



橋本典久の世界
虫めがね∞地球儀

橋本典久 虫めがね∞(と)地球儀 2011/06/10-2011/08/11
■1部 講演会「科学と芸術の出会い—メディアアートが伝えるのもの—」講師：坂根巖夫(情報科学芸術大学院大学 IAMAS 名誉学長) 日時：2011年7月8日
2部 対談「アートの領域を広げる—パノラマホールからスピリタスまで」講師：橋本典久(アーティスト)×坂根巖夫(IAMAS 名誉学長) 日時：2011年7月8日
■ワークショップ「オリジナルパノラマホールをつくろう」講師：橋本典久 日時：レクチャー 2011年6月26日 ワークショップ 2011年7月3日

2011年6月10日-8月11日



life-size
オオスズメバチ
H180,W180cm
©橋本典久+scope

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は、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、見つめ直してみ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て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。

今回、新作となるシリーズ Spiritus (スピリタス) を発表する。「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 (プレス) 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。ループ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、両方ともまだよくわかっていない。

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 in this exhibition. 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.



ZooMuSee (ズームシー)

2008年より、サイズ可変 PCにインストール

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。Google Mapsのように、画像のズームや移動ができる。

新しく公開するバージョン 2.1.1 では、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。

超高解像度人間大昆虫写真 [life-size]

2003年より、H180, W90 ~ 270cm

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、近寄るだけで見ることが出来る。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もち、鱗粉の一枚一枚まで見ることが出来る。

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、ほほ手を加えない状態での展示することとなった。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き採集と制作を行っている。



Panorama Ball
 (Geodesic structure cut model)
 2011年
 直径 180cm

この場所でパノラマボールを作成した場合の構造モデル。球の外面には倒立像が写り、球の内面には鏡像が写る。球の中心をピンホールとし、ピンホールをフィルムが取り囲むカメラだと思えることができる。上下左右のどこから見ても、向こうの世界の倒立像が球面に現れている。内面が見えるように、中空構造のジオデシック構造のカットモデルとした。



橋本典久のパノラマボール展に寄せて

情報科学芸術大学院大学 IAMAS 名誉学長
坂根 巖夫

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。

On the Occasion of Exhibition of Panorama Balls by Norihisa Hashimoto

President Emeritus, IAMAS
Itsuo Sakane

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 panorama invented in England in the 18th century and has been carried on in a variety of 360 degree imaging technologies such as today's Cinerama.

In the last five decades or so, a different idea of projecting a surrounding visual world in a 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.



Panorama Ball [パノラマボール]

1996年より
直径23cm 球体写真

そもそも、なぜ四角いフレームで世界を切り抜かなければ記録して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、写真を100枚以上撮影したもの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、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。この作品はM.C. エッシャーの「写像球体を持つ手（球面鏡の自画像）」をパノラマボールで作ってみたものだ。手のひらの大きさを揃えてあるので写った手と実際の手を重ねることができる。



少年の眼

グラフィックデザイナー

浅葉克己

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見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う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。僕は十日町にオランダの建築家、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」の意味が解らなかった。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鳥だ。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、その爪の先をみ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映画フィルムや文字の活字の世界にどんどん制作の巾を広げている。

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きた、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た、ラビスラスリーの地球儀をもっている、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。尊敬する坂根徹夫先生との対談はぜひ聞いてみたいと思う。新しい世界が無限に広がることだろう。

少年の眼。

Eyes of a little boy

Graphic Designer

Katsumi Asaba

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. "Mitsume (to gaze)," "omoitsume (to think too hard)" , "Iki-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 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. Iwao Sakane, a man that I respect. I am sure a new world will open up to infinity.

Eyes of a little boy...



life-size

ミヤマクワガタ

H180,W180cm

©橋本典久+scope



Zerograph [ゼログラフ]
1999年より
直径 120cm フォトアクリル

パノラマボールは球体のため、一度には半分しか見る事が出来ない。一度で全部見せる方法は無いただろうかと考え、地図の図法を参考に、正距方位図法によって円形の平面画像とした。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。



Panorama Ball Vision [パノラマボールビジョン]
2008年より
直径60cm 球体 + 台座

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”の助成を得て、NAC イメージテクノロジー社の協力のもと制作したもの。6本のLEDアレイを高速回転させ、残像によって球体動画像を表示させている。回転が止まり、静止した状態だと構造が確認できる。操作パネルで回転や他の画像との切り替えなどの操作が出来る。
この部屋の壁は、古い天球儀をもう一度外界に戻した画像にしてある。天球儀が鏡像であったことが良くわかる。

Spiritus [スピリタス]

「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でいる新シリーズ。現在は Breath と Voice の 2 シリーズがある。作者と作品の両方を同じ比重で扱っている。 Spiritus, Breath, Voice というタイトルは、2011 年 3 月 11 日の大震災の直後に決めた。



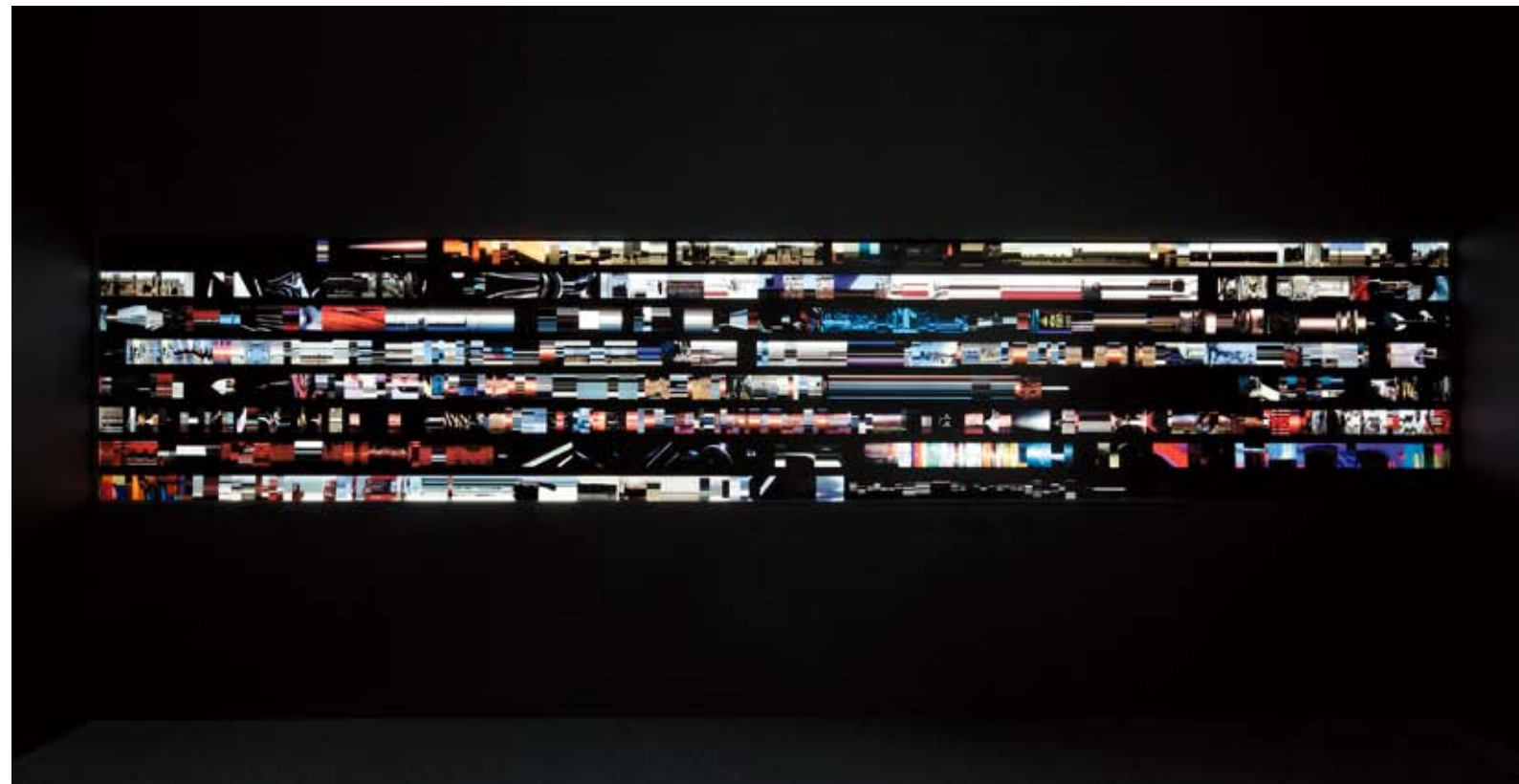
Voice, 宮沢賢治, 銀河鉄道の夜 2011年



← 文章の流れ

Voice [ボイス] 2010年より

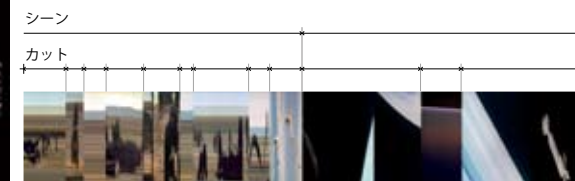
小説の裏に隠れたリズムを探そうと思った。漢字を全て音であるひらがなに変換し、文章のリズムが一瞬途切れる句読点で改行し、中央揃えにした。
文字を読むと確かに小説そのものだが、全体を俯瞰してみると音の波形のように見える。不思議な事に、シーンのリズム感や、全体の中での起承転結なども現れているように思えた。読めそうで読めない 1point(0.34mm) の大きさの文字をレーザーで刻んだ。ルーペで読む事もできる。宮沢賢治の「銀河鉄道の夜」は未完成の作品で、数文字分の空白や、原稿が数枚無い箇所がある。そこにもまた作者の思いがこめられている。



Breath, Stanley Kubrick, 2001: A Space Odyssey 2011年



時間の流れ →



Breath, Stanley Kubrick, 2001: A Space Odyssey (2011年) 部分プロローグ。モリスが落ちたあと、猿人が骨を空に投げ、宇宙ステーションのシーンにつながるシーン。

Breath [ブレス] 2010年より

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。時間が横の長さに見えるため、カットが繋がった帯として現れる。長いカット、短いカット、それらを組み合わせてシーンができ、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、シーンごとのトーンなどを、俯瞰してみることができる。始めから最後までを見ると、監督の呼吸が現れるように思う。



橋本典久 (はしもとのりひさ)
http://zeroworks.jp

- 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
 - 2000-2007 筑波大学芸術学系技官(写真/情報デザイン)
 - 2004- 武蔵野美術大学映像学科非常勤講師
 - 2004- 2007 筑波大学アートギャラリー-T+ アドバイザー
 - 2005- カメレオンプロジェクトメンバー
 - 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
 - 2009- JST デジタルメディア作品の制作を支援する基盤技術領域将来構想推進 WG メンバー
 - 2009- CANVAS フェロー
 - 2010- 2011 東京大学特任研究員

- シンポジウム/講演/アーティストトーク
 - 2003 アーティストトーク/INAX ギャラリー2
 - 2004 アーティストトーク/INAX ギャラリー2
 - 2005 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
 - 2008 産学官連携推進会議/京都国際会議場
 - 2008 領域シンポジウム(成果報告)/東京大学弥生講堂
 - 2009 テクノロジーを支える日本のメディアアート/国立新美術館
 - 2009 シンポジウム アートと教育/横浜美術館
 - 2010 領域シンポジウム「メディアブ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 ほか

- 展覧会
 - 1999 おまたせしました展/筑波大学別館ホール
KIRIN CONTEMPORARY AWARD 1999
 - 2002 映像体験ミュージアム/東京都写真美術館 他
 - 2003 Photo2003/つくば美術館
映像体験ミュージアム/せんだいメディアテーク 他
橋本典久展 INAX ギャラリー2/東京都
文化庁メディア芸術祭受賞作品展/東京都写真美術館
n_ext メディア・アートの新世代/NTT Inter communication center[ICC]
SCOPE 展/INAX ギャラリー2/scope(稲葉剛 植村啓市 玉置淳 橋本典久)
宇宙(そら)へ-ミッション: フロントティア 東京都写真美術館・日本科学未来館
 - 2005 文化庁メディア芸術祭受賞作品展/東京都写真美術館
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
Meta Visual 10 anniversaire du Tokyo Metropolitan Museum of Photography Centre des Arts d'Enghien les Bains / France
iimawashi: Contemporary Art from Japan / Merz Gallery / Edinburgh International Festival Fringe 2005 U.K.
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 他
 - 2006 予感研究所/日本科学未来館
越後妻有アートトリエンナーレ 2006
橋本典久展 凝視著、卻看不見の光景/台湾当代美術館 MOCA Studio
TOKYO FESTA / Grand Central ST. NY

- 2007 10.26-11.10 ART × 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
- 2008 産学官連携推進会議/京都国際会議場
大昆虫展/千葉県立中央博物館
予感研究所 2/日本科学未来館
- 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
先端技術ショーケース(メディア芸術祭同時開催)/国立新美術館
大むしむし博/豊橋市立自然科学館
昆虫展/徳島県立あすたむらんど
- 2010 先端技術館@TEPIA/TEPIA
予感研究所 3/日本科学未来館
IVR 産業用バーチャルリアリティ展/東京ビックサイト
予感研究所 3/日本科学未来館
- 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 ほか

- 受賞歴
 - 1999 KIRIN CONTEMPORARY AWARD 1999 奨励賞
 - 2003 第7回文化庁メディア芸術祭アート部門優秀賞
 - 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) ほか



橋本典久の世界 虫めがねと地球儀
2011.6.10.Fri-8.11.Thu

主催/企画 GALLERY A*(ギャラリーイワツド)

制作協力
life-size/ZooMuSee scope
稲葉 剛
植村 啓市
玉置 淳

Panorama Ball (Geodesic structure cot model)
三谷 純(筑波大学 大学院 システム情報工学研究科)
浅井 拓馬
上田 彩織
太田 遼
岡島 飛鳥
高橋 詩奈子
武井 祥太
竹元 楓
中田 恵
信田 健佑
光岡 幸一

Panorama Ball Vision 株式会社ナックイメジテック/ロジー
黒田 教裕

ZooMuSee 江口 拓人

Voice studio SORA
坂本 良太
山下 文民

協力 ヤマギワ株式会社

監修 川北 英(館長)

プロデュース 岡部 三知代(主任学芸員)

ギャラリストスタッフ 桐越 奈緒子
真鍋 頼子
太田 遼

サポートスタッフ 山口 広嗣(副館長)
松隈 章(企画マネージャー)
古宇田 尚子(渉外マネージャー)
芦澤 百合子
北原 英雄
角道 重明
本谷 雄気
松田 壮
鍵野 壮宏
松原 祐美子

アドバイザー 酒井 忠康(世田谷美術館館長)
木下 直之(東京大学大学院教授)
和氣 雅子(株式会社 AWP 代表)

本誌写真クレジット
p3-4 5 6 8 11 13-14 15 16 17-18
撮影: 光齋 昇馬