

視覚芸術と科学技術の密接した関係には、実は長い歴史がある。芸術の創作活動において、テクノロジーが表
係は長いあいだ明るみに出ることはなかった。作品制作の手段はミステリアスなほど、作品の価値——もともと
技量に圧倒されるという傾向があったようだし、今でも少なからずそうした部分があるだろう。

視覚芸術の歴史を遡ると、西洋美術の古典絵画においては、実在の人物の記録、宗教や神話のある場面
ある場合、写実性の高さは作品の重要な指標としてとらえられてきた。ルネサンス初期の15世紀初頭、建築家の
術理論家のアルベルティによって体系化された。手前のものは大きく、消失点に向かうにつれ奥のものは小さく
人は視覚で捉える風景を遠近法の見方で再解釈するようになる。絵画の中に空間的な広がり表現されるよう

絵画の写実性の発展には、その時代ごとのテクノロジーに支えられていたという説が少しずつ明らかになって
テン語で「暗い部屋」すなわち「暗室」——と呼ばれる、内側が暗闇の箱を使って下絵をトレースし、現実の像を
メラの前身とされており、同時代の他の絵画作品と比較すると、フェルメールの室内と人物の構図は近現代で見
レンズの視点を通すことによって、人間の視覚が捉える映像は客観的に切り取られる。フェルメールの斬新な絵
だけではなく、真珠色のような光と淡い影のコントラスト、ラピスラズリを原料とするウルトラマリンブルーの使用
ル唯一無二のスタイルを確かなものになっている。光学機器を通して描かれた構図は19世紀の写真機の発明——
——を予見するような、時間を超越した不思議さを放つ。新しいテクノロジーを柔軟に取り入れながら、同時に作
現在も数百年前も変わらないのかもしれない。

Beyond the Display

Phenomenal Art and Design in the 21st Century

Edited and Written by Mika Iwasaka

The visual arts and scientific technology have a long history of close ties. It is nothing new for technology to be helping
collaboration has tended to stay in the shadows. In the past, and still today to some extent, mystifying the methods for
ephemeral standards—as viewers want to be bowled over by the artist's individual prowess.

Looking back at the history of the visual arts, for a long time paintings in the Western canon sought to create a visual
to life. With portrayal as the undisputed aim of art, it is no wonder that the level of realism acted as an important bench
the architect Brunelleschi invented a method for representing linear perspective, which was then systematised by the ar
in the front larger and those in the back smaller in proportion to the vanishing point. Perspective drawings create a fe
people reinterpret what they see around them using their sense of perspective. When painting thus became able to ex

We have only gradually come to understand that contemporary technology has underpinned realism in painting at
seventeenth century, Vermeer used a device called *camera obscura*—latin for darkened chamber, or, more simply, dark
the dark interior of a box. The *camera obscura* is said to be the precursor to the photographic camera, and indeed, comp
of interiors and people resemble modern photograph-based works. By filtering the gaze through a machine or lens th
instruments undoubtedly played a vital role in the innovative compositions of Vermeer's paintings. However, compositio
seen in the use of a lapis lazuli-based ultramarine, and his way of creating contrast, for example by juxtaposing the bl
that set his style completely apart. Even his compositions, though drawn from optical instruments, radiate a mystery t
century, of photographic technology: a machine would be developed that used chemicals to capture the vision seen
technology while affirming their artists' unique style seems to as strong today as in past centuries.

Kimchi and Chips

キムチ・アンド・チップス

Lunar Surface

2014

風、プロジェクション、3Dスキャニング、シルク、
カスタムソフトウェア [HLSL、VVVV]

Wind, projection, 3D scanning, silk, custom software [HLSL, VVVV]



《Lunar Surface》は、村上春樹の小説『1Q84』に登場する2つの月と、月面着陸時に立てられた旗に着想を得て、シルクの薄い布地をスクリーンに「もう1つの月」を作り出した作品。布地を宙に吊るし、風で前後に揺れる布地を3Dカメラでとらえ、動く布地に合わせて立体の月の断面の輪郭を投影することで、時間をかけて空中に月を描く。月の立体的なフォルムを肉眼で認識することはできないが、10秒から30秒くらいの長時間露光で撮影した写真は、空中に浮かぶ月の姿をうつす。プログラミングと写真という新旧の技術を合わせることで、別世界の月をとらえた。

Inspired by the two moons in Haruki Murakami's novel *1Q84* and by astronauts planting flags on the lunar surface, this work creates 'another moon' on a thin silk screen. The wind-blown fabric hanging in the air is filmed by 3D camera as it billows back and forth. This image is superimposed on the projected outline of a lunar globe cross-section, causing a moon to slowly take shape in the air. While the naked eye cannot immediately perceive the spherical form, long exposure of between ten and thirty seconds makes the floating moon visible. This work fuses photography and programming, old and new technologies, to capture a moon from another world.

