

NEW INCUBATION 7
EUGENE KANGAWA × PIERRE JEAN GILOUX

『パラレルワールド または私は如何にして世界を愛するようになったか』
"Parallel World or: How I Learned to Love the World"

Exhibition Catalogue PIERRE JEAN GILOUX Edition

2015.9.9. wed —10.18. sun
Kyoto Art Center Gallery North/South

Organised by Kyoto Art Center
Cooperated by Institut français du Japon - Kansai, Villa Kujoyama

Parallel Events:

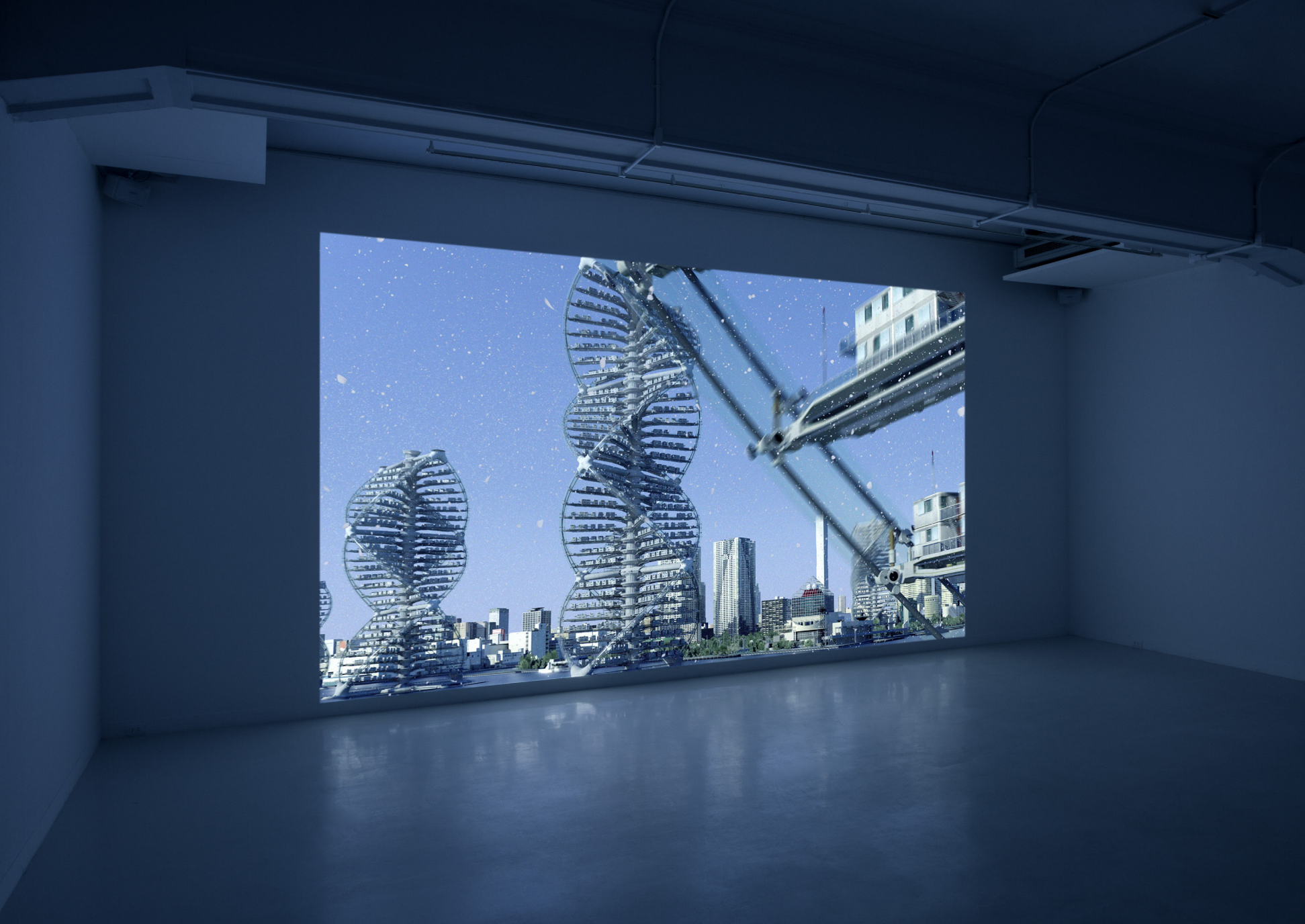
PIERRE JEAN GILOUX

- a. Special Installation, *Invisible Cities #2# Japan Principle*
2015.10.3. sat —9. fri
Kyoto Art Center Japanese-style Room "Meirin"
- b. Film Screening *Welcome Diams Island and Ups and Downs*
from "Commercial Fragmentations"
2015.10.3. sat
Kyoto International Manga Museum

EUGENE KANGAWA

Special Installation, *SANSUI*
2015.10.3. sat —6. tue
Multi-purpose Hall





NEW INCUBATION 7

EUGENE KANGAWA × PIERRE JEAN GILOUX

『パラレルワールド または私は如何にして世界を愛するようになったか』

“Parallel World or: How I Learned to Love the World”

Exhibition Catalogue PIERRE JEAN GILOUX Edition

5 展覧会について | 本図録について

古川真宏（京都芸術センターアートコーディネーター）

About the Exhibition | About the Catalog

Masahiro Kogawa (Kyoto Art Center Art coordinator)

7 “Invisible Cities” シリーズについて

About “Invisible Cities”

8 《Invisible Cities # Part 1 # Metabolism》

15 《Invisible Cities # Part 2 # Japan Principle》

24 見えない都市の風景

砂山太一

Landscapes of Invisible Cities | Paysages des villes invisibles

Taichi Sunayama

28 都市の虚像 —— Pierre Jean Giloux 《Invisible Cities》

門林岳史

The Virtual Image of City | L'image virtuelle de ville

Takeshi Kadobayashi

展覧会について

若手作家とベテラン作家が会うことで、現代美術が抱えている問題や、アートが社会に対してできることを模索してきた展覧会シリーズNEW INCUBATION。本展は、出展するアーティストにとっても、鑑賞者にとっても、刺激に富んだ挑戦の場となることを目指しています。

第7回を迎える今回は、『パラレルワールド または私は如何にして世界を愛するようになったか』と題し、アートの立場からオルタナティブな社会のヴィジョンを提示するための最も端的な方法としての「映像」をテーマとし、ドキュメンタリーでもフィクションでもない映像を制作する2名の気鋭作家、EUGENE KANGAWA（ユウジン・カンガワ）とPIERRE JEAN GILOUX（ピエール・ジャン・ジルー）を招きました。

いずれの作品も日本の現実の風景を映し出したものでありながら、ある段階において「かつてあり得たかもしれない／いまだ存在していない」世界が現出し、どこか予兆的で、現代の世界に対するカウンターイメージを見せます。GILOUXは自らの作品のことを、リアリティとフィクションのあいだを往還しながら現実を再構成する「先取りフィクション」(Prospective Fiction)と呼んでいます。同様にKANGAWAは、「ソーシャルスクリプト」と呼ばれるフィクションのシナリオあるいは設定世界を、アート作品の制作過程で生み出し、後発的に都市計画や企業との連携によって実現を図っています。

SF小説や映画のなかに登場する設定が現実化されていく現代において、このような作家の姿勢はアートと社会の関係を考え直すためのきっかけを与えてくれるのではないかと考えます。近代以降、社会から包含的に排除されることで自らの存在意義を見出してきたのがアートだとするならば、一般の社会から「切り離され」ながらも、如何にして「つながる」ことができるのか、それでもなお世界を愛することができるのかを、KANGAWAとGILOUXは作品において示しているように思います。

彼らの映像作品が現実と「パラレルな」世界を描き出しているということに加えて、この2名の作家は、対象へのコミットメントの態度、制作手法、世界観など、アーティストとしての主体性のあり方が「パラレルな」関係にあります。冷静なまなざしで世界を捉え、脚本あるいは設定のみをつくりだすような「最小限の介入」によって、純度の高い作品を結実させるKANGAWA。自らのつくりだすCGの虚構に幻惑されているかのようにイメージに対して「最大限の介入」を行い、想像力とユーモアにあふれたヴィジョンをつくりだすGILOUX。ところが、自然風景が現実以上の強度で切り取られ、秩序正しく作り込まれたKANGAWAの作品はむしろ幻想的な風景でありフィクションにも接近していつているように見えます。その一方でGILOUXは、デジタル画像処理によって再構築した虚構のヴィジョンによって、生物のように有機的に変容していく都市を現実感をもった姿で

表現しています。このように、それぞれの手法で制作された作品は互いに鋭いコントラストを成しながらも、創作と実写が反転しながら接続される関係にあるように思われます。

企画 | 古川真宏

(京都芸術センターアートコーディネーター)

本図録

PIERRE JEAN GILOUX Editionについて

ー

本図録では、『パラレルワールド または私は如何にして世界を愛するようになったか』にGILOUXが出展した《Metabolism》と新作《Japan Principle》の2つの映像作品を紹介します。これら2作品はそれぞれ、「Invisible Cities」と呼ばれる4部作の第1部、第2部に相当します。第3部の《Shrinking Cities》は、すでに2013年に黄金町バザール（横浜市）で発表しましたが、その後、手を加えて別のバージョンへと変化しています。第4部《Stations》はヴィラ九条山（京都市東山区）に滞在しながら制作を行い、2017年8月に完成を迎える予定です。

第1部《Metabolism》と第2部《Japan Principle》はいずれも、1959年に結成された日本の建築運動メタボリズムへの一種のオマージュとしての性格が色濃く表れており、メタボリストたちが思い描いた夢を、現実と虚構とが錯綜するヴィジョンとして鮮やかに召喚しています。

About the Exhibition

NEW INCUBATION is a series of exhibitions which provide opportunity that veteran and young artists meet and stimulate each other. This exhibition project is organized with the aim to grasp contemporary art from new perspectives through the dynamics which spring from such combinations, which also creates a challenging place for both artists and viewers.

The 7th NEW INCUBATION “Parallel World or: How I Learned to Love the World” focuses on video work as the most explicit medium to represent a vision of an alternative society. This exhibition is composed by the works by the two artists, Eugene Kangawa and Pierre-Jean Giloux, whose works are not purely documentary neither fiction.

Both of their works project real landscapes in Japan in their starting point of creation, however, at a certain stage, comes out the view of the world which might have once existed / doesn't existed ever. It functions as a predicative vision and a counter image against the contemporary societies. Giloux calls his own work as a “prospective fiction” produced by intercommunicating between fiction and reality, and, in a similar way, Eugene tries to

realize fictitious scenarios or settings of world by collaboration with urban design and corporations. These attitudes may provide opportunity to reconsider the relationships between art and society in the age that the settings of SF novels or movies have been coming into reality. Art is excluded from the public in general in the manner of inclusion to it since the modern period, and now, what we need to think is how the art can be connected to the general society although isolated from it at the same time.

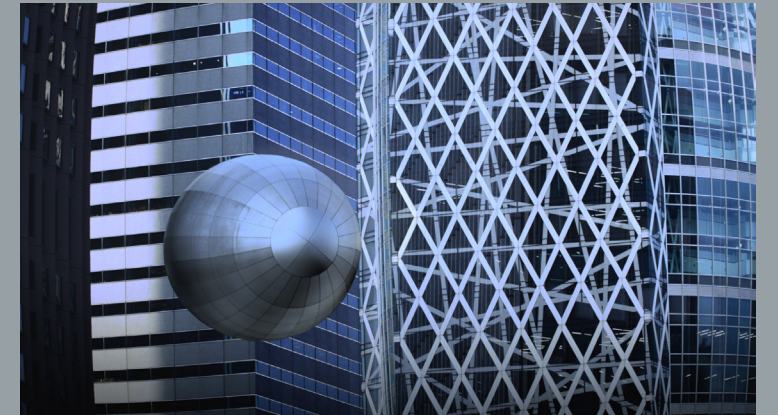
Their works make a stark contrast in terms of a distance toward a motif, the way of commitment, the method to develop a motif into a final piece of art, and the subjectivity as artist, which makes the parallel relationship between them. Eugene looks at the world coolly and objectively, and he gains the degree of perfection of his work by “minimal intervention” such as making a mere scenario or setting. On the other hand, Giloux recreates the real world by “maximal intervention”; computer graphics or digital processing. His imagination, humour, and fascination deconstruct the reality and give way to a fictional reconstruction. Eugene's work depicts and elaborates natural scenery with even more intense reality than the actual world, which, in conclusion, comes to approximate rather fantasy or fictional scenery. On the other hand, Giloux creates a fictional city with CG techniques, which seems to illustrate the mysterious image of a real city organically

transfiguring like a creature. These two artists' works have peculiar relationship in terms of the real and the fictional, namely “the inverse affinity”.

CURATED BY Masahiro Kogawa
(Kyoto Art Center Art coordinator)

About the Catalog (PIERRE JEAN GILOUX Edition)

This catalog introduces Giloux's two video works, *Metabolism* and *Japan Principle* (new work), which were exhibited in “Parallel World or: How I Learned to Love the World”. Each of these two works corresponds to the first and the second sequence of the quadrilogy “*Invisible Cities*”. The third sequence *Shrinking Cities* was already exhibited in “Koganecho Bazaar” (2013, Yokohama), but he worked some more on it, so the video has been changed into a different version. He started to collect visual materials for the forth sequence *Stations* during Artist-in-Residence Program at Villa Kujoyama (Higashiyama, Kyoto) and the last part will be completed in August 2016. Both *Metabolism* and *Japan Principle* are kinds of Homage to Architecture movement “Metabolism”, which started in 1959 in Japan. Giloux vividly summons Metabolists' dream as a vision blending reality and fiction.



“Invisible Cities”

(Films Video HD, Sound, Photographs, Virtual Images)

- Part 1 Metabolism, 2015
- Part 2 Japan principle, 2015
- Part 3 Shrinking Cities, 2015
- Part 4 Stations, August 2016

“Invisible Cities”とは、〈変容のロジック〉をテーマとした、東京、横浜、大阪、京都、琵琶湖という5つの特徴的な場所と時間性に基づいた現在進行中のプロジェクト。音と映像によるマルチスクリーン・インスタレーションとして構想されたものですが、今回は1チャンネルの映像として上映しました。19世紀末の西洋文化から様々な要素を取り入れ、20世紀末に驚異的な発展を遂げた東京は、網状に張り巡らされ、断片化されながら進行した都市化がカオスの様相を呈しています。超越的な秩序が不在の東京は、建築と都市計画の実験室であり、国際的都市のアイコンと言えます。そこで必要とされるリアリティーとフィクションのあいだの対話のことを、ジルーは「先取りフィクション」(Prospective Fiction)と名付けました。

“*Invisible Cities*” is an on-going project with the theme of the logic of transformation, based on four distinct temporalities and locations: Tokyo, Yokohama, Osaka, Kyoto, Lake Biwa. It is originally composed as a multi-screened installation with vision and sound, but, in this exhibition, each sequence are exhibited in the form of one channel movie. Tokyo, a city full of borrowed elements from the west at the end of the 19th century, evolves at the end of the 20th century, and reveals itself as an icon with images of a generic international city soon to come. What defines this city is the absence of a transcendental order, the observation of chaos' existence, and a reticulated and fragmented urbanization, therefore, this eclectic city can be called a laboratory where architecture and urbanism are in perpetual evolution. Giloux thinks that the dialogue between reality and fiction will be necessary, namely prospective fiction.

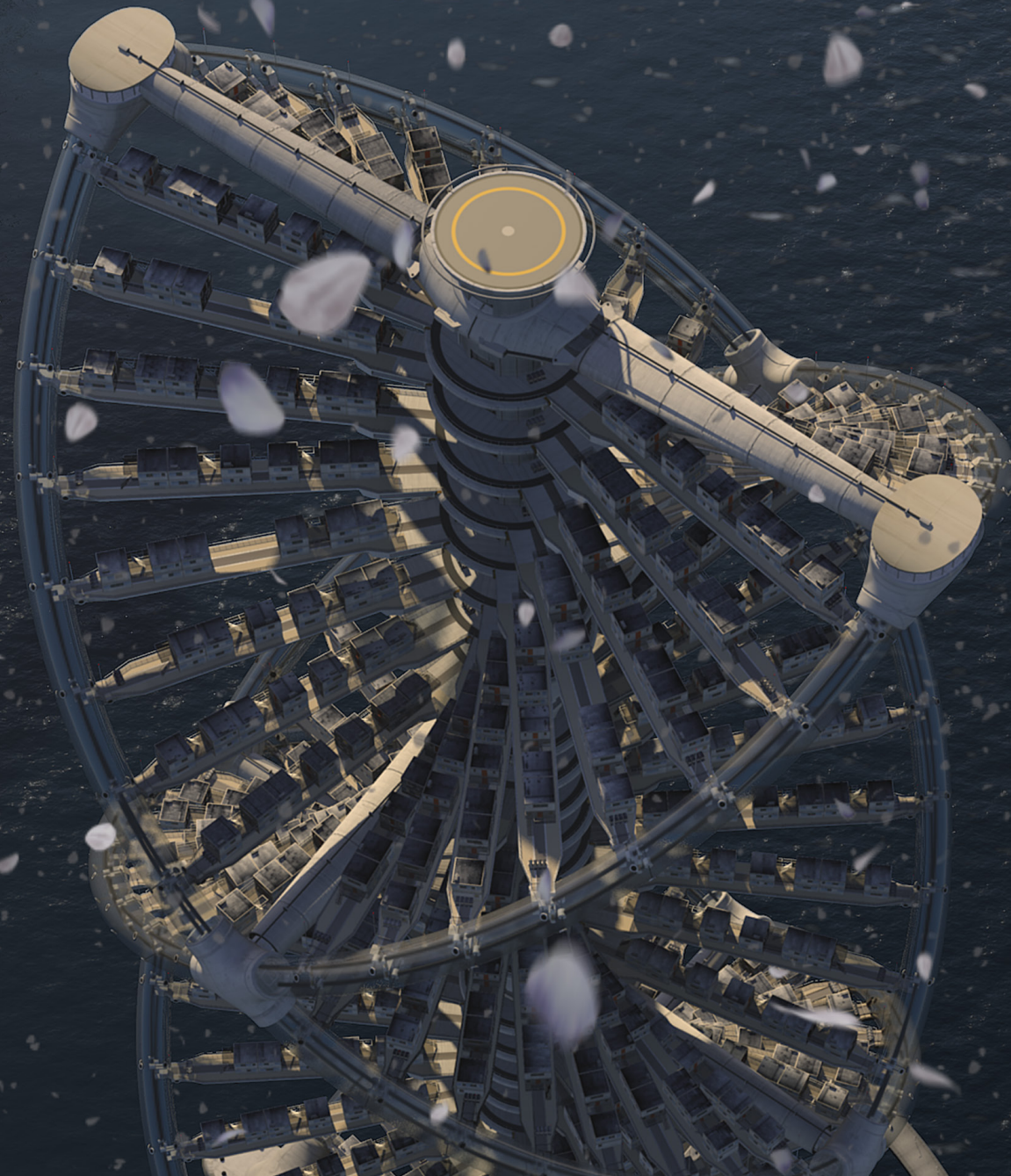
《Invisible Cities #Part 1 #Metabolism》

《Invisible Cities # Part 1 # Metabolism》

メタボリズムとは、黒川紀章や菊竹清訓といった都市計画家や建築家が1959年に開始した日本の建築運動です。社会構造の変化や都市の膨張に対応すべく、延長可能な構造物を採用することで、都市自体も新陳代謝し有機的に成長する将来の都市像を提案しました。

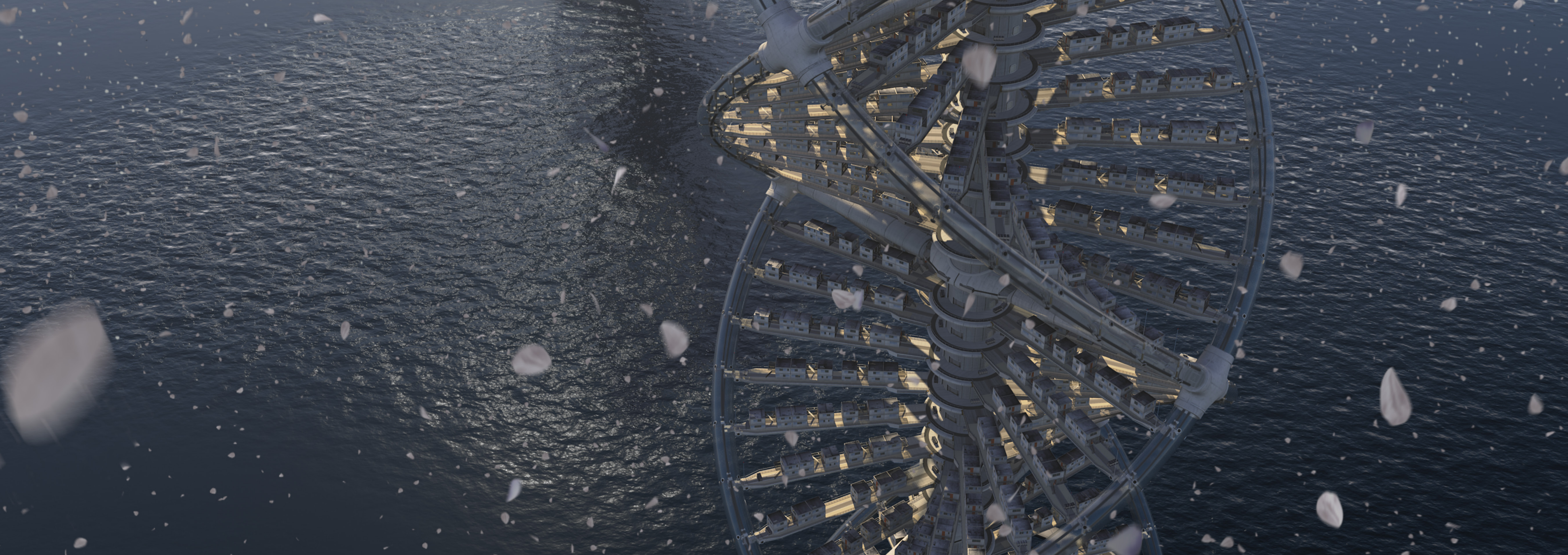
ジルーの4部作「Invisible Cities」の第一シークエンスに相当する本作《Metabolism》は、「モビリティ（流動性）」と「クラスター（房、群）」といったメタボリズムの中心概念に基づき、現在のテクノロジーを駆使しながら東京を架空の都市として美しく描き出しています。

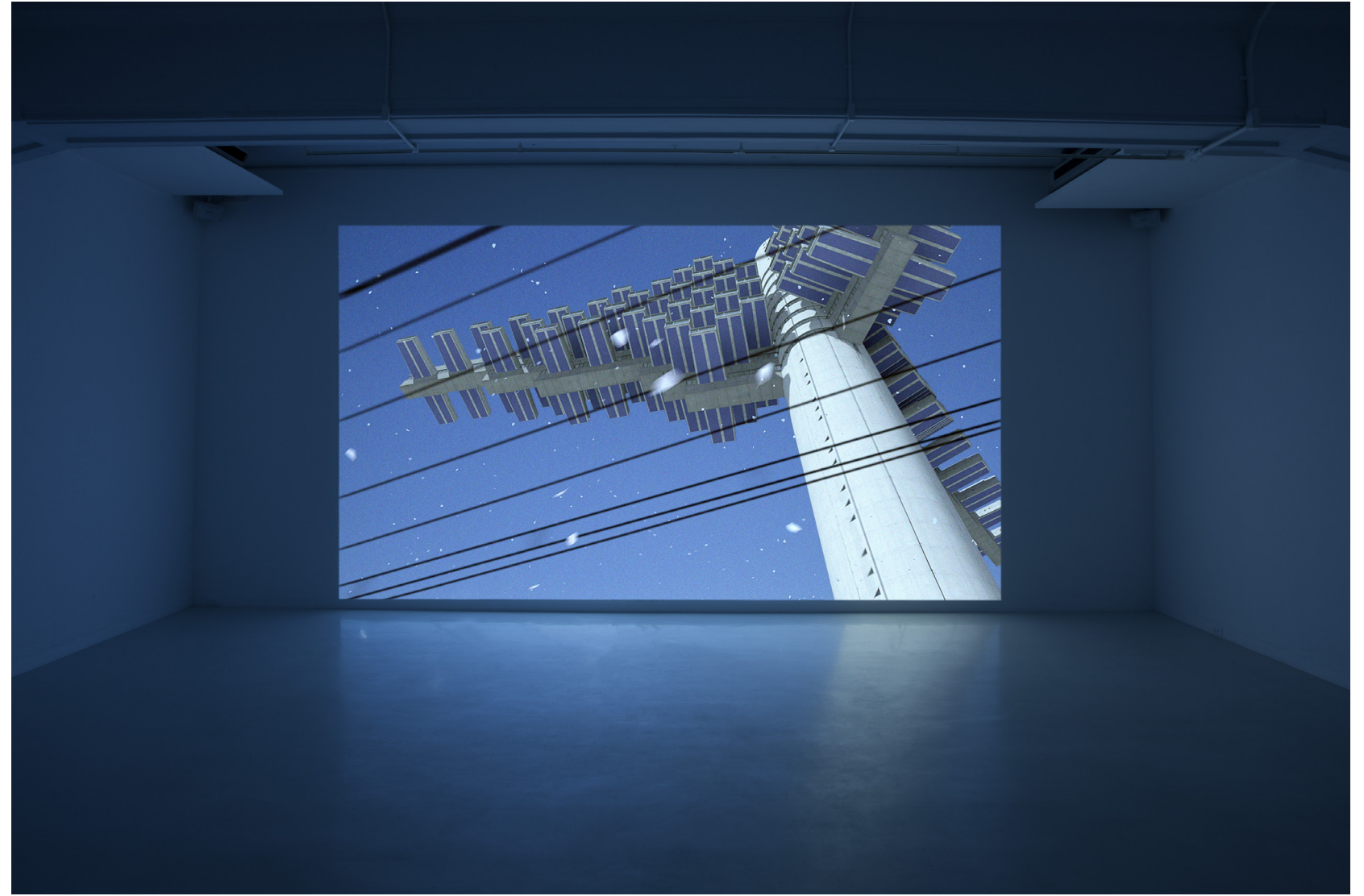
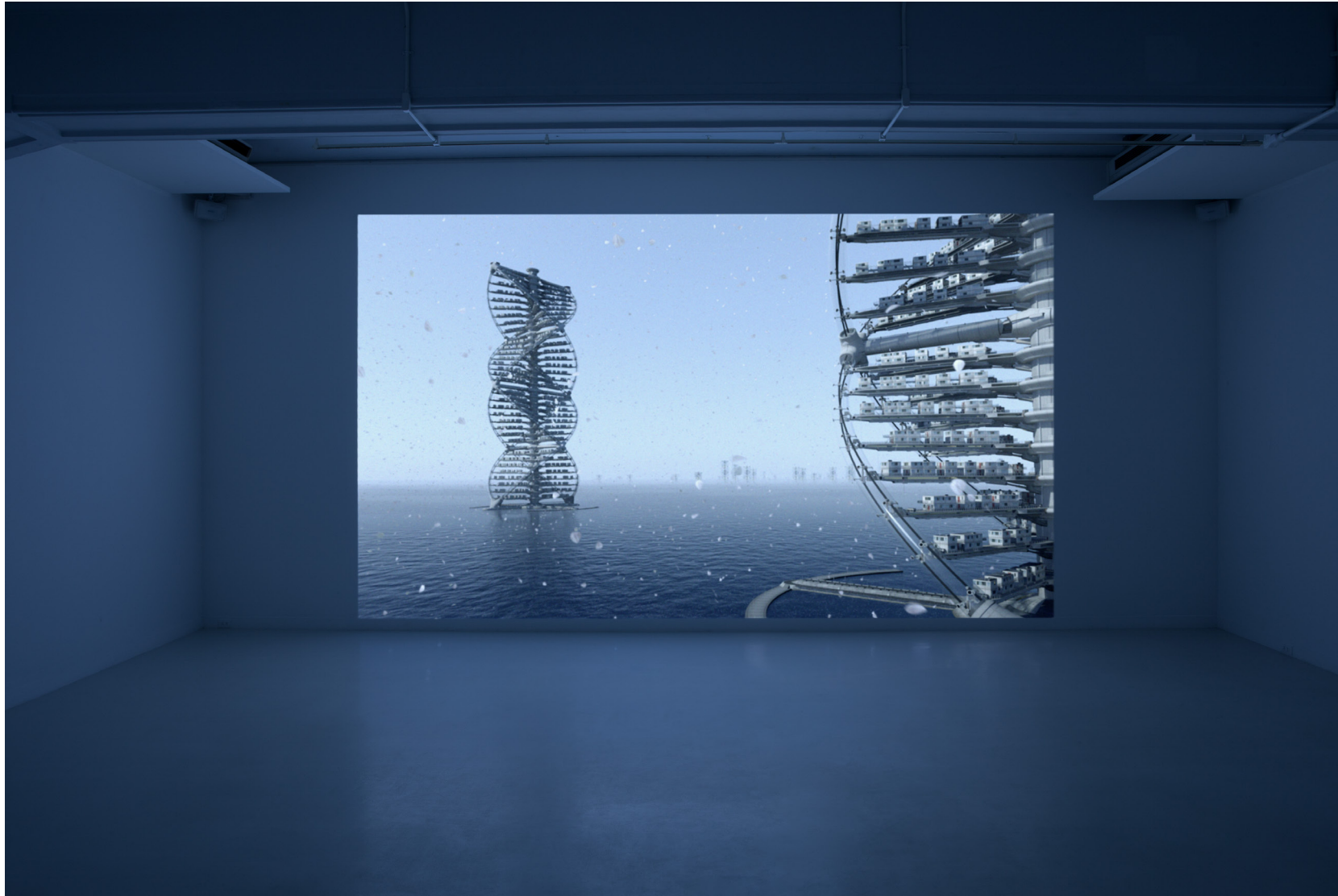
《Metabolism》では、映像全編を通じて桜の花びらが画面中を舞い続けます。これらの桜の花びらの循環は、メタボリストたちの「クラスター」の考えと対応しています。この花びらの流れは、密やかに構造的で建築的な形態へと変化していき、それらの集合体は、螺旋状のDNA構造にも似た形をつくり出しながら、建築のモジュールを構成しているかのようです。

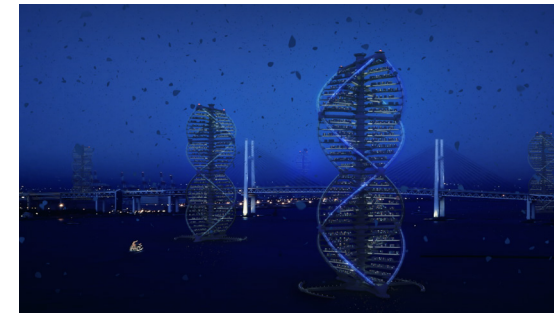
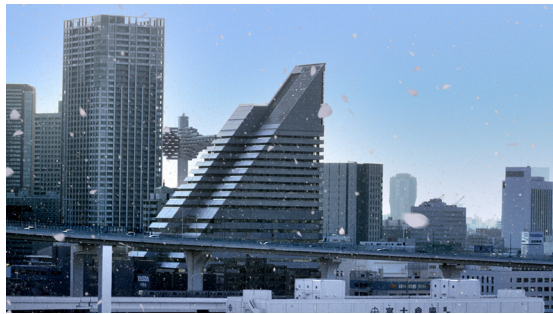
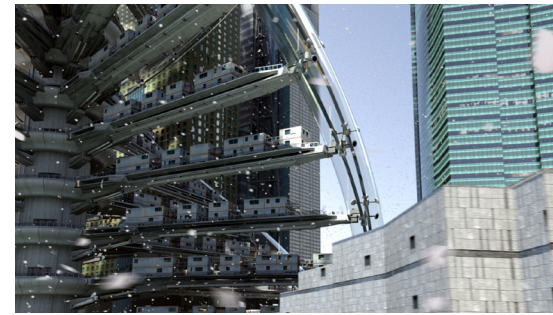
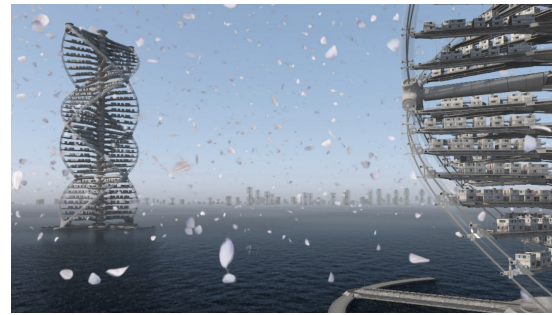
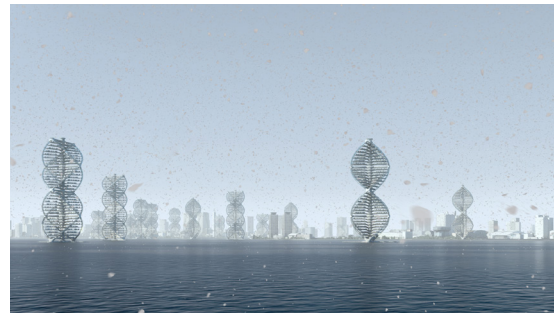
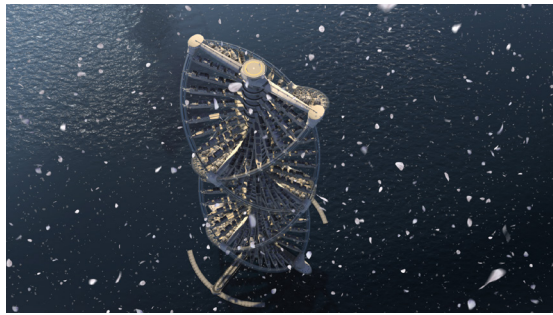


Metabolism is an architectural movement, which a group of Japanese urbanists and architects such as Kisho Kurokawa and Kiyonori Kikutake started in 1959. They shared the common vision of a future city that a city itself metabolizes and grows organically by adopting extendable structures, so that a city accommodate itself to any changes of social structure and city expansion. «Metabolism», the first sequence of Giloux's «Invisible Cities», represents the landscape of Tokyo as a fictional city with contemporary technologies, based on the Metabolist's main concepts, "mobility" and "cluster".

In «Metabolism», cherry blossom petals are whirling through most of the video. The articulation of the petals corresponds to Metabolist's idea of "cluster", and the flux of these little particles somehow makes architectural forms. The aggregate of the petals seems to create double helix structures like DNA, and finally constitutes modules of architectures.







《Invisible Cities #Part 2 #Japan Principle》

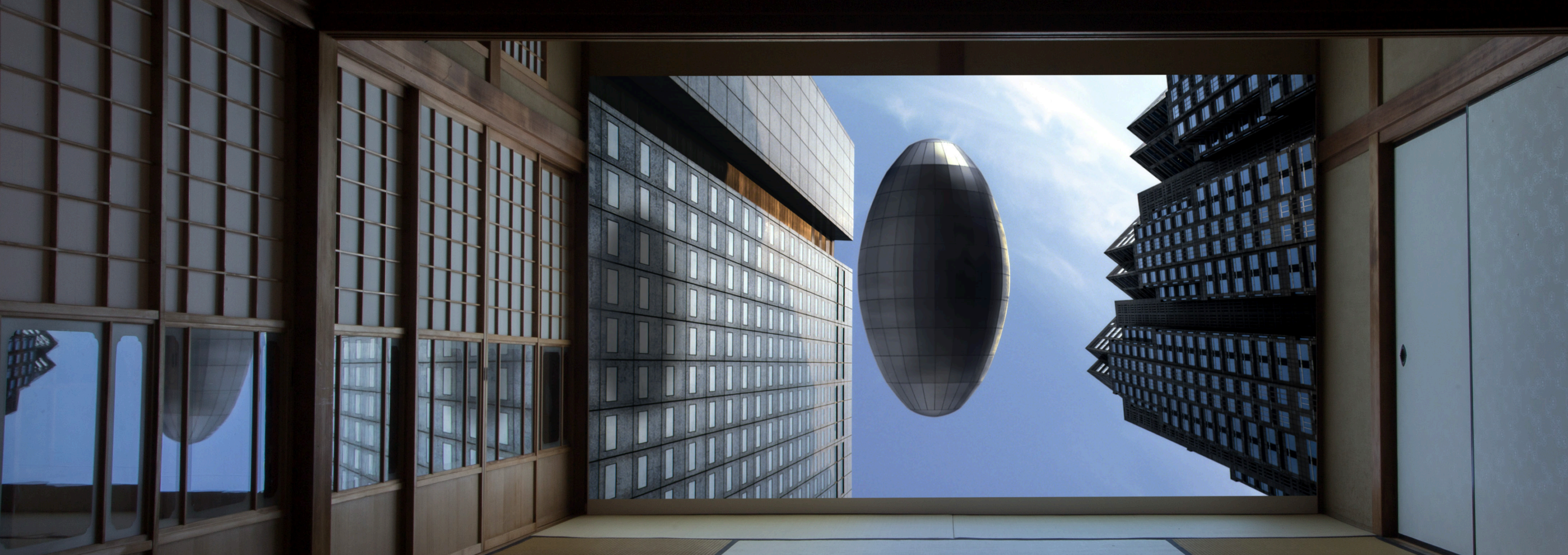
《Invisible Cities # Part 2 # Japan Principle》

《Japan Principle》は、街が生物のように生成変化する「変態」(メタモルフォーシス)の能力こそが「日本の原理= Japan Principle」であるとジルーが考えたことから名づけられました。合成技術を駆使しながら都市の姿を徐々に変化させることによって日本の「まちづくり」を表現しています。

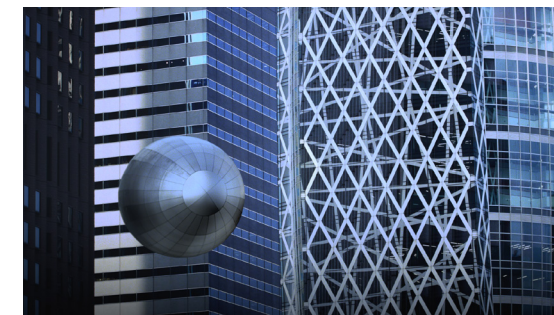
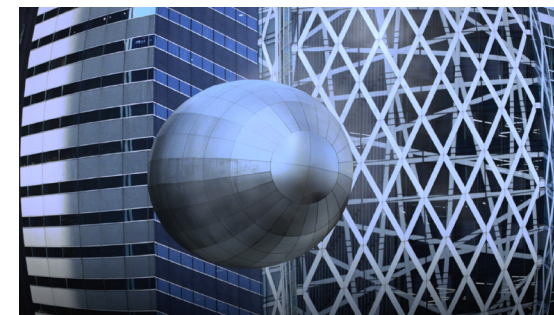
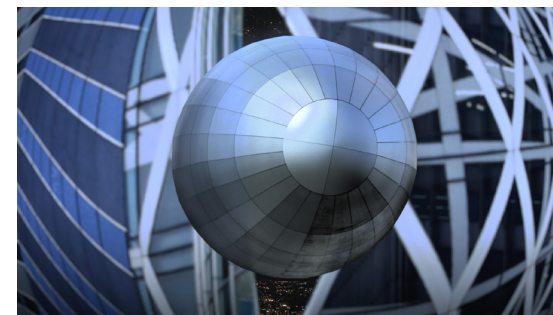
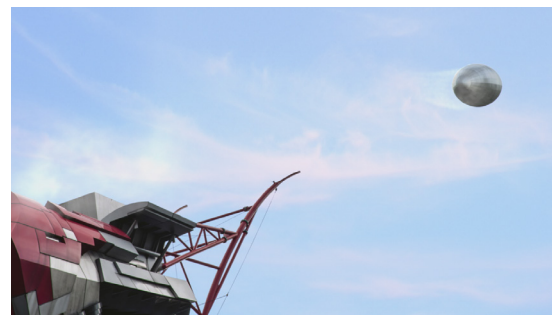
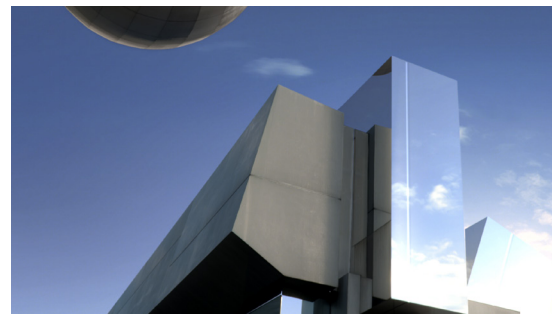
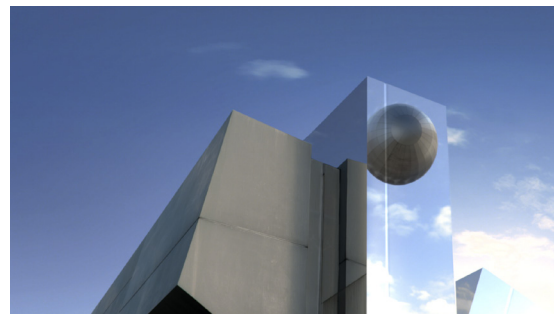
伊東豊雄の「風の卵」が飛行船に見立てられ、メタボリズム建築を遊覧して回る各シーンから本作は構成されます。そのなかでも、カタパルトに見立てられた「青山製図専門学校1号館」(渡辺誠)の屋上から「風の卵」が発射される様子は、ヒーローものの特撮のロボット発進をも彷彿とさせ、ひとときユーモラスな表現です。また、建物のファサードのグリッドが分裂していくオープニング・シーンは、開かれた障子を想起させるイメージでもあり、展示会場である和室との相互作用も意図されています。

The title of the film « *Japan Principle* » is named after Giloux's idea that the organic metamorphosis of a city is the principle of Japanese urbanism. He depicts the urban development of Japan by gradually transforming images of the real city by the technique of image synthesis.

This movie is constituted by the scenes, « *Egg of Wind* » by Ito Toyo is used to resemble an airship, and it guides us to a travel introducing Metabolism architectures. The notably humorous sequence is the scene that the mysterious airship is launched from Makoto Sei Watanabe's « *Aoyama Technical College Building-1* » shaped like a catapult, which is, especially for us Japanese, reminiscent of a robot taking off in a story about a hero with special effects (Tokusatsu). In the opening sequence, the façade grid of a building is sliding open like Japanese paper doors (shoji), which interacts with the exhibition space, a Japanese styled room.







見えない都市の風景

Landscapes of Invisible Cities | Paysages des villes invisibles

1972年、東京の風景とCGを合成したシリーズの一枚。

1972年、東京の風景とCGを合成したシリーズの一枚。

1972年、東京の風景とCGを合成したシリーズの一枚。

1972年、東京の風景とCGを合成したシリーズの一枚。

1972年、東京の風景とCGを合成したシリーズの一枚。

1972年、東京の風景とCGを合成したシリーズの一枚。

1972年、東京の風景とCGを合成したシリーズの一枚。

1972年、東京の風景とCGを合成したシリーズの一枚。

1972年、東京の風景とCGを合成したシリーズの一枚。

1972年、東京の風景とCGを合成したシリーズの一枚。

1972年、東京の風景とCGを合成したシリーズの一枚。

1972年、東京の風景とCGを合成したシリーズの一枚。

1972年、東京の風景とCGを合成したシリーズの一枚。

1972年、東京の風景とCGを合成したシリーズの一枚。

1972年、東京の風景とCGを合成したシリーズの一枚。

1972年、東京の風景とCGを合成したシリーズの一枚。

1972年、東京の風景とCGを合成したシリーズの一枚。

1972年、東京の風景とCGを合成したシリーズの一枚。

1972年、東京の風景とCGを合成したシリーズの一枚。

1972年、東京の風景とCGを合成したシリーズの一枚。

1972年、東京の風景とCGを合成したシリーズの一枚。

1972年、東京の風景とCGを合成したシリーズの一枚。

1972年、東京の風景とCGを合成したシリーズの一枚。

1972年、東京の風景とCGを合成したシリーズの一枚。

1972年、東京の風景とCGを合成したシリーズの一枚。

1972年、東京の風景とCGを合成したシリーズの一枚。

1972年、東京の風景とCGを合成したシリーズの一枚。

1972年、東京の風景とCGを合成したシリーズの一枚。

1972年、東京の風景とCGを合成したシリーズの一枚。

1972年、東京の風景とCGを合成したシリーズの一枚。

1972年、東京の風景とCGを合成したシリーズの一枚。

1972年、東京の風景とCGを合成したシリーズの一枚。

1972年、東京の風景とCGを合成したシリーズの一枚。

映像はこのような未遂の計画と現在の都市が並存する超現実的空間の中、都市空間を横断する電車や航空機の車窓のような非身体的なフレーミングにより、鑑賞者の目の中に奇妙な並行世界を作りだす。また、全編で画面全体を支配する桜吹雪のシミュレーションおよび都市空間における人々の声や車の音などの環境音は、一過性のアレゴリーであると共に、シミュレーションの可能世界的な時間性、都市の中にある様々な生活がうむポリフォニックな時間性を混淆し、時空をより茫漠にする。

「Invisible Cities」第2作《Japan Principle》は、東京上空を飛来する卵型オブジェクトが実在する建築物を辿るという、一見シンプルな直線的構成による映像作品だ。しかし、その建築物の文脈を読み込むと、《Metabolism》と同様に複数の時間軸を同居させた作品であることが解る。

映像は渋谷交差点のスクリーンを写したショットから始まり、青山製図専門学校一号館（青山、渡辺誠、1990）の上部に実在する卵型のオブジェクトが射出され建物から離れていくシーンを物語の起点とし、カメラは、その卵型オブジェクトが東京都庁（西新宿、丹下健三、1990）、第3スカイビル（東新宿、渡邊洋治、1970）、静岡新聞・静岡放送東京支社ビル（新橋、丹下

砂山太一 Taichi Sunayama

美術作家、京都市立芸術大学特任講師

Artist, Project Lecturer (Kyoto City University of Arts)

1972年、東京の風景とCGを合成したシリーズの一枚。

1972年、東京の風景とCGを合成したシリーズの一枚。

1972年、東京の風景とCGを合成したシリーズの一枚。

1972年、東京の風景とCGを合成したシリーズの一枚。

1972年、東京の風景とCGを合成したシリーズの一枚。

1972年、東京の風景とCGを合成したシリーズの一枚。

1972年、東京の風景とCGを合成したシリーズの一枚。

1972年、東京の風景とCGを合成したシリーズの一枚。

1972年、東京の風景とCGを合成したシリーズの一枚。

1972年、東京の風景とCGを合成したシリーズの一枚。

1972年、東京の風景とCGを合成したシリーズの一枚。

1972年、東京の風景とCGを合成したシリーズの一枚。

1972年、東京の風景とCGを合成したシリーズの一枚。

1972年、東京の風景とCGを合成したシリーズの一枚。

1972年、東京の風景とCGを合成したシリーズの一枚。

1972年、東京の風景とCGを合成したシリーズの一枚。

1972年、東京の風景とCGを合成したシリーズの一枚。

1972年、東京の風景とCGを合成したシリーズの一枚。

1972年、東京の風景とCGを合成したシリーズの一枚。

1972年、東京の風景とCGを合成したシリーズの一枚。

1972年、東京の風景とCGを合成したシリーズの一枚。

1972年、東京の風景とCGを合成したシリーズの一枚。

1972年、東京の風景とCGを合成したシリーズの一枚。

1972年、東京の風景とCGを合成したシリーズの一枚。

1972年、東京の風景とCGを合成したシリーズの一枚。

1972年、東京の風景とCGを合成したシリーズの一枚。

1972年、東京の風景とCGを合成したシリーズの一枚。

1972年、東京の風景とCGを合成したシリーズの一枚。

1972年、東京の風景とCGを合成したシリーズの一枚。

1972年、東京の風景とCGを合成したシリーズの一枚。

1972年、東京の風景とCGを合成したシリーズの一枚。

1972年、東京の風景とCGを合成したシリーズの一枚。

三および丹下と関係のあった磯崎新、黒川紀章、菊竹清訓など60年代以降を牽引した建築家達の作品群が映像の中盤を構成し、磯崎の下で働いていた渡辺誠の製図専門学校が物語の始点、菊竹と関係の深い伊東豊雄の風の塔がその終点となっている。

このことから本作の志向性は、建築史的可能世界を映像に落とし込むことで、現実の中では一見固有のフィールドである都市を、時空と歴史を限りなく錯誤・並列化し、都市の中で仮想的に同居する複数の文脈的レイヤーを浮かび上がらせることにあるといえる。

1972年、東京の風景とCGを合成したシリーズの一枚。

1972年、東京の風景とCGを合成したシリーズの一枚。

1972年、東京の風景とCGを合成したシリーズの一枚。

1972年、東京の風景とCGを合成したシリーズの一枚。

1972年、東京の風景とCGを合成したシリーズの一枚。

1972年、東京の風景とCGを合成したシリーズの一枚。

1972年、東京の風景とCGを合成したシリーズの一枚。

1972年、東京の風景とCGを合成したシリーズの一枚。

1972年、東京の風景とCGを合成したシリーズの一枚。

1972年、東京の風景とCGを合成したシリーズの一枚。

1972年、東京の風景とCGを合成したシリーズの一枚。

1972年、東京の風景とCGを合成したシリーズの一枚。

1972年、東京の風景とCGを合成したシリーズの一枚。

1972年、東京の風景とCGを合成したシリーズの一枚。

1972年、東京の風景とCGを合成したシリーズの一枚。

1972年、東京の風景とCGを合成したシリーズの一枚。

1972年、東京の風景とCGを合成したシリーズの一枚。

1972年、東京の風景とCGを合成したシリーズの一枚。

1972年、東京の風景とCGを合成したシリーズの一枚。

1972年、東京の風景とCGを合成したシリーズの一枚。

1972年、東京の風景とCGを合成したシリーズの一枚。

1972年、東京の風景とCGを合成したシリーズの一枚。

1972年、東京の風景とCGを合成したシリーズの一枚。

1972年、東京の風景とCGを合成したシリーズの一枚。

1972年、東京の風景とCGを合成したシリーズの一枚。

1972年、東京の風景とCGを合成したシリーズの一枚。

cinematic screen, which weaves videographic poetics by blurring the border between the existent and the non-existent.

The first sequence of “*Invisible Cities*”, titled *Metabolism*, refers to, as the title indicates, an architectural movement “Metabolism” advocated by young architects in their twenties and thirties back in the 1960s, such as Kiyonori Kikutake, Kisho Kurokawa, Masato Otaka, and Fumihiko Maki. The Metabolism movement introduced a mechanism of biological metabolism, namely an organic temporality, to urban plannings and architecture, and suggested the spatiality that is exchangeable, expandable, and shrinkable. Many of their projects never managed to be actually built, but remain highly evaluated as an attempt to reform the conventional concept of architecture based on the Western idealism and gave a great impact on the architectural culture among the following generations.

In Giloux’s *Metabolism*, “Helix City Project” by Kisho Kurokawa and “Clusters in the Air” by Arata Isozaki who did not take part directly in Metabolism yet kept influential relationships of the time, are compound in a setting of contemporary Tokyo.

The video, revealing a surreal space in which un-realized projects and current cities coexist, creates a strange parallel world in the eyes of viewers by employing non-physical framings like windows of trains or planes crossing in the urban area. Besides, the simulated flurry of cherry petals and environ-

mental sounds such as people’s voice or sounds of cars in cities ruling the entire work, function as a temporary allegory, and they turn time and space broader by fusing the possible-world temporality of the simulation and the polyphonic spatiality generated by various lives in the urban space.

Japan Principle, the second work of “*Invisible Cities*” is a video work which gives an impression of a simple, linear composition with an egg-shaped object flying through the existent buildings over the sky of Tokyo. However, when you carefully examine the context of the portrayed buildings, it reveals to be a work which bear more than one time axis, just like Metabolism.

The video opens with a scene projecting the advertising screen at the Shibuya crossing. The starting point of the narrative is set at Aoyama Technical College Bldg.1 (Aoyama, Makoto Sei Watanabe, 1990), where an egg-shaped object is set and shot into the air and flies away. The camera then captures from various angles the egg-shaped object flying through the Tokyo Metropolitan Government Buildings (Nishi-Shinjuku, Kenzo Tange, 1990), The New Sky Building (Higashi Shinjuku, Yoji Watanabe, 1970), Shizuoka Shimbun-SBS Tokyo Building (Shimbashi, Kenzo Tange, 1967), Nakagin Capsule Tower Building (Shimbashi, Kisho Kurokawa, 1972), K-Museum (Ariake, Makoto Sei Watanabe, 1997), then Edo-Tokyo Museum (Ryogoku, Kiyonori Kikutake, 1993), landing in the end on Yokohama Tower of Winds (Yokohama,

Toyo Ito, 1986).Toyo Ito, the architect of Tower of Wind, designed an egg-shaped object called “*Egg of Wind*”, which approximates the “egg” on the top of Sei Watanabe’s architecture in Aoyama. These two pieces of different architecture are connected each other by describing Sei Watanabe’s egg-shaped flying object is stored in Tower of Wind.

A noteworthy aspect here is that the scenes unfold by following one egg-shaped object until it arrives at the Tower of Winds, and it is only there that the viewer will know for the first time that there are more of the same objects. By describing egg-shaped objects landing and being stored into the Tower of Winds one after another, the video invites viewers to witness a cinematographic betrayal that the scenes seen so far may have not been placed in a single unit of time that can be identified by one specific object, but parallel times with several objects. The subsequent scene is to prove the betrayal, showing multiple egg-shaped objects stationed on the rooftops of the cities.

Let us take a further examination on how the relationships between architects and their buildings overlap. The video’s middle part consists of a group of works by the leading architects in the 1960s, such as Kenzo Tange and his parties, Arata Isozaki, Kisho Kurokawa, and Kiyokuni Kikutake. The beginning of the journey is set at the Technical College building designed by Makoto Sei Watanabe who was working for Isozaki, and the terminus is found at the Tower

of Winds by Toyo Ito who had a close relation with Kikutake.

By this, we could consider that the intentions of this work may be found in an attempt to shed light on multiple layers of context that virtually coexist in an urban space, making time, space, and history of a city (which is regarded as a seemingly specific field in reality) deceptive and parallel as much as possible, by turning a possible-world of architectural history into a video.

Each work of the quadrilogy “*Invisible Cities*” deals with the theme of invisible multi-layered structure which every city may possess. Giloux emphasizes that there are as many architectures/cities as the number of projects, existing as a possible-world in which “invisible” contextual fabrics remain parallel, even more than the number of architecture that are actually built in reality. What he has achieved is to construct a nonverbal, videographic world in a mesh of net woven with the visible and the invisible.

[TRANSLATED BY Ryoko Tsuchiyama]

—————

La série de vidéos intitulée “*Invisible cities*”, réalisée par l’artiste français Pierre-Jean Giloux lors de ses séjours au Japon, mêle des images des paysages urbains de Tokyo et des images de synthèse. Chacune de ces vidéos, qui rapproche des architectures et paysages urbains existant, avec

les plans d’architecture expérimentaux conduits à partir des années 1960 auxquels les images de synthèse insufflent une nouvelle vie, reflète la connaissance profonde que possède l’artiste de la culture et de l’histoire de l’architecture, et tisse un poème en images où la frontière entre le réel et l’irréel devient floue.

« *Metabolism* », le premier volet de cette série “*Invisible Cities*”, fait référence comme son titre l’indique au mouvement architectural du même nom, porté dans les années 1960 par de jeunes architectes tels que Kiyonori Kikutake, Kisho Kurokawa, Masato Otaka et Fumihiko Maki. Le mouvement métaboliste a introduit un renouveau dans la considération de l’architecture et du développement urbain, une temporalité organique, la conscience que l’espace pouvait être modifié, étiré, ou rétréci. Un grand nombre de leurs projets n’a jamais vu le jour, mais ils sont hautement estimés aujourd’hui comme une tentative de réformer les principes de l’architecture traditionnelle, basée sur l’idéalisme occidental, et ont exercé une profonde influence sur les générations d’architectes suivantes.

Dans le film de Pierre-Jean Giloux, les projets « *Helix City* » de Kishio Kurokawa, ainsi que « *Clusters in the sky* » de Arata Isozaki (qui n’a pas participé directement au mouvement métaboliste mais dont le travail y était étroitement lié), sont imbriqués dans le Tokyo contemporain.

Dans cet espace surréaliste où coexistent des projets non réalisés et des paysages urbains, un monde parallèle étrange est créé par le biais d’images aux contours impalpables, vues depuis des fenêtres de train ou d’avion. De même, la simulation d’un tourbillon de pétales de cerisier, les sons extérieurs tels que les voix ou les bruits de voiture qui marquent fortement chaque image, fonctionnent comme une allégorie de l’éphémère, une illustration de la pluralité des possibles. Dans cette fusion polyphonique de plusieurs temporalités où naissent tous les bruits de l’activité humaine, les limites de l’espace-temps deviennent incertaines.

Le second volet d’ “*Invisible Cities*”, « *Japan Principle* », se perçoit immédiatement comme un film plus simple, plus linéaire. Un objet similaire à un gros œuf navigue dans le ciel de Tokyo, entre des immeubles réels. Pourtant, en observant plus attentivement le contexte des constructions représentées, il apparaît que ce film, tout comme « *Metabolism* », se déroule autour de plusieurs axes temporels.

Le film s’ouvre sur une vue montrant les écrans géants du croisement de Shibuya, et la narration se tisse autour de l’objet-oeuf qui vole au dessus du bâtiment principal du Collège technique d’Aoyama (construit par Makoto Sei Watanabe en 1990). Le film s’en détache et poursuit sa route, à travers de multiples angles de prises de vues, croisant sur son chemin les immeubles du siège du gouvernement

métropolitain de Tokyo (dans le quartier de Nishi-Shinjuku, construit par Kenzo Tange en 1990), le New Sky Building (à Higashi-Shinjuku, par Yoji Watanabe, 1970), le Nagakin Capsule Tower (à Shimbashi, par Kisho Kurokawa, 1972), le K-Museum (à Ariake, par Makoto Sei Watanabe, 1997), le Musée Edo-Tokyo (à Ryogoku, par Kiyonori Kikutake, 1993, pour finalement se poser sur la Tower of winds de Yokohama (par Toyo Ito, 1986). Toyo Ito a également dessiné un élément urbain en forme d’œuf, appelé Egg of winds, qui se rapproche de l’objet-oeuf situé sur le toit du bâtiment de Makoto Sei Watanabe à Aoyama. Ainsi, en montrant l’objet-œuf qui retourne vers la Tower of winds, les images reconstruisent le lien entre ces deux éléments architecturaux.

Un fait remarquable est qu’à ce point du film, alors que les images donnaient l’impression de suivre un seul objet-oeuf dans son périple, le spectateur se rend compte alors qu’il n’y en a pas un, mais plusieurs. A travers cette image dessinée des multiples objets-oeufs qui se replient vers la Tower of Winds, le spectateur devient le jouet d’une trahison cinématographique où la succession des scènes n’est plus portée par un seul objet qui délimite un espace-temps unique, mais par une multitude d’objets qui laissent entrevoir la possibilité d’espaces-temps pluriels. Comme pour insister sur cette trahison, la scène suivante montre une série d’objets-oeufs stationnés sur les toits de la ville.

Essayons d’examiner ici la relation entre les architectes. Le milieu du film est composé des travaux d’architectes influents des années 1960 tels que Kenzo Tange, et les architectes de son entourage Arata Isozaki, Kisho Kurokawa et Kiyokuni Kikutake. Le fil narratif se déroule à partir du bâtiment du Collège technique de Makoto Sei Watanabe, qui travaillait pour Isozaki, alors que le point final du récit se trouve à la Tower of Winds de Toyo Ito, qui était proche de Kiyokuni Kikutake.

Il semble que l’intention de ce travail soit ainsi d’exposer les multiples couches contextuelles qui coexistent virtuellement dans l’espace urbain, en retranscrivant par les images plusieurs histoires possibles de l’architecture. La ville, habituellement considérée comme une réalité donnée, et ses déclinaisons dans l’espace et dans le temps, déploient alors une dimension parallèle trompeuse.

Chaque volet de la quadrilogie “*Invisible Cities*” traite de la multiplicité des aspects cachés de la ville. A travers cette série, Pierre-Jean Giloux a construit un monde d’images, comme un filet où s’entrelacent les choses visibles et les choses invisibles, mettant en valeur les possibilités illimitées de l’architecture, bien au delà des seules constructions réalisées, par le biais de projets potentiels existant comme autant de couches révélées par ce travail.

[TRADUIT PAR Marion Raimbeaux]

都市の虚像

The Virtual Image of City | L'image virtuelle de ville

↑ 『*Metabolism and Urban Form*』MIT Press, 1987年

↑ 『*Metabolism and Urban Form*』MIT Press, 1987年

↑ 『*Metabolism and Urban Form*』MIT Press, 1987年

↑ 『*Metabolism and Urban Form*』MIT Press, 1987年

淡い空色のなか、無数の花びらが舞っている。それらは一目でCGと分かるテクスチャーをしており、桜の花びらのように見えるが、どこか爬虫類のウロコのようなでもある。しだいに背景の青は深みを増し、気がつく和海を上空から俯瞰するショットに切り替わっている。カメラはゆっくりと下方に移動し、静かに波を立てる海面から突き出た巨大な塔状の建造物たちが姿を現す。カメラが垂直方向から水平方向にアングルを変えながらそれら建造物のひとつに近寄っていくと、DNAの二重らせん構造のような（しかし正確には異なる）建築の構造がはっきりと映し出され、それとともに、海のかなたにも同様の建造物が無数に突き出しているのが見え始めるだろう。カメラはショットを切り替えて、遠方の建造物群のほうに近づいていく。すると、その後方には東京湾岸の風景が広がっている。

　続けて《Invisible Cities # Part 1 # Metabolism》は、東京沿岸部の風景を切り取るショットを積み重ねていく。その多くは、高層ビルのあいだを縫うように走る高架の鉄道や道路からの移動ショットである。いぜんとして桜吹雪は舞っている。ビル群のすき間には、冒頭に登場したのと同じ種類の近未来的な架空の建造物がたえず姿を現す。例えば、芝浦ふ頭から円を描いてレインボーブ

リッジへとアプローチする海上の高架道路からのショット。弧を描いて移動するカメラは道路の中心に開けた海を捉え続けるが、そこには本来存在しならせん状の構造物がそびえ立っている。中央の支柱と外周のらせん状のチューブのあいだには無数の梁が渡されており、その上に不思議と簡素なプレハブ小屋たちが乗っかっている。タイトルが明らかにしているように、それらのビル群は、1960年代日本の建築運動であるメタポリズムの建築家たちが提案したメガストラクチャーを正確に模している。反射光が強調された映像のなかで、それらの架空の建造物と現実が存在する高層ビル群は、互いに光を反映しあっている。

　この作品は、2010年代の現実の東京のなかに、半世紀前に思い描かれた異形の未来都市を出現させようとしているのだろうか。正確に言うそうではない。メタポリズム運動は、高度経済成長期の日本にふさわしく、新陳代謝を繰り返しながら膨張していく都市の姿を幻視した。しかしながら言うまでもなく、鉄とガラスとコンクリートの計画都市が実際の生命体のように自発的に新陳代謝することはない。黒川紀章や菊竹清訓といったメタポリストたち、あるいはその周辺にいた磯崎新のような建築家たちが東京の大都市圏に提案したユートピアの構

門林岳史 Takeshi Kadobayashi

関西大学文学部准教授
Associate Professor (Faculty of Letters, Kansai University)

↑ 『*Metabolism and Urban Form*』MIT Press, 1987年

↑ 『*Metabolism and Urban Form*』MIT Press, 1987年

↑ 『*Metabolism and Urban Form*』MIT Press, 1987年

想は、ほとんど実現しなかった。そのかわりに出現したのは、内部に混沌を抱え、外部のエネルギーを取りこみながら新陳代謝を繰り返してきた現実の大都市東京である。作品中に登場するメタポリズム建築は、この現代の東京の鏡像であり、虚像である。映像を眺めていると、架空のメガストラクチャーに反映され、媒介されて、しだいに実在する東京そのものが虚構の都市のように見えてくるだろう。ちょうどアンドレイ・タルコフスキーが『惑星ソラリス』（1972年）で東京の首都高速道路を未来都市の風景に変貌させたように。それはどこにもない都市であるが、人工的な桜吹雪で現実と虚構が溶けあわされたその姿は、ユートピアというよりはヘテロトピアと呼ぶのがふさわしい。

　《Invisible Cities # Part 2 # Japan Principle》にも同じことが言える。この作品の場合、卵形の架空の飛行体（伊東豊雄「風の卵」[1991] をかたどっている）が東京や横浜の上空を浮遊している。飛行体は、新宿副都心の高層ビル群、渋谷駅ハチ公口のスクランブル交差点、横浜駅付近の雑踏といった見慣れた風景の上空を巡回し、また、ひとときヘリポートで休息をとる。周囲のビル群の壁面に飛行体の影が落ち、飛行体の銀色の表面には都市の風景がにぶく映りこむ。行きかう雑踏のなかふと上空を見

上げる人びとと飛行体との偽の視線の一致。見えるはずのないものを眼差すその視線は、ひるがえって現実の都市の情景に空想的な性質を与えている。作品が写しとる都市の風景のなかには、中銀カプセルタワービル（黒川紀章、1972年）や静岡新聞・静岡放送東京支社（丹下健三、1967年）といった、数少ない実現したメタポリズム建築やそれに類する独特のフォルムの建築群がときおり配されている。その効果もあいまって、飛行体はまるで地球外の未知の文明を探索しているかのようである。

　「Invisible Cities」というタイトルは、イタロ・カルヴィーノの小説『見えない都市』（1972年）を思い起こさせるが、磯崎新も1960年代に「見えない都市」というエッセイを発表していた。彼はその高名な論考で、不可視の次元を抱え込む都市を、サイバネティックな環境として、すなわち、エネルギーと情報を外部と交換しながら均衡を保ち続ける環境として規定している。この着想には、メタポリズム運動との明白な同時代性と同時に、微妙な距離感も感じさせるだろう。それになぞらえるなら、ジルーが描く都市も二重の意味でサイバネティックな環境である。すなわち、有機体としての都市というメタポリズムの夢を現実の東京に発見している点において。しかしまた同時に、その現実の東京に、小説『ニューロマンサー』（ウィリアム・ギブソン、1984年）や映画『ブレードランナー』（リドリー・スコット、1982年）さながらのサイバーパンクな空想的次元を与えている点において。

↑ 『*Metabolism and Urban Form*』MIT Press, 1987年

　In the pale-blue background, countless petals are whirling. The petals, with its apparent texture of

computer graphics, look like those of cherry blossom, though at the same time somehow resemble scales of reptiles. Gradually the color of blue in the background becomes darker, and, before you knew it, the angle is switched to a bird's eye view looking down the sea. The camera moves downward slowly, then multiple huge tower-like buildings sticking out from the calm sea come into sight. Subsequently, when the camera moves closer to one of those buildings, shifting the angle from vertical to horizontal, the buildings' structure which looks (but not exactly) alike double helix of DNA is revealed clearly, while you detect the same buildings sticking out from the water far beyond the sea. Now the camera approaches toward the buildings far over the sea, the landscape of the Tokyo Bay area spreads behind them.

　Following the opening, « *Invisible Cities # Part 1 # Metabolism* » continues to show various views around the Tokyo Bay. Many of them are present-ed by moving shots from the elevated railways or roads running through skyscrapers. The cherry petals keep whirling and dancing in the air. Between the skyscrapers, the same sort of near-futuristic buildings as the ones seen in the opening pop up constantly. For example, there is a shot from the elevated road above the sea connecting Shibaura Pier and the Rainbow Bridge in the shape of a circle. The camera moving in an arc keeps catching the sight of the sea circled by the road, but we see, in the center of the spiral road, the aforementioned

double-helix-structure, which doesn't exist there in reality. This structure has crowds of beams joining the central support pillar and the outer spiral tubes, and on the beams lay prefab huts which look strangely modest. As the title indicates, those buildings accurately imitate the mega-structures proposed by the architects of Metabolism, the architectural movement in the 1960s Japan. In this video, with emphasized lighting, imaginary buildings and existent skyscrapers reflect light each other.

　Does this work attempt to make arise an eccentric future city which was conceived half century ago in a setting of real Tokyo in the 2010s? To be precisely, that is not the case. The movement of Metabolism, reflecting Japanese post-war economic miracle, envisioned a city that keeps expanding with its continual metabolism. Needless to say, however, a planned city made of steel, glass, and concrete would never carry out autogenic metabolism as actual living beings do. The utopian projects formulated by the Metabolists, such as Kisho Kurokawa and Kiyonori Kikutake, or their surrounding architects like Arata Isozaki, have barely been realized in the end. Instead, a real megacity Tokyo emerged, which has been bringing about metabolism by carrying internal chaos and absorbing external energy. The Metabolist buildings seen in Giloux's work are a mirror image or a virtual image of contemporary Tokyo. As you watch the video, the real Tokyo itself, reflected and mediated by the imaginary megas-

tructures, will be gradually perceived as if it was a fictitious city, just as Andrei Tarkovsky transformed the Metropolitan Expressway in Tokyo into a scenery of a future city in his film *Solaris* (1972). It is a city which does not exist anywhere in real, and its image, merging the reality and the fiction together over an artificial flurry of cherry petals, would be rightly called heterotopia rather than utopia.

The same applies to « *Invisible Cities # Part 2 # Japan Principle* » as well. In this case, an egg-shaped imaginary flying objects (in the image of Toyo Ito’s “*Egg of Wind*” [1991]) float over Tokyo and Yokohama. The flying objects patrol over familiar sites such as skyscrapers in the Shinjuku subcenter, the scramble crossing by the Hachiko Exit of the Shibuya Station, or crowded streets around the Yokohama Station, and take a break at heliports for a moment. The walls of buildings along the way reflect the shadow of the flying object, whose silver surface reflects a blurry outlook of the cities. Some people in the crowd cast an upward glance over the sky, establishing a fictitious eyeline match between their eyes and the flying object.

Their gaze toward something that cannot be seen, in turn, gives fantastic quality to the scenes of real cities. In the city-scapes, there are placed a few realized Metabolist architectures and the buildings with distinct forms comparable to these, such as Nakagin Capsule Tower (Kisho Kurokawa, 1972), Shizuoka Shimbun-SBS Tokyo building (Kenzo Tange, 1967). Those effects

give the impression as if the flying object is probing an unknown extraterrestrial civilization.

The title “Invisible Cities” reminds us of Italo Calvino’s novel *Invisible Cities* (1972), but Arata Isozaki also published an essay titled “Invisible City” in 1960s. In this famed essay of his, Isozaki defines the city with invisible dimensions as a cybernetic environment, namely an environment which keeps an equilibrium by exchanging energy and information with the outside. This idea evokes a contemporaneity with Metabolism movement and a slight distance from it at the same time. In the same vein, the cities described by Giloux could also be considered as a cybernetic environment in the twofold aspects; first, in its way of discovering the Metabolist dream of the city as an organic being in a real Tokyo setting, and, secondly, providing this real Tokyo with a cyber-punkish and imaginary dimension, just like the novel *Neuromancer* (William Gibson, 1984), or the film *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982) did.

[TRANSLATED BY Ryoko Tsuchiyama]

———

Dans un ciel bleu pâle dansent d’innombrables pétales. Ces pétales, auxquels ont reconnait la texture des images de synthèse, sont facilement identifiés comme des fleurs de cerisier, mais peuvent tout aussi bien être vus comme autant d’écailles de reptile. Graduellement le bleu de l’arrière plan

s’assombrit, et l’on se retrouve subitement en vue plongeante sur la mer. La caméra descend lentement révélant la forme de bâtiments semblables à de gigantesques tours, qui s’élèvent entre les vagues d’une eau calme. Alors que la caméra opère une rotation en se rapprochant des constructions, passant d’une prise de vue verticale à une vue horizontale, on perçoit que la structure des bâtiments s’apparente – sans en être la représentation conforme – à la structure de la double hélice de l’ADN. En parallèle commencent à poindre sur la mer au loin un grand nombre de bâtiments similaires. Alors que la caméra s’en approche, s’étend sous nos yeux toute la baie de Tokyo.

« *Invisible Cities # part 1 # Metabolism* » présente de nombreuses autres vues de la baie de Tokyo. Un grand nombre sont des plans travelling tournés depuis le métro aérien ou les routes en hauteur qui se fauillent entre les immeubles de la ville. Les pétales de cerisier continuent de tourbillonner dans les airs.

Entre les immeubles apparaissent constamment les mêmes constructions futuristes que celles découvertes au début du film. Par exemple, une vue depuis la route aérienne circulaire qui connecte le port de Shibaura-futo au Rainbow bridge. La caméra, dessinant un arc, continue de suivre la route ouverte sur la mer, alors que se dresse un bâtiment en double hélice qui n’existe pas à cet endroit. Entre le pilier central et les tubes en forme de spirale qui l’entourent, des centaines de poutres

s’entrecroisent, sur lesquelles se dressent de petits habitats en préfabriqué d’aspect étrange et simple. Comme l’indique le titre du film, ces bâtiments imitent précisément le genre des mégastructures défendues par les architectes japonais des années 1960 qui appartenaient au courant métaboliste. Dans ce film où la lumière joue un rôle prépondérant, les constructions imaginaires et les bâtiments existant reflètent mutuellement leurs lumières.

Cette vidéo tenterait-elle de faire apparaître une ville futuriste atypique, telle qu’elle aurait pu être conçue il y a un demi-siècle, au beau milieu du Tokyo des années 2010 ? En réalité, il ne s’agit pas de cela. Le mouvement métaboliste, dans le contexte de rapide croissance économique dans lequel il est né, rêvait d’une ville en renouvellement et en expansion constants. Cela étant, il va de soi qu’une ville aménagée avec du fer, du verre et du béton ne sera jamais capable de sursauts de renouvellement spontané que les formes de vie biologiques peuvent offrir. De toutes les idées utopiques pour la ville de Tokyo portées par les métabolistes Kisho Kurokawa et Kiyokuni Kikutake, ou encore les architectes de leur entourage tels que Arata Isozaki, peu ont été concrétisées. A la place, a émergé une vraie mégalopole qui se réinvente constamment en embrassant son propre chaos intérieur et en absorbant l’énergie extérieure. L’architecture métaboliste qui est donnée à voir dans ce film est une image virtuelle et une image miroir du Tokyo existant. En regardant la vidéo, le vrai Tokyo, qui nous est montré par l’intermédiaire

des constructions imaginaires dans lesquelles il se reflète, s’apparente de plus en plus à une ville de fiction, de la même façon qu’Andrei Tarkovski a transformé l’autoroute métropolitaine de Tokyo en un paysage futuriste dans son film *Solaris* (1972). Dans cet espace urbain impossible à situer, réalité et fiction se mêlent dans un tourbillon artificiel de pétales de fleurs ; ainsi, plutôt que d’utopie, il est plus approprié de parler ici d’hétérotopie.

On peut dire la même chose de « *Invisible Cities # part 2 # Japan principle* ». Dans cette vidéo, un objet volant imaginaire en forme d’œuf survole (à l’image de “Egg of Wind” de Toyo Ito [1991]) Tokyo et Yokohama. Cet objet volant parcourt la ville, depuis les gratte-ciels du centre de Shinjuku, en passant par le croisement animé à la sortie Hachikō de Shibuya et des vues plongeantes sur le trafic humain autour de la gare de Yokohama, pour finalement se reposer à l’héliport. Sur les murs extérieurs des bâtiments alentours est projetée l’ombre de l’objet volant, sur la surface argentée duquel se reflète une image terne de l’environnement urbain. Dans la foule en mouvement, des personnes lèvent les yeux vers le ciel comme pour capturer du regard l’objet volant. Démarche mensongère ; ces regards vers un objet qui ne peut être vu donnent soudainement un aspect fantastique à ces espaces urbains bien réels. Dans les paysages de ville montrés dans ce film, sont présentés de temps à autre certaines des rares architectures métabolistes qui ont réellement

vu le jour, ou d’autres constructions à la forme si particulière, telles que le Nagakin Capsule Hotel de Kishio Kurokawa (1972) ou encore le bâtiment du siège du journal Shizuoka de Kenzo Tange (1967). On se retrouve à se demander si cet objet volant étrange n’a pas été envoyé en mission de reconnaissance par une civilisation extraterrestre inconnue.

Le titre « *Invisible cities* » peut faire penser au roman d’Italo Calvino “*Les villes invisibles*” (1972), mais Arata Isozaki a également publié dans les années 1960 un essai appelé *Les villes invisibles (Mienai toshi)*. Dans cet écrit renommé, il définit les villes avec leurs dimensions imperceptibles comme un environnement cybernétique, c’est-à-dire un environnement qui parvient à maintenir un équilibre en échangeant de l’énergie et des informations avec l’extérieur. Ce concept affirme une évidente contemporanéité avec le mouvement métabolisme, et en même temps, il s’en détache subtilement. De la même façon, les villes dessinées par Pierre-Jean Giloux peuvent être considérées, dans une double mesure, comme des environnements cybernétiques : dans un premier temps en permettant la découverte du Tokyo réel comme une ville-être organique, ce qui était le rêve des métabolistes, et en parallèle, en accordant à Tokyo une dimension fantastique, quasi cyberpunk, comme dans le roman *Neuromancien* de William Gibson (1972) ou encore le film *Blade Runner* de Ridley Scott (1982).

[TRADUIT PAR Marion Raimbeaux]

PIERRE JEAN GILLOUX

《Invisible Cities # Part 1 # Metabolism》2015.

Films Video HD, Sound, Photographs, Virtual Images, 11mins
Courtesy the artist and Solang Production Paris Brussels

アーティスト・映画監督のピエール＝ジャン・ジルューはリヨン国立美術学院で学んだ後、チェルトナム美術大学（イギリス）とマルセイユ＝リュミニエール美術学院で学ぶ。当初は写真作品を中心に制作していたが、現在では映像作品を主に制作している。ピエール＝ジャンの作品は、新しいテクノロジーに関するリサーチの結果として発表される。特に、写真、映像、CGの間の関連性や混成形に関心があり、美術や建築の文脈を参照しながら、ポップ・カルチャーやマスメディアの情報をつなぎ合わせた独自の言語をつくりだす。なかでも、5つの短編映像により構成されるシリーズ“Commercial Fragmentations”（2009年）は高く評価されている。最近では、“Artists & Architecture”展（2016年、エミリー・ハーベイ基金、ニューヨーク）、映像芸術祭“Les Rencontres Internationales”（2016年、パリ/ベルリン）、“BEYOND THE SOUND”展（2015年、香港）、“Wabi Sabi Shima”展（2015年、ブリュッセル）に出品。日本では、『A Window to World: 世界に開かれた映像という窓』（2016年、広島市現代美術館）、『黄金町バザール2013』（2013年、横浜）、『No Man's Land』展（2010年、東京）に参加。インスタレーションや映像作品を“Le Carré”（シャトー＝ゴンティエ、フランス）、ポンピドゥー・センター（パリ）、MAC/VAL（ヴィトリ＝シュル＝セヌ、フランス）、イヴリー現代アートセンター[CREDAC]（イヴリー＝シュル＝セヌ、フランス）ほか、様々な国際的アートフェスティバルで発表している。

《Invisible Cities # Part 2 # Japan Principle》2015.

Films Video HD, Sound, Photographs, Virtual Images, 8mins
Courtesy the artist and Solang Production Paris Brussels

An artist and film maker, Pierre Jean Giloux, graduated at Ecole Nationale des Beaux-Arts de Lyon, studied at Fine Arts School Cheltenham, and Ecole Supérieur Beaux-Arts de Marseille. His work is presented as the result of the research of new technologies. His interest lies especially at the relationship or the hybridity between photography, films, and computer graphics. He creates unique visual languages combining popular culture and mass media with the reference of art and architecture. Major works examples are the work series composed by 5 short movies, “Commercial Fragmentations” (2009), and the series of 4 movies, “Invisible Cities” (on-going). His recent group exhibitions are “Artists & Architecture” (2016, Emily Harvey Foundation, New York), “Les Rencontres Internationales” (2016, Paris/Berlin), “BEYOND THE SOUND” (2015, Hong Kong), “Wabi Sabi Shima” (2015, Thalie Art Foundation, Brussels). In Japan, he participated in “A Window to the World” (2016, Hiroshima City Museum of Contemporary Art), “Koganecho Bazaar” (2013, Yokohama), “No Man's Land” (2009-10, former building of France Embassy, Tokyo) and so on. He works are exhibited at “Le Carré” (Chapelle du Genêt, Chatteau Gontier, France), Pompidou Center (Paris), MAC/VAL (Vitry-sur-Seine, France), CREDAC (Ivry-sur-Seine), etc. and also various international Art or film Festivals.

<http://pierrejeangiloux.com/>

A film by Pierre-Jean Giloux: A Solang Production Paris Brussels, co-production S.O.I.L., Brussels.

with the support of: CNC dicream, Arts Numériques CFWB, S.O.I.L., VAF.

Villa Kujoyama Resident 2015

SPECIAL THANKS TO

Julien Arnaud, Palmina d'Ascoli, Anne-Laure Chamboissier, Philippe Cuxac, Tom van Gestel, Geert van Goethem, Léa Gauthier, Nathalie Guiot, Anne Huybrechts, Masato Hirano, Misa Ishibashi, Keisuke Jimba, Diane Josse, Masako Kotera, Isabelle Mancini, Lionel Marchetti, Francine Méoule, Christian Merlihot, Anne-Sophie Lenoir, Isabelle Junim, Gregory Lang, Ayumu Okubo, Marion Raimbeaux, Linda Sterckx, Manuel Tardits, Miho Sano, Youhei Sogo, Naoko Sumi, Tomoko Shinagawa, Samson Sylvain.

INSTITUT
FRANÇAIS
アンスティチュ・フランセ関西
JAPON - KANSAI

ヴィラ VILLA
KUJOYAMA
九条山

FONDATION
BETTENCOURT
SCHUELLER

「Invisible cities」はヴィラ九条山滞在時に進められたプロジェクトです。ヴィラ九条山はアンスティチュ・フランセ日本の5つの支部の1つで、ベタンクール・シュエラー財団とアンスティチュ・フランセの支援を受けています。

“Invisible Cities” project was made possible in the frame of a residency at Villa Kujoyama. Villa Kujoyama is part of Institut français du Japon and benefits from the support of the Fondation Bettencourt Schueller and the Institut français.

Le projet “Invisible Cities” a été développé dans le cadre d'une résidence à la Villa Kujoyama. La Villa Kujoyama est une antenne de l'Institut français du Japon et bénéficie du soutien de la Fondation Bettencourt Schueller et de l'Institut français.