

概要

Archival Archotyping とは、作者が作品を制作する段階から、創造的行為を新たな創造のために機械学習モデルとして記録、保存することにより、アーカイブとアーキタイプを同時に実現しようという考え方である。初年度となる今年度は、外部研究者の協力も得つつ、単なる道具、奴隷、代替のいずれでもない、「鏡」としての人工知能を探求した。

主な研究成果《モランディの部屋》は、20 世紀前半に活躍したイタリアの画家 Giorgio Morandi の主要なモチーフを模した物体を自らの手で配置しつつ、痕跡から学んだ機械学習モデルを「眼」として鑑賞者が自身の中に作者の作品世界の一部を再構築することを試みるという新たな鑑賞方法を提案する体験型作品である。

この他、2 つの作品の制作を通じて、表現の自由を巡る論争が注目された芸術祭「あいちトリエンナーレ 2019」において、観賞者や来場者と呼ばれる、作品を見る側の人々が何を感じ、どう考え、どう行動していたのかを調査、記録、保存、伝えることに取り組んだ。これらの作品は 2019 年 12 月の展覧会「岐阜おおがきビエンナーレ 2019」と 2020 年 2 月の展覧会「IAMAS 2020」において展示した。

研究代表者：小林 茂

研究分担者：松井 茂、クワクポリョウタ

メンバー：厚木 麻耶、大谷 芳之、小村 雅信、武部 瑠人、張 心折、水谷 珠美

1 《モランディの部屋》

20世紀前半に活躍したイタリアの画家 Giorgio Morandi の主要なモチーフを模した物体を自らの手で配置しつつ、痕跡から学んだ機械学習モデルを「眼」として世界を眺めることにより、鑑賞者が自身の中に作者の作品世界の一部を再構築することを試みるという新たな鑑賞方法を提案する体験型作品。

画家のモチーフを再現した物体を鑑賞者が自由に配置して構図を決め、機械学習（pix2pix および CycleGAN）によって画家の色合いを再現した画像を生成して表示する体験型展示を開発した。29人を対象としたアンケート調査の結果より、この作品を体験することにより画家に対する関心が深まったことが確認できた。

2020年6月にこの作品に関する口頭発表を学会にて行う予定。

ディレクション：クワクポリョウタ

開発：小林 茂

解説：松井 茂

3Dモデリング：大谷 芳之

リサーチ：張 心祈

リサーチ：仁泉 大輔（dausukelab）



《モランディの部屋》

2 《鑑賞者の技法》

2019年8月1日より10月14日まで愛知県で開催された芸術祭「あいちトリエンナーレ2019」に出展された作品《表現の不自由展・その後》を実際に観た8名の人々が、それぞれの鑑賞経験について語ったインタビューからなる録音アーカイブに接することにより、この展示の鑑賞者が自らの「鑑賞技法」を省みる作品。展示期間中は前半と後半、それぞれ4名づつを同時に落ち着いて聴ける環境で提示した。また、この作品の鑑賞者がアーカイブを聞いている時間帯を視覚化し、別会場で《鑑賞者の技法；痕跡》として展示した。

企画、インタビュー、録音・編集：水谷 珠美

プログラミング、実装：厚木 麻耶、大谷 芳之、武部 瑠人



《鑑賞者の技法》

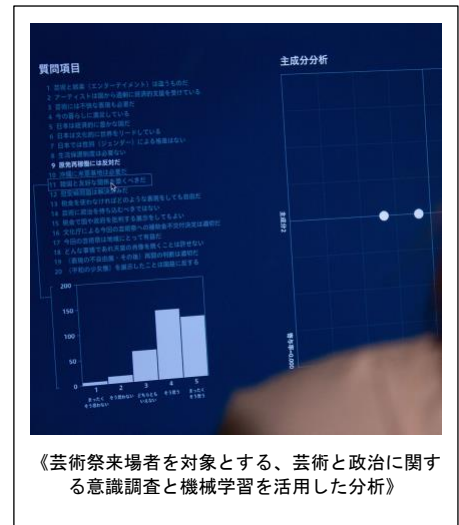
3 《芸術祭来場者を対象とする、芸術と政治に関する意識調査と機械学習を活用した分析》

「あいちトリエンナーレ 2019」最終日前日に、展示会場の一つであった名古屋市美術館を中心とする会場付近で芸術祭来場者を対象に 20 問から構成されるアンケートへの協力を呼びかけ、342 名から協力を得た。そのデータを基に、実際の来場者は、芸術と政治に関してどのような意識を持っていたのか、芸術作品の体験や評価と政治的な価値判断にはどのような関係があるのか、といった問いに対して機械学習を活用していくつかの鑑賞者像を探った。

企画：クワクポリョウタ

監修：小林 茂

調査協力：厚木 麻耶、武部 瑠人、水谷 珠美



《芸術祭来場者を対象とする、芸術と政治に関する意識調査と機械学習を活用した分析》