

三田芸術学会×KeMCo シンポジウム

## 「感覚の拡張と新しい美学」Q&A セッション 補足回答

2022年2月5日に開催されたシンポジウム「感覚の拡張と新しい美学」の質疑応答では、オーディエンスの皆様から数多くの質問が寄せられました。

時間の都合により、シンポジウム内で取り上げられなかった質問について、登壇者からいただいたご回答を以下にまとめました。

---

**Q トップダウンとボトムアップの話を大変興味深く伺いました。(AIが絵画作品を鑑定できるかといった議論もありますが、) 絵画(美術)を鑑定するときには、トップダウンの認識が主体となるのでしょうか。**

**南條 史生**

質問を読みましたが、いくつかの要素が混在しているように思えます。

まずAIですが、これは、ディープラーニングという言葉が表すように、大量のデータを読ませて、そこから、統計的な解答を得るシステムなのだと思います。

するとAIの認識は、トップダウン型になるような気がします。しかし、ある形体を見せて、そこから似たものを探し出させるというプロセスが存在することを考えると、それはボトムアップのような気がします。

これは牛場さんと、AIの専門家に対談をしてもらうのが良さそうです。

別の機会にやってもらいましょう。

次に鑑定についての質問がありますが、鑑定というのは絵画の意味を読むこととは全く違い、それがあるアーティストの作ったものかどうか、という事実を判定することですので、答えには、イエスカノーしかないという前提です。

例えば素材の時代鑑定をしたり、そのアーティストに特有の筆絵の動きを調べたり

そうした調査/研究を積み重ねて、これはそのアーティストの真作だろうと結論づけます。しかしその際に、そのアーティストの他の真作が持っている情報を参照せざるを得ないということを考えると、トップダウンにならざるを得ないでしょう。

ボトムアップで行くと、本来のそのアーティストの持っていなかったパラメーターを生み出してしまうかもしれません。

ここまで書いて、更なる議論は牛場先生にお任せしたいと思います。

**牛場 潤一**

鑑定、つまり真偽の判定は、近年より科学的に行われるようになってきていると聞いています。

つまり、使用された画材の放射性同位元素の含有量や染料成分の分析によって、年代や制作地域の特定をするなどの、客観的、定量的な分析による鑑定が主体になってきて、今回のトークにあった「鑑賞者」としての脳の動きとは区別された科学的な手法が確立してくるのではないかと思います。

**Q** 柄沢さんはあのようなコンピューテーショナルでアルゴリズム的な作品を手掛けられていますが、以前御本人から手書きのアクソメ図からもスタディを進めていると伺ったことを思い出しました。そのようなアナログとデジタルの行き来がどのように行われていたのか、もし奥様をご存知でしたらお伺いしたいです。

**田口 陽子**

柄沢は MVRDV 在籍時にヴィニー・マース氏からアドバイスを受け、「手癖」を排除して設計する方法論にたどり着いたと言っていました。それは、手で優美な曲線を描くような個人の感性による方法は用いず、普遍的な形態生成の論理としてアルゴリズムを用いる方法論であると理解しています。

たしかに手描きのアクソメ図のスケッチを見せてもらうことはよくあったのですが、それはアルゴリズムに基づくパターンを立体化する過程であり、アナログをデジタル化するのではなく、手描きであってもはじめからデジタルだったのではないか、というのが私の見解です。

「手癖」を排除しているという意味で、柄沢が探究した方法論は一般化可能であり、今後も展開していく可能性があると思っています。

一方でデジタル思考の「分ける」という行為の限界にも気付いていたようで、レンマ学などの二元論を乗り越える思想にも関心があったようです。「ネットワーク」というコンセプトはアルゴリズムのデジタル思考を乗り越えようとするものではないかと思います。

**Q** スマールワールドネットワークは「美しさ」を生成するアルゴリズムというよりは「こちよさ」に近いところにあるように思いますが、柄沢さんの考えるデザインは「こちよさ」を出発点にしたうえで、スマールワールドネットワークを構築するような数学的な「美しさ」を指向しているようにも感じます。

**田口 陽子**

柄沢は「形式」という言葉をよく使っていました。

傍にいて感じていたことですが、自然界に潜在するアルゴリズムを新しい建築の形式として取り出し、それを建築として結実させることで、体験して居心地のよい、発見に満ちた空間をつくることが目標になっていたように思います。

「開かれた空間」という言葉もよく使っていました。アルゴリズム自体は対称性が強いので建築設計の知識・経験がある人ほど不自由ではないかと捉えがちなのですが、結果としてできるネットワーク的な空間は流動的で回遊可能な自由な空間であり、柄沢はひとりでも多くの人に自ら設計した空間を体験してもらえることを切望していました。

また、単に動線がつながった空間であることを超えて、アルゴリズムのような数理的な法則性があるからこそ、一步一步万華鏡のようにシーンが変化する「生きた空間」をつくろうとしていたのだと思います。

柄沢の作品集『柄沢祐輔 | アルゴリズムによるネットワーク型の建築をめざして』(LIXIL 出版「現代建築家コンセプト・シリーズ」28号)にそのコンセプトがまとめられています。