

六本木未来会議

デザインとアートと人をつなぐ街に

レフィーク・アナドール メディア・アーティスト
Refik Anadol / Media Artist



CREATOR
INTERVIEW ^{No} 149

レフィーク・アナドール Refik Anadol

1985年生まれ、トルコ・イスタンブール出身。ロサンゼルスを活動拠点として、絵画、彫刻、ライブパフォーマンス、インスタレーションなどさまざまな作品を生み出し、世界的な賞を数多く受賞。人工知能を駆使して描く、革新的かつダイナミックな空間デザインで注目を集めている。

AIには想像をはるかに超えたポテンシャルが備わっている

クリエイターインタビュー
『日本の伝統技術を受け継ぐ匠たちにフォーカスした展覧会を』

published_2023.07.26 / photo_yoshikuni nakagawa / text_ikuko hyodo / interview_rumiko inoue

MoMAの大型パブリック・インスタレーション作品など、膨大なデータを素材にAIを駆使して新たなイメージや鑑賞体験をつくり出すデジタルアートの先駆者、レフィーク・アナドールさん。今回は、東京ミッドタウンで行われた資生堂の「Clé de Peau Beauté」とのコラボレーションによる『クレ・ド・ポー ボーテ × レフィーク・アナドール AI アート展』で、日本では初となる大型作品《UNSEEN INTELLIGENCE》を披露しました。AI、プロジェクション・マッピング、NFTといった最新のデジタルツールを用いて世界各地で作品を展開してきたアナドールさんに、今まさに社会に多大な影響や変化をもたらしているAIの状況や、デジタルツールとクリエイティビティ、日本への関心などについてお話を伺いました。

データを「屈折」や「輝き」として捉えて生まれた、光の表現。

今回、Clé de Peau Beauté（クレ・ド・ポー ボーテ）とのコラボレーションによるアート展で発表した作品《UNSEEN INTELLIGENCE》は、プロジェクト全体に6カ月ほどの時間を要しました。通常、AIの構築だけでも3カ月程度かかりますし、MoMAで展示した作品には2年かけたことを考えれば、非常に短い制作期間でした。クレ・ド・ポー ボーテは素晴らしいブランドで、すでに高く評価されていますし、しかも、私たちにとっては日本ではじめての大規模な作品の発表ということで、日本の美学や気候などにも意識を向けました。短期間で新しい技術や美学をつくり出すことは容易ではないので、非常にチャレンジングな試みでした。



『クレ・ド・ポー ボーテ×レフィーク・アナドール AI アート展「肌の知性」細胞がもつ神秘の力』

2023年6月28日(水)から7月2日(日)にかけて東京ミッドタウン アトリウムを会場に実施された。

「輝きつづける肌」の実現に向け1982年のブランド誕生から40年以上、人体の最小単位である"細胞"に秘められた真実を追究し続け、2019年に「肌には知性がある」ことを解明した資生堂のグローバルラグジュアリーブランド「クレ・ド・ポー ボーテ」と、目に見えないプロセスをAIアートで可視化しようとするアナドール氏の試みが互いに共鳴し、実現した展覧会。アナドール氏の日本での大型作品発表は初となる。



《UNSEEN INTELLIGENCE》

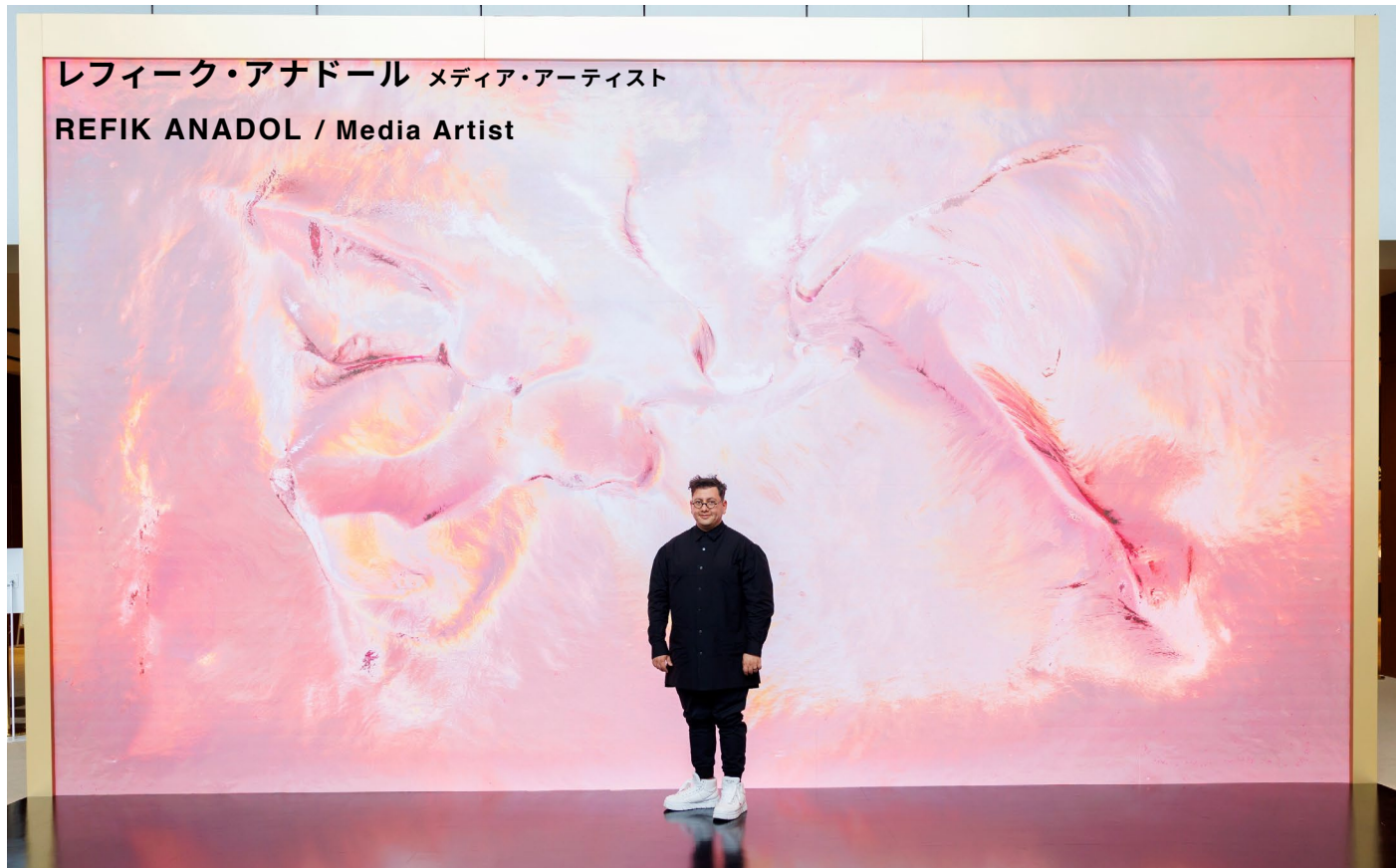
今回発表されたアナドール氏の最新AIアート。アナドール氏率いるチームが開発した世界最先端の生成AIアルゴリズムと、クレ・ド・ポー ボーテ研究所が見出したサイエンスデータを掛け合わせて制作。「肌もつ知性 (UNSEEN INTELLIGENCE)」によって良い刺激と悪い刺激を受けたときの肌の細胞が見せる反応を、データが紡ぎ出す物語としてふたつの大型デジタルキャンバス上に描き、普段は見るできない肌の反応を、没入感を得られるアートとして表現した。一方のキャンバスでは、世界の主要都市から収集したリアルタイムの紫外線量や環境汚染レベルに関するデータをもとに、肌が受ける悪い刺激を表現。もう一方では、「クレ・ド・ポー・ボーテ」の科学によって引き出された肌への良い刺激によって生まれる「輝き」が表現された。

この作品では、私たちのチームとしてもこれまでやったことのない、まったく新しいコースティクス（光の表現）をつくり出しています。2008年に「データペインティング」という造語を提唱したのですが、私にとってデータとは常に光なんです。例えば、光ファイバーケーブルはデータを運びますよね。データはすべてつながっているものですが、データを「屈折」や「輝き」として審美的に捉えることは、私の中で新しいアイデアで、これまで試したことはありませんでした。だからこそこのプロジェクトを通して、形にしてみようと思ったんです。

作品で表現されている色はAIが導き出したもので、AIに輝きと屈折データを学習させることでつくっています。私たちではなく、AIが色を選ぶのです。もちろん、AI自体をコントロールはしていますが、そこに風のパターンという自然現象も組み込んで、未知の美しい色彩空間を生成しました。

レフィーク・アナドール メディア・アーティスト

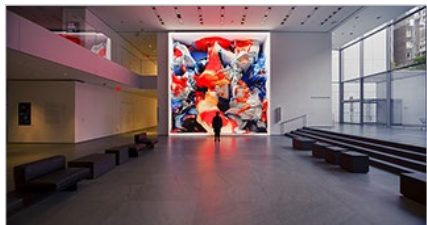
REFIK ANADOL / Media Artist



published_2023.07.26 / photo_yoshikuni nakagawa / text_ikuko hyodo / interview_rumiko inoue

開かれた場所に存在するパブリックアートの力。

現在、世界各地で恒久展示されている私たちの作品は、限定公開、一般公開を含め、《UNSUPERVISED》《MACHINE HALLUCINATION》《WDCH DREAMS》など 19 点ほどあります。主な展示場所はアメリカで、ニューヨーク、マイアミ、シカゴ、サンフランシスコなどです。私はパブリックアーティストとして活動していますが、最初は「ストリート」からスタートしました。今でも私のアートはストリートアートの延長線上にあると言えます。そういう点では、東京ミッドタウンのアトリウムのような、多くの人が行き交う公共の場で作品を見せることは、非常に重要な点だったといえます。



《UNSUPERVISED》

AIがMoMAの膨大なコレクションから18万点を撮影した、38万枚の超高解像度画像を活用したメディアアート。個々の作品データのみならず、美術館ロビーを訪れた人の動きや空間の光、音、気象データなども取り込まれて、作品の表情が変容し続ける。2022年11月から約4カ月間の会期だったが、4回延長され今夏まで展示予定。

Installation view of Refik Anadol: Unsupervised, The Museum of Modern Art, New York, November 19, 2022 - March 5, 2023. © 2022 The Museum of Modern Art. Photo: Refik Anadol



《MACHINE HALLUCINATION》

マシンラーニングの技術を活用して、SNSにアップされたニューヨークの写真の収集と処理を行ったインスタレーション。ニューヨークの過去、現在、未来をテーマに、30分の映像作品を制作。ニューヨークのアートスペース「ARTECHOUSE NYC」のオープン時(2019年)に公開。

Photo: Refik Anadol

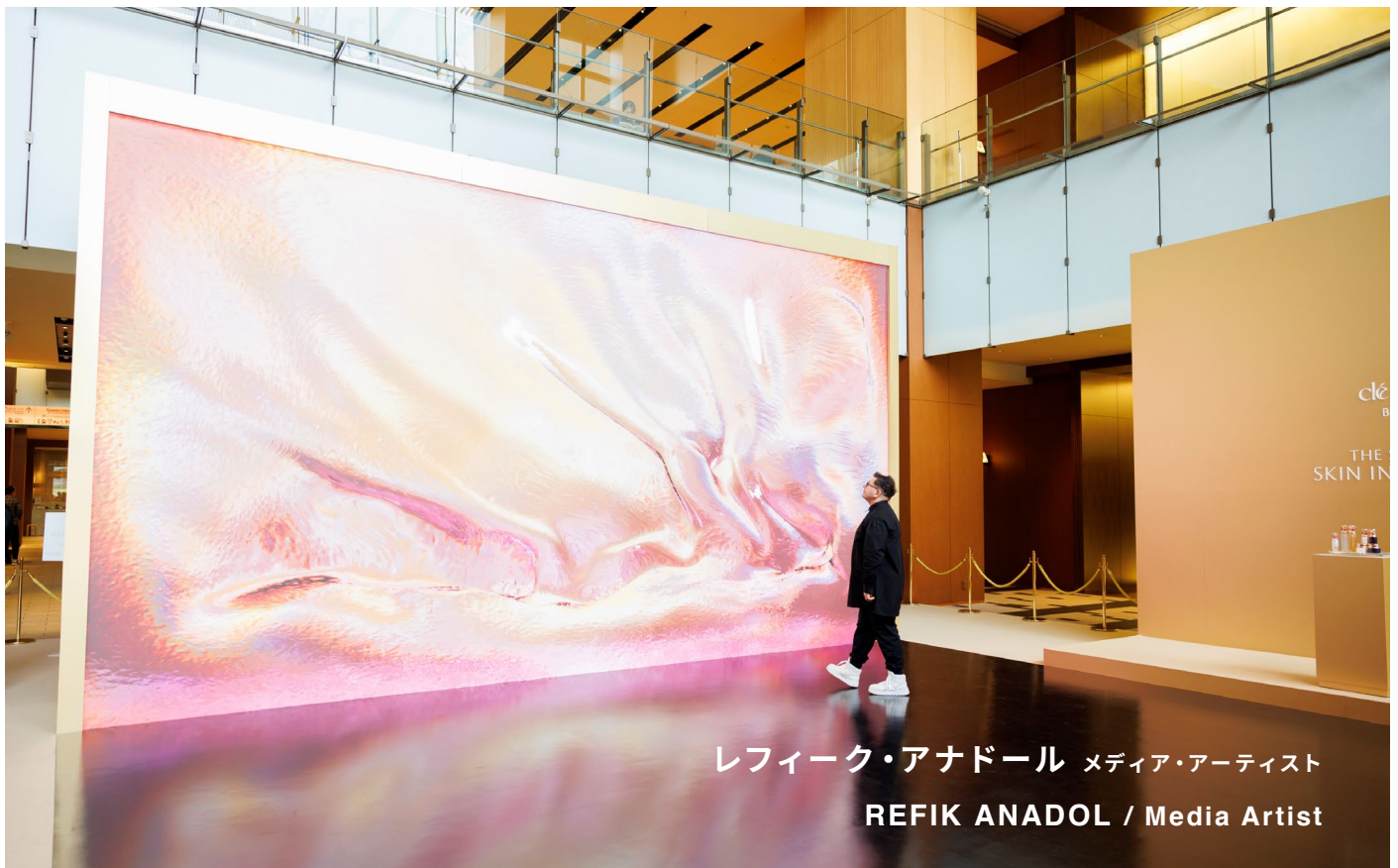


《WDCH DREAMS》

ロサンゼルスウォルト・ディズニー・コンサートホールを本拠地とするオーケストラ「ロサンゼルス・フィルハーモニック」の創立100周年を記念した巨大インスタレーション。同ホールの外壁に、アルゴリズムが膨大な演奏記録を再構成した音楽を、3Dビデオとともに投影したライブプロジェクション。

私は、パブリックアートはもっとも重要なアートの形式だと思っています。年齢やバックグラウンドの垣根を越えて、誰にとっても開かれたもので、みんなが目にしたたり、触れたりできるものです。もちろん、すべての芸術形式や美術館にあるアートへのリスペクトもありますが、美術館のように壁や門に囲まれた施設の内側に展示された作品を鑑賞するには、必然的に選択が生じます。一方、パブリックスペースにアートがある場合、作品はみんなに対してオープンで、誰もが目にする事ができる。障壁がなく、コミュニティに開かれているパブリックアートは、存在そのものが強力で揺るぎない。それは世界中どの場所でも同様です。

今朝、作品の展示会場で様子をうかがっていたのですが、次々に観客が展示エリアに入っていました。みんな、ふらっと、ただこの空間を通して見ていくのですが、それがまさにパブリックアートの力であり、開かれた場所に存在することの素晴らしさだな、と、あらためて感じました。



レフィーク・アナドル メディア・アーティスト
REFIK ANADOL / Media Artist

published_2023.07.26 / photo_yoshikuni nakagawa / text_ikuko hyodo / interview_rumiko inoue

懸念よりも、可能性の方がはるかに大きいAI。

さまざまなAIツールが次々に開発され、AIが一般に普及していくことへの社会的な影響について、多くの議論がなされています。AIはこれまで登場してきたような単なるテクノロジーではありません。とても強力で、使い方を間違えると非常に危険なツールとなります。でも、危険うんぬんというよりは、ただただ強力なんです。私たちは、その力を、良いことにも、悪いことにも使うことができます。マイナス面にばかりフォーカスしてAIを拒絶したり、否定的な声があるのも事実ですが、私は懸念点よりも、AIの可能性や潜在能力の方がはるかに大きいと思います。「うまくいかないかもしれない」という恐れから、AIへの探求をやめるべきではないと思うのです。恐れや懸念は、わからないことに対して必ず起こるもの。反対に、AIについて知れば知るほど、問題ばかりを引き起こすツールだ、とは思わなくなるはずです。怖がる前に、AIについて学び、理解し、意識することがもっとも重要だと思います。

多くのクリエイターやアーティストにとって、AIはモチベーションや認知能力を高め、さらには学習、記憶、夢、想像力を高めてくれるものだと思います。すでに今、何百万もの人々が、AIによってより良いアイデアを生み出したり、よりスムーズに物事を実行できていると確信しています。AIはただそこに存在している、人類を映す鏡のようなものなのではないでしょうか。善人が取り扱うなら、良いものを生み出すでしょうし、悪人の手に渡ったら悪いことに利用される。使い手の意図にアウトプットが依存するということです。重要なのは、AIを使って何をしたいか、どうしたいのかということなのです。

私自身は AI にとっても大きな期待を寄せています。AI のポテンシャルは、私たちが想像するものをはるかに超えていますし、この先、誰も想像しなかったような、現時点では名前も思いつかないような仕事を生み出してくれるはずです。その過程でいくつかの仕事は失われてしまうかもしれませんが、AI がもたらす価値は損失よりもはるかに大きいでしょう。うまく活用して、用途を拡大していけば、より安全でよりよい環境も作り出すことができる。AI は私たちの安全を守る力を秘めているのです。

この先何世紀にも渡って残り続ける AI のアートワーク。

これまで AI の可能性について話してきましたが、もちろん、AI ですべてが解決できるとは思っていません。でも、非常に有効なツールです。私のようにデジタルツールを使ってアートワークを制作する「AI アーティスト」は、ここ 40 年の中でも、まったく新しい世代と言えます。顔料や印刷機、映画が登場したときのように、AI は新しい時代の到来であり、新しいアートワークを生み出します。そしてそのようなアートワークの多くは、何世紀にもわたって生き残ることができるかと私は確信しています。

美術館にビデオアートが入りはじめたばかりの頃、「ビデオはアートなのか？」という議論がありましたし、今なおデジタルツール全般について懐疑的な人はいます。私も AI に関する懸念は尊重していますし、理解もしています。しかし、そういった考え方は因習にとらわれているとも言えます。メディアアートは MoMA のコレクションから始まり、ゆっくりと変化していますが、もはや無視することはできません。現在は、私のように多くの人々がデジタルツールを使って表現しています。ペンと紙でうまく絵を描くことはできませんが、コンピューターの操作やプログラミング、数学やアルゴリズムによって線を引く方法を知っています。私は今後増えてくる新しい世代のうちのひとりなのです。

この流れを受け入れる人もいれば、受け入れない人もいるでしょうが、オープンな状態であることが大事だと思います。私はすべての芸術形式を尊重していますし、どれも同時に存在できると思っています。何も消える必要はありませんが、これからさらに多くの形式が出てくる可能性があります。それは数十年にわたって、常に起こってきたことですから。



レフィーク・アナドール メディア・アーティスト
REFIK ANADOL / Media Artist

published_2023.07.26 / photo_yoshikuni nakagawa / text_ikuko hyodo / interview_rumiko inoue

AI アーティストは、毎日新しいツールと出会うことができる。

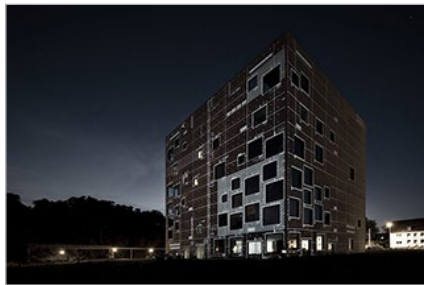
カリフォルニアでは今、公立学校が教育システムを強化し、AI の導入を計画しています。不定期ではなく、恒常的に生徒が安全に AI と対話できるラボや場所を確保できるよう、助成金をつける動きがあって、私はアドバイザーのひとりとして参画しています。また、9年間、UCLA でも教えています。私の家族は教職者が多く、幼い頃から「学ぶこと」を学んできました。「知らない」とは言えませんでしたし、知らないことがあったら、それを学ばなければいけない状況で育ちました。私の人生における探究心、つまり「オタク度」は、家族の影響によるものです（笑）。

そうやって学んできたことを誰かに教えることは、控えめに言っても人類にお返しをする最良の方法のひとつだと思っています。そう考えると、私は学校であろうとアートであろうと常にパブリックな立場にいて、規模を問わず人類に恩返しをしようとしているのかもしれませんが。そもそも私は楽観主義者というよりは、明確なビジョンを持つ「ビジョナリーシンカー」だと自認しています。私が目をつけているのは、潜在能力や可能性であって、希望的観測ではありません。可能性からは、インスピレーション、喜び、そして希望が湧いてきます。

伝統的なアーティストの多くは、絵の具、インク、ブラシ、キャンバスなど、一定のツールを日々、何年も使っていますよね。考え方やつくるものは変わっても、ツールが変わることはほぼありません。しかし今の時代は、アイデアもツールもどちらも日々変化していて、AIアーティストならば、毎朝起きるたびに新しいツールと出会うのです。面倒に思う人もいるかもしれませんが、「学び方」を学べば、必要なものは何でも修得できます。そして学びたいことを学ぶことで、世界は信じられないほど想像力にあふれたものになっていくでしょう。

日本の職人技、自然、建築を探求する。

建築からは、いつもインスピレーションを受けています。日本の建築家で好きなのは、SANAA。彼らが手がけたドイツのデザインスクールの建築で、プロジェクション・マッピングのプロジェクトを行ったこともあります。それから伊東豊雄さんと安藤忠雄さんも、マイヒーロー的存在です。音楽方面では、坂本龍一さん。彼の音楽を聴きはじめて15年になりますが、アートワークを生み出すときは毎晩のように聴いています。



《Quadrangle》

SANAAが設計したドイツのエッセンに位置するツォルフェライン・スクール (Zollverein School of Management and Design) にて、2006年に実施されたプロジェクションマッピングプロジェクト。一辺約35mのキューブ状の建築物で、建物の周囲360度すべてがキャンバスとなった。

もし何か日本で新たにプロジェクトをやるとしたら、どんどんアイデアが湧いてきますね。しいて3つに絞るとしたら、ひとつ目は、日本の伝統文化や伝統工芸が非常に素晴らしいと思っているので、日本の巨匠たちを紹介する展覧会をしたいですね。例えば墨ひとつとっても、職人技と呼べる非常に複雑な技術がありますよね。それぞれの分野のこうした技能は非常に重要ですし、自分がかつともリスペクトしていることのひとつでもあります。なので、展覧会を通じて巨匠の職人技を探求してみたいですね。

ふたつ目は、花や森、自然全般が大好きなので、日本の自然に関する何か。アメリカには国立公園など、どこかまとまった場所に雄大な自然がありますが、日本は、あらゆるところに自然が存在しているように思います。例えば、ザ・リッツ・カールトン東京のエントランスの花のインスタレーションは、デザインの技巧が詰まっていて、ディティールの追求に信じられないほどの時間を費やしていることがわかります。言葉ではうまく言いあらわせないのですが、そういった文化的なところにも自然が深く根付いている印象を受けます。そして先ほど話した、建築も外せません。日本の建築からは非常に大きなインスピレーションをもらっているので、建築も深掘りしてみたい。日本の伝統文化、自然、建築、この3つの分野で、社会のために何をつくり出せる機会があれば、ぜひ挑戦してみたいです。

転機となったスタジオ開設、そして将来構想。

アーティストとして、もっとも重要な瞬間をあげるとするならば、2014年に自分のスタジオを開設したことです。スタジオを持つことは、イスタンブールから渡米したときからの夢でした。UCLAを卒業した翌朝にスタジオを開いたんです。大きなリスクを伴う決断でしたが、最終的には自分の選択を信じました。

今、スタジオ開設から9年になりますが、20人のチームで、10か国の出身者が15の異なる言語を話しています。小さいながらも多様性に富むチームで、とても誇りに思っています。実際、私たちが手がける作品の規模からすると、とても小さなチームだと思います。しかし、ときには小さいグループの方が、多くの人がいるよりはるかに強力です。根本的なことが共有できるからです。私自身も、プロジェクトの進行、一つひとつの意思決定の内容、使用されているパラメータについて、など、全てについて把握している状態です。自分で写真を撮ったり、テキストを書いたり、どんな音楽を使うか、など細部まで入り込んでいます。

将来的には、科学で人類に貢献したいと思っています。具体的には、ウェルビーイングに溢れた社会づくりに貢献したい。その一環として、ロサンゼルスで、「Dataland」という美術館をオープンさせようとしています。この構想は長年に渡って、私たちチームのドリームプロジェクトで、10年後には、大きな花を咲かせる重要な取り組みになると確信しています。今はその旅路を探求しているところです。

撮影場所：『クレ・ド・ポー ボーテ × レフィーク・アナドール AI アート展「肌の知性」細胞がもつ神秘的力』（会場：東京ミッドタウン、会期：2023年6月28日～7月2日）

取材を終えて……

長年、Instagramでアナドールさんチームが手がける壮大な作品群を見続けてきました。日本では技術的にも規模感的にも、作品の実現が難しいだろうなと勝手に思っていました。しかし、今回なんと六本木で作品が発表されるとのこと。「デザインとアートと街をつなぐ」という六本木未来会議のコンセプトにも通ずる、パブリックアートへの考え方や、屈託ないきらきらした目をしながら未来について語るアナドールさんの姿がとても印象的でした。Dataland構想の将来が今からとても楽しみです。(text_rumiko inoue)