令和３年度

博士学位論文

モンストリスムへの誘い

中世から現代にわたる幻獣デザインの研究と提案

女子美術大学大学院 博士後期課程 美術研究科 美術専攻 デザイン研究領域
（環境造形）
182102　　工藤　遥

目次

序論 3

第 1 章　幻獣装飾の系譜 7

1.1. 動物寓意譚 7
1.2. グロテスク模様 10
1.2.1. 描かれた幻獣とギリシア神話との関係 12
まとめ 16

第 2 章　《幻獣図鑑》 17

2.1. 《幻獣図鑑》への道 17
2.1.1. 歴史の中の幻獣 17
2.1.2. 自主制作と《幻獣図鑑》への展開 17
2.2. 作品《幻獣図鑑》について 19
2.2.1. 伝統的な幻獣像から 19
2.2.2. 創作した幻獣 26
まとめ 28

第 3 章　現代における幻獣デザイン 30

3.1. 現代に見る幻獣キャラクター 30
3.1.1. ディズニーの幻獣キャラクター 30
3.1.2. 「ポケモン」のキャラクター 33
3.1.3. レイ・ハリーハウゼンによるモンスター 35
3.1.4. 『ウルトラマン』の怪獣 38
3.2. 作品ごとの幻獣デザイン 41
3.3. 現代における幻獣観 48

第 4 章　モンストリスムへの誘い 53

4.1. 筆者による幻獣のデザイン 53
4.1.1. 動物寓意譚との関係性と比較 53
4.1.2. 現代作品との関係性と比較 53
4.1.3. 世界観コンセプト 59
4.2. 幻獣デザインの方向性 60
4.3. 今後の展開 62

結論 65

謝辞 67

参考文献 68

巻末付録：図版資料・引用図版リスト

序論

本研究では、架空の生物＝幻獣をテーマとした自身の制作を通して、世にある幻獣・モンスターの歴史や成り立ちを考察し、新たに幻獣をデザインしていく際の手がかりを巡るための調査分析を行う。

筆者はこれまで、中世の動物誌や説話に見られるような、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、中世美術の様式を踏襲したデザインの幻獣のイラストや立体作品などを制作してきた。ヨーロッパ各国でキリスト教が国教と制定された中世時代において、美術とはキリスト教の教えを伝えるための手段であり、写実性を求めることは神に近づく不遜な行為としてむしろ遠ざけられるものであった。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と表情を持ったもの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。こうした中世のキリスト教中心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[1]。

しかし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。デジタル技術の発達によって、写真と見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考えた。

特に筆者が興味深く取り上げたいのは、「動物寓意譚」に収録される動物の図である。動物寓意譚（Bestiary）は、12世紀から13世紀にかけて、イングランドを中心に中世のヨーロッパで広く流布していた写本の総称である。動物寓意譚には、魅力的でありつつも正確さには欠ける、前動物学的な図版が多数掲載されている[2]。豊かな彩色で豪華に制作される、貴族のための贅沢品であった。動物寓意譚の目的は、鳥や獣、魚の博物誌を提供すること、勤勉な蜂、頑固な驢馬のような、動物の行動から道徳的な教訓を引き出すこと、そして世界の神秘を明らかにすることの3点であった[3]。収録される生物にはドラゴンやグリフォン、ユニコーンなど、空想上の生物も数多く登場する。動物は人間の愚かさを映す鏡であり、神の創造の不可欠な一部として解釈されていた[4]。キリスト教の布教に大きな役割を果たすとともに、現代にまで引き継がれる怪物や幻獣の設定の確立においても大きな影響を与えたと考えられる。

現代において、漫画・アニメ・ゲームなどのフィクション作品の中には数え切れないほどの幻獣・伝統的モンスターが登場しており、枚挙に暇がない。現代にまで続く幻獣のデザインや生態といった情報のルーツは、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。

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、その生態を考慮するというよりは、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。『幻獣と動物を描く：精確な動物デッサンから生まれる空想上のキャラクター』(マール社)[5]や、『動物から創るモンスターデザインブック』(新紀元社)[6]など、架空の生物をデザインし視覚的に表現することを手引きする書籍は複数存在するが、いずれも該当する幻獣にイメージが近い現実の動物を引き合いに出し、説得力のある骨格や筋肉の構造を提案することに終始している。加えて、ドラゴンやユニコーンといった知名度の高い幻獣の参考イメージには近代以降に描かれた姿が引用されていることが多く、原典での記述などはほとんど顧みられていないと感じる。

そこで筆者は、動物寓意譚で言及されている幻獣を原文の解説の解釈を重んじ、原典の図版に見られる幻獣が持つ特徴や雰囲気を残して、かつ、合成獣的な解説をされている幻獣は生態や特徴に基づいて姿を再考して、元の幻獣の面影と生物としての現実性を併せ持つ形にリデザインしたいと考えた。幻獣が持つ不可解な姿、目を見た者を石に変えるなどの非現実的な能力についても、できる限り自然に感じられるよう解釈を行い表現することを目指した。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のみ登場する幻獣についても調査し、一生物として取り上げようと試みた。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《幻獣図鑑》の制作を行った。本研究では《幻獣図鑑》の制作を自作品と動物寓意譚を紹介するための集大成として位置付け、装丁の装飾や挿絵には中世風の画風で制作したものを配し、筆者が感じる動物寓意譚をはじめとした中世美術の魅力を発信したいと考えている。

筆者は古代ギリシアから始まり、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「モンストリスム（Monstrism）＝幻獣趣味」と呼ぶ。動物寓意譚の分析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。また、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で、かつての西洋におけるジャポニスムのように、新たな視点と表現につながるきっかけとなることを期待している。そして、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。

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く。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する。ルネサンス期のグロテスク模様の中に見られるヒッポカムポスやセイレーンなどの怪物はギリシア神話から引用されたものであるが、中にはそれに当てはまらない、その場限りでしか見られない名前のない怪物も多く確認できる。グロテスク模様が持つ、見る者の目を楽しませるための奇想性は、新たに幻獣が生まれるための精神的な土台として機能したと考える。

第 2 章では、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る。制作したアクリル画とデジタルイラストそれぞれを図版として参照しながら、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、記述を基にしつつ再構成を行った部分などを詳しく論じていく。

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、その特徴を分析する。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、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（ポケモン）、レイ・ハリーハウゼン監督の特撮映画作品に登場するモンスター、円谷プロダクションによる特撮テレビドラマ作品『ウルトラマン』に登場する怪獣のデザインの分析を行う。

第 4 章では、筆者による幻獣デザインについて述べる。筆者の幻獣についてのデザイン要素を分析し、動物寓意譚や現代作品との比較を行い、筆者が《幻獣図鑑》に描いた幻獣のキャラクターをデザインする際に意識した点や、その幻獣キャラクターが登場する世界観のコンセプトを述べる。さらに、表を用いて既存の幻獣デザインの性質の分析を行い、新たな幻獣デザインの提案を行う。

結論では、第 1 章から第 4 章において分析した動物寓意譚をはじめとする中世美術の魅力についての論述とともに、自作品と今後の作品制作の展開について述べる。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おり、現代における動物や幻獣、ポケットモンスターやウルトラマンの怪獣などといったモンスターをモチーフとしたキャラクターデザインも、各文化圏に根ざす宗教に基づいた宇宙観や価値観に大きく影響を受けていると考えられる。筆者はこのような伝統的価値観を除き、純粋に幻獣の形態や生態などの表現について考察を行い、魅力を表現しようとするものである。

[1] 並木信明「ヴェズレー, サント・マドレーヌ教会と中世ロマネスク美術」『専修人文論集』102 号、2018 年

[2] Christian Heck, Rémy Cordonnier, *The Grand Medieval Bestiary : Animals in Illuminated Manuscripts, Abbeville Press*, 2012.

[3] Richard Barber, *BESTIARY : MS.Bodley 764*, The Boydell Press, 2006.

[4] Christian Heck, Rémy Cordonnier, *The Grand Medieval Bestiary : Animals in Illuminated Manuscripts*.

[5] テリル・ウィットラッチ著、ギルバート・バンドゥッチ編、大久保ゆう訳『幻獣と動物を描く：精確な動物デッサンから生まれる空想上のキャラクター』マール社、2013 年

[6] 緑川美帆『動物から創るモンスターデザインブック』新紀元社、2019 年

第１章　幻獣装飾の系譜

本章では、西洋世界の中で描かれた幻獣の系譜について論じる。最初に幻獣の基本設定が確立されるきっかけとなった動物寓意譚を取り上げ、古代ギリシアの動物誌から始まる博物誌の系譜を紹介し、その性質と文化的利用についての情報をまとめる。また、合成獣をはじめとする幻獣のデザインに影響を与えたものとして、ルネサンス期のグロテスク模様を取り上げ、その成り立ちと特徴を述べたのち、グロテスク模様に見られる幻獣について論じる。

1.1. 動物寓意譚

動物寓意譚（Bestiary）は、12 世紀から 13 世紀にかけて、イングランドを中心に中世のヨーロッパで広く流布していた写本の総称である。動物寓意譚には、魅力的でありつつも正確さには欠ける、前動物学的な図版が多数掲載されている[1]。豊かな彩色で豪華に制作される、貴族のための贅沢品であった。動物寓意譚の目的は、鳥や獣、魚の博物誌を提供すること、勤勉な蜂、頑固な驢馬のような、動物の行動から道徳的な教訓を引き出すこと、そして世界の神秘を明らかにすることの 3 点であった[2]。収録される生物にはドラゴンやグリフィン、ユニコーンなど、空想上の生物も数多く登場する。動物は人間の愚かさを映す鏡であり、神の創造の不可欠な一部として解釈されていた。[3]キリスト教の布教に大きな役割を果たすとともに、現代にまで引き継がれる怪物や幻獣の設定の確立においても大きな影響を与えたと考えられる。

リチャード・バーバー『BESTIARY』によれば、ルネサンス以前の中世に制作された書物である動物寓意譚は、自然界について解説するものではあっても、その内容が現実の自然界の観察に基づいたものであることは非常に稀であった。先入観を捨てて対象を観察した結果ではなく、権威的な哲学者や作家から引用されることがほとんどであった。動物寓意譚は、自然界の働きを理解するために分析した結果を記述することではなく、先人の書物によって古くから伝わる自然の法則を著者が再編集することであった。その精神の根底には、森羅万象はそれぞれに創造主たる神が意味と厳然たる階級を与えて創造したものであるというキリスト教的世界観がある。創造主は動物、鳥、魚を作り、それぞれに特徴や習性を与え、罪人は人類の世界が自然界に反映されていることを知り、様々な生物の例によって贖いの方法を学ぶ。すなわち、この世の生物は一種の道徳的実体であり、人間にメッセージを伝えるものとして存在するのだと考えられていた[4]。

生物の説明に関しては、アリストテレスの『動物誌』（前 343 年）、プリニウスによる『博物誌』（77 年）、ギリシア語で書かれた『フィシオログス』（2 世紀頃）、イシドールスの『語源』（622 年）などからの引用が多く見られる。キリスト教世界である中世時代における思想と、キリスト教が一般化される以前の古代ギリシア・ローマ時代に書かれた動物誌の記述の間には、善

悪といった通俗的な概念上での描かれ方に矛盾が生じる場合も少なくなかった。そうした場合の著者の混乱はしばしば文中に明白に現れ、同じ生物に善と悪の両方の性質が、あるいはどちらにも傾く可能性があるという説明が行われることとなった。例として、姿が馬や山羊に似て額に一本の角を持つという一角獣「ユニコーン」は、もとは別の生物として扱われていたサイの伝聞であると考えられる「モノケロス（Monoceros）」と混同される過程で、非常に気性が荒く手懐けられない、角に解毒作用を持つなどの特徴が追加されていった。キリスト教の聖書においては、ユニコーンの勇敢さと浄化の力は美徳ととらえられ、しばしばイエス・キリストはユニコーンに例えられている。

私たちの主イエス・キリストは、霊的なユニコーンであり、「私の愛する者は、ユニコーンの子のようである」［歌謡曲 2:9］と言われ、詩篇では、「私の角は、ユニコーンの角のように高ぶる」［92:10］と言われています。詩篇では、「私の角は、一角獣の角のように高くしてください」［92:10］と言われ、ザカリヤは、「主は、私たちのために、そのしもべダビデの家に、救いの角を上げてくださいました」［ルカ 1:69］と言っています。ユニコーンの頭にある一本の角は、「わたしとわたしの父とは一つである」［ヨハネ 10:30］とご自身が言われたことを意味しており、使徒によれば、「キリストの頭は神である」［Ｉコリント 11:3］とされています。キリストが非常にすばやいと言われるのは、支配者も権力者も、王座も領主もこの方を捕らえることができず、地下世界もこの方を捕らえることができず、最も狡猾な悪魔でさえこの方を理解することができなかったからです。しかし、御父のみ旨により、私たちを救うために聖母の胎内に降りてくださいました。キリストが取るに足らない被造物と呼ばれるのは、ご自身が肉を持ってへりくだったからです。ご自身も「わたしに学びなさい、わたしは柔和で心の低い者だから」［マタイ 11：29］とおっしゃっています。[5]

しかし、ユダヤ神話系の民話が残る東欧においては、ユニコーンは無敵の強さを鼻にかける高慢で自信過剰な生物として戒められる存在であった。

ノアが全ての獣を方舟に受け入れたとき、獣達はノアに服従した。ユニコーンだけがそうしなかった。ユニコーンは自らの力を信じ、「私は泳いでみせる」と言った。四十の昼と夜の間、雨が降った。鍋の中のように水は煮え立ち、あらゆる高みが水に覆われた。そして方舟の舷側にしがみついていた鳥たちは、方舟が傾くと沈んでしまうのであった。しかし、かのユニコーンは泳ぎに泳いでいた。だが鳥達がユニコーンの角に止まったとき、ユニコーンは水中に没してしまった。だからユニコーンは今日ではもう存在しないのだ。（『小ロシア民話』）

1576 年に印刷された絵入り聖書にトビーアス・シュティマー（Tobias Stimmer, 1539-1584）が描いた木版画には、ユニコーンのつがいがその高慢さから、方舟に乗らず後に残る様子が描かれている。（図 1）また、騎士道物語の流行の後に確立された近世騎士道においては、ユニコーンはより正統的な世俗的意味を持つようになり、貞節な愛と誠実な結婚の象徴とされた。このよう

に、人間による幻獣についての善悪の解釈は、時と場合によって容易に変化することがわかる。

また、動物寓意譚の元となる書物が何世紀にもわたって繰り返し複製・翻訳されていく中で誤植や誤訳、誤読が発生した結果、現実の生物を説明していたはずのものが架空の生物へと変化した例も存在する。ライオンの頭とアリの体を持ち、ライオンが捕らえた獲物をアリの体が消化できず死ぬという幻獣「ミルメコレオ(Myrmecoleo)」は、ヘブライ語で書かれた旧約聖書の一文がギリシア語に翻訳された際に、ライオンを意味する単語にまつわる偶然の誤解から生まれたと考えられている[6]。他にも、インドや東洋といった西洋から見た異文化圏の、人頭獣身の神などを描いた芸術表現からそれが実在すると考えられて生態が物語のように後付けされたもの、動物の特徴的な行動の理由が誤解されて伝わった結果幻獣化したもの、見間違いから生まれたものなど、幻獣の誕生には様々なパターンが存在することが確認できる。

文章だけではなく、動物寓意譚に含まれる挿画も、繰り返し手書きで複製されていく中で徐々に変化していった。複製の連続から生まれる誤差は、幻獣の外見的特徴にも影響を与えることとなる。中でも最も大きな変化を遂げたのは、もとは単なる大蛇であったドラゴンである。ドラゴンという語はδράκων（ドラコーン）というギリシア語に由来する。この語はδέρκομαι（見る、はっきりと視る、鋭い眼差しを向ける等の意）の近縁語・派生語とされ、すなわち「鋭い眼光でにらむ者」と解される。古代ギリシア・ローマ時代においては、この語は蛇を意味していた。神話に登場する黄金のリンゴを守るラドン、アレスの竜、黄金の羊毛を守る竜などはいずれも大蛇の姿で描かれている。プリニウスの『博物誌』では、ドラゴンはインドに棲み、象と戦う際に体を巻きつけるという記述があり、その描写は蛇そのものである。やがて時代が下り中世になると、ドラゴンは翼を持ち空を飛ぶものとして語られるようになる。動物寓意譚に描かれたドラゴンも、鳥のような翼を備えた姿である。（図 2）イシドールスの『語源』内での記述はこうなっている。

ドラコ（draco）はすべての蛇、あるいはすべての陸の動物の中で最も大きい。ギリシャ人たちはこれをδράκωνと呼んだが、この言葉はラテン語に借用され、それゆえに私たちはdraco と言うのである。それはしばしば洞窟から引っ張り出されては空高く飛び、空気を乱す。それにはとさかがあり、小さな口と細い管を持ちそこから息を吐き舌を出す。ドラコの力は、しかしながら、その歯にあるのではなく、尾にあり、顎よりもむしろ尾の一振りで傷つけるのである。しかしドラコは毒という意味では無害である。何かを殺す時にはそれに巻き付くことで殺すので、毒を必要としないのだと言われる。象でさえもその巨大さをもってしてもドラコからは逃れられない。というのはドラコは象が通る道の近くに身を隠し、象の足に巻き付いて結び目をつくり、象を絞め殺してしまうからだ。ドラコはとこしえの厳しい暑さのインドとエチオピアに産する。[7]

尾形希和子は『教会の怪物たち ロマネスクの図像学』（2013）において、ドラゴンが空を飛

び、大気を乱し、嵐を呼ぶという考えは、東洋の竜思想の影響を受けたことによるものではないかと述べている。ヒンドゥー教に登場する蛇神ナーガの影響を受けた中国の竜の、その鳴き声によって雷雲や嵐を呼び、竜巻となって天空に昇り自在に飛翔するという説を受けて、風を起こし飛行するための翼が与えられたのであろう。またそこには、エチオピアやアラビアに生息する翼を持つ蛇ヤクルス（Jaculus）（図 3）との図像の混同があったという可能性も述べている。動物寓意譚やロマネスク美術においては鳥のような羽毛らしき翼で描かれていたものが、ゴシック美術においてはコウモリのような皮膜状の翼に描かれるようになった理由としては、『山海経』などに見られる蛇の挿絵や、中国の応竜・飛竜など、東洋の美術の影響があったと考えられている。（図 4）さらに、ドラゴンは火を吐く力を持つとされるようにもなった。ドラゴンが悪魔と同一視されたことによる地獄の業火のイメージ、また竜の一種とされるタラスク（Tarasque）の伝説を再現する祝祭の劇中に登場する、タラスクの山車の鼻や口から火が吹き出す演出など、様々な要因からドラゴンが火を吐くイメージが形成されたと考えられる。

また、現代にもつながるドラゴンの特徴として、緑色で描かれることが多いというものがある。安田喜憲『蛇と十字架 東西の風土と宗教』（1994）によると、西洋において、緑は伝統的に自然の色であると同時に悪魔の色とされるものであった。それは近代までの感覚として、自然は人間の営みをたやすく飲み込む恐ろしい力であり、征服されるべき対象とされてきたことが関係している。緑色の象徴する自然とは、文明のために征服し略奪する対象であり、動物的で退行的な欲求に誘惑してくる悪魔でもあり、倒すべき恐怖の怪獣でもあった。これは自然神、大地母神のもつ性質そのものであり、キリスト教世界はそういった土着の神を「悪しき竜」とみなし、悪魔化・卑小化してきた。メソポタミアの神話ではギルガメシュ王が森の神である怪獣フンババに戦いを挑んで殺し、その杉の木を伐採して大きな都市と農地を建てた。聖ゲオルギウスは土地の主であり異教の神であるドラゴンを殺して、異教徒をキリスト教に改宗させた。荒れ狂う自然の化身であるドラゴンに緑色が当てられるのは、このように文明とは緑の怪物である自然を征服すること、すなわち環境破壊によって発展してきたという背景が影響しているのではないかと考えられる。

1.2. グロテスク模様

幻獣のデザインに関しては、グロテスク模様が与えた影響も無視できない。グロテスクという名称は、15 世紀のイタリア・ローマにおいて、紀元 64 年にネロ帝が建設したドムス・アウレアが発掘され、その壁面に施された装飾をグロッタ（洞窟）風＝グロテスクと呼んだことに由来する。グロテスクは、アカンサスの唐草模様と奇怪な動物たちが、重力を無視して複雑に絡み合った模様として描写された。[8]古代ローマにおいてアカンサスは、その生命力から死と再生、繁栄と豊穣を司る生命の樹として畏敬されていた。そのアカンサスの渦巻きの中には、半獣半人の

神々、スフィンクス、グリフィン、ドラゴン、ペガサス、セイレーンなどの合成獣や幻獣が遊泳している。ルネサンスの彫金家ベンヴェヌート・チェッリーニ（Benvenuto Cellini, 1500～1571）は、グロテスクの本質はアカンサス等の植物文様ではなく、これらの怪物（モストロ）にあると述べている。それらの動物の中には、植物と融合しているものも多く見られる。空間や重力といった秩序を無視し、様々なハイブリッドの生き物が傍若無人に増殖するグロテスク模様を、紀元前1世紀の建築家マルクス・ウィトルウィウス・ポッリオ（Marcus Vitruvius Pollio, bc.80/70～bc.15-）は非論理的で退廃した嗜好として非難したが、それに反してこの空想的な模様は広い流行を見せた。アントニオ・フランチェスコ・ドニ（Anton Francesco Doni, 1513～1574）は『素描』（1554）の中で、グロテスク模様の描かれた天井の網目を人々が雲を眺めながら読み取る空想的な形態になぞらえている。アンリ・フォシヨン（Henri Focillon, 1881～1943）は『形の生命』（1955）において、古典様式に習った柱頭のアカンサスの葉を見ているうちに動物や人間の顔が見えるようになったことが、このような変容図像誕生の要因ではないかと論じている。また、歴史家ジョバンニ・バッティスタ・アルメニーニ（Giovanni Battista Armenini, 1530～1609）は、『手引書』（1587）の中で、グロテスク模様に壁面に浮き出た割れ目やシミに着想を得て考え出されたのではないかと考察している[9]。レオナルド・ダ・ヴィンチ（Leonardo da Vinci, 1452～1519）が『手記』の中で、弟子たちに壁のシミをよく見るよう指摘しているように、芸術のインスピレーションの源としてのシミの話は、ルネサンスには広く知られていた[10]。すなわち、グロテスク模様は、心の中に生じたかすかな幻影、夢、復活、豊穣、幸福といった呪術的イメージをアカンサスや怪物に託して具現化したものであったと考えられる。

ロマネスクやゴシックの時代には、人間の口からブドウや蔓草を吐き出す図像であるグリーン・マンが豊穣のシンボルとして用いられた。グリーン・マンは古代ローマのバッカスの祭礼に由来する模様であり、豊穣と再生の象徴として畏敬された図像であった。キリスト教による終末観の浸透した中世においては、これらの怪物は天国と地獄、煉獄と審判のイメージであり、人々の救済と復活を願ったものであったと考えられる。中世の世界観の中にあってもこうした古代ローマのグロテスクの性格を受け継いだ装飾は存在していたが、それが大きく発展したのはルネサンスであった。

15 世紀のイタリアにおいて、1 世紀の古代ローマの建築、黄金宮殿ドムス・アウレアが発掘される。その遺跡の壁面に施された装飾はグロテスクと呼ばれ、当時の人々を熱中させた。1480 年から 1490 年頃にかけて、美術家や好事家たちの間で、この遺跡を見学することが流行する。主としてウンブリアとフィレンツェの画家たちによって、壁画のモチーフが書き留められ、それらを元に制作された装飾が描かれたり、繰り返し模倣されたりしながら、美術家や工房の間に流布していった。つまりドムス・アウレアの装飾がそのまま流用されたわけではなく、独自の解釈や変形が加えられていったという事実には注意を払う必要がある。アンドレ・シャステル（André

Chastel, 1912〜1990）の『グロテスクの系譜：装飾空間論』（1990）によると、建築家、画家などはこぞってグロテスク模様を復活させ、これがラファエロと彼の工房の画家の手によってローマのヴァチカン宮殿に利用されるにあたり、より優雅な、ルネサンスの新しい装飾体系として昇華された。その後、グロテスクはラファエレスクと呼ばれる優雅な装飾模様に発展していく。

ルネサンス期におけるグロテスクの発見と流行を受けて、巨匠ミケランジェロはグロテスクの図像について、五感の楽しみや気晴らしのためや、今まで存在しないものや不可能なものを見たいという人間の眼を喜ばせるための画家の工夫であると解釈した[11]。ロマネスクやゴシックのグロテスクには、挑発的で人を不安に陥れるような不気味な表現が見られたが、ラファエロと彼の工房の画家たちは、こうした表現を官能的で軽やかなものに変えていった。ルネサンスに復興し新たに作り出されたグロテスク模様は、見知らぬものに対する人々の興味・好奇心や変身願望を反映していると考えられる。古代ローマのグロテスクが呪術的な要素を持つのに対し、ルネサンスのグロテスクは空想的・奇想的なものによって目を楽しませるマニエリスムの精神を含んだ自由な装飾と見ることができる。15 世紀に流行し、その後も装飾様式の一種として定番化していくグロテスク模様に怪物の姿が盛んに描かれていたことにより、人々の間に架空の動物を想像し描き出すことへの興味関心が深まったと考えられる。

1.2.1. 描かれた幻獣とギリシア神話との関係

グロテスク模様の中に見られる幻獣・怪物は、キマイラ、ハルピュイア、セイレーン、スフィンクス、サテュロス、ケンタウロス、ヒッポカムポス、グリフォン、ドラゴン、グリーンマンなど、ギリシア神話やローマ神話に登場するものが多い。そのほとんどは植物や人間、複数の動物が混じり合った存在である。中には、装飾を描いた画家の気まぐれから生まれたかのような無名の怪物も存在する。これらの怪物がなぜ描かれたかについては、前述したように空想的・奇想的なものによって目を楽しませるためという動機の他に、呪術的・寓意的な意味も込められていたと考えられている。尾形希和子『教会の怪物たち ロマネスクの図像学』によると、古代ローマ時代においては、グリフォンやスフィンクスに「守護」「権威」、植物と同化した人間グリーン・マンなどの図像に「豊穣」「再生」などの意味が、中世においてはドラゴン、人食い怪物、セイレーン、鳥などといったモチーフに「悪徳」「悔恨」「死と復活」などのキリスト教的な教訓が込められていた。ルネサンスにおけるグロテスクの怪物からはそうした呪術的な意味合いは特に読み取れないが、ウフィツィ美術館の天井に描かれたグロテスク模様などには、神話や伝説を描いた画中画のそばに、その内容に関連する怪物が配置されているなどの工夫が見られる。それは目を楽しませる効果に加えて、神話に関する知識や教養を持つ鑑賞者だけに意図が読み解ける衒学的な遊びであったのではないかと筆者は推測している。以下、グロテスク模様の中に見られる怪物を紹介していく。怪物の名前については日本語で一般的とされる表記に従い、英語とラテ

ン語の表記は Christian Heck, Rémy Cordonnier『*The grand medieval bestiary : animals in illuminated manuscripts*』、Richard Barber『*Bestiary : MS Bodley 764*』に従った。

1.2.1.1. キマイラ

キマイラ（Chimera、ラテン語：Chmaera） は、ギリシア神話に登場する怪物である。ライオンの頭と山羊の胴体、毒蛇の尻尾を持ち、口からは火炎を吐く。元はヒッタイトで神聖視された季節を表す聖獣で、ライオンが春、山羊が夏、蛇が冬を象徴していた[12]。動物寓意譚では、「淫欲」などの意味付けを持って表現されている。複数の動物の特徴を併せ持つことから、キマイラは生物学におけるキメラの語源となった。（図 5）

1.2.1.2. ハルピュイア

ハルピュイア、あるいはハーピー（Harpy、ラテン語： Harpyia）は、ギリシア神話に登場する女面鳥身の怪物である。顔から胸までが人間の女性で、翼と下半身が鳥と描写される。老婆のような顔、禿鷲の羽根、鷲の爪を持ち、アルゴナウタイの冒険譚では、神々による罰として予言者ピーネウスへの元へ遣わされ、その食事を掠め取っては残飯の上に汚物を撒き散らかして去っていく様子が描かれた。元はクレタ島に伝わるつむじ風や竜巻を司る女神だったといわれている[13]。（図 6）

1.2.1.3. セイレーン

セイレーン（Siren、ラテン語：Sirena）は、ギリシア神話に登場する海の怪物である。海の航路上の岩礁から美しい歌声で航行中の人を惑わし、遭難や難破に遭わせたのちに食い殺すという。上半身が人間の女性で下半身は鳥の姿とされるが、後世には魚の姿をしているとされた。ギリシア語では鱗と羽根は同じ語で表され、またラテン語も鱗（pinnis）と羽根（pennis）はよく似ているため、下半身が羽根に覆われた姿から鱗に覆われた姿に変化したのではないかと考えられている。中世に制作された動物寓意譚の挿画では、半人半魚のほか、鳥の羽や鉤爪と魚の尾の双方を持つセイレーンが描かれ、「鳥女」から「人魚」へと移行する過程がうかがえる。（図7）セイレーンを描いた図像には、二又に分かれた鰭を備えた魚の下半身となっているものがしばしばみられる。動物寓意譚においては、セイレーンはもっぱら女性として描かれた。20世紀のフランスの美術史家ユルギス・バルトルシャイティスによれば、セイレーンのこうした図像の構図は古代のアジアで既にみられており、アジア起源の構図がヨーロッパに伝えられて用いられるようになったという。もともと二又の鰭を持った人魚は豊穣を表す図像であったが、キリスト教の影響によってその意味は変化した。キリスト教における女性は、蛇に誘惑されアダムを道連れにしたイヴの子孫であり、男性を堕落させる悪しき存在である。このイメージを受けて、セイレーンは悪しき女性の典型例とされるようになった[14]。

1.2.1.4. スフィンクス

スフィンクス(Sphinx)は、エジプト神話やギリシア神話、メソポタミア神話などに登場する、ライオンの身体と人間の顔を持った幻獣である。古代エジプトにおけるスフィンクスは力と自警の象徴であり神聖な存在とされた[15]が、メソポタミアやギリシアではスフィンクスは怪物として扱われていた。ギリシア神話におけるスフィンクスは、ライオンの身体、美しい人間の女性の顔と乳房のある胸、鷲の翼を持つ怪物である。謎解きやゲームを好み、謎かけに答えられなかった人間を食い殺していたが、オイディプスによって敗れた物語が有名である。(図 8)

1.2.1.5. サテュロス

サテュロス(Satyr, ラテン語: Satyrus)は、ギリシア神話に登場する半人半獣の自然の精霊である。ローマの森の神ファウヌスやギリシアの牧羊神パーンと同一視される。怠惰で好色であるとされ、中世とルネサンスの寓意では悪徳、特に「淫欲」の擬人像であった。上半身が人間で下半身が山羊という半人半獣の姿で描かれ、山羊の角を持っていることも多い。アッティカの彩色花器に描かれたサテュロスは平らな鼻に尖った大きな耳、長く巻いた髪と顎髭、馬か山羊の尾を持っている。時代が下るにつれ人間風に描かれるようになり、最後は尻尾だけがサテュロスであることを伺わせる要素となった。古代ギリシアのディオニュソス信仰と結びついており、そのためにワイングラスの装飾としても用いられる事がある。サテュロスはディオニュソスの祭儀の参加者であり、笛を吹き、しばしばディオニュソスから借りた豊穣の象徴の杖テュルソスを持つ姿で描かれる。豊穣の精であることから、豊穣の角や果物の籠を持つことも少なくない。女性の精霊ニンフたちと共に果物を集めていることもある[16]。(図 9)

1.2.1.6. ケンタウロス

ケンタウロス(Centaur、ラテン語:Centaurus)とは、ギリシア神話に登場する半人半獣の種族の名前である。馬の首から上が人間の上半身に置き換わったような姿をしている。不死の賢者ケイローンなどの例外も見られるものの、概して好色で酒好きの暴れ者とされた。ケンタウロス族は戦いにおいてしばしば弓矢や槍、棍棒を使うとされる。ケンタウロス像の起源は東方の騎馬民族であるスキタイ人と戦ったギリシア人が、彼らを怪物視したものだという説がある[17]。また、ケンタウロスは「牡牛を駆け集める者」の意であり、テッサリアに住んでいた原始の牧夫の集団がモデルではないかという説もある[18]。(図 10)

1.2.1.7. ペーガソス

ペーガソス(Pegasus、ラテン語:Pegasos)は、ギリシア神話に登場する伝説の生物である。ペルセウスがメドゥーサの首を切り落とした際に噴き出した血から誕生した。鳥の翼を持ち、空を飛ぶことができる馬とされる。ラテン語ではペーガススといい、英語読みペガサス(Pegasus)でも知られる。蹄の一蹴りで泉が湧き出すという描写から「霊感」の象徴とされ、6 世紀の神話編纂家フルゲンティウスは翼を持つペーガソスを「名声」の象徴とした[19]。(図 11)

1.2.1.8. ヒッポカムポス

ヒッポカムポス（Hippocampus） は、ギリシア神話に登場する半馬半魚の海馬である。上半身は馬の姿だが、たてがみが数本に割れて鰭状になり、前脚には水掻きがついており、胴体の後半分が魚の尾になっている。ポセイドーンの乗る戦車を牽くことされた。ラテン語名hippocampusはタツノオトシゴ属の学名に転用されている。（図 12）

1.2.1.9. グリフォン

グリフォン、グリフィン（Griffin、ラテン語： Gryphus）は、鷲あるいは鷹の上半身と翼、ライオンの下半身をもつ幻獣である。語源は「曲がった嘴」という意味のギリシア語である。古くから多くの物語に登場しており、紀元前 3 千年紀初期頃の遺跡にもその図像が見られる。その後も、古代イラン芸術、古代ギリシャ芸術や中世の紋章など、多くの芸術でモチーフとされた。グリフォンの発祥の地とされる古代オリエントでは、インドの黄金の見張り番を務めるとされた。キリスト教の象徴としては、キリストの神性を示す鳥と人性を示す獣の両方を表し、ゴシック聖堂彫刻のモチーフとして広く用いられた。紋章学では、鷲の用心深さとライオンの勇気を象徴する[20]。（図 13）

1.2.1.10. グリーン・マン

グリーン・マン（Green Man）は、中世ヨーロッパの美術に現れる、葉で覆われた、あるいは、葉と同化した人頭像である。中世の教会などのロマネスク建築やゴシック建築によく見られる彫刻のモチーフであり、口などから蔦が生えていることもある。グリーン・マン自体の神話伝説はほとんどなく、キリスト教以前のケルト神話などの、森林・樹木へのアニミズムの名残で、ケルト神話のケルヌンノスやローマ神話のシルウァーヌスと関係があると考えられている。 また、古代ローマ時代の墓碑などに見られるオケアノスやメデューサの人頭レリーフや、植物神でもあるディオニュソスが祖形となっていると考える研究もある[21]。尾形希和子『教会の怪物たち ロマネスクの図像学』によれば、キリスト教がヨーロッパに布教していく過程で、植物などの土着宗教のシンボルを文様として取り込んでいく中で生まれた図像であると考えられている。（図 14）

1.2.1.11. ドラゴン

ドラゴン（Dragon、ラテン語:：Draco）は古代ギリシャ・ローマ時代においては大蛇、中世以降においては足や羽など複数の動物の特徴を併せ持った爬虫類の姿で描かれる怪物である。古来、瞼を持たない蛇の目は神秘的な力を持つと考えられており、名前の語源が「鋭い眼光でにらむ者」を意味することから、ギリシア神話に登場する黄金のリンゴを守るラドン、黄金の羊毛を守る竜、泉を守るアレスの竜や、黄金を独占する北欧神話のファフニールなど、宝を守る番人としての役割を与えられることが多い。蛇を自然神として祀る原始宗教を否定するためにキリスト教によってドラゴンは悪魔と結びつけられ、その際に番人としての性格は「悪」「強欲」「憤怒」として解釈されることとなった。しかし紋章に使用された場合には「知恵」「豊饒」「病を癒す力」など、古い時代に見られたポジティブな象徴とみなされる[22]。（図 15）

まとめ

初めて幻獣の情報を一冊の書物としてまとめ、挿絵によって図像化した動物寓意譚は、後世に描かれた幻獣の造形にも影響を与えた。それは図鑑というよりはキリスト教を布教するための寓話の集合体であり、古代ギリシア・ローマ時代から伝わる生物についての解説を、キリスト教的道徳を読者に示すための寓話として編集される際に、原典にはなかった特徴や生態の記述が追加されていったことは注目すべき点である。また、繰り返される異言語への翻訳・複製から成る動物寓意譚の中で、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ことも、幻獣の成り立ちにおける重要な事実である。動物寓意譚に記された幻獣の生態や、生物それぞれに添えられた挿画は、ルネサンス以降から近世にかけての幻獣の造形のみならず、現代の幻獣キャラクターデザインにも影響を与えていったのであった。

---

[1] Christian Heck, Rémy Cordonnier, *The Grand Medieval Bestiary : Animals in Illuminated Manuscripts, Abbeville Press*, 2012.

[2] Richard Barber, *BESTIARY : MS.Bodley 764*, The Boydell Press, 2006.

[3] Christian Heck, Rémy Cordonnier, *The Grand Medieval Bestiary : Animals in Illuminated Manuscripts*.

[4] Richard Barber, *BESTIARY : MS.Bodley 764*, pp.7-9

[5] Richard Barber, *BESTIARY : MS Bodley 764,* pp.36-37

[6] ホルヘ・ルイス・ボルヘス他著、柳瀬尚紀訳、『幻獣辞典』晶文社、1998 年、pp. 159-161

[7] 尾形希和子『教会の怪物たち ロマネスクの図像学』講談社、2013 年、242 頁

[8] 武末祐子『グロテスク・美のイメージ：ドムス・アウレア、ピラネージからフロベールまで』春風社、2018 年

[9] G・B・アルメニーニ『絵画の真の規則について』、ラヴェンナ、 1587 年、 193 頁以下

[10] Nicole Dacos, *La découverte de la Domus Aurea et la formation des grotesques à la Renaissance*, Londres: the Warburg Institute University of London; Leyde (Pays-Bas): E. J. Brill 1969, pp.125

[11] フランシスコ・デ・オランダ『対話』、 フランス語訳 L・ルオー、パリ、 1911 年、 109 頁以下

[12] 健部伸明と怪兵隊『幻想世界の住人たち』 新紀元社、1988 年、164 頁

[13] 同、205 頁

[14] 尾形希和子『教会の怪物たち ロマネスクの図像学』242 頁

[15] ジェイムズ・ホール『西洋美術解読辞典』河出書房新社、1988 年、177 頁

[16] 同、140 頁

[17] 健部伸明と怪兵隊『幻想世界の住人たち』

[18] フェリックス・ギラン著、中島健訳『ギリシア神話』青土社、1991 年

[19] ジェイムズ・ホール『西洋美術解読辞典』292 頁

[20] 同、115 頁

[21] 浜本隆志; 柏木治; 森貴史 『ヨーロッパ人相学：顔が語る西洋文化史』 白水社、2008 年

[22] ジェイムズ・ホール『西洋美術解読辞典』298 頁

第 2 章　《幻獣図鑑》

本章では、筆者の制作した作品《幻獣図鑑》の内容を紹介し、動物寓意譚の記述と比較しながら論じていく。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、記述に反し再構成を行った部分、また独自に解釈し設定した生態・習性などを詳しく紹介していく。

2.1. 《幻獣図鑑》への道

2.1.1. 歴史の中の幻獣

架空の動物・幻獣が生まれ伝えられてきた経緯には、様々なパターンが存在する。実在の生物について書かれた書物が何世紀にもわたって繰り返し複製・翻訳されていく中で誤植や誤訳、誤読が発生した結果、架空の生物へと変化したもの。実在の動物が見間違えられたり、勘違いされたり、特徴的な行動の動機を誤解されたりして伝わった結果、幻獣と化したもの。インドや東洋など、西洋にとっての異文化圏における人頭獣身の神などを描いた芸術表現からそれが実在すると考えられ、生態が物語のように後付けされたもの。また、文章だけではなく、動物寓意譚に含まれる挿画も、繰り返し手書きで複製されていく中で徐々に変化していった。複製の連続から生まれる誤差は次第に元の絵とは似ても似つかないものになっていき、足が生えたり羽が生えたりと、幻獣の外見的特徴にも影響を与えることとなった。（図 1）

こうして生まれた幻獣は、キリスト教以前においては未知の世界に対する関心を掻き立てるものとして、好奇心とともに伝承されていた。中世になると古代ローマ時代における象徴性を引き継いだまま、建築の中に呪術性を含んだ装飾として取り入れられるようになる[29]。（図 2）やがてキリスト教が全盛となると、創造主たる神が森羅万象に与えた意味を解釈し説明するための要素となり、多くの幻獣は悪徳を体現するものとして否定的に表現された。ルネサンス以降においては、幻獣はその姿形自体の面白さに注目され、画家それぞれの解釈によって独自性を持つ姿で描かれたり、特に呪術性を含まない装飾の中に取り入れられたりするようになる（図 3）。現代においては言うまでもなく、幻獣・モンスターはサブカルチャー世界の花形として愛され続けている。

2.1.2. 自主制作と《幻獣図鑑》への展開

中世における絵画の中では、あらゆるモチーフは観念的に描かれ、その表現も伝えられる中で様式化していき、多くの動物に至っては人間のような目と表情を持ったもの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心的な世界観は、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[30]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。デジ

タル技術の発達によって、写真と見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考える。中でも特に興味深く感じたのが、大量の図版を含んだ写本である「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、絵画というよりは装飾に近く、文章の内容を説明するためのイラストのようである。動物寓意譚は様々な動物、鳥、魚、植物、鉱物の特徴や習性にキリスト教的教訓を盛り込んだ博物誌と寓話を兼ねた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、ドラゴンやグリフォン、ユニコーンなど、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・ゲームの中では数え切れないほどの幻獣・伝統的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。

筆者はこれまで、中世の動物誌や説話に見られるような、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、竜をはじめとする幻獣のキャラクターを西洋中世風の様式を用いて表現した作品を制作してきた。その始まりとなったのは2009年に制作した石膏レリーフの作品《朝月夜》である。（図 4）卵型のベースの中に早朝の風景と一羽の飛竜の姿を表現した作品であり、「卵」「朝」といった要素から、作中に見える飛竜が卵から孵ったばかりの光景を描写しようとした。カメオをイメージして限定された色彩と彫刻表現で仕上げることを目的とし、資料として西洋の装飾や竜の表現を探るうち、凶暴で恐ろしい現代的なドラゴンとは異なる、素朴でどこか愛嬌のある中世時代のドラゴンの図像に親しみを感じ、これを自分なりに表現していきたいと考えるようになった。そうして以降に制作された作品は、一つの世界観とストーリーに沿って展開されている。それは以下のようなものである。

「遠い未来、大規模な環境の変化によってヒトを含む哺乳類がほぼ絶滅し、鳥類と爬虫類が生態系の上位を占めるようになった世界。そのいわば第二次恐竜時代を生きる生物たちは偶然にも、かつてヒトが空想の中に思い描いた架空の生物・幻獣によく似た姿を持つのだった。ヒトの残したものは遺跡となり、時折自然環境の中に散見される。決まった住処を持たずに各地を転々としながら生きるアサギヒリュウの若い個体にヴィアトルと名付け、その旅路を追っていく。」

こうして主人公とする一羽の飛竜「ヴィアトル」（図 5）が旅の中で出会った生物たちを、エピソードとともに描き続けてきた。筆者が描く幻獣の世界は環境変化によってほとんどの哺乳類が絶滅した未来の地球であり、そこには人間の姿はない。これにより、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伝えようとしている。こうした世界を通して筆者が表現し

ようとするのは無常観と、不必要な争いのない理想の世界である。未来に生きる生物たちが幻獣というかつて人間の思い描いた架空の生物に似た姿をとっているのは、滅びた後も大気中に残り浮遊する人間の思念や空想がなんらかの形で宿った影響であるとし、同時に作品の鑑賞者に対しては伝説の中の幻獣たちに近い姿を通して親しみを感じてもらいたいという意図も含んでいる。登場する生物には有名な幻獣をモチーフにしたもの、実在の生物を合成したもの、伝統的な装飾の中から発見しそれを動物化したものなど、様々なタイプが存在する。これらの生物のデザインノートであり、動物寓意譚のオマージュであり、一覧で紹介するための便覧としての役割も兼ねた作品《幻獣図鑑》を制作することにした。

2.2. 作品《幻獣図鑑》について

《幻獣図鑑》は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。図版では各生物の発想元となる中世の幻獣を描いた挿画と、それらの幻獣を筆者が生物としてデザインし表現したアクリル画、さらにデザインした生物を動物寓意譚で見られるような中世的な画風に再変換した例としてのデジタルイラスト3種類を取り上げ紹介する。

以下、《幻獣図鑑》にまとめた生物の姿形や生態をデザインするにあたって、それぞれ参考とした文献や動物の情報をともに取り上げ、筆者の意図を論じていく。

2.2.1. 伝統的な幻獣像から

古くから伝統的に伝わる名称を持つ幻獣・怪物をモチーフにデザインした生物を紹介する。動物寓意譚や東洋の伝説の中から、ドラゴン、ワイバーン（飛竜）、ワーム、ヤクルス、ヒッポカムポス、バジリスク、コカトリス、アンフィスバエナ、グリフォン、ケートス、アスピドケロン、ユニコーン、マカラ（鯱）、麒麟、鳳凰を取り上げた。

2.2.1.1.アサギヒリュウ（浅葱飛竜）（図6）

中世の写本やタペストリー等に登場する、翼と後肢を持つ四肢の竜（図7）をモデルとした生物である。決まった巣を持たず常に各地を移動する習性から、種名は「Draconis viatorem（旅人竜）」とした。紋章学において、ドラゴンといえば前肢と後肢に翼を持つ六肢の姿が一般的になると、それと区別する名称としてワイバーン（Wyvern）という名が生まれ、形態としてはこれにあたる。体表は羽毛と鱗に覆われており、現実に存在した羽毛恐竜に近い姿を意識した。姿勢や体型は鳥を参考にしながら、膜状の翼と蛇のような長い尾で竜らしさを出している。北欧神話

のファーヴニルの例のように竜が言語に達者であるという記述[31]や、竜はトサカを持つ（『動物史』）という記述にのっとり、他種の言葉を真似られるオウムのような冠羽を持たせた。

口絵（図8）はタロットの大アルカナにおける「星」（図9）をイメージし、図案化した八芒星と雲と月を背景に配置した。「星」のカードは正位置での象徴的意味が「希望、ひらめき、願いが叶う、絶望からの再生」、逆位置での意味が「失望、無気力、高望み」などと伝えられており、この飛竜の波乱万丈の行く先を思わせるものとした。また、描かれているのが物語上の主人公となる旅する若い飛竜であることから「自由で型にはまらない、無邪気、純粋、天真爛漫、可能性」などの意味を持つ「愚者」（図 10）のイメージも投影し、25 点の口絵の中で唯一笑みを浮かべたように見える表情に描いている。装飾フレームには羽と鱗を図案化した柄を配置した。

2.2.1.2. ヒリュウモドキ（飛竜擬）（図 11）

中世にかけて描かれた四肢の竜（図 12）をモデルとした生物である。トサカや体色などでおとなしいアサギヒリュウに擬態しており、獲物を油断させて近づき襲いかかる習性から、種名は「Draconis fraudatis（騙す竜）」とした。羽のように見える腕の皮膜は擬態のための飾りであり、飛行能力は持たない。狩猟を行う肉食動物であるため、オオトカゲのような筋肉質な体型を想定した。アサギヒリュウへの擬態するパーツの一部であるトサカは羽毛ではなく、イグアナが持つような棘状のクレストである。体に走る線状の模様は環境に馴染んで目立たないようにするための迷彩であり、物陰に潜んで獲物を狩る肉食獣の隈取りのような、したたかな印象を与えるメイク効果も狙ったものである。

口絵（図 13）ではヒリュウモドキを中世風のドラゴンを描いた絵として目にする機会も多い、17 世紀の『魚類と鯨類の自然史（Histotia Naturalis de Piscibus et Cetis）』内のドラゴンの図を意識した造形にデザインした。プリニウスの『博物誌』やイシドールスの『語源』にドラゴンは灼熱の地に生息するという記述があることから、アメリカ合衆国・アリゾナ州のグランドキャニオンを思わせる背景に配置している。装飾フレームには牙や鱗を連想させる鋸歯模様を描いた。

2.2.1.3. ミカドトビヘビ（帝飛蛇）（図 14）

蛇の王といわれる幻獣バジリスク（図 15）をモデルとした生物である。バジリスクは小型の蛇だが頭に王冠を彷彿とさせる模様があり、非常に強い毒を持ち、身体を半分持ち上げながら進むという。中世の写本装飾では赤い体に青い翼を持つ王冠をかぶった蛇の姿で描かれており、これに準じてデザインした。頭部には黄色味がかった棘と、肋骨から扇状に広がるトビトカゲの皮膜に似た翼のような器官を持ち、キングコブラのように上半身を持ち上げながら進むその姿はまるで冠とマントを纏って歩く王者のように見える。それらは小柄なミカドトビヘビが自身を狙う敵に対抗する手段であり、頭部の棘で敵に丸呑みされるのを防ぎ、皮膜を広げて滑空して逃げることを目的としている。実際には強い毒を持つことから獲物として狙われることは少なく、小さいながらも堂々とした身のこなしには王者の風格が漂う。種名は「Basilisk coronatus（戴冠

のバジリスク)」とした。

口絵（図 16）では写本挿画によく見られる擬人化表現を取り入れ、ミカドトビヘビの頭の棘を王冠、飛膜を青いマントとして描いた。装飾フレームにはとぐろを巻く蛇を思わせる S 字状の模様を配置している。

2.2.1.4. シバリドリ（痺鳥）

雄鶏に似た体に蛇の尾を持つとされる幻獣コカトリス（図 17）をモデルとした生物である。コカトリスは毒を持っており、その毒を受けると石化するといわれる。これをしびれて石のように動けなくなる麻痺毒と考え、嘴と爪に毒腺を持つという設定でデザインした。毒を持つということは自身よりも強力な敵から身を守る必要がある環境で生息している生物である解釈したことから、力はそう強くなく、体格も小柄となった。冠のようなトサカを持つといわれるが、雛の頃は鶏や羽毛恐竜の幼体のように可愛らしい姿をしているのではないかと思い、傍には親について歩くヒヨコに似た仔コカトリスも描いた。種名は「Cockatrice toxicus（有毒のコカトリス）」とした。（図 18）

口絵には雛を見守るシバリドリを描いた。コカトリス（あるいはバジリスク）を描いた写本挿画を参考にしながらも、翼のデザインなどに独自性を取り入れた。装飾フレームには羽と、日本において子の健やかな成長を願う模様としてよく使用された麻の葉を図案化した柄を配置している。（図 19）

2.2.1.5. ヤリミミズク（槍木角）（図 20）

古代や中世の動物史に登場する、「槍蛇」と呼ばれる幻獣ヤクルス（図 21）をモデルとした生物である。プリニウスの『博物誌』によると、ヤクルスは樹の枝から矢のように飛ぶ蛇である（第 8 巻 85）という記述から、種名は「Jaculus sagittalis（矢のヤクルス）」とした。後世の動物誌では翼の生えた蛇としても描かれ、獲物を捕まえるときは木に登ってから飛び降りて獲物の背中に捕まり、牙を突き刺すという。中世の挿絵では犬のような顔と足に鳥のような翼と蛇のような尾を持つ姿で描かれていることが多い。狩りの方法が飛び上がった後に上から押さえつけるというキツネのものに似ており、また Jaculus という綴りがイヌ科の動物ジャッカル（Jackal）に似ていることから、イヌ科風の姿の竜といった生物としてデザインした。フクロウオウムのような森の風景に溶け込む緑・茶系の体色をしており、ミミズクのような羽角を耳のように見せている。木から飛び降りて獲物を襲うという記述から、飛行するというよりは滑空する翼が向いていると考え、ムササビのような皮膜を持たせた。

口絵（図 22）は夜の森を行くヤリミミズクを描いている。ここではムササビのような皮膜状の器官を、写本の挿画の竜がよく備えている、コウモリのような翼としてデザインした。装飾フレームには耳や尾のようにも見える植物柄を配置している。

2.2.1.6. スナトビヤッコ（砂飛奴）（図 23）

モチーフは前述のヤクルスと同じながら、現実世界においてJaculusという学名を持つトビネズミ（図 24）をモデルとした生物である。姿が動物寓意譚の挿画のヤクルスにどことなく似ていることや、一飛びで 3 メートル程度の跳躍力を持つことが、投げ槍のように飛びかかって獲物を狩る幻獣ヤクルスと結びつけられたと考えられる。ヤクルスという種族を哺乳類のような姿を持つ爬虫類という設定にしてヤリミミズクとの関連性を持たせ、体型はトビネズミと獣脚類の恐竜を参考にデザインした。トビネズミと同じように砂漠地帯に生息し、砂漠の激しい寒暖差に耐えるために全身が羽毛で覆われている。羽角を外耳がわりにして周囲の音を敏感に感じ取り、素早い動きで敵の追跡をかわし、両足飛びで軽々と高い岩場を登る。掘った穴や岩場にできた穴に巣を作り、暗い場所では長いヒゲで周りを探る。種名は「Jaculus monodactylus（1 本指のヤクルス）」とした。

口絵（図 25）はスナトビヤッコが岩場の間を跳んで移動する様子を描いている。装飾フレームには 2 本の長い髭をイメージさせるねじり紐（ストランド）模様を描いた。

2.2.1.7. ホラアナヒゲリュウ（洞穴髭竜）（図 26）

動物寓意譚や伝説などに登場する、ミミズに似た竜であるワーム（図 27）をモデルとした生物である。ワームは洞穴に棲むとされることから、ホラアナヒゲリュウは砂漠に穴を掘って巣を作り暮らす生態とした。時折日光浴のために日中に出てくるほかは、砂漠に生息する生物にならって高温になる昼間を避け、夕方から朝方にかけて活動する夜行性である。多くの時間を地中で生活するため、肌や目の色素が薄い。体に生えた毛や特徴的な髭のようなものは感覚器になっており、これで暗い空間を把握している。この姿から、種名は「Wyrm barbatum（髭を生やしたワーム）」とした。

口絵（図 28）は夜になり地上に出てきたホラアナヒゲリュウを描いている。ここでは写本装飾に登場する二足の蛇・竜を思わせる姿にデザインした。装飾フレームには砂漠の風紋をイメージした波模様と、竜の鱗を表す鋸歯模様を配置している。

2.2.1.8. フタゴトビヘビ（双子飛蛇）（図 29）

体の両端に頭を持つ双頭の蛇アンフィスバエナ（図 30）をモデルとした生物である。アンフィスバエナはプリニウスの『博物誌』をはじめとした多くの著書で言及されている幻獣であり、現実世界ではミミズトカゲの学名にもなっている。有毒で、温血動物であるため寒さにも強いと伝えられる。中世以降になると、鱗に覆われた脚や翼を持つ双頭の竜のような姿で描かれるようになる。その中には一般的な竜の尾先に頭がついただけのアシンメトリーな姿も多いが、もとの伝承で語られる姿の面白さを重視し、あえて前後・主従の区別がつかないようにデザインした。両方の頭部の大きさや比率に違いをなくし、脚の付き方や翼の構造などに工夫して、どちらが主人格であるとも感じさせない姿とした。それぞれの頭に個性があり、片方が眠っている間にもう片方が起きて寝ずの番をすることができる。種名は「Amphisbaena alatus（有翼のアンフィスバ

エナ)」とした。

口絵（図 31）ではフタゴトビヘビに阿吽の表情をつけ、対称性を強調した姿で描いている。装飾フレームには流水をイメージした波模様と、蛇の鱗の象徴である三角模様を配置している。

2.2.1.9. ボタンウミウマ（牡丹海馬）（図 32）

馬の上半身と魚の下半身を持ち、海神トリトンの乗り物を引くとされる幻獣ヒッポカムポス（図 33）をモデルとした生物である。現実では Hippocampus はタツノオトシゴ属の学名として使用されており、日本でもタツノオトシゴは海馬とも呼ばれていることから、その特徴的な頭部からタツノオトシゴは洋の東西を問わず馬に見立てられていたということがわかる。中世やルネサンス時代に描かれたヒッポカムポスは、絵の巧拙はあれども、上半身と下半身に境目があるかのように馬と魚に分断された姿となっている。これをより自然な生物として表現したいと思い、ヨウジウオ科の魚類としてデザインした。ヨウジウオ科らしく口が細く突き出した頭部を持ち、ウィーディーシードラゴンのような擬態のための皮弁を耳やたてがみのように見せている。種名は「Hippocampus peonia（牡丹の海馬）」とした。

口絵（図 34）にはジャイアントケルプが茂る海のボタンウミウマを描いた。ここでは写本の挿画を意識し、皮弁を魚の鰭のような形状としてデザインしている。装飾フレームには海藻と、波・鰭を図案化した模様を描いた。

2.2.1.10. シシリュウチョウ（獅子竜鳥）（図 35）

ワシの上半身とライオンの下半身に翼を持つ幻獣グリフォン（図 36）をモデルとした生物である。ここでは合成獣としての容姿説明を鵜呑みにするのではなく、ワシに似た羽毛恐竜のような生物と解釈しデザインした。名前がギリシア語で「曲がった嘴」を意味することから、猛禽類らしい鉤状の嘴を持たせている。翼は背から生えているのではなく、前肢の飾り状になっているため飛ぶことはできない。ライオンに似た下半身という特徴を反映し、後肢はシロフクロウの足のように指まで羽毛に覆われた形にした。また、全体的に薄黄色から茶色で配色し、ライオンっぽさを表現した。種名は「Gryps aureum（金色のグリフォン）」とした。

口絵（図 37）はクレタ島・クノッソス宮殿のパピルスが茂る野に伏せるグリフォンの壁画をイメージして描いた。翼の造形はメソポタミア美術に見られる表現を参考としている。装飾フレームにはグリフォンのワシの前足と、視線と嘴を図案化した柄を配置した。

2.2.1.11. セアカカイリュウ（背赤海竜）（図 38）

ギリシア神話に登場する海の怪獣ケートス（図 39）をモデルとした生物である。「Cetus」は海獣を意味する語であり、クジラ類を指す「Cetacean」の語源である。古代の壷絵やモザイクに描かれた姿はどれも似通っており、正確性や統一性が感じられるのでそれらに似せつつ、古生物である魚竜の仲間のような生物という設定でデザインした。星座のくじら座はこの生物であり、その図像は尾が蛇のように巻いた形で描かれていることが多いことから、実際の魚竜よりも尾

は長めの体型にしている。種名は「Ketos cetus（鯨のケートス）」とした。

口絵（図 40）には古代ローマ時代のケートスのモザイクを意識したデザインのセアカカイリュウを描いた。装飾フレームには古代ギリシアの壺絵などによく見られる波模様を配置している。

2.2.1.12. ウキシマゲンブ（浮島玄武）（図 41）

動物寓意譚に登場する、島と間違われるほどに巨大な海の怪物アスピドケロン（図 42）をモデルとした生物である。その正体はクジラや魚やカメなど様々な説があるが、ここではギリシア語で「蛇亀」を意味する名前を尊重し、蛇のように長い首を持つ大亀とした。体力を温存するために海上に浮かんでほとんどの時間を眠っており、その間に甲羅の上に流れ着いたヤシの実が育って木になっている。そうしてできたアスピドケロンの島の上を主な生活圏にしている生物も存在する。種名は「Fastitochelon islandiæ（大洋の流れに浮かぶ島状のもの）」とした。

口絵（図 43）は写本の挿画を意識した絵柄で海に浮かぶウキシマゲンブを描いた。装飾フレームには波と正面から見た亀を図案化した柄を組み合わせて配置している。

2.2.1.13. クロツノウミヘビ（黒角海蛇）（図 44）

西洋に伝わる海の怪物シーサーペント（図 45）と、日本の出雲地方に龍蛇神として伝えられるセグロウミヘビをモチーフとした生物である。出雲地方では「神迎祭」が行われる 10 月になると、黒い背と黄色い腹、櫂状の尾先を持つセグロウミヘビが祭の舞台である稲佐の浜に打ち上げられる。古くからこれが神々の先触れ、あるいは竜宮の使いとしてお上りになる龍蛇神とされ、手厚く奉納されてきた。実際には暖流に乗って回遊してきたウミヘビが、激しい海流に流されてちょうど同時期に出雲地方の沖合に達することに由来する。セグロウミヘビは泳ぎに特化した反面、腹板が退化しているために、陸地に打ち上げられると全く身動きがとれずにそのまま死んでしまう[32]。ありがたい存在として敬われる存在は、実は誤って流されてしまった漂着者であるという事実から、うっかり者の龍蛇というキャラクターとしてデザインした。発達した背鰭と腹鰭は水泳に向くものの、陸上では返って移動の妨げとなる。角を持つ蛇の図像は世界各地で神格化されていることから、本種にも龍蛇神の要素を感じさせる小さな角と髭が生えている。種名は「Naga nigris（黒い龍蛇）」とした。

口絵（図 46）には海流に乗るセグロウミヘビを描いた。装飾フレームには東アジアで蛇や竜を象徴する菱形と鋸歯模様を配置している。

2.2.1.14. ヒトツノヤギ（一角山羊）（図 47）

馬に似た姿の一角獣ユニコーン（図 48）をモデルとした生物である。現代においては単なる一本角を持つ白馬として描かれることが多いが、偶蹄目であることや白い体色、角を持つという特徴からウシ科なのではないかと考え、ヤギに似た姿にデザインした。原典の記述にのっとって、端正な外見に反して気性が荒く、縄張りに入った侵入者を見つけるとすぐ攻撃しに向かう獰猛

な性格である。「一角獣狩り」をはじめとする中世のタペストリーのイメージから、泉を囲む森に生息しているという設定とした。種名は「Unicornus albus（白い一角獣）」とした。

口絵（図 49）には写本の挿画を意識した絵柄で風光明媚な縄張りを見回るヒトツノヤギを描いた。配色はユニコーンを描いた中世のタペストリーを意識している。装飾フレームには純潔の象徴である百合を、尾のようにも見える柄にして描いた。

2.2.1.15. イサリシャチホコ（漁鯱鉾）（図 50）

インド神話に登場する怪魚マカラ（図 51）をモデルとした生物である。マカラは象やワニのように尖った鼻を持ち、逆立ちした姿で表現されることが多い。細長い口吻が特徴的なワニの一種ガビアルがモデルになっているともいわれる。図像の派生に、西洋のグロテスク模様によく登場するアカンサスの葉と同化したイルカや、日本における幻獣シャチホコなどがあり、これらの特徴を合わせてデザインした。葉のような形状の鰭や尾を逆立ちの姿勢で目立たせながら水草に紛れ、獲物を待ち構える淡水魚となっている。種名は「Makara folium（葉のマカラ）」とした。

口絵（図 52）には水中で獲物を待ち受けるイサリシャチホコを描いた。装飾フレームには波を図案化した柄を配置している。

2.2.1.16. ハモリキリン（葉守麒麟）（図 53）

中国に伝わる聖獣である麒麟（図 54）をモデルとした生物である。麒麟とは殺生を嫌う心優しい幻獣で、表皮に覆われた先が丸い角を持つ。形は鹿に似ており、竜に似た顔に牛の尾と馬の蹄、黄色い毛と鱗を持つという。これらの伝承をもとにして、全体的には竜の仲間らしい雰囲気をイメージし、鹿のような体型、竜のような髭、馬のような蹄とたてがみ、先が丸い 1 本の角を持った姿にデザインした。鱗を持つが体の大部分には羽毛が生えており、羽毛はフクロウオウムのように、森の中になじむ緑色をしている。伝説では特に性格の穏やかさと優しさが強調されていることから、森を手入れする庭師、迷い込んだ者を導く案内者のような習性・生態を想定した。種名は「Qilin hortulanus（庭師の麒麟）」とした。

口絵（図 55）には苔むした森を見回るハモリキリンを描いた。装飾フレームには葉と蔦を図案化した柄を配置している。

2.2.1.17. タカネキリン（高嶺麒麟）（図 56）

ハモリキリンと同じく、麒麟をモデルとした生物である。有蹄類に似た姿の爬虫類を麒麟として位置づけ、高地に棲む麒麟の仲間という想定で生まれたのがタカネキリンである。偶蹄で角は 2 本あり、羊のように豊かな羽毛によって極寒の高山地帯でも活動できる。夏の間は群れを作って集団で生活し、冬の間は単独生活を送るという季節ごとの行動は、夏には山に登り冬には山を降りて生活するアルプス地方の遊牧の様子から着想を得た。高い場所が好きな性格で、ヤギのようについ上へ上へと登ってしまう習性を持つ。夏の間に力を蓄えておき、単独行動の冬が来るたび、登山家のようにそれぞれが目標と定めた山に挑戦していく。種名は「Qilin monticola（登山

家の麒麟)」とした。

口絵（図 57）には岩山の頂上を目指す冬のタカネキリンを描いた。装飾フレームには雪の結晶をイメージした柄を配置している。

2.2.1.18. ゴシキホウオウ（五色鳳凰）（図 58）

東アジア全域に広く伝わる霊鳥である鳳凰（図 59）をモデルとした生物である。紀元前 2 世紀頃前漢の時代に成立されたという中国最古の類語辞典『爾雅』の記述によると、頭は鶏、頤はツバメ、首は蛇、背は亀、尾は魚に似、黒・白・赤・青・黄の五色を備えるという。これらの特徴の描写をもとに、頭にトサカあるいは冠羽を持ち、喉は赤く、長い首と亀甲模様の背、ヒレのような平たい尾羽を持つ姿と解釈しデザインした。日本においてはクジャクを元にした姿で描かれることが多いが、アオギリの木にしか止まらないという生態から、樹上生活に特化したツメバケイを連想し、その特徴を取り入れた。ツメバケイと同じく雌雄同色で、血縁関係のある個体が集まって共同で雛の世話を行う習性を持つ。種名は「Fenghuang luculentus（極彩色の鳳凰）」とした。

口絵（図 60）には伝統的な鳳凰柄を思わせる下向きのゴシキホウオウを描いた。背景には瑞雲模様を参考にしたデザインの雲を配置した。装飾フレームには鳳凰に因んだ桐の葉模様と竹の実を図案化した柄に、瑞雲模様を描いている。

2.2.2. 創作した幻獣

ここでは名前を持たないが、筆者が装飾や日常の中から想像し、創作した生物を紹介する。多くは筆者の思い入れの深い生物や、干支などがモチーフとなっている。

2.2.2.1. シロナヒリュウ（白菜飛竜）（図 61）

グロテスク模様などの西洋の装飾によく登場する、アカンサスの葉と同化した竜（図 62）をモデルとした生物である。装飾の賑やかしとしてのみ存在しているこの竜を、生物として再現したという想定で生まれた。アカンサスの葉に似た体色や飾り羽を持つ小柄な飛竜で、アカンサスの茂みに身を隠す。ヨシゴイのように周囲の植物に擬態して獲物を待ち、長い首を伸ばして捕まえる。種名は「Draconis foliatus（葉状の竜）」とした。

口絵（図 63）にはウィリアム・モリスのデザインをイメージしたアカンサスの葉とシロナヒリュウを描いた。装飾フレームの柄もアカンサスとなっている。

2.2.2.2. ジッカクリュウ（十角竜）（図 64）

イノシシと草食恐竜をモチーフとした生物である。中世において、イノシシは勇猛な生物とされ、物語や紋章によく描かれた。狩猟の際には追われて逃げる他の動物と違い、剣のような牙を木で研いで狩人に立ち向かうと考えられており、物語の中ではしばしば英雄に倒されるべき強敵として描かれることもあった。人間の文明世界から隔たった森という未知の世界の番人とい

う、竜に近い扱いであったといえる。もしもイノシシが竜のような爬虫類であったらどんな姿だろうかと想像して生まれたのがこの生物である。鳥盤類恐竜のように、角やトゲに骨質のフリル、太い 4 本足を持つ姿にデザインした。鋭い嗅覚で地中に埋まった食料を探り当て、牙や鼻先で掘り起こす。種名は「Mojalisaurus denicornibus（10 本角のイノシシ竜）」とした。

口絵（図 65）には秋の森を行くジッカクリュウを描いた。装飾フレームには針葉樹の葉を図案化した柄を配置している。

2.2.2.3. ショウヨウタケ（逍遥茸）（図 66）

人型の根を持つマンドラゴラのように足を持ち、タンブルウィードのように移動する能力を持つことを想定したキノコである。女王蟻のように特殊な個体で、行く先々で胞子を撒いていく。撒かれた胞子から発生したキノコには足や繁殖能力はないが、大きなコロニーを作る。体は軽く、歩くほかに風に乗って浮遊することができる。種名は「Fungus erraticus（彷徨うキノコ）」とした。

口絵（図 67）には群生する仲間のキノコの上に佇むショウヨウタケを描いた。装飾フレームには十字の切り込みを入れたシイタケをイメージした柄を配置している。

2.2.2.4. アマトビウオ（天翔魚）（図 68）

中世の動物寓意譚にセラ（Serra）という生物（図 69）が登場する。巨大な翼と水かきのある足にノコギリのようなトゲを持ち、船を見ると追いかけて船や人を襲うという。イシドールスの『語源』から繰り返し語られてきたこの生物の実態は、船乗りから伝聞されたノコギリエイなどのエイの仲間が想像で描かれたものであった。翼のような大きな胸ビレ、足のような腹ビレ、鋭い毒針と、外見上の特徴は一致しているものの、伝聞で描かれた Serra はまるで竜のような姿をしている。こうした実在の生物の幻獣化を面白く思い、子供時代に特に思い入れのある動物であったイルカと鳥を合成して生まれたのがこの生物である。遊び好きで賢いとされるイルカの性格を踏まえて、あちこちを飛び回っては気まぐれに知恵を貸す、トリックスターのような働きをするという設定となっている。種名はメソポタミア地方に伝わる、鷲の頭と羽を持つ姿や下半身が魚の姿で描かれる賢人アプカルの名を借りて「Apkallu iocosus（遊び好きなアプカル）」とした。

口絵（図 70）には風に乗って海上を飛ぶアマトビウオを描いた。装飾フレームには風の軌跡と波をイメージした図案を配置している。

2.2.2.5. ベニガスズメ（紅蛾雀）（図 71）

筆者が子供の頃によく捕まえたことがあり親しみ深いスズメガ（雀蛾）と、それによく似た姿のハチドリをモチーフとした生物である。実際にスズメガは高速でホバリングしながら花の蜜を吸う姿がよくハチドリと間違われる生物である。翼はホバリング飛行に適した形状、尾羽は素早いツバメのイメージを借りた燕尾型で、ガらしさを残すため嘴ではなくストロー状の口と感

覚器である触角を持っている。ハチドリは可憐な姿に似合わず攻撃的な性格で、南米ではハチドリの姿の軍神ウィツィロポチトリに代表されるように血や戦いの象徴とされている。これを受けて、この生物も小さな可愛らしい姿ではあるがせっかちで喧嘩っ早い性格となっている。種名は「Avibus tineam velox（素早い蛾鳥）」とした。

口絵（図 72）にはアザミの間を飛ぶベニガスズメを描いた。装飾フレームにはベニガスズメ自体を図案化した柄を配置している。

2.2.2.6. トウゾクヤモリ（盗賊守宮）（図 73）

筆者にとって身近な爬虫類の一種であるヤモリをモチーフとした生物である。光り物を集めるカラスや貪欲に黄金を抱え込む竜ファーヴニルのように、食料ではなく宝を好んで収集するヤモリという想定でデザインした。宝石や金属のような光り物をターゲットとしており、時には羽毛や鱗や角やトゲなど、彼らが美しいと思った色や輝きを持つ他生物の持ち物も狙うことがある。常に 2 匹 1 組になって行動し、他生物から獲物を奪う場合には片方が囮になって注意を集め、その隙にもう片方が盗むという連携を見せる。目立つ色や姿は囮になった際に相手の気を引くのに役立ち、羽のような飾りは攻撃で取れてもまた再生する。種名は「Gecko furis（泥棒ヤモリ）」とした。

口絵（図 74）には向かい合う 2 匹のトウゾクヤモリを描いた。装飾フレームには背景に描いた蔦状植物を図案化した柄を配置している。

2.2.2.7. イワスベリウオ（岩滑魚）（図 75）

古くは魚類であると考えられていた中世のイルカの図像（図 76）に着想を得て生まれた生物である。東洋でも西洋でも、魚は災害に対する予知能力を持つと考えられていた。実際に、地震が起こる前に普段は目にすることがない深海の生物が目撃されたり、大量の魚が漁にかかったりすることがあるため、電流や振動など、何らかの前兆をとらえている可能性もあると考えられている。そういった魚の性質をもとに、星を読んで近い未来の自然現象を予知する魚という想定で生まれた生物である。姿は、古くは魚類であると考えられていた中世のイルカの図像に着想を得ている。両生類ながら地上ではあまり機敏には動けないため、前もって予測を立てて行動する習性を持つ。常に夜空を見上げて星を観察している様子が天文学者のように見えるという設定から、種名は「Piscis astrologis（天文学者の魚）」とした。

口絵（図 77）には写本挿画風のイワスベリウオを描いた。装飾フレームには 2 種類の波模様を配置している。

まとめ

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・味方など物語上での配役を意識して制作されたものが多い。上半身は馬、下半身は魚と表現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、そこからその幻獣がどのような環境で暮らしており、どう生きているのかを読み取ることはできない。さらに、ドラゴンやユニコーンといった知名度の高い幻獣の参考イメージには近代以降に描かれた姿が引用されていることが多く、原典での記述などはほとんど顧みられていないと感じる。幻獣デザインにおけるこれらの課題点に対する自分なりの回答として、筆者は動物寓意譚や伝説で言及されている幻獣、さらにそこから考案した創作の幻獣を表現しようとした。いずれも奇抜さや人受けする派手さなどは重視せず、原典の記述や図版に見られる幻獣が持つ特徴や雰囲気を尊重し、かつ、合成獣的な解説をされている幻獣は生態や特徴に基づいて姿を再考してリデザインすることを試みた。幻獣が持つ不可解な姿や、毒によって敵を石に変えるなどの非現実的な能力についても、できる限り自然に感じられるよう解釈を行い表現することを目指した。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についても収集し、一生物として取り上げようと試みた。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《幻獣図鑑》の制作を行った。図鑑としての挿絵に加え、中世のタペストリーを参考に制作した想定柄や、動物寓意譚の写本の挿画をオマージュした中世風の口絵を使用し、《幻獣図鑑》を中世美術と動物寓意譚を紹介するための集大成の作品として位置付け、筆者が感じる動物寓意譚をはじめとした中世美術の魅力を発信するものとした。

---

[29] 尾形希和子『教会の怪物たち ロマネスクの図像学』講談社、2013 年

[30] 並木信明「ヴェズレー, サント・マドレーヌ教会と中世ロマネスク美術」『専修人文論集』102 号、 2018 年

[31] ファーヴニルの血を舐めたシグルズは鳥の言葉を理解できる能力を得る（『エッダ』『ヴォルスンガ・サガ』より）

[32] 吉野裕子『蛇：日本の蛇信仰』講談社学術文庫、1999 年

第３章　現代における幻獣デザイン

本章では、現代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、その特徴を分析する。現代の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作品に登場する幻獣キャラクターと『ポケットモンスター』シリーズのモンスター、レイ・ハリーハウゼンの特撮映画に登場するモンスターと『ウルトラマン』に登場する怪獣を取り上げ、それぞれの性質を比較する。

3.1. 現代に見る幻獣キャラクター

現代における幻獣をモチーフとしたキャラクターの例として、ディズニーの幻獣キャラクター、『ポケットモンスター』のモンスター、レイ・ハリーハウゼンの特撮映画に登場するモンスター、『ウルトラマン』の怪獣を取り上げ、それぞれ分析・考察を行った。

3.1.1. ディズニーの幻獣キャラクター

ウォルト・ディズニー・カンパニーによるアニメーション作品に登場する架空の生物をモチーフとしたキャラクターは数多く存在するが、その性格づけは作品によって様々である。以下、作品ごとに登場するキャラクターを取り上げ、その造形を考察していく。

3.1.1.1. 『ファンタジア』(1955)

連作からなる『ファンタジア』の中でのベートーヴェンによる『田園交響曲』は、ギリシア神話の世界が舞台となっており、様々な神話上の幻獣が登場する。ユニコーンは本来ギリシア神話には登場しないが、額に螺旋状の筋が入った１本の角を持つ白、赤、青など色とりどりな馬の姿で描かれる。上半身が人間で下半身がヤギ、２本の角と尖った耳を持ち葦笛を吹く男神サテュロスは、神話上の記述に忠実なデザインで表現されているが、いずれも幼い男児である。天馬ペガサスは背に鳥の羽を持つ色とりどりの馬の姿で描かれ伝承の通りながら、鳥のように木の上に巣を作って休み、水鳥のように水上を泳ぐ表現は独自のものである。半人半馬のケンタウロスは男女とも描かれており、その仲を取り持つキューピッドは背に透明の羽を持つ天使か妖精のような子供の姿をしている。第 3 楽章の葡萄酒づくりの場面に登場するユニコーンはロバの姿であり、ディオニュソス神の相棒としてひょうきんな役回りを演じている。

3.1.1.2. 『眠れる森の美女』(1960)

祝宴に招待されなかったことに怒り王女に呪いをかける魔女マレフィセントは、終盤に自分の掛けた呪いを破ろうとする王子を阻むため、竜に変身して襲いかかる。その姿は角と翼を持ち、炎を吐く伝統的な西洋のドラゴンである。(図 1) 口からは鋭い歯と蛇のように二股に分かれた舌が覗き、瞳のない眼からは表情を読み取ることはできない。黒と紫の体に、黄緑色に光る目と口が目立ち、不気味な迫力と彩度の低い背景から浮き出すような効果を与えている。純粋に悪役

としてデザインされたキャラクターであるといえる。

3.1.1.3. 『王様の剣』(1964)

森に住む悪い魔女マダム・ミムは、魔法使いマーリンと対決する際に竜に変身する。コウモリのような翼を持ち、炎を吐く西洋のドラゴンではあるが、『眠れる森の美女』のマレフィセントが変身した竜のような恐ろしさはなく、人の面影を残したユーモラスな姿として描かれている。(図 2)

3.1.1.4. 『リトル・マーメイド』(1989)

本作に登場する主人公アリエルをはじめとする人魚は、下半身が魚のようである他にはほとんど人間と変わらない姿や価値観を持つ存在として描かれているが、美しい声で歌うセイレーンや、人間の男に心を寄せるウンディーネといった怪物・精霊としての特徴がキャラクター造形に反映されている。主人公アリエルの赤い髪は、青い海中で鮮やかなコントラストを生んでいる。

3.1.1.5. 『美女と野獣』(1992)

城の主である野獣は魔法で姿を変えられた王子であり、複数の動物が混じったような体に大きな牙と悪魔のような角を持つ姿をしている。野獣のキャラクターデザインを担当したグレン・キーンは、野獣の容貌をバッファローの頭部・ゴリラの額・ライオンの鬣・オオカミの尾と脚・クマの身体・イノシシの牙を合成した姿と語っている[1]。一見すると恐ろしい悪役のようでありながら顔の眉や唇の様子から、人間らしい表情を見せることが可能なデザインに仕上げられている。

3.1.1.6. 『ヘラクレス』(1997)

ギリシア神話にちなんだ多くの幻獣が登場する。ペガサスは主人公ヘラクレスの相棒であり、伝承の通り背に羽を持つ白馬だが、小鳥のように無邪気で単純な性格として描かれている。英雄を育てることを夢見るピロクテテスは小柄なサテュロスで、ヤギのように尖った耳と 2 本の角とあごひげ、下半身を持つ。好色で凶暴なネッソスは青い体をした大柄なケンタウロスであり、神話でもヘラクレスに退治される役回りとして登場している。2 本足のワームのような姿のドラゴンとして描かれるヒュドラは切った首の断面から新しく首が増えていく怪物であり、最後には岩の下敷きになって倒される。他にもネメアーの獅子、ケリュネイアの鹿、エリュマントスの猪、ステュムパーリデスの鳥、クレータの牡牛(ミノタウロス)、ディオメーデースの人喰い馬、地獄の番犬ケルベロスなど、神話に伝わるヘラクレスの試練にちなんだ怪物たちや、海竜ケートスや蛇女ゴルゴンなどが黒と赤を基調としたデザインでわずかに登場している。強敵として登場するタイタン族は岩・氷・溶岩・竜巻そのもののような巨人として描かれているが、その中のサイクロプスは伝承に基づいた一つ目の巨人としてデザインされている。役割の変更などはあるものの、いずれのキャラクターの造形も伝統的な描写に忠実であり、『ファンタジア』に登場するギリシア神話のキャラクターデザインにも共通するものがある。

3.1.1.7. 『ノートルダムの鐘』(1996)

ノートルダム寺院に暮らす3体のガーゴイルのユーゴ・ヴィクトル・ラヴァーンは、主人公カジモドにとって親友のような存在であり、よき相談役となるキャラクターである。実際にパリのノートルダム寺院で見られる、ゴシック建築のガーゴイル像がモチーフとなっている。角や翼を持つ悪魔のような不気味な姿でありながら、表情や演技は極めて人間的であり、親しみを感じさせるデザインにまとめられている。(図3)

3.1.1.8. 『ムーラン』(1998)

本作に登場するムーシューは、主人公ムーランの家の守り神となっている赤い龍である。(図4) 炎を吐き、蛇のような長い体に四肢を持つ東洋の龍の姿をしているが、その体格は非常に小さく表情や性格も極めて人間的で、ムーランの友人としてコミカルな役回りを演じている。

3.1.1.9. 『ラーヤと龍の王国』(2021)

主人公ラーヤが探し求めるシスーは、作品世界で重要な位置を占める伝説の龍である。(図5) 水を操り、空を飛び、人と会話し、人間の姿に変身するといった東洋における龍に伝わる能力を持ち、蛇のように長い体に角と四肢を持つ姿の東南アジアに伝わるナーガのような龍をモチーフにしていながら、哺乳類のようなたてがみ・手足と爬虫類のような鱗、魚のような鰭が組み合わさった合成獣的なデザインが施されている。眉のある顔が見せる表情や仕草は人間のようであり、神秘的な存在でありながら主人公の協力者・友人としての親近感を同居させたキャラクターデザインとなっている。

3.1.1.10. まとめ

これらのキャラクターを系統によって分類すると、以下のような特徴が挙げられる。野獣(『美女と野獣』)、ガーゴイル(『ノートルダムの鐘』)、ムーシュー(『ムーラン』)など、人の言葉を話し、人間的な表情を持ち、直立2足歩行を行うキャラクターには、モチーフとなる幻獣の習性などを反映した性格付けは特にされておらず、人を擬獣化した存在に近いといえる。ただしシスー(『ラーヤと龍の王国』)はこれらの特徴を持ちながらも、積極的にモチーフである東洋の龍としての能力や、4足歩行などの動物的な動きを見せていることから、近年の作品における新たなキャラクターデザインへの挑戦が感じられる。一方で、悪役として描かれているマレフィセント(『眠れる森の美女』)の竜には、眉や瞳や唇などの表情を感じさせるためのパーツは見られず、炎を吐く・噛み付くなどモチーフであるドラゴンとしての攻撃を行い、その動作も動物・爬虫類らしさを感じさせるものとなっている。言葉も口からは発せられず、テレパシーとして描写されている。悪役としての幻獣キャラクターは「獣」という印象が強く、意図的に人間らしさを排除したデザインが施されていることが読み取れる。

ディズニー作品に登場する動物モチーフのキャラクターは全般的に、表情をつけるためにどんなにリアルな動物らしい造形のキャラクターであっても、眉を持つデザインが多いことが特

徴として挙げられる。人間の言葉を喋らず眉も持たず、演技に人間らしさも感じさせない動物キャラクターの多くは、『ピノキオ』(1940) に登場するクジラのような、舞台装置としての障害物や悪役としてのキャラクターである。このことからディズニー作品においては、意思疎通ができる上であれば姿形の動物らしさとキャラクター性の善悪にはあまり関係がないが、その思考や行動が純粋に動物らしい動物は恐怖の対象であり、対話や理解が不可能な悪であるという認識がうかがえる。

3.1.2. 「ポケモン」のキャラクター

今や日本を代表するコンテンツの一つとなっている「ポケモン」は、1996 年に発売された株式会社ゲームフリーク開発のテレビゲーム『ポケットモンスター赤・緑』から始まったメディアミックスシリーズである。現在もゲームとしての開発はゲームフリークが行っているが、コンテンツ化されたシリーズの舵を切るのはキャラクタービジネスを手がける株式会社ポケモンとなっている。コンテンツとしての知名度や影響は世界中に及んでおり、架空の生物のキャラクターデザインというジャンルにおいては、ポケモン以前・以降で大きく変化しているように思われる。

ポケットモンスター（以下ポケモン）は、プレイヤーである人間に捕獲されると指示を出せるようになり、戦闘を通して経験値を得ることで「レベル」が上がり、種ごとに一定レベルに達すると「進化」し、より成長した姿に変わるという生態を持つ。その多くは動物をモチーフとしたモンスターであるが、世代が下るにつれて、人間のような姿形や、服を着ているかのような擬人化されたモンスターのデザインが増えている傾向が見られる。世界各地の神話や伝説に登場する幻獣・怪物や妖怪をモチーフにしているものも多い。「ホウオウ」（図 6）はその名の通り、東洋に伝わる伝説の鳥「鳳凰」を、「レックウザ」（図 7）は東洋の龍を、「ケルディオ」（図 8）は西洋の幻獣である一角獣ユニコーンと水棲馬ケルピーをモチーフとしたモンスターである。自然現象の擬獣化のようなポケモンや、強大な力を持つ伝説のポケモンや幻のポケモン、神として扱われるポケモンも存在する。魔法のような力を持つ存在でありながら、人類に敵対する怪物としての性格を持つポケモンは存在せず、基本的には人間と交流・意思疎通できる点が特徴的である。ゲームにおいてはポケモンの動物的な習性や性格が描かれるが、アニメにおけるポケモンは人間的な思考を行い、人間と意思疎通している表現が多く見られる。大半のポケモンは鳴き声での意思表示を行い人間の言葉を喋らないが、知能の高い種や神としてのポケモンなどはテレパシーで人間とコミュニケーションをとれるものとして描写されている。

「ポケモン」シリーズの特徴として、数百種類にも上るポケモンに出会い捕獲することで「ポケモン図鑑」を完成させるという目標が設定されている点がある[2]。ポケモン図鑑はゲームを進める上で重要なアイテムであり、ポケモンの全長や体重・鳴き声、生息地や属性なども調べることができるものとなっている。こうしたゲームとしての遊びに由来する個々のポケモンの詳細

な設定の情報化、そして成長して姿を変えていく「進化」という概念は、後に続く『デジタルモンスター』、『妖怪ウォッチ』等の類似コンテンツや、幻獣やモンスターのキャラクターデザインにも影響を与えていくこととなった。また、こうしたモンスターの生態や生息地といった情報を図鑑としてまとめるという発想は、中世の動物寓意譚の系譜であるといえよう。

また、プレイヤーがポケモンを収集し戦わせるトレーナーとなる、本編にあたるゲーム作品「ポケットモンスター」シリーズ以外にも、外伝的なスピンオフ作品が非常に数多く存在する。本編以外での作品ではポケモンを捕獲し自分のものとするという概念はなく、人間とポケモンの間に築かれている関係性は作品によって様々である。『ピカチュウげんきでちゅう』(1998)は、人気ポケモンであるピカチュウと友達になって交流するというコンセプトのゲームである[3]。ピカチュウはマイクを通して音声認識された言葉を理解する。それに応じてピカチュウはアニメと同じように鳴き声と身振りで感情表現を行うが、絵を描く、釣りをするなど人間のような行動も見せており、プレイヤーとの関係性はペットとも友達同士ともとれる表現となっている。『ポケモンスナップ』(1999)ではプレイヤーはカメラマンとなり、無人島に生息するポケモンの様子を観察しながら、全てのポケモンの写真を撮影することが目的となっている[4]。ここでプレイヤーにできるのは、野生のポケモンに餌を与えて気を引くことと、嫌がる道具を投げて珍しい反応を引き出すことに限られている。『ポケモンレンジャー』(2006)ではプレイヤーはポケモンレンジャーという警備員のような職業となり、出会ったポケモンの力を借りながら様々な問題を解決していく物語となっている[5]。ポケモンは一時的に仲間になるだけで手持ちにはならず、問題を解決した後には別れることになる。2005年から続く「ポケモン不思議のダンジョン」シリーズにおいては、プレイヤーはポケモンになってしまった元人間であり、出会うパートナーのポケモンと共に変身してしまった理由を探る物語となっている。本シリーズの登場キャラクターは全てポケモンだけで構成されており人間は登場せず、またポケモン同士が言葉でコミュニケーションをとる独自の世界観が展開されている[6]。作中のポケモンは主人公が人間であると知ってからも恐怖心や敵意を見せることなどもなく、ポケモン同士と変わらず友好的かつ対等に接している。こうしたスピンオフ作品は、ポケモンに対して支配的な、鍛えて戦わせる存在であるポケモントレーナーとして振る舞うことになる本編作品では表現することが難しい、人間とポケモンの多様な関係性を描き出している。しかし、いずれの作品にも共通して表現されているのは、ポケモンと人間は互いに協力関係や、情緒的なつながりを持つことが可能な存在であるということである。ポケモンそれぞれが魔法のような力を持ちながら、人間と交流・意思疎通できる存在であるという描かれ方は、文化的には動物というより精霊に近いように解釈できる。その考え方は人が自由に制御できない自然の力を幻獣に例えながら、支配ではなく共生という形で付き合っていけるとする東洋的なものであるといえるだろう。

3.1.3. レイ・ハリーハウゼンによるモンスター

今や特撮を用いた怪獣映画は一つのジャンルとして確立されている。ここでは数多くある中でも、最初に神話や伝説のモンスターを映像化したものとして、レイ・ハリーハウゼン（Ray Harryhausen, 1920～2013）の手がけた代表的作品を取り上げ、そのデザインについて考察していく。

レイ・ハリーハウゼンは映画史上、20 世紀の映画における特撮技術の歴史を作ってきたと評される特撮映画監督・特殊効果スタッフであり、ストップモーション・アニメーターである。1933 年公開の『キング・コング』におけるウィリス・オブライエン（Willis O'Brien, 1886～1962）の仕事に影響され、ストップモーション・アニメーション映画の仕事に就くことを志した[7]。内部に可動式骨格を仕込んだ人形を 1 コマずつ撮影するモデルアニメーションの分野で評価されており、リアルな動きで作り出された映像は世界の人々を驚かせた。

3.1.3.1.『シンドバッド 7 回目の航海』（1958）

序盤から終盤にかけて活躍するサイクロプス（図 12）は、ギリシア神話に登場する 1 つ目の巨人キュクロープスをモデルにしたモンスターである。大きな単眼を持つ顔は伝承の通りであるが、作中ではさらに角のある頭や尖った耳、下半身がヤギというサテュロスに似た姿で描かれている。これは観客に着ぐるみだと思わせないためであり、『地球へ二千万マイル』（1957）に登場する、金星から飛来したクリーチャー「イーマ」の没デザインでもあった[8]。島の山頂に貴重な宝物を隠し、それを狙ってやってくる人間を捕らえて食料としている。ギリシア神話におけるキュクロープス族は神に近い存在であったが、ここではホメーロスの叙事詩『オデュッセイア』に登場する、旅人を食らう粗暴な怪物としてのキュクロープスを基に造形されていると見られる。

ラミアーは神話や伝説に登場する半人半蛇の蛇女である。作中では王女の侍女が魔術師ソクラの魔術の余興として変身した姿であり、上半身が女性で下半身が蛇の怪物として描かれた。（図 13）青い肌にエキゾチックな金の装飾品を身につけ、ヒンドゥー教の神や半人半蛇の龍人ナーガを思わせる、腕が 4 本ある姿となっている。

ロック鳥は中東・インド洋地域の伝説に登場する巨鳥である。『船乗りシンドバッドの物語』に描かれたことで有名であり、巣の雛に与えるためにゾウを連れ去るというほどに巨大と伝えられる。作中では山頂の卵を守るロック鳥が登場する。（図 14）ここでは双頭のハゲワシのような姿で描かれており、首から頭部にかけては羽がなく、雛の羽毛はヒヨコのように黄色く、親鳥は黒い羽をしている。

魔術師ソクラの根城を守る番犬代わりとして、鎖に繋がれたドラゴンも登場する。（図 15）翼などはなく、体型や動きはオオトカゲに似るものの、緑の体に赤い背びれと目の上のトゲ、黄色い目と 2 本の角、鏃型の尾を持ち、炎を吐くという伝統的な西洋の竜の特徴を踏まえたデザイ

ンとなっている。ハリーハウゼンは、ギュスターヴ・ドレの作品や聖ゲオルギウスの竜退治の図を参考にしつつ、これまでに描かれてきた様々なドラゴンを混ぜ合わせたと語っている[9]。

魔術師ソクラが操る手下として、骸骨の戦士が登場する。剣を持ち人が演じているかのように動き回る骸骨戦士は、ハリーハウゼン作品の目玉となり、後に続く特撮作品にも度々登場した。

3.1.3.2.『アルゴ探検隊の大冒険』(1963)

ギリシア神話のアルゴー船の物語をモチーフとした作品。ブロンズ島にある神々の宝物庫の番人である青銅の巨人タロス(図9)は、自律して動く巨大な青銅の像である。本来のギリシア神話においては、クレタ島を守る自動人形として登場する。ヘルメットと腰布とサンダル姿で手には剣を持ち、神々の宝物を盗んだヘラクレスを罰するために船を破壊し船員たちに襲いかかるが、最終的にイアソンによって足首にあるネジを開けられて倒される。

ハーピーはギリシア神話に登場する、頭から胸が人間の女性で鳥の体を持つ怪鳥である。作中では神話と同じく、盲目の予言者ピネウスへの罰として毎回食事の邪魔をする存在として登場するが、ここでは角やコウモリの羽を持つ悪魔のような姿としてデザインされていることが特徴的である。(図10)これは『Elementals(未公開)』に登場するクリーチャーの没デザインの流用であるとともに、容貌をより凶悪にすることを狙ったものであった[10]。灰青色の体にかぎ爪を持つ3本指の手足、よく見れば胸には乳房のようなものもあり、原典のハーピーの特徴を踏まえつつハリーハウゼンが再構成したモンスターの一つであるといえる。

トリトンは上半身が人間の男性、下半身が魚の海の神である。作中ではストップモーションではなく役者が演じており、イアソンが海に投げたお守りから現れ、崩れる吠え岩の間に立ちはだかってイアソン一行の進行を助ける。冠をかぶった白髪白髭の男性の体に人魚のような魚の尾を持っており、伝統的な描写を踏まえた姿となっている。

ヒュドラ(図11)はコルキスの国宝である黄金の羊毛を守る多頭竜である。本来の神話では黄金の羊毛を守るのは別の眠らない竜であり、ヒュドラはレルネーの沼地に住みヘラクレスによって倒される怪物である。最初は古代の壺に描かれた模様を参考にデザインしていたが、最終的には独自性を押し出した姿となったという[11]。青い体に黄色い腹、赤い目と背びれ、尾は二股に分かれており、黒い角を持つ7つの頭を持つ大蛇の姿で描かれている。ハリーハウゼンは7を魔法の数字と考えており[12]、様々な箇所に使用した。黄金の羊毛が鎮座する谷に生息しており、その背景や構図はギュスターヴ・モローによる絵画《ヘラクレスとレルネのヒュドラ》(1876)を思わせる。伝統的な造形をなぞりつつも、上顎が鳥の嘴のようになっているのが特徴的である。

終盤に登場する骸骨剣士は、地面にまかれたヒュドラの歯から発生した戦士である。カドモスの竜の歯から生まれる竜牙兵スパルトイの話を元にしていると考えられるが、骸骨の姿はハリーハウゼン独自のアイディアである。丸い盾と剣や槍を持ち、機敏な動きでイアソン達に襲い掛かる。

3.1.3.3.『シンドバッド黄金の航海』(1973)

作中何度も登場する魔術師の手下ホムンクルス（図 16）は、猿のような頭とコウモリの羽を持つ紫色の小さな飛竜のような姿をしている。通常ホムンクルスは小人のような姿で表現されることが多い中で、異色のデザインである。

異教の神殿で動き出すカーリー像は 6 本腕を持つ石像であり、登場時の姿はヒンドゥー教美術の「踊るシヴァ神」の像によく似ている。(図 17) 本来のカーリー神は 3 つの目と 4 本の腕を持ち血と殺戮を好む戦いの女神とされる。劇中では 6 本の腕に剣を持ってシンドバッド一行と交戦する。

洞窟に現れた黒いケンタウロスはゴリラのような頭部と上半身、馬の体、虎の尾を持つ単眼の怪物となっている。ケンタウロスが一つ目なのは、「目」という物語のテーマに合わせた効果を狙ったものであるという[13]。続いて現れる茶色いグリフォンは鷲の頭と羽にライオンの体を持つ姿をしている。ケンタウロスが悪、グリフォンが善の象徴として描かれている。(図 18)

3.1.3.4.『シンドバッド虎の目大冒険』(1977)

この作品では伝統的なモンスターはほとんど登場しないため、独自性の強い 3 キャラクターに絞って取り上げた。敵役である魔女ゼノビアが召喚したグール（図 19）は、緑や赤の大きな目と触角を持つ昆虫のような顔に、骨と皮ばかりの紫系の肌色をした怪物である。解剖学の本の中で皮膚のない筋肉だけの人体を描いたイラストから着想を得たという[14]。ミナトン（図 20）はゼノビアが作った雄牛の頭に腰布をつけた人間の体を持つ青銅製の機械仕掛け人形であり、雄牛の頭を持つ怪物ミノタウロスと青銅の巨人タロスが合体したような存在である。全身が金色で槍を持ち、神殿に侵入するゼノビア一行を助ける中であえなく壊れてしまうものの、その造形から人気は高く複数のレプリカ商品が存在する。極北の地で登場した穴居人トロッグは、大柄な原始人で、人間の祖先という設定である。実際の原始人よりも巨大で額に 1 本の角があるのは、ファンタジー冒険映画に合わせたデザインだという[15]。

3.1.3.5.『タイタンの戦い』(1981)

ギリシア神話の英雄ペルセウスの物語をモチーフとした作品。作中で津波を起こしてアルゴスを滅ぼし、女神テティスが人間への罰としてフェニキアに差し向けるクラーケン（図 21）は、原典におけるケートスにあたる巨大な海の怪物である。タイタン神族と先史時代の爬虫類の間に生まれた存在と設定されており、人間のような体型をした上半身に、タコのような吸盤を持つ 4 本の腕と鋭いかぎ爪つきの 4 本指の手、鱗のある肌と魚のような尾鰭を持った姿となっている。ハリーハウゼンはクラーケンについて、キング・コングとフェイ・レイのように、クラーケンにアンドロメダが生贄として捧げられるという設定に説得力を与えるために、一部だけでも人間をイメージさせるデザインにしたかったと語っている[16]。

テティスの息子カリボス（図 22）は、ゼウスに罰として醜い怪物のような姿に変えられた沼

地の王であり、尖った耳と２本の角、鉤爪と鋭い歯、蹄のある足に爬虫類の尾を持った姿をしている。本作の悪役であり、元は人間であったことから、憎悪や復讐心といった人間らしい感情を伴う行動を見せている。

ペガサスはペルセウスの乗り物として登場する、空を飛ぶ馬である。鳥の翼を持った白馬という伝統的な姿で描かれている。ブーボーはアテナが案内役としてペルセウスに送った機械仕掛けのフクロウであり、喜劇的なマスコットのような役を演じている。ディオスキロス（図 23）はメデューサの神殿を守る、双頭の大犬である。

メドゥーサは、元は美しい女祭司であったがアフロディテによって恐ろしい姿に変えられてしまった怪物である。伝承の通り、蛇の頭髪と猛毒の血、見た者を石に変える能力を持っている他に、全身を覆う鱗と蛇の下半身、ガラガラヘビの尾先を持つことに加えて、弓矢で戦うという独自の設定を含んだデザインとなっている。（図 24）ハリーハウゼンはメドゥーサをデザインするにあたり、絵画などで描かれてきた頭に蛇を乗せた美しい女性という従来のイメージを変えたいと考え、チェッリーニによる彫像を参考にしたと語っている。また、弓矢を持たせた一番の狙いは、矢の攻撃を避けようとする人間がついメドゥーサの目を見てしまう点にあったという[17]。

3.1.4. 『ウルトラマン』の怪獣

日本を代表する特撮作品である『ウルトラマン』に登場する怪獣を取り上げ、そのデザインの特徴や、デザインに込められた制作者の意図を含めて、日本における怪獣とは何であるかを考察していく。なお 1966 年に放送されて以来、現在にまで続くシリーズを通して膨大な数の怪獣が存在するため、ここでは幻獣をモチーフとした怪獣や、筆者の制作する幻獣とコンセプトが似た怪獣に絞って紹介する。

3.1.4.1. 成田亨の怪獣デザイン

「怪獣」という言葉は意外に古く、中国最古の地理書『山海経』に見出せる。『山海経』第一『南山経』に「山には怪獣が多く、水中には怪魚が多い」[18]という記述が見られる。長く「妖怪」の意味で使用されていたこの言葉が、現在の「特撮映画に登場する巨大生物」を指して使われるようになったきっかけは、日本において 1933 年 9 月 14 日に公開されたアメリカ製特撮怪物映画『キング・コング』からであるとされる。その後 1954 年 11 月 3 日に日本初の怪獣映画である『ゴジラ』が公開される。ゴジラは日本初の怪獣であり、日本初の爬虫類系怪獣である。この作品は特撮映画に初めて触れた国内の観客に衝撃を与え、以降怪獣という言葉には、恐竜に近い姿をした二足歩行の巨大爬虫類というゴジラのイメージが投影されるようになったと考えられる。1961 年の『モスラ』の公開をもって、東宝三大怪獣と呼ばれるゴジラ・ラドン・モスラの 3 キャラクターが出揃い、その他にもアンギラス、キングギドラといった有名日本製怪獣が登場

し、怪獣という言葉のイメージの定着には東宝の特撮映画作品の影響が大きく関わったといえる。

1966年になると『ウルトラQ』『マグマ大使』『ウルトラマン』などといった様々な怪獣が登場する特撮テレビ番組の相次ぐ放映開始によって日本に「第一次怪獣ブーム」がおこり、怪獣という存在が日本の子供達にとってより身近なものとなる。『ウルトラマン』(1966)において怪獣のデザインを手がけた成田亨(1929〜2002)は、「怪獣デザインの三原則」をこう定めている。

1. *過去にいた、または現存する動物をそのまま作り、映像演出の巨大化のトリックだけを頼りにしない。*
2. *過去の人類が考えた人間と動物、動物と動物の同存化合成表現の技術は使うが、奇形化はしない。*
3. *体に傷をつけたり、傷跡をつけたり、血を流したりはしない。*[19]

また、『成田亨作品集　The Art of Tohl Narita』においては、成田はこうも語っている。

1. *怪獣は怪獣であって妖怪(お化け)ではない。だから首が2つとか、手足が何本にもなるお化けは作らない。*
2. *地球上のある動物が、ただ巨大化したという発想はやめる。*
3. *身体がこわれたようなデザインをしない。脳がはみ出したり、内臓むき出しだったり、ダラダラ血を流すことをしない。*

この3つの規範を守って怪獣をデザインするということは、ほとんど不可能に近いことでした。メソポタミア以来、人類が考えた怪獣は多かれ少なかれ、この要素をもっていたのです。しかし、どんな困難に遭っても健全な子供番組を作るためには、この3原則だけは守ろうと思いました。そこで新しい活路を意外性に求めました。プロポーションの意外性、変身の意外性、登場の意外性などです。[20]

これは先行する海外の特撮映画に登場する怪獣が、『キングコング』や『原始怪獣あらわる』(1953)のように巨大化した生物あるいは恐竜そのもの、爬虫類や軟体生物などの人間に生理的な嫌悪や恐怖を感じさせる生物の特徴をさらに強調させたようなテクスチャーや、多眼・多腕などの奇妙な姿で恐ろしさをアピールする例がほとんどであったことを受け、こうした洋画の怪獣との差別化を図って成田が打ち立てたものであった。成田はウルトラ怪獣を創出するに際して、スフィンクスや竜など伝説の怪獣を調べて参考にしたという[21]。伝説の幻獣をモチーフとした怪獣は少ないが、ミイラ怪獣「ドドンゴ」(図25)は、比較的わかりやすく麒麟をモチーフとしたデザインである。角を持つ龍のような頭に鹿に似た体、鱗があり毛は黄色いという麒麟の特徴を備えていることが確認できる。四足獣のデザインは、人間2人が入る着ぐるみとしての機能を両立させたものであった。*「私は彫刻家ですから、形を基礎に怪獣を考えました。形の変形が私の怪獣といえます」*[22]という言葉の通り、成田は地球上の生物を合成し、体型や表皮を別

の生き物に置き換えるなどの手法や、彫刻や仮面といった芸術作品の要素をデザインに取り入れるなど斬新な手法をもって怪獣をデザインしていった。「グビラ」（図 26）は魚の体型を基にサメかクジラとオタマジャクシを合成したような造形である。「ザンボラー」（図 27）は哺乳類であるライオンを爬虫類に置き換えたデザインであり、ライオンに特徴的なたてがみをイグアナの持つ棘のように表現している点が独特である。「ミクラス」（図 28）はインカ帝国の神画にヒントを得たといい、カラフルな配色と異国情緒ある装飾を、異星から来た生物らしさを表現するデザイン要素として取り込んでいる。『眞実　ある芸術家の希望と絶望』によれば、シリーズの世界観を作り上げた脚本家・金城哲夫と打ち合わせし、造形の高山良策に着ぐるみを発注するまで、ストーリーも監督も決まっていないことが多かったという[23]。物語から導き出された形を作り出すのはスケジュール的に不可能だったという点において、ウルトラ怪獣は物語に束縛されない怪獣といえるだろう。

3.1.4.2. ウルトラ怪獣制作陣の怪獣観

成田亨はプラトン思想に基づき、ウルトラマンをコスモス、怪獣をカオスと捉えデザインしたという。怪獣は物語上では正義の化身であるウルトラマンに倒される存在である。しかし、成田をはじめとする怪獣の制作陣は、決して怪獣を悪の存在であるとは考えていなかったことに注目したい。

成田は「怪獣を歴史的にとらえていくと、神話に戻らざるを得ない」[24]とし、「怪獣は人間が知恵を持ち試行錯誤を繰り返す以前のもので、単純には土地神、太陽神などを信じたための創造物である」[25]と考えていた。また、「生の生物で悪い生物が地球上にいるはずがない」[26]とも語り、怪獣に邪悪なイメージを押し付けるのを嫌った。怪獣が退治されるのは、往往にして人間の迷惑になるからである。しかし彼らは結果的に人間を死に至らしめることはあっても、積極的に人間を害しようという悪意は全く持っていない。怪獣は人間社会からは「敵」とみなされても、存在自体が「悪」なのではなかった。たまたま太古の昔から現代社会に迷い込んでしまった存在であり、彼らを呼び覚ましたのは核実験や自然破壊といった、人間側の非である場合すら少なくなかったのである[27]。怪獣の造形を担当した高山良策（1917～1982）はインタビューで、「怪獣というのは、この世に生まれなかったか、あるいは生まれても、いったんはすでに滅びた生き物ですから、これは断じて正義ではない。正義が滅びる道理はないんですからね。怪獣はだから悲しいものです」[28]と語っている。ここには、戦争というテーマを終生背負い続けた敗戦国日本の画家でもある高山の、戦いに負ける側への憐憫の情がうかがえる。相原一士は「作家の心象風景に立つ怪獣」において、怪獣に滅びゆく生命としての悲劇性を込めたのが高山であり、それをより繊細に受け継いだのが、成田亨を師とし、成田に代わってウルトラシリーズの美術を受け持った池谷仙克（1940～2016）であったと位置付けている[29]。自らの怪獣には淋しさが漂ってしまうという池谷はこう語っている。「僕は常々、自分の怪獣はあまり強そうじゃないって事を気にしてる

んですよ（笑）。怪獣を単に怖くて憎たらしい存在だと思ってなかったんですね。何やら侘し気で、淋し気でね、いじめられるという観点から抜けきれなかったんですよ」[30]

このように、日本においては『ゴジラ』（1956）をはじめとする黎明期の作品においても、欧米のように怪獣に対して一元的な悪のイメージを投影することはなく、むしろ怪獣は人間の行いに疑問を投げかける存在であり、その是非を振り返るきっかけとしてデザインされていることが大きな特徴であるといえよう。そこには、古くからの竜や鳳凰といった架空の生物を人知の及ばないもの、神に近い存在、精霊として尊重する東洋的な宇宙観が感じられる。『ウルトラマン』に登場する怪獣は、西洋のキリスト教における竜殺し譚のドラゴンと役割は同じくしているものの、制作陣は彼らを単なる邪魔者の悪役として切り捨てることなく、それぞれを一個の不運な生命と見、ある部分では戦争に負けた自分達を投影するかのように、共感と同情の混じった眼差しを向けていた。こうした背景は日本発の怪獣を論じる上で外せない要素であると考える。

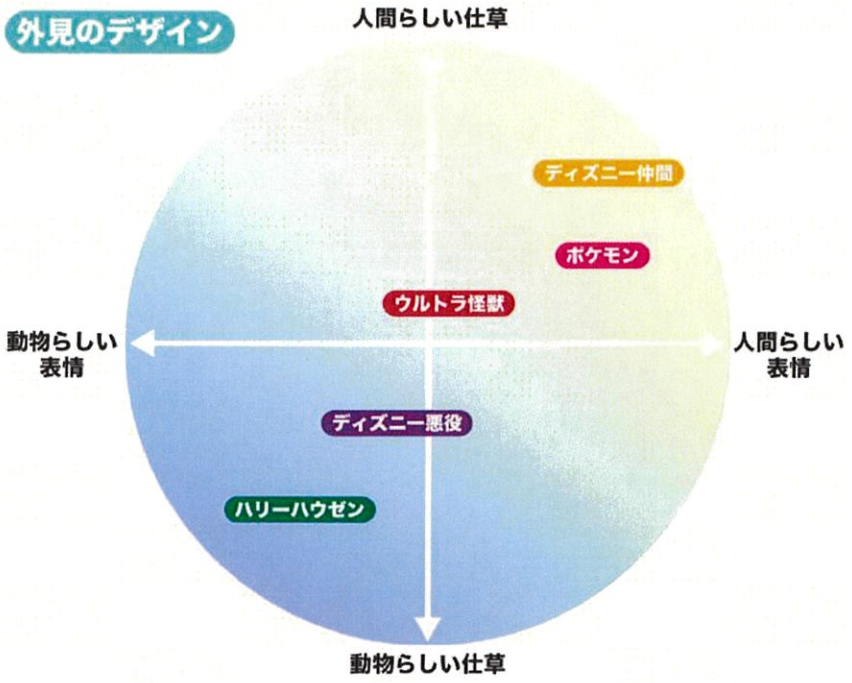
3.2. 作品ごとの幻獣デザイン

ここでは、3.1.で扱った作品に登場する幻獣キャラクターの特徴を分析していく。比較対象はそれぞれ、ディズニーアニメーション映画作品に登場する主人公の味方・仲間としての幻獣キャラクターを「ディズニー・仲間」、主人公の敵・悪役として登場する幻獣キャラクターを「ディズニー・悪役」、ポケットモンスターシリーズに登場するモンスターを「ポケモン」、レイ・ハリーハウゼン監督による特撮映画作品に登場するモンスターを「ハリーハウゼン」、ウルトラマンシリーズに登場する「ウルトラ怪獣」とした。評価項目は、「1. デザイン・造形」、「2. 表情の描写」、「3. 感情表現の方法」、「4. 人間と意思疎通が可能かどうか」、「5. 人間との関係性」、「6. 擬人化表現の程度」とした。そうしてできたのが表1である。

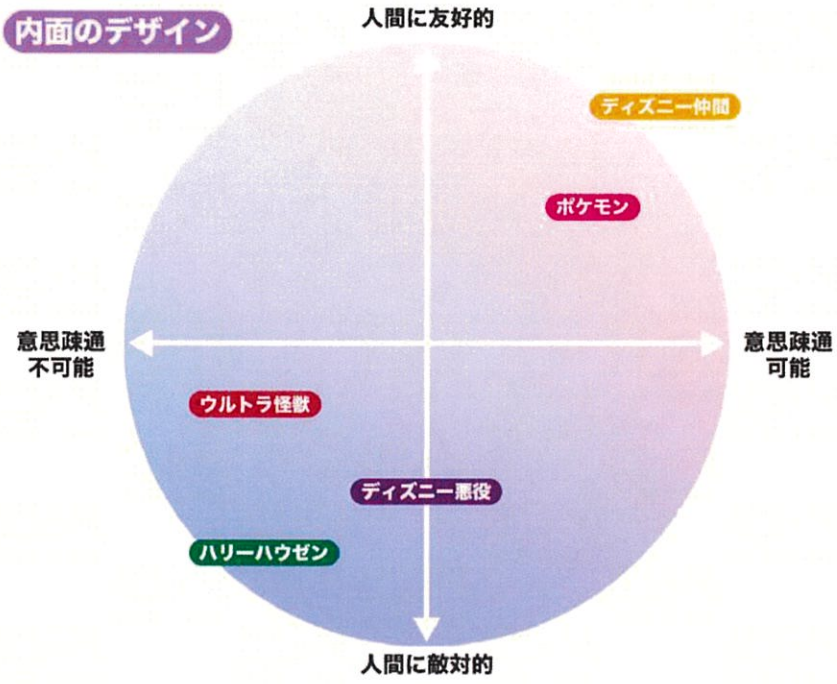
出典	デザイン・造形	表情	感情表現	意思疎通	人間との関係	擬人化表現の程度
ディズニー・仲間	動物的／人間的	人間的	人間的	可	友達／味方	強
ディズニー・悪役	動物的	動物的	動物的	不可	敵／障害物	弱
ポケモン	動物的／人間的	人間的	人間的	可	生物／友達／自然現象／神	強
ハリーハウゼン	動物的	動物的／人間的	動物的	不可	生物／脅威／障害物／被害者	弱
ウルトラ怪獣	動物的	動物的	動物的	不可	生物／災害／警告／被害者	中

〈表1〉現代作品に登場する幻獣キャラクターの特徴

また、表情と仕草を「外見のデザイン（表情や仕草のデザイン）」、人間との関係性と意思疎通の可不可を「内面のデザイン（キャラクターあるいはストーリー設定）」とし、その分布を書き入れたのが次にあげた表2、表3である。



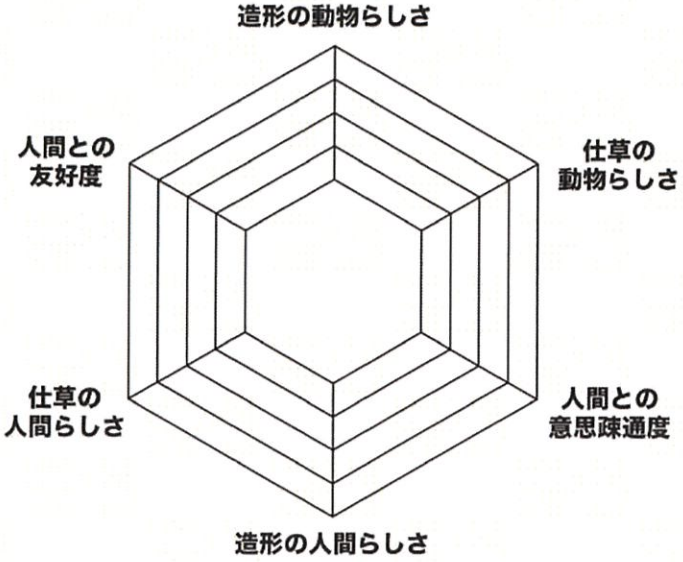
〈表 2〉外見のデザイン（表情や仕草のデザイン）



〈表 3〉内面のデザイン（キャラクターあるいはストーリー設定）

さらに、個々の幻獣キャラクターの評価については次のような表（表 4）を作成し、各項目に対する傾向を「低い・やや低い・中間的・やや高い・高い」の 5 段階に点数化して分析していっ

た。

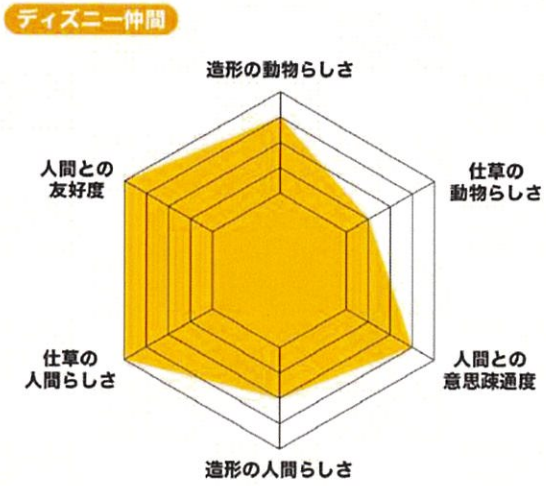


〈表 4〉デザインチャート

以下、比較対象としたキャラクター分類について、それぞれ表を用いながら分析していく。

3.2.1. ディズニー・仲間

ディズニーアニメーション映画作品に登場する、仲間としての幻獣キャラクターを具体的に分析したところ、表 5 のようになった。



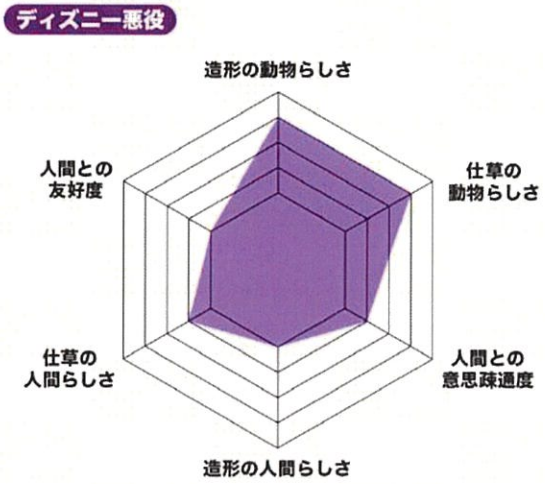
〈表 5〉ディズニー・仲間の分析

ディズニーアニメーションに登場する動物キャラクターの造形は、人間味を取り入れるためのデフォルメはなされているものの実在の動物の骨格に忠実であり、キャラクターの仕草にも観察に基づくリアルさが積極的に追求されている。同時に、コミュニケーション描写においては

欧米のジェスチャーがふんだんに取り入れられていることから、「造形の動物らしさ」は〈やや高い〉、「造形の人間らしさ」は〈中間的〉とした。同時に、顔の造形には人間のような眉を持つデザインが適用されており、視聴者にキャラクターの思考が伝わりやすい人間らしい表情表現が行われていることから、「造形の動物らしさ」は〈やや高い〉、「造形の人間らしさ」は〈中間的〉とした。何に対して喜怒哀楽を感じるかとその表現方法については、モチーフとなった動物の習性を反映した表現は見られるものの基本的に共感しやすい人間準拠となっており、コミュニケーション描写においては欧米のジェスチャーがふんだんに取り入れられていることから、「仕草の動物らしさ」は〈やや低い〉、「仕草の人間らしさ」は〈高い〉とした。ここに分類されるキャラクターの多くが言葉での意思疎通が可能であるが、中には『ヘラクレス』のペガサスのような例外も存在し、その場合には言葉でのやりとりができないがためのすれ違いが発生する描写が見られることから「人間との意思疎通度」は〈やや高い〉とした。物語においては基本的には主人公である人間と友達や仲間などの協力関係にあるため、「人間との友好度」は〈高い〉とした。

3.2.2. ディズニー・悪役

ディズニーアニメーション映画作品に登場する、敵役・悪役としての幻獣キャラクターを具体的に分析したところ、表6のようになった。



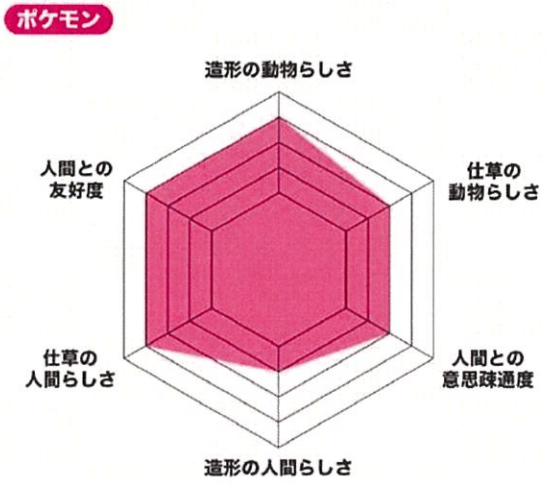
〈表6〉ディズニー・悪役の分析

先述したように、ディズニーアニメーションに登場する動物キャラクターの造形は実在の動物の骨格を忠実に反映している。さらにディズニー・悪役においては、威圧感や恐怖感を演出するためディズニー・仲間に見られるような人間味は意図的に除かれている。しかし中には『王様の剣』に登場するマダム・ミム扮するドラゴンや、『ヘラクレス』に登場するケンタウロスのように、コミカルな役回りを演じるキャラクターも存在していることから、「造形の動物らしさ」

は〈やや高い〉、「造形の人間らしさ」は〈低い〉とした。ディズニー・仲間とは違い、顔の造形にも眉は持たないためキャラクターの思考は読み取りにくく表現されており、人間らしい表情も邪悪そうな笑顔とわかる程度に留められている。感情表現においては、人間が幻獣に変身した姿であるなど特別な事情がない限り、攻撃してくる意図や思考は理解できないよう描写されている。それに伴う仕草にも凶暴性を感じさせる動物の動きが取り入れられており、意図的に人間らしさを抑えた演技となっていることから、「仕草の動物らしさ」は〈やや高い〉、「仕草の人間らしさ」は〈やや低い〉とした。基本的には言葉での意思疎通はできないが、『眠れる森の美女』のマレフィセントが変身したドラゴンにはテレパシーの表現が見られ、『王様の剣』のマダム・ミムが変身したドラゴンは人間の状態と変わらず喋るなど、例外も存在するため「人間との意思疎通度」は〈やや低い〉とした。物語においては主人公である人間とは敵対関係にあるため、「人間との友好度」は〈低い〉とした。

3.2.3. ポケモン

『ポケットモンスター』シリーズに登場する幻獣的存在、ポケモンを具体的に分析したところ、表7のようになった。



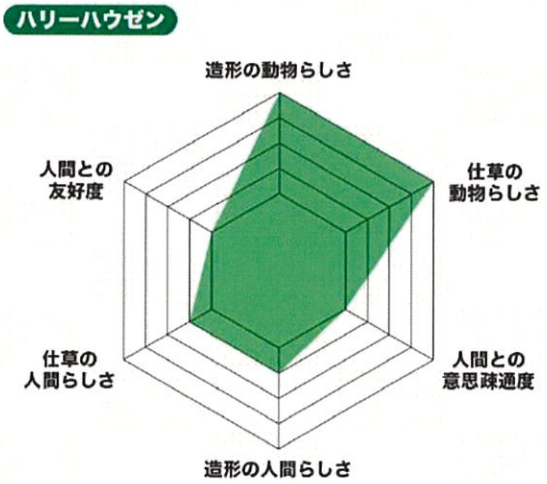
〈表7〉ポケモンの分析

ポケモンの造形は、そのキャラクターがデザインされた世代と時期によってまちまちであるが、基本的には元となった生物が推測できる程度のデフォルメを施されたデザインとなっている。しかし近年は人型のポケモンや、服を着たようなデザインのポケモンが増加傾向にあることから、「造形の動物らしさ」は〈やや高い〉、「造形の人間らしさ」は〈やや低い〉とした。表情はゲームにおいてもアニメにおいても伝統的な漫画的表現で描写されており、わかりやすい。感情表現は一部の虫・無機物などをモチーフとしたポケモンにおいてはあえて読み取りづらく設定されているものの、喜怒哀楽の理由などは共感しやすく描かれている。感情に伴う身振りは、

モチーフとなった生物の動きを基にした仕草以上に人間らしいジェスチャー表現が多く見られることから、「仕草の動物らしさ」は〈中間的〉、「仕草の人間らしさ」は〈やや高い〉とした。ポケモンは作中世界では動物に代わる存在であり、人間との関係性も現実の動物とのそれに準じている。大多数のポケモンが鳴き声で意思表示を行うため、人間はポケモンの意図を読み取れないこともあるが、ポケモン側は人間の言葉を理解しているという表現から「人間との意思疎通度」は〈中間的〉とした。人間によって作り出された高い知能を持つ「ミュウツー」など、人間を敵視するポケモンも稀に存在するが、基本的には友好関係を持つことができ理解し合える存在として描写されているため「人間との友好度」は〈やや高い〉とした。

3.2.4. ハリーハウゼンのモンスター

レイ・ハリーハウゼン監督作品に登場する幻獣・モンスターを具体的に分析したところ、表8のようになった。



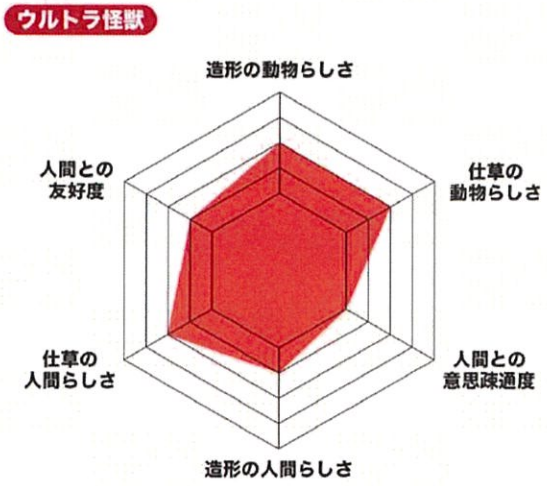
〈表8〉ハリーハウゼンのモンスターの分析

ハリーハウゼンのモンスターには神話や伝説に登場する幻獣を元にしたものが多く、それらは原典での記述に比較的忠実に再現されている。中にはサイクロプスやハーピーなどの半人半獣、人間の骨の姿をした骸骨剣士のようなモンスターも存在しているが、獣に近い生物としてのリアルさを追求したデザインから、「造形の動物らしさ」は〈高い〉、「造形の人間らしさ」は〈やや低い〉とした。モンスターを生きているかのように見せるため、ハリーハウゼンは動物を観察し、その骨格や動きを取り入れた。表情や動作においても、動物が見せる筋肉の動きをできる限りリアルに再現しようとしていたことから、「仕草の動物らしさ」は〈高い〉とした。モンスターの感情の動きは読めないものの、人型のモンスターであるサイクロプス（『シンドバッド7回目の航海』）に人間味を与えるため、捕らえた人間が焼けるのを待ち遠しそうに舌なめずりする演技を取り入れたりする[31]演技も中には見られることから「仕草の人間らしさ」は〈やや低い〉

とした。モンスターは言葉を持たず、互いに意思も読み取れないことから「人間との意思疎通度」は〈低い〉とした。作中に登場するモンスターはいずれも人間からすると災害や試練、障害物であり、その間に情緒的な繋がりもないことから「人間との友好度」は〈低い〉とした。

3.2.5. ウルトラ怪獣

『ウルトラマン』に登場する怪獣を具体的に分析したところ、表9のようになった。

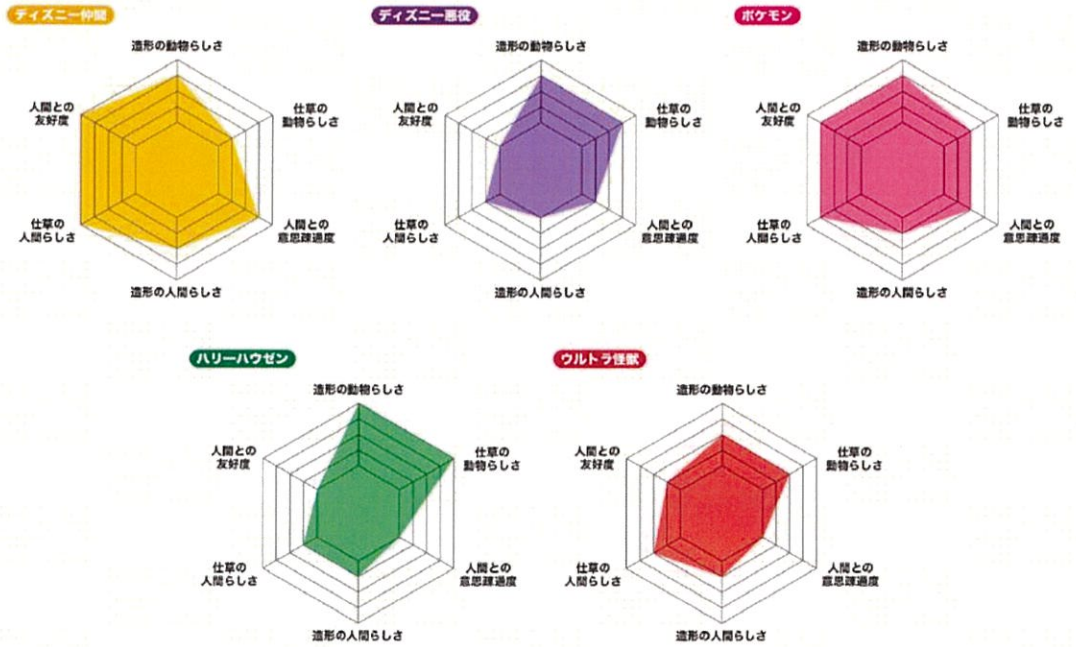


〈表9〉ウルトラマンの怪獣の分析

ウルトラ怪獣をデザインした成田亨は、怪獣に人間と動物、動物と動物の合成表現を使用しても、単なる実在の動物の巨大化や奇形化、身体が破損したような表現は避けた。また、二足歩行の姿勢が多いながらも、人が入る着ぐるみという造形上の制限を感じさせないことを目指していたことから、「造形の動物らしさ」は〈中間的〉、「造形の人間らしさ」は〈やや低い〉とした。表情や感情に伴う動作はともに、あまり動物らしいリアルさはないながらも人間のそれほどわかりやすい表現はとられていないため、「仕草の動物らしさ」は〈中間的〉とした。同時に、元いた場所へ帰りたいと人間の子供のように泣いたりいじけたりするシーボーズ（第35話『怪獣墓場』）をはじめ、人間くさいコミカルな演技を見せる怪獣も存在することから「仕草の人間らしさ」は〈中間的〉とした。異星人と違い怪獣は人間に語る動機や言葉を持たないことから、「人間との意思疎通度」は〈低い〉とした。怪獣はそのほとんどが宇宙から迷い込んだか、人間の活動によって目覚めた古代生物であり、孤児を迫害する村人から守ろうとする「ウー」や、元人間でありながら怪獣になってしまった「ジャミラ」のような一部の怪獣以外は、混乱のまま暴れているだけであり特に人間を意識した行動を取っていないことから「人間との友好度」は〈やや低い〉とした。

3.2.6. まとめ

これらの表を一覧したものが図29である。



〈図 29〉現代作品の幻獣キャラクター分析表一覧

図 29 を見ると、表の印象としては「ディズニー・仲間」と「ポケモン」が、「ディズニー・悪役」と「ハリーハウゼンのモンスター」がそれぞれ類似していることがわかる。この結果から、今回扱った現代作品に登場する幻獣キャラクターの分析においては、「造形・仕草の人間らしさ」が高いデザインが同時に人間に対する友好度が高く、「造形・仕草の人間らしさ」が低いデザインは同時に「造形・仕草の動物らしさ」が高く、人間に対して敵対的なキャラクターに多いという傾向が確認できた。

3.3. 現代における幻獣観

ここでは、3.1.で扱った作品に登場する幻獣キャラクターに対する製作者のデザイン面での意図を調査し、論じていく。

3.3.1. ディズニーの幻獣キャラクター

ディズニー作品には動物などの人間以外のキャラクターが数多く登場する。アメリカ中西部ミズーリ州のマーセリン農場で幼年時代を過ごし、この土地の自然と動物をこよなく愛していたウォルト・ディズニー（Walt Disney, 1901～1966）の実体験は、作品中にも反映されている。ウォルト時代のディズニー映画にとって、動物たちは必要不可欠な存在であった。ディズニープリンセスのそばには仲間としての動物が登場している。しかし清水知子『ディズニーと動物：王国の魔法をとく』（2021）によれば、その背景には同時に、自然の美しさを演出しながらも不都合な面は取り上げず、人間と動物の厳然たる区別意識、西洋において伝統的であった女性と自然

を重ね合わせながら展開される男性と女性・文化と自然・西洋と東洋・人間と非人間などの二元論的思考も反映されていた[32]。

しかしこうした意識は、時代を経るごとに都度問い直され、変化していった。2021 年に公開された映画『ラーヤと龍の王国』には、仲間としての幻獣キャラクターである龍のシスーが重要な役割を果たしている。シスーをはじめとしたこの作品に登場する龍は、西洋的なドラゴンではなく、アジアで昔から信仰されている龍神ナーガを基にデザインされており、水をイメージさせるブルーを基調とした体色に蛇のような長い体、流れるようなたてがみ、トサカのような角を持っている[33]。また、伝統的な東洋の龍と同じく水に関連する魔力を持つ存在である。シスーは人々に崇められる神秘的な存在でありながら、天真爛漫でやや自虐的な性格のコミカルなキャラクターでもあり、主人公ラーヤとの旅の中で共に成長していく仲間でもある。

「東洋には龍にたいしてとても強い愛着と愛情がありますが、それらの龍は、たとえば『ゲーム・オブ・スローンズ』で描かれているドラゴンとはまったく違う存在です。東洋の龍は幸運を意味する存在です。龍は肯定的な生きる力をあたえるパワーや剛勇さを示すものであり、ラーヤは東南アジア人がインスピレーションとなって生まれた主人公なので、そういった側面を発展させて描くことがとても大切でした。シスーはとても崇敬されていて、超パワフルですが、それと同時に私たちは、一般的に思われている龍はこういうものだろうという予想を裏切りたいとも考えました。そんなわけで彼女は面白く、そして少し抜けているところもあります。」[34]

シスーのデザインに関する製作陣のコメントからは、西洋のドラゴンとは明確に差別化された作中の龍のデザインを通して、この作品の発想源であり、過去にディズニー作品の中に取り上げられたことのなかった東南アジアの文化への敬意を表現しようとしていたことが読み取れる。また、幻獣に対する伝統的なイメージを取り入れるだけでなく、そこに親しみを感じられるような変化を加える試みに取り組もうとする姿勢を感じさせる。

3.3.2. ポケモンとはどういう存在か

1997 年の放送開始から 2000 年頃までの、最初期のポケモンのアニメのシリーズ構成と脚本を手がけた首藤剛志（1949～2010）はコラム内で、作品世界におけるポケモンの立ち位置を現実の生き物と人間との間に位置する存在としたと語っている。

「……僕も、子供の頃、動物が好きだったので身近な動物を観察していたが、動物は、痛みで涙を流すことはあるかもしれないが、感情で涙を流すことはないと思っている。コミックやアニメなどで擬人化されている動物を見て、我々は動物の涙を見慣れているが、僕自身は、動物に感情による涙はないと常識的に考えている。まして、僕はいわゆる「お涙ちょうだい」シーンは、苦手である。だから、僕の脚本で涙を流すシーンや、まして号泣シーンはほとんどない。そんなシーンがあるとすれば、よほど涙が必要な場合だけである。だが、『ミュウツーの逆襲』では、ピカチュウの涙につられるようにポケモン達の涙が大量に流される。僕としては、どうしても必要

だから「涙」を書いたつもりである。つまり、ポケモンは、感情によって涙を流せる、人間に近い生き物なのである。もともと、ゲームのために作られた架空の生き物だから、現実の生き物とは違う。現実の生き物と人間との間に位置する生き物と僕は考える事にしていた。」[35]

劇場版アニメ『ミュウツーの逆襲』(1998) の中で、終わらないポケモン同士の戦いを止めるために間に入った主人公サトシは石となってしまう。人間のこの思わぬ行動に衝撃を受けたポケモンたちは戦いをやめ、涙を流すという場面が存在する。

「ポケモン達の涙のわけは、何なのか？……「自分たちの戦いでとても大切な存在を失った」……喪失感の悲しさが涙になる。ポケモン達の涙は、同情でも憐れみでもない喪失感なのである。……喪失感の悲しみと集結を、アニメとして表現するのに涙が適切であったかどうかは分からない。ただ、僕が他に思いつかなかっただけである。」[36]

上記のコメントは、この描写に関する演出意図である。首藤はポケモンが「どんな思考、感情を持っているかは分からない」とし、鳴き声に字幕をつける放送回には最後まで迷いを持っていた[37]。しかしポケモンの、動物のような姿を持っているが人間のように感情による涙を流す人間に近い情緒を持つ存在という設定は、架空の生物である幻獣をデザインする上での指標としての一例にもなるのではないだろうか。

3.3.3. 特撮怪獣へのまなざし

ハリーハウゼンは『原子怪獣あらわる』に登場する怪獣リドサウルスの最期、炎上するジェットコースターの前で息絶える死の描写には、「動物に対する人間の残酷さへの自分の思いを織り込んだ」[38]と語っている。また、『地球より二千万マイル』に登場し、金星から地球へ持ち込まれて人間の世界をさまようイミール（イーマ）に対しては、「モンスターであるイミールに感情移入させるために、造形デザインに人間的なフォルムを選んだ」[39]、さらにイミールに加えられる待遇や攻撃は「未知の存在に対する人間の恐怖と身勝手さへのメッセージ」[40]と語っている。ウルトラ怪獣の製作陣である成田亨、高山良策、池谷仙克らは、怪獣を現れる時空を間違えたために退治される一個の生き物と見て、単に邪悪なイメージを持たせることを避けていた。このように、ハリーハウゼン監督作品のモンスターもウルトラ怪獣も、災害として人間側に一方的に退治される存在への同情と、そうした人類の行いに対する批判や警告を意図してデザインされていたことがわかる。

幻獣や動物、人間ではない他者に対してどう反応するかの根底には、それを語る人間の根底にある、無意識の文化的宇宙観が大きく影響していると考察する。よって、幻獣デザインを行う上では、そこに影響している自身の価値観までも意識し、常に懐疑的・分析的な目を向けていく必要があると考えている。

---

[1] 映画 DVD 特典「キャラクター・アート・ギャラリー」の音声解説より

[2] 任天堂公式ホームページ「ポケットモンスター赤・緑」
https://www.nintendo.co.jp/n02/dmg/apajapbj/（2022 年 1 月 29 日）
[3] 任天堂公式ホームページ「ピカチュウげんきでちゅう」
https://www.nintendo.co.jp/n01/n64/software/nus_p_npgj/（2022 年 1 月 29 日）
[4] 任天堂公式ホームページ「ポケモンスナップ」
https://www.nintendo.co.jp/n01/n64/software/nus_p_npfj/（2022 年 1 月 29 日）
[5] 任天堂公式ホームページ「ポケモンレンジャー　『ポケモンレンジャー』の世界」
https://www.nintendo.co.jp/ds/argj/world/index.html（2022 年 1 月 29 日）
[6] 任天堂公式ホームページ「ポケモン不思議のダンジョン　赤・青の救助隊　『ポケモン不思議のダンジョン』の世界」https://www.nintendo.co.jp/ds/aphjb24j/world/index.html（2022 年 1 月 29 日）
[7] Richard Schickel, *The Harryhausen Chronicles* (documentary DVD), Rhino Theatrical, 1997.
[8] レイ・ハリーハウゼン、トニー・ダルトン『ハリーハウゼン大全』矢口誠訳、河出書房新社、2009 年、119 頁。
[9] 同、120 頁。
[10] 同、168 頁。
[11] 同、170 頁。
[12] 同、170 頁。
[13] 同、238 頁。
[14] 同、253 頁。
[15] 同、262 頁。
[16] 同、276 頁。
[17] 同、284 頁。
[18] 『山海経』高馬三良訳、平凡社、1994 年、17 頁。
[19] 成田亨『怪獣と特撮　わが造形美術』フィルムアート社、1996 年、145-146 頁。
[20] 成田亨『成田亨作品集　The Art of Tohl Narita』羽鳥書店、2014 年、51-52 頁。
[21] 成田亨『怪獣と特撮　わが造形美術』150-152 頁。
[22] 成田亨「怪獣はこうして考える」、小松崎茂監修『怪獣大全集　第 4 巻　怪獣の描き方教室』ノーベル書房、1967 年、118 頁。
[23] 成田亨『眞実　ある芸術家の希望と絶望』成田亨遺稿集制作委員会、2003 年、69 頁。
[24] 成田亨『怪獣と特撮　わが造形美術』153-154 頁。
[25] 同、153-154 頁。
[26] 成田亨『眞実　ある芸術家の希望と絶望』
[27] 切通理作「怪獣は実在する！～僕らの「ぬくもりのある未来」へ」より　『怪獣と美術：成田亨の造形芸術とその後の怪獣美術』東京新聞、2007 年、10-11 頁。
[28] 高山良策『いつも味わう産みの苦しみ』より　「週刊サンケイ」1971 年 4 月 11 日号。
[29] 成田亨『怪獣と特撮　わが造形美術』173-175 頁。
[30] 『怪獣幻図鑑／池谷仙克画集』東宝株式会社出版事業室、1990 年。
[31] レイ・ハリーハウゼン、トニー・ダルトン『ハリーハウゼン大全』125 頁。
[32] 清水知子『ディズニーと動物：王国の魔法をとく』筑摩書房、2021 年。
[33] 「ラーヤと龍の王国」パンフレット、東宝、2021 年、22 頁。
[34] 同、14 頁。
[35] 首藤剛志「シナリオえーだば創作術：だれでもできる脚本家　第 180 回　ポケモンの涙とミ

ュウツーの記憶抹消」http://www.style.fm/as/05_column/shudo180.shtml(2021 年 12 月 23 日)

[36] 首藤剛志「シナリオえーだば創作術：だれでもできる脚本家　第 180 回　ポケモンの涙とミュウツーの記憶抹消」http://www.style.fm/as/05_column/shudo180.shtml（2021 年 12 月 23 日）

[37] 首藤剛志「シナリオえーだば創作術：だれでもできる脚本家　第 151 回　『ポケモン』字幕つき」http://www.style.fm/as/05_column/shudo151.shtml（2021 年 12 月 23 日）

[38] レイ・ハリーハウゼン、トニー・ダルトン『ハリーハウゼン大全』95 頁。

[39] 同、98 頁。

[40] 同、103 頁。

第4章　モンストリスムへの誘い

本章では、古代から現代までの幻獣デザインの調査結果を踏まえて筆者の幻獣デザインを論じる。幻獣をデザインする際に指標となる例を挙げ、筆者のデザインの位置付けを分析する。さらに筆者が《幻獣図鑑》に描いた幻獣のキャラクターをデザインする際に意識した点を述べ、既存の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提案を行う。

4.1. 筆者による幻獣のデザイン

ここでは、筆者の制作した幻獣をモチーフとする作品の制作意図や独自性などについて、動物寓意譚に登場する幻獣、さらに前章で扱った作品群と、筆者の手による幻獣キャラクターのデザインを比較しながら論じていく。

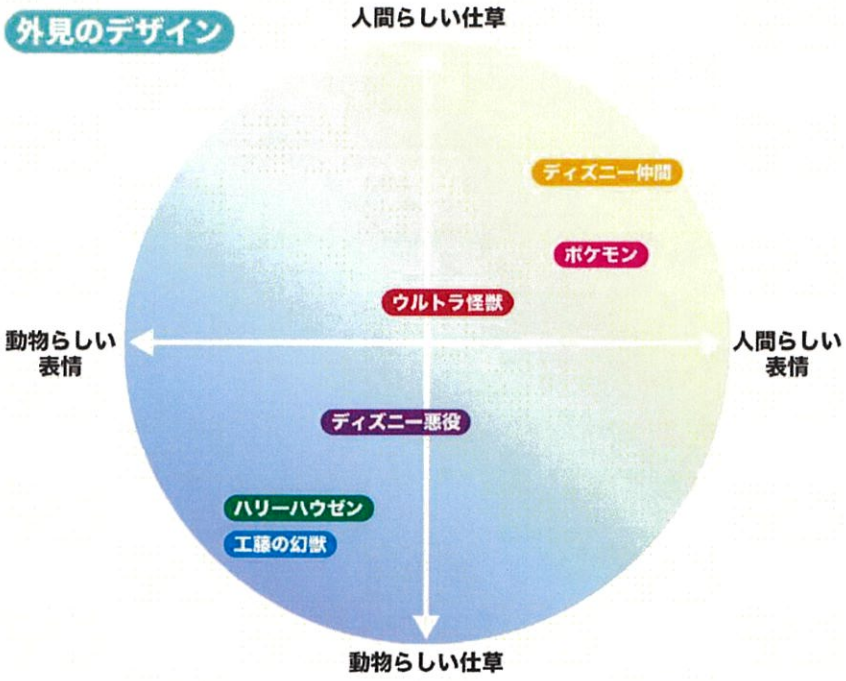
4.1.1. 動物寓意譚との関係性と比較

動物寓意譚と筆者の幻獣を比較する。1章で述べたように、動物寓意譚は図鑑というよりは教訓的な寓話の集合体としての性格が強く、キリスト教的道徳を読者に示すために、古代ギリシア・ローマ時代から伝わる生物についての解説を寓話として仕立て直した書物であった。動物寓意譚には実在の動物のほか、存在すると考えられていた架空の生物も数多く登場する。筆者は中世に描かれたそれらの図版に見られる素朴な幻獣の姿に、現代のキャラクターを見るような面白さを感じ、これを自分なりの形で解釈し表現してみたいと考えた。それぞれの幻獣の原典となる記述や挿画に対して忠実に再現しながらも鵜呑みにはせず、生態が似ている実在の動物などの姿も参考にし、なぜその器官が備わっているのかという姿形の理由が解説できるような、現実的な形態にデザインすることにも挑戦している[1]。また、幻獣を架空の存在ではありつつも生物として描くために、あまりにも現実からかけ離れた魔法のような能力を持つことは想定していない。仮に火を吐く、放電する、雨を降らせるなどができても、それは動物寓意譚にある記述を尊重した上のものとし必要以上の描写は行わず、その能力が発現する原理まで説明できるように落とし込むことを意識している[2]。対照的に、原典とする動物寓意譚の記述から敢えて遠ざけようと試みているのは、人間社会的な性別観・役割観・善悪観といった、幻獣を擬人化するような要素である。動物寓意譚は、キリスト教的な教訓を生物の解説に織り込んだ書物であるため、そこには神聖、邪悪、善良、狡猾などといった、人間視点での価値観が数多く含まれている。筆者はこうした時代の変化とともに移り変わる、人間による相対的な評価を意識的に取り払い、人間の価値観から解放された自由な存在として幻獣をデザインしたいと考えている。

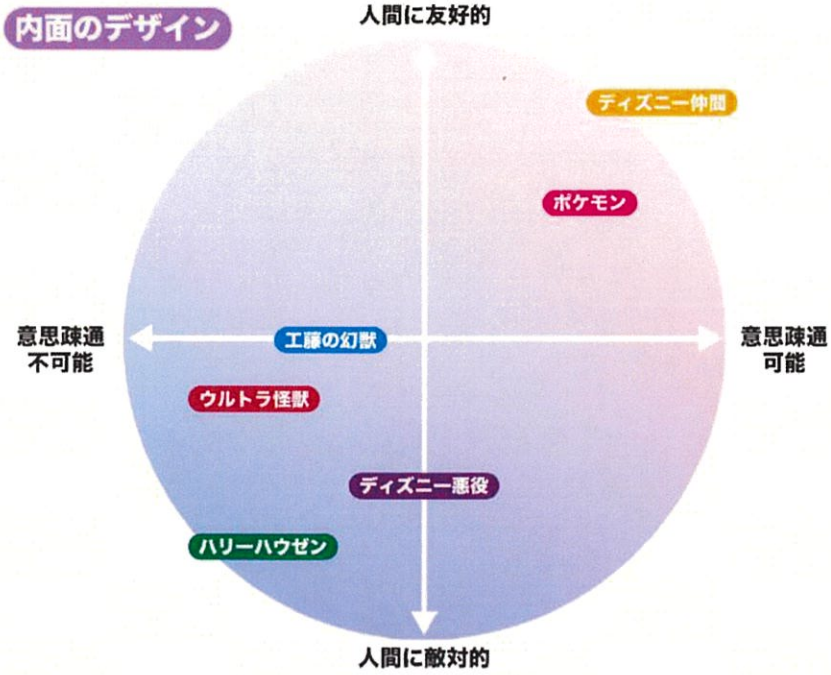
4.1.2. 現代作品との関係性と比較

3章で扱った現代作品に登場する幻獣と、筆者の幻獣（以下、工藤の幻獣とする）を比較する。「3.2. 作品ごとの幻獣デザイン」で示したデザイン分布表に、「工藤の幻獣」を加えたものが表

11、表 12 である。



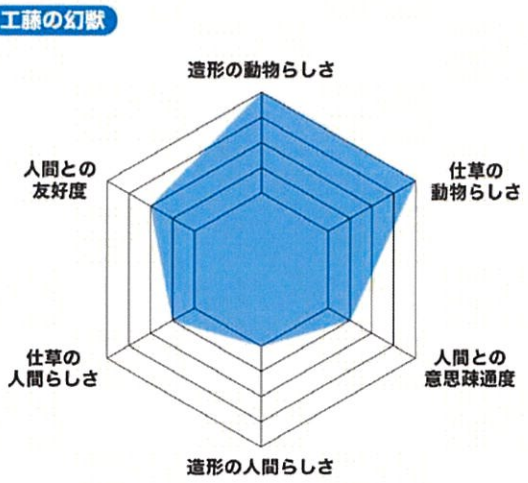
〈表 11〉外見のデザイン（表情や仕草のデザイン）



〈表 12〉内面のデザイン（キャラクターあるいはストーリー設定）

外見のデザイン（表 11）においては、工藤の幻獣は「動物らしい仕草」と「動物らしい表情」を持ち、現代作品に登場する幻獣キャラクターの中ではハリーハウゼンのモンスターに最も似ていることがわかる。内面のデザイン（表 12）においては、工藤の幻獣は人間に対して中立でありながら人間との意思疎通度がやや低く、現代作品に登場する幻獣キャラクターの中ではウルトラ怪獣に近いことがわかる。

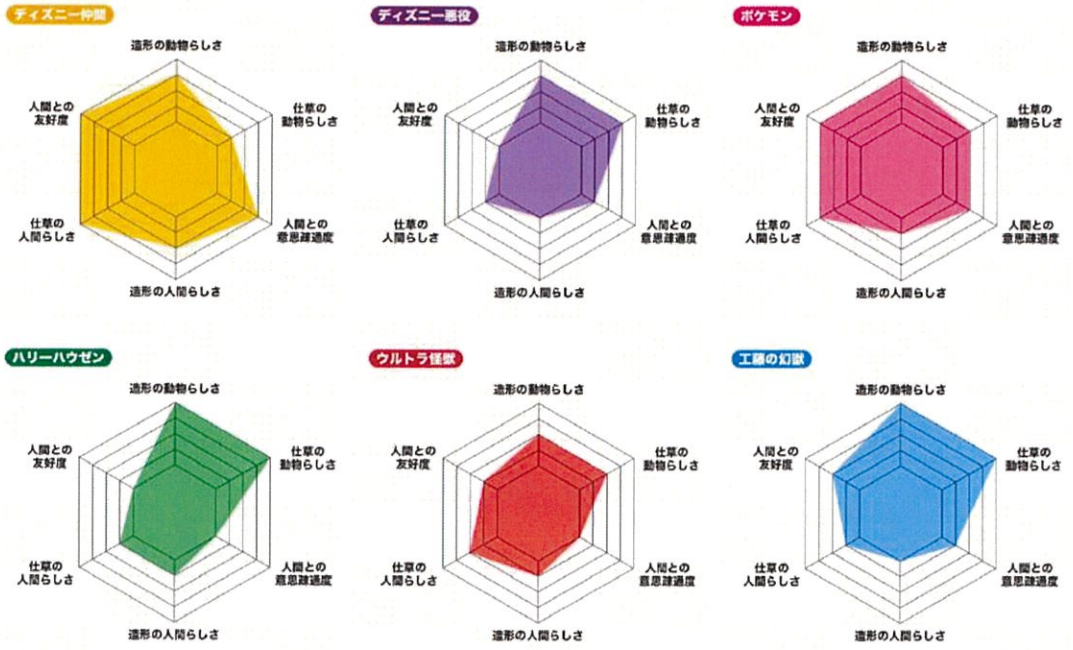
さらに、「3.2. 作品ごとの幻獣デザイン」で使用した表を使用し、工藤の幻獣におけるデザインの特性を表したのが表 10 である。



〈表 10〉工藤の幻獣の分析

工藤の幻獣は人類が滅びた後の未来の地球に生きる生物であり、その世界は鳥類と爬虫類が生態系の上位を占めていたかつての恐竜時代をイメージしている。ここでの幻獣は人間との関係性を持たないため、「造形の動物らしさ」は〈高い〉、「造形の人間らしさ」は〈低い〉とした。幻獣の思考回路はいずれも人間とは異なるものであり、その表現にも動物らしさ・生物としてのリアルさを追求している。自然な動物らしさを表現するため表情の表現も現実の生物を参考にしているが、物語上の演出としてその場面の幻獣がどういう感情であるかを伝わりやすく表現するために漫画的表現も使用している。ここから、「仕草の動物らしさ」は〈高い〉、「仕草の人間らしさ」は〈やや低い〉とした。作中世界には人間は登場しないため、以下はもしも人間が存在した場合の評価となる。幻獣は人間の言葉を発することはないが、種によっては現実のオウムのように、言語を介してコミュニケーションをとれる可能性もあるという想定から、「人間との意思疎通度」は〈やや低い〉とした。現実の動物と同じように、関わり方によっては信頼関係を結べる可能性もあることから、「人間との友好度」は〈中間的〉とした。

この表を 3 章で作成した現代作品それぞれの表と合わせて一覧したものが図 30 である。



〈図 30〉工藤の幻獣を含めた幻獣キャラクター分析表一覧

図 30 を見ると、工藤の幻獣のデザイン傾向は「動物らしさ」が強い一方で「人間らしさ」が弱く、表の印象としてはディズニー・悪役とハリーハウゼンのモンスターに類似していることがわかる。両者とも人間との友好度が低く、敵役・悪役としてのキャラクターであるが、筆者は自作品に登場する幻獣に対してそうした性格付けは意識していない。今回取り上げた現代作品における幻獣キャラクター分析では「造形・仕草の人間らしさ」が低いデザインが人間に対して敵対的なキャラクターに多い傾向が確認できたが、筆者の幻獣を含めた結果から見ると、必ずしも「人間らしさ」の低さがキャラクターの物語上の善悪性を左右するものではないということがわかる。

ウォルト・ディズニー・カンパニーによる映画作品には、西洋のおとぎ話や世界の伝説を元に創作を加えてアニメーション化した作品も多い。その中に登場する幻獣キャラクターは、『眠れる森の美女』のように悪役として現れるものから、アンデルセンの『人魚姫』や水の精霊の伝説を元にした『リトル・マーメイド』のように主人公として描かれるもの、『ヘラクレス』のペガサスや『ムーラン』のムーシューのように主人公の仲間として描かれるものなど、大きく 3 種類に分類できる。ウォルト・ディズニー・カンパニーは過去の作品で使用した差別的表現や、組織としての保守的・性差別的な体制を自ら批判し、変革に注力することを強調する企業でもある。その影響もあり、1930 年代から 1980 年代の作品においては幻獣やモンスターを完全なる悪として描く傾向があるが、1990 年代以降の作品においては主人公の味方として登場する例が多く見られ、悪役として登場する場合も『ヘラクレス』のハデス一行のようにコミカルな魅力を持つ

キャラクターとして描かれるか、『モアナと伝説の海」(2016) に登場する溶岩の悪魔テ・カァのように、何らかの理由があって敵となっている様子が説明されるようになっている。キャラクターデザインの面でも、完全な悪役であるマレフィセントの変身した竜には表情や共感できる要素がない一方で、味方として登場する幻獣キャラクターには人間らしい表情が与えられている。ディズニー作品における幻獣キャラクターは、擬人化表現の有無が性質の善悪を分けているといえる。研究と観察に基づいたリアルな動物の動きや仕草、それを踏まえての巧みなジェスチャー表現などは大いに参考とするが、人間の視点からの善悪表現や擬人化を避けようとする筆者の幻獣デザインとディズニーのキャラクターデザインの間には、あまり共通するものはないといえるだろう。

「ポケモン」は、ビデオゲーム『ポケットモンスター』から始まったシリーズである。株式会社ゲームフリークがゲームの開発を手がけるが、「ポケモン」のキャラクターを使ったコンテンツビジネス化するにあたり、株式会社ポケモンがシリーズとしての方針を握っている。登場するモンスターのデザインも、2000年頃までは純粋にゲーム的なキャラクターデザインであったが、近年は商品展開を前提としたキャラクターデザインが行われる傾向が見られる。特に、モチーフとなった生物や怪獣らしさを強調するデザインが意識されていた初期シリーズに比べ、2006年発売の『ポケットモンスター ダイヤモンド・パール』以降では、服を着たようなデザインやモチーフを擬人化したようなデザイン、人間のような体型の二足歩行のモンスターが増えたことが特徴的である。ポケモンはモンスターそれぞれが持つ炎・水・草・電気などのタイプ属性をデザインの上で色や形状として反映させ、どういう能力を持つかを想像させるところに原作がゲームであること由来のキャラクターデザイン性を感じさせる。初期シリーズに登場するポケモンの、モチーフとなった動物をキャラクター的にデフォルメした造形は、筆者の幻獣デザインにも影響を与えている。しかし、筆者は幻獣に記号的な装飾を加えることを避けている点でデザインとしての方向性が異なっている。

レイ・ハリーハウゼンによるストップモーションで表現された神話や伝説上のモンスターは、それまで博物館に展示されるような歴史的な作品の上でしか視覚的な姿を見ることができなかった存在を、娯楽作品としての映像上で生き生きと表現されたことに大きな意味があった。ハリーハウゼンのモンスターデザインは、『シンドバッド7回目の航海』に登場する巨人キュクロープスやロック鳥のように、映像上の見栄えを考慮しての原典にはない特徴付けは所々に見られるものの概ね伝統的な造形に忠実であり、同作に登場するドラゴンや『アルゴ探検隊の大冒険』に登場するタロスやヒュドラなどのレプリカフィギュアは現在でも高い人気を持っている。ハリーハウゼン作品においては、伝統的なモンスターの造形に新たな解釈などは交えず、それらをいかに生きているかのように表現するかということに重点が置かれていたと考えられる。その点は、幻獣の造形に生物としての説得力を求める解釈を行い、リデザインしようとする筆者の幻

獣デザインの姿勢とは異なっているといえる。

『ウルトラマン』に登場する怪獣は、実在動物の単なる巨大化や、凶暴さ・不気味さを強調してデザインされた従来の怪獣との差別化を図って制作された存在であった。怪獣のデザインを手がけた成田亨は、怪獣をお化け＝妖怪ではなく生き物ととらえ、生物の基本構造から外れたような奇形化や、身体が破損したようなデザインを避けた。これは怪獣の中に人間が入る必要がある着ぐるみの特性と、健全な子供用番組を目指す意識に裏打ちされたものであった。[3]また怪獣の製作陣は、怪獣を決して単純な悪の存在とは考えず、むしろ正義の化身としてのウルトラマンに退治される者の悲哀をそこに見出していた。ウルトラマン 35 話『怪獣墓場』では科学特捜隊が今まで倒してきた怪獣を仏式で弔う場面が見られ、1973 年 4 月 22 日に円谷プロは実際に厄落としを兼ねて退治された怪獣を偲ぶ「怪獣供養」を実施している。こうした姿勢からは、退治される側を一方的に悪として描く西洋のキリスト教的な世界観とは異なる、極めて日本的な感覚が見て取れる。怪獣デザインの手法として、成田亨は生物や芸術作品など複数のモチーフを合成する、哺乳類を爬虫類的なテクスチャーに置き換えるなどの手法をとっており、この点に関しては筆者の幻獣デザインにも共通する要素を持つ。しかし、ウルトラ怪獣は人類の行いに警告を与えるとともに退治される悲劇性を持った存在として表現されるが、筆者は幻獣を純粋に生物としてとらえ、人類との関係性や善悪などの概念を付与することをあえて避けようとしている面で大きく異なっている。

幻獣と同じく架空の生物という意味合いの「クリーチャー」をデザインする作家の第一人者として、映画『スター・ウォーズ』(1999～) や『アバター』(2009) などでクリーチャーデザインを手がけたテリル・ウィットラッチ (Terryl Whitlatch) が挙げられる。ウィットラッチは動物学と脊椎動物の解剖学に造詣が深く、造形技術と科学知識を融合させ、リアリティを感じさせる独特のクリーチャーを手掛けている。ウィットラッチはクリーチャーデザインには現実の動物の解剖知識が不可欠であると説き、『幻獣と動物を描く』(2013) において、こう述べている。

カートゥーンやアニメーションのキャラクター……何だか簡単そうに見える？　ところが楽しそうなものの例に漏れず、ここまでの章からもわかるように、これらも生きものに対する解剖知識と特訓というしっかりとした基礎あってのものである。(中略) 要するに、キャラクターの作り方に型があるような仕事をこなすためには、クリーチャー・デザイナーもまずは現実から〈架空世界のキャラクターの場合は仮想現実から〉分析を始め、そこからキャラクターの素体となるものを抽出してやらなければいけない。[4]

幻獣をデザインするにあたっては、現実の動物に対する理解と解剖学的知識が必要であるという意見については筆者も同感である。しかしながら筆者には、ウィットラッチの手掛けるクリーチャーのデザインは解剖学的正確さを重視した影響により、そこにそれぞれパーツ状に組み合わされた現存生物の姿が透けて見えてしまうという印象を持った。神話や伝説の生物をモチー

フとしてデザインされたウィットラッチのクリーチャーを一例に挙げる。「サテュロス」(図 31)は、ギリシア神話に登場する半人半獣の神をモチーフにしたクリーチャーである。神話におけるサテュロスは、人間の男性の上半身とヤギの下半身にヤギの角や耳を持つ姿として表現される。ウィットラッチの「サテュロス」はこれを元に、類人猿の身体に羊のような角と、偶蹄目らしい後肢と横長の瞳を持ったクリーチャーとなっている。全く違った動物の組み合わせは意外なものとして目に映り、下敷きとなったモチーフの知識を持つ者が見ればその解釈の妙を面白く感じることだろう。しかしこの生物が巨大な角を持つ必然性や、樹上生活における蹄の有用性など、架空の世界ながら実際に生きる生物として見ようとしたとき、その生態としての説得力は欠けるように思われる。正確な科学知識が、思いついたアイディアにわざとらしい説得力を持たせるためだけの材料になってしまってはいないだろうか。ウィットラッチは現存の脊椎動物の外見や構造に対する正確な解剖知識を持つあまりに、架空の生物をデザインする際においても、自ら制約を設けてしまっているように筆者には感じられた。

筆者は幻獣をデザインする際に、コンセプトの練度不足によって現存する生物を単純に合体させただけのような印象を与える造形や、その幻獣の外見が生息環境や生態に適合していないと感じる造形に陥ることを避けたいと考えてきた。筆者が心がけているのは、奇想天外さと現実味を両立させ、地味な中にも生物としての存在感と美しさを感じさせる幻獣をデザインすることである。基礎的な知識を踏まえながらもそれに縛られることなく、現実から離れて自由にデザインできる可能性や余地が、幻獣デザインにはあると考えている。

4.1.3. 世界観コンセプト

筆者が幻獣のキャラクターをデザインするにあたり意識している要素とは、漫画・ゲーム・アニメなどの商業的な作品に登場するキャラクターのデザインとは異なり、幻獣やモンスターを動物・生物としてとらえ、生態や生息環境を考えた上で、過剰に装飾しないことである。商業作品に登場するキャラクターは作品のプロモーションや商品展開上の利用まで見越してデザインされるために、魅力をわかりやすく視覚に訴えようと記号的な装飾を施される傾向がある。(図 32) そういった点が、以上の項目で挙げた 4 つの作品シリーズと比較した際に最も異なる部分であるといえるだろう。

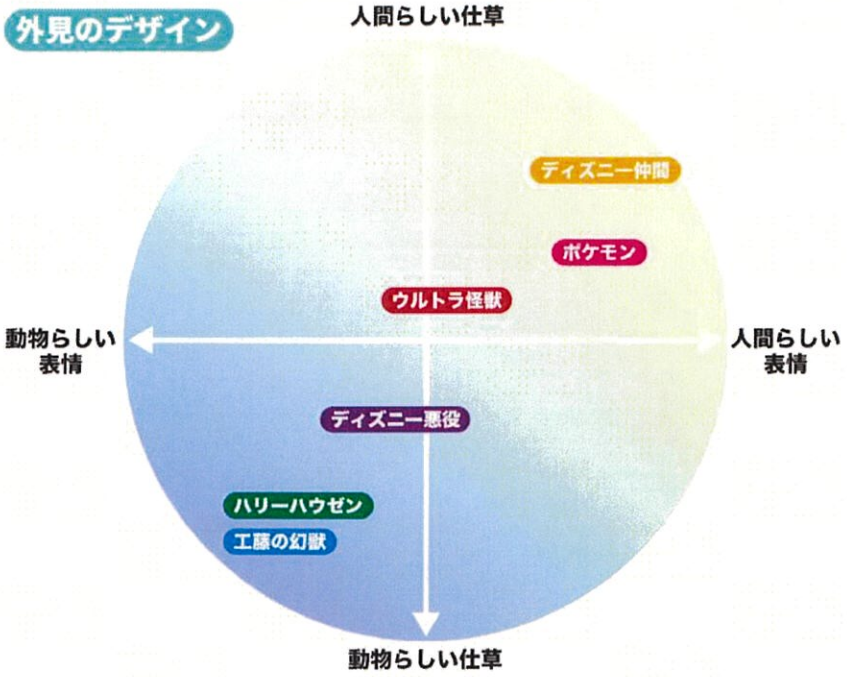
第 2 章でも述べたように、筆者が描く幻獣の世界は、環境変化によって大部分の哺乳類が絶滅した未来の地球である。そこには人間の姿はなく、ただ遺跡として残った神殿や寺院からかろうじてその営みを垣間見ることができる。ここからは、人間が滅びても世界が終わるわけではなく続いていくこと、「壊れた」とされる環境であってもそこに適応する形で新しい生物が現れて生きていくことを伝えようとしている。また、図 33 に示す作品のように、人間の遺産として残っているのは石のような自然素材で作られた神殿や寺院といった宗教施設だけであるという描写は、あらゆる時代にあっても人間を人間たらしめるものとして人類が共通意識を持って守ろ

うとしたのは、文明の発生とともにあった古くからの宗教的建造物であり、死への恐怖に救いを与えてくれる宇宙観であり、滅びに際して人間が最後にすがったのは心の救いとなる考えであったという筆者の想像を表現する要素である。こうした世界を通して筆者が表現しようとするものは無常観と、不必要な争いのない理想の世界である。そしてその世界に生きる幻獣たちは、人間に使役されることのない自由な存在である。未来に生きる生物たちが幻獣という人間の思い描いた架空の生物に似た姿をとっているのは、滅びた後も大気中に残り浮遊する人間の思念や空想がなんらかの形で宿った影響であるとし、同時に作品の鑑賞者に対し、かつて見知った幻獣たちに近い姿を通して親しみを感じてもらいたいという意図も含んでいる。未来の地球とそこに生息する生物の想像図というコンセプトは、ドゥーガル・ディクソンによる『アフターマン』や『フューチャーイズワイルド』に近いが、筆者は一匹の飛竜を主人公としてその旅を描くことで、作品をひとつの物語として構成する叙情性、寓話的な要素を加えようとした。

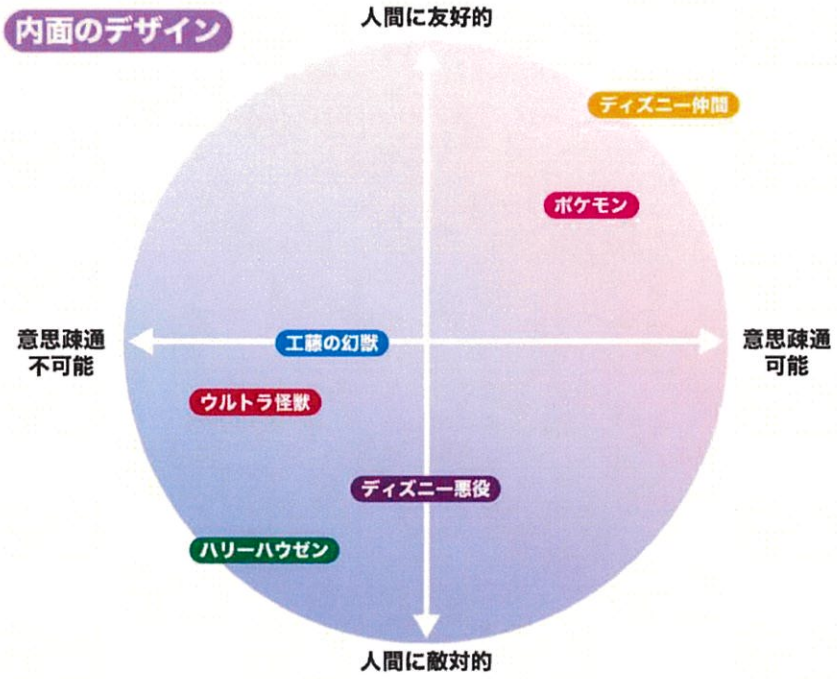
筆者は常々、人間の無計画な資源の消費と環境破壊、容易に生物を絶滅に追い込めるほどの過剰な暴力性と影響力に危機感を覚えている。また、失われた環境を回復させられる可能性を秘めた科学力も発展させながらも結局はそれを軍事第一に利用し、飽かず縄張り争いに明け暮れている人間を美しいものと見ることは、今の筆者には難しい。ゆえに、欲望の暴走や必要以上の破壊と殺戮がなくバランスが保たれた理想的な世界、筆者の思い描く楽園を表現するために、ここに人間は不在のものとした。しかし筆者は人間の生んだ芸術作品や宗教的な建造物に対しては純粋に美を感じ、後世に伝え残していくべき価値あるものと考えている。世界を理解しようとして編んだ神話も、ヒトという生物の最大の特徴と遺産であるととらえている。宗教的な遺物だけが人間不在の世界に残っているという描写は、筆者のこうした認識を反映したものである。筆者は幻獣たちが生きる未来の世界の美しい瞬間を切り取り表現すると同時に、そこに至るまでの過去にあったものとして人間の行いに対する疑問を投げかけようと試みている。

4.2. 幻獣デザインの方向性

幻獣のデザインには、何を主軸とするかによっても無数の可能性が存在する。ここでは 3 章「3.2. 作品ごとの幻獣デザイン」で使用した表を使用し、3 章で扱った現代作品に筆者の作品を加えた 5 作品に登場する幻獣のデザインを分析して表とし、その傾向とデザインの方向性を述べる。



〈表 11〉外見のデザイン（表情や仕草のデザイン）



〈表 12〉内面のデザイン（キャラクターあるいはストーリー設定）

この幻獣キャラクターの外見と内面に関する分析表（表 11・表 12）の分布を見ると、3 章で

扱った現代の 4 作品と筆者の作品には「人間らしい仕草かつ動物らしい表情」、「動物らしい仕草かつ人間らしい表情」を持つ幻獣キャラクターや、「人間に友好的かつ意思疎通が不可能」、「人間に敵対的かつ意思疎通が可能」な幻獣キャラクターがいないことがわかる。こうした空白部分に位置する幻獣キャラクターには新規性があるのではないかと考えられる。

(1)「人間らしい仕草かつ動物らしい表情」を持ち、「人間に友好的かつ意思疎通が不可能」な場合、姿形や動作は人に近い印象でありながらも感情表現は動物的であり、言語での交流は困難だが友好的な関係を築くことができる存在になると想像できる。

(2)「人間らしい仕草かつ動物らしい表情」を持ち、「人間に敵対的かつ意思疎通が可能」な場合、外見上は（1）のようでありながら、言語での交流が可能かつ文化的に相容れない存在になると想像できる。

(3)「動物らしい仕草かつ人間らしい表情」を持ち、「人間に友好的かつ意思疎通が不可能」な場合、外見はファンタジー作品に登場する獣人・亜人のように人に近い容姿であり、言語での交流は困難だが友好的な関係を築くことができる存在になると想像できる。

(4)「動物らしい仕草かつ人間らしい表情」を持ち、「人間に敵対的かつ意思疎通が可能」な場合、外見上は（3）のようでありながら、言語での交流が可能かつ文化的に相容れない存在になると想像できる。

本研究では各分野で代表的な作品に限定して比較検討を行ったが、今後の研究では空欄の部分に該当する作品を調査し、分析対象に加えていきたいと考えている。

4.3. 今後の展開

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、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。その結果、生存に必要な能力は特化していくが、不要な能力は退化していくという生物進化の法則から外れた、現実からはかけ離れた存在となっている。例に挙げるとすれば特に竜などは巨大な体躯に加えて翼を持ち、強大な角や前足も持ち、さらに炎を吐くなどの過剰性能的な存在となって久しい。また、時代が下るにしたがって、幻獣やモンスターが生まれた原典はほとんど顧みられず、後世の誰かの創作の上にさらに創作が積み上がっていく現状に疑問を感じる。ファンタジーは現実からかけ離れた世界を楽しむためのものであるから、個人によって架空の度合いに対する趣味嗜好も様々であり、現実の法則に厳格に従う必要があるわけではない。しかし筆者は幻獣に対して、プリニウスの『博物誌』や動物寓意譚が編まれた時代、幻獣が実在の生物として伝えられていた頃の宇宙観に基づく、真に迫る現実味を帯びたデザインを提案したいと考えた。

それにあたっては、動物寓意譚などで言及のある幻獣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、一種一種の幻獣がそれぞれどういう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現実的な解釈を加えてリデザインしたいと考えた。また、上半身は馬、下半身は魚と表現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、不可思議な生物、謎めいた怪物という認識以上に踏み込んだ解釈が行われていないと考える。そうした合成獣系の幻獣の姿なども、別々の生物を組み合わせたような違和感がなく、記述に対して説得力ある形で提案しようとした。提案した幻獣のデザインを通して、我々が通常無意識的に想像している、オスは荒々しくメスはおとなしいなどの哺乳類に特徴的な性質や、男は無骨で地味な一方で女は着飾り派手である、などの人間社会で作られた価値観に縛られていることや、擬人化して同じように捉えてしまいがちな異種・他生物への先入観や認識を考え直すきっかけとなる体験を提案したいと考えている。

まとめ

幻獣・怪獣に相当する言葉はモンスターであるが、幻想文学者の風間賢二は「まず Monster の語源から。周知のように、これはラテン語の Monstrum（前兆・警告の意味）に由来している。表示・表明することを英語では Demonstrate、フランス語では Montrer というが、いずれも Monstrum から派生した言葉だ。つまり、モンスターとは、それ自体には意味がなく、誰かからの何かメッセージを伝えるメディアだといえる。その誰かとは神であり、何かメッセージとは凶事の前触れであった。」[5]と述べている。このように、モンスターは古くは人間の暴走に際して現れる警告の象徴であると考えられていた。やがて人間を自然界の頂点に置く一神教の教えとともに、自然からの警告であるモンスターは人間によって打ち負かされる存在へと変化していき、物語における障害物であり最大の敵として描かれるようになっていった。最大のモンスターである竜を退治する物語の構造は世界中の神話や伝説に認めることができる。やがて近代になり、人類による自然や環境の破壊が問題として意識されるようになるとモンスターは警告の使者としての性格を取り戻し、『原子怪獣あらわる』や『ゴジラ』のような作品が制作されるようになったと考えられる。ハリーハウゼン作品に登場するモンスターは物語の都合上、障害物という役割に終始しているが、『ウルトラマン』の怪獣は災害であると同時に人類の過ちを警告する存在であった。ディズニー作品ではモンスターへの描写が単純な悪役から、次第に人間の味方や人間が引き起こした問題の謎を説く手がかりとなる存在に変化していく過程が見られた。現代に生まれた『ポケモン』でのモンスターは人間に友好的であるとされ、基本的に人間の支配下に置かれた動物の代替のような存在となっているが、その中には人知の及ばない神や自然現象としてのモンスターも共存している。このようにモンスターは常に人間と共にあり、時代による人間の

価値観や意識の変化を強く表す特性を持った存在であるといえる。今後どのようなモンスターが生まれて現実世界に影響を与えていくのか、その動向を観察していくことは同時に人間を見つめ直すことにつながり、人類が現在直面している自然環境の捉え方や、異質な他者との関わり方などの問題解決のヒントにもなるのではないかと考えている。

---

[1] 2章「2.2.1.3. ミカドトビヘビ」王冠を被る姿の解釈について参照

[2] 2章「2.2.1.4. シバリドリ」石化させる能力の解釈について参照

[3] 成田亨『成田亨作品集　The Art of Tohl Narita』羽鳥書店、2014年、51-52頁。

[4] テリル・ウィットラッチ著; ギルバート・バンドゥッチ編; 大久保ゆう訳『幻獣と動物を描く：精確な動物デッサンから生まれる空想上のキャラクター』マール社、2013年、115頁。

[5] 風間賢二「来るべき『ポップ・モンスター論』のための覚書」『ユリイカ［詩と批評］特集モンスターズ』5月号、青土社、1999年、89頁。

結論

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た。また、グロテスク模様についても言及し、その中に見られる幻獣・モンスターの分析を行い、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、繰り返される異言語への翻訳・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。挿絵として制作したアクリル画と口絵として制作した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、記述をもとにしつつ再構成を行った部分などを詳しく述べた。古代ギリシア・ローマ時代の博物誌や中世の動物寓意譚の記述を読み解き、幻獣の姿や生態のデザインに反映させていく中で、現代では忘れられている特徴や姿形の設定も数多くあったことが確認できた。

第 3 章では、現代の作品に見られ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、「ポケットモンスター」シリーズのポケモン、レイ・ハリーハウゼン監督による特撮映画作品に登場するモンスター、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を取り上げ、考察を行った。さらに、それぞれの作品に登場する幻獣キャラクターを具体的に分析し、そのデザイン傾向を明らかにした。

第 4 章では、筆者の幻獣を構成する要素の分析を行い、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」に描いた幻獣のキャラクターをデザインする際に意識した点を述べ、既存の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。

筆者は従来の幻獣デザインに疑問を感じ、その幻獣が記された原点に立ち返って記述を読み解き、そこから受けた印象や現実の生物の生態や特徴をもとに新たな解釈を交えた幻獣を描き出そうとした。また、幻獣を生物として描くために、生態にそぐわない装飾要素や、あまりにも現実からかけ離れた魔法のような能力を持つことは想定していない。動物寓意譚にある記述を尊重した上で魔法のような力を持つものであったとしても、その能力が発現する原理まで説明できるように落とし込むことを意識している。筆者の幻獣が生きる世界は人間亡き後の未来の地球である。その世界に生きる幻獣は、人間の思惑に生き方を決められることも使役されること

もない、あるがままの自由な存在である。幻獣が生きる世界を描くことは筆者にとって、生存に必要な以上の資源の消費や争いのない理想的な世界を表現する試みであり、間接的に現代における人間の無計画な資源の消費と環境破壊、他生物を絶滅に向かわせる行為に警鐘を鳴らす寓話でもある。

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は、普段あまり意識することのない異文化に触れる機会となり、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、それを手がける人間の根底にある無意識の宗教観、文化的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における動物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。今後は動物寓意譚が制作された中世における、地域や時代による描かれた幻獣の姿の変遷を調査分析し、現行の幻獣デザインとの関連性を考察していきたい。

一口に幻獣モチーフのキャラクターデザインと言っても、文化圏や宗教によって施される表現の仕方や善悪などの捉え方は千差万別である。人間は人間社会のフィルターを外して見ることができる動物・生物を通して無意識下で寓話を作り、自身の考える真実を表現し見ようとしている。動物寓意譚も、生物の持つ特徴を通して、人間社会の道徳や人間のあり方、我々が生きる世界を探ろうとしたものであった。人間が行うものである以上、デザインには意図の有無に関わらず手がけた者の価値観や世界観が込められており、何らかの方向性が存在する。筆者はそうしたキャラクターデザインというものが持つ特性を意識しつつ、敢えて移ろいやすい象徴性、人間的な価値観や先入観を除いた幻獣のキャラクターを提案したい。そうした幻獣キャラクターを通して、現実の生物に対しても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考えている。

謝辞

本研究にあたり、指導教員として作品の制作と論文の執筆に多大なるご指導ご助言を賜りました女子美術大学芸術学部アート・デザイン表現学科ヒーリング表現領域の山野雅之先生に心より感謝いたします。新型コロナウイルス感染拡大以降はリモートによる面談で進行する運びとなりましたが、円滑に打ち合わせを行うための工夫を提案いただいたことで、安心して制作執筆を行うことができました。誠にありがとうございました。並びに、アート・デザイン表現学科メディア表現領域の川口吾妻先生、デザイン・工学学科環境デザイン専攻の横山勝樹先生には、副査としてご助言をいただくとともに本論文の細部に渡りご指導いただきましたこと、深くお礼申し上げます。制作した作品について先生方にいただいた温かいお言葉は、長らく迷いを感じていた論文の主題を定める後押しとなりました。

そして、作品を審査していただき、激励をくださいました共通専門の稲木吉一先生、美術学科洋画専攻の福士朋子先生にも厚くお礼申し上げます。また、学士課程から修士課程にわたって竜の表現についてのお話や作品へのご指導ご助言をいただきました田村俊明先生、本研究に到るまでに西洋美術や文化に関してご教授いただき、多くのご指導と叱咤激励をいただきました故勝又俊雄先生にも、心よりお礼申し上げます。皆様にいただいた応援のお言葉は、今後の活動につながる活力となっております。

最後に、日頃から迷走しがちな筆者を見守り支えてくれた家族にも感謝いたします。

参考文献

相原一士, 富田智子, 江尻潔編『怪獣と美術 : 成田亨の造形芸術とその後の怪獣美術』東京新聞, 2007.

アリストテレス著, 島崎三郎訳『動物誌』 岩波書店, 1968.

伊藤清司『中国の神獣・悪鬼たち : 山海経の世界』東方書店, 1986.

伊藤博明『綺想の表象学 : エンブレムへの招待』ありな書房, 2007.

テリル・ウィットラッチ著, ギルバート・バンドゥッチ編, 大久保ゆう訳『幻獣と動物を描く : 精確な動物デッサンから生まれる空想上のキャラクター』マール社, 2013.

尾形希和子『教会の怪物たち : ロマネスクの図像学』講談社, 2013.

フェリックス・ギラン著, 中島健訳『ギリシア神話』青土社, 1991.

E.H.ゴンブリッチ著, 白石和也訳『装飾芸術論 : 装飾芸術の心理学的研究』岩崎美術社,1989.

清水知子『ディズニーと動物：王国の魔法をとく』筑摩書房, 2021.

アンドレ・シャステル著, 永澤峻訳『グロテスクの系譜 : 装飾空間論』文彩社, 1990.

オットー・ゼール著, 梶田昭訳『フィシオログス』博品社, 1994.

武末祐子『グロテスク・美のイメージ : ドムス・アウレア、ピラネージからフロベールまで』春風社, 2018.

健部伸明と怪兵隊『幻想世界の住人たち』 新紀元社, 1988.

ピーター・M.デイリー編, 伊藤博明 他訳『エンブレムの宇宙 : 西欧図像学の誕生と発展と精華』ありな書房, 2013.

ベンヴェヌート・チェッリーニ『チェッリーニ自伝』岩波書店, 1993.

ジェイムズ・ホール『西洋美術解読辞典』河出書房新社, 1988.

成田亨著 ; 三木敬介, 山口洋三, 工藤健志編集『成田亨作品集』羽鳥書店, 2014.

浜本隆志; 柏木治; 森貴史『ヨーロッパ人相学：顔が語る西洋文化史』白水社, 2008.

レイ・ハリーハウゼン, トニー・ダルトン著, 矢口誠訳『レイ・ハリーハウゼン大全』河出書房新社, 2009.

ホルヘ・ルイス・ボルヘス他著, 柳瀬尚紀訳『幻獣辞典』晶文社, 1998.

アンドレ・マッソン著, 末松壽訳『寓意の図像学』白水社, 1977.

「ラーヤと龍の王国」パンフレット, 東宝, 2021.

アーロイス・リーグル著, 加藤哲弘訳『様式への問い : 文様装飾史の基盤構築」中央公論美術出版, 2017.

P.アンセル・ロビン著, 関本栄一訳, 松田英訳,『中世動物譚』博品社, 1993.

安田喜憲『蛇と十字架 東西の風土と宗教』人文書院, 1994.

吉野裕子『蛇：日本の蛇信仰』講談社学術文庫, 1999.

Armenini, G. B., *De' very precetti della pittura*, Ravenne, 1587.

Barber, Richard., *BESTIARY : MS.Bodley 764*, The Boydell Press, 2006.
Dacos, Nicole., *La découverte de la Domus Aurea et la formation des grotesques à la Renaissance*, the Warburg Institute University of London, 1969.
de Olanda, Francisco., *Dialogos*, trad.fr.L.Rouaud, Paris, 1911.
Heck, Christian., and Cordonnier, Rémy., *The Grand Medieval Bestiary : Animals in Illuminated Manuscripts*, Abbeville Press, 2012.
Schickel, Richard., *The Harryhausen Chronicles* (documentary DVD), Rhino Theatrical, 1997.

Badke, David., *The Medieval Bestiary : Animals in the Middle Ages*. http://legacy.bestiary.ca（Retrieved on January 18, 2022）
首藤剛志「シナリオえーだば創作術：だれでもできる脚本家」
http://www.style.fm/as/05_column/shudo180.shtml（Retrieved on December 23, 2021）

映像資料

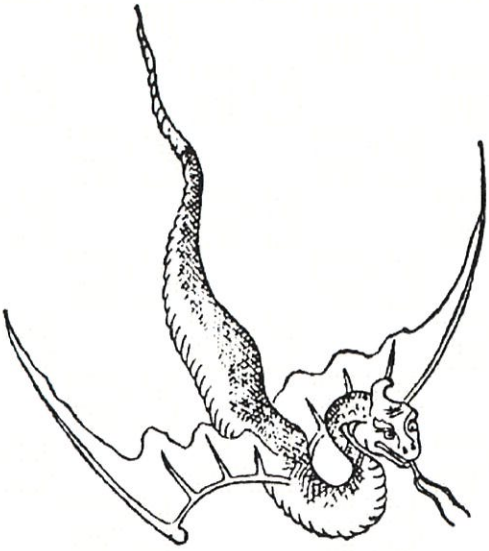
『眠れる森の美女』ケン・ピーターソン監督, 1960, ウォルト・ディズニー・ジャパン, 2014, DVD.
『王様の剣』ケン・ピーターソン監督, 1964, ウォルト・ディズニー・ジャパン, 2006, DVD.
『ノートルダムの鐘』ゲイリー・トルースデール, カーク・ワイズ監督, 1996, ウォルト・ディズニー・ジャパン, 2004, DVD.
『ムーラン』トニー・バンクロフト, バリー・クック監督, 1998, ウォルト・ディズニー・ジャパン, 2004, DVD.
『ラーヤと龍の王国』ドン・ホール, カルロス・ロペス・エストラーダ監督, 2021, ウォルト・ディズニー・ジャパン, 2021, DVD.
『アルゴ探検隊の大冒険』ドン・チャフィ監督, 1963, コロンビア・ピクチャーズ・インダストリーズ, 2003, DVD.
『シンドバッド７回目の航海』ネイサン・ジュラン監督, 1958, コロンビア・ピクチャーズ・インダストリーズ, 2009, DVD.
『シンドバッド黄金の航海』ゴードン・ハッセル監督, 1973, コロンビア・ピクチャーズ・インダストリーズ, 2009, DVD.
『シンドバッド虎の目大冒険』サム・ワナメイカー監督, 1977, コロンビア・ピクチャーズ・インダストリーズ, 2003, DVD.
『タイタンの戦い』デズモンド・デイヴィス監督, 1981, メトロ・ゴ ールドウィン・メイヤー・スタジオ, 2010, DVD.

図版資料　第１章

〈図 1〉トビーアス・シュティマー《ノアの方舟に乗らないユニコーン》(1576 年)

〈図 2〉ドラゴンの一種「スキタリス」
(12 世紀、『アバディーン動物寓意譚』、アバディーン大学図書館蔵)

〈図 3〉翼を持つ蛇「ヤクルス」
(13 世紀、『動物寓意譚』、フランス国立図書館蔵)



〈図 4〉「化蛇」(前 4 世紀 -3 世紀頃、『山海経』)

〈図 5〉キマイラ(16 世紀、ウフィツィ美術館)

参考：キマイラ
(紀元前 340-350 年頃、ルーブル美術館蔵)

〈図 6〉ハルピュイア(16 世紀、ウフィツィ美術館)

参考：ハルピュイア
(1642 年、『怪物の歴史』、オクラホマ大学蔵)

〈図 7〉セイレーン（16 世紀、ウフィツィ美術館）

参考：羽と魚の尾を持つセイレーン
（1185 年、『ワークソップ動物寓意譚』、モーガン図書館蔵）

〈図 8〉スフィンクス（16 世紀、ウフィツィ美術館）

参考：オイディプスとスフィンクス
（紀元前 470 年頃、ヴァチカン美術館蔵）

〈図 9〉サテュロス（16 世紀、ウフィツィ美術館）

参考：笛を吹くサテュロス
（紀元前 430-410 年頃、大英博物館蔵）

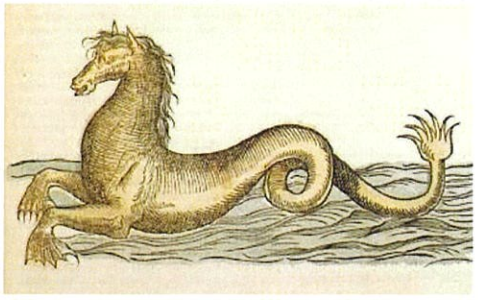
〈図 10〉ケンタウロス（16 世紀、ウフィツィ美術館）

参考：ケンタウロス
（1185 年、『ワークソップ動物寓意譚』、
モーガン図書館蔵）

〈図 11〉鹿のペーガソス（16 世紀、ウフィツィ美術館）

参考：ペーガソスに乗るベレロポーン
（紀元前 425-420 年頃、アテネ国立考古学博物館蔵）

〈図 12〉ヒッポカムポス（16 世紀、ウフィツィ美術館）



参考：ヒッポカムポス
（1553 年、『水生動物について』、大英図書館蔵）

〈図 13〉グリフォン（16 世紀、ウフィツィ美術館）

参考：猪を襲うグリフォン
（13 世紀、『アシュモル動物寓意譚』、
ボドリアン図書館蔵）

〈図 14〉グリーン・マン（16 世紀、ウフィツィ美術館）

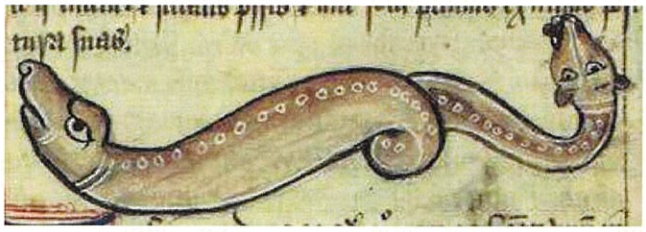
参考：グリーン・マンの装飾彫刻
（サン・ピエール大聖堂、ポワティエ）

〈図 15〉様々なドラゴン（16 世紀、ピッコロミニの図書館、シエナ）

〈図 16〉ドラゴン（1450 年、『動物寓意譚』、ミュールマンノ美術館蔵）

図版資料　第２章

〈図 1〉様々な姿のアンフィスバエナ像



15 世紀、『アン・ウォルシュ動物寓意譚』、
デンマーク王立図書館蔵

14 世紀、『自然の花』、オランダ国立図書館蔵

13 世紀、『神学的論集』、大英図書館蔵

12 世紀、『アバディーン動物寓意譚』、
アバディーン大学図書館蔵

〈図 2〉柱頭を装飾するセイレーン（サント・ドミンゴ・デ・シロス修道院、スペイン）

〈図 3〉幻獣がひしめくグロテスク模様　（ウフィツィ美術館、イタリア）

〈図 4〉自作品「朝月夜」　2009 年、石膏レリーフ

〈図 5〉飛竜「ヴィアトル」

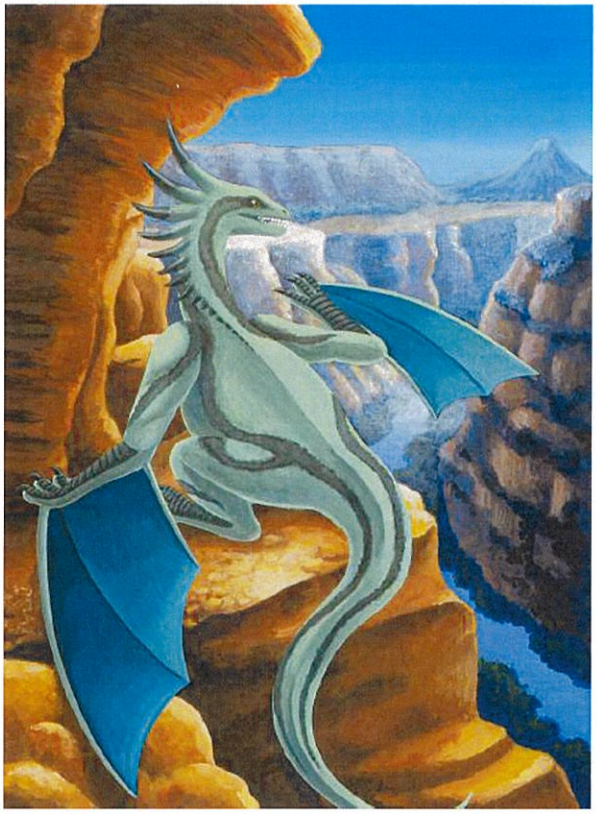
〈図 6〉「アサギヒリュウ」
2021 年、アクリル、F4 サイズキャンバス

〈図 7〉「イニシャル『T』を作るドラゴン」
13 世紀、『聖書または聖ヒューの聖書』、
モーガン図書館蔵

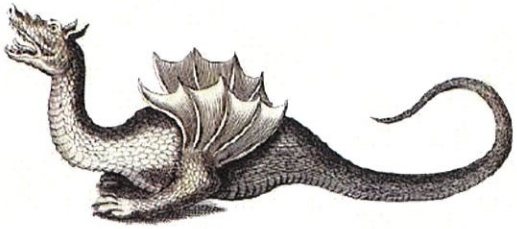
〈図 8〉「アサギヒリュウ」2021 年、デジタルイラスト

〈図 9〉タロット「星」

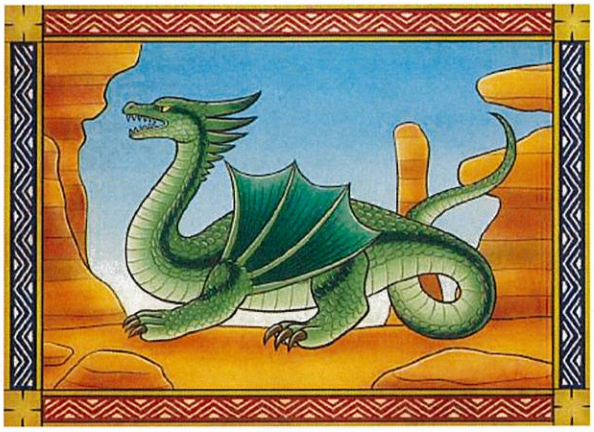
〈図 10〉タロット「愚者」



〈図 11〉「ヒリュウモドキ」
2020 年、アクリル、F4 サイズキャンバス



〈図 12〉「エチオピアのドラゴン」
1657 年、『魚類と鯨類の自然史』、スミソニアン図書館蔵



〈図 13〉「ヒリュウモドキ」2021 年、デジタルイラスト

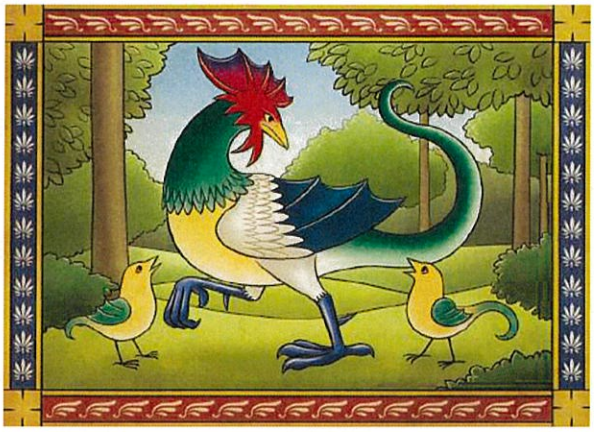
〈図 14〉「ミカドトビヘビ」
2020 年、アクリル、F4 サイズキャンバス

〈図 15〉「バジリスク」
13 世紀、『動物寓意譚』
オックスフォード図書館蔵

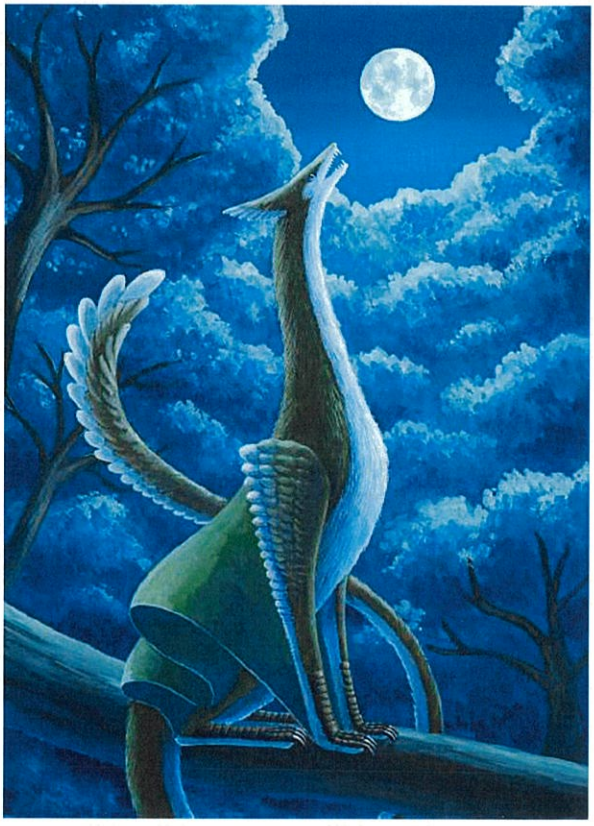
〈図 16〉「ミカドトビヘビ」2021 年、デジタルイラスト

〈図 17〉「シバリドリ」
2021 年、アクリル、F4 サイズキャンバス

〈図 18〉「バジリスク（コカトリス）」
12 世紀、『神学的テキストによる動物寓意譚』、大英図書館蔵



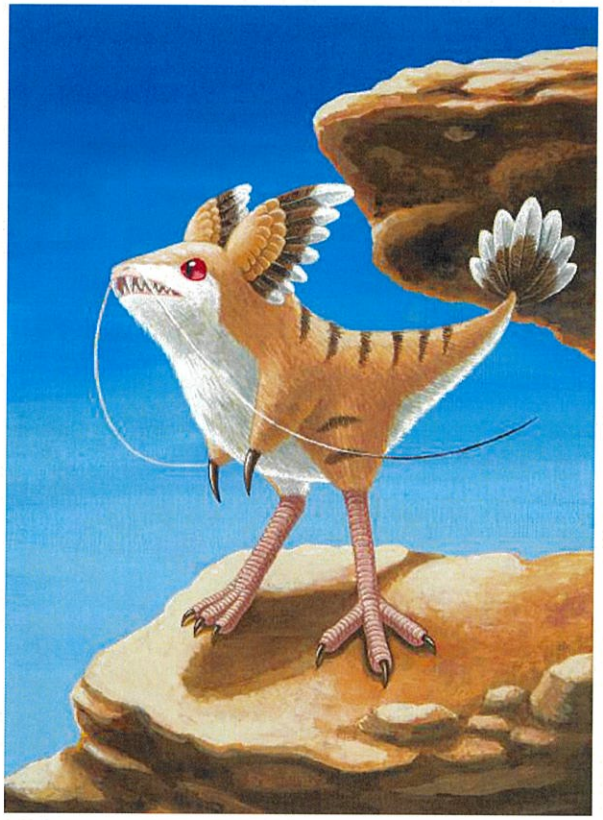
〈図 19〉「シバリドリ」2021 年、デジタルイラスト



〈図 20〉「ヤリミミズク」
2020 年、アクリル、F4 サイズキャンバス

〈図 21〉「ヤクルス」
12 世紀、『神学的テキストによる動物寓意譚』、大英図書館蔵

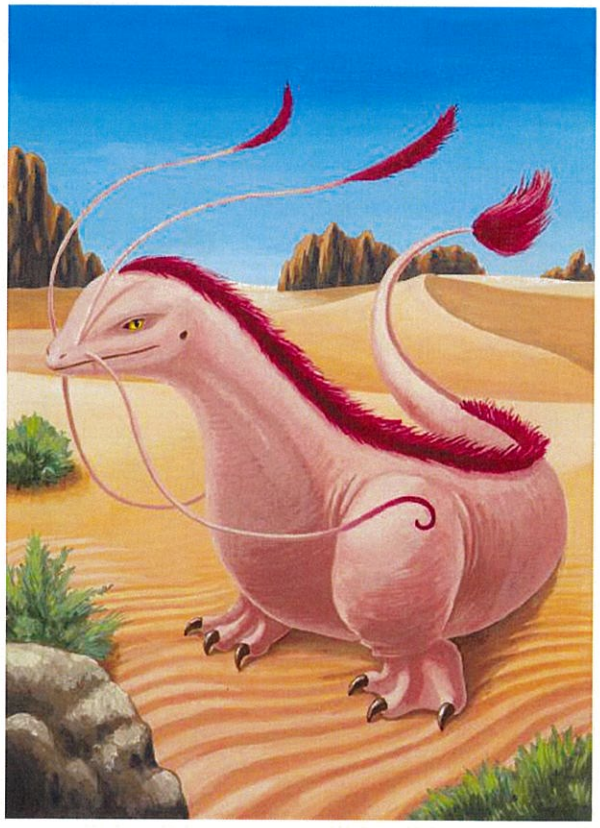
〈図 22〉「ヤリミミズク」2021 年、デジタルイラスト



〈図 23〉「スナトビヤッコ」
2020 年、アクリル、F4 サイズキャンバス

〈図 24〉ヤコポ・リゴッツィ《ヒメミユビトビネズミ》
16 世紀、ウフィツィ美術館蔵

〈図 25〉「スナトビヤッコ」2021 年、デジタルイラスト



〈図 26〉「ホラアナヒゲリュウ」
2020 年、アクリル、F4 サイズキャンバス

〈図 27〉「ボア」
14 世紀、『自然の花』、オランダ王立図書館蔵

〈図 28〉「ホラアナヒゲリュウ」
2021 年、デジタルイラスト

〈図 29〉「フタゴトビヘビ」
2020 年、アクリル、F4 サイズキャンバス

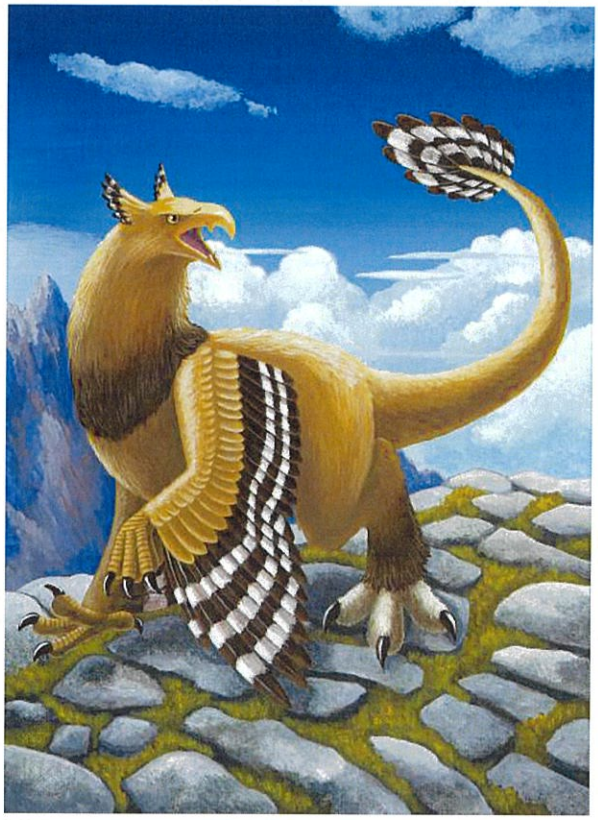
〈図 30〉「アンフィスバエナ」
13 世紀、『神学的論集』、大英図書館蔵

〈図 31〉「フタゴトビヘビ」2021 年、デジタルイラスト

〈図 32〉「ボタンウミウマ」
2020 年、アクリル、F4 サイズキャンバス

〈図 33〉「ヒッポカムポス」
16 世紀、『水生動物について』、大英図書館蔵

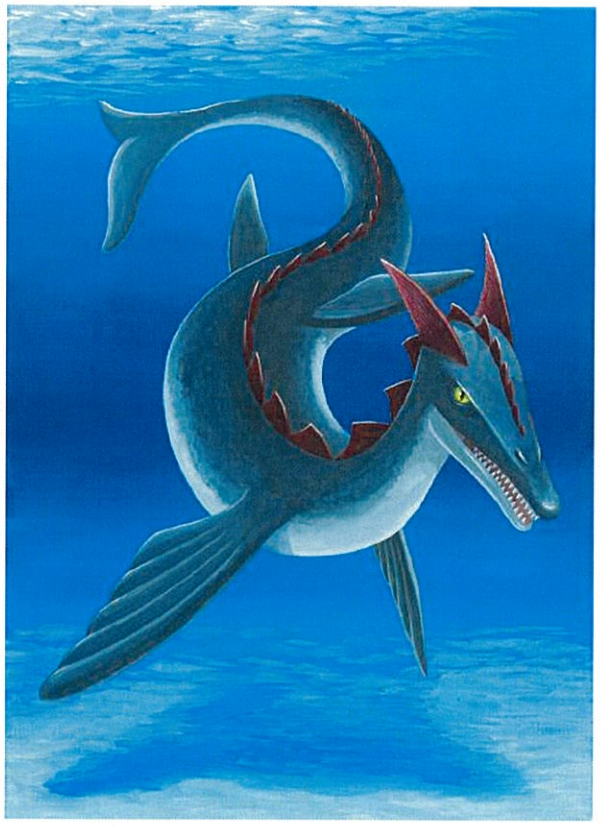
〈図 34〉「ボタンウミウマ」
2021 年、デジタルイラスト



〈図 35〉「シシリュウチョウ」
2021 年、アクリル、F4 サイズキャンバス

〈図 36〉「グリフォン」
15 世紀、『物性論』、フランス国立図書館蔵

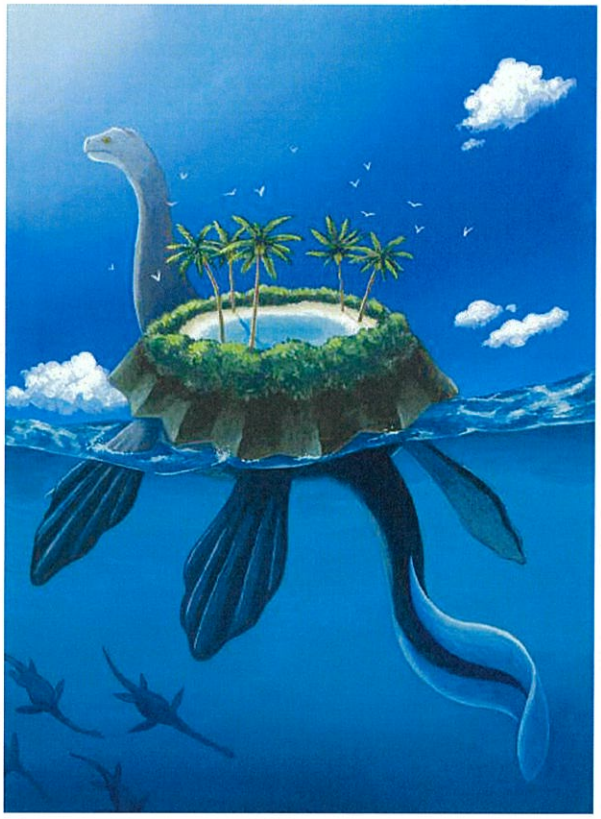
〈図 37〉「シシリュウチョウ」2021 年、デジタルイラスト



〈図 38〉「セアカカイリュウ」
2021 年、アクリル、F4 サイズキャンバス

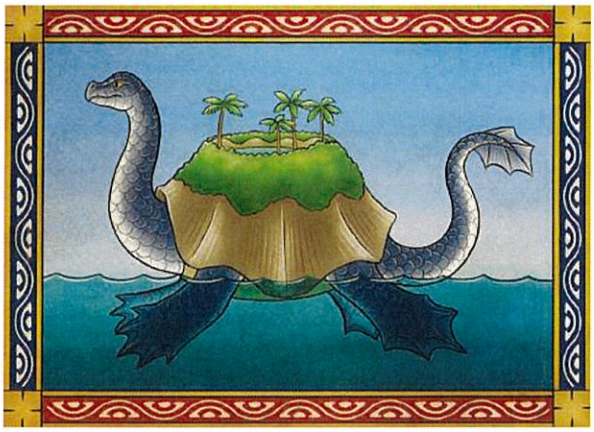
〈図 39〉モザイク壁画「ケートス」
前 4 世紀、モナステラーチェ考古学博物館蔵

〈図 40〉「セアカカイリュウ」
2021 年、デジタルイラスト



〈図 41〉「ウキシマゲンブ」
2021 年、アクリル、F4 サイズキャンバス

〈図 42〉
「アスピドケロンと 2 人の漁師」
1270 年頃、『動物寓意譚』、
J. Paul Getty Museum 蔵

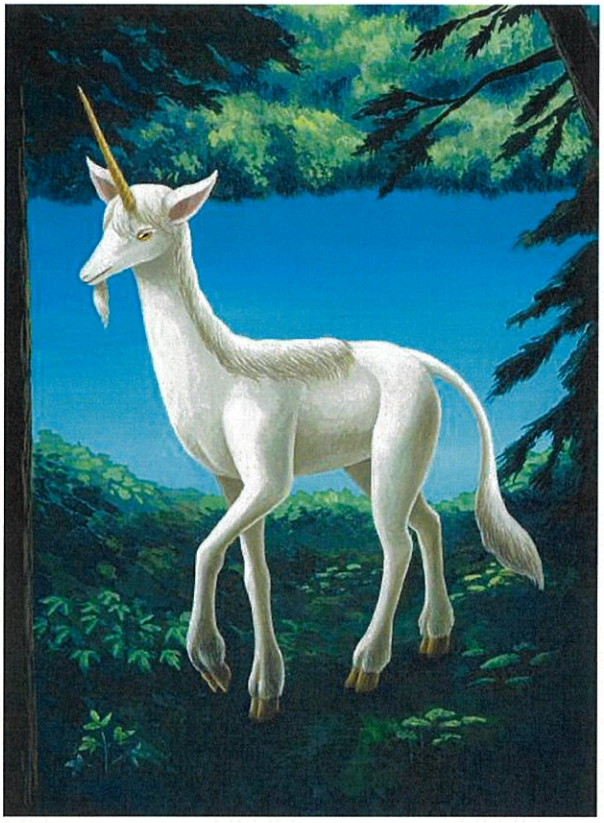


〈図 43〉「ウキシマゲンブ」2021 年、デジタルイラスト

〈図 44〉「クロツノウミヘビ」
2020 年、アクリル、F4 サイズキャンバス

〈図 45〉「シーサーペント」
13 世紀、『神学的論集』、大英図書館蔵

〈図 46〉「クロツノウミヘビ」2021 年、デジタルイラスト



〈図 47〉「ヒトツノヤギ」
2021 年、アクリル、F4 サイズキャンバス

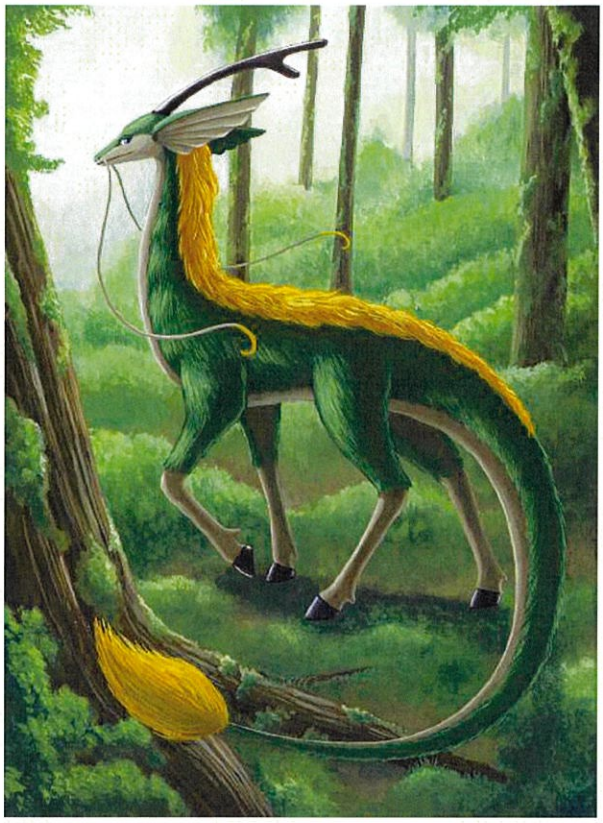
〈図 48〉「ユニコーン」
14 世紀、『自然の花』、オランダ王立図書館蔵

〈図 49〉「ヒトツノヤギ」
2021 年、デジタルイラスト

〈図 50〉「イサリシャチホコ」
2021 年、アクリル、F4 サイズキャンバス

〈図 51〉「マカラ」
13 世紀頃、チベット

〈図 52〉「イサリシャチホコ」2021 年、デジタルイラスト

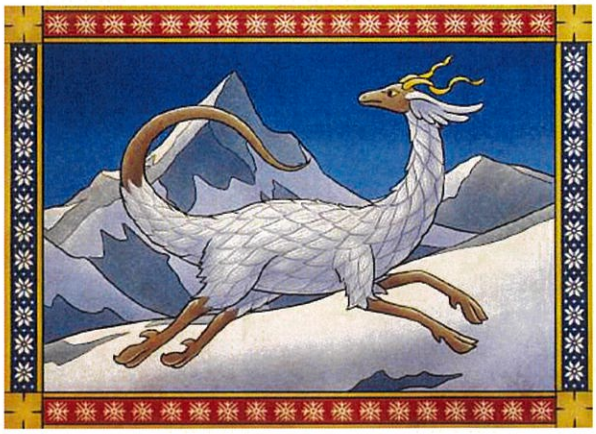


〈図 53〉「ハモリキリン」
2020 年、アクリル、F4 サイズキャンバス

〈図 54〉
「墓守の麒麟」4 世紀
ウォルターズ美術館蔵

〈図 55〉「ハモリキリン」
2021 年、デジタルイラスト

〈図 56〉「タカネキリン」
2020 年、アクリル、F4 サイズキャンバス

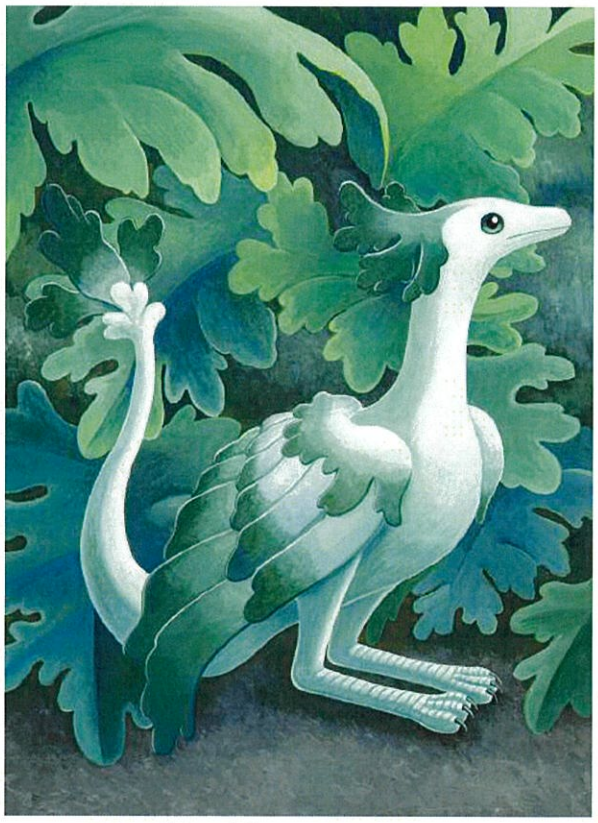


〈図 57〉「タカネキリン」2021 年、デジタルイラスト

〈図 58〉「ゴシキホウオウ」
2021 年、アクリル、F4 サイズキャンバス

〈図 59〉
「鳳凰と野鶏(部分)」
1656 年、『中国の植物誌』
ナミュール大学図書館蔵

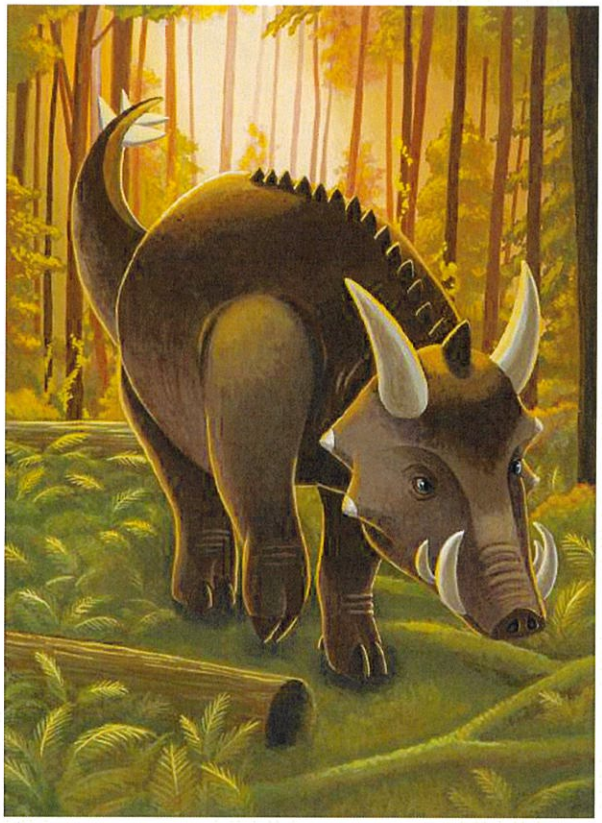
〈図 60〉「ゴシキホウオウ」
2021 年、デジタルイラスト



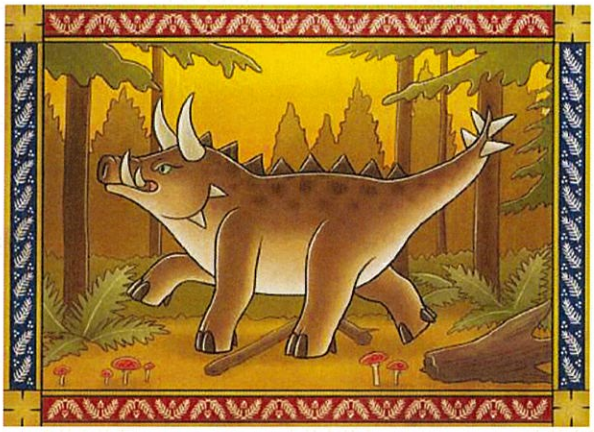
〈図 61〉「シロナヒリュウ」
2020 年、アクリル、F4 サイズキャンバス

〈図 62〉
「木彫のためのロココデザイン」
1745 年

〈図 63〉「シロナヒリュウ」2021 年、デジタルイラスト



〈図 64〉「ジッカクリュウ」
2020 年、アクリル、F4 サイズキャンバス



〈図 65〉「ジッカクリュウ」
2021 年、デジタルイラスト

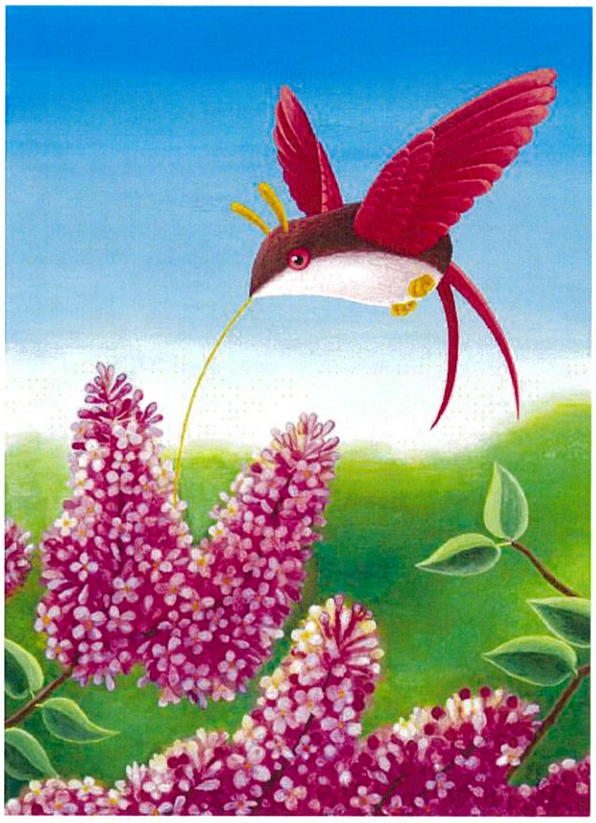
〈図 66〉「ショウヨウタケ」
2020 年、アクリル、F4 サイズキャンバス

〈図 67〉「ショウヨウタケ」2021 年、デジタルイラスト

〈図 68〉「アマトビウオ」
2020 年、アクリル、F4 サイズキャンバス

〈図 69〉「セラ」『神聖動物寓意譚』
フランス国立図書館蔵

〈図 70〉「アマトビウオ」
2021 年、デジタルイラスト

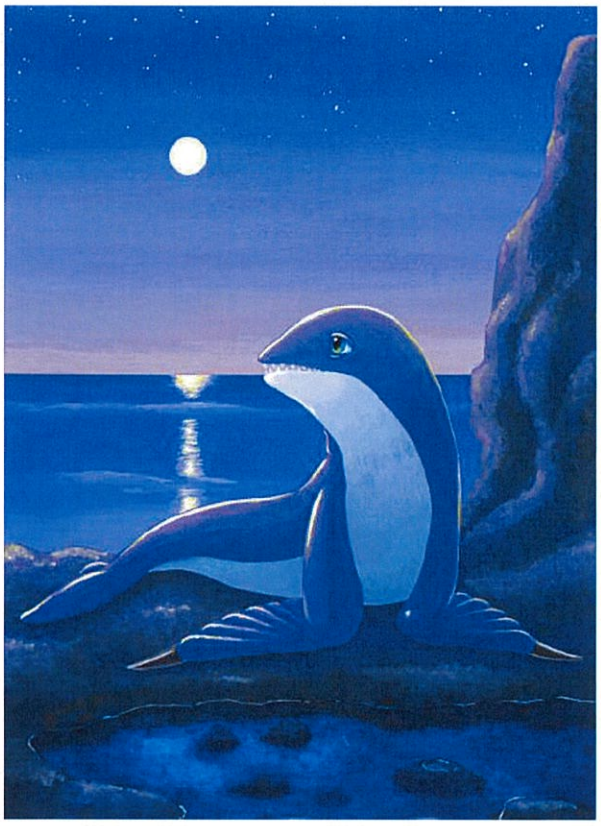


〈図 71〉「ベニガスズメ」
2020 年、アクリル、F4 サイズキャンバス

〈図 72〉「ベニガスズメ」2021 年、デジタルイラスト

〈図 73〉「トウゾクヤモリ」
2021 年、アクリル、F4 サイズキャンバス

〈図 74〉「トウゾクヤモリ」
2021 年、デジタルイラスト

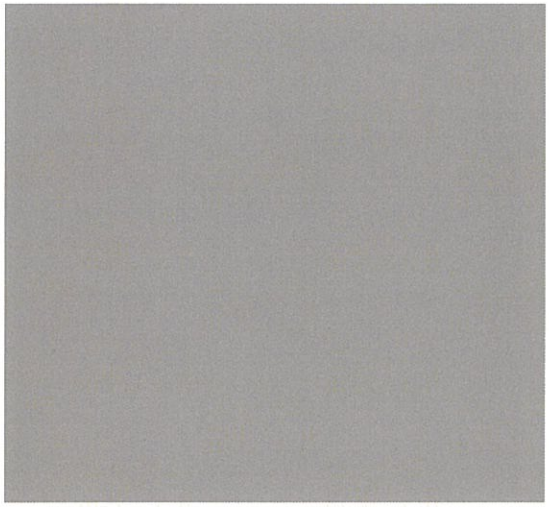


〈図 75〉「イワスベリウオ」
2020 年、アクリル、F4 サイズキャンバス

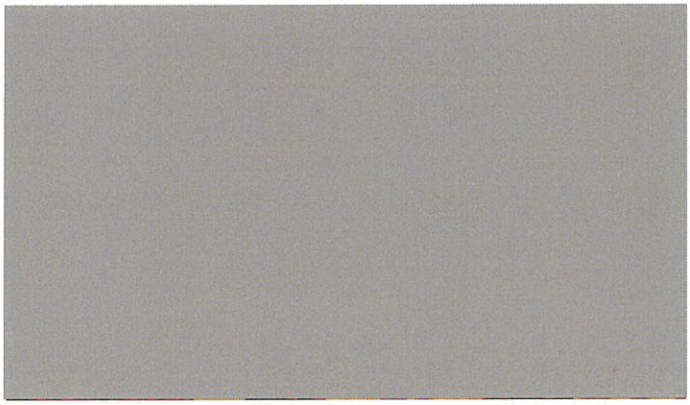
〈図 76〉「向かい合うイルカ」
14 世紀頃、シエナ大聖堂

〈図 77〉「イワスベリウオ」
2021 年、デジタルイラスト

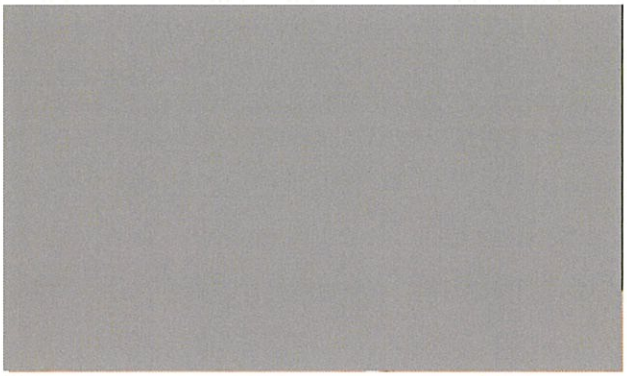
図版資料　第３章



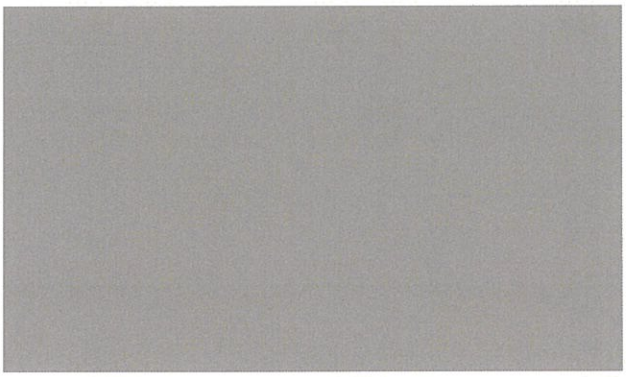
〈図 1〉竜に変身したマレフィセント
『眠れる森の美女』ウォルト・ディズニー・ジャパン、
2014 年、DVD



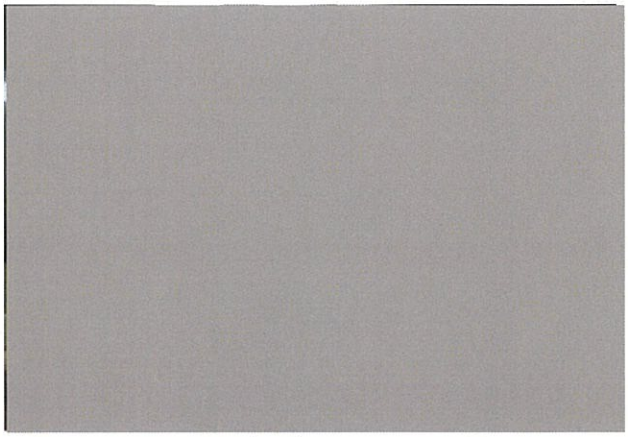
〈図 2〉竜に変身したマダム・ミム
『王様の剣』ウォルト・ディズニー・ジャパン、
2006 年、DVD



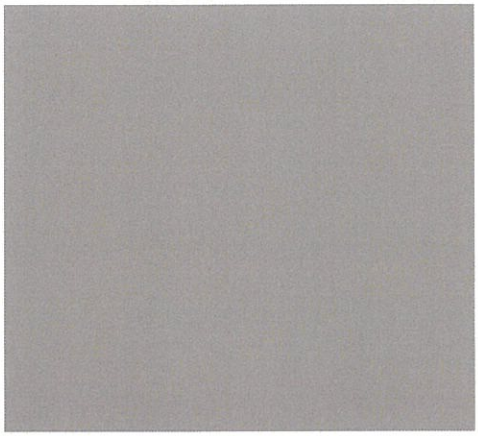
〈図 3〉ヴィクトル、ユーゴ、ラヴァーン
『ノートルダムの鐘』ウォルト・ディズニー・ジャパン、
2004 年、DVD



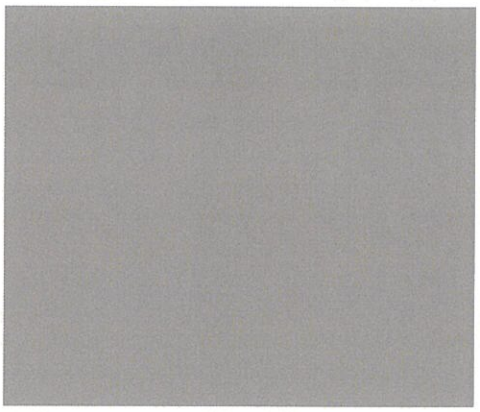
〈図 4〉ムーシュー
『ムーラン』ウォルト・ディズニー・ジャパン、
2004 年、DVD



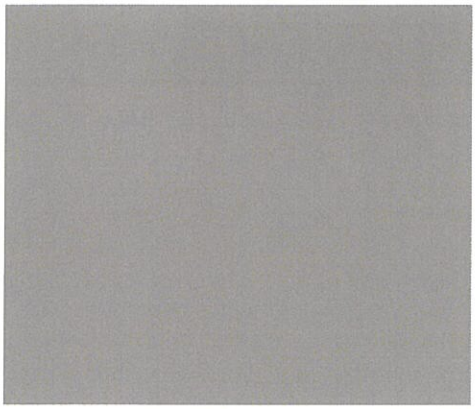
〈図 5〉シスー
『ラーヤと龍の王国』ウォルト・ディズニー・ジャパン、
2021 年、DVD



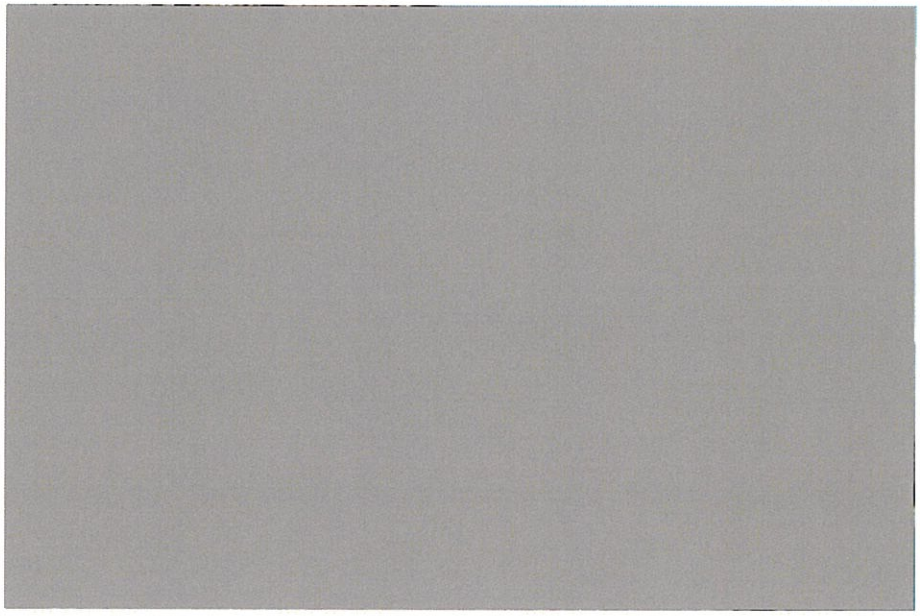
〈図 6〉ホウオウ
『ポケットモンスターハートゴールド・ソウルシルバー』
ゲームフリーク、2009 年



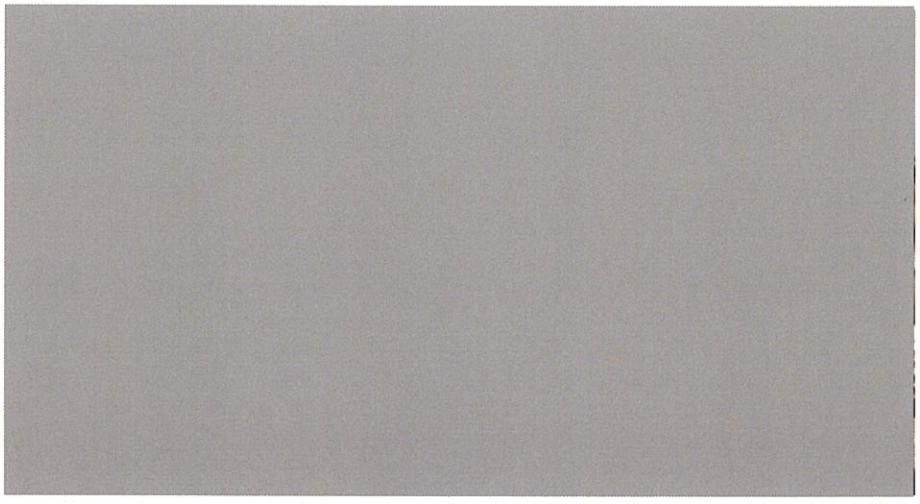
〈図 7〉レックウザ
『ポケットモンスタールビー・サファイア』
ゲームフリーク、2002 年



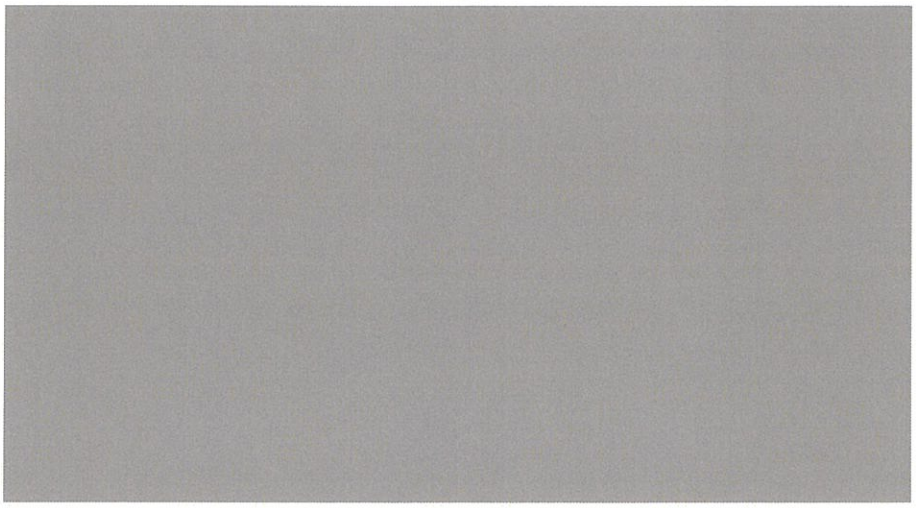
〈図 8〉ケルディオ
『ポケットモンスターブラック・ホワイト』
ゲームフリーク、2010 年



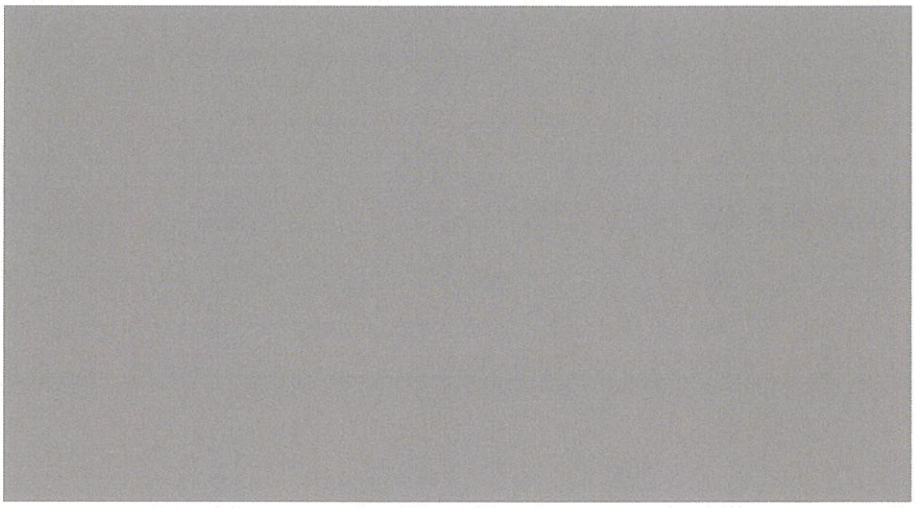
〈図 9〉タロス
『アルゴ探検隊の大冒険』コロンビア・ピクチャーズ・インダストリーズ、2003 年、DVD



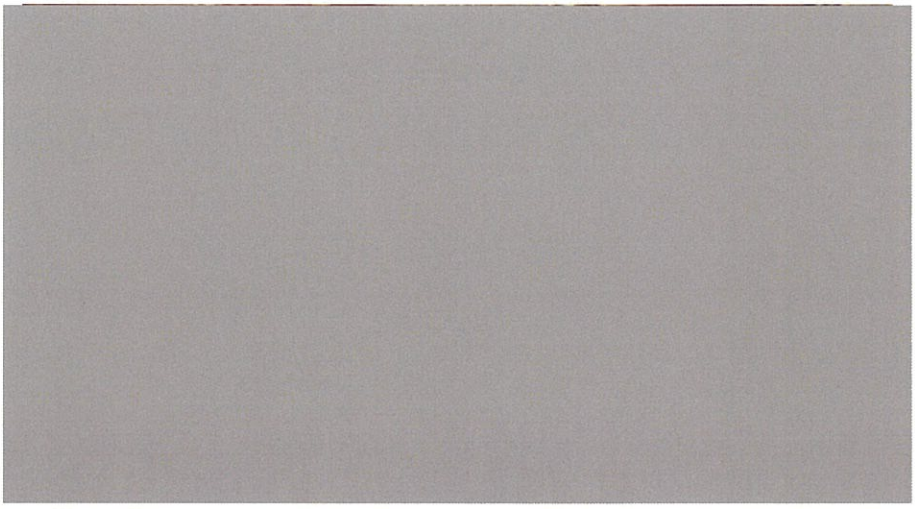
〈図 10〉ハーピー
『アルゴ探検隊の大冒険』



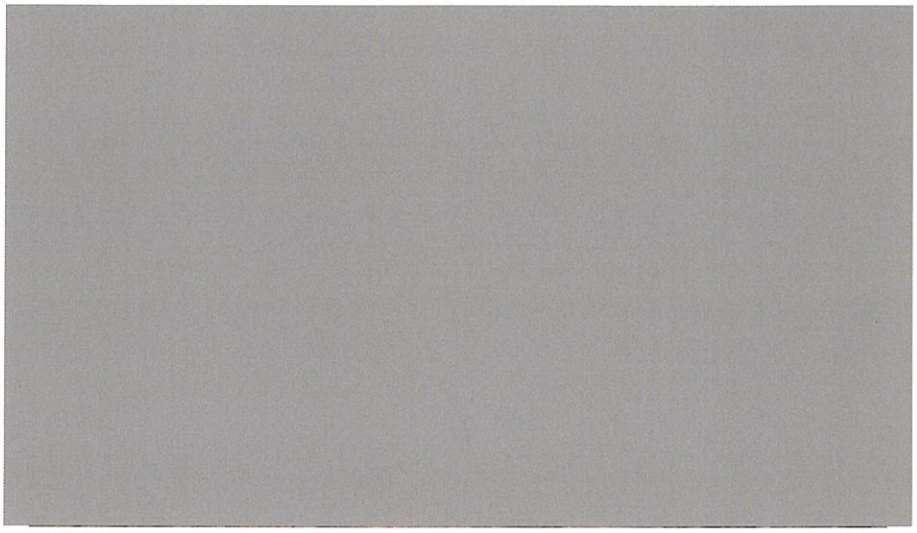
〈図 11〉ヒュドラ
『アルゴ探検隊の大冒険』



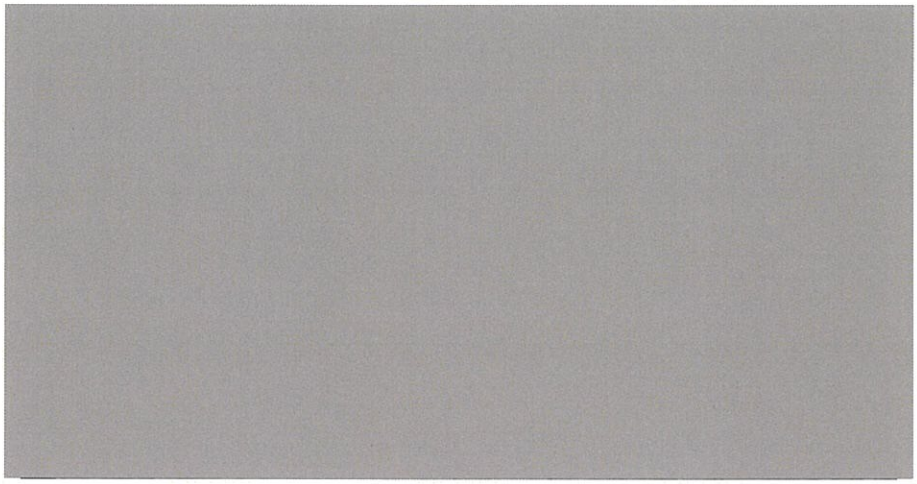
〈図 12〉サイクロプス
『シンドバッド７回目の航海』コロンビア・ピクチャーズ・インダストリーズ、2009 年、DVD



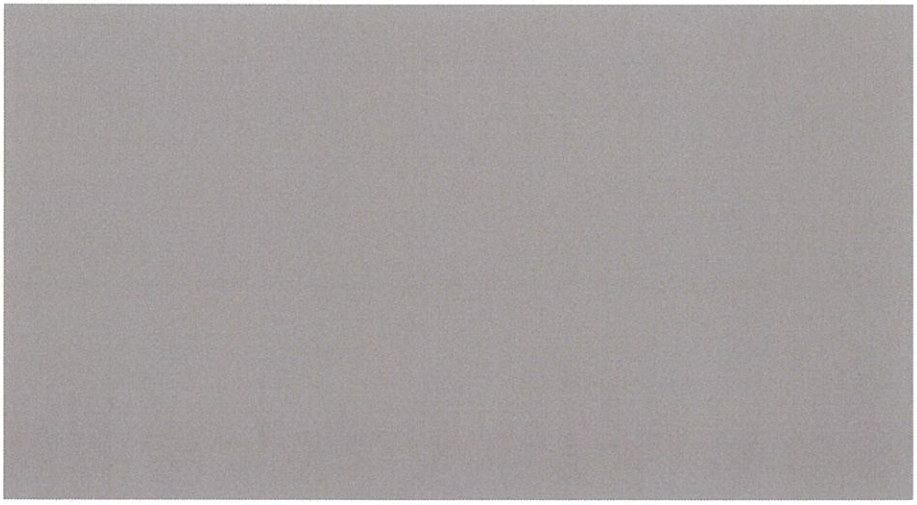
〈図 13〉ラミアー
『シンドバッド７回目の航海』



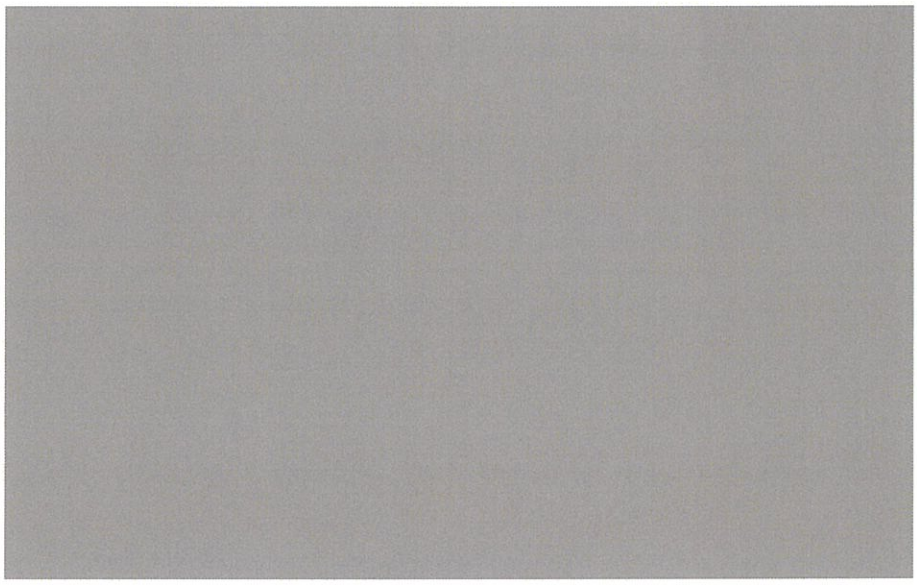
〈図 14〉ロック鳥
『シンドバッド 7 回目の航海』



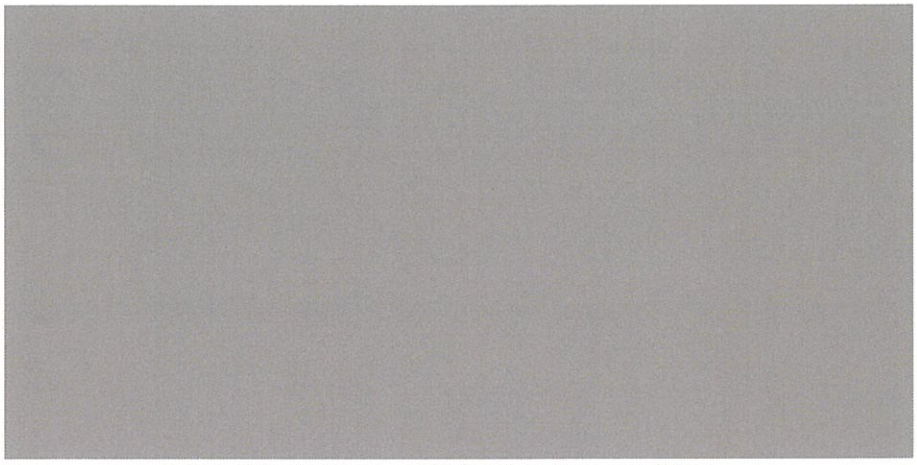
〈図 15〉ドラゴン
『シンドバッド 7 回目の航海』



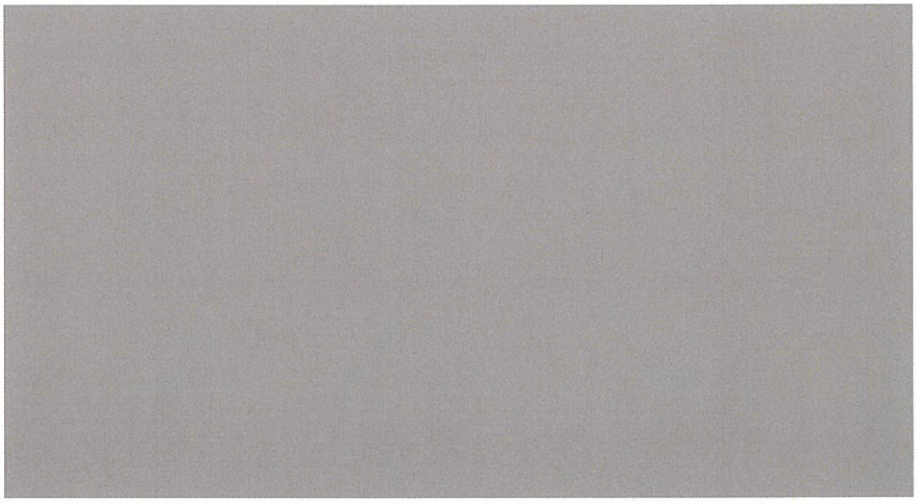
〈図 16〉ホムンクルス
『シンドバッド黄金の航海』コロンビア・ピクチャーズ・インダストリーズ、2009 年、DVD



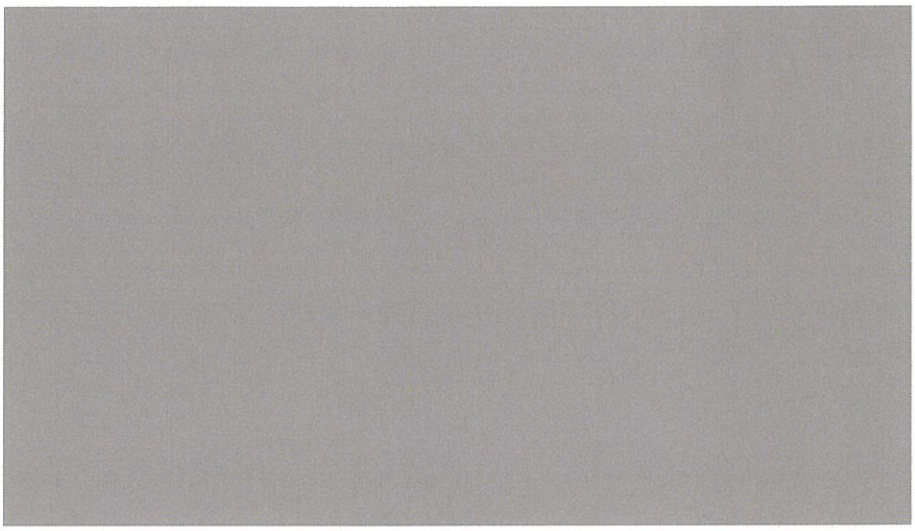
〈図 17〉カーリー像
『シンドバッド黄金の航海』



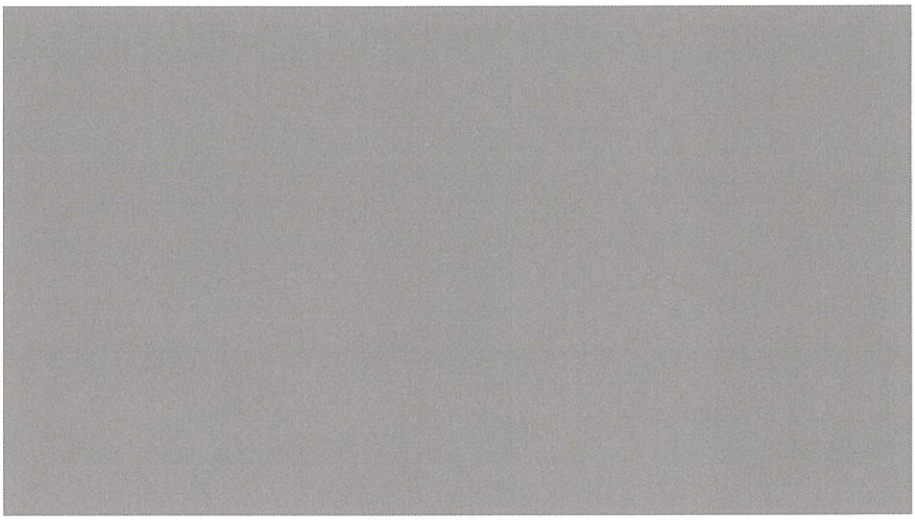
〈図 18〉グリフォン(左)とケンタウロス(右)
『シンドバッド黄金の航海』



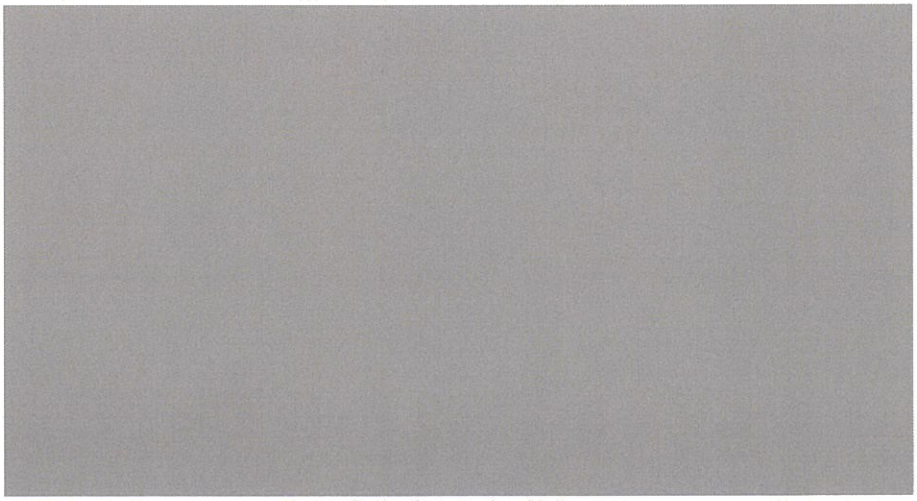
〈図 19〉グール
『シンドバッド虎の目大冒険』コロンビア・ピクチャーズ・インダストリーズ、2003 年、DVD



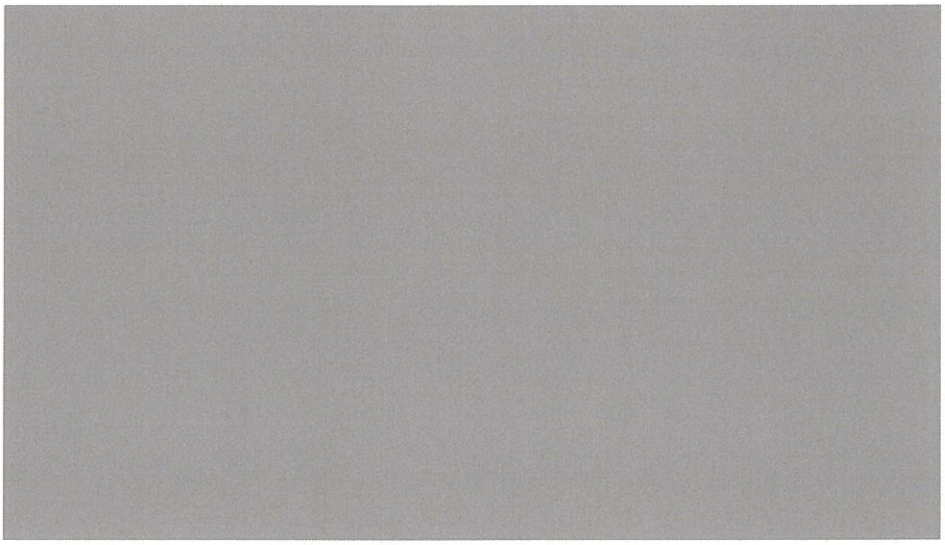
〈図 20〉ミナトン
『シンドバッド虎の目大冒険』



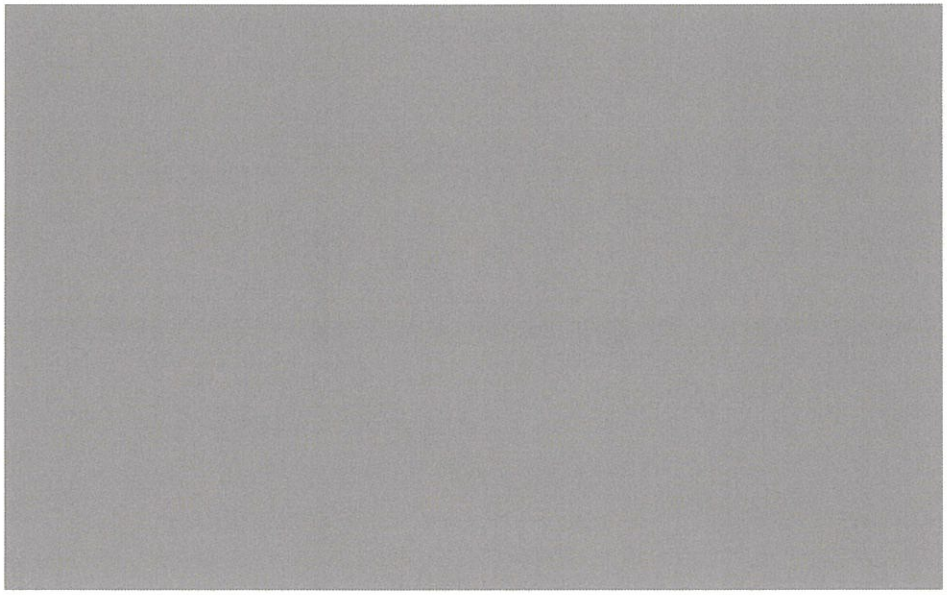
〈図 21〉クラーケン
『タイタンの戦い』メトロ・ゴールドウィン・メイヤー・スタジオ、2010 年、DVD



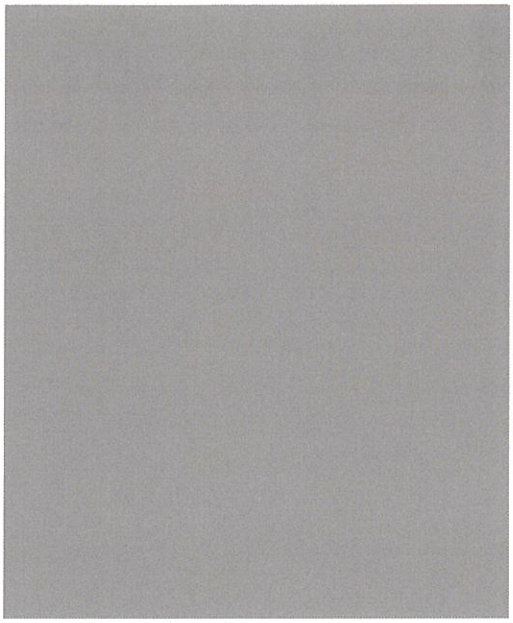
〈図 22〉カリボス(右)
『タイタンの戦い』



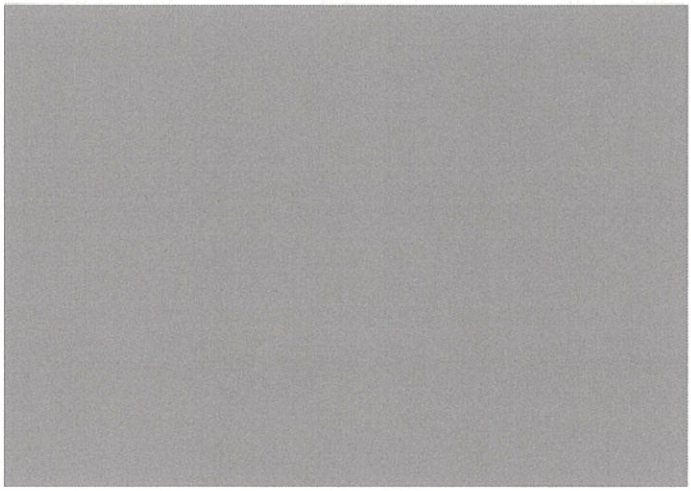
〈図 23〉ディオスキロス
『タイタンの戦い』



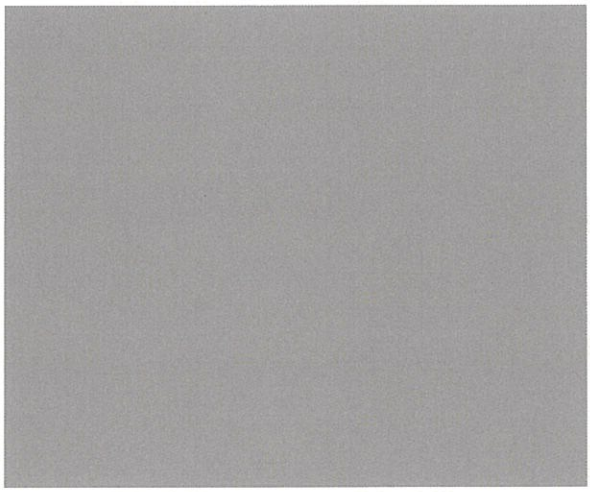
〈図 24〉メドゥーサ
『タイタンの戦い』



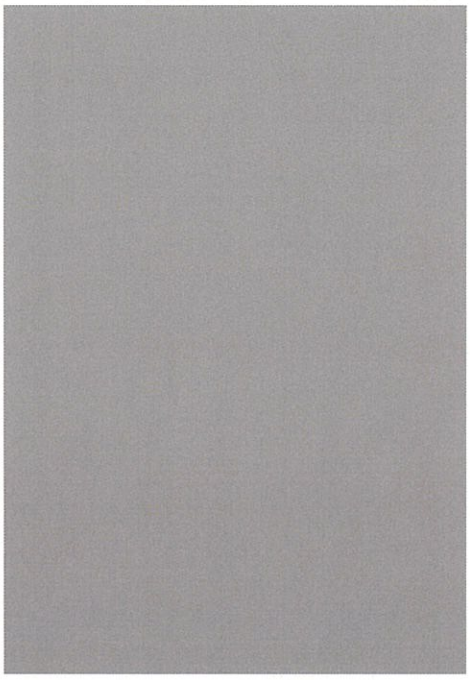
〈図 25〉「ドドンゴ」



〈図 26〉「グビラ」



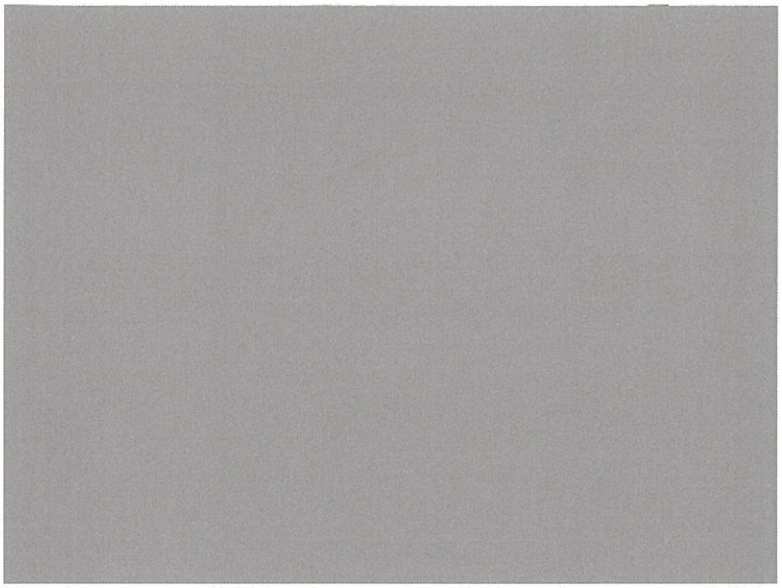
〈図 27〉「ザンボラー」

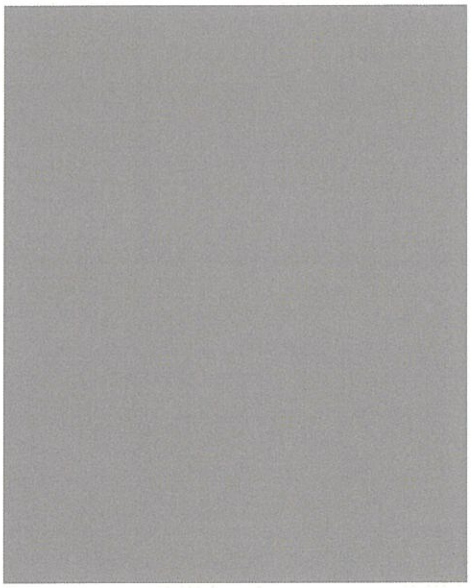


〈図 28〉「ミクラス」

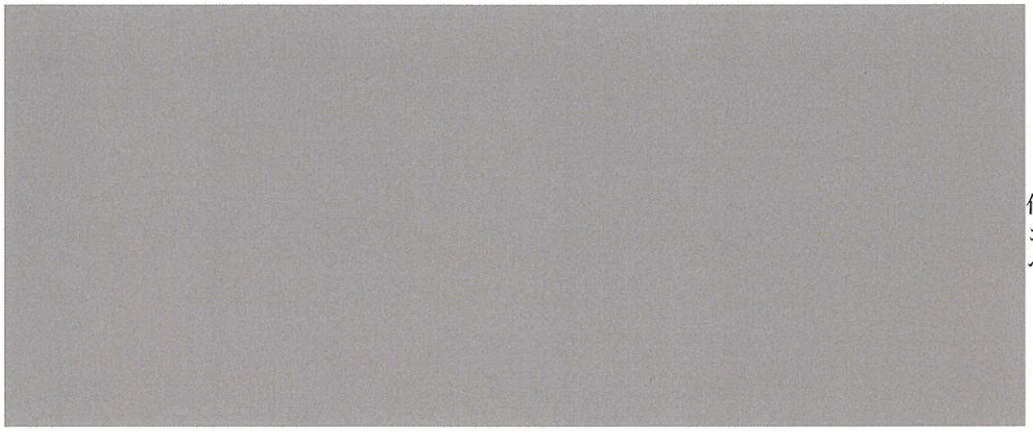
図 25-28 出典：
成田亨著；三木敬介，山口洋三，工藤健志編集
『成田亨作品集』
羽鳥書店、2014 年

図版資料　第４章





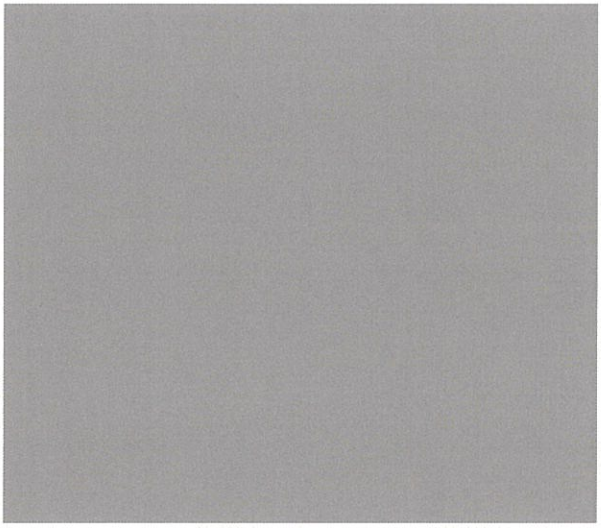
〈図 31〉「サテュロス」



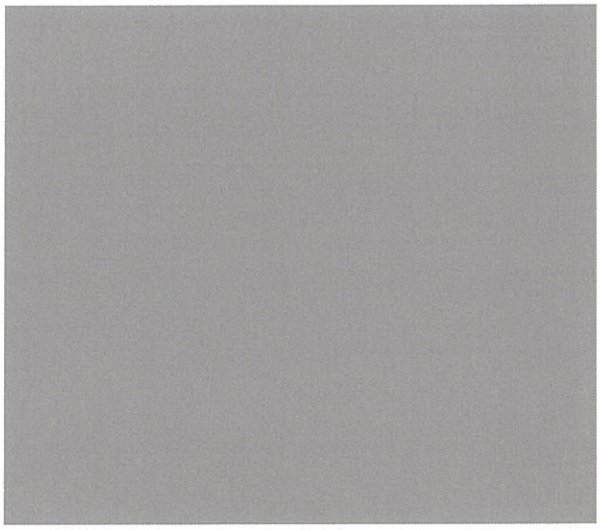
他参考
ゴーラム（左）
ベヒモス（右）

すべて出典：
テリル・ウィットラッチ著；ギルバート・バンドゥッチ編；大久保ゆう訳
『幻獣と動物を描く：精確な動物デッサンから生まれる空想上のキャラクター』、マール社、2013 年

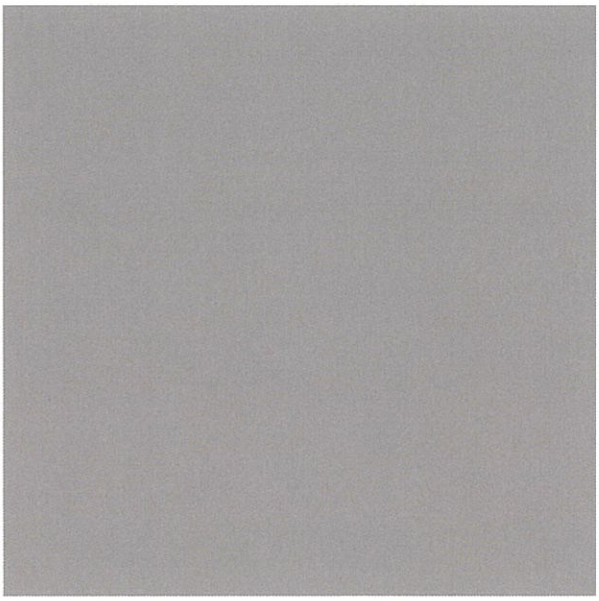
〈図 32〉「ポケモン」のキャラクターに見られる記号的な装飾の例



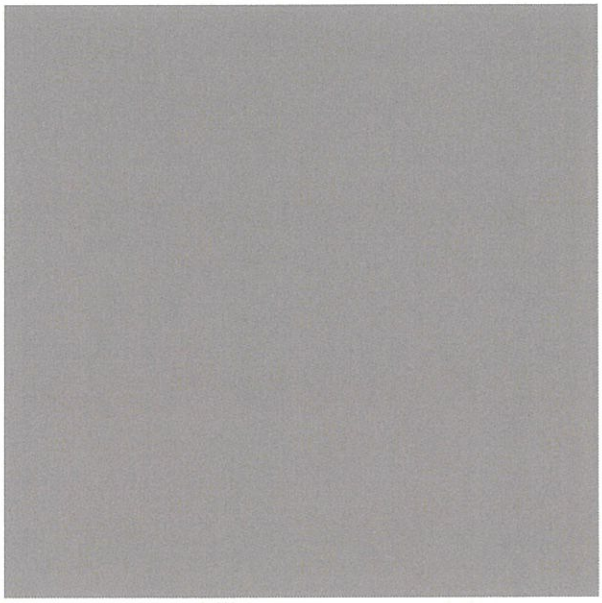
ねがいごとポケモン「ジラーチ」
七夕の短冊と流れ星がモチーフとなっている
『ポケットモンスター ルビー・サファイア』



ゆめくいポケモン「ムンナ」
夢を食べる幻獣「貘」がモチーフとなっており
体に花柄を持つ
『ポケットモンスター ブラック・ホワイト』



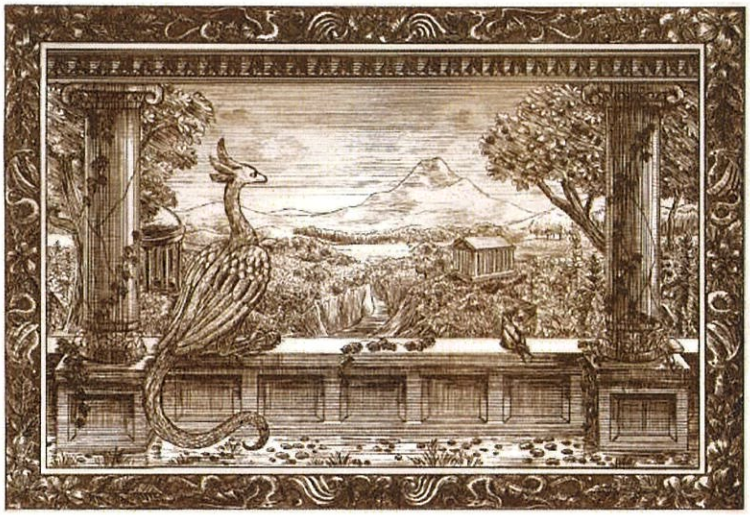
むすびつきポケモン「ニンフィア」
リボンのような装飾と
ブーツを履いたように見えるデザイン
『ポケットモンスターX・Y』
ゲームフリーク、2013年



やいばポケモン「メガエルレイド」
剣士や騎士をモチーフとしており
兜やマント、袴のようなパーツを持つ
『ポケットモンスターX・Y』

〈図 33〉筆者による作品例

《栄華の庭》2019 年、紙に水彩等

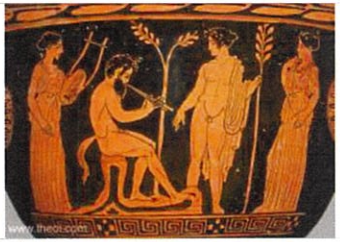


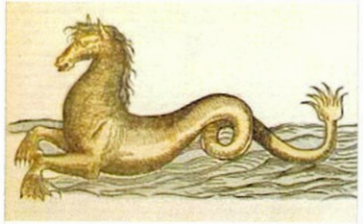
《古神殿より》2019 年、銅版画

《密林の守部》2022 年、紙にアクリル

画像	名称	引用元	出典	使用部分	備考
	トビーアス・シュティマー 「ノアの方舟に乗らないユニコーン」 1576年	http://grid773.blog54.fc2.com/blog-entry-88.html		第1章	
	スキタリス Schitalis 12世紀	アバディーン動物寓意譚 The Aberdeen Bestiary	アバディーン大学図書館 University of Aberdeen https://www.abdn.ac.uk/bestiary/	第1章	
	ヤクルス Jaculus 13世紀	動物寓意譚 Bestiary lat. 6838B, Folio 33v	フランス国立図書館 Bibliothèque nationale de France	第1章	
	化蛇 前4世紀-3世紀頃	山海経	伊藤清司『中国の神獣・悪鬼たち：山海経の世界』東方書店, 1986	第1章	書籍を撮影
	キマイラ Chimera 16世紀	天井画	ウフィツィ美術館 Galleria degli Uffizi	第1章	筆者撮影

画像	名称	引用元	出典	使用部分	備考
	キマイラ Chimera apulia 紀元前340-350年頃	壺絵 https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Chimera_Apulia_Louvre_K362.jpg	ルーブル美術館	第1章	パブリックドメイン
	ハルピュイア Harpuia 16世紀	天井画	ウフィツィ美術館 Galleria degli Uffizi	第1章	筆者撮影
	ハルピュイア Harpyae prima icon 1642年	怪物の歴史 Monstrorum historia p.337	オクラホマ大学 University of Oklahoma	第1章	パブリックドメイン
	セイレーン Siren 16世紀	天井画	ウフィツィ美術館 Galleria degli Uffizi	第1章	筆者撮影
	羽と魚の尾を持つセイレーン Siren 1185年	ワークソップ動物寓意譚 Worksop Bestiary MS M.81, Folio 17r	モーガン図書館 The Morgan Library & Museum	第1章	

画像	名称	引用元	出典	使用部分	備考
	スフィンクス Sphinx 16世紀	天井画	ウフィツィ美術館 Galleria degli Uffizi	第1章	筆者撮影
	オイディプスとスフィンクス Oedipus and the Sphinx of Thebes 紀元前470年頃	壺絵 https://ja.m.wikipedia.org/wiki/ファイル:Oedipus_and_the_Sphinx_of_Thebes,_Red_Figure_Kylix,	ヴァチカン美術館 Vatican Museums	第1章	
	サテュロス Satyros 13世紀	天井画	ウフィツィ美術館 Galleria degli Uffizi	第1章	筆者撮影
	笛を吹くサテュロス Satyros 紀元前430-410年頃	壺絵	大英博物館 British Museum	第1章	
	ケンタウロス Centaurus 16世紀	天井画	ウフィツィ美術館 Galleria degli Uffizi	第1章	筆者撮影

画像	名称	引用元	出典	使用部分	備考
	蛇を持つケンタウロス Centaurus 1185年	ワークソップ動物寓意譚 Worksop Bestiary MS M.81, Folio 10v	モーガン図書館 The Morgan Library & Museum	第1章	
	鹿のペーガソス Pegasus	天井画	ウフィツィ美術館 Galleria degli Uffizi	第1章	筆者撮影
	ペーガソスに乗るベレロポーン 紀元前425-420年頃	壺絵 https://it.wikipedia.org/wiki/Bellerofonte#/media/File:NAMA_Epinetron_Belléro phon.jpg	アテネ国立考古学博物館	第1章	
	ヒッポカムポス Hippocampus 16世紀	天井画	ウフィツィ美術館 Galleria degli Uffizi	第1章	筆者撮影
	海馬 Sea horse 1553年	水生動物について De aquatilibus libri	大英図書館 The British Library	第1章	書籍を撮影 (Chet Van Duzer, Sea Monsters on Medieval and Renaissance

画像	名称	引用元	出典	使用部分	備考
	グリフォン Gryphon 16世紀	天井画	ウフィツィ美術館 Galleria degli Uffizi	第1章	筆者撮影
	猪を襲うグリフォン Griffin 13世紀	アシュモル動物寓意譚 Ashmole Bestiary MS. Ashmole 1511, Folio 15v	ボドリアン図書館 Bodleian Library	第1章	
	グリーン・マン Green man 16世紀	天井画	ウフィツィ美術館 Galleria degli Uffizi	第1章	筆者撮影
	グリーン・マンの装飾彫刻 Green man	https:// www.greenmanreview.com	サン・ピエール大聖堂 Cathédrale Saint-Pierre ポワティエ、フランス	第1章	
	様々なドラゴン 16世紀	天井画	ピッコロミニの図書館	第1章	筆者撮影

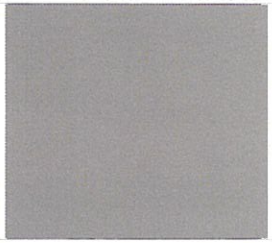
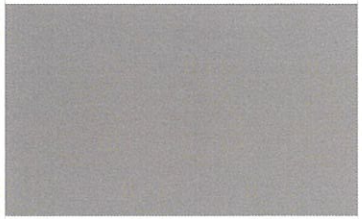
画像	名称	引用元	出典	使用部分	備考
	ドラゴン Dragon 1450年	動物寓意譚 Bestiary MMW, 10 B 25, Folio 39r	ミュールマンノ美術館 Museum Meermanno https://manuscripts.kb.nl/show/images_text/10+B+25	第1章	
	アンフィスバエナ Amphisbaena 15世紀	アン・ウォルシュ動物寓意譚 Bestiarius Gl. kgl. S. 1633 4°, Folio 54r	デンマーク王立図書館 Det Kongelige Bibliotek	第2章	
	アンフィスバエナ Amphisbaena 14世紀	自然の花 Der Naturen Bloeme KB, KA 16, Folio 122r	オランダ国立図書館 Koninklijke Bibliotheek https://manuscripts.kb.nl/show/images_text/KA+16	第2章	
	アンフィスバエナ Amphisbaena 13世紀	神学的論集 Theological miscellany Harley MS 3244	大英図書館 The British Library http://www.bl.uk/manuscripts/FullDisplay.aspx?	第2章	
	アンフィスバエナ Amphisbaena 12世紀	アバディーン動物寓意譚 Aberdeen Bestiary	アバディーン大学図書館 University of Aberdeen https://www.abdn.ac.uk/bestiary/ms24/f68v	第2章	

画像	名称	引用元	出典	使用部分	備考
	柱頭を装飾するセイレーン Siren	http://rincondelartedejudit.blogspot.com/2011/09/el-claustro-de-santo-domingo-de-silos.html	サント・ドミンゴ・デ・シロス修道院 Abbey of Santo Domingo de Silos	第2章	
	グロテスク模様 16世紀	天井画	ウフィツィ美術館 Galleria degli Uffizi	第2章	筆者撮影
	イニシャル『T』を作るドラゴン Two dragons forming a letter T 13世紀	聖書または聖ヒューの聖書 The Auct. Bible or St. Hugh's Bible	ボドリアン図書館 Bodleian Library	第2章	パブリックドメイン
	ウェイト版タロット「星」 1909年		https://www.sacred-texts.com/tarot/	第2章	パブリックドメイン
	ウェイト版タロット「愚者」 1909年		https://www.sacred-texts.com/tarot/	第2章	パブリックドメイン

画像	名称	引用元	出典	使用部分	備考
	エチオピアのドラゴン Draco aethiopicus 1657年	魚類と鯨類の自然史 Historia Naturalis de Piscibus et Cetis	スミソニアン図書館 Smithsonian Libraries https://www.biodiversitylibrary.org/bibliography/64232	第2章	パブリックドメイン
	バジリスク Basilisk 13世紀	動物寓意譚 Bestiary	オックスフォード図書館	第2章	パブリックドメイン
	バジリスク Basilisk 12世紀	神学的テキストによる動物寓意譚 Bestiary with theological texts Royal MS 12 C XIX	大英図書館 The British Library http://www.bl.uk/manuscripts/FullDisplay.aspx?	第2章	
	ヤクルス Jaculus 12世紀	神学的テキストによる動物寓意譚 Bestiary, Royal MS 12 C XIX; 1200-1210	大英図書館 The British Library http://www.bl.uk/manuscripts/FullDisplay.aspx?	第2章	パブリックドメイン
	ヒメミユビトビネズミ Jaculus jaculus Gerbil (Jacopo Ligozzi) 1577-1587	https://fr.wikipedia.org/wiki/Fichier:Jacopo_Ligozzi_-_Gerbil_-_WGA13012.jpg	ウフィツィ美術館 Galleria degli Uffizi	第2章	

画像	名称	引用元	出典	使用部分	備考
	ボア Boa 14世紀	自然の花 Der Naturen Bloeme KB, KA 16, Folio 122v	オランダ国立図書館 Koninklijke Bibliotheek https://manuscripts.kb.nl/show/images_text/KA+16	第2章	
	グリフォン Griffin 15世紀	物性論 Livre des Propriétés des Choses fr. 136, Folio 21v	フランス国立図書館 Bibliothèque nationale de France	第2章	
	ケートスのモザイク Mosaico del Drago 紀元前4世紀	モザイク壁画	モナステラーチェ考古学博物館 Archeological Museum of Monasterace	第2章	
	アスピドケロンと2人の漁師 Two Fishermen on an Aspidochelone 1270 年頃	動物寓意譚 Bestiary	J・ポール・ゲティ美術館 J. Paul Getty Museum	第2章	パブリックドメイン
	ユニコーン Unicorn 14世紀	自然の花 Der Naturen Bloeme KB, KA 16, Folio 122v	オランダ国立図書館 Koninklijke Bibliotheek https://manuscripts.kb.nl/show/images_text/KA+16	第2章	

画像	名称	引用元	出典	使用部分	備考
	金彩を施したチベットのマカラ Gilded Tibetan Makara 13世紀頃		Michael Backman Ltd https://www.michaelbackmanltd.com/archived_objects/gilded-tibetan-makara-circa-13th-	第2章	
	墓守の麒麟 Qilin tomb guardian 4世紀	https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Chinese_-_Dragon_-_Walters_492425_-_Profile.jpg	ウォルターズ美術館 Walters Art Museum	第2章	パブリックドメイン
	鳳凰と野鶏 Avis Regia and Forest Chicken 1656年	中国の植物誌 Flora Sinensis	ナミュール大学図書館 Bibliothèque Universtaire Moretus Plantin	第2章	
	木彫のためのロココデザイン 1745年	Rococo: The Continuing Curve	https://www.meisterdrucke.jp/fine-art-prints/Alexis-Peyrotte/876629/Premiere-Partie-DiverseOrnementsのロカイユブラケットの翼のあるグリフォ	第2章	
	セラ Serra 1210年	神聖動物寓意譚 Bestiaire divin Guillaume le Clerc de Normandie	フランス国立図書館 Bibliothèque nationale de France	第2章	

画像	名称	引用元	出典	使用部分	備考
	龍蛇神護符	吉野裕子『蛇』1999, 講談社学術文庫	出雲大社	第2章	書籍より引用
	向かい合うイルカ 14世紀頃		イタリア、シエナ大聖堂 Duomo di Siena	第2章	筆者撮影
	竜に変身したマレフィセント	『眠れる森の美女』ウォルト・ディズニー・ジャパン, 2014, DVD	『眠れる森の美女』ウォルト・ディズニー・カンパニー, 1960	第3章	本編画面を撮影
	竜に変身したマダム・ミム	『王様の剣』ウォルト・ディズニー・ジャパン, 2006, DVD	『王様の剣』ウォルト・ディズニー・カンパニー, 1964	第3章	本編画面を撮影
	ヴィクトル、ユーゴ、ラヴァーン	『ノートルダムの鐘』ウォルト・ディズニー・ジャパン, 2004, DVD	『ノートルダムの鐘』ウォルト・ディズニー・カンパニー, 1996	第3章	本編画面を撮影

画像	名称	引用元	出典	使用部分	備考
	ムーシュー	『ムーラン』ウォルト・ディズニー・ジャパン, 2004, DVD	『ムーラン』ウォルト・ディズニー・カンパニー, 1998	第3章	本編画面を撮影
	シスー	『ラーヤと龍の王国』ウォルト・ディズニー・ジャパン, 2021, DVD	『ラーヤと龍の王国』ウォルト・ディズニー・カンパニー, 2021	第3章	パンフレットより引用
	ホウオウ	『ポケットモンスターハートゴールド・ソウルシルバー』ゲームフリーク, 2009	ポケモンずかん https://zukan.pokemon.co.jp	第3章	
	レックウザ	『ポケットモンスタールビー・サファイア』ゲームフリーク, 2002	ポケモンずかん https://zukan.pokemon.co.jp	第3章	
	ケルディオ	『ポケットモンスターブラック・ホワイト』ゲームフリーク, 2010	ポケモンずかん https://zukan.pokemon.co.jp	第3章	

画像	名称	引用元	出典	使用部分	備考
	タロス	『アルゴ探検隊の大冒険』コロンビア・ピクチャーズ・インダストリーズ, 2003, DVD	『アルゴ探検隊の大冒険』コロンビア・ピクチャーズ・インダストリーズ, 1963	第3章	本編画面を撮影
	ハーピー	『アルゴ探検隊の大冒険』		第3章	本編画面を撮影
	ヒュドラ	『アルゴ探検隊の大冒険』		第3章	本編画面を撮影
	サイクロプス	『シンドバッド7回目の航海』コロンビア・ピクチャーズ・インダストリーズ, 2009, DVD	『シンドバッド7回目の航海』コロンビア・ピクチャーズ・インダストリーズ, 1958	第3章	本編画面を撮影
	ラミアー	『シンドバッド7回目の航海』		第3章	本編画面を撮影

画像	名称	引用元	出典	使用部分	備考
	ロック鳥	『シンドバッド7回目の航海』		第3章	本編画面を撮影
	ドラゴン	『シンドバッド7回目の航海』		第3章	本編画面を撮影
	ホムンクルス	『シンドバッド黄金の航海』コロンビア・ピクチャーズ・インダストリーズ, 2009, DVD	『シンドバッド黄金の航海』コロンビア・ピクチャーズ・インダストリーズ, 1973	第3章	本編画面を撮影
	カーリー像	『シンドバッド黄金の航海』		第3章	本編画面を撮影
	グリフォンとケンタウルス	『シンドバッド黄金の航海』		第3章	本編画面を撮影

画像	名称	引用元	出典	使用部分	備考
	グール	『シンドバッド虎の目大冒険』コロンビア・ピクチャーズ・インダストリーズ, 2003, DVD	『シンドバッド虎の目大冒険』コロンビア・ピクチャーズ・インダストリーズ, 1977	第3章	本編画面を撮影
	ミナトン	『シンドバッド虎の目大冒険』		第3章	本編画面を撮影
	クラーケン	『タイタンの戦い』メトロ・ゴールドウィン・メイヤー・スタジオ, 2010, DVD	『タイタンの戦い』メトロ・ゴールドウィン・メイヤー・スタジオ, 1981	第3章	本編画面を撮影
	カリボス	『タイタンの戦い』		第3章	本編画面を撮影
	ディオスキロス	『タイタンの戦い』		第3章	本編画面を撮影

画像	名称	引用元	出典	使用部分	備考
	メドゥーサ	『タイタンの戦い』		第3章	本編画面を撮影
	ドドンゴ	成田亨著；三木敬介, 山口洋三, 工藤健志編集『成田亨作品集』羽鳥書店, 2014		第3章	書籍を撮影
	グビラ	『成田亨作品集』		第3章	書籍を撮影
	ザンボラー	『成田亨作品集』		第3章	書籍を撮影
	ミクラス	『成田亨作品集』		第3章	書籍を撮影

画像	名称	引用元	出典	使用部分	備考
	「サテュロス」	テリル・ウィットラッチ著, ギルバート・バンドゥッチ編, 大久保ゆう訳『幻獣と動物を描く：精確な動物デッサンから生まれる空想上のキャラクター』マール社, 2013		第4章	書籍を撮影
	「サテュロス」	『幻獣と動物を描く：精確な動物デッサンから生まれる空想上のキャラクター』		第4章	書籍を撮影
	「ゴーラム」	『幻獣と動物を描く：精確な動物デッサンから生まれる空想上のキャラクター』		第4章	書籍を撮影
	「ベヒモス」	『幻獣と動物を描く：精確な動物デッサンから生まれる空想上のキャラクター』		第4章	書籍を撮影
	ジラーチ	『ポケットモンスタールビー・サファイア』	ポケモンずかん https://zukan.pokemon.co.jp	第4章	

画像	名称	引用元	出典	使用部分	備考
	ムンナ	『ポケットモンスターブラック・ホワイト』	ポケモンずかん https://zukan.pokemon.co.jp	第4章	
	ニンフィア	『ポケットモンスターX・Y』ゲームフリーク, 2013	ポケモンずかん https://zukan.pokemon.co.jp	第4章	
	エルレイド	『ポケットモンスターX・Y』	ポケモンずかん https://zukan.pokemon.co.jp	第4章	