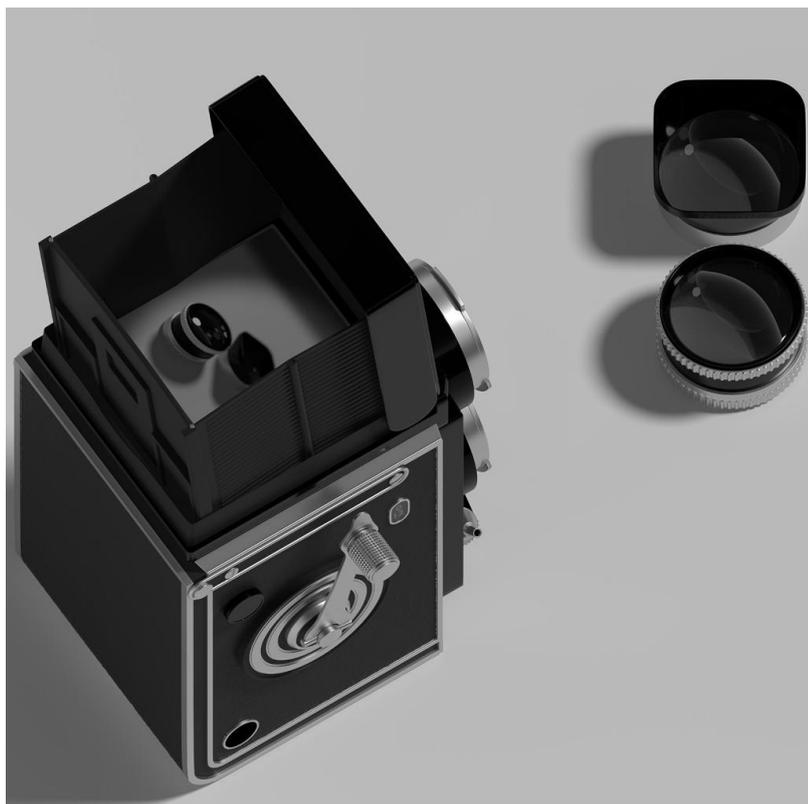


2022/6/16

イメージ・メイキングを分解する

Reinventing Image-Making

2022年8月9日(火) - 2022年10月10日(月・祝)



タマシュ・ヴァリツキー
《二眼レフカメラ》〈想像のカメラ〉より
2017/2018年 コンピュータ・グラフィック
作家蔵

絵画、写真、映画、テレビ等の視覚表現や、脳内で見える夢や言葉にならない曖昧な印象、そして目に見えるものから心の中に浮かんだことまでを、イメージという語で指し示すことができます。このようなイメージに形を与えることを、本展では「イメージ・メイキング (image-making)」と呼びます。

科学的探究心と技術の発展により、光学を利用したイメージ・メイキングが飛躍的に進化したことで、人間の視覚を正確に再現するだけでなく、本来肉眼では見ることはできないイメージまで作り出すことが可能になりました。このことは、多くの芸術家たちに刺激を与え、視覚的表現の可能性を上げた一方で、技術的なルールを課すことにもなりました。

本展では、東京都写真美術館の収蔵資料であるイメージ・メイキングのための装置や機器の展覧を通して、その一様ではない技術や原理を紹介するとともに、イメージ・メイキングの技術の仕組みや道具に注目し、分解したり要素を組み替えたりしながら、標準化されたイメージへの批評を加えて、イメージ・メイキングを新たなものとして再発明してきた作家たちの作品を紹介します。

イメージには実体があるわけではありません。イメージは、作家が制作した作品やコンピュータや映像装置から出力された場所を支持体にして、その形を変えながら広く伝わっていきます。そして、視覚を通じて外的なイメージを認識するだけでなく、想像力によって内的にイメージする私たちも、イメージの担い手なのです。

みどころ

1 光学技術を超えた、イメージ・メイキングの可能性

いま私たちは、スマートフォンやアクションカメラなどの進化したデジタルカメラの技術を活用することで、写真・動画イメージを手軽につくり出すことができます。これらは光を集束・発散させて像をつくる光学の原理を利用したカメラ技術の飛躍的な進歩によるものです。一方で、光学技術を介して生成されたイメージがオンラインを中心に大量に溢れ、飽和状態にあるともいえます。本展は、写真・動画といったカテゴリーを取り払い、古今の光学技術を超えた先にあるイメージ・メイキングの例に注目します。イメージをつくるための既存の枠組みを分解し、その本質に迫る作家たちの実験的な試みは、私たちに新たな視座を与えてくれることでしょう。

2 コンピュータ、数学、レンズのない世界で再発明されたイメージ

本展では、イメージを作り出す既存の形式を問い直し、新たなイメージ・メイキングに挑み続ける作家たちを紹介します。

ーコンピュータが織りなすイメージ Art Ex Machina (アート・エクス・マキナ)

1960～70年代のコンピュータ・アートの黎明期に新たな芸術や表現を求めて、当時は主に事務・科学計算に使用されていた巨大なメインフレーム・コンピュータなどを使用して制作された先駆者たちの意欲的な作品を展示します。

ー数学が紡ぎ出す詩 木本圭子

「数学は、合理的なだけではなく詩的でもある」と話す木本圭子の作品は、数理アルゴリズムという抽象的なシステムを用いて制作されるにもかかわらず、生き物のようでもあり、柔らかさと美しさを持ちます。本展では、平面、立体、映像の作品とあわせ、作家の制作過程に触れることができる制作ノートも展示いたします。

ーレンズレスの世界 藤幡正樹

《ルスカの部屋》で藤幡が作りだしたのは「レンズの無いカメラ」です。基本的な原理は、対象物にレーザーをあててスキャンすることで像を作る走査型電子顕微鏡と同じで、来館者は展示室内で実際にレーザーが照射され、像が作られていく過程を体験できます。2004年に制作された《ルスカの部屋》ですが、本展ではスキャンする対象物も新たに、再制作された本作をご覧いただける貴重な機会となります。映像は真実を映しているのか、レンズを通したイメージを見慣れている私たちに問いかけます。

ーこんなカメラがあったなら タマシュ・ヴァリツキー

〈想像のカメラ〉は、コンピュータ・グラフィックス、コンピュータ・アニメーションを用いて想像上の映像機器をデザインした作品のシリーズです。テクノロジーに造詣の深い作家ならではの技術面での創造性に加え、作家自身の幼少期の記憶が投影された詩的な美しさにもご注目ください。

3 国際的に注目されるタマシュ・ヴァリツキーの最新シリーズを国内初出品

第58回ヴェネチア・ビエンナーレ(2019年、ハンガリー館)の出品作家タマシュ・ヴァリツキーの、同展出品作品である最新シリーズ〈想像のカメラ〉(2016年～)を国内初出品します。このほか、初期のコンピュータ・アニメーション《ザ・ガーデン》(1992/1996年)や〈機械たち〉(1989年)など、国際的に注目される作家のこれまでの代表作をまとめてご覧いただける貴重な機会です。

展覧会構成

第1章 映像装置：多種多様なイメージングの装置

人間はこれまで多種多様なイメージ・メイキングを試みてきました。ここでは、その痕跡であるさまざまな映像装置とその原理を紹介します。光学的なイメージ・メイキングの道具である「カメラ・ルシーダ」、動いていないものを動いて見せる仮現運動を利用した「ゾートロープ」、20世紀初めに制作された35ミリフィルム映写機などを展示します。



左上から：
キノーラ(レンズつき、イギリス製)、
ゾートロープ、
カメラ・ルシーダ、
35 mmフィルムプロジェクター兼マジックランタン
すべて東京都写真美術館蔵

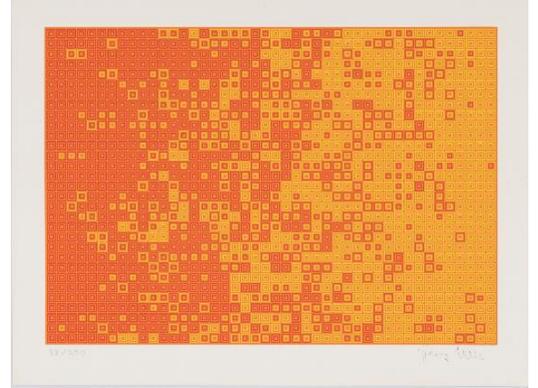
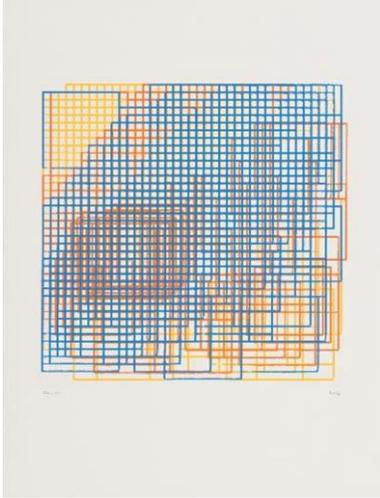
第2章 アート・エクス・マキナ：コンピュータによる「美」の分解

〈Art Ex Machina〉(アート・エクス・マキナ)は、ジル・ゲールブランドによって1972年に出版された版画のポートフォリオです。コンピュータでイメージ・メイキングした6名の作家は、いずれも1960年代からコンピュータ・グラフィックスに取り組んだパイオニアたちであり、今日のジェネラティブ・アートの先駆けともいえます。作家のうち、ゲオルク・ネース、フリーダー・ナーケ、川野洋らは、哲学者・美学者であるマックス・ベンゼの「情報美学」の影響を受けていました。哲学者・美学者であるマックス・ベンゼの「情報美学」という研究領域の影響を受けていました。彼らにとって、ときにコンピュータは、単なる作品制作のための道具ではなく、「美」を分析するための道具でもありました。

出品作品：〈Art Ex Machina〉1972年 シルクスクリーン

参加作家はゲオルク・ネース、ケネス・ノウルトン、川野洋、マンフレッド・モール、フリーダー・ナーケ、マニュエル・バルバディージョ。現在のようなパーソナル・コンピュータが無かった当時、プログラミングや、主に事務計算・科学技術計算で利用されていたメインフレーム・コンピュータ、工業用の作図機などを、本来の目的と異なる芸術分野で使い制作されました。例えば川野洋は、1960～70年代にかけて、確率論やモンテカルロ法といった数学の手法を利用した画像生成を実践していました。川野の作品で

は、いくつかの作品を学習したコンピュータが、新たな作品を制作します。画面は左上のブロックから右上のブロックにかけて順番に色が決定され、第一段の色の決定が終了すると第二段の色を決定する工程に移行するという、テレビ画面のスキャンと似たシステムによって描画されていきます。川野が実践したのは、伝統的な絵画の描画方法とも写真術とも異なるイメージ・メイキングだったのです。



左から フリーダー・ナーケ《無題(ウォークスルー・ラスター)》、川野洋《無題 (Red Tree)》、ゲオルク・ネース《無題》
すべて〈Art Ex Machina〉より 1972年 シルクスリーン
個人蔵 Copyright Gilles Gheerbrant 1972/2022

第3章 木本圭子：描出の身体とアルゴリズム

木本の作品は、数理アルゴリズムによってコンピュータの座標上に置かれた点群の軌道 (attractor) やその座標自体を、自動的に変化させます。この操作を何度も繰り返して、結果を組み合わせることで、時間によって変化する点群を生成します。これをディスプレイ上に表示させることで、人間にとって視覚的な情報であるイメージが描出されるのです。

子供の頃から絵を描くのが好きで、美大を卒業した経歴からは、のちに木本がこのような「非線形数理」を使った作品を制作するとは、考えにくいのではないのでしょうか。しかしパーソナル・コンピュータの登場を契機に、木本は数学を使った作品に取り組みはじめることとなります。緊張しながら手を動かし、いかに気持ちの良い描線を描けるか。演算によっていとも簡単に美しい線や絵を描けるコンピュータの存在は、木本にとってこういった描画の行為にあつたはずの身体的な緊張感や、できた時の感動を揺るがすものでした。その後、木本が作品で追及したのは、コンピュータの背後にある抽象的な数学の基礎に、身体感覚との接点を見いだすことでした。

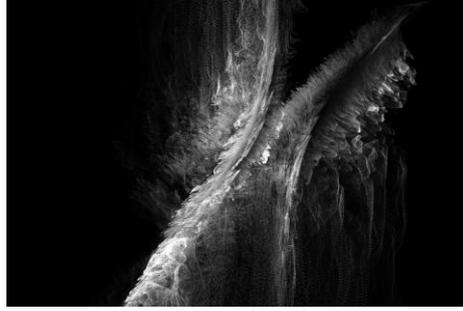
出品作品：〈Imaginary・Numbers〉(2012年、静止画)、〈velvet order〉(2015年 静止画)、《INSIDE》(2009年 シングルチャンネル・ビデオ) ほか

数理アルゴリズムによって創り出される数学の世界。これは抽象的な世界です。木本圭子は、それを画像化して、平面や立体として切りとり、鑑賞者の目に見える物理的実体にしていきます。数学は、合理的なだけではなく詩的でもあると、木本は言います。数学と抽象言語による詩的世界＝数理アルゴリズムによって生まれた世界は、コンピュータのなかにしか存在せず、3次元空間では人間が直接認識することができません。だからこそ、その世界を2次元や3次元の画像や動画といった形式にして、他者と共有するのです。鑑賞者は平面・立体・映像の作品を別々に見て、その背景にある詩的な世界のイメージを自分自身の中に作り出すのです。

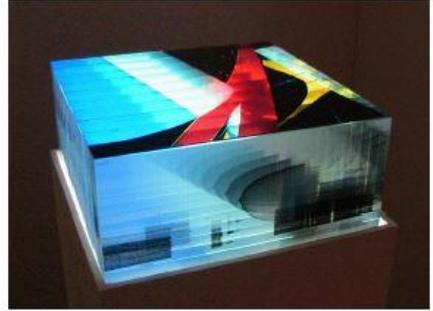
1



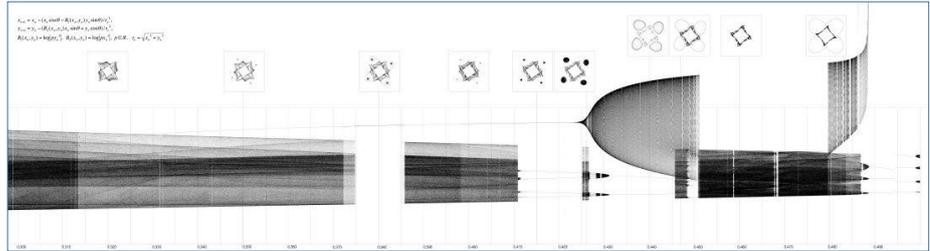
2



4



3



木本圭子 1 《Imaginary・Numbers》2012年 印画紙出力 作家蔵 2 《INSIDE》2009年 シングルチャンネル・ビデオ 東京都写真美術館蔵
3 《Imaginary・Numbers》モデルBの分岐図 2012年 フィルム出力 作家蔵 4 《Imaginary・Numbers》モデルBの分岐図(2パラメタ) 2006年 アクリル 作家蔵

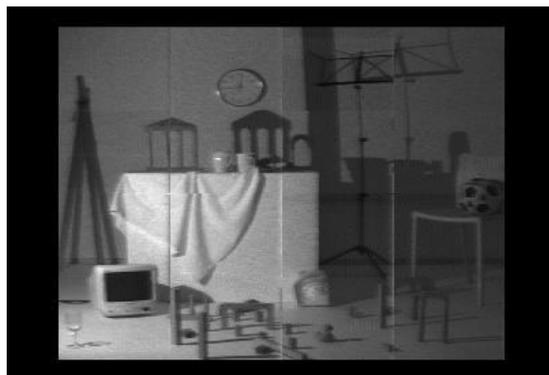
第4章 藤幡正樹：非・光学のイメージ生成

この《ルスカの部屋》という作品は、レンズで光を集める代わりに、光に対象物を走査させています。基本原理は走査型電子顕微鏡と同じで、対象にレーザーを当て、その反射光の量とピクセルの位置を同期させて画像を生成するものです。

本作は、ビデオや印刷で使用される視覚技術「画像走査(Scanning)」を用いて、部屋という大きな空間のなかでその再現を試みています。その体験は、写真によって目が馴らされてしまった私たちの視覚認識とはまったく異なるイメージ・メイキングを実現するのです。

出品作品：《ルスカの部屋》2004/2022年 インスタレーション

2004年に制作された作品を、本展にあわせて再制作しました。写真や映像や印刷などの技術は、光学と化学のハイブリッドからはじまりましたが、視覚空間の認識に影響を与えたのは、顕微鏡や望遠鏡を起源とするレンズの発明でした。しかし、「レンズの無いカメラの実現」を目的として制作された本作は、レンズで集光するのではなく、逆にレーザー光を対象物に投影してスキャンすることで像を作り出す「非光学のイメージ生成(Non-Optical image generation)」なのです。このインスタレーションで生成されるイメージは、レンズを使った従来の光学原理が生み出す像とは異なります。影や発光体などのディテールに注目すると、それが私たちが期待するような現実の再現と、奇妙に異なっていることがわかるでしょう。



藤幡正樹 《ルスカの部屋》2004/2022年 インスタレーション [参考図版] 東京都写真美術館蔵

第5章 タマシュ・ヴァリツキー：あり得たかもしれないイメージ・メイキング

タマシュ・ヴァリツキーは、カメラ好きの父親の影響で映像機器に囲まれて育ち、また若い頃からコンピュータにも親しんできました。その影響もあり、ヴァリツキーはメーカーが製造する機材を、標準的・一般的な使い方をするだけでなく、そのテクノロジーを分解して分析し、作品を制作してきました。ヴァリツキーの作品群は、カメラをはじめとする機械を通して作られた私たちの「普通の」視覚体験を問うようなものなのです。

出品作品：《ザ・ガーデン(21世紀におけるアマチュア映画)》1992/1996年 シングルチャンネルビデオ

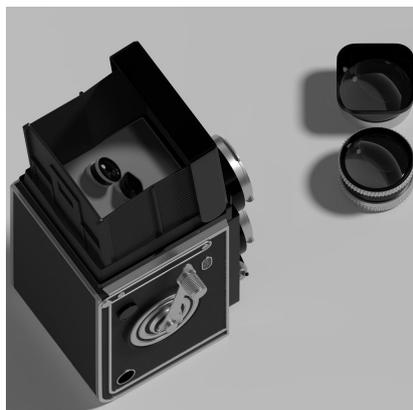
様々な賞を受賞し、ルートヴィヒ現代美術館(ハンガリー、ブタペスト)に収蔵された、ヴァリツキーの初期の代表的なコンピュータ・アニメーション。ルネサンス以降標準的な視覚モデルとして支配的だった一点透視図法に対して、作家独自の開発した「水滴遠近法」によって表現された作品です。映像では、作家自身の娘である幼児が自由に動き回るなか、彼女の動きと興味に応じて空間が歪んでいきます。



タマシュ・ヴァリツキー 《ザ・ガーデン(21世紀におけるアマチュア映画)》1992/1996年 シングルチャンネル・ビデオ 作家蔵

〈想像のカメラ〉2016-2019年 コンピュータ・グラフィック

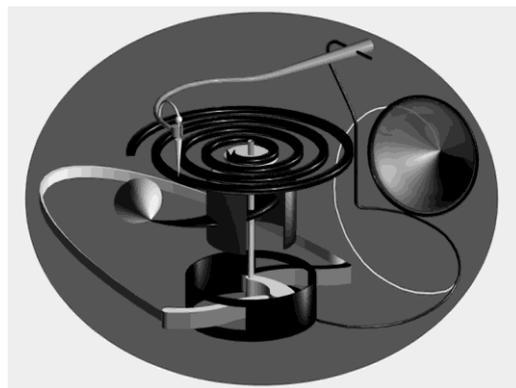
コンピュータ・グラフィックス、コンピュータ・アニメーションを用いた最新シリーズで、19世紀に開花した数々の視覚・光学装置をベースに構想されました。「あり得たかもしれない」想像上の映像機器をデザインして提示します。



タマシュ・ヴァリツキー
左から《ゾートローブ・カメラ》、
《二眼レフ・カメラ》
〈想像のカメラ〉より
2017/2018年
コンピュータ・グラフィック
作家蔵

〈機械たち〉1989年

このシリーズでは1980年代当時、作家自身の生活を取り囲んでいた、車、グラモフォン、ミシン、という機械たちの動作原理が露わになっています。白黒の画面は、昔のバーレスク映画に登場する、ユーモラスで擬人化された機械を思わせます。



タマシュ・ヴァリツキー 《グラモフォン》〈機械たち〉より
1989年 コンピュータ・グラフィック 作家蔵

出品点数

63点（予定）

関連イベント

会期中に出品作家が登壇するトークを予定しています。詳細は決定次第ホームページに掲載します。

展覧会図録

「イメージ・メイキングを分解する」

B4判変型、144頁（予定）／料金未定／東京都写真美術館発行

作家ステートメント（木本圭子、藤幡正樹、タマシュ・ヴァリツキー）、作家による作品解説および多田かおり（当館学芸員）によるテキストほか出品作品図版を掲載予定。

開催概要

展覧会名[和] イメージ・メイキングを分解する

展覧会名[英] Reinventing Image-Making

主催 東京都、公益財団法人東京都歴史文化財団 東京都写真美術館、日本経済新聞社

助成 公益財団法人吉野石膏美術振興財団

会期 2022年8月9日(火) - 2022年10月10日(月・祝)

会場 東京都写真美術館 B1F 展示室

〒153-0062 東京都目黒区三田 1-13-3 恵比寿ガーデンプレイス内

電話 03-3280-0099 www.topmuseum.jp

開館時間 10:00-18:00（木・金は20:00まで）入館は閉館30分前まで

休館日 毎週月曜日(月曜日が祝祭日の場合は開館、翌平日休館)

観覧料 一般 700円／大学・専門学校生 560円／中高生・65歳以上 350円

※小学生以下及び都内在住・在学の中学生、障害者手帳をお持ちの方とその介護者(2名まで)は無料。

このリリースのお問い合わせ先

このリリースに掲載されている図版をデータにてご用意しております。

掲載をご希望の際は、広報担当までご連絡ください。

*図版をご掲載の際は、必ず作品キャプションおよびクレジットの表記をお願いします。

*図版の無断掲載はご遠慮ください。また、トリミング、文字掛け等の加工はできません。

東京都写真美術館

〒153-0062 東京都目黒区三田 1-13-3 恵比寿ガーデンプレイス内

TOKYO PHOTOGRAPHIC ART MUSEUM 電話 03-3280-0034 / FAX 03-3280-0033 / www.topmuseum.jp

展覧会担当 多田

広報担当 池田 / 平澤 / 鈴木 press-info@topmuseum.jp

本展は諸般の事情により内容を変更する場合があります。最新情報は当館ホームページをご確認ください。