

学士論文

電子ペーパーを表示装置とする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
— 作品《createdAt:》の制作を通して —

2025 年度

指導教員 杉本達應

(23244002)

坂村 空介

東京都立大学

システムデザイン学部

インダストリアルアート学科

提出日：2025 年 1 月 31 日

電子ペーパーを表示装置とする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

— 作品《createdAt:》の制作を通して —

要旨

最後に書きまーす

A Study of an Integrated Visual Generation Method
Using Environment-Determined Variables with an
Electronic Paper Display
— Through the Production of the Work “createdAt:” —

Summary

write this section later

目次

要旨	i
Summary	ii
1 序論	1
1.1 概要	1
1.2 背景	1
1.3 目的	4
1.4 構成	4
2 先行事例・関連研究	5
3 コンセプト・設計思想	6
4 システム構成	7
4.1 ハードウェア構成	7
4.2 ソフトウェア構成	7
5 実装	9
6 考察	10
7 結論	11
8 謝辞	11
参考文献	11

1 序論

1.1 概要

本研究では、電子ペーパーを表示装置とした装置統合型ビジュアル生成手法を提案、《createdAt:》と題して作品制作を行う。アルゴリズムによってパラメトリックにビジュアル生成を行う本作品および装置で提示されるビジュアル作品は、画像ファイル等のデジタルデータとしては生成・保存されず、表示装置である電子ペーパーの表示処理を通じて初めて視覚情報として提示される。実行される環境（場所・時間・実行者）の情報によってアルゴリズムが使用する変数の値が決定されることから、デジタルデータが生成される際に作成時刻を示すメタデータとして付与される項目「createdAt」に由来したタイトルを冠した。メタデータはデジタルデータの視覚情報と直接紐づくことは多くないが、本研究では生成される作品とメタデータのような周辺情報および生成装置を不可分な関係として取り扱う。実体のある装置が実行環境の情報を利用しながら、その場でのみビジュアル作品を生成・提示するという、デジタルデータでありながらも実体感と固有性を持ち合わせ、装置と一体になったビジュアル作品を作成することが本研究の目的である。

1.2 背景

- ・ デジタル作品と提示に関わるハードウェア設計の分離
- ・ デジタル作品の制作・生成プロセスの不透明性
- ・ パラメトリックな作品における変数決定のプロセス
- ・ アート文脈における電子ペーパーの活用事例の貧しさ
- ・ 出力装置としてのディスプレイ技術の進展とデジタルデータ
- ・ 電子ペーパーの特性
- ・ 複製技術時代の芸術
- ・ アート文脈における作品と提示手法の一体性・同一性の重要性
- ・ System Art
- ・ ボロックとか、ランダムネスの作品
- ・ 統合する作品を作る意味
- ・ ストーリーからの、本作への着地

—

アート文脈におけるデジタル作品と物質性

デジタル技術により、画像・映像等の作品、またそれらを生成・実行するプログラム等はデータとして生成・保存され、任意の表示装置を通じて提示されることが前提となっている。これにより、デジタル作品は場所や時間の制限を受けずに複製・再編集・再配置が可能となり、高い移植性と再現性を得ている。一方で、複製の容易さゆえに作品と提示装置が分離され、提示装置としてのハードウェアの設計や実行環境は作品の外部要因として扱われることで、提示手法が透明化され、デジタル作品の実体感や固有性、唯一性を希薄化させる要因となっている。

デジタルデータは本質的に複製可能性をもち、同一のデータから全く同一の情報を無数に複製できる。このようなアート作品文脈における複製可能性の問題は Walter Benjamin が「複製技術時代の芸術作品」[1] において論じたアウラの消失という論と接続できる。Benjamin は写真や映画といった機械的な複製技術の発展によって作品が特定の場所や時間と共に一回的に存在し、「いまここ」的性質によって成立していた「アウラ」が失われると指摘、複製技術は作品の唯一性や歴史性などの権威的なものを解体する契機となるとした。デジタルデータを前提とした作品は、Benjamin が論じた複製技術によるアウラの消失を超えて、劣化なく完全に同一の複製を生成できる点において、Benjamin が想定する状況を推し進めただけでなく、機械的な複製によるアウラの消失が唱えられた時代において存在した「オリジナル」としての作品をも消失させた。その結果、デジタル作品は場所や時間から切り離され、提示・閲覧において高い再現性を獲得する一方で、作品としての固有性や実体感、「オリジナル」の欠如といった構造を内包している。このような問題視きは、作品の唯一性をどのように担保するかという議論として引き継がれており、多くの場合その解決方法は作品の生成・提示手法そのものではなく、外部的な制度や技術に委ねられてきた。

デジタルデータが本質的に複製可能であることから、その「オリジナル」としての固有性や唯一性は担保されにくいという性質・課題をはらんでいる。2010 年代後半には、ブロックチェーン技術を用いた NFT（非代替性トークン）アートがデジタルデータに唯一性を付与、その固有性を担保する手法として注目を集めた。NFT は発行・所有・取引履歴を記録することで、デジタルデータの希少性を外部的に担保する仕組みを提供したが、多くのデジタル作品そのものの構造的な性質を変えるものではなかった。その結果として、NFT アートはデジタル作品の価値を強化する一方で、その本質的な生成条件や場、物質性を与えるかといった議論が行われないうまま、投機的な文脈の中で消費される状態で収束を迎えた。

—

ランダムネスと作家性

作家による制御を放棄し、偶然性や外部要因をランダムネスとして作品生成に取り込む試みは、20 世紀美術において繰り返して行われてきた。抽象表現主義の代表的な画家である Jackson Pollock はポーリングという手法で空中から塗料を滴らせることで抽象的な描画を行う「アクション・ペインティング」の実践による作家の身体性と偶然性の関係を探求[2] し、John Cage は作譜手法「チャンス・オペレーション」で多くの実践を行い[3]、《易の音楽》(1951) においてはコイントスによって作譜するなど、偶然性を利用し作家による意図を排除した制作を行った。その後、コンピュータを利用した生成芸術においても、乱数やアルゴリズムによる非決定的な生成手法が取られてきた。しかし、多くの場合においてランダムネスはプログラム内部で完結する数値の利用として扱われ、実行環境は生成時点のコンテキストが利用されることは少ない。本研究では、変数決定において作家性を排除する上記のような考え方を踏襲しつつ、乱数や偶然性ではなく、実行される環境（場所・時間・実行者）を変数決定の要因として組み込む点に特徴がある。

—

System Art と装置としての作品 [4]

—

システムの具体的な構成と、不可分の話

本研究は、電子ペーパーの特性を活かし、デジタル作品の生成と提示手法を不可分とする構造を提示する。具体的には、実行時点のコンテキスト（場所・時間・実行者）をアルゴリズム生成作品の変数決定に利用し、生成されたビジュアル表現を電子ペーパーへ直接描画するシステムを構築する。生成の過程では、アルゴリズムが電子ペーパーのピクセルを直接操作するため、生成結果は内部データとして存在せず、電子ペーパーに描画されたその瞬間に作品としての実体を伴う。これにより、生成にかかる変数の決定や、生成・提示にかかる装置との不可分さが、従来のデジタルデータとしての作品とは対照的な固有性・唯一性、そして不可逆性を示す。

作品は、電子ペーパーディスプレイ、Raspberry Pi、生成に用いる変数を可視化する 7セグメントLED を主な構成要素とし、生成時には専用インターフェースを通じて実行者の情報を取得する。これらを含む環境変数がすべてビジュアル生成アルゴリズムの変数として作用し、作者が変数に能動的に介入する余地はない。そのため、出力結果は常に一回性を帯びる。

—

作品の提示手法について

最終的なアウトプットとして、展示空間における生成プロセスの体験と、生成された作品を紙媒体としてスキャン・保存したアーカイブを提示する。電子ペーパーによるビジュアル生成には一定の時間がかかり、即時的に大量の情報を提示できるデジタル領域に遅延をもたらす一方、紙媒体という物理的に定着するアナログ領域には即時性を与える。このデジタルとアナログの反転的な状況は、デジタル表現の再現性と物質性の関係性を再考する契機となる。

1.3 目的

- デジタル作品と提示手法を不可分とする構造の提案
- 電子ペーパーをアート表現の一部として取り込む
- 実行時点のコンテキスト（場所・時間・実行者）をアルゴリズム生成作品の変数決定に利用する

1.4 構成

2 先行事例・関連研究

- 電子ペーパーの非商業利用
 - ▶ 電子ペーパーフレーム
 - ▶ 車の外装
 - ▶ 建築の外装
- インタラクティブアートにおける生成表現の物理化
 - ▶ ペンプロッター

3 コンセプト・設計思想

- ・ 装置とビジュアル表現の紐付け
- ・ デジタルデータとしてどこにでもあり、どこにもない、デザイン・アート表現
- ・ 生成した場所・時間・それを実行した鑑賞者によってのみ決定されるビジュアル表現
 - ▶ 生成されるビジュアルを決定する変数に製作者の意図が介在しない

4 システム構成

4.1 ハードウェア構成

- ビジュアル生成に関する主なコンポーネント
 - ▶ Raspberry Pi
 - 場所・時間・実行者の情報をもとにビジュアルを決定
 - ▶ 電子ペーパー
 - 生成されたビジュアルの提示
- 展示にまつわる補完的なコンポーネント
 - ▶ 赤色 7 セグメント LED
 - 場所・時間・実行者の情報を提示

4.2 ソフトウェア構成

- Python
- ビジュアル表現にかかる変数
 - ▶ selectHash, pixelSize, noiseScale, noiseScaleX, noiseScaleY
 - ▶ シード値の bit 化および hash 化による binary 情報を電子ペーパーの白黒 2 値情報に置き換えて提示
 - selectHash: 単純 bit 化および hash 手法の選択にまつわる変数
 - ▶ パターン表現
 - 1 ピクセルに 1 つの値 (01) が入り、それらがパターンを構成する
 - pixelSize: 拡大表現として n ピクセルの正方形ボックス単位でもパターンを提示可能
 - ▶ 有機表現
 - パターン表現を元に Perlin Noise を作成
 - noiseScale: 全体の拡大倍率の変数
 - noiseScaleX, noiseScaleY: x, y 座標を決定する変数
- ビジュアル表現にかかるシード値（これらを上記変数に割り当てる）
 - ▶ 場所情報
 - geocoder
 - ▶ 時間情報
 - UNIX Time

- ▶ 実行者情報
 - － 未確定

5 実装

6 考察

7 結論

8 謝辞

IA 論文フォーマットを作成するにあたりご尽力いただいた教員、学生みなさまに深謝いたします。

参考文献

- [1] W. Benjamin, 複製技術時代の芸術. 晶文社, 1999.
- [2] 美術手帖編集部, 「Jackson Pollock — アーティスト | 美術手帖」. [Online]. 入手先:
<https://bijutsutecho.com/artists/230>
- [3] 金子智太郎, 「チャンス・オペレーション — Artwords® | artscape」. [Online]. 入手先:
<https://artscape.jp/artword/6308/>
- [4] J. Burnham, 「SYSTEMS ESTHETICS」. [Online]. 入手先: https://monoskop.org/images/0/03/Burnham_Jack_1968_Systems_Esthetics_Artforum.pdf