

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われており、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つ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 |
| 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 名古屋市丸の内1-9-7 バンケービル2F
1-9-7, 2F Marunouchi Naka-ku Nagoya Japan 460-0002
tel/fax 81+(0)52-222-1007 info@gallerycellar.jp

発明者紹介

Introduction to the Inventor



中ザワヒデキ 1963年生まれ、美術家。本名=中澤英樹。(有)アロアロ・インターナショナル代表取締役。

千葉大学医学部在学中よりアクリル画を描き始め、受賞や個展開催等、アーティストとしての活動を開始。卒業後数年間は眼科医として勤務しながら活動を続けたが、1990年、コンピュータ・グラフィックスに転じ、日本初のヘタウマ・CGイラストレーターとして独立。2Dビットマップ・ペイントソフトを駆使して描いたチープでポップな作風は「バカCG」と呼ばれて好評を博し、マルチメディア・グランプリ'95にてMMAアーティスト賞を受賞、高校の美術の教科書にも作品が掲載された。

1996年、それまで追究してきた2Dビットマップにおける画素を3Dとして置換・再構築し数件の特許を出願、世界初のビットマップ3Dソフト「デジタルネンド」を制作。翌1997年、画素をさらに抽象的な文字等の記号として再構築し新たな作風に到達、商業美術家から純粋美術家に転進。2000年1月1日、詩人と音楽家の立会で「方法主義宣言」を発表し自作を「方法絵画」と命名、Eメール機関誌「方法」を発刊(2004年12月31日終刊)。2002年、文化庁在外派遣芸術家研修員として渡米。2003年、VOCA奨励賞。

2001年よりほぼ毎年ギャラリースペースで個展を開催し、2004年末の「中ザワヒデキの原点展: 1980年代アクリル絵画」では当時の主要作品をほぼ完全した。2005年末には「方法」終刊後の新作を発表する予定。著書「近代美術史テキスト」(1989)、「西洋画人列伝」(2001)。現在、「現代美術史日本篇」を和英対照で執筆中。ウェブページ <http://aloalo.co.jp/nakazawa/>

Hideki Nakazawa b.1963, Japanese artist. Representative Director, Aloalo International Company, Inc.

He started his activities as an artist producing acrylic paintings while attending the Medical School of Chiba University, and began to win prizes and held solo shows. After graduation, he continued his artistic activities while working as an ophthalmologist, but in 1990, he switched to working with computer graphics and became Japan's first Heta-Uma (Bad-Good) style computer graphics illustrator. His cheap but pop style which was produced by using a 2D bitmap painting software became popular and was called "Silly CG." He won the MMA Artist Prize in the Multimedia Grand Prix '95, and his work has appeared in high-school textbooks on art.

In 1996, he applied for several patents by replacing and reconstructing the pixels in the world of 2D bitmap which he had been pursuing with 3D, and made the world's first 3D bitmap software "Digital Nendo" (Digital Clay). In 1997, he further reconstructed pixels as abstract signs like letters, which allowed him to create a new style of painting, and moved on to become a fine art artist from a commercial artist. On January 1, 2000 he published "Methodicist Manifesto" with the presence of a poet and a musician, and called his works "Method Painting," and issued an email-bulletin "Method" which lasted through December 31, 2004. In 2002, he went to the U.S. with grants from the Japanese Government Overseas Study Programme for Artists. In 2003, he won the Premium Prize in VOCA.

His solo exhibitions have been held at Gallery Cellar almost every year since 2001. At the show "Hideki Nakazawa's Starting Point: Acrylic Paintings in the 1980s" held at the gallery at the end of 2004, his works from the 1980s were almost all sold out. His new works after the cessation of the bulletin "Method" will be presented at the end of 2005. He has written the books "Text on Modern Art History" in 1989 and "The Lives of the Western Painters" in 2001. He is now writing "Contemporary Art History: Japan" in both Japanese and English. Hideki Nakazawa's webpage: <http://aloalo.co.jp/nakazawa/>

このご案内は、以下のリストに挙げさせていただきました企業様や団体様をはじめ、研究者様、美術関係者様にお送りしております。We are sending this invitation respectfully to many persons concerned including the following list of enterprises, societies, scholars, art-related parties and others.

【3Dコンソーシアム/立体協関係】 3Dコンソーシアム様、立体映像産業推進協議会(立体協)様、(株)アイ・オー・データ機器 技術支援部様、アिसマップ(株)様、(株)アイパワースポーツ様、アストロデザイン(株)様、(株)アベックス様、(株)有沢製作所 技術開発センター様、朝日航洋(株) 空間情報事業部様、(株)イーフロントィア 3DCG制作ソフト開発担当様、伊藤忠商事(株) 開発戦略室様、インターサイエンス(株) システム開発様、(株)インターネットイニシアティブ様、AOSテクノロジー(株)様、(株)NTTデータ様、AZビジコム(株)様、FAシステムエンジニアリング(株)様、NECエンジニアリング(株)様、NECパーソナルプロダクツ(株) 知材法務部様、(株)NHKテクニカルサービス 事業開発センター様、NHK放送技術研究所様、(株)NTTデータ三洋システムソリューションサービス事業本部様、(株)NTTドコモ 研究開発企画部様、(株)エイコー様、(株)エイチアイ 技術情報部様、(株)エヌアイディ 情報システム事業部様、オーエヌ電子(株)様、オリンパス(株) 事業部企画様、カシオ計算機(株) 羽村技術センター様、京セラ(株) 横浜R&Dセンター様、キヤノン(株)様、クリスティ・デジタル・システムズ様、(株)クリプトン様、(株)クロスメディア様、(株)構造計画研究所様、コニカミノルタフォトイメージング(株)様、サイバースペース研究所様、(株)サイバード 技術統括部様、三洋エプソンイメージングデバイス(株) 技術開発統括部様、三洋電機(株)様、シャープ(株)様、シャープビジネスコンピュータソフトウェア(株) アプリケーション開発統括部様、(株)ジオ技術研究所 立体映像技術開発部様、(株)スリーディー様、スリーディ.コム(株)様、セイコーエプソン(株)様、(株)ソニックパワード様、ソフトキューブ(株)様、(株)ソリッド研究所様、(株)ソリッドレイ研究所様、大日本印刷(株) 技術開発センター様、チノンテック(株)様、(株)ディンブス様、(株)電通 アカウント・プランニング統括本部様、(株)東京現像所様、(株)東芝様、(株)トプコン 産業機器事業部様、凸版印刷(株) 出版印刷部門様、(株)ナナオ様、(株)ニコン コアテクノロジーセンター様、日本SGI(株)様、日本アーツ(株) 印刷事業部様、日本電信電話(株)様、日本ビクター(株)様、日本ユニコム・ソリューション(株)様、ネプラス(株)様、(株)野村総合研究所 研究開発センター様、ノキア・ジャパン(株)様、パイオニア(株)様、パナソニック・コミュニケーション(株)様、(株)ハイコム様、(株)ハイコム様、(株)ソニックパワード様、ソフトニクス(株)様、バルコ(株)様、(株)ビジュアル・プロセッシング・ジャパン様、(株)日立ディスプレイズ様、(株)フローベル 研究所様、フィールズ(株) 企画開発部様、フィリップスモバイルディスプレイシステムズ神戸(株)様、富士写真フイルム(株)様、富士ゼロックス(株) 技術開発本部様、富士ソフトABC 研究開発センター様、富士通(株)様、ブラザー工業(株) 技術部様、ペンタックス(株)様、(株)ポリゴン・ピクチュアズ様、(株)マーキュリーサンデー様、(株)マーキュリーシステム様、マクローソフト(株) 調音技術センター様、松下電器産業(株) PSS社プロドメディア本部様、松下電機(株)様、マミヤ・オーピー(株) 開発部様、(株)コア・コーレーション・ジャパン様、モバイル放送(株)様、(株)ライトパブリシティ様、(株)リアルピズ様、(株)リコー 研究開発本部様、リアリティバイ・ジャパン(株)様、(株)レッツ・コーポレーション様、Dynamic Digital Depth Research Pty Ltd様、Barco Co., LTD様、Dimension Technologies Inc.様、ENXEBRE SISTEMAS,S.L.様、Ferguson Patent Properties様、For3d, Inc.様、HumanEyes Technologies様、LG Electronics, Inc.様、Mico Corporation様、NVIDIA Corporation様、Realtime Technology AG様、SeeReal Technologies GmbH様、SENSIO様、三星電子(株)様、VReX, Inc.様ほか

【RP産業協会関係】 RP産業協会様、(株)アウストラダ様、(株)インクス様、シーメット(株)様、丸紅ソリューション(株)様、(株)DICO様、豊田工機(株) 研究開発部様、日立造船情報システム(株)様、(株)ファソテック様、(株)メイコー様ほか

【学会・研究所】 IBM 東京基礎研究所様、(株)イメージ情報科学研究所様、宇宙航空研究開発機構様、(株)NEC総研様、(株)映像情報メディア学会様、映像情報メディア学会様、(株)科学技術と経済の会様、(独)科学技術振興機構様、可視化情報学会様、画像電子学会様、(株)経済調査会(いんさつPlaza)様、高品質ソフトウェア技術交流会(QuaSTom)様、(株)高分子学会様、(株)国際科学振興財団様、国立情報学研究所様、コンピュータ支援画像診断学会様、(株)コンピュータソフトウェア著作権協会様、(独)産業技術総合研究所様、三次元映像のフォーラム様、CG-ARTS協会様、シーグラフ東京様、(株)システム科学研究所様、(株)人工知能学会様、(株)情報サービス産業協会様、(株)情報処理学会様、(株)精密工学会様、ソフトウェア技術者ネットワーク(S-open)様、(株)著作権情報センター様、(株)データベース振興センター様、(株)デジタルコンテンツ協会様、(株)電通総研様、電気学会様、電子情報通信学会様、(株)東芝 研究開発センター様、(株)東京グラフィックサービス工業学会様、(株)日本機械学会様、(株)日本工業技術振興協会様、(株)日科技連出版社様、(株)日本科学技術振興財団様、(株)日本規格協会様、(株)日本情報処理開発協会様、(株)日本グラフィックサービス工業学会様、日本視覚学会様、日本科学技術振興財団様、日本オプトメカトロニクス協会様、日本グラフィックコミュニケーションズ工業組合連合会様、日本バーチャリアリティ学会様、日本医用画像工学会様、日本液晶工学会様、(株)パーソナルコンピュータユーザ利用技術協会様、(株)日立総合計画研究所様、ヒューマンインタフェース学会様、(株)藤原科学財団様、(株)富士通総研様、文化科学研究所様、(株)未来工学研究所様、(株)三菱総合研究所様、三井情報開発(株)総合研究所様、(独)メディア教育開発センター様、(株)湯川記念財団様ほか

【大学研究室】 岩手大学 工学部 情報システム工学科 千葉・村岡研究室様、岡山大学 工学部 情報工学科 情報数理工学研究室(金谷研究室)様、京都造形芸術大学 情報デザイン学科様、熊本大学工学部環境システム工学科様、慶應義塾大学 環境情報学部 金井研究室様、慶應大学 千代倉研究室様、埼玉大学 工学部 情報システム工学科 Computer Graphics Laboratory様、静岡文化芸術大学 デザイン学部技術造形学課様、千葉大学 工学部 情報画像工学科 本田研究室様、東京大学 インテリジェント・モデリング・ラボラトリー様、東京大学 坂村研究室様、東京大学 理学部 情報科学科 西田研究室様、東京大学大学院工学系研究科 精密機械工学専攻 木村・毛利・鈴木研究室様、東京大学大学院 新領域創成科学研究科 環境学専攻 メディア環境学分野様、東北大学大学院工学研究科 創造工学センター様、広島工業大学 工学部 知的情報システム工学科様、法政大学 情報科学部 情報研究科 デジタルメディア工学科様、山梨大学工学部 コンピュータ・メディア工学科 大淵研究室様、早稲田大学 理工学部 機械工学科 山口研究室様ほか

【グラフィックス・ソフト】 アートウェア(株)様、アドビシステムズ(株)様、(株)アルプス社様、インクリメントP(株)様、(株)イーフロントィア様、(株)市川ソフトラボラトリー様、(株)インフィニクス様、(株)イージー・ブー様、(株)コーパス様、コーレル(株)様、コムネット(株)様、(株)ジャストシステム様、(株)セルシス 開発部様、(株)ソフトウェア・トゥー様、ソースネクスト(株)様、(株)ディ・ストーム様、デザインエクスチェンジ(株)様、(株)ビューリクス様、(株)ホロン様、マクローメディア(株)様、(株)メッツ様、メガソフト(株)様、メディア・ヴィジョンエンタテインメント(株)様、ユースシステムズ(株)様ほか

【プリンタ】 アルプス電気(株) ベリフェラル事業部様、エプソン販売(株)様、沖電気工業(株) 研究開発本部様、(株)キングジム様、キヤノン(株)様、京セラ ミタ(株)様、コニカミノルタホールディングス(株)様、シャープ(株) 生産技術開発推進本部様、セイコーエプソン(株)様、ソニー(株)様、日本アイ・ピー・エム(株)様、日本ビューレット・バックカード(株)様、ペンタックス(株) 開発技術センター様、レックスマーク インターナショナル(株)様ほか