

日本の想像上の生き物の キャラクターデザイン

芸術研究科 造形表現専攻 デザイン領域 博士前期課程
2022年3月修了

ベクト パラ エステファニア

主査 三枝孝司 副査 渡抜亮 田承焯

研究背景

日本の想像上の生き物を研究テーマにした理由は、初めて日本の神社や寺、城を観光し、美しいものを見たからである。フリーチャーデザイナーになりたいと考えているので、デザインへの情熱と日本の美を組み合わせることは非常に有効であると思った。そして、多くのキャラクターデザイナーは現在、過去の想像上の生き物からインスピレーションを得て、新しいものを組み合わせながら、新たなキャラクターのアイデアを創出している。過去を探求することで、さらに面白いコンセプトを作ることができると思う。

研究目的

いくつかの日本の想像上の生き物を説明し、この知識を活用して、日本の美の要素を組み合わせた新しい想像上の生き物のデザインを制作することを目的とする。これにより、日本の想像上の生き物は、他国にルーツがあっても、独自の美しさを持ち、他の文化とは異なることを示したいと思う。実際のスタイルに適應した新しいコンセプトアートを示したいと思う。また、これらのコンセプトを日本の伝統的な色、絵画、アート等と組み合わせ、日本の和の感性を与えるようにした。これは、これらの生き物が不滅で美しく興味深いものであることを実証しようとするものである。

研究概要

日本の想像上の生き物を表現研究テーマにした理由は、私はメキシコから留学して初めて日本の神社や寺、城を観光し、美しいものを見たからである。それは城の屋根にある鯨鯨(しゃちほこ)だった。「こんな美しいものがここにあるとは知らなかった。なぜこんな素晴らしいものを大きく宣伝しないのか。」と思った。その後も鯨鯨の美しいイメージが心に残っており、鯨鯨をモチーフにした作品の制作に取り掛かろうと思った。日本の美に対する私の興味と賞賛はさらに高まり、大学院で調査研究を続けることを決意した。

鯨鯨は実在動物ではなく、虎の頭と鯉の体を組み合わせた想像上の生き物である。鯨鯨と同じように、龍、狛犬、麒麟等も過去のデザインのイメージネーションから生まれたのではないだろうか。つまり、想像上の生き物が最初のキャラクターデザインだったと言える。

日本の想像上の生き物に基づき、新たなスタイルでキャラクターを制作するため、具体的には次の通りに研究を進めた。

- I. 日本の想像上の生き物を理解するために、寺院や城、神社等現地調査した。
- II. どの生き物がこの研究の焦点になるかを決定するため、日本の想像上の生き物について調べた。想像上の生き物の種類は非常に多いので、興味のあるポイントに基づいて調べた。例えば、起源、日本への伝播、生物学、力等。
- III. モンスターハンター、パシフィック・リム、ゴジラ等の映画、最近のゲーム等のキャラクターデザインを研究した。それだけでなく、日本画等の伝統的な日本美術も調査分析した。
- IV. 想像上の生き物は想像力から生まれたが、実際の動物に基づいているため、現存する動物の解剖学と形を研究した。
- V. (I)~(IV)の調査分析結果後、新たなキャラクターデザインの制作に取り組んだ。

本研究では、日本の想像上の生き物の歴史やルーツについての理解を深めることができた。様々な生き物を調査したところ、これらの生き物は他の文化に基づいていることがわかった。これらの生き物のルーツには、アジアの文化だけでなく、中東、マヤ文化等が関わっていた。鯨鯨の起源はまだ不明だが、ヒンドゥー神話の海竜「マカラ」に由来すると考えられている。あるいは、中国の屋根飾りである「螭吻(ちふん)」と「鴟尾(しび)」から来たという説もある。唐獅子と狛犬は古代オリエントが発祥であり、いろいろな文化の美しさの組み合わせであるようだ。エジプトの太陽崇拝や、ユーフラテスの自然の崇拝や、ギリシャの芸術の形で表現された古代バビロンの迷信等諸説あり、後に、インドからの仏教伝来によって中国に伝わった。玄武は中国の架空の生き物であり、四神の守護神のひとつである。四神は、東西南北の守護者として機能する四獣である。青龍が東を、白虎が西を、朱雀が南を、玄武が北を守る守護者である。龍は世界中のほとんどすべての古代文化に存在し、その起源はまだ謎である。マヤ文化、ヒンドゥー教、中国文化にも存在する鳳凰も起源は不明である。そして、麒麟は600年以上昔、明王朝時代にアフリカから中国に麒麟が送られたことが起源だと言われている。



成果・まとめ

これらの生き物のほとんどはまだ謎が多く、そのことが彼らをより面白くし、想像力を飛躍させる。また、これらの生き物が似たようなルーツを持っていたとしても、それぞれの文化の美によって表現に影響を及ぼした。本研究を通して、日本の美術表現がこれらの生き物の表現にどのような影響があるのかを理解することができた。しかしそれだけでなく、想像上の生き物についての知識を広げ、より忠実性のあるキャラクターを作成するために、基本的な動物の解剖学、骨、筋肉、視点、進化を学び研究を深めた。



指導教員コメント

エステファニアさんは日本に古くから伝わる想像上の生き物に興味を持ち、そのデザインについて調査分析し、留学生の視点で想像上の生き物を再構築する研究は、日本のゴジラやゲームに登場するモンスターへの憧れ及び日本美術や文化へのリスペクトを強く感じ非常に興味深い。調査分析では文献調査だけでなく、実際に神社や寺院、城などに足を運びデザインの細かいディテールまで詳細に記録し事例研究を進め、想像上の生き物についての知識を広げた。また、より忠実性のあるキャラクターを作成するために、基本的な動物の解剖学、骨、筋肉、視点、進化を学び研究を深めたことは、研究成果である「THE JAPANESE BEUSTIARY」のデザインに反映されており、非常に完成度の高いコンセプトアート集として評価できる。