

# マシン・ラブ:ビデオゲーム、AIと現代アート

2025年2月13日(木)ー6月8日(日) 森美術館(六本木ヒルズ森タワー53階)

森美術館は、2025年2月13日(木)から6月8日(日)まで、「マシン・ラブ:ビデオゲーム、AIと現代アート」展を開催します。

仮想空間と現実世界が接続し、人工知能(AI)が飛躍的に発展するなか、新しいテクノロジーは私たちの日常生活に急速に浸透し、とりわけコロナ禍は仮想空間における活動を加速させました。また、顧みればテクノロジーとアートは、コンピューター・アート、ビデオ・アートなどの歴史のなかで常に併走してきました。近年のビデオゲームやAIの発展がアーティストの創造活動に全く新しい可能性をもたらす一方で、生成AIの登場は、人類の創造力にとっての脅威ともなっています。こうした動向は、現代アートの文脈においても大きく注目されています。

本展では、ゲームエンジン、AI、仮想現実(VR)、さらには人間の創造性を超越する生成AIなどのテクノロジーを採用した現代アートを紹介します。そこではデジタル空間上のさまざまなデータが素材となった全く新しい美学やイメージメイキング(画像や画像を作ること)の手法、アバターやキャラクターなどジェンダーや人種という現実社会のアイデンティティからの解放、超現実的な風景の可視化、といった特性が見られます。ただ、これら新しい方法を採用しながら、アーティストの表現の根幹では普遍的な死生観や生命、倫理の問題、現代世界が抱える環境問題、歴史解釈、多様性といった課題が掘り下げられています。

「マシン」\*1とアーティストが協働する作品や没入型の空間体験は、「ラブ(愛情)」、共感、高揚感、恐れ、不安など私たちの感情をおおいに揺さぶるでしょう。現実と仮想空間が重なりあう本展は、人類とテクノロジーの関係を考えるプラットフォームとして、不確実な未来をより良く生きる方法をともに想像する機会となるでしょう。

\*1 ここで言う「マシン」は従来の重工業的な「機械」のイメージではなく、コンピューターおよびハードウェアの総称としての「マシン」を主に意味します。20世紀初頭には機械のスピード感やダイナミズムが象徴する新たな時代を「マシン・エイジ」と呼び、多様な芸術分野で支持されました。本展では21世紀に広く浸透したコンピューターやインターネットに深く関わる新しい「マシン」時代のアートに注目します。なお、「ゲームエンジン」はハードウェアではなく、コンピューター・ゲーム制作に必要な機能をまとめたソフトウェアをさします。



キム・アヨン  
《デリバリー・ダンサーズ・スフィア》  
2022年  
ビデオ  
25分

## プレスリリース

お問い合わせ 森美術館 広報事務局(共同ピーアール内): 日比、松川、伊原

Tel: 070-4303-7219(日比)、070-4303-0744(松川) E-mail: mam-pr@kyodo-pr.co.jp

## 出展アーティスト \*姓のアルファベット順

ビーブル	1981年 米国ウィスコンシン州ノースフォンデュラック生まれ、 米国サウスカロライナ州チャールストン在住
ケイト・クロフォード、グラダン・ヨレル	1975年 シドニー生まれ、ニューヨーク在住 1977年 セルビア、ノビ・サド生まれ、同地およびベルリン在住
ディムート	1982年 ベルリン生まれ、ニューヨーク在住
藤倉麻子	1992年 埼玉生まれ、茨城在住
シュウ・ジャウエイ(許家維)	1983年 台湾、台中生まれ、台北在住
キム・アヨン	1979年 ソウル生まれ、同地在住
ルー・ヤン(陸揚)	1984年 上海生まれ、同地および東京在住
佐藤瞭太郎	1999年 北海道生まれ、神奈川在住
ジャコルビー・サッターホワイト	1986年 米国サウスカロライナ州コロンビア生まれ、ニューヨーク在住
ヤコブ・クスク・ステンセン	1987年 コペンハーゲン生まれ、ベルリン在住
アドリアン・ビシャル・ロハス	1980年 アルゼンチン、ロサリオ生まれ、同地在住
アニカ・イ	1971年 ソウル生まれ、ニューヨーク在住

## 開催概要

**展覧会名:**「マシン・ラブ:ビデオゲーム、AIと現代アート」

**主催:** 森美術館

**企画:** 片岡真実(森美術館館長)

マーティン・ゲルマン(森美術館アジャクト・キュレーター)

矢作 学(森美術館アソシエイト・キュレーター)

**アドバイザー:** 畠中 実(NTTインターコミュニケーション・センター[ICC]主任学芸員)、谷口暁彦(メディア・アーティスト)

**会期:** 2025年2月13日(木) - 6月8日(日)

**会場:** 森美術館(東京都港区六本木6-10-1 六本木ヒルズ森タワー53階)

**開催時間:** 10:00-22:00(火曜日のみ17:00まで、ただし4月29日[火]、5月6日[火]は22:00まで)

\* 入館は閉館時間の30分前まで \* 会期中無休

### 入館料:

	[ 平日 ]		[ 土・日・休日 ]	
	当日窓口	オンライン	当日窓口	オンライン
一般	2,000円	1,800円	2,200円	2,000円
学生(高校・大学生)	1,400円	1,300円	1,500円	1,400円
子供(中学生以下)	無 料			
シニア(65歳以上)	1,700円	1,500円	1,900円	1,700円

\* 事前予約制(日時指定券)を導入しています。専用オンラインサイトから「日時指定券」の購入が可能です。日時指定券の販売開始日は決まり次第ウェブサイトでお知らせします。

\* 当日、日時指定枠に空きがある場合は、事前予約なしでご入館いただけます。

\* 表示料金は消費税込

\* 本展のチケットで、同時開催プログラムもご鑑賞いただけます。

**同時開催:**「MAMコレクション019:視点—春木麻衣子、片山真理、米田知子」

「MAMスクリーン021:ガブリエル・アブランテス」

「MAMリサーチ011:東京アンダーグラウンド 1960-1970年代—戦後日本文化の転換期」

**一般のお問い合わせ:** Tel: 050-5541-8600(ハローダイヤル) 森美術館ウェブサイト [www.mori.art.museum](http://www.mori.art.museum)

## プレスリリース

お問い合わせ 森美術館 広報事務局(共同ピーアール内): 日比、松川、伊原

Tel: 070-4303-7219(日比)、070-4303-0744(松川) E-mail: [mam-pr@kyodo-pr.co.jp](mailto:mam-pr@kyodo-pr.co.jp)

## 本展の特徴とみどころ

### ■ さまざまな領域の専門性が集結し、新しい世界を表現

現代アートに限らず、デザイン、ゲーム、AI研究などの領域で高く評価されるアーティスト、クリエイター12組が、生物学、地質学、哲学、音楽、ダンス、プログラミングなどの領域とのコラボレーションを通して制作した作品が一堂に会します。最新のテクノロジーと現代アートの関係性を、多様なフィールドが融合した展覧会というプラットフォームで体験できます。

### ■ アートやメディア・アートのプライズの受賞者多数

**キム・アヨン**は《デリバリー・ダンサーズ・スフィア》(2022年)で、メディア・アート界の世界的な賞である、アルス・エレクトロニカ賞のニュー・アニメーション・アート部門で2023年にゴールデン・ニカ賞(グランプリ)を受賞、2024年には韓国国立アジア文化センター(ACC)の第一回フューチャー・プライズを受賞しました。**ルー・ヤン**は2022年のドイツ銀行グループアーティスト・オブ・ザ・イヤーを、**シュウ・ジャウエイ**は2024年のアイ・アート&フィルム・プライズ(アムステルダム、アイ・フィルム・ミュージアム)を、そして、**ケイト・クロフォード**と**ヴラダン・ヨレル**は《帝国の計算:権力とテクノロジーの系譜 1500-2025年》(2023年)で、アルス・エレクトロニカ賞の中でもメディア・アートに革新をもたらしたアーティストを表彰するS+T+ARTSのグランプリを受賞しています。

### ■ デジタル+リアルの世界を往来

最新のデジタル映像作品だけでなく、平面作品や立体作品、インスタレーションなど、リアルに実在する作品も多く展示され、展覧会はデジタル空間と現実空間を往来する体験となります。

### ■ インタラクティブな作品に観客が参加。インディー・ゲーム・コーナーも

**キム・アヨン**の《デリバリー・ダンサーズ・スフィア》ゲーム版やAIキャラクターとの対話に挑戦できる**ディムートの《エル・トゥルコ/リビングシアター》**(2024年)などインタラクティブな作品に参加できます。また、インディー・ゲーム<sup>\*2</sup>・コーナーでは、メディア・アーティストであり、本展アドバイザーである谷口暁彦が「私と他者」の二者の関係性をテーマにゲームをセレクトします。初心者でも楽しめるゲームを、来場者同士で実際にプレイすることができます。

\*2 インディー・ゲーム(indie game)

個人または少人数の開発者が作った、メジャーなゲームにはない実験志向の強いゲーム。

#### プレスリリース

お問い合わせ 森美術館 広報事務局(共同ピーアール内): 日比、松川、伊原

Tel: 070-4303-7219(日比)、070-4303-0744(松川) E-mail: mam-pr@kyodo-pr.co.jp

## 本展の構成

### ■ デジタル世界のキャラクター、生命、人間や都市とのインタラクション

展覧会はデジタル空間、メタバースで生まれた最初の間人《ヒューマン・ワン》(2021年)で始まります。**ビーブル**による初の立体作品である本作は、直方体の空間にいる人物が果てしなく世界を歩き続け、デジタル作品でありながら立体的な存在感を生んでいます。続く**佐藤瞭太郎**は、ゲーム制作に使われる兵士、少女、動物など無名のキャラクター・データ「アセット」を映像作品に大量に用い、どこか不穏で不条理な世界を描き出します。代替可能な生命として使われるアセットは、戦争や自然災害などで失われている現実世界の命を連想させ、その意味を改めて考えさせます。**ティムート**は、AI言語モデルに早くから関心を持ち、機械と人間の関係性を問い掛けてきました。出品作《エル・トゥルコノリビングシアター》のタイトルは、18世紀のハンガリーの発明家ヴォルフガング・フォン・ケンペレンによる自動チェスマシンが、実際には内部で人間が操作していたという逸話に由来したもので、2名のAIキャラクターあるいはAIと観客による哲学的な対話の場が設けられます。一方、**キム・アヨン**の映像作品《デリバリー・ダンサーズ・スフィア》が描き出すのは、コロナ禍で拡がった配達サービスの移動の軌道です。それは最短距離、最短時間を競いながら、ソウルという都市空間をバイクで通りぬけるキャラクターのラブストーリーでもあります。



佐藤瞭太郎 《ダミー・ライフ #11》 2022年  
インクジェットプリント 12.4×14.8 cm ※参考図版

### ■ テクノロジーと人間の精神性、仏教的な世界観

自身もチベット仏教の実践者である**ルー・ヤン**は、人間の身体と意識について根源的な問いを投げかける新しいテクノロジーや大衆文化を通して、仏教的な叡知を浮き彫りにします。自身のアバターDOKU(ドク)が登場する映像作品では、スピリチュアルな空間を旅しながら、身体と精神の関係性やアイデンティティなどを問います。**ジャコルビー・サッターホワイト**もまた、仏教における「慈悲の瞑想(メッター・プレイヤー)」を題材に、コレオグラフィ(振付)、ウォールペーパー、ビデオ、アニメーション、音楽が一体化したマルチ・メディア・インスタレーションで、万華鏡のようなCG世界を創出します。いずれもアーティスト自身のアバターが登場し、独自のサウンドやビジュアル・エフェクト、インスタレーションを通して、仏教的な世界観と新しいテクノロジーの壮大な融合を、観客は体験することになります。



ルー・ヤン(陸揚) 《独生独死—自我》 2022年  
ビデオ 36分 音楽:liliii

#### プレスリリース

お問い合わせ 森美術館 広報事務局(共同ピーアール内): 日比、松川、伊原  
Tel: 070-4303-7219(日比)、070-4303-0744(松川) E-mail: mam-pr@kyodo-pr.co.jp

## テクノロジーが描く風景——地質学的時間から果てしない未来へ

シュウ・ジャウェイはテクノロジーの本質を金属や鉱物など地質学的な観点から捉え、無形のデータやクラウドではなく、物質としてのテクノロジーを起点に人類史をはるかに越えた時間軸へ想像を広げます。新作映像ではウェハと呼ばれる半導体の材料に使われるシリコンに着目します。藤倉麻子は東京郊外の都市風景に関心を持ち、その均質性に西アジア文化圏の砂漠の風景を重ね合わせてきました。3DCGによる動画では、都市風景や工業製品などのテクスチャーやデジタル空間の光と影を探索しながら、独自のオアシスや庭園を創り上げます。ヤコブ・クスク・ステンセンは、フィールドワークや他者とのコラボレーションを通して生態系を探索します。映像と音響、光るガラス彫刻から成る没入型の映像インスタレーション《エフェメラル・レイク(一時湖)》(2024年)では、デス・バレーとモハーベ砂漠で採取した動植物、風景の写真や3Dスキャン、標本、録音データなどをデジタル化し、融合してシミュレーションによる仮想の湖とそれを取り巻く生態系を創り出しています。その光景は作家自身も予測不可能なほどにに変化し続けます。生物学や生態系に深く関わるアニカ・イの作品では、アーティストが長らくリサーチしてきたさまざまなイメージや過去の作品をマシンに学ばせ、新しく生成された世界が描かれます。さらに、アドリアン・ビシャル・ロハスは、コロナ禍で開発したソフトウェア「タイム・エンジン」で過去から果てしない未来までの時間軸から特定のタイミングを設定し、時空を越えた風景を描き出します。



ヤコブ・クスク・ステンセン  
《エフェメラル・レイク(一時湖)》  
2024年  
ライブ・シミュレーション、生成される立体音響、ガラス彫刻  
コミッション:ハンブルク美術館(ドイツ)  
展示風景:「エフェメラル・レイク(一時湖)」ハンブルク美術館、2024年  
撮影:クリストフ・イルガング



アドリアン・ビシャル・ロハス  
「タイムエンジン」ソフトウェアによって生成された環境シミュレーション  
2022年  
Courtesy: kurimanzutto  
※参考図版

## テクノロジーと人間——500年間の関係

AI研究の第一人者であるケイト・クロフォードが情報通信技術(ICT)研究者でアーティストのヴダラン・ヨレルと協働して描く《帝国の計算:権力とテクノロジーの系譜 1500-2025年》は、16世紀以降の権力とテクノロジーの関係性を幅24メートルのインフォグラフィックにまとめたものです。テクノロジーと人間の関係を500年以上の長い時間軸で据えることで、戦争、AI、気候危機といった今日の世界的な変革を、グーテンベルグの活版印刷術が大きな文化的変化をもたらした時代、植民地主義が始まった大航海時代にまで立ち返って考えさせます。

### プレスリリース

お問い合わせ 森美術館 広報事務局(共同ピーアール内): 日比、松川、伊原  
Tel: 070-4303-7219(日比)、070-4303-0744(松川) E-mail: mam-pr@kyodo-pr.co.jp

## 出展アーティストのプロフィール \*姓のアルファベット順

### ビープル

ビープル(本名:マイク・ウインクルマン)はウェブで活動するデジタルアーティスト、グラフィックデザイナー、アニメーターであり、政治と社会を風刺する作品を制作している。2007年から毎日デジタル作品を制作し、オンライン投稿するプロジェクト「エブリデイズ」を開始。17年以上にわたり続けられている行為は、多くのデジタルアーティストに影響を与えている。NFT作品《エブリデイズ:最初の5000日》(2021年)がクリスティーズのオークションで記録的な高値で落札されたことで、現代アートで一躍注目を浴びようになり、デジタルアートとNFTの存在を世界的に知らしめた。《ヒューマン・ワン》(2021年)は回転するビデオ彫刻であり、メタバースで生まれた最初の間が、変わり続けるデジタル世界を旅する様子を表現している。この等身大の彫刻は、ビープルにとって物質性を伴う初めての作品であり、作品はイメージや形状を含め、アップデートされ続けている。



ビープル  
《ヒューマン・ワン》  
2021年  
4面スクリーン(16K)、磨かれたアルミメタル、マホガニー材の枠、メディアサーバー、NFTの変化と同期した映像(永続)  
220×114.8×114.8 cm  
展示風景:[ビープル:ヒューマン・ワン]M+(香港)、2022-2023年  
撮影:ロク・チェン

### ケイト・クロフォード、ヴラダン・ヨレル

ケイト・クロフォードは、AIとその影響に関する研究を国際的にリードする研究者。情報通信技術(ICT)の研究者でアーティスト、SHARE財団の共同設立者のヴラダン・ヨレルと協働し、リサーチとデザイン、科学とアートを融合し、調査を視覚化した《帝国の計算:権力とテクノロジーの系譜 1500-2025年》(2023年)などを制作している。出展作でもある本作は16世紀以降の権力とテクノロジーがいかに絡み合ってきたかを描き出す、全長24メートルの地図である。現代においてテクノロジーを批評したり実装する際に、歴史的・政治的な文脈を長期的な視野で振り返ることなく、最新のスペクタクル体験やデバイスに目を奪われ、近視眼的になる状態を正す必要性を示しているようにも見える。



ケイト・クロフォード、ヴラダン・ヨレル  
《帝国の計算:権力とテクノロジーの系譜 1500-2025年》  
2023年  
展示風景:[帝国の計算:権力とテクノロジーの系譜 1500-2025年]プラダ財団オッセルヴァトリオ(イタリア、ミラノ)、2023-2024年  
撮影:Piercarlo Quecchia - DSL Studio  
Courtesy: Fondazione Prada

### ディムート

芸術と科学が重なりあう彼女の作品では、実験的なインスタレーションを通してさまざまな真理が掘り下げられる。進行中のプロジェクトでもAI、合成生物学、ヒトと植物の遺伝学、量子・宇宙物理学などの科学者と協働している。本展には人間とマシンに関する彼女の研究が「総合的実体への3つのアプローチ」と題されて展示される。具体的にはAIと人間が対話する《エル・トゥルコ/リビングシアター》、対立する2つのAIマシン同士が議論する《エリス・アップル》、AIが人間の独り言を外在化させる《独り言》で構成され、最新のAIマシンに直面した人間の知能の意味を改めて問う。



ディムート  
《エル・トゥルコ》(イメージ図)  
2024年  
技術提供(コーディング、プログラミング):  
E. パーヰレイとチーム(ノースイースタン大学)、  
B. グリーンマン(ユタ大学)、  
H. シ、SHI Lab (ジョージア工科大学)

**プレスリリース** お問い合わせ 森美術館 広報事務局(共同ピーアール内): 日比、松川、伊原  
Tel: 070-4303-7219(日比)、070-4303-0744(松川) E-mail: mam-pr@kyodo-pr.co.jp

## 藤倉麻子

仮構の都市の中で、巨大な工業品が生き物のように動き出す、不思議な映像を3DCGで制作している。幼少期を過ごした都市郊外の高速道路やインフラが生み出す、均質化された光景への強い関心が反映された作品は、都市空間を規格化する、目に見えないルールを解き明かすものだ。建築と都市の開発がコンピュータのモデリングに大きく依存するいま、自らの感覚を通して仮想と現実の緊張関係を探求する実践は、現代の都市を巡る新たな風景論を提示できるかもしれない。2025年のベネチア・ビエンナーレ国際建築展の日本館展示に出品作家として参加予定。



藤倉麻子+大村高広  
《記録の庭》  
2022年・  
空き家、庭、ビデオ  
サイズ可変  
※参考図版

## シュウ・ジャウェイ(許家維)

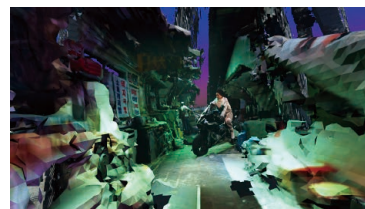
アーティスト、映像作家、キュレーターとして映画と現代アートの領域を往来する作品を制作しており、各地域の政治や産業の歴史を掘り下げるリサーチは、しばしば地質学的時間スケールにまで及ぶ。本展では、現代のデジタル・テクノロジー製品に不可欠な半導体ウェハ用シリコンが砂浜から採取できることに着想を得て、バーチャルな海辺、水中でのチェロ演奏シーン、台湾でAI専用チップを研究する工業技術研究院の映像などを、生成AIによる音楽とともに構成し、最新テクノロジーを素材レベルから考察する。2024年にアイ・アート&フィルム・プライズを受賞。



シュウ・ジャウェイ(許家維)  
《シリコン・セレナーデ》(イメージ図)  
2024年  
ビデオ・インスタレーション

## キム・アヨン

地政学、神話、テクノロジー、未来的な図像が融合した「スペキュラティブ・フィクション」と呼ばれる物語をもとに、ビデオ、VR、ゲーム・シミュレーションなどを制作している。出品作《デリバリー・ダンサーズ・スフィア》(2022年)は、コロナ禍で注目された自宅等への配達サービスのため、他者と接触せず、都市における不可視の存在として最短距離、最短時間に挑む女性配達ライダーが主人公である。配達経路を移動する迷宮、フラクタル構造のような軌跡は、異次元へと見る者を誘う。2023年にはアルス・エレクトロニカ賞のニュー・アニメーション・アート部門でゴールデン・ニカ賞(グランプリ)を、2024年には韓国国立アジア文化センターが創設したACCフューチャー・プライズを受賞。



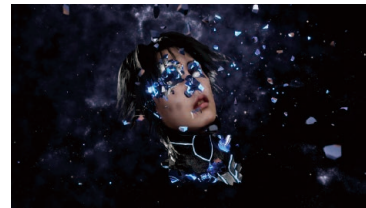
キム・アヨン  
《デリバリー・ダンサーズ・スフィア》  
2022年  
ビデオ  
25分

## プレスリリース

お問い合わせ 森美術館 広報事務局(共同ピーアール内): 日比、松川、伊原  
Tel: 070-4303-7219(日比)、070-4303-0744(松川) E-mail: mam-pr@kyodo-pr.co.jp

## ルー・ヤン(陸揚)

仏教的な叡智と超越論が、最新テクノロジーと大衆文化の要素を融合しながら表現される映像作品を通して、人間の身体と意識について根源的な問いを投げかける。2022年からは、作家自身のデジタルアバターが仏教世界のさまざまな次元を旅しながら「生と死」について問う映像三部作「DOKU(ドク)」(「人は一人で生まれ、一人で死ぬ」を意味する大乘仏教の言葉「独生独死」を着想源とする)を手掛けている。近年では、2024年にルイ・ヴィトン財団美術館(パリ)、2023年にバーゼル美術館(スイス)、2017年にはクリーブランド現代美術館(米国)などで個展を開催。2022年と2016年のベネチア・ビエンナーレをはじめ多数の国際展に参加。2019年にはBMWアート・ジャーニー賞、2022年にはドイツ銀行グループアーティスト・オブ・ザ・イヤーを受賞。



ルー・ヤン(陸揚)  
《独生独死—自我》  
2022年  
ビデオ  
36分  
音楽: liiii

## 佐藤瞭太郎

大学院在学中、ビデオゲームに使われる3Dモデル、テクスチャ、アニメーションなどインターネット上に流通するデータ「アセット」を素材に、ゲームエンジンによる映像制作を始めた。ポストインターネット時代のサンプリングやMAD動画<sup>\*3</sup>といったカルチャーの影響があるという。兵士、少女、動物などさまざまなキャラクターが繰り返し登場する不条理な物語は、安部公房などの短編小説やシュルレアリスムの絵画空間を連想させる一方で、現代社会を生きる人間の存在や生命の価値を問うものでもある。本展では記号として存在するアセットのキャラクターたちが、均一化された都市郊外の空間に放たれる新作映像を出品予定。

\*3 MAD動画

アニメ作品やドラマ、映画、ゲームなどの著作物を、権利者以外の個人が編集した映像のこと。



佐藤瞭太郎  
《生きている無機物》  
2023年  
4Kビデオ  
7分37秒  
※参考図版

## ジャコルビー・サッターホワイト

アフリカ系アメリカ人たちがあべき未来を描くアフロ・フューチャリズムや、新しいテクノロジーが、従来のアナログな産業構造下では弱者にある黒人やLGBTQ+をその枠組みから解放し、コミュニティにもたらす可能性について探る映像作品を制作している。こうした実践の背景には、黒人でクィアである自身のアイデンティティと、独学のアーティストで統合失調症を患っていた母親パトリシア・サッターホワイトの影響もある。本展では仏教における慈悲の瞑想に着想を得て、2023年にメトロポリタン美術館から委嘱された新作《メッター・プレイヤー(慈悲の瞑想)》を発展させ、コレオグラフィ(振付)、ウォールペーパー、ビデオ、アニメーション、音楽が一体化したマルチメディア・インスタレーションで、万華鏡のようなCG世界を見せる予定。



ジャコルビー・サッターホワイト  
《メッター・プレイヤー(慈悲の瞑想)》  
2023年  
4チャンネル・マルチメディア・インスタレーション(サウンド、舞台照明、ハイビジョン・カラービデオ、オートデスク・マヤとアンリアルエンジンによる3Dアニメーション)  
21分28秒  
Courtesy: Mitchell-Innes & Nash, New York

## プレスリリース

お問い合わせ 森美術館 広報事務局(共同ピーアール内): 日比、松川、伊原

Tel: 070-4303-7219(日比)、070-4303-0744(松川) E-mail: mam-pr@kyodo-pr.co.jp



## ヤコブ・クスク・ステンセン

3Dアニメーション、サウンド、デジタル技術を駆使して、見過ごされがちな自然現象に、仮想シミュレーションによって生命を吹き込む没入型のインスタレーションを制作している。本展で紹介する《エフェメラル・レイク(一時湖)》(2024年)は、ドイツのロマン主義画家カスパー・ダーヴィット・フリードリヒに触発され、ハンブルク美術館から委嘱された作品で、映像と音響、光るガラス彫刻で構成される。乾燥した不毛の地に周期的に現れては消える自然現象「一時湖」に着想を得て、カリフォルニア州デス・バレーとモハーベ砂漠でのフィールドワークで作家自ら採取した動植物や風景の写真、3Dスキャン、標本や録音データを組み合わせて仮想の湖とその生態系を創り出している。その光景はリアルタイムに変化しながら、観る者の多様な感覚を呼び覚ます。



ヤコブ・クスク・ステンセン  
《エフェメラル・レイク(一時湖)》 2024年  
ライブ・シミュレーション、生成される立体音響、ガラス  
彫刻  
コミッション:ハンブルク美術館(ドイツ)  
展示風景:「エフェメラル・レイク(一時湖)」ハンブルク  
美術館、2024年  
撮影:アルタイ・タズ

## アドリアン・ビシャル・ロハス

長期的な協働制作を通して、荘厳でありながら脆さをはらむ、大規模でサイトスペシフィックなインスタレーションを制作している。彫刻、ドローイング、映像、文学、パフォーマンスを織り交ぜたその実践は、危機に瀕した人類、絶滅寸前の人類、あるいは、人類の絶滅後を探求するものであり、過去、現在、未来が折り重なりながら、多種多様な存在が絡み合う、人新世後の世界を映し出す。本展では、手続き型生成(アルゴリズムの処理による生成)とAIを基盤としたソフトウェア「タイムエンジン」を使用し、作家が「デジタル・エコロジー」と呼ぶ、デジタル上でシミュレーションされた環境をさまざまな条件下でモデリングする。作家自身がデザインした彫刻(または、あらゆる人工物)を観察することで、時間の経過が物質に与える影響をデジタルデータとして顕在化させる。



アドリアン・ビシャル・ロハス  
《無題21》(「想像力の終焉」シリーズより) 2023年  
アクティブなデジタル・エコロジーのライブ・シミュレー  
ション、有機物、無機物、人工物、  
機械製の物質が組み合わさった層状複合体  
Courtesy: kurimanzutto

## アニカ・イ

生物学とテクノロジーの流動的な関係を探索することで、独自のアートを実践してきた。近年のアルゴリズムを用いた、きらめく絵画シリーズは、彼女が長年の研究を通じて蓄積してきたイメージと、自身の初期作品のデータを融合させたものだ。これらのデータは、マシン・ラーニングの生成ネットワークによって処理され、絵画の構図や質感を形作っている。完成した絵画は反射したり透過したりする複数のレイヤーによって作られ、まるで動くレリーフのような感覚を生み出す。このシリーズは、作品がひとりの制作者によって作られる、あるいは制作した人間に帰属する創造物である、という絵画の伝統的な概念にも問いを投げかけている。



アニカ・イ 《Wñ† Sñ0SR5》 2024年  
アクリル絵具、UV印刷、作家によるアルミ製フレーム  
121.9 × 162.6 × 3.8 cm  
Courtesy: Gladstone Gallery  
© Anicka Yi / ARS, New York / JASPAR, Tokyo,  
2024 G3616

最新のプレス画像は、こちらのURLより申請、ダウンロードいただけます。

<https://tayori.com/f/machine/love/>

## プレスリリース

お問い合わせ 森美術館 広報事務局(共同ピーアール内): 日比、松川、伊原

Tel: 070-4303-7219(日比)、070-4303-0744(松川) E-mail: mam-pr@kyodo-pr.co.jp