

凸版・凹版を用いた造形活動の展開

岡野 千晴 竹永 亜矢 埴 和道

Working on Arts and Crafts Activities Using Letterpress and Intaglio Plates

Chiharu OKANO, Aya TAKENAGA, Kazumichi HANAWA

Abstract

Stamping techniques using molds and plates for letterpress and intaglio printings are the most friendly and easiest activities in arts and crafts education in early childhood. Everyone from adults to children can enjoy various arts and crafts expression with ease, utilizing the characteristics of molds and plates. This paper discusses patterns made from molds and plates, imagination stretched by such patterns, and the importance of expressive activities using hands and fingers as arts and crafts expression in infant education based on a practical instruction method.

Keywords: arts and crafts education, stamping, handprint, printmaking, arts and crafts expression

要 約

造形教育として、凹凸の型や版によるスタンピング技法は幼児期に最も親しみやすく取り組みやすい活動である。型や版の性質を利用して子どもから大人まで、様々な造形表現が手軽に楽しめる。本論では、幼児教育における造形表現として、型や版から生まれる絵柄、そこから広がる見立てや手指を使って表現する活動の大切さを実践的な指導法に基づき論じる。

キーワード： 造形教育・スタンピング・手型・版画・造形表現

1. はじめに

近畿大学九州短期大学保育科の演習講義において、版や型を主題とした課題制作を行っている。学生自らが課題制作を通して、造形活動や表現の面白さを体験し知ること、援助者として子どもに対し十分な支援ができるものとする。本論では、身近な素材を使用し、版や型から写し取る体験と、その行為によりできる絵柄に出会った瞬間の驚きや発見、鑑賞がいかに感動や想像を喚起するものであるかを論じる。

凹凸のあるものにインクや絵の具を付け、押し付けるとその形状が写し取られる。この当たり前の活動に子どもから大人までワクワクするものがある。保育の現場で導入されている美術表現技法としてスタンプング技法が最も多い導入率であるという調査結果が挙げられている（竹永・塙, 2017）。この調査結果からも分かるように、スタンプング技法は幼児教育の現場において年齢に関係なく最も取り組みやすい活動であると言える。手型のスタンプングは保育の現場に関わらず、相撲力士の手型色紙などから、生まれてすぐや誕生日に手型や足型を写し取り、成長の記録として残すこともよく見られる。また、フィンガーペインティングなど手や足、身体いっぱいに絵の具を付け画面に直接描くボディペインティングの行為は、心が解放される浄化作用があると言われている。このようなことを踏まえ、本学の演習講義で実施している凸版、凹版、その展開として「紙版画」「スタンプング」「スクラッチ」「スパッタリング」「ステンシル」の5つの課題作品制作における内容と方法を呈示し、目的と意義について論じている。このことは表現指導法や幼児教育としてだけでなく、美術表現技法の根源を体験することこそ、自己の造形表現の基礎を知ることであり、幼児教育の活動として取り入れる意義を知ることにつながるのである。

2. 近畿大学九州短期大学保育科授業「造形表現(指導法)」「図画工作」における演習課題の概要

版画について

版画の起源は古く、太古の人類が水面に映る自分を発見したり、動物や自分の足跡に注目したりしたときに始まると言われている。粘土に型押しをして紋様をつくったり、石を削り刻印をつくったり、人類は早くから“写す”ことに大きな関心を持っていた。

版画とは、版の形式により凸版・凹版・平版・孔版と4種類の形式で分類される。版画の技法は、多様な素材と方法や手段により表現の開発がなされてきた。

(1) 凸版

版の凸部が表現の主体になるもので、凸部にインクや絵の具を付けて刷り上げるものである。木版、紙版、リノカット、ゴム版、石膏版、瓦版、芋版など、版の種類が最も多い。製版に必要な道具は比較的安価で、作業工程も割と簡単である。また、美術表現技法

のスタンピング（型押し版）やフロタージュ（擦り出し版）も凸版の形式に挙げられる。

（２）凹版

凸版と反対に版の凹部が表現主体になり凹部にインクを詰め、プレス機などで刷り上げるものである。強靱な素材のものが版に適しており銅板をはじめ金属板が多く用いられる。凸版のように素材名になっておらず、銅版の技法名に従い、エッチング、ドライポイント、エングレービング、アクアチント、メゾチントといった技法がある。美術表現技法のスクラッチ（引っ掻き版）は凹版の形式に挙げられる。

（３）平版

版面に凹凸をつけることなく平な面のまま写していく。オフセット印刷の起源であり、水と油の反発作用現象を利用して版にインクを定着させ複数性を持たせたものがリトグラフ（石版）である。歴史的には石灰石を使用していたが、金属板やすりガラス、石膏板も使われている。美術表現技法のマーブルリング（墨流し）、デカルコマニー（合わせ刷り）、モノタイプが平版に挙げられるが、版としての特徴である複数性を有しない偶然性を主体とした反復不能な技法である。

（４）孔版

版となる紙やスクリーンが目や穴からインクを通過させ刷り取るもの。特徴として、上記の版では図柄が左右逆転して写し出されるが、孔版はそのままの図柄を刷り出すことができる。謄写版、合羽版、シルクスクリーンなどがあり、人類最古の洞窟壁画に見られる手型や江戸小紋の捺染の表現技法にも用いられている。ステンシル（切り抜き版）は、版画の中でも最も古くから使われている技法と言える。

絵画表現として版画は、最も紙と関係が深い。紙に写し取ることで作品として完結するからである。また、幼児教育においても紙は最も身近な素材である。手軽に入手でき、道具を使わなくても手指だけで創作活動が可能な、とても魅力的な素材なのである。造形教育の中でも取り組みやすい「紙版画」の実践方法の概要と、「版」に関する視点から、その他の演習課題の概要について学生による作品から考察し、報告する。

2-1. 造形表現(指導法)授業課題 「紙版画」

紙を版の素材とする凸版画にあたる。凸版画の中でも紙版画は、製版に専門的な用具を必要とせず、作業工程も簡単であるため幼児や児童も楽しく取り組める。表現したいものの形をはさみで切り取ったり手でちぎったりして、それを台紙に貼り重ねて版を作る。画用紙や厚紙などの台紙に、形取った絵柄を貼り付ける方法と表現したい絵柄自体で貼り合わせる方法がある。これは、刷り上げた時の背景に違いが出るものである。また、紙以外にも段ボールや凹凸のあるシート類、毛糸や紐、布切れや落ち葉など様々な素材を貼り重ね、版を作成することも出来る。紙版画における製版の過程はコラージュ（貼り絵）（岡野・竹永・埴, 2017）によるものである。また、出来た版の上に薄めの紙をのせて、クレ

パスや色鉛筆などでフロッタージュ（擦り出し）して絵柄を楽しむことも出来る。この製版までの過程でも、貼り合わせる順番や紙の厚みにより刷り上がった時の印象が変わってくる。奥行きを表現したり白抜きの幅や間隔などが広がったり狭かったりと、刷り上がりを想像しながら試行錯誤し取り組めるのである。そして、刷りの工程では、縦横と版全体にインクをのせる。ローラーにまんべんなくインクを付け、刷り台へ移動し紙をのせバレンでしっかりと擦る。ここでも刷り上がりを想像しながら、そっと刷り紙をめくり現れる絵柄に子どものみならず大人でもワクワクする瞬間なのである。インクが薄かったり濃くて絵柄が潰れたり、感動と発見を共に、次への課題も生まれる。このような経験による失敗や成功の繰り返しの中から、子どもを始め、作者が成長していくのである。

本校1年次「造形表現（指導法）」の演習講義で、この「紙版画」を実施している。動物（生き物）をテーマに動く形を表現する課題制作である。近年、動物をテーマという
と、既存のキャラクターを真似たりキャラクター化した動物しか描けない学生が多く見受けられる。身近に飼っている犬や猫がいても、なかなか本物の動物を思い描けないのである。そういう現状の中で、動物や生き物、人間が動く仕組みである骨格や筋肉、関節のことを解説し、キャラクター化された下絵に関節を意識した動きのある図案へと再考させる。同じパーツを二つずつ作り、2種類の版を制作する。それぞれの台紙に同じ動物、同じパーツで向きや格好の違う動きを表現するという課題である。この2種類の版を同時に同じ紙に刷ることで、動きの違う絵柄を比較して楽しむことも出来る。刷りの工程ではローラーで版にインクを付ける際、ローラーの回転による連続性により版の絵柄が版に写る現象が起こる。その不思議さを発見し感動する学生もいた。また、インクが乾かないうちに別の色のインクで2版目を刷ると最初のインクも刷り出され、所々混色された深みのある色合いで刷りあがる発見と感動を体験する学生もいる。このような経験と作品への仕上がりを探求させるため、一人2～3枚刷り上げ、学生同士協力することや、自ら手順を踏むことで保育者として支援する側になる立場を経験する目的も兼ねている。

子ども向けの二頭身の可愛らしいキャラクターでも、元となる本物の動物や生き物が存在する。その本物を知り、イメージから発想し、誇張したり単純化したりする行為こそ造形活動の根源であり、保育の現場で想像豊かな子どもへの支援にとっても大事なことである。

		
①図案制作(動きを考える)	②原版制作(貼り合わせ)	③刷り



「紙版画」 作品例

2-2. 図画工作授業課題「スタンプング」（型押し・押捺）

凹凸があるものに絵の具やインクを付け、模様を写す手法である。印鑑や消印など実用的なものから、手形や足形、落ち葉などの自然物や瓶の蓋などの人工物を使って偶然現れる形から絵画技法としても用いられてきた。基本的に平面性の上に凹凸があるものであれば、どんな物でもスタンプングの素材になり、押し方やインクの粘度などによっても表情は変わってくる。こういった身近な素材で形を写すことは、幼児にも取り組みやすい活動で、さらに偶然性や意外性による発見や感動を導きやすい。インクや絵の具を付け、一度だけ押すとくっきりとした形状が写し出され、形の美しさやその物の形を認識出来る。複数回連続して押すと段々と色合いが薄くなり強弱の調子が生まれ、リズム感や空間性を表現することができる。本校2年次「図画工作」の演習講義において、下記のようなスタンプング技法による課題に取り組んでいる。

課題（1）身近な素材でスタンプング技法による絵画表現

身近な素材の型となる物を5種類以上持参させ、スタンプングにより絵柄を構成する演習課題の制作を実施している。テーマは各自自由に設定し、型も葉っぱや野菜など自然物を素材にしたり鍵やペットボトルの蓋など器物を素材にしたり様々である。写し出された形状から見立てたり、連続性を持ってデザインしたり次々と写し出される模様によってどんどん創造性は膨らんでいく。また、保育の現場でスタンプング技法は最も導入率が高く、野菜嫌いの子どもに野菜を版にしたスタンプングを行ったところ、嫌いな野菜にも興味を持ち、好き嫌いが改善したという報告もある（竹永・埴, 2017）。



「スタンプング」 作品例

課題（２）手型あそびから壁面構成（グループ制作演習課題）

3～4人のグループ毎にそれぞれテーマを設定し、四つ切6枚分の色画用紙に手形のみで壁画制作を行う手型あそびから展開する課題を実施している。直接手に絵の具を付けることは、なかなか体験し得ないものである。中には躊躇する学生もいるが、段々と気持ちよくリズムカルに創作する姿が見受けられる。想像と視覚だけでなく、触覚による創造は、楽しさと開放感が溢れ出す魅力的な造形活動であると言える。壁画のデザインについては、手形自体を魚や花に見立てたり、手形を集中的に押して絵柄を作ったり、表現方法は様々である。それぞれ手の大きさの違いや指を開閉して写す形状の違い、また指先、側面、手のひらや指でも個性豊かな表現が生まれるのである。この絵画表現は、描くことを苦手とする者や、まだ描画材を握れないくらいの幼児でも支援さえあれば、楽しんで取り組める活動である。



「手型遊び」 作品例

課題（３）フィンガーペインティング

前述の手型あそびの触覚による創造について、フィンガーペインティングという別の課題を実施している。絵画表現技法の一つで、手のひらや指に直接絵の具などを付けて自由に表現する指絵遊びは、幼児期の活動として、泥遊びや砂場など触覚から得る空想性や創造性などが起源である。触覚から視覚的な造形表現へ導く原初的な創造活動として取り組

んでいる。講義では小麦粉、塩、食紅等の幼児が口に入れても無害な材料で手作りの指絵の具を使用する。ぽってりとした指絵の具を前に、「想像」→「確認」→「触覚」→「感動」→「確認」→「視覚」→「創造」という導入から体験し、ドロドロヌルヌルとした絵の具は、描いたり消したりを繰り返すことができ、ありのままの自分を受け容れてくれるのである。想像の中で自由に絵の具を手指で撫でる行為は、創造へと導き感動できる。粘土遊びも同様、造形活動において消すことや壊すことの行為は心の解放や劣等感を軽減するのに効果的な活動なのである。

フィンガーペインティングは絵画表現の手法であると同時に心理的療法の有効性も報告されている。直接絵の具を手付け“汚す”ことにためらいつつも、思い切って画面に気持ちをぶつけるうちに、心が解放され夢中になって描いていく。指で描いては手のひらを使って塗り重ねて消すという行為を繰り返すことができ、柔らかく太い曖昧な線は、鉛筆やマーカーペンのように細く決定的な軌跡でなく、安心感を与えてくれるような線である。故に、絵を苦手とする者や幼児にとって、苦手意識を感じることなく、自らの手の感覚のみから呼び起こす創造の源を発揮できる手法なのである。

フィンガーペインティング活動の発見と活用の始まりについては宮武辰夫（1978）『幼児の絵は生活している』－フィンガー・ペインティングとミス・ショウを一読されることを勧める。



「フィンガーペインティング」授業時の様子（学生）



幼児教育現場における「フィンガーペインティング」

近畿大学九州短期大学附属幼稚園にて「粘土によるあそびと表現」をテーマとして2歳、3歳、4歳、5歳対象に子どもの自由参加形式で粘土の粉と水によるフィンガーペインティング活動を行った。テーブルの上に粘土の粉を配置し子どもに触らせた後、水を加えて泥状にかき混ぜさせる。粘土の粉のふわっとしたやわらかい触感から泥状に変化した粘土に触るうちに、テーブルの上にフィンガーペインティングが自発的に開始され、40分の活動時間中、3、4歳児を中心として夢中になって取り組んでいた。泥状の粘土に抵抗なく触れ、全身泥まみれになりながら楽しむ子どもがいる一方で触れない子ども、少し触っただけで手を洗いたがる子ども、反応はさまざまであった。個々の反応の違いは日常生活やあそび体験、親のしつけなどの影響と考えられる。汚れが許され、解放される体験であり、その様子から援助者が日常を知るきっかけになるフィンガーペインティングは、外あびや自然に触れる機会の少ない現代の子どもたちにとって夏場は屋外、冬場は屋内で身近に体験できるあそびとして積極的に取り入れたい活動である。

2-3. 図画工作授業課題「スクラッチ」（引っ掻き）

ここでは“引っ掻き”を、銅版画など凹版に見られるエッチングの技法から、美術表現技法のスクラッチへ関連づける。エッチングとはニードルで線描することから、線の表現技法と言われている。反対に、面の表現技法としてアクアチントがある。こういった引っ掻くという表現において、古代の洞窟壁画などにも見られるような、岩の壁を鋭利な石のような物で引っ掻いたり削り取ったりすることが創造活動の起源であるといえよう。美術表現技法のスクラッチ（引っかき絵）とは、先に下塗りした色や地の上から別の色を塗り重ね、その後引っ掻くように描画し、下地の色や層を出す絵画技法である。壁面に色漆喰を幾層か違う色で塗り込む。その図柄と欲しい色を削り出す事で壁画を生むことが出来る前述のような技法から発展したと考えられる。

本校2年次「図画工作」の演習講義では、スクラッチ画として課題の制作に取り組んでいる。黒以外のクレパスで下地を自由に配色し、その上に黒色のクレパスを塗り重ねていく。この際、塗り残しがないように隙間なく塗るよう助言する。これは塗る行為への集中力を感じさせたり、引っ掻いた時により美しく映えさせたりするためである。この、ただ塗る過程だけでも下地の配色や塗り方によって感動の度合いに差が出るのである。次に、各自準備した本物の動物の白黒コピーをその上に重ね、輪郭や毛並みを写していく。上からなぞるだけで筆圧により凹み、転写することが出来る。その写ること自体への感動、また重ねたコピー用紙の裏側に線が写ることにも大きな発見と感動が存在するのである。そして、下書きとして写った動物の毛並みや陰影、質感の違いなどを意識して確認しながら、スクラッチペンで引っ掻いていく。ここでも、動物の骨格や形態といった本物の形を探索し、知ることの大切さを目的としている。引っ掻いて現れるカラフルな線に驚き、また下地の色と表面の黒色の対比がとても美しく、線描きへの興味へと繋がり、描くことが

苦手な者も夢中になって取り組めるのである。また、素材や手法を変えることによって引っ掻き版画として展開することもできる。



2-4. 図画工作授業課題「スパッタリング」（霧吹き）

型紙や型となる器物や自然物を利用してスパッタリングによる画面構成を行う課題を展開している。スパッタリングとは、絵の具を硬い筆や歯ブラシ等に付け目の細かい金網に擦り付け霧状にして画面に飛ばす技法である。これは、古代洞窟壁画にも見られる手法で、炭や顔料を口に含み吹き付けて手型を取った絵画の起源的技法であるといえる。

本校2年次「図画工作」の演習講義で、スパッタリングの課題制作を2点行っている。一つは、型にできる身近な素材を5種類以上準備させ、それらを八つ切画用紙に自由に配置し、スパッタリングする。一色吹きかける毎にドライヤーで乾かし、型を移動したり別の型を配置したりして画面を構成していく。コインや鍵などの平らなものはシャープな形が現れ、葉っぱやスプーンなど平面に置いた時に空間ができるものはその隙間に霧吹きが入り込み、ぼやけた表現になる。組み合わせる器物や素材の違いにより様々な模様を写し出すことができ、色の組み合わせや霧吹きの量でも作品の印象を変えることができるのである。飛び散った色の点は外側へ行くほど細くなり、ぼかし効果やグラデーション効果を表現することができる。また、異なる色を重ねて散らすことにより混色遊びとしても展開でき、網点印刷のような並置混色による色彩効果も生かすことができる。

もう一つはスパッタリングデザインとして、各自型紙から制作し、切り抜いた枠の中にモチーフとなる型を配置してスパッタリングで色付けするものである。型は、カッターやはさみを使った型紙と手でちぎった型紙を同じデザインで2種類制作する。同じデザインの2種類の型で制作することで、シャープな仕上がりの表現とフワフワとした柔らかい表現を視覚的に比較でき、それぞれの良さや違いに気付くことができる。手指を使うことの集中力や素材の特質を感じ、知ることを援助者として多く体験する課題である。後者の型紙はステンシル版としても展開できる。

	
身近な素材（器物）による 「スパッタリング」 作品例	型紙を利用した 「スパッタリングデザイン」 作品例

2-5. 図画工作授業課題「ステンシル」（切り抜き, 型抜き）

ステンシルとは広義に孔版画の総称であり、型紙を切り抜きその穴の部分から絵の具やインクを刷り込み転写する技法である。孔版の最も基本的な技法で、染色分野において江戸小紋などの型染めに使われた手法でもある。複写や模様の繰り返しが簡単に表現することができ、多様に活用できる技法である。絵の具等の刷り込みには、タンポやスポンジ、筆や刷毛、ローラー、指、霧吹き、ヘラなど様々な技法で転写することが可能で、コンテやクレパスなど描画材を変えて楽しむことも出来る。また、葉っぱや手、型紙を版にして霧吹きやスプレー等で上からインクを吹き付けると、型の外側部分が色付き、形がくっきりと現れ内塗りと外塗りという違う表現手法を楽しむことができる。このような多様性と取り組みやすさから、幼児の造形活動においても多くの発見や感動に繋がると言える。しかし、型紙は一枚に繋がっていないなければならないという制約があるため、手作業による活用としては複雑な絵柄には不向きである。

近畿大学九州短期大学保育科2年次「図画工作」の演習講義で、“切り抜き版”として展開する課題が数点ある。一つは、表現したいものの形を画用紙に切り抜き、その上からローラーでステンシルする、ローラープリンティング技法を併用した表現技法として展開している。次に「スパッタリング」の頁で示した枠の中に型紙を配置してスパッタリング技法により行う方法。他に、黒画用紙とカラーセロファンによるステンドグラス制作である。これは、枠になる2枚重ねた黒画用紙に表現したい形を切り抜き、間にカラーセロファンを挟んで貼り付け窓に飾る。透過による色彩効果の美しさを表現したり幾何学形態から表現できる絵柄をデザインしたりする課題であるが、切り抜いた枠自体はステンシル版として用いることもできるのである。このようにステンシル技法は、現代の印刷技法に至るまで身近に生活に取り入れられている技法でもあり、幅広く様々な展開で活用されている。幼児教育において年齢によっては、型紙は保育者が準備し、手や道具を使い写し取る楽しさや驚き、感動を味わうことを目的にすると活動も楽しいものである。

	
ローラープリンティングによる 「ステンシル」の様子	「ステンドグラス」 作品例

3. まとめ

夏場の外遊びの後、洗い場で足を洗い足拭きマットや廊下に写る自分の足跡や友達の足跡を見て、大きさや形の違いを見るのが楽しく、乾いては何度も繰り返し遊んだのを思い出す。ミス・ショウのフィンガーペインティングの発見のように、風呂に入る子どもは、日常の何気ないあらゆる場面で、大小様々な発見と感動を繰り返し、どんな事にも挑戦しながら成長していくのである。このような偶発的な体験は、創造意欲に繋がるものであり、そこには援助者の理解や雰囲気づくりなど、環境設定の支援が重要になってくる。子どもの頃に多様な素材に触れて手指の活動を充分に行うことにより、その感覚や経験は生涯自身の生活する機能として失われることはない。味わった発見や感動は、大人になるに連れて当たり前の事になるものであるが、改めて体験すると自然と懐かしい気持ちと安心感に包まれるものである。

子どもはどんな事にも興味を示し、予測不可能な発想や行動で表現する。「子どもはあそびの天才だけでなく、何事にも探索し挑戦していくすばらしい創造者であり、科学者でもあるのです」（東山, 2013）とあるように、無限の可能性を持っているのである。ここで援助者として大切なことは、まず自らも体験すること。創造意欲を引き立てるものとは何か、という造形活動の基本である美術表現技法を体験することで、改めてそこに写ることへの驚きや発見、興味という感情が湧いてくる。その感情こそが造形表現の根源であるといえる。

参考文献

- 1) 大田耕士, 馬場清明, 伊藤弥四夫, 平川二三夫, 吉田高行 (1979) 『紙版画』開隆堂出版株式会社.
- 2) 岡野千晴, 竹永亜矢, 塙和道 (2017) 「身近な素材で作る演習講義「コラージュ」指導法」『近畿大学九州短期大学研究紀要』第 47 号 178-190 .
- 3) 近畿大学九州短期大学保育科 美術表現研究室資料 (2017) .

- 4) 大学美術・造形教育研究会 (1987) 『美術・造形の基礎』産業図書株式会社.
- 5) 竹永亜矢, 塙和道 (2017) 「美術表現研究 講義「幼児表象画」縦断的記録の検証」『近畿大学九州短期大学研究紀要』第 47 号 64-84.
- 6) 富山典子, 岩本克子 (2006) 『保育に役立つ絵画あそび技法百科』ひかりのくに株式会社.
- 7) 東山明 (2013) 『絵画・製作・造形あそびカンペキ BOOK』ひかりのくに株式会社.
- 8) 宮武辰夫 (1978) 『幼児の絵は生活している』文化書房博文社.