

## デジタル時代のレディメイド：既製のソフトウェアとアーティストの相互作用の探究

### ～現代の合成技術と美術におけるあたらしいアспект～

#### 論文概要：

本論文は、デジタル時代におけるレディメイド (Readymade) 概念の再解釈とその芸術創作への応用について探求するものである。特に、既製のソフトウェアを用いた視覚合成技術が現代の美術にどのような新しい側面をもたらしているかを検証し、その理論的背景と実践的応用について分析を行った。本研究は、デジタル技術の進展と芸術表現の相互作用を明らかにし、デジタルアートの新たな可能性とその美学的意義を提示することを目的としている。

序論では、研究の背景、目的、意義、方法論を述べている。デジタル技術の急速な発展が芸術創作の方法と媒体に与えた影響を概観し、特に画像合成技術の進化が芸術の表現形式をどのように革新してきたかを説明する。さらに、既製のソフトウェアを活用したデジタルレディメイドの概念について、その理論的な基礎と研究の枠組みを設定している。

第一章では、デジタル合成芸術におけるレディメイドの概念を探求する。まず、画像合成技術の発展とその歴史的背景を概観し、その技術が芸術に与えた影響について批判的に分析する。次に、ダダイズムとマルセル・デュシャンのレディメイドの歴史的背景とその発展について考察し、これらの概念が現代のデジタルアートにどのように応用されているかを明らかにする。この章では、デジタルレディメイドの理論的枠組みを構築し、その応用可能性を検討する。

第二章は、視覚合成芸術創作におけるレディメイドソフトウェアの具体的な応用特性に焦点を当てる。本章では、「誤生成の合成」、「逆操作の合成」、「ソフトウェア視点の合

成」といった異なる創作手法を取り上げ、具体的なケーススタディを通じて、これらの手法がどのように芸術創作に応用されているかを詳細に検討する。これにより、現成ソフトウェアの技術的限界と可能性を明らかにし、その芸術作品への影響を分析する。

第三章では、筆者自身の創作実践を通じて、現成ソフトウェアが芸術作品にどのように応用されているかを実際に検証する。この章では、ZOOMのバーチャル背景機能を活用した作品制作の具体的なプロセスを詳細に説明し、現成ソフトウェアがアーティストの創作過程で果たす役割を探る。また、完成した作品の展示とその美的価値、観客の反応を分析することで、現成ソフトウェアを使用した創作の成功体験と課題をまとめ、将来のプロジェクトに対する示唆を提供する。

第四章では、これまでの研究全体を総括し、主要な結論と本研究の貢献を明確に示す。特に、現成ソフトウェアがデジタルアート創作において果たす役割とその意義を強調し、デジタル時代の芸術創作における新たな可能性を提示する。また、研究の限界を認識し、今後の研究課題を提案する。具体的には、デジタルレディメイドの概念のさらなる発展や、異なる技術環境における応用可能性を探ることの重要性を述べている。

本研究は、デジタル時代におけるレディメイド概念の再解釈を通じて、現成ソフトウェアが現代の芸術創作にどのように応用されているかを探求した。その結果、現成ソフトウェアは新たな芸術表現のツールとしての地位を確立し、アーティストが技術との対話を通じて独自の芸術価値を創造するための新しい方法を提供していることが示された。本研究は、デジタルアートの理論と実践に貢献し、デジタル時代の芸術創作に対する理解を深めるための基盤を提供するものである。