

# FALSE SPACES

TOKAS Project Vol.2

虚現空間

FALSE SPACES

Tokyo Arts and Space

# FALSE SPACES

TOKAS Project Vol.2

虚現空間



NAGATA Kosuke  
永田康祐

## WARE

Stella SO  
ステラ・ソー

ITO Ryusuke  
伊藤隆介

TSUDA Michiko  
津田道子

NG Tsz-Kwan  
ン・ツーニクワン

共同キュレーション  
イップ・ユックニユー  
香港アーツセンター・キュラトリアルチーム  
トーキョーアーツアンドスペース

CO-CURATION:  
IP Yuk-Yiu  
Hong Kong Arts Centre Curatorial Team  
Tokyo Arts and Space

トーキョーアーツアンドスペース本郷  
Tokyo Arts and Space Hongo

2019.10.12 sat. — 11.10 sun.

## ごあいさつ

トーキョーアーツアンドスペース  
プログラム・ディレクター

近藤由紀

トーキョーアーツアンドスペース(TOKAS)では、2001年の開館以来、海外のアーティストやキュレーター、アートセンターや文化機関などと協働し、展覧会やイベントなどさまざまな事業を実施しています。これらはTOKASのミッションにもとづいて行われてきた事業であると同時に、TOKAS自身を特徴付けてきた事業でもありました。これを展覧会という枠組みを通じ、より能動的で継続的な国際文化交流を試みる場として再編したのがこのTOKAS Projectです。本事業では、展覧会を作る過程における多文化的な視点の交換と対話、そして協働を通じ、アートにおけるさまざまな事象について共有し、思考していくことを目指しています。

第2回目となるTOKAS Projectでは、香港を拠点に活動するアーティスト、教育者、インディペンデント・キュレーターのイップ・ユック=ユーならびに香港アーツセンターと協働し、日本と香港のアーティスト6組による展覧会を実施しました。物理的かつ抽象的な概念としての「空間」は、東京と香港の地理的状況や都市の諸問題を喚起するとともに、芸術作品を構成する上で重要な概念として、その形式と内容の双方を貫く重要なバースベクティブを鑑賞者に提示しました。さらにそれぞれの作家がテーマに呼応することで互いに影響しあい、アーティストおよびその作品の解釈に新たな視点を与えていきました。

本事業は本展を起点とし、2020年2月に香港アーツセンターで開催されるシンポジウムに続き、香港での展覧会の開催も目指しています。一連の事業を通じ、日本と香港のアーティストの交流をさらに活性化させ、新たな展開の一助となれば幸いです。

## Foreword

Tokyo Arts and Space  
Program Director

KONDO Yuki

Since opening in 2001, Tokyo Arts and Space (TOKAS) has collaborated with international artists, curators, art centers, and cultural organizations to produce various programs including exhibitions and events. While the programs are executed based on the mission of TOKAS, they also characterize the organization itself. TOKAS Project was reorganized to attempt intercultural exchange on a more robust and sustainable scale. This program aims to examine and share a range of issues in art through multicultural dialogue, exchange, and collaboration amid the process of creating exhibitions.

In its second year, TOKAS Project collaborated with Hong Kong-based artist, educator, and independent curator Ip Yuk-Yiu, and the Hong Kong Arts Centre to create an exhibition with six artists from Japan and Hong Kong. As both a physical and abstract concept, "space" evokes Tokyo and Hong Kong's geographically specific situations as well as diverse urban issues. At the same time, in this exhibition, we presented an important perspective to viewers that encompasses both the form and content of space as a vital notion in constructing artwork. The exhibition also provided a new approach to the artists and interpretations of their work, with each corresponding to the theme and in turn, inspiring one another.

Launching with this exhibition, the program continues at a symposium held at the Hong Kong Arts Centre in February 2020 with plans to hold an exhibition in Hong Kong. We hope to enrich the dialogue between Japanese and Hong Kong artists and support new opportunities through this series of projects.



## ごあいさつ

香港アーツセンター  
エグゼクティブ・ディレクター  
コニー・ラム

「FALSE SPACES 虚現空間」は、ともに空間不足でよく知られる香港と東京が、メディア・アートの手法をととして「空間」の概念を探ることを狙いとした貴重なコラボレーション企画です。

香港アーツセンター（HKAC）は、主事業のひとつであるifva（アジアにおける映画およびビジュアル・メディア振興プログラム）をととして、25年間、メディア・アートの限界に挑み続け、本展「FALSE SPACES 虚現空間」の参加アーティストも含む、何世代ものメディア・アーティストをアジアで育成してきました。

本プロジェクトを共同でキュレーションしている、HKACのキュラトリアルチームとインディペンデント・キュレーター／メディア・アーティストのイップ・ユック＝ユーは、未来における空間の解釈についてのさらなる議論に光を当てようとしています。物理空間と概念空間の境界がどんどん曖昧になっていく一方で、現代社会は「現実」を脅かす新たな課題に直面しています。

この有意義なプロジェクトは、香港と日本のアート・シーンの交流と活性化を掲げる展覧会開催を計画したトーキョーアーツアンドスペースの熱意がなくては実現しなかったでしょう。このプロジェクト開催にあたり手厚いご支援を賜りました香港特別行政区政府 駐東京経済貿易代表部、香港特別行政区政府 民政事務局芸術發展基金、DESIGN TRUSTに、HKACより深謝申し上げます。最後に、すべての参加アーティストに感謝を捧げます。一緒にメディア・アートの新たな一歩を踏み出しましょう。

## Foreword

Hong Kong Arts Centre  
Executive Director  
Connie LAM

“FALSE SPACES” is a precious collaboration between Hong Kong and Tokyo, where both are well-known for their lack of space; and we attempt to explore the idea of “space” by means of media arts.

Through one of our flagship programmes, ifva, the Hong Kong Arts Centre (HKAC) has never stopped stretching the limits of media arts. For 25 years, HKAC has bred generations of media artist for Asia, including the participating artists of the project of “FALSE SPACES.”

Co-curating this project, the curatorial team of HKAC and the independent curator/media artist Ip Yuk-Yiu, hope to shed light on further discussions on the interpretation of space in the future. While the boundary between the physical space and conceptual space is getting more blurred, the contemporary world faces new challenges on what constitutes to “reality.”

This meaningful project would not be made possible without the initiation of Tokyo Arts and Space as well as their interest in housing an exhibition to highlight the conversation between the Hong Kong and Japanese art scenes. HKAC would like to express our heartfelt gratitude towards Hong Kong Economic and Trade Office (Tokyo), Arts Development Fund of the Home Affairs Bureau, the Government of the Hong Kong Special Administrative Region, DESIGN TRUST for their firm support which made this project happen. Finally, my big thanks to all participating artists; together we are breaking new grounds for media arts.

トーキョーアーツアンドスペース  
Tokyo Arts and Space (TOKAS)

発表の場としてのTOKAS本郷と滞在制作を支援するTOKASレジデンスの二拠点で、アート、音楽、建築、パフォーマンス、キュレーションなど幅広いジャンルの活動や領域横断的・実験的な試みを支援し、同時代の表現を東京から創造・発信するアートセンター。2001年トーキョーワンダーサイトとして創設、東京都現代美術館との組織統合を経て2017年より現在の名称となる。



TOKAS, having its main facilities of TOKAS Hongo as a gallery venue and TOKAS Residency where artists can stay and work for their creation, is an arts center dedicated to creation and dissemination from Tokyo of a broad range of genres of contemporary expression, from the fine arts, music, architecture and the performing arts to creation as well as crossover and experimental artistic activities. TOKAS was established in 2001 as Tokyo Wonder Site, and renamed it since 2017 by merging with the Museum of Contemporary Art Tokyo.

香港アーツセンター  
Hong Kong Arts Centre (HKAC)

1977年に設立された香港唯一の非営利芸術団体。現代アートの促進に取り組み、劇場、映画館、ギャラリー、アートスクール、スタジオ、カフェ、オフィスを併設。展覧会、パフォーマンスやスクリーニングなど、香港内外を問わず、さまざまな分野の幅広いアーティストを紹介するプログラムを発表し続けている。



HKAC is a multi-arts centre that fosters artistic exchanges locally and internationally, bringing the most forward creations to Hong Kong and showcasing homegrown talents abroad. The HKAC stimulates innovation and promotes creativity. Being Hong Kong's only independent non-profit multi-arts institution, the HKAC offers exhibitions, screenings and performances, connecting the arts of Hong Kong to the rest of the world through programmes and collaborations.

虚現空間が映し出すもの

イップ・ユック=ユー

世界で最も人口が多く先進的な大都市であるがゆえに、東京と香港の両都市は、空間の問題において、今日の国際都市が直面している共通の課題を抱えている。両都市は6,000人／km<sup>2</sup>超の人口密度を抱え、土地利用や人口過多、地価の高騰、複雑な交通計画など、空間に関する喫緊の課題に直面している。これらの空間の問題は、この2つの巨大都市が直面している、歴史的な環境、経済発展、文化的背景とも結びついた、興味深い社会的なダイナミクスと仮説を露呈させた。さらに、問題解決のために採り入れられた対策は、住民の生活態度や暮らし方をも反映しており、この意味において、東京と香港は、2つの領土や地理的空間の指標として存在するような、単なる名称や代用ではなく、むしろ、特有の文化、伝統、歴史に根ざしたそれぞれの市民たちのある種の気質やアイデンティティ、態度を表す、抑制された空間なのである。

地理的空間、より正確に言うならば、領土または所有地としての空間は、植民地主義と資本主義によって高度に形成され定義された現在の国際的な政治と経済の秩序にとって、最も重要である。それにもかかわらず、空間は、領土の観念だけでは終わらない、さらに幅広く複雑な概念である。時空、宇宙、公共空間、私的空間、個人空間、心的空間からサイバー空間などに至るまで、空間が持つ多様な意味とその変化に富んだ関係性は、「物理現象、社会的慣習、象徴的な考え」<sup>\*1</sup>と多岐にわたる。空間は現実と仮想の間を揺れながら、抽象と具象の領域を横断する。言い換えれば、空間は、私たち自身について、また、私たちの拡張した環境やそれ以上のことを教示する。

展覧会テーマである空間は、キュレーションの重要なコンセプトだが、単にそれを探求や理解の対象として捉えるのではなく、むしろ、展覧会は空間を理解し、空間の創造を、創造的で批評的な関与のための手段や方策として利用しようとしている。本展のねらいは、空間の流動性と転覆可能性を示すために、「虚偽」の概念と融合することで、空間のダイナミックで戦略的な側面に光を当てることにある。

虚偽とは、真実でない、無法な、架空の、人為的なものを指す。特に「虚偽」を人為的な二重化の手法として考えた場合、アーティストは常に偽の空間を作り上げ、それを物理的または仮想的、もしくは精神的な空間にすることを目指してきた。美術史は「虚偽の空間」の研究と制作における冒険と実験に突き動かされている。西洋絵画に遠近法が導入されて以来、パノラマ技法の発明や立体写真撮影術の発見、キュビズムのような芸術運動における時空の演出、シチュアシオニストが提唱した都市空間の過激な政治問題化、そして昨今の新たなメディア・アートにおけるバーチャルリアリティ技術の研究まで、アーティストたちは長い間、物理法則や文化的規範に逆らうような、別世界や別の現実、空間の見方を演出するための物や体験、技法を作り出すことに執着してきた。

「FALSE SPACES 虚現空間」は、革新的な創作の可能性を作り出すため、空間の創造や空間体験について、異文化間で探求すること、すなわち、空間の規範的な予想や構造、知覚に疑問を呈し、それに挑むことを企てる。まさに「虚偽」という言葉は、空間的实践の媒介的な性質や人為性を強調し、我々の日常生活や環境に与えられた、一見中立的な空間の構造の陰に潜んでいる力を想起させる。

本展では、3Dスキャンのプリントオブジェクト、アニメーション、自動運転装置、デジタル写真とビデオのインスタレーションなど、さまざまな手法や素材を用いた多岐にわたる作品を扱い、現代の日本と香港のアーティストたちが見ているような空間の実態の多様性と複雑さを伝えている。

このプロジェクトでは独創的な作品の展示をとおし、日本と香港のアーティストたちのコラボレーションを促し、アジアの隣人である両国から生まれた空間というテーマに関する意見交換と対話を目的として、彼らの独創的なビジョンと批評的な提言を紹介している。

※1: Tony Bennett, Lawrence Grossberg, Meaghan Morris (ed), *New Keywords: a revised vocabulary of culture and society*, Malden, MA :Blackwell, 2005年  
(参考:河野真太郎、秦邦生、大貫隆史訳「新キーワード辞典 文化と社会を読み解くための語彙集」、トニー・ベネット、ローレンス・グロスバーグ、メーガン・モリス編、ミネルヴァ書房、2011年)

## False Spaces as a Mirror

IP Yuk-Yiu

Being two of the world's most populated and developed metropolitan areas, Tokyo and Hong Kong shared a lot of similar challenges as faced by global cities nowadays, particularly on the issue of space. With population density of over 6000/km<sup>2</sup>, both cities faced pressing space-related issues such as land use, overpopulation, high property price and complex transportation planning. The problems of space as confronted by these two mega metropolises exposed intriguing sets of social dynamics and assumptions that are tied to their respective historical circumstances, economic developments, as well as cultural contexts. By extension, the solutions being adopted to tackle these problems also reflect the attitudes and ways of life of the inhabitants. In this sense, Tokyo and Hong Kong are not mere names or proxies that stand in as spatial markers for two territories or geographical space. Instead, they are inhabited places that embody certain dispositions, identities and attitudes of their respective citizens that are rooted in their specific cultures, traditions and histories.

Geographical space, or more specifically, space as territory or property, is of primary importance to the current global political and economic order, which is highly shaped and defined by colonialism and capitalism. Despite its importance, space is a much more extended and complex concept that does not end with the notion of territory. From space-time, outer-space, public space, private space, personal space, mental space to cyberspace and more, the diverse meaning of space and its varying associations can refer to an assortment of things that range from “physical phenomenon, social practices and symbolic idea.”<sup>※1</sup> Space traverses the domain of the abstract and the concrete, oscillating between the actual and the virtual. In other words, space tells us a lot about ourselves as well as our extended surroundings and beyond.

Space, adopted as an overarching curatorial concept, should not be only seen as an object or concept to be investigated or understood. Rather the exhibition understands space, or intends to use



the production of space, as an agent or tactic for creative and critical engagement. The exhibition aims to highlight this dynamic and tactical aspect of space by fusing it with the notion of “falsehood” in order to bring about its fluid nature and possible subversive-ness.

The idea of falsehood points to the untrue, the law-defying, the illusory and the artificial. In the broadest sense, artists have always been aspired to and interested in creating false space, be it physical, virtual or psychological space, especially if we understand “falsehood” as a modality of artificial doubling. Art history is tinkered with adventures and experiments in the study and production of “false spaces.” From the adoption of perspective in Western paintings, the invention of panorama painting techniques, the discovery of stereoscopic photography, the play of time-space in art movements such as Cubism, the radical politicization of urban space as proposed by the Situationists to the recent exploration of virtual reality technology in new media art, artists have long been obsessed in manufacturing objects, experiences and techniques in staging alternate worlds/realities and spatial spectacles that defy physical laws and cultural norms.

“FALSE SPACES” intends to undertake a cross-cultural investigation on the production of space and spatial experience as possible forms of disruptive poetics, that is, to challenge and question normative expectation, configuration and perception of space. The very word “false” also places a special emphasis on the mediated nature and artificiality of spatial practices, reminding us of the power lurking behind all these seemingly neutral configurations of space as often imposed on our everyday living and surroundings.

The exhibition features a wide variety of artworks that employ different media and materials including 3D scanned and printed objects, animation, driver-less vehicle, digital photography and video installation, communicating the diversity and complexity of spatial practices as seen and conducted by contemporary Japanese and Hong Kong artists.

Through the creative showcase of their works, the project intends to facilitate collaboration between Japanese and Hong Kong artists, as well as to present their creative visions and critical propositions to the general audience in order to exchange views and dialogues on the subject of space that sprung from two Asian neighbors.

※1: Tony Bennett, Lawrence Grossberg, Meaghan Morris (ed), *New Keywords: a revised vocabulary of culture and society*, Malden, MA : Blackwell, 2005

## 私たちのいる空間は本当だろうか

トーキョーアーツアンドスペース  
大島彰子

今回共同キュレーターを勤めたイップ・ユック=ユーは、香港を拠点に活動するメディア・アーティストでありキュレーターである。彼のキュレーション企画<sup>※1</sup>がTOKASの企画公募プログラム「OPEN SITE 2017-2018」で採択されたのが端緒となり、続いてNTTインターコミュニケーション・センター(ICC)でのグループ展<sup>※2</sup>への参加、TOKASレジデンス・プログラムへの参加など、メディア・アートのリサーチを進めながら、日本との関わりを深めていった。イップとの対話を重ねる中で、香港との文化交流事業の構想が持ち上がり、彼が長年協働し、TOKASと同じように現代アートの実践を支援する香港アーツセンター(HKAC)と共催で本展の実施に至った。折しも、その準備期間中に、香港で逃亡犯条例改正案に反対するデモが始まり、やがてその運動が激化していった。そのような中で香港の文化機関と協働して国際交流のプロジェクトを立ち上げられたことの意義は大きい。

展覧会は、香港と日本、特に都市部に共通するキーワードとしての「空間」を様々な解釈で捉え表現することを狙いとし、TOKAS、HKAC、イップの三者での協議を重ね、日本と香港から年齢やメディアの異なる3組ずつ計6組を選出した。また、両都市の文化交流の重要な試みとして、作家同士のコラボレーションの可能性を模索した。最終的には、各フロアは日本、香港1組ずつ独自の作品を展示する形態をとったが、それぞれの対となる作品同士が共鳴する結果となった。

永田康祐の《オーディオ・ガイド》は、眼前の事象に対する情報や認識の誤差を問う体験型のインスタレーションだ。鑑賞者は写真やレディメイドのオブジェクトについてのエビ

ソードをヘッドフォンで聞く。その存在の有無が長年実証されないまま、政治的事由によって地図上に現れたり消されたりしたメキシコの小さな島や、見えないはずのブラックホールを撮影した写真など、何をもって対象や事象を認識するのが問われる。一方、永田の写真作品《ポスト・プロダクション》や《セマンティック・セグメンテーション》はコンピュータによる自動認識の正確性／不正確性が示す境界の曖昧さを示した。また、この《オーディオ・ガイド》は通常美術展で用いられる形態とは異なり、鑑賞者は自分で聞く対象を選べない。流れる音声の内容に従い対象の作品を鑑賞することになる。機械によって人の動きが制限されているが、おそらく鑑賞者はそれに気づいていない。

永田に続く部屋では、WAREのオーディオビジュアル・インスタレーション《ニモニック》を展示した。ニモニックとは、プログラム言語の一つで機械語を人間が記憶しやすいよう変換して記述した言語を指す。暗室の中空に設置された棒状のLEDランプ8本と縦型モニターが連動し、香港郊外の自然の風景や都市の風景が目まぐるしく映し出される映像と光が明滅する。自然や人為的な要因によって、不可逆的に絶えず変化し続ける香港の風景をいかに記憶に留めておくかをテーマに制作された。

伊藤隆介の《フォッサ・マグナ》と《自然主義》は、異なるパースペクティブで作られたミニチュアのジオラマが何層にも重なり、その中をモーター稼働の小型カメラがゆっくりと前後に動き映像に捉えている。映像はプロジェクターに接続され、拡大して壁面に投影されることで画面内に奥行きのある空間を立ち上げた。敢えて解像度が低めのカメラとプロジェクションを通すことで映し出される映像が却ってリアルな質感を発していた。

伊藤の手前の小部屋で展開されたステラ・ソーのアニメーション《ベリー・ファンタスティック》は、映像に加え、展示室入り口に小窓と小さ

な入り口を設け、まるでドールハウスの中を覗き見たり、内側に入っていけたりするような空間を作り上げた。香港の華美な伝統的建築との中で繰り広げられる世界が、中国の原稿用紙(9×9マス)を巧みに利用した構図で描かれた。また、本作品で流れる音楽や環境音が隣の伊藤のインスタレーションと図らずして融合し、空間全体が幻想の世界観を表していた。

ン・ツー=クワンの《ソリチュード・シネマ Ver. 3》は、鑑賞者が自動運転の椅子に乗り移動しながら体験する映像インスタレーションである。椅子と映像は連動し、映像のズームイン/アウトに合わせて椅子が止まったり前後したりして、映像空間へ没入させる効果を生んでいる。映像は香港の地下鉄の太子駅(Prince Edward Station)と元朗駅(Yuen Long Station)で撮影されたもので、2019年の香港にとって非常に象徴的な場所であるという。その映像に接近していくと、場面が変わりそのような瞬間に椅子はレールに沿ってカーブを曲がってしまう。目の前の状況から、椅子の動きにより強制的に遠ざけられることで、真実や不都合なことから目を背けられ、情報が隠されていってしまうことを現在の香港の情勢に重ねて示唆している。

ンのインスタレーションの中央の空間には、津田道子がフランス人アーティストのキャロライン・バーナードと協働した《旅程》シリーズが展開される。世界の各都市にある空港で、津田が水平方向に移動しながら撮影した映像が、3Dプリントと3Dアニメーションに変換されている。奥行きのある三次元の被写体が、映像という二次元の情報になり、さらにそれを再度三次元に読み変える過程で、その奥行きが歪んで再現されてしまう。また、立体化されたオブジェクトは映像内に生じた時間の流れも一つの物質として同化してしまう。空港という都市と都市を繋ぐ場所、かつ、出国手続き後のどこにも属さない空間を、メディアや視点の変更により象徴的に具現化させた。津田の作品は、ンの椅子に乗りながらの鑑賞

も可能であり、椅子が前進していくのと並行して各地の空港の映像も並行に流れ、鑑賞体験の一体化を成功させている。同時に、全て水平方向で撮影された津田の映像に対して、ンは全ての映像を前後の方向のみで撮影し、鑑賞体験の差別化を実現させた。

本プロジェクトはTOKASでの展覧会だけにとどまらず、翌年にはHKACでの展開も予定されている。今回初めて顔を合わせた6組が、作品間の対話を通じて新たな関係性を築き上げられたことを活かし、今後は制作段階からの協働も可能になればと願う。

香港で大規模なデモが実施されていた2019年秋の東京では、新しい時代を祝うパレードが執り行われていた。公共空間や道路を群集が埋め尽くし、その時間や目的を共有する。その熱量は膨大だ。その光景は情報となり画面をとおして瞬時に世界のどこへでも到達し、また認識されていく。同じアジア圏で過度な人口密度の中で暮らす私たちが、距離と時間を超越した別次元の、実在とは別のFALSEな空間へ到達することは、案外もう不思議なことではないのかもしれない。

※1:「PLAY.GROUND 香港のビデオゲームアートの展覧」、同展ではイップを含めた香港出身の4名のアーティストが、ビデオゲームの要素を採り入れた作品を発表した。

※2:「イン・ア・ゲームスケープ ヴィデオ・ゲームの風景、リアリティ、物語、自我」2018年。

## Are the Spaces We Inhabit Real?

Tokyo Arts and Space  
OSHIMA Ayako

Ip Yuk-Yiu, the co-curator of this exhibition, is a media artist and independent curator based in Hong Kong. After the “OPEN SITE 2017-2018” TOKAS open call program accepted his proposal<sup>\*1</sup>, he continued research in media art while working on various projects in Japan, including a group exhibition at NTT Intercommunication Center [ICC]<sup>\*2</sup> and TOKAS residency program. The idea for an intercultural project with Hong Kong arose from discussion with Ip, where we decided to co-organize this exhibition with Hong Kong Arts Centre (HKAC), a long-time collaborator of Ip and a supporter of contemporary art practices like TOKAS. While we developed this project, the demonstrations against the Hong Kong extradition bill began and later intensified. Under the circumstances, it is important to note that we were able to launch this intercultural project in collaboration with a Hong Kong cultural institution.

This exhibition aims to capture and express various interpretations of “space” as a common theme of Hong Kong and Japan, especially within their urban areas. Through many conversations between TOKAS, HKAC, and Ip, we selected six artists of varying mediums and ages, three each from both Japan and Hong Kong. As an important attempt toward intercultural exchange among the two places, we explored the possibility of the artists collaborating together. Finally, we decided to show the artists' individual work, with one artist from both Japan and Hong Kong on each floor. This resulted in the pairs resonating together.

Nagata Kosuke's *Audio Guide* is an interactive installation that considers the informational and perceptual error associated with how we interpret phenomena in front of us. Using headphones, viewers listen to audio descriptions about ready-made objects and photographs. They are asked what it takes to interpret and recognize objects and phenomena. Examples include an island in Mexico whose existence went unproven for many years as it disappeared and reappeared on maps due to political issues and a photograph of a black hole once thought impossible to capture. At the same time, Nagata's two photographs *Postproduction* and *Semantic Segmentation* reveal the vagueness of boundaries seen in the accuracy and inaccuracy of computer-automated recognition. His *Audio Guide* differs from those normally used in museums. Viewers are not able to choose what they listen to and have to follow the audio to view the works. Although the machines are constricting human movement, it is likely to go unnoticed by viewers.

WARE's audiovisual installation *MNEMONIC* is shown in the room after Nagata's. Mnemonic is a programming term that describes language conversion systems used by humans to help memorize machine language. In a hollow darkroom eight flickering LED bar lights and two vertical monitors synchronize, highlighting footage of Hong Kong's rural and urban landscape at a dizzying speed. WARE's work focuses on the question of how to retain memory of Hong Kong's ever-shifting landscape as it is irreversibly changed due to both natural and human factors.

Ito Ryusuke's *Fossa Magna* and *Naturalism* present multi-layered miniature dioramas from different perspectives via small motor-operated cameras that slowly move back and forth capturing live

video. The videos are projected on the walls in close up creating spatial depth within the screens. Though intentionally run through low-resolution cameras and projectors, the result emits a more realistic sense of texture.

Stella So's animation *Very Fantastic* is shown in a small room before Ito's work. With two miniature windows and a small door at the entrance, the space allows viewers to both peep and enter like a dollhouse. The composition of nine-grid Chinese manuscript paper is skillfully used to depict worlds unfolding within Hong Kong's ornate traditional architecture. The work's music and ambient sounds unexpectedly merge with Ito's adjacent installation, causing the space as a whole to express an otherworldly perspective.

Ng Tsz-Kwan's *Solitude Cinema Ver.3* has viewers experience a visual installation while sitting on a self-driving chair. As videos zoom in and out, the chair moves forward, backward, and stops accordingly. Together the chair and videos synchronize creating an immersive experience in virtual space. The videos were shot in Hong Kong's subway at Prince Edward Station and Yuen Long Station, which are each said to be symbolic locations for the city in 2019. As viewers near the videos, the chair turns at a curve along its route just as scenes appear to transition. Through the chair's automatic movement the viewer is furthered from the situation in front of them, alluding to the current state of Hong Kong where information is hidden and truths and inconveniences are obscured from view.

Tsuda Michiko's series *Journey* in collaboration with Caroline Bernard is on display in the center of Ng's installation. Tsuda shot video in landscape while moving through airports around the world and converted it to 3D prints and animations.

In the process of a three-dimensional object becoming two-dimensional video information and then reinterpreted back into three-dimensions, depth becomes a warped reproduction. The 3D objects blend the video's recorded time as part of its substance. Through changing mediums and perspectives, the work symbolically embodies the airport as both a place to connect cities as well as a space between departures that does not belong. Tsuda's work can be viewed from Ng's chair, where the airport videos play in parallel to the chair's movements. In this way, the space successfully integrates the two works. While Tsuda's videos are all shot horizontally, Ng's are only shot moving in and out, achieving a distinct viewing experience.

This project began with this TOKAS exhibition and plans to develop at HKAC next year. We hope that the six artists who met take advantage of the relationships they cultivated in conversation with their works, and explore collaborations from the production stage in the future.

In fall 2019, as large demonstrations came together in Hong Kong, Tokyo held an enthronement parade to usher in a new era. Crowds filled public spaces and streets to share time and intentions. The energy level was immense. Through screens, the event turns into information, instantaneously reaching across the world and being recognized. Perhaps then it is not so strange for those of us living in overpopulated Asian areas to reach false spaces separate from existence in an alternate dimension, transcending distance and time.

※1: "PLAY.GROUND: video game art from Hong Kong," the exhibition featured 4 artists from Hong Kong including Ip who applied video games into their art practices.

※2: "In a Gamescape Landscape, Reality, Storytelling and Identity in Video Games," 2018.



NAGATA Kosuke  
永田康祐







永田康祐の写真作品《ポスト・プロダクション》は、知覚のあいまいさと戯れる幻視を扱い、複眼的に構成された不思議な視界を作り出している。だが視野を広げると、この写真群は単に感覚を刺激して楽しませるだけの視覚的な演出ではなく、知性に立ち向かう概念的なパズルであることは明白で、画像生成の過程と本質を問う多岐にわたる構図を作り上げている。《ポスト・プロダクション》は、2種類の要素で構成されているが、アドビ・フォトショップの機能で、主に画像内の不要な要素を取り除くときに使われる「コンテンツに応じた塗りつぶし」ツールによって、見分けがつかなくなっている。この空間のあいまいさは、私たちの直接経験と間接経験の境界が、高度にメディア化された日常の中で不明確になりがちなことを想起させる。

写真と絵画の間に位置するような永田の写真作品は、日用品や装置、デジタル機器とともに展示され、画像そのものや制作ツール、制作過程を反映した現代の静物画のようなものとして紹介されることが多い。こうした画像は、自然や政治、高度にメディア化された時代における写真表現の未来に関する疑問を引き起こした。写真シリーズ《セマンティック・セグメンテーション》でははっきりと示されたように、デジタル画像処理やコンピューターによる画像認識、データ解析が現代の写真制作とは切り離せなくなっている。

《オーディオ・ガイド》は、一見、シンプルな作品である。タイトルは文字どおり、鑑賞者の芸術作品に対する理解を補助するためのオーディオ・ガイド・システムを指す。だが、鑑賞者はここで用意されたシステムを使い始めるとすぐに、奇妙な旅へと出発することになる。《オーディオ・ガイド》は音声解説によって、芸術体験そのものに加えて、対象物の文脈を再構築し、その展示物に対して、並行する現実を作り出す。作品は、知覚と認識、描写の関係性をもてあそぶ。鑑賞者は、見ているもの、理解しているもの、語られていることをじっくりと再検証せざるを得なくなる。この作品では、作品とキャプションの役割が通常とは逆になり、作品が常に（第一に）優先されてキャプションは（派生的なものとして）後回しにされるような、一般的な展覧会の論理が覆される。《オーディオ・ガイド》は、物体や情報、言語、そしてアーティストが新たなまとまりのないオープン・スペースを別の目的で使うことによって、いかに関係性を壊すかを扱った作品である。（I.Y.）







Nagata Kosuke's photographic work *Postproduction* is a play of optical illusions that toys with perceptual ambiguity, creating intriguing sights composed of multiple viewpoints. After an extended viewing, however, it is evident that these photographs are not mere optical plays that challenge and delight the senses but are also conceptual puzzles that confront the mind, constructing divergent compositions that reflect on the process and nature of image-making. *Postproduction* is composed of two types of elements: physical object and the image of the object as shown on the device, which is made to be indistinguishable by "contents aware fill" – a tool of the Adobe Photoshop software that is mainly used to get rid of undesired elements in pictures. This spatial ambiguity reminds us that the line between our direct experience and mediated experience is often blurred in our highly mediated everyday.

Somewhat situated between photography and painting, Nagata's photographic works are often staged as a sort of contemporary still life with display of commonplace objects, instruments and digital devices, reflecting on the image itself and the tools and process of its own making. These images raised questions about the nature, politics and future of photographic representations in the age of hyper mediation in which digital image processing, computer visions, and data profiling have become inseparable parts of contemporary photographic practices, as clearly foregrounded in the photographic series *Semantic Segmentation*.

Nagata's work *Audio Guide* seems deceptively simple on the first glance. The title refers literally to the audio guide system that is being used to assist audience in navigating and understanding the displayed artworks. However, soon after the audience starts using the prepared system, a strange journey will begin to be embarked. The *Audio Guide* creates parallel realities for the displayed objects through its audio descriptions, re-contextualizing the objects as well as the art experience itself. The work plays with the relationships between perception, recognition and description. It forces the audience to critically re-examine the things that were being shown, perceived and told. The work reverses the usual role between the work and its caption, subverting the logic of common art exhibition practices in which the work is usually considered to be prior (the primary) and its caption to be posterior (the derivative). *Audio Guide* is a work about objects, information, language and how the artist disrupted their relationships by re-purposing a new discursive open space. (I.Y.)

永田康祐 | NAGATA Kosuke

1990年愛知県生まれ。東京藝術大学映像研究科博士後期課程在籍。2014年東京藝術大学大学院美術研究科修了。主に映像や写真を用いながら、さまざまな経験の条件となっている技術や制度に着目して制作を行っている。

Born in Aichi in 1990. Enrolled in a doctoral course at Graduate School of Film and New Media, Tokyo University of the Arts. Graduated with an MFA from the Tokyo University of the Arts Graduate School of Fine Arts. Works primarily with video and photography, focusing on techniques and systems that call for a diversity of experience.



top:《セマンティック・セグメンテーション》 *Semantic Segmentation* 2019  
bottom left:《メキシコ合衆国地図の複写》  
*A copy of a map of the United States of Mexico* 2019 (1826)  
bottom right:《三目並べと数字ゲーム》 *Tic-tac-toe and mathematical game* 2019







《ニモニック》は、光、音、映像、構造物などを用いて、世界屈指の密度を誇る大都市、香港を描いたデジタル・ポートレートである。ここでは古い街並みと新しい街並み、自然と都会の景観がコンピュータグラフィックスと混ざり合い、複雑で流動的な性質を持つ場を連想させる。作品のマルチメディア性が香港という主題自体の複層性を引き立て、映し出し、そこに生まれる身体的な知覚体験は、観客を多面的な世界へと引き込む。モノクロで映し出される荒涼とした田舎の風景や、朽ち果てた小屋、風に揺れる熱帯樹の枝は、固有のイメージであると同時に普遍的でもあり、其処彼処に存在する名もない風景を生々しく描写する。だがその風景はすぐに、高層ビル、高速道路や高架橋、標識などを映した一瞬のモニター画面により遮られ、塗り替えられ、名指される。その感覚的混沌の中で、流体は幾何学的な図像へ、抽象は構造へ、自然は人工物へと移り変わり、終いに、形あるものは全て無くなる。

《ニモニック》は香港の肖像であると同時に、一種の鎮魂歌、あるいは世界各地の都市部で起きている変化の物語でもあるのかもしれない。自然や人の営みによって引き起こされるこのような変化は不可逆であり、避けることもできないのだろう。しかしそんな中でも、忘却に抗うという欲求が、場の変遷を記録し記憶する感覚的な記憶術 (mnemonic) の発見や創作へとWAREを突き動かす。(I.Y.)

*MNEMONIC* combined light, sound, images and architectural structures to design a digital portrait of one of the world's densest metropolitans, Hong Kong. In this portrait, old and new landscapes, natural and urban sceneries intermixed with synthetic computer graphics, suggesting a place that is of a complex and fluid nature. The multi-media elements of the work extend and mirror the multiplicity of the subject being represented, creating a kinaesthetic sensorium that engages the audience on multi-dimensional level. Black and white images of desolate countryside, abandoned farm house and swaying branches of tropical trees paint a nameless landscape that is both particular and universal, here and elsewhere. And yet the nameless scene is being interrupted and superseded by a quick montage of urban imageries: skyscrapers, highways, overpass, road signs, which names the unnamed. In the midst of this sensory chaos, the fluid gives way to the geometrical, the unstructured to the structured, the natural to the man-made, ultimately melting all that is solid into air.

Perhaps *MNEMONIC* is not only a portrait of Hong Kong but also a requiem or narrative about changes, changes that take place in any cosmopolitan area in the world. These changes are irreversible and perhaps unavoidable due to natural causes or human activities. But the desire to resist forgetfulness inspires WARE to find and create a sensory way to record and to remember these changes based on its mnemonic system. (I.Y.)







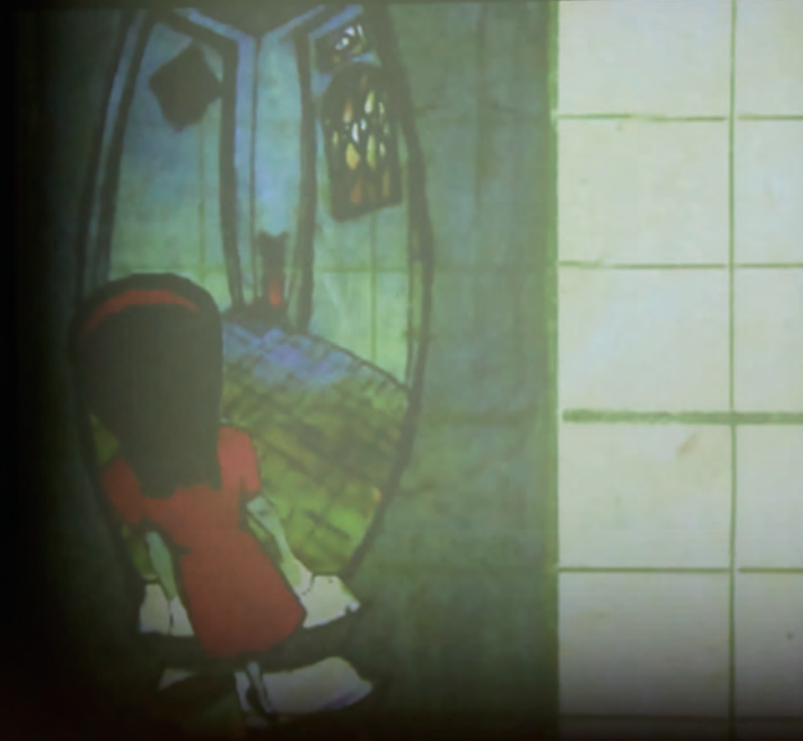
## WARE

WAREは、デジタル・デザインの専門家、アーティスト、クリエイティブ・テクノロジストのコレクティブから成る香港拠点のマルチメディア・デザイン・スタジオ。国内外の文化部門や商業ブランドとともにアートとテクノロジーを融合したデジタル体験をデザインしている。

WARE - multimedia design studio based in Hong Kong, is a collective of digital design professionals, artists, and creative technologists. They work locally and internationally with cultural sectors and commercial brands, to design digital experiences by fusing arts with technologies.



《ニモニック》MNEMONIC 2019



Stella SO  
ステラ・ソー





ステラ・ソーの《ベリー・ファンタスティック》は、彼女が自身の故郷に対して抱く印象や望郷の念が記録、表現されたアニメーション作品である。展示されている最新のバージョンはサイトスペシフィックなインスタレーションで、観客は風変わりな小さな展示室の内部を小窓から覗き込むこともできれば、中に入り込んで幻想的な映像に没頭することもできる。

《ベリー・ファンタスティック》はソーの初めてのアニメーション作品で、従来の遠近法から脱却することで独自の視覚表現を展開、確立した。作品は彼女の日常の視覚的記憶や香港の情景から集めたイメージで構成され、香港の小学校で中国語の書き方を学ぶ際によく使われる、9マスごとに区切られた原稿用紙に描かれている。

遊び心溢れる奇妙で躍動的な旅路を描いた本作品は、私的なヴィジュアル・ダイアリーであると同時に、視覚的観点についての形式的な実験でもある。観客は不思議な空間の迷宮へと導かれ、そこに変化・変容の最中にある街の一端を垣間見る。ソーにとってアニメーションやイラストレーションは、詩的な表現方法だけでなく、記録媒体でもある。《ベリー・ファンタスティック》は、香港の文化遺産をアーティスト自身の私的な観察や想像をとおして詳述し、記憶することを試みる。長く失われていたであろう、その物語を。(I.Y.)

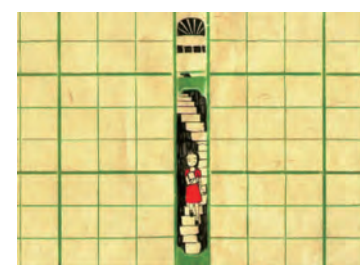
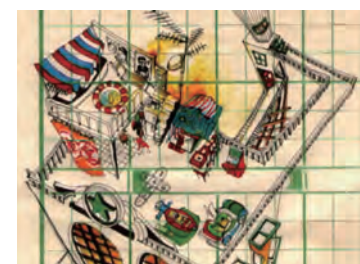
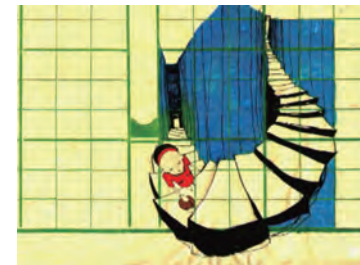
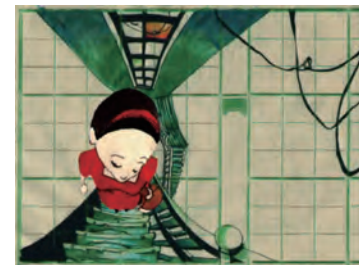
Stella So's *Very Fantastic* is an animation that documents as well as expresses the artist's nostalgia and impressions of her home town. In the current version being on display, the animation is developed and presented as a site-specific installation, a little magic room that allows viewers to peep from the tiny windows outside, or sneaking into the room to be immersed in the fantastic imageries.

*Very Fantastic* is So's first animation through which she successfully developed and established her signature visual style in breaking away with traditional perspectives. It consists of imageries that the artist gathered from her visual impressions of the everyday life and scenes in Hong Kong, drawn on "nine-grid paper," a special kind of paper that is often used for learning Chinese calligraphy in primary school in Hong Kong.

A playful and bizarre animated journey, *Very Fantastic* is part personal visual diary and part formal experimentation with visual perspectives. It leads the viewers into a labyrinth of strange spaces while providing glimpses of a city that is in transit and metamorphosis. So regards animation and illustration not only as poetic means of expression but also media of documentation. *Very Fantastic* intends to preserve the cultural heritage of Hong Kong via the artist's own personal observations and imaginations, recounting and recollecting a story that is perhaps long gone. (I.Y.)

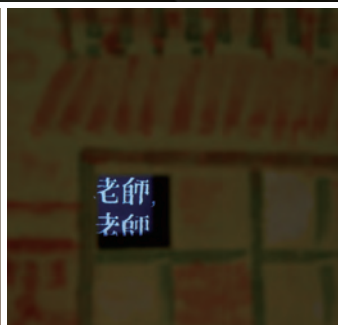
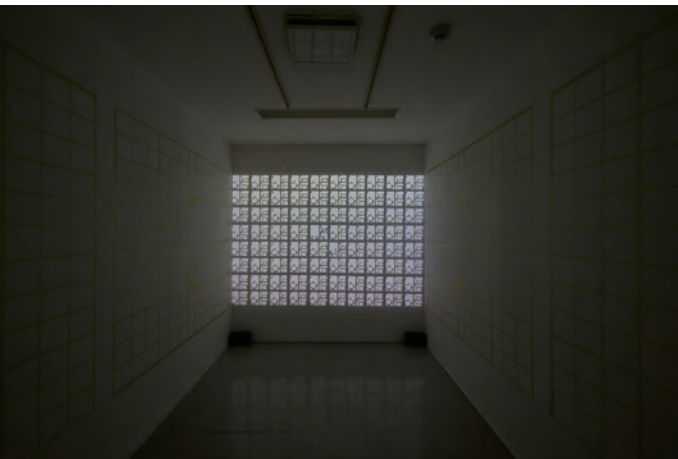






2002年香港理工大学デザイン学科卒業。グラフィック・アーティスト、アニメーター、イラストレーターとして活躍し、受賞歴も多数あるソー独特の表現力に満ちたビジュアルスタイルと、香港の暮らしの何気ない物事や風景への洞察力溢れる作品は、本、雑誌、テレビ広告、ギャラリーなどで広く取り上げられている。

Graduated with a BA in Arts and Design from The Hong Kong Polytechnic University in 2002. Stella So is an award-winning graphic artist, animator and illustrator. Known for her unique expressive visual style and her keen attention to the Hong Kong everyday objects and landscapes, her creative works have been featured extensively in books, magazines, television advertisements as well as art galleries.



《ベリー・ファンタスティック》Very Fantastic 2002/2019



ITO Ryusuke  
伊藤隆介









伊藤隆介のインスタレーション《自然主義》と《フォッサ・マグナ》は、遊び心に満ちた現実の二重化であると同時に、映像と被写体、現前と再現、物語とスペクタクル、過程と結果、そして言及性と自己言及性の違いと戯れる、巧みに練り上げられた活人画である。それぞれのインスタレーションでは、視覚的な謎と心を揺さぶる物語を複雑に織り交ぜながら、鑑賞者を暗く言葉で表せない日常に足を踏み入れる映画の旅に誘う。《自然主義》では、連続的に寄り引きして投影される人工的な放棄された風景から、自然か人為的な原因による結果であろう悲惨な後遺症を思わせる。一方、《フォッサ・マグナ》では、ミステリアスな裂け目を地中に向かって降りていく光景が、地下の未知の世界とアーティストの心理地理学への並行する旅路を思わせる。

映画フィルムやライブビデオ、ミニチュア、ファウンド・オブジェクト、動的装置を用いて、伊藤は映像インスタレーションという形式で広く活動してきた。手の込んだ、そしてしばしばユーモラスな筋書きをとおして、彼のインスタレーションは、現代の生活にも映画の歴史や技術にも、批判的かつ独創的な意見や質問を投げかける。伊藤のインスタレーションは、光学玩具やムービング・パノラマ、マジック・ランタンといった映画以前の伝統との対話を促し、メディア考古学と連動できる形式として機能しながら、空想上の代替現実を作り上げる。精密に美しく構築されたミニチュアの世界は、映画制作過程の隠された幻想をはぎ取り、仕掛けを露わにする。同時に、魅力的かつ刺激的で楽しい空間の寓意として機能する。(I.Y.)

Ito Ryusuke's installations *Naturalism* and *Fossa Magna* are playful doubling of reality as well as masterfully crafted tableaux vivants that toy the margins between image and object, presentation and re-presentation, storytelling and spectacle, process and outcome as well as referentiality and self-referentiality. Each of the installation presented the audience with a cinematic voyage that ventures into the dark unspeakable of the everyday, creating complex visual riddles and evocative narratives. In *Naturalism*, the continuous tracking-in-and-out view of an artificial abandoned landscape suggests a catastrophic aftermath that might be a result of either natural or man-made cause; while in *Fossa Magna* the descending view through the mysterious crack into the subterranean suggests a parallel journey into the unknown of the underground as well as the psycho-geography of an artist.

Using live video, miniatures, found objects and kinetic devices, Ito has worked extensively with the form of moving-image installation. In creating elaborate and often times humorous scenarios, his installations critically and creatively comment and raise questions about modern life as well as the history and art of cinema. Ito's installations facilitate dialogues with pre-cinematic traditions such as optical toys, moving panorama and magic lantern, building fantastic alternate realities while lending itself as a possible form that engages with media archaeology. The meticulously and beautifully constructed miniature worlds lay bare the device, stripping away the hidden illusions of the cinematic production process; while at the same time, functioned as spatial allegories that fascinates, provokes and entertains. (I.Y.)





伊藤隆介 | ITO Ryusuke

1963年北海道生まれ。1992年シカゴ美術館附属大学大学院研究科修士課程修了。ミニチュアのフィギュアやライブビデオ、モーターや視覚装置を用いて、革新的で空想的なメディア風景を創造する映像インスタレーションで知られる。

Born in Hokkaido in 1963. Graduated with an MFA from the Graduate Division of the School of the Art Institute of Chicago in 1992. Best known for his video installations that utilize miniature figurines, live video, motors, and other visual devices to create innovative and fantastical media back-grounds.



bottom left:《自然主義》*Naturalism* 2019

bottom right:《フォッサ・マグナ》*Fossa Magna* 2019

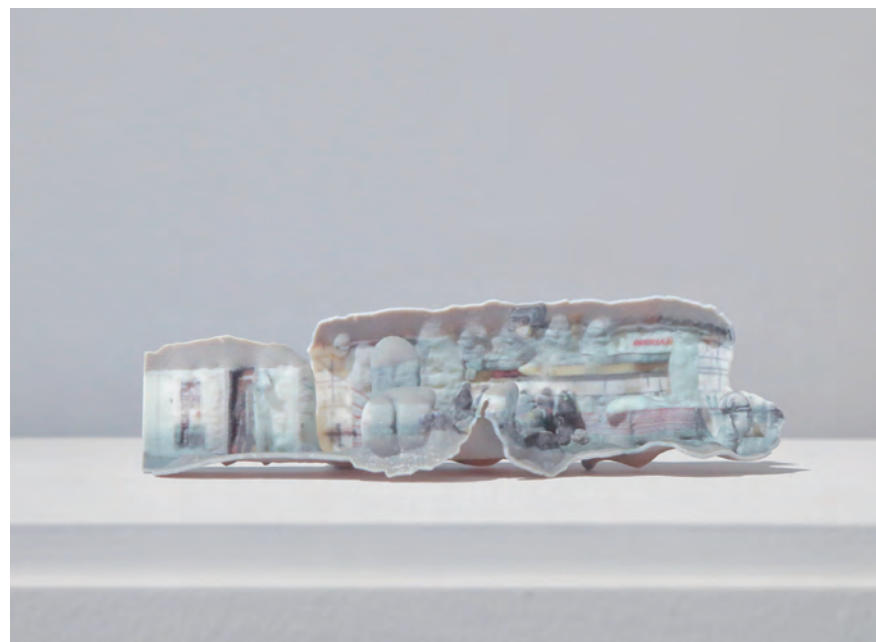
TSUDA Michiko

津田道子



キャロライン・バーナード (Lili range le chat) とのコラボレーションによる津田道子の《旅程》は、世界中の空港ターミナルを3Dプリントで表した立体の集合である。この立体風景は、空港ターミナル内を動く歩道に乗って移動しながら撮影したビデオから生成されたデータにもとづいて制作された。こうした物理的なオブジェクトとしての空港ターミナルのスナップショットは、動と静、時間と空間、一過性と永続性、そして物質性と非物質性の間にある、ある種の興味深い表現を作り上げている。

アーティストの言葉によると、「空港は、動きが手順ごとに分割・調整された、完全かつ隙のない場所」である。この移ろいやすい状態にある空港ターミナルの描写は、フランスの人類学者マルク・オジェによる造語「非-場所」の考え方を思わせる。オジェによると、「非-場所」とは一過性の空間（例えば、ホテルの客室やショッピングモール、空港など）のことであり、そこを人々は通過するだけで、密接な関係を築いたり意味を持たせたりはしない。「非-場所」は、超現代性を空間的または建築的に表したようなものである。この見方をすると、津田の立体には個々の場所の描写も少なく、場所の差異や特異性をあまり強調しない。むしろ、全体的に見ると、これらの立体は共通の上部構造のパノラマ、つまり、独自性や文化的な特異性をもたない無数の匿名の個人が毎日行き交うグローバルな交差点である。3Dオブジェクトの歪んでねじれた形が、虚しさや空間的なあいまいさに深みを与え、鑑賞者に現代の日常の冷たい現実とそれにまつわる些末なものを突きつける。この空港ターミナルのぼんやりとした立体風景は、現代性を抽象的かつ客観的に表している。場面が化石化して歴史に保存されたポンペイの遺跡と同じように、これらの作品が見せるのは、捉えて埋められた瞬間に凍った、現代生活のユニークなスナップショットである。(I.Y.)



top:《旅程:マドリッド》Journey: Madrid 2013-2019  
bottom:《旅程:シカゴ》Journey: Chicago 2019









Tsuda Michicko's *Journey*, in collaboration with Caroline Bernard (Lili range le chat), is a collection of 3D printed objects of airport terminals from around the world. These object-landscapes were produced based on data generated from video of airport terminal spaces captured while in motion on the transport moving walkway. These snapshots of airport terminals as physical objects create an interesting kind of representation that stands in-between motion and stasis, time and space, transience and permanence as well as materiality and immateriality.

In the words of the artists, "airport is a place which is full and without holes where movement is partitioned and calibrated by procedures." These portrayals of airport terminals in its fleeting state evokes the idea of "non-place," a term coined and championed by the French Anthropologist Marc Augé. In Augé's view, "non-place" refers to spaces of transience (e.g. hotel rooms, shopping malls, airports etc.) where humans traversed and yet did not develop strong affinities and significance with. "Non-place" is a kind of spatial or architectural manifestation of super-modernity. Seeing from this light, Tsuda's objects are also less depictions of individual places. They emphasize less on differences and specificity of places. Rather, viewing together, the objects paint a panorama of a common super-structure, that is, a global intersection where millions of anonymous individuals come and go on a daily basis that are devoid of unique character and cultural specificity. The distorted and warped shapes of the 3D models created a depth of hollow-ness and spatial ambiguity, confronting the audience with the cold reality of modern everyday and its associated triviality. These fuzzy object-landscapes of airport terminals are abstracted and clinical views of modernity. They offer a unique snapshot of modern life, frozen at the moment when it was captured/buried much like the historical site in Pompei where a sedimentation force petrified the scene and preserved it in history. (I.Y.)

津田道子 | TSUDA Michiko

1980年神奈川県生まれ。2013年東京藝術大学大学院映像研究科博士後期課程修了。映像の特性にもとづいた制作を主軸に置き、映像、インスタレーション、パフォーマンス作品を制作している。

Born in Kanagawa in 1980. Earned her PhD from Graduate School of Film and New Media, Tokyo University of the Arts in 2013. Produces video, installations, and performance pieces with distinguishing characteristics of the visual media acting as the principal foundation for production.



《旅程:成田》Journey: Narita 2019

NG Tsz-Kwan  
ン・ツー＝クワン







ン・ツークワンのメディアアート・インスタレーション作品《ソリチュード・シネマ Ver. 3》は、現在進行中のシリーズの最新版で、映画の形式と経験を再検討するものである。その中でも特に、物語の空間と構造が物理的な動きの助けと介入によりどのように設計され、経験され得るかという点に注目する。観客は、あらかじめ設置された軌道に沿って移動する運転者のいない自動制御の乗り物、魔法の動く椅子に乗り、動きに同期した音声と映像とともに作品を鑑賞する。つまり観客は、二つのレベルの動きと空間を同時に体験する—(スクリーンに表示される)バーチャルなもの、(乗り物による)物理的なもの。この二つのレベルにおける動きと空間は、時に入れ替わったり交錯したりするよう注意深く設計されており、方向感覚を失わせるような複雑で魅力的な視覚・空間体験を生み出す。可動式の椅子は、展示空間の物理的な移動をナビゲーションする手段として機能すると同時に、観客の頭の中の心理的・知覚的空間を代わりに拡張し外部化する、象徴的な鏡としての役目も果たす。

《ソリチュード・シネマ Ver. 3》の動く椅子は、暗い展示スペースをゆっくりと横切り、誰もいない香港の地下鉄駅の映像に出会う。鑑賞者は椅子に固定されたまま、身体は動かず無力な状態で見たり移動したりする。実時間で経験される物理的運動は、明白な因果を持たぬまま異なる時間と場所で記録された、一連のひと気がなく動きのない静寂な風景により対峙される。このような何もない風景の下には、陰鬱な幻想と暗い社会的現実の間にまたがるぼんやりとした物語が横たわっているのかもしれない。《ソリチュード・シネマ》はブラックボックスでの経験をホワイトキューブに持ち込んだ一人用の乗り物で、動きのない旅として映画体験を複雑化する。それは鑑賞者がそれぞれのストーリーや視点を構築するための余白を残しながら、ダイナミックな視聴体験を生み出していく。(I.Y.)

Ng Tsz-Kwan's media art installation *Solitude Cinema Ver. 3* is the latest edition of his ongoing series that re-examines the cinematic form and experience, particularly focusing on how narrative space and structure can be engineered and experienced with the aid and intervention of physical movement. Viewer experiences the work on a driver-less automatic vehicle, a magic moving chair, that travels along a pre-defined physical trajectory with synchronized sound and video. As such, the viewers experience two levels of movement and space: a virtual one (which is presented on the video screen) as well as a physical one (which is driven by the vehicle) concurrently. These two levels of movement and space are designed carefully such that they alternate and converge at times, creating a fascinating viewing and spatial experience that are both disorienting and complex. The moving chair functions as a navigation means that facilitates movement in the physical environment of the exhibition space; at the same time, it serves as a symbolic mirror that stands in as the extension and externalization of the psychological and perceptual space inside the audience's head.

In *Solitude Cinema Ver. 3*, the moving chair slowly traverses its path in the dark exhibition space, encountering images of empty subway stations in Hong Kong. The viewer sees and moves while sitting still, tied to a chair, stationary and powerless. Physical movement experienced in real-time is countered by a series of desolate and motionless landscapes recorded in a different time and place without obvious cause and effect. Beneath these uneventful landscapes, there perhaps lays an obscure tale that borders between a dark fantasy and a bleak social reality. *Solitude Cinema* is a single-person motion ride that puts the experience of a black box in a white cube, complicating cinema as a form of motionless voyage. It generates a dynamic viewing experience, providing a room for the audience to construct one's own personal story and viewing position. (I.Y.)

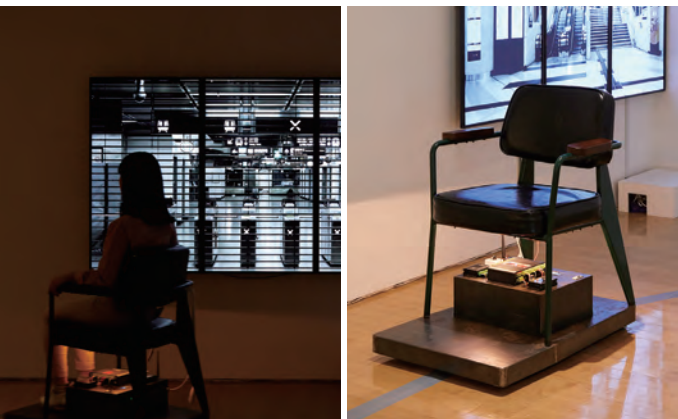
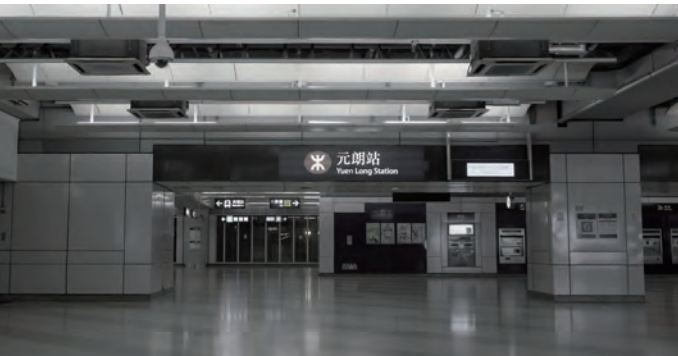






2000年セントラル・マーチン（ロンドン）にて修士号取得。インタラクティブ・メディア・デザインを美術展や商業分野にも応用し発表するほか、さまざまなメディアを用いた統合的なデザインソリューションを開拓している。2006年yucolabを共同創立。

Graduated with an MA from Central Saint Martins College of Art and Design, London in 2000. Kwan has successfully applied interactive media design to art, commercial, and exhibition sectors. He continues exploring integrated design solutions by using different media. Co-Founder of yucolab since 2006.



《ソリチュード・シネマ Ver. 3》*Solitude Cinema Ver. 3* 2019

## オープンディスカッション

出演: イップ・ユック=ユー、コニー・ラム、  
ン・ツー=クワン、ステラ・ソー、WARE、  
伊藤隆介、永田康祐  
モデレーター: 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)  
日時: 2019年11月4日 (月・祝) 15:00-16:30  
会場: アーツ千代田3331 ラウンジ

**畠中:** この展覧会のテーマは、端的に言えば、アーティストがどのように空間を捉え、作り、考えているのか、ということだと思いますが、展示としては、TOKAS本郷の3フロアで、それぞれ日本と香港のアーティストをペアにして紹介していることも重要なポイントではないかと思います。

**イップ:** このプロジェクトを実施する際にTOKASから提示された唯一の条件が、日本と香港のアーティストを紹介することでした。そこで、日本と香港に共通するキーワードとしての地理的な「場所」から発想を広げ、そこから、特定の場所ではなく「空間」に展開することで、心理的、哲学的などアイデアの幅が広がり、FALSE SPACESというタイトルに辿りつきました。仰るとおり、この展覧会は展示に加え、異文化交流の目的もあるため、それぞれのフロアに日本と香港のアーティストを意識的に配置しました。

**畠中:** 展覧会のテーマや、観客が感じ取るものは、キュレーターの意図とは別に、事後的に立ち上がることがあります。今回、各フロアに2組ずつ展開することで、TOKASの空間の特徴が期せずして表面化したようにも感じました。また、キュレーターの投げかけに関して、アーティストがどのように応答したかに関心を持ちました。

**イップ:** 私はキュレーターでありアーティストでもあるので、展覧会のリズムやバランスを重要視し、作品を作るようにキュレーションを行いました。

1階 (永田、WARE) は両方とも非常にコンセプトチュアルですが、WAREについてはオー

ディオビジュアルの面が強く表現されており、互いに拮抗していると思います。(2階の) 伊藤さんとステラの作品は、互いに延長線上にあるような、共通点の多い中から違いを見つけられます。3階 (津田、クワン) の展示は旅、移動、変化を表しています。このフロアは一つの空間に二人のアーティストの作品が混在しているため、キュレーターとして特に難しいものでした。幸いなことに、彼らと綿密な打ち合わせを経ることで、二つ別々の作品を一つの体験として提示できました。彼らの作品は不思議な統合性を持ちながら、鏡のように映しあう関係が成立していましたし、観客にとっても鑑賞体験がより強いものになりました。

**畠中:** FALSE SPACESをテーマとして、それぞれのアーティストの方に作品に対するアプローチと今回の展覧会に対する応答の仕方を伺っていききたいと思います。

**永田:** イップとの最初の打ち合わせで、今回展覧会のメインビジュアルにもなった写真作品の展示を提案されました。ただ、階段で各階を移動しながら見るTOKAS本郷では壁の仕切りやフロアの分断によって、鑑賞体験がぶつ切りになってしまうのではないかと、自分の作品とは別の基準で気になった点がありました。さらに、全体的に写真作品や映像など視覚的な作品が多いと感じたので、展覧会のテーマや空間という概念と結び付けられるような作品をと思い、今回の《オーディオ・ガイド》の展示に至りました。

《オーディオ・ガイド》で、レディメイドの展示物にまつわるエピソードや、自分の作品についてのコンセプトを聞いてもらい、それぞれが繋がっているような体験をしてもらいます。私の作品は順路の最初にある部屋に展示しているので、私の作品を初めに体験してもらうのと同時に、次のWAREや他のフロアに行った時に、それぞれの関係が発生するようになったら面白いと思い、この形式をとりました。

**WARE:** 《ニモニック》は、もともと屋外展示用のスケールが大きいものだったので、屋内施設のTOKASで発表するにあたり、元の作品の意図を保持しながら変更できるかを考えました。当初は空間をブラックボックスにして、音を独立させる予定でしたが、設営の途中でポリウムを下げたところ、今回の展示ではそちらの方が良いと感じました。

この作品のコンセプトは、どのように場所を記憶するか、という問いで、香港で消えつつある場所の記憶がテーマです。二つの都市に共通する点として、高層ビルなどが立ち並び、どちらもとても縦のイメージが強い印象があったので、二つのスクリーンを縦に並べる展示方法に至りました。

永田さんとスペースを共有することになり、私たちとは対照的な作品ですが、その対照性がとても面白いと感じています。

**畠中:** 永田さんの作品は、人間が知覚できない空間やものを扱っているという意味で虚現FALSE SPACES空間を表していると思います。想像上の空間や、誤解みたいなものを含めて認識しているものをめぐって、または雑誌の記事など作品ではないものも含めて、永田さんの表現を補填して展示されていると思います。WAREは、光の明滅によって東京と香港の都市空間をどのように翻訳できるのかを表していると思いました。

美術では、見えないものを見えるようにする、現実や想像の空間をどう視覚化するかが重要です。しかし、現実空間や、非現実空間、人間が知覚できない空間など、異なるリファレンスを持つものを組み合わせているのが面白い点です。また、現実空間とバーチャル空間、香港と東京を視覚化して比較したときに違いが現れるかと思いました。

**伊藤:** 私の作品は、ミニチュアのセットの中を、ビデオカメラがドリーのように動き、その映像を等身大くらいに拡大して投影しています。

2011年にHKACで発表した作品は、同じような機構でモチーフが動くものでしたが、

今回はカメラが動き、画面の中に映像空間をつくるため、スケール感やパースペクティブが大きく変わっています。

さきほど畠中さんが仰ったように、展覧会のテーマや意義が展覧会中に表出してくるのと同様に、私たち作家は何らかの企みを持って作品を制作している最中に、色々なことが見えてきます。一つの作品を作る過程が、自分自身を知り、自分を取り巻く世界を知る旅なのです。

映画製作のバックグラウンドを持つ私の観点ですと、カメラが動かない静止した空間は、写真の空間です。ただ、映画の場合はカメラが動くことにより空間が発生するのです。そこで今回はカメラが主観的に動く作品を展示しました。

ステラの作品とのコントラストや類似性も考慮して、イップからは何かもう1つレイヤーかアイデアを加えることを提案されました。今回発表したのは、制作過程でテーマが未消化だったと感じていた作品に改めて手を加えたものですが、結果的にステラの作品と並んだときに、自分で見えなかったことが見えきた気がしました。

**畠中:** 伊藤さんの作品では、カメラが絵画フレームの中に入っていくと、その向こうに空間が広がっています。絵画というのはそれこそ虚像の世界です。虚像の世界の中に現実の(ように感じる)空間が現れるという展開が非常に面白い点です。また、ジオラマも、距離感や空間、背景の大きさを変えることでカメラを通したときにリアルに見えるように作られています。つまり、このミニチュアは現実空間のミニチュアではなく、映像に映すための偽の空間となります。

同様に、ステラの作品では映像を小窓から覗けるようになっていて、目が(伊藤さんの作品で言えば)カメラの役割を担っているのです。目は何か対象を見るときに、カメラのように近づけないけれど、意識としてはカメラのように壁の向こう側に突きぬけていると感じました。そういうマッチングも非常に面白いものでした。



ステラ: この作品を制作した当時の香港は、土地や家賃が高騰し、古い建物もどんどん建て替えられていました。私たちが幼少期に見てきたものや記憶が消えてしまうことに苛まれていて、その様子を残したいと思い、モダンと古いものが内外に入り組んでいて、ドラマチックでミステリアスな古い建物をテーマに制作しました。

描かれているのは戦前の建物なので、水洗トイレがなく、主人公の女性はこの建物のトイレの汲み取りの仕事をしています。素敵な建物なのに内側はとても旧式である、そういった昔ながらの香港の文化に目を向け、それをどのように継承していくかを考える契機になればと思いました。

支持体に用いた中国の原稿用紙は、墨やインクと相性が良く、また、グリッド状のマスが窓に見えたり、郵便受けや出入り口になったりして、自分の二次元のドローイングを三次元、四次元に表現できました。

クワン: 私は元々画家ですが、表象やオブジェクトとしての絵画、つまり空間を占有するモノとしての絵画を考えていました。

また、ストーリーの語り方、表現方法について興味があり、商業的な仕事では巨大な移動型モニターを使った作品を制作していました。しかし、モニターは動かせても観客自身を動かすことはできません。そのような興味から観客自身を動かす椅子を作りたいと思いました。

津田さんも空港という場所から場所へ空間を移動するというトランジションを扱っていましたし、今回の私の作品では、香港の地下鉄の駅の映像が登場します。ここは最近私たちの想像が及ばない速さでどんどん変化しています。

空間は何らかの共同の記憶に基づいて語られるものですが、その根幹になる風景がどんどん変わっていき、何も同じものがないときに、どうやって共通のことや物語を見出すことができるのかが重要です。

もう一つ、作品の物理的アプローチも試みています。どんな距離感で向き合い撮影するか、モニターのサイズや観客の距離を想定してどのように空間を構成するかに重点を置き、今回は椅子からの視点を調整しながら色々と検討して展示に至りました。

畠中: 椅子がコーナーを曲がる所に映像が配置してあって、何かが起きそうな予感がするのですが、椅子が動いてしまっ見えなくなってしまう。

クワン: まさにそれは狙い通りの効果です。そのように情報への向き合い方が強制されてしまうことで、情報が見えづらくなっている、ということを示しています。

畠中: 今回の展示全体に共通しているのは、「見ること」についての作品ということだと思います。何かを自分が見ている、という感覚が芽生えたときに、空間ができあがります。自分がその空間をどう見ているのかに関わることで、物理的に見えない空間を記述する。永田さんのブラックホールの作品も、見えないものに対してどのようにそれが視覚化されたのか、を知ることで見えない空間に対する記述の方法を端的に表しているわけです。

イップ: タイトルのFALSEというのは、展覧会の根幹的なアイディアに関わります。FALSEは、正しくない、コピーである、人工的、偽の、複製である、などさまざまな意味があります。このFALSEとSPACESを合わせることで、展示をオルタナティブなりアリティ、現実の下に潜む現実、現実を超えた現実を扱ったものとして表現したかったのです。

また倫理的な感覚も込めていて、真実という名目で嘘の情報がはびこっている現実社会において、真実のふりをして嘘を言うよりは、最初から「偽り」と表してしまうほうが誠実だと思いました。FALSEという言葉は、何かが間違っているかもしれない、何かが仲介しているかもしれないという余白を含んでいる意味もあり、そちらも重要なことと考えます。

## Open Discussion

Participants: IP Yuk-Yiu, Connie LAM, NG Tsz-Kwan, Stella SO, WARE, ITO Ryusuke, NAGATA Kosuke  
Moderator: HATANAKA Minoru (Chief curator, NTT InterCommunication Center [ICC])  
Date and Time: 15:00–16:30, Monday (holiday), November 4, 2019  
Venue: Lounge at 3331 Arts Chiyoda

**Hatanaka Minoru:** This exhibition focuses on how artists perceive, create, and think about space, but another important point may be that it introduces three pairs of Japanese and Hong Kong artists across three floors of TOKAS Hongo.

**Ip Yuk-Yiu:** The only criterion that TOKAS provided for this project was to introduce Japanese and Hong Kong artists. So I started brainstorming about the geographical notion of “place” as a common theme between Japan and Hong Kong, which developed into “space” rather than a specific place. This widened to a breadth of ideas ranging from the psychological to the philosophical and led me to the title “FALSE SPACES.” Since this exhibition also has the goal to promote intercultural exchange as you mentioned, I intentionally placed Japanese and Hong Kong artists on each floor.

**Hatanaka:** Sometimes the exhibition theme or viewers’ takeaways emerge retroactively beyond curator’s intension. By showing two artists per floor the project unexpectedly brought the spaces of the venue’s characteristics to the surface. Also, I became interested in how the artists responded to the curator’s question.

**Ip:** I’m a curator and an artist so I curated the show by emphasizing the rhythm and balance of the exhibition to the artists in approaching their work. The first-floor works (Nagata Kosuke, WARE) are both highly conceptual, and WARE strongly expresses its audiovisual elements. They

compete with each other. Ito Ryusuke’s and Stella So’s works feel as if they extend through each other, like you can discover their differences within their many commonalities. The exhibits on the third floor (Tsuda Michiko, Ng Tsz-Kwan) represent travel, transportation, and transformation. It was especially difficult to curate this floor as two artists’ works are entwined within one space. Fortunately, through detailed meetings with the artists, we were able to propose two separate works as one experience. Their works have a unique sense of unity and established a mirror-like reflexive relationship with each other. It also strengthened the viewer’s experience.

**Hatanaka:** I would like to ask each artist how they approached their works and responded to this exhibition under the theme of “FALSE SPACES.”

**Nagata Kosuke:** In our first meeting, Ip suggested that I exhibit the photographic work that served as the main visual for this exhibition. However, I was concerned with a different aspect other than my work, rather that the viewing experience would feel split by wall partitions and floor divisions at TOKAS Hongo, which requires viewers to climb up and down stairs. I also felt that overall there were a lot of visual works with photography and video, which led me to create this *Audio Guide* because I wanted to connect my work to the exhibition theme and concept of space.

Through the *Audio Guide*, viewers listen to stories about readymade objects, the concepts involved in my work, and experience them as if they are all connected. I chose this format because my work is in the first room of the exhibition route and I thought it would be interesting if this prompted the viewers to relate my work with the rest of the exhibition as they continue onto WARE and the other floors.



**WARE:** We first created *MNEMONIC* for a larger scale outdoor exhibit, so we thought about how we could change the work for exhibiting at TOKAS, an indoor facility, while maintaining its original intent. At first we planned to create a black box to separate the sound, but during installation we tried just lowering the volume and found it more suitable for this exhibit. The concept behind this work is about how to remember places. It centers on memories of Hong Kong's disappearing places. We had a strong impression of both cities as quite vertical and filled with high-rises, which led us to exhibit with two vertical lined-up screens. We ended up sharing space with Nagata, whose work contrasts ours and we found this very interesting.

**Hatanaka:** Nagata's work deals with spaces and things that humans cannot perceive. This precisely represents "FALSE SPACES." Imaginary spaces, perceived things including misunderstandings, and things that are not artwork like the article of a magazine supplement Nagata's expression in the exhibition. I felt that WARE's work represents how to translate the urban spaces of Tokyo and Hong Kong, especially through the flickering lights. It is important in art to make the invisible visible and to deal with the question of how to visualize real or imaginary spaces. In this case, the different reference points create intriguing combinations such as real and unreal space, and what is imperceptible to humans. I also felt that the differences emerge when we visually compare real and virtual space, and Hong Kong and Tokyo.

**Ito Ryusuke:** In my work, video cameras move around miniature sets like dollies and the footage is enlarged and projected to be approximately life-sized. The work I presented at HKAC in 2011 had a similar mechanism with moving motifs, but this time the scale and perspective

is larger because the camera moves to create a video space within the screen. As Hatanaka mentioned earlier, in a way similar to how the theme or intent of the show emerges while exhibiting, we artists start to notice many things while creating works with some kind of strategy. The process of creating a work is a journey to understand yourself and the world that surrounds you.

Given my background in film production, I view static space when the camera doesn't move as photographic space. But in film, space is created by the movement of the camera. So for this show I exhibited a work in which the camera subjectively moves.

Considering contrasts and similarities with So's work, Ip suggested adding another layer or idea. When I presented this work before I felt during the production process that the theme had room for exploration, so I modified it for this show. Finally viewing my work alongside So's, I felt like I noticed things I wasn't able to before.

**Hatanaka:** In Ito's work, the camera goes inside of the painting where space emerges. Painting, now that is a virtual world. The development of (something like) real spaces appearing inside of virtual spaces is quite interesting. The dioramas are also made to look realistic through the camera by changing the distance, space, and background sizes. In other words, this miniature is not that of real space but space created to show through video.

Similarly, So's work allows for viewers to peep the video through small windows, which designate the camera's role (as of Ito's work) to the eye. When viewing something in this way you cannot get up close to it like a camera, but in terms of perception it felt like a camera piercing through to the other side of the wall. That kind of parallel was also very interesting.

**Stella So:** At the time when I created this work, Hong Kong's land and rent prices were soaring and old buildings were being rebuilt left and right. I felt tormented by the things and memories that I grew up with disappearing and wanted to preserve them. In making this piece, I focused on a dramatic and mysterious building, where the old and modern intersect in and out.

The building depicted is from before the war with toilets that do not flush. The protagonist woman working as a cleaner empties them out. It's a beautiful building but the inside remains very old-fashioned. I wanted to provide an opportunity to think about how to pass on this kind of traditional Hong Kong culture.

Chinese manuscript paper, which I used as substrate, works well with both sumi and regular ink. The grids also appear like windows, mail boxes, and doorways, which helped to express my two-dimensional drawing in three and four dimensions.

**Ng Tsz-Kwan:** As someone who started as a painter, I thought of painting as a representation or an object, or in other words, as an object that occupies space. I'm also interested in ways of expressing and telling stories. I have created works using large mobile monitors for commercial jobs. But while you can move the monitors you cannot move the viewers, so from that curiosity I wanted to create a chair that would move them.

Tsuda's work deals with transitions, of moving between space from one place to another in airports. In my work I use footage of Hong Kong subway stations where recently things are drastically changing at an unimaginable speed.

We talk about space-based on some kind of shared memory but when the fundamental landscape keeps changing and nothing remains the same, it is important to consider how we find these common-

alities and stories.

In this work, I'm also experimenting with a physical approach. I focused on what kind of distance to maintain when filming and designing the space by estimating monitor sizes and the distance from the viewers. I adjusted the viewing point from the chair accordingly and considered many possibilities to finalize the piece.

**Hatanaka:** The monitors are placed where the chair curves at the corner, so you get this sense that something might happen, but then the chair keeps moving and you can no longer view the screens.

**Ng:** That's exactly the intended effect. It shows how you cannot easily view information because the way you are facing the information is controlled.

**Hatanaka:** I think what all the pieces in this exhibition share is "the act of seeing." Space is created when you sense that you are seeing something. By delving into how you are seeing that space, you can also describe physically invisible space. Nagata's black hole piece concisely represents how something that we cannot see have been visualized.

**Ip:** The FALSE within the exhibition title relates to a fundamental idea of the show. The word FALSE contains many meanings such as being wrong, a copy, artificial, fake, a duplicate, and more. By combining FALSE and SPACES, I wanted to express how this exhibition deals with alternative realities, or realities that exist under reality, or realities that supersede reality. In this current society where lies are spread in the name of truth, I felt it would be more honest to begin with the word "false" rather than to say lies pretending to be truth. So it also contains a kind of ethical sensibility. The meaning of the word FALSE contains margins suggesting that something may be wrong or that something could be mediated. I also consider this to be an important aspect.

永田康祐

《オーディオ・ガイド》  
2ch オーディオ、ワイヤレスヘッドフォン  
17分24秒  
2019

《メキシコ合衆国地図の複写》  
インクジェットプリント  
490 × 630mm  
2019(1826)

《2本のマケドニアワイン》  
ボトルワイン  
80 × 80 × 280mm, 100 × 100 × 250mm  
2015, 2016

《セマンティック・セグメンテーション》  
インクジェットプリント  
各490 × 380mm(5点)  
2019

《アートフォーラム13巻4号》  
雑誌  
270 × 270mm  
1974

《ポスト・プロダクション》  
インクジェットプリント  
600 × 900mm, 600 × 600mm,  
800 × 1,000mm  
2018

《2種類のブラックホールの画像》  
インクジェットプリント  
各200 × 300mm(2点)  
2014, 2019

《三目並べと数字ゲーム》  
iOS アプリケーション、iPhone 6s Plus  
サイズ可変  
2019

WARE

《ニモニック》  
LEDランプ、モニター、コンピューター  
サイズ可変  
2019

ステラ・ソー

《ベリー・ファンタスティック》  
映像インスタレーション  
サイズ可変  
2002/2019

伊藤隆介

《自然主義》  
ビデオカメラ、日用品、展示台、  
照明器具、モーター  
サイズ可変  
2019

《フォッサ・マグナ》  
ビデオカメラ、日用品、展示台、  
照明器具、モーター  
サイズ可変  
2019

津田道子

《旅程:シカゴ》  
3Dプリント、映像  
152 × 56 × 50mm、54秒  
2019

《旅程:成田》  
3Dプリント、映像  
157 x 137 x 52mm、32秒  
2019

《旅程:マドリッド》  
3Dプリント、映像  
170 × 72 × 48mm、28秒  
2013 - 2019

《旅程:デトロイト》  
3Dプリント、映像  
225 × 104 × 50mm、28秒  
2013 - 2019

3Dアニメーション: 山内翔太  
3Dプリントデータ: 井田大介  
Courtesy of TARO NASU

ン・ツークワン

《ソリチュード・シネマ Ver. 3》  
自動運転装置、コンピューター、モニター  
サイズ可変  
2019

NAGATA Kosuke

*Audio Guide*  
2ch audio, wireless headphones  
17'24"  
2019

*A copy of a map of  
the United States of Mexico*  
Inkjet print on paper  
490 × 630mm  
2019(1826)

*Two bottles of Macedonian wine*  
Bottled wine  
80 × 80 × 280mm, 100 × 100 × 250mm  
2015, 2016

*Semantic Segmentation*  
Inkjet print on paper  
490 × 380mm each(5 pieces)  
2019

*Artforum Vol.13 No.4*  
Magazine  
270 × 270mm  
1974

*Postproduction*  
Inkjet print on paper  
600 × 900mm, 600 × 600mm  
800 × 1,000mm  
2018

*Two images of a black hole*  
Inkjet print  
200 x 300mm each(2 pieces)  
2014, 2019

*Tic-tac-toe and mathematical game*  
iOS App, iPhone 6s Plus  
Dimension variable  
2019

WARE

*MNEMONIC*  
LED, monitors, computer  
Dimension variable  
2019

Stella SO

*Very Fantastic*  
Video installation  
Dimension variable  
2002/2019

ITO Ryusuke

*Naturalism*  
Video camera, daily objects,  
plinth, lighting, motor  
Dimension variable  
2019

*Fossa Magna*  
Video camera, daily objects,  
plinth, lighting, motor  
Dimension variable  
2019

TSUDA Michiko

*Journey: Chicago*  
3D printing object, video  
152 × 56 × 50mm, 54"  
2019

*Journey: Narita*  
3D printing object, video  
157 × 137 × 52mm, 32"  
2019

*Journey: Madrid*  
3D printing object, video  
170 × 72 × 48mm, 28"  
2013 - 2019

*Journey: Detroit*  
3D printing object, video  
225 × 104 × 50mm, 28"  
2013 - 2019

3D animation: YAMAUCHI Shota  
3D print data editing: IDA Daisuke  
Courtesy of TARO NASU

NG Tsz-Kwan

*Solitude Cinema Ver. 3*  
Auto-running vehicle, computer, monitors  
Dimension variable  
2019

略歴

Biography

永田康祐

1990年愛知県生まれ。  
東京藝術大学映像研究科博士後期課程在籍。  
2014年東京藝術大学大学院美術研究科修了。

主な展示

- 2019  
「あいちトリエンナーレ2019:情の時代」  
(愛知県美術館)
- 2018  
「オープンスペース2018:イン・トラジション」  
(NTT インターコミュニケーション・センター  
(ICC)、東京)  
「ビヨンド・マテリアライジング」  
(多摩美術大学アートテーク、東京)  
「Art Basel Hong Kong 2018」  
(香港コンベンション・アンド・エキシビション・センター)  
「明るい水槽」(Blockhouse、東京)  
「恵比寿映像祭2018:インヴィジブル」  
(東京都写真美術館)
- 2017  
「Out of Instruments」(山本現代、東京)  
「Malformed Objects」(山本現代、東京)
- 2016  
「OPEN SITE 2016-2017」  
「Therapist」(個展)」  
(トーキョーワンダーサイト本郷、東京)  
「Seeing Things」(Tokyo Arts Gallery、東京)
- 2015  
「Materializing III」  
(京都市立芸術大学ギャラリー@KCUA)

NAGATA Kosuke

Born in Aichi in 1990.  
Enrolled in a doctoral course at Graduate  
School of Film and New Media, Tokyo  
University of the Arts. Graduated with an  
MFA at the Tokyo University of the Arts  
Graduate School of Fine Arts.

Major exhibitions:

- 2019  
“Aichi Triennale 2019: Taming Y/Our  
Passion,” Aichi Prefectural Museum of Art

- 2018  
“Open Space 2018: In Transition,”  
NTT InterCommunication Center [ICC], Tokyo  
“Beyond Materializing,”  
Art Theque, Tama Art University, Tokyo  
“Art Basel Hong Kong 2018,”  
Hong Kong Convention and Exhibition Centre  
“Yebisu International Festival for Art &  
Alternative Visions 2018:  
Mapping the Invisible,”  
Tokyo Photographic Art Museum
- 2017  
“Out of Instruments,”  
Yamamoto Gendai, Tokyo  
“Malformed Objects,”  
Yamamoto Gendai, Tokyo
- 2016  
“OPEN SITE 2016-2017  
‘Therapist’ [solo exhibition],”  
Tokyo Wonder Site Hongo, Tokyo  
“Seeing Things,” Tokyo Arts Gallery
- 2015  
“Materializing III,” Kyoto City University of  
Arts Art Gallery @KCUA, Kyoto

WARE

2014年にサミュエル・イブとトーマス・イップにより  
設立されたマルチメディア・デザイン・スタジオ。

主な展示

- 2018  
「ジョッキー・クラブ ifvaエブリウェア・カーニバル」  
(エディンバラ・プレイス、香港)
- 2017  
「ニューブランシュ台北 2017」(台湾)
- 2015  
「PMQ detour 2015」(PMQ、香港)  
「Touchwood」(K11 Art Space、香港)
- 2011  
「Kernel Festival」  
(Villa Tittoni Traversi、ミラノ、イタリア)

WARE

Multimedia design studio based in Hong  
Kong since 2014, co-founded by Samuel Yip  
& Thomas Ip.

Major exhibitions:

- 2018  
“Jockey Club ifva Everywhere Carnival,”  
Edinburgh Place, Hong Kong
- 2017  
“Nuit Blanche Taipei 2017,” Taiwan
- 2015  
“PMQ detour 2015,” PMQ, Hong Kong  
“Touchwood,” K11 Art Space, Hong Kong
- 2011  
“Kernel Festival,” Villa Tittoni Traversi,  
Milano, Italy

ステラ・ソー

2002年香港理工大学デザイン学科卒業。

主な展示

- 2019  
「Lunar New Year Thematic Lantern Display  
2019 – Glittering Peacocks in Full Bloom」  
(香港カルチュラル・センター・ピアッツァ)
- 2018  
「The Oral Legacies Series II:  
The Representative List of the Intangible  
Cultural Heritage of Hong Kong」  
(三棟屋博物館、香港)
- 2008  
「香港。芸術。中心:HKAC30周年記念展」  
(香港アーツセンター)
- 2007  
「Arrivals and Departures:  
New Art Perspectives of Hong Kong」  
(Urbis、マンチェスター、イギリス)
- 2005  
「第3回アジアナ国際短編映画祭」(韓国)
- 2003  
「第19回ベルリン国際映画祭」(ドイツ)  
「第27回香港国際映画祭」(香港)

主な受賞

- 2010  
「第20回Hong Kong Printing Awards」  
The Best Publishing Concept 《City of Powder》
- 2002  
「第8回ifva Award」アニメーション部門金賞  
《ベリー・ファンタスティック》

Stella SO

Graduated with a BA in  
Arts and Design from The Hong Kong  
Polytechnic University in 2002.

Major Exhibitions:

- 2019  
“Lunar New Year Thematic Lantern Display  
2019 – Glittering Peacocks in Full Bloom,”  
Hong Kong Cultural Centre Piazza
- 2018  
“The Oral Legacies Series II:  
The Representative List of the Intangible  
Cultural Heritage of Hong Kong,”  
Sam Tung Uk Museum, Hong Kong
- 2008  
“Hong Kong. Arts. Centre:  
HKAC 30th Anniversary Exhibition,”  
Hong Kong Arts Centre
- 2007  
“Arrivals and Departures:  
New Art Perspectives of Hong Kong,”  
Urbis, Manchester, UK
- 2005  
“The 3rd Asiana International  
Short Film Festival,” Seoul
- 2003  
“The 19th Berlin International Film Festival,”  
Germany  
“The 27th Hong Kong International  
Film Festival 2003,” Hong Kong

Awards:

- 2010  
“The 20th Hong Kong Printing Awards,”  
The Best Publishing Concept: *City of Powder*
- 2002  
“The 8th ifva Award 2002,” Golden prize in  
animation category: *Very Fantastic*

伊藤隆介

1963年北海道生まれ。  
1992年シカゴ美術館附属大学大学院  
研究科修士課程修了。

主な展示

- 2019  
「美少女の美術史」(北師美術館、台北)



2018  
「Was vom Kino übrig bleibt(The Remains of Cinema)」(Künstlerhaus, Halle Für Kunst & Medien、グラーツ、オーストリア)

2017  
「札幌国際芸術祭2017」  
(モエレ沼公園、札幌)

2016  
「天神洋画劇場(個展)」  
(三菱地所アルティアム、福岡)  
「高松コンテンポラリーアート・アニュアルvol.05  
見えてる風景／見えない風景」  
(高松市美術館、香川)

2015  
「All Things Considered(個展)」  
(児玉画廊、京都、東京)

2014  
「伊藤隆介ワンマンショー:All Things  
Considered」(札幌宮の森美術館、札幌)

2013  
「Re:Quest-1970年代以降の日本現代美術展」  
(ソウル大学校美術館、韓国、  
主催:国際交流基金・ソウル大学校)

2012  
「第4回恵比寿映像祭:映像のフィジカル How  
Physical」(東京都写真美術館)

2011  
「Cinema 2.0: Ryusuke Ito's Cinematic  
Machine (The 16th ifva Festival)(個展)」  
(香港アーツセンター)

ITO Ryusuke

Born in Hokkaido in 1963.  
Completed an MFA in the Graduate Division  
from the School of the Art Institute  
of Chicago in 1992.

Major exhibitions:

2019  
“Bishojo: Young Pretty Girls in Art History,”  
Museum of National Taipei University of  
Education, Taipei

2018  
“Was vom Kino übrig bleibt(The Remains of  
Cinema),”Künstlerhaus, Halle Für Kunst &  
Medien, Graz, Austria

2017  
“Sapporo International Art Festival 2017,”  
Moerenuma Park, Sapporo

2016  
“Cinema PalaceTenjin (solo exhibition),”  
Art Gallery Artium, Fukuoka  
“Takamatsu Contemporary Art Annual  
vol.05: Visible Scenery, Invisible Scenery,”  
Takamatsu Art Museum, Kagawa

2015  
“All Things Considered (solo exhibition),”  
Kodama Gallery, Kyoto, Tokyo

2014  
“All Things Considered (solo exhibition),”  
Miyanomori International Museum of Art,  
Sapporo

2013  
“Re: Quest -Japanese Contemporary Art  
since the 1970s,”  
Museum of Art, Seoul National University,  
Seoul

2012  
“Yebisu International Festival for Art &  
Alternative Visions 2012: How Physical,”  
Tokyo Metropolitan Museum of Photography

2011  
“Cinema 2.0: Ryusuke Ito's Cinematic  
Machine (The 16th ifva Festival)  
(solo exhibition),”  
Hong Kong Arts Centre

津田道子

1980年神奈川県生まれ。  
2013年東京藝術大学大学院映像研究科博士後  
期課程修了。

主な展示

2019  
「あいちトリエンナーレ2019:情の時代」  
(伊藤家住宅、愛知)  
「六本木クロッシング2019:つないでみる」  
(森美術館、東京)

2017  
「Observing Forest(個展)」  
(ザリャ現代美術センター、ウラジオストク、ロシア)

「Landscapes: New vision through multiple  
windows」  
(ジャパン・クリエイティブ・センター、シンガポール)

2016  
「オープン・スペース2016:メディア・コンシャス」  
(NTTインターコミュニケーション・センター (ICC)、  
東京)

2015  
「The Day After Yesterday(個展)」  
(TARO NASU、東京)  
「アルスエレクトロニカ キャンパス展」  
(リンツ、オーストリア)  
※キャロライン・バーナードとの共同制作

2013  
「メディア/アートキッチン」  
(バンコク・アート&カルチャー・センター (BACC))

主な助成/受賞歴

2018  
アジア・カルチュラル・カウンシル (ACC) 2018  
ニューヨーク・フェロースhip助成

2017  
文化庁メディア芸術祭 アート部門新人賞

TSUDA Michiko

Born in Kanagawa in 1980.  
Earned her PhD from Graduate School of  
Film and New Media, Tokyo University of the  
Arts in 2013.

Major exhibitions:

2019  
“Aichi Triennale 2019: Taming Y/Our  
Passion,” Ito Residence, Aichi  
“Roppongi Crossing 2019: Connexions,”  
Mori Art Museum, Tokyo

2017  
“Observing Forest(solo exhibition),”  
zarya contemporary art center,  
Vladivostok, Russia  
“Landscapes: New vision through multiple  
windows,” Japan Creative Centre, Singapore

2016  
“OPEN SPACE 2016: Media Conscious,”  
NTT InterCommunication Center [ICC], Tokyo

2015  
“The Day After Yesterday(solo exhibition),”  
TARO NASU, Tokyo

“Ars Electronica Campus Exhibition,”  
Linz, Austria  
(Collaboration with Caroline Bernard)

2013  
“MEDIA/ART KITCHEN,”  
Bangkok Art and Culture Center

Grants and Awards

2018  
New York Fellowship Program 2018, Asian  
Cultural Council (ACC)

2017  
New Face Award, The 20th Japan Media Arts  
Festival, Art Division

ン・ツークワン

2000年セントラル・セント・マーチン(イギリス)にて  
修士号取得。

主な展示

2019  
「Breathe in-Breathe out」  
(香港視覚芸術センター、香港)

2018  
「Algorithmic Art: Shuffling Space and Time」  
(香港大会堂展示ホール、香港)  
「(G) Local Empathy System」  
(上環文娛中心展示ホール、香港)

NG Tsz-Kwan

Graduated with an MA from Central Saint  
Martin College of Art and Design, London in  
2000.

Major exhibitions:

2019  
“Breathe in-Breathe out,”  
Hong Kong Visual Arts Centre, Hong Kong

2018  
“Algorithmic Art: Shuffling Space and Time,”  
Exhibition Hall of Hong Kong City Hall,  
Hong Kong  
“(G) Local Empathy System,” Exhibition Hall,  
Sheung Wan Civic Centre, Hong Kong

TOKAS Project Vol. 2  
「FALSE SPACES 虚現空間」

アーティスト: 永田康祐、WARE、ステラ・ソー、伊藤隆介、津田道子、ン・ツークワン  
共同キュレーション: イップ・ユック=ユー、  
香港アーツセンター・キュラトリアルチーム、トーキョーアーツアンドスペース  
会期: 2019年10月12日(土)~11月10日(日)  
会場: トーキョーアーツアンドスペース本郷  
主催: 公益財団法人東京都歴史文化財団 東京都現代美術館 トーキョーアーツアンドスペース、  
香港アーツセンター  
協力: 香港特別行政区政府 駐東京経済貿易代表部、民政事務局芸術発展基金、DESIGN TRUST、  
TARO NASU、児玉画廊  
制作協力: 株式会社ストラタシス・ジャパン

Artists: NAGATA Kosuke, WARE, Stella SO, ITO Ryusuke, TSUDA Michiko, NG Tsz-Kwan  
Co-curation: IP Yuk-Yiu, Hong Kong Arts Centre Curatorial Team, Tokyo Arts and Space  
Organizer: Tokyo Arts and Space  
(Tokyo Metropolitan Foundation for History and Culture, Museum of Contemporary Art Tokyo),  
Hong Kong Arts Centre  
Support: Hong Kong Economic and Trade Office (Tokyo), Arts Development Fund of the  
Home Affairs Bureau, the Government of the Hong Kong Special Administrative Region,  
DESIGN TRUST, TARO NASU, Kodama Gallery  
Production Support: Stratasys Japan Co., Ltd.

関連イベント | Related events

アーティスト・トーク  
日時: 2019年11月3日(日) 16:00~17:30  
出演: イップ・ユック=ユー、ン・ツークワン、ステラ・ソー、WARE  
会場: トーキョーアーツアンドスペース本郷

オープン・ディスカッション  
日時: 2019年11月4日(月・祝) 15:00~16:30  
出演: イップ・ユック=ユー、コニー・ラム、ン・ツークワン、ステラ・ソー、WARE、伊藤隆介、永田康祐  
モデレーター: 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)  
会場: 3331アーツ千代田

Artist Talk  
Date: 2019/11/3 (Sun) 16:00~17:30  
Participants: IP Yuk-Yiu, NG Tsz-Kwan, Stella SO, WARE  
Venue: Tokyo Arts and Space Hongo

Open Discussion  
Date: 2019/11/4 (Mon) 15:00~16:30  
Participants: IP Yuk-Yiu, Connie LAM, NG Tsz-Kwan, Stella SO, WARE, ITO Ryusuke, NAGATA Kosuke  
Moderator: HATANAKA Minoru (Chief curator, NTT InterCommunication Center (ICC))  
Venue: 3331 Arts Chiyoda

展覧会担当: 大島彩子、鬼頭早季子(TOKAS)  
トビアス・タン、ゴードン・ロー(HKAC)  
翻訳: 株式会社アミット、  
田村かのこ、水野 響(ART TRANSLATORS COL-  
LECTIVE)  
撮影: 高橋健治  
トーキョーアーツアンドスペース  
広報物デザイン: 杉原洲志  
印刷: 株式会社サンニチ印刷  
編集・発行: トーキョーアーツアンドスペース  
発行日: 2020年1月24日

Exhibition administrator: OSHIMA Ayako,  
KITO Sakiko(TOKAS),  
Tobias TANG, Gordon LO(HKAC)  
Translation: Amitt Co., Ltd.,  
TAMURA Kanoko, MIZUNO Hibiki(ART TRANSLA-  
TORS COLLECTIVE)  
Photograph: TAKAHASHI Kenji  
Tokyo Arts and Space  
Publication design: SUGIHARA Shuji  
Printing: Sannichi Printing Co., Ltd.  
Edited and Published by: Tokyo Arts and Space  
Published on January 24th, 2020.

 Tokyo  
Arts and  
Space

 Hong  
Kong  
Arts  
Centre  
香港  
藝術中心

 DESIGNTRUST  
信言設計大使  
AN INITIATIVE OF THE  
HONG KONG AMBASSADORS  
OF DESIGN

 HONG  
KONG  
協力: 香港特別行政区政府 駐東京経済貿易代表部  
Support: Hong Kong Economic and Trade Office (Tokyo)

文化でつながる。未来とつながる。  
THE FUTURE IS ART  
 Tokyo.Tokyo  
FESTIVAL



