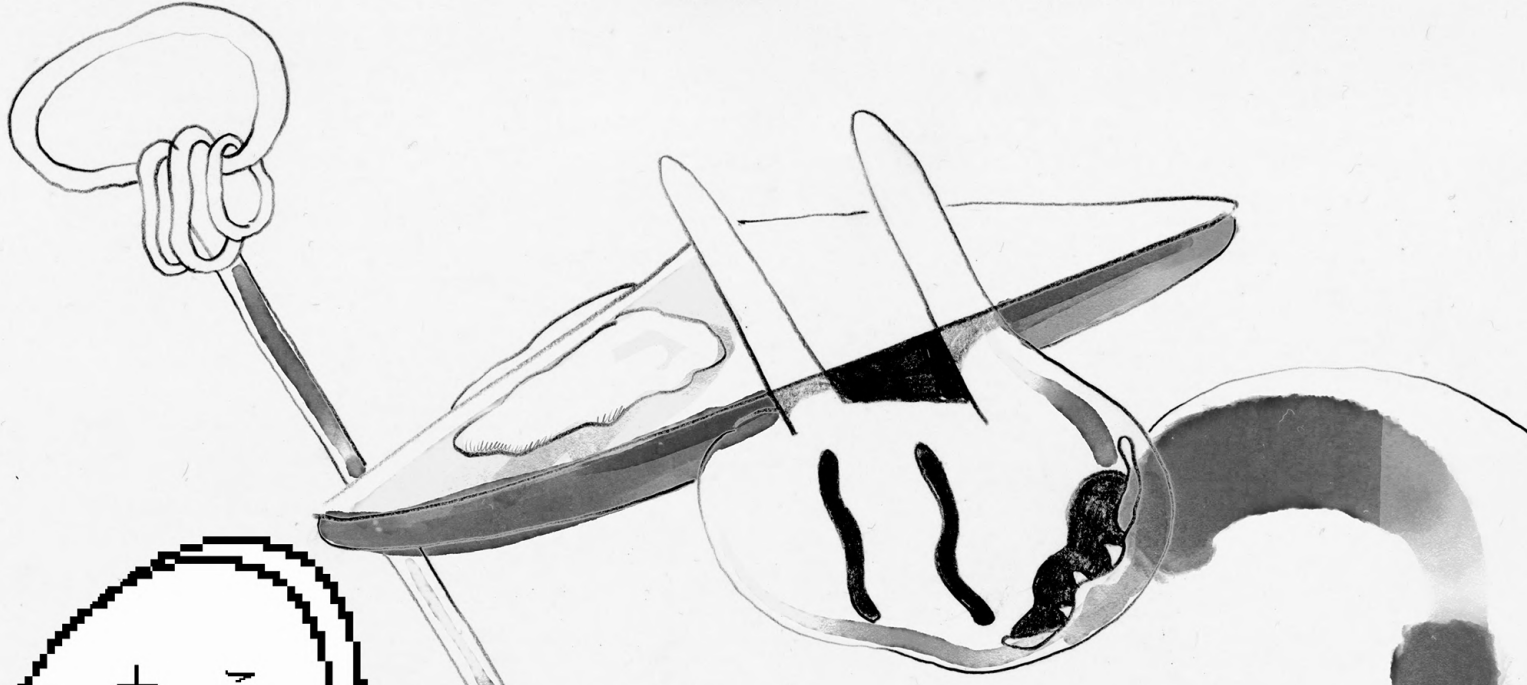
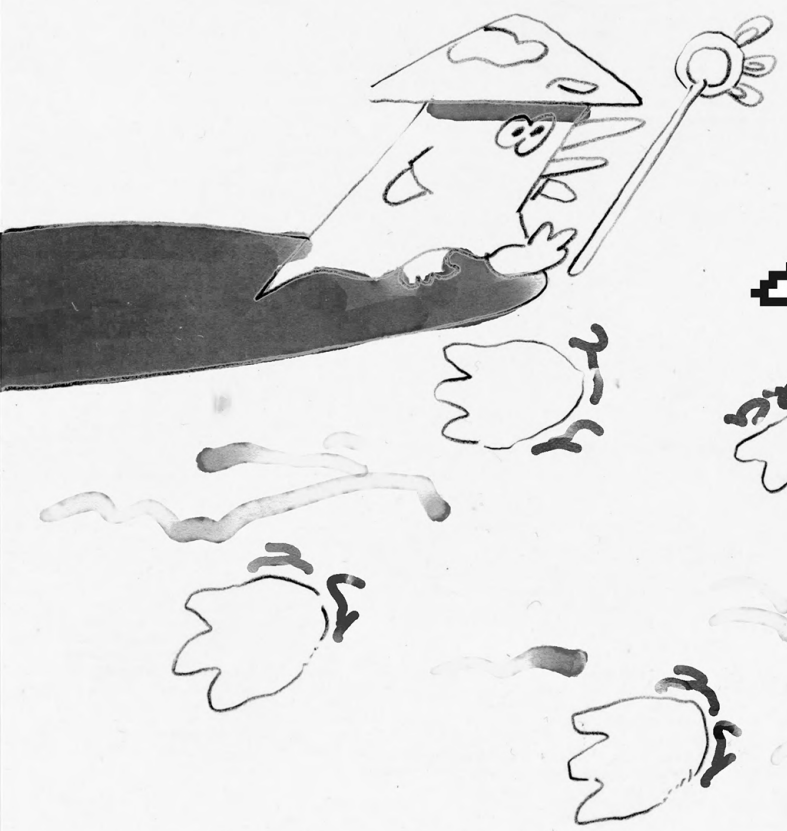




*Handwritten signature*  
2024



この島の  
土着信仰では



目に見えないものが  
入るための器を  
「依代」と呼んだ




やがて  
仏教が  
やってくるよ

その教えよりも  
仏たちの  
「依代としての姿」  
が崇められ

密教の時代には  
爆発的に仏たちの  
キャラクターバリエーションが  
増加した






テレビゲームの  
世界では

少ないビット数で  
描ける

「人間ではないキャラクター」  
が、「ゲームキャラクター」の  
はじまりとなり  
プレイヤーを憑依させる  
「依代」となった

1978





末法と呼ばれる時代

「本覚思想」はこの世界の  
全てが初めから悟りであるとし  
草木にも魂があると論じた

生物にも無生物にも  
全てのものに意志があると  
考えたのかもしれない。



鎌倉時代

あたりから

妖怪についての絵が  
描かれ始めた

江戸に

入ると

娯楽としての

「妖怪画」が流行し

さまざまな媒体に

妖怪が登場した

1603

1180





そして戦後  
テレビメディアという「依代」  
を手に入れた妖怪たちは  
子供たちの人気を得て圧倒的な  
博物学的ヴァリエーションに  
達する

1968

「妖怪画」は美術史として  
研究されることは少なかったが  
妖怪たちは、現代に  
「キャラクター」として  
再発見された




現代美術の世界では  
漫画・アニメが

「オタクカルチャー」として取り入れられ  
「美少女アニメ」風の人物画が  
国内の一つのジャンルを確立した

2010

そこにテレビゲームや  
特撮などの文化から派生する  
「人ならざる」キャラクターの姿は無い  
まるで 美人画や風景画の影に隠れ  
美術史に取り沙汰されることのなかった  
妖怪画のように





形を与えられた妖怪  
受け入れられた仏像  
着られた特撮怪獣  
操作されたゲームキャラクター  
「空洞」な依代の中に入る  
目に見えないものたち

それらはときには人の形で  
ときには人ならざるものの形で  
我々の想像の もしくは自然の  
向こう側の世界の  
願いや恐怖の 使者として  
「依代」とともに現れる。

過去から現代までの  
あらゆる 無数の  
キャラクターたちによって  
紡がれる網目が  
方向性を持たない  
ネットワークとして  
曼荼羅状に  
浮かび上がってくる





KINOKA-NUSTUK