

ものまねの美学的再解釈と芸術実践

Aesthetic Reinterpretation of Imitation and Its Artistic Practice

田村 友一郎 TAMURA Yuichiro

(美術領域)

【要旨】

本研究は、宇多田ヒカルのもので一躍一世を風靡したタレント、ミラクルひかる¹⁾を起点として、これまで美学といったアカデミア領域や、筆者が関わるアート領域が扱ってこなかった「ものまね」という未踏の領域をあらためて掘り下げ、解釈することを念頭に、「ものまねの身体性および演劇性を基にしたパフォーマンスにおける美学フレームの拡張と芸術実践」という研究タイトルを掲げ、多才かつ魅力的な存在である氏を題材にしながら美学的フレームの拡張を試みた他大学との協働研究プロジェクト²⁾であった。その中で、実践的な作品制作や発表も行い、学生有志や外部ゲストをも巻き込んだ展覧会やパフォーマンス、実際にミラクルひかる氏を招聘し、その芸を披露してもらう機会も想定した複合的かつユニークな取り組みとなることを目指していたが、研究が進むなかでの紆余曲折や幾度かの軌道修正を経て、最終的には、計2回に渡っての有識者による議論と、ミラクルひかる氏に参加していただいた筆者による作品制作の発表ということになった。

本論考では、ものまね＝模倣＝ミメシスを巡る古代ギリシャに端を発する議論を整理しつつ、有識者による議論を本論文テーマ「ものまねの美学的再解釈と芸術実践」の美学的再解釈の部分に位置付け、筆者の作品を芸術実践として位置付ける。かつ、昨今の創作に於ける議論の中心的な役割を果たすAI＝人工知能にも触れ、現代に有効な芸術に於ける模倣＝ミメシス論とする。

1. なぜ、ミラクルひかるか？

そもそも、なぜ、ミラクルひかるなのか。パンデミックが世界を席卷するほんのすこし前の2020年の1月、関西のとある地方都市の美術館で開催する展示企画³⁾に際し、その都市出身ということで、ものまねタレントのミラクルひかるに企画への参加を打診した。参加依頼は無事に承諾され、後日、都内のスタジオに現れたミラクルひかるにはその都市で過ごした昔の思い出や、数々のものまねのレパートリーを即興でいくつも披露していただいた。それらを順次撮影していったのだが、あとにも先にもこれほど笑ったことはないというくらい笑った。その時に感じたのが、この芸は何か人間の原初的な感覚や機能といったものに触れているのではないかということである。至ってシンプルな芸であるものまねが、魂を揺さぶるような経験をもたらすこと。そこには何かしらの構造が背後にあるのではないかという漠然とした興味を持った。

1) 1980年兵庫県生まれ。ものまね芸人。宇多田ヒカルのもので一躍その名が広く知られるようになった。宇多田本人との共演も果たしており、ものまねは本人公認となる。そのほかにも工藤静香、長澤まさみ、YOUなど豊富なレパートリーを持つ。

2) 京都芸術大学美術工芸学科・大学院芸術専攻の教員であり美術家の高橋耕平氏、そしてキュレーターの堤拓也氏との連携プロジェクトであった。

3) 2020年兵庫県豊岡市で行われた城崎国際アートセンター＋豊岡市立美術館－伊藤清永記念館－日本・モンゴル民族博物館共同企画展「ISDRSI 磯人麗水」<https://isdrsi.com/>

パロディや風刺、生物学であれば擬態、アートで言えば模倣やミメーシスなどが射程としてありえそうだが、それのみではないように思えたのが、この研究を始めようとしたきっかけである。

2. 芸術に於ける模倣、ミメーシス

本研究では、ものまねという概念を扱っているが、芸術に於いては今に始まった議論ではなく、われわれが扱う現行の芸術、アートといった概念が生まれるずっと以前から、ものまねや模倣をめぐる議論はあった。ものまねと近接する模倣はミメーシスと訳されることが多く、この概念をあらためて整理することがものまねを美学的に解釈する手掛かりとなる。

その際の手掛かりとして頻繁に事例として挙げられるのが紀元前5世紀の古代ギリシャでの2人の哲学者によるギリシャ悲劇に関する議論である。端的に言えば、その1人であるプラトンは「模倣＝ミメーシス」は本物から離れているとして悲劇を否定したのに対し、その弟子であるアリストテレスは逆にその概念を用いて悲劇を肯定した。師弟関係にある2人の哲学者による模倣に対する相反した評価は、ギリシア悲劇の領域にとどまらず、その後の哲学にも大きな影響を与えた。

プラトンによれば、実際の人間の行動を模倣する、真似して再現するのが詩や悲劇であるならば、真実から遠ざかる行為であることを意味し、リアリティから離れた下位のものとしてプラトンは位置付けた。例として寝椅子を挙げ、神が作ったアイデアとしての寝椅子、大工職人が作った実際の寝椅子、そしてそれを描いた寝椅子といった具合に、画家の作品は下位の3番目に位置付け、模倣、ミメーシスを低く評価した。

対するその弟子のアリストテレスは『詩学』において芸術作品はどうあるべきかを問題にし、芸術作品を模倣の概念を使って説明した。例えば、詩のいちジャンルである悲劇を取り上げ、それを行為の模倣ないし再現とみなした。ここでの行為とは実際に起こったことではなく、これから起こりうることや起こってしかるべきことを指す。悲劇に立ち会う観客である聴衆に憐れみや恐れといった感情を引き起こす再現行為が悲劇であり、歴史家が過去に起こった出来事を語るのに対し、詩人は未来に起こりうることを語るという点で「詩作は歴史にくらべてより哲学的であり、より深い意義をもつものである」という有名な言葉を残し、起こりうることの再現という点で、普遍的なものに触れる詩作を含む模倣の芸術、ミメーシスを高く評価した。

このようにプラトンとアリストテレスに代表される「模倣とは何か」という問いが、本研究のテーマにも通底する議論であることを確認しつつ、現在、大衆芸能として位置付けられるものまねをこの時代に於いて美学的に再解釈するのが本研究の狙いである。

3. 美学的再解釈

現状の一般的な解釈であれば、ものまねは大衆芸能として位置付けられるのが自然であろう。しかし、本研究では、そのような位置付けから遊離した美学という観点からものまねに新たな視点やフレームを付与し、再解釈すべく、美学的観点に長けた二人の有識者に参画していただいた。兩人共に研究者でありながら、作家でもあるところで、アクロバティックな題目の意図を汲み取りつつ、非常に有意義な議論を展開していただいた。議論の機会は、名古屋芸術大学美術領域の現代アートコースが主催するレクチャーシリーズに登壇していただき、聞き手は筆者が務めた。最初は松井茂氏による「心の理論」(2023年10月21日開催)と題したレクチャー、その次が大岩雄典氏による「ものまねのディスクール」(2023年12月19日開催)と題したレクチャーである。次章以降で各2回の内容をまとめつつ美学的再解釈がどのように行われたか確認する。

3-1. 「心の理論」

SNSにて、「ものまね」、とりわけ「ミラクルひかる」を扱った研究プロジェクトを実施する旨を発信した際に、真っ先に反応を示し、メッセージをいただいたのが詩人でもあり情報科学技術大学院 [IAMAS] で教鞭をとられている研究者の松井茂⁴⁾氏であった。メッセージの文面には「僕もミラクルヒカル、授業でよくとりあげる(また田村くんにだまされてメッセージしちゃっただけかもですが……) ハセキョーとミラクルヒカルの応答がコロナ禍における芸術的な事件だった、と思っています。」とあった。ハセキョーとミラクルヒカルの応答というのはミラクルひかるがタレントの長谷川京子のものまねを自身のYouTubeチャンネル⁵⁾で扱ったものである。続く松井氏のメッセージには、「芸術とはミメシスであると考えたら、いや、これはすごいな、と。そしてむしろハセキョーにまで影響を与えるわけじゃない。ポイエシスもここにありますよね。これこそ、ソーシャリエンゲージドでしょ、とか。もちろんテレビ的なコミュニケーションとしての、サブスクリプションの問題や、メディア論的な面白味もありますけどね。ちゃんと文章にしたりしているわけではないですが、。」とあった。

まず、着目したいのが、本研究の核心部分とも言える芸術とものまねについての関係性に松井氏が言及していることである。ここで松井氏はミメシスというワードを使用しているが、ミメシスは前述したように日本語ではものまねと近接する模倣と訳されること

4) 1975年東京生まれ。詩を書くことを通じた研究活動を行っている。2010年代の研究は、『虚像培養芸術論——アートとテレビジョンの想像力』(フィルムアート社、2021年)に纏められている。2020年代は、1960年代にアメリカと日本のアートシーンで語られた「boring/退屈」に着目し、そのコンテクストから現代の芸術体験を研究。大学在学中の1998年からアルク出版企画で編集者。2005年から東京藝術大学大学院映像研究科にて crest 研究員、特任講師、リサーチセンター特任研究員、芸術情報センター助教を務め、2015年から情報科学芸術大学院大学メディア表現研究科教授。

5) 【妄想ものまね】長谷川京子さんのYouTube収録はきっとこんな感じ【ミラクルひかる】
<https://www.youtube.com/watch?v=dR-FvAYSvkg>

が多く、この概念を整理することが、ものまねを美学的に再解釈する手掛かりとなりうる
ことが松井氏のメッセージからも伺える。

松井氏によるレクチャーでは、ミラクルひかると長谷川京子のやりとりを「心の理論」
を用いて展開された。



図1 「なぜ、ミラクルひかるか？」レクチャー
松井茂「心の理論」ビジュアル

「心の理論」に関しては、教育学が専門分野の研究者である明和政子⁶⁾の著書『心が芽
ばえるとき』から以下のテキスト⁷⁾が引用された。

「心の理論」とは、他者の行為の背後にある信念や欲求、思考、意図といった心の状態
を理解する能力、つまり他者の行為を心的な枠組みで理解する能力を指す。（中略）重
要なのは、ヒトは他者の視点を自分の心に取り込むだけでは終わらない点にある。他者
と自分の視点は常に同じではないこと、両者の視点にはズレが存在することにもヒトの
赤ちゃんはしだいに気づいていく。さらにそのズレは具体的にどのあたりが異なってい
るのか、どのような特定の状況で生じるのかといった複雑な（誤信念課題⁸⁾）に合格で
きるだけの）知識も、連続的に理解していく。

松井氏は、ミラクルひかるが、ものまねの対象とする長谷川京子そのままを鏡像的に真
似るのではなく、背後にある意図や欲望を汲み取り、それをものまねとして提示している

6) 1970年生まれ。京都大学教育学研究科博士課程修了。教育学博士。日本学術振興会特別研究員、京
都大学霊長類研究所研究員、京都大学文学研究科研究員を経て、現在、滋賀県立大学人間文化学科講
師。著書に『なぜ「まね」をするのか——霊長類から人類を読み解く』（河出書房新社、2004年）が
ある。

7) 『心が芽ばえるとき』NTT出版、2006年、236-238頁

8) 「誤信念課題（false-belief task）」=ある出来事を実際に目撃した人とそれを目撃していない人との理
解がどのように異なっているかを答えさせる課題。

ことに特異点があることを指摘し、研究者の國吉康夫⁹⁾の著述を引用しつつ、模倣のバリエーションを提示し、模倣自体がいかにクリエイションであるかを述べた。以下に國吉のテキスト¹⁰⁾を紹介する。

模倣は創造に繋がっていると思います。

例えば、お母さんがしていることを子供が模倣します。大きさも筋肉の特性も力も違えば、置かれている場所も違う。様々な違いの中で、「同じことをする」とはどういうことなのだろうか？ いったい何をもって「同じ」と考えることができるのかよく分からなくなってきました。何も無い宇宙空間のような所では、三次元の座標の比較で「同じ」ということが言えるかもしれませんが、現実空間ではそんな単純ではないですし、まず座標的に「同じ」になるわけがありません。それを考えていくと、模倣ということ自体そんな簡単じゃないなということが分かってきます。

よく話す例ですが、親子で庭の掃除をしていて、母親の模倣を子供がするとき、持っているものが違う。持ち方が違う。力が違う。箒の先にあるものが違う。というようなすべてが違う中で、何とかして似せようと動くわけです。ここに自由度があって、身体も状況も違うのに、自分が「同じ」だと思えることを様々な何とかしようとするわけですね。このときの答えはひとつではないのです。おそらく身体の中では様々な可能性がせめぎあっていて、動きの可能性が瞬時に起こり、結果としてそのひとつの、自分でも納得できるパターンに入るわけです。このプロセスを見ているとクリエイションですよ。

模倣の諸様相



- (1) 型真似レベル：身体（およびその延長としての道具）の見かけの姿勢と運動を共有。
- (2) 行為単位レベル：身体の姿勢と運動およびそれが対象物体に与える効果を含む1個の因果関係を共有。
- (3) 目的作業レベル：作業全体の目標とそれに至る手段－目的関係の構造を理解している。全体目標を共有し、作業の構造は状況に応じて柔軟に適應させられる。

模倣の機能構成

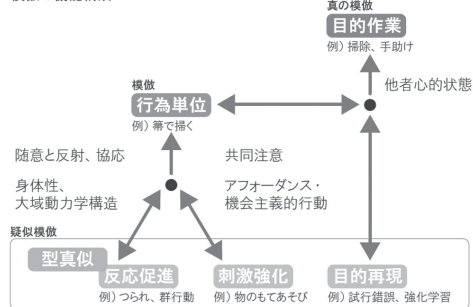


図2 國吉康夫による模倣モデル

9) 1962年生。1991年東京大学情報工学専攻修了、工学博士。同年通産省電子技術総合研究所研究員、96-97年MIT 人工知能研究所客員研究員、2001年東京大学助教授、2005年同教授。

10) 國吉康夫「ロボット模倣の創発・発達の構成論にむけて」『バイオメカニズム学会誌』29巻1号、2005年、20-25頁 國吉康夫インタビュー「ロボットは可能性として開かれた機械である」『ヒューマノイドはヒューマンになれるか?』2008年

つまりは、似せることで生まれるズレやその違いのバリエーション自体が創造そのものであることが松井氏のレクチャーを通して共有されたポイントである。兎角、オリジナリティこそが創造であるといった認識が広まる状況下では、この指摘は聴講する美大の学生にとっては斬新に聴こえたかもしれない。また、ミラクルひかる自体が行なっている行為が創造行為そのものであることも議論を通して理解されたことは、本研究に於いても非常に意義のあるレクチャーとなった。

3-2. 「ものまねのディスクール」

大岩雄典¹¹⁾氏によるレクチャーは、タイトルからもわかるようにジェラルド・ジュネット¹²⁾による「物語のディスクール：方法論の試み」を下敷きにした「話法、語り、存在」についての議論からのものまねへのアプローチであった。



図3 「なぜ、ミラクルひかるのか？」レクチャー
大岩雄典「ものまねのディスクール」ビジュアル

話法に関しては、他人や過去の自分の発話を引用・提示する方法として直接話法と間接

- 11) 美術家。東京芸術大学大学院映像研究科博士後期課程修了。インスタレーション・アートはどのように芸術か、という問いからはじめて、行為や言語、フィクションの「空間」や「能力」を主題に、たとえば隔離・予防における政治的な時空間の分節から、展示制度や教育におけるエージェンシー、ホラー・笑いの演劇性、オルタナティブな時空間としてのカードゲームまで、一貫した関心を変奏しながら作品制作、研究、執筆、出演を継続的にこなす。展覧会に「渦中のP」（十和田市現代美術館、2022年）「バカンス」（トーキョーアーツアンドスペース本郷、2020年）「実効 | Work」（分散型自律展覧会、2023年）など。
- 12) 1930年パリ生まれ。高等師範学校を卒業したのち、高等研究実習院（後に社会科学高等研究院）ならびにニューヨーク大学で長く教鞭を執る。1970年にツヴェタン・トドロフらと創刊した詩学専門誌『ポエティック』の編集委員を務めつつ多数の著作を発表し、構造主義以降のフランスを代表する文芸批評家、文学理論家として活躍。「物語のディスクール」（『フィギュール』）で提示した物語論は、その後の文学研究に大きな影響を与える。1990年代以降は分析美学の影響下に研究対象を文学から芸術全般にひろげ、美学に関する著作を発表。2018年死去。

話法の実例の例（直接話法：彼は「私の父が犯人だ」と言った。間接話法：彼は彼の父が犯人だと言った。）を紹介。語りに関しては、ある出来事について、ある視点・時点から記述する方法として実際の例（彼は被害者を残し、誰も見ていないことを確認して立ち去った。私は被害者を残し、誰も見ていないことを確認して立ち去った。）を示し、このような話法・語りには自然なパターンがあり、人称や時称の組み合わせはある程度自動的に決まるが、非定型なパターンがいくつか許容されている事例があわせて紹介された。

（自由直接話法）彼女は叫んだ。犯人は私！

（エコー話法）「犯人はあなただ！」「犯人はわたしだ！？」

不自然な語り（小説ジャンルの慣習では許容）

（不自然な現在形）朝、私は目覚める。

（死者の語り）その夜、私は殺された。

（知らないことを語る）私に気づかれないまま、彼女は背後から近づいて私を殺した。

これら非定型なパターンによる誰が話しているのか、私はどこにいるのかといった問いによって、どこの世界にも定位しない、でも人の姿をもったイリュージョンのようなものが不自然な語りには出現すると、大岩氏は言葉の効果によって一瞬現れるのに、どこの世界にも属さない根なしの幽霊のような「姿＝かげ (figure)」について言及した。おそらくは、その「姿」こそ、ものまねによって生み出されるものではないかと筆者は理解したのだが、つまりは、人の姿はしているものの非定型の存在、どの世界にも属さないのがものまねで浮かび上がる姿なのではないか。これらの指摘は前述の明和が指摘した「ヒトは他者の視点を自分の心に取り込むだけでは終わらない点にある。他者と自分の視点は常に同じではないこと、両者の視点にはズレが存在すること」という箇所にも通底するものが見出される。

このようなものまねする対象へのベクトルは明らかに存在するものの、しかしどの世界にも属さず、そして対象とのズレを伴った非定型の「姿」をわれわれはものまねに見出し、かつそれらに魅了されているのかも知れない。

3-3. まとめ

大岩氏はレクチャーの補遺として以下のテキストも付け加えた。

遺骸と呼ばれるものは、通常のカテゴリーには入らない。そこに、われわれの前に、何ものかがある、生者それ自身でもなければ、何等かの実在性でもなく、かつて生きてあった者と同一の者でもなく、ひとりの他者でもなく、別の物でもない。

——モーリス・ブランショ「想像上のものの二つの解釈」

模倣一般は、鏡像のように単に何かに似ているというのではなく、ものまねのように、似ているものについて〔about〕であるとき、可能な芸術のステータスを最終的に獲得する。
——アーサー・ダントー『ありふれたものの変容：芸術の哲学』

ものまねのあり方を考察する上で、非常に有効な補助線となるテキストであることが伺える。モーリス・ブランショは遺骸に関して述べているが、それを前述のどこの世界にも属さない根なしの幽霊のような「姿=かげ（figure）」として読み替えれば、合点が行く。つづいてアーサー・ダントーによるものまねのように似ている状態が「可能な芸術のステータスを最終的に獲得する。」としている点やブランショの「同一の者でもなく、ひとりの他者でもなく、別の物でもない。」という箇所からは、ものまねの状態こそ芸術に於ける創造を獲得する可能性が見出されること、何者でもない何か、唯一的なオリジナリティの可能性も有しているとも解釈できる。この解釈こそが、ここでの美学的再解釈の結論として位置付けるのが適当だろう。

4. 芸術的实践

ものまねの要素を取り入れた作品を豊田市美術館での企画展「未完の始まり：未来のヴンダーカンマー」で発表した。会期は2024年の1月20日から5月6日まで。出品作家はリウ・チュアン、タウス・マハチェヴァ、ガブリエル・リコ、田村友一郎、ヤン・ヴォー。企画は同館学芸員の能勢陽子氏によるものである。企画のあらましは展示概要に詳しいので以下に引用する。

絵画や彫刻に加え、動物の剥製や植物標本、地図や天球儀、東洋の陶磁器など、世界中からあらゆる美しいもの、珍しいものが集められた「ヴンダーカンマー（驚異の部屋）」。15世紀のヨーロッパで始まったこの部屋は、美術館や博物館の原型とされています。それは、見知らぬ広大な世界を覗き見る、小さいながらも豊かな空想を刺激する展示室でした。しかし、大航海時代の始まりとともに形成されたヴンダーカンマーには、集める側と集められる側の不均衡や異文化に対する好奇のまなざしも潜んでいました。グローバル化が進み、加速度的に世界が均質化していくなかで、今改めて文化や伝統とはなにか、また他文化や他民族とどう出会うかが問われています。かつて「博物館行き」は物の終焉を意味する言葉でしたが、5人の作家たちは、歴史や資料を調査・収集し、現代のテクノロジーを交えながら、時を超えた事物の編み直しを試みます。美術館の隣に新しくできる博物館の開館にむけて開催する本展では、文化表象の実践の場としてのミュージアムの未来の可能性を探ります。

筆者はこの企画に際し、ミラクルひかるに協力頂き、作品の一要素である映像部分に登

場していただいた。そこには本研究の問題意識に加え、昨今、台頭してきている AI 技術への関心もあった為だ。

具体的には、美学的再解釈の項でも触れたが、歴史家が起こったことを語るのに対して、詩人は起こりうることを語る。つまり、AI やものまねが行なっている対象の過去を吸収し、未来をそっくり語ることは、アリストテレス的な詩作と同義であり、そのような行為の再現である模倣は芸術的にも美学的にも評価に値するものなのではないかと考えた。そのような意味では、われわれは近現代のメディアを駆使し制作したものをアートと認識しているが、より原初的なところに立ち戻れば、模倣=真似るということにあらためて着目すべきなのではという思いもあった。とくに AI の議論が巻き起こっている現在において、それを問うことは避けては通れない必須の課題だからである。

4-1. 「TiOS」

豊田市美術館で発表した新作インスタレーション《TiOS》(2024) は、美術館がある豊田の産業史や人類の進化、技術史を SF 的に構成した作品である。トヨタに代表される自動車に於ける回転から記憶・再生を担っていた回転メディアへのノスタルジー、そして、ロボットやチタン、AI 技術に至る諸相を骨とチタンを中心に iPhone、ジョン・レノン、寝椅子、ゴルフ場、UFO といった様々なイメージを絡め展開した。作品では AI と人間との関係に特にフォーカスし、ものまねに起きていることと AI が行なっていることとの類似、例えば対象の過去を吸収し、未来をそっくり語ることや、逆に人間にしか出来ないこと、人間にしか持ち得ない時間などに作品では言及した。そこに於いてミラクルひかるには重要な役割を担っていただいたが、作品への登場と並行してウェブ媒体での対談を行なった。その内容が、芸術的实践と銘打った本研究に於いて示唆に富むものであったので次項でまとめた。



図4 作品《TiOS》(豊田市美術館、2024年) ビジュアル

4-2. 「ものまね」論。サル時代から AI 時代までを生き抜く芸

アートコンテンツに特化したウェブ媒体、Tokyo Art Beat にてミラクルひかるとの対談を行なった。ものまねの実践者である本人から本研究の核となる部分を聞き出せたのは大きな収穫であった。対談全体はリンク¹³⁾から参照できるが、本論考には関係のある箇所のみを抜粋し、以下に掲載する。



図5 Tokyo Art Beat ウェブサイト ビジュアル

田村：そう言えば、以前、撮影の時にミラクルさんがおっしゃっていた「私がやっているのは偽物ではない」という言葉が強く印象に残っています。

ミラクル：ものまねって、バツタもんや偽物って言葉で語られがちですけど、自分たちの芸においてはオリジナルでしかないんです。私たちものまね芸人は、喋り方や動作のクセ、雰囲気似せる技を持っていますと自慢したい人種であって、その人の偽物になりたいとも影武者になりたいとも思ってないんですよ。よく「本人へのリスペクトがあってこそ、このクオリティですよ」と言われるんですが、私たちがその人をリスペクトしてようがしてまいが、芸には関係ない。真似しているご本人への気遣いやエクスキューズとして、こうした言説に芸人も乗っかったりしますが、本当は芸の質とリスペクトは別物です。たしかにリスペクトしている人間と、どうでもいい人間とだったら、リスペクトしている方のほうが濃密に研究できるっていうのはありますが。

田村：リスペクトのあるなしではやはりモチベーションも変わってきますか？

13) <https://www.tokyoartbeat.com/articles/-/miracle-hikaru-yuichiro-tamura-interview-202404>

ミラクル：モチベーションももちろんですが、対象を見つめるレベルが怖いくらい変わります。非常に細かいところまで観察します。たとえば、この世の中に存在しているすべてのものごとは、ものまねできる、と考えて観察すると面白いですよ。人だけじゃなくて、自分の好きなファッションや家具、職業などすべてに応用できると思っています。

田村：世界のあらゆるものはものまねできる。非常に面白い考え方です。僕は美術大学に関わっていますが、是非ともその考えを学生たちと共有したい。作家はオリジナルのもの、唯一無二のものを作らなければいけない、という幻想に苦しんでいる学生が結構いたりするところで。じつは、あらゆるものが模倣でできあがっているという前提に立つことが大事な気もしています。

田村：現在、豊田市美術館で開催中の展覧会「未完の始まり：未来のヴンダーカンマー」で展示している僕の作品《TiOS》にミラクルさんに出演いただいています。骨とチタンを中心に、ジョン・レノンやiPhone、ゴルフ場やUFOなど様々なイメージが結びつき、広がっていく映像インスタレーション作品です。ミラクルさんには映像部分で、二足歩行を始めた猿人のルーシー、そして映画『LUCY』でスカーレット・ヨハンソンが演じていた主人公ルーシーを真似ていただきました。

ミラクル：スカーレット・ヨハンソンは、田村さんから『LUCY』の話をうかがってから初めて見て研究しました。セクシーでもあり、アクションもできる人というイメージでした。ただ、似ても似つかなかったんですね。結果、化け物みたいになっちゃったんですけど（笑）。反面、猿人のものまねはとてもやりやすかったです。じつは小学校のときサルのものまねをやって人気者になったので。

田村：初期のレパトリーだったんですね。

能勢陽子（豊田市美術館学芸員）：今回、田村さんの作品で面白いと思ったのが、ジョン・レノンの声を生成AIで再現させてビートルズの『ルーシー・イン・ザ・スカイ・ウィズ・ダイヤモンド』（1967）を歌わせているんですが、それがものすごく下手なんです。

田村：そうなんです。現時点では生成AIはしゃべることはできるんですけど、歌うことが下手。歌の概念が、まだでき上がっていない。AIが得意なのって過去を吸収して未来を語ることなんですけど、この点がものまねと非常に似ていると感じています。たと

えば、ミラクルさんの演じる長谷川京子さん。長谷川さんの過去の振る舞いをそのままトレースするのではなく、「このひとが振る舞うであろう、語るであろう」という、ミラクルさんによる予測を含んだ誰も見たことがない長谷川さんが出現している。これって AI に近い振る舞いなんじゃないかな、と思っていますがいかがでしょうか。

ミラクル：確かに近いですね。ものまねって、相手の過去を掘り起こして再構築し、そこに自分の解釈を加える作業です。なので私は AI 的な思考を目指しているかもしれない。

田村：作品《TiOS》では、iPhone などの携帯端末から私たちの情報が吸い上げられ、その情報をもとに私たちの行動が AI によって規定されていくという未来を描いた作品です。また、「回転」をキーワードにもしています。かつてはレコードやカセットテープ、フロッピーディスク、CD、DVD などに代表される記憶媒体は、回転することで記録、再生が行われていました。けれども、現在では回転する記憶媒体がどんどん姿を消しています。そのような回転していたものが担っていた記録、再生という機能や装置に代わるものはなんなのか？というところで、AI 的な象徴として登場するのがミラクルさんです。

ミラクル：この制作のお手伝いをしているとき、テレビ番組でリアルな漫才師と AI のどっちが面白い作品を作れるかっていうコーナーがあったんですよ。私、AI のほうが面白いと思ってしまったネタもありました。AI は賢いから、そのうちベタな作品もコアな客が喜ぶ作品も一気に作ってくるように思います。

田村：そんな AI が席卷する状況で、ものまねは今後どうなっていくのでしょうか？

ミラクル：結局、根源的なものに戻っていくってことなのかな。先程出てきたフレーズだと消化器官。内臓に戻る。芸人が AI に勝てる部分って、結局生身の人間であるということだけなんです。記憶力の部分、知能とか、脳が司る部分で AI には負けてしまうかもしれないけど、消化器官は AI にはありません。外から来たものを消化・吸収する。でも、結局は口から入ったものは便となって出る、ただの筒っていう、そこでありたいっていうか。

田村：ものまねはただの筒であるっていう。ミラクル：考える筒抜けの輩である、みたいな。

まとめ

美学的再解釈の章で示唆された、ものまねしている状態が、似姿ではなく完全に別物のオリジナルであるということが、「私がやっているのは偽物ではない」という、ものまねの実践者たるミラクルひかる言葉によって証明されたのは殊更興味深い。つづく「ものまねって、バッタもんや偽物って言葉で語られがちですけど、自分たちの芸においてはオリジナルでしかないんです。私たちものまね芸人は、喋り方や動作のクセ、雰囲気似せる技を持っていますと自慢したい人種であって、その人の偽物になりたいとも影武者になりたいとも思ってないですよ。」という言葉からも、ミラクルひかるが行なっているものまね行為が本人の意識の中でも偽物ではなくオリジナルであることが了解できる。模倣かオリジナルか、創作とはいったいどのようなことかという議論は芸術実践の場では頻繁に浮上する課題であるところで、このような言説が実践者から発せられたのは、新たな芸能論とも呼べるべき非常に斬新な出来事であり、かつ前段の有識者2人によるものまね＝模倣＝ミメシス論を引き継ぐ言説であったことにも驚いた。また、「たとえば、この世の中に存在しているすべてのものごとは、ものまねできる」といったフレーズには模倣、ミメシスにまだまだ未見の可能性が潜んでいることを伺わせるように筆者には聞こえた。

本研究を契機として、美学やアートの領域側からの投げかけで、ものまねの実践者からオーラルアーカイヴ的に言説が引き出せたこと、さらに実践的なアプローチ、ここでは作品に登場していただいたことなどを振り返れば、テーマが普遍的かつ同時代的であったことも含め非常に意義深いものであったと評価できる。古代ギリシャから連綿と続く模倣、ミメシスを巡る議論が、AIの時代に突入した現代にさらなる重要性を持っているタイミングにこそ、このような再解釈の必要性があるのではと感じる。加速度的にAIと人間との関わりが深くなっていく中で、このような議論、研究が今後に起きうる事象に対しての一助となれば幸いである。また、芸術教育機関に身を置く者として後進の育成にもこの議論を役立てていきたいとも考えている。

謝辞

本研究の遂行にあたってご協力頂いた高橋耕平氏、堤拓也氏、松井茂氏、大岩雄典氏、能勢陽子氏、豊田市美術館、Tokyo Art Beat、名古屋芸術大学、そしてミラクルひかる氏にこの場を借りて感謝申し上げます。

参考文献

- プラトン『国家』藤沢令夫訳、岩波文庫、1979年
 アリストテレス『詩学』三浦洋訳、光文社古典新訳文庫、2019年
 明和政子『心が芽ばえるとき』NTT出版、2006年
 國吉康夫『バイオメカニズム学会誌』29巻1号、2005年
 ジェラルド・ジュネット『物語のディスクール：方法論の試み』花輪光、和泉涼一訳、水声社、1985年

モーリス・ブランショ『文学空間』粟津則雄、出口裕弘訳、現代思潮社、2020年

アーサー・C・ダントー『ありふれたものの変容——芸術の哲学』松尾大訳、慶應義塾大学出版会、2017年