

齋藤 真澄

SAITO, Masumi

私が日常的に発する「かわいい」という価値観の研究

Research on the value of Kawaii in the everyday

私とテキスタイルの関係は、あまりに近すぎて実態が掴めない。テキスタイルは人身につける衣類であり、部屋を装飾するインテリアであり、私たちの生活に密着したとても「濃い」関係を築いている。私の場合は特に、人間の肌に物理的にも心理的にも一番近い素材である「布」に「女の子」を染める行為に、私自身の存在意味を見出して制作を行っている。「布」の持つ柔らかさ、繊細さが「女の子」の肌だけに留まらずそれが放つかわいさ、儚さ、優しさをはじめとする存在感のようなものを表象する手段になるのではないかと私は常々考えてきた。例えば、漫画『ピーナッツ』に登場するライナースの肌身離さずに持ち歩くブランケットのように、幼児が持つ事で安心する「布」がある。私にとってはクマのぬいぐるみであった。24歳になった今も部屋に飾ってある。私にとってテキスタイルとは制作する際の素材の1つ、幼い頃から側に存在し続ける安らぎの象徴の材料なのだ。

性別期待徳目というものがある。親が子供に対して、こういう風に育ってほしい、こんな人になってほしい、という期待だが、日本では男の子に対しては、たくましく責任感のある人物に、女の子には素直で思いやりがある人に、というパターンが一般的だ。責任感にしろ、思いやりにしろ、人として望ましい性質、すなわち徳目であるわけだが、どうしてこれらが、女の子と男の子とでは同じようには望まれないのだろうか。「思いやり」「素直」のどちらにしても、ポジティブな特性のように見えるが、しかし女の子や女性にこれが向けられるときに、それは、「寛容」「心が広い」こととは若干ニュアンスが異なる。

四方田犬彦が行った2000～2006年の調査から「かわいいの素」は、丸い（形）、明るい（色）、柔らかい（感触）、あたたかい（温度）、小さい（大きさ）、弱々しい（構造）滑らか（語感）であるという結果が出ている。『「かわいい」と感じるものは何』という設問の自由記述アンケートから全体を分析するとして「意外な組み合わせやミスマッチ感覚」「スキがある状況」「意外な一面を垣間見たとき」「無防備な状況」「けなげで、ちょっといたいたい感じ」「子供や老人が垣間見せるほほえましい情景」「愛着あるもの」

などが挙げられる。

小さなもの、脆弱なもの、他者の庇護を必要とするものに対する情感は、やがて自己言及して媚態を生み、しだいに独自の美学へ洗練されていく。二十世紀の後半にそれは消費社会の回路のなかで、巨大な産業にまで発展してゆくことになったのである。アニメ、マンガ、キャラクター商品、雑貨、小物、ファッション、ネイルなど見渡してみれば、「かわいい」は私たちの日常空間の隅々に行き渡っている。「任天堂はポケモン・グッズで5000億円を越すビジネスを商い、日本発のキャラクター商品の総売上は年間二兆円を越している。キティちゃん関連グッズは六十カ国で販売され、その点数は五万点に及んでいる」のであり、独自の美学の洗練であるか否かはひとまず置くとして、まさしく「かわいい」が産業として巨大な領土を築き上げつつあることは疑いの余地がない。興味深いのは、「かわいい」アイテムたちが電化製品のように機能的な進化を遂げるものではなく、またデザインのように洗練に向かわないという、その性質である。「かわいい」はイメージとして同語反復的に再生産され続けている。

機能美と合理性を追求したモダニズム運動は、イメージではなく内容＝実体を伴ったものだが、一方の「かわいい」アイテムは外見の様式だけであり、内容や物語性はどうでもいい。いや、どうでもいいというよりも、問題視されていないのである。なぜなら、「かわいい」は対象を感覚的に経験するものであり、したがって、様式化され、記号化された表現を直截的に受容するものだからである。大抵の場合、それは人工物＝モノであるか、あるいは「人工的な装飾」が施されたものである。風景や自然に対して、「かわいい」といわないのは、「かわいい」がもともと内容や指示対象的なコンテキストから分離した記号だからだ。

21世紀に入って、日本が世界の若者の価値判断に決定的な影響を与えた概念は、「カワイイ」である。そして制作活動を通して私の「かわいい」世界の追求はこれからも続く。



〇〇したい / I want to 〇〇
ろうけつ染、刺繍 / 絹 / Batik and needlework on silk
150 × 150 cm



いっぱい / IPPAI IPPAI
ろうけつ染 / 絹 / Batik on silk
100 × 100 cm



スカートで一杯 / It is full of skirts
ろうけつ染、コラージュ / 絹、サテン / Batik and collage / Silk and satin
250 × 200 cm



いっぱい / IPPAI IPPAI
ろうけつ染 / 絹 / Batik on silk
100 × 100 cm

西牧 あかね

NISHIMAKI, Akane

織物構造と素材の研究による、変化する服地のデザイン

Design of flexible fabric for clothing through the study of weaving structures and materials

織物の研究を進める中で、ジャガード織りでの柄表現、糸と組織による視覚混色など様々な織り技法の表現方法を学んだが、私にとって一番興味深かったのは構造体としての織物である。織物は構造体であるため、柄の表現だけではなく、立体的な構造物を作ることが出来ることに気がついた。経糸緯糸一本一本の組み合わせで布が織り上がり、その織組織を操作することで様々な構造を作ることができる。そのことを駆使して服地を制作することとした。

布は人に身近な存在で、様々なところで利用されている。その中でも服地は特に人に近く、人が着ることで役目を果たす。人が着用した状態の時、服地は人の体をぐるりと取り巻き360度様々な角度から見られ、また、人の動きに合わせて動き、常に形状が変化する。服は人が着てこそ活かされるべきだと考え、織が立体構造である点を利用し、人が着て動くことで活きる布を制作する。人が着て動くことを前提とした時、動きに合わせて柄などが変化したらおもしろいのではないかと考えた。人が常に動き、様々な体勢になるように、服もそれに合わせて様々な表情を見せるようなものが面白いのではないか。人の動きに合わせて見た目の変化する布を考えた際、突き詰めると伸び縮みによって布自体の形態が変化したらどうだろうという考えに至った。伸縮することで布の見え方が変わる布のデザインをテーマとした。

身の回りにある伸びる構造体を集め、構造を分析してそこから織物組織に展開した。今回の研究では伸びる構造として、八百屋やスーパーで果物を外傷 から守るために桃やメロンなどに被せて使用される発砲ポリエチレン製キャップ、運動場や家の周り等に張り巡らされているフェンス、そしてスカートなどのプリーツの3つを挙げた。くだものキャップの構造は、左右別方向にそれぞれ並んだひも状のものが二層になり、交差する点で接着されている。その点を軸にひも状の交差の角度が変わることで一方方向に伸び、逆方向には縮む伸縮構造である。この構造を利用したものとして、マジックハンドが挙げられる。フェンスはひも状のものが隣のひもと絡まり、絡まり方の余裕がある分だけ縦横片方向に伸び、逆方向には縮む。ひも状の物はフェンスの場合固い金属のため目に見えて伸び縮みするわけではないが、構造

として見たときには伸び縮みするものである。ひも状のものは階段状に屈折しており、その余裕分が直線になるさいに伸びることになる。くだものキャップとフェンスは、空間の菱形という点と、縦横片側に伸びた場合他方向には縮むという点で同じであるが、くだものキャップが点で接着されているのに対し、フェンスは絡んでいるだけで接着していない点は異なる。またパーツのひも状のものを比べるとくだものキャップが直線なのに対しフェンスは屈折しており、くだものキャップが紐の流れに沿って引っ張っても伸びないのに対し、フェンスは屈折の余裕分があることで伸びる点が異なる。プリーツの構造は断面で見るとZ状に布が折り跡が付けられた状態であると言える。Zの両端を持ち引っ張ると一直線になることで伸びる。階段状、あるいはZ状の余裕分がまっすぐになることで伸びる構造はフェンスとプリーツで共通している。

これらの伸びる構造を織りで実現させるために、今回私は切り込みを入れることで伸縮構造が完成する織物の組織構造を研究した。

一般的に経糸緯糸構造を基盤にした織物は糸に沿った方向には伸縮しない。織り地は経糸と緯糸、水平垂直からなるため、経糸をグループに分けて複数層を織り分けたり、つづれ織りで部分的に分けて織ったとしても、経糸緯糸が存在する以上、作られる構造体は操作の方向性が水平垂直のみに限定される。糸に対して斜めや曲線などに囲まれた自由な形態によって複雑な構造を作るために、織り地に切り込みを入れる方法を使用した。特定の部分に切り込みを入れる前提で織物組織を作り、切り込みを入れることで伸びる構造が出来上がる。布に切り込みを入れてもほつれないように全体をフェルト化、つまり縮絨した。

くだものキャップは平行に並んだひもの集合体の二層構造である点、フェンスは階段状のものが隣同士絡まり合っている点、プリーツは折り畳まれた状態である点をそれぞれ参考にして織物組織とした。

3種類の伸びる構造を持つ布を、織る、縮絨、切り込みを入れるという3ステップで制作した。布は切り込みを入れる前は単なる平面で、伸縮しない。切り込みを入れる箇所を



夜に咲くはな
綿、ウール、麻、ポリエステル、液体ゴム
Cotton, wool, hemp, polyester and liquid rubber
約 90 × 120 cm / 7点 (7 pieces)



限定することで、伸縮する部分と伸縮しない部分を共存させることができる。また伸びる構造ということはある程度自由な形に変化させることが出来る。この方法を応用すると一枚の布の中に伸びる部分と伸びない部分が混在し、四角く織り上げ切り込みを入れただけで裁断・縫製しなくても身体の凹凸に沿った服を作ることが可能になる。伸縮する際の形の変化、伸縮に伴って裏に隠れていた色が見えるという色彩的な変容、これらで動くことで視覚的に変化する布の条件を満たすとともに人間の身体の凹凸に適合するという利便性を備えた布が出来上がった。



それと同時に今回の研究で織りという技法の新たな考え方、織りによって作られる布の可能性を最大限まで広げられるような布の制作を目指した。また、織りの技法が柄や色などの平面的な表現だけでなく、三次元の構造体でもあることを示すことが出来た。伸縮する布は、人が着て動くことで変化する布のうちの一つとして今回制作したが、今後も変化の異なる布を追求し、アイディアとなる布、見ても着てもワクワクするようなユーモアのある布の研究を続けていく予定である。

北村 瑠衣子

KITAMURA, Ruiko

生命を育む表層の創出

The generation of the life-giving surface

はじめに

日本の建築空間、特に東京のような都心では、建築が遮光ガラスをギラつかせ、競い合っているかの如く建ち並んでいます。例えば新宿の超高層ビル群には装飾性は見られず、均一的な鉄筋コンクリートからは、私の五感に訴えかけてくるような生命の力を感じるものではありません。無機質で重厚な壁は人間の日々の営み(個人的な活動、他人との接触)を断ち切るかのごとく、空間を制限していると感じます。

日本の街並は「スクラップ＆ビルド」で年々その姿を瞬く間に急変させています。私たちの生活する空間は、一時的なニーズや流行によって変容しているように思えます。都会では、日本人が本来持っていたはずの自然と調和した生活や空間は消失してしまったようで、「日本人の美意識」の行方にさえ不安を抱いてしまいます。このような現代の風景は都心に生きる日本人の情緒にどのような影響を与えているのでしょうか。経済や科学技術が発達し、極めて便利な生活が送れるようになった今日ですが、壁面で細かく区分けされた空間は、本当に居心地の良い豊かな空間であるだろうか。

フィールドワーク:ゲートアナム

2015年の1月初旬、交換留学先のロンドンから帰国する直前にスイスのゲートアナムを視察しました。ゲートアナムとはスイスのバーゼル近郊、ドルナツハという小さな村に所在する、ドイツの神秘思想家ルドルフ・シュタイナーが設計した建築物です。普遍アントロポゾフィー協会本部であり、その活動の中核である精神科学自由大学の本部も置かれています。自然豊かな高原の丘の上に、コンクリートを積極的に用いてずっしりとした佇まいの建築が在るその光景は非常に不思議でした。周辺には美しい山の峰々と民家やシュタイナーによる不思議な形態をした建造物が点々とし、村全体が美しいのです。二泊三日という短い滞在期間でしたが、そのほとんどの時間をゲートアナムで過ごしました。その美しい光景と神秘的な経験は、今も私の胸の中で鮮明に生きています。

バーゼル地区の中心街から1時間半程トラムで行くと、景色は一変し、自然豊かな高原へと変貌しました。トラムを降

り、目的地に向かって丘を登る途中、黒猫の死体を見つけましたが、金色の朝焼けが眩い中、真っ白な芝生の上に横たわるその姿は、私にはなぜだかとても美しく幸せそうに見えました。太陽の光によって魂は浄化され、生命は大地の恵みとなって還って行く。自然が自然の力によって循環する有機的な光景は清らかで輝かしく、私の脳裏に強く刻まれました。

私は長い時間を掛けてゲートアナムの周辺を散策しました。無作為に流れる小川は人間の手によって、正しい道に誘導されていました。自然の営みを邪魔する事なく、寧ろそれを優先し、均衡の取れた美しい生活空間がそこにはありました。農業と精神医学が混在する不思議な空間は、生命力に満ち溢れ、自然と調和した輝かしい空間でした。私はゲートアナムを訪れたことで、自分にとって居心地の良い空間を見つけることが出来、「人間と自然の営みが調和した空間」をテキスタイルで演出したかったのだと気づきました。

おわりに

私は快適な建築環境とは何かと考えた時、建築も人間らしいものであるべきだと考えます。広大な大地と自然に対して、私達人間の身体は成熟した果実のように豊かな造形です。そこに立つ建築も自然に近い造形、材質を用いる事によって風景に馴染み、自然と調和の取れた空間が望ましいと考えます。

「人間らしい建築」とは、そのフォルムを人間の内的精神との交わりから溢れ出たイメージで表現したものだと思います。私たちが自分の体調を考えて栄養や水分補給をする事や、美しさを求めて色彩や装飾を装うように、建築も生命力溢れる美しい造形が好ましいと言えるでしょう。人間も建築も大地に足をおろし、自然の中で呼吸する植物のようなものなのです。

自然と調和の取れたゲートアナムの空間は、私の五感を喚起させました。優美な自然の色彩は私の心に安らぎを与え、数々の躍動感のあるフォルムは私を高揚させました。私はそれらの形態を指でなぞり、テクスチャや温度を肌で感じ、目で全体の姿を辿りました。目を瞑っても皮膚には常に



呼吸する空間 / Breathing Space
麻、棕櫚縄 / Hemp and hemp rope / 295 × 400 × 30 cm

心地良さを感じ、聴覚と嗅覚を使って土地の特徴を捉えました。五感を通して感得したこの空間の経験は、今も私の身体の中で生きる記憶となってその鼓動を刻んでいます。

一方、日本の都市空間は革新と伝統が入り乱れたカオス的な空間で、厚い壁を持つ建築は人間に対して画一的であり、自然に対して閉鎖的です。このような日本の建築空間に私は違和感を感じてきたのだと思います。

「人間にとって最も快適な空間とは人と自然の営みが共に在り、調和の取れた空間である。」と私は考えています。そのような空間を築くためには、テキスタイルは人間と自然に対して馴染みのある素材感と形態であり、開放的な空間を演出できるものであるべきだと思います。色彩はそのかたちを美しく際立たせるように後から生まれて来るでしょう。建築は人間と同様に大地に生命を巡らせ、空間を共にし、呼吸すべきものであり、テキスタイルもまた共に共存すべきものなのです。

未来の私達の生活環境が今よりも自然と均衡の取れた美しい空間になるために、制作者の立場からなんらかの貢献ができればと思います。

私は、空間に置けるテキスタイルの役目とは、建築と自然を繋ぐ表皮のようなものだと感じています。日本の経済が発達し人々の暮らしがどんどん自然から乖離して行く中、私は人々が生まれ持った視覚や触覚という五感を喚起させるようなテキスタイルを制作し、居心地の良い空間を演出していきたいと強く感じています。



鈴木 萌

SUZUKI, Moe

Excuse me for being personal, but...

衣服の内に住まうもの—私と私の欠片たちへ—

Those who live inside of clothes — Dear me and my pieces

“衣服の内に住まうもの” というどうにも掴みどころのない存在を、私は見てみたい。

私は、衣服に誰かの気配を感じてしまう瞬間に度々出会う。身体の形をしているから、目に見える劣化や匂いを確認したからだけではない、何か別の気配を感じることもある。何かとは何か。感情、経験、匂いや味、触り心地や温度など、あらゆる体験から生まれた主観的な存在が、私にとっては微生物のような不思議な生き物に思える。

「衣服の内側」は、彼らにとっての住処なのではないだろうか。たとえ大量生産の無個性な衣服だとしても、それらはそれぞれに、着る人の記憶や空気を宿し、ほんの些細な「気配」として個性を持つのだと信じている。

1.気配を描くこと

今回の制作においてのドローイングのプロセスは、限りなく即興的であるように心がけている。そんな中で、どうしてこんな形になったのかとか、なぜこの色なのか、ということが時々自分でもわからない瞬間に出くわす。それは決していい加減ということではなくて、ふと冷静な目になったときに再度眺めてみても妙に目に馴染むフォルムと色でできているのが不思議でたまらない。そういう説明のつかないことに悩まされているかと言えばそうではなく、むしろ興味深く思っていたりする。

モチーフ1つ1つにまつわる色や形、刺繍糸の素材感は、私なりに法則がある。例えば「美味しいものを食べた時の高揚感」は、全体的に赤味を持って描き出す。形は丸みを持って重心は上へ上へと向かい、ツヤのある綿の糸をイメージさせた。モチーフを配する位置や密集具合等も身体感覚に伴って決定する。モチーフに関しては直感を大切にしながらドローイングを重ねてきた。ドローイングで表現したものたちは私にとって「いきもの」に限りなく近い存在で、だからこそ彼らを色鉛筆なり刺繍糸なりで表現している時は、生物を採集しているようなそんな行為に近いのかもしれない。こうしたプロセスから、半ば衝動的に制作を進めたのが図1にある作品である。

2.刺繍という営み

刺繍が絵の具やペンで絵を描くことや染料で布を染めることと違うのは、一度支持体を通り抜けた糸、ここで言う絵の具やペンで描く図像とおなじ役割のものが、支持体を介してもう一度自分の元に戻ってくると言うことだ。一見すると機械的なその繰り返しは、表現のプロセスを自分自身に強く認識させる効果を持つ。自分の内部に迫る意味を持った今回の研究に適した技法だと言える。

3.シャツを支持体にする、その心は？

衣服の形、特にベーシックなワイシャツに執着したのは、限りなく普遍的で既視感のあるモノとしての佇まいが、私の言わんとするところをしっかりと受け止めてくれるような気がしていたのである。

その内側を物語の舞台としたいと思ったのは、ある意味で自然なことだったのかもしれない。

刺繍が増えてくるにつれ、見る人から見ればオモテにあたるシャツの表面は刺繍糸や結び目が無造作に走る。モチーフは輪郭線を崩し浮かび上がっていく。その様子を見て、私たちが衣服を身に纏っている時、鳴りを潜めるのは、身体のプライベートだけではないと感じずにはいられなかった。感情、温度、記憶、秘密、言葉で表す事も叶わない多種多様な存在が、静かに眠る場所が私たちの身体の中にはあって、きっとそれは何かの勢いで外に出るのだと考える。しかし誰か他の存在に悟られる事のないほどに微かな異変であり、衣服と言う殻の外に出ようか出まいか、たゆたっている。そういう行ったり来たりの動きが、刺繍の動きに重なる瞬間があった。

私而知覚できる範囲の出来事が、私と言う観点からテキスタイル上に起こされる。ミニマルな範囲の中でのみ創造される事と、テキスタイルの特性とが上手くかみ合うことがこの作品には必要だった。

また、この作品を制作するにあたってコンセプトや刺繍のモチーフが私自身の身体を発生源としていること、そして身体の部位がある程度わかることでそれ自体が地図のような役割を果たすためである。例えば痛みや驚きといった感覚

から発生したモチーフは、私の場合、脇から脇腹にかけての範囲を住処としている。その点では、脇とか背中といった身体部位は「住所」のような役割を担っているのである。

私は彼らに（「彼ら」というのは衣服の内に住まうものの呼称として捉える）生のあるものとして愛おしさを感じた。修了制作に到る前、刺繍やドローイングとなって私の目に映る彼らの姿を見て、彼らそれぞれの持つ性格や動きやその他のことを想像しては、その先のストーリーが見てみたいという思いに駆られたのである。

表現したいことも、結果出来上がったものも、他人から見ればすぐく不可思議に映るかもしれないけれど、色々な思いの中で振り返ればいつも自分の内側を見つめて作品に反映させてきた。だからこそ、私以外の人が見て感じてくれたことをいつも楽しみに（少し恐くも）思ってきた。

この修了制作は、ちょっと独りよがりで、それでも見る人にとってそれぞれが想像することがたくさんあるのではないかと思う。服を着て、息して歩いて食べて寝て、そういう何でもないことの中でこんなことを考えてる人がいるんだなあ、くらいに思ってもらえる作品であつたらと願っている。



図1 刺繍 / 綿生地、刺繍枠、刺繍糸、木材
Embroidery / cotton, embroidery frame, wood and embroidery thread
10 × 10 × 1 cm



図2 刺繍、プリント / 綿生地、ポリエステル生地、刺繍糸
Embroidery and print / cotton, polyester and embroidery thread / 130 × 400 cm

柳下 恵

YANAGISHITA, Megumi

日本の伝統的な染色技法に根ざしたテキスタイルアートの制作・研究

The creation and research of textile art, based on Japanese traditional dyeing

制作への思い

自身にとって型紙とは、もはや型染めのための道具にとどまらないものとなった。紙を使用した美術作品の一つに切り絵が挙げられる。切り絵と型紙の制作プロセスは似ているが、一つの絵として完結する切り絵に対して、型紙は繰り返し使用される型染めの道具として消費されるものにすぎない。型紙の連続性は、型置きを繰り返し行うという動作的なことだけでなく、模様にも表されている。明治時代から昭和時代初期にかけて流行した江戸小紋は、細かな道具彫りで一つの型紙が同じ文様で埋め尽くされていたり、同じ大きさの細かい円の集合で模様がリピートする。私はこのような江戸小紋の型紙から強く影響を受け、小さな形の集合体で全体を構成すること、仕事を蓄積させること、同じ作業を一貫して行うことを探求してきた。型紙を彫ることとは、私の発想の原点である淡々とした日々の営みを直接的に表すことのできるものと考えたからだ。

私は作品に作業を施す行為そのものに意味があると考え。布を織ること、布に刺繍を施すこと、型紙を彫ること、これらの制作行為は意識の置き方がとても似ていると考えている。それは手先に意識を集中させ単純な行為を繰り返しているとき、頭では違うことを考えている経験が多くあるからである。今日の夕飯は何を食べようかだとか、次の長期休暇にはどこに行こうかといった至極どうでもいいことである。単純な行為の中で訪れる意識の動きは我々の何気ない日常にも共通する場面がある。リラックスしている状態にふとアイデアが浮かぶといったことだ。ものごとが膠着しそれから離れて緊張を緩めた途端、新しいアイデアがひらめいて急いでメモに書き留める、なんてことはもの作りをしている人であれば経験したことがあるのではないだろうか。

2012年から現在にかけて「景色」というテーマで制作を続けている。朝起きて、南側のカーテンを開けた時、電車で揺られている時、慣れた道で学校に向かう時、私たちは常に景色と共に生活を送っている。そのとき私は毎日同じ景色を眺めながら、淡々と過ぎてゆく時間に身を置いているかの様に錯覚するが、毎日通り過ぎてゆく景色は異なっているのである。

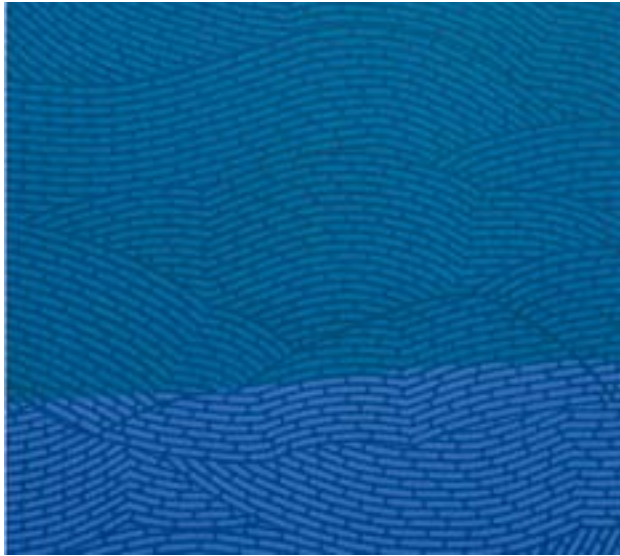
修了作品では新たに視点・場所の設定をしている。以前の作品でも「景色」というテーマで砂丘や海岸などからモチーフを引用していた。新作ではこれに加えて具体的な場所とアングルを設定することにより、作品を前にした時に鑑賞者の主観的な視点から絵を眺められる様にしたいと狙った。絵を美術作品という観点で外から眺める（客観）よりも、絵の中に入り込んで景色を眺められること（主観）を実現したいと考えている。私たちは流動的な環境の中で生活することに着目する事無く、意識していない人がほとんどではないだろうか。自身にとって型紙を彫ることは、流動的に変化する自然の景色を眺めているかのようだ。私は、何気なく繰り返し広げられる生活の動作一つ一つが呼吸をしているかのように変化を繰り返しているように思えてならないのだ。

おわりに

工芸と美術を隔てて考えるのは愚問かもしれない。

しかしこれは工芸的な技術を基盤として学び、制作をするものにとってついて回る問題ではないだろうか。技術に制作者の伝えたいことが埋もれてはならず、技術は作者の伝えたいことを手助けするような存在であるべきであると考え。だからといって技術を疎かにしては作品を支える基盤が弱くなってしまう。工芸的な技術を用い、観るための作品を制作するものは技術、そして表現の両方を高めていく必要がある。

制作した型紙は、その意識（緊張）の外側で手が動いている。日常生活を送っている自分とは違う、もう一人の自分が制作をしていると言っても大きな違いはない。志村ふくみは『母なる色』（求龍堂 p.121 1999年）で“手によってすべての仕事は行われる。手の中に思考が宿るとしてもいい。”と述べている。制作において重要なことは出来上がった作品のみではなく行為自体にもあるのではないか。物理的に布の余白を埋めれば作品を完成させたことにして良いのだろうか。何をもって完成というのか、自身の思考を表現するためにはどのようなプロセスを通して進めていくかをよく考え、制作を続けていきたい。



(左から)《あの町》220 × 360 cm 《あの丘で》220 × 360 cm 《あの岬から》180 × 270 cm / 型染め、堰出し、絹布、染料、粉末顔料 / Japanese traditional dyeing, silk and dye

Rara Pradnya Nindita

日本のサブカルチャーを表現するテキスタイル模様の制作

インドネシアのバティック制作時における模様の発想法を用いて

Creating textile patterns to represent Japanese subculture

Using the idea generation process applied in Indonesian batik pattern production

私はインドネシア人であり、幼いときからあまりにも日本のことが好きであった。その頃にはすでに、日本人とインドネシア人との大きな違い、特に自己表現方法の違いというものに気づいていた。漫画をよく読み、日本のロックバンドを聴いていた経験から、日本には私の国では到底見つけることができないような多くのサブカルチャーが存在することを学んだ。漫画からはギャルやガングロの文化を学び、多くの日本のロックバンドがそのような格好をしていたからビジュアルというものに大きな感心を抱くようになった。私はまだ若かったこともあり、なぜそのような相違が存在するのかについて分析しようとは全く思わなかった。ただひたすら、ユニークで表現豊かな日常をおくる日本の若者が羨ましかったし、日本の社会に加わりたと思っていた。そして私は日本へ来た。ここでは、漫画や雑誌からではなく、実際に日本のサブカルチャーを目の当たりにした。

インドネシアといえば特にテキスタイルの世界の中では、一番有名な文化はバティックである。バティックはろうけつ染めを服全体に施したものの、もしくはこの技術を使い作った服を指す。バティックの模様は、身のまわりにあるものからその発想を得る。そうしたところから着想を得て、現在の私の身のまわりにあり、そして日本にしか存在しない「サブカルチャー」の模様を制作することとした。

サブカルチャー研究のため、アイデアの取得、および研究論題に関する知見を深めるため、サブカルチャー、創造的思考のプロセス、インドネシアバティック、および日本の文化と社会について文献調査を行った。また、原宿、下北沢、高円寺、新宿、そして渋谷といったサブカルチャーの存在する場所を訪れ、フィールドワークを行った。文献やフィールドワークにより、作品で表現する対象を「デコラガール」、「モリガール」、「ゴスロリ」、「アマロリ」の4つのサブカルチャーとすることとした。

模様作りの方法には以下に挙げるいくつかの段階があった。まず最初に、私の対象とするサブカルチャーを、What(なにが)、Who(だれが)、Why(なぜ)、When(いつ)、Where(どこで)、How(どのように)の質問を用いて表現し、言葉による説明が可能なものとした。説明の言葉がいくつか

得られたのち、その言葉から連想できるイメージを書き上げ、まとめた。そして、どのような形状がその言葉に適しているのかを考察した。インドネシアのバティックアーティストがそうするように、私はその形状を繰り返し用いて新しい模様を作った。ここでは、その模様をイシアンモチーフと名付ける。

そして、模様をより大きくするために、私は「注目点」の考え方を用いた。注目点とは、その個人においては有用であったり興味を引くと感じる特有のものを意味する。例えばデコラガールの注目点は、ヘアピンにある。私はそのヘアピンを繰り返し用いて新しい模様を作成した。ここではこの模様を、注目点モチーフと名付ける。そして、私は興味深い新しい模様を作ることができるよう、イシアンモチーフと注目点モチーフを融合させることとした。

私は日本のサブカルチャーの一部として人の顔を自身の作品に加えたく考えた。特に外国人にとって、浮世絵の顔には強く日本のイメージが表れていると考えている。口元が小さく、目は細く、顔が少し長い、そんな日本女性のイメージである。浮世絵の活版印刷作品の中で、女性達は人生の質を高めるための日課を満喫するにとどまらず、その時代において人気のあったファッションやメイクを楽しんでいる。江戸幕府は、一般階級の人びとが贅沢をしないよう奢侈禁止令を発令していたが、浮世絵作品の中では人びとが豊かな種類の着物をファッションとして楽しんでいるさまをみることができる。髪飾りも江戸時代の人びとにとって一般的なものとして広がり、彼女たちによってたくさんの髪型のアレンジ模様が生み出された。女性達はその魅力がより目に見えるよう、華麗なヘアピンなどのアクセサリで飾った。このように日本顔の強い印象を除けば、浮世絵の女性は現在のサブカルチャーガールと似た側面を持っていると考えられた。そこで、浮世絵顔の特徴を、サブカルチャーのアクセサリと融合させることとした。

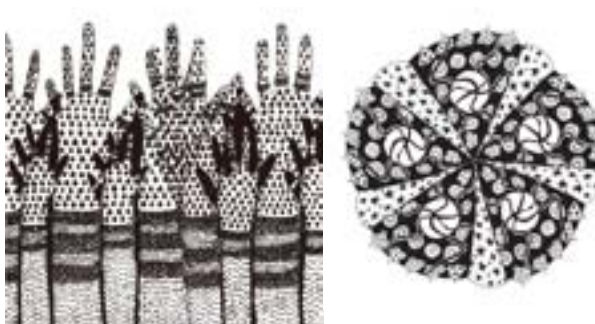
布については、「パギ・ソレ」バティックの構成を参考にいくつかデザインを作成した。パギ・ソレには二種類のパターンが配置されており、その着用方法によってさまざまな模様やスタイルが現れてくる。一般に、パギ・ソレ105cm×250cmの大きな生地をふたつに分割し、それぞれに異なるデザインを配置する。本作品の場合はそれぞれの空間に配

置される模様を片方がデコラ、もう一方をモリガールとした。片方がアマロリでもう片方がゴスロリといった作品も同時に制作した。また、制作技法に関しては、作成した模様を絹にシルクスクリーンプリントと染色を用いて表現した。

本制作において私はインドネシア人の目、頭、心を通して日本のサブカルチャーを理解し、祖国インドネシアと、現在住んでおり、好きな国である日本とを融合し作品として表現した。本制作における模様の発想方法は本作品の場合のみならず、他の分野における創作過程に対しても適応させることが可能であろう。日本のサブカルチャーとインドネシアバティックの融合という観点において、浮世絵にみられる女性の顔とパギ・ソレのコンセプトのふたつによる構成は、日本とインドネシアの文化の融合をうまく表現できたと私は考えている。



衣服としての作品着用例



手をモチーフにしたデザイン

クレープをモチーフにしたデザイン



作品詳細 / デコラガールとモリガールの模様



サブカルディック / Subculturic

シルクスクリーンプリント、染色 / 絹 / Silk Screen Printing and Dye on Silk / 250 × 105 cm / 9点 (9 pieces)

渡邊 芽依子

WATANABE, Meiko

住空間を彩るテキスタイルデザイン

Textile design to color your life

はじめに

私はこれまで、住空間に潤いを感じさせてくれる演出を大切にしたいと考えてきた。布が置かれると、その空間の空気がテキスタイルの色に染まっていき、布に触れずともその布に包まれているような感覚をおぼえる。布は空間の色を変え、人に心地よさや安堵感をもたらす<生活の伴奏>のような存在ではないだろうか。

現代の日本は都市化によって敷地が狭小、過密化し、かつてのような豊かな外部空間を持つ事は難しくなっている。そのため内部の居住空間の快適さが重要視されるようになった。しかし暮らしの場はますます自然とも地面とも遠ざかりつつある。平屋の住宅から高層住宅に住む人が増え、機械空調設備の発展により人工環境を作り出せるようになってから、日本の住居は外部とのつながりを弱くしていったのである。空調のために外部を遮断し照明も人工的に管理された住空間は、人に快適さをもたらすが、心地よい空間といえるのだろうか。本来、人間は住宅で生活しながらも、本能的に外の気配を感じたいと願う生き物であるように思う。特に、自然と密接にかかわり、日々変化する時に感応してきた日本人にとってそのような環境は本当に望ましいのだろうか。

今日での住宅建築ではいかに自然の移ろいや風情を住空間に取り入れるかが求められている。本研究では人がくつろぐ場、人が集まる場である住空間に自然を取り込むことを考え、布を通した景色に自然の情景を連想させるようなテキスタイルデザインの研究・提案を目的とした。

また、伝統技法から生まれた表現の多様性は、テキスタイルデザインに更なる展開を導くと考え、本研究では<シェニール織>の技法に着目した。シェニールとはフランス語で「毛虫」という意味で、モール糸による肌触りの良さ、吸水性に富んでいる。一般的には黒の無地に鮮やかな花柄をあしらった高級ハンカチ、バッグとしてよく目にする織物である。シェニール織は表裏のない多色柄が特徴の両面パイル織物で、18世紀末にスコットランドで誕生した。生産地がスコットランドからチェコ・ドイツへと移行していき、日本には明治初期に持ち込まれた。完成した時の柄の出かたを計算・色構成し一度ヨコボーダー柄の反物を作り、その織物を経糸にそって切断

[図1]しモール状の糸に仕上げ、それを緯糸として絵柄を合わせながら再度織りこんでいく[図2]。二度の製織工程で作られることから日本では「再織」と呼ばれている。和歌山県高野口でのフィールドワークで出会ったこの技法は、織物で自由な模様を描出することを求めている筆者にとって高い応用性を感じさせる大変魅力的な技法であった。振り織と組み合わせることによって生まれる新たなシェニール織の表現も合わせて研究した。

修了制作について

<自然を内部にとりこむこと>と、<シェニール織の技法研究>という2つの柱を軸にテキスタイルデザインの研究をすすめ、自然を住空間に導き入れるような透ける布によって心地よい空間を演出しようと試みた。修了制作ではそれまでの研究を踏まえ、シェニール織の技法を用い、住空間に心地よいリズムをもたらすようなテキスタイルをコンセプトとした。外への広がりを持たせたいという意図から、外の景色や自然を想起させるようなイメージのものを制作したいと考えた。スクリーン外部から差し込む光は織目の隙間を透過し、布の持つテクスチャーや色彩などの表情を刹那的に変化させる。布によって光を和らげ、あたたかみのある光の空間を作り出すことを目指した。

はじめに、ドローイングを通じてパターンデザインの研究に取り組んだ。私は、心地よい空間を演出するには心地よいリズムが必要だと考える。

リズムとは、一定間隔で規則的に繰り返し配置することをい

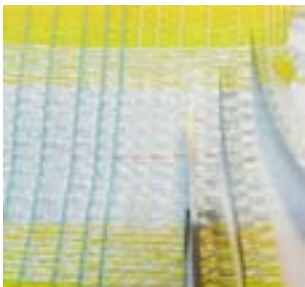


図1：図柄に合わせて計算し織った横縞の織物を経糸に沿って切断



図2：作った糸を緯糸として絵柄を合わせながら再度織りこんでいく



Color Your Life
綿、麻、紙糸
Cotton, linen and paper yarn
300 × 90 cm 3点 (3 pieces)

い、反復とグラデーションにより変化や躍動感を感じさせることが出来る。単体ではなんでもない形であっても、それを反復させることではじめて魅力が増幅されるということがしばしばあり、問題はその単体の素材以上にそれらを集合させるリズムにある。円をモチーフに選んだのは、丸い形は視覚的な動きを表現するのに適していると考えたからである。飛んだり跳ねたり、軽いイメージを受ける。一方四角い形には安定感があり、軽やかなパターンを表現するには適していないと判断した。また、ドビー織機では、組織的に四角を描出することは容易だが、円は難しい。制約が多く、不規則に円を重ねた模様などもつてのほかである。しかしシェニールの技法であれば自由に描いた模様を表現できることから、あえて円をモチーフに選んだ。

窓から望む景色をテーマに、波打ち際、木洩れ陽、空をデザインイメージとした。全体を通して右上に向かう大きな流れをつくり、視線の流れを上を誘い、空間の広がりを感じさせるよう目指した。

おわりに

シェニール織の研究に関しては、すべて手仕事で行ったため膨大な時間を要した。糸を織って切り、それをもう一度織るというたいへん手間のかかる織技法を、それでも研究したいと思ったのは、透ける織物の中に自由な模様を表現するのに適していると考えたためであると同時に、手跡の残る風合いに落ち着きや心地よさを感じるのではないかと考えたからである。研究を通して構造や手間を理解し、その歴史と価値を実感することが出来た。現在は高級なタオルハンカチや、バッグといった製品に用いられているシェニール織だが、もっと応用されてもよいと思う。ほかの絵柄織とは違う、独特な風合いと製法はまだ新たな可能性を秘めているはずである。そしてそういった伝統的な技法から生まれた表現の多様性は、テキスタイルデザインに更なる展開を導くといえるのではないだろうか。