

友禅染技法と中国刺繍技法の融合研究と応用

--中国神話哲学の芸術表現の可能性--

東京藝術大学大学院美術研究科

博士後期課程学位論文

美術専攻工芸研究領域（染織）

学籍番号：1319918 臧傑

目次

序章	3
第一章 中国の神話哲学.....	5
第一節 四季、四方と混ざり合った神話の宇宙論	5
第二節 古代文字における宇宙モデルシステム	7
2.1 「昆」と「昔」	7
2.2 「旦」と「𠂔」	8
2.3 神、鬼、人の分界-神話の三部分の世界構造	8
小結	9
第二章 日本の伝統染色—友禅染.....	10
第一節 友禅染とは	10
1.1 友禅染の誕生と発展	10
1.2 友禅染の特徴	11
第二節 染色作品制作における三要素	14
2.1 素材	14
2.2 技法	17
2.3 図案	19
第三節 刺繍について	24
3.1 中国刺繍の歴史	24
3.2 中国刺繍と日本刺繍の比較	25
第四節 友禅染と中国刺繍の融合	26
小結	27
第三章 博士提出作品.....	28
第一節 創作構想の形成.....	28
1.1 手の神話思想における象徴的意義	28
1.2 縄の象徴性	31
第二節 博士提出作品及び制作過程.....	32
2.1 壁画としての作品形態	32

2.2	作品の基本的色調の確立.....	33
2.3	染色技法と創作テーマの融合	33
2.4	作品の制作過程.....	35
2.5	提出作品	57
終章		61
謝辞		62
参考文献.....		63

序章

友禅染は日本独自、かつ最も代表的な染色工芸であり、その特徴は精緻で美しく多彩な表現力にあると考える。中国の染色技法には友禅染と同じ技法は存在せず、友禅染の特徴はクリエイターに自由で幅広い表現空間を与えている。友禅染は私の創作ニーズを満足させてくれるだけでなく、既存の他の工芸技法の利用では達成が十分にできず、不可能だった表現の限界を解決し、その精緻で自由な表現力は最大限に芸術的創作のニーズを満たしてくれる。

これと同時に、友禅染の基礎を把握・運用するにあたって、自身の創作のオリジナリティを発展させるため、本友禅の技法を他の技法と組み合わせ運用することで、現代において新たな表現を持ち、新たな可能性が生まれるであろう。例えば、中国刺繍には独自の美感があると私は見ている。この刺繍の魅力とは、多彩さと技法が生み出す豊富な階層感や立体感、材料の質感表現や独特の装飾性などがあることであり、これらは時に代替不可能な技法ではないかと考える。友禅染技法の美しく繊細で、自由であり、完成度が高い優れた点が刺繍の技法と組み合わせ、新たな表現方式ができることを私は心から望んでおり、単に二つの技法の美しさを結びつけるのではなく、創作テーマを意識して融合し、独自の技法的言語を作り出すことを目指す。

「民族的なものほどグローバルなものである」という言葉は現在の世界美術界において有用な表現であり、現代の欧米的な風格を有する創作への飽くことない追求よりも、むしろ根源へ回帰すべきであり、自身がそもそも持つ民族文化と知識を利用することが、東アジアの特色ある伝統的かつ固有の文化を現代工芸の領域まで押し上げると考える。

本論文は友禅染の技法と中国の刺繍技法に対する融合研究と応用を通して、中国神話哲学の芸術表現の可能性を示唆するものである。第一章では、主に創作の根拠となる神話哲学の観点を述べる。宗教儀礼は歴史的には、極めて安定していて、千年を経ても各時代の社会生活の構造の中で変わらず維持するため、既存の宗教儀礼に関する記録から、すでに失われた上古時代の儀式モデルとそれに相応する神話哲学の観念を推測したり、復元したりすることができる。

第二章では、主に創作過程で用いられた表現技法に焦点を当て、日本の友禅染と中国刺繍の二つの部分から、なぜこの二つの技法で創作したのかを分析した。

本章の中で、まずは日本友禅染と中国刺繍の歴史的発展と主要な特徴をまとめた。そして、研究の過程で創作した作品に合わせて、この2つの技法のそれぞれの独自性と、2つの技法を融合して使用したときに現れた効果を発見し、今後の創作によりよく応用されるように提言を行った。

第三章では、主に博士学位審査作品について述べた。この章で、まず私の創作構想いかに形成され、また創作の中で出てくる主な模様の要素とそれが象徴する意味を説明した。次に作品の創作過程に関わる思考のプロセス、作品の展示形態、色合いの確立、技法と観念の融合、具体的な制作過程などを紹介した。最後にまとめと今後の展望を述べた。

今回の博士学位審査作品のテーマは「存在の情愔」である。手には世界を変えたり、万物を創造したりする能力がある。それは強さ、包容力、誠実と善徳を代表している。縄は絆と伝承を代表しており、昔から平和と幸福への追求を表現している。人々は更に縄を神・人・鬼の三分世界の境界線と見なしている。神話が表象した宇宙の法則の全過程は無限循環する、私心のない献身的な状態である。

「神話を歴史の始まりとして、いかに原初の宇宙観を表現し、人類の心理の方向性を導き作り上げたのか、神話とは本質的に何を表しているのか、文字の制約を受けない歴史とはいったいどのようなものであろうか、有史以前の人類の生存方式は大変恐ろしいものだったのだろうか、未発達で野蛮だったのだろうか、人と自然の関係は本当に進歩したのだろうか…」といった疑問をなげかけ、またそれを再考することにより、中国神話により深く入りこみ、日本の友禅染と中国刺繍を組み合わせた技法による創作と芸術表現の可能性を研究したい。

第一章 中国の神話哲学について

中国神話哲学とは、古代神話研究に含まれる哲学観念であり、神話内における哲学でもある。

神話は人類の口頭伝承として民間にその起源を発し、生活において継承され、信仰に影響を及ぼし、人類発展史の過程において、最も悠久な文化的記憶及び文化的精神を内包する重要な文化遺産であり、中国の哲学的思考は、神話哲学モデルを直接継承・発展してきた。

中国の神話哲学モデルは人類の最初期におけるイマジネーション、自然現象の観察に基づいている。各種自然現象によって、人類の祖先は時間認識（四季）、空間認識（方角）だけでなく、光と闇、生と死、陰と陽といった対立概念も形成していった。

自然の観察において、先達は宇宙に対する認識を拡大させ、自然に対しある印象を抱くようになった。それは、万事万物は全て周期性を持つ循環の反復が行われており、自然現象において寒暖は交代で繰り返し、生物界において生死は循環するということである。この理念は類推を繰り返しては拡大し、中国の古代神話を宇宙本体と認識する最高の法則にまで昇華させた。即ち、万事万物は循環し、発展の極みに至れば必ず衰えると考えたのだ。そして、その神話世界には、天園があり、四方を水に囲まれ、神界、人間、陰間の三分された世界が相対している。これと同時に、春夏秋冬と東西南北を平行して表す四つのサブシステムが存在し、各サブシステムは関連する伝説と神を有している。

本章において、筆者の創作のきっかけとなったいくつかの重要な神話における哲学的な観点を述べたい。

第一節 四季、四方と混ざり合った神話の宇宙論

人類学が我々に与えた一つの啓発として、宗教的な典礼活動は極大な歴史的安定性を有し、何千年も生き残り、各時代の社会生活構造において基本的に変化しないことがある。したがって、既存の宗教的な典礼活動の記録から古代の失われた儀式のパターンとそれに対応する宗教的神話的概念を推測、復元することができる。

様々な自然現象の中で、太陽が人間の想像に最も大きな影響を与えている。太陽が昇り、沈むことは、人類の祖先が時間と空間の意識を確立するため、最も重要な基盤となっており、陰と陽、光と闇、生と死などの相対する哲学的価値観の原始的な基礎でもある。太陽の循環運行によって生まれたのは、四季の移り変わりだけではなく、四時辰、四方位、四色などの循環変化などもある。

中国人の思考様式にとって極めて重要な四季、四方のアイデンティティの起源をたどると、歴史化された神話上の人物・堯に関する記載から、最も権威ある定義が確認できる。

《尚书·虞书·尧典》¹記載：

乃命羲和，欽若昊天，歷象日月星辰，敬授民時。分命羲仲，宅嵎夷，曰暘谷。寅賓出日，平秩東作。日中，星鳥，以殷仲春。厥民析，鳥獸孳尾。申命羲叔，宅南交。平秩南為，敬致。日永，星火，以正仲夏。厥民因，鳥獸希革。分命和仲，宅西，曰昧谷。寅饒納日，平秩西成。宵中，星虛，以殷仲秋。厥民夷，鳥獸毛毳。申命和叔，宅朔方，曰幽都。平在朔易。日短，星昴，以正仲冬。厥民隩，鳥獸鵠毛。帝曰：「咨！汝羲暨和。期三百有六旬有六日，以閏月定四時，成歲。允厘百工，庶績鹹熙。」

訳文：羲氏と和氏に命じ、日、月、星の運行法則を推測させ、暦を制定し、人々に季節を知らせるようにした。東に居住していた羲仲に命じ、太陽の東昇の時刻を測定し、昼と夜の長さが等しい日を春分の日だと命名し、この時期に人々は野原に散らばり、鳥獸は生育を始める。南方に居住していた羲叔に、太陽が南に向かっている状況を測定するよう命じ、日照時間は最も長い日を夏至の日にし、この時期に人々は高所に住み、鳥獸の羽はまばらになる。また、西に居住していた仲に、太陽が西に沈む時刻を測定するよう命じ、昼と夜の長さは等しい日を秋分の日とし、この時期に人々は再び平地に住み、鳥獸は新しい毛を生える。また、北に居住している和叔に、太陽が北に向かっている状況を観察するように命じ、昼が一番短い日を冬至の日にし、この時期人々は室内に住み、鳥獸は柔らかい細い毛が生える。

時間と空間の順序を規定するこの神話から、全体を四組の同値の象徴に纏めることが可能だ。以下は、中国神話の宇宙観について、その原型・基礎の時空座標

¹ 《尚书·虞书·尧典》：「尚书」は上古時代の政策を記した書物。「尧典」は初篇である。

を初歩のレベルで確定した結果である

- 1、東方パターン:日出、春、青、朝
- 2、南方パターン:昼間、夏、赤、昼
- 3、西方パターン:日没、秋、白、夕暮れ
- 4、北方パターン:夜中、冬、黒、夜

第二節 古代文字における宇宙モデルシステム

中国の漢字の象徴的な特徴は、「日」を構造とした四つのキーワード文字の字形から、ある潜在的な時空パターンを直感的に読み取ることが可能にしている。

2.1 「昆」と「昔」——神話宇宙モデルの垂直システム

象形文字体系である漢字を観察の対象とし、「昆」、「昔」という二つの直感的な字形のなか、太陽の象形である「日」はそれぞれ上か下に配置される。

「昆」は、円の上の頂点にあたる位置で、太陽が昼間に天頂まで行く時刻であり、『淮南子』²ではこの点を昆吾とし、太陽が昆吾の位置まで移ると、正午の時となる。「日」の下に「比」があり、古文では「比」の字は二人が並んで立っていることを示し、「昆」は人の頭の上にある太陽を指し、つまり正午である。また太陽が天頂まで移るときは光明の極値であるため、「昆」はまた光明を代表し、“陰”と相対する“陽”を代表する。

「昔」も「昆」字と同様に、占術では「昔」を「𠂔」と書き、日が水の下にあり、日が西へ沈み、日が暮れ、夜が明ける。古典の『博雅』³では「昔、夜也」と記している。

2.2 「旦」と「𠂔」——神話宇宙モデルの水平システム

占術では「旦」を「𠂔」と書き、『説文解字』⁴ではこのように述べている。「旦」は「明」であり、「日」は「一」の上にあり、「一」は地である。実は「旦」字の象徴的意味は二重で、空間上、時間上でも意味がある。

「𠂔」は「旦」と相対するパターンであるが、「𠂔」という一見して「旦」の逆さ

² 『淮南子』: 中国の西漢哲学の著作である。

³ 『博雅』: 中国初の百科事典である。

⁴ 『説文解字』: 東漢経学者、文字学者の許慎が編纂した国語ツール書の著作である。

まに見える字がすでに廃止され、その代わりを「昏」としたが、「昏」の字はオラクルでは太陽が沈む様子を書いており、空間の印として太陽が沈む所を、時間の観念としては『説文解字』では太陽が地平線に沈む時を指す。原始民族には、太陽が朝昇るとき(即ち「旦」)に生まれ、夕暮れに沈むとき(即ち「昏」)は死という信仰があった。したがって、「旦」と「昏」を象徴とした中国神話の宇宙様式の水平軸線の両端は、時間と空間の相対を示しているだけでなく、生と死の象徴的な価値も持っていると推測できる。

2.3 神、鬼、人の分界—神話の三部分の世界構造

古代神話の宇宙観にある「三分世界」観念は先史時代に始まり、商殷民族の象形文字に鮮烈な足跡を残し、前漢時代の人々の集団意識までにもはっきりと残されていた。

湖南省長沙馬王堆一号漢墓から出土した前漢の絹画は、生死の循環に対する願いを表現し、装飾性の非常に高い神話宇宙観による三分世界(神界、人間、地下)モデルの描写があり、中国の神話哲学観念をよく表している。(図1)

神界については、画幅上方に存在し、中央に位置する最高神とその左右の日と月、不死の神獣である龍と鳳からここが神界と認識できる。人間界については、画面中央に存在し、大地は明確な方形の形状を呈しており、その上方には人が存在するだけでなく、実在する動物と人類の生活の様子が見られる。地下については、大地の下方を表している。海水のイメージが描写されていないが、そこには魚類といった海洋生物が見られる。



図1 馬王堆一号漢墓 絹画

<http://pic.peopleart.tv/ueditor/net/upload/image/20180511/6366163123531293722852762.jpeg>

小結

この章では、神話哲学の観点を3つの部分に分けて述べ、作品の理論的基礎を確立した。

神話は原始社会時代における太古の原住民が自然と社会に対する幻想からの産物であり、人類初期の精神活動と思考の特性を反映している。神話こそは人類生活の原始観念の基礎であり、神聖な信仰と一定の関係をもち、「救いの力」を持っている。神話も一種の「時間の深さ」を代表し、「想像する」ことができるという性質がある。神話の概念の意味は真実か空言にあるのではなく、その生態機能にある。神話が人類に与える最も重要な貢献は、豊かな生態学的知恵である。筆者は神話は長い間にわたって文明人に無視されてきたが、実は貴重な思想的な資源であり、現在の社会にとって重要な指導意義を持っている先鋭的知恵であると主張してやまない。次章では、日本友禅染と中国刺繍が組み合わせた技法を通じ、神話哲学観点を表現する方法を詳しく述べていく。

第二章 日本の伝統染色—友禅染

第一節 友禅染とは

1.1 友禅染の誕生と発展

日本の近代染織工芸は伝統を重視しつつ、絶えず改善と革新が行われ、日々膨らんでいく大衆の精神的・物質的要求をかなえてきた。こうした日本の近代染織のなかでも、友禅染は新たな創作において突出した面がある。友禅染は江戸時代に始まり、広く社会に認められたばかりでなく、現在に至るまでも未だ衰えることを知らず、日本における最も代表的な染色技法と言える。伝統的な友禅染の場合、その和服の柄の絵付けは完全な手作業によって行われ、工程が複雑だけでなく、制作に多くの時間を要するが、精緻・繊細であるため、コストは大変高く、一般に広く普及することは難しいものである。明治以降、欧米で開発された化学染料が日本の染織界に継続的に導入され、その上、日本において発展した染色技法と組み合わせあっていき、よりシンプルな制作過程で大量生産に適した「型友禅」という染色工芸が開発された。

友禅染の名は創始者である江戸時代の扇絵師「宮崎友禅斎」に由来する。宮崎友禅斎は京都の知恩院近くに居を構えており、そもそもは扇絵師を生業とするもので、扇に絵を描き、脈絡のない洒落絵で人気を博した。この勢いに乗じて、絵を描き、染色を行なったことから、後に「友禅染」と呼ばれて当時の流行となったともされる。友禅の人気が高まると同時に、いわゆる模様を収録した「雛形本」が出版され、京都を中心に展開していった。京都で作られた友禅染は、後に「京友禅」と命名され、後に本技法が加賀藩（現在の石川県）の金沢地区に持ち込まれ、京友禅とは異なる、独自様式の「加賀友禅」へと発展した。さらに戦後には「東京友禅」が展開した。

さて、友禅染は、材料となる布に染色を施す伝統技法である。もとは澱粉、あるいは、米を原料とした防染剤を使用し、白い絹布に手書きで描画して染色を行うが、伝統的な日本の衣装に多彩な図案を描くためによく用いられた。特に、シンプルな線で動植物や風景を表現することに長けており、海外から色彩鮮やかな化学染料が伝わってからは、色彩の豊かさがさらに増した。

友禅染はまず、絹に図案の下絵を描き、その後に細部に至るまで糸目糊置きを行いつつ、彩色を行うが、伝統的な友禅染は下絵から完成まで、20以上の工程を

必要としている。友禅染登場以前の布への装飾技法は限定的であり、刺繍、箔置きであった。そして、これら技法は生地表面に凹凸を生み出してしまい、布の質感を損なってしまう原因となっている。その一方で、友禅染は生地状に描画をおこなう絵画的技法であり、生地表面を損傷する恐れがなく、色彩表現も制限が存在せず、布に対する染色技法のレベルの大幅な向上に貢献したと言える。

友禅染が発展する過程において、異なる地域でそれぞれの特徴を呈するようになり、主に東京友禅・加賀友禅・京友禅という三つの異なるスタイルを形成した。東京手描染友禅の色は素朴で上品で、江戸時代の真髄を表現すると同時に、東京のモダン文化をも加えている。東京手描友禅は加賀友禅や京友禅と異なり、一人で制作するのが一般的で、制作者のデザイン思想をよく表わしている。江戸時代にぜいたくを禁じられていたことから、工夫されたデザインに東京の町人文化を加えることで、東京手描友禅が形成され、現在まで伝えられている。加賀友禅は石川県金沢市地域を中心に作られた着物である。加賀友禅の絵柄は主に写実的な植物を中心とし、武家文化の影響を受けて落ち着いたスタイルを形成している。京友禅は京都府周辺で作られた染織品である。その特徴は豊かで華やかな色彩、絵画のような動物や物などにあり、伝統的な模様の使用が多い。また、友禅に刺繍や金銀箔を施した。この点では、東京友禅や加賀友禅とは対照的である。

1.2 友禅染の特徴

油絵と写真の違いは、画面の表面の凝結層にあり、作品表面には道具の違いが生み出す異なった感情表現が存在し、材質が生み出す魅力となっている。版画とデジタルプリントの違いは、木版と銅板によって押し出される紙面上の痕跡にあり、その感覚的相違は制作に用いる道具の材質がもたらした魅力であるが、友禅染にはこれらとは異なる魅力があると考えられる。友禅染が用いる糊には、最も本質的な魅力が存在しており、糊置・伏糊を行い水洗した後に現れる白のラインは、色達を区分けしており、その様子には正に「明確」、「清楚」で、清浄な美しさがある。

捺染、臈纈染などの染色技法もその他の地域を経由して日本に伝わったが、友禅染は日本固有のもので、最も代表的な染色工芸である。その特徴は精緻で美しく多彩な表現力にある。染織工芸の中で、代表的な工芸はまた型染め、絞り染め、捺染などがある。絞り染めは抽象的な形態やより具体的な形態を表現することが

できるが、技術的な制限があるため、精密かつ繊細であるため、適切な生地を選ぶことは、創作感情の表現には極めて重要である。細かな線表現をすることができず、使用する色の数も限られている。型染めや捺染は彫ることで具体的な模様を表現し、さらに色をつけることで、絞り染めよりも多くの色や具体的な模様の縁を表現することができる。だが、制版枚数の制限により、色を無限に増やすことができず、枠線も細かく自由な形にすることができない。上記三種類の工芸と異なり、友禅染は紙に絵を描くように、抽象的な模様を表現したり具象的な模様を表現したりすることが可能で、色の数の使い方も創作者のニーズに合わせて使うことができるため、創作者に自由な表現の可能性を提供している。友禅染は私の創作ニーズを満足させてくれるだけでなく、既存の他の工芸技法によっては達成が十分にできず、不可能だった表現の限界を解決し、友禅染の精緻で自由な表現力は最大限に芸術的創作のニーズを満足させてくれると考える。

友禅の紋様は糸目糊で引き、最終的には白い縁取線として残されるが、これは友禅染最大の特徴の一つである。糸目糊は防染の作用があり、太さ及び、曲直・点線・線面といった形状操作について大きな自由度を有しており、よって、この自由度から見ると、友禅染は染色というよりも「絵画」と呼ぶのがふさわしいと考える。

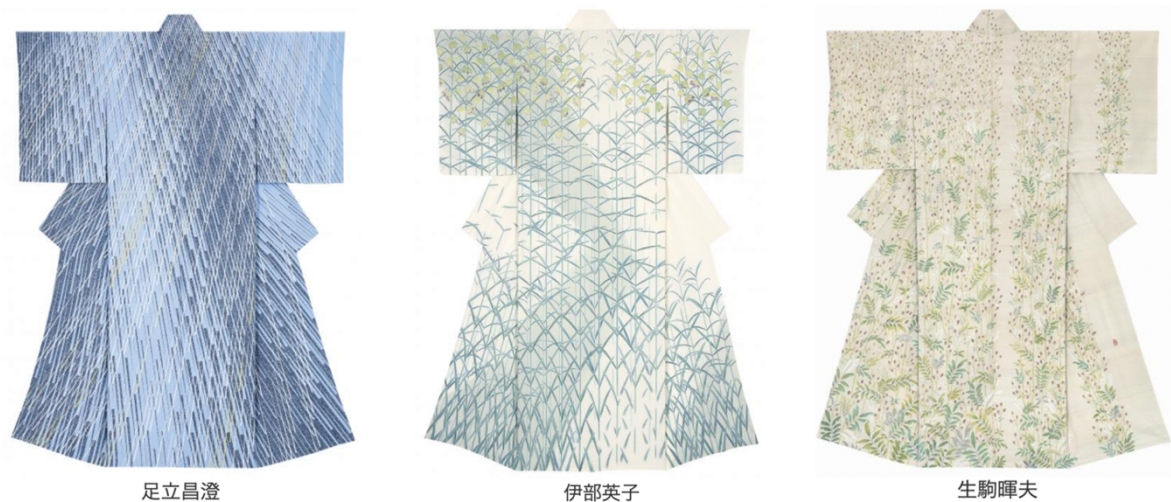


図2 和服 <https://www.nihonkogeikai.or.jp/>

日本の伝統衣装の着物は友禅染の重要な表現媒体であり、友禅染の歴史の語り部でもあって、余すところなく友禅染の特徴を表している。(図2) 着物は欧米の立体的な服装デザインの要素を有しているのみならず、平面図形を表現する機能も有している。着物の制作における初期の構想段階において、立体的に着用時の効果を考慮すると同時に、多くの場合は平面作品として絵画のようにデザインを考えて着用した際の図案の偶発性をも意図している。

着物の図案は多種多様であるばかりでなく、友禅染は最も重要な表現方法となっている。図案によっては過度の細部表現は行わず、局所に集中した表現を行い、鑑賞者に想像を可能とする十分な空間を提供している。つまり鑑賞者が内容の創造と創作に参加することができるという見方も可能であり、この点において作者とのインタラクティブな関係が構築され、作品の理解にさらなる深みを与えている。

作者は何らかの主張を表現しているように見えて、一歩下がる形で自身の世界に相手を導くのだが、私はこのような共感を生み出す余白は、秘匿されたものであり、詳細に描かれたものと比べ、抑えられた表現はよりすばらしいと感じる。したがって余白も一種の道具であり、表象的であれ、形象的であれ人の心に作用し、イマジネーションを豊富にさせる。ここで重要なのは鑑賞者に理解させるのではなく、「理解したいと思わせる」ことである。しかし、鑑賞者に勝手に悟らせるのではなく、余白を通して導き探らせるべきである。また、余白の主張はやかましく説得するという感覚ではなく、深く相手にインプレッションを与えるために、「沈黙」を選ぶべきである。さらに、図案によっては、表現する一切の対立と衝突を内包することも考えられる。その他図案には固有の思考範囲を抜け出し、大胆で面白く、生き生きとして人を引きつけるものがあるべきであろう。そのような図案には日本文化の精神が必ず含まれているとも考える。

第二節 染色作品制作における三要素

素材、技法、図案は染色作品を構成する重要な三要素である。三要素の間には互いに制約したり、互いを補完したりする関係があり、自分は心の中にあるテーマの表現を主目的として、三要素の均衡に取り組みつつ作品の最も高いパフォーマンスを追い求めていく。「決め事」の中から無限の可能性を探し出すということ

は友禅染の独特の工芸的特徴であり、これにより独特な専門的属性も表現されるだけでなく、他の工芸技法では代替ができず、先に述べた制約の下で発生する新たな発見こそ、創作と研究における楽しみの在処でもあると考えている。そこで本章では、以前制作した作品について素材、技法、図案の三要素から解説を加えてみる。

2.1 素材

布は人々の生活必需品であり、人にとって最も身近な素材のひとつであり、人との間に生まれる情感は紙や金属と言った他の素材にはないものである。それゆえに、染色作品制作における重要な一部分として、情感の深さ、素材の選択は極めて重要なこととなる。これは、染色による作品制作の開始前における第一に考慮すべき問題である。

創作の際に多くの時間をかけて、生地表面の素材感の見た目や肌触り、環境がもたらす光学的反応、染料の浸透性、その他の技法との融合性（顔料、金銀箔、刺繍など）、展示の際の状況など、様々な面から適した素材の選択を考慮している。例えば、異なる条件下において生地は、柔らかさ、厚み、落ち着き、神秘性、変遷といった様々な感覚を与える。技法の融合において、素材感が細かい平坦な布のほうが刺繍の立体感と光の反射加減をよりよく表現可能であり、これに反して、目の粗い生地のほうが、異なる浸透性と被覆性の染料を選択する際には、染料使用時の視覚的差異をより出しやすい。（図3）

神話をメインテーマに染色による制作と研究を行なっていることと、神話が歴史的蓄積であり、現代人にとっても依然根本的な影響を有していることから、私の感覚は、神秘的で久遠であり、静穏で生命力に溢れつつ変化に富み、明晰だが容易には捉えられない。したがって、適切な生地を選ぶことは、創作感情の表現には極めて重要である。

以下は素材を選ぶ際の比較図である。（図3）染織作品を創作する時、最もよく使われる素材は綿と絹の2種類である。図に示すように、左から右に1番が綿、2～4番が絹となる。また、2～4番のシルクは、滑らかさと明度に基づいて、左から右へ高い方から低い方に配置されている。

綿と絹の2種類の生地のうち、絹を主な素材として選んだ。創作の感情から言えば、絹はただの布だけではなく、一種の生命でもある。最初の繭から最後の糸

を採ることまでの過程に、生命が凝結されている。創作の過程で、私は常に生命に対する畏敬の念を抱いていて、これは私の創作理念と一致している。素材そのものから言えば、2～4番のシルクの生地を比較すると、2番は滑らかで繊細な光沢があり、3番は2番に比べて明るさや滑らかさが低いことが分かる。非常に面白いのは4番の生地である。2番と3番の生地と全く異なり、4番の光沢には艶消し効果があり、奥ゆかしい感じを与える。そして、生地は重厚感があり、繊維の筋理がはっきりしており、ふっくらとした豊かさで、何かを物語っているかのようだ。このような生地は私の創作モチーフにぴったりであるため、4番を決めることにした。

4番の紬の生地の中で、絹紬の大体の感覚は似ているが、各地で生産された絹の特徴はやや異なっている。下の図で、創作により適切な生地を選ぶために、よく使われる6種類の絹紬に対して、友禅染で染色してみた。比較を行ったところ、3～6番までの紬の筋が荒れすぎており、また1～3番までの生地では、1番生地が薄すぎて、3番の筋が複雑すぎることが分かった。したがって、2番の生地は神話哲学のテーマに最も合っていると言える。生地の厚さが適度で、発色も豊かである。また、重厚感と繊細さ、絹の光沢もあるため、テーマの神秘性、穏やかさなどの感覚をよく表現できるだけでなく、友禅の精巧さと繊細な工芸特徴も体現できる。これらの理由により2番を選ぶことにした。

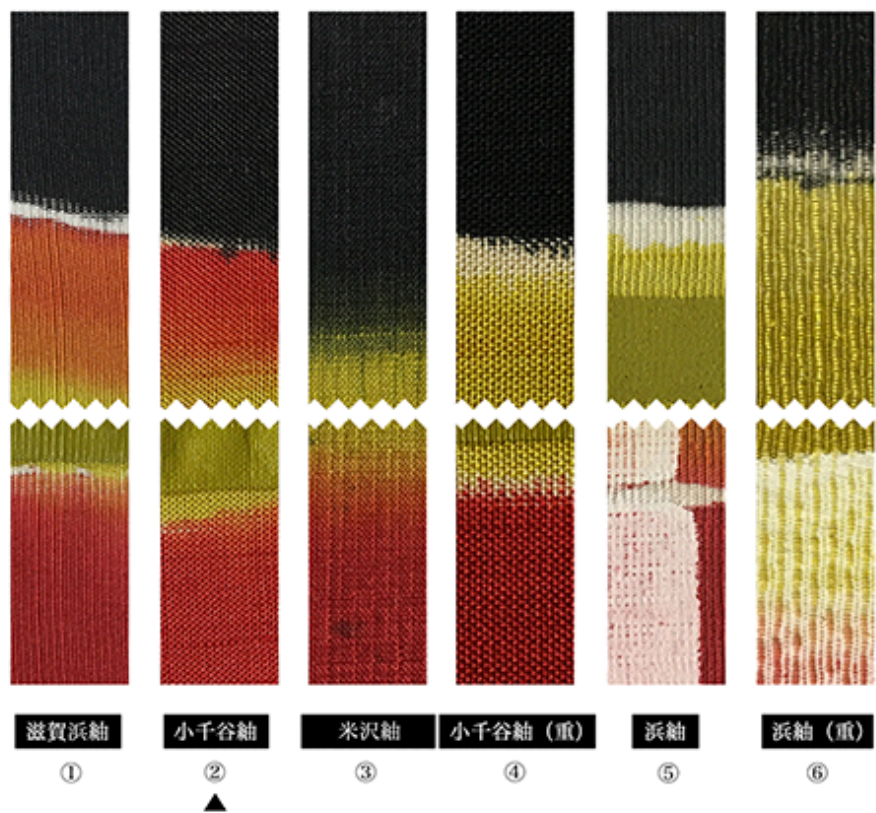
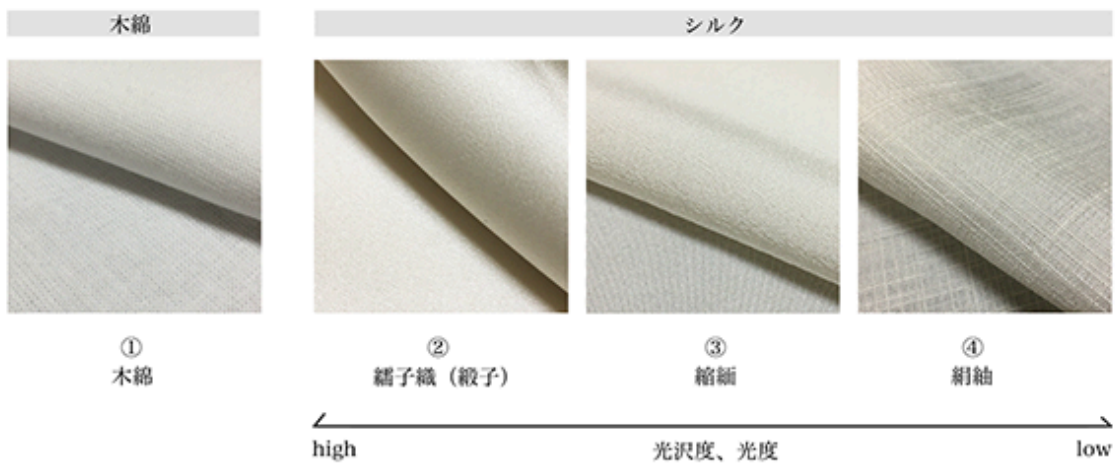


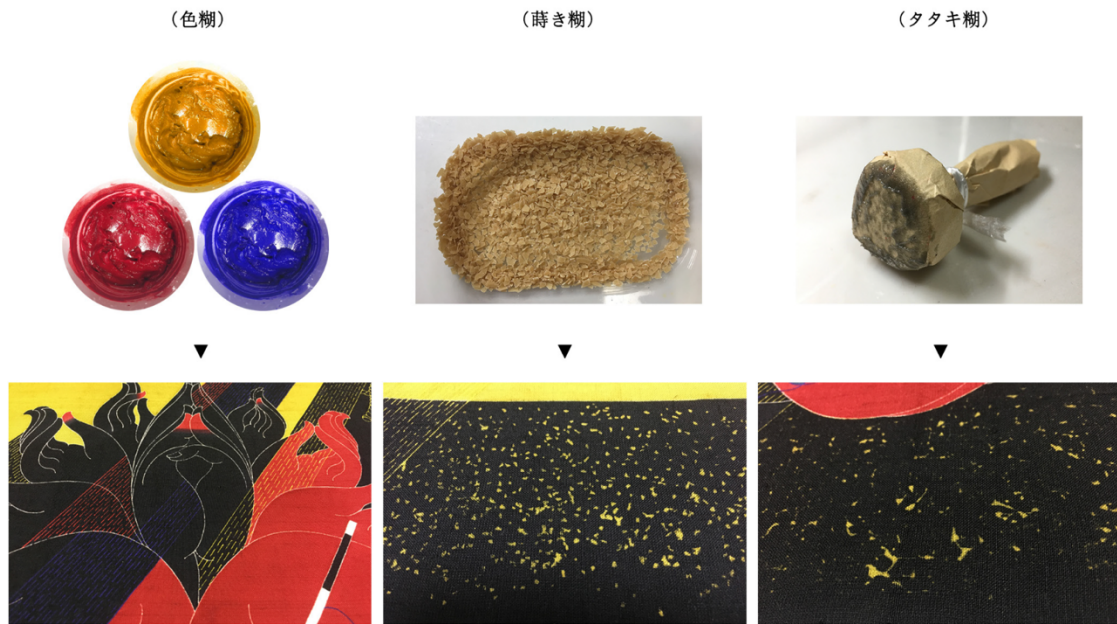
図3 自作による染色をほどこした各種の日本の布（2020年）

2.2 技法

友禅染は絵画とは異なり、決められた自身の工程と道具があり、よって制作過程において技法に関しての問題を考慮せざるを得ない。技法と創作は双方向的に作用し、友禅染ならではの染色作品が誕生する。これと同時に、もう一つの問題もきわめて重要である。それは例えば、型染めであったり、デジタルプリントであったりと代替と表現が不可能であってこそ友禅染の独自性が完成する。作品の実験的制作においては継続的にこの目的を達成しようと取り組んでおり、これは友禅染で作品を創作する理由でもある。

最も基本的な糊置きの練習を目的として作品の制作を行っているが、糊を入れる糊筒から生地上に置かれていく糊の線は、最終的に白線を生み出し、これが友禅染最大の特徴の一つとなる。図案の制作において糊を利用することで点を生み出せれば、点を線に、線を面にすることも可能である。制作上の異なるニーズに応えるべく、「糊置」という工程を利用するべきである。

その他にも、画面表現の必要性を鑑みれば、「まきのり」、「ただきのり」、「ぼかし」、「色のり」、「顔料」、「刺繍」などの技法を利用することもある。(図4) そのなかでも、「色のり」は比較的扱いにくい技法であるが、意外性がある効果を生み出すことができる。色のりは単独で使用情况と、別の背景色と同時に使用した場合、目に見える色には異なった結果が現れる。「顔料」について、私は生地 of 肌理が粗い場合に使用しているが、染料と顔料の生地に対する被覆性の違うために、同時に使用する際には対比が発生し、画面表面に現れる階層感がより豊かになる。



色糊、蒔き糊、タタキ糊と暈かし技法を実験する

図4 各技法を実験する(2020年)

技法は数多あれども、図案制作にとって適切な選択をしなければならず、不適切な選択を行えば、画面において元々表現したかった感覚を損なってしまう。神話をテーマにするところから言えば、神秘的、静寂、落ち着いた雰囲気表現したいと考えるが、「蒔き糊」及び「タタキ糊」の二技法を使用すると、画面全体の神秘的で静寂な感覚を表現するにはデメリットがあると考え。「蒔き糊」と「タタキ糊」の2つの技法は、画面を豊かにすることができるが、画面の中にある余白を占めてしまうこともある。画面に大量の余白がないと、人々に神秘的で静寂な雰囲気を与えるのは難しくなる。そのため、今回の制作ではこの2つの技法を使わなかった。その一方、「ぼかし」技法の使用については、二種類の顔料の重なりによって生まれる色彩効果を考慮する必要があり、一種神秘的な感覚を有しており、これを適切に使用できる。

総括すると、自分の場合、制作内容によって情感表現を行う適切な技法を選択し、実験過程において良い結果、悪い結果があっても、これはより良い表現手段を探す上で必要なことだと考えている。

2.3 図案

図案は染色創作において最も重要な一歩であり、良い技法と素材は良い図案と組み合わせさせてこそ完璧な作品が誕生する。そして、図案の創作も組み合わせて使用する目的が必要であり、これを展示方法から考える。以下に学習過程において主に制作した作品をもとに解説を行う。



図 5-1 自作品「鹿王」

制作年：2019 年 材料：紬絹

染料：酸性染料 技法：本友禪染 サイズ：250cm x 210cm

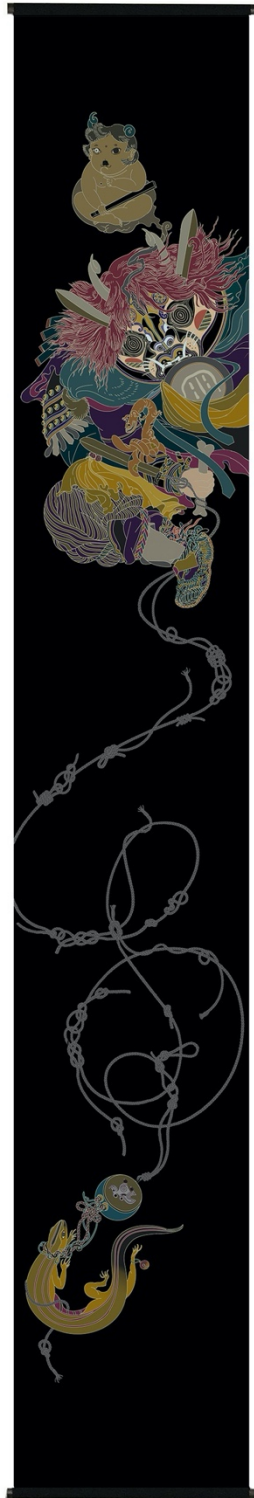


図 5-2 自作《鹿王》-人形

制作年：2019 年 材料：紬絹

染料：酸性染料 技法：本友禪染 サイズ：縦・30cm

《鹿王》(図 5-1/図 5-2) は最初期の作品の一つで、神話の「鹿王」をテーマに、鹿王の善良さが世界の美しさを作り出していると考え、これを表現するため、画面を色彩豊かに表現した。しかし、作品を通して語りたいストーリーが多すぎて、内容過多となってしまった。そこで、神話の哲学観を作品に表現するにはどうすれば良いかと、作品について再考した結果、「守る」と「絆」を作品上にて試用した。(図 6、図 7)



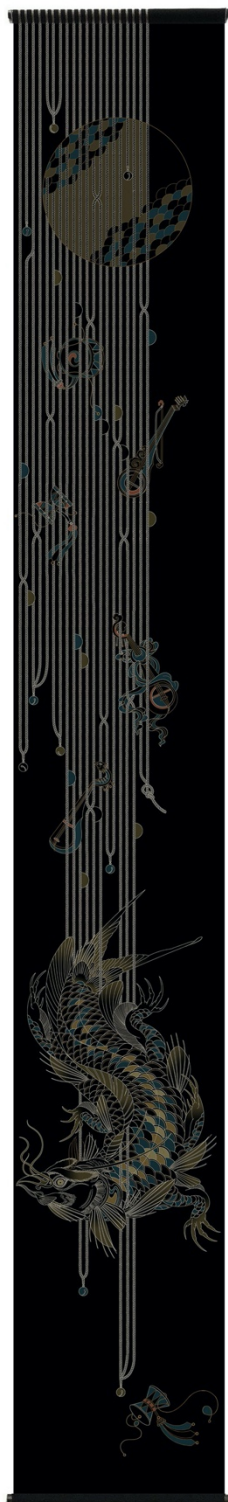
▼材料：絹
制作年：2019年
サイズ：40cm x 280cm
技法：本友禅染



図6 自作品「守る」

制作年：2019年 材料：紬絹

染料：酸性染料 技法：本友禅染 サイズ：40cm x 200cm



▼材料：絹
制作年：2019年
サイズ：40cm x 300cm
技法：本友禅染

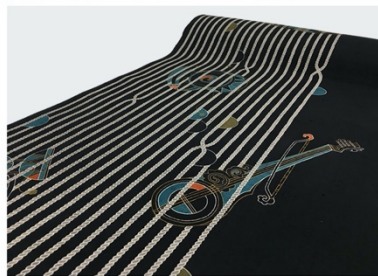
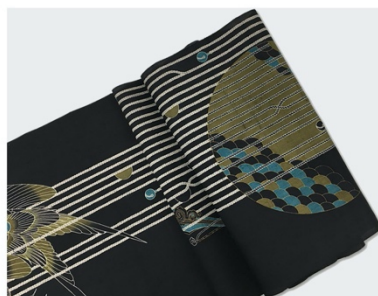


図7 自作品「絆」

制作年：2020年 材料：紬絹

染料：酸性染料 技法：本友禅染 サイズ：40cm x 300cm

これらの方法では、まず余白と使用する色の数量をコントロールする。これにより神秘的な感覚と想像可能な空間を増加させると同時に、図案の主な部分をより目立たせ、友禅染の技法により鮮明になるだけでなく、より良い表現効果が得られる。

以上の作品は全て具体的な神話のイメージによって神話哲学を物語っているが、作品に現れた効果と鑑賞者の反応を通して再考を行うと、このような表現方法と切り口はあまりに狭いもので、正確に私が考える神話の哲学観を伝えられるかどうか、鑑賞者に伝えたい情感を感じさせられるかどうかという問題に行き当たり、考察の後、いかにある新たな図案の表現方法を試してみた。(図8)

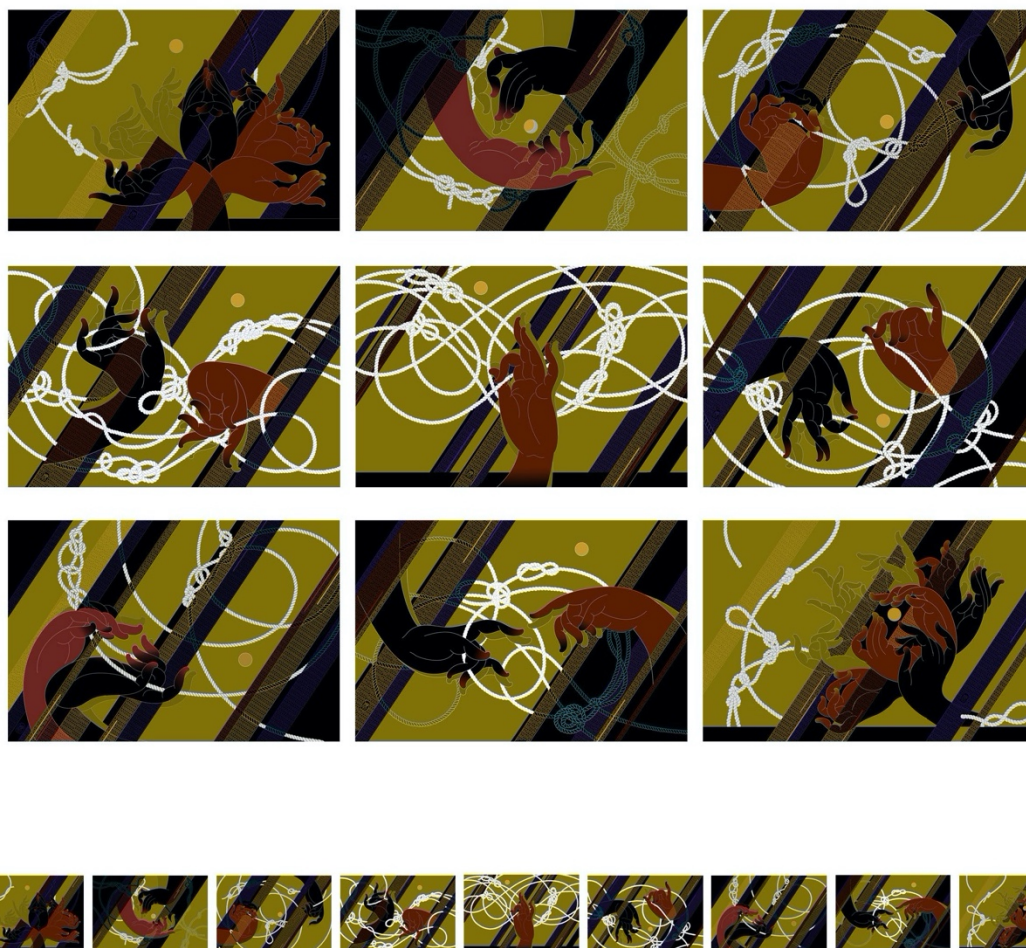


図8 自作品

制作年：2020年-2021年 材料：紬絹

染料：酸性染料 技法：本友禅染 サイズ：37cm x 48cm/9点

自分は、余白が作品の構図におけるただの表現として存在しているのではなく、
形象を作り出す存在としての「余白」、つまり、形象を作り出すシンボルとして大
きな意味があると考え。そして、私が手、縄、光といった象徴性を有する主な
構成要素を選択して表す意味とは、第四章第一節で述べるように図案の構図と全
体にわたる秩序ある風格から中心となる思想を表現することにある。作品の深み
と多様な理解を向上させ、さらに秘匿されて見えない余白は、詳細に描かれたも
のより、見える内容の局部は素晴らしいと考える。よって、私はこの方向性で卒
業制作に取り掛かることとした。

以上をまとめるなら、私にとって、友禅染の学習を組み合わせた創作には主に
二つの意義がある。ひとつは、優れた技法の継承と伝播であり、そのため、先に
述べた三要素は必ず習得する必要がある。二つめの意義は、優れた文化の継承と
発展で、わけても重要な意義があり、芸術家一人一人が考慮すべきことと考える。
文化とは世界に属すもので、我々は包容する態度で文化と接し吸収するべきであ
る。自身の表現を行うだけでなく、同時にできるだけ積極的で前向きな価値観を
伝え、意義ある導きを示さなければならないであろう。これは、自分の創作に対
する初心でもある。

第三節 刺繍概説

3.1 中国刺繍の歴史

刺繍は古くは「黹(ち)」・「針黹しんち」と称し、針で糸を走らせ、刺繍生地(絹
布、織布)に「刺し綴る」という運針を用い、文様、図案、文字を繡出すもので、
中国において材質美、色彩美、装飾美を最も良く表現する伝統芸術の一つである⁵。
刺繍の出現と織布製造技術の発展には緊密な関係がある。中国は世界において
最も早く養蚕、繰糸及び絹布製造を開始した国であり、絹布は刺繍の表現母体と
なった。

刺繍に関する現在までの出土記録を見るに、殷代の銅觶(どうし:酒器の一種)
上にある「菱文繡」の痕跡や、陝西省宝鸡市如家庄・西周墓(紀元前11世紀~7

⁵ 中国古代刺绣沿革及沈阳故宫藏明清刺绣藏品综述、张正义、2018/9

世紀)出土の「鎖繡」の痕跡が比較的早い時期の中国刺繡の出土例となる。織布上において明確に存在する図案は、河南省南信の陽光山にある春秋早期の黄国墓出土の「窃曲紋」鎖繡及び、戦国中期の馬王堆一号楚墓から出土した刺繡が施された大量の出土品である。⁶「窃曲紋」の紋様は無機質な印象であるが、約200年後の馬王堆墓から発見された刺繡図案は、生命力に溢れ、色彩は華麗で、その芸術性には目を見張るものがある。

3.2 中国刺繡と日本刺繡の比較

日本刺繡の起源は飛鳥時代に始まり、中国が隋・唐領時代である奈良時代において遣隋使・遣唐使が継続的に派遣されたことにより、隋・唐の大きな影響を受けている。具体的な作例としては、《天寿国繡帳》や各種の繡仏がある。これは政治のみならず、やはり文化についても同様に、その勢いは隆盛を極めていた。その中で、古代中国の呉越地域、つまり蘇州・杭州一帯から、広袖、重ね襟の振袖の呉服が日本に伝わった。例えば、朝廷の正装として等、当時の上流社会における正装であったし、呉服は、高貴、豪華、典雅といった王朝的気質と特徴を持ち、皇族と平民を区別する重要な証でもあった。繡衣も重要な服装の一種として日本に伝わり、蘇州刺繡は日本の後代における民族衣装の「和服」誕生に重要な影響を与えており、現在においても刺繡等が施された紡績品を「呉服」と読んでいる。

1. 刺繡技法の違い

中国刺繡は縫い方により「乱針刺繡」と「平刺繡」の二種に分類され、日本刺繡は外観的特徴より「点」を特徴とする繡と「線」を特徴とする繡に大別される。

2. 表現内容の違い

和服の刺繡は自然のものや、写生したもの、外来の文様を図案化し、元来の写実性を装飾的、幾何学的表現へと変化させた。いっぽう中国刺繡は「繡による描画」という表現コンセプトを基本として創作を行なっている。

3. 芸術的特徴の違い

日本刺繡は自由奔放で、装飾性が高く、「多針法」によって明暗・遠近感等の「虚実」を表現し、刺繡作家は絵師の側面も兼ね備え、配色(濃度)に均しく経験と

⁶ 《刺繡針法百種》粘碧華 著

審美性がある。これに対して中国刺繍は「繊維表現」に拘り、繊細且つリアルな表現が強く、シルクの光沢を利用しつつ「劈絲（絹糸を裂くことで太さを調整すること）」による絹糸の太さ調整、色の変化によって「虚実」を表現し、絹糸の繊維表現の変化を追求している。

日本刺繍の制作工程は確立している。作品は染色を基礎として、更に刺繍技法と組み合わせた表現を行い、刺繍作家は絵師でもあり、配色（濃度）に均しく経験と審美性がある。中国刺繍は多く、技法を単独使用して作品の表現を行っており、中国刺繍の現状を見ると、作家とデザインが乖離し、つまり工芸と創作には合一性がなく、中国刺繍は受け身的加飾の立場に陥り、刺繍の創造的発展を阻害している。

以上の中日両国の刺繍技法の比較分析に基づけば、技法と精神性に明らかな違いが存在している。では、友禅染と中国刺繍は技法的特徴と精神性の表現には同一性があるのだろうか、両者の合理的な融合・使用は意外な効果を生み出せるのであろうか。

第四節 友禅染と中国刺繍の融合

友禅染と中国刺繍の融合・使用は、両技法の創作内における使用率より詳細に考慮する必要があるが、友禅染を主として中国刺繍を効果的に使用する。刺繍は加飾の手段としてだけでなく、染色工芸では達成できない効果をもたらすはずであり、友禅染の良さを崩さない前提の下、「繡」技法を加え、作品の完成度と深さを向上させ、作品により多くの情感と温度を与える。また、刺繍には豊富な視覚的情報があり、更に手触りによる体験、情感表現等の価値は他の工芸では代替が困難なものであると考える。

中国刺繍は多く絹糸を使用し、縫い方は繊細で、色彩は自然に寄りであり、刺繍という工芸を一種の描画方法としている。一方、友禅染の作品は絵画のようであり、絵画をもととして刺繍技法をより突出させ、返って絵画的効果を増加させていると言える。友禅染の作品に対して中国刺繍を加えることは、作品に多くの趣や面白さを添え、友禅染が元来有する細やかさと静寂さを壊さぬ前提の下、刺繍部分は作品を見る異なる角度に従って、異なる色彩効果と優しい立体感を生み出す。

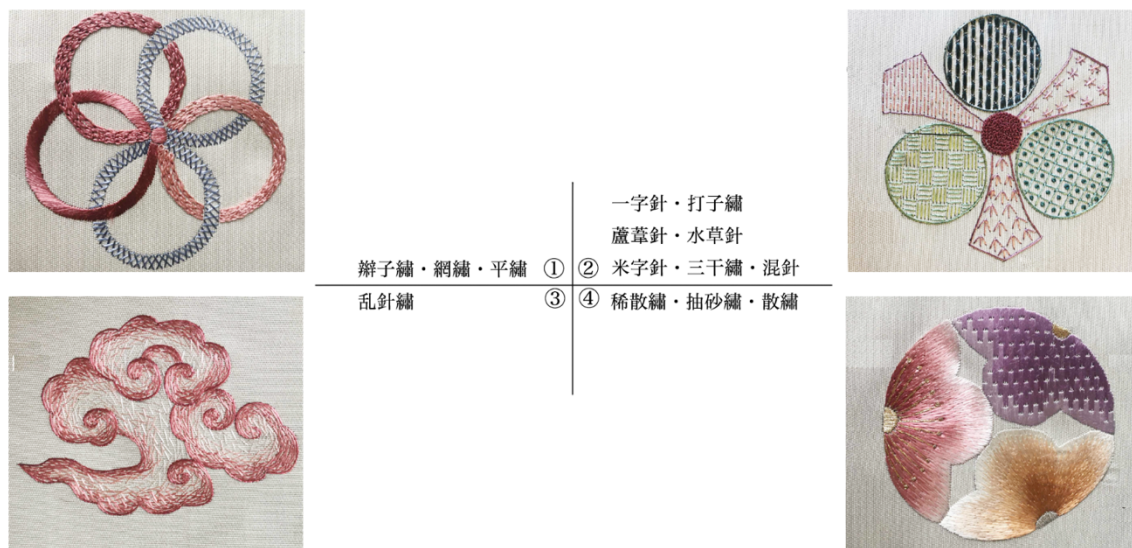


図 9 自分で刺繡した中国刺繡の技法(2020 年)

以上が中国刺繡の様々な技法の実験であり、資料確認にも踏まえ、「乱刺繡」と「借り色」という二つの技法は中国刺繡と日本刺繡を区別しているものであり、今回の作品には主にこの 2 つの技法が用いた。

小結

以上のように、友禅染は日本独自の染色工芸として、かけがえのない魅力を持っている。いかに友禅染の技法をしっかりと引き継ぎ、また友禅染工芸表現の可能性を切り開くことは、我々が引き続き研究すべき課題である。日中の刺繡にはそれぞれ長所があり、友禅染と日本の刺繡を組み合わせ使用した例は多いが、絵画的な特徴がより強い中国の刺繡と融合して使用することで、いかなる独自の魅力を生じるのだろうか。次章では、創作に合わせて、両技法を融合した表現の可能性をさらに検討する。

第三章 博士提出作品

第一節 創作構想の形成

1.1 手の神話思想における象徴的意義

人には2つの手を与えられた。世界、奇跡、未来は我々の両手によって創造されてきた。

では、記号とはなんだろうか。記号とは一つの大概念であり、言語記号と非言語記号が内包されている。言語記号は人が社会におけるコミュニケーションの実行によって形成した言語体系であり、何千年もの歴史・文化の蓄積により形成された特定の媒介システムで、相対的に安定して厳格な社会的規範を有しており、人類にとって最も有力な情報伝達手段である。

手話にみられる特徴的な手を記号化した情報伝達の機能は効果がきわめて高く、太古の昔からの生命力を感じられるだけでなく、言語記号以外に他のどの記号がこれほど効果的であるかを問いただし、ほぼ全ての記号を代替することができる。また、人の思想感情を表現することにおいて、手話は時に語彙よりも有力な手段である。手話の存在する歴史の長さによ、手話の背後に存在する巨大な記号としての価値によ、現在および将来において、手話を単独の対象として研究を進めることには、価値があると考ええる。

手の視覚記号も自身の系譜を有すのみならず、注目に値する輝きがある。現在存在する資料に基づけば、手の視覚記号に関する記録はスペインのカステージョ洞窟に残る壁画であろう。(図 10) この壁画は人の手の輪郭を用いた図案で、壁画全体は原始的朴訥さの風格を纏っており、手の視覚記号としての高いインパクトと高度に凝縮された抽象的感性も有している。この朴訥な表現方法は、きわめて豊かな情感と生命力。さらに、初期の象徴芸術の雰囲気さえ感じさせる。カステージョ洞窟以外に、オーストラリア、内モンゴル、ヨーロッパにおいて「手形のプリント」が確認されており、芸術の起源とされる「手形アート説」の理論的証明の一つとなっている。「心有所想、手有所指(心に想いあり、手に指あり)」、「心手合一」と言った中国語の成語においてもハンドサインと人の精神、思想、気質、姿・形などの間に存在する機微を説明していると考ええる。



図10 スペインのカスティージョ洞窟に残る壁画

<https://ja.wikipedia.org/wiki/%E6%B4%9E%E7%AA%9F%E5%A3%81%E7%94%BB>

我々は情感に頼って繋がり、如何なる行為も情感とつながっており、歴史上において様々な美しいものを残してきており、これらの背後には我々の「手」の影響が看取される。手の視覚記号は、多くの文化精神と民族の経験を内包しているのである。

手を伝世の名作の中における視覚記号として、全体的構造の分岐として重要な作用を現し、発揮する。ミケランジェロ作のシスティーナ礼拝堂天井画である《アダムの創造》(図11)は、言うまでもなく天井画の傑作であり、人の心を惹きつけてやまない画面を形成している。この画面については、神とアダムの指先が互いに触れ合おうとする瞬間を描き出しており、神の力強い指がアダムの力が抜けたような指に近づき、アダムが魂を授かる様子となっている。



図11 「アダムの創造」ミケランジェロ

<https://baike.baidu.com/item/創世紀/9594162?fr=aladdin>

アルブレヒト・デューラーの作品《祈る手》は、手を題材としたデッサン画だが、彼の兄が祈りを行う手だけを画面上に描き出しており、この手は兄弟の物語が結実した姿でもある。(図 12) 兄は弟が芸術の道を進めるように、自身の芸術に対する夢を諦め、労苦を厭わず労働に勤しんだ。そして弟が大成する頃、長年の酷使により兄の両手はすでに芸術を行うには難しい状態になっており、できることと言えば、愛する家族と弟の夢のために祈ることだけだったという。画面には、謙虚で誠実さを感じさせる手と、時の移り変わりを物語るもう一つの手が、愛する者への誠心誠意の祈りを表すように描かれている。



図 12 《祈る手》デューラー

https://www.sohu.com/a/149829363_667823

モナリザの落ち着いたきある優美な手、聖母マリアの暖かく慈愛を感じる手、ダビデの力強く健全かつ頑丈な手、どの手を見ても歴代の著名作家はその作品において手の表現に大変注意しており、手とは人の思想の延長であると言える。または、手とは人の二つ目の顔であり、これを見ることで、善悪、美醜、喜怒哀楽を読み取ることも可能である。

1.2 縄の象徴性

「結縄」という技芸は人類の最初期の生存において、必要不可欠な生活手段であり、中日両国の歴史の流れにあって大きな作用を発揮している。その上、宗教・信仰の違いによる影響は、それぞれの国ごとの文化形態を形成させた。神道は日本の「結び」文化となって、結縄の伝統文化と風格が継承され、神に和を求める精神性を強調している。いっぽう中国では、「中国結」の文化が「万法規一」の道教における創世思想の影響の下、中国伝統文化の代表になっている。(図 13)

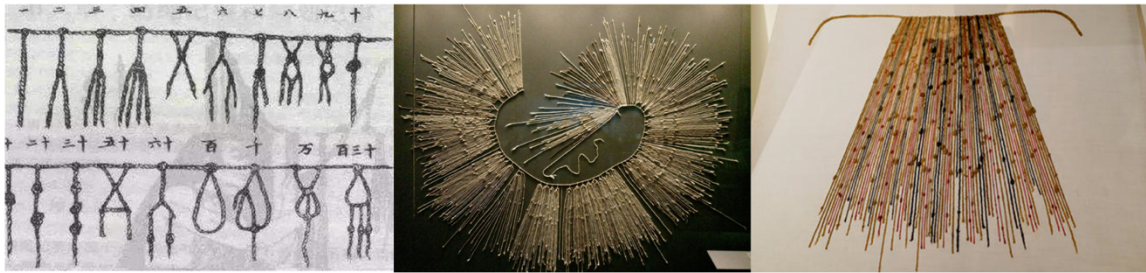


図 13 縄で歴史・事件を記録する

<http://baijiahao.baidu.com/s?id=1662831071789050510&wfr=spider&for=pc>

中日両国の結縄文化発展の道程には概ね同じ部分もあり、結ぶ、縛る、縫う、記録するなどの実用的機能の経験の後、最終的に一種独特な審美形態を通じた加飾領域への発展が発生する。この際、両国の異なる宗教・信仰が結縄文化の発展に決定的な作用を与え、日本においては、原始神道の影響により「結び」の文化が伝統の実用的な結び方や色の組み合わせの決まり事を継承し、「神と和し、人と和す」という和の思想を中心として、儀式性を重んじ、荘厳さと礼儀を表すものとなった。

中国の結縄に関する技芸は、中華民族の発展史全体に一貫して存在し、「中国結」は一本の紐の両端をまず結び、次に絡み合わせることで、様々な形状を作り出すことができる。この両端が結ばれた形は、円満、連綿と続く歴史と伝統を表している。盤長紋の両端の繋がり重なって環を作り出し、更に変化して様々な形を見せる中国結となるが、これは、人々の吉祥の記号となっている。結縄文化は東アジア特有の意象に基づく審美観の表現であり、日本の「結び」の文化と「中国結」の文化は双方とも精神享受性の目的を達しており、福を呼び凶を避け、和を尊び生きることを追い求めるという共通の文化的内包を形成した。日本において、神

道は自然界の万物には全て霊魂が宿ると考え、人々は神霊に幸福や平安がもたらされ、災難から守られることを祈るが、「結び」の神秘性は正にここにある。

第二節 博士提出作品及び制作過程

2.1 壁画としての作品形態

壁画は、その大きさ、威厳ある風格によって、人に影響を与える上に説得力もある。そこで、私は壁画の展示方法を応用して、幅 1.2m、高さ 2m の作品を合計 7 枚組み合わせ一枚の画面を作り出した。この際、特に、作品を通して伝えたい情感を正確に表現できるよう注意している。

壁画の展示方法は小幅の絵画の展示とは異なり、壁画は建築空間と環境によって存在し、構成は簡略で造形はシンプル、図案は重なり合いつつバランスが取れている上に、全体は調和し、二次元的な表現が豊富で、秩序立っている。加えて、開放性は壁画のもう一つの特徴である。古今東西の伝統壁画は特定の空間・環境において、芸術的方法で歴史を記録し、ある時代における価値観をアピールしている。現代壁画の公共空間における特性とは、言うまでもなく、壁画の存在により必然的にもたらされる開放性と大衆性である。現代壁画の形式に寄せる大衆が理想とするニーズと人の精神レベルに対する関心は、如何なる時期をも超えており、壁画の芸術性の公共性、大衆性、開放性と言った特徴がより突出している。

壁画の色の使用に対する拘りは、「艶而不俗, 浅而不薄（艶やかであって俗ではなく、浅くとも薄からず）」であり、色彩の調和に注意した。これは第一章でも述べた中国古来の「天人合一」の宇宙観と一致する。例えば、敦煌の壁画は、壁画に用いられた色彩は絢爛豪華であるものの、煩雑さは感じさせず、鮮やかであるが俗ではなく、我々に厳かで静かな感覚を想起させる。実際、各洞窟の壁画は、豊富な色彩の背景には全て、主要な色調による画面の統一があり、これにより画面に秩序と統一感が終始保たれている。また、色彩は、より多くの主観的意向を与えつつ、「意象色」を追い求めている。以上は、私が壁画大の作品で表現を行った背景説明である。

2.2 作品の構成及び基本的色調の確立

神話的題材には膨大な歴史的蓄積があり、色彩の発展の根源的部分からテーマと符合する色彩表現を探究・発見し、テーマの情感表現を行うことを目指し、最終的に赤、黒、黄色、白、青を作品の主な色調とすることにした。(図 14)

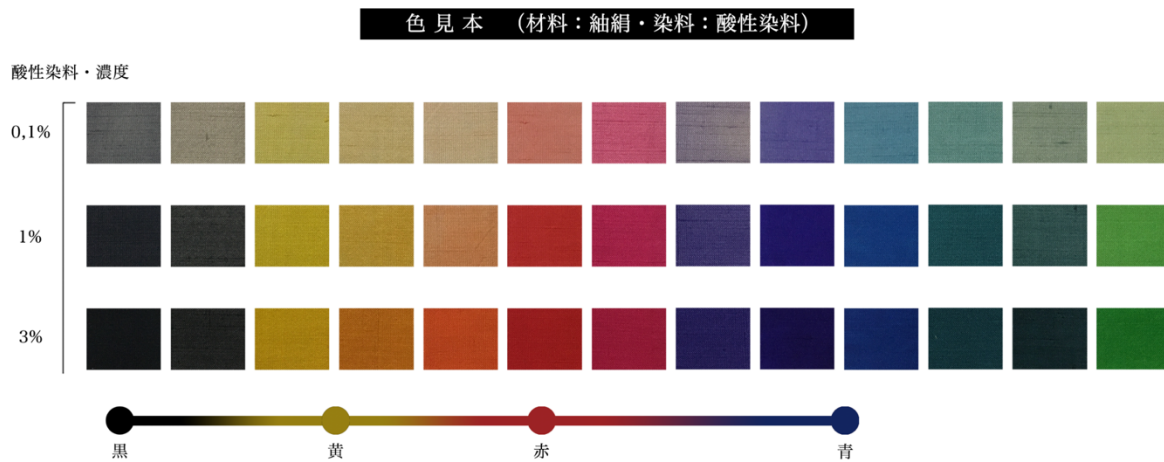


図 14 筆者《色見本》

制作年：2021 年 材料：絹紬 染料：酸性染料

黄色は威厳、秩序の象徴であり、赤は古来より崇高、吉祥、庇護の象徴で、黒は包容と敬意、畏怖を象徴している。白は、純朴、一切を超越したという意味を表し、青は生と静を象徴する。五色の中で、特に赤黒黄色の三色は中国の民族精神の真髄を貫いており、民族文化の価値観は蓄積と継承が行われる。そのため、これを応用し神話哲学の精神を解説する方法はこれ以上ない最適な方法と考え、自身の神話哲学の色彩に対する理解にも合致する。

2.3 染色技法と創作テーマの融合

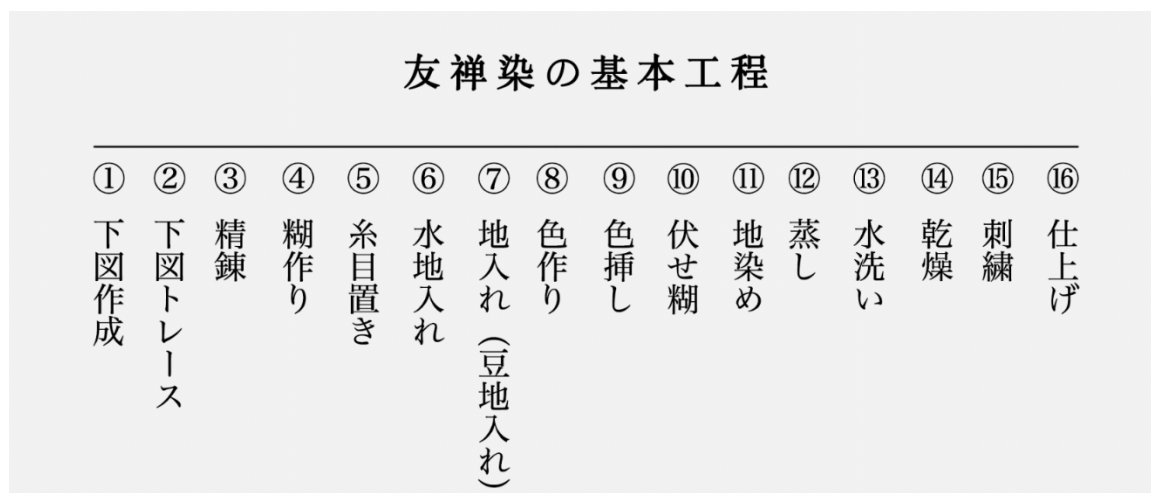
染色技法と創作テーマの融合だが、なぜ友禅染の技法を主に使用して制作を行うかをまとめる。

まず、友禅染技法における糸目糊で描き出した線は最終的に白線となり、静あるいは動、柔あるいは剛、点あるいは線、面と、線の表現の自由度と精緻さは、捺染、型染めなどの技法では表現できないところである。友禅染は線の表現に独特さがあるからこそ、図案と精度の高い表現が作品の内容を見出す。次に、生地

(ほとんどが絹布)と糸目糊と染料の総合作用による表現は、どのような絵画技法でも代替不可能である。西洋画(油絵)であれ、東洋画(日本画や中国画)であれ、友禅染に取って代わることはできない。油絵を中心とした西洋画は分らないが、作画の素材や使用する顔料は友禅染と全く違い、互いにかけてあげられない。最も注目すべきなのは東洋画(日本画や中国画)である。全体的に見ると、どちらも岩彩や染料を使って絹に絵を描くことができる。東洋画に使われる絹は薄く透き通っていて、柔らかくて滑らかである。その色彩は含蓄でかつ上品で、模様は主に黒い墨線で描き出されている。いっぽう友禅染に使われている絹は厚重感あり、筋も通っている。また、その色彩はあっさりしていても派手であつてもよく、模様は白線で描かれている。両者には類似点が多いが、次の3点は友禅染が東洋画に取って代わることのできないものであることを証明してくれる。まず生地質感や色彩が人々に与えるが違うことである。友禅染は生地に厚みがあるので、生地の繊維まで染料が浸透し、素材の材質を余すところなく表現している。透き通っていて、含蓄がありながら、力強さが溢れる。それに対して、西洋画は厚重感あり、透明感に欠ける。東洋画は透き通るが、色彩において力強さが感じられない。第二に、東洋画の線は「抑揚」を重んじ、線の太さが異なるという特徴を示しているが、友禅染の線は太さが同じであるということである。線の太さが同じであるからこそ、友禅の模様に独特の装飾的な美しさをもたらしている。第三に、東洋画の模様は主に黒い墨線で描かれており、友禅染の模様は白線で描かれているという点である。これが両者の最もはっきりした違いであり、友禅染の最も魅力的なところでもある。例えば、白地に黒い線を引くことと、黒地に白い線を引くこととは、全く異なる感覚を与える。それは、夜に現れるものと昼に現れるものを見たときの感じは全く異なることと同じである。人間の昼に対する印象と夜の雰囲気に対する印象は、ヒトの遺伝子に由来するものであろう。そのため、白地に黒い線が描かれた図形は、違和感をもたらさないが、真っ暗な背景に白い線が描かれたものは、人間の遺伝子にストックされている神秘や畏怖、恐怖といった感情を刺激できる。その意味で、白い線で描かれたものは単なる平面の図形ではなく、見る者にとっては、それは立体空間に存在している生命体であり、見る者に共鳴をもたらす存在である。以上の比喩を通じて、白線の特別さをより感じられることを期待している。というのは、白い線が表現した感情、特に神秘感と装飾性は筆者が求め続けてきたものであり、神話哲学のテーマにもび

ったりである。さらに、友禅染工芸は独自性と唯一性があるため、私たちもこの工芸の継承や革新に取り組むべきだと考えている。

2.4 作品の制作過程



2.4.1 発想とイメージ

今回私が主に「手」と「縄」を主なテーマとして創作を行なった(図 19)。作品の画面は計 7 枚の作品から構成され、それぞれに異なる動きの手と縄を組み合わせ、私が理解する神話哲学の観点を表現した。作中、それぞれの手の動きには、ストーリーの背景と隠喩が豊富に含まれており、縄は深い絆と継承を表すだけでなく、人によっては、縄を神、人、幽鬼の三世界を隔てる結界と見る向きもあるであろう。

まず私は、哲学とは大変抽象的で複雑だが、その一方で簡単で直接的で、我々のそばにあるものだと考えている。しかし、情感は複雑であるため、情感表現を行うのに、私は「隠喩」を採用した。もし、ある手の動きが何かを表すなら、もし単純に直接的に手の動きがわかりやすい何かを表すだけなら、表面的で浅い表現となるだろう。実際、本来の手が隠し持っている情感表現とは大変豊富なもので、違う人によって違う意味があるものである。

中国の神話からは、ストーリーのテーマが全て「生」に関わって展開していくことが見て取れる。例えば、「女媧補天」、「精衛填海」、「後羿(こうげい)射日」然り、さらに「盤古開天辟地」では盤古が裂けたことによって、つまり自身の体

をこの世の万物にした。⁷これは、この世界に自身を捧げたということであり、これにより世界は生を得たとも言える。これら太古の神話から見えてくるのは、中国の土地に住む人々の民族的特性と精神哲学の精粹である。

具体的な哲学の観点はすでに第一章で論述したとおりであるが、作品の題名である「存在する情素」の「情素」とは「本心」のことであり、万物に対する誠実さでもあって、それに少しの感動と恋しさを含みつつ、宇宙万物の必然的運行規則を解説するものである。実在する感情を表現することで、我々がどんな存在で、我々はどこから来て、どこへ行くのかを巧妙に答え、人々が真剣に万物と向かい合い、誠実に自然の法則を守り、世界を作り、世界を変え、世界をよりよくするよう鼓舞している。そして、この世のあらゆるものが具える情感を体験し、命に応える。これこそ私が理解する哲学であり、古代の神話においても同様のことが語られている。古代神話哲学は、キリスト教とは異なる。すなわち女媧が天を直したのであって、キリストではなく、精衛が海を埋めようとしたのであって、これもキリストではない。更に、盤古が天を開いたのであって、キリストの所作ではないし、現在のコロナ禍には皆が団結してこれにあたっているのであって、これを神の与えた罰などと恨むものではない。遙か昔の神話は、各民族の性格と哲学的価値観を決定したと私は考える。

手の本来の姿と、手と縄を組み合わせた形は主に三種の感情の方向性を源としている。それはすなわち、「空」、「円」、「静」であり、これらも第一章で論述した観点と図らずも合致するところとなっている。「空」は人々に不必要な執着と愛着は捨て、失うことへの心配から脱却し、心を広く持ちつつ、気楽に人生の変化と向かい合い、人生の真実を悟る。神話の考え方の中において手は小指から親指の順番で「地、水、火、風、空」に対応しており、より「空」の思想を余すところなく表している。「円」については第一章第三節において論述しているが、円満、包容、循環、円を美となし、これらは生命への悟り、一切の対立と衝突を包容し、宇宙の根本的意義の在処と言える。

「静」とはすなわち、平穏な心の状態を表し、これにより真実の自分を見極められる。真に拘りががないため、得失を考えず、全ての雑念を捨て去り、争わず、奪わず、卑しからず、驕らない。平常心を心に抱き、真実へと回帰する。

構図上、画面における主体の「手」と「縄」の形の表現は、滑らかで、テーマ

⁷ 「女媧補天」、「精衛填海」、「後羿（こうげい）射日」「盤古開天辟地」は中国の神話である。

に合致した落ち着きが表現できるよう心がけた。さらに、本作品は構図の対称性を重視しており、対称と重複によって重厚で安定した効果を表現している。豊富な変化を追求すると同時に、手と手が相互に呼応することを考慮して、重複と平衡のある視覚美を作り出している。また、対称、平衡、協調の規則性を利用して手印を並べて組み合わせ、画面内における手印一つ一つの配置には十分に統一感を考えつつ、画面全体の静と動、虚と実、厳粛さと闊達さを保ち、変化の中における画面全体の協調性と特徴をコントロールしている。

色彩については、前文である 2.2. において、なぜ「青、赤、黒、白、黄色」の基本色調を選んだかについて述べた。ここでは、色彩上における「陰」と「陽」をどのように表現するか、静穏、神秘、荘厳な効果の表現は、画面に安定感を持たせるには、という諸問題を考えてみるが、これらに対して私は友禅染の色糊を使用することを解決の方法として考えた。色糊の元の色と比べて、他の色が背景となって作用した時の色は視覚的变化が発生し、目で見える色に違いがある。そして、上述した効果を表現するために、私は黒の背景に色糊を用いた。ただし、この組み合わせは「青、赤、黒、白、黄」を単独で使用した時のような強さはない、インパクトはない代わりに、落ち着いていて奥深い色を表し、画面の安定感を上手く調節することが可能である。水墨や淡い色彩で輪郭外を塗り対象を引き立たせる中国画の「烘托」のように神秘的で荘厳な効果が出るだけでなく、虚と実、闊達と静寂、モノクロとカラーと、対称的表現と装飾性により、画面に強いインパクトを生み出している。

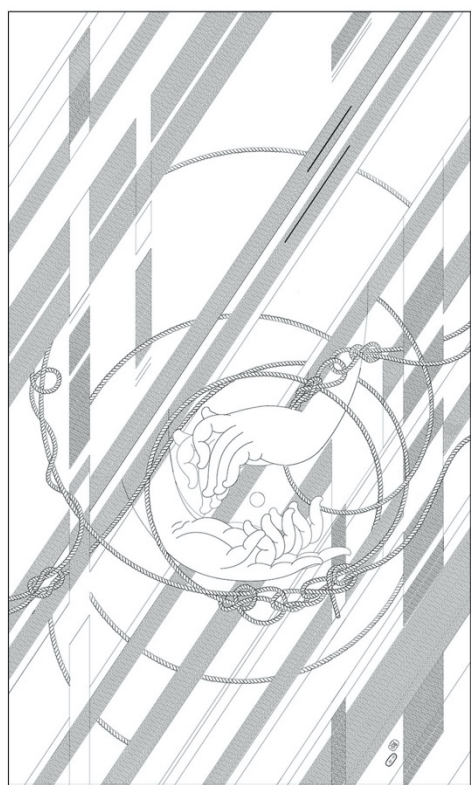
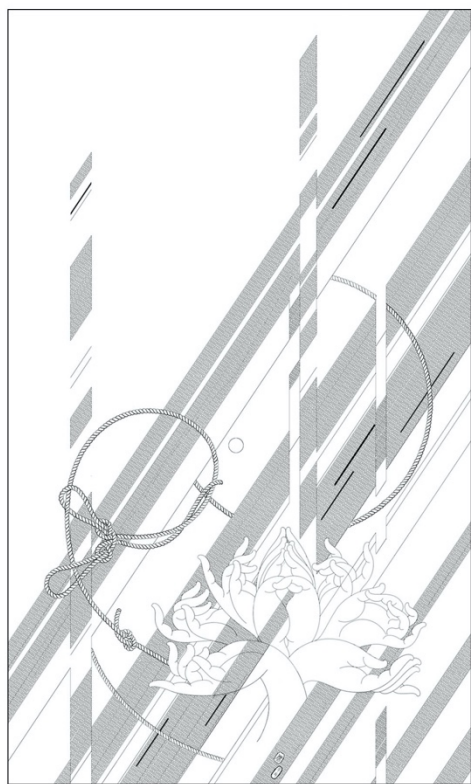
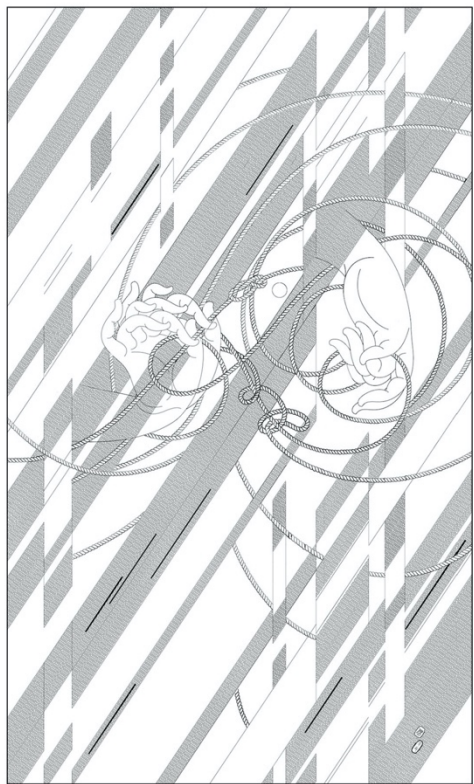
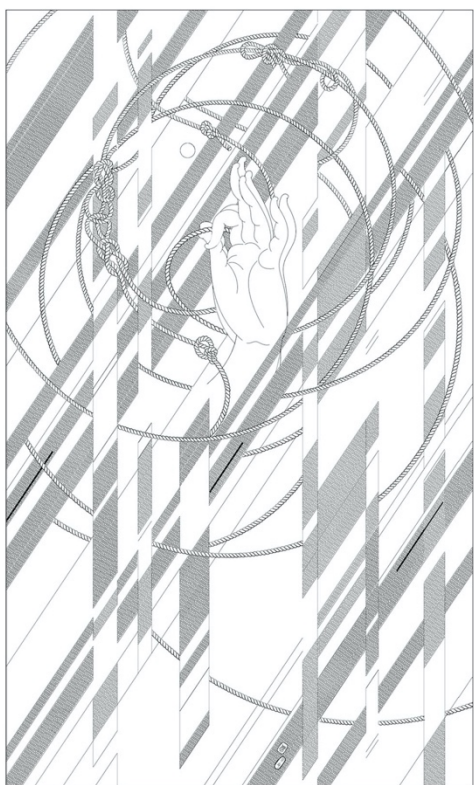


图 15 创作 (草稿)



③



④

图 15 創作 (草稿)

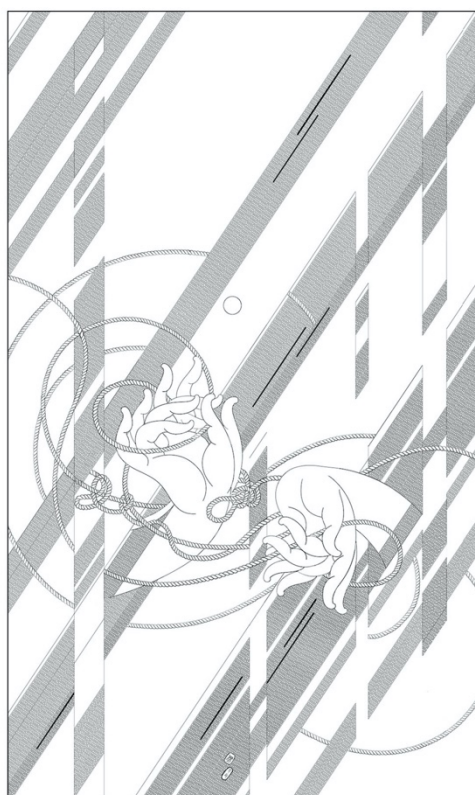
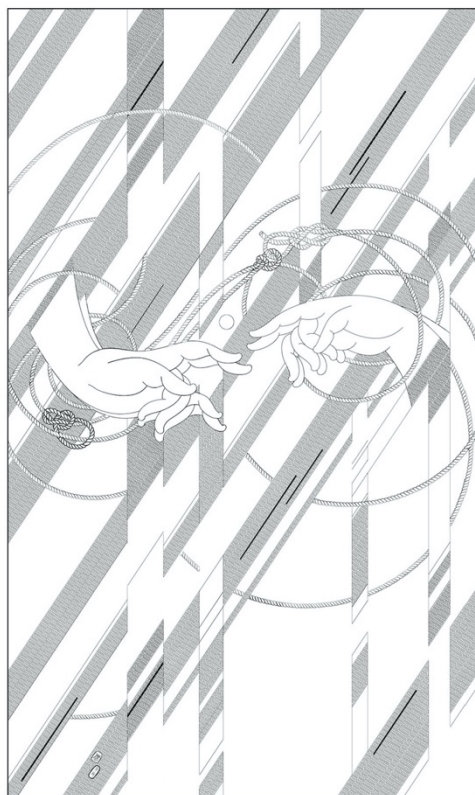


图 15 创作 (草稿)



⑦

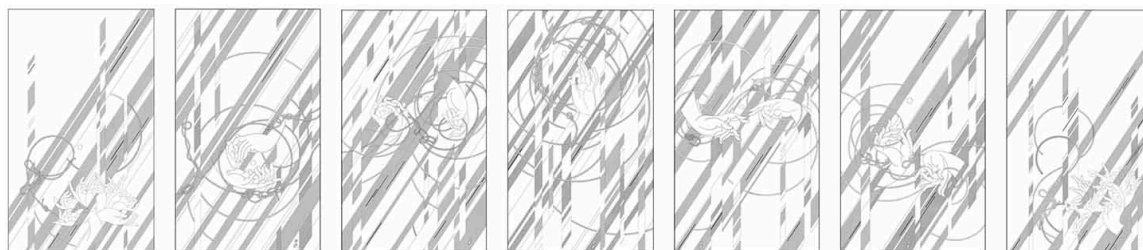


图 15 创作 (草稿)

2.4.2 生地の準備（図 16）

今回の制作に用いた素材は絹紬である。合計 7 組で各 1 組は 3 枚（1 枚横は 40cm、縦は 200cm）で構成されている。生地同士の接続は正確さが求められるが、生地が絹紬であるため、比較的長い制作時間が要求されたものの、「湯通し」処理後の生地の縮みをそれ程考慮する必要がなく、比較的簡略に処理を行った後に、生地の縦横の長さの確認を行っている。

さて、「湯通し」処理の目的は、生地に付着している油脂や汚れなどを水に融解させ、この後の工程である染色において色を均一に発色させるためである。今回の生地は屏風と同じように折りたたむ方法で、ロート油を加えた 60 度ぐらいの熱水に合計 30 分程浸している。この「湯通し」が完了した後、浄水で水洗し、最後に乾燥させている。



染料の浸透を促進させるため、ロート油を 60度の湯に入れる。

生地を屏風畳みの状態で浸す。

布の間に入った空気を押し出す。

図 16 湯通し

2.4.3 エスキース

創作の開始にあたって、私は創作のコンセプトとインスピレーションに基づき、画面を構成する主要要素についての構想を行なった。今回の手と縄を例にするなら、適切なデザインを選定する前、鉛筆を用いて紙に様々な動きの手と縄を描き出した。というのも、紙面上の図案から受ける感覚は直感的であるからだが、最終的に発展の可能性が認められるデザイン案をピックアップし、より精度の高いデザイン図を改めて描き起こしている。

今回の作品は、120cm×200cm と幅が比較的広く、そのため、創作の初期段階において紙面上に下絵を描き出し、全体像と概ねのイメージの把握に努めた。また、その後の作業では、スキャン後パソコンによる拡大処理を通して原寸大にまで引き延ばし、正確な原寸大の作品全体の線画を用意した。

2.4.4 彩色下図

紙面上のデザイン案作成が完了した後、スキャンを通してパソコンに図案を移し、絵の精度向上のため、ペンタブレットで細部の調整を行った。パソコン上での処理のおかげで、色彩調整と試行はより簡便であり、自分が希望する色とほぼ同様の色を出すことができただけでなく、作品完成時の効果も安定した。しかし、最終的に具体的な作品の形を作り出す、友禅染の技法、糸目糊や染料などの素材はデジタルな存在ではないため、「リアルなものを扱う」という点に留意しつつ本作業を行った。また、下絵作成の過程では、図案の違いにより摘出したディティールの彩色下絵、線の太さや画面の大きさを確認するため、繰り返し実際に印刷を行っている。

2.4.5 青花による下絵付け（図 17）

トレース台において拡大済みの原画を生地（湯のし済みの紬絹）に青花で転写する作業である。今回使用したのは化学青花液で、基本、蒸しによって完全に消失するが注意も必要で、もし制作時間が長くなりすぎると、濃くなりすぎた青花液が落ちなくなる恐れがある。青花液で描かれた線については、その影響を考慮して、糊置の際には細心の注意を払って線のバランスを保つべきである。

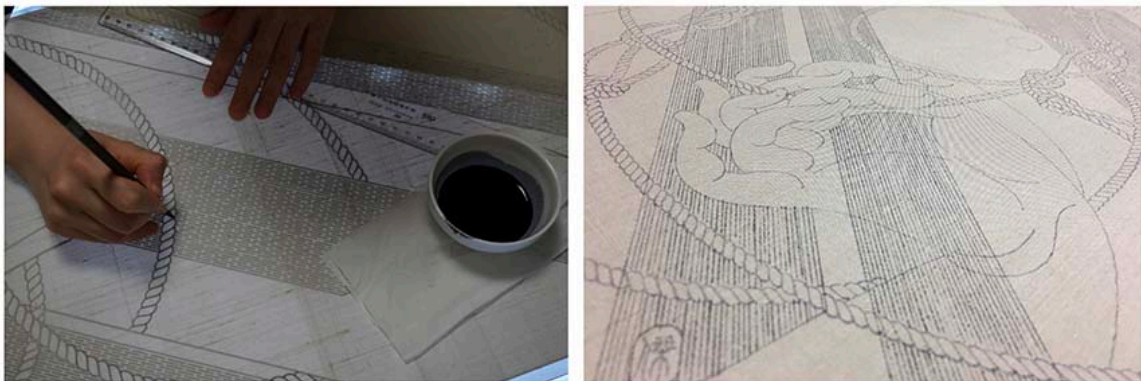


図 17 下絵

2.4.6 糸目糊

糸目糊の調整と準備をする。(図 18、図 19)

(材料)	(割合)	(今回の量)
モチ粉	——7	700g
小紋糠	——1	100g
白糖	——2	200g
塩	——1	100g
		1000g
消石灰	適量	
活性炭		
グリセリン		

図 18 糸目糊・材料の割合

モチ粉 7・小紋糠 1・白糖 2（重さの比）をふるいを通して混ぜ合わせる。塩を 1 の割合で入れ、湯を少しずつ加えながらよく練り上げ団子状とする。蒸気の通りをよくするために、さらにいくつかに分けてドーナツ状にする。

セイロに入れて 5 時間蒸す。蒸し上がった糊は摺鉢に入れ、消石灰を少しずつ加えながらよく練り合わせる。消石灰は水に溶かしておき、その上澄液を使う。消石灰は糊を引き締め、地入れや刷毛で染める時に水分が加えられても糊が溶け出してダレないようにするために必要である。



図 19 糸目糊制作工程

塩は地入れ等で水分を加えた際の生地への食い込みをよくし、乾燥した時糊が固くなり過ぎたり、糊割れを起こさぬよう吸湿剤と防腐の役を果たすので季節や天候によって増減する必要がある。

糊を保存する場合は、蒸し上がった時の元糊の状態冷蔵庫に入れる。必要な分量を取り、湯煎してから使うたびに調整する。制作期間の湿度が低い場には、合塩の補助としてグリセリンを適宜加える。糸目糊は細いので、置いたところがよく見えるように活性炭を入れる。なお練り合わせたり、湯などを加えたりする時に糊の中に空気が入ってしまうと、筒から糊を絞り出す時ポツンと切れ、糸目糊が切れてしまうので気をつける必要がある。

2.4.7 色糊（図 20）

本作品は色糊を使用している。私が選択した色糊は市販の「ネバのり」から制作した色糊で、自分で制作した元糊と比べ、ネバのりの生地に対する付着力は非常に強く、このおかげで糊の中の色が大変上手く生地が付着してくれる。だが、地入れ前の色糊の使用については注意点もある。地入れの際、色糊によっては容易に色の滲みが発生する。そのため、十分に色の特性について理解しておく必要がある。色糊が乾ききる前に、引粉（おがくず）を使用する方法がある。これは、地入れと色糊の接触を減少することで滲みを防ぐ方法である。当然、地入れ後に自由に色糊を使用する方法も存在する。最後の水洗いの際、色糊が生地の他の部分に付着して汚さないよう注意することも大変重要である。



図 20 色糊を作る

2.4.8 糊筒の準備 (図 21)

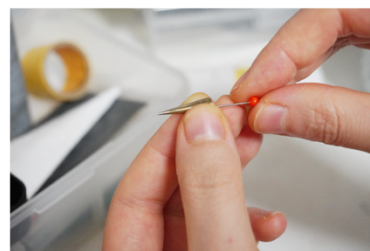
糊筒は水に十分浸して柔らかくしておく。糊筒の水気を十分に取り、中金を筒の中に入れ、押し込める。先金は垂直に、800 番位の耐水性サンドペーパーを用いて、待針の先が出る位に 2 ～ 3mm ほど穴を開ける。筒の外側から先金をしっかりとめる。



1) 糊筒を水に浸す



2) 先金をする



3) まち針を通してバリを取る

図 21 糊筒の準備

2.4.9 糊置き (図 22)

糊筒に 4 分の 1 ほど糊を入れ、先金を生地から浮かせないように、むしろ押さえ気味にして、糊に少しカサを持たせておく。この糸目糊によって囲われた部分に色差しするので、押さえ付けが弱いと、糊の食い付きが悪く、地入れの時に糊が剥がれる原因となる。また糊にカサがないと、染料が糊の上から浸透することがある。



図 22 糊置き

2.4.10 水地入れ（図 23）

糸目糊置きが終わり、乾燥したあと生地を表から霧を吹き、生地の裏からタオルで水分を吸い取りながら青花を消す。生地を表にして、扇風機を使って早く乾かす。



図 23 水地入れ

2.4.11 地入れ⁸（図 24）

水地入れが終わったら生地を裏返し刷毛を使ってムラのできないように地入れ液を引いていく。豆汁とふのり液を混ぜて使用する。豆汁とふのりは色むらを防ぎ防染効果を高めるが、濃く使用しすぎると生地が強張り、水元のととき染料がふのりと同時に落ちやすいことにもなる。

私の使っている材料は、ふのり 5g を 250cc の水に浸け、数時間置いてからとろ火に掛けて煮て布巾で漉す。次に大豆 30 粒を水に数時間浸して、水でふやかして大豆と 125cc 水をミキサーにかけて漉す。先の 100cc のふのり液と 75cc 大豆液を混合し、さらに水 575cc を加えると、750cc の地入れ液ができる。

図柄のある部分のうち、糸目糊を多く置いている場所は、糊を刷毛で擦り過ぎると染料が浸透しにくくなるので、注意して刷毛を動かす。表は地入れ液で 1 回、

⁸ 地入れ：大豆に含まれるカゼインが空気中の炭酸ガスと反応、不溶解のカゼインとなる反応を利用して、染料が防染部分へ染み込まないようにする。

裏は空刷毛で1回を行う、生地を水平にして豆が効くまで2日放置する。糊が水分を吸い過ぎて滲んだり、塩分が滲み出す等の場合を防ぐために、生地を表にして伸子を張りかえ早く乾燥する。



図 24 地入れ

2.4.12 染料と色差し（図 25）

今回私は酸性染料を使って、また、黄色味の紬絹で作品を制作したので、初めて使用する生地で、生地自体に色味があるため、まず色見本を作った。染料では目的の色相を得るために、混色をすることがほとんどである。染料は蒸すことによって色相が若干変化するが、その度合は染料によって異なる。

色差しは彩色筆・差し刷毛・摺り込み刷毛を色差しの面積とかたちに応じて使い分ける。色差しをする前に試し布で、イメージした色が出るまで色出しをする。彩色筆や差し刷毛を使って、糊際まで染料が浸透するように差す。また図柄の中に糸目糊が多く置かれている所は染料が浸透しにくく、ムラになり易いので注意する。



図 25 色出し

2.4.13 伏せ糊（図 26）

伏せ糊は、まず中金をつけた筒で太目の糊置きをしてから、その中の部分をスプーン等を使い、糊を伏せる。もし糊の中に空気の泡が入っている場合、針で空気を抜く。

伏せ糊したところにひき粉を振りかけて、余分のひき粉は生地を斜めにして、はたき落とす。伏せ糊をする時に糊の硬さに注意する。硬過ぎると糊が平らにならず。柔らか過ぎると糊が偏ったり、皺ができる。

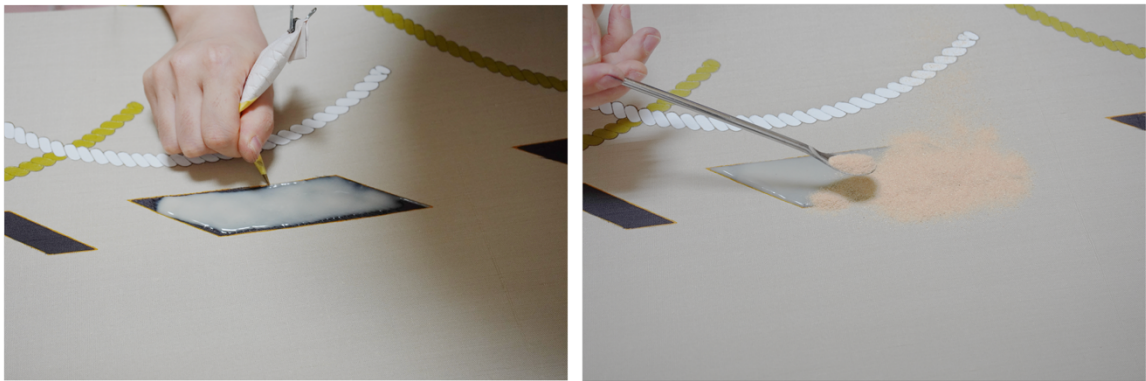


図 26 伏せ糊

2.4.14 地染め（図 27）

5 寸の刷毛を使って地染めする。染料が滲まないように、ふのり液を染料の中に入れて溶かす。生地が浸透性が悪い時は、ロード油等の浸透剤を少量加える。



図 27 地染め

2.4.15 蒸し（図 28）

色差しの工程を終え、乾燥させた後に染料の発色・定着の作業に入る。染料は一定の温度と水分によって繊維内部へ吸着し発色する。

染料を生地に染着させるためできるだけ 100℃に近い温度で、蒸し箱に入れて蒸す。蒸し時間は染料濃度により淡色は 30 分程で定着するが、濃色は 60 分位蒸すことになる。今回はブラックと赤の染料を濃色で使用しており、水元で色が落ちる心配があるので、少し長く 60 分間の蒸しをした。生地同士が直接ふれぬよう又、水滴が生地につがないように、生地の上から新聞紙を掛けておく。



図 28 蒸し

2.4.16 水洗い（水元）、乾燥（図 29）

蒸し終わったら生地を水槽に入れて水元をする。今回の黒・赤の染料はかなり濃度を上げたので、水洗時の染料の流失で他の色面を汚染しないように注意した。十分な量の水で、又、白場汚染防止剤を併用することもある。糊の上に染料が載っているの、他の部分に染料が付かないように注意する。水中で常に生地を動かすことも必要である。

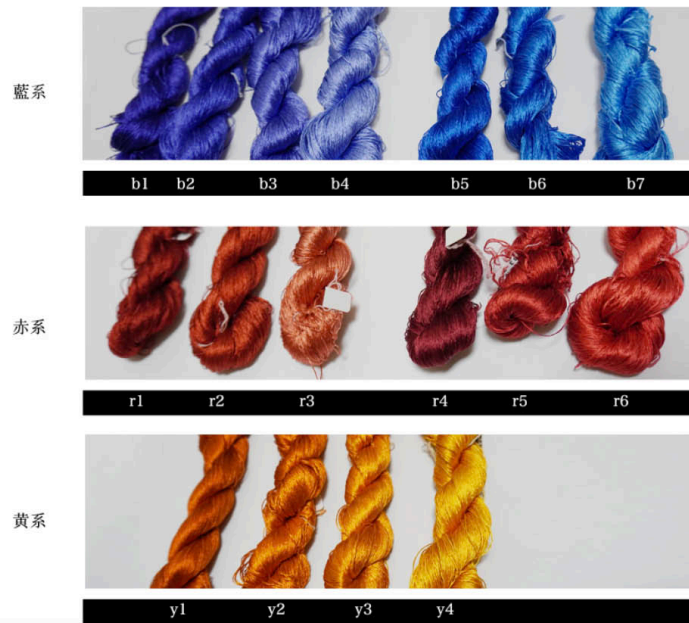
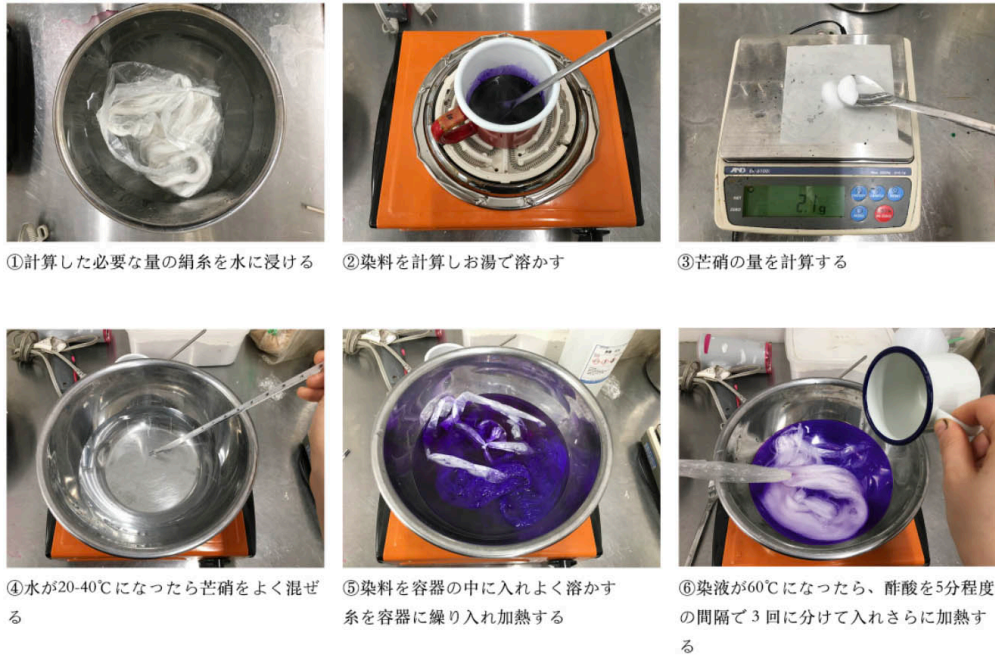


図 29 水洗い、乾燥

水洗いが終わり次第、張り手に張って乾燥させる。乾燥中に色が滲むことがあるので、タオルで挟むように水気を取る。

2. 4. 17 糸染め (図 30)

作品「染める工程」が完成されたら、刺繍の工程に入る。まず糸を染める部分において、作品の画面のニーズに合わせて赤、青、黄の3系列の糸を染め出す。今回使用した素材は糸で、染料は酸性染料である。



染め終わった各色の絹糸を整理する

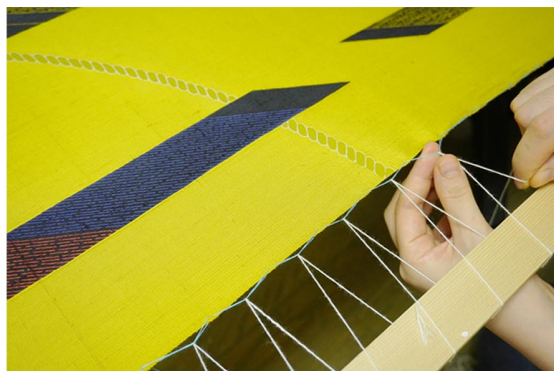
図 30 糸を染める

2.4.18 刺繍（図 31）

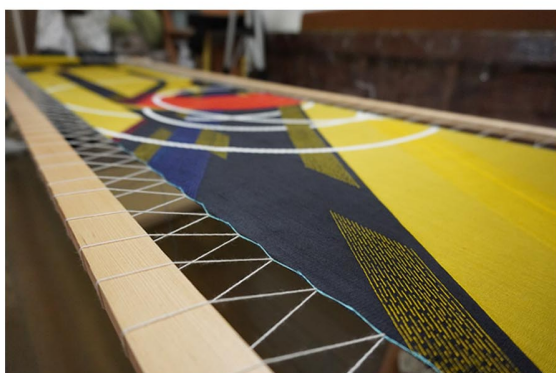
色違いの糸が用意できたら、刺繍する工程を実施。今回の作品はサイズが長いほかに、刺繍時に画面全体の効果が見えるように、2 m 長さの刺繍台を制作した。以下は刺繍の主な工程である。



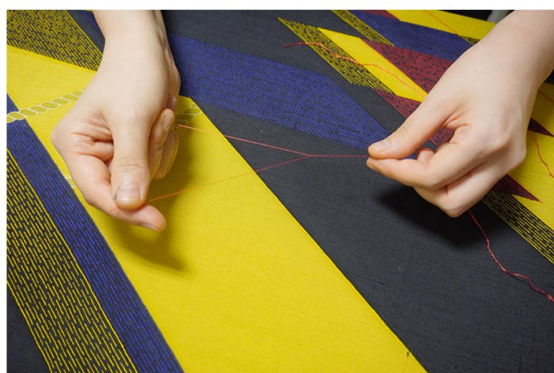
①刺繍台に布を張る--A



②刺繍台に布を張る--B



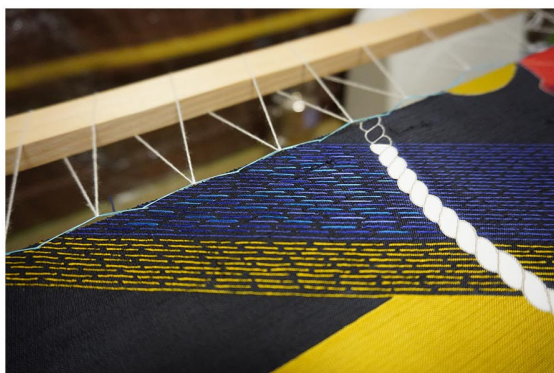
③刺繍台に布を張る--C



④1本の糸を数本に分ける



⑤12号の針で刺繍する



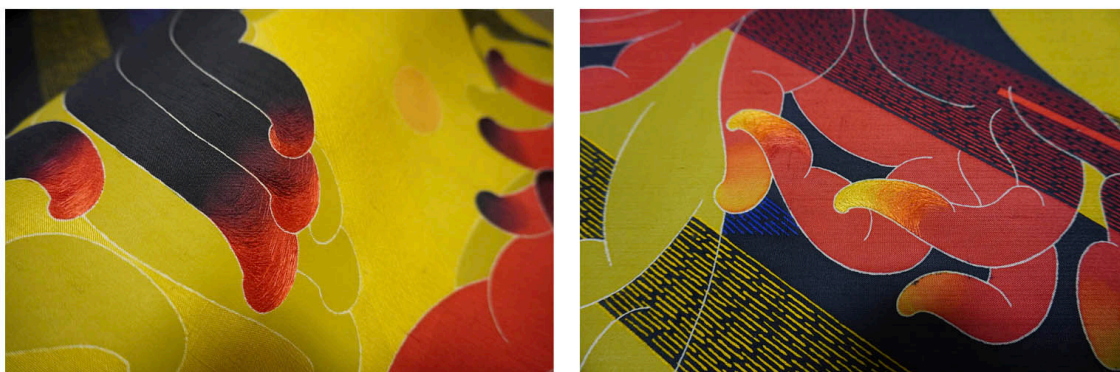
⑥刺繍終わったら、布を刺繍台から取り外す

図 31 刺繍工程

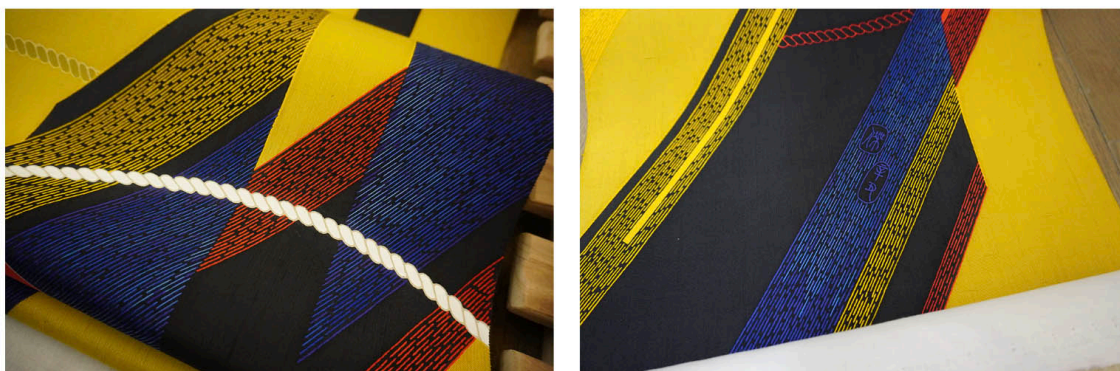
今回の作品では、中国刺繍独自の「借色」と「乱繡」という2つの技法を活用している。(図32)

「借色」という技法は、染色する指先の部分には日本の友禅染のぼかしを入れた技法を活用した。この技法を用いることで、以後の刺繍では、「地色」という別の色の糸でさらに刺繍をし、刺繍では糸がすべての模様を隠すのではなく、规律的に「地色」という部分を残して、自然で通気性のある画面を表現できる。

「乱繡」については、画面に「借色」とともに「乱繡」という刺繍技法を用いた。乱繡は規則正しく全体を統一した条件で生き生きと変化し、違う方位に向かう線は光によって色彩の変化をとげ、芸術的な魅力があふれる表現となる。



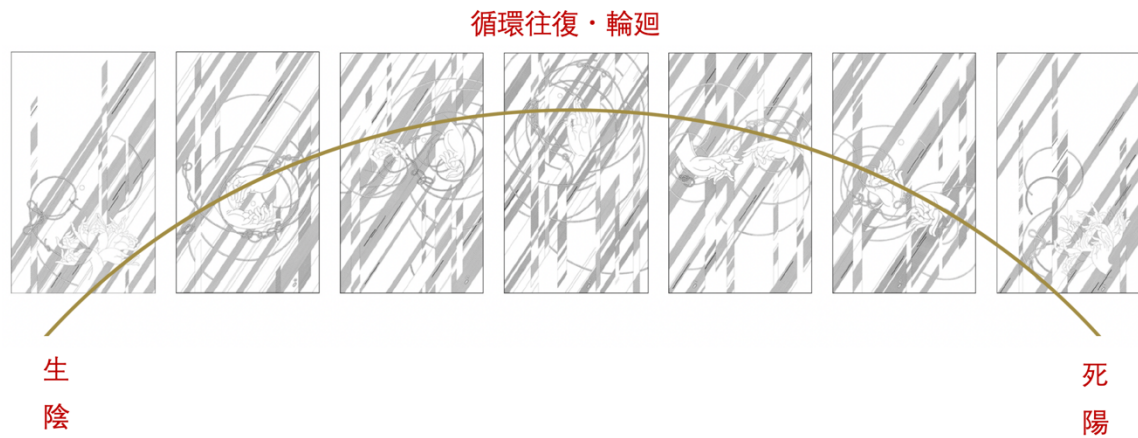
▲ 指先での「借色」と「乱繡」技法を表現する



▲ 中国の絵画的な刺繍の技法を表現する

図32 刺繍の効果（借色と乱繡）

2.5 提出作品(図 33)



中国の神話からは、ストーリーのテーマが全て「生」に関かかわって展開していくことが見て取れる。神話哲学から宇宙の運転規律は「循環往復」、「輪廻」、「生と死」、「陰と陽」…です。

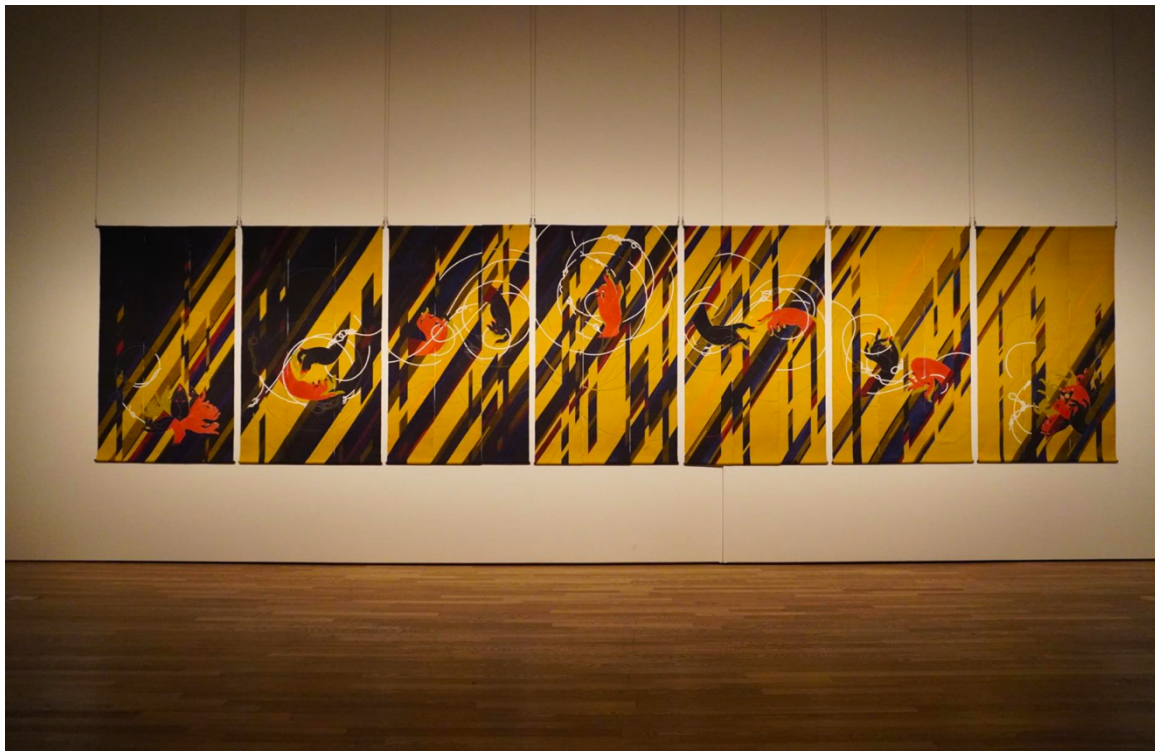
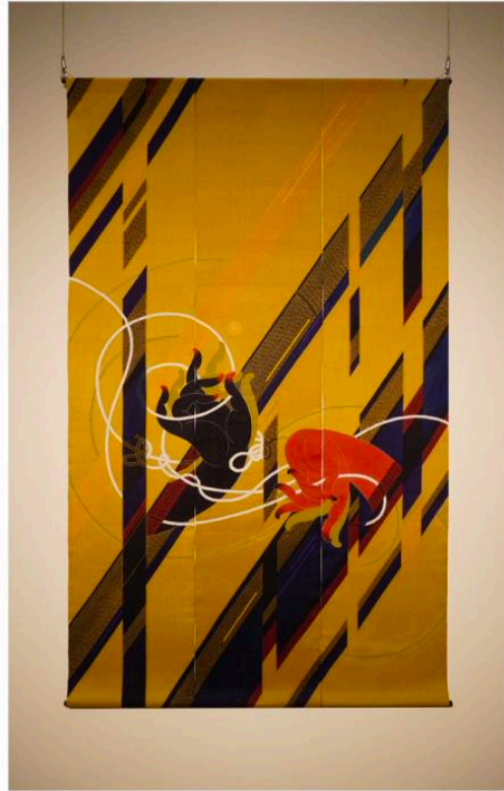


図 33 提出作品 2021 年（自作品）





終章

最後に本論文の結論を述べる。本文で述べた理論及び技法の融合・運用に対する思考は、いずれも筆者が中日両国で学んだ過程で形成したものである。中日両国の染織文化はその根源と発展において、密接な関係を有する。染色技法としての友禅染工芸は日本独自の工芸である。それはただの技術ではなく、着物を主な媒介とし、日本の歴史と文化をも記録している。民族のものは同時に、世界のものでもある。日本の友禅染工芸は染織の分野で銘記され、伝承されるべき優れた文化の一つで、優れた染色技術を学び、染色文化を発展したり、牽引したりするのは、染織従事者が担うべき責任である。

修士課程における研究テーマは「紡績品における中国の祝祭日文化記号の研究と応用」であったが、研究の際に記号学に関する大量の資料をはじめ、人類学、哲学等によって裏付けを行うことで、テーマをより深く理解し、よりふさわしい表現を行った。この研究を行った際に、万物の根源が神話であると気づいた。神話にはもともと大変興味があり、博士論文でも神話の研究を行うこととした。

中日両国の文化の源流は離れがたく、ほぼ同じ原点から出発したのにもかかわらず、時間の変遷を経て、なぜ両国はこれほど異なる審美文化とスタイルを確立したのか。また、二種類の価値観の形成に影響を与えたものは何だろうか。長い間、中国の染織文化を学んできた筆者は日本で、中日染織の歴史の形成と比較研究を通して、これらの課題を検討してみた。

論文の第一章では、主に理論面に立脚して、神話哲学の観点を詳しく述べたうえ、創作に必要な理論的な基礎を確立した。

第二章では、日本の友禅染技法と中日刺繍技法に関する記述に着目し、両技法の比較研究を通して、また過去の実験的作品と結びつけることで、両技法の独自性を発見し、両技法の融合使用で新たな表現技法を試みた。これにより、後半の創作に技法面での基礎を築いた。

第三章では、先述した理論的な基礎を踏まえ、新たな技法表現を用いて創作を行ったことについて論じた。博士学位審査作品「存在の真情」は実物の染織作品で筆者の主な観点を表現した。染織作品を通じて見る人と共感したり、交流することへの願いを込めた。

神話哲学を創作理論の基礎とするのは、神話に託された知恵は各民族の起源とされ、神話が民族精神と思想に影響を与え、それらを生んだからである。博士課

程における課題意識として、神話の哲学観に立脚し、根源から問題を発見し、検討を行おうとする。博士課程に在籍する時間は限られていて、今後もこの理論を起点に、引き続き染織分野に注目し、芸術の創作を通じてこれまで知られざる知恵を探求し、共有したいと考えている。

謝辞

まずは、研究全般にわたってご指導ご支援いただいた上原利丸教授に感謝いたします。日本に留学する5年間近くの間、いろいろ大変勉強になりました。この経験は私にとってかけがえのないものに間違いなく、私の訪日前の専門における勉強し方、態度や認識に良い振り返るチャンスを頂きました。また、将来の人生、とくにこれから染織を専攻していく道をどう歩いていくべきかのにも大きい影響を与えていただきました。日本で一番勉強になったのは自己反省と自己探索であり、上原利丸教授のご指導のもと、自分なりの創作スタイルにたどり着いたことがおそらく最も貴重な収穫だと思っております。つぎは、橋本圭也先生は、生徒に対する熱意や真摯な態度、作品問題に対する的確な指導が大変勉強になりました。橋本先生のおかげで私は安心して日本で研究、学習することができました。そして、片山まびと三上亮先生は論文全体を書く過程において貴重なご意見とご辛抱強いご指導を頂いたことに感謝いたします。また、研究室の朱軼姝先生をはじめとするアシスタントの皆様、同級生たちの皆様からのご協力、家庭からのサポートにも感謝いたします。皆様が私を支えてくれたことがあったからこそ私がここまで歩いてきました。これから、自分は染織人としての責任を背負って、たゆまず努力してまいりたいと思います。

参考文献

{日本語文献}

1. 『手描友禅染の技術と技法』京都市染織試験場、1996 年
2. 『アジアの本・文字・デザインー杉浦康平とアジアの仲間たちが語る』 2005 年
3. 『未開社会の思惟』(1910 年)、訳：山田吉彦、岩波書店、2003 年
4. 杉浦康平『多主語的なアジア』中国青年出版社、2016 年

{中国語文献}

5. 『原始神話学』(1935 年)、訳：吉野清人、弘文堂、1996 年
6. 白云『老子』江苏凤凰文艺出版社、2018 年
7. 明江『中国神话学的文化意义』文艺报、2014 年
8. 刘媛『中国古代神话的教育价值探究』、2013 年
9. 向柏松『神话与民间信仰』中国民族大学学报、2010 年
10. 王立群『中日神话中的生命意象』、2006 年
11. 沈寿『雪宦绣谱图说』山东画报出版社、2002 年
12. 叶舒宪『神话-原型批评』陕西师范大学出版社、1987 年
13. 尹冰倩『庄子』表达方式的特性及其影响、2020 年

{英語文献}

14. 『On Knowledge and Wisdom : the Subtle Bonds between Myth, Philosophy, and the Sciences. 』 Gammel; Inga R. 2013 年
15. 『The World of Myth』 Leeming David Adams. 1990 年
16. 『Liaoning People' s Publishing House.』 Milton J. Liaoning People' s Publishing House . 2016 年
17. 『Harper Collins Publishers. Brerbs E M. Harper Collins Publishers . 2016 年