

Title	「染め」の文化とデザイン
Author(s)	福本, 繁樹
Citation	デザイン理論. 34 P.132-P.133
Issue Date	1995-11-18
Text Version	publisher
URL	http://hdl.handle.net/11094/53047
DOI	
rights	
Note	

Osaka University Knowledge Archive : OUKA

<https://ir.library.osaka-u.ac.jp/repo/ouka/all/>

「染め」の文化とデザイン

福本繁樹／大阪芸術大学

はじめに

例会発表当日は、国立国際美術館にて『現代の染め』展開催中だった。同美術館ではほぼ全館染めの作品が展示された。ファイバー・ワークなど染めと織りの両方を扱ったものではなく、染めだけに絞った展覧会が国立の美術館で大々的に開催されるのは、世界でもはじめての試みであろう。

1985年第13回国際タピスリー・ビエンナーレ（ローザンヌ）に染色作品を出品した。このビエンナーレは、1961年以来染織の国際コンクールとして開催されてきたが、出展作品は織りがほとんどで、模様染めの作品が受け入れられたのは、25年振りにしてこのときが初めてだった。このように、染織国際展には染めの作品がきわめて少ない。しかし日本の染織展では、織りとともに染めの作品が多いのが普通である。

日本では染織を染めと織りに分けるのが一般的で、この2大分類を当然のこととして、長い間疑ったことがなかったが、しかしこれは世界的には珍しい染織分類法である。欧米などでは、染織をテキスタイル（織物）、ファイバー・ワーク（繊維の造形）、タピスリー（綴織り）、プリント（捺染と訳されるが、本来印刷・版画の意）などとするが、これらは模様染めの歴史が欠落する欧米の思考や意識によって染織をとらえた言葉で、いずれも模様染めの意味を含まない。では欧米において染めをいかなるジャンル名でとらえたいのか、これが第一の設問である。

欧米には模様染め（防染技法、後染め）の文化が近代まで確認できない。インドやイン

ドネシアにも高度な染色文化が栄えたが、ブロックプリントやバティックを中心とした更紗の伝統様式を堅持したものである。しかし日本の場合は、奈良時代の三纒以降、桃山の辻が花、江戸の友禅、小紋、絞り、そして現代にいたる型、ろうけつなど、各時代にさまざまな染色が多彩に栄えた。

何が日本に染色文化を発達させたのか、この疑問はまだ十分解明されていない。よくいわれるのは、きもの特質が染めの文化の発達をうながしたという指摘である。フリーサイズ、豪華、直線断ちでワンピースなどのきもの特質は確かに染めの技術を発達させたが、これら衣服の特徴はなにも日本のきものに限ったものではない。日本に染色文化を発達させた理由を探るには、日本人の特異な感性を、文化の基層構造から解明すべきではないかというのが、第二の設問である。

染色とサーフェスデザイン

1976年アメリカ、キャンザス州立大学にてSurface Design Association 第一回集会在開催され、「surface design」が染色アートをさす用語として用いられるようになった。当時、「surface design」に対して「art of dyeing」の命名ではどうかという考えも議論のなかにあったというが、「dyeing」は適当とされなかった。それはこの語のもつイメージと、染色アートの性質にへだたりがあるからである。アメリカで台頭してきた染色アートは、個人作家の一貫制作を旨とし、刷毛を用いた引き染めや筆を用いた色差しなど、日本独自の発達した染色技法の影響と、手軽

で便利な樹脂顔料など新開発の化学合成素材の恩恵、あるいは絵画、版画、印刷、写真、コピーなど他のジャンルの技法の転用などの特徴があげられる。「dyeing」には浸染、染料、工業的量産加工などのイメージが濃厚であるが、染色アートは反対に、刷毛や筆などを用い、樹脂顔料を多用し、手作りのオリジナル芸術作品である。それに「ダイイング」は一般的には染色 (dyeing) よりも、死につつある (dying) と聞き間違われることが多く、縁起でもないという。新鮮味、芸術性、未来の可能性などを込めた、染色アートの新しい呼称として「surface design」が望まれたのであろう。

しかし、染色がサーフェスデザインなのかどうかを問えば、日本人にとって染色とサーフェスデザインは反義語であるとせねばならない。日本ではサーフェスデザイン (表面・皮膜意匠) でないものを「染め」という。表面に留まらず内部に「染みる」意匠を、また皮膜のない意匠を染色という。アメリカで染色をサーフェスデザインとしたことは、「染め」やデザインにおける感性の民族的な違いを示す事実として興味深い。

虚実皮膜の言語

グラフィックデザイナーの粟津潔氏が60年代から70年代にかけて「サーフェスデザイン論」を展開した (『デザイン夜講』1974など)。サーフェスは、深層に対する表層、内実に対する皮膜であるにとらえて、氏自身が標榜してきた「グラフィズム」の概念と、表層と内実の関係についての見解を示す。氏は、「表現とは、たえず自己の内へ向かっての、偽装そのものでありつづけるのだろうか」「たしかに表層によって事物までが変えられてしまうという実感がある」だから「表層が内実を決めている」という。グラフィズムを

「虚実皮膜の言語」ととらえ、デザインはすべてサーフェスデザインであり、「内容が外形を決めるのではなく、事物を覆う皮膜が、内実そのものを表出している」「われわれの見ている事物なり光景は、それ自体内容であり、質である」という。

グラフィズムとはサーフェス (皮膜) であると、サーフェスを持ち出して語るグラフィズム論はおもしろい。皮膜にこだわると、デザインの構造が見えてくる。「視覚メッセージ」と言い切れない「染め」の輪郭が、「皮膜の言語」とは言えない、皮膜をつくらない「染め」の正体が見えてくる。

ペンキ嫌いの染め好き

日本人の「ペンキ嫌い」はしばしば指摘され有名である。「ペンキ嫌い」は「皮膜 (サーフェス) 嫌い」と言い換えられるだろう。日本の伝統的な建築や工芸における表層の処理方法に、日本人の「皮膜嫌い」が読める。日本では、絵画的な表現や彩色など、特別に顔料などの皮膜を必要とする場合以外は、素材を隠蔽する皮膜を避けることが顕著である。建築はどの部分もほとんど塗装されることがない。木工の諸道具はせいぜい拭漆がほどこされるくらいで、木目の美しさや素材感が大切にされる。竹、繊維、紙、藁などの「民芸」も同様である。錆止めとして皮膜が要求される金属工芸でさえ、透明感のある漆を施したり、素材そのものから発色する酸化膜を形成して塗装とする。素材と無縁な皮膜で隠蔽してしまうことが避けられるのだ。このような日本の工芸に見られる「皮膜嫌い」の感覚は、作品の素材感を重んじ、一方で染めの文化を発達させた感覚と通底する。皮膜嫌いが皮膜のない染めを好む、日本人の「ペンキ嫌い」は、「染め好き」の裏返しであろうと思う。