

ケン・リュウ著「真の芸術家たち」と芸術的ディストピア

J A 日 下

はじめに

最近LINEで新しいサービスが使えるようになった。「お絵描きばりぐっどくん」というもので、(葛飾北斎が描いたニューヨーク)や(印象派の渋谷)のように言葉を打ち込むと、入力した言葉を基にAIが判断し、その言葉の組み合わせに適合するような「もっともらしい」絵を自動作成してくれるというものである。インターネット上でも話題となり、公開早々、二〇二二年十月現在で既に二百万人を超える登録者が出ている。画像生成AIは他にも「NovelAI Diffusion」やAdobeの「Midjourney」など数多く存在し、現在最も開発が盛んな分野の一つになっている。

こうした自動画像作成アプリに限らず、昨今のAIの進化に

は目を見張るものがあり、AIが生み出す芸術作品に関する話は最早珍しいもの、もしくは近未来的SF世界に属する類のものではなくなってきた。例えばAIによる短編小説の執筆も、その完成度はまだプロの人間の作家には及ばないかもしれないが、少なくとも素人目にはどの作品がAIによるものか人間が書いたものなのか容易には区別がつかなくなっている。AIが活躍する分野は芸術にとどまらない。米国グーグル・ディープマインド社が開発したAIアルファ碁(AlphaGo)は、まだ数十年はかかると予想されていた囲碁の世界で、中国や韓国のトップ棋士を負かすまでになっている。将棋ではそれよりも早く二〇十七年に当時の名人を初めて平手で破り、チェスに至っては一九九〇年代にIBM社が開発したディープブルー(Deep Blue)が、一九九七年当時の世界チャンピオンに勝

利している。さらには、自動運転や食品開発、介護用ロボットなど幅広い分野でAIは活躍し、私達は日々少なからずその恩恵を享受している。

中国系アメリカ人ケン・リュウ(Ken Liu)は、現代を代表するSF作家として知られている。邦訳も数多く出版され、日本でも人気のSF作家の一人である。これまでリュウはSFあるいはマジック・リアリズムのジャンルに分類される作品を数多く発表しており、作品を通じて移民とアイデンティティの問題、歴史認識、家族の問題、植民地主義批判などの諸問題を描き出してきた。また、リュウは中国の伝説を題材としたり、日本を舞台にした作品をしばしば書くことでも知られている³。

本稿で取り上げる短編小説「真の芸術家たち(原題“Real Artists”)」では、リュウは一風変わった芸術論を展開している。ここではアダプテーションをめぐるAIと人との芸術活動の相違に焦点が当てられ、「芸術的デイストピア」とでも呼ぶべき世界が展開される。AIが生み出す芸術が人の芸術性を凌駕し、さらにはAIが人の芸術的センスを糧として次々と作品を生み出していく様子が描かれている。近年のAI技術の発達を鑑みると、そのようなデイストピアの世界は非現実的ではないどころか、むしろ確実に到来することさえ見られる。それ故、「真の芸術家たち」の物語は、読者にとって差し迫った恐怖を感じさせる世界として立ち現れる。

本稿では「真の芸術家たち」とアダプテーションをめぐる二

種類の議論を展開していく。一つに、同作品でコンピューターがおこなっている無作為のアダプテーションと主人公ソフィア(Sophia)の動画作成の対比に着目することで、AI技術が高度に発達した現代あるいは近未来における芸術の可能性とそれが読者に与える恐怖を同短編に読みとることを目指す。もう一つの議論として、「真の芸術家たち」自体が二〇一七年に約十三分の短編映画として翻案されていることから、原作とこの映画版を比較していく。その際に、リュウのアダプテーションされた別作品「円弧(原題“Arc”)」とその翻案作品の簡単な比較も併せておこなう。

1 「真の芸術家たち」が展開する芸術論

短編小説「真の芸術家たち」は、カルフォルニアの映画制作会社セマフォール・ピクチャーズ(Semaphore Pictures)の一室で就職面接が行なわれている場面から始まる。同社はこれまで数多くのヒット作を生み出してきたことが作中で語られる。大学生ソフィアは、コンピューター・アシストを利用した映画制作のパイオニア的存在である芸術監督レン・パラドン(Ren Pallaton)自身による面接に緊張しつつもしつかりとした受け答えをしていく⁴。ソフィアは同社が制作した作品で、恐竜と少年の交流を描いた処女作『中生代(原題“The Mesozoic”)』の子供の頃からの熱烈なファンであり、大学では映画論を専攻し

て、同社の映画制作に携わりたいという強い熱意と願望を持っている。面接中にバラドンがタブレットを取り出して、ソフィアが過去に作成してファイル共有サイトに公開した動画を見せたことで、ソフィアは動揺する。その動画はセマフォール・ピクチャーズの諸作品から切り貼りして編集した『中生代』の改作であり、著作権の侵害を問われる可能性を恐れてソフィアが履歴書には敢えて記載しなかった作品であった。しかしソフィアの動揺とは対照的に、動画に対するバラドンの反応は好意的である。彼は、むしろその動画を評価したことが理由でソフィアを面接に呼んだと話す。結果としてソフィアの採用がほぼ決定し、採用前に最終的な意思確認のため職場見学をすることになる。ソフィアは映画制作に関するオフィスが左右に並ぶ廊下を抜けた先にある部屋に通される。はじめソフィアはその部屋を試作品のモニタリング室だと考えるが、バラドンはこの部屋こそが映画の制作現場であると語る。じつはセマフォール・ピクチャーズが制作する映画は、ビッグ・セミ(Big Semi)と呼ばれるAIが映画に関する過去の様々な情報や設定をランダムにつきぎ合わせて試作品が作られており、制作会社スタッフが試作品を視聴した時の感情の起伏をセンサーで感知し、得られたデータを元に改良とスタッフによるさらなる視聴を繰り返して、最終的に完成に至るといったものであった。繰り返して視聴してビッグ・セミに自らの感情に関するデータをフィードバックし続けるのがスタッフの唯一の仕事となる。制作工程を目の当たり

にしたソフィアは百年の恋が覚めた思いがする。

セマフォール・ピクチャーズの映画制作を一手に引き受けるAIビッグ・セミの制作方法を詳しく見ていこう。ビッグ・セミは古今東西の過去の作品をビッグデータとして有している。毎回の新作制作時に、データバンクから複数の設定やプロットをランダムに抽出し、組み合わせることで試作品を生み出す。その段階では作品と呼べるような完成度には程遠いが、試作品をセマフォール・ピクチャーズの社員達が視聴し、視聴時の喜怒哀楽の変化がオンタイムでセンサーによって感知され、データ化される。ビッグ・セミはそうにして得られたデータを元に、試作品の改良を重ね、視聴者が望むような喜怒哀楽の推移を体感できる作品を最終的に作り上げる。完成に至るまでの工程は世間には一切公表されておらず、企業秘密となっているが、ビッグ・セミがこれまで次々とヒット作を飛ばし、主人公ソフィアさえも魅了する作品を生み出したことから、映画視聴者の求めるニーズに対応した作品を作り上げるAIとして、ビッグ・セミは非常に有能であることが見てとれる。

ビッグ・セミの映画制作に関していくつかの特徴を指摘することができよう。その最大の特徴は、作品にコンセプトや主題が存在しないことである。従来人が芸術作品を生み出す、もしくは翻案する際に必要な動機や元となる作品に対する解釈といったものが一切欠落しており、過去の作品から完全にランダムに抽出された組み合わせと、視聴者にとって効果的な感

情を生み出すことの最適化を図ることをプログラミングされている。この特徴は後述のように、ソフィアの動画制作が強い動機に突き動かされたものであったことと対照的である。作中で、こうした姿勢は「ビッグ・セミは芸術をエンジンニアリングに変えてしまった」と表現されている。

もう一つ指摘すべきビッグ・セミによる映画制作の特徴として、視聴者の快楽ニーズに応えるという点がある。こちらはビッグ・セミ自体の特徴というよりは映画制作会社およびパラドン芸術監督が目指す映画制作のポリシーとして理解されるものだが（何しろ、ビッグ・セミは芸術を比喩的な意味でエンジンニアリングの工程として認識はするが、芸術の意義に関しては思考しない存在なのだから）、パラドンの目指す映画とは視聴者を「感情のジェットコースター」に乗せて喜怒哀楽の目まぐるしい体験をさせることであり、彼は「真の芸術家とは偉大なビジョンの実現のために、たとえそれが他人の作品に関することであったとしても、何だつてする」と力説する⁶。ギャリー・K・ウルフ (Gary K. Wolfe) はリュウウの短編集についての書評の中で、視聴者を意識しすぎた制作方針を描き出す「真の芸術家たち」を「視聴者リサーチに囚われていく映画産業を皮肉に描いた作品」と形容している⁷。

上記のパラドンの発言は直接的には、セマフォール・ピクチャーズの映画を素材にして、つなぎ合わせることでソフィアがおこなった動画作成を賞賛している。しかし皮肉なことに、彼

の発言にビッグ・セミがおこなっているアダプテーションの本質を読みとることができる。ビッグ・セミは過去の映画作品のストックからの寄せ集めで試作品を作る。

毎日ビッグ・セミはハイコンセプトの映画を生み出すための核を生み出すが、それは一見相容れないアイデアをデータベースからランダムに取り出してくることでおこなわれる。例えば「カウボーイと恐竜」、「宇宙空間でもちいる第二次世界大戦の戦略」、「火星上に場面を移した潜水艦映画」、「ウサギとグレイハウンドが主役のロマンス喜劇」など。「中略」このハイコンセプトの核を用いて、ビッグ・セミは大まかなプロットを作成する。その際に映画の古典からなるデータベースから、よりランダムに要素を抽出し、さらにウェブ上で調べた統計を元に集められた時代の傾向、今流行りの文化的特徴で補足しつつ作り上げる⁸。

パラドンによるビッグ・セミに関する説明を読むと、私達読者はそれが現実世界のアダプテーションの手法と類似していることに気が付く。近年のアダプテーション理論の多くが主張するように、翻案作品は原作との一対一対応と原作への忠実性の度合いで評価されるべきではなく、それ故アダプテーションに対する原作の優位性を固持するものでもない⁹。同様に、あらゆる

る作品はそれ以前に制作された作品あるいは背景となる文化から何らかの影響を受けており、原作自体がアダブテーションになってもある¹⁰。また、リンダ・ハッチオンが指摘するように、古典の模倣あるいは古典とのインターテクスチュアリティな関係は、とくに著作権に関する法律が成立する十九世紀以前ではむしろ芸術の本質として認識されていた。

人間の本能的行動の一部であり芸術における喜びの根源であるとアリストテレスがみなす、〈模写〉や〈模倣〉の西洋での長い歴史を考えれば、そのこと（「アダブテーション」には解釈と創造という二重のプロセスが存在すること）にも納得がいくだろう。とくに、偉大な芸術作品の模倣は、ただ単に古典作家の名声や権威を利用するため、あるいは〔中略〕教育上の手本とするためだけになかった。これら両方の意図が存在していたのは確かだが、模倣は創造の一形態でもあったのだ。¹¹

古典作品のデータベースから題材を取り出して、新しい作品を創造するビッグ・セミの手法は、ランダム性という点を除けば、こうした伝統的な芸術活動の延長線上にありながらそれを極端にしたもの、もしくはビッグセミの手法自体が人による芸術活動の一種の模倣であるとさえ理解することが可能である。

しかしこの「ランダム性を除けば」という点こそが、人の芸

術活動とビッグ・セミの映画制作とを分ける大きな差異にもなる。作中でビッグ・セミの活動と対照的に描かれているのが、ソフィアの動画制作である。ソフィアが私的関心から個人的に作成し、ウェブサイトで公開した動画は、私達読者の現実世界でもすっかり馴染みのものとなったYouTubeなどの動画共有サイトに日々アップロードされる動画の類である。ソフィアはセマフォール・ピクチャーズの処女作『中生代』を、八歳の時に初めて映画館で鑑賞して以来、DVDやブルーレイなどの全ての版を購入して台詞を暗唱できるほど繰り返し観てきた大ファンである。ソフィアは当初『中生代』を完璧の出来栄へと考えていたが、何度も繰り返し視聴し、大学で映画論を専攻するにつれて、同作品に「欠けているもの」があることに気が付く¹²。欠けているものについての具体的な記述は作中にならないため、多分に読者の想像に任されるころはあるが、少なくともそれが特にジェンダーに関するところでは語られている。さらには、『中生代』の欠点に気が付くことができたのはソフィア自身が「優れた芸術センスを持ち合わせていた」おかげであるとも作中で語られている¹³。その欠点を解消してより完璧な作品に仕上げたいという動機に駆られて、ソフィアは「セマフォール・ピクチャーズが制作した数々の映画から切り貼りをおこない」、違法な編集ソフトを用いてそれらを『中生代』に組み入れることで、彼女なりの改編をおこなう。ソフィアの改作によって、『中生代』は彼女にとって納得のいく「完璧な」作品

として生まれ変わる。

大橋洋一は、アダプテーションとは原作に潜在的に存在する可能性を、後世の人物が受け取ってそこから新たに作品を作りあげる行為であり、翻案作品を「未来からの贈り物」もしくは「未来への帰還」と表現している¹⁴。ソフィアは原作へのリスベクトを保ちながら、原作の中に本質的に潜んでいると彼女自身が解釈した欠点を解消し、新たな作品を生み出すことに成功している。加えて、ソフィアの芸術活動にあつてビッグ・セミの作品制作には無いものは、原作の解釈と翻案への動機である。ハッチオンは、従来のアダプテーション研究にあつた原作至上主義と忠実性を評価の基準とすることへの批判をおこなった上で、アダプテーションを一つの作品として原作を越えていく可能性（これはソフィアの作品が原作以上に完璧であることに対応するといえる）、そしてアダプテーション研究は翻案の際に原作から変更されたプロセス、つまり理由・動機・背景に着目すべきであることを提案している。

明らかに、翻案者は翻案をおこなう個人的な理由を必ずもっている。まず、翻案をする決心をして、次にどの作品をどのような媒体で翻案するかを選択するという個人的理由である。彼らはその作品を解釈するだけでなく、その際、作品に対する立場を明確にする。¹⁵

ハッチオンはまた、「翻案する作品を選択する上で文化的、歴史的に条件づけられた翻案者の理由、また翻案者のきわめて個人的な理由と、翻案をする上での特定の手法は、アダプテーション理論においては真剣に考察するべきものである」とも述べて、アダプテーションは「解釈的であると同時に創造的な行為」であると論じる¹⁶。

こうした近年のアダプテーション研究が理論化してきた事柄と照らし合わせてみると、ビッグ・セミがおこなっている映画制作とソフィアによる原作の改編は、どちらもアダプテーションとして捉えることが可能である一方、ビッグ・セミの活動にはアダプテーションに重要な理由・動機・背景が存在しないことも浮き彫りになる。事実、ビッグ・セミの作品にあるのは、ランダム性と最適化という数学や論理学的思考もしくはアルゴリズムしがなく、それが先述のように作中で「芸術をエンジン・アリングに変えた」という言葉が示す内容となる。

ビッグ・セミの映画制作方法には動機や主題だけでなく、じつは美的感性も欠落している。大学での映画作成の課題で悩むソフィアを励ますため、教授は「美しいものを作ろうとする意志」の大切さを語る。そしてソフィアには優れた芸術的感性があると述べる。

創造的な作品を生み出せるようになるには時間、じつに多くの時間がかかるものだ。今やきみには自分で制作し

た作品がこんなにも沢山あるのだから、それはセンスがある証なのだ。そして優れた芸術センスこそが、偉大な芸術家になるために一番大切なことなんだ。¹⁷

ソフィアは作中最後の場面でセマフォール・ピクチャーズ社の作品に対して「百年の恋が冷めた」と感じていることから¹⁸、短編「真の芸術家たち」は人が生み出す芸術には動機や芸術的感性が存在し、ビッグ・セミにはそれらが欠如していることを倫理的に疑問視していることが明らかとなる。たしかに作中では、人が生み出す芸術とビッグ・セミが制作する映画の間には、美意識や動機の有無という観点で明確な線引きがなされている。しかしその一方で、同短編が優れた感性を持つ人間のみが短編のタイトルにもなっている「真の芸術家たち」になれることを示唆しているかといえば、じつはそこには疑問が残る。同作の最後の場面でソフィアが幻滅した理由は、セマフォール・ピクチャーズの作品では人とは異なる手法を用いた芸術活動がその裏で展開していたからであり、その制作過程を受け入れるかどうかはあくまで彼女の芸術論、あるいは倫理観に左右される。事実、制作現場の実情を知らなかった時点では、ビッグ・セミはそのソフィアさえも魅了し続けるような作品を生み出し続けていたわけであり、だとすればビッグ・セミを一流の芸術家と呼ぶことはできないだろうか？

その問いに対して短編「真の芸術家たち」にはいくつかの皮

肉が読み取れ、そのため複数の異なる解釈が生じる。一つに、先述の教授の発言さえも作品後半で別の文脈を与えられて、ビッグ・セミを肯定する意見に書き換えられてしまう。教授の発言を反復するかのように、パラドーンも「優れた芸術センスこそが、偉大な芸術家になるために一番大切なことなんだ」と全く同じ台詞を言う。しかし同じ文言でも、この文脈ではビッグ・セミが「世界最高の映画を作るためには、センスのあるモニターを必要とする」という内容に置き換えられており、パラドーンの発言における「偉大な芸術家」はビッグ・セミを指している。皮肉なことに、モニター役を務めるセマフォール・ピクチャーズのスタッフは、教授の発言にあるような真の芸術家になるための「欠かせない要素 (valuable tool)」を持ち合わせていると言われているのではなく、ビッグ・セミが真の芸術家になるための「貴重なコマ (valuable cool)」にすぎず、言葉の意味のすり替えもおこなわれている¹⁹。

さらなる皮肉として、ソフィアの動画の原作が人の手で生み出された作品ではないということも忘れてはならない。この原作はセマフォール・ピクチャーズ制作の作品であるため、当然いづれもビッグ・セミが制作したものである。となれば、過去の映画作品を素材としつつ人の芸術的感性をフィードバックにして作品を生み出し続けるビッグ・セミと、そのビッグ・セミが制作した映画を編集してソフィアが作成した動画との間には、どこまでが人の手による芸術活動で、どこまでがAIによる創

造なのか、そもそも明確な線を引くことができないことになる。

もう一つの問いは、短編「真の芸術家たち」(英語の題名は“Real Artists”)と複数形になっていることの意味である。映画制作をビッグ・セミに依存しているパラドンを真の芸術家と呼ぶことはできないのは明白である(ビッグ・セミを用いるというプロジェクトの立案者・責任者ではあるが、作中でパラドン自身が映画を制作する、もしくは、したという描写や言及はない)。「芸術家」が単数形で書かれてはいないことで、同短編がソフィアとビッグ・セミのどちらを真の芸術家と呼ぶべきか必ずしも二択を迫っているわけではないことが題名に示唆されている。それ故解釈は最終的に読者に委ねられており、両者がそれぞれ異なる種類の「真の芸術家」である可能性が残されていることになる。

短編小説「真の芸術家たち」が描き出す高度にAI技術が発達した世界は、動画共有サイトやAIの活用など、読者にとつて近年急速に身近になった世界から、ほんの一步だけ進んだ近未来の世界であることに私達は気付かされる。芸術的感性が人の特権であると信じた一方、AIが人の芸術性を超越する時代が近い将来訪れないとは言いが切れない。さらには、ビッグ・セミは人の感性さえもフィードバックという形で養分として作品を作り上げていく。事実、視聴室の椅子に長時間座らされて芸術的感性を吸い取られるスタッフの姿は、まるでケージの中で飼育されている家畜のようにも見える。リュウの「真の芸

術家たち」は人の芸術的感性とAIの可能性の間、そして日常生活とSF的非日常性の間にはほんのわずかな差異しか存在しないことを読者に示す。AIの発達を人の芸術活動への脅威・恐怖と認識すれば、短編「真の芸術家たち」は芸術的ディストピアを描いた作品と理解できるだろう。だが、昨今のインターネット上で溢れる動画の数々を日々「気軽に」消費する人々を見るかぎりでは、もはや人もAIも等しくエンターテインメントを生み出す存在となり、真の芸術家はもはや存在しなくなるというのが、作品から導き出される近未来に関する一つの答えなのかもしれない。

2 短編映画「真の芸術家たち」

リュウの公式ホームページによると、リュウの作品の内これまで五作品が映像化されている²⁰。例えば「良い狩りを(原題“Good Hunting”)」は、十八の作品からなるアニメーションアンソロジー『愛、死、そしてロボットたち(原題Love, Death & Robots)』の中の一作品としてNetflixにて配信されている。また、本稿で取り上げてきた「真の芸術家たち」も、監督キャメオ・ウッド(Cameo Wood)により同名の短編映画化がなされている。加えて、映像化された五作品の中には日本の映画監督による作品もある。雑誌『ファンタジー&サイエンスフィクション(原題Fantasy and Science Fiction)』に掲載されたリュウの短編小

説「円弧(原題 Arc)」を石川慶監督が約二時間の長編映画にした『アーク』である。本稿では「円弧」と「真の芸術家たち」の二つを取り上げ、それぞれについて原作と映画版との違いを比較することで映画版が何を描き、何を描かなかったのか、そしてそのコンテクストを考察する。

短編小説「円弧」は科学の力によって不老不死が可能になった世界を描いており、生と死の意味、そして家族とは何かを問いかける作品といえる。映画版にも同様の世界観と主題がみられる一方、舞台が北米から日本に移され、登場人物に全員日本人の役者が起用されたことで、原作からの大幅な変更もおこなわれた。ハッチオンの言葉を借りれば、これは「文化横断的アダプテーション」がおこなわれたことで「コンテクストが意味を条件づける」例として理解すべきことであるが²¹、小説「円弧」からの最も大きな変更点の一つは、原作では主人公の女性リーナ(Lena)がティーンエイジャーの頃に体験した恋愛に関する出来事の描写に十分なページ数を割き、リーナの若かりし頃の奔放さと親としての責任に耐えられず²²に他の男性との自由恋愛に逃避する様子を描いている。それ故、過去の自分の反省からリーナは中年期に夫との間に子供を儲けることをためらいつつ月日が流れること、そして人生の最後に再会した息子チャーリー(Charlie)に促されて再び男性と付き合うようになり、過去の後悔や精神的束縛から解放されたリーナが再び自由恋愛して、しかも敢えて不老不死の治療を受け続けること

を止めて自然死を選ぶという一連の彼女の人生が説得力をもって描かれている。

それに対して映画版では、原作で描かれていたリーナ(映画版では「リーナ」)の最初の男性チャド(Chad)との話や、子供を親に無理やり押し付けて新しい恋人ジェイムズ(James)とドラマIPでの自由奔放な旅を続ける様は一切描かれておらず、死を選択した主人公が老年期に新しい恋人と付き合うこともなく、自分の子や孫に囲まれて家族の大切さを実感する場面で終わる。舞台が北米から日本に変更されたことで、おそらくはステレオタイプ的な日本らしさの演出から、車でモーターを転々と移動しながらの自由奔放な恋愛や、老後に新たに恋人を作るといった価値観が日本社会には受け入れられにくいとの判断があったのかもしれない。言うなれば、「好ましくないと思われる部分を多少なりとも削除されている」わけであるが²²、映画版ではリーナが勤める会社の若社長との結婚を除いては、恋愛要素はほとんど描かれず、代わりに家族の問題が前面に押し出されている。

他にも、原作では主人公を会社ボディワークス(Body Works)で働くよう勧誘する女性エマ(Emma)との友情を越えた信頼関係が描かれているが、映画版ではエマには別の、レズビアン関係の想像させる友人との関係があり、リーナとエマの関係は上司と部下(あるいは先駆者と後継者)の関係に変更され、リーナについては代わりに映画版で新たに追加された同僚の先

輩との友情が描かれている。これらの変更により、映画版では主人公が病院で生まれたばかりの赤子を置き去りにして出て行ってしまふ理由がほぼ描かれておらず、視聴者はリーナをティーンエイジャーで母親になることへの責任に耐えられなかった女性として理解する以上の手がかりを作中で与えられていない²³。

「圆弧」の映画版が短編小説を二時間の長編映画に翻案した作品であり、物語の展開や設定に大幅な追加や削除などの変更があったのに対して、「真の芸術家たち」は短編小説を約十三分の短編映画に凝縮する形で翻案したことで、むしろ原作から削除された設定や場面が目立つ。話の展開としては、映画版は主人公ソフィアが映画制作会社セマフォール・ピクチャーズで就職面接を受けて、A Iビッグ・セミの存在を知るという原作のプロットを継承しているが、主人公の大学時代のエピソードや、本稿でこれまで論じてきたようなソフィアがセマフォール・ピクチャーズの作品を翻案した動機への言及が削除されている。それにより映画版は映画制作に携わりたい、とある女性がA Iが映画制作を一手に引き受ける会社の制作方針に失望するという原作の主旨をおさえつつも、ソフィアとビッグ・セミはけっして対照的な存在としては描かれていない。もともと、映画版でもジョン・ヘンリーの像がパラドンのTシャツにプリントされているのではなく、インタビュアーのオフィスの机に置かれているという設定に変更されてはいるもの(デスク

上に不必要なほど巨大な像があるため、違和感を感じさせはするが)、ジョン・ヘンリーが掘削機と競争した最後の人間であったという逸話を持ち出すことで、芸術においてA Iが人間を凌駕していくディストピア的未来は暗示されている。

原作からの変更点に着目することで、映画版がさらに二つの事柄に焦点を当てていることが見えてくる。第一に、パラドンは性別を変更してアン・パラドン(Anne Palladon)という女性に設定されている。パラドン役をアジア系の女優タムリン・トミタ(Tamlyn Tomita)が演じ²⁴、加えてソフィア役を黒人女性ティファニー・ハインズ(Tiffany Hines)が演じることで、原作で語られている(男性ばかりの職場に女性の視点を入れる)ことの重要性や、ソフィアがフェミニズムの主張を取り入れた翻案作品を制作したことで『中生代』をより納得のいく作品に改善したという点が、映画版ではすでにある程度実現した社会になつている。このように映画版ではジェンダーと人種が配役として可視化されており、その点に関して監督キャメオ・ウッドおよびプロデューサーのアレクサ・フレイザー＝ヘロン(Alexa Fraser-Heron)はソフィア役として黒人女性を起用した理由について、一つに、より多くの非白人系の役者がスクリーンに登場すべきだとの考えがあり、もう一つの理由として原作が「必ずしも体制側(status quo)の人々」を描いた作品ではないことを感じ取り、それを表現したかったからだと述べている²⁵。

第二の点は、映画版では最終場面で原作にはない要素が追加

されている。同場面では、ソフィアはセマフォール・ピクチャーズの企業秘密であるビッグ・セミによる作品制作に関する記憶を抹消されるが、是非ともソフィアに入社してほしい同社は、面接に関する一切の記憶が削除されたことを利用して、何度もソフィアに面接を受けさせていることが話のオチとして最後に明らかになる。映画版の作中で描かれているのは実はソフィアにとつて三度目の面接にあたり、そこでも失敗したセマフォール・ピクチャーズは次の四回目には「芸術に関する話にもっと時間を割く」や「ジョン・ヘンリーの話をもっとする」といった戦術上の変更をおこなうことになる[※]。つまり、ソフィアはほぼ同じ内容の面接を一日に繰り返して受けさせられ、その都度入社を断っているが毎回記憶を削除されるため、彼女自身はわずかながら違和感を覚えつつも、その事実には気付いてはいないの[※]である[※]。映画内でバラドンは新入社員のリクルート状況が芳しくないことをソフィアに話す場面があるが、人材確保にそこまで躍起になっている状況から推察するに、AIによる映画制作が倫理的もしくは芸術的感性として多くの者に受け入れられるものではないことが示唆されている。事実、ビッグ・セミの存在を知ってからのソフィアが幻滅した表情を浮かべる顔のアップが、映画版では繰り返し演出されている。原作がジョン・ヘンリーの話を引き合いに出しながら、最終的に芸術活動でAIが人間を凌駕していく芸術的ディストピアを予見させるのに対して、映画版は同じくジョン・ヘンリーの逸話にふれつつも、

むしろAIが作品を作ることへの心理的抵抗の方を大きく取り上げていると解釈できる。映画版は多くの視聴者が感じるであろう心理的抵抗をソフィアが代弁していることになる。そう考えると、ジョン・ヘンリーの話はAIへの抵抗の象徴であると理解することができ(そして映画版でもジョン・ヘンリー自身はいちおう機械に勝利はする)、しかし逆にそれは何度も面接をループさせられるソフィアの逃げ場のない虚しい抵抗の象徴とも読み取れ、そこには二つの異なる解釈が可能なる両義的な作品に仕上がっている。

おわりに

本稿は主に、ケン・リュウの短編小説「真の芸術家たち」をめぐる二つのアダプテーションについて考察をおこなった。小説内で展開されるアダプテーションを通じての芸術論は、AIアートと人による芸術活動との競争関係を一種のディストピアとして描き出している。しかし、それはたんに人の可能性を信じるような議論や将来芸術においてAIが人を凌駕していくといった一方的な話に終始してはいない。ソフィアはビッグ・セミが制作した作品を翻案し、さらにはビッグ・セミが古典作品の主題、モチーフや人物設定を基に、そこに現代人の感性をフイードバックとしながら映画制作をおこなっていることに着目すると、同短編はアダプテーションを通じての人とAIによる、

いびつな共同制作がおこなわれていると表現できる。以上のよ
うに理解するならば、「真の芸術家たち」では、語り手が述べ
るようにビッグ・セミが「芸術をエンジニアリングに変えた」
と一言で要約できるものではなく、芸術におけるAIと人との
関係はむしろ相互補完的な関係であることが見えてくる。

「真の芸術家たち」は私たちの現実世界で、実際に映画化も
されている。翻案の結果、原作にあったソフィアとビッグ・セ
ミの対比は消滅する一方で、作中でジェンダーや人種の平等が
社会的にある程度達成されたことを示唆する演出や役者の起用
がおこなわれている。さらにはエンディングの変更や、繰り返
されるソフィアの戸惑いや幻滅といった顔の表情をアップする
カメラワークを通じて、AIによる作品制作に懐疑的な姿勢を
描き出していることを読み取ることができる。「真の芸術家た
ち」とその翻案作品は、アダプテーションの芸術的意義、そし
て科学技術の発達と芸術の将来について私達に多くの思考の糧
を与えてくれる。

註

1 「お絵描きAI、国内ユーザー二百万人超えのお絵描きは
りべっぴんが、画像生成API Inpaintingを公開」西日本新
聞(二〇二二年十月二十六日) <https://www.nishinippon.co.jp/>

[item/0/10041311](https://www.kyoto-np.co.jp/articles/-/91142)

2 ただし、京都大学の研究チームが、AIが作成した俳句が
俳人高浜虚子の句よりも優れていたという研究を発表してい
る(AI創作の俳句、高浜虚子の句より評価高く——京都
大学の研究グループ調査)『京都新聞』(二〇二二年十一月二
日) <https://www.kyoto-np.co.jp/articles/-/91142>。

3 例えば、中国の伝説を題材にした作品では「良い狩りを(原
題“Good Hunting”)」、日本を舞台にした作品では「もののお
われ(原題“Mono no Aware”)」や「マックススウェルの悪魔(原
題“Maxwell's Demon”)」などが挙げられる。

4 Ken Liu, “Real Artists,” *The Hidden Girl and Other Stories*, Head
of Zeus, 2020, pp. 197-209, p. 197. 以下、特に言及がないか
ら、原文が英語の場合、その日本語訳は著者によるものである。
5 Liu, “Real Artists,” p. 205.

6 Liu, “Real Artists,” p. 203, p. 201.

7 Gary K. Wolfe, “Gary K. Wolfe Reviews *The Hidden Girl and
Other Stories* by Ken Liu,” *Locus* (April 5, 2020), <https://locusmag.com/2020/04/gary-k-wolfe-reviews-the-hidden-girl-and-other-stories-by-ken-liu/>

8 Liu, “Real Artists,” p. 205.

9 リンダ・ノッチオンの「アダプテーションの理論」片瀬
悦久他訳、晃洋書房、二〇二二年、九〜十頁; Robert Stam,
“Introduction: The Theory and Practice of Adaptation,” Robert
Stam and Alessandra Raengo, eds. *Literature and Film: A Guide
to the Theory and Practice of Film Adaptation*, Blackwell, 2005,
pp. 1-52; pp. 14-24.

10 Stam, “Introduction,” pp. 8-9; cf. 大橋洋一「未来への帰還

- アダプテーションをめぐる覚書」、武田美保子他編、『アダプテーションとは何か——文学／映画批評の理論と実践』、世織書房、二〇一七年、二五五～四八頁：三十一～三十三頁。
- 11 ハッチオン、『アダプテーションの理論』、二二五頁。Also see Spann, "Introduction," p. 8. (「原作」は常にその一部が過去の何かの〈模倣〉になっている。『オデュッセイア』は匿名による口承の定型物語に、『ドン・キホーテ』は騎士道物語に、そして『ロビンソン・クルソー』は旅行記に起源を持つ等々)。
- 12 Liu, "Real Artists," p. 200.
- 13 Liu, "Real Artists," p. 200.
- 14 大橋、「未来への帰還」、四十一頁・四十六頁。
- 15 ハッチオン、『アダプテーションの理論』、百十五～十六頁・百三十七頁。
- 16 ハッチオン、『アダプテーションの理論』、百十八～十九頁。
- 17 Liu, "Real Artists," p. 199.
- 18 Liu, "Real Artists," p. 208.
- 19 Liu, "Real Artists," p. 207.
- 20 Liu, "Adaptations," *Ken Liu, Writer*, 2022. <https://kenliu.name/adaptations/>
- 21 ハッチオン、『アダプテーションの理論』、百七十九頁。
- 22 ハッチオン、『アダプテーションの理論』、百九十三頁。
- 23 ただしリュウ自身は映画版を評価しており、「今作の制作陣は映画がビジュアル中心の媒体であるという強みを活かした素晴らしい仕事をしてくれました」と述べている。また、リュウ自身は映画版の制作にあまり関与しなかったと述べても、「脚本を読んでそこで思ったことを伝え、何度かやり取りして互いのビジョンを確認し、その上でいくつかコメントしたことにふれている(ケン・リュウ、『SF映画『Arc Mark』原作者、ケン・リュウにインタビュー』、『インタビュアー・備兵ペンギン』、*Gizmodo* [二〇二一年七月一日]、<https://www.gizmodo.jp/2021/07/arc-ken-liu-interview.html>)。
- 24 タムリン・トミタの父親は日系アメリカ人、母親は日系フイリピン人で、本人は沖縄生まれのアメリカ育ちである。
- 25 "Behind the Scenes: Cast and Crew on Diversity in Filmmaking," interviews with the Cast and Crew of *Real Artists*, created by Charming Stranger Films, 2019. 053-200. <https://www.realartists.film/bts-commentaries>
- 26 *Real Artists*, created by Charming Stranger Films, 2018. 909-950.
- 27 映画ではソフィアは一瞬戸惑う表情を頻繁に見せる。これはおそらく過去に同じ体験をしていることをデジャヴのように感じていることを示唆している。しかしその戸惑いも、すぐにパラドゥンに話しかけられることでソフィアは忘れ去られる (*Real Artists*, created by Charming Stranger Films, 943)。