



「KOYAALA 通信」は、チーム・コヤーラがコヤーラ・クラブ会員に発行するニュース・レターです。年4回発行 発行日(予定) 1月1日、4月1日、7月1日、10月1日

近代から現代にいたる創作人形の流れ (試論)

一球体関節人形を中心にー
(つじとしゆき「創作人形概論」草稿より) 後編

<イメージとしての人形>

吉田良はベルメールにおける「人形のイメージ」の拡大というアイデアにのっつて制作する日本で初めての作家といってよい。先の表(14号掲載)に目をやると、素材についてはシモンが人形材料店で調達するような印象を受けるのに対し、画材店で調達するようなおもむきである。これは徒弟的な人形世界をひらき、美術を志す若者が人形作家を気軽に目指せるようにしたといえるだろう。インタビューなどでデッサンという言葉を使い、美術的なテキストを使って人形を制作、鑑賞するスタイルは、シモ的な人形世界を次の世界につなぐアイデアとなった。「イメージとしての人形」を根付かせたことが吉田の作ったエポックだ。

<イメージの世界へ>: 吉田良、天野可淡

吉田とならぶ代表的な作家として天野可淡について考えることとする。

カタンの人形の特徴としては、シモン、吉田に比べ、顔に表情を感じること、妖精や悪魔のようなモチーフで多くの作品を作っていることなどがあげられる。カタン人形の顔の表情は能面のカタチと相似する。初期の人形には額や目の形状に能面「般若」との相似を見るし、カタン人形の特徴的な金色の目は能面の「泥眼」に同じ特徴を見ることができる。仮面にそのものになりきる機能があるとするすると、感情というものをカタチにしようとしたのがカタン人形といえるのではないだろうか? シモンの作品が自身をモチーフとしたとしても、その作品からシモンの心象をうかがうことはできない。シモンの人形はやはり呪物であり神秘的なみえないものと結びついている。カタン人形の誕生と共に自己の感情、感性を露する媒体として創作人形の新しいひな型が完成したといえるのではないだろうか?

<創作人形の80年代>

80年代になると創作人形の世界にメタ創作を始める作家達があらわれる。メタ創作とは、既成の創作物、文学やマンガ、又、創作人形のイメージをもとに制作されたもので、パロディ的な要素も含まれる。メタ創作家達におけるアイコンや形象的特徴は吉田の提示したいくつかのイメージと相似している。(古い家、アンティークの家具、オブジェ化した身体、少女など) メタ創作はエポックに直接関わる性質はないが、まるで伝言ゲームのごとく、形而上、形而下における人形のカタチをシャッフルする。これはモノとしての人形を重視する立場とは反する性質があると思うが、イメージをもふくめた人形観として広がった。創作人形の世界の豊かさと解釈するのが妥当であろう。



チーム・コヤーラ主催「創作人形展」(2013年9月24日~29日) レポートは次ページをご覧ください!

Archibras 「にゆるーほい」布・紙粘土

<創作人形の90年代>

90年代はエポックな作家やメタ制作者はその数、作品のレベル、人形のイメージ世界を現実化したようなファッション(ゴスロリ)の流行など大きくその世界を拡げた。特にビスク技法の創作人形への移植は創作人形の世界へもうひとつの流れをつくる。それが玩具化、キャラクター化である。ビスク技法には量産性、安定した品質という性質があり、創作人形を一点物としての作品からやや商品的性質をもつものへと変容させた。いわゆるアンティークドールがその技法を使っていたことから、その意匠を創作人形に代入する作家達も現れ、メタ制作者とは違う流れができあがる。一般にビスク作家といわれる。その形象上の特徴としては玩具的、工芸的指向にみることができよう。しかし創作人形の定義が「玩具的、工芸的アプローチ」を否定したところから出発していることを考えると、この時点において前出した創作人形の世界は解体し、新たな創作人形の再定義が問われるようになる。

<再定義へのアプローチ>

2000年代以降、メディアミックスやネットの影響で急速に創作人形が広まる中で、再定義の問題は置き去りにされ、スーパードルフィーのカスタマイズも創作人形の範疇とする流れも生まれた。そのような時代状況で、恋月姫の作品にはメタ制作者、ビスク作家の両者の要素をみることができる。又、呪術的要素もとりこみ創作人形の定義の解体に「待った」をかけるような状況を生み出す。恋月姫の過去作家(19世紀のアンティークドールを含めた)への統合的アプローチは創作人形の業績への回顧であるとともに、同時に「球体関節人形」への流れを誘発したといえるだろう。

現在は混沌とした状況だが、これからの創作人形は過去の作品の評価をより整理することによって、さらに統合的アプローチの可能性を拡げることが出来ると考える。本文がそのような流れの一助となれば幸いです。

※上記はつじとしゆき氏の「創作人形概論」の草稿をダイジェストにしたものです。(編集:羽関チエコ) 写真手前 月光社作品(テラコッタ製) 創作人形展会場にて



9月24日
講師
よねやまりゅう
三輪輝子
文中敬称略
公開講評会

①グロツスマン里奈「グリーン・スリーブス」(ビスク) モヘアのヘアスタイルに手間をかけすぎているので、その労力を本体に向けるべきと三輪がアドバイス。肌の艶感の意図が伝わらない。よねやまは、独自の妖精のイメージを作るように勧める。制作においては「一番大事なのは目と手」のバランスと強調。

②糸川真優子「無題」(石塑) 頭の大きさに対して下半身があと5cmくらい欲しい(三輪)。日本人離した発想や他の人に見られないセンス、工夫、表情がある。このまま、面白いものを作っていったらいいかな期待感がある。(三輪、よねやま同意見)

③高谷義則「駆」(紙、胡粉) 紙という素材から、躍動感のある雰囲気や馬のからだの美しい曲線が再現されていることを、両講師とともに評価。解剖学的な写実性をめぐりデフォルメかリアルか、紙か他素材かという作者の方向性について、会場から活発に質問や発言が寄せられた。



9月29日
講師
井桁裕子
つじとしゆき
(月光社)
④中村周子「ぼくらのずっとおうち」(石塑、木) これを人形としてとらえるかどうかということが講評の中心となった。つじによれば「作品に中心、真ん中のアイコンみたいなものがない」「それぞれのフィギュアの背景みたいなものが感じとれない」ことで、人形としては弱いという。井桁も、人形というより表現の世界だという感想。人形であることにこだわらなくてもいいのではないかと二人に対し、作者は人形の枠を広げる可能性に挑みたいと答えた。
⑤石川英子「魂の行方」(石塑、鉄) 作者が現実逃避の思いを一気に表現したという説明に対し、「シリアスなものを作ろうとするなら、雑ではだめだ」と、つじは作品のバランス、服のラインの曖昧さなどを指摘、安易な素材である石塑による制作であることからスケッチ的な印象が拭えないとし、作品としての完成度の高さを求めた。井桁からも「表現したいことがはっきり固まる前に作り終わったのではないか」との感想が出された。
⑥月夜野いん子「アリスを待ちながら黒うさぎと黒の帽子屋」(石塑) 技術的にもほぼ問題がない。石塑の球体関節人形の典型的な例に対し、つじが「作品としては退屈」とし、ファッションドールとしてはきちんと成立しているので、その世界での完成度を求め創作性を問う必要はないのではないかと疑問。人形の質を上げるための具体的なアドバイスとしては、素材に手間やお金をかけたり、服のデザインに工夫を施す余地がある。本体素材も壊れにくい素材を選ぶ提案がされた。
⑦クサボ「森の時間」(ドンゴロス:コーヒーの出荷袋) つじはカントリドールや家庭の手芸との間に意識の違いを持っているか、作者に質問。作者は特別な表現というより、日常で人々の姿を目にして「こそばゆく」思う感じを表したいと回答。井桁はそこを膨らませ、色などの統一感で整える必要はないと提案。特別な古布や素材の由来をはっきりさせることが作品の重さを増す。これに対し羽関は、材料はそのままステッチや糸のしぼりなどに執心する方が作家としての個性が感じられるのではないかと意見を述べた。



コヤーラ・クラブ入会条件

入会金なし 年会費:2000円 (更新時に2年分一括払いの方は3900円となります。)
年4回(1・4・7・10月)のチーム・コヤーラのニュースレターとDM便が届きます。

お申し込み方法

年会費2000円を以下の方法でご送金ください。
[郵便振替] 通信欄に「コヤーラ入会」とお書きください。
送金先「口座番号」00140-7-358370「口座名」チーム・コヤーラ
*ご入金を確認できたらチーム・コヤーラよりハガキで受領証と会員証を兼ねたお知らせをお送りし、次の号から「コヤーラ通信」をお送りします。更新時には、有効期限内の最後の号を発行するときに、更新のお知らせを同封いたします。

DM同封希望の方(発行月から3ヶ月の間に観覧会を予定されている方)

事前に枚数などお問い合わせの上お申し込みください。同封DMは発行月の前月20日にチーム・コヤーラ必着でお送りください。
同封料金 コヤーラ・クラブ会員:2000円 一般(非会員):3000円

紙上展応募の方

会員の方の人形の自作品の写真を受け付けております。
16号まで 2013年12月1日(必着)
封筒に「紙上展」と明記の上、次の資料を事務局まで郵送でお送りください。

作品写真2~3点(全体・アップ・裸形) サイズ:ハガキ大。
「会員番号」「作家名」「タイトル」「素材」「サイズ」他、簡単なコメントなど。
*何点でも応募できますが、誌面の都合上掲載はお一人1点になります。
*応募作品はウェブ上で公開されることもあります。(講評は紙面のみ掲載)
*応募書類は返却いたしません。

個人情報について

頂いた個人情報はチーム・コヤーラの業務委託を受けるHAZEKI officeが厳重に管理します。名簿はチーム・コヤーラのニュースレター発送に使用させていただき、チーム・コヤーラの趣旨に沿ってDMクラブ会員にとって有意義と判断した情報を伝達する以外には一切使用せず、チーム・コヤーラ以外の第三者が閲覧、使用することは一切ありません。

各お申し込み・連絡先

チーム・コヤーラ
東京都東村山市久米川町3-27-57 HAZEKI office 内
TEL 042-395-7547 (担当 ハゼキ)
FAX 042-395-7975
URL http://www.ab.auone-net.jp/~koyaala/
Email team_koyaala@yahoo.co.jp

KOYAALA 通信 編集責任者 羽関チエコ (HAZEKI office)
©KOYAALA TSUSHIN 2010, printed in Japan 本誌記載の記事・写真の無断使用・転載を禁じます。



招待作品

チーム・コヤーラ創作人形展

天野可淡



月光社（つじとしゆき 講評作家）

矢部藤子

井桁裕子（講評作家）



NOE

よねやまりゅう（講評作家）



山本じん

三輪輝子（講評作家）



三上りあん

佐藤美穂

山吉由利子



戸田和子

安達忠良

高橋操



立川好江

西村 FELIZ

知神けい子

くるはらきみ

～それからの人形たち～

2012 年公募展出品者作品



尾花智子



長岡哲生



長谷川裕子



皆川優子



korpokkur



新居十夜



柴崎弘子



佐々木英俊



原田万紀



IWACO



deeper-bj



小林雅枝



ちやお



野村徳子



chika



白砂かけ



永二



一実

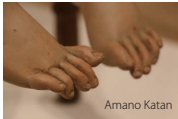


新家智子

※ Archibras（角松千恵子）作品は表紙に掲載しました。

チーム・コヤーラ主催「創作人形展」レポート

（2013 年 9 月 24 日～ 29 日 NHK ふれあいホールギャラリー）



Amano Katan

9 月 24 日より 29 日まで NHK ふれあいホールギャラリーで開かれた「創作人形展」は、チーム・コヤーラ主催の展覧会としては通算 4 回目の開催になります。今回は、昨 2012 年に同ギャラリーで行った「創作人形公募展」の受賞作品や注目作品のなかから出品希望者、ゲスト招待作家作品、公開講評作品など、あわせて 51 点を展示いたしました。また招待作品では、故天野可淡ご遺族のご協力により、ご自宅に保管されていた作品を出展していただきました。

会期中は一般のお客様中心に 700 名を超える方が来場、コメントをお願いするとほとんどの方が一点一点をじっくりと鑑賞し、感想を書いて下さいました。（そのコメント用紙は直接制作者の元にお送りしています。コメント数は約 350。今回は個々の集計はしておりません。）今回は初めての試みとして、制作者立ち会いで 24 日と 29 日に公開講評会を行いました。この応募枠に定員以上の申し込みがありました。作品は優秀ではなく、他の人々にも共通する問いかけを起こしうる作品という観点から選ばせていただきました。会場では講評者への質問などを通し、作品の方向性や表現、技術的な問題に関する講評、男女の表現の差、創作の意味などの議論が湧きました。

心残りなのは、昨年の出品作品と今年への変化に対して、思うように感想の交換などができなかったことです。「それからの人形」をテーマにしたのですが、その点を補うべく、ウェブサイトでは今年のお出品作の写真をクリックすると、昨年の作品も閲覧できるようになっています。機会がありましたら、「それからの人形」をご覧くださいければ幸いです。

この場を借りて、素晴らしい力作でプロの見本を見せてくださった招待作家の皆様や、講評という難問に挑んでくださった 4 人の作家の皆様、心からお礼申し上げます。また、創作人形を語るときに欠かせない天野可淡作品の展示を可能にくださったご遺族の皆様にも、深く感謝申し上げます。来年は公募展と今年の要素を混ぜたような形の開催を考えております。そのときには、また皆様の応援をよろしく願いたします。

チーム・コヤーラ一同
URL www.ab.auone-net.jp/~koyaala/

「創作人形展」を顧みて

羽関チエコ

短い会期中、昨年の出品者作品から全体的に感じた感想や課題を書かせていただきたいと思います。昨年の受賞作では、Archibras さん（角松千恵子さん改名）の「にゆるーほい」の超越ぶりには脱帽。母性のあたたかさ、ユーモアがタコのような異常な形に同居している。長谷川裕子さんの木彫の関節人形は迷いがなく、仏像のような気品と存在感さえ感じさせる。尾花智子さんの「まなざし」では横顔がテーマだったというが、タイトルどおり目の印象が強く、東欧のマリオネットのような雰囲気がこの人にとって新しい挑戦の方向か。長岡哲生さんの異次元のファンタジーを感じさせる作品、しみりとした味を増したようだ。皆川優子さんは昨年からのシリーズか、顔の表情が華やかで美しいラインのある作品だが、胴体から出てくる紐の素材に少々違和感を覚えた。他に出品された方については紙面の都合で言及できないが、下記の内容を自問して頂ければ幸いである。下記は課題と考えることだが、もちろん下記に並べることは、クリアされている方もいる。

自分で自分のことをよく知ること

一言で、なぜ人形を作っているのか、作りたいのかを、よく自問してほしい。制作していて夢中になってしまう自分だけの秘密のような部分…作業でもパーツでも表情でも何でもいい…が、人形の表現のパワーになると思う。その追求がおとなしくて、作品を見ていて、どうして他人に遠慮しているのかと思うことがよくある。自分らしい執着が、カモフラージュされたり、技術が先走って隠れてしまうものをよく見かける。もし、技術の向上だけが目標なのであれば、職人の本格的な材料と技術の習熟に励んだほうがいいと思う。洗練された職人の仕事は、創作ものが叫ぶ領域だから、その価値は十分にある。そうでなく、創作ものでよく使われる石塑粘土で、様式化された市松人形やアンティークドールの模造品を作ることは、ほんの少し前までは市場にも受け入れられただろうが、今では作品性も商品性も薄れている。それらは趣味の範疇に扱われていくものになるだろう。

素材を決める

素材は自分らしさを伝える一番の触媒になるものだから、よく吟味していただきたい。今回「駆」を出品された高谷義則さんは、どんな素材にも挑戦したいと語っていたが、人があの作品に目を引き止めたのは、素材が紙と胡粉だったからだと思う。その素材が醸し出した馬の疾走感と品性が魅力的だった。素材が導くデフォルメの形があり、私たちはそこに正確な写実表現を求めているわけではない。この点は会場でもひととき議論された。

安易なタイトルはマイナス

タイトルの持つイメージに甘えてしまっていることが、作者にとって不利になっていることが多い。特に具体的にイメージやエピソードが共有認識としてあるものを選ぶときは要注意。見る人が自由にイメージを泳がせられるようにしておきたい。

カテゴリー

つじさんが「これは創作人形といわなくても十分成立しているのでは？」と、境界線をほのめかした中村周子さん、クサボンさん、月夜野いん子さん。たしかに、立体イラストレーション、ホビークラフト、ファッションドールの世界で十分通用しそうである。そこで落ち着くことは、それはそれでおかしくないことだ。では、創作人形とは何かと問えば、この三人の講評にあたった月光社のつじとしゆきさんの言によれば「古典的にある人形の歴史や美意識の上に新しいアプローチで向かえるかどうか」という。そのためには、創作人形の土俵にあがる際に、各自にとって創作が意味するものを明確にする必要がある、もしくは創作人形を自身はどう理解しているか知っている必要がある、というのだ。しかし、人形が間口が広いように、創作人形の定義も曖昧で間口が広い。さらにその制作者層は少なくなっており、創作人形という看板で展示の機会があれば、そこに作者が集まってくる傾向も否めない。流浪の民のごとく、創作人形の作者たちは拠り所が少ないのだ。

さらに世代によって、持っている情報や常識にギャップがある。大局的、かつ系統的に人形表現の歴史を知るチャンスも少ない。そのような状況で、個々に創作論を求めるのは厳しい。それでも、それを考えたとして、先人が創作人形の道を開いた工芸展にあるような工芸人形の轍を追うかと問われると、いっぺんに窮屈な話になってくる。それともサブカルに目を付け、アート呼ばわりしてくれる業界の動向に弄ばれるままに、ポップな、またはアグレッシブな人形を作っていくか？

まじめに考えている人がどこを目指せば良いか悩むのが、創作人形の現状だと思う。しかし、この「ゆるさ」を創作人形の現実として受け入れることが、基本のようにも思える。そうしないとそこから浮上する、自由で面白みのあるものを見失ってしまいそうに思うからだ。

この、実体があるようでないようなカテゴリーであることが、創作人形の弱味でもあり強味でもある。畢竟、講評の場で井桁裕子さんが「人形だけを見ているとそこから先に広がれない。もっとその人本人が豊かになると人形が豊かになっていく」という話に尽きるのだろう。現代に生きる個々の感性が、自分と向き合い、世界と関わりながら、他の作者と置き換えられない表現に至ったとき、創作と呼んでいい何かが出てくるのではないだろうか。それは名作や職人の人形の外見をなぞって、周囲の賞賛を得ているだけではたどり着けない。よねやまりゅうさんは「一生に一点でもいいものが作ればいいと思っている」といい、今もその一作に挑んでいる。ベテランの三輪輝子さんも、電車に乗ればいいモデルを探して「目デッサン」を重ねているという。そのような意識や積み重ねが、プロと呼ばれる人の下地にあるのだろう。そのようにして作られていくひとがたの一群を、ひとまず「創作人形」と呼んでもいいように思う。