

Article 表紙解説

—柏原 晋平—

Cover Comment: KASHIHARA SHINPEI

柏原 晋平
Shinpei Kashihara

画家 / 株式会社オスカープロモーション (業務提携)
Artist / Oscar Promotion co., ltd.
<http://www.kashiharashinpei.com/>

三宅 陽一郎
Youichiro Miyake

株式会社スクウェア・エニックス
SQUARE ENIX CO., LTD.
y.m.4160@gmail.com

Keywords: art, Japanese painting, mixed-media.



図1 9月号表紙
作画：柏原晋平

1. はじめに

今年から毎号、人工知能にちなんだイラストをそろえることで、多彩な表紙を楽しんでいただく企画を開催してきました。9月号の表紙は、アートと人工知能をテーマに、日本の古典的な日本画の世界とデジタルの世界の境界面を開拓する画家、柏原晋平先生にお願いすることができました。

今回の特集は「AI 社会論」, 「人と調和して協働する知的情報処理」, 「人間を超えるコンピュータ囲碁」の三つですが、デジタル空間と人工知能と情報処理が交錯し調和する空間を柏原晋平先生の方で見事に日本画として描き出していただきました。

柏原晋平先生へお願いしてコメントをいただきました。

「普段、私は水墨画を基礎として日本画、ミクストメディアの手法を取り入れた作品制作をしています。ほとんどの仕事は絵筆とともにアナログなものが多いのですが、近年では中村獅童氏×初音ミクの超歌舞伎など舞台の背景として、自分の描いた作品を一度バラバラに分解、レイヤ分けし、それをデジタルCGで再構築、表現するといった仕事も増えてきています。

今回、人工知能・9月号表紙のお話をいただき「人と調和」というテーマを想ったとき、やはりどうしても日本の美しい“四季”や季語としてある“中

秋の名月”など、アナログ的な感性、情緒を取り入れたいと考えました。

頭の中に浮かぶイメージのみ構成し、草木紅葉や雲海、鶯、浮かぶ月をそれぞれ描き、中心にいる赤子を人工知能に見立て、“彼自身がそれらの素材を再構築する世界”を想像しながら、制作しました。

季語として鶯は春ですが、鶯は四季を通じて存在しており（越冬のため東南アジア辺りですが）、近年、それらのルール、要素、タグに縛られ過ぎているのは人間のほうかもしれない、そんな思いから、あえて季節外れに舞う二羽の鶯も描いています。

すでに古典技法とデジタル処理が調和する世界がある昨今、人間だけがもつ芸術的、独創的かつ、決まりのない曖昧な“表現”という手段と、人工知能がもつ無数の能力、可能性がさまざまな形で調和したとき、より豊かな芸術分野が花を咲かせることを祈りつつ、ここに結ばせていただきます。」

2. 解説

学会誌の表紙は毎号、学会 Web 内の「AI 書庫」にて PDF で公開しておりますので、今回の表紙はできるだけ詳細までご覧いただきたい、味わい深いものとなっておりますので、ぜひアクセスしてください。

1 枚の絵の中でさまざまな意味が多

層的に込められて一つの完成した作品になっているのですが、この世界全体の裏地が、1010000…のようなバイナリ列になっています。それがまるで和紙の質感を出すように演出されています。細部を見るとバイナリ列を見ることができます。また中央の子供に臍の緒のようにつながっている線もバイナリ列になっています。デジタル世界の申し子、つまり人工知能が、この世界を再構築しているのです。

2017 年 8 月 14 日 受理

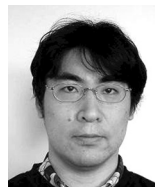
著者紹介



柏原 晋平

画家。京都・本能寺塔頭龍雲院への襖絵奉納をはじめ、中村獅童×初音ミクの共演でも話題となった超歌舞伎「今昔饗宴千本桜」、早乙女太一「影絵」、GACKT 主演舞台など、

さまざまな著名人への作画提供や企業とのコラボレーションなど制作している実力派アーティスト。



三宅 陽一郎 (正会員)

株式会社スクウェア・エニックステクノロジー推進部リード AI リサーチャー。今年は人工知能学会誌編集委員として本誌の表紙を担当する。日本デジタルゲーム学会理事、芸術科学会理事、国際ゲーム開発者協会日本ゲーム AI 専門部会代表。

日本ゲーム AI 専門部会代表。