

ライバルロボット求む! MESSAGE

倉田光吾郎
KURATA Kogoro



プロフィール

現代美術家。1973年 東京都生まれ。幼少の頃からプラモデル製作に熱中し、作ることの喜びを知る。1991年、「FROM-A-THE-ART」で佳作を受賞。その後、調香師である島崎直樹の「香り展」のオブジェを製作し、作家として活動を開始。1999年、新国立劇場での「フィガロの結婚」で舞台装置制作を担当。ベルリンで1年間の休養を経て、2005年「1/1スコープドッグ」を制作。自身のブログを起点に国内外で大きな話題をあつめる。2007年に中目黒のビザ「聖林館」、2010年「カストロール1号」など分野にとらわれない活動を続けている。

2012年夏、巨大な鋼鉄製の可動ロボット「クラタス」を作った。操縦席に人が乗ることができ、ロボットの手足が動く作品である。しかし、これはロボットが好きで造ったという訳ではない。2005年、クラタスに繋がることになるアニメ「装甲騎兵ボトムズ」に登場する巨大二足歩行ロボット「スコープドッグ」の実物大の作品を作ったが、ボトムズのアニメは観たこともなかった。子供の時に好きだったプラモデルの延長で「デカくなったらどうなの? 造ってみたい、カッコイイ!」というノリで造った。造るならやはり実物大でないとならないから。本当に人が乗れるかどうか、試してみたかった。それと鉄の作品を創る上で一番映えるものがロボットであった。鉄は加工し易く、溶接で補強することが可能なので、僕にとっては「心配のない素材」。

ロボットの魅力は「面白いから」とか「楽しいから」だけでもいい。そして、僕らの考える巨大ロボットは、単に動くのではなく、カッコよく動くことが一番大事。最初の動く作品は「カストロール1号」。初めて使った油圧機構は、その後のカ

ッコよく動くロボットに応用出来た。このロボットは名前と同じオイル会社から、2010年のワールドカップでの広告キャンペーンとして、サッカーボールを300km/hで蹴るものという依頼だった。無茶な話だったが、最低条件の200km/hはクリア出来た。出来るか分からずに依頼を受けたので、ヒヤヒヤしたがすごく楽しかった。

クラタスは依頼を受けて造ったものではない。僕自身は「1/1スケールのボトムズの人」と呼ばれるのが悔しかった。他人のデザインで造ったものが、自分の代表作となってしまう、それを払拭するために「自分なりのロボットを造りたい、やってみよう」となった。また、クライアントがいると自由に造れない。だから、そういう制約を全部外して、自分たちでやってみた。

ウェブサイトでクラタスのBTO(Build to Order)をやってみた。安全面などを考えると無理で、現実的に考えたら商品になりえない。しかし、ある意味「うそ半分が面白いね」という話もあり、どうしてもやりたかった。すると海外の会社から警備用に欲しいとのメール。「きちんとした商品が出た」と捉えられ困惑した。クラタスを「OME生産で造らせてくれ」という企業もあった。

「どうしてガンダムではないのか」とよく聞かれる。ガンダムが世の中にあったとしても、軍に入りパイロットにならないと乗れない。しかし僕はジープみたいなものを考えてい

て、中古屋で買って来て、すぐ乗りたい。それがロボットの現実感だと思う。だから「買える」と思った瞬間にすごく楽しくなったり、何かが変わるものが確実に存在している。

次のロボットをいつ造るか、ということになると、今はちょっと難しい。製作費の話もあるが、ロボットを造ることに若干飽きている。クラタス発表の際に「個人で造っちゃったよ!」と何回も言った。それに対して「あんなしょほいもん造りやがって、俺の方がもっとすごいぞ!」と思って造る個人とか企業が絶対出て来ると。そしてそれを見て、僕はさらにもっとすごいロボットを造る、ということを目指していた。ところが意外と日本は元気がなかった。後が続かない。ライバルロボットが出て来て、競い合う予定だったのに…。「ライバルが出てくればなんでもやるけど、このままみんな静かだったら俺、止めるよ!」というのが今の気持ちである。

僕は、世の中にロボットが蔓延している世界は、果たして幸せなのかという疑問を抱いている。ロボットが発展して、我々が想像した通りの未来になるのだろうか。むしろ手塚治虫さんたちが描いていた、ちょっと暗めのロボット感があるのではないかと。あれは相当未来を先取りしているという感じが、今はしている。人とロボットの未来の関係(姿)は本当に難しい。

全高4m、重量4t、人が搭乗可能、自走可能で物も掴めるロボット「クラタス」