

田山花袋の小説「田舎教師」にも描かれた羽生の青織。
「四里の道は長かった。 その間に青織の市立つ羽生の町があった。」
「…発上(発戸)にでる。青織を纏る襦の首がそこにも聞こえてくる。」

明治時代には青織を扱う店は17軒、紺屋は300軒余りありましたが、今では市内に 数件に……。
羽生の藍染は、武州正藍染として伝統を受け継げるとともに、新たな製品作りに挑戦しています。
10年前に武州正藍染の製品企画を依頼され、題材探しに羽生地域を探索した時に、私と「むじなも」と「武州藍」との出会いの始まりです。

肌にやさしい、人にやさしい、藍を愛し、
藍との出会い、 その喜ばしい時…

皆様も身近をぶらぶらし、新しい出会いと喜ばしい時に触れて見て下さい。

文責：齋藤憲夫

016. ドイツ北西部の町クレフェルト

Europa連合が主催するEU designを訪れた時のことだ。出展者のFremersさんはREMEMBER社のDesigner兼取締役とのこと。少し話しているうちにその会社がドイツのクレフェルトにあることが分かった。

クレフェルトは私がドイツ滞在中に通ったデザイン専門学校のある町だ。小じんまりとした町だが、お堀に囲まれたお城の傍にTextile Museumがある。素敵な場所である。あのエルメスの創業者ティエリー エルメスの出身地でもある。ここは絹の町だったため歴史的な布や服が所蔵されている。定期的な展覧会が企画されており、私も何度か訪れた事がある。また、Textile関連の蔵書も豊富で管理が行き届いている。また、Kaiser Wilhelm城は現代美術館として利用されている採光を手早く取り入れた、とても気持ちのいい美術館である。Roy Richtensteinの初期の手描きの作品がこんな所で見られるのもEuropaのいい所だ。他にも森林の中にある現代美術館Haus Langeなど。

人口24万人の町でこんな公立美術館があるのです。普段の生活のそばにアートや文化を感じられる所があり、自然に目にしておく、この国を心豊かに人々のいる国にしたいという意図が伝わってくる。

その、Fremersさんはドイツから遠く極東Asiaの日本に来て、ナーバスになりかけていたところ、出身地クレフェルトを知っている人に出会うとは、信じられないとドイツ語で捲し立て、私も嬉しくなった。REMEMBER社の製品はすべて彼がdesignしているとのこと。ドイツでは良く見かけたDesignで雑誌などでもお馴染みだったが、さらにAsiaにも進出したいそうだ。 色が奇麗ではっきりしたDesignは私も大好きだと告げると、クレフェルトに来たら是非寄ってくれと言って、記念写真まで撮られてしまった。

文責：宮嶋直子

017. 織物とコンピューター

今週号の少年ジャンプに掲載されている「こちら葛飾区亀有公園前派出所」に昔、駄菓子屋で「不自然な穴だらけの紙テープ」が売っていたということが載ってました。そしてその紙テープの正体はコンピューターのプログラムを記憶したテープだったという話です。
1960年代前後のSF映画や漫画では、コンピューターに何か質問するとランダムに穴の空いた長い紙テープが出てきて、博士がそれを解読する映像がありました。それがこの紙テープでした。

思い起こせば、私も薄暗い駄菓子屋の片隅にそんな紙テープが売っていて、かんしゃく玉の巻玉に似ているけど、どうやって遊ぶのかわからなかったという記憶があります。
そしてこの紙テープの話から、「コンピューターは織機をヒントに作られた」という話を思い出しました。

日頃パソコンを使っても、パソコンがどんな仕組みで動いているかなど気にしていませんし、知らなくても使えるのだからわざわざ理解する必要はありませんが、ジャガード織機の仕組みを知っているテキスタイル業界の方なら簡単に理解出来ますのでその話を紹介します。

ご存じの通り、ジャカード織機はパンチカード(紋紙)の穴の有無に従って上下する金属針とシャフトを連動させてシャフトを個別に上下させ、穴によって指示された経糸だけを引き上げて横糸を通すことで、カードのパターン通りの文様を織ることが出来ます。

コンピューターの原型でもパンチカードを使用しています。
代表的な織機は「タビュレーティングマシン」といわれる機械で、アメリカの国勢調査に用いられました。
パンチカードは丸い穴を12行24桁の格子状に空けられるようになっており、個人情報に対応する箇所に穴があけられています。パンチカードを「タビュレーティングマシン」に入れるとカードの下にはその下にはパンチカードと同じように丸い穴を12行24桁の格子状に開けられます。カードの上には穴の位置に対応したバネ付きの針金があります。下の穴には水銀が入れてあり、パンチカードをセットした後その上からバネ付きの針金を押しつづけます。すると、穴の空いている位置では針金が水銀のプールに浸り、通電することで電気回路が形成されてその結果がカウンタ(計数器)に送られるという仕組みになっています。
上記の説明ではイメージ出来なかったかもしれませんが、日本では高速道路の通行権や駐車場の駐車券などでこのシステムを取り入れていたところがあったので、ランダムに穴の空いた紙のカードを覚えている人も多いと思います。

初期のコンピューターでは、パンチカードの代わりに自動パンチ機で穴をあけて、穴の有無で0,1の信号を記録する「鑽孔テープ」という紙テープが使われてました。ロール状の紙テープを使用する事によってパンチカードよりも複雑な計算(プログラム)が出来ようになりました。そして大量に出た使用済み「鑽孔テープ」がリサイクルとして駄菓子屋で売られていたのです。
現在のコンピューターでは「鑽孔テープ」は使われてませんが、基本的には同じ構造で「電気の有る無し」(もしくは電気が流れるか流れないか)でより複雑なプログラムを実行させてます。

コンピュータの先祖がジャガード織機だったことで、パソコンに苦手意識をもっている諸先輩方も少し親近感を持ってたのではないのでしょうか。

文責：角田善之

018. 織物とビーズと文化

仕事の関係で、日本やアジアの古い織物や刺繍などを見る機会があります。その美しさに圧倒させられる事や、柄に込められた意味、自然の色の豊かさなど、そして地域的な広がりも興味深く楽しい学習となります。

先日は、着物の背守り(せまもり)の魔よけ展がありました。青縫いをしない幼子の産着などの一つ身の着物の背から魂が抜けたり、魔が入り込むとされ、それを防ぐために母が子の幸せを願い自ら作った背守り、最初は簡単な縫い目のものだったようですが、食べるのに困らないようにと稲穂、長生き出来るように亀や鶴、そして自然信仰である日本人の好む月や星の柄など、着物の美しさも素晴らしく、災厄を避け幸運をもたらす日本の素敵な飾り織りでした。
そして背守りの施された布は、人の「生物としての生死」を護持する布を、魂を包む布(着物)として「文化的な生死」にも深く関わってきた事実を物語っていると書かれていました。「生物としての生死」と「文化的な生死」との違いは何なのだろうか、人間には生死にも文化的な事柄が強く反映されているのだと思われず。

そしてビーズ(ガラス)も私にとって心惹かれるものです。
「世界のビーズ、地域の織物」という本に、織物は「永続と幸せの願い」、ビーズは「不滅の願い」を込めた文化的なものとして、世界の地域の多くの織物、シルクロード貿易などで各地に存続するビーズの紹介がされています。

ここの文化も、なかなか解釈が難しい言葉です。
文化人、文化的景観、文化的な生活などと表現される言葉が多くありますが、しっくりこない気がします。ウィキペディアによると、文化とは人間がその歴史において形成してきた慣習、営みの事柄の総称と記されています。
文化とは、そこに住み生活して歴史を積み重ねる事なのでしょうか。

ガラスは紀元前3000年から紀元前2000年に偶然発見され、織物に至っては明確な時期の記録は残っていないものの、紀元前800年にはもう手織りされていた形跡も残っているようです。
それは長い歴史的な営みの中で作られ、各地に流通し今日まで残った文化的なモノとしての、優れた、美しい、個性的なモノで、それらのモノにこれからも注目したいと思います。
そして先人達の願いは、織物やビーズに関わる仕事人がそれぞれの地域で伝承していく事かもしれません。

文責：岩岡利都子

019. 雑感

私がテキスタイルの仕事に関わって40年以上にもなりました。
芸術大学で染織を学び、30年間大学でプロダクトデザインコースのテキスタイルで教鞭をとりました。現在はアーティストとしてまた、クラフト的なプロセスの製品の製作やデザイン企画をしています。私の一見定まらないテキスタイル人生は、テキスタイルの「モノづくり」に形を込めた証でしょうか。

私が育った時代は、現在のように何でも欲しいものが手に入る時代ではなかったので、欲しいものは創意工夫して創る事でした。特に繊維素材は暮らしの重要な要素であり、生活者がデザイナーとして、家事の一部として、しつらえをしたのです。素材自体が人間の身近にあるがゆえに、人間の感覚を触発してくれるものであり、物づくりの意欲をかき立てる媒質でした。
テキスタイルの仕事は奥深く、家事の一部からアートに至るまで様々なシーンで、日常に溶け込み、生活を支えていて「デザイン」という言葉の裏には沢山の歴史が感じられて、とても面白いと思っています。

長年アートの作品を発表してきましたが、私をテキスタイルの創作へと魅了させるものは、数えきれない表現技術や、質、色など素材の持つ多様性です。この多様性が創作にインスピレーションを与えてくれます。繊維素材を使って創作する面白さは、視覚的情報と触覚のイメージを同時に発想し表現できることにあります。
私の作品の構想は、自分の中にある自然に対する崇拜や驚異などの抽象的な自然観を通して、空気を光など「場」を満たす要素を表現したいと思ってきました。この発想は、人間・空間・自然の関係を再度認識させることにあります。

昨年10月～12月にイタリアの絹織物の産地で有名なコモにあるヴィラオルモ邸で開催された、アートテキスタイル展に招待され作品を展示しました。
この展覧会は1991年から毎年開催され、年々充実し2000年以降は、コンペ部門のミニアート展と15名の招待作家のアート展で構成されています。近年はイタリア国内やフランス等を巡回しています。