

AI Composition Painted

インタラクティブメディア学科

久原 泰雄

AI Composition Painted

Department of Interactive Media

KUHARA Yasuo

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構成する。抽象化とは、個々の具体例が持つ特徴的なものを除外し、普遍的な要素を抽出することに他ならない。結果として個別性が失われ、実在物から遠ざかるため、何を意味するのか理解し難くなるが、ある意味、普遍性を持つ表現に精錬されたともいえる。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、ピクセルという単位で画像を扱う。解像度が高いと、対象物を写実的に表示し、解像度が低いと無機質な矩形の集まりとなる。AI Compositionでは、ディスプレイ画面を単なる一つの矩形と捉え、再帰的に二分割を繰り返し、矩形の集合として再構成し、光の三原色である赤緑青で彩色することで抽象的な表現を生成することを試みた。

これに対して、本作品のAI Composition PaintedはAI Compositionの試みを紙面に印刷した変化形である。ディスプレイ画面の場合は初期状態である黒の背景に光を重ねて投射して描画するが、紙面の場合は初期状態である白の背景に塗料を塗り重ねて描画する。本作品では白の状態に絵の具の三原色として知られる赤青黄の三色を用いて描画した。二分割を14回繰り返し、2の14乗すなわち16,384個の矩形で構成されている。

矩形分割は、再帰的呼び出しを用いているため、描かれる画像には、フラクタルでよく見られる自己相似性が見られる。











