

# 運筆集積性がもたらす文字の「息遣い」による視覚効果

-江戸時代染織と絵画における反故染模様の利用を例に-

1320915 美術研究科デザイン専攻 伊川絵理

## 論文要旨

本研究は、江戸時代染織にみられる文字模様のうち、江戸時代前中期に流行したことが知られる寛文小袖における文字模様および文字散らし模様と、江戸時代中後期に流行の痕跡を残す反故染模様を例として、日本語の文字による視覚効果の特性を論じるものである。

文字が日本美術史上で種々の美的な扱われ方をしてきたことは周知であり、染織においてもまた文字模様が多く存在したことが知られている。このような文字は、現代においてタイポグラフィといった語で説明される文字装飾概念を含んだ西洋的な「デザイン」理論の導入以前より存在したものであり、その点において日本独自の発展をみえてきたといえる。

日本における染織は、実用的な服飾製品としてのみならず、小袖幕といった方法で展示し鑑賞する例がすでに指摘されており、これは染織製品が持つ鑑賞対象性を示すものといえる。しかしながら、これまでの染織における文字模様研究では書かれた文字と意匠画題との関連の指摘が多く、文字が持つ視覚効果の側面から検討を行ったものは少ない。また、江戸時代前中期に流行した文字模様群についての研究は小袖実例の検討も含めしばしば行われているが、その後の江戸時代中後期にかけて流行の痕跡を残す反故染模様は、前者の文字模様に比して資料にも乏しく、これまでほとんど研究の対象となっていない。

反故染模様は絵画においてその痕跡を多く見ることができ、実作例の残存はわずかであることから、江戸時代前中期の流行とは一見して分断した流行の流れであるように見える。しかしながら、一種のマスコプロダクトとして量産的な工程を経て市井に浸透していたという点においては、染織実例、雛形本、絵画という各メディアには通底するものがある。このことから筆者は、これまで多く検討の行われてきた江戸時代前中期の文字模様と、ほとんど注目されて来なかった反故染模様とを地続きに捉え、染織実例にとどまらない各メディアでの文字模様のあり方の複合的な検討を通じて、当代の人々が文字を美観的に見た視線を

なぞり、日本語の文字装飾の独自性を明らかにしようと試みた。

本論文では、第1章で研究の背景と目的について明らかにした後、第2章で先行研究をまとめ、課題設定とそれに対する研究方法を明確にした。第3章では江戸時代前中期の染織における文字模様について、その視覚的様態について整理した。そして第4章においては、反故染模様についてまず各文献でその模様がどのように描写されているかをまとめて模様についての定義を行ったのち、絵画、型紙、染織実例での実際の反故染模様の様態を検討した。さらに周辺文化において反故染類似の表現が用いられる例を取り上げることによって、反故染模様は視覚的な特徴を有するとともに周辺文脈との複合した効果を持つことを明らかにした。第5章では「構図指向性」と「運筆集積性」の指標を用い、ここまで述べた各文字模様が持つ視覚的特性を整理した。その結果、江戸時代前中期の文字模様と、反故染模様とは、文字が持つ意味性、造形性、身体性のいずれの側面を強く示すかという点で変遷があることを示した。その上で、第6章において「運筆集積的」な模様として示した反故染模様について、書芸術と染織における各論を参照しながら、筆跡から感得される書き手の身体性や運動の痕跡、またそこから立ち上がるある種の気配や鑑賞者の内面に引き起こされる情緒的感得という意味での「息遣い」の効果が立ち現れていることを指摘した。

第7章では総括および考察を行い、日本語の文字が成す視覚特性として以下の点を指摘した。第一に、文字は図案に応じて柔軟に形状を変える可塑性と、複雑で有機的な視覚表現を持ち、漢字とかなが混在することでより多層的な表現が可能となる。そして第二に、文字は独立した意味記号としてだけでなく、周辺文脈と共存し奥行きや抒情性を表現することができる。特に反故染模様では「運筆集積的」な画面が身体性や内面的解釈を引き出し、独自の奥行きを実現している。以上2点を踏まえ、本論文の結論として、日本語の文字は「構図指向的」画面と「運筆集積的」画面の双方に適応し、多彩な見え方を実現する図形的可塑性や視覚的複雑さと、「息遣い」を含めた周辺文脈から成る奥行き要素の強調によって視覚表現における独自性を成すことを明らかにした。