

人形愛

—かくもなぜ人間はヒトガタチに似せたものに愛着を感じるのでしょうか？—

Doll love

な か は ら か ぜ

キーワード：人形、ドール、フィギュア、パラノイア、漫画、世界観

多くの世の中の芸術作品や文芸作品、映画やマンガ・アニメーションに至まで、人はそこになぜ命のない人形をテーマにして、あるいはモチーフとして作品を創るのでしょうか？

人はなぜ人形にこれほどまでに愛着を感じるのでしょうか？

かつて、子供の頃におままごとと称して、人形遊びをした経験がある人は多いと思います。それは女の子に限ったことではなく、男の子も付き合わされて人形を赤ちゃんに見立てて抱かされたことがあるのではないのでしょうか。現実、人形が大好きな大人の男性も多く存在します。「ドール趣味」と呼ばれている人たちが、まさに趣味が人形愛となっているのです。その趣味はけっして人形に執着する屈折した愛ではなく、純粹に美しいもの愛らしいものに対しての畏敬の念すら込めた賛美であるわけです。

人形は恐怖の対象でもあります。美しさ愛らしさは、その際立ったリアリティのために恐怖を感じてしまうのです。まさに生きているように見える人形の完成度の高さが招く怖さでもあります。人形には魂が宿る、と言われる所以かもしれません。

斯く言う私も、ドールやフィギュアなど研究室にたくさん展示してありますし、怪奇的な人形の世界観も好きです。また、文楽や人形劇を鑑賞したことも

あります。仕事が漫画やイラストレーションの制作ということで、デッサン人形や一般に販売されているドール、またはアニメキャラなどのフィギュアなどを仕事の参考にすることもあります。仕事柄、人形については無縁ではないということでしょうか。

ただし、人形は基本的に立体物です。いわゆる3Dの世界です。三次元とも呼ばれます。自分の仕事が二次元の紙の上や、パソコンの中で完結する仕事だけに、人形のような立体物についてはわたし自身苦手で、正直なところ粘土細工もできません。絵を描く仕事なのに……とよく言われますが、立体物の制作は使う能力が違うようです。わたしの造る物は小学生のようなへんてこな粘土細工になってしまいます。これはたとえばパソコンの3Dソフトを使用して、デジタル画面上で立体物を作っても、粘土と同じように上手にはできません。アナログ、デジタルは関係なく造形を立体的に把握することが苦手なのだとわかります。ところが、反対に二次元である紙の上やお絵描きソフトの中であれば、どんな複雑なパース(立体)の絵も描くことができます。2D上にバーチャルされた偽物の立体物であるわけです。それは苦手ではありません。むしろ、平面上に立体を表現するのは楽しくて仕方がないのです。

話が人形からそれてしまいましたが、それだけに子供の頃から人形の持っている不思議な魔法のような立体感が好きでした。その魅力を実感したのは、実は高校生の時です。

高校では当然のことながら美術部に籍を置いて、制作活動を続けておりました。木炭・鉛筆デッサンと水彩画が活動の中心でしたが、当時他の部員はあまりおらず、放課後いつもひとりで黙々と描いていたことを覚えています。すでにその頃からは芸大を目指していたので、そのための演習でもありました。指導してもらっていた美術教員はたいへん物静かな方でしたが、親身になってデッサンや水彩画を教えてくださいました。すべての技法やセンスにおいて、当時のわたしには到底太刀打ちできないレベルの先生でしたので、いつもこの先生のように描けるようになりたいと思いながら、石膏像やイーゼルに向かって

いました。

大学で教えるようになって実感しているのは、描くことの技法を教えることと比べると、モチーフに対するセンスを教えるのはかなり難しいことなのだと思います。技法はまさに技術なので、ある程度訓練で身につきます。センスはそのひとの育ってきた環境や経験値、性格なども関係してくることなので自分が客観的にそのことに気づき、自らの感性をより高く昇華して努力が必要となります。高校時代にその先生から教わった自分の内なるものへの視点の重要性は、絵描きを目指していたわたしには目から鱗が落ちたような発見でした。

その当時、その時、先生が自ら内なるものへ挑戦し続けておられたものが、人形をモチーフとした油彩だったのです。いわゆる「フランス人形」と呼ばれていたもので、当時は今ほどたくさんの人形が身近にあるわけではなく、代表的な人形といえばフランス人形でした。絵画の世界では人形をモチーフしている画家やアーティストは世界中に多くいます。ルネサンス時代の画家たちも人形を描いていますし、印象派の時代においては多くの画家が、自らの感性でユニークな人形を描いています。もちろん現代アートでも秀逸な作品がたくさん生まれています。絵画の世界において人形がモチーフとして重要ながよくわかると思います。

先生の描くフランス人形は写実的なものでした。とは言え、けっしてリアルに表現するというのではなく、人形の持っている不思議な独得な魅力をキャンパスの上に表現しようとしたものに思えました。まだまだ未熟者の高校生のわたしにはそれは魔力のようにも思えたのです。キャンパスに描かれた絵ではあっても、その人形の目には生きている光が宿り、その口は何かを語りかけようとしているように見えたからです。結局、物静かな先生からは、なぜモチーフに人形を選ばれたのか、一度も聞くことはありませんでした。しかし、その人形の油絵だけが展示された先生の個展を訪れた時、数十枚の人形絵が迫ってくる迫りに圧倒され、むしろ異様な状況に鳥肌が立つ思いでした。会場には数点の実物のフランス人形も展示してありました。フランス人形というのはある種の無表情さと、瀟洒なドレスのコスチュームが特徴です。それに加えて先生

の絵には、透き通るような白い肌と、吸い込まれそうな青い眼が見事に表現されていただけに、ギャラリー全体が不思議な世界へと変わったように思えたのでした。人形と言えば、五月人形や雛人形、せいぜいリカちゃん人形程度の知識しかなかった高校生が、はじめて出会った芸術品とも言えるフランス人形と、それをモチーフとした数十点の油絵だったので。

高校時代の恩師の与えた人形へのインパクトは鮮烈でしたが、やがて芸大へ進み、人形は人形でも石膏像との闘いがメインとなり、愛玩人形のことは忘れてしまいました。デッサン用の石膏像が人形と呼んで良いのかどうかは疑問ですが、芸術を志す者が避けては通れない通過儀礼です。首像のビーナスから始まり、メディチやカラカラ帝、パジャント、モリエール、ブルータスと胸像へとステップアップしていく中で、人を立体として描くことを学んでいきますが、立体の苦手なわたしには苦難の連続でした。デッサン力のレベルはAからDの段階で評価されますが、最初の評価はDでした。ただし、DにはD+（プラス）とDとD-（マイナス）の三段階にさらにわかれているのですが、D-ではなかったので最下位ではありませんでした。D-がいたかどうかは不明ですが……。

ひたすら苦手な石膏像と格闘する中で、この元となった彫刻を彫った人物がいるということと、それが目的を持って彫刻された作品であることに改めて気づきました。ルネサンス時代にミケランジェロなどによって制作された芸術彫刻は、たとえば聖書の中に記述してある登場人物や聖人であるわけですから、人間の形をした彫刻であるわけです。聖書にははっきりした登場人物の容姿は語られていません。イエスにおいてさえも容姿の記述はなく、彫刻家や画家たちのイマジネーションに頼ったものであると言えるでしょう。我々のいま知っている多くの古代・中世の人物は偉大なる芸術家のイマジネーションと腕によるところのものだと分かります。しかし、聖書に重要な記述があります。「神は自分に似して人を造られた」ということです。その発想はつまり「人は神の形に真似て造られた人形」であると言えなくはないのです。

かくもなぜ人間はヒトガタチに似せたものに愛着を感じるのでしょうか？

それは、自分たちが神の似姿であるからかもしれないのです。

デッサンを学び、当時の彫刻家たちの創作に想いをはせる時に感じた、彼らの偉大なるイマジネーションは人形愛に通じるところがあったのかもしれない。

フランス人形は買えませんでした。大学時代にとある店で見かけた人形を衝動買いしてしまいました。その時の状況を実ははっきりとは憶えていなくて、それが玩具店であったことだけは記憶しています。たいへん可愛い40cm程度の人形で簡素なフード付きのコスチュームにペチコートをはいたシンプルなものでした。学生でも購入できる程度の値段でした。高校時代からのどこか心の片隅でくすぶっていた人形に対しての好奇心や興味が衝動買いさせたのは間違いありません。大学時代はずっとアパートの部屋に飾っていました。当時のガールフレンドは気味が悪いと思っていたようですが、男友達はみんな興味を示しました。不思議な現象だと気づきました。女の子がやがて少女から大人へと成長する過程で人形遊びを卒業していくその時期に、男の子は改めて人形に興味を示し始める時期がやってくるのだと。男女の心理については詳しくはありませんが、早く大人になっていく女の子といつまでも子どものままでいたいと願う男の子との違いがそこにあるかもしれません。

やがて、その衝動買いをした少女人形をモチーフに、わたしは油絵を描き上げました。高校時代の恩師のように描けませんでした。いつも先生のあのフランス人形の作品を思い浮かべながら、制作していたのは間違いありません。本物の人形を凌駕できる作品は最初から出来るとは思っていませんでしたが、少しでもその人形の持っている魅力……衝動買いをさせたその人形の内に包括しているコケティッシュな魔性のようなもの……を表現できないだろうかとあがき苦しみましたが、1mmも近づけなかったのです。もちろん自分の未熟さを思い知らされましたが、同時に人形というモチーフのレベルの高みを実感した結

果となりました。

高校時代から大学時代へとモチーフで悩んでいた時代に、ふとしたことからたどり着いたのが漫画の世界でした。そして漫画家という仕事は人間をキャラクター化（キャラクターデザインとも言います）して、それを自分の創作した物語の中で動かす仕事です。まさに紙の上での人形使いではないでしょうか。架空の人物をあたかも物語の中で、喜び、悲しみ、怒り、そして日々を生きていく姿を描いていきます。そんな紙の上でのドラマチックな人形遊びにのめり込んでいきました。

それは最初にしたように、所詮紙の上での二次元の遊びです。現実の人形遊びとは違って立体が苦手な自分には都合がよかったのかもかもしれません。

市松人形と聞いて何を思い浮かべるでしょうか。可愛い日本人形を描く人もいれば、怖い呪いの人形をイメージする人もいるでしょう。なぜか日本人形には怖いイメージがまとりついているのです。前に述べたフランス人形も見方によれば、リアルすぎて違和感を感じることはありますが、西洋の文化との違いで恐怖を感じるまではいかないようです。しかし、日本人形の中でも江戸時代から伝わる市松人形は、昔から呪いの人形として取り上げられることがあります。髪の毛が伸びる、夜な夜な歩く、といった話題がいつの時代にも聞かれます。実際にそれを見たり経験したりした人は少ないでしょう。うわさが一人歩きしているところもありますし、市松人形の製造過程を考えると髪の毛が伸びることはありうることでした。それは呪いでも心霊現象でもない、単なる自然現象ということです。しかしながら、やはり日本人形には不思議と怖さがあります。いえ、怖いと刷り込まれてしまっているのです。髪の毛の伸びる人形や、厄払いとして人形を身代わりに神社仏閣にお供えするとか、深夜一寸釘で木の幹に打ち込まれる呪いのわら人形など、TV番組の心霊特番などを含めた、大人達による人形にまつわるそのような怖い話を聞いて、子ども心に日本

人形は怖いものだと思い込んでしまったことが、ずっと大人になるまでイメージとして心に残ってしまったのでしょう。

小学生のころにこんなことがありました。友達の家遊びに行ったときのこと、昔ながらの日本家屋の2階が友達の部屋でした。誘われるままに2階への階段を上っていくと、2階の廊下が見えてきました。廊下のその先に市松人形が飾ってあったのです。わたしは男の子の一人っ子だったために、家には女の子の玩具はありませんでした。五月人形があるのみでした。薄暗い2階の廊下の奥に浮き上がるようにたたずむ市松人形……。その不気味で怖かった経験はいつまでも心の底に残っています。

そのように子どもの頃や昔の経験が、なにかしら恐怖のトリガーとなって、人形に格別の怖さをあたえていることが多いのです。

たとえば怪談話で有名な、デザイナーでありタレントの稲川淳二さんの代表的な怪談話に「生き人形」というのがあります。怪談に名作というもおかしな話ですが、代表作としてファンには有名な話となっています。実際にあった話や体験談をある程度演出を加えて稲川流の恐怖感を醸し出しているのだと思います。すべてを事実として聞くのではなく、講談や落語のようにエンターテインメントとして聞くべきでしょう。そのように割り切って楽しむと、人形という存在が実に効果的に演出されていることに気がつくのです。

簡単に説明すれば、ある人形作家の造ったお芝居用の人形に魂が宿ったように人形が変化し始め、その人形を取り巻く人たちにも奇妙な心霊現象が次々と起こるといってお話です。そのモチーフとなっている素材が人形であるので怖いのです。設定では少女人形であり市松人形のようなおかつぱ頭をしています。ここで巧みにわたしたちは「市松人形＝怖い」という方程式にうまくはめられてしまいます。稲川氏は人間の中にあるすり込まれた怖さをうまく操ることで、恐怖を演出してみせるのです。そしてキーワードとなるのは

「人形は人のかたちをしているために、霊が宿りやすい」

というセリフです。確かに壺や盆栽に霊が宿ってもあまり怖くはないかもし

れません。

「ねえ、今あの人形動かなかった!？」

そのようなセリフは人形の持っている圧倒的な存在感からくる恐怖であって、

「ねえ、今あの壺動かなかった!？」

では、単なる超能力者の話になってしまうでしょう。そうなのです。人形は人のかたちを摸してつくられているからこそ恐怖の世界で愛されているのです。

かくもなぜ人間はヒトガタチに似せたものに愛着を感じるのでしょうか？

アニメーション監督として海外でも有名な押井守監督の代表作品といえば「GHOST IN THE SHELL 攻殻機動隊」が有名です。1995年に劇場用アニメーションとして公開され、ビデオは全世界で130万本を売り上げました。原作は士郎正宗氏の漫画ですが、いち早くネット社会の闇を取り上げ、近未来のデジタルの世界の人々の生活や犯罪をテーマとしています。このアニメーションには「電脳」と「義体」という言葉が出てきます。電脳とは人間の脳に直接デジタルインターフェイスを介して、外部のインターネットやリモートコントロール系にアクセスできる仕組みのことで、近未来の世界観としてはよく使われる設定です。義体はまさに機械の体です。事故や戦闘で体を失っても脳が無事であれば、体は義体化され再び社会復帰できるのです。つまりは人間の脳をもったロボットですね。そして、その無事だった脳を電脳化することによって、ネット上に張りめぐらされた膨大な情報と直接アクセスできる体となるのです。確かに理想的な未来の体のあり方だと言えるかもしれません。

現在でもIT社会で大きな問題になっているのがハッカーの存在です。サイバー攻撃は今や国家の根幹を揺るがすデジタル戦争といわれるまでに脅威となっています。当然このアニメーションの中でも、電脳であるからこそハッカーによる電脳ハッキングが想定されています。「ゴーストハック」と呼ばれるものです。つまり、ゴーストは靈魂のことですが、本来人間が持つ生命体としての意識や感覚など精神世界を司るすべての物を包括したものだと考えればよいでし

よう。そのゴーストを攻撃することで特定の人間の意識の中に、嘘の情報を植え付けたり、また重要な情報を抜き出したりすることができます。自分が大切に思っていた思い出のいくつか、実は人によって勝手に造られた架空のものとしたらどうでしょうか？ 本人にはそれは事実としか感じられないのです。また、重要な国家機密を知っている要人がゴーストがハッキングされ、情報が抜き取られたとしたらどうでしょうか？ 大変な世の中になりますね。

攻殻機動隊ではそのゴーストハッキングをする犯罪者のことを「人形使い」と呼称しています。人形使いはネット上のあらゆるインターフェイスを使って、限りなく無限に広がるネット上を移動しながら、どこかのロボットなどにこっそり侵入していたりするのです。人間の脳が入っていないロボットは、容易にそのAI・人工知能システムに侵入可能です。ロボットは人形です。AIを搭載してるとはいえ、所詮そこには本来の魂や精神は宿っていません。そこにインターネットを介して、ゴーストを転送してしまうとどうなるのでしょうか。見せかけの魂、まさに偽物の命が組み込まれ、人間のごとくロボットは行動することでしょう。本物の電腦を持つ義体化された人間と、もう見分けることは不可能になるかもしれません。そこがこのアニメーションの物語としてのメッセージであり、怖さなのです。デジタル化されすぎた近未来の国家や社会に対する警鐘とも言えます。

稲川淳二氏の「生き人形」の話と似通っているとは思いませんか。心霊と電腦の違いはあれども、人形に魂（ゴースト）が宿ったとき必ず悲劇が起こる、どちらもそのことが語られているのです。

かくもなぜ人間はヒトガタチに似せたものに愛着を感じるのでしょうか？

少しサブカルチャーに関わる人形の話へと急ぎすぎてしまいました。ままと遊びに使われる、赤ちゃん代わりの少女が抱く人形へと戻しましょう。

女の子が遊ぶ人形は母性愛の最初の表れなののでしょうか？ 着せ替え人形で遊ぶ女の子の会話を聞いていると、それは母親を真似たものだとわかります。

簡単なおもちゃの着せ替え人形から、高価なリカちゃんシリーズのような家族や友達まで世界観を構築している、ある意味着せ替え人形の延長線上にある人形玩具。ほとんどが専用の衣装を追加購入することで、いろいろな暮らしのシチュエーションを造り出すことができます。

男の子は子どもの頃には人形に興味がありません。男女の違いと言ってしまえばそれまでですが男の子は本来人形が嫌いです。しかし、大人になってから人形に魅力を感じる男性がいるのはなぜなのでしょう？

我々の身の回りには多くの人形が存在しています。前に述べたように五月人形や雛人形、郷土色がでてくると東北の鳴子こけしなどの各種こけし、九州の博多人形などがお土産として各家庭で見かけられます。

歴史的には古墳から出土する埴輪や、お寺などの仏像や観音像、カトリック教会には聖家族、聖人そしてキリスト像などがヒトカタチとして造られています。

家の周りを散歩すれば、田園風景には案山子が見られます。最近では過疎化の集落の中に、案山子がたくさんたずんでいるのに驚くことがあります。お店の前に、バス停に、あぜ道に、本当の人々のようなポーズで座っている案山子たちです。最初は驚きますが、慣れてくると奇妙にも感じられてきます。まったく動かなく、しかもリアルな衣装で座っている案山子たちが、ひょっとすると住民達より多いのではないかと思うほど、集落内に存在しているのです。みんなが寝静まった後に、ひょっとして動きだし話をお互いしているのではないだろうか？ そんなことまで想像してしまう奇妙なリアリティが漂うのです。人が造り、顔も人が描いたユニークな表情の案山子ですが、夜の車のライトに突然照らし出された等身大の案山子には、怖さと奇妙さが同居したリアリティがあるのです。

本来は案山子の目的が農作物を害鳥害獣からまもるものですから、なるべく人間に近い形状に見せかけなければなりません。しかし、農家の方々は芸術家ではないので、それらしく造る工夫が多くされています。麦藁帽子やタオルを頭に巻いて人間らしく演出してみたり、古い鍋やヘルメットをかぶせたものも

見かけます。近年、マネキンの頭を乗せたタイプもあり、リアルすぎてぞっとしたこともありました。古着を着せるため、不可思議なコーディネートになっていることも案山子の特徴かもしれません。少なくともやはり等身大の人形が田園風景の真ん中に立っているのは情景的には日本の原風景としてほのぼのとして見ることが出来ますが、これも役割を持った人形（仕事をしている人形）であると同時にわたしにはアートとして目に映るのです。

日本には古くから人形浄瑠璃という芸術文化があります。一般に文楽とも言われ、「太夫」と「三味線」の物語を語る者たちと、「人形遣い」の三役で演じられる古典芸能のひとつです。人形を担当するのは通常3人が頭と右手・左手・足を担当して、生きている人間のように演じます。わたしが観たときの演目は世話物と言われる「壺坂靈験記」などでした。浄瑠璃は最初は難しく聞き取れませんが、物語の内容を知っていれば次第に理解出来るようになります。当然、一体の人形に3人の黒子がついて躁演するわけですから、数体の人形が絡む場面ではそれだけ黒子たちも多いわけです。ところが実に巧みに、また感情豊に人形を操ることで、まったく人間の存在が気にならなくなるのです。つまりは人形が自然に、ごく自然に所作を行うことで「生き人形」となるのです。ある意味、人形に魂が宿ると言えるのではないのでしょうか。

人形劇は世界中にあります。文楽はそのなかにあつて人形に命を吹き込む躁演としては、きわめてレベルの高い芸術だと確信しています。あくまでも古典芸能である文楽は、その人形にもひとつのかたちがあります。また、演じられる物語によって衣装などもまわってきます。伝統芸として守られてきた品位と風格があります。

この文化的資産を現代のアートと融合できないだろうか。そう考えた人形作家がいました。辻村ジュサブロー氏（現・辻村寿三郎）です。子どもの頃から人形に興味を持ち、裁縫や演劇などの仕事を経て、人形作家として独立した方です。辻村氏が世に知られるきっかけとなったのがNHKで放送された人形劇「新八犬伝」（1973年）でした。もともとNHK総合の夕方は「チロリン村とくるみの

木」からの子供向け人形劇の歴史的流れがあつて、しばらくは少年ドラマシリーズのようなジュブナイルも放送されていました。その年、満を持して登場したのが新八犬伝でした。番組は大ヒット！劇中およそ300体の人形とその衣装を製作されたのが辻村氏でした。大ヒットの理由の1つに、辻村氏の人形の持っていた魅力があります。それは長年にかけて辻村氏がたどり着いた人形のデザインでした。素材は素体に日本のちりめんをはって作られ、顔は日本人形の面立ちを継承し、体全体のポージングは浄瑠璃人形のそれでした。「新八犬伝」はまさに日本人のDNAのなかにあつたなつかしい日本人形と文楽の系譜が、辻村氏の手をとおして融合され作り上げられた傑作であつたのです。それまでの木材で作られられた西洋式の人形とは違う、温かさと懐かしさが漂う人形劇でした。NHKの人形劇はその後「真田十勇士」「三国志」など名作を生み出していきます。

さて、西洋式人形劇といえば思い浮かぶのが、やはりNHKで当初放映されていた空想科学人形劇「サンダーバード」(1966年)でしょう。ジェリー・アンダーソンによるイギリス制作の人形劇でした。国際的な救助隊のレスキュー劇が極めて緻密でリアリティーのあるメカと人形で作られており、演出・ミニチュア撮影等すべてにおいてトップレベルの作品でした。イギリスの空想科学人形劇は歴史が古く、またサンダーバード以降もいろいろな作品が制作されています。どの作品もやはり実にリアルな映像で仕上げられ、子どもから大人までが楽しめた人形劇でした。新八犬伝など日本の人形劇が下から棒で操るのとは違って、いわゆるマリオネットという糸で上からぶら下げて操る人形ですが、大きめの顔と目であること以外は本物の人間らしくデザインされていました。下から棒で操る場合、下に操者が隠れる空間が必要なので、地面を表現するための上からのアングルが撮影できないとことと、背景セットに限界があるということ。そのかわりつるす糸がない分、画面がすっきりとして躁演が簡単な利点もあります。マリオネットは複雑な動きをさせようとする、それだけ糸の数・本数が増えるため。熟練した躁演技術が必要になってきます。そのかわりに天井から操るので、人間劇と同じような仕組みの小さなセットを組むこと

ができ、地面を表現でき、セット内を自由に動き歩かすことが可能となります。人形劇にリアリティを与え、演出の幅も広がるのです。

人形劇には古くからの文楽などから始まり、子ども向けやSF人形劇のように、それは現在まで受け継がれ、実は誰もが子どもの頃には人形と親しんだ時代があったということがわかります。また生活の中に、農業の中に、人形はいつもわたしたちの身の回りにあったのです。特別に女の子だけの玩具であったわけではなく、日々生活するわたしたちの身近で常に人形はわたしたちを見ていたのかもしれない。

かくもなぜ人間はヒトガタちに似せたものに愛着を感じるのでしょうか？

さて、人と人形との関わりが深いことが見えてきましたが、やはりもっと究極の趣味として人形を別の角度から見てみるとどうでしょうか？ 愛玩用人形です。すでに書いたように、女の子の遊びの友として人形が存在していたことは、その母性愛をくすぐる要因があるわけですが、キューピー人形やバービー人形、リカちゃん人形のシリーズのように今も確固たる人気を保っています。

やがて人形をドールと呼ぶようになり、それはアートとして存在を際立たせてくるようになります。辻村ジュサブロー氏がそうであったように、子どもの頃から人形作りが好きで、やがて海外の人形作家の影響をうけながら独自の作品を発表し始める人形作家が登場します。「四谷シモン」という、若い頃には唐十郎氏や寺山修司氏などの演劇とも関わりがあり、役者をしたこともありました人物です。シモン氏が創り出す創作人形の中でも、少女人形には極めてリアルな生命力があり、裸体として造られている球体関節人形にはふくらみかけた胸や幼女のような陰部まで造り込まれています。それにはエロスを感じる妖艶さと同時に、極めて純粋な少女の美しさが同居しているのです。球体関節人形は関節に球をジョイントとして使用することによって、関節を可動できるようにしたギミックです。もちろん本当の人間には直接外部には関節が露出していませんので、一見すると奇妙な感じは受けますが、今にも何か言葉を喋りそうな

表情のある顔と頭部、幼女のような幼い感じで作られた体、ギミックをあからさまに見せてしまっている球体関節部分と、この不自然な組み合わせが作り物であるのに生きているものとして見ようとしている自分と、これほど精巧に造られリアルに見えても、所詮人形なんだと納得させようとしている自分とが同居しているのです。そんな人間の内なる葛藤などは知らぬ顔で、人形はあたかも義足、義手のようにさえ見える球体関節でもって全力でわたしは作り物なのだ、という強烈な主張をわたしたちに投げかけてくるのです。それは……、「絶対的に人間になれない、人間に懂れる人形たちの原罪」

とも言えるかもしれません。まさにあのピノキオのお話を思い出してもらえると良いでしょう。

球体関節人形のひとつのかたちを構築したことでは、四谷シモン氏の功績は大きいと言えます。人間になりたいと思う自我をもった人形、共通な視点からはAIを搭載したロボットの悩みと葛藤だとも置き換えられるでしょう、現代では。

やがて、可動式の球体人形が世の中に与えた影響から人形の世界は大き2つの潮流へと別れていきます。ひとつは愛玩用ドールとしての、リアルな形状の人形趣味です。そしてもう一方が、漫画やアニメーションが台頭してきた時期に登場するキャラクターを、プラモデルや組み立て式人形として販売しはじめたなごれです。ドール vs フィギュアの世界が始まるのです。オリジナル人形として、完成度の高いリアルな球体関節人形は一般の人も購入できるようにはなりましたが、まだかなり高価です。また日本では一部のメーカーしか販売しておらず、なぜかこの分野で一步すすんでいるのは、実は韓国の玩具メーカーなのです。ドール趣味には根強いファンがいます。

しかし日本はその分岐点であるブームが起きました。それはテレビ放送が始まりアニメーションが人気となり、当初は漫画やアニメに登場するメカニク的な乗り物や秘密兵器が、子供向けのプラモデルやブリキ製の玩具として販売され始めました。ところがやがて、アニメに登場する自分の好きなキャラクターが、人形として、フィギュアとなって販売され始めると、あっという間にそれを

求めるファンが急増し、一大ブームとなりました。時代は容赦なく、それまでの人形のスタイルを捨て、人形に対しての趣味嗜好が大きく変化し始めました。SF映画のような実際にミニチュアワークのための模型を使っての撮影である場合は立体のひな形がありますが、漫画やアニメーションの場合に当時は紙に印刷された設定資料しかありません。現在のようにモデリングをしてデジタル3Dアニメーションが生まれるまでには、まだ20年近く待たなければなりません。当時の2Dつまり二次元上で構築されたキャラクターを立体的なフィギュア化するには、卓越した造形師たち技術にゆだねるしかなかったでしょう。しかし、ファンは憧れのキャラクターが立体になって机上に飾れるのですから、狂喜乱舞したのは言うまでもありません。日本の伝統である人形は、フィギュアと名前を変えて世界を席卷し始めるのです。

海外にもミニチュア人形はありました。どちらかと言えばジオラマ制作に使用される人形です。その多くは歴史的戦争場面を好む外国の人たちであることから、たとえばフランス革命や南北戦争、近年ではヨーロッパ戦線や太平洋戦争の場面をジオラマで表現する中で使用されるミニチュア人形（兵隊人形）でした。人形主体であっても中世の甲冑や鎧といったコスチュームを表現するための装飾人形であったようです。

日本のフィギュア文化は人形そのものにキャラクター性を封入することで、例えば漫画のある場面であったり、アニメーションの印象的なシーンであったり、そこでキャラクターたちがとる印象的なポーズを忠実に再現したことに特徴があります。ファンはまさにそこで漫画・アニメーションの世界を3Dで疑似体験をすることになります。そしてドールで説明をした球体関節人形の流れは、実はその関節部分のギミックのみがフィギュアに転用され、より改良され、可動部分の多いフィギュアとして誕生しました。それは自分の憧れのキャラクターのフィギュアを、自由に自分の好きなポーズへと変化させることができ、自分の好きな角度で自由に眺めることができるのです。それによりさらにファンの期待に応える完成度の高い可動式フィギュアとして進化を遂げた

のです。

極論すれば、好きなキャラクターと一緒に暮らすことができる時代がやってきた、と言っても過言ではありません。

人形が日本においてサブカルチャーと融合して、人形は単なる玩具を超えて、世界的に通用する独自のスタイルを確立した瞬間とも言えるでしょう。なぜなら膨大なビジネスへと広がりを見せ、マネーを生み出してきたからです。まさにそれこそが日本が生み出した究極の「人形愛」の帰結だと言えるのです。

おわり