

生活素材理解学習としての木版画制作体験

Woodblock printing experience as a means
of understanding lifestyle materials

水 野 信 太 郎
Shintaro MIZUNO

はじめに

筆者は昨年度の当研究紀要において、「北海道の木版画家 尾崎志郎の戦中戦後 生前の聞き取り調査記録」¹⁾を公表した。本稿はその続報ではないが、内容的には関連性をもつ。故尾崎志郎先生から本学や筆者が引き継いだものを活かして、昨年度から本年度にかけて学生諸君への体験的教育の一環として木版画制作を实践した。その記録・報告が本稿である。

これまで当研究室では、主としてゼミナール活動の講義時間を活用して、さまざまな体験学習を実施してきた。勿論その時間内で完結し得ない場合も少なくない。それでも、あくまで教育活動の延長線上として位置づけてきた。したがって、それらが全て教育実践であることは間違いないが、内容は大きく「まちづくり」活動²⁾に含まれるか、あるいは「ものづくり」の分野のいずれかに入る。過去の実例では、多くがそれらの両面を兼ね備えてきた³⁾。この基本的な教育実践の継続が、当研究室・ゼミナール運営のひとつの特徴であるとも言えよう。

しかし直接には「まちづくり」への関与をもたない教育プログラムもある。それらはパフォーマンスや実践活動ではなく、学生たちが個人として「ものづくり」のため「素材加工体験」を積む行為⁴⁾であった。これは当研究室の主要テーマが、生活環境素材の国産化過程であることによる。今回の木版画制作は、非公開とでも言うべき屋内での「素材研究」に含まれる。

版画制作が意図するもの

ゼミ生たちとともに木版画を制作することの「ねらい」を整理しておきたい。このたび木版画を彫る行為を学生諸君に課した最大のねらいは、木という材に触れる体験を成人した後に改めて彼らにしてもらいたい点にあった。版画作品として完成させること以上に、基本的な素材を扱いきる体験を、幼児期とは別にしておくことが大きな意味をもつと考えたからである。

現代の日常生活には、きわめて不自然な事実が横行している。一言でいえば、技術が目に見えなくなっている、という現象である。すべてのものは金銭を支払って購入するしか、ほかに入手方法が思い当たらない。次世代の若者たちは、このように狭小な発想に終始してしまう。

それは若年層の側だけに問題があると限らない。ものづくりの現場と日常生活の場面が乖離している、そのような現代社会の生産流通機構の脆さが、若者たちの世代で顕在化したのだ。

なぜならば彼らは生まれた時から、ただの一度も「ものづくり」の必要性を痛感したことがない。生活に必要な品を手に入れるのに困難な事情が生じるとすれば、物品の代金を支払うための金銭が不足することくらいであろう。やはり、すべての品物はお金を出して買うことしか思いつかないのだ。これは工業製品に限らず、基本的な素材に関しても同じである。

そのような状況下で、はたしてどれほどの教育的効果を望めるかは疑問だが、原点に戻って木という素材を加工する体験学習に思い至った。木版画である。従来、当ゼミナールでは毎年鳥瞰図を課題としてきた。代わりに版画を採用した。単に絵画をペンで描くのではなく、刃物を駆使して作品に完成する。扱うものは木である。金属よりは加工しやすいが、紙に絵をかく行為に比べれば扱いにくい。この手強さが、彼らに素材の本質を身をもって教えてくれよう。

以下、本年度の4年次学生のレポートを学生番号順に掲載する。すでに卒業した2名に関しては体験レポートを提出させる機会を失した。このため版画作品のみを掲げることとする。

版画を終えて

勘崎 祥平

僕たち5人水野ゼミは、去年から版画の作業に取り掛かっていました。最初、版画をやると聞いたときは、なんでこんなことを大学生にもなってやらなきゃいけないんだ、なんで小学生みたいなことをやらなきゃいけないんだ、と、ずっと心の中で思いました。しかし専門演習Ⅱの課題として「版画」を取り上げた理由を聞くに及んで、少しずつ学習のねらいを理解することができるようになりました。その真の狙いとは、素材でした。木版画で木を使うというのが狙いでした。さて、その版画のテーマというのがさらに難問でした。会うことのできない人物、架空の人物、見ることができない風景、などという全く意味のわからないテーマだったからです。そのテーマに隠された深い意味は、死んだ人を復元できるということ、風景をも復元できるというものでした。その意味を聞いたなら納得できました。しかも2枚もやると聞いたときは、正直驚きを隠せませんでした。会うことのできない人物、架空の人物をどうやって書けばいいのか、見ることができない風景をどうやって書けばいいのか最初はわかりませんでした。

最初は人物からやるということで、みんなでどうするか考えていたら、僕たち5人の中の一人が、「なんかのキャラクターでもいいの？」と聞いたら水野先生は「ああ～、おもしろいですね～」と言ったので、みんなキャラクターでいくことにしました。私はくまのプーさん、西口君はミッキーマウス、三浦君はトニートニーチョッパー、湊君はアンパンマン、横山君は星のカービィという、みんなアニメや映画のキャラクターにしました。小学校のときにやった版画は風景などをやった記憶がありますが、アニメのキャラクターというのは初めてだなと思い、そこから少しずつ興味が湧いてきました。

次に風景や景色はそれぞれ、私は富士山と太平洋、西口君は山、三浦君はピラミッド、湊君はイースター島のモアイ像、横山君はエアーズロックを制作することになりました。そしてついに、小学校以来の版画の作業が始まりました。まず、木に書いた絵を写し、そこから絵の周りや中をとことん彫り水野先生のOKがでるまで彫り続けました。頑張っ

生のOKをもらい、あとは版画を摺るだけになりました。やっとの思いでした。

そして今年の6月に入り、やっと摺る作業に入りました。摺るのは楽だろうと思っていましたが、これもなかなか難しいもので、一回だけではだめで、二回、三回と墨をつけてプレスを回して紙に摺りました。そしたら思っていたより綺麗に写され、驚きました。

みんなもすごく良くできていて、なんだかんだ楽しかったと思います。また機会があれば、みんなで版画をやりたいです。

版画を終えて

健康プランニング学科 西口 亮介

私は前期の水野ゼミでは環境素材体験学習の一環として版画を行いました。木材をつかいそこに絵を描き、彫刻刀でほり、ほりあがった作品に墨汁を塗り、プレス機械を使い厚紙に印刷しました。版画を彫る二つのテーマはまず「今までに実際に会ったことのない人物」もしくは「決して会うことのできない人物」、二つ目が「今までにいったことのない場所」もしくは「もう目にするできない光景」でした。

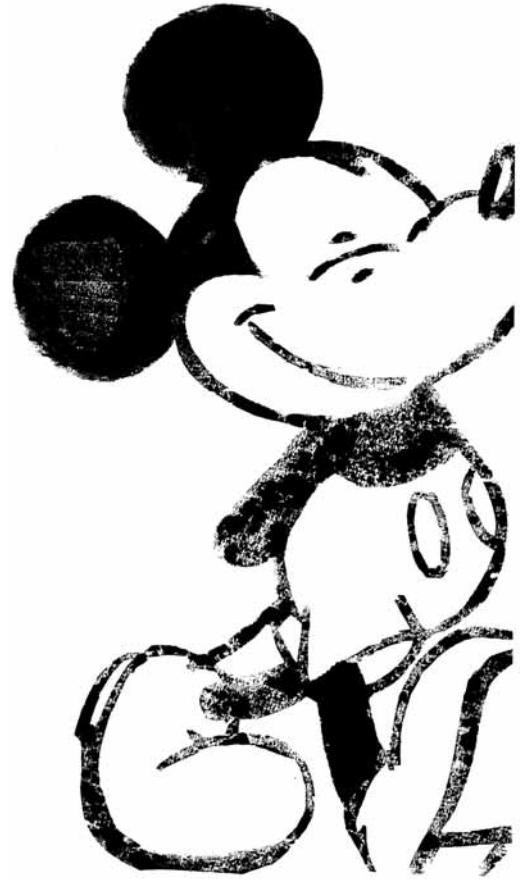
そのテーマの中で題目にはミッキー、そして富士山をほることを決めました。木材を彫る段階では不慣れな場面もあり、木材が欠けてしまったりして慣れるまで多くの時間がかかりました。版画をしたのは中学校以来で楽しめました。木材の木目に逆らってほっていくとボロボロになったりしてとても苦労しました。墨汁を塗る作業のときは色の濃さによって塗る順番をかえたり、いろいろ苦労しました。しかし印刷してみると案外きれいに仕上がっていたのにはびっくりしました。人それぞれに個性がでていて完成した作品はどれもすばらしいと思いました。

ミッキー、そして富士山についても調べました。みなさんもお存じだと思いますが、ミッキーマウス(Mickey Mouse)は、ウォルト・ディズニーとアブ・アイワークスが生み出したキャラクター。「ディズニーは飼いならしたネズミをよく研究し、彼が醜いと思っていた耳・口・足などを大きくしポイントを付け1927年にミッキーマウスを考案した」という一般的な伝説は、架空の話です。ディズニー自身は主としてプロデューサーであり、アニメーターではありません。前述のオズワルドやポール・テリーの『クレージー・キャット』を元にアブ・アイワークスがデザインしたものです。多くのスタッフが作画にかかわるアニメーション作品において、円滑に、かつ素早く作画する目的で、円定規と楕円定規で簡単に措けるようにデザインされたと言われています。当時のトーマス・エジソンと同様、ディズニー本人には当初からデザインのオリジナリティはありません。現在公式のミッキーマウスを描くデザイナーはディズニーのプロダクションに5人いると言われています。ミッキーについては以上です。

富士山についても調べました。静岡県・山梨県境にある3776mの山。(日本三名山)(日本三大霊山)(日本百名山)の一つ。日本の最高峰。海外でも日本のシンボルとして知られています。典型的なコニーデ火山であり、各地の同じような山容の山は「〇〇富士」と呼ばれます。標高は「みななろう(3776)」と覚えるといいと思います。「富嶽(富岳)」という異名も持ちます。



作品一 勸崎祥平君の「くまのプーさん」



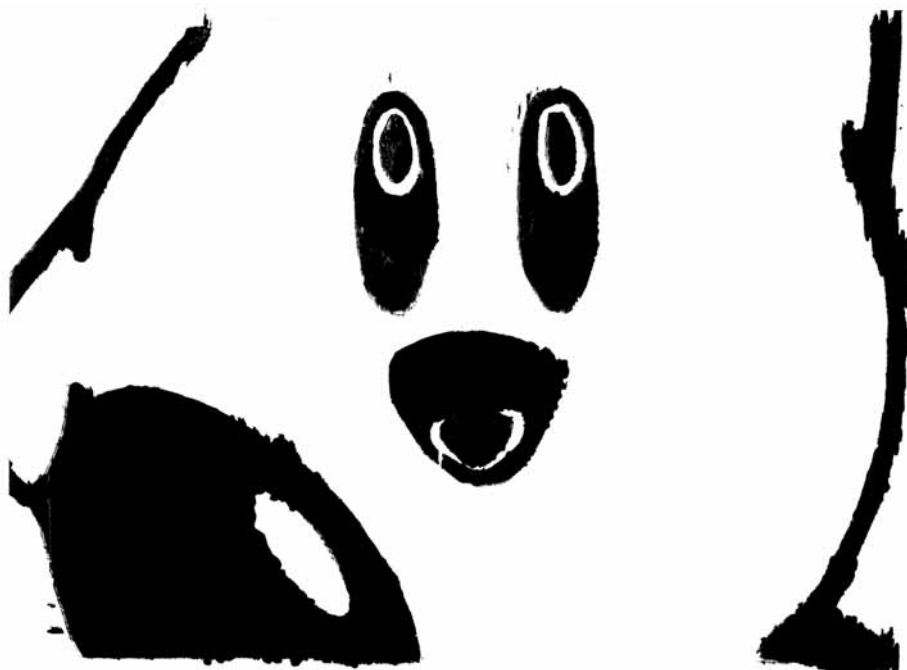
作品一 西口亮介君の「ミッキーマウス」



作品一 三浦英輝君の「トニートニーチョッパー」



作品一 湊優君の「アンパンマン」



作品ー5 横山 彰 君の「星のカービィ」



作品ー6 山崎修平君の「スポンジBob」

～2010年、版画を終えて～

健康プランニング学科 4年D組 三浦 英輝

私達は水野ゼミとして、環境素材体験実習として版画をする事になりました。3年生の前学期には煉瓦を使用していましたが、今回は木材を使用しての作業になりました。水野先生が建築に携わっておられるので、実際にその物自体に触れて作業ができるので、とても貴重な体験だと感じております。私も高等学校の頃は建築科だったのですが、全くといっていいほど建築の事は分かっておりません。それをいつも先生に指摘され、反省しております。

まず初めに先生から二つのテーマが出され、一つ目として「今までに会ったことのない人物」、あるいは「決して会うことができない人々」。二つ目として「今までに行ったことのない場所」、ないし「もう目にする事が出来ない光景」そのようなテーマにそって制作していく形になりました。

そして、私は一つ目のテーマで、尾田栄一郎さんのアニメ「ONE PIECE」から、「トニー・トニー・チョッパー」というキャラクターを選びました。「トニー・トニー・チョッパー」というのは、アニメ ONE PIECE の中で出てくる、青っ鼻のトナカイで、医者です。あまり語りすぎると、マニアックすぎて、引かれると思いますので、ここでは控えさせていただきます。

二つ目のテーマで私は、「ギザのピラミッド」を選びました。ギザのピラミッドとは、ピラミッド建築の頂点とされる「クフ王のピラミッド」です。エジプトのギザに建設され、世界の七不思議で唯一現存する建造物です。このピラミッドはエジプト第4王朝のファラオ、クフ王の墳墓として紀元前2540年頃に20年以上かけて建築されたと考えられています。

完成時の高さ146.6mは14世紀以降ヨーロッパの教会建築がその高さを超えるまで世界でもっとも高い建造物とされていました。上記を調べるまで、あまりピラミッドの事を知らなかったもので、また一つ賢くなりました。この二つのテーマで設定し、制作を開始しました。

私が版画を初めて知ったのは、小学生の時です。何年生の時かは定かではありませんが、高学年の頃だと思います。今回版画をやるのは小学生ぶりなので、楽しみが多かった気がします。

作業は、最初の方はなかなか進まず、先生に指摘される部分もありましたが、慣れてくると時間を忘れて集中していたと、自分自身では感じています。

一枚目が完成した時に、「まだ、もう一枚あるんだ…」と思い少し落ちましたが、二枚目をやってみると、作業に慣れてきたようでスムーズに進み、短い時間で完成する事が出来ました。二枚目を完成させ、初めて先生に褒められたのを覚えています。

そして平成22年6月18日（金）に、それまでに完成させておいた版木を墨汁で紙にすり、やっと版画が完成しました。すごく時間がかかりましたが、出来上がってほっとしました。

今回のゼミの版画制作では、私自身、先生に最初から最後まで叱られっぱなしだったという事が一番の反省であり、思い出です。構図を決めて、仲間で協力する部分もあり、いい思い出になりました。

～2010年版画を終えて～

健康プランニング学科 サポートコース 湊 優

僕たちは、今回水野先生のゼミで木材である版画をすることになりました。前回は、レンガでピザ窯作りをしたので今回は版画をすることになり、最初は小学生以来である彫刻刀を使うということでも楽しみにしていました。

題目は、会ったことのない人物と見たことのない景色や風景がテーマだったので僕は小さいときからTVで見ていた「アンパンマン」と、昔から見たいと思っていた「モアイ像」の二つにしました。アンパンマンは昔から見ており悪い敵をやっつけて市民の平和を守りながら、楽しく生活する物語です。自分は、とてもその生活が羨ましく思える漫画です。

久しぶりに彫刻刀を使って彫っていると、楽しい半面こんなにも難しく深いものだと気づきました。ちょっとのミスが大きな失敗になってしまうプレッシャーの中、僕は大きなミスをしてしまい、アンパンマンの顔の枠をかけさせてしまいアンパンマンの顔がヨレヨレになってしまい、グタグタのまま作品は完成しました。

アンパンマンで失敗したことを胸に次のモアイ像は完璧に完成させようと気合を入れ直したのです。イースタ島にあるモアイ像の目的について少しだけ勉強したのでレポートで載せたいと思います。人々を惹きつけるモアイ像の建造の目的ですが、海神、信仰、墓地…など様々な仮説が立てられているものです。未だに完全な決着はみていません。モアイ像が海神である仮説は容易に想像出来るが、モアイ像のほとんどは島の外側の海ではなく、内陸を向いているので、島の神だった可能性も考えられています。また、モアイ像の製造方法、運搬方法もミステリーとして扱われてきました。当時、イースター島には2000人近くの島民がいたと考えられており、モアイ像の石は凝灰岩であることが分かっていますが、この石は海岸には無く、ラノ・ララクという島内の山から切り出され、そこから丸太などを用いて運ばれた可能性が指摘されています。しかし、注目すべき点は現在のイースター島には木が無いことなのです。

モアイ像を彫り始めましたが、やはり気の緩みからか全然上手く彫れませんでした。しかし、なんとか完成しました。完成させておいた版画を平成22年6月18日に自分たちで摺る作業に取り掛かりました。

まずは版画の彫った場所以外に墨汁を塗って、紙を上に乗せて版画を摺る機械に乗せるのです。一連の流れを先生からお手本として見せてもらい、ここから本番が始まりました。緊張の1回目は、途中で墨汁が乾いてしまいはっきりと映りませんでした。何回かやっていくうちにようやく綺麗でもないがアンパンマンは完成しました。

自分の中でモアイ像はちょっと自信があったので、次は綺麗に成功してほしいと願いながら作業にとりかかりました。完成したモアイ像を見て、水野先生が「面白いね～」と言ってくれたので自分の中で一安心でした。

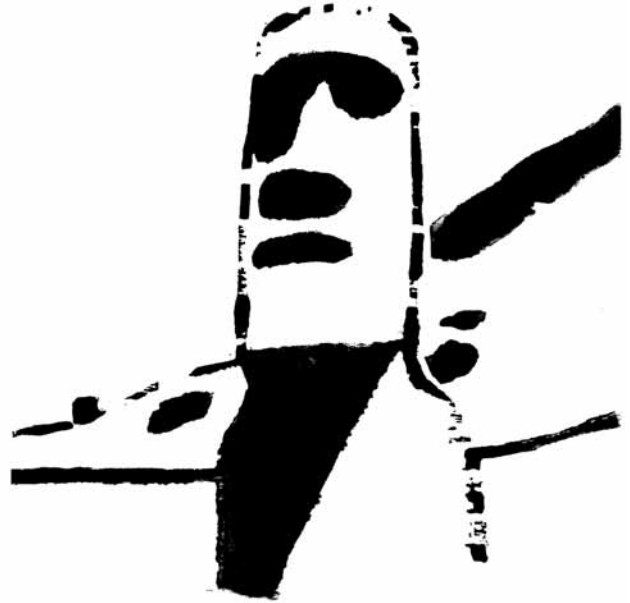
ゼミのみんなが作ったものは

西口亮介・・・ミッキーマウス、富士山

勘崎祥平・・・くまのプーさん、富士山



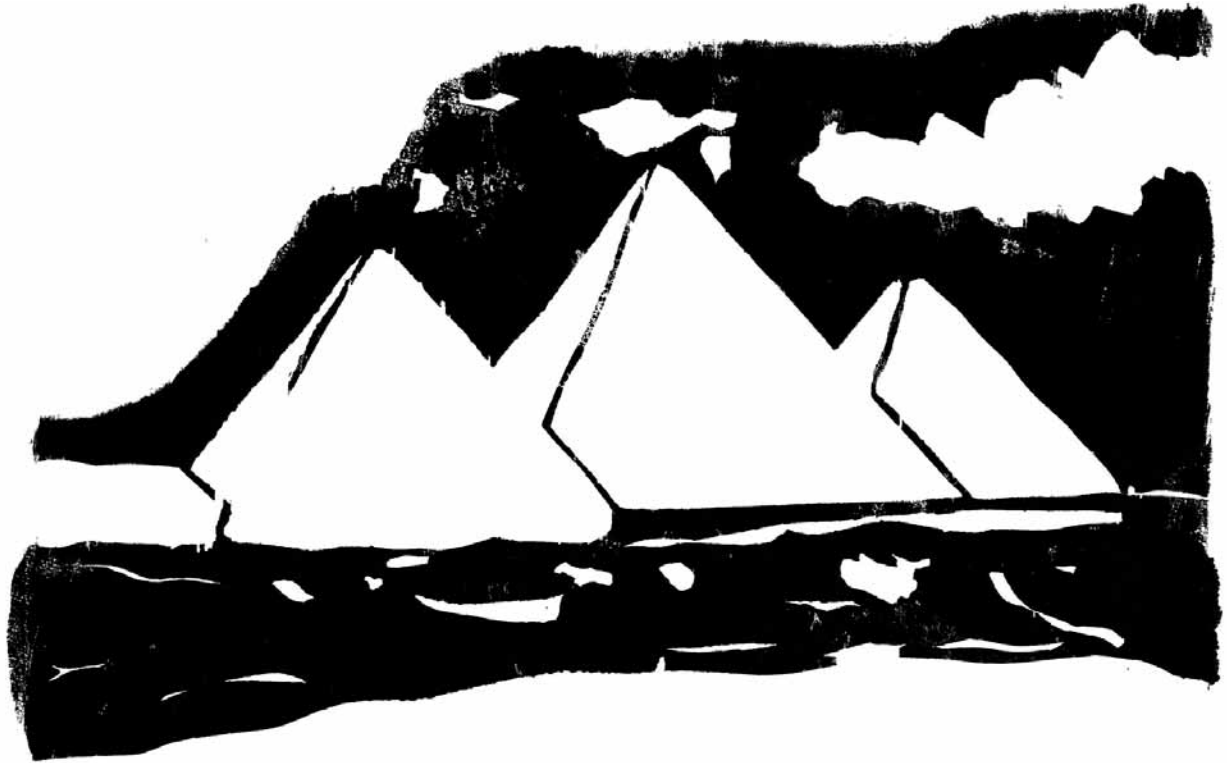
作品一七 勸崎祥平君の「富士山と湖と道路」



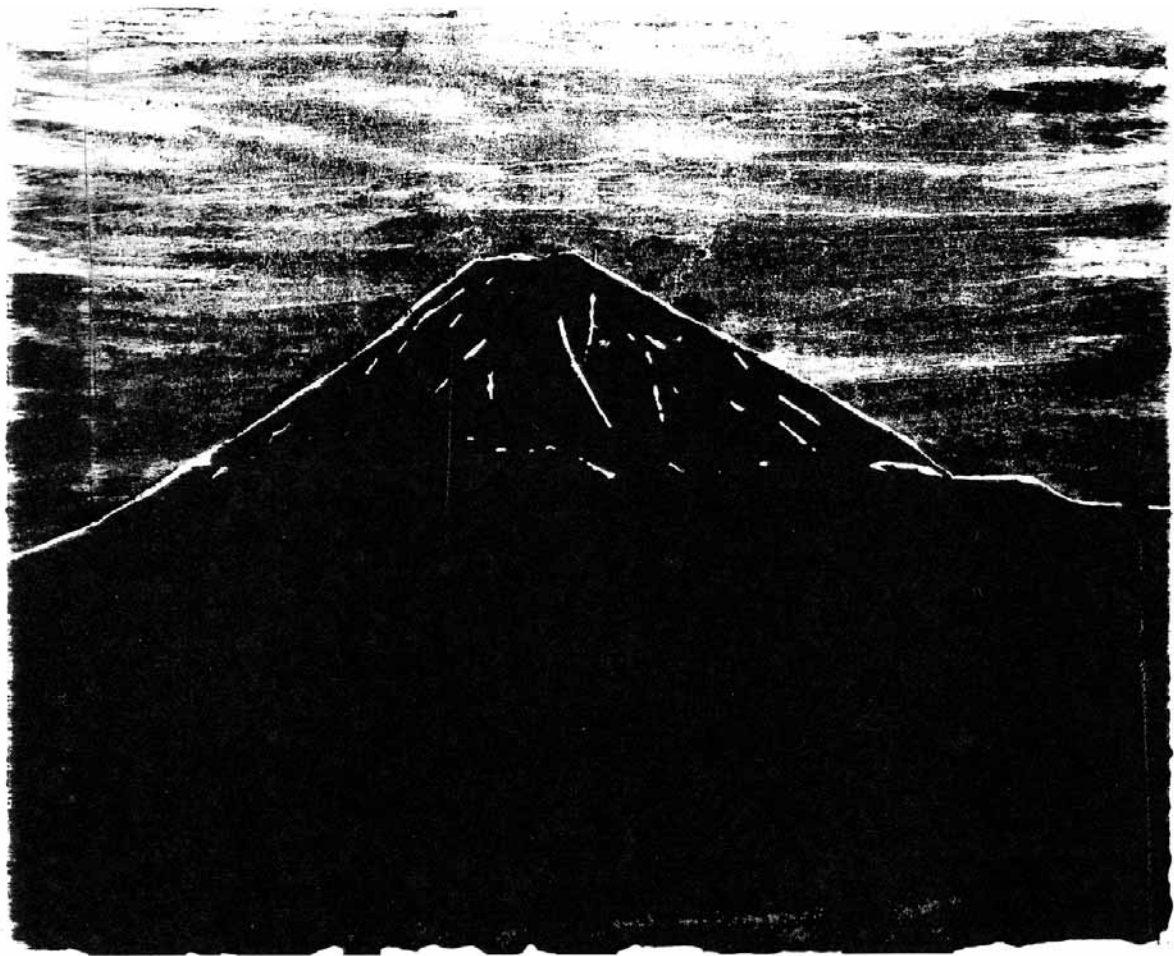
作品一八 湊優君の「モアイ像」



作品一九 横山彰君の「エアーズロック」



作品一10 三浦英輝君の「ギザのピラミッド」



作品一11 西口亮介君の「富士山」

三浦英輝・・・トニー・トニー・チョッパー、ギザのピラミッド

横山 彰・・・星のカービィ、エアーズロック

と、みんな個性のあるものを作り、完成したものをながめていると、先生もみんなもおもしろいね～と喜んでいたのでよかったです。

版画を終えての感想は、最初は版画なんて簡単に終わると調子に乗っていたが、彫り始めるとなかなか彫り残しや顔が欠けてしまったりなど、そんなに甘くはなかったです。水野先生の彫った石川啄木の作品は、とても綺麗に出来ていて、自分の作った作品と見比べると正直がっかりする感じでした。とてもいい勉強になりました。ありがとうございました。

～2010彫刻を終えて～

健康プランニング学科 サポートコース 横山 彰

私は、今回の版画でカービィとエアーズロックを彫りました。カービィを説明すると、性格は自由気ままでのんびり屋。風の吹くまま気の向くままに行動する。天真爛漫で純粹無垢だが、自分が悪事や悪者だと判断したものを放って置けない性分で、倒さなければならぬと判断した相手に力加減は一切しない。又、アニメでは敵の魔獣がカービィの攻撃を受けて苦しんでいる、完全に息絶えるまで徹底的に攻撃を加えたりします。

座右の銘は「明日は明日の風が吹く」。これはカービィの行動にも顕著に現れており、基本的に何でも迷わず行動し、自分の正義に忠実に行動するが、その正義が周囲の正義と一致しているとは限らず度々トラブルを起こす、おまけに、一度行動を起こすと猪突猛進になり、周りの制止を聞かなくなるというものです。

名称については、開発当初は「カービィ」ではなく、「ポポポ」と呼ばれていました。これは子供に覚えやすい名前にしようという意図からで、商品名も「ティンクル・ポポ」となっていました。しかし、宮本茂の提案で、任天堂から発売されるにあたり日米のタイトルを統一しようということで「カービィ」の名が与えられたそうです。

ポップスターにあるププランドの住人。身長は20cm。年齢は青年、あるいは『わかもの』。まん丸の胴体に短い手足、胴体と手はピンクで足は赤い。出来ない事はじゃんけん、腕立て伏せ、コサックダンス。詳しい歳は不明。小学館の学習雑誌の付録の本では「ある晴れた日、花から生まれた」「誕生直後はリンゴより小さい」「吸い込みも弱かった」などといった詳細なデータが描かれていますが、これは、さくま良子がHAL研究所のスタッフから聞いたものとなっています。ところが、後に刊行されたコミックス「星のカービィ」第一巻では以上のような情報がうやむやにされているため、信憑性に乏しいといったところが実情です。

エアーズロックは、オーストラリアのほぼ中央に位置し、ノーザンテリトリー、ウルルーカタ・ジュダ国立公園内に存在します。西オーストラリア州にあるマウント・オーガスタスに次いで、世界で二番目に大きな単一の岩石です。『世界の中心』という意味合いで「大地のヘソ」、若しくは、「地球のヘソ」と呼ばれることもあります。ウルルとは、もともとは岩石による呼称で、岩石にちなんだ正式名称として使われ始めました。ウルルはアボリジニの聖地でもあり

ます。杭を打って鎖を張った登山路が設置されており、山頂まで登ることも建前上は可能ですが、雨の後や風が強い日、アボリジニの儀式の時は登山禁止となります。しかし、アボリジニの人たちにとってエアーズロックは聖地であることにかわりはなく、アボリジニであっても一部の人以外は登ることが本来できなかったことから、現在のように観光客はじめ部外者がウルルの登山をすることを好ましく思っていないのも事実です。

前は煉瓦で窯を生まれて初めて構築し、緊張というよりワクワク感に似た気持ちでしたが、こんどの版画の制作は小学校以来だったので緊張しました。楽しく出来て良かったです。木を扱う難しさや、木そのものを生かすように版画を作ることにも心がけました。また、摺る作業の時に墨の付け具合によって作品が全く違うという事にも気付きました。たかが版画と思っていた気持ちがいつの間にか、されど版画になり、刃物で物を削っていく難しさなど、ただ彫るだけでは上手くいかない事が今回の彫刻で分かりました。細くけずりたいなら、それに見合った彫刻刀を使わなければ削れないと、工夫をしなくては上手く出来ない事があって勉強になりました。

む す び

以下、この紙面を借りて今回の体験学習を通して感じ取ることが出来た思いを句あるいは歌に記すことで、この度のささやかな成果のひとつに加えたい。なお当体験学習を進めるに際して関係各位の御指導、御協力を頂戴した。この紙面を拝借して心より謝意を表すものである。

木版に

絵をかき 図を彫り

刷れる春

プレス機に

ローラー通す

春の音

プレス機に

版木のみ込む

厚フェルト

力を加えて

しわの跡あり

作画 終え

紙 裏返して

トレスする

蛍光灯の

白き光に

原画裏

逆さに映す

トレス台

われらを照らす

光 好まし

カーボン紙

白き木肌に

黒々と

版木に浮かぶ

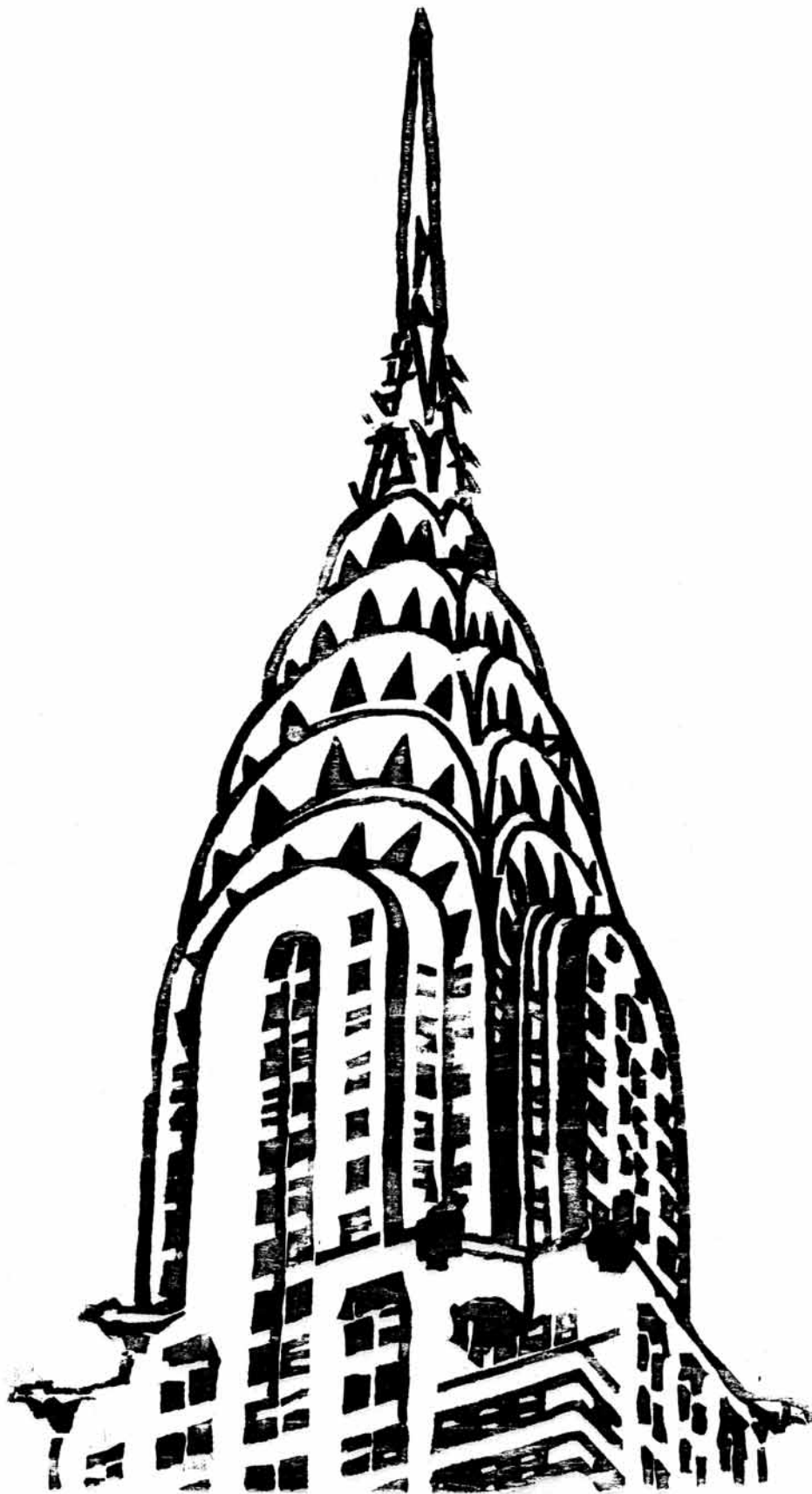
下絵 鮮やか



作品—12 小山内泰志君の「颯」



作品—13 水野信太郎の「北海道時代の石川啄木」



作品-14 水野信太郎の「クライスラービルディング」

丸刀の

切れ味 軽く
版木 彫る
幼き日々の
学びに帰る

小学校

中学校と
軽んじた
版画作品
うまく出来ない

幼き日

必ずと言って
良いほどに
刃先を傷めた
おまけの砥石

われ長じ

技術の道の
人となる
小さき砥石
充分 用なす

附属品

小型砥石に
水でなく
ミシン油たらし
切れ味 冴える

細き腕

先の版画家
語り賜う
見当 定め
鑿 押し当てよ

切り出し刀

科ベニヤ肌
小気味よく
細かな木屑
刃物 巧みに

五人して

思い思いに
提示した
人物 映像
好み現わる

いまだ見ぬ

世界の景色
個々人人
山あり谷あり
モアイ ^{ピラミッド} 金字塔

いつの日も

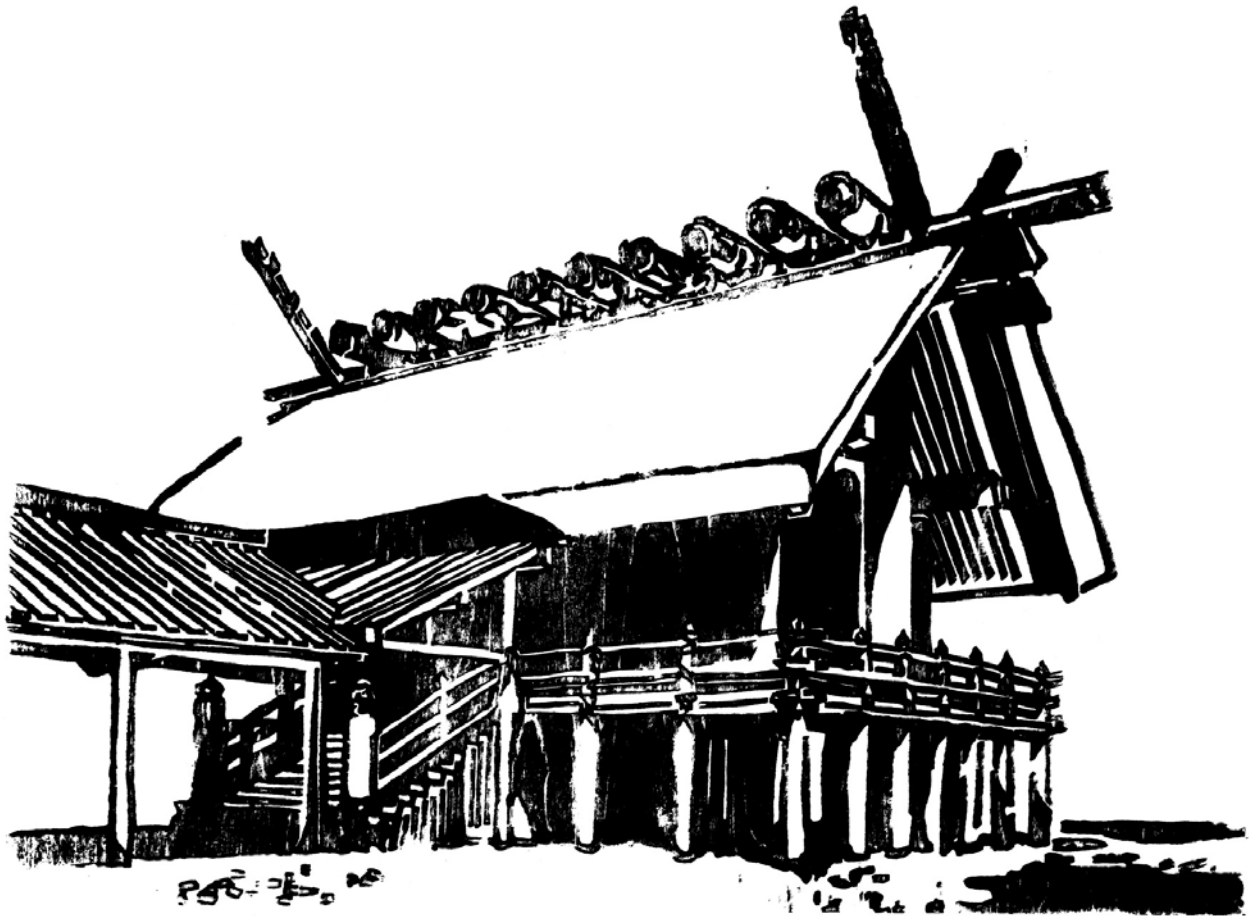
からだ動かす
好青年
手先 駆使した
作品みごと

学び避け

スポーツ続け
力もち
今日は板彫る
手際 鮮やか

学ぶこと

厭い続けて
大学生
幼き頃の
古き杵柄



作品—15 水野信太郎の「伊勢神宮内宮」

読み書きに

手ごたえ見えぬ

学徒らの

挽回 示す

版画作品

学ぶこと

きょうまで不得手

若人が

板に彫り出す

頭の中味

木版画

版木 彫り終え

道 半ば

墨のせ 刷るこそ

勝負時なり

太き筆

穂先に湿らす

黒き墨

彫り上げた板に

今 墨のせる

先達の

彫りより 刷りの

教え受け

学生諸氏と

プレスに向かう

彫り悪し

版木を前に

学生ら

それでも挑む

出来を見たさに

刷る上がる	版画とは
白き紙面に	同じ絵柄を
墨の黒	幾重にも
人影 遠景	望むがままに
思い思いに	大量生産
木炭と	絵画を描くは
絵の具で描ける	力仕事に
普通の絵	他ならぬ
版画を彫るは	版画彫る手に
それと異なる	握る粘汗 <small>ねばあせ</small>

注

- 1) 「北海道の木版画家 尾崎志郎の戦中戦後 一生前の聞き取り調査記録」 抽稿。『北翔大学短期大学部研究紀要 第48号』北翔大学短期大学部, 北翔大学短期大学部, 平成22年3月23日, PP.15-30
- 2) 「生涯学習系学部生の博物館資料整備ボランティア」 抽稿。『北海道浅井学園大学生涯学習研究所研究紀要 生涯学習と実践 第6号』北海道浅井学園大学生涯学習研究所, 北海道浅井学園大学, 平成16年2月28日, PP.141-156
- 3) 「手動ふいごを用いたたたら製鉄復元操業」 抽稿。『浅井学園大学生涯学習研究所研究紀要 生涯学習と実践 第9号』浅井学園大学生涯学習研究所, 浅井学園大学, 平成18年3月20日, PP.135-148
「ものづくりフェスタにおけるガラス製造の試み」水野信太郎・大内拓也・加藤和彦・福澤良子・松田晃司。『浅井学園大学 『人間福祉研究』 第10号』浅井学園大学人間福祉学部, 浅井学園大学, 平成19年3月20日, PP.199-210
『れんがのアーチ積とまちづくり』高橋庸輔・緑川遼。北翔大学生涯学習システム学部健康プランニング学科(卒業論文), 平成20年12月24日
「ものづくりフェスタにおけるミニチュア煉瓦アーチ積成功」 抽稿。『北翔大学生涯スポーツ学部研究紀要 創刊号』北翔大学生涯スポーツ学部, 北翔大学, 平成22年3月20日, PP.93-106
「えべつやきもの市における手づくりピザの実践」 抽稿。『北翔大学生涯学習システム学部研究紀要 第10号』北翔大学生涯学習システム学部, 北翔大学, 平成22年3月25日, PP.17-32
- 4) 「生涯学習系学生の木工体験学習」 抽稿。『北翔大学生涯学習研究所研究紀要 生涯学習と実践 第12号』北翔大学生涯学習研究所, 北翔大学, 平成21年3月31日, PP.93-108