

2025年度卒研発表会

電子ペーパーを用いた環境決定的変数による装置統合型ビジュアル生成手法の研究
《createdAt:》制作を通して

ネットワークデザインスタジオ - 坂村 空介

《createdAt:》

装置・環境・生成されるビジュアルの関係性を不可分にしたデジタルアート

背景

パラメトリックなデジタルアートにおける「唯一性・固有性」の希薄化

デジタルデータ: 本質的に複製・再配置が容易

パラメトリック: 作家性と意思の介在

生成過程の重要性: 多くの場合に乱数が用いられる

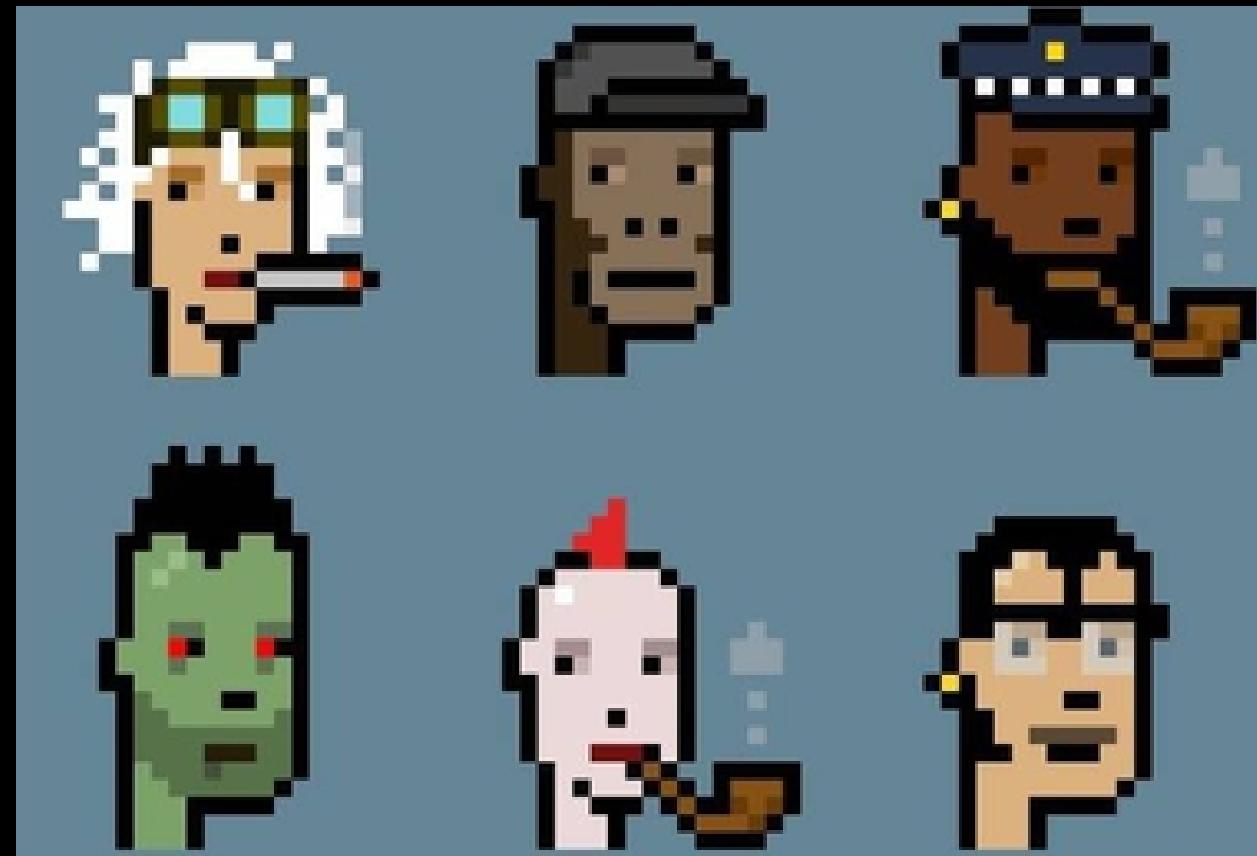
デジタルデータの複製可能性

NFTによるデジタルアートの唯一性の担保

NFTによるデジタルアートの唯一性の担保

NFTの唯一性の担保はあくまでも
「外部的」

あくまでも付加情報的な担保手法であり、作品生
成・提示の構造自体を大きく変えたものではない



作家性と意思の介在

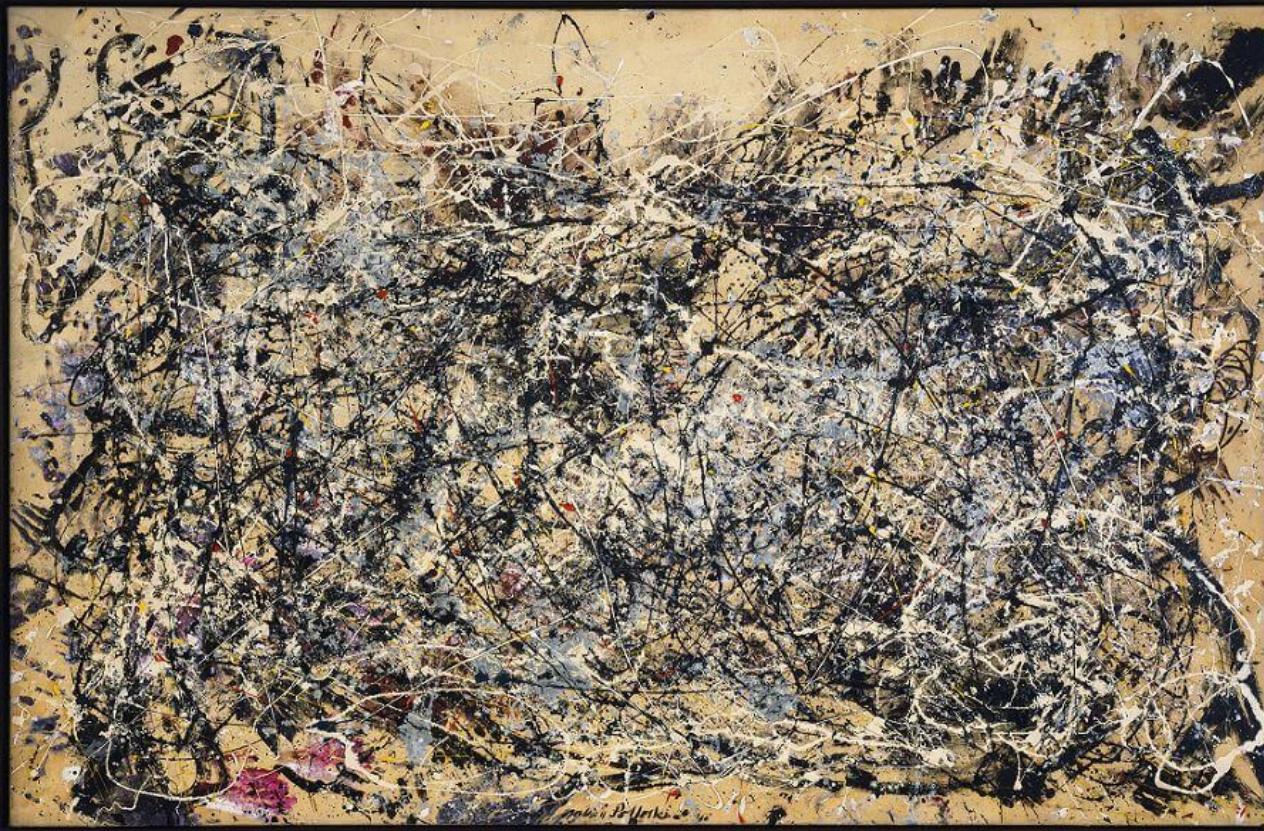
20世紀美術における偶然性と外部要因を利用した作家性を排除した作品の事例

作家性を排除した作品制作手法1

アクション・ペインティング

Jackson Pollock

空中から塗料を滴らせてすることで抽象的な描画を行う

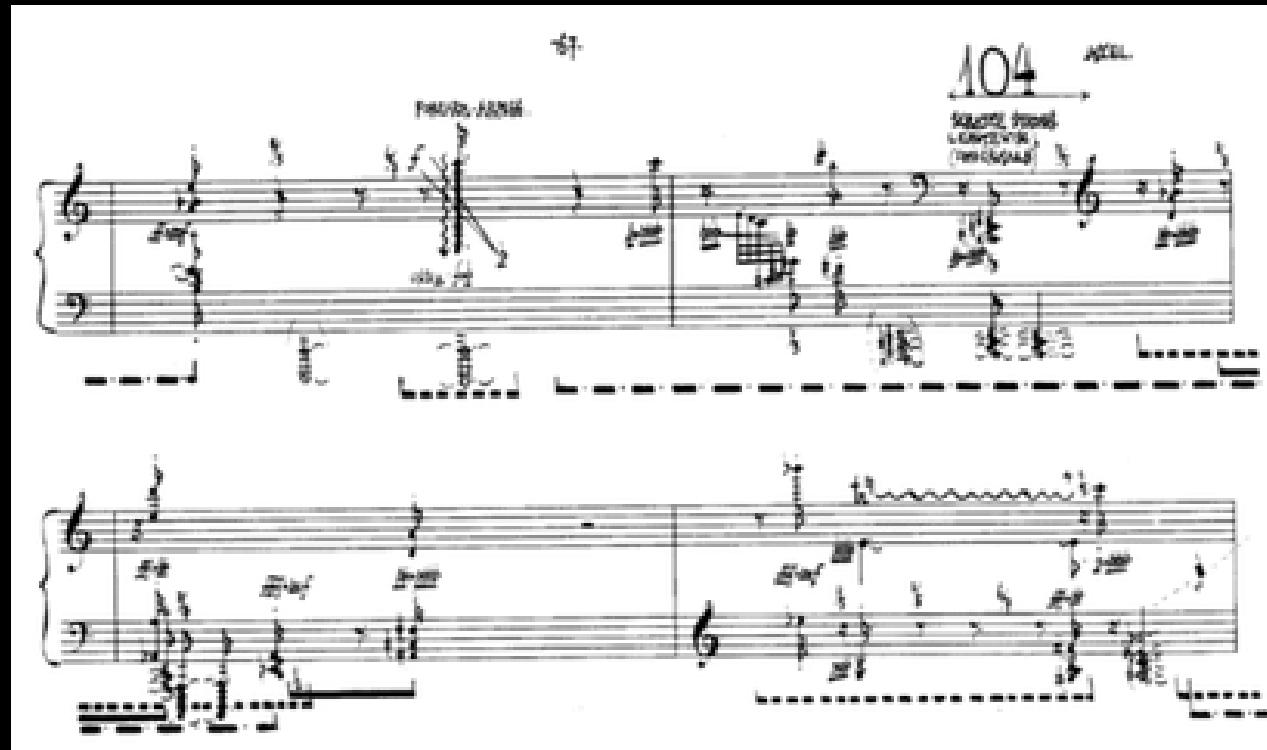


作家性を排除した作品制作手法2

チャンス・オペレーション

John Cage

コイントスによって作譜するなど、作家による意図
を排除するために偶然性を利用して制作



生成過程の重要性

乱数を用いることによる作品としてのナラティブの希薄化

乱数によるナラティブの希薄化

System Art

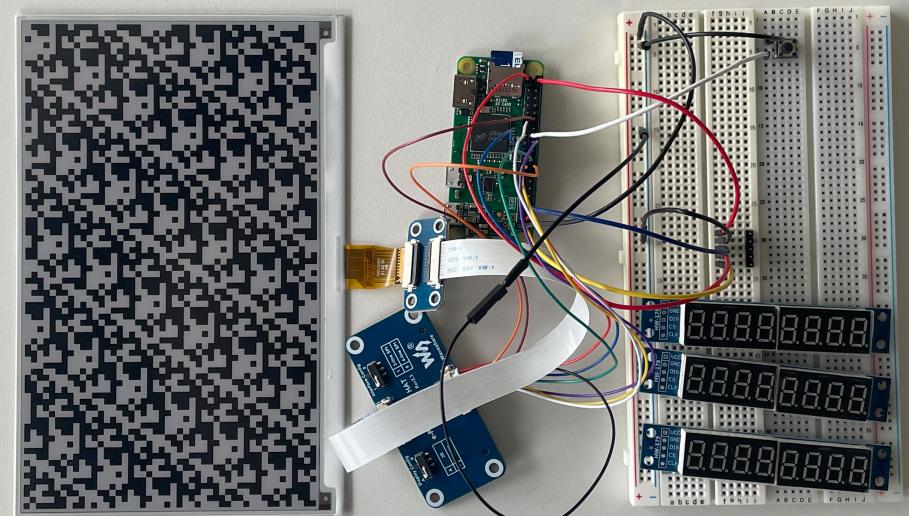
SystemArtの文脈では、アート作品は「生成される過程」こそが本質であり、環境との相互作用が重要

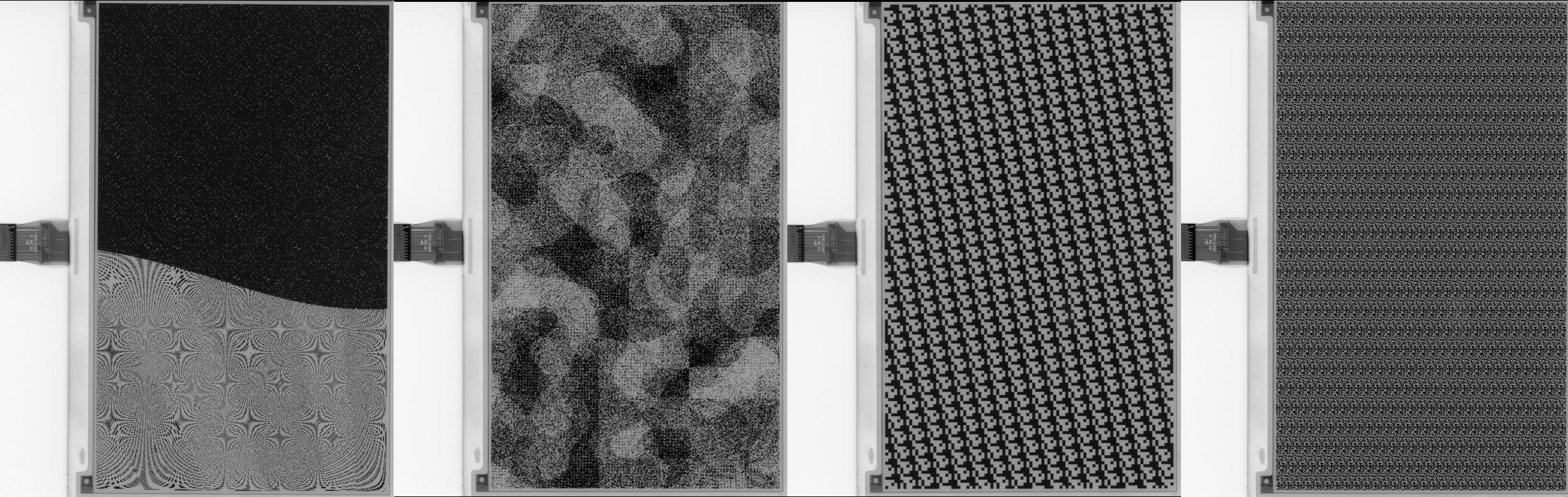


《createdAt:》

場所・時間・実行者による変数を用いた
Generative Art

電子ペーパーに表示されて初めて視覚化





System Art・作家性の回避

環境決定的変数

時間: UNIX Time

場所: Latitude, Longitude

実行者: Button Pressing Duration

構造的に複製可能性を排除

電子ペーパー

電子ペーパーに表示される際、初めて視覚情報となる

書き込まれた瞬間にピクセルデータは消滅し、再現不可能になる

結論

アートの文脈を辿りながら、実践的にデジタル作品の固有性についての再考

電子ペーパーを用いた装置統合型ビジュアル生成手法を提案