にデジタル技術が入り込んでいる時代に生きている。

この時代性において、ある意味で特徴的な美術的表現法としてのフォトグラヴィールの真価は評価されてよいのではないかと考える。

非常に特色がありそして触覚に訴えるやり方で、フォトグラヴィール技法は作家の内なる感受性に応じて写真イメージを調節し、適合させ、再生成することが出来る条件を兼ね備えている。

そして、さらに強調したい事は、現今の新しい技術によって可能になった視覚イメージ作成プロセス(コンピュータによるデジタル画像など)が氾濫する傾向に、私たちが遅れることなく追従させるということであり、デジタル化による傾向はこの数十年来「(我々を)疎外する」とみなされて来た。

それゆえにフォトグラヴィールは、我々が既に確立したと考える基準(模範)よりさらに外側に目を向けさせ、版画メディアの目標を再認識させる可能性をもっている。

現在、非常に多様で広範囲な表現能力とイメージ処理能力、供給能力を併せ持った電子ツールの影響を受けて、美術家は(我々が)生活している時間と時代に於ける版画メディアの表現能力について、改めて考えさせられている。

新しい科学技術は作家が取りえる表現手段だけではなく、その中で作品を制作する社会的、経済的、政治的、及び文化的風潮をも変化させ、情報—絵画パターン—の創造に対する新しい取り組みを可能にした。

写真製版プロセスによって版画メディアに移行することが出来るイメージ、それはスキャンされた、複写された、プリントされた、再プリントされた、描写された、或いは再描写されたものであるが、伝

統的なやり方で描写された線や面、イメージに取って代わることが可能となる。

この様にして、版画家は版画(版画メディア)の視覚言語を強化し、創造のプロセスに於いて既に確立された範疇の更に外側を見るための技術と方法を探っている。

アーティストであり版画を専門とする私の目的は次に述べることを研究し、探究することである。

- 様々なソースから得られたイメージ、新しい科学技術によって得られたイメージのこの様な組み合わせと、伝統的な表現形式としての版画の視覚言語とをどの様にしたら結びつけることが出来るのか。

- 古いものと新しいものとが集めた状態は、いかにして意味のある新しい表現を生み出すことが出来るのか、またどの様にしてこの集合はビジュアル・アートの実践に於ける現今の傾向に対応し、かつ関係する視覚言語として結実するのか。

何故なら我々の見ることと表現することに関する姿勢は、見ることと理解することに関する新しい状況によってもたらされる結果の一つとして絶えず変化するからである。

1. グラビア印刷(フォトグラヴェール)

／写真製版

1820年代から1830年代にかけての写真の発明は、写真画像を版(凹版)に移す手段の模索から始まった。フランスのニセーフォル・ニエプスは、アスファルトの感光性を発見し、光による物質の変化を印刷のための版に利用しようと考えた。彼はそれまでトレースの道具として使われていたカメラ・オブスキュラに、アスファルトをラベンダー油で溶かし、ピューター版(鉛とすずの合金)に塗布したものを装填し撮影を試みた。光に当たった部分のアスファルトは硬化し、ラベンダー油に溶けず画像が現れた。

これが光による画像を初めて定着することに成功したとされている。

1839年にイギリスのムンゴ・ポントンにより重クロム酸塩の感光性が発見され、その研究を基に

1843年にハントが、1852年にタルボット(W.H.F. Talbot)らが追認実験を試みている。

英国の彫刻師 J.W.スワンは、カーボン印画紙つまり紙の表面に感光性材料のゼラチン・レジストを塗布したもので、カーボン印画法プロセスに改良をもたらした。それは露光の後、ゼラチン層を金属版のようなものの表面に残したままでベースの紙を剥がすことができるものであった。註1

タルボットもこのカーボン印画を応用して写真製版にいたった。しかし、このプロセスがより広く使われるようになったのは、1860年代前半以降になってからである。

一方、タルボットはフォト・エングレービングのための材料と技法の探求に没頭した。彼は間もなく連続階調画像をハーフトーン画像、即ち様々な大きさの一連のドット群、に変換する機能を持つハーフトーン・スクリーンを発見した。

今日我々が用いているフォトグラヴェールのプロセスは1879年にカール・クリッチュ(Karl Klitsch)によって発明されたものである。彼はアスファルトの粉末を銅板面に撒布・定着し、次に感光性を持たせたカーボン印画紙を貼り付け、温水で現像し、腐蝕を行うことで製版した。

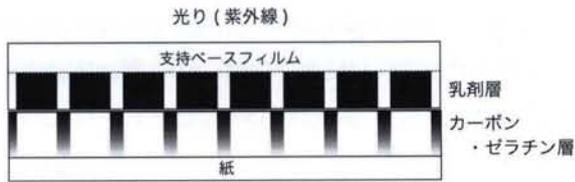
このプロセスは Talbot-Klitsch のグラビア印刷プロセスとして知られているが、ベルの回転凹版布用印刷機、タルボットのハーフトーンスクリーン・プロセスとスワンのカーボン印画紙を組み合わせることによって、最初のグラビア印刷機を開発している。

彫版技術の進歩により、グラビア印刷は連続階調効果をもつ印刷画像を作成することができる高品質の印刷工程となった。

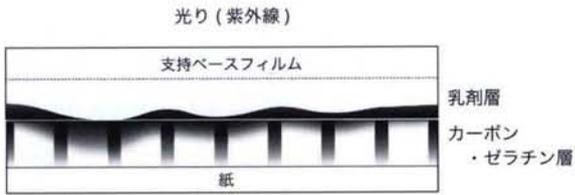
写真製版技術は拡散・腐蝕法を用いる伝統的な凹版印刷に基づいて開発された。この方法は、陽画像が露光されるカーボン印画紙を利用する。

従来のコンベンショナル・グラビアは、画像エリアを構成するグラビア・セルが同じサイズであり、総べてのセルの壁の厚みが一樣に保たれるグラビア・腐蝕法を意味する。セルの深さに従って、印刷濃度の変化が画像を決定する。

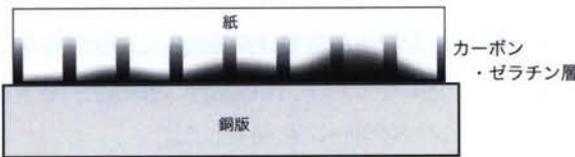
1. グラビア・スクリーンの露光



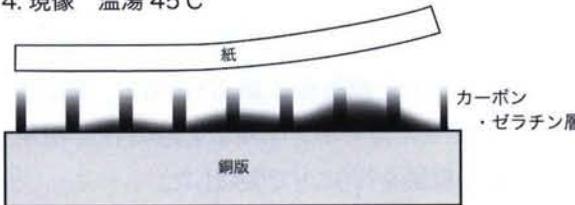
2. 陽画フィルム (画像) の露光



3. 銅版へカーボン印画紙を張り込む



4. 現像 温湯 45°C



5. 腐蝕 43-40 ポーメ



6. 腐蝕 40-38 ポーメ



7. 腐蝕 38・37-36 ポーメ



図1 コンベンショナルグラビア

セルを形成するグラビア・スクリーンと連続階調のポジティブ・イメージ(陽画像)が露光されたカーボン印画紙を、グラビア・シリンダー(鉄製のシリンダーに銅メッキをほどこす)に貼り込み、現像した後、イメージはシリンダーの表面に化学的に腐蝕され、それは高品質のイメージを作り出す。(図1)

この写真製版は Woodburytype 以外に連続階調イメージを得ることができる唯一の凹版の技術である。註2

それは、フォト・エッチングと区別され、その防蝕剤は、腐蝕に対して完全に防護されている小さな領域と腐蝕に完全に曝される領域とにより構成されている。連続階調画像が得られるプロセスではないので、なめらかな中間階調を持つ領域はない。

グラビア印刷画像の豊かな深さと細やかな調子は、他のどの写真凹版製版法とも比較にならないものである。

現在まで、その発明以来、グラビア印刷のプロセスは大きく変わることはなく、新技術の利点を生かして注目に値する改良がなされてきた。

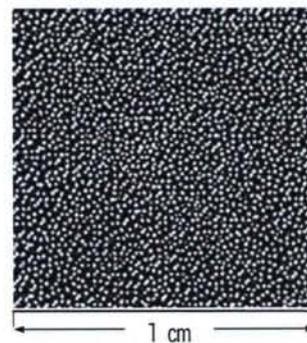


図2 松脂・アクワチント

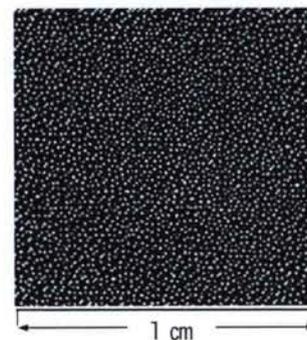


図3 アスファルト・アクワチント

II. アクワチント・フォトグラヴェール (撒粉グラビア)技法概要

銅板の事前処理を行う手順はアクワチントの版画技法と同一であるため、初期のフォトグラヴェールは時々フォト・アクワチント(撒粉グラビア)と呼ばれていた。版を完全洗浄・研磨した後、酸に対する防蝕材である松脂またはアスファルトなどを版の表面に振りかけ、熱して定着する。アクワチントは版面のおよそ50%をそのまま残す。

(図2・図3)

銅板の準備と並行して画像も準備する。

透過陽画フィルム(ポジティブの透過フィルム)

(図4)は、反転した陰画面像か、もしくは陰画の反転コピーでできている。それは原寸大でなければならぬ。

次の段階は、カーボン印画紙と呼ばれるゼラチンを厚く塗布した紙に、陽画を焼き付ける。このティッシュは、あらかじめ重クロム酸カリウム溶液に浸した後で乾燥して感光性を持たせたものである。カーボン印画紙が陽画フィルムを通して紫外線を浴びると、ゼラチンの融解温度が変化する。光を浴びた印画紙の部分は「硬化して」、より高い融解温度となり、露光されなかった部分は同じ状態のままである。

次の段階は、画像を版に転写することである。

印画紙は冷水の中で膨潤され、プレートに密着される。私は、印画紙が乾く速度を上げるためのエタノール(アルコール類)を使わない、いわゆる「湿式」プロセスで作業している。この「湿式」プロセスは、版面に印画紙を移すのに約2時間を要する。

プレートとカーボン印画紙にスキージし、吸収性の高い紙の間に強い圧力をかける。

この紙は、カーボン印画紙から水を吸い取り、同時に加えた圧力により印画紙は、銅版の表面全面に適度に定着する。カーボン印画紙の湿気が無くなったあと、お湯をはったトレイにプレートを入れる。水温は、45℃を超えてはいけない。お湯がカーボン印画紙を軟化し、その後、ゼラチンが溶け始めてから慎重にベースの紙を剥がす。(図5)手の掌でやさしくプレート面をこすり、



図4 原稿

陽画フィルム(ポジティブフィルム)



図5 現像

画像を焼き付けたカーボン印画紙を銅版に貼り込み温湯で現像する
未露光のゼラチンが溶け始めたら裏の紙を剥がす



図6 現像を終えた銅版

露光された部分のゼラチンが銅版の表面に陰画の状態に残る
このゼラチンは防蝕剤のゼラチン・レジストとなる



図7 腐蝕 38 ボーメでの腐蝕

高い濃度の腐蝕液は水の含有が少ないため

薄いレジストの部分が腐蝕される

水の含有が多い腐蝕液へと順次移して腐蝕を進める

ゼラチン・レジストの厚みによりどの濃さの腐蝕液

で腐蝕が始まるかが決まる

38 ボーメか 37 ボーメでほぼ全ての画像が現れた

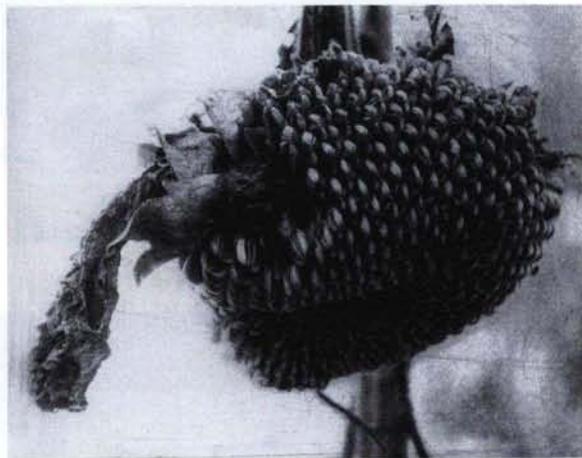


図8 刷り上がり

写真原稿の 70 から 80%の再現力となる

アクワチントの種類や使ったスクリーンの種類が

画像のマチエールを決定する

溶け去る(未露光部分)ゼラチンを洗い去る。

残ったゼラチン層は、防蝕剤の働きをする。(図6)

「湿式」プロセスでは、防蝕剤が乾燥するのに一日を要し、次の段階の腐蝕に進む。

腐蝕には様々な濃度の塩化鉄溶液を用意するが、まず希釈度が比較的低い(高ボーメの)溶液からスタートし、徐々により希釈度の高い(低ボーメの)溶液を使用して腐蝕する。版が塩化鉄溶液に浸されると、腐蝕剤の水はゼラチンを膨潤し、腐蝕液を吸収する。高ボーメの溶液は、含む水の量が少ないので、最初は腐蝕液の作用は遅い。

ボーメが低いほど水の割合が多いので、ゼラチンは腐蝕液をより速く吸収し作用の割合は高くなる。

このように、版は黒い部分とシャドウ部が、次に中間諧調の部分、さらにハイライトまで順々に腐蝕される。(図7)

腐蝕が完成した後に、酸と塩を混ぜたものや醬油を使い完全に版を洗浄し、次の段階・印刷に取り掛かる。版は、全ての凹版印刷と同じやり方でエッチングプレスを用い印刷される。

私はシャルボネール社製#55985 ブラックインクと東洋凹版インク(グラビア用)を等量か 2 対 1 で混ぜ合わせて使用している。

インクはプレートに詰められ、通常の刷り同様、版の表面を紗(モスリン)でやさしく拭き、最後にハイライトを出すために、手の平を使い滑らかにやさしくこする。プレートを過度に拭かないように細心の注意を払わなければならない。

印刷用紙は、適切に処理して準備しておくことが重要である。用紙は、相当な時間水につけておかなければならないが、この時間は用紙のタイプによって異なる。

私は、厚手の雁皮紙を用いることが多い。厚手の雁皮紙や薄い和紙を使う時には、試し刷りに使う紙を湿し、その間に挟み湿り気移ってから、版上に置き、試しの紙をさらに当てプレス機を通す。

版は、プレスを通り、ローラーは紙をインクの溜まった凹みに押し込み、印刷された画像を形成する。(図8)

III. コンベンショナル・グラビア

コンベンショナル・グラビアとは現在工業的なグラビア印刷に使われる方法である。

どちらの方法でもよいが、私は常に陽画像の前にグラビア・スクリーン(IV項を参照)を露光する。カーボン印画紙の全面をスクリーンで覆う事が重要である。

スクリーンの露光は、陽画像の露光時間の10~20%を変えることができる。スクリーン露光のために選ばれるパーセンテージは、スクリーンの密度に関係する。「スクリーンの密度が50%が適切とするなら、スクリーンの露光は同かわずかに陽画像の露光以上(100~110%)でなければならない。

細かい線できている手描き原稿などは、わずかに100%未満のスクリーン露光で、最も効果を発揮する。

非常に長いスクリーンの露光は、ゼラチンの過度の硬化とスクリーン・パターンを際立たせレジストをいたずらに厚くする事をまねく。

この表面の硬化は、版の上で印画紙の適度な粘着力に影響を及ぼすことになる。それは腐蝕を遅らせ、イメージの調子の幅または品質に影響を及ぼすであろう。異常に拡散する(すなわち、あまりに紫外線灯に近い位置での)光でスクリーンの露光をするならば、この状態が引き起こされることもありえる。

スクリーンの露光は、画像のハイライト部に比べ、スクリーン・パターンがより確立されるよう十分に長くなければならない。(註3-P63)

スクリーンの露光があまりに短いならば、レジストのスクリーン・パターンはより細くなってしまい、シャドウの部分が全ての腐蝕が終わる前に崩れてしまうこともある。

陽画像を露光するとき、陽画フィルムとカーボン印画紙を確実に密着しなければならない。陽画像の膜面は、印画紙のゼラチン面と合わせたほうが好ましい。

「スクリーンと画像の密度と状態に従い、スクリーンの露光は、陽画像の露光時間から計算して、80%から130%の間で変えることができる。」

(註3-p.38)

私の場合、基準としてスクリーンを3分30秒、主の陽画像を4分露光しているが、原稿の状態それぞれの時間を変化することもある。(光源-高圧水銀灯又はメタル・ハライドランプ、距離1m程度)



図9
illustratorによる
グラビア・スクリーン

1mmを3等分
白線0.015ポイント程度
イメージ・セッターで出力



図10
photoshopによる
アควアチント
・スクリーン

モノクロ2階調
誤差拡散法-ディザ
による
イメージ・セッターで出力

IV. デジタル・アควアチント・スクリーンおよびデジタル陽画の作成

前述のように、豊かな「アควアチント・ベース」を得るためのもう一つのオプションは、アクアチント・スクリーンを使用することである。

それは微細なアクアチントのランダム・ドットを模したもので、Adobe Photoshop または Adobe Illustrator などの画像作成ソフト・ウェアを使って、デジタル・スクリーンとデジタル陽画を作成することができる。

私を引き付けたのは(このような手法を用いれば)望ましい濃度と形を持つドットと階調をもつ私独自のスクリーン・パターンを作り出せる可能性があることであった。

古典的・伝統的なアクアチント・フォトグラヴェールが画像複製の理想的な標準であることは分かっているが、デジタル・スクリーンとデジタル陽画を使って実験を行う機会を得て、版画制作一般に対して創造的な姿勢で取り組むという新しい分野が開けた。

コンピュータのスクリーンはキャンバスとなり、推論的な(減法的な)美術形式としての版画は、望みの物はどんなものでもたやすく形成し、再形成し、調整し、あるいは変形することが出来る(一層重要なそして)革新的な媒体に変異することとなった。

ベクトル・ベースのグラフィック・アプリケーション(画像処理プログラム)である Adobe Illustrator を使用すると、大規模な凹形のセルのグリッド(交差した線による升状の)を作成できるが、これは商業ベースのグラビア印刷で使用されるグラビア・スクリーンのパターンを模倣したものである。(図9)

Photoshop はピクセル・ベースのグラフィック・アプリケーションであるが、これを使用すると、グラビア・スクリーンに類似したアクワチント・スクリーンを作成できる。これは銅版のアクワチントのテクスチャを模倣したものである。

一般的に使われる約 350 dpi のグレイン・テクスチャ以外に、Photoshop アプリケーションが提供する、例えばノイズのような、フィルタを適用すると、画像に特徴を与えるのに役立つ、独特の材質感を持つオリジナルなスクリーン・パターンを創造することができる。

- アクワチント・スクリーンを作製するプロセスは、いくつかの段階に分けることができる。

Photoshop でグレースケール・モードで新規のファイルを作成する。ファイルのサイズを確認し、色調補正のトーン・カーブで任意の濃さ(黒さ)に変更する。

モードのモノクロ 2 階調の誤差拡散法(デイザ)で、アクワチントを模したファイルとなる。

パターンがデジタル・ファイルとして作製されたあと、それはイメージ・セッター(高解像度レーザー出力装置-Computer to Film)を通して印刷する。

イメージ・セッターは、高解像度大判コンピュータ出力装置である。それはレーザーでフィルムを露光する。一旦フィルムか印画紙が現像されると、高品質のイメージが現れる。

それはデジタル・テキストまたは画像ファイルのようなラスターイメージ(走査画像)処理によって発生するビットマップ・データを受けとって、写真

フィルムまたはプロマイド紙どちらかにそれを書き出す。それは、高解像度のハーフトーンとその他の白黒の画像を出力できる。

イメージ・セッターの解像力は、1200 から 4800dpi の間となっている。フィルムはハロゲン化銀で覆われているプラスチックフィルムで、通常の白黒の写真フィルムと非常に類似している。(ハロゲン化銀は、写真フィルム及びペーパーで使われる化学物質である)。

私は、最高の結果を黒 80%のスクリーンを使った制作で見出した。印刷された画像の表情は有機的に見え、アスファルト撒粉グラビアの表面に似ている。(図10)

黒 70%のスクリーンはシャドウ部が浅くコントラスト値の低いイメージを与える傾向があるが、しかし、それにもかかわらず特定の陽画像と組み合わせれば、面白い結果を導き出せた。

V. 実験の結果-方法について

私の実験により以下の結果が得られた。

私は、松脂とアスファルトの製版と同時に、別々のアクワチント・スクリーンで露光した銅版でも実験を行った。(図11)

貼り付けたカーボン印画紙は、2,7%の重クロム酸カリウムに着けて感光性を与えてあった。

すべての版は、ほぼ同じ条件下(気温は 17°C ~20°Cの間で変化した)で腐蝕した。

最初は 43 ボーメの腐蝕液を使い、最後に 37 ボーメ、ときには 36 ボーメの液を使用した。

腐蝕時間は、レジスト(防蝕膜)のタイプによって、50~90 分までの間、腐蝕液に浸した。

私はアスファルトの撒粉グラビアと黒 80%の手製アクワチント・スクリーンにより最高の結果が得られる事が分かった。しかし別のレジストを使用しても非常に良好で興味ある結果が得られた。

カーボン印画紙に陽画像だけを焼き込んで製版すると、黒い(又は暗い)部分はディープエッチングの状態となる。(図12)

松脂とアスファルト・アクワチントでは、43 ボーメの腐蝕液で 5 分後に腐蝕の反応が始まり、シャドウ部のディティールは 40 ボーメで現れ、38 ボー

メの腐蝕液でハイライトのディテールが現れ始め、38 ボーメの腐蝕液または条件によっては37 ボーメの腐蝕液で完了した。

腐蝕時間は、50～60 分の間となる。

(図 13・図 14)

アクワチント・スクリーンの場合、カーボン印画紙がより長く露光された結果硬化しており、反応は少し遅れ、41 ボーメの腐蝕液でおよそ 12 分後に腐蝕開始となり、腐食はゆるやかに進行し、シャドウのディテールは 39 および 38 ボーメの溶液で現れ、ハイライトのディテールは 37 ボーメ(レジストの状態により 38 ボーメで現れ始めることもある)の溶液中で現れ始めた。

アクワチント・スクリーンでのフォトグラヴェールは、露光時間が長いため、低いボーメの腐蝕液が必要になる。(図 15)

腐蝕液の濃度と各方法にみる画像の濃さ(腐蝕度合い)の関係

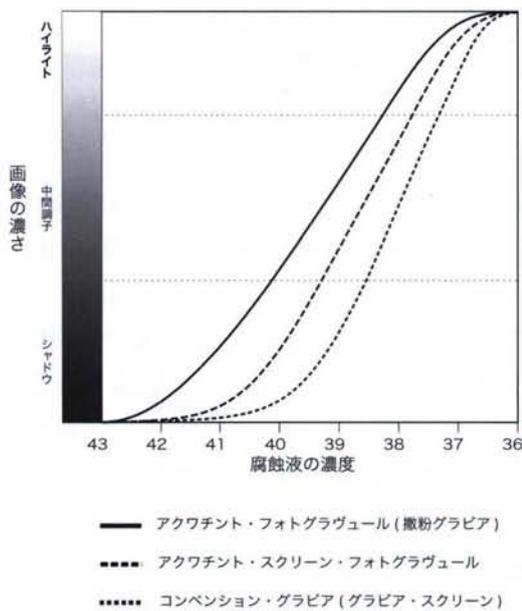


図 12
アクワチントまたはスクリーン無し
写真画像、連続譜調陽画フィルムだけを露光
黒い部分にインクの引っかかりがない



図 13
アスファルト
・アクワチント
アスファルトによる撒粉グラビア



図 14
松脂・アクワチント
松脂による撒粉グラビア



図 15
アクワチント
・スクリーン
photoshop による手作りのアクワチント・スクリーン



図 16
グラビア・スクリーン
illustrator による手作りのグラビア・スクリーン
・スクリーン
1mm を 3 分割した白線によるグリッド(升目)

コンベンショナル・グラビア(グラビア・スクリーン使用)はさらにきびしくなり、一層長い腐蝕時間が必要となる。

41 ボーメの溶液から始めることは出来るが、すぐに 40 ボーメの溶液に切り替えなければならない。シャドウ部のディティールは、39 または 38 ボーメの腐蝕液で現れる。たまに、腐蝕が始まらない場合、カーボンレジストを柔らかくするために(39 または 38 ボーメのような)低いボーメの腐蝕液で始めることを勧める。腐蝕がスタートした後で、高いボーメ(40 ボーメ)の腐蝕液に版を移し変え、腐蝕を続行する。

スクリーンによるグラビア・レジストは、より長い腐蝕を要し、完全なエッチングに通常 60 分~90 分かかり、気温や液温に影響されやすい。

ハイライト部は 37 ボーメの腐蝕液で現れ始め、通常腐蝕時間の 40-50 分後に 36 ボーメの腐蝕液でそのピークにとどく。(図 16)

VI. 実験の結果—素材について

私が行った様々な実験で、代わりの素材を使用した。また「伝統的な」技法を単純化して、種々の実践をフォトグラブジュール技法に応用できるように整えた上で、それを実践してみた。

この様な考えのもとで、この非常に創造的な美術家を刺激するこの技法の表現を拡張し、私自身の美術言語の展開を試みた。

私は、手を加えると創造的で特徴的な美術作品として組み立てることができる大判のデジタルの陽画像と手描き原稿、即ち原寸透過原稿を用いて作品を制作してきた。

この技法は写真画像の正確な複製に代わる多くの方法を私に示唆し、私のこの方法による創作の試みに限りない可能性を開いた。

ひとたびこの様な画像が銅版の表面に移されると、腐蝕された銅版に他の凹版技法を用いることによって別の作品にすることが可能となる。

画像補正

デジタル・写真陽画像(デジタル・ファイルのデータから作成した画像)を作るにあたり、陰画や紙焼き写真をスキャンした画像は、レベル値とトーン・カーブおよびコントラスト値を調整することによってこの技法に適合するように変えることが出来る。註 3

手描き原稿

手描き画像からポジティブを作成すること、即ちダイレクト・ポジティブ、は私のもう一つの関心事であった。

私は水彩画のようにツーシェ(黒インク)を使った絵を使うことを嗜好する。私はこの様な絵を陽画フィルムと重ね合わせて作品を作る。(ツーシェ以外に透明用紙に使える描画材料、例えば鉛筆、クレヨン、木炭、水彩絵の具、マーカー等、どんなものでも使用することが出来る。)

二つの別々に作られた画像をこの様に組み合わせることによって、この創造的な試みに於いて無限の可能性が開かれ、私は、フォト・グラブジュール媒体の持つ創造の可能性について、またデジタル技術の応用により強化された、この媒体の持つ表現能力について再考させられた。(図 19)

手描き透過原稿を露光するとき、画像の支持体(フィルム)がゼラチンと接するように裏返すことも面白い。その場合、ハード・エッジの線やスクラッチに於いて微妙な鮮明度の低下が起きる。この少し曖昧になる効果も、一つの表情を作り出す。

鉛筆画を移し、白い背景の中で濃淡のない濃い黒線を得たい場合、白い背景に十分な皮膜力が備わるように長い露光時間を確保するべきである。

線に至る迅速な浸透を促進するため、最初に中間のボーメ度の腐蝕液から始め、さらに線が十分に腐蝕されるように高いボーメ度の液で腐蝕を続けなければならない。

腐蝕を終える段階では、ボーメ度の低い液に銅版を入れて、ごく短時間ハイライトの部分が腐蝕されないように注意して見守る。

複数のフィルムによる濃度補正

大判インクジェット・プリンタ (Canon Image PROGRAF) でプリントされたデジタル陽画フィルムは、十分に詳細なものであるが、専門のグラフィック・フィルム (写真フィルム) と比較すると、シャドウや暗部ではドットの密度が十分ではない。従って、より良い結果を得るため、私は連続諧調を持つ陽画像を同じ画像のハーフトーンの陽画 (薄い陽画原稿) と重ね合わせて使用した。

カーボン印画紙と感光液の濃度の関係

重クロム酸カリウムはフォトグラフィにおける標準的な感光剤である。その濃度によって画像のコントラストが変わる。

私が使用している Autotype G35 カーボン印画紙の推奨濃度は 3% であるが、日本は気象条件が (英国と) 異なるので (濃度を変えて試行したところ)、正常なコントラストを得るためには 2.7% が最適であることが分かった。濃度を濃くすると、感光度は高くなるが画像は軟調となる。

撒粉グラフィアの留意点

伝統的なフォトグラヴィール技法では、アスファルト或いは松脂の粉末を (銅版面に) つかって凹みと必要な地を作る。

アスファルトと松脂のアクワチントの機能は、商業用のグラフィック印刷で使用されるアクワチント・スクリーンやランダムパターン・ハード・ドット・スクリーン (通称グラフィック・スクリーン) と同じである。

アスファルトと松脂は、シャドウと濃い諧調の部分において、十分な濃度を持つ画像を得るために必要な、ひと組のドット・パターン (凹み及び必要な地から成るグリッド (升)) を作り出す。

アスファルトのアクワチントは、最も微細な調子がえられ、非常に細かく豊かなテクスチャーを持っている。

その反面、欠点は銅版の表面上にあるアスファルト粒子の層によってゼラチンが銅板に張り付くのが妨げられることである。この欠点は松脂の場合、その粒子がアスファルトの粒子よりも大きいためさらに著しい。

松脂の粉末を使用する場合、もう一つの障害は

この粒子がエタノール (アルコール類) に溶けるといことである。「乾式」フォトグラヴィール技法をつかって、銅版上に露光済みのカーボン印画紙を付着するときには、この事を念頭に置いておかなければならない。

この乾式技法では銅版とカーボン印画紙を蒸留水とエタノールの溶液中に浸すことになるが、松脂のアクワチントについては (の場合には) 銅版処理のどの時点においても、アルコールは松脂を溶かすので使用してはならない。

これに対処する方法は、カーボン・レジスト (防蝕膜) を貼付けた後、銅版に松脂を撒布することである。松脂の融解点はアスファルト粒子のそれよりも低い。従って松脂を溶かすのに必要な温度では、温度を注意深く制御しつつホットプレートで加熱するなら、カーボン・レジストを損なうことはない。熱がレジストをさらに乾燥できるように、レジストが完全に乾燥しないうちに銅版に撒布することが推奨される。はだか火で加熱することは避けた方がよい。

いずれにせよ、私はこのタイプのフォトグラヴィールには「湿式」法を採用されるよう強く勧める。この方法はアルコールを使用しないし、作業するのがとても簡単でかつ便利である。

もし松脂とアスファルトの両方を使用することを考えるなら、心に留めておかなければならない重要なことの一つは、別々のダスト・ボックス (アクワチント・ボックス) を使用するべきだということである。

アスファルトと松脂は異なる融解温度および一緒に組み合わせることが出来ないその他の属性を持つ。

Blaney によれば両方の防蝕剤を次々に組み合わせる場合、アスファルトを撒粉し、途中まで熱し、松脂を撒粉し、次に両者を一緒に溶かすことは可能であり、美しいグレイン・パターンを作ると想定される。

準備された銅版は、腐蝕する前に一晩そのままの状態にしておかなければならない。

標準的な松脂のアクワチントは、200+ lines/inch (#200 線) のスクリーンとほぼ等しい凹みと地を作り出す。

アスファルト・アクワチントは 300+ lines/inch (#300

線)のスクリーンと等しいと言える。

大変微細なこの表面は細部の表現には大変有利であるが、腐蝕が長くなると粒子が崩れ間違った凹みを作る危険性もあるので、注意を要する。

アスファルトを使い、適度な腐蝕により細かな細部とよりなだらかな諧調を保持することもまた可能である。

VII. 結論

アナログとデジタルの二分法は、複製についての現代の評価の最も重要な特色のひとつである。(註3-5)

William J. Mitchell が述べているように、記録され、「ペイントされ」、電子的に合成されたピクセル値は、切れ目なく結合する事ができるので、デジタルの画像は、絵画と写真、および手描きの絵とメカニカルな絵との慣用的な区別を曖昧なものにしている。

デジタル画像は、スキャンされた写真であり、コンピュータで合成された陰影のある遠近画とも言え、電子的な絵画とも考えられるものであり、滑らかに融合されて人の目には一体感のある統一体に見えるものになっている。

デジタル・イメージングは、画像処理ソフトウェアと呼ばれるコンピュータ・プログラムを適用して得られる一種の電子的な絵画とみなす事ができる。

(図17・図18)

このような意味で、デジタル・イメージングは、一層新鮮で現代的な、かつ意味のあるコンセプトを含有できるやり方で、古い伝統を受け継ぎ、同時に再定義するものである。



図17 “L' autre Monde II”

フォトグラビュール、雁皮刷り 87x120cm

電子顕微鏡によるデジタル画像(右側)と実物を撮影した写真による組み合わせ。



図18 “L' autre MondeIV”

フォトグラビュール、雁皮刷り 87x120cm

上と同じ。



図19 “One Brief Moment”

フォトグラビュール、雁皮刷り 120x85cm

デジタル画像と手描きのポジティブフィルムを重ね合わせた原稿

註1 <http://printwiki.org/Gravure>

註2 英国人 Walter Bentley Woodbury が 1864 年に特許を得て、1866 年から 1900 年頃までの間に使用されていた印画法で、カーボン印画を露光しガラス板に張り込み、お湯で現像した後に乾燥し、鉛の板をプレスして印刷用凹版を製作する方法である。

註3 <http://printwiki.org/Color>

1) イメージングでは、濃度は特定の表面が吸収する光の量を定量的に表すための尺度である。

印刷された複製では、濃度はある画像の色合いの深さがどの程度再現されているかを表す尺度になっている。濃度の測定は、複製画の色を色ごとにグレースケールとして評価できる濃度計と種々のフィルターを使って、各色について行うことが出来る。

2) コントラストという用語は、ある画像におけるトーンの分布を表わすのに適用される。

例えば、大部分がシャドウとハイライトであり中間トーンのディテールが殆どない画像はコントラスト値が高く、中間トーンを持つディテールが大部分を占める画像はコントラスト値が低いと考えられる。

3) 色の再現において、トーンのグラデーションは重要な課題である。

それは、その画像のトーンの範囲が(使用する)印刷プロセスに対して最適化されていることを保証する。

印刷プロセスによっては、その画像のハイライト領域に対応するハーフトーンのドットが失われるかもしれない。

従って、トーンのグラデーションが最適化されることを保つため、元の画像をスキャンする前に、最も明るいハイライトを、その印刷プロセスが再現できる最小のハーフトーン・ドットにマッピングする必要がある。

Photoshop のような画像処理プログラムを使用すると、中間トーンを望む通りに調整することが出来る。

4) 解像度

コンピュータ・スクリーン上のデジタル画像は、そのモニターの最高の解像度で表示されている。

スクリーンの解像度は、単位長さ当たりのピクセル数

によって決まる。

Macintosh のスクリーンでは、このピクセル数は、高画質の出力に必要な最低の解像度よりずっと低い 1 インチ当たり 72 ドットである。その上、画像の解像度は、その画像をスキャンした装置の解像度より高くはならないが、スキャニング装置の解像度は 300 dpi から 3,000 dpi の範囲にある。

しかしながら、最終的に得られる画像の解像度は、その画像を描く出力装置の能力に左右される。1 インチ当たりのドット数が多いほど、解像度が高く、画像がスムーズでシャープになる。

レーザープリンタは、600 dpi の解像度で印刷できるが、この解像度はハーフトーン・スクリーンには不十分である。

イメージ・セッターを使用すると、3,000 dpi 以上の解像度を持つ高画質の画像やスクリーンが得られる。

5) アナログ・データという用語は本来、連続的な波動、例えば音、光、あるいは電気信号等に適用される。デジタルという用語は、個別的な値を持つビットとして存在するなどの様な情報にも適用される。

バイトとして纏められるビット、1 と 0、で成り立っている。各バイトは 8 個のビットで成り立っている(例えば「01000101」)。

デジタル信号は、元のアナログ波の輪郭を出来る限り厳密に(正確に)記述するための非常に小さな「ステップ」で構成されている。アナログ信号をデジタル信号に変換するために、コンピュータがこのステップを収集する頻度、即ちサンプリング・レート、は、人間の知覚が認知できるレートよりも大きくなければならない。

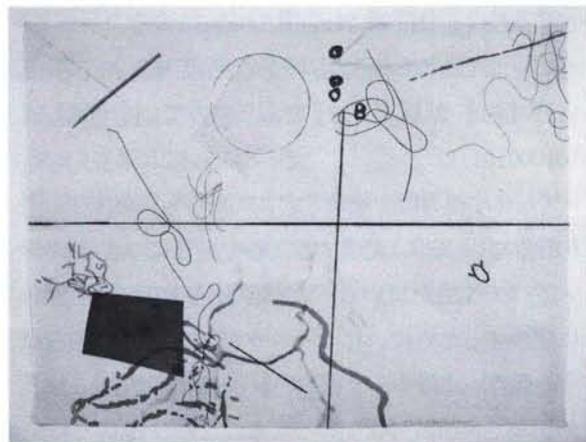
黒と白の間を区分けするステップの数が大きいほど、グレー・スケールの遷移がスムーズに見える。殆どのデジタル・システムでは、256 のグレー・レベルに区分けしているが、この様な密なレベル数は、研究によれば殆どの人間が(レベルの違いを)認識できるレベル数よりも幾分多い。

研究報告

意図する無意図

——版画における、いない・いない・ばあ

浅井 ゆき



《図1》John Cage
Dereau #37
47×62cm 1982
滋賀県立近代美術館蔵

愛知県立芸術大学大学院美術研究科
油画専攻卒業

——On the surface

初めてのシアトルで、友人がマーケットにある小さな水族館へ連れて行ってくれたことがありました。しかしそこにはただ水の入った箱があるだけじゃないかと思いつつも眺めていると、水槽の底にいたひとつの貝が、呼吸をするために水面へと昇っていったわけです。そして呼吸を終え、再び底へ沈んで落ち着こうとしたとき、その場にいたほかの貝との調和を乱すことになり、つぎつぎと貝たちが水面へと昇っていったのです。

——Kathan Brown. *JOHN CAGE VISUAL ART:
To SOBER and QUIET the MIND*
Original text: Cage, John. I V.
Harvard University Press, Boston, 1990
(引用者訳)

これはジョン・ケージ(1912-1992)が、1988年ハーバード大学で行ったレクチャーにおいて、1980年から1982年にかけて制作された*On the surface*という作品が生まれるきっかけとなった出来事を例に、自身の音楽とビジュアル作品との関連について語ったときのものである。この一連の作品は一見シンプルだが、実は複雑な制作過程を経て作られている。スクラップとなったさまざまな形の銅版の切れ端を順番にプレスしていった複数のエンボスによる作品であるが、そのプレスする位置は、ひとつひとつチャンス・オペレーション*1で決められ、場合によっては法則に従い、銅版をさらに小さくカットしプレスされた。そこには浮遊しながら重なりあう銅版の形と、それらが成す水平線が浮き上がって見えるだけで具体的なイメージはなにも表されていない。しかしそこにはひとつの貝が起こした運動による小さなノイズとゆがみが、つぎつぎと混乱を引き起こしていくさま、というケージが水族館で見たまわめて具体的なイメージがある。それはどこかで見たようなデジャヴ的な感覚を起こさせるし、たとえこのイメージを知らなくても、エンボスで表された水平線の下で対流しながらうごめく時間と空間を、静止ではなく変化を見ている者に感じさせる。投じた石によって水面の波紋が広がるように、このシリーズは2種類36作品制作された。

彼はまた、これと同じ方法でオーケストラの小品を作曲している。ケージはさらにこう続けている。

…(On the surfaceと同じ方法でオーケストラ小品を作っていたとき) エッチングは紙の表面が重要で、そこから下へ向かうことに面白みがあるのに対して、音楽でのそれは上下ではなく、左右の動きであることに気がついたのです。(Kathan Brown JOHN CAGE VISUAL ART: To SOBER and QUIET the MIND 引用者訳)

つまり、版画において紙の表面から下へ向かうことはプレスされること(垂直)であり、音楽においての左右とは記譜法*2(水平)である。ケージにとってこの発見は、その後の版画、そして音楽におけるチャンス・オペレーションの方向性とその意味さえも変更しなければならぬほどのものであったという。ケージが水槽の底と水面を行き交う貝の上下運動を五線譜のあいだで上下する音符と見立て、プレスするという下向きの垂直と、横に走る五線譜から紙と版という水平に気付いたのだとしたらケージから影響を受けたという、井田照一は、違う経験から版画の垂直と水平の関係に気づき語っていることは興味深い。

…それは、その石が机の上でペーパーウェイトとして放置されていたのを物探しの為に偶然にも取り上げた時であった。…(中略)…取り上げた石の下にある紙片に石の落下する痕跡をみつけた。…(中略)…すなわち、版画の基本は垂直と水平の間に生まれる事実であるということ、重力・落下とそれを受ける水平のレベルとの出会いの狭間に精神体が創生することにある。そのとき、重力の落下の方向は死であり、それを阻止するのは生きる意識のレベルであり、生命の証しが精神体として不滅の位置にとどまるのはその狭間に創られることであるのを知った幸せを感じた。(井田照一「偶然的出会いと消滅」21世紀版画 1992年11月号)

ジョン・ケージは1978年から亡くなるまでの15年間、クラウン・ポイント・プレス(アメリカ、サンフランシスコ)において、27シリーズ、計667作品の版画を制作し、版画(ここでは版画と限定した)について考え思いついていたことは、イメージの位置、向き、長さ、色の掛け合わせ、腐食の時間にいたる全ての事柄の決定に亘り、気が遠くなるほどチャンス・オペレーションを繰り返して、個人の作品にとって重要と思われる決定を他に委ねたこと、そしてその方法の

難解さだけが際立ったことで表面的には突飛で異端と呼ばれたことかもしれないが、その本質は単純に井田が言うような版画の基本であるように思われる。以下の引用からもうかがえるように、版画の技法を利用して、偶然によって出会ったものが、それらとそのあいだにあるもの(音楽で言われているところでは音符と音符のあいだにある沈黙、つまりノイズ)とが混在し、あるべきところにあるべき姿で存在するという、自然が調和を保ち営む姿として意図的に見せていただけのことではないだろうか。ケージのおかげで今日のパフォーマンスをなんの違和感も持たずに見られるようになった現代だからこそ、そう思えるだけかもしれないということに多少注意が必要であるが、しかしその証拠に彼の作品は、どれもその方法の複雑さとは対照的にどこか詩的でシンプルな美しさを漂わせている。

ここでは、ジョン・ケージの版画を通し、意図された偶然性についてわずかながら考案したい。

…音楽を書く目的はなんだろうか?もちろん、人が扱っているのは目的ではなく、音である。あるいは、答は逆説的な形をとらざるをえない。つまり、意図的な無目的性、または目的のない遊戯。この遊戯はしかし、生を肯定するものである——混沌から秩序を引出したり、想像行為の改善を促そうとしたりするのではなく、われわれが生きている生そのものに目を開かせるための手段である。人が自らの精神や欲望をその進路から取り除き、それがひとりではたらくにまかせれば、生はたいへんすばらしいものとなる。(ジョン・ケージ『サイレンス』)

版画は意図しなくても必然的にそこに時間と空間、そしてノイズが含まれてしまう表現方法である。ケージは、西洋においては時間と空間は切り離されたものだが、日本にはそれらを結合させた“間”という考えがあると指摘する*3。「間を置く」、「間に合う」というように、物のあいだという意味から長さ、部屋の単位、芝居におけるリズム感、台詞の合間の無言の時間、そして頃合い、機会にいたるまで“間”という言葉はわれわれの生活に大変幅広く浸透している*4。

紙と版が重なり、インクが紙にしみ込んでいく。そのあいだにはぬぐい去れない“間”が存在する。版を重ねれば、一版目と二版目、そして三版目のインクのあいだ、それらと紙とのあいだにはさらなる間

が生まれる。もっと言うならば、その一版一版は、ひとつの意図したテーマに沿って作られた版であっても、それぞれ個別に彫られ、または製版されたものとして固有の時間を持ち、べつべつの時間に刷られていく。それらを一枚の版画作品として向き合わせ、刷り合わせることで、ケージが傾倒した禅の考えのように、お互いが障害とはならず、最終的には間の集積として相互浸透していくわけである。われわれは、そういう版画に含まれた時間や空間、ノイズをそれとして気づこうが気づくまいが、その空気のようなものをもすべて含めた版画というものに魅力を感じているのではないだろうか。そこにケージは気づき意図的に表現したということであり、しかもこれは版画でしか、版画だからこそ表現できたといえよう。

一般に平面作品を制作するとき、タブローであればキャンバスサイズを、版画であれば紙(版)のサイズというフレームをはじめに決定し、そのなかに自らの三次元(二次元)空間を作っていくことになる。しかし、ジョン・ケージが版画でやったことは、漂っている空間のある部分を立方体状にスポンと抜き、それを側面から覗くと、なかで偶然にも世界から抜き取られたイメージたちがフワフワと浮遊している、そんなもののように思われる。On the surface¹においては明確なヴィジョンがあることからわかりやすい。びっちり水で満たされた水槽のなかにいる貝が、ときどき調和を乱し合い、そしてそこにまたあらたな調和が訪れる様子をポーッと眺めるという、それはスノウ・ドームのなかで乱舞する雪が落ち着いていくのをただ眺めるような、そこにはいつ始まりがあって、いつ終わるのかわからないような持続的で低い位置に保たれた時空間があるのみである。

これは、ケージがチャンス・オペレーションによる偶然性、無意図を作品のなかに取り込んだことで、明らかな意図を画面から読み取ることができないためと考えられる。そして先に引用した彼の言葉を繰り返すことにもなるが、ケージはその無意図を意図的にしていたといえる。クラウン・ポイント・プレスのキャサン・ブラウンもケージが意図を持ってプロジェクトをスタートさせ、細部においてはチャンス・オペレーションを使用することで意図を操作できないものにしていて、とのちに回想している*5。

しかし、これはなにもケージに限ったことではなく、版画を制作している人間であれば思い当たる節があるのではないだろうか。プレスした紙を版からめくるその瞬間、何を期待するだろう。ひとつは作品を作り始めるときから抱いていた頭の中のイメージどおりに刷り上がっているかという期待。そして実際には、描き直しが可能なタブローには存在しえない、破棄される刷り損じ、いわゆる失敗作を含め、意図しなかった新しさとも似た意外さを感じることも少なくないだろう。ここでそれを失敗とするか、ひとつの表現として受け入れられるか判断が下される。そしてそれを受け入れられた場合、次回も同じ失敗が起こってほしいと願い、そのとき行った動作為技術として身につけた結果、その無意図でできた表現は意図した作家の固有の表現として認識されることになる。

そしてもうひとつは、意図しなかったものへの期待である。版画は反画でもあるので(この場合、孔版は除く)、ネガとなる版を彫っている、製版しているときは反転されたものをイメージしながら進めていくことになる。元のイメージを反転させて彫り進めていても、彫っている、もしくはリトグラフでは描いているその線は反転させながら描くことはできない。つまり手のくせ、痕跡は刷る段階では反転されて刷り上がることになる。思いあまってはみ出た線や取り返しのつかない傷、知らぬ間に版についていた傷などを許容し、ニス塗る、松脂をわざとイレギュラーに振りかけるといった意図的に偶然性を利用した仕込みを施したとき、それらの意図しなかった結果が、意図どおり心地よく現れていれば、無意図はそのとき意図となる。

したがって、ケージがチャンス・オペレーションで決定した位置に、チャンス・オペレーションで決定した長さで線を引いたとしても、そこに表れてしまう筆圧や手の震え、癖までは意図的に取り除くことは出来ず、ケージの意思で彼の手から表現されたものとして刻まれるのである。

意図する無意図は意図である、といえばトートロジーの極みのような気もするが、これと似たことをシュルレアリスムの作家たちに対して感じていたことを思い出す。彼らが狂気を憧憬し、無意識から生ま

れる偶然性の高い表現を実現するために、自動筆記やコラージュなどの方法を必死に試みたわけだが、これらは全て意識的に無意識の環境を作り出さないことには、無意識の境地にたどり着けないのである。しかし「反転」に注目してみれば、刷り上がるまで完成作品を完全に統制、把握できず、意図しないもの(無意識ではない)を生む可能性を含んでいることから、マックス・エルンストをはじめシュルレアリストたちが版画を多く残していることは不思議ではない。版画は偶然性や不確定性という点においてはタブローよりも適している表現手段のひとつといえるだろう。

意図された偶然性に関し、音楽においてはチャンス・オペレーションによる記譜は音のあいだに恣意的なもの、意図は介在することはない、といえるかもしれないが、版画においては意思を持った人間が介在することで、たとえ意図的であったとしてもすべてを全くの無意図にすることはできないと結論づけたかったわけだが、思わぬ落とし穴があった。

*Déreau*というシリーズ《図1》は、クラウン・ポイント・プレスで7番目のプロジェクトとして制作されたエッチング作品で、ケージ代表作のひとつでもある。*Déreau*というタイトルは*décor*(装飾)と作家で博物学者であるヘンリー・デイヴィッド・ソロー(Henry David Thoreau)の名前を併せて名付けられた。ケージはこの作品でソローが描いたシンプルなドローイングをチャンス・オペレーションで24点選び、フォトエッチングによって使用している。そのうち4個のドローイングは38あるエディション全てにわたり繰り返し同じ位置に使用された。この際、あらかじめ元のイメージを反転させて版に感光している。さらに12個のドローイングは画面のなかで隠れており、それらの代わりに①円②水平線③チャンス・オペレーションによって決定された点と点を結ぶ平行線④アクアチント⑤隠れたソローのドローイングを写したフォトエッチング用フィルムと同じ形と大きさの版に1ヤードの長さの紐を落としてできた曲線、という5つの凹版が使用された。繰り返し使用される4つのドローイングが変化しない舞台となり、その他の要素が自由にチャンス・オペレーションによって画面を浮遊し装飾していくという、変化と静止を混在させた作品

である。ここで、チャンス・オペレーションによってあらゆる変化を決定することは先に述べたように無意図を意図的にしているといえるが、どのようなイメージがどのような場所にどのような色、方法で置かれようとも、それらが銅版画を利用して行われている以上、あらかじめ反転を想定し、反転させて置いた有機的なイメージ以外は、意図的に無意図に置いたイメージも、そしてまたそれらの関係性さえも当然のことながら全て反転し、まったくの無意図となって出てくるわけである。ということは、意図的な無意図は意図だが、それがひっくり返ればやはり全ては無意図、そして無意味なものということになる。もしくはメタ意図とでも呼ぶことができるのだろうか。ニコニコしているケージの顔が浮かぶ。

——いない・いない・ばあ

この意図しない偶然性を生む反転というプロセスに関して、イメージが反転することは版画における特徴のひとつだが、鏡に映った自分を見ているときに目に目に見えた状態の反転ではなく、目に見えない状態で反転していく。つまり、版を刷る過程を経て反転するわけである。この版を刷る段階では、孔版以外は版の上に紙を重ねるため、版も反転されたイメージも刷り上がるまでは見ることはできない。ときには予測しない驚きの可能性をおおいに含んでいるアンコントロールの過程である。また、そのイメージの表れ方が、タブローの場合ではだんだんとイメージが表れてくるのに対し、版画の場合はマジックのようにイメージが突然目の前に現れる。それはノイズを考慮しなければ*6、0か1か、不在と存在が明らかなものである。

「いない・いない・ばあ」という子どもをあやす遊びがある*7。これは字のごとくそこにいた人(顔)が手で隠されて見えなくなる、つまり不在、そして顔を覆った手をどけることで、いなくなった人が現れる、という存在と不在を繰り返す遊びである。それを版画に当てはめると、二つの「いない・いない・ばあ」が存在する。ひとつは先に述べたように、紙における不在から存在への「いない・いない・ばあ」であり、二つ目は刷っている最中における版と紙に刷ったイメージが見えなくなったり見えたりする「いない・いない・ばあ」である。ただし、紙におけるそ

れでは刷られてしまったものを紙から消すことは不可能であるため、反復することはできない。しかし子どもの誕生のように、それまで頭のなかのイメージとしてしか存在しなかったものが、実体としてそこに突然現れる衝撃は大きい。

版をプレスしていく段階において、プレス機で刷る場合はセットしたら一気にレバーを回し、迷うことなく刷り上げてしまうため、間接的にプレス圧を調整することでしかプレス中の版そのものへ触れることはできないが、木版など手摺りの場合では、版が隠されて見えない状況でありながら、自身の手の感覚と記憶をたより、力を込める、あるいは撫でるといった、見えないものをバレンでたどっていくという、版全体に意識を散りばめた触覚的な作業である。それは、おなかのなかにいる赤ん坊を、見えないが確実に存在するものとして体のなかに感じ、語りかける、そして胎動を感じておなかをさするといった、見えないという不在のなかに存在を感じ、探り見いだそうとする生の本能による作業とも言い換えられそうである。

さらに、この「いない・いない・ばあ」における「不在と存在」を「不快と快」とし、版画に当てはめてみたい。言うまでもなく版が紙で覆われている状態が不快で、めくりあげた瞬間が快である。どの版種においても制作のプロセスのなかで一番緊張が高まるのは刷りではないかと思うが、そのはやる気持ちを抑え、版から紙をめくりあげてその出来を見た瞬間、忘れていた呼吸を始め、そしてホッと一息つくとき、まさしくそれは緊張という不快からの解放である。これに関して、「笑い」においては緊張の緩和という説がある。身近なところでは、落語家の桂枝雀が「緊張が緩和された時笑いが起こる」という緊張の法則を提唱している*8。刷り上げた後、作品と対面して笑いも起こるかもしれないが、ここでは版が見えないという不安な状況に対して、そこから解放されることで版が出来上がる、つまり快を得ることを緊張の緩和における対比として注目したい。

日常において見えないものを見るという興奮を感じる行為としてすぐ思いつくものは、郵便物を開封する、プレゼントを開ける、といったことが挙げられるだろう。他にもチラリズムといった言葉もあるように隠されたものに対して見たいという欲望がある。つ

まり自分では知り得ないもの、“他者”がそこには存在する。自分で包んだものなど中身がわかっている場合、もしくはクリストの建物の梱包作品などは、誰もが知っているものを包んでいるため、早く中身を知りたくてウズウズすることはないだろう。それに対し、気になっている試験結果が入った郵便物、人からもらったプレゼントを開ける時には、早く中身を見たくてたまらないという未知のものに対する不安と期待がある。この未知のものに対する不安と期待、そしてそれを知り得てよくも悪くもホッとすると、緊張の緩和をひたすら繰り返しているのが版画であると言える。極論すれば、常時プレゼントを受け取り開封する喜びが版画にはあるということである。

版と刷られている紙の表面が見えないプロセスが挟まれることで、自らの手で全てを統制できなくなり、ノイズといった不確定な要素や偶然性、時間や空間などのさまざまなマテリアル、つまり“自分ではない何か(他者のようなもの)”をも一気に含んだ一枚の紙が出来上がる。そこに現れたモノに対して、すべて自分のなかから生まれて来たという錯覚を持ちつつも、何か自分ではない別の新鮮さのようなものを感じるのは、こうした理由によると考えられはしないだろうか。また、プレゼント(present)という単語には、“贈り物”という意味のほかにも“存在する”という意味を持つ。鏡に映った自身の姿を見て、それを自分だと、リアルな存在と認識するように、自刻自刷の場合、版から写しとられた鏡像ともいえる画と対面することで、自分自身を、そしてそのリアリティを感じ、存在させているともいえるかもしれない。

最後に、ネガという制作過程に関して、“陰刻鑄造”というスタイルで彫刻作品を制作している西尾康之の言葉を紹介しようと思う。このきわめて版画のプロセスと似通った発言は、まさに私がここで言いたいことを代弁してくれているかのようでもある。西尾が“やめられない”と言うように、いくら他のメディアが隆盛しようとも、スタンプを見ると、分かっているもついでに押したくなくなってしまう、どうしようもない性を認め、版画が今後も廃れることなく表現手段として選ばれていくであろうという確信とともに。

…僕の彫刻作品は、指で押しながら形成した鋳型に石膏を流し込んで鋳造します。…(中略)…一般の彫刻が外から形成されるのに対して、僕は内側から造形していく。つまりネガをつくって、ポジは出来上がるまでわからないんです。彫りながら形ができてくる直接的な喜びではなくて、完成品を見るまでは文字通り手探り状態。でもこの造形に対する無責任な状態というのが、最後に強い快樂の高まりがあるのです。鋳型に石膏を流し入れるときには、高い所から岩を「ウリャッ！」と投げ落とすかのような快感を感じます。もうその下がどうなっても止められない。さらに完成作品には、自分のなかでは未知の部分、自分でつくったものなのに覚えがない部分が多々あって、まるで自然物に対峙したのと同じような喜びがあります。神の創造物が自分の手によってできたという征服感のような。所有不安を少し上まわる別の喜びがあるので、やめられないのです。

——西尾康之——鏡像としての「死体」
斎藤環『アーティストは境界線上で踊る』

《注解》

*1 英語ではイーチャング(I-Ching)とよばれ、中国の易経で使用される六爻の表等とコイン投げによってイメージの位置、長さ、色、全てを決定した。ケージが版画でこの易を用いるときは、版画のシートと同じサイズの紙に六十四卦にならない、縦横64の升目をつくり、そこにアルファベットと番号をふり、3つのコインを投げて、その組み合わせによりイメージの場所などを決定していった。

*2 左右の動きを記譜法としたのは、飯村隆彦「ジョン・ケージとの会話」『現代詩手帖』4月臨時増刊(特集:ジョン・ケージ)1985年 思潮社)のなかで、音楽の「水平」について以下のように語っているため。「ケージ:音楽は単に水平的です。日本の記譜法(ノーテーション)ではなく、西洋の記譜法では左から右に進行します。」

*3 飯村隆彦「ジョン・ケージとの会話」『現代詩手帖』4月臨時増刊(特集:ジョン・ケージ)1985年 思潮社)

*4 ①物と物、または事と事のあいだ。②長さの単位。③家の内部で、屏風・ふすまなどによって仕切られたところ。④日本の音楽や踊りで、所期のリズムを生むための休拍や句と句との間隙。転じて、全体のリズム感。⑤芝居で、余韻を残すために台詞と台詞との間に置く無言の時間。⑥ほどよいころあい。おり。しおどき。機会。めぐりあわせ。⑦その場の様子。ぐあい。ぼつ。⑧船の泊まる所。ふながかり。新村 出編『広辞苑第五版』岩波書店

*5 Kathan Brown, *JOHN CAGE VISUAL ART: To SOBER and QUIET the MIND*. San Francisco: Crown Point Press 2000

*6 ケージは白紙に関して次のように言っている。「なにも書かれていない一枚の紙を—マラルメの白いページ—を眺める場合、それを沈黙に譬えることができるでしょう。ちょっとしたしみやかすり傷、ほとんど目立たない穴、ごく小さなきずやかすかな汚れによって、沈黙が存在しないことがわかる。(マラルメの眩暈)は必要ないのです。『小鳥たちのために』(青土社 1982)

*7 この遊戯は世界中にあるようで、英語ではpeek-a-boo、日本のいなし、いなし、いなしの出自については諸説あるようだ。オーストリアの精神分析学者ジークムント・フロイトの《fort/da》について詳細は専門家に譲りたいところだが、彼の著作『快感原則の彼岸』において、自身の孫が母親の不在中に考えついた遊戯で、糸のついた糸巻きをベッドの向こうに投げて「いなし(fort)」、糸巻きの糸を引っ張って戻して「ばあ(da)」と繰り返し遊んでいたことから、それを存在と不在、快と不快、そして生と死に結びつけて分析したもの。その後ラカンによってさらに注釈が加えられていった。

*8 つまり笑わせる側が聞き手を緊張させておいて、オチをつけることで聞き手の緊張を解放して笑わせるということ。参考文献:桂枝雀「らくごDE枝雀」筑摩書房 1993。また、この説はフロイトの心的エネルギーの解放説(ジークムント・フロイト『フロイト著作集4』人文書院1970)、さらにはイマヌエル・カントの不適合理論「判断力批判」岩波書店1964までさかのぼる。

研究報告

木版による水性凹凸版技法の現在

— 凸凹 —

京都精華大学 版画コース 特任講師

牧野 浩紀

はじめに

私の木版画は、“彫る”“摺る”だけではなく、版面にニス塗り、絵の具をはじかせたり、彫り跡やジェット、モデリングペーストなどでマチエールを加えた版にインクを詰めて摺るという水性絵の具を用いた凹版技法を取り入れています。

これにより昔からある日本の伝統的な浮世絵摺りによる凸版技法に加えて(塗る、彫る、摺る)という3つの作業行程をし、版表現を行っています。版にニスを塗る、そして彫刻刀で彫るという技法行程を使用する事により、木版画の新しい表現手段を見いだしていければと思っています。

文章中、同音漢字、刷る、摺る、をプレス機刷りとバレン摺りに使い分けています。

ご理解ください。

I 木版画での水性凹版技法について

木版画による水性凹版技法をはじめ、早いもので10年ぐらいになるかと思えます。はじめばかりの頃は、繊細な水性凹版特有の線の表現がプレス機を使っても思ったようにきれいに刷りあげることができず、試行錯誤の連続であったのは言うまでもないかもしれません。水性凹版技法の先駆者である作家方の作品を参考にしながらも、私は自分独自の凹版技法を作り上げようと努力してきました。今まで、水性凹版絵の具として使用されていたものとして私の知る限りでは、アクリル絵の具、ポスターカラー、水性ペンキ、染料などが挙げられます。私がこれらを使った感触では、非常に摺りが不安定なものになりがちで、自分自身が納得したものできませんでした。

そこで試してみたのが、私が大学2年生頃だったと思いますが、水性シルクスクリーン絵の具での木版画凹版刷りでした。絵の具をかきとるためのスキージとも非常に相性が良く、粘りもあり、絵の具の乾きも遅く、刷りにムラがでにくいことが使用してみて分かり、試行錯誤を繰り返すうちに自分なりの版表現と安定した水性凹版技法が行えるようになってきました。

ここでは、私が使用している凹版用具の説明、

1999 多摩美術大学 絵画学科 版画専攻卒業

2002 多摩美術大学大学院美術研究科版画専攻修了

京都版画協会 会員

大学版画学会 会員

日本版画協会 準会員

彫り方、プレス機を使った凹版技法から、パレン
摺りでも繊細な凹版法ができるよう研究してきた
結果も含め、紹介をしたいと思います。



(プレス機刷り凹版作品) ことはじまり 生きる化石 地・飛
120.0×91.0 cm



(プレス機刷り凹版作品) ことはじまり 白き衣 脱・皮
30.0×22.5 cm

II 凹版用具、材料について (道具、絵の具)

道具について

水性凹版用具として、私が使用している道具、
絵の具はつぎのようなものです。

凹版刷り道具として必要とされる道具は、スキ
ージ、バケツ、ウエス、ブラヘラ、バケツ、凹版ブ
ラシ(靴ブラシの毛を短くハサミで切ったもの)、あ
て紙、とめ板(ニス塗り絵の具がつかないように
したものが良い)絵の具をかきとるためのスキ
ージは、代用がきくものがあげられます。ひとつは
掃除用具で用いられる窓拭き用ワイパーなど
です。色々な種類があるため、これが良いという例
をあげることはできませんが、安価で、たいてい
のものは使用する事ができると思われま
す。スキージより版面の絵の具膜を取り除く力があ
っても、その分、わざと板の地にしみ込ませた
絵の具もきれいかきとってしまうため、ハーフ
トーンを意図的に作った版の箇所などで刷
り取る事が不安定になり困難です。線描
だけの版ならばこれで十分代用できま
す。その他としては、ゴムベラなど
です。作業しやすいがサイズに限りがある
ため、大きな版には向いていません。小
さい版などであればこれも十分に代用
できます。その他の道具、バケツ、
ブラシなどもここで紹介したものでな
くてもいいでしょう。ブラシなどは毛
が短く、広い面積をこする事ができ
れば十分使用する事ができるので、
タワシや洋服ブラシなどでも使用
できます。バケツも同じく、絵の具
を蓄えておくことが可能な器であ
ればなんでも代用できます。(個人的
には紙コップやホーロー皿などを使
う事もあります)。



(凹版摺り用具)



(凹版ブラシ)



(凹版ブラシ側面)

絵の具について

絵の具は、水性シルクスクリーンインクを凹版用に加工したものを使用します。作り方は、水性シルクスクリーンインクに顔料(メディウムが混ざっていない粉の絵の具)を入れ、絵の具の堅さを調節します。使用する時より若干堅く練っておくと良いでしょう。

その後に乾燥を遅くさせるメディウムを混ぜます。既製品のシルク用リターダーを混ぜても良い

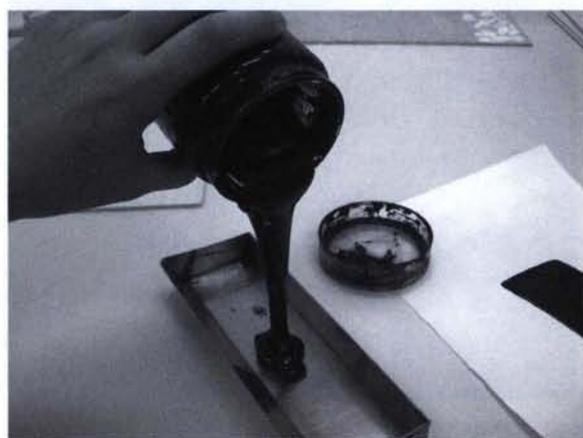
が、絵の具が柔らかくなってしまふ場合、大和糊、フエキ糊などでも代用が効く。絵の具に混ぜる糊の量は季節や気温などで多少変化させた方が良いでしょうと思われませんが、私の経験から、絵の具(顔料をシルクメディウムで混ぜたもの)50に対して、糊1程度が良いと思われまふ。色を薄くしたい場合は、シルクインクのメディウムを混ぜて薄めるのが良い。色味を変えるために糊を大量に入れると、乾燥は遅くなるが、非常にスキージでのかきとりが困難になり、ニス塗った効果がでにくく、また紙そのものを版に定着させてしまうため、作品を痛める原因となってしまふ。

糊を入れすぎても、水分の加減で多少は緩和されますが、刷り上げて乾燥した後、微妙なインクの変色が、ありえます。

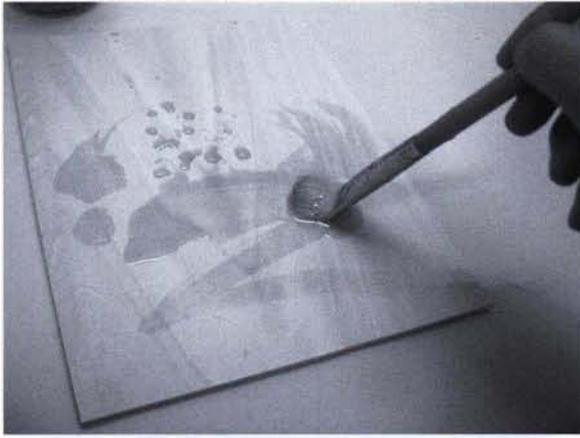
刷りはどうしても経験が必要とされますが、調合と刷り手順を把握さえすれば、小さい作品ならば短時間で簡単に刷ることは可能であると言えます。



(凹版絵の具 画像1)



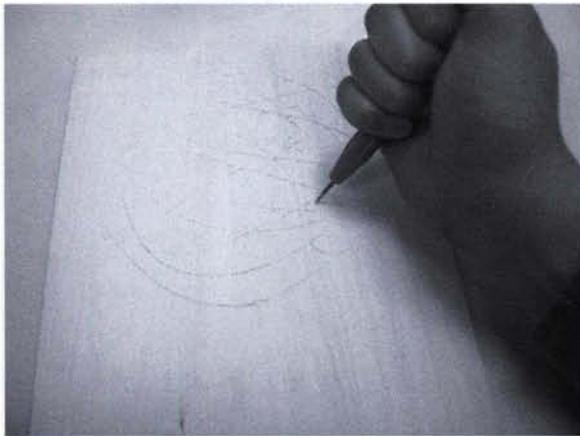
(凹版絵の具 画像2)



(塗り行程)



(凹版で使用できる彫刻刀の例)



(凹版技法でのニードルの使い方)

III 凹版の制作行程(塗る、彫る)

ニス塗る

ニスなどを塗る作業は白く抜きたい部分の版面に皮膜を作り、絵の具をはじかせるために用います。

ドロッピングや刷毛跡などが作りやすい流動性のあるラッカーニスなどを使用するため、品質上、作業時間と制作場所には限りがあったが、現在では水性ニスの開発が進み、水性ウレタンニスでの制作が可能となっています。この水性塗料の販売により制作時間の延長が可能になり、細かい作業も時間をかけてできるようになった。

作業手順としては、ニスを一度塗りそのあとよく乾燥させ、荒いヤスリ、80番程度でまんべんなくニス面を板目にそって当て木をして磨いていく。その後もう一度ニスを塗り乾燥させる。

この手順をした後、手で版面を触ってみてザラザラとするようならもう一度ヤスリをかけ、ニスを塗っていく。この時使用するヤスリは240番から600番ぐらいの比較的細かいものが良いと思われます。

現在市販されているウレタンニスは性能がかなり良いため、2度塗りすれば、充分きれいに絵の具をはじくようになります。

またモデリングペーストやジェッツを使ってザラザラした感じ、ゴツゴツした絵肌を表現したり、ニスを平筆につけドロッピングした方法では、水ぶきのような柔らかな表現も可能です。

その他にも色々なニスの使い方、ジェッツの使い方があるので、試してみてください。

彫る

凹版で版を彫刻刀で線彫りし、勢いのある線描をそのまま紙に写し取る事ができます。

使用できる彫刻刀としては、三角刀をはじめ丸刀、平刀、極浅丸(平刀をほんの少し湾曲させたもの)が使えます。三角刀は均一で美しい線描が

でき、丸刀は浅く彫る事で、柔らかで太い線を作る事ができます。平刀と極浅丸は似た感じの彫り跡にはなるが、丸刀より太い線表現ができます。それぞれを組み合わせることで、ジェッソやモデリングペーストを使ったマチエールと同じように、複雑な表現が可能です。またニードルや釘といった先を鋭く尖らせた金属も使う事ができます。摺りの安定性にはやや問題があるが、手で引っ掻いた自由で力強い線を作り出す事ができ、比較的ほかの道具を使用するよりも手早くできます。切り出し刀などを使って引っ掻くとも不可能ではないが、非常に荒っぽく使用する方法なので、先が欠けたり折れたりする事が多く、したがって釘やニードルなどを自分なりに加工し、使用するのが最適であると思われます。

IV 水性凹版を(刷る、摺る)

プレス機を使って刷る

水性凹版刷りの技法は、一般の水性凸版摺りとは異なり、凹部に水性絵の具を詰めプレス機で刷る技法です。凹んだ所に詰め込んだインクを刷りあげるため、フェルトをはさむ必要があります。

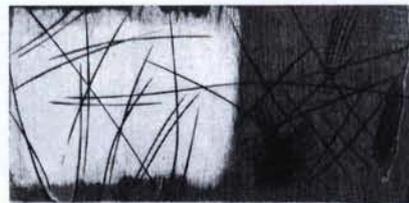
また紙の湿しかたにもコツがあり、凸版を摺る水分量よりも、少し多い方が版面のインクを繊細に刷ることが出来ます。ただ、水分も加減次第では凹版部分のインクつぶれ、インク流れにつながるため、水分調整の経験が必要です。

刷りを行う部屋、工房の湿度や気温なども刷りに影響があります。湿度については、お風呂場の湯気のように水蒸気が見えるほど必要はないが、だいたい相対湿度が40~60%あると少しゆっくり刷ることが出来ます。

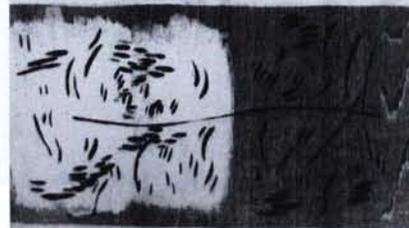
また温度は、湿度とのバランスで考えるのが良いと思われます。凹版が刷りやすい温度は私の経験上、人間が心地よいと感じる気温であるように思われます。下記に目安をあげてみましたので参考にしてください。

(夏季:26~27℃相対湿度
50~60%)

(冬季:20~22℃相対湿度
45~60%)

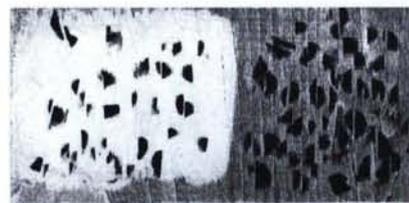


三角刀



丸刀

(彫りの効果 三角刀、丸刀)



平刀



極浅丸刀

(彫りの効果 平刀、極浅丸)



マチエール (ジェッソ)

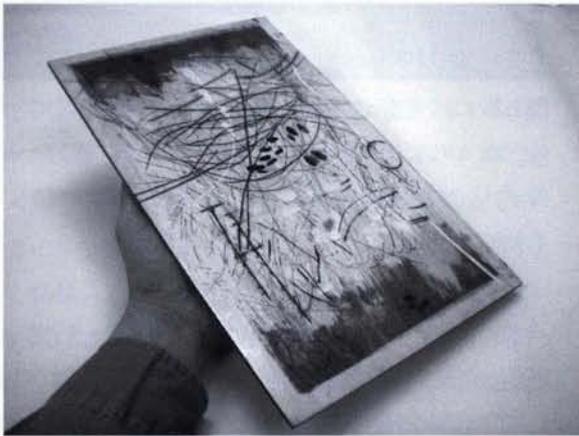


マチエール (モデリングペースト)

(彫りの効果 ジェッソ、モデリングペースト)



(スキージでインクをかきとる)



(インクをつめた版)



(プレス機刷り作品) ことはじまり おじぎ 鳥

45, 0×30, 0cm

バレンを使って摺る

プレス機による刷りは多少の不安要素は残しつつも、個人的には完成の域に達したように思われます。ここ数年は、この凹版刷りをなんとかバレンで摺れないかという研究を行っています。しかしプレス機の強く均一な圧力から生まれる刷り味というのは、とてもバレンで簡単にできるものではない。そこで試した方法と用具が次にあげるものです。摺り用具としては、強い圧力が生み出せる金属の玉をバレン面に転がるように取り付けしたベアリングバレンがあります。広い面をいっきに摺りあげるならばプレス機に近い強い圧力を生み出す事ができます。摺り方法はインクを詰める所まではプレス機刷りとまったく同じですが、バレン摺りの場合は、ここから机に持っていき、版の滑り止めとして湿した新聞をひいた上に、版を設置し紙をのせます。滑り止めとして、色々な工夫を試みましたが、新聞のような比較的薄く、水分を吸いやすいものが適当と思われます。市販されている滑り止めマットのようなものを使った事がありますが、厚すぎてバレンの圧力も版を通してかなり取られてしまいます。このため摺りが非常に難しい状態になってしまうので注意してほしい。新聞でも同じ事がおこりますが、あまり沢山の枚数を滑り止めとして版の下におくと、版にかかるはずの圧力が抜けてしまい、かすれや抜けが生じて摺りが悪くなります。

紙の上にはプレス機使用時のフェルトの代わりとなるクッション材として新聞紙か、あて紙を3~5枚重ねて刻むようにバレンを動かし摺る。この時、バレンに潤滑剤のつけ忘れがないようにします。また、あて紙にも潤滑剤をつけておくとより滑らかに力をいれて摺ることができます。また大きな版などは、机の四方から作業できる環境にしておくことで、全体的に腰をいれ、均一に摺りあげることができます。

現段階でのバレン摺りは時間が非常にかかるため、摺る場所以外には湿した新聞か、ビニールシートのような、水分を保ってくれるものをかけておくと良いでしょう。

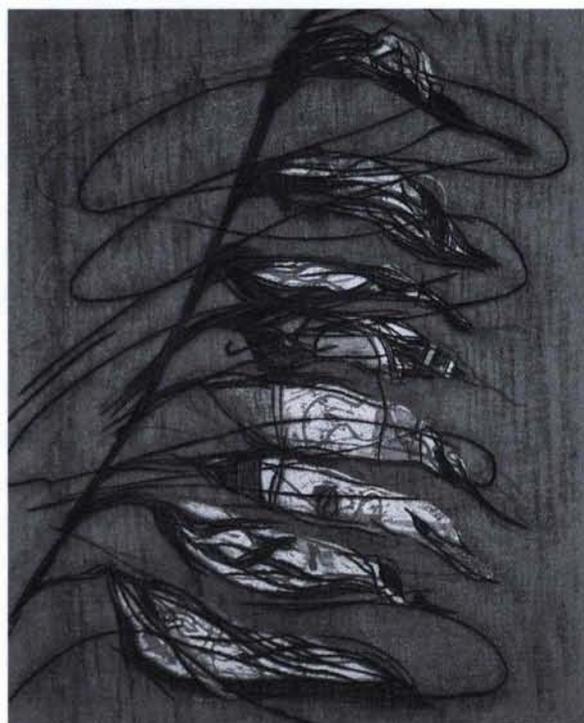


(ベアリングバレン色々、上は本バレン)



(バレン摺り凹版作品) かけら流れ 蔓重なる 器

91, 0×91, 0 cm



(バレン摺り凹版作品) 平・葉・心

22, 5×18, 0 cm



(もち粉インクで摺った作品) 天示し 見上げ舞い 涙々

30, 0×36, 0cm

V 今後の主な研究

(木版水性凹版インクの研究、開発)

今後の研究としては、凹版インクの開発を行えばと考えています。現段階で考案しているものは、樹脂系の水性凹版インクと植物性の水性凹版インクがあげられます。樹脂系のインクとしては、現在使用している水性シルクスクリーンインクを凹版用に改良し、調合しなおしたものだと考えていただければと思います。樹脂系インクは、顔料と調合すると分離がおこりやすく、大量に缶に入っているようなものは顔料が沈殿しやすく扱いにくいので、染料との凹版インクの調合が良いのではと考えています。この方法であれば比較的簡単に凹版インクを作れるでしょう。

植物系のインクとしては、もち粉を使ったインクです。これはまだ研究段階だが、私自身、何度か作品に使用しており、もち粉インクは非常に良い摺り味を出す事ができた。ただし欠点もあり、このインクのメディウムは加熱処理を行う方法をとらなければならない、また植物性で、最初に練り上げたインクの堅さが維持しにくく、腐敗が早いので、防腐剤など品質維持の研究もしなければならないと思われます。手早く使用し、使い切ってしまうならば小作品には全く問題なく使用できるが、大作のような大きい画面に使用した場合、インクのひび割れや、作品を丸めたりする作業をすると樹

脂系のインクでもおこる剥がれ落ちなどが発生する場合があります。

こういった難しく、解決に時間がかかる問題点を抱えているもち粉インクだが、凹版インクとしての最適な粘りがあり、乾きも非常に遅く、ニス面にのったインクもスキージでかきとるときれいに拭き取ることができ、水洗も簡単である事ため、この結果資料を元にして、改良と研究の余地はあると思われる。

今後も、水性凹版インクの研究を進め、版画の新しい可能性のひとつとなれぱと考えています。

また版画用に使われている額の研究などもしたいと考えています。具体的には置き場所などに大変悩まされる大作などの版画の額を、いかに簡単に保存し、作品から取り外すことができ、また美しく展示でき、安価に手に入れられる様にしていくなかという事です。

私個人として現在上記の内容を克服するため考案したものが、軸額というもので、特注で額店に頼んでいます。まだ改良の余地は沢山あるが、作品の上と下を軸額で直接はさみ、吊るすという方法で、100号を超える額装が難しい大作版画などには、これがうってつけだと考えています。

もうひとつ、木版画に使用する版木の研究もしたいと考えています。

現在多くの木版画家が使用している合板(シナ材)などですが、最近非常に質が落ちており、木材店で注文したものではとても版画を制作できる材料ではなくなってきています。これを改善するため、シナ材合板に近く、現代木版画による摺り技法に耐え、水性インク、油性インクともに使用できる板の研究ができればと考えています。

この他にも、実現可能か分からない研究課題が沢山自分の中にあるが、今後もできる限り努力し、実現していきたいと考えています。



(軸額使用展示風景1)



(軸額使用展示風景2)

トピックス

石膏刷り

その簡単な制作方法の研究と児童教材としての可能性

多摩美術大学

渡辺達正

渡辺 達正

1970年 多摩美術大学美術学部絵画科卒業

現在 多摩美術大学版画科 教授

著書 「銅版画—さまざまな技法による銅版画の実際」創元社

白井 信行

1992年 多摩美術大学大学院版画専攻修了

1996年 多摩美術大学版画研究室 助手勤務

現在 新日本造形株式会社 勤務

石膏刷りについては、「銅版画の技法」菅野陽著（1962年）で紹介されているので以前より知っていました。5、6年前に松本市美術館が開設した銅版画講座の受講生から石膏刷りを見せてもらったのが切っ掛けとなり、この技法について研究することになりました。幸い版画研究室の助手の実家が歯科医であったこともあり歯科用石膏とバイブレーターを借りることができました。ドライポイント、メゾチント、エッチング、アクアチント、ソフトグランド等大方の技法でテストを行いました。

石膏刷りは銅版プレス機の圧力を必要としない分、石膏面にシャープに刷り上がってきます。少し油膜を残す位に拭き取り石膏面を削ることもできるので明るい調子はニードル、スクレパー等で描画できます。

エッチングの繊細な線を石膏刷りで取った作品と、湿した紙にプレス機で圧力を加えて刷り取った作品と比較すると、石膏刷りは線がシャープに表われています。湿した紙にプレス機を使って刷った作品は、線が少し太くなるようです。このことから紙に刷る場合は石膏刷りの作品を目安にして、紙の湿し、ラシヤの状態、プレス圧の調整を考えるとよいと思います。

石膏刷りはプレス機を必要としない分、場所を選ばず銅版画の講習会を開く事ができます。その制作過程は、まず歯科用石膏又は模型用石膏、プラスチック容器、デジタル量り、紙コップ、建築資材用パックバッカー（スポンジにテープがついたもの枠として使用する）を用意します。銅版にインク詰めパックバッカーを張り石膏を流す準備をした後、石膏を水と混合します。その方法はプラスチックの容器に石膏 220g を入れておき、上から水 130cc を入れて蓋を閉めた後、振ることで簡単に混合することができます。（石膏の種類によって水の量は違います。）

注意することは、容器に水を入れた後直ぐに容器を引っ繰り返して振ることです。引っ繰り返さないと底に石膏が粉末のまま残ります。このプラスチック容器に入れ振ることで重いバイブレーターを使用しなくても混合できるのですが、多少空気が入るので振った容器を、輪を描くように動かし追い

出してください。使用後容器に残った石膏は 30 分位で固まりますのでプラスチック容器を強く押し石膏を割り取り出します。

今回の大学版画展での発表に際し版画研究室の助手諸君の協力を得て、銅版画だけではなく油性木版コラグラフ、リトグラフ、デジタルプリント、モノタイプ等の可能性を探ってもらいました。石膏刷りは作品のサイズがハガキ位の大きさなら問題はないが作品が大きくなると重くなるのと割れる危険性があります。



公開講座 12月7日

石膏刷りを学生、社会人講座、子供講座等で指導するうちにこの方法は子供達には大変よい教材となると考え新日本造形株式会社の白井君に紹介をしました。以下は白井信行氏によるものです。

石膏写し刷り技法の美術教材商品化へ

教育現場から

昨今、図工・美術の初・中・高等教育現場において、年間カリキュラムから、版画課題の導入が減っています。

理由としては、図工・美術の授業時間が少ないので、手間のかかる版画は導入しづらいと聞きます。また、場所をとる、設備が必要、プレス機や薬品など安全性・健康など注意しなければならない、生徒から目がはなせないなど、版画を課題にできない理由の要因はさまざまあるようです。

初等教育から版画を導入しているという教育文化は日本独自であり、それを守り更に発展させていくために、できるだけ授業に導入しやすい版画

技法を版画研究大学との連携を通して研究・商品化していく必要があるのではと考えております。

具体的な課題として

下記の様な版画技法の研究を考えております。

- ①現状の版画のマイナス要因を減少させる技法の研究。具体的には
 - ・工程が少ない(作業時間の減少)、
 - ・物理的な制約からの解放(プレス機などの設備がなくてもできる)
 - ・場所をとらない
- ②版画技法プラスαな表現
 - ・版画でしかできない表現
- ③安全で人体にやさしい技法

版画研究大学との連携

多摩美術大学の版画研究室では、卒業後も設備がなくても作品制作ができるような版画技法の研究が盛んです。その研究のひとつに銅版画教授の渡辺達正先生より、紹介された技法がありました。

「石膏写し刷り」という彫塑などで使用される石膏を使った技法です。

通常、版と紙をプレス機にとおして印刷しますが、この技法はインクをつけた版の上に、石膏を流し、その石膏にイメージを写しとるという技法です。最初の印象は、簡単に、失敗がなく、きれいに写ることと、なぜ写るのかという不思議さと、見た目が紙ではなく艶のある重量感のあるタイルのようなイメージで、版画から絵画、工芸の表現につながる印象を感じました。また、石膏ですから写ったあとイメージ部分をニードルでスクラッチなど加筆、修正が加えられるという特徴もあり、水彩絵の具で着色もでき、簡単に多色風の版画表現ができます。

具体的な課題としていた今後の版画技法に沿ったものであると思い、渡辺先生にご協力を頂き、商品化の検討を始めました。

セット商品化の問題

「石膏写し刷り」は版材を選びませんので、学校教材としてもっとも使用されている、樹脂板を版材

とし、技法もドライポイントにしました。

セット内容としては、教材としての価格帯を考慮してセット内容を検討していききました

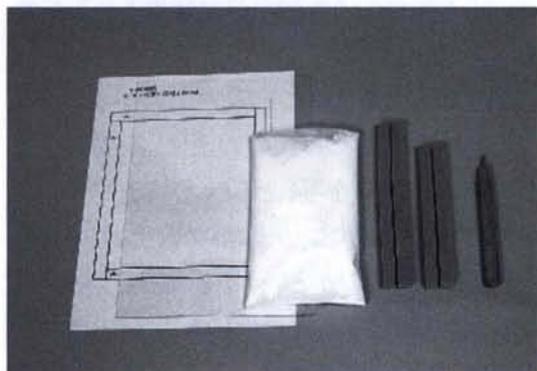
問題は石膏でした。

先生が研究している石膏は、2種類の石膏の混合、また、繊細な部分まで写し取れる高価な歯科用石膏でした。

価格帯と小分けという手間を考慮し、できるだけ1種類で安価な石膏を探すこととし、またできるだけ速い硬化時間の条件の石膏をテストをし、価格も希望の条件内のものを見つけました。写し取りのテストもよい結果でしたのでセット内容は、以下の様になりました。

商品名は「石こうプリントセット」

- ① ドライポイント用樹脂板
- ② ニードル(鉄筆)
- ③ 小分け石膏
- ④ 粘着材付のウレタン角棒
- ⑤ 下絵用紙
- ⑥ 説明書



石こうプリントセット内容写真

石膏の問題

商品化は目の前でしたが、石膏という材料について、問題がありました。

現在は学校現場では石膏の使用が減っています。排水に流せない、粉末が飛散するなど環境と健康への問題があるようです。そこで、その問題をクリアするには、石膏をビニール袋からださないう、排水に流さない工夫が必要であると考え、石膏のメーカーに相談したところ、警察の鑑識課では、ビニール袋のなかで水と石膏を混合すると聞

きました。

また渡辺先生の研究では、容器の中に石膏を先に小分けしておいて、後から水を加えて、蓋をして逆さまにして振って混合させて研究しており、失敗もないようです。

ビニール袋に小分けされた石膏に、水を混ぜるテストをしたところ完璧ではありませんが、できることがわかりましたので、説明書等に石膏の水との混合は容器にうつしても、ビニール袋の中での混合でもどちらかを選択して頂くような記載としました。

カタログ販売は

2007年度のカタログより商品の掲載をはじめましたが、新しい版画技法などはカタログに掲載されただけでは、技法の内容が伝わりにくいので、講習会をとおして認知していただくこと、まずは毎年開催しています、教材フェア、2007年度は大阪開催でした、学校の指導者の方々に、2日間で約200名に体験していただきました。

このフェアでの初めて体験された方々の反応は、石膏に写ることが不思議な事と設備がいらないうこと、石膏という材質のみなおし、写った後、修正加筆ができるどころなど、非常に高評価されました



教材フェアの様子

各地での意見の中で多くあったのが、「石膏は落としたり割れることが気になる」ということです。でも、中には作品を大事に扱うことの指導のきっかけになるという意見もいただきました。今後の課題は、壊れない、または壊れにくいもの研究と考えています。

講習会で指導者方の意見を聞いていくと、授業時間が限られているので手間のかかる版画は授業では導入しづらいことと、また生徒達はおもしろくないと、授業に熱中しないそうです。

この石膏写し刷りは版画以上の表現を感じ、なにか新しさもあり可能性を感じるという感想を多くいただきました。

現在はガラス、木彫、石彫などたくさんの表現技法があり、いろんな表現を子供達に経験させたいそうです。ですから、版画を授業に導入させたいならば、版画技法プラスαな表現の開発、改良が必要とあらためて感じました。

子どもワークショップ

2008年12月7日(日曜日)

町田市立国際版画美術館内アトリエ

対象:小学生

スタッフ:多摩美術大学版画研究室助手

学生アシスタント

今まで指導者向けの講習会のみ行なってきましたが、今回子ども向けのワークショップの機会を頂きました。

子どもたちが、石膏写し刷りをどう思うのか、体感してみるよい機会と思いました。

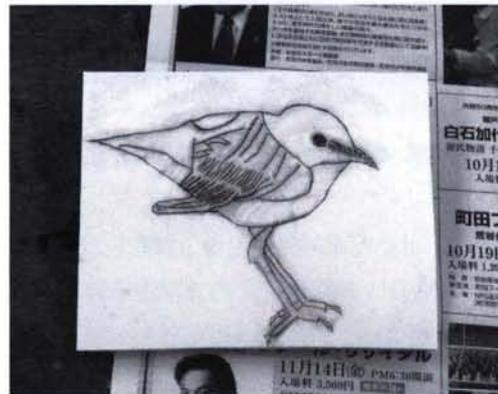
今回参加の小学生は低学年(1~3年)が多かったので、版画やドライポイントを知らないと思い、当日説明を工夫してみました。

「この不思議な粉が絵をすいとって、白いタイルのような石になるよ」というマジックの意味合いにしたところ興味をもって聞いてくれました。

どんな絵にするのが、難しいようでしたが、みんなおもしろい作品をつくっていました。ドライポイントの線について子ども達の見え方が興味深く、怖いというイメージを持つようです。このような子ども達の新鮮な意見から新しい版画表現の開発・研究に結びつけていければと思います。



子どもワークショップの様子



子どもワークショップ参加児童の作品(鳥)



子どもワークショップ参加児童の作品(恐竜)

第 33 回全国大学版画展報告

多摩美術大学
渡邊麻衣子

昨年に引き続き多摩美術大学版画研究室が大学版画学会展覧会事務局を担当しました。本稿は「版画の彩展 2008 第 33 回全国大学版画展」の内容報告になります。

主催: 大学版画学会・町田市立国際版画美術館

会期: 2008 年 12 月 6 日(土)～21 日(日)

会場: 町田市立国際版画美術館。全国の美術系大学・短期大学・専修学校・各種学校 62 校より作品 271 点の出品。例年通りチャリティー版画販売も行われ、大変盛況でした。

公開セミナーは 12 月 6・7 日の 2 日間にわたり、講師: 多摩美術大学教授/渡辺達正氏、協力: 新日本造形株式会社/白井信行氏によって『石膏刷りの技法紹介』、『石膏刷りの技法講座』が同美術館内エントランスホール及び美術工房にて行われました。受講者は事前に募集した北海道教育大学岩見沢校・東北生活文化大学・上越教育大学・筑波大学・東京家政大学・武蔵野美術大学・東京芸術大学・鳴門教育大学・沖縄県立芸術大学の学生計 14 名、両日とも見学は自由としました。

石膏刷りは「プレス機を通さず」「紙を使用せず」インクを石膏に写し取る技法で、渡辺達正氏の研究を参考に新日本造形株式会社より、石こうプリントセットも販売されています。今回は大型作品や銅版以外の版での石膏刷り技法も紹介。2 日目の技法講座では持参した版で石膏刷りを行う等、参加者達にとって意義のある講座となりました。同時開催のこども向け石膏刷りワークショップ(町田市広報で参加募集)では、こどもでも簡単に楽しく行える内容で、こちらも好評でした。ご指導・ご協力頂いた渡辺達正氏、白井信行氏に深く敬意を表します。



2005 年 多摩美術大学大学院美術研究科修了

2006 年 多摩美術大学版画研究室副手(～08.3 月迄)

2006 年 第 14 回ソウル_空間国際版画ビエンナーレ

2007 年 第 7 回高知国際版画トリエンナーレ 佳作賞

現在 多摩美術大学 版画研究室助手

<公開セミナー>12 月 6 日美術館エントランスホール

このたびの展覧会の開催にあたり、ご尽力頂いた各系の担当校の主な役割と担当校は以下の通りです。ポスター・DM 発送: 明星大学、チャリティー部門: 女子美術大学、搬入受付: 日本大学・東京藝術大学・女子美術大学・東京造形大学・多摩美術大学、展示: 東京造形大学・武蔵野美術大学・東京藝術大学・日本大学・明星大学・和光大学・東京学芸大学・多摩美術大学、搬出撤去: 東京藝術大学・日本大学・武蔵野美術大学・女子美術大学・多摩美術大学、パーティー: 東京造形大学・創形美術学校、展示会場当番: 多摩美術大学・東京造形大学・東京藝術大学・東京学芸大学・立教女学院短期大学・武蔵野美術学園・文化女子大学・東京家政大学・青山学院女子短期大学・創形美術学校・横浜美術短期大学・東海大学・東洋美術学校・武蔵野美術大学・明星大学・女子美術大学短期大学部・和光大学・女子美術大学・文化学院・日本大学。



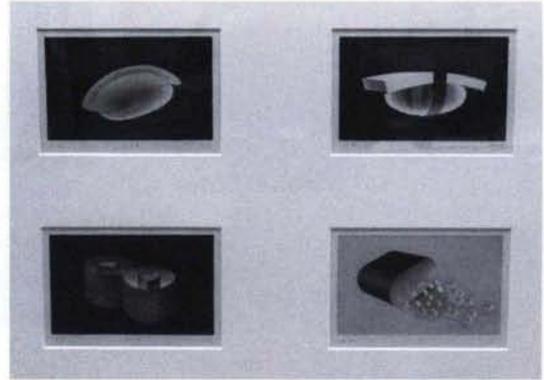
＜展示作業＞12月4日 担当校の学生・教員

買い上げ收藏賞(町田市立国際版画美術館收藏賞)は以下の30名が受賞しました。

福田浩子・須藤光和(東北芸術工科大学)、斉藤慶子・小林美佐子(女子美術大学)、菊池史子(日本大学)、岩淵華林・藤崎美和・廣瀬理紗・石崎未来(東京造形大学)、中村遥・山田彩加・渡辺真子・小島ふみ(東京芸術大学)、右田啓子・有泉智津子・李元淑・柴田源太(多摩美術大学)、門馬英美・清田摩耶・吉松遼平(武蔵野美術大学)、加藤友梨(名古屋造形大学)、松村かおり・東条香澄・櫻井裕子・遠藤美香(愛知県立芸術大学)、今井恵(大阪芸術大学)、堂東由佳(京都市立芸術大学)、柴田美春・滝野晶穂・河合洋典(京都精華大学)※次頁に作品画像掲載。

会期中観客の投票により選出される観客賞は、宮本承司(大阪芸術大学)「おすし」に決定。観客賞受賞者に投票した観客の中から抽選で5名に版画作品がプレゼントされました。

＜作品寄贈＞井出創太郎(愛知県立芸術大学)・木下恵介(東京造形大学)・園山晴己(日本大学)・八木なぎさ(女子美術大学短期大学部)・八木文子(山形大学)各氏にご協力頂きました。



観客賞作品「おすし」 宮本承司(大阪芸術大学)

展覧会運営上の主な検討事項は以下の通りです。

- ・ 展示作業までの各種締切りの見直しと徹底等
- ・ データ提出後の無申告での変更(提出されたものと異なるタイトルやサイズ等)
- ・ 出品作品の額装に展示用の紐が無い、あるいは紐が額の重量に耐えられない等の不備・陳列作業中・展示期間中の作品落下や破損等
- ・ 買い上げ賞作品の收藏納期・形態についての徹底等(收藏納期は会期末に統一して欲しいと美術館からの要望がありました。)

本年度より搬入・搬出作業や目録作成作業を円滑に行うため、出品票の増加(作品前面・送付時外箱貼付け用)やデータ提出方法を変更する等、いくつか試みました。こちらの不備や行き違いで多少の問題は出たものの、全体を通して大変スムーズに進行することが出来ました。

第33回全国大学版画展を滞り無く終了出来ましたのも、会員・学生の皆様や美術館の方々のご理解とご協力のおかげと思っています。心より感謝申し上げます

版画展展評

今井圭介

町田市立国際版画美術館 学芸員

第33回全国大学版画展が開催された。版画教育にかかわる大学、専門学校などの教育機関が全国的な規模で集まる他に例のない展覧会に、今回は60校、271名が参加、出品した。

“…各大学関係者にとって、年に1度の成果を問う重要かつ貴重な機会…”(本年展覧会リーフレット『開催にあたって』より)と位置づけられている大学版画展は、制作、発表を通じ、学生に版や版画の表現についての理解を促したり、指導者同士が情報交換を行い、展示やワークショップなどで一般に大学での版画教育を周知したりする場として大いに活用されている。1987年、第12回展から国際版画美術館で開催するようになると、規模も大きくなり、運営や展示などに大変な労力が必要となった。それにもかかわらず、長年展覧会が実施されてきた。その重要さはさらに高くなってきている。

今回、展評の依頼により会場であらためて考えたことがある。それはかつて多くのアーティストが刺激をうけた東京国際版画ビエンナーレ展(1957年～78年 11回展にて休止)のことである。同展は版画に多大な影響を与えた。特に60年代後半からは版画の方向性を多様化させた。その中に写真製版の普及がある。映像が取り込みやすく、印刷上の特性もあって、シルクスクリーンが全盛となった。一方、版画は版が媒体となった間接表現であることから、『版』の機能を使ってどれだけ新しい表現をみせるのかが、東京国際版画ビエンナーレでの焦点のひとつもなった。他にも、会場芸術として大型化や、現代美術を強く意識することになったのも、この展覧会が大きな役目を果たした。

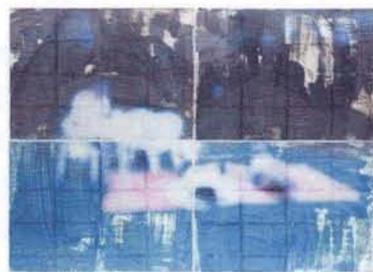
こうした流れや、影響のその後についてはここで触れる紙幅がないが、今回の版画展を見ると、技術的に稚拙なものがなくなり、版画の裾野の広がりや水準の高さを感じる。本人の力量もあろうが、各指導者の努力が実ったところであろう。しかしその分、いわゆる均質化して、突出した個性を感じにくくなったよう



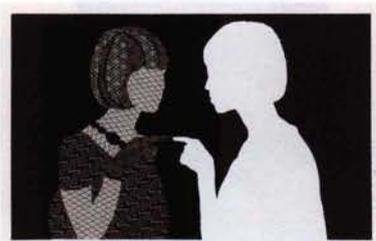
福田 浩子 / 百鬼火影姿 / 東北芸術工科大学



須藤 光和 / 暗黒のファラオ / 東北芸術工科大学



菊池 史子 / picnic / 日本大学



岩淵 華林 / うつる / 東京造形大学



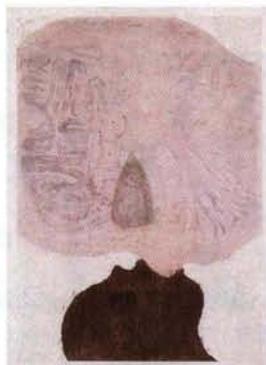
石崎 未来 / 水冷えて、地凍る / 東京造形大学



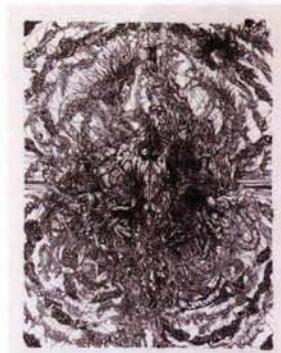
藤崎 美和 / wave / 東京造形大学



廣瀬 理紗 / 通り過ぎる人生の匂い / 東京造形大学



小島 ふみ / もぐもぐもぐ / 東京芸術大学



山田 彩加 / 形成と分裂 / 東京芸術大学



中村 遥 / 鳥 / 東京芸術大学



渡辺 真子 / Candy☆Girls / 東京芸術大学



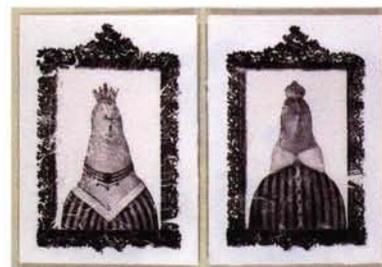
有泉 智津子 / 待ち伏せする景色 / 多摩美術大学



柴田 源太 / 虫歯 / 多摩美術大学



李 元淑 / 自画像 / 多摩美術大学



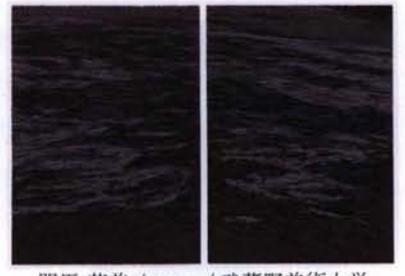
右田 啓子 / 2 portraits (at Poni Castle) / 多摩美術大学



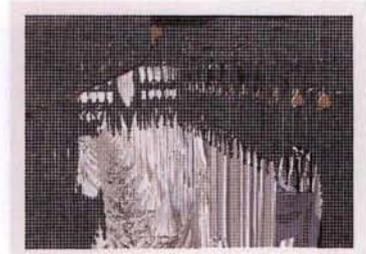
齊藤 慶子 / 薄明かり / 女子美術大学



小林 美佐子 / 秘密 / 女子美術大学



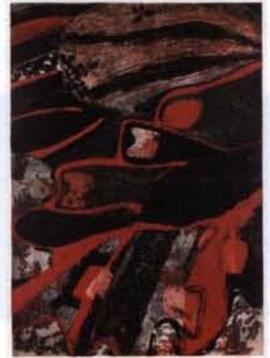
門馬 英美 / trace / 武蔵野美術大学



清田 摩耶 / レイヤー 1-10 / 武蔵野美術大学



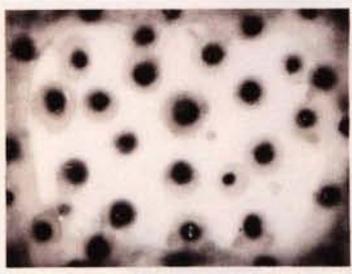
吉松 遼平 / SCENE #7 / 武蔵野美術大学



加藤 友梨 / カワヒラコ / 名古屋造形大学



松村 かおり / untitled / 愛知県立芸術大学



東条 香澄 / 空間 / 愛知県立芸術大学



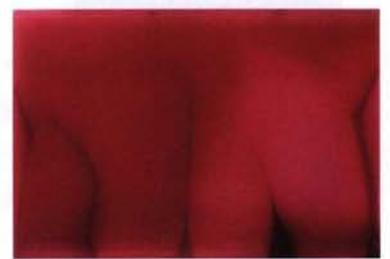
遠藤 美香 / コウセキ / 愛知県立芸術大学



櫻井 裕子 / untitled / 愛知県立芸術大学



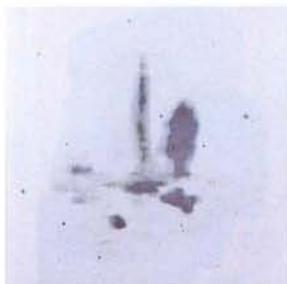
堂東 由佳 / dead or alive cats / 京都市立芸術大学



柴田 美春 / しずむ / 京都精華大学



滝野 晶穂 / Stage / 京都精華大学



河合 洋典 / white noise / 京都精華大学



今井 恵 / November / 大阪芸術大学

にも思う。それは穿ち過ぎであろうか。写真製版以降も、印刷・製版に関する技術はさらに開発され、版による表現方法は今もなお増えている。伝統的な木版画からCG等の電子版までが同じ表現領域である。「版画の意味」、「版の表現とは」を問い続けなければならない。それは『版画』の宿命であろう。

さて、次に作品についてだが、買い上げ賞より2点をとりあげ、見ていくことにした。

買い上げ賞でもっとも票を得たのは東京芸術大学大学院1年・中村遥の〈鳥〉①であった。今回の得票で50票を越えたのはこの1点だけである。水性刷りの木版画による、モノクローム調の作品で、死んだ一羽の小禽が描かれている。その身体は既に硬直し、朽ち果てつつある。作品タイトルは鳥だが、テーマは死である。死から我々は逃れ得ない。ところが我が身を振り返ってみても、死は不思議と現実感がない。

死という言葉が聞かぬ日はないし、様々なメディアからそれはむしろ溢れているくらいなのに、である。死はオブラートに包まれ、どこか遠くにある。そのような死が足下に転がる鳥の亡骸でふと現実味を帯びた。木版画の特徴を生かした多彩な彫り、板ボカシの摺りが非常に効果的に使われ、技術の修練度も高い。本作品以降にも期待したい。

もう一点は京都精華大学大学院のやはり1年、柴田美春の〈しずむ〉②である。写真製版によるシルクスクリンで人体の映像と、透明で鮮烈な赤を色面としてフィルムにそれぞれ刷り、箱状のケースに装着したものだ。写真の利用によって人体は実体から虚像へと転化されたが、そこへ鮮血を思わせる赤色がかぶり、一種の艶めかしさをみせる。しかし、無機質な白い箱が容器となって、その艶めかしさをイメージの標本にした。先の〈鳥〉が、手業と版や絵の具の物質性によって微妙なマチエールを作り出したのに対し、対極にある手法である。

この他に福田浩子〈百鬼火影姿〉③、門馬

英美〈Trace〉④、十数個の木口木版で大画面の構成に臨んだ廣瀬理沙〈通り過ぎる人生の匂い〉⑤などにも注目した。

最後であるが、かつて吹田文明氏は版画専門誌に次のように語られた「…版画の技術の修得だけで終わるのではなく、現代美術としての版画の可能性を追求しなければならない…」(版画芸術94号/1994年)。僭越だがこれに、枠のなかに収まることなく個々の感性を十分に発揮してほしいと加えさせていただく。

(一部敬称略)

大学版画学会 事務局報告

平成20年度、木村 秀樹会長を迎え、東京藝術大学が学会事務局、全国大学版画展覧会事務局は多摩美術大学が担当して参りました。19年度20年度の二年間、不慣れな学会業務に携わり、町田市立国際版画美術館、多摩美術大学の皆様には、大変御迷惑をおかけしたのではと心苦しく思っております。特に、町田市立国際版画美術館学芸員、佐々木 守俊 様には多大な御助力をいただきました事この場を借りて厚く御礼申し上げます。

学会事務局は21年度より京都市立芸術大学が担当となります。平成20年度の反省を踏まえ学会業務を引き継ぎたいと思っております。京都市立芸術大学の皆様、学会事務局どうぞ宜しく御願い致します。

記 大学版画学会事務局長 東谷 武美

平成20年度大学版画学会定期総会議事録

日時:平成20年12月6日(土)

場所:町田市立版画美術館 講堂

議事進行:東谷 武美、三井田 盛一郎(東京藝術大学)

出席146名、委任状59名、合計205名の出席会員により成立(過半数187名)し、開催した。

・会長挨拶:木村 秀樹 会長(京都市立芸大)

・第2回運営委員会の報告(同日午前中開催)運営委員26名によって開催された。

1.会員の動向

新入会員:

池田 啓子(夙川学院短期大学)

竹内 健太(中日版画文化交流委員会)

浅井 ゆき(滋賀県立近代美術館)

山城 司雄(沖縄県立芸術大学)

退会希望:若生 秀二(個人)石原 誠(個人)

移動:中馬 泰文(夙川学院短期大学→大阪芸術大学)

2.展覧会報告 ー第33回全国大学版画展ー
展覧会事務局:小林 敬生(多摩美術大学)

- ・展覧会経過報告、展示報告
 - ・ポスター、DM作成、発送について
 - ・公開セミナー・ワークショップについて
- 「石膏刷り技法紹介・技法講座」

渡辺 達正(多摩美術大学)協力/新
日本造形 白井 信行

3.チャリティー部門報告:

馬場 章(女子美術大学)

4.第38号学会誌編集経過報告

五十嵐 英之(倉敷芸術科学大学)

5.第2回「大学版画展受賞者展(文房堂
ギャラリー)」実施報告

有地 好登(日本大学芸術学部)

第3回「大学版画展受賞者展」

開催のお知らせ

会期:2009年7月15日(水)~28日(火)

会場:文房堂ギャラリー

オープニングパーティー:7月18日(水)

担当校:東京学芸大学

6.「カナダ(カルガリー)・日本 学生版画交
換展2009」(京都市立芸術大学)

7.その他「版画の時空」展について

若月 公平(東北芸術工科大学)

8.収蔵賞の投票方法

一人20票。1大学4名まで。

以上

事務局 東京藝術大学 版画研究室

事務局長 東谷 武美

運営 三井田 盛一郎

池田 俊彦

瀧 将仁

東樋口 徹

北爪 潤

編集後記

版画は、写真術、蓄音機等の音声記録術、ネットを飛び交う電子データに先駆けて「芸術」を全ての人々に開く原動力の一つであったことを否定できない。

この歴史がなければ、スティーブン・ジョブスがアップル社でイメージライターを企画したおり「ギャラリーで展示できる品質を」と言ったような高い理想は生まれえなかつたろう。

時はいよいよその理想を万民に与え、「版画」は、己が生み出したメディアに席を譲りつつあるようでもある。

一方で、今日これほど多くの版画を通じた教育がおこなわれていることを鑑みれば、隆盛を極めているとも言える。ここから繰り出される新しい才能を見ていると版画は多方面に繰り出される刃のようでもある。

本号では版画がおかれている状況を読み解く、インタビュー、かつての米国の版画王国ぶり、教育における「版画」、現代の版画における伝統的技法の意義、版画の特性、優位性、処方箋つまり「版画」という剣の正しい使いかたを提示することを目的としてみたが結果はご覧のとおりである。

何より、当初の異ジャンルとの比較が満足にできなかった事が悔やまれる。版画の問題を版画の側からのみ解こうとするのではなく、他との比較を通じてはじめて実りあるものとなるだろうからである。

この課題は次期以降に持ち越すことになるが、息長く取り組んで行かねばならないだろう。答えを探す事により版画を取り巻く様々な取り組みにたいして、この学会誌が微力なりとも力を尽くせる事を強く希望しながら今回は筆をおく事にしたい。

末尾となりましたが執筆をいただいた会員各位には謝辞を、また本誌発行に際してかわらぬ助成をいただきました新日本造形株式会社には特段のお礼を申し上げます

記 大学版画学会誌編集委員会

大学版画学会誌 第38号

発行日

2009年4月1日

編集・発行

大学版画学会事務局

〒110-8714 東京都台東区上野公園12-8

東京藝術大学 版画研究室

Tel/fax 050-5525-2158

mail: cuapsjoffice@gmail.com

編集委員

田中 孝

丸山 浩司

五十嵐 英之

清水 博文

大島 成己

印刷

渡辺印刷株式会社

〒152-0031

東京都目黒区中根2-7-1

Tel 03-3718-2161 fax 03-3723-4930

