

AI Composition

インタラクティブメディア学科 久原泰雄

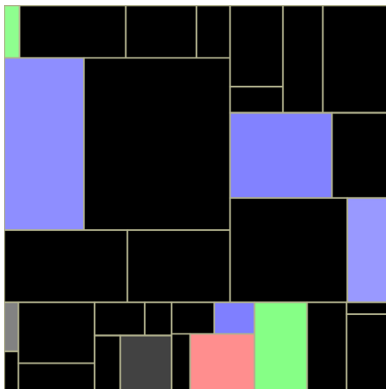


2001年より東京工芸大学芸術学部にて教育研究に従事。専門はインタラクティブアート、ジェネラティブアート、スケーラブルアート、コンピュータミュージック。近年は人工知能や人工生命を応用した芸術表現を研究し、作品制作を行っている。代表的な作品として、AIアーティスト 絵画ミラー、AI Photographer Rainbow Mutations、反応と拡散、AI Gaudi Sustainable Architectureなどがある。

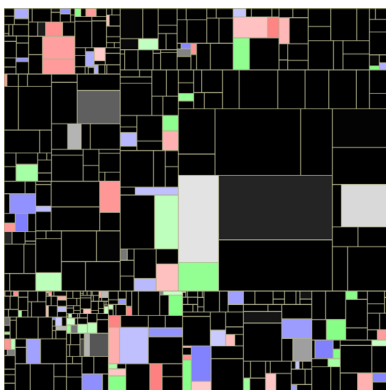
絵画では風景、人物、静物といった具体的な対象がよく描かれる。これに対して、ポスト印象派の画家セザンヌは「自然を円筒、球、円錐で表す」と述べ、具体物を幾何学的な抽象物に還元することを提唱し、キュビズムなどの抽象画の流れに影響を与えた。抽象画は、実在する具体物を描くのではなく、点、線、面など抽象的な幾何学図形で平面を再構成する。

抽象化とは、個々の具体例から余計なものをそぎ落とし、普遍的な要素を抽出することに他ならない。結果として個性が失われ、現実から遠ざかるため、何を描いているのか理解し難くなるが、ある意味、普遍性を持つ精錬された表現ともいえる。すなわち抽象画は普遍性を追求した絵画なのである。

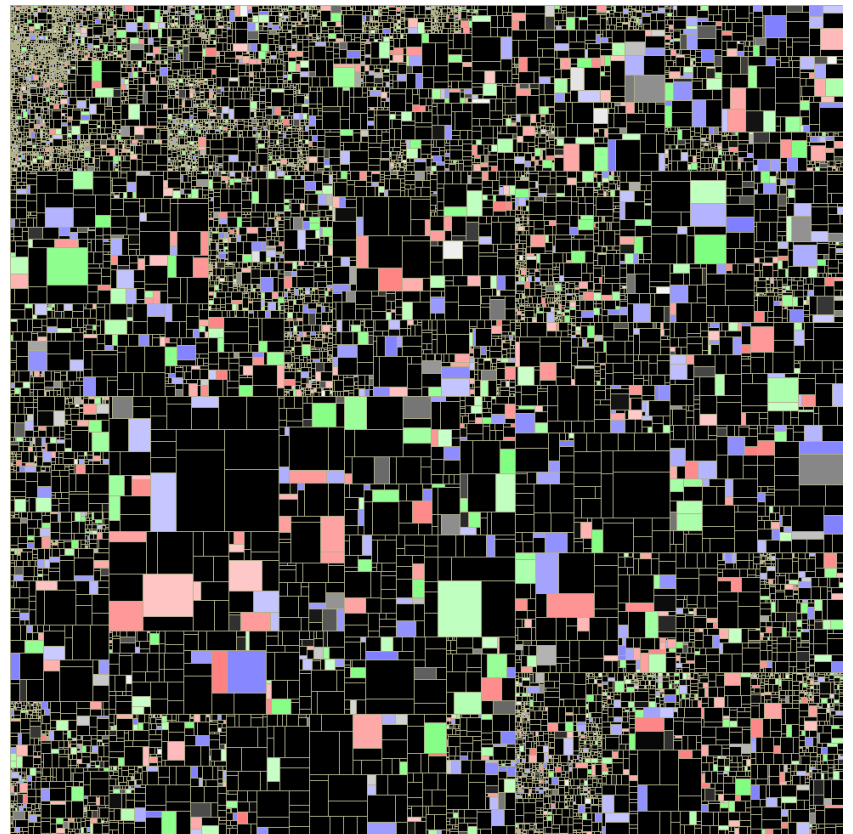
一方、コンピュータグラフィックスは、ピクセルという矩形単位で画像を扱う。解像度が高いと、対象を写実的に表示し、解像度が低いと無機質な矩形の集まりとなる。本作品は、ディスプレイ画面を単なる一つの矩形と捉え、AIによって再帰的に二分割を繰り返し、フラクタル的な矩形の集合として再構成し、光の三原色のみで彩色することで普遍性を持つ抽象的な表現をジェネラティブに描画することを試みた。



32分割



512分割



16384分割