

The First Drop — 境界 —



最終展示作品 (photo : ©k\_fujii)

私の美術館：The First Drop — 境界 —

この箱に入れたもの

AIとの対話から紡いだ詩と、シュレッダーで裁断された紙屑を透明なケースに収めています。

蓋には AI is humanity's echo. と印字した写真を入れ、中の紙屑が覗く切れ目を入れました。

【詩の内容】

The First Drop — 境界 —

大海の最初の一滴を どこに垂らすのかを決めるのは 人間だ。

AIもまた創る。

だが、波紋を始めるのは人間だけ。

アートは 生存を超えた遊びであり、存在の証。

その境界に、私たちは立っている。

(この詩を印刷したカードの最後には、当初の宣言通り、AIとの共作であることを明示しました。)



### 作品の背景

アート界では、いまも「アートにAIを用いることの是非」が議論されています。

著作権の問題もまた、解決が難しい大きな課題です。

社会では、AIがフェイクに悪用されることが注目される一方で、ビジネス界では「AIを使わないことはありえない」という状況が急速に広がっています。

しかし同時に、AIを導入しても成果に結びつけられない「PoC死」という言葉がビジネス用語として広まるなど、私たちは混沌とした時代のただ中にいます。

こうした背景のもと、私は「アートとAI」という大きくポピュラーなテーマをあえて選びました。

独創的にまとめることが難しい挑戦的な題材でしたが、もともと私がアートに触れるきっかけとなったのはアート関連サイトを始めたことにあります。

そこで今回、自分の作品をこのサイトに掲載し、制作のプロセスもあわせて共有することを目的として、チャレンジしてみることになりました。

ただし、この作品は「AIを使うべき／使うべきでない」という主張ではありません。

生み出されてしまったものはもう元には戻せません。

私たちは、AIの時代にどう向き合っていくのか、一人一人がその置かれた環境ごとに、その決断を迫られているのです。

本作品は、私のアイデアにもとづく言葉をもとに、AIに反響させながら制作したものです。



### テーマ（コンセプト）の設定

先生からは、「場所、時間」等に注目してみると良い、個人的な関心でも構わないし、大きなテーマでもいい、というアドバイスがありました。基本的にはどんな内容のテーマでもよい、とのことでした。

何かを作ることはこの40年やってこず苦手だし、家にある物で、このボックスを埋めるとなると、途方に暮れた私ですが、最初におぼろげながら考えていた、アートとは何か、人間とアート、人間とAI、AIとアート、といった日頃から考えていた大きなテーマ、にチャレンジしてみることにしました。

素人の私がこんな大きなテーマを選ぶって、かなり無謀ですが、他に思いつかなかったのが本音です（笑）

### テーマのプレゼン

2日目に、各自がコンセプトを考えて、自宅からそれに関する写真とアイテムを持参したものを見せながら、各自の作品作りの構想を皆の前でプレゼンする時間が設けられました。

私は、この作品作りにおいて、「AIを使う」ということを予め宣言しました。

その際に、参加者の方から、ある質問を投げかけられました。

「今回の課題、この作品作りにおいてAIを使う必要性はあるのですか？なぜAIを使うのでしょうか？」

その核心を突いた質問に対し「まさにその問いこそが、私が表現したいテーマであり、そのために、敢えてアートでAIを使うことに是非がありそうなことにほど使って表現し、さらに、AIを使ったことを隠さずに作品に明示するつもりです」と回答しました。

しかし、この質問が出る可能性は少し予想はしていたこととはいえ、実際に質問されると、そのあとの作品作りに大きな影響がありました。つまり、適当でいい加減な作品は作れない、その問いへの答えをお分かりいただけるものになくはない、という私の制作意欲（そして、この後述べる生みの苦しみをも（笑））を大きくアップさせてくれました。

そうできたかどうかはわかりませんが。

### 制作プロセス

私は当初、断片を次々と集め、AIとの対話を重ねながら、混沌をそのまま収めたカオスなボックスを形づくっていきました。

なにも作れない私には、家にあるAIとアートというテーマに関連づけできそうなガラクタ、アイテムを集めて詰め込んでみる、不完全さを表現するための手作りアイテムも放り込む、100均で買えるものも活用する、みたいな混沌とした箱になりました。

サモトラケのニケの粘土細工は3時間かけてもこの有様です。

まさに素人の作った現代アート風のガラクタ箱の完成！？ここまで3日間くらいかかってます。

「キュレーションボックス」というイメージから、表現したいことを、モノに置き換えて箱に詰めていく、というアプローチになっていました。

最初の質問への答えになったかどうか不安で、無意識のうちに、それに対する回答になるようなものを可能な限り詰め込もうとしていたのかもしれない。



しかし、その過程でホーガン先生から大切なアドバイスをいただきました。

——多くの要素を詰め込むこともできる。

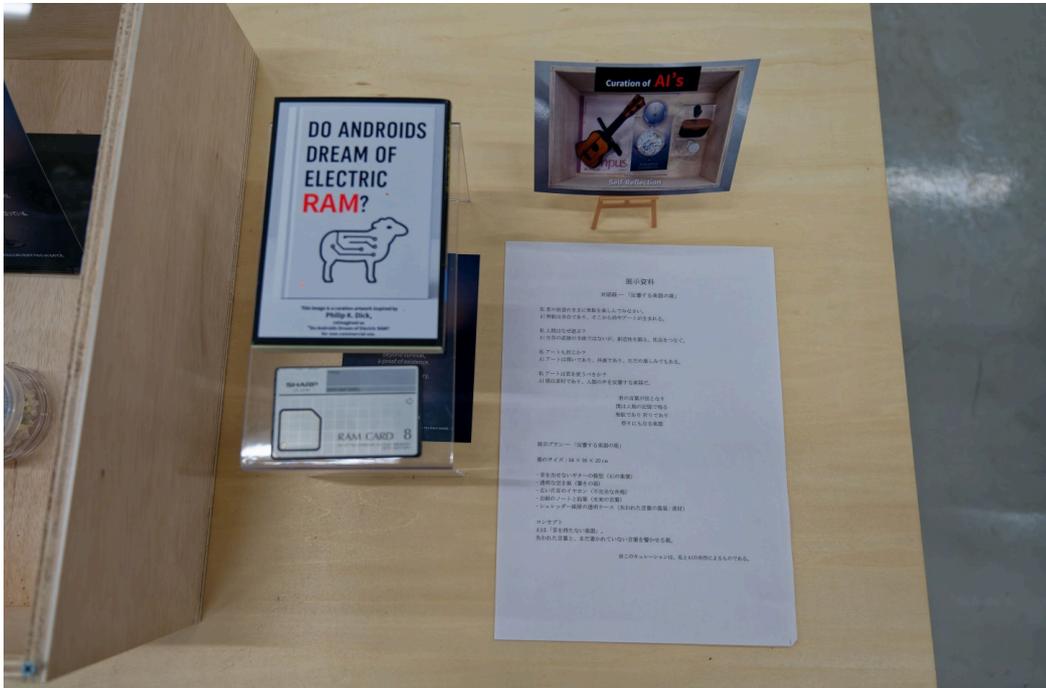
だが、テーマを最もよく伝える「一つのアイテム」がすでに君の中にある。それを徹底的にピックアップすれば、テーマはより強く人に届く。

先生が特に良いと評価してくださった「アイテムの組み合わせ」が二つ残りました。

どちらも二つの要素を掛け合わせたプランです。

削ぎ落とすなら、この二つのどちらかを選ぶのがよいだろう、と。

その心強い言葉に支えられ、私は最終的に一つを決断しました。



もう一つのセレクト案は数十年前の8K BしかないRAMカードとSF原作本へのオマージュカード

そして、それまで集めた粘土細工や手書きの絵といったすべてのアイテムを箱から外しました。数多の試みと手間を捨て去り、最後に残したのは二つだけ。

ひとつは、AIに自分の言葉を反響させながら編んだ詩。  
(おそらくはAIを使うという行為が最も批判を受けそうな「詩」を作るという行為です。)

もうひとつは、透明なケースに収められたシュレッター屑。  
(シュレッターの紙くずは、AIがアクセスする人類の知の総和です。)  
その蓋にはこう記されています。

**AI is humanity's echo.**

カオスから削ぎ落としへ。  
多から少へ。

ミース・ファン・デル・ローエの「LESS IS MORE」という言葉を知っていただけに、シンプルなものほど実は細部まで拘らなければ洗練されたものではない、難しい、という頭が無意識にあって、絞り込んでそれを作品とするというのは恐怖心でできなかったのです。

しかし、ホーガン先生の言葉が後押しとなって、そぎ落とす決心ができました。

こうして、最後に選び取ったものが、私の「最初の一滴 (The First Drop)」というタイトルの1日だけのアート作品になりました。



この2つのアイテムは、いろいろアイテムを集める過程で、「AI」を表現できるものは何か？を考えているうちに、受講後に帰宅して自分で印刷したり、100円ショップで買ったブラケースにシュレッダーごみを詰めてみたりして作ったものです。

製作時間は1時間程度しかかかっていません。

最初にこのアイテムの全てのアイデアが頭の中で完成していたなら、3日間の最初の半日で終わっていたことになります。しかし、さきほどの「カオスな作品」がなければ、絶対にこれを作ることは不可能でした。

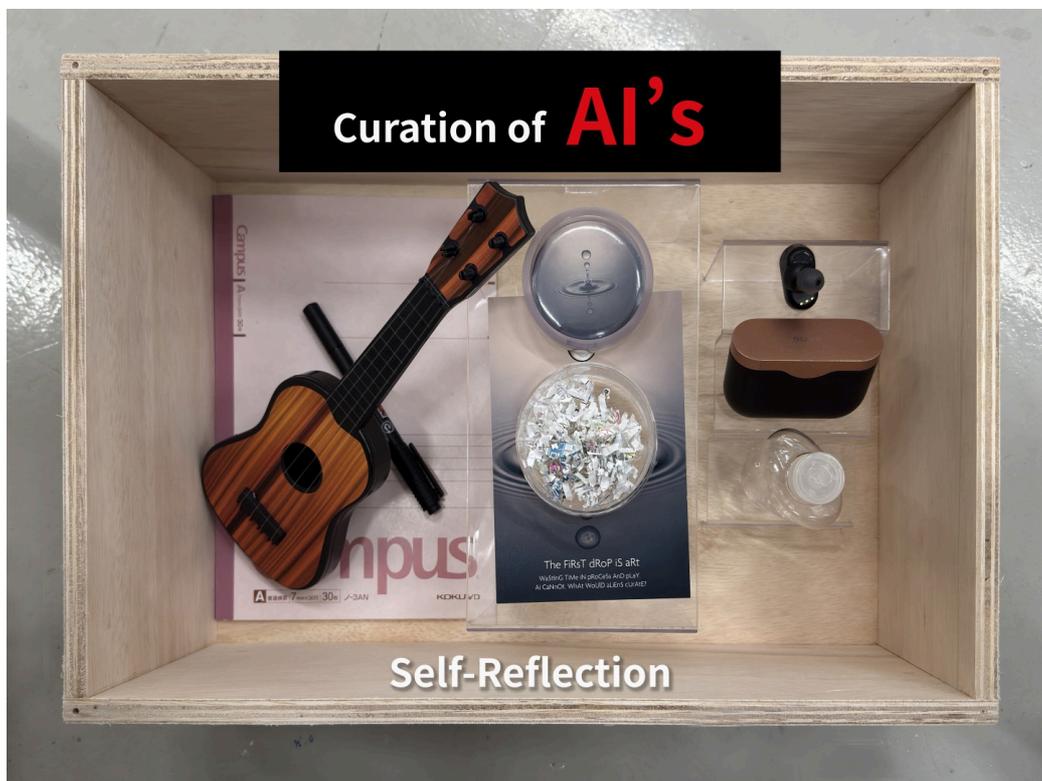
最後の最後に、先生との会話、先生からのアドバイスで、すべてをひっくりかえして生み出された結果なのです。

「現代アートの生みの苦しみ」をまさに実体験できた瞬間でした。(笑)

そして、最初に頂いた質問こそが、たくさんの思考と試行を呼び起こし、結果的にこのアイデアを引き出してくれたのだと思っています。質問してくれた方に感謝しています。

---

**途中で制作した没にしたもの**



最初に考えた案は、AIに「自分を表現するものを集めたキュレーションボックスを作りなさい」TTお指示して出してきたアイテムを、その通りに箱に入れるというものです。もちろん、身の回りにある者、すぐに手に入れられるものだけだと、細かく指示しました。

しかし、これではAIの作品を展示しただけになってしまうため、絶対にAIが思いつかないことは何か？を考えた末に、

これを一度撮影してカードに印刷し、今度は、私が自分で考えたアイテムをごちゃごちゃに放り込んで、箱の中に、このカードと一緒に入れるという二重構造の作品を考えました。それが先ほどの、カオスな作品です。

60'0 / 00'0

### お礼の言葉

多くの現代アートを鑑賞する際に、「この作品はどのようなプロセスを経て生まれたのか」と想像することがあります。今回、私はその「制作のプロセス」を自ら体験できたことで、アートをより深く実感することができました。

また、参加者の方々のプランを聞いたり、制作途中の作品を見せていただいたりする空間も、お互いに影響しあう豊かな体験となりました。

その交流を含めて、制作のプロセスはとても楽しい時間でした。

「楽しい」というのは、正確に言えば「苦しい楽しみ」という感じです。

理由は、他の参加者の方の途中経過を見るにつけ、圧倒されて凄い刺激を受けるため、帰宅してからでないとできないこと

やら、とにかく、集中して一生懸命になってしまう、という感じ。何でも一生懸命に真剣にやるというのは、「苦しくても楽しい」ものです。

現代アートとしての評価は別として、  
アートの専門家である先生やスタッフ、そして共に学ぶ参加者の方々に、  
私自身が作った「私の美術館=アート」を見ていただけたことは、  
とても貴重な経験となりました。

先生、サポートスタッフの皆さん、  
そして一緒に参加した皆さんに、心より感謝を申し上げます。

Artstylic 編集長兼執筆者 K.Fujii

[ホーム](#)   [ARTSTYLICとは](#)   [サイト紹介](#)   [アートの世界](#)   [アートなブログ](#)   [スタイリックラボ](#)

[お問い合わせ](#)