

## 芸術という生物

藤木 淳<sup>†1</sup>

Jun FUJIKI<sup>†1</sup>

### 1. 講演内容

芸術の歴史は、生物のように、生き延びるために、姿、形を変え、環境や社会に適応・進化してきた歴史と言えるのではないだろうか。例えば、写真の発明により、絵画は写実的でない新しい価値を模索し始めた。絵画や彫刻といった、従来の表現形式の解体を境に、表現形式は急速に多様化し、個人レベルにおいてさえも、1つの表現形式に限定せずに、作品毎に異なる表現形式をとる作家が増えてきている。

藤木は、これまで、まるでだまし絵のように、人間の解釈を揺さぶる、インタラクティブなグラフィックス表現を行ってきた(図1)。現在は、質感や現象の立体表現(図2)やロボットを用いた生命表現(図3)等を行っている。このことは、まさに価値の変化に伴う表現形式の変容であることを述べる。

近年は、人工知能技術の発展が目覚ましく、著名な画家のタッチを模倣し別の対象に適用可能としたり、人工知能に詩を書かせたりするような応用も行われている。こうした中、芸術においては、人間以外の鑑賞者を想定した表現を模索する動きがみられる。具体的には、動物や宇宙人等を鑑賞者と見なした場合の表現である。芸術は、移住地を全く別の地に移すかの如く、対象を人間から切り離すことで、生き延びるための新たな領域に踏み出している。

一方で、工学、特にコンピュータグラフィックス(CG)研究にとって、実用性は生き延びるための要素の1つだったのかもしれない。CG研究から生まれる技術は社会の中に組み入れやすい側面がある。CGの歴史は、芸術の歴史と似ているところがあり、非写実的なCG表現や対話に伴って変化するCG表現等、芸術と同様に、CGの歴史は表現形式を広げてきた。また、芸術の歴史の初期には実用性を伴っていたことを考えると、CG研究分野も、CGならではの表現が重要になっていくことが考えられる。そもそも、絵画や彫刻は人間の技巧によるものであり、人間の技術により創成される点において、工学はもともと表現の学問であるといえるだろう。そうであるならば、CG研究においても、芸術と同様に、人間以外を対象とする試みがあってもよいのかもしれない。

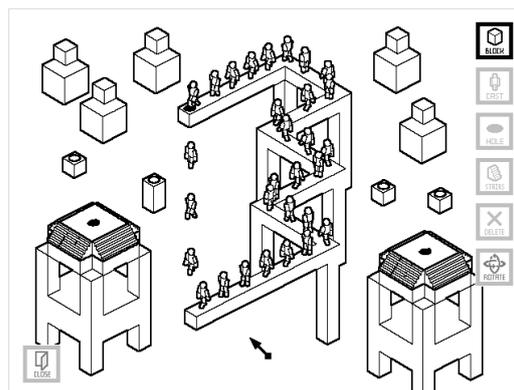


図1. インタラクティブだまし絵ソフトウェア



図2. 視線方向に応じて表面色に変化する立体



図3. 自己組織化するロボット

<sup>†1</sup> 東京藝術大学  
Tokyo University of the Arts