

着物の意匠にみる江戸・明治期の日本文化

かも みずほ
加茂 瑞穂

本論文は、着物の意匠を主たる考察対象として取り上げ、共通する意匠が分野、時代を超えて転用、改編される過程を、資料から実証的に明らかにしたものである。あわせて本論文では、染色型紙と近代染織図案を取り上げ、今後さらに学術研究へ利用していくために必要な基礎研究も含む内容となっている。

第一章では、染色型紙をめぐる学術研究の動向や着物産業の現状をまとめた。また、新たに染色型紙をはじめとした文様を研究するための基盤となるイメージデータベースの紹介、及び、データベース用いた本論文の研究手法を提示した。

第二章では、着物が意匠化された「誰が袖」を一つの視点として考察を進めた。「誰が袖」の意匠は、工芸、出版、絵画などさまざまな分野に広まっていたことを資料から提示し、多くのメディアに「誰が袖」が利用される際、メディアに合わせながらさまざまな改編がおこなわれていたことを明らかにした。

第三章及び第四章では、歌舞伎の衣裳に使用される文様や紋に焦点をあてた。現在も上演される『妹背山婦女庭訓』と『三人吉三廓初買』に登場する女形の衣裳が、いかなる変遷を経て、現行衣裳に定着することとなったのか、絵画資料を中心に考察を進めた。歌舞伎衣裳は、役を視覚的に的確に表現し、役者、狂言作者、役者を描く絵師等が思案を重ねて表現されたものであると結論づけた。

第五章では、筆者が調査した国内外の染色型紙コレクションの紹介とともに、特徴ある意匠の型紙を例示した。続く第六章では、第五章の基礎研究を踏まえ、「影絵」の手法を取り入れた型紙を考察した。「影絵」を利用した型紙の存在を通じ、服飾の意匠が芸能、浮世絵からも影響を受けたことを指摘した。そして、既存の意匠を咀嚼した上で染色型紙の中で新たな意匠を創り出していたことを明らかにした。

第七章及び第八章では、明治20年代から40年代にかけて、友禅協会が募集した友禅図案に焦点をあて、資料の基礎的情報を整理した。本資料群は、明治後期における着物の意匠を示す学術的に重要な資料であると位置づけた。また、第八章では、明治後期における、江戸時代の意匠に対する受容と改編の様相を友禅図案より明らかにした。

以上のように、従来の研究では難しいとされた、分野を横断した資料と現在の情報技術を合わせて研究を進め、日本の意匠文化の一端を明らかにした。

Japanese Culture from the Edo to the Meiji Period Through Kimono Designs

みずほ かも

Mizuho Kamo

This dissertation explores how kimono designs changed through time and how kimono shared and exchanged designs with other media, including paintings, woodblock printed books, and *katagami*. The dissertation also focuses on *katagami* and kimono designs in the Meiji era, important material for history of Japanese fashion and design.

Chapter 1 reviews the current situations of *katagami* research and kimono industry in Japan. The chapter also describes the research method I take for this dissertation, which utilizes the Katagami Database at the Art Research Center, Ritsumeikan University, as its tool.

Chapter 2 focuses on “Whose sleeves?” motif which appeared in various art forms in the Edo period. Depending upon the forms and media, the motifs, their shapes and representations, changed through time.

Chapters 3 and 4 focus on patterns used for kabuki costumes which are to express kabuki characters. With two kabuki programs as examples, I examine how their costumes changed. My research of theater publications and actor prints in the Edo period demonstrates that kabuki actors, script writers, and ukiyo-e artists in the Edo period gave serious consideration to kabuki costumes' patterns.

Chapter 5 introduces three *katagami* collections in Japan and Italy. Chapter 6 focuses on a *katagami* design which uses a silhouette design, which points out that some *katagami* designs were affected by ukiyo-e and performing arts, and created new designs with understanding a *Katagami's* strong point.

Chapter 7 discusses *yuzen* designs, submitted for the competition that the Association for Yuzen sponsored in the late Meiji era. The *yuzen* designs as a collection are important to know what designs were fashionable in the late Meiji era. Chapter 8 shows how some of the traditional designs from the Edo period were received, and how these designs were modified in the late Meiji era.

In short, this dissertation reveals some parts of the Japanese design culture, which had been hardly studied, by using a new method with information technology and applying it for research materials in various media.