恵比寿映像祭
Yebisu International Festival for Art & Alternative Visions

別紙



今回のテーマは「**あそびのルール | Rules of Play**」。
スマートフォンの普及により、映像を見ることと操作することの境界が曖昧になる現代。本フェスティヴァルでは、19世紀の光学玩具から現代の映像作品、ゲーム作品までを通して、ルールが生み出すあそびの仕組みと、その背後にある社会や制度の問題を探ります。来場者が体験する作品も交えながら、ルールと自由の関係を問いかけます。
メイン会場の東京都写真美術館では、写真、映像、サウンド、パフォーマンスなど、多様な表現を展開します。コミッション・プロジェクトでは、前回ファイナリストに選出された4名が、それぞれ新作映像作品を発表する予定です。このほか、今年東京大学に新設されたアートスクール「東京大学アルスノーヴァ（Ars Nova Tokyo）」による展示や、東京都コレクションの特別公開、地域連携プログラムも実施します。冬の恵比寿を舞台に、あそびの感覚を刺激する多彩な表現をお届けします。

恵比寿映像祭
Yebisu International Festival for Art & Alternative Visions

別紙

総合テーマ

あそびのルール｜ Rules of Play

「遊びとは、より強固な枠組みのなかで行われる自由な動きのことである」
（ケイティ・サレン、エリック・ジマーマン『Rules of Play』MIT Press、2004年）

スマートフォンの普及によって、映像は見るだけのものから、触れて操作するものへと変わってきました。画面に映像が次々と現れ、人々は用意された候補のなかから、自ら指で次を選んでいきます。

日本語の「あそび」には二つの意味があります。あるルールのなかで夢中になる遊戯と、機械に設けられた、動きをゆるやかに起こすための余白です。ハンドルのあそびが急な動きを受け止めるように、あそびは、ルールによって生まれ、その隙間によって保たれています。

映像を見る楽しみも、こうしたあそびからはじまりました。18〜19世紀にヨーロッパで流行したピープショーは、小さな箱の穴から奥の景色をのぞかせ、フェナキスティスコープ（驚き盤）やゾートロープ（回転のぞき絵）などの光学玩具は、回すことで絵を動かしてみせました。のぞく、回すといった行為は、決まった仕掛けのなかに小さなあそびを生みだし、見る人の想像を日常の外へと連れ出しました。そして19世紀末に誕生した映画は、その体験を大勢で共有する娯楽へと広げていきます。

一方で、あそびを成立させるルールは、誰にとっても同じ意味を持つわけではありません。誰がルールを定めていて、誰がその輪に入れないのか。あそびの背後には、つねに社会や制度、歴史の問題が横たわっています。

恵比寿映像祭2027では、19世紀の光学装置から現代の映像作品、ゲーム作品までをたどり、それぞれがどのようなルールのもとで、どのようなあそびを生んできたのかを紐解いていきます。会場では、来場者が実際に遊び、ときにルールそのものを考えるプログラムも試みます。見ることと操作することの境目があいまいになっている現在、ルールのなかで、わたしたちはどこまで自由でいられるのか。遊ぶことの楽しさを感じながら、その奥にある問いに向き合う機会をつくります。

恵比寿映像祭2027メインキュレーター（東京都写真美術館学芸員）
田坂博子

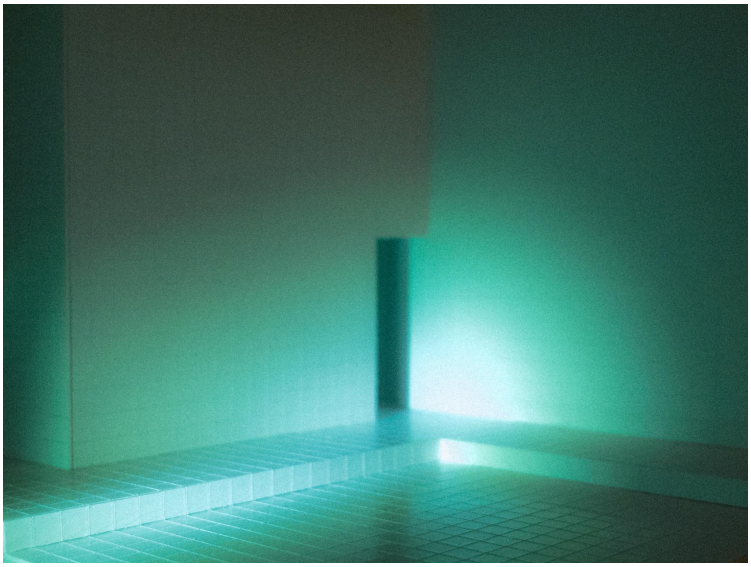
〈出品予定作家〉

［コミッション・プロジェクト］石原海／岩根愛／折笠良／佐藤浩一

大岩雄典／木原共／ゲレイロ・ド・ディヴィーノ・アモール／越田乃梨子／小宮りさ麻吏奈＋鈴木千尋
セマーン・ペトラ／田中功起／谷口暁彦／クリス・マルケル／ミヤオウ／東京都コレクションほか



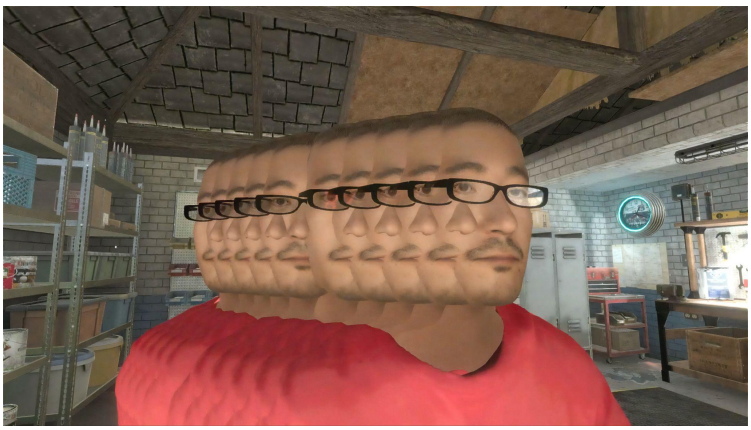
木原共《ありうる人生たちのゲーム》2025年
（森美術館：六本木クロッシング2025展より）
［参考図版］© Tomo Kihara Photo by Aya Kawachi



ミヤオウ《YUME EXPO》2025年［参考図版］
Courtesy of the artist



ゲレイロ・ド・ディヴィーノ・アモール《Roma Talismano》
2024年［参考図版］Photo by Samuele Cherubini
Courtesy of the artist



谷口暁彦《やわらかなあそび》
2018年［参考図版］© Akihiko Taniguchi



小宮りさ麻吏奈+鈴木千尋《繁殖する庭》映画スチル
2023年［参考図版］
© KOMIYA Lisa Marina + SUZUKI Chihiro

恵比寿映像祭
Yebisu International Festival for Art & Alternative Visions

別紙

東京都写真美術館をメイン会場に映像、写真、アニメーション、ゲームが街へ広がる
あそびの可能性にふれる、恵比寿がアートに包まれる 15日間！

1｜メイン展示プログラム（会場：東京都写真美術館 全フロア）
写真、映像、アニメーション、ゲームなど多様なメディアを横断し、「見ることの楽しみ」から「あそびを成立させるルール」へと視点を広げる展示プログラム。東京都写真美術館収蔵の光学装置や東京都コレクション、現代作家の作品を通して、映像鑑賞の歴史をたどるとともに、ゲームやインタラクティヴな作品によって、あそびの新たな可能性を提示します。また、来場者自身が選択しながら他者の人生を体験する参加型作品などを介して、見るだけではない、作品との多様な関わり方を紹介します。

2｜新しい才能と出会う「コミッション・プロジェクト」 （会場：東京都写真美術館 3F展示室）
東京都写真美術館が2023年に始動した「コミッション・プロジェクト」。日本を拠点に活動する新進作家に映像作品の制作を委嘱し、その発表から審査、受賞者の特別展示までを複数年にわたって支援する継続事業です。今回は第3回ファイナリスト4名（石原海、岩根愛、折笠良、佐藤浩一）による新作を発表し、会期中の審査会で特別賞を決定します。受賞者には2028年に特別展示の機会が与えられます。

3｜街にひらかれるアート ――オフサイト展示（会場：恵比寿ガーデンプレイス センター広場、恵比寿スカイウォークほか）
メイン会場の東京都写真美術館を飛び出し、恵比寿ガーデンプレイスのセンター広場を中心に屋外展示を行います。東京大学のアートスクール「東京大学アルスノーヴァ（Ars Nova Tokyo）」と連携し、学びとしての「あそび」の場を創出します。会場を巡りながら作品と出会う体験をお楽しみいただけます。

4｜恵比寿映像祭ならではの映像体験 ――上映プログラム（会場：東京都写真美術館 1Fホール）
恵比寿映像祭のために編まれた特別上映プログラムを連日開催します。日本初公開作品を含む国内外の多彩な映像作品を上映し、上映後には監督やゲストによるトーク・セッションも実施します。クリス・マルケルの《レベル5》を軸にした、戦争や記憶、ゲームという方法をめぐる特集上映や、東京都写真美術館が収蔵する16ミリフィルム上映のほか、8ミリ短編映画特集を開催。また、昨年も好評だった『みんな、おしゃべり！』のユニバーサル上映（文化庁特別プログラム）も実施します。多様な映像表現とフィルムならではの鑑賞体験を紹介します。

5｜総合テーマを深掘りするシンポジウム、トーク、ワークショップ（会場：東京都写真美術館 1Fホール、日仏会館など）
コミッション・プロジェクトについてのアーティスト・トークや、国内外のキュレーター、研究者、アーティストらを迎え、映像作品のアーカイヴに関する国際ワークショップを開催します。世代や経験を問わず参加できるプログラムを通じて、映像文化への理解を深め、来場者が自ら考え、対話する機会をつくります。

6｜東京都コレクションを特別公開 （会場：東京都写真美術館 B1F展示室）
東京都が所蔵するコレクションから、総合テーマ「あそびのルール｜Rules of Play」に沿って作品をセレクト。東京都写真美術館をはじめ、東京都現代美術館、東京都江戸東京博物館の収蔵作品から、映像・写真・資料を展示します。

7｜アクセシビリティの取り組み
東京都写真美術館は恵比寿映像祭2027をどなたにも楽しんでいただけるよう、文字表示支援や手話通訳付きトーク、鑑賞サポートをより充実させ、アクセシビリティの向上に取り組んでいます。アクセシビリティとは、「利用できること」。身体の機能や認知の特性にかかわらず、その人の行きたい、見たい、知りたい、使いたいなどのニーズが満たせることを目指しています。

※出品作家および各プログラムの詳細は、恵比寿映像祭公式サイトで順次発表します。全参加作家および上映プログラムの発表は1月中旬予定です。