

大学版画学会

The Committee of University of Art for Print Studies in Japan **No.41**

2011

<http://www.cuapsj.org>

大学版画学会

会長挨拶

版画 潮流を意識しながら
思うこと

大学版画学会 会長

池田良二

1947年	北海道根室市生まれ
1969年	武蔵野美術大学実技専修科研究課程修了
1981-82年	文化庁派遣芸術家在外研修員としてロンドン留学
1987年-	武蔵野美術大学助教授（92- 教授）
1994年	カナダ・アルバータ州立大学訪問教授 （97-98 客員教授 / 2000-05 准教授）
2001年	「Ryoji IKEDA 1975-2000 池田良二銅版画集」 （阿部出版）刊行
2002年	「池田良二 時空への夢想」展（神奈川県立近代美術館）
2004年	「池田良二 地層への回帰」展（大川美術館）
2009年	紫綬褒章受章
現在	武蔵野美術大学教授

2011年3月11日に発生した東日本大震災と、それに伴う東京電力福島第一原子力発電所の事故は、日本のみならず世界を揺るがせる大きな出来事でした。本学会においても、大きな被害がでた東北3県をはじめ、各地で教鞭をとる会員、学ぶ学生、そしてそのご家族の多くが、何らかの形で被災されたことが報告されています。あらためまして、被災された方々に心よりお悔やみとお見舞いを申し上げます。

震災後の多くの報道を通して、直後の惨状や、発生から一年余経った現在でも、大勢の方が避難生活を余儀なくされていること、放射性物質の流失が収まる目処が立っていないことなどを見るにつけ聞くにつけ、大地の上で生きる者として、あらためて自然への畏怖の念を抱くとともに、残念ながら、我々はまだ災害の渦中にあることを思い知らされます。また、多くの生命、そして海と大地のいたみを目して、我々の尺度では計り知れない自然のエネルギーと人災ともいうべき事故とにより、地域社会の有形無形さまざまな基盤が失われてしまったことに思いが至ります。人が生きることの原動力とそれを補うものとは何か、を自身に問いかける一年でした。

この大震災の影響で、各地の美術館で予定されていた展覧会が開催中止、延期されるなか、例年どおり、町田市立国際版画美術館において「版画の彩展2011 第36回全国大学版画展」を開催できたことは大きな喜びでした。これもひとえに、美術館、会員、学生諸氏の例年以上のお力添えがあつてのことと思います。心より感謝申し上げます。

今回も全国から力作が揃いましたが、ひとつの特徴として、震災の体験を経た作者の心境の発露や、「災害と美術」とでもいうべきテーマを感じさせる作品がやはり多く見られました。私は、近年、学生は社会性の強いテーマを前面に押し出すことを避ける傾向にあるという認識をもっていました。しかし、今回の大震災が学生にとっても、社会と自分、社会と美術、そして自分と美術といった多くのことを問いなおす契機となり、作品にも反映されたのでしょう。自然への回帰や破壊からの再生など、未来についての願いや祈り、決意を感じさせる作品も印象的でした。

辛亥革命から100年となる2011年、私は、中国

と台湾を訪れる機会を得ました。

中国を訪れたのは、大震災の発生からひと月も経っていない4月初旬のこと。訪問の目的は「第3回観瀾国際版画ビエンナーレ」の審査員を務めることでしたが、細部に至るまで配慮の行きとどいたビエンナーレの運営体制や、見学した「版画基地」事業の名で整備が進められる大規模なアーティスト・イン・レジデンス施設などから、国家の明確な国際交流の志向と急速な経済成長に支えられた圧倒的な資本の大きさが感じられました。

10月に入り、台湾の国立台北芸術大学を訪れました。台湾、中国、韓国、タイ、日本などのアジア各地から、主に大学で版画教育に携わる作家の作品とその版を集めて開催された「SKY-2011 Asia Plate & Print Exhibition」の式典への出席が目的でした。私をはじめ、日本からの出品者の多くは本学会会員であり、また、自国に戻り教鞭をとられている台湾の鐘有輝氏や韓国の朱星泰氏をはじめとする多くの日本留学経験者も、出品者の顔ぶれに含まれていました。

この訪問で心に残ったことは、どちらの地においても、若者が制作を通して新境地を拓こうと積極的に版画と向き合う姿が見られ、その意気込みやエネルギーがとても強く伝わってきたことでした。版画にかける思いや版画の存在感が日本におけるそれとは違うな、という実感をもちました。思えば日本はこれまで、こと版画に関してはアジアの大黒柱を自負し、それに見合う役割を果たしてきました。しかし時代の流れとともに、その状況にも変化が生じてきているようです。

大震災を経て、私たちは、これまで当然と思われてきたことを今一度見直すべきときを迎えています。そしてそれは、本学会についても当てはまることのように思います。おりしも今年度、「大学版画学会」の「大学」をとり改称することが議論されました。私はこれを、その領域を拡大し、内外の、そして内にある境界をこれまで以上に風通しのよいものとするための試みと捉えています。名称変更はその端緒に過ぎませんが、これまで積み重ねてきた実績を母胎にさまざまな議論を続けながら、本学会が、そして日本の版画がよりよい方向へと向かうよう、今こそ私たちも動きださなければいけないと感じています。



中国・観瀾美術館にて、一緒に国際審査員を務めたイングリット・レデン氏（ベルギー・アントワープ王立アカデミー教授）とともに。2011年4月9日



台湾国立台北芸術大学開渡美術館にて、台湾版画界の重鎮・廖修平氏とともに。2011年10月5日

多摩美術大学

金 昭希 KIM Sohee

1983 韓国テグ市生まれ

2010 多摩美術大学博士前期課程美術研究科絵画学科版画専攻 修了



金昭希 展 2011年8月22日～9月3日 シロタ画廊 (東京)

「Sick of people II」
56×48 c m
エッチング、シンコレ

私は自分の経験を基にして現代人が日常生活の中で感じる矛盾や疎外感、孤独、苦痛などをユーモアを通じて表現しています。耐え難い状況であっても我慢して生き抜くしかない現代人に機知を発揮して日常から新しい世界を見つけ出せる新鮮な感性を与えたい思いで制作しています。様々な立場と場面、状況に置かれている現代人の姿を冷やかな目線で見つめると同時に耐え難い厳しい状況をユーモアを通じてまた頑張れるように楽しく昇華させたいと思っています。私の作品の中でユーモアは逃避ではなく現実と誠実に向かい合っって前向きになるための遊戯であり、重く感じられがちな主題を人々が受け入れ易くする接着剤の役割をします。タイトル「Sick of people」は‘人紛れに酔う’という意味です。大きな駅、百貨店、交差点など見知らぬ人が大勢行き交う場所に行くと眩暈がします。私にとって何の意味も待たない他人は皆同じに感じられ、その中を歩いていると同じところをくるくる回り続けている気分になるのです。まるで洗濯機に回されているようだなと思うとぷっと笑えてきてちょっと明るい気持ちになります。私はこのような作品を通じて厳しい日常を生きる現代人へユーモア交じりのエールを送りたいと思っています。

武蔵野美術大学

小森琢己 KOMORI Takumi

1975 東京都生まれ

2000 武蔵野美術大学大学院造形研究科実技専攻版画コース 修了



小森琢己 展「Interval of stratum」 2011年4月25日～4月30日 巷房 (東京)

「Interval of stratum」(部分)
68×92cm (16 点組)
リトグラフ

私は「ひとの在り様」をテーマにリトグラフによる表現をしており、画面には、生命やその繋がり、取り巻く環境などをイメージした形態が現れます。色彩は、自身のその時点の感情を大切に、版を重ねながらイメージに近づけていきます。現在のイメージは、以前、石版石の産地・ゾルンホーフェン（ドイツ）の石切り場を訪れ、地層の壁に囲まれた体験に起因します。この地では、太古の海底に体積した地層が、悠久の時をかけた地殻変動で隆起し、リトグラフに適した版材料として産出、加工されます。それが海を渡って日本の私の制作場所に存在することに、時間と距離とを超越したイリュージョンを覚えたのです。

私にとってリトグラフの制作は、その工程が表現と密に結びついているため、私自身が「ひと」として身体を感じられる版の重さや画面の大きさが必要となります。シンプルな身体運動を感じながら、版に縦の線を引く描画は、自己の感情を版に集積する行為です。製版は感情から生まれたものを一度手放す作業となり、そこまでに在った行為と時間は、プレス機で圧力をかけることにより紙に一気に刷り取られます。それら一連の工程には版と紙の間に自己を挟み込むような感覚を覚え、これはゾルンホーフェンで感じた層の一部となったような錯覚に類似します。

「Interval of stratum」は「時の断層」をテーマに 2011 年 4 月、銀座・巷房の 3 室で発表しました。3. 1 1 の震災の影響から、感情的に色彩を使うことが困難な状態に陥り、これまで使っていた色彩を封じ込めるような展示となりました。第一会場は石版で色彩を刷った台紙に、雁皮紙に黒で刷ったイメージを張り込むことで色を覆い隠す作品。第二会場では地層に囲まれるようなイメージの組作品、階段下の小さいスペース（第三会場）に色彩を刷った紙と版によるインスタレーションを行いました。

多摩美術大学
久後育大 KUGO Ikuhiro

1977 兵庫県生まれ
2007 多摩美術大学大学院博士課程前期 修了



久後育大 展 2011年8月30日～9月11日 ギャラリーあらき(新潟)
第16回ソウル空間国際版画ビエンナーレ(買上賞) 2011年6月2日～6月23日

「Trace-82」
80cm×55cm
木版

近年の作品は Trace (痕跡) をテーマにシリーズで制作しています。線を引く行為には、その時々感情の起伏が写し取られ一つの情報になっていると考えています。またその線が集積することにより時間の経過を暗示させ時間と情報が画面上に定着します。文字が規則正しく配列されることで情報として伝わるのと同様に線には感覚的に観者に情報を伝達する効果があると考えています。

また、彩色を施した作品にはどのような場合にも退色や条件等色(メタメリズム)といった色彩の問題が生じてきます。墨といった変色しにくい色彩でも長い年月が加わることで変色し艶などに変化が生じます。しかしさまざまな負荷を受け退色し変色した色材からは調色では表すことのできない時間の痕跡が色に現れているように感じ情報の一つとなっていると考えています。

私にとっての Trace (痕跡) とは如何に画面上に時間を定着させ、観者に蓄積される過程で組み込まれる情報を感覚的に伝えることができるのかを模索しています。

城山萌々 SHIROYAMA Momo

1981 千葉県生まれ
2007 筑波大学大学院芸術研究科 修了



城山萌々 作品展 「エヌ次元³」 2011年11月14日～19日 Gallery Q (東京)

左: 「dimension n」230×86cm 3点組 リトグラフ
右奥: 「門、またはノヴァの痕跡」100×72cm
2点組 リトグラフ

リトグラフ技法を用い、彫り進みならぬ刷り進み技法で一版多色の作品を制作している。

製版や印刷の際の諸条件や時間により変化して行く様を色を変えて刷り重ねて行くことで、版の上に描かれたものに生まれる独特の色彩と質感がある。それが私の作品の特徴でもある。

幾重にも重ねられたインキ層とそれによって生じるギトギトしたニスのツyah、リトグラフらしい薄い皮膜のようなインキ層の美とはかけ離れているかもしれない。

それでも、私はこの樹脂の層とも言える質感が、一風変わったリトグラフ独自の物質感としての美を携えていると感じる。

またこの刷り重ねられた樹脂層によって、解き墨の流紋などは立体感を帯び、墨でもなく水彩でもない透き通った階調の表現が生まれる。

飽きることなくこの手法を追求することで、「現象の造形美」とも言うべき、保つことのできない不定形の美しさを捉えたいのかもしれない。そして、何かの形を借りることなく表現し伝えることができれば良いと考えている。

京都市立芸術大学

児玉太一 KODAMA Taichi

1978 京都府生まれ

2010- 京都市立芸術大学大学院美術研究科後期博士課程 在籍



Autumn Exhibition 2011年9月3日～22日 Gallery Yamaguchi Kunst-Bau (大阪)
5th Biennale engraving of Saint-Maur "Urban Scenery" 2011年10月8日～11月4日
Musée de Saint-Maur (サンモール / フランス)

「Light/Color」
シートサイズ：70×50cm
イメージサイズ：40×40cm
シルクスクリーン、いずみ紙

私は自作における映像の思考を制作の支点とし、特に視覚混合（減法混色・加法混色）の原理から派生する理論研究と制作を行っている。あらゆるメディア（絵画、版画、写真、ビデオをも含めた）が「自然やそこにある事物をいかにして模倣するか」という点において発展し、そこに「色彩と光」の原理、理論が密接に関係していることに深い関心をもっている。Light/Color と題した作品はこの自明のものである視覚混合のプロセスに着眼した実践的な作品のひとつである。

京都嵯峨芸術大学

藤永覚耶 FUJINAGA Kakuya

1983 滋賀県生まれ

2006 京都嵯峨芸術大学芸術学部造形学科版画分野 卒業

2008 愛知県立芸術大学大学院美術研究科油画専攻 修了



藤永覚耶 個展 - into the water - 2011年9月16日(金)～25日(日) GALLERY GOHON (愛知)

「forest」
320cm×210cm
アルコール染料インク、布、自然光

自分の制作は、モチーフをピンボケさせて撮影するところからはじまる。その像を元に、布に染料インクで等質な点を重ねた後、そのイメージを溶かす。

写真に還元された像、特にボケた質感の映像に、ある切実なリアリティを感じる。それは、再現的なリアリティではなく、対象が映像に置き換わることで意味がぼけ、人や社会の価値観を拭い去った等価な世界に立ち戻るような、真実味のある感覚である。

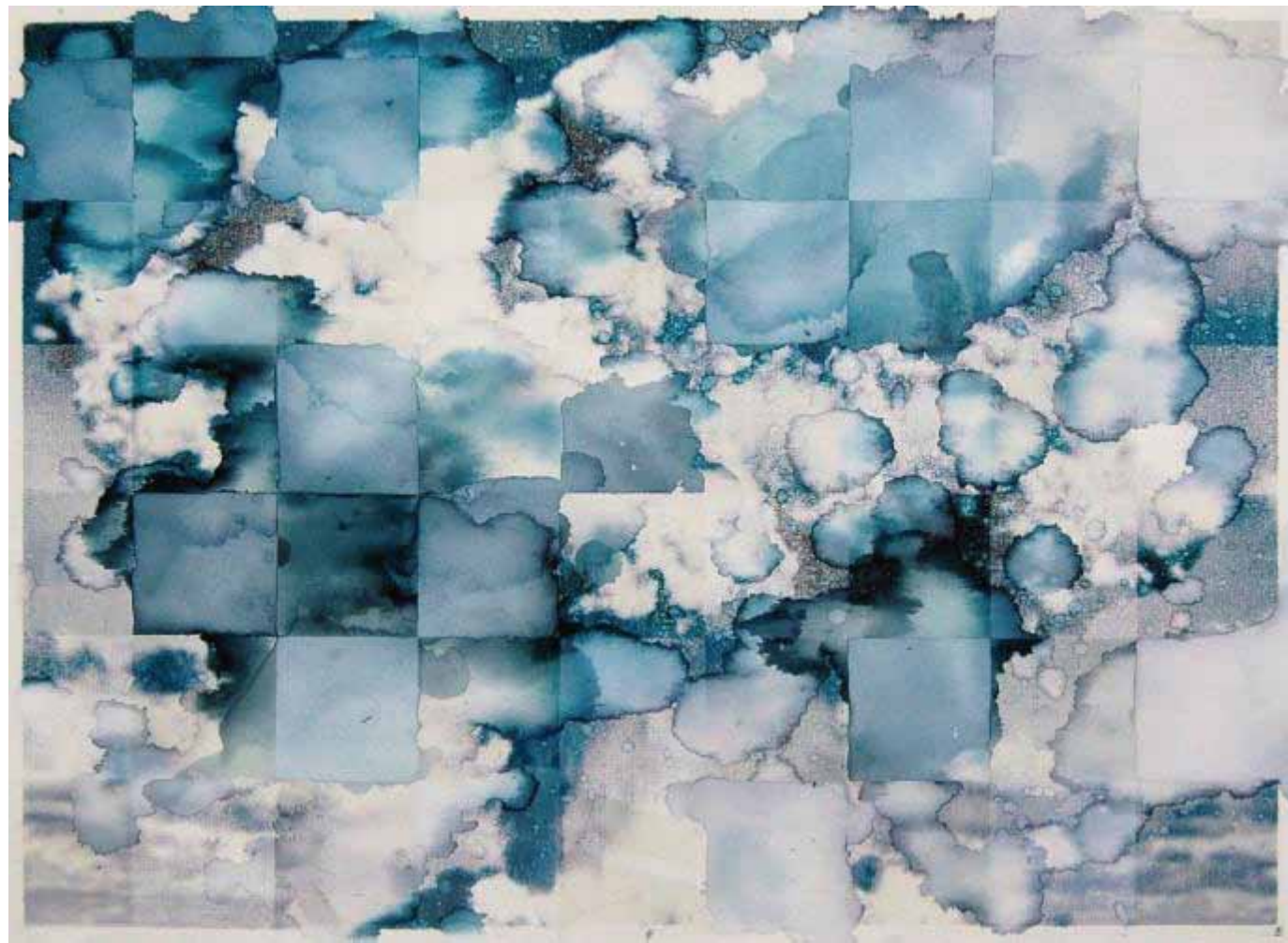
写真は、本来は人の外にある知覚を、イメージに置き換えられたものである。そこには個人の先入観がなく、すべてが等価な世界に感じられる。カメラを通して置き換えられたイメージを、もう一度自分の手を通して置き換えてゆく。

よく扱うモチーフに森がある。森は、葉や木々の集まりでもって森と認識される。その境目は曖昧で、見る人の意識によって形は何者にも変わってゆく”揺らぎ”を持っている。非日常で等価な世界と、日常を営む個人の価値観の世界。その狭間で揺れ動くイメージを、切実に訴えかけるものとして表現することを目指している。

本展覧会の中で、2F は壁面を取り除き、自然光を取り入れた。そこに布を宙吊りにし、透過光で見せる状態で空間と共に作品を提示した。作品は、展示環境での光や風といった様々な要素に影響を受ける。それは、作品の自立性という意味では弱くなるかもしれない。しかし、空間の影響を受けることで、作品自体が空間を取り込み、空間の中で強く訴える力を持つように感じる。

山形大学
熊谷周三 KUMAGAI Shuzo

1981 北海道生まれ
2010 山形大学大学院 修了



版画の断面〜3 2011年9月14日〜9月25日 悠創の丘 悠創館ギャラリー（山形）

「deep cloud」
41.2×59.5cm
インクジェットプリント
シルクスクリーン
揮発性溶剤

データの中で生きられると期待した私達は、3.11以降再び物質世界へ暴力的に引き戻された。
「deep cloud」は福島上空に現れた「モヤ」とデータ世界「cloud computing」の間にあるもの。

We who expect that it could live in IT world were again pulled back by violence in the substance world after 3,11.
"Deep cloud" implies could which appeared over Fukushima. and "cloud computing" in IT world.

前野智彦 MAENO Tomohiko

1977 広島県生まれ
2004 多摩美術大学大学院美術研究科 修了



所沢ビエンナーレ 2011 引込線 2011年8月27日〜9月18日（埼玉／所沢）
撮影：神宮巨樹

「無人 / 島」
サイズ可変
方位磁針、電磁石、コンテナ・ボックス、
レンズ、水、組み立て式鉄パイプ System、etc

よるべのなさ

【約3000の人工衛星が地球を周回。】用事を終えてから、古淵駅まで歩いて帰る時のことです。きっと大野台あたりだったと思います。タクシーで数分の近場だったので、帰りは歩いても平気だろうと思ったのですが、なかなか駅までたどり着きません。まさかの市内で迷子になってしまいました。その時、私は途方にくれるわけでもなく、周りの人に尋ねることも地図を探す事もなく、携帯電話で当たり前のよう位置情報を調べました。誰に気付かれるわけでもなく、普通にメールを打つように、クールに携帯電話を起動したのです。私の命綱は、小さな携帯電話であり、隣人よりも、遙かなたの空から見下ろす眼にSOSを求めたのです。

【知らぬが仏ではすまされない!?】白色の作品は、無数の方位磁針群が配置され、微妙な力加減で回転を続けています。金魚のような紅白の方位磁針たちは、緩やかにまわります。あたかも私たちに「癒し」を与えてくれているようです。しかし、この作品に心を許してしまうことに注意なくてははいけません。実は、針たちにまったく意思は感じられません。これらは磁力を制御する電力の加減によって動かされています。足元に広がるのは箱庭のように徹底的に管理された世界なのです。支配される世界は本当に幸せなのでしょうか。

【アメリカ大統領とは、6人を仲介すれば繋がるそうです。】Facebookやmixiなどに代表されるSNS（ソーシャルネットワークサービス）が画期的なのは、人々の繋がりがインターネットによって可視化できたことではないでしょうか。「私の友達は〇〇人」、「あの人は友達の友達」のように、私にまつわるエトセトラが画面表示されます。電話帳のように整然とされた味気ないものではなく、日記や写真を更新すると、様々な情報をリアルタイムに共有できるのです。小さな悩みも、世界の誰かがコメントしてくれます。食事をしながら、パジャマで寝転がっていても、画面上では新しいネットワークが築けるのです。ただし、依存しすぎには注意しないといけません。誰かの行動を気にしてパトロールを続けると、文字通り自宅警備員に陥る恐れがあります。監視社会は戦前の五人組や隣組と変わらず多くのストレスを生む恐れがあるでしょう。

【白を疑ったことはありますか？】足元の作品は、俯瞰を強いる構造として世界の縮図を想起させます。微かにゆれる針たちは、先行き不透明な私たちです。人工的な白い物質は冷たい無縁社会に感じるし、見えない磁力は社会を制御しているようです。停止している針は、社会から漏れた者たちでしょうか。（しかしそれらもまた、地球の磁力に忠実な為、アウトローではない。）街の信号機は、交通情報を予測して制御されています。私たちは暴走族になるか、命をかけて信号無視するくらいしか抗う事はできません。行動とは、日常的に何者かのシステムによってゆやかに制約されています。私たちは透明な網にかかった魚のように身動きがとれません。困った事に、ファミコン世代の私たちは、ゲーム（機械）がプレイヤー（人間）をコントロールすることを幼い時から体験してしまったのです。戦士も、サッカー選手も、恐竜も、ロボットも何でも扱えたのです。娯楽のなかで得た影響は思った以上に大きく、セカンドライフやアバターのように、自身が画面のプレイヤーになって入り込むことにも、ほとんど違和感を覚えません。現実とゲームが交錯するARGや二次元に恋する人々がいるように、ファンタジーとリアルの見境が薄くなりつつあります。きっと私は、人工的に品種改良され続けた金魚のように、生命の維持は飼育者によって任せるのが当たり前のよう生きてしまいました。むしろ水槽のような環境こそが自然でした。これから誰からも操作されずに自発的に立ち上がることは可能でしょうか。あれこれ考えを巡らせながら、もう一度視線を落とします。これは諦めたのでしょうか。それとも達観しているのでしょうか。純白な作品ではなかったことが唯一の救いのように思えました。埃やシミ、塗リムラや塗装の欠片。白い作品だけに汚れが多く目立ちます。汚れに安心して、人間らしさを感じてしまうのは変でしょうか。

公立ギャラリー 美術専門員 加藤 慶

版画よさようなら

武蔵野美術大学

湯浅克俊

はじめに

「われわれは伝統というものを新しい視点から見なおす必要があるであろう。伝統とはさまざまな主題や慣習の化石であるという受動的な見方をやめて、伝統とはかつて受容され、世代を通じて伝えられたものを再創造する有機的な習慣であると考えべきである。」
ハリー・レヴィン¹

私は「版画」という言葉があまり好きではありません。それは版画が「版画」という言葉によって、本来版画が持っている発展や展開の可能性を妨げているように思えるからです。この短い論文は版画という言葉捨てざる勇気を持つための自己啓書のようなものです。この先も版画を続けていくためには一度「版画」を捨てて思考の旅に出なければなりません。版画を技法的に語るのではなく、哲学的に語ることによって（それも東から西、過去から現在、文学から建築まで縦横無尽に、たくさんの寄り道をして）、単なる1つのジャンルを超えた新たな概念の形成を目指します。私が提案したいのは「うつろな像」という概念です。この「うつろ」という言葉は万葉集に頻繁に見られ、様々な意味で使われています。私たちの祖先はこの言葉に自然や心情の変化を重ねあわせていました。言葉にはなりにくい事柄を歌という形式にのせて言語化していったのです。このように目に見えないものや形にならないものを主体的に言語化していくという行為は現代においてもとても重要なことだと思います。「うつろな像」とは日本特有のあいまいさを積極的に引き受けることです。しかし、あいまいなものを言葉にすることほど難しいことはありません。それでもこの困難の中にこそ新たな可能性が秘められていると思っています。現在の閉鎖的な日本の版画、及び美術を取り巻く状況に対して何か打開策があるとすれば、それはたくさんの farewell（別れの言葉）を送ることではないでしょうか。それではこれからそのはなむけの言葉を綴っていくことにしましょう。

1 版画よあなたは英雄でした

版画を英語で言うと PRINT（プリント、又はプリントメディア）です。つまりは印刷を意味します。ではなぜ版画と印刷という言葉とを区別する

ようになったのかという話は後ほど触れるとして、版画も印刷も単なる技術の名称です。そしてアートも18世紀までは技術（スキル）という意味で長い間使われていました。中世の大学のカリキュラムでは文法、論理、修辞、算術、幾何、音楽、天文を7つの学科（アート）seven liberal artsと呼んでいました。²しかし19世紀に新しいアートの制度の発展を受けてアーティストとアルティザン（熟練の職人）が科学者と区別されました。その後さらにアーティストとアルティザンは分離され、アートの役割とは技術に関わるものではなく、文化に影響力をもつアーティストの特別な能力・創造的想像力に関わるものとされました。

1960年代、アメリカ人批評家のクレメント・グリーンバーグはアートとカルチャー（大衆文化）を対立するものと見なして、アートを社会から分離させ、自律すべきものとして「芸術のための芸術」³を評価した一方、グリーンバーグはポップカルチャー（大衆文化）を積極的に取り入れたポップアートを批判しました。その頃、ポップアートの代表的なアーティストのリチャード・ハミルトンは新聞や雑誌の写真を切り抜きコラージュし、アンディ・ウォーホルも既存の写真イメージをシルクスクリーンによって何度も反復させて作品を制作していました。ポップアートにとって大量生産、大量消費の象徴でもあるプリントメディアは重要な表現素材でした。

かつてドイツの思想家ヴァルター・ベンヤミンは著書の中でこう言っています。「ここで失われてゆくものをアウラという概念でとらえ、複製技術のすすんだ時代のなかでほろびてゆくものは作品のもつアウラである、といいかえてもよい。」「われわれの時代の知覚のメディアの変化がアウラの消滅の結果である、と考えられる以上、その社会的条件もおのずから解明されるはずである。」⁴

ベンヤミンは、芸術作品は木版によって初めて複製技術が可能になったあと、石版（リトグラフィ）によって更なる大量生産を可能にし、そして写真の誕生によって深刻な変化を与えたとも言っています。つまりはアウラの消滅です。しかし、美術館で絵画のポストカードが毎日大量に販売され

人々の手に渡ろうが元の絵画のアウラは消滅するどころかアウラは強度になっています。イメージの複数性、反復性は人々の持つ創造的記憶を活発にさせ、頭の中のイメージの絵画を時に現実の絵画以上に神格化しています。

2 版画よあなたは過去でした

フランス人の作家で詩人のポール・ヴァレリーは複製技術が急激に発展した19世紀末にこう述べています。「水・ガス・電流が、ほとんど目にとまらない操作だけで、遠方からわれわれの住居のなかへ届けられ、役立てられるように、ほんの合図のような操作だけで連続する画像や音を、われわれはつけたり消したりすることができるようになるだろう。」これはまさに現在のインターネットやデジタルメディアが作り出した状況を指しています。メディアを語る上で避けることの出来ないメディア論の巨人マーシャル・マクルーハンは著書の中でウィリアム・アイヴィンズの『版画と視覚型コミュニケーション』の中から以下のような文章を引いています。

「……版画はそっくりそのまま同じものを反復できる唯一の絵画的情報以上の、またそれ以下のなものでもなかった……1世紀前までは古い技術で制作される版画は今日の製版技術によってなされるさまざまな役割のすべてを満たしていた。……版画がなかったならば今日にみられるような諸科学、技術、考古学、民族学といった学問技術の発展と隆盛はなかったにちがいない、ということだ。……版画はたんに芸術上の小さな分野であるにとどまらず、現代の生活と思想とが所有しているもっとも重要かつ強力な武器のひとつである。……特に版画技術が情報の伝達用具としての版画に与えた限界、また情報を受け取る者としてのわれわれに与えた限界を考えてみる必要がある。」⁵

このように版画は美術史のみならず歴史的に見てもとても重要な革命的発明であり、思想や学問を爆発的に発展させ、人間の記憶のあり方さえも変えてしまいました。この革命の立役者がグーテンベルクです。グーテンベルクことヨハネス・ゲンスフライシュは1440年頃に活字を用いた印刷

方法を西ヨーロッパで発明しました。それまで写本によって伝えられて来た知識は印刷という新技術によって、社会の隅々まで行き渡るようになります。活版印刷の発明無しにルネサンスも宗教改革も2世紀後の啓蒙思想も民主主義もありえなかったのです。しかし、グーテンベルクの印刷革命も紙無くしては成立しませんでした。紙は紀元105年、現在の中国の地で後漢和帝の宦官蔡倫によって製造方法が確立されたと言われます。軽くて安く大量生産できる植物繊維紙の製造は人類史上最も画期的な発明とも言えます。

版画は印刷と紙という2つの大発明によって生まれた訳ですが、本論文ではその歴史考察が目的ではないのでその点については省かせて頂き、印刷が人間の記憶のあり方を変えたのではないかという点について考えてみたいと思います。写真家で写真評論家の港千尋は著書の中でこう述べています。「記憶は構築であり再構築である。記憶は創造であり再創造である。したがってすべての創造的な行為にとって神経細胞群の淘汰と記憶の進化論的性格は決定的な意味を持っている。なぜならそれは遺伝子によって決定された身体構造の枠組みのなかであって、われわれの意識や思考が決定的に開かれたものであることを保証するからだ。」⁶ 主な版画制作のプロセスを考えてみると創造的であるというよりも、再創造的と言えます。よく、直接表現の絵画と比べて版画は間接表現だと言われますが、記憶も同じくとても間接的です。記憶は自身が経験したことを頭の中で再構築、再創造して現実の経験とは異なる編集された経験を作り出します。再び港千尋の著書から引用すると、「われわれの記憶とは、現在の前後関係や情動によって、現在に適合されるように築かれる現在であり、現在に適合されるように築かれる過去なのである。」⁷ 「人間の記憶は個々の事柄の痕跡が保存されてできているのではなく、現在との関係においてつねに生成しているものである。それは一度入力されれば消えないような静的イメージではなく、環境との物理的な関わりにおいてダイナミックに変化してゆくものである。」⁸

以上のことから記憶と版画のプロセスの類似性が感じられるかと思います。版画とは言わば「過去の像 printed image」です。版に絵を描いたという過去、元の絵があるという過去、それらの過去は刷りの工程を経て現在に適合されていきます。それは単なる過去ではなく、現在を軸に進行形で変化し生成されるうつろいゆく像なのです。この「うつろな像」こそが、私が考える新たな版画の概念であり、未来の日本の美術を担うものではないかと考えています。

3 版画よあなたは謎でした

「うつろな像」という新たな概念について話を進める前に日本の「版画」の誕生と歴史、それ取り巻く状況と問題点について触れなければならないでしょう。日本の版画を考えるうえで避けて通れないのが創作版画運動です。1904年に版画家で創作版画の中心人物である山本鼎が文芸誌『明星』に発表した木版画《漁夫》によって江戸から明治まで続いた日本の木版画（浮世絵や摺物）との別れを告げます。明治に入って考えもしなかった西洋の芸術思想や新しい印刷技術などが大量に日本に雪崩れ込む中、版画を絵画や彫刻と同じように創造表現として確立させようとししました。山本鼎は「創作版画は、複製を目的とせざるものにして、自刻自摺をもって、一種の絵画を創作する事を原則とす」と定義しています。この一文が強力な呪縛のごとく現代にまで影響を及ぼしています。最先端のメディアであり革新的な進歩を遂げて来た印刷技術と共にあったイメージ(像)の創造表現は「版画」の名の下に印刷から分離してしまします。版画家の黒崎彰は版画史を語る中でこう述べています。「言うまでもなく、版画と印刷は長い間同じ道のりを歩んでいます。また、創作とその複製、複数化においても両者は仲の良い共存を続けてきました。ところが複製の大量生産、印刷の機械化時代が始まると共に、互いの関係は大きく揺らぎ始めます。18～19世紀前半の欧州でその傾向は始まり、版画の多様化に従って複製技術も発達し、さらには写真製版法の開発に伴って、版画の創造性はいよいよ影が薄くなりました。」⁹

写真の誕生によって版画と印刷の訣別は決定的なものになりました。元は同じ摺物(PRINT)が実用的な物は印刷、非実用的な物は版画となり、その中にも創作的版画と複製的版画が存在するような形になります。しかし、写真も同じくPRINTの一部であるのにも関わらず、写真は現在の美術において版画よりも1つのジャンルとして大きく存在しています。それは写真が単に技術的に語られるのではなく、そこに写しだされたイメージをただ見るだけではない「読み取る(意識的に見る)」という批評の受容性と誘導性があるからでしょう。写真を中心とした批評家の清水穰によれば「写真を見るということは、その写真が写した時間と、見る者各個の記憶が現在においてつながるということである。それは一種の交流であり、過去を通じて予見されない未来と遭遇することなのだ。」¹⁰ と言っています。それと同時に写真の問題も挙げています。「……九〇年代までに写真が、エディションとサイズの限定された芸術作品として絵画や彫刻と完全に同等に一般に流通するようになったこと、また現代美術における写真メディアの全面化が挙げられる。……「写真」と言う必要すらないほど写真はメディアとして日常化しつまり無意味化した。それは紙や鉛筆なのである。コンセプチャルアーティストは無論、画家も彫刻家もインスタレーション作家も版画家も当然のように写真を撮り写真を使う。この横断性が、現在の写真を面白くしているとも言えるし、未だプリントの美学に拘る「写真家」がまるで遅れてしまっている理由でもある。」¹¹

一方、「版画」はどのような批評性を受け入れて来たのでしょうか。また、未だに「版画家」という言葉が存在するのは美術の中で「版画」が未だに全面化していない事を示唆しています。単なるメディアの一つであるはずの版画はさも独立しているかのように存在しています。それではこれまで「版画」がどのような概念と批評を持ち続けて来たのか、振り返ってみたいと思います。

最も活発に「版画」について論議されたのは1957年の東京国際版画ビエンナーレの開催の頃から1970年代初頭だと思われます。1990年代

に『版画芸術』紙上でこの版画の黄金時代を検証するという企画が頻繁にありましたのでそれらを参考にしてみたいと思います。東京国際版画ビエンナーレを行っていく中で回数を重ねれば重ねるほど「版画」の持つ問題は浮き彫りにされていきました。モノタイプは版画なのか、版画の定義は複数性にあるとか、足跡やキスも版画なのか、写真製版の版画と写真の違いは何なのか、などなど「版画概念」の拡大に伴い様々な論議が繰り返られましたと言います。その一つが「版画とデザイン」論争です。渋谷区立松濤美術館学芸員で版画に造詣が深い瀬尾典昭はこう言っています。「版画とデザインの問題は、複製技術への注目があつまった時代を背景に、デザインの存在が膨張し美術化を指向するなかで、それと近親関係にある版画との接触が表面化してきたものである。」¹² また1960年代当時、美術評論家である桑原住雄は「(版画は)家内手工業による私家版芸術が、ひそかに特殊芸術意識にひたって自足し巨大な大衆社会の中の希少価値的存在に甘んじている」¹³と批判しています。当時、デザインが版画へ流入してきた事に対して敏感に反応したのは美術関係者や版画家であり、デザイン側は印刷と版画は別物という意識は無く違和感の無いものでした。「……もともと版画概念など意識していなかった作品が、「版画」のジャンルとして取り込まれたからこそ、「版画概念の拡大」という問題が起こったと言えなくもないのである。」¹⁴と、『版画芸術』編集長の松山龍雄は述べています。

「版画」が東京国際版画ビエンナーレを開催するまでは思いもよらなかった様々な問題(良い意味で様々な解釈が可能だということ)を孕んでいるということが分かりました。しかし、「版画概念の拡大」は「版画」を解体させる事はありませんでした。それどころか2000年代に入ると版画は美術の中で悪い意味で一般化し、語るにあたらない存在として扱われています。東京近代美術館に勤め、東京国際版画ビエンナーレにも携わった本江邦夫はこう述べています。「……そのとき一番問題になっていたのが「版とは何か」ということでした。……版画というのは非常に知的なものだというイメージが私の中にあ

ります。そういう観点から見れば、昨今の版画はあまりに情緒的であり、私的であり、技術主義だと思えます。もっと版というものに秘められた謎めいたものを追求しなければならないのに、技術の習得が最終目標のようになっていく。……版というものが、いかに予測不可能で神秘的なものであるか、版の現われの様々なバリエーションの中にこそ版画がある、というような本質論のようなことをもう一度考えるべきだと思いますね。」¹⁵ 混乱の続いた荒れた時代の中、印刷からも美術からも独立した「版画」はその後当初の勢いを無くし、本質や概念に関する論議も全くない思考停止状態にあります。これから新たな「版画」の概念を考えていくにはこの鍵括弧（もしくは枠組み）を捨て去るしかありません。版画はもはや美術の1つジャンルではなく単なる技術名称です。版画を一般名称に戻した上でこれからを語っていかねければなりません。

4 版画よあなたはメッセージでした

これまで私は版画を語る際に「日本」と「美術」という言葉を自明のものとして扱ってきました。しかし「美術」という言葉は必要に迫られて作られたその場しのぎのものであり、「日本」という国の名称がいつどこでどのように定まったのかも不明瞭というまったくあやふやな土台の上で私たちは版画について考えてきました。版画の新たな概念を考える上で「日本」と「美術」という2つの大きな問いを無視する事はできません。明治以前の近代化される前のこの国に存在した「うつろい」という概念を現代において再解釈し再創造するためには、明治以降の近代化が作りだした「日本」「美術」の「」（鍵括弧）を取り除く必要があります。そのためにはこれから長い寄り道をしなければなりません。

まずは「美術」について改めて考えてみたいと思います。美術評論家の樫木野衣は著書の中で「美術」という言葉が生まれた背景についてこう述べています。「日本は明治期に、欧米列強に倣って「美術」という観念を導入し、その定着に並行して、国家の近代化と国民の統合を進めていった。しかし、そ

のことに端的に示されているように、それは殖産興業や富国強兵の一環としての国策の一種であり、「美術」の故郷であるヨーロッパにおいて美術が占めているような、風土に根ざした歴史や慣習の厚みに支えられたものではなかった。しかも西洋において「美術」は、圧倒的に、キリスト教の特殊性と、それに根ざした階級性の産物であったから、原理的にいって、ヨーロッパに民衆「芸術」という観念は存在しない……ところが、とりわけ江戸期においてそうであるように、日本では、特権階級（武家階級）の文化よりもむしろ、浮世絵や歌舞伎に代表されるような民衆娯楽の方が文化の主流をかたちづくっていた…」¹⁶

明治になるまで日本に「美術」という言葉は存在しませんでした。まるで突貫工事で作られた概念を日本にそれまで存在してきた芸術に無理矢理当てはめた結果、当然のごとく歪みが生じました。美術の元の言葉である ART は時代や場所とともに意味が変わってきましたが、歴史を見ると長い時間をかけてようやく手に入れた「自由」のように思えます。その結果として芸術的に自律しているとする近代のアート の概念ができあがりました。さらに加えれば「アートは「実用的な」機能をもたないが、それゆえ、その「社会的使用」は何か別の使用目的–政治的権力、価値における象徴的な満足、「さまざまな場所の」人々の「認識」–をもっているに違いないのである。アートは社会的な同一化の場を提供する。」¹⁷と言えます。非実用的であるからこそ社会的価値が生まれるという経済的論理とは全く逆の作用が働いています。さらに欧米の政府や企業はこのパラドックスを逆手に取って、アートを積極的に購入、受け入れをします。それは生々しい経済論理をカムフラージュさせるために利用するためです。日本もまた美術を権威の象徴として政治的利用をしてきました。しかし、先ほども述べたように日本の美術は与えられた概念であり、空っぽの箱のようなもので、この空の箱が今でも空のままなのが一番の問題です。この空っぽな箱が日本の近代「美術」の始まりなのです。再び樫木野衣の著書から引用するとより問題がはっきりと浮かび上がってきます。「のちに、日本の「現代美術」が抱え込むことに

なる最大の矛盾もまた、そもそもはここに由来する。つまり、海外においてアートが、少数のエリートによる特権的なアイデンティティに支えられているにもかかわらず、そのような特権性の解体された敗戦後の日本においては、「美術」とは国民が平等に負担する税金によって運営されるべきものであり、したがって、機会としてすべてのひとに対して開かれ、また理解できるものでなければならない。……現代美術は「難解」であって当然だし、逆にいえばそのことによって、階級的に護られてさえいるのだ。したがって、この線にそって考えるかぎり、日本において美術は永遠に「美術」たりえない。」¹⁸

日本は開国と敗戦の二度に渡り、歴史的断絶を経験しています。それは大きく「美術」にも関わっています。日本がそれまで培ってきた大衆文化を中心とした芸術を無理矢理「美術」という枠にはめ込み¹⁹ヨーロッパに置いていかれまいと必死になり、戦後は無条件降伏により GHQ によって敗戦前の様々な枠組みが解体、改革を余儀なくされ、(ヨーロッパのごとく) 帝国主義的階級制とともにあった「美術」は存在する土台を失いました。それ以降、「美術」はみんなのもの、誰にでもわかりやすいものとして民主化をします。これはヨーロッパの ART とはまったく逆の概念であり、もともと日本に存在していた民衆娯楽とも異なるとても奇妙な存在となってしまいました。この奇妙な存在の活用法とは戦後日本が国際社会に復帰するための公共事業としての美術でした。東京国際版画ビエンナーレもこのような面を担っていたように思えます。実際、第一回展から外務省や文部省が実行委員に加わり、国を挙げての文化交流事業の面が強く感じられます。

改めて版画に立ち戻って考えてみると、もともと「版画」は印刷から派生したものであり常に美術と非美術の間を彷徨ってきました。PRINT (版画、印刷) の誕生はメディアの誕生と等しく、宗教の教えを大衆に広めるというのが第一義でした。その意味ではまさにマクルーハンの名言である「メディアはメッセージである」そのものなのです。日本の版画が浮世絵や様々な木版画 (団扇や扇子、瓦版に番付表、双六も厄よけもすべて木

版で摺られていました) のような大衆文化に基づいている以上、版画を ART の輸入概念の置き換えとしての「美術」に組み込むのには無理があるのです。その上、空箱である「美術」にこれ以上の価値は存在しません。だからこそ版画は「美術」の中に閉じ込めるのではなく、独自の概念を持ち、自立するための地平を自ら築かなければならないのです。それは日本の美術の未来への可能性をも秘めているのですが、まず先に「日本」というこれまたあいまいな言葉について考えなければなりません。

5 版画よあなたはからっぽでした

私たち日本人は「日本」という自らの国の名前がどのような意味を持ち、いつ、どのようにして決まったのか詳しく知りません。その上、よく耳にする「日本的」「日本らしさ」について本当に私たちは定義することが出来るのでしょうか？ それは海外から見たステレオタイプな視点であり、これまた輸入された概念なのではないでしょうか？ まずは「日本」の起源について調べてみたいと思います。日本史が専門の歴史学者、網野善彦によれば「大方の見解は七世紀末、六八九年に施行された飛鳥浄御原令とするが、それと異なる見解にしても七世紀半ばを遡らず、八世紀初頭を下らない。「日本」はこのときはじめて地球上に現れたのであり、それ以前には日本も日本人も存在しない。……とすれば、この国号の確定された七世紀末が、日本国の歴史はもとより、日本列島の社会の歴史の中でも、きわめて重要な画期であり、日本人の自己認識の出発点となるべき最重要な事実であることはいうまでもない。」²⁰とあります。このように実は具体的に日本の起源が分かっているにも関わらず、私たちはそのことを学校で習っていません。さらに現在の建国記念日は上記の記述とは異なるのです。これも明治に政府によって定められたものでした。この明治期の狂氣的な近代化政策と「日本」の定義の確立は、洋画／日本画という世にも不思議なジャンルを生み出しました。「日本現代美術」を「日本」と「現代」と「美術」にまで還元して、再構築をはかり「日本現代美術」というものが果たして成立するのか否かを

論じた榎木野衣は著書の中でこう語っています。「わたしたちが生きているこの場所は、それが複数の焦点をもつがゆえに錯乱している。「美しい日本」の「美しい」「美」術とは、だから、ときにあいまいで、ときにスキゾフレニックなわたしたち自身の現実を制度的に忘却し、政治的に捏造した同一性という人工的な郷土にからめとった表象の別称にはかならない。わたしたちにいま必要なのは、そのように美しく粉飾された「美しい日本」が、政治的に、かつまた人工的に構成された内面的な虚像であり、しかしそれゆえにもはやいかなる意味でも根拠を失った近代人を惹きつけてやまず、だからこそ恐れるべき、しかしまたその恐れの中においてこそその「美」が蜚語のごときものであることを「認識」し、可能ならばその美の桎梏を解き、かわって「あいまい」で、「スキゾフレニック」な現実の自分を直視することであろう。」²¹

「日本」も「美術」も中身は空っぽの箱の外側の装飾を立派に美しく装っているようなものです。鍵括弧内の言葉は意味をなしていません。しかし、箱だけが派手に目立つので多くの人が惹きつけられ、それが虚構であることをつい忘れてしまいます。現在ではその空虚さを逆手に取ってそれこそが「日本的」なのだと主張する場合がありますが、それはただの開き直りであり新たな概念の形成にはなっていません。もちろん言語によるはっきりとした概念の形成だけが常に正しいわけではありません。この国の歴史を見てみても隠すことや曖昧さをとても重要視してきました。例えば伊勢神宮には式年遷宮という 20 年に一度、2 つの正宮の正殿及び 14 の別宮のすべての社殿を造りかえて、神体をそれまでとは異なる場所に移す重要な神事がありますが、その起源は謎に包まれています。建築家の磯崎新の著書によれば「伊セにおいては、実はなかったはずの起源が＜隠されている＞からこそ誘惑が発生するのだ。建造物、祭祀、歴史的成立の事実、そのすべてが＜隠されている＞ことこそが伊セという問題構制の基本となるといべきなのである。伊セはひとつの時点で捏造された。だから起源などない。だが、それがあったかの如くに騙ることで、誘惑が持続する。」²²さ

らに「……いいかえると、地上に建てられている伊セの神宮建築そのものは、その始源より以前を“隠す”ために建てられている、と言うべきなのだ。」²³と述べています。つまり、伊勢神宮とは謎を自ら作ることが目的の建築だと言うことができるかもしれません。元来、社殿を必要としていなかった神社は山の麓の岩石や大木、海の近くの岩場などの自然物に神体が宿るとされていました。しかし、わざわざ森を切り開いて聖域を設定し、その中に社殿を建造するということにはカミというまきに見えない存在を強調するねらいがあったのだと思われます。そして式年遷宮はおよそ 1300 年に渡り、ずっと繰り返され、その同型の反復による再生はまるで生物の呼吸ようです。稲垣栄三は「式年遷宮の建築的考察」のなかでこう述べています。「あらゆる時代に繰り返された式年遷宮への参加は、その時代のもつ固有の時間からの脱出である。それはミルチャ・エリアーデが「永遠性に属する太初の時への回帰」とも「永遠の反復」とも呼んだ構造と同じ性格をもつものである。……こうした持続への努力の繰り返しという歴史のなかに、恐らく歴史を越えたある普遍的な文化の構造がみられると考えてよいであろう。」²⁴つまり、反復そのものが文化を作り出し、始源の反復は始まりそのものを消失させ（そのように見せ）、目の前には目には見えないが現在進行形でうつろう像が私たちのなかに現れるのではないのでしょうか。ここで唐突かもしれませんがフランスの哲学者ジル・ドゥルーズを参照すると「反復は、反復する対象に、何の変化ももたらさないが、その反復を観照する精神には、何らかの変化をもたらず。ヒュームのこの有名なテーゼは、わたしたちを問題の核心に連れてゆく。……反復における不連続性と瞬間性の規則を定式化するなら、それは＜一方は消えてしまわなければ、他方は現れない＞と表現することができる。瞬間的精神としての物質の状態がその一例である。他方、反復はできあがるそばから壊れてゆくものである以上、どうして「二番目のもの」、「三番目のもの」、また「それは同じものだ」という言い方ができようか。」²⁵ということになります。

PRINT も反復による複数性と無限性が重要な

概念となっています。版から作り出されたイメージは過去の像であると同時に、頭の中に作り出される創造的記憶と結びついていきます。その結果生み出されるのが「うつろな像」です。それはまるで水面のごとく、同じような形をしながらも、同じ形を 2 度と形作りません。PRINT の重要な本質とは反復が生み出すオリジナル(版)を消失し空虚化させ、コピーの反復が流動的なイメージ(うつろな像)を創造し、とても神秘的な不定形の膜のようなものを形成することではないでしょうか。とても抽象的であいまいな表現となってしまいましたが、この「あいまいさ」はこれまで否定的に日本及び日本人を表現する言葉をして使われてきました。小説家の大江健三郎はノーベル賞の記念講演で川端康成の「美しい日本の私」にならって「あいまいな日本の私」と題してこう語っています。「開国以後、百二十年の近代化に続く現在の日本は、根本的に、あいまいさの二極に引き裂かれている、と私は観察しています。のみならず、そのあいまいさに傷のような深いしるしをきざまれた小説家として、私自身が生きているのであります。」さらにこう続けています。「国家と人間をともし引き裂くほど強く、鋭いこのあいまいさは、日本と日本人の上に、多様なかたちで表面化しています。日本の近代化は、ひたすら西欧にならうという方向づけのものでした。しかし、日本はアジアに位置しており、日本人は伝統的な文化を確乎として守り続けもしました。そのあいまいな進み行きは、アジアにおける侵略者の役割にかれ自身を追い込みました。また、西欧に向けて全面的に開かれていたはずの近代の日本文化は、それでいて、西欧側にはいつまでも理解不能の、またはすくなくとも理解を渋滞させる、暗部を残し続けました。さらにアジアにおいて、日本は政治的にのみならず、社会的、文化的にも孤立することになりました。」²⁶

このように西欧とアジアの間にあいまいな存在として孤立した「日本」は現在においてもその状況は全く変わっていないように感じられます。「日本」も「美術」も言葉の意味の起源も不明瞭で非常にあいまいなものです。それ故に日本は「未成熟」な国だと言われてきました。日本はまたまた

開き直って(悪しき癖だと思うのですが)最近では国家レベルで「未成熟」から生み出される「かわいらしさ」を文化輸出のキーワードとして利用し、海外に積極的にマンガやアニメを紹介しています。しかし、これは「あいまいさ」を皮肉的に肯定してきたように、非常にねじ曲がった不健康な精神による戦略です。次の章では「うつろな像」という言葉を核に現在の日本文化を取り巻く状況について考えてみたいと思います。

6 版画よあなたはうつろいです

日本文化研究者で編集工学を提唱する松岡正剛は「おもかげ」と「うつろい」をキーワードに日本の社会文化の特色を、歴史を振り返りながら浮き彫りにした著書『日本という方法』の中で「うつろい」についてこう述べています。「……ウツロイという言葉にはウツという語根が入っています。ウツは内部が空洞になっている状態をさしています。からっぽの状態、洞穴のようなところ、がらんどうの器物のようなもの、内側がナッシングでヴォイドな状態、それがウツです。……このようにウツは、内側が空洞なのに、そこに何かが忌まれたり宿ったりするという生命力をもった言葉でした。そのため、ウツに漢字をあてると「空」あるいは「虚」となるとともに、また「全」ともなります。もともと「空」の字義と「全」の字義とはまったく正反対の内容をもっているのにその両方の意味をもちうるのです。……私はこのようなウツをめぐる観念には、一時的な「負」の状態こそが「正」を予兆させるという見方が孕んでいると思っています。」²⁷

「うつろ」も「あいまい」も現在ではあまり良い意味で使われる言葉ではありません。しかし「うつろ」は「あいまい」と異なり、積極的にその空虚さを肯定しようとする思いが感じられます。日本の「版画」に置き換えれば、版画の概念の拡張、解体が困難であるならばいっそのこと、「」にしようということです。つまり版画という言葉と別れを告げ、そのあと「」に残るのが「(うつろな像)」なのです。松岡正剛は著書の中で「うつろい」という言葉を巡ってこのように展開していきます。

「ウツ・ウツロ・ウツホという言葉は、次にウツル・ウツリ・ウツス・ウツシといった言葉を生み出しました。……ウツリ・ウツシは、漢字をあてれば「写」であって「映」であり、かつまた「移」というふうになります。これらの言葉は、今日では「写」は何かを写し取ることを、「映」は何かが映じたり映えることを、そして「移」は何かを移動させることを、それぞれ意味します。しかし以前は、ほぼ同じような意味を持っていました。すなわちウツロなるものから何かが写し出されること、またその何かが映り出てくること、いいかえれば、ウツロは何かに移って何かの反映をもたらすこと、そういう動向の反映すべてがウツリやウツシなのです。……ウツロイとは、このような多様な反映作用（ウツリ・ウツシ）をもたらすりバースなプロセスのことをさしていたのです。ウツロイは実在するものがたんに移行したり移転することだけではなく、見えないものと見えているものをつないでいる言葉でもあるのです。」²⁸

長い引用となりましたがここで語っていることはまさしく PRINT が生み出す作用そのものです。リバース・プロセスとはまさに反転作用、PRINT の重要な特徴です。さらに言えば、版から刷られるものへのイメージの移動の中、頭の中ではまた別のイメージが映し出されて記憶と混じりあい、結果に反映されます。そして、何度も刷られて反復されることによってイメージは空洞化され、「そこにあった」過去の像となります。最終的に創造されるのは進行形で変化する生命力をもったイメージの膜です。

これまでお話ししてきた「うつろな像」という概念を具体的に表現している例として、チームラボ²⁹の活動と作品、企業体系を挙げてみたいと思います。チームラボは日本人の持つ主観性を、デジタル技術を使ってアート作品にしています。《花と屍》(2008年)³⁰という映像作品では「洛中洛外図」のようなイメージを元に、コンピューターで作った仮想の三次元を新たな解釈で平面化して再構築しています。代表の猪子寿之はこう述べています。「僕は、昔の日本人は、空間が日本画のように見えていたと勝手に思っているんです。現代人は遠近法を習ったり、実写の映像を見過ぎて、空間を

写真のように見ているけど、昔の日本人は個性や感性とは関係なく、普通に見たままを絵に描いていたと思うんです。若冲や水墨画家も絵巻物もね。実際そう見えていたなら、コンピュータを使って再現してみたいなって。」³¹

さらに俵屋宗達の《松島図屏風》を元にした《百年海図》³²はまさに動く絵画です。画面は常にうつろで、絵は移ろい、場面は途切れることなく展開していく。ここには PRINT が本来持っていた反復性と無限性が美しく体现されています。また、チームラボが会社（チーム）の基本コンセプトとして掲げているのが「目的のある行為に、別の目的を与える」というものです。これは本来の行為を別の目的に置き換えることで、目的と切り離された行為自体に新たな意味が生まれ、自由な解釈が可能になり、無限の表現の可能性が生まれるのではないかということです。これこそメディアの目的であり、ART の本質でもあるのです。ART とは決して自由を求め、無根拠に「自由」に表現するものではないのです。自由な解釈を可能にするにはかなり巧妙な戦略とシステムの構築が不可欠です。この部分がこれまでの日本の「美術」には欠けていました。

もう一度チームラボの話に戻ると、チームラボは基本的に特定の個人ではなく、集団で制作していますので誰が作っているのか、誰が最初にアイデアを出したのかが分かりにくくなっています。これはまさに始まりを不明瞭にすることで魅力が増すという日本の古典的な概念の形成と類似しています。創造性（creativity）はチームの中に源泉があり、特定の「個」が生み出している訳ではないのです。チーム内での個人同士が相互作用によって体系を形成し、匿名の（始まりの分からない）うつろな像を作り出しているのです。

7 おわりに

現代美術家の村上隆はあるインタビューで自身の作品の何が世界で評価されていると思いますかと聞かれ、こう述べています。「日本の美を解析して、世界の人々が『これは日本の美だな』と理解できるように、かみ砕いて作品をつくっていることだと思います。僕は、戦後

日本に勃興したアニメやオタク文化と、江戸期の伝統的絵画を同じレベルで考えて結びつけ、それを西洋美術史の文脈にマッチするよう構築し直して作品化するということを戦略的に細かにやってきました。それが僕のオリジナリティーです」³³

これまで見てきたように日本は開国と敗戦という2度の大きな転換期に強制的な「変身」をさせられました。明治には「文明開化」の名の下に、「近代化すること」と「一等国になること」を強いられ無理矢理に成長させられました。その後、敗戦と占領によってそれまでどうにか大人のふりをしてきたものの去勢をさせられ、国家の主体性を失ってしまいました。その結果、とても未成熟な国になってしまいました。私はこの未成熟さをキーワードにしたいではありません。「日本」と「美術」という言葉の起源と概念を振り返ったとき、それはとても頼りのないあいまいなものでした。しかし、その「あいまいさ」はこの国にずっと続いている伝統的な概念でした。これを悲観的でも皮肉でもなく、積極的に主体的に再構成することが求められています。あいまいなものに対して言語化して批評することを恐れず、語り尽くした上で見えてくる新たな地平に希望を見出すしかありません。ここで重要になってくるのが版画です。江戸時代から大衆文化として一般化していた歴史を参照し、主体的に考察、再考して日本の美術を改めて体系化する際の足がかりにします。
「うつろな像」とは日本的創造性の可能性であり、現在の未曾有な時代を生きるための武器となります。美術や版画では現代社会を変えることは出来ないかもしれません。しかし今こそ「表現の自由」、「人間の尊重」、「大きな枠組みへの抵抗」という ART の本質を私たち自らの手と言葉で獲得する必要があるのです。私は現段階では「うつろな像」とは何なのか断言することが出来ずにいます。しかし、大切なのは諦めずにそれが何なのかを皆それぞれの方法で問い続けることではないのでしょうか。問いを繰り返し、反復し続けることによって、ようやく「うつろな像」の概念の膜が現れるのです。私の目の前にはうっすらとした膜が現れ始めています。

脚注

1) ハリー・レヴィン、学者、研究者。1943年、アメリカ合衆国でユダヤ人として初めてハーヴァード大学英語学部教授に就任した。

2) レイモンド・ウィリアムズ『完訳キーワード辞典』椎名美智・越智博美・武田ちあき・松井優子訳、平凡社、2002年、37-38頁

3) 「芸術のための芸術」は19世紀初めのフランスで、テオフィル・ゴーティエによって用いられ始めた標語。芸術の価値は、「真の」芸術である限りにおいて、いかなる教訓的・道徳的・実用的な機能とも切り離されたものであるということを表明している。

4) ヴァルター・ベンヤミン「複製技術の時代における芸術作品」高木久雄・高原宏平訳、『複製技術時代の芸術』佐々木基一編、品文社、1999年、15頁、17頁

5) マーシャル・マクルーハン『グーテンベルクの銀河系　活字人間の形成』森常治訳、みすず書房、1986年、124頁

6) 港千尋『記憶』講談社、1996年、34頁

7) 港千尋、前掲書、1996年、32頁

8) 港千尋、前掲書、1996年、168頁

9) 黒崎彰「山本鼎と恩地孝四郎―近代日本の創作版画運動」『版画芸術』阿部出版、2006年、87頁

10) 清水穰『白と黒で―写真と……』現代思潮新社、2004年、117頁

11) 清水穰、前掲書、2004年、156頁

12) 瀬尾典昭「『版画とデザイン』論争とは何だったのか？」『版画芸術』阿部出版、1997年、88頁

13) 瀬尾典昭、前掲書、1997年、89頁

14) 松尾龍雄「『版画概念の拡大』とは何だったのか？」『版画芸術』阿部出版、1997年、110頁

15) 本江邦夫、中村桂子、大矢雅章、松尾龍雄「現代版画は、どこから来て、何であり、どこへ行こうとするのか？」『版画芸術』阿部出版、2003年、48頁

16) 榎木野衣『「爆心地」の芸術』品文社、2002年、297頁

17) デイヴィット・ペイト『写真のキーコンセプト　現代写真の読み方』犬伏雅一訳、フィルムアート社、2010年、251頁

18) 榎木野衣、前掲書、2002年、300-301頁

19) ウィーン万国博覧会に参加し際して、ドイツ語の訳語として定義した「美術」は「西洋ニテ音楽、画学、像ヲ作ル術、詩学等ヲ美術ト云フ」となっている。

20) 網野善彦『「日本」とはなにか』講談社、2000年、20-21頁

21) 榎木野衣『日本・現代・美術』新潮社、1998年、91頁

22) 磯崎新『建築における「日本的なもの」』新潮社、2003年、269頁

23) 磯崎新、前掲書、2003年、287頁

24) 稲垣栄三「式年遷宮の建築的考察」太田博太郎博士還暦記念論文集『日本建築の特質』中央公論美術出版、1976年、210-211頁

25) ジル・ドゥルーズ『差異と反復』財津理訳、河出書房新社、1992年、119頁

26) 榎木野衣、前掲書、1998年、56-57頁

27) 松岡正剛『日本という方法　おもかげ・うつろいの文化』日本放送出版協会、2006年、94-96頁

28) 松岡正剛、前掲書、2006年、97-98頁

29) チームラボ株式会社はエンジニア、デザイナー、建築家、CGアニメーター、数学者など様々なスペシャリストから構成される「ウルトラテクノロジスト集団」。ジャンルの境界線上で、Webからインスタレーション、ビデオアートなど、メディアを越えて活動中。代表は猪子寿之。

30) <花と屍>2008年、チームラボ公式ページより　http://www.youtube.com/watch?v=z7Hq1I2xbkE&feature=BFa&list=UUYab90rmhVPfbrnmN-ZmwHg&lf=plcp

31　辻惟雄、猪子寿之「日本美術対談　チームラボのアートは日本美術を更新するか？」『美術手帖2011年6月号』美術出版社、2011年、76-77頁

32)<百年海図>2009年　http://www.youtube.com/watch?v=YlDic8A3vIQ&feature=BFa&list=UUYab90rmhVPfbrnmN-ZmwHg&lf=plcp

33)「村上隆さんに聞く 世界のトップを取る」朝日新聞デジタル、2012年1月17日

革紙を使用した水性木版 による版画表現

――版単色水性木版と革との関係性と可能性について――

愛知県立芸術大学

ナ・フデ

はじめに

一版単色水性木版は、自己が目指す表現世界を端的に表せることに加え、手を感じさせる摺りや彫りが非常にデリケートであり、黒白、中間調子が内包する様々な表情や色調を出すことができる。こういった点において一版単色水性木版は自身の内面を掘り下げる表現として最も適した方法であると考えている。

日本の伝統木版技法において、和紙は摺刷に最も適した素材であり、浮世絵に代表されるように日本の美術に不可欠な存在である。伝統木版の摺刷において、墨（ねり墨）の状態、糊や水分の配合、湿度、紙の湿潤状態など、様々な条件が重なり優れた摺りを行う事が出来る。また、水性木版に使用される楮和紙は、平滑性や繊維の品質の高さが要求され、日本文化の中で長い年月により培われた素材である。こうした観点から、今後も木版画に適した支持体として広く使用されることが推測でき、わたしの今後の制作活動に於いても深い関わりを持って行くと考えられる。

日本で木版技法を学んでいた頃、偶然ではあるが革に木版を摺り、思った以上にきれいに摺る経験を得た。これが契機となり革と木版画についての探求意識が湧き、革の構造や特性に和紙と共通する点がある事を発見した。

そのような前提に立った上で、遊牧民族の血を強く受け継ぐわたしは、自分に与えられた使命として、遊牧民と切り離せない関係にある革を支持体にした木版画の可能性を、研究してみようと思うに至った。モンゴル文化の中で培われ日本の和紙に近い特性を持つと考えられる革紙は従来の「羊皮紙」（皮紙）より柔軟性に富み、木版画の摺刷支持体として十分使用に耐えられる。革紙を支持体として、版画表現に取り入れることによって、より豊かな表現を獲得することが可能になると考え、後期博士課程の研究課題として、従来の紙を支持体とした版画表現の研究と並行しながら、革紙の可能性を系統的に追究することにした。

今回の研究では、革紙といった新たな支持体の研究に重点を置き、実験データを収集して、「革紙を使用した水性木版による版画表現」という研究テーマを追究しながら、その中で革紙が優れた摺刷性があることを明らかにした。そして、モンゴルの気候風土、草原、文化、そこで育まれた自分自身の芸術観を生かすことを念頭に入れつつ作品制作に取り組んできた。

このような表現は、わたし独自の表現であり、表現課題である「自然のものは自然に還る」「死者は生者の中で活かされ続ける」「人間を含めたあらゆる生物は自然の一員

である」等々、自身の中心的なテーマに深く関わっている。そして、使用する素材＝革紙（羊皮・馬皮・牛皮等）と自分が、1対1の対話を通じて、革紙に適した製版（彫り描く行為）及び摺刷（バレンを使用した描く行為）を探求することにより、従来なかった「革紙を支持体とした、一版単色水性木版画表現」という新たな表現方法が繰り返されていくことを確信している。

1 革紙

わたしは、版画表現における支持体として皮革を用いる時に限り、「革紙」と呼ぶことにしている。なぜなら、木版画の支持体として使われる皮革を、皮、皮革、皮紙、革製品など既存の呼び方で表わすのはふさわしくないと判断したからである。わたしが皮革を支持体として墨を膠や水等の媒体を借りて表現するとき、皮革が紙の役割を果たす。つまり革の紙＝革紙となる。このようなことから、〔鞣し革＋墨＋描く（書く）行為〕を革紙と呼ぶことにした。



（図1）モンゴル革紙

A) 皮＝皮膚

皮（皮膚）は、表皮、乳頭層や網状層などの真皮、および血管など各種付属器官などからなっている。いわば、動物の表面部分を覆っている組織である。外部の環境から内部を保護する役割を果たす一方、外側の世界と内側の世界との境界線であり窓でもある。

B) 原皮

動物体から剥離された生皮のことであり、成分となるコラーゲンのほかエラスチン、ケラチンのような構造タンパク質、アルブミン、グロブリンなどの非構造タンパク質、脂肪、無機塩などを含んでいるが、無水物換算で約80％がコラーゲンと言われている。皮は生皮の状態では、脂肪等の様々な有機物が含まれている。このような有機物を除去してコラーゲン繊維だけの組織にして加工されたものが

「皮革」となる。

C) 毛皮

毛皮（けがわ）とは、動物の体から取った皮膚（生皮）の体毛を残したまま、肉や脂肪、血管等を取り除き、中性アルカリなどで加工した皮のことを言う。

D) 羊皮紙（parchment, vellum）

parchment は高品質な羊皮紙を生産していたベルガモン王国の名に由来し、vellum は古いフランス語の「子牛」から来ている。語源はともかく、これらの定義には混乱があり区別できないが、中世以後材料にかかわらず高級な皮紙をヴェラムと呼ぶようになる。また皮を利用する動物も、羊（子羊）、山羊（子山羊）、子牛のほかにも多様な動物の皮が使われたので、ヴェラムを「讀皮紙」と呼び換えることもあるが通常は「羊皮紙」と呼ぶ。

モンゴルでは、羊皮紙の性質に近いものとして“シル”という物がある。加工方法が少し異なるが、生皮の毛や皮についた肉、脂の部分を取り除き、引き延ばし天日で乾燥させて保存性をもたせたものである。羊等の薄い“シル”は一般的に太鼓の皮等に使うが、牛やラクダ等の“シル”は固くて丈夫であるため“ゲル”（注1）の“ハン”（注2）の機材を止める金具として利用する。特に求められるのはラクダの皮でできた“シル”が最適と言われる。「羊皮紙」のこれらのすぐれた特徴は否定できないが、価格が高価、入手困難であること以上に、色々な実験により、わたしの追究する水性木版法には、固い、吸水性が低い、微妙な彫りの高低差が生む色調を表しにくいなどという性質から湿すことに向いていない、等々問題により適性度が低いと判断した。

E) 皮革

「原皮」をそのまま放置しておくとな固くなったり、腐敗したりする。皮革とはこれらを防ぎ、毛の部分や脂肪、血管等を取り除き、柔らかくして耐久性や可塑性を施したものである。現在皮革として市販されているのは、哺乳類の牛、馬、羊、山羊、鹿、豚、猪、カンガルー等の以外にも、ダチョウなど鳥類、サメ等の魚類などが利用されている。

皮を皮革化する加工作業を鞣し（ナメシ）といい、動物の皮膚だった皮を“皮”から“革”にする作業であり、製品化された“皮革”になる。日常生活に馴染んでいる皮ジャンパー、靴、鞆などがあり、鞣しには、タンニン鞣し、クロム鞣し、混合鞣しなどの方法があるが、もっとも一般的なのが、タンニン鞣しとクロム鞣しであり、市販で手に入る皮革の大部分は基本的にこの二種類の方法で鞣したも

のである。

加工されている皮革こそがわたしの水性木版画の支持体として研究対象となるものである。皮革は、コラーゲン繊維（蛋白質）で出来ている。電子顕微鏡で観察したところ、無数の繊維が集まって繊維束を形成し、多方向的にランダムに絡み合っていることが確認できる。このような構造が、皮革独特の伸縮性や通気性などの性質を生みだしていると考えられる。

2 動物による革の性質の違い

1) 山羊皮：

薄くて柔らかい、毛穴が羊より目立つ、大きなサイズが採れないなどが特徴。

2) 羊皮：

基本的に山羊皮と似ているが山羊皮と違ってキメが細かく、毛穴が山羊より細かい。脂肪の穴が多いので、鞣しても革に空隙（くうげき）が多く残り、断熱効果が高いので、柔らかいのが特徴。シープスキンともよばれる。

3) 馬皮：

薄くてスムーズ、最も高級な皮である。繊維が緻密で光沢が美しく丈夫。

4) 鹿皮：

表面が非常になめらかで手触りがしなやか。小鹿の皮を油鞣して仕上げたものが多く、ソフト。

5) 豚と猪の皮：

豚と猪の皮の表面はそれほど差がない。非常に柔らかいものや固く半透明のものもある。しかし他の動物の皮と比べ毛穴が目立つため、版木の細かい部分を写し出すのに難しいと考えられる。

6) カンガルー：

しなやかで軽くて丈夫。肉厚が薄いのが特徴。牛の革に近い質感もつ。

7) 牛：

牛の皮は一般的に牛の年齢ごとに分類して販売するのが多く、日本で市販されている皮革のなかで一番種類多く置かれている。

これらの皮革の特質を水性木版画の支持体として使用する際、動物の種類や個体差、鞣しに使われる物質や製法によってそれぞれの特徴が現れる。それらを正しく見極め、自分の表現したいイメージに合ったものを選ぶ必要があるが、このことは革紙における表現の大前提となるものである。

3 吸水性の実験

水性木版画の支持体には、一定の吸水性が求められる。吸水性が少ないと絵具は支持体の表面だけに留まり、深みのある色具合を作り出すことが難しい。逆に吸水性が強いと、絵具や墨の滲みにより浅彫り毛彫りなど繊細な彫りによる微妙な表情を作るのに難が生じる。それぞれの特徴があるので、一概に吸水性が強い方が良い、吸水性が少ない方が良いという結論には至らない。どの程度の吸水性が自分に適しているかについては作家それぞれの好みや表現しようとする世界との関係で決まると思う。わたしなりの実験は紙の吸水性を参考にし、革紙が水性摺りにおける支持体としてどこまで可能性があるかを探るためにデータ化する必要があると考えた。多くの種類の紙の中から代表的なものを抽出し、同じく抽出された革紙と比較することにした。

一般的に吸水性とは紙の厚み、坪量（g／㎡）で水を吸収する量のことだが、（現在でも尺貫法が用いられ、2 尺 × 3 尺判で何匁の紙と表示されている）わたしは、吸水性は支持体の厚み、坪量（g／㎡）以外に繊維組織の性質や湿度、温度より精密度が左右され则认为。本論文では、吸水性を吸水量と吸水速度の二種類に分けて考えた。なぜならば、摺りは短時間で行う作業であり、吸水量はもちろん吸水速度が適していなければ版木に伸ばした絵具を瞬時に支持体に摺り上げることが難しいと考えたのである。吸水性は、紙や皮革の毛細管現象や繊維組織によるものである。支持体の吸水性をいかに利用し、水性摺りの条件に揃えるかはもっとも重要かと思う。

①実験液：水と墨汁を 10：1 の割合で配合したもの。今回摺刷のことを考え実験液を水と墨汁を 10：1 の割合にした。100%の水とは結果は違うはずである。

②温湿度：温度 25 度、湿度 70%

③サンプルの大きさを 5×5cm＝25cm²にしたのは、実験容器に合わせたものである。ここから 1 cm²の吸水量を割り出すことが可能である。

④吸水量：5×5cmに切り取ったサンプルを 10ml の実験液に入れ、120 分経過した時点で取り出し、後に残りの実験液から割り出したものである。

実験 サンプル	吸水量 (ml／25cm ²)	状態	吸水速度— 縦 (mm／60 s)	吸水速度— 横 (s／0.05 ml)
牛	2.98	乾湿	0.1 8.5	4225 15
馬	3.14	乾湿	0.01 4.5	5100 30
カンガルー	1.92	乾湿	2.3 5	243 69.69
鹿	4.65	乾湿	32 41	0.88 0.74
羊	3.15	乾湿	4.5 12	85 11.63
豚	2.06	乾湿	1.5 5.5	530 4.91
山羊	3.15	乾湿	2.3 11	306 12
モンゴル革 紙（羊）	1.82	乾湿	15 16.5	15 10.09

⑤吸水速度—縦：10mm ×210mmに細長く切断したサンプルの一方から 10mmの所に印をつけ実験液に漬ける位置とする。そして垂直に立て、1 分間で水位の上昇する高さ（mm）を測ることにした。上昇する水位の高いほど吸水速度のよいことを示す。同じく 3 回行い平均数値を書き留めたものである。

⑥吸水速度—横：一滴（0.05ml ぐらい）の実験液をサンプルの上に落として、表面に残らず（完全に）染み込むまでの時間をはかったものである。同じく 3 回行い平均数値を書き留めた。

このような実験データは作品制作の際、自分のイメージに合わせて、どのような革紙を支持体として選択するか、そしてどの程度の湿しをすれば良いのか、摺刷にどの程度の時間をかけて行うべきであるかの参考になると考えられる。

4 吸水性の実験結果について

1) まず紙と革紙の吸水量の違いであるが、これは素材の厚さにもよるものであるが、革紙にも紙と同じく水を

吸い込む性質があることが検証できた。このことから革紙も水性摺りに適していると考えられる。

2) 紙は元々滲みが良いとされる生紙（きгами）の吸水速度が遅くなる以外は、湿した後の方が、吸水速度が早くなることがわかる。このようなデータからは革紙を適切に湿らせてから摺刷を行った方が、より良い摺り具合につながると考える。これについては摺りの実験でさらに検証したいと思う。

3) 革紙は紙より弾力性があるため、バレン圧の加減で吸水性が良くなると考えられる。

4) 革紙には紙のようにドーサ引き等の滲み止めをしなくても摺刷は可能であるとする。摺りの実験検証で確認していきたい。

5) 実験液の水分の方が墨の成分より先に進むことが見られた。これは、墨の粒子が紙や革紙の繊維に引っかかり、絡み合うことが原因であると考えられる。このような現象を利用して墨の粒子の細かいものと粗いものを融合すれば、より豊かな色調を得ることが可能であると考えられる。

5 摺り実験における比較検証

摺りの実験には実験 A として 1・2・3・4 の四通りの組み合わせによる比較検討を行う。

実験 A－1：革紙、湿した状態、練り墨、膠

実験 A－2：革紙、乾いた状態、練り墨、膠

実験 A－3：紙、湿した状態、練り墨、澱粉糊

実験 A－4：革紙、湿した状態、練り墨、澱粉糊

そして、既に行った実験 A の検証内容をふまえて、同条件で同一版木を革紙と和紙を使用し、作品に向けた摺り実験を行い、それぞれの特徴やその長所、短所を列挙して述べ、同時に、紙に比べて浮かび上がる問題などを研究内容として検証した。これは実験 B として行ったものであるが、これらの検証内容をまとめ記述したものである。

実験 B

条件：

① 室内湿度：70 ～ 75%

② 室内温度：23 ～ 25 度

③ 支持体：革紙と和紙（鳥の子など）

④ 湿し時間：6 時間以上

⑤ 使用墨：練り墨（足立ち顔料）

⑥ のり：紙に澱粉のり（ヤマト株式会社）
革紙に膠（素材により膠濃度低～高）

- ⑦ バレン：ボールバレン、ベタバレン（つぶしバレン）、スミバレン、手刷（馬の尾をまとめて縛ったもの）

（１）実験A-1における裏表の比較検証

実験A-1にては、動物による革紙同士、そして、同一の動物の髹しにより異なる性質をもつ革紙同士、裏（肉面）と表（銀面）の三つのパターンによる比較を行う。それらの実験内容を総合的に比較分析、検証した結果である。

まず、最初にわたしの最も使う彫り方である板ばかし（彫りばかし）、浅彫り、深彫り、ベニヤの二層彫り（注3）、荒彫り、薬研彫り（やげんばり）、毛彫り等による彫りの表情を写し取る可能性について比較した。

ここでは、ベタバレン（つぶしバレン）、スミバレンやテバ手刷等のバレン効きについてそれぞれの特徴を比較検討した結果、いくつかのことが明らかになってきたが、それらについても含めて述べる。

- ① 羊、山羊、鹿、カンガルー等の小柄な動物の革紙の方は、革の表面の繊維が細かくてより和紙に近い性質を持ち、バレン効きがよく、板ばかしや浅彫り、深彫り、ベニヤの二層彫り、毛彫り等の彫りによる微妙な変化を拾う可能性が高いことがわかった。
- ② 牛、馬や豚の革紙の方は、比較的バレン効きが悪く、微妙な高低差による彫りの変化を、仔細に摺り取る力が比較的に弱いことがわかった。しかしもう一方で、極端な彫りから作られたコントラストが強い表現に適していると考えられる。このような素材にはボールバレンやつぶしバレン等を選択した方が良いであろう。
- ③ 表と裏（皮革の銀面と肉面＝表と裏）を比較してみると裏（肉面）の方がより、水性摺りの支持体として応用出来る可能性が高いことがわかる。調査の結果、現在市場に出回っている皮革の85% ぐらいが表（銀面）に樹脂等による防水加工や瓶玉等の加工がされておりまた残りの15%の中でも毛穴や厚みの問題により、水性摺りの支持体として応用出来るものは非常に少なく入手にくい。

（２）実験A-1とA-2の比較検証

この二項目の実験は同じ革紙（牛、馬、羊、山羊、鹿、豚）を湿した状態と乾いた状態で行った摺りの実験である。これらを比較して見ると明らかに実験A-1の方は摺り具合が良いことがわかる。理由として考えられるのは、吸水

性の実験で明らかにした吸水度や吸水速度である。革紙の繊維が水分を含むことによって、乾燥していれば墨中の水分が繊維に吸収されてしまい、容易に周辺に広がっていかないが、水分を含んだ繊維であれば、毛細管現象によってたやすく繊維の表面を伝わり、短時間で周辺に広がっていく。

動物の違いや髹し等の加工の違いにも左右されるが、革紙を水性摺りの支持体として使用するならば実験A-1のような適切な湿しを行った方が良いという結論付けることが出来た。

（３）実験A-1とA-3の比較検証

実験A-1は革紙を支持体とした摺りであり、実験A-3は様々な和紙を支持体とした摺りである。

この二通りの実験の比較によれば、革紙の方は墨や絵具が表面に留まり滲みが少ない傾向が多いことがわかる。一方和紙の方は、ドーサ引きとドーサ無しの違いもあるが、革紙と同じ湿し等、同じ条件で行った摺りは滲み過ぎたことを確認できる。これらの違いは、おそらく革紙の吸水度や吸水速度によるものであると考えられる。革紙の性質に合わせ適した湿しや墨に配合する膠量、バレン圧の調整などの工夫をすれば、紙と同じような摺り具合を得ることが十分可能であることを推測できる。

（４）実験A-1と実験A-4の比較検証

この二通りの実験では、膠を使用した摺りと澱粉糊を使用した摺りの摺り具合を比較することを課題とした。その結果実験A-1の方は、よりはっきりした彫りの写し取りができて深みのある色具合であることに対し、実験A-4の方は、部分的に墨がはじくような摺り状態になり、濃淡が薄い摺り具合であることがわかる。この原因として考えられるのは、澱粉糊が墨を革紙への浸透を防ぐ働きによるものと思う。

このような比較検証によれば、動物の骨や皮から作られた膠を含む墨の方が、同じくコラーゲン繊維である革紙により馴染みやすいため、定着し易く、より優れた摺りの効果を得ることが可能であったと考えられる。

6 耐アルカリなどによる実験及び比較検証

摺り上げた作品の色落ちや変色を推定し、この実験を行ったものである。紙と革紙に摺ったサンプルをアルコール（度数99%）アルカリ液（水1ℓ＋炭酸ナトリウム無水、粒

状10g）、漂白剤（1：1の水割り）、高濃度（90%）アルカリ液などに漬け込み観察しながら6時間おいてから取り出し、乾燥させ、比較したところ、それぞれ異なる変化が現われる。つまり、紙と革紙の相違点の一つである。



（図2）実験用サンプル 練り墨 膠濃度高

（図2）は耐アルカリ等の実験用のために制作した革紙を使用したサンプルである。紙の摺りには練り墨と澱粉糊のりを使用し、革紙には練り墨と濃度が高めの膠を使用したものである。2009年10月に摺りを行い、2010年10月に耐アルカリの実験を実行することにした。水性木版摺りにより定着した墨の年月が経つことで、どう変化するかを検証するためにあえて1年放置した。その検証結果、摺り終えた作品をそのまま室内に展示する等、一般的な保存の仕方であっても、変色や色落ち等の変化はないことがわかった。このようなサンプルをさらに耐アルカリ等による実験に使用することにした。



（図3・4）水、アルコール、アルカリ液、漂白剤（濃度90%）に漬け、それぞれの期間を記録し乾かす



（図5・6）濃度50% アルカリ液と漂白剤に漬けた

まず、紙や革紙の作品サンプル（摺刷から1年経ったもの）を切り取り、水やアルコール、アルカリ液、漂白剤等に漬け込み観察してみた。水とアルコールに入れた紙、革紙のサンプルは大きな変化が見られなかった。アルカリ液

や漂白剤に入れたサンプルは、紙に色落ちが観察されたが、形崩れなくそのままのに対し、革紙は時間が経つにつれ、溶けていくことが観察された。

紙や革紙のサンプル作品を切り取り、濃度50%のアルカリ液と漂白剤に6時間、12時間、18時間と時間を決めて漬け込み（図5・6）、それを乾燥させ比較することにした。



（図7・8）アルカリ液（50%）に12時間漬けた紙と革紙

その結果濃度50%のアルカリ液と漂白剤に漬け込み、乾かしたものは（図7・8）の通りになる。濃度50%のアルカリ液と漂白剤に漬け込んだ紙、革紙ともイメージはそのまま残るが、紙の場合繊維の組織が分解され、ちょっとした力にも耐えられなく、原形をとどめないのに対し、革紙の場合、繊維組織の変化により少し縮小するが基本的に元通りであることがわかる。またこのような実験から、絵具である墨はアルカリなどに反応しないことがわかる。高濃度のアルカリに溶けた革紙の例においては、化学反応を起こしたのは墨とアルカリではなく、皮革の主成分であるコラーゲンとアルカリの反応と考えられる。



（図9・10）アルコールで溶かした墨を使用した紙と革紙の作品

紙にはアルコールで薄めた墨と澱粉糊を、革紙にはアルコールで薄めた墨と膠を使用し、摺りを行い、乾燥後、再び濡らしてみた。その結果、紙に摺ったサンプルの墨が簡単に流れ落ちるのに対し、革紙に摺ったサンプルの方は、墨の流れ落ちが少ないことが確認された。（図9・10）

このような現象は、澱粉のりや膠のアルコールに対する反応の違いと考えられる。おそらくのりの量にもよると思うが澱粉糊が、アルコール反応に敏感で、それによって紙に付着していた墨の粒子が水により流れ落ちたと考えられる。それに対し革紙の場合、膠の原料であるコラーゲンはアルコールに対して反応が少ないため、多少退色があるが基本的にそのままである。これらの実験から、革紙を支持体にした作品は高濃度の

アルカリに弱い^が、水やアルコール等に耐えられる性質を持つことが明らかになった。一方、紙を支持体にした作品は、アルカリ等に強い^が、水やアルコールに分解される危険があることがわかった。

7 耐水性についての実験及び検証

この実験は水に濡らした紙と革紙は、水に対して物質的な耐久力にどれくらいの違いがあるか、という疑問から始まった。本論文では革紙の実験写真を掲載し、要約したコメントを加えた。

まずイメージが摺られた革紙のサンプル（羊の革に摺ったもの）を用意する。それを墨が完全に落ちるまで水洗いし、板張りして乾かすことにした。結果若干固めになるが、元通りの状態が再現できた。革紙のこのような特徴を生かし、摺刷時にずれて失敗したものや、気に入らない作品を再び白紙の状態に戻し、支持体として再利用可能であることが確認できた。（図 15・実験作品 No.00058）。ただし、この作業ができるのは、摺刷直後か墨が革紙に滲み込み乾く前ぐらいが一番良いタイミングである。時間が経つほど摺られた墨の革への吸着が強固になり、相性からくる耐久力が証明された。



(図 11) 実験用のサンプル→→→



(図 12) 水洗いする→→→



(図 13) しぼる→→→



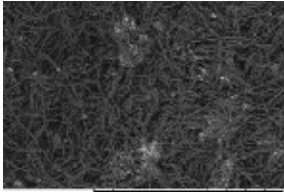
(図 14) 板張りして乾かす→→→



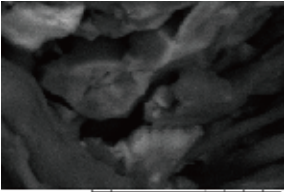
(図 15) No.00058 新しいイメージの出来上がり

紙を革紙と同じように水に入れ観察してみた。その結果紙は植物の繊維の絡まりが弱まり、そのうちに柔らかくなり簡単に破れるか水に溶けてしまい、元に戻る可能性は非常に少ないと考えられる。一方、革紙は天然ゴムシートのような状態になり、それを引き伸ばせば表面は少し荒くなり、起毛したがほとんど元通りの白紙の状態に戻すことができる。この点では革紙が紙に比べ非常に優れていることが確認でき、さらに再利用も可能である事が明らかになった。

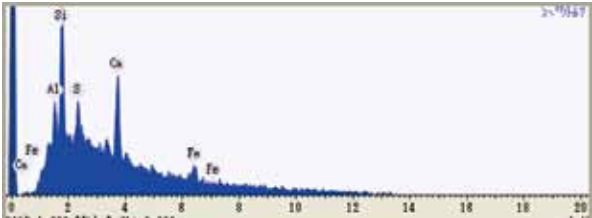
8 電子顕微鏡による考察



(図 16) 革紙（羊）裏（肉面）顕微鏡拡大写真



(図 17) 断面拡大写真



元素	質量濃度 [%]
ナトリウム	14.2
アルミニウム	3.6
ケイ素	3.7
硫黄	15.0
塩素	61.0
カルシウム	2.6

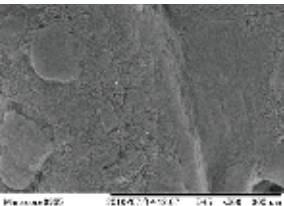
革紙はより和紙に近い摺り具合が可能であることを実験摺り No.00058 で確認出来ており、紙にはない優れた可能性もあることも明らかである。これらを可能にしたのは、独特の性質と繊維構造にあることが電子顕微鏡で確認できる。紙の方は、繊維が一定の方向に向いているのに対し、革紙の方は一定の方向ではなく曲線的かつ縦横無尽に織物のように複雑に絡み合っている。さらに、断面の観察から繊維の間の隙間や繊維自体の中に無数の小さな穴があることも確認できた。このような特徴からこの素材は、より良い吸水性を持ち、紙に近い摺り具合を可能にしていると考えられる。成分調査の結果、検出された添加物は、摺り具合の差を生み出す要因という結論に至らないが、紙や革紙に混在する添加物による素材の吸水性や墨の滲み具合への影響は確かである。摺り具合に直接関係するのは、走査式電子顕微鏡による X 線無機元素分析で検出不可能であった有機物質で出来た繊維や繊維組織構造の影響が大きいと考える。分析や摺り等の実験によれば、タンニン鞣しの革紙の方が、より和紙に近い性質を持ち、表裏両面も摺刷可能であり、クロム鞣し等ほかの革紙より、水性摺りの適性度が高いことを検証できた。

9 墨と革紙の物質的相性

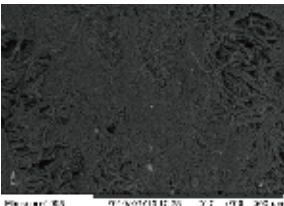
摺りにおける墨、膠と革紙との相性について述べるには、まず墨とは何かについて考えなければならない。現在、墨は我々の文化や歴史に深く溶け込んでいる身近なものではある。では「墨とは何であるのか」という問いに対して、物質の構成上、簡単に、煤を膠で溶いた泥絵具であると言いきれないものがある。

既に行った比較の結果から明らかなように、澱粉糊の代用とした膠成分が、革との摺刷時における相性に優れる点 が認められる。

*実験 A-1（膠を使用した）と実験 A-4（澱粉糊を使用した）を比較



(図 18) 革紙に付着した墨



(図 19) 練り墨の顕微鏡拡大写真

実験 B は、練り墨の膠の濃度により、墨と革の定着力にどれくらいの変化が起きるかの実験である。B-1 には、濃度の低い膠を使用して行ったものであり、実験 B-2 には濃度の高い膠を使用して行った摺刷である。それらを比

較した結果、実験 B-2 の方がより彫りの微妙な変化等をもれなく拾うことができ、ねらい通りの摺り具合であることがわかる。そして、実験 A-1（膠を使用した）と実験 A-4（澱粉糊を使用した）の比較検証では、実験 A-1 の膠を使用した方が優れた摺り具合であることがわかった。これらの実験結果を導き出したのは、推測通り膠に原因があると考えられる。

（図 19）のように、墨（煤）と膠成分がうまく絡み合いながら、革紙の繊維の隙間や繊維組織に浸透していることが確認出来た。これはわたしの追究する水性摺りでの墨が、支持体の奥まで浸透して支持体の一部になるだろうという仮説を証明するものであった。

墨を使用した水性木版画制作においては、部屋の湿度と温度、支持体の湿り具合、そして摺るタイミング、バレンの動かし方、版木の湿り具合、のり（膠）の配合などに気を配らなければならない。最終的に版木の彫りにより、つくり上げられたイメージが墨や膠という媒体によって支持体に蘇り、作品として具現化する。この中で墨は、より豊かな階調による表情を見せ、奥深く神秘的な表現効果を生み出すことになる。墨と革紙の相性がよいことが、多角度からの検証や様々な実験を通して、確実に明らかになった。膠は皮革と同じく、動物の皮や骨等のゼラチンやコラーゲン成分を原料として作られる。採取する革の部位によって性質が少しずつ異なるが、使用する時の温度や水との割合が適切であれば、膠は木版における水性摺りには十分適した媒体である。このことは、私の研究においては重要な役割を持つ。

10 革紙との対話

着目する革紙の柔軟性、吸水性等の性質により版画表現における支持体としての可能性は、既に行った実験や分析から検証されている。わたしの表現したい世界は、厳しい自然やその魅力、そこに遅く生きる生き物たちの生と死の存在、そしてわたし自身の記憶の数々である。これらを版木に刻み（彫り）込んでいく訳であり、このような力強いイメージの痕跡を受けとめる支持体としての革紙は従来の紙と異なり、一つ一つ違った性質や表情を有する。そして革紙は、わたしの精神的な要素を引き出し表してくれる最も適した支持体であると考える。

動物達は、自然の一員として彼らが自然の中に生きて来た証であり、それらの成り立ちに喜びと悲しみはそのまま自然の中に生き続けることだろう。このような意味では、

革紙は大量生産した紙と違って、一枚一枚固有の歴史を抱え、それぞれ異なった性質や表情を持つと考える。これら、生き物の皮革を支持体として選択することを前提として、無駄にすることなく、各々の性質やわずかな表情の違いを丁寧に読み取る必要があると考えられる。以下のように制作行程を列記した。

- ① 最初に革紙の持つ自然の形を如何に自分の表現に合わせて取り入れるかを決める。
- ② その読み取ったものを基にして、版木作りに取り込む。
- ③ そして革紙の厚みや繊維性質により湿し具合を考えて、湿す作業を行う。(吸水性の実験データを参考にする)
- ④ 摺刷の作業を行う。

革紙は紙と違って厚みや性質が一定ではない。材質や素材の表情や動物の生態等を見分け、自分の作るイメージに適した革紙を選択する。墨を吸い込ませ、自分の表現の何かを託したいという思いが、強いバレン圧となり、動物の生命を感じながら摺るという行為として一体化する。どんな動物から作り出された革紙でも、首の部分と腹の部分、もしくはお尻の部分との性質がそれぞれ微妙に異なるため、それに合わせたバレン選びや墨と膠の量を決める必要がある。下記に、動物の種類の違いによる特性を記載した。

鹿や羊の革：

鹿や羊の革は牛等の革より柔らかく薄いため、ボーリングバレン等を使うとバレン痕が残り、バレンを動かす回数を増やす必要がある。特に浅彫りの多い版木は、バレン圧が強過ぎると画面全体が真っ黒になることもある。革紙は、柔軟性が高く伸縮が激しいため、二度摺りは非常に困難になる。なぜなら版木に置いた革紙を、捲き上げながら摺る場合、作業時に革に様々なテンションが加わり、摺った作品の画像がぼやけたり、画面がつぶれるためである。このような現象を少しでも解消するには、版木に、十分な墨・膠・水分をあたえることが不可欠である。

牛や馬の革：

牛や馬等の固く、厚みのある革紙の場合には、ベタ版用の柔らかいバレンだとバレン圧が届き難いという特徴がある。これに対しあらかじめボーリングバレン等のつぶしバレンを選び、バレン圧で墨等を支持体に吸い上げるが、このような革紙は吸水性が低いため墨の馴染み込みが少なく、表面に付着した物質的な墨の黒が目立ち、黒の深みを出すのが難しくなる。このような革紙には、バレン圧の強度と版木に含む水分が解決の鍵となる。

床革（トコガワ）：

床革は、銀面を取り除き加工したものであり、皮革を何枚もスライスして、プレス機等を通したため、表面の繊維組織による起毛がなく、繊維と繊維の間の隙間がプレス機の圧力によりつぶれたため、そのままでは吸水性が低く、バレン効きが悪い摺り具合になる。対策としては時間をかけて湿すことと、一度摺った作品の裏から霧吹きで水をかけて空摺りを行う。こうすることで、表面に付着した墨の粒子が水の流れに乗り、ゆっくりと革紙の奥まで染み込むことが可能となる。

11 革紙の造形的な特異点について

油彩画や日本画のように、多くの絵画作品は矩形体全体まで描き上げられているが、版画や写真のように版やその他のツールなどの作品は、余白あるいはホワイトマージンという矩形体の外側に出来る白い絵画以外の面積が発生する。版画作品にとってこの「余白」は、単なる余った部分ではなく、2つの機能を持ち合わせている。一つは、イメージ画面と白い余白部分は同一素材であるが、白い余白部分がある事でイメージ画面が見やすくなる視覚的にイメージを保護するような効果がある。もう一つは、版画作品は額装やパネルに貼るなどの装丁をほどこして展示空間に設置するが、紙のみで扱ったり、保存したりすることもある。この余白がある事で、直接イメージ画面に手を触れることなく作品を扱う事が出来、作品へのダメージを軽減する効果もある。こうした版画特有の余白は、紙による版としての余白とは若干違う形式を受け入れる事になると考えられる。余白は、版画表現そのものの範疇にあるもので、そのことと切り離して考えることは出来ない。矩形に摺る場合は彫り上げた図形とその周辺にできる余白は、水平、垂直の線の規定を受けるので、それを前提に彫らなければならない。しかし、動物から採取された革は動物の形に裁断されており、その革紙の有するシルエットを前提に余白を考えなければならず、和紙など矩形の支持体の時の余白とは根本的に異なってくる。この場合の余白は外側の革のシルエットとの関係で決まっていくので、摺る対象となる革紙を見た上で余白の形や効果を考え、革とイメージの相互関係の中で創造を膨らませながら複数性という機能は希薄となり、基本的に1枚の版画つまりモノプリント（1／1）という版形式を持つ作品となる。和紙は、楮、三桠、雁皮の3種類の繊維が主であり、水性木版に使用される紙は楮繊維の和紙を一般的に使用する。強く

漂白されたものや工芸的に着色された和紙を除き、薄い褐色を呈した天然色を保持している。革の場合も同様に天然色が特質としてあるが、和紙と違うのは動物の種類、環境、弾性、個体差などにより、前述した通り実に様々な天然色が存在する。こうした革本来の天然色は、和紙の余白の印象とは随分異なる。使用するに当たっては、それらの特性を前提としてとらえて臨むことが求められる。摺った時にできる余白は、基本的に和紙等が有する「白色」と造形的には大きくは変わらないが、作品制作の根底にある死生観を感じさせる革の来歴を読み取るための色としては、重要な創作の要素になりうる。また、皮革という素材が抱える工芸的なイメージが強いため、皮の扱い方によっては、工芸的な作品に陥りやすく、あくまでも版画表現の延長線上にある革紙による表現と言うスタンスを絶えず注視する必要がある。そういったことを念頭に入れながら、可能ないくつかのパターンを考えてみた。

- A. 革紙に応じて自分のイメージを作り上げ、額縁等による額装なしで見せる方法
- B. パネルに貼り革の外輪郭を残したままの見せる方法
- C. 革紙を作品のイメージに合わせて四角に切り取り、額装する方法
- D. 5mmぐらいの板等を革のシルエットよりやや小さめに切り取り、作品の裏に貼付け、壁から2～3cm程度浮して見せる方法

このようなパターンのプレゼンの仕方でも、展示する場所により伝わるものが変わっていくと考えられる。革紙のもつ特殊性から、作品の提示の仕方には多くの可能性が広がるが、そこでは作家がこだわる要素が作品の提示形態を大きく決定することになるだろう。版で刷った作品がどのように見えるかについても作家のこだわりが反映することになるだろう。

研究作品編



展示風景 愛知県立芸術大学サテライトギャラリー（2012年1月9日～2月11日）



「精霊」 革紙 一版単色水性木版 墨 2011 年作



「還路—1」 一版単色水性木版画 革紙 墨 2011 年作



展示風景 愛知県立芸術大学サテライトギャラリー（2012年1月9日～2月11日）



「還路—2」 一版単色水性木版画 革紙 墨 2011 年作



「還路—3」 一版単色水性木版画 革紙 墨 2011 年作



「還路—4」 一版単色水性木版画 革紙 墨 2011 年作



「還路—5」 一版単色水性木版画 革紙 墨 2011 年作



展示風景 愛知県立芸術大学サテライトギャラリー（2012年1月9日～2月11日）



「大地の地平」 一版単色水性木版画 革紙 墨 50×100cm 2011 年作



「大地のリズム」 楮紙 墨 65×90cm 第7回飛騨高山現代木版画ビエンナーレ 大賞受賞

12 膠を革紙に戻す行為に精神性



(図 20) モンゴルの日常—羊の解体後 写真：鈴木淳子

モンゴルでは、羊や牛などの放牧している動物を日常的に解体する。人類は食物連鎖によって動物を頂き、命を繋ぎ、動物たちの恩恵を受けながら文明は成り立っている。強者である人類は、弱者である動物を食物とすることによって生かされる。他者である別の生き物達の命を「いただき」自分が生き伸びる。食物連鎖の中から最後に諸々の恵みとしての副産物と同様、革というものが生み出される。革の特性である弾性は、コラーゲンが主体であり、これらは、さかのぼれば太陽の光が起因している。光によって地球上にコラーゲン成分を誕生させる。その成分はそれぞれの環境に合わせて異なるパターンを形成し、ひとつの生命体をなす。その生命体たちは光によってもたらされた「形」である。光＝生、陰＝死、これらの連鎖を繰り返す主体が

一体何であるかという問いが絶えず生まれる。この混沌とした連鎖という領域の中にわたしの目指す版画表現の根源が潜んでいると考える。死者は生者の中で活かされ続ける。この象徴的な儀式を羊解体に見ることができる。解体された動物は、日本のクジラ解体のように徹底的に再利用される。モンゴルの解体は東南アジアのダイナミックな動物解体と違い、大地に血を一滴も流さないようにデリケートに行う。まず、地面にシートを引き、表皮を剥ぐ、さらにその皮をひろげてシート状にし、その上で解体作業を行う。「大地に血を流さない」という配慮には二つの理由がある。

一つ目は、モンゴルでは食や生命が大地から誕生するという考え方が根底にあり、神聖な大地を血で汚さないという行為に繋がっている。もう一つは、血のにおいが大地に残ると牛等他の動物たちが動揺する。こうした事から動物解体はモンゴルの精神文化に深く関わっている。わたしの創作原点もこうした事実根ざしており、革紙を使用して版画作品を作るという事は、動物や大地やモンゴル全体と一体化して、自身がそれらに還元し再生されるような感覚を覚える。

膠は、その墨を革にしっかりと定着させる媒体であり、革と墨とわたし自身の心をつなぐ役割を持つ。膠は、皮と骨などを長時間煮込んで生成する。既に死んだ動物を使用するが、その凝縮された力は生命を感じさせずにはいられない強さを放つ。革に版画表現をするということは、その精神性を支える膠を元あった動物の身体に戻す行為であり、わたし自身が大地や動物と一体化する行為でもある。それは、現代社会で希薄になりつつある生命の尊厳に対する敬虔な気持ちを、創作者あるいは版画家として、取り戻そうとする行為そのものである。版を彫り、膠を使用し革に摺るということは、自身の作品を通して動物や様々な生命によって支えられ、同時に共存することを意味し、私にとって「万物への畏敬の念」を意識しつつ表現に挑むことである。

(注 1) ゲル：ゲル＝家。遊牧生活に欠かせないモンゴルの伝統的な移動式住居のこと。木組みをラクダの皮でとめ、その上から羊の毛で作ったフェルトをかぶせて組み立てる。

(注 2) ハン：ゲルの木組みのことだが、天井部分に使う木組みをオンと言い、壁の部分をハンという。

(注 3) 二層彫り：彫り方法の一種である。版木の（ベニヤ）表面の一層の部分を彫り除き、次なる二層の表面に行う彫の技法のことを本論分では二層彫りと呼ぶことにする。

非毒性版画技法を応用した
美術教材の開発研究

福井大学

湊 七雄



2000年	ベルギー・アントワープ王立美術アカデミー大学院 版画専攻修了（Grand Distinction 賞）
2003年	フランス、サンテティエンヌ美術大学版画 アトリエ助手・レジデントアーティスト
現在	福井大学教育地域科学部准教授

はじめに

2009-2011 年度、科研費採択課題として筆者は、非毒性版画技法を応用した美術教材の開発に取り組んだ。

本研究の目的は、非毒性版画技法 (Nontoxic Printmaking Techniques) を応用した美術教材を開発するとともに、学校現場（初等中等教育機関）への直接的なフィードバックとして、美術教師向けワークショップのプロトタイプを構築し、この技法を広く普及させることである。

本研究報告では、主に、

1. 非毒性版画技法研究の動向
 2. 美術教師向けワークショップの取組み
 3. 美術教材への応用
- について報告したい。

1 非毒性版画技法研究の動向

●非毒性版画技法とその周辺

非毒性版画技法（Nontoxic Printmaking）は、今から約 30 年前、1980 年代中頃より注目され始め、アメリカ、カナダやヨーロッパの幾つかの国で研究が進んだ。この時代は、たとえばオゾン層破壊が社会問題となるなど、世界的に環境に対する関心が高まっていた。また、化学物質の毒性と健康被害の相関についても広く知られるようになり、環境保全・健康志向の生活スタイルにシフトされていった。

16 世紀から 17 世紀にかけて完成された西洋の腐食銅版画技法は、20 世紀後半に至るまで、そのシステムに大きな変化はなかった。しかしその間、石版画やシルクスクリーンといった新たな技法が誕生し版表現の可能性が広がった一方で、版画家が取り扱う有害な化学物質の種類は格段に増えることとなった。健康被害から逃れるために私たちに残された手段は、徹底した換気システムの導入と、防毒マスクの着用だけであった。

1980 年代半ばスイスの画材メーカー Lascaux（ラスコー）がアクリルをベースとした水性シルクスクリーンの開発に成功。その後の 10 年で、有機溶剤を使用しないこの技法は広く受け入れられ、アーティストはもとより、クリーンな制作環

境を確保したいと考える教育現場にも急速に普及した。

1980 年後半には、カナダで版画教育に携わっていたオーストラリア人の版画家キース・ハワード（Keith Howard／アメリカ・ロチェスター工科大学芸術学部教授）が凹版画技法の非毒性化について検討を始めた。非毒性版画技法の実質的なパイオニアとなったハワードは、自身が版画制作により健康を害した経験を踏まえ、この分野の研究に着手したのである。1991 年には、非毒性版画技法を体系的にまとめた『Safe Photo Etching for Photographers and Artists』を出版し、その後、これらの技法を広く紹介するために、日本を含む、世界各地において、版画家や美術教師を対象としたワークショップを展開した。

日本においても、伝統的な腐食版画制作に用いられる危険な薬品や用材の取り扱いに関する意識が高まり、各地で非毒性版画をキーワードにしたワークショップが開催されている。

画材の非毒性化の世界的な動きは当然の事ながら版画に限られるものではない。欧米では、画材の毒性について厳しく規制されはじめており、油絵制作に用いられるターペンタインやペトロロールなどが画材店から消える日はそう遠くないと考えられる。

こうした問題にいち早く注目した武蔵篤彦（京都精華大学教授）は、感光性樹脂版を用いたポリマー版画を積極的に紹介するなど、先進的な技法研究を行っている。土居誠が個人運営する北山銅版画室では、この分野の研究内容をウェブページ<<http://www.hanga.info/>>にて一般公開し、継続的にワークショップを行うなど、積極的な啓蒙活動を展開している。また非毒性版画に必要な材料と用具の輸入販売も行っている。

しかしながら、その一方で、初等中等教育機関においては、これらの問題に対処出来ず、塩ビ版のドライポイントを含む凹版画の授業そのものを取りやめている。そもそも、プレス機を使った版画指導に取り組んでいる学校は極めて少数となっている。

また、美術系の高等教育機関においても、十分な対策は未だ実現していないのが現状である。

●アトリエマネジメント

2010 年 12 月、アメリカに赴いて現地訪問調査を行った。この分野をリードする二人の研究者、キース・ハワードとフリードハート・キークベン（Friedhard Kiekeben／コロンビア大学シカゴ校美術学部准教授）に直接会い、最新の技法研究の動向調査とアーティスト・美術教師を対象としたワークショップについての情報収集を行った。

この訪問調査の直前、キークベンより衝撃的なメールを受け取った。コロンビア大学シカゴ校の版画アトリエは、非毒性版画の最も理想的な環境が整ったアトリエの一つとして知られていたが、新しい学部長と委員会の意向により、非毒性化を取りやめ有毒な石油系溶剤を用いた従来の伝統的技法のアトリエに逆戻りする方針が決定された。これにより、長年の積み重ねが一瞬にして振り出しに戻ってしまった。

非毒性化を推進するにあたり、最も大きな課題となっているのが、技法開発よりむしろアトリエマネジメントである。伝統的な技法に慣れ親しんだ版画家や美術教師にとって、非毒性版画への方向転換は容易ではない。単純に非毒性版画技法に触れる機会に恵まれなかったというケースが多いようであるが、個人の版画アトリエはともかく、公共のアトリエや教育機関においては通常複数のアーティストや指導者がスペースを共有し制作を行っていることから、非毒性化を実現させるには、全ての利用者の同意が必要となるため、事はそう簡単には進まない。

アトリエ環境の非毒性化は、無農薬農場の整備と同様で、アトリエの一部特定箇所において、非毒性版画に取り組んだとしても、非毒性化が実現したとは言えないのである。

●キース・ハワードの取組み

シカゴを訪問後、NY 州ロチェスターに移動し、キース・ハワードを訪ねた。ハワードとは以前より電子メールでの交流はあったが、直接会うのはこの機会が初めてであった。

ハワードが版画科教授を務めるロチェスター工科大学芸術学部は、工科大学ながら米国内の美術系学部のランキングでは常にトップクラスにラン

キングされており、その優れた設備や先進的な教育内容はアメリカ国内外で広く知られている。

著者がこの版画アトリエを訪問した日は、ちょうど第2セメスター初日で、版画を選択した約30名の初心者学生を対象としたガイダンスが行われた。ハワードの実技指導には全く無駄がなく、午前中の2コマ（約3時間）の授業内で、学生は2種類の版を制作し、刷りまでも終えてしまった。

ハワードは優れた研究者・教育者であり、そして優れた発明者でもある。オートメーション化された、オリジナルなプレス機など、このアトリエには参考にしたい工夫が満ちている。また、ハワードのきめ細かな配慮が行き届いており、学習者に対する思いやりを感じ取れた。



ロチェスター工科大学芸術学部版画アトリエの様子



自ら考案したプレス圧調節システムを紹介するハワード

ハワードの近年の取組みを整理すると、これまでの技法研究成果をベースした教育方法の開発に重点を置いていることが窺える。とりわけ、ワークショップを精力的に行っている。

日を改め、筆者はハワードへの1時間以上に及ぶロングインタビューを行った。これまでの足跡

をたどりながら、現状と課題を整理するとともに、今後の展開について語ってもらった。この様子は、ハワードの提案もあり、ビデオ映像として記録することができた。インタビューの内容については、機会を改めレポートしたい。



ロングインタビューの様子：収録ビデオの一場面

●情報の発信・共有

これまで、版画技法紹介の主たるメディアは印刷物であった。おそらく技法書に関しては今後も紙媒体がメインであるだろうと予想するが、インターネット上の情報公開方法は日々進化している。

フリードハード・キークベンは、この分野に関連する情報を集約し、インターネット上で積極的に公開している。彼が運営する、Nontoxic Paint & Print.com<<http://www.nontoxicprint.com/>>は、数ある関連サイトの中でも圧倒的な情報量を誇っており、現在最も「使える」サイトとなっている。

また、クラウドやiPhone等のスマートフォンの発達により移動時に豊富な情報を得られる環境が整いつつあり、情報の伝達・共有方法にも変化がみられる。それに伴い、FacebookなどのSMS（ソーシャル・ネットワーク・システム）を活用し、逐次新たな研究成果が発表され、そしてそれらの最新情報が関係者の間で共有され、意見交換が繰り返されられている。『Health Hazards Manual for Artists』の著者、マイケル・マックカン（Michael McCann）が主宰するFacebook上のコミュニティ「Safety in the Arts and Entertainment」などが興味深い。

●ヨーロッパの動向

これまで非毒性版画に関する情報の多くは英語で伝えられて来た。上述のウェブサイトも英語がメインとなっているなど、英語が優勢である。その結果、ヨーロッパにおいては、英語の使用者が相対的に少ない、フランス、イタリア、スペインなどのロマンス語圏が非毒性化に取り残される傾向にあった。2003年から2年弱、筆者がアトリエ助手を務めたフランスのサンテティエヌ美術大学では、アトリエ内の喫煙が日常化しているなど、非毒性化についての議論を始められる状態ではなかった。

こうした情報格差を問題視したデンマークの版画家、ヘンリック・ボヘー（Henrik Boegh／Grafisk Eksperimentarium 版画工房主宰）は、ヨーロッパ各国において精力的にワークショップを展開させ、自著『HANDBOOK OF NON-TOXIC INTAGLIO』の各国語翻訳本を出版した。このガイドブックは、これまでに英語、オランダ語、スペイン語、フランス語版が出版されている。その結果、特にスペイン語圏に大きな変化が生まれた。

2005年、エヴァ・フィグエレス（Eva Figueres／バルセロナ大学美術学部教授）らが中心となり非毒性凹版画の大規模な国際学会が開催された。この学会にはスペイン国内の版画家と版画教育者が招待されていた事もあり、以降スペイン国内における版画アトリエの非毒性化は急速に進んだ。

●技法書と素材

日本においては、非毒性版画技法を体系的にまとめた技法書が未だ出版されていないことも、非毒性化の遅れの大きな原因のひとつと考えることができる。ハワードからは彼の著書『safer print making』を翻訳出版してはどうかとの提案があったが、様々なシーンにおいて日本とは事情が異なり、コンテンツをそのままの形で用いるのは適当ではない。特に、この中で紹介されている材料の多くは日本での入手が困難である。今後の課題として、日本の現状に即した技法書の出版について検討を始める必要がある。

●技法の呼称

「非毒性版画技法」という呼称については再考の余地がある。世界的にNontoxic Printmakingが最もポピュラーな呼称となっているが、関係者からは疑問の声が出始めている。Nontoxicという言葉には、「食べても大丈夫なモノ」というニュアンスが含まれており誤飲の恐れもあるため、改称について議論されており、その有力候補となっているのが「Safer Printmaking（より安全な版画）」である。

●非毒性版画技法の制約

環境や身体に優しいという特性は、おおよそ好意的に受け入れられるが、では翌日から自分のアトリエを完全に非毒性化しようとは考えるのは難しい。先に紹介したコロンビア大学シカゴ校のケースに見られるように、完全な非毒性化には否定的な意見が多い。概念的には理解できても、それぞれのアーティストがそれぞれの得意の技法を有しており、それらを簡単に手放す訳にはいかないし、新たな技法や表現を探りつつも、版画文化の伝統を後世に伝えて行く事は、アーティストや教育者に課された大きな使命のひとつであるからだ。加えて、非毒性化することによるメリットが見えにくいからかもしれない。有機溶剤が身体に悪影響を及ぼす事実を理解出来ていたとしても、特段健康を害した経験がなければ、差し迫った問題だとは考えにくい。

まだ一度も非毒性版画技法に触れた事はない版画家や教育者はさておき、すでに試してみた事のある経験者の意見で目立つのは、非毒性版画技法の表現的な制約である。水溶性エッチングインクなどを例に上げると、インクの盛りやトーン表現が油性インクとは異なり、思い通りの刷りに仕上がらない場合が多い。言うまでもなく、版画には微妙な色の具合やマチエールがその仕上がりに大きく影響を及ぼすからだ。今後は、版画専門家が積極的に関連商品の開発に関わり、多くの意見を集約することにより、技法としての完成度がより高まると考えられる。

2 学校教師向けワークショップの取組み

●ワークショップの必要性

教員養成系学部に通務していて強く感じるのは、先進の研究が学校現場・教師教育にフィードバックされていないことである。これは、美術の分野に限らないかもしれないが、専門教育と教科教育の間にはある種の隔たりがある。つまり、版画専門家が初等中等教育の教材開発に積極的に関与する（できる）仕組みが確立されていないのである。

美術教師が積極的にスキルを磨きたいと考えるならば、参考になる優れた版画技法書は数多く出版されているし、近年ではYouTube等オンライン動画サイトで、懇切丁寧に技法紹介されている。しかし、実際の学校現場は多忙化しており、時間的余裕がなく、授業づくりに十分な時間を割けない。加えて、多くの学校にはプレス機が一台しかなく、30名以上の生徒を対象とした授業ではどうしても無理が生じるという物理的な制限もある。

こうした状況を踏まえ、筆者は直接的に学校教師と関わりを持ち、技法を伝える事ができるワークショップの可能性に注目し、2006年より継続的に美術教師向けワークショップの試行を重ねた。

版画研修に関しては、教師側のニーズも大きいようで、福井県教育研究所に寄せられる開講希望でもっとも多いのが版画だという。

版画制作には、言葉での表現が難しい「こつ」や「勘所」を押さえる必要がある。良く知られた中国の諺、「百聞不如一見（百聞は一見にしかず）」には、「百考不如一行（百考は一行にしかず）」という続きがあるそうだが、実技を含んだワークショップという研修スタイルは極めて有効的に機能すると考えられる。

●学校現場の声

とりわけ、美術を専門としない小学校教師にとって版画的指導はハードルが高い。指導者自身が版画を十分に経験していないケースが多く、生徒に「腑に落ちる学び」を提供できないというジレンマがある。一連のワークショップの取組みで見えてきた事は、技法や指導技術について議論する以前に、そもそも版画を授業で取り上げるこ

への疑問を抱く教師が多く、事の深刻さは筆者の当初の予想をはるかに上回るものだった。

ここで、福井県立教育研究所に寄せられた版画に関する質問や意見の一部を紹介したい。

- 版画をやる理由は何ですか。コンクールのためにやっている気がする。
- 彫りや刷りに時間差が生まれて、子どもを掌握できない。
- 準備や後片付けの労力が大変。
- 指導が見られる作品ではダメなのか？図画工作の指導とは何ですか。
- 版画コンクールの基準は？授業態度とは関係なく作品が入賞すると評価が難しくなる。教師としての絵の見方に自信が持てない。

これらの意見や質問内容から容易に想像できる学校現場の現状に驚きを覚える版画専門家は多いのではないだろうか。

本研究プロジェクトの当初計画は、「はじめに」で記した通りであるが、教員向けワークショップを重ねる毎に、学校現場が抱えている問題がより明確になった。それにより、教材開発と併せて、授業で版画に取り組む事の意義についての認識を共有できるようなアプローチについて検討を進める必要性が出て来た。その結果、教材開発よりも教育方法についての検討事項が増え、当初の研究計画に変更が生じた。

●学校教師向けワークショップの実践

2010年8月、福井県教育研究所において、スキルアップ研修「学校で役立つ版画」（参加者20名）を担当した。ワークショップの構成（約6時間）は次のとおりである。

(1) 非毒性版画技法の紹介（講義）

(2) PVCプリントの制作：製版（実習）

様々なメディウムを使ったサンプル版の制作

（A5サイズ4つのバリエーション）

・ニードル、カッター、サンドペーパー

・グロスポリマーメディウム＋金剛砂

・ジェルメディウム＋金剛砂

・版の形を変える（切る）

(3) 導入方法の検討

・アイデアの出し方（体ほぐし）について

・目に見えないものを描く

・ミクロの世界、マクロの世界

(4) 刷りの充実（同じ版で3枚以上刷る）

・インクヘラによる刷り（凹版）

・ローラーによる刷り（凸版）

・インクヘラ、ローラーによる刷り

(5) ミニディスクッション

この教材を授業に取り入れるにあたっての問題点や留意点についての考察

・導入方法について

・作画について

・用具の扱いについて

・鑑賞について



技法説明に用いた参考作品

このワークショップの特徴は、個人単位での制作に入る前に、3～4人のグループでの共同制作を行い、漠然としたアイデアやイメージの意識化を図っている点である。

数日後、集約されたアンケート結果より、いくつかの意見を抜粋して紹介したい。

- 「何を表現するか？」という根元的な問題について、日頃から悩んでいたのも、目に見えないものをグループでテーマを決めて共同制作するワークショップは非常に参考になった。（中学校教諭）

- 生徒は制作に臨むに当たり、何を描こうかですでにハードルを超えなければいけないが、今日のように目に見えないものを形にしていく作業は、現場でも十分に活用できるものであり、子どももストレスを感じることなく取り組める。

また、版画の技法や材料を駆使することで自由な表現や偶然性によるもので、楽しむことが十分にできる。汚れや作業の手順の複雑さで版画を敬遠してしまいがちだが、準備を十分に（布などをたくさん用意することや洗剤など）こちらですること、興味関心を持たせることができると感じた。（中学校教諭）

- イメージがわからないと困っている子や障害等により満足に手を動かさない子もいる中で、全員が平等に自由に楽しむことができる活動として利用したい。（特別支援学校教諭）

- 研修の流れ（途中のアイデア交換）が実際の授業に役立つものになっていた。（高校教諭）

- 本制作導入の話が印象に残った。版画の授業は生徒の人数などもあり、ここ数年やっていなかったが、少し挑戦してみたい。（高校教諭）

- 一つの版で凹版と凸版の両方の技法を合わせたときの表現の深さを感じ、ぜひ、授業で反映させたいと思った。（高校教諭）

- 現場では美術・図工の時間が削減され、専門の先生も不足している状態です。その中で、美術教育を推進するには、美術館や大学の支援・援助が不可欠です。

このアンケート結果では、技術的な面よりも、導入方法と作画の指導方法に大きな関心が寄せられている事が分かる。

●ベルギーの教員研修システム

筆者が版画を学んだベルギーは、版画の豊かな伝統を有し、現代版画の分野でも注目すべき作家を多数排出していることで知られている。

ベルギーのフラマン語圏では、生涯学習（成人教育）システムが発達しており、各都市には公共のアトリエがある。これらのアトリエは、OVSG（フラマン語共同体の都市と市町村の教育事務局）によって運営されている。このシステムのお陰で美大卒業者も版画制作を続ける事ができる。OVSGは教員研修の役目も担っており、様々な研修プログラムが準備されている。

2009年10月、筆者はルーヴェンの美術アカデミーで開催された版画教育に携わる教員・版画

家を対象とした研修会に参加した。小規模の学会とでも言えるような集まりで、今日的な課題をテーマにしたオープンディスカッションを中心とした構成となっている。「版画教育で育成すべき能力とはなにか？」などといった根本的な問題や、「版画人口を増やす方法」などの具体的な問題について議論を重ねるのだが、必ずしも、それらについて早急に答えを導き出そうとする訳ではなく、もっぱら教員同士のネットワークづくりに主眼が置かれているようだった。



オープンディスカッションとアトリエ訪問の様子

●マルニックス・エヴェラールトを迎えて

2010年7月、マルニックス・エヴェラールト(Marnix Everaert / ゲント美術大学教授)を招きワークショップを開催した。2日間のプログラムで10名の参加(主に現職教員)があった。1日目は、非毒性リトグラフ技法の実演と制作を、2日目は非毒性エッチング技法の実演と制作を行った。エヴェラールトはベルギーにおける非毒性版画技法の第一人者である。

3 美術教材への応用

●教材開発：PVC プリント

この技法は、従来から美術教材として学校教育現場で取り上げられてきた塩ビ板ドライポイントを発展させたものである。ドライポイントでは線描的表現に偏りがちになるが、PVC プリントでは、アクリル系樹脂のメディウムや金剛砂(カーボランダム)を組み合わせることで、筆のタッチや広い面の濃淡をダイナミックに表現することが可能となる。また、油性インクの拭き取りに、家庭用のサラダオイルや食器用洗剤を利用することで、クリーンな制作環境を整え、制作プロセスそのものに大きな魅力のある版画制作を体験させることができる。

この技法の特徴としては、

- (1) 安全な制作環境が確保できる
 - (2) 短時間で製版できる
 - (3) 多様なマチエールの表現が可能
 - (4) 材料が安価
- などの点が上げられる。

<準備物>

- ・PVC (塩化ビニル板)：ドライポイント用樹脂版 板厚 0.5m
- ・ニードル：丸(直径2mm)と 三角(幅 1.6mm)
- ・凹版画用油性インク：チューブ入りが扱いやすい
- ・金剛砂(粒度 180 番)：マチエールづくりに使用
- ・グロスポリマーメディウム：リキテックス製 500ml
乳白色のアクリル系メディウム。マチエールづくりに使用
- ・紙：ハーネミューレ 300g (ドイツ製の凹版用高級紙)
代替品として画用紙厚口を使用する事も可能
- ・下書き用紙：わら半紙
- ・インク練りへら(樹脂製)：インクを版に詰める時に使用
- ・寒冷紗：インクの拭き取りに使用
- ・電話帳または新聞紙：インクの拭き取りに使用
- ・サンドペーパー：粗目、中目、細目 3種類程度
- ・サラダ油：家庭用の植物油
- ・食器洗剤
- ・霧吹き：中和剤(サラダ油、食器洗剤、水を 1:1:1 の割合で混ぜ合わせ乳化させる)を入れておく 版のインク拭き取りやインクの掃除に使用
- ・ビニール袋：湿らせた紙を保存
- ・カッターナイフ
- ・筆
- ・古布

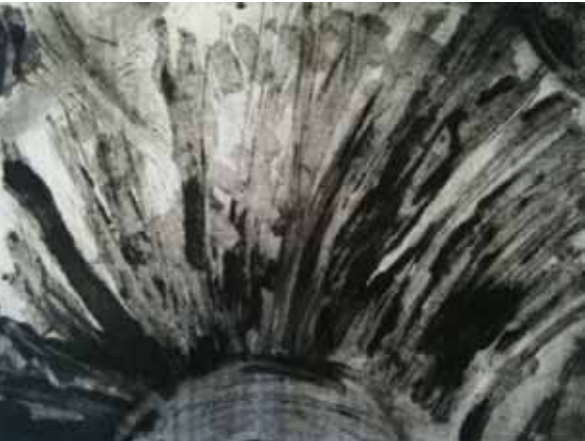
●教育内容・教材開発の視点

2010年7月、福井県敦賀市立東浦小中学校に

において、模擬授業を含む教員向けワークショップ「目に見えないものを版で表現する」を実践に移すことができた。模擬授業として、筆者は導入部分1コマ(45分)を担当し、以降の授業は中山俊一郎教諭が担当した。



グループワーク(共同制作)の様子



「光」をテーマにした生徒作品

通常、版画の授業は技術的な指導がメインになり、「何を表現するか」については曖昧になりがちである。例えば、取り上げられる頻度の高い「運動会の楽しかった思い出を描こう」などといった思い出をベースとした題材は、結果的に極めて高度な表現を求めることになる。子ども達は制作に取りかかる以前の段階である種のストレスを感じてしまい、「創作」が成立しない場合が多い。

ここで目指したのは「発注形授業」から「自主制作形授業」への転換である。最初に参考作品を見せて教師側で準備したテーマをあたえるアプローチでは、子ども達のゆたかな創造性を引き出す事はできない。今回の模擬授業では、生徒の自主的・主体的な制作態度を育む教育方法を提案したかった。

●教師向けワークショップガイドブック

予てより、技法と一連の制作の流れを紹介できるハンドブックがあれば良いと考え、構想を温めてきた。そこで、これまでにワークショップ参加者に配布していたA4数枚の配布資料の記述内容を充実させ、『Creative Prints Workshop: Teacher's guide』と題した指導ガイドブックを執筆出版することにした。企画段階よりエディターとデザイナーとの共同で編集作業を進め、視覚的・直感的に理解できる内容を目指している。



(2012年3月出版予定)

おわりに

本報告書では、非毒性版画を取り巻く現状と課題を確認しながら、教育内容・教材開発と教師向けワークショップ開発の取組みについて進捗状況を報告したが、取組み全体を通しての整理が不十分なため趣旨が不明瞭となっている面がある。

アクリルベースのポリマー版画やポリエステルプレートリトグラフ等、非毒性版画技法を応用した教材開発に取り組んだものの、現在の学校教育の枠内での実施には困難が伴う。今後は課外活動と位置づけた実践なども視野に入りたい。

いずれにしても、包括している複数の課題を、教材開発と教育内容開発に大別し整理し、この研究を発展させたいと考えている。

【主な参考文献】

1. 武蔵篤彦(2007)「ポリマー版画、感光性樹脂版による版画技法」pp.25-44、京都精華大学紀要第三十二号
 2. BOEGH, Henrik (2003) "HANDBOOK OF NON-TOXIC INTAGLIO", The Printmakers' Experimentarium
 3. GRAVER, Mark (2011) "NON-TOXIC PRINTMAKING", A&C Black Publishers Limited
- *本研究は科研費(21730687)の助成を受けたものである。

研究報告

版的表現による社会アプローチから見えてきたもの

ー被災地仮設住宅での遊牧アクションとガリ版による移動新聞局ー

山形大学

八木文子

山形大学

熊谷周三



八木文子

1994年 東京藝術大学大学院美術研究科修了

現在 山形大学地域教育文化学部准教授

熊谷周三

現在 山形大学地域教育文化学部研究生

■序

2011年3月11日の東日本大震災発生後、折しも東北地方に住まう者の課題として本誌に記憶のアーカイブを作る責務を負った。本稿は「版」の特異性を思索的に展開し被災地でオルタナティブに＜実践＞するプロジェクトの研究報告である。

第一部 概要篇

■はじめに

3・11以降、未曾有の想像を超えた災禍を克服するには私たちが実感しうる最大級の範囲で「ナショナルな」規模での再生と復興が必須の課題となった。「ひとつになろう日本」「日本は強い国」という唱和を通して、この大号令が繰り返された。しかしこれが虚妄であることを多くの人が知っている。震災直後に新幹線は上越、長野、東海道、山陽、九州が通常運行を、他方で東北、山形、秋田は運転見合わせ区間としての不均衡が続き、食料や物資が届かない被災地があれば、西日本ではグルメ番組が放映される。この列島を見渡せるグラデーションは、ちょうど山形から宮城の被災地へと向かうバスのなかで見た海に近づくにつれ変容する風景に似て、酸が大地の版を溶かしたような腐蝕の過程を連想させる。

日常は倦んでもしかたのない繰り返しの謂にはかならない。それらが外部からのカタストロフィによって断たれると飽きるほどに単調だった日常を取り戻そうとする強い反発の力が生じる。日常の秩序や規範は生活の場に強固な磁場となって張り巡らされていることを教えている。地震直後の船酔いのような揺れの最中でさえ普段どおりに振舞おうとした人間の恒常的執着は、生死の境目を決定し、被害の数的な結末として物語る。リアリティのないフィクションのような現実と「神話」信仰の啓蒙がみせるイデオロギー的な「安心」が日常性を維持する日本人の生理的、習慣的な身振りとして規範や秩序を守るかのように災害の効用として発揮された。日本人が恐怖やパニックを克服しているかのような海外での報道は完璧に弁証法的な逆写像であって、表層のみほぼ逆の解釈、カントの言う当為（＝Sollen）である。

日本人は恐怖やパニックを克服してはいない。権威的な専門筋の人間の言う言葉に諄々として従

い、「直ちに影響はない」という社会的同調圧力と盲目への渴望は「立ち上がれ東北」「がんばろう日本」という復興エネルギーと裏腹に無意味な公平・画一論を拡張させる。かつてそこにあった日常の行為を維持しようとする日本人のコミュニティは被災地でもそこから脱出できない罪悪感とともに震災鬱となり、あるいは「命てんでんこ」が纏うイメージの哀しさとなって専門語風の言葉と違った重みを象徴している。

そこから離れられず、支援物資にも手をつけず、生き残った苦痛だけを語り、見えない恐怖に怯えながら壊れた家に住み続ける人の現状を語るには言葉はあまりに拙劣である。しかしまもなく本物の言葉は必要となってくるだろう。それは現実と対峙したもののみ許されると信じたい。

■活動経緯

・版表現から社会アプローチへ

震災以前から閉塞的な現代の日本社会には、政治や貨幣経済、科学技術では解決し難い問題が多数存在した。会社や学校、企業などの集団の一員として過剰なほどの同調性と「自己責任」が求められるコミュニティの中での閉塞感、人間の精神生活において自己開示を禁欲的に強制し、学校教育や高齢化社会における老後対策、地方の過疎化などに対しても対策を講じる術を持たず、その受け止め方も知らずにいる。その様な状況を突破する「オルタナティブ」を志向する上で、芸術・文化が求められ、これらを背景に社会アプローチを行ってきた。「まがりProject『ほくらは街を遊牧する』」は店舗や会社、公共スペースなどを「まがり＝間借り」しながら自作によるゲル型移動式住居で移動する遊牧アクションと移動新聞の発行を行うもので2009年にオーガナイズされ継続的に実施されている。プロジェクトの目的であるaway＝「ソト」をhome＝「ウチ」にするという関係性の提示は「他者を身近なものとして意識する」という共同体のパラダイム転換を誘発する社会へのトポロジカルな「版的」アプローチである。芸術と社会アプローチの方法論とその概念を探る時に挙げられるのがヨーゼフ・ボイスの「社会彫刻」であるが、彼は社会を彫刻に見立てそれを〈美しく〉することこそが芸術の本質であると喝破した。

しかし他者との関わりを含めた関係性の提示は“彫刻”よりも“版”のメタファーの方がより適切である。彫刻とは、可塑性（plasticity）を持つメタファーだが、そのアプローチは個人が社会に対して一方的に影響を与え続ける印象をもつ。社会と個人の関わりは相互性（interactivity）である。関わり影響を与え合いながら”事象”を生み出す様は「版との対話（相互関係性）」と極めて高い近似性を持ち得ている。もともと版画はその性質上、極めて社会性を帯びたメディアである。版表現から社会アクションへの拡張は、出力されたものは違えどアプローチは変わりなく表現は同一線上にある。プロジェクトの「遊牧スタイル」にはテンポラリーな日常空間に潜在的ヴェクトルを見つけ出そうとするための異空間の演出と関係性（relational）を主としたアクションが重層的に進行する。ゲルの円形構造は日本の卓袱台座卓に見られるような家族団欒を象徴している。ゲル内の会話や同じものを食す行為は上下関係のない時間と空間を演出しコミュニケーションを促す装置（architecture）として機能する。プログラムのひとつに謄写版（＝ガリ版）による「まがり印刷所」があった。移動地で発行される「まがり新聞」の情報発信は外部への接触、版機能であるオルタナティブな流通の役割を担う。謄写版の使用には個人的・集団的な歴史性の展開が不可逆的進化を遂げたかに見えた版画領域にその概念や実践を構造的ドグマティズムから解放する「未来志向性」として潜在的領野の掘り起こしの責任を伴うものとして、あくまでもワーク・イン・プログレス（試行錯誤）を同等に進化させるように配慮したい意図がある。今回は被災地・仮設住宅での復興フェーズに合わせ「移動新聞局」として活動する。新聞は仮設の子ども達が自ら製版し、刷り、仮設の住まいに配られる。ローカルな情報は身体性を伴ってお互いの生活を互助しあう。私たちは従来生きてきた現実と新たに表れ出た現実との狭間で何が「現実」かを議論しなければならなくなった。“確かにある現実”は思想が言葉あるいは情報の在り様と共に問い直される。震災が言葉に与えた変化は活動に「活性」から「復興」そして価値観の変革（マインド・シフト）を付加したのである。

■コンセプト

・コミュニティ

東日本大震災以後、「自然」や「文化」「文明」といかに向き合うかが重要な課題となっている。「文化」は土地の自然、人々の生活と密接に関わり、ラテン語の「都市」を語源とする「文明」と対峙する。「文明」の典型は照明や冷暖房の管理により同じような照度や温度を作り出し、携帯電話は人の居住を不明確にする。現代の生活環境は文明が空間や時間を均質化し、文化を浸蝕してきた。「カイシャ」と「家族」というコミュニティ（ムラ社会）への帰属意識を強く持ちつつ高度成長期を生きてきた現代の日本社会はコミュニティにおける外部との境界線引きや“ソト”の物に対する潜在的な排他性を伴う。ある種的能力主義的な排他性あるいは差別を潜在的に含む「都市（city）」の原理と「文明（civilization）ないし（civilized）」が重なる一つの場面がこうした点であるし、歴史的文脈においてはそれが「文化（Culture）」に対する差別ないし抑圧ということが表裏の関係にある。文化的なコミュニティが人を結び付けるものは「共同体的な一体感」でありその繋がりには情緒的かつ非言語的な性格をもつ。これらは「場の共有」を基本とするが究極的には「地球共同体＝グローバル・ヴィレッジ」といった地球レベルにまで拡大しうるものである。一方、都市型コミュニティは言語的且つ規範的であり、個人をベースとする公共意識がその実質である。そこではある普遍的ルールないし原理・原則が人と人との繋がりを支えており、その基本理念への賛同と資格を有すれば開放される。つまり都市型のコミュニティは開放性を有する点で長所があると言えるがその結びつきは規範的・理念的ルールであり情緒的基盤をもっていない。現代日本は都市型への社会構造への変化とともに「カイシャ」と「核家族」というムラ社会を形成したと言える。しかし人間はベースに情緒的あるいは感情的な次元を持ち、共同体的な一体意識を必要とする生き物である。文化型コミュニティを視覚的、経験的に投げかけ、文化的関係性を現在の居住空間に持ち込むことで、他者を身近なものとして意識する、共同体の新しい関係性の方向と価値が浮かび上がる。

・遊牧（ノマド）

我々日本人にとって“遊牧”は馴染み難い。しかし永い人間の歴史を見れば定住生活はほんの一部の期間である。本来人間の生活スタイルには定住と放浪という二つの側面があり、人間の最初の自由とは移動の自由である。国や地域を跨いで移動したいと思うときに移動できる個人の自由が尊重されれば人は再び遊牧民＝ノマドに戻ることになる。携帯電話は人の居住を不明確にし、テレビやゲーム、インターネットなど現代日本はバーチャルなものを使ったノマド生活を送っていると言える。現代のバーチャルノマドは個人の自由を獲得していながらも「単位」が個人にまで縮小した“閉じた集団”のなか定住して暮らすという二重構造を伴った生活秩序を形成している。

今回新しいコミュニケーションツールであるツイッターは被災地と他の地域を結ぶ唯一の情報ツールとして活躍した。しかしデマも含めて悲痛なコメントも多く流布し、それを目にしながら罪悪感や無力感で心消尽させ共感疲労を起こしたケースもあった。科学者や報道への不信感が起こした情報錯誤による言語的暴力は個人を集団に埋没させるサイトの「炎上」を引き起こす。伝達速度加速化と都市部との相互依存は人間労働や居住形態をかつての姿に戻ることのない沈黙で覆い、文化的構造、居住様態、免疫防衛機能、風土などの影響下に人は宿命論的受動性を見せる。汚染された水槽の中の海洋棲生物が、汚染されていない「正常な」海水の水槽に放されると衰弱して死に至るように、現代人の生活環境も同様の状況下にあるのだろう。今現在、自己破壊の破局と背中あわせの事態に“あえて”慣れ親しみ、目的や方法を再構成することが必要である。およそあらゆる場所、いかなる時代にも芸術は実在化を促す場のような意味切断を引き受けるところに成り立つ根城である。おだやかな脱属土地化は建設的な過程様式により変化することができる。“遊牧”の謂は、ある異分子的反復、強度を伴った与件に注目することを明示し、潜在的主体化を促す。自らを形成し、定義する自己規定における個人精神の脱属土地化、自己成長的方向性としての表現的指標に関わるものである。それは逆説的・本来的

に土地（場）への奉仕やコミュニティへの愛着を築かせるものであることを特記したい。

・時間

現代社会の「時間」は機械によって刻まれる全世界共通の単位に支配されている。日常は「自然な」＝（昼夜・季節のリサイクル、生死や人生のサイクル）ものではなく、「主観的な」＝（行為者の知覚や経験）ものでもない、客観的で人工的な生産物により毎日の生活のリズムが決められ、合目的合理性に基づいた測定可能な時間で生活している。一方、人は内的時間（個人が内的経験、愛情、感動などで体験する時間）を経験している。内的時間は測定不可能でその知覚は変化に富んでいる。現在、日本個々人の内的時間は外的時間に束縛されながら、精神的な輪郭も曖昧なまま方向感覚の喪失感に陥りつつある。時代が外見のみ可視的変動を見せながら、内部に希望と将来を欠いている時代が沈黙を続ければ、その麻痺的な影響は人々の日常的精神生活、ライフサイクルに大きな支障をきたすだろう。同時に機械的労働の持続的発展のための生産諸力は人間の活動可能な時間内に自由に使える時間量を増やしつつある。時間の一貫性を損なう形で激化するのに伴って、主観性の中に巨大な空洞が生じ、失業や孤独、無為、不安、神経症という現象とともに不条理な事態を招く。科学技術の増大と文化的進歩の因果関係がはっきりとせず、社会的労働が利潤、経済と権力関係によって一面的に制御されている限り、時間的主観性は袋小路に行き着き、一切の出来事の侵入から既存の生活を防護する仕方でのコミュニケーションを断ち切る方向へと向かう。外的時間の枠組の支配下では主観性や愛情、不安や苦痛、芸術の世界に至るまでいっさいのものを管理しようとする。こうした錯綜した混成的な時間理解はそれ自体が記号として永続性を擬似的に演出している。プロジェクト実践の目的は抑圧され、空回りする内的時間の特異性を自己規定的に活性化することである。協同作業、時間の共有、新聞の発行、仮設の子ども達の自主的な遊びの自由など。規範を外れた出来事が潜在的な主観化を促す指標として美的経験と結合することが重要である。美的経験は同一歩調をとらずに様々な混成的時間の過程

を経る。もっとも個人的で集团的合目的性に対して気遣いのないあるがままの創造的表現を自らの精神を開放させる社会的活動として引き受ける。

・日常性

24時間日常品と蛍光灯の光に満ちたコンビニの空間は「永続する日常」の象徴である。その日常が今や「日常の脆さ」を露わにする空間へと変貌している。震災後、私たちは日常でない時間を生き、日常ではない感情を経験した。しかしそのような非日常は長く続かない。現在の永続的な疑似的日常はやがて社会的現状やマスメディアのつくる想像界に翻弄され、やがてイデオロギーへの絶望的な信従か、盲目的な固着の袋小路へと導かれるだろう。現在の日常性を介して直面する環境は閉塞性の層状をなして死滅する終焉を迎えるか、人間的企画の実践によって自らの自己成長過程へと導くかの分岐可能性を包摂している。しかしながら日本における日常性という「均整のとれた世界」には社会体の昔ながらの儀礼的・アニミズム的な思想の囲みによって補われている因習的恒常性、穏やかな推移を経て結晶化された価値化様式が住みついている。日本の一番古い宗教である神道の概念、「言霊」という言葉それ自体への霊的な力が込められていると信ずる一部の支配的階層と対照的な「従属する」階級（大衆）は、権威や正当性に対し社会的に認められた専門家の威信保証や依存的現状に従属する諦め、あるいは“なげやり”な態度、自らに希望を欠いた意味欠如的な生を醸成する。悪しき予想は「とりあえず考えないように」あるいは「むやみに話さないほうがいい」のである。この人々のカテゴリーの間の明瞭な開きは社会総体のマスメディア支配によって加速化し、価値化様式を平準化してしまう等質化作用―核家族の生活のコード化、マニュアル化された経験と抽象的情報社会、資本主義社会のアシッドキャピタリズムに侵された価値判断の画一化などを据え付けるだろう。日常的に繰り返される純然たる抽象化された世界は危機感を鎮静化させ、擬似永遠性の自己麻酔へと誘うのである。私たちは今現在も消費の平等の前に“連帯”を失い、そして麻痺している。周囲に拡がる単調さと受動性に如何に相違を揺り起こし、新しい日常の

知覚された世界、生活様式や価値の基軸の変化を求められるか。たった今、永続する強固な日常、虚構を成り立たせている基盤が傾いたことに、制作に関わる者は表現の変質を求められている。

■概要篇 結びに

ライフラインが途絶え、震災直後に必要とされたものは食料、衣類、住居などの緊急支援であり、また情報提供といった一般的な支援のほか、それ以上のアプローチはむしろ侵略的であると言われたが、これらは被災地外の人々の過剰な過覚醒状態における混乱を指している。やみくもに被災地へ向かって車を走らせたが通行止めにあったという行動派はショックによるハイテンションや「何かせねば」という使命感に囚われた人々であるだろう。また、今回はブログやツイッターでオンライン過覚醒状態にあった人も見られた。「心をひとつにみんなでがんばろう」と突然に恍惚感にも似た感情に目覚めたかのような文言が書かれた。このような場合、あまりにも普段とかけ離れているために長続きしない。崇高な感情やカオスへの夢想はこの自然史的な出来事を人間的主観へと回収するに過ぎない。自らの不安を回避するための躁状態における自己防衛機制は、もちろん当初の善意や危機意識の表れでもあると思うが、現在はその反動とも思われるほど自己保存のためにかつての恒常的日常を受け入れているからである。

震災以後、切断なき日常を考えることはできない。しかし人間の自己保存や恒常性の維持の欲求は凄まじい。さらにそれへの馴致能力や適応能力がこれまでの日本の生活を発展へと導いたのである。「復旧」「復興」のために、被災地のためにこれまでの消費を継続するという費消と臥薪嘗胆という二律背反を日本の道理として受け入れる根拠なき自負に満足する人々が現れても不思議なことではない。「普通に」あのもとの生活にもどるにはかつてそこにあった規範とどのように折り合いをつけるのか。破局の予兆を日常の内に認め、生活そのものを徹底して唯物論的視点に見据える視点において、物質としての版、延いてはメディアとしてのその役割を捉えなおすことは可能だろうか。それは私たちが今まさに直面している課題と地続きの問いであるはずだ。

第2部 活動篇

■はじめに

本項は、2011年5月以降にアクションを行った際、記述したノートを基に再構成したものである。計8回の遊牧アクションを行った内、任意のものを抜粋している。震災直後より現地でのボランティア活動、避難所アセスメント、情報収集、仮設住宅でのコミュニティ支援、傾聴支援補助を続けており（注・1）、現地支援NPOや行政との連携を経た上での活動であることを記しておく。

・5月28日山形県米沢市米沢上杉博物館

（ノート作成日：6月10日）

5月米沢にはいると、何となしに不思議な雰囲気の中にあった。私が3月末に石巻市渡波地区に入った際観た光景は、よりリテラルにその壮絶さを感じたがここにはそのような光景はない。しかし避難者の数字をみるだけではわからない違和感がこの土地には漂っていた。福島原発問題以降、この地に多くの福島県民が避難してきており現在もこの地に“滞在”している。村や街がそのまま移動してきたと相違ない多くの福島県民がここ米沢に移ってきたにもかかわらず、その存在は見えずにいる。米沢市は受け入れ体制をとったものの住民との関わりは殆どなく、血縁や宿泊施設を頼ってひっそりと生活している。避難者について尋ねても、どこか違う世界の事のような感覚で答える。「来ているらしい」という感じだ。

ここでのアクションは、少し趣向を変える予定だ。ゲルのホストは私ではなく米沢の中学生達である。これからの社会を生きる中学生と避難している人との接点を持たせたい。



米沢市には福島から来た多くの避難者が滞在している。テンポラリーな“home”が返って場所性を意識させる。

彼らを迎えゆっくりと話をした。彼らはこの空間を“自分だけの空間をつくる場”として魅力を感じていた。それは学校空間がトイレ以外は死角の無い全てパブリックなものであることが、無意識の内にストレスとして感じていた為だろう。彼らにとっては家族や教室でのコミュニティがすべてである。閉じられた島宇宙が支配している環境下では生徒間の人間関係こそが死活問題だ。同時にその島宇宙以外の「世界」との接点は極めて限定的だ。その様なアーキテクチャが強固に成立している中でどの様な接点が可能なのか。

二日後、米沢上杉記念博物館の入口前に集合しゲルを建てるところから行った。彼らにゲルの主人となり道行く人を迎え入れてもらう。始めは声をかけるのも大変だ。ゲルの中に迎え入れても話を続けるのも難しい。悪戦苦闘している中学生達に二つのアドバイスをした。それは「座ってもらいお茶を出す」、「相手に興味を持つ」。前者は、メソッドとアーキテクチャ、そして〈贈与論〉の問題。柔らかな色合いの内装や円形の構造、適度な密室性、その全てがコミュニケーションを促す環境となる。下世話だが昔のナンパの常套句は「お茶しない？」である。ナンパ師は人と心を通わすには環境が重要だということを知っている。また“お茶をふるまう”という行為は、モースによる〈贈与論〉と関係している。「ボトラッチ」などに見られる贈与の習慣が、現代社会においても機能しており、贈与が単なる経済原則を超えた別種の原理（経済、法、表現、コミュニケーションなど）を内在させていることを示した。日本でも「結い」「もてなしの心」「茶道」が美徳とされているのはこの贈与論が関係していると言える。後者は、より重要なファクターだ。他者への視線こそが自己愛のドグマを抜け出し世界と関わる為の唯一と言っていい手段だ。金銭を媒介しての接触は確かに現実的だが、時に人や社会との関係を希薄に、または悪化させる。マルクスの疎外論を挙げるまでもなく、資本経済に影響されない関係性を構築する重要性は、現代に入り益々高まっていると言える。では、どの様に他者への興味を持つことが出来るのか。（他者によって“始めて”自己を“知る”ことは、社会学や心理学も含めたポストモダ

ン思想（「他者の欲望を欲望する」）や認知神経学などの一つの帰結といえる。）実際、彼ら中学生主人は次第に、他者と繋がる喜びを感じて行き、自分でも気付かない〈自分〉に気付く。



「遊牧は移動するのが普通だけれど、震災で非難している人は済むところが無くなってしまって、移動せざるを得ない人達なのよね。」福島から避難してきた親子の話を聞く米沢の中学生達。

多くの人がこのゲルに訪れる。ゲルの中で米沢の中学生と福島から移って来た親子連れが入ってくる。二人は服装も変わらないし話す事も穏やかだ。しかし言葉の端々にはこの先の不安とコミュニティへの渴望が伺える。この世界で実際に起っている事態の鱗片に触れた様な面持だ。現実是我々の世界の中で起こっており、この足元に続く地平の向こうに存在しているのだ。

・9月12日宮城県石巻市中里地区

（ノート作成日：9月14日）

9月に入り、ここ石巻市にも多くの仮設住宅が建つ。その数1万4000棟。設置された場所は空き地や公園、企業誘致の為の土地など。殆どの公園は遊具を取り外され、無機質な建築物が建てられている。入り組んだ路地先の団地や畑のど真ん中にも建てられており、アクセスに不便である。その為内情が可視化せず、その中に潜む問題が見えにくい。その問題とは孤独死、育児放棄など深刻なものが多い。ここに最長で5年間は住むといわれており多くは高齢者、貧困層、無縁者である。その原因は既存コミュニティの崩壊によるものだ。「コミュニティ支援」という言葉が、支援者の中で良く飛び交うようになった。それは単なる「憩いのひととき」を超えて孤独死や排除の危険性を軽減する、支援者にとって唯一と言っていい程の具体的な活動だ。行政は明らかに対応が遅れている。避難所ではコミュニティの在り方やそ

の運営の仕方が生死と直結していたし、在宅避難者が避難所コミュニティから排除されるという負の現象も現場では実際に起こっていた。高齢者そして東北の人達は、新しいコミュニティを自らつくって行く事にハードルを感じている。特に近代以前のムラ社会が根強く残っているこの地では尚更である。勿論、仮設には其々バラバラな地域から来た人達が住んでおり、地区長を決めたとして容易に馴染めるものではない。

ここ中里は5月から参加している被災地ボランティアの際に訪れていた。側溝のヘドロを片付た近くの公園に、仮設住宅が施工される看板が立てられていた。予定はわずか7軒。一戸建ての住宅地のエアポケットに、何かから隠れるよう建てられている。改めて訪れた時には既に施工は終えていた。仮設住宅と一戸建ての住宅とのコントラストが激しく“異物”が入って来たかのごとき佇まいだ。集会所がなく地域住民と仮設住宅の住民とが交流する場も仮設住宅の住民同士が集まる場もない。私はここでアクションを行うことにした。PM1:00、ここの住民の半分は外出している。その中で在宅していたのは高齢者が多い。ゲルに来た老婦人のひとりとは言葉数が少なく、話や質問にも片言で返す。彼女は渡波地区辺りからこちらに越してきたと言った。渡波は中里からは歩いて数時間かかる所である。昼間ずっと一人でおり、同居人とも殆どあっていないと、ぼつりぼつり語る。この話し方が震災の影響なのか元からのかはわからないが、他者とのコミュニケーションの取り方を困難にしており、それと対照的な化粧と鮮やかな服装が、私の知らざる彼女の歴史を垣間見させる。私は彼女にお茶を出し、ゆっくりと話しながら暫くの時間を共に過ごした。

・11月6日 石巻市水押地区

(ノート作成日:11月9日)

ここ水押地区の公営団地内にある公園にも、小さな仮設住宅団地が建てられていた。津波の被害は殆どない以前の世界。その中に異物の様に無機質な建築物が佇んでいる。その風景はゲルのあるそれと似ている。いや、これはアクションではなく“LIFE”そのもののなのだ。

ヒロムという男の子が近づいて来て「一緒に建て

たい」と言ってきた。中学一年生の彼にゲルの構造から建て方まで教えながら、青空の下一緒に作業をする。アクションの意図はあえて伝えなかった。この遊牧は“LIFE”そのものを演出する装置だ。私達はヒロムと共にそれを経験した。

3.11当時、この石巻市は恐らく何処よりも大きな揺れを感じたことは容易に想像できる。(震源地は石巻市牡鹿半島のそばである)の人々が家を無くし避難を余儀なくされた。家の全壊を免れたとしてもいつかは家を失い移動を余儀なくされるのかもしれない不安とストレスを今も受け続けている。テレビ越しで震災の惨状を“体験”した人々も例外ではない。ヒロムはここの団地で生活していた。当初は避難所での生活をした経験がある。避難所アセスメントに参加した時には、多くのお年寄りに混じって子ども連れの家族が生活していた。極めて非日常な空間の中で寝起きしていた子どもたちの経験や記憶は、その後の人格形成や価値観に大きな影響を及ぼすだろう。この震災を経験した彼らは今後どのような大人になっていくのだろうか、また、この遊牧アクションを経験したヒロムは何かに影響するのだろうかと思いを巡らせた。



周りを団地に囲まれている仮設住宅。互いに交流がない状態が続いていた。街中の公園がなくなり、遊ぶ場所が無くなった子ども達。ゲルが集会所兼居場所となる。



5歳児からお父さんまで一時間足らずで手際よく組み立てる。

このアクションは「家(=home)を自分(達)でつくることが出来る」というメッセージだ。ゲルは一日だけそこに建つ。昨日には無く、また明日にも無い。しかし、そのテンポラリーな家に、友達が沢山集まってくる。その声につられお父さんお母さん、仮設に住む人達もやってくる。その場所は自分の居場所(=home)になる。その場はずっとは無いかもしれないが、自分が作ろうと思えば「家(=home)」は作れる。沢山の人が集まってきた。一緒に遊び、みんなでミルクティーを作って飲んだ。そしてゲルをたたむ。ここで定期的にアクションしていこうと決めた。

・11月13日 石巻市水押地区

(ノート作成日:11月18日)

一週間後再び訪れると、子ども達は既に集まっていた。ヒロムをリーダーにしてゲルを建てる。何かを作ったり組み立てたりすることは人間の根元的な欲求の様に思える。集会所で支援者がワークショップを行う中で特に人気になるのが、モノを作ったり削ったり編んだりというものだ。今日もまた自分たちの場所を作っていく。自分の部屋よりオープンで、学校よりプライベートな空間。ここは元々子ども達が遊ぶ公園だった。石巻中の公園の上には仮設住宅が建っている。今回からこの地で『水押遊牧新聞』を発行していくことにした。アクションを行った2009年から行ったこの移動新聞社は、メディアとコミュニケーション、「情報と身体」の関係性を問い直す為のものである。謄写版印刷(ガリ版)は30年前であればこの学校でもガリ版でプリントが刷られていたし、アフリカのある地方では現在も現役で印刷機として使われているという。ワープロやPCが普及する前に使われていた印刷機でありながら、文字や線、イラストに味があり、人の個性が表現となる。版画と印刷の中間的な存在だ。しかし、私はその対比よりもむしろそこに内在している「情報メディアの身体性」に注目している。最初で最小のメディアは、身振り、表情、声=身体だ。それから言葉や文字が生まれ、メディアは次第に身体から離れた。グーテンベルクの活版印刷が発展しそれは決定的なものとなった。主要なメディアは身体から独立した。現行の情報メディアはその最たる



子ども達と刷った新聞は、書かれている情報が必ずしも主役とならない「アクションとしてのメディア」となる。



子ども達が刷る新聞を受け取る仮設住宅の親子。新聞自体がコミュニケーションの媒体となる。



古紙に中性インクで刷った新聞はどこか懐かしく、マチエールに記憶を重ねる。子どもとお年寄りは相性が良い。手渡ししていく中で交流が生まれる。

ものだ。インターネットは物質性を伴わないメディアとして、私たちは日々ユビキタスにそれを享受している。それは最も身体性を欠くものとして見る一方、近年ではITメディアの「再身体化」が起こっている。ライフログ的な規模で情報を蓄積・発信出来るようになるに連れ再び身体性を纏い始める。現在をその過渡期として見るならば、マクルーハンの言う「拡張された身体」としてのメディアは、よりリテラルに(拡張現実的に)現実

性を帯びて来る。" 痛み " すら電子化されメディア性を帯びる。(本当にそうなのであろうか？ 他者の痛みを、情報として「身体性を以て」受け取られる？) メディアの使われ方も、SNS や携帯メール、Twitter などは、しばしば内容よりも、声を掛けたか接触したかということが重要となることが多々見受けられる (Twitter はまさに “ つぶやく ”)。ガリ版による新聞は身体性を纏ったメディアだ。遊んだ仲間の名前、実際見聞きしたローカルな情報、次回の日程などを記事にし鉄筆を持って蠟原紙を切り子どもたちとインクをローラーに巻き付け一枚一枚刷って行く。それを自宅に持ち帰り両親へ渡す、仮設住宅の住人に顔を合わせながら手渡ししていく。この「水押遊牧新聞」はアクションを含めた複合的なメディアだ。ゲルは、その場を “home” にして行くが、そこで完結せず開かれたものにしなければ孤立を免れない。それを突破するのがこの移動新聞局である。この身体性を伴った “ 適度に遅い (moderately slow)” 新聞は情報だけではなく “ 温かみ (human warmth)” が刷り取られている。子ども達と一軒ずつ丁寧に配っていくと仮設住宅の現状が見えてくる。一人暮らしの老人、室内で車椅子で生活している住人、知的障がいの子を持つ家庭が近所付き合いのない状態で暮らしている。彼らをゲルに誘い、仮設住宅支援 NPO や市役所にも現状を伝えた。

・11 月 27 日 石巻市水押地区最終日

(ノート作成日：12 月 28 日)

12 月に近付き風も冷たくなってきた。石巻は風が強い。このアクションも今年はこれで最後となるだろう。相変わらず子ども達は元気である。この寒い中 T シャツで走り回っている。今回は殆ど子ども達だけでゲルを組み立てた。彼らの手際と飲み込みは見事なものでこのアクションが彼らの身体とリンクしていくのを実感せざるを得ない。この仮設住宅の駐車場が瞬く間に彼らの居場所となった。その感覚はゲルを用いずとも日常の中で思い起こされ研ぎ澄まされる。それはある優れた作品は世界の見方を変化させる（もしくは、自己に内面化するプロセス）という感覚に近い。



最後には私が手をかとも組み立てられるようになっていた。皆で “home” をつくる。これも一つの「結い」の姿。

震災を経てやはり大きな問題となっているのは、コミュニティの問題である。阪神大震災で 6 0 0 を超える人々が孤独の内に死を迎えた。東日本大震災でもこの問題が改善しきれずにいる。そのような中子ども達に希望を見出さずにはられない。再び新聞を発行し配り歩いた後ここでの遊牧は今年は最後だと告げた。不思議とお互い寂しがる様子もなかった。またいつか (いつでも) 繋がることを知っているからだ。「暖かくなったらまた遊びに来てね」と手を振っている彼らに私も手を振り返しながらこの仮設住宅の駐車場を後にした。

■活動篇 結びに

近代を経た社会は、飢えや暴力で命を失う事は劇的に減少した。個人の自由が重要視され相対的に共同体の重要性も薄れていく傾向にあった。しかし現在、且つて捨てた < 共同体 > を再び求める傾向にある。それは何故か。

理由は様々あるかと思うが、あえて挙げるとすれば、①行政や立法では補い切れないリスクをヘッジする役割。②「〈承認〉の共同体」③貨幣だけではない経済活動の可能性があげられるのではないか。これらの視点は前近代には意識せずにいたが本来的に共同体に内在していた役割だと言える。①は、今回の震災で改めて明らかになったし、②の〈承認〉は、人が “ 幸福を感じながら ” 生きる上で重要だと気付く様になった。③は金融市場経済の限界や、いわゆる 〈贈与論〉、〈クリエイティブ経済〉の中から語られることとなる (③についてはまた改めて考える)。

しかし、私達は前近代的なムラ社会には戻れないだろう。且つての共同体が持つデメリットを克

服しない限りは。個人や自由、平等 (それらは概念にすぎない幻想と言えるかもしれないが) を担保しながら、共同体を築いて行く事は可能なのか。インターネット環境にそのユートピアが在ると言われていた時代もあった。しかし震災以降それこそ正に幻想だということに気付かされた。身体と物理環境からは未だ人は逃れない。(“ 手段としてのネット ” や “ ネット的な ” 共同体形成の方法を私達は手に入れている様に思う。)

現行の社会は個人との対話はほぼ不可能となっている。さらにその共同体はふとした事で崩壊する可能性もあり、抑圧・疎外の機能として働くこともある。特定の共同体に依存する事リスクは前近代よりも大きい。震災後改めてこの重要性を考える事となった。2009 年からライフワークとして活動している「僕らは街を遊牧する」はこの問題に向き合うものだ。

私たちは「既にある社会の仕組み」に合わせる様に教育される。今回の震災を経てもなお、粗雑な行政や原発を始めとする既存の社会システムに順応し受け入れる姿勢を崩させない。私たちはこの震災を経験しこの社会システムに激しい亀裂が走るのを見た。社会は強固な外壁を持っているのではなく、そこに漂っていたのは〈空気〉であったことも気付くことになった。しかし再び彼らはその空気を鉄の壁へとイリュージョンさせる。そして “ 彼ら ” は私たち自身だ。私が住むここ東北にはまだその亀裂が残っている。そこから何が見えるのか、どの様な言葉が紡がれて行くのか。小さく拙い活動の中から生まれてくる事象に丁寧に向き合いながらこれからも探っていきたい。

■謝辞

なお今回のアクションに関して、米沢市立第二中学校、米沢伝国の杜博物館、NPO てんとう虫団、石巻市役所、中里地区仮設住宅、水押仮設住宅団地、水押公営団地自治会、山形大学の各団体・組織にご協力を得た。この場を借りて深くお礼申し上げます。(個人名はあえて割愛させて頂いた。)

■アクション実施日・場所

・5 月 26 日米沢市立第二中学校教室内

・5 月 28 日米沢市上杉博物館エントランス広場

・9 月 12 日 石巻市中里地区新境谷地南公園応急

仮設住宅前

・10 月 23 日 石巻市水押地区仮設団地前駐車場(雨天の為途中中止)

.10 月 30 日石巻市水押地区仮設団地前駐車場

・11 月 5,13,27 日石巻市水押地区仮設団地内駐車場 (計 3 回)

注 活動歴

・3 月 28 日米沢・小国青年会議所有志による支援物資輸送、炊き出し、清掃ボランティア。

・4 月 4 ～ 1 7 日「被災者と NPO をつないで支える合同 NPO 『つなプロ』」

・5 月 5 日～ 1 月 28 日現在 (計 32 回) 日帰り被災地ボランティア「スマイルエンジン山形」

その他、足湯傾聴ボランティア、仮設住宅でのコミュニティ支援、被災地スタディツアー企画などを現地 NPO や地元住民と共にを行い、2012 年 2 月現在も現地に継続的に入り活動を続けている。

参考文献

- ・マルセル モース 著、吉田 禎吾 訳、江川 純一 訳『贈与論』ちくま学芸文庫、2009 年
- ・Axel Honneth 著、山本 啓 訳、直江 清隆 訳『承認をめぐる闘争―社会的コンフリクトの道徳的文法』叢書・ユニベルシタス、2003 年
- ・アントニオ・ネグリ、マイケル・ハート 著、幾島 幸子 訳『マルチチュード < 帝国 > 時代の戦争と民主主義』NHK ブックス、2005 年
- ・マーシャル・マクルーハン著、栗原裕・河本伸聖 訳『メディア論―人間の拡張の諸相』みすず書房、1987 年
- ・太田肇『承認欲求』東洋経済新報社、2007 年
- ・広井良典『コミュニティを問いなおす―つながり・都市・日本社会の未来』ちくま新書、2009 年
- ・岩田 正美『社会的排除―参加の欠如・不確かな帰属』有斐閣 Insight、2008 年
- ・リチャード・フロリダ 著、井口 典夫 訳『クリエイティブ資本論―新たな経済階級の台頭』ダイヤモンド社、2008 年
- ・Heiner Stachelhaus 著、山本 和弘 訳『評伝 ヨーゼフ・ボイス』美術出版社、1994

本論は第一部・概要篇を八木が、第二部・活動篇を熊谷が執筆した後、両者の協議によって文体を調整した。

「版」のアイデアー私の作法ー

41 号

「孔版」シルクスクリーンーその表層のメチエ、内奥のメチエー

東北芸術工科大学 廣澤 仁

「紙と版」ー紙作りで考えたことー

女子美術大学 馬場知子

「デジタルと版」ー別様で保存されるデジタルデータの同一性とスケールー

前野智彦

美術のありようが、密接な社会的関係性や個別的、地域的多様性を含有しながら速度を持って変容する今日、版画を美術の一断面と捉えた場合その立脚点の在り処を問われる時期と言えます。

「版」を核とする制作アプローチの方向性は、例えば、版の技術を活用し如何にイリュージョンとしての表象とするか、或いは、表現の主体となるものを如何に版の原理へと昇華させるか等、そのベクトルは様々です。何れにしろ、版を介在させるという原理、本質としてのアイデアを持ち制作過程で私たちは思考します。

本特集では6名の作者がどのように版との関わり制作しているか、又は、版と支持体の関係をどのように捉えるのか、私たち制作者にとって版がどのような位置に在るのかを考える機会としたいと思います。

42 号（予定）

「凹版」

「凸版」

「平版」

編集部(若月公平)



シルクスクリーン

ーその表層のメチエ、内奥のメチエー

東北芸術工科大学

廣澤 仁

2001年 武蔵野美術大学大学院造形研究科
美術専攻版画コース修了

2003年 オープンスタジオ／未来工房、他
('05、'07、'09、'11年)

2008年 個展／柳沢画廊（'10年）

現在 東北芸術工科大学非常勤講師

はじめに

「君は、やはり損をしているよ」

以前、とある評論家から言われ、「いや、別に損得で作ってるわけじゃないですから…」とその場では答えにもならない答えをボソボソ発してみたものの、しかし、そのような半ばネガティブな感想（揶揄）は作品を発表した当初からついてまわってきていて、版画でも絵画でもないような、あるいはそのどちらでもあるような境界線上、波打ち際を彷徨しているといえは聞こえは良いがその実どちらの側にも立てていない宙ぶらりんの感じにある人は嫌らなさ、またある人は苛立を感じるのは想像に難くない。そして私自身、そのつど彼ら彼女らを納得させるだけの答えを持ち合わせていなかったのもまた厳然たる事実。さりとして「もっとも少ない貨幣で、もっとも高額な商品を買うこと(もっとも少ない労力で、もっとも大きな報酬を獲得すること)」を一義的な目的とするなら、はな、そもそも版画、シルクスクリーンを選択してまで到達すべき地平はとうに霧消している。かつそれでも作っているからには、好きだからとか、責務とか、そのような言葉に収まりきらない「業」のようなものがあるようにも思える。少々遅きに失した感があるものの先のコメントに対する今時点からの返答を、この小文で自身の制作プロセスを紹介しながら明らかにできればと願う。そしてそれがおそらくは他の版種にくらべ「版」の存在が希薄なシルクスクリーンのアイデアの在処と重なることと思う。

1. ノート

油絵学科に入学したものの、新しい友人に比して絵画リテラシーの貧しさ、資質の乏しさに打ちのめされ版画コースに（半ば逃げるように）移った後も已然作品らしきものがつくれず鬱屈した日々を過ごした理由のひとつとして、自明としてきた内面なるものへの不安。というのも日常生活に於いて独創的なひらめきや固有の感興と捉えているものも、実際はかの昔から人々の営為の内に収まっていて、なお、未来においても同じような事は経験されるのではないだろうか。だとするなら凡庸な自分が声高に“私語り”を始めたところでその振る舞いには傲慢さ、不遜さしか見出せないだろう。

そこで辿り着いた仮定が、その固有性と思っている

主体をひとまず遠い所に措定すれば、私を一段棚上げすれば、肥大した自己の内面の吐露や感情の発露ではない、あるいは中庸の物語として紡ぐことが出来るのではないだろうか。具体的には、当時傾倒していた作家に倣って小説・詩の抄出、模写や落書きを無秩序に記すノートを作り、かつそれを当分の間放置し“塩抜き”ならぬ“私抜き”をする。つまり私が色々な場所で拾得した様々なイメージ、あるいは荒唐無稽な夢想、妄想を退色させていく、意味が萎み文脈から剥がれ落ちる、冷蔵庫の中の干涸びた野菜の様に。言うなら私はただ“私だったもの”を査定し、調停する、その後別の話法によって解凍、起動させていく。



アクリル、ガッシュ、鉛筆、他

2. 解凍

さて前置きが長くなってしまったがこれからプロセスの紹介に入ろうと思う。

まずはオペークインクで全面塗りつぶしたクリアフィルムを木片で“引っ搔いて”描き直す。

留意しておかねばならないのは、この場面は版下作業であり、ここで間断なく生成される絵画的出来事(オペークインクの濃淡や垂れ、引っ搔いた時にできるバリなどの艶やかな情緒)は感光時、版に移行する段階では殺される。また、のちの試刷りで修正する必要がある場合にもここに戻って手を加えるのであるから、現実の版・作品にはそれら時間の推移、痕跡は反映されない。

畢竟、絵画は通常手前側（壁面から作者、鑑賞者側に対して垂直方向）に、時間、絵具が積層していくのに対し、シルクスクリーンはその因習の図式から解き放たれている。デジタルなメチエ、レイヤーを非物質的に扱えることで絵画時間を遡上、攪拌出来る為のア

クセシビリティーが保証されている。



ダイヤホイール 0.15、開明オペークインク、木片

3. 憑依する

現在借りているアトリエには屋外の共同水道しかないので、感光作業は日没後となる。よって、感光乳剤を塗布した版の乾燥も、特別暗室等の設備がなくとも蛍光灯下の室内で扇風機を当てるだけでこと足りている。

つづく感光は、写真撮影用フラットランプを脚立に固定し約 10 分照射するが、その際フィルムと版の隙間から光の侵入を防ぐ為にアクリル板を、しかしこれもランプの熱の為、膨張、歪曲するのでその上に重しのブロックを並べる。それでも多少ピンぼけは出てくるが、そもそも学生時分慣れ親しんだオートマチックな感光機の正確さをそこに求めるべきではない。

ところでシルクスクリーンはその行程において他の版種のようにイメージこそ反転しないが、現像段階ではネガからポジへ、イメージの影へとアクロバティックに転回する。「転写する」、「投影する」、「移動する」というよりも「憑依する」というのは飛躍し過ぎだろうか。しかし、以前の像が目詰まりして出て来たりする事は、実際「ゴースト」と呼ばれている。



※栗田工業 AF-101、岩崎電機アイランプ PRF500W×4、クリップ付ソケット、脚立、アクリル板、重し用ブロック

4. 手の作法、身振りの型

1 層目はインクを刷毛で塗っていく。

ランダムに画面全面を塗りつぶすのだが、そこには無自覚に同じようなストローク、身振りが内包されているのに気付く。画面の四方からはほぼ同じ間隔（手の可動域）、リズム・テンポで埋めていく、この機械化された身体も大きくいえば芸道の「作法」や「型」のように「版」的所作と解釈できるだろう。

紙は「かきた」を木製パネルに水張りしたもので、乾かす場所、移動する空間が限られる中、予めそうしておくことで折れや湿気による波打ちに気を煩わす必要がなくなる。また、使用しているインクは油性のもので、刷りあがりที่ไม่満足の場合には有機溶剤を上から塗布すれば乾ききったものでもたちまち溶解、ヘラで容易に剥がすことも可能である。その点からもこの強度は有効である。付け加えるならその剥がしたインクも集めておけば、味わい深い色となり再度利用すら可能である。



1 セイコーアドバンス社 JRP、MSG シリーズ、T-910 溶剤、かきたロール、木製 F80 パネル

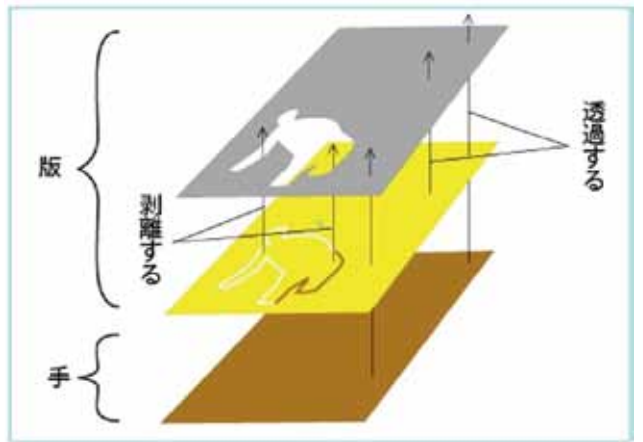
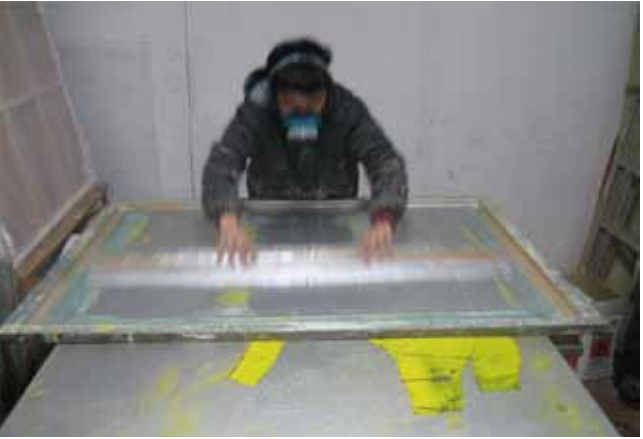
2 なお、今回油性インクを紹介しているが、それは決して教育現場で推奨しているわけではない。こと油性インクは防毒マスク着用が必須で、また、室内中有機ガスが充満するため冬場でも十分な換気が必要となる。自身、初めて習得したのが油性インクであったため、以降切り替えるタイミングを失っているが、水性インクならではの豊かな可能性もまた十分あることもここに合わせて記しておく。

5. 点火蘇生

さていよいよ刷る段階へと進むのであるが、支持体には厚みがあるため W ホルダーは使用せず、版を直にのせて行うことになる。

もとより肉体的に版画的繊細さの回路が閉じられているため拙劣な刷りしか叶わないのであるが（故にこれまでのほとんどの作品にはマージンがなく、おしな

べて 1、2 版で成立させている）、走者を帰還させるため大きく逸らされた投球にも身体ごと投げ出しバットに当てる“スクイズプレイ”のように、スキージーでインクを押し出し（Squeeze）、擦過し、愛撫し、馴致させる。また先んじて塗ったインクが乾ききらぬうちから性急に刷り始めるため、具合によっては版に付着し剥がれ落ちる、あるいはスキージーの執拗な往還運動の中、溶け混じり、「刷りむら」が生じる。



1 テトロン 180 ～ 200 メッシュ

2 また作品によっては蜜蝋を溶剤でゲル状に溶かし、それをベタ版で刷る（漉す）こともある。その場合は、インクと蜜蝋の乾燥速度の違いにより異化作用を及ぼし、表面に陶器のような細かな皸割れが生じる。原理的にシルクスクリーンはその紗の孔を通過する可塑的なものであるのならばなんであれ印刷可能である。

言うなら現像の過程で情報が毀損した分、ここでその陷穽に「汚れ（ノイズ）」を蓄積させていく感覚であろうか。規律を遵守しながらも乱暴に振る舞う（ざるを得ない）ことで「豊かな破綻」を召還する。あるいはこうとも言えようか。整合性、安定性を希求するシステムに（私という）ウィルスが侵入することで“ちょっかい”を出す、その結果システム異常（エラー）、バグを引き起す。

そうなると当然、エディションは一枚、一枚ニュアンスは異なることになるが、それを含めての豊かさと

してその部分は享受している。そのため 1/○、2/○、3/○…ではなく○-1、○-2、○-3…と表記するようにしている。双子、クローンのように同一遺伝子を持つものだけでなく、兄弟姉妹のように類似している部分があれば良しということだろうか。

その後刷り終えたものはコンクリートブロックに鉄パイプを渡した乾燥棚にて乾燥。

遠くから振り返る

遠さ－例えばデッサンする場合、たびたび後ろに下がり少し離れた場所から今描いた絵を見直してみる、あるいは鏡に映して見返してみるとその形の狂いが良く分かる。また例えば本を読む、その時は著しく困難に感じた思考方法、枠組みが、ある時間を経過したのち再読するとすんなり受け入れられる、また当初無意識に読み飛ばし、抑圧していた言葉が立ち上がり前景化して来たおかげで気がつかなかった輪郭が見えてくる、あるいは別の相貌があることを知る。

ある事象をつとめて理解しようとするならば、近づきすぎでは見迷い、距離をおき、時間をかけた方がかえってその全貌を見渡される。

だとすれば生成したイメージをより深く運ぶ為に版画という乗り物は適している。いや、版画自体、印刷自体が遠さを属性として内包し、つねに宿命的な遅れ（ビハインド）を負っているのだ。描いたものが時間をかけて表出する、イメージが一度殺され、沈潜したのち浮上する、まるでキリストの復活劇のようなダイナミックなプロセスは写真の出現を待つまでもなく画家たちを魅了し続けてきた。加えて郵便的な不安定さ（誤って他人に配送される、約束を反古にし遅れて届く、宛先不明で戻ってくる、そもそも遺失する可能性）をともないながら漂流し続けたからこそそのメッセージは賦活されてきた。

版画の複製性が注目されたのはその後である。

さてここまできて冒頭に戻るなら、絵画から遠ざかるから絵画体験そのものがやせ細るということは安易に結びつけられまい。むしろ、遠くから振り返ることで、より深層まで触知できるのではないだろうか。私が差し出したものは、別の場所で、別の時間に、別の形を纏って戻ってきている。ならばそれはもはや益するための交換とはいえず、恩寵と呼んでも差し支えは

あるまい。「私」と「私ならざるもの」のあわいを遊弋することで個から類へと送り返す。恩寵を待望する、あるいはその予兆こそ「版のアイデア」、私が未だ厭く事無く続けている理由ではないだろうか。



「泉 (3-1)」 シルクスクリーン 145.5×112cm ed.3 2011 年



紙と版－紙作りで考えたこと－

女子美術大学

馬場知子

1991年 女子美術大学芸術学部絵画科版画専攻卒業
1992年 同大学研究生修了
2000年 文化庁芸術インターンシップ研修員
2004年 文化庁買上優秀美術作品披露展

現在 女子美術大学非常勤講師
東北芸術工科大学非常勤講師

私は『版画とは版を媒体として「紙」と「絵の具」という素材を関係させたもの』だと考えている。版画をつくることは「紙」と「絵の具」をどのように関係させ、いかに存在させるかを考え具現化する行為である。そう考えるようになったのは自分で紙を作りはじめた事に起因している。

私は大学で版画を学び、銅版画のエッチング作品を中心に制作してきた。銅版画を制作する場合、紙の選択は重要で版の刷りとりや作品の表情に影響がある。雁皮、楮紙などの和紙、ハーネミュレ、アルシュ、ファブリアーノなどの洋紙が版画用紙として多種にわたり市販されている。しかし作品が「紙」と「絵の具」で成り立っている以上、紙に対して「選択」以上のもう少し積極的な関わりがあってもいいのではないかと考えるようになった。

—紙作りの魅力—



簡易紙漉機を使った紙漉きの様子

2000年に文化庁のインターンシップの研修を契機にして紙漉きを始めた。その当時、女子美術大学では、紙漉きの設備を導入しはじめていたので研修させていただいた。やってみると単純に紙漉きは面白い。水に分散しているパ

ルプ（紙の原料）を漉き枠に流し入れ、水を切り、脱水機で吸引すると繊維が絡みあいながらみるみるうちに紙ができた。乾燥時に水素結合によって繊維が結びつく、という理屈は後に知るが素材が目の前で変化する様は新鮮であった。遊び道具を与えられた気がして文字通り遊んだ。版画用紙は一般的には版のディティールを余すところなく刷りとれる事が求められるが、自分で漉く以上、市販の製品のように均一で万人向けの”優秀な”紙を作るつもりはなかった。（そもそも私にそんな技術はないのだ）思いつくままに様々

な紙を作った。そう、「漉く」というより「作る」というほうが的確である。完全に脱水する前だと自由に成形できるので不定形にしたり、厚さ1cm近い紙も作った。ある時、漉き枠に真っ白いコットンパルプを流し込み、水がひけていくさまを見ていたら思わず手で触りたくなりマチエールをつけた。新雪に足跡をつける感覚だろうか。それを脱水するとレリーフのような紙ができ上がった。また傍にあったペインティングナイフで切れ目をいれたときは真っ白なケーキを切っているような感触でわくわくした。表面だけに切れ目を入れたつもりだったが、後日乾燥したら紙の収縮により完全に割けてしまった。そのマチエールが面白かったことに触発されてドローイングをした。



手漉き紙にドローイング
forme(foret blanche P II)
500×400mm 2002年
個人蔵

特に私が心ひかれたのは原料に色がつけられることである。水に顔料(ピグメント)と紙原料(コットン・パルプ)を混在させたものにネリを混ぜるだけでカラーの紙原料ができる。顔料が吸着したパルプは発色がピュアで美しい。特に乾燥して完全に「紙」になってしまうまでは水分を含んでいて濡れ色になっており彩度が高く、色の美しさをダイレクトに感じる事ができる。まずベースとなる紙を作り、これをキャンバスとして絵を描くのである。顔料を混在させた紙原料を流しかけたり、部分的に置いていく。描き終わって完全に脱水すれば描いた(展色した)部分が脱水と同時に地の部分と一体化して紙になる。「描く行為をしながら紙(支持体)ができていく」このパラドックスは私が「版とは」「紙とは」を考える原点になった。



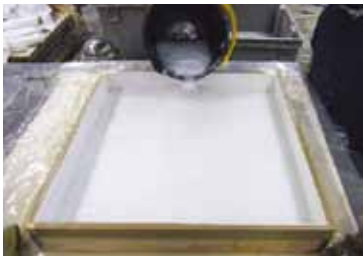
手漉き紙の表面(部分)

—紙の作り方—

ここでは私の具体的な紙の製法について述べる。

【基本的な方法】

- ①作りたい紙の大きさに合わせて漉き枠を作る。原料が流れ出ないようにある程度高さがあったほうがよい。
- ②厚めの布を濡らして紙漉機(脱水機)に敷く。水分の多い漉いたばかりの湿紙は形が崩れる可能性があるので、それを防ぎ移動しやすくする為である。
- ③漉き枠を布の上に置き、枠の中に最初に楮原料(長繊維なので紙が丈夫になる)を流したあと脱水、次にベースとなるコットンの原料を流し再び脱水する。
- ④そのうえに展色したり描画をする。描き終わったら極力脱水し板などに貼って乾燥させる。乾燥したらにじみ止めのドーサをほどこす。



コットンを流し込むところ。
厚みにムラがでないように
一気に流し込むのがよい。

紙原料で描いたりマチエールをつけたりすることは絵の具で行うのとは異なる感覚である。絵の具のように筆に含ませることはできないし、筆圧をかけるとベース(油絵で言えばキャンバスとなる部分)の原料繊維を引きずりマチエールが壊れるので、基本的に強く触れられない。そのため最初に色を重ねようとした時には、原料を漉き枠に流し込むか、部分的にスプーンなどでそっと置いて色を重ねていく方法だけしか思いつかなかった。

しかしそれでは「描く」という感覚にはほど遠い。私は工芸品のような細工をしたいわけではない。もっと身体感覚に即して描くことはできないだろうか。そして筆の替わりとしてケチャップなどの容器に原料を入れて描いてみたらこれがとても具合がよかった。勢いのある線が描けるのである。容器の先をカットして原料の出る具合を調整した。原料を準備するときは「描画用」には紙繊維を短めにすると描きやすく、「ベース用」の紙繊維は紙の強度の為に長めにするとよい。描き終わったら脱水をするとベースと一体になる。(脱水、描画は繰り返し行うことができる)一方、マチエールをつけたり自由に形を作るのは原料が充分水を含んでいる間に行わなければならない。水分が少なくなり繊維が絡んだ状態になると自由な加工が難しくなる。水が切れると原料繊維が絡み合い、乾燥すると繊維結合して紙になる。自在に原料を動かせ、かつそのまま形が維持できる水分量を見極める必要がある。私は目に見えて素材が変化し、そのタイミングをとらえるライブ感を楽しんでいる。



厚く漉いた紙。
奥の木枠に流し込んで成形した。
木枠の内側には原料繊維が引っ
かからないようにシールを貼っ
てある。



forme (foret noir I)
320×230mm ed.1 2002年
個人蔵

手漉き紙にエッチングを刷った例①
白いベースの紙の上に黒の紙原料で
ドローイングをした。
偶然出来た形が面白くて、紙にあ
わせて赤い線の版を作った。

—版を刷る—

紙作りは自作の銅版を刷るために始めたのだが、出来上がった紙はそれ自体が主張を持ったものでそれまでの銅版の制作方法の再考が必要になった。まず物理的に手強い。何ミリもある厚い紙はとても固く、丸める事もできないほどである。最初にプレス機を通した時はプレス圧が強すぎて水がにじみ出てまともに刷れず、フェルトも濡らしてしまった。プレス圧やドーサの量、紙の湿し具合の加減を新たに体得しなければなかった。また私の作った紙はマチエールが強いため淡いアクアチントのような繊細な版の表情の刷りとりは期待できない。基本的に微妙なニュアンスは期待せず意志を持って描きしっかりと腐蝕する必要がある。

次に紙に表情がある点である。紙をつくるときにいくら面白いマチエールをつくってもプレス機を通せば潰れてしまう。特に版の部分は紙の凹凸がつぶれ平滑になる。しかしそれは同時に版から紙へインクが移り、新たなマチエールをつくる行為である。

紙の表情 —手漉き紙独特の凹凸や風合い、顔料そのものの純粹で乾いた色味 —を生かすのか、銅版の表現 —意志的でシャープな線、インクの強い立ち上がりやインクの色味、艶—が必要なのかの選択が生まれた。そして版の大きさと形をより意識するようになり不定形の版を作るようになった。

つまり紙から作品を発想するのである。版の中でだけで絵を考えるのではなく、自作の紙を使う場合は「まず紙ありき」なのだ。



手漉き紙にエッチングを刷った例②
(左が版を刷る前の状態。右が完成作品。マチエールを潰さないために真ん中部分がない不定形の版を刷っている)

forme (pap. V .04) 500×400mm ed.1 2004年 個人蔵

紙をつくるのも銅版をつくるのも私の意志のもとでの作業だが、それぞれが素材としての特性を主張しながら駆け引きし、時に闘っていると言える。抗う手漉き紙をなんとかなだめたり、版では再現できない手漉き紙の表情を発見し、それを生かし版と共鳴させる方法を考えるのである。自作の紙は均一ではないので毎回新たな顔を見せてくれる。紙は単なる「絵の具の支持体」ではなく属性を持ち、主張するひとつの素材なのだ。



手漉き紙にエッチングを刷った例③

最終イメージに合わせて紙を作った。エディションをとるために型を使い同じように紙を作った。その上にエッチングの多色刷り。

—私にとって版画をつくるということ—

版画で表現するというのは直接描くドローイングやタブローに比べて格段に制約が多い。一本の線を紙の上に表すまでに、幾つもの工程を踏まなければならない。エッチングならば腐蝕のための絶対的な時間が必要であるし、しかも環境などの条件に左右されてしまう。版画をつくるということは傍から見たら柵で囲まれた狭い庭で不自由そうにじましい努力を続けているように見えるかもしれない。そうまでしてなぜ「版」を使うのか。もちろん私は刷り上がったときのエッチング独特のインクの立ち上がりや線の美しさに魅せられているし、硬い銅板に自分の思いが刻まれて時間と共に変化していくさまもリアルに感じられ好きだ。しかし私にとって版を使う意義はそれだけではない。版画制作は制約から逃れられないし、簡単に最終的なイメージにたどり着けない。だがそれは本当に必要な表現を選択することにつながっていく。その潔さが好きなのだと思う。私にとって版は思考を純化する、いわば蒸留装置なのだ。

版画を制作するには工程や原理を理解し必要な技術を習得する必要があるが、身につけてしまえばそれは武器となる。少々破天荒のことをしたとしても工程の多さは理性の籠になるし、付随する技術は作品に品格を与えと思う。つまり版画という制約に護られているのだ。版画は不自由だからこそ自由なのである。しかしそれは同時に怖いことでもある。版を使う（直接画面に描かない）ということは、良くも悪くも生々しさが消え、お行儀がよくなる。テクニックや経験値が上がるにつれて素材を制御し思い通りにすることが出来るようになるが、予定調和の危険もある。またセオリー通りの工程を踏襲することで作品の「体」を成しやすく、慣れた作業の中で「表現する意識」が埋没しやすい。版画という防護柵に囲まれた安全な庭で安穩としていないだろうかと自問する。

もちろん版画を制作するためには版や素材をコントロールする経験や技術は必要不可欠である。しかし必要不可欠だからこそ、それを凌駕するような圧倒的な感受性を持ちたいと思う。表現とは感性に技術が結びついたものであるべきなのだ。

版画をつくることは、エスキースを版に再現しそれを紙に写し取る作業ではない。版を使うということは間接的に描くことに意義があるわけではなく、版(素材)の言葉を使って表現することである。腐蝕という化学反応での銅の変容、主張する紙と版の衝突で現れる表情 素材のいろいろな言葉を聞いてそれに反応したい。素材と遊びたい。私にとって遊ぶとは作意を忘れ、作ることの純粋な喜びや本能を実感することである。洞窟に絵を描いていた太古の人々ともつながる原初的な衝動なのだ。そして遊ぶことは、概念を乗り越えて想定外の展開や知らない自分を見ようとジャンプする行為である。

一瞬でも無心で遊べば、柵を乗り越えることはできなくても半歩分は世界が広がるのだ。「Innocence & Intelligence」を胸に、私はこの小さくて限りなく広い庭で思考し遊び続けたい。



デジタルと版

—別様で保存されるデジタルデータの同一性とスケール—

前野智彦

2004年	多摩美術大学大学院美術研究科修了 【主な個展】
2005年	GALLERY TSUBAKI 2 (京橋)('06.'07.'08)
2009年	養清堂画廊 (銀座)('11)
2010年	相模原市民ギャラリー art spot (神奈川/相模原) 【主なグループ展】
2002年	東京ワンダーウォール賞受賞 (東京都現代美術館)
2005年	第3回山本鼎版画大賞展 佳賞 (長野県/上田市)
2010年	更新に憑く－可塑的な無人島－ (秋葉原)
2011年	所沢ビエンナーレ 2011 引込線 (埼玉/所沢)

1 はじめに

版画作品におけるデジタルデータの活用方法は多岐に渡っている。インクジェットプリントや、ラムダプリントをはじめ、オーソドックスな版画の技法である銅版・木版・リトグラフ・シルクスクリーンなどにもデジタルデータを用いるケースはある。どの版種にもあてはまるが、技法とは基本的にある程度限定されているものの、その応用方法は多岐にわたり、時に新しい技法や、概念に接続可能な余地がある。デジタル版画がデジタルデータを用いたものであるとすれば、それは何を差してそう呼ばれるのか。また「デジタルと版」の可能性、或いは潜在性はどういったものであるのか。こと版画の領域において現在デジタル版画と呼ばれるものの状況のみを素朴に記述すると、それはPCで専用ソフト(フォトショップやイラストレーター等)により加工された画像データを使い、主にインクジェットプリンタで紙(インクジェットの用紙は、ヘッドやインクなどの媒体と三位一体であるため、現在の主流は専用の塗工紙を使用し、色再現性確保、裏移り防止を行っている)に出力した作品の技法を名指すもののように思われる。

インクジェットプリントによるデジタル版画は、フランス語でインクの吹き付けを意味するジクレエ版画 [Giclee] とも呼ばれ、版を用いずインクをダイレクトに版画紙やアート専用紙、カンバスなどの美術専用紙に吹き付けるプリント技法として紹介されている。版が存在しないことから基本的にどこにでも可変情報が印字できるという特徴をもつインクジェットプリントは、必要な場所に必要なパターンの記録が可能という可変記録性がその特質の一つであるといえる。

しかしながら、デジタル版画とは何をさしてそう呼ばれるのかは定義付けることが困難である。複写機＝プリンタの基幹記録技術として発展してきた技術は紙に限定されることなく次第に各種の媒体も記録対象にし、2次元のみならず3次元をも対象としたパターン記録技術としての地位を次第に築きつつあるのが現状である。つまり出力＝アウトプットの方法自体も多岐に渡るうえ、その技術は日進月歩であり定まらない。私はそのような技術の最前線を記述するような内容を本論考で展開するつもりはない。

ここでは定義することは不可能とも思われるデジタル版画、或いは「デジタルと版」の可能性について実例に沿ったかたちでの展開を試みることにする。そうすることで、デジタルデータそのものをデジタル版画として位置づけ、「デジタルと版」の在り方を、複数性、限定性、複写など版画のもつポテンシャルに接続させつつ、最終的にはそれらが「と」

で繋がる離散的なものとして記述できていれば幸いである。

2 ベクターデータ

手掛かりとして、Web に上がっている無数のベクターデータ（著作権フリー）から木をキーワードとしてデータをダウンロードする。Web 上にあるベクターデータは木というキーワードに絞り込んで検索しても、一個人の認知限界を優に越境する膨大な数であり、拡張子は pdf や eps、ai をはじめ様々である。

Web 上のデータを採用した理由は後述するが、簡単に述べておくと、それは一つの決定不可能性からは始めるための契機を示している。

ベクターデータは別名をベクトル画像といい、点と線、座標や距離等をベクトルとして数式的に保持し、変形しても画像が荒れない特徴をもつため、基本的には解像度に左右されることのない、スケール不在の可塑的なデータである。

3 対象との距離

膨大なデータのなかから木というキーワードで検索する意図は、遠近法を用いて描かれる絵画作品、或いは写真の特性の一つである対象との距離の問題に関係している。遠近法を用いて描かれる絵画作品における対象との距離とは、例えば高さ10メートルの木を20メートル離れた地点から写生すると、作者も鑑賞者も描かれた木に20メートル以上近づくことはできず、常に20メートルの距離は保たれ続けるような状況のことを示している。これを絶対的距離といい、アルベルト・ジャコメッティの彫刻には、この絶対的距離を彫刻として維持したまま、たとえその彫刻に触れてもなお、何処まで近づいても近づくことのできない構造を見てとることができる。

また対象の木を等倍で描いた場合、描かれた木と作者、鑑賞者の距離は無くなり、対象との絶対的距離は消失する。まさに対象そのものの表面を写し取る行為という点で、転写をその特質の一つとする拓刷りやフロッタージュの仕組みと重なるところがある。

ここで重要なことは、対象を描くスケールによって、作者または鑑賞者と対象との距離は、それが写し取られたものであるにもかかわらず変動するということである。大きく描けば対象との距離は近く感じ、小さく描けば対象との距離は遠く感じる。対象を描くスケールはダイレクトに鑑賞者の身体感覚を左右する。

先に述べたようにベクターデータの特徴の一つにはスケー

ルの可塑性があった。スケールの可塑性とは換言するとスケールの決定不可能性ということになり、対象との距離が変容し続けることを意味している。

4 Web 上のデータ

Web に上がっているデータを採用した理由もこのスケールの決定不可能な状態と関係している。そしてこれらのデータは言うまでもなく、他者によってすでに描かれているものである。

これらのデータの制作過程は、いくつか推測できる。それは、現実世界にある木をスケッチし、或いは写真で撮影して、その図像を基にパスデータを作成する方法（スケッチの段階と、撮影の段階には、対象との絶対的距離が保存されている）。或いはネットに上がっている木のデジタル写真（ラスターデータ＝画像データ）を基に作成する方法(ラスターデータは解像度によってその画像サイズを決定しているため、スケールの変更には限界がある)。そしてベクターデータを継ぎ剥ぎし、まさに接ぎ木していくように作成する方法や、アルゴリズムによって作成する方法（ここでは対象との距離は倍率に応じて無限に変動する）などである。

しかし、副次的な制作過程を推測するにつけ、ダウンロードしたパスデータにおける対象との距離の有無は、もはや決定不可能な状態になっている。ここではデータをダウンロードしたものが、拡大／縮小を操作しながら、その都度写し取られた対象との距離を身体的に感覚するのみである。

このことがWeb に上がっているベクターデータを採用した理由の一つである。

5 編集

無数に点在している拡張子の異なる木のベクターデータを Adobe Illustrator[®]（ベクターデータ編集ソフト）を使い配置／編集し、一つの島の形象を作り上げる。なぜ島であるのかここでは簡単に述べるに留めるが、それはネットワークを前提としたn次創作＝再創造の契機であるということと、膨大なデータベースから選択され作成された小さなデータベース（スケールのない一つの纏まり）であるということ、加えて決定不可能なスケールを別名で保存し直すための形象であるということだけ認識して頂ければよい。

この際、線幅のあるベクターデータは、縮尺によって図像が変形するため、すべての線データを面に置き換えておく必要がある。

6 カラーモード

カラーモードはRGB に設定する。周知のとおり RGB とはRed, Green, Blue からなる光の原理で構成された色である。RGB の白は R255 %＋G255 %＋B255 %から構成され、オフセットなどの印刷を前提とする CMYK（シアン、マゼンタ、イエロー、ブラック）の白は、当然であるが全てが0%で構成されている。これは本来、写真術＝光の色と印刷術＝インクの色との認識の差を示しているが、例えば G255 %の色域は、ラムダブリントやインクジェットプリントでは再現不可能である。

このことから、RGB 自体が絵の具や印画紙、インクのような物質に還元できない（ともすれば観念的な）ものであることがわかる。更に、見るモニタの設定や特徴により厳密には異なるデジタル特有の数値で表される色である。

7 別名保存

PC の画面内で拡大と縮小を幾度となく繰り返し、時に同じデータをコピーしたり、反転させながら複数のベクターデータの連合からなる島ができあがっていく。線形の制作プロセスから解放された非線形の制作プロセスは、複数のレイヤーを重ねて置き、レイヤーを個別に修正できるという点や、処理の取り消しや再実行も可能である。ai は、印刷用データの作成に用いられることから推測できるように、版画の制作プロセスと親和性が高い。

できあがった島のベクターデータは、アップロードを前提にPDF 書き出しし20MB 以下で、別名保存する。しかしここでの保存サイズは仮のものであり、それは理論上無限に拡大／縮小が可能である。また、スケールが小さな状態とスケールを大きくした状態の印象は異なっている。このとき木でタグ付けされていたデータは島というタグで別名保存されることとなる。

8 無限性と有限性の止揚

上記過程を経て練り上げられた島のベクターデータがもつ潜在性を、ここでは版画の特性に則して論じてみたいと思う。

版画の特性のひとつとして複数性がある。この複数性は理論上オリジナルが無数に存在する仕組みを示している。しかし、版画にはこの理論上の仕組みを否めるようなかたちで、もう一つの特性としてエディションと呼ばれる限定性を定めている。エディションの存在はアートマーケットによるところが多いため論述し難いが、版画はこの無限性と有限性の止揚によって成立する奇妙な特性を有している。

さらに版画における複数性とは、基本的に同じ版を用いて、同じ手法で、同じ素材を使い制作されたものの同一性によって担保されている。よって理論上は無限であるが、現実問題として生産枚数は有限にならざるをえないことに加え、その一つ一つは小さな差異を孕んでいる。

ようするに版画の特性である無限性と有限性の止揚によるシステムは「同一性を担保に差異の戯れを強制的に束ねている観念によって形成されている」ということも可能である。

9 本来性を前提としない複数性

そしてこの同一性の観念こそが、版画の地平からデジタルデータを捉え直すときの有用な特性となり、版を介在させることなく、或いは版と作品が同一のものとして展開してゆくデジタル版画の可能性となる。

同一性（複数性の担保）への問いは、スケールの可塑性を前提としたデジタル版画の場合、同じデジタルデータの別様の現れ（バージョン）として担保されている。それは、紙出力や、プロジェクターでの投影、PC 画面など別様の鑑賞体験を同一性の現れとして観念的に等価な経験とすることを可能にする。

一方限定性は、対象との距離の決定不可能性として現れることとなる。なぜならそれらは、スケールの変動にともない、オリジナル不在のバージョンからなることを前提としているため全て見尽くすという行為そのものが、一個人の認知限界を優に越境しているからである。この事態は鑑賞体験そのものが、その都度一回的で有限な限定性として認識されることを、一つの逆説をもって担保することとなる。

スケールの可塑性を前提としたデジタル版画、それは本来性(オリジナル)を前提としない、複数性(バージョン)の現れであり、その都度獲得されるバージョンとの出会いに限定性が露呈する。ここにはオリジナルが複数存在する版画の特徴と重なり合いながらも、微妙な差異が生じている。

来るべきに留るオリジナルに向け、無限にその複数性を量産し続けるシステムにより駆動するもの、それは絵画の在り方を更新する契機を示すと共に、版画のロジックを更なる形で写し取る契機となる。

デジタルデータの可塑性は版画の特質を拡張することのできる装置であり、版画の眼差しかから見えてくるものを多く持っている。おそらくこの問題は、版画家という特殊なカテゴリーを形成してきた土壌に加え、浮世絵という海外の眼差しより再発見され捏造された日本版画史、ひいては日本美術史において無益なことではないだろう。



※1 「鳥の形象」

10 結論

デジタル版画の可能性を論じる際、重要なことは、紙出力されたものの複数性を担保に従来の版画の在り方に沿うのではなく、デジタルデータそのものを作品として、その現れが多様な状態になるよう、そのシステムを組織化することにある。

このような意図で制作された作品が「鳥の形象」※1（掲載されている画像も一つのデジタルデータの別様の現れ）である。それはときに液晶画面やプロジェクターなどの光りによる構成として現れ、ときに紙面にプリントされた物質による構成として現れる。

同じものの多様な現れ＝可塑的なスケールがその都度バージョンとして再生産し続けられるものを、絵画として展開していくことの射程は広い。また、デジタルデータの在り方を日本に於いて思考する方法として版画の概念から再考することは、歴史をある種の捏造を持って伝承する為の一定の射程となるだろう。

その都度スケールを獲得するデジタル版画は、デジタルデータを別様のデジタルデータへと写し取ることにより、その複数性を無限定に展開させることができる。アウトプットの多様性を保存したデジタルデータの複写は、デジタルデータが別様のデジタルデータへと写し取られたものの一つの現れであることを保証している。ai データを eps や pdf に写

し取る。或いは psd へ。デジタルデータのままと一つの拡張子から別の拡張子へと写し取られ、その複数性をただひたすらバージョンとして複数の系列＝セリーへ展開してゆくことは、その都度バージョンとして現れるものに対する一期一会の鑑賞体験を出会いとして組織化する契機を緩やかに許容するだろう。

最後に、本論考では紙面の都合上詳細に展開できなかった事柄に少し触れておく。

デジタル版画はアウトプットするよりもアップロードすること、すなわちネットワーク環境を前提に更なる他者へと、その可塑性を駆動させることができる。

更なる他者によって写し取られ、分解され、描き換えられるデジタルデータは、その只中で自らの連合構造と解体可能性＝解離可能性に開かれていく。

しかし、大きなデータベース（複数の他者によってすでに描かれているもの）からダウンロードされ、別様に組み替えられた小さなデータベース（鳥）をアップロードすること（大きなデータベースへ差し戻すこと）により得られるオープンソースへの問いは、別の機会に展開することとして、ここでは鳥のアップロード先の URL を記して本論考を閉じることとする。

goo.gl/Kt1Mr

トピックス

「十二支の動物をえがこう」 山口県立山口博物館 公開講座 報告

春野修二

1995年	福岡教育大学大学院美術教育学修了
2000年	第5回さっぽろ国際現代版画ビエンナーレ(準大賞)
2003-06年	北九州市立美術館学芸員
2004年	「北九州版画考」(北九州市立美術館)企画
現在	福岡教育大学附属小倉中学校教諭

【はじめに】

2010年3月から4月にかけて、山口県宇部市の逍雲堂美術館で展覧会を開催した。展示内容は、12方位に灯があり、それぞれの方角の明かりの側に十二支の動物の姿が見られるといったもので、展覧会名は「ともしびの側に、だれかがいる」であった。

その展覧会をきっかけにして、山口県山口博物館で2011年7月6日(水)～9月11日(日)に「むかしの時計とカレンダー」展に合わせ開催された小中学生を対象とした公開講座の講師を担当することになった。

「むかしの時計とカレンダー」展は、やぐら時計、掛時計、尺時計など、江戸時代の時計や、同じく江戸時代の伊勢暦、明治初期の暦などが展示された。昔は時刻をあらわすのに、数字の他に十二支を使っていたこと。更に、暦において現在でも十二支が使われていることなどを紹介していた。この展示に合わせ開催した「十二支の動物をえがこう」は、子どもたちに十二支を知ってもらう趣旨であった。



「ともしびの側に、だれかがいる」展示風景

【1.柱暦文化11年(1814)版 版元：大経師内匠】

「むかしの時計とカレンダー」展の展示品には、いくつかの柱暦が出品されていた。柱暦とは縦長の略暦で、柱に貼って日常使われていたことからその名前がついている。商家では、年末年始の挨拶がわりに柱暦を配ったという。柱暦は伊勢暦や現在のカレンダーと違い、毎日の日付は記されおらず、毎月大小の別(30日か、29日か)や立春、春分などの主な日付だけが記されている。



それらの中に『柱暦文化 11 年 (1814) 版』があった。この山口博物館所蔵の柱暦は寛政暦法によって寛政 10 年 (1798) から天保 14 年 (1843) まで使用できたとされる。その上部の枠内には、犬がお座りをした横向きの姿がある。そして、背景にはうっすらと山のような文様が残っており、愛嬌の感じられるデザインにまとめられている。しかし、残念ながら時代の流れの中でいつしか二つに分断された状態になっている。

画面の最下部にうっすらと記されている大経師内匠（だいきょうじ たくみ）とは、幕府から公認された版元の名前のこと。当時、京都の大経師、江戸暦問屋、南都暦師のうち 2 人だけに出版が許されていた。大経師内匠は京都の四条烏丸に居を構えていたと考えられ、詳しくは近松門左衛門作『大経師昔暦』やそれをもとに映画化された溝口健二監督『近松物語』によってその存在を知ることができる。

その京都では、現在でも約 20 名の伝統的な彫りや刷りの技術をもった職人が残っていると言われている。版元といわれるように、この時代の柱暦は伝統木版技法、つまり“ばれん”によって刷られたものである。そこで、伝統木版画講座を開催したいと考えたが、公開講座の約 2 時間以内で木版の原版をつくることは時間的・技術的にも不可能である。色々と思案した結果、小学生にも馴染み深い紙版の技法を用い、“本ばれん”を使い、新しく作成した現在版柱暦のフォーマットの中に干支を摺ることにした。

【2. “ばれん”の様々】

“ばれん”は竹皮に包まれているため、大小の差以外の外見の違いは同じように見えてしまう。しかし、学校教育で用いられる“ばれん”の竹皮の中身は、ボール紙に細工したもの、段ボール、

クラフト紙の厚紙を土台にして、紐を巻いたものなど様々である。



学校教育に用いられる“ばれん”の中身

木版画と同様、紙版画も“ばれん”によって刷りが変わる。例えば、ぼんやりとした表現を得たければ、それに見合った“ばれん”を選択すべきだといえよう。“ばれん”の質の違いは、表現における優劣に深く関係するが、イメージの再現にあった“ばれん”を選ぶことが重要である。“本ばれん”も種類に応じて実に様々な表現を可能にするが、江戸時代に柱暦の印刷を目的として使用された“ばれん”は刷るときにより鮮明にはっきりと刷ることができるような“本ばれん”だったに違いない。そこで、『ばれん』(文遊堂)の著者：後藤英彦氏)が作成した“本ばれん”を吟味して使用することにした。

【3. 紙版画に使う紙の厚さについて】

“本ばれん”は、版のデリケートな表面を正確に拾い上げてくれる。インクの盛り加減と加工面の広さにも左右されるが、0.06mm の紙で版の土台にのり付け（この厚さも関連）したものから紙版には使用できる。土台には、0.5mm くらいのボール紙から使用できるが、逆に厚すぎると刷りの際に版が動いてしまう原因になるし、加工しにくくなってしまう。土台の中身に変化をつける紙は、0.25mm 前後の画用紙からが適しているといえるだろう。

刷りのときに使う版画紙は柔らかく、弾力性のあるものの方がより細部を再現できる。

【4. 親と子によるなぞり合いの作品】

デニス・オッペンハイムの作品『2 ステージ・

トランスファー・ドローイング』(1971) は、親子でそれぞれの背中にドローイングを行い合ったりする様子を映像にまとめたものだ。例えば、子どもが親の背中に線を描き、親がその動きを捉え、壁にドローイングを行ったりしている。背中で受け止めた線描を同時に描き直す様子には、遺伝的にどこか濃密な要素が込められてしまうような気配がある。

次元は異なるが、子が描いたものを親が刺繍によってなぞり直し実用品をつくる伝統は自由学園などで行われている幼児教育に存在する。同様に今回の講座では、子どもの線描をそっくりに自分自身で切り取ることの困難さを鑑み、できるだけ親子で協力して制作するように促した。子どもの線描を親が勝手に描き直すのではなく、出来る限り忠実に切り取りながら再現することで、その年齢にしか描けない線を親子の協働作業により、堅固なものに仕上げるができる。



紙による版とポストカードに刷られた参考例

【5. 講座の実際】

講座当日の 7 月 18 日 (日) は、まず「むかしの時計とカレンダー」展の担当学芸員の伊原慎太郎氏による展覧会の解説が展示室にて行われた。約 3500 年前に中国で十二支が考えられ、その後そこに動物が当てはめられ、約 1500 年前に日本に伝えられたこと。「1 ヶ月」や「1 年」は「太陽」や「月」の動きから季節の移り変わりをみて考えられるようになったことなどの説明があった。

その後、講座を行った博物館の別館に移動した。ここでは、追雲堂美術館のときと同様にいくつかのライトボックスを東西南北の方位に配置することで、方角と干支の関係を意識できるようにした。



博物館別館、北東の方向に展示した虎のライトボックスの中身

制作ではまず、2011 年の干支であるうさぎや自分の干支などを講座の参加者がドローイングした。その輪郭線を厚紙に転写した後、デザインカッターで切り取り、内部に切り込みを入れるなどしながら動物の様子を表現していった。

版が出来上がると、いきなり現在版柱暦のフォーマットに刷るのではなくポストカードに試し刷りを行った。(左図参考)

参加者の多くは、紙で作った版が“本ばれん”によって美しく精密に刷り上げられることに驚いている様子であった。



参加者が柱暦に干支を刷り上げた場面

【おわりに】

今回の公開講座は、版画技法の伝達を行うことを第一の目的としたものではなく、展覧会の展示内容を際立たせながら昔の習慣や知恵を再考させるものであった。そのため、参加者が干支に親しみ、暦や方角や時間に対して考えを深め、楽しく学ぶことができるように配慮することができた。また、“本ばれん”を使用することで、江戸時代に使われていた印刷技術の魅力に迫ることができた。

今後も様々な機会を利用して、積極的に版表現や作品の背景にある思想や魅力を紹介することができればと考えている。

トピックス

公開セミナー 報告 ーゼラチン版画〈コロタイプ〉ー

女子美術大学

馬場 章

今年度の公開セミナーは2011 年 12 月 4 日 日曜日 1 日のみの開講とし、町田市立国際版画美術館版画工房に、京都便利堂の工房長 山本修氏、工房長補佐竹内勝雄氏を招聘して、ゼラチン版画技法〈コロタイプ〉についての技法解説と刷りの体験講座を行った。午前は一般開放として、コロタイプについて解説していただき、午後には参加受講生が刷りの体験を行なう二部構成とした。

コロタイプ印刷は、グラビア印刷やオフセット印刷にくらべ聞き慣れない名称だと思われるが、印刷技術の中では最も再現性に優れ、豊富な連続諧調によるなめらかで深みのある質感を得られる。一般では絵はがきや卒業アルバムなどの写真印刷、特殊なものでは古美術の記録や複製印刷として古くから重用されてきた。理由は、撮影したネガ・フィルムを直接版に焼き付けて製版できることにある。その概要は、ガラス板に感光剤のクロム酸ゼラチンを厚く塗布し、60～70℃で急速乾燥することで表面に縮緬皺を生じさせ画像を焼き付ける。刷りの時に水を含ませるが、硬く引き締まった露光部分は水を含まず、未露光部分は水を含み膨潤することで微細ではあるが凹版の様相を併せ持った平版となる。インクはその引き締まった凹部に引きつけられ画像を形成する。これはオフセット印刷のように網点分解の必要がないことから、拡大した場合も細部の再現性に優れている。また、写真をインクに置き換えることで保存耐久性に優れていることも上げられる。

今回、講座をお願いした便利堂は、京都の地で文化財の記録や複製など独自の歩みを続けている印刷会社である。法隆寺の壁画をはじめ国宝級の重要文化財の記録、保存や複製などの事業を行っており、保存されている記録フィルムは現在では日本有数の貴重な資料

となっている。これらフィルムから制作された再現性の高い印刷物は、文化財の修復や日本画の模写などに使われている。またその技術は、現場で組み立てることのできる大判の撮影カメラと撮影法、色の分版技術、印刷支持体の紙やコロタイプ・インキの特注製造など、長年にわたり培われたものである。



午前の部、コロタイプについて解説する山本修氏

これらの技術を次世代に伝えるためにコロタイプ保存会を主催し、保存会には全国から歴史家、画家などの多くの研究者が参加している。

午前中の講座では、山本氏からコロタイプの原理、原稿撮影とフィルム作製、色分解法、および製版行程について多種にわたる印刷物と DVD の映像を使って解説していただいた。その中で、戦後から始めたカラー印刷では、通常の色分解フィルター (CMYK 用) によるネガ・フィルムに補正を加え、必要となる色数分フィルムを作成する特殊な方法が上げられる。例えば、青 (シアン) 版からは薄藍・濃藍・群青・緑青・白緑などが作られる。

また、刷りに関してもゼラチン版の特性として、徐々にインクの付きが多くなり濃さを増すことから 2 度刷りを基本とし、1 枚目と 50 枚目では 50 枚目が濃く刷り上がるが、そこから折り返し次に 50 枚目から 1 枚目へと同じ版で刷り重ねて色味を安定させる方法、さらに、インクについては特注で極力顔料を多く混ぜることで、顔料とビヒクルの比率を調整し耐久性を増すことなど、単なる印刷とは思えない様々な工夫がなされていることを伺うと、まさに版画であり「ゼラチン版画」という名称の意味が大変良く理解できた。

午後のゼラチン版の刷り体験には、愛知県立芸術大学 4 名、京都精華大学 5 名、多摩美術大学 2 名、東京学芸大学 2 名、東京造形大学 1 名、東北芸術工科大学 1 名、武蔵野美術大学 1 名、女子美術大学 1 名の 17 名が参加して行われた。



学生を前に版の湿し方について説明する山本氏。水には乾燥を遅らせるグリセリンが含まれており刷りのたびに水拭きなどは行わない。中央が竹内勝雄氏。

公開セミナーにあたり、全行程を見せていただけるようお願いしたが、ゼラチン感光剤をガラス板に塗布する時の温度管理、乾燥装置の設置など条件が難しいことから、便利堂で用意していただいた版を刷る体験講座とした。

国宝阿修羅像、長谷川等伯の松林図、与謝蕪村の雪景色、他 4 種 8 版を用意していただいた。



コロタイプ・インクは極度まで顔料を混ぜてあるため大変硬い。亜麻仁油を混ぜて柔らかくする。

講座は、美術館の版画工房に設置された手動のリトプレス機 4 台を使い、版の湿し方、手刷りの場合のコロタイプ・インクの粘度調整、皮ローラーとゴムローラーによるインクの盛り方、さらにインクを盛り過ぎた時の対処法など丁寧に指導していただいた。参加した学生も、最初の内はいつものリトグラフと勝手が違い思うように刷れなかったものの、徐々に慣れ終了時点では、それぞれ刷り上げることができた。あつという間の 3 時間半であった。

最後に今回の講座を快くお引き受け頂いた京都便利堂様、丁寧な指導をして頂いた山本修、竹内勝雄両氏に心より感謝申し上げます。



コロタイプは、日本には 1883 年内閣印刷局に導入され、一般へは 1889 年写真家の小川一真が紹介した。印刷技術として導入されたが、本来写真の原理に基づいている。写真はカメラで撮影したネガ・フィルムを複写紙 (印画紙) に焼き付け反転して複数のポジティブ画像を得るが、コロタイプは撮影したネガ・フィルムをクロム酸ゼラチンに焼き付けて印刷することで、複数のポジティブ画像を得ることができる。

1839 年イギリスのムンゴ・ポントンがクロム酸ゼラチン (ゼラチンと重クロム酸カリウムを混合) の感光性について発表し、それを受け写真の分野では様々な物質の光りによる変化の研究がされた。そのひとつにフランスのアルフォンス・ルイ・ポアトヴァンによるゼラチン平版がある。彼は、クロム酸ゼラチンは感光すると硬化して水を含まなくなり脂肪性インキが付き、未露光の部分は水を含みインクが付かないことに着目し、リトグラフ技法と結びつけたコロタイプの特許を 1855 年に取得している。しかし彼の方法では、刷りの時にゼラチン膜が支持体から剥離することを克服できず完全な実用化までには至らなかった。

ドイツのヨセフ・アルバートは、ポアトヴァンやチェコのスニツクの研究を引き継ぎ、支持体をガラス板にし、さらに下引きを工夫してその欠点を克服した。表のゼラチン面には画像のネガ・フィルムを密着露光し、裏のガラス面から表の 1/3 時間ほど全面露光し接着面のゼラチンを固めることでゼラチン膜の剥離を防ぎ、実用化に成功した。これをアルバート・タイプと名付けて 1873 年に特許を取得している。アート・タイプ、亜膠版と呼ばれるものは、このアルバート・タイプのことである。また、支持体にガラスを用いることから玻璃版とも呼ばれた。

オフセット印刷が高度に発展した現代において、写真感材の供給、作業手順の複雑さや手間がかかることから企業はコロタイプ印刷から徐々に撤退していった。しかし、このような希少となった印刷技術の中にも、現代の版画に通用する版素材についての考え方や技術が多く存在していることも事実であり、その研究が望まれる。

「第5回大学版画展受賞者展」報告

ー第35回全国大学版画展受賞者による作品展ー

明星大学

渋谷和良



展覧会概要

展覧会名：「第5回大学版画展受賞者展」

会期：2011年7月13日(水)～7月26日(火) 10:00-18:30

＊レセプション7月23日（土）

会場：文房堂ギャラリー

主催：大学版画学会 / (株) 文房堂

協力：明星大学

展示内容：

出品者数：第35回全国大学版画展受賞者 30名

出品者名：あるがあく、桐月沙樹、サダトモハマトラザウル、ステファンラッセル、安河内裕也、奥平恵理、下河智美、岩渕華林、吉田江里、宮田雪乃、金光男、栗棟美里、戸田ひとみ、小林美佐子、小林翼、上田裕子、西村沙由里、斉藤慶子、石川真衣、泉菜々子、直野分、田沼利規、田村智子、東条香澄、藤崎美和、藤木佑里恵、武智なつ子、木曾浩太、儘田侑典、廣瀬理紗

＊東京展

出展数：30点、小作品 15点

来客数：14日間で芳名人数 243名

販売（文房堂担当）：受賞作品 3点　小作品 10点

第5回になる大学版画展受賞者展は7月13日より7月26日まで東京神田の文房堂ギャラリーで開催された。本展の主旨は、版画表現の啓蒙と普及、特に新人である受賞者たちの作品を紹介する事である。版画普及活動の場として歴史ある文房堂ギャラリーを無償で借りして、上記の目的のもとで、受賞作品、小品の展示、販売を行った。今年度は3月11日に起こった、東北・東日本大震災によって少なからずとも、各大学期間の教職員やその学生の中に被災された方々がいらっしゃると思います。ここに改めてお見舞いを申し上げます。

そのような状況下で、東京展の準備が始まり、なかなか出品者と連絡が取れず大変であったが、無事開催することが出来て、大変有意義な展覧会になったように思う。また、23日のレセプションパーティーでの自己紹介を兼ねたアーティストトークでは、50名ほどの参加人数となった。小林敬生先生、東谷武美先生、武蔵篤彦先生、清水美三子先生たちをはじめ、名誉会員の中林忠良先生、国立新美術館主任研究員の三木哲夫先生もご列席され、まるで、大学での講評会さながらの雰囲気であった。その中で、少し気になった点は、せっかくのパーティーの席に、出品者の参加が10名であったこと。関東エリアからの出品者は20名近くいるはずなので大変残念であった。来年度からは各大学の教員が参加するように指導してはどうか。また、このパーティーの最初から参加して下さった小林敬生先生から、展示内容について受賞作品と小作品の他に、ラックを置いて各出展者の他の作品も閲覧出来て、販売してはどうかという提案があった。これは名案ではあるが、ラックの貸し出しは会場では無理だということで、大学版画学会で用意出来るか否か、これからの検討事項でもある。

展覧会までの準備

昨年12月より、東京学芸大学の清野泰行先生より、明星大学渋谷へ引き継ぎが文房堂ギャラリーで行なわれた。その後、今年3月初旬から、出品者データ作成、3月末までに出品要項の郵送を行なった。今年は3月11日の大震災により、一時は開催が危ぶまれたが、数名を除いて参加者に昨年同様、メール、郵送による連絡が出来た。

搬入・展示・搬出

昨年に比べ特に問題はなくスムーズに進んだが、1点のみアクリルボックスの額装があり、10kg以上の重量の為、展示作業が大変だった。このような作品は本人が来て展示

に参加するべきで、それが出来ないのであれば、展示可能な額装に変更すべきである。明星大学の実習指導員の太田敦子さん、版画専攻学生2名で展示、そして搬出は撤去、梱包作業を助手、学生2名で行い、7月28日東北芸術工科大学へ26点を送る。(27名の予定が辞退者1名)

展覧会の現状とこれからの改善点について

会場になった文房堂ギャラリーはもともと、文具店として明治20年に創設され、展示スペースもその時から併設された。ここは、版画普及活動の場として、展覧会や講習会に故駒井哲郎も携わった、歴史のある場所である。そのような場所を無償で借りして、受賞者展を開催することはとても有意義であり、出品学生には是非、歴史を知って欲しいと思う。

また、この2週間の展示期間の来廊者は芳名帳には243名の記載しかないが、実際には300名近くの人数であった。しかしながら、新聞社や美術専門誌や情報メディア関係の取材等はなく、これからの発展を考えると、この分野を開拓して行く必要があると思う。また、搬入搬出は出来る限り、関東エリアの出品者には手伝って頂くか、アルバイト代金を2名から4名に引き上げる事を要望したい。

また、文房堂ギャラリーから2つの提案があった。一つは日曜日を休廊にして欲しいとのこと、もう一つはギャラリーの画廊当番（応対）について、出品者に在廊して欲しいということである。作品について技法や制作意図などの話が出る事で、より良い版画の普及活動が可能になるのではないかと提案があった。また、前文でも述べたが、出品者との連絡手段について問題が生じた。大学を卒業したり、今回の様な災害が起こったりと、非常に連絡が取りづらく、DM作成時までにかなりの労力を費やすことになった。そこで、連絡先は実家と下宿先の住所、携帯電話番号、携帯電話とパソコンのメールアドレス等、個人情報を大学版画学会事務局で管理する事を提案したい。



「第5回大学版画展受賞者展」山形巡回報告

ー版画の断面～3ー

東北芸術工科大学

若月公平



展覧会概要

展覧会名：「版画の断面～3」

①大学版画展受賞者展山形巡回　②東北版画

会期：2011年9月14日(水)～9月25日(日)

会場：悠創の丘　悠創館ギャラリー

主催：東北芸術工科大学　大学版画学会

協力：山形大学　宮城教育大学　東北生活文化大学

展示内容

①第35回全国大学版画展受賞作品又は受賞者新作

出品者26名

あるがあく、安河内裕也、泉菜々子、奥平恵理、木曾浩太、桐月沙樹、金光男、栗棟美里、小林美佐子、小林翼、下河智美、武智なつ子、サダトモハマッドラザウル、田沼利規、直野分、ステファンラッセル、田村智子、東条香澄、藤木祐里恵、戸田ひとみ、西村沙由里、廣瀬理紗、藤崎美和、儘田侑典、宮田雪乃、吉田江里（順不同）

②東北版画	東北芸術工科大学	5名	11点
	山形大学	9名	14点
	宮城教育大学	6名	6点
	東北生活文化大学	14名	14点

本展は大学版画展受賞者展巡回を中心に山形近隣4大学の学生作品の併設展示による版画展の5回目になる。今回は本校に隣接する県の施設である悠創館ギャラリーに会場を移し、若い学生による現代版画の魅力を広く一般来場者へ知ってもらうことを目的に開催した。休日の多い展示期間でもあり330名を超える老若男女の入場者を数え、一般市民へ版画の理解を深めることができた。

会期最終日には東北版画の出品者によるギャラリートークを行い、各自の制作姿勢や作品解説を通して大学間を超え各々の版画制作への思考の在り方を受賞作品と照らし合わせながら確認し合う良い機会となった。

ギャラリートークや搬入・搬出の共同作業により当初の目的である「各大学教員同士や学生間の交流を促すこと」も5年目となり一定の成果を得てきている。

実務的事項

・出品者26名の作品は、文房堂での展示終了後、業者に委託し本校に移送。会期まで保管。本展会期終了後、受賞作品は、会場写真を収録したCD-ROMを同封し出品者へ個別に返送。

・A-3サイズ チラシ 8,000枚制作

・チラシ同封案内 約1,000箇所発送

・予算に関し

作品送付：(文房堂→芸工大→作者) 学会負担

チラシ印刷、発送、その他経費：本学負担



「第36回全国大学版画展」報告

女子美術大学

清水美三子

本年度より女子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させていただきました。これより「版画の彩展 2011 第36回 全国大学版画展」のご報告を申し上げます。

主催：大学版画学会・町田市立国際版画美術館。会期：2011年12月3日(土)～12月18日(日)。会場：町田市立国際版画美術館 第1・第2企画展示室。全国の美術大学・教育系大学・短期大学・専門学校53校より244点の出品。新たな名称となった「学生作品販売」は、参加校42校、作品総数3,020点。同美術館エントランス・ホールにて販売が行われ、初日から盛況を呈しておりました。

12月3日(土)、本年度より新たに開催となった大学版画学会論文発表が同美術館講堂にて行われ、多数会員の聴講がありました。発表者及び発表題目は以下の通りです。笠原健司(金沢美術工芸大学大学院修士課程特別科目等履修生(芸術学)在籍)、論文：「ゴヤと18世紀後半の版画技法」。池田潤(多摩美術大学大学院美術研究科博士後期課程版画専攻3年在籍)、論文：「東京国際版画ビエンナーレ展からみる版の存在」。



12月4日(日)に開催された公開セミナーは、講師：山本 修氏(便利堂工房長)、竹内勝雄氏(便利堂工房長補佐)を迎え、「ゼラチン版画技法〈コロタイプ〉」が同美術館内アトリエにて行われました。他の版形式では得られない連続階調表現に一同魅了されての貴重な体験となりました。ご指導いただきました両氏に深く謝意を表します。(※詳細は公開セミナー報告「ゼラチン版画〈コロタイプ〉」(p86～87)をご覧ください。)

このたびの展覧会開催にあたり、ご尽力いただいた各係の担当校と人数、役割は以下の通りです。ポスター・DM発送：明星大学(4名)。学生作品販売部門：女子美術大学短期大学部。搬入受付：多摩美術大学・東京藝術大学・東京造形大学・日本大学・女子美術大学(43名)。展示：多摩美術大学・東京学芸大学・東京藝術大学・東京造形大学・日本大学・武蔵野美術大学・明星大学・和光大学・女子美術大学(77名)。搬出撤去：多摩美術大学・東京造形大学・日本大学・武蔵野美術大学・女子美術大学(45名)。パーティー：創形美術学校・東京藝術大学(16名)。会場当番・学生作品販売当番：青山学院女子短期大学・白梅学園大学・女子美術短期大学部・創形美術学校・多摩美術大学・東海大学・東京学芸大学・東京家政大学・東京藝術大学・東京造形大学・東洋美術学校・日本大学・武蔵野美術学園・武蔵野美術大学・明星大学・横浜美術大学・和光大学・女子美術大学(112名)。※()内は教員+学生数。



展示作業 担当校の学生・教員



12月3日 授賞式

買い上げ収蔵賞(町田市立国際版画美術館収蔵)は以下の30名が受賞しました。倉金奈々子・日沼亜衣(東北芸術工科大学)、竹内秀実(筑波大学)、小林文香・茶之木絵理・岩淵彩香(女子美術大学)、西平幸太・水本伸樹・上田裕子・増田奈緒・藤木佑里恵(東京造形大学)、佐竹広弥・サダト モハマツ ラザウル・遠山由恵・野嶋 革・バレリー ヘレン サイボーズ(東京藝術大学)、瀧本友里子(創形美術学校)、石橋佑一郎・田中智美(多摩美術大学)、高橋邦彰・黒澤優哉・瀧 千尋(武蔵野美術大学)、藤田典子・前橋 瞳(愛知県立芸術大学)、伊藤学美・河股由希・横内 朝(京都市立芸術大学)、本岡千尋(京都造形芸術大学)、栗棟美里(京都精華大学)、中村由姫(九州産業大学)。

会期中観客の投票により選出される観客賞は、竹内秀美(筑波大学)「果日」に決定。投票をいただいた方の中から抽選で5名に版画作品がプレゼントされました。

〈作品寄贈者〉大島成己(京都嵯峨芸術大学)・田中 孝(倉敷芸術科学大学)・日向野桂子(個人会員)・平垣内 清(宮城教育大学)・古谷博子(多摩美術大学・日本大学芸術学部)各氏にご協力いただきました。



プレゼント版画作品 展示風景

今後の展覧会運営上の主な注意事項は以下の通りです。
・業者委託による搬入及び搬出の日時指定の徹底。
・担当校以外の出品校への搬入/展示日の周知徹底。
・立体作品の形態の事前確認徹底。
・共同制作作品の出品サイズ及び形態の事前確認。
・額装の不備に対する徹底。

今年度の展覧会運営にあたり、不慣れな運営により数々の不備がありましたこと、この場をお借りしてお詫び申し上げます。第36回全国大学版画展を無事終了出来ましたのも、ひとえに会員、学生の皆様方のご理解とご尽力の賜と心から敬意を表すとともに、深く感謝申し上げます。

視点

「第36回全国大学版画展」によせて

町田市立国際版画美術館学芸員

河野結美

2011年度に第36回目を迎えた全国大学版画展は、学生たちの研究と制作の発表の場であると同時に、一般の方が版画教育の現状を知ることができる数少ない機会でもある。

町田市立国際版画美術館開館当初から開催されてきた大学版画展は、学校連携の観点からも館にとっては非常に重要な展覧会でもある。筆者は今年度大学版画展の美術館側の担当者であった。企画運営に関わった立場から反省も含めて、大学版画展について考えたことを以下に記したい。筆者が出品作品について強く感じたのは、物理的な意味で「展示」に耐えられない作品が多いということである。例年14日間という短い会期ではあるが、額の中で作品が落ちてしまったり、額そのものが壁から落ちてしまうものが必ず見られる。そのような作品は展示が不可能であるため、作者が直すまでは展示室からは取り下げられて収蔵庫で保管される。また今年度は作品が展示室壁の高さよりも大きく、作品の一部を展示できないというケースもあった。

出品規定はときに表現を制約するかも知れないが、各学校の作品が版画美術館という会場で十全な展示を行うために設けられたものである。規定がある以上、どの学校、作者も同じ条件の中で版画制作をしているのだから、よく確認した上で守ってほしい。どの公募展にもそれぞれの出品規定があり、それを守らなければ出品ができないのだ。もちろん額装や展示条件が、制作の動機や表現を制限するようなことはあってはならないということは、大前提として考えるべきである。しかし作品自体の質とはまったく関係がないところで展示ができなくなってしまうのは大変残念なことである。

展示方法についても、作品の状態を損なわないように留意し、できる限り作品をよく見せる工夫をする必要があるだろう。例えば、ガムテープなどで作品を貼り付けて額装している作品が見受けられたが、これは保存の観点からは

推奨できない。たしかにテープで止めれば会期中に作品が外れるのは防げるだろうが、大学版画展が終了しても作品は残る。別の展覧会に出品すること、あるいは機関や個人が収蔵することがあるかもしれない。作品が痛んでしまうとそのチャンスが失われかねないのである。それは刷り直せばよいという問題ではない。

最初から保存されることを考えて作品を制作することはあまりないだろうが、制作したからには保存のことを少しでも気に掛けて作品を扱ってほしい。そうすることで、よりたくさんの人に作品を見てもらえるし、展示の機会も増えるかもしれないのだ。

作品にどんなメッセージを込めたとしても、受け手がいなくてはそれが伝わることはない。そして作品の魅力を伝えるためには、保存状態がよいに越したことはないし、どのように展示をするかということも重要である。作品は自己表現としての制作のみで完結するのではなく、他者によってその存在を認識されるものなのだ。

出品作品そのものについてではなく、運営側の反省点の一つであるが、リーフレットとキャプションに記載する技法の表記について改善ができないだろうか。現状では表記が学校ごとに差異が見られ、ひとつの展覧会としての統一感に欠けている印象を覚えてしまうのである。

最も基本的な四版種のなかでも様々な技法があることに加えて、近年はデジタル出力等による新たな版表現が定着しつつある。また、技法の名称については作者の姿勢や学校の方針によっても変わってくるであろう。そのような状況で技法の表記統一は難しいことであろうが、同一技法に対する複数の表記は観客の混乱を招く。

すでに大学版画学会では技法表記検討委員会が設置されているが、次年度には、可能な限り一般の来館者にも理解しやすい形で、統一した表記を提示することが望ましいであろう。

会期中のイベントについても触れておきたい。展覧会初日に論文発表を、2日目に公開セミナーを行った。備品の手配やスケジュールについて、準備段階では正式な決定が遅れるなど手落ちが多く、担当者として大いに反省しているが、内容はともに充実していた。論文発表は今年度初めておこなわれた試みであるが、作品制作と研究活動をともに重んじる大学版画学会の姿勢をよくあらわしていたように思う。

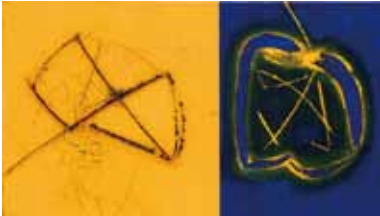
便利堂によるコロタイプの公開セミナーでは活発な質疑応答が行われ、刷り体験は参加した学生にとっては非常に

貴重な体験となったのではないだろうか。

また、今年度も学生作品販売は活況をみせていた。昨年度から版画美術館に収益の一部を収めていただくかたちになったが、大きな問題もなく順調に進行していた。「観客賞」への投票も、定着した恒例のイベントになっている。ひとえに、大学版画学会の各担当校の先生方、学生諸氏のご尽力によるもので、この場を借りてお礼を申し上げたい。

以上が、第36回全国大学版画展についての所感である。来年(2012年)度には、版画美術館は開館25周年を迎える。

第36回全国大学版画展 買上収蔵賞受賞作品



東北芸術工科大学 倉金奈々子
訪問
60×105cm アクアチント、エッチング、
ドライポイント、凹凸版刷り



東北芸術工科大学 日沼亜衣
在る
180×75cm ドライポイント



筑波大学 竹内秀実
果日
212×80cm 油性木版、手彩色



女子美術大学 小林文香
ひわらぎのうた
91×121cm 水性木版



女子美術大学 岩淵彩香
little
61×91cm 水性油性木版



女子美術大学 茶之本絵理
浮き舟の庭園の上で
87×136cm リトグラフ



東京造形大学 西平幸太
SNOW FLAKE-ゆかいなもの
110×78cm スクリーンプリント



東京造形大学 藤本佑里恵
導べ-Seven Stars-
96.5×60cm エッチング、リトグラフ



東京造形大学 水本伸樹
in her skin
110×78cm スクリーンプリント



多摩美術大学 石橋佑一郎
space・cloud・place
86×146cm 水性木版、シルクスクリーン



武蔵野美術大学 黒澤優哉
Blind's world
120×80cm 石版リトグラフ



武蔵野美術大学 高橋邦彰
キハダ
200×100cm エッチング



東京造形大学 上田裕子
淵
92×72cm リトグラフ



東京造形大学 増田奈緒
森の葉っぱの見方
50×100cm エッチング



東京芸術大学 サダト モハマト ラザウル
composition of line and shape
90×90cm 木版



武蔵野美術大学 瀧 千尋
おもかげ
100×100cm 水性木版



愛知県立芸術大学 藤田典子
kindergarten
79×109cm リトグラフ



愛知県立芸術大学 前橋 瞳
憧れ
104.1×79.4cm スクリーンプリント
デジタルプリント



東京芸術大学 バレリー ヘレン サイボーズ
Same as Always
63×46cm リトグラフ



東京芸術大学 野嶋 草
enlightenment V
50×80cm アクアチント、エッチング、メゾチント



東京芸術大学 遠山由恵
distance-samcheong dong 0531
90×90cm 木版



京都市立芸術大学 伊藤学美
closing lance
106×78cm ドライポイント



京都市立芸術大学 横内 朝
Wedding dress 3
83×59cm リトグラフ



京都市立芸術大学 河股由希
残響の森
113×85cm アクアチント



東京芸術大学 佐竹広弥
bean
79×89cm 銅版



創形美術学校 瀧本友里子
Synthetic Ocean
120×91cm 水性木版



多摩美術大学 田中智美
dim
94.8×84.2cm ディープエッチング、
シルクスクリーン



京都造形芸術大学 本岡千尋
夜の公園 -jungle gym
100×167.5cm アクアチント、ドライポイント



京都精華大学 栗林美里
energy / 凜然な手温
194×130.3cm ミクストメディア



九州産業大学 中村由姫
orbit
160×80cm スクリーンプリント

事務局報告

桜がちらほらと見え始めた3月末、京都市立芸術大学から事務局業務を引き継ぎました。思い起こせば10年前、同様に事務局を引き受け、奔走していたことを思い出します。総会準備や発送などの作業を行う度に、少しずつ彼方にかすんでいた記憶を手繰り寄せ、スタッフに支えられながら、なんとかこなしています。おそらく、いくつかミスは出ているものの、寛容な関係者や会員の皆様方の暖かいご支援により、一年を乗り切ることができたのだと痛感しています。学会や学会誌を支援してくださった新日本造形様、この場を借りてお礼申し上げます。選拔展にご助力いただいた文房堂様、ありがとうございます。

また、展覧会や学会のために一年間協力してくださった町田市立国際版画美術館学芸員の河野結美様、お疲れさまでした。

展覧会事務局や担当校の皆様、お力添え感謝しています。次年度も、本年度の自戒を糧に尽力する所存であります。よろしくお願い申し上げます。

記：事務局長 倉地比沙支

平成23年度定期総会議事録

日時：平成23年12月3日（土）

場所：町田市立国際版画美術館 講堂

出席者132名、委任状131名、合計263名、会員総数344名の過半数を超えた事により総会は成立した。

：会長挨拶 池田良二会長

：平成23年度運営委員会の報告（同日午前中）

報告

1. 会員の動向

新入会員：

桐月沙樹 京都市立芸術大学

児玉太一 京都市立芸術大学大学院博士後期課程

湯浅克俊 武蔵野美術大学

尾関立子 武蔵野美術大学

杉山綱 女子美術大学

熊谷周三 個人

移動：

日向野桂子 東京造形大学→個人

小山愛人 創形美術学校→個人

佐野広章 個人→桐生大学短期大学部

鳴海伸一 道都大学→道都大学、北翔大学（兼任）

退会：

近藤奈美 個人

賛助会員入会：

版画工房 カワラボ！（代表：河原正弘）

大学名称変更：

桐生短期大学→桐生大学 短期大学部

（代表：松村誠一→佐野広章）

2. 展覧会報告 —第36回全国大学版画展—

展覧会事務局：馬場章氏（女子美術大学）

展示報告、ポスター・DM作成及び発送、公開セミナー・ワークショップについて

3. 第36回学生作品販売報告（旧チャリティー部門）

小川正明氏（女子美術大学短期大学部）

4. 大学版画展受賞者展（文房堂ギャラリー）報告

渋谷和良氏（明星大学）

5. 大学版画展受賞者展巡回展（山形）「版画の断面-3」報告

若月公平氏（東北芸術工科大学）

6. 学会誌41号編集経過報告

学会誌編集委員長 若月公平氏

7. 懸案事項 大学版画学会 改組・案

小林敬生氏（多摩美術大学）より、前回の総会からの継続審議であった「版画学会」としての改組案が承認された。次年度の夏季総会で具体的な会則の決議や提案を進めていくことが承認された。

8. その他

次期大学版画学会会長に小林敬生氏が推挙、承認された。また、現会長の池田良二氏にも改組案の継続審議に携わって頂くことが提案、承認された。

9. 「版の時間— age of printing-」展について

実行委員・事務局長 倉地比沙支氏（愛知県立芸術大学）より報告が行われ、承認された。予算について、2004年のispa基金を本展覧会予算として組み込むことが承認された。

10. 収蔵賞の投票方法について

・1人20票。

・1大学につき最大4名までの学生に投票

以上

大学版画学会事務局

事務局長：倉地比沙支

運営： 井出創太郎 大崎のぶゆき 田口健太 大杉好弘

編集後記

昨年3月の地震は、東北地方の地殻を振動させ多くの命を奪うことに留まらず、日本の根幹を揺さぶり、人や社会機構の在り方の是非を突きつけるものでした。それは同様に「版」を介し思考の体現を行う私たちにとって、制作、表現することの根源を問われるものでもありました。学会誌編集を担当する山形でも、学生たちは震災直後、アートにとって今、何ができるかという可及的使命感以上に、制作者を志す自身の立脚点とその土台の液状化によって揺らぎ、放心状態の期間を否応なく過ごすことになりました。

大学版画学会学会誌第41号は上記のことを踏まえ、版・支持体・版素材・自己意識などが社会や個の根底に潜む在り処を見つめることを編集方針としました。活発な執筆成果もあり80ページのボリュームに膨らみました。

論文、研究報告4本の寄稿は、湯浅氏は版画概念の考察、ナ・フデ氏は支持体としての革紙と筆者の根幹にある風土との関係、湊氏は公共制作環境での安全な版画素材研究、八木、熊谷の両氏はフィールドアクションを通して社会コミュニティにおける版の存在拡張の意味でした。何れも個を超越した歴史的社会的次元のフィールド上に浮遊する「版」に関わる重要なテーマを捉えるものとして熟読に値するものです。特集“「版」のアイデア”は表層の「版」が如何に個の深層意識の基に必要とされるのかを探る試みであり、新作通信はその特集をバラエティ豊かに関連付けるページになることを希望したいところです。トピックス2本は、ゼラチン版画の高度な技術による再現性がもたらす社会的有用性、公開講座報告は市井の息使いから生まれる版画、共に人々の中に存在する「版」が見えてきます。

一万数千年前の洞窟壁画に残るネガティブハンドに「版」の起源を求めるとするなら、以降、地球上で私たちの営みの中に在る「版」の多様な側面は美術の一領域である版画の範疇を乗り越えるものであり、「版」を介し私たちは何を持って何を写し取ろうとするのか、その研究は大学の教育現場、更に今後この学会においても重要な主題となることを願うものであります。

多忙な中、密度ある原稿を執筆頂いた会員の皆様、加え編集委員の中村、平垣内、八木、大堀、各氏に謝辞を、また当初より学会誌発行に深いご理解と助成をいただく新日本造形株式会社様に感謝を申し上げます。

若月公平

大学版画学会学会誌 第41号

発行日

2012年4月1日

編集・発行

大学版画学会事務局

〒480-1194 愛知県長久手市岩作三ヶ峯 1-114

愛知県立芸術大学 版画研究室内

tel: 0561-62-1180 (内線 294,241)

fax: 0561-62-0083

学会誌編集委員

若月公平 平垣内清 八木文子 大堀恵子 中村桂子



新日本造形株式会社

構成・デザイン・レイアウト：若月公平 中村桂子

印刷：株式会社 大風印刷

〒990-2338 山形市蔵王松ヶ丘 1-2-6

TEL：023-689-1111

FAX：023-689-1212