

加藤晃生

博士（比較文明学・立教大学）

はじめに：ネオ・ポップとキャラクター絵画の狭間で

本稿では愛☆まどんなの絵画作品群を「キャラクター絵画」の前駆的な存在と位置づけ、その構造を別稿『[現代アートとしての「キャラクター絵画」の構造：アニメの記号論・データベースの身体・デジタル絵画への抗い](#)』で考察した「キャラクター絵画」の構造との比較を軸として分析する。

愛☆まどんなは都立芸術高等学校を 2003 年に卒業し、2004 年に民間の美術教室「美学校」の会田誠のクラスで学んだ後に現代アーティストとして活動を始めた、日本の画家である。彼女はその活動の当初からマンガの影響を強く受けた少女の絵だけを描き続けており、2025 年の現在ではアメリカでも定期的に個展が開催されるまでになっている。その作風はアニメの記号論に通じていない者が見ると典型的なキャラクター絵画に見えるかもしれない。

だが、アニメにおける少女表現の歴史に通じている者であれば、愛☆まどんなの描く少女たちが具体的にどの時期に流行した、あるいはどのキャラクターデザイナーの系統であるかを言い当てることに強い困難を覚えるはずだ。タテヨコ比がほぼ 1:1 の顔の輪郭は 2003 年にいとうのいぢがデザインしてライトノベル、コミック、アニメで大ヒットした涼宮ハルヒシリーズの主人公、涼宮ハルヒを思い出させるが、愛☆まどんなの描く少女と涼宮ハルヒは目、鼻、口の描き方が全く異なる。また、「涼宮ハルヒの憂鬱」の少し前に流行していた「スレイヤーズ」のキャラクターデザイン（あらいずみるい）は涼宮ハルヒより更に瞳が大きいし、「新世紀エヴァンゲリオン」（1995）のキャラクターデザイン（貞本義行）ともあまり似ていない。2010 年代に入るとアニメのキャラクターデザインは全体的に瞳が小さくなってゆくが、この頃には既に愛☆まどんなの絵柄は確立されている。

種明かしをすると、実は愛☆まどんなの少女の絵の主なルーツとなっているのはアニメではなくマンガなのだ。愛☆まどんなは自身の Youtube の中で、画風の面で強い影響を受けた存在として漫画家としての貞本義行(1962-)、山本直樹(1960-)、内山亜紀(1952-)の 3 人を挙げている。貞本は「王立宇宙軍〜オネアミスの翼」「ふしぎの海のナディア」「新世紀エヴァンゲリ

オン」などのキャラクターデザインで知られる超一流のアニメーターであるが、愛☆まどんのはむしろ貞本が担当した「新世紀エヴァンゲリオン」のコミカライズにおけるヒロイン綾波レイの華奢な身体の実現に魅了されたという。山本直樹は1980年代には森山塔名義でポルノマンガも数多く発表していた漫画家で、大塚英志は1980年代の「ロリコンコミック」ブームが生んだ漫画家の中で唯一、例外的に作家としての資質に恵まれた描き手であったと評している[大塚1994年、41ページ]。山本のマンガの artistic quality の高さは、彼の作品から映画化されたものが15作品にも上ることからもうかがい知ることが出来るだろう。実際、愛☆まどんのはマンガ作品「白亜」(2019)には山本直樹の極めて強い影響が感じられる。



愛☆まどん「彼女の顔が思い出せない」シリーズより

「Inami on Day7」「Ikura on Day7」(2024)

だが、愛☆まどんのは描く少女像に決定的な影響を与えたのは、明らかに内山亜紀だ[太田出版, 2022]。内山は吾妻ひでおとともに「ロリコンコミック」ブームの火付け役となった漫画家で、作品の大半はポルノである。内山の全盛期は1980年代なので、1980年代半ば生まれの愛☆まどんは歴史をかなり遡って内山亜紀を発見したことになる。その歴史の遡行の中には

1988 年から 89 年にかけての少女連続誘拐殺人事件を経て「ロリコン」が退潮し、「ロリコン」からポルノ要素を取り除いた「萌え」が登場するという大きな断絶があったのだが [Alt, 2014]、愛☆まどんなは躊躇うことなくこの断絶を跳躍し、「萌え」よりも遥かに危険な領域にインスピレーションの源を求めた。

さて、1980 年代から 1990 年代にかけての漫画家たちから影響を受けた愛☆まどんなの描くキャラクターたちは、当然ながら**アニメの記号論ではなくマンガの記号論**を利用しているということになる。もちろんマンガの記号論で描かれているが故に愛☆まどんなの描く少女たちもまた、その身体は痛みや傷や死からは分離されているが¹、一方で愛☆まどんなは 2000 年代に明確な形を取り始めた「キャラクターの共有データベース」を利用していないこと（彼女の少女画はほぼ内山亜紀のみを明示的にオマージュの対象としている）、それゆえマルチバースやループ、世界線といった「ゲーム的リアリズム」の空間を描いていないこと（彼女は 2019 年にマンガ作品「白亜」も発表しており、同作中では彼女の描く絵画群に登場するネームドの少女たちのうちマイ、カズノ、トビコ、キャビア、タラコ、スジコ、イクラの物語が描かれている。それらの物語は「ゲーム的リアリズム」ではなく幻想文学の書法で構成されている）など、キャラクター絵画の一般的な特徴と我々が考えるものの多くを愛☆まどんな作品は共有していないことも事実である。整理のために一覧表にしてみよう。

表 1：愛☆まどんな作品とキャラクター絵画の異同一覧

	キャラクター絵画	愛☆まどんな作品
記号の体系	アニメの記号論	マンガの記号論
キャラクターのデータベース	参加（使用）	不参加（不使用）
リアリズムの審級	ゲーム的	アニメ・マンガ的
身体性	痛み・怪我・死との分離	痛み・怪我・死との分離
操作対象性（プレイヤー視点の有無）	操作対象としての身体（プレイヤー視点を有する）	汝としての身体（画家とは実存において分離された「他なるもの（汝）」として立っており、操作可能な対象ではない。すなわちプレイヤー視点を有しない）
借用・引用	行わない	行わない

¹ この特徴が最もよく現れているのが「白亜」である。

彩色	デジタル絵画の特性を意識	アニメ塗り+スパッタリング、ドリップングなどデジタル絵画以前の技法
----	--------------	-----------------------------------

以上からわかるように、愛☆まどんな作品は（さめほしなど後続のキャラクター絵画の画家たちに大きな影響を与えてはいるものの）、実際にはキャラクター絵画とは全く異なる構造を持つ。一方でネオ・ポップの最大の特徴である、アプロプリエーションやクォーテーション、サンプリング、カットアップ、リミックス、マッシュアップも愛☆まどんなは行わない²。

彼女は系譜としてはネオ・ポップの代表的な存在である会田誠のアシスタント出身ではあるし、初期には会田との共作も行っているので、愛☆まどんなはネオ・ポップとキャラクター絵画の過渡期に登場した、両者を架橋する存在と見ることも出来る。

アニメの記号論の地理的限界

先ほど確認したように、愛☆まどんなはアニメの記号論を用いていないが、同時にその少女画は東アジアのアニメ、ゲーム、マンガ文化のどこかに連なっていることは明確に見る者に伝わるものでもある。だが、そうした絵画表現は現代アートにおける積極的な加点要素ではない。このことはアニメの記号論やマンガの記号論の普及度の問題、そして文化の威信の問題と関連している。

まず、アニメの記号論の普及について考えてみよう。日本市場においてはアニメの記号論は社会階層を問わず極めて多くの者が（時期的なバージョンの差異はあれ）身につけている。よって、アニメの記号論を用いた「キャラクター絵画」の受容において障壁はほとんど存在しない。また近隣のアジア諸国（台湾や中国、韓国）では 1990 年代から日本のマンガやアニメの受容が進み、それらの記号論を身につけている人が多い [Jui, 2001] [呂 萌, 2023]。キャラクター絵画が東アジアではある程度受け入れられている背景には、こうした文化的な土壌もあるだろう。

² 内山亜紀に対しては明示的なオマージュとなっているし、初音ミクやでんば組など他の知財とのコラボレーションはシミュレーションニズムの範疇には入らない。

一方、アメリカやヨーロッパや中東でも今やアニメのファンダムは隆盛を誇ってはいるものの³、その規模や歴史は日本や台湾や中国ほど大きくも長くもない。アニメの市場が欧米で急拡大したのは COVID-19 によるロックダウンと動画ストリーミングサービスの普及の結果である。すなわち、現代アート絵画の顧客層においては、日本を含む東アジアほどにはアニメの記号論が浸透していない。

加えて重要なのは、日本におけるアニメの位置づけが文化の序列において独特なものであるという事情だ。日本においてアニメは「子どもや若者向けの娯楽」であると同時に「大人向けの高尚文化」でもある。アニメ映画監督である宮崎駿が日本を代表する文化人の一人として認知されていること、2000 年代以降、東浩紀をはじめ多くの日本人批評家がアニメやマンガをフランス現代思想や精神分析の枠組みを使って論じてきたことから、アニメが高尚文化のテーマや手法として用いられることは、日本人にとっては自然なこととなっている。日本ではジェイソン・オースティンを専門とする大学教授が「機動戦士ガンダム 水星の魔女」について論じるエッセイを文芸専門誌に書くことは何の違和感もなく受け入れられる。COVID-19 パンデミックの時期に中・高所得層が「キャラクター絵画」を（投資の一環という意味合いもあったとはいえ）数多く購入した背景には、こうした文化資本の共有や高尚文化と対抗文化の枠組みの組み換えの存在がうかがえる。一方、現代アートの大きな市場である北米や西欧、中東では「新世紀エヴァンゲリオン」や「少女革命ウテナ」が「リア王」や「怒りの葡萄」と同じように重要な作品であると考える人の数は、日本ほどではない。このような文化的な条件の違いもまた、東アジアの外部での「キャラクター絵画」の受容の困難さを引き起こしているだろう。

ネオ・ポップやポリティカル・アートの現代アーティストたちにとっては、欧米における下位文化・対抗文化としてのアニメの位置づけは問題とならない。ネオ・ポップは下位文化を高尚文化の素材として扱ってみせることで「認知領域の拡張」を主張できたし、ポリティカル・アートは巨大資本が展開するラノベ・マンガ・アニメ・ゲームの複合体におけるジェンダーステレオタイプやコロニアリズムを批判するためにアニメ作品そのものを引用する。だがアニメの記号論とキャラクターのデータベースという、地理的にかなり限定されて普及した資源を用いるキャラクター絵画では、このような逆説的なアニメの活用は行われない。このような状況下での国外のマーケティングにおいて、カイカイキキ所属の Mr. らは敢えてそれが日本のサブカルチャー直系であることを強調する手法を選択した（させられた）ように見える。新表現主義的な輪郭や色彩の崩し、ミクストメディア化、グラフィティアート風のドローイング表現は避け、どこからどう見てもコミケットの絵をキャンバス上に精密に再現して、21 世紀の浮世絵として売る。カイカイキキが利用するのはエキゾチシズムや 150 年ぶりのジャポニズムであ

³ ウェブ上のコミュニティとしては Reddit や MyAnimeList が有力である。

る。足元の日本市場では「欧米で売れている」という情報そのものが販促になるのだから、これはこれで正しい戦略である。

では、愛☆まどんなはどのような形でこうした文化地理的な限界を乗り越えようとしているのだろうか。人物描画の技法の系譜的に見れば愛☆まどんなは手塚治虫、石ノ森章太郎、吾妻ひでお、内山亜紀という 1960 年代から 80 年代前半までのマンガの記号論を、その後の高橋留美子、高田明美（アニメ「うる星やつら」「魔法の天使クリィミーマミ」「めぞん一刻」「きまぐれオレンジ☆ロード」「機動警察パトレイバー」キャラクターデザイン）、美樹本晴彦（「超時空要塞マクロス」シリーズキャラクターデザイン）、いのまたむつみ（「幻夢戦記レダ」「ウインダリア」「宇宙皇子」キャラクターデザイン）、北爪宏幸（「機動戦士ガンダム ZZ」「機動戦士ガンダム逆襲のシャア」キャラクターデザイン）、池田晶子（「涼宮ハルヒの憂鬱」「響け！ユーフォニアム」キャラクターデザイン）といった 80 年代後半から 2000 年代前半のアニメの記号論の代表的なアーカイブを全て省略して 2000 年代後半に持ち込んだという理解となるが、さらに頭髮表現だけは貞本義行的な技法を接合することで現代的な雰囲気を作り出すことに成功している。これが彼女のシグネイチャースタイル⁴の基礎だ。

だが、愛☆まどんなのシグネイチャースタイルの中でも最も衝撃的であり、他の模倣や追隨を拒んでいるのは、おそらくはその彩色技法である。グラデーションやボカシを一切用いないセルアニメルックの塗り分け（アニメ塗り）を基本としつつ、スパッタリングやドリッピングに見せかけた細かな差し色を加え、しかもそれらの塗り分けは結果的に補色対比、色相配色、彩度対比、同一色相配色などの配色理論がモザイクのように細かく組み合わせられたものとなっている⁵。この配色技法は彼女のオマージュ先である内山亜紀の彩色とは全く異なるだけでなく、ポップ・アート以降の現代アートの絵画群の中でも工学的な精緻さと工数において、他を圧倒している。こう書くと村上隆は必ず怒るだろうが、彼の工房で制作される色とりどりの絵画群と比較してもなお愛☆まどんなの色彩の精緻さ、膨大な工数は上位にあるように見える。結果として愛☆まどんなの作品は描かれている題材以前に描線・彩色技法の部分で強烈な独自性と精密さを獲得しており、出自であるマンガ文化の下支えを全く必要としない強度を持っていると言える。愛☆まどんなによる絵画は幼い少女の絵を用いた 45 年前のポルノマンガという極めてセンシティブなルーツを持ちながらも、それを見る人々は彼女自身の天才的な創造性によってそれとは全く異なる次元へと連れ去られるのだ。そこではもはや彼女がアニメあるい

⁴ そのアーティストの代表的な作風として広く認知されたもののことをシグネイチャースタイル signature style と呼ぶ。

⁵ 2025 年 7 月の東京での彼女の個展の際に直接確認したところ、配色は全て感覚で処理しているとのこと。

はマンガの記号論に依拠しているかどうかは、問題とならない。彼女の圧倒的な色使いに既に飲み込まれているからだ。



愛☆まどんな作品の部分拡大

少女という属性

キャラクター絵画において圧倒的に、というよりもほぼ独占的に描かれる画題が「少女」である⁶。だが言うまでもなくアニメやマンガの記号論は少女の描画に特化したシステムではない。アニメやマンガの記号論を教師データとして用いた画像生成 AI（代表的なものに Nijijourney がある）にプロンプトを入れれば、少年や成人男性に見える画像も出力される。これは「少年」や「男性」というトークンに対応する画像データが生成 AI の中に構築され、し

⁶後に詳しく紹介・比較検討するが、愛☆まどんなが少女だけを画題としていることについては明確な理由が示されている。

かもそれらが利用者にとっても（エスニシティによるバイアスの問題は指摘されているものの）概ね違和感なく見えていることを示唆している。

以下は同一のプロンプトで人物の性別（架空の人物なので詳細なセクシャリティやジェンダーの設定は行わない）を変えて Nijijourney 6 に出力させたものである。女性と男性に 45 歳という文言を付け加えているのは、Nijijourney の傾向として中年のキャラクターを生成しにくいことに配慮し、念の為に年齢トークンを入れたものである。画像の隣には使用したプロンプトを示している。

少年



A blue-haired cute anime boy with short white hair and his boyfriend, holding each other's shoulders. On one hand, he has an earring. The boy is wearing headphones on the left side of his head, dressed in casual . has a wide-angle lens, blue background, and a Neo-expressionism painting style. with the surrounding elements including lines and Anime-eyes on their . It creates a strong contrast between light and dark through bright --s 400 --niji 6

女性、45 歳



A blue-haired anime woman in her age 45 with short white hair and her boyfriend, holding each other's shoulders. On one hand, she has an earring. The woman is wearing headphones on the left side of her head, dressed in casual . has a wide-angle lens, blue background, and a Neo-expressionism painting style. with the surrounding elements including lines and Anime-eyes on their . It creates a strong contrast between light and dark through bright --s 400 --niji 6

少女



A blue-haired cute anime girl with short white hair and his boyfriend, holding each other's shoulders. On one hand, she has an earring. The girl is wearing headphones on the left side of her head, dressed in casual . has a wide-angle lens, blue background, and a Neo-expressionism painting style. with the surrounding elements including lines and Anime-eyes on their . It creates a strong contrast between light and dark through bright --s 400 --niji 6

男性、45 歳



A blue-haired anime dad in his age 45 with short white hair and his boyfriend, holding each other's shoulders. On one hand, he has an earring. The dad is wearing headphones on the left side of his head, dressed in casual . has a wide-angle lens, blue background, and a Neo-expressionism painting style. with the surrounding elements including lines and Anime-eyes on their . It creates a strong contrast between light and dark through bright --s 400 --niji 6

これらの結果を見ると Nijijourney6 はプロンプトを読み込んで外見的に性別を描き分けることに大きな困難は無いが、一方で 45 歳というトークンはさほど効いていないことがわかる。これはすなわち教師データにあまりこの年齢層の画像が無いこと、つまりそうした絵がアニメの記号論ではあまり描かれてこなかったことを示唆している。だが、ともあれアニメの記号論が少女の描画に特化したシステムでないことは確認出来た。

では、少女という属性がアニメの中で特権的な位置を占めている故にキャラクター絵画は少女ばかりを描くのだろうか？ 筆者が 2025 年 4 月放送開始のアニメの主人公を調べたところ、以下のようなものとなった。少年および少女は作中の基準における未成年であり、必ずしも現代日本の基準とは一致しない（なお、ウマ娘は少女としてカウント）。転生や変身などで別属性に変化した主人公は転生・変身前の属性でカウントした。

表 2：2025 年春に放送開始されたアニメにおける主人公の性別と成年・未成年の区別

属性	数
少年	17
少女	17
成人男性	21
成人女性	14
無生物	2（うち 1 は少女型アンドロイド）
動物・架空の生命体	10
計	81

このように、少女は主人公として少ないわけではないが取り立てて多いわけでもない、平均的な属性である。

だが、その一方で少女がヒロインないし主人公のバディ役で登場した作品は 31、少女型アンドロイドがヒロインないしバディ役として登場したものは 2、若い女性がヒロインないしバディ役として登場したものは 14 であった。2025 年の春アニメは、実に半分以上の作品で少女ないし、ついこの間まで少女であったような（外見は少女と見分けがつかない記号構成の）キャラクターをヒロインないしバディ役として登場させていることになる⁷。ここから推測するに、少女はアニメにおいて主体であることよりも客体であることの方が遥かに多く、しかも客体としての登場頻度は成人女性よりも遥かに多いのだ。その理由もまた単純ではないだろうし、それを詳細に解き明かすこともまた本稿の目的ではない。ただ、アニメの記号論を用いた文化において少女が客体として、それも単なる性的対象としてではなく、**主人公のジェンダーやセクシャリティが何であれ主人公と作中で伴走する存在として極めて頻繁に用いられる概念**（とその記号論的な図像化）であると考えすることは、さほどの的外れしたものではないはずだ。別稿で論じたようにキャラクター絵画において画中の人物はゲーム的リアリズムの空間で画家によって操作される対象であるが、この「操作対象性」と最も相性が良い（画家のアバターとして、あるいは画家のバディとして）ことが、キャラクター絵画において少女ばかり描かれる理由の一部になっているのかもしれない。

⁷ ここでサンプリングしたのは 2025 年の春に放送開始された新作アニメだが、他の時期をサンプリングしても大きくは変わらないだろう。

たとえばくらやえみはその典型だろう。

「描かれている少女たちは、作家の内なる自己の現れであり、キャンバスはくらやが作品と向き合うたび、鏡のような役割を果たしている。」 [くらやえみプロフィール]

愛☆まどんな作品における少女たち：美の顕現としての

だが、そのようなアバターやバディとしての少女だけがアニメやマンガの記号論で描かれるわけでもない。Mr. は自身の性的嗜好が「ロリコン」であることを認めた上で、「ロリコン」や「萌え」という対抗文化を批評的に取り上げるという構えを取っているし [Stamler, 2015]、愛☆まどんなも自身の美意識と性的嗜好が彼女の少女画の核になっていることを認めている。愛☆まどんなは子供時代にファッションドールの服を脱がせた上で、ファッションドールたちに性行為の真似事をさせていたと語っている。また子供時代に銭湯で目撃した年上の少女の裸体の神々しい美しさへの憧れ [愛☆まどんな]、ティーンエイジャー時代に典型的な少女らしさを経験出来なかった自分の生い立ちが、現在の創作の原動力になっているとも述べている [太田出版, 『あんどろトリオ』電書版刊行記念! 内山亜紀(Vtuber 化)×愛☆まどんな 一対談篇一, 2022]。

Mr. と愛☆まどんなはいずれも「萌え」より前に流行した対抗文化の様式である「ロリコン」の影響を公言している点で共通する画家であるが、Mr. が師匠である村上隆が「Miss ko2」(1997)などで用いた「アニメやマンガやゲームという現代日本の視覚領域における消費文化の形式主義的な模倣による、それらの形式そのものの批評」というネオ・ポップのアプローチを用いているのに対し、愛☆まどんなのアプローチは Mr. や村上よりも遥かに込み入っている。

愛☆まどんなは、彼女の個人史における性的流動性⁸の存在を示唆するような子供時代の経験を 2019 年の「白亜」において明らかにした上で、キャラクターのデータベースを媒介とするのではない形で、彼女自身との関係において、メタ物語的な構造をその作品群を通して構築している。

⁸ Sexually Fluid。性的指向が時期によって変化すること。

彼女の創造行為を一つの文章にまとめようとするとしてもこのように極めて込み入った文章になってしまうので、以下にこれをわかりやすく噛み砕いて解説する。

既に何度も指摘しているように、愛☆まどんなの少女画はマンガの記号論（より範囲を絞って言えば「ロリコンマンガの記号論」）を使用している。それ故、彼女が描く少女たちは人物描画の記号論において 21 世紀のキャラクターのデータベースとは接続されていない、スタンダードアロンの少女たちである。よって、キャラクターのデータベースという構造を介したメタ物語構造はそこには発生しておらず、「白亜」における彼女自身のアバターであるマイや、おそらくは彼女のコレクションであったファッションドールたちが元になったであろうカズノ、トビコ、キャビア、タラコ、スジコ、イクラといったネームドの少女たちは、「白亜」と名付けられた独自の幻想文学的な物語空間の中に一瞬浮かび上がったのみである。

しかしながら、この少女たちが鑑賞者を見つめる「彼女の顔が思い出せない」と名付けられた愛☆まどんなの代表的シリーズについての画家の解説 [Ai☆Madonna, 2024] からわかるように、愛☆まどんなが描く少女たちが見つめる先にいるのは、常に画家自身である。いずれの絵においても少女と画家は、マルティン・ブーバーが対話（「我と汝」 *Ich-Du*）という用語で定式化した関係性において対峙している。画家にとって自らが描く少女たちは独白（「我とそれ」 *Ich-Es*）としての少女ではなく、自身の実存との対話を求められる他者なのだ。



だが、それだけであれば愛☆まどんなの作品群はメタ物語構造を持つことにはならない。ここで重要になってくるのが、愛☆まどんなの描いた少女たちの視線の先にあるのは現代アーティスト「愛☆まどんな」かもしれないし、「愛☆まどんな」自身の記憶から消失してしまった少女時代の加藤愛かもしれないし、もしかしたら別の世界線に存在していたのかもしれない、画家自身の言葉を引くと「弱くて、個性がなくて、めんどくさい性格」**ではない**少女・加藤愛かもしれない、という構造である。「汝 *Du*」としての少女たちの瞳という、いわば「意思を持った幾つもの鏡」という装置を作品に埋め込むことで、愛☆まどんなは自身の作品群における「我 *Ich*」を複数の世界線と複数の時間へと散乱させる。これが、愛☆まどんな作品が有する、キャラクター絵画とは異なる形式によるメタ物語構造である。

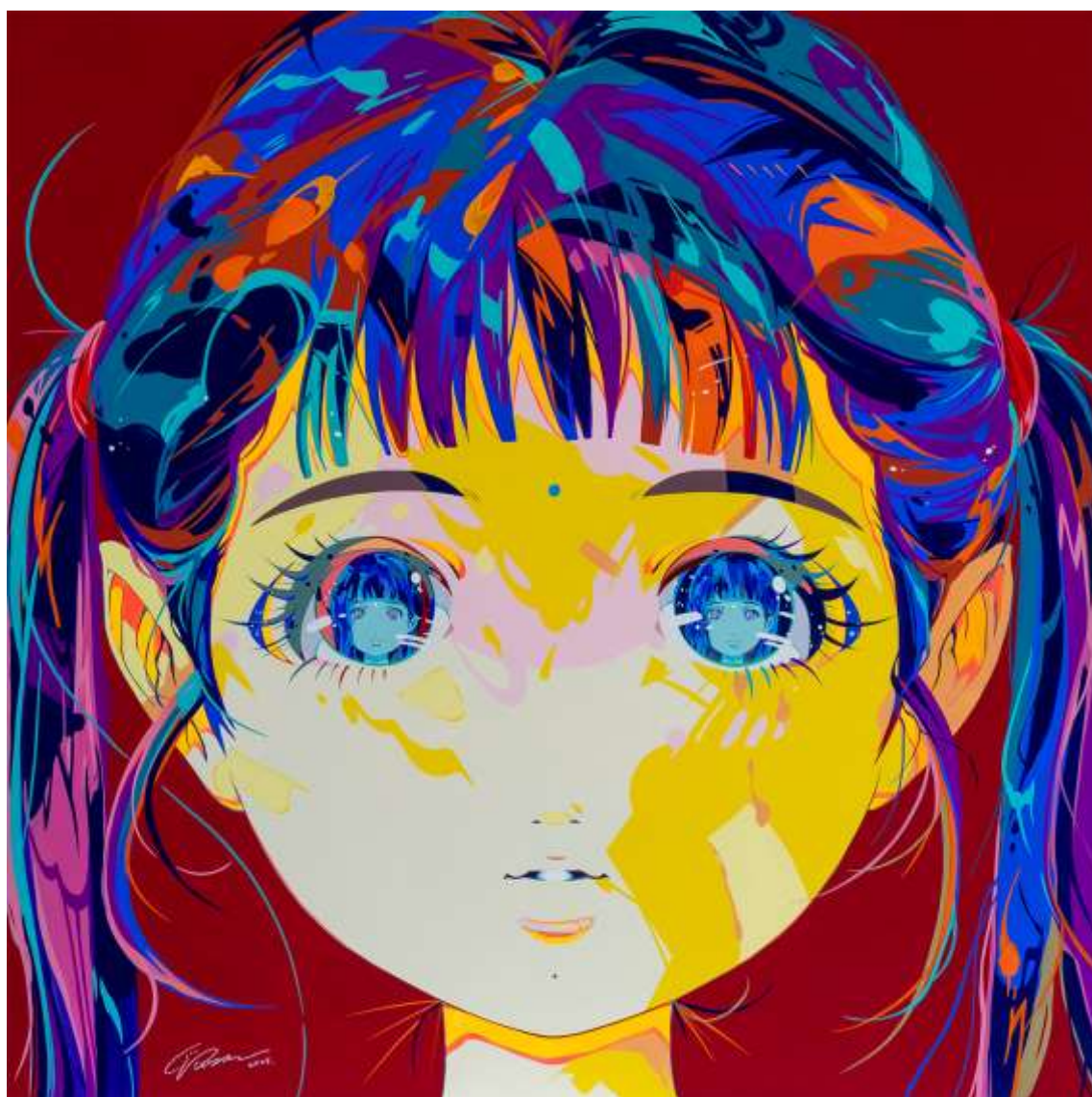
以上の議論を整理すると、

1. キャラクター絵画の最も前駆的な形式である Mr. はアニメの記号論を用いつつもネオ・ポップの批評構造を村上隆から直接継承して少女たちを描いた。彼の作品群における少女たちは「ロリコン」「萌え」の対象である。
2. これに対し、Mr.と（「CHAOS*LOUNGE」による）キャラクター絵画の勃興期の中間の時期に登場した愛☆まどんなは、彼女の独自の美意識の探求を通して 25 年前の対抗文化のポルノマンガ家である内山亜紀を発見し、その記号論を継承して少女たちを描いた。
3. 愛☆まどんなの作品群における少女たちは観念的な美がその都度、個別的・具体的な形式を得て顕現したものである。
4. しかしながら、美の顕現であると同時にその少女たちの眼差しの先にはメタ物語構造の中に拡散された加藤愛 / 愛☆まどんな自身が映し出されている。

空間への進出

これまで見てきたように愛☆まどんなは基本的にはペインターであり、しかも原則として自分が美しいと考える少女しか描かないという、極めて限定された領域を活動範囲としてきたペインターである。だが、2025 年頃から愛☆まどんなは作品に社会的なメッセージを込める試みを模索しはじめた。その画期となったのは 2025 年 1 月に日本の福島県広野町で開催された「余白のアートフェア福島広野」に出展された 2 枚組作品「穴があくぞ「すでにあいてる」」である。

この作品は東日本大震災において福島第一原発事故のために全町民避難を余儀なくされた広野町での公開を前提として描かれた2枚組作品で、画家の指示により2枚は必ず向き合った配置で設置することとされている。作品の題名は原子炉の格納容器が破損したことの暗喩とも取れるが、画面を見ると、大きな方のタブローの少女の額に青い点が描かれてもおり、本作品を見る者は様々な解釈を試みることが出来る。また、この2枚組作品はこれまで1枚のタブローの中に画家を巡る眼差しの交差を表現してきた愛☆まどんなの作品が、おそらく初めてその眼差しの交差を3次元空間に展開した画期的な作品でもある。



愛☆まどんな「穴があくぞ「すでにあいている」」 (2025)

2枚組のうち大タブロー



愛☆まどんな「穴があくぞ「すでにあいている」」（2025）

2枚組のうち小タブロー

本稿でも指摘したように愛☆まどんな作品の多くは、彼女が美（少女美）の顕現の諸形式として描く少女たちの瞳の中に加藤愛／愛☆まどんなを象徴する漢字を図案化して描き込まれることで、画家と少女の眼差しの交差の構造を封入されてきた。少女たちが見つめている加藤愛／愛☆まどんなの時間的・空間的座標が「今、ここ」に限られないことで、ゲーム的リアリズム構造とは異なる形式のメタ物語構造が構築されている、というのが本稿の指摘である。鏡の構造を効果的に使った絵画作品はこれまでもベラスケスの「ラス・メニーナス」やマネの「フォリー・ベルジェールのバー」などいくつも描かれてきたが、鏡（ここでは少女たちの瞳

も鏡として機能している)の中に映り込んだものが所属する時間と空間を多義的にしたこと
で、愛☆まどんなは2次元の作品において4次元の構造を実装している。

だが愛☆まどんなは「穴があくぞ「すでにあいている」」においては、**従来作品と同じ構造を小タブローに実装**した上で、小タブローを見つめる大タブローを追加し、その額に穴のようなものを描き加えた。小タブローの瞳の先には大タブローではなく画家が存在している。**つまり小タブローの少女と画家は同じ絵画空間に存在している**。次に大タブローを見ると、小タブローは大タブローの瞳の中に描かれているから、この2枚は同じ空間に存在しているように思える。だが鑑賞者がこの2枚のタブローの間に入るということは、本来ならば大タブローが眼差す小タブローへの視線を遮ることになるのである。にも関わらず、当然ながら大タブローの瞳の中には小タブローが存在し続ける。ということは、大タブローと小タブローの間には二つの空間が重なりあって存在しているのだ。一つは大タブローの絵画空間、もう一つは鑑賞者の「至高の現実」空間である。ところが、鑑賞者は「至高の現実」空間にいるはずなのに、この2枚の間に入ると視点位置が鑑賞者から遊離して二つのタブローの間を行き来するという奇妙な体験を味わう。鑑賞者は大タブローを見た瞬間には小タブローの少女と（ベラスケスの「ラス・メニーナス」におけるフェリペ4世とマリアナ・デ・アウストリアに相当する）視点を共有しており、しかしそこで真後ろを振り返ると今度は大タブローの少女の視点から小タブローの少女を見ることになる。ところが小タブローの少女の瞳にはどこか別の時空に存在するはずの加藤愛/愛☆まどんなが映り続けている。すなわちこの作品においては「至高の現実」「大タブローの絵画空間」「起点となるメタ物語構造を包含する小タブローの絵画空間」の四つ⁹の異なる時空間が（よくある入れ子構造とは別の形式で）折りたたまれ、重ね合わされて存在しているのである。

⁹ 小タブローの絵画空間にはメタ物語構造が存在しているので二つの時空と数える。

図：愛☆まどんな「穴があくぞ「すでにあいている」」（2025）における空間構造



それだけではない。本来であれば加藤愛 / 愛☆まどんなを見つめているはずの大タブローの少女の瞳に映っているのは、加藤愛 / 愛☆まどんなではなく小タブローの少女だ。**大タブローに描かれているのはこれまで愛☆まどんな作品には存在しなかった、メタ絵画空間の視点を与えられた少女である。**愛☆まどんなは従来の作品でも既に絵画作品としては十分に複雑で収束と散乱を繰り返すような独特の構造を備えていたが、このようにして作品が3次元化されることで、更に複雑度を増す構造の土台を彼女は手に入れたように思える。

先にも指摘したように「穴があくぞ「すでにあいている」」というタイトルは福島第一原発事故における原子炉格納容器のメルトダウンのメタファーのようでもあり、それはある部分は実際にそうなのであると思うが、一方で「穴があくぞ「すでにあいている」」における穴とは、これまでの愛☆まどんなの作品空間に開いた、メタ絵画空間への穴なのかもしれない。

おわりに：古典古代と現代、そして未来の偶然的な接合としての愛☆まどんな

以上で見えてきたように、愛☆まどんなは時期的にはネオ・ポップとキャラクター絵画の狭間に偶然登場した、極めて特殊な画家である。現代アーティストとしては会田誠の少女画への強い憧れから出発しているとはいうものの、少女の表現の技法は会田誠とは全く異なる系譜に属しているし、少女を何のために画題として用いているのかも会田誠とは全く異なっている。またキャラクター絵画のようなアニメの記号論も用いず、彼女が内山亜紀から継承したオールドスクールなロリコン漫画の記号論を驚くべき発想で用いた、極めて重層的で多義的な絵画作品

を発表し続けている。また、特に 2025 年に入ってから愛☆まどんなはペインティングに留まらない、インスタレーションやミクストメディア、スカルプチャーの領域でも刺激的な作品を（ワーク・イン・プログレスを含めて）発表しており、もはや彼女を画家と呼ぶことが適切かどうかすら議論の余地がある。

アーティストとしての表現衝動の根幹にあるものは極めてシンプルな「子供時代に感じていた少女たちの裸身の美」である愛☆まどんなの作品が何故、このように多様な展開を見せるのか。

形式論的な観点で言えば、表現の基本的な型が確立されている故に、どのようなものとも接合しやすいという特徴を指摘できる。愛☆まどんなの少女画は内山亜紀と彼女が共有するマンガの記号論に、愛☆まどんな独特の色彩表現を融合させたものである。この二つの組み合わせが極めて強い個性となっているため、およそどのようなものと組み合わせても愛☆まどんなのシグネチャースタイルは容易に成立してしまう。たとえば初音ミクのように他のデザイナーがデザインしたキャラクター画であっても、愛☆まどんな自身がカスタマイズした彼女のマンガの記号論でキャラクターを描画しなおした上で彼女の配色技法で彩色すれば、「初音ミクでありつつ愛☆まどんなの描く少女でもあるもの」となる。これは基本的に「DOB 君」や花マークなど自身のキャラクターを他人の作品に挿入することでしかコラボレーションが出来ない村上隆や、「コンパニオン」の記号的特徴が意味を失う閾値の幅が狭すぎてやはりコラボレーションの自由度が低い KAWS などよりも遥かに融通無碍な状況である。

意味論的な観点から見ると、愛☆まどんなが描く少女たちは原則として彼女が考える「美」の個別的・具体的な顕現の諸事例であり、またそれらの大半は「汝 *Du*」としてこちらを眼差す瞳を持っている。「美」は西洋哲学においては普遍的かつ基礎的な価値の一つであり、その議論の出発点をバウムガルテンやカントに置くにせよ、あるいは遥かに遡ってピタゴラスやプラトンによる美についての思索に求めるにせよ¹⁰、およそありとあらゆる事物に美に関わる位相は備わっている以上、愛☆まどんなの作品構造は実はポリティカル・アートやソーシャリー・エンゲイジド・アートといったコンセプチュアル・アートの領域にも容易に越境してゆくことができる。

作品をどのようなメディアムにおいて展開していくかという部分でも、キャンバスやマンガ、アクリルスタンド、アパレルのほか、既に試作が始まっているフィギュア原型師を起用し

¹⁰ 私見では美を「光」や「善」と結びつけて考えていた古代ギリシャにおける美の捉え方が、愛☆まどんなにおける少女と美の関係性を理解する上では最もアーティストの考え方に近いように思う。

たスカルプチャー、更にその気になれば大型インスタレーションへの展開も可能であろうし、ビデオゲームやビデオアートなどメディアアートへの展開も容易だ。何故ならば、技術的な部分ではアニメの記号論を用いた大衆文化の作品がこれらの展開をあらかじめ済ませており、マンガの記号論を基礎とした愛☆まどんなは、フィギュア原型制作や3Dプリント、美少女ゲームのような言わば「枯れた技術」から、今現在、アニメやビデオゲームのビジネスのための新規技術開発が進行中の3DCGやXR分野に至るまで、メディアアートに応用できるデジタル技術を自由に活用できるポジションに立っているからだ。

このようにして整理してみると、愛☆まどんなは彼女のシグネイチャー・スタイルを維持したままでおおよそありとあらゆる現代アートとしての実験が可能であるという、異常とも言える自由度を手に行っていることに我々は気付かされる。それは大衆文化と高尚文化いずれかの（あるいは両方の）批評という構えから結局は逃れられないネオ・ポップや、アニメの記号論を用いて操作対象としてのキャラクターを描くという方法論を最初に固定した上で「現代アート」としての説得力を提示しなければならないキャラクター絵画の画家たち¹¹と違い、愛☆まどんなの作品制作の基本的な構えが「美の表現」「他者との対峙」という、社会制度としての純粋芸術よりも遥かに古く遥かに普遍的なものであり、それでいて視覚表現の層においては「マンガの記号論」と「配色理論」という、現代の応用芸術の基礎的な道具のかけあわせによってシグネイチャー・スタイルを生み出しているという現代性を備えているという点に理由を求めることが出来よう。

アニメやマンガの記号論を用いた現代アート作品はこれからも無数に制作されていくに違いない。だが、これらの記号論は今もなおヨーロッパやアメリカでは新参の奇妙な大衆文化に属するものであり、いずれは浮世絵と同等の重みをもって扱われる時代が来るに違いないとしても、それは今すぐではない。そうした地理的・時代的な制約を壊してゆくこともまた、アニメ

¹¹ しかもキャラクター絵画の作品はこうした概念上の説得力を失った瞬間、アニメの記号論の技術において圧倒的に上位にある本職のアニメーターたちの手によるユニーク作品の後塵を拝することとなる。そのために敢えてアニメの記号論を希釈する（画力でアニメーターと競うよりも画力勝負から「降りる」）、支持体いじりで奇をてらう、アニメーターが用いない新表現主義的な筆致で違いをアピールするなどの手法が用いられているように思えるが、結局のところアニメーターとの画力勝負から逃げずに西洋美術が今も持ち続けている古典古代への憧れをアニメの記号論で表現した韓国のイ・スンヨンこそが最も優れたキャラクター絵画の画家となっていないだろうか？

やマンガの記号論を用いた現代アート作品を創るものたちの役割であろうし、その際、愛☆まどんなの作品群に潜む構造を理解しておくことは、些かの工数の節約となるだろう。

本稿はその一助となるべく書かれたものである。

(了)

参考文献

Ai☆Madonna. (2024). I'm Not Saying, "Give Me Money Because You Feel Sorry For Me".

Alt, Matt. (2014 年 10 月 15 日). Pharrell Williams's Lolicon Video. 参照先: The Newyorker:
<https://www.newyorker.com/culture/culture-desk/pharrell-williamss-lolicon-girl>

Jui, HSIN. (2001). The Localization and Reception of Japanese Comics in Taiwan.

Okuoka, Shinzo. (2020 年 12 月 19 日). 崩れていく造形の先にある美しさを描く - さめほしイン
タビュー. 参照先: ARTCLiP: <https://www.tricera.net/ja/artclip/blog133>

Stamler, Hannah. (2015 年 2 月 23 日). Murakami Protégé Mr. Invites You into the Dark Depths
of Neo-Pop. 参照先: VICE: [https://www.vice.com/en/article/murakami-protege-mr-
invites-you-into-the-dark-depths-of-neo-pop/](https://www.vice.com/en/article/murakami-protege-mr-invites-you-into-the-dark-depths-of-neo-pop/)

くらやえみプロフィール. (日付不明). 参照先: カイカイキキ:
<https://www.kaikaikiki.com/artists/emi-kuraya/>

愛☆まどんな. (日付不明). 愛画#6 「愛☆まどんな物語」前編. 参照先: Youtube:
<https://www.youtube.com/watch?v=pOjpeDczWX0&t=13s>

太田出版. (2022 年 NA 月 NA 日). 『あんどうトリオ』電書版刊行記念! 内山亜紀(Vtuber 化)×
愛☆まどんな 一対談篇一. 参照日: 2025 年 7 月 6 日, 参照先: Youtube:
<https://youtu.be/3bY8DCvZ2RY?si=CRcT9sFjGiFS4YUD&t=842>

太田出版. (2022). 『あんどうトリオ』電書版刊行記念! 内山亜紀(Vtuber 化)×愛☆まどんな 一
対談篇一. 参照先: Youtune:
<https://youtu.be/3bY8DCvZ2RY?si=xusLTpyuwIvSGsiZ&t=340>