

「データのバロック」

AIの発展によって人間の生はどう変わらるのか？という問いは、芸術の＜制作＞においても差し迫った問いとなるだろうか。人類芸術のカタログを読み込ませて生成する再現。あるいは、AI生成物を芸術と見做す新しい視点。さらに既存のプロダクションにおけるAI生成物の部分的な代替。しかし、これらの表現を見通したときに、未だ不足があるような感触は否めない。そこには芸術という概念からして決定的な欠落があるのか、あるいは単に技術的な水準のブレイクスルーを待っているのだろうか。

ボードゲームとAIの関係を引き合いに出してみる。チェス、囲碁、将棋のようなゲームにおいては、ルール・有限な状態・勝敗がある。膨大な棋譜データを学習させ、その都度の最善手を予測計算し、数億手先まで読むことができるという。こうしたマシンと訓練するプロ棋士は、以前とは違う感覚を掴んでいるに違いない。熟練した棋士は、ある戦況を「形」として、二次元的な直感で把握するという。こうした人間の直感にAIの膨大な予測計算が結びついて、棋士の思考のタイムスケールは拡張するのである。では、芸術の＜制作＞においてデータとは何だろうか？

芸術のデータを便宜的に＜制作過程、作品、批評的背景＞に分けて考えてみると、圧倒的に欠落しているのは個別の制作過程のデータである。これはしばしば作家自身によって秘匿され、歴史の荒波にさらわれて跡形もなく消え去る。しかし作家主体の思考の現れである制作過程を欠いては、AIに学習されるのは＜鑑賞される芸術＞の側面でしかない。棋譜抜きの囲碁将棋のようなものだ。芸術とは鑑賞されるものであると同時に、つくるものであるから、個別の制作過程のデータは欠かせないはずである。

とはいえる芸術には、明示的なルールも有限な状態も自明な勝敗も存在しない。では、どのような制作過程を記録すればよいのか。本作では、私にとって原初的なドローイング＜二つの反復する筆致でパターンを構成する＞を用いて、全て統一したフォーマットで制作を行ない、一筆一筆を写真で記録した。学習データは数が多いほど精度があがるため、作品点数は1000枚を目指した。途方もない作業であり、制作のオーダー 자체が変わってゆく。一枚一枚を单一のアルゴリズムで生成するAIとは違い、制作プロセスには創発と段階的なパターンの発展が刻まれ、絵から自然言語へと発達するような道筋が現れている。そう、AI時代においてすでに転回はおきているが、人間は既存のデータを解析するのではなく、より現実を反映するであろうデータをAIに読ませようと苦心するなかで、新しい現実性に突入してゆく。それを「データのバロック時代」と呼んでみても面白かろう。

村山悟郎