

北村 紗々

KITAMURA, Sasa

織り出された情景

Woven scenes

はじめに

曖昧なものを織物で表現することはできないのだろうか。織物における積層する糸やその隙間から感じる半立体的な奥行きで、私が以前から興味があった自然現象、季節、時間の経過、抽象的な言葉などの表現の可能性を探究してみたいと考えた。従って本研究では、抽象的な言葉で表現される事象を経糸と緯糸が複雑に交錯する織物構造で表現することを目的とした。

修了作品

《煌めきシリーズ4連作》は、《砂海》《氷る時間》《夏の夜》《木洩れ日》(図2～5)の情景を織り出した。各作品の題名にある抽象的な言葉から連想させる情景を、16枚綜統のコンピュータ連動手織機を用い、平織および綾織による幾何学模様を基盤とし、数種類の糸素材で表現した。経糸にはポリエステル糸と直接染料で染色した紙糸を、緯糸には同じく紙糸とポリエステル糸、平金糸、平銀糸、赤や青のラメ糸を使用した。

《砂海》

・技法：重ね組織（16枚綜統使用、経糸2種、緯糸4種）の綾織および平織、経絰

・素材：紙糸、ポリエステル糸、ラメ糸

砂海とは砂床や砂丘によって形成された、広大な不毛の地域を指す。乾燥した空気、ひび割れた地のイメージを、細かな三角形の集積を用いて構成した。経絰により移り変わる色と三角形の集積を組み合わせ、舞い上がる砂の動きや軽やかさを表現した。

《氷る時間》

・技法：重ね組織（16枚綜統使用、経糸2種、緯糸2種）の平織

・素材：紙糸、ポリエステル糸、ラメ糸

果てしなく広がる凍て付く大地のイメージを、3種の多辺形を作り構成した。平銀糸を部分的に織り込むことにより、作品を観賞する位置により光や影が変化するようにした。

《夏の夜》

・技法：重ね組織（16枚綜統使用、経糸2種、緯糸3種）の綾織

・素材：紙糸、ポリエステル糸、ラメ糸

街に人々が集まり灯りが広がっていくイメージを、三角形や菱形が幾重にも重なり合う形で表した。人々の営みが錯綜する夜中の時間や都市空間を鳥瞰して捉え、色のグラデーションや重なり合う図形の繰り返しで表現した。

《木洩れ日》

・技法：重ね組織（15枚綜統使用、経糸2種、緯糸3種）の綾織および平織

・素材：紙糸、ポリエステル糸、ラメ糸

深い森林の中でふと空を見上げた時、枝や葉が重なり合う隙間から見える木洩れ日のイメージを、交差する線と色のグラデーションで表現した。織物構造の合間に見え隠れする赤色は、森に生息する動植物を暗示する。経糸と緯糸の交錯する密度を意図的に変化させることで、木洩れ日における眩しい光と、遮られた光のコントラストを情景として表した。

おわりに

《砂海》《氷る時間》《夏の夜》《木洩れ日》という抽象的な情景を示す言葉を織物で表現した。本研究では、技術的側面から16枚綜統のコンピュータ連動手織機による織物文様の設計に挑むとともに、抽象的で曖昧な心象風景を幾何学模様で表現する手法を探究した。その結果、織物構造の設計のみならず、幾何学模様と糸の色使いを組み合わせることにより新たな重層的な形を生み出し、織表現の可能性を広げることができた。人の心の中にある様々な情景を、織物で視覚的に表現することにより、構造と奥行きをもつ新たな「織り出された情景」を創出しながら、自己の織表現について今後も探究したいと思う。

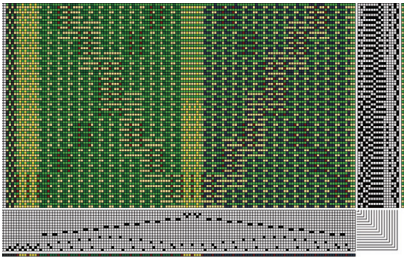


図1：織物組織図一部(木洩れ日)

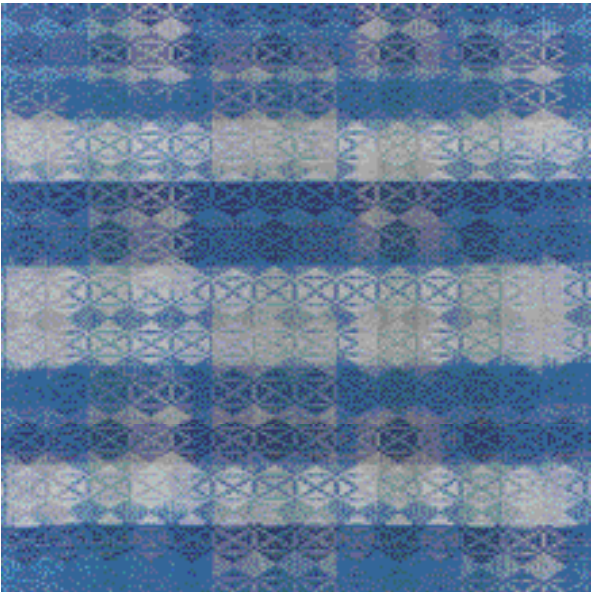


図2：砂海 / The sea of sand

紙糸、ポリエステル糸、ラメ糸 / Paper yarn, polyester yarn, lamé yarn
84 × 84 cm

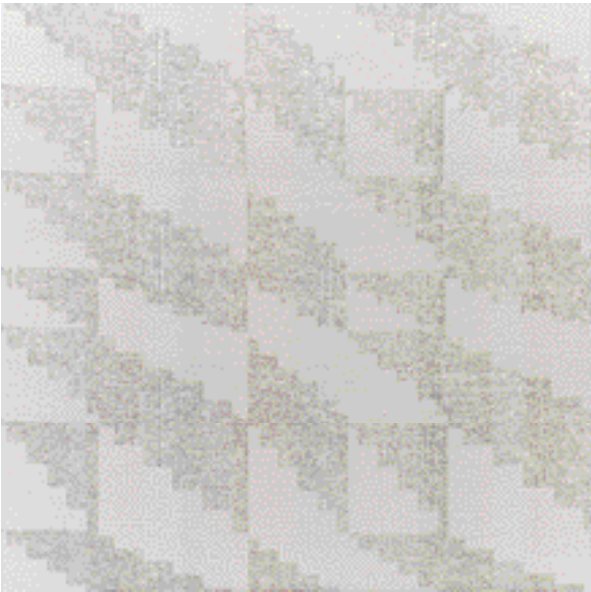


図3：氷る時間 / Ice time

紙糸、ポリエステル糸、ラメ糸 / Paper yarn, polyester yarn, lamé yarn
84 × 84 cm

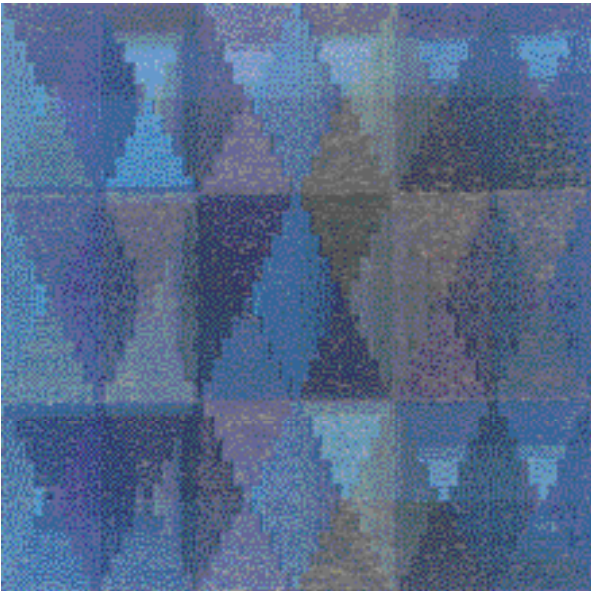


図4：夏の夜 / Summer night

紙糸、ポリエステル糸、ラメ糸 / Paper yarn, polyester yarn, lamé yarn
84 × 84 cm



図5：木洩れ日 / Tree leakage day

紙糸、ポリエステル糸、ラメ糸 / Paper yarn, polyester yarn, lamé yarn
84 × 84 cm

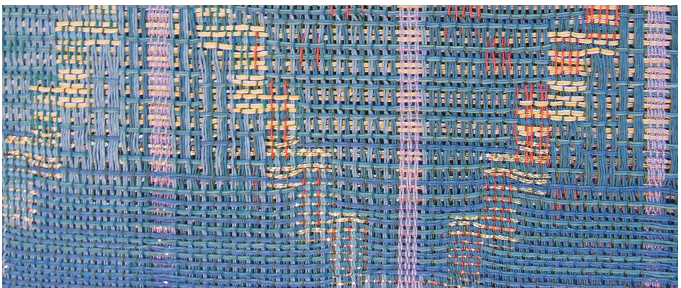


図6：木洩れ日 / Tree leakage day

紙糸、ポリエステル糸、ラメ糸 / Paper yarn, polyester yarn, lamé yarn
84 × 84 cm

林 星瑩

LIN, Xingying

生き続ける服

Mutable clothing

はじめに

日本に留学した時、一番印象的だったのは至る所に見られる古着屋である。私の出身の中国では古着を販売する専門の店がなく、人々は古着の安全性と品質に対して疑いを持っている。特にファストファッションが流行し、安く新しい服が手に入る今、わざわざ古着を購入する必要があるかという疑問を持っていた。

ものがあふれている時代の中では、インターネット通販の発展で以前より服が手に入りやすい。また、流行の移り変わりはますます速くなって服の買う頻度が高く使用頻度が低くなり、使い捨てという現状が生まれている。大量の繊維ゴミが増え続け、環境に悪い影響を与えている。

本研究は、アートとしての服を通して、人々に服の価値や環境問題と人々の生活との関係について再認識させ、古着に対する人々の考えを変えていきたいと考える。テキスタイルの視点から、服の役割について考え、既存の服の価値と審美を再考し、時間を経ても価値がある作品を作りたい。今まで流行、新鮮感、完璧ということに支配されてきた服の価値を再考し、服の素材、表情、温度などの本来の服の価値を人々に思い出させたい。また、服はアートの表現形式の一つという立場から、素材、色、フォルムは服のアート言語であると仮定し、古着を素材としてアート作品である服を制作した。服の「死」と「生」を人々の目の前に具現化して人々の意識を変え自分たちの消費行動に影響を与えることを目指す。

服の死と生

一枚の服の寿命はどのくらいだろうか。

服は、人が長期着用すると、しわになり、色が褪せたり、型が崩れたり、穴が空いたりするなどの変化が起きる。一方、流行の移り変わりに影響されて、まだ着ることができる服でも捨てる人もたくさんいる。生地傷み、はやらなくなったスタイル、使用者の身長と体型の変化といった原因で機能を失って捨てられた服は、「死んだ」と定義する。

もし、服が人間のように寿命を持って、人間のように肉体が減びることから逃れられないのなら、どのような服が「生き続ける」と呼ばれるのだろうか。昔から人間は繕いとリ

フォームを通して傷んだ服の寿命を延ばしている。それでも、使用時間と共に服の命は終わりが来る。時間を経て全ての服は傷みが出て、スタイルもはやらなくなる。したがって、単に使用期間をのばすより、他の価値観へ転換する必要があると考えた。私が考える「生き続ける服」は、服の実用的な価値より他の価値が内在し、作者の意図と主張を映し出し、物の価値観を伝えることができるものである。油絵、彫刻などの芸術品と同じように、作者の考え方を伝えることができ、時間を経ても自身の価値が薄れることのない独特な芸術形式の一つである。また、服は単に視覚的な絵画芸術とは異なり、視覚に訴えるのみならず手触りがある立体的なものである。服の素材、色、テクニック、造形、パフォーマンスといったことを通して服のアート言語を表すことができると考えてきた。

一般的に服とは身体に纏い、実用性が強い毎日使う身近な生活用品である。服の役割とは単なる実用性ではなく、芸術的な価値さえ存在させることができる。その芸術的な特性を利用して見る人とコミュニケーションでき、人の価値観や論理観に影響を与える。なぜなら、服は毎日人から離れられないものとして、日常生活の中に深く刻み込まれ人と緊密に結びついているからだ。彫刻、絵画などの芸術品より更に身近で、人にとって非常に親しみやすい存在なのである。

私の修了制作は、伝統的な裂き織りからインスピレーションを得て、古着を裂いて解体した。伝統的な織りの作業ではなく、裂き糸から組みで服を再構築した。この構築の方法を「裂き組み」と呼ぶ。古着を帯状にカットし別の古着と組み込んで、立体造形で服を再構築する。今の時代、機械で大量生産ができ、手仕事よりもの作りの品質が精巧になっている。しかし、機械が手仕事に取って代わることができないのは、作る人の感情と気持ちを込めることである。人の手をつなぎ、かかる大量な時間を通してものを新たな付加価値を与える。今回の修了制作はミシンで縫製する精巧なクチュールではなく、機械を使わず手間がかかる組む作業で、かつての服作りの温かさを再現し、人と服の関係について観者から思考を引き出したい。また、古着を再構築す

る多様な可能性と古着の中に潜む価値を人々に伝えたい。

古着は経年変化によって汚れ、退色、ボロ感といった独特な表情を持っている。これは他の新素材と違い魅力的なところである。古着を使い、組みの技法で古着を組み合わせ、死から新生までの流れを表現したい。古着が死んでも生き続けるという生命力を感じ、服の多様な可能性を観者に伝えたい。

おわりに

ファッション産業の発展とトレンドの移り変わり、および人



生き続ける服 / Mutable clothing

古着 / Used clothing / 80 × 60 × 25 cm (一枚あたり)