

原田裕規 Harada Yuki Unreal Ecology

2022年1月29日(土)―2月27日(日)

Jan 29 – Feb 27, 2022 Kyoto Art Center

10:00 – 20:00 京都芸術センター ギャラリー北・南・和室「明倫」

原田裕規は、クリスチャン・ラッセンや心霊写真などをモチーフに、作家自身の身体や知覚の限界に挑みながら、「イメージの倫理」を問う活動を展開してきました。2021年に金沢21世紀美術館で開催された個展では、33時間に及ぶ長編CGアニメーション作品《Waiting for》を発表して話題となりました。

《Waiting for》は、ドイツ・ロマン主義の風景画や1960年代のコンセプチュアリズムに通底する「水辺」への関心をモチーフに、その多義的な空間性を3DCGによってビジュアライズした作品です。

本展では《Waiting for》に加えて、長野県にある諏訪湖で撮影された映像を用いた新作インスタレーション、24時間にわたって写真を見続ける様子を記録した《One Million Seeings》など、新旧作品が新たな構成で展開されます。

本展タイトルに用いられた「Ecology（エコロジー）」という言葉は、環境保全や環境保護といった意味に加えて、生態系や環境そのものも指し示すものです。

それに対して「Unreal Ecology（アンリアル・エコロジー）」とは、日本語にすると「人工的な環境／人工的な生態系」といった意味合いになります。Ecologyという言葉の幅広さと同様、Unreal Ecologyというタイトルもまた、生成的につくられた仮想空間から、現実世界の自然環境、現代文明の消費流通システムに至るまで、幅広い対象を捉えています。

本展を通じて原田が投げ掛けるのは、CG、映像、写真などの「イメージ」もまた、独自の生態系をもっており、それに対して私たちがもつべき倫理観とはどのようなものかという問いです。本展に並べられる3つの作品は、それぞれの方法でこの問題に向き合った実践の記録であるといえるでしょう。

Drawing on such motifs as ghost photography and the paintings of Christian Riese Lassen, Yuki Harada’s work has explored the ethics of the image while testing the limits of his own body and perception.

Shown at a 2021 solo exhibition at the 21st Century Museum of Contemporary Art, Kanazawa, his thirty-three-hour computer animation *Waiting for* attracted widespread attention. The work is based on his interest in the waterside, a central element in both German Romanticist landscape painting and 1960s conceptual art, and whose ambiguous spatiality Harada visualizes through 3D CGI.

In addition to *Waiting for*, this exhibition features other new and previous works especially arranged for the occasion, including a new installation using footage shot at Lake Suwa in Nagano as well as *One Million Seeings*, which records someone gazing at photographs over the course of twenty-four hours.

The titular word ecology refers to both environmental preservation and protection as well as ecosystems and the environment itself. Ecology that is “unreal,” on the other hand, adds a further layer of meaning: of artificial environments or ecosystems. In the same way that ecology is a word with semantic breadth, the title of the exhibition encapsulates everything from digitally generated virtual spaces to the natural environment in the actual world, and the systems for distribution and consumption that we find in contemporary society.

Throughout this exhibition, Harada asks us to consider our ethics in response to the unique ecosystem that “images” like computer graphics, video, and photography possess. The three works featured in the exhibition form a record of the artist’s practice in which he confronts that problem by different means.

<https://www.haradayuki.com/>

Born in 1989. Artist. Taking as his motifs widely-recognized elements of visual culture, Harada pushes human physical, cognitive, and emotional boundaries to explore some of the viewpoints giving rise to the landscapes of the modern world, in an eclectic practice encompassing live-action video, performance, CGI, curation, and books, with a focus on topics as varied as the painting of Christian Riese Lassen that took Japan by storm during the high-rolling asset bubble years of the ‘80s, the ghost photography that for a time drove the nation’s craze for the occult, and CGI of the sort employed in open world games.

Major solo exhibitions include *Aperto 14 HARADA Yuki: Waiting for* (21st Century Museum of Contemporary Art, Kanazawa), *One Million Seeings* (KEN NAKAHASHI, Tokyo, 2019), *Photography Wall* (Maruki Gallery for the Hiroshima Panels, 2019). In 2020, he collaborated with a print magazine *Kohkoku Vol. 414* (Hakuhodo).

After graduating from Musashino Art University in 2013, he completed his MFA in the Department of Inter-media Art in the Graduate School of Fine Arts, Tokyo University of the Arts in 2016. As a fellow of the Program of Overseas Study for Upcoming Artists by the Japan’s Agency for Cultural Affairs, he relocated to New Jersey In 2017, and Hawaii in 2021.

原田裕規 Yuki Harada

1989年生まれ。アーティスト。社会のなかで広く認知されている視覚文化をモチーフに、人間の身体・認知・感情的な限界に挑みながら、現代における「風景」が立ち上がるビューポイントを模索している。バブル期に一世を風靡したラッセン、日本でオカルトブームを牽引した心霊写真、オープンワールドゲームなどに用いられるCGIに着目しながら、実写映像、パフォーマンス、CGI、キュレーション、書籍など、多岐にわたる表現活動を行っている。

主な個展に「アペルト14 原田裕規 Waiting for」(金沢21世紀美術館、2021年)、「One Million Seeings」(KEN NAKAHASHI、東京、2019年)、主なコラボレーションに『広告』Vol. 414 [特集：著作] (博報堂、2020年)、主な書籍に『ラッセンとは何だったのか?』(フィルムアート社、2013年)などがある。

2013年に武蔵野美術大学造形学部芸術文化学科卒業、2016年に東京藝術大学大学院美術研究科修士課程先端芸術表現専攻修了、文化庁新進芸術家海外研修制度研修員として2017年にニュー

ジャージーに、2021年にハワイに滞在。

主催	Unreal Ecology、京都芸術センター(公益財団法人京都市芸術文化協会)
企画	原田裕規、京都芸術センター(公益財団法人京都市芸術文化協会)
コーディネート	谷竜一、瀬藤朋、勝治真美、吉峰拓(京都芸術センター)
テクニカルコーディネート	齋恒太郎
映像設営	小西小多郎
展示造作(ギャラリー北)	スーパーファクトリー株式会社
設営	齋恒太郎、十河陽平、米村優人、村上美樹
デザイン(ウェブ・グラフィック)	熊谷篤史
記録撮影	松見拓也、村松桂
協力	青木英侃、田中茜、松澤久美子、渡辺真太郎
助成	公益財団法人野村財団、公益財団法人小笠原敏晶記念財団
<small>京都芸術センター Co-program2021 カテゴリー B 採択企画</small>	

Organized by	Unreal Ecology, Kyoto Art Center (Kyoto Arts and Culture Foundation)
Curated by	Yuki Harada, Kyoto Art Center (Kyoto Arts and Culture Foundation)
Coordination:	Ryuichi Tani, Tomo Setou, Mami Katsuya, Hiromu Yoshimine (Kyoto Art Center)
Technical Coordination:	Koutarou Tategami
Video Install:	Kotaro Konishi
Property Design (Gallery North):	SUPER-FACTORY Inc.
Install:	Koutarou Tategami, Yohei Sogo, Yuto Yonemura, Miki Murakami
Web and Graphic Design:	Atsushi Kumagai
Photo and Video Archives:	Takuya Matsumi, Katsura Muramatsu
Thanks to:	Hidenao Aoki, Akane Tanaka, Kumiko Matsuzawa, Shintaro Watanabe
Supported by	Nomura Foundation, Ogasawara Toshiaki Memorial Foundation

A program of Co-program2021 category B, Kyoto Art Center

4F

4 One Million Seeings *One Million Seeings*

2021
ビデオ(4K、カラー、サウンド) / Color video with sound (4K)
24 hours

パフォーマンス:原田裕規
シネマトグラフィー:渡辺真太郎
ロケーション:ホテルグレイスリー新宿

Performance: Yuki Harada
Cinematography: Shintaro Watanabe
Location: Hotel Gracery Shinjuku

1F

1 Waiting for *Waiting for*

2021
ビデオ(4K、カラー、サウンド) / Color video with sound (4K)
33 hours 19 minutes 26 seconds

朗読・編集・監督:原田裕規
CGIデザイン・アニメーション:孫君杰
リサーチ・音響編集:田中茜
協力:村松桂、西尾完太

Narration, Edit & Direction: Yuki Harada
CGI Design & Animation: Junjie Sun
Reserch & Sound Edit: Akane Tanaka
Cooperation: Katsura Muramatsu, Kanta Nishio

2 湖に見せる絵(諏訪湖) *Painting to be shown to the lake (Lake Suwa)*

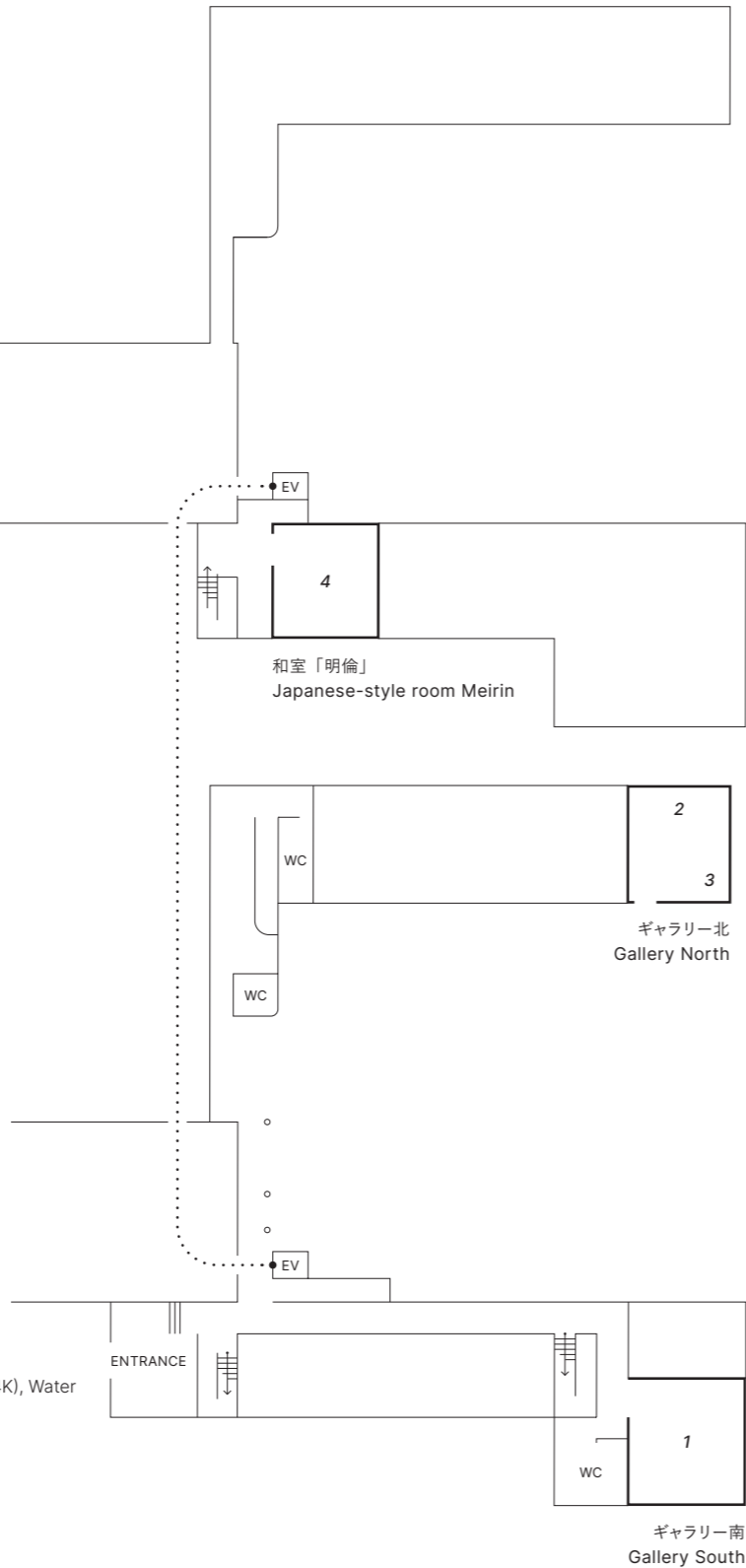
2022
ビデオ(4K、カラー、サウンド)、水 / Color video with sound (4K), Water
7 minutes 57 seconds

パフォーマンス:原田裕規
シネマトグラフィー:渡辺真太郎
撮影アシスタント:田中茜
協力:青木英侃、富井玲子、松澤久美子
ロケーション:諏訪湖

Performance: Yuki Harada
Cinematography: Shintaro Watanabe
Assistant: Akane Tanaka
Support: Hidenao Aoki, Reiko Tomii, Kumiko Matsuzawa
Location: Lake Suwa

3 タイトル未定 *Title to be determined*

2022
ゼラチン・シルバー・プリント / Gelatin silver print
50 × 50 cm



One Million Seeings

作家によって集められた「行き場のない写真」を見届ける様子を記録した映像作品。「行き場のない写真」の「行き場」をつくるための試みでもある。第一作は作家自身が出演し、24時間にわたって実施。一度は不要とされた写真がふたたび人目に晒されることによって、写真をめぐる親密圏が持ち主の元から、出演者の元へ、鑑賞者の元へとこぼまっている。

出演者は「写真との関係性が結ばれるまで見る」というレギュレーションのもと、自身と写真の間になんらかの関係性を見出そうとしている。そのため、写真一枚一枚をまなざす時間は長く重たい。それとともに、本作は「写真に向けられた最後のまなざし」をパフォーマー／鑑賞者が追認することも目指している。鑑賞者にとって本作は、ランダムに立ち現れるさまざまな情景の不条理劇(スライドショー)としても見ることができる。無作為に映し出される実に多彩な写真のイメージは、そこに誰かが感情移入することを決して拒みはしない。また映像の背景では、撮影地の眼下を行き交う人々の声、パトカーのサイレン音、音楽ライブの演奏などのサウンドスケープが鳴り響き、豊かに変化する人々の営みが覆い被さるように聞こえている。

Waiting for

本作は、ゲーム製作などに使用されるCGI(Computer-generated imagery)の技術を用いてつくられた、CGアニメーション／ナレーション・パフォーマンス作品である。

100万年前、あるいは100万年後の地球をイメージして生成された3つの空間は、オープンワールドゲームのようにどこまでも広がり、その中を仮想のカメラがあてどなく彷徨っている。

そこに響きわたるのは、作家自身が33時間19分にわたって朗読し続けた、地球上に現存する全ての動物の名前である。人から見た特徴や地名などによって構成される動物の俗名は、それ自体が人と自然の関係性を伝える「箱舟」のような存在だ。

ここではないどこか(=彼岸)を思わせる世界に没入しながら、この地球(=此岸)に存在する生き物の名前をいつまでも呼び続けるという行為は、あの世とこの世の間にある新たな「風景」を立ち上がらせている。

湖に見せる絵(諏訪湖) *Painting to be shown to the lake (Lake Suwa)*

湖に向けて絵を見せるパフォーマンスを記録した映像作品。パフォーマーがかざしているのは、光によって化学変化する印画紙である。この印画紙の表面は、パフォーマンスの前後にわたって誰一人その表面を目撃していない。湖面に反射する光を受けて「潜像」(印画紙を覆う銀が感光してできる不可視の画像)を獲得した印画紙は、パフォーマンスの終了後に速やかに梱包されて「現像」された。

湖に対して絵を見せ続けるパフォーマンスは、人間の行為の無意味さや徒労感を強調している。その一方で、映像には、湖底から湧き上がる気泡、湖面のさざ波、湖畔の水鳥などが映し出されており、湖の情景を記録したドキュメンタリーとして見ることもできる。

また本作は、下諏訪で暮らした概念芸術家・松澤宥の言葉による作品《湖に見せる根本絵画展》(1967年)を戯曲に見立てて上演されたパフォーマンス作品としての側面ももっている。同作の全文は次の通りである。

あなたは招かれざる客にすぎない あの九つの不可視の白色円形の根本絵画は人間に見せるためのものではなく 文字どおり湖に見せるためのものである あなたはただかたわらからあれらの交信の場を盗み見ているにすぎない 人間は無数の見えないものから挑戦をうけている 見えないものを見 見えるものを見ないことを今や人間は学ばねばならない

——松澤宥《湖に見せる根本絵画展》(1967年)

This video work records the artist observing the photographs he collected. In a way, this work is an attempt to create a “retreat” for these photographs that were disposed of that “have nowhere to go.” The first recording ran for twenty-four hours and featured the artist himself. By presenting photographs that were once deemed “useless” to the public, the sphere of intimacy surrounding the photographs echoes from the owners of the photographs to the performers in the videos, and then to the viewers.

The performers are instructed to “view each photograph until they feel a connection” and attempt to uncover some kind of relationship between themselves and the photographs. For this reason, the time spent looking at each photograph is long and heavy. The final goal of this exercise is to make the performer and viewer aware of “the final gaze on the photograph.”

For the viewer, the work can be seen as a slide show of various scenes appearing at random. The sheer variety of randomly projected photographic images does not prevent anyone from getting emotionally involved in them. In the background of the images, the soundscape of people’s voices, police cars’ sirens, and live music playing in the background of the places where the photos were taken overshadows the changing lives of the people photographed.

This work is an animation/narration performance piece created using the computer-generated imagery (CGI) technology used in game production. The three spaces, created from model images of the earth one million years ago and one million years from now, spread out endlessly like an open-world game, and a virtual camera wanders around them endlessly.

What reverberates throughout the work is the names of all the animals that exist on the earth, which the artist himself recites over the course of 33 hours and 19 minutes. The common names of animals, which are composed of their characteristics and the names of the places where they live, are in themselves like an “ark” that conveys the relationship between humans and nature.

The act of calling out the names of living things that exist on the earth (=this shore) while immersing oneself in a world that reminds us of somewhere other than here (=the other shore) creates a new “landscape”, rising up between the other world and this world.

This video work is a recording of a performance in which a picture is shown to a lake. The performer is holding up a sheet of photographic paper, which undergoes a chemical change triggered by light. The surface of this photographic paper was not witnessed by anyone prior to, during, or after the performance. Catching the light reflected off the lake and thus producing a latent image (an invisible image that appears due to the light-sensitive silver coating), the photographic paper was quickly packed up following the performance and “developed.”

The performance of continually showing the picture to the lake emphasizes the futility and meaninglessness of human acts. The footage, on the other hand, also features such elements as bubbles rising up from the bottom of the lake, ripples on the surface of the water, and the birds who inhabit the shores of the lake, allowing us to see the work as a documentary recording the scene at the lake.

This work further functions as a performance of the “script” that is *Fundamental Painting Exhibition to Be Shown to the Lake* (1967), a text-based work by the conceptual artist Yutaka Matsuzawa, which reads in full as follows:

You are merely an uninvited guest. Those nine invisible, white, circular fundamental paintings are not for showing to humankind, but for literally showing to the lake. You are merely furtively watching the site of their communication from the side. Humankind faces challenges from countless invisible things. Humankind must now learn to see the invisible, to unsee the visible.

——Yutaka Matsuzawa, *Fundamental Painting Exhibition to Be Shown to the Lake* (1967)