紋様を使った縁起物デザインの研究

-花の縁起を発見するかるた「はなむすび」-

Research of the mascot design using a pattern

-Carta to discover the auspicious flower "Hanamusubi"-

- 金森 愛加 Kanamori Aika 愛知県立芸術大学大学院 柴崎幸次研究室 Aichi University of the Arts
- キーワード:縁起物、紋様、花、語呂合わせ、掛け言葉、かるた

はじめに

現代、社寺で授与されるお守りや店頭で売られる開運グッズなどの縁起物はそのほとんどが業者によって大量生産され、大量消費されている。そのことに疑問を感じ、人々が何回、何年でも使っていける消耗品ではない縁起物デザインの研究を行っている。大学院一年次では、紋様を利用したブランディングの研究ということから、花言葉からご利益を導くお守りのデザインを行った。これは、ご利益に当てはまる花言葉を持つ花を選び、紋様に起こしてお守りの表面に施していったものである。二年次では、花そのものを癒し効果や人を前向きにさせる縁起物とみなして研究を進めてきた。

古来より、世界中で花は様々なシーンで使われている。日常的に鑑賞することもあれば、お祝いごとに贈られることも多い。例えば、シーンに合った花言葉を持つ花に思いを託し、人に贈るといったことも珍しくない。

二年修了時の作品では、縁起物としての新しい花の魅力を発見し、活用していく縁起物デザインの制作を行った。このカルタは、人と花を結ぶカルタとして「はなむすび」と名付け、花が持つ縁起をテーマに、遊びながら前向きな気持ちで花にまつわる縁起を理解出来るデザインである。

1. 縁起に関する調査

制作にあたって、花と縁起の関連性、語呂合わせによる縁起物、カルタに関する調査を行った。

1.1. 花と縁起の関連性の調査

世界各地では昔から植物に何らかの縁起を持たせていた。 縁起の良い花、木、といったようにその名前や植物が持つ性 質から魔除けや幸福の象徴として親しまれてきた。例えば、 ユズリハは若い葉が伸びると古い葉が落ちることから「譲り 葉」といい「親が成長した子に後を譲る」に例え、おめでたい 木とされている。そのことから、ユズリハの花言葉には「世代 交代」と付けられている。その他に、四葉のクローバーはその 希少性から幸運の象徴とされていており、一年を通して青々 と繁る松は、縁起の良い植物として象徴されている。

このように花と縁起には深い関わりがある。様々なシーンに合った縁起の良い植物の選択をすることによって、より相手を思った花を贈ることや、自身の運気や幸福度などを上げる縁起物として花を利用することも可能である。

1.2. 語呂合わせと縁起物の調査

語呂合わせとは、ある言葉について、その音と同一、または類似する別の語の意味をそこから聞き取り、それにこだわる言葉遊びのことである。いわゆる洒落の一種であり、人々は語呂合わせをささやかな縁起担ぎの手段として使って来た。言葉遊びを縁起担ぎに使う例としていくつか記述する。

1) おせち料理

おせちの具材は、語呂合わせによる縁担ぎで構成されているものがある。昆布巻きの昆布は、鎌倉、室町時代から今日まで「よろこんぶ」という言葉遊びから縁起が良いとされており、 搗ち栗(かちぐり)は「勝ち」になぞらえている。

2) フクロウ

動物のフクロウは、「福ろう」の語呂合わせから縁起がいいとされている。そのことから、開運グッズとしてモチーフにされることが多い。

3) 五円

「ご縁がある」お守りとして、持ち歩いたり社寺のお賽銭箱に 入れる場合がある。過去に縁結びの神社のお守りに封入して いた。他に、十五円で「十分にご縁がある」、四十五円で「始 終ご縁がある」といった語呂遊びもある。 このような例からもわかる通り、身体的に実際の効果は無くとも、精神的な支えや縁起担ぎとして語呂合わせは有効であると言える。

2. カルタに関する調査

2.1. 歴史

カルタの語源は、ポルトガルから伝わったとされているが、2枚の対のものを合わせるという遊び自体はそれ以前からあった対の貝を合わせる遊び、貝合わせ[図1]などがある。それにヨーロッパのカードゲームと融合されたものがカルタである。カルタの種類は数多く、現在でも様々なカルタが創作され販売されている。古典的なカルタでは、いろはかるた[図2]が有名であるが、これはことわざが書かれた文字札と、文字札に対応する絵札からなるカルタである。

同時期に花札も登場する。花札はオランダより輸入されたカードゲームを日本独自に発展させたものである。12ヶ月の四季をモチーフに、一ヶ月を4枚、12ヶ月分で48枚の札から構成されている。江橋崇は著書に「花札で遊ぶことは、樹木や四季の花々を手中に収めてそれの組み合わせを楽しむ遊戯であり、宴である。」とある[注1]。単純な遊びとしての遊具ではなく、四季と花々を知り、感じ取ることにも使われてきた。

また同時に、運の要素の強い遊びであることから、賭博の 道具として使われてきたことで、世間の心象はよくなかった。 当時、庶民の間で賭博の道具として流行し、売買が厳しく取 り締まられた。そこで、「いろはかるた」のように、教養としても メリットのあるカルタは推奨され、花札に代わり流行した。しか し、花札がキーアイテムとして登場する細田守監督作品の長 編アニメ「サマーフォーズ」のヒットや、花札のアプリゲームの 普及などによって現在では垣根が低く、広く親しまれている。 覚えやすい単純なルールも遊ぶ人を選ばない作りになって いる。



図1 貝合わせ



図2 いろはかるた

2.2 製造方法

日本で唯一手刷りの花札、カルタを制作していた京都の松井天狗堂を訪ね、製法を調査した「注2」。

花札は、古くは和紙に木版合羽刷りにて印刷され、製造されていた。松井天狗堂の花札、カルタは、国産和紙を使用しており、表紙、厚紙、尻紙を沈糊と砥の粉を混ぜた糊で張り合わせる。その次に、骨刷りと言い、主線を墨で刷り、その後染料で彩色する[図3]。最後に上糊をかけて、裏紙と合わせ、札をめくりやすいようにカーブをつけて完成となる[図4]。



図3 花札彩色工程



図4 完成した花札

3. 修了制作:「はなむすび」

3.1. 作品の目的

花(植物)の名前で語呂合わせを作り、花に新しい縁起を 定義付けする。媒体としてカルタを使うことによって、花の新 しい魅力を遊びながら知ってもらうことを目的としている。絵 札には花の紋様を、文字札には花になぞらえた語呂合わせ を書いたものを対の札とする。コンセプトは「花で結ぶ人の 縁」で、このカルタによって人と人、人と花の縁が結ばれてい くという意味を込めて「はなむすび」という名前を付けた。

3.2. 札の種類

30種類の花(植物)と、その対になる文章のリストを制作した[図5]。例えば、ザクロの花と実の絵札には「お宝ざくざく、ザクロの実」という文字札を当てはめるように、その花の名前や特徴になぞらえて文章を制作する。その際、吉祥を感じる言葉や前向きな気持ちになる言葉にすることが前提である。この言葉遊びにより、花と縁起を関連づけている。

植物の名前 (絵札)	文字札
まつ	まつひと きたる たよりあり
しょうぶ	ここいちばんの しょうぶどき
いちい	にいより いちい
なんてん	なんをてんじて ふくきたる
あぎなし	あぎなし(あきない) はんじょう
もみじ	すくすくそだて もみじのて
ざくろ	おたからざくざく ざくろのみ
ききょう	ききょう するのがきち
ふじ	ふじに(ふじに) かえる
ほおづき	ほおのいろづく おとしごろ
いちご	たびは いちごいちえ
たけ	たけだけしく ゆうかんに
きく	せんじんの ちえをきく
ぶどう	ぶどう ひっしょう
あけび	あけない ひはない よるもない
なし	やくなし けがなし やまいなし
らん	ごうかけんらん はなやかに
ふくじゅそう	ふくと ちょうじゅを ねがう
いちょう	いちょうげんきで けんこうに
ぼたん	たなから ぼたんもち
あすなろ	あすは なにになろう
おおばこ	おおきく そだつこ げんきなこ
なす	ゆめはおおきく だいじをなす
ゆずりは	ゆずりゆずられ たすけあい
きんせんか	きんせん よくまわる
ばら	いばらのみちも いっぽから
さくら	さくらさくさく さいのうかいか
わすれなぐさ	わすれられぬ おもいで
あい	あたたかな あいじょう
おじぎそう	れいのきほんは おじぎから

図5 絵札と文字札のリスト

3.3 札のデザイン

3.4.1 札のデザイン

絵札にはそれぞれの花の紋様をデザインしたものをシルクスクリーン印刷にて印刷する。6色の版を組み合わせ、色数を多くすることにより植物の鮮やかな色彩を表現し、絵札には文字札に対応した植物の名前を表記する。

当初、中楷書体による文字を縦書きで添えていたが、植物の名前の落かん印を作成し、絵の一部として組み込むことにした。そのことにより、絵札全体の一体感を出し、より絵札の情報を直感的にとらえることができる。色味は本来の植物の色味に近い色を採用することによってより季節感を出し、6色のインクを重ねあわせることにより色に深みを出しつつ、ひとつとして同じ物ができないことで希少性を高める[図6]。

文字札のデザインは、子どもにも読みやすいようにひらがな表記にし、シンプルに文字情報のみを中楷書体で印刷する[図7]。文字札には対応する植物の語呂合わせが入っており、競技者はその情報を頼りに絵札を叩き、取り札とする。





図6 絵札のデザイン

図7 文字札のデザイン

3.4 制作方法

札のサイズは、現在最もメジャーである大石天狗堂が制作している競技カルタを基準としており、サイズは72mm×52mmに統一している。

カルタの制作にあたって、機械での印刷、製造ではなく和 紙を使った昔ながらの手作りの製法を取ることにした。理由と しては、現在の縁起物 (開運グッズ、神社のお守りなど)が大 量生産され、大量消費されることに疑問を感じ、何度も遊べ てその度に前向きな気持ちになれる、「消費されない縁起 物」を目指しているためである。よって、強度を重視し、経年 劣化の少ない素材を選び、手間をかけた製法をとっている。 和紙は洋紙に比べ保存性が格段に高く、紙の劣化が少ない ため台紙には自作の和紙を採用した。

彩色は、シルクスクリーン印刷によって耐水性のある油性のインクで印刷し、つや出しニスをコーティングして強度を出す。これによって和紙が毛羽立ちにくく、何度遊んでも劣化しにくいカルタを制作していく。松井天狗堂の製法を参考にし、まずは土台となる和紙の制作から行った。札にするに当たって、強度と、しなやかさを兼ね備えた和紙の厚さを検証した結果、二層紙を八枚張り合わせたものを採用し、張り合わせには、経年劣化のしにくいでんぷん糊を使用した。その後、完成した厚紙を板に水張りし、彩色の工程に移る。シルクスクリーンによる彩色後、インクが乾いたら、和紙用のつや出しニスを塗る。和紙の裁断し、裏紙を張り合わせて完成となるが、この際和紙が剥がれてこないように表紙を巻き込むようにして貼り合わせることが重要である[図8]。



図8 制作工程

3.5 遊び方

「はなむすび」の遊び方は、二通りある。

第一に、一般的なカルタと同じく読み手一人、競技者二人の計三人で遊ぶ遊び方である。読み手が語呂合わせの札を読み、競技者は対になる絵札を取る。先に先取した方が札を手にし、最終的に多く札を持っている方が勝ちである[図9]。

第二に、競技者のみ2、3人で遊ぶ遊び方である。読み札、 絵札をともに裏にして伏せ、競技者は二枚ずつ札をめくって いく。対になる札を当てることができれば札を手にすることが 出来る。こちらも、最終的に多く札を取った人の勝ちである [図10]。



図9 遊び方1



図10 遊び方2

3. おわりに

紋様と縁起物にまつわる研究を続けるなかで、ひとつの作品として語呂合わせを利用した植物(花)のカルタを制作した。今後の段階として、このカルタで遊ぶことによって広く花と縁起について知ってもらい、製作した紋様を利用した二次商品に利用していくことを企画していく。例として、「きんせんよくまわる」という意味を持たせたきんせんか紋様を財布やポチ袋などの日用品に応用するといった展開を想定している。今回は全30種類の花の紋様制作だが、今後も数を増やして行くとともに、花に限らず様々紋様の研究を行っていく。

注

- 1) 江橋県、『花札』、法政大学出版局、2014、(ページ数不明)
- 2) 松井天狗堂は 2010 年に閉店し、現在製造は行っていない。