

アンデスの織物を観る

ルーピング技法を中心に



公開研究会「アンデスの織物を観る ルーピング技法を中心に」

講師：河上繁樹（大学博物館長）

日時：2015.11.28（土）13:30▶15:00

会場：大学博物館実習室

1. 公開研究会について

今回が大学博物館での初めての公開研究会となりますが、公開研究会はすでに博物館開設準備室の時代からおこなってまいりました。準備室時代の公開研究会は、「実物とデジタル画像による文化財考察」と題し、阪神間の美術館と連携して展示中の実物を鑑賞するとともに、高精細デジタル画像を用いて作品の拡大像や類似作品との比較画面を映し、そこから浮かびあがってくる「見える」事柄を話し合う場でした。2009年9月20日に白鶴美術館で開催した第1回公開研究会をかわきりに、下記のように8回の公開研究会を実施しました。

これらの公開研究会を企画担当したのは、博物館開設準備室教育技術主事の深井純先生でした。深井先生は大学における視聴覚教育教材の開発に携わり、高精細デジタル画像による美術作品研究に取り組んでこられました。これまでの公開研究会で使用された画像は、まさに深井先生の研究成果の賜物です。

美術品や工芸品を鑑賞する際に、材質感というのは大切な要素の一つです。絵画で言えば、紙に描かれているのか、絹に画かれているのか、そこに絵の具がどのよう

に彩色されているのか、絵の具の厚さや濃淡など、それが絵画を絵画たらしめています。工芸品なら、金工や漆工、陶磁、ガラス、染織など素材はさまざまであり、その素材のもつ質感が作品の表情を作り出します。とくに工芸品は本来「用」をとともなうものであり、手にとったり、染織品であれば身に着けるものですから、質感は触覚と結びつきます。

ところが、博物館でガラスケース内に陳列された作品には触れることができません。また、ガラスに遮られて展示物との間に距離ができてしまうために肉眼での観察にも限度があります。博物館の展示では、なんらかの制限がかかってしまいます。これを補う手段として、高精細デジタル画像は新たな可能性を示してくれました。高精細デジタル画像の場合、触感は無理でも質感を視覚的に表現することができます。従来の写真でも、それはある程度可能でしたが、高精細デジタル画像は肉眼を越えた解像度で質感を表現し、肉眼では気づかないミクロの世界が鮮明にみえてきます。これまでなら顕微鏡で覗かないとみえないような世界を大画面に映写し、複数の観察者による議論がおこなえるようになりました。しかし、ミクロ世界の観察は、とすれば近視眼的になりすぎて巨視的な視点を忘れてしまいます。美術品の鑑賞におい

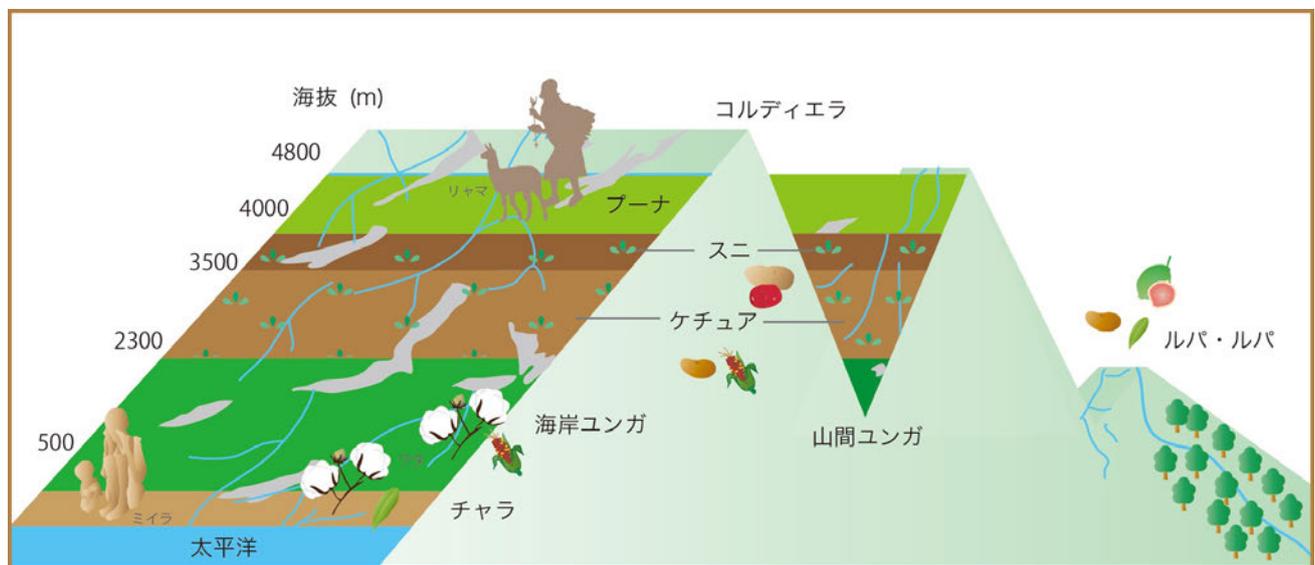
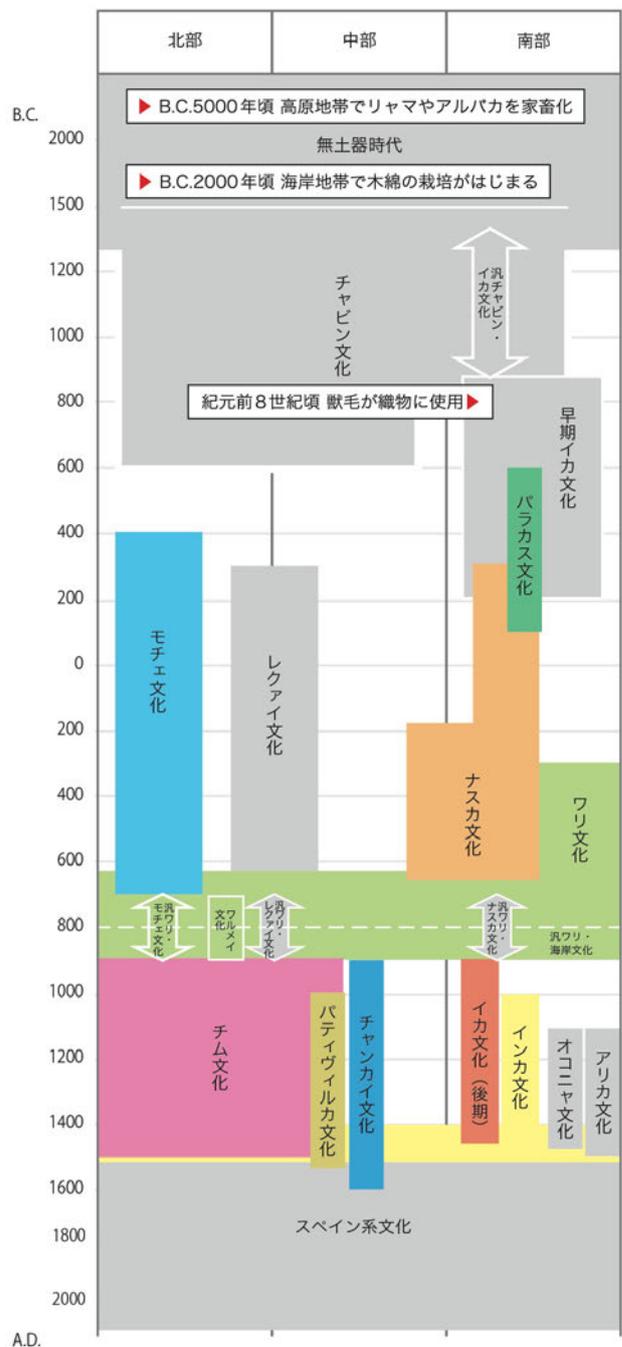
回数	タイトル	実施日	会場	講師
第1回	高精細画像を用いて「唐時代銀器」の秘密をさぐる	2009. 9.20	白鶴美術館	白鶴美術館学芸課長 山中理
第2回	高精細画像で見る和鏡	2009.11.14	黒川古文化研究所	黒川古文化研究所研究員 川見典久
第3回	金属工芸の小宇宙—高精細画像でみる刀装具—	2010.11.13	同上	同上
第4回	小袖の美を探る—江戸時代の織りと染め—	2011. 3.12	関西学院大学博物館開設準備室 (時計台2階展示室)	博物館開設準備室長 河上繁樹 関西学院大学大学院研究員 高木香奈子
第5回	中国の花鳥画—彩りに込めた思い—	2011.11.12	黒川古文化研究所	立命館大学非常勤講師 西尾歩 東京国立博物館研究員 塚本磨充 黒川古文化研究所研究員 竹浪達
第6回	鏝の面白みを探る	2012.11.10	同上	黒川古文化研究所研究員 川見典久 同 杉本欣久
第7回	和鏡にみる技と心	2013.11. 2	同上	同上
第8回	高精細画像でみる円山派の筆づかい	2014.11. 1	同上	黒川古文化研究所研究員 杉本欣久

て大切なことは、自分の眼でしっかりと作品と向き合うことです。公開研究会では、まず自分の眼で実物をみて感触を覚え、次にデジタル画像に映し出された細部を観察し、再び肉眼で実物をみるようにしました。これによって第一印象とは異なる作品の表情がみえてきます。高精細デジタル画像は、博物館における作品鑑賞に新たな可能性を開くことができました。

しかし、2015年3月に深井先生が退職されたことにより、高精細デジタル画像による公開研究会の開催は困難になりました。デジタルカメラは携帯電話にも取り付けられ、容易に高画質の撮影が可能となりましたが、研究レベルで使える高精細デジタル画像の撮影には、高度な技術力と経験、そして美術品への理解が求められます。このような人材の育成は、一朝一夕にはなりません。やむなく公開研究会の方向性を変更せざるを得なくなりました。そこで鑑賞の原点に帰りたいと思います。博物館の主役は、展示品である資料です。この展示資料をガラス越しにはではなく、学芸員のまなざしで熟覧してみましょう。初回の公開研究会では、大学博物館が所蔵するアンデスの染織品を取り上げ、糸の素材や紡ぎ方、ルーピングという技法に焦点を絞り、考察を進めていきます。

2. アンデス文明の概略

アンデス文明は、南アメリカのペルーを中心にした中央アンデスの山間や太平洋側の海岸地方に発達した古代文明です。紀元前1000年頃よりペルーの北部から中部にかけてチャビン文化が広まり、その後、紀元前後から北部にモチェ、中部にレクアイ、南部にナスカなど地方ごとに独自の文化が展開しました。紀元500年から900年頃にはティアワナコとワリの2つの文化が共存し、それ以後再び地方分権化が進み、シカン、チムー、チャンカイなど地方ごとの色々な文化が栄えました。やがてインカが





勢力を拡大し、1500年頃にアンデスを制覇しましたが、1532年のスペイン人の侵入によって滅ぼされました。

アンデス山脈は南アメリカ大陸の太平洋岸沿いに標高6000m級の高峰が連なる大山脈です。中央アンデスの東側にはアマゾン川が流れる熱帯雨林が広がるのに対して、西側は山脈が海岸に迫り、平地が少なく急峻な地形になっています。山脈からの水が短い河川となり、幾本もの川が太平洋へ流れ込みます。沿岸部は太平洋を北上する寒流のフンボルト海流によって大気が冷やされるために雲が発生せず、雨がほとんど降りません。海岸は砂漠化し、川の流域にのみオアシスが広がり、農業が発達します。海岸地帯で木綿の栽培が始まるのは、紀元前2000年頃です。いっぽう、標高3000~4000mの高原地帯ではリヤマやアルパカの牧畜がおこなわれました。紀元前5000年ごろにはすでにリヤマやアルパカが家畜化されていました。アンデスの染織品の素材はこの木綿と獣毛です。

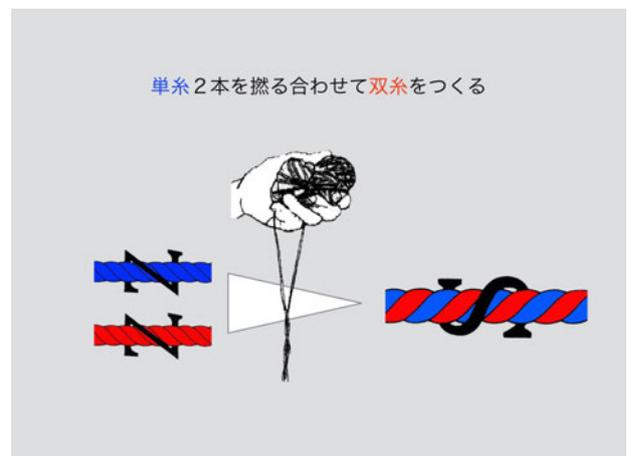
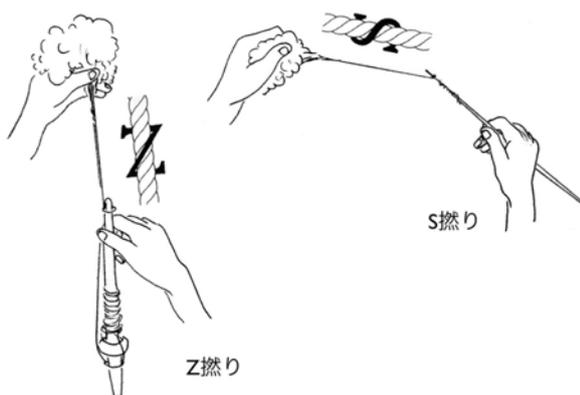
3. 糸をつくる

綿や獣毛から糸を作ることを紡績といいます。綿もリヤマやアルパカの毛も繊維としては、それほど長くありません。いっぽう、世界で最も長い繊維は絹です。繭の種類にもよりますが、数100~1000m以上の長い糸がとれます。これに対して、現在、ペルーで採れる高級なピマコットンは、綿のうちでは3.5cm以上の超長綿に分類されますが、それでも4cmの程度の長さです。アルパカの繊維は羊毛などに比べると長いほうですが、20~40cm程度です。いずれにしても、繊維が短いため、これを撚り合わせて長い糸にします。繊維を撚り合わせる道具が紡錘（スピンドル）です。紡錘は、細い棒の下方に丸い紡錘車を付けたもので、棒の先に繊維の束を固定し、回転させながら繊維の束に撚りをかけて糸を紡ぎ、糸が長くなると紡錘車のうえに巻き取ります。紡錘を回転させるには、二つの方法があります。一つは紡錘を垂下して回転させ

る方法です。右利きの場合、左手に繊維の束をもち、右手でコマを回すように紡錘を回転させます。そうすると糸はZ撚りになります。もう一つの方法は、左手に繊維の束をもち、右手で紡錘を水平にもって回転させます。この場合、糸はS撚りになります。アンデスの糸には、S撚りもZ撚りもみられます。その違いは地域によって異なります。



今日は、アルパカの毛を用意しました。これでまず糸を作ってみましょう。アルパカの毛は、黒や白、グレー、茶色など20色以上もあります。その色そのまま織物に用いることもあれば、赤や黄色に染めて利用することもあります。今日用意した紡錘は、ドロップスピンドルというタイプで垂下して回します。紡錘車が大きいので右手で水平に持つのはむずかしいと思います。垂下する方法で、糸に撚りをかけてください。今回のアルパカの毛は、繊維を1本1本ほぐしてそろえたスライバーの状態になっています。それを適量引きちぎって、左手に持って下さい。次ぎに糸にする程度の少量を右手の親指と人差し指で撚りをかけながらつまみ出して下さい。その糸先を紡錘の棒にくくりつけます。用意ができたなら、アルパカのスライバーを持った左手を胸のあたりの高さにして、右手は



机の上で紡錘をコマのように回して下さい。糸が撚れていきます。Z撚りになるのがわかりますね。この糸を単糸といいます。単糸のままでは、糸の撚りが戻ろうとし、また糸が切れやすいので、同じ撚りの単糸を2本撚り合わせます。これを双糸と言います。単糸がZ撚りであれば、2本の単糸から双糸を作る場合、双糸はS撚りになります。Z撚りにしようとするればほどけてしまいます。



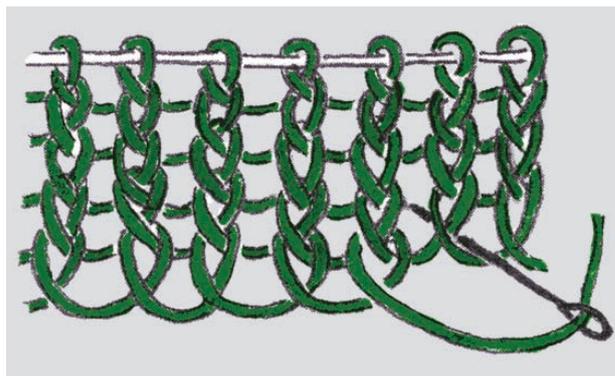
上の写真は、13～14世紀に中部海岸地方で栄えたパティヴィルカ文化の綿布で、これからご覧いただく鳥文様のルーピングを施した生地部分を拡大したものです。経糸、緯糸ともにS撚りの双糸を用いた平織です。かなり強く撚りがかかっています。

下の写真は、地上絵で有名なナスカ文化の織物です。これも同様に経糸、緯糸ともにS撚りの双糸を用いた平織です。ナスカ文化は紀元前後から800年ごろまで現在のナスカ市周辺、つまり南部海岸地方に栄えた文化です。この平織の綿布は、これも本日もご覧いただきます肩掛の生地です。この肩掛にはルーピングによるナスカ独特の人形の縁飾りが付いています。



4. パティヴィルカの鳥文様

さて、本題であるルーピングをみていきましょう。ルーピングとは、輪をつくるように連続させて編む技法です。編み物は、レースのようにヨーロッパで発達したものや中国の元から明代にも編織というルーピング技法をみるすることができますが、日本では魚を採る網のようなざつくりしたものはありますが、文様を表現するためのルーピングはみられません。一口にルーピングと言いますが、その編み方にはいくつかの方法があります。いちばん単純な編み方は、下図の赤い糸の方法です。輪を水平方向へ連続させ、次の下の段では、上の段の輪と輪の間に糸を通して輪を作ります。緑の糸のルーピングは一見複雑にみえますが、赤いのと同じ編み方です。下の段での輪を作る位置が上の段の輪と輪の間に糸を通すのではなく、上の段の輪の根本に糸を回して下の輪を作っています。赤も緑も基本は同じで、このような編み方を「単一掛環組織」と呼びます。



今回は、3例のルーピング作品を用意しました。まずは、この鳥の文様をみてください。これは13～14世紀の中部海岸のパティヴィルカ文化の、おそらく女性用の上衣の一部（現状で縦92.5×横129cm）ではないかと考えられるものです。なんと愛嬌のある鳥です。この鳥は、一見、刺繍のチェインステッチのようにみえますが、そうではなくルーピングであらわされています。



ています。いちばん外のカーブを描く線は輪郭線の役割を果たしています。これに対して、内側は1筋ずつ輪を連続させるのではなく、隣の列と横につながっている箇所がみられます。画像のなかの2箇所、赤い矢印の先に横につながる糸が確認できます。ただ、他のところは糸が詰まっていて確認できません。

鳥の胸の部分は、いちばん外側のラインは輪郭線として他の部分とは動きが異なり、上部からカーブして垂直になっています。内側のルーピングは、いずれも平行になっています。そのところどころ（赤い三角形の先端）に1筋ずつを横につなぐ糸がみえます。このことから内側のルーピングは1筋ずつではなく、横（この写真の場合は上下）に広がるように、編んでいることがわかります。これを単一掛環組織のイラストで確認してみましょう。イラスト上の黄色い丸印の部分は、横（この図の場合は上下）にわたる糸が地の裏にまわって見えにくいところです。写真のほうも1段おきに横にわたる糸が確認できます。



鳥のお腹の部分を拡大してみます。お腹の一番外側のラインは1筋のチェインステッチのように輪を連続させ

首の部分は、先ほどの胸の編み方と若干の違いがあります。両外側は、単一掛環組織による1筋のルーピングです。そして、なかの2筋は横につながるルーピングです。しかも横につながる糸は、先ほどの胸の部分のように1本とびに地の裏側にまわらず、すべてが表にでてきます（赤い三角形の先）。線をあらわす場合と面をあらわす場合で同じルーピングでも編み方や地への留め方を変えていることがわかります。



下図は別の鳥ですが、首のところが破れていて裏をみるができます。外側の1筋のルーピングと内側の2筋のルーピングでは裏の糸のまわり方が違うのが観察できます。

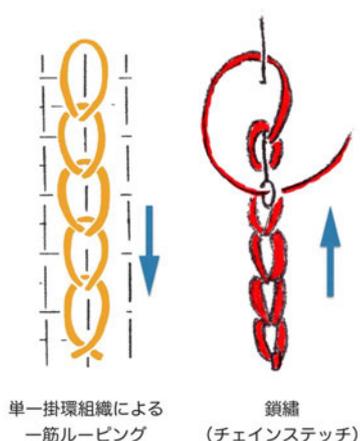


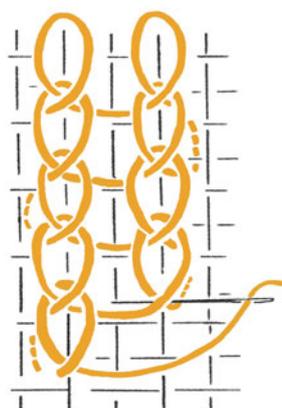
実は、当初、この両外側や胸の輪郭線は、刺繍のチェーンステッチ、つまり鎖織とっていました。しかし、先ほど学芸員の高木さんがビニール紐を使って1筋のルーピングができるかを試みたところ、可能だとわかりました。しかも、ルーピングと鎖織では、出来上がりのみたく目はよく似ているのですが、作業を進めるうえでは進行方向が逆になります。

尾羽は先にいくほど広がっています。根元の細い部分は7筋ではじまり、先が一番広がったところでは13筋になっています。ここでは胴のように横につながるルーピングではなく、1筋のルーピングを放射状にして、広がりに応じて途中から別の1筋ルーピングを加えています。



尾羽の先端は、黄色と赤い糸で変化をつけています。外側の黄色の糸はU字を描くように上から始め、途中でターンして下へ続けています。赤い糸も同じ動きです。赤い糸の先は2筋の短いルーピング埋めています。





これは脚部分です。二筋のルーピングを主に、爪はさらに一筋の短いルーピングを加えています。この場合、地へ留め付けるのは左のイラストのように二筋の外側で部分的（破線部分）に糸が裏へ回っています。

この脚をみていると、必ずしも編み目を揃えようという意識は感じられません。

それは嘴など他の部分でも同じです。さらに鳥の姿にしても、現在残されている12羽はみな同じ形式でありながら、斜め上をみている鳥もいれば、まっすぐ正面をみている鳥もありますし、目の大きいのも小さいのも、画一的ではありません。しかし、それがこの裂に表情を生んでいます。

嘴も脚と同様、2筋ルーピングで、根元のほうでは1筋ずつではなく、2筋で編んだ様子がわかりますが、先のほうは1筋になっています。



頭のように円を描く場合は、円周が変わるので2筋を同時に編むルーピングは不都合ですから、頭や眼は1筋のルーピングを同心円状に重ねています。

これまで1羽の鳥文様を部分的に観察してきました。いずれも単一掛環組織によるルーピングですが、胸のような平面では輪郭をとって、その内側を面として編み、頭や尾は1筋ルーピングによる線の集合として表現し、嘴と脚は2筋ルーピングにするなど、それぞれの部分に合わせて微妙に技を変えていることがわかります。なにげなくみていると、同じようにみえますが、部分部分を注意深くみると、その違いに気づきます。



5. ナスカの人形縁飾り

2例目は、ナスカ文化の人形縁飾りが付いた肩掛です。この肩掛は、地に藍染めの木綿を用い、その上辺に人形の縁飾り、下辺に豆の縁飾りを付けています。この人形と豆は、単一掛環組織のルーピングで立体的に作られています。



この技法は、パラカスから初期ナスカ文化にみられますので、古く紀元前から続く技法です。このようなルーピングの人形飾りは世代を超えて受け継がれてきましたから、この肩掛自体がいつ頃の制作かは定かではありませんが、本日用意した作品のなかでは、いちばん古いものです。古ければ、紀元前後ということになります。それにしても保存状態が非常によく、破損もなく、色彩も褪色が感じられないほどたいへんきれいです。



6. ワリの帽子

もう一つは、ワリ文化期の帽子です。ワリ文化はナスカ文化の後半期と重なりながら、南部の海岸地方から発展し、その後海岸地帯一帯に拡大していきます。このような帽子はワリの神官たちがかぶっていたと言われてい

ます。この帽子の生地はピロードのようにみえます。文様をあらわす色糸は、リヤマかアルパカの毛を染めています。この色糸は、ピロードという切り輪奈になります。しかし、この帽子では土台となる地がピロードのような織物ではなく、類単一結環組織とよばれるルーピングの一種です。



図のように輪をつくりながら、そこに切り輪奈の色糸をからませる方法です。目が詰まっていて、写真ではわかりにくいと思いますが、表側は切り輪奈の一部がなくなって、地がみえている箇所をクローズアップしました。地の糸はリヤマかアルパカの白い毛から作ったS撚りの双糸です。裏側からみると、切り輪奈の色糸もS撚りの双糸を輪のなかに挟み込んだ様子がわかります。



おわりに

本日は、関西学院大学博物館が所蔵する資料のなかから、古代アンデスの染織品を選び、とくにルーピングという技法に注目してみました。今日は3点の作品を用意しましたが、肩掛と帽子の2点は時間がなく、十分に観察することができませんでした。作品の観察には時間がかかりますが、一つの作品にゆっくりと向き合うときさまざまなことがみえてきます。本日の公開研究会では、糸1本を追うような詳細な観察をおこないました。実物を直接観察することで、木綿と獣毛の質感の違いも感じられたと思います。しかし、このような観察はともすれば「木を見て森を見ず」という近視眼的な思考に陥ってしまいがちです。アンデス文明という大きな森を見失わないで下さい。

古代アンデス文明は、謎に満ちています。文字がない文明ですから、この文明の謎を解くには「モノ」に頼るしかありません。アンデス文明では、紀元前2500年頃に神殿が築かれました。その段階では土器も作られておらず、本格的な農耕も始まっていなかったと言われます。神殿の建て替えを繰り返すことで文明が形成されていきました。そこにはヨーロッパやアジアなどの旧大陸とはまったく違う独自の文明が存在していました。文字もなければ、鉄器もない、車輪も使わないというユニークな文明です。そこから生まれた土器と染織品もアンデスの各文化期によって実にバラエティーに富んでいます。

アンデスの染織品をみていると文様を表現する「技」の多様さに驚かされます。織物は世界中で発達しましたが、アンデスは世界中の織物技術を集成したのかと思えるほど多様な技術をもっています。にもかかわらず、織機はほとんど発達していません。複雑な織物でも単純な道具を使いながら手作業によって織り進められました。アンデスの人びとの生活のなかで、手作業はとても重要であったことがうかがえます。現代人はつい利便性や作業効率を考えがちですが、古代アンデスの人びとにとって物づくりはまったく次元の違うもののように感じます。それは祈りのようなものではなかったかと思えます。

標高6000メートル級の山々が聳えるアンデス山脈の山間や急峻な山が迫る海岸地方に広がったアンデス文明では、その過酷な環境のもとで人びとが自然へ畏敬の念をいだき、自然崇拜がおこなわれました。山そのものが神となり、山間に生息する動物を崇めました。ピューマは不屈の精神と思慮深さ、そして権力の象徴。コンドルは神のお告げをもたらす使者であり、叡智をあらわします。蛇は土地を肥沃にする水の象徴として信じられました。

文字の文化をもたない彼らは、このような動物を土器や染織品に造形化し、メッセージを託しました。今日、ご覧いただいた白い鳥については、どのような意味があるのかはわかっていませんが、畏敬と言うよりも、親愛のまなざしを感じます。この鳥も彼らにとっては、なくてはならない大切な鳥であったのでしょうか。アンデスは、過酷な環境、気候風土のなかで独自の文化を育みました。そのような文化がかつて地球に存在していたことを知る、探る、その一歩として初回の公開研究会を位置づけることができると幸いです。

参考文献

- ・鈴木三八子『アンデスの染織技法』1999年
- ・小林桂子『糸から布へ』2013年

なお、本報告に掲載したルーピングなどのイラストは、上記の文献に掲載された図をもとに作成、あるいは転載しました。

公開研究会報告 第1号

「アンデスの織物を観る ルーピング技法を中心に」

2016年3月31日

編集・発行 関西学院大学博物館

〒662-8501

兵庫県西宮市上ヶ原一番町1-155

印刷・製本 有限会社仁川印刷所

© KWANSEI GAKUIN UNIVERSITY MUSEUM

