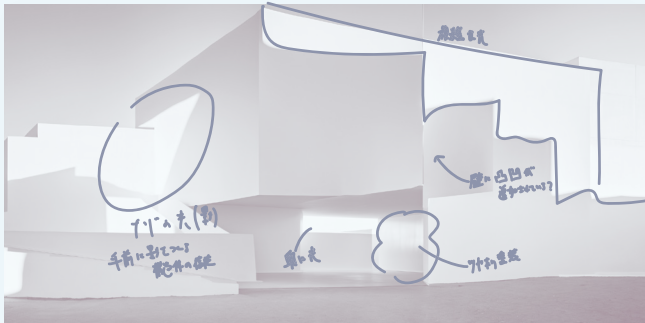
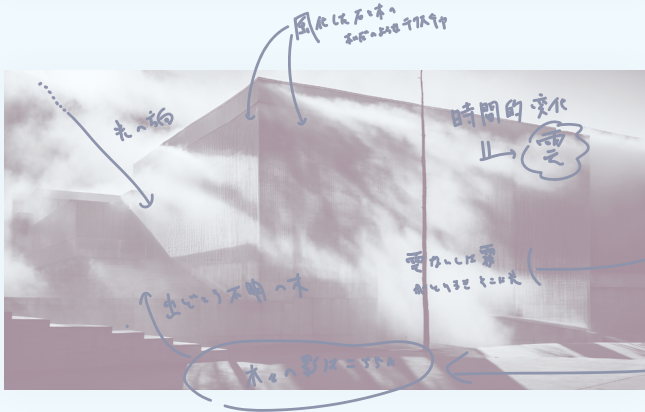




青木：ボリュームの白い壁面は、とても明るいですね。



この壁面は、周囲の木々の影を受動的な変化があるのも印象的です。



対してピロティは相対的に暗く、くくなっているかもしれません。

AI（外観）：この柱は、
のがあります。

中立点

生成 AI との未来

青木淳

高速道路というのは、都市や
のむこうの別の都市にまで、みんな
なので、線を描くように橋脚が立ち並び、現在と



中立点

生成系人工知能（生成 AI）がすさまじい速度と勢いで進化しています。そうした機械的知性は、やがて自律的に作動するようになり、自らアップデートを繰り返すなか、人間を超える知性を獲得するのでは、とわれています。いわゆるシンギュラリティと呼ばれる事態です。

建築における AI はまだ初期的な発展段階にあるものの、現在の趨勢からすれば、いずれ生身の人間が関わることなく、建築や都市が、基本構想、ボリュームやプランのスタディ、イメージの検討、パフォーマンスの最適化などの局面で、設計・計画されうる時代が到来しように思えます。

このことは、建築家の職能の危機であると言う以上に、私たち人間を取り巻く環境や社会のありかたにおける大きな地殻変動、あるいは地滑りを意味しています。

ところで、昨年、九段理江さんの『東京都同情塔』が芥川賞を受賞しました。舞台となっているのは、私的な言葉が公的かつ政治的な言葉にシームレスに直結してしまっていることによって、個々人の内面を表出する言葉が刈り取られ、最大公約数的な（あるいはポリティカルにコレクトな）言葉が蔓延るきわめて凡庸な世界でした。そして、それは現実には SNS が招いている私たちの世界の似姿であり、機械学習させる際に与えられる大量のデータのラベリングに人的バイアスがかかってしまわざるをえない生成 AI の世界でもあるわけです。

生成 AI の進化を止めることはおそらくできないでしょう。だとすれば、私たちはますます「正しさ」だけが追求される凡庸な世界に生きることになってしまうのでしょうか？そして、私たちの内面もまた、私たちをとりまく世界を反映してますます、「正しさ」だけを追求した凡庸なものになってしまうのでしょうか？主体が人間か生成 AI かの二択であれば、私たちの未来はそのようなディストピアとしてしか描かれざるをえないようです。

私たちが試みたいのは、主体を人間か生成 AI かではなく、そのあいだの中立点に置いてみるということです。人間が「つくる」のでも、生成 AI が「つくる」のでもない。そのあいだに仮想の主体を措定して、「つくる」ことをもう一度考えなおしてみる。そうすれば、私たちが未だ知らない「つくる」ことに出会えるかもしれない。

生成 AI への向き合い方を変える。生成 AI とのつきあい方を変える。その先に、より豊かな構想力が溢れる未来を見つけないかと考えています。

本企画では、生成 AI との向き合い方や「つくる」方法として、「対話」に注目します。対話は AI と人だけでなく、人と人、物と人、物と物の間にも及びます。「正しさ」だけでなく、新たな創造の可能性を見出すために、多様な対話の可能性を模索します。



キュレーター

青木淳

(建築家・AS)



出品作家

藤倉麻子+大村高広

(アーティストと建築家によるユニット)



キュラトリアルアドバイザー

家村珠代

(キュレーター・多摩美術大学)



出品作家

砂木

(木内俊克と砂山太一による建築ユニット)



チームの構成

対話をテーマとする本プロジェクトでは、キュレーションもアドバイザーを交えた対話形式で進めます。家村珠代が参加することで彼女のキュレーションの豊富な経験を活かし、展覧会全体の完成度を高めることができます。出品作家の藤倉麻子+大村高広と砂木は、情報技術や映像と物理的な建築設計・インスタレーションを融合するアプローチに定評があり、また複数人での対話に方法的に取り組む制作手法が特徴的です。さらに、両ユニットとも生成 AI を効果的に活用した建築関連のプロジェクトやシステム開発の実績があり、本企画を実行する能力に長けています。彼らの作品には都市・郊外の風景やインフラ、身を取り巻く環境や出来事に関する深い洞察があり、生成 AI との関係性を含めた対話の可能性を探る上で最適な作家たちです。

どのように中立点をつくるか

日本文化の基底に「間」がある、というのは磯崎新さんが提示したテーゼです。

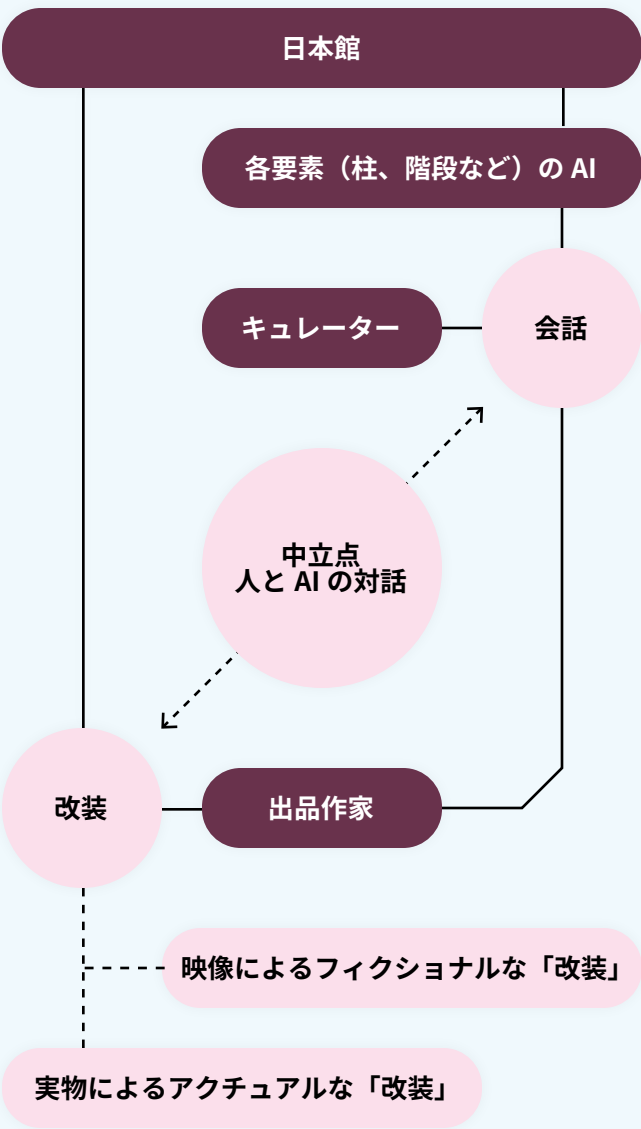
もともとの日本語の「間」は対構造の緊張状態を指します。それは日常的な意味での「あいだ」である以上に、2つの事物の応答（対話）が孕むテンションであり、そのテンションがひとつの虚なる主体をととしてふるまうことが、現代にまで日本文化の通奏低音となってきました。

たとえば「日本館」もまた、ル・コルビュジェでもなく、吉阪隆正でもなく、その両者の「間」という虚なる主体がつくりだした建築と言えるかもしれません。ル・コルビュジェの「近代建築の五原則（ピロティ、自由な平面、自由な立面、水平連続窓、屋上庭園）」は、「壁ではなく、柱による床スラブの支持」からなるドミノ・システムから自然に導き出される原則たちですが、吉阪隆正は、その「柱」を「壁柱」に置き換え、またドミノ・システムにあっては中心を持たずに均一にひろがるものだった床スラブに、「四畳半」的運動と茶室の「炉」のような「穴」を中央に設けています。これはある意味、二人の建築家の思考の緊張関係がもたらす「換骨奪胎」がつくりだした世界と言えるように思われるのです。

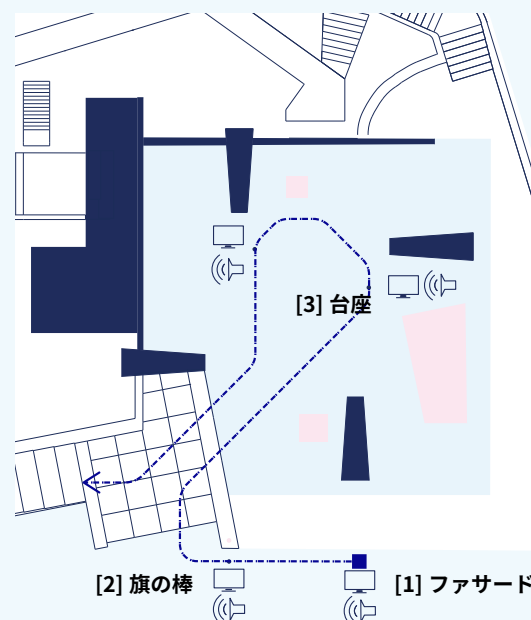
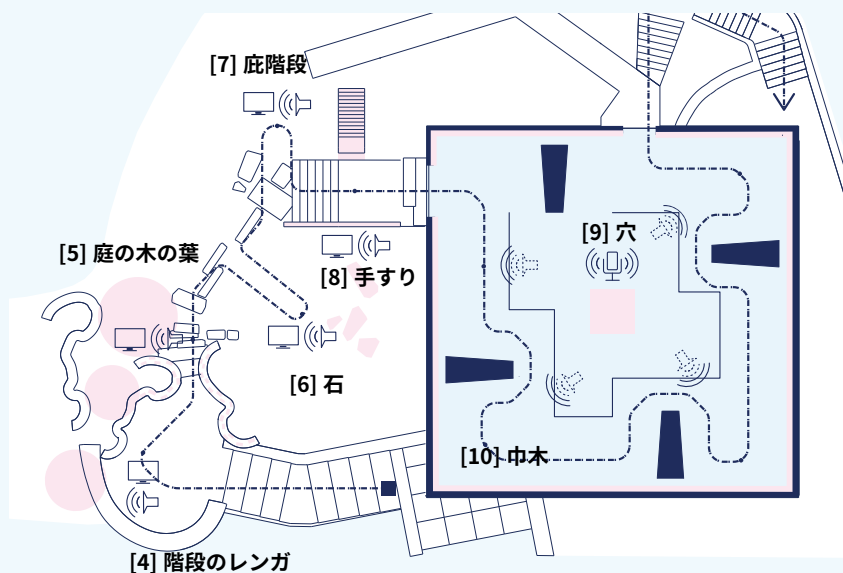
本提案はその「日本館」を対象として、人間と日本館の各部位に憑依する生成 AI との「間」あるいは「中立点」を主体とすることの可能性を試みるものです。その中立点によって、日本館をフィクショナルに、またアクチュアルに「改装」しようとするものです。

ここでは、人間と生成 AI の対話に摩擦をなくすのではなくむしろ、それらの間に解消できない齟齬を連続的に発生させることで、人間の側また生成 AI の側のいずれにとっても、それまで想像しえなかった世界を現出させることが試みられます。そのことが現在の「飼い慣らされた」生成 AI が私たちをそこに誘導しかねないポリティカルにコレクトでかつ最大公約数的な凡庸な世界からの逃走路になるのではないか、と考えています。

そのため、この企画では、人間と生成 AI の「間」にある対話のずれや違和感をあえて積極的に活用し、生成 AI とのポジティブな関係を築くことで新しい創造の可能性を探ります。日本文化に深く根付く「間」の概念を基盤とすることで、既存の固定観念を超え、日本独自の視点から生成 AI と共に未来を切り拓くことを目指します。



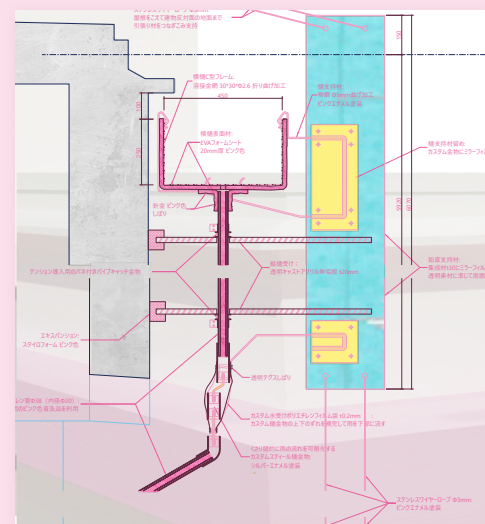
日本館を対象に、ファサードや手すりなど、その各要素に対応する AI を作成します。AI の作成には、日本館及びビエンナーレ会場をめぐる多面的な言説を参照してカスタム AI を構築。キュレーターチームと AI が「会話」することで、AI が自身の困り事を伝え、その対話から出品作家チームが「改装」を検討します。「改装」はフィクショナルなものとアクチュアルなものに取り組みます。フィクショナルは改装案は CG 映像で制作されます。アクチュアルは仮想改装を現実世界の物理法則や予算の制約下で適用し、実際に施工する改装を行います。映像の中には、この現実的な改装案も反映されます。こうした AI と人間、環境全体の「対話」を中立点として捉え、フィクショナルな改装と実際の改装の両方の視点から日本館を再解釈し、新しい価値を見出します。



(平面図) 想定しうる各要素の例と配置

展示計画

本プロジェクトでは、日本館の各要素(10程度を想定)に対応して作成されたAIとキュレーターチームが会話します。来場者はこの会話を起点にした映像(フィクショナル)と実物(アクチュアル)両方の改装をめぐることになります。屋外においては、要素が位置している実際の場所に、会話音声や字幕、会話の内容を生成AIで視覚化した画像を表示する簡易ディスプレイを設置。来場者はAIとの会話を聞きながら、アクチュアルな改装が施された場面に身を置きます。日本館の屋内では、主にフィクショナルな改装の映像を展示。要素ごとに作成された映像の付近に来場者が近づくと、ここでも指向性スピーカーを通してAIとの会話が聞こえます。したがって、来場者はまず屋外でアクチュアルな改装を経験し、その後屋内でフィクショナルな改装を経験する流れになります。屋内外の経験に相関関係を見出し、AIとの会話やフィクショナルとアクチュアルの改装から日本館のありえる別の姿を見出す仕掛けを組み立てます。



[1] ファサード

(上) アクチュアルな改装の図面例
(下) フィクショナルな改装の映像例

