

口ボウト アート論曲 高田明典

1.

アートは娛樂ではない。

アートは「美しいもの」に対しての呼称でもない。アートは「未来を紡ぐ営み」そのものである。未来への「価値」を紡ぐ者たちこそがアーティストである。

また、サイエンスは娛樂ではない。サイエンスは「巧みなるもの」に対しての呼称でもない。サイエンスは「未来を紡ぐ営み」そのものである。未来への「価値」を紡ぐ者たちこそがサイエンティストである。

「アーティスト」「サイエンティスト」を称する者たちは自問する必要がある。「私は未来を紡ぐ者であるか否か」と。

2.

科学が「技術」の殻の中に閉じこもるとき、その場所にいる人間は、ただの「技術者」になる。

技術者が「サイエンティスト／アーティスト」であるためには、「技術」と「社会」「歴史」との間に存在する「絆」を常に意識していくなくてはならない。社会との絆を保持し、社会に対して開かれたものとなるとき、技術は「サイエンス／アート」となる。

しかしながら、ときとして「技術者」もしくは「科学研究者」は社会との絆を見失う。「未来を紡ぐ者」たちが社会との絆を見失えば、そこから生まれてくる未来が私たちを幸福にしてくれる可能性は、とても小さくなる。私たちは、そのような事例をこ

これまで多数見てきた。「未来を紡ぐ者たち」こそ、現代をより深く見据え、そこに存在している価値を深く洞察しなくてはならない。しかしながら、私たちに与えられている時間はそれほど多くない。技術者と芸術的表現者の間にある種の分業体制が噛かれるのは、そのためである。芸術的表現者が現代を深く洞察し、未来への価値を提示する。技術者がその「未来」を感じ取り、みずから手で実現していく。この「分業体制」が成立する基本的な条件は、「技術者と芸術的表現者」との間に、充分な連絡が存在していることである。本来不可分であるこの2つの作業（「未来を『想像する』作業」と、「未来を『創造する』作業」）の併存は、お互いが共通の言語と共通の場所を保有し、共通の理解の土台の上に立つことを前提とした場合のみ許容される。

3.

「ロボット」は、未来の象徴であり科学技術の権化であった。

もちろんその未来は、まだ到来していない。しかしながらそれが到来するはるか以前の時点である現代において、私たちが既に異なった道を歩み始めていると多くの人が感づいている。私たちは、「鉄腕アトム」の中で繰り広げられていた先進科学技術社会が到来するものだとばかり思っていた。しかしあそらくそれはもうやって来ない。現代におけるアーティストの多くは、それを感じ取り、様々な方法で表現する。

それは私たちを貶めるためでも、驚かすためでも、がっかりさせるためでもない。それによって私たちの内なる「未来への魂」が呼び起こされ、新たな未来を創造していく上での原動力となる。また、現代が知らず知らずのうちにとっている「方向性」の行



図1 C3PO (映画『スター・ウォーズ』より)
図2 フリッツ・ラング『メトロポリス』
図3 P3

き着く果てに存在するものを直観し、それに悲嘆するとともに、他の道の可能性を暗喩する。サイエンティストは、先端的な純粹アーティストたちのそのような表現に敏感に反応しなければならない。

かつてロボットは「黄金色」に輝いていた。映画「スター・ウォーズ」に登場するC3POの黄金色に輝くボディは、その時点での未来の表現であった（図1）。フリッツ・ラングの映画「メトロポリス」でも、少々暗澹たる雰囲気を醸し出しながらも、まだロボットは光りを発していた（図2）。しかし、それは色褪せた。私たちが現在目にしているのは、妙に白いこんなロボット（図3）である。

1970年代初め、私たちはロボットを「知性の権化」と捉えていた。その証拠に、当時のアニメやコ

ミックに登場するロボットの大半は「頭部搭乗型」もしくは「自律型（人工知能搭載）」であった。時代が下るに連れて、頭部搭乗型のロボットは影を潜め、次第に「腹部搭乗型」へと主流が移る。1970年代末頃のテレビアニメ「機動戦士ガンダム」においては「可動服（モビルスーツ）」と呼ばれるようになる。

1980年代までに実際に発表された「ロボット」には、筐体がほとんどなく、機械部分が露出したままで提示される場合が多くあった（図4）。1990年代以降、この状況は一変した。HONDAのP2が、それまでにない「全身がまんべんなく筐体に覆われた」形で発表されたことは、それが「人間により近い形の二足歩行を実現した」と同じくらい衝撃的な事件であった。それ以後、多くのロボットは単なる「機械」ではなく「アート」として発表され、またそれを見る側もそのように受け取るようになった（図5）。私たちはそれらのロボットに「科学技術」のみを見るのではなく、何がしかの「価値」を見出すこ

とになった。私たちは「二足歩行を実現した先端技術」に驚いたのではなく、「人間により近い形状をもち、人間により近い動作をするロボット」によって表現された「新しい価値」にこそ驚いた。しかしこでの問題は、「果たしてそれが『新しい価値』であったのか」ということである。

4.

「ロボット」は、かつて、未来への道標であった。

21世紀が来ればこんなロボット（図6）がきっと街にあふれ、私たちの幸福を増進させてくれているのだと信じていた。もしくは、21世紀が来ればこんなロボット（図7）が登場し、私たちを劇的な不幸の渦中に陥れることになるのかもしれないと思っていた。

しかしながら、そのどちらの予想もはずれた。21

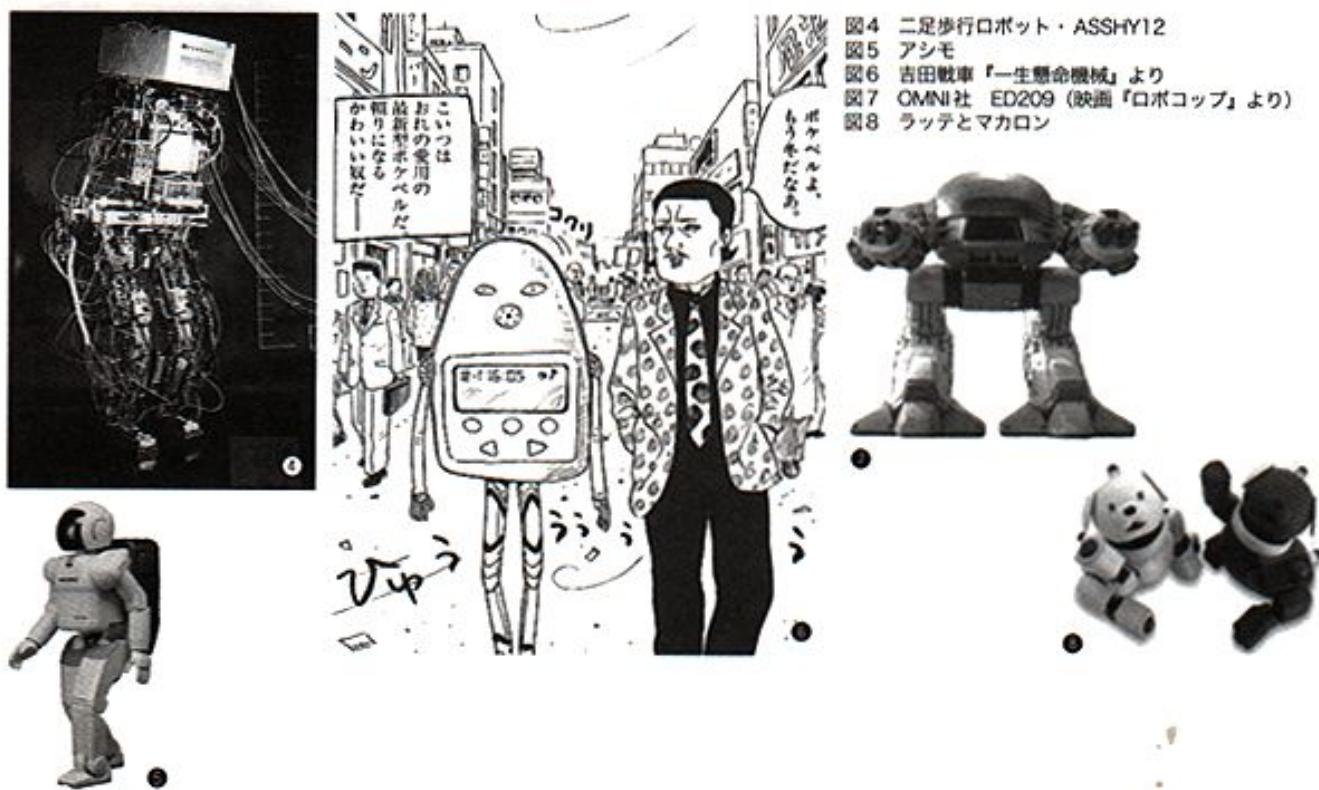


図4 二足歩行ロボット・ASSHY12

図5 アシモ

図6 吉田戦車「一生懸命機械」より

図7 OMNI社 ED209（映画『ロボコップ』より）

図8 ラッテとマカロン

世紀初頭に私たちが手にしたものは、こんな（図8）ものだった。どうして人は、こう叫ばないのであるか——「これが21世紀の「ロボット」なの？」「これは何かの冗談なんだよね？」——。タイムマシンで1970年に戻り、大阪万博に来場していた人たちにこれらを見せてこう聞くというのはどうだろう——「これが21世紀の「ロボット」なんです……」と。そんなまわりくどいことをしなくてよい。私たちが1970年に思い描いていた「21世紀のロボット」と、今私たちが手にしている「ロボット」との間にある差異は、あまりにも明らかである。そしてそれはまた「ベクトルの方向」の差異ではなく、「スカラー量」の差異である。1970年からおよそ30年間の科学技術の進歩は何だったのか。昔の小学校には、「科学の進歩は日進月歩、否、秒進分歩である」と叫ぶ理科教師がいた。今彼らに問いたい——これが「秒進分歩」の結果なのですか——と。

もちろんこれは、それらの「ロボット」に凝縮さ

れている技術や、それを実現した偉大なエンジニアたちの業績を貶めるための言では決してない。そこには確かに「現時点での最先端の技術」と「それを実現したエンジニアたちの魂」が存在している。そしてそれは感嘆と賞賛を以て迎えられるにふさわしいものである。

私たちは、P2（図9）を初めて見たとき、アポロ（図10）を思い出した。科学技術を万能だと信じていた頃の、蜜のような甘い感じがそこにある。そこにあるのは「懐恋」である。アポロ11号に熱狂していた頃の「あの感じ」を、もしかしたら取り戻せるかも知れないという「甘い夢」がそこにある。しかしそれはやはり「甘い夢」でしかない。

不思議なことにP2、P3、アシモ、ビノには未来が感じられない。さらに不思議なことに、P2、P3、アシモと進むにつれて、アポロ11号のミッションでの宇宙服にますます似て来るような気さえする（図5・図11）。巧妙に隠されてはいるものの、ア

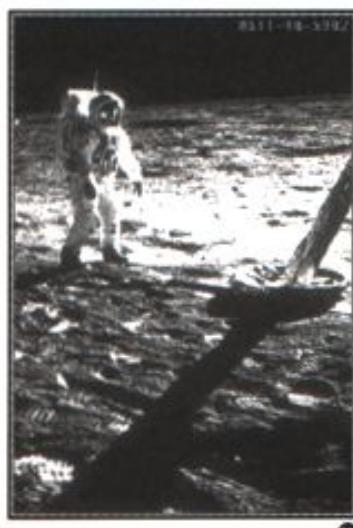
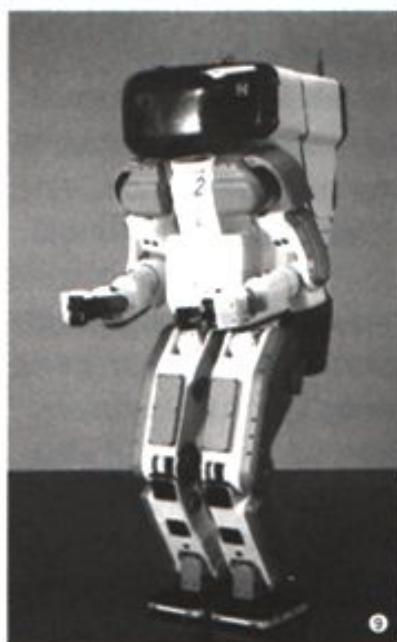


図9 P2
図10-11 アポロ11号月面着陸

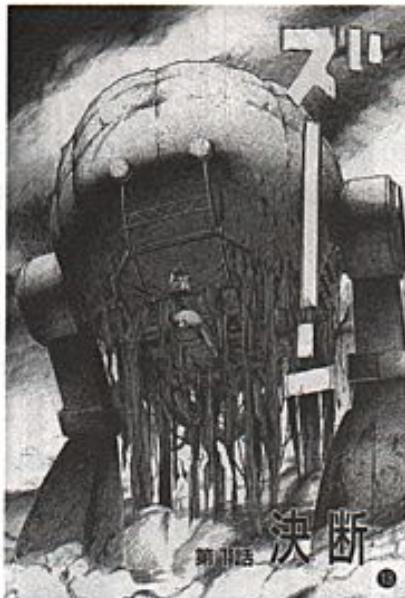


図12 ヤノベケンジ「アトムスーツ」
ガイガーカウンターが装着された放射能防護服。「アトムスーツ・プロジェクト」においては作者であるヤノベケンジ自身が「アトムスーツ」を装着し、チエルノブイリを訪れた。

図13 浦沢直樹『20世紀少年』より
「そいつはロボットと呼ぶには、あまりにもお粗末な代物だった……」。中心の球体は「ただの気球」であり、下部に垂れ下がる布は、安っぽい骨組みを隠すための覆いである。それを見た主人公はこう言う。
「こんなものは、俺達の想像した未来じゃない」

シモにあるのは未来ではなく過去である。正確に言うならば、「未来を思い描いていた頃の「過去の私たちの想像」」である。アイボであっても、ピノであっても、それは同じである。私たちは「科学の進歩は秒進分歩」と感じていた頃の夢を、その中に見ているだけである。

しかし私たちは本当は勘づいている。私たちの未来として横たわっているのは、アシモでもアイボでもピノでも鉄腕アトムでもなく、ヤノベケンジの「アトムスーツ」(図12)であることを知っている。もしくは浦沢直樹のコミック作品「20世紀少年」に登場する「ともだち」の醜悪なロボット(図13)であることを知っている。私たちは、ヤノベケンジが表現する「未来」から目を背け、アシモやP3が提示する「過去の未来」を信じようとしている。

科学技術による社会進化の夢と挫折。私たちは、ヤノベケンジの作品を見るととき、また、コミック「20世紀少年」の「ともだち」のロボットを見るととき、近い未来に「挫折」が横たわっていることを自覚させられる。その挫折への予感は、誰もが予想しなかった形で訪れた。「私たちを不幸にする科学の権化としてのロボット」でも、「明るい未来を約束する科学技術の権化としてのロボット」でもなく、「未熟

なままで、筐体だけを綺麗に飾った」まかしいもののロボットが私たちの前に登場した。それはあまりにも「未熟」すぎて、「私たちを不幸にするほどの力もない」ものだった。それは私たち人類の敵にもならないし、味方にもなり得ない——ただの「ペット」か「見世物」である。はっきり言ってしまおう——「木偶人形」である、と。

しかしそれは「挫折」なのだろうか。ことによると、私たちが誤解していただけで、1970年の万国博覧会のときに見せられた夢の、その延長上にこそ「アトムスーツ」があったのではないか。

私たちはここで自問自答しなくてはならない。「私たちが欲しいのは「役に立つ機械」なのか、それとも、「人間に似た機械」なのか」と。

私たちは、「科学」に裏切られたという感覚を持っている。「ロボット」は、すくなくともこれまでのところ、私たちを幸せにしてくれることはなかった。

そして私たちは、ロボットに未来を見るのをやめた。こんな科学の権化のようないかついロボット(図14)ではなく、こんなロボット(図8)に未来を託そうとしている。そしてどうせその夢は、再び

裏切られる。

私たちはどこへ行こうとしているのか。私たちはどんな未来を思い描けばよいのか。私たちは、もう未来を思い描くことを放棄しなければならないのか。

悲観的な未来像を提示することのみが「アート」なのではないことは、あまりにも当たり前のことである。しかし、過去への懐恋の中に一縷の安心感を得ようとする行動を促進する作品が、アートとはほど遠いものであることまた、当然である。私たちは、「美しい未来」を見たい。とともに、「醜悪な未来」の提示を警句として受け取らなくてはならない。そして、それを感じることによって「美しい未来を紡ぐために何が必要であるか」を考える契機としなくてはならない。

もしも、現在私たちがとっている道筋が「醜悪な未来」へとつながるものであるのなら、私たちは他の道を模索しなくてはならない。

5.

「未来を紡ぐ者」「未来への価値を紡ぐ者」こそがアーティスト／サイエンティストである。

「未来を現実にする者」は、また別の職業分野の人間たちの仕事である（サイエンティストが「未来を現実にする」役回りを担う場合も少なくない）。それらは単に「職業分野による分類」に他ならない。

ロボットアートは、大きく2つに分類することができる。1つは、ロボットを題材としたアート作品に対してつけられる分類名である。もう1つは、「ロボット」そのものを「アート作品」と考える場合の分類名である。もちろん多くの場合「ロボット」は

産業機械であり「アート作品」としては提出されない。しかしながら、P2・P3・ASIMO、AIBO、PINOといった「ロボット」は、産業機械として発表されたものではない。それらのロボットによって「アートとしてのロボット」という分類が確立されつつある。もちろんここで言う「アート」とは、「未来を紡ぐ営み」としてのアートのことである（当然のことながら、その範疇では、従来の「産業機械としてのロボット」もまた「アート」に括ることができる。産業用マニピュレーターの「機能美」の中に「未来への価値」を見出すことができれば、それは「アート」となるであろうし、また、その産業用マニピュレーターを作成した科学者・技術者が有していた「未来への価値を紡ぐ魂」を感じ取ることができればそれは「アート」と呼ぶべきものになるであろう）。

さらに「アートとしてのロボット」は、大きく「システムデザインとしてのロボットアート」と「筐体デザインとしてのロボットアート」とに分けることができる。この後二者は、どちらかといえば「工学」もしくは「工業デザイン」の分野に類するものであり、従来それらが「アート」で括られることはそれほど多くなかったといえる。「アーティスト」が、「未来への価値を紡ぐ者たち」に与えられる分類名であるという考えに従うならば、この二者もまさしく「アーティスト」である。

6.

「未来への価値を紡ぐ者」は、「自らが紡いだ未来」もしくは「自らが提示した価値」に関して、絶えず吟味と批判を受けなければならない。

「未来を紡ぐ営み」そのものは美しいが、「紡がれた未来が美しいか否か」は、それはまた別の問題である。「ロボットを題材としたアート」を専らとする

アーティストたちの存在理由はここにある。

「ロボットを題材としたアート」は、大きく二つに分類することができる。一つは、これまで述べてきたように「未来への価値を紡ぐ」ものであるが、もう一つとして「提示された未来を、優れた直観と想像力によってテストする」というものである。もしも「私たちの社会が向かおうとしている未来を直観し、それを提示する」類のものであるとも言える。後者は「悲劇的な作品」「殺伐とした作品」となる場合が多い。「アーティストの直観でとらえた未来」が悲惨なものである場合に「それを提示しなければならない」という衝動に突き動かされるわけであるから、それは当然である（もしも直観で捉えた未来が薔薇色のものである場合には、現代にあえてそれを提出する理由が存在しない）。

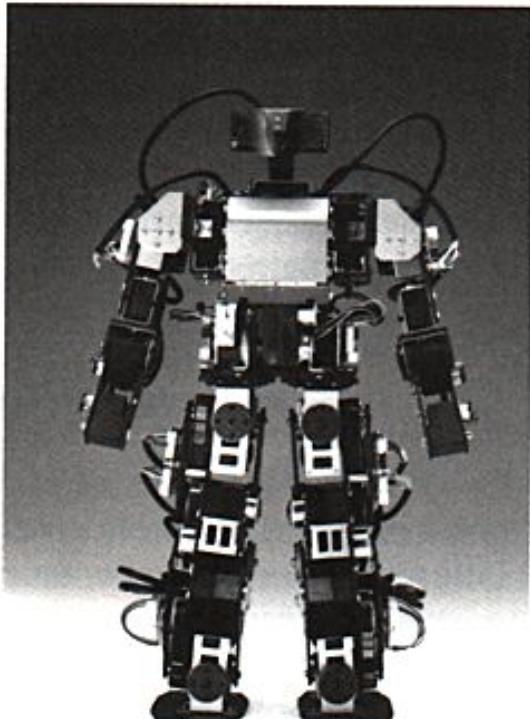


図14 モルフ

「アートとしてのロボット」と「ロボットを題材としたアート」とは、同じものの別なる表現である。前者は専らサイエンティストが、後者は専らアーティストがその表現者であるが、実現のための手法は劇的に異なるものの、その二者は共通の土台——「未来を創造しようとする意志」——の上に立っている。それは、未だ見ぬ未来を見据えようとする意志であり、より良い未来の方向性を模索しようとする意志でもある。

私たちは未来を見失った。21世紀の到来は、明るい未来を約束してはくれなかった。それはあたりまえの帰結である。なぜなら私たちは既に20世紀中に「未来を想像すること」をやめてしまっていたからだ。想像することができなければ創造は生まれない。未来は誰かから与えられるものなのでは決してなく、私たち同時代人の「想像」の集成である。

7.

未来は、ときとして「突拍子もない」「荒唐無稽な」想像力を源として駆動されてきた。

現在、私たちの「想像力」は枯渇してしまったかのようである。ジュール・ベルヌの月世界旅行、サー・C・クラークの衛星通信、アラン・ケイのDynabook、そしてカレル・チャベックのrobot。今私たちは、そのような「想像の産物」をどのくらい目にできるか。私たちは、同時代人が驚き呆れるほどの「想像の産物」に出会うことができているか。

現実から遊離した机上の空論を振りかざすのは確かに空しい。しかし妙に「大人」になって、現実のみを見据え、理想や夢を追い求めるなどをやめてしまうことは、もっと空しい。空しいばかりではない。

理想や夢を追いかけることを止めてしまえば、そこに「未来」が訪れる事はなくなる。未来を作るには、現在の「(ときとして荒唐無稽な)想像力」に他ならない。

「想像力」は、「来たるべき未来を創造する」ために用いられるばかりではなく、「来たるべきではない未来の到来を警告する」ためにも用いられる。もちろんその際、来たる「べきではない」か否かは、その作品を見たすべての鑑賞者が決定すべき問題であり、その意味での「価値の提示」は為されない場合が多い。私たちは、先端的表現者が表現した「未来」もしくは「価値」をみずから魂で感じ取り、その後、みずからの行動を決めなくてはならない。思考や行動に何ら影響を及ぼすことのない表現は、もはや「表現」ですらない。

しかしながら以下に示したような類の「ロボットアート」を見るとき、私は、その表現を提出したアーティストの魂に触れることができず、戸惑う。

- ①既視感を惹起するようなもの
- ②アニメやコミックで従来提出された「ロボットヒーロー」の延長上にあるもの
- ③明らかに現在技術の延長上に存在するもの

果たしてそれらはアートとして提出されたものなのか、それとも単なる手駄みであるのかを判別することができず、とりあえず脳内の引き出しにしまっておこうと感じる。いつか私の魂が、それらの「作品の魂」に共振することがあるかもしれないと思い、しまったままにしておく。そして、多くの場合、そのまま忘れ去る。

8.

私たちはロボットを「笑う」ことはできない。

2000年暮れの「先行者」(図15)にまつわる小ブームの衝撃は、私を打ちのめした。もちろんそれは「先行者」自体に関してのことではない。「先行者」を「笑う」人たちに関してである。実際には、誰もそれを笑うことはできない。綺麗に着飾ったロボットと、素朴で稚拙に見える「先行者」との間の差異は、実は微々たるものでしかない。どんなに立派に着飾ってみたところで、21世紀初頭に私たちが手にした「ロボット」は、その実「木偶人形」でしかない。「先行者」とASIMOの間に、どのような差異があるというのか。よりスムーズに歩き、より「人間らしく」動くASIMOは、実際にはオモチャ屋で3000円程度で売っている「ロボット」の少し高級なものでしかない。そこに質的な差は何も存在しない。「役に立たない」という意味では、どちらも引けをとらない。いや、「見世物」としての衝撃という観点で判断するならば「先行者」のほうが一步先に

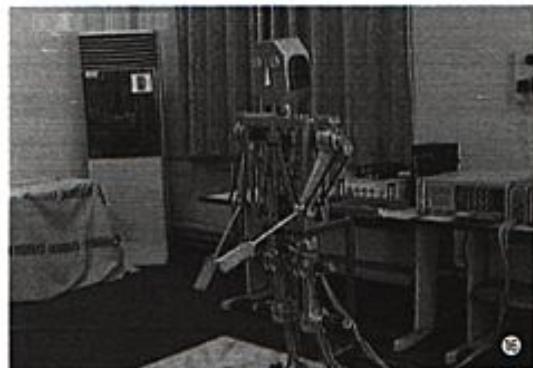


図15 先行者
図16 先行者

位置しているかもしれない。そしてそのどちらも、カレル・チャベックの「robot」にはほど遠い機械でしかない。

「先行者」は、現在私たちが手にしている「ロボット」を図らずも劇的な形式で戲画化した。私たちが20世紀後半からずっと求めてきたものは、これでしかなかった（図16）。その他のものは、少し綺麗に着飾っただけのものに過ぎない。私たちは「先行者」を笑うことによって、20世紀後半からの自分たちの「軌跡」を総括する。ASIMOやP3やAIBOを「笑う」のは難しい。なぜならそれらは巧妙に「科学」の衣を纏っているとともに、「技術の最先端を駆使した工業產品である」であるというイメージを纏っているからだ。確かに、「ガワ（＝筐体）」はとてもよくできているし、パッケージングも見事である。しかしその本質は「先行者」と同じである。先端技術という観点からすれば、「先行者」とそれ以外のロボットの間にある差は、微々たるものでしかない。「先行者」は、その拙拙さをわかりやすい形で表現しているが、ASIMOやP3は「筐体設計でうまくごまかしている」に過ぎない。先行者を笑うことによって得られる何がしかのカタルシスは、「21世紀に私たちが手にしたロボットに対しての失望」を、他の場面では表現できかったことの補償である。

ここでもう一度強調しなくてはならない。「「先行者」を木偶人形だと感じるのであれば、P3もASIMOも同じ木偶人形であると感じなくてはならない」と。そしてさらに言わなくてはならない——私たちは21世紀のこの現在、「木偶人形」のロボットしか手にしていない——と。私たちが「先行者」を目にして笑うのは、「私たちが過去に思い描いた愚直な希望や夢は、結局21世紀になっても実現されなかった」ことへの冷笑を基礎としている。——輝かしい未来を思い描いてきたけれども……、実際にはこんなもんだよな——。それは「最優秀賞を目指して張り切ってコンテストに応募したものの、結局佳作にも入らなかった応募者」の自虐的冷笑に似て



図17 左からP1、P2、P3

いる。私たちは、それを深く自覚しなくてはならない。

私たちは、「アトムスーツ」を見るとき、懼れ、恐怖し、暗澹たる気持ちになる。しかし「先行者」を見るとき、笑い、小馬鹿にし、侮る。私たちのその行動こそがとても滑稽なものである。「先行者」を笑う人間たちは、自問自答する必要がある。「何がおもしろいのか」と。おそらくすべての先端的なロボット研究者は「先行者」を笑わない。それは、そこに存在しているものが自分たちの姿であることをより深く自覚しているからである。「先行者」を笑うのは、こんなロボット（図17）が私たちを幸せにしてくれるはずだと信じて疑わなかった人間たちである。そしてそれがまだ「私たちの未来へのベクトル上にある」という能天気な未来図を思い描いている人間たちである。彼らが想像している「最先端のロボット」をよく見るがよい。中腰の卑屈な姿でゆっくりと歩くアポロ宇宙飛行士のようなそれと「先行者」との間の差異が「どこに存在するのか」をよく考えなくてはならない。「素朴な「先行者」を作り上げ地道に未来を紡ごうとしている社会と、その実「先行者」と同じレベルのロボットを「綺麗な筐体で包んだだけの姿」に満足している社会との間の差は、そのうちに如実なものとなる。後者は、「内容の無いレポート課題を、綺麗にワープロで清書して満足している愚かな学生」に似ている。

9.

ロボットアートは、私たちの社会の未来を表現する。

それは単なる「表現」ではない。未来を創造する営みの前段階に存在する「新たな価値の提示」である。アーティストが何らかの作品を提出するとき、その作品にはある「価値」が塗り込められている。その「価値」は、その作品の形式以外に何ら別の「表現形式」を持たない。それを見る者は解説を求めるのではなく、自らの魂によってそこに表現されている価値を看取しなくてはならない。

私たちのこの社会は疲弊してしまった。そしてその疲弊から回復しようにも、その手だけが封殺されているようにさえ思える。どこにも出口が見えない閉塞感が充満し、窒息寸前の息苦しささえ感じる。この疲弊と閉塞感の最もタチの悪いところは、その原因が、誰にもわからないことである。こんなロボット（図16）を笑いたい気持ちを理解できないわけではない。閉塞し息の詰まる状況の中では、笑いによる爆発的な呼気は少々の爽快感を伴う。しかしながら、その「笑い」の対象となっているのは自分たちの現代であり、そしてまた未来であるということを知らねばならない。

10.

現在にちぢこまる者が未来を手にすることはない。現在に満足するものが、アートやサイエンスを語り／表現し／創造することはできない。

未来を「創造する」原動力となるのは、未来を

「想像する」力である。私たちが1990年代の「失われた10年」の時期に失ったのは、経済力でも資本でもなく、「未来を想像する力」である。そして私たちは、「未来を想像する力」を一部の先進的アーティストの創発力に期待せざるを得ない。もちろんここで言う「アーティスト」には、サイエンティストが含まれる。サイエンスこそが「未来を想像するとともに、さらにそれを創造することのできる」分野である。ファインアートの分野のアーティストの作品を見なくてはならない。それに触発されなければならぬ。未来を語らなくてはならない。議論しなくてはならない。時には喧嘩をしなくてはならない。そして陥れの悪な雰囲気に陥ることも耐えなくてはならない。そのような軋轢を乗り越えようとする努力の中にこそ、未来は存在する。等身大の者たちが、身の丈にあった議論をするとき、未来は私たちの手をすりぬけてしまう。摩擦を恐れ穏便な対話をしようとする者たちが、ちぢこまつたコミュニティの中で傷を舐めあっている場所には、未来は発生しない。そこに存在するのは、延々と続く「現在」のみである。そしてそのうちに、「現在」さえもそこに発生しなくなる。なぜなら、「現在」とは常に一瞬前の「未来」であるから。

未来を語り、創造する場として「ロボットアート」ほどふさわしいものはない。

写真提供：
 図1-3,5,9,17はホンダ技研工業（株）
 図4は早稲田大学
 図6,13は小学校
 図7,8はソニー（株）
 図10,11はNASA
 図12はヤノベケンジ
 図14は科学技術振興事業団 北野共生システムプロジェクト