

氏名	工藤 遥	
学位の種類	博士（美術）	
学位記番号	甲 第 32 号	
学位授与日	令和 4 年 3 月 13 日	
学位授与の要件	学位規則第 4 条第 1 項該当	
論文題目	モンスリズムへの誘い： 中世から現代にわたる幻獣デザインの研究と提案	
審査委員	主査 女子美術大学大学院教授	山 野 雅 之
	副査 女子美術大学大学院教授	横 山 勝 樹
	副査 女子美術大学大学院教授	川 口 吾 妻

内 容 の 要 旨

研究の背景と目的

筆者は古代ギリシアから始まり、現代にも通じる、架空の生物を想像して描き出す活動を「モンスリズム (Monstrism) = 幻獣趣味」と呼ぶ。筆者は中世の動物誌や説話で見られるような、実在が信じられていた架空の生物=幻獣と、非写実的であるがために稚拙な美術として軽んじられ、あまり取り上げられてこなかった中世の写本挿絵や彫刻などの装飾に強い魅力を感じ、中世美術の様式を意識したデザインの幻獣のイラストや立体などを制作してきた。中世における美術表現の中では、あらゆるモチーフは観念的に描かれ伝えられていく中でさらに様式化していき、多くの動物に至っては人間のような目や実際にはない羽や脚を持ったものなど、実物とは似ても似つかない姿で描かれている。写実性を求めることを不遜な行為として忌避した中世のキリスト教中世的な世界観は、ギリシア・ローマ時代に培われた高い技術と知識を後退させた原因とされ、暗黒時代などといったネガティブな表現で伝えられることも少なくないが、筆者はそうした中世の観念的な美術表現にこそ面白さを感じた。中でも特に興味深く感じたのが、装飾写本である「動物寓意譚」であった。そこに収録されている動物の挿画は到底写実的ではなく、文章の内容を説明するためのものであり、イラスト的である。動物寓意譚は、鳥や獣、魚の博物誌を提供すること、動物の行動から道徳的な教訓を引き出すことを目的とした博物誌のような内容の書物であり、収録される生物は実存の動物だけではなく、ドラゴンをはじめとする、かつては実在が信じられていた架空の生物も多数含まれている。現代において、漫画・アニメ・ゲーム等を包括するサブカルチャー世界の中では数え切れないほどの幻獣・モンスターが登場しているが、そのルーツは架空の動物の情報を初めて図鑑化しまとめた西洋の動物寓意譚にあると考え、これを調査分析したい

と考えた。

現代における漫画やアニメ、ゲームをはじめとするフィクション作品の中には、日々数え切れないほどの幻獣やモンスターが登場しており、枚挙に暇がない。しかし、今日のサブカルチャー世界で作り出される幻獣・モンスターの多くは、敵・味方など物語の都合上のキャラクター性を想定して制作されたものが多い。爪や牙、角や羽といった身体パーツは多くの例でアイコン的に扱われ、その生態を描写するというよりは、見栄えの良さや配役上の演出を重視してデザインされているように見受けられる。また、上半身がワシで下半身がライオンと表されるグリフォン、上半身は馬で下半身は魚と表される海馬ヒッポカムポスなど、合成獣的な解説が通説とされている幻獣の表現は、出典元の原文の表記を重んじるあまりに単純に合成元の実在動物をそのままはぎ合わせただけのような姿に描かれることが多く、その幻獣の生態にまで踏み込んだ解釈が行われていないと考える。そこで筆者は、動物寓意譚で言及されている幻獣に関しては、原文の記述に寄り添いつつもその生態や特徴を現実の生物に照らし合わせて造形を再考し、一種一種の幻獣がどういった環境の中に暮らしており、持つ能力や特徴は生きる上でどう活用されているのかという解釈を含めてリデザインしたいと考えた。さらに、動物寓意譚にも記述がない、グロテスク模様をはじめとする装飾の中にその場限りで登場した幻獣も、一種の生物として取り上げてみようと考えた。そうしてできた数々の生物のイラストを、生態や着想源の解説とともに掲載し、作品集を兼ねた図鑑の制作を行った。装丁や装飾、挿絵には中世の絵画作品や写本装飾などの要素を取り入れて制作したものを配し、筆者が感じる中世美術の魅力を発信しようと考えた。デジタル技術の発達によって、写真と紛うような写実性の高い絵を描くことが容易になった現代において、筆者が中世美術に感じた魅力は、描くべきものを失い行き詰まりを感じていた 19 世紀のヨーロッパ美術界が北斎漫画に出会ったときのような感覚に似ているのではないかと推測する。日本において極めて目にする機会が少ない西洋中世の美術を紹介することは、かつての西洋におけるジャポニスムのように、新たな視点と表現をもたらすのではないかと考える。作品である幻獣図鑑を通して自由に幻獣をデザインする楽しみを伝え、モンストリスムへの誘いとしたい。

研究の方法

ヨーロッパで広く流布していた、動物の特徴や習性についての記述をまとめた「動物寓意譚」(Bestiary)を、幻獣の生態や造形を知る上での参考資料とし、内容や挿絵を収集した。生物の説明に関しては、アリストテレスの『動物誌』、プリニウスによる『博物誌』、ギリシア語で書かれた『フィシオログス』、インドールスの『語源』などからの引用が多く見られ、紹介される動物には当時実在が信じられていたドラゴンやグリフォン、ユニコーンなど、架空の生物も多数含まれている。こうした動物寓意譚に書かれた架空の生物の生態と外見上の特徴を元にしながら、独自に考察を加えて再構成した。制作した作品《幻獣図鑑》は、こうした筆者がデザインした幻獣の情報と、各生物をデザインする際に意識したことや参考図版をまとめた本である。生物ごとに図鑑としての挿絵と、動物寓意譚のオマージュとしての口絵を制作し、掲載した。メインとなる挿絵は F4 号のキャンバスにアクリル絵具で着彩した

ものであり、現実の動物図鑑に使用されるような画風を意識している。口絵はデジタル作画によるもので、動物寓意譚の挿画に見られる中世的な表現を踏襲し、挿絵に見られる生物の現実的な姿にデフォルメを施したものとなっている。続いて本論文において、幻獣やモンスターなどの架空の生物をモチーフとした現代のキャラクターのデザインを取り上げ、文化・地域性におけるその用途や表現方法、性質の違いを分析した。

本研究は、第 1 章から第 4 章までで構成されている。

第 1 章では、古代ギリシアの動物誌から始まる動物寓意譚の系譜を調査分析し、その文化的利用と幻獣デザインへの影響を考察していった。また、グロテスク模様についても言及し、怪物や幻獣のデザインにグロテスク模様が与えた影響や、ギリシア神話との関係についても考察した。動物寓意譚は図鑑ではなく、キリスト教的道徳を示すために編集された寓話集であり、古代ギリシア・ローマ時代に書かれた原典にはなかった生態などの記述が追加されていった事実が存在することも示した。また、繰り返される異語への翻訳・複製から成る動物寓意譚の中で、文章や図版における誤読や誤解によって実在する生物の記述が異様な幻獣へと変化していった例が存在することを示した。

第 2 章では、最初に筆者の創作する幻獣が登場する世界観情報についてのコンセプトを明らかにし、制作した作品である《幻獣図鑑》の内容を取り上げ、動物寓意譚の記述と比較しながら論じた。挿画として制作したアクリル画とデジタルイラストそれぞれを参照しながら、個々の幻獣をデザインしていく際に動物寓意譚から反映させた部分や、記述をもとにしたつつ再構成を行った部分などを詳しく述べた。

第 3 章では、欧米と日本における幻獣をモチーフとしたキャラクターのデザインに注目し、その特徴を分析した。現代における幻獣キャラクターデザインの例としてウォルト・ディズニー・カンパニーのアニメーション映画作品に登場する幻獣モチーフのキャラクターと株式会社ポケモンによるメディアミックス作品群「ポケットモンスター」シリーズのモンスターを取り上げ、さらに特撮作品における幻獣デザインの例としてレイ・ハリーハウゼン監督の特撮映画作品と円谷プロダクションの『ウルトラマン』に登場する怪獣のデザインの考察を行った。

第 4 章では、筆者の幻獣を構成する要素の分析を行い、動物寓意譚や第 3 章で扱った現代作品と筆者による幻獣デザインの関連性や位置付け、筆者が《幻獣図鑑》に描いた幻獣をデザインする際に意識した点を述べ、現代作品の幻獣デザインとの関係性や独自性について論証し、新たな幻獣デザインの可能性についての提案を行った。

結論

様々な生物の特徴や習性とキリスト教的教訓とを結びつけ、そこに寓意や諷刺を込めた動物寓意譚は、キリスト教の全知全能の神をトップに戴き、全ての生物を人間の下に位置付ける階層構造の世界観を強く反映している。動物寓意譚を通して西洋の精神の根幹とされてきたキリスト教の思想に触れることで、普段馴染みのない異文化を意識する機会となり、異なる世界観を持つ文化への理解に役立つと考えられる。そして、現代における動物や幻獣、モンスターをモチーフとしたキャラクターデザインもまた、各文化圏に根ざす宗教観に基づく

宇宙観や価値観と無関係ではないことが推測できる。その上で筆者は、敢えてこうした人間のものさしによる伝統的価値観に伴う善悪観・性別観・先入観などを除き、純粋に幻獣の形態や生態などの表現に注目して考察を行おうとした。この研究を通して、西洋文化圏から生まれた多くの幻獣を筆者が純粋に芸術的な視座から解釈・制作・紹介することで、宗教的な価値観から離れた幻獣の魅力や、新たな幻獣デザインの可能性を見いだすことができたと考ええる。同時に、日本では研究を行った文献がなく知名度が低い動物寓意譚と、その中に見られる西洋中世美術独特の表現を紹介することで、新しい表現方法への気づきや、後続の研究を促すきっかけを作ることができたと考えている。

審査の結果の要旨

論文審査までの過程

工藤遥氏は、平成 27 年に女子美術大学大学院修士課程 美術研究科デザイン専攻環境造形領域を修了後、プロダクトデザインの制作会社に平成 30 年 3 月までデザイナーとして勤務し、食品玩具や女兒の玩具デザインの経験を積んでから、平成 30 年 4 月に女子美術大学大学院博士後期課程デザイン研究領域（環境造形）に入学、自身がオリジナルの幻獣デザインを制作する上で、古代ギリシアの動物誌から始まる動物寓意譚の系譜、古代ローマからルネサンス期に渡るグロテスク模様を分析し、さらに現代の幻獣をモチーフとしたキャラクターのデザインについての研究を進めていった。

工藤氏の博士論文審査は、まず令和 3 年 11 月 5 日に予備審査申請書類が提出され、コロナ禍のためオンラインによる予備審査を令和 3 年 12 月 2 日、令和 4 年 1 月 6 日の計 2 回行ない、上記審査委員から、引用文献の表記の追加、調査の分析方法、参考図版の追加、論文構成、論理的な記述方法、について幾つかの修正点が指摘された。また、研究作品も含めた研究内容の新規性についての確認をおこなった。指摘事項についての加筆、修正が適切になされているかを確認した後、令和 4 年 2 月 4 日に本論文が提出された。

令和 4 年 2 月 19 日午後 1 時からオンラインによる論文発表会（最終試験と公聴会を兼ねる）を実施した後、同日、審査委員による合否判定審査をおこなった。

論文審査の結果

本論文は、キャラクターデザインについて、幻獣をテーマとした制作と歴史的な研究から、現代社会におけるキャラクターデザインの新たな表現の提案とキャラクターデザインの社会的な意味を問う目的で進められたものである。

筆者自身が古代ギリシアの『フィシオログス』から始まり現代のサブカルチャーにも通じる、架空の生物を想像して描き出す活動を「モンストリズム (Monstrism) = 幻獣趣味」と名付け、古代ギリシア神話に見られる幻獣、動物寓意譚の中に見られる中世美術における幻獣の表現、現在の様々なメディアに表現されているモンスターをトータルに結びつけて分析し、『幻獣図鑑』と題した作品と合わせ、一つのフレームとしてまとめて研究を進めたことは、キャラクターデザインの研究に新たな視点を見出す提案となっている点で評

価できる。

幻獣をモチーフとするキャラクターデザインに関しては、ファンタジーの要素が大きいが故に、系統立てて分類することが難しいモチーフではある。完全な作者オリジナルのキャラクターデザインではなく、ドラゴンやユニコーンといった伝統的な存在としてのキャラクターを、それ自体が元々どのような生物として認知されているのか、その原点の姿に立ち返って調査分析し、そこから現代における幻獣の価値観を見出し、提言していこうとする試みは、幻獣のキャラクターデザインとしての新たな創造性を生み出していく十分な可能性を持った研究である。

筆者が創作した幻獣は、地球の自然環境や、人間との精神世界との関わりを反映した存在として、種は皆いつかは滅びること、人間が滅びても世界が終わるわけではなく続いていくこと、「壊れた」とされる環境であってもそこに適応する形で新しい生物が現れて生きていくことを表現している。

現代の科学技術の急速な発達と共に情報化が進んだ社会において、現実世界では想像力を刺激し、空想力を掻き立てる状況がどんどん減少していく中であって、幻獣キャラクターを通して、現実の生物に対しての思いを馳せ、理解を深めるとともに、架空の生物を想像し、創造する楽しみを伝えていきたいという考えの元に進められた研究は、キャラクターデザインに対する新たな価値観を生む提案となるものと考えている。

以上の点から、本研究は研究目的の新規性、研究方法・調査方法の妥当性、論理性、研究内容の独創性から総合的に判断して、博士論文として十分な内容に到達していると判断され、合格を認めることに審査委員全員一致の見解を得た。

以上