

上野の国立西洋美術館で開催された「キュビズム展」に足を運んだ。キュビズムは、例えばピカソの絵画で頭に浮かぶように、西洋絵画の伝統的な技法である遠近法や陰影法を使わず、対象を多視点から捉えて幾何学的に再構成する試みである。

この展覧会では、パブロ・ピカソとジョルジュ・ブラックによってキュビズムが生まれ、絵画が変遷していく過程を目の当たりにすることができる。画面に新聞や布を切り貼りするコラージュのような新しい技法もキュビズムから生まれてきたことが理解できるよう工夫され

旧来の情報システムは、現実の業務の流れをそのままプログラムに落とし込み、自動化する。決められた手順通りに間違いなく処理していく様子は、まるで現実世界を模写する写実派の絵画になぞることができる。一方、現在の情報システムはどうだろうか。さまざまな出来合いのSaaSやAPIを組み合わせて構築されている。まるで切り貼りすることによって新たな付加価値が作り出すプロセスは、コラージュにとっても似ている。

キュビズム後のアートの世界では、シュルレアリスムが台頭した。マックス・エルンストは多様な素材を組み

数 | 理 | の | 窓

キュビズムと 情報システム



ていた。

展覧会で特に目を引いたのは、ロベール・ドロナーの「パリ市」という作品。この作品では、古典的な三美神の裸婦像と現代的なパリの街並みやエッフェル塔が、カラフルな色彩と幾何学的な形で再構成され、一つの画面に融合している。さまざまな要素を同時にコラージュしたドロナーの作品は、後の抽象画の先駆けとも言われている。

「キュビズム展」では、絵画が写実的な表現から抽象的な世界へと移行する過程を体感することができたのがなにより良かった。このとき、ややこじつけのようで恐縮だが、キュビズムの革新が情報システムの革新にも通じるとピンときた。

合わせて偶然性や無意識の世界を探索し、ルネ・マグリットは現実の要素を意外な文脈に配置して驚きに満ちた非現実的な世界を創造した。

では、アートがコラージュからシュルレアリスムへと変貌したように情報システムの世界も同じように変貌していくのだろうか。答えはイエスである。ご承知のとおり、生成AIは大量のデータを学習し、まるでシュルレアリスムが非現実的な世界を創造するように、日々、予想した以上の結果や、現実には存在しない新しい画像やアイデアをも作り出し続けている。アートと情報システムの革新は同じステップを踏んでいると確信して会場を後にした。

(松尾 茂 NRIアート部)