

구상력-아나로기아와 듀나미스에 관하여

YOSHIHIRO AMIMOTO

구상력-아나로기아와 듀나미스에 관하여

아미모도 요시히로(AMINOTO YOSHIHIRO)교수

일본 구주산업대학 예술학부 디자인학과 아미모도 요시히로(本義弘)는 중국, 일본, 대만, 태국, 한국등 동남아 일대에서 넓게 디자인 활동을 하고 있으며, 디자인의 국가간 학술교류와 학회 활동이 두드러진 구주산업대 디자인학과 교수이다.

디자인 이론에 깊숙한 학식과 디자인 색션에도 남다른바 있고, 인간공학, 디자인 아이디어 발상 그리고 디자인 아이덴티티의 비교 학설에도 일가견이 있는 분이다. 이번 포럼지에 투고 해 준것도 각별한 배려로 알고 본 학회에 큰 계기를 준 것이라 하겠다.

人間에 認識의 能力과 獨彥的 構想力에 한 哲學者 KANT의 Antropologie 人間學 中에서 (die Einbidungs Kraft, Facultas imaginandii) 즉 구상력을 중심으로 논리를 전기해 나간 논총으로서 우리 디자인에 있어서 창의적 구상력을 이차원적 파라다임, 즉 해석을 해 본 논조이다.

다시 말해 인간의 인식 능력과 表象적 구상 능력을 고찰하고 인간의 오관(五官)과 감성(感性)으로 어떻게 사물을 형성해 나가느냐 등을 여기서는 독특한 2차, 3차원적 해법으로 다루워 지고 있다. 또 우리가 늘 말하는 이데아, 아이디어, 이미지네이션도 분류(分類)하여 직관적 형태형성(形態形成)과 객관적(客觀的)형태 생성(生成)으로 양분화 시켜 형이상학적(形而上學的) 관념론으로 까지 이끌어 가고 있다.

시각적 형태표상과 물리적 형태표상에 최초 구상력도 아나로기아의 관점과 듀나미스에 관점적 차이를 분명히 밝히고 있다.

형태형성(gestaltung & designing)에 있어서도 그 구상력(power of Einbildung image)의 단점이 아나로지어

(Analogie) = 계량적(計量的)문제만이 아니고 비례적계수(比例的計數)인 듀나미스인 디지털적 관념치(觀念值)도 함께 사고하면서 구상력이나 독창적 발상력을 다루워 나간다는 것이다.

즉 아나로기아나 듀나미스는 계량적 구상과 계수적 유비(類比)를 프로포션화에 귀속시키며 $a:b = b:c$ 와 같은 시스템적 사시적비례(可視的比例)를 형태발상에 이원화시켜 보는 선례(先例)와 또 구상력의 가시화에 새로운 차원으로 만들어 나가야 된다는 차원높은 변증론적 이론을 제기한 것이다.

아나로기아나 듀나미스는 근원적으로는 같은 고대 회랍의 수학적 개념용어이나 여기서는 디자인적 디지털 관념과 듀나미스적은, 수학적 SING보다 기하학적 사인의 관념으로 보면 틀림없을 것이다. 조형행위의 기본적이고 구체적 도형의 도출적 이데아 개념인 구상력을 인지해야 하고 시각적 지각에 삼차원적 이차원적 발상력을 함께 도출해 나아가야 된다는 현대 사이버(가시공간)아트에 효시적 감각을 배분 표상하겠다는 의지도 내포하고 있다.

構想力——アナログアとデュナミスについて

デザイン学科 網本義弘

An essay on "die Einbildungskraft" by introducing to new interpretation of functions of *αναλογία* and *δυναμις*

Yoshihiro AMIMOTO

Dept. of Design

以下の小論は、古くから多くの論者によって考えられてきた「構想力」の問題に関して、アナログアとデュナミスという概念を適用することにより、新たな解釈をほどこそうとするものである。芸術、ことに造形芸術に関する限り、それが具体的表象を媒介あるいは目的とする以上、創作行為のプロセス全体の中で最も中枢を為し、且つ決定的要因でもある。最初のイメージあるいは構想の段階を再吟味してみる必要がある。即ち、構想表象における思考メカニズムの研究である。

カントにおける構想力の問題 (1)

周知のように、哲学用語としての構想力とは、*imagination*, *Einbildungskraft*などの訳である。ここでは、とりあえずわれわれの追求に役立つと思われるものとして、カントの解釈を中心としてみよう。

先ず“*Antropologie 人間学*” 1798年刊の中で、構想力(*die Einbildungskraft, facultas imaginandi*)とは、対象が現前していなくとも直観する能力のことであり、それには生産的なものと再生的なもの二種ある、と言う。生産的構想力とは、対象をみずから創り出してみせる(*exhibito originaria*)能力であり、これは経験に先行するものである。再生的構想力とは、対象を以前に経験したものから導き出す(*exhibito derivativa*)能力の

ことである、とする。両者を比較すると、われわれには当然前者の方がクリエイティブであるにちがいない。だが、必ずしもそれは創造的とは限らない。なぜなら、あらかじめわれわれの感官(*Sinn, sensus*) 能力に与えられたことの全然ない表象は創り出すことができないからだ、とカントは言う。構想力が形成する材料は、常に感官から由来するからである。人間だれしものが持ちあわせる五感を中心とする感官は、認識能力の最低段階であるが、これが構想力の基礎を為すのは、構想力が創作した直観と、現実的知覚との類比によって、対象とする概念に実存性を付するからである。

われわれにとり、これでは単なる通常人の持つイメージや表象であるように思われるが、この生産的構想力における独創性(模倣でない制作)が概念と調和するとき天才となる、と規定する。カントが“*Kritik der Urteilskraft 判断力批判*”で大々的に触れている如く、天才とは芸術に規則を与える才能のことであり、逆説的には、自然はそれを通じて芸術に規則を与えるものとする。即ち彼にとって、造形の最高概念は自然であり、それとの一致・調和が天才の技であると定義されたのは、時代的に止むをえなかつたかも知れない。

芸術家必ずしも天才と限らないにせよ、その特質は、物の形態(*Gestalt*)をいわば手にとるように表現しうる前に、その形態を構想力のうちで形成してしまっていなければならない、という形成能力(*imaginatio plastica*)であると*Antropologie*の中で規定している。もちろん直観の形成過程にあつて、無意識的に生まれる構想や、それが有意的でなければ空想(*phantasie*)と呼ばれ、意志・決意によって支配されると *Komposition, Erfindung*と呼ばれる、と構想力の内容的結果を二種に分けている。われわれは、この *Erfindung*なる語に注意しなくてはならない。

カントが構想力の表象結果として、写実(自然の)か空想しか挙げず、理性ある存在者の対象には人間の形態以

上のものはない、と平均して力説する中で、Erfindung(発明、工夫、案出、考案)を結果すると述べているのは特異である。これは、彼が美術(schöne Künste)を分類するに際して、造形藝術(bildende Künste)として彫塑芸術と絵画芸術とに分け、この彫塑芸術の中に建築術および、その中に存在する使用を目的とした Produkts制作の大半を含めた領域を設定したのと符合するのではないと思われる。つまり、現代言うところの「デザイン」の領域での構想内容として、Erfindungの概念が該当しうるものと考えられるのである(Kompositionは勿論のことである)。

カントは、このように構想力の範囲を、天才的なものから凡庸なものにわたるものとしながらも、晩年実用的人間学の構築を目ざしていた彼としては、結論として構想力をそれほど創造的な能力と見なしていないようである。人間の一般的諸機能の一つとして、クールに位置づけようとした。だがわれわれが対象とする、現代のような不特定多数者のための生産造形における形態発想の問題としては、通常能力の解明が不可欠であるのは言うまでもない。

カントにおける構想力の問題(II)

ところで面白いことに、カントが人間一般の構想力を述べる時の平静さに較べ、本人自ら或る構想に基づいて論を構築する時の状況は、まるで敘述が異なる。その顕著な例は、彼の“*Allgemeine Naturgeschichte und Theorie des Himmels* 天界の一般自然史”1755年に見られる。カント・ラプラス説として知られ、現代でも高い評価(唯物論者エンゲルスでさえ、観念論者カントの現代的寄与として評価している。『反デューリング論』)を受けているこの宇宙論は、まさに彼自身天才の名

をほしいままにする構築作業の産物だったと言えよう。有名な‘*Gebt mir Materie, ich will eine Welt daraus bauen! 私に物質を与えよ。それでもつて私は宇宙を建造しよう*’の興奮と自負はどうであろう。

無論カントの宇宙論は、すべてが独創性の産物ではない。たとえば、ニュートン力学とライト(Thomas Wright of Durham)の銀河理論が事前に存在しなければ、構想自体成立しえなかつたかも知れないと識者は言うであろう。しかしカントの偉大は、ニュートン力学に基づきながらも、その形而上学的部分を排除し、ライトの発見をトータルに有機的体系づけたところにある。その思考方法の基本となつたのが、私が後に提案するアナロギアとデュナミスの機能なのである。

カント宇宙論の思考メカニズムは、始原における渾沌状態の解明に、物質間に働く引力(*Anziehung*)だけでなく、斥力(*Zurückstoßung*)の概念を大々的に取り入れ、また太陽系の*Gestalt*をもつて、われわれの銀河から更に無数の銀河を想定し、ついには無限宇宙へ、と類比的にアナロジカルに拡大・発展させて行つた方法にある。[もちろん、結果としては弁論論的な宇宙の完全性のため、構想の動的発想にかかわらず、皮肉にも静的な宇宙形態のイメージを与えることになつた。]

カントの述懐によれば、これらの構想を得る動機に、無限の多様性と宇宙構造のもつ美しさに対する驚嘆がある。そしてこの完全性の表象が構想力を動かすのだ、と言う。それを悟性判断の合法性に従つて解こうと迫るのであるが、対象が対象だけに悟性の範囲を超越するものと自覚し、この解決方法として、上述のアナロギイ的類比を適用させるのである。曰く「悟性にとって明確な証明の糸が欠除している場合、いつもわれわれを導かねばならないAnalogieに助けを求め」たのである。

つまり、カントは宇宙論の構築に当り、彼自身のちの大著「*純粹理性批判*」で執拗に展開する純粹理性のアンチノミーの問題を、この時期ではやゝ抽出された斥力とア

ナロジーによって解明しようとしたのである。これでは片手落ちと言えなくもないが、自然研究の追求にはそれで充分であった——いや、当時30歳前後の自然哲学者カントとしては、それしか方法がなかったのかも知れない。

いずれにせよ、若きカントと晩年のカントによる40年の開きのある両著作に見る限り、構想力の効力または範囲には極端なものがあると感じざるを得ない。構想力の表象の巾は、宇宙論から地上の一般形態までを包含する。それでも、どうやらカントの構想能力には、同一平等のものでなく、多少のヒエラルキー的位置づけが底意に存在するようだ。即ち宇宙Gestaltには最高理性による哲学的構想、地上の自然的最上物である人間Gestaltには芸術的構想、そして人間が生み出す人工産物一般Gestaltには悟性(Verstand)以下の感性レヴェルの構想、という具合に。

以上、カントの構想力に関する問題を簡単に検討してみたわけであるが、彼自身長い年月にわたる思考発展の過程のためか、やゝ矛盾した表現なり、非一貫した敘述が散見するのは仕方のないことであろう。ただわれわれにとって重要なのは、上述の二つの概念——AnalogieとErfindungなのである。カントをして宇宙Gestaltを構想させしめたアナロジー機能とは一体何であろう。そしてやゝ低次元と見なされるが、意志支配による形成能力の決果としてのErfindungの現代的解釈と位置づけ、およびAnalogieとの関係とは？

私としては、ErfindungをKompositionと合わせてデュナミス(dynamis)とし、Analogieを語原的なアナロジー(analogia)として新たに解釈しなおすことにより、両者の機能をもって構想力の一般原理たり得るかも知れないと考えているのである。

アナロキア

Analogieやanalogyなどが、ギリシア語の *ἀναλογία* (アナロギア)から由来するのは言うまでもない。昨今ではデジタル(計数)に対するアナログ(計量)などとして使われているが、やはり「類比」とするのが代表的表現であろう。もちろん、類似性、類縁関係、類推拡大など様々な意味をもつ。いずれにせよ、ラテン語のanalogiaを経てはいても、ヘレニズム期以来の使用法としての影響が大であると考えられる。

ところがアナロギアとは、もともと数学用語であった。無論、*ἀναλογία* は *λογος* (ロゴス)から派生してきたものと考えられるが、ロゴス自体はどこから由来したかと考えると、議論の分かれるところである。それでも、音楽理論から取られたものとの見方が有力である。diastemata(距離)の *διαστήματα* と *λογος* は同じ概念であったものらしい。とにかく、*ἀνα* と *λογος* の合成語であるアナロギアは、ラテン語のproportioの訳からしても、「比の対」を意味する(a:b=b:c)のが通説である。尤も、厳密には「それぞれ部分に応じて」「それぞれLogosに応じて等しい」などと、*ἀνα* の配分的語原を考慮しなくてはならない。しかし一語でその特質を表現するなら「比例性」としておいて間違いなさそうである。

この簡単な検討からしても明らかなように、アナロギアとは、可視的・不可視的は別として、長さ、距離、線分などを基本にして、その比例関係を連続量的に作用させる機能を意味することが知られる。

デュナミス

エンペドクレスの愛と憎の対立や、アリストテレスの押しと引きにせよ、自然を規制するcausa efficiens(動因)のメカニズムを想定しなければ、古来natural philosophyは成り立たないかの如くである。そしてこ

の力の様相を総括して、自然科学者はdynamics(力学)と呼ぶ。だがこの力学現象およびその解釈の方法は、外界の物質的自然にのみ特有の領域であろうか。われわれが問題とする思考メカニズムの様相は、果してそれと無関係なのだろうか。

M. ヴェルハイマーが、かつてはがゆさのあまりこの問題に挑戦して“Productive Thinking”を表わし、思考のダイナミクスへの突破口を打ち立てようとした心情は、良く理解できる。思考のdynamicsの実相は、形式論理学などでは解けない、生ける思考過程の解明には、再体制化(reorganization)や中心転換(recentering)などによる、全体構造を追求せねばならぬ、と力説するのは当然であろう。そこで氏の思考力学によって産出されるものが生産的思考と呼ばれるものならば、それはカントの言う生産的構想力につながる。あるいは構想力が基礎となり、productive thinkingの内容が方法論となる。

ところで dynamicsの語原は、これまたギリシア語の *δυναμις* (デュナミス)なのである。アリストテレス『形而上学』の中の定義によると、それは「他のもののうちに、または他のものとしてのこれら自らのうちに転化をひきおこす原理」「あるものごとの運動や転化の原理」とあるからして、何も物理的自然現象のみ対象とするのではなさそうである。さらに、「事物を意図通りに遂行しうる能力」と述べるに到っては、能力そのもののものである。つまり、デュナミスとは一般に、可能性、転化、能力などの意味が本来であり、特に「転化の原理」が注目される。今日言う「力」そのものということより、現象の転化・変化・変換の様態を中心概念としていたとも考えられるのである。

だがアリストテレスの時代以前には、*δυναμις*もまた、主に数学的用語として使用されていたらしい。プラトンの『テアイテトス』で語っている如く、デュナミスとは実は「平方根」「長方形の平方値」とか「正方形化」という意味

であり、*τετραγωνισμός*(テトラゴニスモス:正方形化)とほぼ同意でもあった。また後にアリストテレス自身『靈魂祭』の中で、「長方形に等積な正方形を作図することである」とも述べている。無論、正方形化の思考メカニズムは、その中に比例中項を発見することなのではある。まさしくデュナミスとは、変換の原理であり、視覚を通じて図形の形態変換をなさしめる術のことであつた。

アナログアとデュナミスに関する語原史的一瞥の結果を、再びカントの言う構想力と対応させてみると、次のようになる。

生産的(exhibito originaria)構想力は、形成能力(imaginatio plastica)をその基礎に含むと考えるならば、コントロールされた意志による形成(Komposition)は、アリストテレスの言う、事物を意図通り遂行しうる能力、としてのデュナミスに相当する。同じそれが、発明などにつながる発想・考案などを意味するErfindungは、発想転換や形態転化をその基本機能として含みうるデュナミスに相当する。

ところで問題は、アナログアの対応である。なるほど宇宙論を構築する手法として、カントはアナログアの持つ類比、即ちGestaltの比例拡大方法を採用した。これは前述の通り、結果的には一応成功を納めたものの、自身述べている如く所詮悟性的でなく、いわば直観的理性あるいは総合直観に助けを乞うた産物なのである。換言すれば、特定の直観的形象をアナログ的に拡大・縮小したわけである。従って、総合直観の生み出す構想自体が生産的(originaria)なのであつて、後にくる解決メカニズムとしてのアナログア手法は、決して過大評価のできないものである。否、彼自身が規定するところの、再生的(経験的直観からのderivaria)能力のレベルであるとすら言えないこともない。ただ、誰もかつて厳密には使用しなかつたアナログア適用の極大版であつたのが幸いしたにすぎない。

それにひきかえ、引力に対する斥力の純粋な対置によ

る、宇宙Gestalt上の渾沌から体制形成への着想の方が、はるかに偉大であったと評価できる。これこそ生産的であり、まさしくoriginalそのものであり、Erfindungの高次元での産物と言えよう。

では構想力との関連上、アナログア=再生的で、デュナミス=生産的だと単純に規定してもよいかと言うと、そこには多少無理が生ずる。分類方法を、やや逆にした方がまだしも安全のようだ。少なくともアナログアに関しては、その中に再生的能力が含まれ、またデュナミスの機能が発明的な生産的能力を含む、とするのである。

形態発想における二系統の構想力

アナログアやデュナミスは、根源的には共に古代ギリシアにおける数学上の概念であった。当時の数学とはもちろん幾何学であった。彼らは図形のメカニクな操作を通じて、数論さえいわば視覚力学的に解こうとしたのである。即ちわれわれの造形行為の基本である線による具体的図形をもって、思索および問題解決の要めとしたのである。従ってわれわれが次に、これまでに得たアナログアとデュナミスの概念と、構想力問題への新たな分類可能性の萌芽に基づき、形態形成(Gestaltung, designing)における構想(Einbildung, image)の段階を、対応的に考察してみようとするのは、単なるアナロジーではなく、現代にあっても直結する方法だと考えるのである。そのためにも、ここでは発想とか構想、イメージ、アイデアなどを、思考内表象として浮遊させている状態ではなく、表象を具体的な平面上に写像または投影させる——通常われわれがアイデア・スケッチと呼ぶ行為を前提とする。

ある三次元の実体的な形態を発案あるいは発想しよう

とする時、構想の具体化の為にはその立体像(表象)を二次元の平面上にprojectしなおす。その際(A)すでに心象レベルで出来あがっている形態であれば、技術的に高度であるほど、図学でいう透視投影図的(perspective projection)な表現として描かれる。だが(B)或る新しい形態を心象に着想し、その実体的確認、さらには創意工夫を展開しようとなると、先ず立面を描き、そのあと奥行きを付加しようとする。即ち図学で言う斜投影図(oblique projection)的または軸測投影図(axometric projection)的な表現になることが圧倒的に多い。そして図学的訓練の有無にかかわらず、ほぼ同じ表現になる。ただ(A)の場合、透視図的表現の訓練を経ていないと、(B)に類似した表現をすることが多い。

一個人のなかで、両者の意識的・意図的なちがいがいは使い分けを、歴然と示す絶大な例として、周知のレオナルド・ダ・ビンチのスケッチがある。そこでは、自然に存在するものを、その在るがままに再生しようとする

とperspectiveになり、自然界に存在しない物——特に人工物を考案、そして実体化への創意工夫を凝らそうとするとaxometricallyになっている。カント流に言えば、前者がexhibito derivativaで、後者がexhibito originariaである。だが、同一人物におけるこのAB現象は、なにゆえ生じるのであろう。この問題追求には、先ず、すでに現前する立体物の表現方法に二系統あるところから分析する必要がある。

視覚的に認知可能な三次元物体を、(I)その見えるがままの形(apparent shape)に表わそうとして学的に発明されたのが、Paolo Uccello(1397-1475)の努力を基軸として大成された透視図法であり、これは同時に物体の形態を一枚の図で表わそうとする欲求を実現させた。いま一つ(II)物の実際・実質の形状(real, true shape)を何とか正確に表示する為、物体を様々な方向から分析し、複数の図面によって表現しようとしたのが、デュー

ラーや後のモンジェ(Gaspard Monge 1746~1818)による俗称、三面図と呼ばれる複面正投影図(orthogonal projection)の構築であった。

つまり、同一物体の表現に当って(I)apparent shapeと(II)real shapeとに方法が乖離したのである。[このapparentとreal, trueという語の使用法は、哲学的には実は大きな問題を含む——たとえばG. Berkeleyの言説を完全に否定し得ない限りは。]この乖離は、しかし「物体と知覚」の合理主義的解射積の必然的帰結ではあった。だが、この片や立体象、片や複数平面象とは、あたかもカントの言う総合直観的判断と分析的判断のほどに差がありすぎる。両者はあまりにも分極対立的であり、それがあくまで一つの物体表象であるとすれば、完全なる矛盾でもあろう。形態認識におけるアンチミーとすらえそうである。

ところで図学上、Iのapparent shapeである透視図法は、視点・光源の有限・無限から中心投影を原理とし、IIのreal shapeである複面正投影図法は平行投影を原理とする。そこで前述の軸測投影図的、斜投影図的な表現はどちらに分類されるかと言うに、図学原理からはIIの平行投影図法の一つとして分類される。つまりaxometricalな形態表示は、表現方法が稚拙なるが故にperspectiveと異なってしまうという判定と同時に、意図的なaxometric表示も存在するのである。そしてIとIIの分極対立の矛盾解決の一方法として、製図表現上捻出されたのがaxometric projectionやoblique projectionなのである。この図法(最初は等軸測図、つまり isometric drawing)の発明(Erfindung)自体、ファリッシュ(Wiliam Farish)など18世紀の科学者のデュナミス能力によるのかも知れない。かくしてaxometric projectionにより、平行投影の原理に則りながら実形(real shape)をも表示し得る、且つ一枚の図で立体物全体を表現することが成立したのである。

Axometricの中でも、特に実形を端的に表現できるの

が、斜投影図(立面が実形)と水平斜投影図(平面が実形)である。換言すれば、斜投影図とは、複面正投影図における部分集合の等価図なのでもある。ことに、等測投影図の発明をまつて初めて、機械産業文明の飛躍的進歩が可能になったとさえ言えよう。なぜなら、それによつて機械というものの持つ「部分相互間のシステム」理解が、未熟練工にも一目瞭然となったからである。

さて以上で、現前する立体物に関する二系統の表示法、および両系統の総合化表示法を知った。無論、物体が現実に存在していなくとも、これら三種のうち一つの図でも与えられれば、図の含意する情報から物体の概念は正確に再現でき、図法転換も可能である。物体の存在、非存在を問わず、図学製図上の概念を媒介としての立体表示は、いずれにせよ実体の形態認識の範疇に属し、具体的制作への不可欠な行為であるが、われわれが問題とするところの創造行為としての発想段階の行為ではない。またそれは、確認や再現の為の認知の手段でもある。つまり Gestaltung, designingにおける段階がちがうのである。現代のような高度な機械産業文明が生み出す人工物の生産過程では、製造段階において形態の変換的創造行為はあり得ない。あくまで発想段階におけるfeedback過程において基本形態は大半決定される。

では前述の問題——(A)在るものを在るがままに再生しようとするperspectiveになり、(B)新たな形態産出の場合にはaxometricに、なぜなるのかの答えは、上述の二系統の分析からしても、Aの方は自ずと判明するように思われる。A、Bともに結論を急ぐと、次の様になるであろう。

(A)再生レベルの体構想形象は、構造的に静止状態であり、かつて経験上蓄積された形象の類似的、類比的、相似形的表出にすぎず、それが新規に発想された形象のようでも、外観の技術的修正、および拡大縮小のzooming, scaling効果による場面変換が中心となり、表出された形態自体は常に単発的でもある。即ちこの内

容は総じて、われわれの言うアナログ機能による形態創出なのである。

(B)Erfindung的意志で構想を練ろうとすれば、先ず正投象的に表象のヴァリエーションを追求しようとし、次の構想の実体化の為、同一の正投象図に奥行きを付与(叙投象図的)する。あるいは、axometricな立体的内部における構造的システム変換のくり返しと確証の為、平面から立体へ、立体から平面へとfeed backさせ、形態の変換、部分の抽出と総合、分解と結合などの操作を、連続的に同一の発想形態上に施す場合が多い。これら諸操作のメカニズムは動的・変換プロセスを構築の基本としており、矢張り全体的にはわれわれの言うデュナミスの範疇に入るものなのである。

尤も、現実のdesigningにおいて、このA、B両機能は、決して分離独立して作動するものではなさそうである。大脳両半球にたとえると、アナログ機能とデュナミス機能自体をフィードバック的に変換させる媒体としての悩梁のようなものを想定し、その解明に当らなければならないのであろう。また同じく、現今、左脳半球の方が右脳半球より優位であるとされる如く、果してデュナミス機能の方がアナログ機能より本当に優れているものかどうかの検討等、今後さらに追求すべき問題である。

