

Hideki Nakazawa Exhibition "Art Patents" 中ザワヒデキ展「芸術特許」

各 位

時下ますますご清栄のこととお慶び申し上げます。

このたびギャラリーセラーでは、中ザワヒデキ展「芸術特許」を下記要領にて行います。美術家の中ザワヒデキは、デジタル画像に関する原理的な特許を日本と米国で取得していますが、本展ではこれらの特許を産業的資材かつアート作品であるとみなし、展示ならびに販売を行います。

絵画芸術の原理には形と色の二つがありますが、デジタル画像の記述方式にも形と色の二つがあり、前者はベクター方式、後者はビットマップ方式と呼ばれます。Adobe Illustrator等ではベクター方式、Adobe Photoshop等ではビットマップ方式が使用されており、たとえばデジタルカメラで撮影した写真データもビットマップ方式です。1990年代初頭、中ザワは、2D(平面)グラフィックス分野ではこれら二つの方式が広く使われているにもかかわらず、3D(立体)グラフィックス分野ではベクターの一種の方式しか使われていないことに気がきました。そこで彼は「ビットマップ3D」という概念を提出し、その具体的方法に関する発明を1996年に行いました。原理は簡単で、デジタル写真でいうところの画素(ピクセル)の代わりに、立体画素(ボクセル)を用います。また、立体造形における彫刻と塑造の対比が、ベクター3Dとビットマップ3Dに対応していると中ザワは主張しています。

ビットマップ3D・ソフトウェアの発明は、国内特許第2968209号「三次元グラフィックス編集装置および方法」他、ビットマップ3D・プリンタ(立体プリンタ)の発明は、国内特許第3150066号「造形装置および方法」他です。1996年に株式会社アスクが発売した3Dソフト「デジタルネンド」は前者の発明にもとづいて中ザワがディレクションしたものでしたが、当時のマシンスペックの制約から32ボクセル立方体の低解像度画像しか扱えず、子供向けの玩具としてしか認知されませんでした。

時を経て開催される本展は、現在のマシンスペックなら可能な、来るべき本格的な高解像度ビットマップ3D時代の嚆矢として行われます。すなわちこれらの特許の有効利用をかきたてるため、その証券化を視野に入れた販売に踏み切ります。さらに本展は、未知の領域に信念を持って立ち向かうアーティストの究極のコンセプチュアル・アート展という側面も併せ持っています。この場合、特許の販売は、無形のコンセプトそのものの販売を意味し、アート界初の試みとなるでしょう。

本展は、当ギャラリー別室で行われる「中ザワヒデキの展開展：1990年から96年までのバカCG」と同時開催されます。スタッフ一同、皆様のお越しを心よりお待ち申し上げております。また、販売に関する詳細につきましては当方までお問い合わせ下さい。

Illustrator、PhotoshopはAdobe Systems Incorporated(アドビシステムズ社)の米国ならびに他の国における商標または登録商標です。デジタルネンドは株式会社アスクの登録商標です。

Dear Sirs/Mesdames,

Gallery Cellar is pleased to present Hideki Nakazawa's "Art Patents" exhibition which will be held as stated below. Hideki Nakazawa, an artist, has principal patents on digital images both in Japan and the U.S. Seeing these patents as industrial materials and as art works at the same time, we will be exhibiting and selling his works through this show.

As if form and color are the two principles of the art of painting, form and color are also the two formats of describing the digital images, the former being vector, and the latter being bitmap. In Adobe Illustrator as well as in other similar programs, the vector format is used, and in Adobe Photoshop as well as in other similar programs, the bitmap format is used. For example, the data of a photograph taken with a digital camera are in bitmap format. In the early 1990s, Nakazawa noticed that although these two formats were widely used in the world of 2D graphics, only one format, the vector was used in the world of 3D graphics. So he advanced the concept of "3D Bitmap," and invented its practical techniques in 1996. The theory is simple, where instead of pixels, which is known through digital photography, solid pixels (voxels) are used. Nakazawa claims that the contrast between sculpture and plastic clay in the plastic arts is comparable to 3D Vector and 3D Bitmap.

The invention of 3D Bitmap Software was called "Voxel Data Processing Using Attributes Thereof" (US Patent Number: 6,144,384), and the invention of 3D Bitmap Printer (Solid Printer) was called "Solid Object Generation" (US Patent Number: 5,807,448). "Digital Nendo" (Digital Clay), which went on sale in 1996 from Ask Co., Ltd., was a 3D software directed by Nakazawa according to the former invention. However, because of the limitation of machine spec which was only able to handle very low resolution images of 32 cubic voxels, it was seen only as children's toys.

After a long passage of time, this exhibition will now be held to become the beginning of the coming genuine high resolution 3D Bitmap era, which will be possible with today's machine spec. Therefore, these patents will be put on sale by way of securitization in order to stir up their effective utilization. Moreover, this exhibition has another aspect of being an ultimate conceptual art show by the artist who is pushing his way to the uncharted territory with his belief. In this case, dealing with patents means dealing with intangible concepts themselves, which will be the first experiment in the art world.

This exhibition will be held simultaneously with "Hideki Nakazawa's Second Stage: Exhibition of His Silly CG From 1990 to 1996" held at the other space of the gallery. We are all looking forward to having you come and see them. Please contact us to learn more about our dealing with the patents.

Illustrator and Photoshop are either registered trademarks or trademarks of Adobe Systems Incorporated in the United States and/or other countries. Digital Nendo is a registered trademark of Ask Co., Ltd. in Japan.

| | |
|-------------------|--|
| 展 覧 会 | 中ザワヒデキ展「芸術特許」 2005年5月7日(土)~5月28日(土) ギャラリーセラー 営業時間 13:00~19:00 日・月・火休廊 オープニング・レセプション 5月7日(土)午後6時~ |
| The Exhibition | Hideki Nakazawa Exhibition "Art Patents" May 7 - 28, 2005 at Gallery Cellar Wed - Sat 1 - 7 pm Opening Reception: Starts at 6 pm on Saturday, May 7 |
| 関 連 イ ベ ント | 中ザワヒデキによる「芸術特許」説明会 5月21日(土)午後4時~ ギャラリーセラー 入場無料 定員50名 (予約受付中) |
| Related Event | Explanatory Meeting "Art Patents" by Hideki Nakazawa: Starts at 4 pm on Saturday, May 21 at Gallery Cellar No charge |
| 同 時 開 催 | 中ザワヒデキの展開展：1990年から96年までのバカCG 2005年5月7日(土)~5月28日(土) ギャラリーセラー |
| Simultaneous Show | Hideki Nakazawa's Second Stage: Exhibition of His Silly CG From 1990 to 1996 May 7 - May 28, 2005 at Gallery Cellar |

Gallery Cellar ギャラリーセラー

〒460-0002名古屋市中区丸の内1-9-7パンケーキビル2F
1-9-7, 2F Marunouchi Naka-ku Nagoya Japan 460-0002
tel/fax 81+(0)52-222-1007 info@gallerycellar.jp