江戸開府400年記念事業

江戸の写し絵

幻影のメディア・テクノロジー

2003年9月21日(日)~10月19日(日)

東京都写真美術館 地下1階 映像展示室

Magic Shadows – Light and Shadow of Edo / Tokyo

出品作家
伊藤有壱　森野和馬
タマシュ・ヴァリツキー
minim++/y.kakehi
幻燈資料(幻燈・種板・着物・書籍) ほか

主催　東京都／東京都写真美術館
後援　江戸開府400年記念事業推進協議会
企画協力　NHKエンタープライズ21
助成　財団法人ポーラ美術振興財団
協力　株式会社ワコム／東京大学大学院情報学環・学際情報学府 原島・苗村研究室／早稲田大学 草原研究室／劇団みんわ座／CG-ARTS協会(財団法人 画像情報教育振興協会)／日本ヒューレット・パッカード株式会社／株式会社フォーライフミュージックエンタテイメント

開館時間　午前10時─午後6時(木・金は夜8時まで／入館は閉館の30分前まで)
休館日　毎週月曜日(休館日が祝日または振替休日の場合、その翌日／10月13日(月)は開館)
観覧料　一般500【400】円／学生400【320】円／中学・高校生・高齢者(65歳以上)250【200】円
※【 】内は20名以上の団体料金、写真美術館友の会会員、小学生以下及びお体に障害をお持ちの方とその介護者は無料／第3水曜日は65歳以上無料

恵比寿ガーデンプレイス内
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
http://www.syabi.com/
TEL:03-3280-0099　FAX:03-3280-0033

財団法人ポーラ美術振興財団
江戸開府400東京

ごあいさつ

東京都写真美術館では、NHKエンタープライズ21の企画協力を得て、「江戸開府400年記念事業」の一環として映像工夫館展「江戸の写し絵─幻影のメディア・テクノロジー」を開催します。

光と影から生まれた日本の「映像メディア」文化は、海外でも高く評価され、隆盛を見せています。本展は、さまざまな作品・資料を、江戸の日常生活から東京の都市生活にいたる私たちの映像体験(写し絵／影絵)として紹介し、その造形的な面白さ、文化としての広がりを考える試みです。日本・海外の幻燈や影絵などの歴史的映像装置、伊藤有壱、森野和馬、T.ヴァリツキーによるアニメーションや印象的な影絵のコンピュータ・グラフィックス作品、江戸と現代のイメージに基づくminim++/y.kakehiによる映像メディア作品や体験型インスタレーションなどを通して、私たちの日常の中にある「幻影のメディア」を特集します。

東京都写真美術館

謝辞

本展を開催するにあたり、多数の個人ならびに関係機関の皆様に多大なご協力をいただきました。ここに記して深謝の意を表明いたします。(順不同・敬称略)

株式会社ワコム
財団法人ポーラ美術振興財団
日本ヒューレット・パッカード株式会社
CG-ARTS協会(財団法人 画像情報教育振興協会)
東京大学大学院情報学環・学際情報学府 原島・苗村研究室
早稲田大学 草原研究室
劇団みんわ座
株式会社フォーライフミュージックエンタテイメント
草原真知子
岡戸敏幸
山形文雄
伊藤有壱
森野和馬
minim++ / y.kakehi
Tamas Waliczky
木果 mocca

文化庁メディア芸術プラザより

江戸の写し絵展　関連ワークショップ

会期中、ワークショップを開催いたします。展覧会観覧券をお買い求めの上ご参加ください。

講師＝山形文雄(劇団みんわ座)・minim++(近森基・久納鏡子・筧康明)ほか
日程＝9月27日(土)　13:00〜17:00

※詳細は決定次第HPにてお知らせします。　http://www.syabi.com/workshop.html

映像工夫館展　江戸の写し絵－幻影のメディア・テクノロジー
主催＝東京都／東京都写真美術館
制作＝東京都写真美術館／NHKエンタープライズ21
編集＝森山朋絵＋真下祥幸(東京都写真美術館)／丸山昌幸＋諸石治之(NHKエンタープライズ21)／佐藤薫生＋渡辺メグミ(ビッグタウンズ)
デザイン＝天狗
印刷＝(株)アイ・エス・サクライ
発行＝財団法人　東京都歴史文化財団　東京都写真美術館 ©2003
〒153-0062　東京都目黒区三田1-13-3　恵比寿ガーデンプレイス
TEL:03-3280-0099　FAX:03-3280-0033
http://www.tokyo-photo-museum.or.jp/

Printed in Japan

Magic Shadows - Light and Shadow of Edo / Tokyo
Organized by Tokyo Metropolitan Museum of Photography
Produced by Tokyo Metropolitan Museum of Photography / NHK ENTERPRISES 21, INC.
Edited by Tomoe Moriyama, Yoshiyuki Mashimo (Tokyo Metropolitan Museum of Photography) / Masayuki Maruyama, Haruyuki Moroishi (NHK ENTERPRISES 21, INC.) / Shigeo Sato, Megumi Watanabe (Bigtowns, Ltd.)
Designed by Tengu
Printed by I. S. SAKURAI
Published by Tokyo Metropolitan Foundation for History and Culture, Tokyo Metropolitan Museum of Photography ©2003
1-13-3 Mita, Meguro-ku, Tokyo 153-0062

環境映像・木果 | Mocca

江戸開府400年記念事業(千代田区)パフォーマンス「種玉実生」をインスタレーション版として再現。障子がスクリーンとなり、来館者が和の空間に足を踏み入れるとその動きによって雪や雷鳴が出現する。

木果～Mocca～ 西島英男(Actor)／笹田晋司(CG)／吉田知史(Sound)／岩沢駿(ArtWork)

文化庁メディア芸術プラザ第2回企画展

[写し絵－江戸から明治の最先端映像エンタテインメント] 2003

キュレーション：草原 真知子　http://plaza.bunka.go.jp

文化庁メディア芸術プラザより

劇団みんわ座 | Minwa-za

上演風景記録映像

① 幻燈機(メタモルフォーザー) 池田都楽製　明治後期
② 禁酒運動の種板 中島待乳　明治年間
③ 着物布地(ちりめん地) 明治末期
④ 仕掛け種板「花もの」(牡丹) 明治後期
⑤ 花輪車(クロマトロープ) 池田都楽製　明治後期(参考図版)
⑥ 仕掛け種板(回り灯籠) 池田都楽製　明治年間

個人蔵・草原真知子コレクション

[幻灯コレクション] 2003

1　野外映像プロジェクション ケン&リシャール「ホワイト・シャドウ」(恵比寿ガーデンプレイス)1995年
2　ロベルトソンのファンタスマゴリー上映風景 E.G.ロベルトソン『回想録』1797年より
3　ヨーロッパの幻燈機　19世紀
4. 5 幻燈機の種板　19世紀
6　ヨーロッパの幻燈機セット 19世紀

※2・6　東京都写真美術館蔵

影絵

Light and Shadow

影法師──「影と身体─月光と影法師のあわいに」より

日本では江戸時代になって「影法師」が具体的な姿をとって現れる。むろん、それ以前に影法師が生まれなかったのではない。明かり障子というスクリーンに囲まれた日本の家屋は、影法師が生まれる最良の環境にあったといえる。影法師に触れる機会は生活のなかに無数にあった。障子に映る「影法師」を描いた作品も、英一蝶(1652─1724)の先駆的作品をはじめ、枚挙にいとまがない。

濃淡ふたつの影法師が二重映しとなる情景を描き、自然と幻想の狭間を揺れ動く感覚を見る者に与える、『銀世界』「雪の酒宴」(宿屋飯盛編・喜多川歌麿呂(1753─1806)画、寛政二年春・1790、序)のごとき名作も生まれている。これら日常の影と戯れることから生まれたものが、影絵遊びであった。影絵の遊戯は、人形などを映すものと、身体を使うものに大別されるが、ここで考えたいのは、後者の身体遊戯としての影絵遊びである。幼い日、手指を組み合わせて狐や犬、蝶などの影絵をつくった思い出が誰しもあるだろう。今日では子どもの遊びというイメージが定着しているが、当初は大人の座敷遊びとして生まれた。西川祐信(1671─1750)の「西川筆の海(影人形)」(享保(1716─35)後期)には、大人たちが影絵遊びに興じる情景が描かれている。独立した影絵指南書としてもっとも早いもののひとつである多賀谷中仙『影絵姿加々見』(享保十五年・1730)では、演じる人物の容姿も、「太夫の文を見るてい」、「太夫道中」、「東坡」、「誕生の釈迦」といった種の選択も、それが大人の遊びであったことを暗示する。手指だけでなく、全身をそっくり影法師へと変容させるものが多いことも眼を惹く。影の力を借りて、自分の身体がまったく別のものへと変じる体験は、否応もなく唯一無二の身体を与えられた人間の気分を日常から解き放つだろう。それは「気晴らし」の一典型となりうる。この後、影絵遊びは、「手妻」の指南書などに紹介されて遍く浸透していき、やがて十返舎一九(1765─1831)作・喜多川月麿画『紅毛影画　於都里岐(おらんだかげえ・おつりき)』(文化七年・1810)という傑作を生んだ。影絵指南書に趣向をとり、火袋のある石灯籠、燕子花、橋、梅に鶯などおよそ実現不能のナンセンスな身体影絵ばかりを集めた戯作である。一九は、現実の身体の様々な制約を軽々と逸脱していく影法師ならばこのような芸当も可能かと思う、読者の心情を穿つ。身体の影は、現実を離れた地平でも豊穣なイメージをもたらしたのである。このような影法師との親密な対話を土壌に、「影法師」の肖像が生まれることになる。

※『影─写像としての世界─光─仮想としての世界』展図録(東京都写真美術館・1999)より再録(抄)

岡戸敏幸(日本美術史／視覚文化論)

タマシュ・ヴァリツキー
Tamas WALICZKY

[漁師とその妻]

© T.Waliczky & A.Szepesi, 2000

画家として活動をスタートし、メディアアーティストとして国際的な活動を展開する。岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー(IAMAS)に客員芸術家として滞在中に制作された本作では、グリム童話の風景が限りなく美しいシルエットや光と影の濃淡、デジタルアニメーションの流麗な動きで表現されている。

日本語字幕：後藤奈岐

光と闇の想像力

江戸の夜は今より闇が深かった。闇にはもののけがひそみ、神が宿っていた。闇が深い分、人々の想像力は喚起され、幾多の物語や風流が生まれた。谷崎の「陰翳礼賛」を引くまでもなく、古来より日本人は光と闇のコントラストを楽しむ才能を持っている。その才能は江戸から現代に至るまで、技術は変われども本質を見失うことなくずっと培われてきた。今回展示される古い江戸の写し絵と最新のテクノロジーによって生成される幻影インスタレーションを併せて鑑賞することによって、それはきっとわかるはずだ。

まるで闇に溶け込んでしまいそうなやわらかな明かりの中で織りなす幻灯の写し絵を見ていると、光と闇という存在が実は表裏一体のものであり、ゆるやかに繋がっていることに気づかされる。輝く光の部分だけ見ていても、暗闇だけを覗いていても、ほんとうの世界の姿は見えてこないのだと幻灯は語っているようだ。

しかし現代は街の眩しいほどのイルミネーションが闇をかき消し、蛍光灯の放つ強烈な白さが部屋を覆いつつある。闇への怖れが減った分、想像力もなくしてしまうなら残念でならない。今まで絶えることなく培われてきた光と闇を愉しむ力をここにきて失ってしまうのではなんとももったいないことだ。闇と同居するように浮かび上がる幻影のイメージたちは、そんな現代において忘れられようとしている想像力をもう一度蘇生させてくれるのではないだろうか。

丸山昌幸(NHKエンタープライズ21)

幻燈・写し絵

Magic Lantern, Utsushi-e

発見の喜び──映像装置が手元に集まってしまったわけ

映像の起源といえば映画、イマジネーションの映像化ならSFXかアニメ、というのが大方の人々が漠然と抱いている概念だろう。実は映像の発展過程はもっと豊かで面白く、試行錯誤や奇抜な発想に満ちているのに、進化の歴史は常に主流として残った側から書かれる上、大衆の娯楽として消費されたものは文献にもほとんど残らない。

80年代半ばにCGを教え始めた頃、海外出張のたびにゾートロープのレプリカや立体写真などを買ってきて授業で使った。自分で触り、覗いて見ることで、当時の人々が映像に対して抱いた驚きを追体験し、映像に対する見方の幅を広げ、既成の映像装置に頼らずに自分でも新しい工夫をして欲しいと思ったからで、今もいろいろな映像玩具・装置を授業に使っている。

しかしメディア研究という視点から映像体験・概念の変化や西欧の映像前史と日本のそれとの違いを調べようとすると、文献資料が不十分で、自分で見て回りあるいは入手して調べるしかない。コレクターと研究者の間にネットワークが存在し、出版物も豊富な欧米と違い、日本では秘蔵され、所在さえ分からないケースが多いので、見つけた資料はなるべく購入するほかなく、次第に日本の幻燈などに関する資料が増えてきた。

しかし私にとって大切なのは珍奇な品や見た目の美しいものではない。映像技術と社会との関係、大衆文化の様相、文化的な差異が汲み取れる資料や、進化の袋小路に迷い込んでしまった映像装置などの方が意味がある。これらの資料は他の人々にも役立つだろうし、私自身の目的はそこから今のディジタル映像を捉え直すことにあるが、一つ一つの映像装置がもたらしてくれる発見にはいつも、わくわくするような驚き、楽しさがある。

草原真知子(早稲田大学教授／メディア論研究)

minim++ / y.kakehi | minim++ / y.kakehi

[at〈case Edo-Tokyo〉] 2003

光と影の作品で知られるminim++(近森基＋久納鏡子)が、筧康明によるインタラクティブな空間演出システム「i-trace」とコラボレーションした体験型作品。前作のアニマル・トラッキング(足跡の分析)に加え、新作では、東京の都市空間に足を踏み入れると江戸古地図や十二支の動物が自在に現れる。

システム制作協力：牛田啓太
協力：東京大学大学院情報学環・学際情報学府　原島・苗村研究室

再び、光あるうちに──幻影のメディア・テクノロジー

「映像工夫館展」では、一貫して「映像」の意味や現代の「映像」の根底にある歴史と拡がりを知り、それが生まれる瞬間を体験することを軸に、多様な展示やワークショップを行ってきた。どんな最先端の可視化技術をテーマにしようと、いつもその根底にあったのは、写真や映画の発明以前から存在する根源的な「光と影」のアプローチだった。山手線も含む恵比寿ガーデンプレイスという都市空間に展開した総合開館記念の巨大な錯視空間プロジェクション(ケン&リシャール)、テーマ展一巡後に再度「光と影」を特集した「影─写像としての世界／光─仮想としての世界」展の歴史資料、触ると影が動き出すminim++の可憐なインスタレーション「KAGE」、ソムラー&ミニョノーの「Phototropy II」──脇坂義堂の手影絵が同時代の「ラ・ナチュール」誌に引用されるといった日本と西洋の不思議な符合がそこにはあり、むしろ海外で研究の進む日本固有の映像文化があった。時は流れ、以前は小林源次郎氏・芝綾子氏の「うつし絵史」など限られた文献のみであった研究が、早稲田大学やUCLAで岩本憲児、草原真知子、岡戸敏幸、エルキ・フータモの各氏らによって進められ、同学助教授の岡室美奈子氏企画の講座「幻影論」(高山宏氏ほか)や、絵本「ぼくの影をさがして」(『たくさんのふしぎ』福音館書店・飯沢耕太郎／minim++)も含め、充実した影絵や幻燈の検証が行われている。幸いにも江戸開府400年の本展でその一部が紹介でき、あわせて展示される現代作品──グリム童話に基づくT.ヴァリツキーの繊細なデジタル作品、森野数馬の墨絵的なデジタル表現、伊藤有壱による手影絵アニメーション、東京の地図に踏み込むと干支の方角にちなんだ動物と江戸古地図が出現するminim++/y.kakehiのインスタレーションは、私たちが忘れてしまった「光と影」そして「日本的なるもの」を思い起こさせてくれる。前出の「Phototropy II」はヨーロッパ的な「神の恩寵」としての光で育つ仮想生物がテーマだったが、メディアアートが義務教育化で古典芸術となったいま、「光あるうちに」再びそのゆくえを深く考え、見届ける時がきている。

森山朋絵(東京都写真美術館学芸員)

環境映像・木果 | Mocca

江戸開府400年記念事業(千代田区)パフォーマンス「種玉実生」をインスタレーション版として再現。障子がスクリーンとなり、来館者が和の空間に足を踏み入れるとその動きによって雪や雷鳴が出現する。

木果～Mocca～ 西島英男(Actor)／笹田晋司(CG)／吉田知史(Sound)／岩沢駿(ArtWork)

文化庁メディア芸術プラザ第2回企画展

[写し絵－江戸から明治の最先端映像エンタテインメント] 2003

キュレーション：草原 真知子　http://plaza.bunka.go.jp

文化庁メディア芸術プラザより

劇団みんわ座 | Minwa-za

上演風景記録映像

① 幻燈機(メタモルフォーザー) 池田都楽製　明治後期
② 禁酒運動の種板 中島待乳　明治年間
③ 着物布地(ちりめん地) 明治末期
④ 仕掛け種板「花もの」(牡丹) 明治後期
⑤ 花輪車(クロマトロープ) 池田都楽製　明治後期(参考図版)
⑥ 仕掛け種板(回り灯籠) 池田都楽製　明治年間

個人蔵・草原真知子コレクション

[幻灯コレクション] 2003

1　野外映像プロジェクション ケン&リシャール「ホワイト・シャドウ」(恵比寿ガーデンプレイス)1995年
2　ロベルトソンのファンタスマゴリー上映風景 E.G.ロベルトソン『回想録』1797年より
3　ヨーロッパの幻燈機　19世紀
4. 5 幻燈機の種板　19世紀
6　ヨーロッパの幻燈機セット 19世紀

※2・6　東京都写真美術館蔵