

## 人間によるチンパンジーのためのアート（？）

齋藤 亜矢（芸術認知科学）

瓜生山学園京都芸術大学文明哲学研究所准教授

### アートを生み出すところ

もしもプロジェクトが始まる前に、チンパンジーにアートを見せたいと相談されていたら、やめておいたほうが・・・と答えたかもしれません。わたしは、チンパンジーや子どももの描画などを手がかりに、芸術するところの進化的な起源にアプローチしていますが、やはり人間特有のこのころのしくみ（認知特性）が深く関わっていそうなのです。

そもそも洞窟壁画や彫刻などの最古のアートの痕跡が見つかるのは約4～5万年前、わたしたちホモ・サピエンス誕生後のことです。チンパンジーは、現存するもっとも近縁な種ですが、その共通祖先とわかれたのは約600万年前。その後、アウストラロピテクス、ホモ・ハビリス、ホモ・エレクトス、ネアンデルタール人など、たくさんの人類が出現しましたが、絵画や彫刻など、たしかなアートの証拠がこのころのは、ホモ・サピエンス（人間）のみです。

では、人間はなぜアートを生み出したのでしょうか。

たとえば顔の輪郭だけを描いた「のっぺらぼう」のようなイラストがあると、2歳後半以上の子どもなら「あ、おめめない」などと言って「ない」目を描き入れます。でもチンパンジーが、そこに「ない」目を描き入れることはありませんでした。そのかわりに輪郭線をしていねいになぞったりするので、絵筆をうまくあつかえないわけではなさそうです。白紙に描くと、画家顔負けの抽象画のような絵も描きますが、具体的なモノの形、表象は描きません。

その要因は、描線にモノの形を見立てる想像力「パレイドリア」にあるのではないかと考えています。実際、旧石器時代の洞窟壁画にも、岩の凹凸や亀裂に動物の姿を見立てて描かれた箇所が多くあります。

その背景と考えられるのが言葉です。言葉を獲得した人間は、目に入るモノを、あれは何、これは何、と言葉のラベルをつけて認識するようになりました。知覚した情報を自分の知識や記憶と照合して認知するトップダウン処理によるものです。それによって岩の凹凸のようなあいまいな形でも、この形はウマに似ているなと認識する、それがパレイドリアです。

そしてこのトップダウン処理のおかげで、作品を観るときにも、既存の知識の枠組がこわされたり、かきかえられたり、忘れていた記憶や感情が呼び起こされたりします。そうしたこのころの作用が鑑賞体験だと考えているので、チンパンジーが人間と同じようにアートを鑑賞するのはむずかしい、というのがわたしの見解です。

## 遊びごととアート

今回、アーティストの青木陵子さんと伊藤存さんも、チンパンジーの関心をひきつけることのむずかしさや人間の鑑賞との違いを実感され、そもそもアートとは何かを考える機会になったといいます。そして人間のアートには、やはり想像力が不可欠だと感じ、二人にとって今回の取り組みは、アートでもデザインでもなく、「チンパンジーをよこばせるための何か」という結論にいたったそうです。

それはチンパンジーの「遊びごと」を引きだす試みだったのだと思いました。なんだ遊びかと思われるかもしれませんが、じつはこの「遊びごと」にこそ、アートを生み出すところ、つまり表現欲求の原点となる衝動のルーツがあるのではないかと考えています。「美しい」よりも「おもしろい」が先立つのではないかと。

チンパンジーに絵を描いてもらうときも、芸として描かせるのと違って、食べものなどのごほうびは必要ありません。絵筆を動かすことで白紙の上に痕跡があらわれ、動かし方を変えると痕跡も変化します。なぐりがきをする時期の人間の子どもでも一緒ですが、自分の出力（運動）と入力（感覚）の関係性を探索することが「おもしろい」という気持ち、「遊びごと」の基本です。

このプロジェクトでも、はじめに布などの素材をチンパンジーに渡して、遊びを観察するところからアイデアを考えたそうです。布を広げて寝転んだり、頭からすっぽりかぶったり、格子に引っかけてぶらさがったり。チンパンジーは見慣れない物があると自発的に手を伸ばし、いろいろなやり方で扱おうとします。

そうやって、おもしろがって物を扱ううちに、自然と物の特性を理解し、役に立つ扱い方に気づくと道具として使うこともできます。アリの巣に棒を差し込んでアリの釣ったり、石で堅い木の実を割ったり、野生のチンパンジーでもたくさんの道具使用の例がありますが、その習得には根気強い試行錯誤が欠かせません。このとき、失敗してもめげずに挑戦を繰り返すのは、プロセス自体を「おもしろい」と感じる「遊びごと」があるからなのでしょう。遊びは、学びの原点でもあるのです。

今回の展示では、チンパンジーが遊具のブイや紙のスクリーンに触れると映像が変化する、出力と入力のインタラクティブなしくみが用意されました。それは、テクノロジーを活かした新しい遊びのセッティングであり、チンパンジーの「おもしろい」にはたらきかけたからこそ、たんに「美しい」映像を見せる以上の興味をひきだすことができたのだと思います。

ただ子どものロジャーが、さまざまな関わりを試したのに比べると、おとなたちは遠巻きに気にしつつも、積極的な関わりは少なかったといいます。多くの哺乳類の場合、子どものうちはよく遊ぶのですが、おとなになると、ほとんど遊ばなくなります。チンパンジーなどの類人猿はおとなでも少し遊びますが、人間ほど生涯にわたって遊び、学びつづける動物はほかにいません。おとなになっても子どもっぽいという人間の「幼形進化」の特徴もまた、アートを楽しめる要因だと、あらためて感じました。

## 動物園とアートの可能性

終了後の報告会や座談会では、研究者、アーティスト、技術者、動物園園長、運営スタッフ、それぞれの口から「チンパンジーのための」「チンパンジーのしあわせ」という言葉が、あたりまえのように語られたのが印象的でした。それは研究者の山梨裕美さんが、チンパンジーのことやエンリッチメントの考えをしっかりと共有し、今回はじめてチンパンジーと関わることになったアーティストやスタッフのみなさんが、何度も動物園に足を運んでチンパンジーと向きあった成果なのだと思います。

もしもこのプロジェクトの目的が「動物園を舞台にした人間のためのアート」だったら、そこまで悩まずに作品ができたのかもしれませんが。でもそうではなく、あくまで「チンパンジーのための」取り組みだったことが、プロジェクトの独自性であり、新しい挑戦でした。結果的に、アーティストだけでなく研究者も（はからずも）アートとは何かという問いに向きあうことになったといえます。3期にわたるプロジェクトを見守った感性学の岩城覚久さんからは3万字を超えるレポートが届いています。既成概念の枠組みをこわして新たな物の見え方を与えることがアートだとしたら、俯瞰的にみたこのプロジェクト全体がそれだったのではないのでしょうか。

今回は、限られた飼育環境で、動物本来の行動や快をいかに引き出せるか、というエンリッチメントの試みでしたが、動物園には、来園者に伝えるという課題もあります。動物の表面的な姿だけでなく、行動の見方や、野生での生態環境などの情報をどうやって伝えるか。そこには、人間の「観る」を追求してきたアートやデザインの視点や、それをとりいれたテクノロジーの手法が活躍する余地がまだまだありそうです。その際、今回のようにとことん動物目線で考え、議論しながら協働をおこなうことによって、いままでにない新しい展示空間が生まれるのではないかと、そんな期待も感じさせるプロジェクトでした。