



The Japan Society of
Printmaking

版画学会

NO. 50
2022

<http://www.cuapsj.org/>

| 目次 |

会長挨拶

- 002 「第46回全国大学版画展に寄せて」 | 倉地 比沙支

特集「プリント・イノベーション」

- 004 「ふれずにつながる」青焼き技法を用いた展覧会とワークショップについて | 阿部 大介
008 「ART - BOOK : 絵画性と複製性 MAU M&L 貴重書コレクション×Lubok の試み」展と新しい版画教育のかたち、「グラフィックアーツ」 | 高浜 利也
012 自己翻訳の手段としての版表現 | 王 木易
016 THE COPY TRAVELERS のコピササイズの覚書 | THE COPY TRAVELERS

制作報告

- 020 上田 良 / 大森 弘之 / 狩野 信喜 / 児玉 太一 / 笹井 祐子 / 田島 恵美 / 武田 律子 / チョン・ダウン / 宮寺 彩美 / ベクト・パラ・エステファニア

論文

- 040 菅井汲のシルクスクリーン—刷り師石田了一の仕事から— | 市川 絢菜

研究報告

- 050 凹版形式におけるポリマー版画技法の展開可能性 | いしだふみ
056 メゾチント原版目立て補助具の研究2 | 大矢 雅章
062 植物由来の素材を用いた環境対応型エッチング・グラウンドとクリーナーの研究開発 | 湊 七雄

トピックス

- 068 展覧会「漉いて摺る」出ヶ原和紙×版画展についての報告 | 滝澤 徹也
072 版画体験イベントの実施—体験することとその重要性について— | 田中 茜
076 書評『文化・芸術の精神分析』 祖父江典人・細澤仁編 遠見書房 | 濱田 弘明
078 銅版画技法公開研究会・環境対応型銅版画グラウンドの開発 | 湊 七雄 / 大矢 雅章 / 田沼 利規

活動報告

- 082 「第46回全国大学版画展」報告 | 清水 美三子
084 第46回大学版画展 | 小笠原 正
086 大学版画展受賞作品紹介
090 プレゼント版画
091 編集後記
094 奥付

| 会長挨拶 |

「第46回 全国大学版画展に寄せて」

倉地 比沙支

1986年 愛知県立芸術大学美術研究科大学院油画専攻修了
現在 愛知県立芸術大学 教授

雪がちらつき凍てつく屋外とは対極に、美術館内の落ち着いた空間に、学生の版画作品が丁寧に静かに展示されました。会場を、緩急をつけた形状の違う空間に区切りし、鑑賞者の進行に飽きの来ない工夫がなされ、コーナーを回る度に、学生の作品が大学ごとの個性となって、目に飛び込んできます。その1点1点に見入ると、学生の様々な努力の痕跡やメッセージが聞こえてきます。

テクノロジーやネットワークが発達し飛躍的な進歩を遂げた我々の社会において、芸術の分野でも多様化した表現方法が絶えず生み出されています。しかし、描く・創るなどの単的な行為は、表現に結び付ける創作の根幹であることに変わりはありません。そして、それらを実践する場が、「アトリエ」や「工房」などの「創造の現場」であり、優れた芸術作品が生み出されているのだと思います。芸術に関係する大学（以後「芸術大学」と記載）においても、美術作品や版画作品を生み出す「現場」は不可欠であり、学生は、教員や学生同士との接点の中で、触発されながら自由に制作できることが、この現場の美德であると言えるでしょう。しかし新型コロナウイルスは突然我々を襲い、この「現場」を根こそぎ奪い取って行ったのです。

今年も終息の兆しが見えない中で、研究室や工房の使用制限を余儀なくされ、平常とは違う不可を課せられたのは、他ならぬ学生です。日夜インクや汗にまみれながら、ひたむきに版や作品に向き合ってきた彼らは、「何を思い、何を見てここに結実させたのだろうか？」そんな思いの中で、込められた1点1点の切実なメッセージを心から称え、こうした逆境での体験が、未来へ立ち向かう彼らの力になることを願わずにはられません。

一昨年に前会長の生嶋氏から、町田市立国際版画美術館改修計画に伴う全国大学版画展(以後、大学版画展を「大版」と記載)の別会場開催の検討を打診され、他の美術館や展

示施設を保有する大学での代替展示、ブロック別での分散展示、WEB内でのVR展示、大版の中止など、様々な選択肢の中で決定打を見出だせず、藁にも縋る思いで打診をしたのが、今回の大版を実現して下さった上田市立美術館です。上田市は、地元でも愛される山本鼎が創作版画運動の起点となった地であり、活動に関連したコレクションやコンペティションも開催する、日本版画のゆかりの地でもあるのです。美術館は、展覧会もさることながら教育普及にも熱心で、当館の主旨が学会や大版の意義と合致し、快く引き受けてくれることになり、今回の開催に結びつきました。

版画学会は、前身を大学版画学会に持ち、版画啓蒙と教育普及のために企画された大学版画展を、都内での画廊開催を経て、1989年より町田市立国際版画美術館開館を期に、毎年開催し現在に至っています。昨年までの30年近くの間、国際版画企画イスパジャパンや様々な特別展を開催し、日本の版画を盛り上げる一役を担う協力関係を築いてきました。しかし、前回の総会でもわかるように、学会や大版も創立から40年以上が経過し、大学を取り巻く社会環境も変わり、運営から展示まで現行のような方法を維持することが難しくなり、転換点に差し掛かっていることは、既知の事と思います。今回の上田開催は、すべて初めてというゼロからのスタートの意味合いがあり、学会の現在までを再検証し、今後の進み方をポジティブに捉え考える契機になると考えています。次年度も引き続き、会員や関係者の協力をお願いしながら、前進していきたいと考えております。

この度、町田市立国際版画美術館には、作品収蔵に関する助成をいただいております。この場を借りてお礼申し上げます。また、尽力いただきました上田市立美術館館長さんを始め多くの関係者のご助力にも感謝いたしております。

○版画学会の確認された大きな軸

- ①：全国大学版画展の開催（会員の負担を少なくした開催を目指す）
- ②：会員にスポットを当て、発信の場になりうる学会を目指す

○新たに実施された事項

- *展覧会 2021~2023 までの上田市立美術館開催 (23 以降は 22 年~ 23 年度に協議決定)
- *大版運営出資比率 約 4 (上田市立美術館) : 1 (学会)

比率での共同運用による展覧会開催

- *町田市立国際版画美術館賞（主に作品収蔵）について、町田市立国際版画美術館からの助成
- *上田市立美術館鑑賞の創設
- *授賞式の開催
- *受賞作家によるギャラリートーク
- *1週間の期間内での投票
- *出品校負担金の実施
- *学会誌 PDF 化促進及び小ロット印刷

○関連企画

- *版画ワークショップ 美術家から学ぶ「はがし刷りからの展開」
- 阿部大介先生（女子美）によるワークショップ 開催
- *公開講座 「いかげんさ」と「緻密性」が同居する版画表現
- 倉地比沙支会長による講演
- *同時開催
- 山本鼎版画大賞展 歴代受賞作品展

※追伸 展覧会初日に2年ぶりの懇親会を開催しました。名物館長を始め、美術館の方々も参加され、和やかな楽しく充実した会となりました。皆様には、今年の冬に上田で是非お会いしたいものです。



「ふれずにつながる」 青焼き技法を用いた展覧会と ワークショップについて

阿部 大介

2004年 愛知県立芸術大学大学院美術研究科 修了

現在 女子美術大学芸術学部美術学科洋画専攻 准教授

はじめに

女子美術大学の版画コースでは、学部3年生を対象にした公共学習ゼミという授業を行なっている。近年は授業の中で習得した版画の技術や知識を活かして、学生が主体となり子供を対象にしたワークショップや展示を企画、実施している。大学の近隣にある美術館やオープンキャンパスに合わせて実施しており、美術館や大学周辺に住む方々に周知され、毎年多くの子供たちが参加している。企画の内容は年々工夫され、版画技法を応用したものから美術館の収蔵作品と連動したものまで、女子美独自のユニークな企画に進化している。また、絵を描くことが得意な子供から苦手な子供まで、どんな子供たちでも参加できるような工夫がされていることも特徴である。参加者も企画側も楽しみながら、もの作りや美術に対する興味を喚起できる場や方法を発見することを目的としている。

今年度は相模原市のアートラボはしものクロージングイベントに参加させて頂き、展覧会とワークショップを実施することとなった。今回の公共学習ゼミでは、2020年度のコロナ禍において大学のオンライン授業で有効であった「青焼き」に着目した。授業の経験を持ち寄りながら、青焼きの可能性についてディスカッションや試作を重ねる中で、技法の特徴を活かしたワークショップやスケールの大きい展示プランが上がってきた。青焼きの魅力を伝えるプロジェクトチームを「AOYAKIDAN」と学生達は名付けた。これらのプランを実現するためにアートラボはしもを通して、「無印良品 小田急町田」に相談したところ、SDGsの取り組みとして、商品を製作した後に残った布を提供して頂くことになった。本稿ではそれらの布を使ってアートラボはしもとで展開した「AOYAKIDAN」の多様な試みについて紹介する機会とする。

授業スケジュール

授業ではアートラボはしもの学芸員・加藤慶氏をお招きし、アドバイスを貰いながら進めた。また、学生それぞれの興味に合わせて4チーム（ワークショップ、展示、グッズ、デザイン）に分かれて、グループで制作を行った。

■ 第1回 4月22日（木）

・公共学習ゼミで実施してきたワークショップを紹介。青焼きの特徴について説明。

・アートラボはしもの今まで取り組みや会場の特性について紹介。

・青焼きの可能性を話し合い発表。

・アートラボ最後のイベントでの企画案をグループで発表。

例：自宅ではできないようなダイナミックな展示、参加者と交流できるワークショップなど

■ 第2回 5月18日（火）

・ワークショップの内容「テーマ、タイトル、モチーフ」について話し合い発表。

・展示の方法、プロジェクト名について話し合い発表。

例：AOYAKI PROJECT、ブループリントプロジェクトなど

■ 第3回 6月15日（火）

・チーム分け発表。それぞれのチームで話し合い発表。

●ワークショップチーム（WS進行案、実施方法を検討）

●展示チーム（展示案、制作方法を検討）

●グッズチーム（青焼きを使った様々な可能性を模索）

●デザインチーム（ロゴの作成、トートバックの活用方法を紹介する冊子作成）

■ 第4回 6月22日（火）

それぞれのチームで具体的な進行方法について話し合い発表。

●ワークショップチーム

・ワークショップの具体的な方法について検討する。（タイムスケジュール、役割分担、台本作り等）

●展示チーム

・展示のイメージをより具体的に描く。（作品の形状、動線、見せ方）

・展示に向けてどのようパーツを量産していくかを考える。（制作のルール作り）

●グッズチーム

・展示に向けての試作。

●デザインチーム

・ロゴ（AOYAKIDAN）を作成。冊子のデザイン、内容を検討。

■ 第5回 6月29日（火）

それぞれのチームで具体的な進行方法について話し合う。（主にスケジュールの確認）

※以降は各グループに分かれて展覧会に向けて制作。



図1 授業風景／女子美術大学



図2 展覧会、ワークショップ準備／女子美術大学



図3 展覧会、ワークショップ準備／女子美術大学



図4 展覧会、ワークショップ準備／女子美術大学

青焼き（サイアナタイプ）とは

青焼き（サイアナタイプ）は、1842年にジョン・フレデリック・ハーシェル（英）によって発明された写真技法である。薬品を塗布した支持体の上に、ネガ原稿やモチーフを置き、太陽光や紫外線露光機で感光すると薬品が化学反応し、濃淡のある青色に発色する技法である。紫外線に反応した部分が青くなり、遮光された部分が白く抜けるため、ネガポジが逆転し原稿と等倍で焼き付けられる特徴がある。また感光性が弱いため、長時間露光する必要がある。現像の方法は非常に簡単で水洗用のバットに水を溜めて水洗するだけである。このようなことから、写真の現像で使うような完全な暗室や特殊な機材は必要なく、自宅でも十分に制作可能な技法である。現代では多くのアーティスト（ロバート・ラウンシェンバーグ、クリスチャン・マークレー、チンポム、他）が、青焼きを使った作品制作に取り組んでいる。

ワークショップについて

ワークショップはコロナの状況を見ながら、オンラインも視野に入れつつ、対面で実施できることを願いながら準備を進めた。ワークショップチームのメンバーは少数精鋭で、授業ごとにコンセプトなどについて話し合い、当日の進行が上手く進むようにシナリオを何度も修正し、より良い実施方法を模索した。ワークショップの大まかな流れは、参加者に思い思いの宝物を持参してもらい、それらをバックの上で構成し焼き付ける内容である。学生がオンライン授業で経験したように今回のワークショップが、自宅で過ごす時間が増える状況の中、今一度身の回りにおいて大切な物とは何かを考える機会になればという意図が込められている。準備を進めていく中で、もっとも懸念していたのがワークショップ当日の天候であった。青焼きは天候に左右される技法で、曇りや雨天でも実施できるように露光機を作りテストを重ねた。

ワークショップの概要が定まり、ホームページやチラシで募集を呼びかけると、直ぐに予約でいっぱいになる人気ぶりであった。青焼きへの興味はもちろんのこと、コロナ禍で遠方に行けない中、地元のイベントに目が向いたのが要因ではないかと推測される。参加者の多くは小学3年生以下の子供が多く、保護者同伴での参加が多く見られた。青焼きの醍醐味は、何と言っても現像の際に図像が浮かび上がる瞬間だが、その様子を子供たちが興味深くのぞいている姿が印象に残った。ワークショップは強風のためにモチーフの一部が飛んだり、雨のために露光機を使用したりする回もあったが、おおかた盛況のうちに終えることができた。公共の場で学生が主体となり、市民の人と繋がることの難しさを感じながらも、回を重ねる度に参加者への対応が上手くなっていく学生たちの頼もしい姿があった。



図5 展覧会、ワークショップ準備／女子美術大学



図6 ワorkshop／アートラボはしもと・会議室



図7 ワorkshop／アートラボはしもと・裏庭



図8 会場設営／アートラボはしもと・アトリウム

展覧会について

AOYAKIDAN が展示した部屋はアトリウムと呼ばれており、天井高が6メートルあり、西側の片面が全面ガラス張りになっている開放感のある空間である。このガラス張りの壁を覆いつくすように、様々な専攻の学生が制作したトートバックを展示した。バックには学生それぞれが大切にしている物のシルエットが焼き付けられている。展示室には西日が入りこみバックは薄っすらと透過し、その影が会場の床に美しく浮かび上がり予想外の美しい効果をもたらした。この展示と呼応するかのように展示室の中央には、青焼きで覆い尽くされた円筒状の青い皮膜が立ち上がった。この作品は展示チームの学生が中心となり共同制作したもので、コロナ禍において、接触と非接触の間で“つながる”こととは何かを念頭に置き制作している。内側の層には学生たち自身の身体の一部が焼き付けられており、その層を覆うように様々なヒモ状のモチーフが焼き付けられたメッシュの層が重なっている。繋がりそうで繋がらない不安定な状況を可視化させた作品だが、その内部に入ると妙な居心地の良さがあり、多くの鑑賞者がしばらく間たずむ姿があった。会場の奥に展示されているのは、学生それぞれのアイデアから生まれた青焼きされた布を素材にしたぬいぐるみや帽子などで、どの作品も細部まで丁寧に作り込まれており、青焼きの可能性を予感させるものばかりであった。これらの作品を制作する際に余ったハギレを鑑賞者に自由に持ち帰れるコーナーを設けたが、こちらも盛況で会期終わり頃にはほとんどなくなっていた。このように様々な方法で制作された作品で構成した展示室は、心地の良い青に染まった空間が広がっていた。

展覧会とワークショップを終えて

本展覧会は準備期間が3カ月くらいと短かったことや、作品制作の山場が青焼きに不向きな梅雨の時期とも重なり、学生にとってかなりタイトなスケジュールであった。しかし、展覧会直前の追い込みの時期は、天候も回復し展示チームが中心となり、かなりの速さで大型作品のパーツを量産することができた。学生たちの集中力もさることながら、青焼きの特性である短時間で制作可能なことが有効に働いた結果でもあった。また、ワークショップでは青焼き技法の分かりやすさや手軽さが、幅広い層の人々に楽しんで参加していることも改めて実感できた。コロナ禍において、大学のオンライン授業において青焼きはとても有効な技法であったが、今回のように人同士が対面しながら短時間で制作するワークショップや展示においても有効であることが実証できた。

今回のプロジェクトは時間の無い中で進めた為、少々力技ではあったものの、展覧会、ワークショップともに盛況に終われたと実感している。プロジェクトを進めて行く中で、参加した学生たちが、展示会場で大型作品が立ち上がっていく感覚をリアルに体感できたことや、多くの人が作品に携わり、作品のパーツが集積され、最初の意図とは異なるところに作品が着地していくことをポジティブに捉えてみる機会になったのではないかと考えている。共同制作の中において、制作の終わりまで作品の着地が見えない感覚は、どこか版画の偶然性と重なっていることを改めて考える機会となった。今回の取り組みが、今後の学生各々の版画制作や展示の中で活かされることを願っている。



図9



図10



図11

図9、10、11 展示風景／アートラボはしもと・アトリウム | 撮影：仁禮洋志

展覧会概要

アートラボはしもと改装閉館イベント～これから始まるリニューアル～
主催：アートラボはしもと（相模原市）
参加：AOYAKIDAN 女子美術大学版画研究室／今井ほか／齋藤雄介／佐々木耕太＋中尾拓哉／ズンマチャング／東京造形大学 黒板アートサークル／久村卓／三橋あかり
会期：2021年7月30日（金）～2021年8月9日（月・祝）（10日間）
10：00～17：00 水曜休館
会場：アートラボはしもと

ワークショップ概要

「青でつながるエコバッグをつくろう！！」
青焼き技法で思い思いの宝ものをバッグにプリントしよう。
・企画：AOYAKIDAN 女子美術大学版画研究室
・協力：無印良品 小田急町田
・開催日時：8月1日（日曜日）、8月7日（土曜日）8月9日（月・振休）各日午前10時～11時30分、午後2時～3時30分
・定員：各回5名（申込順）
・対象：小学生以上（小学3年生以下は保護者同伴）
・参加費：無料

巡回展 AOYAKI プロジェクト

無印良品 相模大野ステーションスクエア・女子美術大学 企画
会期：2022年2月18日（金）～3月8日（火）
会場：相模大野ステーションスクエア A館4階 北側連絡通路

無印良品 小田急町田・女子美術大学 企画

会期：2022年2月23日（水・祝）～3月7日（月）
会場：小田急百貨店町田店6階 無印良品 小田急町田、北側エスカレーター横 特設会場

「ART – BOOK：絵画性と複製性 MAU M&L 貴重書コレクション × Lubok の試み」展と新しい版画教育のかたち、“グラフィックアーツ”

高浜 利也

1990年 武蔵野美術大学大学院修士課程修了
現在 武蔵野美術大学油絵学科版画専攻教授



展示風景 / クリストフ・ルックヘバーレ氏によるリノカットの版画 (武蔵野美術大学美術館アトリウム2) 撮影：稲口俊太

展覧会を構想した経緯・動機

私自身が版画の楽しさ、ワクワク感を心の底から実感できるような展覧会を見たかった。そして、見終わった人たちが版画は楽しい、こんなのがいいんだ、みたいなポジティブな気持ちになってほしい、ということが一番の願いだった。2021年10月4日～11月14日にかけて武蔵野美術大学美術館で開催された「ART – BOOK：絵画性と複製性 MAU M&L 貴重書コレクション × Lubok の試み」展を構想した動機だ。2年近くの時間をかけてじっくりと準備したものの、新型コロナウイルス感染拡大の第5波を受けて、当初は開催が危ぶまれたがその後、状況が好転したことで会期を変更し、完全予約制とすることで何とかオープンに漕ぎつけた。

私はアートブックの専門家ではないし、自身の制作にアートブックを積極的に取り込んでいるわけでもない。し

かし、美術大学で版画教育に携わる者として、それが版画の在り方の可能性をさらに押し上げ、今後、カリキュラムを編成していく上で、間違いなく重要度を増してくると考えている。折しも2023年度から武蔵野美術大学油絵学科版画専攻は、“油絵学科グラフィックアーツ専攻”に名称変更する。本展を立案した当時はまだ、専攻の名称変更は決まっていなかったものの、数年来、進めてきたカリキュラム改革の具体的な方向性を、学内外に示すためにも必要な展覧会だと判断し、展覧会監修という立場でプランをまとめた。

きっかけは2019年7月に東京都現代美術館で初めて開催された東京アートブックフェアで、ドイツ・ライブツィヒの出版社、ルボーク・フェアラーク (Lubok Verlag、以下ルボーク) のアートブックと出会ったことによる。五感に訴えてくるリノカットの版画を束ねたシンプルながら力強さに一瞬で魅了された私は、版画を学ぶ自分の学生達にも是非見せたいと考え、迷わずその場で数冊、買い求めた。さらに半年後の2020年2月、コロナ感染拡大直前のライブツィヒに赴き、ルボーク主宰者のドイツ人アーティスト、クリストフ・ルックヘバーレ氏 (Christoph Ruckhäberle 以下、ルックヘバーレ氏) を、彼が教鞭を執るライブツィヒ視覚芸術アカデミー (HGB) に訪ねたのだ。単刀直入にアートブックをテーマに、彼自身の版画作品も併置させるかたちの展覧会を打診した。結果、首尾よく承諾が得られ帰国後、すぐに実現に向けて動き出した。

告白すれば、伏線は2019年2月、つまり私がルボークと出会う約半年前にアーツ前橋での企画展「闇に刻む光 アジアの木版画運動 1930-2010s」を見たことにある。社会関与としての木版画運動に焦点を当てた力のこもった展示であった。そこで強調されていた政治運動の中の版画が発する社会性を、もっとニュートラルな、“別の何か”、に置き換えながら、“美術表現としての造形性の追求”という側面を加え、バランスよく版画という媒体の本質に迫ることはできないか、を考え始めたことに遡る。

ライブツィヒから戻って来てからも、ずっとそのことを考え続けた。“別の何か”をルボークのアートブックに置き換えることで、(ルックヘバーレ氏の版画作品を参照しながら)印刷から版画への技術史的転換と、美術としての表現展開の絡み方を、社会関与の視点から分かり易く描出できないだろうか。一体、どんなロジックの構成をとることで版画の魅力を一層、鮮やかに浮かび上がらせて来場者に伝えることができるのか。そこで思いついたのが本学美術館・図書館の貴重書コレクションの存在だった。一見、異質な両者を併存させる二重構造。そこで生まれるハレーションや滲み、反発、あるいは時空を超越した接続や融合。



武蔵野美術大学 美術館・図書館所蔵の貴重書



ルボークのアートブック 撮影：稲口俊太

この時点で私自身、すでにワクワク感が止まらなかった。

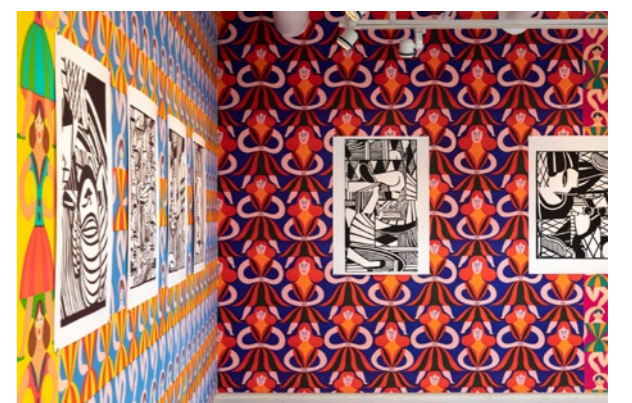
交錯する時空、印刷技術から表現へ

展覧会は二部構成とした。一つは本学貴重書コレクションの中から500年以上にわたる印刷 (= 版画) の歴史を体系的に通観できる展示。そしてもう一つはアートブック、版画、インスタレーションといったルボークとルックヘバーレ氏による現代の美術表現としての版表現の展開。あえて二つの要素を交錯させることで時空を超えた印刷、版画の諸相をダイナミックに体感できる場にしたかった。

例えば、展示室2で15世紀の活版印刷による「42行聖書」や木版画の「貧者の聖書」などによって印刷技術史の流れを体系的に追った直後に、すぐ傍らのアトリウム1.2でルックヘバーレ氏によるリノカットの大型版画に埋め尽くされた大空間に身を置く。そして、彼が主宰するルボークのアートブックを、片っ端から手にとってページをめくる。全部で150タイトルほどの見放題。本を展示するだけでなく、実際に手に取ってみることができる、という状態にするのはどうしても譲れなかった点だ。最後に独立した展示空間である展示室1の壁一面に、ルックヘバーレ氏によるリノカットの壁紙が貼りつけられたインス

タレーションに身もころも委ねる。印刷、版画好きなら、鼻腔の奥底に沁み込んでくるインクの匂いにしびれるはずだ。無限に連鎖、反復されるイメージに包まれ、会場を歩きながらのページをめくるような視覚体験をもって、全身で本を感じるという案配である。

印刷 (= 技術)、版画 (= 表現) の持つメディアム特性 (= 複製性、絵画性) を可能な限り純粋に、くつきりと浮かび上がらせるために様々な“背景”や“ノイズ”を極力、排除したかったのだ。ものとしての本質以外の情緒的な情報に左右されにくいと思えた貴重書 (主に海外) と Lubok のアートブック、そしてルックヘバーレ氏の版画作品とい





展示風景/クリストフ ルックヘバーレ氏による壁紙と版画によるインスタレーション (同展示室1) 撮影:稲口俊太(4枚とも)

う三つの要素が時空を超えて一堂に会する様相こそが、それを実現するためには最適だと思えた。

解き放たれた版画、アートの民主化

本展での貴重書コレクションが示すように、かつては貴族など特定の人々だけのものであった学問、知識の扉が、活版印刷や版画によって広く民衆、市民階級へと開かれていく状況は、ルボークの掲げる活動理念である“アートの民主化”にも通底する。出版の都、ライブツィヒに本拠を構えるルボークは、その名前をロシアの民衆版画からとっている。彼らのつくるアートブックの多くは、リノカットをはじめとする版画を束ねて綴じて本にするという、シンプルで力強い構造だ。本の体裁をとることで版画の複製性、反復性は増幅しながら、言葉やイメージを広範囲に同質に拡散させる。イメージ、すなわち絵画性がホワイトキューブを飛び出し、ページに潜みながら現実社会を駆け巡る情景。本に宿ることで、アートが日常生活の様々な場面に溶け込んでいく。ルボークのアートブックは、まさに解き放たれた版画のリアルな姿をわかりやすく体現しているといえる。

本展に展示されているリノカットを含めた膨大な版画作品を制作しているルックヘバーレ氏は、実は版画家ではなく、ペインティングを中心に立体作品やインスタレーションも手掛けるアーティストである。また彼は当初、アメリカの美術大学でディズニーアニメを学んでいたという。帰国後、印刷や製本、造本などのブックアートを教える学校に出自を持つライブツィヒ視覚芸術アカデミー (HGB) に入学し、絵画制作を本格的に開始する。現在、彼が教鞭を執っている HGB のスタジオの片隅にはリノグラフィが置いてある。ペインティングを学ぶ学生の必修として ZINE の制作を課しているそうだ。私も現地に滞在中、色相のレイヤー構造を学ぶ上でのリノグラフィによる印刷体験の有効

性を、実に多くの人たちから熱心に説かれた。触発された私は帰国後すぐ動き始め、ついに、2021年4月に本学版画研究室にリノグラフィの導入が実現した。

リノグラフィはまさに“アートの民主化”に貢献する印刷機に思えてならない。誰もが簡単に、しかも安価で大量のイメージの複製が可能だ。全国、津々浦々の小・中・高校や役所、会社などに事務用として既に普及しているリノグラフィを使って、子供たちを対象とした ZINE 制作のワークショップに活用できないだろうか。新しい版画教育のた



ルボークのアートブック展示風景 (同アトリウム1) 撮影:高浜利也



展示会場での版画専攻3年生への貴重書解説授業 (同展示室2) 撮影:高浜利也

めのインフラとしては、この上ない可能性と魅力を有するリノグラフィ。今後、図工や美術の授業展開にも私自身、真剣に取り組んでいきたいと考えている。

武蔵野美術大学共同研究との連動と新たな授業構築

現在、武蔵野美術大学共同研究として「絵画とアートブッ

クーその成り立ちと展開の検証、および教育現場における授業実践一」が本学版画研究室を拠点に、学内外の9名のメンバーによって進められている。アートブックについて、「絵画⇄アートブック」という媒体間でのイメージ往還を起点に、成り立ちや展開を検証し、その成果をもとにアートブックをテーマとした新たな授業の構築など、本学美術館・図書館収蔵品の教育資源としての活用を図るものだ。

2021年4月～2023年3月までの2年間に亘るプロジェクトである。前半部分の“成り立ちと展開の検証”の成果を反映させながら、本展は、この共同研究と並走する形での実施となった。これまで、美術大学における本に纏わる授業は多くの場合、デザイン系学科において実施されてきた。しかし、ここ数年、本学版画専攻でもアートブックやその周辺の事象を、積極的にカリキュラムに取り込み始めているような状況の中、新たな授業形態の構築が喫緊の課題となっている。本研究では今後、アートブックをテーマとした多様なワークショップや実験的な授業実践を数多く実施しながら、その成果を随時取り込むことで、具体的な授業設計、カリキュラム開発を進めていきたいと考えている。

日本では創作版画運動以降、版画は実用的な側面から一線を画し、どちらかといえばファインアート寄りの平面視覚芸術、つまり絵画として定着してきた。戦後の小・中・高校での図工や美術の授業だけでなく、美術大学における専門教育においても同様である。しかし、ここ数年、様々な社会情勢の変化や急速な技術革新、あるいは版画を学ぶ学生たちの制作志向の変化などにも後押しされながら、版画教育そのものが変革期を迎えている。その流れを象徴する存在の一つが、活版印刷などのタイポグラフィや装幀、造本などデザイン領域の多様な実践が詰まったアートブックである。本来はデザインの領域とされてきたモノやコトが、版画と融合し始めたのだ。もちろん、版表現をファインアートの領域で追求していこうという従来通りの方向性が、学びの核であることはこれからも変わらないだろう。しかしその傍らで、版画の母屋の2階部分に増築部分として、デザインの学びを積み上げながら重層的に拡張していこうとする流れは、これから先、間違いなく勢いを増してくると思われる。

美術大学における版画教育は、確実にファインアートとデザインが絡み合う汽水域へと変貌しつつある。版を何層も刷り重ねた複雑な絵肌や、微妙なズレから生まれる絵画としての画面効果の面白さ。その一方で刷った版画を束ねて、綴じて本に仕立てたうえで、社会に拡散させていくメディアとしての機能。こういった絵画性の追求と、複製性に起因する他者とのコミュニケーションという二つの方向からのアプローチによって、版画教育におけるハイブリッ

ト化の波は今後ますます加速されるに違いない。このような状況が、ルボークのアートブックとルックヘバーレ氏の版画作品群との関係性の中に端的に照射されている。

新しい版表現の地平、グラフィックアーツへ

様々な社会情勢の変化の中で美術大学における版画教育は一見、逆風にさらされているように見えるかもしれない。しかし、本質を見極めながら、教育上の自己変革の労をいとわないことで状況は一変すると信じている。むしろ、版画にとっては今が飛躍のチャンスだとさえ思っている。若い世代の版画の捉え方もここ数年で大きく変わってきた。タブローへの拮抗など最初から眼中にない。彼らは何のコンプレックスを抱くこともなく、躊躇なく堂々と版画に立ち向かう。オリジナルが1点だけであることや、あるいは同じものが複数、存在することなどはそれほど意に介さない。だれもがスマホを操る時代に生まれ育った世代にとっては普通のことらしい。むしろ世の中の方が“版画化”されてきたのかもしれない。

自ら描いた絵が印刷によって複製され、社会に拡散されていく様相、つまりエディションという複製性を帯びた作品イメージの在り方は、SNS 世代には何の違和感や抵抗もなく、ごく自然に受け入れられるようだ。ルックヘバーレ氏の壁紙のインスタレーションに見られるイメージの反復や連鎖への理解、受容と本質的には何ら変わらない。さらには NFT などのブロックチェーン技術を用いたデジタルアートなど、全く新しい技術や概念の出現によって、今までは当たり前であったはずの、唯一性や真正性といった美術作品の在り方自体も大きく揺らぎ始めている。

すべてがデジタルに覆いつくされつつある今の社会状況は、結果的に表現における媒体間のヒエラルキーを一掃してしまうという僥倖をもたらせようとしているのかも知れない。これもまた、“アートの民主化”である。世の中が版画に寄せて来た、のだ。そのような追い風の中で私たちは今、版画という領域概念の塊よりも、さらに、もう少しだけ大きな括りとしての版表現の地平、すなわち“ムサビのグラフィックアーツ”という、相応の生態系を整えたいと準備を進めている。本展の開催をその嚆矢としたい。

特集「プリント・イノベーション」 自己翻訳の手段としての版表現

王 木易

2019年 東京藝術大学大学院美術研究科博士後期課程修了
現在 京都市立芸術大学 版画専攻 講師

イメージと版の関係は、話者と翻訳者の関係とどこか似ている。そして話者と翻訳者の関係が逆転することがあるのが、版表現の特徴でもある。つまり、版の方が語り、刷られたものは翻訳されたイメージの一つでしかないということだ。

私の制作の道筋は、マクロな視点から見れば「(民族や国家から切り離された)普遍的なイメージは存在するのか」という疑問から始まり、ミクロな視点からは、私が「日本語を話す中国籍の人間として何を表現するのか」という問題に起因する。そして、私はこうした問題そのものを表現するために、2009年に東京藝術大学の油画専攻に入学して以来「文字と共同体」をテーマに制作してきた。漠然とした「言語」あるいは「翻訳」に対する関心は、版画に触れることで、より明確なものになっていく。そしてベネディクト・アンダーソンが「共同体とは聖なる言語と書かれた文字を媒介とすることによって初めて想像可能になる」と述べるころの、人間社会の根源的な部分における「文字」の存在、及び文字伝播に必要不可欠な印刷技術としての版の性質は、私自身の制作にとっても必要不可欠なものとなってきた。しかし、こうした版の複製性と反復性に注目した部分とは別に、初めて版画に、とりわけ木版画に触れた時の例えようもない「不自由さ」が、むしろイメージの源流となってきたことも確かだ。私の制作において、一種の思考実験としての版画と、イメージを作り出す絵筆としての版画は常に共鳴し続けてきた。

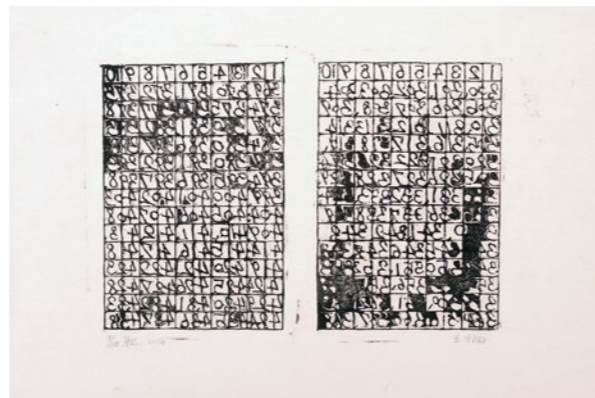
版画とそこから派生する表現は美術教育の現場でしばしば活用される。それは木版画のみならずカラージュエラグラフィの技法が、イメージを一からコツコツと描き出すのではなくイメージを生み出す特性があるからだ。ある種予測不可能な刀の痕跡や物理的な切り貼りを経て、ある時は編集されたものとして、ある時は突然現象としてイメージが立ち上がる。そして私にとって、版画とはイメージの私の間にある膜のようなものであると同時に、通訳者のようなものだった。

例えば、私が学部1年の終わりに制作した作品は、自己流のモノタイプであった。油絵具によるドローイングをそのままキャンバスに描くことをせず、アクリル板に描いて紙に写し取る方法を取ったのは、絵具の質感を取り除くことでイメージと描き手である私の距離を大きく離そうと考えたからだ。同年にはインスタントコーヒーを顔料の代わりに使用したドローイング作品も制作しており、形式化された油絵の制作過程、チューブに詰められた名付けられた色を使うことから、どのように逸脱できるか奮闘していたように思う。(図版1)



図版 1

それほどまでに自らとイメージの間に距離を設け、負荷を与え、私が何から逸脱をしようとしていたのかと言えば、絵画という形式以上に「日本らしさ」「中国らしさ」「絵画らしさ」と言われるような、特定の模倣の繰り返しによって形作られた曖昧な囲い(「文化」とも呼ばれる)であったように思う。そこから逸脱を試みることは、「純粹」なイメージとは何か、なぜ絵を描くのかという問いの濫觴でもある。そして、そのような問いを考える触媒として私が用いたのが言語であり文字であった。(図版2) 木版画を



図版 2

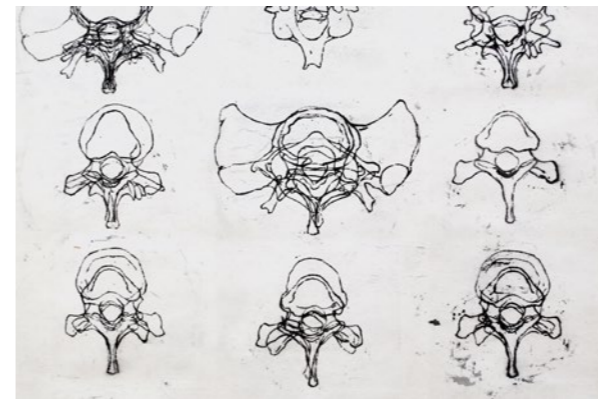
初めて間もなく制作した「骨字」という作品は、脊椎をアルファベットに置き換え、キーボードで打ち込むように母音と子音を摺り重ね、一文字一文字貼り合わせ、言語活動のシステムをそのまま版画のシステムを用いて再現したものだ。また、文字と文字の間の空白をなくすことで、記号と形象の境を曖昧にする仕事も、木版画の彫りの工程がなければ成し得ない。(図版3,4,5)



図版 3



図版 4



図版 5

また2016年寧波美術館で行われた《芸術的紐帯》展では

現地で約2週間の滞在制作を行った。その際、絵具としての緑青ではなく、板の上で銅粉を膠で定着させ、銅を腐食させる塩化アンモニウム溶液で緑青を発生させ、腐食から偶然生まれるイメージの輪郭を彫刻刀で板を彫って際立たせる版画とも彫刻とも絵画とも言い難い仕事をした。コーヒーを顔料の代わりにしたことからは始まり、私は墨や朱墨、グラファイトの黒鉛を、主な描画材として使用している。また絵具すら使わず、漂白剤を使って色を作り出したこともある。私は一貫してラベリングされた色ではなく、物質としての色を使用する。それが、我々はどこまでが「自然」なのか、という問いにも繋がるからだ。(図6,7)



図版 6



図版 7

2019年に発表した博士論文《境界の手触りー“文字”から晶出/融解する共同体のイメージー》の題目に含まれる「晶出」「融解」とは、自然科学の用語であり、それを「文字」に当てはめるのは一見不適当に見えるだろう。言語哲学者のソシュールは、言語がかつて定義不能な領域において〈植物のような自然物として〉想像されてきたことを批判し、今日の言語学は言語に人間の精神の産物であり、集合的精神(社会的結晶とも言えるもの)の成果であるとしている。つまり、言語は記号であると同時に、体系の中で

しか機能し得ないものでもあるということだ。その体系とは、自然法則のような絶対的なルールに基づいているわけではなく、関係の連鎖が作り出す差異の体系であり、そこそが言語活動の本質でもあり、そこから派生する錯誤の体系が文化活動であるとも言える。

一方、「晶出」や「融解」といった自然科学の言葉は、自然現象を命名したものであり、文化に帰属するものではない。しかし私は、ある時は言語を形作る関係の体系を、ある時はその体系を表すコードとしての文字を形象に崩していく 2009 年から続く自身の版画的な仕事を、そのような言葉で形容することが適当だと考えた。(図 8)



図版 8

2021 年から京都市立芸術大学美術学科版画専攻の常勤講師に着任し、版画教育に携わることとなった。私自身は東京藝術大学で長らく三井田盛一郎先生の下で伝統的な水性木版の技法を学ぶ一方、油画専攻の中の版画という位置づけで現代アートに関わる多くの油画の教員からも指導を受けてきた。木版の歴史において、百万塔陀羅尼から錦絵、創作版画に至る系譜があるのは周知の事実だが、近代から現代にかけて無数に枝分かれするような現代アートの文脈の中で、「コピー」の概念を体現する版画はあらゆる地点に抛り所を見つけられる可能性と、「前時代的な印刷技術」としてどこにも位置付けられそうにない二面性を持っていると感じる。そのどちらかの両極端ではなく、中間の部分を探ることこそが肝要だというのが、私が大学生活の中で出した結論だ。伝統技法を自身の作品にそのまま生かすことがなくとも、そのような枠があることを知ったうえで初めて逸脱が可能になる。無論、これはあらゆる芸術表現のジャンルにも言えることではあるが、版画の枠は他のジャンルに比べてとりわけ強いことは事実だ。制限を創造に変えるような版画教育を目指したい。

同年に同じタイミングで京都市立芸術大学に非常勤講師として着任されたジョン・ミラー先生は、イギリスのロイヤ

ル・カレッジ・オブ・アートの版画専攻で教員として勤めた経験を持つ。ジョン先生は5月から7月にかけて自身の制作でも用いるリノカットを学生にレクチャーし、私もそのレクチャーに携わった。英語を主に使うジョン先生の仲介をすることで、学生には図らずも私の制作に関わる「翻訳」の概念を伝えることとなる。また学生は凸版技法の内、木の板とリノリウムの板を使うことの違いが実際に版を彫る時にかかる負荷、そして版の材質と刀の相性を実際に身体で体験できたと思う。ジョン先生自身、普段の制作では画材として売られている版ではなく、ホームセンター等で売られている床材を使用している。大学付近のホームセンターに同じ床材が販売されていないというイレギュラーな事態も発生したが、学生が普段彫ることのない素材に触れる機会を多く生み出すこととなる。柔らかい床材を熱した鉄線で溶かして凹凸を作ることもあった。水性顔料と油性顔料の質感の違い、洋紙と和紙の違い、手摺りとプレス機の違いは他の版画技法にも共通する部分だが、木版画をはじめとする凸版の技法ほど、版がイメージに対して〈抵抗力〉の大きな技法はない。だからこそ、版によってイメージが変わることもあれば、イメージが版によって変わることもある。また、版に素材を直接貼り付けて刷るコラグラフを通して、人為的に作ったものに限らず、「あらゆる物質の表面の凹凸」も版になりうることで、版画とは触覚の表現でもあることを実感できるようなレクチャーとなった。(図 9,10)

既存の版画の枠から身軽に飛び出してみることを試みるジョン先生の授業とは対照的なのが、京都の東山にある佐藤木版工房で摺師を勤める平井恭子氏を招いた摺りの実演レクチャーだ。東京と京都にある複数の工房が、現代においても伝統的な木版印刷の技術を継承し続けている。現代の技術で画集等に印刷された写楽の役者絵は見たことがある学生は少なくないが、紙の凹凸のみが摺られた空摺りの技法や、雲母を撒いて光沢を出した面があることを、職人が実際に摺るところを見るまで知らなかったという学生も多かった。職人の技術を目の前で見ることは、木版の可能性を狭めるのではなく、むしろ広げることに繋がると同時に、「印刷」の概念を改めて考える貴重な機会でもあるのではないだろうか。

コロナ禍において一時は大学が登校禁止となる事態を挟みつつも、少人数教育を掲げる京都市立芸術大学で対面授業を敢行できたことは幸いである。情報を伝達することが印刷の本来の役割であった時代からすれば、オンライン授業は情報伝達における最先端の形式の一つだろう。また AI 技術の発展により機械翻訳の精度は上がり、外国語を苦勞して勉強する必要はないとすら感じることもある。版とイ

メージは話者と通訳者の関係に似ているが、私は絵を描く行為それ自体も、自らの知覚を自己翻訳する行為だと感じる。つまるところ、自分の言葉の、イメージの翻訳は自分にしかできない。私はテクノロジーが際限なく発展する現代においてこそ、自らの手で愚直に表現する版表現に可能性を感じる。



図版 9



図版 10

｜特集「プリント・イノベーション」｜

THE COPY TRAVELERS のコピササイズの覚書

THE COPY TRAVELERS

2014年　結成
現在　　京都府を中心に活動

加納俊輔、追鉄平、上田良

THE COPY TRAVELERS（以下、コピトラ）は、加納俊輔（1983年ー）、追鉄平（1988年ー）、上田良（1989年ー）の3人の美術家によって、2014年に結成された、複製とコラージュをテーマに作品制作やアーティストブックの出版を行うアーティストユニットである。

その活動は、展覧会での作品発表（平面作品、立体作品、映像作品などメディアにとらわれず、幅広く制作している）や、アーティストブック、シルクスクリーンを用いたグッズ作品、雑誌の挿絵の制作など多岐にわたる。本稿では、それら一見バラバラな制作の根幹をなす、コピー機を用いたコラージュ作品「コピササイズ」について、複製、コラージュのみならず、無版印刷や共同制作といった多角的な視点からの自己解説を試みたいと思う。

コピササイズについて具体的に述べる前に、まずは2014年のグループ結成とアーティストブックの出版、2015年の出版記念として開催された初個展について振り返りたい。

2014年の秋頃、加納の呼びかけで「何らかの“素材”を持って来るように」と、迫と上田が集められたことがあった。何をするかも知らされぬまま、迫はかつてから収集している蚤の市で購入したファウンドフォトを、上田は当時制作していたオブジェの端材などを持参した。持ち寄った素材を使ってZINEを作ろうということだったようで、加納は色をつけた木片やホームセンターで購入した素材を用意していた。イメージを素早く生成する方法としてコピー機を用いて制作することになった。コピー機のガラス台の上に、およそコピーには適さない（！）様々な素材を置き、スタートボタンを押すと瞬時に物体の表面の情報を読み取られ、用紙にイメージが定着する。とても単純なことだが、厚みや様々な質感を持つ物体がコピー機によって平面に変化することが興味深く、一台のコピー機を取り合うように夢中で制作したことを今でも覚えている。その時は3人それぞれが一冊ずつZINEを作ったのだが、コピー機という共通した機械を用いながらも、

三者三様の表現になっていることが驚きでもあった。この経験によって、改めて3人でコピー機を用いてイメージを作り、それをまとめたアーティストブックを作ってみようということになり、しばらくして“THE COPY TRAVELERS”というグループ名で活動を始めることになった。ここで用いられている“TRAVELERS＝旅人”とは、人物（我々3人）を指すのではなく、コピー機の中に装填されているコピー用紙のことを指している。これは、コピー機がガラス台に置かれた素材の表面を読み取り、コピー用紙にイメージとして定着させ、排紙されるまでの間を“旅”と捉えているためである。真っ白だったコピー用紙が、我々には想像を絶するような“コピーの旅”を経験した結果として、とあるイメージを印刷面にまとい、変貌を遂げて帰ってくるという壮大さがネーミングのポイントである。

そうこうして制作に着手した、コピトラによる初の共同制作アーティストブック“THE COPY TRAVELERS by THE COPY TRAVELERS”では、コピー機だけでなく、カメラやスキャナー、インクジェットプリンターなどを用いることで、コピーの解釈を押し広げることに挑戦した。このアーティストブックの刊行記念展として2015年NADiff Gallery / 東京でコピトラの初個展を開催することになった。展覧会では、アーティストブックの内容とはまた違った作品を展開（版画作品を額装する際に用いるマットに印刷物を貼り付けた作品、新聞ラックに布にプリントしたイメージを挟み込んだ作品など）したことで、コピーという手法を手がかりに3人で作品を作ることへの興味がさらに深まっていった。

コピササイズとは、コピー（複製）とエクササイズ（健康の維持・増進を目的とした運動全般）とを組み合わせた造語で、制作の感覚の確認と維持を目的とし、各プロジェクトの導入として取り組むことが習慣化された手法である。この手法で我々が着目している点は、無版印刷ならではの印刷速度の速さと複数性、そして立体的なオブジェを平面化する際に影響を及ぼす、被写界深度の浅さである。

コピササイズはコピー機（オフィス複合機）のスキャン台にさまざまなオブジェ―雑誌の切れ端や、印刷物、ドローイング、壁紙、木材、フィギュアなどの玩具、ホームセンターに売っている用途不明の機具などなど―を置きコピー印刷をする手法で、いわばモチーフ同士を接着しないコラージュである。カメラなどを使用せずに、無版印刷機であるコピー機を使用することで、たった数秒でイメージを生成することができる。また、モチーフ同士を接着しなくて良いこの手法は、台紙に印刷物を貼り付けて行う一般的なコラージュの手法とは違い、貼り付けたことで使用できなくなる印刷物の接着面

が無いため、何度でもコピー機のガラス台に乗せることができ（＝リサイクル！）、流動的にイメージ生成を繰り返すことができる。

素材はその時々でそれぞれが気になっているものを持ち寄ったり、3人でリサイクルショップに赴き漫画本やアイドルの写真集、さまざまなジャンルの技法書や図鑑、フィギュアや知育玩具などを購入することもあれば、100円均一ショップで造花を手に入れたり、布屋でイメージがプリントされたテキスタイルを購入することもある。ネットオークションで昭和雑誌を大量に落札することもある。また、展覧会やプロジェクトによっては、現地でのリサーチによって手に入ったものや、撮影した風景などの写真を素材として使用することもある。

加納俊輔、追鉄平、上田良

コピササイズは、前述したようなさまざまなモチーフが山積みにされた机を囲み、各々で素材をカットしたり彩色をしたりと手を入れたものをさまざまに組み合わせながらコピーを行う。1人ずつ順番にコピーをすることもあれば、1人がなんらかの方法を試すためにしばらくの間使い続けることもある。素材は常にリサイクルされ、各々の目論見からは少しズレた状態で、制作者以外のメンバーに使用されることもあれば、会心の出来の素材でも、全く他のメンバーから見向きもされないこともある。

また、コピー機におけるスキャニングは、ガラス台を下からスキャンするため、ガラス台にオブジェなどを置く人間側からは見えていない面が走査されることとなる。つまりどのようなイメージとなるかは、紙にトナーが圧着され排出されるまではわからない。このわからなさ、コントロールのできなさもイメージ生成の循環性に大いに影響を及ぼしている。さらに、スキャニングはその被写界深度（ピントの合う距離）の浅さにおいて、他の光学機器のどれにも似ていない。コピー機は本来、薄い紙などを複写することが想定された構造をしているため、ガラス台に立体物などを置くとカバーを閉じることができないため、ガラス面と素材が設置していない空間はたちまち黒い空間としてイメージ生成される。そしてその黒い空間は、コピーされた素材が立体的であることを表現しているが、あまりにも見慣れない空間の現れ方をしている場合があり平面上での空間表現という点においてとても興味深いものがある。

実際のコピササイズ制作はかなり個人的な作業の積み重ねによるものである。3人で1つの作業を一緒に行い、一緒に素材をガラス台に置き、コピーボタンを押しているわけではない。それぞれがモチーフを選んで造形し、それぞれがガラス台の上で様々なスキャン方法や出力方法（左右反転、ネ

ガボジ反転、二色印刷、分割印刷などオフィス複合機の印刷オプションは多岐にわたる）を試みる。個人的な制作に他者（とコピー機）が介入することでイメージの生成に揺さぶりをかける。いうまでもなく、アーティストと作品制作の歴史は、いかに他者性、外部性を自分に導入できるか（芸術の神がおりてくる！）の試行錯誤の歴史でもある。パブロ・ピカソ（1881-1973）による、美術史上最初のコラージュ作品はキャンバスに印刷物という外部が導入（貼り付け）されたものである。

コピササイズにおける共同作業性については、2019年に東京都現代美術館にて開催された「MOT アニュアル 2019 Echo after Echo：仮の声、新しい影」展の会場に掲示したコピササイズでの制作におけるステートメントを引用し、考察したいと思う。

「こっくりさん」は、1970年代に広く流行した占いの一つで、複数の人間が人差し指を10円玉の上に置いて、質問をすると紙に書かれた文字の上を10円玉が移動し、その答えを得るというものである。誰の意志のもとに10円玉が移動していくのか、メカニズムがはっきりとしない状態で答えを求めていく。

THE COPY TRAVELERSはcopy（＝複製）を扱い、その意味を捉え直し拡張することを目論む三人のコピー師によるグループである。グループ結成時より一貫して行なってきた、コピー機を用いて様々な物をコピーすることでイメージを生成する“コピササイズ”という手法には、我々の制作のエッセンスが凝縮されていると言える。“コピササイズ”という言葉は、「コピー」+「エクササイズ」による造語であり、「エクササイズ」という言葉が意味するように、イメージを作り出すための簡単な運動のようである。コピー機はスピーディーに一瞬にしてイメージを生成することが可能で、素材同士を接着させる必要がなく、スキャニングによって一時的に関係を成している状態を紙に定着させることができる。そのスピードと三人の手の動きによって、コピー機から大量のイメージを生み出し続ける。

それぞれの意志を持つ三人のコピー師たちが目の前にあるコピー機でイメージを生成している間、ある者は今日の夕食のことを、ある者は次の旅行先について、ある者は主体の発生と消失について考えている。イメージを完成させることを切望し、同時にイメージの変身を待っている。相反する思いが拮抗している状態、それらの揺れ動きの連続の中で、我々はコピー機の前に立ち続ける。

ここでの「こっくりさん」は自分以外のメンバーとも、コピー機とも、またその両方とも解釈することができる。

コピサイズは複数人で1つの作品を作ることを目的とした共同制作ではない。結果的に生み出されるイメージは誰のものか判別がつかない、内的な要因と外的な要因が50:50で等しくある状態であるといえる。

もしかすると、我々はお互いを共同制作をおこなうアーティストではなく、プレス機や、製版機、カメラといった同様の、ある間接的なメディアと見做しているのかもしれない。

そして仮にそうであるとすれば、版画工房での制作を経験したこと、プレス機や、製版機、カメラなどなど間接的なメディアが常に介入する状態での作品制作に慣れ親しんだことが大きく影響をしていると考えることができる。版画工房には常に他者がいて、その影響を肯定的に制作に取り込むことが可能である。

これまでインタビューで制作の役割分担について聞かれるケースが多く見られたのも、3人が性質の異なったアーティストだということに加え、やはりグループでの制作というものはひとしく共同制作の営みであるようにみなされているからだと推測できる。

しかしながら前述の通り、コピトラの制作においては、全員で同じ1つの作業に向き合うわけではなく、全く別の思考や制作パターンを持ったまま、同じ空間で、同じメディアや素材をシェアしながら同時並行に、分担ではなく同じ作業をそれぞれで行なうことが重要なのである。

レーザープリントを基本とするコピー機は、「帯電→露光→現像→転写」という版画の技法に非常に似た工程を持ちながら、版は静電気の性質を利用したもので、ごく一時的なものである。このような無版印刷は、版画とは別の構造を持ちながらも、工程や構造、複数同じものを印刷することが可能であるという点で共通しており、絶え間ない複製技術の発展の歴史の一端を担っている。その発展の歴史は、情報伝達の技術革新の歴史である。新聞や契約書、紙幣などの印刷のために発展してきた複製技術としての歴史が元があり、アーティストが何か別の表現を模索していく中で、その技術の用途を芸術に転用させるという発想が生まれたと推測ができる。この転用という発想は我々にとっても非常に重要で、ここできた技術に縛られて狭くなってしまわずに、この技術転用の発想があることで、これからまた新しいメディアが発明される度に、本来の目的とはやや異なった別の発見ができたり、より自由に作品制作ができると考えている。

いうまでもなく、版画は版を作る工程が制作の大半を占める重要な作業である。そのため、自分が長い時間をかけて制

作した版を自分では容易に失敗であると認めることは困難である。「自分が汗かいて頑張った」ということが、その出来上がりに対して客観的に良いか悪いか判断できなくさせてしまうのである。

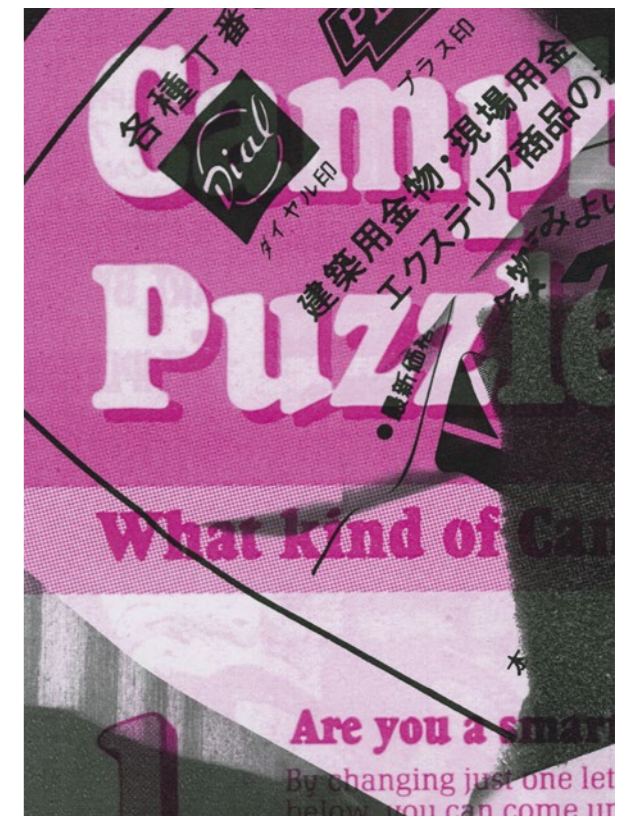
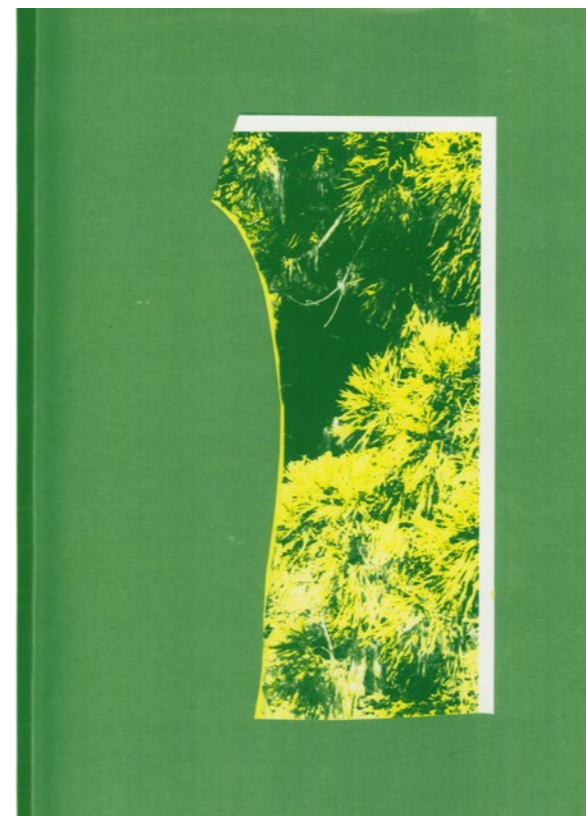
時間をかけなくては出来上がらない作品というものも確かにあるのだが、それだけが素晴らしいわけではなく、5秒でできたものであっても同じくらい良い作品である可能性がある。と判断できる視野は保っておきたいと思っている。



コピサイズをしている様子



コピサイズより



制作報告

“ドッキング”をキーワードに作品を制作する

上田 良

2014年 京都精華大学大学院芸術研究科博士前期課程修了
現在 神奈川県を拠点に活動

本稿では、昨年参加した「MAT, Nagoya・スタジオプロジェクト vol.6」(2020年9月)と「Assembridge NAGOYA 2020 現代美術展 “パノラマ庭園 ー亜生態系へー”」(2020年10月24日～12月13日)について報告する。「MAT, Nagoya・スタジオプロジェクト」とは、Minatomachi Art Table, Nagoyaが企画しているアーティストやデザイナー、ミュージシャンの滞在制作をサポートするプロジェクトである。今回が第6回目で、私を含む計4名が参加した。私は港まちポットラックビルディングにて、約1ヶ月の滞在制作を行った。また滞在中に制作した作品は、同ビルも会場の一つとなっている「Assembridge NAGOYA 2020」内の美術展 “パノラマ庭園 ー亜生態系へー”において発表することになっていた。私は普段から、自作の造形物を撮影した写真作品や、ドローイング作品、版画作品など、複数のメディアを用いながら制作しているのだが、滞在制作中はこれらのシリーズを発展させた、新たな試みを展開してみたいと考えていた。

普段は写真作品の被写体となる造形物の素材は、捨てられているものを拾ってきたり、ホームセンターやリサイクルショップで様々な部品を買い集めているのだが、今回の制作では、主に滞在中に知り合った方から素材を提供していただいた。任意で選ぶようなものではなく、ここに来なければ出会わなかったであろうものを素材としたいという考えがあったためだ。また、制作した造形物は港まちポットラックビルの屋上で撮影することにした。撮影日はとても風が強く、造形物はいとも簡単に崩れ落ち、撮影は難航したのだが、素材として使用している布や紙などが、突風によって空気をはらむことにより思いもよらないコンポジションを生み出した。そして、今までの作品とは違う様になっており、いくつかのカットが作品として採用された。

また町を散策する日課の中で、ある日、とある塀を見つけ、不思議な佇まいが気になったためスケッチをしていると、家の方に声をかけられたことがあった。話を聞くと、

その塀の元々のレンガの部分は、その方のお父さんが戦前に作ったものだという。多くは戦争で焼けて倒壊したが一部分はそのまま残った。戦後、その方と家族がコンクリートブロックを用い、失われてしまった部分を再生した。そのためにその塀は戦前に作られた赤いレンガの部分と、戦後に作られたコンクリートブロックの部分が隣り合った状態になっていたのだ。作った人や年代、また素材の異なるレンガとブロックが“塀”という役割の元に、混じり合うことなく同居していることがとても興味深かった。話を聞いた後にこの塀を眺めていると、“ドッキング塀”という言葉が頭に浮かんだ。“ドッキング”というのは、二つの物が結合している状態を指す言葉である。何らかの素材によって結合しているのではなく、双方の形状が合致することで一つの状態となっているというニュアンスがある。

“ドッキング”というキーワードから、造形物の構造を考えたり、版画作品に取り入れることにし、異なる年代に描かれた二枚のドローイングを組み合わせて一枚の絵を作り、さらにそれを原稿としてシルクスクリーンの四色分解を用いて作品化した。シルクスクリーンでプリントすることによって、二枚の異なるドローイングが一つの平らな絵として立ち上がってくる。AでありBでもあり、A+Bでもあるという状態から「ABドローイング」というシリーズとして展開することにした。

今回の滞在制作では、期間中に出会ったものや事柄、アイデアを積極的に反映させながら制作することができたと感じている。この取り組みの中で得た“ドッキング”というキーワードについて、今後の制作の中でも引き続き考えていきたい。



「Assembridge NAGOYA 2020 現代美術展 “パノラマ庭園 ー亜生態系へー”」港まちポットラックビル 展示風景
写真提供：アッセンブリッジ・ナゴヤ実行委員会
撮影・富田了平

制作報告

シリーズ作品『Silhouette』について

大森 弘之

2016年 東北芸術工科大学大学院 芸術文化専攻 洋画研究領域 修士
現在 東北芸術工科大学 版画コース 副手

シリーズ作品『Silhouette』を制作する中で認識する、「人間と自然の在り方を問う、銅版画により不可視の不変的・普遍的な存在の表現」をコンセプトとした作品制作と銅版画技法メゾチントとの関わりを報告する。

2019年から制作を始めているシリーズ作品『Silhouette』では、中間階調表現を得意とするメゾチントによる線的な表現に重点をおいている。

メゾチントの作品と言えば、自在な諧調表現を得意とし、白と黒のコントラストが美しい技法であり、漆黒の背景から画面の主役が柔らかなグラデーションを纏って現れる作品を思い浮かべる方が多いだろう。私はこの技法にあえて立体感を持たないフラットな線のイメージを当てはめ、メゾチントの特徴であるロッカー(ベルソー)による目立てで作られられるピロードのような質感を持ったマチエールの線を作り出す試みを行なっている。

私の作品のコンセプトは「人間と自然の在り方を問う、銅版画により不可視の不変的・普遍的な存在の表現」である。モチーフは主に空、波、雲、風、霧、雨、雪などの自然現象である。これまでこのコンセプトで制作してきた作品は、ミクロの視点で自然を見つめ球体をモチーフとしたモノクロで重厚感のある画面の作品が多かった。振り返れば、2011年3月の東日本大震災をきっかけにこのコンセプトの作品制作を始めたということもあり、山形県で経験した震災の記憶が作品に現れているようにも思える。

震災から10年経ち、山形県で創作活動が続ける中で自身の自然に対する向き合い方に変化していることに気づき、シリーズ作品『Silhouette』の制作に取り掛かることとなった。このシリーズでは自然界に見られる美しい輪郭に着目し、その形を線で型取って抽象化し、メゾチント作品に落とし込んでいる。銅版画における線の表現といえば、エングレーヴィングやエッチング、ドライポイントが代表的である。一見、この制作方法はメゾチントの魅力を無視しているようにも思われるが、試作制作を続ける中でこの技法

でしか描けない線があることが分かった。図1～4の作品タイトル『Silhouette 1』～『Silhouette 5』はそのタイトル内の番号順に制作されている。この作品は雲の輪郭を線で追いその形を抽象化した作品である。画面に線の部分を残すため背景のみ削り磨いている。製版方法においては凸版画の制作方法と同じである。この描画方法で作られた白の背景部分は、目立ての作業が施されているため、ロッカー(ベルソー)の傷の痕跡が見られる。銅板の表面をあえて全面目立てして真っ黒にし、背景を作り出すために削り磨いて白くすることで得られる画面である。削り残された線は、シャープな印象は薄く、線の輪郭に目立ての際の捲れがあるため拭き取りの際に油膜が残り柔らかな印象を持っている。雲をモチーフとした作品ということもあり、この表現方法によって線と背景の境目に若干の曖昧さを持たせられたことは好都合である。これもメゾチントの目立てで全面を黒くした状態から線を描くことで得られた表現である。

刷りの工程を経て画面に現れるインクがロッカー(ベルソー)による目立ての細かな傷から作り出されていることと、雲が微細な水蒸気の集合体である、というこの2つの構成の共通点が、私のコンセプトを持った作品制作とメゾチント技法との関わりにおいて最も重要な点である。今後もこの表現方法をさらに研究し、自然に中に見る輪郭の美しさと、人間と自然の在り方への問いを版画を通して表現しつつ、メゾチントの表現の可能性を広げる試みを続けていきたい。



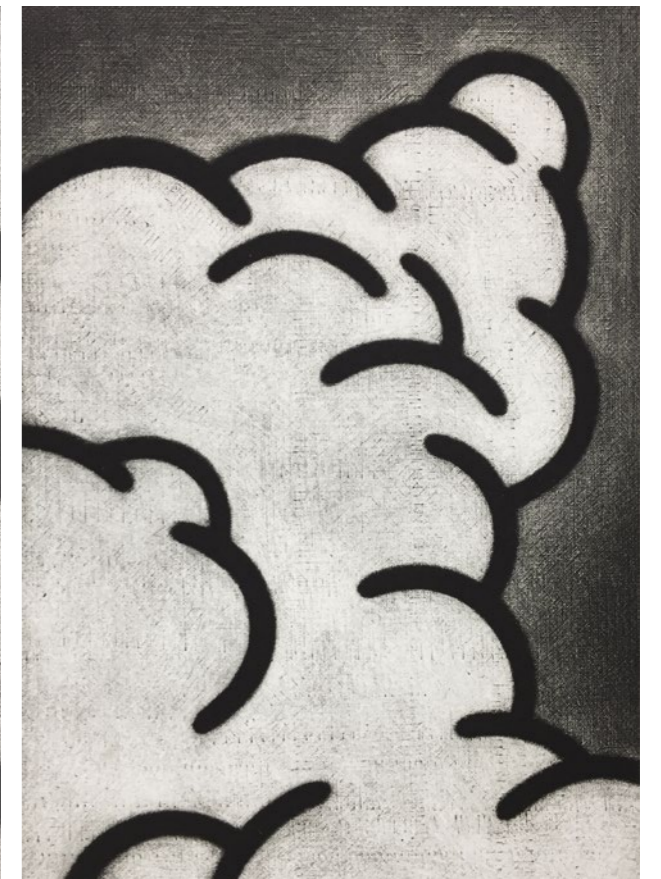
《Silhouette - 1》 | 130 × 80mm | 2020年 | メゾチント



《Silhouette - 5》 | 175 × 118mm | 2021年 | メゾチント



《Silhouette - 4》 | 148 × 100mm | 2021年 | メゾチント



《Silhouette - 3》 | 170 × 110mm | 2020年 | メゾチント

個展「架空の設計図」 -The Fictitious Structure-

狩野 信喜

2021年 福岡教育大学大学院美術教育研究科修士

現在 福岡県立ひびき高等学校 美術科工芸科 教諭

子供の頃に見ていた日常の風景は、深緑色の雑草に覆われた野原や黄土色の粘土質の地面、いくつもの支流が合わさり大きな水の流れが絶えない遠賀川、赤錆色や黒灰色に塗られた機械の分厚い鉄板やそびえ立つコンクリートの櫓、線路にはもくもくと黒煙や湯気を吐き出し大輪を軋ませて動く鉄の蒸気機関車があった。それら産業を支えるために生まれた形は、圧倒的な量感や重厚な色彩を纏っていた。採炭機械や関連資料が展示された町の石炭資料館には、北九州工業地帯のジオラマ模型が飾られていた。巨大な製鉄所の煙突からは、虹のように美しい七色の煙がたなびいていた。それは、躍動する未来都市の繁栄を象徴しているようだった。

かつて隆盛を誇った日本有数の産炭地、福岡県筑豊に育った私は、日常的に接する巨大な構造物や動く機械の景色から未来の躍動するイメージを蓄積していった。

何か描きたい、と進学した武蔵野美術大学油絵科では版画実習の面白さに惹かれ、直接的なドローイング表現が持ち味の石版画コースを専攻した。灰色のアルミ版の冷たい金属に緊張感を持って描く瞬間や分厚い鋼鉄のプレス機を動かすことが心地よく、楽しい。以来、プレス機の定盤の上でイメージを生み出すために版と格闘することを続けている。

自分の版画には、日常で感じたことや経験したことが形になり現れる。随分前から描くスタイルは変わっていない。版に描くのは、必要な線・面・形であり、透視図法にのせた構造物や空間に存在する形を描くことが多い。

制作の大きなテーマは「未来で機能する機械の設計図」を描くこと。明日を作り出す架空の機械は、未だ完成途上にあるマシンであり、全体の大きさや完成後の姿などわからない。描いている場面は、それぞれ機械のどこか一部分を表した設計図であり、予想図としている。それら架空の設計図は実際に存在しないが、版に描き、刷ることでエディション数の広がりを持ち、見る人の想像の中で組み立

てられ、何かに機能できることを願う。

2020年12月、予期せずコロナ禍の開催予定となった個展は翌年の3月に延期となった。会場は福岡県大川市にあった清力酒造が事業終了後、市に寄贈した社屋を改装した大川市立清力美術館であった。かつての清力酒造は、芸術文化の振興にも力を入れ、美術品の蒐集や芸術家の支援等にも取り組んでいた。明治期には近接の久留米市出身で東京から九州に戻り、放浪の旅をしていた洋画家青木繁が滞在制作を行うなど、芸術支援、振興の気風を持っていた会社であった。現在、美術館となっている建物は、当時としてはモダンな洋風建築であり、家具の産地であった大川の家具職人や大工たちが少ない資料を参考にして内装にも趣向を凝らして建てたという。100年以上経た今も文化の発信地として在る。

展示会は美術館1階の4室を使い、リトグラフ版画、ドローイング、コラージュなど大小30点程度の作品で構成した。全ての絵は設計図の一部として描いていることから、個展形式の方が伝えやすい。様々な形態や場面が描かれた設計図から自由にイメージを想像してもらいたいと思っている。来場者の方と作品について話す時、設計図から実物になった姿を見たい、いつ完成するのか、といつも聞かれる。これまでの制作では、あえて立体のイメージを平面内に描き留めることで想像領域でスケール感を出したいと考えていた。時々、廃アルミ版を材料に工作することもあったが、作品として取り組んでいなかった。

そのような折、同美術館の次年度の企画展「動くクラクリアート展」の出品について打診を頂いた。一室を立体物と版画で構成するインスタレーションとなる。それは架空の機械の設計図を基にした立体表現としての試みである。一度、現実の空間に大きさや量感を伴った立体作品を出現させてみることで、自分のイメージの振り幅が広がるかもしれないと考えた。開催時期は、2022年1月～2月。

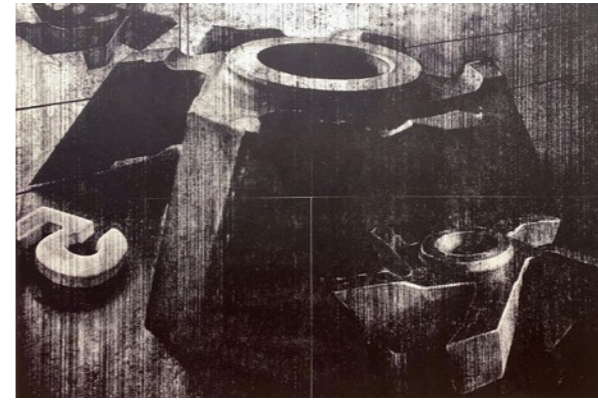
版の上で未完のイメージを完成させようと試行錯誤を繰り返しているが、立体表現ではさらにどうなるのか。

版画制作に起きうる偶然性と同様に、予測出来ない状態に身を置くことは、新たな表現につながるかもしれない。

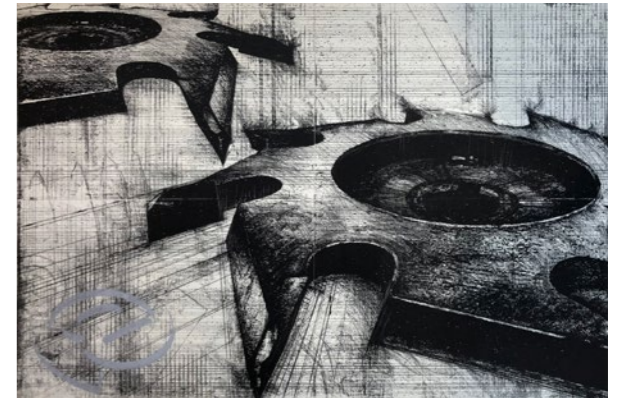
個展名「架空の設計図」-The Fictitious Structure-

会場名 大川市立清力美術館

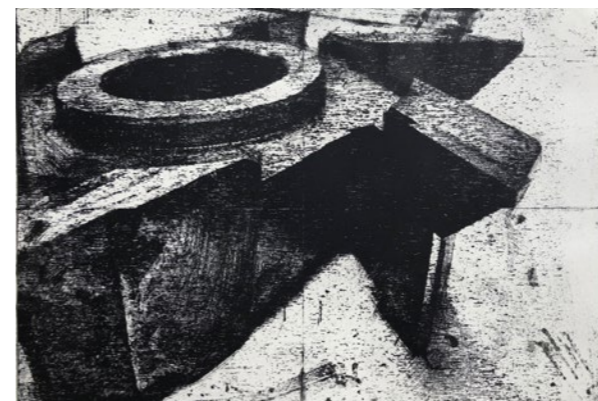
期間 2021年3月19日(金)～28日(日)



“Mechanical Dreams” Imperfect horizon
56 × 80.5cm リトグラフ 2020年



“Mechanical Dreams” Fictitious Structure
56 × 80.5cm リトグラフ 2018年



“Mechanical Dreams” Rusty Gears
56 × 80.5cm リトグラフ 2017年



A place among the stars
56 × 80.5cm リトグラフ 2021年



展示会場大川市立清力美術館

| 制作報告 |

作品《Scenery over there》からの持続

兎玉 太一

2013年 京都市立芸術大学大学院美術研究科後期博士課程
版画領域単位取得満期退学
現在 岡山県立大学保健福祉学部子ども学科 助教

展覧会名：10th Splitgraphic Biennial

期間：2021年10月5日-11月1日

発表場所：Old City Hall（スプリット、クロアチア）

本稿は2021年10月5日から11月1日まで約1ヶ月の期間、クロアチアはスプリットのthe Old City Hallで開催された10th Splitgraphic Biennialに出品した作品、Scenery over thereの制作報告である。Splitgraphic Biennialは例年、コンペティション形式による開催であったが、2021年度はIngrid Ledent氏と今村由男氏キュレーションによる企画展示として開催された。今展示に際しては、空白期間はあるものの20年近く取り組み、同地においても2度の展示の機会に恵まれた作品シリーズ、Scenery over thereの新作3点を発表することとした。

Scenery over thereは、写真製版法による製版プロセスが主体のシルクスクリーンにおいて、ブロックアウトという手法を用いた一連の作品である。手描きポジティブからの写真製版による作品制作を主体としていた修士課程の学生であった当時、刷り重ねるイメージをより平坦な面にしたいという目的から開始した。このブロックアウトでは、版となるスクリーンに対し、油性インクでは水性目止め剤、水溶性インクに対しては感光乳剤を、筆などで直接描画する。本作品では、水溶性インクを用いているため、感光乳剤を目止め剤として使い、時に微妙な濃淡があらわれることを期待して水で薄め版を制作している。描かれるのは具象性のあるイメージではなく筆触であり、作品画面全体に散乱している。何層にも刷り重ねている今作における版の制作では、制作途中の作品の上にスクリーンを重ね、スクリーンからイメージを透かし見ながら版面に乳剤で描画を施していく。描き、目止めされた部分からはインクが通過せず、ネガ反転したイメージとなるため、イメージから見える箇所は、その最上層の下層にあたる箇所となる。

このScenery over thereシリーズにおいて、レイヤー状にイメージを重ねることへの意識、複数作品を同時並行で制作する中での異なる作品に対する版の転用、レイヤーの上層から下層を透かす透明性、イメージとなる筆触のわずかなズレなど、イメージは異なるが、私の他の作品制作に通底する一連の要素と根幹が作られたように思われる。

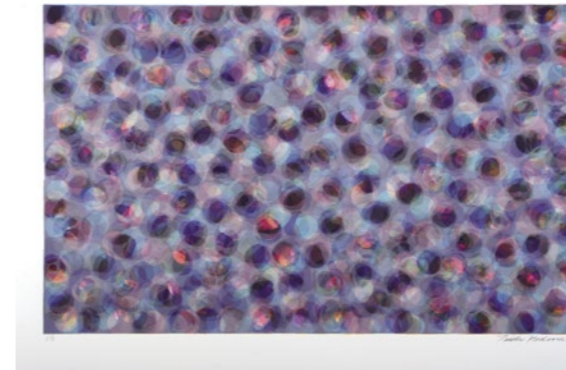
このプリミティブな手法そのものが私の制作の目的となったものではないが、結果的にこの手法によって、作品の大型化を実現し、露光などのプロセスを経ないが故に、機材や環境のなかった時期においても、持続的な制作活動の一端を担ったことに違いはないと思う。



Scenery_over_there_20_01
技法：ユボ紙にシルクスクリーン
サイズ：70 x100 cm
制作年：2020年



Scenery_over_there_20_03
技法：ユボ紙にシルクスクリーン
サイズ：70 x100 cm
制作年：2020年



Scenery over there_21_05
技法：ユボ紙にシルクスクリーン
サイズ：70 x100 cm
制作年：2021年



「10th Splitgraphic Biennial」における展示風景
期間：2021年10月5日-11月1日
発表場所：Old City Hall（スプリット、クロアチア）

制作報告

作品の生まれるまで —私の創作の姿勢と方法—

笹井 祐子

1990年 日本大学芸術学部美術学科絵画コース版画専攻卒業
現在 日本大学芸術学部美術学科教授

1. 生きる姿勢

生きる楽しさも生きる力も、出会い、から生まれる。作品も（ひと、もの、自然、偶然、他作品など）出会いから生まれる。よい出会いも悪い出会いもあり、よい出会いは開かれた姿勢に生じる。こだわりや先入観を退け、オープンな心と身体と感覚で向かうとき、新鮮な出会いがある。

2. 私の立ち位置

「いまここ」を大切にしながらも、その定位置にこだわらず、いつも「あちら」を見、「あのとき」を思う。あちらにあれば、またこちらを顧みる。一点に固定せず、いつも複数の場所、視点、時間の中に自分をあそばせる。それが私のスタンス。そのため私は日本とメキシコを往還し、現在と過去（記憶）未来（夢）を往き来する。メキシコとの出会い、あちらの発見が、いまこの私を元気づけ、記憶と夢を生み、メキシコにあつては、ときに日本の私を遠望して、もうひとりの私と出会ったりする。

3. 対象に接する姿勢

ひと、自然、世界など対象に身体と心を開いて向き合う。五感をすなおに開いてつき合う。開かれた五感、とらわれない身心に、対象は構えない表情を見せてくれる。感じるままに自分を開放し、感じるままに流れる。「オープン」な身体と「フロー」する意識が受けとるものを、すなおに受容する。

4. 創作の分野と態度

対象とオープンにつき合い、フローにまかせるとき、表現方法もまた多様となってくる。思いっきり発散したいときや対象が活気を要求するときは、ドローイングとなり、対象がひそかな語りかけをするときは版画となる。版画との出会いは、私の内にある眩き、ささやきに表現の道をつけてくれている。

5. 作品の題材と方法

場所や空間、ひとや動植物など、対象とオープンでとらわれない無心の語り、対話をすれば、対象は思いがけないことを語りかけ、見せてくれ、教えてくれる。私も心を開いて何でも問いかけ語りかける。私の対話がおのずから作品となる。自分の中に残った響き（残響、余韻、感慨）を慈しむうちに、ちがった作品、たとえば小版画が生まれてくる。すべては対話と、そのあとの快い沈黙との合作であり、共作である。そして形や色、声や響き、語りや静まりの反響し合う作品がうまれる。

具象と抽象、それらにこだわらず、どちらでもなく、またどちらをもとり込んで、コラージュし、ミックスし、具象的抽象世界、抽象的具象宇宙を構築する。

6. 個展「Jardín -mis memorias- 庭 -私の記憶 -」

ATELIER K ARTSPACE / 横浜 / 2021/11/27~12/11
木々の揺らぎや影が、今回のモチーフでありテーマである。メキシコの光や影を感じ、版を彫り進めて行った。紙はメキシコのアマテ紙を使用し、その材質を活用して作品を仕上げた。

「いま」と「あのとき」、「ここ」と「あちら」を複眼でとらえ、重装的に表現しようとの試みである。



《Jardín -mis memorias-》展示風景（側面）



《Jardín -mis memorias-》
240 × 240cm | アマテ紙にリノカット | 2021

| 制作報告 |

版と紙について

田島 恵美

2013年 九州産業大学大学院芸術研究科博士前記課程美術領域修士
現在 九州産業大学芸術学部助手

私の作品制作はリトグラフと紙に直接ダーマトグラフ（油性色鉛筆）とアクリル絵の具で描くことの2つにより行なっている。リトグラフにおいても紙においてもダーマトグラフで描き込むのだが、私が日常のなかで自身の中に生じる思い、出会う人たちの思い、人と人が関わる中で生じる思いなど、形はないけれどこの世に存在する人の中にある気持ちをイメージし構成しているものである。様々な気持ちの積み重ねをダーマトグラフで描くことで積み重ねている。

今回の作品については和紙に刷っているのだが、和紙に刷るに至るまで和紙に刷ったことについて書きたいと思う。リトグラフを刷る紙については最初の頃はいづみを使用していたが、くっきりとした表現が欲しいことから水彩紙のエクセルにおいては厚みがあり硬くフラットな紙ということで硬い紙に刷ることによりくっきりした表現が出るかと思い刷ってみることに。エクセルは、刷ってみると濃い黒がはっきりと表れたことからエクセルに刷ることに。しかし硬い表面に対してインクが上に乗っているだけで紙へ入り込んでいないこと、あまり濃淡の広くない作品を刷ることはできていたのですが、濃淡の幅を上げようとすると淡い部分のインクがなかなかのらず、インクの盛りを増やすことやプレス機の圧をあげる、紙を湿すなど色々試してみても納得のいく濃淡が出ず、ときには版が壊れることもあり紙を変えて刷ることに。紙の硬さに問題があるのかとおもい、次に柔らかさのあるファブリアーノを試すと、かなり硬めで粘度のある製版インクによる刷りを行うと紙の繊維が短いのでインクに引っ張られてしまい紙が破れてしまい刷ることができず、インクを柔らかくすると濃淡がつぶれてしまったことから、再度いづみへ刷ることに。エクセルで刷っていたころよりもインクの盛り、圧の加減調整がしやすく、濃淡の幅がでるようになりました。そしてエクセルで起きていた問題の一つでインクが中に入り込まないことでインクが乾いたときにおきていた油分のテカリがなくなり、紙の表面もインクが中に入り込んで乾いて

きても落ち着いた黒が現れるようになり、いづみへ戻ること。

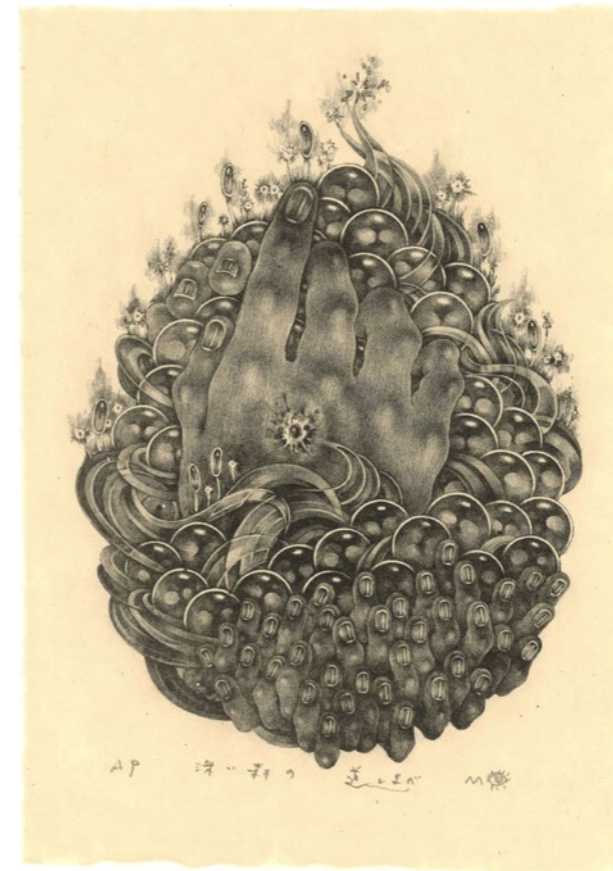
そして雁皮紙に刷ってみたいか？という話があり、銅版の雁皮刷りの作品などに興味があったため、リトグラフで雁皮紙に刷ったらどのようなになるのだろうということもあり刷ってみることに。最初は今までのようなインクの盛りとも、プレス機の圧とも違い戸惑いが大きかったが、刷り上がった作品において濃淡はいづみと同じくらいに感じるが、滑らかさと砂目の表れ方がとても美しく、いづみの紙の目より紙の目に邪魔されることもないように感じた。そして雁皮紙で刷った際の版の持ちなどについては今までの刷りよりも良かったと思える。またモノクロームの作品を制作しているなかで、色加わることによって変化を持たせるため色味のある紙を求めたところ和紙にイメージにあう色味があったことから和紙へ刷ることに。今回刷った和紙については雁皮紙とはまた違い繊維を感じるものになったように感じる。雁皮紙よりもふんわりとした感じである。これらの制作から今後の作品制作において作品のイメージの人の気持ちに合わせて紙を選ぶことも考えていかなければならないと感じた。そして洋紙と和紙に刷る際の違いなど、紙の種類ごとにおける刷り方を考えていきたいと思う。



《隠秘》 | 170 × 130mm | リトグラフ、雁皮紙 | 2019年



《夢現》 | 165 × 110mm | リトグラフ、雁皮紙 | 2019年



《深い森の道しるべ》 | 210 × 297mm | トグラフ、和紙（北方） | 2021年



《モンスターになった彼女》 | 210 × 297mm | リトグラフ、和紙（北方グリーン） | 2021年

制作報告

青い空でも白い夜でもなく

武田 律子

1996年 東京藝術大学大学院美術研究科版画専攻修士課程修了
現在 武蔵野美術大学非常勤講師

日本では2020年初めに始まった新型コロナウイルス禍は、美術家の活動にさまざまな影響を及ぼしている。幸い私は、翌年半ばまでに3回の個展を開くことができたが、ウイルス禍中の外出自粛などで、おそらく多くの美術家と同じく、あらためて自らの制作を省みる時間も持った。この制作報告を機に、いま私が取り組む連作《「旋」》の「来し方」や「ゆくえ」を見つめたいと思う。

まず「来し方」を振り返ろう。連作《「旋」》は、金属の光沢を思わせる管状の形や赤色の平滑な面などを刷り出した版画（主にスクリーン・プリント）で、第1作は1994年だが、実は1998年から2014年まで私は、この連作を中断している。というより、一旦は捨てている。いま取り組む《「旋」》は、2014年に始めた第2期連作だ。

なぜ私は連作《「旋」》を一旦は捨て、再び始めたのか。1998年までの第1期連作《「旋」》のうち何作かは、現代日本美術展横浜美術館賞（1996年）などを贈られる喜びに恵まれたが、20代だった私は若さゆえに変化を求めるに急だった。1998年以後、管状の形を半球状の形に変えたり、赤色をやめて白色や水色に変えたり、光沢の描写をやめたりしている（本誌第34号、拙稿「雲ひとつない“空”のように」参照）。いわば「同じ作風を繰り返してはいけない」という「前衛」の先入観に捕らわれていた。

第1期連作《「旋」》はそもそも、1992年ころに身辺の風景を撮り歩いた写真の連作に根差している。1980年代半ばから1990年代初めまでのバブル経済期、私の眼前には有形・無形の事物が解体されては建設され、建設されては解体される世界があった。そこから時代の「精粹」のようなものを蒸留したいと望んだ私は、撮り歩いた写真から、ふさわしい形や色を抽出し、金属的な光沢を思わせる管状の形や赤色の平滑な面という作風を手に入れたのだが、それを当時の「精粹」としてだけでなく、私が生きる全ての時代を通した「精粹」として昇華してみたいと、2010年代半ばから願うようになったのだ。

形と色という平面芸術における2大要素の「操作」だ

けで作風の変化を図ろうとした時期（1998年～2014年）は国内での反響が乏しかった一方で、クラクフ国際版画トリエンナーレ（ポーランド）での入選など国外では一定の評価も受けた。形や色を変えながらも形はシンプル（簡素）であること、色はマット（無光沢）であること、つまりスクリーン・プリントならではの表現を一貫して追い求めるがゆえに気づきえた内外の違いでもある。

では、そんなスクリーン・プリントならではの表現と、ほかの表現を組み合わせることはできないか。これが、2014年から第2期連作《「旋」》で私が進む「ゆくえ」だ。例えば、スクリーン・プリントによるインスタレーションのような表現。実は連作《「旋」》を一旦は捨てた時期、展示室の壁をスクリーン・プリントで埋め尽くそうとする発表に私は初めて挑んだ。同様の発表を第2期連作《「旋」》で試み直したいと考えている。

繰り返しになるが、スクリーン・プリントの特色は、油彩における筆致や筆触などの表情を排してシンプルかつマットに形や色を絞りうることにある。この技法により、紙という2次元の平面が3次元の空間であるかのように感じられる瞬間が制作中に訪れる。その瞬間を私は自ら目撃し触知したいと望んできた。スクリーン・プリントによるインスタレーションは、窓のない展示室という閉ざされた世界に窓を設ける、世界の外を内へ導くかのような効果を上げるだろう。いわば、3次元の世界に第4の次元を加えるかのような作品になるだろう。

かつて私が試みた白色や水色だけの世界は、夜の反対色や空としても思い描くことができる。だが、夜や空のようにムラのない赤色の世界は天然に存在しない。思い描くことも難しい。だからこそ、そんな世界を私は仮構したいのだ。コンセプチュアル・アートやNFT（非代替性トークン）アートではなく、まさに目撃も触知もするスクリーン・プリントという技法によって。



《「旋」2020-39》
129 × 84cm、11点組作品（部分） | スクリーン・プリント、水性インク、紙 | 2020年
武田律子版画展2020 - 「旋」シリーズより - | GALLERY KINGYO（東京）、会場風景 | 2020年



《「旋」2020-40》
54 × 54cm | スクリーン・プリント、水性インク、紙 | 2020年

個展『Doppelgänger Note』— 版画の現代的な意義をさぐって— 2021.6.21 - 7.3 ギャラリーなつか & Cross View Arts

チョン・ダウン

2019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
現在 武蔵野美術大学大学院博士後期課程
女子美術大学 芸術学部 美術学科 洋画専攻版画コース非常勤講師

・版画が作り出すイメージ

私は自分の日常からのイメージを複製可能な銅版画という媒体を用いて紙の上に出力している。版画が持つ特徴の一つである`複製可能性`は、私の日常またはあり方を唯一無二の像として固定させず、必要なだけの出力を可能とさせ、より平凡なイメージにおき変える。また、プレス機を介して図像が反転される銅版画のプロセスは、私とイメージとの間に客観性を与える。このプロセスがあるから、私はイメージと冷静に向き合うことができるのかも知れない。

このようなイメージの生産は、おそらく私が初めて芸術というものを接した時の唯一のもの、より価値のあるものを作り出そうとする意志とは相反する。しかし、版画による私自身のイメージの解釈は、むしろ複製可能性の肯定的な側面を模索する方向へと導かれ、現在を生きるにあたっての芸術だけではなく、日常的なイメージのあり方を考えさせられる。私にとって版画がつくりだすイメージは、従来の思考や感性の關係に亀裂を入れ、新たな思考へと誘うものである。自身の作品制作では、版画が持つ平面性・間接性・複数性を拡張し、ジャンルに囚われず、イメージの解釈の範囲を広げるよう試みている。

改めて版画が作り出すイメージの根本を理解するために創作版画運動（1905-07）に遡ると、版画技法を自ら用いることは作家性を追求することによる主体を確立するための実践であり（自画・自刻・自刷）、複製可能性は芸術教育、またはイメージの大衆性の実現であったと言える。つまり、当時の版画が求める芸術像は、作品それ自体のオリジナルや複製の問題ではなくて、近代的主体が問題になっていたと解釈する事ができる。（「創作版画」を通じた自律性、主体性の確立や教育。）しかし、テクノ画像以降のデジタル

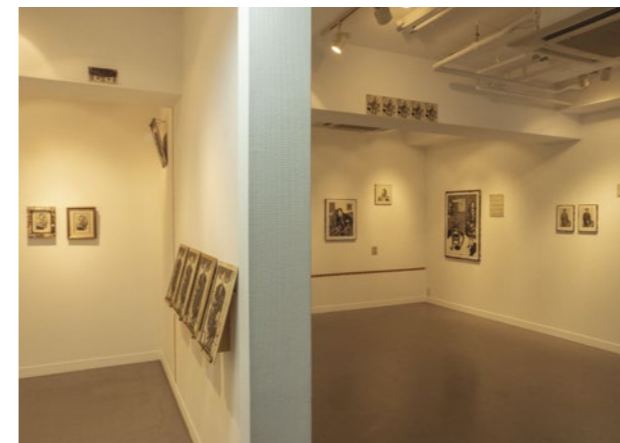
時代の中で、版画が求めてきた芸術像はデジタル媒体に吸収されているようだ。版画の現代的な意義を見出す問題として、版画のプロセスを示すこと（作家性を追求すること）により、現代的な主体が確立できるのかを問いたです。また、今版画技法を用いてイメージを複製することは利潤追求以外にどんな意味をもたらすのか実践を通じて突き詰めていきたい。

・ドッペルゲンガーノート、`オリジナルと複製`の關係性をめぐるイメージのあり方の考察

ドッペルゲンガー（Doppelgänger）とは複製という意味を持ち、自分自身の姿を自分で見る幻覚の一種といえる。この現象は文学作品の素材としてよく用いられ、その多くの結末は、ドッペルゲンガーに遭遇した本人は死を迎えることになる。まるで複製の存在がオリジナルの存在を脅かすことを私たちに仄かしているようだ。しかし、原本とコピーのあり方が変化している現代のデジタル環境であれば複製、つまりドッペルゲンガーはオリジナルの存在に害を与える存在だろうか。むしろ、私たちは現在メディアを通じて自分自身を無限に複製させ、自分の存在（オリジナル）を成立させているのかも知れない。

展示ドッペルゲンガーノートでは、この覆された脈絡の中で、ドッペルゲンガーと私のイメージを重ねて、イメージのあり方を突き詰める。複製することにより、そもそも現代のオリジナル性を支えている考えを再考し、疑問に呈する。そして、無限に複製が可能な現代メディアを版画の拡張的な次元と見なし、日常の中でイメージが私たちに露出される方法を考察し、芸術と日常、オリジナルと複製、display と exhibition、技術と芸術の境界を探求する展示である。

実践として版画が持っている平面性、関節性、複製性の拡張を模索しながら、日常のありふれたノートを下地にして使い、印刷後も版画が自立するための支持体を自ら作ることを試みた。銅版画をもう一度複製したTシャツやペン画、スキャンによるデジタルプリント作品、そして紙をあてて色鉛筆でこすったプロトタイプとステンシルなどの作品を展示空間に共存させ、ジャンル間の境界を軽やかに横断することで、純粋性ではなく、様々なジャンルの包容（多元性）を追求し、現代の版画が持っているイメージの力、あるいはイメージのあり方を探る展示空間を目指した。



《個展「Doppelgänger Note」展示風景》
ギャラリーなつか & Cross View Arts / 東京 | 2021年

記憶することと記録すること

宮寺 彩美

2019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
現在 武蔵野美術大学版画研究室助教

記憶することが不得手だった幼少期のコンプレックスから自分の琴線に触れたものを写真に撮り残すようにしている。これまで旅先で見た風景や物の写真をカラージュシ、イメージをつなぎ合わせて記憶として自分の中に定着させ、それらを版に描いてきた。その過程で写真での表現と親和性の高いリトグラフで制作を行うようになった。

リトグラフは描画した絵がそのまま刷り取れるのが特徴である。石版石またはアルミ版に油分のある描画材で描画し、版に化学的処理をすることによって描画した部分にインクがのる。溶剤を使って描画部分を落とすと一度描いた絵が見えなくなるが、インクを盛るとすぐにそれが戻ってくる。この感覚は石版石が描いたイメージを記憶しているのではないかと考えている。更にその記憶が絵として再現された時に作品がそれを人に伝える役割も担うようになる。作品では旅先での出来事や印象的な風景を題材として取り上げることが多いが、それは私が記憶として残し、人に伝えたいと感じるものを選んでいく。

「こいでゆこう」は大きな牛を観光客が見に行っている一場面のイメージでありそうでない風景を描いた。私は想像で物を描き始めるのではなく、しっかりと完成図を作り版に描き始めるようにしている。そのため、まず下絵を作るときにベースとなる風景を作りたい版と同じ大きさに印刷する。そこに今までのストックしてある写真を見返して、場面に合いそうな人たちをいくつか印刷して、切り取る。ベースの背景にそれらを配置して、カラージュシをしていく。足りない物があればその都度探して背景に置いてみる。収集した人物や背景を配置し、バランスが取れたら版に写して完成図を制作した。

「ドキュメント」というシリーズでは、ここ2・3年で印象に残る形に着目して描いた。人の形や建物の形など対照を形として捉えて絵の題材とした。中でも「document_Germany」これは940×700mmの石版石に描いたものだ。石版石の産地であるドイツのゾルンホーフエンに行ったときに、石の採掘場と加工場を見学した際に撮ったスナップ写真で構成した。石版石はジュラ紀の地層から採掘されたものを素材として用いており、それは世界で唯一ゾルンホーフエンで産出されるものである。18世紀後半から現代まで同じ素材を使用しているリトグラフで、石版石の採掘を実際に目にすることが作品を作るきっかけとなった。200年以上前からある素材に同じ技法を使用し、そこに現代のドイツでの記憶や場面を描いた。

近作となる「atsumeta」シリーズは最近集めている郷土玩具を描いたものである。まだ旅に出ることが当たり前だった頃に旅先で出会ったのが題材とした郷土玩具だ。可愛らしく独特なフォルムに心惹かれ、気付けばどんどんと収集し増えていった。実際には都内の郷土玩具を取り扱っているお店で購入したものも多いが、購入した時の感情やエピソードを残すために描いている。私が収集した郷土玩具には土で出来ているものが多くある。それらには型があり、型取りして、焼かれた人形に絵付けをしていく。版画も版があり、それをもとに複製されていく。平面と立体、形は違えど工程の中に版画と共通する部分があると思っている。集めた立体の玩具を平面作品にすることでアルバムに綴じてコレクションしているような感覚で制作した。

私の絵の元になる写真はデジタルデータとなってハードディスクの中に残っており、それをディスプレイ上で見たたり、プリントアウトすれば手描きで版画にしなくても記憶や思い出を呼び起こすものとして機能する。しかしそれは私にとっては実際に手を動かし様々な工程を経て作った版画と比べるととても軽いものを感じる。手軽であることの良さもあるが作業を通して記憶を反芻し、より自分の中に定着させることができると思う。リトグラフは描いたものをストレートに表現することに長

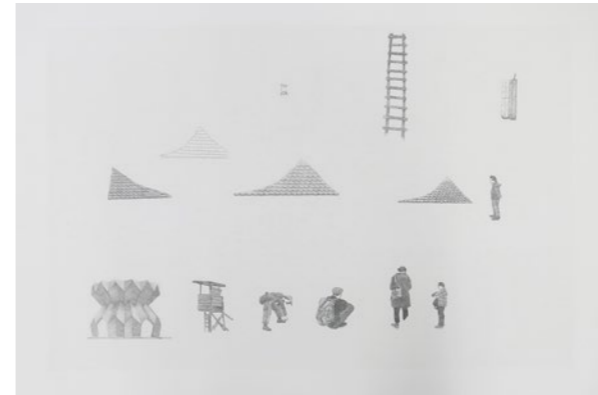
けているため、「版が助けてくれない」とよく言われるが、写真からリトグラフにしたことで生まれる意味を作品制作を通じて探究している。



《こいでゆこう》
50×74cm | リトグラフ | 2017年



《atsumeta》
助教・助手展 2021 武蔵野美術大学 助教・助手研究発表 展示風景
| 武蔵野美術大学美術館・図書館 | 2021年



《document_Germany》
90.5×60.5cm | リトグラフ | 2018年



《ドキュメント》
平成30年度武蔵野美術大学卒業・修了制作展 展示風景 | 武蔵野美術大学美術館・図書館 | 2019年

The Japanese Bestiary 日本の想像上の生き物の表現研究

ベクト・パラ・エステファニア

2022年 九州産業大学大学院芸術研究科 修了
現在 株式会社サイバーコネクトツー 所属

私はメキシコにいる頃から想像上の生き物やキャラクターにより興味があり、ポケモンとアニメの影響で、日本の美学とキャラクターデザインの感心が高まった。日本の想像上の生き物を表現研究テーマにした理由は、留学して初めて日本の神社や寺、城を観光し、美しいものを見たからである。それは城の屋根にある鯨鯨(しやちほこ)だった。「こんな美しいものがここにあるとは知らなかった。なぜこんな素晴らしいものを大きく宣伝しないのか。」と思った。その後も鯨鯨の美しいイメージが心に残っており、鯨鯨をモチーフにした作品の制作に取り掛かろうと思った。日本の美に対する私の興味と賞賛はさらに高まり、大学院で調査研究を続けることを決意した。鯨鯨は実在動物ではなく、虎の頭と鯉の体を組み合わせた想像上の生き物である。鯨鯨と同じように、龍、狛犬、麒麟等も過去のデザインのイマジネーションから生まれたのではないだろうか。つまり、想像上の生き物が最初のキャラクターデザインだったと言える。また、私はキャラクターデザイナーになりたいと考えているので、デザインへの情熱と日本の美を組み合わせることは非常に有効であると思った。そして、多くのキャラクターデザイナーは現在、過去の想像上の生き物からインスピレーションを得て、新しいものを組み合わせながら、新たなキャラクターのアイデアを創出している。過去を探求することで、さらに面白いコンセプトを作ることができると思う。

私は日本の想像上の生き物に基づき、新たなスタイルでキャラクターを制作するため、具体的には次の通りに研究を進めた。

- I. 日本の想像上の生き物を理解するために、寺院や城、神社等現地調査した。
- II. どの生き物がこの研究の焦点になるかを決定するため、日本の想像上の生き物について調査し、想像上の生き物は種類が多いため、興味のあるポイントに基

づいて深く調べた。例えば、起源、日本への伝播、生物学等。

- III. 映画や最近のゲーム等のキャラクターデザインを研究し、それだけでなく日本画等の伝統的な日本美術も調査した。
- IV. 想像上の生き物は想像力から生まれたが、実際の動物に基づいているため、現存する動物の解剖学と形を研究した。
- V. (I)~(IV)の調査分析結果後、新たなキャラクターデザインの制作に取り組み、その成果をグラフィックアートとして表現した。

文献研究では、日本の想像上の生き物の歴史やルーツについての理解を深めることができ、これらの生き物は他の文化に基づいていることがわかった。これらの生き物のルーツには、アジアの文化だけでなく、中東、マヤ文化等が関わっていた。

鯨鯨の起源はまだ不明だが、ヒンドゥー神話の海竜「マカラ」に由来すると考えられている。あるいは、中国の屋根飾りである「螭吻(ちふん)」と「鸱尾(しび)」から来たという説もある。唐獅子と狛犬は古代オリエントが発祥であり、いろいろな文化の美しさの組み合わせであるようだ。エジプトの太陽崇拝や、ユーフラテスの自然の崇拝や、ギリシャの芸術の形で表現された古代バビロンの迷信等 諸説あり、後にインドからの仏教伝来によって中国に伝わった。玄武は中国の架空の生き物であり、四神の守護神のひとつである。四神は、東西南北の守護者として機能する四獣である。青龍が東を、白虎が西を、朱雀が南を、玄武が北を守る守護者である。龍は世界中のほとんどすべての古代文化に存在し、その起源はまだ謎である。マヤ文化、ヒンドゥー教、中国文化にも存在する鳳凰も起源は不明である。そして、麒麟は600年以上昔、明王朝時代にアフリカから中国にキリンが送られたことが起源だと言われている。

これらの生き物のほとんどはまだ謎が多く、そのことが彼らをより面白くし、想像力を飛躍させる。また、これらの生き物が似たようなルーツを持っていたとしても、それぞれの文化の美によって表現に影響を及ぼした。本研究を通して、日本の美術表現がこれらの生き物の表現にどのような影響があるのかを理解することができ、またそれだけでなく、想像上の生き物についての知識を広げ、より忠実性のあるキャラクターを作成するために、基本的な動物の解剖学、骨、筋肉、視点、進化を学び研究を深めることができた。

日本の想像上の生き物は、装飾等のモチーフとして、過

去に多くの影響を与えてきたことも知った。そして、これらの生き物は今でも存在しており、ビールの缶や紙幣まで、どこでもそれらを見ることができる。特にゲーム等に関しては、モンスターや想像上の生き物のいない世界を想像することは困難だと思う。創造することは人間の感性の一部であり、昔から人間は物語を語る上でモンスターを含めてきた。

本研究で制作したキャラクターデザインは、日本の想像上の生き物の表現についての研究だけではなく、日本の美術工芸の表現についての発見等、様々な形で「日本美」を深く学ぶことができた。



唐獅子のキャラクターデザインのグラフィックアート



唐獅子のキャラクターデザインのコンセプト



鳳凰のキャラクターデザインのコンセプト

論文

菅井汲のシルクスクリーン一刷り師石田了一の仕事から一

市川 絢菜

2017年　筑波大学大学院人間総合科学研究科修士
現在　筑波大学芸術系　特任研究員

参考文献

- ↑ はじめに

本稿で取り上げる作家、菅井汲(1919年 -1996年)は日本とパリを拠点に作品を制作、発表してきた画家である。油絵の具やアクリル絵の具を用いた絵画の他に、多数の版画作品も制作している。筆者は絵画と版画を並行して制作していくことによる相互作用及び相乗効果について興味を持っており、2020年執筆の論文「版画とタブローの関係に関する一考察―菅井汲の作品を中心に―」¹では、菅井汲の版画とタブローの関係について作品の実見調査と文献調査により、様々な観点から考察した。菅井は、版画制作はレクリエーションであり、あくまで油絵の制作が主軸であると述べている²。しかし長年絵画制作と寄り添うような形で続けられた版画制作は、互いに影響を与え合うことで次の展開へと導かれ、菅井独自の表現を生み出すことに貢献したのではないかと考える。リトグラフ、シルクスクリーン、銅版画と年代によって版種の比重も異なっており、同時期に制作された絵画での表現方法とリンクしているのも注目すべき点である。しかし、菅井の版画制作においては刷り師³が関与しており、どこまでが菅井の意図かが判明しづらいという課題があった。そこで本稿では、刷り師である石田了一氏⁴にインタビューを行い、菅井のシルクスクリーン制作について調査する。菅井と刷り師である石田氏との制作過程を調査することにより、絵画を制作の主軸に置いた菅井において、シルクスクリーン制作とは何だったのかを明らかにしたい。そのことにより、筆者自身のシルクスクリーン制作への理解を深めることにつなげたい。本章の(1)では、菅井にとっての版画とはどのようなものだったか、作家の発言から紐解く。(2)では菅井の版画と刷り師の石田了一氏との関係についてまとめた。

- ↑ 菅井汲と版画

菅井は定期的に版画作品を制作していた。文献調査の結果、リトグラフ作品を208点、銅版画作品を53点、シル

クスクリーン作品を133点制作していることが分かった。1955年からリトグラフ、銅版画の制作をはじめ、1974年まで毎年リトグラフの作品を多く制作している。1967年からシルクスクリーンの制作をはじめ、1975年以降はシルクスクリーン制作の比率が増える。1983年以降、再びリトグラフの制作が増え、1992年以降、銅版画制作も増えてくる。菅井が最後に制作した版画は1996年制作のリトグラフである。菅井は1955年から亡くなるまで、ほぼ毎年版画作品を制作していた。本稿で取り上げる石田氏が刷りを担当した作品は1976年から1984年に制作されたものである。(表1)⁵

	リトグラフ	シルクスクリーン	銅版画	技法併用
	89点	なし	18点	1点
1955年–1964年	(うち版画集2冊、計21点含む)(うち詩画集2冊、計17点含む)		(うち版画集1冊、計10点含む)(うち詩画集1冊、計2点含む)	(リトグラフ/銅版画)
	51点	75点	3点	3点
1965年–1974年	(うち版画集2冊、計5点含む)(うち詩画集1冊、計1点含む)	(うち版画集3冊、計24点含む)	(うち版画集1冊、計2点含む)	(シルクスクリーン/リトグラフ2点、リトグラフ/銅版画/シルクスクリーン1点)
	14点	58点	なし	7点
1975年–1984年	(うち版画集1冊、計8点含む)	(うち版画集7冊、計41点含む)		(凸版/シルクスクリーン)
	54点	なし	32点	なし
1985年–1996年	(うち版画集3冊、計15点含む)		(うち版画集2冊、計9点含む)(うち詩画集2冊、計5点含む)	
計	208点	133点	53点	11点

(表1) 菅井汲 年代別 版画作品点数一覧

また、菅井は版画制作について以下のように述べている。

版画はわたしのレクリエーション、心の転換の方法にすぎない。私の仕事はあくまで油絵です⁶

私の版画は、単なるそのときの自分の思いつきだけが発想の原点になっているので、刷り上った後に種々、次の段階への発展の可能性を見いだすのが非常にたやすく、又楽しい。⁷

版画には私なりの技術的に可能な限界というものがある程度わかっている（現在の段階で）ように思うので、そのいみでも気楽だ。

その自由で気楽な気持ちで作ったものが複数化されてゆくということがとてもうれしい。(羽の生えた無数の自分自身が、自由にあちらこちらを飛び回るような愉快さがある)⁸

これらの発言は年代が異なるが、どれも菅井の本音であろう。当初、心の転換として版画を制作していたが、のちにその複数性もがつ大量生産の機能にまで意味を見出すようになった。自身の版画作品に関しての「羽の生えた無数の自分自身」という表現が、菅井にとっての版画の核心に迫っているように感じた。

また、1975年は菅井のシルクスクリーン制作が本格化していく時期だが、この時期に版画に対する期待を語っていることは注目すべきである。刷りあがった後に次の可能性を見いだすと菅井自身も述べており、版画制作の気楽さ故の発展性が、絵画制作にも大きな影響を与えていたのではないかと思わせる。

(2) 菅井汲の版画と石田了一

本稿で調査を依頼した石田了一氏は1971年からシルクスクリーンの工房を運営しており、数々の作家の刷りを担当している。菅井のカタログ・レゾネ⁹によると、石田氏は1976年から1984年の作品の刷りを担当しており、菅井のシルクスクリーン作品において担当している作品点数は最も多い。

それらすべての版元は現代版画センター¹⁰である。現代版画センターは、1974年から1985年にかけて数多くの版画作品を世に送り出しており、2018年には埼玉県立近代美術館にて「版画の景色―現代版画センターの軌跡」という展覧会にてその活動内容が展示された¹¹。菅井の版画集も7冊出版しており、現代版画センターが発行していた『版画センターニュース』には菅井のインタビューが掲載され、また同紙面に刷り師である石田氏のコラム「緊張の夏」も掲載されている¹²。

(前略)吐く息、吸う息も色面に合わせ、曖昧さが逃げこむ余地のない世界です。(中略)それはまたミリ以下の世界でもあり、少しの誤差でも許してしまうと、SUGA Ýではなくるのではないかの強迫観念が、常に付きま[と]って離れない(後略)

石田氏の同コラムには、上記のように記載されており、菅井作品を制作する際の緊張感がつづられている。

- ↑ シルクスクリーン作品の原稿

菅井はパリに拠点を置いており、日本からの版画制作の依頼については、パリで制作した原稿¹³を日本に送り、版元である現代版画センターを経由して刷り師がそれを受け取り制作するという方法をとっていた。今回調査を行う中で、石田氏が保管している14作品の原稿を拝見することができた¹⁴。原稿には丁寧に色見本付きの指示が添えられており、中には方眼紙が添付されているものもあった。その原稿や証言をもとに石田氏に菅井作品の制作過程についてインタビューを行った。本章では、調査で得た気づきを項目に分け、その項目ごとに考察していく。

- ↑ 原寸大の原稿

最も大きな特徴として、菅井は指定された紙サイズに原寸大で描かれた原稿を作成している。(図2)石田氏によると、菅井作品に関して拡大縮小の作業を行ったことはないという。一方、絵画制作において、過去の記事にはこのように記載されている。

- ↑ 好きな図型が出来るとその図型を使い構成していく。下絵から大きなキャンバスに拡大するには電卓が使われる。そのためにキャンバスの木枠は、左右上下5ミリの誤差もゆるされない。¹⁵

- ↑ 雛形さえ作っておけば、人にそのまま拡大してもらえるから構わん、おれの絵、便利えんや、と半病人になったスガイはうそぶいていた。¹⁶

- ↑ 石田氏との作品制作においては、原寸大の原稿の使用が徹底されていた。原稿はアクリル絵の具やフィルムによって作成されており、烏口を使用して描画され、はみ出た箇所はホワイトを使って修正されている。(図3)上記の引用にもあるように絵画においては下絵を、計算機を使用して転写するなど余白への意識の強さを感じられる。紙のサイズとのバランスや、緊張感を意識した結果、シルクスクリーン制作においては原寸大の精密な原稿を使用することになったのではないか。菅井は過去に阪急電鉄宣伝課に勤め、デザイナーとして働いていたことがあった¹⁷。その時の仕事の経験が、丁寧に原稿や指示を徹底するきっかけになったのではないかと石田氏は推測する。また、菅井は交通事故がきっかけで1967年の11月から助手との絵画制作を始めている¹⁸。その際には精密な小下図を作成していた。菅井

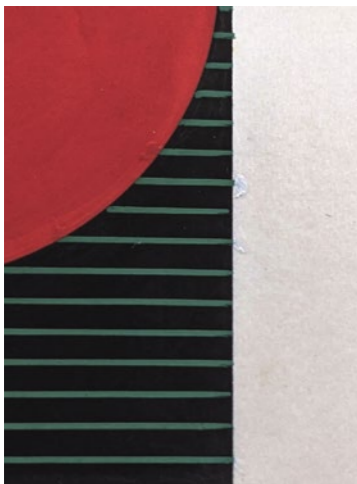
はこのような制作方法について、自分の労力に愛着を持たなくて済む非常にいい方法だと述べている¹⁹。菅井のシルクスクリーン制作は1967年から始まっているため、助手との制作と同時期にシルクスクリーンの制作が行われ、同様のシステムが導入されていることは非常に興味深い。



(図1)
菅井汲《HOLIDAY 3》、1978年、シルクスクリーン、29.2×25cm、現代版画センター



(図2)
菅井汲《HOLIDAY 3》原稿



(図3)
菅井汲《CROSSING 4》原稿細部

(2) 写真製版

《CROSSING 1》(図4)の原稿では、車輪の部分がペンのようなもので描かれている。(図5)また、以下のように指示されている。(図6)

車輪の部分は写真で製版。アミ目がいるので、少しうすくと思うのでタイヤの部分のみメデュムにわづか黒を入れたものをベタ版で写真の上から刷りこんだものと(このベタ版を刷らないものと)2種類試刷りをお願いします。

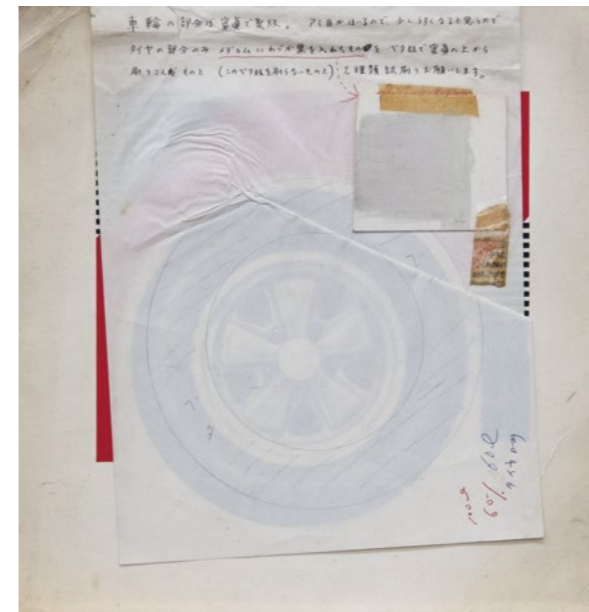
菅井はシルクスクリーンの網点分解による写真製版の特徴をしっかりと把握したうえで指示を出していることがこの文章により分かる。菅井はあらかじめ濃淡が技法によって損なわれることを危惧しており、対処方法まで指示している。これはシルクスクリーンの制作過程について理解しているものでなければできない指示であると考えられる。



(図4)
菅井汲《CROSSING 1》、1978年、シルクスクリーン、25×29.2cm、現代版画センター



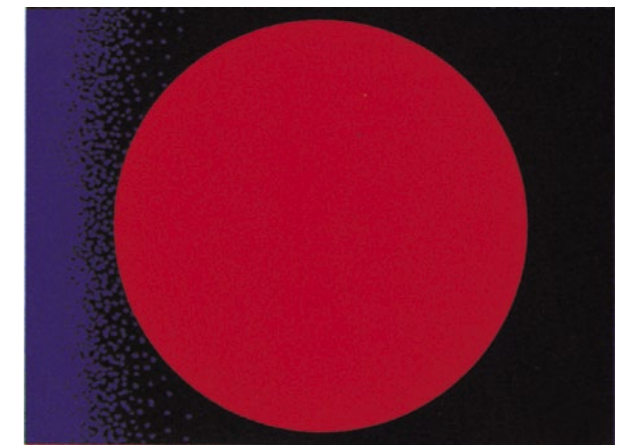
(図5)
菅井汲《CROSSING 1》原稿細部



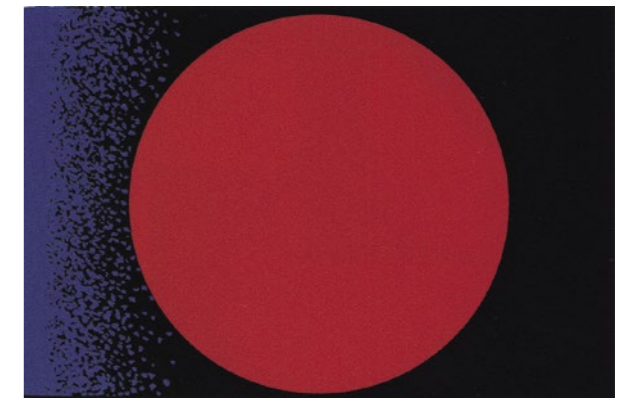
(図6) 菅井汲《CROSSING 1》原稿
「車輪の部分は写真で製版。アミ目がいるので、少しうすくと思うのでタイヤの部分のみメデュムにわづか黒を入れたものをベタ版で写真の上から刷りこんだものと(このベタ版を刷らないものと)2種類試刷りをお願いします。」

(3) グラデーション表現

菅井のシルクスクリーン作品の中で、グラデーション表現が使われることがしばしばある。その中でもなめらかなぼかし表現と、点描のドット表現によるものがある。菅井はシルクスクリーンで作品を制作する以前にリトグラフでの作品を多数制作している。その中には、おそらくクレヨンのようなものを用いたざらざらとしたグラデーションと、溶き墨を用いたグラデーション表現、インクをローラーで練ることで出来るなめらかなグラデーション表現が使い分けられていた。シルクスクリーン作品においても、そのような表現を使い分けようとしていたのではないかと推測する。しかし、これらの表現には刷り師の解釈も大きく関与すると思われたため、石田氏にこれらの使い分けについて伺った。石田氏はどの作品においても原稿を忠実に再現することに徹していたため、原稿からぼかし表現かドット表現か判断していたという。また、菅井作品に関して、石田氏が描画しなおすことはほぼなかった。そのため、ドット表現においても原稿を製版カメラで撮影し、ポジフィルムを作っていたという。すなわち、このドットは菅井自らが打ったドットである。カタログ・レズネで他の作品を参照すると、ドットの形態が異なるものもみられる。《ROUGE ET NOIR DU FESTIVAL》(図7)は石田氏が刷りを担当した作品で、《FESTIVAL 3》(図8)はYoshitaka Shimizuが刷りを担当したものである。両者を比較するとドットの形態が異なっている。この2点は作品のサイズも異なる



(図7) 菅井汲《ROUGE ET NOIR DU FESTIVAL》作品細部、1980年、シルクスクリーン、34.5×27cm、現代版画センター



(図8) 菅井汲《FESTIVAL 3》作品細部、1980年、シルクスクリーン、17×12cm、現代版画センター

ため、菅井がドットの形態を使い分けて原稿を作成したのか、刷り師がドットを打ち直したのか、簡単に推測することはできない。しかし、菅井は原稿の時点でグラデーション表現を明確に描き分けていたことは確かである。

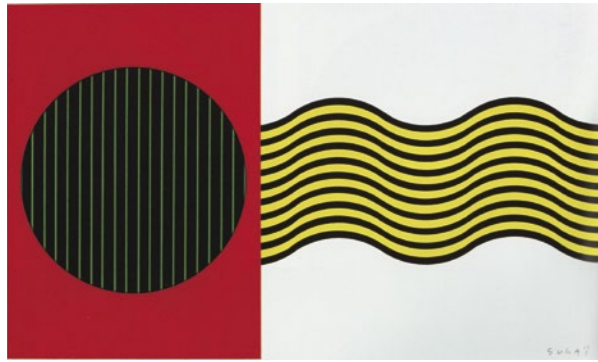
(4) ストライプ

菅井が多く用いる表現として、ストライプの表現がある。原稿のストライプの箇所にはスクリーントーンを用いているケースもみられる。原稿に対してミリ単位で修正するよう指示したものもあり、それほど線の太さのバランスを慎重に扱っていたことがうかがえる。(図9)(図10)

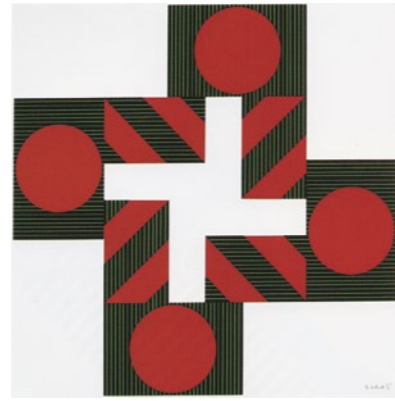
なかでも注目すべき点は、刷りの順番を指示したものであることである。《CROSSING 4》(図11)においては以下のような指示がある。(図12)

グリーンを先に刷った方が良いと思います。

この場合、グリーン線のほうが細いため、細いグリーン



(図9) 菅井汲《DIRECTION 1》、1978年、シルクスクリーン、25×29.2cm、現代版画センター



(図11) 菅井汲《CROSSING 4》、1978年、シルクスクリーン、25×29.2cm、現代版画センター



(図10) 菅井汲《DIRECTION 1》原稿
「曲線は黒2ミリ黄色3ミリに正しくなおして下さい。」

の線をつぶさないように細く抜いた黒を後から刷る必要がある。刷りの作業を考えると、細い線をきれいに残すにはより慎重な作業が求められる。この場合、後からグリーンを刷ったほうが作業をしやすいと石田氏は述べている。しかし、このように刷り順を指示することにより①グリーンを鮮やかに見せる効果と②画面の中でグリーンが主張しすぎないような効果を狙ったのではないかと石田氏は推測する。菅井はインクの重なりによる発色の違いを意識し、刷りの順番まで気にかけていることが分かった。また、②の効果に関しては実際に原寸で原稿を制作しているからわかることである。シルクスクリーンの刷りの工程を意識し、刷りの結果どのような印象に仕上がるのかを熟知したうえでの指示であろう。



(図12) 菅井汲《CROSSING 4》原稿
「グリーンを先に刷った方が良いと思います。」

(5) 色へのこだわり

原稿には色見本(紙に絵具で色を塗ったもの)が添付されている場合がある。細かくストライプが入っている箇所も多いため、色味を明確に提示する狙いもあったと推測する。2色提示され、

バックのブルー色見本
2種類試刷りをお願いします。

と添え書きされているものもある。(図13)(図14)(図15) また、原稿と違う配色にしたい場合に、色見本をもとに配色の変更を指示されることもあった。

手順としては、この原稿をもとに何パターンか制作し、菅井に提出する。それをもとに最終決定をし、本刷りとなることが多かったという。指示がない場合でも、指定の色の中で幅ができるため、2,3種類制作し判断してもらっていた。ちなみに石田氏によると、おおよそ印象として強い色味の方で決定することが多かった。このようなやりとりからも菅井の色へのこだわりの強さを感じられる。また、2.(1)でも触れたように、



(図13)
菅井汲《HOLIDAY 1》、1978年、シルクスクリーン、29.2×25cm、現代版画センター



(図14)
菅井汲《HOLIDAY 1》原稿①



(図15)
菅井汲《HOLIDAY 1》原稿②
「バックのブルー色見本
2種類試刷りをお願いします。」

デザイナーとしての経験が生かされている部分も多いはずだ。更に特記すべき点として、石田氏が菅井の作品のためにインクを特注していたことが分かった。菅井の作品でよく使われる色を10色程度、シルクスクリーンインクのメディウムに油絵の具の顔料を多めに混ぜたものを作ってもらっていた²⁰。これは菅井の作品を理解したうえで、より発色のいいインクを作品に使用するため、石田氏の判断で行ったという。2.(4)で挙げたようなストライプの刷りも考慮し、作成されている。そのため、一回の刷りで強い色を表現でき、隠ぺい力も強い。インクの作成に関しては、特に菅井と相談することはなかったという。このような工夫は、作品に関して数多くやり取りする中で、菅井の色へのこだわりを理解し生まれたものだとと言える。

3. 《ESPACE ROUGE》原稿からみる作風の変化

石田氏が担当した最後の作品であり、カタログ・レズネに記載されている最後のシルクスクリーン作品《ESPACE ROUGE》(図16)の原稿に着目する。(図17)(図18)この作品が制作された1984年以降、菅井はリトグラフやエッチングの制作に取り組んでおり、カタログ・レズネにおいては最後のシルクスクリーン作品となっている。原稿に着目すると、2.で挙げた特徴とは大きく異なっていることが分かる。

(1) 原稿の作成方法

2.で取り上げた原稿は、それぞれ紙に絵具できっちりと描画されていた。しかし、本作品においては紙を切り貼りしている箇所がみられる。上のパーツにおいては青い紙を破いて赤い三角形の箇所に貼り付けており、下のパーツにおいては別の紙に描画したものを貼り付けている。また、以下のように指示されている。

この部分、原画のようにわずかに白をのぞかせてください。

グレーの部分は写真製版が良いと考えます。周囲などあまり正確にならないで、少しラフな感じがよいと思います。(この部分のみ)

石田氏は、紙を破いた箇所についても製版カメラで下図を撮影し、ポジフィルムを作成したという。この作品は、これまでの作品の几帳面な印象とは異なり、それぞれの画材によるタッチや貼り付けた紙の素材感を生かした表現にこだわっている。その点において、これまでの作品とは大きく異なる。



(図 16)
菅井汲《ESPACE ROUGE》、1984年、シルクスクリーン、29.3×20.7cm、現代版画センター



(図 17)
菅井汲《ESPACE ROUGE》原稿①

(2) 色について

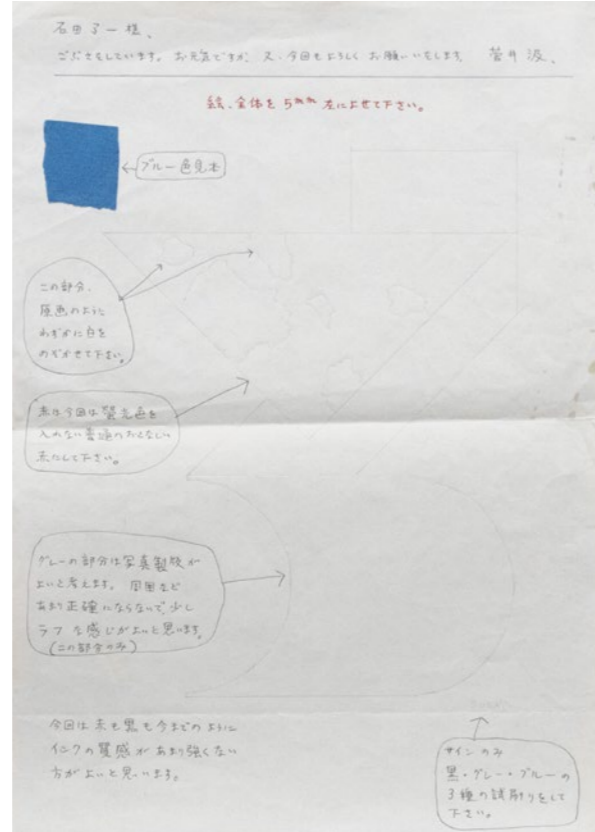
菅井は本作品の色について以下のように指示している。

赤は今回は蛍光色を入れない普通のおとなしい赤にして下さい。

今回は赤も黒も今までのようにインクの質感があまり強くない方がよいと思います。

菅井の指す「おとなしい赤」や、「質感のあまり強くない赤と黒」に関して、石田氏はメディウムを混ぜてインクに対して顔料を少なくし、紙なじみを良くしたものではないかと判断し、刷りを行ったという。また、これまでシルクスクリーン作品においてはケント紙を利用することが多かったが、本作品では表面にざらつきのあるアルシュ紙を利用している²¹。このように、インクの質感とともに用紙の選択も変わっている。

あえて指示されていることから分かるように、作品に求める印象が大きく変わったことが推測できる。



(図 18) 菅井汲《ESPACE ROUGE》原稿②
「紙、全体を 5mm 左によせてください。」
「この部分、原画のようにわずかに白をのぞかせて下さい。」
「赤は今回は蛍光色を入れない普通のおとなしい赤にして下さい。」
「グレーの部分は写真製版が良いと考えます。周囲などあまり正確にならないで、少しラフな感じがよいと思います。(この部分のみ)」
「今回は赤も黒も今までのようにインクの質感があまり強くない方がよいと思います。」
「サインのみ黒・グレー・ブルーの3種の試刷りをして下さい。」

4. 菅井汲作品における石田了一氏の取り組み

石田氏は、多くの作家のシルクスクリーン作品を手掛けてきた。そんな中、菅井作品の制作工程における特徴を伺うと、①指示が的確、②原寸主義、③刷り順まで指定するものもあった、ということを挙げられた。①に関してはデザイナーとしての経験が関係しているといえよう。また②に関しては絵画、版画問わず菅井の制作に一貫して言える画面の中の緊張感と密接に関係しているように感じる。③については菅井がいかにシルクスクリーンについて理解していたか。そして絵画の複製画としての版画ではなく、オリジナルの版画作品として制作していたかということの裏付けになると言えよう。

2. 3. では菅井の制作した原稿を読み解く中で、主に色について石田氏の取り組みをいくつか取り上げた。菅井作品のためにインクを特別に作成し、また指示の内容に基づき顔料の量を調節するなどである。本章では、上記以外の

石田氏の取り組みについて記述する。ここでの工夫なしに菅井のシルクスクリーン作品は成り立たなかったといえる。また、菅井の指示しない範囲での効果も生まれていたであろう。このように刷り師の仕事を見直すことで、シルクスクリーンを用いた表現の幅広さを再認識することにつながると思う。

(1) ポジフィルムの作成

菅井の原稿はきわめて正確であったため、ポジフィルムの作成のために製図しなおすことはあまりなかったという。その際原稿を傷つけないよう、原稿の上に透明なフィルムを挟んでマスキングフィルムを作成していた。

カーブの線に関しては雲形定規を用いて図面を引きなおし、それをもとにフリーハンドでカットしていく、定規を用いてカットすると継ぎ目が出てしまうからである。円に関してはコンパスやサークルカッターを利用していた。

また、指示があったものや、原稿をそのまま利用できるもの、スクリーントーンが貼ってあるものに関しては製版カメラを用いて原稿を撮影し、ポジフィルムを作成していた。

(2) 製版

菅井作品においては、縦横のストライプが多いため、紗はテトロン²²の270メッシュ程度のもので、バイアス張り²²のものを利用していた。紗の網目と干渉してギザギザになるのを防ぐためである。また、乳剤を厚めに塗布し、刷り上がりのインクのボリュームを増すよう工夫していた。この工夫がインクの質感の強さに繋がっていたと言えよう。

(3) 刷り

刷りの前には必ず紙の点検し空干しを行っていた。菅井は多くの場合ケント紙を指定していたが、ケント紙は表面にざらつきのある紙に比べて特に修正が難しいため、紙に汚れがないか丁寧に1枚1枚確認していたという。また、紙の伸び縮みを考慮し、室内の湿度を調整するなどして紙の管理を行っていた。

刷る際にはズレが起きないように、細心の注意が払われていた。位置合わせはより厳しく行い、刷りのニュアンスとしてズレが気にならないよう作品ごとに工夫していた。例えば、ストライプを用いた作品の場合、作品によって下の図形からストライプがはみ出ているのが気にならないか、引っ込んでいたほうが気にならないかを見極め、違和感の無いよう刷りを調整するなどである。このような調整はポジフィルムを作成する段階でも行われている。また、2.(4)にて、菅井から刷り順についての指示があったことについて触れた。しかし、細い線の場合は上から刷り重ねるほう

が調整しやすいと石田氏は述べている。紙の上に刷るよりも、紙にインクが乗った上に刷るほうが、インクが吸い付きやすく乗りやすい。また、白抜き版の場合、版のインク汚れを落とす際にとっても手間がかかる。そのため、刷り順に関して指示の無いものは、ストライプの細い線を後から刷ることが多かったという。

5. まとめ

(1) 平面表現でのこだわり

今回原稿を調査し、最も興味深かったのは版面に限らず、平面で表現する上での菅井のこだわりが垣間見えた点である。作品についてのこだわりについては、雑誌のインタビュー等で読むことができる。しかし、原稿には作品への譲れないこだわりが明白に現れていた。作品が人の手により完成される過程をたどることで、ここだけは譲れないという要点を伝える必要があったのだ。

原寸大の原稿という時点で、余白や形のバランスは第三者に調整を加えられることはない。また、鳥口で引かれた線や、スクリーントーン、むらなく塗りこめられた色面からは緊張感が伝わり、エッジを効かせた仕上がりを求めていることが分かる。これらは絵画作品の表現とも共通する点である。

グラデーションの表現として、〈ざらざらとした質感〉にするか〈なめらかな質感〉にするかに関しても、リトグラフや絵画と同様に使い分けられている。この点において、シルクスクリーン作品を刷り師にゆだねた場合、ポジフィルムを作る過程でどのように菅井の意図が反映されているのかが不明瞭であった。しかし今回の取材により、精密な原稿が用意されておりそこで明確に指示されていることが分かった。部分的に表現される〈ざらざらとした質感〉や〈なめらかな質感〉は、均一な色面や直線での表現が多い菅井作品において、作品の印象を決める重要な要素として慎重に選ばれていたと考える。3.の作品以降、部分的に手作業のあとを残した表現がより意識的に使われるようになるが、「周囲などあまり正確にならないで、少しラフな感じがよいと思います。(この部分のみ)」という指示から、部分的に現れる手作業の表現へのこだわりが強く表れている。このような絵の決め方をプロセスが異なるそれぞれの技法で同様に行われている点が興味深い。

菅井作品でぱっと目をひく色彩については、色見本を用意して調整されていたことが分かった。精密に描かれた原稿があるうに、より分かりやすいよう色見本を用意して、仕上がったものを判断する。しかし、そのやり取りは多く交わされていない。予測を立てて、素早く判断するという姿勢は、他の技法でも共通していたと思われる。

補足として、1969年のインタビューにて菅井は絵画の制作中に迷いが生じないよう、とても苦労して設計図を制作するということを述べている²³。また1982年のインタビューでは絵画制作で使用するアクリル絵の具は混色することがないことを述べている²⁴。このような姿勢が版画の原稿においても垣間見える。作品を前にしたときに伝わってくるものがすべてであろうが、このように資料として見えてくる部分は作家が相手に伝えるために作成しているだけに興味深い。版画制作の原稿が明らかにするものは非常に多い。

(2) 菅井汲にとってのシルクスクリーン

菅井のシルクスクリーン制作においては刷り師が不可欠であった。それはエディションの数や、求められていた作品数とも関連するだろう。そのことにより、菅井は原稿の作成が必要となった。結果的にこの工程は作品を俯瞰的に見ることにつながったのではないかと考える。2.(1)でも取り上げたが、菅井は1967年の交通事故により1人での作業が困難になり、アシスタントとの制作を始めている。このころから絵画制作において下図の制作と、アシスタントへの指示を行っていた。このように指示を言語化して他人にゆだねることで、作品の狙いがより明確になり、それを作家自身が再認識することにつながる。このような工程が、菅井独自の表現を発展させるきっかけになったのではないか。

このように作家以外が作品を仕上げるという点に関しては、菅井のデザイナー経験も大いに活かされていたといえよう。他人にゆだねるには、それだけ精密な原稿が必要だったのである。また、シルクスクリーンをメインに制作していた時期の絵画表現は、シルクスクリーンでの表現と共通する部分が多い。凹凸のあるマチエール表現は少なくなり、均一な塗りが徹底され、色面の塗分けも非常に几帳面に行われている。しかし、3.で取り上げた作品《SPACE ROUGE》の制作時期あたりから、次第に表現が変化してくる。同時期の絵画作品にも凹凸のあるマチエール表現が再び現れ、筆跡を活かしたタッチが部分的に用いられる。原稿からも分かる通り、《SPACE ROUGE》ではこれまでのものとは違い、質感を生かした表現になっている。使用する紙がケント紙ではなくアルシュ紙になっているのも関係があるだろう。その後、菅井はリトグラフ制作をメインに行うようになった。このように2.と3.を比較することにより、菅井がシルクスクリーンに求めていた表現が浮き彫りになってくる。また、当時の絵画作品と比較する中で、シルクスクリーン制作においては、よりハードエッジな表現、または大量生産という版画の機能性の部分を求め

ていたのではないかと推測する。

石田氏との制作工程を原稿およびインタビューから紐解くことで、刷り師とともに制作していた菅井の作業内容が明らかになった。基本的にシルクスクリーンの工程をよく理解したうえで刷り師に指示を出しており、その技法を非常に効果的に用いていた。刷り師の石田氏に関しては、作家に気づかれない範囲で多くの工夫をしていることが明らかになった。そのどれもが繊細でかつ注意深く、作家の意図や狙いを増幅するための工夫であったと言える。言い換えれば、多くの作家を手掛けた刷り師だからこそ技術の幅が広く、その経験値の豊かさから多くの選択肢を持っており、作家ごとに必要な要素を見極められるのである。制作を作家1人で完結させないことにより得られる効果も非常に大きい。今回の取材を通して、版画の制作工程は、常に選択の連続であることを改めて思い知ることとなった。

菅井のシルクスクリーン作品に関しては、細部の隅々まで、菅井の意図が反映されていた。しかしこれを踏まえて想像するに、菅井が実際に刷りを行っていた場合また違った工夫がされていたのではないか。よりハードエッジにするにはどうすればよいか、色を強いものにするにはどうすればよいか、インクの質感をどう利用するか、など刷りの工程を通して再考することにより、また違った方向へ発展していたかもしれないと思うと非常に興味深い。このように絶妙なバランスで絵画と版画の相互作用が起きていたと考えられる。

本稿では、菅井のシルクスクリーン制作について、刷り師との制作という面から掘り下げることができた。しかしカタログ・レゾネによると、初期のシルクスクリーン作品の刷り師は「SUGA Ī」と表記されている。当時の制作体制がどのようなものであったのかは未だ分かっていない。この時期に菅井自身が刷りの工程を経験し、シルクスクリーンについて理解したのではないかと推測する。「SUGA Ī」名義の刷りがどのような環境で、どのような工程で行われていたのかを明らかにすることで、菅井とシルクスクリーン版画についてより理解が深められると考えている。また、版画と絵画との相互作用という点においては、他の版種の工程についても明らかにしていきたい。今後も、版画と絵画を並行して制作することによる相互作用及び相乗効果について制作者の立場から考察を深めていきたい。

謝辞

本研究を目的とした資料提供にご協力いただいた、石田一氏、ギャラリーときの忘れものにこの場をお借りして心からの感謝の意を表します。

- ¹ 市川絢葉「版画とタブローの関係に関する一考察—菅井汲の作品を中心に—」筑波大学芸術系研究報告 第75輯『芸術研究報40』2020年 pp.13-24
- ² 無署名「菅井汲石版画 力強く明快〈美術〉」『朝日新聞』1967年11月18日 夕刊
- ³ 浮世絵においてはく絵師><彫師><摺師>と細かく分類される。本稿においてはシルクスクリーン制作における版分け、製版、刷りの工程を全て行うプリンターのことをく刷り師>と表記する。
- ⁴ 1971年にシルクスクリーンの工房「石田了一工房」を始める。刷りを担当した作家：磯崎新、宇佐美圭司、草間彌生、熊谷樞、クマガイモリカズ、桑山忠明、菅井汲、関根伸夫、田名網敬一、中川一政、萩原朔美、松本龍哉、元永定正、矢柳剛、吉井忠、森義利、脇田愛二郎、アンディ・ウォーホル他
- ⁵ 参考文献：室伏哲郎『版画事典』東京書籍株式会社 1985年 p.944 (表1) 菅井汲 年代別 版画作品点数一覧 『SUGAI CATALOGUE RAISONNE DE L’ OEUVRE GRAVE 1955-96』『版画の景色—現代版画センターの軌跡』を参考に筆者作成。文献内で「エッチング」と表記されているものは「銅版画」と表記した。
- ⁶ 無署名「菅井汲石版画 力強く明快〈美術〉」op. cit.
- ⁷ 菅井汲「版画の魅力はスピード感である」『版画芸術』11号 1975年10月 p.56
- ⁸ 菅井汲「版画の魅力はスピード感である」op. cit. p.56
- ⁹ 『SUGAI CATALOGUE RAISONNE DE L’ OEUVRE GRAVE 1955-96』阿部出版 1996年
- ¹⁰ 現代版画の版元。現在はギャラリーときの忘れものとして多くの作家を取り扱っている。参考文献：室伏哲郎 op. cit. p.927
- ¹¹ 『版画の景色—現代版画センターの軌跡』埼玉県立近代美術館 2018年
- ¹² 石田一「緊張の夏」『版画センターニュース』1976年10月10日
- ¹³ 現代版画センターにおいて、作家から受け取るオリジナル版画のための作品(指示書)に関しては「原稿」と定義していた。そのため、本稿においては版画制作のために作成された作品(指示書)を「原稿」と表記する。
- ¹⁴ 2019年11月に石田了一工房にて下図、指示書を実見調査、2021年2月にzoomにて追加でインタビューを行った。
- ¹⁵ 田沼武能「菅井汲(在パリ)、撮影日記〈アーティスト・イン・ステューディオ〉」『芸術新潮』第33巻 第1号 1982年1月 p.78
- ¹⁶ 野見山暁治「スガイのアトリエ」『菅井汲 版画の仕事 1955-1995』東京新聞 1997年 p.13
- ¹⁷ 中原祐介「菅井汲と語る 絵画からむだを排除すること」『みづゑ』第852号 1976年 p.86
- ¹⁸ 藤井亜紀、鎮西芳美編「年譜」『菅井汲展』菅井汲展実行委員会 印象社 2000年 p.209
- ¹⁹ 小川正孝「菅井汲—建築空間に挑む〈作家に聞く〉」『美術手帖』第311号 1969年4月号 p.158
- ²⁰ インクの作成は株式会社クサカベに依頼し、シルクスクリーンインクのメディウムは株式会社十条ケミカルのQセットインクのものを使用。
- ²¹ シルクスクリーン技法でアルシュ紙を使用している作品は30点ほどある。
- ²² 版のフレームに対して斜めに紗を張ったもの。

²³ 三木多聞「《作家訪問》十七年ぶりに帰国した菅井汲氏にきく」『東京国立近代美術館ニュース』1969年8月 p.7

²⁴ 田沼武能「菅井汲(在パリ)、撮影日記〈アーティスト・イン・ステューディオ〉」op. cit. p.78

図版典拠

(図1) 『SUGAI CATALOGUE RAISONNE DE L’ OEUVRE GRAVE 1955-96』阿部出版 1996年 p.212

(図4) ibid. p.210

(図7) ibid. p.225

(図8) ibid. p.312

(図9) ibid. p.214

(図11) ibid. p.210

(図2) (図3) (図5) (図6) (図10) (図12) (図13) (図14) (図15) (図16) (図17) (図18) 筆者撮影 (2021年11月3日 石田了一工房にて)

凹版形式におけるポリマー版画技法の展開可能性

いしだふみ

2001年 兵庫教育大学大学院修了

現在 大阪芸術大学後期課程客員教授

兵庫教育大学大学院非常勤講師

はじめに

この報告は、感光性樹脂版を用いたポリマー版画として知られている技法について述べるものである。感光性樹脂版とは印刷業界において凸版印刷用として広く普及している、水現像ができる素材である。

筆者がポリマー版画に出会ったのは2005年、文化庁在外研究員としてカリフォルニア州、カラ・アート・インスティテュートで滞在制作をしていた折のことである。そこで出会った感光性ポリマーには、ポリマーフィルムと、既にスチール上に感光性樹脂が塗布されたポリマー版とがあり、現地の作家であるマーク・ザフロン、渡辺和子等から使用方法を仰いだ。以来、両方式を制作に取り入れながら試行錯誤してきたのだが、ポリマーフィルムは支持体に貼るのに手間がかかり、A3以上だと困難だったのに対し、ポリマー版は既に感光性樹脂が塗布されており製版が短時間で完了でき、他版種とのミクストメディアも可能で、繰り返し使用したのはポリマー版の方であった。

ポリマー版画については、2007年に武蔵篤彦が、樹脂版画の歴史における位置づけや版の作成方法、更に凸版、凹版、平版形式における可能性等多岐に渡り詳述している。また2009年に関崎哲が、長短それぞれの特徴と効果的な、特にコピー機を使用した原稿作成方法、更にテクスチャー感を増す具体的展開について述べた上で、この素材がデジタルに親しんだ感性と「触覚」から得られる感性をつなぐ役割を持つとしている。

拙稿では前述の先行研究を踏まえ、ポリマー版「東洋紡プリンタイト（水現像感光性樹脂版 KM43GS）」を使用したものに限り、筆者の主たる制作方法である凹版形式において（一部凸版）行った技法研究および展開例について述べる。

1 特徴と製版手順

版画制作という視点から簡単に特徴をまとめる。

- 下絵や原稿をポジの状態で作成できる。そのため重ね刷りや色分解も計画しやすい。
- 水で洗い出しが可能であるため扱いやすく、製版を短時間で行うことができる。
- 印刷時にインクの色の変化が起こりにくい。
- 製版後、版の修正、加筆による版製作の追求ができない。製版してからの加筆はドライポイント、修正はメディウム塗布程度に限られるため下絵や原稿作成の段階が鍵となる。

続いて製版手順と凹版での印刷過程を示す。

- 1) 下絵、原稿をポジで作成。OHPフィルムに白黒印刷したり、マットフィルム（以下Zマットフィルム¹⁾）に描画材で描いたりして作成することができる。
- 2) 画像露光。吸着式焼き付け器²⁾の表面ガラスの塵をラパークリーナーで事前にとっておく。版のカバーフィルムをはがして感光剤の付いた面（樹脂面）にポジフィルムの乳剤面、または描いた面を重ね、真空圧着させる。真空圧着確認後、露光。原稿に合わせて予め露光時間を試行しておく必要があり、それには遮光用マスキングフィルムで途中覆いながら適切な露光時間を求める。尚、蛍光灯にはUVカットフィルターを施した。
- 3) 水による洗い出し。水の温度は18～25度位が適当。柔らかなブラシやウレタンスポンジの先が、軽く版の表面に触れるように楕円を描きながら約1分表面を洗う。バットに水をためて底にマグネットシートを敷き、ポリマー版をシートに付けると扱いやすい。
- 4) 乾燥。洗い出しが終わったらすぐにペーパータオルやスポンジロールで水を切り、ドライヤーの熱風で5分～10分、十分に乾燥させる。
- 5) 後露光（ハードニング）。2)の画像露光の2倍の時間をかけて版面硬度を強化する。この時の露光は2)で示したような真空圧着をすると表面の柔らかいポリマー（図1黄の部分）がつぶれるため不要である。2)でアクアチントスクリーン（コンタクトスクリーン）を使用した二度露光の場合はその時間も加えた分の2倍の時間にする。
- 6) 凹版印刷する。版厚が0.43mmで扱いにくいので、マグネットシートの上に紙を1枚挟んでからポリマー版を置き、マグネットシートに付けたまま作業すると扱いやすい。版の穴一つ一つが小さく、穴の深さは一定なので、インクにはオイルを入れ柔らかくし、練って使用する。寒冷紗は糊を洗い落としたものを使用した方が版を傷つけなくてよい。版が薄いのでプレス圧はやや強めにする。クリーナーは植物性やアルコールは表面を溶かす危険性

があるので、オドレスクリーナー等を使用する。版の保管については湿気を帯びるとスチール部分に錆が来るので湿気予防紙他を使用する。

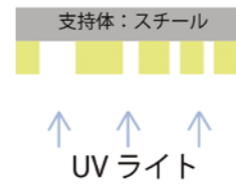


図1 東洋紡ホームページによる参考図

2 フィルム原稿における展開

本章では原稿作成時における手順、注意点を示しながら展開可能性を検討する。写真原稿を使用できるのが大きな利点と考えられるので、まず写真原稿、その後手描き原稿等について述べる。

A. 写真原稿—スクリーン状のポジフィルムを作成し使用する

写真原稿から製版するには、スクリーン加工したポジフィルムを作成して使用すると成功率が上がる。ここではフォトショップによる作成手順を、渡辺のクラス資料を基に自身の経験を踏まえて簡略に示す。

- ・最初、イメージの解像度とサイズを決定するが、解像度は240～300dpiで抑える。
- ・次にメニューバーから、イメージ>演算>描画モード(スクリーン)>結果(新規ドキュメント)と選択、作成後にグレースケールにしておく。スクリーンモードにすることで明るさが増す。
- ・写真製版に適した明暗トーンに変更する。イメージ>色調補正>トーンカーブと選択する。情報タブでK(黒)の値を見て、一番画像の中で暗い部分でも83以下になるように、トーンカーブの出力を調整する。
- ・調整後の画像のモードをモノクロ2階調に変更する。その時にハーフトーンスクリーン(図2)と、誤差拡散法(ディザ・図3)との選択がある。ポリマー版においてはハーフトーンだけでなく、誤差拡散法も選ぶことができる。
- ・作成したデータをOHPフィルムに印刷する際、できるだけ黒のみで印刷される方がよい。レーザープリンターが望ましいであろうが、筆者はインクジェットプリンター使用のため「純黒調」を選んだ。製版前に湿気を取り除くためのタルク(ベビーパウダー)をフィルム全体にブラシでつけてから余分なタルクを落として使用している。

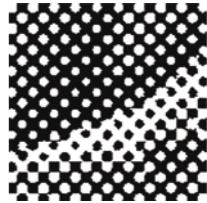


図2 ハーフトーンスクリーン拡大図

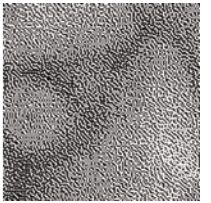


図3 誤差拡散法(ディザ)拡大図

図4は、空と、地図においた果物との2種類の写真原稿から2版を作成、アラブベによりインクを入れ、刷り重ねている。元写真も明るく、フィルムにおける黒の値も83以内に抑えてあるのでインクがべたつかず、絵を描くようにインクをグラデーションでつなぎ、重ねても透明感を保つことができた。



図4 《The lost thing》20×29cm | ポリマー版2版多色刷り | 2005年

注意点としては原稿が極端に暗く、フィルム作成時に黒の値を83以内に抑えたにもかかわらず、所々に穴が密集して開くオープンバイトになることがある(図5)。その場合は露光時に、アクアチントスクリーン(ディザ加工済、以下ディザスクリーン)とフィルム原稿の二度露光することでオープンバイトを解消する。まずディザスクリーンを圧着させて予露光し、その後原稿のフィルムに入れ替えて露光、後露光の時間も2倍にする。結果は図6の通りで暗い部分の調子が見える。ディザスクリーンやハーフトーンスクリーンはフォトショップとレーザープリンターを使用して自分で作成することも可能である。

B. 写真原稿—連続階調の原稿を使用し二度露光する

先に述べた、予露光においてディザスクリーンを使用することは、版に当たる光エネルギーの80%を抑え、20%を透過させている。この予露光で紫外線から守られた部分に原稿のポジフィルムでインクを固定する穴が開くことになる³⁾。そこで、Aの方法においてスク



図5 黒の値 83 以下に作成した原稿のみの露光参考作品
図6 ディザスクリーンと原稿との二度露光参考作品

リーン加工する前の連続階調 (図7) のままの原稿を使用して連続階調が表現効果として得られるか、ディザスクリーンとの二度露光により試す。

図8で見ると、コントラストがはっきりとした船の



図7 連続階調拡大図
図8 試行錯誤の一部

部分は黒の穴が総じて多く開き、なだらかな雲と空の階調の変化が飛んでしまう。黒の値を確認しながら、コントラストを弱めたり、飛んだ部分を覆い焼きしてみたりして試行錯誤を重ねた。しかし完成作には不自然な空の部分をとすこととなった (図9)。Aの方法よりもスクリーンの粒子感は少ないが、適切な連続階調を得る方法は見い出せなかった。

この度、2018年発行のクレイ・ハーモンによる“POLYMER PHOTOGRAVURE”には、二度露光における露光時間の割り出し方、フィルム作成時の修正等細かく記載されており、テストスクリーンもウェブで取得可能であるので今後参考にしたい。



図9 《Marina》8.6 × 27.2cm | ポリマー版1版1色刷り | 2015年

C. 鉛筆等描画材料の使用可能性

次に様々な描画材によって、どのようなポリマー版の表現効果を得る事ができるのかを試してみた。

まずオペークペン以外のもの、リトクレヨン、ダーマトグラフ、スタビロメタル用鉛筆、8B鉛筆、油性フェルトペン等をZマットフィルムを使用して試した結果、油性フェルトペンは黒い部分でも光が透過し、はっきりとした黒い描画の線は出ないことが分かった。又露光時間も3分30秒と4分では、明確な違いはなかった。

予備調査で比較的表现効果を得ることができた鉛筆を各種、リトクレヨン、ダーマトグラフ等を均等な筆圧による重ね描きで階調テストを行った。露光の際にディザスクリーンを使って予露光を施した。結果は図10の通りで、様々な描画材のマチエールと階調の表現効果を得られる事が分かった。特に鉛筆は描きやすく、質感も表しやすいが、HB以上の濃さが必要で、2Hを使用の場合は3回以上の重ね描きからようやく目視可能となる。リトクレヨンは柔らかすぎるので、多少冷やしてから描いた方が扱いやすい。ダーマトグラフは線の太さが調整しやすい。注意が必要な事として、ライトボックスで調子を確認しながら描かないと、光を通さずに見た階調と刷り上がりの階調に大きな差が出る事となる。

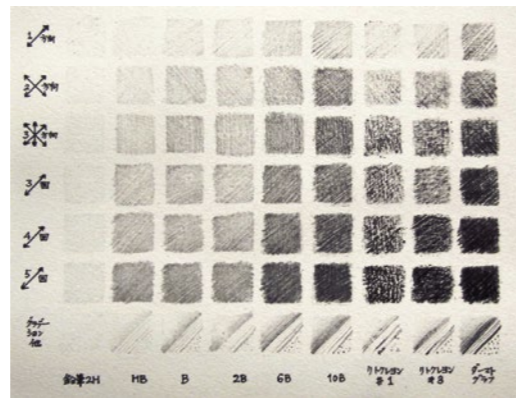


図10 描画材により得られた表現効果

ここで既に述べた写真製版と、鉛筆で描いた原稿との重ね刷りの作品を紹介する。1版目はAの方法で作成。2版目の写真画像はBの方法で、薄く柔らかさを出すためにコントラストを特に落として作成し、フィルムは微妙なトーンに対応可能なピクトリコ製 OHP フィルム⁴に連続階調のまま印刷し (図11中)、ディザスクリーンとの二度露光を施した。3版目の鉛筆による原稿もほのかさを出すようにB以下の鉛筆で描き (図11上)、二度露光している。刷りの時にはトランスペアレンシー、オイル等の調整を行わずに元のインク濃度での階調を確認して使用した。各版の表現効果 (図12) と完成作 (図13) は次の通りである。写真と手描きのマチエールの違いが、濃度が薄いにもかかわらず目視可能で、全体的に透明感を出すことができた。

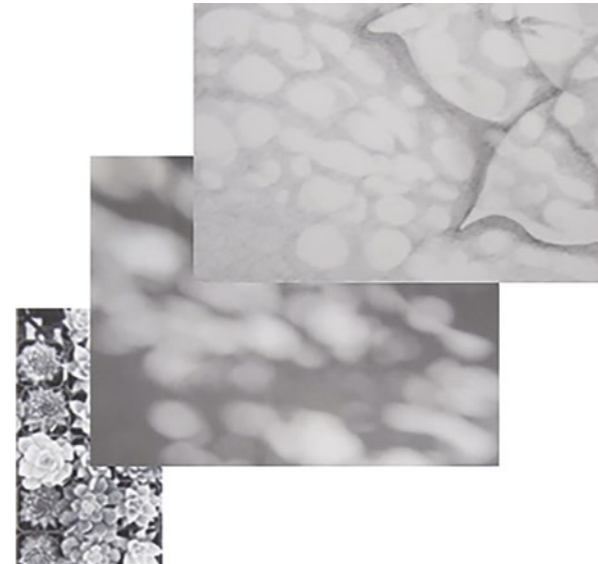


図11 フィルム原稿による重なり3版目 (上) : Cの方法で原稿作成
2版目 (中) : Bの方法で原稿作成
1版目 (下) : Aの方法で原稿作成



図12 各版を刷って得られた表現効果

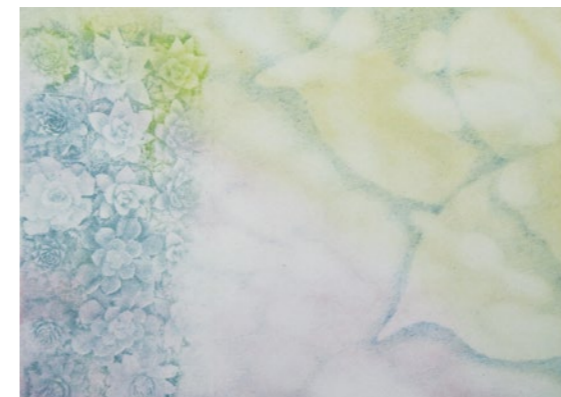


図13 図12の3版を重ねて刷った作品
《The light for a second#4》
14.2 × 19.3cm | ポリマー版3版5色刷り | 2018年

D. 流動性を持つ描画材料の使用可能性

更に、水により流動性を持つ描画材によって得られる表現効果を検討する。予備調査後、比較的效果が分かる描画材として、ルモカラー水溶性 (図14左上)、濃墨 (図14左下)、ダイヤモンドブラック (図14右上) 等を選んだ。使用したフィルムは水に強いZマットフィルム、露光前には顔料をフィキサチーフで定着した。まず露光時間を3分30秒と4分に分け、ディザスクリーンとの二度露光を試した。露光時間は全体的に3分30秒がより多くの表現効果を引き出している。右下の水を垂らした内部が4分では飛んでしまっていた (図15青丸)。左上のルモカラー水溶性のような微妙な水溶性部分は効果として表れにくい。濃墨は目視ではライトボックス上で確認できる黒さはあるようだが表現効果は得られない (図15赤丸)。ルーペによる確認ではこの墨の部分も細かい粒子は見えるが、ダイヤモンドブラックの方が粒子が大きい分表現効果として得られやすい。以上の事からダイヤモンドブラックの粒子は、適切な露光時間で黒の効果を引き出す上に、水を使うことで流動性を獲得し様々な効果を表出することが分かった。



図14 ライトボックスで見た描画材と水を使用したフィルム

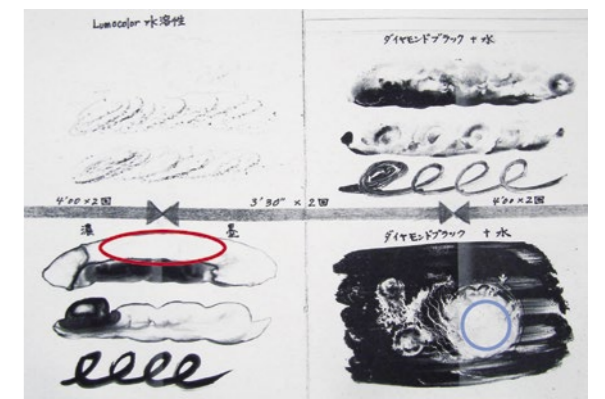


図15 図14を3'30"と4'00"に分けて二度露光した版から得られた表現効果



図 16 《間II》89×42cm | ポリマー版、銅版2版1色刷り | 2016年

図 16 の作品原稿は Z マットフィルムを使用し、下部はダイヤモンドブラック、水等を使用して顔料に動きを出している。その上の空間へは鉛筆で濃淡をつけてつないだ。上部の鉱石のような部分は銅版で作成、刷り重ねている。顔料の黒さが製版に生かされ、また刷った画面も銅版部分に負けない黒インクの強いマチエールが見られる。

3 実物の素材を用いて製版する展開やその他

最後に実物を用いた方法を試みる。焼き付け器の上に素材を置いたまま露光するもので、圧着も物によって加減する。焼き付け器のガラスを傷つけない、光を適度に遮る、形が面白いもの等考えられるが、あまり厚みがない方



図 17 ディザスクリーン露光 3'30" と素材直接露光 3'30" | 1 版 1 色凹版刷り



図 18 素材直接露光 3'30" | 1 版多色凹凸刷り



図 19 黒の値 73 以下で作成した写真原稿とレース素材同時直接露光 3'30" | 1 版 1 色凹版刷り

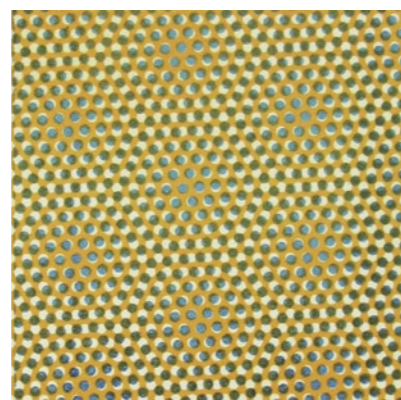


図 20 製版時にズレを作り、印刷してモアレを見せる
黄版：ディザスクリーン 3'30" とパンチメタル 3'30" の二度露光 | 凹版刷り
青版：パンチメタル直接露光 3'30" | 凸版刷り

が、光が漏れずにシルエットが浮かび上がる（図 17）。二度露光を生かして、違う種類の写真原稿による二度露光や、写真原稿と実物の同時露光（図 19）、実物での二度露光等も考えられる。短時間で製版できるので効果も即座に確かめることができ、製版や重ね刷りの行為を楽しむことができる（図 18、図 20）。版面独特の物質感も感じられ、凹版にも凸版にも製版可能なので版の構造を理解し、刷りの変化を体験することができる。印刷したものをもとにコラージュ、アッサンブラージュへの展開も可能であろう。

おわりに

製版に使用する原稿作成を中心に、得られた表現効果と筆者が制作に生かした展開例を述べてきた。フィルム原稿の許容範囲が広く、様々な偶然の効果やマチエールを表現に取り込むことや、ここでは紹介しなかったがフォトショップで加工した文字を製版することも可能である。合わせて、厚みのある版やオープンバイトを利用するとエンボス感も大きくなり、版形式も横断する展開の可能性にあふれている。指導者が明確な視点を持てば、様々な教育現場での活用法も考えられるだろう。

註・参考文献

- 1 Z マットフィルム片面サンドマット恒久静電防止ポリエステルフィルム 0,075mm トチマン
 - 2 ここでの使用は、新日本造形 吸着式焼き付け器ケミカル灯 (FL 20 SBL 360)11 本付属
 - 3 Clay Harmon "POLYMER PHOTOGRAVURE" A Focal Press Book 2018 年 p.9
 - 4 ビクトリコウルトラプレミアム OHP トランスペアレンシーフィルム
- ・武蔵篤彦「ポリマー版画、感光性樹脂版による版画技法」『京都精華大学紀要』第 32 号 2007 年
 - ・関崎哲「感光性樹脂版を用いた版画技法」『岡山県立大学デザイン学部紀要：Zephyr.』16(1) 2009 年
 - ・渡辺和子 カラ・アート・インスティテュートで行われたフォトボリマークラス資料 2005 年

メゾチント原版目立て補助具の研究 2

大矢 雅章

2016年 多摩美術大学大学院美術研究科博士後期課程修了
現在 多摩美術大学 准教授

はじめに

本誌49号で研究報告を行ったメゾチント原版目立て補助具「LOOPER」の研究¹を継続する中で、さらに改良を進めることで、使い勝手の向上に加え、目立てに変化のある原版製作が可能になることがわかってきた。ここでは、これまでの研究を進展させ、ホームセンターやファブラボで使用できるレーザー加工機と3Dプリンターを使用したオリジナル補助具の製作方法を報告する。

1. 原版目立て補助具改良の背景について

これまでの研究継続から見てきた、改良を要する2つの点について述べていきたい。

1.1 互換性のある前部形状への変更

ロッカーには個体差があり、形状により刃から固定用の穴までの高さに差異があるため、LOOPER Mk-Iシリーズ²では、ロッカーの形状に合わせて補助具を製作してきた。概ね他のロッカーにも付け替えが可能だが、個体差により刃から穴までの高さや重り用の穴の位置が大きく異なる場合、新たに補助具を作る必要があることがわかってきた。この問題を解決するためには、個々のロッカーに合わせて木材を加工する製作方法から、さまざまな形状に対応できる可変式への改良が必要であると考えた。

1.2 不規則な捲れを作る仕組み

原版目立て補助具を使用する際、ロッカーは補助具のボディに垂直に接続されているため、銅板に当たる刃の角度の調節はできない。加えて、補助具の進行中に、同じ程度の力が掛かるために、版に入り込むロッカーの刃の深さには大きな変化が生じない。このため、補助具を使用した目立ての場合、一定の規則性をもつドットと捲れがロッカーによって刻まれるため、原版は平板な印象にできあがる。これは補助具を使用した際の一つの特徴でもあり、

表現上の利点としても捉えることができる。一方で、手にロッカーを持ち、目立てを行ったときに生じる不規則な捲れの角度や深さが出せないことは、補助具の欠点ではないかと実制作を通じ感じるようになった。そこで、ひとつの補助具の中に、手持ちと補助具の利点を併せもつ、ある一定の規則性を保ちながら、力加減により不規則な捲れを実現できる新たな補助具を作ることを発案した。

上述した2つの大きな改良を施すことで、これまでの補助具のシリーズをより普及発展させることができると考え、試作に取り掛かることとした。

2. レーザー加工機を使用したアクリル板での製作について

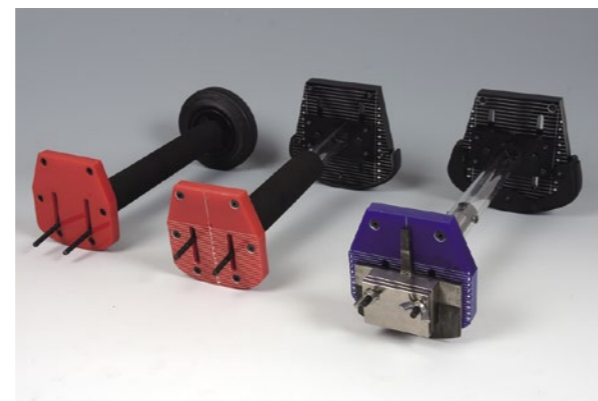


図1 左から Mk-II Ver.1.1 (2019年)、Mk-III Ver.1.1.1 (2020年)、Mk-IV Ver.3.1 (2021年)。シリーズプロトタイプごとの形状の変化。

上述した2つの改良を実現させるためには、補助具前部の形状を一体型から複数の薄材パーツの組み合わせに変更することで解決できると考えた。発案当初、前部パーツをすべて鉄からの削り出しによって製作することで、前部に付ける重りの代用を兼ねた形状のスリム化を構想したが、実製作に入ると、DIYでは鉄を削り出して正確なパーツを作ることは困難であるとわかった。重量と強度のあるアクリル板をレーザー加工機で加工することで、原型を製作する糸口を見いだした(図1)。

2.1 レーザー加工機について

レーザー加工機は、各種素材をレーザー照射により切断、加工する工作機械である(図2)。近年は普及が進み、家庭用から業務用までさまざまな種類があり、用途によって選ぶことができる。本研究では、多摩美術大学工作センターに設置されたレーザー加工機を使用した。本機械の使用は、基本的にアドビイラストレーターのデータを元に行い、切断や彫刻の指定などは、専用ソフトへの出力で行うことができる。



図2 ユニバーサルレーザーシステムズ社製50wレーザー加工機(多摩美術大学工作センター)

2.2 形状の模索と新たな構造 — LOOPER Mk-II —

基本形状は前号で報告したLOOPER Mk-I WS-O型³を発展させたものである。基本構造は同型を流用し、前部木製部分のみをアクリル板に置き換え、異なる種類のロッカーを付け替えることができること、固定する高さを任意に変化させることができることを改良の第一目標とした。前部パーツを可動式とすることで、ロッカーの形状に合わせて補助具の傾斜調整に対応できるように設計した(図3)。前部の構造は、厚さ0.5cmのアクリル板3つのパーツを組み合わせることで、ボディ部への接合と、ロッカーの可動を分離した。この構造により、ロッカーの傾斜をボルト位置の操作で自由に変えることができるようになった。



図3 前部パーツの比較。左：Mk-I WS-O型、右：Mk-II Ver.1.1

2.3 後部可動パーツへの発展 — LOOPER Mk-III —

補助具は、前部に装着するロッカーの弧の角度と、後部を支えるパーツの弧の角度が近似値にあることでスムーズに駆動する。今回のMk-IIIでは4インチロッカーを使用するため、後部パーツの形状はこのロッカーのカーブに合わせてつづ、若干変化をつけるように製作した。ボディ

部分との接合を可動式にすることで、幅広い組み合わせの傾斜角度で使用できることを主眼とした。後部の上下可動部分を大きく作ることで、Mk-IIと比較して、刃は版に対してより多様な傾斜角度をもつ構造に変化を遂げた。さらに、自分の好みの角度を探ることができるように前部、後部パーツにメモリを加えた。併せて、これまでのシリーズではボディ部分に金属の既製品を使用していたが、アクリルパイプに変更することで、形状の自由化を図った。また後部の接地面には、Mk-IIで使用していたタイヤよりグリップ力の高いゴムを、超強力両面テープで後部パーツに固定したことで、補助具の安定した前進性を保つことができるようになった。

3. LOOPER Mk-IIIの製作と構造

ここでは補助具前後の傾斜角度を設定できるMk-IIIの基本的な製作と構造を紹介する。本補助具は、前部、ボディ、後部と大きく3つのパーツで構成している。下記の材料は、ひとつの補助具を制作するために必要な材料である。

3.1 材料

基本構造パーツ：アクリル板(黒)45 x 30 x 0.5cm、アクリル板(赤)35 x 15 x 0.5cm、パイプ3 x 33cm(直径 x 長さ) CAD図面A、B、C、E、F、H、J、K各1個、D x 2個、I x 2個

接合パーツ：M5袋ナット(ステンレス) x 17個、M6冷間蝶ナットHタイプ(ステンレス) x 2個、スポンジカバー36センチ・内径2.9cm、M6六角ボルト全ネジ(ステンレスブラック)4cm x 4本、タップドブラインドノブ(ネジ部スチール製)M6 x 2個、M5ネジ1.2cm x 4本、1.6cm x 4本、2cm x 2本、2.5cm x 7本

後部滑り止め：ゴムKS520-40W スポンジドラム巻27cm
ロッカー：EC.Lyons社製4インチ(228g)

前部重り：6.2 x 4.5 x 1.5cm(319g)、6.2 x 4.5 x 0.5cm(107g)

接着用品：アクリル樹脂用接着剤アクリルサンデー、3M製YHBアクリルフォーム構造接合テープ1.9cm

塗料：Mr.ホビー水溶性塗料ホワイト

道具：M5用スパナ、六角レンチ、筆

加工参考データ：使用機械 ユニバーサルレーザーシステムズ社製50w

加工時間：前部パーツ20分、接合・後部パーツ51分

・切断：データ割り当て赤 パワー80.0 / スピード2.0

・彫刻：データ割り当て黒 パワー80.0 / スピード10.0

・彫刻：データ割り当て青 パワー50.0 / スピード50.0

- ・彫刻：データ割り当て緑 パワー 70.0 / スピード 60.0
- ・彫刻：データ割り当て黄 パワー 70.0 / スピード 70.0

3.2 製作工程

アドビイラストレーター (Adobe Illustrator) を用いたデータ作成

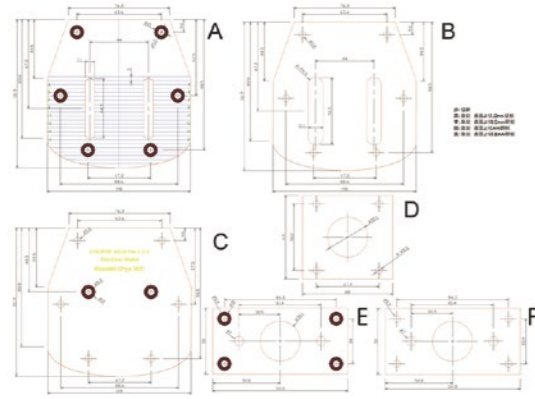


図4 CAD 図面

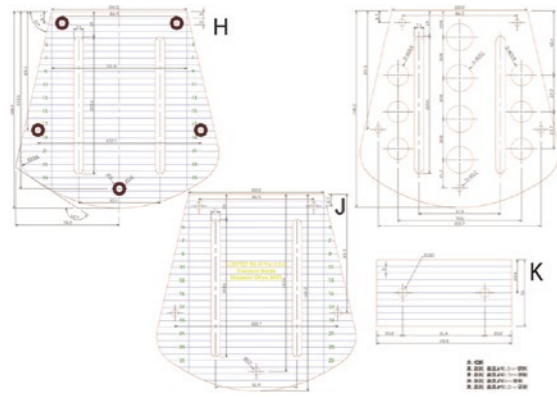


図5 CAD 図面

イラストレーターを使用して使用するアクリル板の色に合わせて、レイヤーに分けて平面データを作成する。レーザー加工機をコントロールするソフトに準じて、RGB カラーを当てはめ制作する。⁴ 図面上のアルファベットは以下説明文中で参考とされたい。なお、サイズに関しては図面を参考にされたい (図4、5)。

レーザー加工機を使用した裁断

イラストレーターで作成したデータを、レーザー加工機のオペレートソフトに流し込み、切断、彫刻と加工部分を割り当てる (図6)。各パーツを固定するためのネジを挿すための穴の深さと切断は、レーザー加工機側のソフトに加工のパワーとスピードを入力することで、操作することができる。ネジを挿す穴の彫刻部分は、ネジ頭部分が収ま



図6 レーザー加工機側のコントロールパネル。ここで深さや切断スピードをコントロールする。

るような深さに設定する。他ライン彫刻については、装飾的な役割なので深さの指定は個々の好みでよい。図面に記入しているデータは参考値である。黄に割り当てたデータは表面を加工後に材料を反転させ裏面に彫っている。

レーザー加工機での加工

加工時間はデータ入力に応じて変化する。切断、彫刻の具合は機械のコンディション次第なので、本番前に同じ素材でテストを行い加工に入る (図7)。

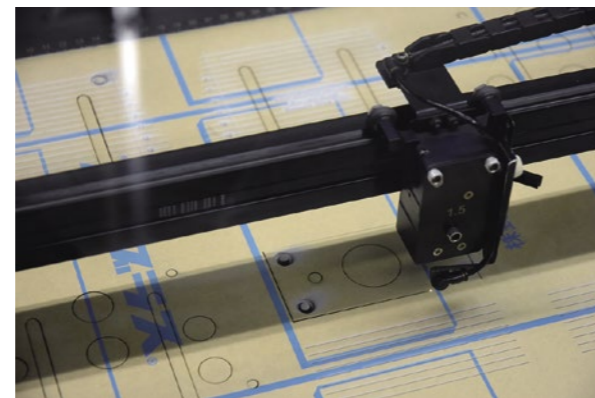


図7 レーザーにより加工を行っているところ。

筋入れ

彫刻を行った所に水性塗料を使用して塗装する。乾燥後は、入れ物に水を張り、パーツをつけておくと、保護シートが剥がれやすい (図8)。

前部、後部パーツの組み合わせ

前部は3つのパーツ (A・B・C) を使用する。ロッカーの接合用 M6 ボルト x 4cm 2本をパーツ A・B 板の中央に切り抜いた形の中に挿す。A パーツ上4つの穴には M5 ネジ x 1.6cm を使用。下2つの穴には M5 ネジ x 2.5cm

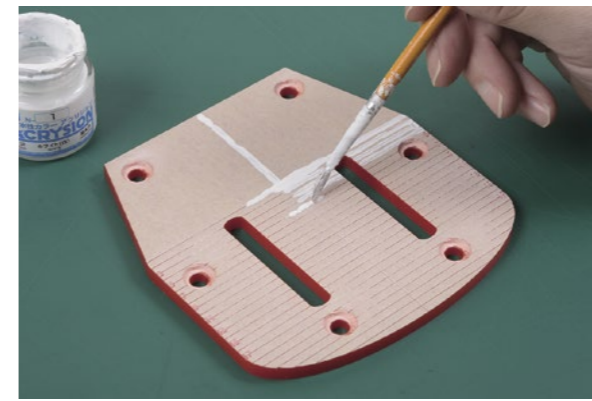


図8 水性塗料で筋入れを行っている所。塗料が乾いたら保護シートを剥がす。

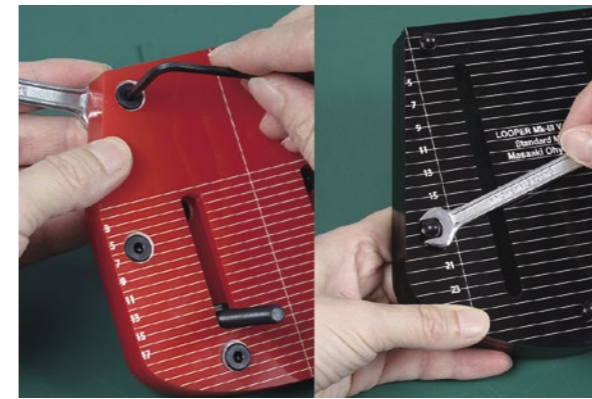


図9 左：前部パーツの組み合わせ。A・B・Cの3パーツをM5ボルトと袋ナットで固定する。右：後部パーツの組み合わせ。M5ボルトと袋ナットで固定する。

を使用する。CパーツにはM5ネジ x 2cmを使用。後部パーツはH・J、I x 2個をM5ネジ x 2.5cmとM5袋ナットで接合する (図9)。接合後に接地面にゴムを強力両面テープで接着する。

ボディーパーツの組み合わせ

前部接合パーツはDを2つ組み合わせたもの、アクリルパイプ、後部接合パーツF・Eの3つのブロックから成り立っている。後部パーツF・EはM5ネジ x 1.2cmと袋ナットで固定する。固定後、前部、後部接合パーツを、アクリルパイプにアクリル用接着剤で固定するため、必要に応じて接着前にスポンジカバーを入れておく (図10)。

パーツの結合

前部パーツに取り付けたM5ボルトをボディーパーツ前部の穴に差込、袋ナットで接合後、後部ボディーパーツに後部パーツと留め具KをタップドブラインドノブとM6ボルト x 4cm 2本で組み合わせ、最後に前部パーツに、ロッカーと重りを蝶ナットで固定し完成 (図11)。



図10 左上：パイプに前部接合部をアクリル接着剤で固定する。右上：パイプにクッション材を入れる。左下：後部接合パーツをM5ボルトとナットで組み、パイプに接着する。右下：3パーツが組み上がったもの。

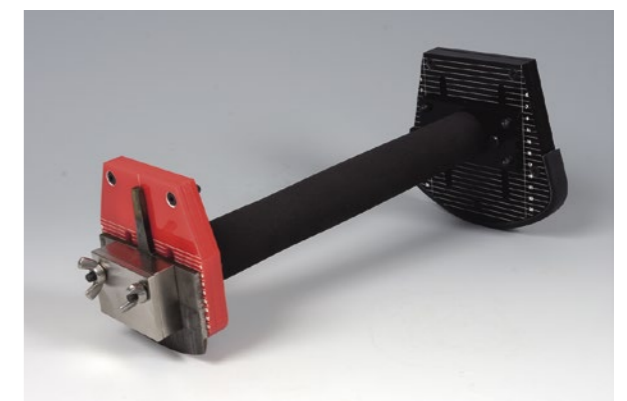


図11 《LOOPER Mk-III Ver1.2.0 Standard model》
サイズ：46x16x15.5cm 重さ：1670g(重り、ロッカー含む)、2021年

4. ロッカーの接地角度により複雑なマニエールを生み出す工夫ー LOOPER Mark IV ー

Mk-IIIでは、前部と後部パーツの高さを調整できるようにすることで、傾斜角度の組み合わせが広がり、ロッカーの刃が銅板に入り込む状態を作者の好みで変化させることができるようになった。

しかし、ロッカーは常に同じ角度で固定されているために、手持ちで行ったときのような複雑な捲りを伴う目立てができるわけではない。そこで、補助具に、手首のような可動部を付けることで、力加減によりロッカーの刃がさまざまな方向に食い込み、変化のある捲りが生まれるのではないかと考えた。検証のためのプロトタイプとして、Mk-IIを元に改良して試作品を製作した。この製作では、可動部分に人肌の弾力に近い造形用ウレタン樹脂⁵を使うことで解決できるのではないかと着想することから試作がスタートした。接合パーツを製作し、実験を繰り返すと、人体で言う所の筋肉に当たる素材がないために、重さに耐えることができず構造を維持できないことがわかってきた。組み合わせを模索する中で、振動を吸収するジェ

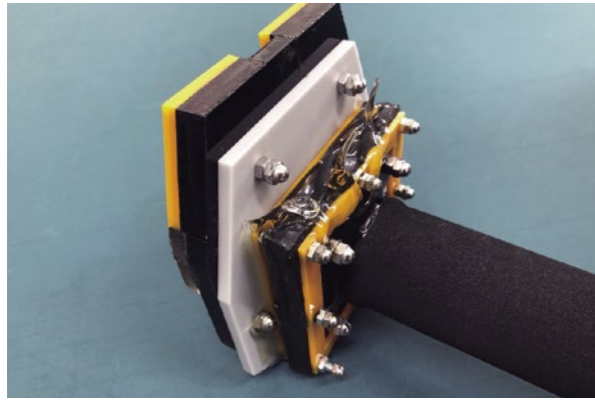


図12 プロトタイプの可動部分。透明部分がウレタン樹脂。溶けて変形している様子が見える。

ル状の素材と、造形用ウレタン樹脂を板状にした異なる2つの硬度の樹脂を重ね、前部とボディー部分に反対側から固定することで、構造を維持できることがわかってきた(図12)。完成時にテストを行った際には、イメージしたものに近づいたが、完成後数カ月の間に振動吸収素材が溶け出し、長期使用に耐えないことが証明されたため、この構造での製作は中止とした。一方、このプロトタイプの製作を通じ、ボディー部分に可動部分があることで、刃が銅板に当たる角度が力の入れ具合により、大きく変化することが実証された。

4.1 ボディ可動部分の考案— LOOPER Mk-IV —

プロトタイプの試作を通じ、可動部分の素材や場所について、新たに検討を重ねた結果、可動部分の場所を変更することで、改善点が見えてきた。考案当初、人間の手首の構造を参考に、前部とボディーの間に関節として可動部を作ること検討していた。しかし、Mk-IVでは可動部分の場所の模索に着点を換え、基本的にボディー部分に可動部分を埋め込むことを検討した。プロトタイプで実験した素材では、構造を維持することができなかったことから、ボディー部分を分割し、その中にバネを入れることで可動域を作ること考案した。初期試作品の製作では、異なる太さの圧縮バネをアクリルのパイプに通して可動部分を製作したが、ボディー部分を揺らすために力を掛けると、ロッカーのついた前部が進行方向とは逆に開いてしまい、揺らすことで、進行方法とは逆に動いてしまうこととなった。この失敗を契機に、どのような構造が重りのついた前部の重量を支えながら形状を維持し、適度に可動するのか、試行錯誤を続けた。結果、アクリルのパイプの中に、反発力の高いステンレスバネ線を通すことで、力が掛かったときに反発するような、芯を入れる構造に辿り着いた。この構造を応用して、アクリルのパイプの傾きを維持しながら形状の変化に耐える自作ゴムパーツを入



図13 Mk-IV Ver.3.1 可動部試作。中央の黒い部品は3Dプリンターで部品を作り、型取りにより、硬度15度のウレタン樹脂で置き換えたもの。

れることで、強度があり、かつ反発しながら形状を維持できる形が完成した。Mk-IVでは異なる太さの圧縮バネ4本を重ね、中央にピアノ線を通して。試作を繰り返すうちに、バネの中にステンレスバネ線を固定する方法を進展させ3Dプリンターで部品を製作することとなった(図13)。Mk-IV Ver.1.0ではボディーと接着剤で固定していたバネを、同Ver.2.0以降では、制作したパーツによりボディー部分に接着することなく固定することが出来るようになった。この変更により、駆動部分となるバネの固定強度を変化させることで、駆動に変化が生まれ、器具の動きに変化がでることがわかってきた。比較対象実験では、バネの組み方をほぼ同様にし、バネ同士の接着を変化させたVer.2.0とVer.3.1を比較した結果、4本のバネすべてを接着剤で強固に固定したVer.2.0では4つのバネのうち一番外側にあるバネを固定しなかったVer.3.1より、揺らぎのある画面を作る場合、強い力が必要であるということがわかってきた。バネによる駆動部分は、前部の重さを受け止めるだけの弾力性をもちながら、補助具を動かすときの軽い動作により変化を生み出すという、相反する2つの特性を備えなくてはならないことから、材料の選定や組み合わせが難しい。今回、可動部を埋め込んだ場所は、前部から5.5cmである。この辺りに可動部があることで、進行させるために補助具を揺らす際に、自然に力が入り、無理なく前部の方向に動きが出てくると考えている。また、後部パーツの滑り止めのゴム接合部を3Dプリンターで製作することで、後部パーツと一体化するデザインに変更した。このことで進行時により安定した大きな振りができるようになった。

5. 各シリーズの目立ての違い

Mk-IIは前部、Mk-IIIは、前部と後部の高さを組み替えることで、ロッカーの刃が版に当たる接地面を調整することができる。傾斜が大きくなることで、刃の入り方は小

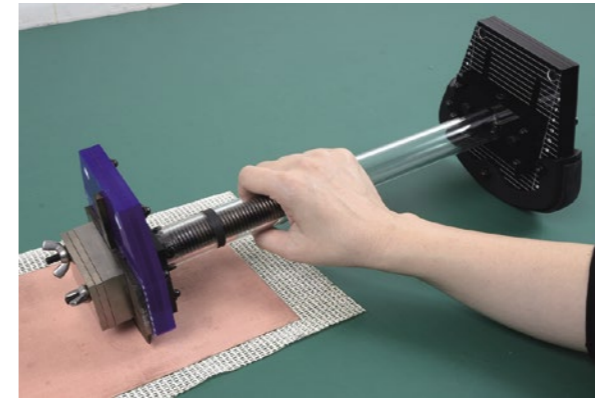


図14 Mk-IV Ver.3.1を使用している所。握る位置を変えることで、目立ての変化が生まれる。

さくなるが、捲れの形に応じて、インクが残る量に変化し、豊かな階調を作ることができる。Mk-IVは、ボディー内に可動部分があるために、力の掛かり具合により、ロッカーの刃が版に当たる角度が少しずつ異なる。この現象から、捲れが複雑に作られ、手持ちでロッカーを使う際にできる複雑な深さや角度に近い捲れを伴う目立てが可能になると考えることができる(図14)。

ここでは、Mk-IIIとMk-IVを同ロッカー、同傾斜角で目立てた場合を比較対象とした。目立てを比較すると、Mark-IVを使用したものは、規則性を保ちつつも不均一に目立てができていくことがわかる。この目立てを重ねていくと、これまでの補助具では実現できなかった不規則な捲れが生まれる(図15)。

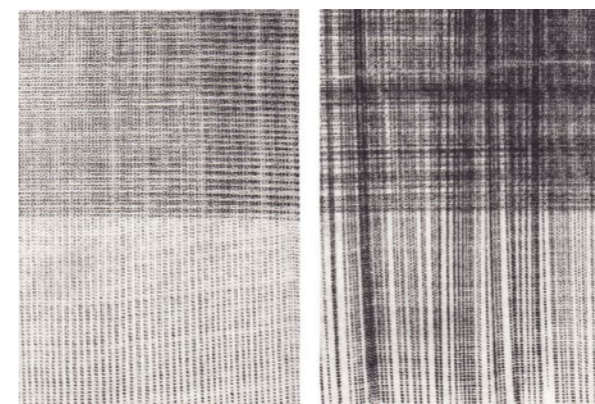


図15 目立ての違い右：Mk-III左Mk-IV 4インチNo.65 ロッカー(E.C Lyons社製)を使用。固定位置は、前部パーツメモリ4に、後部パーツの傾斜はメモリ9に合わせて使用した。

6. 終わりに

レーザー加工機は3Dプリンターと共に、世界各地で使われており、データを利用すれば、手先の器用さに左右されることなく世界のどこでも同様の器具を作ることが可

能となるだろう。本稿で紹介したMk-II、Mk-IIIは、アドビイラストレーターが自由に使い、工作機械を使える場所さえあれば簡単に製作できるモデルである。研究中のMk-IVについては、当初の目標を達成しつつも、今後の改善点を多く孕んでいるように感じている。この補助具を製作し使用することで、多くの人が難しく大変だと感じていた問題が少しでも緩和し、メゾチント制作を継続する人の一助となることを心から願っている。最後になったが、渡辺達正氏、本多史郎氏、百瀬梓氏、スザンヌ・ムーニー氏、多摩美術大学工作センター、CAVEより、ご助言とご協力をいただいた。この場を借りて御礼を申し上げる。

脚注

- [1] 版画学会49号 pp.78-83 参照。
- [2] 木材からアクリル板を使用した形状に変更にするにあたり、製作した形状に合わせて型番を LOOPER Mark シリーズとして管理製作することにした。木製パーツを使用しているものは LOOPER Mk-I とし、各形状を示す表記はそのまま踏襲することとした。Mk-II 以降はバージョンにより管理を行い、形状ごとに発展させている。
- [3] 版画学会49号 pp.78-83 参照。
- [4] 本研究で使用した UNIVERSAL 製は、切断には線種 0.0028pt、彫刻には 0.312pt 以上が指定されている。データ制作の際に、データ上の切断と彫刻を指定しておくことが求められるので、指定された RGB カラーをあらかじめ割り当てデータを製作する。本データでは5色に分けている。
- [5] 造形用ウレタン樹脂とは2液混合の樹脂である。硬度0から15程度までの異なる硬度が販売されている。人肌のゲル、グミー樹脂などと呼ばれ、フィギアや人体模型などに使用されている。

研究報告

植物由来の素材を用いた環境対応型エッチング・グラウンドとクリーナーの研究開発

湊 七雄

2000年　ベルギー・ゲント王立美術アカデミー修士課程版画専攻 修了
現在　　福井大学教育学部教授

1 はじめに

1990年代から研究が進んだノントキシック版画技法で、主に用いられた素材はアクリル系樹脂をはじめとする水性であったが、その扱いの特殊性や画材入手の難しさ、価格面での問題などにより、広く普及するには至っていない。一方、2020年春に新型コロナウイルス感染症の拡大が始まって以降、自宅制作での制作機会が増えたことにより、伝統技法で用いられる石油由来の有機溶剤に対する懸念は拡大した。そこで、海外教育機関や、国内の大学、民間企業との共同研究により、主に植物油由来の素材を用いた環境対応型¹（ノントキシック）版画材料の研究開発に取り組んだ。その結果、

- ①UV硬化エッチング・グラウンド
- ②植物性エッチング・グラウンド
- ③植物性インククリーナー「KOME SOLV」
- ④低臭性インククリーナー「CLEAR SOLV ECO」

以上4点のテストサンプルが完成した。

　版画家、教育者、学生らによる実制作をおとした評価の過程で、いくつかの解決すべき技術的な問題が明らかになったが、次世代型の版画技法を支える基幹画材となり得る可能性を持つものと考えられる。

　本稿では、これらの版画材料の特性について、それぞれの研究開発プロセスを踏まえて報告したい。

2 研究の背景

　ノントキシック版画技法が日本に紹介されてから四半世紀が経とうとしている。しかし、日本を含むアジアの国々では、有害性の高い版画制作環境がスタンダードなままである。一方でコロナ禍により自宅での制作を余儀無くされる学生や版画制作者が増えたことで、環境対応型版画技法へのニーズは高まった。

　しかし、コロナ禍以前から現状環境対応型版画技法への

理解は進んでいたにも関わらず、広く取り入れられないのは何故だろう。その理由として、有害な画材の使用に関する具体的な法規制がないことや技法の完成度がいまだ低いことが考えられる。

　筆者がノントキシック版画技法に出会ったのは1998年スウェーデンでのことだが、2003年に自身が有機溶剤の多用により肺炎を患うまでは伝統的版画の方が優れていると信じていた。そして技法面においては、伝統的版画技法がより優れているという考えは今も変わらない、なぜならばアクリル樹脂ベースの水性グラウンドやクリーナには制作プロセスにおける制限が多く、作品のクオリティにも影響を及ぼしているからである。

　筆者は、フランスの美術大学での助手時代に有毒溶剤の利用で肺炎を患った（2003年）ことから、環境対応型版画研究の重要性と将来性を認識し、以後一貫してこの分野の研究に取り組んだ。2009年からはMarnix Everaer（ベルギー・ゲント美術アカデミー教授）やFriedhard Kiekeben（米・コロンビアカレッジシカゴ准教授）らとの国際共同研究に取り組み、西欧と日本における環境対応型版画研究の多くに関わっている。2016年には、Everaertとの共著で、ノントキシックの銅版画技法書（湊、エヴェラールト、2016）を発刊した。また、2017年度には筆者が1年間ベルギーに滞在し国際共同研究（科研費15KK0046）を行い、特にワークショップ開発・指導法の研究に大きな進展があった。

　2020年春、新型コロナウイルス感染症の感染拡大を契機に、自宅制作を余儀なくされた学生や版画制作者へのサポート方法を検討する過程で、多摩美術大学の大矢雅章先生と東京藝術大学の田沼利規先生、福井大学産学官連携本部の西村文宏先生との共同研究で「東アジア諸国における版画芸術の持続可能な発展に向けた調査研究」に着手した。また、この前年（2019年）より環境対応型製品を推進する民間企業²との協力体制を整え材料開発をスタートさせていたことにより、版画材料の研究が大きく進展した。

3 研究の目的

　環境との共生が最重要課題とされる現代において、心身の健康や持続可能な循環型社会の構築に向けて、創作環境のノントキシック化は避けて通れない課題である。

　本研究では、これまで主流であったアクリルメディウムなど水性画材を主たる素材としたノントキシック版画技法材料に代えて、伝統的版画材料に近い使用感を特徴とする植物性エッチング・グラウンド及びクリーナーを研究開発し、制作環境の向上に資することを目的としている。また、これにより環境や身体な有害な材料を使用する必要性がなく

なり、自宅制作が容易になると想定されるため、版画人口の増加はもとより版画芸術の持続可能な発展にもつながると期待できる。

4 研究の経過

＜2015年＞

- ・共同研究者であるEveraertが研究開発した大豆由来の樹脂を用いた「ソイワックス・ソフトグラウンド」を国内2カ所（西宮市、つくば市）で開催したワークショップにて紹介した。
- ・同ワークショップでは、ノントキシックの新たなハードグラウンドとして、イギリスのAndrew Baldwin³が発案したBIGグラウンドも併せて紹介した。
- ・版画学会誌No.47にて研究報告。

＜2017年＞

- ・アクリル樹脂ベースの液体ハードグラウンドに替わる環境対応型グラウンドについて検討を始める。
- ・環境対応型のインククリーナーについて検討を始める。特に、プロバイオティクス（善玉菌）の特性を生かした「グランバイオ“プロ”」⁴の実用化に向けて調査を進めた。その結果、強固な防食膜を形成するBIGグラウンドやアクリル樹脂等をスムーズに除去できるポテンシャルの高いクリーナーであることが明らかになった。ただ、従来のクリーナーとは使用方法が決定的に異なり、蓋つきのコンテナ等に「つけ置き」する必要がある。この手法では、コンテナ内でバイオが生き続けるため、クリーナーを使い捨てにする必要がなく、水を継ぎ足しながら使用することにより1年程度は洗浄効果を持続させられるため、環境負荷が極めて低く、身体にも安全性の高い材料である。しかし、この新たな手法を浸透させるための手立てについては、別途検討する必要がある。

＜2018年＞

- ・植物由来の素材を用いた完成度の高い環境対応型の銅版画技法を実現すべく、可能性のある素材・材料をリストアップ。

＜2019年＞

- ・3月8日から3日間にわたり、ノントキシック版画国際シンポジウム「A GREEN DREAM?」を開催。基調講演、パネルディスカッション、実技デモンストレーションで構成した内容。
- ・パネリストの一人でノントキシック版画研究の第一人者であるFriedhard Kiekeben（米・コロンビアカレッジシカゴ准教授）が、これまで人体や環境に安全とされてきた

- アクリル樹脂絵具やメディウム類の危険性について示唆。
- ・環境対応型グラウンドとクリーナーの本格的な研究開発に着手。
- ・東新油脂株式会社に研究協力を依頼。

＜2020年＞

- ・多摩美術大学の大矢雅章先生、東京藝術大学の田沼利規先生、福井大学産学官連携本部の西村文宏先生との共同研究「東アジア諸国における版画芸術の持続可能な発展に向けた調査研究」⁵に着手。
- ・東京藝術大学においてオンラインの特別講義「ノントキシック版画技法特別講義&勉強会」を担当。これにより学生らが置かれた窮状をより詳しく知ることができた。
- ・東新油脂株式会社より植物性インククリーナー「KOME SOLV」と低臭性インククリーナー「CLEAR SOLV ECO」のサンプル入手。実制作をとおした評価の結果、銅版画のみならず、油絵制作（油絵具の拭き取り、筆洗、パレット等用具の洗浄）にも使えることが明らかになる。

＜2021年＞

- ・UV硬化エッチング・グラウンドのサンプル入手。
- ・植物性エッチング・グラウンドのテストサンプルを入手。
- ・この時点までに開発した版画材料の容器について検討。たとえば、「KOME SOLV」の場合、ポリエチレン容器が最も扱いやすいが、数週間放置すると容器が凹む問題が発生した。容器の使いやすさやリサイクル性の高さなど、いくつかの観点により評価を行った。
- ・8月28日、29日の2日間にわたり、多摩美術大学にて「銅版画技法公開研究会・環境対応型銅版画グラウンドの開発」を開催し、研究開発したグラウンドとクリーナーのテストサンプルについて、参加者の方々の協力のもと、実制作をとおし多角的な評価を行った。

5 環境対応型版画材料の開発

　植物油由来の素材を主成分とした2種類の環境対応型エッチング・グラウンドと2種類の環境対応型インククリーナーについて、それぞれの開発プロセスや使用方法を交えて報告する。

5-1 UV硬化エッチング・グラウンド

＜概要＞

　UV（紫外線）硬化エッチング・グラウンドは、UV照射による化学反応で硬化するこれまでになかった新しいコンセプトのエッチング・グラウンドで、UV硬化型オフセットインキを筆者が用途開発（転用）したものである。

　UV硬化したグラウンドの皮膜は、網の目状の構造を形成

し強靱な耐食性をもつ。銅版画家にとって馴染みの深い一般的な液体ハードグラウンドや固形ハードグラウンドとは異なり、はちみつ状でありゴムローラーを利用し塗布する。太陽光照射による硬化が可能で、夏の日中ならば5分ほどで完全に硬化するため、露光機等の大掛かりな設備がなくても制作を進められる。

<経緯>

このグラウンドの開発にあたり、イギリスの Andrew Baldwin が発案した BIG グラウンドを参考にした。BIG グラウンドは UV 硬化エッチング・グラウンド同様、オフセットインクをベースとしたグラウンドで、熱乾燥によって硬化する特性を持っている。

筆者は、BIG グラウンドについて、現時点でもっとも完成度の高いノントキシックのハードグラウンドだと考えており、各地でのワークショップでも積極的に使用し紹介してきた。しかし日本ではこの商品を取り扱う代理店がない。海外のオンラインショッピングサイトを通してでしか購入（個人輸入）できず、送料等により割高となるため、入手のハードルは高い。加えて、130℃のオープンもしくはウォーマーで一定時間焼き付けてグラウンドを硬化させる必要があるため、作品サイズがオープンのサイズに影響されることとなる。特に日本の美術大学では、大型の銅版画作品を手掛ける傾向が大きく、教育現場では取り入れられにくいという問題もあった。また、制作中の火傷のリスクなども危惧され、特に大人数が同時に制作する大学や工房での利用には慎重にならざるを得なかった。

そこで、BIG グラウンドの利点を生かしつつ、サイズが限定される問題と焼き付け時の火傷のリスクを回避する手立てを検討するプロセスで UV 硬化素材の利用を考案した。

<特徴>

- ・揮発性有機化合物（VOC）を含まないため、健康や環境にやさしい。
- ・短時間の UV 照射で硬化・乾燥するため、制作効率向上が期待できる。
- ・ゴムローラーを使用し、大きなサイズの銅板にも素早く塗布できる。
- ・グラウンドの塗布作業において、UV 硬化の特徴があるため強い紫外線への露光は好ましくないが、暗室は不要。

UV 硬化ワニスと顔料を主成分として、それにイニシエーターが加えられる。硬化のプロセスとして、このグラウンドが紫外線に照射されることによりモノマーが結合し、強固な被膜を形成する。UV 硬化エッチング・グラウンドは、溶剤を一切含まないため環境負荷が少なく、クリーンな制

作環境を実現できる。ゴムローラーを用い大きなサイズの銅板でも容易に塗布できるという利点もある。

一方、マイナス面としてはこのインクの中に含まれるイニシエーター（光重合開始剤）が皮膚に触れ体内に取り込まれること（経皮吸収）によって健康に害を及ぼす危険性がある。そのため、使用に際してはゴム手袋の着用が必須となる。

<使用方法・注意点>

（塗布）版面の酸化膜を除去した上で脱脂（醤油を利用）する。UV 硬化グラウンドを確実に定着させるためには、脱脂が非常に重要となる。

グラウンド塗布のコツとしては、薄く均一に塗布することである。ガラスパレットに少量のグラウンドをのせ、ヘラ等で広げた上で、ゴムローラーにグラウンドを巻き上げ、版面に塗布する。

その後、UV に照射し硬化させる。夏場の日中だと5分弱で完全硬化する。グラウンドの皮膜がマットな質感となり、手で触りサラッとしていれば準備終了。

（描画）伝統的ハードグラウンドと同様に描画を進められるが、より強固なグラウンド皮膜であるため、例えばルーレットを使用したトーンの表現などに慣れが必要となる。

（腐食）45 ボーメの塩化第二鉄で腐食。伝統的ハードグラウンドと同様。

（除去）「グランバイオ“プロ”」、「オール床クリーナー」⁶等を使用。

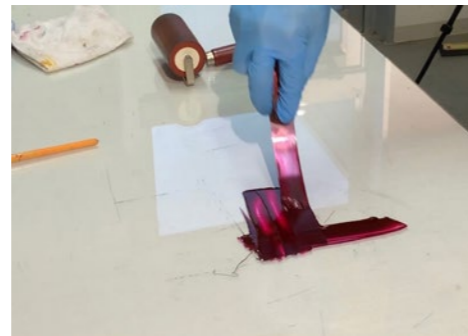


図 01 グラウンドをヘラでガラスパレットに広げる

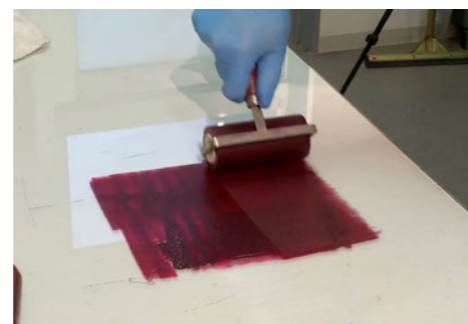


図 02 ゴムローラーにグラウンドを巻き上げる

<応用技法1：コーヒーリフト>

・少量の熱湯で高濃度に溶いたインスタントコーヒーで脱脂した銅板に描画。コーヒー溶液が乾いたことを確認した上で、UV 硬化エッチング・グラウンドを塗布。UV 照射し硬化させたのちに、バットに入れた 60℃程度のお湯につけ、豚毛の油絵筆等で描画部分を優しくこすると、コーヒー溶液で描画した部分が抜ける。

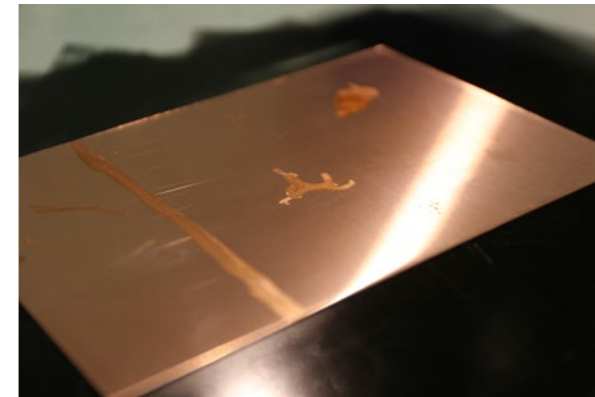


図 03 インスタントコーヒーの高濃度溶液で描画



図 04 お湯と筆を用い、描画部分を抜いた状態

<応用技法2：フォトエッチング（写真製版）>

- ・キモプレート⁷に写真画像を写真はネガ出力でトナー印刷する。網版でもそうでなくても良い。
- ・アラビアゴム溶液を表面に刷り込んだ上で、セルローススポンジを用い、水分を保ちつつゴムローラーに巻き上げたグラウンドを塗布する。（アルミ板リトグラフと同じ要領）
- ・トナーのついた親油性の部分にグラウンドが乗る。
- ・脱脂した銅板にプレス機を用いて、転写する。
- ・必要に応じ、アクアチントを施す。



図 05 キモプレートにトナー印刷した原版。

5-2 植物性エッチング・グラウンド

<概要>

この植物性エッチング・グラウンドは、植物油由来のワニスをベースとした全く新しいコンセプトの液体ハードグラウンドである。筆者がこのグラウンドに求められる機能や要件を整理した上で、東新油脂株式会社技術部の全面的な協力によりテストサンプルが生まれた。

この植物性エッチング・グラウンドは、植物油の酸化重合を利用したもので、油脂変性物（塗料用ワニス）、インキ用添加剤、顔料、金属ドライヤーが主原料となっている。

筆や刷毛を用いてグラウンドを塗布できる。版面への定着もよく、従来のグラウンドに近い感覚で制作を進めることができる。

しかし、実制作をとおした多角的な評価の結果、いくつかのトラブルが報告されているため、問題点を整理し改良を加える必要性が生じている。

<特徴>

- ・揮発性有機化合物（VOC）を含まないため、健康や環境にやさしい。
- ・従来の液体ハードグラウンドに似た使用感をもつ。
- ・完全乾燥までに時間を要する。（最低一晩）
- ・完全乾燥後は強靱な防食膜を形成する一方、除去が困難。

<経緯>

環境負荷が少なく安全で、かつ完成度の高い環境対応型（ノントキシック）の技法を開発するために、植物油由来の液体ハードグラウンドの開発は必須だと考え研究に着手した。現在ノントキシック技法の主流材料は水性のアクリル系樹脂であるが、制作プロセスや仕上がりの面で大きな差があるため「極力従来通り」であることを目指した。

加えて、製品を開発するだけにとどまらず、汎用性の高いレシピを開発したいとも考えた。なぜならば、様々な国

や地域で入手可能な材料を用い、自作できるレシピを完成させることは環境対応型版画技法を将来世代に引き継ぐための必須条件であると言えるからである。

<使用方法・注意点>

版のサイズに合わせ、筆もしくは刷毛で薄く均一に塗布する。8時間ほど乾燥させる。伝統的ハードグラウンドと同様、45 ボーメの塩化第二鉄で腐食。

グラウンドの除去には、グランバイオ“プロ”、「オール床クリーナー」等を使用。ガラスパレット上に残った植物性エッチング・グラウンドは、霧吹きに入れた水を吹き付けるだけで瞬時にクリーニングできる。

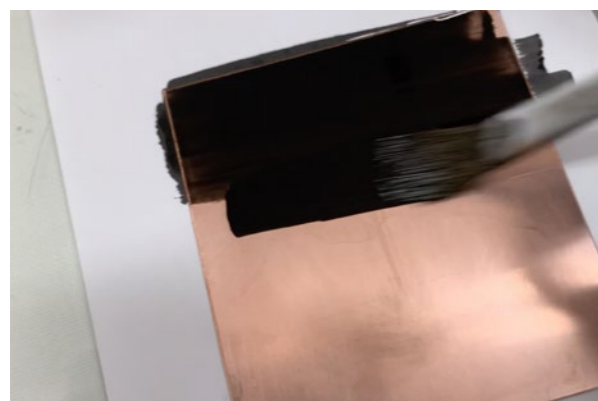


図 06 植物性エッチング・グラウンドの塗布

5-3 植物性インククリーナー「KOME SOLV」

<概要>

KOME SOLV（コメソルブ）は高い洗浄力を備えた高性能の環境対応型クリーナーで、米糠（こめぬか）を原料としている。アセトン、キシレン、ラッカーシンナー、リグロインなど従来の石油ベースの溶剤の代替品としての利用が可能である。

これは、オフセット印刷に用いる印刷インキ用補助剤として製品化されているエステルソルベント（脂肪酸エステル類）を筆者が用途開発したもので、一種の VCA（ベジタブル・クリーニング・エージェント＝植物性洗浄剤）である。VCA とは植物油の脂肪酸とモノアルコールでできた化合物の総称で「脂肪酸エステル」と呼ばれる。欧米では Estisol、Bio-Solv などのブランド名で市販されているクリーナーの同等品と考えて良い。

KOME SOLV は揮発性でないため、吸入することはないため、揮発性有機化合物を吸入した場合のように、粘膜、肺、中枢神経系に害を及ぼすこともない。また腐食性ではないため、版材や用具にダメージを与えることもない。



図 07 植物性インククリーナー「KOME SOLV」

<特徴>

- ・揮発性有機化合物（VOC）を含まないため、健康や環境にやさしい。
- ・特に油污れに対する優れた洗浄力をもつ。
- ・ごく少量で油脂分を含む汚れを除去できるため、結果的に環境負荷を低減できる。
- ・臭いが少ない。
- ・食用の大豆と異なり、本来その大半が廃棄される「米ぬか脂肪酸」を利用している。
- ・ゴムやプラスチックへの影響がほとんどない。
- ・安全性が高い。

<経緯>

過去 10 年間で、欧米の多くの版画教育機関や版画アトリエを視察した。そして、VCA（ベジタブル・クリーニング・エージェント＝植物性洗浄剤）の使用が浸透していることを確認した。しかし、日本では紹介されていないため、転用可能な材料を調査し、東新油脂株式会社が製造するエステルソルベントに行き着いた。

前提として、有害物質が体内に吸収される方法は主に次の3つである。

- ・直接摂取をとおして口から入る「経口吸収」によるもの
- ・皮膚を通して体内に入る「経皮吸収」によるもの
- ・呼吸器から体内に入る「吸入吸収」によるもの

これらの中でもっともコントロールが困難とされるのが「吸入経路」によるものである。排気装置やマスクの使用で軽減可能だが、問題は部分的にしか克服できない。

<使用方法・注意点>

KOME SOLV は蒸発せず、バクテリアによって分解されるため、環境負荷がなく安全な素材である。版面のインクの除去はもちろんのこと、ブラシクリーナーとしても使用できる。印刷後の版面に残ったインクを拭き取る場合、

ごく少量の KOME SOLV を手や筆を使って版面全体になじませたのちに、ウェスで拭き取る。わずかなベトベト感が残るが、気になる場合は、さらに食器洗剤で水洗いすると良い。

揮発しないが、皮膚の脂肪を溶解するため、ニトリルもしくはゴム手袋を着用し、皮膚を守る必要がある。したがって、手についたインクの洗浄には適さない。

なお、KOME SOLV をはじめとする VCA は、インク、塗料、ワックスを含むグラウンドにゆっくりと浸透するため、リグロインのような効率性は求められない。一方で、蒸発せず洗浄効果が長く続くため、必要な量は極めて少量である。例えば、エッチングインクが付着した幅 20cm ほどのゴムローラーのクリーニングに必要な量は小さじ 1 杯ほどである。

5-4 低臭性インククリーナー「CLEAR SOLV ECO」

<概要>

化学合成（シントシス）技術で作られた高純度の炭化水素系洗浄剤で、人体に毒性があるとされる芳香族炭化水素はほとんど含まない。原料は石油であるが、高度に精製されているため、塩素や硫黄などの重金属がほとんど含まれていない。無色透明の溶剤で、ほぼ無臭である。

リグロインやホワイトガソリンの代用として、クリーナーやグラウンド、黒ニス等の希釈材として利用できる。

<特徴>

- ・臭いがほとんどなく、環境にやさしい。
- ・オゾン層を破壊しない。
- ・特に油污れに対する優れた洗浄力をもつ。
- ・ゴムやプラスチックへの影響がほとんどない。
- ・安全性が高い。

<使用方法・注意点>

銅版画制作においてはリグロインと同様、オールラウンドに使用できる。揮発性が低いためグラウンドや黒ニスの希釈材として使用する場合は乾燥速度が遅くなる場合がある。

6 おわりに

目下の目標としては、まず環境対応型版画材料の完成度を高める研究開発を引き続き取り組むことであるが、同時に製品化の実現方法や普及方法についての検討を進める必要がある。

これらの環境対応型「版画芸術の持続可能な発展」は、現在の沿線上では達成が難しいと言える。そのため、望ま

しい未来を実現するために国際的な版画研究者と制作者の人的ネットワークを再構築し、今なすべきことを考える発想を共有し、挑戦を続ける体制づくりが求められる。もとより、健康環境問題そのものが一つの国、一つの学問分野で解決できるような問題ではないため、近隣諸国との国際的・学際的アプローチによる研究が不可欠となるだろう。

製品化については、誰もが入手しやすい状況をいかに実現するか。他の教育機関や版画家らに協力を仰ぎながら画材としての完成度を高めるとともに、関連企業との調整を根気よく続けていく必要がある。また、普及方法については、オンラインコンテンツの可能性に着目したい。コロナ禍において、所属先大学では実技授業もオンラインとなったが、オンライン実技講座のポテンシャルが極めて高いことに気づき、本格的に良質な環境対応型版画技法指導のオンライン教材を研究開発したいと考えている。

<参考文献>

国際連合、化学品の分類および表示に関する世界調和システム（GHS）改訂第8版（2019年）
難波 正敬、UV 硬化型インキの基礎と今後の展望、色材協会誌、2012、85巻、2号、p. 72-79
田中 裕二、環境対応型フレキシソシステム、日本印刷学会誌、2018、55巻、2号、p. 85-90
湊七雄、マルニックス・エヴェラールト、PRINTAMAKING WORKSHOP ARTIST'S GUIDE ノントキシック銅版画への誘い、福井大学教育地域科学部、2016

<脚註>

- ¹ 環境対応型：Environmentally friendly の対訳としてこの語を使用。
- ² 東新油脂株式会社（東京都足立区）。印刷インキ用ワニスや塗料用ワニスの製造・販売を手がけるメーカー。環境対応型製品の豊富なラインナップ。
- ³ Aberystwyth University 講師、Trefeglwys Printmakers 主宰。オンライン動画等で積極的にノントキシック技法を発信。
- ⁴ 株式会社カイコーポレーション（東京都千代田区）の取扱製品のひとつ。
<<https://www.granbiopro.com/blank-2>>
- ⁵ 国立大学法人福井大学 令和2年度学長裁量経費「共同研究スタート・展開支援（国際）」採択課題
- ⁶ 「オール床クリーナー」リンレイ社の製品。
<https://www.rinrei.co.jp/home_care/wax/06/allyukacleaner.html>
- ⁷ 株式会社きもと（埼玉県さいたま市）の製品。
<https://www.kimoto.co.jp/products/graphic-ctp-kimo_e2>

<謝辞>本研究は JSPS 科学研究費補助金 19K00247 の助成を受けたものである。

トピックス

展覧会「漉いて摺る」^{いづがはら}出ヶ原和紙×版画展についての報告

滝澤 徹也

2005年 東京造形大学造形学部美術学科版画表現コース 卒業
現在 フリーランス

概要

展覧会名：「漉いて摺る」出ヶ原和紙×版画展

会期：2021年 8月7日(土)～8月29日(日)10:00-17:00
月・火休館

会場：西会津国際芸術村

主催：一般社団法人 BOOT(西会津国際芸術村)

助成：文化庁 ARTS for the future!

協力：MI-LAB(国際木版画ラボ)

出品者名：湯浅克俊・濱田路子・塩川彩生・古川朋弥・小林圭子・瀧千尋・金野雄大・堀尾佐和・大山栗那・滝澤徹也・ワークショップ参加者の作品

ワークショップ「和紙からつくる木版画」

主催：一般社団法人 BOOT(西会津国際芸術村)

共催：西会津町公民館

助成：文化庁 子供たちの為の伝統文化体験機会回復事業
講師：湯浅克俊・塩川彩生・古川朋弥・瀧千尋・大山栗那・滝澤徹也・地域の方々

【はじめに】

2021年8月7日(土)～8月29日(日)、西会津国際芸術村(福島県耶麻郡西会津町)において展覧会「漉いて摺る」出ヶ原和紙×版画展を開催した。

この展示では西会津で再興しつつある出ヶ原和紙と現代の版画表現、その可能性を提示する為、作り手自らが漉いて、彫り、摺った版画作品の展示を行った。またその為、版画に関わるアーティストが西会津に滞在し、自ら紙を漉き、版画作品を制作する「出ヶ原和紙アーティストレジデンス」。ワークショップ「和紙からつくる木版画」などを併せ開催したものについて報告する。

【経緯】

本展示を開催した、福島県耶麻郡西会津町はかつて、会津藩御用紙「出ヶ原紙」^{いづがはら}生産の中心地であった。滝澤徹

也は2015年から、その復元を美術家としての役割と考え、地域の方と共に行って来た。それを、2016年度の森の箱舟アートプロジェクトでの個展「森を漉く」(西会津国際芸術村)では現代美術として、出ヶ原の紙の古い用具の博物館的展示、出ヶ原和紙の顕微鏡画像からの版画や映像作品やワークショップ成果品などによりインスタレーションを構成し提示した。一方町内若手有志と共に活動する「西会津地域づくりカレッジ」では、出ヶ原紙の調査を行い、地域向けワークショップや勉強会などを通じて、その復元を行った。そして2019年11月からは3年の任期で福島県・西会津町の共同設置の地域おこし協力隊に着任し、出ヶ原和紙を地域に再び根付かせ生かす為、様々な試みを行って来た。

その軸の一つに国内外のアーティストに和紙を学んで頂く場としての整備がある。その為、リトアニアと西会津国際芸術村での伝統文化を通じたアーティスト交換事業を2年に渡り行い、昨年度からはニューヨークのギャラリーなども加え準備を進めてきたが、コロナ渦により延期せざるおえない状況になる。そんな中コロナの状況が落ち着いたタイミングを見ながらの2020年の大山栗那の滞在とその後の木版画作品の展開、2021年初頭の瀧千尋氏との木版画コラボレーション。これらの作品を西会津でも展示したいという想いから本展示の企画を西会津国際芸術村に提案し、2021年5月からの木版画を専門とする大山栗那の協力隊就任に伴い、滝澤徹也、大山栗那が本展示企画を担わせて頂く事になる。また、木版画家の瀧千尋に水性木版画のアーティストレジデンスを運営するMI-LAB(国際木版画ラボ)や、やそこに集うアーティストとの連携を打診し、版画を専門とするアーティストに西会津に滞在頂ける事になった。そうして自ら紙からつくり、版画を制作する出ヶ原和紙アーティストレジデンス、同様のコンセプトによるワークショップ。それらから生まれた作品による「漉いて摺る」出ヶ原和紙×版画展を行う事になる。

【出ヶ原和紙アーティストレジデンス】

今回の出ヶ原和紙アーティストレジデンスは2004年に創設された西会津国際芸術村のアーティストレジデンス事業をベースに行わせて頂いた。また、出ヶ原和紙工房では2019年から和紙レジデンスとして国内外のアーティストに和紙を学んでいただく機会を提供して来た。今回はこれらをベースに、招聘したアーティスト自ら版画用の和紙を作って頂き、版画を制作して頂く機会を組み立てた。紙漉きでは、出来るだけ全ての作業をアーティスト自ら行って頂く事を基本に(時季外れで、楮の刈り取り、蒸し剥ぎは出来なかったが)、滝澤徹也、大山栗那が技術指導

及び作業に伴走する形で行った。アーティストはそれぞれの事情に合わせ、3日～1か月以上の期間、西会津に滞在し、西会津町四岐地区の出ヶ原和紙工房において、同時期に滞在したアーティスト同士で協働し、紙漉きの工程を行って頂いた。まず西会津産の楮(姫楮含む)のすべ取り(黒皮を剥いで白皮にする)からスタートし、その白皮を薪を燃料にソーダ灰で煮熟する。煮た原料のゴミや傷を取るチリよりは晴れた日は屋外で自然を感じながら行う。次に共同でリズムを取りながらの手打ち叩解であるが、これは1玉30分の叩解を基本に、何度も行き繊維を解していく。勤勉なアーティスト達による労働を経て出来た原料を水に解かし、ネリを加えて舟水を作り、西会津町井谷集落で使われていた2,3判規格(現在の2,3判規格より少し小さい)の簀桁を使って紙を漉く。当初は滝澤徹也、大山栗那が手を添え行っていたが、徐々に習熟し、後半は極力独力で紙を漉いて頂いた。出来た紙は、板に干したが、その際はそれぞれの版画表現に合わせ、1層、あるいは2層紙で干した。基本的には上記の工程をアーティストのスケジュールに合わせ大きく3回にわたり繰り返し、その中でアーティストの希望に合わせ、チリ入りの丸煮の紙や、A3延び規格での紙漉きなども併せて行った。

アーティストたちはこれらの多忙な和紙作業の合間、地



域をめぐり、それぞれの制作の為のリサーチを精力的に行っ



た。版画制作は西会津国際芸術村、街なか再生拠点施設、出ヶ原和紙工房、あるいは自らの制作拠点に戻ると、滞在期間によって様々な経緯をたどりながら制作して頂いた。

【ワークショップ「和紙からつくる木版画」】

アーティストの滞りがひと段落した後、子供たちを対象にワークショップ「和紙からつくる木版画」を開催した。これには滞在アーティストでもあった湯浅克俊、塩川彩生、古川朋弥、瀧千尋に滝澤徹也・大山栗那・地域の方々も講師に加え、西会津町公民館との共催で、初日に紙漉き、2日目に木版画の制作と2日間に渡り開催した。

小学校低学年を中心とした参加者は、滞在アーティスト達と同様の工程、(すべ取り、すべ取りした白皮を昼を跨いで煮熟、午後のチリより、叩き、紙漉き、合間に翌日の



版画の下絵、紙干し)を1日で行い。2日目には紙の板からの剥がしから、木版画の彫り、摺りに至るまでを行った。

また出来上がった作品は展示の為、お預かりさせて頂く事になった。

【西会津国際芸術村企画展

「漉いて摺る」出ヶ原和紙×版画展】

これらの作品による西会津国際芸術村企画展「漉いて摺る」出ヶ原和紙×版画展は、当初会期8月4日(水)からの予定であったが、時節柄の問題により7日(土)に延期し開幕した。西会津国際芸術村2階の3教室を使った展示では、導入となる廊下に複数枚の本展示のポスター(アーティスト共に漉いた和紙に、湯浅克敏が木版に彫り、大山菜那が摺ったもの)を展示し、第一室では展示の契機となった滝澤徹也、大山菜那、瀧千尋の作品と出ヶ原和紙の素材や用具。第2室、第3室には出ヶ原和紙アーティストレジデンスで生まれた湯浅克敏、濱田路子、小林圭子、瀧千尋、金野雄大、堀尾佐和、塩川彩生、古川朋弥の作品。廊下には居村浩平による出ヶ原和紙アーティストレジデンスの記録映像。第3室奥にはワークショップ「和紙からつくる木版画」で生まれた作品、2019年の公民館での自ら漉いた和紙に木版画を摺る講座(堀尾佐和講師)による漉いて摺った作品達も展示させて頂いた。その他、展示キャプションも全て出ヶ原和紙へのインクジェット印刷。展示チケットも和紙にお客様が消しゴムハンコを押して完成するなど、隅々まで漉いて摺られた展示となった。

また、コロナ渦であったことから、出ヶ原和紙アーティストレジデンスの記録映像や、アーティストトークのYouTube配信、WEBサイト特設ページ、西会津ケーブルネットによるテレビ番組放映、図録など、来場できない方向けの伝達の試みを展開した。



【おわりに】

この度の「漉いて摺る」では地域の伝統であり、自然から生まれた素材で紙を漉いた。時代の変化の中、版表現が活力を得るには、自刻、自摺りのかつての創作版画運動の様に、それを構成する諸要素の意味と役割の問い直しが必要なのだと思う。

今回の、自ら大地から生える原料から紙を漉く、を加えた、自漉き、自刻、自摺りの版画表現ではアーティストは土地の自然、歴史と緩やかに結びつき、それぞれのアーティスト自身の力もあり想定以上に多彩で豊かな表現が生まれた。中には企画の意図を超え、西会津町黒沢地区でのコロナで途絶えた行事に伴走した制作(古川朋弥)が地域の方の求めにより集落で再展示、保存されるなど有機的に展開している例もある。

出ヶ原和紙に携わる立場からは、多くのアーティストが出ヶ原和紙に関わる事で、そのDNAが拡散し、その作品の多様性は出ヶ原和紙の可能性を拡大する事になる。

このような「漉いて摺る」は今回限りの試みではなく、今後とも多くの版画に関わる方々と共に有機的に展開させ



て行きたいと考えている。

漉いて摺る YouTube

<https://youtu.be/dv8WM1a68bs>



特設サイト HOME | Suitesuru2021

<https://bootcommon.wixsite.com/suitesuru2021>



漉いて摺る | 西会津国際芸術村 | つくる、つたえる、かんがえる。

nishiaizu-artvillage.com

版画体験イベントの実施 —体験することとその重要性について—

田中 茜

2016年 東京造形大学大学院美術研究領域 修了
現在 東京造形大学工房運営課嘱託技術職員

◆はじめに

「美術館でワークショップをやってみませんか？」

2019年の夏、はじめはワクワクするような呼びかけでこの企画は始まった。大きな美術館で多勢を相手にワークショップの経験などない私に、果たして務まるのであろうか？ワクワクとドキドキの入り混じった感情の中、版画体験イベントの準備がスタートした。

年間を通して数回、町田市立国際版画美術館※（以下、国際版画美術館と略す）の設備を有効活用しながら、様々な版画の表現について触れられるように、開催中の企画展との関連を意識した内容で、版画や芸術に関する知識や経験がなくても子供から大人まで簡単に短時間で楽しめるワークショップを…改めて条件を並べていくと「おや？これはなかなかの難題では？」と依頼を受けてしまったことを少し後悔したというのはここだけの話にしておこう。

2020年度に実施した全3回のワークショップの内容とともに、実施した所感を書き留めておきたい。普段の自身の制作で様々な技法を使って制作していることもあり、今回のワークショップでも毎回違った版技法で違った内容を半ば実験的ではあるが試みた。この報告がこれから初めてワークショップを行う若いアーティストや昨今のワークショップ等イベントの感染対策についても参考になれば幸いだ。

◆版画体験イベント①

My landscape- 風景の手ぬぐい-

開催日 | 2020年8月15日(土)

開催時間 | 11:00 ~ 16:00(1人20分)

参加者 | 来館者52名(幼児は保護者と参加)定員1回4名

会場 | 町田市立国際版画美術館 エントランスホール

第1回目は同時期に開催予定であった風景版画の展示会を意識し、動植物や建物、乗り物などをモチーフにゴム版で制作したスタンプを用意した。来場者にはカットしたサラシに

自分だけの風景をイメージしながらスタンピングしてもらおう事で、オリジナルのミニ手ぬぐいを制作することができるというワークショップである。

【事前準備】

スタンプの制作、見本制作、アイロンがけ説明書制作、サラシのカット、会場準備

制作手順

①見本を見せながらスタンプの押し方の説明

②制作 [サラシにスタンピング]

③アイロンがけの説明、持ち帰り用の袋の配布

④道具の清掃、消毒

【材料/道具】

スタンプ [ゴム版、木]、サラシ [34×45cmにカット]、水性スタンプパッド [バーサクラフト]、ゴム製下敷き、パット、試し押し用紙、ウエス、ウエットティッシュ



このワークショップのポイントはスタンプインクの色を青系3色に絞ったことである。同系色を使ったことで作品全体がまとまり、小さな子供が自由にスタンピングしても忽ち涼やかな手ぬぐいが出来上がる。またスタンプインクの色が混ざってしまっても色濁りが目立ちにくい。このバーサクラフトという布用スタンプインクは熱定着性のため、乾燥後アイロンでの熱処理が必要になるが、今回はその場で行うことが難しかったため、それぞれ自宅で行ってもらうように終了後に説明書を手渡した。

同じスタンプを連続で押すと違った絵柄がたちまち現れたり、スタンプを複数組み合わせることで新たなモチーフを作り上げたりと、スタンプならではの特性をうまく生かした、個性溢れる風景が出来上がっていった。

5月には1度目の緊急事態宣言により国際版画美術館は一時休館、展示会は延期され様々なイベントが軒並み中止となっていた。当初の予定ではエントランスという人目に付きやすいスペースの特性を活かし、自由に立ち寄って参加でき



るようなスタイルで開催を予定していたが、感染対策のため参加人数を制限し、各回4名ずつ、スタンプも事前に4セットに分けて用意し、使用したもののや机、椅子は適宜消毒をする事で対応した。今回のために手彫りで制作した約60個のスタンプは木製の取っ手を付け、ニスによってコーティングする事で使用後のアルコール消毒が可能な仕様にした。

◆版画体験イベント②

刷ってみよう、リトグラフ！- 版画刷り体験 -

開催日 | 2020年9月26日(土)

実施時間 | 10:30 ~ 16:00(1人15分)

参加者 | 来館者25名(幼児は保護者と参加)定員1回2名

会場 | 町田市立国際版画美術館 版画工房

版画の技法の中でもリトグラフと聞いて「こういう技法です！」とすらすら紹介できる人は少ないのではないだろうか？またテクニックが必要な技法のため、私自身も四苦八苦しながら制作をしている。そんなリトグラフを誰でも簡単に体験できるように、刷りの工程をピックアップしたワークショップを開催した。



同時期に展示予定であった収蔵作品(ウォルター・クレイン《へんてこABC》より1897年)の画像データをPhotoshopで色版と墨版に分け、色版部分はインクジェットプリントで支持体用紙(いづみ)に出力、墨版部分をPS版に写真製版で焼き付けて版を用意した。参加者はカラーの絵柄がインクジェットプリントされた用紙に、リトグラフで墨

版を重ねて刷ることで、作品を完成させた。

【事前準備】

墨版用とカラープリント用画像データ制作、PS版製版、支持体用紙の準備、会場準備

【制作手順】

①リトグラフの仕組み、制作手順の説明

②刷り [ローラーで版にインクを盛る、プレス]

③完成作品にスプレーパウダーを振る

④持ち帰り準備、道具の消毒

【材料/道具】

PS版 [製版したものの予備含め4枚]、プレートクリーナー、プリントクリーナー、印刷用紙 [いづみにインクジェットプリント]、スワローリトグラフインキ製版墨、インクペラ、スポンジ、バケツ、ゴムローラー、リトグラフ用プレス機、スプレーパウダー、刷毛

この方法の難しいところは見当を合わせることである。カラーの絵柄がプリンターで出力される際、どうしても1枚1枚印刷される位置がずれてしまう。版の見当は紙の角としたため、色版を用紙に出力する時には四隅にトンボも一緒に印刷し、紙を1枚ずつ丁寧に裁断することで見当を合わせた。

版の制作から刷りに至るまで難儀な工程が多いリトグラフだが、最後の版を刷り重ねて作品を完成させた時の感動は大きく、今回のワークショップではその瞬間を体験してもらおうというのが狙いである。

国際版画美術館の版画工房にはリトグラフのプレス機が6台あるが、感染対策のため距離が保てる2台のみを使用し、受付で指定した時間毎に入室、各プレス機1人ずつで対応した。工房は廊下側がガラス張りになっており、順番を待っている参加者はそこから中の様子を見学したりワークショップの内容を約5分にまとめた動画を見たりして理解を深めてもらった。

小さな子供からお年寄りまで、初めて持つ重たいローラー



と大きなプレス機に目を輝かせていた。インクの匂いを感じながらローラーにインクが巻き取られる音を聞き、両手でギュッとプレスに圧をかけて重いハンドルを回していく。体全体を使いながらリトグラフを体験してもらうことで、説明だけでは味わえない版画の面白さを体感してもらった。ワークショップに参加した国際版画美術館の常連客だという女性は「ずっとリトグラフだけのような技法なのかわからなかったんです。今日長年の謎が解けました。これからは版画鑑賞がもっと楽しめそうです。」と笑顔で帰っていった。

◆版画体験イベント③

春の海は水玉

-シルクスクリーンでランチバッグを作ろう-

開催日 | 2021年2月20日(土)

実施時間 | 1回目 10:30～11:30、2回目 13:00～14:00、3回目 14:30～15:30(各回1時間)

参加人数 | 事前予約者24名(内1名欠席)、各回8名(未就学児は保護者1名が同伴)

会場 | 町田市立国際版画美術館 講堂

3回目になるこのイベントのみ事前予約制、参加費500円で各回1時間程度の講座形式とした。感染対策のため1講座8名、作業スペースとして1人1台机を用意、印刷スペースも間隔をとって設置した。

同時期に開催された草間彌生展をヒントに水玉模様をメインにし、もうすぐやってくる春をイメージした鮮やかな色合いが楽しめるような内容を考えた。海の生き物のシルエットを4種類並べた版と4色のインクを用意し、参加者には好きな形と色を2つずつ選んでもらった。組み合わせは自由で、魚と海藻を重ねたり同じ魚を2版重ねても良い。透明のフィルムに予め印刷しておいた形と色の見本を、支持体となるバッグの上で動かしながら刷りたい位置や色を決める。形、色、位置が決まったら丸シールを直接バッグに貼り付け水玉模様を作っていく。大小数種類の丸シールを好きな位置に貼るだけで、シール部分がマスキングされ、形を印刷した後水玉模様になる。



【事前準備】

型のデザイン、シルクスクリーン製版、色見本の制作、図入りテキストの制作、インクの混色、厚紙のカット、バッグのマスキング、完成見本制作、会場準備

【制作手順】

①テキストを見ながら制作手順の説明

②印刷位置、モチーフ、色を決める

③丸シールをバッグに貼る

④1版目印刷

⑤乾燥

⑥丸シールを剥がす & バッグに貼る

⑦2版目印刷

⑧乾燥

⑨マスキングテープ、丸シールを全て剥がす

⑩持ち帰り準備、道具の消毒

【材料/道具】

トートバッグ、厚紙、版〔製版したもの予備含め5枚〕、丸シール〔マイタックカラーラベル20mm、16mm、8mm、5mm〕、色形見本〔ラミネートフィルムに印刷〕、マスキングテープ、スキージ、水性インク、ウェス、マジックリン、シリコンベラ、ドライヤー



インクは刷り重ねた時に下に刷った色が透けるように調合し、色や形の重なりが楽しめるように工夫した。今回使用したイン

クはバインダーDHニューにクロスカラーで着色し加水で粘度を調整したものだ。低臭の水性捺染用インクで片付けも容易であり、版が途中で汚れてきても水を含ませたウェスがあれば簡単に拭き取ることができる。会場である国際版画美術館の講堂は水道の設備がないため、このようなインクを使用することで快適に制作が行えた。バッグの中には厚紙を入れ、端の縫い目の凹凸がある部分はマスキングテープを貼っておく事で刷りやすくなるように準備した。色や形が限定されていても、丸シールで模様をつけ、色や形の重なりを参加者それぞれが考えることでオリジナリティー溢れる作品が出来上がっていた。

◆おわりに

コロナ禍での開催ということもあり近隣の芸術施設関係者が視察を兼ねて参加してくれたり、普段は研究職や事務職の国際版画美術館の学芸員やスタッフの皆さんも興味を持って参加してくれたりもした。ケーブルテレビの地域紹介番組の取材も入り、明るいニュースが少ないご時世が大変盛り上がりのあるイベントであった。このワークショップを目当てに毎回来館されている方、家族でお越しになった方も沢山見受けられた。各ワークショップ満員御礼、3回目のイベントに至っては事前予約の定員は募集開始からわずか数日で満員になった。イベント後にはアンケートを実施したが、各イベントへの関心や満足度は非常に高く、コロナ禍で様々なことが自粛を要される中でも、体験イベントの需要の高さを知ることができた。

特に子供の参加者が多く、子供達は初めて見る道具や素材に実際に触れてその感触を楽しみながら夢中になっている姿が印象的だった。子供の成長はあつという間であり、コロナ禍でも多感な時期が過ぎ去るのは待って欲しくない。オンラインのイベントも増える中で、こうした実際に体験するイベントの意義を実感した瞬間であったと思う。



今回の全てのワークショップで共通して大切にしていたことは〈絵が描けなくても不器用でも誰でも作品を作り上げることができる〉ということだ。自己を表現するということはとても勇気がいるし照れ臭かったりもする。思ったように描けない、上手にできない、そのハードルを少し下げてあげることができたならば、芸術はもっと自由に楽しいものになる。



版画はとても身近な芸術のひとつである。版画というメディアを通して芸術に興味を持ってもらえることができるのなら、またこうした取り組みにより美術館に足を運ぶ子供が増えることが、創造的な力を育み、未来のアーティストが生まれるきっかけになるかもしれないと思う。実際私も幼い頃芹が谷公園の噴水で遊び、国際版画美術館の展示室の中を走り回っていた。小学生の時には図工で作った作品が学校の代表として展示され、とても嬉しかったことをよく覚えている。

学校教育始め様々なことがバーチャル化や規模の縮小、中止が進む中で〈体験する〉ことの重要性を今一度考えさせられた1年間であった。また私自身も制作で培った知識や技術を作品とは違った形でアウトプットするということを体験する貴重な経験にもなった。

ワークショップに参加してくれた方々がこの体験で版画を芸術をもっと好きになってくれたら幸いです。

謝辞

このような機会を与えてくださった、普及係の上村牧子様、齋藤美穂子様、渡辺利江様はじめ町田市立国際版画美術館の皆様、サポートスタッフの皆様に感謝申し上げます。

版画体験イベント①、②、③

企画 | 町田市立国際版画美術館

内容考案、講師 | 田中西

制作風景写真提供 | 町田市立国際版画美術館

書評『文化・芸術の精神分析』 祖父江典人・細澤仁編 遠見書房

濱田 弘明

2007年 倉敷芸術科学大大学院 芸術研究科 修士課程 美術専攻 修了
現在 嵯峨美術大学教授

祖父江典人・細澤仁編『文化・芸術の精神分析』（遠見書房、2021）は、27名の精神分析的臨床家によって書かれた文化・芸術論集である。「文化」「観ること」「聴くこと」「読むこと」「動くこと」の5部構成となっており、各部数名の著者による論考とミニコラムによって編集されている。著者の多くは医師として、現場で精神分析の研鑽をつみ、「人のこころ」と向き合いながら、「人のこころ」が大きく影響する文化芸術について論じている。第二部の「観ること」をめぐるでは、「映画」、「西洋絵画」、「古美術」、「版画」についての論考が収められおり、その中から三脇康生の「版画」に注目したい。

著者の三脇康生は京都大学文学部美学美術史を卒業の後、同大学の医学部に進んだ。ほかにバリ第一大学で哲学を学んでいる。美学美術史時代の研究対象であったルオーの版画作品を理解するため、銅版画の実制作を経験するなど、積極的に研究活動をしていた。しかし、作品そのものよりも作者に、それも作者の精神状態に興味に移り、医学部に移って精神医学を学んだと言う。美学、哲学、精神医学をバックボーンに幅広い批評活動を行い、展覧会の企画などにも携わる。現在も精神科医として、患者とも向き合っている。

ここでは、版画というメディアを通史に沿って、近代およびモダニズムの時代において、社会と版画メディアがどのような関係にあったのか、社会の変化によって、どの様に関係が変化したのかを論じている。そして、第二次世界大戦後にモダニズムの芸術からポストモダンの芸術へと移行する様子を明らかにすると同時に、ポストモダンの芸術と現代版画との密接な関係性を明らかにしている。

まず版画が複製技術のメディアであり、近代社会に於いて版画メディアは「絵画を単に模写した写真製版術にはないドキュメンタリー性が版画にはあったのです。」(p.77)と

述べている。さらに、近代のスピード感を伴って変化する世界の様態を記録する必要があったこと。つまり、版画メディアがもつドキュメンタリー性の重要性もここで論じている。

そして、ヘーゲル、ボードレールを引用しながら、近代のアヴァンギャルドを「社会（共同体）は、意味のある行為と出来事で成立しているとヘーゲル以降は見做すはずでず。…（中略）…社会的（共同体）が見向きもしなくなった無意味なものに向き合うことをアヴァンギャルドであると見做すことが出来るのです」(p.80)とドキュメンタリー性（社会と向きあう）がアヴァンギャルドの本質であると論じている。しかしモダニズムの時代に移行すると、芸術に於いてアヴァンギャルドは、ドキュメンタリー性（社会と向きあう）よりもオリジナル性（社会の方向を示す）を重要視するようになり、同時に版画も複製性（ドキュメンタリー性）よりオリジナル性（創作性）を重視したものが主流となったと述べている。

そして更に、第二次世界対戦後、アヴァンギャルド性が社会で希薄になり、モダニズムの社会は終焉をむかえた。社会がポストモダンへと移行した頃、日本の美術が直面した事件を実例としつつ、モダニズムの美術終焉を明らかにする議論を紹介している。そして、ポストモダンの美術と、現代版画との接点を明らかにしたうえで、「現代版画・木村秀樹の作品について」へと論を展開している。

ポストモダンの時代は、作品と作者の関係を結び付けるはずの“作者のオリジナリティー”にすら疑問符を付け、作者の手による一回性の表現が問い直された時代であった。そして、同時に芸術の消滅不可能性という現実を突きつけられた時代でもあった。そのような状況のなか、作者は版という間接的メディアに可能性を模索し始める。それは、既存の“創作”というモダニズムとは距離を置きながらも、作品として如何に成立させるかと言う模索であり。それこそが“現代版画”だと、まとめている。

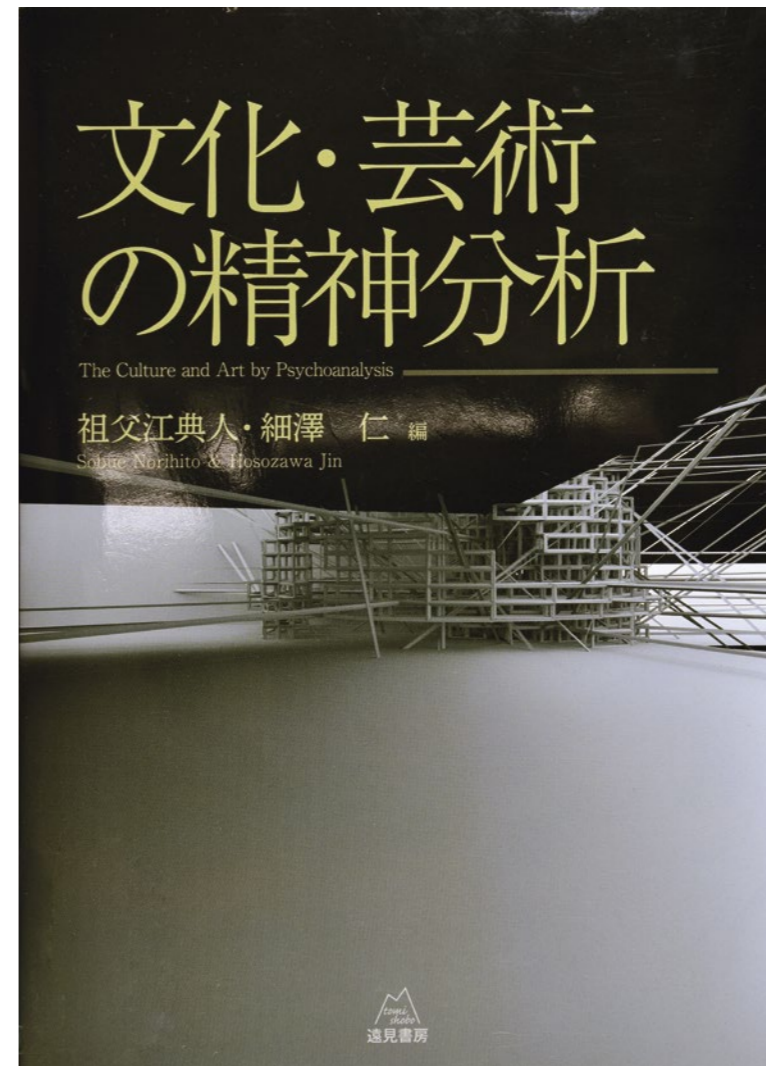
「木村秀樹の作品について」はこのような“現代版画”の状況を木村の版画作品に投影しながら、木村の作品を精神分析的な手法で論じ、木村が使用する“手”のイメージについて、ジャック・ラカンを引用してユニークで見事な分析をしている。

〈間接的直接性〉という非常に興味深い概念は、版画メディアの間接性と表現の直接性によって、今回はあっさりと導き出されている。この一種アンビヴァレントな状態は、のちに論じられるジャック・ラカンによる〈シミ〉や宮川淳の〈手の失権〉と、ある意味、不安定な状態を想起する

ものとして共通している。

今回は共著のため、限られたページ数で論が展開されている。木村秀樹の作品について以外にも、もっと多くの作家の作品についてや現在進行形の美術作品に至るまで、さらには著者の経歴からみて、このような不安定な状態における制作者たちの精神状態の分析も含めて増補されるであろう。

筆者は〈近代〉と〈モダニズム時代〉と〈ポストモダン〉を19世紀後半から20世紀後半にかけてのおおよそ100年間に渡ってのグラデーションのように移り変わる時代区分として理解している。したがって、アヴァンギャルド概念の変化もこの区分に準ずる。もう一点〈ポストモダン〉の概念について、その議論は手つかずの状態だと理解して良い。「ポストモダンは今も古い」だとか、「ポストモダンは今も続いている」など言う話を聞く。筆者はポストモダンをモダニズムの時代の価値観に変化が生じて起こった空白の状態、次を待つ状態と理解している。



銅版画技法公開研究会・環境対応型銅版画グラウンドの開発

福井大学
湊 七雄

多摩美術大学
大矢 雅章

東京藝術大学
田沼 利規

1 はじめに

2020年春より、湊七雄、大矢雅章、田沼利規の共同研究として、植物由来の素材などを用いた環境対応型の銅版画技法研究・材料開発（ハードグラウンド、クリーナー）に取り組んだ。

本稿では、2021年8月28日（土）、8月29日（日）の2日間にわたり、多摩美術大学で開催した「銅版画技法公開研究会・環境対応型銅版画グラウンドの開発」について報告する。

2 趣旨・目的

教育現場での実用性・実施可能性を探るべく、版画を学ぶ学生の他に、指導的立場にある版画家らに参加を依頼し、化学・材料学分野の専門家によるレクチャーを含めた公開研究会を行った。

これまでに開発した環境対応型のエッチング・グラウンドやクリーナーについて多角的に評価し、環境負荷が少なく、身体にも害のない銅版画制作環境の提案につなげることを目的としている。

3 開催概要

日時：2021年8月28日（土）、8月29日（日）
会場：多摩美術大学八王子キャンパス絵画北棟1階
定員：15名

4 スケジュール・公開研究会の内容

1日目は、10:00からガイダンス（趣意説明）に続き、レクチャー①「版画家のための材料学」を行なった。化学

の専門家・西村文宏先生（福井大学産学連携本部助教、工学博士）のライドレクチャーを受けた後、西村、湊、大矢、田沼との対談形式を進めた。11:00からのレクチャー②「境対応型バインダーとクリーナー」では、丸山惇氏（東新油脂株式会社）を講師に迎え、境対応型バインダーとクリーナーの特性等についてレクチャーを受けた。昼休みをはさみ、13:00から湊が2種類の環境対応型ハードグラウンド（試作）と2種類の環境対応型クリーナー（試作）を用いたデモンストレーションを行なった。14:00から17:00までは、参加者全員で環境対応型グラウンドを用いた作品制作と評価に取り組んだ。

2日目は、10:00より参加者全員で、環境対応型グラウンド（試作）を用いた作品制作に取り組んだ。午後は、13:00よりUVエッチングラウンドを用いた応用技法デモンストレーションにて、①コーヒーリフト、②写真製版を紹介した。15:00からのオープンフォーラム（評価会）では、参加者それぞれが新たなグラウンドとクリーナーについてのフィードバックを行い課題を整理するとともに、今後の可能性について検討した。

5 参加者

大矢雅章（多摩美術大学）、淵脇真理子（版画家）、湊七雄（福井大学教育学部）、西村文宏（福井大学産学官連携本部）、田沼利規（東京藝術大学）、丸山惇（東新油脂株式会社）、安藤真司（多摩美術大学）、上村牧子（町田市立国際版画美術館）、榊原慶（版画家）、作田富幸（版画家）、杵谷圭章（版画家）、加藤史郎（加藤史郎銅版画工房）、大屋仁志（学部4年生）、リコウヨウ（学部4年生）、チョウケイタン（学部4年生）、チョウブンケン（院1年生）、バクケイライ（院1年生）、大久保美（院2年生）、盛田紗央（院2年生）

6 本研究の取り組みについて

公開研究会終了後に、本稿報告者3名で公開研究会について省察を行った。以下、対談形式で2日間の取り組み内容について振り返りたい。

6-1 本研究の取り組みについて

田沼：本共同研究に携わる大きな理由は、「妊婦さんでも作品制作を継続できる環境」を整える必要性を感じたからです。都内の私設工房で大学院生の頃から講師をしていますが、溶剤の臭気が原因で制作を断念せざるを得ないという方を数名見てきました。私はこの事態を、とてももったいないことだと感じます。現在、美大生の多くは女性ですし、卒業後も銅版画作品を継続して制作するためには、教



図1 レクチャーの様子

育環境そのものについて考えないと未来がないように思います。状況を整理するために、そもそも我々がやってきた銅版画制作について化学的な眼を入れ、環境の改善に繋がることを願っています。

大矢：前提として版画制作者が化学的な見解・知識を持ち合わせていないことが多いので、化学の専門家2名よりレクチャーを受けたことで、危険な溶剤の扱いの見識が変わり、安全と健康に関して興味を持ってもらえたのではないのでしょうか。

湊：これまで化学分野の専門家のアドバイスにアクセスしにくい状態にあったのはなぜでしょうか。

大矢：大学や工房で銅版画の習得を行う場合、場所毎で共有に使用する薬品などが概ね決まっており、工房のルールとして覚えることからはじまるので、それを個人で変更して使用するという考えになかなか至らないのではないかと思います。そこで学んだことは、基本身体的に習得した技術で制作していくと思うのでよほどの環境の変化がない場合、その溶剤を変更するという観点に至らないのではないのでしょうか。

田沼：いままでは、もとより溶剤の特性については関心が薄かったということでしょうか。

大矢：駒井哲郎氏や池田満寿夫氏、深沢幸雄氏、中林忠良氏などは溶剤や腐蝕液の使用により病気になったことがあると聞いています。このような第一世代、第二世代の実体験から、大学の版画教育が盛んになるにつれて、ハード面を充実させて、安全に使用できる環境の整備が進んだのだと思います。多摩美術大学でも1997年に現在の設備が新設される際に、第二世代の渡辺達正先生の考案により銅版画工房に有機溶剤用専用の換気システムが設置されました。この設備は工房と共に設計されたもので、大変大掛かりなものです。このような設備は、それ以前に使用されていた、灯油やホワイトガソリン、リグロイン、シンナーなどを部屋の中でできるだけ安全に使用するために開発され

たものだと思います。

田沼：大学に版画専攻が出来て来た時代の流れと並行して、作品サイズの大型化が進みます。サイズが大きくなると、当然、使う溶剤の量が増える。入手しやすさ、価格面で使う溶剤が選ばれ、じゃぶじゃぶ使うようになっていたのでは。

大矢：田沼先生のおっしゃる通り、費用のことも大きな要因かもしれませんね。エコウオッシュなども使用している工房もありましたが、材料費として考えると大量に使用する場所では、工房の維持費を考えるとなかなか切り替えるには至らないのかもしれません。また、日本では、欧米にくらべ有機溶剤の取り扱いに関する規制がゆるいということも、そのような溶剤が広まらない要因かもしれません。

湊：公衆衛生の取り組みについて厚生労働省に確認したところ、溶剤等の取り扱い規制強化の方針はあるものの、包括的な対策はまだこれからとのことでした。なお、仮に対策が取られたとしても、大規模な企業・工場は規制対象となるものの、個人事業主として活動するアーティストはその対象から外れるとのことでした。

教育現場に目を向けると、例えばオランダの美術大学では化学の授業が必修になっているようですが、日本では公衆衛生に対する意識はまだ低いようです。

大矢：美術大学のリベラルアーツに化学が入り、多くの学生が材料を使用する方法だけでなく、組成から理解するようになると日本でも使用する作家の考え方が変化してくるでしょうね。使用する材料の使用方法をステレオタイプに習うことが多いので、どうしても高度な教育を受けていなければいる人ほど、セオリーを変えようとしにくい現状があるように思います。これからの版画制作の指導では、このようなことを少しずつ改善して、自宅で制作する際に安全に制作できる環境を制作者個人が作りあげることができるようにしていく必要があると思います。そう言った意味では、今回の講義は、具体例をあげた溶剤の危険性、制作者のリアリティーを感じながら、化学的な裏付けをもって、安全性・危険性をわかりやすく理解することによって、これまで無自覚に使っていた薬品の扱いについて、こうした化学的知識を確かなものにするによって、適切に利用できるようになる契機になったと思います。ゼミの学生にとっては、とても良い経験になったのではないかと感じています。

田沼：溶剤の危険性についてばかりではなく、制作においてのなぜ？についても学ぶことができました。例えば「脱脂」の過程の説明、手で触れた銅板には何がくっついてるのか？それを何で洗浄して、純粋な銅の状態に戻すのかなど、構造的に理解することができるようになりました。

6-2 デモンストレーションについて

●UV 硬化エッチング・グランド（試作）

湊：今回は、まず「UV 硬化エッチング・グランド」を紹介しましたが、このグランドについての率直な感想をお聞かせください。

田沼：チューブから出して（今回は缶からでしたが）インクのように扱うことができ、ローラーで塗布する画期的なグランドの登場です。紫外線で硬化させるため、今までにない新しい可能性があると思います。天候に恵まれば屋外ですぐに硬化もできますし、このグランドを用いた応用技術（簡易的な写真製版など）はとても魅力です。

大矢：参加者の人の実験（試作）を見てると、経験値によってローラー引きの異なる効果が出て、うまく行く人、そうでない人に別れた印象がありますが、コツをつかめば発揮性溶剤も含まないので、臭いも少なく広く使ってもらえると思いました。描きやすいし、防食性が高いと個人的に感じています。テストした夏場の環境がよかったのかもかもしれません。

田沼：研修会ではUV 硬化が不十分だったためか、結局、全員グレーになってしまった。腐食の耐久性は低かったけれど、方法としては初心者にも扱いやすい。従来の液体グランドを流し引きするよりも、格段に失敗が少ないでしょう。

湊：このグランドはUV 硬化をしっかりとすることが大切だったにもかかわらず、当日の天候（曇りで紫外線少なめ）を勘案できていなかったことで、硬化不足のケースが多数出てしまったと考えられます。

●環境対応型・植物性エッチング・グランド（試作）

湊：可能性の大きなグランドだと言えますが、多くのトラブルが報告されました。素材としての植物油ありきで、コンセプトが先走りしていたかもしれません。

大矢：今回試作品だったこともあり、十分な検証がされないまま実証テストをしたので、失敗も仕方ないと思います。しかし、方向性としては間違っているとは思えないので、今後の調整に期待したいところです。

田沼：たたき台として作られたサンプルであり、失敗例の報告がおおかったが、可能性は十分にあります。生産者、開発者、使用者（学生・アーティスト）が一同に会したことで、お互いに歩み寄り建設的な議論ができた。隙間時間に担当者の方に従来のグランド塗布（液体・固形）、テープのプロセスも見ていただき、描き心地の違いも確認していただいたので、今回は格段に質が向上した試作品を検証できると思います。

大矢：テストしている人の状況をみていると、使い方がブ

ロセス化されれば、従来のものと比べて遜色なく置き換えが可能になってくるのではないのでしょうか。今回は、従来の伝統的な方法を完全に置き換えてしまうのではなく、従来の伝統的な方法を、いかに柔軟に次世代に繋げて行くかということが研究の根底にあるため、従来の技法に親しんだ作家・学生にも受け入れられる可能性が高いという点で有益だと考えるべきでしょう。

●2種類の環境対応型クリーナー

湊：米ぬか由来の植物性インククリーナー「KOME SOLV」とイソパラフィン系の低臭性インククリーナー「CLEAR SOLV ECO」を紹介しましたが、それらの違いについて、説明が不十分だったように思います。「KOME SOLV」については、海外の版画で広く受け入れられているVCA（Vegetable cleaning agent）と同様で使用範囲がかなり広いのですが、VCAが一般的ではない現状（前提）での説明には無理があったと言えます。

●フロアクリーナー

湊：新しく提案したこれら2種類のクリーナーは現時点で市場に出回っていないため、入手が容易なフロアクリーナー（株式会社リンレイ、オール床クリーナー）を併せて紹介しましたが、いかがでしたか。

大矢：どれを何にかけたら取れるのか。新しいクリーナーを3種類同時に紹介したことで混乱があったように思います。いずれにしても、情報量が多かったのもう少し整理が必要でしたね。

田沼：ノントキシックは全てのプロセスに時間がかかるという意見があった。いずれのグランドも落とすのに時間がかかったが、特に植物性グランドはなかなか落ちない。

大矢：これまでの溶剤（リグロイン等）に慣れている人は、すぐとれると思っている。使用者がクリーナーの特性を理解する必要がある。溶剤を変える場合、使用する側の考え方を変えていく必要がありますね。急激に落ちるということは、それだけ危険であることと、思うべきだとも認識すべきですね。

田沼：揮発しないということならば、提示方法を変えることでストレスを軽減することもできそうです。バットを用意して版を浸しておけば洗いやすいし、使いかけのウエスを缶に入れておく必要もなくなる。

大矢：個人の方は、それほど大きなものを制作しないので、このような溶剤を使用する環境をすぐに作り出すことが出来ませんが、大学や工房などこれまでの溶剤と混在させるとなると、大きなバット等を常時設置が難しいですね。従来の方法のまま新しいクリーナーを提案できる方法を模索

したいですね。

湊：段取りを適切に行えば、これまで制作できなかったような場所で銅版画制作が可能になります。例えば、公民館だとか、本格的な排気設備が整ってなくても制作できるようになり、創作の場に広がりが生まれることは大きな利点ではないでしょうか。

6-3 オープンフォーラムについて（フィードバック）

参加者全員でフィードバックの機会を持った。2種類ハードグランドとクリーナーについて、制作プロセスを振り返りながら、各参加者からいただいた意見を以下にまとめた。

●UV 硬化エッチング・グランドの評価

<塗布のプロセス>

初心者でも塗りやすく、ソフトグランドとしても使えそう専用のローラーを準備しなければならない。他のインクとの併用ができない。

<硬化のプロセス>

太陽光に当てて硬化できるのは容易で、画期的な方法だと言える。十分な紫外線を得られない環境（天候）や、照射時間が短いと硬化が不十分となり、防食が不十分となる。

<製版のプロセス>

描き心地は良く、ポテンシャルは高い。

グランド層が薄すぎるからか、ニードルの線も描きにくい。ルーレットを使ったトーンは付けにくい。腐食後にアクアチントをアルコールで落とそうとしたら、グランド自体が落ちてしまった。

<腐食のプロセス>

伝統的なグランドと同様に使える。グランドの硬化プロセスで3分だけだったが、十分ではなかった。その状態で腐食した。黒ニスをローラー引きして塗ったような印象で描きにくい。

<刷りのプロセス>

硬化が不十分の場合、ピンホールが出る。薄く抜けて、全体に侵食皮膜が見られた。酸に負けている。ローラーの筋が残っている。

<版のクリーニングについて>

剥離剤も使いやすい。少し置いておけばスムーズに剥がれる。全体としては、クリーニングが難しく扱いにくい。

●植物性エッチング・グランド試作品の評価

<塗布のプロセス>

ハケ筋が残りやすくストレスがある。綺麗に塗れない。普段流し引きに慣れていることもありハケで塗るのはストレ

スがあった。

<硬化のプロセス>

1日おいても、ベタベタしていた。サラッとしたものにならないか。

<製版・描画のプロセス>

描画はしやすい。伝統的なものよりと同じ感覚。点々の技法をつかった。90分腐食しても大丈夫だった。防食性は高い。マットな仕上がりになると良いと思う。黒光りしているのがNG。描画はニードルが引つかかる感じ、なめらかに描画ができない。

<腐食のプロセス>

45分間塩化第二鉄で腐食したが、トラブルはなかった。完全に乾いてないと、描画時に剥がれてしまう。粘度がたかすぎるため、描画が難しいと感じた。グランドのピンホール（抜け）が目立つ。問題とはいえるが、表現効果としては使えるかもしれない。偶然性もたらす表現上での可能性をポジティブに捉えた。美術館で講座をやるときは、乾燥に時間がかかるというのはマイナスポイント。

<版のクリーニングについて>

剥離剤を使っても時間がかかり、クリーニングしにくい。アクアチント技法で温めたので、逆に硬化（定着）が進み、クリーニングが困難になった。

7おわりに（公開研究会の意義と展望）

今回、困難な状況下において、制作者と化学者が協力し開催した研究会に、教育関係者、研究者、学生とさまざまな立場の銅版画制作者の皆様にご参加頂けたことで、今後の研究開発に繋がる有益な機会となった。この場を借りてお礼申し上げたい。引き続き、研究を発展させ、多くの方に、安心して使用して頂ける材料の開発を行い、新たな研究会の開催に繋げていきたい。

<謝辞>本研究はJSPS 科学研究費補助金19K00247の助成を受けたものである。

版画展報告

「第46回全国大学版画展」報告

女子美術大学教授

清水 美三子

新型コロナウイルスの世界的な感染拡大が始まってからすでに2年近くが経過した。2021年の感染拡大は、第3波から第5波まで3つのピークがあり、9月に入って感染者は大きく減少した。その後国内ではしばらく落ち着いた状況が続いたが、2022年に入った現在、全国でオミクロン株の急拡大となり第6波の渦中といえる。

このような中、1987年の第12回展より東京都の町田市立国際版画美術館で開催されてきた「全国大学版画展」が、2021年の第46回展から初めて首都圏を離れ、長野県上田市のサントミュージゼ上田市立美術館に会場を移しての開催となった。会期12月は幸い緊迫した状況を免れ、展覧会を無事に開催することができた。

2020年10月、美術館の下見に初めて伺った時の記憶が蘇る。上田産のカラマツを使用したという廊下状のプロムナードが印象的な美術館で期待が膨らんだ。上田市立美術館の小笠原学芸員と清水学芸員、生嶋会長（当時）と倉地副会長（当時）、清水とで日程や展示スペースの確認を行った。施設のひとつ「子どもアトリエ」は、山本鼎が「児童自由画教育」を提唱した上田で新たな美術教育の発信地となるべく設置された施設だそう。市内を散策すると、城跡近くの「石井鶴三美術資料室」の古い館が目止まる。石井鶴三は長野の美術教育に尽力し、教師向け講習会の講師を46年に渡って務めたとあった。また、「農民美術」（山本鼎が提唱）の文字に惹かれ工芸店に入ると、素朴な木彫りの人形が並んでいる。創作版画運動の旗手が上田の地に根付かせた美術教育の物語を体感し、「次世代育成」を軸とする上田市立美術館の基本理念を理解した。そして、この地で新たな「全国大学版画展」を開催する意義について自得の念を深くする。

2021年7月からの具体的な打ち合わせは、美術館・学会事務局・展覧会事務局の計10名程度で毎回オンラインで行なった。町田でのこれまでの実施方法と上田市立美術館の考え方を擦り合わせ、さらに感染対策も踏まえた上で実現可能な方法を探った。

【上田市立美術館での開催の主な変更点・実施方法】

- 〈出品点数〉1段掛けの余裕のある展示を目指し、出品点数をこれまでの75%程度(240点→180点程度)に減らす。
- 〈サイズ規定〉出品者一人あたり額装の幅120cm以内を厳守。
- 〈参加校の出品者数計算方法〉参加校の教育活動状況等の変化により、これまでの出品者枠数のルールでは実態にそぐわなくなっているのが現状である。そのため新たな計算式を作成し、今後はこの計算式に従って参加校の出品点数を決定する。
- 〈賞〉
 - ・「優秀賞」25点程度（2019年度までは30点程度）賞金1万円。
 - ・「上田市立美術館賞」1点 賞金1万円。
 - ・「町田市立国際版画美術館賞」10点程度。
 - ・「観客賞」1点と「プレゼント版画」は実施する。
- 〈イベント〉
 - ・コロナ禍のため、初日に行なっていた「レセプション」は中止とする。
 - ・「公開講座」（12月4日（土））と「ワークショップ」（12月11日（土）・12日（日））を開催する。
 - ・「授賞式」と「ギャラリートーク」は12月19日（日）に実施する予定。
- 〈学生作品販売〉「学生作品販売」は、試験的に今年度2校のみ（愛知県立芸術大学・女子美術大学）の参加とし、来年度以降の実施方法について模索する。
- 〈搬入・搬出〉
 - ・業者搬入・直接搬入共に11月27日（土）の一日のみとする。
 - ・開梱と梱包作業は、両事務局の他、関東の美術大学の教員・助手を派遣。
 - ・直接搬出が12月20日（月）、業者搬出は搬出依頼日のアンケートを取り、指定日に合わせた集荷依頼をする。（2022年1月半ばまでに完全搬出）。
- 〈陳列〉学生による陳列作業は行わない。陳列監督として教員2～3名を派遣し、陳列作業は美術館が依頼する美術専門員が行う。
- 〈会期中の受付・監視〉学生による受付・監視は行わない。美術館が監視員を手配する。
- 〈優秀賞の投票方法〉
 - ・Web上の作品掲載は行わず、美術館で実際に展示を鑑賞し投票をしてもらう。
 - ・投票期間は、12月4日（土）～12月12日（日）までとする。

【第46回全国大学版画展】

■ 展覧会

第46回大学版画展は、会期：2021年12月4日（土）～12月19日（日）の日程でサントミュージゼ上田市立美術館 企画展示室・ホワイエにおいて開催された。全国の美術大学、教育系大学、短期大学、専門学校、各種学校等40校175名、175点（昨年度43校、98点）の出品があった。出品を辞退した大学が3校あった。今年度より会場を上田市立美術館に移して開催。1段掛けの余裕のある展示を目指し、出品者数を決定した。開梱が困難な梱包が多数あり労力を要した。係の人数を最小限で行うため、次年度は簡便に開梱できる梱包方法を提示したい。

展覧会における各校と美術館の役割分担は以下の通りとした。

- ・展覧会事務局：女子美術大学
- ・ポスター制作：上田市立美術館
- ・チラシ制作・発送：上田市立美術館
- ・搬入・開梱：11月27日 多摩美術大学・東京造形大学・東京藝術大学・武蔵野美術大学・愛知県立芸術大学（学会事務局）・女子美術大学（計7名）
- ・展示陳列：11月30日 東京芸術大学・女子美術大学（計2名）
- ・受賞作品撮影：12月20日 愛知県立芸術大学（学会事務局）（計3名）
- ・直接搬出・梱包撤去：12月20日 日本大学・女子美術大学（計2名）
- ・搬出：12月23日/1月12日 上田市立美術館

■ 公開講座

公開講座〈「いいかげんさ」と「緻密性」が同居する版画表現〉が12月4日（土）13:30～15:00 上田市立美術館 市民アトリエ・ギャラリーにおいて開催された。講師：倉地比沙支（愛知県立芸術大学教授）参加者：市民の方々をはじめ、会員など35名の参加者があった。

■ 版画ワークショップ

版画ワークショップ〈美術家から学ぶ「はがし刷りからの展開」〉が12月11日（土）・12日（日）13:00～17:00 上田市立美術館 市民アトリエ・ギャラリーにおいて開催された。講師：阿部大介（女子美術大学准教授）参加者：市民の方々や高校教員など8名の参加者があった。

■ 賞

優秀賞：27名

小野寺 唯（東北芸術工科大学）／木村 大祐、ソニアリ、ユンドヒ、森田 理子（武蔵野美術大学）／磯崎 海友（多摩美術大学）／阿部 七菜子、長沼 翔（日本大学）／高橋

天真音、吉澤 美樹、木村 風音（東京造形大学）／suma（東京藝術大学）／細井 彩花、葉 園飛、小平 華純、寺師 芽生、南澤 愛美（女子美術大学）／鳥越 愛良、野木 海生（愛知県立芸術大学）／池田 聡子、中森 碧、柴田 若奈（京都市立芸術大学）／桐谷 美羽（嵯峨美術大学）／陳 憶誠（京都芸術大学）／ホウ ブンズイ、ギイ（京都精華大学）／川添 彩加（大分県立芸術文化短期大学）＊敬称略

上田市立美術館賞：1名

簗田 梨々花（大分県立芸術文化短期大学）＊敬称略

町田市立国際版画美術館賞：8名

小野寺 唯（東北芸術工科大学）／大久保 春霞、竹谷 百萌香（多摩美術大学）／長沼 翔（日本大学）／細井 彩花（女子美術大学）／桐谷 美羽（嵯峨美術大学）／陳 憶誠（京都芸術大学）／石川 莉帆（九州産業大学）＊敬称略

■ 観客賞及び、プレゼント作品寄贈の方々

観客賞：北西 紅春（東北芸術工科大学）《雨の花が降った日》銅版画

プレゼント版画：アンケートにご協力いただいた来場者の中から抽選で5名に以下の版画学会会員からの寄贈を受けた作品をプレゼントした。

いしだ ふみ（大阪芸術大学）／清水 博文（京都芸術大学）／高浜 利也（武蔵野美術大学）／三井田盛一郎（東京藝術大学）／八木 文子（山形大学）＊敬省略・50音順

新型コロナウイルス、町田から上田へとイレギュラー続きの2年間の展覧会運営にあたり、数々の不備をこの場をお借りしてお詫び申し上げますと共に、運営を全面的にバックアップいただいた上田市立美術館、ご協力いただいた会員の皆様はこの場をお借りして深く感謝申し上げます。上田での次世代育成をどのように図っていくか。次期展覧会事務局と課題を共有し、バトンタッチを行いたい。



第 46 回大学版画展

上田市立美術館学芸員

小笠原 正

■上田での開催の経緯

全国大学版画展は、これまで長らく町田市立国際版画美術館を会場に開催され、2020 年度で 45 回を数える国内を代表する現役学生・大学院生の最新の動向を知る版画展として私も拝見していた。その版画展を上田で開催できないだろうかというお話を版画学会からいただいたのは 2019 年の夏ころだったと思う。とっさに思ったのは「ありがたいお話」「次世代育成を旨とする美術館としてまさにうってつけの展覧会」ということだった。その一方で「そのような重要な展覧会を大都市圏で行わなくてよいのだろうか?」「学生たちの交通の至便さが失われ、これまでの協働作業が途切れてしまうのではないか?」「来場者が少なくなることは確定的」という心配がよぎった。しかし、版画学会の皆さんからの熱心なお話を伺う中で、次世代育成という「志」や「使命」を共有する団体同士であること、地方では簡単に実見できない現役学生たちの最新の作品、そして、その感性に直接触れられる機会を提供することで公立美術館として果たす意義があると思うに至った。それは、今でも「鼎先生」と呼ばれる創作版画家・山本鼎(1882-1946)が、「自由画教育」と「農民美術」を全国に普及させた発祥の地として、現在でも次世代の「育成」を将来への投資として行っていることと無縁ではない。「版画芸術の振興」と「次世代育成」はまさに当館の事業目標に叶うものだったからである。

■展覧会の準備・開催

上田市立美術館での開催に当たっては、まず展示面積の制約から出品点数を例年より絞り、版画学会での協議で 175 点としていただいた。搬入・開梱・作品の位置決めなどは版画学会の先生方のほか、担当大学の助手の方など、東京や名古屋からはるばる出張してくださったことで手慣れた作業が効率的にできたことに感謝申し上げたい。展示作業は参加大学の学生の参加が困難なため、この部分だけは展示専門の業者に依頼するところとなったが、学生にとっての晴れ舞台でもあり、美術館にとっても来館者への美術展の提供でもあり、地方での開催の場合は、地域の事情に合わせて準備の方法を変更することも選択肢として示

せたのではないか。

展示方法については順路の右壁を北海道から南へ、左壁は沖縄から北へと、作品を対比してはどうかとの考えから展示を行った。特に北海道・東北と沖縄・九州との取り合わせは風土による色彩感覚が対照的であり、鑑賞者にとっても少なからず響くものがあったように思う。

■作品に関して

第 46 回の今回は、175 点の出品作の中から優秀賞 27 点、町田市立国際版画美術館賞 8 点、上田市立美術館賞 1 点、観客賞 1 点の合計 37 の賞が決定し、会期最終日の 2021 年 12 月 19 日(日)に受賞者への表彰式を行った。また、これに合わせて、出席した受賞者によるギャラリートークも行われ、作者である学生本人から直接に制作意図を聞く機会が設けられた。

今回の展示作品について、当館で直前まで第 8 回山本鼎版画大賞展が行われていたこともあり、手慣れた老獪さは異なる学生時代の感性が直球で伝わる作品群との印象であり、実に爽やかだったというのが正直な感想である。一人の鑑賞者として素直にそう評価したい。

当館でも学芸員が作品をそれぞれが見て回ったが、多くのスタッフが陳憶誠(京都芸術大学)の《連続労働 1-3》を優れた作品の一つとして挙げていた。私も画面に肉薄して見入っていたが、一見して木版であるとは判別がつかない独特の格子状の単位が集合して画面を構成しており、ふと我に返って階段やビルと思しき建物の姿など画面全体を眺めることとした。本人へのインタビューでは版自体を彫り進みながら刷り重ね、その行為自体を作品名にしたのだという。根気の必要な作業を黙々と続け刷り重ねる作業から独特のテクスチャーが生まれた画面に多くの鑑賞者は引き付けられたはずである。事実、観客賞の投票においても多くの票を集めている。

細井彩花(女子美術大学)の《だすとぼくすさんで一》は、とある休日の両親の姿を本人の脳裏ですっかり再構成しイメージに仕上げている。ドーンと存在感のある、しかし、何もしない寝転んだ父を布団代わりに飼い猫は鎮座し、母はその周りをてきぱきと家事をこなす姿が実にユーモアたっぷりに表現されていた。最終日の優秀賞受賞者の学生によるギャラリートークでは、そのモチーフたる両親が作品の横の椅子に腰かけ、娘のある意味あっけらかんとしたコメントを、反論するでもなくおとなしく聞いている姿が印象的であった。作品とそれを生み出す着想とが本人のコメントから伺い知ることができたのは作品を深く理解する上で実に有効であったと思う。

また、小野寺唯(東北芸術工科大学)の《ブルーインパルスが飛んだってよ》は、航空自衛隊の曲芸飛行部隊のイ

ベントに取材したもののようである。2021 年には山形県内で 2 回行われているので、作者はそこへ出かけてヒントを得たのであろう。作品は、飛び立つ戦闘機を何気なく眺める少年をモチーフにしたものであるが、淡い木版のイメージは、政治性を主張するでもなく、かと言って無関心を示すでもない、今そこにある日常風景に作意の焦点を当てた。

このほか、磯崎海友(多摩美術大学)の《糖質依存症》は自省的な作品とみられる。恐らく実際の命の火が消える場面を目の当たりにすることと結びつけてはこの作品はできなかつたであろう。自身の食生活に関する性向への戒めとして象徴的に自分を棺に入れ込んで表現したものと受け取れる。このようなモチーフも今だからこそ大胆にも表現できる。

今回、賞を獲得しなかった作品についても、私はその多くに乾坤一擲の熱意を感じた。私自身が確信を持って受賞が相応しいと推薦できる作品も多くみられた。そのことも記しておきたい。自分を信じて制作に励んでほしい。

大学版画展の作品を見るにつけ、人生のある時期にしか表現できない感性というものが確かに存在し、それこそが尊いと感じる。人生はいつも現在が本番であり、その時々一杯の感性と技術で表現にチャレンジしてほしいと思う。

■来場者の感想—地方で開催することの意義—

展覧会期間中の来場者は全部で 768 人であった。前回の町田会場での入場者が 1920 人、前々回が 2681 人であるから、それに比べれば確かに少ない。しかし、これは上田会場の今までの経験から言えばほぼ予想通りであった。そもそも圏域人口が少ないのであるから当然である。そして、地方の県庁所在地でもない 15 万人規模の町ではこうした学生たちの現代版画展を見ようという感性を持つ層を育む文化的な多様性は劣る。それを十分承知の上で、上田市立美術館では「行う意義のある展覧会」として大学版画展を開催したのであるが、展覧会を実際に見た人たちにとっては、得るところの多い美術展であったことは、500 枚以上にのぼるアンケート用紙に書かれた感想から伺うことができる。その一部をご紹介します。

「湧き上がる想いの一番美しいところを切り取る姿が垣間見え感動した」

「無限の可能性、胸の高鳴りを覚える版画展。忘れかけていた夢や希望を思い出させてくれた」

「じりじりとした情熱があふれている」

「ストレートで妙な小理屈がなく気持ち良く観ることができた」

「学生たちの芸術への情熱を感じることができた」

— これらの感想からも、現役学生たちの作品が地方で

あつても多くの支持を得ていることが分かる。むしろ地方の人々は渴望していると言った方がより適切だろう。大学版画展の地方開催はその地域の人々に清新で清々しい感性に触れるまたとない機会を提供したことが分かる。

■作品鑑賞の効果

会期中、作品鑑賞を行う 25 名ほどのシニア大学講座があった。いつもであればお決まりの作品解説になるのだが、今回は「自分がいちばん気に入った作品を見つけて、仲間にとどこがいいのか?何を感じたか?を説明しよう」という形式に変えたところ、「作品を『眺める』のではなく『よく観る』ようになった」「自分の考えを仲間に伝えられて楽しくなった」という反応があり、学生の版画作品が大人の感性を再起動させるきっかけとなった点は大きな収穫であった。

また、不登校の子どもたちの見学では小平花純(女子美術大学)の《PIZA》の額から外にはみ出たチーズに両脇からかぶりつくポーズで撮った写真を自慢げに私に見せる子どもがいた。作品に現れる学生たちの直接的で軽快なフットワークが子どもたちの心に確かに働きかけた事実も見逃せない。

■学びと気付きに資する事業

こうして展覧会を振り返ると、関わった学生はもとより美術館スタッフも、来館者も、講座参加者(12 月 4 日公開講座・12 月 11 日・12 日ワークショップ)も、多くの学びと気付きを得た。それは展覧会運営だけではなく、作品鑑賞や学生によるギャラリートークなども含め、総体としてこの取り組みが教育普及事業として機能していたからだと考えられる。

今回、大学版画展は、版画学会・上田市・上田市教育委員会による実行委員会を組織し運営に当たった。今後、開催する折には引き続き次世代育成の「志」や「使命」をよりどころとし、関わった全ての人の学びや気付きのきっかけとなる展覧会にしたいと考えている。



受賞した学生によるギャラリートーク(2021 年 12 月 19 日)

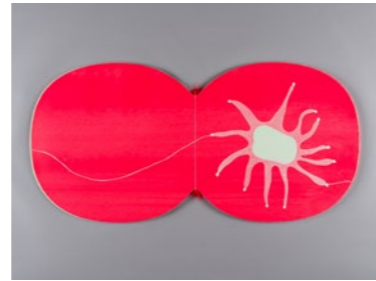
| 大学版画展 | 2021年度 優秀賞 27点



東北芸術工科大学 | 小野寺 唯
《ブルーインパルスが飛んだってよ。》
120 × 91cm | 木版画



武蔵野美術大学 | 木村 大祐
《hako niwa》
72 × 102cm | 銅版画



武蔵野美術大学 | ソン アリ
《Sea Space》
50 × 48.5cm | シルクスクリーン



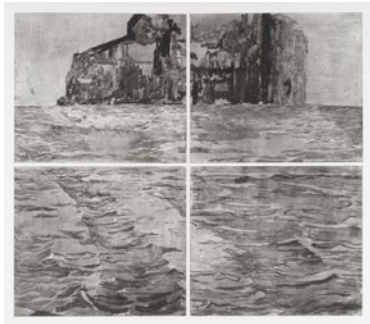
東京造形大学 | 吉澤 美樹
《あの日の言伝え》
72.5 × 93.5cm | 銅版画



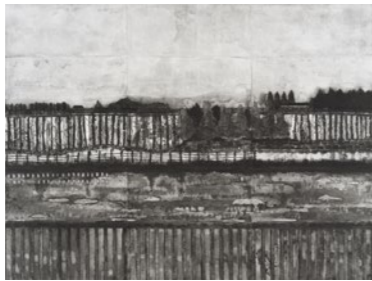
東京造形大学 | 木村 風音
《寧》
69.5 × 90cm | リトグラフ



東京藝術大学 | suma
《Mimic animals-octopus》
91 × 116.7cm | シルクスクリーン



武蔵野美術大学 | ユン ドヒ
《nomad》
107 × 94cm | 銅版画



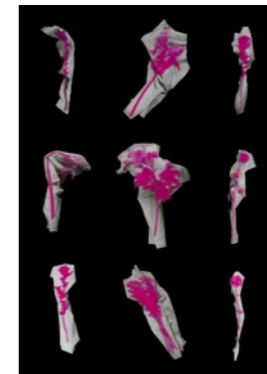
武蔵野美術大学 | 森田 理子
《メモリアル・ノート》
90 × 120cm | 銅版画



多摩美術大学 | 磯崎 海友
《糖質依存症》
90 × 55cm | リトグラフ



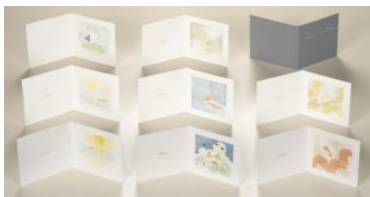
女子美術大学 | 細井 彩花
《だすとぼつくすさんでー》
64 × 105cm | リトグラフ



女子美術大学 | 葉 園飛
《さようならの形》
145.6 × 103cm | デジタルプリント、シルクスクリーン



女子美術大学 | 小平 華純
《PIZA》
140 × 111cm | 銅版画、シルクスクリーン、ミクストメディア



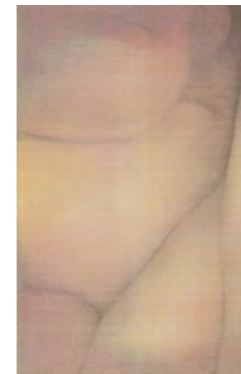
日本大学 | 阿部 七菜子
《Today》
15 × 30cm × 8枚、15.5 × 33cm | リトグラフ



日本大学 | 長沼 翔
《Don't Let Me Down》
95 × 60.5cm | 銅版画



東京造形大学 | 高橋 天真音
《粒であり波である》
110 × 110cm | 油性木版



女子美術大学 | 寺師 芽生
《ひじのいどころ》
96 × 63cm | 写真製版



女子美術大学 | 南澤 愛美
《うらうら》
86 × 56cm | リトグラフ



愛知県立芸術大学 | 鳥越 愛良
《"曖昧な庭 I"》
94 × 94cm | 銅版画、デジタルプリント、シルクスクリーン

| 大学版画展 | 2021年度 他賞5点 (複数受賞作除く)



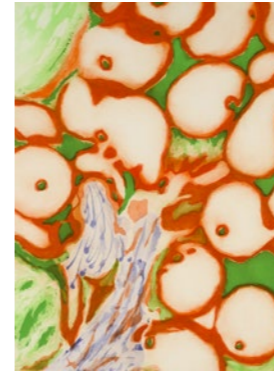
愛知県立芸術大学 | 野木 海生
《とまる僕は》
105 × 90cm | 銅版画



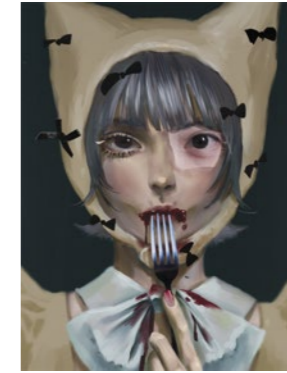
京都市立芸術大学 | 池田 聡子
《石を拾うこと》
117 × 98cm | 銅版画



京都市立芸術大学 | 中森 碧
《Line wave》
101 × 72cm | 銅版画



多摩美術大学 | 大久保 春霞
《弟切草》
83 × 60cm | 銅版画



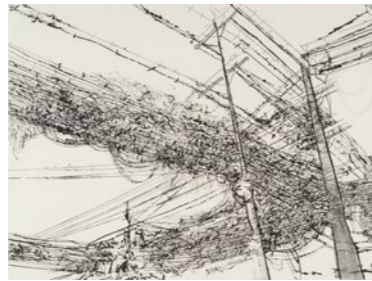
多摩美術大学 | 竹谷 百萌香
《eating》
109.2 × 79.1cm | デジタルプリント、シルクスクリーン



九州産業大学 | 石川 莉帆
《記憶》
84.1 × 59.4cm | スクリーンプリント



京都市立芸術大学 | 柴田 若奈
《洗面台》
103 × 72.8cm | コラグラフ



嵯峨美術大学 | 桐谷 美羽
《配電》
60 × 80cm | ドライポイント



京都芸術大学 | 陳 憶誠
《連続労働 1-3》
100 × 100cm | 木版画



大分県立芸術文化短期大学 | 養田 梨々花
《食事》
100 × 70cm | シルクスクリーン



京都精華大学 | ホウ ブンズイ
《時間を与える》
59.4 × 84.1cm | シルクスクリーン



京都精華大学 | ギイ
《Unreal Joan of Arc》
128 × 85.5cm | ミクストメディア



大分県立芸術文化短期大学 | 川添 彩加
《宇宙へ行こう》
100 × 100cm | シルクスクリーン



東北芸術工科大学 | 北西 紅春
《雨の花が降った日》
60 × 90cm | 銅版画

町田市立国際版画美術館賞

- 東北芸術工科大学 | 小野寺 唯
- 多摩美術大学 | 大久保 春霞
- 多摩美術大学 | 竹谷 百萌香
- 日本大学 | 長沼 翔
- 女子美術大学 | 細井 彩花
- 嵯峨美術大学 | 桐谷 美羽
- 京都芸術大学 | 陳 憶誠
- 九州産業大学 | 石川 莉帆

上田市立美術館賞

- 大分県立芸術文化短期大学 | 養田 梨々花

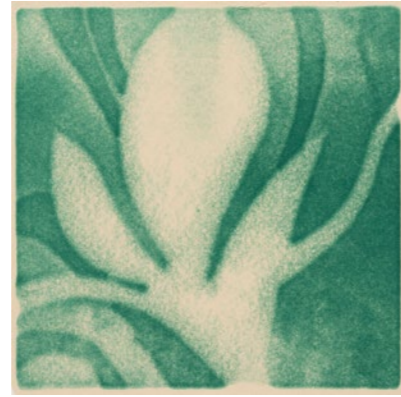
観客賞

- 東北芸術工科大学 | 北西 紅春

｜ プレゼント版画 ｜



いしだ ふみ
《天之浮橋に立つ》
29.7 × 20cm | ポリマーグラビュール・ハーネミュール紙 | 2020年



清水 博文
《森の声 2021-2-II(青緑)》
13 × 13cm | 紙版圧ばかし正面刷り、ハーネミュールにシンコレ | 2021年



高浜 利也
《House in Shanghai-1》
16.0 × 16.8cm | エッチング、ドライポイント | 2008年



八木 文子
《Imagine》
22 × 18cm | リトグラフ | 2021年



三井田 盛一郎
《Flora 2020》
18.5 × 17.5cm | 木口木版・土入り雁皮二層紙 | 2020年

｜ 事務局報告 ｜

版画学会 事務局長 井出 創太郎

令和3年4月から2年間、愛知県立芸術大学が版画学会事務局を務めます。

現事務局は、令和4年度には繰越金がマイナスとなる可能性があるとの試算を基にした会費値上げを含む前事務局提案（令和2年度定期総会提出資料）を引き継ぐ船出となりました。

令和3年度夏季総会において、あらためて倉地比沙支会長から審議事項として提出された中から、学会誌のPDF化に重きを置くとした「学会誌印刷の小ロット化」及び「全国大学版画展出品校負担金の設置」、この2件の承認を得ました。これにより、印刷費及び送料の大幅な削減、さらに、今年度より新たに設けられた展覧会費用（全国大学版画展拠出金）への補填につながる運用資金確保が可能となり、現事務局担当期間での会費値上げは回避できる見込となりました。

また、昨年度より継続審議となっていた名誉会員称号授与に関する規定については、笹井祐子先生をはじめとする検討部会で精査され、定期総会の承認を得ることで称号授与の条件及び推薦方法が確定しました。

令和3年度は、上田市立美術館での全国大学版画展開催初年度でした。開催にあたり、上田市と版画学会の共同出資による「全国大学版画展実行委員会」を設立し、運用をおこないました。そして清水美三子先生をはじめとする女子美術大学展覧会事務局は、まさに奮闘され、展覧会を滞りなく開催へと導いてくださいました。

優秀賞の選出は、版画学会会員による投票（有効投票数1160票・会員58名）によっておこなわれ、27作品の受賞が決定しました。町田市立国際版画美術館賞についても、展覧会場で作品を実見された町田の学芸員の方々によって8作品が選出されました。受賞8作品は町田市による贈与作品輸送費を財源にして、令和4年1月25日、無事に美術館に届けられました。ご担当くださった町田市立国際版画美術館の高野詩織様には大変お世話になりました。

授賞式では受賞者24名を迎えることができ、会長から受賞者に賞状を手渡すことができました。また、本年度より新設された上田市立美術館賞については、館長の山崎敦子様より選出の観点を含めたお言葉をいただきました。

上田市立美術館から事務局に届けられた529枚の観客

賞投票用紙の束を巻ると、展覧会に対する沢山の師玉の感想に出会うことができます。展覧会開催・運営、会計、優秀賞及び観客賞の集計等々、様々な事柄に対して上田市立美術館の小笠原正様、清水雄様に多大なるご尽力を賜りました。そして見事に美しい展覧会を立ち上げていただきましたことに、あらためて深く、御礼申し上げます。

令和4年度は、委員の先生方によって確実に進められてきた大学版画展歴史代受賞作品のデジタルアーカイブ化が大洲目を迎えます。これに対応する形で令和4年度予算案には「デジタルアーカイブ化事業」費が盛り込まれています。事務局においては、会費等の入金管理、会員動向管理、また総会及び会費振込の案内といった各種連絡など、煩雑且つ厳正さを求められる事務局業務の一部を専門業者へ委託すべく、同予算案に「委託費」を含めた事務費を計上しました。今後は業者委託の具体的な検討を行い、会員の皆様のご理解を得られるよう、丁寧に進めてゆく所存です。

- 令和3年度 第1回運営委員会
日時：令和3年7月25日（日）10:00～12:00
Web会議
- 令和3年度 夏季総会
日時：令和3年7月25日（日）14:00～16:00
Web会議
- 令和3年度 第2回運営委員会
日時：令和3年12月4日（土）15:00～17:00
会場：上田市立美術館 1F市民アトリエ
- 令和3年度 定期総会
日時：令和3年12月12日（日）10:00～12:00
Web会議

令和3年度はコロナ禍を鑑み、第1回運営会議、夏季総会及び定期総会はzoomを活用したWEB会議としました。第2回運営委員会は上田市立美術館のご配慮によって対面での会議が実現しました。夏季総会及び定期総会の議事録はHPを参照ください。

第50号の編集を終えて

版画学会誌編集委員長（武蔵野美術大学教授）

遠藤 竜太

本号で50号目となる版画学会誌は、これまでの半世紀におよぶ学会の活動の軌跡が記録された貴重な資料といえる。そのときどきで先端的な研究や制作の発表が行われ、同時代の生きた情報交換の場として機能してきた。版画の技術や機材・材料、教育プログラムと指導方法、あるいは歴史や理論などの研究成果が大学教員や研究者の間で共有され、版画による美術教育の全国的な広がりを促進し、この国の文化芸術の発展に寄与してきたことは明らかである。第50号という節目にあたり振り返ると、この学会誌の果たしてきた役割の大きさをあらためて認識した次第である。

さて、その学会誌も時代の流れと共に変化をしていく。本号からウェブサイトでの公表を主とし、印刷による冊子は記録用の範囲に留めることとなった。理由はふたつあり、いわゆる情報データベース化の進歩に伴う紙媒体からデジタルデータへの移行がひとつ。もうひとつは、経費の節約である。これに関しては運営委員会を経て総会で決定されたのだが、本号の編集方針は既に学会員に通知してあったこともあり、募集内容の変更は行わなかった。

第50号の特集は、前号に引き続いて「プリント・イノベーション」である。前号の編集後記にも書いたが、企画意図をここにあらためて記しておきたい。

「企画意図：これまでの版画学会の活動が、版画文化の隆盛に大いに寄与してきたことは疑う余地もない。しかし、各大学がこれまでに体系化されてきた版画教育から、新たな展開を模索しなければならない激しい変化に直面し、それぞれで苦慮しているのが現実である。そのような状況にあって、新しい視点や方法によって版画の可能性を提示している作家・研究者、これまでの版画教育で取り上げてこなかった古い技法や運動を研究している作家・研究者に寄稿を依頼し、新たな展開への手掛かりとして、この先の版画学会における更なる研究協力や教育改革の活性化につなげたいというものである。」

この趣旨に沿って編集委員から推薦のあった4名の会員に寄稿を依頼した。

日本の版画の在り方が大きな変革期に入り、至る所で新たな動きが起きている。例えば私が勤めている大学では、専攻名を版画からグラフィックアーツに変更する。これには版画を無くすのかという誤解が多いが、版画を包含する新たな概念を用いることで、創作版画以来の「版画」をこれ以上拡大解釈することなく、自然なかたちで継承ができる、という考えである。私の話は余談であったが、それぞれの大学で様々な取り組みが行われ、多様な考えのもとに多様な版画のフィールドが存在し、見方を変えればいま版画に大きなチャンスが訪れていると言えるだろう。個人の制作、あるいは研究においても然りである。本号に投稿された制作報告10名、論文1名、研究報告3名、トピックス4名の文章からもその新たな進展の兆候がうかがえるはずである。

今回、版画学会にも大きな動きがあった。全国大学版画展の会場が、版画教育の聖地ともいべき町田市立国際版画美術館から、山本県の上田市立美術館へと移動したのである。まさに原点回帰して第二弾のロケットを再点火することく、版画学会に新たな希望を与える大きな出来事となったのではないだろうか。その様子は、会長のコメントや展覧会報告に記してあるのでご一読いただきたい。

また、上田市立美術館学芸員の小笠原正氏に丁寧な展評を寄稿いただいた。展覧会の経緯・準備、作品についての評価、鑑賞者側の視点など、とても参考になるのでこちらも是非お読みいただきたい。

2021年度もまた、世の中はコロナウイルス感染症に振り回された一年であった。各学会員・各教育機関においてもその対応に多大な労力と時間を費やさざるを得ず、まさに目の前のことを解決するだけで精一杯な状況が続いていた。そのような中でも、この記念すべき第50号を無事に発行することができたのは、何よりもご自身の仕事の時間を割いて献身的に本号発行にご尽力くださった編集委員、査読チーム、編集デザインチームの皆さんのご尽力のおかげである。この場をお借りして、心より御礼申し上げる次第である。

発行日 | 2022 年 3 月 31 日

編集・発行 | 版画学会事務局

〒 480-1103

愛知県長久手市岩作三ヶ峯 1-114

愛知県立芸術大学 井出創太郎研究室内

E-mail : cuapsjoffice@gmail.com

編集委員会

編集委員長 | 遠藤竜太 (武蔵野美術大学)

編集委員会担当校 | 京都市立芸術大学 (代表 : 吉岡俊直)

編集支部編集委員

北海道・東北ブロック | 結城泰介 (東北芸術工科大学)

関東ブロック | 笹井祐子 (日本大学)

| 古谷博子 (多摩美術大学)

中部・北陸ブロック | 片山浩 (名古屋芸術大学)

関西ブロック | 田中栄子 (京都市立芸術大学)

中国・四国ブロック | 平木美鶴 (徳島大学)

九州・沖縄ブロック | 加藤恵 (九州産業大学)

査読チーム

査読チーム長 | 三木哲夫 (兵庫陶芸美術館 館長)

下、今号の査読校正者となる。編集委員長と査読チーム長が論文、研究報告の内容を鑑みて人選した。

武蔵篤彦 (京都精華大学)

田島直樹 (筑波大学)

古谷博子 (多摩美術大学)

吉岡俊直 (京都市立芸術大学)

結城泰介 (東北芸術工科大学)

編集デザインチーム

吉岡俊直 (京都市立芸術大学)

デザイン | 井本圭祐

印刷 | グラフィック株式会社

〒 612-8395 京都市伏見区下鳥羽東芹川町 33

TEL : 050-3366-5215 / FAX : 075-366-5298



版画学会
The Japan Society of Printmaking