



NORIHISA HASHIMOTO

橋本典久



1996 Panorama Ball

1998 zerograph

2003 life-size

2007 Panorama Ball Vision

2008 ZooMuSee

2008 Motion zerograph

2010 breath

2011 voice

見えないけれど、そこに確かにあるもの  
橋本典久

「花の名前も知らぬバカ」いつからだろうか、この言葉が心にある。どこで知ったのか思い出せない。頭のなかでつぶやいたのかもしれない。どんなに遠くの世界や専門知識を持っていたところで、道端で咲いている花の名前を知らないなんてという戒めの言葉だと思っている。遠くに行くにも近くから順番に、ゆっくりと行こう。映像をやろうと決意したものの、四角いフレームで切り取るという大前提に疑問を持ってしまい、試行錯誤していた時、ふと手のひらの中でパノラマボールが生まれた。フレームで切らない球体写真がこの手の中にあるという不思議。作品が生まれるかもしれないという予感、一度経験するとやみつきになるのかもしれない。パノラマボールの製作途中の画像から鮮やかに生まれたゼログラフ、セミの抜け殻をスキャンして数分の後に突然現れた高解像度の画像、これらはどれも普段の生活の中から発掘してきたものだ。少しだけ見方をかえてみたり、虫めがねのようなちょっとした装置を向けてみたりして、見つめ直してただけかもしれない。

昆虫を超高解像度かつノートリミングで見せる life-size は、かつて昆虫少年を経験してこなかった自分と scope（稲葉剛、植村啓市、玉置淳）にとってはとても美しく力強い確かなものだったが、専門家からも「自分たちが思いつかなかったことが悔やまれる」という評価をいただいた。安心したと同時に昆虫が好きな人たちは、きっとこういう絵をみていたのだと思うようになった。何かを専門とする人たちの独特な見方は、こちらにはあまりみえてこないけれど、きっと神秘と美に満ちた世界なんだろうと思う。

Spiritus（スピリタス）は、「創作することの精神性」を現したいという思いから取り組んだものだ。Breath（ブレス）は、映画のフィルムを全コマ重ね、中央で断ち落とした際に現れる断面だ。地層からジュラ紀、白亜紀…と読み取れるように、シーンが現れる。色彩やトーンから、不思議とどのシーンなのかだいたい読み解くことができる。監督の息遣いのリズムを俯瞰してみるとという行為は、結果的に時間のパノラマになっていた。Voice（ボイス）は、小説をすべて音であるひらがなに変換し、読むときに一瞬途切れる句読点で改行したものを中央揃えにしたものだ。ルーペを使うと読めるが肉眼で読めないように、1ポイントの大きさの文字をレーザーで刻印した。離れてみると、音の波形そのものに見え、起承転結やそこに込められた作家の心の声が聞こえたような気がした。これもまた、テキストのパノラマなんだろう。

パノラマの語源は、“全てを見る”。いつもなぜかここに戻ってくる。細部と全体、遠くと近くは同時にはよく見えないけれど、確かにそこにあって、両方もまだまだよくわかっていない。

(橋本典久の世界 虫めがねと地球儀 カタログ 2011 年)

Invisible, yet so undeniably there  
Norihisa Hashimoto

“An idiot who doesn't even know names of flowers...” I don't know since when, but this phrase has stuck in my mind. No matter how much you know about the world far away from where you are or how much specialized knowledge you have, if you don't even know names of roadside flowers, it is a shame - I take this phrase to mean that, a word of an admonition. Even if I am travelling far, let's work my way through it, and let's take it slow.

I made a decision to make a career out of imaging, but I had serious doubts about the main premise that images have to be cut out to fit in a rectangular frame, and naturally I was struggling through trial and error. It was then, by chance, that a panorama ball came into being in my own palm. It is such a wondrous thing that a spherical picture is in my hand, without being cut to fit in a frame. A premonition that a work of art is about to come into being may be something that is very addictive once you taste it. Zerograph was brilliantly born from an image that was in the process of turning into a panorama ball, and a high resolution image all of a sudden appeared several minutes after a cast-off shell of a cicada was scanned. All of these things were uncovered in everyday ordinary life. Maybe it is just a matter of changing the way I looked at things, or reexamining things by turning a little device like a magnifying glass at things.

Life-size, in which a bug is showcased with high resolution with no trimming, was a definite, beautiful and bold thing for myself and for scope (Tsuyoshi Inaba, Keiichi Uemura, Jun Tamaki), who were never bug lovers growing up. Thankfully, even experts gave us a high mark saying “it is so regrettable that we had never thought about doing this.” We were relieved, and at the same time, I started to realize that bug lovers have probably always been looking at pictures like this. I cannot quite see the unique way that someone who specializes in a certain thing sees that specialized thing, but I have a feeling that their world must be filled with mystery and beauty.

I am going to present a new series called Spiritus. I worked on it in hopes that we unfold “spiritualness of the act of creating.” Breath is a cross section that appears when the entire frames of a movie are stacked up and cut off in the center. Just like we can tell from a geological formation which one is from the Jurassic and which one is from the Cretaceous, each scene appears. Based on colors and tones, you can pretty much tell which scene is from which in mysterious ways. The act of taking a panoramic view of the rhythm of the breath of the director was, in hindsight, a temporal panorama. In Voice, the writing in a novel was all converted into phonetic hiragana, and at punctuation marks where a voice stops for a moment, line feeds were inserted, and then the whole thing was center justified. Each letter was written in the size of one point with a laser such that it cannot be read with the naked eye but is readable with a magnifying glass. When you look at it from afar, it appears as though it is the phonetic waveform, and I almost feel like I heard the introduction, development, turn and conclusion of the novel and the heart of the author coming through it. This, I guess, is another panorama, in the form of a text.

The word, “panorama,” comes from the word that means “to see all.” It always comes back to here. Details and the whole, far and near - these things cannot be seen well all together, but they are surely there, and neither is fully understood yet.



## Panorama Ball

1996-

Private Panorama I.S, 2003

写真球体

サイズ可変 Φ 50mm, Φ 230mm, Φ 600mm, 1800mm など



Private Panorama YT, 2003

そもそも、写真や映像を撮るときに、なぜ四角いフレームで世界を切り抜かなければ記録したり、人に伝えることが出来ないのだろうかという漠然とした疑問を持っていた。着地点を決めないままの試行錯誤のなかで、100枚以上撮影した写真をハサミで切ってテープで貼るといった単純な作業から、なかば偶然に球体写真が生まれた。

はじめは球の内側に画像を繋いでいたが、ふとした偶然から外側に繋ぐこともできることが分かり小型球体にすることが可能となった。実際に手に取って、ぐるぐると回しながら鑑賞する。

1996年に多面体として作り始め、2003年によく球体となった。

小型球体の外面に画像があるため、プラネタリウムのように球体の内部に入る必要がない。大きな装置が必要ないということは、通常の写真のように個人がプライベートな用途として使えるということである。

手にとることのできる、初の全天周球体写真となった。

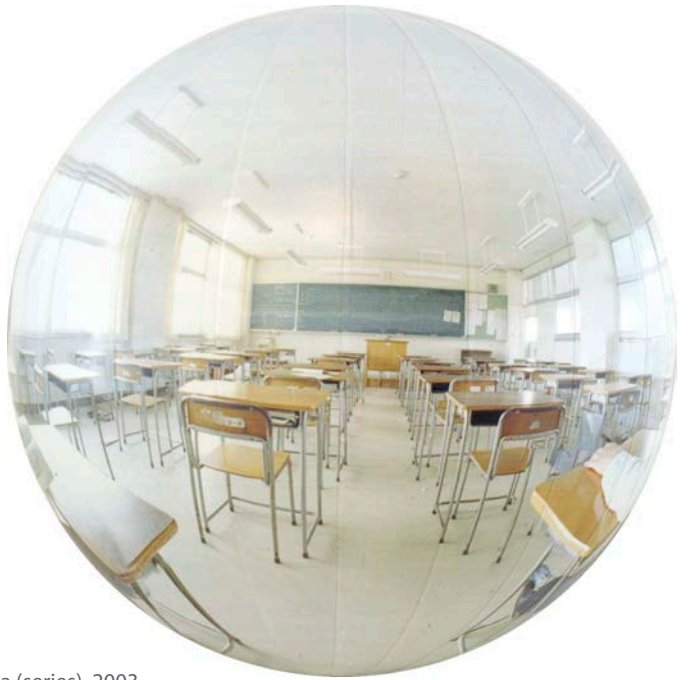


Yokohama Animals, 2011



Yokohama Animals, 2011





Private Panorama (series), 2003







zerograph

1998-

zerograph Water drops, 2004

素材: フォトアクリル

サイズ可変 Φ 300mm, Φ 900mm, Φ 1200mm など

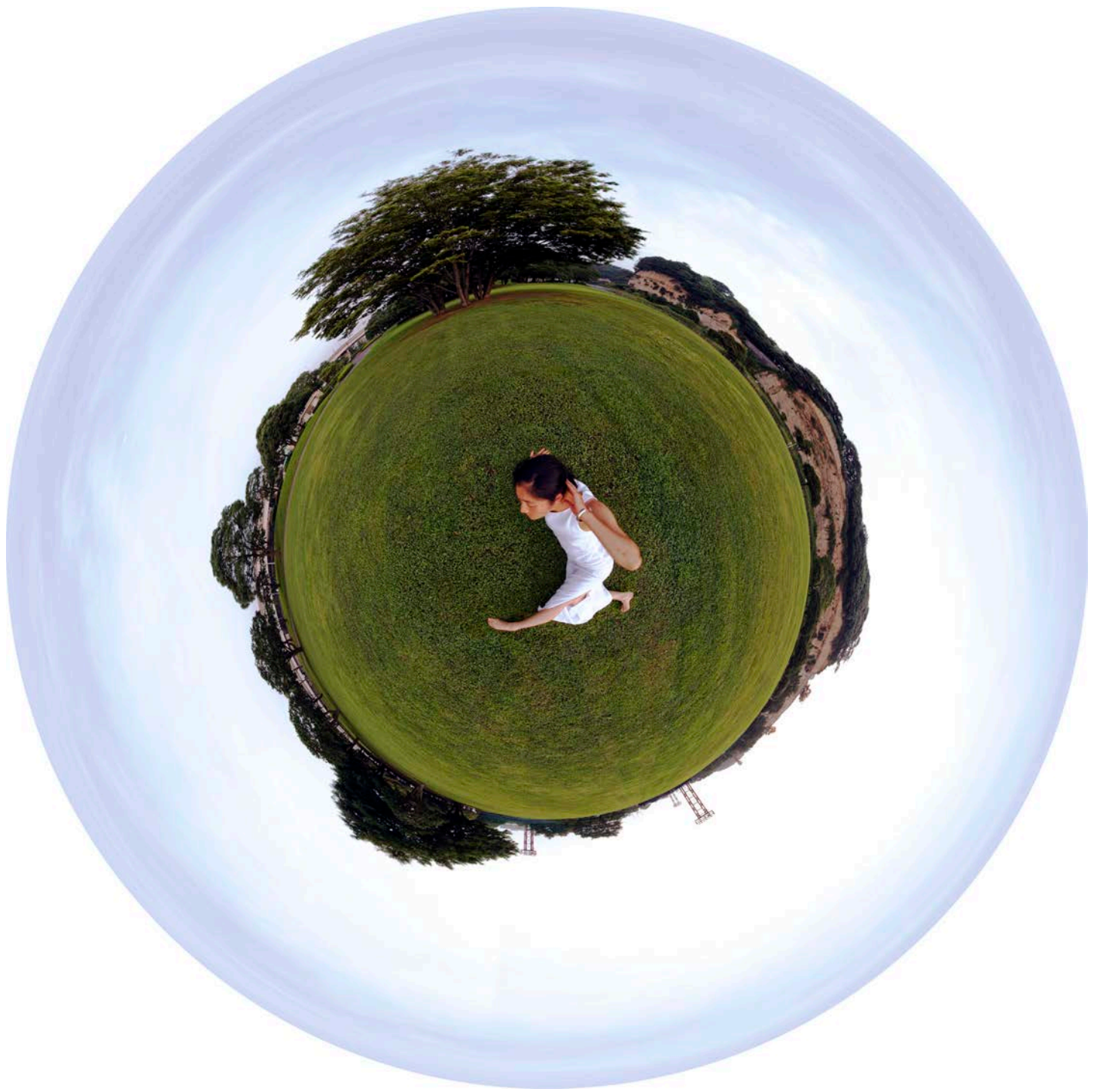


zerograph Yokohama MM, 2007

パノラマボールは球体写真のため、一度には半分しか見る事が出来ない。平面の印刷物にも載せることができない。そこで、一度で全部を見せる方法は無いだろうかと考えた。球体である地球を平面に起こすさまざまな地図の図法が参考になったが、実世界には海がないため、海で切り分ける図法は不的確だと思った。円形のまま平面化する正距方位図法によって展開してみると、見たことの無い平面の全天周画像が生まれた。中心が真下なら、円周は真上になる。

光学的にはあり得ないが、360°写すことができるレンズが存在したらこのような像が写り、そのときの焦点距離は0mmなのではないかという想像から、zerographと命名した。

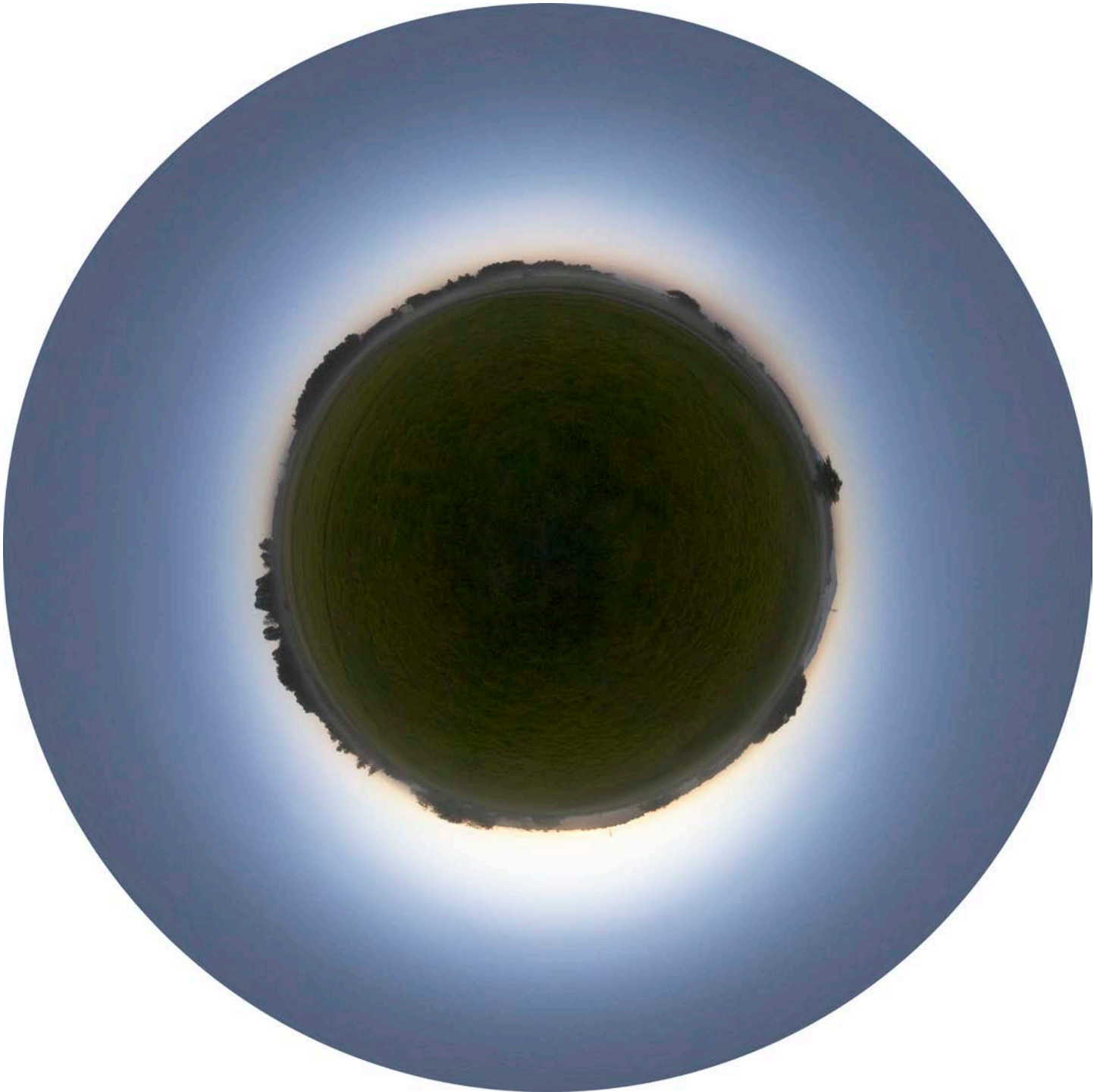
現在では様々なパノラマソフトによって、簡単に生成することができるようになったが、まだまだ特殊な雲台などが必要なため、誰にでも使える安価な雲台などを考案し、日米で特許を申請している。



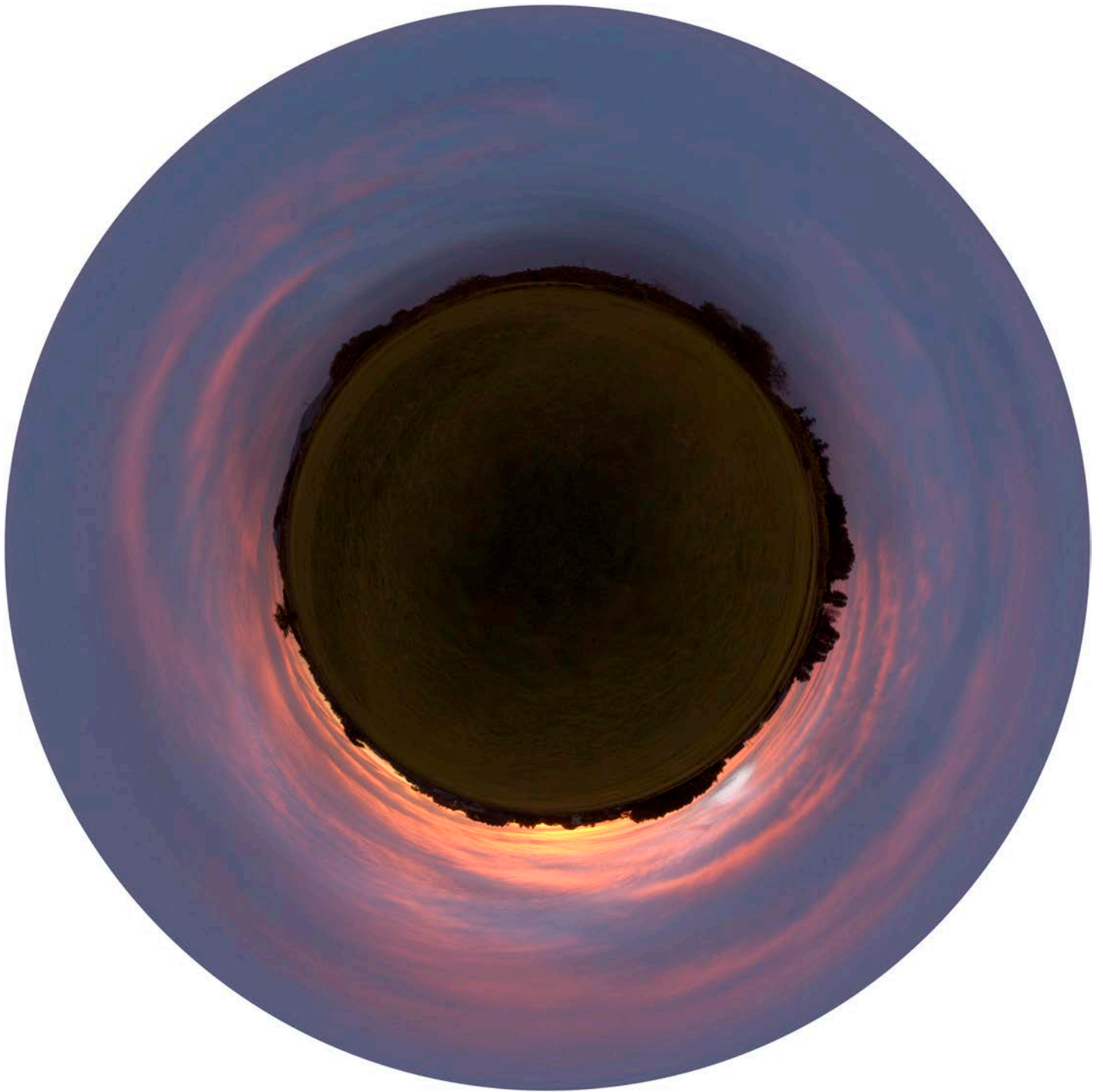
zerograph N.M/ 聽空 , 2007



zerograph N.M/ 触陽, 2007



zerograph Planet Works, 2003



zerograph Planet Works, 2003





life-size

2003-

ハンミョウ © 橋本典久 +scope

素材：ラムダプリント 木製パネル or ゲータボード  
サイズ H180, W900 のパネル複数枚による構成  
越後妻有アートトリエンナーレ 2006



橋本典久の世界 虫めがねと地球儀 会場風景

野山で実際に採集した昆虫を、出来る限り生きたままの状態ですキャンを行い、実際の大きさに関係なく人間の大きさである高さ 150~180cm 程度に揃えて出力した。肉眼ではみることのできない細部まで、近寄るだけで見る事ができる。画像のピクセル数は元の大きさに比例するため、大型のチョウなどは3億画素以上のデータを持ち、鱗粉の一枚一枚まで見る事ができる。



普段は気に留めることも少ない身近な昆虫が、これほど美しい色彩を持ち、生存競争を勝ち抜いて来た勝利のデザインを備えていることに驚き、ほぼ手を加えない状態での展示をすることとなった。画像に写り込んだ小さなゴミは、数時間から数日にかけて徹底的に取り除いている。

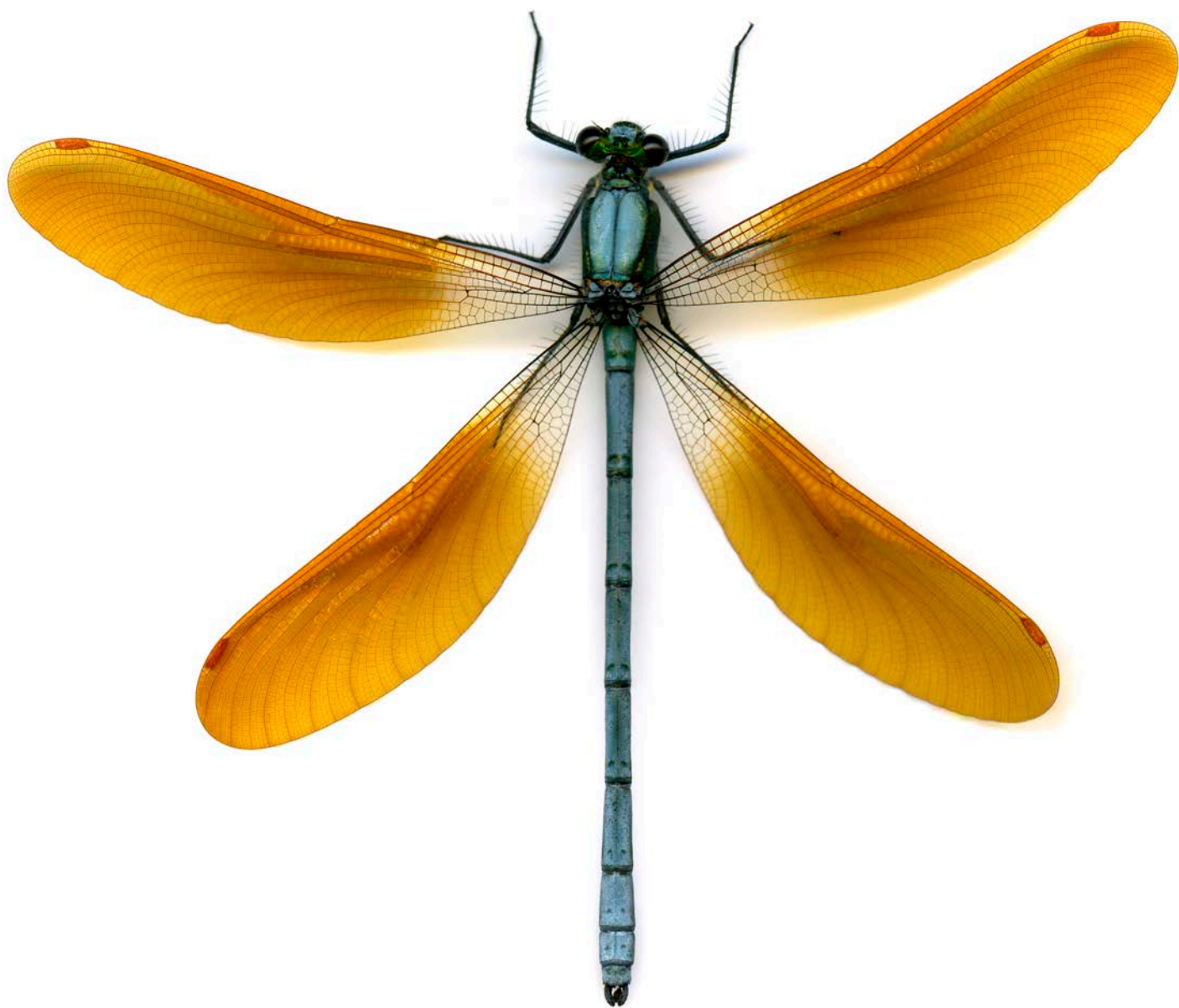


橋本典久 +scope( 稲葉剛、植村啓市、玉置淳 )のほか、各地の専門家から協力をいただいている。



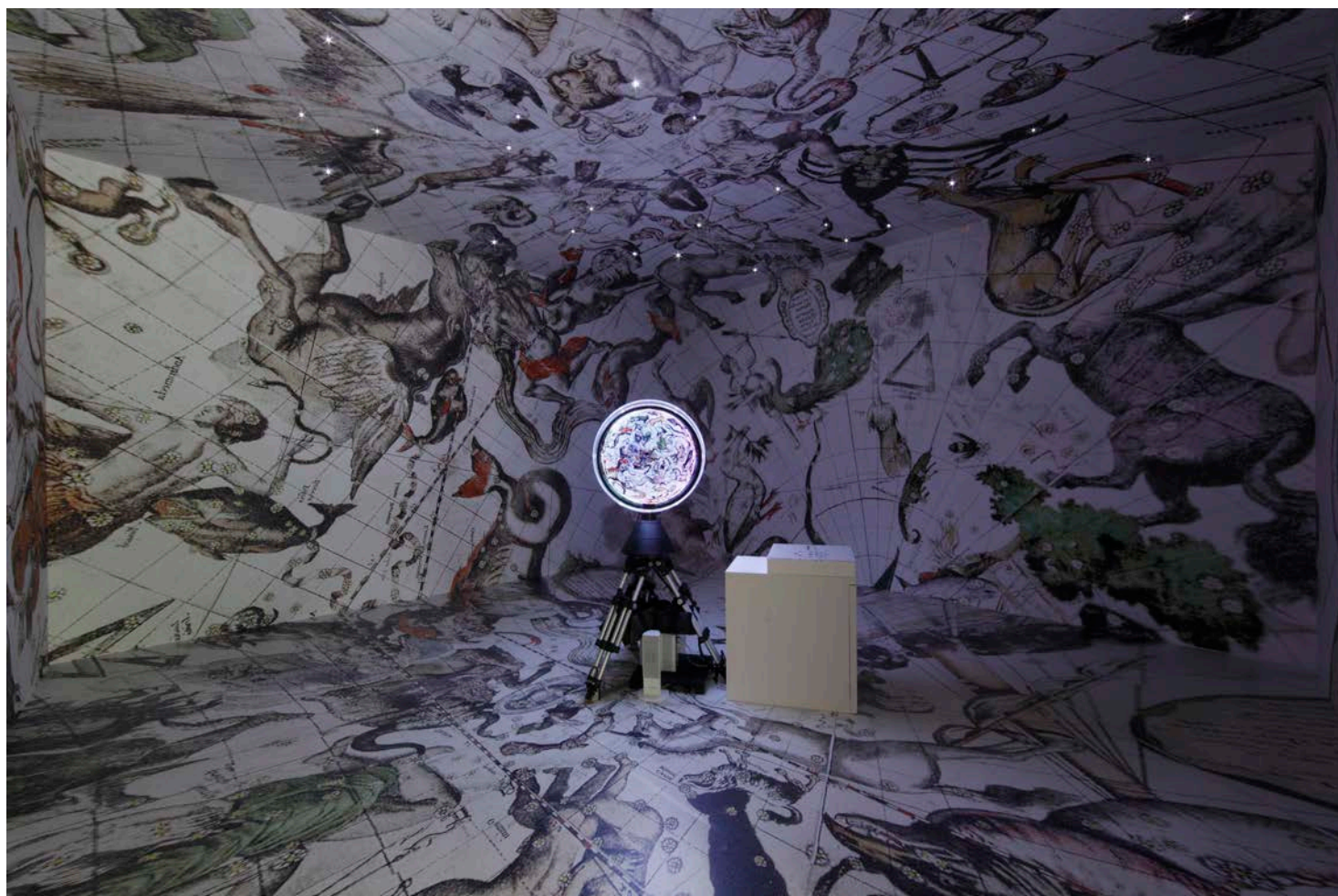
カラスアゲハ





ニホンカワトンボ





## Panorama Ball Vision

2008-

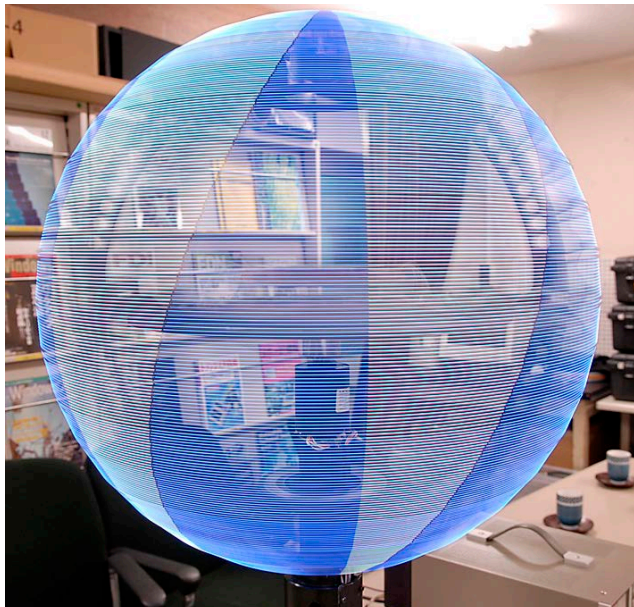
Φ 650 mm 球体ディスプレイ  
コントローラー、動画入力用カメラ、スピーカー  
橋本典久の世界 虫めがねと地球儀 会場風景



Panorama Ball のデータを表示



月の画像などを表示



開発中の様子

Panorama Ball の動画表示用装置が Panorama Ball Vision である。Panorama Ball が初めて生まれたその時から夢見ていたものだ。

科学技術振興機構 (JST) の戦略的創造研究推進事業 ” さきがけ ” の助成を得る事ができ、NAC イメージテクノロジー社の協力のもと 2008 年に Panorama Ball Vision を完成させ、特許も取得することができた。

過去に制作したパノラマ画像を表示させることも可能だが、新規に制作したカメラで全天周画像を取得し、PC でリアルタイムに特殊パノラマ動画を生成、送出することで、リアルタイム表示も可能になっている。

6本のLEDアレイを高速回転させ、残像によって球体動画を表示させている。肉眼でフリッカーを感じない程度の回転数(500rpm)で回っている。

その後、球体ディスプレイ上での立体映像の表示実験を成功させるなど、新しい実験も初めている。

「橋本典久の世界 虫眼鏡と地球儀展」では、古い天球儀から取得した画像を、部屋の壁にもう一度外界に戻してみた。天球儀が鏡像であったことが良くわかった。





## ZooMuSee

2008-

© 橋本典久 +scope

iMac などにプリインストール  
サイズ可変,27インチモニタ,大型ディスプレイ,プロジェクター等  
橋本典久の世界 虫めがねと地球儀 会場風景



ZooMuSee 操作画面

超高解像度人間大昆虫写真 [life-size] の制作のために、たくさんの昆虫を採集して画像を得たが、実際に展示できるのはごくわずかな一部だったため、埋もれてしまう昆虫が大量に発生した。どの昆虫も等しく鑑賞できるように、画像のデータベースを作成した。画像一覧や名前から昆虫を選択すると、画像の超高解像度ズームアップや移動ができる。

全国の博物館や科学館、美術館などに機器のレンタルを行っている。

新潟県十日町市立里山科学館「森の学校」キョロ口の学芸員の方から頂いたそれぞれの昆虫のみどころなどを掲載している。

ZooMuSee V2.1.1

企画, V1 制作 橋本典久

Flash 作成 玉置淳 (scope)

ロゴデザイン 稲葉剛 (scope)

調査 植村啓市 (scope)

ディレクションその他 橋本典久

音楽 江口拓人

監修 新潟県十日町市立里山科学館「森の学校」キョロ口

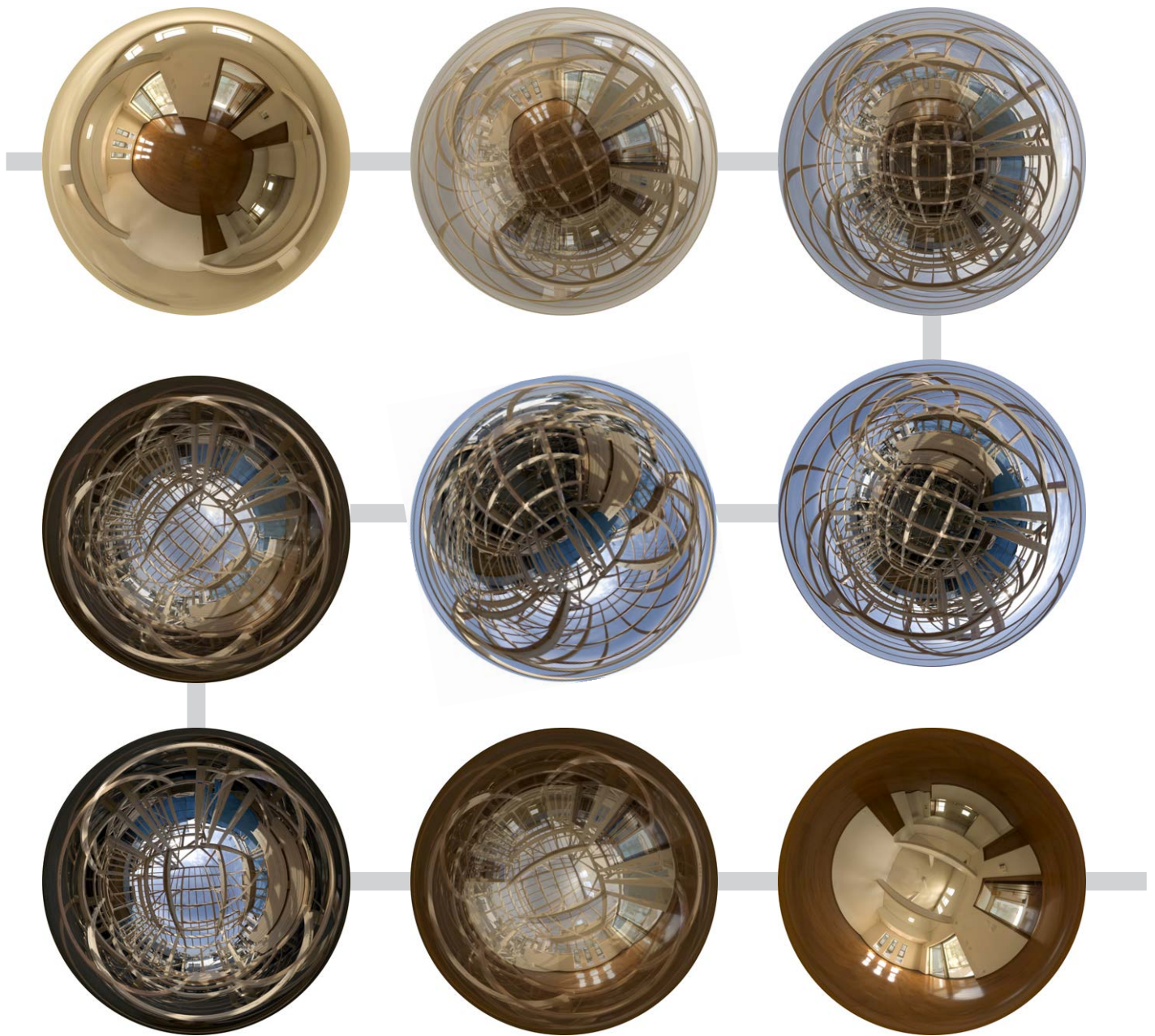
収容コンテンツ 250 以上



motion zerograph

2008-

F 邸, 2009



zero-graph の動画版が motion zero-graph である。全天周映像のコマ撮りによって動画像を生成する。この作品では、同じ場所で建築途中の家の中と、完成後を撮影しフェードと回転を加える事で、壁が徐々に透け、壁の向こうの柱や風景が見えるような映像が生まれた。

また、デジタル一眼レフカメラで高品位の動画撮影が撮影できるようになり、複数のカメラによる同時撮影から、コマ撮りすることなく、生成できるようになった。

この手法を使い、フジファブリックの "Sugar!!" (EMI Music Japan, 2009) や、The Bawdies の "RED ROCKET SHIP" (SONY Music Japan, 2011) といった音楽のプロモーションビデオが作られた。



## Breath

2011-

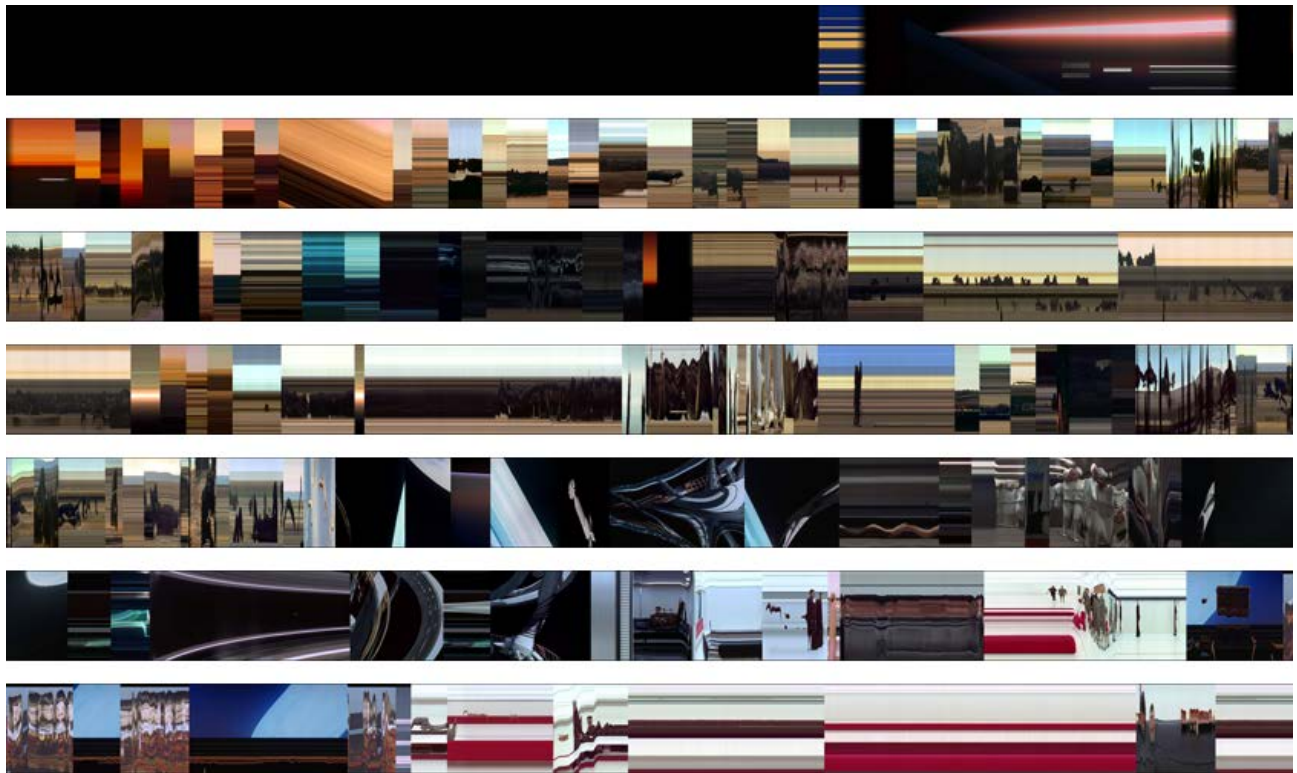
Breath, Stanley Kubrick, 2001: A Space Odyssey (2011)

素材: 映画, バックライトフィルム

サイズ 可変

タイトルは、Breath, 監督名, 映画タイトルとなる。

橋本典久の世界 虫めがねと地球儀 会場風景



Breath, Stanley Kubrick, 2001: A Space Odyssey (2011) 部分

いうまでもなく、現在の動画表示は、静止画像を連続して見せることに由来する。それらを積み重ねてしまえば、時間の層となる。Breathシリーズは、映画のフィルムを全コマ重ね、中央で裁ち落とした際に現れる断面を鑑賞する作品である。

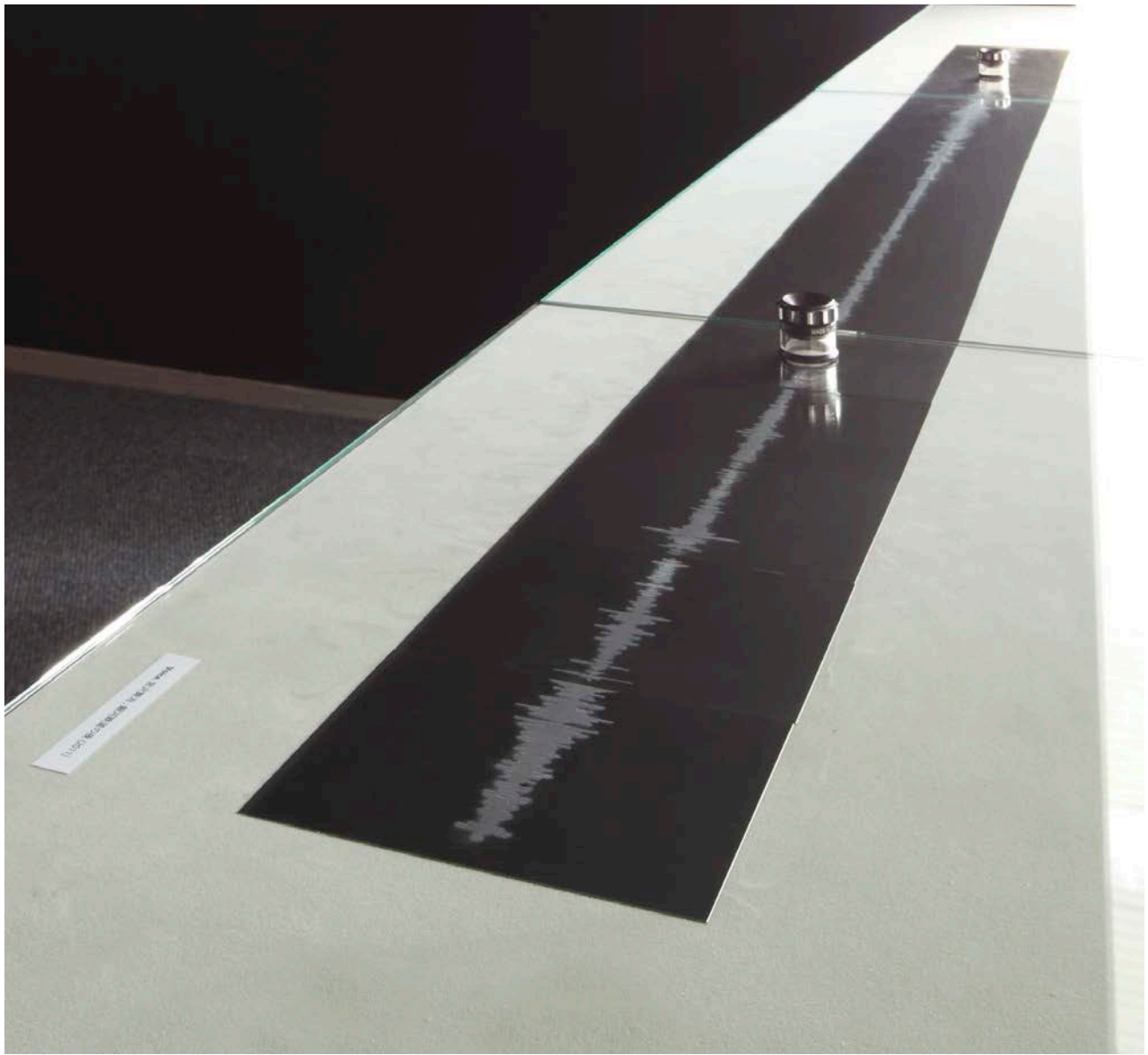
スリットカメラと同じ理屈なので、被写体が横切るか、カメラがパンをすると映像が繋がり、認識可能な像を結ぶ箇所がある。

時間の経過が横の長さに現れるため、カットがひとつの帯として現れる。複数のカットを組み合わせるとシーンができ、シーン連なって映画ができていく。

長回しの好きな監督、短く刻む監督といった個性や、色遣い、シーンのトーンなどを、俯瞰して見ることが出来る。編集のタイミングが現れるので、始めから最後までを見ると、監督の呼吸のリズムを見ることが出来る。

スタンリーキューブリック監督の2001年宇宙の旅は、太古の原人達のシーンではセピア調の色合いで、カット割りは細かいが、モノリスが落ちて来て骨を上空に投げた後の宇宙のシーンからは、寒色系になり、カットも長くなる。監督の映画に込めた息づかいを見る事ができる。

一本の映画の始めから最後までを横からながめた、時間のパノラマ画像といえるだろう。



voice

2011-

voice, 宮沢賢治, 銀河鉄道の夜

素材:小説、金属プレート、ルーペ

サイズ不定

作品タイトルは、Voice, 著者名, 小説タイトル

橋本典久の世界 虫めがねと地球儀 会場風景



小説の裏には読み手は気がつかない特殊なリズムが隠されているのではないだろうか。それを見る事ができないだろうか。

表意文字である漢字を全て表音文字であるひらがなに交換すると、文字の長さから音の長さに変わる。声に出したり黙読するときに、リズムが一瞬途切れる句読点で改行し、中央揃えにしてみると、波形が浮かび上がった。

不思議な事に、シーンのリズム感や、全体の中での起承転結なども現れているように思えた。

肉眼では読めそうで読めない 1point(0.34mm) の大きさの文字をレーザーで刻んだ。ルーペで読む事ができる。

宮沢賢治の「銀河鉄道の夜」は未完成の作品で、数文字分の空白や、原稿が数枚無い箇所がある。そこにもまた作者の思いがこめられているように思う。同じ作者でも時代によっての変化などを鑑賞したり、異なる著者の波形の違いを鑑賞することもできる。

小説の文章を切る事無く、全て使っている。テキストのパノラマと言えるかもしれない。



## 未体験遊泳

入澤ユカ [INAX ギャラリーチーフディレクター]

宇宙飛行士たちの遊泳映像を見たときがはじまりだった。その後立体画像がコンピュータで合成できるようになってから、私は映像表現にあらわれてくる未知の何かに、どう驚いていいのか考えこんでしまう、感覚不全が続いている。ほんとうか嘘か、という問いかけももはや無効だ。ほんとうと嘘という対立するもののように、宇宙空間は存在していない。

橋本典久の作品を理解し、驚くまで数分を要した。私に見えたのは、橋本の視点が、被写体に向かっているのではなく、空間の透明な何かの印のようなものに向かうために被写体を借りているのだと。もうひとつ、彼の写真に写っていたのは、空間のあらゆる点が視点であり、視点を定めるのは作家ではなく、被写体としての人間や事物でもなく、やがて見ることになる観客に、未知の自分を発見することだった。

橋本典久の「Panorama Ball」と「ゼログラフ」の二つの発見は、『デビット・ホックニーや伊藤義彦の作品を見て、「写真は一枚である必要はない」と思った。カメラに三脚を乗せ、横方向に複数の写真を撮って繋ぐと円筒形のパノラマ写真ができた。縦方向でも同じだ。ならば両方を同時にできないかと思ってつくった』。単純ともいえる経緯だが、写真を切り貼りしているうちに球体ができるところまでは予想できていたと言う。だが、球体の内側に繋がった画像は、自分が中に入りこんで見るしかなく不可能なことだった。それならば裏返しをしてみようやってみてみた。眼と手の愚直な奮闘で、驚くべきかたちがうまれた。ふだん自分を囲んでいる空間と、そこにある事物すべてを写し撮って球体に貼っていくと出来上がったものは、地球儀ならぬ自分儀のようなものとなる。私には、そこに漏れ落ちた何かがあるのかどうか検証できないが、自分が移動して見えてくるものが、一体になって外側に張り巡らされてあることの驚き。私たちは、回転する地球に乗っている。なのに、その自分が乗っている地球の一点の空間をあつめて貼った、橋本の球体にも乗っている。その自分儀のような球体をくるくる回して見るといふ、どこまでも入れ子になっていく親和と違和。

橋本の作品には、空間を箱のようにとらえてきた長いあいだの感覚を剥がされて、途方にくれてしまった衝撃と、カメラと印画紙と手仕事で起こってしまった事故のような、永遠に戻れない宇宙遊泳の乖離感があらわれている。

「ゼログラフ」は、「Panorama Ball」を平面化する図法である正距方位図法で開いたものだという。最初は「Panorama Ball」の

被写体になった23人の肖像を、今度は開いてみた。それぞれの理由のある場所へともに行き、場所の記憶を共有した円形の写真。シヨベルカーの下という視点で写した作品は鮮烈だった。できあがったものは、シヨベルカーが天空の地面を支えていた。写真によって人間の関係性も写るはずだと確信している橋本の写真のなかに、物質どうしの関係性があらわになっている。円形と球体の作品は、充足感と喪失感が交互にやってくる未体験遊泳のようだ。

(INAX ART NEWS 249, 2003年)



## 驚異の昆虫劇場

勝井三雄 [グラフィックデザイナー]

昨年、京橋の INAX ギャラリー 2(東京)で橋本典久を中心に、筑波大学芸術専門学群の学生だった稲葉剛、玉置淳、植村啓市との合作である昆虫写真『life-size』を見たことがあった。そのとき「昆虫社会の博物館に迷いこんだ」と云った奇怪な童話を観せられたように、異常な驚きを思い出した。それまでの橋本の、球形に映り込む世界を巻き込んだ映像実験の数々である作品に比べれば、180度異なる空間であるのにも戸惑いを感じた。彼の云う"等身大"世界である昆虫肖像群は、チャールズ・イームズが「POWERS OF TEN」で思考した、10cm サイズの世界を1.5～1.8mのヒューマンサイズに拡大したひとつのネイチャーワールドである。それはかつてアメリカのオーデュボンが1839年に作った、リアルサイズの鳥の生態イラストを描きおこして巨大な本に纏めあげた驚異な事件と同質かもしれない。

アルフレッド・デューラーが格子状のメッシュを物体の前面に置き、一点を見つめて手元の格子に写しとった遠近法の出発から、暗い部屋を意味するカメラ・オブスキュラの発明を経て、約160年前ダゲレオタイプによって、写真が世の中に羽ばたいていった映像は、今やカメラのレンズを透すことなく、ダイレクトに物体を容易に捕らえることのできる時代に進化している。

そのメディアへの4人の探求心と、生き物たちの生態をくまなく、より克明にみせたいという意欲は、人間と生き物たちの共生関係を新しい切り口で、生物学の深い知識を持たない人々でも、複雑な生態系のしくみの一端を感知させることができるであろう。そのことは都市環境の中に生活して、日常、自然を意識できない現代の子供たちにとって、あらためて生き物たちの不思議な生態に興味をかき立てられるであろうと思われる。そこにこそ昆虫写真『life-size』シリーズはクリエイティブな空間として素敵な効果を発揮すると期待している。

(超高解像度人間大昆虫写真 [life-size], 2005年)

## Marvelous insect theater

KATSUI Mitsuo [Graphic Designer]

Last year I went to an exhibition held at INAX Gallery in Kyobashi, Tokyo, by a group of Tsukuba University art students headed by the University's artistic technician HASHIMOTO Norihisa. There, I saw a series of insect photographs entitled "life size" produced by Hashimoto jointly with Tsukuba students INABA Go, TAMAOKI Jun and UEMURA Keiichi. Before these photographs, I felt strange as if I had been brought into an eerie fairy-tale world where the protagonist gets lost in a museum in a country of insects. I was also taken aback by this photographic space that was a total about-face from the universe of Hashimoto's previous experimental images reflected on spherical surfaces. The images of insects that Hashimoto describes collectively as "life size" can be considered as a Nature World version of the concept Charles Eames tried in his "POWERS OF TEN," in which ten-centimeter objects are magnified to the human size of 1.5 to 1.8 meters. It is also possible to say that the "life size" images are of the same kind as the gigantic book bound by John James Audubon in 1839 with his real-size illustrations of birds.

High-precision images have been produced, first by application of perspective drawing by Albrecht Durer, who traced on a grid an object placed before a grillwork and viewed from a single point, then by camera obscura (dark chamber) and by daguerreotype since about 160 years ago. Image reproduction technology has so evolved today that objects can be viewed with amazing accuracy, even directly, without magnifying lenses.

The four artists mentioned above are determined to present such accurate images of living things with nothing hidden from human eyes. Their approach of forming and emphasizing new links between human beings and other living things is effective, and even people without specialized knowledge of biology can feel something of the intricate ecological system. This is particularly interesting for today's children living in an urban space without feeling connected to Nature on a daily basis. These images are sure to arouse curiosity in them about the mysterious world of all living things. The "life size" series of insect photographs can in this sense constitute a creative space full of charms.

橋本典久の世界 虫めがねと地球儀展に寄せて  
坂根 徹夫 [ 情報科学芸術大学院大学 IAMAS 名誉学長 ]

身の回りの視界を、そっくりそのまま円筒形の大キャンバスに描き出して、人工的な世界の風景を再現しようという発想は、18 世紀にイギリスで発明されたパノラマを初め、今日のシネラマなど、さまざまな 360 度映像技術に引き継がれている。

ただ、その周りの視覚世界を、逆に、すっぽりと球体の表面上に投影して、いわばまるで世界を裏返しにするかのように、掌中のなかに納めようとする発想も、この半世紀になってごく少数の作家から生まれてきている。その一人はアメリカ、サウス・ダコタに住むディック・タームズで、もう一人はこの展覧会で数多くのパノラマボールを展示している橋本典久である。

ただ、この二人の手法は一見似ているが、まったく異なっている。ディックが、周りの視界を目の周りに想定した透明な球体の上に、ちょうど内側から見回すように忠実に遠近法的手法で描く方法で制作しているのに対して、橋本は逆に目の周りの視界を仮定の球体の外側に貼りつけるという、まさに逆転した発想から生み出していることである。

観客は、球体の上に投影された風景を、まるでその現場にいながら、ぐるりと回って見ていくことで、前後 / 上下 / 左右をすべて掌中の風景としてリアルに体験できる。魚眼レンズで撮影した周囲の実写風景をぐるりとひっくり返して、球体の周りに貼りつけるといった手法で、この独特なパノラマボールの作品に辿りついたものである。これは観客にとっても、目の前の世界のもう一つの再現法であり、友人、知人の生きざまをそのまま掌中の球のなかで再現できる作品でもある。

私自身、そんな彼の作品を京橋の INAX 画廊で見て以来、もう 7、8 年にもなるが、その手法はその後さらに進化して、対象となる風景も拡大してきている。

今回は、このパノラマボールの多様な展開の他に、さらに新しい、時間・空間の表現法を新作のなかで展開している。サイエンス・フィクションの映画の全編のコマの画像を積み重ね、中央の 1 ピクセル分だけを抽出して横に並べたものを、絵巻物のように綴っていく作品である。

映像の時間・空間的推移を圧縮して色彩や明暗パターンの変化としてみせるというこの手法、多彩な時空のなかで展開するドラマや映像、さらには小説や戯曲などまでに応用することで、新しい視点から作品を比較・鑑賞する方法が生まれてきたことになる。これは、人類の創造活動に新しい視点や動機付けを促すメディアへの新しい提案といってもいいだろう。

( 橋本典久の世界 虫めがねと地球儀展カタログ, 2011 年 )

On the Occasion of Exhibition of Panorama Balls by  
Norihsa Hashimoto  
Itsuo Sakane [ President Emeritus, IAMAS ]

The idea of delineating a familiar field of view as it is onto a large cylindrical canvas to reproduce an artificial landscape of the world was implemented in the manner that it fits perfectly onto a sphere, as if the whole world is turned inside out and can be held in one's hand, has also been conceived by a very small number of artists. One of them is Dick Termes, who lives in South Dakota in America, and the other is Norihisa Hashimoto, the exhibitor of many panorama balls here at this exhibition. Their techniques at first glance appear to be similar yet are actually completely different. What Dick does is to faithfully delineate the field of view around him onto a transparent sphere that is assumed to be surrounding us through the use of a perspective-like technique as though he is glancing around it from within, whereas, Hashimoto pastes the surrounding field of view onto the outside surface of a virtual sphere. Their approaches are conceived from two completely reversal concepts.

The Audience can experience the scene projected onto a sphere as if they were there in real life, by glancing around the front and back, top and bottom and left and right of the sphere on their palm. Hashimoto arrived at this unique creation called a "panorama ball" by capturing a real life image of a surrounding scene with a fisheye lens, completely turning the image over and pasting it onto a sphere. This is one other way for an audience to reproduce the world in front of them, and it is such that this piece of work allows people to reproduce the lives of their friends or acquaintances in the mere sphere simply sitting in their own hands.

It has been over 7 or 8 years since I saw his creations at the INAX Gallery in Kyobashi. Since then, his technique has evolved further, and scenes that are objects of his work are expanding, too. At this exhibition, in addition to showing the evolution of multiple panorama balls, he has also displayed an even newer way of expressing time and space in his new creation.

In this piece, it is like a picture scroll in which frames of an entire science fiction movie are overlaid on top of each other, and only the central pixel portions are extracted to be laid out sideways. In this technique, temporal and spatial transitions of images are compressed and shown as changes in colors or light and dark patterns. This technique can be applied to dramas, images and even novels or theatre plays that are rolled out in a diverse time and space, creating a method for comparing or appreciating works from a new perspective. This can be interpreted as a new challenge made to artists using various media encouraging them to have new perspectives or motivations for the creative endeavors of human beings.

## 少年の眼

浅葉克己 [グラフィックデザイナー]

少年の眼そのものである橋本典久さんの眼が次から次へと不思議な見え方を探して動き出している。

橋本典久さんの大発見、超高解像度人間大昆虫写真に出会ったのは、2003年第7回文化庁メディア芸術祭アート部門の審査会場だ。当然、奨励賞に輝いたのだが、人間大のミヤマクワガタの完成された姿に圧倒された。

韓国の尊敬する友人に、文学者の李御寧(イー・オリョン)さんがいる。彼の日本人論で一番感動する一説に、「見つめ」「思いつめ」「息をつめ」「根をつめ」で日本人はすべてを縮めてみせてくれるとあるが、橋本典久さんのミヤマクワガタは、その逆を突いたところがすばらしい。8月にソウルで李御寧さんに会うので、ぜひこの作品を見せたいと思う。僕がこの作品を最初に見たときのよにウツといって息をつめることだろう。

一度見たら忘れられないこの「life-size」作品は、北川フラムさんが主催する大地の芸術祭のときに出来た十日町の森の学校「キョロロ」に展示されている。大地の中で子供たちはこの作品を見てウツといって息をつめ創造力が百倍も広がることだろう。僕は十日町のオランダの建築家、ジョン・クルメリングと組んで20メートルの巨大な看板、松之山温泉を作った。その中にも森の学校『キョロロ』も出ている。最初「キョロロ」の意味が分からなかった。アカショウビンの鳴声だと聞いた。アカショウビンは赤くて美しい取りだ。ぜひ「キョロロ」を聞いてみたい。

橋本典久さんはパノラマボールの作品も沢山制作している。球の中に宇宙を閉じ込めて別の世界を見せてくれるのだ。アジアを回ると龍の彫刻や象徴としてのグラフィックに出会う。天空に飛ぶドラゴンではあるが、その爪の先を見ると球体を必ず持っている。あれはきっとパノラマボールに違いない。球遊びが大好きなのだ。橋本典久さんは地球儀やフィルムや文字の活字の世界にどんどん制作の中を広げている。惑星物理学者の松井孝典博士がある日、僕の事務所に火星儀を持って訪ねて来た。これからは地球儀と火星儀を列べてみて、宇宙のことを考えましょうというのだ。僕はイスタンブールのバザールで買って来た、ラピスラズリーの地球儀もっている。各国がそれぞれ違う石で出来ているのだ。アフガニスタン製だ。橋本典久さんも気に入って、新作を創るからと言って持ち帰った。さあどんな新作が出来たのか楽しみだ。尊敬する坂根巖夫先生との対談はぜひきいてみたいと思う。新しい世界が無限に広がることだろう。

(橋本典久の世界 虫めがねと地球儀展カタログ, 2011年)

## Eyes of a little boy

Katsumi Asaba [Graphic Designer]

The eyes of Mr. Norihisa Hashimoto are just like those of a young boy: They are constantly moving around, searching for mysterious ways things appear. It was in the juried show in the Art Division of the 7th Japan Media Arts Festival in 2003 that I encountered the major discovery of Mr. Norihisa Hashimoto, a super high resolution, life size bug picture. Needless to say, he received the Incentive Award, and I was overwhelmed by the perfected figure of a human size *Lucanus cervus*.

One of my respectable Korean friends is a literary person, Lee O-Young. One of his theories on the Japanese people that blew me away was that the Japanese always shorten things. "Mi tsume (to gaze)," "omoitsume (to think too hard)," "lki-wo tsume (to hold breath)," "kon-wo tsume (to exert oneself too much)" all end with "tsume," which means to shorten. What is so wonderful I about Mr. Norihisa Hashimoto's *Lucanus cervus* is that he struck the opposite of that. I am going to see Mr. Li O-Young in Seoul in August, and I cannot wait to show him this piece of art. I bet he will be taken aback and hold his breath, just like I was when I saw it for the first time.

The artwork, "Life Size," which is unforgettable once you see it, is exhibited at "Kyororo," the school in the woods in Tokamachi that opened when the Echigo-Tsumari Art Triennial hosted by Mr. Fram Kitagawa was held. I bet children who see this piece will also be taken aback, hold their breaths for a moment, and then their capacity for imagination will be enhanced by hundred times. I, in collaboration with a Dutch architect, John Kormelling, built a 20 meter long gigantic sign titled Matsunoyama Onsen in Tokamachi. (A sign for "Kyororo," the school in the woods, also appears in it. I first didn't understand the meaning of "Kyororo." I later learned that it is the chirping sound of *Halcyon coromanda*. *Halcyon coromanda* is a beautiful red bird. I would love to hear its sound, "kyororo." Mr. Norihisa Hashimoto has also created many panorama balls. He encloses the universe in a sphere and shows a different world. When we travel in Asia, we see many sculptures or graphics that symbolize dragons. They are all flying in the sky, and when you see the tips of their nails, you always notice they are holding spheres. They must be panorama balls. They must love playing with balls.

Mr. Norihisa Hashimoto is energetically enlarging his range of work, working on terrestrial globes, movie films and the world of printed words, or types. One day, Dr. Takafumi Matsui, a planetary physicist, came to my office with a globe of Mars in his hand and said, from now on, let's think about the universe by putting a terrestrial globe and Mars globe next to each other. I have a terrestrial globe made of lapis lazuli, which I purchased at a bazaar in Istanbul. Each country is made of a different stone. It is made in Afghanistan. Mr. Norihisa Hashimoto liked it and took it back home saying he was going to create a new piece. I cannot wait to see what kind of new creation he came up with.

I would love to listen to his talk with Mr. Itsuo Sakane, a man that I respect. I am sure a new world will open up to infinity.

Eyes of a little boy ...

# 橋本典久 HASHIMOTO Norihisa

## 略歴

- 1973 愛知県瀬戸市に生まれる
- 1998 武蔵野美術大学映像学科卒業
- 2000 筑波大学大学院芸術研究科総合造形分野修了
- 2000 筑波大学芸術学系技官(写真/情報デザイン)
- 2003 - scope を結成
- 2004 - 武蔵野美術大学映像学科非常勤講師
- 2005 - 2007 独立行政法人科学技術振興機構(JST) 戦略的創造研究推進事業 " さきがけ " 研究員(兼任)
- 2007 - 2009 独立行政法人科学技術振興機構(JST) 戦略的創造研究推進事業 " さきがけ " 研究員(専任)
- 2007 - 2008 東京芸術大学大学院映像研究科(横浜) 共同研究員
- 2008 - 2009 武蔵野美術大学研究員
- 2010 - 2011 東京大学特任研究員
- 2012 東京工業大学大学院知能システム科学専攻非常勤講師
- 2014 - 明治大学特任講師(総合数理学部先端メディアサイエンス学科)
- 2022 - 玉川大学芸術学部アート・デザイン学科非常勤講師

## 個展

### 2017

- 超高解像度人間大昆虫写真 [life-size], ふなばしアンデルセン公園こども美術館, 船橋, 6月24日ー7月23日
- 超高解像度人間大昆虫写真 [life-size], 桐蔭学園アカデミウム ソフォスホール, 横浜, 9月23日ー10月28日

### 2014

- TRACE 文化庁メディア芸術祭札幌巡事業(札幌国際芸術祭関連2014事業), PORTO, 札幌, 9月1日ー9月10日

### 2015

- NOTATION: 鏡の中の箱, Art space kimura ask?, 2月27日ー3月7日
- 「鏡の中の箱」, 横浜市民ギャラリーあざみ野ショーケースギャラリー, 横浜, 4月11日ー6月28日

### 2013

- NOTATION: 記譜法, Art Space Kimura ask?, 東京, 7月1日ー7月18日

### 2011

- 「橋本典久の世界 虫めがねと地球儀」, ギャラリーエークウッド, 東京, 6月10日ー8月10日

### 2006

- 「人間大昆虫写真展」, 出雲市科学館, 島根, 7月15日ー8月2日
- 「巨大昆虫探査艇キョロロ号」, 十日町市立里山科学館 「森の学校キョロロ」(越後妻里アートトリエンナーレ2006), 十日町市, 7月15日ー10月1日

- 「橋本典久展 凝視著 卻看不見的光景」, 台湾当代美術館 MOCA Studio, 台北, 8月5日ー9月3日

### 2005

- 「超高解像度人間大昆虫写真 life-size 展」, 大阪市立自然史博物館, 6月18日ー7月3日, 橿原市昆虫館, 7月3日ー7月19日, 伊丹市昆虫館, 6月27日ー7月26日, 箕面公園昆虫館, 7月30日ー9月1日, 兵庫県立人と自然の博物館, 7月30日ー9月1日

### 2004

- 「life-size」, scope(稲葉剛 植村啓市 玉置淳 橋本典久), 筑波大学ギャラリー T+, つくば, 4月26日ー30日
- 「SCOPE展」, scope(稲葉剛 植村啓市 玉置淳 橋本典久), INAX ギャラリー 2, 東京, 8月19日ー28日

### 2003

- 「橋本典久展 プライベート・パノラマ」, INAX ギャラリー 2, 東京, 11月4日ー11月26日

## 受賞歴

- 2006 情報文化学会芸術賞
- 2004 第8回文化庁メディア芸術祭アート部門奨励賞(橋本典久 +scope)
- 2003 第7回文化庁メディア芸術祭アート部門優秀賞
- 2000 筑波大学芸術研究科研究科長賞
- 1999 '99 EPSON Color Imaging CONTEST 佳作
- 1999 KIRIN CONTEMPORARY AWARD 1999 奨励賞
- 1996 第4回福井国際青年メディアアートフェスティバル佳作

## コレクション

- 2015 [ZooMuSee] ミュージアムパーク茨城県自然博物館
- 2008 [life-size](財) 花と緑の博覧会記念協会
- 2008 40倍の壁 千葉県立中央博物館
- 2007 [life-size / ザリガニ] 名古屋科学館
- 2006 超高解像度人間大昆虫写真 [life-size] 2006 kyororo edition / 十日町市立里山科学館 「森の学校」 キョロロ
- 2000 space / 筑波大学

## 特許

- 2008 映像表示装置 特許第 4608623
- 2011 AUXILIARY DEVICE FOR FULL-CIRCLE PANORAMIC VIDEO IMAGING (US 13/272546)
- 2011 全天周パノラマ撮影補助装置 (PCT/JP2010/057336)

## グループ展

### 2022

「昆虫展」ミュージアムパーク茨城県自然博物館, 7月9日-9月19日  
「越後妻有アートトリエンナーレ 森の学校キョロロ」, 十日町市 4月29日-11月13日

### 2021

「比べてみました虫のすご技展」森の学校「キョロロ」, 十日町市, 7月18日-10月18日

### 2018

越後妻有アートトリエンナーレ 2018, 森の学校「キョロロ」, 十日町市, 7月29日-9月17日

### 2017

「ZoooooM!」展に展示協力, 多摩六都科学館, 3月18日-5月7日  
「横浜市こどもの美術展2017」表現の先輩ブース, 横浜市民ギャラリー, 横浜, 7月21日-7月30日  
「松戸アートピクニック」, 松戸21世紀の森公園, 松戸, 10月28日-11月5日  
「文化庁メディア芸術祭石垣島展」, 石垣市民会館, 11月28日-12月17日  
「まほうのゆうえんち」, はこだてみらい館, 函館, 12月15日-1月28日

### 2016

「自然と美術の標本展」, 横須賀美術館, 7月2日-8月21日  
「昆虫展」に展示協力, 小山市博物館, 7月6日-9月6日

### 2015

「虫's Style」に展示協力, 那須野が原博物館, 那須塩原, 4月25日-7月5日

### 2014

「Nori-hisa Hashimoto Hiro-yuki Masuyama SYMMETRIE」, SPAM-CONTEMPORARY, デュッセルドルフ, 5月16日-6月21日  
「橋本典久の世界 虫めがねと地球儀」, 裏磐梯高原ホテル, 7月15日-8月30日  
「TRACE」文化庁メディア芸術祭巡回事業 | 札幌国際芸術祭2014 関連事業, 北翔大学北方圏学術情報センターPORTO, 9月1日-9月10日

### 2013

「キョロロ大昆虫展」, 森の学校キョロロ」, 7月20日-9月16日

### 2012

「メディア芸術祭宮崎展」, みやざきアートセンター, 宮崎, 2011年11月23日-2012年1月9日

### 2011

「メディア芸術祭巡回展 in 宮崎」, みやざきアートセンター, 1月29日-2月13日  
「昆虫百面相」, 鳥根県立三瓶自然館サヒメル, 3月19日-5月30日  
「歴史の中の昆虫たち 大昆虫博覧会」, 山梨県立博物館, 7月9日-8月29日  
「むしむし王国の大冒険」, 福岡県立青少年科学館, 7月16日-8月31日  
「里山実験室」, 農舞台, 新潟県, 9月17日-12月4日

### 2010

「意外にいっぱい川の虫展」, 十日町市立里山山科学館「森の学校」キョロロ, 新潟県, 3月27日-7月4日  
「先端技術館@TEPIA」, TEPIA, 東京, 4月6日-4月14日  
「IVR産業用バーチャルリアリティ展」, 東京ビックサイト, 6月23日-6月25日  
「フジフジ富士展」, TOWER RECORDS渋谷, 東京, 6月29日-7月12日  
「フジフジ展」, フジQハイランド, 山梨, 7月17日  
「予感研究所3 アート+テクノロジー+エンタテインメント=?!」, 日本科学未来館, 東京, 7月19日-9月3日

### 2009

「あざみ野写真EXPO 視覚の冒険」, 横浜市民ギャラリーあざみ野, 神奈川, 1月30日-2月14日  
「先端技術ショーケース(メディア芸術祭同時開催)」, 新国立美術館, 東京, 2月4日-15日  
「IVR産業用バーチャルリアリティ展」, 東京ビックサイト, 6月24日-6日  
「大むしむし博」, 豊橋市立自然史科学館, 愛知, 7月17日-9月6日  
「昆虫展」, 徳島県立あすたむらんど, 7月18日-8月31日  
「SIGGRAPH ASIA2009」, パシフィコ横浜, 神奈川, 12月17日-19日

### 2008

「高解像度人間大昆虫写真[life-size]展」, メディアセブン, 埼玉, 4月18日-5月3日  
「NAC フェスタ」, 秋葉原UDX, 東京, 6月4日-5日  
「産学官連携推進会議」, 京都国際会議場, 6月14日-15日  
「大昆虫展」, 千葉県立中央博物館, 7月5日-8月31日  
「ムシ虫ワールド 世界の昆虫大集合!」, 新潟県立自然科学館, 7月19日-8月31日  
「予感研究所2 アート+テクノロジー+エンタテインメント=?!」, 日本科学未来館, 7月26日-30日

### 2007

「蝶を巡る世界」, ミュゼ浜口陽三・ヤマサコレクション, 東京, 3月10日-6月24日  
「ザリガニワールド」, 名古屋市科学館夏の特別展, 愛知, 7月21日-9月2日  
「OPEN STUDIOvol.4」, 東京芸術大学映像研究科新港校舎, 横浜, 7月30日-8月6日  
「ユーレカ!“昆虫力”エンサイクロペディア展」, 科学技術館, 東京, 8月11日-26日  
「ART meets DANCE 横浜創造界隈のアーティストたち」, 横浜市民ギャラリーあざみ野, 神奈川, 10月26日-11月10日

### 2006

「予感研究所1 アート+テクノロジー+エンタテインメント=?!」, 日本科学未来館, 東京, 5月3日-5月7日  
「TOKYO FESTA」, Grand Central ST. New York, USA, 10月27日-28日

### 2005

「文化庁メディア芸術祭受賞作品展」, 東京都写真美術館, 2月25日-3月6日  
「アジアCG博」, SKIPシティ, 埼玉, 3月18日-21日  
「超(メタ)ヴィジュアル 映像知覚の未来学」, 東京都写真美術館, 4月30日-7月10日  
「Meta Visual 10<sup>th</sup> anniversary du Tokyo Metropolitan Museum of Photography」, Centre des Arts d'Enghien les Bains, France, 8月7日-12月18日

「iimawashi: Contemporary Art from Japan」, Edinburgh International Festival Fringe 2005, Merz Gallery, U.K., 8月7日ー9月4日  
「国際アート交流展」, 弘益大学校美術大学展示室, ソウル, 韓国, 8月8日ー8.13日

## 2004

「文化庁メディア芸術祭受賞作品展」, 東京都写真美術館, 2月27日ー3月7日  
「n\_ext メディア・アートの新世代」, NTT Inter communication center[ICC], 東京, 4月23日ー6月27日  
「文化庁メディア芸術祭福岡展」, アジア美術館, 福岡, 11月1日ー11月6日  
「宇宙(そら)へ-ミッション: フロンティア」, 東京都写真美術館・日本科学未来館, 11月9日ー12月15日

## 2003

「Photo2003」, つくば美術館, つくば, 1月7日ー1月14日  
「映像体験ミュージアム」, せんだいメディアテーク, 仙台, 4月4日ー5月5日, つくば美術館, つくば, 7月26日ー8月24日, 福岡市立博物館, 福岡, 11月7日ー12月14日  
「SCOPE」, 筑波大学本館ギャラリー, つくば, 7月23日ー27日  
「CROSSING PATH」, つくばセンター, つくば, 10月1日ー10月17日

## 2002

「映像体験ミュージアム」, 東京都写真美術館, 7月26日ー8月24日, 倉敷市立美術館, 6月8日ー7月28日, 福井県立美術館, 8月9日ー9月1日

## 2001

「拡充する美術 TSUKUBA」, つくば美術館, つくば, 8月24日ー9月2日

## 2000

「筑波大学修了制作展」, つくば美術館, つくば

## 1999

「KIRIN CONTEMPORARY AWARD 1999」, キリンビール新川本社ビル, 1999年9月3日ー10月10日, KIRIN PLAZA OSAKA, 10月15日ー11月7日  
「'99 EPSON Color Imaging CONTEST」, ゲートシティ大崎・アトリウム

## 1997

「Inter College Media Art Works」, 東京国際美術館 / 京都造形芸術大学  
ギャラリー RAKU

## 1996

「第4回福井国際青年メディアアートフェスティバル」, ショッピング  
タウンピア, 福井, 1996年11月2日ー11月10日  
「Image Pool」, 武蔵野美術大学, 東京, 10月25日ー26日

## Workshop

### 2022

「映像前史 WS」, 松島町立第二小学校, 6月9日  
「新種創造! プラモ虫を作ろう!」, 森の学校キョロ口, 7月10日  
「映像前史 WS」, 気仙沼市立気仙沼中学校, 8月31日

### 2021

「映像前史 WS」, 松島町立第二小学校, 6月9日  
「スキャナを使った昆虫などの超高解像度撮影方法のメリットとノウハウ」, 十日町市里山科学館「森の学校」キョロ口, 学芸員対象, 6月2日

### 2020

「映像前史 WS」, 益城町立津森小学校, 2月21日  
「映像前史 WS」, いわき市立豊間小学校, 12月6日

### 2019

「映像前史 WS」, 益城町立中央小学校, 1月16日  
「映像前史 WS」, 気仙沼市立中井小学校, 1月30日  
「映像前史 WS」, 松島町立第五小学校, 6月21日  
「夏休み親子講座 ぐるぐる実験室!」, 横浜美術館子どものアトリエ, 8月19-21日  
「本を素材に思考実験」, 北海道大学 CoStep, 12.24

### 2018

「本を素材に思考実験」, はこだて未来大学, 1月9日  
「映像前史ワークショップ」, いわき市立田人小中学校, いわき, 7月6日  
「映像前史ワークショップ」, 気仙沼市立階上小学校, 気仙沼, 7月18日  
「プラモ虫をつくろう!」, 東京ガス東京ショールーム, 新宿, 7月28日  
「プラモ虫をつくろう!」, 森の学校キョロ口, 十日町市, 8月11日  
「映像前史ワークショップ」, 益城町立飯野小学校, 益城町, 9月7日  
「映像前史ワークショップ」, 益城町立津森小学校, 益城町, 9月7日  
「船橋市千教研船橋支部 美術部会 研修会講師」, ふなばしアンデルセン公園, 船橋, 11月21日

### 2017

「映像前史ワークショップ」, 気仙沼市立中井小学校, 気仙沼, 1月18日  
「ハイ&ロースピード★ラボ」, 横浜市民ギャラリーあざみ野, 横浜市, 2月11日  
「プラモ虫をつくろう!」, ふなばしアンデルセン公園子ども美術館, 船橋, 6月25日  
「カメラ・オブスクラをつくろう!」, ふなばしアンデルセン公園子ども美術館, 船橋, 7月8日  
「プラモ虫をつくろう!」, 横浜市民ギャラリー, 横浜, 7月23日  
「わくわくサイエンスラボ」, 明治大学, 中野, 8月25日  
「映像前史ワークショップ」, いわき市立下遠野小学校, いわき市, 9月1日  
「プラモ虫をつくろう!」, 桐蔭学園小学部, 横浜市, 9月2日  
「映像前史ワークショップ」, うらやすこども大学, 浦安, 9月9日  
「プラモ虫をつくろう!」, メディア芸術祭石垣島展関連イベント, 石垣, 12月2日, 3日

### 2016

「カメラ・オブスクラを作ろう」, 横浜市民ギャラリー, 横浜, 2月21日  
「おどろき盤とプラクシノスコープを作ろう」, いわき市立夏井小学校, いわき, 6月13日  
「おどろき盤とプラクシノスコープを作ろう」, 気仙沼市立鹿折小学校, 気仙沼, 7月4日  
「プラモデルで新しい昆虫をつくろう!」, 横須賀美術館, 横須賀, 7月10日  
「おどろき盤をつくろう!」, 横浜市民ギャラリー, 横浜, 8月21日  
「コラージュまんが「ドエラもん」」, 横浜市立生麦中学校, 横浜, 9月15日

### 2015

「手のひら顕微鏡をつくろう」, ガスの科学館 がすてなーに, 江東区, 3月28日  
「スキャナを使った昆虫などの超高解像度撮影方法のメリットとノウハウ

ウ」, 茨城県自然史博物館, 学芸員対象, 12月15日

## 2014

「デジタルカメラでおどろき盤を作る」, 気仙沼市立大島中学校, 気仙沼, 7月8日

「デジタルカメラでおどろき盤を作る」, いわき市立湯本第一小学校, いわき, 7月15日

「デジタルカメラでおどろき盤を作る」, 北翔大学北方圏学術センター PORTO, 札幌, 8月3日

「デジタルカメラでおどろき盤を作る」, 横浜市立青葉台中学校, 横浜, 9月12日 - 10月3日

「デジタルカメラでおどろき盤とブラクシノスコープを作る」, 桐が丘特別支援学校, 板橋区, 10月17日 - 11月28日

「カメラ・オブスクラをつくる」, 筑西市立大村小学校, 筑西, 11月14日

## 2013

「デジタルカメラでおどろき盤を作る」, いわき市立平第一小学校, 7月1日

「おどろき盤を作る」, 気仙沼市立唐桑中学校, 気仙沼, 7月7日

「ソーモトロープとおどろき盤をつくる」, 東京ガス横浜ショールーム, 横浜, 8月7日

「デジタルカメラでブラクシノスコープを作る」, 横浜市立市ヶ尾中学校, 横浜, 9月27日 - 11月

## 2012

「デジタルカメラでおどろき盤をつくる」, 東京工業大学, 横浜, 12月15日

「虫めがねでカメラオブスクラを作る」, 筑西市立小栗小学校, 筑西, 7月18日

「デジタルカメラでおどろき盤をつくる」, 筑西市美術教員研修, 筑西, 7月6日

「デジタルカメラでおどろき盤を作る」, 気仙沼市立唐桑中学校, 気仙沼, 9月12日

「デジタルカメラでブラクシノスコープを作る」, 横浜市立市ヶ尾中学校, 横浜, 9月25日 - 11月6日

「デジタルカメラでおどろき盤を作る」, いわき市立中央台南小学校, いわき, 9月28日

## 2011

パノラマボールを作る, ギャラリーエークウッド, 東京

パノラマボールを作る, 江東区立深川第3中学校, 東京

デジタルカメラでおどろき盤を作る, 横浜市立市ヶ尾中学校, 神奈川

単式顕微鏡を作る, 農舞台, 新潟

## 2009

デジタルカメラでおどろき盤を作る, 横浜市立美しが丘中学校2年生, 神奈川

パノラマボールを作る, 横浜市民ギャラリーあざみ野, 神奈川

てのひら顕微鏡をつくる, NICT 情報通信研究機構, 東京

パノラマボールを作る, 東京工芸大学芸術学部メディアアート表現学科, 厚木キャンパス, 神奈川

## 2008

単式顕微鏡づくり, ミクロの世界を歩こう, メディアセブン, 埼玉

手のひら顕微鏡づくりワークショップ, 東京ガス環境エネルギー館, 神奈川

パノラマボールをつくる, 東京ガス環境エネルギー館10周年記念ワー

クシヨップ, 神奈川

おどろき盤を作る, 横浜市立美しが丘中学校2年生, 神奈川

パノラマボールを作る, 横浜市民ギャラリーあざみ野, 神奈川

## 2007

段ボールと虫眼鏡で作るカメラオブスクラ, 川口市メディアセブン, 埼玉

## 2006

水戸市笠原反転中学校, 水戸芸術館出張ワークショップ, 茨城

デジタルカメラでパノラマボールを作る, 川口メディアセブン, 埼玉

水戸市立梅が丘反転小学校, 水戸芸術館出張ワークショップ, 茨城

水戸市立双葉台回転小学校, 水戸芸術館出張ワークショップ, 茨城

## 2005

ピンホールワンダーランド, 国立国際美術館, 大阪

## 2003

ボラロイドフィルムでピンホールカメラ, つくば美術館, 茨城

新おどろき盤をつくる, つくばキッズアーティストクラブ, つくば美術館, 茨城

新おどろき盤をつくる, つくば市吾妻祭り, つくば美術館, 茨城

パノラマボールとゾートロープ, つくば市立吾妻中学校, 茨城

## 2002

ピンホールカメラを作る, つくばキッズアーティストクラブ, つくば美術館, 茨城

## 新聞、雑誌紹介

2010.5.2 朝日新聞朝刊東京版に予感研究所 3 Panorama Ball Vision 紹介

2008年7月26日 毎日新聞夕刊「研究者の遊び心体感」予感研究所 2

2008.4.23 朝日新聞埼玉版「巨大昆虫にどっきり?」メディアセブンでの展示

2007.7.3 中日新聞 14面「デジタルで別世界」

2006.9.26 朝日新聞茨城版 28面に水戸梅が丘小学校でのワークショップ

2006.7.23 新潟日報大地の芸術祭特別号

2006.7.5 茨城新聞 コラム「吐玉泉」に水戸市笠原中でのワークショップ

2006.6.18 朝日新聞 be on Sunday 広がる知覚世界 12/ 坂根徹夫

2006.4.21 読売新聞 12面 アート with 科学 予感研究所展の予告記事

2006.5.3 朝日新聞関東版 1面・中部版 14面に掲載「風景は360度魚眼レンズ使って「球体写真」いかが?」

2005.6.18 昆虫を人間の大きさに / 毎日新聞奈良版 22面

2005.6.18 人間と等身大で対峙 / 毎日新聞大阪版

2004.9.5 日本経済新聞 文芸百話 アートと科学 1 / 日本経済新聞社 ほか

## シンポジウム、講演、アーティストトーク

2011.9.16 映像の広がり可能性 / 横浜市立市ヶ尾中学校

2011.7.8 橋本典久の世界 虫めがねと地球儀関連トーク「科学と芸術の出会い—メディアアートが伝えるもの」坂根徹夫, 「アートの領域を広げる—パノラマボールからスピリタスまで」坂根徹夫, 橋本典久

2010.11.22 領域シンポジウム「メディアプレイとワークショップ」東京大学武田先端知ビル 武田ホール

2009.2.14 シンポジウム アートと教育 (事例紹介) / 横浜美術館



- 2009.2.9 テクノロジーが支える日本のメディアアート / 国立新美術館
- 2008.11.11 領域シンポジウム ( 成果報告 ) / 東京大学弥生講堂
- 2008.6.14-15 産学官連携推進会議 / 京都国際会議場
- 2007.11.19 領域シンポジウム ( ポスター展示 ) / 東京大学小柴ホール
- 2006.10.12 映像の広がり可能性 / 武蔵野美術大学映像学科
- 2005.9.8 映像の広がり可能性 / 武蔵野美術大学映像学科
- 2005.7.4 伝える意思がメディアを創る Panorama Ball と zerograph を中心に / 京都精華大学
- 2004.8.19 アーティストトーク / INAX ギャラリー 2
- 2003.11.4 アーティストトーク / INAX ギャラリー 2
- 2003.1 写真 2003 展関連シンポジウム
- 2002.1 東京総合写真専門学校
- 1999.2 おまたせしました展関連シンポジウム

## TV/ ラジオ / オンラインコンテンツ等出演

- 2021年3月5日 国立国際美術館 アクティビティ・パレット「ハンドフリップシネマトグラフを作ろう」提供
- [https://www.nmao.go.jp/archive/activity\\_page/hashimoto.html](https://www.nmao.go.jp/archive/activity_page/hashimoto.html)
- 2020年8月14日 武蔵野美術大学図書館 所蔵資料紹介「視覚装置」構成と出演
- <https://www.youtube.com/watch?v=HFR0qeQF838>
- 2013年2月 日本テレビ「ぶらり途中下車の旅」アーティスト出演
- 2017年2月 Eテレ「高校講座 美術 1」講師役で出演

## 教科書

- 2022.3.15 教授資料「高校美術」コラム「映像メディア表現の授業は難しい？ 19世紀の映像装置を制作してみませんか」, 日本文教出版
- 2016.3 教科書「高校生の美術 1」映像メディア史を担当, 日本文教出版

## その他活動

- 2019～ 赤瀬川原平アーカイブ開始, 4万枚の複写とデータベース作成
- 2015～ 武蔵野美術大学と明治大学で自主ゼミ Primitive Media Lab
- 2011 The Bawdies "RED ROCKET SHIP" のプロモーションビデオ制作に技術アドバイザーとして参加
- 2011 SONY Playstation VITA 東京ゲームショーでのプロモーション映像制作に技術アドバイザーとして参加
- 2008 フジファブリック "Sugar!!" のプロモーションビデオ制作に技術アドバイザーとして参加
- 2005.9.20 ハイデルベルグ社 プリントバイヤープロジェクト
- 1999 武蔵野美術大学案内冊子 / 武蔵野美術大学

## 出版物

### 単行本掲載

- 空間デザイン帖 P82-83 遊: 視 「見えていそうで見えていないもの」, 一般社団法人日本空間デザイン協会, 2019.10.29
- 映像体験ミュージアム—イマジネーションの未来へ, 東京都写真美術館、森山朋絵, 工作舎, p27,p122, 2002年, 2006年
- メディアアート創世記 科学と芸術の出会い, 坂根巖夫, 工作舎, p331, p332, 2010年
- ほか

## 著作物

- 2012 写真 ( もしくはあなた ) の世界を広げる 12 の方法, 日本カメラ, 2012.1 月～ 12 月号
- 2009.5.5 中日新聞 名古屋市美術館だまし絵展関連記事 ルネ・マグリット「望遠鏡」
- 2011.11.1 日本カメラ ほっこり写真を味わう・昆虫ほか

## 個展カタログ

- 橋本典久の世界 虫めがねと地球儀 / ギャラリーエークウッド, 2011年 超高解像度人間大昆虫写真 [life-size] / 国際花と緑の博覧会記念協会, 2005年
- INAX ART NEWS 256(life-size) / INAX ギャラリー 2, 2004年
- INAX ART NEWS 249(プライベート パノラマ) / INAX ギャラリー 2, 2003年

## グループ展カタログ

- 松戸アートピクニック, 松戸アートピクニック実行委員会, 2018年
- 自然と美術の標本展, 横須賀美術館, 2016年
- 文化庁メディア芸術祭受賞作品展カタログ p.16,p 19, p64 及び DVD 2005.2
- n\_ext: メディアアートの新世代展カタログ NTT Inter Communication Center [ICC], 2004
- 文化庁メディア芸術祭受賞作品展カタログ P.14 19 56, 2004
- ほか

## 雑誌紹介

- 2013年8月「横から眺める世界」榎木野衣展評 美術手帖 9月号
- 2013年8月「橋本典久の微分シネマ」芸術新潮 9月号
- 2012.1.1 ベネッセ チャレンジ 6年生 2012年1月号
- 2011.8.1 日本カメラ NC Journal: " 写真は一枚で完結しなくてもいい " その発想がパノラマボールへ、そして新たな表現領域へ・橋本典久
- 2011.3.30 テレビプロス 4/2-4/15号 わらしべマッドサイエンティスト
- 2011.1.5 社団法人日本塗料工業会 IRODORI [ 彩 ] No.29
- 2011.1.1 ベネッセ チャレンジ 6年生 2011年1月号
- 2006.1 武蔵美通信 1月号にインタビュー記事掲載
- 2004.12 武蔵野美術大学広報誌 MAU news no.66 特集 イメージへの情熱が新しいメディアをつくった
- 2004 芸術新潮 6月号 橋本典久の虚景 360度
- 2004 美術手帳 6月号 フォトグラフィからデジグラフィへ P.96 / 美術出版社
- 2004 CGWORLD No.72 PICKUP TOPICS [Link]
- 2004 @ゆうちょ No.1 / 財団法人郵便貯金振興会
- 2004 陶磁郎 No.39 / 双葉社 [Amazon]
- 2004 武蔵野美術大学年間広報イメージゼログラフィ制作
- ほか