

第21編 大島紬の取扱い並びに汚点抜き法

大島紬の加工や製織中、さらには製品になってから汚点が附着することがある。

泥染紬は、ほかの合成染料の染色の織物と異なるので、ここではこの泥染紬を中心に記すことにしたい。

1. 汚点が附着した時の注意点

- 汚点が附着したら、素人が処理しないよう専門家の指示を受けること。
- 泥染紬は特にこすらないことと、酸類で処理しないこと。
- 汚れ取りは、こすらないよう布を敷きたたくようにすること。
- 高温水で処理しないこと。又、やり過ぎて地色の変色や毛羽を出さないこと。
つぎにここで汚点抜きについて記すのは、一般的知識を知ってもらうことと、素人でも処理できる事項について記すこととした。

2. カビの発生防止法

織物は湿気が附着し、適度な気温があがるとカビが発生し易い。さらにこれを長く放置するとそのカビが変色させる。特に草木染紬に発生し易いのは植物染料がカビの食糧になり易いからで泥染紬も同様カビが発生し易い。又、タテ糸に糊付けしてあるのでこれもカビ発生の原因になり易いので、湯どうしして糊抜きし、乾燥した状態で保管することと、梅雨明け等年に2、3回陰干ししてカビの発生に十分注意することである。

さらにビール等、食物を附着させたら、その汚れに適応した方法で除去しておくことである。なお、これは洋服等もこれと同様処理するか、クリーニングをさせ衣類からカビの発生源や菌を除去すると共に、乾燥した状態で保管しておくことである。これは紬の売買中でも注意すること。

3. 襟垢の除去法

この襟垢は汗と外部の汚れや化粧品である。ところが、この汗は泥染紬にとっては大敵である。これは汗に含んでいる酸分が泥染の鉄分を酸化させて変色するからで、長年月着用した泥染紬の襟首が変色しているのはこのことからである。この汗の除去と変色を防止する方法として、ベンジンで処理した後、温水で洗い取るのが良いが、このベンジンも変色させるので、時には温石鹼水で襟をたたくようにして汚れを除去した後、清水で洗いさらにうす糊をつけてアイロン仕上げる等、ベンジンだけで何回も処理しないことや、布で強くこすって汚れ取りしないこと、又、これを繰返さないこと。

4. 泥はね

湿っている状態で取ってはいけない。十分乾燥させた後裏側から爪先で弾いて乾燥した泥を取り出した後、刷毛で払ったりかるくたたいてとる。

なお、汚れが残っていたら温石鹼水でたたくようにして洗い取り、清水で洗って仕上げる。

5. 食用油、油菓子、ケーキ、印肉、コールタール、ベンキ、クレヨン、牛乳、乳汁、口紅、機械油、バター、マーガリン、靴クリーム

○ 紬の下にタオル等の布を敷き、ベンジンを布に湿してたたくようにして油分を取り出す。この場合、下の布は1ヶ所でたたくのではなく、場所を替えて下の布に吸い取らせるようにすること。その後石鹼で洗った後、さらに清水で洗って仕上げる。

但し、この石鹼洗いや水洗いは、小ジワが寄らないように洗い、かるくアイロンで仕上げる。

6. 食べこぼし、ソース、醤油、酒、ビール、コーヒー、果汁、排せつ物、虫の糞、雨もり、染料

○ 成可く早い内に温石鹼水で洗うか、またはフノリの溶液でつまみ出すようにして汚れを取り出した後、清水で洗ってアイロンで仕上げる。

7. マジックインク、ボールペン、印刷インク

○ アルコールかシンナーで取った後、温石鹼液で処理した後清水で洗ってアイロンで仕上げる。

8. チュウインガム、ローソク、パラフィン、松ヤニ

○ 紬の両面にタオル等の布を当て、暑いアイロンを当てる。この場合、汚点部分を移動してタオルに汚点を附着させるようにして取る。その後ベンジンで処理する。このほか、チュウインガムは冷凍庫に入れて凍らせた後たたいて取る方法もある。

9. 手垢や不明な汚れ

○ ベンジンで洗い取り、さらに温石鹼液で洗った後清水で洗ってアイロン仕上げをする。

10. 水ムラ

白紬や淡色の色大島は雨水や汚点抜きの際、水をつけた部分だけ水模様が発生する時は清水を湿した布でその模様のそと側に向けて湿しながらばかしていくことです。それでも水ムラがなくなる時は紬全体を水で湿してアイロン仕上げする。

11. 草木染紬の汚点直しについて

草木染はタンニン酸が染色されているので、鉄分を含んだ水やアルカリ水、酸性水等その水質や洗剤によって変色するので、処理する時は紬の端を試験し、変色状況を調べてから処理すること。

12. まとめ

以上は取り易い汚点と変色する等危険な薬品でない方法だけについて記した。したがって取る自信がないとか、困難と思われる汚点はやはり専門家に依頼し、大事をとるようにしてください。

なお、合成染料で染色する色大島紬も上記の方法で汚れ取りをしても良いが、脱色剤や濃い薬品での処理はしないこと。