

版表現を用いた造形教育とその今日的意義

関崎 哲

デザイン学部造形デザイン学科

これまで様々な場で、様々な対象に向けて、版表現を用いた造形活動の指導を行ってきた。こうした活動の中で、現在の造形教育に関わる幾つかの課題の存在を認識した。その上で、このような課題の解決に向けた手法を探るヒントが「版表現を用いた造形活動」にあるという仮定のもと、課題解決を目的とした造形活動の実践を行った。

本論文は、版表現の観点から、この「現在の造形教育に関わる課題」について考察し、造形活動の実践を踏まえた課題解決のための方法を明らかにしようとするものである。

(キーワード：版、版表現、造形教育、素材体験)

1. はじめに

造形活動の中でも版表現を用いた活動は、素材や道具に対する習熟度が問題になる活動である。ここ数年、版表現を用いた活動の経験を重ねていく中で、素材や道具に対する習熟度が原因となっている課題の存在を意識することが増えてきた。

造形活動の指導を行う際、その活動を充実したものとするためには、指導する側が、活動に参加する者の表現への興味をいかに引き出せるかが重要である。そして、実際に表現に向けた造形活動が始まった時、参加者の表現のために用いる素材や道具に対する習熟度を確認しながら活動を進めて行くことも、また重要なことである。

版表現を用いた活動の中に存在する課題を、今日の造形教育が抱える課題として捉え、解決のための手法を志向する中で、この課題を解決するためのヒントが「版表現を用いた造形活動」そのものにあるのではないかと考えるようになった。

本論文は、版表現の観点から、「現在の造形教育に関わる課題」と「解決のための方法」について考察する。

2. 「版」とは何か

「現在の造形教育に関わる課題」について考える行く前に、「版」というものについて、その定義を今日的観点から整理しておく。

室伏哲郎『版画事典』(1985)によれば、「版とは『印刷(摺刷・転写)のため、イメージに従って傷(痕跡)をつけられたプレート』と集約できる。」と定義している。(p. 365)これまでの凸版画・凹版画・平版画・孔版画といった版を用いた版表現の技法は、表現されるイメージが物理的に刻まれている「もの」としての実体を持つ「版」の存在が不可欠であり、この定義があてはまるものとして理解できる。

しかし、現在の版表現に関わる状況を見ると、「版」というものの捉え方は、この『版画事典』の定義から大きく広がり、変化している。例えば、この数年、「デジタル版画(プリント)」と呼ばれる手法を用いた作品が発表されるようになってきている。基本的に「デジタル版画」は、その制作のプロセスにおいて、版の作成から刷りまでを一貫してデジタル技術を用いて制作するもので、そこには「実体を持つ版」は存在しない。

そして現在、この新しい手法は、様々なバリエーションを持つものとなっている。「実体を持つ版」と「デジタルデータ（実態のない版）」を、制作の様々な段階で併用・混合して用いているものや、「実体を持つ版」あるいは「実体を持つ版から刷られたイメージ」をデジタル化し、作品の制作過程で「版」として機能するものを全て「デジタルデータ（実態のない版）」に置き換えた上で制作されるような作品まで現れている。

こうした現状を踏まえると、「版」というものの定義は、先の『版画事典』での定義に、今日の状況を反映した項目を加えなくてはならないことがわかる。

ここで、本論では「版」というものの定義を、以下の2項目として考察を進める。

- ① 表現されるイメージが物理的に刻まれている実体を持つもの
- ② 発想と作品の間に存在するもので、表現すべきイメージを情報として、変化しない状態で記録したもの

3. 研究の前提と方法

版表現を用いた造形活動の指導の経験を重ねていく中で見えてきた課題は、前章で「版」というものの定義として示した2項目を、互いに関連付ける方法の不具合によるところが大きい。この不具合を解決するためには、定義①として示した「実態を持つものとしての版」という考え方を基本とし、定義②の「情報として、変化しない状態で記録したもの」へ展開していく具体的な方法を提示することが必要で、そのことが結果的に「現在の造形教育に関わる課題」の解決のための方法を示すことになるのではないかと考えている。

本論では、こうした考え方を前提として、以下の方法により研究を進めていくこととする。

まず、現在の造形教育に関わる状況を踏まえ、今日における「版表現を用いた造形活動とはなにか」を定義する。その上で、これまで実施した「版表現を用いた造形活動」を検証しながら、「現在の造形教育に関わる課題」を明らかにする。また、「版表現を用いた造形活動が持つ今日的意義」について考えることを通して、「版表現を用いた造形活動」を用いる課題解決に向けた活動の具体的方法を示す。

4. 版表現を用いた造形活動とはなにか

ここでは、実際に行われている版表現を用いた造形活動を取り上げて考える。

幼児教育中心に行われている「スタンプ遊び」というものがある。「廃材」や「手」など身近にある様々な素材を利用するもので、表現のために見出された素材を版として用い、紙などに押す活動で、そこに現れてくるイメージを、意味を持つ“何か”に見立てて表現する活動である。少し進んで、小中学校では、「版画表現」として、木版やゴム版・塩ビ版といった素材を、彫刻刀やニードルなどの道具を用いて、自分の表現したいイメージに沿うように加工し、それを刷って作品として表現する活動が行われている。

どちらの造形活動の場合も、その中に「実体を持つものとしての版」が存在している。この「実体を持つ版を用いる表現」は、他の絵画表現などのように造形活動が表現に直結するものとは性格が異なるものである。

筆者の見解では、絵画表現においては、表現者の意図通りに材料や道具を用いて制作を進めることが前提で、表現者の意図通りにならないプロセスは避けるべきものとしてとらえられる。そして多くの場合、そのような状況は技術の習熟によって乗り越える、という方法がとられる。つまり、表現物を完全なコントロールの下に置かれた作

品として提示することを目指す活動である。

これに対し、版表現においては、意図通りにならないプロセスは、表現活動として必ず通らねばならないプロセスである。例えば、「スタンプ遊び」では、表現のための素材を探し出す時点で「見立て」という思考方法をとることによって、表現者自身の行為の及ばないものを利用する（借りる）ということになる。まさにこの一連の流れは、意図通りにならないプロセスを通過するということになる。小中学校でおこなわれる「版画表現」では、素材を道具によって加工する際に、素材と道具それぞれの特徴、またそれを扱う制作者の習熟度によってイメージの現れ方が限定される。この点も、表現者自身の意図通りにならないプロセスを通過するということになる。

つまり、版を用いた表現では、表現者や表現意図が変わらなくても、用いる版（素材・技法）が変われば、自ずと現れる作品は異なるものになる。いわば、版を用いた表現は、造形活動の中で起きる“意図通りにならないプロセス”を表現者と版（素材・技法）との共同制作のように捉え、表現の一端を版（素材・技法）に“ゆだねる”ことを楽しみながら行うもの、と捉えるべきものなのである。

このことを踏まえ、本論では、「版表現を用いた造形活動」について以下のように定義する。

・表現者が表現意図を形にするために「版」を用い、その「版」に表現のある程度の部分を“ゆだねる”ことを前提とした造形活動

ここで、この定義の中の「版」というものと、第1章で定義した「情報として、変化しない状態で記録したもの」との関係について説明しておく必要がある。先に「情報として、変化しない状態で記録したもの」を版として扱う「デジタル版画」

について触れているが、パソコン（PC）やデジタルデバイスを用いて行われる版制作の工程を見たとき、そこにインストールされているソフトやアプリの種類、イメージを作品として出力するモニターやプリンターの能力によって、作品は異なる印象を与えるものになる。この点は、まさに表現者自身の意図通りにならないプロセスであり、「表現の一端を版にゆだねる」と同じことが、この「デジタル版画」の場合にも当てはまるということが分かる。

したがって、現在の版表現に関わる状況の観点から導き出した「情報として、変化しない状態で記録したもの」という「版」の定義は、この「版表現を用いた造形活動」における「版」と矛盾するものではない。

5. 版表現を用いた造形活動から見えた、造形教育に関わる課題

本章では、「版表現を用いた造形活動」を実施していく中で、見えてきた造形教育に関わる課題について考察し整理する。

5-1 実施した活動

本年度、「造形教育に関わる課題」を確認するために、集中的に造形活動を実施した。同一の版表現の技法を用いたもので、以下に示す4つの異なる世代に向けた活動である。

- ① 倉敷市立美術館版画講座（2016/7/10 倉敷市立美術館、参加者：一般 15 名、90 分の活動）
- ② 県大キッズキャンパス（2016/8/19 岡山県立大学 5206 図画工作実習室、参加者：小学生 18 名/保護者 7 名、90 分の活動）
- ③ 保育ステップアップ講座（2016/10/29 岡山県立大学 5206 図画工作実習室、参加者：保育士・幼稚園教諭ほか 10 名、90 分の活動）

- ④ 保育内容造形表現 (2016/12/16 岡山県立大学
5206 図画工作実習室、参加者：岡山県立大学
保健福祉学科子ども学専攻 2 年次生 20 名、
演習 2 コマ 180 分の活動)

これらの造形活動では、ドライポイントと呼ばれる技法を用いて版表現に取り組んだ。ドライポイントは、扱う素材や制作工程ともに、簡便であるため、共通の観点から様々な参加者の活動を見るのには都合の良い技法であると判断し、活動に用いることとした。

参加者には、あらかじめ表現したいイメージ (好きな生き物/好きな物) を準備するように依頼し、ニードルを用いて塩化ビニル樹脂 (塩ビ板) にイメージを刻んで作品制作を行った。この活動の制作の流れは以下のとおりである。

- ① 版制作：持ち寄ったイメージを基に、ニードルなどで塩ビ版にイメージを描く
- ② 刷り：インクを詰め拭き取る、プレス機に版と紙をのせて刷る
- ③ 完成へ：タイトル・サインを記入する

ドライポイントは、凹版技法における直接法の一つで、版面 (今回は塩ビ版) にニードルなど鋭く先の尖ったもので傷をつけてイメージを表現する技法である。(図 1)

この技法では、刻む線にささくれのようなまくれができる。この描線が、作品として紙の上に刷り上げられると、その描線は繊細なにじみをともなった線として現れ、他の描画メディアでは得られない表情豊かな線として表現される。表現を楽しむためには、塩ビ版とニードルとによって生み出される線にいかに関心の表現意図を“ゆだね”ることができるかにかかっている。(図 2・3)



図 1 ドライポイント (塩ビ版にニードルでイメージを描画する)



図 2 塩ビ版にニードルで描かれたイメージ (インク入れ後)



図 3 プレスによって紙に刷られたイメージ

5-2 実践から見てきた課題

これらの活動では、いずれの参加者も、制作工程の中で二度戸惑いを見せる。ここで言う「戸惑い」とは、制作工程の中で自分がとった行為の結果が、想像したものと異なる場合に見られる少しばかり混乱した状況のことを指す。この戸惑いの様子とその後の対応の仕方を分析することが、「造形教育に関わる課題」の明らかにすることに

つながると判断した。以下、この「二度の戸惑い」について具体的に見ていく。

1つ目の戸惑いは、ニードルで塩ビ版にイメージを描く時に見られる。(図4:実際の活動では、塩ビ版とニードルとによって生み出される線の魅力と不自由さを体験してもらうために、大版の塩ビ版に試作を行った) 鉛筆や筆で描く場合とは異なり、ニードルで塩ビ版に描く場合には、素材からくる“引っかかり”(物理的な抵抗)が強く、取り組んだ誰もが、この素材と道具で思い通りにイメージを定着するための具体的な方法(ゆだね方)を模索することになり、戸惑う。そして制作を進める中で、参加者の対応は、この素材による表現を前向きに楽しんでいくことができる者と、楽しめずに活動が停滞する者との2つに分かれていく。

2つ目の戸惑いは、版を刷り上げる時に見られる。(図5) プレスを通し刷り上がった版から刷り紙をめくるとき、取り組んだ誰もが緊張した面持ちで覗き込み、転写されたイメージを確認する。その時、2つ目の戸惑いが起こる。ここでも、その後の対応は、刷り上がったイメージを、前向きに受け入れることのできる者と、否定的に捉えそのイメージを楽しめない者との2つに分かれる。それは、参加者が、版表現独特の作品の完成のプロセスに対する戸惑いからくるものである。目の前で徐々に完成が見えてくる絵画などの表現とは異なり、版表現の場合はプレスを通過する(させる)という一瞬で作品は完成へと移行してしまう。さらに、一旦完成したと判断したとしても、あとで手を加え変更できる絵画などの表現とは異なり、版表現による作品は、プレスを通過し一旦完成へと移行したら、2度と手を加えることはできないものになる。

今回の実践への参加者の様子を観察した筆者の判断ではあるが、ここに示した2つの戸惑いか

ら見えてくる課題は、①素材と道具といった“もの”と表現者の間の関わりの希薄さ、②“もの”と表現者の間の関わりの経験の蓄積によって生み出される想像力の弱さ、によるものではないかと推測される。

造形表現というものは、表現者が“もの(素材)”との関わりの中で、その“もの(素材)”の形を変化させ、何らかの表現を具体化し、他者に伝えることで楽しみを得るものである。しかし、ここで明らかになった課題(戸惑いのあと楽しめなくなることは、表現者がいかに“もの(素材)”との関わりが希薄で、経験の蓄積によって生み出される想像力が弱まっているかを物語っている。

そして、この課題の解決方法を探るためには、2つの戸惑いの後見られた、表現として楽しめる側の者と、楽しめない側の者へと分かれたということについて考えていかねばならない。



図4 ニードルで塩ビ版にイメージを描く(試作:共同制作)



図5 刷り上がった作品を確認

(以上2点: 県大キッズキャンパス 2016/8/19 岡山県立大学)

造形教育の立場から考えるならば、どちらの場合も、造形活動を前向きに楽しみ、完成したイメージを前向きに受け入れることができる体験となるように導いていく方法を考えるべきである。

5-3 課題の考察（今日的造形教育の観点から）

前章において確認した課題を、改めて以下のような2項目に整理した。

- ①素材と道具といった“もの”と表現者の間の関わりの希薄さ
- ②“もの”と表現者の間の関わりの経験の蓄積によって生み出される想像力の弱さ

ここでは、さらにこの課題について、今日的造形教育の観点から考察する。

今日、生活の中にデジタル情報が深く浸透し、造形教育の分野に限らず、あらゆる分野・あらゆる状況において、実際の“もの”に触れて何かを感じ・考え・判断することが少なくなっている。このような状況は、教育の対象や分野にもよるが、造形教育の分野においては、特に深刻に受け止めてはならないものである。

PC、スマートフォン、デジタルカメラなどの普及によって、美術的な表現に触れる機会は、鑑賞する側・表現する側どちらの場合を考えてみても日常化し、増加している。これは一見、造形教育の状況として歓迎すべき事のように思われるかもしれない。しかし、少し踏み込んで考えてみると、この状況は決して歓迎すべきものではない事に気づくはずである。

今や、多くの場合、鑑賞はデジタルデバイス越しに行われ、表現する場合でもデジタルデバイスとそこにインストールされているソフトやアプリケーションを通して行なわれる。最初からデジタル表現の特徴を理解した上で表現しようとする意図がある場合はともかく、一般の人々が普通に表現しようとする場合、デジタル表現の特徴を

理解した上で表現しているのか否かの線引きは曖昧である。表現している本人はオリジナルな表現をしているつもりでいても、実はデジタルデバイスとそこにインストールされているソフトやアプリケーションによって行われる擬似表現に止まっていることに気づかないでいる場合がある。このことが大きな問題である。このような擬似表現は、本来の造形教育が求める表現活動とは異なるものなのではないだろうか。

実際に様々な造形活動を指導する中で、表現者が頭の中でイメージしていることと、実際に本人が“もの（素材）”との関わりの中で表現物として現し出すものとの間にギャップを感じ、造形活動を楽しめないという場面に直面することも多い。これは、実体のない情報への過度な依存と、実体のある“もの”に対する素材体験の不足によるものではないかと推測され、現在の我々を取り巻く環境に由来する課題として捉えられるものではなかろうか。

視覚と聴覚で鮮明な情報を得られるようになった今日、実際にものに触れ、デジタル化・情報化できない感覚を得られる、素材とのやり取りを含む触覚の重要性に気づくべきである。そして、触覚的なデジタル化できない感覚を表現できる手法としての造形表現を、見直す必要がある。

6. 課題解決に向けた取り組み

これから紹介する課題の解決に向けた取り組みは、「版表現を用いた造形活動によって明らかになった課題は、版表現を用いた造形活動によって解決できるのではないか」という考えから発想したものである。取り組みの具体化のために基本とした観点は、以下の2点である。

- ・表現に用いる材料・素材の意識化→用いる材料・素材を物体として意識し、特徴を見極める
- ・ゆだねの意識化→自分の表現と用いる材料・素

材との表現の融合を試みる

6-1 取り組み①ドライポイントを発展させて

本年度集中的に取り組んだドライポイントによる活動をベースに発展させたものである。

素材の抵抗感をより増し、素材というものを確実に意識下に置くことをねらいとした。



図 6：金属板カッターによる塩ビ板への描画

図 6 は、普段使うことのない道具をあえて選び、ドライポイントの描画道具として用いた。コントロールする・しない以前の問題で、純粹に今まで見たこともない描画体験を楽しむことができる。制作者がこの線に、具象的なイメージの再現では表すことのできない、何らかの感情のような表現内容を見立てることができれば、この取り組みは成功である。図 7・8 のように、用いる道具のバリエーションを増やし制作を試みる。体験が重ねられることで、それぞれ異なる道具による描画の線に、それぞれ異なる表現内容を見立てられるようになる。



図 7: ニードル、千枚通し、木ネジ、縫い針を束ねたもの。



図 8: サンドペーパー、カッター、ドライバー、金属カッター。

図 7・8 とともに、イメージは刻んだドライポイントの刷り

6-2 取り組み②リノリウム版による版表現

この取り組みは、県立大学デザイン学部学科基礎演習科目「印刷基礎」と「県大版画工房・高校生体験授業」で行った内容の発展形である。

刃物で彫る・刻むことで使用する素材・道具を確実に意識下に置く。さらに、版をスタンプのように扱うことで、物体としての版の存在を具体的に認識できるようにすることをねらった。

また、刷られる側の物体（基底材）としての紙の存在にも目が向くように、刷り方の工夫を盛り込んだ。

図 9 は、リノリウム版に彫刻刀を用いて彫り込んでいるところである。ドライポイントの場合と同様に、彫刻刀以外の道具を用いて彫りを入れることで、素材に対する意識はさらに濃密になる。

図 10・11 は、彫り上げたリノリウム版にグリップをつけ、スタンプのように押すところである。ここでは、スタンプは手の中に収まる版であり、繰り返し押すことで物体としての版の存在を強く認識することになる。

図 12 は、イメージを受け止める側の紙の存在に意識が向くように、テクスチャの強い和紙（美濃紙）に版を押している。彫り込んだ版のイメージよりも紙自体のテクスチャが浮かび上がってくる。このテクスチャに表現内容を見立てられる

ようになれば、表現の幅が大きく広がる。

図 13 は、紙の裏と表から版を押したものである。両側からの刷りに挟まれる形で、紙自体の存在が際立つ。この刷りの手法を体験することで、重ね刷り、ずらし刷り、インクを補充しないで刷るグラデーション刷りなど、刷りのバリエーションに気づく。刷ることに着目した自由な発想の下、表現が広がっていく。

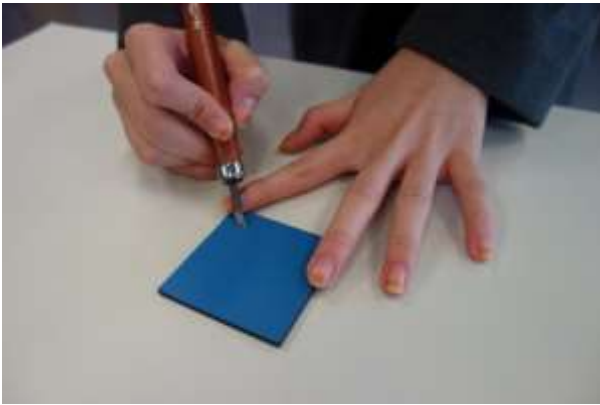


図 9：リノリウム版を彫刻刀で彫る



図 10 リノリウム版にグリップをつけ押す



図 11；スタンプは手に収まる版である



図 12：紙自身のテクスチャが浮かび上がる



図 13：両側からの刷りに挟まれ、紙の存在が際立つ

7. 結語

生活の中にデジタル情報が浸透したことで、我々は気づかぬうちに実体のない情報への過度な依存状態に陥ってしまっている。その結果、実体のある“もの”としての触覚的な情報に対する感性が薄れている。今日、造形教育のなかで現れている課題の多くが、この点に起因しているのではないだろうか。

本論で中心に据えた「版表現を用いた造形活動」は、様々な造形活動の中でも特に“触覚的な情報に対する感性”が必要とされる活動である。そしてこの活動は、今日的な課題を“見える化”することができるものでもあり、同時に課題解決の具体的な方法を示すことのできる活動でもある。

つまり、版表現を用いた造形教育は、造形教育の今日的課題の明確化と解決、その双方に深く関わることのできる意義のある活動の一つとして、

取り組まれるべきものなのである。

8. 終わりに

制作者と素材との共同制作により成立する版表現の特徴は、見方を変えれば、「経験を物体化できること」「制作者の外側にある表現要素との出会いを促すこと」と、とらえることもできる。

今後は、さらに踏み込んで「発想と作品の間に存在するもので、表現すべきイメージを情報として、変化しない状態で記録したもの」という考え方に着目して、今回の論考とは異なる角度から“実体のない情報”に対して“触覚的な情報”を向き合わせるような、「版表現を用いた造形教育」を発想できないか考えて行きたい。

参考文献：

- (1)室伏哲郎「版画事典」、東京：東京書籍、1985 (p. 365)
- (2)柿沼裕朋（編）「版と画の間」、東京：平凡社、2014
- (3)若林直樹・白雄隆太郎「イメージ編集」東京：武蔵野美術大学出版局、2003
- (4)ウド・リーベルト「芸術あそび」、大阪：日本文教出版、1996
- (5)関崎哲「造形活動をともなった美術鑑賞の研究」『岡山県立大学デザイン学部研究紀要 vol. 14 No. 1、2007、pp. 19-26
- (6)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研究紀要 vol. 16 No. 1、2009、pp. 3-10、pp. 19-26
- (7)Sarah Riley. *PRACTICAL mixed-media printmaking techniques*. GB:A&C BLACK Publishing Plc.、2011

A Study of Art Education with Print Expression and Its Contemporary Value

Satoshi SEKIZAKI

Department of Aesthetic Design, Faculty of Design,

Until today, the author has been instructing art practice with print expression in various situations, for various targets. From these educational experiences, the author recognized some problems related to the present art education. Moreover, it was found that the hints for researching the methods to resolve the problems were in the art practice with print expression.

In terms of print expression, this paper analyzes the problems related to the present art education, and aims to establish methods for resolving the problems.

(keywords : Printing plates、print expression、art education、material experience)