

10月11日 14:20-16:30

特別分科会 AI とキュレーション

発表：古川真宏（関西学院大学）

飯沼洋子（立命館大学）

迎山和司（立命館大学）

本発表は、「AI とキュレーション」というテーマの歴史的・社会的・美学的文脈を辿りながら、AI による選択・配置・価値づけの自動化が、人間の美的判断と美的紐帯に何をもたらすのかを考察する。

20 世紀末以降、美術の分野におけるキュレーションは、個々の作品を選んで配置する技術というよりも、人、モノ、情報、制度、環境の関係を編成し、一時的な公共圏を形成する行為として捉え直されてきた。この動向は、アーティストとキュレーターの境界が曖昧になりつつある状況と相まって、2010 年前後に「キュラトリアル・ターン」と呼ばれるようになった。

だが、このキュラトリアル・ターンは、それとほぼ同時期に一般社会でも「キュレーション」が流行語となったことと無関係ではない。情報化社会において、既存の情報を選択・配置・価値づけること自体が創造的行為とみなされるようになったのである。美術におけるキュラトリアル・ターンと、一般社会におけるキュレーション・ブームは、異なる文脈に属しながらも、選択と関係づけそのものを創造的行為として捉える点で同型的である。

さらに現在、このような広義のキュレーションは急速に自動化されつつある。生成 AI は、以上のように人間の創造性と結びつけられた情報の収集、分類、選択、配置、提示の多くを代行できるようになった。このとき問われるべきなのは、AI にキュレーションが可能か、AI は創造的かということだけではない。キュレーションがいかなる人間相互の関係を前提としてきたのか、そしてその関係まで自動化できるのかが問題となる。

この問いを考えるため、本発表ではカントの「共通感覚」に注目する。カントの趣味判断は、個人的な感情に基づきながら、他者にも同意を求めるという構造をもつ。その伝達可能性を支える共通感覚は、実際に共有されている好みや多数者の平均ではなく、自らの判断が他者にも伝達可能であるという前提である。ハンナ・アーレントはこれを公共的・政治的判断の条件として読み替えた。また、テリー・イーグルトンの議論が示すように、美的なものは人々を結びつける社会的紐帯となる一方、感情や身体を通じて自発的な同意を組織する統治の装置ともなりうる。

AI は、利用者の嗜好を予測し、それに適合する対象を提示できる。しかし、「あなたはこれを好むだろう」という予測は、「私はこれを価値あるものと判断するが、あなたはどうか」と他者に呼びかける美的判断とは異なる。したがって、AI による嗜好の予測は、共通感覚の代替とはならない。しかし、共通感覚が行使される感性的環境は、すでに AI によって編成されつつある。AI 時代のキュレーションに求められるのは、機械による選択を人間が単に選び直すことではなく、生成や推薦を支える基準と仕組み、そしてその結果自体を他者の判断に開くこと、すなわち「キュレーションをキュレーションすること」ではないか。

《存在しなかった都市》における人間と機械の共同生成

飯沼洋子（立命館大学）

本発表では、グレゴリー・シャトンスキーのアートプロジェクト《存在しなかった都市 (La ville qui n'existait pas)》(2023–2026) を対象に、AI を介した人間と機械の共同生成がいかに成立しているのかを考察する。その理論的枠組みとして、久保明教による〈機械カニバリズム〉を導入し、相互作用を通じて変容する人間と AI の関係性から、芸術制作とキュレーションのあり方を再考する。

久保は、エドゥアルド・ヴィヴェイロス・デ・カストロのカニバリズム論を参照し、人間が他者の視点から自己を捉え直すことで、自らも変容していく過程を〈機械カニバリズム〉として論じている。人間は機械との関係を通じて自らの認識や行為を変化させるが、機械もまた人間との関係のなかで新たな用途や意味を獲得する。こうした相互変容の過程は、AI を用いた芸術制作においても見出すことができる。この観点から、本発表では《存在しなかった都市》における AI の役割に注目する。このプロジェクトは北フランスの港湾都市ル・アーヴルを舞台とし、同市のデジタル歴史遺産ライブラリに収蔵された約 14,500 点の写真アーカイブを AI に学習させ、「可能な都市」を生成するプロジェクトである。それは 20 世紀の都市再建の象徴である現在の姿とは異なり、第二次世界大戦で廃墟化する以前の「かつてどのようなものになり得たのか」といった都市の可能性を示すものである。生成された都市像は、壁画、ポストカード、彫刻、映像、展覧会、住民の声をを用いた作品など、さまざまな形態へと具現化され、現実の都市空間へと介入していく。ここで重要なのは、AI が単に作品を生成する道具ではないことである。アーカイブが AI によって再構成され、生成されたイメージをシャトンスキーが選択・編集・配置し、さらに住民がそれを経験することで、AI による新たな都市像は都市の記憶のなかへと再び取り込まれていく。すなわち《存在しなかった都市》では、アーカイブ・AI・アーティスト・都市・住民のあいだを循環する生成・選択・編集・配置・経験のプロセスそのものが、プロジェクトを形成している。この構造において人間と AI の関係は、シャトンスキーがダンスにおける二人のステップと表現している通り、互いに応答しあう関係にある。また想像する都市像においては、何が人間から生まれたもので、何が機械から生まれたものなのかが不分明であるというシャトンスキーの言説からも両者の共生成的な関係が示されている。このような人間と機械の相互作用と変容こそが〈機械カニバリズム〉として捉えられる共同生成の場であると言える。

以上の考察を通して、《存在しなかった都市》では AI は単なる道具でも人間に代わる創造する主体でもなく、人間の芸術における選択・配置・価値づけという行為そのものを変容させる他者として機能している。こうした共同生成の構造から、AI 時代における芸術制作とキュレーションの新たな可能性を考察する。

私は 2000 年から、絵を描く人工知能をつくり続けている。目的は作品をつくることそのものではなく、つくる過程を通してヒトの認知を理解することにある。既存の作品を分析し、法則を見出し、アルゴリズムとして実装して生成し、結果を考察する。この手法を Analysis and Synthesis（分析と生成）と呼ぶ。

この手法でマンガを描く人工知能を制作してきた。台本のセリフから表情を判定する。同じ「ばかやろう！」でも、「本当に腹が立つ」が前につけば怒りになり、「心配かけやがって」が前につけば笑いになる。決まった表情から、既存作品の統計にもとづいて妥当な手振りを決める。コマワリは既存のマンガのコマを抽象表現として蓄えたデータベースから復元し、各コマの構図は映画のショット理論に従って決める。長く残された課題は会話の生成であった。そして生成 AI の登場によって、その部分も実装できた。現在、四コママンガの完全自動生成は完成している。

つまり、選択と配置は機械の上で完結した。本分科会の主題に引きつけて言えば、キュレーションに相当する作業は自動化されたと言ってよい。実装した本人として、これを否定するつもりはない。

しかし、おもしろくない。本発表はここから始めたい。

これは技術が未完成だという話ではない。完成したうえで残ったのである。だから性能が上がれば解決するという類の問題ではない。では、おもしろさとは何か。作り手の側から見れば、読者にこう感じてほしいという「欲求」である。読者の側から見れば、それに応じて起こる「感情」である。おもしろさは作品の内部にあるのではなく、両者のあいだに立ち上がる。記号的な絵が意味をもつのは、見る側が知識によってそれを補完するからであり、おもしろさもまた読者の側で起こる出来事である。だから既存の作品をいくら分析しても取り出せない。分析と生成という私の手法が、そこでは空を切る。

キュレーションが選択・配置・価値づけであるとすれば、人工知能は前の二つを引き受けた。残ったのは価値づけであり、それは結局、誰かがおもしろいと思うことの別名ではないか。絵画は文字になりそこねた言語であり、文字が捨てた特性、すなわち感情を喚起する力を残している。おもしろさはその側にある。

発表では、実際に動くシステムと、そこから出力された四コママンガを提示する。おもしろくないものを見ていただくことが、この論点のいちばん具体的な提示になると考えている。