

西洋人形が与えた日本の創作人形への影響

日本は人形では優れた工芸美術品から素朴な郷土人形まで、世界に誇りうる豊かな歴史と文化を有しています。この国の創作人形も欧米文化の影響を受けながらユニークな変遷を辿っています。日本に最初に大きな影響を与えた西洋人形は、1920年代に上村露子（かみむらつゆこ）がパリで出会ったブドゥワール人形でしょう。帰国した上村はブドゥワール人形を模した人形のマスクで特許をとり、その技法で作られる「フランス人形」「さくら人形」は全国に広がりました。日展や伝統工芸会における工芸的な創作人形と同等には評価されませんでした。布の人形の流行は後に活躍する作家を輩出する基盤となりました。朝日新聞社が1949年から1968年まで主催していた「現代人形美術展」で「布の人たちは一番新しいことをやっていた」と鎌倉市在住の人形作家、浜いさをは語っています（『DOLL FORUM JAPAN』25号/2000年6月）。そのなかから生まれたグループ展「グループ・グラップ」には辻村寿三郎（つじむらじゅざぶろう）、与勇輝（あたえゆうき）、浜いさをなどが参加しました。

ハンス・ベルメールの衝撃

現代人形美術展」は四谷シモンにとっても大きな関心事でした。しかし固定ポーズばかりの人形に違和感を覚えていたところ、1965年に澁澤龍彦（しぶさわかつひこ）が雑誌で紹介したハンス・ベルメールの人形の写真を見て衝撃を受けます。それはナチズムの脅威が忍び寄る1930年代のドイツで、ベルメールが球体関節人形のボディパーツを無秩序に組み合わせて撮影した写真作品でした。この写真を見て四谷シモンはそれまでの人形の材料や道具を捨て去り、1973年の初個展「未来と過去のイヴ」でヌードの球体関節人形を発表し人形界に衝撃を与えます。これに先立ち、澁澤龍彦は1968年に土井典（どいのり）にベルメールの作った人形を模した「贋物の濫用」の制作を依頼しており、土井典の人形制作もここから始まりました。現在の日本の創作人形を語るときに球体関節人形が中心にならざるを得ないことを考えると、澁澤龍彦がこの国の創作人形にカウンターカルチャーをもたらしたと言っても過言ではないでしょう。

カウンターカルチャーとしての球体関節人形

四谷シモン、土井典が制作した球体関節人形は人形ではあるけれど、美術の言葉を借りなくしては説明がつかない人形の領域を形成していきました。ベルメールは人形を被写体とし

て制作した美術家ですが、四谷、土井とも作品は「人形」として制作しました。堂々としたヌードでむき出しの球体関節を見せる彼らの人形によって、ヌードが人形にとってタブーだったことを改めて私たちは知らされました。80年代に活躍した天野可淡（あまのかたん）の球体関節人形の顔には、従来の抱き人形には見られなかったような強い表情がありました。なかば開いた口は、微笑のかたちではありません。そのとき私たちは人形に対して無表情、または仄かに微笑む表情しか想定していなかったことに気づくのです。これが多くの作り手にシンパシーを与えたのでしょう、可淡がひとつのスタイルを形成したかと思えるほど、その影響が見て取れる創作人形が続出しました。

ビスクドール制作の普及

80年代から90年代にかけて日本の創作人形の素材は布に代わって、石粉粘土、木の粉を混ぜた粘土など空気乾燥の粘土が主流となりました。（土井典はFRPを使用）。一方で80年代にはジュモーやブリュなどのヨーロッパのアンティークドールへの関心が高まっていました。趣味のレプリカドール制作の需要を受けて欧米でモールドや材料が販売されるようになると、日本でも輸入され教室を通してビスクドールの制作技術が普及していきました。本展に出品している三輪輝子は1978年に独学でビスクドールに取り組んで以来、オリジナルモールドによる創作ビスクドールを制作し続けています。海外の創作人形はそれが主流でしたが、国内ではまだ例外的な例でした。粘土で直接成形する一点ものを制作することに親しんでいた日本の作家にとって、型による複数制作を前提としたビスクドールの考え方に慣れていないこともあったと思います。当時はほとんどの球体関節人形が粘土で作られていましたが、粘土では仕上げの粗さが目立ち、イメージが先走るのか「創作」が重荷になっているように見受けられました。そんな頃、恋月姫がビスクで人形を制作するようになります。ビスクの透明感、繊細な造形や色使い、眠る姿や虚空を見つめるような眼差し、美しい衣装はファンの心を魅了しました。その影響力は大きく、ビスクに転向し人形を丁寧に仕上げる作り手が増えました。ファッションが重要となるビスクドールに転向したことで、球体関節を見せることが目的化していた「創作」の呪縛から放たれた作り手は少なくないでしょう。

球体関節人形のエンターテインメント化

2004年に東京都現代美術館で「Dolls of Innocence 球体関節人形展」が開催されました。同展は押井守監督のアニメーション映画「イノセンス」に関連する人形展でしたが、それまで球体関節人形を知らなかったサブカルチャーのファン層に認知される機会となりました。

同じ頃、ボックス社の球体関節人形キットのスーパードルフィーが世界的に流行し、ブライスや momoko など成人をターゲットにしたファッションドールのブームも起こりました。量産の「ドール」はアニメやマンガにおけるキャラクターと同じ感覚で、気楽に楽しめます。スーパードルフィー誕生の背景に日本の球体関節人形があったとしても、現代の人々がドールに求めるものはエンターテインメントだといえるでしょう。このブームを背景に、「ドール」という呼び方が一般化しました。当初は量産物の人形が「ドール」と呼ばれていたと思いますが、今は一点ものの創作人形も「ドール」と呼ばれます。最近では創作人形の公募展で、粘土を使って量産「ドール」似の一点ものの人形が出品されるという逆転現象まで起こっています。本展にご来場される方でも、展示されている創作人形のことをドールと呼ぶ方が多くいらっしゃることに時代の流れを感じます。

原点回帰の先にあるもの

西洋人形が定着してからの日本では、60～70年代のカウンターカルチャーに呼応して、人形に無意識に課せられていた禁忌を解く表現が頻出しました。それが今となっては、かつては非日常的・衝撃的だった表現は氾濫によって日常化しエンターテインメントの次元にまでなじんでしまっています。するとこの時代に創作に真摯に向き合うには、古い人形を通して人形の原点を見直すことが促されているのかと思います。本展では創作人形作家が、西洋のアンティークドールをオマージュする作品を制作しました。ビスクドールだけではなく、レンチドールやキャラクタードールにもそれぞれの味わいがあります。それぞれの作家の個性によるアプローチをお楽しみください。

さて、150年ほど前からのアンティーク「ドール」と、現代の日本の創作「ドール」が並ぶこの人形展は50年後、100年後には、どのように見えるのでしょうか。

(文中敬称略) 羽関チエコ/ HAZEKI OFFICE、元『DOLL FORUM JAPAN』編集発行人

※無断複製および転載を禁ず © 横浜人形の家 2021 / 羽関チエコ