

### キーワード:

現代美術、版画表現、  
絵画表現、美術教育、メディア、  
デジタル

概要: 研究教育において、版画による表現研究を授業プログラムとして取り扱う過程で導出された表現理論と教示方法の事例に基づき、一考察としてまとめた。

## はじめに

文部科学省中学校学習指導要領の美術科では、教科の目標が「①美的、造形的表現・創造、②文化・人間理解、③心の教育」の三つの視点とされている。さらに、高等学校指導要領の芸術では、「芸術文化とは、一定の材料・技術・方法・様式などによって美を追求・表現しようとする音楽、美術、工芸及び書道等の活動や所産など、人間の精神の働きによって作りだされた有形・無形の成果の総体と言える」とある。

その中で、絵画の範疇に、日本画、油彩画、水彩画、版画、漫画、イラストレーションなどと区分されており、本稿で考察する表現形式の版画は、絵画の延長線上の表れのひとつとされている。鉛筆や絵の具といった描画材料と、紙やキャンバスといった支持体に、イメージを直接的に直感的な工程で形成され結果を導き出す絵画表現に対し、版画表現は多様な版種のそれぞれの特性を理解しながら、先ず版にイメージを化学反応などにより定着させ、その版を用いて支持体に定着させるものである。版の製成過程には間接的な工程が介在し、その時間が版画作品の最大の特徴と考えられる。版の製成過程において、間接的な作業は物理的にも心情的にも、客観的視点をもたらす時間が必要とされる。このことは、計画外の出来事を修正することや取り入れたりと、様々な問題点を投げかけてくることになり、それまでの主題や構想の再確認の場となる。

直接的、間接的な技法にとっても主題や構想の大切さは変わりなく、いずれも見通しを持って的確に表現するには、一定の材料・技術・方法・様式などによって美を追求・表現する強い意志が必要なのは言うまでもない。さらに特性として複製、感光など、手作業に拠らない表現など写真やパソコンなどのメディアとの関連も発展性を持って関連付けられる。

本稿では、版画表現が材料・技術・方法・様式などを通じて美を追求・表現するために有用なものであるとの考えを元に、本校で行われている授業を再考察するものである。

## 1. 背景

版画とは、様々な素材に絵の具とインクのつくところとつかないところを作り、それを紙に転写して制作する絵画方法である。複製、量産できるということにおいて、版画とは異なるジャンルでありながら、同じく版を応用して社会の発展に大きな貢献をもたらした技術が「印刷」である。「印刷」は、「版」を実用的に応用してきたものであり、文明社会の発生と共に、5000年もの歴史がある。「印刷」は、今日では多くの分野で活用され目にする技術であり、現代社会では欠かせない、メディア（記録、伝達）の役割を担っている。

版画の伝統的な技法は、普遍性を持つほどに歴史に蓄積を積み重ねている。版画の作品性を考えると複数印刷が最大目的ではないのではないかと。絵の具等による平面へ定着させる直接的な行為が作品化する絵画表現で、視覚化される内容が作家の作品となる。版画も最終的には平面に視覚化された作者のものが作品となるのだが、そこに至る道筋に特殊性がある。それは版を作成するということである。いわゆるデータベースといえる作家の手作業と思考が詰まったデータの集積のように思える。つまり、それがあれば複製可能なデータとなっている。現代において伝えるメディアはデジタル化され、否が応でも原風景としての経験が上書きされ塗り変わることになる。

自らの将来を想像するとき、過去の社会の成り立ちや人の営みを知ること、そこから未来へのヒントや考え方の糸口が開けることがある。版画を研究することは、日本のみならず、世界における文明の発展を体験することにつながる。実際に経験を通して、その背景や技術を肌で感じ、自分の在り方に役立てて欲しいと考えている。

## 2. 印刷と版画

印刷や版画は、「紙の出現」によって普及を始める。我が国には、飛鳥時代の仏教伝来とともに、その思想を伝えるべく版画はもちろん、現代日本画で用いられる胡粉や、絵を描く技法、そして、「紙」がシルクロードを通して中国よりもたらされた。「紙」は、中国で

発明され、早くから印刷という技法に着手し世界に広まった。

西のヨーロッパ諸国からは香料、薬材、宝石などが中国に輸入され、中国からは、絹や「紙」が東方の日本に伝わった時間のほぼ倍をかけて、ヨーロッパ中心部に到達する。その分、西洋は東洋に遅れをとったわけであるが、展開が緩やかだった東洋にくらべ、西洋はヨハネス グーテンベルグ (Johannes Gutenberg, 1398-1468) の活躍を境に、急速に豊かな発展を遂げることになる。日本において版画というジャンルは、歌川広重 (1797-1858)、葛飾北斎 (1760-1849) に代表される木版画としての浮世絵が江戸中期に版画、印刷芸術として花開き、日本最初の銅版画は 16 世紀末、江戸後期に司馬江漢 (1737-1818) が腐食法による隅田川兩岸を遠近法でみた風景画を作ったのが始まりである。

上記の背景を持つ、その時代の貴重な作品群が展示された、東京都国立西洋美術館 (2016 年)「メッケネムとドイツの初期銅版画」で筆者が感じたのは、同時代の油絵に比べ、扱われる主題も広く、キリスト教主題のほか、非宗教的、世俗的な主題、他の芸術家や職人のためのデザインの見本など多岐に渡り、一連の作品群からは当時の信仰生活や、人々の関心事まで窺われる、他に類をみない充実した内容の展示であった。にもかかわらず、来場者はちらほらで、版画に対して受ける印象が地味だと言う同行の友人の発言である。

歴史背景に基づき、宗教や社会情勢を網羅した現代絵画のルーツであるにもかかわらず、白黒だけで表現する銅版画は、華やかで色彩豊かな油絵や日本画に比べ目を引きにくい。また、プレス機や専用の道具を揃えるというハードルの高さからか、手を出しにくいのが銅版画とも言える。しかしながら、後述する版画制作においての一連の技法の数々や、習得に時間がかかってしまう、作業の工程が複雑なことも、パソコンを扱いその当時よりぐっと生活が便利になった現代においては、手作業から受ける触覚的、感覚的なものづくりの面白さ、容易にはならないことを克服した時の喜びを、身に刻むように体験できるのではないかと、筆者の工房に 10 年以上通って銅版画の魅力にとりつかれた受講生を見て思うのである。ヴィエイヤールロジェ (Vieillard Roger, 1907-1989) は、「版画は黒と白の芸術であるが、むしろ、色を否定した芸術であり、黒と白は、完全な状態を構成する。」とも言っている。

### 3. 版を作ること、デッサン力の向上

版は、刷り上がると左右は逆に印刷される。単純に、版を制作するにおいて、刷り上がった状態を考えて反転した状態で描画をするわけである。このことは、デッサン力を向上させる近道であり、実際に、マ

ウリッツ コルネリス エッシャー (Maurits Cornelis Escher, 1898-1972) は、幼少期から木版画を始め、青年期には遠近法を正確に理解した高いデッサン力を身につけていることは、静岡市立美術館 (2016) エッシャーの世界展でも周知の通りである。

デッサンの勉強においても、形の狂いを客観的に見極める方法として、作品を天地逆にして離れた距離から確認したり、合わせ鏡で作品をみるという方法がある。しかしながら、鏡像にすることにより自身のデッサン力の甘さが如実に表れるため、デッサン初心者にはこの方法で確かめるのは勇気のいる作業であるが、鏡像で何度も形や明暗の確認をすることで、飛躍的にデッサン力は向上するのである。

版を使って制作する「版画」の分野では、自分が描いたデッサンをもとに、まずは反転して版に描画していくため、この「確認」の作業を必ずするわけで、油絵や日本画などの絵画制作からみると、「版」をつくるというプロセスは一見、作業工程が増えて面倒に感じるが、正確なデッサン力をすばやく身につけることを考えると、もってこいの勉強方法なのである。

### 4. 技術を身につける

ヨーロッパでは、銅版画技術は 1430 年代にライン河上流域で発展を遂げた。それは、金銀細工師の工房で発明されたものである。つまり、金銀細工品に彫り込んだ装飾や風景の部分の絵の具で埋めれば、それらの図柄を紙の上に、向きは反転するものの、転写できることを学んだのである。したがって初期の銅版画家のほとんどは金工の分野の出身であり、アルブレヒト デューラー (Albrecht Durer, 1471-1528) や、マルティンショーンガウアー (Martin Schongauer, 1448-1491) も父親の時代からの金工細工の職人であった。職人として、何万本もの細い線を平行に引けるような技術を身につけており、そのことは、版画家として出発するための十分な素地となり、頭の中で風景や人物を目をつぶっていても描けるように体に染み付いたものである。「記憶する」という概念には「身に染みこませる」という考え方があるが、それは、幼少期に漢字の練習をする際、何度も繰り返し書くことにより、「覚えようとする」ことより先に、「自然に覚えてしまっている」状態に持っていくのと同じように、芸術においてももちろんそれが適応されるということである。

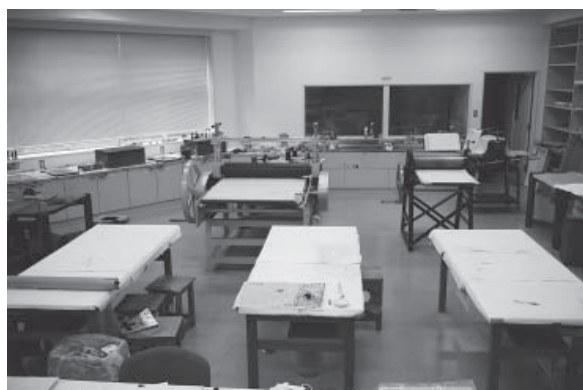
### 5. 社会性を身につける

版画の世界は、ドイツでは「描く」「彫る」「刷る」を同じ人間が行っていたのに対し、イタリアではそれぞれを分業で進めている。日本では「刷る」という作業をバレンで行っていたが、15 世紀ヨーロッパでは、平圧印刷機としてプレス機 (初期のものは木製でスク

リューの回転を利用して上から下へと抑える機構、強弱が自由にでき、凸版や活版には最適であった)が誕生したことにより、版画制作が飛躍的に盛んになった。

大量の「刷り」ができるようになったことで、印刷物の需要が増えたことは、例えば聖書の重版や、遠方の景色を絵で見たいなどの要望を叶え、情報を形にし、多くの人に平等に行き渡らせることができるようになった。このことは、現代における携帯電話の普及同様に社会を変えていったことと同様の意味を持つ。プレス機の導入と印刷技術の社会的役割の中、多くの職人が工房という形で一つの空間に集まり、分業して制作するようになる。

このように脈々と引き継がれた印刷技術であるが、ここで、現在の「工房」の形を記す。最優先は、作業における動線の確保が重要であり、一台のプレス機(一人一台もつことが不可能であるほど非常に高価であったことも、工房形態をとった理由である)に何人かが交代で刷りを行なう。そのため、共同作業における連帯感が生まれる。片付けに関しても、次の人の作業が滞りなく行われるには、完璧な片付けが求められ決まった時間の中で次々に行われる作業は、社会性を身につけることにも一役買うのである。



常葉大学造形学部版画工房

## 6. 授業の行程

### (1) 自己表現の発見

著者がパリで学んだアトリエコントロールボワン (Atelier Contrepoint, 1988-) アトリエ17でスタンリー ウィリアム ヘイター (Stanley William



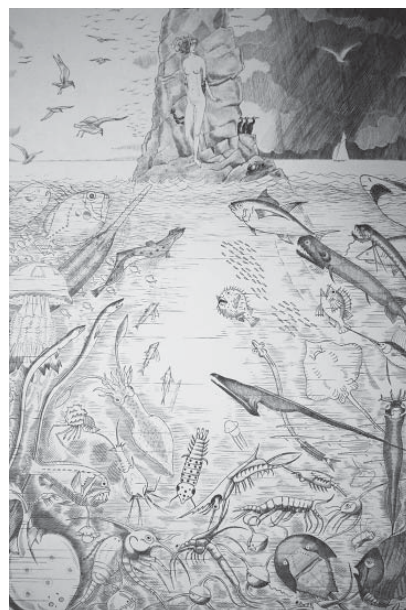
作：エクトール・ソニエ

Hayter, 1901-1988)の助手をしていたエクトール・ソニエ (Hector Saunier, 1936-)がヘイターの死後引き継ぐかたちで1988年に設立したアトリエの考え方をともに、線をつくる、線から面へ、空間を逆転するなど、版画表現の理論と技術を用いて、銅版画とリトグラフを作成する。

### (2) 作品鑑賞

銅版画は、ヨーロッパで確立された技法のため、日本で制作している作家も限られ、海外では著名でも日本では知られていない作家も多い。ヨーゼフ ヘクト (Joseph Hecht, 1891-1951) ジャン エミール ラブルール (Jean Emile Laboureur, 1877-1943) など筆者のフランスでの修行の経験をもとに、日本では触れることのできない作品を、積極的に紹介するよう努めている。画集を見ながら、技法の説明、作品がつくられた時代背景、絵画における版画表現の位置付けなど、歴史観や流れを大切にしながら質疑応答を繰り返す。

版画は4つの版種で成り立っていること(凸版、凹版、平版、孔版)を板書する。授業では、銅版画とリトグラフを用い、2作品を仕上げることにする。



作：ジャン・エミール・ラブルール

一般的に、版画の社会的認知度の低さを常に感じている。それ以前に、紙に印刷されている図録という形での鑑賞も、今日ではタブレットなどのPC機器におされ、その機会もほとんど無いと思われ、版画作品云々より「本を開いて見る」という行為自体が失われることが、作品さえも、心にとどめることのできないひとつなのかと考える。

銅版画とは、凹版であり、紙の凹んだところにインクがつまり、インクの盛り上げで影ができ、より立体的に感じることができる。本物の線は漆黒の線が切れ込むような鋭さで刷られており、その迫力はぞくっとするほどの美しさである。それを、さらに印刷したも

のが図録であるため、授業では、著者の作品を中心に実際に刷られた本物を見せることに大きな比重を置いている。

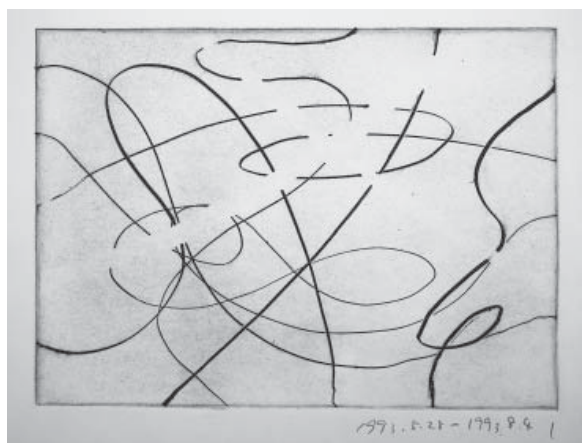
### (3) 銅版画

#### ①導入 (テストプレート制作)

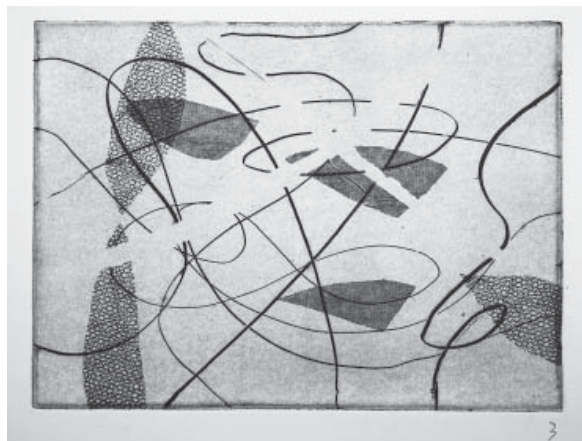
厚さ1ミリ、15×10cmの銅版を用いて、テストプレート制作をする。その前に、講師側のデモンストレーションとして、直接技法(版に直接傷つける)と間接技法(腐食する)を実際の銅版で試作し刷りまで行い、テストプレート制作につなげる。

#### ソフトグラウンドエッチングによる

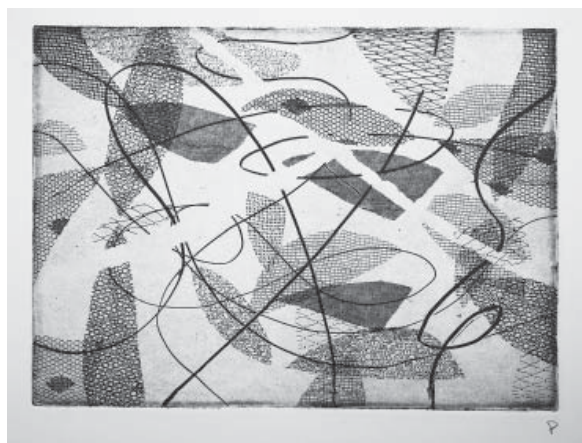
##### 1、線による空間



##### 2、線から面へ



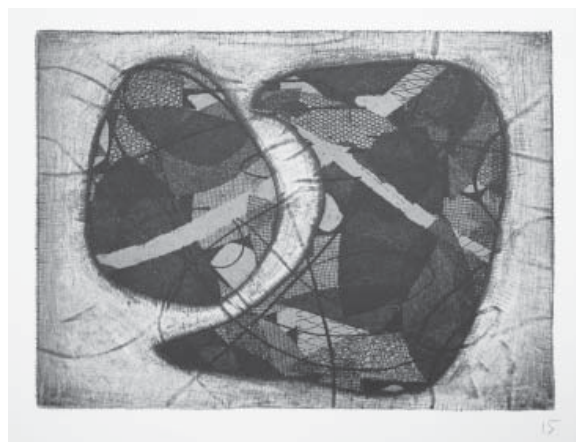
##### 3、面による空間表現



#### 4、空間の逆転



#### 5、凹凸の空間



一つのかたい銅版だが一つの線が、宇宙にまでつながることを意識して描くことで、その線は大きな中での通過点として考えることができる。そこには、広い空間が存在し、それを意識することによって、目の前の空間と宇宙という空間が一体になるような意識を持つことができる。抽象的な表現方法でありながら、小さな銅版の空間に、技術の習得と、絵画の構成理論の全てが盛り込まれている。

※

無意識に書くことを意識させる作業ではあるが、同じものを使って同じように指導しても、時代を映し出すように感じる現代は、のびのびと外に向かうような表現が多く感じられ、その表現方法は、ヨーロッパの作家の表現と似たところを感じる。

最初に受け持つのは2年次の学生である。作品を作るために何が必要か、ひらめき、想像力、技術のバランスが取れてこそ、作品は完成するのである。何かがかけている(例えばデッサンなど)状態が、初心者状態であり、それを導くための指導が求められる。

この段階で、好き嫌いが分かれるところでもあり、版画制作を今後続けていくかどうか問われるとも言える。

#### (4) 絵画的表現

テーマを設定し、作品づくりという点から、10×10cmの銅版を制作する。例として、「季節」「ハーモ

ニー「誕生」などテーマに即したモチーフを探しデッサンでおこす。教師側からの問いかけ、アプローチを加えながら、受講生の意識を引き出し、いかに具体的な表現につなげられるかが鍵になる。

1つの行程ごとに刷りを行うため、たった1本の線ですえどのような効果が現れるかが実感できる。刷ることにより、自分の作品を客観視できる。その繰り返しによって、作品にたいして冷静な判断ができるような訓練になる。

版画は線の集積でつくるため、終わりのない作業であり時間も非常にかかる。銅板を痛めつけて傷つけて幾重にも表現の幅を広げていく。限界まで作業を続けることで、見かけのかわこよさにとらわれることなく本質をつかんだ表現を求めて模索する。

## ②実際の制作過程（製版から刷りまで）

直接技法（傷つけて彫る、刷る）→ドライポイント、メゾチント、エングレービング間接技法（腐食して刷る）→ハードグラウンドエッチング、ソフトグラウンドエッチング、アクアチント

※

一人きりで行なう作業が少ないのが版画であるため、工房と同じ形式で、集団になり作品をつくるということになる。刷りでインクをのせて、寒冷紗で拭き取り、紙で拭き取りをするという一連の作業を最初の人につたえ、次の子に教えるように指導する。

個人個人が「伝える」ことに責任をもつことで、工程を自分の中で消化する速度も速くなる。一連の作業を繰り返し体に覚えさせ、集団で作業することは、ひとりで作業するのとは違う楽しみや、お互いの意識や技術の向上も早いのではないか。毎回、授業の最初には前回の授業の手順の確認をし、最後には、復習と作業の確認を徹底している。

技法に関しては、マチエルの作り方など各自指導して、原画に対して適切な技法を使用できているかのアプローチをかかさないう気をつけている。

## 6. 最後に

アート表現は自己思想を確立し、それらが視覚化され唯一無二で固有の枠組みの可能性として現れる。最終的な形は多種多様なものとなり、そこに到達するためには、一定の材料・技術・方法・様式などをより高度な学びをすることで、より高きを目指せることになる。追求をするたびに頂上がないことにも気がつくだろう。版画技法は、研究教育の現場で具体的な作業として学びが深められる要素を持っているし、伝統を指導し未来の可能性を示唆できる。

見通しを持って表現し、目の前で起こる事象と肯定的な態度で接する姿勢は作品作りを超えて、人格形成をも考えさせられるものである。指導要領では、「芸術文化は、人間の精神の働きによってつくられた

有形・無形の成果の総体と言える。我が国の芸術文化に対する理解を深め、愛着をもつとともに、我が国及び諸外国の芸術文化を尊重する態度の育成を重視することは、本来、芸術科の重要なねらい」とあり、まさに大議題として目標となるものである。

大学において専門性の高い教育研究を経験して、その成果が生業に結びつくことは稀であることは周知の事実である。材料・技術・方法・様式などによって美を追求・表現しようとする教育を通して、良き社会の構成員の育成をすることが、芸術文化の豊かな社会に結びつくのではないか。本稿において、版画教育を再考し考察することで、その有用性を改めて確認することとなった。

## 【参考文献 / 引用文献】

黒崎 彰『版画史解剖』1937 阿部出版。

『メッケネムと初期銅版画展覧会図録 2016』2016 国立西洋美術館。

ミシェル テラポン (Michel Terrapon) 『ビュラン』1932 美術出版。

『中学校学習指導要領解説 美術編』平成 20 年 7 月 文部科学省。

『高等学校学習指導要領解説 芸術（音楽 美術 工芸 書道）編 音楽編 美術編』平成 21 年 7 月 文部科学省。