

| **2017.10.25** | **Hayashi Yuki**

私は猫を猫として認識する : I recognize a cat as a cat.

2012年にgoogleの開発したAIが約1000万枚の画像を見続け、人から教えられる事なく猫を猫として認識した。人の思考や知覚が電気信号であるならば、AIに無数のデジタル画像はどのようにみえたのだろうか。もっと多くの事が出来るようになった時に、世界をどのようにみるのだろうか。また、人の視覚やデジタル画像との関係性、現実との関係性はどのように変化していくのだろうか。AIとAIに不可欠な膨大な量の画像データを通して現在と未来の像の在り方について考えていきたい。本展ではデジタル画像の在り方を問う《IMAGE DATA》の最新作と、様々な動物のドローイングをAIが組み込まれた画像生成プログラムによって猫のイメージへと変換させアニメーションを制作した新作《Chimera》などを展示する。

| **2017.10.25** | **Hayashi Yuki**
Artist Statements

1997年より映像作品の制作を始める。国内外の展覧会や映画祭に出品。自身で撮影した膨大な量の写真をコンピュータに取り込み、切り抜き重ね合わせることでアニメーションを制作している。そのプロセスと映像イメージは、デジタルメディアやインターネットを介して行われる現代的なコミュニケーションや記録のあり方を想起させる。

| **2017.10.25** | **Hayashi Yuki**
c.v

http://kanyukuyuki.tumblr.com

||||||| **おもな個展** ||||| **2016** | 京都芸術センター(京都) | HIROBA(京都) ||||| **2015** | HAPS 東山 アーティスツ・プレイスメント・サービス(京都) | trace(京都) | ギャラリーほそかわ(大阪) | 安治川倉庫 FLOAT(大阪) | Gallery TRI-ANGLE(宝塚大学 / 兵庫) ||||| **2014** | シアターカフェ(愛知) | 神戸アートビレッジセンター(神戸) ||||| **2012** | 柏プラネタリウム(千葉) | 南山城村AIR 青い家(京都) ||||| **2011** | 兵庫県立美術館(神戸) | sample white room(奈良) | E&Cギャラリー(福井) ||||| **2010** | ギャラリー名芳洞 blanc(愛知) | ギャラリーヤマキファインアート(神戸)'16 ||||| **2009** | neutron tokyo(東京)'12 ||||| **2008** | ギャラリー揺(京都)'13 | 世田谷ものづくり学校 IID gallery(東京) ||||| **2007** | gallery neutron(京都)'08,'09) ||||| **2004** | ギャラリー三条(京都)'05,'06 ||||| **おもなグループ展** ||||| **2016** | 「彼方へ Shizubi Project 6」静岡市美術館 | 「未来への狼火」太田市美術館・図書館 / 群馬 | 「港都KOBE芸術祭」神戸空港駅、他 / 兵庫 ||||| **2016** | 「美術と音楽の一日 rooms」芦屋市立美術博物館 | 「PAT in Kyoto 京都版画トリエンナーレ」京都市美術館 | 「Art Basel Hong Kong, Film sector」HongKong Art Center, agnès b. cinema / 香港 | 「Japanisches Kulturwochenende」CinéMayence /ドイツ | 「京

都国際映画祭」西本願寺 伝道院、他 / 京都 | 「カサブランカ・インターナショナル・ビエンナーレ」モロッコ | 「MOVING 2016」クラブメトロ / 京都 ||||| **2015** | 「映像芸術祭 MOVING 2015」HAPSで個展、京都芸術センター | 「アンカラ国際映画祭」トルコ | 「NIPPON CONNECTION」ドイツ | 「みんなのアートそれぞれのらしさ」みんなの森 ぎふメディアコスモス / 岐阜 | 「アートでつなぐみんなの実験場 えのこじま仮設映画館」大阪府立江之子島文化芸術創造センター | 「Transient Visions: Festival of the Moving Image」spool.mfg / アメリカ ||||| **2014** | 「HOME PARTY 02」みずのき美術館 / 京都 | 「あなたがほしい i want you」大阪府立江之子島文化芸術創造センター | 「窓の外、恋の旅 -風景と表現」芦屋市立美術博物館 ||||| **2013** | 「溶ける魚 つづきの現実」精華大学 ギャラリーフロール、ギャラリーPARC / 京都 | 「歩く男」CAS / 大阪 | 「FILMS D' ANIMATION #1」MAISON POPULAIRE / フランス | 「Human Frames showcase at Nuit Blanche 2013」パリ市街地 / フランス | 「あなたがほしい i want you」WELTKUNSTZIMMER / ドイツ ||||| **2012** | 「恵比寿映像祭 映像のフィジカル」BYTで参加 東京都写真美術館 | 「映像芸術祭 MOVING」Social Kitchen、他/ 京都市内 | 「高尾小フェス」旧高尾小学校 / 京都 | 「アートラインかしわ」柏プラネタリウムで個展 / 千葉 | 「モニターとコントローラーの向こう側 -美術とテレビゲーム-」neutron-tokyo / 東京 ||||| **2011** | 「Human Frames」Kunst im Tunnel / ドイツ、Substation / シンガポール | 「BETWEEN YESTERDAY & TOMORROW」webで公開 | 「Drawing Exhibition ドローイングの距離」CAP STUDIO Y3 / 神戸 | 「PARIS FESTIVAL OF DIFFERENT AND EXPERIMENTAL CINEMAS COLLECTIF JEUNE CINEMA / フランス ||||| **2010** | 「ふれて / みる」中京大学 Cスクエア / 愛知 | 「松代現代美術フェスティバル Asian Art Film Program」礪山美術館研成ホール、樋口邸 / 長野 ||||| **2009** | 「Re:membering Next of Japan」Doosan art center, Gallery loop / 韓国 | 「migratory - 世界に迷い込む - 」アートコートギャラリー / 大阪 | 「白昼夢 Daydream」愛知県美術館ギャラリー H,I 室 ||||| **2008** | 「Art Court Frontier 2008 #6」アートコートギャラリー ||||| **2007** | 「トランスメディアレ」ドイツ | 「新進アーティストの発見 in あいち」愛知芸術文化センター ||||| **2006** | 「AMUSE ART JAM」京都文化博物館 | 「トロント・リアル・アジア国際映画祭」カナダ ||||| **2005** | 「裏・アートマップ」京都芸術センター ||||| **2004** | 「アウト ザ ウインドウ」国際交流基金フォーラム、Project Space ZIP / 韓国 | 「透過する音楽」京都芸術センター ||||| **2003** | 「STARTART001」細見美術館 / 京都 | 「香港国際映画祭」香港 | 「アジアン・アメリカ国際映画祭」アメリカ | 「ナッシュビル国際映画祭」アメリカ ||||| **2002** | 「イメージフォーラムフェスティバル」新宿パークタワー / 東京、横浜美術館 / 神奈川、他 | 「バンクーバー国際映画祭」カナダ | 「高尾国際映画祭」台湾

| **2017.11.17 - 12.3** |

私は猫を猫として認識する : I recognize a cat as a cat.

林勇氣 HAYASHI YUKI

2017年11月17日[金]-12月3日[日] 11:00 ~19:00

金曜日20:00まで / 月曜日休廊

Gallery PARC

| **2017.11.17** | **Gallery PARC**

展覧会「私は猫を猫として認識する」について

1997年より映像作品の制作を手がける林勇氣(はやし・ゆうき / 1976年・京都生まれ)は、2011年の個展「あること being / something」(兵庫県立美術館)、2014年の個展「光の庭ともうひとつの家」(神戸アートビレッジセンター)、「窓の外、恋の旅 -風景と表現」(芦屋市立美術館)、2016年の「PAT in Kyoto 京都版画トリエンナーレ」(京都市美術館)、個展「電源を切ると何もみえなくなる事」(京都芸術センター)、2017年の「彼方へ Shizubi Project 6」(静岡市美術館)など多くの美術展への参加のほか、「FILMS D’ ANIMATION #1」(MAISON POPULAIRE / フランス・2013年)、「アンカラ国際映画祭」(トルコ・2015年)、「京都国際映画祭」(京都・2016年)など、国内外の多くの映画祭への参加など、幅広い領域で活動しています。

これまで林は、自身(あるいは他者)の撮影した膨大な量の写真をデジタライズし、デジタル画像からオブジェクトを切り抜き・重ね合わせるなどによりアニメーションさせる作品を多く発表しており、「そのプロセスと映像イメージは、デジタルメディアやインターネットを介して行われる現代的なコミュニケーションや記録のあり方を想起させる」としています。これらの作品においては、「私 / 世界」に確かに紐付いていた「何処かの / 誰かの / 何か」だったモノ・コトが、写真、デジタル写真へと物質から引き剥がされ、また背景や状況から切り抜かれることで個々の関係や記憶から分断された、膨大な「個(点)=データ」となる「デジタル世界」のあり様を視覚的なヴィジョンとして提示します。デジタル画像は無数の色の点(ピクセル)の集合であり、色情報(コード)という文字によって記述されたものです。いわばこれは文字の集合(=情報)でしかありませんが、デジタルによって変換された画像を見る私たちは、そこに物質・記憶・背景を起想し、物語を取り出すことも可能です。また、厚みを持たないその画像データは、しかし動きを与えられることでそこに物質性を感じさせもします。今日の私たちは、この厚みも無く、物質としても存在せず、文字の集合体でしかない、この極めて得意な存在をを「ある」ものとして扱い、当たり前の世界の一部として認識し、またその事に大きな違和感を覚える事ありません。デジタル画像の在り方を考える時、そこには合わせ鏡として私たちの認識の問題が浮かび上がります。「私」たちは「世界」を、手と目によって触れ、言語で捉えることのできる具体的なモノ・コトと、視覚によるイメージや概念の両極の狭間に捉えているのではないのでしょうか。あるいは、その「極小」と「極大」の両極を紐付け、「せかい」と呼ぶ事で「わたし」の存在を確認する。そうして「私 と 世界」と「わたし と せか

い」は常に領域の曖昧なメタ構造を形成しているといえます。林勇氣は、現在の私たち(身体)とデジタルの在り方についての興味を、作品制作を通じて探求します。その作品は「デジタル画像」の振る舞いを観察するためのフレームであり、またそれらを体験(鑑賞)する私たち自身の振る舞い(認識)への眼差しを向けるため合わせ鏡でもあるといえます。本展「私は猫を猫として認識する」は、「デジタル画像」の在り方を問う《IMAGE DATA》の最新作とともに、今日に急速に身近となった「AI(Artificial Intelligence=人工知能)」の在り方に注視した新作《Chimera》を展開します。また、それらは合わせ鏡として、そこに写る「私たち」自身の振る舞いへと眼差しを返す機会になるのでは無いでしょうか。

| **2017.11.17** | **Gallery PARC**
展示作品について

| **2F** | **Chimera**
2017
HDビデオ,プロジェクター
7min
 林の新作となる本作は、Googleで検索した「猫以外」の動物の画像からその林がアウトラインを抽出し、それをAIが組み込まれたプログラム (pix2pix=https://affinelayer.com/pixsrv/)によって「猫化」したイメージをアニメーションさせたもの。会場に流れる音は、You-Tubeで「猫」と検索して出てくる動画のもの。どちらも「猫」という検索ワードを始点にAIやプログラムが介在し、一見するとエラーとも思える状況が生じている。

| **3F** | **times -cat**
2017
プログラム, HDビデオ, プロジェクター, 普通紙にレーザープリント
プログラム協力:北川淳一
 本展DMに使用している「猫の画像」を分析プログラムにかけ、画像の持つ色情報を3桁・3行の文字コードに置き換えて、対応するグリッドに配置したもの。A3用紙には「情報(=文字)」が印刷されているが、同時にこれは「像」でもある。映像は色に対応する文字コードをあわせてランダムにスライドショーしたもの。

| **3F** | **landscape VOID in / out**
2017
VRビデオ, VRゴーグル
3min
 「風景」という言葉を20ヵ国の言語に翻訳して、Googleで検索した画像を収集し、背景を切り抜いて、VR(Virtual Reality=仮想現実)内に配置したもの。「風景」という抽象的な概念に紐づく具体的な画像を集

積した「風景」は、しかし、現実的には存在せず、またそれを見る自分自身の姿はその風景に不在である。

| **4F** | **IMAGE DATA -A to Z**
2017
HDビデオ,プロジェクター
7min
 デジタル画像を回転させる(しているように見える)ことで、画像が厚みを持たない存在である事と、奥行きを見てしまう事をアニメーションの連続性の中に見せる作品。それぞれの画像の選択は、Googleで「猫」と検索して出てきた「猫以外」の結果を選択し、再度その言葉で検索した結果。ただし、途中で検索結果に「猫」が出てきた場合は再び検索を「猫」からはじめる。