

# 「面白柄」着物デザインのメディア考古学的考察

A Media Archaeological Approach to “Omoshirogara” Kimono Textile Design

草原 真知子 KUSAHARA Machiko

デジタルハリウッド大学大学院 特命教授  
Digital Hollywood University, Graduate School, Specially Appointed Professor

今日のウェアラブル技術はデジタル技術の成果だが、すでに20世紀初頭すなわち明治中期以降の日本では着物〔和服〕の意匠という形で「情報を着る」ことが一般化していた。新聞、映画、ラジオなどの当時の先端メディアが急速に浸透し「情報」が人々の意識に重要な位置を占める中で、最新の情報やそれを伝達する情報技術を身につけたいという願望が生まれた。テキスタイルの大量生産技術の誕生はその実現を可能にし、「戦争柄」をはじめとする多様な着物柄のデザインが流通した。現在「面白柄」と総称されるこれらのデザインはアナログ技術が実現した「ウェアラブル」前史として興味深く、世界的に他に例を見ない。ここでは20世紀初頭の代表的な視聴覚メディアに関連した着物柄を中心に「メディアを着る」ことの意味と当時の急速な近代化との関係を考える。

## 1. はじめに

### 1.1 「面白柄」とは何か

縁日で見かけた男児は『鬼滅の刃』柄の浴衣を着ていた。女兒の靴はキティちゃん柄だ。日本では普通に見られる「キャラクターを着る」文化を遡ると「面白柄」にたどり着く。

江戸期には着物の柄は男女ともに身分や年齢により制限され、幕府の儉約令による度重なる取り締まりさえあった。裕福な町人や武家の妻女は手描き友禅や刺繍による一点物の衣類を着ることができたが、男性や庶民の女性は主に無地、縞、小紋あるいは小さな柄の型染めなどの地味な服を着用した。

しかし明治期以降の制約の撤廃と新しい染織技術は柄もの布地の大量生産を可能にした。花や御所車などの伝統的な柄だけでなく絵画的あるいは物語的な表現、野球など流行の事象、時局の反映などの斬新なデザインが無名のデザイナーたちによって生み出され、庶民によって着られたのである。今日、これらは「面白柄」と呼ばれ収集や展示の対象となっている。

「面白柄」は学術的な概念ではなくネット上の布地販売サイトなどで定着した用語だが、最近ドイツの美術館で“Omoshirogara”の展示が開催されるなど一定の市民権を得つつある。但し、たとえば大正から昭和初期のモダニズムを反映した抽象的な模様などを含めるとどうかは解釈が分かれるだろう、代表的な面白柄として戦争柄(図1・2)がありPropaganda kimonoとして海外でも紹介された。筆者はメディア考古学的見地から当時の先端メディア(新聞、幻燈、写真、蓄音機、ラジオ、映画、マンガなど)を描いた布地を主な研究対象としている。本稿で使用した図版の布地はすべて筆者が収集したものである。

### 1.2 「面白柄」はどのように着られたか

和服は肌着、襦袢、長着を重ねて着るのが基本で、着物として通常イメージするのは長着である。襦袢は下着だが長着の袖口や襟元に少し覗き、長着と同じ材質が用いられる。着物地は幅35cmほどの長い布(反物)で、一反の長さで一着の長着や長襦袢ができる。和服は直線縫いで仕立て、肩の縫い目がなく前身頃と後ろ身頃が一続きなので前と後ろでは布の向きは逆になり、連続した柄の場合は上下が反転するため、布地には模様を散らしたり斜めに置くなどの工夫がされる。

明治期以降も男子の長着は無地や地味な柄が普通で、面白柄は襦袢や羽織の裏地(羽裏)に用いられた。女性の場合は長着(小袖、振り袖)だけでなく羽織、襦袢、帯にも使われた。子供の着物には制約がない。

古布は断片で売られるため用途を断定できないことが多いが、お宮参りや七五三の男児の晴れ着には戦車や戦争ごっこなどの戦争柄(図2)や軍国主義下でもてはやされた桃太郎のような物語の絵柄が見受けられ、具体的な絵柄と青や茶色の横縞を組み合わせた背景が典型的である。一方でSF的な絵(図3)や童話的な図柄(図4)からは児童文化の興隆が窺える。野球やスキーなどのスポーツ柄は大人も子供も使える絵柄だっただろう。野球と家庭用映写機を描いた布地(図5)は女性の昼夜帯に使われた例があり、女性の服装にはかなり自由度があったようだ。これらに描かれた楽器やレコードや楽譜は、西洋音楽がラジオやレコードを通じて軍楽隊・軍歌と童謡・娯楽の両面から日常に浸透してきた状況を示している。



図1：帝國海軍



図2：戦争ごっこ



図3：未来の都市

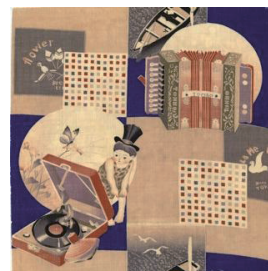


図4：蓄音機と手風琴



図5：野球と映写機とマンドリン

興味深いのは男性の襦袢の図柄で、本、馬券(図6)、お札、鉄道切符、酒瓶、有名人の似顔絵、果ては女性ヌードの油絵(図7)など、きわめて多様で意外性に富み、これらは本人の趣味や関心を示すと思われる。映画のチラシ(図8)、俳優の写真、流行歌の楽譜、戦闘の勝利や戦意高揚を報じる新聞記事(図9)や号外など、その時点でのトピックを扱ったテーマが多数見かけられ、下着とは言えある程度値が張り何年も着るはずの襦袢に一過性の絵柄やテキストを染めるのは不合理にも思える。和服は簡単にほどいて染め返すので、飽きたら(あるいは話題が古くなったら)濃い色に染め直したのかもしれないが、我々が和服に持つイメージとは程遠いファッションで、むしろ現代のTシャツに共通するところがある。



図6：馬券と英単語

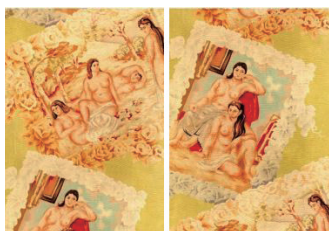


図7：女性ヌードの油絵



図8：喜劇映画『ベター・オール』



図9：新聞記事と地図

### 1.3 「面白柄」の成立過程

面白柄が成立した大きな要因として素材と技術の革新がある。よく知られるように明治政府は繊維産業の振興に力を入れた。それまで高価な手描き友禅の絹縮緬の美しい色彩は庶民には手の届かない、浮世絵で楽しむだけの存在だったが、化学染料は型紙を用いた型友禅を可能にし、さらにローラー捺染機は繰り返し模様の大量生産を可能にした。多数の版木を用いる浮世絵と同様の手法の摺友禅は絵画同様の精細な表現が可能で、これらの技術を組み合わせれば絵画的な模様を連続してプリントすることができた。ヨーロッパから輸入されたモスリン(日本では薄手の毛織物を指す)は鮮やかな発色という特徴を持ち、1910年代にはほぼ国内で生産されて多彩な柄を染めたモスリンの着物が日常着として普及した。緋の技術で飛行機やキャラクターなどの柄を織り出す「ニコニコ緋」も登場し、1920年代から30年代にかけて面白柄は流行した。

着物を日常的に着なくなった戦後も面白柄は子供用に生産されている。筆者の手元にはaibo模様の子供用綿入れ半纏や、ポケモン、オバQ、セーラームーンなどの人気キャラクターや玩具の図柄を散りばめた布があり、通販サイトでは今もキャラクタープリントが子供の浴衣やパジャマ用に販売されている。1970年の大阪万博では公式マーク入りの岡本太郎デザインの浴衣生地も販売されており、浴衣や半纏のようにカジュアルな、あるいは祭りに関係した場で着用する着物には大人用であっても面白柄が使われたようだ。

## 2. 「面白柄」を考察する

「面白柄」はなぜ面白いのか。筆者がメディア論・メディア考古学の視点から注目するのは以下の理由からである。

### 2.1 柄自体が意味するもの

衣類すなわちファッション自体が着る人間の嗜好を表現する一つのメディアである。近代化を表現する洋装に対して伝統的かつ日常的なファッションである着物が、新聞やラジオといった当時の先端情報メディアを絵柄とすることで近代を取り込み、それを身につけることはモダンな人間である証左だったのか。一方で風景画や名所の絵葉書をあしらった柄は、当時の幻燈や絵葉書や立体写真の流行とも共通する。『正ちゃんの冒険』や『ミッキーマウス』、『ベティ・ブーブ』といった人気マンガの主人公の散らし模様は、今日のキャラクタープリントの先駆けと見ることができる。

### 2.2 着られ方

図6・7で挙げた男性の襦袢のように、自分のアイデンティティに関わる図柄を外着ではなく下着として肌に近いところに纏う、あるいはちらりと覗かせる。これはどのような意味を持つのだろうか。家族以外の人に肌襦袢や羽裏を見せるのは、仲間内の遊興や特定の相手などかなり限定的な場と考えられる。意外な図柄は受け狙いか、それとも外には出しにくい自己の表現、あるいは秘かな自己満足のためだろうか。

### 2.3 特異性

このような柄を衣類に用いる文化は世界的に見ても他の文化圏には見当たらない。カラフルな模様を染めた布を衣類に用いる例としては東南アジアの更紗模様があり、更紗は早くから日本でも知られていたため、その影響はあり得る。

西欧では風景画や具象的な柄や連続模様はタピスリーやカーテンなどのインテリア・ファブリックとして高度に発達したが、衣類の柄には不向きとされたようで、例外として構成主義の影響下にトラクターや歯車などを図案化した旧ソ連時代のテキスタイルデザインが知られる。2005年から2006年にかけてニューヨークで開催された展示(及びカタログ)“Wearing Propaganda”では日本、イギリス、アメリカで「身につけられた」戦争プロパガンダの例を収集しているが、イギリスとアメリカではスカーフなどの小物が大半で、日本のように衣類として用いる例はほとんどなかったとキュレーターが述べている。なぜこのような違いが生まれたのか。

すなわち面白柄の「面白さ」は描かれた題材自体の興味深さだけでなく、これらの多くの布地を通じて、それらが反映する社会の変化、新たな知識や技術が文化に反映されていく過程、日本と西洋、伝統とモダニズムの間で到達したユニークな美意識、そしてテクノロジーと身体の関係を読み解くことにある。ここからは写真とカメラについて実際の例を見ながら考察したい。

## 3. 写真を着る

幕末から明治にかけて日本に導入されたメディア技術の一つに写真がある。上野彦馬や下岡蓮杖が写真館を始めた当時は「写真を撮ると魂が抜かれる」という迷信も囁かれて顧客は外国人が主だったというが、明治中期になると日本初の写真による美人コンテストが浅草凌雲閣で開かれ、また歌舞伎役者や芸者のプロマイドが流行した。歌舞伎役者本人が自分のプロマイドにサインして外国人ファンに渡した、という記事と絵を載せた錦絵新聞(木版で錦絵とゴシップ的なニュースを一枚の和紙に摺って販売された「新聞」)もある。この時代は錦絵(浮世絵)が最後の輝きを放っていた時期であり、歌舞伎を描いた錦絵にもカメラや写真が登場する。というのは現在の歌舞伎のイメージとは異なり、当時の歌舞伎は新しい事物や事件を取り入れた新作の「キワモノ歌舞伎」が積極的に演じられた。写真という新しいメディアが文化に浸透するチャンネルとして歌舞伎や錦絵という旧来のメディアが機能したと見ることができる。当時の写真と社会・文化との相互作用を正しく理解するためには、縦割りの文化

史ではなく、視覚文化の多様な表現と相互作用を横断的に見ていく視点が求められるのではないかと。

### 3.1 女優を着る

スターのポートレートや写真絵葉書をあしらった着物もそのような新技術と伝統の融合プロセスの一つであったと言える。



図10：女性用羽織（裏返した状態）



図11、12：図10の細部、入江たか子のプロマイド写真2点

図10-12は当時非常に人気のあった映画女優の入江たか子のプロマイド（一枚はサイン入り）と幾何学模様で構成された布を羽織の裏地に用いた例である。この羽織は袖の長さから若い女性用と推測でき、黒バックに描かれた斬新な幾何学模様の表地からも映画好きでモダンな女性が着たと推察される。

この羽織が男性ファンではなく女性によって着られたことには十分な理由があるだろう。入江たか子は単に気品と美貌に恵まれた美人女優ではない。入江が学んだのは自由な校風と芸術教育を実現するために与謝野晶子ら文化人たちが設立した文化学院であり、女優として成功すると日本初の女性による独立映画プロダクションを設立した。入江が「モダンガール」の象徴となったのは洋装が似合うからだけではなく、独立した女性の生き方を実践したからではないだろうか。この羽織の持ち主の若い女性もそのような気概あるいは憧れを持ち、この布地を羽織の裏に用いることで自己表現していたのかもしれない。

入江たか子の図柄の着物地はもう1点知られている。赤い地に和服姿の入江をモデルに京都の日本画家中村大太郎が1930年に描いた「婦女」と、銀座らしき歩道を歩く洋装と和装の女性2人を描いたもう一枚の絵とが繰り返し模様になった美しい布で、同様の趣向の

もう1つの布地と合わせて女性の襦袢に使われた例があり、当時の百貨店が人気画家に依頼して斬新な着物生地デザインの推進した戦略の一環だろう。図9の新聞記事が大阪朝日新聞であるように、新規な柄が京都西陣を中心とする関西圏で作られたことは立命館大学の着物布地原画のアーカイブや乾淑子の研究によって判明している。また手描き友禅のデザイナー（上絵師）は日本画を学ぶのが常で、日本ではfine artとapplied artが西欧のように分離していないことも京都画壇の絵画がテキスタイルデザインに取り入れられた背景にあるだろう。西陣織がバンチカードを用いたジャカード織機をいち早く導入したことも考え合わせると、京都の地場産業が伝統と新技術の融合に意欲的に取り組んでいた状況が見てとれる。

図13の布はアメリカの女優ベティ・アマンのポートレートを扇形という古典的な枠に入れ、花とリボンと英単語の間に散らしている。横向きの写真にはサイン、正面向きの写真の両側には、おそらく英字新聞の一部と思われるものがコラージュされている。GRACE、LIVELY、SPRING TIM(E)、HAPPY E(?)と凝ったフォントで書かれた単語の一部は布の端で切れている。洋画好きの人の襦袢の端切れと思われるが女性用か男性用かは分からない。



図13：ベティ・アマン



図14：国が全国の景勝地を選定

### 3.2 「散らす」美学

男性用襦袢の一部と思われる図14の布は、全国の景勝地選定の準備段階で32カ所が小委員会では選ばれたという大阪毎日新聞の記事だ。渓谷、河川、温泉等のカテゴリー別リストに重ねて新聞写真らしい図が散らしてある。明治維新とは天皇を頂点とする中央集権の立て直しであり、大日本帝國というイメージの刷り込みのために全国の名勝を網羅した立体写真セットや幻燈スライドセットが教育の現場でも使われたが、この記事はそのようなプロセスの一端を示している。江戸時代の制約が解けて移動が自由化され、旅行や登山、その思い出としての絵葉書収集や写真アルバム作りが高尚な趣味として成立しつつあった時代にこれを着用した男性は、襦袢を着るたびに全国各地の景勝地巡りを夢想、あるいは思い出していたのだろうか。

絵や写真と日本語や英語の文字を散らした図柄のルーツとして江戸期からある色紙・草紙模様があり、それらは文学的素養や教養を示す柄として武家や裕福な家庭の女性の小袖に手描き友禅で表現されてきたという。筆者の家にも明治・大正時代の文筆家だった祖父が残した色紙や短冊を散らした貼り混ぜ屏風があり、小さい頃に熱を出して寝込むと枕元の屏風の文字や絵を見て気を紛らわせていた。子供が遊ぶ千代紙にも玩具や道具を散らした図案が数多くある。文字や事物を「散らす」美意識の歴史は古く、それが明治期になって写真、新聞記事、電報、楽譜などあらゆる種類のテキストや画像を散らしたデザインを生み出したと見られる。現代のTシャツや小物にしばしば見られる外国語の文字はその現代版だろうか。ちなみに

絵葉書や風景・事物を散らした柄としてハワイ発祥のアロハシャツがあるが、これはハワイの日本人移民が日本から持ってきた和服や布団の布をシャツに仕立て直したのが始まりとされる。

### 3.3「見る」から「撮る」そして「映す」へ

写真技術の簡素化、低価格化、大衆化は写真の受け身的な受容だけでなく自分で撮り、見せて楽しむことを可能にした。図15の小型カメラとロールフィルムは旅行に持ち歩ける。1910年代に知識階級の家庭で愛読された少年雑誌には望遠鏡や幻灯機、カメラと並んで「活動映写機」の広告が見られる。活動映写機とは35ミリの短いフィルムを家庭で上映する手回し玩具映写機で、専用に生産されたマンガ映画だけでなく、用済みとなった劇場公開映画のハイライトシーンが家庭で楽しめた(図16)。子供向けの布地に登場するこれらの機器は近代的な映像メディアが家庭に入り始めた時代を示している。



図15：ライカとAgfaフィルム

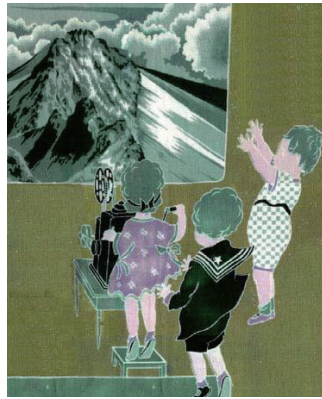


図16：家庭で映画を楽しむ



図17：大演習



図18：男性用羽織（裏）

## 4. テクノロジーへの眼差し

写真や映画への関心は撮影されたコンテンツへの興味だけでなく技術そのものにも向いていく。図17は戦争プロパガンダの子供用生地で、軍事演習のニュース映画の撮影シーンが子供たちを主役として描かれている。図18の男性用羽織の裏地は非常にユニークで、描かれているのは暗室のわずかな赤い光の下での現像作業だ。この羽織の持ち主は自分の技術に誇りを持つ写真技術者が写真家だろうか。特注の品かと思われるが、このように特殊で描画困難なシーンを誰が描いたのだろうか。



図19：写真の現像(図18の部分)

ラジオや映画など興味深い絵柄はいくつもある。現代につながる多くの革新的なメディア技術が19世紀末から20世紀にかけて発明され、リアルタイムで日本に入ってきた。その受容の過程でそれらは着物という伝統的ファッションに組み込まれ、流行し、戦局の激化とともに消え、第二次世界大戦後に和服が日常着としての地位を失うにつれて忘れられた。

本稿で扱った1910年代から30年代前半に日本の視聴覚メディアとエンターテインメントの隆盛はめざましかったが、その華やかな文化は急速に進んだ軍国化に呑み込まれ、戦争により断絶した。しかしこれらの着物の断片から見えてくる新しい表現やテクノロジーへの素直な好奇心は、現在の私たちが享受しているメディア文化の底流に何があったのか示しているのではないだろうか。

### 参考文献

- [1] 乾淑子:『図説 着物柄にみる戦争』インパクト出版会(2007年)。
- [2] Jacqueline Atkins, editor: "Wearing Propaganda: Textiles on the Home Front in Japan, Britain, and the United States 1931-1945" Yale University Press (2005年)
- [3] 林宏樹、赤瀬川原平:『不思議面白古裂館』里文出版(2005年)
- [4] 永田欄子:『Luncoのオモシロ着物柄』中央公論新社(2004年)
- [5] 菊地ひと美:『江戸衣装図絵 奥方と町娘たち』筑摩書房(2021年)
- [6] 辻村寿三郎、笹岡洋一、長崎巖:『縮緬古裂をたのしむ』講談社(2003年)
- [7] Jan Dees, Michiel Elsevier Stokman: "Taishō Kimono: Speaking of Past and Present" Skira (2009年)
- [8] 『昔きものと遊ぶ 田中翼コレクション大特集』別冊太陽、平凡社(2001年)
- [9] Museum DKM: "Omoshirogara" <https://omoshirogara.org/ja/> (参照2022年8月29日)
- [10] I.Yasinskaya "Soviet Textile Design of the Revolutionary Period" Thames & Hudson (1983年)