

# 伝統芸能等をテーマとした陶磁器デザイン開発

宮田昌俊\*<sup>1</sup>、寺井 剛\*<sup>2</sup>

## Pottery Design Development of which Theme is Traditional Japanese Theater etc.

Masatoshi MIYATA\*<sup>1</sup>and Takeshi TERAII\*<sup>2</sup>

Seto Ceramic Research Center,AITEC\*<sup>1</sup> \*<sup>2</sup>

本県に伝承される伝統芸能等をテーマにしたデザイン開発を行った。本研究において作製した試作品は本県観光協会事務局内に設置され、来訪者向けに展示された。本研究により戦国武将に因んだ伝統芸能など地域の文化資源を活用した開発手法がノベルティ商品分野においても有効であることを確認した。

### 1. はじめに

県内の観光地では、それぞれの地域に伝わる伝承・民話、伝統芸能等を、日常的に用いる食器に親しみやすく身近な形で表現することにより、観光客に対し、その地域をより強く印象付けることで呼び込みを図りたいという要望がある。そこで本研究では本県発祥の戦国武将に因んだ伝統芸能等をテーマとして取り上げ、それらを食器類に展開したデザイン開発を行うことにより、産地の活性化及び地域資源の発掘・保存に貢献するものである。

### 2. 実験方法

#### 2.1 素地・釉薬

素地（半磁器、白磁）及び加飾材料（呉須、透明釉）の何れも地元産の市販品を使用した。

#### 2.2 成形・焼成

ノベルティ及び食器の製作は以下の手順で行った。  
素地→鋳込用泥しょう調整→石膏型鋳込成形（ノベルティはがば鋳込み、食器は圧力鋳込みによる）→脱型→乾燥→素焼き（800℃まで 8h）→下絵付け→施釉→還元焼成（1250℃まで 15h）。この中の下絵付けについては瀬戸市マルチメディア伝承工芸館のご協力により行った。

### 3. 試作結果及び考察

#### 3.1 調査対象

瀬戸青年会議所の『35周年記念誌』<sup>1)</sup>を資料とし、この中から、平安時代より続く深川神社門前町の「末広町」において、明治初頭に窯焼らの恵比寿講によって架けられたと伝えられる「えびす橋」を今回の伝承の対象として選んだ。また、今回の開発品を観光客用のアイテム（み

やげ品）として位置付け、三英傑祭りや戦国三大合戦をテーマとした古戦場祭りなど地元で伝わる伝統芸能もその対象となっている「武将観光」事業との関連づけについても検討を行った。

なお、この「武将観光」とは、「戦国武将ゆかりの地を巡る愛知観光」をテーマとした一連の振興事業で、三英傑（信長・秀吉・家康）のふるさとである県内各所のスポットを巡ることで、歴史ロマンを感じながら愛知という土地への興味をより深めてもらうことを目的に平成20年から本県観光協会で行われているものである。

#### 3.2 アイテムの選定

国産ノベルティは明治後期の玩具生産に始まり、瀬戸で造られた精巧な製品が大正・昭和を通じて欧米に輸出されてきた歴史がある。昨年度に続き、今回も食器と併せてこのノベルティを取り上げ、瀬戸の地域性のある商品開発を行うこととした。

#### 3.3 デザインの開発

地元ノベルティメーカー5社で構成される陶友会と検討を重ねた。まず、最初の開発アイテムとして、近年「招き猫まつり」の開催により定着しつつある「招き猫」のキャラクターと先のえびす橋の「えびす（恵比寿）」の二つの要素を併せてノベルティ用のデザインを行った。最初の概念図を図1に示す。また陶友会が選定したラフスケッチとそれを基に作製したサンプルを図2に示す。

#### 3.4 試作品

ノベルティ（招き猫）と食器の試作を行った。

図1に伝統芸能等の要素を加えた商品イメージの具現化として、先のノベルティ「えびす招き猫」のベースに戦国武将・三英傑（信長・秀吉・家康）の肖像を描いた

\*<sup>1</sup>瀬戸窯業技術センター 応用技術室（現常滑窯業技術センター 三河窯業試験場） \*<sup>2</sup>瀬戸窯業技術センター 応用技術室（現製品開発室）

ものを作製した。この商品の（検討後の）概念図を図3に示す。また、これに基づく試作品を図4に示す。一方、この三英傑の家紋をデザイン・アイコンとして活用し、食器にデザイン展開した「家紋アイコン皿」を図5に示す。寸法及び形状は、ノベルティ…高さ：130mm、横幅：120mm、奥行：70mm、食器…直径：160mmとした。

作製した招き猫のノベルティは、本県観光協会事務局内に設置され、観光キャンペーン・テーマである「武将観光」に因んだ地元の商材として瀬戸ノベルティをPRすることができた。本県観光協会での設置風景を図6に示す。なお、設置は昨年10月のCOP10（生物多様性条約第10回締結国会議）開催時期に併せて設置公開された。本研究により、三英傑に因んだ伝統芸能と「えびす」や「招き猫」など地域の文化的資源（瀬戸の伝承・民話）を組み合わせ、活用した開発手法がノベルティ商品分野においても有効であることを確認した。



図4 戦国三英傑えびす招き猫



図5 家紋アイコン食器

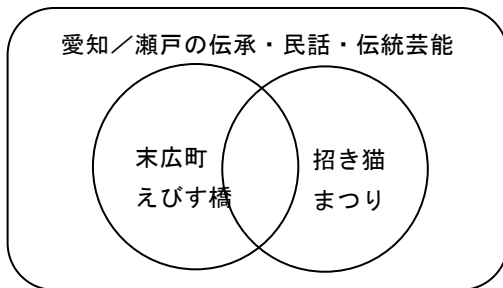


図1 最初の概念図（イメージ1）



図6 設置風景（入口）



図2 スケッチとサンプル（えびす招き猫）

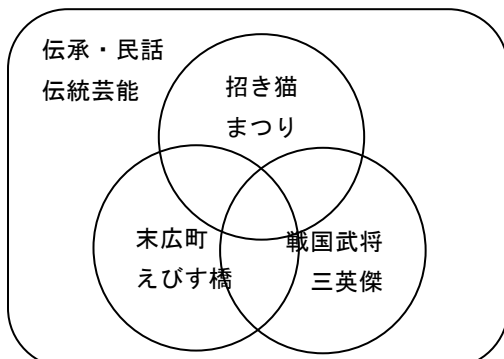


図3 検討後の概念図（イメージ2）

#### 4. 結び

地元メーカー（陶友会）と共同で地元商店街（末広町）に伝承される題材をテーマにしたデザイン開発を行った。様々な要素を融合した一連のプロセスは、地域に伝わる伝承・技術と、「戦国武将」に代表される歴史資源とのコラボレーションによる今回のサンプルを通じて、より地域性・固有性を備えられるという点で有効であった。

#### 謝辞

本研究は、瀬戸市企業間異分野連携事業補助金により陶友会及び当センターが共同で実施したものである。また、社団法人愛知県観光協会、瀬戸市マルチメディア伝承工芸館ほかご協力頂いた関係各機関に深く感謝申し上げます。

#### 文献

1) (社) 瀬戸青年会議所第三運営室, 『瀬戸青年会議所創立35周年誌』, P22 (1989), 社団法人瀬戸青年会議所