

# 「ディープ・ニューロ・アーティスト」

インタラクティブメディア学科 久原泰雄 Yasuo Kuhara



画家は自身の目で見えたモノを独自の感性によって絵画として表現する。それは言葉で説明できるものではなく、画家が探求してきたユニークな感性が反映されている。本作品は、ディープラーニングという人工知能を用いて、カメラから入力される映像を個性あふれる多様なアーティストの画風で描画するインタラクティブな絵画である。鑑賞者が様々な動作をすると、リアルタイムに絵画風に表現された映像となり、鏡のように有機ELパネルに写し出される。この画風変換は、物体認識を学習した畳み込みニューラルネットワークによって実現される。右の例は、左側がスタイル画像、右側が生成された画像である。元の画像がスタイル画像の画風で描画され、色彩感だけでなく、細かい空間パターンまで画家の画風で表現されていることが分かる。学習に使用した作品は、古代の壁画をはじめとして、ダビンチ、ゴッホ、ルノワール、ムンク、ピカソ、マチス、モンドリアン、写楽、北斎などである。鑑賞者はカメラの前で様々なポーズをとり、絵画風に描かれる自分の姿を楽しむことができる。



2001年より東京工芸大学芸術学部にて教育研究に従事。専門はジェネラティブアート、コンピュータミュージック。代表的な作品として、自動的に色合いが変化するインタラクティブ自動色塗り地図、生物の群れの動きを表現した創発的インタラクション、障子から音と映像を生成する Spandex Shoji Synthesizer, つぶやきをレーザーハープで演奏する Tweet Harp, ライフゲームから音楽生成する Life Game Orchestra, 子守唄を生成する作曲システム, 様々な人の歌声から輪唱を生成する Circle Canon Chorus, ピアニストのキータッチの情報を利用して演奏する VT Piano など。



Renoir, Jeanne Samary



Gogh, The Starry Night



Munch, The Scream



Hokusai, Under the Wave off Kanagawa

